



2024年6月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年5月14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) 木谷 高明
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 2024年5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：有

(百万円未満切捨て)

1. 2024年6月期第3四半期の連結業績（2023年7月1日～2024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	%
2024年6月期第3四半期	32,858	△6.5	70	△96.5	653	△75.7	△25	-
2023年6月期第3四半期	35,156	21.1	2,037	3.5	2,689	△16.2	1,243	△38.9

(注) 包括利益 2024年6月期第3四半期 384百万円 (△62.9%) 2023年6月期第3四半期 1,036百万円 (△51.8%)

	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6月期第3四半期	△0.36	-
2023年6月期第3四半期	17.66	17.20

(注) 当社は、2022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て、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定しております。

(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	%
2024年6月期第3四半期	47,656	22,009	44.1
2023年6月期	46,335	22,399	46.6

(参考) 自己資本 2024年6月期第3四半期 21,022百万円 2023年6月期 21,585百万円

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6月期	-	0.00	-	4.50	4.50
2024年6月期	-	0.00	-	-	-
2024年6月期（予想）	-	-	-	4.50	4.50

(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6月期の連結業績予想（2023年7月1日～2024年6月30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	45,000	△7.8	700	△79.3	1,300	△71.1	600	△70.7	8.48

(注) 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（2024年5月14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。

※ 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 ー社（社名）ー、除外 ー社（社名）ー

(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 : 無
- 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6月期3Q	71,308,550株	2023年6月期	71,256,550株
② 期末自己株式数	2024年6月期3Q	1,296,466株	2023年6月期	27株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年6月期3Q	70,714,510株	2023年6月期3Q	70,395,007株

(注) 当社は、2022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)

2024年5月17日（金）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
(四半期連結損益計算書関係)	10
(セグメント情報等)	11
(1株当たり情報)	13
(重要な後発事象)	14

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。

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、社会・経済活動の持ち直しの傾向が続いている一方、継続的な物価の上昇や円安進展等の下振れリスクを抱え、依然として先行きが不透明な状況が続きました。

このような環境の中、当社グループは2024年1月に「ブシロード新春大発表会 2024」を開催し、「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」の発売発表をはじめとする、2024年の当社の展開をお客様に発表いたしました。

また、引き続き「IPディベロッパー」戦略のもと、TCG（トレーディングカードゲーム）を柱としたグローバル展開を推進してまいりました。2024年2月に台北、3月にはインドで「Bushiroad EXPO 2024」を開催し、多くのお客様とディストリビューターにご来場いただきました。

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32,858,767千円（前年同四半期比6.5%減）、営業利益70,895千円（同96.5%減）、経常利益653,333千円（同75.7%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失25,488千円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純利益1,243,226千円）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。

なお、第1四半期連結会計期間より、「スポーツ&ヘルスケア事業」としていた報告セグメントの名称を、ヘルスケア事業撤退のため「スポーツ事業」に変更しております。なお、この変更はセグメント名称の変更であり、セグメント情報に与える影響はありません。

1. エンターテインメント事業

①TCG（トレーディングカードゲーム）ユニット

第2四半期に引き続き、「ヴァイスシュヴァルツ」と「カードファイト!! ヴァンガード」は堅調に、「Shadowverse EVOLVE」は軟調に推移いたしました。「カードファイト!! ヴァンガード」では、新シリーズ「カードファイト!! ヴァンガード Divinez」の放送や、コロコロコミックでの漫画の新連載が開始いたしました。

また、今後のTCG開発体制のさらなる強化を目的として、2024年1月に(有)遊宝洞との資本業務提携を実施いたしました。

②デジタルコンテンツユニット

モバイルゲームは、複数のゲームのクローズを実施したものの、当第3四半期時点では赤字幅の縮小には至らず、第2四半期に引き続き低調に推移いたしました。

コンソールゲームは、「ゴブリンスレイヤー -ANOTHER ADVENTURER- NIGHTMARE FEAST」と「マクロス - Shooting Insight-」の2作品を発売いたしました。また、まだ開発費先行のため赤字が続いています。

③BI（Bushiroad International）ユニット

BIユニットはTCGユニットとデジタルコンテンツユニットに重複して属しております。

TCGにおいては、英語版「カードファイト!! ヴァンガード」が日本語版に続いて新シリーズが開始しました。一方、北米を中心とした売上が弱含んでいる影響があり、やや軟調に推移いたしました。

