

2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年11月5日

上場会社名 株式会社ミクシィ 上場取引所 東
 コード番号 2121 URL https://mixi.co.jp/
 代表者(役職名) 代表取締役社長 (氏名) 木村 弘毅
 問合せ先責任者(役職名) 取締役 CFO (氏名) 大澤 弘之 (TEL) 03-6897-9500
 四半期報告書提出予定日 2021年11月8日 配当支払開始予定日 2021年12月6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 (機関投資家・証券アナリスト向け電話会議)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第2四半期の連結業績(2021年4月1日~2021年9月30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		EBITDA※		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	%	百万円	%
2022年3月期第2四半期	51,587	△12.2	9,360	△42.0	7,382	△47.5	7,504	△46.0	6,167	△33.9
2021年3月期第2四半期	58,752	25.4	16,132	227.8	14,050	257.1	13,890	250.5	9,333	334.3

※EBITDA=減価償却費及びのれん償却額を考慮しない営業利益ベースの数値

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 6,025百万円(△42.0%) 2021年3月期第2四半期 10,396百万円(427.3%)

	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
2022年3月期第2四半期	83.11	81.93
2021年3月期第2四半期	123.86	122.24

(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	%
2022年3月期第2四半期	215,166	185,141	85.2
2021年3月期	226,356	189,590	83.2

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 183,250百万円 2021年3月期 188,251百万円

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
2021年3月期	—	55.00	—	55.00	110.00
2022年3月期	—	55.00	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	55.00	110.00

(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

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		EBITDA		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	%	百万円	%	円 銭
通期	105,000	△12.0	6,000	△77.9	2,000	△91.3	2,000	△91.3	2,500	△84.1	33.69
	~110,000	~△7.8	~9,000	~△66.8	~5,000	~△78.2	~5,000	~△78.2	~4,000	~△74.5	~53.90

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

2022年3月期の連結業績予想につきましては、レンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P.3「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。

※ 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) 、除外 一社(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

(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)	2022年3月期2Q	78,230,850株	2021年3月期	78,230,850株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	5,683,600株	2021年3月期	2,856,400株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年3月期2Q	74,211,425株	2021年3月期2Q	75,350,881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

1. 本資料の業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社において判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでおります。実際の業績は、様々な要因の変化により、これらを業績見通しとは異なる結果となることをご承知の上、投資判断を下される様お願い致します。業績予想の前提となる仮定等につきましては、四半期決算短信(添付資料)P. 3「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。
2. 当社は、2021年11月5日に機関投資家及び証券アナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算説明会資料は、速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○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	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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
(会計方針の変更)	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

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	58,752	51,587	△12.2%
EBITDA(百万円)	16,132	9,360	△42.0%
営業利益(百万円)	14,050	7,382	△47.5%
経常利益(百万円)	13,890	7,504	△46.0%
親会社株主に帰属する四半期純利益(百万円)	9,333	6,167	△33.9%

当第2四半期連結累計期間の売上高は51,587百万円(前年同四半期比12.2%減)となりました。また、EBITDAは9,360百万円(前年同四半期比42.0%減)、営業利益は7,382百万円(前年同四半期比47.5%減)、経常利益は7,504百万円(前年同四半期比46.0%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は6,167百万円(前年同四半期比33.9%減)となりました。

セグメントごとの業績は次のとおりであります。

また、事業セグメントの利益の測定方法は、減価償却費及びのれん償却額を考慮しない営業利益ベースの数値(EBITDA)としております。

① デジタルエンターテインメント事業

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	51,438	40,699	△20.9%
セグメント利益(百万円)	24,840	17,880	△28.0%

デジタルエンターテインメント事業は、スマートデバイス向けゲーム「モンスターストライク」を主力として収益を上げております。「モンスターストライク」は、前年同期と比較してMAUの低下等により売上高及びセグメント利益は減少しておりますが、ゲーム利用者数は全世界で5,600万人を突破するなど拡大を続けております。また、スマートデバイス向けゲーム「コトダマン」の売上も順調に拡大しております。新規アプリゲームの開発も進めており、収益の安定化及び収益性の向上に取り組んでおります。

この結果、当事業の売上高は40,699百万円(前年同四半期比20.9%減)、セグメント利益は17,880百万円(前年同四半期比28.0%減)となりました。

② スポーツ事業

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	5,377	8,000	48.8%
セグメント損失(△)(百万円)	△2,452	△2,166	—%

