



2025年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年5月13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 <https://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) 高見 啓太 (TEL) 06(6920)3605
定時株主総会開催予定日 2025年6月20日 配当支払開始予定日 2025年6月23日
有価証券報告書提出予定日 2025年6月23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. 2025年3月期の連結業績(2024年4月1日～2025年3月31日)

	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	%
2025年3月期	169,604	11.3	65,777	15.2	65,635	10.5	48,453	11.7
2024年3月期	152,410	21.0	57,081	12.3	59,422	15.7	43,374	18.1
(注) 包括利益	2025年3月期 47,843百万円(△0.8%) 2024年3月期 48,206百万円(23.0%)							

	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	%	%	%
2025年3月期	115.85	115.84	23.0	23.6	38.8
2024年3月期	103.71	—	24.4	25.8	37.5

(参考) 持分法投資損益 2025年3月期 一百万円 2024年3月期 一百万円

(注) 2024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。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」および「潜在株式調整後1株当たり当期純利益」を算定しております。

(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
2025年3月期	312,982	226,303	72.3	540.68
2024年3月期	243,476	195,081	80.1	466.44

(参考) 自己資本 2025年3月期 226,148百万円 2024年3月期 195,081百万円

(注) 2024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。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

(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
2025年3月期	67,618	△7,273	△18,735	150,426
2024年3月期	36,921	△5,962	△15,969	109,091

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			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2024年3月期	—	27.00	—	43.00	70.00	14,917	33.7	8.2
2025年3月期	—	18.00	—	22.00	40.00	17,048	34.5	7.9
2026年3月期(予想)	—	20.00	—	20.00	40.00		32.8	

(注) 1. 2025年3月期の期末配当金については、2025年4月24日に公表いたしました「通期連結業績予想の修正および個別業績見込みと前期実績値との差異ならびに配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 配当金総額には、日本マスタートラスト信託銀行株式会社(株式付与ESOP信託口・76744口)が保有する当社の株式に対する配当金(2024年3月期 279百万円、2025年3月期 318百万円)が含まれております。

3. 2024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。したがって、2024年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。2025年3月期および2026年3月期(予想)については、当該株式分割の影響を考慮して記載しております。

3. 2026年3月期の連結業績予想（2025年4月1日～2026年3月31日）

(%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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通 期	190,000	12.0	73,000	11.0	70,000	6.6	51,000	5.3	121.93

(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) 期中における連結範囲の重要な変更 : 有
新規 2社(社名) 株式会社レオスター、Minimum Studios Co.,Ltd.、除外 一社(社名)ー
- (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 : 無
- 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)	2025年3月期	533,011,246株	2024年3月期	533,011,246株
② 期末自己株式数	2025年3月期	114,743,194株	2024年3月期	114,772,206株
③ 期中平均株式数	2025年3月期	418,254,366株	2024年3月期	418,232,447株

- (注) 1. 期末自己株式数および期中平均株式数の算定上控除する自己株式数には、「株式付与ESOP信託口」が保有する当社株式が含まれております。
2. 2024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。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」および「期中平均株式数」を算定しております。

(参考) 個別業績の概要

2025年3月期の個別業績（2024年4月1日～2025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	%
2025年3月期	161,208	11.9	63,371	16.8	61,640	11.6	45,565	11.8
2024年3月期	144,121	21.6	54,258	13.9	55,211	16.7	40,759	22.6

	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
2025年3月期	108.94	108.93
2024年3月期	97.46	—

(注) 2024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。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」および「潜在株式調整後1株当たり当期純利益」を算定しております。

(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
2025年3月期	311,480	196,711	63.1	469.93
2024年3月期	245,805	167,776	68.3	401.15

(参考) 自己資本 2025年3月期 196,555百万円 2024年3月期 167,776百万円

(注) 2024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。したがって、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

※ 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5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、2025年5月13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	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	4
(4) 今後の見通し	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	9
3. 連結財務諸表及び主な注記	10
(1) 連結貸借対照表	10
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	12
(3) 連結株主資本等変動計算書	14
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	16
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	17
(継続企業の前提に関する注記)	17
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	17
(表示方法の変更)	17
(連結損益計算書関係)	17
(セグメント情報等)	18
(1株当たり情報)	20
(追加情報)	21
(重要な後発事象)	22

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きまして、当社グループは、グローバル市場においてさらなる進化と拡大を図るため、デジタル販売の継続的な強化を主軸とした成長投資を積極的に推し進めました。また、当社グループの最優先課題の一つである人材投資戦略について、安定的、持続的な成長のため、将来を支える人材の確保と育成に向けた人的資本への投資を継続しました。このような経営戦略のもと、コンシューマゲーム開発におけるアニメーション制作を強みとする3DCG制作会社を子会社化し、開発力・技術力の持続的強化を図るなど、中長期的な企業価値向上に向けた施策を実施しました。

