



2025年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年10月15日

上場会社名 サイバーステップ株式会社 上場取引所 東
コード番号 3810 URL <https://corp.cyberstep.com/>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 佐藤 類
問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 緒方 淳一 TEL 0570-032-085
配当支払開始予定日 -
決算補足説明資料作成の有無：無
決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2025年5月期第1四半期の連結業績（2024年6月1日～2024年8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	%
2025年5月期第1四半期	624	△24.7	△553	-	△593	-	△411	-
2024年5月期第1四半期	830	△26.7	△373	-	△351	-	△355	-

(注) 包括利益 2025年5月期第1四半期 △599百万円 (-%) 2024年5月期第1四半期 △320百万円 (-%)

	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
2025年5月期第1四半期	△30.82	-
2024年5月期第1四半期	△30.44	-

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年5月期第1四半期	2,128	1,565	53.7	84.44
2024年5月期	2,045	1,152	54.6	86.40

(参考) 自己資本 2025年5月期第1四半期 1,143百万円 2024年5月期 1,117百万円

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
2024年5月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2025年5月期	-	-	-	-	-
2025年5月期（予想）	-	-	-	-	-

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無
2. 現時点では、2025年5月期の配当予想は未定であります。

3. 2025年5月期の連結業績予想（2024年6月1日～2025年5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	-	-	-	-	-	-	-	-	-

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無
2. 2025年5月期の連結業績予想については、現段階で合理的な業績予想の算定が困難なことから未定といたします。今後、適正かつ合理的な予想が算出可能となった時点で速やかに公表いたします。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更：有
新規 1社 (社名) BloomZ Inc.、除外 1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：無

(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

(注) 詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更に関する注記)」をご覧ください。

(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)	2025年5月期1Q	13,546,482株	2024年5月期	12,933,482株
② 期末自己株式数	2025年5月期1Q	219株	2024年5月期	219株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2025年5月期1Q	13,360,893株	2024年5月期1Q	11,682,763株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 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。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半期の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	3
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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(会計方針の変更に関する注記)	8
(セグメント情報等の注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	10

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期の経営成績の概況

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、物価上昇が続いているものの、雇用・所得環境の改善や円安を背景としたインバウンド需要の拡大などにより景気は緩やかな回復基調となりました。しかしながら、地政学的リスクの高まりや国内外の金融情勢の動向により、依然として景気の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オンラインゲーム市場においては、スマートフォンやタブレット等、情報端末の普及が減速したことに伴うユーザー数の鈍化に懸念はあるものの、海外向けサービスの堅調な成長が見受けられ、グローバルにユーザーの獲得競争が続いております。

このような事業環境のもと、当社グループでは引き続き既存サービスの拡大及び収益性の向上に注力すると共に、培ってきた開発技術を応用した新規サービスの開発を進めてまいりました。

現在、当社グループは、新規事業として国内アーティストとの物品製作及び販売に係るライセンス契約によるマーチャндаイジング事業を推進しております。許諾されたライセンスによる自社での商品企画・製造・開発・販売に加えてイベント等の開催により、早期での収益化を進めております。また、主力事業である「オンラインクレーンゲーム・トレバ」（以下、「トレバ」）におきましても、継続的な国内外プロモーション活動や人気IP景品の取り扱いを中心として、海外展開及び新規コンテンツの拡充を推進してまいりました。

売上高におきましては、新規事業としてのマーチャндаイジング事業を着実に推進しておりますが、売上強化及び収益に対する効果が出るには一定期間かかる想定としております。また、既存タイトルにおいては、「トレバ」を中心として、利用率及び継続率の向上を目的としたプロモーション等の施策を推進してまいりましたが、収益への効果は想定より下回っている状況で推移しており、今後新規コンテンツ等の拡充による早期での収益改善を図ってまいります。

コスト面におきましては、子会社であるBloomZ Inc.において株式報酬費用関連の増加があったものの、既存タイトル及び新規タイトルに係る開発費用等の見直しを中心とした全社的なコスト削減を継続して進めてまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、売上高は624百万円となり、前年同期に比べ、24.7%の減収となりました。

利益面につきましては、営業損失553百万円（前年同期は営業損失373百万円）、経常損失593百万円（前年同期は経常損失351百万円）、税金等調整前四半期純損失593百万円（前年同期は税金等調整前四半期純損失354百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失411百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失355百万円）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