スポーツ事業では、プロスポーツチーム経営、公営競技関連事業への投資を行っております。プロスポーツチーム経営におきましては、プロバスケットボールチーム「千葉ジェッツ」が2020-21シーズンにクラブ初となるBリーグ優勝を果たしております。「100年続くクラブチーム」を目標に掲げ、新たなステージを目指してまいります。公営競技関連事業におきましては、株式会社チャリ・ロトで、2021年4月より初のCM放映を実施するなど、積極的なマーケティング施策が奏功し、順調にユーザー数を伸ばしております。またスポーツベッティングサービス「TIPSTAR」では、還元施策を実施したことでGMVは拡大しましたが、想定以上の費用が発生したことで当初の計画を下回る結果となりました。

この結果、当事業の売上高は8,000百万円(前年同四半期比48.8%増)、セグメント損失は2,166百万円(前年同四半期はセグメント損失2,452百万円)となりました。

③ ライフスタイル事業

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	1,936	2,888	49.1%
セグメント利益又は損失 (△)(百万円)	△411	48	-%

ライフスタイル事業では、SNS「mixi」、家族向け写真・動画共有アプリ「家族アルバム みてね」、サロンスタッフ直接予約アプリ「minimo」を中心に各種サービスを運営しております。「家族アルバム みてね」はマネタイズの強化を推進しており、株式会社スフィダンテと連携したギフトサービスの定着が進んだことで、前年同四半期の受注実績を大きく上回り、売上高は前年同四半期と比較して増加しております。また、「minimo」におきましては、前年同四半期は新型コロナウイルスの影響を受け、低調に推移しておりましたが、復調し売上を大きく伸ばしております。

この結果、当事業の売上高は2,888百万円（前年同四半期比49.1%増）、セグメント利益は48百万円（前年同四半期はセグメント損失411百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 財政状態

当第2四半期連結会計期間の財政状態は、資産については流動資産が142,403百万円（前連結会計年度末比23,717百万円減少）となり、主な要因としては、投資有価証券の取得、法人税等、配当金の支払いによる現預金の減少があげられます。固定資産は72,762百万円（前連結会計年度末比12,527百万円増加）となり、主な要因としては、投資有価証券の増加があげられます。

負債については、流動負債が18,376百万円（前連結会計年度末比6,121百万円減少）となり、主な要因としては、未払法人税等及び未払消費税等の減少があげられます。純資産は185,141百万円（前連結会計年度末比4,448百万円減少）となり、主な要因としては、自己株式の取得、配当金の支払いによる減少があげられます。

② キャッシュ・フローの状況の分析

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下「資金」という）の残高は、前連結会計年度末と比べて23,753百万円減少し、126,059百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況とその要因は以下のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は122百万円（前年同四半期は22,178百万円の獲得）となりました。これは主に、法人税等の支払が5,878百万円及び税金等調整前四半期純利益が9,063百万円とな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）

当第2四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は12,159百万円（前年同四半期は2,055百万円の使用）となりました。これは主に、投資有価証券の取得による支出12,946百万円及び投資有価証券の売却による収入2,180百万円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）

当第2四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は11,632百万円（前年同四半期は3,864百万円の使用）となりました。これは主に、自己株式取得による支出7,524百万円及び配当金の支払4,144百万円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

2022年3月期の連結業績予想につきましては、本日公表いたしました「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

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 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	149,812	126,059
受取手形及び売掛金	11,706	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	8,278
商品	156	325
その他	4,493	7,780
貸倒引当金	△46	△39
流動資産合計	166,121	142,403
固定資産		
有形固定資産	12,998	14,450
無形固定資産		
のれん	10,873	10,341
顧客関連資産	6,993	6,654
商標権	3,011	2,867
その他	2,418	2,792
無形固定資産合計	23,297	22,656
投資その他の資産		
投資有価証券	13,928	25,287
繰延税金資産	5,686	5,386
その他	4,326	4,982
貸倒引当金	△1	△1
投資その他の資産合計	23,939	35,655
固定資産合計	60,234	72,762
資産合計	226,356	215,166
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,021	1,214
未払金	9,188	8,164
未払法人税等	6,111	3,069
未払消費税等	1,638	24
賞与引当金	1,736	953
その他	4,803	4,949
流動負債合計	24,498	18,376
固定負債		
長期借入金	7,905	7,727
繰延税金負債	3,357	3,098
その他	1,004	821
固定負債合計	12,267	11,647
負債合計	36,766	30,024
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,698	9,698
資本剰余金	9,656	9,656
利益剰余金	178,502	181,180
自己株式	△10,811	△18,268
株主資本合計	187,046	182,267
その他の包括利益累計額		

その他有価証券評価差額金	1,013	753
為替換算調整勘定	191	230
その他の包括利益累計額合計	1,205	983
新株予約権	1,281	1,492
非支配株主持分	56	398
純資産合計	189,590	185,141
負債純資産合計	226,356	215,166

