

2022年7月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年9月9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
 定時株主総会開催予定日 2022年10月27日 配当支払開始予定日 2022年10月7日
 有価証券報告書提出予定日 2022年10月27日
 決算補足説明資料作成の有無：有
 決算説明会開催の有無：有（2022年9月9日 機関投資家・アナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

1. 2022年7月期の連結業績（2021年8月1日～2022年7月31日）

（1）連結経営成績

（%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年7月期	31,790	1.7	△298	—	△219	—	△1,337	—
2021年7月期	31,252	△1.5	701	△44.9	895	△28.3	877	—

（注）包括利益 2022年7月期 △811百万円（-%） 2021年7月期 1,169百万円（-%）

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2022年7月期	△71.68	—	△12.5	△1.4	△0.9
2021年7月期	45.07	45.07	7.6	5.6	2.2

（参考）持分法投資損益 2022年7月期 ー百万円 2021年7月期 ー百万円

（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）等を当連結会計年度の期首から適用しており、2022年7月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	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年7月期	14,762	9,882	66.9	533.23
2021年7月期	15,751	11,582	73.0	605.98

（参考）自己資本 2022年7月期 9,882百万円 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）等を当連結会計年度の期首から適用しており、2022年7月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。

（3）連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2022年7月期	△302	332	△867	5,223
2021年7月期	451	440	△1,343	6,035

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2021年7月期	—	0.00	—	16.00	16.00	306	35.5	2.7
2022年7月期	—	0.00	—	16.00	16.00	298	—	2.8
2023年7月期(予想)	—	0.00	—	16.00	16.00		74.1	

3. 2023年7月期の連結業績予想（2022年8月1日～2023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	31,000	△2.5	500	—	500	—	400	—	21.58

※ 注記事項

(1) 期中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 一社（社名）、除外 一社（社名）

(2) 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20ページ「5. 連結財務諸表及び主な注記（5）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。

(3) 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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数

2022年7月期	19,789,200株	2021年7月期	19,789,200株
2022年7月期	1,256,188株	2021年7月期	811,388株
2022年7月期	18,651,778株	2021年7月期	19,477,509株

(注) 1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数及び1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失並びに潜在株式調整後1株当たり当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。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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、決算短信（添付資料）4ページ「1. 経営成績等の概況（1）当期の経営成績の概況（次期の連結業績見通し）」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	5
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	6
(4) 事業等のリスク	6
2. 企業集団の状況	10
3. 経営方針	12
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	12
5. 連結財務諸表及び主な注記	13
(1) 連結貸借対照表	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	15
連結損益計算書	15
連結包括利益計算書	16
(3) 連結株主資本等変動計算書	17
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	19
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	20
(継続企業の前提に関する注記)	20
(会計方針の変更)	20
(追加情報)	20
(セグメント情報)	21
(1株当たり情報)	23
(重要な後発事象)	23

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

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」、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月期の連結売上高は、エンターテインメント事業の既存タイトルが減衰傾向を迎えるも、ライフスタイルサポート事業においてこれまで投資していた新規サービスの成長と一部既存サービスでの好調な推移により前期比で増加したことに加え、EC事業においてもモール型ECサイトでの好調な販売により前期比で増収となり、全体では前期比で微増しました。営業利益及び経常利益につきましては、エンターテインメント事業での新規タイトルとEC事業での新商品リリースへの投資が重なり、前期比で大きく減少しました。

親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、固定資産の減損損失の計上や繰延税金資産の取崩しを行ったため、前連結会計年度比で大きく減少しました。

具体的には、当連結会計年度の売上高は31,790百万円（前連結会計年度比1.7%増）、営業損失は298百万円（前連結会計年度は701百万円の営業利益）、経常損失は219百万円（前連結会計年度は895百万円の経常利益）、親会社株主に帰属する当期純損失は1,337百万円（前連結会計年度は877百万円の親会社株主に帰属する当期純利益）となりました。

当連結会計年度におけるセグメント別の経営成績は以下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のみならず、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と連携し、展開することを中長期方針とし、さらなる成長を狙います。また、今後は、これまでのゲームアプリ開発で培ったスキルやノウハウを活かし、NFTゲームやメタバースといった新領域での企画・開発・運用も進めてまいります。

