

上場会社名 株式会社ミクシィ 上場取引所
 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8月10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 (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1四半期の連結業績(2021年4月1日~2021年6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1四半期	28,366	△3.4	6,987	△17.7	6,011	△19.4	6,023	△17.9	4,054	△17.7
2021年3月期第1四半期	29,360	41.3	8,494	324.1	7,460	368.9	7,334	347.8	4,923	343.3

※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1四半期 3,964百万円(△20.7%) 2021年3月期第1四半期 5,000百万円(406.3%)

	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1四半期	54	04	53	32
2021年3月期第1四半期	65	35	64	73

(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	%	百万円	%
2022年3月期第1四半期	217,762	85.6	188,043	85.6	188,043	85.6
2021年3月期	226,356	83.2	189,590	83.2	188,251	83.2

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 186,437百万円 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
2021年3月期	—	55.00	—	55.00	110.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	55.00	—	55.00	110.00

(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. 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	115,000	△3.6	14,000	△48.4	12,000	△47.7	12,000	△47.9	8,500	△45.8	115	06
	~120,000	~0.6	~17,000	~△37.3	~15,000	~△34.6	~15,000	~△34.8	~10,000	~△36.3	~135	36

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

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1Q	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1Q	3,711,100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1Q	75,033,437株	2021年3月期1Q	75,349,550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8月6日に機関投資家及び証券アナリスト向けの電話会議を開催する予定です。その説明会資料については、開催後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)	11
(重要な後発事象)	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

2019年10月31日に行われた株式会社千葉ジェッツふなばしとの企業結合及び2019年11月29日に行われた株式会社ネットドリーマーズとの企業結合について前第1四半期連結累計期間において暫定的な会計処理を行っていましたが、前第2四半期連結会計期間に資産・負債への取得原価の配分が完了しております。これに伴い、遡及修正後の数値を用いて比較分析を行っております。

(1) 経営成績に関する説明

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	29,360	28,366	△3.4%
EBITDA(百万円)	8,494	6,987	△17.7%
営業利益(百万円)	7,460	6,011	△19.4%
経常利益(百万円)	7,334	6,023	△17.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益(百万円)	4,923	4,054	△17.7%

当第1四半期連結累計期間の売上高は28,366百万円(前年同四半期比3.4%減)となりました。また、EBITDAは6,987百万円(前年同四半期比17.7%減)、営業利益は6,011百万円(前年同四半期比19.4%減)、経常利益は6,023百万円(前年同四半期比17.9%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は4,054百万円(前年同四半期比17.7%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1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	25,997	22,596	△13.1%
セグメント利益(百万円)	12,482	10,586	△15.2%

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、前第1四半期連結累計期間と比較して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、有力IPとのコラボレーション等の影響もあり、期初の業績予想に対し、計画どおりの進捗となっております。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22,596百万円(前年同四半期比13.1%減)、セグメント利益は10,586百万円(前年同四半期比15.2%減)となりました。

② スポーツ事業

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	2,384	4,047	69.7%
セグメント損失(△)(百万円)	△1,020	△681	—%

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、2020年の6月よりサービスを開始しているスポーツベッティングサービス「TIPSTAR」の伸長も売上増加に貢献しております。

この結果、当事業の売上高は4,047百万円（前年同四半期比69.7%増）、セグメント損失は681百万円（前年同四半期はセグメント損失1,020百万円）となりました。

③ ライフスタイル事業

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	前年同四半期比 増減率
売上高(百万円)	977	1,722	76.1%
セグメント利益又は損失 (△)(百万円)	△306	159	－%

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、前年同期の受注実績を大きく上回り、売上高は前第1四半期連結累計期間と比較して増加しております。また、「minimo」におきましては、前第1四半期連結累計期間に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1,722百万円（前年同四半期比76.1%増）、セグメント利益は159百万円（前年同四半期はセグメント損失306百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 財政状態

当第1四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155,930百万円（前連結会計年度末比10,190百万円減少）となり、主な要因としては、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61,831百万円（前連結会計年度末比1,596百万円増加）となっております。

