



2026年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2026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 2026年6月18日 配当支払開始予定日 2026年6月19日
 有価証券報告書提出予定日 2026年6月16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. 2026年3月期の連結業績(2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	195,365	15.2	75,295	14.5	74,134	12.9	54,587	12.7
2025年3月期	169,604	11.3	65,777	15.2	65,635	10.5	48,453	11.7

(注) 包括利益 2026年3月期 59,032百万円(23.4%) 2025年3月期 47,843百万円(△0.8%)

	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	%	%	%
2026年3月期	130.50	130.47	22.1	22.7	38.5
2025年3月期	115.85	115.84	23.0	23.6	38.8

(参考) 持分法投資損益 2026年3月期 一百万円 2025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
2026年3月期	339,307	267,716	78.8	639.03
2025年3月期	312,982	226,303	72.3	540.68

(参考) 自己資本 2026年3月期 267,313百万円 2025年3月期 226,148百万円

(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
2026年3月期	31,380	△55,862	△26,069	102,833
2025年3月期	67,618	△7,273	△18,735	150,426

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	%	%
2025年3月期	—	18.00	—	22.00	40.00	17,048	34.5	7.9
2026年3月期	—	20.00	—	25.00	45.00	19,179	34.5	7.6
2027年3月期(予想)	—	23.00	—	23.00	46.00		33.2	

(注) 1. 2026年3月期の期末配当金については、2026年4月27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(2025年3月期 318百万円、2026年3月期 356百万円)が含まれております。

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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
	210,000	7.5	83,000	10.2	83,000	12.0	58,000	6.3	138.65

（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 : 無
 新規 ー 社（社名） ー 、除外 ー 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）	2026年3月期	533,011,246株	2025年3月期	533,011,246株
② 期末自己株式数	2026年3月期	114,702,403株	2025年3月期	114,743,194株
③ 期中平均株式数	2026年3月期	418,289,636株	2025年3月期	418,254,366株

（注）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。

（参考） 個別業績の概要

2026年3月期の個別業績（2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	184,078	14.2	70,835	11.8	68,462	11.1	51,087	12.1
2025年3月期	161,208	11.9	63,371	16.8	61,640	11.6	45,565	11.8

	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
2026年3月期	122.13	122.10
2025年3月期	108.94	108.93

(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
2026年3月期	334,717	230,200	68.7	549.38
2025年3月期	311,480	196,711	63.1	469.93

（参考） 自己資本 2026年3月期 229,812百万円 2025年3月期 196,555百万円

※ 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、2026年5月13日（水）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
(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
(重要な後発事象)	20

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、中長期的な企業価値向上を図りました。

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『バイオハザード レクイエム』の投入やリピータタイトルの販売強化、新型ゲーム機向け移植タイトルの発売により、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は、253タイトルを244の国や地域に販売し、販売本数は5,907万本と前期5,187万本を上回り、業績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eスポーツ・映像・キャラクタービジネスとの連携による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と新業態店舗や国内外への出店の推進、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。

このほか、当社グループは、2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）において、大阪府・市などが出展した「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まいりました。

この結果、売上高は1,953億65百万円（前期比15.2%増）、営業利益は752億95百万円（前期比14.5%増）、経常利益は741億34百万円（前期比12.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は545億87百万円（前期比12.7%増）と、13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、2月発売のシリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』（プレイステーション 5、Xbox Series X|S、Nintendo Switch 2、パソコン用）が、最新のグラフィック技術や没入感により高い評価を得たほか、グローバルに幅広いユーザーから支持され、全世界で販売本数600万本を突破するなど好調に推移しました。あわせて、『バイオハザード RE:4』、『バイオハザード ヴィレッジ』のほか、同シリーズのリピータタイトルも販売が続伸しました。加えて、3月発売の「モンスターハンター」シリーズのRPG作品『モンスターハンター ストーリーズ3 ～運命の双竜～』（Nintendo Switch 2、プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン用）が業績に寄与しました。このほか、過去作のNintendo Switch 2 向け展開を拡充するなど、積極的なマルチプラットフォーム戦略の推進により、さらなるユーザー層の拡大に弾みをつけました。

