

ゲーム業界の産業特性



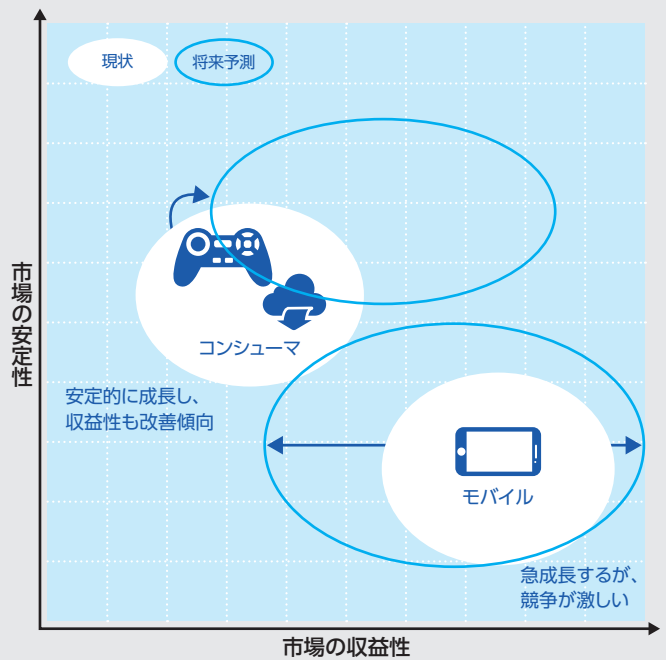
コンシューマ市場特性 (パッケージ+デジタル)

市場規模は861億ドルであり、2028年には950億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。さらに近年では、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やゲーム提供モデルの多様化に伴い、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

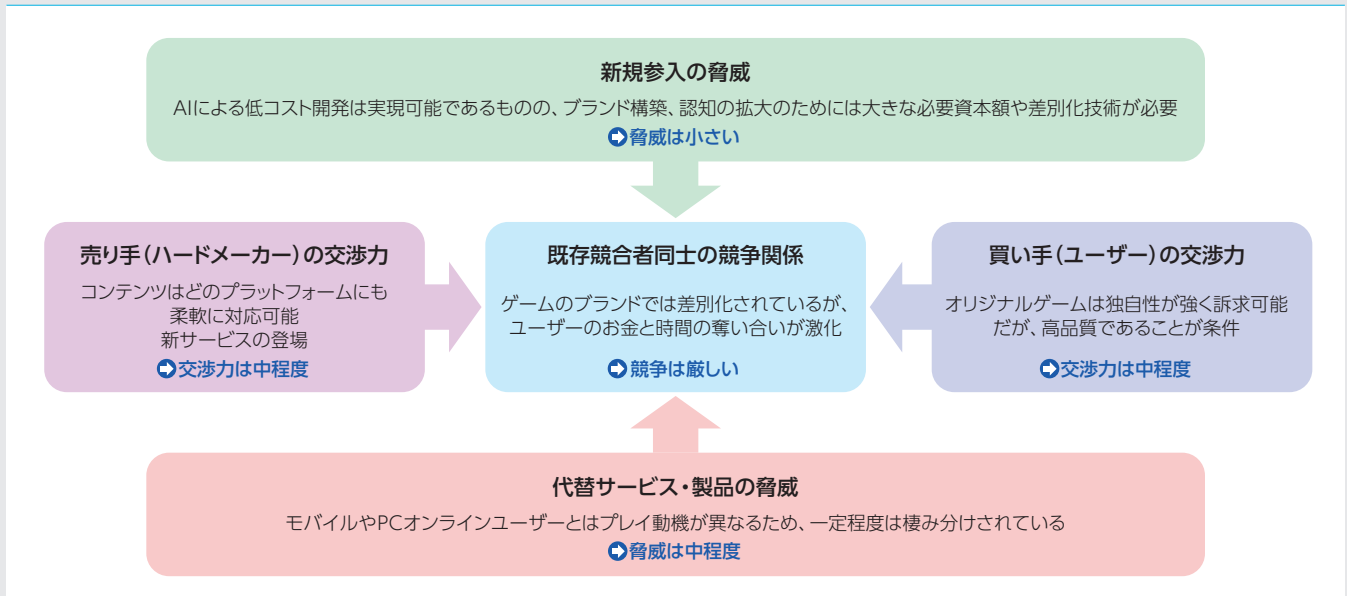
市場規模は1,362億ドルであり、2028年には1,638億ドルと引き続き成長が予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は隙間時間の活用が多いなど、ゲームへのロイヤリティは低いです。課金者はコアユーザーなど一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は最も高いのが特徴です。収益性は最も高いですが、ヒットしても長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的で、ブランド定着が課題となっています。さらに、規制環境の変化も当市場に不確実性をもたらしています。しかしながら、次世代通信規格に伴う通信改善やデバイスの性能向上などを控え、今後もスマートフォンは最も普及する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

