

# 第39期 株主通信

2017年4月1日から  
2018年3月31日まで



株式会社カプコン

(証券コード：9697)

「モンスターハンター：ワールド」

©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED.





辻本 憲三 辻本 春弘

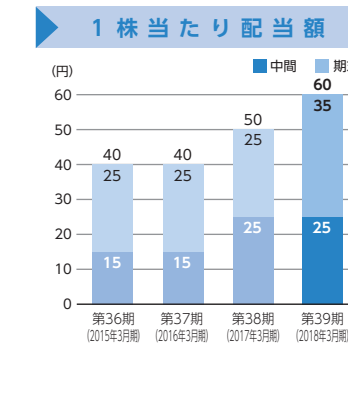
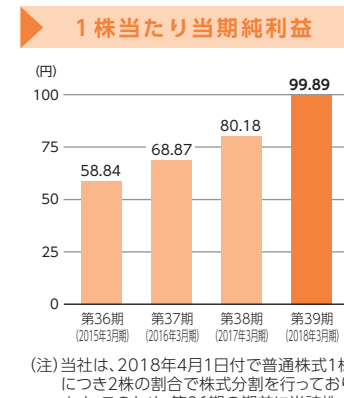
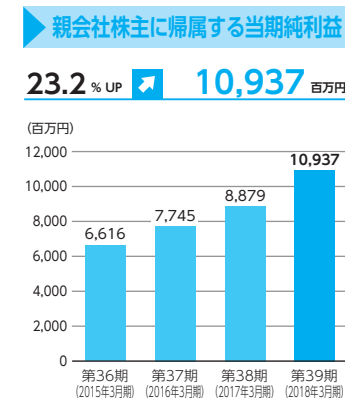
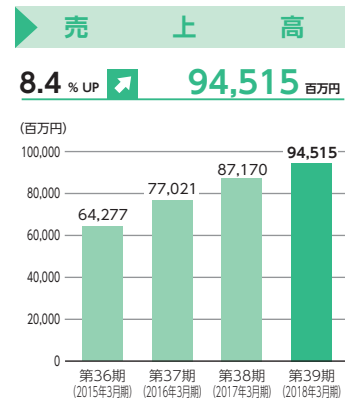
平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。  
ここに当社グループ第39期(2017年4月1日から2018年3月31日まで)の事業の概況と決算についてご報告申し上げます。  
当連結会計年度における当業界は、家庭用ゲームについてはハードとソフトが好調に推移したことにより市場規模が増大いたしました。また、欧米や中国、韓国など海外で人気上昇中の「eスポーツ」(エレクトロニック・スポーツ)が「2022年アジア競技大会」の正式種目に採用されるなど、新たなスポーツとして認知されたことも追い風となり、市場拡大に期待が膨らんでまいりました。加えて、「東京ゲームショー2017」において開催されたeスポーツのイベントにおいても、当社の人気タイトル「ストリートファイターV」が観戦者の熱気に包まれるなど、海外に先行されている日本でも新たな事業領域の創出に向けた機運が高まってまいりました。  
このような情勢のもと、当社は今年1月に世界同日発売を行った旗艦タイトル「モンスターハンター：ワールド」(プレイステーション 4、Xbox One用)が完成度の高さにより人気が沸騰し、全世界での出荷本数が750万本を突破するとともに、当社のゲームでは歴代最高となる金字塔を打ち立てるなど、

業績向上に大きく貢献いたしました。中でも特筆すべきは、定着した国内人気に加え、海外でも大ヒットしたことによりワールドワイドでユーザー層が広がるなど、エポックメイキングな出来事となったほか、国際ブランドとして認知されたことによりグローバル展開に弾みがついてまいりました。また、eスポーツ事業への本格的参入に向けて「プラサカブコン吉祥寺店」(東京都)に「カプコンeスポーツクラブ」を新設するなど、積極的に布石を打ってまいりました。加えて、競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発等に傾注するため、マネジメント体制の強化や開発陣の拡充、開発環境の整備に努めたほか、売切り型のパッケージ販売や持続的な利益が見込まれるダウンロード版の拡大に注力してまいりました。  
一方、足踏み状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、組織改革や訴求タイトルの開発など、顧客満足度の向上に尽力いたしました。  
この結果、売上高は945億15百万円(前期比8.4%増)と増収になりました。

また、利益面につきましても、営業利益160億37百万円(前期比17.5%増)、経常利益152億54百万円(前期比21.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益109億37百万円(前期比23.2%増)と伸長し、いずれも過去最高益を更新いたしました。  
期末配当金につきましては、当期業績等を勘案し、10円増配の1株につき35円とさせていただきます。これにより、中間配当金(1株当たり25円)を含めた当期の年間配当金は、1株につき60円となりました。  
今後の見通しといたしましては、増勢を続けてきた国内モバイルコンテンツの勢いが鈍化する環境のもと、家庭用ゲーム市場が「モンスターハンター：ワールド」の大ヒットなどによるゲームソフトの活性化や新型ハードの普及により活気づくことに加え、VR(仮想現実)やAR(拡張現実)を活用した市場規模は増大するものと思われまます。また、近年、プロ棋士に勝利するAI(人工知能)囲碁・将棋が登場する中、ゲームの分野でもAIの活用が進むなど、急速な技術革新による外部環境の激変により「勝ち組」と「負け組」がオセロゲームの