2022年7月期においては、売上高につきましては引き続き主要既存ゲームアプリでの減少に加え、2021年11月にリリース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）』の売上高が既存ゲームアプリのダウントレンドを補完するに至らず、前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、新規ゲームアプリの広告費及び開発費が上期から軽減し、第4四半期連結会計期間では黒字化達成となるも、当連結会計年度では前連結会計年度比で大幅に減少しました。

以上の結果、当連結会計年度におけるエンターテインメント事業の売上高は6,316百万円（前連結会計年度比13.1%減）、セグメント損失は894百万円（前連結会計年度は369百万円の利益）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ており、主な売上はパートナー企業に当該利用者を見込顧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図っ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月期は、売上高・セグメント利益ともに前期比で増加となりました。これは主に、車の査定・買取サイト「ナビクル」の好調及びこれまで投資フェーズであった新規サービスの成長が全体の増収増益を支えたことが影響しております。売上高につきましては、引越し関連事業において電力価格の高騰による取引先からの送客制限により前期比で減少となるも、引き続き中古車市場の活況に伴い「ナビクル」が好調に推移し、またこれまで投資フェーズであった転職メディア「CAREER PICKS」が大きく成長しました。なお、当該サービスについては、2021年2月に運営会社であった株式会社リンクス（現 株式会社エイチームフィナジー）のM&Aを実施し、双方が持つWebマーケティングの強みを掛け合わせたことにより、当連結会計年度で目覚ましい売上高成長を実現いたしました。セグメント利益につきましては、「ナビクル」の増収に伴う増益と、金融メディアの一部新規サービスが下期で黒字化し、全体として前連結会計年度比で増加となりました。

以上の結果、当連結会計年度におけるライフスタイルサポート事業の売上高は21,147百万円（前連結会計年度比3.7%増）、セグメント利益は1,610百万円（前連結会計年度比11.0%増）となりました。

<EC事業>

EC事業では、様々な商材を取り扱う複数のECサイトの企画・開発及びを運営しております。「cyma-サイマー」は東海、関東、関西3カ所に物流倉庫を構え、完全組立自転車をオンラインで販売、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。また、2021年8月より新商材として、ペットフードブランド「Obremo（オブレモ）」をリリースしました。

今後も引き続き品揃えや販売方法、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月期においては、売上高につきましては「cyma-サイマー」においてモール型ECサイトでの販売が好調に推移し、前連結会計年度比で大きく増加しました。セグメント利益につきましては、新規サービス「Obremo（オブレモ）」でのラインナップ拡充に向けた新商品の開発へ投資し、前連結会計年度比で減少となりました。

以上の結果、当連結会計年度におけるEC事業の売上高は4,326百万円（前連結会計年度比20.3%増）、セグメント損失は77百万円（前連結会計年度は84百万円の利益）となりました。

(次期の連結業績見通し)

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、2023年7月期においては、高い独立性と市場での優位性を築ける創造性の高いビジネスを構築し、引き続き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、人材採用は抑制しつつも、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。

2023年7月期の連結業績見通しにつきましては、引き続き既存事業及び組織の筋肉質化を進めながら事業への投資は継続するも、これまでに投資してきた事業が全体の収益率改善に貢献するよう、より付加価値の高いサービス・事業運営に注力する1年になると考えております。

セグメント別業績の見通しは次のとおりであります。

「エンターテインメント事業」におきましては、引き続き「ヴァルキリーコネクト」「ユニゾンリーグ」等既存の主力ゲームアプリの効率的な運用を進めながらも、事業のダウントレンドを脱却し再成長を遂げるべく、暗号資産を用いたNFTゲームやメタバースなど新領域での開発及びリリース後の運営に注力してまいります。業績につきましては、パブリックの開発及び運用への費用計上は予定しておりますが、2022年度7月期のような大規模な投資は見込んでおりません。

「ライフスタイルサポート事業」におきましては、サブセグメントとなるデジタルマーケティング支援ビジネスの更なる成長に向け、組織基盤を整えるべく、2021年2月より連結子会社の再編を行ってまいりました。当組織再編を皮切りに、今後は一元的な投資やブランド構築に取り組み、改めて「三方よし」というサービス理念を体現できるよう注力してまいります。業績につきましては、これまでに投資してきた新規サービスの数々がライフスタイルサポート事業全体の業績へ貢献すると見込んでいる一方、引越し関連事業において電力市場の変化に伴う取引先の送客制限の影響を受けることが見込まれます。