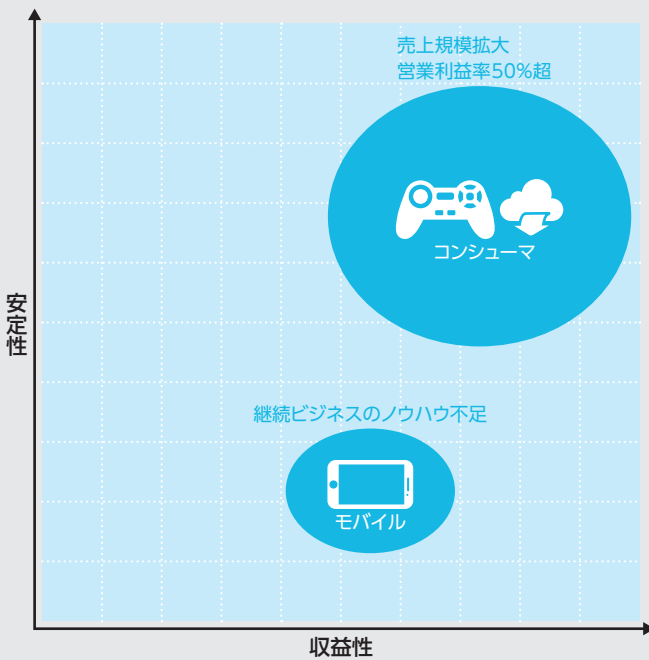
コンシューマ市場に関する5つの競争要因(5フォース分析)





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) 2024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%)

新規ユーザーへの当社コンテンツ認知度向上を目的に、主にライセンス経由でスマートフォン向けゲームを制作し、配信しているため売上推移は市場成長を下回っています。長期的には、モバイル機器の性能が向上し続けるにつれて、この市場で当社のコンシューマタイトルを展開する機会が増えると予想しています。

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	○	○	○	○	
ガバナンス	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、34年間配当を継続	○	△	△	○	分割を考慮すれば8年連続増配
販売	コンシューマのデジタル売上比率83%	○	△	○	※2	海外大手企業が先行
	約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
	人気IPを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース	○	×	△	△	
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、リピーター作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

	2014	2015	2016	2017
会計年度	百万円			
売上高	¥ 102,200	¥ 64,277	¥ 77,021	¥ 87,170
営業利益	10,299	10,582	12,029	13,650
税金等調整前当期純利益(純損失)	5,315	10,701	11,150	12,489
親会社株主に帰属する当期純利益(純損失)	3,444	6,616	7,745	8,879
減価償却費	4,638	3,535	5,712	5,980
資本的支出	8,064	10,177	8,274	3,767
開発投資額	26,691	25,301	27,255	27,720
会計年度末	百万円			
総資産額	¥ 96,611	¥ 100,773	¥ 113,057	¥ 118,897
純資産額	63,875	71,331	75,168	77,774
ネットキャッシュ	22,670	21,212	15,821	8,426
開発者数(名)	1,808	1,902	2,052	1,994
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	¥ 13,201	¥ 4,286	¥ 4,347	¥ 3,200
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,155)	(5,496)	(1,639)	(3,628)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(15,099)	1,278	(1,115)	(3,130)
現金及び現金同等物の期中増減額	(5,404)	1,879	431	(4,091)
現金及び現金同等物の期末残高	26,118	27,998	28,429	24,337
1株当たり情報	円			
1株当たり当期純利益(純損失)	¥ 7.64	¥ 14.71	¥ 17.22	¥ 20.04
1株当たり配当額	40.00	40.00	40.00	50.00
1株当たり純資産額	141.99	158.57	167.11	177.58
財務指標	%			
営業利益率	10.1	16.5	15.6	15.7
自己資本利益率(ROE)	5.4	9.8	10.6	11.6
総資産利益率(ROA)	3.4	6.7	7.2	7.7
自己資本比率	66.1	70.8	66.5	65.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	136.8	50.2	36.5	22.8
負債比率	51.2	41.3	50.4	52.9
株式情報				
株価収益率(倍)	32.0	20.3	19.9	13.5
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(%)	37.29	36.87	39.35	31.19
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	¥ 530	¥ 352	¥ 421	¥ 492
オンライン(モバイルコンテンツ+PCその他)売上高*1	128	101	104	95
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	17,500	13,000	15,000	19,400
主要タイトル販売本数	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	バイオハザード7 レジデントイービル 3,500
	デッドライジング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	モンスターハンターダブルクロス 1,700
	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	モンスターハンタークロス 1,000

