

2023年3月27日

各位

会社名 カバール株式会社  
代表者名 代表取締役社長 谷郷 元昭  
(コード番号: 5253 東証グロース市場)  
問合せ先 執行役員経営企画室長 金子 陽亮  
(TEL 03-6280-4036)

## 東京証券取引所グロース市場への上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、2023年3月27日に東京証券取引所グロース市場に上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、当社の2023年3月期(2022年4月1日から2023年3月31日)における当社の業績予想は、次のとおりであり、また最近の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

### 【個別】

(単位: 百万円、%)

項目	決算期	2023年3月期 (予想)		2023年3月期 第3四半期累計期間 (実績)		2022年3月期 (実績)		
		対売上 高比率	対前期 増減率	対売上 高比率	対売上 高比率			
売上高		18,056	100.0	32.1	12,802	100.0	13,663	100.0
営業利益		2,169	12.0	16.9	1,734	13.5	1,855	13.5
経常利益		2,136	11.8	15.2	1,727	13.4	1,853	13.5
当期(四半期)純利益		1,427	7.9	14.7	1,281	10.0	1,244	9.1
1株当たり当期 (四半期)純利益		23円93銭		21円49銭		20円87銭		
1株当たり配当金		0円00銭		—		0円00銭		

(注) 1. 当社は、連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。

2. 2022年12月14日付で、普通株式1株につき100株の株式分割を行っておりますが、2022年3月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期(四半期)純利益を算出しております。

3. 2022年3月期(実績)及び2023年3月期第3四半期累計期間(実績)の1株当たり当期(四半期)純利益は、期中平均発行済株式数により算出しております。

4. 2023年3月期(予想)の1株当たり当期純利益は、公募予定株式数(1,500,000株)を含めた予定期中平均発行済株式数により算出しております。

## 【2023年3月期業績予想の前提条件】

### 1. 当社全体の見通し

当社は「つくろう。世界が愛するカルチャーを。」を企業ミッションとしております。日本発のエンターテインメント・カルチャーを作り出し世界中のユーザーに広めていくことにより、日本のユニークな強みであるアニメ、ゲームといった文化に関わるクリエイターの活動の場を増やしていくことを目指しております。

当社はモーション・キャプチャー技術（注1）とアニメルック・アバター（注2）を用いて活動するバーチャル・エンターテイナー「VTuber」のキャラクターIP（Intellectual Property：知的財産）開発、及びVTuberプロダクション「hololive production（以下、ホロライブプロダクション）」の運営を行っております。当社のVTuberは当社が開発した配信アプリケーションとアニメルック・アバターを用いて、YouTubeを中心とした動画配信プラットフォームでゲーム実況や歌唱等のライブ配信を主とした活動を行います。

2022年12月末時点でホロライブプロダクションのVTuber在籍数は71名（言語地域別で日本が48名、インドネシアが9名、英語圏が14名）となっており、そのうち31名はYouTubeのチャンネル登録者数が100万登録を超える等幅広い支持を得ていると認識しております。ホロライブプロダクション所属VTuberのYouTubeチャンネル登録総数は延べ7,200万登録（注3）を超えており、日本、北米、東南アジア地域における登録者数トップのVTuberをはじめ、登録者数ランキング上位のVTuberが数多く所属しております（注4）。

VTuber IPはライブ配信をコンテンツ供給の媒体とすることにより、ゲームやアニメといった媒体のキャラクターIPと比較して相対的に低コストで継続的な視聴者との接点を持つことができる独自性を有していると考えられます。これにより高まったIPの影響力をより多様で収益性の高い関連商品・サービスの提供に繋げていくことにより、今後も継続的な事業の成長と収益性の向上の両面を目指します。

このような状況のもと、2022年9月までの当社の実績を踏まえた2022年10月時点の修正予算に基づき、当社の2023年3月期の業績は、売上高18,056百万円（前期比32.1%増）、営業利益2,169百万円（前期比16.9%増）、経常利益2,136百万円（前期比15.2%増）当期純利益1,427百万円（前期比14.7%増）を見込んでおります。

