



2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年2月14日

上場会社名 フリユー株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6238 URL <https://www.furyu.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 三嶋 隆
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理本部 本部長 (氏名) 笹沼 理成 TEL 03-5728-1761
 四半期報告書提出予定日 2023年2月14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：無

(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	27,339	6.0	2,094	△41.5	2,125	△40.7	1,400	△43.7
2022年3月期第3四半期	25,801	—	3,583	—	3,584	—	2,487	—

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 1,251百万円 (△48.8%) 2022年3月期第3四半期 2,443百万円 (—%)

	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3月期第3四半期	51.72	—
2022年3月期第3四半期	90.93	—

(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	25,807	20,079	77.8
2022年3月期	28,146	21,250	75.5

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 20,079百万円 2022年3月期 21,250百万円

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	—	0.00	—	52.00	52.00
2023年3月期	—	0.00	—		
2023年3月期（予想）				38.00	38.00

(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	36,600	7.5	2,240	△39.6	2,240	△39.6	1,555	△38.9	56.83

(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（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無

(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P. 7「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(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

(注) 詳細は、添付資料P. 7「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(会計方針の変更)をご覧ください。

(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	28,296,000株	2022年3月期	28,296,000株
2023年3月期3Q	1,855,966株	2022年3月期	935,766株
2023年3月期3Q	27,076,507株	2022年3月期3Q	27,360,243株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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)

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、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。

○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	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報等)	8

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(2022年4月1日～2022年12月31日)における我が国の経済は、新型コロナウイルス感染症が拡大と縮小を繰り返す中、各種規制類の緩和が進み社会経済活動の正常化に向けウィズコロナへの移行が進んでおります。一方で、ロシア・ウクライナ情勢長期化による資源価格の高騰や、各国金融当局の政策変更による大幅な為替変動など、景気の先行きは依然として不透明な状況が続いております。

このような環境において当社グループは、企業理念「人々のこころを豊かにする良質なエンタテインメントを創出する!」のもと、プリントシール事業の拡大、若年女性層の顧客基盤を活用したマネタイズの多様化、キャラクターIP(知的財産)を利用した商品販売に注力してまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の連結業績は、売上高27,339百万円(前年同期比106.0%)、営業利益2,094百万円(前年同期比58.5%)、経常利益2,125百万円(前年同期比59.3%)、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,400百万円(前年同期比56.3%)となりました。

セグメント別の経営成績は、次のとおりであります。

(プリントシール事業)

プリントシール事業におきましては、新型コロナウイルス感染症第7波・第8波の影響を受け、依然として厳しい市場環境が続く中、プレイ回数の回復に向けて人気キャラクターや人気アーティストとコラボしたスペシャルモードの搭載やLINE公式アカウントでの広告配信等の販促施策を実施しました。また、6月に新機種「ルートミー」、10月に「TODAYL(トゥデイール)」を発売しました。以上から、当第3四半期連結累計期間のプレイ回数は2,480万回(前第3四半期連結累計期間は2,329万回)となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は6,269百万円(前年同期比115.4%)、営業利益は531百万円(前年同期は143百万円の営業損失)となりました。

(コンテンツ・メディア事業)

コンテンツ・メディア事業におきましては、プリントシール画像取得・閲覧サービス「ピクトリック」の有料会員数は、2022年12月末時点で148万人(2021年12月末時点は146万人)となりました。

カラーコンタクトレンズの販売につきましては、利益率向上のため他社商品の販売に掛かる広告費を削減し、「LuMia(ルミア)」「ramurie(ラムリエ)」等の自社ブランドの販売に注力しました。また、8月に新商品「PURIism(プリズム)」、10月に「U.P.D.(アプデ)」を発売しました。

データ広告事業につきましては、既存取引先の受注額増加に伴い売上が増加しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は6,395百万円(前年同期比103.9%)、営業利益は2,432百万円(前年同期比98.4%)となりました。

