



# systema 2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年2月3日

上場会社名 株式会社システナ 上場取引所 東  
 コード番号 2317 URL <https://www.systema.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 三浦 賢治  
 問合せ先責任者 (役職名) 常務取締役 (氏名) 甲斐 隆文 TEL 03-6367-3840  
 四半期報告書提出予定日 2022年2月8日 配当支払開始予定日 ー  
 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 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2022年3月期第3四半期の連結業績(2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第3四半期	47,039	6.0	6,371	10.4	6,179	6.3	4,164	6.8
2021年3月期第3四半期	44,393	△6.2	5,770	△3.5	5,814	0.4	3,897	△0.1

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 4,216百万円 (9.4%) 2021年3月期第3四半期 3,853百万円 (2.7%)

	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
2022年3月期第3四半期	10.75	—
2021年3月期第3四半期	10.06	—

(注) 当社は、2021年12月1日を効力発生日として、普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施しております。1株当たり四半期純利益につきましては、当該株式分割が前連結会計年度の期首に実施されたと仮定し算定しております。

### (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
2022年3月期第3四半期	39,102	28,276	71.4	72.02
2021年3月期	38,886	25,996	65.9	66.17

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 27,899百万円 2021年3月期 25,632百万円

(注) 当社は、2021年12月1日を効力発生日として、普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施しております。1株当たり純資産につきましては、当該株式分割が前連結会計年度の期首に実施されたと仮定し算定しております。

## 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
2021年3月期	—	10.00	—	10.00	20.00
2022年3月期	—	10.00	—		
2022年3月期(予想)				3.50	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

配当の状況の修正については、本日(2022年2月3日)公表の「業績予想および配当予想の上方修正に関するお知らせ」をご覧ください。  
 なお、当社は2021年12月1日を効力発生日として、普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施しております。2022年3月期(予想)の1株当たりの期末配当金は、当該株式分割を考慮した額を記載しております。年間の配当予想につきましては、株式分割の実施により単純合計ができないため表示しておりません。また、当該株式分割を考慮しない場合の2022年3月期(予想)の1株当たりの年間配当金は、24円(中間配当10円、期末配当14円)となります。

## 3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日～2022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	64,237	5.5	8,700	8.7	8,500	13.2	5,727	15.1	14.78

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

2022年3月期の連結業績予想については、本日(2022年2月3日)公表の「業績予想および配当予想の上方修正に関するお知らせ」をご覧ください。

なお、当社は2021年12月1日を効力発生日として、普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施しております。2022年3月期の連結業績予想における1株当たり当期純利益は、当該株式分割を考慮した額を記載しております。

※ 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(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無  
新規 — 社 (社名) 、 除外 — 社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2022年3月期3Q	450,880,000 株	2021年3月期	450,880,000 株
2022年3月期3Q	63,487,088 株	2021年3月期	63,505,356 株
2022年3月期3Q	387,383,550 株	2021年3月期3Q	387,370,828 株

(注)

1. 当社は株式報酬制度を導入しており、普通株式の期末自己株式数および期中平均株式数を算出する上で、自己株式数に、「取締役向け株式交付信託」および「執行役員向け株式交付信託」の信託財産として株式会社日本カストディ銀行(信託口)が保有する当社株式を含めております。なお、2022年3月期3Qおよび2021年3月期の期末自己株式数に含まれる当該信託が保有する自己株式の期末自己株式数は1,617,200株および1,634,000株であり、2022年3月期3Qおよび2021年3月期3Qの期中平均株式数の計算において控除した当該信託が保有する自己株式の期中平均株式数は1,629,134株および1,637,899株であります。
2. 当社は、2021年12月1日を効力発生日として、普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施しております。株式数は、当該株式分割が前連結会計年度の期首に実施されたと仮定し算定しております。

※ 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及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、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。なお、業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、四半期決算短信5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 .....	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	6
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	6
(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 .....	8
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	8
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	9
(3) 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
(会計方針の変更) .....	10
(セグメント情報等) .....	11
3. 補足情報 .....	12
(1) 生産実績 .....	12
(2) 受注実績 .....	12
(3) 販売実績 .....	12

