

## 役員紹介

(2023年6月21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  
1997年 4月 社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会  
理事長(現 一般社団法人コンピュータソフトウェア  
著作権協会)  
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)  
2010年 2月 ケンゾー エステイト ワイナリー ジャパン株式会社  
代表取締役 (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 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事業管理  
2022年 6月 当社代表取締役社長OP事業管理 (現任)  
2023年 5月 一般社団法人コンピュータエンターテインメント  
協会会長 (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  
同退任  
2021年 4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理 (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第三開発統括  
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 (現任)  
2022年 4月 当社専務執行役員 (現任)  
2022年 6月 当社取締役開発部門副管理 (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**

1990年 9月 ポストン コンサルティング グループ入社  
1997年 6月 同社ヴァイス・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  
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  
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  
2022年 6月 同協会副会長(現任)  
2023年 1月 ポストン コンサルティング グループ  
シニア・パートナー・エメリタス(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・ゴッチェル・アンド・マンジエス法律事務所  
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(現任)



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  
2013年 4月 当社執行役員CS国内事業統括  
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  
2021年 9月 当社常務執行役員グローバル事業統括(現任)  
2022年 4月 当社専務執行役員(現任)  
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(後の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、2022年6月解散)  
株式会社大和総研名譽理事(現任)  
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

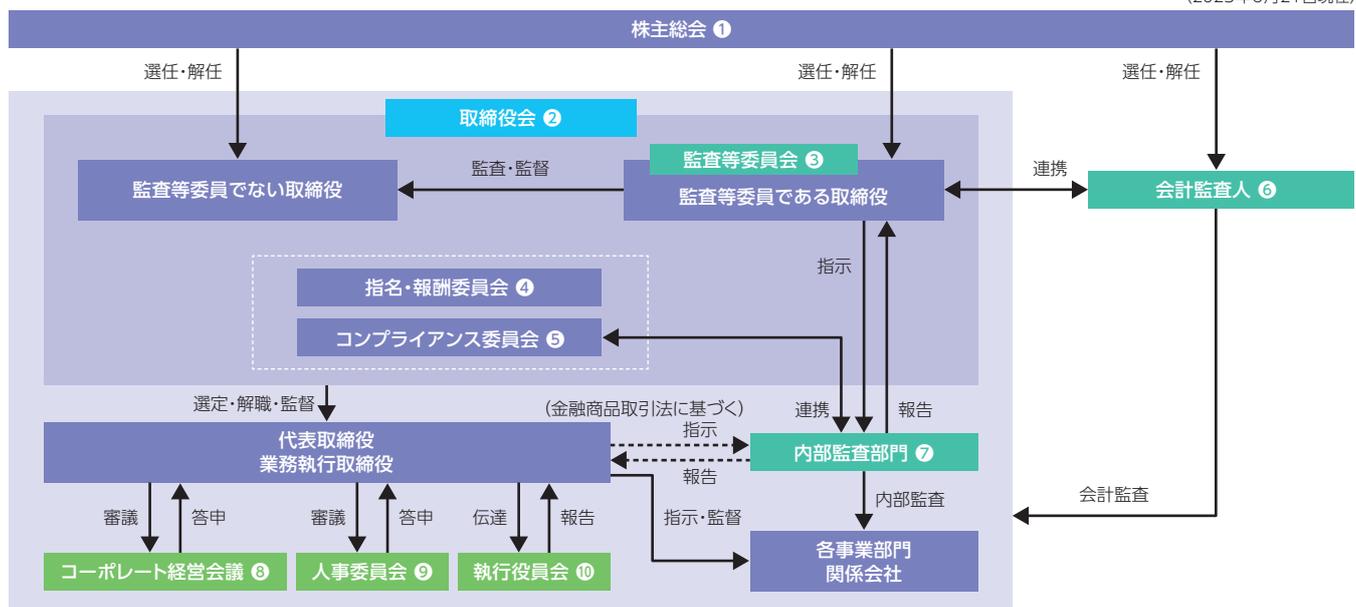
当社中期成長戦略の達成に向けて各取締役特に期待する分野								
	企業経営	経営戦略	ゲーム業界	デジタル変革・IT・テクノロジー	開発・研究	財務・会計・税務	法務	グローバル感覚・国際性
■ 辻本 憲三	●	●	●	●				●
■ 辻本 春弘	●	●	●	●	●			●
■ 宮崎 智史	●	●	●	●		●		●
■ 江川 陽一			●	●	●			●
■ 野村 謙吉		●	●	●	●	●	●	●
■ 石田 義則		●	●	●	●			●
■ 辻本 良三			●	●	●			●
■ 村中 徹	●						●	●
■ 水越 豊	●	●						●
■ 小谷 渉				●			●	
■ 武藤 敏郎	●					●		●
■ 廣瀬 由美	●					●		
■ 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)

(2023年6月21日現在)



## 取締役会と任意の委員会の構成 (2022年度)

● 社内 ● 社外

### 2 取締役会 (15名) 2022年度開催回数 10回

**取締役会議長**

辻本 憲三 (出席率 100%)	辻本 春弘 (出席率 100%)	宮崎 智史 (出席率 100%)	江川 陽一 (出席率 100%)
野村 謙吉 (出席率 100%)	村中 徹 (出席率 100%)	石田 義則 (出席率 100%)*	辻本 良三 (出席率 100%)*
水越 豊 (出席率 100%)	小谷 渉 (出席率 100%)	武藤 敏郎 (出席率 100%)*	廣瀬 由美 (出席率 100%)*

※ 就任後に開催された全てに参加

### 4 指名・報酬委員会 (7名) 2022年度開催回数 4回

**委員長**

岩崎 吉彦 (出席率 100%)	宮崎 智史 (出席率 100%)*	野村 謙吉 (出席率 50%)	水越 豊 (出席率 100%)	小谷 渉 (出席率 100%)*
平尾 一氏 (出席率 100%)	松尾 眞 (出席率 100%)			

※ 就任後に開催された全てに参加

### 3 監査等委員会 (3名) 2022年度開催回数 10回

**委員長**

松尾 眞 (出席率 100%)*	平尾 一氏 (出席率 100%)*	岩崎 吉彦 (出席率 100%)*
------------------	-------------------	-------------------

※ 取締役会、監査等委員会とも同出席率

### 5 コンプライアンス委員会 (14名) 2022年度開催回数 4回

**委員長**

村中 徹 (出席率 100%)	辻本 春弘 (出席率 100%)	宮崎 智史 (出席率 100%)	江川 陽一 (出席率 100%)	野村 謙吉 (出席率 100%)	石田 義則 (出席率 100%)*	辻本 良三 (出席率 100%)*
水越 豊 (出席率 100%)	小谷 渉 (出席率 100%)	武藤 敏郎 (出席率 100%)*	廣瀬 由美 (出席率 100%)*	平尾 一氏 (出席率 100%)	岩崎 吉彦 (出席率 100%)	松尾 眞 (出席率 100%)

※ 就任後に開催された全てに参加

## 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](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(2023年6月20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(2022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、定款および取締役会規則で定めた重要事項のほか、当社グループの経営理念に基づいた成長戦略等について審議しており、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(2022年度開催回数 10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、監査等委員会の直轄組織である

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。

監査等委員会は、選定監査等委員および内部監査統括等から報告を受けた監査結果等をもとに経営リスク等について議論するなど、適法性、妥当性の観点からガバナンスの強化に向けた検討を行っています。

## ④ 指名・報酬委員会(2022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(2022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発生を予防すべく勧告、助言等を行っています。

**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 (2022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	57百万円	—
連結子会社	—	—
計	57百万円	—

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	黒川 智哉
	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8名、公認会計士試験合格者およびシステム監査担当者等19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 (2022年度開催回数 15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 人事委員会 (2022年度開催回数 13回)** **執行**

人事委員会 (委員長は代表取締役会長) は8名の社内取締役および人事部門の担当執行役員および企画戦略部門の担当執行役員から構成されています。経営企画部が事務局となっており、1名が担当しています。

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。

人事関連の取締役会付議事項の事前審議や人材投資戦略等について、会議を行っています。

**10 執行役員会 (2022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と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、15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。また、2023年3月期は社外取締役に対する現場視察や執行役員との意見交換会実施による情報提供のほか、取締役会専任部署の設置によるサポート体制強化等に取り組みました。

当社の社外取締役7名は、すべて独立役員の基準を満たしていますので、7名全員を独立役員に指定しています。

社外取締役の選任理由

社外取締役

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するとともに、当社の経営に中立かつ客観的な視点で提言や助言を行っており、リスク管理や適法性確保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。
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いるため、大所高所からの経営全般にわたる客観的な提言や助言を行っており、独立した立場から取締役会の監査・監督に寄与することが期待できるため。
廣瀬 由美	税理士や長年にわたる税務行政において培ってきた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するとともに、健康経営に関する高い見識も有しているため、外部の視点から積極的な意見や提言を行っており、これらの経験、知見などから取締役会の監査・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。

取締役の支援体制

- ①取締役会の審議の活性化を図るため、取締役会事務局を設置し以下のとおり運営する。
- 取締役会の年間開催スケジュールを策定し、必要に応じて臨時取締役会を開催する。
- 配付資料については、議案の概要が把握しやすい資料を作成し、事前に配付する。

- 人事異動や組織改革など一部の重要な業務執行事項を代表取締役委任し、付議事項の適正性を確認することにより、取締役会の審議の充実に努める。
- ②取締役会において十分な議論ができるよう、経営管理取締役が、取締役会開催日の約1週間前に、社外取締役に対して議案や補足事項について事前に説明を行う。
- ③取締役会には担当執行役員が適宜出席し、管掌取締役による議案の説明と質問への回答を補佐し、社外取締役が適時適切に議案について判断できる体制を整える。
- ④当社グループの役職員は、取締役の職務の執行に必要な情報提供を求められた場合、要請に応えるべく迅速かつ適切に対応する。
- ⑤監査等委員会の職務が円滑かつ適正に遂行できるよう、同委員会を補助する内部監査部門として業務執行部門から独立した内部監査統括等を直轄組織として設置し、同部門が監査等委員会事務局を担う。
- 内部監査統括等は、業務執行者からの独立性維持に努め、監査等委員の指揮命令下で職務を執行するとともに、監査等委員会へ適宜報告を行う。
- ⑥社外取締役を含む非業務執行取締役が職務の執行が円滑にできるよう、秘書室および内部監査統括等が補助業務を行うほか、取締役会選任部署の設置によるサポート体制の強化等を図る。
- ⑦取締役が円滑かつ適切な職務の執行を行うため、コンサルタントなど外部の専門家を必要とする場合は、当該費用を負担する。

取締役の研鑽および研修

当社グループは、取締役に必要な知識の習得機会と情報の提供を適宜実施する。

- 取締役が新たに就任する際は、当社グループの事業・財務・組織に関する説明や事業所の視察に加え、業界動向等の情報提供などを実施する。
- 取締役の知識の習得や情報交換などに係る費用等の支援を行う。
- 監査等委員は、適切な監査業務を図る一環として、社外研修の受講等による研鑽の機会を設ける。
- 取締役会は、毎年各事業の事業戦略等について、説明の機会を設けるとともに、社外取締役に対し、当社の事業課題等について、継続的に必要な情報提供を行う。

