株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
株式会社カプコン

学部　学科　学年

学籍番号　氏名

設問①　企業の概要

（1）会社概要

（A）　スクウェア・エニックス

正式名称（商号）：株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

英語表記：SQUARE ENIX HOLDINGS CO,LTD

本店所在地：東京都新宿区新宿六丁目27番 30 号

事業内容：デジタルエンターテイメント事業や出版事業などを行っている。特にデジタルエンターテイメント事業の「ファイナルファンタジー」シリーズや「ドラゴンクエスト」シリーズは有名である。2003年にエニックス社とスクウェア社が合併した。また、タイトーステーションなどのアミューズメント事業も行っている。

（B）　カプコン

正式名称（商号）：株式会社カプコン

英語表記：CAPCOM CO.LTD

本店所在地：大阪府大阪市中央区平野町三丁目1番3号

事業内容：デジタルコンテンツ事業やアミューズメント設備事業などを行っている。特にデジタルエンターテイメント事業の「バイオハザード」シリーズや「モンスターハンター」シリーズは有名である。

(2)経営方針

両企業の経営方針について一部抜粋して記載する。
財務情報は、両企業の過去の結果であるが、経営情報は今後の目標であり目指す未来の姿といえる。

(A) スクウェア・エニックス

①最高のエンターテイメントをお届けする。
ゲーム・アミューズメント・出版・マーチャンダイジングなどのコンテンツサービスの提供を通じて、お客様に常に最高のエンターテイメントをお届けする。
②革新性・創造性を重視する。
新しい表現やアイデアを産み出し、いまだかつてなかったような体験を創り出すことによって、お客様の期待を超えるようなサービスを提供してまいります。この取り組みが、我々の存在価値であり、ブランド価値である。
③環境変化に敏感かつ柔軟に対応する。
事業環境の変化に敏感に察知し、コンテンツサービスの内容・形態やビジネスモデルを柔軟に対応させ、さらに、変化そのものを先取りすることで、面白さと楽しさを追求してゆく。
④協調的かつ競争的な企業文化を醸生する。
コンテンツサービスは、チームワークの賜物であり、チーム一丸となった協力なしには成し遂げられません。一方、お互いに切磋琢磨し、能力を高め合っていくことも重要です。このような「競争ある協調」を促進するような企業文化を育んでまいります。

スクウェア・エニックス公式ホームページ(経営指針)より引用
http://www.hd.square-enix.com/jpn/company/philosophy.html

（B） カプコン

①基本方針

当社グループは、ゲームというエンターテイメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を経営理念としております。また、当社株主、顧客および従業員などステークホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸とした経営展開を図っております。

②目標とする経営指標

当社グループは、事業の継続的な拡大を通じて、企業価値を向上させていくことを経営の目標としております。経営指標としては利益の確保に加え、現金の動きを把握するキャッシュ・フロー経営を重視するとともに、資本効率の観点から、ROE（自己資本利益率）向上による企業価値の増大に努めてまいります。

カプコン公式ホームページ（経営方針）より引用
http://www.capcom.co.jp/ir/president/policy.html

設問②　要約財務諸表

2011年(平成23年度)から2015年（平成27年度）までの各社の要約連結財務諸表を記載する。

（1）連結貸借対照表、（2）連結損益計算書、（3）連結キャッシュ・フロー計算書である。

（注）赤字表記は、マイナスである。

（1）連結貸借対照表

ここには、両社の連結貸借対照表（EDINET より抜粋）について記載する。両社の総資産の構成や負債額などがわかるだろう。

（A）　スクウェア・エニックス

［単位：百万円］

連結貸借対照表	2011年度（平成23年度）	2012年度（平成24年度）	2013年度（平成25年度）	2014年度（平成26年度）	2015年度（平成27年度）
資産の部					
流動資産	172,161	159,035	173,604	170,815	194,679
固定資産	41,819	43,473	43,012	41,122	38,052
繰延資産	0	0	0	0	0
資産合計	213,981	202,509	216,617	211,938	232,731
負債・純資産の部					
負債の部					
流動負債	33,778	37,414	80,508	49,931	55,737
固定負債	42,906	43,457	8,432	6,692	8,210
負債合計	76,684	80,872	88,940	56,623	63,948
純資産の部					
資本金	15,204	15,204	15,368	23,680	23,753
資本剰余金	44,444	44,444	44,607	52,920	52,993
利益剰余金	85,320	68,153	71,298	79,355	95,581
自己株式（減算）	-861	-862	-870	-876	-888
株主資本合計　①	144,108	126,940	130,404	155,079	171,439
その他の包括利益累計額合計　②	-8,572	-6,853	-4,094	-574	-3,474
自己資本合計 ＝①+②	135,536	120,087	126,310	154,505	167,965
新株予約権	977	652	348	327	374
非支配株主持分（少数株主持分）	783	897	1,018	482	443
純資産合計	137,297	121,636	127,676	155,314	168,783
負債・純資産合計	213,981	202,509	216,617	211,938	232,731

（B） カプコン

［単位：百万円］

連結貸借対照表	2011年度 （平成23年度）	2012年度 （平成24年度）	2013年度 （平成25年度）	2014年度 （平成26年度）	2015年度 （平成27年度）
資産の部					
流動資産	75,038	76,841	66,506	65,659	75,917
固定資産	23,208	27,523	30,104	35,113	37,140
繰延資産	0	0	0	0	0
資産合計	98,247	104,365	96,611	100,773	113,057
負債・純資産の部					
負債の部					
流動負債	29,327	31,905	25,547	17,246	22,355
固定負債	38,895	9,630	7,187	12,195	15,532
負債合計	38,895	41,536	32,735	29,442	37,888
純資産の部					
資本金	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328	21,328	21,328	21,328
利益剰余金	27,328	27,998	29,160	33,801	39,297
自己株式（減算）	-15,846	-15,848	-18,134	-18,140	-18,145
株主資本合計　①	66,049	66,718	65,593	70,228	75,719
その他の包括利益 累計額合計　②	-6,697	-3,889	-1,717	-283	-550
自己資本合計 ＝①+②	59,352	62,829	63,876	69,945	75,169
新株予約権	0	0	0	0	0
非支配株主持分 （少数株主持分）	0	0	0	0	0
純資産合計	59,352	62,828	63,875	71,331	75,168
負債・純資産合計	98,247	104,365	96,611	100,773	113,057