負債については、流動負債が17,798百万円（前連結会計年度末比6,700百万円減少）となり、主な要因としては、未払法人税等などの減少があげられます。純資産は188,043百万円（前連結会計年度末比1,546百万円減少）となり、主な要因としては、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1四半期連結会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17,981百万円減少し、131,831百万円となりました。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1四半期連結会計期間において営業活動により使用した資金は3,972百万円（前年同四半期は12,748百万円の獲得）となりました。これは主に、法人税等の支払額5,878百万円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1四半期連結会計期間において投資活動により使用した資金は2,815百万円（前年同四半期は2,484百万円の使用）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2,417百万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1四半期連結会計期間において財務活動により使用した資金は11,093百万円（前年同四半期は3,568百万円の使用）となりました。これは主に、自己株式取得のための預託金の増減額5,212百万円、配当金の支払3,690百万円及び自己株式の取得による支出2,311百万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、2021年5月7日の開示時点から変更はありません。

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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	149,812	131,831
受取手形及び売掛金	11,706	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	13,100
商品	156	219
その他	4,493	10,820
貸倒引当金	△46	△40
流動資産合計	166,121	155,930
固定資産		
有形固定資産	12,998	13,357
無形固定資産		
のれん	10,873	10,614
顧客関連資産	6,993	6,824
商標権	3,011	2,939
その他	2,418	2,726
無形固定資産合計	23,297	23,104
投資その他の資産		
投資有価証券	13,928	15,971
繰延税金資産	5,686	5,052
その他	4,326	4,346
貸倒引当金	△1	△1
投資その他の資産合計	23,939	25,368
固定資産合計	60,234	61,831
資産合計	226,356	217,762
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,021	1,224
未払金	9,188	8,508
未払法人税等	6,111	1,787
未払消費税等	1,638	962
賞与引当金	1,736	569
その他	4,803	4,746
流動負債合計	24,498	17,798
固定負債		
長期借入金	7,905	7,806
繰延税金負債	3,357	3,187
その他	1,004	925
固定負債合計	12,267	11,920
負債合計	36,766	29,718
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	179,079
自己株式	△10,811	△13,112
株主資本合計	187,046	185,322
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	896
為替換算調整勘定	191	218
その他の包括利益累計額合計	1,205	1,115
新株予約権	1,281	1,291
非支配株主持分	56	313
純資産合計	189,590	188,043
負債純資産合計	226,356	217,762

(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2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
売上高	29,360	28,366
売上原価	6,866	6,389
売上総利益	22,494	21,976
販売費及び一般管理費	15,033	15,965
営業利益	7,460	6,011
営業外収益		
協賛金収入	14	26
受取利息	0	0
受取配当金	—	10
為替差益	2	5
その他	71	27
営業外収益合計	87	70
営業外費用		
支払利息	3	14
投資事業組合運用損	65	35
その他	145	7
営業外費用合計	214	57
経常利益	7,334	6,023
特別利益		
投資有価証券売却益	—	29
特別利益合計	—	29
特別損失		
特別退職金	100	—
固定資産除売却損	0	3
賃貸借契約解約損	9	—
特別損失合計	110	3
税金等調整前四半期純利益	7,224	6,049
法人税、住民税及び事業税	1,835	1,754
法人税等調整額	464	241
法人税等合計	2,300	1,995
四半期純利益	4,923	4,053
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	△0
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,923	4,054

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2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
四半期純利益	4,923	4,053
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	85	△116
為替換算調整勘定	△8	27
その他の包括利益合計	77	△89
四半期包括利益	5,000	3,964
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,001	3,964
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	△0

