



## 2022年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年5月11日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東  
 コード番号 9697 URL <https://www.capcom.co.jp/>  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)辻本 春弘  
 問合せ先責任者 (役職名)財務経理部長 (氏名)湯川 直樹 (TEL)06(6920)3605  
 定時株主総会開催予定日 2022年6月23日 配当支払開始予定日 2022年6月24日  
 有価証券報告書提出予定日 2022年6月24日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 2022年3月期の連結業績 (2021年4月1日～2022年3月31日)

## (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期	110,054	15.5	42,909	24.0	44,330	27.2	32,553	30.6
2021年3月期	95,308	16.8	34,596	51.6	34,845	51.8	24,923	56.3
(注) 包括利益	2022年3月期 34,437 百万円 ( 30.4%)		2021年3月期 26,400 百万円 ( 73.0%)					

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2022年3月期	152 48	—	24.4	25.3	39.0
2021年3月期	116 74	—	22.6	22.7	36.3

(参考) 持分法投資損益 2022年3月期 一百万円 2021年3月期 一百万円

(注)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おります。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年3月期	187,365	146,475	78.2	686 07
2021年3月期	163,712	120,794	73.8	565 78

(参考) 自己資本 2022年3月期 146,475 百万円 2021年3月期 120,794 百万円

(注)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おります。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

## (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2022年3月期	46,947	△7,426	△9,980	95,635
2021年3月期	14,625	△4,233	△6,965	64,043

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2021年3月期	—	25 00	—	46 00	71 00	7,579	30.4	6.9
2022年3月期	—	18 00	—	28 00	46 00	9,820	30.2	7.3
2023年3月期(予想)	—	23 00	—	23 00	46 00		28.5	

(注)1. 2022年3月期の期末配当金については、2022年4月21日に公表いたしました「通期連結業績予想の修正および個別業績見込みと前期実績値との差異ならびに配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 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おります。したがって、2021年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。2022年3月期および2023年3月期(予想)については、当該株式分割の影響を考慮して記載しております。

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

（％表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
通期	120,000	9.0	48,000	11.9	48,000	8.3	34,500	6.0	161	59

（注）当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）： 無  
新規 一社（社名）—、除外 一社（社名）—

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更： 有  
② ①以外の会計方針の変更： 無  
③ 会計上の見積りの変更： 無  
④ 修正再表示： 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2022年3月期	270,892,976株	2021年3月期	270,892,976株
② 期末自己株式数	2022年3月期	57,393,792株	2021年3月期	57,393,176株
③ 期中平均株式数	2022年3月期	213,499,327株	2021年3月期	213,500,467株

（注）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おります。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

（参考）個別業績の概要

2022年3月期の個別業績（2021年4月1日～2022年3月31日）

(1) 個別経営成績

（％表示は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期	101,628	21.6	40,173	32.3	40,864	30.6	29,289	27.6
2021年3月期	83,585	22.5	30,372	59.0	31,298	66.3	22,949	35.4

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2022年3月期	137 19	—
2021年3月期	107 49	—

（注）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おります。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	円 銭	百万円	円 銭	%	円 銭	円 銭	
2022年3月期	193,854	621 43	132,675	621 43	68.4	621 43	621 43	
2021年3月期	171,736	525 05	112,098	525 05	65.3	525 05	525 05	

（参考）自己資本 2022年3月期 132,675百万円 2021年3月期 112,098百万円

（注）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おります。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

当社は、2022年5月16日(月)に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。その模様および説明内容(音声)については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
3. 連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(会計方針の変更)	14
(企業結合等関係)	14
(セグメント情報等)	15
(1株当たり情報)	17

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度においては、進化と拡大を続けるグローバル市場に対応するため、デジタル販売の強化を主軸とした成長投資を積極的に進めてまいりました。

