



2020年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年5月8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 <http://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 2020年6月17日 配当支払開始予定日 2020年6月18日
 有価証券報告書提出予定日 2020年6月18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. 2020年3月期の連結業績(2019年4月1日～2020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	%
2020年3月期	81,591	△18.4	22,827	25.8	22,957	26.2	15,949	27.1
2019年3月期	100,031	5.8	18,144	13.1	18,194	19.3	12,551	14.8
(注) 包括利益	2020年3月期 15,257百万円(18.4%)		2019年3月期 12,888百万円(24.1%)					

	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	%	%	%
2020年3月期	149.41	—	16.9	17.2	28.0
2019年3月期	115.45	—	14.4	14.7	18.1
(参考) 持分法投資損益	2020年3月期 一百万円		2019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
2020年3月期	143,466	99,735	69.5	934.28
2019年3月期	123,407	88,749	71.9	831.37
(参考) 自己資本	2020年3月期 99,735百万円		2019年3月期 88,749百万円	

(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
2020年3月期	22,279	△8,437	△6,351	59,672
2019年3月期	19,847	△2,261	△11,443	53,004

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			
2019年3月期	—	15.00	—	20.00	35.00	3,777	30.3	4.3
2020年3月期	—	20.00	—	25.00	45.00	4,803	30.1	5.1
2021年3月期(予想)	—	20.00	—	25.00	45.00		26.7	

(注) 2020年3月期の期末配当金については、本日(2020年5月8日)公表いたしました「2020年3月期剰余金の配当に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 2021年3月期の連結業績予想（2020年4月1日～2021年3月31日）

（％表示は対前期増減率）

通 期	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
	85,000	4.2	25,500	11.7	25,500	11.1	18,000	12.9	168	62

（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

（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）	2020年3月期	135,446,488株	2019年3月期	135,446,488株
② 期末自己株式数	2020年3月期	28,695,874株	2019年3月期	28,695,180株
③ 期中平均株式数	2020年3月期	106,751,088株	2019年3月期	108,716,271株

（参考）個別業績の概要

2020年3月期の個別業績（2019年4月1日～2020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	%
2020年3月期	68,206	△11.5	19,105	30.4	18,820	2.4	16,947	△2.1
2019年3月期	77,049	5.2	14,651	△4.0	18,381	20.6	17,304	45.9

	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
2020年3月期	158 76	—
2019年3月期	159 17	—

（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
2020年3月期	149,533	94,326	63.1	883 62
2019年3月期	121,105	81,784	67.5	766 12

（参考）自己資本 2020年3月期 94,326百万円 2019年3月期 81,784百万円

※ 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3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、2020年5月12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	3
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
3. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	11
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	16
(継続企業の前提に関する注記)	16
(会計方針の変更)	16
(セグメント情報等)	16
(1株当たり情報)	19

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ける当業界は、次世代通信規格「5G」の商用サービスが始まるなど、通信環境の進展を背景に米国のアップルが定額サービスの「アップルアーケード」をスタートしたことに加え、同じくグーグルもクラウド経由のゲーム配信サービスを開始するなど、大手IT企業の相次ぐ参入により、新たなうねりが出てまいりました。

このような状況のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発、販売に経営資源を集中するとともに、開発人員の増強や開発環境の整備など、開発体制の充実強化に努めてまいりました。こうした中、当期の主力タイトル「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が安定した人気に支えられ全世界で500万本を販売しました。加えて、大型のリピータイトルが海外を中心に人気を持続したほか、好採算のダウンロード販売が拡大したことにより収益向上に貢献しました。

また、マルチプラットフォーム展開を推し進めるため、サブスクリプションサービス型（定額制）の「アップルアーケード」向けに、新作タイトル「深世海 Into the Depths」の供給を開始いたしました。さらに、将来の成長が期待されるeスポーツビジネスを軌道に乗せるため、「ストリートファイターリーグ：Pro-JP operated by RAGE」を開催したほか、米国でも「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「CAPCOM CUP 2019」を実施するなど、新たな事業モデルの構築に向けて注力してまいりました。