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間（2021年4月1日から2021年12月31日まで。以下、「当第3四半期」という。）におけるわが国経済は、海外経済の回復を背景に輸出の増加が続いたものの、内需は新型コロナウイルス禍に伴う経済活動制限の影響を受け、個人消費を中心に緩やかな回復にとどまりました。

このような中、当社グループは引き続き、リモート営業とテレワークでのITサポートやソフトウェア開発支援を中心に、事業活動を推進しました。

新規案件の立ち上げに関しては、Webコンテンツを活用したインバウンドセールスによる新規顧客開拓に加え、新型コロナウイルス感染者数の一時的な減少に伴う顧客の出社比率上昇により対面での打ち合わせも徐々に増え、営業展開を積極的に進めました。

ソリューションデザイン事業は、大きな成長が見込まれる、車載、ネットビジネス、IoT、ロボット/AI、DXの分野の拡大に注力し、地方拠点でのニアショア開発およびベトナムでのオフショア開発の一層の活用による更なる受注拡大と収益性の向上に取り組みました。

フレームワークデザイン事業は、金融分野でのシステム開発ノウハウを、公共、流通/サービス分野のお客様に対し展開し、業務アプリケーション開発とインフラ（クラウド）構築の業務で受注拡大に取り組みました。

ITサービス事業は、グループ会社や協力会社各社とのアライアンスをさらに強化し、インバウンドセールスの活用を通じてサービスの展開を促進することで、顧客数と売上が増加しました。

ビジネスソリューション事業（ソリューション営業から名称変更）は、デジタル化への対応に向けた案件の積極受注および期初に統合したRPAやデータ連携ツールを手掛けるDX推進部との連携強化によるシステム開発案件、保守運用案件の受注に取り組みました。

サブスクリプションビジネスモデルの推進を担うクラウド事業は、自社商材『Canbus. \キャンバスドット』、『Cloudstep』の機能拡張を実施、Webマーケティングによる販売促進を積極的に展開しました。また、IoT、セキュリティ、ブロックチェーンをキーワードとした商材開発と国内外の子会社やベンチャー企業との協業を推進して、グローバルでの販売に取り組んでおります。

以上の結果、当第3四半期の連結業績は、売上高47,039百万円（前年同期比6.0%増）、営業利益6,371百万円（同10.4%増）、経常利益6,179百万円（同6.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益4,164百万円（同6.8%増）となりました。

なお、第1四半期連結会計期間において経営管理区分を見直し、次のように報告セグメントの区分を変更しております。「ソリューションデザイン事業」に区分されていた株式会社ProVisionの事業を「ITサービス事業」に、株式会社IDYの事業を「ビジネスソリューション事業」にそれぞれ区分変更しております。また、「フレームワークデザイン事業」に区分されていたRPAなどの新規サービス分野を「ビジネスソリューション事業」に区分変更しております。

セグメント別の業績は、次のとおりであります。なお、各セグメントの売上高にはセグメント間の内部売上高または振替高を含めております。

また、前年同四半期比較については、前年同四半期の数値を変更後の報告セグメントに組替えた数値で比較しております。

#### ①ソリューションデザイン事業

ソリューションデザイン事業は、「車載」、「社会インフラ」、「ネットビジネス」、「プロダクト」および「DXサービス」の5つのカテゴリに区分しており、当事業の売上高は15,142百万円（前年同期比6.5%増）、営業利益は2,900百万円（同14.6%増）となりました。

#### (車載)

MaaS (Mobility as a Service)、自動運転、車載インフォテインメント、テレマティクス (\*1) および ECU (電子制御ユニット) の開発といった車載分野では、車載事業の経験と通信事業の経験を駆使した技術力が競合他社との差別化となり、MaaS関連での業務で売上を大きく伸ばしました。アフターコロナを見据えたMaaS関連のPoCが回復基調にあるとともに、PoCを経て事業化を目指す案件が増加傾向にあるため、今後ますます伸張していくと予想されます。また、車載インフォテインメント、テレマティクスも回復基調にあり、今後も当分野は積極的に推進してまいります。さらに、当分野は長期的な重点注力分野と位置付け、MONET コンソーシアム (\*2) への参加を通じてモビリティ領域での更なる存在価値の向上を目指してまいります。

