colopl

株式会社コロプラ統合報告書 2022

COLOPL Report 2022



コロプラのフィロソフィー

**人生の何気ない日常をより楽しく、より素晴らしいものにしていただくため、
これまでにない新しい体験を届けるコンテンツ、いわば“祖”となるコンテンツをこれからも届け続けていきます。**

Mission

“Entertainment in Real Life”

エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく

人々が人生の多くを過ごす何気ない日常にワクワク、
ドキドキするエンターテインメントを届けることで、
退屈な誰かの明日を少しでも待ち遠しくできたら・・・
立ち止まった誰かが一歩前へ進むきっかけをつくれたら・・・
小さなマンションの一室で創業したその日から
この想いで前に進んできました。
私たちは何気ない日常を
エンターテインメントで素晴らしくすることで
希望と活力に満ちた世の中をつくっていきます。

Vision

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで“新しい体験”を届ける

GPSを活用した世界初の位置ゲー「コロニーな生活」、
スマートフォン初の本格的クイズゲーム
「クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ」、
指一本で本格的なアクションゲームを可能にした
「白猫プロジェクト」の開発など、
私たちは常に最新のテクノロジーや独創的なアイデアで、
ユーザーさまが見たことのない“新しい体験”を届けてきました。
私たちは最新のテクノロジーと独創的なアイデアで
“新しい体験”を追求し、
人々の日常をより楽しく、より素晴らしくしていきます。



行動指針

Try
挑戦

私たちは最新のテクノロジーや独創的なアイデアを実行するため、変化や失敗を恐れず、新しいことに挑戦します。

Value
価値あるものづくり

私たちはまだ誰も知らない面白さ、新しい価値を独自の発想でつくりだします。安易に妥協せずユーザーさまの価値にこだわりぬきます。

Believe
信じる心

新しい体験を生みだすには様々な困難が生じます。私たちはその困難に素直に正しく向き合い、自分とチームの力を信じて乗り越えます。

Contents

コロプラの価値創造

01 コロプラのフィロソフィー
03 成長の軌跡
05 CEOメッセージ
09 コロプラグループの価値創造プロセス
10 ステークホルダーエンゲージメント
11 コロプラの事業
12 中長期の成長イメージ
13 コロプラの優位性

価値創造のための戦略

15 CFO 兼 CHROメッセージ
19 特集 1 チーフクリエイター × エンターテインメント本部管掌取締役対談

サステナビリティ

22 コロプラのサステナビリティ
23 環境
25 社会
30 特集 2 社外取締役 ハロルド・ジョージ・メイ インタビュー
33 コーポレート・ガバナンス

財務データ

38 11年間の財務・非財務ハイライト
40 連結貸借対照表
41 連結損益計算書／連結キャッシュ・フロー計算書

アウトライン

42 コロプラグループ
43 会社・株式情報
44 SNS・メディアー覧



編集方針

コロプラグループの経営や企業活動全般を株主・投資家さまをはじめとするステークホルダーの皆さまにお伝えするため、経営方針や戦略、中長期の価値創造に加え、サステナビリティへの取り組みなどの非財務情報を取り入れて編集しています。

対象期間

2022年9月期（2021年10月1日～2022年9月30日）。必要に応じて、当期間の前後についても言及しています。

対象組織

原則として、株式会社コロプラ及びグループ各社（2022年9月30日時点、株式会社コロプラが発行済株式数の50%超を保有する会社）を「コロプラグループ」と表記しています。

将来の見通しに関する注意事項

当レポートにおける予想値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいています。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

新しいエンターテインメントを追求し、変化と挑戦により道を切り開いてきたコロプラ

当社はこれまで、プラットフォームの移り変わりにいち早く対応し、自らの変化と挑戦によって道を切り開いてきました。
これからも、世の中が求める以上のエンターテインメントを追求していきます。



- 2003.5 馬場個人でゲームを開発
- 位置ゲープラットフォームを確立
- 2008.10 コロプラ設立



スマートフォンゲーム開発に舵を切る

- 2012.12 東京証券取引所 マザーズ市場上場
- スマートフォンゲームの事業規模が急拡大
- 2014.4 東京証券取引所 市場第一部に市場変更

会社全体のトピックス



2008.10
株式会社コロプラを設立

2011.3
人びとの移動を調査・分析するリサーチセンター「おでかけ研究所」を設立

2015.2
投資事業を展開する
株式会社コロプラネクストを設立

2015.6
株式会社リアルスタイルがグループイン

2015.9
株式会社ピラミッドがグループイン

2015.11
360度動画関連事業を展開する
株式会社360Channelを設立

サービスのトピックス

2003.5
代表取締役 馬場 功淳が個人で「コロニーな生活」を開始

2010.11
世界初の位置ゲープラットフォーム「コロプラ+（現名称：コロプラ）」を開始

2011.9
スマートフォン向けゲームブランド「Kuma the Bear」を開始



2013.3
「クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ」を配信開始



2014.7
「白猫プロジェクト」を配信開始



XR／メタバースなど新しいプラットフォームにも挑戦

グループ形成による強固な事業基盤の構築

2022.4 東京証券取引所プライム市場に移行

会社全体のトピックス

2015.11
株式会社クマの音楽隊を設立

2016.1
国内外のVR企業支援に特化した2号ファンド「Colopl VR Fund」を設立

2016.5
株式会社エイティングがグループイン

2017.1
国内外のVR企業支援に特化した4号ファンド「Colopl VR Fund 2」を設立

2018.5
パラアスリートの採用を開始

2020.4
株式会社MAGES.がグループイン

2020.5
株式会社コアエッジの一部事業を譲り受け

2020.10
Mission、Vision、行動指針の3つからなるフィロソフィーを制定

2021.3
エンターテインメント事業と投資育成事業の2つのセグメントに変更

2021.12
新作ゲームの開発力強化を目的に体制変更
馬場が代表取締役会長　チーフクリエイター、
宮本が代表取締役社長に就任

2022.11
ブロックチェーンゲームの開発を行う株式会社Brilliantcryptoを設立

サービスのトピックス



2014.8
コロプラ初となるOculus Rift向けアプリ「the射的！ VR」を配信開始



2016.7
「白猫テニス」を配信開始



2018.1
「アリス・ギア・アイギス」を配信開始



2021.7
「ユージェネ」の正式サービス開始



2021.11
株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発「テイルズ オブ ルミナリア」を配信開始
配信：株式会社バンダイナムコエンターテインメント



2022.10
「白猫GOLF」を配信開始

沿革はこちら



代表取締役社長
宮本 貴志

CEO Message

クリエイティブ体制を強化し、独自の世界観を持った魅力あるコンテンツを世界へ配信 国内外を問わず有望な企業への投資は積極的に

新経営体制となって1年

私が株式会社コロプラの代表取締役社長に就任して1年が過ぎました。この間、新型コロナウイルス感染症は相変わらず拡大と収束を繰り返し、2月に起こったロシアとウクライナの紛争はいまだ国際社会に大きな衝撃を与え続けています。

そういった状況のなか、社会情勢に影響されにくいといわれるエンターテインメント業界ではありますが、中国勢の攻勢がさらに強まったこともあり、弊社を含む日本のゲーム業界（おもにスマートフォンゲーム）は停滞を余儀なくされ、コロプラにとっては、大変な1年だったと感じています。

ただ、一方でこの1年は、私にとってはチャレンジングな1年でもありました。新たなステージに立ったコロプラを、いかにコロプラらしさを失わずに前進させていくか？この1年は、考え、決断し、実行することの繰り返しでしたが、それは来るべき“巻き返しのとき”に向けた助走期間であり、パワーチャージ

の時間だと私は捉えています。誰よりもユーザーの気持ちに寄り添える感覚を持った創業者の馬場功淳をチーフクリエイターに据えることで、開発部門の体制を強化。次々とヒット作を生み出していけるように、引き続き環境を整えていきます。2023年9月期も、まだまだ厳しい状況は続くと考えています。しかし、今、私たちが打ち込んでいる布石は、近い将来、必ず花開くと信じています。

エンターテインメント事業は既存のタイトルが堅調

2022年9月期の業績について、エンターテインメント事業に関しては、売上高が前期比13.9%減、営業利益も前期比27.7%減と減収減益となりましたが、既存のタイトルは思ったほど悪くありませんでした。これはお客さまの評価が下がらなかったことの証ですので、好材料だと思っています。

ゲームやエンターテインメントの領域においては、お客さまに長く遊んでいただけることが大切ですので、そのための取り組みにもきちんとチャレンジしてきました。「クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ」が2022年3月で9周年、「白猫プロジェクト」が7月に8周年、9月には「ドラゴンクエストウォーク」が3周年を迎えるなど、お客さまに異なるタイプのタイトルを提供することができているのも、これまでの取り組みの成果です。これほど長くお客さまに愛されるタイトルをコンスタントにリリースするのは、他社でもなかなかできないことだと思います。

2022年9月期の業績はやや厳しい結果となりましたが、私たちには新作タイトルを開発するための財務的な余力は十分にありますので、これまでのタイトルを育てていくと同時に、年に2、3本の新作タイトルをリリースしていきたいと思っています。

新しい時代を切り開く新たなテーマに取り組む企業に投資

一方、投資育成事業に関しては、2022年9月期は社会情勢の変化もあって動きにくいところはありましたが、「Real × Virtual」「New Normal」「New Generation」といった時代を切り開いていくような新しいテーマに取り組んでいる企業に、株式会社コロプラネクストを通してコンスタントに投資していこうと考えています。

また、投資先は日本に限らず、東アジア、東南アジアを中心としたさまざまな国で、新しいテーマに取り組んでいる企業に積極的に目を向けていきたいと考えています。

コロプラ独自の世界観を世界中の人たちに

2022年10月26日にリリースした「白猫GOLF」は、普通のゴルフゲームとは異なり、リアルな操作を要求される対戦型のゴルフゲームです。見た目は「白猫」シリーズですが、実際にゴルフをやっているようなプレッシャーを受けながらプレーをする仕組みになっていて、練習ではしな



いようなミスが出るなどの味付けも加わったゲームになっているのが特徴です。しかも、5言語に対応し、約170ヵ国への同時リリース。海外のプレーヤーと対戦することも可能です。リリース後の初動は堅調に推移しており、今後の業績への寄与が期待されます。
スマートフォン向けゲームはいまやレッドオーシャンですが、そこに対してどうアプローチしていくのかといえば、日本だけではなく世界を視野に入れながら、独自の世界観をもったタイトルでアプローチしていくことが重要だと私は考えています。やみくもに、がむしゃらにやっても無駄で、「コロプラでしかできない、コロプラらしいもの」を出していく。「これ、面白そうだな」「これ、変わっているな」などと思っていただけるようなコロプラらしい世界観が、お客さまが手に取る理由になることが重要だと考えています。コロプラ独自の世界観を、世界中の人たちに楽しんでいただけるような体制を整えていきたいと考えています。

伸びているマーケットは見逃さず、新たな技術を積み重ねていく

2022年9月に開催された「東京ゲームショウ2022」でも、既存ゲームのNFT化（非代替性トークン）や、ブロックチェーンゲームと呼ばれるものが見られるなど、ブロックチェーンやNFT、Web3といった言葉が次第に市民権を得てきています。そうした状況のなか、私たちもこの新しい事業分野に参入していくことを2022年11月9日に発表しました。
新会社「株式会社Brilliantcrypto（ブリリアンクリプト）」を設立し、代表取締役会長 チーフクリエイターの馬場功淳が代表取締役を務め、自らが事業を牽引していきます。
ブロックチェーンやNFTなど新しい技術を活用したゲームが、スマートフォン向けゲームの上に“ミルフィーユ”のように住み重なる収益構造となっていくことが理想です。
その上で、これからは、コロプラグループの各法人が得意な分野で実績を上げていくことも必要になってくると思います。株式会社MAGES.のアドベンチャーゲームや株式会社360ChannelのXR映像制作やWEBmetaverse事業などがそれに当たります。また、今後は、海外の有望なゲームのライセンスを買って日本で展開したり、新規事業を立ち上げたり、有望な企業をコロプラグループに取り込んだりするなど、さまざまな展開を想定しています。中長期的には、スマートフォン向けゲームだけでなく、周辺領域を強化し、コロプラグループとして、更なる成長を実現させていきたいと考えています。



感染症対策を施した働きやすいオフィスに移転

2022年2月、本社オフィスを恵比寿ガーデンプレイスから六本木の東京ミッドタウンに移転しました。コロナ禍でのオフィス縮小が目的だと思われがちですが、実際はそうではなく、たまたまこの時期がオフィス更新の時期でもあり、準備を進めていたものでした。
しかし、移転の検討中にコロナ禍になってしまったため、専門家の意見を取り入れながら、感染症対策に特化した次世代型オフィスを目指すことにしました。例えば、換気設備を大幅に増強したり、床材に抗ウイルス素材のリノリウムを使ったり……。みんなが安心して働けるよう、万が一新たな感染症がやってきても大丈夫、というくらい入念に環境を整えました。
さらには、ビジネス書から漫画まで約3,000冊の蔵書を揃えた「クマ図書館」、マッサージ師が



常駐するマッサージルーム「Kuma　SPA」、牛丼の自動販売機、フリーで食べられる「無限バナナ」などをオフィス内に設置し、従業員が働きやすい環境を整えました。
もっとも、蓋を開けてみたら、移転当日の2月1日は、オミクロン株が急拡大し、第6波到来のまっただ中。出社率も2割ほどに留まるなど、大変な船出になりました。ただ、今は約6割の従業員が出社。オフィス内もだいぶ人が増えました。