（オンラインゲーム事業）

オンラインゲーム事業は、主に「トレバ」を展開した事業であります。

オンラインゲーム事業においては、外部顧客への売上高は579百万円（前年同期比27.5%減）、セグメント損失は156百万円（前年同期はセグメント損失178百万円）となりました。

（エンターテインメント事業）

エンターテインメント事業は、主に音響制作及び声優プロダクション事業であります。

エンターテインメント事業においては、外部顧客への売上高は45百万円（前年同期比45.7%増）、セグメント損失は241百万円（前年同期はセグメント損失12百万円）となりました。

(2) 当四半期の財政状態の概況

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の資産合計は、前連結会計年度末に比べ83百万円増加し、2,128百万円となりました。これは主に、現金及び預金73百万円の減少があった一方で、流動資産のその他152百万円の増加が生じたことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は、前連結会計年度末に比べ329百万円減少し、563百万円となりました。これは主に、1年内返済予定の長期借入金192百万円及び未払金190百万円の減少が生じたことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産合計は、前連結会計年度末に比べ412百万円増加し、1,565百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上による利益剰余金411百万円の減少が生じた一方で、子会社BloomZ inc.の増資による資本剰余金309百万円の増加が生じたこと並びに新株予約権の行使による増資によって資本金67百万円及び資本剰余金67百万円の増加が生じ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

2025年5月期の連結業績予想については、現段階で合理的な業績予想の算定が困難なことから引き続き未定といたします。今後、適正かつ合理的な予想が算出可能となった時点で速やかに公表いたします。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは前連結会計年度まで4期連続して重要な営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、当第1四半期連結累計期間において重要な営業損失553百万円、経常損失593百万円、親会社株主に帰属する四半期純損失411百万円を計上しました。これにより、当社グループの資金繰りに重要な懸念が生じていることから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

このような状況の解消を図るべく、当社グループでは以下の施策により、財務基盤の安定及び収益性の改善に努めてまいります。

①財務基盤の安定

当社グループでは、前連結会計年度において、行使価額修正条項付第39回及び第40回新株予約権の発行並びに第三者割当による新株式の発行による資金調達を実施しております。また、今後の事業資金の確保につきましては、当社子会社であるBloomZ Inc.が、2024年7月23日（米国東部標準時）にNASDAQ Capital Marketへ上場したことを通じて機動的な資金調達を図ることによる安定した財務基盤の実現に取り組むと共に、その他の資金調達手段を含め当社グループにて最適な手法の模索及び検討、並びに下記の収益力の向上や継続的なコスト削減に取り組む、事業資金の安定的な確保と維持に向けてまいります。

②収益力の向上

当社グループは、前連結会計年度におきまして、新規タイトルの複数開発を進めていた中で、その開発期間の長期化により当初想定していた時期からリリースが延長したことに伴う開発コストの増加や既存タイトルにおける他社参入に伴う競争の激化によって売上高が低迷したことにより、想定よりも利益が増加しなかったことを受け、現在の当社グループにおいては既存タイトルの収益の改善を進めるべく、他社との差別化を図る施策及びグローバルなサービス展開によって利益回復及び収益基盤の構築に努めてまいります。

既存タイトルである「トレバ」につきましては、現在当社グループが取り扱っているプライズアイテムが日本独自の文化やアニメ・ゲーム作品関連のものが多くという特性に鑑みて、日本のカルチャーとの親和性が高く、また、比較的大きな市場である中国市場を皮切りに海外展開を目指しております。現在においては、中国市場に適した機能拡張開発及び景品仕入基盤の構築による安定した運営をもって、今後における事業成長の促進に向けたタイトルのカスタマイズに注力してまいります。

また、新規タイトルの「テラビット」においては、著名なインフルエンサーとのコラボ等を含めたコンテンツの拡充を進めており、より魅力的に遊戯性を高めることによってユーザーの皆様へ継続的に長く楽しんで頂けるよう、より質の高いものを開発し提供することを主眼とした開発体制の強化も進めております。

その他タイトルにおきましても、効果的なプロモーションの実施と共に各種コンテンツ拡充等によるタイトルのブラッシュアップによってクオリティの向上に注力することで、当社グループにおけるオンラインゲーム事業の収益性の安定化及び確保を図ってまいります。

