

企業分析レポート

株式会社カプコン

CAPCOM CO.,LTD

東京証券取引所・市場第一部 [9697]

会計基準：日本基準

決算日：3月31日（年1回）

分析期間・分析年度

6年間

2015年度（2015年4月1日～2017年3月31日）－2020年度（2020年4月1日～2021年3月31日）

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

SQUARE ENIX HOLDINGS CO.,LTD.

東京証券取引所・市場第一部 [9684]

会計基準：日本基準

決算日：3月31日（年1回）

分析期間・分析年度

6年間

2015年度（2015年4月1日～2017年3月31日）－2020年度（2020年4月1日～2021年3月31日）

株式会社バンダイナムコホールディングス

BANDAI NAMCO Holdings Inc.

東京証券取引所・市場第一部 [7832]

会計基準：日本基準

決算日：3月31日（年1回）

分析期間・分析年度

6年間

2015年度（2015年4月1日～2017年3月31日）－2020年度（2020年4月1日～2021年3月31日）

経済学部 経済学科 2 学年

学籍番号

氏名

分析グレード グレード 3

① 企業概要と経営基礎分析

株式会社カプコン

株式会社カプコン（以下カプコン）は累計販売本数 1 億 2,000 万本を誇るバイオハザードシリーズをはじめ、累計販売本数 7,800 万本のモンスターハンターシリーズ、累計販売本数 4,700 万本のストリートファイターシリーズなどのデジタルコンテンツ事業を主として、アミューズメント事業施設、アーケードゲーム事業、パチンコ・パチスロなど様々な事業を手掛けている。

カプコンは 1979 年 5 月、電子応用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・エム株式会社を設立した。1983 年 6 月に販売部門を担当する会社として株式会社カプコンを設立、1985 年 8 月には米国における製品の販売を目的としてカリフォルニア州にカプコン U.S.A.,INC.を設立した。1989 年 1 月株式会社カプコンを吸収合併し、商号を株式会社カプコンへ変更するに至った。2000 年 10 月には株式を東京証券取引市場第一部に上場、2006 年にはドワンゴグループと共同し、ポータルサイト運営会社株式会社ダレットを設立した。2021 年にはシリーズ初の CG アニメ映画「モンスターハンター：レジェンド・オブ・ザ・ギルド」の全世界同時配信を行うなどデジタルコンテンツ事業を中心に成長を続けている。

SWOT 分析

強み：

- 世界有数の開発力
- ゲームのグローバル化による市場の拡大
- オリジナル人気コンテンツを多数保有
- 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踏み切る姿勢

弱み：

- 特定のジャンルに集中
- モバイルゲームでのヒット作および運営ノウハウ不足

機会：

- コンシューマにおける競合減少
- サブスクリプションなどの新プラットフォームの出現

脅威：

- モバイルコンテンツの低い参入障壁や膨大な競合企業が存在
- 技術革新による新たなエンターテインメントとの競合

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（以下スクエニ）はスクウェア・エニックスグループを統括する持株会社であり、グループ全体の経営戦略や事業戦略の実行や支援、商標権、事業活動の管理などスクウェア・エニックスグループ全体を管理するものとなっている。東京新宿区に本社を置き、中国、北米、欧州にグループ会社を持つ。

1975年、株式会社営団社員募集サービスセンターを設立し、その後1982年に株式会社エニックスに変更。その4年後の1986年に株式会社スクウェアが設立された。2000年には株式会社スクウェア株が東京証券取引市場一部に上場した。2003年、株式会社スクウェアを株式会社エニックスに吸収合併し、商号をスクウェア・エニックスに変更。その後の3003年には米インテルと協力を発表した。2008年、持株会社体制へ移行し、商号を株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスへ変更し、新設分割の方法により株式会社スクウェア・エニックスを設立した。

最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献するという企業理念の下、シリーズ全タイトルの累計出荷数・ダウンロード数1億6,400万本を超える「ファイナルファンタジー」シリーズをはじめ、全シリーズ累計出荷数・ダウンロード数8,300万本を超える「ドラゴンクエスト」シリーズなどのデジタルエンターテインメント事業、電車でGO!シリーズやダイノキングビクトリーなどのアミューズメント事業、地縛少年花子君や黒執事、おじさまと猫などを取り扱う出版事業、そしてそれらのキャラクターのフィギュアやぬいぐるみを取り扱うライセンス・プロパティ等の事業を行っている。

SWOT 分析

強み：

「ファイナルファンタジー」シリーズや「ドラゴンクエスト」シリーズなどの不朽の名作と呼ばれる作品を持ち業界内で大きな存在感を持つ

シリーズ作品のため今後も作品を作り続ける限り売り上げも作れると考えられる

弱み：

既存タイトルの続編に依存しがちになるため

収益性を確保しつつ既存タイトルに頼らない新しい作品を作ることが難しい

大型新作タイトルの発売があるか否かによって売り上げが大きく左右される

機会：

スマートフォン等のマーケットの拡大に加えてeスポーツなど

ゲームへの理解が広がり、これまで以上にゲームが身近な存在になっている

月額課金（サブスクリプション）により、安定した収益が期待できる

脅威：

オンラインストアによるインディーズゲームの販売・流通方法が整備されたため、資金が少ない中小メーカーでも開発後速やかに販売、流通が可能であるため脅威になりうる。

株式会社バンダイナムコホールディングス

株式会社バンダイナムコホールディングス（以下バンダイ）は2005年9月に株式会社バンダイと株式会社ナムコが経営統合し、株式会社バンダイナムコホールディングスを設立し、東京証券取引所第一部上場する。2007年に株式会社バンダイ、石森グループ、伊藤忠商事株式会社が資本・業務提携し、2008年には株式会社バンダイ、株式会社ティー・ワイ・オー、株式会社円谷プロダクションが業務提携した。2019年には株式会社バンダイナムコホールディングスと株式会社集英社による共同出資会社共同出資会社 SHUEISHA BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD.を設立する。2021年4月には代表取締役役に川口勝が就任し、2022年4月からの中期計画スタートに先駆け、従来の5ユニット体制から3ユニット体制へ組織を再編した。

ネットワークコンテンツの企画・開発・配信、家庭用ゲームなどの企画・開発・販売などを行うデジタル事業、玩具、カプセルトイ、カード、プラモデルなどの企画・開発・製造・販売を行うトイホビー事業から成るエンターテインメントユニット、映像音楽コンテンツ及びパッケージソフトの企画・製作・販売、ライブエンターテインメント事業を行う映像音楽事業、アニメーションの企画・制作、著作権・販売権の管理運用などを行うクリエイション事業から成る IP プロデュースユニット、他アミューズメントユニットの3つのユニットに分けられる。

ネットワークコンテンツにおいては累計出荷本数 1,900 万本を超えるスーパーロボット大戦シリーズ、累計販売本数 1,700 万本を超えるエースコンバットシリーズなど他にも様々な著名なゲームタイトルを世に送り出している。

SWOT 分析

強み：

ゲームだけでなくおもちゃ、カード、お菓子、生活雑貨など様々な商品を生産しており、いずれかの分野での売り上げが低迷しても他分野でそれをカバーできる可能性がある

弱み：

ターゲット層である子供が少子化により減少し、それが今後も継続することが予想され、売り上げの減少が考えられる

機会：

キャラクターグッズを多数製造・販売しているため、アニメや映画、番組がヒットするとそれらの売上増加が期待できる

脅威：

同業他社が新作ゲームを発売すると自社の売上が左右される

コピー品の販売やフリマアプリの発達による中古品販売の簡易化などにより正規ルート以外で商品が出回る可能性が増え、売り上げにも影響すると考えられる

② 要約連結財務諸表

株式会社カプコン

[単位：百万円]

連結貸借対照表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
資産合計	113,057	118,897	124,829	123,407	143,466	163,712	131,228
流動資産	75,917	85,480	92,511	90,817	108,829	127,391	96,824
当座資産	38,404	44,805	59,527	67,064	81,679	96,404	64,647
現金及び預金①	28,429	24,537	46,539	53,004	65,657	71,239	48,234
有価証券②	0	0	0	0	0	0	0
固定資産	37,140	33,417	32,318	32,590	34,636	36,320	34,404
有形固定資産	20,825	20,768	20,797	20,359	20,847	21,316	20,819
無形固定資産	8,135	2,843	725	432	351	1,229	2,286
のれん	0	0	0	0	0	0	0
投資その他の資産	8,179	9,804	10,795	11,798	13,438	13,775	11,298
資金成長期投資資産③	454	574	625	576	415	589	539
繰延資産	0	0	0	0	0	0	0
非常事業余剰資金資産②+③	454	574	625	576	415	589	539
資金性資産合計①+②+③	28,883	25,111	47,164	53,580	66,072	71,828	48,773
負債合計	37,888	41,122	39,408	34,658	43,731	42,918	39,954
流動負債	22,355	29,994	26,271	23,212	35,863	32,590	28,381
短期有利子負債合計	1,497	9,323	1,473	1,579	4,129	727	3,121
固定負債	15,532	11,128	13,137	11,445	7,868	10,327	11,573
長期有利子負債合計	11,111	6,788	8,315	6,735	2,606	4,878	6,739
有利子負債合計	12,608	16,111	9,788	8,314	6,735	5,605	9,860
純有利子負債（ネット・デット）	-16,275	-9,000	-37,376	-45,266	-59,337	-66,223	-38,913
純資産合計	75,169	77,775	85,421	88,749	99,735	120,794	91,274
資本金	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328	21,328	21,328	21,329	21,329	21,328
利益剰余金	39,297	54,402	53,602	62,595	74,275	93,861	63,005
自己株式（減産）	18,145	18,145	18,145	18,145	18,145	18,145	18,145
株主資本合計⑪	75,719	78,521	86,716	89,708	101,385	120,967	92,169
その他の包括利益累計額⑫	-550	-747	-1,295	-958	-1,650	-173	-896
自己資本＝⑪+⑫	75,169	77,774	85,421	88,750	99,735	120,794	91,274
新株予約権	0	0	0	0	0	0	0
非支配株主持分	0	0	0	0	0	0	0
負債・純資産合計(総資産・総資本)	113,057	118,897	124,829	123,407	143,466	163,712	131,228

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

[単位：百万円]

連結貸借対照表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
資産合計	232,731	243,859	259,713	277,856	302,634	336,144	275,490
流動資産	194,679	209,038	216,100	229,888	250,896	283,622	230,704
当座資産	139,160	155,953	161,443	164,646	165,173	167,512	158,981
現金及び預金①	117,306	129,364	136,785	129,468	123,450	124,229	126,767
有価証券②	0	0	0	0	0	0	0
固定資産	38,051	34,819	43,612	47,968	51,737	52,522	44,785
有形固定資産	13,748	14,234	16,060	17,889	20,547	19,656	17,022
無形固定資産	6,447	4,735	4,559	5,105	5,387	5,540	5,296
のれん	0	0	0	0	0	0	0
投資その他の資産	17,856	15,850	22,993	24,974	25,802	27,325	22,467
資金成長期投資資産③	749	780	154	1,226	2,308	2,537	1,292
繰延資産	0	0	0	0	0	0	0
非常事業余剰資金資産②+③	749	780	154	1,226	2,308	2,537	1,292
資金性資産合計①+②+③	118,055	130,144	136,939	130,694	125,758	126,766	128,059
負債合計	63,948	61,955	66,353	74,626	80,705	92,866	73,409
流動負債	55,737	55,445	58,842	65,906	69,344	80,345	64,270
短期有利子負債合計	9,722	8,437	8,931	8,685	0	0	5,963
固定負債	8,210	6,510	7,510	8,719	11,360	12,521	9,138
長期有利子負債合計	0	0	0	0	0	0	0
有利子負債合計	9,722	8,437	8,931	8,685	0	0	5,963
純有利子負債（ネット・デット）	-108,333	-121,707	-128,008	-122,009	-125,758	-126,766	-122,097
純資産合計	168,783	181,904	193,360	203,230	221,929	243,278	202,081
資本金	23,753	23,828	23,868	24,039	24,039	24,039	23,928
資本剰余金	52,993	53,067	53,107	53,281	53,388	53,593	53,238
利益剰余金	95,581	109,764	129,513	140,235	159,222	179,722	135,673
自己株式（減産）	888	897	10,159	10,162	9,900	9,556	6,927
株主資本合計⑪	171,439	185,763	196,330	207,394	226,750	247,799	205,913
その他の包括利益累計額⑫	-3,474	-4,440	-3,718	-4,820	-5,567	-5,435	-4,576
自己資本＝⑪+⑫	167,965	181,323	192,612	202,574	221,183	242,364	201,337
新株予約権	374	453	603	517	608	762	553
非支配株主持分	443	128	144	139	137	151	190
負債・純資産合計(総資産・総資本)	232,731	243,859	259,713	277,856	302,634	336,144	275,490

株式会社バンダイナムコホールディングス

[単位：百万円]

連結貸借対照表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
資産合計	448,336	488,032	540,490	612,955	619,819	732,782	573,736
流動資産	322,176	357,782	350,618	397,951	383,662	455,210	377,900
当座資産	247,893	281,488	274,750	307,824	275,008	297,730	280,782
現金及び預金①	174,757	205,516	185,517	213,851	189,856	204,326	195,637
有価証券②	0	0	0	0	0	0	0
固定資産	126,159	130,248	189,872	215,003	236,157	277,571	195,835
有形固定資産	53,702	52,184	86,104	87,593	96,906	88,341	77,472
無形固定資産	9,449	9,686	9,475	11,845	27,423	33,014	16,815
のれん	0	0	0	0	15,704	17,069	5,462
投資その他の資産	63,007	68,378	94,292	115,564	111,827	156,215	101,547
資金成長期投資資産③	34,519	39,202	56,495	74,023	66,453	121,208	65,317
繰延資産	0	0	0	0	0	0	0
非常事業余剰資金資産②+③	34,519	39,202	56,495	74,023	66,453	121,208	65,317
資金性資産合計①+②+③	209,276	244,718	242,012	287,874	256,309	325,534	260,954
負債合計	131,031	139,248	153,135	183,311	165,135	221,348	165,535
流動負債	114,333	126,110	136,202	163,893	142,506	175,920	143,161
短期有利子負債合計	0	0	0	0	0	0	0
固定負債	16,697	13,138	16,933	19,417	22,628	45,428	22,374
長期有利子負債合計	0	0	0	0	171	20,234	3,401
有利子負債合計	0	0	0	0	171	20,234	3,401
純有利子負債（ネット・デット）	-209,276	-244,718	-242,012	-287,874	-256,138	-305,300	-257,553
純資産合計	317,305	348,784	387,354	429,644	454,684	511,434	408,201
資本金	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
資本剰余金	52,246	52,064	52,196	52,308	52,004	52,232	52,175
利益剰余金	265,231	297,984	334,264	369,315	394,699	414,487	345,997
自己株式（減産）	2,410	2,423	2,326	2,298	3,634	3,905	2,833
株主資本合計⑪	325,067	357,626	394,133	429,326	453,069	472,814	405,339
その他の包括利益累計額⑫	-8,403	-9,519	-7,577	-294	-3,776	37,701	1,355
自己資本＝⑪+⑫	316,664	348,107	386,556	429,032	449,293	510,515	406,695
新株予約権	99	99	99	99	0	0	66
非支配株主持分	541	577	797	612	5,392	917	1,473
負債・純資産合計(総資産・総資本)	448,336	488,032	540,490	612,955	619,819	732,382	573,669

株式会社カプコン

[単位：百万円]

連結損益及び包括利益計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
売上高・営業収益	77,021	87,170	94,515	100,031	81,591	95,308	89,273
売上原価	47,175	56,438	59,895	62,809	40,643	42,567	51,588
売上総利益	29,846	30,731	34,619	37,222	40,947	52,741	37,684
販売費および一般管理費	17,816	17,080	18,582	19,078	18,119	18,145	18,137
減価償却費/償却費合計	5,712	5,980	4,706	3,228	2,795	2,791	4,202
研究開発費	27,255	27,720	28,990	27,038	25,843	25,375	27,037
営業利益	12,029	13,650	16,034	18,144	22,827	34,596	19,547
営業外収益	304	192	219	974	480	1,035	534
営業外費用	985	1,253	1,002	924	350	786	883
利息費用合計①	119	141	103	80	74	72	98
経常利益②	11,348	12,589	15,254	18,194	22,957	34,845	19,198
EBIT①+②	11,467	12,730	15,357	18,274	23,031	34,917	19,296
特別利益	0	0	0	0	0	0	0
特別損失	197	99	104	423	67	16	151
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489	15,149	17,770	22,890	34,828	19,046
法人税等合計	3,405	3,610	4,212	5,218	6,941	9,905	5,549
当期純利益⑪	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	13,497
非支配株主に帰属する当期純利益	0	0	0	0	0	0	0
親会社株主に帰属する当期純利益 (最終利益)	7,745	8,879	10,937	12,551	15,949	24,923	13,497
その他の包括利益⑫	-1,653	-196	-548	336	-691	1,476	-213
包括利益⑪+⑫	6,092	8,683	10,389	12,887	15,258	26,399	13,285
非支配株主に係る包括利益	0	0	0	0	0	0	0
親会社株主に係る包括利益	6,092	8,683	10,389	12,888	15,257	26,400	13,285

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

[単位：百万円]