※ 「[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、2024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、2014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」にて便宜上の数値を掲載しています。



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

	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
百万円							
売上総額	¥ 94,515	¥ 100,031	¥ 81,591	¥ 95,308	¥ 110,054	¥ 125,930	¥ 152,410
売上総利益	16,037	18,144	22,827	34,596	42,909	50,812	57,081
営業利益	15,149	17,770	22,890	34,828	44,322	51,143	59,282
経常利益	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553	36,737	43,374
営業外収益	4,706	3,228	2,795	2,791	3,385	3,438	4,221
営業外損失	3,041	2,568	2,576	3,597	3,788	9,624	6,654
税引前利益	28,990	27,038	25,843	25,375	29,862	37,719	43,042
百万円							
営業利益	¥ 124,829	¥ 123,407	¥ 143,466	¥ 163,712	¥ 187,365	¥ 217,365	¥ 243,476
経常利益	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475	161,129	195,081
営業外収益	36,750	44,689	58,921	65,633	102,384	94,273	117,974
営業外損失	2,141	2,032	2,142	2,285	2,369	2,460	2,675
百万円							
営業利益	¥ 34,721	¥ 19,847	¥ 22,279	¥ 14,625	¥ 46,947	¥ 21,789	¥ 36,921
経常利益	(2,847)	(2,261)	(8,437)	(4,233)	(7,426)	(7,679)	(5,962)
営業外収益	(9,577)	(11,443)	(6,351)	(6,965)	(9,980)	(22,485)	(15,969)
営業外損失	22,201	6,464	6,667	4,371	31,592	(6,165)	19,620
税引前利益	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635	89,470	109,091
円							
営業利益	¥ 24.97	¥ 28.86	¥ 37.35	¥ 58.37	¥ 76.24	¥ 87.36	¥ 103.71
経常利益	60.00	35.00	45.00	71.0	46.0	63.0	70.0
営業外収益	195.04	207.84	233.57	282.39	343.04	385.27	466.44
%							
営業利益	17.0	18.1	28.0	36.3	39.0	40.3	37.5
経常利益	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4	23.9	24.4
営業外収益	8.9	10.1	12.0	16.2	18.5	18.2	18.8
営業外損失	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2	74.1	80.1
税引前利益	337.2	249.3	302.5	201.6	955.9	489.8	613.4
営業利益	47.0	39.1	43.8	35.5	27.9	34.9	24.8
億円							
営業利益	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5	27.1	27.0
経常利益	67,723	135,446	135,446	135,446	270,892	266,505	266,505
営業外収益	35.01	36.83	35.14	38.24	35.09	33.98	37.04
億円							
営業利益	¥ 652	¥ 769	¥ 555	¥ 688	¥ 833	¥ 953	¥ 1,162
経常利益	89	60	44	65	42	28	35
千本							
売上総額	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600	41,700	45,893
売上総利益	7,900	4,500	5,200	4,800	6,100	5,450	3,392
営業利益	1,600	4,200	3,200	3,900	4,100	3,750	3,305
経常利益	1,000	2,100	2,400	2,400	1,500	3,700	2,810