- (注) 1. モーション・キャプチャー技術とは、カメラ等を使って人やモノの動きをデジタル化する技術のことです。
2. アニメルック・アバターとは、デフォルメされた色調の2Dアニメのような3Dモデル制作技法等を使って作られた、アニメのような外見のキャラクターモデルのことです。
3. YouTubeチャンネル登録数の総数は所属VTuberのYouTubeチャンネル登録数の総和として算出。2022年12月31日時点。
4. 出所：ユーザーローカル。2023年1月11日時点、VTuberランキング（ファン数ランキング）、現在活動休止中のVTuberを除く順位。

### 2. 業績予想の前提条件

#### (1) 売上高

当社の事業は、VTuber事業並びにその付帯業務の単一セグメントで構成されております。事業分野別では、配信/コンテンツサービス、ライブ/イベントサービス、マーチャンダイジングサービス、ライセンス/タイアップサービスを展開しており、事業分野ごとに予算を策定しております。

##### a. 配信/コンテンツ

予算策定においては、申請期の実績を踏まえて「VTuber数×VTuber毎の配信/コンテンツ分野における収益計画」の積み上げで策定しております。

同事業分野では、YouTubeを中心とした動画配信プラットフォームや各種SNS等を通じて、VTuberによるライブ配信を主とした動画コンテンツを提供している他、音楽ストリーミングサービスでの楽曲コンテンツの提供も行っており、主な収益項目は視聴者からのメンバーシップ加入、

Super Chat、動画配信プラットフォーム上での広告収益、及び音楽ストリーミングサービス上での楽曲コンテンツの配信収益等となっております。

メンバーシップは、ユーザーが一定の月額料金を支払うことによって YouTube 等の動画配信プラットフォームのチャンネルのメンバーとなり、メンバーシップに加入したユーザー向けの限定動画視聴や絵文字利用等のメンバーシップ限定の特典を得られる制度のことであり、Super Chat は、YouTube のライブ配信動画におけるライブチャットの利用時に視聴者が有料課金を行うことでチャットメッセージを目立たせることができる機能で、視聴者の課金金額はプラットフォームから一定の金額が控除された後に当社及び配信者に収益として払込まれております。

申請期においては、2022 年 7 月に 4 名、2023 年 1 月に更に 4 名の海外圏 VTuber を増員していることに加え、当社主導企画による配信・楽曲コンテンツの拡大等を背景に、同事業分野について前期比で 14.0%程度の成長を見込んでおり、今後もホロライブプロダクションのブランドとコミュニティを拡大させながら、オーディションにより選抜された演者、影響力の大きい外部クリエイター等との共創を通して、国内外のユーザーに向けて付加価値の高い IP を継続的に生み出してまいります。

#### b. ライブ/イベント

予算策定においては、個々のライブやイベントの規模や実施方式に基づく収益計画の積上げで策定しております。

同事業分野では、所属 VTuber のライブコンサート及び、ファンミーティング、並びに当社 IP の国内外出展等のイベントをオフラインまたはオンラインで提供しており、主な収益項目はオフライン、オンラインでのチケット販売収益、イベントに際した物販収益、及びイベントの様子を収録した映像ソフトウェアの販売収益等となっております。

申請期においては、海外イベントへの出展や、新型コロナウイルス感染症によるイベント会場への入場制限緩和等に鑑みたライブ/イベント規模の拡大、及び 2023 年 3 月 18 日に予定している大型のプロダクション全体イベントの収益の一部期中計上を通じて、前期比で 13.1%程度の成長を見込んでおり、オフライン、オンライン両面からのイベント開催を通じたユーザー同士の交流を促進してまいります。

#### c. マーチャндаイジング

予算策定においては、申請期の商品受注販売実績や個々の商品開発計画の積上げで策定しております。

同事業分野では、当社の VTuber IP をベースにしたキャラクターグッズ及びデジタルコンテンツの販売を行っており、主な収益項目は EC (Electronic Commerce : 電子商取引) での商品販売収益となっております。

