

お知らせ

2025年12月24日

株式会社コロプラ

(コード番号 : 3668 東証プライム市場)

【コロプラ】統合報告書「COLOPL Report 2025」を公開しました

株式会社コロプラ（本社：東京都港区、代表取締役社長 上席執行役員 CEO：宮本貴志、以下「コロプラ」）は、コロプラグループの統合報告書「COLOPL Report 2025」をコーポレートサイト内に公開いたしました。

COLOPL Report 2025はこちら

https://colopl.co.jp/redirect/pdf/?id=22&f=/assets/pdf/ir/library/reports/COLOPL_Report_2025.pdf



■COLOPL Reportとは

コロプラでは、ステークホルダーの皆さんに、コロプラグループの企業価値向上に向けた取り組みの理解を深めていただくことを目的に、財務情報に加え、フィロソフィーや経営方針、成長戦略、サス

テナビリティへの取り組みといった非財務情報を含めた統合報告書「COLOPL Report」を発行しています。

■COLOPL Report 2025の概要

コロプラは中期経営方針の目標として、モバイルゲーム市場における「Global Top 20」を掲げ、2025年11月に公表しました。

「COLOPL Report 2025」ではその実現に向けた道筋と、さらなる成長を目指した戦略をお伝えします。新技術を活用した新しいUXの提供と、グローバル展開を見据えた大型タイトルの開発、そして開発体制を強化するための組織再編など、唯一無二のものづくりを目指すコロプラの価値創造プロセスについて、各CxOや開発ディレクターらが語っています。

また、昨年発行した「COLOPL Report 2024」は、世界最大規模のアニュアルレポートコンペティション「International ARC Awards 2025」のEntertainment & Experiences部門にて、Silver賞を獲得し、優れたレポートとして外部から評価を受けています。

■COLOPL Report 2025の見どころ

新たな飛躍に向けて

代表取締役社長 上席執行役員 CEOの宮本から、中期経営方針の目標である「Global Top 20」の達成に向けた想いや、直近での取り組みをご紹介しています。

COLOPL Report 2025

09

コロプラの価値創造

⑩ 直近までのプロセス
⑪ CEOメッセージ

⑬ イントロクション
⑭ コロプラの価値創造
⑮ 価値創造のための戦略
⑯ 価値創造のための基盤
⑰ 財務データ
⑱ アウトライン

コロプラ公式サイト
次ページ
サステナビリティページ
SNSページ

これを支えたのが、各事業セグメントにおける着実な成果です。まず、エンターテインメント事業では、2025年1月に「異世界∞異世界」、5月には生成AIを活用した「神魔狩りのツヨミ」をリリースしました。「異世界∞異世界」では、さまざまなアニメ作品のキャラクターたちが次々に登場し、異世界転生・なるう・SFなどのジャンル全体を巻き込んだ新しいゲーム空間を創出。また「神魔狩りのツヨミ」は、内がユーザー体験に介在する“生成ゲーム”という新しい可能性を切り拓き、ユーザーさんからも高い評価を得ています。今後はここで得られた知見とノウハウをもとに、生成ゲーム市場の創出と拡大にも力を入れてまいります。

一方、既存タイトルでは、「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)の当社売上が前年を上回りました。また、「白猫プロジェクト」は11周年、「クイズRPG 魔法使いと黒猫のワイ」は12周年を迎え、長期運営の中でユーザーの皆さまとの信頼関係をより強固なものにできたと考えています。

ブロックチェーン技術を活用した「Brilliantcrypto」では、新たな採掘エリアやジュエリー工房機能を実装しました。収益面では苦戦を強いられている一方で、NFT宝石という価値の創出など、成果を得られたこともあります。Web3領域での学びと蓄積は、将来の当社事業において必ず活けると考えております。

おいて必ず活けると考えており、今後もコスト管理を徹底しながら挑戦を継続してまいります。また、グループ会社においては、コンシューマーゲームの受託開発を担う株式会社エイティングが、大手からの案件を中心に実績化した成果を上げています。

これらの積み重ねに加え、業績に大きく貢献したのは、投資育成事業です。事業立ち上げ当初から投資してきた銘柄のBXJや、成熟した銘柄の売却により、2025年9月期は1億円のセグメント利益を計上しました。スタートアップ企業を支援し、その成長を通じてリターンを得る本事業は、コロプラにとってのもう1つの挑戦のかたちです。当社の知見が活かせる、BtoC事業を展開する銘柄への投資を継続的に実施し、業績への持続的な貢献を目指してまいります。