デジタルコンテンツにおいては、日本国内同様に厳しい環境を受けて軟調に推移いたしました。

また、海外展開の強化の一環として、2024年2月に台北、3月にはインドで「Bushiroad EXPO 2024」を開催いたしました。

④ライブエンタメユニット

「Roselia」「MyGO!!!!!」「Ave Mujica」が日本国内で音楽ライブを開催し、「RAISE A SUILEN」が台北と上海で初のアジアツアーを開催するなど、バンドリ!の各ユニットが様々な地域で音楽ライブを開催し、現地のファンの方々にバンドリ!の音楽ライブを体感いただきました。地方での開催が中心のため、都心集約型であった第2四半期と比べて売上・利益の水準は低いものの、堅調に推移いたしました。

⑤MD（マーチャンダイジング）ユニット

音楽ライブ「Ave Mujica 1st LIVE「Perdere Omnia」」関連のライブグッズ・キャラクターグッズの販売が伸長するなど、「バンドリ!」関連の売上を中心に堅調に推移いたしました。

また、「Wonder Festival 2024 Winter」や「AnimeJapan 2024」に出展し、デフォルメフィギュアブランド「PalVerse」で今後発売を予定している商品の展示などを実施いたしました。

⑥アドユニット

㈱ブシロードムーブでは、広告・イベント運営などの代理店事業、ラジオ・音響・映像などの制作事業、声優事業の各事業がともに堅調に推移いたしました。

引き続き、アニメ委員会への出資・参画や自社イベント運営・制作などを通じて、グループ事業全体の規模拡大に貢献しております。

これらの結果、エンターテインメント事業は、売上高27,988,656千円（前年同四半期比6.7%減）、セグメント損失306,660千円（前年同四半期はセグメント利益1,880,304千円）となりました。

2. スポーツ事業

「新日本プロレス」と「スターダム」は、代表取締役社長に就任した棚橋弘至（新日本プロレスリング(株)）と岡田太郎（㈱ブシロードファイト）による新体制のもと、2024年1月4日に開催した「ベルク Presents WRESTLE KINGDOM 18 in TOKYO DOME」と「イッテンヨン・スターダムゲート」にてあわせて約29,000人を動員し、堅調に推移しました。

㈱ブシロードウェルビーでは、ヴァイスシュヴァルツのカード付プロテインバー商品「MyGO!!!!プロテインバー」「Ave Mujicaプロテインバー」を発売し、カードゲームショップのほかライブイベント会場での物販でも好評をいただきました。今後も自社・他社の有力IPとコラボした商品の展開を企画しております。

これらの結果、スポーツ事業は、売上高4,870,110千円（前年同四半期比5.9%減）、セグメント利益377,555千円（同140.7%増）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47,656,092千円となり、前連結会計年度末に比べ1,320,247千円増加いたしました。これは主にその他流動資産が912,519千円、投資有価証券が1,233,852千円、長期貸付金が1,052,620千円増加した一方で、現金及び預金が893,686千円、売掛金が1,362,421千円減少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25,646,714千円となり、前連結会計年度末に比べ1,710,176千円増加いたしました。これは主に前受金が322,823千円、1年内返済予定の長期借入金が925,157千円、1年内償還予定の社債が300,000千円、長期借入金が256,542千円、社債が800,000千円増加した一方で、買掛金が343,148千円、未払法人税等が809,657千円減少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22,009,378千円となり、前連結会計年度末に比べ389,929千円減少いたしました。これは主に新株予約権（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7,800千円増加した一方で、利益剰余金が、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上により25,488千円、配当金の支払いにより320,654千円それぞれ減少し、自己株式の取得により自己株式が568,728千円増加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

当第3四半期連結累計期間において、モバイルゲームをはじめとしたデジタルコンテンツが低調に推移いたしました。競争の激化により収益性が低下し、対策として複数のモバイルゲームのクローズを実施しているものの、クローズに伴う売上の減少や費用の負担が業績に大きく影響した結果となります。

具体的には主に以下の要因で、当初予想に比べて売上で60億円ならびに営業利益で13億円、下回る見通しとなります。

(1) 全般的なモバイルゲームの低調ならびに「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル2 MIRACLE LIVE!」「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」のサービス終了による売上の喪失