(キャラクタ・マーチャндаイジング事業)

キャラクタ・マーチャндаイジング事業におきましては、人気漫画作品、人気アーティスト及び世界的人気ゲーム等の多数の新規キャラクター版権の獲得とその商品化を行いました。

商品の生産は主に中国で行っておりますが、ドル建てでの決済が多く円安の影響を受けております。

クレーンゲーム景品は、昨年度ほどの爆発的人气IPはなく、スケールメリットが小さくなり利益率は低下しました。その一方でクレーンゲーム市場拡大と複数の人気IPの商品化により売上規模は維持しております。

海外物販は、中国・アメリカを中心に受注が堅調に推移し売上を伸ばしております。

高価格帯ホビーは、アイテム数の増加等により売上を伸ばしております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は12,381百万円(前年同期比105.0%)、営業利益は259百万円(前年同期比11.0%)となりました。

(ゲーム事業)

ゲーム事業における事業別の取り組みは、以下のとおりです。

家庭用ゲームソフト事業につきましては、オリジナルの新作タイトル「聖塔神記(せいとうじんき) トリニティトリガー」を9月に発売しました。また、他社IPの新作タイトル「バトルスピリッツ コネクテッドバトルーズ」を4月に、「ロジカル真王(シンキング)」を12月に発売しました。

ゲームアプリ事業においては、当社が扱う女性向け恋愛シミュレーションゲームの市場が縮小傾向にあり、当社グループの売上も前年度を下回っております。

アニメ事業は、映画「ゆるキャン△」が7月に公開され、興行収入は10億円を突破しました。また、映画の公開に合わせて制作したパンフレットやグッズの販売も好調に推移しゲーム事業を牽引しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,292百万円(前年同期比94.8%)、営業利益は130百万円(前年同期比200.5%)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の財政状態は、総資産が25,807百万円、負債が5,727百万円、純資産は20,079百万円となりました。また、自己資本比率は77.8%となりました。

(資産)

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ2,339百万円減少し、25,807百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金の増加（前連結会計年度末比410百万円の増加）、棚卸資産の増加（前連結会計年度末比1,013百万円の増加）、電子記録債権の増加（前連結会計年度末比521百万円の増加）があった一方で、現金及び預金の減少（前連結会計年度末比4,566百万円の減少）があったことによるものであります。

(負債)

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ1,167百万円減少し、5,727百万円となりました。これは主に電子記録債務の増加（前連結会計年度末比175百万円の増加）があった一方で、未払法人税等の減少（前連結会計年度末比1,055百万円の減少）があったことによるものであります。

(純資産)

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1,171百万円減少し、20,079百万円となりました。これは主に自己株式の取得による減少（前連結会計年度末比999百万円の減少）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

連結業績予想につきましては、2022年8月12日に公表いたしました数値に変更はありません。

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3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	14,662,406	10,095,970
受取手形及び売掛金	3,980,189	4,390,600
電子記録債権	961,251	1,483,104
棚卸資産	2,008,814	3,022,593
その他	1,780,725	1,911,818
貸倒引当金	△7,371	△7,116
流動資産合計	23,386,016	20,896,970
固定資産		
有形固定資産	2,633,617	2,669,301
無形固定資産	554,864	565,421
投資その他の資産		
その他	1,592,107	1,697,595
貸倒引当金	△20,150	△22,020
投資その他の資産合計	1,571,956	1,675,575
固定資産合計	4,760,438	4,910,297
資産合計	28,146,455	25,807,268
負債の部		
流動負債		
買掛金	862,036	832,373
電子記録債務	1,575,446	1,750,544
未払法人税等	1,110,180	54,733
賞与引当金	—	282,712
その他	3,160,481	2,552,247
流動負債合計	6,708,143	5,472,612
固定負債		
退職給付に係る負債	180,186	247,927
その他	7,148	7,148
固定負債合計	187,335	255,076
負債合計	6,895,479	5,727,688
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,639,216	1,639,216
資本剰余金	1,614,716	1,614,716
利益剰余金	19,003,864	18,981,430
自己株式	△1,000,385	△2,000,368
株主資本合計	21,257,410	20,234,993
その他の包括利益累計額		
繰延ヘッジ損益	54,328	△99,791
退職給付に係る調整累計額	△60,762	△55,622
その他の包括利益累計額合計	△6,434	△155,414
非支配株主持分	—	—
純資産合計	21,250,976	20,079,579
負債純資産合計	28,146,455	25,807,268

