

役員紹介

(2022年6月24日現在)

社内

社外



代表取締役会長
最高経営責任者 (CEO)
辻本 憲三

1983年 6月 当社代表取締役社長
2001年 4月 当社最高経営責任者 (CEO) (現任)
2007年 7月 当社代表取締役会長 (現任)



代表取締役社長
社長執行役員
最高執行責任者 (COO)
辻本 春弘

1987年 4月 当社入社
1997年 6月 当社取締役
1999年 2月 当社常務取締役
2001年 4月 当社専務取締役
2004年 7月 当社取締役専務執行役員
2006年 4月 当社取締役副社長執行役員
2007年 7月 当社代表取締役社長、社長執行役員 兼 最高執行責任者 (COO) (現任)
2016年 8月 当社代表取締役社長グローバルマーケティング事業、OP事業管掌
2018年 6月 当社代表取締役社長OP事業管掌
2020年 4月 当社代表取締役社長販売部門、OP事業管掌
2022年 6月 当社代表取締役社長OP事業管掌 (現任)



取締役副社長執行役員
最高人事責任者 (CHO)
宮崎 智史

1983年 4月 株式会社日本興業銀行 (現 株式会社みずほ銀行) 入行
2011年 4月 株式会社みずほコーポレート銀行 (現 株式会社みずほ銀行) 執行役員営業第六部長
2013年 4月 同行常務執行役員営業担当役員
2016年 4月 株式会社みずほフィナンシャルグループ副社長執行役員西日本地区担当役員
株式会社みずほ銀行取締役副頭取 (代表取締役) 西日本地区担当役員
2020年 4月 同行取締役副頭取 (代表取締役) 業務執行統括補佐
2021年 4月 同退任
2021年 5月 当社副社長執行役員 (現任)
2021年 6月 当社取締役 (現任)
2022年 4月 当社取締役最高人事責任者 (CHO) 兼 コーポレート経営管掌 (現任)



取締役専務執行役員
辻本 良三

1996年 4月 当社入社
2013年 9月 当社第三開発部長
2014年 4月 当社執行役員CS第二開発統括
2017年 6月 当社執行役員CS第三開発統括 兼 MO開発統括
2018年 4月 当社常務執行役員CS第二開発統括 兼 MO開発統括
2020年 10月 当社常務執行役員CS第二開発統括
2022年 4月 当社専務執行役員 (現任) CS第二開発統括
2022年 6月 当社取締役開発部門副管掌 (現任)



取締役 **社外** **独立役員**
村中 徹

1995年 4月 弁護士登録 (大阪弁護士会)
第一法律事務所 (現 弁護士法人第一法律事務所)
2007年 12月 弁護士法人第一法律事務所社員弁護士 (現任)
2014年 5月 古野電気株式会社社外監査役 (現任)
2015年 6月 株式会社スズケン社外監査役
2016年 6月 当社社外取締役 (現任)



取締役 **社外** **独立役員**
水越 豊

1980年 4月 新日本製鐵株式会社 (現 日本製鉄株式会社) 入社
2004年 5月 ポストン コンサルティング グループ シニア・ヴァイス・プレジデント
2005年 1月 同社日本代表
2016年 1月 同社シニア・パートナー&マネージング・ディレクター
ライフネット生命保険株式会社社外取締役 (現任)
2016年 6月 アサガミ株式会社社外取締役 (現任)
2018年 1月 ポストン コンサルティング グループ シニア・アドバイザー (現任)
2018年 6月 当社社外取締役 (現任)
2019年 6月 公益財団法人日本ラグビーフットボール協会理事 (現任)



取締役
[常勤監査等委員]
平尾 一氏

1988年 6月 当社入社
1997年 4月 当社海外業務部長
1999年 7月 当社執行役員海外事業部長
2002年 10月 当社総務部長
2004年 4月 当社IR室長
2004年 6月 当社監査役 [常勤]
2016年 6月 当社取締役 [常勤監査等委員] (現任)



取締役 [常勤監査等委員]
社外 **独立役員**
岩崎 吉彦

1979年 4月 国税庁入庁
1986年 7月 伊集院税務署長
1999年 7月 広島国税局調査査察部長
2007年 7月 名古屋国税局総務部長
2009年 7月 金沢国税不服審判所長
2010年 7月 札幌国税不服審判所長
2011年 7月 税務大学校副校長
2012年 6月 当社社外監査役 [常勤]
2016年 6月 当社社外取締役 [常勤監査等委員] (現任)



取締役 [監査等委員]
社外 **独立役員**
松尾 眞

1975年 4月 弁護士登録 (第一東京弁護士会)
尾崎・桃尾法律事務所
1978年 8月 アメリカ合衆国ニューヨーク州
ワイル・ゴツチェル・アンド・マンジェス法律事務所
1979年 3月 弁護士登録 (アメリカ合衆国ニューヨーク州)
1989年 4月 桃尾・松尾・難波法律事務所設立、同・パートナー
弁護士 (現任)
1997年 4月 日本大学法学部非常勤講師 [国際取引法] 担当
2005年 4月 一橋大学法科大学院非常勤講師
[ワールド・ビジネス・ロー] 担当
2007年 6月 当社社外取締役
2014年 3月 ソレイシア・ファーマ株式会社社外監査役 (現任)
2016年 6月 当社社外取締役 [監査等委員] (現任)
2018年 6月 住友林業株式会社社外監査役 (現任)
2020年 6月 大正製薬ホールディングス株式会社社外監査役 (現任)



取締役専務執行役員
江川 陽一

1985年 4月 当社入社
1999年 4月 当社第五制作部長
1999年 8月 当社執行役員第五開発部長
2011年 4月 当社常務執行役員
2013年 4月 当社専務執行役員(現任)
2013年 6月 当社取締役アミューズメント事業、P&S事業管掌
2016年 7月 当社取締役AM事業・OP事業、コンシューマゲーム開発管掌
2019年 4月 当社取締役コンシューマゲーム開発、PS事業管掌
2020年 4月 当社取締役開発部門、PS事業管掌(現任)



取締役専務執行役員
最高財務責任者(CFO)
野村 謙吉

2009年 4月 当社執行役員内部統制統括
2010年 7月 当社常務執行役員財務・経理統括
2015年 6月 当社常務執行役員財務・経理統括 兼 秘書・広報IR統括
2016年 4月 当社専務執行役員(現任)
2016年 6月 当社取締役最高財務責任者(CFO)(現任)
2020年 4月 当社取締役コーポレート経営・企画・戦略部門管掌
2022年 4月 当社取締役コーポレート経営副管掌(現役)



取締役専務執行役員
石田 義則

1992年 4月 当社入社
2005年 4月 当社営業推進部長
2011年 3月 当社CS事業統括副統括 兼 CS営業推進部長
2013年 4月 当社執行役員CS国内事業統括 兼 CS営業推進部長
2016年 4月 当社執行役員日本・アジア事業統括
2017年 6月 当社執行役員日本・アジア事業統括 兼 MO開発統括副統括
2019年 4月 当社常務執行役員日本・アジア事業統括 兼 MO開発統括副統括
2020年10月 当社常務執行役員日本・アジア事業統括
2021年 9月 当社常務執行役員グローバル事業統括
2022年 4月 当社専務執行役員(現任)グローバル事業統括
2022年 6月 当社取締役グローバル事業管掌(現任)



取締役 社外 独立役員
小谷 渉

1980年 4月 警察庁入庁
2002年 8月 愛媛県警察本部長
2004年 4月 警察庁生活安全局情報技術犯罪対策課長
2008年 7月 長野県警察本部長
2010年 8月 警察庁刑事局組織犯罪対策部長
2013年 1月 警視庁副総監・犯罪抑止対策本部長事務取扱
2014年 1月 警察大学校長
2014年11月 株式会社ゆうちょ銀行統括役
2021年 6月 公益財団法人日本人事試験研究センター理事(現任)
当社社外取締役(現任)



取締役 社外 独立役員
武藤 敏郎

1966年 4月 大蔵省(現 財務省)入省
1999年 7月 同主計局長
2000年 6月 大蔵事務次官
2003年 1月 財務省顧問
2003年 3月 日本銀行副総裁
2008年 7月 株式会社大和総研理事長
2009年 6月 住友金属工業株式会社社外監査役(現 日本製鉄株式会社)
2010年 6月 三井物産株式会社社外取締役
2014年 1月 一般財団法人東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会事務総長・専務理事(現任)(現 公益財団法人東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会)
2018年 7月 株式会社大和総研名譽理事(現任)
2022年 6月 当社社外取締役(現任)



取締役 社外 独立役員
廣瀬 由美

1979年 4月 東京国税局入局
2012年 7月 国税庁長官官房国税庁監察官
2015年 7月 雪谷税務署長
2016年 7月 東京国税局総務部人事第二課長
2017年 7月 税務大学校総務課長
2018年 7月 東京国税局調査第三部調査総括課長
2019年 7月 東京国税局調査第二部次長
2020年 7月 芝税務署長
2021年 8月 廣瀬由美税理士事務所税理士(現任)
2021年12月 東京都御蔵島村親善大使(現任)
2022年 6月 当社社外取締役(現任)
トレックス・セミコンダクター株式会社社外取締役(監査等委員)(現任)

スキルマトリックス

当社中期成長戦略の達成に向けて各取締役に特に期待する分野

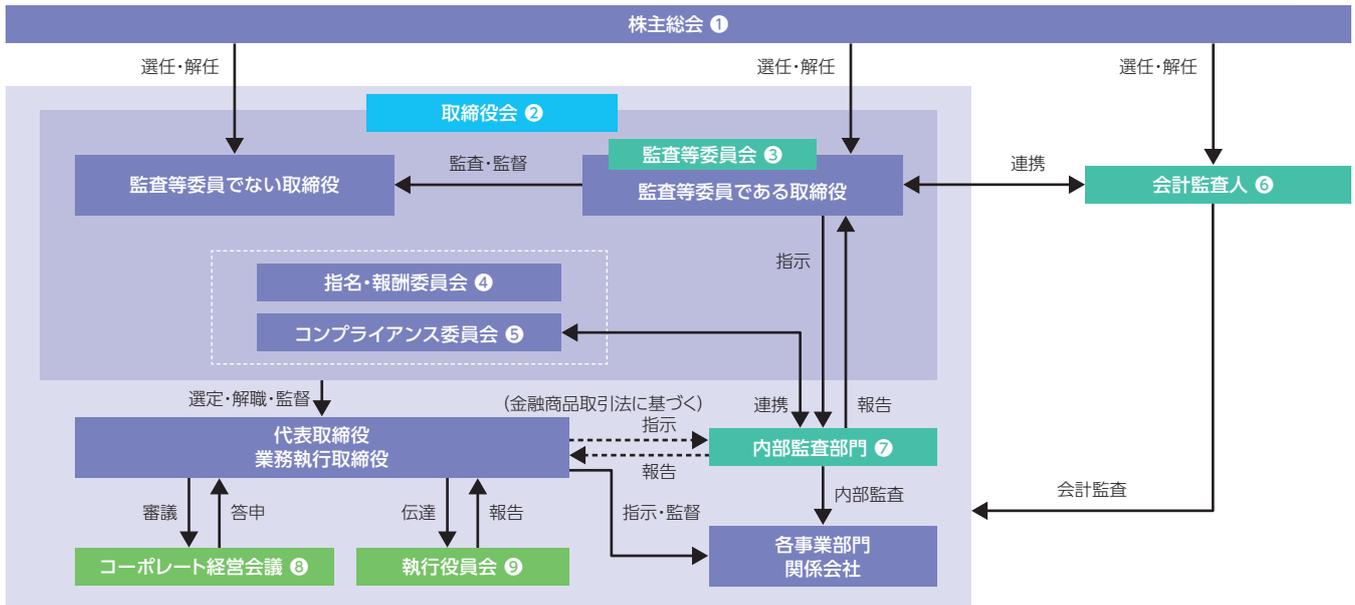
	企業経営	経営戦略	ゲーム業界	デジタル変革・IT・テクノロジー	開発・研究	財務・会計・税務	法務	グローバル感覚・国際性
■ 辻本 憲三	●	●	●	●				●
■ 辻本 春弘	●	●	●	●	●			●
■ 宮崎 智史	●	●	●	●		●		●
■ 江川 陽一			●	●	●			●
■ 野村 謙吉		●	●	●		●	●	●
■ 石田 義則(新任)		●	●	●				●
■ 辻本 良三(新任)			●	●	●			●
■ 村中 徹	●						●	●
■ 水越 豊	●	●						●
■ 小谷 渉				●			●	
■ 武藤 敏郎(新任)	●					●		●
■ 廣瀬 由美(新任)	●					●		
■ 平尾 一氏		●	●			●		●
■ 岩崎 吉彦						●		
■ 松尾 眞	●						●	●

※ 上記一覧表は、各候補者の有するすべての知見を表すものではありません。

コーポレート・ガバナンスの体制と取り組み

国内外の企業で不祥事が多発する中、株主や投資家は、各企業において内部統制が有効に機能されていることを重大な課題として求めています。ここでは、当社が「実効性」と「見える化」をキーワードに、これまで取り組んできたガバナンスの体制と仕組みづくりについて、外部評価機関の分析結果を踏まえてご説明します。(評価箇所にはイエローマーカーを引いています)

(2022年6月23日現在)



取締役会と任意の委員会の構成 (2021年度)

社内 社外

<p>2 取締役会 (11名) 2021年度開催回数 10回</p> <p>取締役会議長</p> <p>辻本 憲三 (出席率 100%)</p> <p>辻本 春弘 (出席率 90%)</p> <p>宮崎 智史 (出席率 100%)*</p> <p>江川 陽一 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>村中 徹 (出席率 90%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p> <p>小谷 渉 (出席率 100%)*</p> <p>* 就任後に開催された全てに参加</p>	<p>4 指名・報酬委員会 (5名) 2021年度開催回数 4回</p> <p>委員長</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p> <p>平尾 一氏 (出席率 100%)</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)</p>
<p>3 監査等委員会 (3名) 2021年度開催回数 11回</p> <p>委員長</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)*</p> <p>平尾 一氏 (出席率 100%)*</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)*</p> <p>* 取締役会、監査等委員会とも同出席率</p>	<p>5 コンプライアンス委員会 (10名) 2021年度開催回数 4回</p> <p>委員長</p> <p>村中 徹 (出席率 100%)</p> <p>辻本 春弘 (出席率 100%)</p> <p>宮崎 智史 (出席率 100%)*</p> <p>江川 陽一 (出席率 100%)</p> <p>野村 謙吉 (出席率 100%)</p> <p>水越 豊 (出席率 100%)</p> <p>小谷 渉 (出席率 100%)*</p> <p>平尾 一氏 (出席率 100%)</p> <p>岩崎 吉彦 (出席率 100%)</p> <p>松尾 眞 (出席率 100%)</p> <p>* 就任後に開催された全てに参加</p>

