



2021年11月12日

各位

会社名 株式会社 ビーグリー
代表者名 代表取締役社長 吉田 仁平
(コード番号: 3981 東証第一部)
取締役
問合せ先 管理部担当役員兼 櫻井 祐一
広報 I R 室長
(TEL.03-6706-4153)

(訂正) 2021年12月期第3四半期決算補足資料の一部訂正について

当社が本日2021年11月12日に開示いたしました「2021年12月期第3四半期決算補足資料」につきまして、一部訂正すべき事項がありましたのでお知らせいたします。

記

1. 訂正箇所

決算補足資料5ページ「決算ハイライト(セグメント内訳)」の全社業績及びコンテンツセグメントにおけるのれん償却前営業利益(のれん償却費だけでなく2021年3Qで確定した出版権の償却費も考慮。)において数値に誤りがあることが判明したため、訂正するものであります。

(訂正前)

2021年12月期3Q 決算ハイライト (セグメント内訳)		Beagle
全社業績	コンテンツセグメント追加が業績に寄与	
売上高	: 14,107 百万円 (69%増)	
営業利益	: 946 百万円 (27%増)	
のれん償却前営業利益	: 1,425 百万円 (48%増)	
プラットフォームセグメント	前Qに引き続き『まんが王国』過去最高売上高を更新	
売上高	: 9,403 百万円 (13%増)	
営業利益	: ▲13 百万円 (—)	
のれん償却前営業利益	: 205 百万円 (79%減)	
コンテンツセグメント	一時的なコスト増があるものの好調な業績を維持	
売上高	: 4,834 百万円 (—)	
営業利益	: 960 百万円 (—)	
のれん償却前営業利益	: 1,220 百万円 (—)	
<small>注: ()内は前年同期比。 注: 内部取引や全社費用の調整が入るため、セグメントの合計と全社業績は不一致。 注: のれん償却前営業利益は、のれん償却費だけでなく2021年3Qで確定した出版権の償却費も考慮。</small>		
<small>(C) Beagle Inc. All rights reserved. Page 5</small>		

(訂正後)

2021年12月期3Q 決算ハイライト (セグメント内訳)		Beagle
全社業績	コンテンツセグメント追加が業績に寄与	
売上高	: 14,107 百万円 (69%増)	
営業利益	: 946 百万円 (27%増)	
のれん償却前営業利益	: 1,543 百万円 (60%増)	
プラットフォームセグメント	前Qに引き続き『まんが王国』過去最高売上高を更新	
売上高	: 9,403 百万円 (13%増)	
営業利益	: ▲13 百万円 (—)	
のれん償却前営業利益	: 205 百万円 (79%減)	
コンテンツセグメント	一時的なコスト増があるものの好調な業績を維持	
売上高	: 4,834 百万円 (—)	
営業利益	: 960 百万円 (—)	
のれん償却前営業利益	: 1,338 百万円 (—)	
<small>注: ()内は前年同期比。 注: 内部取引や全社費用の調整が入るため、セグメントの合計と全社業績は不一致。 注: のれん償却前営業利益は、のれん償却費だけでなく2021年3Qで確定した出版権の償却費も考慮。</small>		
<small>(C) Beagle Inc. All rights reserved. Page 5</small>		