リピータタイトルにおいては、『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や新型ゲーム機への展開等によるブランド認知とユーザー数の拡大を推し進めたことなどにより、累計販売本数が全世界で600万本を突破しました。加えて、『デビル メイ クライ 5』をはじめとする「デビル メイ クライ」シリーズの過去作が、映像作品との連携による価格施策や、IPの認知拡大によるブランド価値向上を図ったことにより業績向上に貢献したほか、前期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』の累計販売本数が1,100万本を突破し、同シリーズの過去作『モンスターハンター ライズ』や『モンスターハンター ライズ：サンブレイク』が引き続き販売本数を伸ばしました。その結果、リピータタイトルの販売本数は4,946万本と前期3,949万本を上回り、収益を押し上げました。

モバイルコンテンツにおいては、11月に「バイオハザード」シリーズの最新モバイルゲーム『バイオハザード サバイバルユニット』（iOS、Android用）がグローバルに配信され、累計500万ダウンロードを突破するなど、IPの認知拡大に寄与しました。

この結果、売上高は1,442億77百万円（前期比15.3%増）、営業利益は706億18百万円（前期比8.4%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、ユーザーの消費行動に変化が見られる状況下、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、収益拡大に貢献しました。また、海外への店舗展開や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。

当期は、7月に当社の最新情報を体験できる「DIVE! CAPCOM」等を併設した体感型施設「CAPCOM CONNECT SPACE (カプコンコネクトスペース)」(大阪府)、3月に当社人気キャラクターをテーマにしたアトラクション等を併設した「CAPCOMIX あべのHoop店」(大阪府)など、新業態での出店拡大に注力しました。

また、4月に当社人気キャラクターグッズの物販店「カプコンストアセンダイ」(宮城県)、2月に「カプコンストアイケブクロ」(東京都)に加え、3月に海外初の直営店として「CAPCOM STORE TAIPEI (カプコンストア Taipei)」(台湾)をオープンしました。加えて、総合キャラクターグッズ専門店やカプセルトイ専門店など、合計9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61店舗となっております。また、一部の既存店を新業態のクレーンゲーム専門店「ツカモヨ」としてリニューアルするなど、積極的な店舗展開を図りました。

この結果、売上高は256億56百万円(前期比12.8%増)、営業利益は32億1百万円(前期比31.6%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普及が進み、引き続き安定した需要が見込まれる市場環境下、6月稼働の新機種スマスロ『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュトライブ』を11千台販売するとともに、10月稼働の新機種スマスロ『新鬼武者3』を24.5千台販売し、収益に貢献しました。

また、前期11月稼働のスマスロ『モンスターハンターライズ』および前期3月稼働のスマスロ『バイオハザード5』がプレイヤーからの高評価による長期稼働を受け、リピート販売も好調に推移しました。

この結果、売上高は177億80百万円(前期比13.9%増)、営業利益は100億33百万円(前期比49.7%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、eスポーツビジネスにおいて、『ストリートファイター6』を用いた「CAPCOM Pro Tour 2025」を5月から世界各地で開催し、8月から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 2025」および11月から米国・欧州においても同チームリーグ戦を開催するなど、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた展開を図りました。さらに、決勝大会である「CAPCOM CUP 12」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 2025」を3月に両国国技館で開催し、来場者は過去最高の2万人を記録するなど、グローバル規模でのeスポーツの振興を図りました。

映像ビジネスにおいては、2025年4月にNetflixの新作アニメ『Devil May Cry』が全世界で配信されました。加えて、Legendary Entertainment社との共同出資による、「ストリートファイター」シリーズを原作としたハリウッド実写映画について、今年10月の公開を発表するなど、主力IPの映像化による認知拡大に努めました。

キャラクタービジネスにおいては、人気タイトル等のキャラクターグッズや各種イベント展開などに注力しました。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」が大阪を皮切りに各地で開催され好評を博すなど、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76億50百万円(前期比25.2%増)、営業利益は36億45百万円(前期比46.7%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263億25百万円増加し、3,393億7百万円となりました。主な増加は、「投資有価証券」150億37百万円、「土地」100億38百万円、「映像資産」99億9百万円および「ゲームソフト仕掛品」54億18百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」187億80百万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150億87百万円減少し、715億91百万円となりました。主な増加は、「株式給付引当金」11億41百万円および「賞与引当金」10億37百万円であり、主な減少は、「繰延収益」115億25百万円、「短期借入金」35億91百万円および「長期借入金」30億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414億12百万円増加し、2,677億16百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」545億87百万円、「為替換算調整勘定」38億78百万円および「退職給付に係る調整額」5億29百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」179億1百万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475億93百万円減少し、1,028億33百万円となりました。