- (\*1) テレマティクス (Telematics) とは、テレコミュニケーション (Telecommunication) とインフォマティクス (Informatics) から作られた造語で、自動車などの移動体に携帯電話などの移動体通信システムを利用してサービスを提供することの総称。
- (\*2) MONETコンソーシアムとは、次世代モビリティサービスの推進と移動における社会課題の解決や新たな価値創造を目的にソフトバンク株式会社とトヨタ自動車株式会社の共同出資会社であるMONET Technologies株式会社が設立したコンソーシアムのこと。

#### (社会インフラ)

通信インフラ、決済インフラ、交通インフラ、電力など、社会のしくみを支え生活を豊かにする社会インフラ分野では、特に5Gインフラ整備に関わる業務で売上を大きく伸ばしました。また、5Gインフラの整備が進んだこともあり、5Gインフラを活用するサービス開発の受注が旺盛な状況です。引き続き5G関連に注力してまいります。

#### (ネットビジネス)

インターネットサービス、eコマースなど、インターネットビジネスに関わる分野は、5Gに向けたサービス開発、eコマースでのキャッシュレス決済、個人データの利活用に関連するシステム開発・検証などで堅調に推移しております。特にキャッシュレス決済関連は一層のサービス強化を図る企業からの受注が旺盛な状況でした。当分野はコロナ禍における需要の高まりから引き続き伸長していくと予想されます。

#### (プロダクト)

スマートフォン、家電、ロボットなど、プロダクト開発に関わる分野では、強みである「AI」、「IoT」をキーワードに「スマート家電」に関する開発・品質検証を堅調に伸ばしております。また、プロダクトの開発・品質検証だけでなく、環境構築やサポートなどプロダクトのライフサイクルをワンストップで支援できることも競合他社との差別化となり堅調に推移しています。今後もワンストップサービスにより顕在的・潜在的な課題を柔軟に解決することで、更なる受注拡大を図ってまいります。

#### (DXサービス)

DXサービスの分野は、デジタルトランスフォーメーション (DX: ITの浸透により生活やビジネスなどあらゆる面が向上するという概念) の実現に向け需要が増加する中、従来のシステム開発に加えて自社サービスやOSS (Open Source Software) の活用を提案することで多くの引き合いをいただきました。引き続き、自社サービスの拡充に力を入れつつ営業力を強化し、当分野の新規顧客開拓を積極的に推進してまいります。

当事業における新型コロナウイルス感染症への対応状況や事業活動への影響につきましては、多くの事業分野でテレワークでの業務にシフトしたことにより、事業活動の継続に向けてリスクを低減できている状況です。

引き続き、感染防止対策を徹底し事業を推進してまいります。

### ②フレームワークデザイン事業

当事業は金融分野でのアプリケーション開発実績を柱に、公共、流通/サービス、社会インフラ等のお客様に対し提案範囲を広げ、受注拡大に繋げております。

金融分野では生損保、銀行業のお客様を対象とした保守開発業務を中心に底堅く推移しております。金融分野における新規展開では、インターネットバンキング開発や、データ活用基盤構築などのDX関連案件への展開が進んでおり、更なる拡大に注力しております。

公共分野ではマイナンバー関連、文教関連の案件の拡大により、売上増に繋がっております。システム開発、インフラ構築、運用保守それぞれの業務で新規プロジェクトが立ち上がっており、今後はDX関連の案件獲得も視野に積極展開を図ってまいります。

また、一般中堅企業のお客様をターゲットに受託開発案件の受注強化を推進しております。開発ラボを活用し、初期開発から運用まで、システムのトータルサポート提案によって、受注の増加に繋げております。

これらの結果、当事業の売上高は3,720百万円 (前年同期比12.0%増)、営業利益は722百万円 (同28.9%増) となりました。

### ③ITサービス事業

DX促進や更なる働き方改革に取り組む企業が業界を問わず増加する中、従来のIT環境を再構築/最適化する動きも見え始め、新たなビジネスモデルを創造する企業に対してのITサポート業務等、ITアウトソーシング需要が拡大しております。