以上



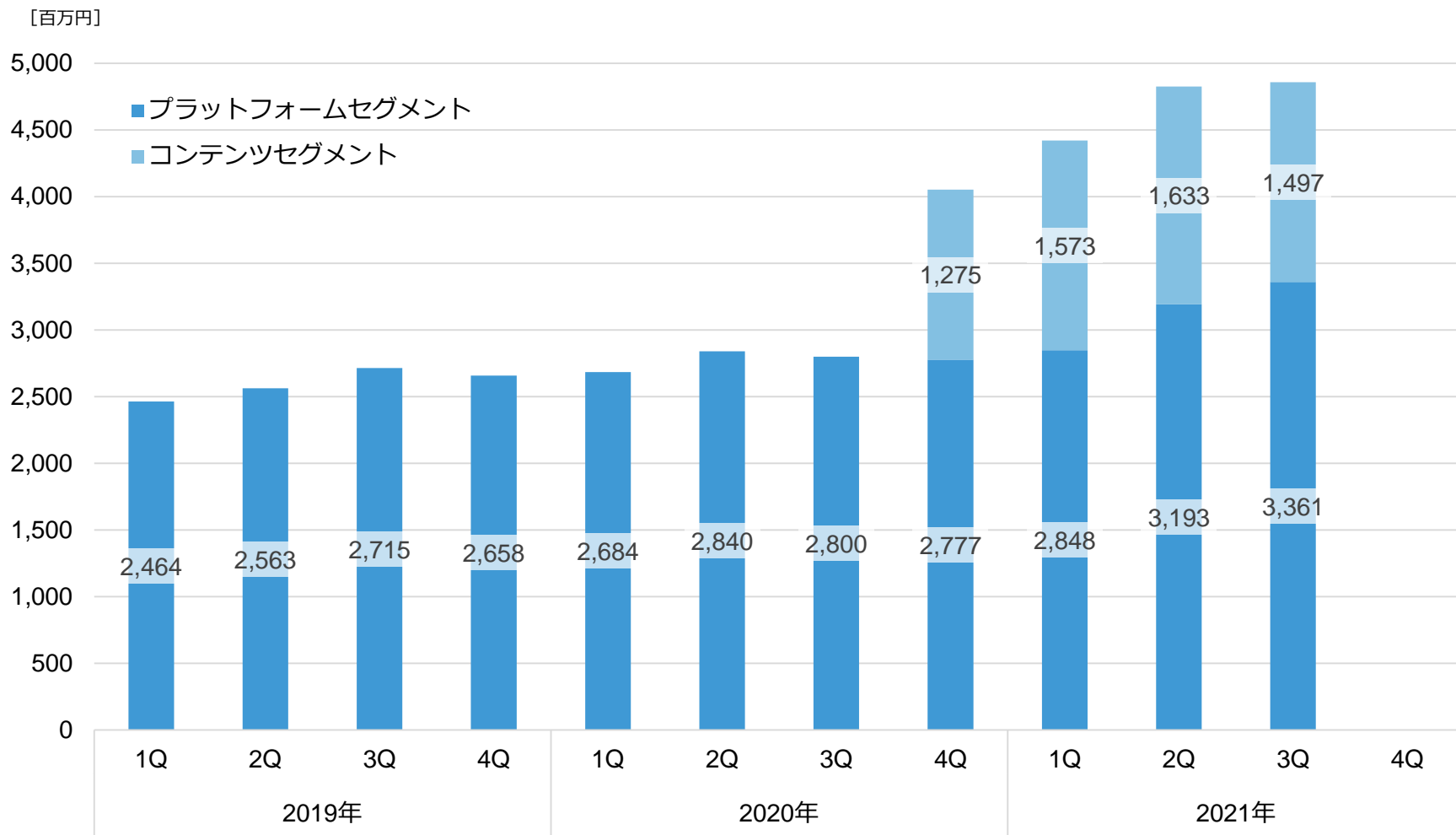
補足資料

2021年12月期 第3四半期

過去最高売上高 (四半期決算) を連続で記録

- ✓ 書籍関連事業が好調
- ✓ 連結業績予想値達成に向けて順調に推移
- ✓ 前期の株式取得に伴う会計処理が確定

売上高



注：2019年度より会計方針（収益認識基準）変更、2020年4Qより連結決算へ移行。端数処理の都合、合計値は不一致。

一時的なコスト要因や外出自粛の反動が現れはじめたものの、
通期業績予想に対して堅調に推移

PL (単位：百万円、%)	2021年12月期		進捗	補足
	3Q	期末 (業績予想値)		
売上	14,107	19,682	71.7%	Pセグの成長 Cセグの堅調推移及び連結寄与
営業利益	946	1,350	70.1%	識別可能資産および負債の特定に伴う 一時的なコスト増
経常利益	840	1,210	69.4%	
純利益	338	524	64.5%	
1株当たり純利益(円)	56.92	84.87	67.1%	

全社業績



コンテンツセグメント追加が業績に寄与

売上高	: 14,107 百万円	(69%増)
営業利益	: 946 百万円	(27%増)
のれん償却前営業利益	: 1,543 百万円	(60%増)

プラットフォーム セグメント



前Qに引き続き『まんが王国』過去最高売上高を更新

売上高	: 9,403 百万円	(13%増)
営業利益	: ▲13 百万円	(—)
のれん償却前営業利益	: 205 百万円	(79%減)

コンテンツ セグメント



一時的なコスト増があるものの好調な業績を維持

売上高	: 4,834 百万円	(—)
営業利益	: 960 百万円	(—)
のれん償却前営業利益	: 1,338 百万円	(—)