目次

- 株主の皆様へ/財務ハイライト 1
- 事業の概況 7
- 連結財務諸表 11
- 会社データ 13
- トピックス 15
- IR情報 17
- 株主メモ 18



(注)当社は、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を行っております。このため、第36期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益を算定しております。

ように反転し、勢力図が塗り替わることも予想されます。他方、今年1月に業界3団体の統合により「一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)」が設立されたほか、同じく3月にJリーグ(日本プロサッカーリーグ)もeスポーツへの参入を表明するなど、海外に出遅れた日本でもeスポーツ振興に向けて大きく動き出しており、本年は「eスポーツ元年」を迎えるものと思われます。

こうした状況のもと、当社は経営環境の変化に対応した事業戦略や事業の再構築により、経営資源を重点部門や成長分野に投入するとともに、不採算部門の見直しや事業ポートフォリオの組替えを行うなど、選択と集中による機動的な経営展開により企業価値を高めてまいります。

このため、持続的な成長に向けて以下の施策に取り組んでまいります。

## 1 セグメント戦略

### (1) デジタルコンテンツ事業

- ① 経営の根幹をなす主力事業であり、成長ドライバー(原動力)でもある家庭用ゲームソフトの開発、販売

に注力してまいります。このため、中長期的戦略マップにもとづく開発プロセスの明確化や的確な収益管理に加え、開発人員の増強、開発環境の整備等の開発体制の強化や提携戦略などにより、開発パイプラインや商品ラインアップの拡充に努め、每期複数のミリオンタイトルを輩出できるよう努めます。

- ② 販売形態の多様化を図るため、売切り型のパッケージソフトに比べて在庫リスクが少ないことに加え、収益率が高く持続的な利益が見込まれるダウンロード販売の拡大に傾注します。

- ③ モバイルコンテンツの局面打開を図るため、開発体制の強化やコンテンツ提供後の適切なゲーム運営(利用者の的確な動向把握、供給コンテンツへの反映等)、協業展開などにより新規利用者の開拓や既存顧客の深耕を図り、活路を開いてまいります。

### (2) アミューズメント施設事業

娯楽の分散化や顧客層の消費が多様化する中、家庭用ゲームでは味わえない「景品獲得ゲーム」や「メダルゲーム」などのゲーム機を設置するほか、身近な娯楽施設として一定の集客力が見込まれる

大型ショッピングセンターを中心に地域密着型の施設展開を図ってまいります。また、每期安定した収益を確保するため、市場環境の変化に対応した機動的なスクラップ・アンド・ビルドに取り組んでまいります。

### (3) アミューズメント機器事業

逆風が吹き荒れるパチスロ機部門は、遊技人口の減少傾向や顧客の投資抑制などにより先行き不透明感を払拭できない状況となっており、当分厳しい情勢が続くものと思われます。このため、市場動向を注視するなど、変化対応型の事業戦略により難局を克服してまいります。

## 2 eスポーツビジネスへの取り組み

eスポーツ市場が海外において拡大している現況下、国内でも俄然注目が高まっております。当社は、eスポーツの源流とも呼ばれる対戦格闘ゲーム「ストリートファイター」を有していることに加え、長年にわたり米国現地法人を通じて「CAPCOM Pro Tour(カプコンプロツアー)」を開催するなど、eスポーツに関する豊富な経験や運営ノウハウを蓄積しており、近年の潮流は新たなビジネスチャンスを切り開く絶好の機会でもあります。このため、人材の投入や専門部署の新設に加え、eスポーツ専用施設の開設など、経営資源を重点的に注ぎ込むほか、「ストリートファイター」等の人気コンテンツとのシナジー展開により、eスポーツビジネスを軌道に乗せるとともに、収益化を目指してまいります。

## 3 ワンコンテンツ・マルチユース戦略の推進

当社は、「モンスターハンター」、「バイオハザード」および「ストリートファイター」など国内外で大ヒットした

人気タイトルを豊富に保有しており、映画、アニメ、文房具、玩具および飲食品など各方面で使用されています。これらのIPを活用した著作権ビジネスは、安定した利益が確保できることに加え、成長余力があるため積極的な事業展開を図ってまいります。