この結果、売上高は、主な販売形態をパッケージ版からダウンロード版に転換したことなどもあって815億91百万円（前期比18.4%減）と減収になりました。一方、利益面につきましては、ダウンロード販売中心の「モンスターハンターワールド：アイスボーン」のヒットに加え、リピータイトルにおいても利幅が大きいデジタル販売比率の向上等により営業利益228億27百万円（前期比25.8%増）、経常利益229億57百万円（前期比26.2%増）、親会社株主に帰属する当期純利益159億49百万円（前期比27.1%増）となり、収益構造の見直しが奏功したことにより、前期に引き続きいずれも過去最高益を更新いたしました。

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、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が堅調に推移するとともに、採算性が高いダウンロード販売中心の事業展開により、収益アップのけん引役を果しました。また、昨年の「日本ゲーム大賞2019」において優秀賞を受賞した前期発売の「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）および同じく「デビル メイ クライ 5」（Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用）がユーザー層の拡大により続伸しました。さらに、前々期に発売した「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）も息が長い売行きを示したことにより、累計販売本数が1,500万本を達成するなど、リピー販売の健闘により利益を押し上げました。

この結果、売上高はデジタル販売比率の向上により599億42百万円（前期比27.8%減）となりましたが、営業利益につきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」やリピータイトルの寄与などにより241億61百万円（前期比3.6%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、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施など、地域密着型の集客展開により中高年齢者、訪日外国人等の新規顧客の獲得やリピーターの確保のほか、女性、ファミリー層の取り込みを図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

当期は、新機軸展開として当社のオリジナルグッズや限定商品などを取り扱う物販専門店の「カプコンストアトーキョー」を渋谷パルコ（東京都）に出店したほか、「プラサカプコン池袋店」（東京都）および「プラサカプコン藤井寺店」（大阪府）の2店舗をオープンしましたので、施設数は40店舗となっております。

この結果、売上高は120億96百万円（前期比9.5%増）、営業利益は12億11百万円（前期比10.5%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

近年、パチスロ機市場は、型式試験方法の変更などにより低迷状態が続いてまいりましたが、今年3月に投入した「新鬼武者 DAWN OF DREAMS」が好調に推移したことにより、予想を上回る販売台数を達成するなど、ようやく底を打つとともに、好転の兆しが出てまいりました。

この結果、売上高は65億33百万円（前期比90.9%増）、営業利益は20億85百万円（前期は営業損失26億68百万円）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は30億18百万円（前期比17.2%増）、営業利益は5億44百万円（前期比32.8%減）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200億58百万円増加し1,434億66百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」126億53百万円および「ゲームソフト仕掛品」42億95百万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90億73百万円増加し437億31百万円となりました。主な増加は、「未払法人税等」13億61百万円および「電子記録債務」12億29百万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109億85百万円増加し997億35百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」159億49百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」42億70百万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66億67百万円増加し596億72百万円となりました。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)

営業活動で得られた資金は、222億79百万円（前連結会計年度は198億47百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「税金等調整前当期純利益」228億90百万円（同177億70百万円）であり、主な減少は「売上債権の増加額」21億17百万円（同8億58百万円）、「ゲームソフト仕掛品の増加額」42億93百万円（同88億76百万円の減少額）、「法人税等の支払額」65億15百万円（同59億38百万円）によるものであります。

(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、84億37百万円（前連結会計年度は22億61百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「定期預金の預入による支出」60億19百万円（前連結会計年度なし）、「有形固定資産の取得による支出」22億73百万円（同20億93百万円）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、63億51百万円（前連結会計年度は114億43百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「配当金の支払額」42億65百万円（同35億54百万円）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、当業界は「5G」の商用サービスが今年から国内でも開始されたことに伴い、高速大容量かつ低遅延の通信が可能となるため、スマートフォンでも高精細で多数のユーザーが同時にプレイできるクラウドゲームの登場が予定されるなど、選択肢が多様化するものと思われれます。また、異業種企業からの本格的な市場参入も想定されるなど、新たなビジネスチャンスを探って地殻変動の波が押し寄せてまいりました。

業界を取り巻く環境が急激に変化する状況下、当社は経営の根幹をなす家庭用ゲームソフトの開発に注力するため優秀な人材の確保、育成により開発陣の充実を図ることに加え、ダウンロード販売の拡大など、採算性が高いデジタル戦略を推進するほか、マネジメント体制の強化により競争優位性を構築し、每期安定した収益が確保できるよう努めてまいります。また、国内市場は成熟化傾向や少子高齢化が進む状況下、成長シナリオを実現するためには海外展開の拡充が不可欠であります。このため、主戦場である欧米に加え、成長著しいアジアにおいて、海外で人気があるコンテンツの投入により顧客満足度の向上を図るとともに、販売シェアの増大によりアドバンテージを築いてまいります。