取締役会実行性評価

当社は、取締役全員を対象に個別アンケートやインタビューなど、個々の意見を求めやすい方法で取締役会の実効性評価を行って

います。そのうえで、一層の当社取締役会の機能強化のため、2023年3月期は社外取締役に対する現場視察や執行役員との意見交換会実施による情報提供のほか、取締役会専任部署の設置によるサポート体制強化等に取り組んできました。なお、2023年3月期における取締役会の実効性については、おおむね肯定的な評価を得ています。

2024年3月期は、経営の監督機能強化の実効性を更に高めていくため、以下の課題に取り組んでいきます。

**【主な課題】**

- 社外取締役との意見交換会等の情報提供の更なる充実
  - 次世代の経営体制構築に向けた取締役、経営陣幹部の指名・報酬にかかる議論
  - 中長期的な企業価値向上に資する議論
- 今後も、当社取締役会において諸課題の共有と理解を促進し、更なる機能向上に努めます。

**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、同委員会で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で、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(2022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	業績連動報酬	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)	802	514	288	—	—	7
監査等委員 (社外取締役を除く)	21	21	—	—	—	1
社外取締役	54	54	—	—	—	5
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	業績連動報酬	退職慰労金	左記のうち、 非金銭報酬等
辻本 憲三	212	取締役	提出会社	137	75	—	—
辻本 春弘	169	取締役	提出会社	109	60	—	—
宮崎 智史	106	取締役	提出会社	68	37	—	—
江川 陽一	102	取締役	提出会社	66	36	—	—

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。

## 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。更に、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

2022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	1,965,455	225	0	99.83	可決
第2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	1,696,543	267,547	1,642	86.17	可決
辻本春弘	1,795,487	168,605	1,642	91.20	可決
宮崎智史	1,933,885	30,212	1,642	98.22	可決
江川陽一	1,934,713	29,384	1,642	98.27	可決
野村謙吉	1,930,258	33,838	1,642	98.04	可決
石田義則	1,934,732	29,365	1,642	98.27	可決
辻本良三	1,934,715	29,382	1,642	98.27	可決
村中 徹	1,954,234	11,506	0	99.26	可決
水越 豊	1,956,088	9,652	0	99.35	可決
小谷 渉	1,956,031	9,709	0	99.35	可決
武藤敏郎	1,955,855	9,885	0	99.34	可決
廣瀬由美	1,958,579	7,161	0	99.48	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/assets/pdf/stock/2023capcom\\_d.pdf](https://www.capcom.co.jp/ir/assets/pdf/stock/2023capcom_d.pdf)

## 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3,808社中268位に位置しています。

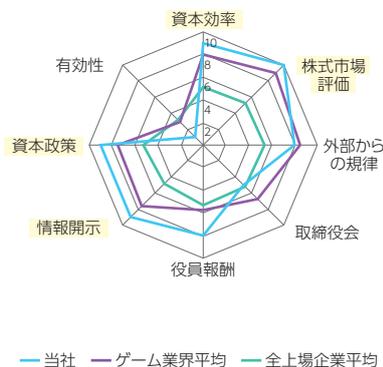
「NEEDS-Cges」は、有価証券報告書などの公表資料から得られるデータから約150指標を算出し、「資本効率」、「外部からの規律」、「情報開示」など8つのカテゴリーを10点満点で得点化し定量的にコーポレート・ガバナンスを評価するシステムとして、定評があります。

### 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	6.92
順位	268
基本項目	評点
資本効率	9
株式市場評価	10
外部からの規律	8
取締役会	5
役員報酬	8
情報開示	9
資本政策	9
有効性	1

#### 業界平均および全上場企業平均との比較



2023年6月末時点の当社の総合評点は6.92点と、(金融セクター等一部を除く)上場企業の上位7.67%(上場企業平均4.87点)に位置しており、同業他社平均(6.84点)も上回っています。また、「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。

#### 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
株式市場評価	10	トービンのQ
資本効率	9	ROA、ROE
情報開示	9	株主招集通知の早期発送、電子行使の利用可否および英文開示資料の有無
資本政策	9	DOE関連、株主還元比率関連

\* 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。

## 2022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「2022年 インターネットIR表彰」優良賞
	日興アイ・アール株式会社「2022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
	株式会社ブロードバンドセキュリティ ゴメス・コンサルティング本部「Gomez IRサイトランキング2022」総合ランキング第22位
統合報告書	日経統合報告書アワード2022 優秀賞

## 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。

2022年度も、前年度に引き続き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。

## 2022年度のIR対応件数一覧

種別	回数
取材受け入れ	579
国内投資家訪問	28
海外投資家訪問	0
合計	607

## 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. キャッシュや自己株式の具体的な使途を示してほしい。

A. 人材投資をはじめ、持続的な成長を見据えた投資に活用していきます。

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。自己株式については、一部を株式付与ESOP信託の導入原資として活用しています。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. ESGに関する情報開示を充実させてほしい。

A. 統合報告書や有価証券報告書において、従業員エンゲージメントや離職率の推移などの指標を新たに開示しています。



## サステナビリティに関する社外取締役の主なコメント

# 人材投資戦略の加速を実現するため 人材の確保、育成などの課題について 議論が交わされています

当社の取締役会では、7名の社外取締役(2023年3月末時点)を中心に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。コーポレート・ガバナンスに関わる企業体制の在り方や、企業価値創造の源泉である人的資本への取り組み、株主・投資家への開示などについて活発な議論が交わされ、成長戦略の推進に注力しています。

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、定期的に行っている社外取締役と各事業統括との意見交換会(以下、「意見交換会」)における社外取締役のコメントの一部をご紹介します。

### 1. 人材投資戦略について

当社は人材投資の一環として、2022年4月に人事組織を再編し、CHOを新設しました。この狙いは、報酬制度の改定や経営層と従業員が直接対話をする社内説明会の実施、職場環境の改善や福利厚生制度の拡充など、人材投資戦略全般を加速することにあります。将来を支える人材の確保と育成に向けて、経営レベル

で積極的に課題に取り組み、生産性の向上に取り組んでいます。以下は、2022年9月に実施した意見交換会での主なコメントです。

#### (1) 女性管理職の登用について

- 女性管理職の増加は、日本社会全体の課題であると感じている。組織的かつ意識的にやらないと改善しないし進まないだろう。簡単ではないが、女性活躍の実現を常に考えることが重要である。
- 他社を見ても女性役員は少ない傾向にある。ポジティブ・アクション(男女間の格差是正への取り組み)を意識し積極的に対応しないといけないだろう。ただ平等にやっているだけでは、壁は乗り越えられない。
- 社内に女性管理職が少ないと、女性社員はキャリアイメージを描きにくく、女性管理職の経験則を学びにくいケースがある。役員・管理職と現場とのコミュニケーションを更に深め、少しずつ理解を促す必要がある。
- 管理職登用にはマネージメントの実経験が不可欠である。女性は、育児等による休暇期間も想定されるため、短い期間で経験を積ませていくよう、計画的に進めることが重要になる。本人のキャリア希望を踏まえた個別の任用計画が大切だと考える。



社内では育児をしながら管理職を担う女性管理職が複数いるが、女性社員全体の比率増加も取り組んでいく必要がある。(社内取締役)

## (2) 管理職育成について

- 一般論として管理職を希望しない人は多くなっており、当社でも同じ傾向である。やはりリインセンティブがないと登用の推進は難しいかもしれない。
- 人材育成の観点で、幹部候補生をどのように登用へ導くのか。評点で選定をする仕組みや育成制度を設けるなど課題として捉える必要がある。
- 幹部候補となる優秀な人材を対象に、研修を通じて選抜するような仕組みを入れてはどうか。研修に参加する過程で、直接伝えずとも本人が意識するきっかけになるだろう。
- 次の世代に何を期待するのか、どんな役割を持たせるのか、幹部に求める要素など、具体的に示していく必要がある。

会社全体を俯瞰して把握できるよう、ジョブローテーションを実施し、育成を試みている。具体的な数値目標を掲げ積極的に進めており、少しずつ現場の理解を得ているところだ。(社内取締役)

- 所属部門長および対象者がジョブローテーションについて理解し、納得できるよう配慮する必要がある。
- 社内の新陳代謝を促し、組織強化に繋げるためにも幅広い経験を持つ管理職を増やすことが大切である。

人材育成は、管理職全員の評価項目にも入っているため、今後は具体的にブレイクダウンし、かつCHOを司令塔に人材投資戦略を更に推進していく。(社内取締役)

## 2. ゲームソフトメーカーの社会的責任について

当社はゲームソフトメーカーの社会的責任(CSR)として、ゲームに対する社会的理解を促したいとの考えから、2005年より小中学生に企業訪問の受け入れや出前授業を実施するほか、近年は年齢や性別、体格差などを問わず多くの方が競い合えるeスポーツが新たなエンターテインメントとして社会に根付くよう振興に努めています。下記は、2022年9月および10月に実施した意見交換会での主なコメントです。

- 幼少期に影響を受けたものは印象に残る。学校の要望も踏まえて、出前授業で他社とのタイアップを実施しても良いのではないかと。出前授業には興味があり今後機会を見て拝見したい。
- ゲーム依存性対策や出前授業をしっかりとやっていくこともSDGsであると考えている。地方自治体との提携は社会貢献活動の一環でもあり、良い事例である。
- 国際力強化にはカルチャライズの際、タブーなどに益々注意すべきである。
- スポーツの世界で障がい者への取り組みは一つのキーワードである。eスポーツにおいても健常者と障がい者が対等に競えることをしっかりと伝えていけば、企業価値の向上に繋がるだろう。利益だけでなく、社会貢献を生み出す力がゲームにはあると思う。

eスポーツ大会における健常者と障がい者の対戦について、引き続き検討を進める。当社の社会的責任として取り組んでいく。(社内取締役)

# ゲーム業界と当社の特性

## ゲーム業界の産業特性

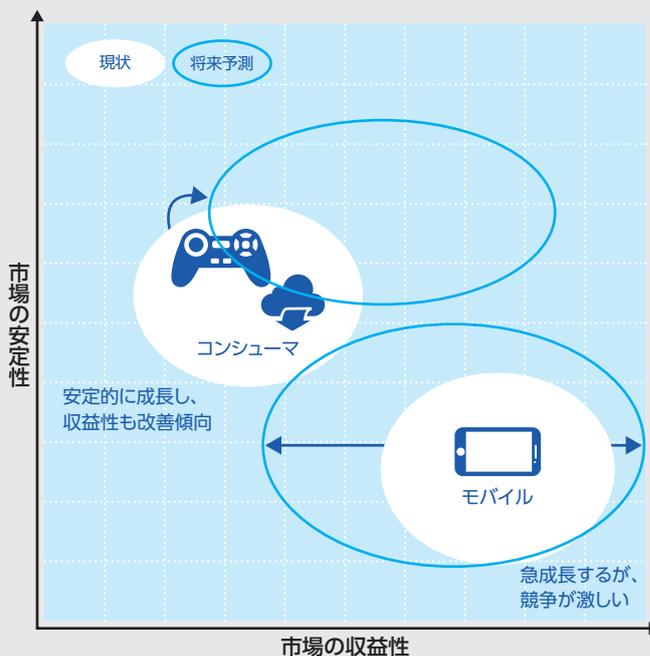
### 🎮 コンシューマ市場特性 (パッケージ+デジタル)

市場規模は808億ドルであり、2027年には867億ドル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。

