

2024年1月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2023年6月13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 2023年6月13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

(百万円未満切捨て)

1. 2024年1月期第1四半期の連結業績(2023年2月1日~2023年4月30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	%
2024年1月期第1四半期	2,012	46.5	105	36.4	105	61.1	62	54.8
2023年1月期第1四半期	1,373	—	77	—	65	—	40	—

(注) 包括利益 2024年1月期第1四半期 62百万円(54.8%) 2023年1月期第1四半期 40百万円(—%)

	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
2024年1月期第1四半期	15.33	14.55
2023年1月期第1四半期	10.16	9.46

(注) 当社は、2022年1月期連結会計年度末より連結財務諸表を作成しているため、2023年1月期第1四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	%
2024年1月期第1四半期	4,047	2,165	53.3
2023年1月期	4,198	2,121	50.4

(参考) 自己資本 2024年1月期第1四半期 2,158百万円 2023年1月期 2,115百万円

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
2023年1月期	—	5.00	—	5.00	10.00
2024年1月期	—	—	—	—	—
2024年1月期(予想)	—	6.00	—	6.00	12.00

(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. 2024年1月期の連結業績予想(2023年2月1日~2024年1月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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
第2四半期(累計)	4,230	35.1	204	22.3	202	31.6	121	31.4	30.14
通期	8,734	19.3	550	18.8	545	22.6	327	55.7	81.32

(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
- (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)	2024年1月期1Q	4,133,700株	2023年1月期	4,133,700株
② 期末自己株式数	2024年1月期1Q	50,038株	2023年1月期	50,038株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年1月期1Q	4,083,662株	2023年1月期1Q	3,981,600株

※ 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。

(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)	8
(重要な後発事象)	10

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1四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の位置づけが、5月より5類に引き下げられることとなったことで、旅行・出張等の人の移動が活発になり、リモートワークから出社の割合を増やす企業も多く見受けられるようになるなど、経済活動は新型コロナウイルス感染拡大前の状況に向けて再開しつつあります。世界経済においては、米国における金融機関破綻や金利の高止まりによる景気の後退が懸念される他、ロシアによるウクライナ侵攻が継続していることによる資源価格の上昇など先行き不透明な状況がいまだに続いております。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。デジタル化による新しい生活様式への対応などのニーズは底堅く、企業におけるIT投資も拡大し続けています。

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。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における当社グループの業績は、以下のとおりとなりました。

売上高 2,012,313千円 (前年同期比46.5%増)

営業利益 105,707千円 (前年同期比36.4%増)

経常利益 105,498千円 (前年同期比61.1%増)

親会社株主に帰属する四半期純利益 62,606千円 (前年同期比54.8%増)

当第1四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、前第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。

以下の売上高及びセグメント損益の前年同期比は、前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。

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ループを形成し、継続受注や複合サービスの提供案件を順調に伸ばしてまいりました。また、その開発を担う若手の成長が事業拡大の重要課題と捉えており、責任あるポジションを経験させることで開発エンジニアとしての技能の向上を図り、それをまた新たな若手に繋げていくという循環により成長スパイラルを形成しております。その上で、Webソリューション事業は顧客の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業績を順調に拡大してまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は837,147千円(前年同期比24.2%増)、セグメント利益は277,412千円(前年同期比42.2%増)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来春のリリースに向けて鋭意進めております。「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及び運営保守並びに運営移管したゲームの運営を行ってまいりました。4月には受託運営で請け負っていた株式会社マーベラスが提供する『千銃士:Rhodoknight』の運営に主体として参画するなどを行いました。また、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(ユニゾンエア)』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。運営移管タイトルについては運営移管後に運営体制の効率化や外注の内製化を行い、原価の低減策を講じているものの、損益計画を下回る結果となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は716,716千円（前年同期比25.5%増）、セグメント損失は6,655千円（前年同期はセグメント利益24,745千円）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を統合して新たに立ち上げた事業です。昨今の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してまいりましたが、採用・教育コストが売上に先行して発生することから、当第1四半期連結累計期間における売上高は458,450千円（前年同期比256.6%増）、セグメント利益は11,712千円（前年同期比52.7%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の資産合計は、4,047,234千円と前連結会計年度末に比べて151,274千円の減少となりました。流動資産は132,980千円減少し、3,153,072千円となりました。これは主に、現金及び預金の減少54,553千円、売掛金及び契約資産の減少64,552千円、未収入金の減少37,490千円等によるものです。固定資産は18,294千円減少し、894,162千円となりました。これは主に、のれんの償却等によるものです。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は、1,881,550千円と前連結会計年度末に比べて195,654千円の減少となりました。これは主に、買掛金の減少40,056千円、未払金の増加14,096千円、未払法人税等の減少152,748千円、契約負債の増加14,727千円、未払消費税等の減少35,623千円、預り金の増加26,470千円、長期借入金の減少27,500千円等によるものです。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産合計は、2,165,684千円と前連結会計年度末に比べて44,380千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62,606千円増加した一方で、配当金の支払により利益剰余金が20,418千円減少したことによるものです。