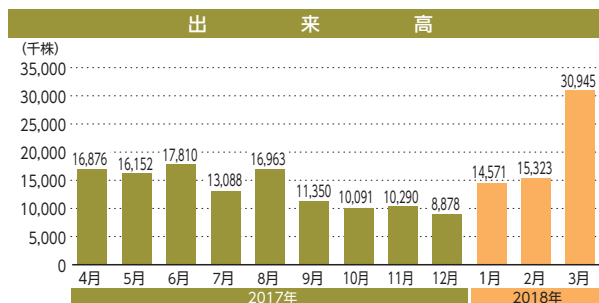
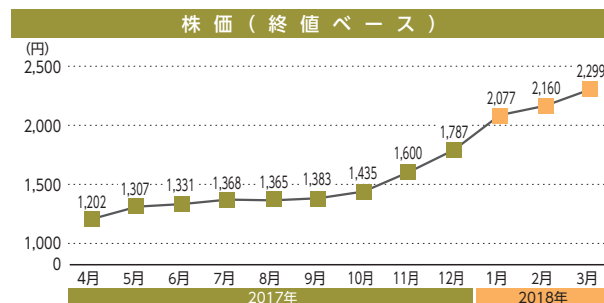
## 4 海外事業の拡大

国内市場の成熟化や少子高齢化が進む環境のもと、成長戦略を進めていくためには、市場規模が大きい海外市場の開拓が不可欠であります。当社は、当期に世界的な大ヒットを放った「モンスターハンター：ワールド」に加え、ハリウッドで映画化された「バイオハザード」や「ストリートファイター」など、海外で人気のあるタイトルを数多く抱えており、世界有数のコンテンツホルダーであります。これらの強力なブランドタイトルによる「メイド・イン・カプコン」をアピールすることで、積極的なグローバル展開を図ってまいります。

## 5 人材の育成、確保

当社のようなゲームソフト会社にとって従業員は、まさに「人財」であり重要な経営資源と認識するとともに、持続的な成長を進めるためには、優秀な人材の育成、確保が不可欠であります。このため、新人研修や管理職候補者研修などの階層別研修を充実させるとともに、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等により士気の高揚や潜在能力が顕在化できるよう努めております。また、多様な人材を活用するため、ダイバーシティ(多様性)を推進するとともに、性別、国籍、年齢等に関係なく採用、評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材発掘などに努めております。

## 株 価 お よ び 出 来 高 の 推 移



(注) 当社は、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を行っております。このため、上記株価は当該株式分割を考慮し遡って調整した株価を記載しております。

## 6 働き方改革の推進

ワーク・ライフ・バランス(仕事と生活の調和)を推進する一環として長時間労働の削減を図るため、有給休暇促進策の実施や安全衛生委員会を毎月開催するなど、従業員の健康維持、増進を図っております。また、事業所内保育所の設置など、子育て支援等により従業員が活躍できる環境づくりを進めるとともに、優秀な人材の確保や活用を図るため、働きがいのある企業風土の醸成に取り組んでまいります。

## 7 資本政策の基本方針

### (1) 配当政策

経営指標の一つである連結配当性向は、30%を基本方針としており、かつ安定配当の継続に努めてまいります。

### (2) 自己株式の取得

経営環境の変化や財務内容等を勘案し、株主価値の向上に資すると判断できる場合は、機動的に自己株式の取得を行ってまいります。

### (3) 総還元性向

株主還元の度合いを示す総還元性向[(配当金+自己株式取得総額)÷当期純利益]にも留意しており、バランスの取れた資本戦略により市場の信頼獲得に努めてまいります。

## 8 政策保有株式の基本方針

(1) 当社は、継続的取引関係がある企業との関係強化、緊密化を図る一方で、慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除するとともに、将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するかどうかなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、最適な政策保有株式を有しています。

(2) 当該保有株式に関しては、取引内容や取引金額などを参酌するとともに、継続して保有することについて、株価変動リスクや経済合理性などを検証しております。

(3) 議決権行使については、取引先の経営状況や重大な不祥事などを総合的に勘案のうえ、社内手続きを経て議案ごとに賛否を決定しております。

## 9 コーポレート・ガバナンスの取り組み

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイティブし、人々に感動を与える「感性開発企業」を基本理念とし、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上を図るため、コーポレート・ガバナンスの充実に取り組んでおります。また、経営の健全性や透明性を高めるため、任意の報酬委員会、指名委員会およびコンプライアンス委員会を設置するなど、ガバナンスが機能する組織体制を構築することによりリスクの回避や不祥事の防止に努めております。一方で、成長戦略を推し進めるため、成長分野への投資や提携戦略、M&Aなど、積極果敢に機動的な事業展開を行ってまいります。

2018年6月

代表取締役会長  
最高経営責任者(CEO)