※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。

※2 「モンスターハンターワールド:アイスボーン」を含む

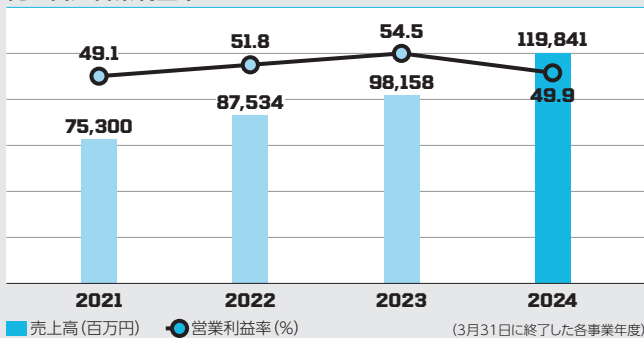
セグメント情報

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

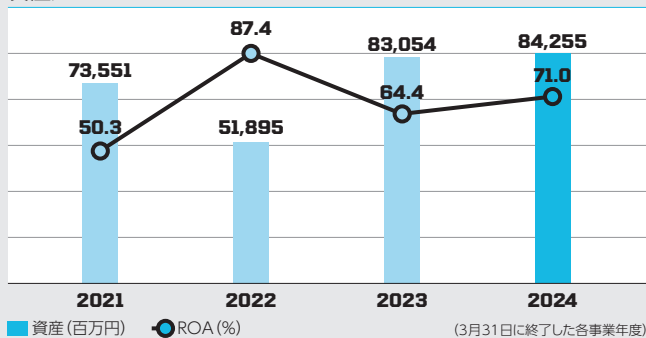
デジタルコンテンツ事業

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を中心に、マルチプラットフォームにおいて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

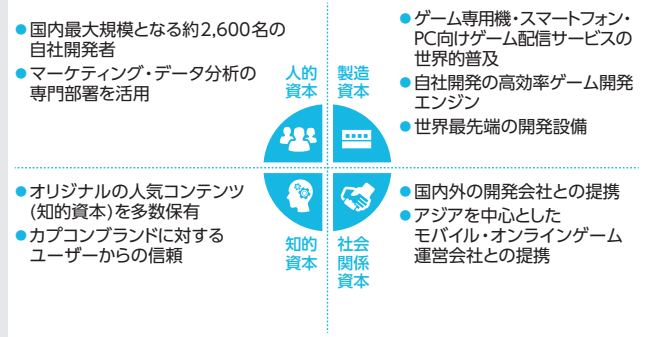


SWOT分析表

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



非財務資本の活用



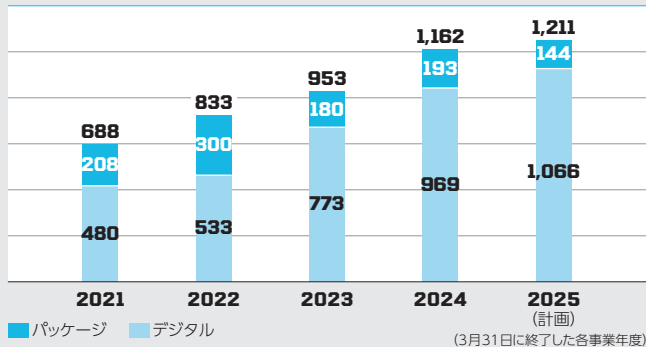
当期の概況と次期の展望

コンシューマ(パッケージ+デジタル)ビジネス

当期(2024年3月期)のコンシューマビジネスは、2023年6月に発売した『ストリートファイター6』(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)が、複雑なコマンド入力無しで必殺技を出せる新たな操作モード「モダンタイプ」を採用し、幅広いユーザー層に向けた施策を講じた結果、330万本を販売し業績向上に貢献しました。また、2024年3月に発売した『ドラゴンズドグマ 2』(プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン用)も、王道ファンタジーの世界で自由な冒険が楽しめるオープンワールドアクションゲームとして順調に推移し、262万本を販売し収益向上に大きく寄与しました。

