



## 2023年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年5月10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) 執行役員 財務経理部長 (氏名) 嶋内 義和 (TEL) 06(6920)3605  
 定時株主総会開催予定日 2023年6月20日 配当支払開始予定日 2023年6月21日  
 有価証券報告書提出予定日 2023年6月21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. 2023年3月期の連結業績 (2022年4月1日～2023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	%
2023年3月期	125,930	14.4	50,812	18.4	51,369	15.9	36,737	12.9
2022年3月期	110,054	15.5	42,909	24.0	44,330	27.2	32,553	30.6
(注) 包括利益	2023年3月期 39,176百万円 ( 13.8%)		2022年3月期 34,437百万円 ( 30.4%)					

	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	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	%	%	%
2023年3月期	174.73	—	23.9	25.4	40.3
2022年3月期	152.48	—	24.4	25.3	39.0
(参考) 持分法投資損益	2023年3月期 一百万円		2022年3月期 一百万円		

## (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
2023年3月期	217,365	161,129	74.1	770.54
2022年3月期	187,365	146,475	78.2	686.07
(参考) 自己資本	2023年3月期 161,129百万円		2022年3月期 146,475百万円	

## (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
2023年3月期	21,789	△7,679	△22,485	89,470
2022年3月期	46,947	△7,426	△9,980	95,635

## 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	%	%
2022年3月期	—	18.00	—	28.00	46.00	9,820	30.2	7.3
2023年3月期	—	23.00	—	40.00	63.00	13,426	36.1	8.7
2024年3月期(予想)	—	27.00	—	27.00	54.00		28.2	

- (注) 1. 2023年3月期の期末配当金については、2023年5月10日に公表いたしました「剰余金の配当(増配、40周年記念配当)に関するお知らせ」をご覧ください。  
 2. 2023年3月期期末配当金の内訳 普通配当 30円00銭 創業40周年記念配当 10円00銭  
 3. 配当金の総額には、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)が保有する当社の株式に対する配当金(2023年3月期 251百万円)が含まれております。

3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024年3月31日）

（%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		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	140,000	11.2	56,000	10.2	56,000	9.0	40,000	8.9	191.28

（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 ー社（社名）ー、除外 ー社（社名）ー

(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）	2023年3月期	266,505,623株	2022年3月期	270,892,976株
② 期末自己株式数	2023年3月期	57,393,546株	2022年3月期	57,393,792株
③ 期中平均株式数	2023年3月期	210,253,686株	2022年3月期	213,499,327株

（注）2023年3月期の期末自己株式数および期中平均株式数の算定上控除する自己株式数には、「株式付与ESOP信託口」が保有する当社株式が含まれております。

（参考） 個別業績の概要

2023年3月期の個別業績（2022年4月1日～2023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	%
2023年3月期	118,524	16.6	47,621	18.5	47,305	15.8	33,244	13.5
2022年3月期	101,628	21.6	40,173	32.3	40,864	30.6	29,289	27.6

	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
2023年3月期	158.12	—
2022年3月期	137.19	—

(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	百万円	%	円 銭
2023年3月期	220,144	141,398	64.2	676.18
2022年3月期	193,854	132,675	68.4	621.43

（参考） 自己資本 2023年3月期 141,398百万円 2022年3月期 132,675百万円

※ 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、2023年5月16日（火）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	7
3. 連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 連結貸借対照表	8
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結株主資本等変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	14
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(会計方針の変更)	15
(表示方法の変更)	15
(セグメント情報等)	15
(1株当たり情報)	17
(追加情報)	18

## 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きましては、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推し進めました。また、安定的、持続的な成長のため、経営上の優先課題である人材投資戦略について、最高人事責任者（CHO）を新設し、人事関連組織の再編や職場環境のさらなる改善等を実施しました。加えて、報酬制度の改定により、当社正社員の平均基本年収を30%増額するとともに、自己株式400万株を原資として、当社の国内すべての正社員に株式報酬制度を導入するなどの具体的な施策を実施し、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、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、デジタル販売を通じたリピートタイトルの積極的な販売推進により、グローバルに販売本数の増加を図りました。これにより、当連結会計年度におけるデジタルコンテンツ事業の販売本数は、4,170万本と前期3,260万本を上回り、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作品やライセンス商品、eスポーツとの連携を強化し、IPの持つブランド力のさらなる向上を図りました。また、アミューズメント施設事業における効率的な店舗運営や新業態店舗の推進、アミューズメント機器事業における当社人気IP活用等による販売拡大などの施策が、収益の向上に貢献しました。

