



2022年6月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年5月13日

上場会社名 株式会社ブシロード 上場取引所 東
 コード番号 7803 URL <https://bushiroad.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 橋本 義賢
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経理財務本部長 (氏名) 村岡 敏行 TEL 03 (4500) 4350
 四半期報告書提出予定日 2022年5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. 2022年6月期第3四半期の連結業績 (2021年7月1日～2022年3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6月期第3四半期	29,023	-	1,967	-	3,208	-	2,033	-
2021年6月期第3四半期	27,154	7.7	423	△80.9	524	△76.2	△161	-

(注) 包括利益 2022年6月期第3四半期 2,148百万円 (-%) 2021年6月期第3四半期 △16百万円 (-%)

	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
2022年6月期第3四半期	63.70	58.58
2021年6月期第3四半期	△4.99	-

- (注) 1. 当社は、2021年6月期より決算期を7月31日から6月30日に変更し、当社グループの決算期を6月30日に統一しております。これに伴い、前第3四半期は2020年8月1日から2021年4月30日まで、当第3四半期は2021年7月1日から2022年3月31日までと対象期間が異なっております。このため、対前年同四半期増減率については記載しておりません。
2. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき2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、1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算出しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年6月期第3四半期	41,308	13,699	31.7
2021年6月期	37,515	13,894	35.3

(参考) 自己資本 2022年6月期第3四半期 13,240百万円 2021年6月期 13,241百万円

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
2021年6月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2022年6月期	-	0.00	-	-	-
2022年6月期 (予想)	-	-	-	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

当社は、2021年6月期 (当期) より決算期を7月31日から6月30日に変更しております。このため、経過期間となる2021年6月期は、中間配当の基準日を1月31日、期末配当の基準日を6月30日としております。

3. 2022年6月期の連結業績予想（2021年7月1日～2022年6月30日）

（%表示は、対前期増減率）

通期	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
	40,000	—	2,500	—	4,100	—	2,350	—	73.47

- （注） 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有
 連結業績予想の修正については、本日（2022年5月13日）公表いたしました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。
2. 当社は、2021年6月期より決算期を7月31日から6月30日に変更し、当社グループの決算期を6月30日に統一しております。決算期変更の経過期間である前連結会計年度は、2020年8月1日から2021年6月30日までの11ヶ月の変則決算となっております。このため対前期増減率は記載しておりません。
3. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。2022年6月期の連結業績予想における1株当たり当期純利益については、当該株式分割の影響を考慮しております。

※ 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：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）	2022年6月期3Q	33,435,718株	2021年6月期	33,038,800株
② 期末自己株式数	2022年6月期3Q	1,659,770株	2021年6月期	361,052株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年6月期3Q	31,924,075株	2021年6月期3Q	32,339,176株

（注）当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき2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」及び「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

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。

（四半期決算説明内容の入手方法）

2022年5月17日（火）15時30分以降、当社ウェブサイトにて動画配信する予定です。

○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	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報等)	10
(1株当たり情報)	12

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

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。

当社は、2020年10月27日に開催された第14期定時株主総会で、「定款一部変更の件」が承認されたことを受け、決算期（事業年度の末日）を7月31日から6月30日に変更し、当社グループの決算期を6月30日に統一しております。これに伴い、前第3四半期連結会計期間は2021年2月1日から2021年4月30日まで及び前第3四半期連結累計期間は2020年8月1日から2021年4月30日まで、当第3四半期連結会計期間は2022年1月1日から2022年3月31日まで及び当第3四半期連結累計期間は2021年7月1日から2022年3月31日までと対象期間が異なっております。このため、経営成績に関する対前年同四半期比較の記載は省略しております。

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、新型コロナウイルス感染症の新たな変異株により感染が再び拡大、国内・海外ともに生産や物流の混乱により原材料や輸送価格が高騰し、加えてロシア・ウクライナ情勢による経済不安もあり、依然として先行きは不透明な状況となっております。

このような環境の中、当社グループは前四半期と同様に感染拡大リスクを避けた小規模なイベントを多数開催する方針を取っており、カードゲームの大会や音楽ライブを全国各地で複数回開催、第4四半期に開催される各種大規模イベントや新商品に向けてコンテンツを盛り上げております。