サステナブルな社会の実現へ、コロプラとしての重要課題を特定

これまでも社会や環境に配慮した事業活動を行ってきましたが、2022年9月期には、サステナブルな社会の実現に向けてコロプラグループが取り組むべきマテリアリティ（重要課題）を、「社会・ステークホルダーからの期待」と「コロプラの発展に必要な3つの要素（人材・テクノロジー・事業環境）」の両軸から特定。コロプラグループ全体で推進することによって、中長期的な企業価値の向上を目指すとともに、サステナブルな社会の実現に貢献することを決めました。
まず会社として、より長く、継続して運営していくことが社会全体のサステナビリティにつながると考えています。エンターテインメント分野、特にオンラインゲームには継続してサービスを提供していけるという特徴がありますので、コロプラとしてもサービスをできる限り継続して提供していくことを目指します。
また、できるだけ多くのクリエイターを輩出していくことも、私たちのミッションであると同時に、SDGsの「4.質の高い教育をみんなに」「9.産業と技術革新の基盤をつくろう」に関わるものと認識しています。さらに、感染症対策を施したオフィスへの移転は安心して働ける環境づくりの具現化であり、グリーン電力を導入した新オフィスは事業推進と環境保全の両立を満たしていると考えています。
サステナビリティの分野においても、投資家の皆さまが求めているレベルを今後もしっかり継続していきたいと思います。

今後の成長に向けて

市場が転換期を迎えている今、何事においても先々を見据えて取り組んでいくことが重要です。時代に乗り遅れないよう、現状を見据えながらも常に新しい分野にアンテナを張っていきます。そして、エンターテインメント事業の未来を信じて新作タイトルの制作・リリースに力を注いでいきます。また、投資育成事業についても、市況がよくなれば、数字も結果として返ってくると思いますので、引き続きコンセプトは変えずに、世界中の企業を視野に入れて、積極的に投資していきたいと考えています。
新経営体制に移行して1年。準備も整い、市況に合わせて徐々にアクセルを踏んでいける状況となりました。今後もグループ全体のバランスをとり、M&Aや新規事業の種をつくっていくことをベースに、来年、再来年の成長につなげていきたいと思いますので、今後とも、ご支援、ご注目、ご期待をしていただければ幸いです。

価値創造プロセスイメージ

2021年の社長交代から1年。
引き続き、「最新のテクノロジー」と「独創的なアイデア」で新しい体験を届けてまいります。

Input

製造資本
ゲーム作りを支える環境
安心して働ける環境、健康経営の推進、
感染症対策に特化したオフィスなど

知的資本
ゲーム配信を支える運営力と特許
国内スマートフォンゲーム …… 13本
特許数 …… 600件

人的資本
新しい体験を生み出す組織の多様性
グループ会社 …… 7社
従業員数 …… 1,348名
（うち、単体780名）

社会・関係性資本
熱量の高いユーザーとの関係性
QAU※ …… 449万人

財務資本
盤石な財務基盤
総資産 …… 832億円
現預金 …… 603億円

自然資本
事業活動を支えるエネルギー
電気使用量 …… 60万kwh※
（再生可能エネルギー使用比率約50%）※

Business Model

Vision
最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで“新しい体験”を届ける

事業	戦略	優位性
エンターテインメント事業	価値創造のための戦略	“祖”となるコンテンツの創出
投資育成事業	P.15	P.13
P.11		タイトルの開発・運用体制
		P.14

持続的な成長を支える経営基盤
サステナビリティへの取り組み P.22
コーポレート・ガバナンス P.33

Output

経営成績（2022年9月期）
売上高
325億円
営業利益
43億円
P.41

エンターテインメント事業
スマートフォンゲームのリリース本数
1本
コンシューマーゲームのリリース本数
8本

投資育成事業
Exit件数
2件

Outcome

Mission
“Entertainment in Real Life”
エンターテインメントで
日常をより楽しく、
より素晴らしく

コロプラの社会的価値
ユーザーさま
従業員等
地域・社会
株主・投資家

コロプラの経済的価値
中長期成長イメージ P.12



ステークホルダーエンゲージメント P.10

※QAUは、ダウンロード日から7日目以降に2022年7月～9月において一度でもタイトルを立ち上げたユーザーさまの数。各タイトルの単純合算値です。
※電気使用量は、2021年10月～2022年9月のコロプラ単体の概算数値となります。また再生可能エネルギー使用比率は、2022年4月～2023年3月の見込使用率を記載しております。

ステークホルダーエンゲージメント



ステークホルダー	関心・期待	マテリアリティ	対話	Outcome
	● コロプラらしい“ワクワク”、“ドキドキ”するようなエンターテインメント ● 安心、安全に遊べる環境	● 事業推進と環境保全の両立 ● 次世代の育成 ● サステナビリティを推進するガバナンス	● 日々のサービス運営やユーザーサポート ● コーポレートサイトやプロダクトサイトの充実	● エンターテインメントの提供を通じたより楽しく、より素晴らしい日常の創出に寄与
	● 働きがい、成長機会のある職場環境 ● 多様な働き方とキャリア形成	● 安心して働ける環境づくり ● 健康経営の推進 ● 次世代の育成	● 教育研修、公正な評価制度 ● 働く環境の整備（オフィス、在宅勤務制度など） ● エンゲージメント調査、ストレスチェックの実施	● 従業員の多様なキャリア形成と豊かな生活の実現
	● 環境問題、環境負荷の低減 ● 地域との共存共栄、活性化 ● 雇用の創出	● 事業推進と環境保全の両立 ● 安心して働ける環境づくり ● ダイバーシティの推進 ● 次世代の育成	● 社会貢献活動などを通じた地域社会への取り組み ● コーポレートサイト、求人サイトの充実 ● SNSなどを通じた情報発信	● 事業活動を通じたサステナブルな社会の実現に寄与
	● 事業成長を通じた企業価値の向上 ● 株主還元や株価上昇を通じたリターン ● 適切なガバナンス体制の構築やサステナビリティへの取り組み	● 事業推進と環境保全の両立 ● サステナビリティを推進するガバナンス	● 株主総会、決算説明会などを通じた適切な情報開示 ● IRサイトの充実やSNSを通じた情報発信 ● 1on1ミーティングやカンファレンス参加による投資家との交流	● 企業価値の向上と株主還元によるリターンの最大化

コロプラの事業

引き続き、『エンターテインメント事業』『投資育成事業』の2つの事業を軸に当社のMissionである
「“Entertainment in Real Life” エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」の実現に向けて取り組んでいきます。

エンターテインメント事業

スマートフォンゲーム

ジャンルにとらわれない多種多様なスマートフォンゲームを国内外向けに数多く提供しています。主力タイトルは、2013年3月リリースの「クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ」、2014年7月リリースの「白猫プロジェクト」、2018年1月リリースの「アリス・ギア・アイギス」となります。また、「白猫GOLF」を約170ヶ国に配信するなど、海外展開も積極的に進めています。





サイトはこちら

コンシューマーゲーム

2020年4月にグループインした総合エンターテインメント企業の株式会社MAGES.が企画、開発するなどコンシューマーゲームにも注力しています。「STEINS;GATE」を代表とする科学アドベンチャーシリーズや「メモリーズオフ」シリーズなどゲームを原作とするオリジナルタイトルに加え、アニメやライトノベル、コミックから派生した作品も手掛けています。



©MAGES./NITRO PLUS

サイトはこちら

XR／メタバース

XR／メタバースサービスを提供しています。2014年にVRゲームの配信を開始し、2016年5月に360度動画を配信するプラットフォーム「360Channel」を開始。また、2022年にはウェブブラウザ上で手軽にメタバースを楽しめるWEBmetaverse事業を展開するなど、今後、XR／メタバースが普及する未来を見据え、じっくりと事業に取り組んでいます。



VRゲーム

WEBmetaverse
2022年2月からWEBmetaverse事業を開始

360Channel
360度動画関連事業を展開する
株式会社360Channel

サイトはこちら

自社IP展開＆グッズ関連

ユーザーさまにより長く愛されるIPに育てるため、IPの育成を目的としてゲーム運営の周辺領域に注力しています。主な取り組みは、①自社IPを使用した派生タイトルの開発、②コンシューマーやPCなど他プラットフォームへの展開、③描き下ろしのイラストなどを使用したオリジナルグッズの販売、④ユーザーさまとのエンゲージメント強化に効果のあるオンラインイベントの開催、⑤地上波の放映やOVAの配信などアニメへの展開となります。また、「コロカ」を活用したリアル連携サービスなどゲーム以外にも様々な事業を展開しています。





サイトはこちら

投資育成事業

投資事業を展開する株式会社コロプラネクストでは、複数のファンドを運営しています。現在は、「Real x Virtual」「New Normal」「New Generation」の3つのテーマで、国内外のエンターテインメント、BtoC企業を中心に、創業初期のシードから上場間近のレイターまでオールステージで幅広く投資を行っています。

主なファンド

- 1号ファンド …… 学生起業家への投資
- Colopl VR Fund (2号ファンド) …… XR関連企業への投資
- 3号ファンド …… 主に30歳以下の若手起業家への投資
- Colopl VR Fund2 (4号ファンド) …… XR関連企業への投資
- 5号、6号、7号、8号ファンド …… 純投資を目的とした投資
- The Next Unicorn Fund …… 東アジアや東南アジア企業への投資

主な投資先はこちら

中長期の成長イメージ

「“Entertainment in Real Life”エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」をMissionとし、
それぞれの事業をグロースさせることで持続的な成長を目指します。



コロプラの優位性 1

最新のテクノロジーと独創的なアイデアで“祖”となるコンテンツを創出

当社はこれまで、過去にない新しい体験を届けるコンテンツ、いわば“祖”となるものをつくることに挑戦し続けてきました。
当社の祖業であるGPSを活用した世界初の位置情報ゲーム「コロニーな生活」から始まり、2013年3月にはスマートフォン初の本格的クイズゲーム「クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ」、2014年7月には指一本で本格的なアクションゲームを可能にした「白猫プロジェクト」、2021年7月には完全生配信と本格ゲームを一つのタイトルで実現する新ジャンル『Live Playing Game』を開拓する「ユージェネ」など、最新のテクノロジーと独創的なアイデアで世の中に新しいエンターテインメントを届け、成長してきました。
新しい体験を生み出すことは決して楽なことではありませんが、どんなに苦しくても“祖”となるコンテンツを作り続け、今後も多くのユーザーさまに楽しんでいただけるサービスやタイトルを提供してまいります。





コロニーな生活





コロプラの優位性 2

タイトルの運用・開発体制

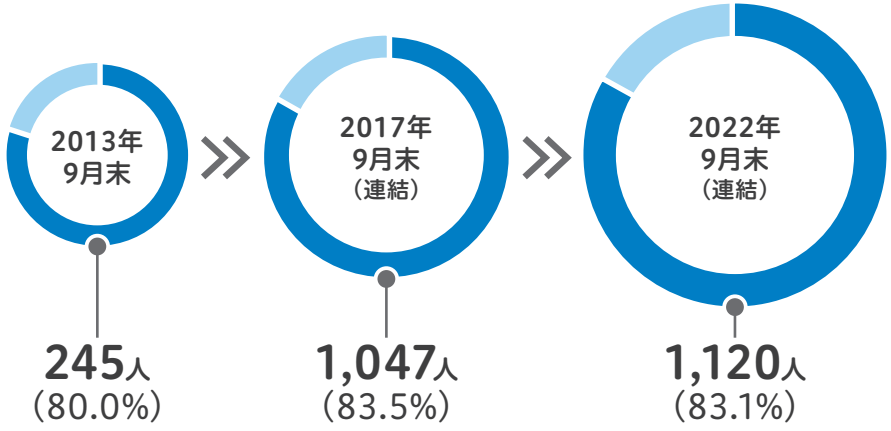
代表取締役会長　チーフクリエイターの馬場が自ら新作ゲームの開発、新事業の創出を担っています。また、既存タイトルの長期的な運用と新作タイトルの連続的な投入を実現するため、社としてクリエイターの人材確保と数値やデータに基づいた意思決定も行っています。

クリエイターの人材確保としては、現在、グループ従業員の8割超をクリエイターが占めています。そのため、内製比率が極めて高く、運用・開発ノウハウをグループ内で共有できる体制を整えています。

数値やデータに基づいた意思決定としては、社内で「データサイエンスチーム」を編成し、膨大な数値やデータを迅速かつ徹底的に分析した上で成功確率の高い合理的な判断をしています。それにより、緻密なゲームパラメータの調整、効率的な広告出稿などを可能にしており、加えて分析データをグループ内に蓄積し、タイトルを横断したデータの活用を実現しています。

グループ従業員に占めるクリエイターの割合

連続的な新作タイトルの投入に向けて人材を確保してきました



CFO & CHRO Message

社内外に対する発信力が増したこの1年
共感し、「働きたい」と
思ってもらえる会社に



取締役 CFO 兼 CHRO
原井 義昭

新社長就任とオフィス移転
2022年9月期は大きな変化のあった1年

2021年12月、創業者の馬場が新作タイトルの開発に集中するという目的で、宮本が代表取締役社長に就任。経営は新しいチームにバトンタッチされました。社長が交代するということは会社にとって非常に大きな変化で、新しい社長のやり方や考え方が浸透するには、それなりの時間が必要です。新体制になって約1年。この2022年2月に新オフィスへの移転が完了したことも後押しして、“心機一転、がんばっていこう”という気持ちが高まってきており、今後に向けた準備が整いつつあると感じています。

既存タイトルは堅調に推移
新作については開発のスピードを上げる体制が整った

2022年9月期の業績につきましては、既存タイトルに関しては堅調に推移。とくに大きな売上を占める「ドラゴンクエストウォーク（企画・制作：株式会社スクウェア・エニックス、開発：当社）」が、前年とほぼ同程度の売上を確保することができたことは、私たちにとって好材料でした。
一方で、新作タイトルをリリースしていかないと売上が積み上がっていかない状況のなかで、当社が開発を担当し、株式会社バンダイナムコエンターテインメントから配信された新作タイトル「テイルズ オブ ルミナリア」は残念ながら大きなヒットにはつながりませんでした。
また、投資育成事業においては、社会情勢の変化などもあり、当初予定していた投資先の上場が延期になるなどの影響が少なからず発生しました。
ただ、この1年で、会長の馬場がどのようなことをやっていくのか、また社長の宮本や私たち経営陣が何をやっていくのかが整理できましたので、引き続き、新作タイトルの開発に力を入れていきたいと考えています。

