

1. 企業集団の現況に関する事項

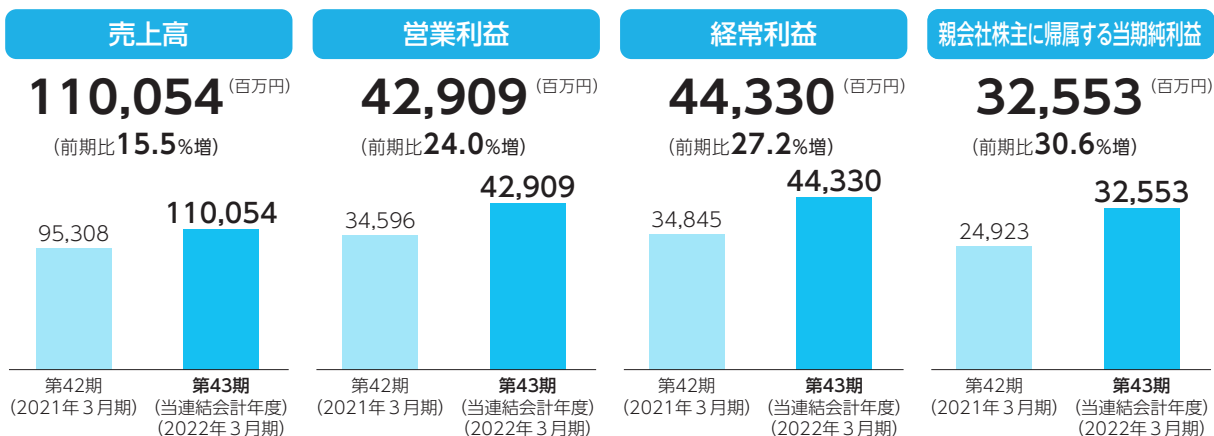
(1) 事業の経過およびその成果

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、「遊文化をクリエイティブする感性開発企業」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。



事業別の状況



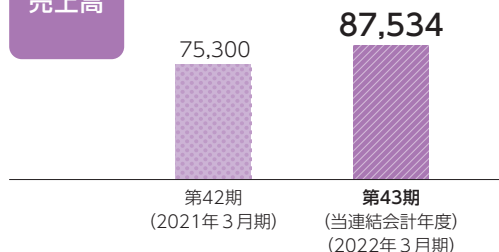
デジタルコンテンツ事業



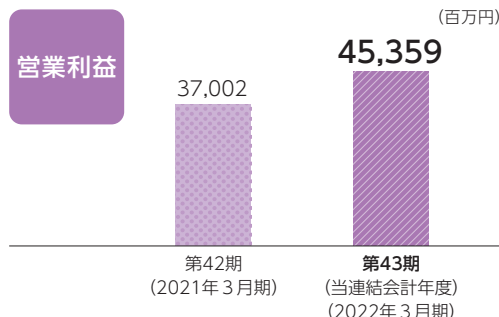
当事業におきましては、シリーズ最新作『バイオハザード ヴィレッジ』(プレイステーション 5、プレイステーション 4、Xbox Series X|S、Xbox One、パソコン用) が全世界で610万本を販売したほか、「モンスターハンター」シリーズのRPG作品『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』(Nintendo Switch、パソコン用) も150万本を突破するなど順調に推移しました。また、前期に発売した『モンスターハンターライズ』(Nintendo Switch用) は、今年1月にパソコン向けに発売し、さらなるユーザー層の拡大

(百万円)

売上高



営業利益



『バイオハザード ヴィレッジ』

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。



『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』



『Devil May Cry: Peak of Combat』



アミューズメント施設事業

招集通知
株主総会

参考書類
株主総会

事業報告

連結計算書類

計算書類

監査報告書



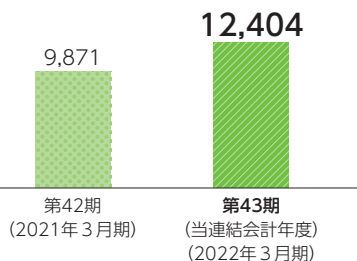
当事業におきましては、新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言の発動に伴い、一部店舗において休業および時短営業を余儀なくされましたが、解除以降は来店客数の回復に加え、既存店の効率的な運営と新業態での出店効果などにより、収益拡大を図りました。

当期は、「プラサカパソコン 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「クレイジーバナネット」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。

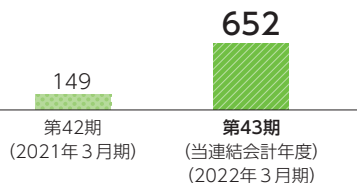
売上高

(百万円)



営業利益

(百万円)



「MIRAINO イオンモール白山店」(石川県)



