

2022年7月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年3月11日

上場会社名 株式会社エイチーム 上場取引所 東
 コード番号 3662 URL <https://www.a-tm.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 林 高生
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 社長室長 (氏名) 光岡 昭典 TEL 052-747-5573
 四半期報告書提出予定日 2022年3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（機関投資家・アナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

1. 2022年7月期第2四半期の連結業績（2021年8月1日～2022年1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	%
2022年7月期第2四半期	14,982	0.7	△1,143	—	△1,136	—	△729	—
2021年7月期第2四半期	14,871	△7.1	221	△35.4	363	3.7	741	484.6

（注）包括利益 2022年7月期第2四半期 △471百万円（-%） 2021年7月期第2四半期 752百万円（439.1%）

	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7月期第2四半期	△38.89	—
2021年7月期第2四半期	37.84	37.84

（注）「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）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年7月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

（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7月期第2四半期	14,474	10,295	70.6
2021年7月期	15,751	11,582	73.0

（参考）自己資本 2022年7月期第2四半期 10,222百万円 2021年7月期 11,500百万円

（注）「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）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年7月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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7月期	—	0.00	—	16.00	16.00
2022年7月期	—	0.00	—	—	—
2022年7月期（予想）	—	—	—	16.00	16.00

（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7月期の連結業績予想（2021年8月1日～2022年7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	32,500	4.0	△700	—	△700	—	△850	—	△45.29

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

※ 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）、除外 ー社（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11ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（4）四半期連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご参照ください。

（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）	2022年7月期2Q	19,789,200株	2021年7月期	19,789,200株
② 期末自己株式数	2022年7月期2Q	1,256,188株	2021年7月期	811,388株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年7月期2Q	18,768,606株	2021年7月期2Q	19,599,245株

（注）1株当たり四半期純利益の算定上の基礎となる期中平均株式数については、「株式付与ESOP信託」及び「役員報酬BIP信託」制度において、日本マスタートラスト信託銀行株式会社（株式付与ESOP信託口及び役員報酬BIP信託口）が保有する株式を控除対象の自己株式に含めて算定しております。

※ 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、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。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）5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	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	8
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	9
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(会計方針の変更)	11
(追加情報)	11
(セグメント情報)	12

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

当社グループは「みんなで幸せになれる会社にする事」、「今から100年続く会社にする事」を経営理念としております。この経営理念のもとすべての役員及び従業員が一丸となり、様々な技術領域・ビジネス領域において、インターネットを通じて個人の利用者の皆様に支持・利用していただけるゲームコンテンツ、比較サイト・情報サイトやECサイトなどの企画・開発及び運営を行っています。具体的には、「人と人とのつながりの実現」をテーマに、世界中の人々に娯楽を提供するゲームやツールアプリケーションの企画・開発及び運営を行う「エンターテインメント事業」、人生のイベントや日常生活に密着し、有益な情報を提供する様々なウェブサービスの企画・開発及び運営を行う「ライフスタイルサポート事業」、自転車専門通販サイトを運営する「cyma-サイマー」をはじめ、様々な商材を取り扱う複数のECサイトの企画・開発及び運営を行う「EC事業」の3つの事業軸でビジネスを展開しています。

2022年7月期第2四半期連結累計期間の売上高につきましては、エンターテインメント事業が前年同四半期比で減少するも、ライフスタイルサポート事業及びEC事業が増加したため、全体では前年同四半期比で増加となりました。営業利益・経常利益・親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、エンターテインメント事業において2021年11月にリリースいたしました新規大型IPゲームの開発費及び広告宣伝費の計上により、前年同四半期比で大幅減少となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は14,982百万円（前年同四半期比0.7%増）、営業損失は1,143百万円（前年同四半期は営業利益221百万円）、経常損失は1,136百万円（前年同四半期は経常利益363百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は729百万円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純利益741百万円）となりました。

当第2四半期連結累計期間におけるセグメント別の経営成績は次のとおりであります。

<エンターテインメント事業>

エンターテインメント事業では、主に自社で開発したスマートデバイス向けゲームアプリケーション（以下「ゲームアプリ」という。）をApple Inc. が運営するApp Store及びGoogle LLCが運営するGoogle Play等の専用配信プラットフォームを通じて、世界中の人々に提供しております。ゲームアプリ自体は基本無料で提供しており、主な売上はユーザーがゲームをより効率よく優位に進めるためのゲーム内アイテム購入代金であります。