### 📱 モバイルコンテンツ市場特性

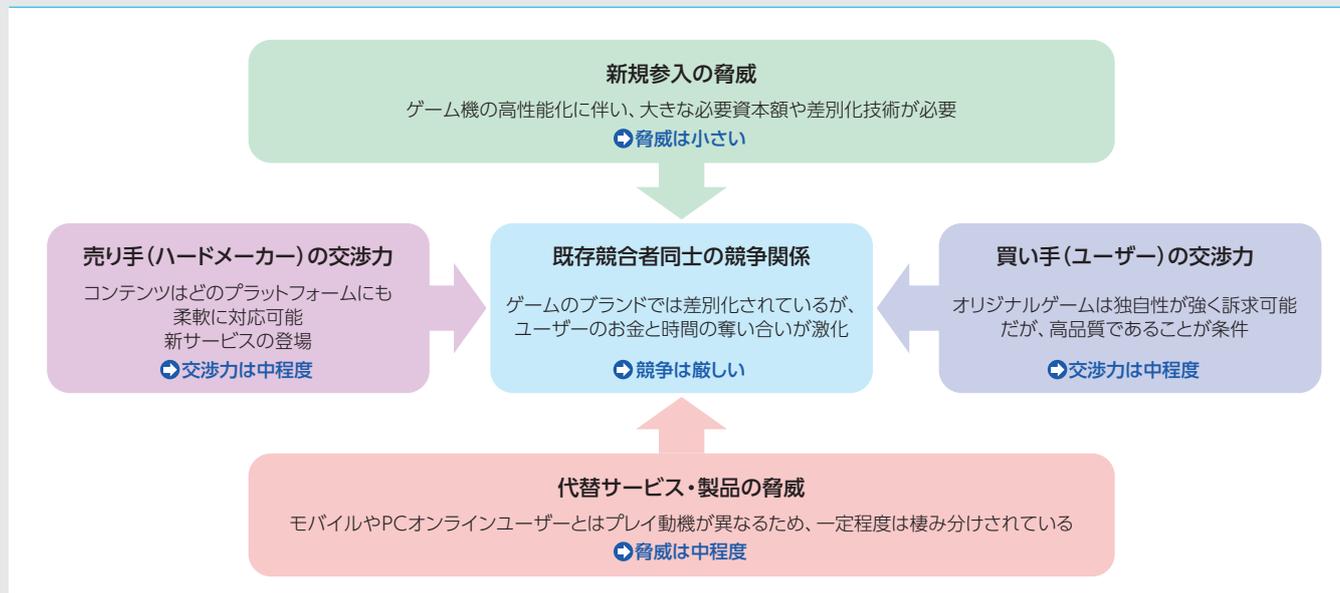
市場規模は1,226億ドルであり、2027年には1,554億ドルと引き続き成長が予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は隙間時間の活用が多いなど、ゲームへのロイヤリティは低いです。課金者はコアユーザーなど一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は最も高いのが特徴です。収益性は最も高いですが、ヒットしても長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的で、ブランド定着が課題となっています。しかしながら、「5G」の一般化や更なる次世代通信規格などを控え、今後もスマートフォンは最も普及するゲーム機として急成長をけん引する見込みです。

各市場の特性



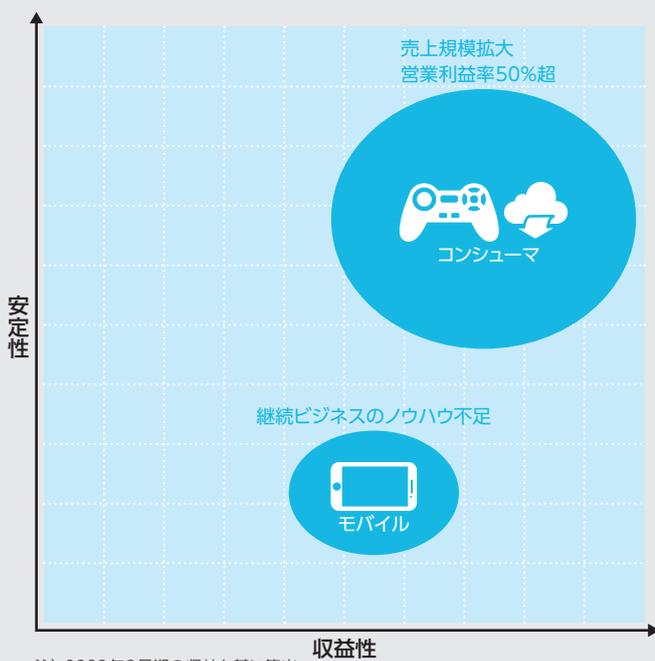
\* 出典: International Development Groupを基に当社作成

## 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) 2023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%台を維持しています。

**モバイルコンテンツ市場特性(売上構成比2%)**

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	高品質のものづくりにこだわり、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
	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・技術	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	○	○	○	○	持続的な競争優位
	若手を育てる社内風土	○	※1	○	※1	他企業でも見られる強み
ガバナンス	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
	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
ブランド	世界に通用する多数の人気IPを保有	○	○	○	○	持続的な競争優位
	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
財務	上場以来、33年間配当を継続	○	△	△	○	分割を考慮すれば7年連続増配
販売	コンシューマのデジタル売上比率81%	○	△	○	※2	海外大手企業が先行
	230か国・地域でコンシューマ展開	○	○	○	○	同業他社に先行
マーケティング	休眠IPや過去作品の再活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
	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	○	×	△	△	
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P45参照)

※2 ①多数の人気IP保有の優位性を生かし、旧作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P31参照)

# 連結財務指標11年間サマリー

## 主な実績指標

	2013	2014	2015	2016
<b>会計年度</b>				
	百万円			
売上高	¥ 94,075	¥ 102,200	¥ 64,277	¥ 77,021
営業利益	10,151	10,299	10,582	12,029
税金等調整前当期純利益(純損失)	3,719	5,315	10,701	11,150
親会社株主に帰属する当期純利益(純損失)	2,973	3,444	6,616	7,745
減価償却費	3,406	4,638	3,535	5,712
資本的支出	8,724	8,064	10,177	8,274
開発投資額	30,978	26,691	25,301	27,255
<b>会計年度末</b>				
	百万円			
総資産額	¥ 104,365	¥ 96,611	¥ 100,773	¥ 113,057
純資産額	62,828	63,875	71,331	75,168
ネットキャッシュ	14,327	22,670	21,212	15,821
開発者数(名)	1,623	1,808	1,902	2,052
<b>キャッシュ・フロー</b>				
	百万円			
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 6,647	¥ 13,201	¥ 4,286	¥ 4,347
投資活動によるキャッシュ・フロー	(1,375)	(6,155)	(5,496)	(1,639)
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,162	(15,099)	1,278	(1,115)
現金及び現金同等物の期中増減額	9,235	(5,404)	1,879	431
現金及び現金同等物の期末残高	31,522	26,118	27,998	28,429
<b>1株当たり情報</b>				
	円			
1株当たり当期純利益(純損失)	¥ 12.91	¥ 15.28	¥ 29.42	¥ 34.44
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	272.77	283.98	317.14	334.21
<b>財務指標</b>				
	%			
営業利益率	10.8	10.1	16.5	15.6
自己資本利益率(ROE)	4.9	5.4	9.8	10.6
総資産利益率(ROA)	2.9	3.4	6.7	7.2
自己資本比率	60.2	66.1	70.8	66.5
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	62.4	136.8	50.2	36.5
負債比率	66.1	51.2	41.3	50.4
<b>株式情報</b>				
株価収益率(倍)	28.6	32.0	20.3	19.9
発行済株式の総数(千株)	67,723	67,723	67,723	67,723
外国人持ち株比率(%)	32.37	37.29	36.87	39.35
<b>デジタルコンテンツ事業</b>				
	億円			
コンシューマ(パッケージ+デジタル)売上高	¥ 459	¥ 530	¥ 352	¥ 421
オンライン(モバイルコンテンツ+PCその他)売上高*1	177	128	101	104
<b>コンシューマ(パッケージ+本編DLC)ゲーム販売</b>				
	千本			
総販売本数	16,700	17,500	13,000	15,000
主要タイトル販売本数	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クロス 3,300
	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V 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	バイオハザードリベレーションズ2 850
<small>           * 「[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2013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。         </small>				

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

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
百万円							
¥	87,170	¥ 94,515	¥ 100,031	¥ 81,591	¥ 95,308	¥ 110,054	¥ <b>125,930</b>
	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909	<b>50,812</b>
	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	<b>51,143</b>
	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	<b>36,737</b>
	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385	<b>3,438</b>
	3,767	3,041	2,568	2,576	3,597	3,788	<b>9,624</b>
	27,720	28,990	27,038	25,843	25,375	29,862	<b>37,719</b>
百万円							
¥	118,897	¥ 124,829	¥ 123,407	¥ 143,466	¥ 163,712	¥ 187,365	¥ <b>217,365</b>
	77,774	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475	<b>161,129</b>
	8,426	36,750	44,689	58,921	65,633	102,384	<b>94,273</b>
	1,994	2,141	2,032	2,142	2,285	2,369	<b>2,460</b>
百万円							
¥	3,200	¥ 34,721	¥ 19,847	¥ 22,279	¥ 14,625	¥ 46,947	¥ <b>21,789</b>
	(3,628)	(2,847)	(2,261)	(8,437)	(4,233)	(7,426)	<b>(7,679)</b>
	(3,130)	(9,577)	(11,443)	(6,351)	(6,965)	(9,980)	<b>(22,485)</b>
	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592	<b>(6,165)</b>
	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635	<b>89,470</b>
円							
¥	40.09	¥ 49.95	¥ 57.73	¥ 74.70	¥ 116.74	¥ 152.48	¥ <b>174.73</b>
	50.00	60.00	35.00	45.00	71.0	46.0	<b>63.0</b>
	355.16	390.09	415.68	467.14	565.78	686.07	<b>770.54</b>
%							
	15.7	17.0	18.1	28.0	36.3	39.0	<b>40.3</b>
	11.6	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4	<b>23.9</b>
	7.7	8.9	10.1	12.0	16.2	18.5	<b>18.2</b>
	65.4	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2	<b>74.1</b>
	22.8	337.2	249.3	302.5	201.6	955.9	<b>489.8</b>
	52.9	47.0	39.1	43.8	35.5	27.9	<b>34.9</b>
	13.5	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5	<b>27.1</b>
	67,723	67,723	135,446	135,446	135,446	270,892	<b>266,505</b>
	31.19	35.01	36.83	35.14	38.24	35.09	<b>33.98</b>
億円							
¥	492	¥ 652	¥ 769	¥ 555	¥ 688	¥ 833	¥ <b>953</b>
	95	89	60	44	65	42	<b>28</b>
千本							
	19,400	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600	<b>41,700</b>
バイオハザード7 レジデント イービル	3,500	モンスターハンター: ワールド 7,900	モンスターハンター: ワールド(リポート) 4,500	モンスターハンター ワールド: アイスボーン 5,200	モンスターハンター ライズ 4,800	バイオハザード ヴァイレッジ 6,100	モンスターハンター ライズ:サンブレイク 5,450
モンスターハンター ダブルクロス	1,700	バイオハザード7 レジデント イービル (リポート) 1,600	バイオハザード RE:2 4,200	モンスターハンター: ワールド(リポート) 3,200	バイオハザード RE:3 3,900	モンスターハンター ライズ(リポート) 4,100	バイオハザード RE:4 3,750
モンスターハンター クロス	1,000	マーベル VS. カプコン: インフィニット 1,000	デビル メイ クライ 5 2,100	バイオハザード RE:2(リポート) 2,400	モンスターハンター ワールド:アイスボーン (リポート) 2,400	モンスターハンター ストーリーズ2 ~破滅の翼~ 1,500	モンスターハンター ライズ(リポート) 3,700