世界同時リリースの「白猫GOLF」に期待
今は2024年9月期以降の巻き返しに備えた準備期間

2023年9月期については、2022年10月26日にリリースされた「白猫GOLF」に注目です。「白猫GOLF」は自社の主力タイトルである「白猫プロジェクト」の派生タイトルであり、コロプラとして初めて全世界同時リリースを行ったタイトルです。滑り出しは堅調に推移しているので今後の業

績への寄与に期待したいところです。また、その他の新作タイトルも順調に開発が進んでいます。2022年11月9日に発表したブロックチェーンゲームへの参入も含め、2024年9月期以降の巻き返しを前に、今はアクセルを踏む時期に来ていると考えています。2023年9月期は新体制への移行の仕上げの段階と捉え、2024年9月期の成果につながる年にしていきたいと思います。



財務戦略 盤石な財務基盤を維持し、引き続き安定的かつ継続的な株主還元を

2022年9月期の配当は、当社のVisionを実現するための持続可能性の担保と機動的な成長投資が可能となるキャッシュを確保し、その基準を上回る部分は安定的かつ継続的に株主還元していくという方針のもと、1株当たり20円といたしました。

現在の現金保有水準は550億円程度と考えています。まず、持続可能性の担保となる現金保有については、プラットフォームの入れ替えなど不測の事態が起こった際に、現在の企業規模を維持しつつ、それに対応するため450億円程度が必要であると算出しています。移転に伴う家賃の2重支払いの解消や正社員にこだわらない人材の活用で効率化を推進したことにより、前期より減少していますが引き続き新規ゲームの開発には3年程度かかると想定しています。ここに成長分野への機動的な投資を実行するための100億円を加え、合計で550億円程度を適正な現金保有水準としています。

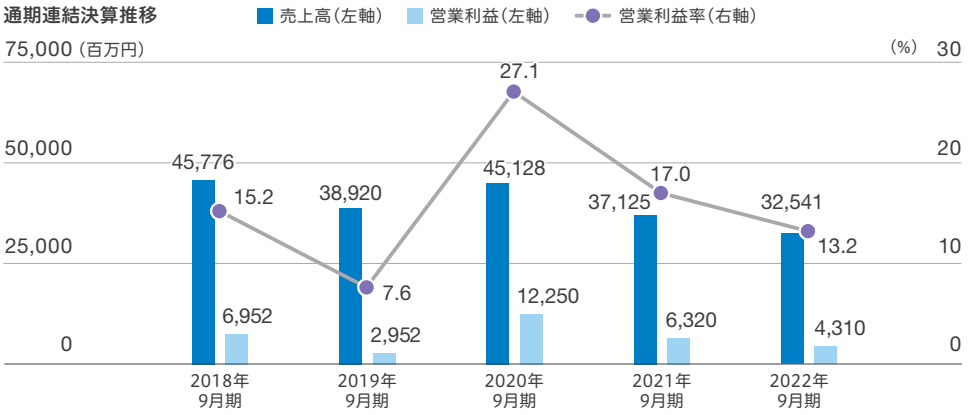
引き続き、連結業績やDOE、キャッシュフロー及び資本の効率性を総合的に勘案した上で、安定的かつ継続的に株主の皆さまに還元してまいります。

人材戦略 人材の多様性を確保し、ハード、ソフトの両面で働きやすい環境に

コロナ禍でより人材の採用が難しくなっているなか、働く人に選ばれるような会社にしていくことが最重要課題だと実感していますので、全社を挙げて会社の魅力を高めていくことが大事だと考えています。

2022年9月期からコロプラのゲーム表現や最新の技術を活用した取り組みなどを開発者自らがブログで発信するようになりました。これはクリエイターやエンジニアの採用を意識した試みで、技術系の記事を中心にカルチャーや働き方などコロプラの魅力を広く知っていただく

2022年9月期の連結業績概要（単位：百万円）	2021年9月期	2022年9月期
売上高	37,125	32,541
売上原価	24,108	22,704
売上総利益	13,016	9,836
販売費及び一般管理費	6,695	5,526
営業利益	6,320	4,310
経常利益	7,843	5,732
税金等調整前当期純利益	4,251	5,732
親会社株主に帰属する当期純利益	3,047	2,414





コーポレートサイトのサステナビリティページを刷新




新オフィスは感染症対策に特化



ために現場目線で発信しています。また、新体制に移行した直後に社長直属の広報室を設立し、広く情報を発信するようになったことで、さまざまな取り組みがメディアに取り上げられるようになりました。コロプラからの発信が増えたことは、新体制になって大きく変わった点だと思いますので、これをコロプラの魅力の訴求につなげていきたいと考えています。

健康経営の推進

コロプラでは、2022年9月期に、サステナブルな社会の実現に向けて、コロプラグループが取り組むべきマテリアリティ(重要課題)を特定しました。そういったなかで、2022年2月に、本社オフィスを恵比寿から六本木に移転したわけですが、新オフィスは感染症対策に特化したオフィスとなっており、6月には国際的なオフィス認証制度「WELL健康安全性評価」を取得しました。「WELL健康安全性評価」は、2014年に米国で開発された建築物の空間評価システムで、施設やオフィスを「人間の健康」の視点で評価・認証するものです。公表されているプロジェクトの中では、エンターテインメント企業で初の取得となり、コロプラとしては、健康経営の一環と捉え、この認証を取得しました。また、健康経営の取り組みのひとつとして、「関東ITソフトウェア健康保険組合」が主宰するウォーキングイベント「歩Fes.」に、社員の参加を推奨するなどの取り組みも行いました。役員の参加を必須とし、「ColoTube」という社内の動画サイトで「役員の誰がいちばん歩いたか?」といったクイズなども実施しました(笑)。それが奏功したのか分かりませんが、約2割の社員が参加してくれて、上限である1日2万歩を31日間続けて歩いた人が何人もいるなど、想像以上にハイレベルな争いになりました。これによって健康経営への啓蒙ができたり、社員同士のコミュニケーションが生まれたりするなど、イベント参加の効果は大きかったと感じています。

ダイバーシティの推進

ダイバーシティに関する新たな出来事としては、2021年12月からハロルド・ジョージ・メイ氏が社外取締役として取締役会に加わったことがいちばん大きいと思います。外国籍で、さまざまな企業の社長を歴任されてきた方に入っていただくことで、多様性は高まったと思いますし、議論も活性化したと感じています。

一方、女性の取締役がいない点は引き続きの課題ですので、そこは指名・報酬諮問委員会などで議論し、準備を進めています。

「女性活躍推進」という面では、これまでも、育休制度をはじめ育児をしながらでも働きやすい環境は整えてきていますので、「管理職を目指したい」という女性がどんどん出てくることを期待しています。ただ、これは一朝一夕にできるものではないと思っていますので、引き続き取り組みを強化していきたいと考えています。

知財戦略 コロプラが持つ知財を有効活用するため、全社を巻き込んだ活動を強化

新しい取り組みとしては、全社を巻き込んだ知財の活動を強化しています。
まずは発明審査会において、技術部門を管掌している取締役の池田が参加することで、発明審査会に知財の視点と技術の視点の双方を取り入れ、議論することに取り組んできました。
さらに、全社への啓蒙活動として、知財部門の社員がエンタメ感あふれるドラマ仕立ての動画を制作しました。この動画は多くの社員に閲覧され、全社的に知財に関する理解が高まったと感じています。
また、今後は、業界のクロスライセンス契約の締結も増えていくと予測しています。そのことを視野に入れ、コロプラが企画して情報に関するコミュニケーションを図ったり、業界団体の知財のイベントに参加したり、クロスライセンスへの取り組みも積極的に行っています。

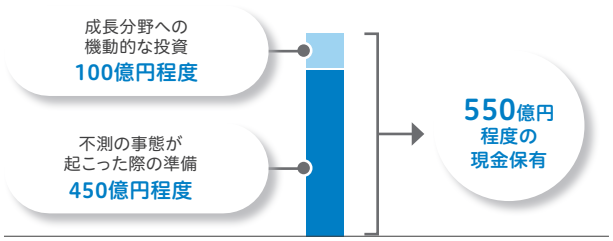
コロプラに共感してくれる人を増やし魅力ある企業へ

ビジョンを掲げ、資本を集め、それらを活用し結果を出し、結果について説明することがCxOの役割だと考えています。しっかりとした結果を出すためには、多くの人たちの共感を呼ぶことがとても大事です。そのためにも、社会的な要請や社会の変化に合わせて、ビジョンと会社の方針を示す必要があります。コロプラで言えば、フィロソフィー（Mission、Vision）を通して、「コロプラは新しいモノづくりをやっていくんだ」という基本方針とともに、健康経営やサステナビリティなどの方針についても発信していく。そうやって共感してくれる人を増やしていくことで、必然的に優秀な人材が当社に集まってくることが理想であり、現在働いている社員にも「コロプラってこんないいところがあるよね」と実感してほしいと思っています。
新体制になって約1年。今後に向けた準備は整いました。ステークホルダーの皆さまにおかれましても、当社の今後の成長にご期待いただくとともに、引き続き応援を賜りますようお願い申し上げます。

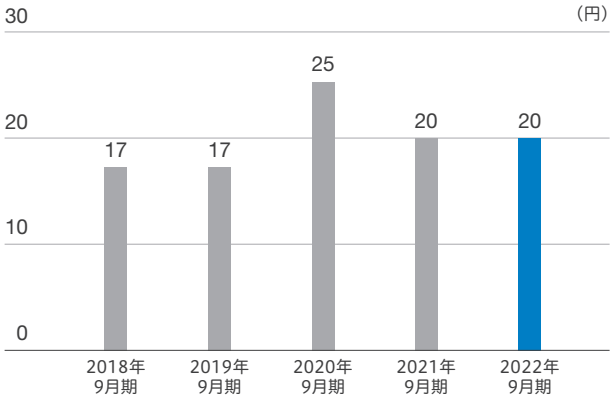
現金保有の考え方

① 既存事業の安定化 ② 成長投資 ③ 株主還元

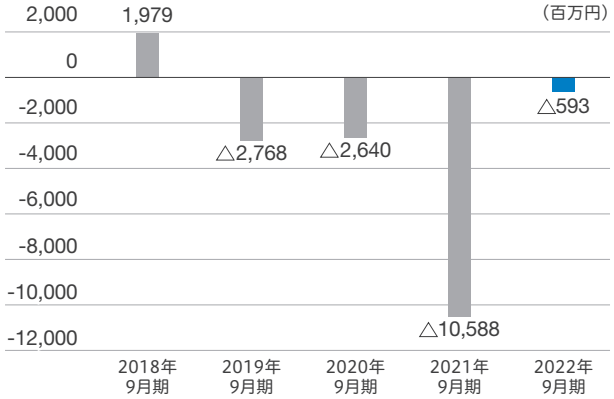
①②を考慮した現金保有水準を上回る部分を③に充当



1株当たり配当金の推移



投資キャッシュ・フローの推移



特集 1　チーフクリエイター × エンターテインメント本部管掌取締役対談

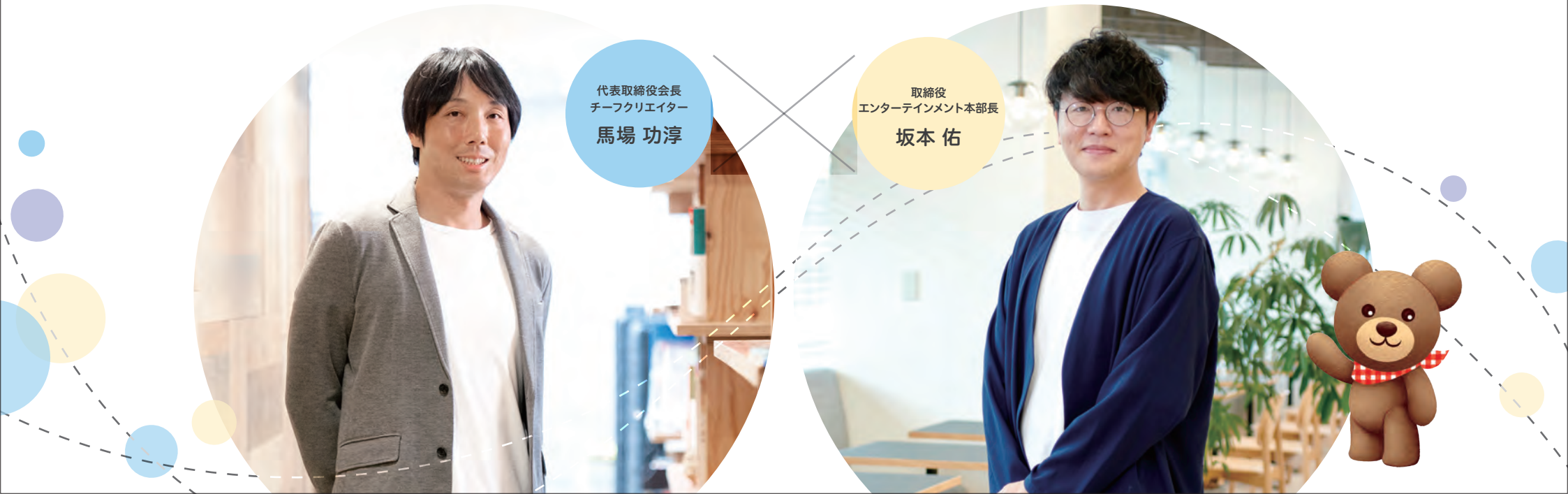
4人のリードクリエイターを選任

価値創造の源泉となる開発体制をさらに強化し新作タイトルの開発に挑む

昨年12月に新体制となり、約1年が過ぎました。ご自身はもちろん、社内のスタッフや開発メンバーの皆さんには、どのような変化があったと感じていらっしゃいますか？

馬場　当社グループの経営に関することは社長の宮本に任せ、この1年、私はチーフクリエイターとして、おもに新作ゲームの開発に携わってきました。これまで社長とクリエイターという2つの役割を担ってきたことを考えれば、時間的な余裕もでき、クリエイターとしていろいろなことを考える時間が増えました。その意味では、新体制への移行はよかったと考えています。ただ、1年という短い時間なので、私自身が手応えを感じる成果を得るには、もう少し時間が必要だと感じています。