近年のグローバルにおけるゲーム市場環境及びユーザーニーズの変化、そして技術の進化等を踏まえ、エンターテインメント事業はスマートフォンゲーム専業から脱却し、グローバルのデジタル配信ゲーム市場（モバイルゲーム、PCゲームデジタル配信、家庭用ゲームデジタル配信）全体をターゲットに、グローバルで人気のIPと提携し、展開していくことを中長期方針とし、さらなる成長を狙います。

2022年7月期第2四半期連結累計期間の売上高につきまして、既存ゲームアプリにおいては、イベント開催等により一時的に好調に推移した一部ゲームアプリがあったものの、引き続き前年同期比で減少傾向を辿りました。また、2021年11月17日にリリースしました新規ゲームアプリ『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER（ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー）』については、リリース後の売上高が、既存ゲームアプリの減衰を補うには至らず、エンターテインメント事業全体では前年同四半期比で減少となりました。セグメント利益につきましては、『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER（ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー）』のリリース時における大型プロモーションのための広告宣伝費の計上により、前年同四半期比で大幅減少となりました。

『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER（ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー）』は引き続き、現状の運営の改善及びユーザーのご要望を踏まえたアップデートを重ねつつ、収益増加に向けた施策を順次進めてまいります。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるエンターテインメント事業の売上高は3,301百万円（前年同四半期比11.2%減）、セグメント損失は897百万円（前年同四半期は214百万円の利益）となりました。

<ライフスタイルサポート事業>

ライフスタイルサポート事業では、様々な事業領域において個人の利用者に向けてサービスを展開する事業者と連携し、「三方よし」のサービス理念のもと、人生のイベントや日常生活に密着した比較サイト・情報サイト等様々な便利なウェブサービスを展開しております。

「デジタルマーケティング支援ビジネス」は、オウンドメディア等を通じて、提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、スピーディに事業を横展開できる特徴を持っています。多様な事業領域におけるサービスを急速に立ち上げ、拡張させることで、収益を積み上げるビジネスモデルです。

個人の利用者へは基本無料でサービスを提供し、主な売上はパートナー企業に当該利用者を見込客として紹介することに対する紹介手数料及び成約報酬であります。

「プラットフォームビジネス」はアプリケーションやウェブサイトなどを通じて情報を集めた「場」を提供し、ユーザーデータの蓄積と活用、そして独自価値の向上により、市場での優位性を構築し、さらにデータを活用したソリューションを提供することで、価値向上のサイクルを回していくビジネスモデルです。

主な売上は広告収入や有料会員向けの利用料、ツールやEC等のソリューション提供によるものであります。

現在、ヘルスケア・エンジニア領域においてプラットフォームを展開しています。

2022年7月期第2四半期連結累計期間の売上高につきましては、金融メディアで引き続きGoogleアルゴリズムアップデートによるSEO（検索エンジン最適化）順位の変動と競合他社のWeb広告の出稿強化が影響し減少したものの、車の査定・買取サイト「ナビクル」において提携企業数増加に伴うARPU（1ユーザーあたりの平均売上）の上昇及び獲得件数の増加により、ライフスタイルサポート事業全体で前年同四半期比で微増となりました。セグメント利益につきましては、「ナビクル」で増収に伴う増益となるも、金融メディアでの減収とCPA悪化が影響し、前年同四半期比で減少となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるライフスタイルサポート事業の売上高は9,880百万円（前年同四半期比3.1%増）、セグメント利益は310百万円（前年同四半期比39.2%減）となりました。

<EC事業>

EC事業では、自転車専門通販サイトを運営する「cyma-サイマー」をはじめ、複数の商材を取り扱うECサイトを運営しております。

「cyma-サイマー」は2013年12月にサービスを立ち上げて以来、東海、関東、関西3カ所に物流倉庫を構え、国内外から仕入れた200種類以上の完成品自転車を専属のプロ整備士により整備を行い完全組立自転車としてオンラインで販売、自宅までお届けする独自性の高い自転車専門通販サイトです。

