

## 2024年1月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2023年9月14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9月14日 配当支払開始予定日 2023年10月13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2四半期の連結業績(2023年2月1日~2023年7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	%
2024年1月期第2四半期	4,137	32.1	258	54.7	257	67.8	151	63.8
2023年1月期第2四半期	3,131	—	167	—	153	—	92	—

(注) 包括利益 2024年1月期第2四半期 151百万円(63.8%) 2023年1月期第2四半期 92百万円(—%)

	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2四半期	36.96	35.11
2023年1月期第2四半期	23.12	21.51

(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2四半期の対前年同期増減率については記載していません。

## (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2四半期	4,408	2,266	51.1
2023年1月期	4,198	2,121	50.4

(参考) 自己資本 2024年1月期第2四半期 2,253百万円 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	—	6.00	—	—	—
2024年1月期(予想)	—	—	—	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、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	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2Q	4,151,400株	2023年1月期	4,133,700株
② 期末自己株式数	2024年1月期2Q	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2Q	4,091,248株	2023年1月期2Q	3,991,566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	4
(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
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	11
(会計方針の変更)	11
(セグメント情報等)	12
(重要な後発事象)	14

## 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2四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が感染症法上の「5類感染症」への位置づけの変更に伴い、正常化に向けて再開し始め景気の持ち直しが期待されています。しかしながら、地政学的リスクの長期化や資源・原材料価格の上昇、急激な円安による為替相場の変動、世界的なインフレに伴う政策金利の引き上げなどによる経済減速の影響も懸念され、依然として先行きは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。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・デジタル人材育成派遣事業・オンラインゲーム事業を展開し、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2四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	4,137,025千円 (前年同期比32.1%増)
営業利益	258,533千円 (前年同期比54.7%増)
経常利益	257,784千円 (前年同期比67.8%増)
親会社株主に帰属する四半期純利益	151,203千円 (前年同期比63.8%増)

当第2四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継続案件での安定的な受注、活況な市場環境における順調な新規案件の獲得、案件自体の大型化による単価上昇により業績を順調に拡大してまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は1,736,327千円(前年同期比25.7%増)、セグメント利益は567,446千円(前年同期比45.5%増)となりました。

## ② 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。

未経験に近い人員の採用を行い、過去から積み上げた質の高い教育を積極的に行うことで、質の高いデジタル人材を顧客に提供してまいりました。売上は昨対比で大幅に増加しているものの、積極的な採用・教育コストが売上に先行して発生し下期に利益化することからセグメント利益は昨対比で同水準になりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は910,802千円（前年同期比165.3%増）、セグメント利益は24,945千円（前年同期比0.1%減）となりました。

## ③ 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年度中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、他社開発ゲーム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、『UNI'S ON AIR（ユニゾンエア）』につきましては、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、一部コンテンツ費用が増加したことに加え、売上が安定しなかったことから見込んでいた損益計画を下回る結果となりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は1,489,895千円（前年同期比5.9%増）、セグメント利益は11,806千円（前年同期比84.1%減）となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

## ①資産、負債及び純資産の状況

## (資産)

当第2四半期連結会計期間末の資産合計は、4,408,544千円と前連結会計年度末に比べて210,035千円の増加となりました。流動資産は161,937千円減少し、3,124,114千円となりました。これは主に、現金及び預金の減少187,514千円、売掛金及び契約資産の減少55,768千円、その他の増加72,954千円等によるものです。固定資産は371,973千円増加し、1,284,429千円となりました。これは主に、差入保証金の増加413,871千円、のれんの減少33,829千円によるものであります。

## (負債)

当第2四半期連結会計期間末の負債合計は、2,141,828千円と前連結会計年度末に比べて64,623千円の増加となりました。これは主に、短期借入金の増加300,000千円、買掛金の減少48,604千円、未払金の減少19,695千円、未払法人税等の減少98,302千円、流動負債のその他の減少12,155千円、長期借入金の減少55,000千円等によるものであります。

## (純資産)

当第2四半期連結会計期間末の純資産合計は、2,266,715千円と前連結会計年度末に比べて145,411千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151,203千円増加した一方で、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あります。

## ②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末の現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、1,634,884千円と前連結会計年度末に比べて187,514千円の減少となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

## (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は15,513千円（前年同期は176,093千円の収入）となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益257,784千円、減価償却費40,162千円、のれん償却額33,829千円、売上債権及び契約資産の減少55,768千円、棚卸資産の増加8,390千円、仕入債務の減少48,604千円、未払金の減少30,599千円、その他の減少78,362千円、法人税等の支払額203,992千円があったこと等によるものであります。

## (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果支出した資金は434,762千円（前年同期は60,428千円の支出）となりました。これは主に差入保証金の差入による支出418,665千円があったこと等によるものであります。

## (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は231,733千円（前年同期は2,068千円の収入）となりました。これは主に短期借入金の増加300,000千円、新株予約権の行使による株式の発行による収入7,131千円があった一方で、長期借入金の返済による支出55,000千円、配当金の支払額20,397千円があっ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、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 (2023年1月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年7月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,822,398	1,634,884
売掛金及び契約資産	1,164,242	1,108,474
仕掛品	26,249	34,639
その他	273,162	346,117
流動資産合計	3,286,052	3,124,114
固定資産		
有形固定資産	99,020	111,866
無形固定資産		
のれん	290,462	256,632
その他	69,878	43,871
無形固定資産合計	360,340	300,504
投資その他の資産		
差入保証金	268,737	682,608
その他	184,358	189,450
投資その他の資産合計	453,095	872,059
固定資産合計	912,456	1,284,429
資産合計	4,198,509	4,408,544

