

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

回次	第39期	第40期	第41期	第42期	第43期
決算年月	2018年3月	2019年3月	2020年3月	2021年3月	2022年3月
売上高 (百万円)	94,515	100,031	81,591	95,308	110,054
経常利益 (百万円)	15,254	18,194	22,957	34,845	44,330
親会社株主に帰属する 当期純利益 (百万円)	10,937	12,551	15,949	24,923	32,553
包括利益 (百万円)	10,389	12,888	15,257	26,400	34,437
純資産額 (百万円)	85,421	88,749	99,735	120,794	146,475
総資産額 (百万円)	124,829	123,407	143,466	163,712	187,365
1株当たり純資産額 (円)	390.09	415.68	467.14	565.78	686.07
1株当たり当期純利益 (円)	49.95	57.73	74.70	116.74	152.48
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益 (円)	—	—	—	—	—
自己資本比率 (%)	68.4	71.9	69.5	73.8	78.2
自己資本利益率 (%)	13.4	14.4	16.9	22.6	24.4
株価収益率 (倍)	23.0	21.5	22.7	30.8	19.5
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	34,721	19,847	22,279	14,625	46,947
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△2,847	△2,261	△8,437	△4,233	△7,426
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△9,577	△11,443	△6,351	△6,965	△9,980
現金及び現金同等物 の期末残高 (百万円)	46,539	53,004	59,672	64,043	95,635
従業員数 (名) 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕	2,952 〔591〕	2,832 〔597〕	2,988 〔612〕	3,152 〔605〕	3,206 〔648〕

- (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. 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。第39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. 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。第39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。
4. 「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)等を第43期の期首から適用しており、当連結会計年度に係る主要な経営指標等については、当該会計基準等を適用した後の指標等となっております。

(2) 提出会社の経営指標等

回次		第39期	第40期	第41期	第42期	第43期
決算年月		2018年3月	2019年3月	2020年3月	2021年3月	2022年3月
売上高	(百万円)	73,237	77,049	68,206	83,585	101,628
経常利益	(百万円)	15,237	18,381	18,820	31,298	40,864
当期純利益	(百万円)	11,860	17,304	16,947	22,949	29,289
資本金	(百万円)	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239
発行済株式総数	(千株)	67,723	135,446	135,446	135,446	270,892
純資産額	(百万円)	74,152	81,784	94,326	112,098	132,675
総資産額	(百万円)	105,309	121,105	149,533	171,736	193,854
1株当たり純資産額	(円)	338.63	383.06	441.81	525.05	621.43
1株当たり配当額 (1株当たり中間配当額)	(円)	60.00 (25.00)	35.00 (15.00)	45.00 (20.00)	71.00 (25.00)	46.00 (18.00)
1株当たり当期純利益	(円)	54.16	79.59	79.38	107.49	137.19
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	(円)	—	—	—	—	—
自己資本比率	(%)	70.4	67.5	63.1	65.3	68.4
自己資本利益率	(%)	17.0	22.2	19.2	22.2	23.9
株価収益率	(倍)	21.2	15.6	21.4	33.4	21.6
配当性向	(%)	27.7	22.0	28.3	66.1	33.5
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕	(名)	2,426 〔580〕	2,530 〔592〕	2,688 〔607〕	2,841 〔599〕	2,904 〔646〕
株主総利回り (比較指標： 配当込みTOPIX)	(%)	214.6 (115.9)	234.5 (110.0)	322.4 (99.6)	679.0 (141.5)	572.0 (144.3)
最高株価	(円)	5,170 ※2,503	3,045	3,565	7,570 □3,780	3,800
最低株価	(円)	2,107 ※2,240	1,903	2,032	3,210 □3,520	2,421

- (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. 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。第39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. 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。第39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。
4. 「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)等を第43期の期首から適用しており、当事業年度に係る主要な経営指標等については、当該会計基準等を適用した後の指標等となっております。
5. 株価は、株式会社東京証券取引所市場第一部におけるものであります。
6. ※印は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で行った株式分割による権利落ち後の株価であります。
7. □印は、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で行った株式分割による権利落ち後の株価であります。