さらに、将来の成長戦略の一つと位置付けているeスポーツビジネスにつきましては、プロ選手を養成する「eスポーツアカデミー」（仮称）の創設や地方チーム、女性リーグの設立を計画するなど、市場拡大を見据えて人材や資金の投入により地固めを行ってまいります。また、環境の変化に対応した組織改革を行うほか、成長分野への集中投資や不採算事業の見直しなど、選択と集中による経営資源の効率的な配分により、事業ポートフォリオの最適化を目指すとともに、企業価値の向上に傾注してまいります。

このため、以下の重点施策や当社の強みなどを活かして、持続的な成長に努めてまいります。

① 重点施策

ア. デジタル戦略の推進

- (ア) 当期の増益要因の一つは、ダウンロード販売の拡大によるものですが、これからもインターネット環境の進展等、デジタル化の流れによりパッケージ販売からダウンロード販売への転換を加速してまいります。
- (イ) ダウンロード販売は、ディスクや包装容器の製造費用が不要となることに加え、流通コストや在庫リスクを軽減できるほか、販売時期や販売地域に応じて価格を弾力的に設定できます。また、違法コピーや中古販売も極少するとともに、長期間にわたる販売が可能となるため、每期安定した利益を確保することができます。
- (ウ) デジタルマーケティングに基づきユーザーのプレイ履歴を一元管理し、顧客の嗜好を分析、予測するほか、市場ニーズに対応した開発や多様な顧客動向に即応したデジタル展開により販売価格をリアルタイムに変えるなど、効率的な販促活動を進めてまいります。
- (エ) デジタル戦略を推進するためには、利用者勧誘等のためのマーケティングが不可欠なため、プレイ履歴の的確な分析、行動予測など最新のテクノロジーを駆使できる専門知識や高いスキルを有するデジタル人材の確保が重要となります。このため、当該人材を外部から獲得するほか、社内研修や実践教育などにより必要な人材の育成、レベルアップに取り組んでまいります。

イ. eスポーツ事業の強化

- (ア) 昨年、茨城国体において国体史上初となるeスポーツ大会が行われたほか、2022年開催の中国・杭州のアジア競技大会では、eスポーツが正式種目になる予定であり、様々な活性化策により今後ますます注目を集めるものと思われまます。
- (イ) eスポーツは、「5G」向けのコンテンツとしても注目を浴びており、海外に先行された日本でもプロスポーツチームが参加するリーグの立ち上げや大手企業等がスポンサーになる動きが広がるなど、業界の垣根を超えた異業種からの参入等により、急速に盛り上がっております。
- (ウ) 当社は、長年にわたり米国現地法人を通じて「Capcom Pro Tour」を開催するなど、eスポーツに関する豊富な経験や運営ノウハウを蓄積しているため、新規事業の開拓に向けて経営資源を投入しております。
- (エ) 一方で、黎明期の国内は種をまいている段階であり、クリアすべき法規制やプログラマーの育成等、環境の整備や克服すべき課題もあります。このため、本事業をマネタイズ（収益化）するためには、中長期的な観点からビジネスモデルを構築する必要があり、本格的な収穫の時期を迎えるには、まだ一定期間を要するものと思われまます。

ウ. グローバル展開の拡大

- (ア) 国内市場の成熟化に伴い成長戦略を推進していくためには、海外市場の開拓が不可欠であります。
- (イ) 当社は、これまでハリウッドで映画化された「ストリートファイター」や「バイオハザード」など、欧米でヒット作を続出させたことにより、海外で人気のあるブランドタイトルを多数保有しており、世界有数のコンテンツホルダーであります。
- (ウ) 近年は、「モンスターハンター：ワールド」の大ヒットにより海外における当社のプレゼンスは着実に高まっておりますが、「カプコンブランド」を一層浸透させることにより欧米のほか、現地法人の再編等により今後も成長が見込まれるアジア地域での販売拡充に注力するとともに、南米等の新規市場の開拓を進めるなど、積極的な海外展開により、商機の拡大を図ってまいります。