リピータイトルにおいては、「モンスターハンター」シリーズの完全新作『モンスターハンターワイルズ』の発表に併せ、同シリーズの

コンシューマ売上高 (億円)





主力リポートタイトルの販売が好調に続伸しました。さらに、積極的なプロモーションによるブランドの認知拡大を図る施策等を行い、『バイオハザード RE:4』などシリーズタイトルを中心に販売した結果、リポートタイトルの販売本数が3,629万本と前期の2,930万本を上回り、収益を押し上げました。

この結果、売上高は1,198億41百万円(前期比22.1%増)、営業利益は598億31百万円(前期比11.8%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新規および休眠ブランド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ブランドの再活性化を目指します。

次期においては、完全新作タイトルの『祇(くにつがみ) : Path of the Goddess』(Xbox Series X|S、プレイステーション 5、パソコン用)を投入するほか、引き続きリポートタイトルとして『ストリートファイター6』や『ドラゴンズドグマ 2』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さらなる拡販に努めます。これらにより、販売本数は5,000万本

(前期比8.9%増)、売上高は1,251億円(前期比4.3%増)となり、デジタル販売売上比率は88%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

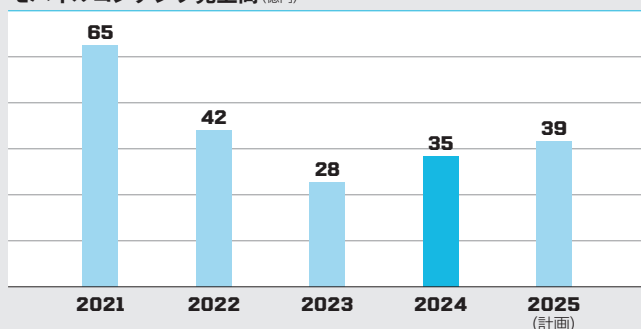
当期(2024年3月期)は、ライセンスタイトルが主な要因で、売上高は35億円(前期比25.0%増)となりました。

今後は、引き続き、国内外のモバイル開発企業へ自社IPのライセンスアウトを展開することにより、ブランド認知の拡大、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月に配信開始された『モンスターハンターNow』など、ライセンスアウトタイトルの貢献により、売上高は、39億円(前期11.4%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

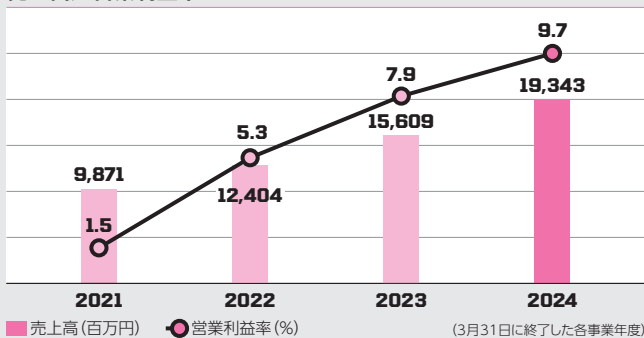
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

アミューズメント施設事業

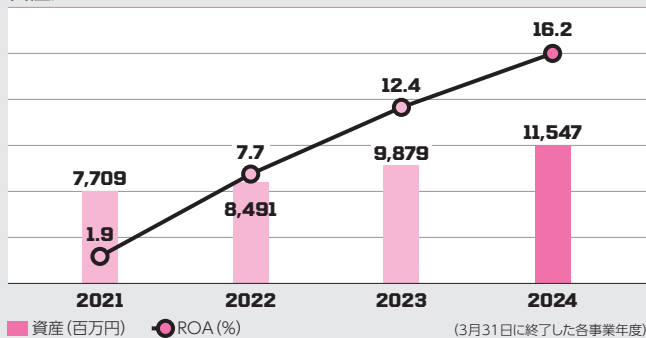
国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を中心に運営しています。