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、313億80百万円の資金の増加（前連結会計年度は676億18百万円の資金の増加）となりました。

これは主に、税金等調整前当期純利益739億34百万円等の資金の増加と法人税等の支払額221億11百万円、繰延収益の減少額116億97百万円、映像資産の増加額99億9百万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、558億62百万円（前連結会計年度は72億73百万円）となりました。

これは主に、定期預金の払戻による収入426億13百万円等の資金の増加と定期預金の預入による支出688億33百万円、投資有価証券の取得による支出150億21百万円、有形固定資産の取得による支出135億93百万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、260億69百万円（前連結会計年度は187億35百万円）となりました。

これは主に、配当金の支払額178億87百万円、短期借入金の純減少額35億91百万円、長期借入金の返済による支出30億円、リース債務の返済による支出15億67百万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、ゲームコンテンツの増加やグローバルベースでのユーザーの拡大を背景に、主力のデジタルコンテンツ事業の市場規模は堅調な成長が見込まれる一方、コンテンツの提供チャネルの増加やデバイスの多様化、生成AIの普及をはじめとする技術革新の進展により、事業を取り巻く環境は急速に変化を遂げております。

このような環境下、当社グループは、引き続き中期経営目標である「每期10%営業利益増益」の達成と、中長期ビジョンである「最高のコンテンツで世界中の人々を夢中にさせる企業」の実現を目指してまいります。そのため、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り、魅力ある当社コンテンツの展開を、より一層グローバルに拡大すべく注力してまいります。

主力のデジタルコンテンツ事業においては、年間1億本の販売に向け、240を超える国・地域での販売網の拡充に加え、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取り組んでまいります。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、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や新技術への対応を推進するため、当社独自の開発エンジン等の最先端技術の研究開発や開発環境構築のための積極的な成長投資を図ることにより、引き続き経営目標の達成に取り組んでまいります。

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、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4月に完全新規IPとして、新感覚のSFアクションアドベンチャーゲーム『プラグマタ』（プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン、Nintendo Switch 2 用）を発売したほか、シリーズ最新作『鬼武者 Way of the Sword』（プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン用）を投入してまいります。

加えて、当期発売の『バイオハザード レクイエム』、前期発売の『モンスターハンターワイルズ』等のリポートタイトルについても、デジタル販売の強化と販売施策の推進により、収益の最大化と総販売本数の継続的な増加に努めてまいります。さらに、『ストリートファイター6』について、eスポーツ展開の継続やハリウッドでの映画展開により、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、引き続き国内外での堅実な店舗出店、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9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、パチスロ市場で継続的需要が見込まれ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。

次期はスマスロ『バイオハザード RE:3』を今年5月に販売したほか、4機種の投入により販売台数53千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、2026年シーズンも、主要大会の決勝大会である「CAPCOM CUP 13」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 2026」について、両国国技館での開催を決定しております。加えて、次世代選手の育成および競技シーンのさらなる活性化に向け、選手層の多様化と『ストリートファイター6』の一層の認知拡大に努めるとともに、業界振興およびグローバル市場での成長に資する取組みを継続してまいります。

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の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活かした施策をグローバルに推し進めてまいります。この一環として、映像ビジネスにおいては「ストリートファイター」シリーズを原作とした実写映画の公開を今年10月に予定しております。

これらの取組みにより、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、社会・環境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、経営目標の達成に向けた持続的な成長のため、中核的競争力である開発体制の拡充を図るには、開発人員の増強と生産性の向上が重要であると認識しております。

そのため、当社グループは毎期100名以上の開発人員の増員を推し進めるとともに、当社正社員に対し、平均基本年収の継続向上（2022年3月期比で38.2%増額）、業績連動性を高めた賞与制度および従業員向け株式報酬制度の運用、新卒初任給の引き上げ等の施策を実施し、採用力強化による優秀な人材の確保と従業員の意欲向上に努めております。

加えて、産学連携の一環として自社開発エンジン「RE ENGINE」を活用した学生向けゲーム制作コンペティション「CAPCOM GAMES COMPETITION」を開催し、次世代のゲーム開発を支える人材の発掘と育成を通して、優秀な人材の獲得に向けた機会創出を図っております。また、当社グループでは、開発人員の共有すべき価値観と行動基準を明文化した開発人材ポリシー「CAPCOM-SHIP」を制定し、人材育成や組織マネジメント、チームビルディングへの活用を進めております。