坂本　馬場がチーフクリエイターに就任したことで、開発メンバーの間では良い意味で緊張感が強くなったように感じます。馬場は昔からクオリティを重視するタイプなので、その人間がクリエイターのトップに立ったということで、メンバーからも以前にもまして品質の良いものが上がってくるようになりました。また、2022年9月にはリードクリエイターという制度を新設し、馬場が4人のリードクリエイターを任命し、馬場とともに新作タイトルの開発に取り組む体制としました。今は新作タイトルの開発難易度が上がってきていますから、より組織的にクオリティの高い新作タイトルを開発する体制を整えることが目的です。さらに、新体制に移行したことで、これまで以上に近くで馬場の仕事ぶりや考え方などに接することができるようになり、私自身もクリエイターとして刺激を受けるようになりました。





代表取締役会長
チーフクリエイター
馬場 功淳

メタバースやブロックチェーン、NFTなど次世代技術を活用した新事業や新作タイトルについては、どのように考えていらっしゃいますか？

馬場 2022年11月9日に、ブロックチェーンゲームの開発を行う「株式会社Brilliantcrypto（ブリリアンクリプト）」を設立しました。近年、世界的にブロックチェーン技術や暗号資産、NFTを活用したGameFiなどの分野が注目を集めており、今後の成長も期待されています。すでにPlay to Earnなどブロックチェーンゲームは存在していますが、現在のPlay to Earnは持続可能性に課題を抱えていると考えています。Brilliantcryptoでは、そんなPlay to Earnが抱える課題に向き合い、ゲームをプレイすることが世の中に価値を生み出す「Proof of Gaming」というコンセプトで持続可能なPlay to Earnを実現していきたいと考えています。
当社は最新のテクノロジーと独創的なアイデアで多くの新しいエンターテインメントを提供し、成長してきました。ブロックチェーンの分野においても、急速な市場の変化を迅速にとらえ、新しいエンターテインメントが提供できるよう開発に取り組んでいきたいと考えています。

コロプラの競争力・成長の源泉であるクリエイターの育成や活躍推進が重要だと思います。このクリエイター育成や活躍推進について、大切にしていることを教えてください。

坂本 クリエイターの育成は、正直、難しいです。というのも、クリエイターの能力というのは、その人がこれまでインプットしてきたさまざまなものの総量が関係してくるからです。今さら何かを教えたからといってその人のクリエイターとしての能力がすぐに高まるかといえば、そうではないと考えています。

馬場 私たちにできることは、資質のある人材を発掘し、機会を与えることだと思っています。資質のあるクリエイターであれば、こちらが育てようと思っていなくても、機会を与えれば勝手に育っていってしまいますからね。育てるなんておこがましいのかもしれません。ただ、機会を与え、適宜アドバイスをすることは必要かもしれません。

坂本 そうですね。自分の才能に気づいている人はそれでいいのですけれど、自分の得意が分かっていなかったり、「好き」を先行してしまう人は多いので、そういう人たちに対しては、「キミの能力はこうだ」とか、「キミが本当にやりたいことはこうだよ」といったことを見つけ、本人に話し、ちゃんと才能のある人が自分の本当の才能に気づけるようにアドバイスすることは心がけています。いろんなバイアスがかかってしまっていて、自分の才能に気づいていない人は意外と多いので、そんな様子が見て取れるときは声をかけてアドバイスするようにしています。

馬場 それぞれのクリエイターが才能を伸ばしていくためのアドバイスというのは、坂本に任せています。私は、私自身の企画も含め、新しい企画を発案し、しっかりとクオリティを上げることに注力していきたいと考えています。

坂本 やはり、馬場には新しいモノを生み出すというところに注力してほしいので、馬場がそこに注力できるように振る舞いたいな、と思っています。

取締役
エンターテインメント本部長
坂本 佑



では、クリエイターに必要な資質はどんなことだと考えていらっしゃいますか？

馬場　ひと口にクリエイターと言っても、どんな環境で仕事をしているかで必要な資質は変わってくると思っています。個人や小さな企業でクリエイターとしてやっていくためには突出したクリエイティブな才能が必要だと思います。でも、企業で働いているクリエイターは、何よりバランスの良さが必要だと私は思っています。全方位での賢さというのでしょうか。学ぶ力や、これまでの知識だけに頼らず原理原則でモノを考えていく力、自分のなかに取り込んださまざまなモノを処理して出力できる力など、いろんなところでバランスの良さは問われると思います。あとは対話する力も大切ですね。相手の意味するところが解釈できる素地、素養は必要だと思います。

坂本　そうですね。それに加えて、私は執着も必要だと思っています。「つくりあげる」「実行する」など、形にするまでには結構な苦労が伴うので、「やりきれる」という素養は一種の才能だと思っていて、私はそこも大事にしています。諦めて、「無理だ」と言ってしまうのではなく、やりきるところまでいける執着力も、私はクリエイターに必要な資質だと思っています。

今後の展望や目標をお聞かせください。

馬場　私の立場から言うと、今開発している新作タイトル、そして新しく取り組み始めたブロックチェーンゲーム、それらが日の目を見ることですね。

坂本　会社として何か市場を驚かせるようなコンテンツをリリースしたいと思っています。そして、そこを目標に据えつつ、弊社が大事にしているIPやこれまでやってきたものを多岐に展開して、事業として広げていきたいと考えています。

逆に、課題として感じていることを教えていただけますか？

馬場　リードクリエイターという制度をつくりましたが、会社の規模として4人という人数が多いのか少ないのかは分からないのですが、私としてはあと2人くらいいてもいいんじゃないかな、と思います。

坂本　そうですね。ゲーム会社一般と考えたら4人はそれほど少ないとは思いませんが、コロプラがやろうとしていることを考えたら、馬場が言う通り、あと2人は必要だと思います。

馬場　会社はやはり人ですから、力のある人材を増やすということは、課題です。とくにゲームづくりは人なので、リードクリエイターはもちろん、リードクリエイターがものづくりをするときのキーマンとなる、技術やアートの部分で能力を持った人材も増やしていく必要があります。お客さまの目はどんどん厳しくなってきていますから、お客さまの期待を超える新作タイトルをつくっていくためには、人材がまだまだ足りないんじゃないかな、と考えています。

坂本　「最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで“新しい体験”を届ける」というのがコロプラのVisionなのですが、これはなかなか難しいことで、これを何年も続けられている会社はほかにはありません。そういった状況のなかで鍵を握っているのが、馬場でありリードクリエイターなので、もう少し人材がほしいという馬場の気持ちは分かりますね。

最後に、投資家をはじめとしたステークホルダーの皆さまに向けて、メッセージをお願いいたします。

馬場　当社グループはこれからも新しいエンターテインメントを世の中に届けるべく、さまざまなことにチャレンジしてまいります。今後ともご支援のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

坂本　目の肥えたお客さまにも喜んでいただけるような新作タイトルを開発できるよう精進してまいりますので、これからもご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。



コロプラのサステナビリティ

当社は、「“Entertainment in Real Life”エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」というMissionのもと、エンターテインメントを通じて社会課題の解決を図り、グループ全体でサステナブルな社会の実現に貢献してまいります。

マテリアリティ

サステナブルな社会の実現に向け、当社が取り組むべき重要課題を「社会・ステークホルダーからの期待」と「コロプラの発展に必要な3つの要素（人材・テクノロジー・事業環境）」の両軸から特定しました。事業活動を通じて、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上を目指してまいります。

マテリアリティ		対応するSDGs
E 環境	● 事業推進と環境保全の両立	
S 社会	● 安心して働ける環境づくり	
	● ダイバーシティの推進	
	● 健康経営の推進	
	● 次世代の育成	
G コーポレート・ガバナンス	● サステナビリティを推進するガバナンス	



E 環境

事業推進と環境保全の両立

**サステナブルな社会を実現するために、環境問題への取り組みを重要課題と捉え、事業の推進と環境保全を両立するさまざまな施策に取り組んでいます。
その中でも、SDGsにおける目標の一つである「気候変動」の要因とされる地球温暖化対策への取り組みを強化しております。**

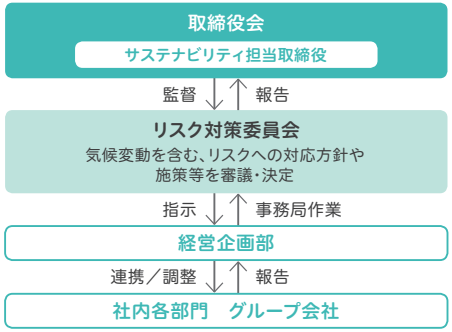
TCFDに基づく情報開示

気候変動が、事業にもたらす影響を評価する動きが広まっていることを受け、2022年12月より気候関連財務情報開示タスクフォース(TCFD)提言に賛同を表明いたします。TCFD提言の枠組みに基づく情報開示を下記にまとめました。

※TCFD提言
G20の要請を受け、金融安定理事会(FSB)が設置した気候関連財務情報開示タスクフォースが2017年6月に公表。

ガバナンス体制

代表取締役社長を”サステナビリティ担当取締役”に任命し、「リスク対策委員会」において、気候変動関連のリスク対応の審議・検討をし、その結果を取締役会に報告しております。取締役会は必要に応じて改善指示を実施し、監督を行っています。



戦略

コロプラグループは、気候変動が事業に与える影響(リスク及び機会)については、現時点で以下のとおり認識しています。なお、リスク・対策及び機会の検討にあたっては、2℃程度に抑制できる「2℃未満シナリオ」及び、脱炭素社会への移行が推進せず、平均気温が4℃上昇する「4℃シナリオ」に区分しております。

① 2℃未満シナリオ

	認識しているリスク	対応
移行リスク	炭素税の導入や規制・開示義務の拡大による事業コストの増加	● 脱炭素(省エネルギー化)へ向けた対応の整備 ● 新たな規制等への迅速かつ適切な対応
	環境変化や気候変動に伴う投資家の行動や価値観の変化	● TCFD提言等の気候変動対応関連の取り組み強化
	上記リスクへの対応遅延による、ブランド価値の毀損やステークホルダーからの評価の低下	● サステナビリティへの取り組み(グリーン電力、ペーパーレス化推進等)の継続及び発信

② 4℃シナリオ

	認識しているリスク	対応
物理的リスク	災害の激甚化により、当グループ拠点への物理的・人的被害の発生	● 事業継続計画(BCP)の定期的な見直し
	平均気温の上昇や感染症の増加に伴う、ライフスタイルの変化	● リモートワークを含む多様なワークスタイルの推進

③ 当社グループの事業に与える機会

	プラスの影響
機会	● 行動や価値観の大きな変化に伴う新たな事業機会の獲得 ● オンラインでのイベント増加等に伴う「WEBmetaverse事業」などの収益拡大
	● 上記リスク対応の実施や事業機会獲得による企業ブランドイメージやレピュテーションの向上

リスク管理

気候変動に関するリスクについては、経営企画部のとりまとめにより、全社的なリスクを一元的にマネジメントしているリスク対策委員会にて分析及びその対応策について議論を行います。そして、対応方針の策定を推進するとともに当該リスクを、定期的に取締役会に報告いたします。

指標と目標

コロプラグループでは、気候関連リスク・機会を管理するための指標として、CO_2排出量を算定いたしました。実績は、以下のとおりです。

CO_2排出量実績(集計範囲:当グループ全体 単位:t-CO_2)

項目		2020年4月～2021年3月	2021年4月～2022年3月
CO_2排出量(t)	Scope1	0	0
	Scope2	1,347	1,252
	Scope3	-	2,161

※Scope3に関しましては、主な排出項目となる外部クラウドサーバーからの排出量となります(グループ会社除く)。今後、Scope3の他のカテゴリの算出可否についても、検討してまいります。

Scope1:事業者自らによる温室効果ガスの直接排出
Scope2:他社から供給された電気、熱・蒸気の使用に伴う間接排出
Scope3:Scope1、Scope2以外の間接排出(事業者の活動に関連する他社の排出)

E 環境 事業推進と環境保全の両立

環境に配慮した取り組み

CO_2削減を中心に環境に配慮したオフィスづくりを進めています。

グリーン電力の導入

2022年4月より新オフィスで使用する電力の一部を再生可能エネルギー由来のグリーン電力へ切り替えました。これにより、年間約116tCO_2排出削減効果を見込んでおり（杉の木約8,300本分の削減効果に相当）気候変動の原因とされる温暖化の抑制、脱炭素化を加速させます。

※コロプラが入居する東京ミッドタウンの賃貸人である三井不動産株式会社と東京ミッドタウンにおける「非FIT非化石証書付電力の適用に関する覚書」を締結。



床材などに天然素材「リノリウム」を使用

オフィスの床材や什器には、地球環境にやさしい天然素材の「リノリウム」を採用しています。リノリウムは、抗ウイルスでありながらカーボンニュートラルでもある素材で、CO_2排出削減に貢献しています。







水循環型ポータブル手洗い機「WOSH」を設置

感染症対策の一つとして設置した「WOSH」は、使用した水の98％以上を循環させて再利用する手洗いスタンドです。感染症対策への対応と水資源の効率的な利用を図ります。



ペーパーレス化の推進

社内外文書や契約書等の押印を電子化し、ペーパーレス化を推進しています。また、社内の文書廃棄に専用のリサイクルボックス「保護（まもる）くん」（株式会社日本パープル）を活用して機密保持とリサイクルを両立し、森林伐採やCO_2排出量の抑制に貢献しています。





