



BIOHAZARD

requiem

「バイオハザード」シリーズ最新作

レクイエム

“生者に恐怖を。死者に鎮魂を” 心揺さぶる正統派サバイバルホラー

30年の時を超えて 進化し続ける サバイバルホラーゲーム

「怖い、でも止められない—」
圧倒的な恐怖に抗いながら謎を解き明かし、あらゆる手段を使って生還する。それが「バイオハザード」シリーズの醍醐味です。1996年に第1作を発売し、まもなく30周年を迎えるこのシリーズの根幹にあるコンセ

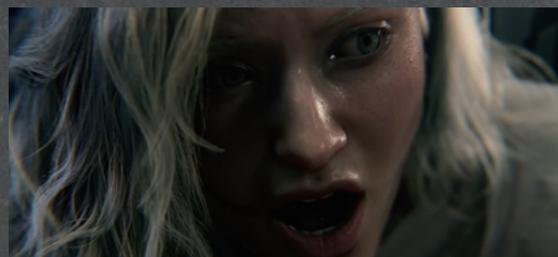
プトは、“恐怖”。独自の世界観とゲーム体験は世界中のユーザーの心を掴み、映画やCGアニメ化されるなど、ゲームをしない人々にもその名を知られる、サバイバルホラーの代名詞となっています。

シリーズ累計販売本数は1億7,000万本*を超え、カプコンを代表するタイトルのひとつとして成長。その理由は、「こうでなければバイオじゃない」という固定観念にとらわれず、シリーズのつながりを大切に



「バイオハザードレクイエム」は、シリーズのひとつの区切りとなる30周年記念タイトル。主人公であるFBI分析官のグレースは、過去作の登場人物の娘。新キャラクターが、新たな恐怖体験へとつながる。

「RE ENGINE」がもたらす、かつてないゲーム体験



マルチプラットフォームで実現する恐怖への没入感

PlayStation 5 やXbox Series X|S、Nintendo Switch 2、PCなど、プラットフォームで楽しめるよう、それぞれに最高のゲーム体験を提供。ビジュアル面では、人物の肌や潤んだ瞳、揺れる髪の毛、光の透過描写など、フォトリアルな恐怖を表現できるのも「RE ENGINE」のなせる技。

好みに合わせて選べる、2つの視点

本作のゲームプレイは、一人称視点と三人称視点、2つの視点を自由に切り替えることができる。同じシーンでも、一人称なら自分の目線で恐怖を体験し、三人称なら自分を背後から見る目線でアクションを楽しめる。自らのプレイスタイルに合わせて、恐怖に立ち向かうゲームシステムも魅力。

しながらも、タイトルごとにストーリーやビジュアル、ゲーム要素を柔軟に進化させ、それをユーザーが受け入れてくれた結果だと考えています。

*2025年3月31日時点

継承しながら、ユーザーがプレイスタイルを選べる、一人称・三人称視点の2つのモードを新たに用意。進化したグラフィック表現と没入感で「やみつきになる恐怖」を提供できるよう、鋭意開発を進めています。



1作目と同じ、米国中西部の架空都市ラクーンシティが舞台。政府による“滅菌作戦”によって廃墟と化したラクーンシティを、フォトリアルに表現。

30周年記念タイトル 『レクイエム』は シリーズの区切り

2026年2月にリリース予定の最新作『バイオハザードレクイエム』は、30年前に始まったシリーズ全体を貫く物語。1作目から登場しているラクーンシティを舞台に、世界を震撼させた生物災害「ラクーン事件」に隠された真実を、新キャラクターがひも解いていくストーリー。戦闘、探索、謎解きといったサバイバルホラーの真髄を

「バイオハザード」の ポテンシャルを武器に 次のステージへ進む

30年という長きにわたってシリーズを継続するには、いくつものハードルがありました。ものづくりへの飽くなき追求はもちろん、経営戦略に沿ったスピード感あるタイトル開発、多様化するプラットフォームへの対応、グローバル市場に向けたプロモーション戦略など、課題は山積みです。こうした課題に、「RE ENGINE」などの技術

開発や品質管理、開発体制の強化、さらにマーケティングチームを含む事業部との連携で対応してきました。さらに、次の「バイオハザード」を世に送り出すため、次世代開発メンバーの育成も進めています。新たな感性をもった作り手が新たな“恐怖”を生み出していき。グローバル市場で新旧ファンの心を掴み続けるために、これからもチャレンジを続けていきます。

バイオハザード 30周年の歴史

<p>1996</p> <p>『バイオハザード』 すべてはここから始まった。ラクーンシティ郊外の洋館から脱出を図る。</p>	<p>1998</p> <p>『バイオハザード2』 洋館事件後のゾンビ騒ぎ街をサバイブ。綿密なシナリオで地位を確立。</p>	<p>1999</p> <p>『バイオハザード3 ラストエスケープ』 リアリティある世界観と“追われ続ける恐怖”を追求したタイトル。</p>	<p>2002</p> <p>『バイオハザード0』 1作目『バイオハザード』で描かれた洋館事件の前夜の出来事を描く。</p>	<p>2005</p> <p>『バイオハザード4』 ゲームシステムを一新。三人称視点の導入でアクション性がアップ。</p>	<p>2009</p> <p>『バイオハザード5』 舞台をアフリカに移し、光と闇のコントラストの中でバイオテロと戦う。</p>	<p>2012</p> <p>『バイオハザード6』 世界規模で発生するバイオテロを、独立した4つのストーリーで体験。</p>	<p>2017</p> <p>『バイオハザード7 レジデント イービル』 VR対応の“新生バイオ”。「RE ENGINE」によりグラフィックが進化。</p>	<p>2019</p> <p>『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード2』のリメイク作品。20年前の恐怖が最新の技術で蘇る。</p>	<p>2020</p> <p>『バイオハザード RE:3』 リメイク第2弾。深みのあるストーリーとアクションが魅力。</p>	<p>2021</p> <p>『バイオハザード ヴィレッジ』 「7」の続編。狂気の村を舞台にホラー&バトルアクションが楽しめる。</p>	<p>2023</p> <p>『バイオハザード RE:4』 リメイク第3弾。原作の魅力を更新したマスターピース。</p>
--	--	--	--	---	---	--	--	---	--	--	--