ガバナンス体制

透明性・健全性を高め、環境の変化に対応

当社グループは、中長期にわたる安定成長を実現し、企業価値向上を図るためにコーポレート・ガバナンスに関する基本方針として『コーポレート・ガバナンスガイドライン』（詳細はhttps://www.capcom.co.jp/ir/assets/pdf/governance/governance_01.pdfを参照）を策定し、コーポレート・ガバナンス体制の持続的な充実に取り組んでいます。

① 株主総会(2022年6月23日開催)

最高意思決定機関として重要事項を決定

当社の最高意思決定機関として、法令や定款で定めた重要事項を決定するとともに、事業報告等の報告事項や連結計算書類等の監査結果を報告しています。

株主総会は、開催日の約3週間前に招集通知を発送し、いわゆる「集中日」を避け早期に開催することで、多くの株主が出席できるように努めています。また、議決権については、パソコン、スマートフォンまたはタブレット端末からアクセスすることにより、インターネットからの議決権の行使が可能となっています。加えて、機関投資家の議決権行使について、議案検討に十分な期間を確保できるよう議決権電子行使プラットフォームにも参加しています。

② 取締役会(2021年度開催回数 10回)

監督

社外取締役の意見も取り入れながら経営判断

取締役会(議長は代表取締役会長)は15名の取締役から構成されており、うち社外取締役が7名となっています。

法令や取締役会規則で定めた重要事項を審議するほか、社外取締役の指摘、提案や活発な発言等により監督機能の強化に努めています。

③ 監査等委員会(2021年度開催回数 11回)

監査

会計監査人・内部監査部門と連携して監査・監督

監査等委員会(委員長は社外取締役)は3名の取締役(うち、2名は常勤監査等委員)から構成されており、うち社外取締役が2名となっています。

原則として取締役会の開催前に開催しており、監査等委員会規則で定めた重要事項等を審議し、監査・監督の強化に努めています。

監査等委員会から選定された監査等委員は、自ら往査を行うほか、監査の実効性を高めるため、監査等委員会直属の内部監査

統括等に適宜指示を行うなど機動的な組織的監査を実施しています。内部監査統括等は、監査等委員会に対して監査状況や改善、指摘事項を報告するなど、監査が有効に機能するよう努めています。

④ 指名・報酬委員会(2021年度開催回数 4回)

取締役候補者の選任と取締役の報酬内容を諮問・答申

任意の指名・報酬委員会(委員長は社外取締役)は、7名の取締役(社内取締役3名・社外取締役4名)から構成されており、社外取締役が過半数を占めています。

各委員は、取締役会が知見、識見や経験等を勘案のうえ、選定しています。指名・報酬委員会は、取締役会から取締役等の指名または報酬の諮問を受け、審議のうえ、取締役会に答申しています。

諮問があった場合の主な検討事項は以下のとおりです。

ア. 指名に関する検討事項

(ア) 株主総会に上程する取締役候補者の選定方針

(イ) 株主総会に上程する取締役候補者の選定

(ウ) 執行役員の選定

(エ) 役付執行役員の選定

(オ) 後継者の計画

(カ) その他上記に関連する事項

イ. 報酬に関する検討事項

(ア) 取締役報酬等の方針

(イ) 固定報酬と業績連動報酬

(ウ) 個別報酬に関する業績評価

(エ) 賞与に関する業績評価

(オ) その他上記に関連する事項

⑤ コンプライアンス委員会(2021年度開催回数 4回)

経営課題としてコンプライアンスに注力

コンプライアンス委員会は、14名の取締役(うち、半数の7名は社外取締役、委員長は弁護士でもある社外取締役)から構成されています。

原則として四半期に1回開催しており、主な活動内容としては当社グループのコンプライアンスに関するリスク分析、評価、対応の検討を行い、内在するリスクの把握や顕在化する蓋然性等を取締役に報告するなど、法令違反や不正行為等の早期発見や未然防止に努めています。

6 会計監査人 監査

会計の透明性を担保・検証

当社は、会社法に基づく会計監査および金融商品取引法に基づく会計監査のために、有限責任あずさ監査法人と監査契約を締結しています。

なお、同監査法人および当社監査に従事する同監査法人の業務執行社員と当社の間には、特別な利害関係はありません。

監査報酬(2021年度)

	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬
提出会社	58百万円	—
連結子会社	—	—
計	58百万円	—

監査法人	公認会計士の氏名	
有限責任あずさ監査法人	指定有限責任社員 業務執行社員	近藤 康仁
	指定有限責任社員 業務執行社員	山中 智弘

注) 監査業務に係る補助者の構成: 公認会計士10名、公認会計士試験合格者およびシステム監査担当者等10名

7 内部監査部門 監査

遵法性や効率性を検証

当社は、実効性のある監査を行うため、内部監査統括等を設置し、株主総会終了後に監査方針、監査計画、監査方法、職務分担等を決定しています。

主な活動としては、従業員の業務執行状況や内部統制システムの有効性、運用状況の検証、評価等を行い監査等委員会に報告するとともに、適宜選定監査等委員に同行して事業所や国内外子会社等の往査を行っています。

8 コーポレート経営会議(2021年度開催回数 13回) 執行

取締役会の意思決定をサポート

コーポレート経営会議(議長は代表取締役会長)は8名の社内取締役から構成されており、原則として取締役会の数日前に開催するほか、必要に応じて適宜行っています。

取締役会付議事項の事前審議や当該事項以外の案件等について、会議を行っています。

9 執行役員会(2021年度開催回数 12回) 執行

経営方針に基づき、業務を執行

当社は、執行役員制度を導入しており、経営に専念する取締役に執行に専念する執行役員の役割と責任を明確化するとともに、

取締役会で決定された重要事項等を業務執行取締役の指示のもと、執行役員が迅速に業務を執行することにより経営効率を高めています。

執行役員会は、14名の執行役員(うち6名は取締役兼任)から構成されており、原則として毎月1回開催しています。各執行役員が業務執行状況を報告し、情報の共有化を図るとともに、案件事項や対処すべき課題等について意見交換を行っています。

社外取締役

社外の視点でガバナンスの実効性を確保

社外取締役はコーポレート・ガバナンスが有効に機能するよう、コンプライアンス委員会および任意の指名・報酬委員会の中核メンバーとなっているほか、適法性の確保や違法行為、不正の未然防止に注力するとともに、取締役会においても積極的な意見交換や助言を行うなど、経営監視機能の強化に努めています。監査等委員以外の社外取締役は秘書室のスタッフ、また、監査等委員である社外取締役については、内部監査統括等の専従スタッフが、それぞれ補助業務を行っています。

なお、当社の社外取締役7名全員は、株式会社東京証券取引所の独立役員の実効性を満たしていますので、同所に対し独立役員として届け出ています。

社外取締役の選任理由

氏名	選任理由
村中 徹	会社法や金融商品取引法などを専門とする弁護士で、高度な専門知識や幅広い識見、知見を有するとともに、専門的な見地から適法性、妥当性等の提言や助言を行っており、法的な観点などから取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
水越 豊	コンサルタント業界における長年の経験や知見により経営分析や経営戦略の策定などに精通するとともに、経済動向に関する高い見識や国際感覚をもとに独立した立場から積極的な意見や提言を行っており、外部の観点から取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
小谷 渉	長年警察行政に携わっており、ITセキュリティおよび法律全般にわたる広範な専門知識や豊富な経験を有していることに加え、リスク管理や適法性確保の観点から、当社の経営に中立かつ客観的な視点で提言や助言を行うなど、取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
武藤 敏郎	財務省、日本銀行および事業会社において培ってきた財政・金融その他経済全般やコーポレート・ガバナンスに関する高い見識を有しており、これらの豊富な知見や経験が、取締役会の監査・監督に寄与することが期待できるため。
廣瀬 由美	長年にわたる税務行政におけるの専門知識と豊富な経験に加え、財務および会計に関する相当程度の知見を有していることに加え、健康経営に関する高い見識も有しており、取締役会の監査・監督の強化および人材戦略の深化に寄与することが期待できるため。

社外取締役(監査等委員)

氏名	選任理由
岩崎 吉彦	税務行政における専門知識と豊富な経験に加え、財務および会計に関する相当程度の知見を有しているため、外部の視点から助言やアドバイスを行っており、税務、財務および会計の観点などから取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。
松尾 真	弁護士として高度な専門知識や広範な識見により法曹界で活躍するとともに、上場会社の豊富な社外役員経験により実業界にも精通しているため、取締役会等において法的な観点などから指導や助言を行っており、法律の専門知識を取締役会の監査・監督の強化に寄与することが期待できるため。

役員報酬

公正性と透明性を確保するため、指名・報酬委員会に諮問
取締役の報酬等の額またはその算定方法の決定に関する方針

① 取締役(監査等委員を除く)の報酬等の決定方針

取締役(監査等委員を除く)の報酬等については、公正性と透明性を確保するため、取締役会が指名・報酬委員会に諮問し、同委員会
は以下の方針をもとに審議・答申し、取締役会で決定しています。

(1) 取締役(監査等委員を除く)の基本報酬

- ・月額報酬として定額の固定報酬とします。
- ・各人の役位、職責、在任期間、業務執行取締役および非業務執行取締役等を勘案するとともに、個人の実績を評価したうえ、相当とされる金額とします。

(2) 取締役(社外取締役および監査等委員を除く)の業績連動報酬等

取締役(社外取締役および監査等委員を除く)の業績連動報酬等については、短期業績連動報酬として単年度の賞与を基本としており、取締役会の諮問を受けた指名・報酬委員会が当社グループの経営目標である「利益の安定成長」をもとに次の項目を評価し算定のうえ、審議・答申し、取締役会で決定しています。

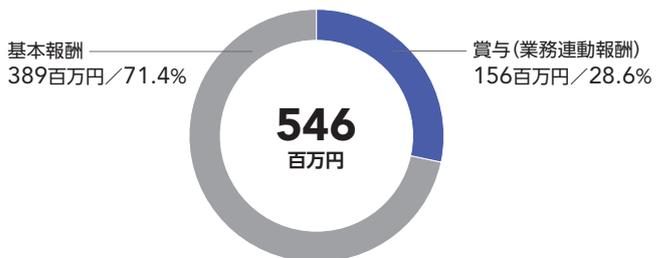
- a. 親会社株主に帰属する当期純利益の単年度黒字
- b. 連結営業利益の前年比増益
- c. 連結営業利益の複数年の連続増益
- d. 管掌業務評価

なお、取締役(社外取締役および監査等委員を除く)の報酬等の割合は、基本報酬である月額報酬に加え、単年度の賞与として年間の基本報酬の50%を最大値とする範囲内で上記項目をもとに設定します。

② 監査等委員である取締役の報酬等の決定方針

監査等委員である取締役の報酬等は、独立性確保の観点から業績との連動は行わず定額報酬とし、常勤および非常勤等を勘案のうえ、各監査等委員である取締役の協議により決定しています。

取締役の報酬構造のイメージ(総額)



※ 金額は以下表からの単純合算で、実際の報酬額とは異なります。

役員報酬(2021年度)

提出会社の役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額およ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)
		基本報酬	業務連動報酬	退職慰労金	左記のうち、 非金銭報酬等	
取締役 (監査等委員および社外取締役を除く)	457	300	156	—	—	5
監査等委員 (社外取締役を除く)	21	21	—	—	—	1
社外取締役	36	36	—	—	—	4
社外監査等委員	32	32	—	—	—	2

提出会社の役員ごとの連結報酬等の総額等

氏名	連結報酬等の総額 (百万円)	役員区分	会社区分	連結報酬等の種類別の総額(百万円)			
				基本報酬	業務連動報酬	退職慰労金	左記のうち、 非金銭報酬等
辻本 憲三	150	取締役	提出会社	100	50	—	—
辻本 春弘	120	取締役	提出会社	80	40	—	—

注) 連結報酬等の総額が1億円以上である者に限定して記載しています。

取締役会実行性評価

当社は、一層の取締役会の機能強化のため、取締役会の実効性評価を行っています。2021年3月期の課題に対して、2022年3月期は社外取締役に対する情報提供・意見交換の機会の拡充や議案付議基準の更なる見直し等により、引き続き取締役会の実効性が確保できているとの結果が得られました。

また、経営の監督機能強化に向けて実効性を更に高めていくため、2023年3月期は以下の課題に取り組んでいきます。

- ・取締役会および任意の委員会の運営・サポート体制の強化
- ・社外取締役への情報提供機会の充実
- ・持続的な安定成長に資する取締役会の多様性の確保および経営人材力の強化

株主総会への取り組み

株主総会の活性化と議決権行使の円滑化

当社では、株主総会の活性化を図る一助として、いわゆる「集中日」を避け早期に開催し、多くの株主が出席できるよう努めています。

また、パソコン、スマートフォンまたはタブレット端末からアクセスしていただくことにより、インターネットからの議決権の行使が可能となっております。加えて、議決権電子行使プラットフォームに参加し、機関投資家に対して招集通知発送日の当日から議案

検討に十分な期間を確保しています。さらに、当社および株式会社東京証券取引所のウェブサイトでは英文での招集通知も掲載するなど、国内外の株主の議決権行使の促進を図っています。

また、株主との一層の対話の充実を目的として、2020年6月開催の定時株主総会以降、開催日当日に株主専用ウェブサイトを通じ、インターネットにて株主総会の様子を視聴しながらコメント送信が可能な「ハイブリッド参加型バーチャル株主総会」を実施しています。

株主総会の決議事項

2021年度株主総会の議決権行使結果は以下の通りです。

決議事項	賛成数(個)	反対数(個)	棄権数(個)	賛成率(%)	決議の結果
第1号議案 剰余金の処分の件	1,733,347	31,892	0	98.14	可決
第2号議案 定款一部変更の件	1,687,017	78,227	0	95.51	可決
第3号議案 取締役(監査等委員である取締役を除く)12名選任の件					
辻本憲三	1,530,920	234,323	0	86.68	可決
辻本春弘	1,651,679	113,563	0	93.51	可決
宮崎智史	1,728,069	37,179	0	97.84	可決
江川陽一	1,728,169	37,079	0	97.84	可決
野村謙吉	1,720,858	44,389	0	97.43	可決
石田義則	1,727,106	38,142	0	97.78	可決
辻本良三	1,727,058	38,190	0	97.78	可決
村中 徹	1,736,647	28,601	0	98.32	可決
水越 豊	1,737,685	27,563	0	98.38	可決
小谷 渉	1,737,599	27,649	0	98.38	可決
武藤敏郎	1,723,325	41,924	0	97.57	可決
廣瀬由美	1,728,424	36,825	0	97.86	可決
第4号議案 監査等委員である取締役3名選任の件					
平尾一氏	1,672,996	92,243	0	94.72	可決
岩崎吉彦	1,672,997	92,244	0	94.72	可決
松尾 真	1,461,110	304,128	0	82.72	可決
第5号議案 補欠の監査等委員である取締役1名選任の件	1,756,581	8,668	0	99.45	可決
第6号議案 取締役(監査等委員である取締役を除く)の報酬額改定の件	1,746,666	9,631	8,951	98.89	可決