再生ペット樹脂の飲料ボトルを使用

来客用に配布している飲料ボトルには、再生ペット樹脂を使用したリサイクルPETボトルを使用しています。



S 社会

安心して働ける環境づくり

**当社は全社員が安心して長く働くことができる職場環境を目指して、ワーク・ライフ・バランスなどを推進するさまざまな人事施策を実施しています。
環境変化に対応し、社員一人ひとりが生産性を高めて活躍できる制度や職場づくりに注力しています。**

インタビュー



ニューノーマル時代の新しいオフィスづくりと健康経営

HR本部 本部長
佐藤 昭平

新しいエンターテインメントを継続的に提供するためには、社員が心身ともに健康であることはもちろん、社内の良好なコミュニケーションが欠かせないと考えております。今年2月に実施した本社移転では、コロナ禍でも安心して出社できるオフィスを目指し、専門家監修のもと徹底的な感染症対策を施したオフィスづくりを実現しました。さらに健康経営への積極的な取り組みが評価され「健康経営優良法人（大規模法人部門）」に2年連続で認定、世界基準で健康と安全を評価する「WELL Health-Safety Rating」（WELL健康安全性評価）を取得するなどグループ全体で健康経営を推進しています。引き続き、社員一人ひとりの多様な能力や才能が最大限発揮される環境を整え、当社のMissionである「“Entertainment in Real Life” エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」を実現してまいります。

人材育成

当社では社員の成長やスキルアップを目的とした研修や支援をオンラインで実施しています。
全社員を対象としたコンプライアンス、ハラスメント、情報セキュリティ、健康に関する知識や認識を高めるための研修をeラーニングで実施しています。また、管理職向け集合型研修や新卒研修などもオンラインツールを使用して、グループワークやロールプレイングなど擬似体験を交えた形式で実施し、知識やスキルの定着を図りながらカリキュラムや運営体制を整えています。
また、当社の技術力向上を目的として、CEDECやUnityなど各種カンファレンスへの積極的な参加に加え、社内勉強会や同業他社との勉強会を実施するなど人材育成においてさまざまな取り組みに注力しています。

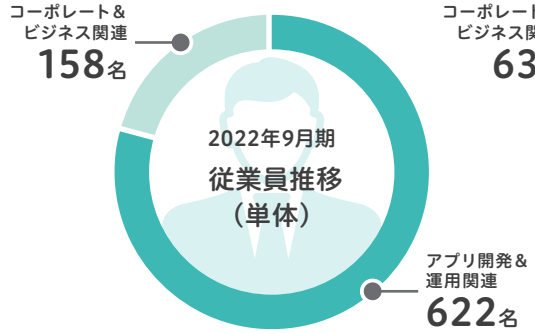
育児休業取得率

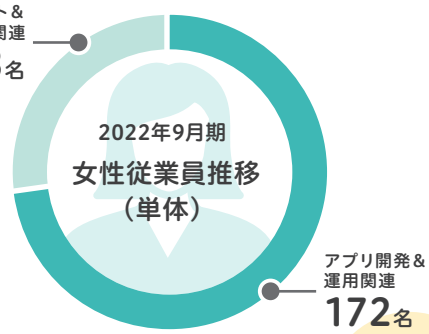
当社では、子育て世代を支援するさまざまな制度を設けています。
厚生労働省令和3年度雇用均等基本調査で発表された育児休業取得率（女性85%／男性14%）に対し、当社の取得率は女性100%／男性68%と男女ともに高く育休を取得しやすい環境づくりを整備しています。

女性活躍推進

仕事と育児・介護等を両立しながら働ける環境をサポートする各種制度や相談窓口を設置するなど、女性の中長期的なキャリア形成を目指した取り組みを行っています。
休職制度だけでなく、多様なライフスタイルに合わせて勤務スタイルを選択できる制度や保育園との提携など社員が育児負担を軽減し、安心して働き続けられる環境づくりに取り組んでいます。







S 社会

ダイバーシティの推進

持続的な成長と良質なエンターテインメントの提供には、人材の多様性が必要であるという考えのもと、国籍・性別・年齢・障がいの有無に関わらずそれぞれが最大限に活躍できる職場環境を推進しています。

障がい者雇用の促進

ゲーム制作のクリエイターをはじめ、座り仕事の疲れを解消してくれるヘルスキーパー、世界を舞台に活躍するパラアスリート、バックオフィスメンバーなどが障がい者雇用枠で入社し、それぞれのスキルや経験を活かしながら多方面で活躍しています。

LGBTQ

LGBTQをはじめとする性的少数者が安心して働けるよう社員への理解と対応を進めています。新オフィスでは男女共用の「だれでも」使用できる個室トイレが各フロアに設置されているほか、相談窓口を設け産業医がサポートするなど誰もが快適に過ごすことができる職場環境を整備しています。



パラアスリートの採用

スポーツは人々を楽しませ、その心を動かすエンターテインメントそのものです。当社が掲げる「“Entertainment in Real Life”エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」というMissionを、トップアスリートの支援からも実現していこうと考え、パラアスリートの採用を2018年から開始しました。現在、当社に所属する5名のパラアスリートが世界を舞台に活躍しています。



パラカヌー
今井 航一



ブラインドマラソン
山下 慎治



車いすラグビー
中町 俊耶



車いすラグビー
荒武 優仁



ゴールボール
宮食 行次

パラアスリートの紹介はこちら

S 社会

健康経営の推進

**当社は良質なエンターテインメントを持続的に提供するために「健康推進チーム」を発足し、社員の健康維持・増進を目的として様々な健康経営施策を実施しています。
健康管理に関する専門的な知識と技術を持ったエキスパート（看護師、公認心理師、あん摩マッサージ指圧師など）が常勤し、
非常勤の産業医や健康保険組合とも連携しながら健康管理・健康増進に向けた各種施策を推進しています。**

健康経営への取り組み

社員の健康配慮と感染対策の両立を考え、出社した社員がいつでも自由にバナナを食べることができる「無限バナナ」の運用を開始しました。
無限バナナは約6ヶ月間の試験運用を経て、2022年8月より本格的に運用をしています。栄養価の高いバナナを栄養補助として提供することで、忙しくて食事が疎かになってしまう社員の健康促進を図ります。また、使い切りの手袋を着用し、バナナの房から一本ずつ切って皮を剥いて直接手を触れずに食べることができるので、衛生的にも感染対策が可能です。



主な取り組み

- 健康経営宣言のコーポレートサイト掲載
- 社内向けサイト「健康管理支援ポータルサイト」開設
- 毎日ラジオ体操の開催
- ウォーキングイベントの定期開催
- アスリートによるファスティング講座の実施
- 喫煙による健康被害改善に向けた禁煙指導の実施
- 常勤看護師、産業医によるメンタルヘルスケアの実施
- 体調に関する月イチサーベイ実施と体調不良者のフォロー
- インフルエンザワクチン接種の費用補助
- 健康診断＆婦人科検診オプションの全額補助
- 要精密検査時の二次検査費用補助
- 常駐のヘルスキーパーによるマッサージ「Kuma SPA」
- オンラインランチ制度や部活動などコミュニケーションの活性化施策
- フレックスタイム制度や残業時間管理の徹底などワークライフバランスを考慮した勤務形態
- 新型コロナウイルスワクチン職域接種の実施
- 新型コロナワクチン休暇制度
- 栄養補助としてオフィスでバナナが食べ放題「無限バナナ」の提供

外部評価

徹底した感染症対策と社員の健康管理及び安全に配慮した環境づくりが評価され、世界基準で健康と安全を評価する「WELL Health-Safety Rating」（WELL健康安全性評価）を取得しました。
さらに、優良な健康経営を実践している企業として「健康経営優良法人（大規模法人部門）」に2年連続で認定されるなど健康増進を目的としたさまざまな取り組みが評価されています。

各種認定

健康経営優良法人

経済産業省が地域の健康課題に即した取り組みや日本健康会議が進める健康増進の取り組みをもとに、特に優良な健康経営を実践している法人を顕彰する制度。2022年度は大規模部門で2,299社が受賞し、当社は2年連続で認定。

スポーツエールカンパニー

スポーツ庁が従業員の健康増進のためにスポーツの実施に向けた積極的な取り組みを行っている企業を認定する制度。2022年度は685社が認定され、当社は4年連続での認定。

WELL Health-Safety Rating



米国の国際WELLビルディング協会が運営しており、社員の健康と安全に配慮した施設であることを審査する評価制度です。国内では64件※1が取得し、公表されている中では※2当社がエンターテインメント企業初の取得となります。

東京都スポーツ推進企業

東京都が社員のスポーツ活動の推進、スポーツ分野における社会活動を実施している企業を認定する制度。2022年度は366社が認定され、当社は5年連続での認定。

※1:2022年6月末時点 ※2:2022年7月6日時点

S 社会 健康経営の推進

感染症対策に特化した新オフィス

2022年2月に移転した新オフィスでは、コロナ禍でも安心して働きながらコミュニケーションがとりやすいオフィス環境を目指し、感染経路として考えられる接触感染、飛沫感染、空気感染それぞれに対応すべく科学的根拠に基づいた対策を施しています。
専門家監修による空調設備等の増強工事、床材や什器に抗ウイルス天然素材のリノリウムを採用、清潔・快適な空気環境をつくるパナソニック社の「エアリーソリューション」を導入するなど徹底した感染症対策を施し、社員の健康と安全に配慮したオフィス空間を実現しています。


各会議室前に非接触式の
自動アルコールディスペンサーを設置


Web会議等で使用する
個室ブースを約40席設置



水循環型ポータブル手洗い器
「WOSH」


ダクトの増強工事を施し換気量を
確保するとともに調湿機能も強化


床材や什器に抗ウイルスで
天然素材のリノリウムを採用


清潔・快適な空気環境をつくる
パナソニック社の「エアリーソリューション」

新型コロナウイルスへの対応

長期化するコロナ禍において、感染防止と事業の両立を持続的に可能としていくために、社員が安心して働ける環境を整備するとともに、感染状況に応じたさまざまな対策を進めています。

新型コロナウイルスの職域接種









新型コロナウイルスの早期収束に貢献することを目的として、当社グループの社員とその家族、取引先・投資先の社員のうち、接種希望者を対象に2021年6月～7月に1回目、2回目、2022年3月に3回目の職域接種を実施しました。
東京品川病院と株式会社近畿日本ツーリストコーポレートビジネスと連携し、換気に優れたバスを使用して、接種者及び医療従事者の安全を確保しながら実施。ワクチン接種に伴う特別ワクチン休暇を付与する制度を導入し、社員が安心して接種を受けられるよう環境を整備しました。

S 社会

次世代の育成

**エンターテインメント企業として、未来を担う次世代クリエイターの育成や支援に取り組んでいます。
学生のキャリア形成を支援する企業訪問やインターンシップの受け入れ、エンジニア向けの勉強会、
クマ財団を通じた才能あるクリエイターの活動支援など次世代で活躍する若手人材を積極的に支援しています。**

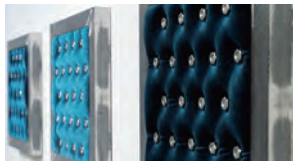
クマ財団

当社の創業者である馬場が次世代を担う若手クリエイターの活動を援助・助成することを目的として2016年9月に「公益財団法人クマ財団」を設立しました。学生クリエイターによる創作活動への取り組みを支援するクリエイター奨学金を通じて、これまでに延べ303人のクリエイターを支援してきました。また社会と繋がる場の提供を継続的に行うために、作品発表を行う場として六本木に「クマ財団ギャラリー」を新しくオープンするなど若手クリエイターの創作活動と成長を支援しています。

クリエイター奨学金 / 活動支援金

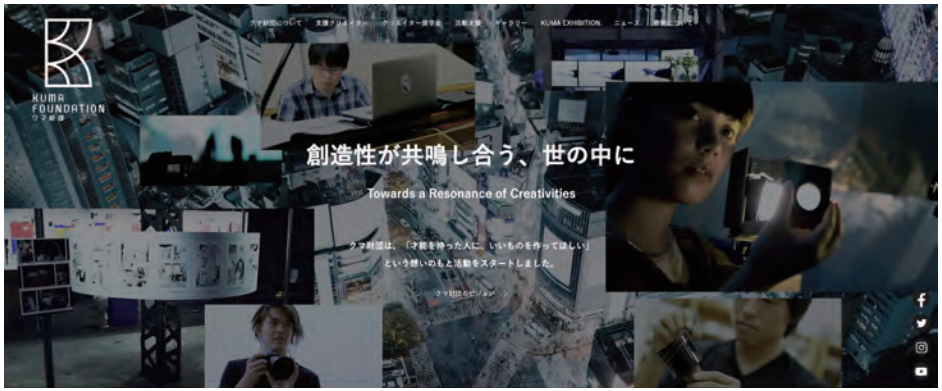
25歳以下の学生クリエイターを対象とした「クリエイター奨学金」では、返済義務のない『給付型奨学金』の給付に加え、カリキュラムの実施を通して1年間の育成と創作活動サポートを行い、奨学金の卒業生を対象とした「活動支援金」では、精力的に活動を続ける若手クリエイターの支援を行うことで、継続的に創作活動に向き合うことができる仕組みを提供しています。







クマ財団ギャラリー



公益財団法人クマ財団の詳細はこちら

エンジニア勉強会

最新のテクノロジーを活用した高い技術力を発信する機会として、エンジニア向けのオンライン勉強会を開催しています。ゲーム開発の効率化や技術課題の解決など情報を発信することでエンジニアの技術力向上と業界の発展に寄与します。

インターシップの受け入れ

学生を対象にインターンシップの受け入れを実施しています。実際に開発現場に入り、チームの一員としてゲーム制作に携わることができます。



特集 2　社外取締役 ハロルド・ジョージ・メイ インタビュー

ニュートラルな姿勢とSDGsへの貢献

ニュートラルな姿勢とCX重視のモノづくりがコロプラの強みであり、キーポイント

ニュートラルな会社の姿勢に心を引かれ社外取締役に

私は約1年前、ある会社の紹介でコロプラの社外取締役になりました。しかし、このお話を聞いたとき、私は正直、とても驚きました。というのも、創業者がトップにいる会社のほとんどは、社外取締役とはいえ、それまでにその会社と何らかの関係がある人間を選ぶ傾向にあるからです。でも、私はコロプラとは縁もゆかりもありませんでした。私もコロプラの関係者を知りませんでしたし、コロプラの方も私のことを知りませんでした。そういった状況でオファーをいただきました。私は、驚いたと同時に「なんてニュートラルな会社なんだ」と思いました。そして、このニュートラルさに心を引かれ、私はコロプラの社外取締役になることを決めたのです。