(2) サービス終了やパブリッシャーの移管など、モバイルゲーム事業の体制変更に伴う一時的な費用の増加

(3) 「Shadowverse EVOLVE」が昨年対比で軟調に推移し、売上計画との乖離が発生

コンソールゲームは開発投資に係る費用が引き続き発生いたしますが、新商品の発売が伴い始めることで赤字幅は段階的に改善する見込みです。なお、第4四半期連結会計期間におけるトレーディングカードゲーム(TCG)ユニットは、新作TCG・既存TCGともに順調となる見込みであります。前回発表予想を下回る見込みとなりましたため、2023年8月14日公表の通期業績予想を下方修正することといたしました。

なお、今回予想の経常利益には、当第3四半期連結累計期間における為替差益及び補助金収入を含んでおりますが、第4四半期連結会計期間の為替差益(差損)及び補助金収入は含んでおりません。

また、1株当たり配当金は前回発表予想から変更なく、4円50銭となります。

TCGユニットでは、新作TCGの「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」は4月に第1弾商品を発売いたしました。プロ野球の開幕とプロモーションの実施に伴い、本商品の認知も徐々に広がってきており、発売直後の状況としては計画した売上水準に達しております。既存TCGの商品の発売も多いことから、エンターテインメント事業の黒字回復に貢献する見込みです。

デジタルコンテンツユニットでは、モバイルゲームは、一部のゲームのサービス終了が完了したことから、赤字幅は縮小する見込みです。コンソールゲームは、開発投資に係る費用が引き続き発生いたしますが、新商品の発売が伴い始めることで赤字幅は段階的に改善する見込みです。

スポーツユニットでは、新日本プロレスは6月に開催の「AEW x NJPW: Forbidden Door」をはじめ、国内外で興行を多数開催いたします。スポーツ事業の通期としては、売上は前年と同程度の水準に、営業利益は前年を上回る水準となる見込みです。

これらによって、2024年6月期におけるグループ全体の売上高は45,000,000千円(前期比7.8%減)、営業利益は700,000千円(前期比79.3%減)、経常利益は1,300,000千円(前期比71.1%減)、親会社株主に帰属する当期純利益は600,000千円(前期比70.7%減)となる見込みです。

(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 (2023年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	26,108,251	25,214,565
売掛金	6,336,390	4,973,969
商品及び製品	1,270,411	1,423,028
仕掛品	2,049,388	2,194,801
貯蔵品	64,895	52,707
その他	1,854,941	2,767,461
貸倒引当金	△96,009	△62,048
流動資産合計	37,588,270	36,564,483
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	1,116,044	1,077,308
工具、器具及び備品(純額)	121,807	121,040
車両運搬具(純額)	37,830	26,094
土地	1,027,220	1,027,220
リース資産(純額)	23,561	29,454
その他(純額)	142,130	198,710
有形固定資産合計	2,468,594	2,479,829
無形固定資産		
ソフトウェア	146,612	193,093
ソフトウェア仮勘定	28,076	22,395
のれん	1,434	675
その他	127,354	117,402
無形固定資産合計	303,477	333,566
投資その他の資産		
投資有価証券	4,144,268	5,378,120
長期貸付金	37,250	1,089,870
繰延税金資産	1,260,107	1,239,013
その他	550,048	592,627
貸倒引当金	△26,768	△28,166
投資その他の資産合計	5,964,906	8,271,465
固定資産合計	8,736,978	11,084,861
繰延資産		
株式交付費	10,597	6,747
繰延資産合計	10,597	6,747
資産合計	46,335,845	47,656,092

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	5,575,977	5,232,828
未払金	1,527,242	1,561,186
未払法人税等	1,163,973	354,315
前受金	866,699	1,189,523
1年内返済予定の長期借入金	4,212,493	5,137,650
1年内償還予定の社債	400,000	700,000
賞与引当金	101,390	203,373
その他	912,724	1,079,479
流動負債合計	14,760,500	15,458,357
固定負債		
長期借入金	7,476,622	7,733,164
社債	1,400,000	2,200,000
役員退職慰労引当金	89,064	62,978
退職給付に係る負債	114,833	131,118
繰延税金負債	2,541	2,541
その他	92,975	58,553
固定負債合計	9,176,036	10,188,357
負債合計	23,936,537	25,646,714
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,760,533	5,768,333
資本剰余金	5,697,303	5,705,103
利益剰余金	9,342,523	8,996,380
自己株式	△23	△568,751
株主資本合計	20,800,337	19,901,065
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△240,554	△109,052
為替換算調整勘定	1,025,224	1,230,343
その他の包括利益累計額合計	784,670	1,121,290
新株予約権	155,903	254,786
非支配株主持分	658,396	732,235
純資産合計	22,399,308	22,009,378
負債純資産合計	46,335,845	47,656,092