この結果、2026年3月期末における連結従業員数は3,976名、うち開発職は3,011名となっております。引き続き、将来を支える人材の確保・育成を図ってまいります。

(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組みを継続的に推進しております。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、より働きやすい環境づくりに注力してまいります。また、従業員の良好なメンタルヘルス維持のため、多言語で利用可能なカウンセリングサービスの導入や、「カスタマーハラスメント対応指針」の策定等の取組みを推進しております。

(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体制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しているほか、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、当社は、2026年3月末時点で37の国や地域の外国籍従業員が在籍しており、一時帰国のための特別休暇制度や日本語教育等の支援体制の充実に努めております。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)

	2022年3月末	2023年3月末	2024年3月末	2025年3月末	2026年3月末
連結従業員数（名）	3,206	3,332	3,531	3,766	3,976
うち開発職（名）	2,369	2,460	2,675	2,846	3,011
平均年間給与（単体）（千円）	7,127	7,660	8,328	9,185	9,852
従業員1人当たり営業利益（連結）（千円）	13,384	15,249	16,165	17,466	18,937
離職率（単体）（%）	5.4	3.5	2.9	2.8	2.6
男性育児休業取得率（単体）（%）	34.5	45.5	66.7	79.7	79.7
男女間賃金格差（単体）（%）	82.9	85.4	83.8	82.8	81.3

(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. 知的財産

当社グループの事業拡大および持続的な成長を実現するためには、IPを継続的に創出するための投資に加え、グローバルにおけるブランド認知の拡大・浸透が重要であると考えております。そのため、当社の強みである独自の高度な技術および開発力の維持・向上が不可欠であることから、当社独自の開発エンジン等の最先端技術に関する研究開発やその他の開発投資、ゲーム開発プロセスの効率化や生産性向上を目的とした生成AIの活用、開発環境の構築に向けた積極的な成長投資を継続しております。これらの取組みにより、コンテンツを安定的に市場へ投入するとともに、レポート販売の拡大を通じて、全世界におけるコンテンツおよびコーポレートブランドのさらなる拡大・浸透を図り、ブランド価値の向上に努めております。

また、当社が保有する豊富なIPをはじめとする知的財産について、継続的な活用と適切な管理・保護の推進により、企業価値の向上に取り組んでおります。

ウ. 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240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。今後、グローバルでのさらなる拡販とビジネスのデジタルシフトを加速していくためには、個人情報の適切な安全管理措置など、情報管理とサイバーセキュリティ対策等の情報セキュリティの確保が不可欠であると考えております。

そのため当社は、情報セキュリティに係るリスク情報を集約のうえ、対応方針等について協議するほか、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に開催し、専門的見地からの監督・助言を受ける体制を整備し、情報セキュリティの強化に継続的に取り組んでおります。

また、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においても早期対処・復旧を可能とする体制を構築するとともに、当社役職員に対する教育・訓練を実施するなど、情報セキュリティへの意識向上に努めております。

これらの取組みを通じて、PDCAサイクルに基づく情報セキュリティ管理体制の維持および強化を図っております。

エ. 環境への取組み

当社グループの連結売上高の約70%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ており、一般的な製造業と比較して環境負荷および気候関連リスクは低いものと認識しております。そのため、気候変動に係るリスクおよび収益機会が、当社の事業活動や経営成績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社会全体で取り組むべき課題であるとの認識のもと、当社グループでは、事業特性に応じた環境対応を進めております。当社グループは、いち早く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輸送に伴う資源削減ならびにCO₂排出量の低減に努めてまいりました。加えて、パチスロ機の製造・販売においても、省電力対応や一部パーツのリサイクルを行うなど、環境負荷に配慮した取組みを進めております。

さらに、当社グループは環境対策の一環として、主要拠点への再生可能エネルギー由来のCO₂フリー電力の導入を進めており、日本国内における電力使用量の約30%を同エネルギーにより賄っております。あわせて、各事業拠点における当該電力の利用拡大に加え、一部拠点でグリーン電力を導入するとともに、節電対策を施した自社データセンターの使用や、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、事業活動に伴う環境負荷の低減を図っております。

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。

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、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や社外取締役の積極的な参画を通じ、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。

