



## 平成30年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年5月8日

上場会社名 アクセルマーク株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3624 URL <https://www.axelmark.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 尾下 順治  
 問合せ先責任者 (役職名) 経理財務本部長 (氏名) 鈴木 啓太 TEL 03-5354-3351  
 四半期報告書提出予定日 平成30年5月11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 (証券アナリスト、機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成30年9月期第2四半期の連結業績（平成29年10月1日～平成30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	%
30年9月期第2四半期	1,177	△39.8	△185	—	△189	—	△191	—
29年9月期第2四半期	1,957	55.7	△22	—	△23	—	△31	—

(注) 包括利益 30年9月期第2四半期 △193百万円(—%) 29年9月期第2四半期 △27百万円(—%)

	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
30年9月期第2四半期	△43.61	—
29年9月期第2四半期	△7.25	—

### (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	%
30年9月期第2四半期	1,538	518	33.4
29年9月期	1,682	681	40.1

(参考) 自己資本 30年9月期第2四半期 513百万円 29年9月期 675百万円

### 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
29年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年9月期	—	0.00	—	—	—
30年9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

### 3. 平成30年9月期第3四半期（累計）の連結業績予想（平成29年10月1日～平成30年6月30日）

(%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
第3四半期(累計)	1,662	△35.8	△338	—	△347	—	△349	—	△74.86

(注) 平成30年9月期の業績予想につきましては、当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

※ 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 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： 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： 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）	30年9月期2Q	4,390,900株	29年9月期	4,370,900株
② 期末自己株式数	30年9月期2Q	33株	29年9月期	33株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年9月期2Q	4,383,834株	29年9月期2Q	4,370,867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

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、当社が現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化により、上記予想数値と異なる場合があります。なお、業績予想に関する事項は、4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○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	6
四半期連結損益計算書	6
第2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
第2四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 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
(表示方法の変更)	9
(セグメント情報等)	10

## 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

当第2四半期連結累計期間におけるモバイルインターネットを取り巻く環境においては、スマートフォンの出荷台数の増加や格安SIM及び大手通信キャリアの通信サービスの多様化により、引き続きスマートフォン利用者の増加傾向が続いております。一方でスマートフォンの普及は一定水準に達しており、普及のスピードは緩やかになってきました。

当社のゲーム事業が属するモバイルコンテンツ市場について、平成27年から平成28年にかけて前年比119.9%となる1兆8,757億円の規模に拡大しており、特にスマートフォン等市場においては前年比123.4%である1兆8,047億円の規模へ拡大しております。(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ)

当社の広告事業が属するインターネット広告市場においては、平成27年から平成28年にかけて前年比112.8%となる10,378億円の規模にまで拡大しており、特に、スマートフォン広告は、前年比130.0%となる6,476億円の規模にまで拡大しており、順調な市場の成長が見込まれております。(株式会社サイバー・コミュニケーションズ(CCI)/株式会社D2C共同調べ)

このような市場環境の下、当社は「持続的成長構造の構築」を当連結会計年度の事業戦略に掲げて取り組んでまいりました。

こうした中で、当社では従来の事業に加えて当第2四半期連結会計期間より新たな取り組みとして、これまでのゲーム等のエンターテインメントサービスでの知見を活かし、平成29年末から急速に拡大し、今後大きな成長が期待される仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション(DApp)によるオンラインエンターテインメント事業の開始を決定いたしました。

なお、第1四半期連結会計期間より新たな報告セグメントを追加し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。このため、セグメント業績の前年同期との比較については、前年同期の数値を変更後の測定方法により作成した数値で比較しております。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高1,177,984千円(前年同期比39.8%減)、営業損失185,324千円(前年同期は22,917千円の営業損失)、経常損失189,748千円(前年同期は23,591千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失191,200千円(前年同期は31,668千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

各セグメントの業績は、次のとおりであります。

#### (ゲーム事業)

ゲーム事業では、運用中ゲームタイトルのうち「ワールドクロスサーガ -時と少女と鏡の扉-」は昨年好評であった「七つの大罪 聖戦の予兆」との復刻コラボイベントを実施し、「キングダム -英雄の系譜-」はサービス開始から3周年を記念したイベントを実施いたしました。

また、開発中ゲームタイトルの状況においては、「終幕彼女(エンドロール)」で当社はAnimeJapan2018にブース出展を行い、最新情報の公開や試遊コーナーを設置いたしました。「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」においても共同開発を行っているKLab株式会社が同イベントにブース出展を行い、最新情報の公開やメインキャラクターを演じた豪華声優陣によるトークショーを行いました。αフェーズでゲームの軸を制作していた「PP」は開発をβフェーズに移行し、要素の作り込みを進めております。