当社は、「遊文化をクリエイトする感性開発企業」の経営理念のもと、2021年12月16日付『カプコン コーポレート・ガバナンス ガイドライン』において、「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・ガバナンス体制の持続的な充実に取り組む」こととしております。今後の事業環境の変化に対応し持続的な安定成長を実現するため、当年度では特に経営上の重要な課題の一つである人材投資戦略において、報酬制度の改定を含む具体的な施策の推進に着手し、企業価値の向上を図ってまいりました。

このような経営方針のもと、当連結会計年度において中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、主力シリーズの大型タイトルの投入や、デジタル販売の拡大によるリピートタイトルの継続的な販売強化により、グローバル市場における販売本数が増加し、当社コンテンツの価値向上に大きく寄与しました。さらに、これらの主力コンテンツと映像、ライセンス商品やeスポーツとの連携強化を図るとともに、アミューズメント施設事業やアミューズメント機器事業との協働も進め、業績の拡大に努めました。

この結果、売上高は1,100億54百万円（前期比15.5%増）、営業利益は429億9百万円（前期比24.0%増）、経常利益は443億30百万円（前期比27.2%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は325億53百万円（前期比30.6%増）となりました。

セグメントの経営成績は、次のとおりであります。

#### ① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、シリーズ最新作『バイオハザード ヴィレッジ』（プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、Xbox One、パソコン用）が全世界で610万本を販売したほか、「モンスターハンター」シリーズのRPG作品『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』（Nintendo Switch、パソコン用）も150万本を突破するなど順調に推移しました。また、前期に発売した『モンスターハンターライズ』（Nintendo Switch用）は、今年1月にパソコン向けに発売し、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。加えて、2019年発売の『モンスターハンターワールド：アイスボーン』や2017年発売の『バイオハザード7 レジデント イービル』など、シリーズの過去タイトルが安定した人気に支えられ販売本数が伸長し、業績に貢献しました。

これにより、年間販売本数は前期の3,010万本を上回る3,260万本となり、特に採算性の高いデジタル販売が続伸したことにより、収益を押し上げました。

モバイルコンテンツにおいては、既存タイトルの運営に注力したほか、協業タイトルも安定的に推移しました。加えて、中国において昨年6月に配信を開始した『Devil May Cry: Peak of Combat』は、ライセンス収益が利益に貢献しました。

この結果、売上高は875億34百万円（前期比16.2%増）、営業利益は453億59百万円（前期比22.6%増）となりました。

#### ② アミューズメント施設事業

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

当期は、「プラサカプコン ミッテン府中店」（東京都）をオープンしたほか、新たな集客展開として地域最大級の複合遊戯施設「クレイジーバネット」を併設した「MIRAINO イオンモール白山店」（石川県）の合計2店舗を出店するとともに、1店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開と地域密着型の店舗戦略に努めました。

この結果、施設数は42店舗となり、売上高は124億4百万円（前期比25.7%増）、営業利益は6億52百万円（前期比336.8%増）となりました。

## ③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、厳しい市場環境の中、『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』および『パチスロ デビル メイ クライ 5』が堅調に推移したほか、『百花繚乱 サムライガールズ』を投入し、収益の確保に努めました。また、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』は、市場での長期稼働を受け、リピート販売が増加しました。

この結果、売上高は57億49百万円（前期比18.9%減）、営業利益は23億48百万円（前期比2.5%減）となりました。

## ④ その他事業

その他事業につきましては、当社タイトルのブランド価値向上に向け、Netflixにおいて主力IPを活用したCGアニメが全世界で独占配信されたほか、映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が世界各国で公開されるなど、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引き続き注力しました。

一方、eスポーツにおいては、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向け、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を世界19地域にオンラインで実施したほか、チームオーナー制を導入したリーグ戦「ストリートファイター リーグ：Pro-JP 2021」や、「ストリートファイターリーグ：Pro-US 2021」を実施し、いずれも熱戦が繰り広げられました。