内製ゲームエンジン「RE ENGINE」 高品質のコンテンツを効率的に 生み出す、進化形ゲームエンジン

カプコンのものづくりを 結集したエンジン

■すべてのタイトルを支える開発エンジン

「RE ENGINE」をひとこと言えば、「マルチプラットフォームに対応できる、カプコンのものづくりに特化した内製ゲームエンジン」。現在、すべてのタイトルをこのエンジンで開発しています。『バイオハザード レクイエム』のようなフォトリアルから『モンスターハンターストーリー3 ～運命の双竜～』のようなアニメ的表現まで、これひとつですべて対応可能です。世界では市販ゲームエンジンやタイトル専用エンジンで開発されるケースが多い中、カプコンは稀有な存在といえます。内製ゆえに、フットワーク軽く先端技術を開発に反映でき、2025年6月に発売されたNintendo Switch 2のローンチタイトルとして、『ストリートファイター6』と『祇(く)につがみ』

Path of the Goddess』の2本をリリースできました。これも、このエンジンによる高効率開発の成果です。

■エンジン内製化は未来への投資

カプコンがゲームエンジンの内製化に取り組んだ背景には、ある危機感がありました。約20年前、新しいゲーム機が次々と登場し、開発工程が複雑化、作業量も増大。「このままではカプコンらしいものづくりができない」。そこで開発されたのが「RE ENGINE」の前身「MT Framework」でした。これにより高品質なゲームを効率的に開発できるようになりましたが、IT技術の革新スピードは速く、世界のゲーム環境は急速に変化。大規模化、複雑化するコンテンツに合わせて更なる開発効率化や環境最適化を進めるためには、新たな土台の開発が急務でした。そこで、2017年リリースの『バイオハザード7 レジデント イービル』の

開発に際し、クリエイターが求める開発環境を実現化すべく、ゲーム開発チームと二人三脚で新規開発したのが「RE ENGINE」です。「RE」には、「Reach for the Moon (月に触れる)=実現不可能なこと」をこのエンジンで可能にしていくという思いが込められています。

今後もエンジンへの投資を継続し、カプコン・クオリティの未来の強化を図ります。

■カプコンのゲームづくりに最適解を

「RE ENGINE」の最大の特徴は、カプコンのゲームづくりのワークフロー(作業工程やつくり方)に合わせて開発されたエンジンであること。ホラーも格闘もハンティングも、すべてこのエンジンひとつで対応可能です。描画から編集、プレイテスト、品質管理までエンジン内で完結できるため、開発効率が大幅に向上。一度作成したアセット(画像や3Dモデルなどの素材)は、

タイトルを超えて共有できるなど、開発メンバーが使いやすいようにさまざまな工夫を凝らしています。

エンジンを担う基盤技術研究開発部には約200名のエンジニアが在籍し、うち160名ほどがエンジン開発を担当していますが、機能拡張やインターフェースの改善、保守だけを担っているわけではありません。「高度な技術をより簡単に、開発しやすいエンジン」を目指し、タイトル開発にも積極的に関わっています。各タイトルにエンジン開発のメンバーを派遣し、必要な機能やカスタマイズの要望を吸い上げ、双方で検討を重ねた上で実装しています。これにより、ゲーム機能が向上。過去の技術を捨てることなく、新技術と共存させ、対応するプラットフォームで動作するよう調整も行っていきます。

また、すべてのタイトルをこのエンジンで開発することで、人材の流動性も上がりました。開発が終了したメンバーが別チームに異動してもエンジンについて学び直す必要がないため、すぐに新たなゲーム開発を開始できます。ゲームをつくるのは人。人は

カプコンの最大の宝です。エンジン内製化の効果は、さまざまなところに現れていると考えています。

■不可能を可能にする新エンジン開発

「RE ENGINE」がカプコンのタイトル開発の土台であるなら、エンジンはタイトルの進化より数歩先を行く“道しるべ”であるべき。そこで開発を進めているのが、次世代エンジン「REX (RE neXt Engine)」です。既存の「RE ENGINE」を全面的に置き換えるのではなく、IT技術のトレンドを踏まえ、段階的に新技術を統合しながら進化させていく予定です。

「CAPCOM Open Conference」や「CAPCOM GAMES COMPETITION」に参加したプロエンジニアや学生たちなどの、外部からの視点も反映。社内に向けては、より開発しやすい仕様に。世界に向けては、より多様なゲーム体験を提供できるように。不可能を可能に。文字通り、カプコンの“エンジン”となって世界に挑んでいきます。

TOPIC

学生が「RE ENGINE」で開発に挑む「CAPCOM GAMES COMPETITION」

次世代のゲームクリエイターを育成し、ゲーム業界全体の活性化を目指すこともカプコンのミッション。その取り組みのひとつとして、2024年、近畿大学と連携し、「RE ENGINE」を活用したゲーム開発の体験型授業を実施しました。それをさらに拡大し、2025年に、日本の学生向けゲーム制作コンペティション「CAPCOM GAMES COMPETITION」を初主催。参加学生チームはクラウド環境で「RE ENGINE」を用いてゲーム開発に取り組みます。各チームには「RE ENGINE」のスタッフがメンターとしてサポート。学生はプロから最新のゲームづくりを学び、カプコン側は初めてエンジンに触れる学生から外部視点のフィードバックを得ることで、エンジンのユーザビリティ向上に活かしています。



「RE ENGINE」が可能にするグラフィック表現

「RE ENGINE」は、開発効率を上げるだけでなく、リアルタイムで高品質なグラフィックスを表現・動作させる多機能エンジン。タイトルごとに必要な要素や表現ができるよう、新技術を組み込みながらも、さまざまな環境で安定して動作するよう設計されています。