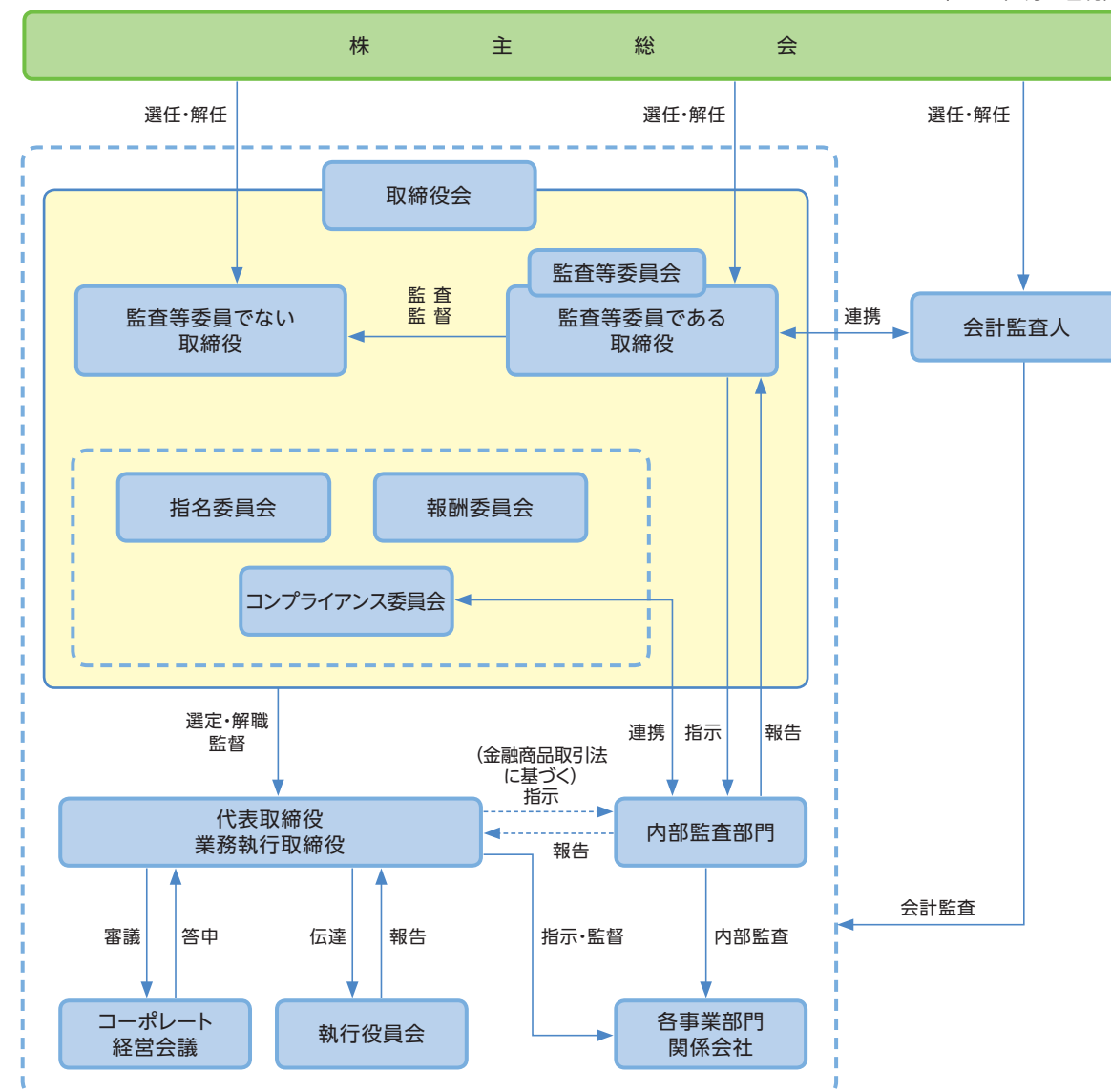
辻 正三

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

## [コーポレート・ガバナンス体制図]

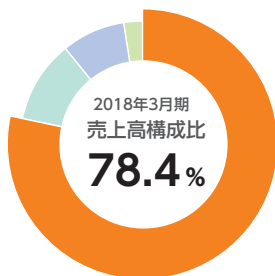
(2018年3月31日現在)



デジタルコンテンツ事業

売上高

74,141百万円  
26.3% UP



「モンスターハンター：ワールド」(プレイステーション 4、Xbox One用)が記録的な大ヒットにより販売拡大のけん引役を果たしたほか、収益向上に大きく寄与いたしました。また、「バイオハザード7 レジデント イービル」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)や「モンスターハンターダブルクロス」(Nintendo Switch用)が堅調に推移したほか、「ウルトラストリートファイターII」(Nintendo Switch用)もスマッシュヒットを放ちました。

一方で、昨年9月発売の欧米をターゲットにした「マーベル

VS. カプコン:インフィニット」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)は、軟調に展開いたしました。

他方、現状の局面打開に向けて提携戦略等の事業改革を推進中のモバイルコンテンツは、「モンスターハンター エクスプロア」が安定した人気を持続するとともに、IP(知的財産)を用いたライセンス収入が奏功しました。