「EC事業」におきましては、自転車専門通販サイト「cyma-サイマー」を安定的且つ効率的に運用していくとともに、2021年8月にリリースしたペットフードブランド「Obremo (オブレモ)」の拡大に向け、当ブランドでの商品ラインナップ拡充へ取り組んでまいります。業績につきましては、中長期での持続的な利益創出を目指し、当ブランドへの投資を引き続き強化していく予定です。

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。

2023年7月期通期業績見通し (2022年8月1日～2023年7月31日)

売上高	31,000百万円	(前連結会計年度比	2.5%減)
営業利益	500百万円	(前連結会計年度比	-)
経常利益	500百万円	(前連結会計年度比	-)
親会社株主に帰属する当期純利益	400百万円	(前連結会計年度比	-)

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当連結会計年度末における総資産は14,762百万円となり、前連結会計年度末に比べ988百万円減少いたしました。これは主に、現金及び預金の減少811百万円によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債は4,880百万円となり、前連結会計年度末に比べ711百万円増加いたしました。これは主に、未払金の増加839百万円によるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は9,882百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,700百万円減少いたしました。これは主に、利益剰余金の減少1,640百万円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ811百万円減少し、当連結会計年度末には5,223百万円となりました。当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれら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)

当連結会計年度において営業活動の結果使用した資金は、302百万円（前連結会計年度は451百万円の収入）となりました。これは主に、減価償却費377百万円、減損損失591百万円及び未払金の増加836百万円があったものの、税金等調整前当期純損失734百万円及び法人税等の支払額786百万円等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)

当連結会計年度において投資活動の結果得られた資金は、332百万円（前連結会計年度は440百万円の収入）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542百万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)

当連結会計年度において財務活動の結果使用した資金は、867百万円（前連結会計年度は1,343百万円の支出）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。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2018年 7月期	2019年 7月期	2020年 7月期	2021年 7月期	2022年 7月期
自己資本比率 (%)	69.3	71.9	72.5	73.0	66.9
時価ベースの自己資本比率 (%)	273.7	126.6	101.4	176.6	93.0
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	0.1	0.0	0.0	0.0	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	1,945.7	19,158.8	1,305.2	322.3	—

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しています。

(注2) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注3) 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としています。

(注4) 2022年7月期は、営業キャッシュ・フローがマイナスのため、キャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオは記載しておりません。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは財務基盤を強固にすること、持続的な成長に向けて新たな事業の創出に向けた先行投資を進めながら事業ポートフォリオの強化を図っていくことが重要であると考えております。同時に、株主の皆様への利益還元も重要であると考えており、継続的且つ安定的な株主還元を実施することを配当方針としております。

当該方針に基づき、当連結会計年度におきましては、業績・財政状態等を総合的に判断した結果、期末配当を1株当たり16.0円といたしました。今後も引き続き安定的な株主還元を実施してまいります。

(4) 事業等のリスク

以下において、当社グループの事業の状況その他に関してリスク要因となる可能性があると考えられる主な事項を記載しております。また、リスク要因に該当しない事項についても、投資者の投資判断上重要であると考えられる事項については、投資者に対する積極的な情報開示の観点から開示してまいります。当社グループは、これらのリスク発生の可能性を十分に認識した上で、発生の回避及び発生した場合の迅速な対応に努める方針であります。

なお、以下の記載のうち将来に関する事項は、別段の記載がない限り、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものであり、不確実性を内在しているため、実際の結果と異なる可能性があります。また、将来において発生の可能性があるすべてのリスクを網羅するものではありません。

(1) 事業環境に関するリスク

当社グループの事業領域であるモバイルゲーム市場、インターネット市場及びEC市場はスマートフォンの普及、インターネット利用者の増加により高度な成長を続けてまいりました。また、将来市場の拡大が見込まれる、暗号資産を用いたNFTゲームやメタバースといった新領域でのサービス提供にも取り組んでまいります。