中長期の成長に向けた取り組み

新たな目標に向けた挑戦

モバイルゲームで「Global Top 20」を目指す

コロプラは、「Entertainment in Real Life」エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしい」というミッションのもと、エンターテインメントを通じ、人々の何気ない日常をより豊かにすることを目指しております。2025年9月期にはこのミッションをさらに追求していくため、中期経営方針を定めました。2026年9月期はその実行フェーズであり、グループ全社のコミットメント意識を高め、進むべき道を全員で共有したいという思いから、中期経営方針に目標を設定しました。それが、モバイルゲーム市場における「Global Top 20」です。

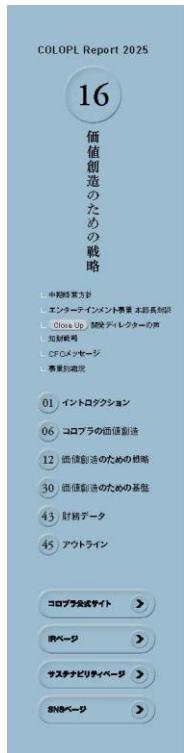
「Global Top 20」達成の自安として、連結売上高1,000億円以上、連結営業利益500億円以上を想定しています。過去の実績から見ても、決して不可能な数値ではありません。これを達成することで、日本を代表するモバイルゲーム企業として世界に存在感を示し、その先の成長も見据えることができると思っております。

その実現となるのが、中期経営方針の3つの戦略「海外市場への構築的展開」「有力IPの活用」「新しいUXの提供（唯一無二のものづくり）」です。2025年9月期はこの戦略をコンテンツポートフォリオに落とし込み、アップデートしてきました。コロプラが目指すのは、モバイルゲームだからこそ実現できる体験を引き詰めること。その中核となるのが、「位置ゲー」をはじめとする独自技術です。

コロプラには、有力IPと「位置ゲー」を組み合わせた「ドラゴンクエストウォーク」や、多彩なIPを活用した「異世界∞異世界」「フェスバ+」などの実績があります。そのノウハウを活かし、グローバルヒットタイトルの創出を目指します。

エンターテインメント事業 本部長対談

スペシャルインタビューとして、ゲーム事業を統括するエンターテインメント本部長の坂本と、Kuma the Bear本部長の角田による対談を掲載。エンターテインメント事業の拡大を図った一年の振り返りと、世界市場を見据えたこれからの戦略、そしてコロプラならではの強みを生かした新しいユーザー体験の創出について話しています。



SPECIAL INTERVIEW

唯一無二のものづくりで
グローバル展開を
加速する
コロプラの挑戦と未来

「市場創造型マーケティング」を 形にした一年

——2025年9月期は、CPOとしてプログラマとマーケティングを掌握してきた坂本さん。この一年の振り返りをお願いできますか。

坂本 エンターテインメント事業の価値を最大化する、という最重要テーマはこれまでと変わりませんが、CPOとしてプロダクト全体を俯瞰して捉える意識がより強まった一年でした。



取材地 上巣林執行員
COO, Games
(Chief Operating Officer, Games)
エンターテインメント本部長

坂本 佑

執行役員
Kuma the Bear本部長

角田 亮二

そのなかでも大きな変化は2つ。1つは、コロプラ単体にとどまらず、グループのシナジーを掛け合わせることでエンターテインメント領域の事業拡大を目指した点です。コンシューマーゲームに強い株式会社MAGES.との連携を図ったり、株式会社ピラミッドと新しい企画を進めたりするなど、グループ全体で価値を創出、最大化する取り組みを強めています。ほかにもさまざまな施策を推進し、今後の事業展開を見据えた土台づくりは、この一年で着実に構み上げられたと思います。

——2つの変化は何ですか。

坂本 マーケティング領域への関わりです。年初からマーケティング部門も管掌することになり、開発と一緒に体化した体制づくりを進めてきました。コロプラは、常に新しいものを生み出す会社であるからこそ、PMF(プロダクトマーケットフィット)の検証が重要です。以前は開発とマーケティングが十分に連携しきれていたかった部分も多りましたが、今は最上流から目線を合わせ、市場の有無やニーズをしっかり確認しながら取り組んでいます。

角田 その象徴といえるのが、「神魔狩りのツヨヨミ」です。これは画像生成AIをゲーム体験に組み込んだローグライクカードゲームで、2025年5月にリリースしました。

坂本 「神魔狩りのツヨヨミ」は、AIを用いた未知の領域のゲームで、本当に市場があるのか、という問い合わせ始まりました。開発とマーケティング、プロモーションの各チー

新作ディレクターメッセージ

「クローズアップ」として、大型新作プロジェクトのディレクターを務める齋藤が、コロプラの祖業でもある「位置ゲー」に有名IPを組み合わせることでグローバルヒットを狙う、チャレンジングな新作への想いと覚悟について語っています。