連結損益及び包括利益計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
売上高・営業収益	214,101	256,824	250,394	271,048	260,527	332,532	264,238
売上原価	115,316	141,123	129,519	146,820	139,012	171,837	140,605
売上総利益	98,784	115,701	120,874	124,228	121,515	159,208	123,385
販売費および一般管理費	74,097	81,618	84,677	94,663	93,515	111,982	90,092
減価償却費/償却費合計	6,317	6,270	5,859	6,801	7,417	7,515	6,697
研究開発費	1,395	1,395	1,243	2,008	2,224	4,002	2,045
営業利益	26,018	31,295	38,176	24,531	32,759	47,226	33,334
営業外収益	980	293	2,809	219	969	3,043	1,386
営業外費用	1,676	459	2,809	219	1,633	286	1,180
利息費用合計①	67	52	84	107	135	87	89
経常利益②	25,332	31,128	36,124	28,312	32,095	49,983	33,829
EBIT①+②	25,399	31,180	36,208	28,419	32,230	50,070	33,918
特別利益	40	302	368	23	9	339	180
特別損失	3,925	5,584	565	5,307	1,311	4,628	3,553
税金等調整前当期純利益	21,436	25,846	35,927	23,028	30,793	45,694	30,454
法人税等合計	1,544	5,804	10,094	4,559	9,444	18,740	8,364
当期純利益⑪	19,892	20,042	25,832	18,468	21,348	26,954	22,089
非支配株主に帰属する当期純利益	8	3	11	4	1	12	7
親会社株主に帰属する当期純利益 (最終利益)	19,884	20,039	25,821	18,463	21,346	26,942	22,083
その他の包括利益⑫	-2,941	-1,073	26,560	17,356	-750	133	6,548
包括利益⑪+⑫	16,951	18,969	52,392	35,824	20,598	27,087	28,637
非支配株主に係る包括利益	-33	-103	16	-4	-2	14	-19
親会社株主に係る包括利益	16,984	19,072	26,544	17,360	20,600	27,074	21,272

株式会社バンダイナムコホールディングス

[単位：百万円]

連結損益及び包括利益計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
売上高・営業収益	575,504	620,061	678,312	732,347	723,989	740,903	678,519
売上原価	372,904	396,302	436,730	469,791	463,041	458,897	432,944
売上総利益	202,600	223,759	241,581	262,555	260,948	282,006	245,575
販売費および一般管理費	152,959	160,520	166,557	178,510	182,172	197,352	173,012
減価償却費/償却費合計	21,626	21,854	23,545	21,370	23,239	24,684	22,720
研究開発費	18,194	17,761	19,398	19,811	19,035	26,446	20,108
営業利益	49,641	63,238	75,024	84,045	78,775	84,654	72,563
営業外収益	3,094	2,179	2,438	2,973	2,461	3,470	2,769
営業外費用	1,961	2,127	2,083	155	1,440	512	1,380
利息費用合計①	49	36	37	36	124	229	85
経常利益②	50,774	63,290	75,380	86,863	79,797	87,612	73,953
EBIT①+②	50,823	63,326	75,417	86,899	79,921	87,841	74,038
特別利益	1,025	455	79	2,338	3,683	2,225	1,634
特別損失	3,311	2,886	2,961	2,362	4,728	17,897	5,691
税金等調整前当期純利益	48,489	60,860	72,497	86,838	78,753	71,940	69,896
法人税等合計	13,932	16,662	18,609	24,205	20,845	23,074	19,555
当期純利益⑪	34,556	44,197	53,888	62,632	57,908	48,865	50,341
非支配株主に帰属する当期純利益	-27	37	-220	-751	242	-28	-125
親会社株主に帰属する当期純利益 (最終利益)	34,583	44,159	54,109	63,383	57,665	48,894	50,466
その他の包括利益⑫	-7,179	-1,092	2,136	7,319	-4,595	41,661	6,375
包括利益⑪+⑫	27,377	43,105	56,024	69,951	53,313	90,526	56,716
非支配株主に係る包括利益	-27	37	-220	-747	465	40	-75
親会社株主に係る包括利益	27,404	43,067	56,245	70,700	52,847	90,486	56,792

株式会社カプコン

[単位：百万円]

連結キャッシュ・フロー計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
営業活動によるCF①	4,347	3,200	34,721	19,847	22,279	14,625	16,503
投資活動によるCF②	-1,639	-3,628	-2,847	-2,261	-8,437	-4,233	-3,841
設備投資額（有形）③	-5,813	-5,813	-5,813	-5,813	-5,813	-5,813	-5,813
設備投資額（有形+無形）④	-6,103	-6,066	-5,963	-5,925	-5,878	-6,630	-6,094
フリー・キャッシュ・フロー①+②	2,708	-428	31,874	17,586	13,842	10,392	12,662
フリー・キャッシュ・フロー①+③	-1,466	-2,613	28,908	14,034	16,466	8,812	10,690
フリー・キャッシュ・フロー①+④	-1,756	-2,866	28,758	13,922	16,401	7,995	10,409
財務活動によるCF	-1,115	-3,130	-9,577	-11,443	-6,351	-6,965	-6,430
現金及び現金同等物の換算差額	-1,160	-533	-96	323	-823	944	-224
現金及び現金同等物の純増加額	431	-4,091	22,201	6,464	6,667	4,371	6,007
現金及び現金同等物の期首残高	27,998	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	39,997
現金及び現金同等物の期末残高	28,429	24,337	46,539	53,004	59,672	64,043	46,004

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

[単位：百万円]

連結キャッシュ・フロー計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
営業活動によるCF①	20,184	25,537	30,638	12,135	18,005	35,000	23,583
投資活動によるCF②	-4,773	-7,164	-8,191	-12,875	-10,039	-6,651	-8,282
設備投資額（有形）③	4,053	-5,785	-6,378	-8,450	-5,827	-4,949	-4,556
設備投資額（有形+無形）④	4,514	-4,934	-5,520	-7,260	-4,240	-3,500	-3,490
フリー・キャッシュ・フロー①+②	15,411	18,373	22,447	-740	7,966	28,349	15,301
フリー・キャッシュ・フロー①+③	24,237	19,752	24,260	3,685	12,178	30,051	19,027
フリー・キャッシュ・フロー①+④	24,698	20,603	25,118	4,875	13,765	31,500	20,093
財務活動によるCF	-141	-5,807	-15,290	-7,656	-14,048	-6,647	-8,265
現金及び現金同等物の換算差額	-3,041	-534	-196	1,221	-479	1,049	-330
現金及び現金同等物の純増加額	12,228	12,030	6,960	-7,173	-6,562	22,750	6,706
現金及び現金同等物の期首残高	103,147	115,375	127,395	134,355	127,181	121,311	121,461
現金及び現金同等物の期末残高	115,375	127,395	134,355	127,181	121,311	144,061	128,280

株式会社バンダイナムコホールディングス

[単位：百万円]

連結キャッシュ・フロー計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
営業活動によるCF①	58,049	64,136	55,138	79,811	78,753	71,940	67,971
投資活動によるCF②	-23,425	-13,016	-63,338	-24,899	-23,067	-29,771	-29,586
設備投資額（有形）③	-16,900	-16,032	-42,850	-10,093	-16,900	-16,032	-19,801
設備投資額（有形+無形）④	-15,999	-8,979	-37,458	-4,846	-11,172	-8,216	-14,445
フリー・キャッシュ・フロー①+②	34,624	51,120	-8,200	54,912	55,686	42,169	38,385
フリー・キャッシュ・フロー①+③	41,149	48,104	12,288	69,718	61,853	55,908	48,170
フリー・キャッシュ・フロー①+④	42,050	55,157	17,680	74,965	67,581	63,724	53,526
財務活動によるCF	-16,123	-13,171	-17,086	-28,972	-35,258	-19,037	-21,608
現金及び現金同等物の換算差額	-2,722	-1,823	351	-501	-2,531	3,357	-645
現金及び現金同等物の純増加額	15,778	36,124	-24,935	25,438	-17,726	15,031	8,285
現金及び現金同等物の期首残高	153,764	169,542	205,667	180,831	206,270	188,667	184,124
現金及び現金同等物の期末残高	169,542	205,667	180,831	206,270	188,667	203,698	192,446

③ 財務分析表

株式会社カプコン

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
収益性分析							
ROE		11.61%	13.40%	14.41%	16.92%	22.60%	15.79%
売上高最終利益率	10.06%	10.19%	11.57%	12.55%	19.55%	26.15%	15.01%
自己資本回転率		1.14回	1.16回	1.15回	0.87回	0.86回	1.04回
ROA〔営業利益〕		11.77%	13.16%	14.62%	17.11%	22.53%	15.84%
売上高営業利益率	15.62%	15.66%	16.96%	18.14%	27.98%	36.30%	21.78%
総資本（総資産）回転率		0.75回	0.78回	0.81回	0.61回	0.62回	0.71回
財務レバレッジ比率		1.52倍	1.49倍	1.43倍	1.42倍	1.39倍	1.45倍
ROA〔経常利益〕		10.85%	12.52%	14.66%	17.20%	22.69%	15.58%
ROA〔当期純利益〕		7.66%	8.97%	10.11%	11.95%	16.23%	10.98%
ROA〔最終利益〕		7.66%	8.97%	10.11%	11.95%	16.23%	10.98%
売上総利益率	38.75%	35.25%	36.63%	37.21%	50.19%	55.34%	42.23%
売上原価率	61.25%	64.74%	63.37%	62.79%	49.81%	44.66%	57.77%
売上高販管費比率	23.13%	19.59%	19.66%	19.07%	22.21%	19.04%	20.45%
売上高総原価率	84.38%	84.34%	83.03%	81.86%	72.02%	63.70%	78.22%
売上高経常利益率	14.73%	14.44%	16.14%	18.19%	28.14%	36.56%	21.37%
売上高税引前利益率	14.48%	14.33%	16.03%	17.76%	28.05%	36.54%	21.20%
売上高総費用比率	89.94%	89.81%	88.43%	87.45%	80.45%	73.85%	84.99%
売上高減価償却比率	7.42%	6.86%	4.98%	3.23%	3.43%	2.93%	4.81%
売上高研究開発費比率	35.39%	31.80%	30.67%	27.03%	31.67%	26.62%	30.53%
売上高営業キャッシュ・フロー比率	5.64%	3.67%	36.74%	19.84%	27.31%	15.34%	18.09%
売上高フリー・キャッシュ・フロー比率	3.52%	-0.49%	33.72%	17.58%	16.97%	10.90%	13.70%
自己資本フリー・キャッシュ・フロー比率	3.60%	-0.55%	37.31%	19.82%	13.88%	8.60%	13.78%
総資本営業キャッシュ・フロー比率	3.84%	2.69%	27.81%	16.08%	15.53%	8.93%	12.48%
設備投資対営業キャッシュ・フロー比率	140.40%	189.56%	17.17%	29.85%	26.38%	45.33%	74.78%
設備投資対純利益比率	78.80%	68.32%	54.52%	47.21%	36.85%	26.60%	52.05%

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
収益性分析							
ROE		11.47%	13.81%	9.34%	10.07%	11.62%	11.27%
売上高最終利益率	9.29%	7.80%	10.31%	6.81%	8.19%	8.10%	8.42%
自己資本回転率		1.47回	1.34回	1.37回	1.23回	1.43回	1.37回
ROA〔営業利益〕		13.13%	15.16%	9.13%	11.29%	14.79%	12.70%
売上高営業利益率	12.15%	12.19%	15.25%	9.05%	12.57%	14.20%	12.65%
総資本（総資産）回転率		1.08回	0.99回	1.01回	0.90回	1.04回	1.00回
財務レバレッジ比率		1.36倍	1.35倍	1.36倍	1.37倍	1.38倍	1.36倍
ROA〔経常利益〕		13.06%	14.35%	10.53%	11.06%	15.65%	12.93%
ROA〔当期純利益〕		8.41%	10.26%	6.87%	7.36%	8.44%	8.27%
ROA〔最終利益〕		8.41%	10.26%	6.87%	7.35%	8.44%	8.26%
売上総利益率	46.14%	45.05%	48.27%	45.83%	46.64%	47.88%	46.64%
売上原価率	53.86%	54.95%	51.73%	54.17%	53.36%	51.68%	53.29%
売上高販管費比率	34.61%	31.78%	33.82%	34.92%	35.89%	33.68%	34.12%
売上高総原価率	88.47%	86.73%	85.54%	89.09%	89.25%	85.35%	87.41%
売上高経常利益率	11.83%	12.12%	14.43%	10.45%	12.32%	15.03%	12.70%
売上高税引前利益率	10.01%	10.06%	14.35%	8.50%	11.82%	13.74%	11.41%
売上高総費用比率	90.71%	92.20%	89.68%	93.19%	91.81%	91.89%	91.58%
売上高減価償却比率	2.95%	2.44%	2.34%	2.51%	2.85%	2.26%	2.56%
売上高研究開発費比率	0.65%	0.54%	0.50%	0.74%	0.85%	1.20%	0.75%
売上高営業キャッシュ・フロー比率	9.43%	9.94%	12.24%	4.48%	6.91%	10.53%	8.92%
売上高フリー・キャッシュ・フロー比率	7.20%	7.15%	8.96%	-0.27%	3.06%	8.53%	5.77%
自己資本フリー・キャッシュ・フロー比率	9.18%	10.13%	11.65%	-0.37%	3.60%	11.70%	7.65%
総資本営業キャッシュ・フロー比率	8.67%	10.47%	11.80%	4.37%	5.95%	10.41%	8.61%
設備投資対営業キャッシュ・フロー比率	22.36%	19.32%	18.02%	59.83%	23.55%	10.00%	25.51%
設備投資対純利益比率	22.69%	24.62%	21.37%	39.31%	19.86%	12.99%	23.47%

株式会社バンダイナムコホールディングス

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
収益性分析							
ROE		13.29%	14.73%	15.54%	13.13%	10.19%	13.38%
売上高最終利益率	6.01%	7.12%	7.98%	8.65%	7.96%	6.60%	7.39%
自己資本回転率		1.87回	1.85回	1.80回	1.65回	1.54回	1.74回
ROA〔営業利益〕		13.51%	14.59%	14.57%	12.78%	12.52%	13.59%
売上高営業利益率	8.63%	10.20%	11.06%	11.48%	10.88%	11.43%	10.61%
総資本（総資産）回転率		1.32回	1.32回	1.27回	1.17回	1.10回	1.24回
財務レバレッジ比率		1.41倍	1.40倍	1.41倍	1.40倍	1.41倍	1.41倍
ROA〔経常利益〕		13.52%	14.66%	15.06%	12.95%	12.96%	13.83%
ROA〔当期純利益〕		9.44%	10.48%	10.86%	9.39%	7.23%	9.48%
ROA〔最終利益〕		9.43%	10.52%	10.99%	9.36%	7.23%	9.51%
売上総利益率	35.20%	36.09%	35.62%	35.85%	36.04%	38.06%	36.14%
売上原価率	64.80%	63.91%	64.38%	64.15%	63.96%	61.94%	63.86%
売上高販管費比率	26.58%	25.89%	24.55%	24.38%	25.16%	26.64%	25.53%
売上高総原価率	91.37%	89.80%	88.94%	88.52%	89.12%	88.57%	89.39%
売上高経常利益率	8.82%	10.21%	11.11%	11.86%	11.02%	11.83%	10.81%
売上高税引前利益率	8.43%	9.82%	10.69%	11.86%	10.88%	9.71%	10.23%
売上高総費用比率	3.76%	3.52%	3.47%	2.92%	3.21%	3.33%	3.37%
売上高減価償却比率	3.76%	3.52%	3.47%	2.92%	3.21%	3.33%	3.37%
売上高研究開発費比率	3.16%	2.86%	2.86%	2.71%	2.63%	3.57%	2.96%
売上高営業キャッシュ・フロー比率	10.09%	10.34%	8.13%	10.90%	10.88%	9.71%	10.01%
売上高フリー・キャッシュ・フロー比率	6.02%	8.24%	-1.21%	7.50%	7.69%	5.69%	5.66%
自己資本フリー・キャッシュ・フロー比率	10.93%	14.69%	-2.12%	12.80%	12.39%	8.26%	9.49%
総資本営業キャッシュ・フロー比率	12.95%	13.14%	10.20%	13.02%	12.71%	9.82%	11.97%
設備投資対営業キャッシュ・フロー比率	27.56%	14.00%	67.93%	6.07%	14.19%	11.42%	23.53%
設備投資対純利益比率	46.30%	20.32%	69.51%	7.74%	19.29%	16.81%	29.99%

株式会社カプコン

[単位：百万円]