ライティング方式の工夫

「RE ENGINE」は、さまざまなライティング方式に対応。少ない処理コストで表現できる「ライトプローブ*1」、影や反射など必要な用途に合わせて光の経路を計算する「レイトレーシング*2」に加え、そのレイトレーシングをさらに高度化・発展させた「パストレーシング*3」にも対応。プレイヤーが遊ぶプラットフォームやハードウェアスペックに合わせて、最適なグラフィックを提供します。

*1 事前計算を用いるため、静的な空間であれば問題ないが、動的なオブジェクトや光源の描写でクオリティが落ちる。
*2 カメラ視点からの直接光と一部の反射光を用いて処理を行う。リアルタイムで計算するため動的な空間でもクオリティを担保できるが、ライトプローブを使用する手法よりも処理コストが増加する。
*3 空間全体の光の経路を統計的に処理することにより、複雑な間接光や反射、屈折をリアルに描写することが可能。しかしその分、レイトレーシングよりも膨大な計算量になる。



パストレーシングで「恐怖」を表現

『バイオハザード レクイエム』では「パストレーシング」を採用することで、より現実世界に近い描画を実現。揺れる複数の照明から生成される多重の影を表現することで、プレイヤーに「えっ、そこに何かいる?」という不安を誘います。こうした光と闇が織りなす生々しい表現で、恐怖体験を盛り上げます。



フォトリアルでプレイヤーに没入感を

レンダリング技術の向上により、キャラクターの肌や瞳、服などの質感などがよりリアルに。特に髪の毛は「ストランドヘア」という技術によって、髪の毛一本一本を独立した糸(ストランド)として扱い、キャラクターの表情や動きに合わせて自然に揺れる様子を表現。光の透過と相まって、まるで実写映画を操作する感覚でゲームを楽しめます。

事業活動を通じた持続的な企業価値向上と安心してゲームを楽しめる世界の実現に向けて

当社グループは、「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』をクリエイトし、人々に感動を与える『感性開発企業』」の経営理念のもと、事業活動を通じて中長期にわたる安定成長と企業価値向上に努めるとともに、すべての人々が安心してゲームを楽しめる世界の実現に向け、環境、社会問題における共通課題の解決に積極的に取り組んでおります。

このため、当社グループは「サステナビリティ基本方針」を定めるほか、コーポレート・ガバナンスの強化による企業価値向上を図ることにより、株主、顧客、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーの皆様との信頼関係を構築し、より良い未来の実現を目指してまいります。

当社グループのサステナビリティ基本方針

社会	<ul style="list-style-type: none"> ● 人権の尊重と人種、宗教、性別、年齢、性的指向、障害、国籍などによる差別を禁止し、弱者保護による不平等の排除を徹底する。 ● 従業員の働きやすい環境づくり、人材の確保および育成を推進する。 ● 貧困で困窮する子どもたちの健全な育成を願い、支援活動を行うなど、地域社会・顧客との健全な関係の構築に向けた取り組みを進める。
環境	<ul style="list-style-type: none"> ● 気候変動へ事業が及ぼす負の影響[CO₂・GHG(温室効果ガス)排出等]を最小化するため、再生可能エネルギーの使用を推進する。 ● コンテンツのデジタル販売による資源削減やCO₂排出量の削減に加え、省電力対応や一部パーツのリサイクルなど、環境汚染、資源利用などに対する環境負荷低減のための取り組みを継続する。

サステナビリティにかかるガバナンス

当社取締役会は、当社グループのサステナビリティに関する基本的な方針を策定するとともに、重要な事項については、代表取締役またはコーポレート経営会議[議長は代表取締役会長(CEO)]から報告を受け、監督を行っています。

サステナビリティにかかるリスク管理

コーポレート経営会議は、サステナビリティにかかるリスクおよび機会について対応方針および施策等を審議します。当該審議の結果を踏まえ、代表取締役または担当役員の指示により関連部門が取り組みを推進し、代表取締役またはコーポレート経営会議に報告を行っています。

持続可能な開発目標 (SDGs)

SDGsとは、2015年9月にニューヨーク国連本部において、「国連持続可能な開発サミット」が開催され、150を超える国連加盟国によって採択された、貧困を撲滅し、持続可能な世界を実現するため、世界で優先的に解決すべき17の目標です。

▶詳細は国際連合広報センターの「2030アジェンダ」ページをご覧ください
https://www.unic.or.jp/activities/economic_social_development/sustainable_development/2030agenda/



サステナビリティについての取り組み



人的資本

当社グループは、企業価値創造の源泉である人的資本への取り組みを最優先課題の一つとして位置づけており、最高人事責任者(CHO)を設置し、人材投資戦略を推進しています。

人的資本におけるガバナンスとリスク管理

代表取締役会長(CEO)が議長を務める人事委員会をおおむね毎月1回開催し、人材投資戦略について集中的に議論し、方針および施策等を決定しています。同委員会の議論および決定方針を踏まえ、CHOおよび人事統括のもと「開発人事部」「東京人事部」「健康経営推進部」「経営企画部人材戦略チーム」および「人事業務部」が横断的に連携し、具体的な取り組みを推進しています。

将来を支える人材の確保と育成

当社グループは、毎年100名以上の開発人員の増員を推し進めるとともに、2022年から当社正社員に対し、平均基本年収の30%増額、業績連動性を高めた賞与制度の導入、株式報酬制度の導入等の施策を実施し、2025年3月期末の開発人員数は2,846名となりました。

2025年4月には新卒初任給を月額30万円に引き上げ、報酬面での採用競争力を高めるとともに、世界に通用する若手クリエイターの早期発掘・育成を目的とした産学連携施策や、中途採用のチャンネル拡充等の推進により、優秀な人材の確保に努めるほか、若手育成のためのOJT/Off-JTの充実や、管理職候補者に対するマネジメント力向上のための研修など、将来を支える人材の育成・強化を図っています。

働く環境の再整備と向上

当社グループは、開発の大規模化と技術の高度化に対応するため人員の増強を図っており、開発体制を支える環境および設備の拡充に向けた、事業用資産としての不動産取得等の成長投資を進めております。