(2)連結損益計算書

ここには、連結損益計算書(EDINET より抜粋)を記載するする。両社の収益と費用の金額についてわかるだろう。

(A) スクウェア・エニックス

[単位:百万円]

連結損益計算書	2011年度 (平成23年度)	2012年度 (平成24年度)	2013年度 (平成25年度)	2014年度 (平成26年度)	2015年度 (平成27年度)
売上高	127,896	147,981	155,023	167,891	214,101
売上原価	76,268	98,788	94,481	94,794	115,316
売上総利益	51,627	49,192	60,542	73,096	98,784
販売費及び一般管理費	41,118	52,899	50,213	56,967	74,097
営業利益	10,713	-6,081	10,543	16,426	26,018
営業外収益	286	1,858	2,150	890	980
営業外費用	701	155	159	332	1,676
経常利益	10,297	-4,378	12,534	16,984	25,322
特別利益	305	653	413	1,520	40
特別損失	741	11,210	2,783	3,062	3,925
税金等調整前当期純利益	9,866	-14,948	10,137	15,310	21,436
法人税等合計	3,792	-1,250	3,522	5,489	1,544
当期純利益①：2015年3月以降 (少数株主損益調整前当期純利益)	6,074	-13,697	6,615	9,820	19,892
非支配株主に帰属する当期純利益 (少数株主利益)	13	17	16	-11	8
親会社株主に帰属する当期純利益 (当期純利益)	6,060	-13,714	6,598	9,831	19,884

(B) カプコン

[単位:百万円]

連結損益計算書	2011年度 (平成23年度)	2012年度 (平成24年度)	2013年度 (平成25年度)	2014年度 (平成26年度)	2015年度 (平成27年度)
売上高	82,065	94,075	102,200	64,277	77,021
売上原価	49,609	61,911	72,251	38,379	47,175
売上総利益	32,456	32,163	29,949	25,898	29,846
販売費及び一般管理費	20,150	21,942	19,749	15,403	17,816
営業利益	12,318	10,151	20,299	10,582	12,029
営業外収益	289	1,105	1,122	664	304
営業外費用	788	312	475	396	985
経常利益	11,819	10,944	10,946	10,851	11,348
特別利益	8	0	0	0	0
特別損失	402	7,224	5,630	150	197
税金等調整前当期純利益	11,425	3,719	5,315	10,701	11,150
法人税等合計	4,701	746	1,870	4,084	3,405
当期純利益①：2015年3月以降 (少数株主損益調整前当期純利益)	6,723	2,973	3,444	6,616	7,745
非支配株主に帰属する当期純利益 (少数株主利益)	0	0	0	0	0
親会社株主に帰属する当期純利益 (当期純利益)	6,723	2,973	3,444	6,616	7,745

(3)連結キャッシュ・フロー計算書

ここには、連結キャッシュ・フロー計算書(EDINET より抜粋)を記載する。両社の短期支払能力についてわかるだろう。また、キャッシュ・フローの増減の理由などもわかるだろう。

（A） スクウェア・エニックス

[単位:百万円]

連結キャッシュ・フロー計算書	2011年度 (平成23年度)	2012年度 (平成24年度)	2013年度 (平成25年度)	2014年度 (平成26年度)	2015年度 (平成27年度)
営業活動によるＣＦ	6,786	110	21,698	8,132	20,184
投資活動によるＣＦ	-5,778	-9,189	-5,962	-1,876	-4,773
フリー・キャッシュ・フロー	1,008	-9,079	15,736	6,256	15,411
財務活動によるＣＦ	299	-3,481	-3,438	-22,105	-141
現金及び現金同等物の換算差額	-879	1,267	2,386	5,572	-3,041
現金及び現金同等物の純増加額	428	-11,293	14,684	-10,277	12,228
現金及び現金同等物の期首残高	109,751	110,116	98,822	113,507	103,147
現金及び現金同等物の期末残高	110,116	98,822	113,507	103,147	115,375

（B） カプコン

[単位:百万円]

連結キャッシュ・フロー計算書	2011年度 (平成23年度)	2012年度 (平成24年度)	2013年度 (平成25年度)	2014年度 (平成26年度)	2015年度 (平成27年度)
営業活動によるＣＦ	-7,672	6,647	13,201	4,286	4,347
投資活動によるＣＦ	-4,794	-1,375	-6,155	-5,496	-1,639
フリー・キャッシュ・フロー	-12,466	5,272	7,046	-1,210	2,708
財務活動によるＣＦ	587	1,162	-15,099	1,278	-1,115
現金及び現金同等物の換算差額	-845	2,800	2,648	1,811	-1,160
現金及び現金同等物の純増加額	-12,724	9,235	-5,404	1,879	431
現金及び現金同等物の期首残高	35,011	22,287	31,522	26,118	27,998
現金及び現金同等物の期末残高	22,287	31,522	26,118	27,998	28,429