また、(株)フロントウイングラボの事業方針の変更に伴い、同社の株式取得時に生じたのれんについて減損損失を計上しております。

その結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高29,023,655千円、営業利益1,967,898千円、経常利益3,208,920千円、親会社株主に帰属する四半期純利益2,033,691千円となりました。

各セグメントの経営成績は次のとおりであります。なお、セグメント売上高につきましては、外部顧客への売上高を記載しております。

1. デジタルIP事業

デジタルIP事業は、TCG（トレーディングカードゲーム）部門、ゲーム部門、MD（マーチャンダイジング）部門、メディア部門の4部門が属しております。なお、第1四半期連結会計期間より、MOG（モバイルオンラインゲーム）部門をゲーム部門に名称変更しております。

①TCG部門

「ヴァイスシュヴァルツ」では、「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ 5th Anniversary」や「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」といった、自社IP・他社IP双方の人気IP商品を多数発売いたしました。

「カードファイト!! ヴァンガード」では、人気シリーズであるリリカルブースター「リリカルモナステリオ 〜新学期はじまるよ!〜」や、10周年記念商品となる「群雄凱旋」「カードファイト!! ヴァンガード 10th Anniversary GiftBox」を発売いたしました。

「Reバース for you」では、トライアルデッキバリエーション「STARDOM」5種やスペシャルデッキセット「ホロライブプロダクション 2期生&3期生」といったユニークな形態の商品を発売しております。

英語版「ヴァイスシュヴァルツ」では、日本語版でも人気を博した「Mushoku Tensei: jobless reincarnation（無職転生 ～異世界行ったら本気だす～）」などを発売、引き続き好調に推移しました。

2022年4月28日に発売する新TCG「Shadowverse EVOLVE（シャドウバース エボルヴ）」は、発売に先駆けて日本全国で先行体験会・初心者講習会を開催し、累計5,000人を超えるユーザーに参加いただいております。

②ゲーム部門

2022年2月28日に「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」を世界同時リリース、プロレスファンへ訴求しつつ新日本プロレスリングとの相互プロモーションを行い、グループ内シナジーで双方の盛り上げを行っております。

また、「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が2022年3月16日に5周年を迎え、ゲーム内でのキャンペーンをはじめ、記念アニメやイベントなど5周年を記念した施策を多数実施いたしました。

③MD部門

第2四半期に引き続き、オリジナルカプセルトイブランド「TAMA-KYU (たまきゅう)」や、人気他社IPである「原神」「五分の花嫁」などの安定的な売上に下支えされ、カプセル事業が堅調に推移しております。また、「ガルパ5周年記念 BanG Dream!×アニメイトワールドフェア2022」における催事販売や「hololive SUPER EXPO 2022」でのイベント販売なども盛況のうちに終わり、各チャネルでも順調な推移が見られております。

④メディア部門

アニメ、BanG Dream! (バンドリ!) 製作委員会などの配分収入や、㈱ブシロードメディアの書籍・電子書籍などが主となります。

2022年2月25日には㈱フロントウイングラボからPC用アドベンチャーゲーム「グリザイア：ファントムトリガー」シリーズ最終巻となる「グリザイア：ファントムトリガー vol. 8」が発売されるとともに、同IPのTVアニメ化が発表されました。

これらの結果、デジタルIP事業は、売上高21,624,121千円、セグメント利益2,009,551千円となりました。

2. ライブIP事業

ライブIP事業は、音楽部門、スポーツ部門の2部門が属しております。

①音楽部門

㈱ブシロードミュージックでは、音楽・映像ソフトの売上が伸長したほか、Peaky P-key×Lynx Eyes 合同LIVE TOUR「Higher and Higher」や「#D4DJ_BATTLE_TIME GONG」などの音楽ライブを複数回開催したことにより売上を積み上げ、堅調に推移いたしました。