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
財政状態分析							
長期的支払能力分析							
自己資本比率	66.49%	65.41%	68.43%	71.92%	69.52%	73.78%	69.26%
総資本負債比率	33.51%	34.59%	31.57%	28.08%	30.48%	26.22%	30.74%
有利子負債比率	11.15%	13.55%	7.84%	6.74%	4.69%	3.42%	7.90%
負債資本比率	50.40%	52.87%	46.13%	39.05%	43.85%	35.53%	44.64%
利息カバー比率	96.36倍	90.28倍	149.10倍	228.43倍	311.23倍	484.96倍	226.73倍
営業キャッシュ・フロー対総負債比率	11.47%	7.78%	88.11%	57.27%	50.95%	34.08%	41.61%
有利子負債平均金利	0.94%	0.88%	1.05%	0.96%	1.10%	1.28%	1.04%
長期運用安定性分析							#DIV/0!
固定比率	49.41%	42.97%	37.83%	36.72%	34.73%	30.07%	38.62%
固定長期適合率	40.95%	37.59%	32.79%	32.53%	32.19%	27.70%	33.96%
短期的支払能力分析							
流動比率	339.60%	284.99%	352.14%	391.25%	303.46%	390.89%	343.72%
当座比率	171.79%	149.38%	226.59%	288.92%	227.75%	295.81%	226.71%
営業キャッシュ・フロー対流動負債比率	19.45%	10.67%	132.16%	85.50%	62.12%	44.88%	59.13%
手元流動性比率（月商ベース）	4.43カ月	3.38カ月	5.91カ月	6.36カ月	9.66カ月	8.97カ月	6.45カ月
正味運転資本	53,562	55,486	66,240	67,605	72,966	94,801	68,443
活動性・能率性分析							
売上債権回転率 /回転日数	7.80回 /47日	5.58回 /63日	5.71回 /64日	7.44回 /49日	1.36回 /268日	4.64回 /79日	4.99回 /104日
棚卸資産回転率 /回転日数	1.54回 /237日	1.70回 /215日	1.83回 /200日	2.56回 /143日	1.88回 /194日	1.63回 /223日	1.92回 /195日
仕入債務回転率 /回転日数	11.64回 /31日	17.80回 /21日	24.38回 /15日	19.00回 /19日	10.91回 /33日	13.55回 /27日	17.13回 /23日
キャッシュ・コンバージョン・サイクル	253日	257日	249日	173日	429日	275日	276日
固定資産回転率 /回転日数	2.07回 /176日	2.47回 /148日	2.88回 /127日	3.08回 /118日	2.43回 /150日	2.69回 /136日	2.71回 /136日
有形固定資産回転率 /回転日数	6.11回 /60日	4.19回 /87日	4.55回 /80日	4.86回 /75日	3.96回 /92日	4.52回 /81日	4.42回 /83日

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

[単位：百万円]

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
財政状態分析							
長期的支払能力分析							
自己資本比率	72.52%	74.59%	74.45%	73.14%	73.33%	72.37%	73.40%
総資本負債比率	27.48%	25.41%	25.55%	26.86%	26.67%	27.63%	26.60%
有利子負債比率	4.18%	3.46%	3.44%	3.13%	0.00%	0.00%	2.37%
負債資本比率	37.89%	34.06%	34.32%	36.72%	36.37%	38.17%	36.25%
利息カバー比率	379.09倍	599.62倍	431.05倍	265.60倍	238.74倍	575.52倍	414.93倍
営業キャッシュ・フロー対総負債比率	31.56%	41.22%	46.17%	16.26%	22.31%	37.69%	32.54%
有利子負債平均金利	0.69%	0.62%	0.94%	1.23%	-	-	0.87%
長期運用安定性分析							
固定比率	22.54%	19.14%	22.55%	23.60%	23.31%	21.59%	22.12%
固定長期適合率	21.50%	18.48%	21.71%	22.63%	22.18%	20.53%	21.17%
短期的支払能力分析							
流動比率	349.28%	377.02%	367.25%	348.81%	361.81%	353.01%	359.53%
当座比率	249.67%	281.28%	274.37%	249.82%	238.19%	208.49%	250.30%
営業キャッシュ・フロー対流動負債比率	36.21%	46.06%	52.07%	18.41%	25.96%	43.56%	37.05%
手元流動性比率（月商ベース）	6.57カ月	6.04カ月	6.56カ月	5.73カ月	5.69カ月	4.48カ月	5.85カ月
正味運転資本	138,942	153,593	157,258	163,982	181,552	203,277	166,434
活動性・能率性分析							
売上債権回転率 /回転日数	9.96回 /37日	10.80回 /34日	9.93回 /37日	9.07回 /40日	6.78回 /54日	7.87回 /46日	9.07回 /41日
棚卸資産回転率 /回転日数	2.61回 /140日	3.45回 /106日	3.04回 /120日	2.85回 /128日	2.08回 /175日	2.14回 /170日	2.69回 /140日
仕入債務回転率 /回転日数	7.86回 /46日	9.77回 /37日	8.91回 /41日	7.96回 /46日	5.84回 /62日	6.86回 /53日	7.87回 /48日
キャッシュ・コンバージョン・サイクル	131日	103日	116日	122日	167日	163日	133日
固定資産回転率 /回転日数	5.63回 /65日	7.05回 /52日	6.39回 /57日	5.92回 /62日	5.23回 /70日	6.38回 /57日	6.10回 /60日
有形固定資産回転率 /回転日数	15.57回 /23日	18.36回 /20日	16.53回 /22日	15.97回 /23日	13.56回 /27日	16.54回 /22日	16.09回 /23日

株式会社バンダイナムコホールディングス

[単位：百万円]

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
財政状態分析							
長期の支払能力分析							
自己資本比率	70.77%	71.47%	71.67%	70.09%	73.36%	69.83%	71.20%
総資本負債比率	29.23%	28.53%	28.33%	29.91%	26.64%	30.22%	28.81%
有利子負債比率	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.03%	2.76%	0.47%
負債資本比率	41.29%	39.92%	39.53%	42.67%	36.32%	43.28%	40.50%
利息カバー比率	1037.2	1759.1	2038.3	2413.9	644.5	383.6	1379
営業キャッシュ・フロー対総負債比率	44.3%	46.1%	36.0%	43.5%	47.7%	32.5%	41.68%
有利子負債平均金利	-	-	-	-	72.5%	1.1%	36.82%
長期運用安定性分析							
固定比率	39.76%	37.34%	49.02%	50.04%	51.94%	54.27%	47.06%
固定長期適合率	37.77%	35.99%	46.96%	47.88%	49.48%	49.85%	44.65%
短期的支払能力分析							
流動比率	281.8%	283.7%	257.4%	242.8%	269.2%	258.8%	265.62%
当座比率	216.8%	223.2%	201.7%	187.8%	193.0%	169.2%	198.63%
営業キャッシュ・フロー対流動負債比率	50.8%	50.9%	40.5%	48.7%	55.3%	40.9%	47.83%
手元流動性比率（月商ベース）	3.64	3.98	3.28	3.50	3.15	3.31	3.48
正味運転資本	207,843	231,672	214,416	234,058	241,156	279,290	234,739
活動性・能率性分析							
売上債権回転率 /回転日数	7.93回 /46日	8.38回 /44日	8.29回 /44日	8.09回 /45日	8.19回 /45日	8.44回 /43日	8.28回 /44日
棚卸資産回転率 /回転日数	8.06回 /45日	8.52回 /43日	8.53回 /43日	7.78回 /47日	6.53回 /56日	5.00回 /73日	7.27回 /50日
仕入債務回転率 /回転日数	5.95回 /61日	6.25回 /58日	6.53回 /56日	6.51回 /56日	6.39回 /57日	6.01回 /61日	6.34回 /58日
キャッシュ・コンバージョン・サイクル	30日	29日	31日	36日	44日	55日	36日
固定資産回転率 /回転日数	4.56回 /80日	4.84回 /75日	4.24回 /86日	3.62回 /101日	3.21回 /114日	2.88回 /127日	3.76回 /97日
有形固定資産回転率 /回転日数	10.72回 /34日	11.71回 /31日	9.81回 /37日	8.43回 /43日	7.85回 /47日	8.00回 /46日	9.13回 /40日

株式会社カプコン

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	5年平均
成長性分析							
売上高増加率	-	13.18%	8.43%	5.84%	-18.43%	16.81%	5.16%
営業利益増加率	-	13.48%	17.47%	13.16%	25.81%	51.56%	24.29%
経常利益増加率	-	10.94%	21.17%	19.27%	26.18%	51.78%	25.87%
最終利益増加率	-	14.64%	23.18%	14.76%	27.07%	56.27%	27.18%
総資産増加率	-	5.17%	4.99%	-1.14%	16.25%	14.11%	7.88%
純資産増加率	-	3.47%	9.83%	3.90%	12.38%	21.11%	10.14%
自己資本増加率	-	3.47%	9.83%	3.90%	12.38%	21.11%	10.14%
株主資本増加率	-	3.70%	10.44%	3.45%	13.02%	19.31%	9.98%
利益剰余金増加率	-	38.44%	-1.47%	16.78%	18.66%	26.37%	19.75%

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	5年平均
成長性分析							
売上高増加率	-	19.95%	-2.50%	8.25%	-3.88%	27.64%	9.89%
営業利益増加率	-	20.28%	21.99%	-35.74%	33.54%	44.16%	16.85%
経常利益増加率	-	22.88%	16.05%	-21.63%	13.36%	55.73%	17.28%
最終利益増加率	-	0.78%	28.85%	-28.50%	15.62%	26.22%	8.59%
総資産増加率	-	4.78%	6.50%	6.99%	8.92%	11.07%	7.65%
純資産増加率	-	7.77%	6.30%	5.10%	9.20%	9.62%	7.60%
自己資本増加率	-	7.95%	6.23%	5.17%	9.19%	9.58%	7.62%
株主資本増加率	-	8.36%	5.69%	5.64%	9.33%	9.28%	7.66%
利益剰余金増加率	-	14.84%	17.99%	8.28%	13.54%	12.88%	13.50%

株式会社バンダイナムコホールディングス

財務分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	5年平均
成長性分析							
売上高増加率	-	7.74%	9.39%	7.97%	-1.14%	2.34%	5.26%
営業利益増加率	-	27.39%	18.64%	12.02%	-6.27%	7.46%	11.85%
経常利益増加率	-	24.65%	19.10%	15.23%	-8.13%	9.79%	12.13%
最終利益増加率	-	27.69%	22.53%	17.14%	-9.02%	-15.21%	8.63%
総資産増加率	-	8.85%	10.75%	13.41%	1.12%	18.16%	10.46%
純資産増加率	-	9.92%	11.06%	10.92%	5.83%	12.48%	10.04%
自己資本増加率	-	9.93%	11.05%	10.99%	4.72%	13.63%	10.06%
株主資本増加率	-	10.02%	10.21%	8.93%	5.53%	4.36%	7.81%
利益剰余金増加率	-	12.35%	12.18%	10.49%	6.87%	5.01%	9.38%

④ 企業価値・株価分析表

株式会社カプコン

企業価値・株価分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
株式投資指標	2016/3/31	2017/3/31	2018/3/30	2019/3/29	2020/3/31	2021/3/31	
株価（円）	2,745	2,171	2,299	2,480	3,390	3,595	2,780
株価上昇率①		-20.9%	5.9%	7.9%	36.7%	6.0%	7.1%
発行済株式総数（株）	67,723,244	67,723,244	135,446,488	135,446,488	270,892,976	270,892,976	158,020,903
株式時価総額（百万円）	185,900	147,027	311,391	335,970	987,327	973,860	490,246
企業価値（市場評価）（百万円）	198,508	163,138	321,179	344,284	994,062	979,465	500,106
剰余金の配当（百万円）	2,249	2,774	2,737	3,558	4,270	5,337	3,488
EPS（円）	114.36	131.11	80.75	92.66	58.88	92.00	94.96
BPD（自己資本）（円）	1,110	1,148	631	655	368	446	726
DPS（円）	33.21	40.96	20.21	26.27	15.76	19.70	26.02
PER	24.00	16.56	28.47	26.76	57.58	39.07	32.08
PBR（自己資本）	2.47	1.89	3.65	3.78	9.21	8.06	4.84
PDR	82.66	53.00	113.77	94.41	215.06	182.47	123.56
配当利回り②	1.21%	1.89%	0.88%	1.06%	0.46%	0.55%	1.01%
配当性向	29.04%	31.24%	25.03%	28.35%	26.77%	21.41%	26.97%
株式投資収益率＝①+②	1.21%	-19.02%	6.77%	8.93%	37.16%	6.60%	6.94%

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

企業価値・株価分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
株式投資指標	2016/3/31	2017/3/31	2018/3/30	2019/3/29	2020/3/31	2021/3/31	
株価（円）	3,040	3,150	4,870	3,880	4,825	6,150	4,319
株価上昇率①	0.00%	3.62%	54.60%	-20.33%	24.36%	27.46%	14.95%
発行済株式総数（株）	122,299,496	122,373,396	122,398,896	122,531,596	122,531,596	122,531,596	122,444,429
株式時価総額（百万円）	371,790	385,476	596,083	475,423	591,215	753,569	528,926
企業価値（市場評価）（百万円）	381,512	393,913	605,014	484,108	591,215	753,569	534,889
剰余金の配当（百万円）	3,658	5,855	6,072	7,741	7,741	5,602	6,112
EPS（円）	162.58	163.75	210.96	150.68	174.21	219.88	180
BPD（自己資本）（円）	1,373	1,482	1,574	1,653	1,805	1,978	1,644
DPS（円）	29.91	47.85	49.61	63.18	63.18	45.72	49.91
PER	18.70	19.24	23.09	25.75	27.70	27.97	23.74
PBR（自己資本）	2.21	2.13	3.09	2.35	2.67	3.11	2.59
PDR	101.64	65.84	98.17	61.42	76.37	134.52	89.66
配当利回り②	0.98%	1.52%	1.02%	1.63%	1.31%	0.74%	1.20%
配当性向	18.40%	29.22%	23.52%	41.93%	36.26%	20.79%	28.35%
株式投資収益率＝①+②	0.98%	5.14%	55.62%	-18.70%	25.67%	28.20%	16.15%

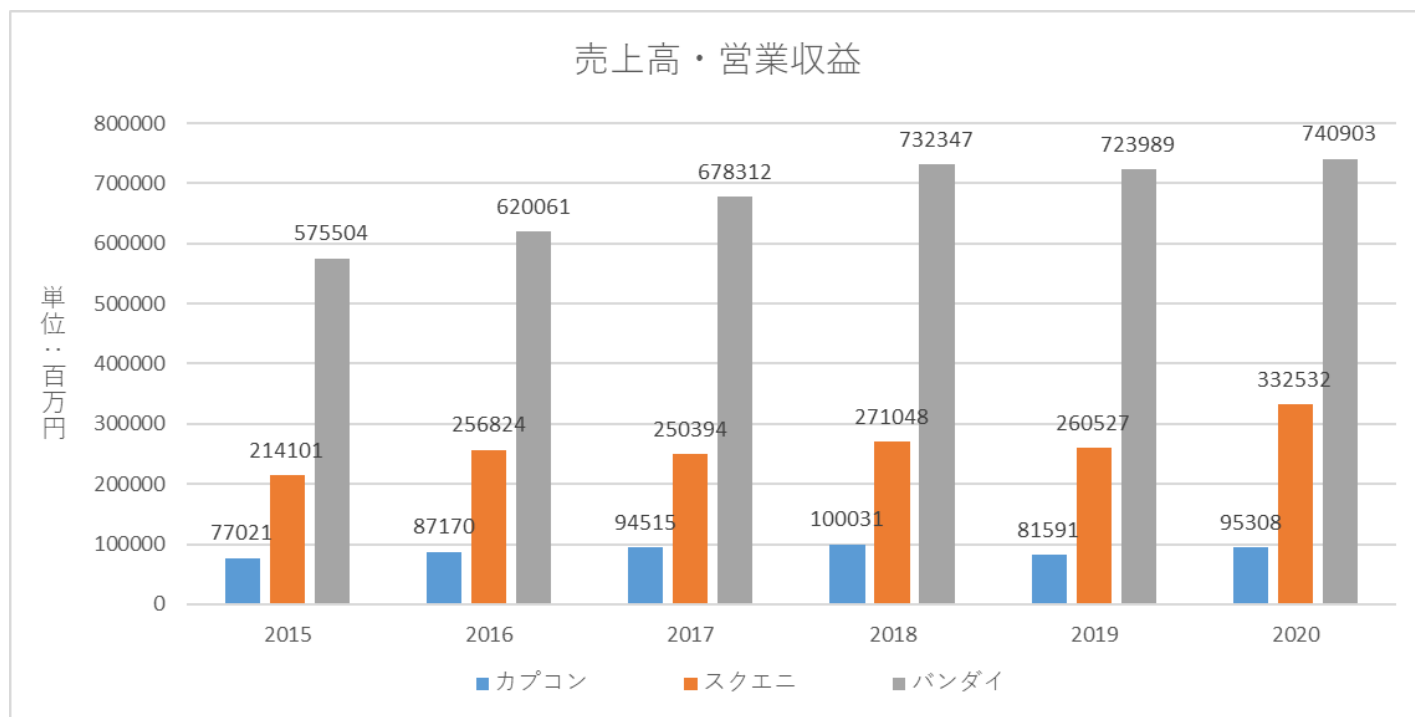
株式会社バンダイナムコホールディングス

企業価値・株価分析表	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
株式投資指標	2016/3/31	2017/3/31	2018/3/30	2019/3/29	2020/3/31	2021/3/31	
株価（円）	2,454	3,330	3,495	5,190	5,229	7,893	4,599
株価上昇率①		35.70%	4.95%	48.50%	0.75%	50.95%	28%
発行済株式総数（株）	222,000,000	222,000,000	222,000,000	222,000,000	222,000,000	222,000,000	222,000,000
株式時価総額（百万円）	544,788	739,260	775,890	1,152,180	1,160,838	1,752,246	1,020,867
企業価値（市場評価）（百万円）	544,788	739,260	775,890	1,152,180	1,161,009	1,772,480	1,024,268
剰余金の配当（百万円）	13,627	11,429	18,023	28,366	32,328	29,220	22,166
EPS（円）	155.78	198.91	243.73	285.51	259.75	220.24	227
BPD（自己資本）（円）	1,426	1,568	1,741	1,933	2,024	2,300	1,832
DPS（円）	61	51	81	128	146	132	100
PER	15.75	16.74	14.34	18.18	20.13	35.84	20.16
PBR（自己資本）	1.72	2.12	2.01	2.69	2.58	3.43	2.43
PDR	39.98	64.68	43.05	40.62	35.91	59.97	47.37
配当利回り②	2.50%	1.55%	2.32%	2.46%	2.78%	1.67%	2.21%
配当性向	39.40%	25.88%	33.31%	44.75%	56.06%	59.76%	43.20%
株式投資収益率＝①＋②	2.50%	37.24%	7.28%	50.96%	3.54%	52.61%	25.69%