(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、2023年3月17日の「2023年1月期 決算短信 [日本基準] (連結)」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 (2023年1月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年4月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,822,398	1,767,844
売掛金及び契約資産	1,164,242	1,099,690
仕掛品	26,249	33,386
その他	273,162	252,152
流動資産合計	3,286,052	3,153,072
固定資産		
有形固定資産	99,020	105,457
無形固定資産		
のれん	290,462	273,547
その他	69,878	56,705
無形固定資産合計	360,340	330,253
投資その他の資産	453,095	458,451
固定資産合計	912,456	894,162
資産合計	4,198,509	4,047,234

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年1月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年4月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	313,446	273,390
1年内返済予定の長期借入金	110,000	110,000
未払金	547,556	561,652
未払法人税等	228,011	75,262
その他	379,072	391,244
流動負債合計	1,578,086	1,411,550
固定負債		
長期借入金	497,500	470,000
その他	1,618	—
固定負債合計	499,118	470,000
負債合計	2,077,205	1,881,550
純資産の部		
株主資本		
資本金	619,694	619,694
資本剰余金	517,864	517,864
利益剰余金	1,035,327	1,077,516
自己株式	△57,029	△57,029
株主資本合計	2,115,858	2,158,046
新株予約権	5,445	7,637
純資産合計	2,121,303	2,165,684
負債純資産合計	4,198,509	4,047,234

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2022年2月1日 至2022年4月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2023年2月1日 至2023年4月30日)
売上高	1,373,525	2,012,313
売上原価	1,010,613	1,543,874
売上総利益	362,912	468,439
販売費及び一般管理費	285,419	362,732
営業利益	77,492	105,707
営業外収益		
受取手数料	69	535
為替差益	—	166
その他	26	81
営業外収益合計	95	782
営業外費用		
支払利息	434	991
為替差損	3,635	—
和解金	8,040	—
営業外費用合計	12,109	991
経常利益	65,478	105,498
税金等調整前四半期純利益	65,478	105,498
法人税等	25,044	42,891
四半期純利益	40,434	62,606
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	40,434	62,606

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年4月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年2月1日 至 2023年4月30日)
四半期純利益	40,434	62,606
四半期包括利益	40,434	62,606
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	40,434	62,606
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

(継続企業の前題に関する注記)

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1四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」(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。)を当第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項に定める経過措置に従って、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)

前第1四半期連結累計期間(自 2022年2月1日 至 2022年4月30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						
請負契約に係る取引	321,705	252,288	—	573,994	—	573,994
準委任契約に係る取引	352,244	22,245	—	374,490	—	374,490
オンラインゲーム配信サービスに係る取引	—	296,476	—	296,476	—	296,476
人材派遣に係る取引	—	—	128,565	128,565	—	128,565
顧客との契約から生じる収益	673,949	571,010	128,565	1,373,525	—	1,373,525
外部顧客への売上高	673,949	571,010	128,565	1,373,525	—	1,373,525
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	673,949	571,010	128,565	1,373,525	—	1,373,525
セグメント利益	195,100	24,745	24,752	244,598	△167,105	77,492