② 当社の強み

ア. 強力な開発体制

当社は、顧客満足度を高めた魅力的なコンテンツの開発により、每期ミリオンタイトルを輩出しており、開発体制は厚みを増しています。また、中期的な開発マップに基づき経営資源を家庭用ゲームの開発に傾注するとともに、内作比率の向上により市場ニーズに対応した多様なコンテンツを開発し、競争力を高めてまいります。このため、開発人員の増強および開発環境の整備などを通じて、開発期間の短縮や開発コストの抑制等により収益管理の強化を図るなど、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発体制の拡充に取り組んでおります。

イ. IP (知的財産) を活用したワンコンテンツ・マルチユース展開

当社は、数多くのミリオンタイトルを輩出した結果、豊富なコンテンツ資産を保有しております。これら人気タイトルとのシナジー展開により映画、アニメ、玩具および飲食品などにおいて、認知度の高いゲームキャラクターが各方面で活用されており、ライセンスビジネスによる収益源の多角化は、每期安定した利益を確保しております。

今年度は、当社の「モンスターハンター」を題材にしたハリウッド映画の世界公開が予定されておりますが、今後も映画、テレビ等とのメディアミックス展開により、カプコンのブランド価値を高め、バリューチェーン（価値の連鎖）を創出してまいります。

ウ. マルチプラットフォーム展開

プレイステーション 4、Xbox One、Nintendo Switchやパソコンなど、異なるハードの開発ツールを共通化できる当社独自のゲームエンジン（開発統合環境）である「REエンジン」や「MTフレームワーク」を活用して、同じソフトを複数のハードに供給するマルチプラットフォーム展開により売上増大や収益向上に寄与しております。

③ 情報セキュリティの強化

近年の個人情報管理体制等の重要性に鑑み、情報漏洩の未然防止やEUの「一般データ保護規則（GDPR）」対応など、国内外の様々なサイバーリスクの対策が不可欠です。この一環としてコンピュータウイルスや不正アクセスなど、外部からのサイバー攻撃による情報システムの機能不全や混乱を防ぐため、専門知識を有する人材の確保、育成や社内教育の徹底、定期的なチェックなどにより、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでまいります。

④ 事業継続性の確保

近年は、台風や地震など大規模な自然災害が全国各地で発生しておりますが、各種の緊急事態が起きた場合において、迅速かつ適切な対応を図ることにより被害、損失や重要業務への影響を最小限に抑えけるとともに、早期復旧により事業活動が継続できるよう、危機管理体制の強化を推し進めてまいります。

また、新型コロナウイルスの感染拡大に伴う緊急事態宣言の発出によりアミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業および在宅勤務によるコンテンツ制作業務への影響が懸念されます。

中でもアミューズメント施設事業におきましては、一定期間の店舗休業による減収が想定されることに加え、アミューズメント機器事業も販売先であるホールオペレーターの営業自粛により需要減退を注視する必要があります。他方、コンテンツ制作業務につきましては、開発プロセスの見直し等、創意工夫や英知を結集して影響の極小化に努めてまいります。

一方、基軸部門のデジタルコンテンツ事業におきましては、近年、積極的に推進してまいりましたデジタル販売が奏功しているため、全世界の小売店が営業自粛の状況下においても継続的な業績貢献が期待されます。

当社としましては、新型コロナウイルスによる事業環境変化に留意しつつ、引き続き強固な経営基盤の構築に注力してまいります。

⑤ 人事戦略

ア. 当社のようなゲームソフト会社にとって従業員は、まさに「人財」であり重要な経営資源と認識するとともに、持続的な成長を進めるためには、優秀な人材の育成、確保が不可欠であります。このため、部長研修、管理職候補者研修や新人研修などの階層別研修を充実させるとともに、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等により士気の高揚や潜在能力が顕在化できるよう努めております。

イ. 多様な人材を活用するため、ダイバーシティ（多様性）を推進するとともに、性別、国籍、年齢等に関係なく採用、評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材発掘などに注力しております。

⑥ 資本政策の基本方針

ア. 配当政策

経営指標の一つである連結配当性向は、30%を基本方針としており、かつ安定配当の継続に努めてまいります。

イ. 自己株式の取得

経営環境の変化や財務内容等を勘案し、株主価値の向上に資すると判断できる場合は、機動的に自己株式の取得を行ってまいります。

ウ. 総還元性向

株主還元の度合いを示す総還元性向〔(配当金+自己株式取得総額)÷当期純利益〕にも留意しており、バランスの取れた資本戦略により市場の信頼獲得に努めてまいります。

⑦ 政策保有株式の基本方針

ア. 政策保有株式については、継続的取引関係がある企業との関係強化、緊密化を図る一方で、慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除するとともに、将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するかどうかなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、最小限に留めており期末現在で3銘柄のみ保有しています。