このような状況の中で主力事業として、請負型ITサポート業務と環境変化に応じた顧客要望への対応実績を活かしたアセスメント、コンサルティングのサービスに加え、ITトレーニングやセキュリティサービス等の商材販売を実施し、顧客のビジネス成長とそのスピードアップにより直結したサービスの提供に注力しました。

ソフトウェアテストサービス事業においては、BtoBtoC向けにWebコンテンツ/アプリを提供するお客様へ、品質管理工程のコンサルティングからデバッグまでの全工程でのテストサービスを提案することにより、受注拡大と収益性の向上に取り組みました。

また、社会のニーズに応える取り組みとして、ITサービス事業全体で障がい者が活躍できる環境構築を推進しました。

上記取り組みを推進するため、優秀な人材の積極的な採用・人材育成投資により、更なる事業の拡大と収益性の向上を図りました。

新型コロナウイルス感染症対策としては、引き続き、常駐型中心のワークスタイルからテレワークやリモートでのサービス提供へのシフト、営業活動に関してはインバウンドセールスの活用を進めております。

これらの結果、当事業の売上高は11,452百万円（前年同期比14.1%増）、営業利益は1,536百万円（同10.3%増）となりました。

#### ④ビジネスソリューション事業

IT関連商品の法人向け販売および外資・中堅企業向けを中心としたシステムインテグレーションを主な業務とする当事業は、コロナ禍において厳しい環境が続く中、デジタル化への対応に向けた案件が徐々に動き出しました。

具体的には、基幹システムを乗せた仮想基盤のリプレイス、サーバーの移設、オンプレミスとクラウドのハイブリッド対応など、DX対応への前段階であるインフラ提案を進めたことにより、システムインテグレーション事業は数多くの案件を受注することができました。

また、ドキュメントの電子化や電子契約、および政府が進める電子帳簿保存法への対応など、税制改正に向けたお客様のペーパーレス化への支援も進めてまいりました。

さらには、期初に統合したRPAやデータ連携ツールを手掛けるDX推進チームとの連携を強化させたことにより、デジタル化に向けたシステム開発、保守運用案件も受注することができました。

しかしながら、コロナ禍における商談の長期化に加えて世界規模での半導体の供給不足により、PC、サーバー、ストレージ、ネットワーク装置などIT機器の調達が困難な状況が続いていることもあり、当事業の売上高は15,699百万円（前年同期比2.0%減）、営業利益は1,002百万円（同13.3%減）となりました。

#### ⑤クラウド事業

企業等にクラウドソリューションや自社オリジナルサービスを提供する当事業は、テレワークなど働き方改革が急務の企業から、DXプラットフォーム『Canbus. (\*3) (\*4)』の引き合いを多くいただきました。特に、データドリブンな業務にシフトしようとする企業からはライセンスの販売だけでなく、業務系システムのリプレイスやシステム連携などインテグレーション案件を数多く受注しました。このような状況を受け、より多くの企業のDXを実現させるべく新機能提供やアライアンスを加速させました。今後も注力商材として積極投資と営業強化を推進してまいります。

また、「Google Workspace」や「Microsoft365」と連携するグループウェア『Cloudstep (\*3)』においても、「Google Workspace」のリブランドに伴い、現在の働き方に適したグループウェアの再構築の引き合いが大変旺盛な状況となっております。そのような中で、当社の強みの一つであるシステムインテグレーションが、競合他社との差別化要因となり受注に至っております。

これらの結果、当事業の売上高は1,219百万円（前年同期比25.5%増）、営業利益は247百万円（同37.6%増）となりました。

(\*3) 『Canbus.』、『Cloudstep』は、システナの自社オリジナルサービスです。

(\*4) 『Canbus.』の正式名称は『Canbus. \キャンバスドット』です。

#### ⑥海外事業

米国子会社は、日系製造業の既存顧客からの継続受注をベースに、コロナ禍でも積極的な営業によりAIやIoT案件、特に日系企業からスタートアップ企業の要素技術を使ったPoC開発の引き合いが継続しております。加えて、日本国内で実績のある『Canbus.』の営業活動を米国内の企業に向けて開始し、導入実績が出てきております。