⑤ 収益性分析

(1) 基本分析

売上高

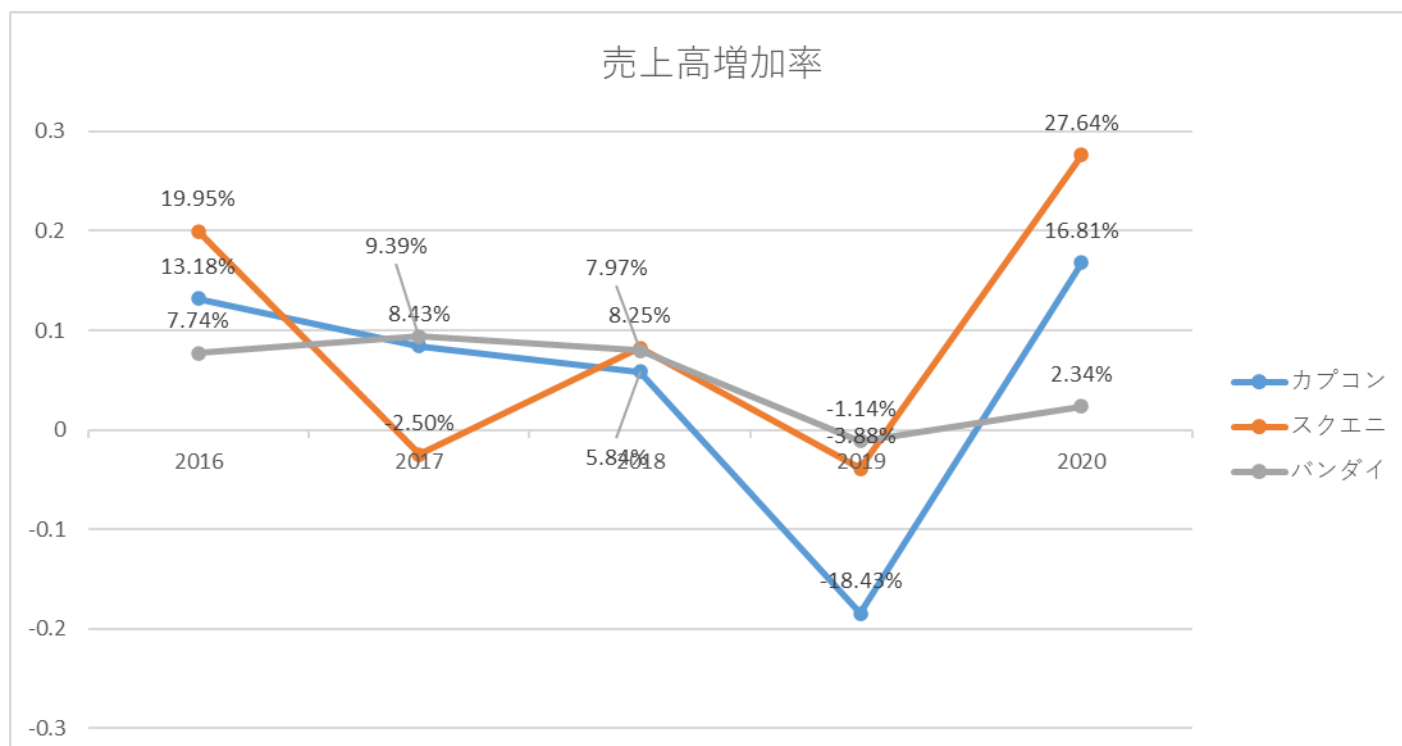


売上高・営業収益について、株式会社カプコン（以下カプコン）は100億円前後を推移し、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（以下スクエニ）については2019年から2020年にかけて70億円程度の増加、株式会社バンダイナムコホールディングス（以下バンダイ）については2015年から2018年にかけては安定した上昇がみられたものの、2018年から2020年にかけては売上高・営業収益が伸びていない。

売上高増加率

	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	5年平均
カプコン	-	13.18%	8.43%	5.84%	-18.43%	16.81%	5.16%
スクエニ	-	19.95%	-2.50%	8.25%	-3.88%	27.64%	9.89%
バンダイ	-	7.74%	9.39%	7.97%	-1.14%	2.34%	5.26%

売上高増加率



カプコンの2019年度の売上高成長率のマイナスについて、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で前期比18.4%減となったが、利益面ではダウンロード販売中心作品のヒットに加えて、リピートタイトルにおいても利幅の大きいデジタル販売比率の向上等により営業利益は前期比で25.8%増となっており、新型コロナウイルス感染症拡大の影響は見られない。その為、この売り上げの減少、および売上成長率のマイナスは問題視する必要はないと考える。

また、スクエニの2017年度のマイナスについては、デジタルエンタテインメント事業において、前期よりも大型新作タイトル数が少なかったため前期比で減収となった。

2019年度のマイナスについては、デジタルエンタテインメント事業においては、前期に複数の新規大型タイトルが発売されたため、その反動により前期比で減収となった。また、それらのリピート販売が弱かったことが営業損失につながった。一方で、多人数参加型オンラインロールプレイングゲームにおいて、拡張パッケージ発売とそれに伴う月額課金会員数の増加により前期比で増収増益になった。

結果、デジタルエンタテインメント事業における売上高は7.8%減となったが、営業利益は21.9%増となった。その他、アミューズメント事業、出版事業、ライセンス・プロパティ等事業においては増収増益であった。

この事より、2019年度の売上増加率のマイナスは最大の事業であるデジタルエンタテインメント事業の売上高が前期に比べて減少したことが原因であり、それも営業利益においては前期に比べて21.9%も増加しているので問題視する必要はなく、新型コロナウイルス感染症の影響もみられない。

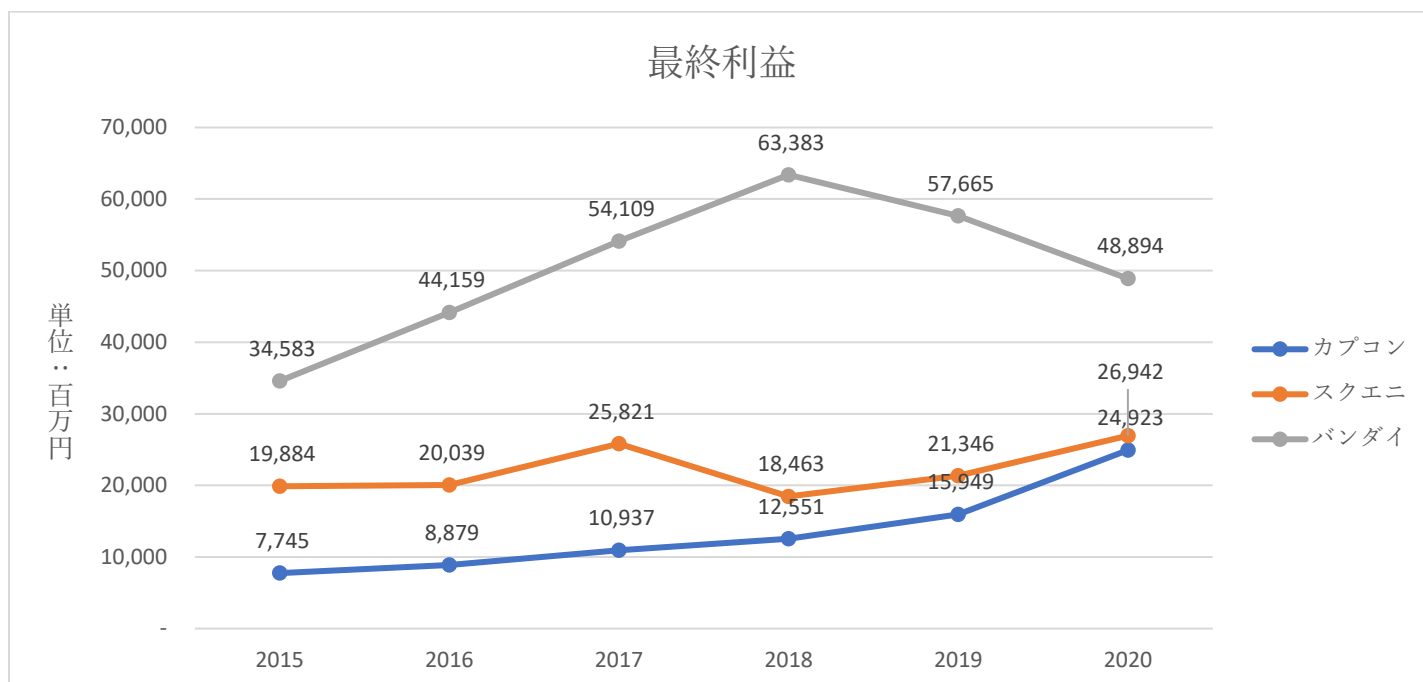
バンダイの2019年度の減少は、第4四半期連結会計期間において、新型コロナウイルス感染拡大により世界の経済全体が大きく影響を受けることになり、その影響で減少したものである。国内外の大人層に向けた商品が人気となったトイホビー事業が好調に推移したほか、各事業の主力IP商品・サービスが安定的に推移した結果、売上高は前期比でマイナス1.1%に留めることができた。これはバンダイがトイホビー事業、ネットワークエンターテイ

ンメント事業、リアルエンターテインメント事業など、手掛ける事業が多岐に渡るため、新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けたリアルエンターテインメント事業の損失を、「スーパー戦隊シリーズ」や「ワンピース」等の定番 IP 玩具及び周辺商品で好調に伸ばした売上でカバーできたのが大きな理由であると言える。

売上高増加率を見ると 3 企業共に基本的にプラスであるが、カプコン、バンダイに関しては数年に一度マイナスに転じることがあるが、それは前期に発表した大型新作タイトルの売り上げ好調が原因であり、また、その次の年度の売上高増加率は反動によるもの、又は新作タイトルの発表により非常に高いものになっており、問題視する必要がない。

一方、バンダイはマイナスに転じた 2019 年度の次年度 2020 年度には売上高増加率の大幅な上昇は見られなかった。バンダイが様々な事業を手掛けているため、新作タイトルの恩恵を企業全体として受けづらく、また、一つの事業の失敗を企業全体で負担しなければならないため、継続して成長率をプラスで保つことが難しいものと考えられる。

親会社株主に帰属する当期純利益



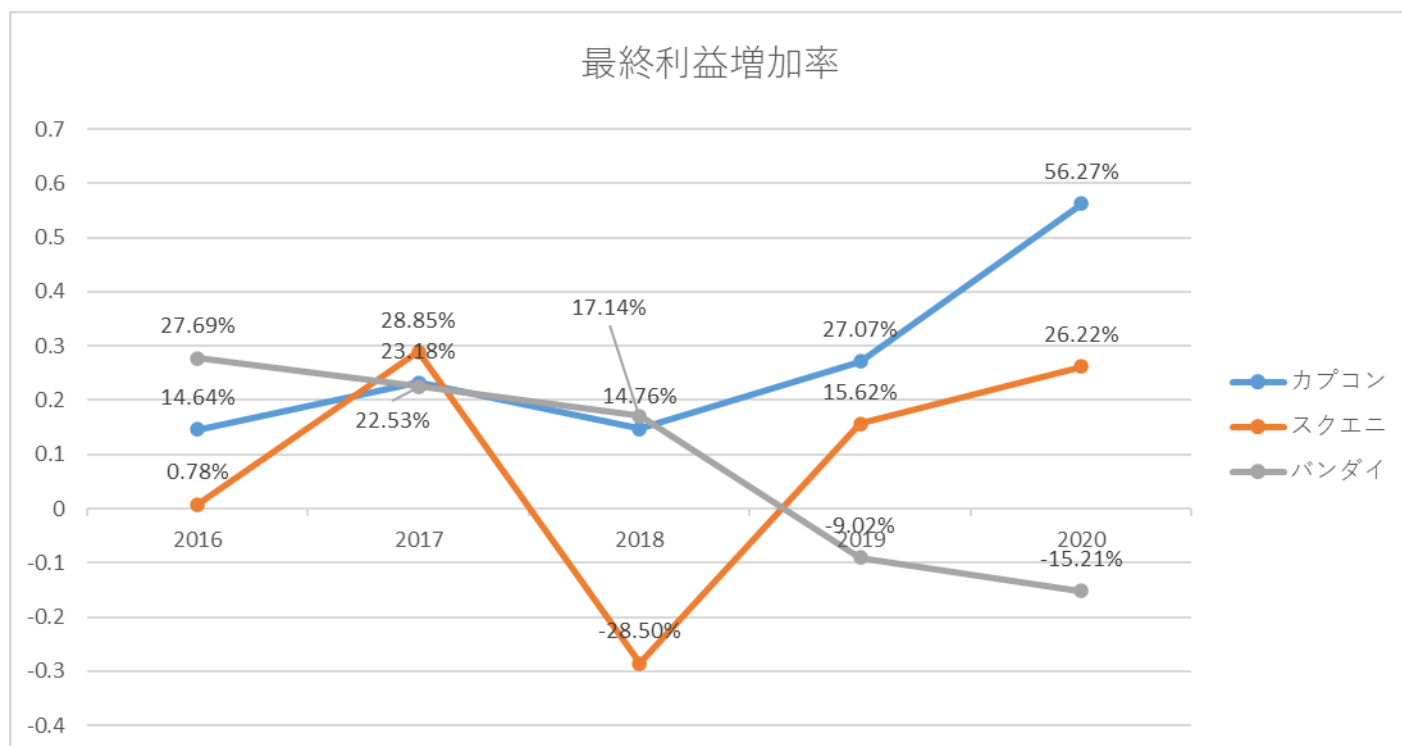
親会社株主に帰属する当期純利益（以下、最終利益、親会社株主当期純利益）について見る。

売上高・営業収益では大きな伸びを見せなかったものの最終利益についてはカプコンが大きく伸ばしている。スクエニについても 2017 年から 2018 年に大きく落とした最終利益も 2019 年、2020 年と徐々に回復し、落ち込む前の水準まで戻している。一方、バンダイは 2018 年に最も高い最終利益を上げたものの、そこからは 2 年連続で最終利益を落としている。

企業の規模の大きさはバンダイ、スクエニ、カプコンの順で大きい。確かに売上高・営業収益を見るとバンダイが圧倒的に大きい。また、カプコンはスクエニにも遠く及ばない。

しかし、最終利益を見るとカプコンの飛躍的ともいえる増加でスクエニに肉薄している。また、バンダイも最終利益を大きく下げており、確かにバンダイとスクエニ、カプコンには大きな開きがあるものの、その差は徐々に縮まっていると言える。

最終利益増加率



カプコンにおいて、数年来、積極的に推進してきたデジタル販売が好調で、大型新作タイトルとリピータイトル販売が拡大し、業績向上の牽引役を果たした。それに加えて、デジタル版はパッケージ版と異なり、ディスクやパッケージが不要でありながら価格は同じである場合がほとんどなので利幅が極めて大きいのが特徴である。売上原価率が減少傾向にあるのもこれが要因であると考えられる。

勤務体制の見直しやオフィスでの勤務環境の整備に取り組むなど、新型コロナウイルス感染症拡大の影響の極小化に努めた。

今後もデジタル化、デジタル販売を推進することで利益率の増加を期待できるだろう。

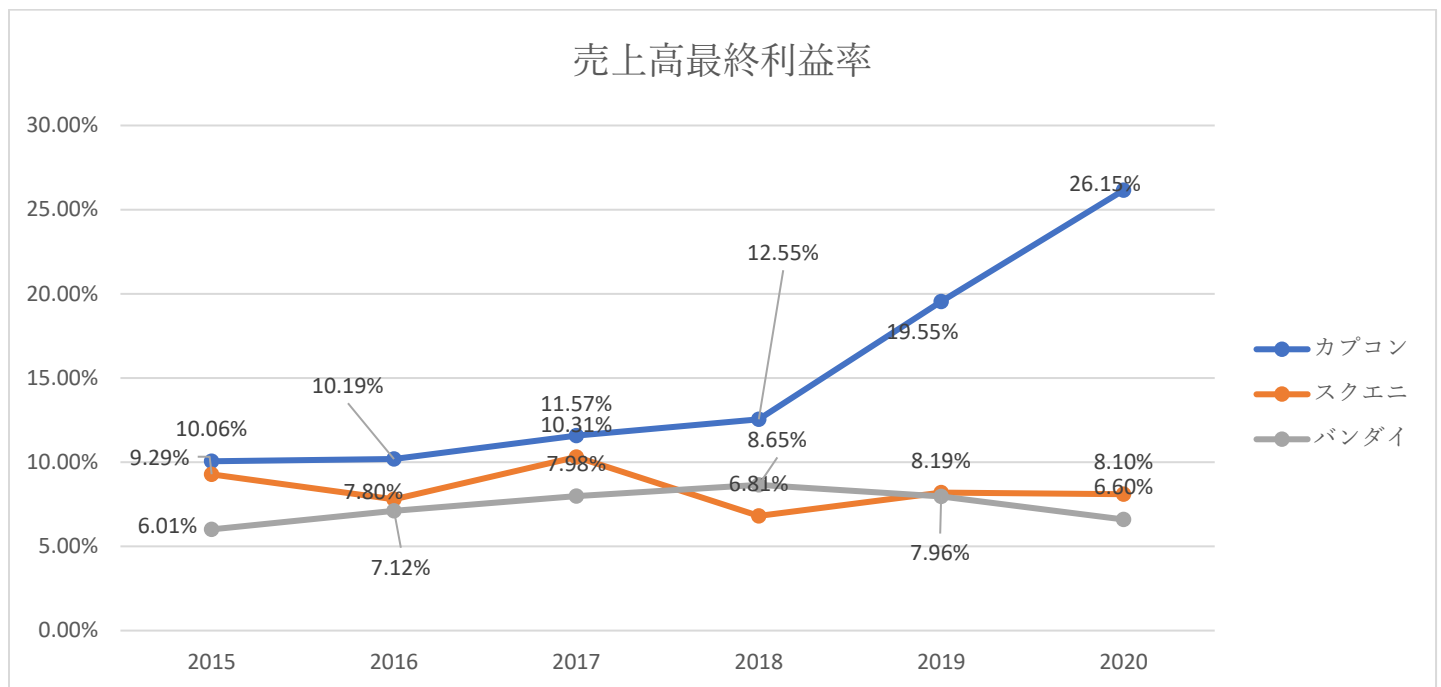
スクエニの2018年度の大幅な最終利益率の減少は、完全子会社である Luminous Productions について、事業方針の抜本的見直しを行う決定をした。これにより、主に同事業に係るコンテンツ制作勘定の処分等 3,638 百万円を特別損失として計上したことなどから親会社株主に帰属する当期純利益は前期比 28.5%減となった。しかし、その次の2年度間では順調に成長を続けており、現在では業績を問題視する必要はないと考える。