2025年に、新たに女性社外取締役1名を選任し、女性取締役を計3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、取締役の報酬制度について、中長期的な企業価値向上の観点から踏まえ、業務執行取締役の報酬体系に業績連動性を高めた報酬や株式報酬を採用する等、株主の皆様との価値共有の深化に努めております。

イ. リスク管理体制の強化

当社グループの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、運用が重要であると考えております。そのため当社は、取締役会の諮問機関として社外取締役を委員長とするリスク・コンプライアンス委員会を設置するとともに、代表取締役を議長とするリスク・コンプライアンス会議を設置しております。これにより、リスク管理体制を明確化するとともに、当社グループにおけるリスク管理の一元化および充実に努めております。

また、リスク・コンプライアンス会議は、活動状況について、リスク・コンプライアンス委員会へ定期的に報告するなど、リスク管理の実効性向上を図ることにより、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 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	166,783	148,002
売掛金	33,341	33,283
商品及び製品	2,798	2,893
仕掛品	917	1,561
映像資産	—	9,909
原材料及び貯蔵品	1,115	2,236
ゲームソフト仕掛品	49,209	54,628
その他	7,917	5,426
貸倒引当金	△0	△1
流動資産合計	262,082	257,940
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,745	12,124
機械装置及び運搬具（純額）	41	49
工具、器具及び備品（純額）	2,090	2,074
アミューズメント施設機器（純額）	3,556	4,112
土地	10,028	20,066
リース資産（純額）	2,773	2,583
建設仮勘定	2,598	2,622
その他（純額）	1,720	1,672
有形固定資産合計	33,554	45,305
無形固定資産	1,436	1,600
投資その他の資産		
投資有価証券	15	15,053
繰延税金資産	8,962	12,595
その他	6,952	6,835
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	15,907	34,461
固定資産合計	50,899	81,367
資産合計	312,982	339,307

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,117	4,082
電子記録債務	2,505	2,409
短期借入金	3,591	—
リース債務	1,512	1,544
未払法人税等	15,053	15,650
賞与引当金	9,480	10,517
繰延収益	20,590	9,065
その他	13,626	12,987
流動負債合計	69,478	56,257
固定負債		
長期借入金	3,000	—
リース債務	3,813	3,553
繰延税金負債	46	72
退職給付に係る負債	4,758	4,304
株式給付引当金	3,169	4,311
株式報酬引当金	49	138
その他	2,361	2,953
固定負債合計	17,200	15,334
負債合計	86,678	71,591
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	204,233	240,919
自己株式	△49,963	△49,893
株主資本合計	217,768	254,524
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	8,602	12,481
退職給付に係る調整累計額	△222	306
その他の包括利益累計額合計	8,380	12,788
株式引受権	155	388
非支配株主持分	—	14
純資産合計	226,303	267,716
負債純資産合計	312,982	339,307

(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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
売上高	169,604	195,365
売上原価	70,846	85,147
売上総利益	98,757	110,217
販売費及び一般管理費	32,980	34,921
営業利益	65,777	75,295
営業外収益		
受取利息	1,118	1,547
受取配当金	0	—
為替差益	511	794
その他	130	134
営業外収益合計	1,761	2,476
営業外費用		
支払利息	80	58
社会貢献関連費用	※ 1,663	※ 3,070
その他	158	508
営業外費用合計	1,902	3,637
経常利益	65,635	74,134
特別利益		
固定資産売却益	144	—
特別利益合計	144	—
特別損失		
固定資産除売却損	128	200
特別損失合計	128	200
税金等調整前当期純利益	65,651	73,934
法人税、住民税及び事業税	18,245	23,149
法人税等調整額	△1,039	△3,834
法人税等合計	17,205	19,314
当期純利益	48,445	54,619
非支配株主に帰属する当期純利益又は非支配株主に 帰属する当期純損失(△)	△7	31
親会社株主に帰属する当期純利益	48,453	54,587

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
当期純利益	48,445	54,619
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△596	3,883
退職給付に係る調整額	△6	529
その他の包括利益合計	△602	4,412
包括利益	47,843	59,032
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	47,853	58,996
非支配株主に係る包括利益	△9	36

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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

当連結会計年度(自 2025年4月1日 至 2026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	204,233	△49,963	217,768
当期変動額					
剰余金の配当			△17,901		△17,901
親会社株主に帰属する 当期純利益			54,587		54,587
自己株式の取得				△1	△1
自己株式の処分				71	71
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	—	36,686	69	36,756
当期末残高	33,239	30,259	240,919	△49,893	254,524