このほか、新たな取り組みとしてDAppによるオンラインエンターテインメント分野において複数のブロックチェーンゲームの企画・開発を開始しております。

なお、現在運用中の「ディアホライズン」は、平成30年5月31日にサービスを終了することを発表しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は354,035千円(前年同期比69.6%減)、セグメント損失は85,852千円(前年同期は43,096千円のセグメント利益)となりました。

(広告事業)

広告事業では、広告需要期を迎え3月単月及び四半期売上が過去最高を更新いたしました。広告運用代行サービス「トレーディングデスク」においては、広告運用では「ADroute」で培ったノウハウやデータを活用し、広告制作ではBRAND SCREENなどのリッチクリエイティブの制作も行っており、既存サービスを最大限に活かし、売上が伸長しております。また、人材の投入などの体制強化を進めサービスの拡充に努めております。スマートフォン向けアドネットワークサービス「ADroute」では、安定的な運用や広告効果の向上に向けたシステムの改修や機能の拡充を行いました。

以上の結果、当セグメントの売上高は780,756千円（前年同期比1.2%減）、セグメント利益は39,248千円（前年同期比42.2%増）となりました。

(and Experience事業)

and Experience事業では、衣装製作サービス「coscrea」で3月に行われたAnimeJapan2018や各種イベントにおける衣装など、受注製作を行ってまいりました。オンラインくじサービス「くじコレ」は、第二弾・第三弾を阪神タイガースの選手を起用した「鳥谷敬 くじコレ」「若トラ応援 くじコレ」を実施いたしました。「.yell plus」においては、株式会社バンク・オブ・イノベーションの提供する人気ゲームタイトル「幻獣契約クリプトラクト」の3周年記念企画として公認イメージモデルのオーディションを開催するなど、各種イベントやタイアップ企画等を実施いたしました。

また、DApp関連領域での取り組みとしては、DApp関連情報は外国語が中心であり、注目度の高いゲームやその取引状況などの情報が日本語では得にくかったことから、今後の市場拡大に不可欠となる関連情報の提供を行うブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info (β版)」を公開いたしました。

今期は立ち上げ期であり、各サービスの内容や提供方法など、UX(ユーザーエクスペリエンス)を高められる方法を模索しており、費用先行が続いております。

以上の結果、当セグメントの売上高は43,937千円、セグメント損失は70,901千円となりました。なお、当事業は第1四半期連結累計期間より報告セグメントとしているため、前年同期比は記載しておりません。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末の資産合計については、のれんが63,134千円、ソフトウェア仮勘定が285,505千円、無形固定資産のその他が28,000千円増加したものの、現金及び預金が515,157千円減少したこと等により前期末に比べて144,441千円減少し、1,538,210千円となりました。

負債合計については、流動負債のその他が27,012千円、1年内返済予定を含む長期借入金16,500千円減少したものの、買掛金が64,025千円増加したこと等により前期末に比べて18,437千円増加し、1,019,376千円となりました。

純資産合計については、新株予約権の行使により資本金等が30,554千円増加したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を191,200千円計上したこと等により前期末に比べて162,878千円減少し、518,834千円となりました。

(キャッシュ・フローの状況)

当第2四半期連結会計期間末における「現金及び現金同等物」(以下「資金」といいます。)は、前連結会計年度末に比べて309,157千円減少し、当第2四半期連結会計期間末の資金残高は454,146千円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況と主な内訳は、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)

営業活動によるキャッシュ・フローは、181,848千円の減少(前年同期は93,725千円の増加)となりました。これは、主に売上債権の減少23,709千円、仕入債務の増加33,171千円があったものの、税金等調整前四半期純損失の計上189,748千円等があったこと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)

投資活動によるキャッシュ・フローは、141,305千円の減少（前年同期は41,553千円の減少）となりました。これは、主に定期預金の払戻による収入212,000千円があったものの、無形固定資産の取得による支出246,239千円、事業譲受による支出100,000千円等があったこと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)

財務活動によるキャッシュ・フローは、14,000千円の増加（前年同期は16,500千円の減少）となりました。これは、長期借入金の返済による支出16,500千円があったものの、新株予約権の行使による株式の発行による収入30,500千円があっ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

ゲーム事業では、開発中の「終幕彼女（エンドロール）」及び「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」に加えプロジェクトコードネーム「PP」の3タイトルをβフェーズとしてサービス開始に向けて開発してまいります。「PP」ではグローバル展開を視野にいれ、まずは2カ国での海外プレイテストに着手しております。

2周年を迎える「ワクサガ」、3周年を迎えた「キングダム -英雄の系譜-」の2タイトルは長く遊んでもらえるゲームにするべく、ゲーム内コンテンツの拡充を図ってまいります。

