

## INPUT

### 人的資本

- 社員数 : 2,835人
- 開発職社員数 : 2,354人
- SP事業開発人員数 : 35人
- 外国籍社員数 : 813人

### 知的資本

- IP (知的財産) の数 : 200以上
- 特許保有件数 : 305件
- コンソール・PCとオンライン・モバイルの両方のゲーム開発ノウハウ
- アミューズメント施設経営ノウハウ

### 社会・関係資本

- 職業教育授業の数 : 10回
- 投資家個別MTGの数 : 167回

### 財務資本

- 総資産額 : 3,136億円
- 株主資本 : 2,442億円
- 現預金、有価証券、投資有価証券 : 2,168億円
- ROE : 18.6%

### 製造資本

- 国内外拠点数 : 16拠点
- 国内自社オフィス : 7棟
- 独身寮・社宅 : 17棟  
450部屋

### 自然資本

- Scope1 + 2 排出量 : 6,121t-CO2

## 事業活動

### 存在意義

コーエーテクモの精神  
創造と貢献

コーポレートスローガン  
Level up your happiness 新しい面白さで もっと幸せに

ビジョン 世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー

マテリアリティ ▶P.16

第4次中期経営計画 ▶P.25

### 価値創造を担う3つの事業領域

#### エンタテインメント事業

- コンソール・PC ゲームコンテンツの企画・開発
- オンライン・モバイルのゲームコンテンツの開発・運営
- イベント、グッズ販売、音楽等自社の IP の活用

#### アミューズメント事業

- スロット・パチンコの液晶画面用ソフト開発
- アミューズメント施設運営事業

#### 不動産事業

- ライブハウス型ホール運営
- 自社所有オフィス・独身寮・社宅の運用、管理
- 保有資産を有効活用した賃貸用不動産の運用・管理

### コーエーテクモを支える 4つの競争優位性

1  
重層的な  
収益構造と  
それを支えるIP

▶P.18

2  
クリエイティブ  
& ビジネスを  
体現する人材

▶P.21

3  
高い収益性を  
支える  
「品質・納期・予算」

▶P.22

4  
開発効率化を  
実現する  
「KATANA ENGINE™」

▶P.23

## OUTPUT

### 経済的価値

売上高  
**883**億円

営業利益  
**371**億円

発売タイトル数  
**14**タイトル  
(そのうち大型4タイトル)

総販売本数  
**1,410**万本

運営中のオンライン・モバイル  
タイトル数 (IP許諾を除く)  
**13**タイトル

アミューズメント運営店舗数  
**13**店舗

### 社会的価値

社員エンゲージメント  
スコア

**53.3**

株主還元総額  
**220**億円

## OUTCOME

コンテンツを通じた  
人々の心の豊かさ  
と活力ある社会の創造  
(関連するマテリアリティ 1,2,9)

文化や歴史の  
発信を通じた  
新たな価値の創出と  
尊重し合う社会の実現  
(関連するマテリアリティ 7,8)

多様な人材による  
持続可能な成長への貢献  
(関連するマテリアリティ 3,4)

持続的な  
企業価値向上による  
ステークホルダーへの還元  
(関連するマテリアリティ 5,6)

# マテリアリティ一覧と改定のプロセス

当社グループは「創造と貢献」の精神に基づき、ビジョン「世界 No.1 のデジタルエンタテインメントカンパニー」の実現に向け、2024年度にマテリアリティを見直しました。中長期的な成長と企業価値向上に向け、重点的に取り組むべき9つの課題を設定し、2026年度は、マテリアリティの実践に向けた取り組みの進捗を測定・管理するため、KPI（指標）の検討を進めています。