また、人権を尊重する会社風土の醸成と働きやすい環境の整備に努めており、研修による役職員の意識向上や各種施策の実施を推進しています。2022年から経営層と従業員が直接対話をする機会を活用し、質疑応答や意見交換を行うなど、従業員とのコミュニケーションを通じた相互理解を図っており、開催の定例化により、社内への施策の浸透や従業員のニーズのより正確な把握に取り組んでいます。

今後も、従業員の離職防止およびエンゲージメント向上に向けて、会社貢献を称えるための社内表彰制度、ハラスメント対策研修の

充実およびグローバルで利用可能な相談窓口の設置、従業員向け保養所の提供、その他福利厚生制度の継続的拡充等を行っています。

人材の多様性の確保

今後より一層の開発人員の拡充を図っていくためには、多様な背景を持つ人材が能力を最大限に発揮できる環境づくりが必要です。当社グループは、性別、国籍、年齢等に関係なく採用や評価等を行うなど、多様性のある人材の確保・育成に努めています。

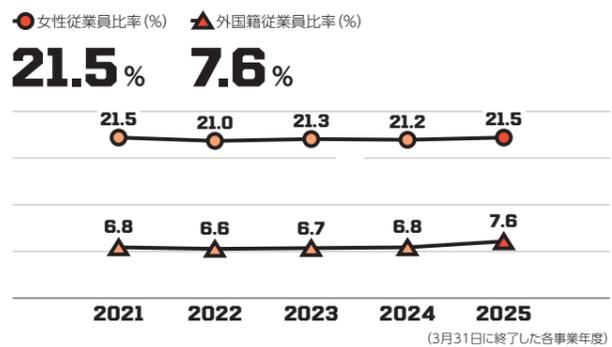
多様性に配慮した職場環境の推進

当社は、採用段階での女性の積極的採用、管理職候補者に対するキャリア形成研修および女性管理職の積極登用を行っています。女性が働きやすい環境づくりとして、産前産後休暇・育児休業や時短勤務制度の推進のほか、有給での生理休暇制度およびハラスメント防止のための社内研修等を行っています。加えて、性的指向や性自認にかかわらず福利厚生制度において平等の取り扱いをするため、パートナーシップ制度を導入しています。

外国籍従業員の積極活用などの取り組み

当社は、外国人の積極的採用、外国籍従業員のキャリアアップ支援と管理職への積極登用および日本語教育プログラム等を行っています。海外から日本への引っ越しを伴う場合の住居確保の支援、一時帰国のための特別休暇制度の導入、外国籍従業員のニーズを把握するための経営層との意見交換会等を行っています。

女性従業員比率・外国籍従業員比率



これらの結果、当社は社員の21.5%を女性が占め、女性管理職が当社管理職に占める割合は11.9%であり、また外国籍従業員の出身国数は36ヵ国、外国籍従業員が当社従業員に占める割合7.6%となっています。

当社は、2024年4月に「一般事業主行動計画」を策定し、2029年3月末までに男性の育児休業取得率85%以上、正社員における男女間賃金格差(女性正社員の平均賃金を男性正社員の平均賃金で割った比率)88%以上を目標としています。

引き続き、多様な背景を持つ人材が活躍できる環境づくりのため、各種取り組みの推進と制度拡充を図ってまいります。

育児介護の支援

当社は、従業員のワークライフバランスの実現のため、育児介護休業の取得推進、事業所内保育所「カプコン塾」の設置、介護セミナーの実施、テレワーク等による育児介護支援制度の充実等を図っております。

事業所内保育所「カプコン塾」

当社は、社員が安心して子育てをしながら長期的に働き続けられる環境を目指しています。その一環として、通常の保育に加え、自ら学び自ら成長できる子どもの育成を目的とした「カプコン塾」を運営しています。

「カプコン塾」は就学前1~2歳の保育に加え、小中学生を対象に夏休みなどの長期休暇時には、プログラミング教室や開発体験、親子ランチなど多彩なイベントを実施しています。さらに英語指導や個別学習サポートなど、子どもの成長を促す「学びの場」を提供し、働く社員と一体となって子育てを支えています。アフタースクールとしても幼稚園児・小学生を幅広く受け入れており、現在は月極で23人の子供を預かるほか、延べ495人の一時利用にも対応しています。(2025年3月末時点)

従業員ニーズの把握とエンゲージメントの向上

当社は、従業員のエンゲージメントを把握し、各種取り組みに活用するため、エンゲージメント指標の把握に努めています。

仕事に対する自発的行動やポジティブな感情についての指標であるワークエンゲージメントは、前年同期の水準となったほか、会社への愛着等に対する指標であるエンプロイーエンゲージメントも緩やかに上昇しています。また、離職率は前期より低下し、自己都合退職者は2.2%となるなど、目標の3.0%程度を達成しており、報酬制度改定および働きやすい環境づくりへの取り組みが貢献したもの

と考えています。

今後も優秀な人材の定着に向けて働く環境の整備を進めます。

→詳細はP75-84参照

2025年3月31日現在						
決算年(3月期)	2021年	2022年	2023年	2024年	2025年	目標
エンゲージメント(単体)(偏差値)(注1)						
ワークエンゲージメント	52.6	51.8	54.4	54.1	54.7	55.0
エンプロイーエンゲージメント	—	—	51.8	52.1	53.1	55.0
離職率(単体)(注2)	3.9%	5.4%	3.5%	2.9%	2.8%	—
うち自己都合	3.6%	4.7%	3.2%	2.5%	2.2%	3.0%程度

注) 1. エンゲージメントは、当社従業員(社会保険対象外の短時間労働者を除く)を対象とした外部業者によるアンケート調査(エンゲージメント・サーベイ)の結果における当社の偏差値です。詳細は2025年3月期 有価証券報告書をご参照ください。
2. 離職率は、各期首の従業員総数に対する期中に退職した従業員数(期中に入社および退職した従業員を除く)の割合であり、集計対象は正社員のみです。