この結果、売上高は43億66百万円（前期比43.4%増）、営業利益は15億17百万円（前期比53.7%増）となりました。

## (2) 当期の財政状態の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ236億53百万円増加し、1,873億65百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」360億22百万円および「ゲームソフト仕掛品」67億49百万円であり、主な減少は、「売掛金」170億93百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ20億28百万円減少し、408億90百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」9億47百万円、「1年内返済予定の長期借入金」「長期借入金」7億27百万円および「支払手形及び買掛金」4億94百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ256億81百万円増加し、1,464億75百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」325億53百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」87億53百万円によるものであります。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は315億92百万円増加し、956億35百万円となりました。

各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

## (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動によるキャッシュ・フローは、469億47百万円の資金の増加（前連結会計年度は146億25百万円の資金の増加）となりました。

これは主に、税金等調整前当期純利益443億22百万円、売上債権の減少額172億8百万円、繰延収益の増加額20億8百万円等の資金の増加とゲームソフト仕掛品の増加額67億44百万円、法人税等の支払額111億55百万円等の資金の減少によるものです。

## (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動に使用された資金は、74億26百万円（前連結会計年度は42億33百万円）となりました。

これは主に、定期預金の払戻による収入179億80百万円等の増加と、定期預金の預入による支出212億97百万円、有形固定資産の取得による支出29億50百万円等の減少によるものであります。

## (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動に使用された資金は、99億80百万円（前連結会計年度は69億65百万円）となりました。

これは主に、配当金の支払額87億45百万円によるものであります。

#### (4) 今後の見通し

今後の見通しといたしましては、通信規格の高速大容量化への移行、コンテンツの提供チャネルの増加、デバイスの多様化、グローバルベースでのユーザーの拡大など、大きく事業環境が変化しつつある状況下、安定した利益の確保ができる企業体質の確立が経営の重要課題と認識しております。

事業環境の変化が続く市場に対応するために、当社は、ユーザー動向の収集・分析といったデジタル戦略の推進や開発進捗管理・コスト管理手法の進化、毎年安定した新人の採用と早期戦力化などにより、収益構造・財務構造の改善に注力してまいりました。

さらに、安定的、持続的な成長を確固たるものとするため、当社は「人材投資」を優先課題と位置づけ、次の施策に取り組むことにより、企業価値の向上を図ってまいります。

##### ア. 経営層による人材課題への対応体制の拡充

- ・ 人事関連組織の再編
- ・ 最高人事責任者（CHO）の新設

##### イ. 将来を支える人材の確保と育成、働く環境の再整備

- ・ 報酬制度の改定
- ・ 平均基本年収の増額
- ・ 業績連動性をより高めた賞与支給
- ・ 福利厚生制度の拡充

##### ウ. 経営人材力の強化

- ・ 取締役会の多様性の確保および実効性の強化

当社は、人材強化の取組みを進め、IPを積極的に創出、活用し、グローバルでのさらなるブランド価値向上とユーザー数の拡大に努め、主力事業のデジタルコンテンツ事業を成長させ、中期経営目標の「每期10%営業利益増益」の達成に取り組んでまいります。

その原動力となる開発人員の増強と開発環境の整備を図り、新規IPの創出と主要IPの活用によりパイプラインの拡充に努めてまいります。また、新作タイトルの継続的な投入とリピートタイトルのデジタル販売強化により、総販売本数の増加に注力してまいります。

#### ①次期の事業別戦略

次期においては、上述した戦略に基づき以下の点を中心に取り組んでまいります。

##### ア. デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、前期発売の『モンスターハンターライズ』の超大型有料拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』（Nintendo Switch、パソコン用）をはじめとした新作を投入し、ブランドの価値向上とユーザー数の拡大を推し進めてまいります。また、当期発売の『バイオハザード ヴィレッジ』や『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』といったリピートタイトルについても、デジタル販売の強化と販売施策の推進により、収益の最大化と総販売本数の継続的な増加に努めてまいります。