アミューズメント機器事業

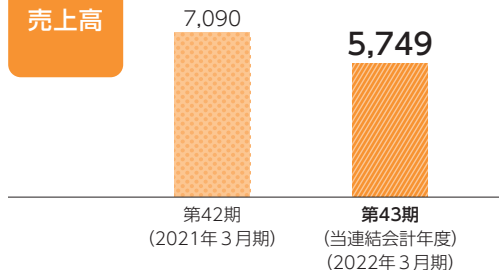


当事業におきましては、厳しい市場環境の中、『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』および『パチスロ デビル メイ クライ 5』が堅調に推移したほか、『百花繚乱 サムライガールズ』を投入し、収益の確保に努めました。また、前期に投入した『バイオハザード7 レジデント イービル』は、市場での長期稼働を受け、リピート販売が増加しました。

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。

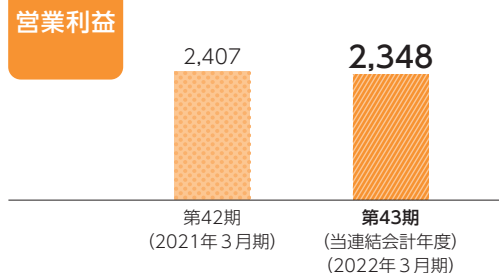
(百万円)

売上高



(百万円)

営業利益



『モンスターハンター：ワールド 黄金狩猟』



『パチスロ デビル メイ クライ 5』



その他事業

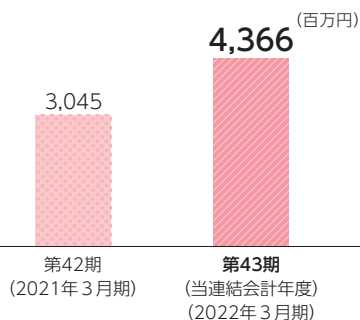


その他事業につきましては、当社タイトルのブランド価値向上に向け、Netflixにおいて主力IPを活用したCGアニメが全世界で独占配信されたほか、映画『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』が世界各国で公開されるなど、主力IPを活用した映像化やキャラクターグッズ展開などに引き続き注力しました。

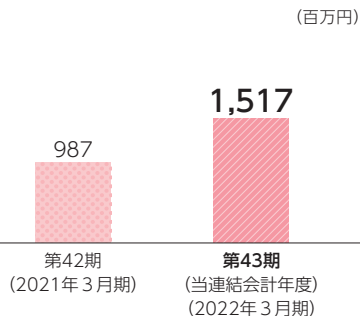
一方、eスポーツにおいては、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向け、「CAPCOM Pro Tour Online 2021」を世界19地域にオンラインで実施したほか、チームオーナー制を導入したリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2021」や、「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2021」を実施し、いずれも熱戦が繰り広げられました。

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。

売上高



営業利益



『バイオハザード：ウェルカム・トゥ・ラクーンシティ』

©2021 Constantin Film International GmbH and Davis Raccoon Films Inc.
All Rights Reserved.

(2) 設備投資の状況

当連結会計年度における設備投資は37億88百万円であり、主なものといたしましては、アミューズメント施設機器および事務の合理化への投資であります。

(3) 資金調達の状況

当連結会計年度は、増資および社債発行による調達は行っておりません。

(4) 対処すべき課題

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。

<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。

① 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ズ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。

② 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、退店2店舗を予定しております。

③ 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。

④ 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推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。

<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。

<情報セキュリティの強化への取り組み>

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。

<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推し進めており、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。

<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持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

<ESG、SDGsへの取組み>

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に1億円の支援金を付託いたしました。

[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 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

[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	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CO₂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。

[ご参考]

具体的な取組み内容については、当社ウェブサイトの「カプコンのESG」(<https://www.capcom.co.jp/ir/management/esg.html>)をご確認ください。