この結果、売上高は741億41百万円(前期比26.3%増)、営業利益191億3百万円(前期比72.2%増)となりました。



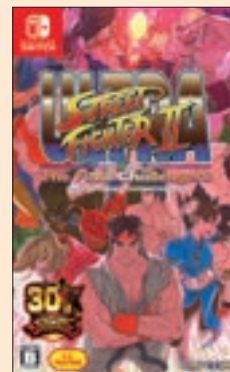
「モンスターハンター：ワールド」  
(プレイステーション 4、Xbox One用)



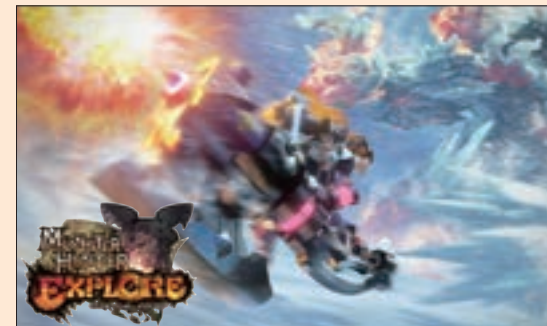
「バイオハザード7 レジデント イービル」  
(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)



「モンスターハンターダブルクロス」  
(Nintendo Switch用)



「ウルトラストリートファイターII  
ザ・ファイナルチャレンジャーズ」  
(Nintendo Switch用)



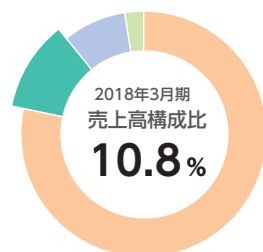
「モンスターハンター エクスプロア」  
(アンドロイド、iOS用)



## アミューズメント施設事業

売上高

10,231 百万円  
7.4% UP



女性や訪日客など新規ユーザーの増加による回復基調のもと、顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催、サービスデーの実施等の集客展開により、親子連れなど新規顧客の取り込みやリピーターの確保に取り組むとともに、店舗運営コストの削減に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、2店舗をオープンするとともに、2店舗閉鎖いたしましたので、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は102億31百万円(前期比7.4%増)、営業利益8億79百万円(前期比17.0%増)となりました。

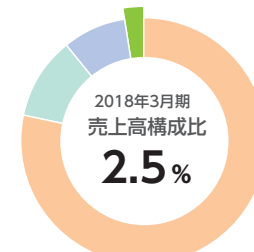


「プラサカパコン徳重店」(愛知県)

## その他事業

売上高

2,338 百万円  
12.2% UP

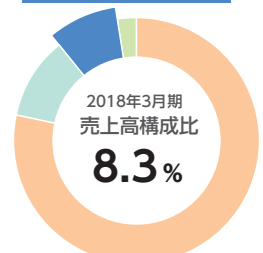


主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は23億38百万円(前期比12.2%増)、営業利益11億26百万円(前期比16.2%増)となりました。

## アミューズメント機器事業

売上高

7,803 百万円  
53.7% DOWN



逆風下のパチスロ機部門は、「バイオハザード リベレーションズ」が原価率の低減により一定の利益を確保することができたものの、近年の型式試験方法の変更が大きく響き、苦戦を余儀なくされました。

また、業務用機器部門につきましてもメダルゲーム「モンスターハンターメダルハンティングG」が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示しましたが、商材不足は否めず同事業は総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は78億3百万円(前期比53.7%減)、営業損失7億64百万円(前期は51億6百万円の営業利益)となりました。



「バイオハザード  
リベレーションズ」



「モンスターハンター  
メダルハンティングG」



©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM CO., LTD. 2017 ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM CO., LTD. 2015, 2017 ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM U.S.A., INC. 2017 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM 2015  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM CO., LTD. 2011, 2017 ALL RIGHTS RESERVED.



連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (2017年3月31日現在)	当連結会計年度 (2018年3月31日現在)	科目	期別	前連結会計年度 (2017年3月31日現在)	当連結会計年度 (2018年3月31日現在)
<b>【資産の部】</b>				<b>【負債の部】</b>			
流動資産		85,480	95,712	流動負債		29,994	27,037
現金および預金		24,537	46,539	支払手形および買掛金		2,288	2,625
受取手形および売掛金		20,175	12,930	電子記録債務		4,886	839
商品および製品		1,583	1,102	短期借入金		9,323	1,473
仕掛品		2,040	1,349	リース債務		502	392
原材料および貯蔵品		2,040	1,616	未払法人税等		1,580	4,453
ゲームソフト仕掛品		30,150	25,635	繰延税金負債		2,308	766
繰延税金資産		2,495	3,201	賞与引当金		2,263	2,866
その他		2,478	3,371	その他		6,840	13,618
貸倒引当金		△21	△34	固定負債		11,128	13,115
固定資産		33,417	29,861	長期借入金		6,788	8,315
有形固定資産		20,768	20,797	リース債務		399	329
建物および構築物		11,004	11,106	繰延税金負債		29	23
機械装置および運搬具		16	10	退職給付に係る負債		2,596	2,819
工具、器具および備品		1,932	1,840	資産除去債務		509	501
アミューズメント施設機器		1,616	1,565	その他		805	1,127
土地		5,234	5,234	負債合計		41,122	40,152
リース資産		835	668	<b>【純資産の部】</b>			
建設仮勘定		128	371	株主資本		78,521	86,716
無形固定資産		2,843	725	資本金		33,239	33,239
投資その他の資産		9,804	8,338	資本剰余金		21,328	21,328
投資有価証券		574	625	利益剰余金		45,402	53,602
破産更生債権等		67	19	自己株式		△21,448	△21,454
差入保証金		3,920	4,034	その他の包括利益累計額		△747	△1,295
繰延税金資産		4,311	2,782	その他有価証券評価差額金		107	139
その他		1,003	900	為替換算調整勘定		△541	△1,142
貸倒引当金		△72	△24	退職給付に係る調整累計額		△313	△292
資産合計		118,897	125,573	純資産合計		77,774	85,421
				負債純資産合計		118,897	125,573