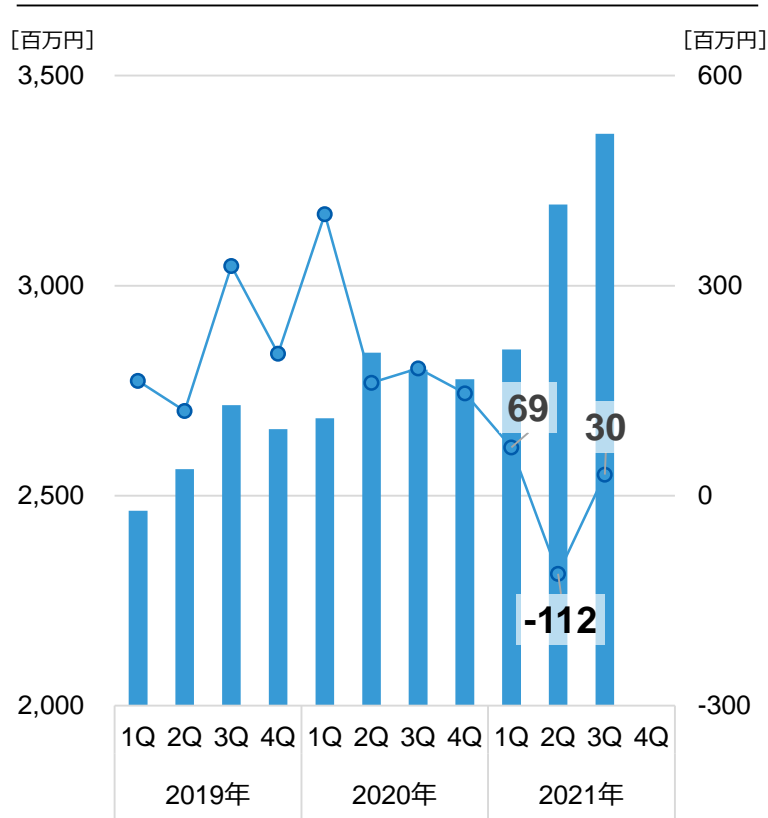
注：() 内は前年同期比。

注：内部取引や全社費用の調整が入るため、セグメントの合算と全社業績は不一致。

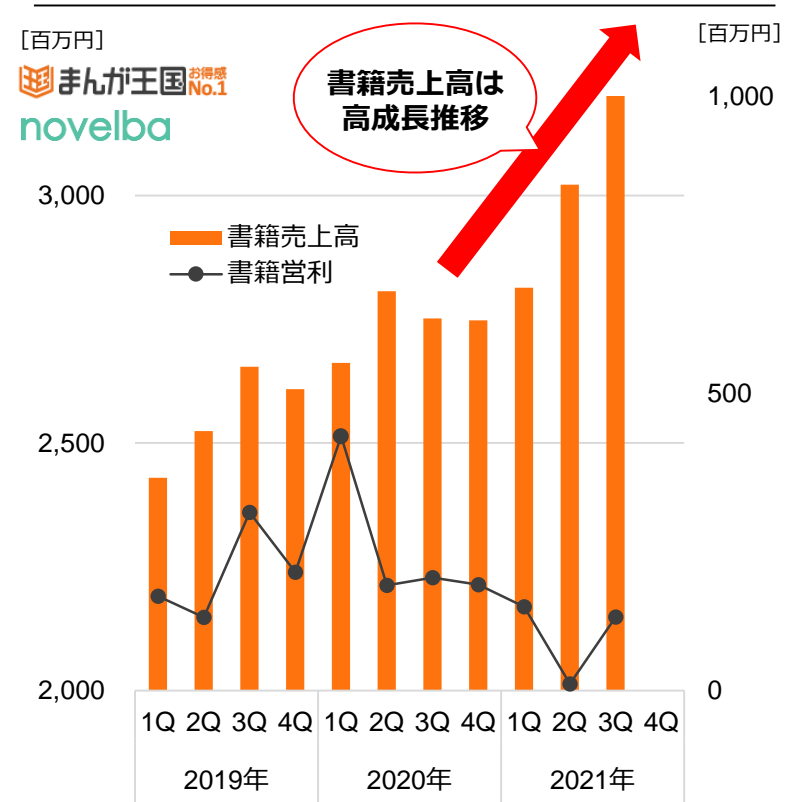
注：のれん償却前営業利益は、のれん償却費だけでなく2021年3Qで確定した著作権の償却費も考慮。