しかしながら、今後、市場規模の縮小や景況感の悪化・実際の景気変動の影響等を受けた場合には、当社グループの業績及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。なお、暗号資産を取り巻く市場においては、新興領域であることから経済情勢、政治情勢、規制の動向、税制の改正等により、当社グループの事業及び財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループのEC事業においては、急激な原油高や原材料の供給不足等が起因となる原材料価格が高騰した場合、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(2) 事業に関するリスク

① 競合について

当社グループは、インターネットを使った様々なコンテンツやサービスを提供しております。競争力向上のため、特色あるコンテンツの提供や最適なユーザビリティを追求したインターネットサイトの構築に努め、サービスの多様化、カスタマーサポートの充実等に取り組んでおります。

しかし、類似サービスを提供する企業や新規参入者との競合が激化することにより、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

② 提携先（プラットフォーム運営事業者、業務提携先）との関係について

当社グループのエンターテインメント事業では、Apple Inc. が運営するApp Store及びGoogle LLCが運営するGoogle Play等、ゲームアプリを配信する専用のプラットフォームを介して利用者にコンテンツを提供しており、当該プラットフォーム運営事業者に対して、回収代行手数料、システム利用料等を支払い、コンテンツ利用者からの売上回収を委託しております。

また、当社グループは、国内外のゲームパブリッシャー等と業務提携を行っており、売上にはこれら業務提携先と分配される収益が含まれます。一方、ライフスタイルサポート事業の売上には、サービス提携事業者に見込顧客の紹介や広告掲載を対価とする手数料収入や広告売上が含まれます。当社グループは、提携先との契約を遵守し、友好的な関係を維持するよう努めるとともに、特定の提携先に過度に依存しないよう、提携先やサービスのポートフォリオバランスを考慮した経営を心掛けております。しかしながら、提携先の方針又は事業戦略の変化、或いは料率の変更又は提携解消等が生じた場合、当社グループの業績や事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

③ 為替による影響について

当社グループのエンターテインメント事業では、一部において海外向けのアプリケーションを配信専用のプラットフォームや海外現地のパブリッシャーを介して海外の利用者にコンテンツを提供しており、販売したコンテンツ内のアイテム等の売上は海外のプラットフォーム運営事業者を通じて現地の通貨にて回収されます。

また、当社グループのEC事業では、中国を中心とした海外メーカーから商品（完成自転車及びパーツ）を輸入しております。今後、当社グループ全体における外貨の収支のバランスを勘案しつつ、必要に応じて為替予約取引等による為替影響の適正化に努めてまいります。外国為替市場の大幅な変動等により損失が発生し、当社グループの財政状態及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 売掛金の回収について

当社グループは事業・サービスの展開において様々な事業者と取引を行っております。それらの事業者はそれぞれがおかれる市場環境・競合の状況等により、事業戦略の見直し、撤退や他社との事業統合等の経営判断を行う可能性があります。そのため、当社グループは安定的且つ健全な事業運営を継続できる事業者とパートナーシップを組むよう努めておりますが、今後、上記の理由等により事業者の事業継続に支障が生じた場合等には当該事業者にかかわる売上代金の回収遅延、回収不能が生じる恐れがあります。このような場合、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ 商品の品質管理について

当社グループではEC事業を中心に複数の商品をオンラインで販売しております。当社グループで取り扱う商品の企画・発注に関しましては、高品質な商品・原材料の調達、信頼性ある取引先の選定を行っております。また、取引先との連携を深め、必要に応じて自ら製造工場に立会検査を行う等、品質管理の徹底を図り、社員教育、法令遵守に向けた啓発等を行ってまいります。

しかしながら、販売している商品の使用に起因して、お客様又はお客様に関係する第三者の健康等に悪影響が発生する可能性があります。万一関係法令等に抵触することがあった場合は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。また、将来的に、当社グループのEC事業等に関連する法令の予測不能な変更或いは新設、社会情勢の変化があった場合にも、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