▶各決議事項の可決要件については、当社IRサイト掲載の「議決権行使結果」をご参照ください <https://www.capcom.co.jp/ir/stock/meeting.html>

コーポレート・ガバナンスに対する外部評価

ガバナンスの「見える化」を推進

当社のコーポレート・ガバナンスの充実度および実効性に関して、株式会社日本経済新聞社の「NEEDS-Cges」によると、上場企業3,750社中189位に位置しています。

「NEEDS-Cges」は、有価証券報告書などの公表資料から得られるデータから約150指標を算出し、「資本効率」、「外部からの規律」、「情報開示」など8つのカテゴリーを10点満点で得点化し定量的にコーポレート・ガバナンスを評価するシステムとして、定評があります。

2022年6月末時点の当社の総合評点は7.12点と、(金融セクター

等一部を除く)上場企業の上位5.60%(上場企業平均4.79点)に位置しており、同業他社平均(6.97点)も上回っています。また、「資本効率」、「株式市場評価」は最高評価である10点を獲得しています。

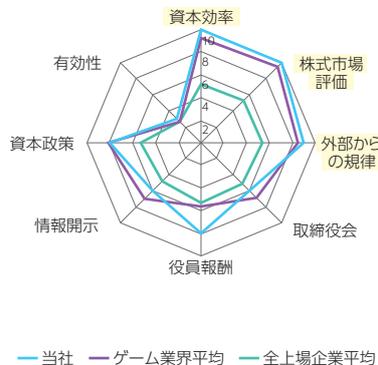
評価の要点は下表に記載の通りであり、イエローマーカーの各施策が評価されたと認識しています。今後も、更なる評価を得られるよう改善を重ねるとともに、当該データの詳細をIRサイトで掲載するなど、ガバナンスの「見える化」を一層推し進めていきます。

コーポレート・ガバナンスに対する外部評価

当社評価の結果

総合点	7.12
順位	189
基本項目	評点
資本効率	10
株式市場評価	10
外部からの規律	9
取締役会	6
役員報酬	8
情報開示	6
資本政策	8
有効性	3

業界平均および全上場企業平均との比較



高評価項目の詳細

評価の高い基本項目	評点	評価されている点
資本効率	10	ROA、ROE、フリーキャッシュ・フロー関連数値
株式市場評価	10	トービンのQ
外部からの規律	9	買収防衛策の有無

* 出典：株式会社日本経済新聞社「NEEDS-Cges」

IR活動の基本方針

1. ディスクロージャーの基本方針

当社は、コーポレート・ガバナンスの充実を経営の重要事項の一つであると認識しています。このため、経営の健全性や透明性を高めるとともに、株主、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーとの信頼関係を構築することにより、企業価値の向上に努めています。

2. ディスクロージャーの基準

当社では、金融商品取引法および東京証券取引所の定める「上場有価証券の発行者の会社情報の適時開示等に関する規則」(以下、適時開示規則)等に則り、適時適切なディスクロージャーを行っています。

また、適時開示規則等に該当しない情報につきましても、投資

家の皆様のご要望に応えるべく、可能な限り積極的に開示する方針です。更に、ウェブサイトでの情報開示などにより、情報公開の即時性、公平性を旨とするともに、株主の皆様には株主通信や招集通知を通じて営業成績や事業の概況などをお知らせします。

3. 沈黙期間

当社は、四半期決算発表前に決算に関する情報が漏れるのを防ぐため、各四半期の決算期日の翌日から各決算発表までの一定期間を沈黙期間としています。当該期間は、業績に関する問い合わせへの対応を差し控えています。ただし、当該沈黙期間中に業績予想を大きく乖離する見込みが出てきた場合には、適時開示規則等に沿って、情報開示を行います。

IR活動に対する外部評価

積極的なIRの取り組みへの高評価

適時適切な情報公開を積極的に推進してきたこれまでの活動が認められ、当社IR活動および各種IRツールを対象として、外部評価機関より様々な表彰を受けています。当社は今後も説明責任の重要性を自覚し、投資家の皆様の信頼を得るべく不断の努力を重ね、適時開示体制を向上していきます。

2021年度外部評価実績

IRサイト	大和インベスター・リレーションズ株式会社「2021年インターネットIR表彰」優秀賞
	日興アイ・アール株式会社「2021年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」最優秀サイト

株主・投資家の皆様からの意見の活用

投資家やアナリストとの対話の成果を経営に反映

当社のIR部門では、株式市場との面談を通じて、経営方針や戦略、将来の見通し等に関して、投資家やアナリストの理解促進を図っています。また、株式市場の意見を集約して経営陣にフィードバックすることで、今後の企業経営に活用しています。在阪企業ながら、積極的に株式市場とのIR面談を実施することで、情報の非対称性を最小限に抑え、適正な企業価値の形成に努めています。

2021年度は、新型コロナウイルスの影響により、代表取締役会長および代表取締役社長から投資家へ中長期の経営戦略やマーケティング戦略の方向性を説明し、経営および開発に関して忌憚のないディスカッションを行っていたトップマネジメントミーティングや海外へのIR訪問は、中止を余儀なくされましたが、オンラインを活用したハイブリッド決算説明会や個人投資家向け説明会の実施、ビデオ会議により、多くの投資家やアナリストへの情報発信に努めました。

また、当社では機関投資家やアナリストを対象に定期的にパーセプション・ギャップ・スタディを実施し、投資家との認識ギャップを把握することで、企業経営やIR活動にフィードバックしています。加えて、決算説明会や個人投資家説明会でもアンケートを実施するなど、株式市場の意見や要望を経営の判断材料の一つとして積極的に活用しています。

2021年度のIR対応件数一覧

種別	回数
取材受け入れ	546
国内投資家訪問	7
海外投資家訪問	0
合計	553

IR実施イベント

イベント	詳細
ハイブリッド決算説明会	経営トップらが経営戦略や業績概況に関する説明および投資家・アナリストからの質疑応答に対応
決算補足説明カンファレンスコール	決算発表直後、業績について説明するカンファレンスコールを実施
オンライン個人投資家説明会	個人投資家向けに、オンラインでの会社説明会を開催

投資家との対話の成果(抜粋)

- Q. 取締役会の構成において、ダイバーシティを考慮してほしい。
- A. 対応しました。
当社は経営に多様な価値観が反映されるよう、幅広い識見に基づき候補者を選定しています。第43回定時株主総会において、当社初の女性社外取締役となる廣瀬由美氏を選任しました。しかしながら、女性としての視点を同氏にのみ特段求めるものではありません。男性取締役が女性の観点を踏まえることも含め、各取締役には幅広い識見に基づいての議論に期待しています。
取締役会の実効性評価等、新規情報の開示に努めています。
- Q. キャッシュについて、投資やM&Aなど具体的な使途を示してほしい。
- A. 今後の持続的な成長を見据えた投資の一環として、積極的な人材投資を進めます。
具体的には2022年度から報酬制度を一部改定し、正社員を対象として平均基本年収の30%増額(昇給分を含む)および、業績連動性をより高めた賞与支給の仕組みを導入しました。
今後も従業員の評価・育成制度の改善に、継続して取り組んでいきます。
- Q. 自社株比率が高いが、消却は行わないのか。
- A. 実施しました。
2022年5月に実施した、自己株式の公開買い付けにて取得した株式4,387,353株はその全てを消却しています。

取締役専務執行役員メッセージ

30年来の事業経験を
次代の成長へつなげる

私がカプコンに入社したのは1992年、ゲームソフトの営業職として、店舗を回る受注販促を担当していました。当時ゲームソフトは1本あたり約1万円、販売形態はパッケージのみと、流通におけるデジタルの活用が皆無の時代でした。それから30年が経過し、インターネットの普及やスマートフォンの登場をはじめ、ゲームを取り巻く環境はすさまじいスピードで進化を続けています。

特に変化が大きいのが商品の販売形態です。かつては先進国のゲームショップが中心だったものが、今ではデジタルデータで世界中に流通しています。2013年以降、国内の販売担当の執行役員として、デジタル販売の成長に努め、その後アジア、欧米と担当エリアを拝命しながら、グローバル市場の変化を最前線で感じてきました。また、同時期からキャラクタービジネスも担当し、自社IPの認知度向上による

ソフト販売との相乗効果を図ってきました。

今後、当社のさらなる成長に向けては、価格施策の深耕に加え、販売データを根拠とするタイトル編成の提案など、社内各部門とのより密な連携が重要と考えています。加えて、キャラクター・eスポーツ・映像など周辺ビジネスの活用により、コンテンツのポテンシャルを一段引き上げていく。これらによって当社の競争力を強化していきます。

取締役への就任を機に、より長期的な視点での会社への貢献を意識しています。単年の事業計画を着実に達成しながら、経営の立場から、持続的な成長を確実にするための仕組みづくりや後進の育成に取り組んでいく所存です。

取締役専務執行役員
グローバル事業管掌
石田 義則



取締役専務執行役員メッセージ

開発現場の経験を企業経営へ

カプコンでは毎期10%の営業利益成長、ゲームソフトの年間販売本数1億本を目標に掲げ、中長期での持続的な成長の実現に向けて取り組んでいますが、これは決して簡単な目標ではありません。

これまでカプコンでは高品質なコンテンツを生み出し、それをグローバルに展開することで成長を遂げてきており、今後も“面白いゲームを作る”ことが、開発部門が果たすべき最優先事項です。そのうえで、生み出したコンテンツをいかに多くの国や地域に広げるか。そのためには今まで以上に部門間での連携、特に開発と事業が一体感をもって販売施策を推進することが必要と考えています。

私はこれまで、タイトルのプロデューサーとして、また第二開発統括として、長年ゲーム開発に携わってきました。その過程で培った、組織の構築、IPごとの課題分析、コンテンツのグローバル展開、ワンコン

텐츠・マルチユース、ユーザーとのコミュニケーションといった分野の経験は、今後IPをより広範な国・地域へ浸透することに寄与すると信じています。

取締役役に就任しましたが、立場の変化に力みはありません。経営に関わる情報に広く触れることで、より高い視野での判断が可能になったと感じています。CS開発部門として2,000人を超える規模となり一言で「開発」と括れる規模ではなく、制作・技術研究・サポートの各部門が有効に連携しパフォーマンスを最大化する必要があります。これまでの経験を生かし、カプコンの中長期の成長に貢献していきます。

取締役専務執行役員
開発部門副管掌
辻本 良三



人材投資戦略に関する社外取締役の主なコメント

人材投資を強化するという経営方針を実現するために具体的な施策や課題、今後の方向性について積極的な議論が交わされています。

当社の取締役会では、5名の社外取締役（2022年3月末時点）を中心として経営に対する積極的な意見交換や助言がなされており、その透明性・健全性を確保しています。

また、コーポレート・ガバナンスに関わる会社の体制の在り方や、株主・投資家への開示や説明についても活発な議論が交わされるなど、適切にガバナンスが機能する経営環境のもとで、成長戦略の推進に注力しています。

社外取締役
(独立役員)
村中 徹

社外取締役
(独立役員)
水越 豊

本ページでは、当社のガバナンスをご理解いただく一助として、経営上の重点戦略として当期より一層の注力を掲げる人材投資に関して、定期的を実施している取締役会の議案に関する意見交換会（以下、「意見交換会」）や、指名・報酬委員会における社外取締役のコメントの一部をご紹介します。

2021年度の冬季賞与の増額に関して

2021年10月の取締役会において、人材投資を強化する経営方針のもと、①社員報酬の水準向上および業績連動性の向上、②業績への貢献と重点課題への取り組みをより評価に反映させること、を目的として、同年12月に通常賞与に加えて特別賞与の支給を行うことを決定しました。下記は、2021年10月に実施した指名・報酬委員会での主なコメントです。

- 経営トップよりも先に社員の報酬を上げることは評価に値する。当社は、今や利益率が4割を超えており、今後の持続的成長を考えた際に、社員の報酬向上に向けた対応は重要だと考える。今回の対応に続き、今後は役員を含むリーダー層への報酬をより手厚くする必要のあるだろう。
- どれだけ業績が良くても社員に還元されなければ、株主に対し優秀な人材の流出という不安を与えることになる。報酬水準の改定は人材のリテンションにもつながるため、むしろやらなければ

経営の怠慢とも言われかねない。

- 現在の給与水準を見直し、従業員に報いるのは良い話であると考え。
- 報酬面での対応にとどまらず、毎年入社する200人規模の社員への教育も大切であり、今後の人事制度改定と合わせて取り組みを推進する必要があると考える。

2022年度の人事組織再編およびCHO新設について

当社は、2022年3月31日付にてリリース「持続的な企業価値向上に向け、人材投資戦略を推進」を発表しました。当リリースでは、①人材の確保・強化を行う「最高人事責任者(CHO)」(→詳細はP39「CHOが語る人材戦略」参照)を新設し、その下で現場の課題や問題を吸い上げられるよう人事機能を4つの組織に再編したこと、②経営レベルで課題に取り組み、社員の働きやすい職場づくりの推進を行うことに触れています。下記は、2022年3月に実施した意見交換会での主なコメントです。

- 前向きでよいことだと思う。一方で、働き方改革や環境の整備には時間がかかる。新設の健康経営推進部は、前向きに社員のためプラスになることをやっていく、という部門の役割をきちんと社内に説明し、その機能の理解を求め、有効に機能する組織となるよう取り組んでほしい。



今後の主な課題は、上司とのコミュニケーションや開発人材の育成・コア人材の養成だと考えている。(社内取締役)

- 他の会社も最近では人材が流動化する一方で、新入社員が社会慣れしていない傾向が見受けられる。今の経営層が這い上がったような時代とは変化しており、厳しく指導するだけでは人はついてこない。
- 中途退職者に悩む企業は多く、社員の退職分析や満足度調査をしている会社もある。
- 会社において実務の中心的役割を担う管理職層が、若手に対して自分が新卒で入社した時と同じような対応で接すると若手に受け止められず悩んでいる、ということが各社共通で起きている。

自由な働き方が広がる昨今、企業風土なども時代に即し変容を図る機会ではある。時間はかかるが、取り組んでいかなければならない。(社内取締役)

- 人材確保に向けた施策を進めることと並行して、社員からのニーズを汲み取れるような体制づくり、既存社員の会社への愛着心の醸成、組織に対する期待にも応える努力を継続していただきたい。
- 職場を問わず、部下の教育において世代ギャップに直面しているものと推測される。今後、部門間で、部下に対する接し方の情報交換を行うことも有益かと思う。