設問③　財務分析表

ここには、作成した、財務分析の結果を一覧表にしたものを記載する。解説については、グラフなどを使って解説する。

（A）　スクウェア・エニックス

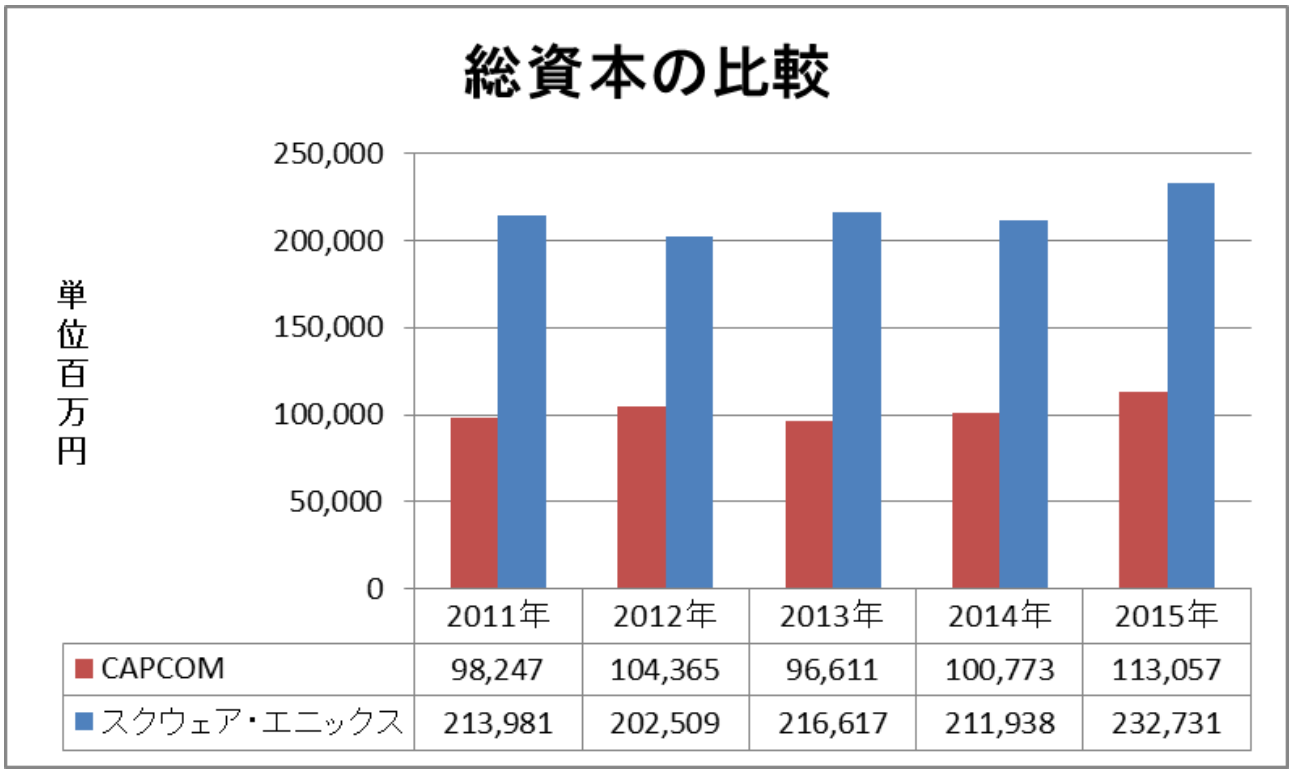
財務分析表	2011年度（平成23年度）	2012年度（平成24年度）	2013年度（平成25年度）	2014年度（平成26年度）	2015年度（平成27年度）
収益性分析					
ＲＯＥ（自己資本純利益率）	4.5%	-11.4%	5.2%	6.4%	11.8%
自己資本回転率	94.4%	123.2%	122.7%	108.7%	127.5%
ＲＯＡ（総資本事業利益率）	4.8%	-2.2%	5.8%	8.0%	10.9%
総資本回転率	59.8%	73.1%	71.6%	79.2%	92.0%
売上高最終利益率	4.7%	-9.3%	4.3%	5.9%	9.3%
売上高経常利益率	8.1%	-3.0%	8.1%	10.1%	11.8%
売上高営業利益率	8.4%	-4.1%	6.8%	9.8%	12.2%
売上総利益率	40.4%	33.2%	39.1%	43.5%	46.1%
売上原価率	59.6%	66.8%	60.9%	56.5%	53.9%
短期的支払能力分析					
流動比率	509.7%	425.1%	215.6%	342.1%	349.3%
長期的支払能力分析					
負債比率	57.9%	68.6%	71.5%	37.2%	38.6%
自己資本比率	63.3%	59.3%	58.3%	72.9%	72.2%
長期運用安定性分析					
固定比率	30.9%	36.2%	34.1%	26.6%	22.7%
固定長期適合率	23.2%	26.3%	31.6%	25.4%	21.5%

（B）　カプコン

財務分析表	2011年度（平成23年度）	2012年度（平成24年度）	2013年度（平成25年度）	2014年度（平成26年度）	2015年度（平成27年度）
収益性分析					
ＲＯＥ（自己資本純利益率）	11.3%	4.7%	5.4%	9.5%	10.3%
自己資本回転率	138.3%	149.7%	160.0%	91.9%	102.5%
ＲＯＡ（総資本事業利益率）	12.0%	10.5%	11.3%	10.8%	10.0%
総資本回転率	83.5%	90.1%	105.8%	63.8%	68.1%
売上高最終利益率	8.2%	3.2%	3.4%	10.3%	10.1%
売上高経常利益率	14.4%	11.6%	10.7%	16.9%	14.7%
売上高営業利益率	15.0%	10.8%	19.9%	16.5%	15.6%
売上総利益率	39.5%	34.2%	29.3%	40.3%	38.8%
売上原価率	60.5%	65.8%	70.7%	59.7%	61.2%
短期的支払能力分析					
流動比率	335.0%	327.1%	378.2%	584.3%	505.7%
長期的支払能力分析					
負債比率	65.5%	66.1%	51.2%	42.1%	50.4%
自己資本比率	60.4%	60.2%	66.1%	69.4%	66.5%
長期運用安定性分析					
固定比率	39.1%	43.8%	47.1%	50.2%	49.4%
固定長期適合率	23.6%	38.0%	42.4%	42.0%	40.9%