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

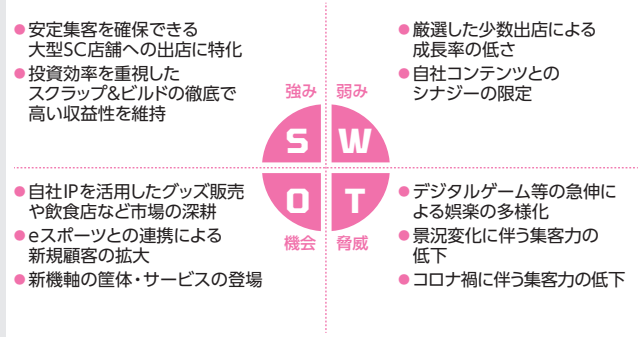


資産／ROA



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(2024年3月期)は、新型コロナウイルス感染症の5類への移行により経済活動が回復した状況下、来店客数がコロナ禍以前の水準を超え、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、4月に「キッズバネット 静岡店」、6月に体験型施設の「クレイジーバネット イオンモール新居浜店」(愛媛県)を出店したほか、カプセルトイ専門店として12月に「カプセルラボ 原宿竹下通り店」(東京都)やプリントシール専門店も併設した「プリマート/カプセルラボ 三宮店」(兵庫県)を2024年3月にオープンし、合計4店舗の出店、施設数は49店舗となりました。

この結果、売上高は193億43百万円(前期比23.9%増)、営業利益は18億68百万円(前期比52.2%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102%、売上高は220億円

(前期比14.0%増)、営業利益21億円(前期比12.0%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7店舗、退店0店舗により、合計56店舗となる予定です。

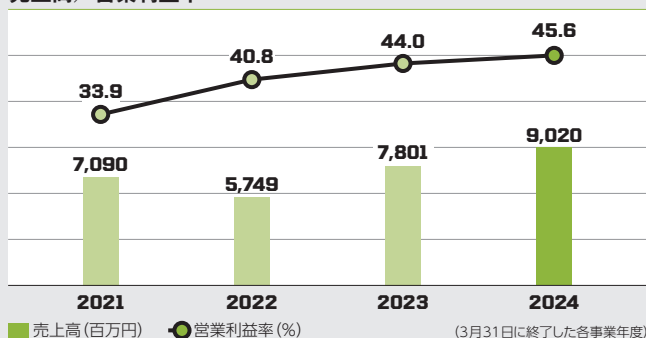


アミューズメント機器事業

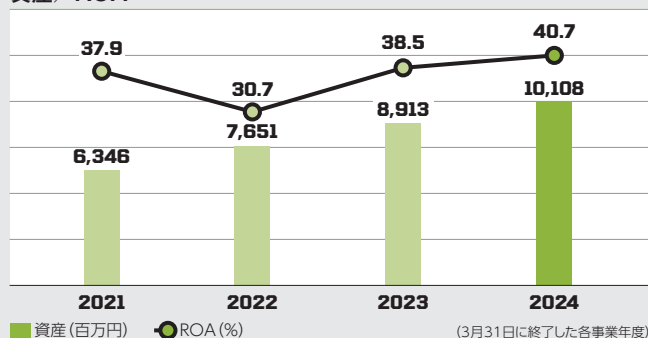
家庭用ゲームのコンテンツを活用するビジネスを展開しています。

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(2024年3月期)においては、パチンコ&パチスロ(PS)はスマートパチスロ第一弾の『戦国BASARA GIGA』、第二弾の『バイオハザード ヴィレッジ』など新機種3機種を含む当期5機種の販売台数は31.3千台となりました。

当事業におきましては、パチスロ市場がスマートパチスロのけん引により堅調に推移している環境下、2023年8月発売のスマートパチスロ『戦国BASARA GIGA』の販売台数が15千台となったほか、初のECプラットフォーム展開となる12月発売のスマートパチスロ『バイオハザード ヴィレッジ』が10千台を販売しました。加えて、2022年8月発売の『新鬼武者2』および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、市場での高稼働を受け、リピート販売が順調に推移しました。

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90億20百万円(前期比15.6%増)、営業利益は41億17百万円

(前期比19.9%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への投入に向けて、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41.5千台(前期比10.2千台増)の販売を計画しています。売上高は127億円(前期比41.0%増)、営業利益は48億円(前期比17.0%増)と増収増益となる見込みです。