2022年度の人件費について

2022年4月より新たな人事体制のもと、正社員を対象に平均基本年収を30%増額(昇給分を含む)するとともに、業績水準に応じて社員へ還元を行う報酬制度を導入しています。下記は、2022年3月に実施した意見交換会での主なコメントです。

- 報酬制度の改定にあたっては、給与の額面をどうするかということも大切だが、単年の固定報酬、中長期の業績連動報酬、株式報酬など、多面的な報酬制度をいかに整備し体系づけるかという議論が必要である。
- 報酬制度の改定にあたっては、単なる給与の増額のみならず、今後の経営方針も含めて社員へ丁寧に説明する必要がある。年功序列を招くことのない、より柔軟なグレード制への移行も検討いただきたい。そのような観点を踏まえ、社内への伝え方が重要となる。

社長から報酬改定についての動画メッセージを全社員へ発信したうえで、対外的にも当社人材戦略の取り組みについて発表することとする。(社内取締役)

- 経営がメッセージを発信して報酬改定の目的を社員に丁寧に伝えるべきというご意見があったが、さらに一段先の段階として、経営層や管理職層の意識改革を進める必要がある。難しいテーマだと思うが、是非分析と検討をお願いしたい。

ゲーム業界と当社の特性

ゲーム業界の産業特性



コンシューマ市場特性 パッケージ+デジタル

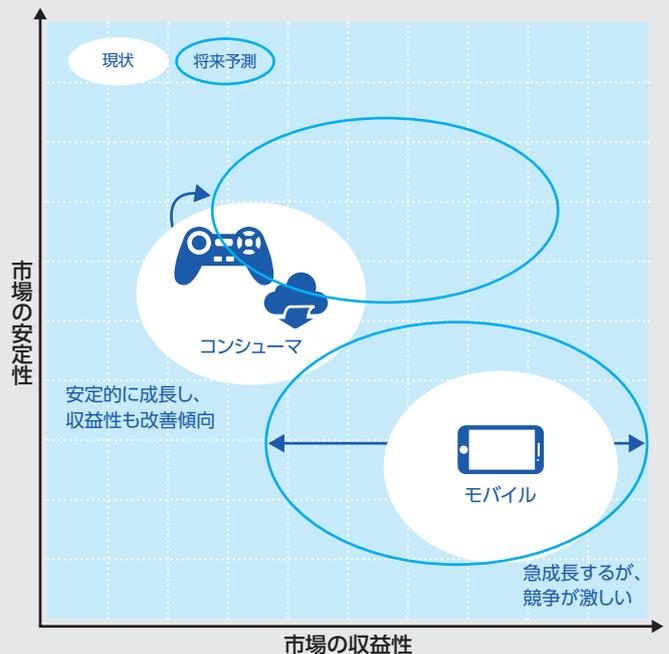
市場規模は876億ドルであり、2026年に1,036億ドルと今後5年間で約1.2倍に成長すると予想されています。顧客層はコアユーザーの構成比が高く、ゲームへのロイヤリティ(忠誠心)は高めです。続編やリメイク作品への購買意欲は相対的に高いことから、価格感応度および景気感応度は低い特性があります。更に近年では、PCを用いたゲームプラットフォームの普及およびインターネットを通じてソフトを販売するデジタル販売の一般化によるアジアおよび新興地域での成長が見込めます。今後は、北米などでのコンソールオンラインの拡大によるデジタル販売比率の更なる向上に伴い、価格感応度の高いカジュアル層や新規ユーザーを獲得することで市場成長が加速し、モバイルコンテンツ市場との利益率の差は縮小する見通しです。▶詳細はP17参照



モバイルコンテンツ市場特性

市場規模は1,312億ドルであり、2026年には1,734億ドルと引き続き成長が予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は隙間時間の活用が多いなど、ゲームへのロイヤリティは低いです。課金者はコアユーザーなど一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は最も高いのが特徴です。収益性は最も高いですが、ヒットしても長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的で、ブランド定着が課題となっています。しかしながら、「5G」の一般化や更なる次世代通信規格などを控え、今後もスマートフォンは最も普及するゲーム機として急成長をけん引する見込みです。

各市場の特性



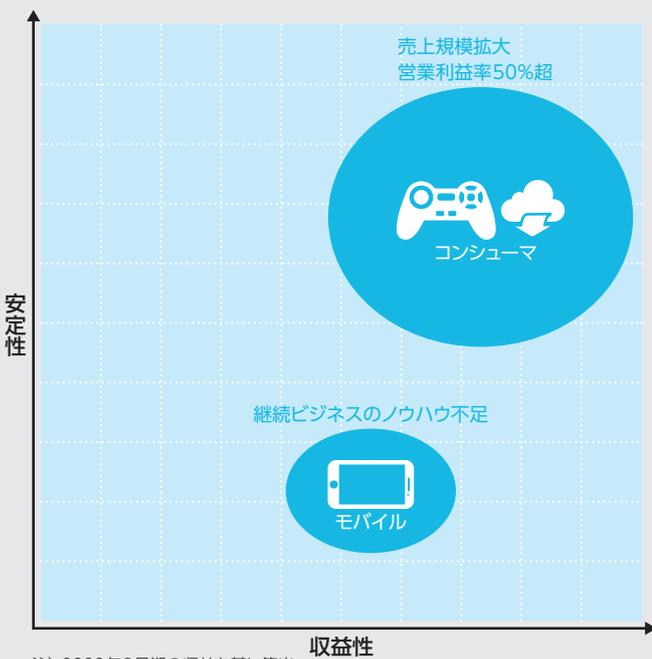
* 出典: International Development Groupを基に当社作成

コンシューマ市場に関する5つの競争要因 (5フォース分析)



当社の事業特性

デジタルコンテンツ事業ポートフォリオ



注) 2022年3月期の収益を基に算出

コンシューマ市場特性 (売上構成比76%)
パッケージ+デジタル

コンシューマ機向けに多数のオリジナルコンテンツを創出する当社の中核事業です。人気コンテンツの続編など高品質なタイトルを安定して投入することでデジタルでの長期的な販売が実現、ならびにPCでのゲームプラットフォームの普及に伴ってデジタル販売比率が向上し、営業利益率も50%台に到達しました。

モバイルコンテンツ市場特性 (売上構成比4%)

スマートフォン向けに、当社の人気コンテンツを活用したゲームを配信していますが、継続ビジネスのノウハウ不足により、売上推移は市場成長を下回っています。また、次世代の通信規格をはじめ、将来の技術革新に備え研究を進めています。

カプコンの経営資源に関するVRIO分析と評価・対策

V: 経済価値 (Value) R: 希少性 (Rarity) I: 模倣困難性 (Inimitability) O: 組織 (Organization)
○: 高い △: 普通 ×: 低い

分野	経営資源	V	R	I	O	評価
経営者	高品質のモノづくりにこだわり、社員に信頼され、リーダーシップの強い経営トップ	○	○	○	○	持続的な競争優位
開発・技術	世界トップレベルの品質、オリジナル作品を生み出す開発力	○	○	○	○	持続的な競争優位
	開発を効率化するRE ENGINEや、最新技術を最大限活用できる技術力	○	○	○	○	他企業でも見られる強み
ガバナンス	若手を育てる社内風土	○	※1	○	○	他企業でも見られる強み
	ガバナンス改革の推進 (社外取締役比率・監査等委員会設置会社)	○	△	×	○	更に先行する企業あり
ブランド	迅速な意思決定システム	○	△	△	○	オーナー企業に多く見られる強み
	世界に通用する多数の人気IPを保有	○	○	○	○	持続的な競争優位
財務	アクションゲームでは世界的に知名度の高い企業ブランド	○	×	○	○	他にも知名度の高い企業あり
	上場以来、32年間配当を継続	○	△	△	○	分割を考慮すれば6年連続増配
販売	コンシューマのデジタル売上比率70%	○	△	※2	○	海外大手企業が先行
	休眠IPや過去作品の再利用によるラインナップ充実	○	△	△	△	人気IPの保有企業は展開可能
マーケティング	人気IPを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチコース	○	×	△	△	人気IPの保有企業は展開可能
社外パートナー	ハードメーカー各社との信頼関係	○	△	○	○	同業他社の中で比較的上位

注) アナリストからのヒアリングをもとに当社作成

※1 若手を育成する仕組みとして、2013年度より戦略的に100名以上の開発者の採用を進め、世界最先端の研究開発棟や開発設備を整え、新しいことに挑戦できる環境に加え、タイトル開発を通じて育成できる仕組みづくりを進めています。(詳細はP47参照)

※2 ①多数の人気IP保有の優位性を生かし、ミリオンセラーの過去作品(107タイトル)を

デジタル販売へ再活用、②IP毎のブランド戦略やデジタル販売の強化・価格施策の実施による販売期間の長期化、③ライセンスビジネスの強化によるIPの価値拡大、などを進め、日本のみならずグローバルでも評価されるタイトル開発とIPシリーズのファン数の増加に取り組んでいます。(詳細はP33参照)

連結財務指標11年間サマリー

主な実績指標

	2012	2013	2014	2015
会計年度				
	百万円			
売上高	¥ 82,065	¥ 94,075	¥ 102,200	¥ 64,277
営業利益	12,318	10,151	10,299	10,582
税金等調整前当期純利益(純損失)	11,425	3,719	5,315	10,701
親会社株主に帰属する当期純利益(純損失)	6,723	2,973	3,444	6,616
減価償却費	3,123	3,406	4,638	3,535
資本的支出	4,153	8,724	8,064	10,177
研究開発費	2,236	1,982	2,002	823
会計年度末				
	百万円			
総資産額	¥ 98,247	¥ 104,365	¥ 96,611	¥ 100,773
純資産額	59,352	62,828	63,875	71,331
ネットキャッシュ	11,348	14,327	22,670	21,212
開発者数(名)	1,455	1,623	1,808	1,902
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	¥ (7,672)	¥ 6,647	¥ 13,201	¥ 4,286
投資活動によるキャッシュ・フロー	(4,794)	(1,375)	(6,155)	(5,496)
財務活動によるキャッシュ・フロー	587	1,162	(15,099)	1,278
現金及び現金同等物の期中増減額	(12,724)	9,235	(5,404)	1,879
現金及び現金同等物の期末残高	22,287	31,522	26,118	27,998
1株当たり情報				
	円			
1株当たり当期純利益(純損失)	¥ 29.3	¥ 12.91	¥ 15.28	¥ 29.42
1株当たり配当額	40.00	40.00	40.00	40.00
1株当たり純資産額	257.68	272.77	283.98	317.14
財務指標				
	%			
営業利益率	15.0	10.8	10.1	16.5
自己資本利益率(ROE)	11.5	4.9	5.4	9.8
総資産利益率(ROA)	7.1	2.9	3.4	6.7
自己資本比率	60.4	60.2	66.1	70.8
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	-	62.4	136.8	50.2
負債比率	65.5	66.1	51.2	41.3
株式情報				
株価収益率(倍)	16.3	28.6	32.0	20.3
発行済株式の総数(千株)*1	67,723	67,723	67,723	67,723
外国人持ち株比率(%)	27.05	32.37	37.29	36.87
デジタルコンテンツ事業				
	億円			
コンシューマ(パッケージ+デジタル)売上高	¥ 469	¥ 459	¥ 530	¥ 352
オンライン(モバイルコンテンツ+PCその他)売上高*2	129	177	128	101
コンシューマ(パッケージ+本編DLC)ゲーム販売				
	千本			
総販売本数	17,000	16,700	17,500	13,000
主要タイトル販売本数	バイオハザード オペレーション・ ラクーンシティ 1,700	バイオハザード6 5,000	モンスターハンター4 4,100	モンスターハンター 4G 3,400
	モンスターハンター 3(トライ)G 1,600	ドラゴンズドグマ 1,300	テッドライジング3 1,200	バイオハザード リベレーションズ2 1,100
	ストリートファイター X(クロス)銃拳 1,400	DmC Devil May Cry 1,200	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション 1,200	バイオハザード HDリマスター 900
<p>* 「[税効果会計に係る会計基準]の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を2019年3月期の期首から適用しており、2018年3月期に係る主要な経営指標等については、遡及適用後の数値を記載しています。</p> <p>* 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を2022年3月期の期首から適用しており、2022年3月期に係る主要な経営指標等については、当該会計基準を適用した後の数値を記載しています。</p> <p>* 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。したがって、2012年3月期の期首に左記の株式分割が行われたと仮定して、各期の「1株当たり当期純利益」および「1株当たり純資産額」を算定しています。</p>				

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
百万円							
売上総額	¥ 77,021	¥ 87,170	¥ 94,515	¥ 100,031	¥ 81,591	¥ 95,308	¥ 110,054
売上総利益	12,029	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909
営業利益	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322
経常利益	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553
税引前利益	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385
税引後利益	8,274	3,767	3,041	2,568	2,576	3,597	3,788
純利益	1,073	695	1,102	1,147	1,253	1,461	1,877
百万円							
営業利益	¥ 113,057	¥ 118,897	¥ 124,829	¥ 123,407	¥ 143,466	¥ 163,712	¥ 187,365
経常利益	75,168	77,774	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475
税引前利益	15,821	8,426	36,750	44,689	58,921	65,633	102,384
税引後利益	2,052	1,994	2,141	2,032	2,142	2,285	2,369
百万円							
営業利益	¥ 4,347	¥ 3,200	¥ 34,721	¥ 19,847	¥ 22,279	¥ 14,625	¥ 46,947
経常利益	(1,639)	(3,628)	(2,847)	(2,261)	(8,437)	(4,233)	(7,426)
税引前利益	(1,115)	(3,130)	(9,577)	(11,443)	(6,351)	(6,965)	(9,980)
税引後利益	431	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592
純利益	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635
円							
営業利益	¥ 34.44	¥ 40.09	¥ 49.95	¥ 57.73	¥ 74.70	¥ 116.74	¥ 152.48
経常利益	40.00	50.00	60.00	35.00	45.00	71.0	46.0
税引前利益	334.21	355.16	390.09	415.68	467.14	565.78	686.07
%							
営業利益	15.6	15.7	17.0	18.1	28.0	36.3	39.0
経常利益	10.6	11.6	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4
税引前利益	7.2	7.7	8.9	10.1	12.0	16.2	18.5
税引後利益	66.5	65.4	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2
純利益	36.5	22.8	337.2	249.3	302.5	201.6	955.9
純利益	50.4	52.9	47.0	39.1	43.8	35.5	27.9
億円							
営業利益	19.9	13.5	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5
経常利益	67,723	67,723	67,723	135,446	135,446	135,446	270,892
税引前利益	39.35	31.19	35.01	36.83	35.14	38.24	35.09
億円							
営業利益	¥ 421	¥ 492	¥ 652	¥ 769	¥ 555	¥ 688	¥ 833
経常利益	104	95	89	60	44	65	42
千本							
売上総額	15,000	19,400	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600
売上総利益	3,300	3,500	7,900	4,500	5,200	4,800	6,100
営業利益	1,400	1,700	1,600	4,200	3,200	3,900	4,100
経常利益	850	1,000	1,000	2,100	2,400	2,400	1,500