従業員の健康管理を支援

健康的な食事を提供する社員食堂のほか、東阪それぞれの拠点には、産業医面談や健康相談ができるクリニックルームに加えて、国家資格を取得したマッサージ師が常駐するマッサージルームを設置しています。また、職場環境の向上や従業員とのコミュニケーション強化に専門的に取り組む「健康経営推進部」を2022年に設置するなど、従業員等が安心して健康的に働くことができる職場環境の整備に取り組んでいます。

自己実現を可能にする最先端の設備

クリエイティブなゲーム開発において、開発者のモチベーションを左右する最大のポイントは、自分の作りたいものを形にできる環境が整備されているかどうかです。当社では3Dスキャンやモーションキャプチャスタジオ、ダイナミックミキシングステージ、フォーリーステージなど、常に最先端の開発設備を整備し、クリエイターのビジョンの具現化をサポートしています。2023年には、国内最大級の広さを誇るモーションキャプチャスタジオを備えた「クリエイティブスタジオ」を大阪市に新設し、稼働を開始しました。これにより、より自由度の高い表現が可能となり、開発現場におけるクリエイティビティをさらに引き出すための環境を整備しました。

社員の声

外国籍社員

言葉の壁を越えて描く プレイヤーの心に残る世界観の創出

アレクサンダー エアハルト | CS第一開発統括
第二ゲーム開発部 第六ゲーム開発室

私は、ゲームの世界観をビジュアル化するコンセプトアーティストとして、人気シリーズに加えて新規IPの開発にも携わっています。ゲームの物語や設定に基づいて、環境やアイテムなど様々な要素をデザインし、作品の世界観を深める役割を担っています。

ドイツ出身の私は、子どもの頃からカプコンのゲームに親しんできました。日本に移住し、カプコンに入社した当初は、日本語をほとんど話せませんでしたが、ゲームの物語を深めるデザインを実現するには、日本語の習得が不可欠だと感じていました。会議で自分の意図を正確に伝えたい、フィードバックの微妙なニュアンスまで理解したいという思いから、日本語研修の受講を決めました。研修は週2回、オンラインで受講できる個人レッスン形式で、週次スケジュールに組み込まれるため、負担なく継続できています。受講開始から2年が経ち、同僚との日常会話弾むようになり、成果を実感しています。

まだ学ぶべきことは多いですが、継続的に日常会話や業務的な専門用語の学習を重ね、少しずつ課題を解消していきたいと考えています。これからも、日本語力を高めることで文化への理解やチーム内のコミュニケーションを深めていき、アートディレクションやストーリーをより高いレベルで理解し、プレイヤーの記憶に残るビジュアル体験を私のコンセプトアートで実現したいと思っています。



女性管理職

キャラクターの魅力を最大化 チームの情報感度から生み出す商品企画力

瀬野 友貴 | OP事業統括
店舗商品部 店舗商品企画チーム チーム長

「カプコンストア」などの直営店舗や、「カプとれ」「カプくじ」などのオンラインサービスで取り扱う自社限定商品の企画・開発を行うほか、チーム長として商品企画全体を管理しています。

キャラクターグッズ業界は年々活況を呈しており、商品の主な告知手段であるSNSも日々トレンドや手法が変化しています。そのため、目新しさのない企画やプロモーションでは、他の商品に埋もれてしまう可能性があります。当社の強みである、幅広い層に長く愛されるタイトルの魅力を活かした商品を企画するには、各チームメンバーが広い視野を持ち、様々な情報に触れることが重要だと考えています。

まずは自分自身がアンテナを張り巡らせ、一見業務に直結しない情報もアイデアの引き出しとして意識的に蓄積し、得た情報はチーム内で積極的に共有するよう努めています。

この業務の面白さは、ゲームタイトルのユーザー層とグッズの購買層が必ずしも一致しない点にあります。タイトルが対象とするユーザー層以外にもアプローチすることで、企画次第では購買層を大きく拡大できる可能性があり、とてもやりがいを感じています。

私たちのチームだからこそ生み出せる価値をメンバーとともに追求し、「誰かに共有したくなる商品」をモットーに、カプコンIPの世界観をより深く楽しんでもらえる商品を提供していきたいと考えています。



若手社員

多彩な意見・発想から生まれる 世界を魅了するタイトル創りへの挑戦

劔持 笙子 | CS第二開発統括
開発二部 第一ゲームプログラム室

プログラマーとして、プレイヤーや敵、ギミック、UIのプログラム実装を担当してきました。入社3~4年目で新人育成を担当し、5年目にはユニットリーダーを経験しました。その後、試作前の検証実装を進める傍ら、グループ長としてチームメンバーのキャリア相談や評価などにも携わっています。

業務タスクのマネジメントを担う上で大きな経験となったのが、「メンタートレーニング」という研修です。1時間のオンライン研修を10回にわたり受講し、メンバーのモチベーションを高めるためにリーダーとして必要な資質を学びました。研修には、グループ長から部長まで立場の異なるメンバーが参加しており、議論を通じて多様な考えや体験談に触れることで視野が広がりました。中でも、「どんな意見もまずは受け入れる」という皆さんの姿勢には強く刺激を受けました。

開発現場では、経歴も職種も異なるメンバーが集まり、一つの作品を作り上げます。もともと若手も積極的に意見を出せる職場ですが、その様々な意見の背景にある意図を見逃してしまったり、「世界中の人が楽しめるゲーム」は生まれません。研修後は、どんな意見でもまず受け止めた上で対話をする意識を持ち、その前提として相談しやすい環境づくりにも一層力を入れるようになりました。今は、メンバーの熱意や要望を丁寧に汲み取りながら、大好きなゲームを仲間と共に作れることに大きなやりがいを感じています。



育休取得男性社員

公私の成長を支える職場環境で 組織力強化の貢献へ

中西 勇磨 | 企画戦略統括
経営企画部 コーポレート戦略室 室長

国内および海外子会社での法務業務を経て、現在はコーポレート戦略室にて中長期戦略に関する社内議論の方向付けやM&A、報酬制度改定など、企業の成長を左右するダイナミックな打ち手の遂行に携わっています。私は室長として、こうしたインパクトの大きな仕事に携わりながら、チーム長やメンバーへの指示、日々の相談対応なども担っています。世界で勝負する今のカプコンにおいて、成長機会に満ちた業務に大きなやりがいを感じています。