③経費削減

当社グループは、現在、既存タイトルである「トレバ」における景品仕入や広告宣伝、配送業務を含めた外注先の再検討による外注費用の削減を進めております。加えて、現状における運営・管理体制に見合った規模へ営業所を縮小すると共に一時的に使用していない区画の転貸による営業所賃借料の削減、及び人員配置の見直しによる各発生費用の削減、役員報酬の削減等、既に実施されている施策もあり、今後においても全社的に削減可能な内容を洗い出し検討の上で早期実行してまいります。

④経営資源の集中

現時点において将来の収益性に期待できる事業及び子会社を選択すると共に検討によっては事業売却及び子会社閉鎖を進めることで子会社の管理にかかるコストを削減し、当社グループにおける経営資源を収益性の期待できる事業及び主力事業へ集中することにより、今後の事業の成長を促してまいります。

以上の施策を実施することにより、継続企業の前提に関する重要な疑義を解消すべく取り組んでおりますが、その対応策は実施途上にあり、今後の追加的な資金調達の状況や収益性の改善等によっては、当社の資金繰りに重要な影響を及ぼすおそれがあることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が存在するものと認識しております。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

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：百万円)

	前連結会計年度 (2024年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	903	829
売掛金	193	205
貯蔵品	134	158
その他	380	532
貸倒引当金	△11	△16
流動資産合計	1,600	1,710
固定資産		
有形固定資産	1	1
投資その他の資産		
その他	453	426
貸倒引当金	△10	△10
投資その他の資産合計	443	416
固定資産合計	445	417
資産合計	2,045	2,128
負債の部		
流動負債		
買掛金	11	17
1年内返済予定の長期借入金	198	6
未払金	331	140
未払費用	119	143
未払法人税等	34	18
その他	182	209
流動負債合計	878	535
固定負債		
長期借入金	10	23
繰延税金負債	3	3
固定負債合計	14	27
負債合計	892	563
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,632	3,699
資本剰余金	2,787	3,163
利益剰余金	△5,409	△5,821
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,009	1,040
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	107	102
その他の包括利益累計額合計	107	102
新株予約権	35	34
非支配株主持分	-	387
純資産合計	1,152	1,565
負債純資産合計	2,045	2,128

(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：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)
売上高	830	624
売上原価	357	281
売上総利益	472	343
販売費及び一般管理費	846	896
営業損失 (△)	△373	△553
営業外収益		
受取利息	0	0
為替差益	4	-
投資事業組合運用益	28	-
その他	7	28
営業外収益合計	40	28
営業外費用		
支払利息	6	3
株式交付費	1	0
外国源泉税	6	1
為替差損	-	34
投資事業組合運用損	-	12
貸倒引当金繰入額	-	10
その他	3	5
営業外費用合計	18	68
経常損失 (△)	△351	△593
特別利益		
新株予約権戻入益	1	-
投資有価証券売却益	0	-
特別利益合計	1	-
特別損失		
減損損失	3	-
特別損失合計	3	-
税金等調整前四半期純損失 (△)	△354	△593
法人税、住民税及び事業税	6	1
法人税等合計	6	1
四半期純損失 (△)	△360	△594
非支配株主に帰属する四半期純損失 (△)	△5	△183
親会社株主に帰属する四半期純損失 (△)	△355	△411

(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：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)
四半期純損失(△)	△360	△594
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	40	△4
その他の包括利益合計	40	△4
四半期包括利益	△320	△599
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△315	△416
非支配株主に係る四半期包括利益	△5	△183

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(会計方針の変更に関する注記)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。なお、当該会計方針の変更による四半期連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前年四半期及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。なお、当該会計方針の変更による前年四半期の四半期連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(セグメント情報等の注記)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023年8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:百万円)

	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
	オンラインゲーム事業	エンターテインメント事業	計		
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	799	31	830	—	830
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	2	2	△2	—
計	799	34	833	△2	830
セグメント損失(△)	△178	△12	△191	△182	△373

(注) 1. 調整額は以下のとおりであります。

セグメント損失(△)の調整額△182百万円は、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。また、全社費用は、当社の管理部門に係わる費用であります。

2. セグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失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

該当事項はありません。

Ⅱ 当第1四半期連結累計期間（自 2024年6月1日 至 2024年8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：百万円）

	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
	オンラインゲー ム事業	エンターテイン メント事業	計		
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	579	45	624	—	624
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	579	45	624	—	624
セグメント損失 (△)	△156	△241	△397	△155	△553

(注) 1. 調整額は以下のとおりであります。

セグメント損失 (△) の調整額△155百万円は、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。また、全社費用は、当社の管理部門に係わる費用であります。

2. セグメント損失 (△) は、四半期連結損益計算書の営業損失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