今後も「ココロが動く買い物を」をミッションに、品揃えや販売方法、配送品質を日々改善し、ユーザーの期待を大きく超える購買体験ができるサービスを提供してまいります。

2022年7月期第2四半期連結累計期間の売上高につきましては、「cyma-サイマー」が車体ごとの販売価格の見直しにより販売台数が増加したことに加え、モール型ECサイトでの販売が好調に推移したことによりEC事業全体として前年同四半期比で増加となりました。セグメント利益につきましては、販売価格の見直しの反動で利益率が低下したことに加え、新規サービス「Obremo（オブレモ）」への投資により、全体としては前年同四半期比で減少となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるEC事業の売上高は1,799百万円（前年同四半期比14.8%増）、セグメント損失は53百万円（前年同四半期は80百万円の利益）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 資産

当第2四半期連結会計期間末における総資産は14,474百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,276百万円減少いたしました。これは主に、現金及び預金の減少2,009百万円によるものであります。

② 負債

当第2四半期連結会計期間末における負債は4,178百万円となり、前連結会計年度末に比べ10百万円増加いたしました。これは主に、未払金の増加498百万円によるものであります。

③ 純資産

当第2四半期連結会計期間末における純資産は10,295百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,287百万円減少いたしました。これは主に、利益剰余金の減少1,033百万円によるものであります。

④ 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」という。）は、4,025百万円（前年同四半期比41.4%減）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・フローの状況とそれらの要因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）

当第2四半期連結累計期間において営業活動の結果使用した資金は1,476百万円（前年同四半期は245百万円の収入）となりました。これは主に、減価償却費175百万円及び未払金の増加497百万円による増加があったものの、税金等調整前四半期純損失1,145百万円及び法人税等の支払額448百万円の影響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の結果獲得した資金は311百万円（前年同四半期は477百万円の収入）となりました。これは主に、投資有価証券の売却による収入480百万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の結果使用した資金は853百万円（前年同四半期は332百万円の支出）となりました。これは主に、自己株式の取得による支出537百万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

当社グループは、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上に向け、2022年7月期においては、各セグメント事業の強化・拡大を図るとともに、引き続き事業の育成に向けた投資を進めながら事業ポートフォリオの強化を図ってまいります。また、在宅勤務をはじめとする多様な働き方の実現に伴い、オフィス等固定費の最適化を進め、人材採用を抑制しつつも、引き続き人材育成及び組織体制・ガバナンスの強化に注力してまいります。

2022年7月期の連結業績見通しにつきましては、前年度に先行投資した様々な施策が全体の収益増大に結びつくよう、下支えとなる既存サービスでの安定的な収益獲得及び運営の効率化を進め、耐え忍ぶ1年になると考えております。

なお、2022年7月期の連結業績予想数値につきましては、2021年12月10日に開示した「2022年7月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」において、リリース間もない『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER (ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー)』での適切かつ合理的な数値の算定が困難であったため開示を見合わせておりましたが、この度、業績予想を作成するうえで十分な数値が整ったためお知らせいたします。

当第2四半期連結累計期間の売上高につきましては、エンターテインメント事業における新規ゲームアプリ『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER (ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー)』が既存ゲームアプリや他事業の一部サービスの減衰を補うには至らず、全体の底上げとなる大きな収益の獲得には繋がりませんでした。一方、ライフスタイルサポート事業では、金融メディアで引き続き苦戦するも、中古車市場活況の後押しもあり、車の査定・買取サイト「ナビクル」で提携企業数増加に伴うARPU上昇、及び獲得件数の増加が寄与し、ライフスタイルサポート事業全体の業績推移に大きく寄与しました。また、新型コロナウイルス感染症(以下、「コロナ影響」という。)による事業活動への影響が最も大きいブライダル関連事業においては、コロナ影響が落ち着いてきた足元の状況では、徐々に客足が戻り、業績は回復傾向にあります。EC事業においても、例年第2四半期が閑散期にあたる「cyma」にて、車体毎の販売価格の見直しを行ったことや、モール型ECサイトでの販売好調が要因となり、前年同四半期比で増収となりました。

営業利益・経常利益・親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、主にエンターテインメント事業での『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER (ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー)』にかかるリリース時の広告宣伝費計上が全体へ大きく影響しました。

第3四半期につきましては、ライフスタイルサポート事業及びEC事業がビジネスの特性上、例年繁忙期にあたることに加え、エンターテインメント事業においても『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER (ファイナルファンタジーVII ザ ファーストソルジャー)』での収益増加を目指した施策を順次進めていくにあたり、下期では収益回復を予想しております。