⑥ 投資育成及びM&A（企業買収等）について

当社グループは、高い成長力を持つ企業を早期から育成・支援することを目的にベンチャー投資及び投資事業有限責任組合（ファンド）への出資を行っております。当該出資等が対象とする未公開企業は、市場環境の変化並びに開発能力、経営管理能力の不足等、将来性に対する不確定要素を抱えており、これら不確定要素の現出により期待した成果を上げることができず業績が低迷、悪化した場合には、これらの投資が回収できず、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、投資育成に加え、事業の成長及び拡大を目指すため、M&Aも実施する方針です。M&Aにあたっては、その対象企業について事前に財務内容等の審査に努め、リスクを検討したうえで進めてまいります。買収後に偶発債務の発生や認識債務の判明等事前の調査で把握できなかった問題が生じる場合やM&A後の事業展開が計画通りに進まない場合には、当社グループの業績及び財政状態等に影響を与える可能性があります。

(3) 固定資産の減損等に関するリスク

当社グループのエンターテインメント事業では、ゲームの開発に係る人件費、外注費等を連結貸借対照表に資産として一部計上し、適正な年数にわたり減価償却を行っております。

しかし、ゲームによっては期待する成果が得られず、資産の収益性が低下して想定した期間内での投資額の回収が見込めなくなる事態が発生することがあります。その場合、当該資産の帳簿価額にその価値の下落を反映させる手続きとして、減損処理を行う可能性があります。この結果、当社グループの業績に影響を及ぼし、実績が期初に発表した業績予想と乖離する可能性があります。

(4) 組織体制に関するリスク

① 特定経営者への依存について

当社代表取締役社長、林高生氏は当社グループの創業者であり、また、技術者としての豊富な経験を有していることから、当社グループの設立以来成長を支え、経営戦略等多岐にわたり極めて重要な役割を果たしております。当社グループは、同氏に過度に依存しない経営体制の構築に努めておりますが、何らかの理由により、同氏が経営に参画できなくなった場合、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

② 人材の確保、育成について

当社グループにおいて、今後事業拡大や企業運営を円滑に遂行していく上で、優秀な人材を確保することが極めて重要であります。しかしながら、必要な人材を適時適切に確保できない場合、又は社内の有能な人材が流出した場合には、経常的な業務運営や事業展開に支障が生じ、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 内部管理体制について

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を図るため、事業規模の拡大に合わせて経営基盤の強化を継続的に進めていくとともに、より効率的且つ適正な経営を行うための組織体制の強化を図るために、内部統制管理体制の整備・充実を推進していく方針であります。

しかし、事業の急速な拡大に対して、十分な内部統制管理体制の構築が追い付かない場合、当社グループの業績及び事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

④ コンピューターシステムや通信ネットワークについて

当社グループの事業は、モバイル端末やPC等のコンピューターシステムを結ぶ通信ネットワークにより、利用者にサービスを提供しております。システムの安定的な稼働を図るためにサーバーの分散化・定期的バックアップ・稼働状況の監視等により、システムトラブルの未然防止又は回避に努めております。しかしながら、不測の事故（社内外の人的要因によるものを含む）等により通信ネットワークの切断や支障が発生した場合には、当社グループの事業及び業績に大きな影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループの運営する各サイト等へのアクセスの急激な増加によるサーバーの過負荷や電力供給の停止等不測の様々な要因によって、システムが作動不能に陥った場合、サービスが停止する可能性があります。この結果、当社グループの業績及びサービスのブランドイメージに影響を及ぼす可能性があります。

(5) コンプライアンスに関するリスク

① 法的規制について

当社グループは運営事業領域に適用される法令を厳正に遵守し、特にインターネットを介した情報漏洩・情報の不正取得・ウイルス感染防止に関する取組みを強化しております。しかし、これらを防止するための新たな法的規制や業界の自主規制の状況や内容によっては、今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

また、社会情勢等により、新たな法規制の制定、法解釈の変更がなされ、将来において当社グループが提供するコンテンツやサービスが法的規制等の影響を受けることとなった場合、当社グループの業績及び企業イメージに影響を及ぼす可能性があります。

② 知的財産権について

当社グループは、運営サイト及びサービス名称等について積極的に商標登録の取得に努めるとともに、第三者の知的財産権を侵害しないよう十分な注意を払っております。また、当社グループが提供するサービスにおいて、当社グループが所有する知的財産権を第三者に使用許諾する場合や、第三者の所有する知的財産権の使用許諾を受ける場合があります、その場合は使用許諾契約の締結等による管理体制を強化しております。