中田祐貴
エンターテインメント事業
部長
「Gone Up」開発ディレクターの内
田和也
CFO
シニア
審美担当

- ① イントロダクション
- ⑥ コロプラの価値創造
- ⑫ 価値創造のための戦略
- ⑩ 価値創造のための基盤
- ⑪ 財務データ
- ⑮ アウトライ

コロプラ公式サイト
IRページ
サステナビリティページ
SNSページ

CLOSE UP

コロプラの未来を切り拓く。
ディレクターが語る、
新たな成長軌道へのトリガー



技術基盤本部
第3エンジニアリングエンジニア部長
斎藤 Kevin 雄輔

コロプラの「Global Top 20」達成を担う、大型新作プロジェクト。チームの能力を結集してグローバルヒットタイトルの創出を目指す。ディレクターの斎藤Kevin雄輔に、その挑戦への覚悟を聞きました。

コロプラが中期経営方針で掲げる「Global Top 20」という目標の達成は、新作タイトルの成功がカギになります。私がディレクターを務める大型プロジェクトも、その一つです。コロプラが得意とする「位置ゲー」に、有名IPを組み合わせグローバルヒットを狙うのです。すでに本格的な企画・開発が進んでいます。当社の中長期的な成長と企業価値に大きな貢献を与えるプロジェクトを、ディレクターとして引ひき取ることに大きな責任とやりがいを感じています。

2016年に新卒で入社して以来、私はエンジニアとして多くのタイトルに携わってきました。時にはメンバーと一緒に企画の方向性について意見を交換するなど、自身の職域にとらわれることなく、「面白いゲームを作る」とことを追求し続けて来られたと思います。2025年5月にリリースされた「神魔狩りのソヨミ」では、初めてディレクターを務め、生産AIを活用した「生成ゲーム」というジャンルを確立。ディレクターとして、1つのプロジェクトを成立・成功させるためのすべてにコミットした経験は、現在でも活かされています。

この新プロジェクトは、コロプラの伝統でもある「位置ゲー」のタイトルになります。位置ゲーは生活に欠かせない移動と、ゲームを結びつけるため、普段の生活にどのように溶け込ませるか、一方で日常にどのように変化を与えるかを考え、設計しな

ければいけない難しさがあります。コロプラ以外からも過去複数の位置情報ゲームがリリースされてきましたが、そのすべてがヒットしているわけではありません。位置ゲーという確立されたジャンルの中でも新しい体験を届けることが重要です。

ゲームのヒットには運やタイミングも時に必要ですが、まずは開発に携わるすべての人への熱意がないわけがないと考えています。全員が自ら指す方向へ作っているものに納得し、より良くするために何ができるのかを主体的に考る必要があります。組織が大きくなると、どうしても自分の職域に収まってしまうのがありますが、私はメンバー一人ひとりに「自分がこのプロジェクトの主人公である」という意識を持ってもらうことを大切にしています。そのなかで、チームの足りない部分を補い、支えることが私の役割です。チーム全員の能力を最大限に引き出し、結果をさせることで、ユーザーの皆さんに受け入れていただけるタイトルを作り上げています。

本プロジェクトは、コロプラの成長を新たな次元へと引き上げるトリガーとなると確信しています。この大きな挑戦を成功させるため、全力を尽してまいりますので、是非ご期待いただけますと幸いです。

価値創造のための基盤

ESG（Environment/Social/Governance）におけるガバナンスに焦点を当て、体制強化に向けた取り組みや、監査等委員である社外取締役の阿部氏へのインタビューなどを掲載しています。

- ① ステークホルダーエンゲージメント
- ④ マテリアリティ
- ⑩ 人材育成の取り組み
- ⑪ コーポレートガバナンス
- ⑫ 社外監査役メッセージ
- ⑯ 沟通会見

① イントロダクション
⑥ コロプラの価値創造
⑫ 価値創造のための戦略
⑩ 価値創造のための基盤
⑪ 財務データ
⑮ アウトライ

コロプラ公式サイト
IRページ
サステナビリティページ
SNSページ

異分野からの視点と監査の知見で
コロプラの挑戦を支えていく

公認会計士としての経験を基盤に
社外取締役として
コロプラに参画

2024年12月より、コロプラの社外取締役、監査等委員に就任いたしました。

公認会計士としてキャリアをスタートした私は、監査法人に16年在籍した経験があります。退所後に自身の公認会計事務所を設立し、子どもの小学校卒業までの約2年間は、専業主婦として過ごしました。家庭に向こ



監査等委員
阿部 美寿穂

う時間を持ったことで、自分の人生や働き方をあらためて考えるいい機会になったと感じています。その後、会計事務所を本格的に再開。公認会計士としての仕事に戻り、現在に至ります。