申請期においては、ファン数の拡大により個別 VTuber グッズの売上が堅調に推移していることに加え、新たに企画しているプロダクション主導グッズの販売促進を反映して前期比で 60.0%程度の成長を見込んでおり、今後は自社 EC サイトの販売可能地域の拡大や当社主導企画グッズのラインナップ拡充を通じて、国内外のユーザーに自社グッズを提供してまいります。

#### d. ライセンス/タイアップ

予算策定においては、申請期前期及び申請期の案件獲得件数や案件あたりの規模を踏まえて策定しております。

同事業分野では、外部商品またはコンテンツのメーカー等に対する当社保有 IP の使用権利の提供 (以下、ライセンスアウト) またはタイアップ広告を通じた当社所属 VTuber による他社企業のプロモーションやメディア出演を提供しており、主な収益項目はライセンスアウトの対価としてのロイヤリティ収益及び、広告出稿企業やメディアからのプロモーション料・出演料収益となっております。

ります。

申請期においては、当社保有 IP の強化に伴う、ライセンス/タイアップの案件数の増加及び案件規模の拡大を反映して、前期比で 34.1% 程度の成長を見込んでおり、今後も配信やイベントによるファンの拡大を通じて BtoC 領域のみならず、BtoB 領域における単価拡大を図ると共に、積極的な案件獲得のための営業活動強化を行ってまいります。

以上を踏まえ、2023 年 3 月期の売上高を 18,056 百万円（前期比 32.1% 増）と見込んでおります。

## （2）売上原価、売上総利益

売上原価は配信/コンテンツサービス、ライブ/イベントサービス、マーチャンダイジングサービス、ライセンス/タイアップサービスの区分で計上されており、主要項目としては、VTuber 等に支払う報酬、配信に伴うプラットフォーム手数料及びスタジオ稼働等に伴う人件費、グッズ製造原価、イベント原価等で構成されております。

予算策定においては、変動費項目が多いため、売上の成長に合わせて所属 VTuber との契約に基づいた報酬分配率や、過去の製造原価・経費の発生実績に基づいて算定された、一定の目標原価率を乗じて策定しております。

以上を踏まえ、2023 年 3 月期の売上総利益を 7,155 百万円（前期比 35.7% 増）と見込んでおります。

## （3）販売費および一般管理費、営業利益

販売費および一般管理費の主な内訳は人件費全般、採用教育費、業務委託費、ソフトウェア利用料等の人的リソースの増減に応じて発生するもの、マーチャンダイジングサービスにおけるグッズ販売に関連して生じる物流関連費用、オフィス等の地代家賃、広告宣伝費等であり、その他経費も併せて積み上げで算出しております。

人件費については人員計画を基に算出しており、事業規模の拡大を反映して前期比 57.6% 増を想定しております。物流関連費用についてはグッズ販売計画を基に算出しており、EC サイトの切り替えに付随して、2022 年 1 月より増加した自社提携倉庫によるグッズ出荷開始に伴い、前期比 493.3% 増を想定しております。地代家賃については計画期間中のオフィス移転等の予定はないことから、据え置き水準としている一方で、それ以外の費用については計画期間を通じて一定の増加を見込んでおります。

以上を踏まえ、2023 年 3 月期の営業利益を 2,169 百万円（前期比 16.9% 増）と見込んでおります。

## （4）営業外収益・費用、経常利益

営業外費用について、主に上場関連費用を見込んでおります。

以上を踏まえ、経常利益は 2,136 百万円（前期比：15.2% 増）を見込んでおります。

## （5）特別利益・損失、当期純利益

2023 年 3 月期において特別利益・損失の発生見込みはありませんが、2022 年 3 月期は特別損失項目として 2024 年 3 月期中に行われる予定であるオフィス・スタジオ移転に伴って、現オフィス・スタジオの設備に関する減損損失が 211 百万円発生しております。

以上の結果、2023 年 3 月期の当期純利益は 1,427 百万円（前期比 14.7% 増）を見込んでおります。

## 【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想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、実際の業績は様々な要因によって異なる場合がございます。

以 上

## 2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2023年3月27日

上場会社名 カバー株式会社 上場取引所 東  
コード番号 5253 URL https://cover-corp.com  
代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)谷郷 元昭  
問合せ先責任者 (役職名)執行役員 経営企画室長 (氏名)金子 陽亮 (TEL)03(6280)4036  
四半期報告書提出予定日 - 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 : 無  
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3四半期の業績(2022年4月1日~2022年12月31日)