事業の状況につきましては、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新作タイトル『モンスターハンターワイルズ』の投入や前期発売の大型タイトルを中心としたリピート販売により、グローバルに販売本数の増加を図りました。これにより、当連結会計年度におけるデジタルコンテンツ事業の販売本数は5,187万本と前期4,589万本を上回りました。加えて、リピートタイトルの販売本数においてもデジタル販売施策の推進により、3,949万本と前期3,629万本を上回りました。これにより、248タイトルを227の国や地域に販売し、当社コンテンツの価値向上に寄与しました。

また、当社グループの主力コンテンツと映像作品やライセンス商品、eスポーツとの連携によるIPの持つブランド力の向上に努めました。加えて、アミューズメント施設事業における堅実な店舗運営や積極的な新業態店舗の推進、アミューズメント機器事業におけるスマートパチスロの継続投入や当社グループの人気IP活用等の施策により、収益の向上を図りました。

この結果、売上高は1,696億4百万円（前期比11.3%増）、営業利益は657億77百万円（前期比15.2%増）、経常利益は656億35百万円（前期比10.5%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は484億53百万円（前期比11.7%増）となり、12期連続の営業増益を達成しました。

セグメントごとの経営成績は、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、今年2月発売のシリーズ最新作『モンスターハンターワイルズ』（プレイステーション5、Xbox Series X|S、パソコン用）が、ユーザーからの熱烈な期待に応えるとともに、各種イベント等による認知度向上の施策が奏功した結果、全世界で販売本数1,000万本を突破し、業績に貢献しました。

また、リピートタイトルにおいては、『モンスターハンターワイルズ』への期待感の高まりが後押しとなり、『モンスターハンターワールド：アイスボーン』および『モンスターハンターライズ』が続伸しました。これらにより、「モンスターハンター」シリーズの全世界での累計販売本数が1億本を突破するなど、シリーズタイトルのブランド価値向上に寄与しました。そのほか、積極的なプロモーションによるIPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図る施策等を行い、『バイオハザード RE:4』などシリーズタイトルを中心に販売しました。加えて、前期発売の主力シリーズの大型新作タイトル『ストリートファイター6』について、引き続きeスポーツ展開との連携強化によるブランド認知とユーザー数の拡大を推し進めました。

モバイルコンテンツにおいては、前期に配信を開始した『モンスターハンターNow』が累計1,500万ダウンロードを突破するなど、引き続き多くのユーザーの人気を集め、ブランド浸透と価値向上に寄与しました。また、昨年6月にグローバルで配信開始した『モンスターハンターパズル アイルーアイランド』（iOS、Android用）が、100万ダウンロードを達成しました。

この結果、売上高は1,251億28百万円（前期比4.4%増）、営業利益は651億72百万円（前期比8.9%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、コロナ禍からのインバウンド需要や外出型消費の回復に加え、ユーザーの消費行動に変化が生じつつある状況下、引き続き既存店の堅実な店舗運営や新業態での出店効果などにより来店客数が増加し、収益拡大に貢献しました。また、各店舗におけるイベント実施等により、リアル店舗の魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を推進しました。

当期において、昨年4月に「ブラサカブコン 小矢部店」（富山県）、5月に「ブラサカブコン 池袋店」（東京都）の新区画をオープンしました。加えて、11月に当社人気キャラクターグッズの物販店「カプコンストア アネックス マリンピア神戸店」（兵庫県）や今年2月にカプセルトイ専門店「カプセルラボ 神戸南京町店」（兵庫県）など、合計5店舗を出店するとともに1店舗を閉鎖しましたので、施設数は53店舗となっております。

この結果、売上高は227億50百万円（前期比17.6%増）、営業利益は24億32百万円（前期比30.2%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、スマートパチスロのけん引によりパチスロ市場は堅調に推移している環境下、昨年6月稼働の『ストリートファイターV 挑戦者の道』を5千台販売するとともに、10月稼働の『鬼武者3』を11千台販売しました。加えて、11月稼働の『モンスターハンターライズ』が市場からの高評価を受け、21千台販売しました。さらに、今年3月稼働の『バイオハザード5』を12千台販売し、新機種が収益に貢献しました。

また、昨年3月発売の『ストライク・ザ・ブラッド』も続伸しました。

この結果、売上高は156億13百万円（前期比73.1%増）、営業利益は67億1百万円（前期比62.8%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、昨年4月の社内組織統合によりeスポーツとキャラクタービジネスの連携を加速し、当社タイトルのブランド価値向上に向け体制強化を図りました。