マスクプレイミュージカルを主とする劇団飛行船は、幼稚園・保育園の閉園や団体の独自基準による中止や制限が重なり、第2四半期に続き軟調な結果となりました。

②スポーツ部門

2022年で設立50周年を迎えた新日本プロレスリング㈱は、2022年1月に「WRESTLE KINGDOM 16 in 東京ドーム」2連戦及び、「WRESTLE KINGDOM 16 in 横浜アリーナ」を開催。また、2022年2月11日から27日に東京ドームシティ Gallery AaMoで会社設立50周年を記念した展示会「シンニチイズム」を開催し、興行・グッズ・コンテンツすべての事業において、当第3四半期連結会計期間の売上高は直前四半期と比較して好調に推移しました。

女子プロレスブランド「スターダム」では、SNSを駆使したオンラインのプロモーション施策及び、興行の開催エリアを全国へ拡大するオフラインでのファン獲得施策を推進し、各SNSの登録者数、観客動員数が好調に伸長しております。2022年3月26日、27日に両国国技館にて開催した「LECクリンぱっ! Presents STARDOM WORLD CLIMAX 2022 ~The Best~」、「LECクリンぱっ! Presents STARDOM WORLD CLIMAX 2022 ~The Top~」の2大会ではあわせて5,797名を動員し、㈱ブシロードファイトとして3四半期連続で過去最高売上高を更新いたしました。

北海道を中心にスポーツクラブ事業を展開する㈱ソプラティコは、ブシロードグループ各社とのシナジーの強化を目的として2022年4月1日付で社名を㈱ブシロードウェルビーに変更し、本社を東京都中野区に移転することを発表いたしました。

これらの結果、ライブIP事業は、売上高7,399,533千円、セグメント損失39,235千円となりました。

(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41,308,909千円となり、前連結会計年度末に比べ3,793,560千円増加致しました。これは主に現金及び預金が2,284,557千円、建物及び構築物(純額)が803,139千円及び土地が815,366千円それぞれ増加したことによるものです。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は27,609,654千円となり、前連結会計年度末に比べ3,988,787千円増加致しました。これは主に買掛金が735,946千円、未払法人税等が822,403千円、1年内返済予定の長期借入金398,916千円、長期借入金が496,808千円及びその他流動負債が1,341,341千円増加したことによるものです。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は13,699,254千円となり、前連結会計年度末に比べ195,227千円減少致しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益の計上等により利益剰余金が2,033,691千円、資本金が159,475千円、資本剰余金が159,475千円増加した一方、自己株式の取得により自己株式が1,999,918千円増加、収益認識会計基準等の適用により利益剰余金の当期首残高が656,758千円減少したこと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

当第3四半期連結累計期間は、デジタルIP事業のなかでも利益率の高いTCG部門が国内・海外ともに好調に推移いたしました。当期の連結業績予想につきましては、第4四半期連結会計期間に㈱Cygamesとの共同事業となる新TCG「Shadowverse EVOLVE (シャドウバース エボルヴ)」が2022年4月28日に発売となり、全国のカードショップでは完売が相次ぐなど、大きなヒットとなっております。また海外拠点においても英語版ヴァイスシュヴァルツが事前の受注数で過去最高となり、前回予想を上回る見通しとなっております。

また、為替相場の変動により、第3四半期連結累計期間における為替差益は251,515千円となっております。このような状況を鑑み、当期末日となる2022年6月30日の為替レートを1USD=130円と想定し、第4四半期連結会計期間において為替差益166,669千円が発生し、当期において営業外収益に為替差益 413,184千円を計上する見込みであります。

以上により、2022年6月期の連結業績予想を売上高40,000,000千円、営業利益2,500,000千円、経常利益4,100,000千円、親会社株主に帰属する当期純利益2,350,000千円に上方修正いたします。