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年1月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年7月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	313,446	264,842
短期借入金	—	300,000
1年内返済予定の長期借入金	110,000	110,000
未払金	547,556	527,860
未払法人税等	228,011	129,708
その他	379,072	366,916
流動負債合計	1,578,086	1,699,328
固定負債		
長期借入金	497,500	442,500
その他	1,618	—
固定負債合計	499,118	442,500
負債合計	2,077,205	2,141,828
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	619,694	623,260
資本剰余金	517,864	521,430
利益剰余金	1,035,327	1,166,112
自己株式	△57,029	△57,029
株主資本合計	2,115,858	2,253,773
新株予約権	5,445	12,941
純資産合計	2,121,303	2,266,715
負債純資産合計	4,198,509	4,408,544

## (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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年7月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年2月1日 至 2023年7月31日)
売上高	3,131,420	4,137,025
売上原価	2,364,405	3,164,088
売上総利益	767,015	972,936
販売費及び一般管理費	599,884	714,403
営業利益	167,130	258,533
営業外収益		
受取手数料	123	578
その他	195	717
営業外収益合計	318	1,296
営業外費用		
支払利息	1,099	2,004
為替差損	4,639	41
和解金	8,040	—
営業外費用合計	13,778	2,045
経常利益	153,671	257,784
税金等調整前四半期純利益	153,671	257,784
法人税等	61,370	106,581
四半期純利益	92,300	151,203
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	92,300	151,203

## 四半期連結包括利益計算書

## 第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年7月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年2月1日 至 2023年7月31日)
四半期純利益	92,300	151,203
四半期包括利益	92,300	151,203
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	92,300	151,203
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年7月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年2月1日 至 2023年7月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	153,671	257,784
減価償却費	18,887	40,162
のれん償却額	45,224	33,829
売上債権及び契約資産の増減額 (△は増加)	△370,694	55,768
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△100	△8,390
仕入債務の増減額 (△は減少)	206,525	△48,604
未払金の増減額 (△は減少)	75,710	△30,599
その他	44,116	△78,362
小計	173,341	221,588
法人税等の支払額	△2,695	△203,992
法人税等の還付額	6,728	—
利息及び配当金の受取額	5	14
利息の支払額	△1,599	△2,097
その他	312	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	176,093	15,513
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△12,557	△15,797
無形固定資産の取得による支出	△300	△299
差入保証金の差入による支出	△8,557	△418,665
差入保証金の回収による収入	16,624	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△55,638	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△60,428	△434,762
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の増減額 (△は減少)	△300,000	300,000
長期借入れによる収入	300,000	—
長期借入金の返済による支出	△4,814	△55,000
社債の償還による支出	△9,900	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	35,287	7,131
配当金の支払額	△18,504	△20,397
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,068	231,733
現金及び現金同等物に係る換算差額	3	2
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	117,737	△187,514
現金及び現金同等物の期首残高	1,439,134	1,822,398
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,556,871	1,634,884

(4) 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2四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)

## 【セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 2022年2月1日 至 2022年7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						
請負契約に係る取引	612,165	520,217	—	1,132,383	—	1,132,383
準委任契約に係る取引	769,413	32,178	—	801,591	—	801,591
オンラインゲーム配信 サービスに係る取引	—	854,124	—	854,124	—	854,124
人材派遣に係る取引	—	—	343,321	343,321	—	343,321
顧客との契約から生じ る収益	1,381,579	1,406,520	343,321	3,131,420	—	3,131,420
外部顧客への売上高	1,381,579	1,406,520	343,321	3,131,420	—	3,131,420
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,381,579	1,406,520	343,321	3,131,420	—	3,131,420
セグメント利益	389,917	74,418	24,972	489,307	△322,177	167,130

(注) 1. セグメント利益の調整額△322,177千円は、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2四半期連結累計期間(自 2023年2月1日 至 2023年7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						
請負契約に係る取引	707,196	443,618	—	1,150,814	—	1,150,814
準委任契約に係る取引	1,029,131	80,043	—	1,109,175	—	1,109,175
オンラインゲーム配信 サービスに係る取引	—	966,233	—	966,233	—	966,233
人材派遣に係る取引	—	—	910,802	910,802	—	910,802
顧客との契約から生じ る収益	1,736,327	1,489,895	910,802	4,137,025	—	4,137,025
外部顧客への売上高	1,736,327	1,489,895	910,802	4,137,025	—	4,137,025
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,736,327	1,489,895	910,802	4,137,025	—	4,137,025
セグメント利益	567,446	11,806	24,945	604,199	△345,665	258,533

(注) 1. セグメント利益の調整額△345,665千円は、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。

(重要な後発事象)

(自己株式の取得)

当社は、2023年9月14日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項について決議いたしました。

1. 自己株式の取得を行う理由

資本効率の向上と株主還元の充実を図るとともに、経営環境の変化に対応した機動的な資本政策を遂行するため。

2. 取得に係る事項の内容

(1) 取得する株式の種類	当社普通株式
(2) 取得し得る株式の総数	50,000株(上限) (発行済株式総数に対する割合1.20%)
(3) 株式の取得価額の総額	80,000,000円(上限)
(4) 取得期間	2023年9月15日から2024年3月15日まで
(5) 取得方法	東京証券取引所における市場買付 (証券会社による取引一任方式)