主力事業（書籍）が高成長、利益圧迫のゲームは4Qより赤字解消見込

Pセグ 売上高・営業利益



Pセグ主力事業（書籍）売上高・営業利益



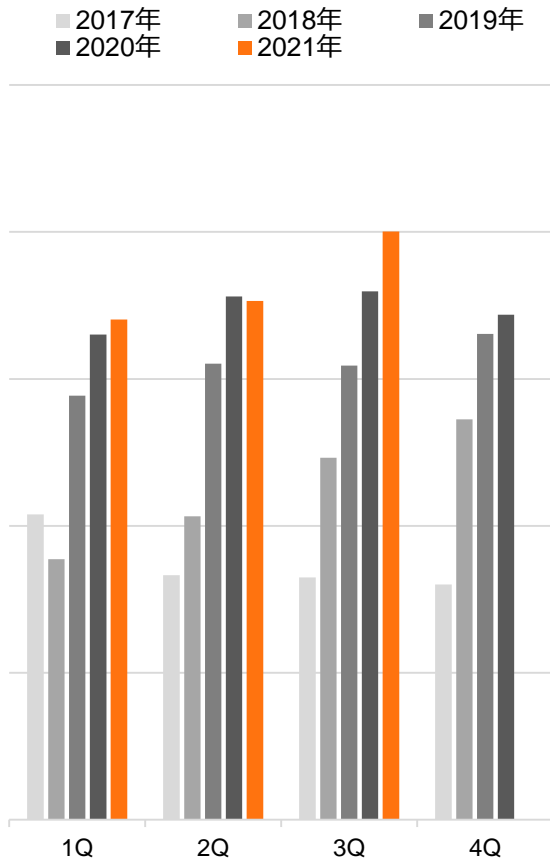
注：内部取引や全社費用の調整が入るため、セグメントの合算と全社業績は不一致。端数処理の都合、合計値は不一致。