(注)業績予想は、現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

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 (2021年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,460,498	26,745,056
売掛金	4,182,952	4,506,847
商品及び製品	821,171	804,554
仕掛品	2,375,969	2,222,482
貯蔵品	59,569	74,479
その他	2,209,970	1,875,057
貸倒引当金	△29,902	△54,589
流動資産合計	34,080,229	36,173,888
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	427,805	1,230,944
工具、器具及び備品(純額)	86,254	155,967
車両運搬具(純額)	34,958	25,789
土地	316,281	1,131,647
リース資産(純額)	16,995	10,671
その他(純額)	47,563	94,898
有形固定資産合計	929,858	2,649,918
無形固定資産		
ソフトウェア	81,592	151,131
ソフトウェア仮勘定	25,243	2,400
のれん	180,831	2,700
その他	180,628	128,652
無形固定資産合計	468,295	284,884
投資その他の資産		
投資有価証券	1,140,370	1,001,093
長期貸付金	48,167	44,360
繰延税金資産	417,859	678,251
その他	450,379	503,184
貸倒引当金	△31,246	△29,597
投資その他の資産合計	2,025,531	2,197,292
固定資産合計	3,423,686	5,132,096
繰延資産		
株式交付費	11,433	2,924
繰延資産合計	11,433	2,924
資産合計	37,515,349	41,308,909

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	3,607,556	4,343,503
未払金	888,987	1,218,071
未払法人税等	209,392	1,031,795
短期借入金	80,000	30,000
1年内返済予定の長期借入金	4,083,348	4,482,264
賞与引当金	85,854	182,495
その他	731,225	2,072,567
流動負債合計	9,686,365	13,360,696
固定負債		
長期借入金	8,680,963	9,177,771
転換社債型新株予約権付社債	5,000,000	4,800,000
役員退職慰労引当金	59,496	71,016
退職給付に係る負債	75,592	90,962
繰延税金負債	92,035	85,173
その他	26,414	24,033
固定負債合計	13,934,501	14,248,957
負債合計	23,620,866	27,609,654
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,165,648	3,325,123
資本剰余金	3,102,418	3,261,893
利益剰余金	7,057,633	8,434,566
自己株式	△324,679	△2,324,598
株主資本合計	13,001,021	12,696,985
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	123,151	△10,806
為替換算調整勘定	117,418	404,459
その他の包括利益累計額合計	240,570	393,653
非支配株主持分	652,890	608,615
純資産合計	13,894,482	13,699,254
負債純資産合計	37,515,349	41,308,909

(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 2020年8月1日 至 2021年4月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年7月1日 至 2022年3月31日)
売上高	27,154,039	29,023,655
売上原価	17,506,586	18,950,996
売上総利益	9,647,453	10,072,659
販売費及び一般管理費	9,223,834	8,104,761
営業利益	423,619	1,967,898
営業外収益		
受取利息及び配当金	17,530	15,026
持分法による投資利益	—	31,639
為替差益	109,174	251,515
助成金収入	113,579	1,001,504
その他	15,084	25,976
営業外収益合計	255,369	1,325,662
営業外費用		
支払利息	44,832	46,894
持分法による投資損失	83,455	—
株式交付費償却	8,509	8,509
社債発行費	14,816	—
自己株式取得費用	—	22,444
その他	3,154	6,790
営業外費用合計	154,768	84,639
経常利益	524,219	3,208,920
特別損失		
減損損失	214,339	149,366
投資有価証券評価損	274,629	—
特別損失合計	488,968	149,366
税金等調整前四半期純利益	35,250	3,059,554
法人税等	176,526	1,065,053
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△141,275	1,994,500
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	20,093	△39,190
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△161,368	2,033,691

(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 2020年8月1日 至 2021年4月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年7月1日 至 2022年3月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△141,275	1,994,500
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	57,036	△133,957
為替換算調整勘定	67,980	287,528
持分法適用会社に対する持分相当額	—	531
その他の包括利益合計	125,016	154,102
四半期包括利益	△16,258	2,148,602
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△36,351	2,186,773
非支配株主に係る四半期包括利益	20,093	△38,170

(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)

当第3四半期連結累計期間において、転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の権利行使により、資本金及び資本準備金がそれぞれ100,000千円増加し、新株予約権(ストック・オプション)の権利行使により、資本金及び資本準備金がそれぞれ59,475千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が3,325,123千円、資本準備金が3,324,123千円となっております。

当社は、2021年8月13日開催の取締役会決議に基づき、自己株式1,298,700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1,999,897千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が2,324,598千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)

