

2023年1月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2022年12月15日

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所 東  
 コード番号 4174 URL <https://appirits.com/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長執行役員CEO (氏名) 和田 順児  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CFO (氏名) 永山 亨 (TEL) 03-6690-9870  
 四半期報告書提出予定日 2022年12月15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 (個人投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2023年1月期第3四半期の連結業績(2022年2月1日~2022年10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1月期第3四半期	5,263	—	301	—	287	—	171	—
2022年1月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2023年1月期第3四半期 171百万円(—%) 2022年1月期第3四半期 一百万円(—%)

	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1月期第3四半期	42.62	39.79
2022年1月期第3四半期	—	—

(注) 当社は、前連結会計年度末より連結財務諸表を作成しているため、2022年1月期第3四半期の数値及び対前年同期増減率並びに2023年1月期第3四半期の対前年同期増減率については記載しておりません。

(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1月期第3四半期	4,106	2,071	50.3
2022年1月期	2,815	1,924	68.3

(参考) 自己資本 2023年1月期第3四半期 2,067百万円 2022年1月期 1,924百万円

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1月期	—	0.00	—	5.00	5.00
2023年1月期	—	5.00	—	—	—
2023年1月期(予想)	—	—	—	5.00	10.00

(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1月期の連結業績予想(2022年2月1日~2023年1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	7,000	46.0	450	92.9	440	99.9	270	147.2	67.25

(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

(注) 特定子会社の異動には該当いたしません。株式会社Y'sの株式を取得したことに伴い、第2四半期連結会計期間より同社を連結の範囲に含めております。

- (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
- (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1月期3Q	4,088,400株	2022年1月期	3,981,600株
② 期末自己株式数	2023年1月期3Q	43,038株	2022年1月期	一株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2023年1月期3Q	4,014,974株	2022年1月期3Q	3,823,756株

(注) 当社は、2021年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式3株の割合で株式分割を行っております。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、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」、「期中平均株式数」を算定しております。

※ 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

(将来に関する記述等についてのご注意)

業績予想の将来に関する記述は、業績に与える不確実な要因に係る仮定及び本日現在における入手可能な情報を前提としており、実際の業績等は様々な要因等で大きく異なる可能性があります。

(四半期決算補足説明資料及び四半期決算説明会内容の入手方法)

当社は、決算に関する説明(動画)及び説明資料について、速やかに当社ホームページに掲載する予定であります。

## ○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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	8
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	9

## 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当社が判断したものであります。なお、当社は、前第3四半期累計期間については四半期連結財務諸表を作成していないため、前年同四半期累計期間との比較分析は行っていません。

### (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けるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の影響が長期化し、ワクチン接種の広がりや各種感染対策の徹底により感染者数が減少し、景気は持ち直しの兆候を示したものの、変異株による感染再拡大に加え、世界的な景気後退懸念やサプライチェーンの混乱、更には資源価格の上昇やウクライナ情勢等によって、かつてない先行き不透明な状況が続いております。当社グループが属するインターネット業界・オンラインゲーム業界においては、大手企業を中心に「デジタル・トランスフォーメーション(DX)」によりビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れが引き続き力強いものとなっております。加えて、感染症対策としてのリモートワークの環境整備等、デジタル化がもたらす新しい生活様式への対応など、ITに対する底堅いニーズがあります。

こうした経営環境の中、当社グループは「ザ・インターネットカンパニー」というビジョンのもと、「セカイに愛されるインターネットサービスをつくり続ける」をミッションに掲げ、その実現に向けてWebソリューション事業・オンラインゲーム事業・デジタル人材育成派遣事業を展開し、DXの追い風のもと収益拡大を図っております。

また、当社グループが成長戦略として掲げるM&A戦略も実現し、2022年1月にファンコミュニティサイトの企画・開発・運営事業を手掛ける株式会社ムービングクルーを、2022年7月にIT人材派遣事業及びWEB制作を手掛ける株式会社Y'sをそれぞれ完全子会社化し、デジタル人材の確保・育成と事業領域の拡大に取り組んでおります。なお、第2四半期連結会計期間より、デジタル人材育成派遣事業を新たなセグメントとして区分し、デジタル人材不足の社会的な課題に対するソリューションとなれるよう取り組んでおります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における業績は、売上高5,263,913千円、営業利益301,648千円、経常利益287,186千円、親会社株主に帰属する四半期純利益171,128千円となりました。