責任ある立場ではありますが、プライベートでは子どもの誕生時に1ヵ月間の育児休業を取得しました。育休中はチーム長を中心に業務を担ってもらい、室内メンバーのサポートもあって、取得しやすい雰囲気とスムーズな復帰ができたことに感謝しています。育休中は早寝早起きをし、夜中の授乳以外の家事全般を担当しました。限られた期間ながら、一つ一つの家事を集中的に訓練できたことで、復帰後も積極的に育児サポートを行えるようになりました。家族との時間を大切にしながら、仕事にも全力で取り組める環境があることを実感しています。

「最高のコンテンツで、世界中の人々を夢中にさせる企業」という当社ビジョンの実現に向け、情熱をもって業務に取り組むと共に、立場に関わらず仕事とプライベートを両立する姿を自ら示し、メンバーが後に続きやすい環境づくりにも力を注いでいきたいと考えています。



知的財産

当社グループは、世界最高品質のコンテンツ(IP)を継続して生み出す開発力・技術力により、これまでも全世界でブランド化された多数の人気IPを保有しています。

これらを活用し、事業活動を通じて世界に通用する独自の人気IPを創出することに加え、「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」により様々な分野に展開することで、事業の拡大を図っています。

今後も、当社グループが掲げるビジョンを目指し、持続的・安定的な成長と「每期10%営業利益増益」の中期経営目標を達成するためには、IPを継続的に生み出すための投資およびグローバルにブランド認知の拡大・浸透が重要であるとと考えています。

また、当社グループは、知的財産の活用および適切な管理・保護を図ることにより、企業価値の向上に努めています。

このため、以下の知的財産戦略の推進に取り組んでいます。

知的財産への投資

当社グループは、当社の高度な技術と開発力により創出された、世界で人気のあるブランドを多数保有しており、世界220以上の国・地域へゲームコンテンツを販売しています。また、当社グループは、今後も世界最高品質のIPを創出すべく、人材投資戦略の推進および当社独自の開発エンジン等の最先端技術の研究開発や開発環境構築のための積極的な成長投資を行っています。

加えて豊富なIPとeスポーツや映像、キャラクターなどの周辺ビジネスとの連携を強化し、全世界へのコンテンツおよびコーポレートブランドの拡大・浸透を図ることにより、ブランド価値の向上に努めています。

知的財産への投資状況および実績

決算年(3月期)	2023年	2024年	2025年
開発投資額(連結)(百万円) ^{※1}	37,719	43,042	49,496
販売タイトル数	307	292	248
販売国・地域数	230	235	227
ゲームソフト年間販売本数(千本)	41,700	45,893	51,876

※1 コンテンツ部分の金額を含めて記載しています。

(2025年3月31日時点)

知的財産の保護および活用

知的財産の保護・権利化

当社グループは、積極的な特許・商標出願を推し進め、知的財産の保護・権利化に努めることにより、事業におけるグローバル展開のさらなる深化を図っています。

これらの権利化した特許をクロスライセンス契約等で積極活用することにより、ゲーム開発の自由度を向上させ、魅力的なコンテンツ作りを推進しています。また、当社グループの知的財産権の保護のため、侵害行為への対策の推進および侵害行為を検出した場合の削除等の対応により、知的財産の適切な管理・保護に努めています。加えて、ゲーム内の素材データに対する商標のAIチェック導入等で開発支援体制を強化するほか、他社の知的財産権を侵害しないよう、社内での啓発活動も実施しています。

知的財産の創出・活用

当社グループは、知的財産部を設置し、社内教育等の実施に加え、事業部門や開発部門と伴走する体制により、知的財産のリスクの管理や継続的な新規創出を支援しています。また、産学連携や著作権セミナーなどの実施を通じて、将来の人材育成に努めています。さらに、ワンコンテンツ・マルチユース戦略により、知的財産をグッズやサービスに展開し、知的財産をアイデアも含む無形資産としてとらえ、知的財産の価値の最大化と積極的な活用を推進しています。

著作権等侵害対応および特許・商標の保有状況

決算年(3月期)	2023年	2024年	2025年
著作権等侵害削除対応件数(件) ^{※1}	6,940	7,110	6,176
特許保有件数(件)	912	1,060	1,164
商標保有件数(件) ^{※2}	5,523	5,885	6,343

(2025年3月31日時点)

※1 当社グループのコンテンツの海賊版や知的財産権を侵害したとみられる画像・動画などの削除等の対応件数です。

※2 出願中を含みます。

「特許庁長官表彰 知財活用企業(商標)」を受賞

当社は、世界各国でのゲームソフト販売実績や、国内外での商標活用が高く評価されたことにより、経済産業省 特許庁が主催する2025年度「知財功労賞」において「特許庁長官表彰 知財活用企業(商標)」を受賞しました。ゲームから生まれた商標をグッズやサービスに展開する、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略や、商標のAIチェックを業界に先駆けて導入した点が主に評価されました。また、2025年1月には、知財・無形資産の活用による高収益性と企業価値向上が評価され「知財・無形資産ガバナンス表彰」にて「特別賞」を受賞しています。

情報セキュリティ

当社グループは、ゲームコンテンツをグローバルで展開しており、情報が企業活動に重要な影響を与えるものと認識しています。今後、さらに世界におけるデジタル販売の推進およびビジネスのデジタルシフトによる販売の多様化と効率化を加速していくためには、個人情報の適切な安全管理措置など、情報管理とサイバーセキュリティ対策等の情報セキュリティの確保が重要であるとと考えています。