設問④　企業分析と経営比較

（1）　総資本の比較

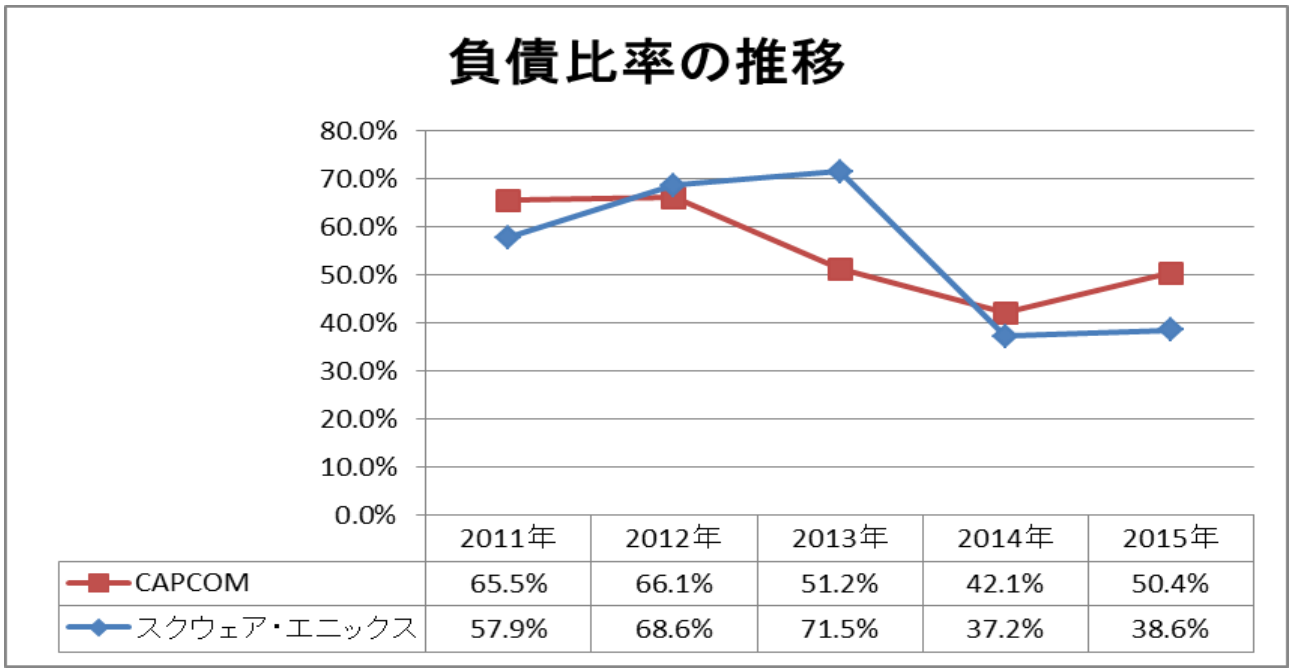


まず、両社の総資本を比べてみるとスクウェア・エニックス（以下・スクエニ）は、CAPCOM（以下・カプコン）の 2 倍近い総資本（総資産）があることがわかる。

スクエニがカプコンより企業の規模が大きいことがわかる。また、両社とも2015年の数値が一番大きいそのため、両社とも成長しているといえるだろう。

次に、この総資本の構成について分析する。

（2） 負債比率の推移

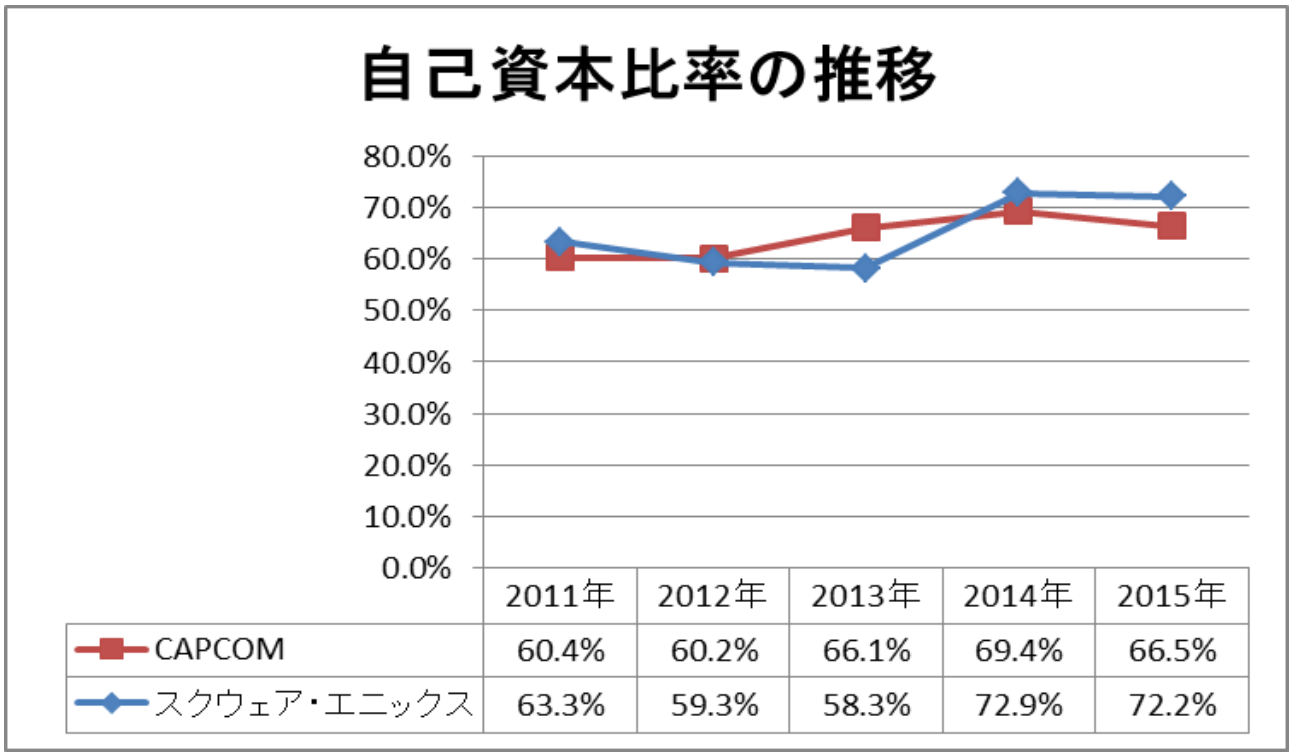


	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
CAPCOM	65.5%	66.1%	51.2%	42.1%	50.4%
スクウェア・エニックス	57.9%	68.6%	71.5%	37.2%	38.6%