##### イ. アミューズメント施設事業

当事業におきましては、新業態店舗の展開を継続し、引き続き機動的な「スクラップ・アンド・ビルド」に取り組む、効率的な店舗出店、運営を進めてまいります。

次期は出店4店舗、退店2店舗を予定しております。

##### ウ. アミューズメント機器事業

当事業におきましては、人気IPを中心に新機種を順次投入してまいります。

次期は『月華 雅』を4月に投入するほか、4機種の投入により販売台数34千台を予定しております。

##### エ. その他事業

その他事業につきましては、eスポーツビジネスにおいて、より多くの方々に参画していただけるよう、オンライ

ン大会を活用したグローバル規模での裾野拡大を一層積極化してまいります。また、映像子会社の設立による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・マルチユース戦略をグローバルで押し進めてまいります。

今後も、eスポーツや映像、ライセンスビジネスなど多面的な展開を推進し、コンテンツのブランド拡大を図るとともに、コーポレートブランドの価値の最大化に努めてまいります。

#### ②コーポレート・ガバナンスに関する取組み

当社は持続的な成長のためには取締役会の多様性確保が重要であると認識しており、性別、国籍、年齢等に関係なく、人格および識見に基づいて候補者を選定し、「多様な視点」「豊富な経験」「多様かつ特化した高度なスキル」を持ったメンバーで構成するよう努めております。

加えて、当社は創業者のリーダーシップのもと強固な経営基盤と当社独自の開発体制、ビジネスモデルを強みとしております。また、任意の委員会を含めた社外取締役の積極的な参画の機会拡大を図り取締役会の監督機能を強化するなど、コーポレート・ガバナンスの向上に努めております。

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

また、経営の監督機能強化に向けて実効性をさらに高めていくため、2023年3月期は以下の課題に取り組んでまいります。

〔主な課題〕

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

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、さらなる機能向上に努めてまいります。

#### ③情報セキュリティの強化への取組み

当社は、情報が企業活動に与える影響の重要性に鑑み、各国で整備が進められる個人情報等の情報保護法制への対応のほか、国内外の様々なサイバーリスクへの対策が不可欠と認識しており、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでおります。

当社は、セキュリティ監督委員会の指導、助言をもとに、継続して種々のセキュリティ強化策を講じており、システムの運営・監視や非常時対応の強化など所期の目的を達成しております。

今後も、継続的な課題抽出と早期対応が不可欠であると考えており、引き続きセキュリティ監督委員会の助言等を踏まえ、常時、体制の維持・強化に取り組んでまいります。

#### ④開発人材、多様性ある人材の確保、育成

当社は、中長期的な企業価値向上に向けた中期経営目標の達成のため、中核的競争力である開発体制の拡充を図るには、研究開発やコンテンツ制作にかかる人的資本への投資・活用における開発人員の増強と生産性向上が重要であると認識しております。

そのため、当社は連結での開発人員数2,500名体制に向けて、2013年度以降100名規模、2017年度以降では150名規模での開発人員の採用を押し進めており、2022年3月期末における開発人員数は約2,400名となっております。

加えて、当社は事業環境の変化に対応するため、性別、国籍、年齢等に関係なく採用や評価等を行うなど、多様性のある人材の確保・育成への投資に努めております。

女性管理職は35名（管理職に占める割合は12.5%）、外国人管理職は7名（管理職に占める割合は2.5%）、中途採用者の管理職は157名（管理職に占める割合は55.9%）となっております。

## ⑤政策保有株式に対する基本方針

当社は、政策保有株式について慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除しております。将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するか否かなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、現状最小限の3銘柄のみ保有しており、当期末現在の当該政策保有株式の保有額は、純資産の0.5%未満であります。