バンダイにおいては2019年度、玩具ホビー事業においては好調であるが、ネットワークエンターテインメント事業において売上高は前期比 3.8%減、リアルエンターテインメント事業における売上高は前期比 9.6%減となり、これらが最終利益の減少につながっていると考えられる。

また、2020年度においては玩具ホビー事業、ネットワークエンターテインメント事業については増収増益となっているが、新型コロナウイルスの影響が大きいリアルエンターテインメント事業、映像音楽プロデュース事業、においては減収減益になっており、最終利益を下げる大きな原因となっている。

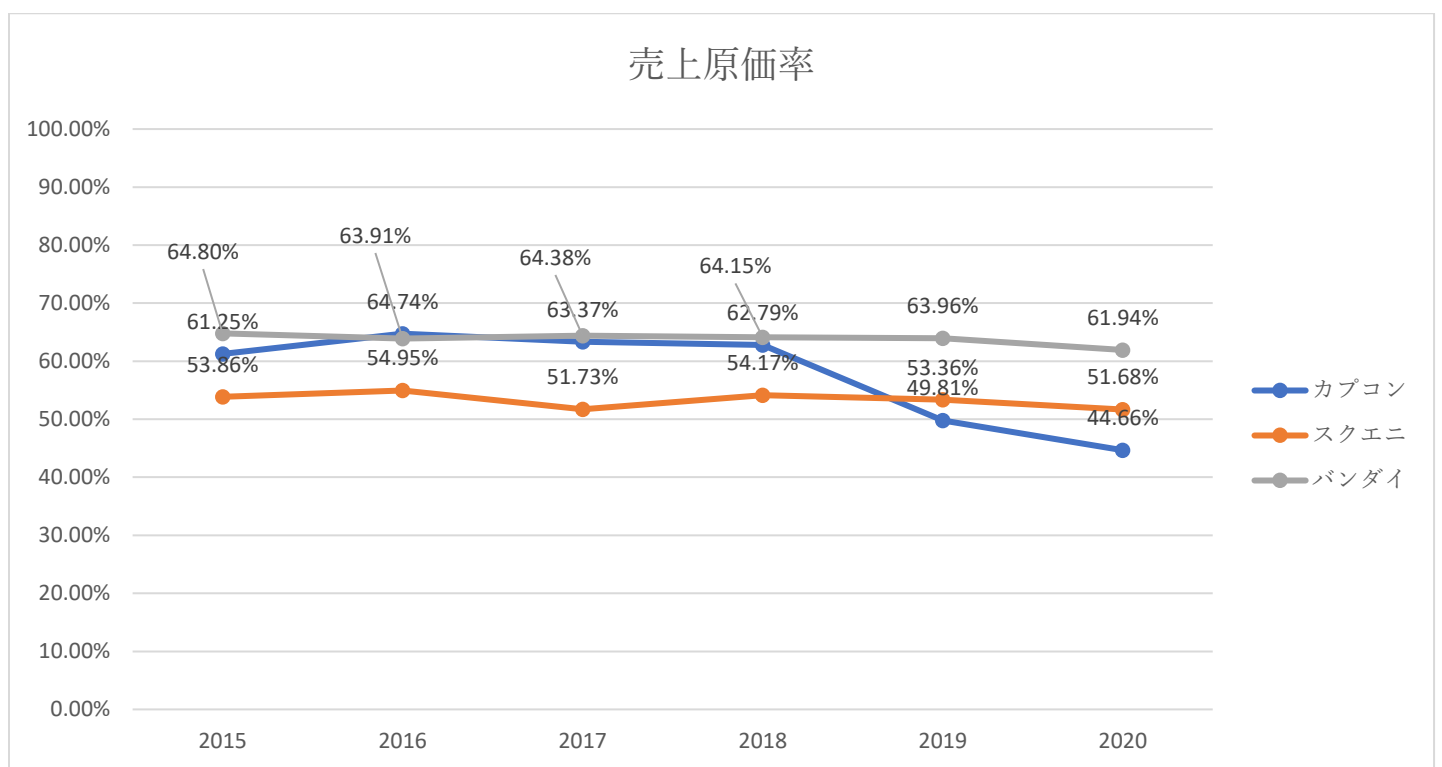
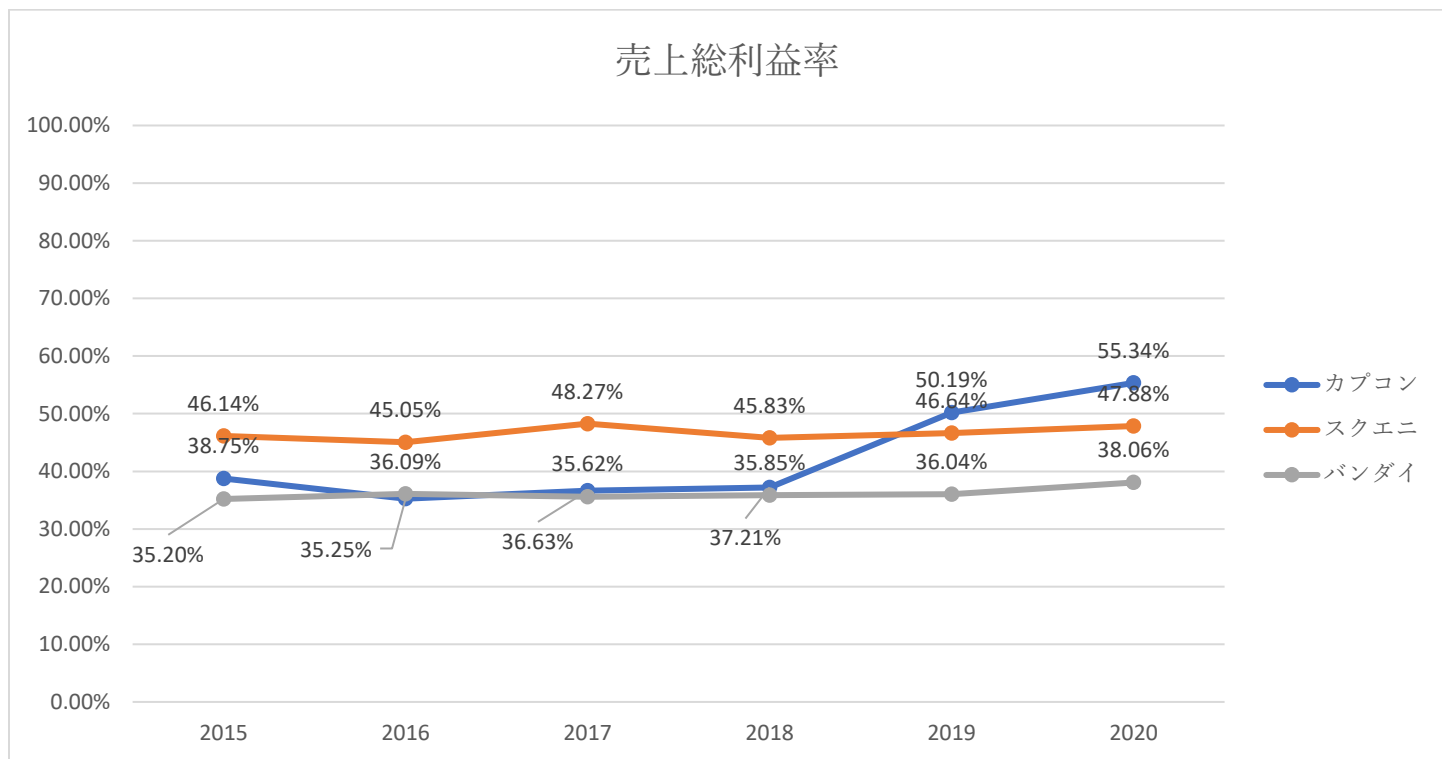
3企業の中で最も多くの事業を手掛けるバンダイの、デジタル化が難しい部門が新型コロナウイルスの影響を受けているためである。今後も新型コロナウイルスの感染拡大によっては最終利益に影響し続けるだろう。

売上高最終利益率



売上高・営業収益、最終利益では分析する企業ごとに大きな開きがあるため、売上高最終利益率について見る。売上高最終利益率については、この分析において一番古いデータである 2016 年時点では 3 企業に大きな差はなかった。しかし、最新の年度 2020 年度では売上高最終利益率が最も高いカプコンと他 2 社では 20% 程度の差が認められる。これは先ほど見た売上高・営業収益と最終利益の比較で、カプコンが売上高、営業収益が圧倒的に低いにも関わらず、スクエニと肩を並べるほどの最終利益を出しているからである。

売上総利益率と売上原価率



最新の年度 2020 年度では売上高最終利益率が最も高いカプコンは売上高、営業収益が圧倒的に低いにも関わらず、スクエニと肩を並べるほどの最終利益を出している。これはカプコンの売上原価の減少にある。売上高・営業収益のグラフを見ると分かるようにカプコンは売上高・営業収益を伸ばしているとは言えない。しかし、売上原価は 100 億円程度下がっており、これはカプコンの売上の 10%以上に相当する。この大幅な売上原価の減少が売上高最終利益率の増加に貢献したと考える。

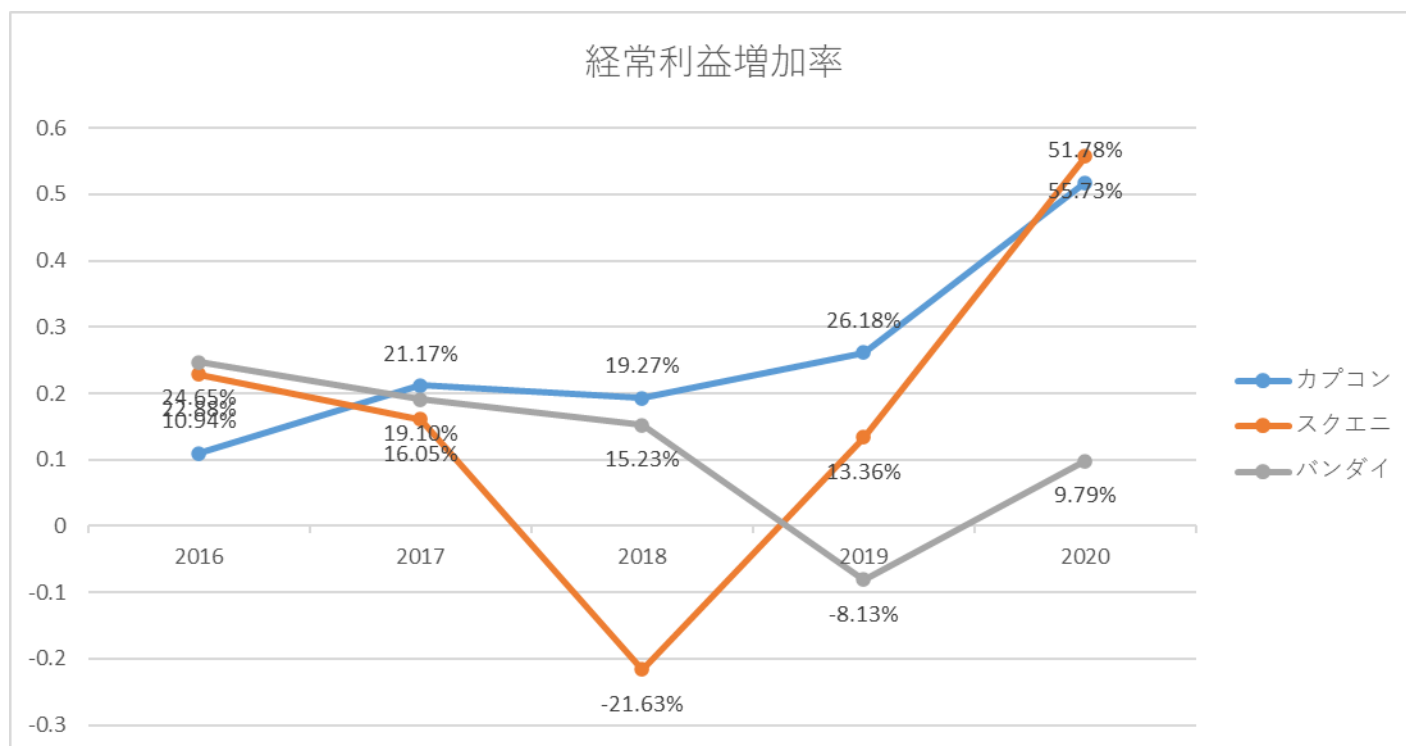
しかし、売上高原価率の減少はカプコンに関してのみ言える事ではない、微減ではあるがバンダイも売上高原価率を減少させている。また、スクエニに関しても大きく伸びている訳ではなく、業界全体として売上原価率を下げる傾向にあるのではないかと考える。

しかしながら、カプコンがこれほど顕著なまでに売上原価を下げられるのかにはそれぞれの企業が手掛ける事業の違いがあるからである。

カプコンは売り上げ全体の 97.7%（2020 年度）をデジタルコンテンツが占めており、これをパッケージ販売からデジタル販売に切り替えたり、それを推進したりすることによって同じ売上にもかかわらず、売上原価を下げる事ができる。

一方、スクエニやバンダイの場合、玩具ホビーやライセンス・プロパティ事業、アミューズメント事業などを手掛けているためデジタルへの切り替えが難しく、カプコンのように売上原価を大幅に減らすという事は非常に困難である。その為、カプコン以外の 2 企業についてはデジタルエンタテインメント事業や出版事業など、デジタル版での販売が可能な事業においてはデジタル化を進めることで売上原価を削減し、利益向上へつなげている。

経常利益増加率



経常利益は、毎期常に変わらず、継続的・反復的に発生する収益、費用の項目の差額利益であるため、経常利益増加率が安定してプラスの企業は成長している企業と考えられるだろう。

上記の考えの下、分析すると、3企業のうちカプコンとスクエニは成長中の企業といえるだろう。

スクエニは2018年度、デジタルエンタテインメント事業においては家庭用ゲーム機向けタイトルの新作を発表したものの、新作タイトル投入に伴う各種費用の増加により減益、アミューズメント事業においては、店舗運営が堅調に推移したことで増収となるも、新機種導入にともなう償却費により減益するなど、売り上げが落ち込んだというよりも来期以降に収入が期待できる費用の投入により経常利益増加率が大きく落ち込む結果となった。

しかし、2019年度には出版事業、ライセンス・プロパティ事業が増収増益、2020年度はコロナ禍によりアミューズメント事業が大幅な減収となったものの、デジタルエンタテインメント事業、出版事業、ライセンス・プロパティ事業で増収増益を記録するなどして経常利益の増加に貢献した。

(2) ROE 分析

株式会社カプコン

ROE分析	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
売上高親会社株主当期純利益率	10.06%	10.19%	11.57%	12.55%	19.55%	26.15%
総資本回転率		0.75回	0.78回	0.81回	0.61回	0.62回
財務レバレッジ比率		1.52倍	1.49倍	1.43倍	1.42倍	1.39倍
ROA [最終利益]	7.39%	7.66%	8.97%	10.11%	11.95%	16.23%
ROE		11.61%	13.40%	14.41%	16.92%	22.60%

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

ROE分析	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
売上高親会社株主当期純利益率	9.29%	7.80%	10.31%	6.81%	8.19%	8.10%
総資本回転率		1.08回	0.99回	1.01回	0.90回	1.04回
財務レバレッジ比率		1.36倍	1.35倍	1.36倍	1.37倍	1.38倍
ROA [最終利益]	8.94%	8.41%	10.26%	6.87%	7.35%	8.44%
ROE		11.47%	13.81%	9.34%	10.07%	11.62%

株式会社バンダイナムコホールディングス

ROE分析	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
売上高親会社株主当期純利益率	6.01%	7.12%	7.98%	8.65%	7.96%	6.60%
総資本回転率		1.32回	1.32回	1.27回	1.17回	1.10回
財務レバレッジ比率		1.41倍	1.40倍	1.41倍	1.40倍	1.41倍
ROA [最終利益]	7.77%	9.43%	10.52%	10.99%	9.36%	7.23%
ROE		13.29%	14.73%	15.54%	13.13%	10.19%