イ. 当該保有株式に関しては、取引内容や取引金額などを参酌するとともに、継続して保有することに伴う便益や株価変動リスクなどを検証しております。この結果、簿価が50%以上下落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。

ウ. 議決権行使については、取引先の経営状況や重大な不祥事などを総合的に勘案のうえ、社内手続きを経て議案ごとに賛否を決定しております。

⑧ 株主、機関投資家等との建設的な対話

当社は、経営方針や成長戦略等について理解促進を図るため、毎年、株主や機関投資家などと積極的に対話(面談)を行うとともに、株主、機関投資家、顧客などステークホルダーの皆様のご期待に添うよう努めております。また、統合報告書や当社のウェブサイトなどを通じて株主総会や決算内容等の情報を提供していることに加え、「カプコンIRサイト」においても最新の情報発信を行うほか、ご要望ご質問などに対して迅速かつ、適切に対応するよう心掛けています。

⑨ IR・SR活動

当社は、時勢に先んじてIR・SR活動に注力しており、毎年350件を超える株主や機関投資家の訪問、来訪に加え、トップマネジメントミーティングや決算説明会などを通じて経営方針や財務情報等を語ることにより信頼関係を築き、カプコンファンの増大を図っております。

当期は、外部から主に以下の評価を得ることができました。

統合報告書	GPIFの国内株式運用機関が選ぶ「優れた統合報告書」に選定
	日本経済新聞社「第22回 日経アニュアルレポートアワード」優秀賞
IRサイト	大和インバスター・リレーションズ株式会社 2019年「インターネットIR表彰」最優秀賞
	日興アイ・アール株式会社「2019年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」最優秀サイト
	モーニングスター株式会社 ゴメズ・コンサルティング事業部「Gomez IRサイトランキング2019」総合ランキング第2位

⑩ ESGの取組み

ESGとは、環境(Environment)、社会(Social)、統治(Governance)の頭文字を取ったものです。当社は、良き企業市民として社会的責任を果たすためESGの観点から環境(LED照明への切り替えによるCO₂排出の抑制、取扱説明書などの電子化による紙資源の削減等)、社会(子供達を対象にした出前授業、当社のゲームやeスポーツ事業を活用した地方創生等)および統治(社外取締役比率の向上、女性、外国人を活用したダイバーシティの推進、指名・報酬委員会の設置等)を勘案した経営戦略を推進しており、ステークホルダーの皆様(株主、投資家、顧客、取引先、債権者、従業員、地域社会等)との信頼を構築することにより企業価値の向上に努めております。

⑪ SDGsとESGの関係

SDGsとは、「Sustainable Development Goals (持続可能な開発目標)」の略称で、国連が定めた2016年から2030年までの15年間で世界が達成すべき持続可能な開発目標(17の目標)であります。ESGは、現状から改善策を実行するフォア・キャスト型となっております。これに対して、SDGsは将来から逆算して必要な施策を設定、実施するバック・キャスト型となっており、環境、経済、社会の3要素から構成され、ESGと関連性も高く包含する側面も有しております。これらは、総花的に取り組むのではなく、当社の事業や実態に応じた活動を進めております。この一環として、デジタル販売促進による廃棄プラスチック(ディスク、包装容器の廃止等)の削減、働きがいのある職場環境(事業所内保育所の設置等)、子供の虐待防止活動への支援(当該団体、施設等への寄付金の支出等)、従業員の健康維持、増進(長時間労働の削減を図るため有給休暇促進策の実施)などを推進しております。

⑫ その他企業集団の現況に関する重要な事項

新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言を受け、在宅勤務等の要請が出されたことに鑑み、従業員や取引先等の感染防止策を一層推進するためおおむね緊急事態宣言期間中はすべての事業所を閉鎖し、全従業員(一部の事業継続要員を除く)を対象に在宅勤務を実施しております。