(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 2022年7月1日 至 2023年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年7月1日 至 2024年3月31日)
売上高	35,156,482	32,858,767
売上原価	23,425,297	22,147,071
売上総利益	11,731,184	10,711,695
販売費及び一般管理費	9,693,999	10,640,800
営業利益	2,037,185	70,895
営業外収益		
受取利息及び配当金	150,479	260,467
持分法による投資利益	—	38,710
為替差益	—	165,413
助成金収入	642,383	183,773
その他	9,971	12,974
営業外収益合計	802,833	661,338
営業外費用		
支払利息及び社債利息	62,963	57,725
持分法による投資損失	1,480	—
為替差損	60,299	—
社債発行費	18,306	9,192
その他	7,323	11,982
営業外費用合計	150,373	78,900
経常利益	2,689,645	653,333
特別損失		
投資有価証券評価損	—	49,999
関係会社株式評価損	82,031	—
減損損失	※ 320,071	—
特別損失合計	402,103	49,999
税金等調整前四半期純利益	2,287,542	603,333
法人税等	1,028,392	555,403
四半期純利益	1,259,149	47,929
非支配株主に帰属する四半期純利益	15,923	73,418
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(△)	1,243,226	△25,488

(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 2022年7月1日 至 2023年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年7月1日 至 2024年3月31日)
四半期純利益	1,259,149	47,929
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△116,427	131,501
為替換算調整勘定	△108,633	230,111
持分法適用会社に対する持分相当額	2,527	△24,573
その他の包括利益合計	△222,533	337,039
四半期包括利益	1,036,616	384,969
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,020,608	311,131
非支配株主に係る四半期包括利益	16,007	73,838

（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、2023年9月26日開催の取締役会決議に基づき、自己株式1,296,400株の取得を行いました。この結果、単元未満株式の買取りも含めて、当第3四半期連結累計期間において自己株式が568,728千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が568,751千円となっております。

なお、当該決議に基づく自己株式の取得につきましては、2024年2月29日をもって終了しております。

（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）

該当事項はありません。

（四半期連結損益計算書関係）

※ 減損損失

前第3四半期連結累計期間（自 2022年7月1日 至 2023年3月31日）

当社は以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

減損損失を認識した資産

用途	場所	種類	減損損失（千円）
フィットネスクラブ運営	関東	建物及び構築物	39,249
		工具、器具及び備品	5,578
		車両運搬具	0
		ソフトウェア	826
フィットネスクラブ運営	北海道	建物及び構築物	162,466
		工具、器具及び備品	3,263
		車両運搬具	0
		土地	108,000
		その他	687
合計			320,071

当社グループは、原則として継続的に収支の把握を行っている管理会計上の区分を基準としてグルーピングを行っております。

当社グループはIPを軸にアニメ、ゲーム、音楽、イベント、MDなど様々な事業展開を行うIPディベロッパーを基本戦略としており、グループのさらなるサービス拡充の為、2020年2月に北海道を中心にフィットネスクラブ事業（以下、「本事業」）を展開する㈱ブシロードウェルビー（2020年2月当時の商号は㈱ソプラティコ。2022年4月1日付で商号変更。）を連結子会社化いたしました。しかし、連結子会社化直後からの新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、フィットネスクラブの会員数は大きく減少、さらにエネルギー価格の高騰による運営コスト増加の影響もあり、本事業は減益となりました。2023年1月には同じく当社グループ会社である新日本プロレスリング㈱と共同開発した「新日本プロテイン」を発売するなど、ヘルスケア事業の立ち上げにも取り組んでおりますが、本事業全体としては依然として買収前に当社が想定していた事業計画との乖離が大きい状況です。当社はこのような状況を踏まえ、事業ポートフォリオ最適化の一環として、本事業からの撤退を決定、本事業を会社分割（新設分割）により新設会社に承継させたうえで、新設会社の全株式を現㈱ブシロードウェルビー代表取締役社長である大場隆志氏に譲渡することといたしました。

この結果、㈱ブシロードウェルビーが行う本事業は減損の兆候があると認められました。

回収可能価額は資産に関する正味売却可能価額で算定することとしております。なお、土地・建物といった不動産は、立地及びフィットネスジムに特化した構造物という性質上、有姿での売却の実現可能性は低いこと、更地化見込み費用が土地の時価を上回っていることから、回収可能価額をゼロとして評価しております。