注：管理会計数値を利用。

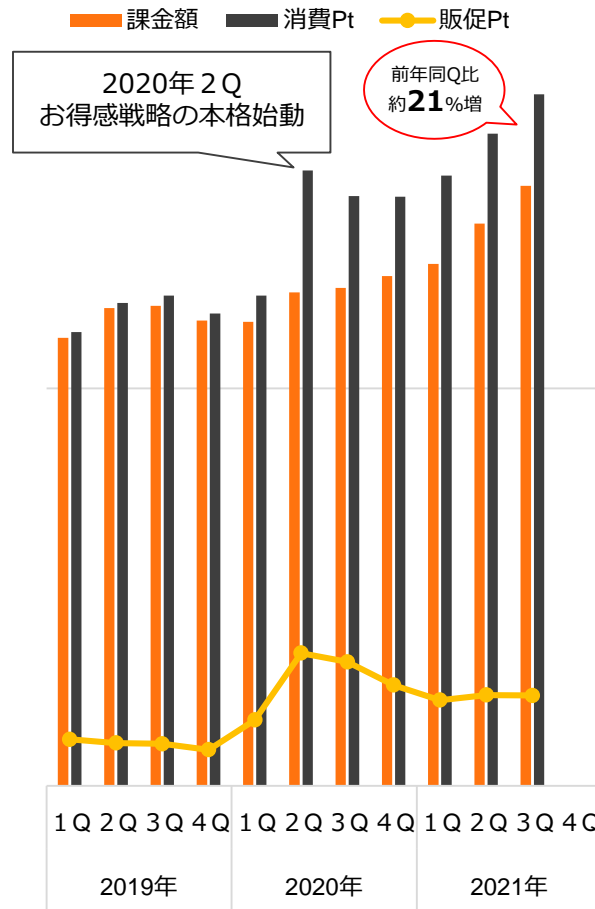


8月に単月売上高10億円を突破

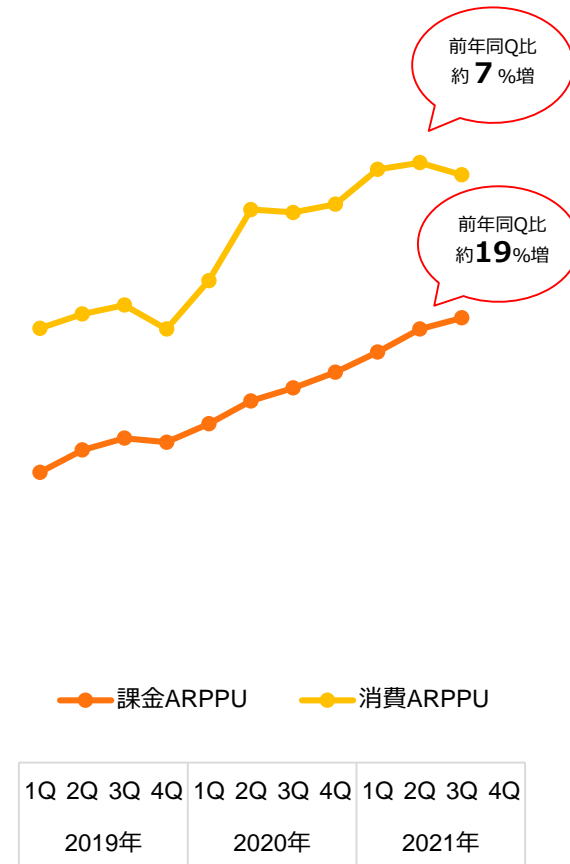
定着状況



消費及び販促ポイント 課金額の推移



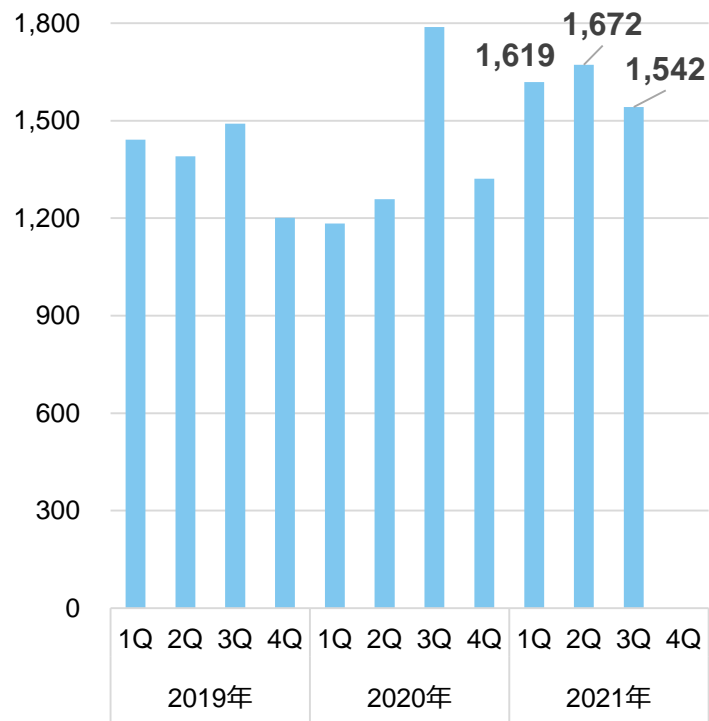
単価 (ARPPU) の推移



収益性の高いデジタルコンテンツが高成長を維持 3Qは会計処理 (10-11P参照) による一時要因で利益減も本業収益力は高水準

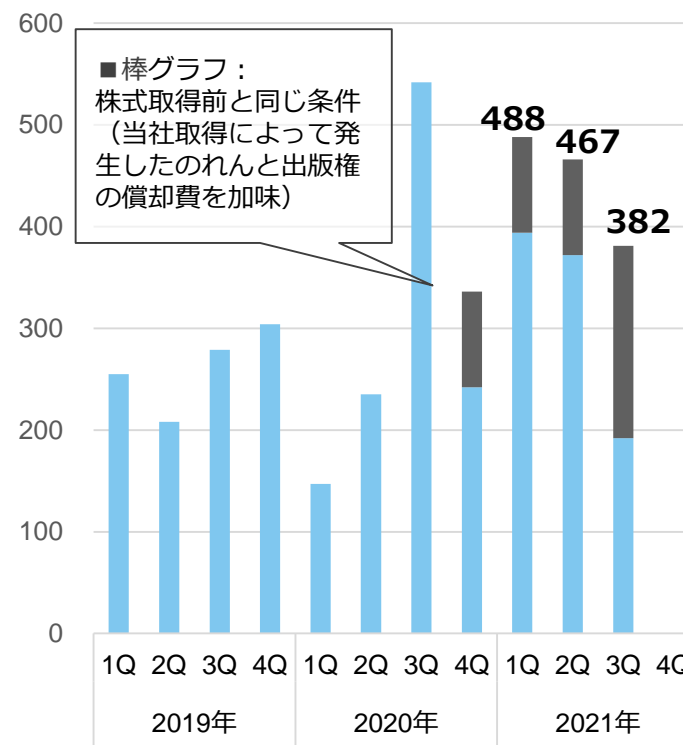
コンテンツセグメント売上高

[百万円]