しかしながら、知的財産権の範囲や契約条件の解釈の齟齬等により、認識外で第三者の知的財産権を侵害した場合、当社グループは第三者から知的財産権侵害の訴訟、使用差止請求等を受ける可能性があります。その結果、解決に多額の費用と時間がかかり、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

③ 個人情報の管理について

当社グループは、提供するサービスやコンテンツの利用者の個人情報を取得する場合があります。個人情報の外部漏洩・改ざん等の防止のため、個人情報の取扱いに際し業務フローや権限体制を徹底し、「個人情報の保護に関する法律」に従い厳正な管理を行っております。

しかしながら、コンピューターウイルス、不正侵入や故意又は過失の事態により、個人情報の漏洩や不正使用等のトラブルが発生した場合、当社グループへの損害賠償請求や当社グループに対する信頼損失及び企業イメージの悪化等により、当社グループの業績や事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

④ サービスの安全性及び健全性について

当社グループが提供するサービスコンテンツは、不特定多数の個人利用者が、利用者間において独自にコミュニケーションを取ることができます。青少年保護、健全性維持・向上のため、利用規約において不適切な利用の禁止を明示し、モニタリングを常時行い、規約違反者に対しては、改善の要請や退会の措置を講じる等の対応を行うことで、サービスの安全性及び健全性の確保に努めております。しかしながら、コンテンツ利用者が急速に拡大し、利用者のコンテンツ内における行為を完全に把握することが困難となり、利用者の不適切な行為に起因するトラブルが生じた場合には、利用規約の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があります。また、法的責任を問われない場合においても、コンテンツのブランドイメージの悪化等により当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ 訴訟等について

当社グループは、法令遵守を基本としたコンプライアンスの推進により、法令違反等の防遏に努めております。しかしながら、当社グループの役員、従業員の法令違反等の有無にかかわらず、利用者、取引先、その他第三者との不測のトラブル、訴訟等の発生及び上記知的財産権、個人情報、サービスの安全性及び健全性についても訴訟のリスクがあるものと考えております。

かかる訴訟の内容及び結果によっては、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、多大な訴訟対応費用の発生や企業イメージの悪化により、当社グループの業績及び事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

(6) 災害・感染症の拡大・事故等に関するリスク

地震、台風、津波等の自然災害、火災、停電、国際紛争、又は新型コロナウイルス感染症を含む伝染病の拡大等が発生した場合、当社グループの事業運営に深刻な影響を及ぼす可能性があります。当社グループのサービス展開地域において大規模な自然災害等が発生した場合には、止むを得ずサービスの提供を一時的に停止する可能性があります。また設備の損壊や電力供給の制限等、事業継続に支障をきたす事象が発生した場合、各種災害や国際紛争等による物的・人的損害が甚大である場合には事業の継続自体が困難又は不可能となる可能性があります。このような事態が発生した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

(7) 暗号資産保有に関するリスク

当社グループのエンターテインメント事業においては、暗号資産を取扱うゲームの研究開発のため、暗号資産を保有します。暗号資産は価格変動が大きいとため、利用者の暗号資産取引・保有時に対象暗号資産の価格が乱高下し、対象暗号資産の価値が購入時の価値を著しく下回る可能性があります。また、市場動向や取引量等の状況によっては流動性が損なわれ、取引が不可能もしくは困難となる、又は不利な価格で取引しなければならない可能性があります。

2. 企業集団の状況

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社（株式会社エイチーム）及び連結子会社8社によって構成されております。

報告セグメントにつきましては、「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スマートデバイス向けゲームやツールアプリの企画・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比較サイト・情報サイトなど、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」、そして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おります。