このような体制のもと、eスポーツにおいては、人気タイトル『ストリートファイター6』を用いた「CAPCOM Pro Tour 2024」を6月から世界各地で開催しました。加えて、国内でのチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2024」の8月開催を皮切りに、米国、欧州でも同リーグ戦を開催するなど、熱戦が繰り広げられました。さらに、決勝大会である「CAPCOM CUP 11」および「ストリートファイターリーグ：ワールドチャンピオンシップ 2024」を今年3月に両国国技館で開催し、両大会は日本での初開催により耳目を集め、計1万4千人もの来場者に加え、オンライン配信においても総視聴数1,000万回以上を記録するなど、活況を呈しました。これらの施策により、グローバル規模でのeスポーツのさらなる振興を図りました。

また、Amazonプライムビデオのアニメシリーズ「シークレット・レベル」において『ロックマン 〜始まりの物語〜』が昨年12月に全世界で配信されました。加えて、「モンスターハンター」シリーズ20周年にあわせた各種イベントやコラボレーション展開の推進など、人気タイトル等のキャラクターグッズ展開などに注力し、好調に推移しました。さらに、当社ゲーム開発のプロセス等を展示した「大カプコン展 ―世界を魅了するゲームクリエイション」が今年3月から開催されるなど、コーポレートブランドの価値向上に向けた施策を講じました。

この結果、売上高は61億11百万円（前期比45.4%増）、営業利益は24億84百万円（前期比181.2%増）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末における資産につきましては、前連結会計年度末に比べ695億5百万円増加し、3,129億82百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」415億92百万円、「ゲームソフト仕掛品」101億74百万円および「売掛金」79億57百万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382億83百万円増加し、866億78百万円となりました。主な増加は、「繰延収益」199億7百万円、「未払法人税等」95億99百万円および「株式給付引当金」10億95百万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312億21百万円増加し、2,263億3百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」484億53百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」168億35百万円および「為替換算調整勘定」5億94百万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413億34百万円増加し、1,504億26百万円となりました。

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)

営業活動によるキャッシュ・フローは、676億18百万円の資金の増加（前連結会計年度は369億21百万円の資金の増加）となりました。

これは主に、税金等調整前当期純利益656億51百万円、繰延収益の増加額199億32百万円等の資金の増加とゲームソフト仕掛品の増加額101億69百万円、法人税等の支払額85億78百万円等の資金の減少によるものです。

(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、72億73百万円（前連結会計年度は59億62百万円）となりました。

これは主に、定期預金の払戻による収入321億7百万円等の資金の増加と定期預金の預入による支出322億58百万円、有形固定資産の取得による支出58億46百万円等の資金の減少によるものです。

(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、187億35百万円（前連結会計年度は159億69百万円）となりました。

これは主に、配当金の支払額168億23百万円、リース債務の返済による支出12億22百万円等の資金の減少によるものです。

(4) 今後の見通し

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、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、事業環境は大きく変化を遂げております。このような状況下、当社グループは、これまで中期経営目標である「每期10%営業利益増益」を10期連続で達成してまいりました。今後も、当社グループは、「最高のコンテンツで世界中の人々を夢中にさせる企業」を目指し、当社ブランドのさらなる浸透と新規ユーザーの獲得を図ることにより、世界220を超える国・地域へ販売する当社コンテンツの展開を、より一層拡大してまいります。

そのため、主力事業のデジタルコンテンツ事業においては、国・地域の特性に応じたマーケティングの強化とユーザーニーズの把握に努め、長期的な価格施策とグローバル販売の強化により、年間1億本の販売を目指してまいります。加えて、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において人気IPや主力コンテンツを活用した展開を図るとともに、映像作品への投資とその活用、ライセンス商品、eスポーツ等への展開により、IPの認知向上による潜在ユーザーの掘り起こしと収益機会の最大化に努めてまいります。

また、上記の戦略に加え、持続的な成長の原動力となる人材投資戦略を推し進めるとともに、開発体制および開発環境への投資を強化し、新規IPの創出と主要IPの活用によるパイプラインの拡充を図ることにより、引き続き中期経営目標の達成に取り組んでまいります。

このほか、当社グループは、事業活動以外にも、今年4月から開催の2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）において、大阪府・市などが出展する「大阪ヘルスケアパビリオン」への協賛、参加等により、地域・文化・技術の振興に努めております。

今後も様々な活動を通じて、経営理念である「ゲームというエンターテインメントを通じて『遊文化』をクリエイトし、人々に感動を与える『感性開発企業』」の実現に向けた取り組みを行ってまいります。