実力があれば年齢も性別も経験も関係なしこの姿勢は創業当初から変わらない

あれから約1年。コロプラの社外取締役になった今も、この会社に対する印象は、1年前とほとんど変わっていません。会社としての姿勢が素晴らしいし、哲学が特別。一人のクリエイター、一人の権力者がコロプラのすべてを握っているわけではなく、いい意味で、さまざまな人が活躍の場を与えられています。発想や実力さえあれば、若い人も年配の人も、経験を積み重ねてきた人も経験の浅い人も立場はイーブン。創業者がトップにいる企業は創業者の色が濃く出ることが多いのですが、コロプラにはそれがほとんどないということからも、ニュートラルな会社の姿勢が見て取れます。

そしてそれは、取締役会でも同じです。とくに私は社外取締役なので、異なる経験や見解、モノの見方が求められていると思っていますし、客観的な目線、感情を抜きにした、いわゆる株主側に立った意見を言う必要があるので、できるだけニュートラルな目でコロプラを見るようにしています。

コロプラの場合、出発点からニュートラルであったというのが、私は非常に素晴らしいと思っています。

世界で活躍する可能性を秘めた才能に投資若きクリエイターを支える「クマ財団」

コロプラのニュートラルな姿勢を表すもうひとつの組織が、

2016年9月に設立された「クマ財団」です。「クマ財団」は創業者の馬場会長が設立した財団で、SDGsの17の目標のなかの9番目「産業と技術革新の基盤をつくろう」に貢献しており、コロプラはその活動に賛同し、支援しています。具体的には、若いクリエイターを対象に奨学金の給付を行うとともに、交流会や勉強のための合宿などを通して、若いクリエイターが自分の考えを発表したり、仲間を増やしたりする場を提供しています。技術やアイデアを持っている若いクリエイターのなかには、将来ライバルになるような人たちも含まれている可能性があるわけですが、そこは度外視して、社会の発展に役立つことをやっていこうという考え方もなかなかすごいと思っています。グローバルスタンダードに通じるような考え方をする会社なのだと思いましたし、これこそが創業者である馬場会長の考え方なのだと思っています。

CXを重視し、スーパークリエイター不在を良しとするコロプラの6つの強み

社外取締役として1年間コロプラを見てきて、私はこの会社の強みは6つあると思っています。

1つめは、CX（カスタマーエクスペリエンス）に重点をおいていることです。つまり、ただ単に「ゲームが面白い」「ユニークだ」というだけでなく、ゲームを通じて生まれる思い出や体験を大切にしている。「美味しい」や「楽しい」は一瞬であって、長続きはしません。体験しなければ、思い出にはならないのです。この事実を、コロプラはとても大切にしています。また、“NEW”（新しい発見）は、脳にとって新しい刺激になるということも、コロプラはよく分かっています。初めて体験したことは忘れないですよね。“初○○”は思い出になるから、CXになる。お客さまに思い出を提供しているというのが1つめの強みです。

2つめは、アイデア、クリエイティビティ。ここにおけるコロプラの大きな特徴は、一人のスーパークリエイターがすべてのことを仕切っているわけではなく、複数のクリエイターたちのアイデアが結集しているという点です。スーパークリエイターがいないからこそ、その時代に合った企画が生まれるのだと思っています。

3つめは、ゲームのなかでもスマートフォン向けゲームに特化している点です。グループ全体で見れば、コンシューマーゲームや投資育成事業などを行っていますが、単体で見ればスマートフォン向けゲームに特化していると言えます。いろいろなところに手を伸ばすのではなく、身近にあるスマートフォンに特化している点は、やはり強みだと思います。

4つめは、新しい技術や手法を、リスクをとってでもいち早く取り込む姿勢です。例えば携帯電話の位置情報をいち早くゲームに活用したこともそうです。結果的にこれは大成功しましたが、取り組み始めた当初はまだ世の中になかったわけで、成功するかどうか誰にも分かりませんでした。つまり、リスクがあったわけです。でも、新しい発見・体験をお客さまに届けるために、きちんと取り組んでいった。そこに、私はコロプラの強みを感じました。

5つめは、自分の考えがしっかりある人や社内のスタッフたちをモチベートできる情熱のある社員を、年齢や経験を問わず、積極的に抜擢している点です。これも大事だと私は思っています。やる気は、「やりたい」と言った人がいちばん強い。ですから、「やりたい」と言った人に任せるのがいちばんです。やはり情熱が違います。それを積極的にやっているのがすごいと思います。

6つめは、意外と見落としがちなのですが、エンターテインメント事業一本にかけていないということです。第2、第3の柱を作り上げようとしている。その一つが、投資育成事業ですね。自分たちだけでつくるのではなく、外部の会社に投資する。この発想は、普通なら企業はなかなか認めづらい。どうしても自分たちで全部できると思いがちです。しかし、自分たちだけではできないこともある、ということを理解するのは、非常に大事なことだと思います。それを理解していることも、コロプラの大きな強みだと考えます。





新たな技術をどれだけ早くゲームに取り込めるかが課題 そのためには“働きたくなる環境”をつくることが大事

今、世の中にある技術を、いかにゲームやエンターテインメントにいち早く使えるようにするか？これがいちばんの課題だと思います。メタバースやNFTなど、新たな技術がたくさんありますが、それらをスマホベースのゲームにどうやったら落とし込めるのか？しかも、そのゲームを通して「忘れられない体験」や「新たな発見」をお客さまに提供することができるのか？これは、かなりの難題だと思います。

そして、この難題をクリアするためには、高いクリエイティビティを有する人たちがコロプラで働きたくなるような環境づくりが大事になってきます。自分の熱量でゲーム業界に新風を吹き込みたい、という思いを持っているクリエイターに対し、その野望を実現できる場がコロプラにはある、ということをしっかり伝えていかなければならないと思います。

さまざまな役割を担った役員たちが多様な議題を提示し、議論する取締役会

コロプラの役員構成からも、「ニュートラル」の姿勢が貫かれていることが伝わってきます。社内外を問わず、役員の役割がひとり一人違うんです。

例えば、社外取締役の柳澤孝旨さんはファイナンスのエキスパートです。当然、コロプラ社内にもファイナンスの専門家はいますが、他の業界での経験も持っている人は同じファイナンスでもより長期的な見方ができます。また、為末大さんは、毎回、我々ビジネスマンが考えつかないような観点で発言され、私も大変刺激を受けています。いわゆるユーザー目線というか、消費者目線というか、アスリート目線というか……。取締役会では、「そもそもなんでこれがないの？」といった為末さんの疑問符に、他の役員たちが「確かにそうだよね」と思わずうなずく場面も少なくありません。

さらに、コロプラには5年、10年先を見据えて議論する「役員合宿」があります。都内のホテルの一室を借り、1日かけて議論をするのですが、こんなことは他社ではなかなかありません。議論する場所を変えると、新しい発想が生まれるものだと知りました。

グローバル企業の観点からの助言とマーケティングに関するアドバイスが私の役目

また、私の場合は、日本の企業とグローバル企業の双方を経験しているので、両者の長所や短所、ビジネスのやり方の違いなどについて発言することが多いです。とくにコロプラはデジタルに特化した企業なので、国境はありません。今後はもっと海外の案件も増えていくと思うので、グローバル企業の考え方を知る者の観点から発言・助言をさせていただく機会も多くなっていくと思います。さらに、ゲーム会社に特化して言うと、今は、技術と発想、面白さがあれば自動的に売れる時代ではありません。競合品も多く、いかに自社製品を消費者に分かりやすく説明するか、今後はマーケティング力がますます重要になってくると考えています。マーケッターでもある私としては、マーケティングの観点からもいろいろとアドバイスさせていただきたいと思っていますし、それも私の重要な役割であると考えています。

今後ともご支援のほど、なにとぞよろしくお願い申し上げます。

サステナビリティを推進するガバナンス

基本的な考え方

当社は企業価値を高めることを目的として、株主、ユーザーさま、従業員、取引先、地域社会等の各ステークホルダーとの「協創」を前提とした、公正かつロジカルで、スピーディな意思決定を行うことをコーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方としています。加えて、代表取締役社長の適確な判断・業務執行を支えられるような意思決定・業務執行機能・経営監視機能のバランスを図ることを基本方針としています。なお、当社のコーポレート・ガバナンスに関する報告書を東京証券取引所に提出しています。

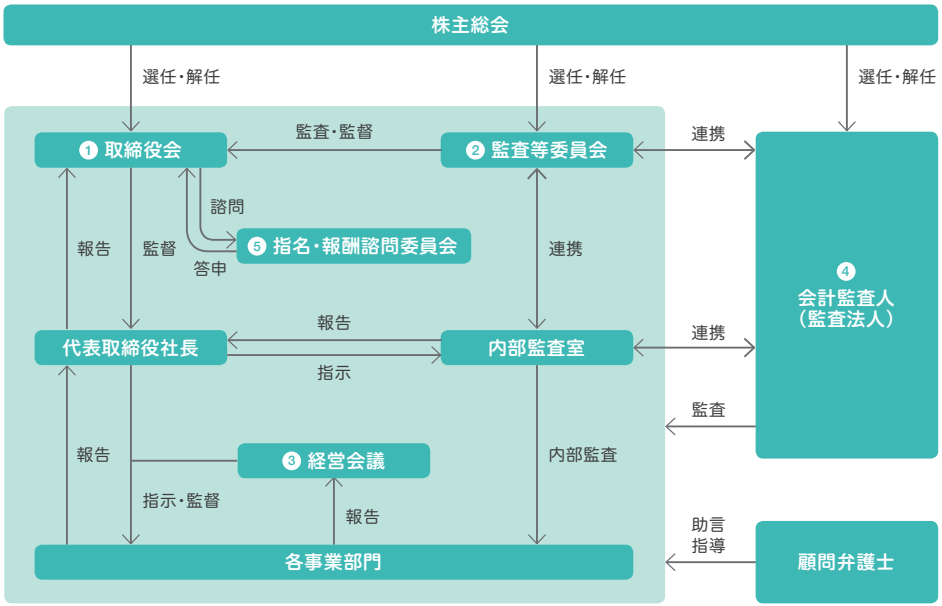
コーポレート・ガバナンスに関する報告書はこちら

ガバナンス体制

当社は、取締役会設置会社であり、かつ監査等委員会設置会社です。当社が属する業界はまだ成長途上にあり、他社との競争も激しいため、経営戦略を迅速に実行していく必要がある一方で、社会的信頼を得るために経営の透明性及び健全性の観点から、当該企業統治の体制を採用しています。

	2013年12月末	2016年12月末	2022年12月26日
形態	監査役会設置会社	▶	監査等委員会設置会社
取締役※	6名	▶ 8名	▶ 9名
うち社外取締役※	1名	▶ 2名	▶ 3名
監査等委員である取締役	3名（社外監査役）	▶ 3名	▶ 3名

※監査等委員であるものを除く



① 取締役会

当社の取締役会は、代表取締役2名、取締役（監査等委員であるものを除く）7名、監査等委員である取締役3名の計12名で構成されており、取締役（監査等委員であるものを除く）の内3名、監査等委員である取締役の内3名が有価証券報告書提出日現在の会社法における社外取締役であります。構成員については当レポートP36、P37に記載の通りです。取締役会は、効率的かつ迅速な意思決定を行えるよう、定時取締役会を毎月1回開催するほか必要に応じて臨時取締役会を開催しています。取締役会は、定款及び法令に則り、経営の意思決定機関及び監督機関として機能しています。

G コーポレート・ガバナンス サステナビリティを推進するガバナンス

ガバナンス体制

❷ 監査等委員会

当社の監査等委員会は、監査等委員である取締役3名で構成されており、常勤監査等委員である取締役長谷川哲造が委員長を務めています。全員が社外取締役であり、公認会計士・税理士及び弁護士をそれぞれ1名含んでいます。構成員については、以下に記載の通りです。監査等委員である取締役は取締役会その他社内会議に出席し、取締役の職務執行について適宜意見を述べています。監査等委員である取締役は、監査計画に基づき監査を実施し、監査等委員会を毎月1回開催するほか必要に応じて臨時監査等委員会を開催しています。また、内部監査室及び会計監査人と定期的に会合を開催することにより、監査に必要な情報の共有化を図っています。なお、法令に定める監査等委員である取締役の員数を欠くことになる場合に備え、補欠の監査等委員である取締役1名を選任しています。

区分	氏名	主な活動状況
取締役（監査等委員）	長谷川 哲造	当事業年度に開催された取締役会17回全てに出席し、また、監査等委員会14回全てに出席し、常勤監査等委員として社内の主要な会議に出席し、上場企業の役員としての経験から、コーポレート・ガバナンス、コンプライアンスに関する発言を行っております。また、指名・報酬諮問委員会の委員長として、当事業年度に開催された指名・報酬諮問委員会2回の全てに出席し、客観的・中立的立場で当社の役員候補者の選定や役員報酬等の決定過程における監督機能を主導しております。
取締役（監査等委員）	月岡 涼吾	当事業年度に開催された取締役会17回全てに出席し、また、監査等委員会14回全てに出席し、主に公認会計士及び税理士としての専門的見地から当社の会計、財務及び税務に係る事項に関する発言を行っております。また、指名・報酬諮問委員会の委員として、当事業年度に開催された指名・報酬諮問委員会2回の全てに出席し、客観的・中立的立場で当社の役員候補者の選定や役員報酬等の決定過程における監督機能を担っております。
取締役（監査等委員）	飯田 耕一郎	当事業年度に開催された取締役会17回全てに出席し、また、監査等委員会14回全てに出席し、主に弁護士としての専門的見地から当社の法律に係る事項、コーポレート・ガバナンス、コンプライアンスに関する発言を行っております。

❸ 経営会議

当社では、原則として毎週1回経営会議を開催し、取締役会決議事項以外の重要な決議、各事業部門からの報告事項が上程され、審議等を行うことにより、経営の透明性を図っています。