(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、以下の変更をしております。

- ・ゲーム事業における当社パブリッシュのモバイルオンラインゲームにおいて、従来は、顧客がゲーム内通貨を購入した時点で収益を認識しておりましたが、顧客がゲーム内通貨を用いて交換したアイテムの見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

- ・主としてメディア事業におけるライセンス提供において、従来は、返還不要の契約金については契約締結時に収益を認識する方法によっておりましたが、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識する方法に変更しております。

- ・主としてメディア事業及び音楽事業の一部の取引において、従来は、顧客から受け取る対価の総額を収益として認識しておりましたが、顧客への財又はサービスの提供における当社グループの役割が代理人に該当する取引については、顧客から受け取る額から取引先に支払う額を控除した純額で収益を認識することとしております。

- ・主として音楽事業、TCG事業及びMD事業の製品の販売において、販売時において返品が予測される取引については販売時に収益を認識せず変動対価に関する定めに従い、予想される返品部分に関して販売時に収益を認識せず、収益の控除として返金負債を認識しております。

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。ただし、収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに従前の取扱いに従ってほとんどすべての収益の額を認識した契約に、新たな会計方針を遡及適用していません。また、収益認識会計基準第86項また書き(1)に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに行われた契約変更について、すべての契約変更を反映した後の契約条件に基づき、会計処理を行い、そ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1,792,734千円減少し、売上原価は1,129,793千円減少し、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662,940千円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は656,758千円減少しております。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いたしました。なお、この変更による当第3四半期連結会計期間及び当第3四半期連結累計期間の損益及び財政状態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8月1日 至 2021年4月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高、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			調整額(注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	デジタル IP事業	ライブIP事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	20,299,570	6,854,469	27,154,039	—	27,154,039
セグメント間の内部売上高又は 振替高	360,874	357,590	718,464	△718,464	—
計	20,660,444	7,212,059	27,872,504	△718,464	27,154,039
セグメント利益	376,857	36,946	413,803	9,816	423,619

(注) 1. セグメント利益の調整額9,816千円は、棚卸資産の調整額であります。

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)

2021年4月1日付で株式会社フロントウイングラボの株式を取得し新たに連結子会社化したことに伴い、デジタルIP事業セグメントにおいてのれんが334,075千円増加しております。

(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2021年7月1日至2022年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高、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			調整額(注)1	四半期連結損益 計算書計上額 (注)2
	デジタル IP事業	ライブIP事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	21,624,121	7,399,533	29,023,655	—	29,023,655
セグメント間の内部売上高又は 振替高	425,173	390,634	815,808	△815,808	—
計	22,049,295	7,790,168	29,839,464	△815,808	29,023,655
セグメント利益又は損失(△)	2,009,551	△39,235	1,970,316	△2,418	1,967,898

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△2,418千円は、棚卸資産の調整額であります。

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

「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、報告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。これにより、従来の方と比較して、当第3四半期連結累計期間の「デジタルIP事業」の売上高は1,668,242千円減少、セグメント利益は669,431千円減少し、「ライブIP事業」の売上高は124,491千円減少、セグメント損失は6,491千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

(固定資産に係る重要な減損損失)

デジタルIP事業において、のれんの減損損失149,366千円を計上しております。

(のれんの金額の重要な変動)

「固定資産に係る重要な減損損失」に記載の通り、デジタルIP事業においてのれんの減損を行ったことによりのれん金額に重要な変動が生じております。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失及び算定上の基礎、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年8月1日 至 2021年4月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年7月1日 至 2022年3月31日)
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失 (△)	△4円99銭	63円70銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失 (△) (千円)	△161,368	2,033,691
普通株主に帰属しない金額 (千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純利益又は普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純損失 (△) (千円)	△161,368	2,033,691
普通株式の期中平均株式数 (株)	32,339,176	31,924,075
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	—	58円58銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額	—	—
普通株式増加数 (株)	—	2,794,547
(うち新株予約権)	—	(2,794,547)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益の算定に含めなかった潜在株式で、前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要	—	—

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、前第3四半期連結累計期間は潜在株式は存在するものの1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。
2. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき2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株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失(△)、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算出しております。