



## 2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年1月30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) 嶋内 義和 (TEL) 06(6920)3605  
 四半期報告書提出予定日 2023年1月31日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期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. 2023年3月期第3四半期の連結業績(2022年4月1日～2022年12月31日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期第3四半期	79,671	△9.6	33,332	△5.0	33,564	△7.1	23,610	△11.6
2022年3月期第3四半期	88,163	35.9	35,096	43.9	36,148	50.1	26,708	52.4

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 25,764百万円(△4.5%) 2022年3月期第3四半期 26,978百万円(55.5%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期第3四半期	112.09	—
2022年3月期第3四半期	125.10	—

## (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	%
2023年3月期第3四半期	185,719	147,715	79.5
2022年3月期	187,365	146,475	78.2

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 147,715百万円 2022年3月期 146,475百万円

## 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
2022年3月期	—	18.00	—	28.00	46.00
2023年3月期	—	23.00	—		
2023年3月期(予想)				23.00	46.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

## 3. 2023年3月期の連結業績予想(2022年4月1日～2023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	125,000	13.6	50,000	16.5	50,000	12.8	36,500	12.1	173.60

(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) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社 (社名) 一 、 除外 一社 (社名) 一

(2) 四半期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. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (四半期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 : 有

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)

2023年3月期3Q	266,505,623株	2022年3月期	270,892,976株
2023年3月期3Q	57,393,860株	2022年3月期	57,393,792株
2023年3月期3Q	210,627,359株	2022年3月期3Q	213,499,350株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

(注) 2023年3月期3Qの期末自己株式数および期中平均株式数 (四半期累計) 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。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期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. 当四半期決算に関する定性的情報 (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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期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
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報等)	11
(追加情報)	12

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におきましては、進化と拡大を続けるグローバル市場に対応するため、デジタル販売の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、安定的、持続的な成長を確固たるものとするため、経営上の優先課題である人材投資戦略について、人事関連組織の再編や最高人事責任者（CHO）の新設、報酬制度の改定などの具体的な施策を実施し、企業価値の向上を図ってまいりました。

このような経営方針のもと、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タイトルの投入や、デジタル販売を通じたリピートタイトルの積極的な販売推進により、グローバルでの販売本数の増加を図り、当社コンテンツの価値向上に注力しました。これにより、当第3四半期連結累計期間におけるデジタルコンテンツ事業の販売本数は、2,910万本と前年同期2,580万本を上回りました。さらに、これらの主力コンテンツと映像やライセンス商品、eスポーツとの連携を強化し、IPの持つブランド力の更なる向上を図りました。また、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新業態店舗の推進、アミューズメント機器事業における当社人気IP活用等による販売拡大など、収益の向上に努めました。

この結果、前年同期の新作大型タイトル販売による反動減となったものの、リピートタイトルの販売本数が継続的な販売強化により2,200万本と前年同期1,820万本を上回り、当第3四半期連結累計期間の売上高は796億71百万円（前年同期比9.6%減）、営業利益は333億32百万円（前年同期比5.0%減）、経常利益は335億64百万円（前年同期比7.1%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は236億10百万円（前年同期比11.6%減）となりました。

引き続き、第4四半期における新規タイトル販売などの施策により、今期の計画達成に向けて傾注してまいります。

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、2021年3月に発売した『モンスターハンターライズ』の超大型有料拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』（Nintendo Switch、パソコン用）を昨年6月に発売し、より軽快に進化したアクションや個性あふれるモンスターとフィールドの登場等により、グローバルで高い評価を得るとともに、無料タイトルアップデート等の継続した施策により安定した人気を集めました。その結果、495万本を販売し業績に大きく貢献しました。加えて、『モンスターハンターライズ』も、『モンスターハンターライズ：サンブレイク』とのセット版の投入や価格施策を講じ、続伸しました。

さらに、リピートタイトルにおいては、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に加え、新作の継続的な投入およびセール販売との相乗効果により、『モンスターハンター：ワールド』や『デビル メイ クライ 5』、『バイオハザード ヴィレッジ』など、シリーズタイトルを中心として販売が拡大し収益を押し上げました。

この結果、前年同期において新作大型タイトルを販売したことによる反動減となったものの、リピートタイトルの継続的な販売強化により、売上高は612億42百万円（前年同期比13.1%減）、営業利益は346億19百万円（前年同期比3.6%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、昨年3月のまん延防止等重点措置の全面解除による来店客数の回復に加え、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収益拡大を図り、前年同期比で増収増益となりました。

当第3四半期連結累計期間において、4月にスポーツとエンターテインメントを融合した体験型アミューズメント施設の「クレイジーバネット イオンモール常滑店」（愛知県）をオープンしたほか、10月にクレイジーバネットをはじめとした総合アミューズメント施設の「MIRAINO イオンモール土岐店」（岐阜県）を出店しました。また、11月に当社人気キャラクターグッズの物販店にカフェを併設した「カプコンストア&カフェ ウメダ」（大阪府）と12月にカプセルトイ専門店の「カプセルラボ なんばウォーク店」（大阪府）をオープンしました。

