



2024年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年7月26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
四半期報告書提出予定日 2023年7月28日 配当支払開始予定日 —
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
四半期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. 2024年3月期第1四半期の連結業績(2023年4月1日～2023年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、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四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期第1四半期	43,858	73.8	24,047	99.4	25,865	102.0	18,163	101.6
2023年3月期第1四半期	25,232	△47.9	12,061	△48.9	12,803	△46.4	9,007	△48.1

(注) 包括利益 2024年3月期第1四半期 21,566百万円(80.3%) 2023年3月期第1四半期 11,963百万円(△31.3%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
2024年3月期第1四半期	円 銭 86.86	円 銭 —
2023年3月期第1四半期	42.19	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2024年3月期第1四半期	百万円 216,021	百万円 174,176	% 80.6
2023年3月期	217,365	161,129	74.1

(参考) 自己資本 2024年3月期第1四半期 174,176百万円 2023年3月期 161,129百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
2023年3月期	円 銭 —	円 銭 23.00	円 銭 —	円 銭 40.00	円 銭 63.00
2024年3月期	—	—	—	—	—
2024年3月期(予想)	—	27.00	—	27.00	54.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

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. 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) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
新規 ー社(社名)ー、除外 ー社(社名)ー
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
(注) 詳細は、添付資料9ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。
- (3) 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 : 無
 - 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

(4) 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)	2024年3月期1Q	266,505,623株	2023年3月期	266,505,623株
② 期末自己株式数	2024年3月期1Q	57,391,876株	2023年3月期	57,393,546株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年3月期1Q	209,113,059株	2023年3月期1Q	213,499,146株

(注) 期末自己株式数および期中平均株式数(四半期累計)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。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	9
(追加情報)	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期におきましては、さらなる進化と拡大を続けるグローバル市場に対応するため、デジタル販売の継続的な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、人事組織の強化や「クリエイティブスタジオ」の新設、パートナーシップ制度の導入、福利厚生制度の拡充など職場環境のさらなる改善等を実施し、企業価値の向上を図ってまいりました。

このような経営戦略のもと、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、当第1四半期におけるデジタルコンテンツ事業の販売本数は、1,350万本と前年同期1,170万本を上回り、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スポーツとの連携によるIPの持つブランド力の向上に努めました。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グループの人気IP活用等によるリピート販売などの施策により、収益の向上を図りました。

この結果、当第1四半期の売上高は438億58百万円（前年同期比73.8%増）、営業利益は240億47百万円（前年同期比99.4%増）、経常利益は258億65百万円（前年同期比102.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は181億63百万円（前年同期比101.6%増）となりました。

なお、当社はステークホルダーの皆様からのご支援等により、6月に創業40周年を迎えました。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」の開設に加え、引き続き様々な施策を講じてまいります。

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、当社グループのeスポーツ展開をリード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）を6月に発売しました。本作は、シリーズを受け継いだ正統進化と対戦格闘ゲームの枠を超えた新たな「ストリートファイター」として、シングルプレイを強化した新モード「ワールドツアー」や全世界のプレイヤーとコミュニケーションやバトルが楽しめる「バトルハブ」、初心者から熟練者まで各々に合わせてプレイできる操作方法の導入など様々な施策を講じ、グローバルに幅広く支持されました。その結果、197万本を販売し好調な滑り出しを見せるとともに、業績向上に大きく貢献しました。

また、4月に発売した『ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション Vol.1・Vol.2』（Nintendo Switch、プレイステーション 4、パソコン用）も、安定した人気により132万本を販売しました。

さらに、リピートタイトルにおいては、3月発売の『バイオハザード RE:4』が累計販売本数495万本となり、リピート販売拡大に大きく寄与しました。加えて、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を図るとともに価格施策等を行い、『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード RE:2』など、シリーズタイトルを中心に販売しました。その結果、リピートタイトルの販売本数が980万本と前年同期900万本を上回り、収益を押し上げました。

この結果、売上高は378億75百万円（前年同期比90.7%増）、営業利益は246億79百万円（前年同期比96.8%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5類への移行による経済活動の正常化が進んだ状況下、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ました。

当第1四半期において、4月に子供向け遊具施設の「キッズパネット 静岡店」および6月に体験型施設の「クレイジーパネット イオンモール新居浜店」（愛媛県）をオープンしましたので、施設数は47店舗となっております。

この結果、売上高は41億17百万円（前年同期比25.3%増）、営業利益は3億75百万円（前年同期比101.7%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、市場がスマートパチスロのけん引により好調に転じた環境下、昨年8月発売の『新鬼武者2』および今年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、市場からの高評価による長期稼働を受け、リピート販売が好調に推移しました。

この結果、売上高は8億98百万円（前年同期比38.2%増）、営業利益は6億78百万円（前年同期比150.5%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、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を活用した映像化や新規タイトル等のキャラクターグッズ展開などに注力しました。

また、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図り、6月にシンガポールで開催された「オリンピックeスポーツウィーク2023」において、『ストリートファイター6』のエキシビジョンマッチが実施されるなど、今後の展開に弾みをつけました。