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 (2019年3月31日)	当連結会計年度 (2020年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	53,004	65,657
受取手形及び売掛金	13,970	15,959
商品及び製品	1,182	1,557
仕掛品	734	883
原材料及び貯蔵品	538	258
ゲームソフト仕掛品	16,926	21,222
その他	4,518	3,320
貸倒引当金	△58	△31
流動資産合計	90,817	108,829
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,845	10,644
機械装置及び運搬具（純額）	24	14
工具、器具及び備品（純額）	1,377	1,445
アミューズメント施設機器（純額）	1,821	1,879
土地	5,235	5,235
リース資産（純額）	718	1,118
建設仮勘定	336	509
有形固定資産合計	20,359	20,847
無形固定資産		
無形固定資産	432	351
投資その他の資産		
投資有価証券	576	415
破産更生債権等	19	19
差入保証金	3,979	4,134
繰延税金資産	6,420	7,906
その他	834	996
貸倒引当金	△32	△32
投資その他の資産合計	11,798	13,438
固定資産合計	32,590	34,636
資産合計	123,407	143,466

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当連結会計年度 (2020年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,988	3,461
電子記録債務	1,153	2,383
1年内返済予定の長期借入金	1,579	4,129
リース債務	406	502
未払法人税等	4,251	5,612
賞与引当金	3,089	3,130
その他	8,743	16,643
流動負債合計	23,212	35,863
固定負債		
長期借入金	6,735	2,606
リース債務	369	690
繰延税金負債	6	4
退職給付に係る負債	3,004	3,212
資産除去債務	571	656
その他	758	697
固定負債合計	11,445	7,868
負債合計	34,658	43,731
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,329
利益剰余金	62,595	74,275
自己株式	△27,456	△27,458
株主資本合計	89,708	101,385
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	26	△106
為替換算調整勘定	△713	△1,306
退職給付に係る調整累計額	△271	△237
その他の包括利益累計額合計	△958	△1,650
純資産合計	88,749	99,735
負債純資産合計	123,407	143,466

(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 2018年4月1日 至 2019年3月31日)	当連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
売上高	100,031	81,591
売上原価	62,809	40,643
売上総利益	37,222	40,947
販売費及び一般管理費	19,078	18,119
営業利益	18,144	22,827
営業外収益		
受取利息	171	271
受取配当金	16	18
為替差益	362	—
補助金収入	—	86
その他	422	104
営業外収益合計	974	480
営業外費用		
支払利息	80	74
支払手数料	69	69
割増退職金	601	—
為替差損	—	93
その他	173	113
営業外費用合計	924	350
経常利益	18,194	22,957
特別損失		
固定資産除売却損	30	62
減損損失	393	—
投資有価証券売却損	—	4
特別損失合計	423	67
税金等調整前当期純利益	17,770	22,890
法人税、住民税及び事業税	6,603	8,472
法人税等調整額	△1,385	△1,531
法人税等合計	5,218	6,941
当期純利益	12,551	15,949
親会社株主に帰属する当期純利益	12,551	15,949

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2018年4月1日 至 2019年3月31日)	当連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
当期純利益	12,551	15,949
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△112	△133
為替換算調整勘定	428	△592
退職給付に係る調整額	20	34
その他の包括利益合計	336	△691
包括利益	12,888	15,257
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	12,888	15,257
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 2018年4月1日 至 2019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	21,328	53,602	△21,454	86,716
当期変動額					
剰余金の配当			△3,558		△3,558
親会社株主に帰属する当期純利益			12,551		12,551
自己株式の取得				△6,001	△6,001
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	-	-	8,993	△6,001	2,991
当期末残高	33,239	21,328	62,595	△27,456	89,708

	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	139	△1,142	△292	△1,295	85,421
当期変動額					
剰余金の配当					△3,558
親会社株主に帰属する当期純利益					12,551
自己株式の取得					△6,001
自己株式の処分					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△112	428	20	336	336
当期変動額合計	△112	428	20	336	3,328
当期末残高	26	△713	△271	△958	88,749

当連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020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	21,328	62,595	△27,456	89,708
当期変動額					
剰余金の配当			△4,270		△4,270
親会社株主に帰属する当期純利益			15,949		15,949
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	11,679	△2	11,677
当期末残高	33,239	21,329	74,275	△27,458	101,385