連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (2016年4月1日から 2017年3月31日まで)	当連結会計年度 (2017年4月1日から 2018年3月31日まで)
売上高		87,170	94,515
売上原価		56,438	59,895
売上総利益		30,731	34,619
販売費および一般管理費		17,080	18,582
営業利益		13,650	16,037
営業外収益		192	219
受取利息		47	58
受取配当金		13	14
その他		130	145
営業外費用		1,253	1,002
支払利息		141	103
支払手数料		44	64
割増退職金		117	112
事務所移転費用		63	254
為替差損		746	407
その他		141	59
経常利益		12,589	15,254
特別損失		99	104
固定資産除売却損		99	104
税金等調整前当期純利益		12,489	15,149
法人税等		3,610	4,212
法人税、住民税および事業税		1,832	4,617
法人税等調整額		1,777	△405
当期純利益		8,879	10,937
親会社株主に帰属する当期純利益		8,879	10,937

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (2016年4月1日から 2017年3月31日まで)	当連結会計年度 (2017年4月1日から 2018年3月31日まで)
営業活動による キャッシュ・フロー		3,200	34,721
投資活動による キャッシュ・フロー		△3,628	△2,847
財務活動による キャッシュ・フロー		△3,130	△9,577
現金および現金同等物 に係る換算差額		△533	△96
現金および現金同等物 の増減額		△4,091	22,201
現金および現金同等物 の期首残高		28,429	24,337
現金および現金同等物 の期末残高		24,337	46,539



株式の状況

(2018年3月31日現在)

- 発行可能株式総数 150,000,000株
- 発行済株式の総数 67,723,244株

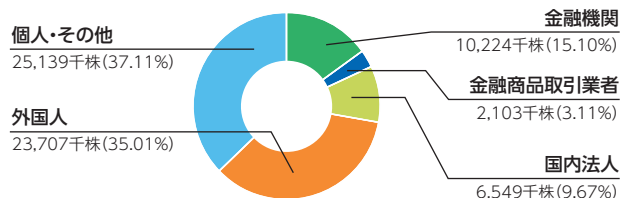
(注)1. 会社法第184条第2項の規定に基づき、2018年4月1日付で当社定款第6条を変更し、発行可能株式総数は150,000,000株増加し、300,000,000株となりました。  
2. 当社は、2018年3月6日開催の取締役会決議により、2018年3月31日最終の株主名簿に記載または記録された株主に対し、2018年4月1日を効力発生日として、その所有株式1株につき2株の割合をもって株式分割を行いました。これにより、発行済株式総数は67,723,244株増加し、135,446,488株となりました。

- 株主数 13,294名
- 大株主(上位10名)

株主名	持株数 千株	持株比率 %
株式会社クロスロード	6,374	11.64
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,764	5.05
辻本良三	2,019	3.69
辻本美之	2,019	3.69
辻本春弘	2,018	3.69
辻本憲三	2,009	3.67
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,869	3.42
ジーピーモルガンチエース オープンハイマー ジャスデツク レンディング アカウント	1,771	3.24
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニー レギュラーアカウント	1,699	3.11
モルガン・スタンレー MUFG証券株式会社	1,643	3.00