両社の総資産に占める負債の比率である負債比率とその推移を記載する。企業の資金源に占める負債の比率を表す。そのため、この比率が高いと企業の返済額が多く倒産などのリスクが高いことを表す。

カプコンは、2011年の65．5%をピークにその後減少し、50%台をキープしている。一方、スクエニは、一時期70%まで上昇していたが、2015年には、約39%にまで低下している。負債比率は、返済義務のある資産の割合が多いことを示しており比率が高いと負債の返済不能に陥る危険が高いことを示す。そのため、スクエニは一時期、負債比率が高く危機的な状態であったが現在は、その心配がないといえる。また、カプコンは減少傾向なため堅実な経営だといえる。

（3） 自己資本比率の推移



	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
CAPCOM	60.4%	60.2%	66.1%	69.4%	66.5%
スクウェア・エニックス	63.3%	59.3%	58.3%	72.9%	72.2%

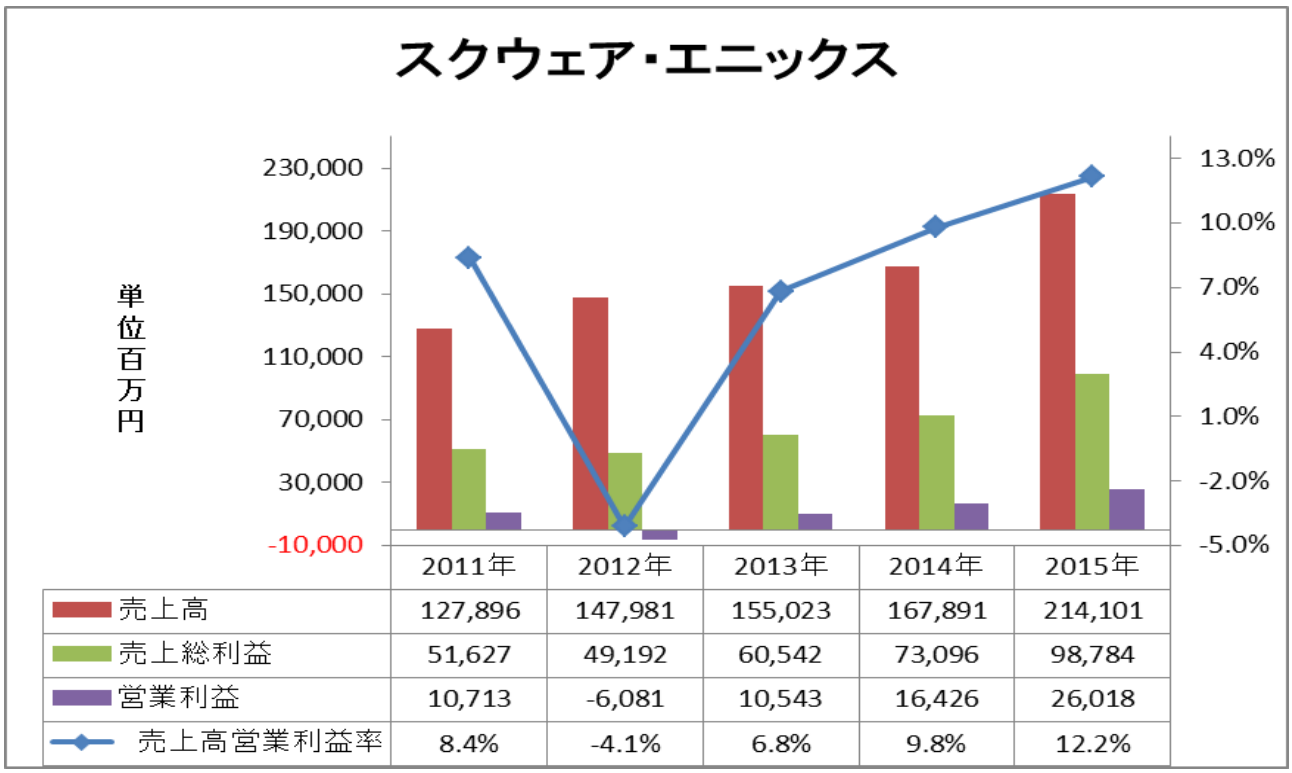
企業の総資産に占める自己資本の比率である自己資本比率の推移を記載する。この比率が高いと企業の堅実性が高く、倒産などのリスクが低いことを表す。

また、自己資本比率については両社とも約60％～70％台を推移している。自己資本比率は、長期的支払能力を示しており数値が高い方が好ましい。そのため、両社とも長期的な支払能力に問題がないといえる。また、スクエニは、2012年と2013年を除くと60％を超えておりかつ2014年からは、70％を超える自己資本率を有している。一方、カプコンは、60％台をキープしている。そのため、2015年時点により安定しているのは、スクエニといえる。