※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。

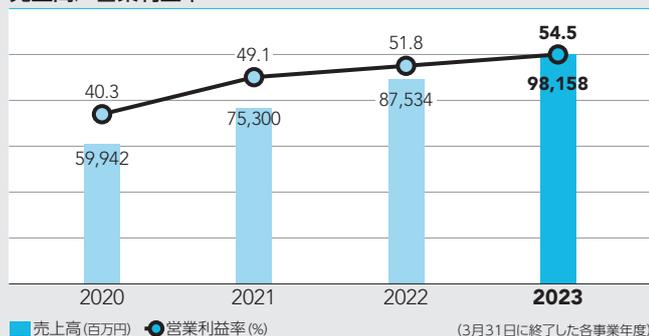
# セグメント情報

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

### 非財務資本の活用

<ul style="list-style-type: none"> <li>国内最大規模となる約2,500名の自社開発者</li> <li>マーケティング・データ分析の専門部署を活用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>自社開発の高効率ゲーム開発エンジン</li> <li>世界最先端の開発設備</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>オリジナルの人気コンテンツ (知的資本) を多数保有</li> <li>カプコンブランドに対するユーザーからの信頼</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>国内外の開発会社との提携</li> <li>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</li> </ul>

## 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 (2023年3月期) のコンシューマビジネスは、2022年6月に発売した『モンスターハンターライズ: サンプルイク』 (Nintendo Switch、パソコン用) が、より軽快に進化したアクション等によりグローバルに高い評価を得るとともに、無料タイトルアップデート等の継続した施策により安定した人気を集めました。その結果、545万本を販売し業績に大きく貢献しました。また、2023年3月に発売した『バイオハザード RE:4』 (プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、パソコン用) も、原作ストーリーの再構成や最新のグラフィック技術により、引き続きグローバルに好評を博しました。この結果、375万本を販売し収益向上に大きく寄与しました。

更に、リピータイトルにおいては、積極的なプロモーションに

コンシューマ売上高 (億円)



よるIPの認知拡大と新たなファン層の獲得に加え、新作の継続的な投入および価格施策との相乗効果等により、『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード RE:2』、『デビル メイ クライ 5』、『バイオハザード ヴィレッジ』など、シリーズタイトルを中心として販売が拡大しました。その結果、レポートタイトルの販売本数が2,930万本と前期2,400万本を上回り、収益を押し上げました。

この結果、売上高は981億58百万円(前期比12.1%増)、営業利益は535億4百万円(前期比18.0%増)となりました。

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、シリーズ最新作『ストリートファイター 6』や完全新規IP『エグゾプライマル』の投入に加え、引き続きレポートタイトルとして『バイオハザード RE:4』や『モンスターハンターライズ：サンブレイク』等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4,500万本(前期比7.9%増)、

売上高は1,063億円(前期比8.3%増)となり、デジタル販売売上比率は85%超と向上することから、増収増益を見込んでいます。

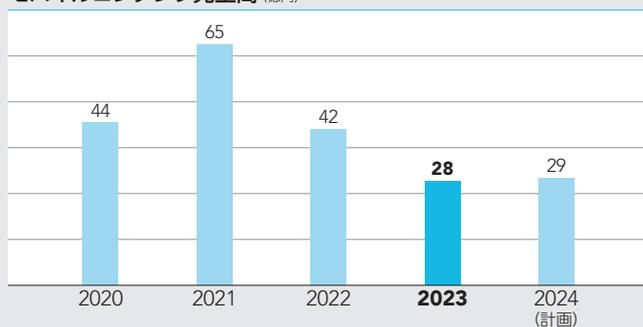
### モバイルコンテンツビジネス

当期(2023年3月期)は、既存タイトルの運営に注力し、売上高は28億円(前期比66.7%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、2023年9月に新作アプリ『モンスターハンターNow』を配信する一方で、既存タイトルの年数経過により、売上高は29億円(前期比3.6%増)と増収の見通しです。

モバイルコンテンツ売上高(億円)



(3月31日に終了した各事業年度)

# セグメント情報

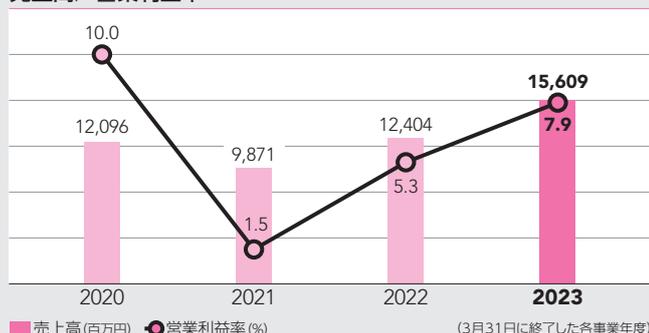
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

## アミューズメント施設事業

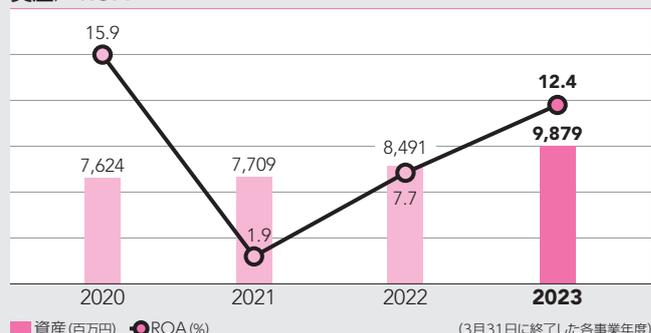
国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を中心に運営しています。

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



### 非財務資本の活用



### 当期の概況と次期の展望

当期(2023年3月期)は、新型コロナウイルス感染症のまん延防止等重点措置が、2022年3月に全面解除されたことによる来店客数の回復に加え、既存店の効率的な店舗運営や新業態での出店効果などにより収益拡大を図り、前期比で増収増益となりました。

店舗数は、10月にクレイジーバネットをはじめとした総合アミューズメント施設の「MIRAINO イオンモール土岐店」(岐阜県)を出店したほか、11月に当社人気キャラクターグッズの物販店にカフェを併設した『CAPCOM STORE & CAFE UMEDA』(大阪府)や2023年3月に「MIRAINO イオンモール豊川店」(愛知県)などをオープンし、合計5店舗を出店するとともに2店舗を閉鎖し、45店舗となりました。

この結果、売上高は156億9百万円(前期比25.8%増)、営業利益は12億27百万円(前期比88.0%増)となりました。

次期においては、効率的な店舗運営および新たな集客に向けた出店を推進し、既存店の前年比売上高は105%、売上高は180億円

(前期比15.3%増)、営業利益13億円(前期比5.9%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0店舗により、合計49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(2023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:アイスボーン』など現行基準機4機種を投入し、44千台を販売しました。

当事業におきましては、市場に一部好転の兆しが見え始めた環境下、2022年8月発売の『新鬼武者2』の販売台数が15千台となったほか、9月発売の『バイオハザードRE:2』も同15千台、2023年1月発売の『モンスターハンターワールド:アイスボーン』が同12千台となり、各機種が収益に大きく貢献するとともに、市場から高評価を獲得し好調に稼働しました。

この結果、取引形態の多様化を図ったことなどにより、売上高は78億1百万円(前期比35.7%増)、営業利益は34億33百万円(前期比46.2%増)となりました。

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種の開発、②大手専門企業との連携による機種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37千台(前期比7千台減)の販売を計画しています。売上高は100億円(前期比28.2%増)、営業利益は37億円(前期比7.8%増)と増収増益となる見込みです。

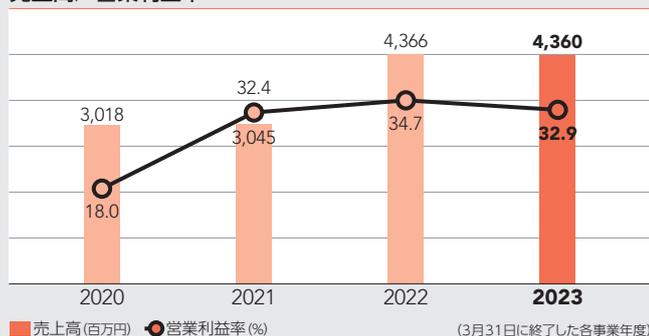
# セグメント情報

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

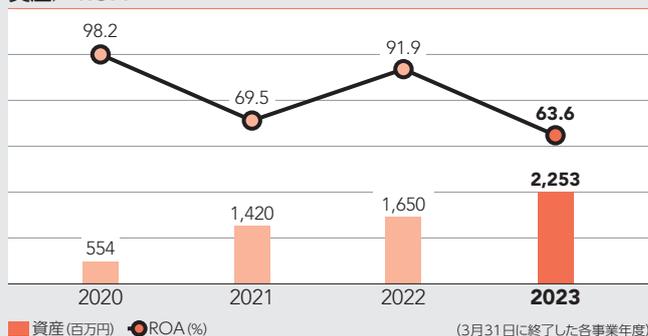
## その他事業

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"> <li>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</li> <li>メディア展開の高い露出効果でブランド価値向上</li> <li>収益性の高さ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>販売許諾のためのローリターン(売上)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>自社IPを活用したeスポーツ大会等、ユーザーの拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>グローバル化による他社コンテンツとの競合激化</li> </ul>

### 非財務資本の活用

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

### 当期の概況と次期の展望

当期(2023年3月期)は、映像ビジネスにおいて当社タイトルのブランド価値向上に向け、引き続き主力IPを活用した映像化を推進するため、米国に映像子会社を設立するとともに、「ストリートファイター」の実写映画化等の契約を締結したほか、ライセンスビジネスでは新規タイトルや人気タイトルのキャラクターグッズ展開などに注力しました。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た施策を推し進め、世界各地で開催するオンライン大会「CAPCOM Pro Tour 2022」や同大会の新カテゴリー「ワールドウォリアー」を実施したほか、「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022」、「CAPCOM CUP IX」および「ストリートファイターリーグ:ワールドチャンピオンシップ 2022」を開催するなど、各大会の振興を図るとともに、2023年6月発売予定の『ストリートファイター6』のプロモーション展開を推進しました。

この結果、eスポーツ等への先行投資などにより、売上高は43億

60百万円(前期比0.1%減)、営業利益は14億33百万円(前期比5.5%減)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、7月から劇場公開予定のCG長編映画『バイオハザード: デスアイランド』をはじめとした映画化・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、『ストリートファイター6』の発売記念特別施策として、「CAPCOM Pro Tour 2023」を、当社史上最高額となる年間賞金総額200万ドル以上に設定して開催し、6シーズン目を迎える「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023」とともにグローバルでeスポーツをより楽しんでいただけるよう様々な施策を講じてまいります。

次期の業績は、売上高57億円(前期比30.7%増)、営業利益は16億円(前期比11.7%増)と増収増益を見込んでいます。

## 株式情報

(2023年3月31日現在)