	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	26	△713	△271	△958	88,749
当期変動額					
剰余金の配当					△4,270
親会社株主に帰属する当期純利益					15,949
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)	△133	△592	34	△691	△691
当期変動額合計	△133	△592	34	△691	10,985
当期末残高	△106	△1,306	△237	△1,650	99,735

(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 2018年4月1日 至 2019年3月31日)	当連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	17,770	22,890
減価償却費	3,228	2,795
減損損失	393	-
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	32	△25
賞与引当金の増減額 (△は減少)	223	49
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	214	258
受取利息及び受取配当金	△189	△289
支払利息	80	74
為替差損益 (△は益)	△127	180
固定資産除売却損益 (△は益)	30	62
売上債権の増減額 (△は増加)	△858	△2,117
たな卸資産の増減額 (△は増加)	1,621	△256
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	8,876	△4,293
仕入債務の増減額 (△は減少)	1,665	749
その他	△7,286	8,525
小計	25,675	28,605
利息及び配当金の受取額	191	265
利息の支払額	△81	△75
法人税等の支払額	△5,938	△6,515
営業活動によるキャッシュ・フロー	19,847	22,279
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	-	△6,019
有形固定資産の取得による支出	△2,093	△2,273
有形固定資産の売却による収入	4	0
無形固定資産の取得による支出	△112	△65
投資有価証券の取得による支出	△14	△10
投資有価証券の売却による収入	-	3
その他の支出	△182	△213
その他の収入	138	140
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,261	△8,437
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△1,473	△1,579
リース債務の返済による支出	△414	△505
自己株式の取得による支出	△6,001	△1
配当金の支払額	△3,554	△4,265
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,443	△6,351
現金及び現金同等物に係る換算差額	323	△823
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	6,464	6,667
現金及び現金同等物の期首残高	46,539	53,004
現金及び現金同等物の期末残高	53,004	59,672

(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)

当社グループのIFRS適用子会社は、第1四半期連結会計期間の期首からIFRS第16号「リース」を適用しております。

これに伴い、借手のリース取引については、原則すべてのリースについて使用権資産およびリース負債を認識するとともに、使用権資産の減価償却費とリース負債に係る支払利息を計上しております。

IFRS第16号「リース」の適用にあたっては、経過措置に従っており、過去にオペレーティング・リースに分類していたリースについては、第1四半期連結会計期間の期首に使用権資産とリース負債を認識しております。

この結果、当連結会計年度末における連結貸借対照表は、有形固定資産の「リース資産（純額）」が309百万円増加し、流動負債の「リース債務」が46百万円及び固定負債の「リース債務」が257百万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累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

(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オンラインゲーム、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業務用機器や遊技機等を開発・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 2018年4月1日 至 2019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	82,982	11,050	3,422	97,455	2,575	100,031	—	100,031
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	82,982	11,050	3,422	97,455	2,575	100,031	—	100,031
セグメント損益	23,315	1,096	△2,668	21,743	811	22,554	△4,410	18,144
セグメント資産	54,109	7,730	6,420	68,261	617	68,878	54,528	123,407
その他の項目								
減価償却費	945	1,158	439	2,542	21	2,564	663	3,228
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	108	1,215	294	1,618	18	1,636	931	2,568

(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△4,410百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,410百万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54,528百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産54,528百万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931百万円は、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 2019年4月1日 至 2020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	59,942	12,096	6,533	78,572	3,018	81,591	—	81,591
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	59,942	12,096	6,533	78,572	3,018	81,591	—	81,591
セグメント損益	24,161	1,211	2,085	27,458	544	28,003	△5,176	22,827
セグメント資産	53,117	7,624	13,100	73,842	554	74,396	69,070	143,466
その他の項目								
減価償却費	840	1,163	152	2,157	16	2,173	621	2,795
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	177	979	69	1,226	468	1,694	881	2,576

(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△5,176百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,176百万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69,070百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産69,070百万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881百万円は、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。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2018年4月1日 至 2019年3月31日)	当連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
1株当たり純資産額	831.37円	934.28円
1株当たり当期純利益	115.45円	149.41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. 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 (2019年3月31日)	当連結会計年度 (2020年3月31日)
純資産の部の合計額	(百万円)	88,749	99,735
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)	88,749	99,735
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)	106,751	106,750

3. 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 2018年4月1日 至 2019年3月31日)	当連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	12,551	15,949
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)	12,551	15,949
普通株式の期中平均株式数	(千株)	108,716	106,751