そんな中の社外取締役へのお説明は、まさに青天の霹靂でした。監査法人時代の人とのつながりがきっかけで、私が当時エンターテインメント企業の監査を担当していたこともあります。白羽の矢を立ててくださったのではなかと思います。

コロプラは監査法人時代から名前を知っていましたし、周りでゲームをプレイしている人も多かったので、そもそも印象を抱いていました。でも実は私、ほとんどゲームをやったことがないのです。だから「務まらないのでは?」と、正直に不安をお伝えしたところ、「むしろ違う分野からの目線で見てほしい」と言っていただき、挑戦を決意しました。

誠実さと健全な企業文化
ファンに支えられる
ブランド力を実感

就任前はゲーム会社に対して、派手で自由奔放なクリエイター集団というイメージを持っていました。でも実際に取締役会に出てみると、当たり前のことを当たり前にやろうとする真面目さが際立ち、いい意味で意外でした。私が「このくらいなら許容範囲では」と思うような場面でも、「いや、そこはちゃんとしたやうよ」と馬鹿会長自らがしっかりと釘を刺されるのです。本当にすごいことが嫌いで、易きに流れやすくどんどん筋を通す文化が根付いているのを感じました。

同時に、コロプラにはゲームだけでなく、会社そのものにも多くのファンがいることに気づきました。新しいことに挑戦する姿勢、そして長年支持を続けるゲームを持っていることが、会社のブランドを強くしているの

だと思います。私の就任が発表されたことも、友人から「うちの夫もずっと白猫(白猫プロジェクト)をやってるよ」と声をかけられ、うれしく思ったのを覚えています。さらに、従業員の方々の「コロプラ愛」もひしひと感じています。組織の中にアフリカがあることもまた、健全な企業文化を支えているのでしょう。

社外取締役になっただけで最初に体験したのは、リリース直前の「Brilliantcrypto」でした。鉱山で宝石を採掘する、「Play to Earn(遊んで稼ぐ)」のブロックチェーンゲームです。その発想力もさることながら、これを実現するための複雑な会計処理をよくぞやりきったというのに、ただただ感心しました。私も監査法人時代アドバイザリーワークとして同プロジェクトを担当したときに、前例のない会計処理をゼロから作り上げる苦労を経験していたので、その大変さはよくわかります。つるはしを握りながら、「この宝石一つを獲得する裏で、どれだけ会計講義が重ねられたのだろう」と思わずうなってしまったほどです。

中期経営方針を議論する
重要な場に参加
率直な疑問が議論を深めることも

取締役会では会計士としてはもちろん、ゲーム業界の私たちにこそこの疑問を投げかけるようにしています。最初の会議では、「バー

【International ARC Awardsについて】

「International ARC Awards」は、米国の独立評価機関であるMerComm Inc.が主催する、世界最大規模のアニュアルレポートコンテストです。

世界各国の企業、NGO、政府系団体などが応募し、幅広い分野から選任された審査員によって審査・評価され、部門別・業界別に「Gold」、「Silver」、「Bronze」、「Honors」がそれぞれ選出されます。2025年は28カ国から1,375件の応募が集まり、ビジョンや財務情報、トップからのメッセージやデザインに至るまでさまざまな項目を対象に評価が行われます。

<https://www.mercommawards.com/arc/awardWinners/categoryWinners/pdf.htm#ent>

【株式会社コロプラ 会社概要】

*Entertainment
in Real Life*



コロプラは、GPSを活用した世界初の位置ゲー*『コロニーな生活』をはじめ、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』、AIを活用した生成ゲーム『神魔狩りのツクヨミ』など、ジャンルを問わず"新しい体験"、いわば"祖"となるコンテンツを創出してきました。

今後もコロプラは、「"Entertainment in Real Life" エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしい」をミッションに掲げ、"新しい体験"を提供していきます。

社名：株式会社コロプラ <https://colopl.co.jp/>

所在地：東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト5F・6F

設立：2008年10月1日



代表者：代表取締役社長 上席執行役員 CEO 宮本貴志

事業内容：スマートフォンゲーム、コンシューマーゲームの開発・提供／XR、メタバース、ブロックチェーンゲームの開発・提供／ライブ・エンターテインメント周辺事業およびサービスの提供／国内外の未上場企業への投資およびファンド運用

コーポレートサイト：<https://colopl.co.jp/>

公式X：https://x.com/colopl_pr

公式Facebook：<https://www.facebook.com/coloplinc/>

公式LinkedIn：<https://www.linkedin.com/company/colopl-inc-/mycompany/>

*位置ゲー、コロプラおよびコロプラロゴは株式会社コロプラの登録商標であり、世界初表記は自社調査に基づきます。

[本リリースに関するお問い合わせ]

株式会社コロプラ IRグループ

ir@colopl.co.jp