この結果、売上高は1,259億30百万円（前期比14.4%増）、営業利益は508億12百万円（前期比18.4%増）、経常利益は513億69百万円（前期比15.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は367億37百万円（前期比12.9%増）となり、10期連続の営業増益を達成しました。

セグメントごとの経営成績は、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、昨年6月に発売した『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）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、今年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。

さらに、リピートタイトルにおいては、積極的なプロモーションによる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『モンスターハンター：ワールド』、『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、リピ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。

#### 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症のまん延防止等重点措置が、昨年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。

当期において、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「カプコンストア&カフェ ウメダ」（大阪府）や今年3月に「MIRAINO イオンモール豊川店」（愛知県）などをオープンしました。施設数は、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たことにより、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。

## ③ アミューズメント機器事業

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、昨年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、今年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。その結果、当期5機種の販売台数は44千台となりました。

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。

## ④ その他事業

その他事業につきましては、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。

他方、eスポーツビジネスにおいては、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、今年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。

## (2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末における資産につきましては、前連結会計年度末に比べ299億99百万円増加し、2,173億65百万円となりました。主な増加は、「売掛金」175億76百万円、「ゲームソフト仕掛品」73億17百万円および「土地」37億17百万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153億46百万円増加し、562億36百万円となりました。主な増加は、「未払法人税等」61億34百万円、「短期借入金」35億91百万円および「1年内返済予定の長期借入金」30億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146億53百万円増加し、1,611億29百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」367億37百万円および「為替換算調整勘定」24億42百万円によるものであり、主な減少は、公開買付け等による「自己株式の取得」136億45百万円および「剰余金の配当」108億79百万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61億65百万円減少し、894億70百万円となりました。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、217億89百万円の資金の増加（前連結会計年度は469億47百万円の資金の増加）となりました。

これは主に、税金等調整前当期純利益511億43百万円等の資金の増加と売上債権の増加額171億55百万円、法人税等の支払額106億98百万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、76億79百万円（前連結会計年度は74億26百万円）となりました。

これは主に、定期預金の払戻による収入254億41百万円等の資金の増加と定期預金の預入による支出253億2百万円、有形固定資産の取得による支出71億3百万円、無形固定資産の取得による支出3億12百万円等の資金の減少によるものです。

## (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、224億85百万円（前連結会計年度は99億80百万円）となりました。

これは主に、短期借入金の純増加額35億91百万円等の資金の増加と自己株式の取得による支出136億45百万円、配当金の支払額108億68百万円、リース債務の返済による支出9億35百万円等の資金の減少によるものです。

## (4) 今後の見通し

当社グループは、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、事業環境が大きく変化を遂げている状況下、中長期的な企業価値向上に向けた安定的な利益の確保が経営の重要課題と認識しております。

このため、「毎期10%営業利益増益」の達成を中期経営目標と定め、グローバルにさらなるブランド価値の向上とユーザーニーズの把握に努め、ユーザー数の拡大を図ることにより、主力事業のデジタルコンテンツ事業を成長させてまいります。その持続的な成長のために、原動力となる人材投資戦略を引き続き推し進めてまいります。

また、当社はステークホルダーの皆様からのご支援等により、2023年6月に創業40周年を迎えます。本周年記念の特設サイトとしてデジタル観光地「カプコンタウン」を開設するなど、様々な施策を講じてまいります。

今後とも企業価値の持続的向上を図り、中長期においてさらなる飛躍を目指してまいります。

## ① 人材投資戦略

当社グループは、企業価値創造の源泉である人的資本への取組みを、優先課題として位置づけております。

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、当社グループは毎年100名以上の開発人員の採用を推し進めており、2023年3月期末における開発人員数は2,460名となっております。

加えて、当社グループ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。

この結果、女性管理職は29名（管理職に占める割合は11.6%）、外国人管理職は3名（管理職に占める割合は1.2%）、中途採用者の管理職は140名（管理職に占める割合は56.0%）となっております。なお、当期から管理職の集計について関係法令に則った方法に変更しております。

また、人材投資戦略のさらなる推進のため、次の施策等に取り組むことにより従業員エンゲージメントを高めるとともに、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