また、同社の出資先である米国ONE Tech社は、ルネサスエレクトロニクス株式会社等とパートナーシップ契約を結び、独自開発のAIである『MicroAI™』を提供しております。これにより、ルネサスエレクトロニクス製マイ

クロコンピュータを採用する民生機器、産業機器、車載関連などに『MicroAI™』を搭載することが可能になります。ONE Tech社では、米国を中心に欧州、アジアの製造業から受注したPoCがその後の実案件に繋がる事例が増えており、こうした独自開発のAIソリューションの製品レベルの普及に向けて、複数のMCUメーカーとアライアンスを組み、共同営業展開を活発に行っております。

新型コロナウイルス感染症への対応状況や事業活動への影響につきましては、社会生活は概ね正常化しつつも、米国内のオミクロン株による再拡大により、多くの顧客で出社制限や出張の禁止・自粛が常態化するなど企業活動が完全に復旧したとは言えない状態です。引き続き、セキュリティを確保した上でWebツールを活用し、従業員、顧客、投資先との連携を強化し、品質問題・開発遅延の防止、継続受注への取組み、投資先企業との新規営業情報の共有と共同営業を行っております。

当事業は未だ投資の段階であり、売上高は133百万円（前年同期比5.9%減）、営業損失は2百万円（前年同期は営業利益12百万円）となりました。

#### ⑦投資育成事業

株式会社ONE Tech Japanは、米国ONE Tech社のIoTエッジコンピューティングAI技術『MicroAI™』の販売促進のため、『MicroAI™』SDKのオンライン展開に向けて、米国子会社と連携して準備を進めました。

株式会社GaYaは、SNSゲームの企画・開発・運営事業と非ゲームアプリの設計・開発事業を行っております。当第3四半期においては、継続して来期のリリースを目標とした新規ゲームコンテンツの開発および受託開発を行いました。

これらの結果、当事業の売上高は134百万円（前年同期比4.0%増）、営業損失は35百万円（前年同期は営業損失62百万円）となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

#### (資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は39,102百万円（前期末は38,886百万円）となり、前期末と比較して215百万円の増加となりました。流動資産は33,444百万円（前期末は33,420百万円）となり、前期末と比較して23百万円の増加となりました。これは主に現金及び預金331百万円の増加、商品242百万円の増加、受取手形、売掛金及び契約資産575百万円の減少（前連結会計年度末の受取手形及び売掛金との比較）によるものであります。固定資産は5,657百万円（前期末は5,465百万円）となり、前期末と比較して192百万円の増加となりました。有形固定資産は931百万円（前期末は917百万円）となり、前期末と比較して13百万円の増加となりました。無形固定資産は294百万円（前期末は307百万円）となり、前期末と比較して13百万円の減少となりました。投資その他の資産は4,432百万円（前期末は4,240百万円）となり、前期末と比較して192百万円の増加となりました。これは主に敷金及び保証金489百万円の増加、繰延税金資産219百万円の減少によるものであります。

#### (負債)

負債の合計は10,826百万円（前期末は12,889百万円）となり、前期末と比較して2,063百万円の減少となりました。これは主に未払法人税等1,098百万円の減少、買掛金857百万円の減少、賞与引当金551百万円の減少、未払金及び未払費用443百万円の増加によるものであります。