広告事業では、「ADroute」はインターネット広告業界で発生した問題を受けて、クライアントによる出稿媒体の見直しへの対応を行ってまいります。「トレーディングデスク」は引き続き運用代行の需要増加による市場拡大を見込んでおり、社内リソースの集中や更なる人材の投入による営業・運用体制の強化を図り、「ADroute」での運用ノウハウを活かして、安定した広告運用に注力してまいります。

and Experience事業では、「.yell plus」がサービス開始から5月末に3周年を迎えるのを機に、記念のキャンペーンやイベントを予定しております。今後は「.yell plus」で取引のある芸能系衣装の製作や各サービスのクライアントとの連携を活かした「くじコレ」の実施、「coscrea」の衣装製作ネットワークを活かした「メモリアルリメイク」など、サービス間の連携を強化し、サービス単体だけでなく複数のサービスを組み合わせたワンストップのサービス提供に注力してまいります。

このほか新たに取り組み始めたDApp関連のサービスとして、and Experience事業で提供している「Blockchain Game info（β版）」については、個別のゲーム関連情報や通知機能の追加など機能の拡充やUIデザインの変更を予定しております。ゲーム事業ではブロックチェーンゲームの企画・開発を進めており、各種法令や会計制度、社会情勢の変化などを勘案しつつ、ブロックチェーンおよび仮想通貨の活用について最適な手法や時期を慎重に検討してまいります。

当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

平成30年9月期第3四半期連結累計期間業績予想（平成29年10月1日～平成30年6月30日）

売上高	1,662百万円（前年同期比35.8%減）
営業損失	△338百万円（前年同期は201百万円の営業損失）
経常損失	△347百万円（前年同期は207百万円の経常損失）
親会社株主に帰属する四半期純損失	△349百万円（前年同期は215百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失）

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 (平成29年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (平成30年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	969,303	454,146
売掛金	274,860	251,150
仕掛品	—	10,000
貯蔵品	2,161	1,684
その他	65,718	83,476
流動資産合計	1,312,043	800,458
固定資産		
有形固定資産	53,740	50,258
無形固定資産		
のれん	—	63,134
ソフトウェア仮勘定	202,733	488,238
その他	1,417	29,417
無形固定資産合計	204,150	580,791
投資その他の資産	112,717	106,702
固定資産合計	370,608	737,752
資産合計	1,682,652	1,538,210
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	148,303	212,328
1年内返済予定の長期借入金	33,000	31,250
未払法人税等	6,860	4,976
賞与引当金	33,330	33,139
その他	164,694	137,681
流動負債合計	386,188	419,376
固定負債		
長期借入金	614,750	600,000
固定負債合計	614,750	600,000
負債合計	1,000,938	1,019,376
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	563,900	579,177
資本剰余金	1,117,172	1,132,449
利益剰余金	△1,001,201	△1,192,401
自己株式	△25	△25
株主資本合計	679,846	519,199
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△4,301	△6,193
その他の包括利益累計額合計	△4,301	△6,193
新株予約権	5,081	4,741
非支配株主持分	1,087	1,087
純資産合計	681,713	518,834
負債純資産合計	1,682,652	1,538,210



(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 (自平成28年10月1日 至平成29年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年10月1日 至平成30年3月31日)
売上高	1,957,058	1,177,984
売上原価	1,543,136	1,073,559
売上総利益	413,921	104,424
販売費及び一般管理費	436,839	289,749
営業損失(△)	△22,917	△185,324
営業外収益		
受取利息	87	16
為替差益	1,085	1
保証金等返還益	2,009	—
受取手数料	690	800
新株予約権戻入益	—	286
その他	537	37
営業外収益合計	4,410	1,141
営業外費用		
支払利息	3,191	3,034
投資事業組合運用損	1,740	1,646
その他	153	885
営業外費用合計	5,084	5,566
経常損失(△)	△23,591	△189,748
税金等調整前四半期純損失(△)	△23,591	△189,748
法人税、住民税及び事業税	8,865	1,452
法人税等合計	8,865	1,452
四半期純損失(△)	△32,457	△191,200
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△789	△0
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△31,668	△191,200



(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 平成28年10月1日 至 平成29年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成30年3月31日)
四半期純損失(△)	△32,457	△191,200
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,504	△1,891
その他の包括利益合計	4,504	△1,891
四半期包括利益	△27,952	△193,092
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△27,163	△193,092
非支配株主に係る四半期包括利益	△789	△0