### 株式の状況

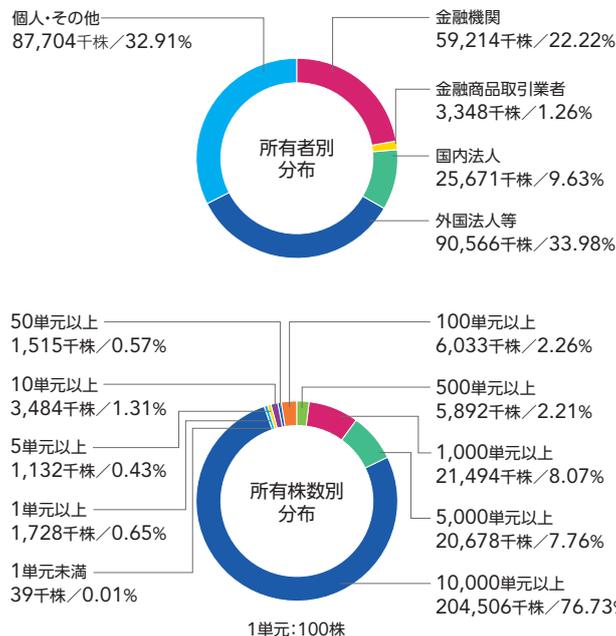
発行可能株式総数 ..... 600,000,000株  
 発行済株式の総数 ..... 266,505,623株  
 株主数 ..... 16,771名

### 大株主 (上位10名)

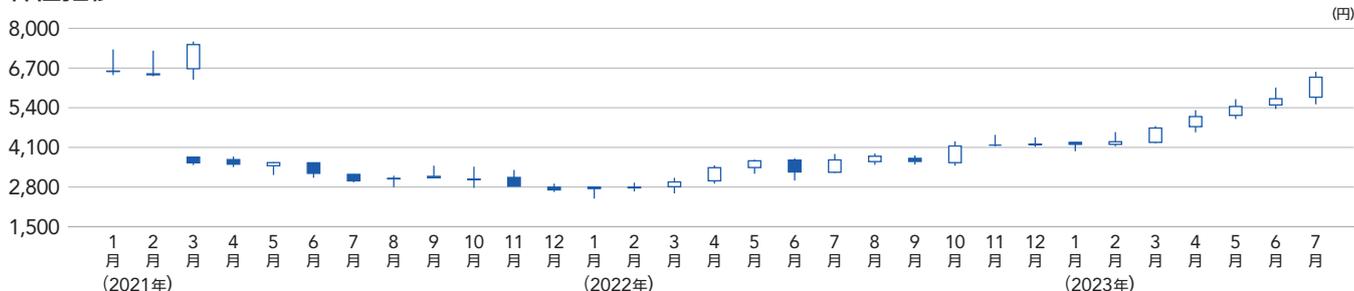
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	33,542	15.74
株式会社クロスロード	21,365	10.03
ジェーピー モルガン チェース バンク 380815	17,594	8.26
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	11,581	5.43
辻本美之	8,077	3.79
辻本春弘	6,199	2.91
辻本良三	6,183	2.90
辻本憲三	4,039	1.90
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (株式付与ESOP信託口・76744口)	3,999	1.88
SSBTC CLIENT OMNIBUS ACCOUNT	3,271	1.53

注) 1. 持株比率については、自己株式数(53,394千株)を控除して算出しています。  
 2. 日本マスタートラスト信託銀行株式会社(株式付与ESOP信託口・76744口)は、株式付与ESOP信託導入に伴い設定された信託です。なお、当該株式は上記自己株式数には含まれておりません。

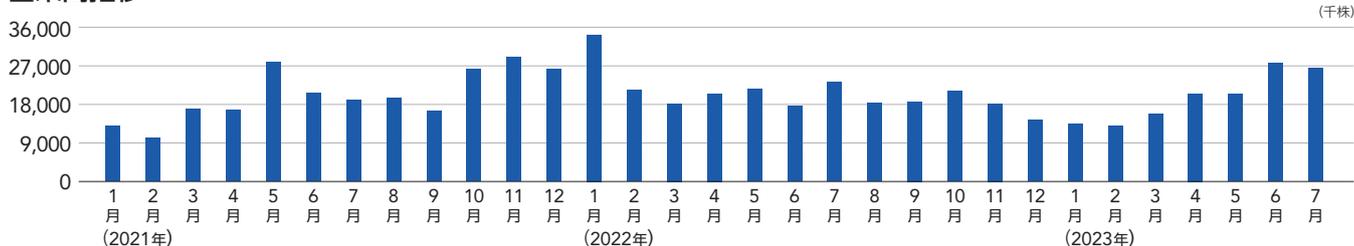
### 株式の分布状況



### 株価推移<sup>※1</sup>



### 出来高推移



### 株価・出来高11年推移<sup>※2</sup>

	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	2023年3月期
株価(期末)	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	<b>4,735.00</b>
最高値	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	<b>4,795.00</b>
最安値	312.50	349.00	385.25	486.00	481.75	526.50	951.50	1,016.00	1,605.00	2,421.00	<b>2,913.00</b>
出来高(株)	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	<b>215,342,700</b>

※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、2013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。

# 会社概要

(2023年3月31日現在)

## 会社の紹介

商号……………株式会社カプコン  
 設立年月日……………1979年5月30日  
 創業年月日……………1983年6月11日  
 主要な事業内容…家庭用テレビゲームソフト、モバイルコンテンツおよび遊技機等の企画、開発、製造、販売、配信ならびにアミューズメント施設の運営  
 資本金……………33,239百万円  
 決算期……………3月31日  
 従業員数……………連結3,332名  
                           単体3,027名

## 主な事業所

本社……………〒540-0037  
 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号  
 TEL:06-6920-3600  
 研究開発ビル……………〒540-0037  
 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号  
 TEL:06-6920-7600  
 研究開発第2ビル……………〒540-0037  
 大阪市中央区内平野町三丁目1番10号  
 TEL:06-6920-7750  
 東京支店……………〒163-0448  
 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号  
 新宿三井ビル  
 TEL:03-3340-0710  
 上野事業所……………〒518-1155  
 三重県伊賀市治田3902番地  
 TEL:0595-20-2030



本社



研究開発ビル

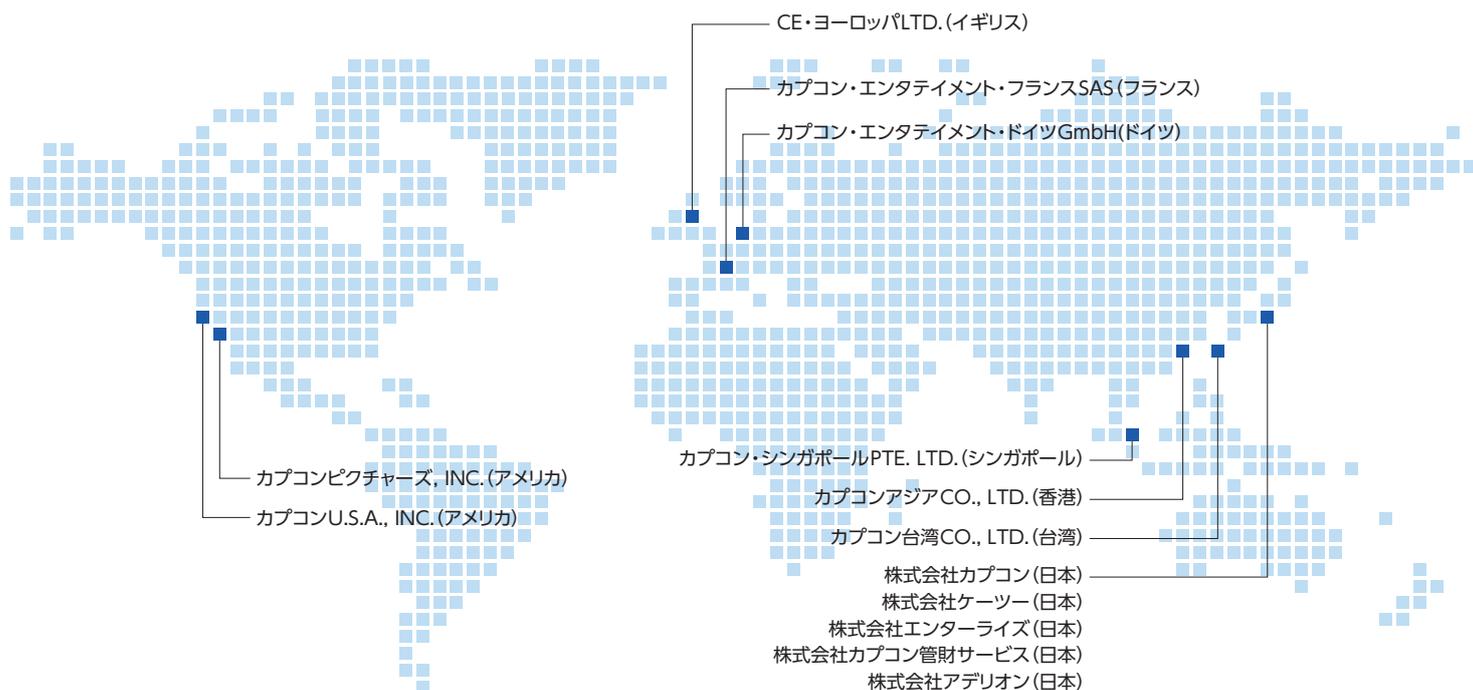


研究開発第2ビル

## 主要な子会社 (2023年3月31日現在)

株式会社ケーツー／株式会社エンターライズ／株式会社カプコン管財サービス／株式会社アデリオン／カプコンU.S.A., INC.／カプコンアジアCO., LTD.／CE・ヨーロッパLTD.／カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbH／カプコン・エンタテインメント・フランスSAS／カプコン台湾CO., LTD.／カプコン・シンガポールPTE. LTD.／カプコンピクチャーズ, INC.

※ 株式会社アデリオンは株式会社エンターライズが株式を100%所有しております。  
 ※ カプコンアジアCO.,LTD.は、カプコンシンガポールPTE.LTD.が株式を100%保有しております。  
 ※ カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbHおよびカプコン・エンタテインメント・フランスSASは、CE・ヨーロッパLTD.が株式を100%所有しております。



# FACT BOOK 2023

## 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

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 2023

証券コード 9697



## INDEX

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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>会計年度 (百万円)</b>								
売上高	77,021	87,170	94,515	100,031	81,591	95,308	110,054	<b>125,930</b>
営業利益	12,029	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909	<b>50,812</b>
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	<b>51,143</b>
親会社株主に帰属する当期純利益	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	<b>36,737</b>
設備投資額(有形固定資産)	5,937	2,622	2,918	2,439	2,504	2,570	2,965	<b>9,192</b>
減価償却費	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385	<b>3,438</b>
資本的支出	8,274	3,767	3,041	2,568	2,576	3,597	3,788	<b>9,624</b>
開発投資額	27,255	27,720	28,990	27,038	25,843	25,375	29,862	<b>37,719</b>
広告宣伝費	3,832	4,764	5,579	5,490	4,253	3,178	3,540	<b>5,293</b>
<b>会計年度末 (百万円)</b>								
総資産額	113,057	118,897	124,829	123,407	143,466	163,712	187,365	<b>217,365</b>
純資産額	75,168	77,774	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475	<b>161,129</b>
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	27,220	30,150	25,635	16,926	21,222	24,443	31,192	<b>38,510</b>
現金及び現金同等物の期中増減額	431	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592	<b>(6,165)</b>
現金及び現金同等物の期末残高	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635	<b>89,470</b>
有利子負債額	12,608	16,111	9,788	8,315	6,735	5,606	4,878	<b>7,843</b>
ネットキャッシュ (億円)	158	84	367	446	589	656	1,023	<b>942</b>
<b>収益性指標 (%)</b>								
売上原価率	61.2	64.7	63.4	62.8	49.8	44.7	44.3	<b>41.4</b>
売上高営業利益率	15.6	15.7	17.0	18.1	28.0	36.3	39.0	<b>40.3</b>
売上高経常利益率	14.7	14.4	16.1	18.2	28.1	36.6	40.3	<b>40.8</b>
売上高当期純利益率	10.1	10.2	11.6	12.5	19.5	26.1	29.6	<b>29.2</b>
売上高販管費率	23.1	19.6	19.7	19.1	22.2	19.0	16.7	<b>18.3</b>
自己資本利益率 (ROE)	10.6	11.6	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4	<b>23.9</b>
総資産利益率 (ROA)	7.2	7.7	8.9	10.1	12.0	16.2	18.5	<b>18.2</b>