#### (純資産)

純資産は28,276百万円（前期末は25,996百万円）となり、前期末と比較して2,279百万円の増加となりました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益4,164百万円、剰余金の配当1,945百万円によるものであります。自己資本比率につきましては、前期末と比較して5.5ポイント上昇し71.4%となりました。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年3月期の通期の業績予想につきましては、本日付で別途公表しております「業績予想および配当予想の上方修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	19,037	19,369
受取手形及び売掛金	12,826	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	12,251
商品	831	1,073
仕掛品	3	—
その他	722	751
貸倒引当金	△1	△1
流動資産合計	33,420	33,444
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	302	375
工具、器具及び備品（純額）	478	423
土地	97	97
その他（純額）	39	34
有形固定資産合計	917	931
無形固定資産		
ソフトウェア	286	276
ソフトウェア仮勘定	18	15
その他	2	2
無形固定資産合計	307	294
投資その他の資産		
投資有価証券	1,891	2,029
関係会社長期貸付金	698	606
敷金及び保証金	986	1,475
繰延税金資産	710	491
その他	30	27
貸倒引当金	△76	△198
投資その他の資産合計	4,240	4,432
固定資産合計	5,465	5,657
資産合計	38,886	39,102



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	5,257	4,400
短期借入金	1,550	1,550
未払金及び未払費用	1,872	2,316
未払法人税等	1,681	583
賞与引当金	1,227	675
受注損失引当金	0	—
その他	1,156	1,179
流動負債合計	12,746	10,705
固定負債		
株式報酬引当金	66	89
その他	76	30
固定負債合計	143	120
負債合計	12,889	10,826
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,513	1,513
資本剰余金	6,010	6,010
利益剰余金	23,261	25,481
自己株式	△5,052	△5,044
株主資本合計	25,734	27,961
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△16	△13
為替換算調整勘定	△85	△48
その他の包括利益累計額合計	△102	△62
非支配株主持分	364	376
純資産合計	25,996	28,276
負債純資産合計	38,886	39,102

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	44,393	47,039
売上原価	33,892	35,482
売上総利益	10,501	11,557
販売費及び一般管理費	4,731	5,185
営業利益	5,770	6,371
営業外収益		
受取利息	11	11
受取配当金	6	15
投資有価証券売却益	155	—
受取手数料	1	1
助成金収入	19	20
投資事業組合運用益	—	63
その他	24	13
営業外収益合計	218	125
営業外費用		
支払利息	5	5
投資有価証券売却損	—	84
持分法による投資損失	129	98
貸倒引当金繰入額	—	114
その他	40	13
営業外費用合計	175	317
経常利益	5,814	6,179
税金等調整前四半期純利益	5,814	6,179
法人税、住民税及び事業税	1,610	1,785
法人税等調整額	260	218
法人税等合計	1,870	2,003
四半期純利益	3,943	4,176
非支配株主に帰属する四半期純利益	45	11
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,897	4,164

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	3,943	4,176
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4	2
為替換算調整勘定	△58	41
持分法適用会社に対する持分相当額	△35	△3
その他の包括利益合計	△89	39
四半期包括利益	3,853	4,216
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,808	4,204
非支配株主に係る四半期包括利益	45	11

(3) 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)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これにより、主に一部のライセンス販売について、ライセンスが顧客に供与される時点において収益を認識しておりましたが、第1四半期連結会計期間より、契約に定める許諾期間に渡って収益を認識する方法に変更いたしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は133百万円減少し、売上原価は6百万円減少し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ127百万円減少しております。

また、収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱い及び収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、前連結会計年度において新たな会計方針を遡及適用しておりません。なお、前連結会計年度までに収益認識した契約について、ほとんどすべての収益の額を認識しているため、第1四半期連結会計期間において期首利益剰余金の加減を行っておりません。

前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より収益認識会計基準等を適用したため、「受取手形、売掛金及び契約資産」として表示することといたしました。前連結会計年度の「受取手形及び売掛金」については、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従っており、新たな表示方法への組替えを行っておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。これによる四半期連結財務諸表への影響はありません。

(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2020年4月1日至2020年12月31日)

1. 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)

	ソリューション デザイン事業	フレームワーク デザイン事業	ITサービス 事業	ビジネスソリュ ーション事業	クラウド事業	海外事業	投資育成事業	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
売上高									
外部顧客への 売上高	14,200	3,323	9,763	16,002	964	75	62	—	44,393
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	15	0	277	24	6	65	66	△457	—
計	14,216	3,323	10,041	16,027	971	141	129	△457	44,393
セグメント利益 又は損失(△)	2,530	560	1,393	1,156	179	12	△62	—	5,770