(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 平成28年10月1日 至 平成29年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成30年3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損失 (△)	△23,591	△189,748
減価償却費	5,585	9,635
のれん償却額	24,997	5,739
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,199	△190
受取利息及び受取配当金	△87	△16
支払利息	3,191	3,034
投資事業組合運用損益 (△は益)	1,740	1,646
売上債権の増減額 (△は増加)	121,020	23,709
たな卸資産の増減額 (△は増加)	82,896	△9,522
仕入債務の増減額 (△は減少)	△41,498	33,171
未払金の増減額 (△は減少)	△148,831	△2,367
未払消費税等の増減額 (△は減少)	32,474	△23,544
その他	29,694	△27,499
小計	86,392	△175,953
利息及び配当金の受取額	61	22
利息の支払額	△3,164	△3,007
法人税等の支払額	△10,035	△2,910
法人税等の還付額	20,471	-
営業活動によるキャッシュ・フロー	93,725	△181,848
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△212,000	△6,000
定期預金の払戻による収入	212,000	212,000
有形固定資産の取得による支出	△19,690	△1,066
無形固定資産の取得による支出	△5,288	△246,239
敷金の差入による支出	△16,587	-
事業譲受による支出	-	△100,000
その他	13	-
投資活動によるキャッシュ・フロー	△41,553	△141,305
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入金の返済による支出	△16,500	△16,500
新株予約権の行使による株式の発行による収入	-	30,500
財務活動によるキャッシュ・フロー	△16,500	14,000
現金及び現金同等物に係る換算差額	△627	△2
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	35,044	△309,157
現金及び現金同等物の期首残高	1,141,955	763,303
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,176,999	454,146

(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)

当第2四半期連結累計期間において、ドイツ銀行ロンドン支店による新株予約権の権利行使があり、資本金が15,277千円、資本準備金が15,277千円増加しました。この結果、当第2四半期連結会計期間末において資本金が579,177千円、資本剰余金が1,132,449千円となっております。

(表示方法の変更)

(四半期連結損益計算書)

当社グループのゲーム事業やシステム開発部門に関して、提供中の事業やサービスに係る人件費等の諸費用を、従来、販売費及び一般管理費として表示しておりましたが、第1四半期連結会計期間より売上原価として表示する方法に変更いたしました。

当社グループでは、前連結会計年度、ゲーム事業と広告事業の2事業を中心に事業を展開しつつ、新たな事業領域として2事業の周辺領域への投資を強化、事業規模の拡大及び事業領域の拡充を図り、第1四半期連結会計期間から取り組んできた新規サービス群をand Experience事業と定義し、新たな事業として開始をいたしました。

当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、事業やサービスに紐づく人件費等の諸費用の管理体制や按分計算を見直し、売上高と対応する人件費等の諸費用を売上原価に含めることで、当社グループの売上総利益、販売費及び一般管理費をより適正に表示するために行ったものであります。

この表示方法の変更を反映させるため、前第2四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書において、販売費及び一般管理費に表示していた243,736千円を売上原価に組み替えております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自 平成28年10月1日 至 平成29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				その他 (注)	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	1,165,838	789,913	374	1,956,125	932	1,957,058	—	1,957,058
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,165,838	789,913	374	1,956,125	932	1,957,058	—	1,957,058
セグメント利益又は損失 (△)	43,096	27,602	△13,802	56,896	△10,057	46,839	△69,756	△22,917

(注) 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ事業等を含んでおりません。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳  
(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	56,896
「その他」の区分の損失	△10,057
全社費用(注)	△69,756
四半期連結損益計算書の営業損失	△22,917

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用であります。

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

該当事項はありません。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 平成29年10月1日 至 平成30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				その他	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	354,035	780,756	43,192	1,177,984	—	1,177,984	—	1,177,984
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	744	744	—	744	△744	—
計	354,035	780,756	43,937	1,178,728	—	1,178,728	△744	1,177,984
セグメント利益又は損失 (△)	△85,852	39,248	△70,901	△117,505	—	△117,505	△67,818	△185,324

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳  
(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	△117,505
全社費用(注)	△67,818
四半期連結損益計算書の営業損失	△185,324

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用等であります。

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

該当事項はありません。

4. 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新たな報告セグメントを追加、当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、報告セグメントごとの業績をより適切に評価するため、主に一般管理費の按分計算等を見直し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。

また、第1四半期連結会計期間より「モバイルゲーム事業」を「ゲーム事業」にセグメント名称を変更し、新たに報告セグメントとして「and Experience事業」を追加しております。これらにより、報告セグメントを従来の「モバイルゲーム事業」「広告事業」の2区分から、「ゲーム事業」「広告事業」「and Experience事業」の3区分に変更しております。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の利益又は損失の算定方法及び変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。