情報セキュリティ体制

当社は、外部アドバイザリー組織であるセキュリティ監督委員会を定期的に開催し、情報セキュリティ・サイバーセキュリティに係る技術や動向等の各種情報を共有するとともに、同委員会の助言等を踏まえ、PDCAサイクルに基づく情報セキュリティ・サイバーセキュリティ管理体制の維持および強化を図っています。また、当社グループの役職員に対し、定期的に教育・訓練等を実施のうえ、取締役会に結果を報告するなど、情報セキュリティへの意識向上に努めています。

情報の管理

当社グループは、情報の保存および管理については、「情報管理総則」等の規程やガイドラインに基づき、個人情報、営業秘密などの各種機密情報を適切に管理しています。個人情報の取扱いについては、「個人情報保護方針」に基づき、個人情報保護法制への対応はもちろんのこと、役職員への啓発・教育、個人情報の保管場所等の基本的事項を把握する定期的な棚卸作業等の実施により、個人情報取扱業務が適正に行われているかを確認するとともに、改善すべき事項を発見した場合には是正措置を講じるよう、管理体制を構築、運用しています。また、当社グループの知的財産の集合体である、ゲームコンテンツやプログラム、開発エンジン等の開発に関わるデータのほか、蓄積されたノウハウ、販売データなど、当社グループの強みとなる情報資産についても、同様に適切な管理体制のもと、保護、活用を図っています。

加えて、当社グループはゲームコンテンツの販売拡大に向けて、各国で整備が進められる未成年者保護などの法制への対応強化を図っています。また、昨今の技術進化の動向を踏まえ、生成AI利用に関わるガイドライン等を策定・周知するなど、技術の積極的活用に伴う情報管理の観点から、社内運用体制の整備・強化を進めています。

サイバーセキュリティ対策

当社グループは、国内外の様々なサイバーリスクへの対策が不可欠との認識のもと、サイバーセキュリティに関する法令等を遵守のうえ、体制の強化に取り組んでいます。

これまでも、継続的なシステムの運営・監視や、万一サイバー攻撃等のセキュリティリスクが顕在化するなどの非常時が発生した場合でも早期対応・復旧できる体制の構築等に努めています。

具体的には、権限管理の強化やソフトウェアの最新化、システムの簡素化を図るとともに機器の不正な挙動等を早期に検知するEDR^{※1}(Endpoint Detection and Response)に加えて、ネットワークやシステム、クラウド環境など複数のセキュリティ領域を常時監視するXDR^{※2}(Extended Detection and Response)をベースとしたSOC^{※3}(Security Operation Center)運営によるサイバーセキュリティ対策を実施しています。

これにより、サイバーセキュリティの脅威に対する一元的な調査・対応を可能とするとともに、効率的な脅威検出や分析を支援する生成AIを導入するなど、より迅速かつ高度な対策を講じることにより、セキュリティの確保に努めています。

※1 Endpoint Detection and Response の略。ユーザが利用するパソコンやサーバなどの機器に不審な挙動を検知するソフトウェアを導入し、迅速な対応を支援する仕組みのこと

※2 Extended Detection and Response の略。ネットワークやシステム、クラウド環境など複数のセキュリティ領域を常時監視する仕組みのこと

※3 Security Operation Center の略。SOC運営は、システムやネットワークを常時監視し、攻撃の検出・分析・対応する組織体制のこと

お客様・地域社会とのかかわり

エンターテインメントの健全な発展のために

CEROレーティング制度の遵守、ガイドラインへの賛同

日本では、ゲームソフトの年齢別レーティングを実施する特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(略称CERO)が組織されており、当社はその会員としてレーティング制度のルールを遵守しています。

レーティング制度とは、青少年の健全な育成を目的として、性的、暴力的な表現などを含む家庭用ゲームソフトが、相応しくない年齢の青少年の手に渡らないよう、ゲームの内容や販売方法について自主規制する取り組みです。

また、近年のゲームプラットフォームでは、レーティングに対応したゲームの使用やオンライン購入を保護者が制限できるペアレンタルコントロール機能が搭載されています。

さらに、当社は一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が制定する各種ガイドラインに賛同し、ユーザーの皆様が安心してゲームを楽しんでいただけるよう、自主的な規制や健全な運営に向けた取り組みを推進しています。

WHOによる精神疾患認定への対応

2019年、世界保健機関(WHO)は、極端にゲームにのめり込み、健康や社会生活に悪影響が出るとされる「ゲーム障害」を新たな疾病として位置づけました。

本問題に対する社会的要請への対応として、業界団体より委託を受けたゲーム障害調査研究会より2023年に調査結果が発表され、2025年3月には「ゲーム障害横断調査報告書」が公開されました。当社としては本内容を踏まえて、業界団体と協力しながら引き続き当該問題への意識を高め、適時適切な取り組みを継続してまいります。

パチンコ・パチスロ依存症への対応

パチンコ・パチスロは社会に根付いたエンターテインメントである一方、「のめり込み」による依存が懸念されています。

遊技産業13団体からなる「パチンコ・パチスロ産業21世紀会」では、2017年に「パチンコ・パチスロ依存(のめり込み)問題に対する声明」を発表し、定期的に「パチンコ・パチスロ依存問題対策実施状況報告書」を開示するなど対策を強化しています。

また同協会が支援する「リカバリーサポート・ネットワーク(RSN)」では、無料の電話相談、啓発ポスターの掲示、依存問題へ適切な案内ができる担当者を各店舗に配置する「安心パチンコ・パチスロアドバイザー」制度の運用など、多角的な依存予防対策が講じられています。

当社は業界団体と連携し、商品プロモーション活動時のポスター等に注意喚起を盛り込むほか、今後も依存問題の啓発と予防に取り組み、業界の健全な発展に貢献してまいります。

ゲーム開発における配慮

ゲームにおける課金要素について

日本のゲーム市場では、かねてよりモバイルゲームを中心に「ガチャ」に伴う高額課金問題が議論されており、海外市場においても、同様の「ルートボックス」について一部で禁止されるなどの措置がとられています。