- ・各種説明会等を通じた意見交換による経営層と従業員の直接対話の継続

## イ. 将来を支える人材の確保と育成、働く環境の再整備

- ・人権を尊重する会社風土の醸成
- ・人事評価制度の刷新
- ・採用戦略の再構築
- ・福利厚生制度の拡充、パートナーシップ制度の導入

## ウ. 開発体制を支えるオフィス環境、開発設備の拡充

- ・事業所拡大による開発オフィスの拡充
- ・国内最大級のモーションキャプチャスタジオを備えた「クリエイティブスタジオ」の新設



## ② 次期の事業別戦略

次期においては、前述の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、当社グループのeスポーツ展開をけん引するシリーズ最新作『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）の今年6月発売をはじめとして、完全新作タイトルの『エグゾプライマル』（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）を7月に投入するなど、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『モンスターハンターライズ：サンブレイク』や『バイオハザード RE:4』といったリピータタイトルについても、デジタル販売の強化と価格施策の推進により、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、新型コロナウイルス感染症の収束が期待される中、新業態店舗の展開を継続するとともに、引き続き機動的な「スクラップ・アンド・ビルド」に取り組み、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、市場から大きな期待が寄せられているスマートパチスロの投入など、市場動向を反映した施策を推し進めてまいります。

次期は4機種の投入により販売台数37千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、2023年度からシリーズ最新作の『ストリートファイター6』を投入する「CAPCOM Pro Tour 2023」において、当社史上最高の賞金総額200万ドル以上に拡大して開催するなど、グローバルにより多くの方々に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。

また、「ストリートファイター」の実写映画およびテレビシリーズ化による同ブランドの全世界への浸透拡大を図るなど、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まいります。

これらにより引き続き、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。

## ③ ESG、SDGsへの取組み

当社グループは、『ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイイトし、人々に感動を与える「感性開発企業」』の経営理念のもと、様々な取組みを行っております。

2023年3月期において、こども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団体への寄付を継続いたしました。また、引き続きウクライナ難民支援のため国連難民高等弁務官事務所に支援金を付託するとともに、新たにトルコ・シリア大地震への被害者支援金を寄付いたしました。

## 〔子どもの貧困対策関連〕

寄付先	金額
独立行政法人 福祉医療機構 こどもの未来応援基金	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

## 〔ウクライナ難民への支援〕

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	2,000万円

## 〔トルコ・シリア大地震への支援〕

寄付先	金額
公益社団法人 セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン ※トルコ・シリア大地震子ども支援窓口	3,000万円

他方、他社に先駆けてコンテンツのデジタル販売を推進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO<sub>2</sub>排出量の削減に努めるとともに、パチスロ機の製造・販売において省電力対応や一部パーツのリサイクルなど、環境負荷の低減に取り組んでおります。

また、当社グループは環境対策の一環として、2022年6月から関西圏の自社所有ビル等に対して再生可能エネルギー由来のCO<sub>2</sub>フリー電力を導入しております。これにより、日本国内における電力使用量のうち同エネルギーにより約27%が賄われております。さらに、節電対策を施した自社データセンターの使用などの取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を利用しております。加えて、2023年4月から当社東京支店においてグリーン電力を導入するなど、一層の環境負荷低減に努めてまいります。

今後も、環境、社会問題における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。

## ④ 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、当社グループは代表者のリーダーシップのもと強固な経営基盤と独自の開発体制、ビジネスモデルを強みとしております。また、当社において、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、取締役会の実効性評価を踏まえ、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對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まいりました。

2024年3月期は、経営の監督機能強化の実効性をさらに高めていくため、以下の課題に取り組んでまいります。

## 〔主な課題〕

- ・社外取締役との意見交換会等の情報提供のさらなる充実
- ・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、さらなる機能向上に努めてまいります。

## ⑤ 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、個人情報保護法制への対応はもちろんのこと、各国で整備が進められる未成年者保護などの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。

今後も、外部アドバイザリー組織であるセキュリティ監督委員会の助言等を踏まえ、継続的なシステムの運営・監視や非常時対応の体制維持および強化を図ってまいります。



## ⑥ 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、取締役会において、当該全株式の売却について決定のうえ各社と合意しており、今後、適宜売却を実施してまいります。

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

## 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 (2022年3月31日)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	107,262	102,116
受取手形	528	116
売掛金	7,404	24,981
商品及び製品	1,378	1,440
仕掛品	819	1,006
原材料及び貯蔵品	198	454
ゲームソフト仕掛品	31,192	38,510
その他	2,536	2,776
貸倒引当金	△8	△1
流動資産合計	151,312	171,402
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,485	10,423
機械装置及び運搬具（純額）	24	21
工具、器具及び備品（純額）	1,977	1,715
アミューズメント施設機器（純額）	2,213	2,973
土地	5,235	8,953
リース資産（純額）	1,112	1,399
建設仮勘定	157	475
その他（純額）	—	1,982
有形固定資産合計	21,206	27,945
無形固定資産	1,747	1,630
投資その他の資産		
投資有価証券	637	735
破産更生債権等	12	12
差入保証金	4,266	4,593
繰延税金資産	7,389	9,849
その他	819	1,219
貸倒引当金	△25	△22
投資その他の資産合計	13,099	16,387
固定資産合計	36,053	45,963
資産合計	187,365	217,365