① 次期の事業別戦略

次期においては、以上の戦略に基づき以下の点を中心に取り組んでまいります。

ア. デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、今年5月に『カプコンファイティングコレクション 2』（Nintendo Switch、プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）および『鬼武者2』（プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）を投入するほか、Nintendo Switch 2 向けに『ストリートファイター6』および『祇（くにつがみ）：Path of the Goddess』を6月に投入してまいります。加えて、当期発売の『モンスターハンターワイルズ』等のリピー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。さらに、『ストリートファイター6』のeスポーツ展開の継続により、引き続き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。

イ. 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するとともに、引き続き堅実な店舗出店、運営を進めてまいります。また、各店舗におけるイベント実施等により、リアル店舗の魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を図ってまいります。

次期は出店10店舗を予定しております。

ウ. アミューズメント機器事業

当事業におきましては、パチスロ市場をけん引しているスマートパチスロにおいて、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『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュトライブ』を6月に投入するほか、3機種の投入により販売台数43千台を予定しております。

エ. その他事業

その他事業につきましては、『ストリートファイター6』を活用したeスポーツビジネスにおいて、今夏にサウジアラビアで開催されるeスポーツの世界大会「Esports World Cup」との提携を決定しております。当該大会と「CAPCOM Pro Tour 2025」を初めとした当社3大会との協力体制の構築により、『ストリートファイター6』のさらなる認知拡大に注力するなど、様々な施策によりグローバル市場での成長を図ってまいります。

また、当社IPの全世界への浸透拡大を図るため、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・マルチユース戦略の強みを最大限に生かした施策をグローバルに推し進めてまいります。

これらにより引き続き、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。

② サステナビリティへの取り組み

当社グループは、経営理念のもと、事業活動を通じて当社グループの中長期にわたる安定成長と企業価値向上に努めるとともに、すべての人々が安心してゲームを楽しめる世界の実現に向け、環境、社会問題における共通課題の解決に積極的に取り組んでおります。

当社グループは、これらの取り組みを通じて株主、顧客、取引先、従業員および地域社会などのステークホルダーの皆様との信頼関係を構築し、より良い未来の実現を目指してまいります。

ア. 人材投資戦略

当社グループは、企業価値創造の源泉である人的資本への取り組みを最優先課題の一つとして位置づけており、最高人事責任者（CHO）を設置し、人材投資戦略を推進しております。

今後も、以下の取り組みを実行することにより、企業価値の向上を図ってまいります。

（ア）将来を支える人材の確保と育成

当社グループは、中期経営目標の継続的な達成のため、中核的競争力である開発体制の拡充を図るには、人的資本への投資によ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、当社グループは毎年100名以上の開発人員の増員を推し進めるとともに、2022年から当社正社員に対し、平均基本年収の30%増額、業績連動性を高めた賞与制度の導入、従業員向け株式報酬制度の導入等の施策を実施するなど、人材の採用力強化と定着を図っております。この結果、2025年3月期末における開発人員数は2,846名となっております。

引き続き、2025年4月に新卒初任給を月額30万円に引き上げ、報酬面での採用競争力を高めるとともに、産学連携施策や中途採用のチャネル拡充等の推進により、優秀な人材の確保に努めてまいります。

また、若手社員の早期育成のため、メンタートレーニング研修等を導入し、将来を支える人材の育成・強化を図っております。

（イ）働く環境の整備と向上

当社グループは、開発の大規模化と技術の高度化に対応するため人員の増強を図っており、開発体制を支える環境および設備の拡充に向けた、事業用資産としての不動産取得等の成長投資を進めております。

また、人権を尊重する会社風土の醸成と働きやすい環境の整備に努めており、研修による役職員の意識向上や、経営層と従業員との直接対話の機会活用などの取り組みを推進しております。引き続き、従業員の離職防止およびエンゲージメント向上に向け、より良い働きやすい環境づくりに注力してまいります。

(ウ) 人材の多様性の確保

当社グループが、今後より一層の開発人員の拡充を図っていくためには、多様な背景を持つ人材が能力を最大限に発揮できる環境づくりが必要であると考えております。

そのため、当社グループは、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・育成に努めております。

当社は、2029年3月末までに男性の育児休業取得率85%以上、正社員における男女間賃金格差（女性正社員の平均賃金を男性正社員の平均賃金で割った比率）を88%以上とする目標を設定するほか、パートナーシップ制度の設置、介護セミナーの実施等の取組みを行っております。