(注)持株比率については、自己株式数(12,978千株)を控除して算出しております。

所有者別分布状況



取締役および監査等委員である取締役

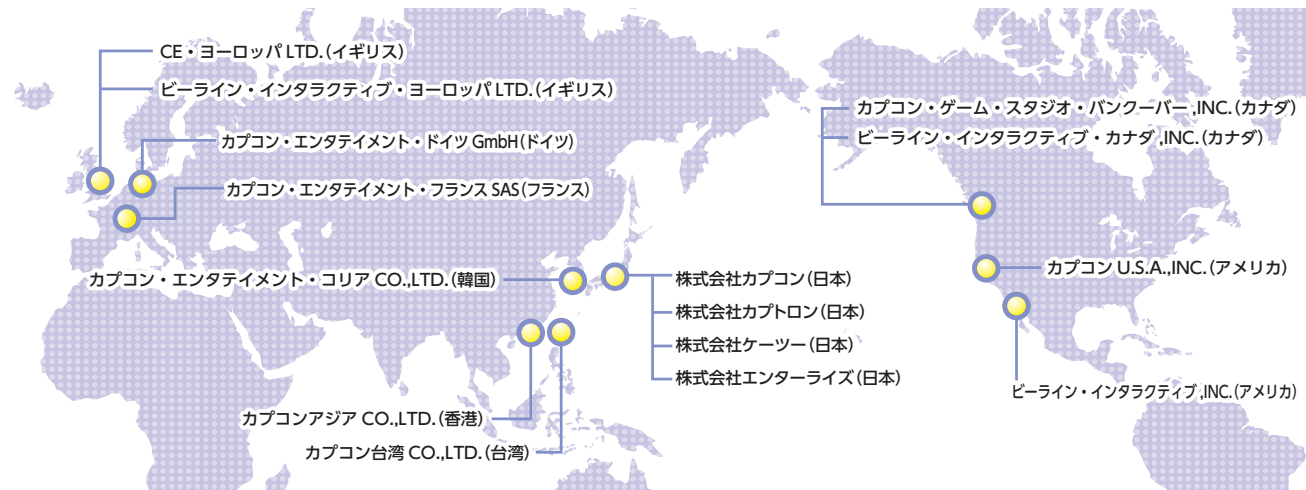
(2018年6月11日現在)

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO)	辻本憲三
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
取締役 専務執行役員	江川陽一
取締役 専務執行役員 最高財務責任者(CFO)	野村謙吉
取締役 専務執行役員	根尾邦男
取締役	佐藤正夫
取締役	村中徹
取締役	水越豊
取締役 (常勤監査等委員)	平尾一氏
取締役 (常勤監査等委員)	岩崎吉彦
取締役 (監査等委員)	まつ松尾真

(注)取締役 佐藤正夫、村中 徹、水越 豊、岩崎吉彦および松尾 眞の各氏は、社外取締役であります。また、社外取締役5名全員は株式会社東京証券取引所に対し、独立役員として届け出ております。

グローバルネットワーク

(2018年3月31日現在)



会社の概要

(2018年3月31日現在)

社名	株式会社カプコン (CAPCOM CO., LTD.)
設立	1979年5月30日
創業	1983年6月11日
本社所在地	大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
主要な事業内容	家庭用テレビゲームソフト、オンラインゲーム、モバイルコンテンツおよびアミューズメント機器等の企画、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	332億39百万円
従業員数	連結2,952名(単体2,426名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

重要な子会社の状況

(2018年3月31日現在)

会社名	主要な事業内容
株式会社カプトロン	不動産の賃貸および管理
株式会社ケーツー	家庭用ゲームソフトの開発
株式会社エンターライズ	遊技機の製造および販売
カプコンU.S.A.,INC.	家庭用ゲームソフトの開発および販売
カプコンアジアCO.,LTD.	家庭用ゲームソフトの販売
CE・ヨーロッパLTD.	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbH	家庭用ゲームソフトの販売
ビーライン・インタラクティブ,INC.	モバイルコンテンツの配信
ビーライン・インタラクティブ・カナダ,INC.	モバイルコンテンツの開発
カプコン・エンタテインメント・コリアCO.,LTD.	モバイルコンテンツの開発
カプコン・エンタテインメント・フランスSAS	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー,INC.	家庭用ゲームソフトの開発
ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパLTD.	モバイルコンテンツの配信
カプコン台湾CO.,LTD.	オンラインゲームの開発および運営



## シリーズ最新作「モンスターハンター：ワールド」が750万本を突破! ～ カプコン史上最高の出荷本数を達成 ～

「モンスターハンター」シリーズは、雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションゲームです。「友人と協力して強大なモンスターに挑む」という通信協力プレイが新たなコミュニケーションスタイルを確立し、「モンハン現象」と呼ばれる社会現象を巻き起こしました。

据置型ゲーム機向けとしては9年ぶりのシリーズ最新作となる「モンスターハンター：ワールド」は、国内市場に加え、海外市場での支持を更に高めるため、世界同日発売を実施するとともに、欧米やアジアなどにおいて積極的なプロモーション活動を展開しました。この結果、言語・文化の壁を越えて約700万人という世界中の多くのユーザーから高評価を受け、出荷本数750万本を達成し、過去最高記録を更新しました。

## 事業所内保育所「カプコン塾」の春スクールにて、 初めて従業員講師による授業を実施!

事業所内保育所「カプコン塾」の春スクールにて、初めて従業員講師によるゲーム音楽の授業を小学生12名に実施しました。ゲームの効果音を作成する専用スタジオ「フォーリーステージ」で、子どもたちにゲームの作り方やゲーム音楽の役割を講義しました。また、モンスターの羽ばたく音やキャラクターの声など効果音を作成する体験を提供し、ゲーム会社の特性を活かした授業を行いました。