(注) セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II 当第3四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021年12月31日)

1. 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)

	ソリューション デザイン事業	フレームワーク デザイン事業	ITサービス 事業	ビジネスソリュ ーション事業	クラウド事業	海外事業	投資育成事業	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
売上高									
外部顧客への 売上高	15,103	3,720	11,187	15,668	1,214	74	70	—	47,039
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	38	—	265	31	5	59	63	△462	—
計	15,142	3,720	11,452	15,699	1,219	133	134	△462	47,039
セグメント利益 又は損失(△)	2,900	722	1,536	1,002	247	△2	△35	—	6,371

(注) セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

- (1) 第1四半期連結会計期間において経営管理区分を見直し、次のように報告セグメントの区分を変更しております。「ソリューションデザイン事業」に区分されていた株式会社ProVisionの事業を「ITサービス事業」に、株式会社IDYの事業を「ビジネスソリューション事業」にそれぞれ区分変更しております。また、「フレームワークデザイン事業」に区分されていたRPAなどの新規サービス分野を「ビジネスソリューション事業」に区分変更しております。なお、「ビジネスソリューション事業」は、「ソリューション営業」から名称を変更しております。これらの変更に基づき、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、組替えて作成しております。
- (2) 「会計方針の変更」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首より収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、当第3四半期連結累計期間の「クラウド事業」の売上高が133百万円減少し、セグメント利益が127百万円減少しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

### 3. 補足情報

#### 生産、受注及び販売の実績

第1四半期連結会計期間において経営管理区分を見直し、次のように報告セグメントの区分を変更しております。「ソリューションデザイン事業」に区分されていた株式会社ProVisionの事業を「ITサービス事業」に、株式会社IDYの事業を「ビジネスソリューション事業」にそれぞれ区分変更しております。また、「フレームワークデザイン事業」に区分されていたRPAなどの新規サービス分野を「ビジネスソリューション事業」に区分変更しております。なお、「ビジネスソリューション事業」は、「ソリューション営業」から名称を変更しております。前年同期比については、変更後の報告セグメントに組替えたうえで算定しております。

#### (1) 生産実績

当第3四半期連結累計期間のセグメント別生産実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	生産高 (百万円)	前年同四半期比 (%)
ソリューションデザイン事業	10,189	104.3
フレームワークデザイン事業	2,605	109.3
ITサービス事業	8,284	112.4
ビジネスソリューション事業	586	100.8
合計	21,665	107.8

- (注) 1. 当社グループ内において、サービスの性格上受注生産活動を伴うセグメントのみ示しております。  
 2. 報告セグメントの区分変更により、ビジネスソリューション事業において一部システム開発等を行っており、上記の金額は、そのシステム開発等の生産実績であります。  
 3. 上記の金額は、製造原価で記載しております。

#### (2) 受注実績

当第3四半期連結累計期間のセグメント別受注実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	受注高 (百万円)	前年同期比 (%)	受注残高 (百万円)	前年同期比 (%)
ソリューションデザイン事業	14,022	98.5	5,595	105.2
フレームワークデザイン事業	4,087	125.2	2,486	113.2
ITサービス事業	11,310	115.1	5,456	111.6
ビジネスソリューション事業	917	117.8	390	144.0
合計	30,338	107.9	13,928	109.9

- (注) 1. 当社グループ内において、サービスの性格上受注生産活動を伴うセグメントのみ示しております。  
 2. 報告セグメントの区分変更により、ビジネスソリューション事業において一部システム開発等を行っており、上記の金額は、そのシステム開発等の受注高、受注残高であります。

#### (3) 販売実績

当第3四半期連結累計期間のセグメント別販売実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	販売高 (百万円)	前年同四半期比 (%)
ソリューションデザイン事業	15,103	106.4
フレームワークデザイン事業	3,720	112.0
ITサービス事業	11,187	114.6
ビジネスソリューション事業	15,668	97.9
クラウド事業	1,214	125.9
海外事業	74	97.7
投資育成事業	70	112.1
合計	47,039	106.0

- (注) セグメント間取引については、相殺消去しております。