なお、継続して保有する基準として、簿価が50%以上下落した場合や保有先の企業価値が著しく毀損するなど継続して保有する経済合理性が乏しいと判断した場合は、経済情勢等を勘案のうえ、当該保有先との対話を経て、適切な時期に削減や売却を行います。

銘柄	保有目的	当社株式の保有の有無
株式会社三菱UFJフィナンシャル・グループ	円滑な取引を維持するため	有
株式会社みずほフィナンシャルグループ	円滑な取引を維持するため	有
イオンモール株式会社	円滑な取引を維持するため	無

## ⑥ESG、SDGsへの取り組み

当社は経営理念のもと、これまでもコンテンツのデジタル販売推進に取り組み、ディスク製造に伴う環境負荷への削減に貢献することを目指しております。

2022年3月期におきましては、子供の未来応援基金をはじめとし青少年の健全な育成に取り組んでおられる3団体に合計1億円の寄付を行い、また近時、世界の耳目を集めておりますウクライナ難民支援においても国連難民高等弁務官事務所へ1億円の支援金を付託いたしました。

## &lt;子どもの貧困対策関連&gt;

寄付先	金額
独立行政法人 福祉医療機構 子供の未来応援基金	5,000万円
認定特定非営利活動法人 しんぐるまざあず・ふぉーらむ	4,000万円
特定非営利活動法人 子どもセンターぬっく	1,000万円

## &lt;ウクライナ難民への支援&gt;

寄付先	金額
UNHCR (国連難民高等弁務官事務所) ※日本の公式支援窓口「特定非営利活動法人 国連UNHCR協会」を通じて支援	1億円

今後も現在問題提起されている気候変動をはじめとする社会の共通課題の解決に積極的に取り組んでまいります。そうした観点からSDGsが掲げる持続可能な社会づくりの目標を踏まえ、ESGへの取り組みを推進し、ステークホルダーの皆様との信頼関係を構築しながら、持続的な成長を図ってまいります。

特に、当社は、環境対策の一環として、自社所有ビル等に対して関西電力株式会社様の再生可能エネルギー由来のCO<sub>2</sub>フリー電力を導入する準備を進めております。加えて、節電対策を施した自社データセンターの使用などの取り組みを行うとともに、再生可能エネルギー使用を促進している大手クラウドサービス企業や大手データセンターサービス企業の利用により、一層の環境負荷低減に努めてまいります。

## 2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性および企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、将来における国際財務報告基準(IFRS)の適用に備え、同基準の知識習得、日本基準とのギャップ分析、導入における影響度調査等を実施しておりますが、IFRSの適用時期は検討中であります。



## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	71,239	107,262
受取手形及び売掛金	25,096	—
受取手形	—	528
売掛金	—	7,404
商品及び製品	2,005	1,378
仕掛品	897	819
原材料及び貯蔵品	850	198
ゲームソフト仕掛品	24,443	31,192
その他	2,896	2,536
貸倒引当金	△37	△8
流動資産合計	127,391	151,312
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,666	10,485
機械装置及び運搬具（純額）	11	24
工具、器具及び備品（純額）	1,401	1,977
アミューズメント施設機器（純額）	1,628	2,213
土地	5,235	5,235
リース資産（純額）	1,141	1,112
建設仮勘定	1,230	157
有形固定資産合計	21,316	21,206
無形固定資産	1,229	1,747
投資その他の資産		
投資有価証券	589	637
破産更生債権等	19	12
差入保証金	4,140	4,266
繰延税金資産	8,089	7,389
その他	969	819
貸倒引当金	△32	△25
投資その他の資産合計	13,775	13,099
固定資産合計	36,321	36,053
資産合計	163,712	187,365