デュポンシステム

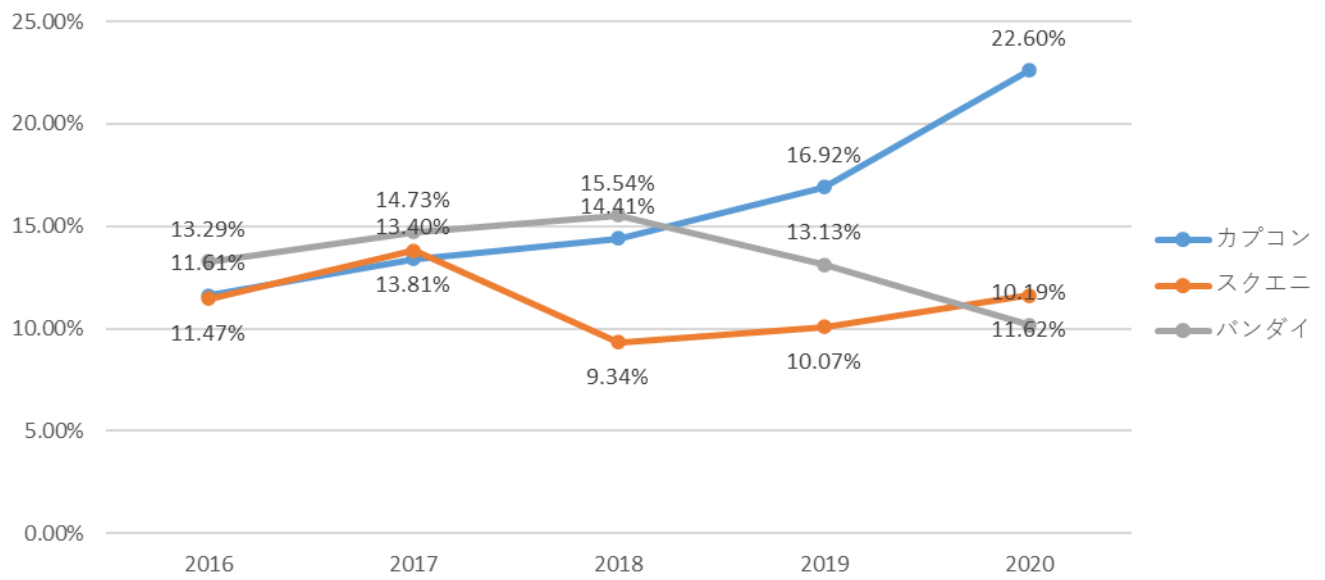
ROE は以下のように分解できる。（最終利益＝親会社株主当期純利益）

$$\text{ROE} = \text{売上高親会社株主当期純利益率} \times \text{総資本回転率} \times \text{財務レバレッジ比率}$$

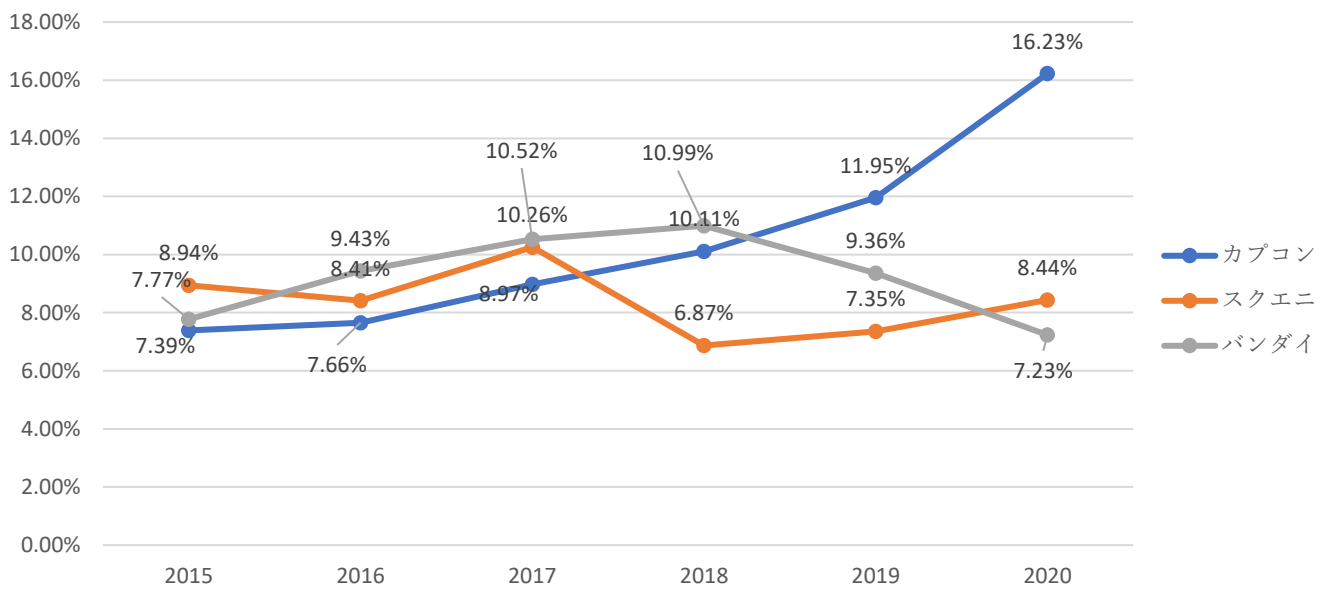
$$\text{ROE} = \text{ROA [最終利益]} \times \text{財務レバレッジ比率}$$

$$\text{ROA [最終利益]} = \text{売上高親会社株主当期純利益率} \times \text{総資本回転率}$$

ROE



ROA



・カプコンに対する提案

ゲームソフトの販売拡大：ソフト対応機種をニンテンドーswitch や PS4 に限らず、パソコンでもプレイ可能なようにする。そうすることで研究開発費を抑えながらさらなる売上増を望める。そうすれば総資本回転率が上がり、結果、ROE の上昇に繋がる。総資本回転率は 2020 年度時点で 0.62 と、これが ROE を大きく引き下げる原因となっている。現在の資本状態を維持しながら売上を伸ばすには売り方を変える必要がある。ゲームソフトを販売するにあたり、機種の壁というものが存在する。ゲームハードの機種に対応するソフトを販売せねばその機種を持っていない消費者はソフトを購入してくれない。それを解決するのが PC である。PC はゲームの年齢制限最高年齢の 18 歳以上に当たる人々のほとんどが持っていると言ってよい。PC には機種の壁がほとんどないと言ってよい。PC 対応のソフトを大幅に増やすことで売上増が見込める。

・スクエニに対する提案

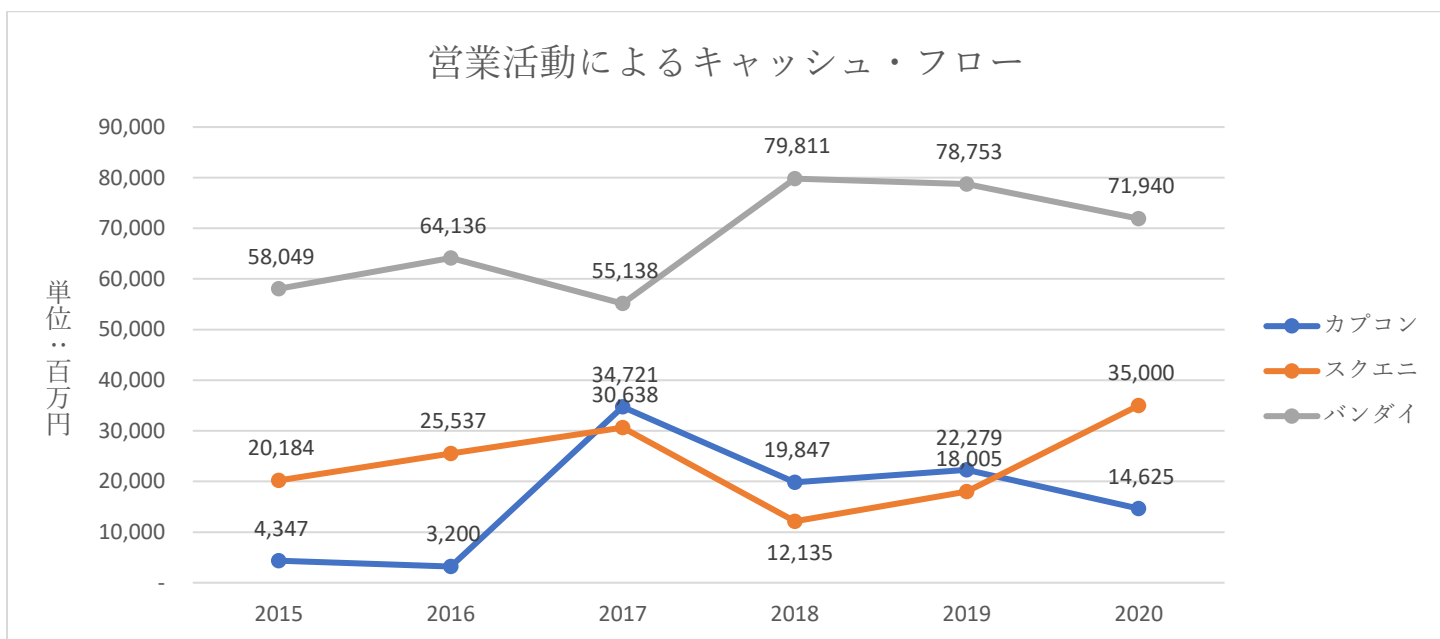
販売費および一般管理費の見直し：カプコンとスクエニで売上高親会社株主当期純利益を比較すると 3 倍以上の差があった。これはスクエニ販売費および一般管理費の売上高に対する割合がカプコンのそれに比較して非常に大きいことが原因である。カプコンが主に販売する商品はゲームソフトである。それに対して、スクエニはゲームソフトだけでなくコミックなどの書籍も販売している。これが販売費および一般管理費を大きくする原因となっていると考える。これを見直すために、デジタル化を提案する。書籍の販売でデジタル化を進め、紙媒体の書籍の販売を縮小していく。そうすることで販売費および一般管理費の金額を抑えられるのではないかと考える。また、デジタル化もデジタル漫画のサブスクリプションなど紙媒体からデジタルへの移行を促進するような活動を行うことで紙媒体からデジタルへの移行だけでなく新規顧客獲得にも繋がるのではないかと考えた。こうすることにより売上高・営業収益が上昇し、ROE の上昇にもつながるのではないかと考えた。

・バンダイに対する提案

企業成長方法の見直し：バンダイは自己資本純利益率を年々落としており、総資本回転率も低くなる傾向にある。また、ROE も低下傾向にあり、問題視して良いだろう。この原因は何にあるか。これは売上高・営業収益の増加が売上原価、と販売費および一般管理費の増加にあるものと考え。これでは、確かに企業の売上が伸び、企業規模自体が大きくなっているように見える。しかし、販売費および一般管理費、売上原価の上昇に売上高・営業収益が追いついていない。これを解決するために多売による売り上げ獲得ではなく、売上原価を抑えつつ、売り上げを獲得できる方法を、つまりトイ事業の縮小とゲームなどソフト事業の拡大による成長が必要なのではないかと考えた。少子化が問題視される日本で、子供をターゲットとするトイ事業は縮小する必要があると考える。一方、データさえ作ればインターネット上で簡単に販売可能なゲームソフトなどの事業であれば、原価もかからず、また海外への販売も容易である。

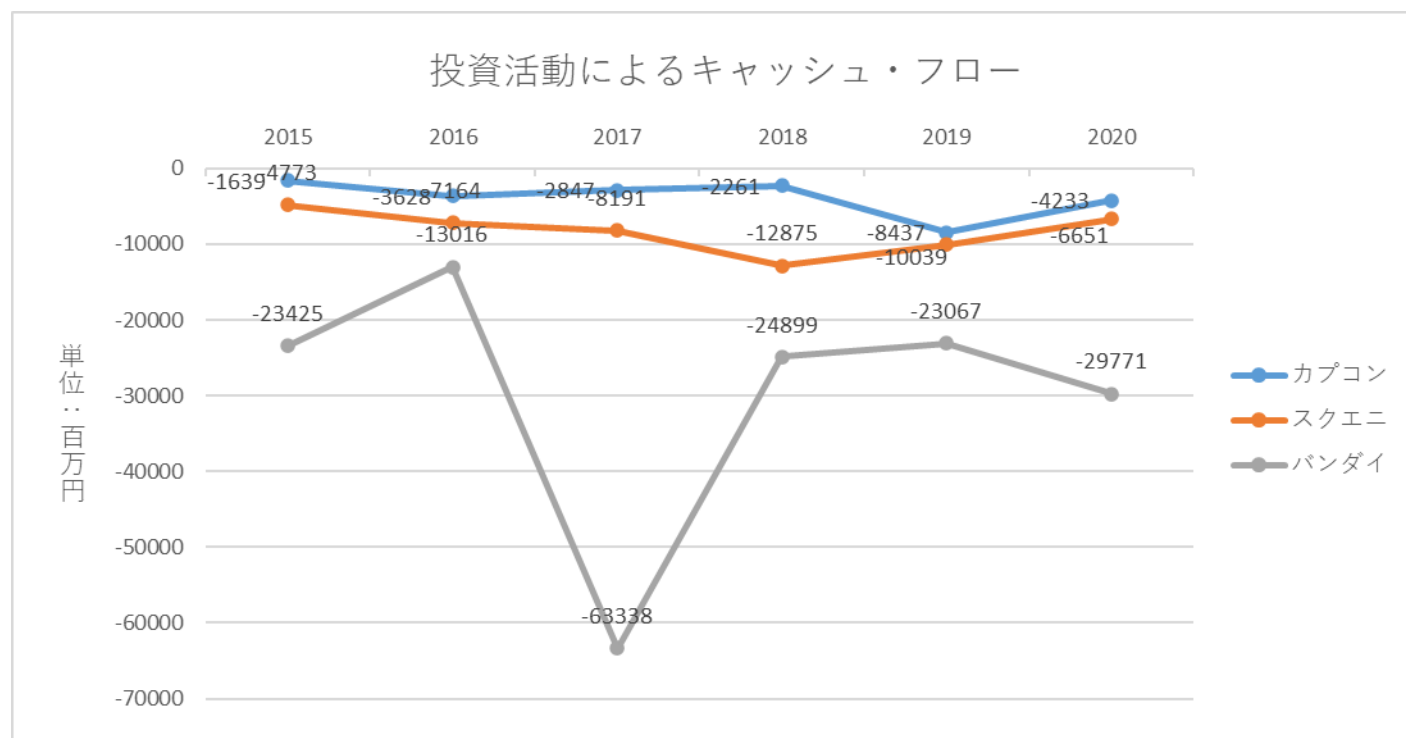
バンダイは多売による利益獲得という結果を強く受け止め、原価を下げて売上高を獲得し、最終利益を増加させる。それにより ROE を増加させることができるのではないかと考えた。

(3) キャッシュ・フロー分析



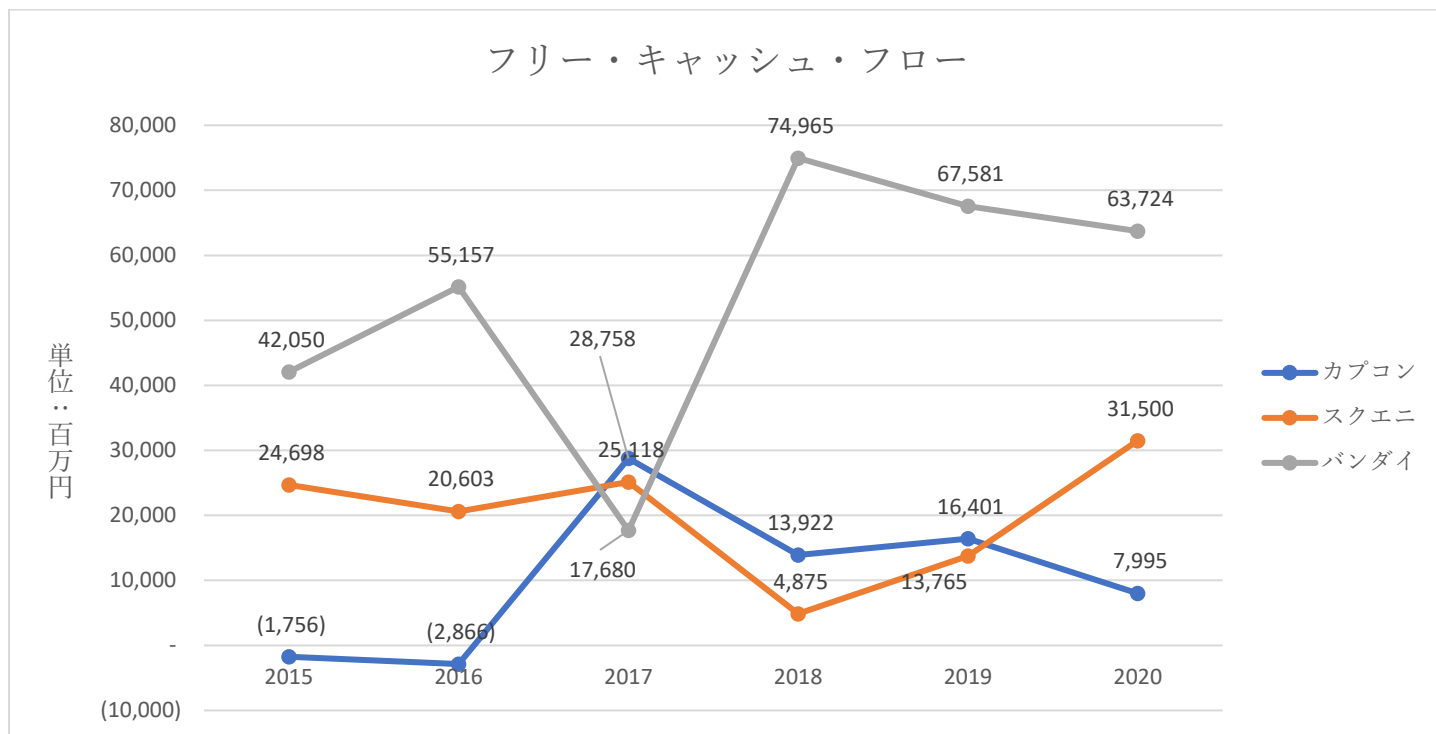
企業規模の大きいバンダイが突出して金額が大きい。また、カプコンにおいて、2015年度2016年度は100億円を下回っており他2企業に比べて非常に低い。しかし、2017年度には大幅に上昇しており、その年度以降3年間は企業規模が上のスクエニを上回る結果となっている。