(1) 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		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	12,802	-	1,734	-	1,727	-	1,281	-
2022年3月期第3四半期	-	-	-	-	-	-	-	-

	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	21.49	-
2022年3月期第3四半期	-	-

- (注) 1. 当社は、2022年3月期第3四半期については四半期財務諸表を作成していないため、2022年3月期第3四半期の数値及び2023年3月期第3四半期の対前年同四半期の増減率については記載しておりません  
2. 当社は、2022年12月14日付で普通株式1株につき100株の株式分割を行っておりますが、2022年3月期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を算定しております  
3. 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、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません

## (2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2023年3月期第3四半期	百万円 11,789	百万円 4,738	% 40.1
2022年3月期	8,238	3,457	41.9

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 4,734百万円 2022年3月期 3,453百万円

## 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
2022年3月期	円 銭 -	円 銭 0.00	円 銭 -	円 銭 0.00	円 銭 0.00
2023年3月期	-	0.00	-	-	-
2023年3月期(予想)	-	-	-	0.00	0.00

3. 2023年3月期の業績予想（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		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	18,056	32.1	2,169	16.9	2,136	15.2	1,427	14.7	23.93

（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）四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無
- （2）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

（3）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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

2023年3月期3Q	59,624,200株	2022年3月期	59,624,200株
2023年3月期3Q	-株	2022年3月期	-株
2023年3月期3Q	59,624,200株	2022年3月期3Q	-株

- （注）1. 当社は、2022年3月期第3四半期については四半期財務諸表を作成していないため、2022年3月期第3四半期の期中平均株式数（四半期累計）については記載していません
2. 当社は、2022年12月14日付で普通株式1株につき100株の株式分割を行っておりますが、2022年3月期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（自己株式を含む）、期末自己株式数及び期中平均株式数（四半期累計）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。

○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	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期貸借対照表	3
(2) 四半期損益計算書	4
第3四半期累計期間	4
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	5
(継続企業の前提に関する注記)	5
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	5
(会計方針の変更)	5
(セグメント情報等)	5



## 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

当社は「つくろう。世界が愛するカルチャーを。」を企業ミッションとしております。日本発のエンターテインメント・カルチャーを作り出し世界中のユーザーに広めていくことにより、日本のユニークな強みであるアニメ、ゲームといった文化に関わるクリエイターの活動の場を増やしていくことを目指しております。当社はモーション・キャプチャー技術（注1）とアニメルック・アバター（注2）を用いて活動するバーチャル・エンターテイナー「VTuber」のキャラクターIP（Intellectual Property：知的財産）開発、及びVTuberプロダクション「hololive production（以下、ホロライブプロダクション）」の運営を行っています。当社のVTuberは当社が開発した配信アプリケーションとアニメルック・アバターを用いて、YouTubeを中心とした動画配信プラットフォームでゲーム実況や歌唱等のライブ配信を主とした活動を行います。

2022年12月末時点でホロライブプロダクションのVTuber在籍数は71名（言語地域別で日本が48名、インドネシアが9名、英語圏が14名）となっており、そのうち31名はYouTubeのチャンネル登録者数が100万人を超える幅広い支持を得ていると認識しております。ホロライブプロダクション所属VTuberのYouTubeチャンネル登録者数は延べ7,200万人（注3）を超えており、当社には日本、北米、東南アジア地域における登録者数トップのVTuberをはじめ、登録者数ランキング上位のVTuberが数多く所属しております（注4）。

VTuber IPはライブ配信をコンテンツ供給の媒体とすることにより、ゲームやアニメといった媒体のキャラクターIPと比較して相対的に低コストで継続的な視聴者との接点を持つことができる独自性を有していると考えられます。これにより高まったIPの影響力をより多様で収益性の高い関連商品・サービスの提供に繋げていくことにより、今後も継続的な事業の成長と収益性の向上の両面を目指します。