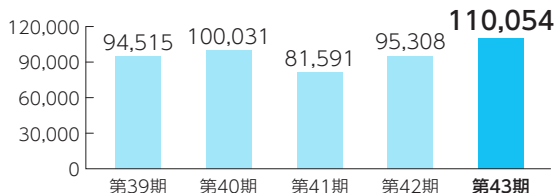
(5) 財産および損益の状況の推移

① 企業集団の財産および損益の状況

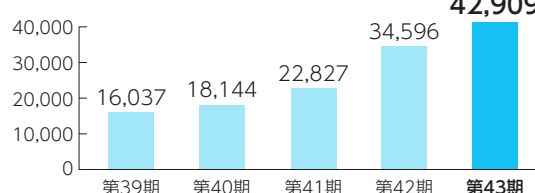
区 分	期 別	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (2020年3月期)	第 42 期 (2021年3月期)	第 43 期 (当連結会計年度 (2022年3月期))
売 上 高(百万円)		94,515	100,031	81,591	95,308	110,054
営 業 利 益(百万円)		16,037	18,144	22,827	34,596	42,909
経 常 利 益(百万円)		15,254	18,194	22,957	34,845	44,330
親会社株主に帰属する 当期純利益(百万円)		10,937	12,551	15,949	24,923	32,553
1株当たり当期純利益(円)		49.95	57.73	74.70	116.74	152.48
総 資 産(百万円)		124,829	123,407	143,466	163,712	187,365
純 資 産(百万円)		85,421	88,749	99,735	120,794	146,475
1株当たり純資産(円)		390.09	415.68	467.14	565.78	686.07
ROE[自己資本利益率](%)		13.4	14.4	16.9	22.6	24.4
DOE[純資産配当率](%)		4.0	4.3	5.1	6.9	7.3

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出してあります。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出してあります。
2. 当社は、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および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。このため、第39期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。
3. 「[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 平成30年2月16日)等を第40期の期首から適用しており、第39期に係る数値等については、当該会計基準等を遡って適用した後の数値等となっております。
4. 当連結会計年度より「[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)等を適用しており、第43期に係る数値等については、当該会計基準等を適用した後の数値を記載しております。

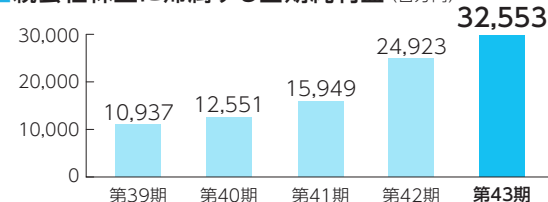
■ 売上高 (百万円)



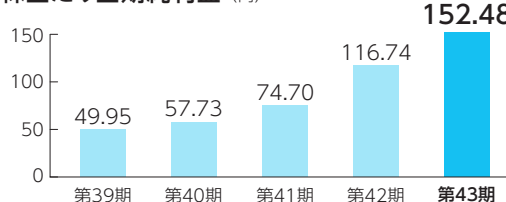
■ 営業利益 (百万円)



■ 親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)



■ 1株当たり当期純利益 (円)

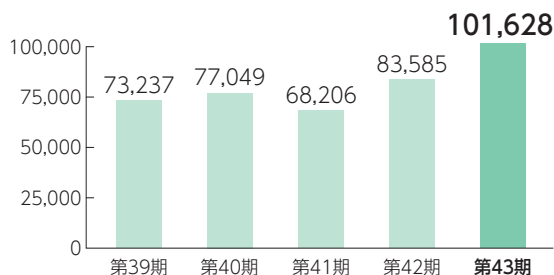


② 当社の財産および損益の状況

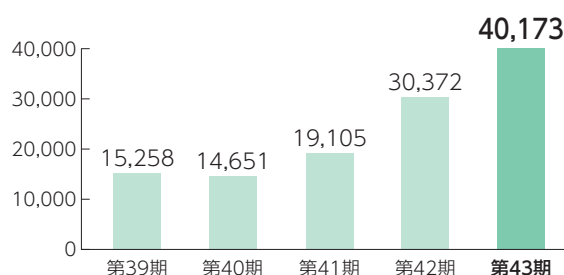
区 分 \ 期 別	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (2020年3月期)	第 42 期 (2021年3月期)	第 43 期 (当事業年度) (2022年3月期)
売 上 高(百万円)	73,237	77,049	68,206	83,585	101,628
営 業 利 益(百万円)	15,258	14,651	19,105	30,372	40,173
経 常 利 益(百万円)	15,237	18,381	18,820	31,298	40,864
当 期 純 利 益(百万円)	11,860	17,304	16,947	22,949	29,289
1 株 当 た り 当 期 純 利 益(円)	54.16	79.59	79.38	107.49	137.19
総 資 産(百万円)	105,309	121,105	149,533	171,736	193,854
純 資 産(百万円)	74,152	81,784	94,326	112,098	132,675
1 株 当 た り 純 資 産(円)	338.63	383.06	441.81	525.05	621.43

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出しております。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出しております。
2. 当社は、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および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。このため、第39期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。

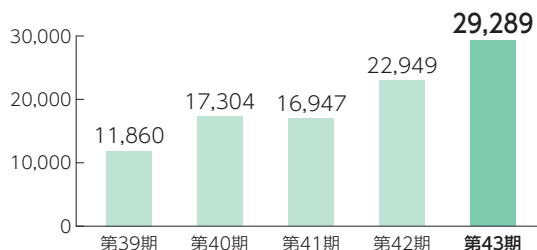
■ 売上高 (百万円)



■ 営業利益 (百万円)



■ 当期純利益 (百万円)



■ 1株当たり当期純利益 (円)