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第1四半期連結累計期間において、子会社BloomZ inc. の増資によって、資本剰余金が309百万円増加しております。また、第39回新株予約権（行使価額修正条項付）の行使に伴い、資本金が67百万円、資本剰余金が67百万円それぞれ増加しております。

この結果、当第1四半期連結会計期間末において資本金が3,699百万円、資本剰余金が3,163百万円となっております。

(継続企業の前提に関する注記)

当社グループは前連結会計年度まで4期連続して重要な営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、当第1四半期連結累計期間において重要な営業損失553百万円、経常損失593百万円、親会社株主に帰属する四半期純損失411百万円を計上しました。これにより、当社グループの資金繰りに重要な懸念が生じていることから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

このような状況の解消を図るべく、当社グループでは以下の施策により、財務基盤の安定及び収益性の改善に努めてまいります。

①財務基盤の安定

当社グループでは、前連結会計年度において、行使価額修正条項付第39回及び第40回新株予約権の発行並びに第三者割当による新株式の発行による資金調達を実施しております。また、今後の事業資金の確保につきましては、当社子会社であるBloomZ Inc. が、2024年7月23日（米国東部標準時）にNASDAQ Capital Marketへ上場したことを通じて機動的な資金調達を図ることによる安定した財務基盤の実現に取り組むと共に、その他の資金調達手段を含め当社グループにて最適な手法の模索及び検討、並びに下記の収益力の向上や継続的なコスト削減に取り組み、事業資金の安定的な確保と維持に向けてまいります。

②収益力の向上

当社グループは、前連結会計年度におきまして、新規タイトルの複数開発を進めていた中で、その開発期間の長期化により当初想定していた時期からリリースが延長したことに伴う開発コストの増加や既存タイトルにおける他社参入に伴う競争の激化によって売上が低迷したことにより、想定よりも利益が増加しなかったことを受け、現在の当社グループにおいては既存タイトルの収益の改善を進めるべく、他社との差別化を図る施策及びグローバルなサービス展開によって利益回復及び収益基盤の構築に努めてまいります。

既存タイトルである「トレパ」につきましては、現在当社グループが取り扱っているプライズアイテムが日本独自の文化やアニメ・ゲーム作品関連のものが多いという特性に鑑みて、日本のカルチャーとの親和性が高く、また、比較的大きな市場である中国市場を皮切りに海外展開を目指しております。現在においては、中国市場に適した機能拡張開発及び景品仕入基盤の構築による安定した運営をもって、今後における事業成長の促進に向けたタイトルのカスタマイズに注力してまいります。

また、新規タイトルの「テラビット」においては、著名なインフルエンサーとのコラボ等を含めたコンテンツの拡充を進めており、より魅力的に遊戯性を高めることによってユーザーの皆様へ継続的に長く楽しんで頂けるよう、より質の高いものを開発し提供することを主眼とした開発体制の強化も進めております。

その他タイトルにおきましても、効果的なプロモーションの実施と共に各種コンテンツ拡充等によるタイトルのブラッシュアップによってクオリティの向上に注力することで、当社グループにおけるオンラインゲーム事業の収益性の安定化及び確保を図ってまいります。

③経費削減

当社グループは、現在、既存タイトルである「トレパ」における景品仕入や広告宣伝、配送業務を含めた外注先の再検討による外注費用の削減を進めております。加えて、現状における運営・管理体制に見合った規模へ営業所を縮小すると共に一時的に使用していない区画の転貸による営業所賃借料の削減、及び人員配置の見直しによる各発生費用の削減、役員報酬の削減等、既に実施されている施策もあり、今後においても全社的に削減可能な内容を洗い出し検討の上で早期実行してまいります。

④経営資源の集中

現時点において将来の収益性に期待できる事業及び子会社を選択すると共に検討によっては事業売却及び子会社閉鎖を進めることで子会社の管理にかかるコストを削減し、当社グループにおける経営資源を収益性の期待できる事業及び主力事業へ集中することにより、今後の事業の成長を促してまいります。

以上の施策を実施することにより、継続企業の前提に関する重要な疑義を解消すべく取り組んでおりますが、その対応策は実施途上にあり、今後の追加的な資金調達の状況や収益性の改善等によっては、当社の資金繰りに重要な影響を及ぼすおそれがあることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が存在するものと認識しております。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費（無形固定資産に係る償却費を含む。）は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)
減価償却費	4百万円	4百万円