（4） 売上高、売上総利益、営業利益、売上高営業利益率の比較

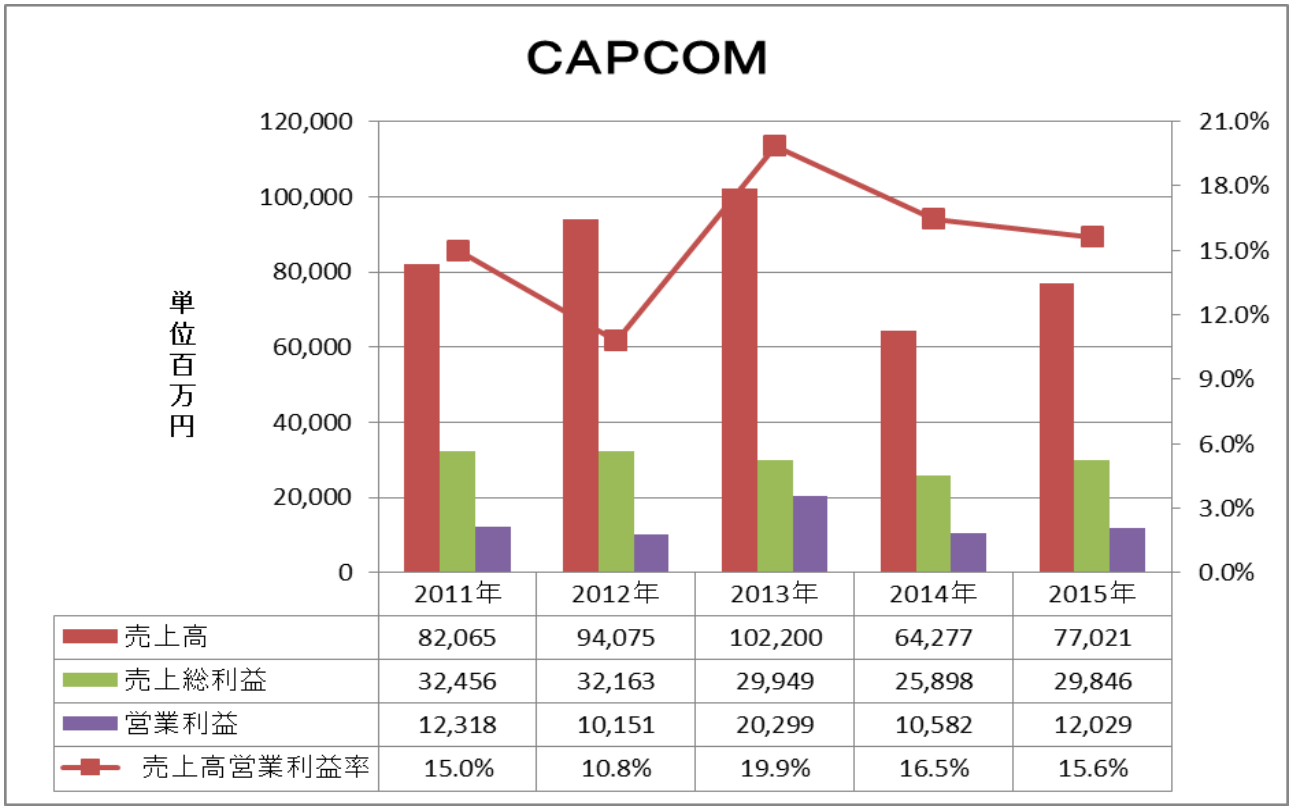
売上高、売上総利益、営業利益、売上高営業利益率をグラフでまとめ比較する。

① スクエニ



	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
売上高	127,896	147,981	155,023	167,891	214,101
売上総利益	51,627	49,192	60,542	73,096	98,784
営業利益	10,713	-6,081	10,543	16,426	26,018
売上高営業利益率	8.4%	-4.1%	6.8%	9.8%	12.2%

② カプコン

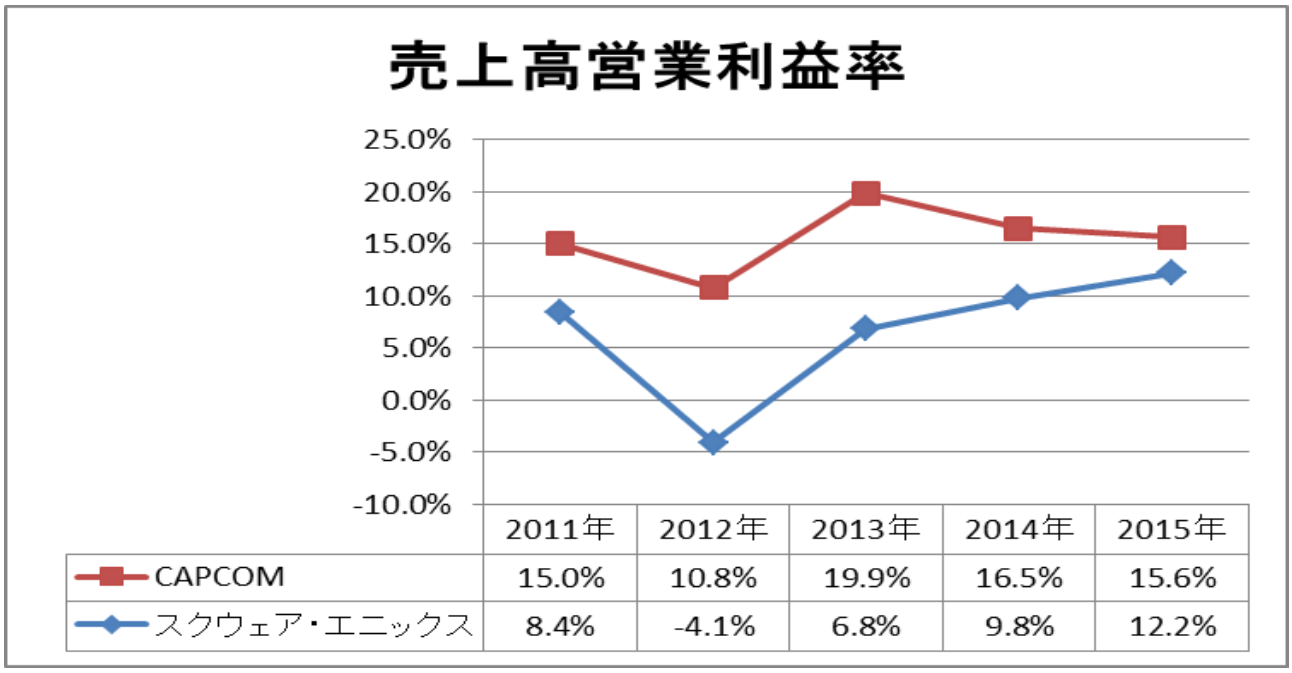


	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
売上高	82,065	94,075	102,200	64,277	77,021
売上総利益	32,456	32,163	29,949	25,898	29,846
営業利益	12,318	10,151	20,299	10,582	12,029
売上高営業利益率	15.0%	10.8%	19.9%	16.5%	15.6%