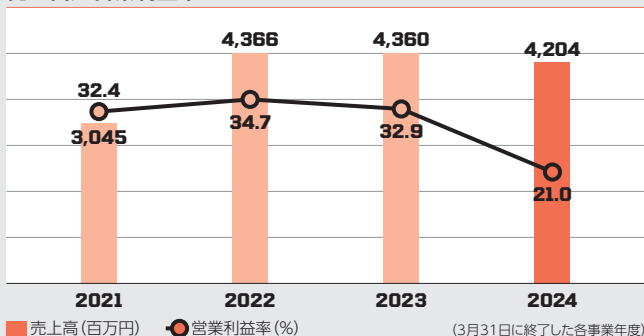
セグメント情報

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

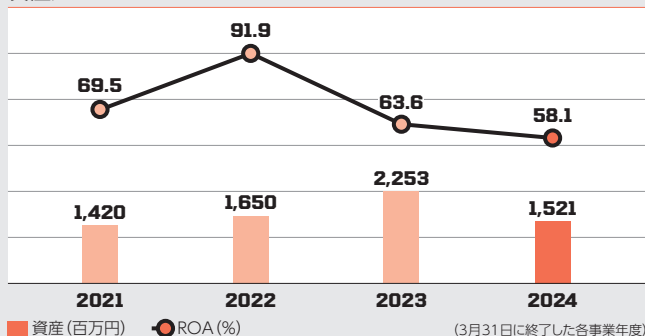
その他事業

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、多彩な著作権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争激化

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● プログーマーとの関係● 地方自治体との関係

当期の概況と次期の展望

当期(2024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、CG長編映画『バイオハザード: デスアイランド』を全世界で公開するほか、Netflixにおいてアニメシリーズ『鬼武者』をグローバルで配信するなど、引き続き主力IPを活用した映像化や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、シリーズ最新作の『ストリートファイター6』を投入し、賞金総額を当社史上最高の200万ドル以上に拡大して世界各国で開催した「CAPCOM Pro Tour 2023」の決勝大会「CAPCOM CUP X」においてライブ配信の同時接続者数が約19万人以上を記録するなど大盛況となりました。さらに、国内チームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023」を皮切りに、北米、欧州でも実施した同リーグ戦の決勝大会「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 2023」を開催し、熱戦が繰り広げられました。そのほか、シンガポール等でのイベント実施によるeスポーツの振興

など、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講じました。

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42億4百万円(前期比3.6%減)、営業利益は8億83百万円(前期比38.4%減)となりました。

次期においても、「CAPCOM Pro Tour 2024」の決勝大会「CAPCOM CUP 11」の優勝賞金を100万ドルとするなど、グローバルでのユーザー層の裾野拡大に向けて様々な施策を講じていきます。

また、当社IPの全世界への浸透拡大を図るべく、コンテンツの映像化推進や他業種とのコラボレーションを通じ、ワンコンテンツ・マルチユース戦略の強みを最大限に生かした施策をグローバルに推し進めていきます。

次期の業績は、売上高53億円(前期比26.0%増)、営業利益は16億円(前期比81.0%増)と増収増益を見込んでいます。



株式情報

(2024年3月31日現在)

株式の状況※1

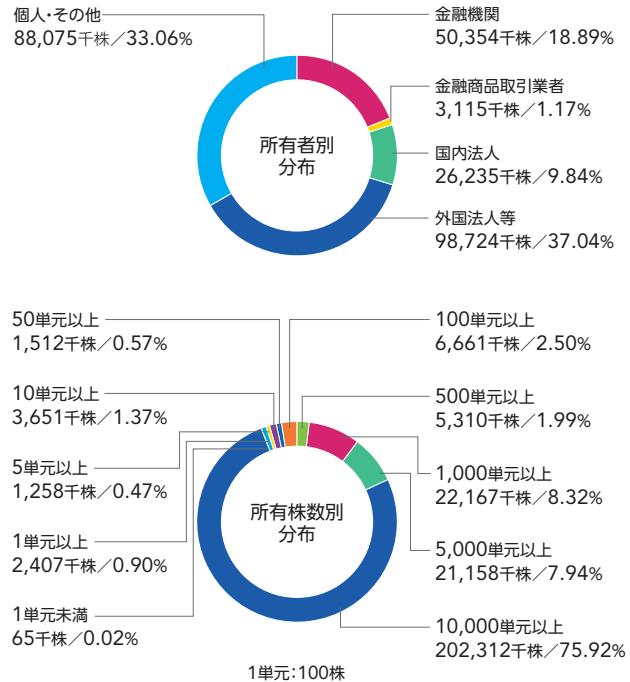
発行可能株式総数 600,000,000株
 発行済株式の総数 266,505,623株
 株主数 24,427名