これにより、合計4店舗を出店するとともに、9月に1店舗を閉鎖しましたので、施設数は45店舗となっております。

この結果、売上高は113億57百万円（前年同期比26.3%増）、営業利益は10億13百万円（前年同期比141.6%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、厳しい市場環境の中、昨年8月発売の『新鬼武者2』が15千台となったほか、9月発売の『バイオハザードRE:2』も15千台となり、両機種が収益に大きく貢献するとともに、市場から高評価を獲得し好調に稼働しました。

また、今後の収益拡大を図るため、市場動向を見据えた施策を推し進めてまいりました。

この結果、取引形態の多様化を図ったことなどにより、売上高は36億99百万円（前年同期比25.1%減）、営業利益は20億68百万円（前年同期比7.1%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、当社タイトルのブランド価値向上に向け、引き続き主力IPを活用した映像化を推進するとともに、新規タイトルや人気タイトルのキャラクターグッズ展開などに注力しました。

一方、eスポーツにおいては、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を推し進め、世界各地で開催するオンライン大会「CAPCOM Pro Tour 2022」を昨年5月から開始し、7月から同大会の新カテゴリー「ワールドウォリアー」を追加するなど、開催地域と参加者の多様化施策を講じました。また、9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 2022」を実施したほか、10月から北米・欧州においても同チームリーグ戦を実施するなど、各大会の振興を図るとともに、今年6月発売予定の『ストリートファイター6』のプロモーション展開を推進しました。

この結果、映像およびeスポーツにかかる先行投資により、売上高は33億71百万円（前年同期比10.8%減）、営業利益は12億19百万円（前年同期比21.3%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ16億46百万円減少し、1,857億19百万円となりました。主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」88億82百万円、リース資産の増加等により「有形固定資産その他（純額）」23億96百万円、「仕掛品」10億15百万円、「売掛金」7億99百万円および繰延税金資産の増加等により「投資その他の資産その他」5億61百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」157億26百万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28億85百万円減少し、380億4百万円となりました。主な増加は、「株式給付引当金」7億69百万円、「電子記録債務」6億90百万円および「短期借入金」3億40百万円であり、主な減少は、「繰延収益」51億3百万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12億39百万円増加し、1,477億15百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」236億10百万円および「為替換算調整勘定」20億89百万円であり、主な減少は、公開買付け等による「自己株式の取得」136億45百万円および「剰余金の配当」108億79百万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

2023年3月期の連結業績予想につきましては、2022年10月26日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	107,262	91,536
受取手形	528	510
売掛金	7,404	8,204
商品及び製品	1,378	1,626
仕掛品	819	1,834
原材料及び貯蔵品	198	353
ゲームソフト仕掛品	31,192	40,075
その他	2,536	2,979
貸倒引当金	△8	△2
流動資産合計	151,312	147,119
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	10,485	10,238
その他（純額）	10,720	13,117
有形固定資産合計	21,206	23,356
無形固定資産		
	1,747	1,583
投資その他の資産		
その他	13,124	13,686
貸倒引当金	△25	△25
投資その他の資産合計	13,099	13,661
固定資産合計	36,053	38,600
資産合計	187,365	185,719
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,325	2,453
電子記録債務	1,276	1,966
短期借入金	-	340
1年内返済予定の長期借入金	626	626
未払法人税等	6,010	5,119
賞与引当金	4,014	2,333
繰延収益	8,932	3,828
その他	7,557	8,596
流動負債合計	30,742	25,264
固定負債		
長期借入金	4,252	3,939
退職給付に係る負債	3,802	4,057
株式給付引当金	-	769
その他	2,092	3,973
固定負債合計	10,147	12,739
負債合計	40,890	38,004

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,329	30,259
利益剰余金	117,661	130,391
自己株式	△27,464	△50,038
株主資本合計	144,765	143,851
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	100	182
繰延ヘッジ損益	-	△6
為替換算調整勘定	1,889	3,978
退職給付に係る調整累計額	△279	△289
その他の包括利益累計額合計	1,710	3,864
純資産合計	146,475	147,715
負債純資産合計	187,365	185,719



## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	88,163	79,671
売上原価	39,913	31,744
売上総利益	48,250	47,926
販売費及び一般管理費	13,154	14,594
営業利益	35,096	33,332
営業外収益		
受取利息	22	194
受取配当金	20	24
為替差益	96	136
関係会社整理益	761	-
その他	254	76
営業外収益合計	1,155	432
営業外費用		
支払利息	37	30
訴訟関連費用	-	71
自己株式取得費用	-	25
その他	65	72
営業外費用合計	102	200
経常利益	36,148	33,564
特別損失		
固定資産除売却損	6	12
特別損失合計	6	12
税金等調整前四半期純利益	36,142	33,551
法人税、住民税及び事業税	7,890	10,247
法人税等調整額	1,544	△306
法人税等合計	9,434	9,941
四半期純利益	26,708	23,610
親会社株主に帰属する四半期純利益	26,708	23,610