上記の将来に対する記述、以下の業績予想数値は、本資料発表日現在において当社グループが入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により変動する可能性があります。

2022年7月期通期業績見通し(2021年8月1日～2022年7月31日)

売上高	32,500百万円	(前連結会計年度比 4.0%増)
営業損失	700百万円	(前連結会計年度比 ー)
経常損失	700百万円	(前連結会計年度比 ー)
親会社株主に帰属する当期純損失	850百万円	(前連結会計年度比 ー)

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7月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年1月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,035	4,025
受取手形及び売掛金	3,109	3,430
棚卸資産	450	539
その他	792	949
貸倒引当金	△4	△5
流動資産合計	10,383	8,940
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	953	907
その他（純額）	242	208
有形固定資産合計	1,195	1,115
無形固定資産		
のれん	239	217
その他	553	597
無形固定資産合計	792	814
投資その他の資産		
投資有価証券	2,148	2,019
敷金及び保証金	665	650
その他	569	937
貸倒引当金	△3	△3
投資その他の資産合計	3,380	3,603
固定資産合計	5,368	5,533
資産合計	15,751	14,474

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年7月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年1月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	533	518
未払金	1,873	2,371
未払法人税等	370	73
賞与引当金	—	94
販売促進引当金	191	215
株式給付引当金	34	17
役員株式給付引当金	—	11
その他	636	354
流動負債合計	3,640	3,657
固定負債		
資産除去債務	496	497
その他	31	23
固定負債合計	527	521
負債合計	4,168	4,178
純資産の部		
株主資本		
資本金	838	838
資本剰余金	832	832
利益剰余金	10,955	9,922
自己株式	△1,394	△1,896
株主資本合計	11,232	9,695
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	287	535
繰延ヘッジ損益	△22	△18
為替換算調整勘定	3	9
その他の包括利益累計額合計	268	526
新株予約権	82	73
純資産合計	11,582	10,295
負債純資産合計	15,751	14,474

(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8月1日 至 2021年1月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年8月1日 至 2022年1月31日)
売上高	14,871	14,982
売上原価	3,687	4,134
売上総利益	11,183	10,847
販売費及び一般管理費	10,962	11,990
営業利益又は営業損失(△)	221	△1,143
営業外収益		
受取利息及び配当金	2	0
為替差益	1	3
受取手数料	9	15
投資事業組合運用益	127	0
その他	16	4
営業外収益合計	156	24
営業外費用		
支払利息	1	0
固定資産除却損	1	2
債権売却損	9	12
その他	2	1
営業外費用合計	14	16
経常利益又は経常損失(△)	363	△1,136
特別利益		
新株予約権戻入益	—	9
投資有価証券売却益	770	—
特別利益合計	770	9
特別損失		
減損損失	33	7
投資有価証券売却損	—	12
特別損失合計	33	19
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	1,100	△1,145
法人税等	359	△415
四半期純利益又は四半期純損失(△)	741	△729
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	741	△729

(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8月1日 至 2021年1月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年8月1日 至 2022年1月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	741	△729
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	13	248
繰延ヘッジ損益	—	4
為替換算調整勘定	△2	6
その他の包括利益合計	10	258
四半期包括利益	752	△471
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	752	△471

(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8月1日 至 2021年1月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年8月1日 至 2022年1月31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又は税金等調整前四半期純損失(△)	1,100	△1,145
減価償却費	228	175
減損損失	33	7
のれん償却額	—	21
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△0	0
賞与引当金の増減額(△は減少)	46	94
販売促進引当金の増減額(△は減少)	△12	24
株式給付引当金の増減額(△は減少)	△19	△17
役員株式給付引当金の増減額(△は減少)	13	11
受取利息及び受取配当金	△2	△0
支払利息	1	0
助成金収入	△6	△0
投資有価証券売却損益(△は益)	△770	12
投資事業組合運用損益(△は益)	△127	△0
売上債権の増減額(△は増加)	△528	△320
棚卸資産の増減額(△は増加)	△93	△88
仕入債務の増減額(△は減少)	△11	△15
未払金の増減額(△は減少)	93	497
その他	119	△286
小計	65	△1,029
利息及び配当金の受取額	2	0
利息の支払額	△1	△0
法人税等の支払額	△418	△448
法人税等の還付額	592	1
助成金の受取額	6	0
営業活動によるキャッシュ・フロー	245	△1,476
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	△16	△17
無形固定資産の取得による支出	△126	△129
投資有価証券の売却による収入	773	480
投資事業組合からの分配による収入	192	51
投資有価証券の取得による支出	△65	△50
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△271	—
その他	△9	△23
投資活動によるキャッシュ・フロー	477	311
財務活動によるキャッシュ・フロー		
自己株式の取得による支出	—	△537
配当金の支払額	△313	△304
その他	△19	△12
財務活動によるキャッシュ・フロー	△332	△853
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2	8
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	387	△2,009
現金及び現金同等物の期首残高	6,480	6,035
現金及び現金同等物の四半期末残高	6,868	4,025