議長	代表取締役社長 宮本貴志
構成員	取締役 原井義昭、取締役 菅井健太、取締役 坂本佑、取締役 池田洋一 常勤監査等委員である社外取締役 長谷川哲造 その他役員等が会議の進行のために必要と認めた従業員

❹ 会計監査人

当社は、有限責任監査法人トーマツと監査契約を締結し、会社法及び金融商品取引法に基づく監査を受けています。

❺ 指名・報酬諮問委員会

当社では、取締役の指名及び報酬等の決定プロセスに係る客観性及び透明性を確保し、コーポレート・ガバナンス体制の一層の強化を図ることを目的として、指名・報酬諮問委員会を設置しており、取締役の選解任、取締役の報酬体系及び個別配分に関する原案等についての諮問に対する答申を行っています。

委員長	常勤監査等委員である社外取締役 長谷川哲造
構成員	代表取締役会長 馬場功淳、代表取締役社長 宮本貴志 社外取締役 柳澤孝旨 監査等委員である社外取締役 月岡涼吾

❻ 指名・報酬諮問委員会の審議事項

1. 取締役の個人別の報酬等の内容に係る決定方針の原案
2. 取締役の個人別の報酬等の内容の原案
3. 前項を決議するために必要な基本方針等
4. 取締役の選解任方針の作成
5. 取締役の選解任の原案
6. その他、上記に付随して取締役会が必要と認めた事項

❼ 最近事業年度における指名・報酬諮問委員会の活動内容

活動日	名 称	活動内容
2022年8月17日	指名・報酬諮問委員会	取締役の指名・報酬決定方法についての審議
2022年9月21日	指名・報酬諮問委員会	取締役の指名・報酬の基本方針についての審議
2022年10月19日	指名・報酬諮問委員会	取締役の指名・個人別報酬についての審議

G コーポレート・ガバナンス サステナビリティを推進するガバナンス

取締役の指名・解任（不再任）に関する方針

取締役の指名・解任（不再任）の方針

指名方針

1. 役割に応じた知識・経験・能力等を有し、取締役会がバランスの取れた構成となる人材
2. 取締役としてふさわしい人格・識見を有し、事業の永続的な成長に寄与する人材
3. 当社グループのフィロソフィーを理解・実践し、中長期的な企業価値の最大化に資する人材

解任（不再任）方針

1. 法令及び定款に違反する行為又はその恐れのある行為があった場合
2. 職務を適切に遂行することが困難と認められる場合
3. 期待している機能を十分に発揮していないと判断される場合

上記方針に基づき、取締役・社外取締役の各々に求める複数の評価項目を策定し、各々への充足度合いを勘案し、選任する方針です。特に社外取締役については、会社経営、法律、会計、マーケティング、経営戦略等各専門的分野の知見を有する方、豊富な経験と幅広い見識を有する方を選任する方針です。加えて、取締役会の全体として加えたい分野、また多様性についても鑑み、当該候補者が当社取締役にふさわしいか否かを判断いたします。手続きとしては、指名の是非を指名・報酬諮問委員会に諮問の上、取締役会に上申、上記評価項目を審議し、決定します。

代表取締役の選任・解任（不再任）の方針

選任方針

1. リーダーシップに優れ、変化に対応できる人材
2. 経営の意思決定を行う者として相応しい知識、経験、能力、決断力及び高い倫理観を有する人材

解任（不再任）方針

1. 代表取締役として法令、定款、公序良俗等に違反する行為又はその恐れのある行為があった場合
2. 重大な不祥事件等の発生に関し、代表取締役の責任が重いと判断される場合
3. 当社グループの経営に著しい支障が生じる原因をつくったと認められる場合
4. 健康上の理由等により、職務を適切に遂行することが困難と認められる場合
5. 代表取締役の選任方針の要件を欠くことが明らかになった場合

報酬等の決定に関する基本方針

報酬等の決定に関する基本方針

取締役会では、指名・報酬諮問委員会の答申を踏まえ、取締役の報酬等の額の決定について、以下の通り基本方針を定めています。

1. 同業他社の水準を踏まえ、優秀な人材を確保できる報酬であること
2. 職責及び貢献に見合う報酬であること
3. 企業価値の向上を促す報酬体系であること

報酬の構成

当社の役員報酬は固定報酬及び譲渡制限付株式報酬となっており、連結業績及び各取締役の職責・貢献等を総合的に勘案して金額を決定しています。当社の取締役（監査等委員である取締役を除く）の固定報酬に関する株主総会の決議年月日は2021年12月17日であり、年額300百万円以内（うち社外取締役50百万円以内。ただし、使用人兼務取締役の使用人分給与を含まない。定款で定める取締役（監査等委員である取締役を除く）の員数は11名以内とする。有価証券報告書提出日現在9名）と決議しています。監査等委員である取締役の固定報酬に関する株主総会の決議年月日は2015年12月18日であり、年額30百万円以内（定款で定める監査等委員である取締役の員数は5名以内とする。有価証券報告書提出日現在3名）と決議しています。また、当社の役員の譲渡制限付株式報酬に関する株主総会の決議年月日は2019年12月20日であり、取締役（社外取締役及び監査等委員である取締役を除く）に対する譲渡制限付株式に関する報酬として支給する金銭報酬額は、年額300百万円以内と決議しています。社外取締役及び監査等委員である取締役の報酬等は、独立性の確保の観点から、固定報酬のみであります。

役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額及び対象となる役員の員数

役員区分	報酬等の総額（百万円）	報酬等の種類別の総額（百万円）				対象となる役員の員数（名）
		固定報酬	譲渡制限付株式報酬	業績連動報酬	左記のうち、非金銭報酬等	
取締役（監査等委員を除く）（社外取締役を除く）	181	138	43	—	—	7
取締役（監査等委員）（社外取締役を除く）	—	—	—	—	—	—
社外取締役	50	50	—	—	—	7

G コーポレート・ガバナンス

サステナビリティを推進するガバナンス

取締役紹介（2022年12月26日時点）

馬場 功淳

代表取締役会長
チーフクリエイター



所有株式数	61,778,456株
2003年3月	株式会社ケイ・ラボラトリー（現 KLab株式会社）入社
2007年4月	グリー株式会社入社
2008年10月	当社設立 代表取締役社長就任
2016年3月	一般財団法人クマ財団（現 公益財団法人クマ財団）設立 代表理事（現任）
2021年12月	当社代表取締役会長（現任）

宮本 貴志

代表取締役社長



所有株式数	29,586株
1995年4月	株式会社明治屋入社
2001年9月	株式会社デジキューブ入社
2003年10月	ソフトバンクBB株式会社入社
2005年4月	株式会社デックスエンタテインメント入社
2008年4月	株式会社GPコアエッジ設立 代表取締役社長CEO
2011年4月	株式会社ゲームボット 取締役CMO
2012年7月	株式会社コアエッジ設立 代表取締役社長CEO
2020年6月	当社入社
2021年12月	当社代表取締役社長（現任）

原井 義昭

取締役



所有株式数	26,138株
2011年3月	有限責任監査法人トーマツ入所
2014年3月	公認会計士登録
2015年1月	当社入社
2018年12月	当社取締役（現任）

菅井 健太

取締役



所有株式数	144,752株
2000年4月	株式会社富士設備入社
2001年12月	株式会社フォーラムエンジニアリング入社
2005年4月	コムシステクノ株式会社入社
2008年1月	フォートラベル株式会社（現 株式会社カカクコム）入社
2010年6月	当社入社
2016年12月	当社取締役（現任）

ハロルド・ジョージ・メイ

社外取締役
（独立役員）



所有株式数	一株
1987年1月	ハイネケン・ジャパン株式会社（現 ハイネケン・キリン株式会社）入社 アシスタント・ジェネラル・マネージャー
1990年4月	日本リーバ株式会社（現 ユニリーバ・ジャパン株式会社）入社 アシスタント・ブランド・マネージャー
2000年4月	サンスター株式会社入社 オーラルケア事業執行役員
2006年9月	日本コカ・コーラ株式会社副社長兼マーケティング本部長
2008年11月	同社副社長兼チーフ・カスタマー・オフィサー
2014年3月	株式会社タカラトミー 経営顧問
2015年6月	同社代表取締役社長兼CEO
2018年5月	株式会社ブシロード取締役兼CSO 新日本プロレスリング株式会社代表取締役社長兼CEO
2019年3月	アース製薬株式会社社外取締役（現任）
2020年11月	株式会社サンリオ顧問（現任）
2021年3月	キユーピー株式会社経営アドバイザリーボードメンバー
2021年3月	パナソニック株式会社顧問
2021年4月	アリナミン製薬株式会社社外取締役（現任）
2021年12月	当社社外取締役（現任）
2022年4月	パナソニック株式会社社外取締役（現任）
2022年12月	キユーピー株式会社顧問（現任）

坂本 佑

取締役



所有株式数	15,263株
2009年4月	株式会社コナミデジタルエンタテインメント入社
2013年10月	当社入社
2020年12月	当社取締役（現任）

池田 洋一

取締役



所有株式数	13,783株
2009年4月	株式会社カプコン入社
2012年12月	当社入社
2020年12月	当社取締役（現任）

柳澤 孝旨

社外取締役
（独立役員）



所有株式数	5,000株
1995年4月	株式会社富士銀行（現 株式会社みずほ銀行）入行
1999年5月	株式会社NTTデータ経営研究所入社
2005年5月	みずほ証券株式会社入社
2006年2月	株式会社スタートトゥデイ（現 株式会社ZOZO）常勤監査役
2008年6月	同社取締役兼経営管理本部長
2009年4月	同社取締役CFO
2015年12月	当社社外取締役（現任）
2017年4月	株式会社スタートトゥデイ（現 株式会社ZOZO）取締役副社長兼CFO（現任）
2020年3月	株式会社オプトホールディング（現 株式会社デジタルホールディングス）社外取締役（現任）

為末 大

社外取締役
（独立役員）



所有株式数	一株
2002年4月	大阪ガス株式会社入社
2003年10月	同社を退社、プロ陸上選手として独立
2004年3月	アジアパートナーシップファンドの所属選手として契約
2007年12月	株式会社侍（現 株式会社Deportare Partners）設立 代表取締役（現任） 株式会社ウェッジホールディングス社外取締役
2010年8月	一般社団法人アスリートソサエティ設立 代表理事（現任）
2014年5月	株式会社Xiborg設立 取締役（現任）
2015年12月	当社社外取締役（現任）
2018年7月	株式会社Deportare Partners設立（株式会社侍に吸収合併） 代表取締役



G コーポレート・ガバナンス サステナビリティを推進するガバナンス

取締役紹介（2022年12月26日時点）

（監査等委員）

長谷川 哲造



社外取締役
（独立役員）
常勤監査等委員

所有株式数	25,000株
1973年4月	大和証券株式会社入社
1999年4月	大和証券SBキャピタル・マーケッツ株式会社入社
2004年2月	大和証券SMBCプリンシパル・インベストメンツ株式会社取締役
2005年5月	株式会社キャビン取締役
2005年6月	ダイワ精工株式会社（現 グローブライド株式会社）取締役
2005年10月	株式会社丸井今井取締役
2007年6月	三井鉱山株式会社（現 日本コークス工業株式会社）取締役
2007年10月	HMVジャパン株式会社 代表取締役会長
2008年6月	大和サンコー株式会社監査役 株式会社大和総研監査役 大和ペンション・コンサルティング株式会社監査役
2008年10月	株式会社大和総研ビジネス・イノベーション監査役
2010年9月	当社常勤監査役
2015年12月	当社社外取締役（常勤監査等委員）（現任）

月岡 涼吾



社外取締役
（独立役員）
監査等委員

所有株式数	一株
1996年4月	大日本印刷株式会社入社
1999年1月	税理士法人プライスウォーターハウスクーパース（現 PwC税理士法人）入所
2003年4月	公認会計士登録
2006年7月	月岡公認会計士事務所設立 所長（現任）
2010年12月	当社監査役
2015年12月	当社社外取締役（監査等委員）（現任）

飯田 耕一郎



社外取締役
監査等委員

所有株式数	一株
1996年4月	弁護士登録 森綜合法律事務所（現 森・濱田松本法律事務所）入所（現任）
2005年6月	米国カリフォルニア州弁護士登録
2011年12月	当社監査役
2013年10月	HEROZ株式会社監査役
2014年6月	Sansan株式会社監査役
2015年7月	株式会社みんなのウェディング（現 株式会社エニマリ）監査役
2015年8月	Sansan株式会社社外取締役（監査等委員）
2015年12月	当社社外取締役（監査等委員）（現任）
2016年12月	独立行政法人国民生活センター紛争解決委員会 紛争解決委員（現任）
2017年7月	HEROZ株式会社社外取締役（監査等委員）
2018年10月	株式会社くふうカンパニー（現 株式会社くふう住まい）社外取締役（監査等委員）
2020年10月	株式会社スタジアム監査役（現任）
2021年7月	ハイアス・アンド・カンパニー株式会社社外取締役

取締役のスキルマトリックス

氏名		当社が特に期待する分野							
		企業経営	ゲーム開発	技術研究開発	マーケティング ブランディング	財務・会計	法務 コンプライアンス	人事	グローバル感覚 国際性
馬場 功淳	—	●	●						
宮本 貴志	—	●			●				●
原井 義昭	—					●	●	●	
菅井 健太	—		●	●					
坂本 佑	—		●						
池田 洋一	—		●	●					
柳澤 孝旨	社外					●			
為末 大	社外				●				●
ハロルド・ジョージ・メイ	社外	●			●				●
長谷川 哲造	社外 監査	●				●	●		
月岡 涼吾	社外 監査					●			
飯田 耕一郎	社外 監査						●		●