3企業共に営業活動によるキャッシュ・フローはプラスであり、本業による利益は十分であると考ええる。



投資活動によるキャッシュ・フローは3企業共にマイナスになっている。3企業は営業によるキャッシュ・フローはプラスを維持しているため、順調に投資活動を行っていると考えられる。

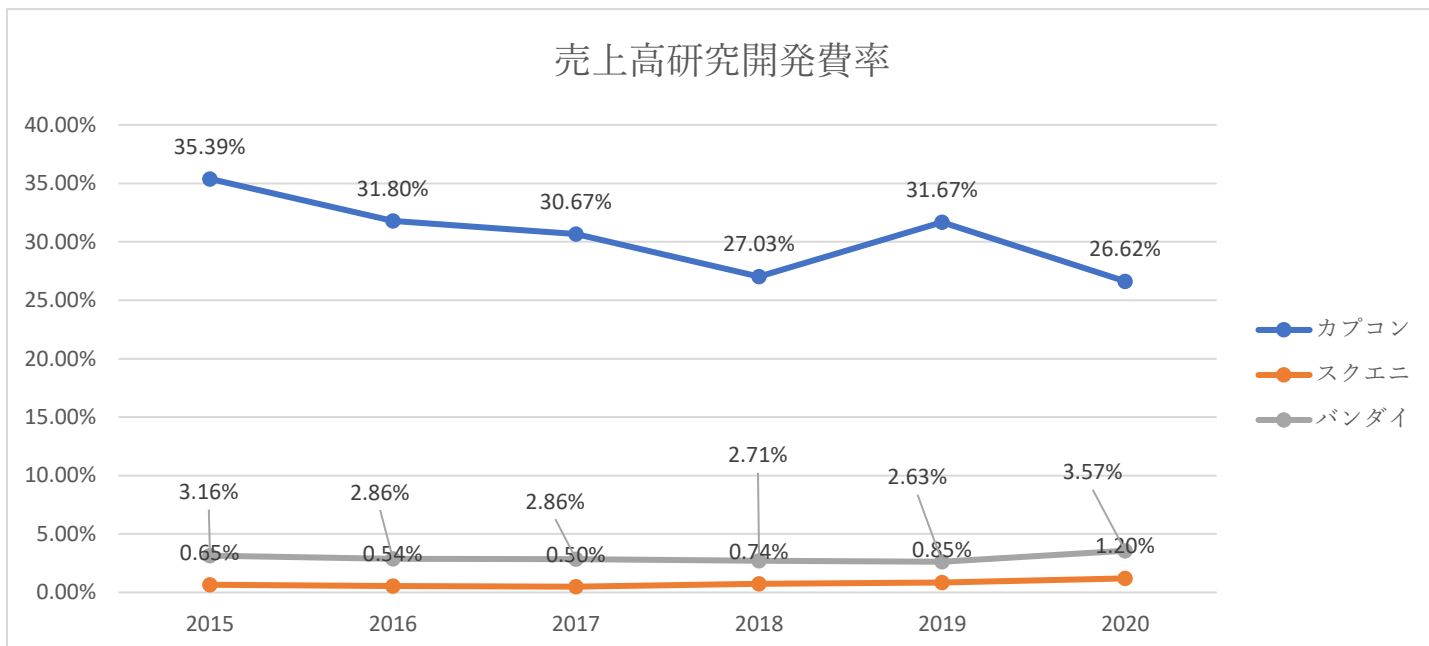
2017年度、バンダイは有形・無形固定資産の取得による支出が48,243百万円、投資有価証券の取得による支出が11,461百万円あったことによるものである。これにより投資活動によるキャッシュ・フローは前期比で386.6%増加する結果となった。



2015年度2016年度のカプコンは営業活動によるキャッシュ・フローが非常に少なく、その結果、フリー・キャッシュ・フローがマイナスという結果になってしまった。しかし、その営業活動によるキャッシュ・フローを上回る投資活動を行った結果、2017年度以降は大幅に営業活動によるキャッシュ・フローを伸ばしており、フリー・キャッシュ・フローも2017年度から3年間はスクエニのフリー・キャッシュ・フローを上回る結果となった。投資に対するリターンを得ることができ、投資活動は成功だったと言える。

また、2017年度のバンダイのフリー・キャッシュ・フローの額が大幅に下がっているのは2017年度に巨額の設備投資を行ったことによるものである。この設備投資が売上向上に貢献するか否かを注視する必要があるが、「2017年度のフリー・キャッシュ・フローが著しく少なかった」という理由だけで問題視する必要はないと考える。

(4) 研究開発費分析



デジタルコンテンツ事業（カプコン）、デジタルエンタテインメント事業（スクエニ）、ネットワークエンタテインメント事業（バンダイ）における研究開発費

【単位：百万円】

	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
カプコン	23,979	24,434	26,555	25,379	24,117	24,523	24,831
スクエニ	1,395	1,395	870	2,008	2,224	4,002	1,982
バンダイ	10,618	10,456	10,149	9,696	8,452	14,394	10,628

開発部門で発生したゲームコンテンツに係る支出

【単位：百万円】

	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	6年平均
バンダイ	45,171	49,779	62,316	69,461	69,545	65,146	60,236

カプコンでは、時代、価値観の変化を先取りし、市場のニーズに合った新製品を開発することが根幹事業であるとの認識の下、研究開発に重点を置いているため、従業員の約72%が研究開発要員となっている。

その研究開発のほとんどを売り上げが全体の97.7%（2020年度）を占めるデジタルコンテンツ（所謂ゲームソフト）の研究開発に重点を置いている。

また、開発者の増員や開発環境の整備への投資を行っており、2020年度には研究開発投資額、設備投資額の88.4%をデジタルコンテンツ事業に投資している。主力タイトルのゲームコンテンツ開発期間は2年以上を要することに加え、発売後の定期的なバージョンアップやネットワークインフラの維持に継続的な投資が発生する為である。

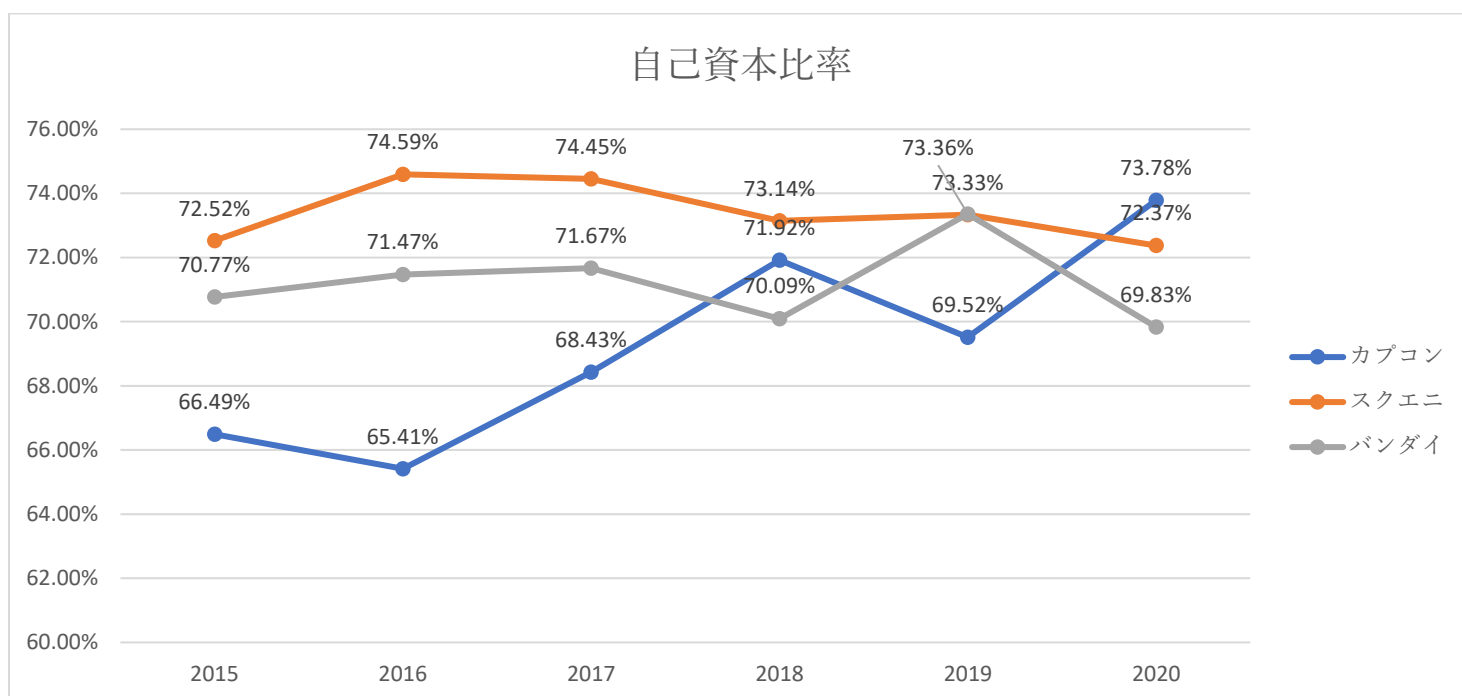
バンダイではより収益性の高い魅力ある製品・サービスを提供するために、積極的な研究活動を行っており、トイホビー事業、ネットワークエンターテインメント事業を中心に、新素材や新技術を取り入れた安全かつ高付加価値・高品質・低コストの新商品開発を続けている。

ネットワークエンターテインメント事業においては基礎研究としてはネットワーク分野、ゲームコンテンツ分野等における研究活動を行うとともに、各種技術を用いた製商品の研究開発を行っており、研究開発費とは別に開発部門で発生したゲームコンテンツに係る支出がある。この支出を含めると金額では他2社を上回る研究開発費になり、企業の規模からしても妥当と言える金額の研究開発費になると考える。

スクエニに関しては研究開発費が他2社と比べて非常に少ないものの、カプコンの売上高研究開発費率が非常に高いこと、バンダイの企業規模が大きいことを考慮すると決して低い水準であるとは言いきれず、また、他2社と比較して低い研究開発費でカプコン以上の売り上げを上げていることは注目すべきことであると考えた。

⑥ 財政状態分析

自己資本比率



ROA のグラフの推移をみるとカプコン、スクエニ共に 2018 年から上昇傾向にあるものの、一方ではバンダイが 2018 年から下降傾向にある。これはバンダイのその他の包括利益累計額の上昇による総資本の上昇が起こり、その結果、営業利益が順調に伸びているにもかかわらず分母が大きくなったため ROA の数値が小さくなる結果となった。

このレポートでは自己資本比率を特に大きく伸ばしているカプコンの自己資本比率の変動要因について解説する。2017 年度、資産の増加の理由に現金及び預金が前期比約 2 倍の 46,539 百万円になったことが挙げられる。また、ネット・キャッシュは前期と比べて 28,324 百万円増加し、開発投資を支える財務基盤が強化されている。

- ・固定資産は無形固定資産の償却が進んだことなどにより前期に比べ 3,556 百万円減少した。
- ・負債は未払法人税等、長期借入金が増加したものの、借入返済及び仕入債務の支払いにより、短期借入金、電子記録債務が減少したことなどにより、前期に比べ 970 百万円減少した。
- ・純資産は剰余金の配当 2,737 百万円及び為替換算調整勘定の変動 601 百万円による減少があったものの、10,937 百万円の計上により前期に比べ 7,646 百万円増加した。
- ・その結果、自己資本比率は前期比 2.6%増加した。

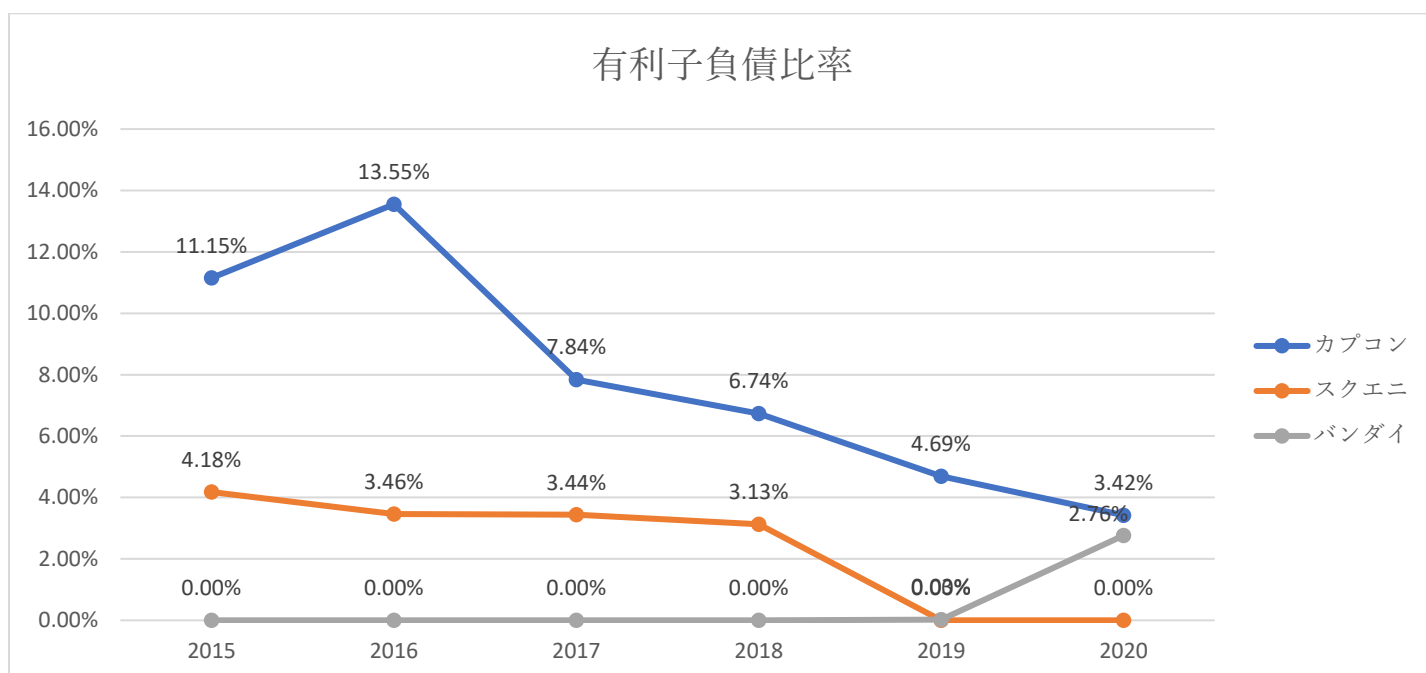
同じく自己資本比率を伸ばした 2018 年度、現金及び預金が 6,464 百万円増加したが、ゲームソフト仕掛品が 8,708 百万円減少したことが原因により資産が減少した一方で、ネット・キャッシュは 7,938 百万円増加し、開発投資を支える財務基盤がさらに強化されている。

また、負債は長期借入金が増加したことなどにより前期に比べて 4,750 百万円減少したため純資産は前期に比べ 3,328 百万円増加し、自己資本比率が前期比で 3.5%増加する結果となった。

減少に転じた 2019 年度において、資産の増加は現金及び預金 12,653 百万円、ゲームソフト仕掛品 4,295 百万円によるもので前期比 20,058 百万円増加。また、ネット・キャッシュは 14,232 百万円増加し、開発投資を支える財務基盤が強化される。

一方、負債は長期借入金 4,129 百万円減少したものの、未払法人税等、電子記録債務、繰延収益の増加により 9,073 百万円増加した。その結果、純資産は 10,985 百万円増加したものの自己資本比率は前期比 2.4%減少した。しかし、ROE は前期比 2.5%増と向上した。カプコンは資本効率の観点から ROE 向上による企業価値の増大に努めているため目標を達成することができたと考えるのが妥当だろう。