| マテリアリティ                   | 詳細                                                                                        |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 期待を超える新しいコンテンツで最高の感動を提供 | 新しいコンテンツを生み出すことが、私たちの持続的成長の土台であり、人々に最高の感動を提供し続けることによって、活力ある社会にしていきます。                     |
| 2 IPの展開による新たな魅力を創出        | 私たちが持つIPをさまざまなエンタテインメントコンテンツとして展開・活用させ、新しい魅力を生み出すことで、人々に新たな面白さを提供します。                     |
| 3 新たな価値を生み出す人材の育成         | 私たちは、創造力と技術力を持つ人材の育成を通じて、新たな価値を生み出し、企業の成長とより良い社会の実現に貢献します。                                |
| 4 多様な人材が活力に満ちて働ける職場環境の実現  | 社員の多様な価値観を尊重し、活力に満ちた環境を整えることで、エンゲージメントを向上させ、高いモチベーションを維持しながら、企業の競争力向上につなげます。              |
| 5 経済価値の適切な分配              | 私たちの企業活動を通じて生み出した利益を株主・社員・地域社会をはじめとしたステークホルダーに適切に還元し、社会への貢献を通じて持続的な成長を続けます。               |
| 6 コーポレート・ガバナンスの強化         | 透明性・公正性を重視し、持続的な成長と企業価値の向上を実現します。また、取引先を含めた腐敗防止や汚職防止に取り組み、ステークホルダーからの信頼を高めます。             |
| 7 文化や歴史の魅力を世界に発信          | コンテンツを通じて、日本やアジアをはじめとした歴史や文化に配慮しながら、その魅力を世界に発信することで、異なる文化への理解を深め、尊重し合う社会を目指します。           |
| 8 消費者を保護し、安心して楽しめる環境の提供   | 消費者保護やカルチャライズ、情報セキュリティ等に配慮して、世界中のお客様が安心して楽しめるプレイ環境を整え、お客様との信頼関係を高めていきます。                  |
| 9 心の豊かさへの貢献               | 私たちは、新たな体験や感動を通じて、お客様の心を豊かにし、コミュニティを育んでいきます。社会の一員として積極的に地域社会や学術活動に参画することでより良い社会の実現に寄与します。 |

## マテリアリティ改定のプロセス（2024年度）

長期ビジョンの実現に向け、およそ10年間で取り組むべき重要課題の優先度と重要度を明確にするため、以下のプロセスを経てマテリアリティを特定しました。

\* [「マテリアリティ改定のステップ」](#) の詳細はこちら

STEP 1

改定の目的・  
体系整備

当社グループの目指すべき方向性と定義設定

本業を通じた社会課題解決と社会価値の提供の観点から見直すため、サステナビリティ委員会を中心に、CSuO、事業会社社長、社外取締役を含む検討体制を整備しました。

STEP 2

候補リスト作成

社会課題に対して果たすべき守りの観点から候補を整理

ビジョン、経営基本方針、中期経営計画などの攻めの観点と、国際ガイドンスや評価項目などの守りの観点から、候補となる課題を抽出しました。

STEP 3

絞り込みと  
仮案の作成

社会への提供価値を検討し、重要度が高いものを絞り込み

候補項目をリスクと機会の両面から評価し、社内外の視点を踏まえて重要度を検討。サステナビリティ委員会・社外取締役のインタビュー等で議論を重ね、重点的に取り組むべき課題の仮案を作成しました。環境の項目は企業として対応すべき事項には取り組みますが、マテリアリティとしての優先度は低いと判断しました。

| カテゴリ | 項目              | 補足説明                                                                          |
|------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 環境   | 生物多様性の保全        | 現時点では、当社事業と、生物多様性の保全の関係性は見えにくく、重要性は高くないと考えたため。                                |
|      | エネルギーの<br>効率的利用 | 当社事業は、GHG 排出量や気候変動に及ぼす影響が小さく、気候変動に対する取り組みは継続実施するものの、現時点で当社が重点的に取り組む課題とは考えにくい。 |
|      | 気候変動の緩和         |                                                                               |
|      | 気候変動の適応         |                                                                               |

▶ 気候変動に関する  
取り組み P.44

STEP 4

経営討議を通じた  
最終化

マテリアリティ候補の重要度を評価し、審議の上承認

サステナビリティ委員に加え、事業会社社長も参画し、マテリアリティ候補の重要度を評価。取締役会での審議を経て、9つのマテリアリティが最終的に承認されました。