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9億68百万円（前年同期比32.6%減）、営業利益は4億94百万円（前年同期比39.6%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ13億44百万円減少し、2,160億21百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」65億7百万円、「ゲームソフト仕掛品」13億8百万円、リース資産の増加等により「有形固定資産その他（純額）」12億50百万円および前払費用の増加等により「流動資産その他」12億46百万円であり、主な減少は、「売掛金」84億30百万円および繰延税金資産の減少等により「投資その他の資産その他」34億79百万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143億92百万円減少し、418億44百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」80億48百万円、「繰延収益」38億53百万円および「賞与引当金」21億49百万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130億47百万円増加し、1,741億76百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」181億63百万円および「為替換算調整勘定」31億96百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」85億24百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2024年3月期の連結業績予想につきましては、2023年5月10日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	102,116	108,624
受取手形	116	247
売掛金	24,981	16,550
商品及び製品	1,440	1,654
仕掛品	1,006	948
原材料及び貯蔵品	454	371
ゲームソフト仕掛品	38,510	39,819
その他	2,776	4,022
貸倒引当金	△1	△2
流動資産合計	171,402	172,236
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,423	10,565
その他（純額）	17,522	18,773
有形固定資産合計	27,945	29,338
無形固定資産		
投資その他の資産	1,630	1,538
その他	16,409	12,930
貸倒引当金	△22	△22
投資その他の資産合計	16,387	12,907
固定資産合計	45,963	43,784
資産合計	217,365	216,021
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,357	2,348
電子記録債務	2,172	1,503
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	3,626	3,626
未払法人税等	12,145	4,096
賞与引当金	5,727	3,577
繰延収益	5,455	1,601
その他	9,968	9,896
流動負債合計	46,043	30,241
固定負債		
長期借入金	626	626
退職給付に係る負債	4,139	4,203
株式給付引当金	1,018	1,290
その他	4,408	5,483
固定負債合計	10,193	11,603
負債合計	56,236	41,844

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	30,259	30,259
利益剰余金	143,519	153,157
自己株式	△50,037	△50,032
株主資本合計	156,979	166,624
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	102	298
為替換算調整勘定	4,332	7,528
退職給付に係る調整累計額	△285	△274
その他の包括利益累計額合計	4,149	7,552
純資産合計	161,129	174,176
負債純資産合計	217,365	216,021

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	25,232	43,858
売上原価	8,793	13,587
売上総利益	16,439	30,271
販売費及び一般管理費	4,378	6,224
営業利益	12,061	24,047
営業外収益		
受取利息	16	201
受取配当金	11	12
為替差益	727	1,630
その他	17	25
営業外収益合計	773	1,870
営業外費用		
支払利息	10	15
その他	21	37
営業外費用合計	31	52
経常利益	12,803	25,865
特別利益		
固定資産売却益	1	1
特別利益合計	1	1
特別損失		
固定資産除売却損	—	0
特別損失合計	—	0
税金等調整前四半期純利益	12,805	25,866
法人税、住民税及び事業税	3,091	4,089
法人税等調整額	706	3,613
法人税等合計	3,797	7,703
四半期純利益	9,007	18,163
親会社株主に帰属する四半期純利益	9,007	18,163

四半期連結包括利益計算書
第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益	9,007	18,163
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△11	196
為替換算調整勘定	2,996	3,196
退職給付に係る調整額	△30	10
その他の包括利益合計	2,955	3,403
四半期包括利益	11,963	21,566
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	11,963	21,566
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	12,805	25,866
減価償却費	774	900
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△5	0
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△849	△2,164
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	261	277
受取利息及び受取配当金	△28	△214
支払利息	10	15
為替差損益 (△は益)	△721	△665
固定資産除売却損益 (△は益)	△1	△1
売上債権の増減額 (△は増加)	△10,178	8,433
棚卸資産の増減額 (△は増加)	171	△50
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△4,693	△1,293
仕入債務の増減額 (△は減少)	△1,110	△1,830
繰延収益の増減額 (△は減少)	3,840	△3,934
その他	△642	△1,237
小計	△366	24,103
利息及び配当金の受取額	28	260
利息の支払額	△6	△12
法人税等の支払額	△5,177	△11,371
営業活動によるキャッシュ・フロー	△5,522	12,979
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△8,333	△8,945
定期預金の払戻による収入	8,333	8,945
有形固定資産の取得による支出	△1,281	△1,644
有形固定資産の売却による収入	4	1
無形固定資産の取得による支出	△88	△163
その他	1	△26
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,363	△1,833
財務活動によるキャッシュ・フロー		
自己株式の取得による支出	△0	—
配当金の支払額	△5,978	△8,524
その他	△248	△253
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,226	△8,778
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,591	2,902
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△10,521	5,270
現金及び現金同等物の期首残高	95,635	89,470
現金及び現金同等物の四半期末残高	85,114	94,741

(4) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

連結子会社の税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結損益計算書計上額(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	19,860	3,286	649	23,797	1,435	25,232	—	25,232
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	19,860	3,286	649	23,797	1,435	25,232	—	25,232
セグメント損益	12,541	186	270	12,998	818	13,817	△1,755	12,061

(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. セグメント損益の調整額△1,755百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,755百万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。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結損益計算書計上額(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	37,875	4,117	898	42,890	968	43,858	—	43,858
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	37,875	4,117	898	42,890	968	43,858	—	43,858
セグメント損益	24,679	375	678	25,733	494	26,228	△2,181	24,047

(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. セグメント損益の調整額△2,181百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,181百万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。

3. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(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、前連結会計年度末において13,818百万円、3,999,460株、当第1四半期連結会計期間末において13,812百万円、3,997,790株であります。