また、2025年3月期末の当社における外国籍従業員の出身国数は36カ国となっており、一時帰国のための特別休暇制度や日本語教育等の施策を導入しております。

引き続き、多様な背景を持つ人材が活躍できる環境づくりのため、各種取組みの推進と制度拡充を図ってまいります。

(ご参考)

	2021年3月末	2022年3月末	2023年3月末	2024年3月末	2025年3月末
連結従業員数（名）	3,152	3,206	3,332	3,531	3,766
うち開発職（名）	2,285	2,369	2,460	2,675	2,846
平均年間給与（単体）（千円）	6,034	7,127	7,660	8,328	9,185
従業員1人当たり営業利益（連結）（千円）	10,975	13,384	15,249	16,165	17,466
離職率（単体）（%）	3.9	5.4	3.5	2.9	2.8
男性育児休業取得率（単体）（%）	21.5	34.5	45.5	66.7	79.7
男女間賃金格差（単体）（%）	79.4	82.9	85.4	83.8	82.8

（注）いずれも正社員のみを集計対象としております。なお、男性育児休業取得率については、臨時社員を含む全従業員を集計対象としております。

イ. 情報セキュリティの強化への取組み

当社グループは、ゲームコンテンツを世界220を超える国・地域で販売しており、情報が企業活動に重要な影響を与えるものと認識しております。そのため、個人情報保護法制への対応はもちろんのこと、各国で整備が進められる未成年者保護などの法制への対応の強化を図っております。

加えて、国内外の様々なサイバーリスクへの対策が不可欠との認識のもと、情報セキュリティに関する法令等を遵守し、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでおります。

これまで、外部アドバイザー組織であるセキュリティ監督委員会を定期的開催するなど、同委員会の助言等も踏まえ、継続的なシステムの運営・監視や、万一セキュリティリスクが顕在化するなどの非常時が発生した場合でも早期対処・復旧できる体制の構築等に努めており、今後もPDCAサイクルに基づく情報セキュリティ体制の維持および強化を図ってまいります。

また、当社役職員に対する教育・訓練等を実施のうえ、取締役会に結果を報告するなど、情報セキュリティへの意識向上に努めております。

ウ. 環境への取組み

当社グループの連結売上高の約75%を占めるデジタルコンテンツ事業は、ソフトウェアの開発・販売を主な事業とし、一般的な製造業に比べ環境負荷および気候関連リスクは低いと認識していることから、気候変動にかかるリスクおよび収益機会が当社の事業活動や収益等に与える影響は少ないと判断しております。

しかしながら、気候変動への対応は地球に住むすべての人々が協力すべき課題ととらえ、当社グループは、他社に先駆けてコンテンツのデジタル販売を推進し、ディスク製造および運送に伴う資源削減やCO₂排出量の削減に努めてまいりました。また、パチスロ機の製造・販売において省電力対応や一部パーツのリサイクルなど、環境負荷の低減に取り組んでおります。

さらに、当社グループは環境対策の一環として、関西圏の自社所有ビル等に対して再生可能エネルギー由来のCO₂フリー電力を導入しており、日本国内における電力使用量のうち同エネルギーにより約27%が賄われております。加えて、当社東京支店におけるグリーン電力の導入や、その他の事業拠点におけるCO₂フリー電力の導入拡大により、CO₂排出量の削減を図っております。また、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を利用するなど、一層の環境負荷低減に努めております。

③ コーポレート・ガバナンスに関する取組み

当社グループは、経営の透明性、健全性を高めるとともに、環境の変化に対応できる体制の構築と、中長期的な企業価値の向上を図るため、コーポレート・ガバナンスの継続的な充実に取り組んでおります。

加えて、ステークホルダーの皆様との信頼関係を構築し、共存共栄に努めております。

ア. コーポレート・ガバナンスの強化

当社は、ステークホルダーの皆様の立場を踏まえた、持続的な成長と中長期的な企業価値向上の実現に向けて、取締役会における多様性の確保と社外取締役の積極的な参画機会の拡大を図り、取締役会の機能強化に努めております。

また、社外取締役を委員長とする指名・報酬委員会（委員の過半数は社外取締役）や社内取締役と社外取締役の意見交換会等を通じた情報共有や相互理解により、経営の監督機能の強化を図っております。

2024年は、新たに女性社外取締役1名を選任し、女性取締役を2名とするなど、取締役会の多様性の確保を推進しております。加えて、業務執行取締役の報酬制度について、報酬の業績連動性を高めるとともに、業績連動型株式報酬制度を導入することにより、株主の皆様との一層の価値共有を図っております。

