



2025年3月期 第2四半期(中間期)決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年10月29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
半期報告書提出予定日 2024年10月30日 配当支払開始予定日 2024年11月15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月期第2四半期(中間期)の連結業績(2024年4月1日～2024年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年中間期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する中間純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期中間期	56,402	△24.7	20,726	△38.7	20,706	△42.7	15,275	△39.6
2024年3月期中間期	74,934	52.7	33,835	54.5	36,164	57.3	25,287	56.7

(注) 包括利益 2025年3月期中間期 12,952百万円(△56.5%) 2024年3月期中間期 29,752百万円(44.5%)

	1株当たり 中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期中間期	36.52	—
2024年3月期中間期	60.46	—

(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株当たり中間純利益」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
	百万円	百万円	%
2025年3月期中間期	245,782	198,907	80.9
2024年3月期	243,476	195,081	80.1

(参考) 自己資本 2025年3月期中間期 198,897百万円 2024年3月期 195,081百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
2024年3月期	—	27.00	—	43.00	70.00
2025年3月期	—	18.00	—	—	—
2025年3月期(予想)	—	—	—	18.00	36.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

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、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。

3. 2025年3月期の連結業績予想(2024年4月1日～2025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	165,000	8.3	64,000	12.1	63,000	6.0	46,000	6.1	109.98

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当中間期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 1社 (社名) ー
- (2) 中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
(注) 詳細は、添付資料10ページ「2. 中間連結財務諸表及び主な注記 (4) 中間連結財務諸表に関する注記事項 (中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。
- (3) 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

(4) 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月期中間期	533,011,246株	2024年3月期	533,011,246株
② 期末自己株式数	2025年3月期中間期	114,755,967株	2024年3月期	114,772,206株
③ 期中平均株式数 (中間期)	2025年3月期中間期	418,246,776株	2024年3月期中間期	418,228,670株

- (注) 1. 期末自己株式数および期中平均株式数 (中間期) 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。

※ 第2四半期 (中間期) 決算短信は公認会計士又は監査法人のレビューの対象外です

※ 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4ページ「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当中間期の経営成績の概況	2
(2) 当中間期の財政状態の概況	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 中間連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 中間連結貸借対照表	5
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書	7
(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	10
(中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(中間連結損益計算書関係)	10
(セグメント情報等の注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(追加情報)	12

1. 経営成績等の概況

(1) 当中間期の経営成績の概況

当中間連結会計期間におきましては、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するなど、開発力・技術力の持続的強化を図りました。加えて、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、株主との一層の価値共有を図るため、業績連動型株式報酬制度を導入するなど、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、当期における新作タイトルの発売時期は下期に重点を置くことから、当中間連結会計期間は、人気シリーズタイトルの発売のほか、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る商戦を展開しました。その結果、デジタルコンテンツ事業の販売本数は2,002万本と『ストリートファイター6』等を発売した前年同期の2,260万本に比べ減少しましたものの、デジタル販売施策の推進によりリピートタイトルの販売本数は1,895万本と前年同期1,760万本を上回りました。これにより、全世界の220ヵ国・地域に246タイトルを販売し、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効率的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、当中間連結会計期間の売上高は564億2百万円(前年同期比24.7%減)、営業利益は207億26百万円(前年同期比38.7%減)、経常利益は207億6百万円(前年同期比42.7%減)、親会社株主に帰属する中間純利益は152億75百万円(前年同期比39.6%減)と順調に推移しました。

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、7月に完全新作『祇(くにつがみ) : Path of the Goddess』(Xbox Series X|S、Xbox One、プレイステーション 5、プレイステーション 4、パソコン用)を発売し、高い評価を得ました。加えて、9月に『逆転検事1&2 御剣セレクション』(Nintendo Switch、プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)、『デッドライジング デラックスリマスター』(プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン用)、『MARVEL vs. CAPCOM ファイティングコレクション : アークードクラシックス』(Nintendo Switch、プレイステーション 4、パソコン用)を発売し、シリーズファンを中心とした根強い支持を集めました。

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、「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、2025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』に向けた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』および『ドラゴンズドグマ 2』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。

この結果、当中間連結会計期間の販売本数は、『ストリートファイター6』等を発売した前年同期と比較し減少しましたが、リピートタイトルの販売本数が前年同期を上回ったことにより収益を押し上げ、年間計画達成に向け、計画どおりの進捗となりました。