※上記一覧表は、候補者の有する全ての知見や経験を表すものではありません。

11年間の財務・非財務ハイライト

9月30日に終了した会計年度	2012	2013	2014	2015	2016（連結）	2017（連結）	2018（連結）	2019（連結）	2020（連結）	2021（連結）	**2022（連結）**
経営成績（百万円）											
売上高	5,071	16,767	53,575	72,395	84,730	52,246	45,776	38,920	45,128	37,125	**32,541**
売上原価	2,269	8,522	22,160	29,609	37,442	28,449	28,357	26,409	24,275	24,108	**22,704**
売上総利益	2,802	8,244	31,414	42,786	47,288	23,796	17,418	12,511	20,853	13,016	**9,836**
販売費及び一般管理費	1,303	2,500	7,811	10,468	15,432	10,864	10,465	9,558	8,602	6,695	**5,526**
営業利益	1,498	5,744	23,603	32,317	31,855	12,932	6,952	2,952	12,250	6,320	**4,310**
経常利益	1,499	5,787	23,556	32,363	31,272	12,901	6,097	1,655	11,790	7,843	**5,732**
税引前当期純利益（税金等調整前当期純利益）	1,499	5,787	23,556	32,363	30,761	12,551	5,849	1,318	10,938	4,251	**5,732**
当期純利益（親会社株主に帰属する当期純利益）	778	3,156	13,024	19,436	20,710	8,691	4,192	1,070	7,977	3,047	**2,414**
財政状態（百万円）											
総資産	4,567	13,762	48,012	59,260	72,301	75,744	77,244	74,740	85,833	80,814	**83,280**
負債	2,000	5,886	17,728	15,665	10,152	6,451	6,619	5,307	10,053	5,063	**6,705**
純資産	2,567	7,876	30,284	43,594	62,149	69,293	70,625	69,433	75,779	75,751	**76,575**
資本金	506	1,582	6,274	6,328	6,384	6,433	6,491	6,510	6,536	6,556	**6,587**
キャッシュ・フロー（百万円）											
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,175	4,138	19,021	16,306	19,135	4,957	9,421	53	15,010	△3,104	**3,637**
投資活動によるキャッシュ・フロー	△209	342	△1,087	△3,118	△6,501	△4,545	1,979	△2,768	△2,640	△10,588	**△593**
財務活動によるキャッシュ・フロー	—	2,137	9,325	△6,121	△2,452	△2,018	△2,518	△2,118	△2,780	△3,200	**△2,538**
現金及び現金同等物の期末残高	1,692	8,317	35,584	42,638	52,556	51,409	60,400	55,822	65,308	49,052	**50,914**

11年間の財務・非財務ハイライト

9月30日に終了した会計年度	2012	2013	2014	2015	2016（連結）	2017（連結）	2018（連結）	2019（連結）	2020（連結）	2021（連結）	**2022（連結）**
1株当たり指標（円）											
1株当たり当期純利益（EPS）	7.38	27.20	107.65	157.70	166.92	69.32	33.08	8.40	62.45	23.82	**18.84**
1株当たり純資産（BPS）	24.06	66.54	245.07	354.50	499.07	551.34	555.65	544.53	592.81	591.86	**597.24**
1株当たり配当金（DPS）	—	—	10.00	16.00	17.00	21.00	17.00	17.00	25.00	20.00	**20.00**
財務指標（%）											
営業利益率	29.6	34.3	44.1	44.6	37.6	24.8	15.2	7.6	27.1	17.0	**13.2**
当期純利益率	15.3	18.8	24.3	26.8	24.4	16.6	9.2	2.7	17.7	8.2	**7.4**
総資本当期純利益率（ROA）	22.9	34.4	42.2	36.2	31.5	11.7	5.5	1.4	9.9	3.7	**2.9**
自己資本当期純利益率（ROE）	40.4	60.5	68.3	52.6	39.2	13.2	6.0	1.5	11.0	4.0	**3.2**
自己資本比率	56.2	57.2	63.1	73.6	86.0	91.5	91.4	92.9	88.3	93.7	**91.9**
配当性向	—	—	9.3	10.1	10.2	30.3	51.4	202.4	40.0	84.0	**106.1**
その他の指標（人）											
従業員数	155	306	450	753	1,181	1,248	1,283	1,368	1,565	1,449	**1,348**
単体合計	155	306	450	620	773	792	840	935	954	885	**780**
グループ各社合計	—	—	—	133	408	456	443	433	611	564	**568**

※四捨五入による若干の計算の差異があります。
※2013年6月1日付で1株を5株にする株式分割を、2013年10月1日付で1株を3株にする株式分割を行っています。このため、2012年9月期の期首に当該分割が行われたと仮定し、BPS及びEPSを算定しています。
※従業員数は就業員数（当社グループからグループ外への出向者を除き、グループ外から当社グループへの出向者を含む）を記載しています。
※グループ各社は、当社が発行済株式数の50%超を保有する会社となります。
※2016年9月期より連結財務諸表を作成しています。

連結貸借対照表 株式会社コロプラ及び連結子会社 9月30日時点

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	58,871	60,330
売掛金	4,348	―
売掛金及び契約資産	―	4,910
営業投資有価証券	7,591	10,334
商品	37	106
仕掛品	690	419
貯蔵品	4	5
前払金	276	431
前払費用	357	460
その他	2,286	939
貸倒引当金	△34	△21
流動資産合計	74,430	77,917
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,101	2,095
減価償却累計額及び減損損失累計額	△786	△413
建物及び構築物（純額）	315	1,681
工具、器具及び備品	700	702
減価償却累計額及び減損損失累計額	△572	△547
工具、器具及び備品（純額）	128	154
建設仮勘定	40	1
有形固定資産合計	484	1,837
無形固定資産		
ソフトウエア	29	21
無形固定資産合計	29	21
投資その他の資産		
投資有価証券	2,344	1,473
関係会社株式	3	3
関係会社出資金	50	20
敷金及び保証金	2,132	1,717
繰延税金資産	1,253	133
その他	87	162
貸倒引当金	―	△6
投資その他の資産合計	5,870	3,503
固定資産合計	6,384	5,363
資産合計	80,814	83,280

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期
負債の部		
流動負債		
買掛金	50	68
未払金	2,412	2,239
未払費用	244	602
未払法人税等	292	1,923
未払消費税等	152	100
前受金	850	452
預り金	415	231
その他	502	75
流動負債合計	4,922	5,694
固定負債		
資産除去債務	123	727
繰延税金負債	―	259
その他	17	23
固定負債合計	141	1,011
負債合計	5,063	6,705

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期
純資産の部		
株主資本		
資本金	6,556	6,587
資本剰余金	6,296	6,328
利益剰余金	67,037	67,028
自己株式	△4,645	△4,645
株主資本合計	75,245	75,299
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	461	1,083
為替換算調整勘定	43	186
その他の包括利益累計額合計	504	1,269
非支配株主持分	1	6
純資産合計	75,751	76,575
負債純資産合計	80,814	83,280

連結損益計算書 株式会社コロプラ及び連結子会社 9月30日時点

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期
売上高	37,125	32,541
売上原価	24,108	22,704
売上総利益	13,016	9,836
販売費及び一般管理費	6,695	5,526
営業利益	6,320	4,310
営業外収益	1,947	1,860
営業外費用	424	438
経常利益	7,843	5,732
特別損失	3,591	―
税金等調整前当期純利益	4,251	5,732
法人税、住民税及び事業税	944	2,232
法人税等調整額	258	1,085
法人税等合計	1,203	3,318
当期純利益	3,048	2,414
非支配株主に帰属する当期純利益 又は非支配株主に帰属する当期純損失（△）	0	△0
親会社株主に帰属する当期純利益	3,047	2,414

連結キャッシュ・フロー計算書 株式会社コロプラ及び連結子会社 9月30日時点

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	△3,104	3,637
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,588	△593
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,200	△2,538
現金及び現金同等物に係る換算差額	294	1,355
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△16,599	1,861
現金及び現金同等物の期首残高	65,308	49,052
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	344	―
現金及び現金同等物の期末残高	49,052	50,914

コロプラグループ

colopl next

会社名	株式会社コロプラネクスト
設 立	2015年2月
所在地	東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6階
代表者	代表取締役社長　山上 慎太郎
事業内容	投資事業、投資助言及び代理業

サイトはこちら

RealStyle

会社名	株式会社リアルスタイル
設 立	2008年6月
所在地	東京都品川区南大井6-24-6 DAITOビル
代表者	代表取締役社長　菅井 健太
事業内容	スマートフォン、タブレット向けネイティブアプリの企画、開発、運営。PC、携帯電話向けブラウザゲームの企画、開発、運営

サイトはこちら

PYRA:MID

会社名	株式会社ピラミッド
設 立	2001年9月
所在地	東京都渋谷区渋谷3-3-2 渋谷MKビル
代表者	代表取締役社長　柏木 准一
事業内容	コンシューマーゲーム、ソーシャルゲーム、アーケードゲーム等の企画開発。ゲーム関連のシナリオ及びグラフィック制作。遊技機及びTVCF等の映像制作

サイトはこちら

360Channel

会社名	株式会社360Channel
設 立	2015年11月
所在地	東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6階
代表者	代表取締役社長　中島 健登
事業内容	360度動画関連事業

サイトはこちら

8ing EIGHTING CO.,LTD.

会社名	株式会社エイティング
設 立	1993年3月
所在地	東京都品川区南大井6-21-12 大森プライムビル
代表者	代表取締役社長　鮫島 保彦
事業内容	家庭用ビデオゲームソフトの企画・開発、携帯端末向けデジタルコンテンツの企画・開発・運営

サイトはこちら

MAGES

会社名	株式会社MAGES.
設 立	2011年6月
所在地	東京都港区三田3-13-16 三田43MTビル6階
代表者	代表取締役社長　本荘 健吾
事業内容	ゲームソフトウェアの企画・開発、楽曲制作、番組制作

サイトはこちら

Brilliantcrypto

会社名	株式会社Brilliantcrypto
設 立	2022年11月9日
所在地	東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6階
代表者	代表取締役社長　馬場 功淳
事業内容	ブロックチェーン技術または暗号資産、NFTを活用したGameFiなどのサービスの開発および配信

サイトはこちら

クマの音楽隊

会社名	株式会社クマの音楽隊
設 立	2015年11月
所在地	東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6階
代表者	代表取締役社長　沼田 知己
事業内容	音楽著作権の管理、音楽著作物の利用の開発、CD・ビデオ等の原盤の企画及び制作

会社・株式情報 2022年9月30日時点

会社情報

会社名	株式会社コロプラ
設 立	2008年10月1日
所在地	〒107-0052 東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6階
資本金	6,587百万円
従業員数	780名（グループ全体：1,348名）

株式状況

証券コード	3668
決算期	9月30日
発行可能株式総数	450,000,000株
単元株式数	100株
総株主数	31,299名
上場証券取引所	東京証券取引所 プライム市場
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社

※グループ全体とは、当社が発行済株式数の50%超を保有する会社の従業員数を含んだ合計となります。
※従業員数は就業員数（当社グループからグループ外への出向者を除き、グループ外から当社グループへの出向者を含む）を記載しています。

Webサイトのご案内

コロプラの会社情報やサービスなど、様々な情報を公式サイトで発信しています。



コロプラ公式サイト

サイトはこちら



IRページ

サイトはこちら



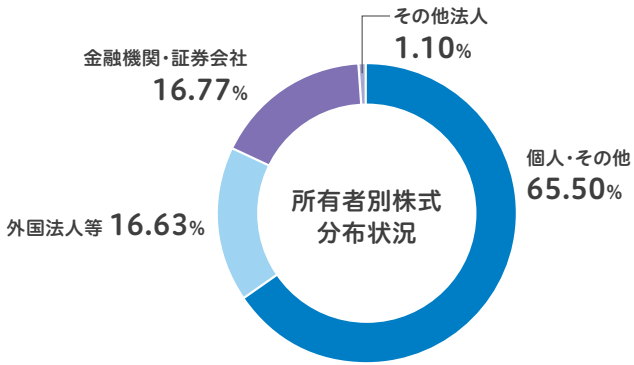
サステナビリティページ

サイトはこちら

大株主の状況

株主名	所有株式数（株）	持株比率（%）
馬場 功淳	61,778,456	48.19
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	10,298,700	8.03
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	9,187,800	7.17
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051 （常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部）	8,457,400	6.60
THE BANK OF NEW YORK 133612 （常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部）	3,092,100	2.41
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103 （常任代理人 香港上海銀行東京支店 カストディ業務部）	970,800	0.76
KUWAIT INVESTMENT AUTHORITY （常任代理人 シティバンク、エヌ・エイ東京支店）	902,969	0.70
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234 （常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部）	830,600	0.65
BNP PARIBAS SECURITIES SERVICES SYDNEY/ JASDEC/AUSTRALIAN RESIDENTS （常任代理人 香港上海銀行東京支店 カストディ業務部）	731,900	0.57
JP MORGAN CHASE BANK 385781 （常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部）	631,874	0.49

※当社は、自己株式を1,778,544株保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。
※持株比率は、自己株式を控除して計算しております。



SNS・メディアー覧

コロプラグループの最新情報を発信しています。

Twitter

コーポレートアカウント

株式会社コロプラ
@colopl_pr
サイトはこちら

株式会社コロプラ採用
@ColoplRecruit
サイトはこちら

株式会社コロプラネクスト
@coloplnext
サイトはこちら

株式会社ピラミッド
@Pyramid_inc_net
サイトはこちら

株式会社エイティング 採用
@8ing_saiyo
サイトはこちら

株式会社MAGES.
@PR_MAGES
サイトはこちら

公益財団法人 クマ財団
@kuma_foundation
サイトはこちら

株式会社360Channel
@360ch
サイトはこちら

Facebook

株式会社コロプラ
@coloplinc
サイトはこちら

株式会社コロプラ採用
@coloplrecruit
サイトはこちら

株式会社エイティング 採用
@8ing.saiyo
サイトはこちら

株式会社MAGES.
@MAGESINC
サイトはこちら

その他SNSなど、
最新の情報は下記からご覧ください。

**ソーシャルメディア
公式アカウント一覧**

サイトはこちら

お問い合わせ先

株式会社コロプラ　経営企画部 IRグループ

お問い合わせ先はこちらから