※ 「[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、2016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。

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>効率性指標 (回)</b>								
総資産回転率	0.7	0.7	0.8	0.8	0.6	0.6	0.6	<b>0.6</b>
自己資本回転率	1.0	1.1	1.1	1.1	0.8	0.8	0.8	<b>0.8</b>
売上債権回転率	7.8	4.3	7.3	7.2	5.1	3.8	13.9	<b>5.0</b>
仕入債権回転率	9.5	7.9	17.3	12.2	7.0	11.5	13.1	<b>9.4</b>
棚卸資産回転率	2.5	2.4	3.2	5.2	3.4	3.4	3.3	<b>3.0</b>
固定資産回転率	2.1	2.6	3.2	3.1	2.4	2.6	3.1	<b>2.7</b>
<b>安全性指標 (%)</b>								
自己資本比率	66.5	65.4	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2	<b>74.1</b>
流動比率	339.6	285.0	354.0	391.2	303.5	390.9	492.2	<b>372.3</b>
当座比率	171.4	149.1	220.0	288.5	227.6	295.6	374.7	<b>276.3</b>
現預金比率	127.2	81.8	172.1	228.3	183.1	218.6	348.9	<b>221.8</b>
固定比率	49.4	43.0	35.0	36.7	34.7	30.1	24.6	<b>28.5</b>
負債比率	50.4	52.9	47.0	39.1	43.8	35.5	27.9	<b>34.9</b>
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	36.5	22.8	337.2	249.3	302.5	201.6	955.9	<b>489.8</b>
<b>1株当たり情報 (円)</b>								
1株当たり当期純利益(純損失)	34.44	40.09	49.95	57.73	74.70	116.74	152.48	<b>174.73</b>
1株当たり純資産額	334.21	355.16	390.09	415.68	467.14	565.78	686.07	<b>770.54</b>
<b>配当関連指標</b>								
1株当たり配当額 (円)	40.0	50.0	60.0	35.0	45.0	71.0	46.0	<b>63.0</b>
配当性向 (%)	29.0	31.2	30.0	30.3	30.1	30.4	30.2	<b>36.1</b>
配当利回り (%)	1.5	2.3	2.6	1.4	1.3	1.0	1.5	<b>1.3</b>
<b>株式情報</b>								
発行済み株式総数 (株)	67,723,244	67,723,244	67,723,244	135,446,488	135,446,488	135,446,488	270,892,976	<b>266,505,623</b>
株価収益率(PER) (倍)	19.9	13.5	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5	<b>27.1</b>
外国人持ち株比率 (%)	39.35	31.19	35.01	36.83	35.14	38.24	35.09	<b>33.98</b>

## 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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>デジタルコンテンツ事業</b>								
売上高 (百万円)	52,577	58,704	74,141	82,982	59,942	75,300	87,534	<b>98,158</b>
コンシューマ (億円)	421	492	652	769	555	688	833	<b>953</b>
パッケージ (億円)	312	337	383	359	129	208	300	<b>180</b>
デジタル (億円)	109	155	269	410	426	480	533	<b>773</b>
モバイルコンテンツ (億円)	33	38	41	23	44	65	42	<b>28</b>
PCその他 (億円) <sup>※1</sup>	71	57	48	37	—	—	—	<b>—</b>
営業利益 (百万円)	12,167	11,096	19,103	23,315	24,161	37,002	45,359	<b>53,504</b>
営業利益率 (%)	23.1	18.9	25.8	28.1	40.3	49.1	51.8	<b>54.5</b>
資産 (百万円)	57,275	66,691	61,641	54,109	53,117	73,551	51,895	<b>83,054</b>
総資産利益率(ROA) (%)	21.2	16.6	31.0	43.1	45.5	50.3	87.4	<b>64.4</b>
<b>アミューズメント施設事業</b>								
売上高 (百万円)	9,056	9,525	10,231	11,050	12,096	9,871	12,404	<b>15,609</b>
営業利益 (百万円)	699	752	879	1,096	1,211	149	652	<b>1,227</b>
営業利益率 (%)	7.7	7.9	8.6	9.9	10.0	1.5	5.3	<b>7.9</b>
資産 (百万円)	6,574	6,988	7,471	7,730	7,624	7,709	8,491	<b>9,879</b>
総資産利益率(ROA) (%)	10.6	10.8	11.8	14.2	15.9	1.9	7.7	<b>12.4</b>
<b>アミューズメント機器事業</b>								
売上高 (百万円)	13,343	16,856	7,803	3,422	6,533	7,090	5,749	<b>7,801</b>
営業利益 (百万円)	2,812	5,106	(764)	(2,668)	2,085	2,407	2,348	<b>3,433</b>
営業利益率 (%)	21.1	30.3	—	—	31.9	33.9	40.8	<b>44.0</b>
資産 (百万円)	12,314	16,169	10,002	6,420	13,100	6,346	7,651	<b>8,913</b>
総資産利益率(ROA) (%)	22.8	31.6	—	—	15.9	37.9	30.7	<b>38.5</b>
<b>その他</b>								
売上高 (百万円)	2,043	2,083	2,338	2,575	3,018	3,045	4,366	<b>4,360</b>
営業利益 (百万円)	511	969	1,126	811	544	987	1,517	<b>1,433</b>
営業利益率 (%)	25.0	46.5	48.2	31.5	18.0	32.4	34.7	<b>32.9</b>
資産 (百万円)	4,926	4,718	3,600	617	554	1,420	1,650	<b>2,253</b>
総資産利益率(ROA) (%)	10.4	20.5	31.3	131.4	98.2	69.5	91.9	<b>63.6</b>

※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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022 (予測)	2023 (予測)
(年)								
<b>コンシューマ市場</b> (億ドル) ※2								
パッケージ	109	112	109	134	126	110	93	<b>76</b>
デジタル	103	132	190	217	303	320	286	<b>334</b>
合計	212	244	299	351	429	430	379	<b>410</b>
<b>PC市場</b> (億ドル) ※2								
北米	70	77	90	68	93	102	87	<b>83</b>
欧州	62	77	90	84	86	99	86	<b>86</b>
アジア	138	186	195	189	184	188	207	<b>204</b>
その他	38	43	39	42	56	55	48	<b>45</b>
合計	310	384	416	384	422	446	429	<b>419</b>
<b>モバイルコンテンツ市場</b> (億ドル) ※2								
北米	100	113	175	219	302	358	319	<b>309</b>
欧州	47	60	87	107	144	162	139	<b>136</b>
アジア	276	354	421	510	647	652	616	<b>638</b>
その他	61	66	69	83	116	139	150	<b>188</b>
合計	485	594	753	920	1,211	1,312	1,226	<b>1,273</b>

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
(3月期)								
<b>アミューズメント施設市場</b> (億円) ※3								
市場規模	4,338	4,620	4,859	5,201	5,408	4,187	4,492	—
店舗数推移 (設置機器台数別) (店)	14,862	14,154	13,103	12,167	12,212	9,998	10,061	—
101台以上	5,603	5,263	4,879	3,640	5,354	3,893	3,536	—
51~100台以上	1,932	1,817	1,670	795	1,172	847	761	—
50台以下	7,327	7,074	6,554	7,732	5,687	5,259	5,765	—
<b>遊技機市場</b> (億円) ※4								
パチンコ機	6,130	5,258	5,157	5,046	3,450	3,694	4,343	—
パチスロ機	3,697	3,576	2,434	1,685	2,197	1,897	2,592	—
合計	9,827	8,834	7,591	6,731	5,647	5,591	6,935	—

※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2021、2022」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

		2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>プラットフォーム出荷本数 (千本)</b>									
PlayStation 3 PlayStation 4 PlayStation 5	タイトル数	19	16	14	21	8	4	13	<b>7</b>
	計	3,500	4,700	8,250	6,500	3,300	2,750	3,750	<b>2,350</b>
PSP PS Vita	タイトル数	8	5	1	3	—	—	—	<b>—</b>
	計	300	150	0	50	—	—	—	<b>—</b>
Wii, Wii U Nintendo Switch	タイトル数	—	—	7	17	8	1	5	<b>2</b>
	計	100	0	1,100	1,950	1,150	3,650	3,600	<b>1,750</b>
Nintendo DS Nintendo 3DS	タイトル数	7	5	8	—	—	—	—	<b>—</b>
	計	4,100	3,200	450	—	—	—	—	<b>—</b>
Xbox 360 Xbox One Xbox Series X S	タイトル数	6	9	9	9	2	2	2	<b>2</b>
	計	650	2,100	1,350	1,200	300	400	500	<b>250</b>
PCその他	タイトル数	4	6	2	3	1	—	1	<b>—</b>
	計	250	250	350	300	200	150	150	<b>50</b>
パッケージ計	タイトル数	44	41	41	53	19	7	21	<b>11</b>
	計	8,900	10,400	11,500	10,000	4,950	6,950	8,000	<b>4,400</b>
本編DLC計	タイトル数	1	1	9	8	16	7	3	<b>24</b>
	計	6,100	9,000	12,900	15,300	20,550	23,150	24,600	<b>37,300</b>
合計	タイトル数	45	42	50	61	35	14	24	<b>35</b>
	計	15,000	19,400	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600	<b>41,700</b>

## 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： <b>13</b> 総販売数量： <b>740</b></p> 	<p>「ロストプラネット」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>17</b> 総販売数量： <b>650</b></p> 	<p>「デッドライジング」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>22</b> 総販売数量： <b>1,500</b></p> 	<p>「大神」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>11</b> 総販売数量： <b>390</b></p> 	<p>「戦国BASARA」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>31</b> 総販売数量： <b>410</b></p> 
<p>「モンスターハンター」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>59</b> 総販売数量： <b>9,200</b></p> 	<p>「逆転裁判」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>33</b> 総販売数量： <b>1,000</b></p> 	<p>「デビルメークライ」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>35</b> 総販売数量： <b>2,900</b></p> 	<p>「鬼武者」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>16</b> 総販売数量： <b>860</b></p> 	<p>「ディノクライシス」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>13</b> 総販売数量： <b>440</b></p> 
<p>「マーベル VS. カプコン」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>16</b> 総販売数量： <b>1,000</b></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： <b>168</b> 総販売数量： <b>14,200</b></p> 	<p>「ブレス オブ ファイア」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>15</b> 総販売数量： <b>330</b></p> 	<p>「ファイナルファイト」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>10</b> 総販売数量： <b>320</b></p> 	<p>「ストリートファイター」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>94</b> 総販売数量： <b>4,900</b></p> 
<p>「ロックマン」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>158</b> 総販売数量： <b>3,800</b></p> 	<p>「魔界村」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>18</b> 総販売数量： <b>450</b></p> 	<p>「戦場の狼」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>2</b> 総販売数量： <b>120</b></p> 	<p>「1942」 シリーズ</p> <p>タイトル数： <b>3</b> 総販売数量： <b>140</b></p> 	