※1 2022年7月29日付で自己株式4,387,353株を消却しており、当該消却後の発行済株式総数は266,505,623株です。

※2 2020年3月期より、コンシューマに旧PCその他セグメントを統合しています。

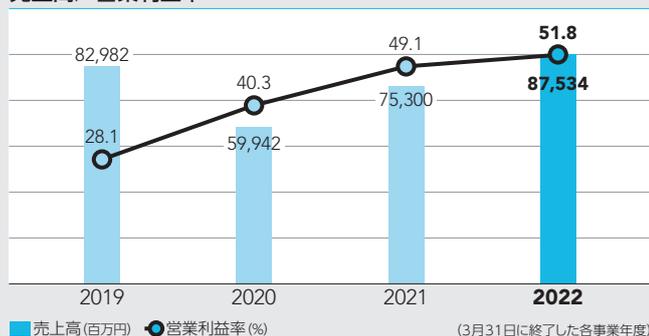
セグメント情報

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

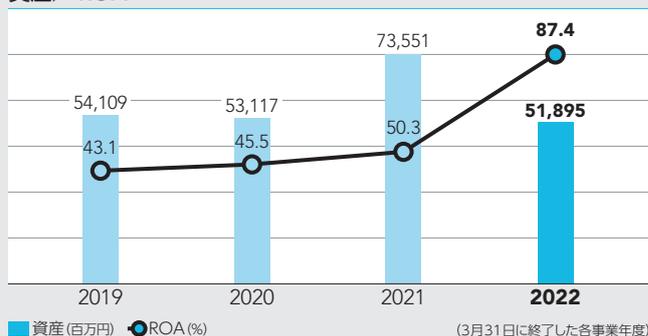
デジタルコンテンツ事業

コンシューマ向けパッケージソフトとダウンロードコンテンツの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・運営を行っています。コンシューマでは、独創的なオリジナルコンテンツを生み出し、PC版も含めたデジタル配信の活用により継続的な収益を獲得する一方、これら多くのミリオンタイトルをスマートフォン・タブレット型端末へも展開し、全世界に配信することで収益の最大化を図っています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> 世界有数の開発力および技術力 オリジナルの人気コンテンツ (知的資本) を多数保有 ゲームのグローバル化による市場の拡大 	<ul style="list-style-type: none"> 特定のジャンルに集中 モバイルゲームでのヒット作および運営ノウハウ不足
<ul style="list-style-type: none"> コンシューマにおける競争減少 デジタル販売の普及などDXに伴う販売の長期・グローバル化 サブスクリプションなどの新プラットフォームの出現 	<ul style="list-style-type: none"> モバイルコンテンツの低い参入障壁や膨大な競合企業存在 技術革新による新たなエンターテインメントとの競合

非財務資本の活用

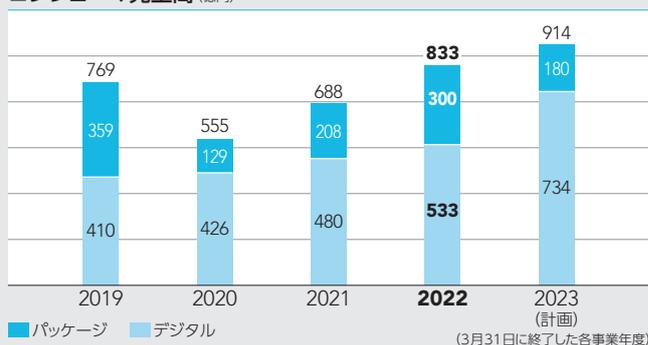
<ul style="list-style-type: none"> 国内最大規模となる約2,500名の自社開発者 マーケティング・データ分析の専門部署を活用 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム専用機・スマートフォン・PC向けゲーム配信サービスの世界的普及 自社開発の高効率ゲーム開発エンジン 世界最先端の開発設備
<ul style="list-style-type: none"> オリジナルの人気コンテンツ (知的資本) を多数保有 カプコンブランドに対するユーザーからの信頼 	<ul style="list-style-type: none"> 国内外の開発会社との提携 アジアを中心としたモバイル・オンラインゲーム運営会社との提携

当期の概況と次期の展望

コンシューマ (パッケージ+デジタル) ビジネス

当期 (2022年3月期) のコンシューマビジネスは、2021年5月に発売した『バイオハザード ヴィレッジ』の販売本数が610万本、2021年7月に発売した『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』が同150万本を突破するなど、新作タイトルが好調に推移するとともに、採算性が高いデジタル販売中心の事業展開により、業績向上のけん引役を果たしました。前期に発売した『モンスターハンターライズ』は、2022年1月にPC版を発売するなどユーザー層の拡大に注力し、累計販売本数は900万本を突破しました。また、同じくりPEATタイトルである『バイオハザード レジデント イービル』は、シリーズ最新作『バイオハザード ヴィレッジ』投入の後押しも受け、6期連続で100万本以上の販売本数を達成しました。加えて、『モンスターハンターワールド: アイスボーン』や『バイオハザード』

コンシューマ売上高 (億円)



RE:2』なども息の長い売行きを示し、収益を押し上げました。

この結果、パッケージ売上高300億円およびデジタル販売売上高533億円を合算したコンシューマ売上高は833億円(前期比21.1%増)と引き続き増収を達成し、営業利益率も50%台まで向上しています。

また、近年の安定した新作投入によるライブラリの増加やホリデーシーズンに合わせたセール施策が奏功し、デジタル販売本数は2,460万本(前期比6.3%増)となり、当期のパッケージおよび本編デジタル販売本数の合計は3,260万本(前期比8.3%増)と7期連続で伸長しています。

今後も、コンシューマビジネスの成長を中期経営目標達成のための鍵と位置付け、①デジタル販売の強化、②60ヵ月マップおよび52週マップの継続運用によるタイトルラインナップの増強、③新規および休眠IPの掘り起こしに取り組めます。

①では、デジタル販売が普及したことにより、期間セールなどの施策が可能となり、価格設定の柔軟性が増し、マーケティングの効果範囲が広がっています。主力タイトルの本編および追加コンテンツに加えて、蓄積してきた知的資産(IP)を活用し、旧作のリメイクや現行機移植版を投入するなど、販売機会の創出とデジタル売上比率の向上を図ります。②では、主力タイトルの開発に向けて、2015年3月期以降、中期的なタイトルポートレートマップ「60ヵ月マップ」や開発者の年間アサイン管理「52週マップ」を運用してきました。引き続き、効率的な開発体制の整備に努め、主力タイトルを安定的に投入できる体制を作っていきます。③では、開発人員の増強により、一定期間新作が発売されていない休眠IPの再活性化を目指します。

次期においては、『モンスターハンターライズ: サンブレイク』や『バイオハザード RE:4』の投入に加え、引き続きリピータイトルとして『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード ヴィレッジ』の貢献を見込みます。また、その他主力コンテンツにおいてもデジ

タル販売に注力しグローバルでの更なる拡販に努めます。これらにより、販売本数は3,700万本(前期比13.5%増)、売上高は914億円(前期比9.7%増)となり、デジタル販売売上比率は約80%となることから増収増益を見込んでいます。

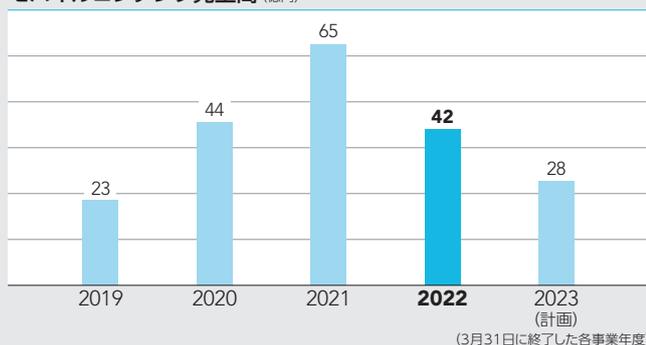
モバイルコンテンツビジネス

当期(2022年3月期)は、既存タイトルの運営に注力したほか、2021年6月に中国において配信開始した『Devil May Cry: Peak of Combat』のライセンス収益が貢献し、売上高は42億円(前期比35.4%減)となりました。

今後は、既存タイトルの育成とともに、引き続き自社IPを活用した新作タイトルの開発や国内外の企業との協業など幅広く可能性を模索し、モバイル分野での開発および運営ノウハウの蓄積を図ります。また、新世代の通信規格をはじめ、将来の技術革新に備え研究を進めます。

次期においては、既存タイトルの年数経過により、売上高は28億円(前期比33.3%減)と減収の見通しです。

モバイルコンテンツ売上高(億円)



セグメント情報

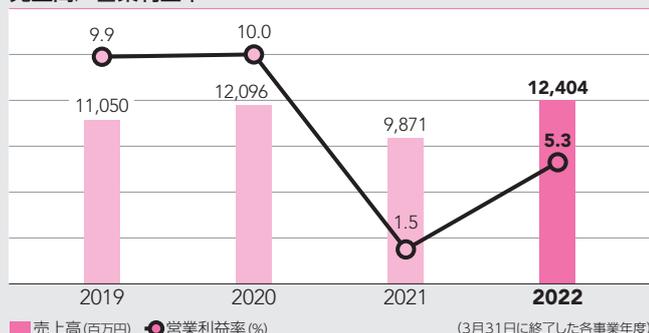
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

アミューズメント施設事業

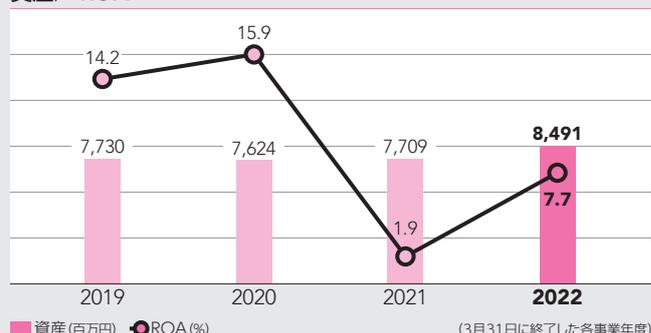
国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を中心に運営しています。

主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントを開催してファミリー層や若者を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> 安定集客を確保できる大型SC店舗への出店に特化 投資効率を重視したスクラップ&ビルドの徹底で高い収益性を維持 	<ul style="list-style-type: none"> 厳選した少数出店による成長率の低さ 自社コンテンツとのシナジーの限定
<ul style="list-style-type: none"> 自社IPを活用したグッズ販売や飲食店など市場の深耕 eスポーツとの連携による新規顧客の拡大 新機軸の筐体・サービスの登場 	<ul style="list-style-type: none"> デジタルゲーム等の急伸による娯楽の多様化 景況変化に伴う集客力の低下 コロナ禍に伴う集客力の低下

非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> 自社の店舗運営スタッフ 地域で雇用するパート・アルバイト店員 	<ul style="list-style-type: none"> 大型ショッピングセンター(SC)の集客力 店舗設計と施工を行うデベロッパー
<ul style="list-style-type: none"> 38年間で培った店舗運営ノウハウ 飲食や景品に展開可能な自社IP(キャラクター・世界観) VR技術を活用したサービス 	<ul style="list-style-type: none"> 地域住民との関係 国内外のアミューズメント機器メーカー

当期の概況と次期の展望

当期(2022年3月期)は、新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言の発動に伴い、一部店舗において休業および時短営業を余儀なくされましたが、解除以降は来店客数の回復に加え、既存店の効率的な運営と新業態での出店効果などにより、収益拡大を図りました。

店舗数は、東京都に「プラサカプコン ミッテン府中店」を出店したほか、新たな集客展開として体験型アミューズメント施設「クレイジーパネット」を併設した「MIRAINO イオンモール白山店」(石川県)の合計2店舗を出店するとともに、1店舗を閉鎖し、計42店舗となりました。

なお当期では、新店および既存店の貢献により、既存店の前年比売上高は119%、セグメント売上高は124億4百万円(前期比25.7%増)、営業利益6億52百万円(前期比337.6%増)と増収増益となりました。

次期においては、引き続きコロナ禍の影響からの回復を図るとともに、感染症対策を続けながら効率的な運営に努め、既存店の前年比売上高は111%、売上高は150億円(前期比20.9%増)、営業利益10億円(前期比53.4%増)と増収増益を見込んでいます。

店舗数については、新業態店舗の展開を継続し、引き続きスクラップ&ビルドの基本戦略に基づき集客力の高い好条件立地への出店を推し進め、出店4店舗、退店2店舗により、合計44店舗となる予定です。

アミューズメント機器事業

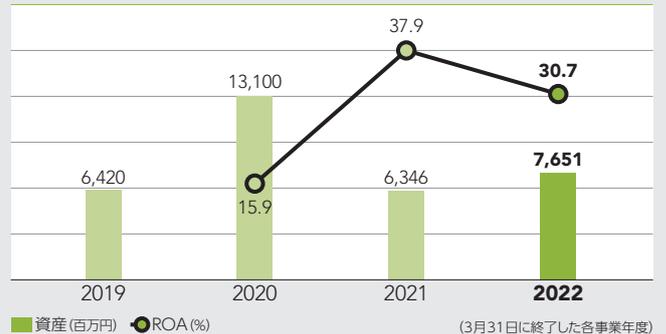
家庭用ゲームのコンテンツを活用するビジネスを展開しています。

パチンコ&パチスロ (PS) 事業では、遊技機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売し、事業間シナジーを創出しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats



非財務資本の活用



当期の概況と次期の展望

当期 (2022年3月期) においては、パチンコ&パチスロ (PS) は『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』など現行基準機3機種を投入し、2.6万台を販売しました。

型式試験方法の変更など市場環境の変化やコロナ禍に伴うホールの休業が影響し引き続き厳しい状況の中、『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』や『パチスロ デビル メイ クライ 5』など新機種3機種を安定的に投入しました。その結果、売上高57億49百万円 (前期比18.9%減)、営業利益23億48百万円 (前期比2.5%減) と減収減益となりましたが、多様なビジネスモデルの採用により利益率の向上に努めました。

次期の市場は、感染症拡大に伴うホールの収益低迷や店舗数減少など、引き続き市場動向を注視する必要があります。そのような状況下、当社ではホールやユーザーに評価いただける機種の投入に向けて、引き続き①コンシューマの人気コンテンツを使用し映像

演出や遊び方に趣向を凝らした射幸性に頼らない機器の開発、②大手専門企業との連携による機器のクオリティ向上および強力な販売網の確保を推し進めます。

次期においては、引き続き市場動向を注視しながら、4機種を投入し3.4万台 (前期比8千台増) の販売を計画しています。売上高は60億円 (前期比4.4%増)、営業利益は24億円 (前期比2.2%増) と増収増益となる見込みです。