コンテンツセグメント営業利益

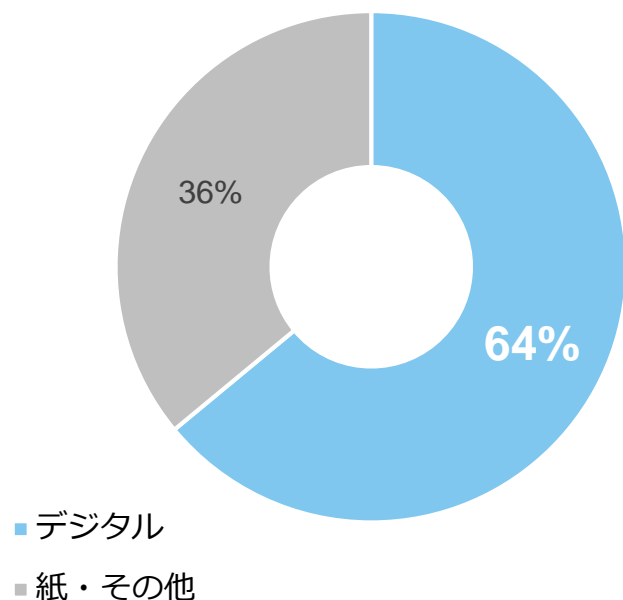
[百万円]



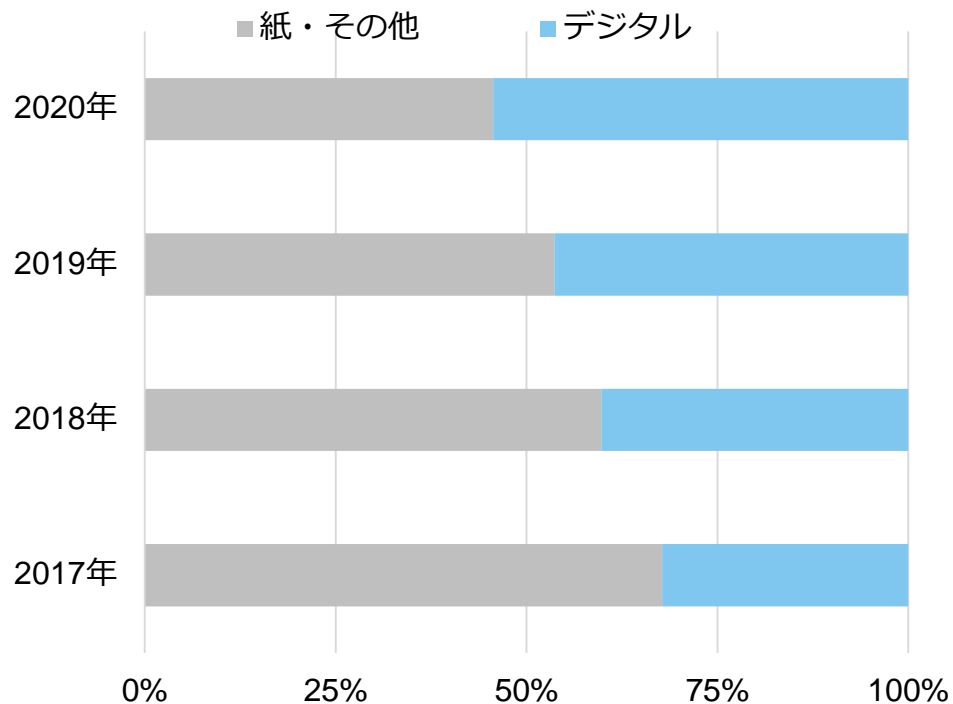
注：内部取引や全社費用の調整が入るため、セグメントの合算と全社業績は不一致。端数処理の都合、合計値は不一致。
注：20年3Q以前の数値は管理会計数値を利用。20年4Q以降の営業利益には当社買収時に発生したのれんと著作権の償却費が計上。
注：識別可能資産および負債の特定が完了し、2021年3Qに調整額が追加計上。(詳細は10-11P)

デジタル売上高は前年同期比36%増と継続伸長 電子書店向けキャンペーンが奏功し、セグメントの高成長を牽引

コンテンツセグメント売上高構成
(2021年3Q時点)



コンテンツセグメント売上高構成
(過年度)