このような状況のもと、当第3四半期累計期間の経営成績は、売上高12,802,099千円、営業利益1,734,609千円、経常利益1,727,539千円、四半期純利益1,281,033千円となりました。

- (注) 1. モーション・キャプチャー技術とは、カメラ等を使って人やモノの動きをデジタル化する技術のこと  
 2. アニメルック・アバターとは、敢えてデフォルメされた色調の2Dアニメのような3Dモデル制作技法等を使って作られた、アニメのような外見のキャラクターモデルのこと  
 3. YouTubeチャンネル登録数の延べ数は所属VTuberのYouTubeチャンネル登録数の総和として算出  
 4. 出所：ユーザーローカル。2022年12月31日時点。現在活動休止中のVTuberを除く順位

### (2) 財政状態に関する説明

#### (資産)

当第3四半期会計期間末における資産合計は、前事業年度末より3,551,173千円増加し、11,789,294千円となりました。これは主に、現金及び預金が2,696,799千円、新スタジオ建設に伴う建設仮勘定が518,918千円、新規事業の開発に伴うソフトウェア仮勘定が483,048千円増加した一方で、2022年3月に開催された大型イベントに関する売掛金の回収に伴い、売掛金が1,031,285千円減少したことによるものであります。

#### (負債)

当第3四半期会計期間末における負債合計は、前事業年度末より2,270,139千円増加し、7,050,812千円となりました。これは主に、自社ECの受注販売額が増加したことにより前受金が2,342,561千円増加した一方で、2022年3月に開催された大型イベントに関する買掛金の支払いに伴い、買掛金が277,633千円減少したことによるものであります。

#### (純資産)

当第3四半期会計期間末における純資産合計は、前事業年度末より1,281,033千円増加し、4,738,482千円となりました。これは利益剰余金が1,281,033千円増加したことによるものであります。

### (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

本日開示いたしました「東京証券取引所グロース市場への上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。なお、本資料に記載されている業績予想等は、当社が発表日現在において入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成したものであり、実際の業績は様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

## 2. 四半期財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2022年3月31日)	当第3四半期会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	4,644,695	7,341,495
売掛金	1,970,237	938,952
商品	257,323	649,786
その他	306,491	326,595
貸倒引当金	△10,300	△3,703
流動資産合計	7,168,447	9,253,125
固定資産		
有形固定資産	211,623	724,238
無形固定資産	198,098	755,679
投資その他の資産		
差入保証金	512,604	906,775
繰延税金資産	147,287	149,416
その他	59	59
投資その他の資産合計	659,951	1,056,250
固定資産合計	1,069,674	2,536,169
資産合計	8,238,121	11,789,294
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,482,955	1,205,321
未払費用	521,881	737,779
未払法人税等	269,739	212,506
前受金	2,222,582	4,565,144
賞与引当金	104,805	79,467
その他	136,214	208,100
流動負債合計	4,738,179	7,008,319
固定負債		
資産除去債務	42,493	42,493
固定負債合計	42,493	42,493
負債合計	4,780,672	7,050,812
純資産の部		
株主資本		
資本金	452,808	452,808
資本剰余金	449,808	449,808
利益剰余金	2,551,011	3,832,044
株主資本合計	3,453,628	4,734,662
新株予約権	3,820	3,820
純資産合計	3,457,448	4,738,482
負債純資産合計	8,238,121	11,789,294

## (2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	当第3四半期累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	12,802,099
売上原価	7,058,844
売上総利益	5,743,255
販売費及び一般管理費	4,008,645
営業利益	1,734,609
営業外収益	
受取利息	66
為替差益	5,974
その他	750
営業外収益合計	6,790
営業外費用	
上場関連費用	2,000
和解金	11,557
その他	302
営業外費用合計	13,860
経常利益	1,727,539
特別損失	
固定資産売却損	2,574
特別損失合計	2,574
税引前四半期純利益	1,724,964
法人税、住民税及び事業税	446,059
法人税等調整額	△2,128
法人税等合計	443,931
四半期純利益	1,281,033

(3) 四半期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。

(会計方針の変更)

(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。)等を当事業年度の期首から適用し、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、これによる四半期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】**

当第3四半期累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

当社は、Vtuber事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。