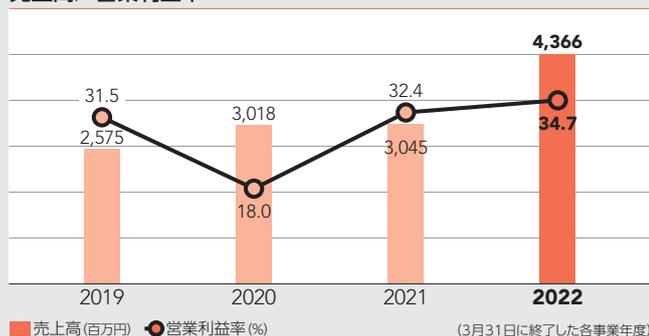
セグメント情報

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

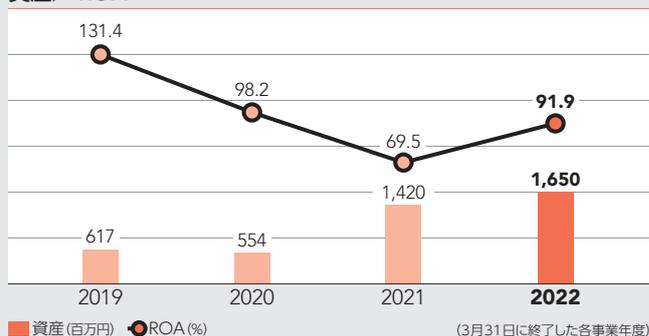
その他事業

ゲームコンテンツを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な版權ビジネスを推進しています。ゲームの攻略本・設定集などの出版事業、映画化やアニメ化、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンスビジネスに加えて、eスポーツビジネスにも注力しています。

売上高／営業利益率



資産／ROA



SWOT分析表

S: Strengths W: Weaknesses O: Opportunities T: Threats

<ul style="list-style-type: none"> 豊富なコンテンツを多面的に活用して高い相乗効果を創出 メディア展開の高い露出効果でブランド価値向上 収益性の高さ 	<ul style="list-style-type: none"> 販売許諾のためのローリターン(売上)
<ul style="list-style-type: none"> 映画、アニメ、コミック、舞台、オーケストラ等展開メディアの拡大 自社IPを活用したeスポーツ大会等、ユーザーの拡大 	<ul style="list-style-type: none"> グローバル化による他社コンテンツとの競合激化

非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ展開に長けたプランナー アライアンス契約等を担う法務担当者 	<ul style="list-style-type: none"> 国内外の知的財産に関する法制度 キャラクターグッズ等の製造会社
<ul style="list-style-type: none"> オリジナルの人気コンテンツ(知的資本)を多数保有 ブランドビジネス(IP価値を最大化する戦略) 	<ul style="list-style-type: none"> 共同企画を行うイベント開催会社 ハリウッド等の映画会社との関係 プロゲーマーとの関係 地方自治体との関係

当期の概況と次期の展望

当期(2022年3月期)は、ネットフリックスにおいて主力IPを活用したCGアニメが全世界で独占配信されたほか、ハリウッド映画『バイオハザード: ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』がグローバルで公開されるなど、人気IPを活用した映像化やキャラクターグッズ展開を推進し、ブランド価値の向上に努めました。eスポーツにおいては、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向け、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を前年比で約2倍の規模となる世界19地域でオンライン開催したほか、チームオーナー制を導入したリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2021」や、米国リーグを実施し、いずれも熱戦が繰り広げられました。

こうした取り組みの結果、ライセンス事業の成長により、売上高は43億66百万円(前期比43.4%増)、営業利益は15億17百万円(前期比53.7%増)と増収増益となりました。

次期においても、豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用する

ことで、コンシューマゲームとの高い相乗効果が得られるという強みを生かし、映画化・アニメ化・舞台化・イベント等様々な分野に展開していきます。eスポーツにおいては、「CAPCOM Pro Tour」の規模を更に拡大させ、従来の大会群に加えて、新たな大会群「ワールドウォリアー」を開催することが決定しました。更に、「ストリートファイターリーグ」では新たに欧州でのリーグを開催し、更なる裾野拡大を図ります。

また、2022年7月からネットフリックスにおいて「バイオハザード」シリーズ初となる実写ドラマシリーズを全世界配信するなど、これまでと同様にワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づく知的財産(コンテンツ)の水平展開を積極的に推進し、映像展開や他分野とのコラボレーションを通じて主力ブランドの価値向上に努めます。

次期の業績は、売上高48億円(前期比9.9%増)、営業利益は13億円(前期比14.3%減)と、ライセンス事業の推進とeスポーツ事業への投資増により増収減益を見込んでいます。

株式情報

(2022年3月31日現在)

株式の状況

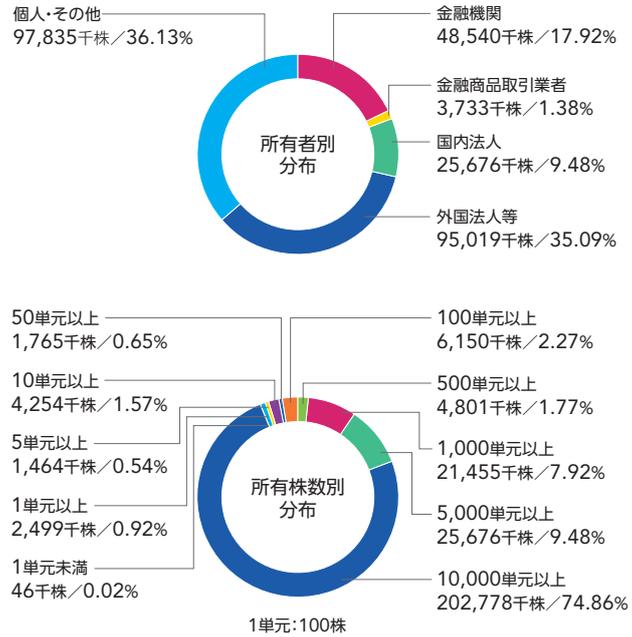
発行可能株式総数 600,000,000株
 発行済株式の総数 270,892,976株
 株主数 22,274名

大株主 (上位10名)

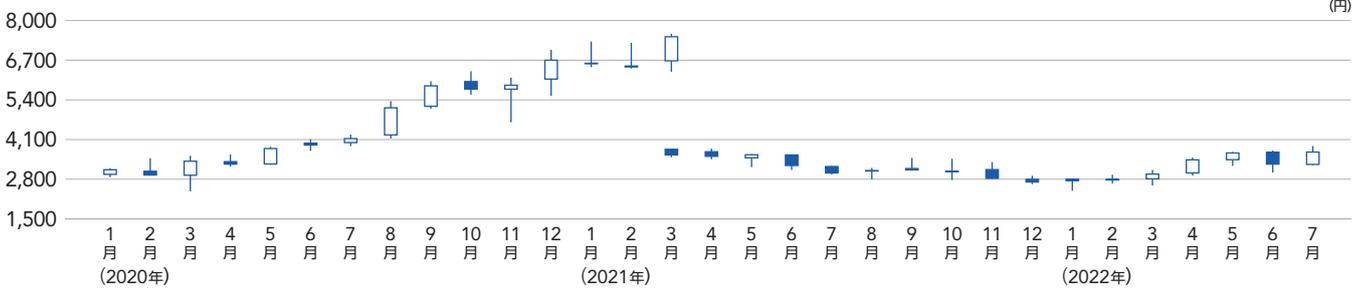
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	28,896	13.53
株式会社クロスロード	21,365	10.01
ジェーピー モルガン チェース バンク 380815	17,594	8.24
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	9,039	4.23
辻本 美之	8,077	3.78
辻本 憲三	8,039	3.77
辻本 春弘	6,199	2.90
辻本 良三	6,183	2.90
SSBTC CLIENT OMNIBUS ACCOUNT	5,303	2.48
ステート ストリート バンク ウェスト クライアント トリーティー 505234	3,043	1.43

注) 持株比率については、自己株式数(57,393千株)を控除して算出しています。

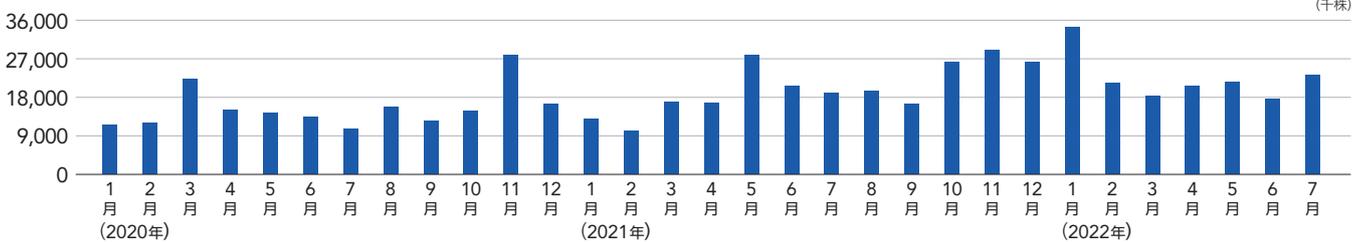
株式の分布状況



株価推移^{※1}



出来高推移



株価・出来高11年推移^{※2}

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
株価(期末)	472.75	369.00	489.50	597.25	686.25	542.75	1,149.50	1,240.00	1,695.00	3,595.00	2,968.00
最高値	577.75	489.75	582.50	603.25	768.75	719.25	1,292.50	1,522.50	1,782.50	3,785.00	3,800.00
最安値	368.25	312.50	349.00	385.25	486.00	481.75	526.50	951.50	1,016.00	1,605.00	2,421.00
出来高(株)	227,386,800	178,008,200	150,408,300	143,234,700	162,642,100	183,455,500	171,969,350	258,438,800	183,399,500	180,877,400	275,620,400

※1 2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っています。

※2 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。したがって、2012年3月期の期首に左記の株式分割が行われたと仮定して、便宜上の数値を掲載しています。

FACT BOOK 2022

INDEX

- 01 主要財務データ
- 03 セグメント情報
- 04 マーケット情報
- 05 CSソフト出荷本数
- 06 シリーズソフト販売本数
- 07 ESGデータ
- 08 連結損益計算書／連結包括利益計算書
- 09 連結貸借対照表
- 11 連結キャッシュ・フロー計算書
- 13 連結株主資本等変動計算書

株式会社カプコン

〒540-0037

大阪府中央区内平野町三丁目1番3号

TEL:06-6920-3600

<https://www.capcom.co.jp/>

カプコンIRサイトのご案内

<https://www.capcom.co.jp/ir/>

当社では、株主や投資家の皆様に最新情報をタイムリーに提供することを目的として、ホームページを活用したIR活動にも注力しています。



スマートフォンからも IR情報へアクセス

QRコード(二次元コード)の読み取りに対応したスマートフォンをお持ちの方は、右の画像を読み込むと簡単にアクセスできます。



スマートフォン向けアプリ 「カプコンIR」

最新ニュースリリースや決算情報などの最新IR情報をお届けするアプリケーションです。シンプルな画面操作でご利用いただけますので、是非ご活用ください。



この冊子は地球環境保護のため、
植物油インキで印刷しています。

FACT BOOK

2022

INDEX

- 01 主要財務データ
- 03 セグメント情報
- 04 マーケット情報
- 05 CSソフト出荷本数
- 06 シリーズソフト販売本数
- 07 ESGデータ
- 08 連結損益計算書／連結包括利益計算書
- 09 連結貸借対照表
- 11 連結キャッシュ・フロー計算書
- 13 連結株主資本等変動計算書

主要財務データ

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
会計年度 (百万円)								
売上高	64,277	77,021	87,170	94,515	100,031	81,591	95,308	110,054
営業利益	10,582	12,029	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909
税金等調整前当期純利益	10,701	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322
親会社株主に帰属する当期純利益	6,616	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553
設備投資額(有形固定資産)	5,564	5,937	2,622	2,918	2,439	2,504	2,570	2,965
減価償却費	3,535	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385
資本的支出	10,177	8,274	3,767	3,041	2,568	2,576	3,597	3,788
開発投資額	25,301	27,255	27,720	29,077	27,038	25,843	25,375	29,862
広告宣伝費	2,798	3,832	4,764	5,579	5,490	4,253	3,178	3,540
会計年度末 (百万円)								
総資産額	100,773	113,057	118,897	124,829	123,407	143,466	163,712	187,365
純資産額	71,331	75,168	77,774	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475
ゲームソフト仕掛品および オンラインコンテンツ仮勘定	24,728	27,220	30,150	25,635	16,926	21,222	24,443	31,192
現金及び現金同等物の期中増減額	1,879	431	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592
現金及び現金同等物の期末残高	27,998	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635
有利子負債額	10,992	12,608	16,111	9,788	8,315	6,735	5,606	4,878
ネットキャッシュ (億円)	212	158	84	367	446	589	656	1,023
収益性指標 (%)								
売上原価率	59.7	61.2	64.7	63.4	62.8	49.8	44.7	42.7
売上高営業利益率	16.5	15.6	15.7	17.0	18.1	28.0	36.3	39.0
売上高経常利益率	16.9	14.7	14.4	16.1	18.2	28.1	36.6	40.3
売上高当期純利益率	10.3	10.1	10.2	11.6	12.5	19.5	26.1	29.6
売上高販管費率	24.0	23.1	19.6	19.7	19.1	22.2	19.0	18.3
自己資本利益率 (ROE)	9.8	10.6	11.6	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4
総資産利益率 (ROA)	6.7	7.2	7.7	8.9	10.1	12.0	16.2	18.5

※ 「[税効果会計に係る会計基準]の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を2019年3月期の期首から適用しており、2018年3月期に係る主要な経営指標等については、遡及適用後の数値を記載しています。

※ 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を2022年3月期の期首から適用しており、2022年3月期に係る主要な経営指標等については、当該会計基準を適用した後の数値を記載しています。

※ 2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。したがって、2015年3月期の期首に左記の株式分割が行われたと仮定して、各期の「1株当たり当期純利益」および「1株当たり純資産額」を算定しています。