イ. リスク管理体制の強化

当社グループは、持続的な成長のためには、事業の遂行に伴い生じるリスクを適切に管理する体制の構築、運用が不可欠であると認識しております。また、リスクにかかる所管部門がリスクの分析、評価、対応の検討を行い、想定し得る危機の未然防止を図ることに加え、当社グループに重大な影響を及ぼすリスクに対する組織横断的な管理体制の強化が重要であると考えております。

そのため、当社は、当社グループにおける各種のリスク管理を統括し、その状況を取締役会へ報告するなどの体制整備に向け、組織的対応を図ってまいります。これにより、内部統制への取組みやコンプライアンスの推進など、内部管理体制の充実に図り、コーポレート・ガバナンスが有効に機能するよう努めてまいります。

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 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	125,191	166,783
売掛金	25,383	33,341
商品及び製品	1,692	2,798
仕掛品	1,222	917
原材料及び貯蔵品	847	1,115
ゲームソフト仕掛品	39,035	49,209
その他	4,456	7,917
貸倒引当金	△2	△0
流動資産合計	197,826	262,082
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,938	10,745
機械装置及び運搬具（純額）	14	41
工具、器具及び備品（純額）	2,198	2,090
アミューズメント施設機器（純額）	3,375	3,556
土地	8,996	10,028
リース資産（純額）	2,142	2,773
建設仮勘定	647	2,598
その他（純額）	2,154	1,720
有形固定資産合計	30,468	33,554
無形固定資産	1,444	1,436
投資その他の資産		
繰延税金資産	7,893	8,962
その他	5,867	6,968
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	13,737	15,907
固定資産合計	45,650	50,899
資産合計	243,476	312,982

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,603	3,117
電子記録債務	1,730	2,505
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	626	—
リース債務	1,265	1,512
未払法人税等	5,454	15,053
賞与引当金	8,388	9,480
繰延収益	683	20,590
その他	8,870	13,626
流動負債合計	33,213	69,478
固定負債		
長期借入金	3,000	3,000
リース債務	3,676	3,813
繰延税金負債	22	46
退職給付に係る負債	4,379	4,758
株式給付引当金	2,074	3,169
株式報酬引当金	—	49
その他	2,028	2,361
固定負債合計	15,181	17,200
負債合計	48,394	86,678
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	30,259	30,259
利益剰余金	172,615	204,233
自己株式	△50,012	△49,963
株主資本合計	186,100	217,768
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	9,197	8,602
退職給付に係る調整累計額	△216	△222
その他の包括利益累計額合計	8,980	8,380
株式引受権	—	155
非支配株主持分	—	—
純資産合計	195,081	226,303
負債純資産合計	243,476	312,982

(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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
売上高	152,410	169,604
売上原価	67,755	70,846
売上総利益	84,654	98,757
販売費及び一般管理費	27,572	32,980
営業利益	57,081	65,777
営業外収益		
受取利息	1,159	1,118
受取配当金	27	0
為替差益	2,303	511
その他	116	130
営業外収益合計	3,606	1,761
営業外費用		
支払利息	60	80
社会貢献関連費用	※ 1,029	※ 1,663
その他	176	158
営業外費用合計	1,265	1,902
経常利益	59,422	65,635
特別利益		
固定資産売却益	1	144
投資有価証券売却益	408	—
特別利益合計	410	144
特別損失		
固定資産除売却損	35	128
投資有価証券売却損	13	—
事業構造改善費用	500	—
特別損失合計	549	128
税金等調整前当期純利益	59,282	65,651
法人税、住民税及び事業税	13,851	18,245
法人税等調整額	2,056	△1,039
法人税等合計	15,908	17,205
当期純利益	43,374	48,445
非支配株主に帰属する当期純損失 (△)	—	△7
親会社株主に帰属する当期純利益	43,374	48,453

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
当期純利益	43,374	48,445
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△102	—
為替換算調整勘定	4,865	△596
退職給付に係る調整額	68	△6
その他の包括利益合計	4,831	△602
包括利益	48,206	47,843
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	48,206	47,853
非支配株主に係る包括利益	—	△9

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024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	30,259	143,519	△50,037	156,979
当期変動額					
剰余金の配当			△14,278		△14,278
親会社株主に帰属する 当期純利益			43,374		43,374
自己株式の取得				△1	△1
自己株式の処分				26	26
株主資本以外の項目の 当期変動額（純額）					
当期変動額合計	－	－	29,095	25	29,121
当期末残高	33,239	30,259	172,615	△50,012	186,100

	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	102	4,332	△285	4,149	161,129
当期変動額					
剰余金の配当					△14,278
親会社株主に帰属する 当期純利益					43,374
自己株式の取得					△1
自己株式の処分					26
株主資本以外の項目の 当期変動額（純額）	△102	4,865	68	4,831	4,831
当期変動額合計	△102	4,865	68	4,831	33,952
当期末残高	－	9,197	△216	8,980	195,081