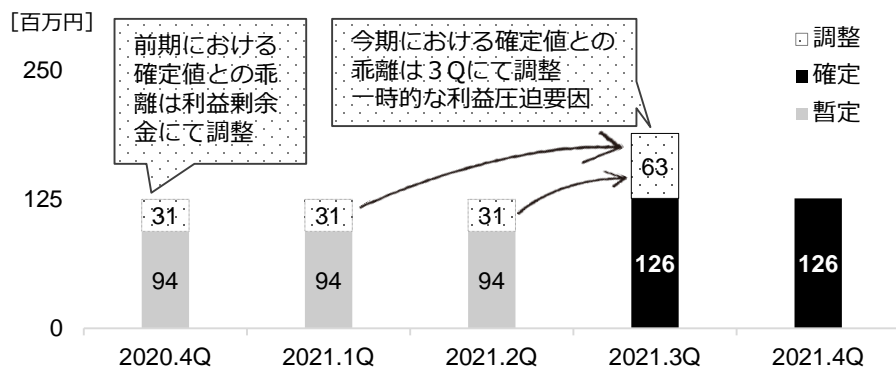


注：買収前の数値は管理会計数値を利用。

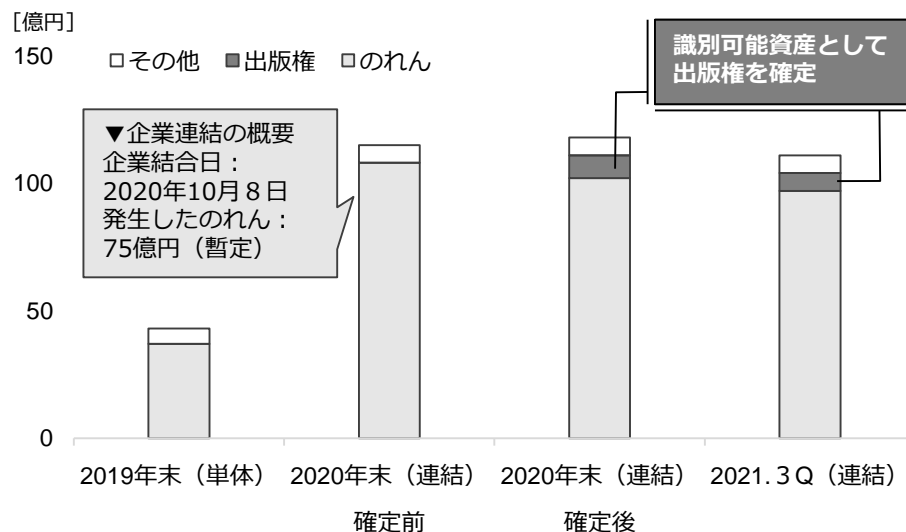
コンテンツセグメントにおける識別可能資産の特定が完了

- ✓ 識別可能資産（著作権）を評価し、それに伴い年間の各償却費が確定
- ✓ のれん6,588百万円（20年償却）、著作権786百万円（6年償却）を2021年3Qで計上

Cセグにおけるのれん償却費等（のれん+著作権）



無形固定資産



連結業績におけるのれん償却費等（のれん+著作権）

年間796百万円（Pセグ292百万円、Cセグ504百万円）償却

のれんについて

2019年末時点ののれんは全てPセグに関するもの。償却年数は5～20年。コンテンツセグメントに関するのれんは、ぶんか社Gの株式取得で発生したものの。ぶんか社Gで過去計上されていたものも含めて評価完了。償却年数は20年。

著作権について

著作権とはデジタルコンテンツにおける配信に関する権利。2021年3Qに評価完了。それまではのれんに含めて計上（会計基準に準拠）。償却年数は6年。償却費は減価償却費（売上原価）として計上。前期の乖離分は利益剰余金にて、今期上期の乖離分は3Q決算で調整。

のれんは、過去の組織変遷で発生したものと2019年のノベルバ吸収合併済時に発生したのれん。全てPセグに関するもの。

【確定前】
ぶんか社G取得に伴い、のれんが増加。企業結合日における識別可能資産および負債の特定が未了のため、のれんの金額は暫定的に算出された金額。

【確定後】
2021年3Q時点で配分完了したことに伴い、買収時点に遡って修正。

識別可能資産の評価完了。
※企業結合日以後1年以内に確定するという企業連結会計基準に準拠。

コンテンツセグメントにおける識別可能資産の特定が完了

- ✓ 識別可能資産（著作権）の評価が完了し、それに伴いのれんの金額も確定
- ✓ のれん69億円（20年償却）、著作権9億円（6年償却）に確定 ※取得時点（2020年10月1日）