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
効率性指標 (回)								
総資産回転率	0.7	0.7	0.7	0.8	0.8	0.6	0.6	0.6
自己資本回転率	0.9	1.0	1.1	1.1	1.1	0.8	0.8	0.8
売上債権回転率	8.0	7.8	4.3	7.3	7.2	5.1	3.8	13.9
仕入債権回転率	9.4	9.5	7.9	17.3	12.2	7.0	11.5	13.1
棚卸資産回転率	3.1	2.5	2.4	3.2	5.2	3.4	3.4	3.3
固定資産回転率	1.8	2.1	2.6	3.2	3.1	2.4	2.6	3.1
安全性指標 (%)								
自己資本比率	70.8	66.5	65.4	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2
流動比率	380.7	339.6	285.0	354.0	391.2	303.5	390.9	492.2
当座比率	233.1	171.4	149.1	220.0	288.5	227.6	295.6	374.7
現預金比率	186.7	127.2	81.8	172.1	228.3	183.1	218.6	348.9
固定比率	49.2	49.4	43.0	35.0	36.7	34.7	30.1	24.6
負債比率	41.3	50.4	52.9	47.0	39.1	43.8	35.5	27.9
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	50.2	36.5	22.8	337.2	249.3	302.5	201.6	955.9
1株当たり情報 (円)								
1株当たり当期純利益(純損失)	29.42	34.44	40.09	49.95	57.73	74.70	116.74	152.48
1株当たり純資産額	317.14	334.21	355.16	390.09	415.68	467.14	565.78	686.07
配当関連指標								
1株当たり配当額 (円)	40.0	40.0	50.0	60.0	35.0	45.0	71.0	46.0
配当性向 (%)	34.0	29.0	31.2	30.0	30.3	30.1	30.4	30.2
配当利回り (%)	1.7	1.5	2.3	2.6	1.4	1.3	1.0	1.5
株式情報								
発行済み株式総数 (株)※1	67,723,244	67,723,244	67,723,244	67,723,244	135,446,488	135,446,488	135,446,488	270,892,976
株価収益率(PER) (倍)	20.3	19.9	13.5	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5
外国人持ち株比率 (%)	36.87	39.35	31.19	35.01	36.83	35.14	38.24	35.09

※1. 2022年7月29日付で自己株式4,387,353株を消却しており、当該消却後の発行済み株式総数は266,505,623株です。

セグメント情報

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
デジタルコンテンツ事業								
売上高 (百万円)	45,351	52,577	58,704	74,141	82,982	59,942	75,300	87,534
コンシューマ (億円)	352	421	492	652	769	555	688	833
パッケージ (億円)	262	312	337	383	359	129	208	300
デジタル (億円)	90	109	155	269	410	426	480	533
モバイルコンテンツ (億円)	41	33	38	41	23	44	65	42
PCその他 (億円) ^{※1}	60	71	57	48	37	—	—	—
営業利益 (百万円)	10,208	12,167	11,096	19,103	23,315	24,161	37,002	45,359
営業利益率 (%)	22.5	23.1	18.9	25.8	28.1	40.3	49.1	51.8
資産 (百万円)	50,053	57,275	66,691	61,641	54,109	53,117	73,551	51,895
総資産利益率(ROA) (%)	20.4	21.2	16.6	31.0	43.1	45.5	50.3	87.4
アミューズメント施設事業								
売上高 (百万円)	9,241	9,056	9,525	10,231	11,050	12,096	9,871	12,404
営業利益 (百万円)	940	699	752	879	1,096	1,211	149	652
営業利益率 (%)	10.2	7.7	7.9	8.6	9.9	10.0	1.5	5.3
資産 (百万円)	6,315	6,574	6,988	7,471	7,730	7,624	7,709	8,491
総資産利益率(ROA) (%)	14.9	10.6	10.8	11.8	14.2	15.9	1.9	7.7
アミューズメント機器事業								
売上高 (百万円)	7,540	13,343	16,856	7,803	3,422	6,533	7,090	5,749
営業利益 (百万円)	2,736	2,812	5,106	(764)	(2,668)	2,085	2,407	2,348
営業利益率 (%)	36.3	21.1	30.3	—	—	31.9	33.9	40.8
資産 (百万円)	8,760	12,314	16,169	10,002	6,420	13,100	6,346	7,651
総資産利益率(ROA) (%)	31.2	22.8	31.6	—	—	15.9	37.9	30.7
その他								
売上高 (百万円)	2,144	2,043	2,083	2,338	2,575	3,018	3,045	4,366
営業利益 (百万円)	661	511	969	1,126	811	544	987	1,517
営業利益率 (%)	30.8	25.0	46.5	48.2	31.5	18.0	32.4	34.7
資産 (百万円)	6,534	4,926	4,718	3,600	617	554	1,420	1,650
総資産利益率(ROA) (%)	10.1	10.4	20.5	31.3	131.4	98.2	69.5	91.9

※1 2020年3月期より、コンシューマに旧PCその他セグメントを統合しています。

マーケット情報

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022 (予測)
(年)								
コンシューマ市場 (億ドル) ※2								
パッケージ	124	109	112	109	134	126	110	93
デジタル	93	103	132	190	217	303	320	370
合計	217	212	244	299	351	429	430	463
PC市場 (億ドル) ※2								
北米	58	70	77	90	68	93	102	106
欧州	57	62	77	90	84	86	99	107
アジア	106	138	186	195	189	184	188	186
その他	28	38	43	39	42	56	55	56
合計	251	310	384	416	384	422	446	456
モバイルコンテンツ市場 (億ドル) ※2								
北米	66	100	113	175	219	302	358	394
欧州	44	47	60	87	107	144	162	178
アジア	229	276	354	421	510	647	652	663
その他	48	61	66	69	83	116	139	169
合計	390	485	594	753	920	1,211	1,312	1,405

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
(3月期)								
アミューズメント施設市場 (億円) ※3								
市場規模	4,222	4,338	4,620	4,859	5,201	5,408	4,187	—
店舗数推移(設置機器台数別) (店)	15,611	14,862	14,154	13,103	12,167	12,212	9,998	—
101台以上	5,698	5,603	5,263	4,879	3,640	5,354	3,893	—
51~100台以上	1,990	1,932	1,817	1,670	795	1,172	847	—
50台以下	7,923	7,327	7,074	6,554	7,732	5,687	5,259	—
遊技機市場 (億円) ※4								
パチンコ機	6,524	6,130	5,258	5,157	5,046	3,450	3,204	—
パチスロ機	4,274	3,697	3,576	2,434	1,685	2,197	1,844	—
合計	10,798	9,827	8,834	7,591	6,731	5,647	5,048	—

※2. 出典: International Development Group

※3. 出典: 「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

※4. 出典: 矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査結果2020、2021」を基に当社作成

CSソフト出荷本数

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

		2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
プラットフォーム出荷本数 (千本)									
PlayStation 3 PlayStation 4 PlayStation 5	タイトル数	13	19	16	14	21	8	4	13
	計	2,450	3,500	4,700	8,250	6,500	3,300	2,750	3,750
PSP PS Vita	タイトル数	5	8	5	1	3	—	—	—
	計	250	300	150	0	50	—	—	—
Wii, Wii U Nintendo Switch	タイトル数	—	—	—	7	17	8	1	5
	計	150	100	0	1,100	1,950	1,150	3,650	3,600
Nintendo DS Nintendo 3DS	タイトル数	5	7	5	8	—	—	—	—
	計	3,750	4,100	3,200	450	—	—	—	—
Xbox 360 Xbox One Xbox Series X/S	タイトル数	7	6	9	9	9	2	2	2
	計	1,200	650	2,100	1,350	1,200	300	400	500
PCその他	タイトル数	3	4	6	2	3	1	—	1
	計	200	250	250	350	300	200	150	150
パッケージ計	タイトル数	33	44	41	41	53	19	7	21
	計	8,000	8,900	10,400	11,500	10,000	4,950	6,950	8,000
本編DLC計	タイトル数	—	1	1	9	8	16	7	3
	計	5,000	6,100	9,000	12,900	15,300	20,550	23,150	24,600
合計	タイトル数	33	45	42	50	61	35	14	24
	計	13,000	15,000	19,400	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600

シリーズソフト販売本数

当社では「より多くの人々に当社のコンテンツを届けること」を目標に掲げ、世界中のファンを惹きつける人気ソフトの続編を定期的
に開発、販売することにより、ユーザー層の拡大を図るとともに業績の安定化を支えています。これからも、多くのシリーズファン
の方々の期待に応えられるよう、独創的で斬新なソフトを提供していきます。

<p>「ドラゴンズドグマ」 シリーズ</p> <p>タイトル数：13 総販売数量：620</p> 	<p>「ロストプラネット」 シリーズ</p> <p>タイトル数：17 総販売数量：640</p> 	<p>「デッドライジング」 シリーズ</p> <p>タイトル数：22 総販売数量：1,500</p> 	<p>「大神」 シリーズ</p> <p>タイトル数：11 総販売数量：370</p> 	<p>「戦国BASARA」 シリーズ</p> <p>タイトル数：31 総販売数量：400</p> 
<p>「モンスターハンター」 シリーズ</p> <p>タイトル数：53 総販売数量：8,000</p> 	<p>「逆転裁判」 シリーズ</p> <p>タイトル数：33 総販売数量：920</p> 	<p>「デビルメイクライ」 シリーズ</p> <p>タイトル数：35 総販売数量：2,500</p> 	<p>「鬼武者」 シリーズ</p> <p>タイトル数：16 総販売数量：850</p> 	<p>「ディノクライシス」 シリーズ</p> <p>タイトル数：13 総販売数量：440</p> 
<p>「マーベル VS. カプコン」 シリーズ</p> <p>タイトル数：16 総販売数量：1,000</p>  <p>© 2018 MARVEL © 株式会社CAPCOM</p>	<p>「バイオハザード」 シリーズ</p> <p>タイトル数：149 総販売数量：12,500</p> 	<p>「ブレス オブ ファイア」 シリーズ</p> <p>タイトル数：15 総販売数量：320</p> 	<p>「ファイナルファイト」 シリーズ</p> <p>タイトル数：10 総販売数量：320</p> 	<p>「ストリートファイター」 シリーズ</p> <p>タイトル数：94 総販売数量：4,700</p> 
<p>「ロックマン」 シリーズ</p> <p>タイトル数：158 総販売数量：3,700</p> 	<p>「魔界村」 シリーズ</p> <p>タイトル数：18 総販売数量：440</p> 	<p>「戦場の狼」 シリーズ</p> <p>タイトル数：2 総販売数量：120</p> 	<p>「1942」 シリーズ</p> <p>タイトル数：3 総販売数量：140</p> 	

総販売数量単位：万本
2022年3月末時点

ESGデータ

株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
環境								
CO ₂ 排出量(単体) (t)	16,476	14,892	15,285	15,021	14,152	13,004	11,779	12,628
エネルギーの使用に係る原単位(単体)※1	0.06663	0.06193	0.06018	0.05994	0.05869	0.05583	0.05186	0.05497
前年度比 (%)	94.0	92.9	98.6	98.1	97.9	95.1	92.9	106.0
社会								
社員数(連結)	2,681	2,839	2,811	2,952	2,832	2,988	3,152	3,206
社員数(単体)	2,033	2,114	2,194	2,426	2,530	2,688	2,841	2,904
コンテンツ開発者数	1,902	2,052	1,994	2,141	2,032	2,142	2,285	2,369
女性管理職数(単体)	20	24	25	25	24	24	27	35
女性社員比率 (%)	20	19	20	21	21	22	22	21
外国人従業員数(単体)	72	91	99	107	149	162	192	191
比率 (%)	3.4	4.0	4.3	4.2	5.6	5.8	6.5	6.3
企業内保育施設利用者数	—	—	—	13	25	25	19	23
育児休暇取得者数	21	24	26	25	33	23	34	41
男性	5	0	3	6	12	10	17	20
女性	16	24	23	19	21	13	17	21
シニアツアー累計参加人数※2	1,681	1,871	2,037	2,247	2,463	2,582	2,582	2,582
地方創生プロジェクト数累計	5	10	15	19	22	26	32	34
教育支援活動実施回数	51	55	58	40	29	32	14	32
出前授業実施回数	25	18	28	17	15	10	13	32
出前授業参加者数	2,361	1,853	1,853	1,767	1,392	820	799	2,484
ガバナンス								
取締役の人数	14	10	12	11	11	11	10	11
社内	9	5	6	6	6	6	5	6
社外	5	5	6	5	5	5	5	5
社外取締役比率	35.7	50.0	50.0	45.5	45.5	45.5	50.0	45.5
取締役会開催回数	16	14	15	15	10	10	10	10
監査役会・監査等委員会開催回数※3	12	13	14	16	10	10	10	11

※1. 資源エネルギー庁の定める計算方法に基づき算出。

※2. 2021年3月期および2022年3月期は新型コロナウイルスの感染拡大を考慮し、実施していません。

※3. 2016年6月18日より監査役会設置会社から監査等委員会設置会社に移行しています。

連結損益計算書

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円)	(千米ドル)
								2022	2022
売上高	64,277	77,021	87,170	94,515	100,031	81,591	95,308	110,054	917,119
売上原価	38,379	47,175	56,438	59,895	62,809	40,643	42,567	47,042	392,024
売上総利益	25,898	29,846	30,731	34,619	37,222	40,947	52,741	63,011	525,095
販売費及び一般管理費	15,403	17,816	17,080	18,582	19,078	18,119	18,145	20,101	167,514
営業利益	10,582	12,029	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909	357,581
営業外収益									
受取利息	98	95	47	58	171	271	65	40	339
受取配当金	13	13	13	14	16	18	19	20	173
受取補償金	92	—	—	—	—	—	—	—	—
為替差益	292	—	—	—	362	—	611	716	5,970
補助金収入	—	—	—	—	—	86	52	—	—
損害賠償収入	—	—	—	—	—	—	130	—	—
関係会社整理益	—	—	—	—	—	—	—	761	6,345
その他	168	195	130	145	422	104	155	320	2,668
営業外収益合計	664	304	192	219	974	480	1,035	1,859	15,497
営業外費用									
支払利息	85	119	141	103	80	74	72	49	409
支払手数料	83	59	44	64	69	69	46	—	—
割増退職金	—	—	117	112	601	—	—	197	1,641
訴訟関連費用	—	—	—	—	—	—	—	92	767
事務所移転費用	—	—	63	254	—	—	—	—	—
店舗閉鎖損失	142	—	—	—	—	—	—	—	—
為替差損	—	752	746	407	—	93	—	—	—
関係会社整理損	—	—	—	—	—	—	452	—	—
その他	84	55	141	59	173	113	214	101	842
営業外費用合計	396	985	1,253	1,002	924	350	786	439	3,661
経常利益	10,851	11,348	12,589	15,254	18,194	22,957	34,845	44,330	369,418
特別利益	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特別損失	150	197	99	104	423	67	16	8	66
税金等調整前当期純利益	10,701	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	369,351
法人税、住民税及び事業税	1,146	6,377	1,832	4,617	6,603	8,472	10,084	10,987	91,564
法人税等調整額	2,937	(2,972)	1,777	(405)	(1,385)	(1,531)	(179)	780	6,507
法人税等合計	4,084	3,405	3,610	4,212	5,218	6,941	9,905	11,768	98,072
当期純利益	6,616	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	271,278
親会社株主に帰属する当期純利益	6,616	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	271,278