2 【沿革】

当社は、1979年5月に電子応用のゲーム機器の開発および販売を目的として設立されましたが、その後1983年6月に販売会社として子会社(旧)株式会社カプコンを設立し、それ以降当社はゲーム用ソフトの開発を主たる業務としてまいりました。しかし、その後開発と販売の一体化による経営の合理化のため、1989年1月1日付にて(旧)株式会社カプコンを吸収合併し、同時に商号をサンビ株式会社から株式会社カプコンに変更し、今日に至っております。

以下は被合併会社である(旧)株式会社カプコンを含めて、企業集団に係る経緯を記載しております。

年月	概要
1979年5月	電子応用のゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。
1981年5月	子会社日本カプセルコンピュータ株式会社設立。
1981年9月	サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。
1983年6月	販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。
1983年7月	開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」製造・販売。
1983年10月	東京都新宿区に東京支店設置。
1984年5月	業務用テレビゲーム開発・販売。
1985年8月	米国にCAPCOM U. S. A., INC. 設立。
1985年12月	家庭用ゲームソフト開発・販売。
1989年1月	サンビ株式会社が(旧)株式会社カプコンを吸収合併。商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区(現 大阪市中央区)に移転。
1990年10月	株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。
1991年2月	株式会社ユニカ(1991年12月株式会社カプトロンに商号変更)を買収し、子会社とする。
1993年7月	香港にCAPCOM ASIA CO., LTD. を設立。
1993年10月	株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。
1994年5月	上野事業所竣工。
1994年7月	本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。
1995年6月	米国にCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. およびCAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. (2003年5月CAPCOM STUDIO 8, INC. に商号変更)を設立。
1997年4月	株式会社フラグシップを設立。
1999年9月	大阪証券取引所市場第一部に指定替え。
2000年10月	株式を東京証券取引所市場第一部に上場。
2002年11月	英国にCE EUROPE LTD. を設立。
2003年2月	ドイツにCEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH(2012年11月CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbHに商号変更)を設立。
2006年10月	株式会社ダレットを設立。
2007年3月	CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. がCAPCOM STUDIO 8, INC. を吸収合併。
2007年6月	当社が株式会社フラグシップを吸収合併。
2008年5月	株式会社ケーツの株式を取得し、子会社とする。
2008年7月	フランスにCAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SASを設立。
2008年11月	株式会社エンターライズの株式を取得し、子会社とする。
2011年3月	当社が株式会社ダレットを吸収合併。
2011年4月	株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン(2016年4月株式会社カプコン・モバイルに商号変更)を設立。
2011年11月	CAPCOM U. S. A., INC. がCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. を吸収合併。
2012年10月	台湾にCAPCOM TAIWAN CO., LTD. を設立。
2017年9月	当社が株式会社カプコン・モバイルを吸収合併。
2018年4月	当社が株式会社カプトロンを吸収合併。 株式会社カプコン管財サービスを設立。
2018年11月	CAPCOM MEDIA VENTURES, INC. を設立。
2020年4月	株式会社アデリオンおよびシンガポールにCAPCOM SINGAPORE PTE. LTD. を設立。 CAPCOM U. S. A., INC. がCAPCOM MEDIA VENTURES, INC. を吸収合併。

(注) 2022年4月4日に東京証券取引所の市場区分の見直しにより市場第一部からプライム市場へ移行しております。

3 【事業の内容】

当社および当社の関係会社（当社、子会社11社および関連会社1社により構成）は、デジタルコンテンツ事業、アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業等を展開しております。

当社および当社の関係会社の事業に係る位置付けおよびセグメントとの関連は、次のとおりであります。なお、以下に示す区分は、セグメントと同一の区分であります。

（デジタルコンテンツ事業）

当事業においては、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。

〔主な関係会社〕

（開発）株式会社カプコン、CAPCOM TAIWAN CO., LTD.、株式会社ケーツー

（販売）株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A., INC.、CE EUROPE LTD.、CAPCOM TAIWAN CO., LTD.、

CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS、CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH、CAPCOM SINGAPORE PTE. LTD.