(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:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高	58,752	51,587
売上原価	12,384	12,305
売上総利益	46,368	39,281
販売費及び一般管理費	32,318	31,899
営業利益	14,050	7,382
営業外収益		
受取利息	0	0
受取配当金	—	10
為替差益	7	16
投資事業組合運用益	—	168
その他	108	104
営業外収益合計	116	300
営業外費用		
支払利息	7	29
持分法による投資損失	—	115
投資事業組合運用損	225	—
その他	43	32
営業外費用合計	275	178
経常利益	13,890	7,504
特別利益		
固定資産売却益	0	—
投資有価証券売却益	215	1,857
投資有価証券清算益	—	51
特別利益合計	215	1,908
特別損失		
特別退職金	100	—
固定資産除売却損	1	31
投資有価証券評価損	—	318
賃貸借契約解約損	9	—
特別損失合計	111	349
税金等調整前四半期純利益	13,994	9,063
法人税、住民税及び事業税	4,652	2,934
法人税等調整額	9	△118
法人税等合計	4,662	2,816
四半期純利益	9,332	6,246
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	79
親会社株主に帰属する四半期純利益	9,333	6,167

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：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益	9,332	6,246
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,081	△260
為替換算調整勘定	△17	39
その他の包括利益合計	1,063	△221
四半期包括利益	10,396	6,025
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	10,397	5,946
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	79

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	13,994	9,063
減価償却費	722	581
無形固定資産償却費	827	857
のれん償却額	531	538
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△1	△6
賞与引当金の増減額(△は減少)	△460	△782
受取利息及び受取配当金	△0	△10
支払利息	7	29
為替差損益(△は益)	5	△9
持分法による投資損益(△は益)	—	115
投資事業組合運用損益(△は益)	225	△168
固定資産除売却損益(△は益)	1	31
棚卸資産の増減額(△は増加)	25	△168
投資有価証券売却損益(△は益)	△215	△1,857
投資有価証券清算損益(△は益)	—	△51
投資有価証券評価損益(△は益)	—	318
売上債権の増減額(△は増加)	1,454	3,431
未払金の増減額(△は減少)	△560	△1,786
未払消費税等の増減額(△は減少)	1,251	△1,613
その他	3,996	△2,496
小計	21,806	6,017
利息及び配当金の受取額	0	10
利息の支払額	△6	△27
法人税等の支払額	△129	△5,878
法人税等の還付額	609	—
特別退職金の支払額	△100	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,178	122
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△315	△1,700
無形固定資産の取得による支出	△221	△454
無形固定資産の売却による収入	—	9
投資有価証券の取得による支出	△2,154	△12,946
投資有価証券の売却による収入	248	2,180
投資有価証券の分配による収入	86	728
差入保証金の差入による支出	△1,130	△37
敷金及び保証金の回収による収入	1,389	—
その他	42	60
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,055	△12,159
財務活動によるキャッシュ・フロー		
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出	△177	—
短期借入金の純増減額(△は減少)	584	200
長期借入れによる収入	240	35
長期借入金の返済による支出	△387	△219
自己株式の取得による支出	—	△7,524
配当金の支払額	△4,144	△4,144
その他	20	21
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,864	△11,632
現金及び現金同等物に係る換算差額	△15	28
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	16,243	△23,640
現金及び現金同等物の期首残高	125,427	149,812
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△112
現金及び現金同等物の四半期末残高	141,671	126,059

(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)

当社は、2021年5月7日開催の取締役会決議に基づき、自己株式2,839,600株の取得を行いました。また、当第2四半期連結累計期間におけるストックオプションの権利行使による自己株式12,400株を払い出しました。この結果、当第2四半期連結累計期間において自己株式が7,457百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末における自己株式が18,268百万円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号2020年3月31日)及び「収益認識に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第30号2021年3月26日)(以下「収益認識会計基準等」という。)が、2021年4月1日以後開始する連結会計年度及び事業年度の期首より適用されたことに伴い、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用しております。

収益認識会計基準等においては5つのステップから構成される収益認識モデルが定められており、一部の例外を除いて、取引形態や業種に関係なく、すべての顧客との契約から生じる収益に適用されます。従前の売上収益の認識及び測定については、主として以下のサービスを除き、収益認識会計基準等の適用において重要な影響はないものと判断しております。

なお収益認識会計基準等の適用にあたっては、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取り扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減する方法を採用しております。

モンスターストライク

当社のデジタルエンターテインメント事業における主力スマートデバイス向けゲームである「モンスターストライク」の売上高について、収益を認識する時点及び取引価格の配分について下記の通り変更いたします。その他の収益については、連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であることから、記載を省略しております。