	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	8,602	△222	8,380	155	—	226,303
当期変動額						
剰余金の配当						△17,901
親会社株主に帰属する 当期純利益						54,587
自己株式の取得						△1
自己株式の処分						71
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	3,878	529	4,408	233	14	4,656
当期変動額合計	3,878	529	4,408	233	14	41,412
当期末残高	12,481	306	12,788	388	14	267,716

(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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026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	65,651	73,934
減価償却費	4,675	5,200
賞与引当金の増減額 (△は減少)	1,094	990
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	365	317
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	1,095	1,141
株式報酬引当金の増減額 (△は減少)	49	88
受取利息及び受取配当金	△1,119	△1,547
支払利息	80	58
為替差損益 (△は益)	△117	△1,022
固定資産除売却損益 (△は益)	△15	200
売上債権の増減額 (△は増加)	△7,976	222
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△1,073	△1,481
映像資産の増減額 (△は増加)	—	△9,909
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△10,169	△5,418
仕入債務の増減額 (△は減少)	1,299	729
繰延収益の増減額 (△は減少)	19,932	△11,697
その他	1,370	292
小計	75,142	52,100
利息及び配当金の受取額	1,131	1,457
利息の支払額	△77	△66
法人税等の支払額	△8,578	△22,111
営業活動によるキャッシュ・フロー	67,618	31,380
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	△32,258	△68,833
定期預金の払戻による収入	32,107	42,613
有形固定資産の取得による支出	△5,846	△13,593
有形固定資産の売却による収入	339	3
無形固定資産の取得による支出	△431	△705
投資有価証券の取得による支出	—	△15,021
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△162	—
その他の支出	△1,185	△406
その他の収入	163	80
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,273	△55,862
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	—	△3,591
長期借入金の返済による支出	△688	△3,000
リース債務の返済による支出	△1,222	△1,567
自己株式の取得による支出	△2	△1
配当金の支払額	△16,823	△17,887
非支配株主への配当金の支払額	—	△21
財務活動によるキャッシュ・フロー	△18,735	△26,069
現金及び現金同等物に係る換算差額	△274	2,958
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	41,334	△47,593
現金及び現金同等物の期首残高	109,091	150,426
現金及び現金同等物の期末残高	150,426	102,833

(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。

(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、「投資その他の資産」に含めておりました「投資有価証券」は金額的重要性が増したため、当連結会計年度より区分掲記することといたしました。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「その他」に表示していた6,968百万円は、「投資有価証券」15百万円、「その他」6,952百万円として組み替えております。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度において区分掲記しておりました「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「貸倒引当金の増減額」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キャッシュ・フロー計算書において「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「貸倒引当金の増減額」に表示していた△1百万円は「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 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。

当連結会計年度(自 2025年4月1日 至 2026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2,935百万円、寄付金が134百万円であります。

(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、ゲーム機を設置した店舗および物販店舗等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 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、キャラクタービジネス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。

当連結会計年度(自 2025年4月1日 至 2026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	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365	—	195,365
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365	—	195,365
セグメント損益	70,618	3,201	10,033	83,853	3,645	87,499	△12,203	75,295
セグメント資産	119,155	13,879	12,283	145,319	10,801	156,120	183,187	339,307
その他の項目								
減価償却費	1,658	1,840	156	3,655	88	3,744	1,455	5,200
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	1,427	2,488	71	3,986	101	4,088	13,625	17,713

(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、キャラクタービジネス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△12,203百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△12,203百万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183,187百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産183,187百万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13,625百万円は、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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
1株当たり純資産額	540.68円	639.03円
1株当たり当期純利益	115.85円	130.50円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	115.84円	130.47円

(注) 1. 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 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	226,303	267,716
純資産の部の合計額から控除する金額 (百万円)	155	403
(うち株式引受権) (百万円)	(155)	(388)
(うち非支配株主持分) (百万円)	—	(14)
普通株式に係る期末の純資産額 (百万円)	226,148	267,313
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)	418,268	418,308

2. 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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026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)	48,453	54,587
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)	48,453	54,587
普通株式の期中平均株式数 (千株)	418,254	418,289
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	116
(うち株式引受権) (千株)	(43)	(116)
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	—	—

3. 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7,953,888株、当連結会計年度7,912,747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7,967,678株、当連結会計年度7,932,135株であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。