四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益	26,708	23,610
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△21	81
繰延ヘッジ損益	-	△6
為替換算調整勘定	269	2,089
退職給付に係る調整額	23	△9
その他の包括利益合計	270	2,154
四半期包括利益	26,978	25,764
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	26,978	25,764
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	36,142	33,551
減価償却費	2,519	2,484
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△15	△5
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,780	△1,705
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	-	769
受取利息及び受取配当金	△43	△219
支払利息	37	30
為替差損益 (△は益)	△7	△437
固定資産除売却損益 (△は益)	6	12
売上債権の増減額 (△は増加)	15,253	△797
棚卸資産の増減額 (△は増加)	1,550	△1,413
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△1,701	△8,886
仕入債務の増減額 (△は減少)	△329	782
繰延収益の増減額 (△は減少)	1,595	△5,357
その他	△620	978
小計	52,606	19,787
利息及び配当金の受取額	45	170
利息の支払額	△33	△27
法人税等の支払額	△11,157	△10,475
営業活動によるキャッシュ・フロー	41,461	9,455
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	△17,846	△21,321
定期預金の払戻による収入	14,529	21,460
有形固定資産の取得による支出	△2,602	△2,479
有形固定資産の売却による収入	2	4
無形固定資産の取得による支出	△874	△259
その他	68	△190
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,724	△2,786
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	-	340
長期借入金の返済による支出	△414	△313
自己株式の取得による支出	△1	△13,645
配当金の支払額	△8,749	△10,873
その他	△371	△741
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,537	△25,233
現金及び現金同等物に係る換算差額	605	1,895
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	25,804	△16,669
現金及び現金同等物の期首残高	64,043	95,635
現金及び現金同等物の四半期末残高	89,848	78,966

(4) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

(株式付与ESOP信託導入に係る自己株式の処分)

2022年5月13日付の当社取締役会決議による株式付与ESOP信託導入に伴い、第三者割当により自己株式4,000,000株の処分を行うことを決議し、2022年6月17日付で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)が当社株式4,000,000株を取得しました。信託に残存する当社株式は自己株式として計上しております。

(自己株式の取得および消却)

当社は、2022年5月13日付の取締役会決議に基づき、2022年7月5日付で自己株式4,387,353株を取得し、2022年7月26日開催の取締役会決議に基づき、2022年7月29日付で自己株式4,387,353株の消却を実施しております。

これらの結果、当第3四半期連結会計期間末において資本剰余金が30,259百万円、自己株式が50,038百万円となっております。

(四半期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)

連結子会社の税金費用については、当第3四半期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、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(会計方針の変更)

(ASU第2016-02号「リース」の適用)

米国会計基準を適用している在外子会社において、ASU第2016-02号「リース」(2016年2月25日。以下「ASU第2016-02号」という。)を第1四半期連結会計期間の期首より適用しております。

ASU第2016-02号の適用により、借手のリースは、原則としてすべてのリースについて資産および負債を認識しております。当該会計基準の適用にあたっては、経過措置として認められている当該会計基準の適用による累積的影響を適用開始日に認識する方法を採用しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間における連結貸借対照表は、有形固定資産の「その他(純額)」が1,845百万円増加し、流動負債の「その他」が286百万円および固定負債の「その他」が1,529百万円増加しております。

なお、この変更による当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31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	四半期連 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	70,453	8,992	4,937	84,382	3,781	88,163	—	88,163
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	70,453	8,992	4,937	84,382	3,781	88,163	—	88,163
セグメント損益	35,894	419	1,932	38,246	1,549	39,795	△4,699	35,096

(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△4,699百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,699百万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、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## II 当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	四半期連 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	61,242	11,357	3,699	76,300	3,371	79,671	—	79,671
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	61,242	11,357	3,699	76,300	3,371	79,671	—	79,671
セグメント損益	34,619	1,013	2,068	37,701	1,219	38,921	△5,588	33,332

(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△5,588百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,588百万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、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## (追加情報)

(新型コロナウイルス感染症拡大の影響に関する会計上の見積り)

前連結会計年度の有価証券報告書の(追加情報)に記載いたしました仮定に重要な変更はありません。

## (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、予め定める株式交付規程に基づき、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、当第3四半期連結会計期間末において、13,819百万円、3,999,850株であります。

## (表示方法の変更)

開発部門の利益貢献に応じて分配される変動型の利益配分賞与につきまして、これまで「販売費及び一般管理費」として処理をしておりましたが、第1四半期連結会計期間の期首より「売上原価」として表示区分を変更することといたしました。

この変更は、当連結会計年度における当社の報酬制度の改定に伴い、損益管理区分の見直しを行い、事業の実態をより適切に反映するために実施したものであります。

当該変更により前第3四半期連結累計期間の売上原価は1,354百万円増加し、売上総利益、販売費及び一般管理費はそれぞれ同額減少いたしました。営業利益に与える影響はありません。