大株主 (上位10名)

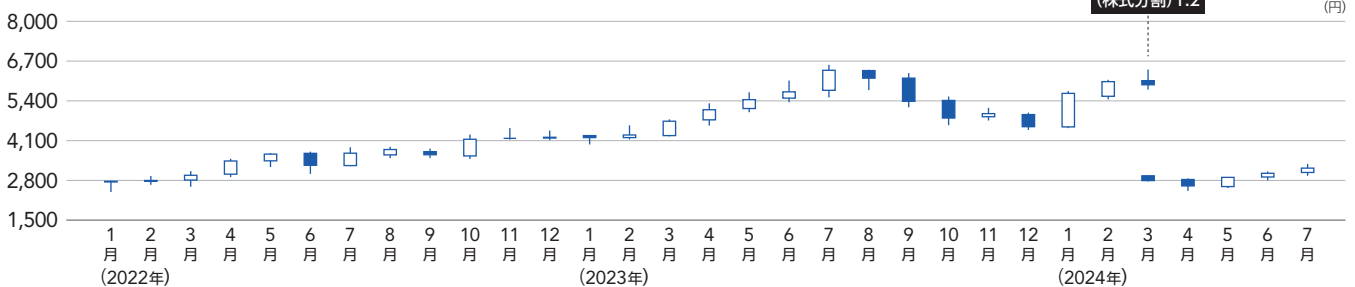
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	28,454	13.35
株式会社クロスロード	21,867	10.26
ジェーピー モルガン チェース バンク 380815	17,594	8.26
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	12,247	5.75
辻本美之	7,963	3.74
辻本春弘	6,026	2.83
辻本良三	5,968	2.80
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505025	4,249	1.99
辻本憲三	4,039	1.90
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(株式付与ESOP信託口・76744口)	3,991	1.87

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。

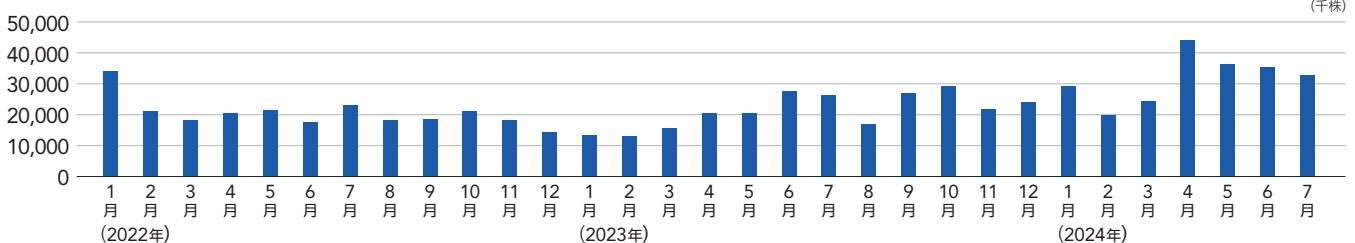
株式の分布状況



株価推移※1



出来高推移



株価・出来高11年推移※2

	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	2024年3月期
株価(期末)	244.75	298.63	343.13	271.38	574.75	620.00	847.50	1,797.50	1,484.00	2,367.50	2,795.00
最高値	291.25	301.63	384.38	359.63	646.25	761.25	891.25	1,892.50	1,900.00	2,397.50	2,959.00
最安値	174.50	192.63	243.00	240.88	263.38	475.75	508.00	802.50	1,210.50	1,456.50	2,766.00
出来高(株)	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	215,342,700	288,160,900

※1 2024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、2021年4月1日付、2024年4月1日付でそれぞれ普通株式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、2014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

(2024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……………33,239百万円
 決算期……………3月31日
 従業員数……………連結3,531名
 単体3,186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 (2024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／株式会社ソードケインズスタジオ／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。