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,325	3,357
電子記録債務	1,276	2,172
短期借入金	—	3,591
1年内返済予定の長期借入金	626	3,626
リース債務	501	919
未払法人税等	6,010	12,145
賞与引当金	4,014	5,727
繰延収益	8,932	5,455
その他	7,055	9,048
流動負債合計	30,742	46,043
固定負債		
長期借入金	4,252	626
リース債務	718	2,992
繰延税金負債	20	0
退職給付に係る負債	3,802	4,139
株式給付引当金	—	1,018
資産除去債務	718	885
その他	634	529
固定負債合計	10,147	10,193
負債合計	40,890	56,236
<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	30,259
利益剰余金	117,661	143,519
自己株式	△27,464	△50,037
株主資本合計	144,765	156,979
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	100	102
為替換算調整勘定	1,889	4,332
退職給付に係る調整累計額	△279	△285
その他の包括利益累計額合計	1,710	4,149
純資産合計	146,475	161,129
負債純資産合計	187,365	217,365

## (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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
売上高	110,054	125,930
売上原価	48,736	52,110
売上総利益	61,317	73,819
販売費及び一般管理費	18,408	23,006
営業利益	42,909	50,812
営業外収益		
受取利息	40	396
受取配当金	20	24
為替差益	716	314
関係会社整理益	761	—
その他	320	128
営業外収益合計	1,859	864
営業外費用		
支払利息	49	44
割増退職金	197	—
訴訟関連費用	92	71
自己株式取得費用	—	25
その他	101	165
営業外費用合計	439	307
経常利益	44,330	51,369
特別損失		
固定資産除売却損	8	35
減損損失	—	190
特別損失合計	8	225
税金等調整前当期純利益	44,322	51,143
法人税、住民税及び事業税	10,987	16,895
法人税等調整額	780	△2,488
法人税等合計	11,768	14,406
当期純利益	32,553	36,737
親会社株主に帰属する当期純利益	32,553	36,737

## 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
当期純利益	32,553	36,737
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	43	1
為替換算調整勘定	1,900	2,442
退職給付に係る調整額	△60	△5
その他の包括利益合計	1,883	2,439
包括利益	34,437	39,176
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	34,437	39,176
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 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



当連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023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	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				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	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

## (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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023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	44,322	51,143
減価償却費	3,385	3,438
減損損失	—	190
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△36	△9
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△68	1,690
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	247	328
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	—	1,020
受取利息及び受取配当金	△61	△420
支払利息	49	44
為替差損益 (△は益)	△265	△477
固定資産除売却損益 (△は益)	8	35
売上債権の増減額 (△は増加)	17,208	△17,155
棚卸資産の増減額 (△は増加)	1,383	△500
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△6,744	△7,320
仕入債務の増減額 (△は減少)	△180	1,869
繰延収益の増減額 (△は減少)	2,008	△3,729
その他	△3,160	2,104
小計	58,094	32,252
利息及び配当金の受取額	58	277
利息の支払額	△49	△41
法人税等の支払額	△11,155	△10,698
営業活動によるキャッシュ・フロー	46,947	21,789
<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	△21,297	△25,302
定期預金の払戻による収入	17,980	25,441
有形固定資産の取得による支出	△2,950	△7,103
有形固定資産の売却による収入	2	4
無形固定資産の取得による支出	△1,117	△312
投資有価証券の取得による支出	△16	△17
その他の支出	△240	△427
その他の収入	213	37
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,426	△7,679
<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 (△は減少)	—	3,591
長期借入金の返済による支出	△727	△626
リース債務の返済による支出	△504	△935
自己株式の取得による支出	△2	△13,645
配当金の支払額	△8,745	△10,868
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,980	△22,485
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,050	2,209
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	31,592	△6,165
現金及び現金同等物の期首残高	64,043	95,635
現金及び現金同等物の期末残高	95,635	89,470

## (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)

(ASU第2016-02号「リース」の適用)