(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3月12日開催の取締役会決議に基づき、自己株式114,600株の取得を行いました。また、2021年9月10日開催の取締役会決議に基づき、自己株式350,000株の取得を行いました。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502百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末において自己株式が1,896百万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。以下「収益認識会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

(1) 物品販売取引に係る収益認識

イーコマースサービスにおける物品販売取引について、従来は出荷時に収益を認識しておりましたが、顧客が製品を実際に検収したと見込まれる時点で収益を認識する方法に変更しております。

(2) アイテム課金取引に係る収益認識

ゲームサービスにおけるアイテム課金取引について、ゲーム内通貨の消費時に収益を認識しておりましたが、顧客のアイテム交換後の見積利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、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し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。ただし、収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに従前の取扱いに従ってほとんどすべての収益の額を認識した契約に、新たな会計方針を遡及適用しておりません。また、収益認識会計基準第86項また書き(1)に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに行われた契約変更について、すべての契約変更を反映した後の契約条件に基づき、会計処理を行い、そ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しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は54百万円減少し、売上原価は7百万円減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失はそれぞれ48百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高への影響はありません。

(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。これによる、四半期連結財務諸表への影響はありません。

(追加情報)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用)

当社及び国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」（2020年法律第8号）において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」（実務対応報告第39号 2020年3月31日）第3項の取扱いにより、「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 2018年2月16日）第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(セグメント情報)

前第2四半期連結累計期間(自 2020年8月1日 至 2021年1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
	エンターテインメント事業	ライフスタイルサポート事業	EC事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	3,717	9,586	1,567	14,871	—	14,871
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	3,717	9,586	1,567	14,871	—	14,871
セグメント利益	214	510	80	806	△585	221

(注) 1. セグメント利益の調整額△585百万円は、報告セグメントに帰属しない全社費用であります。

2. セグメント利益は、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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「エンターテインメント事業」セグメントにおいて、当社が保有している固定資産のうち、その収益性が低下しているものについて、回収可能価額を零として、帳簿価額の全額を減損損失として計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、当第2四半期連結累計期間においては33百万円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

「ライフスタイルサポート事業」セグメントにおいて、株式会社リンクスの株式を取得したことにより、同社を連結の範囲に含めております。当該事象によるのれんの増加額は、当第2四半期連結累計期間において261百万円であります。なお、この取得取引にかかる取得原価の配分が完了していないため、当該のれんの金額は暫定的に算定された金額であります。

当第2四半期連結累計期間（自 2021年8月1日 至 2022年1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
	エンターテインメント事業	ライフスタイルサポート事業	EC事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	3,301	9,880	1,799	14,982	—	14,982
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	3,301	9,880	1,799	14,982	—	14,982
セグメント利益又は損失 (△)	△897	310	△53	△640	△502	△1,143

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△502百万円は、報告セグメントに帰属しない全社費用であります。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ライフスタイルサポート事業」セグメントにおいて、当社が保有している固定資産のうち、閉鎖が決定したデスク資産について、減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、当第2四半期連結累計期間においては7百万円であります。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

(会計方針の変更)に記載のとおり、「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)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、収益認識に関する会計処理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変更しております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第2四半期連結累計期間のエンターテインメント事業の売上高は20百万円減少、セグメント損失は20百万円増加、ライフスタイルサポート事業の売上高は13百万円減少、セグメント利益は13百万円減少、EC事業の売上高は20百万円減少、セグメント損失は13百万円増加しております。