総販売数量単位：万本  
2023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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>環境</b>								
CO <sub>2</sub> 排出量(単体) (t)	14,892	15,285	15,021	14,152	13,004	11,779	12,628	<b>13,495</b>
エネルギーの使用に係る原単位(単体)※1	0.06193	0.06018	0.05994	0.05869	0.05583	0.05186	0.05497	<b>0.05918</b>
前年度比 (%)	92.9	98.6	98.1	97.9	95.1	92.9	106.0	<b>107.7</b>
<b>社会</b>								
社員数(連結)	2,839	2,811	2,952	2,832	2,988	3,152	3,206	<b>3,332</b>
社員数(単体)	2,114	2,194	2,426	2,530	2,688	2,841	2,904	<b>3,027</b>
コンテンツ開発者数	2,052	1,994	2,141	2,032	2,142	2,285	2,369	<b>2,460</b>
女性管理職数(単体)	24	25	25	24	24	27	35	<b>29</b>
女性社員比率 (%)	19	20	21	21	22	22	21	<b>21</b>
外国人従業員数(単体)	91	99	107	124	162	192	191	<b>204</b>
比率 (%)	4.0	4.3	4.2	4.9	6.0	6.8	6.6	<b>6.7</b>
企業内保育施設利用者数	—	—	13	25	25	19	23	<b>24</b>
育児休暇取得者数	24	26	25	33	23	34	41	<b>42</b>
男性	0	3	6	12	10	17	20	<b>30</b>
女性	24	23	19	21	13	17	21	<b>12</b>
シニアツアー累計参加人数※2	1,871	2,037	2,247	2,463	2,582	2,582	2,582	<b>2,754</b>
地方創生プロジェクト数累計	10	15	19	22	26	32	35	<b>39</b>
教育支援活動実施回数	55	58	40	29	32	14	32	<b>35</b>
出前授業実施回数	18	28	17	15	10	13	32	<b>26</b>
出前授業参加者数	1,853	1,853	1,767	1,392	820	799	2,484	<b>1,347</b>
<b>ガバナンス</b>								
取締役の人数	10	12	11	11	11	10	11	<b>15</b>
社内	5	6	6	6	6	5	6	<b>8</b>
社外	5	6	5	5	5	5	5	<b>7</b>
社外取締役比率 (%)	50.0	50.0	45.5	45.5	45.5	50.0	45.5	<b>46.7</b>
取締役会開催回数	14	15	15	10	10	10	10	<b>10</b>
監査役会・監査等委員会開催回数※3	13	14	16	10	10	10	11	<b>10</b>

※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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
売上高	77,021	87,170	94,515	100,031	81,591	95,308	110,054	125,930	946,844
売上原価	47,175	56,438	59,895	62,809	40,643	42,567	48,736	52,110	391,811
売上総利益	29,846	30,731	34,619	37,222	40,947	52,741	61,317	73,819	555,032
販売費及び一般管理費	17,816	17,080	18,582	19,078	18,119	18,145	18,408	23,006	172,983
営業利益	12,029	13,650	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909	50,812	382,049
営業外収益									
受取利息	95	47	58	171	271	65	40	396	2,983
受取配当金	13	13	14	16	18	19	20	24	182
為替差益	—	—	—	362	—	611	716	314	2,366
補助金収入	—	—	—	—	86	52	—	—	—
損害賠償収入	—	—	—	—	—	130	—	—	—
関係会社整理益	—	—	—	—	—	—	761	—	—
その他	195	130	145	422	104	155	320	128	968
営業外収益合計	304	192	219	974	480	1,035	1,859	864	6,500
営業外費用									
支払利息	119	141	103	80	74	72	49	44	334
支払手数料	59	44	64	69	69	46	—	—	—
割増退職金	—	117	112	601	—	—	197	—	—
訴訟関連費用	—	—	—	—	—	—	92	71	536
自己株式取得費用	—	—	—	—	—	—	—	25	192
事務所移転費用	—	63	254	—	—	—	—	—	—
為替差損	752	746	407	—	93	—	—	—	—
関係会社整理損	—	—	—	—	—	452	—	—	—
その他	55	141	59	173	113	214	101	165	1,245
営業外費用合計	985	1,253	1,002	924	350	786	439	307	2,309
経常利益	11,348	12,589	15,254	18,194	22,957	34,845	44,330	51,369	386,240
特別損失	197	99	104	423	67	16	8	225	1,698
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	51,143	384,541
法人税、住民税及び事業税	6,377	1,832	4,617	6,603	8,472	10,084	10,987	16,895	127,031
法人税等調整額	(2,972)	1,777	(405)	(1,385)	(1,531)	(179)	780	(2,488)	(18,712)
法人税等合計	3,405	3,610	4,212	5,218	6,941	9,905	11,768	14,406	108,318
当期純利益	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	36,737	276,222
親会社株主に帰属する当期純利益	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	36,737	276,222

## 連結包括利益計算書

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
当期純利益	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	36,737	276,222
その他の包括利益									
その他有価証券評価差額金	(168)	105	31	(112)	(133)	163	43	1	14
為替換算調整勘定	(1,494)	(262)	(601)	428	(592)	1,295	1,900	2,442	18,365
退職給付に係る調整額	9	(38)	21	20	34	17	(60)	(5)	(41)
その他の包括利益合計	(1,653)	(196)	(548)	336	(691)	1,476	1,883	2,439	18,338
包括利益	6,092	8,683	10,389	12,888	15,257	26,400	34,437	39,176	294,561
(内訳)									
親会社株主に係る包括利益	6,092	8,683	10,389	12,888	15,257	26,400	34,437	39,176	294,561
非支配株主に係る包括利益	—	—	—	—	—	—	—	—	—

## 連結貸借対照表

### 資産の部

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
<b>資産</b>									
<b>流動資産</b>									
現金及び預金	28,429	24,537	46,539	53,004	65,657	71,239	107,262	<b>102,116</b>	<b>767,794</b>
受取手形及び売掛金	9,879	20,175	12,930	13,970	15,959	25,096	—	<b>—</b>	<b>—</b>
受取手形	—	—	—	—	—	—	528	<b>116</b>	<b>875</b>
売掛金	—	—	—	—	—	—	7,404	<b>24,981</b>	<b>187,830</b>
商品及び製品	1,704	1,583	1,102	1,182	1,557	2,005	1,378	<b>1,440</b>	<b>10,831</b>
仕掛品	2,085	2,040	1,349	734	883	897	819	<b>1,006</b>	<b>7,568</b>
原材料及び貯蔵品	1,954	2,040	1,616	538	258	850	198	<b>454</b>	<b>3,418</b>
ゲームソフト仕掛品	24,825	30,150	25,635	16,926	21,222	24,443	31,192	<b>38,510</b>	<b>289,553</b>
繰延税金資産	3,382	2,495	3,201	—	—	—	—	<b>—</b>	<b>—</b>
その他	3,673	2,478	3,371	4,518	3,320	2,896	2,536	<b>2,776</b>	<b>20,875</b>
貸倒引当金	(18)	(21)	(34)	(58)	(31)	(37)	(8)	<b>(1)</b>	<b>(8)</b>
流動資産合計	75,917	85,480	95,712	90,817	108,829	127,391	151,312	<b>171,402</b>	<b>1,288,738</b>
<b>固定資産</b>									
有形固定資産									
建物及び構築物(純額)	11,297	11,004	11,106	10,845	10,644	10,666	10,485	<b>10,423</b>	<b>78,373</b>
機械装置及び運搬具(純額)	23	16	10	24	14	11	24	<b>21</b>	<b>164</b>
工具、器具及び備品(純額)	1,875	1,932	1,840	1,377	1,445	1,401	1,977	<b>1,715</b>	<b>12,897</b>
アミューズメント施設機器(純額)	1,342	1,616	1,565	1,821	1,879	1,628	2,213	<b>2,973</b>	<b>22,359</b>
土地	5,234	5,234	5,234	5,235	5,235	5,235	5,235	<b>8,953</b>	<b>67,317</b>
リース資産(純額)	1,042	835	668	718	1,118	1,141	1,112	<b>1,399</b>	<b>10,523</b>
建設仮勘定	8	128	371	336	509	1,230	157	<b>475</b>	<b>3,575</b>
その他(純額)	—	—	—	—	—	—	—	<b>1,982</b>	<b>14,908</b>
有形固定資産合計	20,825	20,768	20,797	20,359	20,847	21,316	21,206	<b>27,945</b>	<b>210,120</b>
無形固定資産	8,135	2,843	725	432	351	1,229	1,747	<b>1,630</b>	<b>12,259</b>
投資その他の資産									
投資有価証券	454	574	625	576	415	589	637	<b>735</b>	<b>5,533</b>
破産更生債権等	65	67	19	19	19	19	12	<b>12</b>	<b>91</b>
差入保証金	3,867	3,920	4,034	3,979	4,134	4,140	4,266	<b>4,593</b>	<b>34,535</b>
繰延税金資産	2,952	4,311	2,782	6,420	7,906	8,089	7,389	<b>9,849</b>	<b>74,054</b>
その他	916	1,003	900	834	996	969	819	<b>1,219</b>	<b>9,165</b>
貸倒引当金	(78)	(72)	(24)	(32)	(32)	(32)	(25)	<b>(22)</b>	<b>(170)</b>
投資その他の資産合計	8,179	9,804	8,338	11,798	13,438	13,775	13,099	<b>16,387</b>	<b>123,211</b>
固定資産合計	37,140	33,417	29,861	32,590	34,636	36,321	36,053	<b>45,963</b>	<b>345,591</b>
<b>資産合計</b>	<b>113,057</b>	<b>118,897</b>	<b>125,573</b>	<b>123,407</b>	<b>143,466</b>	<b>163,712</b>	<b>187,365</b>	<b>217,365</b>	<b>1,634,329</b>