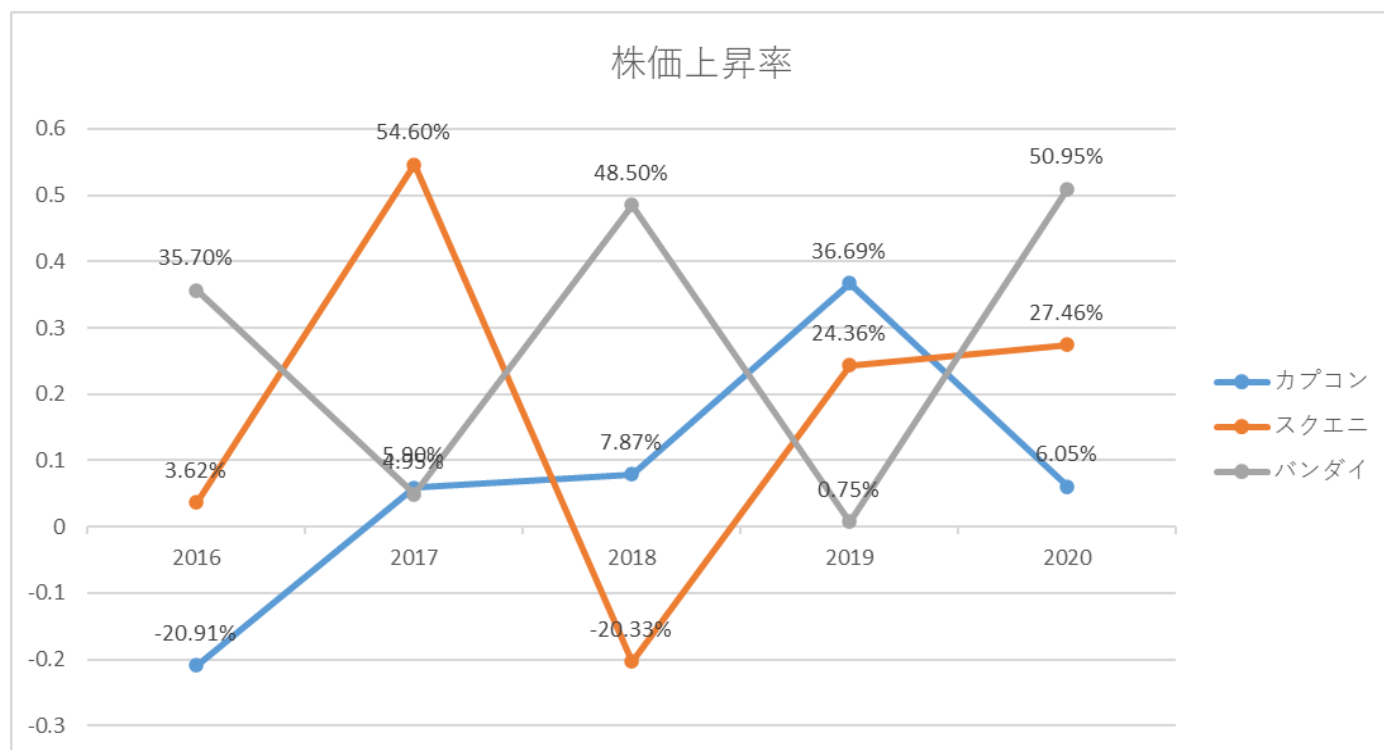
有利子負債比率



有利子負債比率を見る。この値が低い方が安全性の高い企業と言えるだろう。カプコンは 2015 年度については 10%を上回っていたものの、2016 年度を最後に 10%を下回り、最新年度の 2020 年度には 6%を下回っている。また、スクエニは 2019 年度、2020 年度に有利子負債比率が 0%となった。一方、2019 年度まで有利子負債比率が 0%だったバンダイだが、2020 年度に 2.7%になった。2021 年度以降、このまま有利子負担比率が上がり続けるのであれば危険な状況に陥る可能性があると考えられる。

⑦ 株価と企業価値の分析

株価上昇率



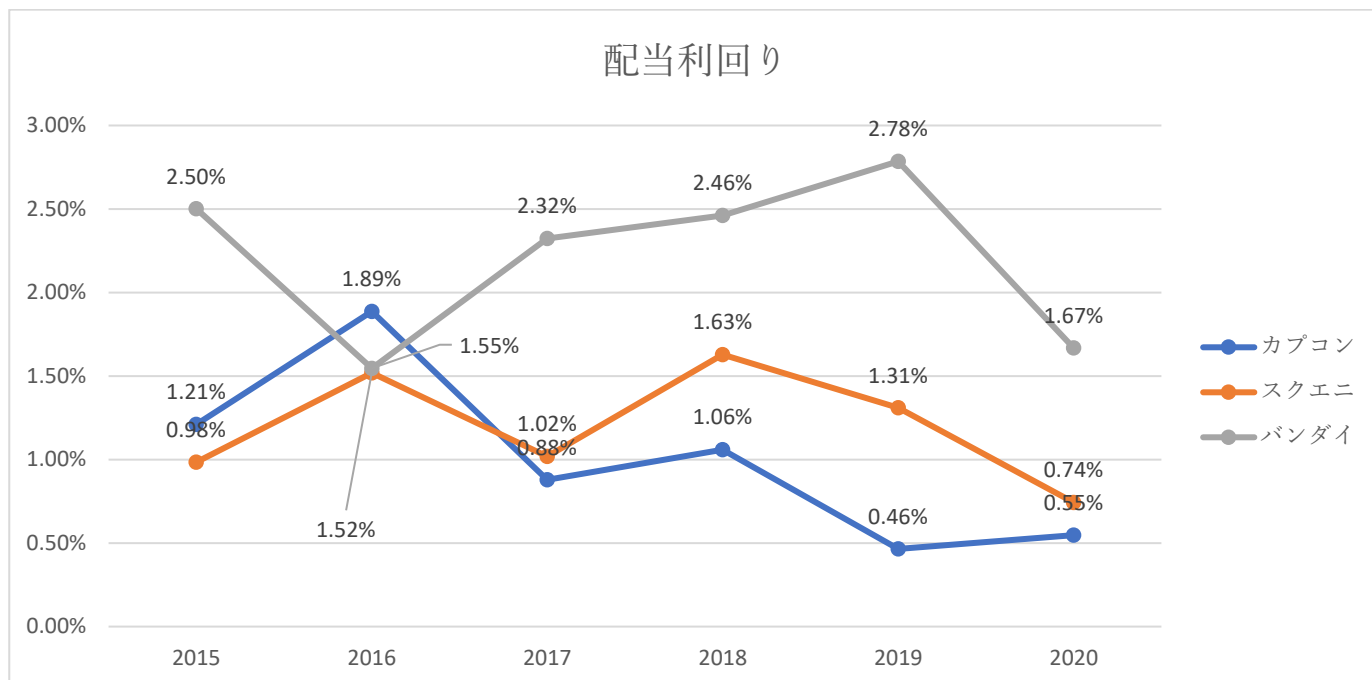
株価上昇率について、スクエニは 2016 年度から 2017 年度にかけて 54.60% という驚異的な株価上昇率を見せている。しかし、2018 年度にかけて、株価は大幅に下落している。MINKABU の 2018/11/21 の記事によると

『クレディ・スイス証券では投資判断を「アウトパフォーム」から「ニュートラル」に格下げ、目標株価も 5800 円から 3400 円に引き下げている』

『今期業績予想の下方修正を格下げの背景としている』

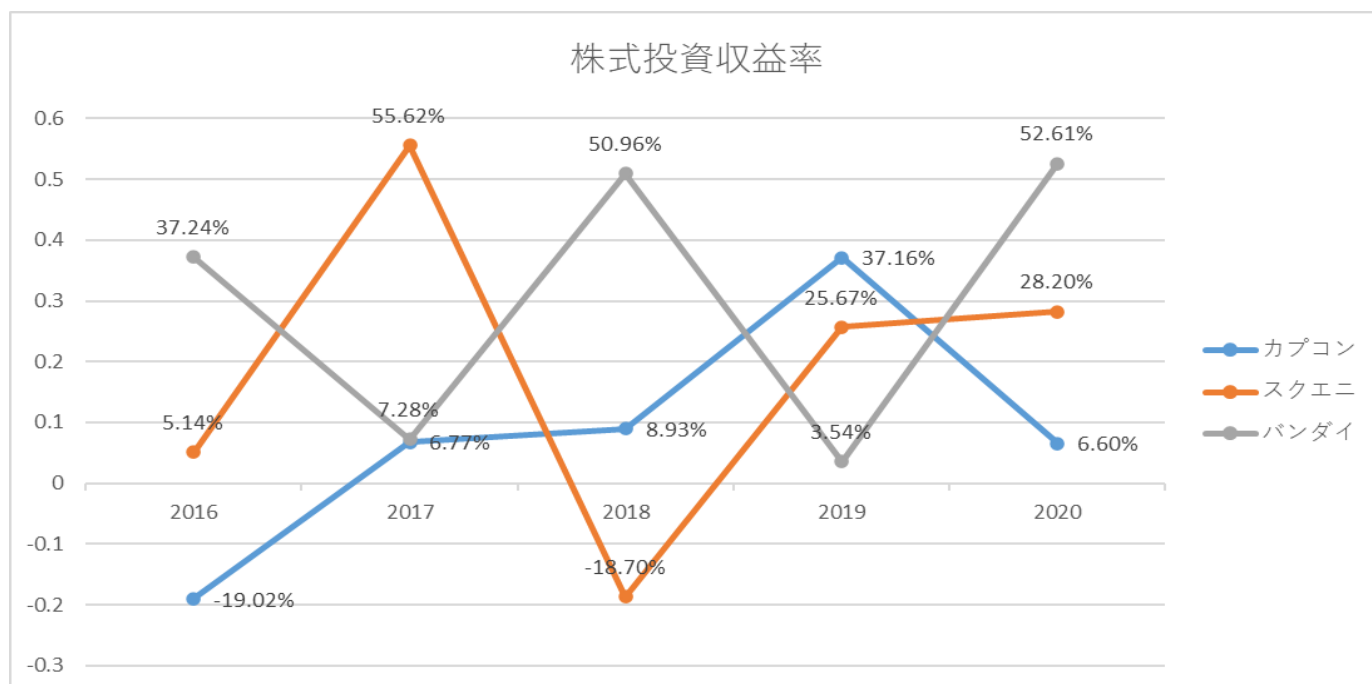
とされており、市場の期待が大幅に下がる出来事が起こり、そのおよそ 3 カ月後の株価となるため、前年と比較すると大幅に下落している。

配当利回りと株式投資収益率

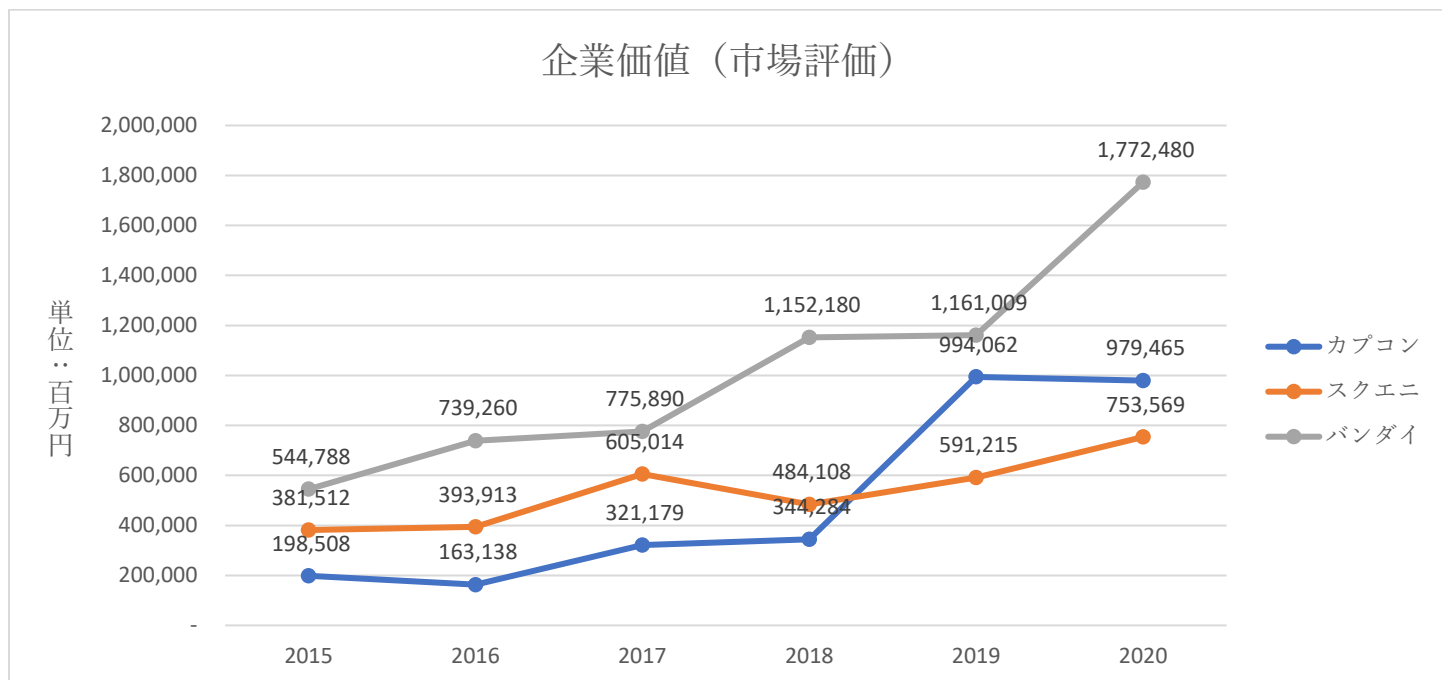


配当利回りであるが、企業の規模が大きいバンダイが全体を通して3企業の中で最も高いと言え、企業の希望が小さいカプコンが3企業の中では最も低い。配当利回りが悪くなっているのは3企業全体で株価が急速な上昇傾向にあるからであり、配当の増額が追いついていない状況である。しかし、配当利回りを維持しようとすると、株価の上昇が利益剰余金の上昇を上回っているため、身の丈に合っていない配当をすることになってしまい、この配当利回りの下降の傾向は決して問題視するものではないと考える。

配当利回りから考えると3企業の株を購入することは割安とは言えないものの、3企業の株価の変動は配当利回りを大幅に上回り、株式投資収益率は株価変動率に依存する為、配当利回りについては長期保有目的以外は考慮に入れる必要はないと考える。



企業価値（市場評価）



企業価値（市場評価）を見ても前年に比べて大きく下落している。しかし、大幅に下落した 2018 年度から 2 年経った 2020 年度を見ると、大幅に下落する前年の 2017 年度と比較してもそれを上回る回復を見せている。

最終利益を順調に伸ばしているカプコンは今後の業績に対しての期待と不安の無さから株価が着実に上昇し、企業価値（市場評価）でも順調に上昇している。

3 企業共に企業価値（市場評価）が順調に成長しているため、社会に貢献し、社会から必要とされる企業であり続けていると考えることができるだろう。

⑧ まとめ：企業分析の総合 企業の将来性

カプコン、スクエニ、バンダイの3企業について比較した。

売上高・営業収益、最終利益の額だけをみるとバンダイが他2企業を圧倒しており、他2企業は遠く及ばないように見える。しかし、先にも述べたように売上高最終利益率、売上高総利益率を見ると最新の2020年度ではバンダイは他2企業を下回っている。

カプコンはゲームソフトの販売の割合が非常に大きく、利益を上げやすいビジネスを行っている。一方、スクエニは出版、バンダイはトイホビーなど、ゲーム以外にも様々なビジネスに手を広げており、それらの売上原価や一般管理費が収益を圧迫し、利益を抑えたと考える。

しかし、カプコンはビジネスジャンルに恵まれたというだけではない。近年のすさまじい売上高最終利益率の上昇は売上原価率の低下にある。これはより良い製品を作り、一つのコンテンツでより売上を作る戦略のたまものだろう。実際、売上高研究開発費率は他2企業を圧倒している。売上高に対して30%近い研究開発費を費やしている。近年、これが下がり気味になっている要因は研究開発費をもっとも多い年度から20億円程度下げているのに加え、売り上げが多少上下していることでこのような売上高研究開発費率の減少につながった。確かにカプコンの研究開発費率は低下傾向にあるが、しかし、それでも他2企業と比較すると非常に高い傾向にあり、今後も成長に必要な投資の一種と考えれば成長が期待できる企業であると言えるだろう。

自己資本比率、有利子負債比率を見ると、カプコンは自己資本比率を伸ばし、一方で有利子負債比率は下げることができている。しかし、バンダイを見ると、2018年から2019年にかけて伸ばした自己資本比率を2020年度にかけて下げている。また2019年度まで0だった有利子負債比率を2020年度には3%近くまで伸ばしている。この有利子負債比率の発生が一時的なものか、長期的且つ上昇傾向にあるのかを注意してみる必要がある。

今回分析した3社の中でカプコンは未だ成長途中の企業といえ、今後も安定して利益を伸ばし続けられるだろうと考察する。

一方で、バンダイの成長には勢いが無い。これは決してバンダイの企業努力が足りないという訳ではなく、成長しきった企業が陥ることだと考えている。これからのバンダイに必要な事はどれだけ売上や利益を落とさないか、という事である。これを実現させるために、時には今まで行ってきた事業から撤退する必要があるだろう。

今後、日本でもプログラミング教育が進められることになっており、それを期にコンピュータに触れる年齢がますます低下していくだろう。このコンピュータでゲームをする機会を提供していくことがゲームソフトを販売する企業の成長に掛かっていると言っても過言ではないと考える。この波に乗れるか否かが3企業の成長を左右すると言えるだろう。

参考文献

矢部孝太郎編著「財務報告論 第2版」中央経済社 2020年1月23日

株式会社カプコン：<https://www.capcom.co.jp/>

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス：<https://www.hd.square-enix.com/jpn/>

株式会社バンダイナムコホールディングス：<https://www.bandainamco.co.jp/>

Yahoo!ファイナンス：<https://finance.yahoo.co.jp/>

MINKABU <https://minkabu.jp/news/2259177> (最終閲覧日2022年3月5日)