Cセグのれん及び著作権の計上金額・償却期間 ※取得時点（2020年10月1日）

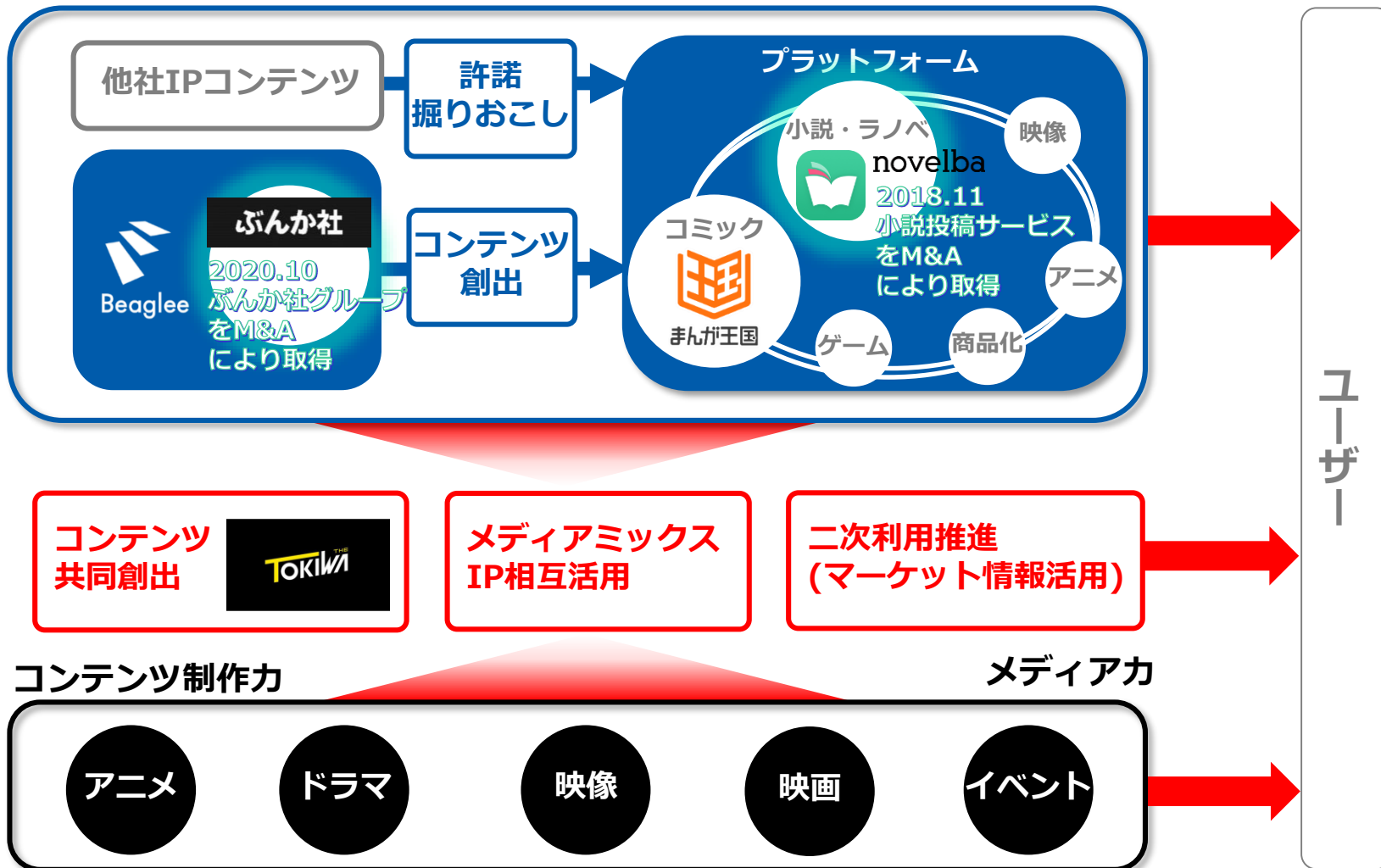


期末配当実施に向けて

～2019-2021中期経営計画の実現～

- ✓ 2021年12月期は配当性向10%を目指す
- ✓ 安定かつ継続的な配当を目指す

メディアカを活用し、IP創出・二次利用を加速



プロデュース機能の強化 ～ヒット確度の向上～