## 負債及び純資産の部

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
<b>負債</b>									
<b>流動負債</b>									
支払手形及び買掛金	4,053	2,288	2,625	3,988	3,461	2,820	2,325	<b>3,357</b>	<b>25,245</b>
電子記録債務	888	4,886	839	1,153	2,383	882	1,276	<b>2,172</b>	<b>16,338</b>
短期借入金	1,497	9,323	1,473	—	—	—	—	<b>3,591</b>	<b>27,000</b>
1年内返済予定の長期借入金	—	—	—	1,579	4,129	727	626	<b>3,626</b>	<b>27,265</b>
リース債務	525	502	392	406	502	594	501	<b>919</b>	<b>6,916</b>
未払法人税等	6,470	1,580	4,453	4,251	5,612	6,957	6,010	<b>12,145</b>	<b>91,315</b>
繰延税金負債	40	2,308	766	—	—	—	—	<b>—</b>	<b>—</b>
賞与引当金	2,080	2,263	2,866	3,089	3,130	4,056	4,014	<b>5,727</b>	<b>43,060</b>
繰延収益	—	—	—	1,583	7,642	6,673	8,932	<b>5,455</b>	<b>41,019</b>
その他	6,799	6,840	13,618	7,159	9,000	9,878	7,055	<b>9,048</b>	<b>68,030</b>
流動負債合計	22,355	29,994	27,037	23,212	35,863	32,590	30,742	<b>46,043</b>	<b>346,192</b>
<b>固定負債</b>									
長期借入金	11,111	6,788	8,315	6,735	2,606	4,878	4,252	<b>626</b>	<b>4,707</b>
リース債務	601	399	329	369	690	630	718	<b>2,992</b>	<b>22,503</b>
繰延税金負債	18	29	23	6	4	1	20	<b>0</b>	<b>2</b>
退職給付に係る負債	2,323	2,596	2,819	3,004	3,212	3,468	3,802	<b>4,139</b>	<b>31,121</b>
株式給付引当金	—	—	—	—	—	—	—	<b>1,018</b>	<b>7,661</b>
資産除去債務	502	509	501	571	656	671	718	<b>885</b>	<b>6,661</b>
その他	975	805	1,127	758	697	676	634	<b>529</b>	<b>3,982</b>
固定負債合計	15,532	11,128	13,115	11,445	7,868	10,327	10,147	<b>10,193</b>	<b>76,640</b>
<b>負債合計</b>	<b>37,888</b>	<b>41,122</b>	<b>40,152</b>	<b>34,658</b>	<b>43,731</b>	<b>42,918</b>	<b>40,890</b>	<b>56,236</b>	<b>422,832</b>
<b>純資産</b>									
<b>株主資本</b>									
資本金	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	<b>33,239</b>	<b>249,919</b>
資本剰余金	21,328	21,328	21,328	21,328	21,329	21,329	21,329	<b>30,259</b>	<b>227,511</b>
利益剰余金	39,297	45,402	53,602	62,595	74,275	93,861	117,661	<b>143,519</b>	<b>1,079,091</b>
自己株式	(18,145)	(21,448)	(21,454)	(27,456)	(27,458)	(27,461)	(27,464)	<b>(50,037)</b>	<b>(376,224)</b>
株主資本合計	75,719	78,521	86,716	89,708	101,385	120,967	144,765	<b>156,979</b>	<b>1,180,298</b>
<b>その他包括利益累計額</b>									
その他有価証券評価差額金	2	107	139	26	(106)	56	100	<b>102</b>	<b>769</b>
為替換算調整勘定	(278)	(541)	(1,142)	(713)	(1,306)	(10)	1,889	<b>4,332</b>	<b>32,573</b>
退職給付に係る調整累計額	(274)	(313)	(292)	(271)	(237)	(219)	(279)	<b>(285)</b>	<b>(2,144)</b>
その他包括利益累計額合計	(550)	(747)	(1,295)	(958)	(1,650)	(173)	1,710	<b>4,149</b>	<b>31,198</b>
<b>純資産合計</b>	<b>75,168</b>	<b>77,774</b>	<b>85,421</b>	<b>88,749</b>	<b>99,735</b>	<b>120,794</b>	<b>146,475</b>	<b>161,129</b>	<b>1,211,496</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>113,057</b>	<b>118,897</b>	<b>125,573</b>	<b>123,407</b>	<b>143,466</b>	<b>163,712</b>	<b>187,365</b>	<b>217,365</b>	<b>1,634,329</b>

流動負債における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

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>									
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	<b>51,143</b>	<b>384,541</b>
減価償却費	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385	<b>3,438</b>	<b>25,853</b>
減損損失	105	—	—	393	—	—	—	<b>190</b>	<b>1,430</b>
貸倒引当金の増減額(減少)	(38)	(1)	(36)	32	(25)	5	(36)	<b>(9)</b>	<b>(74)</b>
賞与引当金の増減額(減少)	263	186	604	223	49	912	(68)	<b>1,690</b>	<b>12,714</b>
退職給付に係る負債の増減額(減少)	264	204	253	214	258	281	247	<b>328</b>	<b>2,470</b>
株式給付引当金の増減額(減少)	—	—	—	—	—	—	—	<b>1,020</b>	<b>7,675</b>
受取利息及び受取配当金	(109)	(61)	(71)	(189)	(289)	(85)	(61)	<b>(420)</b>	<b>(3,165)</b>
支払利息	119	141	103	80	74	72	49	<b>44</b>	<b>334</b>
為替差損益(益)	60	18	134	(127)	180	(37)	(265)	<b>(477)</b>	<b>(3,590)</b>
固定資産除売却損(益)	92	99	104	30	62	16	8	<b>35</b>	<b>268</b>
売上債権の増減額(増加)	(2,208)	(10,393)	7,059	(858)	(2,117)	(9,028)	17,208	<b>(17,155)</b>	<b>(128,992)</b>
棚卸資産の増減額(増加)	(1,651)	158	1,588	1,621	(256)	(997)	1,383	<b>(500)</b>	<b>(3,764)</b>
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(増加)	1,479	(704)	—	—	—	—	—	<b>—</b>	<b>—</b>
ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	(8,778)	(2,266)	4,069	8,876	(4,293)	(3,213)	(6,744)	<b>(7,320)</b>	<b>(55,040)</b>
仕入債務の増減額(減少)	935	2,280	(3,690)	1,665	749	(2,233)	(180)	<b>1,869</b>	<b>14,058</b>
繰延収益の増減額(減少)	—	—	—	—	6,107	(1,077)	2,008	<b>(3,729)</b>	<b>(28,039)</b>
その他*	(2,087)	1,659	6,320	(7,286)	2,418	527	(3,160)	<b>2,104</b>	<b>15,820</b>
小計	5,309	9,792	36,296	25,675	28,605	22,761	58,094	<b>32,252</b>	<b>242,500</b>
利息及び配当金の受取額	130	62	73	191	265	99	58	<b>277</b>	<b>2,082</b>
利息の支払額	(120)	(140)	(101)	(81)	(75)	(72)	(49)	<b>(41)</b>	<b>(314)</b>
法人税等の支払額	(972)	(6,513)	(1,546)	(5,938)	(6,515)	(8,162)	(11,155)	<b>(10,698)</b>	<b>(80,436)</b>
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,347	3,200	34,721	19,847	22,279	14,625	46,947	<b>21,789</b>	<b>163,832</b>

※ 2016年3月期および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。

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	(百万円) 2023	(千米ドル) 2023
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>									
定期預金の預入による支出	—	(200)	—	—	(6,019)	(13,742)	(21,297)	<b>(25,302)</b>	<b>(190,246)</b>
定期預金の払戻による収入	4,205	—	—	—	—	12,660	17,980	<b>25,441</b>	<b>191,290</b>
有形固定資産の取得による支出	(5,813)	(3,074)	(2,767)	(2,093)	(2,273)	(2,305)	(2,950)	<b>(7,103)</b>	<b>(53,412)</b>
有形固定資産の売却による収入	4	5	0	4	0	1	2	<b>4</b>	<b>37</b>
無形固定資産の取得による支出	(290)	(253)	(150)	(112)	(65)	(817)	(1,117)	<b>(312)</b>	<b>(2,346)</b>
投資有価証券の取得による支出	(13)	(13)	(13)	(14)	(10)	(15)	(16)	<b>(17)</b>	<b>(128)</b>
投資有価証券の売却による収入	—	—	—	—	3	—	—	<b>—</b>	<b>—</b>
その他の支出	(113)	(222)	(259)	(182)	(213)	(51)	(240)	<b>(427)</b>	<b>(3,215)</b>
その他の収入	380	131	343	138	140	37	213	<b>37</b>	<b>283</b>
投資活動によるキャッシュ・フロー	(1,639)	(3,628)	(2,847)	(2,261)	(8,437)	(4,233)	(7,426)	<b>(7,679)</b>	<b>(57,737)</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>									
短期借入金の純増減額(減少)	—	5,000	(5,000)	—	—	—	—	<b>3,591</b>	<b>27,000</b>
長期借入れによる収入	2,500	—	—	—	—	3,000	—	<b>—</b>	<b>—</b>
長期借入金の返済による支出	(883)	(1,497)	(1,323)	(1,473)	(1,579)	(4,129)	(727)	<b>(626)</b>	<b>(4,709)</b>
リース債務の返済による支出	(496)	(535)	(509)	(414)	(505)	(500)	(504)	<b>(935)</b>	<b>(7,035)</b>
自己株式の取得による支出	(5)	(3,302)	(5)	(6,001)	(1)	(3)	(2)	<b>(13,645)</b>	<b>(102,599)</b>
配当金の支払額	(2,228)	(2,794)	(2,738)	(3,554)	(4,265)	(5,331)	(8,745)	<b>(10,868)</b>	<b>(81,717)</b>
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,115)	(3,130)	(9,577)	(11,443)	(6,351)	(6,965)	(9,980)	<b>(22,485)</b>	<b>(169,062)</b>
<b>現金及び現金同等物に係る換算差額</b>	(1,160)	(533)	(96)	323	(823)	944	2,050	<b>2,209</b>	<b>16,613</b>
<b>現金及び現金同等物の増加額(減少)</b>	431	(4,091)	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592	<b>(6,165)</b>	<b>(46,353)</b>
<b>現金及び現金同等物の期首残高</b>	27,998	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	<b>95,635</b>	<b>719,067</b>
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635	<b>89,470</b>	<b>672,713</b>

# 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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
		その他の包括利益累計額			
前連結会計年度(2021年4月1日~2022年3月31日) (百万円)	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	純資産合計
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
		その他の包括利益累計額			
当連結会計年度(2022年4月1日~2023年3月31日) (百万円)	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	117,661	(27,464)	144,765
当期変動額					
剰余金の配当			(10,879)		(10,879)
親会社株主に帰属する当期純利益			36,737		36,737
自己株式の取得				(27,465)	(27,465)
自己株式の処分		11,905		1,915	13,821
自己株式の消却		(2,976)		2,976	—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	8,929	25,858	(22,573)	12,214
当期末残高	33,239	30,259	143,519	(50,037)	156,979
		その他の包括利益累計額			
当連結会計年度(2022年4月1日~2023年3月31日) (百万円)	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	純資産合計
当期首残高	100	1,889	(279)	1,710	146,475
当期変動額					
剰余金の配当					(10,879)
親会社株主に帰属する当期純利益					36,737
自己株式の取得					(27,465)
自己株式の処分					13,821
自己株式の消却					—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	1	2,442	(5)	2,439	2,439
当期変動額合計	1	2,442	(5)	2,439	14,653
当期末残高	102	4,332	(285)	4,149	161,129
		その他の包括利益累計額			
当連結会計年度(2022年4月1日~2023年3月31日) (千米ドル)	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	249,919	160,369	884,670	(206,496)	1,088,463
当期変動額					
剰余金の配当			(81,801)		(81,801)
親会社株主に帰属する当期純利益			276,222		276,222
自己株式の取得				(206,509)	(206,509)
自己株式の処分		89,518		14,405	103,923
自己株式の消却		(22,376)		22,376	—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	67,141	194,421	(169,727)	91,835
当期末残高	249,919	227,511	1,079,091	(376,224)	1,180,298
		その他の包括利益累計額			
当連結会計年度(2022年4月1日~2023年3月31日) (千米ドル)	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	純資産合計
当期首残高	754	14,208	(2,103)	12,859	1,101,322
当期変動額					
剰余金の配当					(81,801)
親会社株主に帰属する当期純利益					276,222
自己株式の取得					(206,509)
自己株式の処分					103,923
自己株式の消却					—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	14	18,365	(41)	18,338	18,338
当期変動額合計	14	18,365	(41)	18,338	110,174
当期末残高	769	32,573	(2,144)	31,198	1,211,496



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

<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。