売上高を比較するとやはり、スクエニのほうが大きい。また、2012年は震災の影響か両社とも売り上げが低迷している。そのため、スクエニは営業損失になってしまっているが、翌年にはまた黒字に回復しているため、震災などの影響といえるだろう。

連結の損益計算書を比べてみると総資産は、2倍近くの差があったが利益についての差は、あまり見られない。

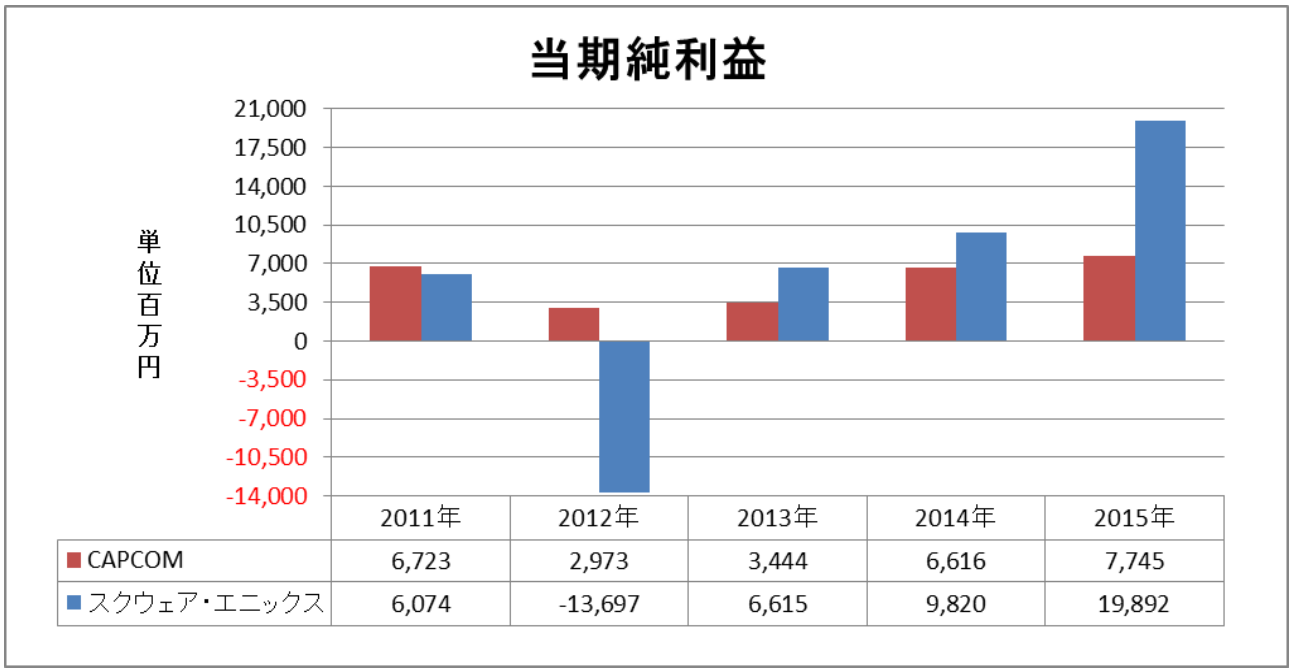
（5） 売上高利益率の比較と推移



	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
CAPCOM	15.0%	10.8%	19.9%	16.5%	15.6%
スクウェア・エニックス	8.4%	-4.1%	6.8%	9.8%	12.2%

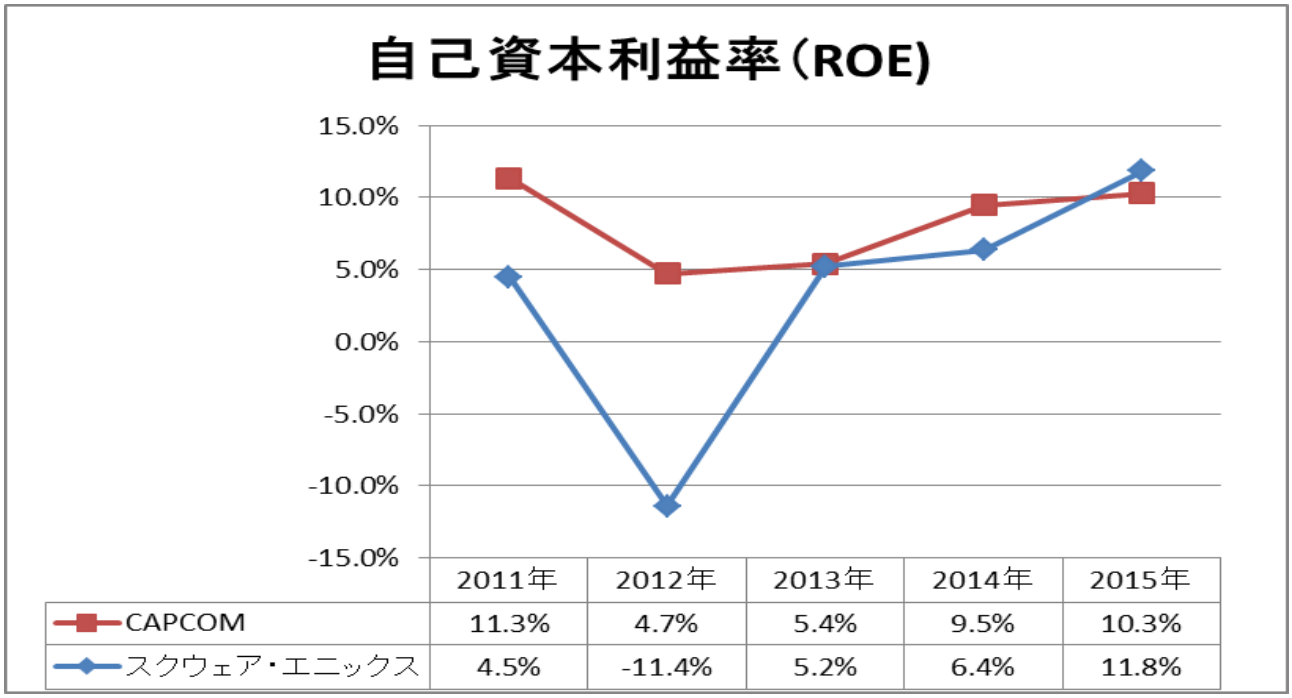
収益性を示す売上高営業利益率について、カプコンは、5年間常に10％以上を維持している。しかし、スクエニは、2014年ごろまで10％以下であった。また、2015年もカプコンよりに負けている。そのため、収益性の高いのは、カプコンといえ安定しているといえる。