1 収益を認識する時点

モンスターストライクの売上高について、従来ゲーム内通貨である「オーブ」をユーザーが消費してキャラクターを入手した等の時点において収益を認識しておりましたが、収益認識会計基準等の適用に伴いオーブを消費して入手したキャラクター等の見積り利用期間に亘って収益を認識することといたしました。

従来の基準の下では、実現主義に基づき、オーブをユーザーが消費してキャラクターを入手した等の時点を収益の実現とみなして収益を認識しておりました。

一方で、前述の通り収益認識会計基準等においては顧客との契約における履行義務を識別することが求められております。この点、顧客との契約における履行義務は、キャラクター等をユーザーが使用できる環境を維持することであると判断しております。そのため収益は、ユーザーがオーブを消費して入手したキャラクター等の見積り利用期間に亘って認識すべきであると考えております。

ただし、ユーザーが継続して使用するキャラクター等は、レアリティが高いものに限定されており、それ以外のキャラクター等に関しては入手後長期間使用されることは稀であります。そのため、収益認識会計基準等のもとの収益の認識は従前の収益の認識と比較しても結果的に重要な差異を生じさせないものと判断しております。

2 取引価格の配分

モンスターストライクの売上高について、従来は有償オーブ購入にかかる入金額を有償オーブが消費されキャラクターが入手された等の時点で収益を認識しておりましたが、収益認識会計基準等の適用に伴い、有償オーブ、また有償オーブ購入時に同時に配布される無償オーブが消費され入手されたキャラクター等をユーザーが使用できる環境を維持する履行義務に取引価格を配分することといたしました。これは、収益認識会計基準等の下では機能的に重要な差異を有しない有償オーブと無償オーブはそれぞれ等価値であり、それぞれと交換に入手したキャラクター等をユーザーが使用できる環境を維持することは、別々の履行義務と識別され各履行義務に取引価格を配分されるべきものと判断によるものです。その結果、一時点における未消費オーブ残高について、有償オーブ購入にかかる入金額のみで負債を構成していた従来の場合と比較して、有償オーブ及び無償オーブそれぞれの履行義務に対して取引価格を配分したことにより、入金額から算出される1個当たりのオーブ単価が低下しております。

以上から、収益認識会計基準等の適用により2022年3月期の期首残高については、流動負債のその他に含まれている契約負債は1,053百万円減少し、利益剰余金は667百万円増加いたします。なお、当第2四半期連結累計期間の営業利益及び税引前四半期純利益に与える影響は軽微であります。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、流動資産に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第2四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(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、当該会計基準等の適用が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)

前第2四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年9月30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
	デジタルエン ターテインメ ント事業	スポーツ事業	ライフスタイ ル事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	51,438	5,377	1,936	58,752	—	58,752
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	51,438	5,377	1,936	58,752	—	58,752
セグメント利益又は損失 (△)	24,840	△2,452	△411	21,976	△7,925	14,050
その他の項目						
減価償却費	209	698	133	1,041	508	1,549
のれん償却額	—	468	63	531	—	531

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△7,925百万円には、報告セグメントの減価償却費△1,041百万円及びのれん償却額△531百万円並びに各セグメントに配分していない全社費用△6,352百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門の費用であります。

2. 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。

当第2四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年9月30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: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
	デジタルエン ターテインメ ント事業	スポーツ事業	ライフスタイ ル事業	計		
売上高						
顧客との契約から生じる 収益 (注) 3	40,699	8,000	2,888	51,587	—	51,587
外部顧客への売上高	40,699	8,000	2,888	51,587	—	51,587
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	40,699	8,000	2,888	51,587	—	51,587
セグメント利益又は損失 (△)	17,880	△2,166	48	15,762	△8,379	7,382
その他の項目						
減価償却費	183	694	122	1,001	437	1,439
のれん償却額	—	475	63	538	—	538

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△8,379百万円には、報告セグメントの減価償却費△1,001百万円及びのれん償却額△538百万円並びに各セグメントに配分していない全社費用△6,839百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門の費用であります。

2. 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。

3. 当社グループの売上高としては、主にデジタルエンターテインメント事業におけるスマートデバイス向けゲームである「モンスターストライク」で構成されております。当該タイトルの収益認識方法については、「注記事項(会計方針の変更)」に記載の通りであります。

2. 報告セグメントの変更等に関する情報

会計方針の変更に記載の通り、第1四半期連結会計期間の期首より収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理の方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の測定方法を同様に變更しております。

これによる各事業セグメントにおける当第2四半期連結累計期間の「外部顧客への売上高」及び「セグメント利益又は損失」への影響は軽微であります。

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。