（アミューズメント施設事業）

当事業においては、ゲーム機等を設置した店舗の運営をしております。

〔主な関係会社〕 株式会社カプコン

（アミューズメント機器事業）

当事業においては、店舗運営業者等に販売する遊技機等の開発・製造・販売をしております。

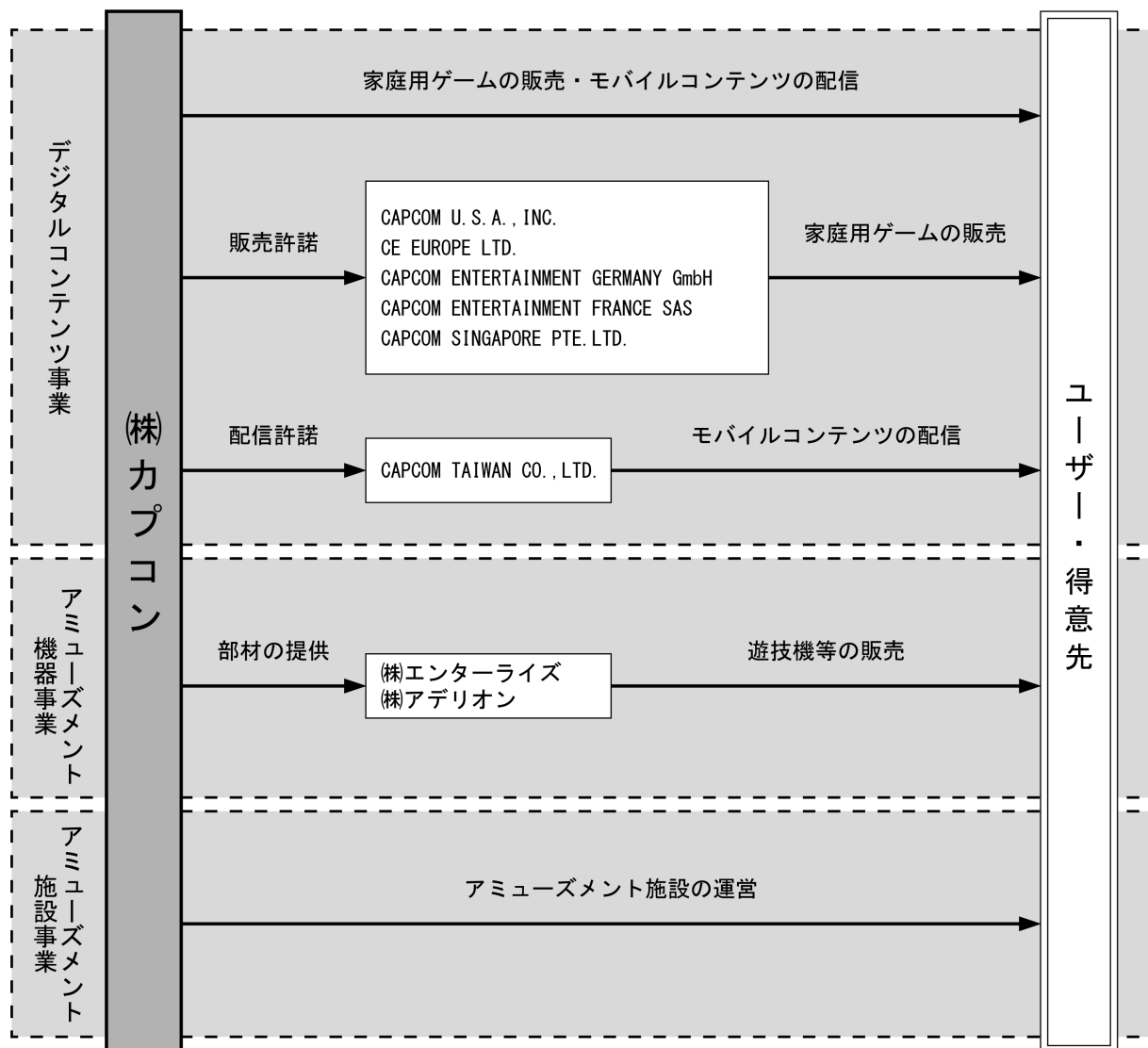
〔主な関係会社〕 株式会社カプコン、株式会社エンターライズ、株式会社アデリオン

（その他事業）

キャラクター関連のライセンス事業等を行っております。

〔主な関係会社〕 株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A., INC.、CE EUROPE LTD.、CAPCOM SINGAPORE PTE. LTD.