当第3四半期連結累計期間におけるセグメント別の業績は次のとおりであります。

なお、第2四半期連結会計期間より、セグメントを従来の「Webソリューション事業」「オンラインゲーム事業」に、新たに「デジタル人材育成派遣事業」を加えた3つのセグメントに変更しております。詳細は、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (セグメント情報等)」の「2 報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。

#### ① Webソリューション事業

Webソリューション事業においては、顧客のニーズに合わせたサービス設計から開発・保守までの一連の流れで業務を請け負うことによりロイヤリティーを形成し、継続受注や複合サービスの提供案件を順調に伸ばすことができました。また、顧客のDX化を実現するパートナーとして新規案件の獲得にも積極的に取り組み、Webソリューション事業全体の業績は順調に推移してまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,115,349千円、セグメント利益は595,489千円となりました。

#### ② オンラインゲーム事業

オンラインゲーム事業は、「自社ゲーム開発」においては、既存タイトルの各種イベント等により売上維持に努めてまいりました。また、「式姫Project」の新作ゲームタイトルの開発も並行して進めております。「パートナーゲーム開発」においては、他社ゲーム開発の受託開発および運営保守ならびに運営移管したゲームの運営を行ってまいりました。特にかねてより開発及び運営を行ってまいりました大型のゲームタイトルである『UNI'S ON AIR』につきましては、移管も完了し、新たな運営体制へ移行しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,377,520千円、セグメント利益は111,426千円となりました。

#### ③ デジタル人材育成派遣事業

デジタル人材育成派遣事業は、これまで「Webソリューション事業」及び「オンラインゲーム事業」の両セグメントに含まれておりました、デジタル人材派遣事業の機能及び2022年7月に完全子会社化した株式会社Y'sを統合し

で新たに立ち上げた事業です。昨今DX化に見られるように、急速に進むデジタルビジネスの進展とそれを支えるデジタル人材の需給ギャップは構造的な問題となっており、課題とされているデジタル人材不足に対するソリューションとして、機動的に対応できるように新たなセグメントとして区分いたしました。

派遣人員の採用及び教育を積極的に行うことで、質の高いデジタル人員を顧客に提供できた結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は771,043千円、セグメント利益は57,352千円となりました。

なお、売上高及びセグメント利益は、期首にセグメント変更があったものとみなして算定しております。

## (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の資産合計は、4,106,419千円と前連結会計年度末に比べて1,290,562千円の増加となりました。流動資産は985,451千円増加し、3,134,096千円となりました。これは主に、現金及び預金の増加356,970千円、売掛金及び契約資産（前連結会計年度は売掛金）の増加507,936千円、仕掛品の減少90,384千円等によるものであります。固定資産は305,110千円増加し、972,322千円となりました。これは主に、のれんの増加160,156千円、その他の無形固定資産の増加93,607千円等によるものであります。

### (負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債合計は、2,035,140千円と前連結会計年度末に比べて1,143,823千円の増加となりました。流動負債は520,473千円増加し、1,405,290千円となりました。これは主に、買掛金の増加193,919千円、未払金の増加184,389千円、1年内返済予定の長期借入金の増加106,686千円、未払法人税等の増加102,995千円、短期借入金の減少300,000千円等によるものであります。固定負債は623,350千円増加し、629,850千円となりました。これは主に、長期借入金の増加522,750千円、社債の増加100,600千円によるものであります。

### (純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産合計は、2,071,279千円と前連結会計年度末に比べて146,738千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の計上により利益剰余金が171,128千円増加、新株予約権の行使による新株発行に伴い資本金及び資本準備金がそれぞれ21,569千円増加した一方で、配当金の支払により利益剰余金が40,252千円減少、自己株式の取得47,856千円が生じたこと等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

業績予想については、2022年6月30日の「2023年1月期 第2四半期累計期間及び通期業績予想の修正に関するお知らせ」で公表いたしました通期の業績予想に変更ありません。

## 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：千円)

	前連結会計年度 (2022年1月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年10月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,439,134	1,796,105
売掛金	512,643	—
売掛金及び契約資産	—	1,020,579
仕掛品	122,134	31,750
その他	75,971	286,901
貸倒引当金	△1,239	△1,239
流動資産合計	2,148,644	3,134,096
固定資産		
有形固定資産	75,276	100,597
無形固定資産		
のれん	194,051	354,208
その他	843	94,450
無形固定資産合計	194,895	448,659
投資その他の資産	397,039	423,065
固定資産合計	667,211	972,322
資産合計	2,815,856	4,106,419