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。加えて、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。

また、8月にドイツで開催された「gamescom 2024」の欧州最大級のゲームアワード「gamescom award 2024」において、『モンスターハンターワイルズ』が最多受賞の4冠を達成しました。さらに、9月に開催された「東京ゲームショウ2024」において、今後発売予定のタイトル試遊などを中心とした当社出展ブースが活況を呈しまし

た。加えて、同期間中に発表された「日本ゲーム大賞2024」において、『ストリートファイター6』が年間作品部門で「優秀賞」および「特別賞」、『ドラゴンズドグマ 2』が「優秀賞」を受賞するとともに、フューチャー部門で『モンスターハンターワイルズ』が選出され、今後のタイトル販売に弾みをつけました。

この結果、売上高は397億75百万円(前年同期比35.1%減)、営業利益は206億40百万円(前年同期比40.2%減)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、コロナ禍からの観光需要やインバウンドの回復に加え、ユーザーの消費行動に変化が生じつつある状況下、引き続き既存店の効率的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、リアル店舗におけるイベント実施等による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。

当中間連結会計期間において、4月に「プラサカプコン 小矢部店」(富山県)をオープンしたことに加え、5月には「プラサカプコン 池袋店」(東京都)に新区画をオープンしましたので、施設数は51店舗となっております。

この結果、売上高は109億91百万円(前年同期比19.9%増)、営業利益は16億67百万円(前年同期比47.8%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、6月稼働の新機種『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6日稼働開始の新機種『鬼武者3』を9月に11千台出荷し、収益に貢献しました。

また、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31億76百万円(前年同期比22.2%増)、営業利益は15億87百万円(前年同期比10.9%減)となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、社内組織の統合によりeスポーツとライセンス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するとともに、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」を8月から開催するなど、各大会において熱戦が繰り広げられました。また、「CAPCOM Pro Tour 2024」の決勝大会「CAPCOM CUP 11」は昨季に続き優勝賞金100万ドルに決定したほか、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた施策に加え、国内における普及にも貢献すべく、2024年シーズンの各決勝大会は両国国技館での開催を決定するなど、各大会のさらなる振興を図りました。

そのほか、「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等、主力IPを活用した映像化や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ました。

この結果、売上高は24億59百万円(前年同期比30.1%増)、営業利益は11億95百万円(前年同期比94.7%増)となりました。

(2) 当中間期の財政状態の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ23億5百万円増加し、2,457億82百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」102億28百万円、「原材料及び貯蔵品」12億72百万円、「現金及び預金」8億6百万円、前払費用の増加等により「流動資産その他」7億35百万円および「商品及び製品」4億93百万円であり、主な減少は、「売掛金」116億24百万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15億20百万円減少し、468億74百万円となりました。主な増加は、「支払手形及び買掛金」26億60百万円および未払費用の増加等により「流動負債その他」15億28百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」57億54百万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38億25百万円増加し、1,989億7百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する中間純利益」152億75百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」91億63百万円および「為替換算調整勘定」23億9百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年3月期の連結業績予想につきましては、2024年5月9日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. 中間連結財務諸表及び主な注記

(1) 中間連結貸借対照表

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	125,191	125,997
受取手形	—	268
売掛金	25,383	13,759
商品及び製品	1,692	2,185
仕掛品	1,222	1,292
原材料及び貯蔵品	847	2,120
ゲームソフト仕掛品	39,035	49,263
その他	4,456	5,191
貸倒引当金	△2	△2
流動資産合計	197,826	200,076
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,938	10,689
その他(純額)	19,529	19,856
有形固定資産合計	30,468	30,545
無形固定資産	1,444	1,699
投資その他の資産		
その他	13,760	13,483
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	13,737	13,460
固定資産合計	45,650	45,706
資産合計	243,476	245,782
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,603	5,264
電子記録債務	1,730	1,264
短期借入金	3,591	3,591
1年内返済予定の長期借入金	626	325
未払法人税等	5,454	5,886
賞与引当金	8,388	2,633
繰延収益	683	614
その他	10,135	11,664
流動負債合計	33,213	31,244
固定負債		
長期借入金	3,000	3,053
退職給付に係る負債	4,379	4,586
株式給付引当金	2,074	2,628
その他	5,727	5,361
固定負債合計	15,181	15,630
負債合計	48,394	46,874