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



(注) 上記に記載の当社以外の全ての会社は、連結子会社であります。

4 【関係会社の状況】

名称	住所	資本金 (百万円)	主要な事業 の内容	議決権の所有 (又は被所有) 割合(%)	関係内容
(連結子会社)					
株式会社ケーター	大阪市中央区	3	デジタルコンテンツ 事業	100.0	役員の兼任2名
株式会社エンターライズ	東京都台東区	30	アミューズメント機 器事業	100.0	役員の兼任3名
株式会社カプコン管財サー ビス	大阪市中央区	30	全社(共通)	100.0	役員の兼任2名
株式会社アデリオン	東京都台東区	80	アミューズメント機 器事業	100.0 (100.0)	役員の兼任3名
CAPCOM U. S. A., INC. (注)2	米国 カリフォルニア州サ ンフランシスコ市	千USドル 159,949	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任5名
CAPCOM ASIA CO., LTD.	香港 九龍	千香港ドル 21,500	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0 (100.0)	役員の兼任2名
CE EUROPE LTD.	英国 ロンドン市	千英ポンド 1,000	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	欧州地域における当社製品の販売 役員の兼任5名
CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH	ドイツ ハンブルク市	千ユーロ 25	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	ドイツおよびその周辺諸国にお ける当社製品の販売
CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS	フランス サンジェルマン・ア ン・レー市	千ユーロ 37	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	フランスおよびその周辺諸国にお ける当社製品の販売
CAPCOM TAIWAN CO., LTD.	台湾 台北市	百万台湾元 80	デジタルコンテンツ 事業	100.0	—————
CAPCOM SINGAPORE PTE. LTD.	シンガポール	千シンガポ ールドル29,870	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任2名
(持分法適用関連会社)					
STREET FIGHTER FILM, LLC	米国 カリフォルニア州バ ーバンク市	千USドル 10,000	その他事業	50.0	—————

- (注) 1. 「主要な事業の内容」欄には、セグメント情報に記載された名称を記載しております。
2. 特定子会社であります。
3. 有価証券届出書または有価証券報告書を提出している会社はありません。
4. 議決権の所有割合の()内の数字は、間接所有する割合であります。
5. BEELINE INTERACTIVE, INC. は、2021年10月に清算により消滅いたしました。

5 【従業員の状態】

(1) 連結会社の状態

2022年3月31日現在

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	2,625 (168)
アミューズメント施設事業	173 (437)
アミューズメント機器事業	140 (2)
その他事業	62 (2)
全社(共通)	206 (39)
合計	3,206 (648)

- (注) 1. 従業員数は、就業人員数であります。
 2. 従業員数欄の()は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。
 3. 臨時従業員には、アルバイト、パートタイマーおよび嘱託契約の従業員を含み、派遣社員を除いております。

(2) 提出会社の状態

2022年3月31日現在

従業員数(名)	平均年齢(歳)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
2,904 (646)	37.3	10.7	7,127

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	2,396 (167)
アミューズメント施設事業	173 (437)
アミューズメント機器事業	121 (2)
その他事業	45 (2)
全社(共通)	169 (38)
合計	2,904 (646)

- (注) 1. 従業員数は、就業人員数であります。
 2. 従業員数欄の()は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。
 3. 臨時従業員には、アルバイト、パートタイマーおよび嘱託契約の従業員を含み、派遣社員を除いております。
 4. 平均年間給与は、賞与および基準外賃金を含んでおります。

(3) 労働組合の状態

当社には、労働組合は存在いたしません。