連結包括利益計算書

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円)	(千米ドル)
								2022	2022
当期純利益	6,616	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	271,278
その他の包括利益									
その他有価証券評価差額金	71	(168)	105	31	(112)	(133)	163	43	364
為替換算調整勘定	2,863	(1,494)	(262)	(601)	428	(592)	1,295	1,900	15,838
退職給付に係る調整額	(114)	9	(38)	21	20	34	17	(60)	(503)
その他の包括利益合計	2,820	(1,653)	(196)	(548)	336	(691)	1,476	1,883	15,699
包括利益	9,436	6,092	8,683	10,389	12,888	15,257	26,400	34,437	286,978
(内訳)									
親会社株主に係る包括利益	9,436	6,092	8,683	10,389	12,888	15,257	26,400	34,437	286,978
非支配株主に係る包括利益	—	—	—	—	—	—	—	—	—

連結貸借対照表

資産の部

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円) 2022	(千米ドル) 2022
資産									
流動資産									
現金及び預金	32,204	28,429	24,537	46,539	53,004	65,657	71,239	107,262	893,858
受取手形及び売掛金	8,005	9,879	20,175	12,930	13,970	15,959	25,096	—	—
受取手形	—	—	—	—	—	—	—	528	4,403
売掛金	—	—	—	—	—	—	—	7,404	61,705
商品及び製品	1,225	1,704	1,583	1,102	1,182	1,557	2,005	1,378	11,487
仕掛品	1,672	2,085	2,040	1,349	734	883	897	819	6,826
原材料及び貯蔵品	1,020	1,954	2,040	1,616	538	258	850	198	1,651
ゲームソフト仕掛品	16,833	24,825	30,150	25,635	16,926	21,222	24,443	31,192	259,940
繰延税金資産	2,042	3,382	2,495	3,201	—	—	—	—	—
その他	2,712	3,673	2,478	3,371	4,518	3,320	2,896	2,536	21,134
貸倒引当金	(56)	(18)	(21)	(34)	(58)	(31)	(37)	(8)	(68)
流動資産合計	65,659	75,917	85,480	95,712	90,817	108,829	127,391	151,312	1,260,939
固定資産									
有形固定資産									
建物及び構築物(純額)	6,136	11,297	11,004	11,106	10,845	10,644	10,666	10,485	87,381
機械装置及び運搬具(純額)	22	23	16	10	24	14	11	24	206
工具、器具及び備品(純額)	1,578	1,875	1,932	1,840	1,377	1,445	1,401	1,977	16,476
アミューズメント施設機器(純額)	1,101	1,342	1,616	1,565	1,821	1,879	1,628	2,213	18,444
土地	4,953	5,234	5,234	5,234	5,235	5,235	5,235	5,235	43,629
リース資産(純額)	995	1,042	835	668	718	1,118	1,141	1,112	9,272
建設仮勘定	2,541	8	128	371	336	509	1,230	157	1,310
有形固定資産合計	17,328	20,825	20,768	20,797	20,359	20,847	21,316	21,206	176,720
無形固定資産									
投資その他の資産	10,668	8,135	2,843	725	432	351	1,229	1,747	14,558
投資有価証券	621	454	574	625	576	415	589	637	5,308
破産更生債権等	66	65	67	19	19	19	19	12	103
差入保証金	4,036	3,867	3,920	4,034	3,979	4,134	4,140	4,266	35,552
繰延税金資産	1,595	2,952	4,311	2,782	6,420	7,906	8,089	7,389	61,579
その他	876	916	1,003	900	834	996	969	819	6,829
貸倒引当金	(78)	(78)	(72)	(24)	(32)	(32)	(32)	(25)	(210)
投資その他の資産合計	7,117	8,179	9,804	8,338	11,798	13,438	13,775	13,099	109,162
固定資産合計	35,113	37,140	33,417	29,861	32,590	34,636	36,321	36,053	300,442
資産合計	100,773	113,057	118,897	125,573	123,407	143,466	163,712	187,365	1,561,382

負債及び純資産の部

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円)	(千米ドル)
								2022	2022
負債									
流動負債									
支払手形及び買掛金	3,089	4,053	2,288	2,625	3,988	3,461	2,820	2,325	19,382
電子記録債務	988	888	4,886	839	1,153	2,383	882	1,276	10,635
短期借入金	3,452	1,497	9,323	1,473	—	—	—	—	—
1年内返済予定の長期借入金	—	—	—	—	1,579	4,129	727	626	5,219
リース債務	483	525	502	392	406	502	594	501	4,183
未払法人税等	823	6,470	1,580	4,453	4,251	5,612	6,957	6,010	50,084
繰延税金負債	147	40	2,308	766	—	—	—	—	—
賞与引当金	1,832	2,080	2,263	2,866	3,089	3,130	4,056	4,014	33,451
繰延収益	—	—	—	—	1,583	7,642	6,673	8,932	74,439
その他	6,427	6,799	6,840	13,618	7,159	9,000	9,878	7,055	58,792
流動負債合計	17,246	22,355	29,994	27,037	23,212	35,863	32,590	30,742	256,189
固定負債									
長期借入金	7,540	11,111	6,788	8,315	6,735	2,606	4,878	4,252	35,437
リース債務	589	601	399	329	369	690	630	718	5,987
繰延税金負債	48	18	29	23	6	4	1	20	169
退職給付に係る負債	2,101	2,323	2,596	2,819	3,004	3,212	3,468	3,802	31,689
資産除去債務	489	502	509	501	571	656	671	718	5,991
その他	1,427	975	805	1,127	758	697	676	634	5,285
固定負債合計	12,195	15,532	11,128	13,115	11,445	7,868	10,327	10,147	84,560
負債合計	29,442	37,888	41,122	40,152	34,658	43,731	42,918	40,890	340,750
純資産									
株主資本									
資本金	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	276,993
資本剰余金	21,328	21,328	21,328	21,328	21,328	21,329	21,329	21,329	177,743
利益剰余金	33,801	39,297	45,402	53,602	62,595	74,275	93,861	117,661	980,510
自己株式	(18,140)	(18,145)	(21,448)	(21,454)	(27,456)	(27,458)	(27,461)	(27,464)	(228,867)
株主資本合計	70,228	75,719	78,521	86,716	89,708	101,385	120,967	144,765	1,206,379
その他包括利益累計額									
その他有価証券評価差額金	170	2	107	139	26	(106)	56	100	836
為替換算調整勘定	1,215	(278)	(541)	(1,142)	(713)	(1,306)	(10)	1,889	15,747
退職給付に係る調整累計額	(283)	(274)	(313)	(292)	(271)	(237)	(219)	(279)	(2,331)
その他包括利益累計額合計	1,102	(550)	(747)	(1,295)	(958)	(1,650)	(173)	1,710	14,252
純資産合計	71,331	75,168	77,774	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475	1,220,632
負債純資産合計	100,773	113,057	118,897	125,573	123,407	143,466	163,712	187,365	1,561,382

2015年3月期および2016年3月期の「資産除去債務」は「その他」に含めて表示しています。

連結キャッシュ・フロー計算書

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円) 2022	(千米ドル) 2022
営業活動によるキャッシュ・フロー									
税金等調整前当期純利益	10,701	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	369,351
減価償却費	3,535	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385	28,209
減損損失	49	105	—	—	393	—	—	—	—
のれん償却額	63	—	—	—	—	—	—	—	—
貸倒引当金の増減額(減少)	(1)	(38)	(1)	(36)	32	(25)	5	(36)	(306)
賞与引当金の増減額(減少)	(3)	263	186	604	223	49	912	(68)	(569)
返品調整引当金の増減額(減少)	(87)	—	—	—	—	—	—	—	—
退職給付に係る負債の増減額(減少)	207	264	204	253	214	258	281	247	2,062
受取利息及び受取配当金	(111)	(109)	(61)	(71)	(189)	(289)	(85)	(61)	(513)
支払利息	85	119	141	103	80	74	72	49	409
為替差損益(益)	(188)	60	18	134	(127)	180	(37)	(265)	(2,212)
固定資産除売却損(益)	100	92	99	104	30	62	16	8	66
売上債権の増減額(増加)	10,382	(2,208)	(10,393)	7,059	(858)	(2,117)	(9,028)	17,208	143,404
棚卸資産の増減額(増加)	(764)	(1,651)	158	1,588	1,621	(256)	(997)	1,383	11,527
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(増加)	(3,347)	1,479	(704)	—	—	—	—	—	—
ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	(6,443)	(8,778)	(2,266)	4,069	8,876	(4,293)	(3,213)	(6,744)	(56,205)
仕入債務の増減額(減少)	(7,856)	935	2,280	(3,690)	1,665	749	(2,233)	(180)	(1,501)
繰延収益の増減額(減少)	—	—	—	—	—	6,107	(1,077)	2,008	16,734
その他*	(1,129)	(2,087)	1,659	6,320	(7,286)	2,418	527	(3,160)	(26,337)
小計	5,187	5,309	9,792	36,296	25,675	28,605	22,761	58,094	484,119
利息及び配当金の受取額	118	130	62	73	191	265	99	58	487
利息の支払額	(85)	(120)	(140)	(101)	(81)	(75)	(72)	(49)	(411)
法人税等の支払額	(934)	(972)	(6,513)	(1,546)	(5,938)	(6,515)	(8,162)	(11,155)	(92,964)
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,286	4,347	3,200	34,721	19,847	22,279	14,625	46,947	391,230

* 2015年3月期から2017年3月期の「その他流動資産の増減額(増加)」、「その他流動負債の増減額(減少)」は「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めて表示しています。

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	(百万円) 2022	(千米ドル) 2022
投資活動によるキャッシュ・フロー									
定期預金の預入による支出	—	—	(200)	—	—	(6,019)	(13,742)	(21,297)	(177,478)
定期預金の払戻による収入	—	4,205	—	—	—	—	12,660	17,980	149,833
有形固定資産の取得による支出	(5,465)	(5,813)	(3,074)	(2,767)	(2,093)	(2,273)	(2,305)	(2,950)	(24,583)
有形固定資産の売却による収入	206	4	5	0	4	0	1	2	16
無形固定資産の取得による支出	(195)	(290)	(253)	(150)	(112)	(65)	(817)	(1,117)	(9,312)
投資有価証券の取得による支出	(12)	(13)	(13)	(13)	(14)	(10)	(15)	(16)	(134)
投資有価証券の売却による収入	—	—	—	—	—	3	—	—	—
その他の支出	(141)	(113)	(222)	(259)	(182)	(213)	(51)	(240)	(2,005)
その他の収入	111	380	131	343	138	140	37	213	1,781
投資活動によるキャッシュ・フロー	(5,496)	(1,639)	(3,628)	(2,847)	(2,261)	(8,437)	(4,233)	(7,426)	(61,883)
財務活動によるキャッシュ・フロー									
短期借入金の純増減額(減少)	(1,050)	—	5,000	(5,000)	—	—	—	—	—
長期借入れによる収入	8,162	2,500	—	—	—	—	3,000	—	—
長期借入金の返済による支出	(3,169)	(883)	(1,497)	(1,323)	(1,473)	(1,579)	(4,129)	(727)	(6,065)
リース債務の返済による支出	(406)	(496)	(535)	(509)	(414)	(505)	(500)	(504)	(4,203)
自己株式の取得による支出	(5)	(5)	(3,302)	(5)	(6,001)	(1)	(3)	(2)	(17)
自己株式の売却による収入	0	—	—	—	—	—	—	—	—
配当金の支払額	(2,251)	(2,228)	(2,794)	(2,738)	(3,554)	(4,265)	(5,331)	(8,745)	(72,881)
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,278	(1,115)	(3,130)	(9,577)	(11,443)	(6,351)	(6,965)	(9,980)	(83,167)
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,811	(1,160)	(533)	(96)	323	(823)	944	2,050	17,087
現金及び現金同等物の増加額(減少)	1,879	431	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592	263,267
現金及び現金同等物の期首残高	26,118	27,998	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	533,698
現金及び現金同等物の期末残高	27,998	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635	796,965

連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度 (2020年4月1日～2021年3月31日) (百万円)	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,329	74,275	(27,458)	101,385
当期変動額					
剰余金の配当			(5,337)		(5,337)
親会社株主に帰属する当期純利益			24,923		24,923
自己株式の取得				(3)	(3)
自己株式の処分		—		—	—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	—	19,586	(3)	19,582
当期末残高	33,239	21,329	93,861	(27,461)	120,967

前連結会計年度 (2020年4月1日～2021年3月31日) (百万円)	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	(106)	(1,306)	(237)	(1,650)	99,735
当期変動額					
剰余金の配当					(5,337)
親会社株主に帰属する当期純利益					24,923
自己株式の取得					(3)
自己株式の処分					—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	163	1,295	17	1,476	1,476
当期変動額合計	163	1,295	17	1,476	21,058
当期末残高	56	(10)	(219)	(173)	120,794

当連結会計年度 (2021年4月1日～2022年3月31日) (百万円)	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	33,239	21,329	93,861	(27,461)	120,967
当期変動額					
剰余金の配当			(8,753)		(8,753)
親会社株主に帰属する当期純利益			32,553		32,553
自己株式の取得				(2)	(2)
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	0	23,799	(2)	23,797
当期末残高	33,239	21,329	117,661	(27,464)	144,765

当連結会計年度 (2021年4月1日～2022年3月31日) (百万円)	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	56	(10)	(219)	(173)	120,794
当期変動額					
剰余金の配当					(8,753)
親会社株主に帰属する当期純利益					32,553
自己株式の取得					(2)
自己株式の処分					0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	43	1,900	(60)	1,883	1,883
当期変動額合計	43	1,900	(60)	1,883	25,681
当期末残高	100	1,889	(279)	1,710	146,475

当連結会計年度 (2021年4月1日～2022年3月31日) (千米ドル)	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	276,993	177,742	782,176	(228,848)	1,008,064
当期変動額					
剰余金の配当			(72,945)		(72,945)
親会社株主に帰属する当期純利益			271,278		271,278
自己株式の取得				(18)	(18)
自己株式の処分		1		0	1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	1	198,333	(18)	198,315
当期末残高	276,993	177,743	980,510	(228,867)	1,206,379

当連結会計年度 (2021年4月1日～2022年3月31日) (千米ドル)	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	471	(90)	(1,827)	(1,446)	1,006,617
当期変動額					
剰余金の配当					(72,945)
親会社株主に帰属する当期純利益					271,278
自己株式の取得					(18)
自己株式の処分					1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	364	15,838	(503)	15,699	15,699
当期変動額合計	364	15,838	(503)	15,699	214,014
当期末残高	836	15,747	(2,331)	14,252	1,220,632

株式会社 **カプコン**
CAPCOM CO., LTD.

〒540-0037

大阪市中央区内平野町三丁目1番3号

TEL: 06-6920-3600

3-1-3 Uchhirano-machi, Chuo-ku,

Osaka, 540-0037, Japan

PHONE: 81-6-6920-3600

<https://www.capcom.co.jp/>



この冊子は地球環境保護のため、
植物油インキで印刷しています。