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,820	2,325
電子記録債務	882	1,276
1年内返済予定の長期借入金	727	626
リース債務	594	501
未払法人税等	6,957	6,010
賞与引当金	4,056	4,014
繰延収益	6,673	8,932
その他	9,878	7,055
流動負債合計	32,590	30,742
固定負債		
長期借入金	4,878	4,252
リース債務	630	718
繰延税金負債	1	20
退職給付に係る負債	3,468	3,802
資産除去債務	671	718
その他	676	634
固定負債合計	10,327	10,147
負債合計	42,918	40,890
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,329	21,329
利益剰余金	93,861	117,661
自己株式	△27,461	△27,464
株主資本合計	120,967	144,765
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	56	100
為替換算調整勘定	△10	1,889
退職給付に係る調整累計額	△219	△279
その他の包括利益累計額合計	△173	1,710
純資産合計	120,794	146,475
負債純資産合計	163,712	187,365

## (2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

## 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
売上高	95,308	110,054
売上原価	42,567	47,042
売上総利益	52,741	63,011
販売費及び一般管理費	18,145	20,101
営業利益	34,596	42,909
営業外収益		
受取利息	65	40
受取配当金	19	20
為替差益	611	716
補助金収入	52	—
損害賠償収入	130	—
関係会社整理益	—	761
その他	155	320
営業外収益合計	1,035	1,859
営業外費用		
支払利息	72	49
支払手数料	46	—
割増退職金	—	197
訴訟関連費用	—	92
関係会社整理損	452	—
その他	214	101
営業外費用合計	786	439
経常利益	34,845	44,330
特別損失		
固定資産除売却損	16	8
特別損失合計	16	8
税金等調整前当期純利益	34,828	44,322
法人税、住民税及び事業税	10,084	10,987
法人税等調整額	△179	780
法人税等合計	9,905	11,768
当期純利益	24,923	32,553
親会社株主に帰属する当期純利益	24,923	32,553

## 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
当期純利益	24,923	32,553
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	163	43
為替換算調整勘定	1,295	1,900
退職給付に係る調整額	17	△60
その他の包括利益合計	1,476	1,883
包括利益	26,400	34,437
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	26,400	34,437
非支配株主に係る包括利益	—	—

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位：百万円)

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

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

当連結会計年度(自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)

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

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
<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	34,828	44,322
減価償却費	2,791	3,385
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	5	△36
賞与引当金の増減額 (△は減少)	912	△68
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	281	247
受取利息及び受取配当金	△85	△61
支払利息	72	49
為替差損益 (△は益)	△37	△265
固定資産除売却損益 (△は益)	16	8
売上債権の増減額 (△は増加)	△9,028	17,208
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△997	1,383
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△3,213	△6,744
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,233	△180
繰延収益の増減額 (△は減少)	△1,077	2,008
その他	527	△3,160
小計	22,761	58,094
利息及び配当金の受取額	99	58
利息の支払額	△72	△49
法人税等の支払額	△8,162	△11,155
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,625	46,947
<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	△13,742	△21,297
定期預金の払戻による収入	12,660	17,980
有形固定資産の取得による支出	△2,305	△2,950
有形固定資産の売却による収入	1	2
無形固定資産の取得による支出	△817	△1,117
投資有価証券の取得による支出	△15	△16
その他の支出	△51	△240
その他の収入	37	213
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,233	△7,426
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入れによる収入	3,000	—
長期借入金の返済による支出	△4,129	△727
リース債務の返済による支出	△500	△504
自己株式の取得による支出	△3	△2
配当金の支払額	△5,331	△8,745
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,965	△9,980
現金及び現金同等物に係る換算差額	944	2,050
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	4,371	31,592
現金及び現金同等物の期首残高	59,672	64,043
現金及び現金同等物の期末残高	64,043	95,635

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「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。以下「収益認識会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取る見込まれる金額で収益を認識することとしております。これによる主な変更点としては、ライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金については、従来は契約締結時に収益を認識する方法によっておりましたが、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当連結会計年度の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

また、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、当連結会計年度より「受取手形」と「売掛金」に区分して表示しております。ただし、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。