(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)

	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	25,801,365	27,339,044
売上原価	13,185,395	15,507,217
売上総利益	12,615,969	11,831,826
販売費及び一般管理費	9,032,494	9,736,918
営業利益	3,583,474	2,094,908
営業外収益		
受取利息	2	3
為替差益	—	18,497
助成金収入	4,754	782
補助金収入	—	5,196
投資事業組合運用益	21,688	8,318
敷金及び保証金清算益	—	9,909
その他	602	203
営業外収益合計	27,047	42,910
営業外費用		
支払利息	98	108
為替差損	25,592	—
支払手数料	—	12,073
その他	3	4
営業外費用合計	25,694	12,186
経常利益	3,584,828	2,125,632
特別利益		
固定資産売却益	—	74
特別利益合計	—	74
特別損失		
固定資産除売却損	3,130	5,842
特別損失合計	3,130	5,842
税金等調整前四半期純利益	3,581,697	2,119,864
法人税等	1,147,932	719,566
四半期純利益	2,433,765	1,400,298
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△53,970	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,487,736	1,400,298

(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)

	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	2,433,765	1,400,298
その他の包括利益		
繰延ヘッジ損益	4,384	△154,119
退職給付に係る調整額	5,668	5,140
その他の包括利益合計	10,053	△148,979
四半期包括利益	2,443,818	1,251,318
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,497,789	1,251,318
非支配株主に係る四半期包括利益	△53,970	—

(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)

当社は、2022年8月12日開催の取締役会決議に基づき、自己株式920,200株の取得を行いました。この結果、当第3四半期連結累計期間において自己株式が999,983千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が2,000,368千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)

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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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。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)

【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)

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:千円)

	報告セグメント				
	プリントシール 事業	コンテンツ・メ ディア事業	キャラクタ・マ ーチャンダイジ ング事業	ゲーム事業	計
売上高					
外部顧客への売上高	5,434,131	6,157,983	11,790,479	2,418,770	25,801,365
セグメント間の内部売上高又 は振替高	-	-	-	-	-
計	5,434,131	6,157,983	11,790,479	2,418,770	25,801,365
セグメント利益又は損失(△)	△143,088	2,471,543	2,355,894	65,247	4,749,596

	調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
売上高		
外部顧客への売上高	-	25,801,365
セグメント間の内部売上高又 は振替高	-	-
計	-	25,801,365
セグメント利益又は損失(△)	△1,166,121	3,583,474

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△1,166,121千円には、セグメント間取引1,800千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,167,921千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。

2. 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調整を行っております。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

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）

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：千円)

	報告セグメント				
	プリントシール 事業	コンテンツ・メ ディア事業	キャラクタ・マ ーチャンダイジ ング事業	ゲーム事業	計
売上高					
外部顧客への売上高	6,269,652	6,395,607	12,381,528	2,292,256	27,339,044
セグメント間の内部売上高又 は振替高	-	-	-	-	-
計	6,269,652	6,395,607	12,381,528	2,292,256	27,339,044
セグメント利益	531,892	2,432,960	259,508	130,831	3,355,191

	調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
売上高		
外部顧客への売上高	-	27,339,044
セグメント間の内部売上高又 は振替高	-	-
計	-	27,339,044
セグメント利益	△1,260,282	2,094,908

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,260,282千円には、セグメント間取引1,800千円、各報告セグメントに配分して
いない全社費用△1,262,082千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。

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. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。