当第3四半期連結累計期間（自 2023年7月1日 至 2024年3月31日）

該当事項はありません。

(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 2022年7月1日 至 2023年3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			調整額	四半期連結損益 計算書計上額 (注)
	エンターテイン メント事業	スポーツ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	29,983,493	5,172,988	35,156,482	—	35,156,482
セグメント間の内部売上高又は 振替高	26,902	162,599	189,502	△189,502	—
計	30,010,396	5,335,587	35,345,984	△189,502	35,156,482
セグメント利益	1,880,304	156,880	2,037,185	—	2,037,185

(注) 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)

スポーツ事業において、減損損失320,071千円を計上しております。

(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 2023年7月1日 至 2024年3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			調整額	四半期連結損益 計算書計上額 (注)
	エンターテインメント事業	スポーツ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	27,988,656	4,870,110	32,858,767	—	32,858,767
セグメント間の内部売上高又は 振替高	19,152	138,478	157,631	△157,631	—
計	28,007,808	5,008,589	33,016,398	△157,631	32,858,767
セグメント利益又は損失(△)	△306,660	377,555	70,895	—	70,895

(注) 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

第1四半期連結会計期間より、「スポーツ&ヘルスケア事業」としていた報告セグメントの名称を、ヘルスケア事業撤退のため「スポーツ事業」に変更しております。なお、この変更はセグメント名称の変更であり、セグメント情報に与える影響はありません。

また、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報についても変更後の名称で記載しております。

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)

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。

(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 2022年7月1日 至 2023年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年7月1日 至 2024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 (△)	17円66銭	△0円36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)	1,243,226	△25,488
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親会社株主に帰属する四半期純損失 (△) (千円)	1,243,226	△25,488
普通株式の期中平均株式数 (株)	70,395,007	70,714,510
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	17円20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)	1,907,447	—
(うち新株予約権)	(1,907,447)	(—)
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. 当社は、2022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て、1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失(△)及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算定しております。

2. 当第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、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。

（重要な後発事象）

（取得による企業結合）

当社は、2024年2月27日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるBushiroad International Pte.Ltd.（以下「BI社」）がGorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd（以下「GTIM社」）の株式を取得し、子会社化することについて決議いたしました。

その後、2024年4月3日付でGTIM社株式を取得し、同社及びその子会社であるWorld Card Products (Singapore) Pte.Ltd.（以下「WCP社」）を連結子会社化いたしました。

（1）企業結合の概要

① 被取得企業の名称及びその事業の内容

i) 被取得企業の名称 Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd

事業の内容 印刷製造業

ii) 被取得企業の名称 World Card Products (Singapore) Pte.Ltd.

事業の内容 制作管理・営業

② 企業結合を行った主な理由

当社グループはIPを軸にアニメ、ゲーム、音楽、イベント、MDなど様々な事業展開を行うIPディベロッパーを基本戦略としております。昨今のグローバル市場において、当社の祖業であるトレーディングカードゲーム（TCG）はますますの盛り上がりを見せており、国内・海外とも市場規模は年々拡大してきております。このような状況の中、すでに当社のTCGである「ヴァイスシュヴァルツ」英語版や「カードファイト!! ヴァンガード」英語版などの製造を長年行っているGTIM社の株式を取得し、連結子会社化いたしました。併せて、GTIM社の子会社であり、同社の制作管理及びBI社への営業を担っているWCP社も連結子会社化しております。

これらにより、TCGの製造において安定的な体制を強固なものとするとともに、当社のTCGを全世界へより広めてゆくための重要な拠点としての機能を期待するものであります。

③ 企業結合日

2024年4月3日

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤ 結合後企業の名称

変更はありません。

⑥ 取得した議決権比率

75%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社の連結子会社であるBI社が現金を対価として株式を取得したためであります。

（2）被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

普通株式の対価（現金及び企業結合直前に保有していた株式の時価）	933,877千円
---------------------------------	-----------

取得原価	933,877千円
------	-----------

株式譲渡契約に基づく最終調整が完了しておらず、現時点で取得原価は確定しておりません。

（3）主要な取得関連費用の内容及び金額

株式の取得に伴うアドバイザー費用等 46,461千円

（4）発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点において取得原価の配分が完了していないことから確定しておりません。

（5）企業結合日に受け入れる資産及び引き受ける負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。