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
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	178,727
自己株式	△50,012	△49,985
株主資本合計	186,100	192,240
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	9,197	6,888
退職給付に係る調整累計額	△216	△230
その他の包括利益累計額合計	8,980	6,657
非支配株主持分	—	9
純資産合計	195,081	198,907
負債純資産合計	243,476	245,782

(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書

中間連結損益計算書

(単位:百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
売上高	74,934	56,402
売上原価	29,078	23,057
売上総利益	45,855	33,345
販売費及び一般管理費	12,019	12,618
営業利益	33,835	20,726
営業外収益		
受取利息	537	574
受取配当金	12	0
為替差益	1,832	376
その他	46	71
営業外収益合計	2,430	1,022
営業外費用		
支払利息	29	37
社会貢献関連費用	—	※ 940
その他	70	65
営業外費用合計	100	1,043
経常利益	36,164	20,706
特別利益		
固定資産売却益	1	143
特別利益合計	1	143
特別損失		
固定資産除売却損	0	2
特別損失合計	0	2
税金等調整前中間純利益	36,165	20,847
法人税等	10,878	5,571
中間純利益	25,287	15,275
親会社株主に帰属する中間純利益	25,287	15,275

中間連結包括利益計算書

(単位:百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
中間純利益	25,287	15,275
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	226	—
為替換算調整勘定	4,216	△2,309
退職給付に係る調整額	21	△14
その他の包括利益合計	4,464	△2,323
中間包括利益	29,752	12,952
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	29,752	12,952
非支配株主に係る中間包括利益	—	—

(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前中間純利益	36,165	20,847
減価償却費	1,905	2,143
のれん償却額	—	17
貸倒引当金の増減額(△は減少)	1	△0
賞与引当金の増減額(△は減少)	△745	△3,180
株式給付引当金の増減額(△は減少)	533	553
受取利息及び受取配当金	△550	△574
支払利息	29	37
為替差損益(△は益)	△884	△236
固定資産除売却損益(△は益)	△1	△141
売上債権の増減額(△は増加)	13,448	11,350
棚卸資産の増減額(△は増加)	△1,127	△1,845
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△2,123	△10,222
仕入債務の増減額(△は減少)	△1,591	2,221
繰延収益の増減額(△は減少)	△4,429	△68
その他	△2,280	△2,433
小計	38,348	18,467
利息及び配当金の受取額	510	586
利息の支払額	△30	△35
法人税等の支払額	△11,601	△4,923
営業活動によるキャッシュ・フロー	27,226	14,094
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	△13,294	△16,430
定期預金の払戻による収入	13,294	16,430
有形固定資産の取得による支出	△2,878	△1,178
有形固定資産の売却による収入	1	338
無形固定資産の取得による支出	△207	△258
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	△154
その他	△43	△240
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,250	△1,493
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△313	△313
自己株式の取得による支出	△0	△2
配当金の支払額	△8,516	△9,156
その他	△551	△628
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,380	△10,099
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,785	△958
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	18,380	1,542
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中間期末残高	107,851	110,634

(4) 中間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)

当中間連結会計期間において、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3分の2を取得し、同社を連結の範囲に含めております。なお、みなし取得日を2024年9月30日としており、当中間連結会計期間においては貸借対照表のみを連結しております。

(中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当中間連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前中間純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(中間連結損益計算書関係)

※ 社会貢献関連費用

社会貢献関連費用の内訳は、万博関連費用が910百万円、寄付金が30百万円であります。

(セグメント情報等の注記)

I 前中間連結会計期間(自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	中間連結 損益計算 書計上額 (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	61,275	9,169	2,598	73,042	1,891	74,934	—	74,934
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	61,275	9,169	2,598	73,042	1,891	74,934	—	74,934
セグメント損益	34,503	1,128	1,781	37,413	614	38,027	△4,192	33,835

- (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. セグメント損益の調整額△4,192百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,192百万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。
3. セグメント損益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当中間連結会計期間(自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	中間連結 損益計算 書計上額 (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	39,775	10,991	3,176	53,943	2,459	56,402	—	56,402
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	39,775	10,991	3,176	53,943	2,459	56,402	—	56,402
セグメント損益	20,640	1,667	1,587	23,895	1,195	25,091	△4,364	20,726

- (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. セグメント損益の調整額△4,364百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,364百万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。
3. セグメント損益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(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。

(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、当中間連結会計期間末において13,762百万円、7,966,701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。