この結果、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響は軽微であります。なお、利益剰余金の当期首残高への影響はありません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響はありません。

(企業結合等関係)

(共通支配下の取引等)

当社は、2021年3月31日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるカプコンU.S.A., INC.の運営する事業の一部を譲り受けることを決議し、事業譲渡契約を締結し、2021年4月1日に当該事業の譲受を行っております。

## 1. 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容、事業譲渡の法的形式並びに取引の目的を含む取引の概要

## (1) 事業譲渡当事企業の名称及び譲り受ける事業の内容

名称	カプコンU.S.A., INC.
----	------------------

譲り受ける事業の内容	カプコンU.S.A., INC.のゲームコンテンツ事業と商品化権事業
------------	------------------------------------

## (2) 事業譲渡の法的形式

当社を事業譲受会社とし移転元会社を事業譲渡会社とする金銭を対価とした譲受

## (3) 取引の目的を含む取引の概要

移転元会社よりゲームコンテンツ事業と商品化権事業を事業譲受会社に集約することにより、一元的なコンテンツ管理体制を構築することを目的としております。これにより、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略の一層の展開を図り、さらなる収益拡大とブランド価値向上の実現を目指してまいります。



## 2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 2019年1月16日)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 2019年1月16日)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 1 報告セグメントの概要

## (1) 報告セグメントの決定方法

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の3つを報告セグメントとしております。

## (2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「デジタルコンテンツ事業」は、家庭用ゲームおよびモバイルコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機等を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売する遊技機等を開発・製造・販売をしております。

## 2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成において採用している会計処理の方法と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

## 3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	75,300	9,871	7,090	92,263	3,045	95,308	—	95,308
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	75,300	9,871	7,090	92,263	3,045	95,308	—	95,308
セグメント損益	37,002	149	2,407	39,559	987	40,547	△5,951	34,596
セグメント資産	73,551	7,709	6,346	87,606	1,420	89,026	74,685	163,712
その他の項目								
減価償却費	925	1,005	255	2,185	23	2,209	581	2,791
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	277	655	133	1,066	250	1,317	2,280	3,597

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. 調整額は以下のとおりであります。
- (1) セグメント損益の調整額△5,951百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,951百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
  - (2) セグメント資産の調整額74,685百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産74,685百万円が含まれております。
  - (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額2,280百万円は、本社の設備投資額等であります。
3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054	—	110,054
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054	—	110,054
セグメント損益	45,359	652	2,348	48,360	1,517	49,877	△6,967	42,909
セグメント資産	51,895	8,491	7,651	68,038	1,650	69,688	117,677	187,365
その他の項目								
減価償却費	989	1,120	71	2,181	396	2,578	807	3,385
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	525	1,579	69	2,173	11	2,184	1,603	3,788

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. 調整額は以下のとおりであります。
- (1) セグメント損益の調整額△6,967百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△6,967百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
  - (2) セグメント資産の調整額117,677百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産117,677百万円が含まれております。
  - (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額1,603百万円は、本社の設備投資額等であります。
3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。
4. 会計方針の変更に記載のとおり、当連結会計年度の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。この結果、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
1株当たり純資産額	565.78円	686.07円
1株当たり当期純利益	116.74円	152.48円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 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おります。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額および1株当たり当期純利益を算定しております。
3. 「会計方針の変更」に記載のとおり、「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)等を適用し、「収益認識に関する会計基準」第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。この結果、当連結会計年度の1株当たり純資産額および1株当たり当期純利益に与える影響は軽微であります。
4. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (2021年3月31日)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
純資産の部の合計額	(百万円)	120,794	146,475
純資産の部の合計額から控除する金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額	(百万円)	120,794	146,475
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数	(千株)	213,499	213,499

5. 1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	24,923	32,553
普通株主に帰属しない金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益	(百万円)	24,923	32,553
普通株式の期中平均株式数	(千株)	213,500	213,499