当社は「遊文化」をクリエイトする会社として、ゲームはくじ引きのような射幸心を満たすものではなく、あくまで遊んで楽しむものだと考えています。本来、遊んで幸せになっていただくためのゲームで過度な課金により、かえって不幸になってしまうのは当社の望むところではありません。そのため、当社が開発するモバイルゲームでは原則的にガチャ要素は控え、家庭用ゲームにおいても少額の追加要素は有料で配信しつつも、ゲーム本編を楽しむうえで必須となるようなコンテンツは無料で配信するなど、全てのユーザーに平等で安全に楽しんでいただけるよう努めています。

販売地域に合わせた調整(ローカライズ／カルチャライズ)

2025年3月期における家庭用ゲームの海外販売本数比率は83.8%と、当社のゲームはグローバルで楽しられています。世界中のユーザーにゲームを楽しんでいただくためには、日本語で開発したゲームを各地域に合わせて翻訳(ローカライズ)する必要がありますが、ゲーム機の性能向上、オンラインへの対応、ユーザーのグローバル化に伴う多言語化などにより、ローカライズの物量・重要性は年々高まっています。そこで、当社のローカライズスタッフは初期段階から開発チームに入り、従来日本語版の開発後に行っていたローカライズを開発と同時に進捗することで、グローバルでの同日発売を実現しています。また、国によって歴史や宗教、慣習が異なるため、日本の常識で開発したゲームを単に翻訳しただけでは、思わぬところでユーザーの楽しみを損ないかねません。あらゆる地域で平等にゲームを楽しんでいただけるよう、ネイティブスタッフによる調整(カルチャライズ)にも注力しています。

ゲームと教育をつなぐ教育支援活動の歩み

子供達を対象に「出前授業」を15年以上にわたり実施

ゲームは比較的新しい文化であり学術的研究の歴史も浅いため、一般社会では教育的側面よりも悪影響論が根強く喧伝されて

います。しかしながら、ゲームクリエイターという職種は「将来なりたい職業」として子どもたちに長年高い人気を誇っています。

当社は持続可能な経済成長および社会形成の一助となるべく、ゲームに対する社会的理解を促したいとの考えから、小中学生を中心に企業訪問の受け入れや出前授業を実施しています。そこでは「キャリア教育支援」、「ゲームリテラシー教育支援」、「カプコンお仕事×算数・数学授業」の3つのプログラムを展開するほか、「オンライン授業」も実施し、より幅広い地域へ柔軟に対応しています。2025年3月末時点において、企業訪問では累計414件、3,546名を受け入れたほか、出前授業は累計260件、20,237名を対象に開催しました。

お客様サポートの充実

ユーザーサポートとご意見の活用

当社は、購入いただいたサービスを不自由なく楽しみいただけるよう、商材ごとにサポート窓口を開設しています。また、カプコンお客様相談室のホームページにはFAQを掲載し、お客様の疑問に迅速に対応できるよう努めるとともに、各担当者はお客様の満足度向上のため、定期的に情報交換を行い、窓口間の連携を高めています。なお、ゲームサポート宛にいただいた質問や意見に関しては、集約し分析することで新たな製品開発に活用しています。

また、当社は厚生労働省の「カスタマーハラスメント対策企業マニュアル」に基づいた「カスタマーハラスメント対応指針」を策定・開示しています。

幅広い世代に遊びの体験を提供

ファミリー層が楽しめる体験型施設を出店

昨今、アミューズメント施設は、シニア世代の仲間や店舗スタッフとのコミュニケーションの場、またファミリー層の体験の場として人気です。当社では、サービス介助士の資格を持つスタッフが接客・サポートを通じて、シニアのお客様にも安心してご利用いただける環境整備をするほか、子供向け遊具を備えた店舗の展開により、幅広いお客様が安心して楽しめる店舗を目指しています。



「プラサカプコン 池袋店」(東京都)



「カプコンストア アネックス マリンピア 神戸店」(兵庫県)

さらに近年は、コロナ禍からのインバウンド需要や外出型消費の回復、消費行動の変化に対応し、人気キャラクターグッズの物販店やカプセルトイ専門店など、新業態での出店も進めています。

社会福祉や地域・文化・技術・スポーツ振興支援

青少年育成や被災地等を支援

当社グループは、未来をつくる子どもへの支援を中心に、寄付活動等を行っています。2025年3月期には公益社団法人「セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン」など青少年の健全な育成に取り組む団体への寄付を継続したほか、地震等の災害復興やグローバルでの難民支援のための支援金を関連団体へ付託しています。

大阪のエンターテインメント企業として発展と振興を支援

当社グループは、「大阪から世界へ」のスローガンを掲げ、地域・文化・技術およびスポーツの振興に取り組んでいます。大阪・関西万博「大阪ヘルスケアパビリオン」での『モンスターハンターブリッジ』出展のほか、公益財団法人日本バレーボール協会とのマーケティングパートナー契約や、株式会社セレッソ大阪とのトップパートナー契約などを通じて、地域社会とスポーツの振興に寄与しています。

eスポーツを通じたゲーム体験機会の拡大

当社は、eスポーツが年齢・性別・体格差などを問わず誰もが競い合える新時代のスポーツであると捉え、2014年より「ストリートファイター」シリーズを活用した大会群を最大160か国・地域で開催してきました。2024年度は決勝大会等を両国国技館で開催し、状況を呈したほか、2025年度からサウジアラビアで開催されるeスポーツイベント「Esports World Cup」と3年間にわたる提携を決定するなど、今後も、グローバルでのeスポーツ市場の活性化のみならず、日本国内でのさらなる普及にも貢献していきます。

地方創生への貢献

人気ゲームの集客力・認知度で地方自治体を支援

当社はゲームコンテンツが持つ、人を惹き付ける力を活用し、全国各地での①観光産業の振興を支援する経済振興、②郷土の歴史・文化の啓蒙を支援する文化啓蒙、③警察との連携による防犯啓発、④選挙管理委員会と連携した選挙の投票啓発の4つの地方創生活動を行っています。包括連携協定を締結する奈良県橿原市では「ストリートファイター」シリーズを活かし、人気キャラクター銅像を市内各地に設置しています。