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年1月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年10月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	88,579	282,498
短期借入金	300,000	—
1年内償還予定の社債	—	39,800
1年内返済予定の長期借入金	6,314	113,000
未払金	311,946	496,336
未払法人税等	14,389	117,384
その他	163,585	356,270
流動負債合計	884,816	1,405,290
固定負債		
社債	—	100,600
長期借入金	6,500	529,250
固定負債合計	6,500	629,850
負債合計	891,316	2,035,140
純資産の部		
株主資本		
資本金	588,912	610,481
資本剰余金	487,082	508,651
利益剰余金	848,544	996,249
自己株式	—	△47,856
株主資本合計	1,924,540	2,067,526
新株予約権	—	3,752
純資産合計	1,924,540	2,071,279
負債純資産合計	2,815,856	4,106,419

## (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：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年10月31日)
売上高	5,263,913
売上原価	4,020,162
売上総利益	1,243,751
販売費及び一般管理費	942,102
営業利益	301,648
営業外収益	
受取手数料	166
その他	449
営業外収益合計	616
営業外費用	
為替差損	4,585
和解金	8,040
その他	2,453
営業外費用合計	15,078
経常利益	287,186
特別損失	
固定資産除却損	2,116
特別損失合計	2,116
税金等調整前四半期純利益	285,070
法人税等	113,941
四半期純利益	171,128
非支配株主に帰属する四半期純利益	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	171,128



## 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：千円)

当第3四半期連結累計期間  
(自 2022年2月1日  
至 2022年10月31日)

四半期純利益	171,128
四半期包括利益	171,128
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	171,128
非支配株主に係る四半期包括利益	—

### (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。

(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)

(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。これによる主な変更点は以下のとおりです。

(請負契約に係る収益認識)

従来は、完成基準(ただし、進捗部分について成果の確実性が認められる業務については進行基準を適用)によって収益を認識しておりましたが、当連結会計年度より、期間が短くかつ少額なものを除き、履行義務の充足に係る進捗度を見積り、当該進捗度に基づき収益を一定の期間にわたり認識することといたしました。

(オンラインゲームに係る収益認識)

従来は、ユーザーがゲーム内通貨を使用し、アイテムを購入した時点で収益を認識しておりましたが、当連結会計年度よりユーザーがゲーム内アイテムを購入した時点以降のアイテム使用期間を見積り、当該見積り期間に応じて収益を認識することといたしました。

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に従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は108,221千円減少し、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24,255千円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は16,828千円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、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「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、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、前連結会計年度について新たな表示方法により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しております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

## (セグメント情報等)

当第3四半期連結累計期間(自 2022年2月1日 至 2022年10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並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	デジタル人材育成派遣事業	計		
売上高						
顧客との契約から生じる収益	2,115,349	2,377,520	771,043	5,263,913	—	5,263,913
外部顧客への売上高	2,115,349	2,377,520	771,043	5,263,913	—	5,263,913
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,115,349	2,377,520	771,043	5,263,913	—	5,263,913
セグメント利益	595,489	111,426	57,352	764,268	△462,619	301,648

(注) 1. セグメント利益の調整額△462,619千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。

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. セグメント利益は、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。

## 2 報告セグメントの変更等に関する事項

第2四半期連結会計期間において、IT人材派遣事業を営んでいる株式会社Y'sを完全子会社とすることにより、従来「Webソリューション事業」及び「オンラインゲーム事業」の両セグメントに含まれておりましたデジタル人材派遣事業の機能と統合し、「デジタル人材育成派遣事業」セグメントを新設いたしました。これにより従来の2つの報告セグメントから3つの報告セグメントへと変更しております。

また、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から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、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。

収益認識会計基準等の導入による変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の「Webソリューション事業」の売上高は70,430千円減少、セグメント利益は21,680千円減少し、「オンラインゲーム事業」の売上高は37,791千円減少、セグメント利益は2,575千円減少しております。「デジタル人材育成派遣事業」については売上高及びセグメント利益に与える影響はありません。

## 3 報告セグメントごとの資産に関する情報

(共同運営権の取得に伴う資産の著しい増加)

第2四半期連結会計期間において、株式会社アカツキから「UNI'S ON AIR(ユニゾンエア-)」の共同運営権を取得したことにより、「オンラインゲーム事業」セグメントにおける資産が82,388千円増加しております。

## 4 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

(のれんの金額の重要な変動)

「デジタル人材育成派遣事業」セグメントにおいて、第2四半期連結会計期間に、株式会社Y'sを完全子会社とすることにより、のれんが発生しております。当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては222,046千円であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。