米国会計基準を適用している在外子会社において、ASU第2016-02号「リース」(2016年2月25日。以下「ASU第2016-02号」という。)を当連結会計年度の期首より適用しております。

ASU第2016-02号の適用により、借手のリースは、原則としてすべてのリースについて資産および負債を認識しております。当該会計基準の適用にあたっては、経過措置として認められている当該会計基準の適用による累積的影響を適用開始日に認識する方法を採用しております。

この結果、当連結会計年度における連結貸借対照表は、有形固定資産の「その他(純額)」が1,780百万円増加し、流動負債の「リース債務」が231百万円および固定負債の「リース債務」が1,526百万円増加しております。

なお、この変更による当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

(表示方法の変更)

(連結損益計算書)

開発部門の利益貢献に応じて分配される変動型の利益配分賞与につきまして、これまで「販売費及び一般管理費」として処理をしておりましたが、当連結会計年度の期首より「売上原価」として表示区分を変更することといたしました。

この変更は、当連結会計年度における当社の報酬制度の改定に伴い、損益管理区分の見直しを行い、事業の実態をより適切に反映するために実施したものであります。

当該変更により前連結会計年度の売上原価は1,693百万円増加し、売上総利益、販売費及び一般管理費はそれぞれ同額減少いたしました。営業利益に与える影響はありません。

(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 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。

当連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023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	98,158	15,609	7,801	121,569	4,360	125,930	—	125,930
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	98,158	15,609	7,801	121,569	4,360	125,930	—	125,930
セグメント損益	53,504	1,227	3,433	58,166	1,433	59,599	△8,787	50,812
セグメント資産	83,054	9,879	8,913	101,847	2,253	104,100	113,264	217,365
その他の項目								
減価償却費	1,114	1,258	66	2,438	71	2,510	928	3,438
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	2,170	2,287	48	4,506	30	4,537	5,086	9,624

(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△8,787百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△8,787百万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113,264百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産113,264百万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5,086百万円は、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ASU第2016-02号「リース」(2016年2月25日)を適用しております。この結果、「デジタルコンテンツ事業」のセグメント資産が1,780百万円増加しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
1株当たり純資産額	686.07円	770.54円
1株当たり当期純利益	152.48円	174.73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. 会計方針の変更に記載のとおり、ASU第2016-02号「リース」(2016年2月25日)を適用しております。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。

3. 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 (2022年3月31日)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
純資産の部の合計額	(百万円)	146,475	161,129
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)	146,475	161,129
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	209,112

4. 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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	32,553	36,737
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)	32,553	36,737
普通株式の期中平均株式数	(千株)	213,499	210,253

5. 株主資本において自己株式として計上されている「株式付与ESOP信託口」に残存する当社株式は、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式数から控除する自己株式数に含めており、また、1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております。  
1株当たり純資産額の算定上、控除した当該自己株式の期末株式数は、当連結会計年度3,999,460株であり、1株当たり当期純利益の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は、当連結会計年度3,156,067株であります。

(追加情報)

(株式付与ESOP信託)

当社は、2022年6月に、当社正社員（国内非居住者を除く。以下「対象従業員」といいます。）に対し、従業員インセンティブ・プラン「株式付与ESOP信託」（以下「本制度」といいます。）を導入しております。

(1) 取引の概要

当社は、当社従業員の業績向上に対する貢献意欲や士気を一層高めることを目的として、本制度を導入いたしました。

本制度では、株式付与ESOP (Employee Stock Ownership Plan) 信託（以下「ESOP信託」といいます。）と称される仕組みを採用しました。ESOP信託とは、米国のESOP制度を参考にした従業員インセンティブ・プランであり、ESOP信託が取得した当社株式を、予め定める株式報酬規程に基づき、一定の要件を充足する対象従業員に交付するものです。なお、ESOP信託が取得する当社株式の取得資金は全額当社が拠出するため、対象従業員の負担はありません。

ESOP信託の導入により、対象従業員は当社株式の株価上昇による経済的な利益を収受することができるため、株価を意識した対象従業員の業務遂行を促すとともに、対象従業員の勤労意欲を高める効果が期待できます。

また、ESOP信託の信託財産に属する当社株式に係る議決権行使は、受益者候補である対象従業員の意思が反映される仕組みであり、対象従業員の経営参画を促す企業価値向上プランとして有効です。

(2) 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額（付随費用の金額を除く。）により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額および株式数は、当連結会計年度末において、13,818百万円、3,999,460株であります。