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6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	7,224	6,049
減価償却費	357	284
無形固定資産償却費	410	426
のれん償却額	265	265
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△3	△6
賞与引当金の増減額(△は減少)	△832	△1,166
受取利息及び受取配当金	△0	△10
支払利息	3	14
為替差損益(△は益)	△2	△0
投資事業組合運用損益(△は益)	65	35
固定資産除売却損益(△は益)	0	3
棚卸資産の増減額(△は増加)	46	△63
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△29
売上債権の増減額(△は増加)	1,729	△1,391
未払金の増減額(△は減少)	△640	△1,282
未払消費税等の増減額(△は減少)	1,101	△676
その他	3,123	△546
小計	12,850	1,907
利息及び配当金の受取額	35	10
利息の支払額	△3	△12
法人税等の支払額	△134	△5,878
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,748	△3,972
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	△213	△377
無形固定資産の取得による支出	△211	△263
無形固定資産の売却による収入	43	0
投資有価証券の取得による支出	△1,354	△2,417
投資有価証券の売却による収入	—	36
投資有価証券の分配による収入	38	235
差入保証金の差入による支出	△1,006	△37
その他	219	7
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,484	△2,815
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)	350	200
長期借入金の返済による支出	△85	△95
自己株式の取得による支出	—	△2,311
自己株式取得のための預託金の増減額(△は増加)	—	△5,212
配当金の支払額	△3,664	△3,690
その他	7	17
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,568	△11,093
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4	12
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	6,691	△17,868
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	132,118	131,831

(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857,200株の取得を行いました。また、当第1四半期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2,500株を払い出しました。この結果、当第1四半期連結累計期間において自己株式が2,301百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末における自己株式が13,112百万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、当第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、当第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、当第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1四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、当第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1四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。)等を当第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1四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6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	25,997	2,384	977	29,360	—	29,360
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	25,997	2,384	977	29,360	—	29,360
セグメント利益又は損失 (△)	12,482	△1,020	△306	11,155	△3,694	7,460
その他の項目						
減価償却費	105	345	63	513	254	768
のれん償却額	—	234	31	265	—	265

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△3,694百万円には、報告セグメントの減価償却費△513百万円及びのれん償却額△265百万円並びに各セグメントに配分していない全社費用△2,914百万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. 報告セグメントの変更等に関する事項

該当事項はありません。

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

(のれんの金額の重要な変動)

前第1四半期連結累計期間において、連結子会社である株式会社千葉ジェッツふなばし及び株式会社ネットドリーマーズの暫定的に算出されたのれん償却額309百万円を計上しておりましたが、前第3四半期連結会計期間に取得原価の配分が完了し、暫定的な会計処理が確定したことにより、「スポーツ事業」の報告セグメントにおいて、減価償却費345百万円及びのれん償却額234百万円に修正しております。

当第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6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 (注) 3	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	22,596	4,047	1,722	28,366	—	28,366
外部顧客への売上高	22,596	4,047	1,722	28,366	—	28,366
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	22,596	4,047	1,722	28,366	—	28,366
セグメント利益又は損失 (△)	10,586	△681	159	10,064	△4,053	6,011
その他の項目						
減価償却費	92	343	61	496	214	710
のれん償却額	—	234	31	265	—	265

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△4,053百万円には、報告セグメントの減価償却費△496百万円及びのれん償却額△265百万円並びに各セグメントに配分していない全社費用△3,290百万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、当第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1四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。

(重要な後発事象)

(新株予約権(ストックオプション)の付与)

当社は、2021年6月25日開催の取締役会において決議した、当社の取締役及び執行役員に対して発行する新株予約権(ストックオプション)について、2021年7月12日に以下のとおり付与しました。

1. 新株予約権の割当対象者及びその人数並びに割り当てる新株予約権の数

対象者	人数	新株予約権
当社取締役(社外取締役を除く)	5名	1,292個
当社執行役員	5名	175個
計	10名	1,467個

2. 新株予約権の総数

1,467個(新株予約権1個当たりの目的となる株式数100株)

上記総数は、割当数の上限であり、引受けの申込みがなされなかった場合等、割り当てる新株予約権の総数が減少した場合は、割り当てる新株予約権の総数をもって発行する新株予約権の総数とする。

3. 新株予約権の目的となる株式の種類及び数

当社普通株式 146,700株

4. 新株予約権の払込金額

金銭の払込みを要しないものとする。

5. 割当日

2021年7月12日

6. 新株予約権の行使に際して出資される財産の価額

各新株予約権を行使することにより交付を受けることができる株式1株当たりの払込金額を1円とする。

7. 新株予約権の権利行使期間

対象者	権利行使期間
当社取締役（社外取締役を除く）	2021年7月13日～2051年7月12日
当社執行役員	2022年7月13日～2027年7月12日