(注) 1. セグメント利益の調整額△167,105千円は、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。

当第1四半期連結累計期間(自 2023年2月1日 至 2023年4月30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						
請負契約に係る取引	327,568	225,374	—	552,943	—	552,943
準委任契約に係る取引	509,578	24,974	—	534,553	—	534,553
オンラインゲーム配信 サービスに係る取引	—	466,366	—	466,366	—	466,366
人材派遣に係る取引	—	—	458,450	458,450	—	458,450
顧客との契約から生じ る収益	837,147	716,716	458,450	2,012,313	—	2,012,313
外部顧客への売上高	837,147	716,716	458,450	2,012,313	—	2,012,313
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	837,147	716,716	458,450	2,012,313	—	2,012,313
セグメント利益又は損失 (△)	277,412	△6,655	11,712	282,469	△176,761	105,707

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△176,761千円は、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. 報告セグメントの変更等に関する事項

前第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。なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

(重要な後発事象)

(ストック・オプションとしての新株予約権の発行)

当社は、2023年5月19日開催の取締役会において、当社の執行役員及び従業員並びに子会社の取締役（当社取締役を除きます。）に対し、ストック・オプションとして新株予約権を発行することを決議し、2023年6月1日に発行いたしました。

1. スtock・オプションとして新株予約権を発行する理由

当社の執行役員、従業員及び当社の子会社の取締役（当社取締役を除きます。）に対して、当社の企業価値の持続的な向上を図るインセンティブを付与すると共に、株主の皆様と一層の価値共有を進めることを目的として、ストック・オプションとして新株予約権を発行するものであります。

2. 新株予約権の発行要項

(1) 新株予約権の発行日

2023年6月1日

(2) 付与対象者の区分及び人数

執行役員	4名	400個
従業員	1名	100個
子会社取締役（当社取締役を除く。）	1名	100個

(3) 新株予約権の発行数

600個

(4) 新株予約権の払込金額

金銭の払込みを要しないものとする。

(5) 新株予約権の目的となる株式の種類及び数

普通株式 60,000株

(6) 新株予約権の行使時の払込金額

1株につき1,120円

(7) 新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本金及び資本準備金の額

- ① 新株予約権の行使により株式を発行する場合において増加する資本金の額は、会社計算規則第17条第1項に従い算出される資本金等増加限度額の2分の1の金額とし、計算の結果生じる1円未満の端数は、これを切り上げるものとする。
- ② 新株予約権の行使により株式を発行する場合において増加する資本準備金の額は、上記①記載の資本金等増加限度額から上記①に定める増加する資本金の額を減じた額とする。

(8) 新株予約権の行使の条件

- ① 新株予約権者は、新株予約権を行使する時点において、継続して当社及び当社の子会社の取締役、執行役員又は従業員のいずれかの地位にあることを要するものとする。ただし、諸般の事情を考慮の上、権利の存続を当社の取締役会が承認した場合はこの限りではない。
- ② 新株予約権の行使は1個単位とし、1個未満の行使は認めないものとする。
- ③ 新株予約権者が死亡した場合、相続人がこれを行使することはできないものとする。
- ④ 新株予約権者は、(9)に定める行使期間内に限り行使することができるものとする。ただし、行使に係る権利行使価額の年間（1月1日～12月31日）の合計額が新株予約権者一人あたり1,200万円を超過することになる行使はできないものとする。
- ⑤ その他の条件については、2023年4月27日開催の当社第23回定時株主総会決議及び新株予約権発行の取締役会決議に基づき、別途当社と新株予約権者との間で締結する「新株予約権割当契約」に定めるところによるものとする。

(9) 新株予約権の行使期間

2025年5月20日から2033年5月19日までとする。ただし、権利行使期間の最終日が当社の休業日に当たるときは、その前営業日を最終日とする。

(10) 譲渡による新株予約権の取得の制限

譲渡による本新株予約権の取得については、当社取締役会の決議による承認を要するものとする。