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025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	30,259	172,615	△50,012	186,100
当期変動額					
剰余金の配当			△16,835		△16,835
親会社株主に帰属する 当期純利益			48,453		48,453
自己株式の取得				△2	△2
自己株式の処分				51	51
株主資本以外の項目の 当期変動額（純額）					
当期変動額合計	－	－	31,617	49	31,667
当期末残高	33,239	30,259	204,233	△49,963	217,768

	その他の包括利益累計額			株式引受権	非支配株主持分	純資産合計
	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	9,197	△216	8,980	－	－	195,081
当期変動額						
剰余金の配当						△16,835
親会社株主に帰属する 当期純利益						48,453
自己株式の取得						△2
自己株式の処分						51
株主資本以外の項目の 当期変動額（純額）	△594	△6	△600	155	－	△445
当期変動額合計	△594	△6	△600	155	－	31,221
当期末残高	8,602	△222	8,380	155	－	226,303

(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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025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	59,282	65,651
減価償却費	4,221	4,675
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	1	△1
賞与引当金の増減額 (△は減少)	2,610	1,094
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	339	365
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	1,055	1,095
株式報酬引当金の増減額 (△は減少)	—	49
受取利息及び受取配当金	△1,186	△1,119
支払利息	60	80
為替差損益 (△は益)	△1,134	△117
固定資産除売却損益 (△は益)	34	△15
投資有価証券売却損益 (△は益)	△395	—
事業構造改善費用	500	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△71	△7,976
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△825	△1,073
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△788	△10,169
仕入債務の増減額 (△は減少)	△1,438	1,299
繰延収益の増減額 (△は減少)	△4,892	19,932
その他	△1,427	1,372
小計	55,944	75,142
利息及び配当金の受取額	1,130	1,131
利息の支払額	△59	△77
法人税等の支払額	△20,094	△8,578
営業活動によるキャッシュ・フロー	36,921	67,618
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	△28,433	△32,258
定期預金の払戻による収入	26,962	32,107
有形固定資産の取得による支出	△4,838	△5,846
有形固定資産の売却による収入	1	339
無形固定資産の取得による支出	△297	△431
投資有価証券の取得による支出	△10	—
投資有価証券の売却による収入	936	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△122	△162
その他の支出	△164	△1,185
その他の収入	4	163
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,962	△7,273
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	3,000	—
長期借入金の返済による支出	△3,685	△688
リース債務の返済による支出	△1,017	△1,222
自己株式の取得による支出	△1	△2
配当金の支払額	△14,266	△16,823
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,969	△18,735
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,631	△274
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	19,620	41,334
現金及び現金同等物の期首残高	89,470	109,091
現金及び現金同等物の期末残高	109,091	150,426

(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。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

当連結会計年度において、2024年4月1日付で新たに設立した株式会社レオスターを連結の範囲に含めております。また、2024年7月1日付でMinimum Studios Co., Ltd.の株式の66.7%を取得し、同社を連結の範囲に含めております。

(表示方法の変更)

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度において区分掲記しておりました「投資その他の資産」の「投資有価証券」「破産更生債権等」「差入保証金」は金額的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度においては「その他」に含めて表示しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「投資その他の資産」の「投資有価証券」に表示していた26百万円、「破産更生債権等」に表示していた12百万円、「差入保証金」に表示していた4,750百万円は、「その他」として組み替えております。

前連結会計年度において区分掲記しておりました「固定負債」の「資産除去債務」は金額的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度においては「その他」に含めて表示しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「固定負債」の「資産除去債務」に表示していた1,095百万円は、「その他」として組み替えております。

(連結損益計算書関係)

※ 社会貢献関連費用

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

社会貢献関連費用の主な内訳は、万博関連費用が783百万円、寄付金が246百万円であります。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

社会貢献関連費用の主な内訳は、万博関連費用が1,499百万円、寄付金が164百万円であります。

(セグメント情報等)

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 2023年4月1日 至 2024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	119,841	19,343	9,020	148,205	4,204	152,410	—	152,410
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	119,841	19,343	9,020	148,205	4,204	152,410	—	152,410
セグメント損益	59,831	1,868	4,117	65,817	883	66,700	△9,619	57,081
セグメント資産	84,255	11,547	10,108	105,912	1,521	107,433	136,043	243,476
その他の項目								
減価償却費	1,313	1,542	78	2,934	55	2,989	1,231	4,221
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	1,884	1,971	166	4,022	51	4,073	2,580	6,654