さらに、社員食堂で一緒に昼食を楽しむなど、親子のコミュニケーション促進の場となりました。



## 国内eスポーツ事業への本格参入を決定!

～ 新団体設立に伴い「ストリートファイター」を活用したイベントを積極的に開催 ～

当社は、一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)の設立を受け、北米を中心に実施していたeスポーツ事業へ国内でも本格的に参入することを決定しました。

今後、世界のeスポーツ市場は急拡大すると予測されており、リアルなスポーツ競技に匹敵する規模にまで成長する見込みです。また、2022年に中国杭州で開催されるアジア競技大会でeスポーツが公式種目として採用されているほか、2024年にパリにて開催のオリンピックで追加種目となる可能性についてパリ五輪招致委員会が言及しています。このような世界規模でのeスポーツへの関心の高まりを受け、国内でもeスポーツ産業の振興に向けて大きく踏み出しました。

この状況下、当社では、「ストリートファイター」シリーズを活用したeスポーツ大会の開催など、国内でのeスポーツ事業へ本格的に参入してまいります。本年2月17日には、ユーザーコミュニティ醸成を目的として、コミュニケーションスペース「カプコンeスポーツクラブ」を「プラサカプコン吉祥寺店」に新設し、全国的な店舗展開の足掛かりといたしました。また、2014年から米国子会社カプコンU.S.A.主催で実施しているCAPCOM Pro Tourにおいては、当社が高位大会である「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア大会」を東京ゲームショー2018で開催します。加えて、当大会の上位入賞選手へのプロライセンスの発行も予定しています。

今後も当社は、急成長を続けるeスポーツ市場において、競技者およびファン層を拡大するためeスポーツが発展する仕組みを構築するなど、業界振興に努めてまいります。



Photos by Carlton Beener



カプコンIRサイトのご案内 <http://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活動にも注力しております。カプコンIRサイトでは、株式情報や経営戦略に加え、開発者へのインタビューやアナリストコンセンサスなど様々な情報提供を行っております。

当社IRサイトは、情報の充実度や使いやすさにおいて評価機関より高い評価をいただいております。



IRトピックス

いま注目すべきIR活動をメインビジュアルで視覚的に告知することに加え、最新情報が素早く確認できるシステム(RSS)にも対応しております。

今月のカプコン

決算説明会などの投資家向けIR活動、地方創生・教育支援などのCSR活動、テレビや雑誌へのメディア掲載など、ソーシャルメディアを通じて発信しているカプコンの活動を抜粋してまとめています。

個人投資家の皆様へ

当社をより深くご理解いただけるよう、「カプコンの強み」や「事業内容」などをわかりやすくご説明しております。

ソーシャルメディア CAPCOM IR 公式アカウント

TwitterやFacebookなどのソーシャルメディアを通じて、プレスリリースや新聞・テレビでのメディア掲載情報などを発信しております。

『統合報告書 2017』について

当社の「統合報告書」は、株主・投資家ならびにステークホルダーの皆様へ、中長期的な企業価値向上に向けた取り組みをお伝えし、更なる対話のきっかけになることを目指して発行しております。編集にあたっては、国際統合報告委員会(IIRC)が発表した「国際統合報告フレームワーク」を参考にしました。また、シンプルでわかりやすい表現を目指し、重要な項目について視覚的に内容が理解できるように工夫しました。

「統合報告書 2017」をご希望の方は当社広報IR室までお問い合わせいただくか、当社IRサイトの資料請求フォームをご利用ください。

なお、「統合報告書 2018」については、今年の9月に発行する予定です。

株式会社カプコン 広報IR室 電話06-6920-3623

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
期末配当金受領株主 確定日	3月31日
中間配当金受領株主 確定日	9月30日
単元株式数	100株
株主名簿管理人および 特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	〒541-8502 大阪市中央区伏見町三丁目6番3号 三菱UFJ信託銀行株式会社 大阪証券代行部 電話(通話料無料)0120-094-777
公告方法	電子公告 当社のホームページ( <a href="http://www.capcom.co.jp/">http://www.capcom.co.jp/</a> )に掲載します。 ただし、やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載します。
上場金融商品取引所	株式会社東京証券取引所

■ご注意

- 株主様の住所変更、買取請求その他各種手続きにつきましては、原則として株主様が口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっておりますので、口座を開設されている証券会社等にお問い合わせください。株主名簿管理人ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に記録された株式に関する各種手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、同行にお問い合わせください。なお、同行全国各支店においてもお取次ぎいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。

# CAPCOM



この報告書は、環境に配慮し、  
植物油インキを使用しております。



見やすく読みまちがえにくい  
ユニバーサルデザインフォント  
を採用しています。