（6） 当期純利益の推移



当期純利益の推移は、2012年を底にしてV字回復している。特に、スクエニは大きく回復しているのがわかる。一方、カプコンはスクエニのように利益が大きく減少をしていないが、大きく増加もしていない

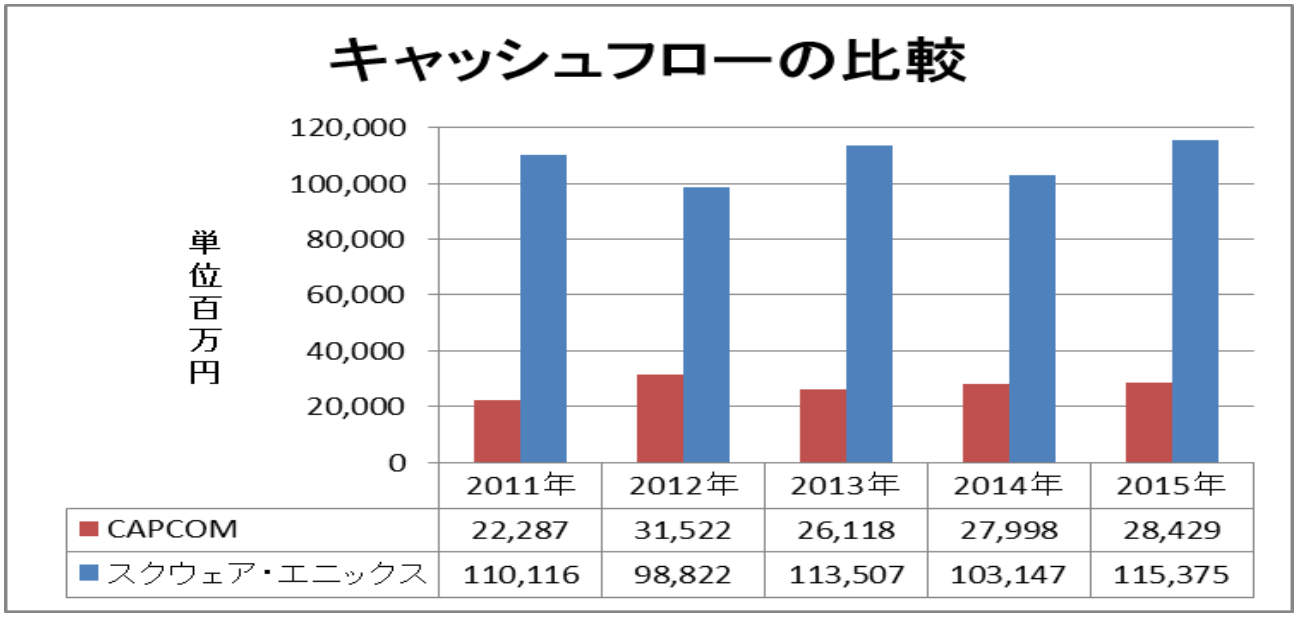
（7） 自己資本利益率（ROE）



自己資本利益率とは、その企業の自己資本に対する収益力つまり、企業集団の親会社株主にとっての収益性を示す指数である。

自己資本利益率を比較すると2015年を除いてカプコンが勝っていることがわかる。このため、カプコンはスクエニよりROEが良いといえ、また2015年では、スクエニのROEが良いといえる。また、2012年のROEに注目してみると景気が悪くなると、スクエニは、その影響が大きいがカプコンは、影響が少ないともいえる。

（8） キャッシュ・フローの比較



	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年
CAPCOM	22,287	31,522	26,118	27,998	28,429
スクウェア・エニックス	110,116	98,822	113,507	103,147	115,375

キャッシュ・フローを比較してみると総資産の多いスクエニのキャッシュ・フローが多い。グラフで比較すると、 スクエニのキャッシュ・フローがカプコンのキャッシュ・フローの数倍大きいことがわかる。そのため、短期的な支払い能力がスクエニのほうが数倍強いといえる。

おわりに

最後にこれまでの分析をまとめる。まず、企業の規模においては、スクウェア・エニックスが勝っている。これは、経営指針でもわかるように、スクエニはゲーム以外の分野にも進出しているために規模がカプコンの2倍ほど大きい。一方、カプコンはゲームの分野を中心にしているために総資本総額やキャッシュ・フローの総額が劣っている。

財務状態を比較してみると負債比率は、2015年の時点では、カプコンの比率が高い。しかし、自己資本比率については、カプコンは60％台であり、スクエニは70％台と両社とも安定しているといえる。

収益性を比較すると売上高営業利益率でみると、スクエニは2014年まで10％を下回っていたが、カプコンは常に10％を超えていた。また、2015年の時点でもカプコンのほうが大きい。そのため、カプコンのほうの収益性が高いといえる。また、ROE についても2014年までカプコンのほうが勝っていた。そのため、スクエニよりカプコンが資本の運用効率が良いといえる。

以上の結果から企業の安定性や規模については、スクウェア・エニックスが勝っているといえる。しかし、収益性については、CAPCOM のほうがよく、今後の成長も見込めるといえるだろう。

参考・参照

EDINET（http://disclosure.edinet-fsa.go.jp/）
CAPCOM 公式ホームページ（http://www.capcom.co.jp/）
スクウェア・エニックス公式ホームページ（http://www.jp.square-enix.com/）