(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△9,619百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△9,619百万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136,043百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産136,043百万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2,580百万円は、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 2024年4月1日 至 2025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	125,128	22,750	15,613	163,492	6,111	169,604	—	169,604
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	125,128	22,750	15,613	163,492	6,111	169,604	—	169,604
セグメント損益	65,172	2,432	6,701	74,306	2,484	76,790	△11,013	65,777
セグメント資産	101,746	12,422	14,140	128,309	1,922	130,232	182,749	312,982
その他の項目								
減価償却費	1,471	1,621	145	3,238	74	3,313	1,361	4,675
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	898	1,911	81	2,892	90	2,982	5,331	8,313

(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△11,013百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△11,013百万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182,749百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産182,749百万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5,331百万円は、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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
1株当たり純資産額	466.44円	540.68円
1株当たり当期純利益	103.71円	115.85円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	—	115.84円

- (注) 1. 前連結会計年度の潜在株式調整後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. 2024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。したがって、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益および潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。
3. 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 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	195,081	226,303
純資産の部の合計額から控除する金額 (百万円)	—	155
(うち株式引受権) (百万円)	—	(155)
(うち非支配株主持分) (百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額 (百万円)	195,081	226,148
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)	418,239	418,268

4. 1株当たり当期純利益および潜在株式調整後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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	43,374	48,453
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)	43,374	48,453
普通株式の期中平均株式数 (千株)	418,232	418,254
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額 (百万円)	—	—
普通株式増加数 (千株)	—	43
(うち株式引受権) (千株)	—	(43)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1 株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜 在株式の概要	—	—

5. 株主資本において自己株式として計上されている「株式付与ESOP信託口」に残存する当社株式は、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めており、また、1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております。
1株当たり純資産額の算定上、控除した当該自己株式の期末株式数は、前連結会計年度7,983,640株、当連結会計年度7,953,888株であり、1株当たり当期純利益の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は、前連結会計年度7,990,497株、当連結会計年度7,967,678株であります。

(追加情報)

(株式付与ESOP信託)

当社は、2022年6月に、当社正社員（国内非居住者を除く。以下「対象従業員」といいます。）に対し、従業員インセンティブ・プラン「株式付与ESOP信託」（以下「本制度」といいます。）を導入しております。

(1) 取引の概要

当社は、当社従業員の業績向上に対する貢献意欲や士気を一層高めることを目的として、本制度を導入いたしました。

本制度では、株式付与ESOP (Employee Stock Ownership Plan) 信託（以下「ESOP信託」といいます。）と称される仕組みを採用しました。ESOP信託とは、米国のESOP制度を参考にした従業員インセンティブ・プランであり、ESOP信託が取得した当社株式を、予め定める株式報酬規程に基づき、一定の要件を充足する対象従業員に交付するものです。なお、ESOP信託が取得する当社株式の取得資金は全額当社が拠出するため、対象従業員の負担はありません。

ESOP信託の導入により、対象従業員は当社株式の株価上昇による経済的な利益を収受することができるため、株価を意識した対象従業員の業務遂行を促すとともに、対象従業員の勤労意欲を高める効果が期待できます。

また、ESOP信託の信託財産に属する当社株式に係る議決権行使は、受益者候補である対象従業員の意思が反映される仕組みであり、対象従業員の経営参画を促す企業価値向上プランとして有効です。

なお、本制度の対象者であった当社執行役員（取締役を兼務するものを除く。）については、2024年6月20日開催の第45期定時株主総会の決議により、株主との一層の価値共有を目的として、当社取締役（社外取締役および監査等委員を除く。）に導入した業績連動型株式報酬制度に準じた制度に移行したため、本制度の対象外となりました。

(2) 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額（付随費用の金額を除く。）により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額および株式数は、前連結会計年度末において13,791百万円、7,983,640株、当連結会計年度末において13,740百万円、7,953,888株であります。

なお、2024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。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、株式数を算定しております。

(重要な後発事象)

(重要な設備投資)

当社は、2025年1月23日を契約締結日として、大和ハウス工業株式会社と以下のとおり土地売買契約を締結し、土地を2025年4月24日に取得いたしました。

(1) 目的

当社グループの将来の成長を支える人材の確保と開発体制の拡充のため、自社オフィスビル建設用地として土地を取得いたしました。

(2) 内容

① 所在地	大阪府大阪市中央区備後町
② 用途	自社オフィスビル建設用地
③ 敷地面積	2,294.91㎡
④ 投資総額	90億円

(3) 設備の導入時期

① 土地引渡し	2025年4月24日
② 建物竣工予定	未定

(4) 営業活動に及ぼす重要な影響

2026年3月期の連結業績に与える影響は軽微であります。