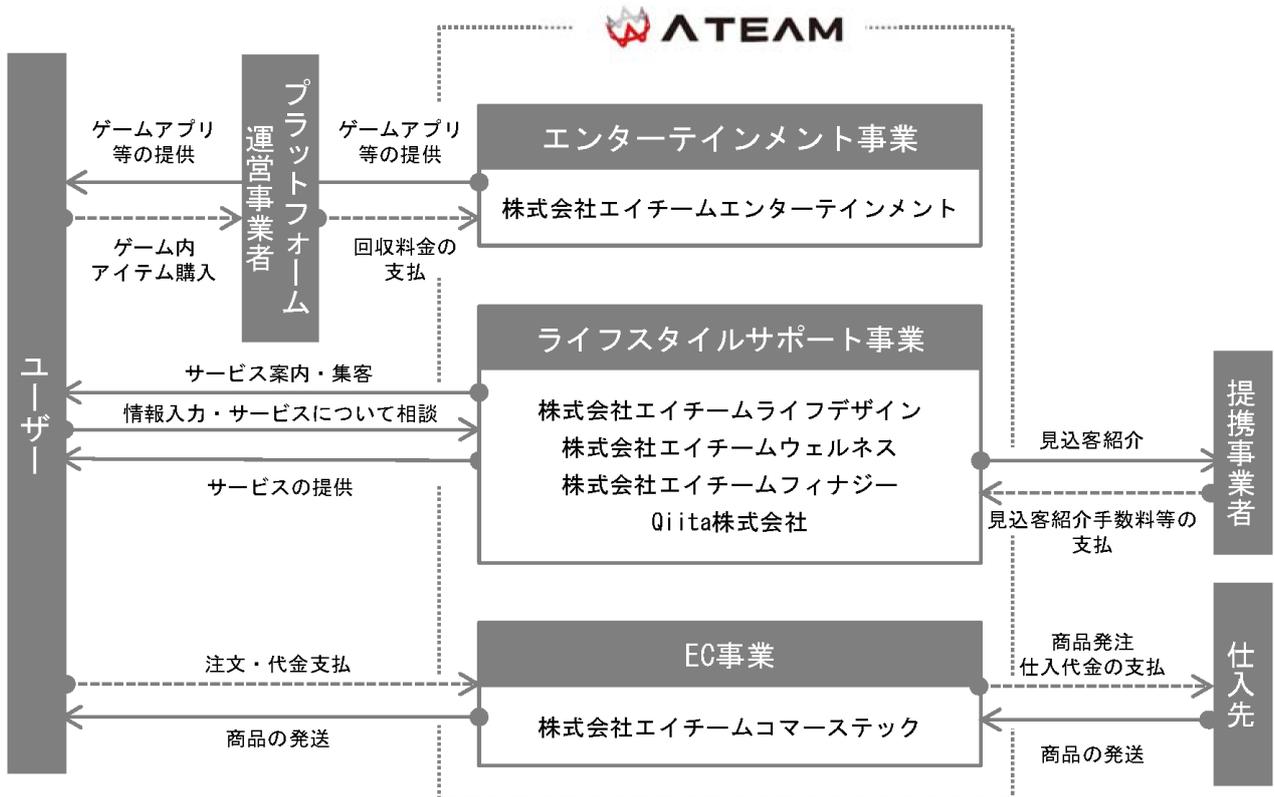
3事業とも原則内製開発しており、企画から運営に至るノウハウを自社内に蓄積し、様々なサービスの展開に活かしております。

なお、2021年8月1日付で、持株会社体制に移行しております。当社は、有価証券の取引等の規制に関する内閣府令第49条第2項に規定する特定上場会社等に該当しており、これにより、インサイダー取引規制の重要事実の軽微基準につきましては連結ベースの数値に基づいて判断することとなります。

会社名	セグメント	主な事業内容	当社との関係
株式会社エイチーム (注) 1、2	—	グループ会社の経営管理	—
株式会社 エイチームエンターテインメン ト (注) 1	エンターテインメント事業	スマートデバイス向けゲーム・ツ ールアプリの企画・開発及び運営	連結子会社
株式会社エイチームライフデザ イン (注) 5	ライフスタイルサポート事業	デジタルマーケティング支援ビジネ ス	連結子会社
株式会社エイチームウェルネス (注) 5	ライフスタイルサポート事業	プラットフォームビジネス	連結子会社
株式会社エイチームフィナジー (注) 3	ライフスタイルサポート事業	デジタルマーケティング支援ビジネ ス	連結子会社
Qiita株式会社 (注) 4	ライフスタイルサポート事業	プラットフォームビジネス	連結子会社
株式会社 エイチームコマーステック (注) 2	EC事業	ECサイトの企画・開発及び運営	連結子会社

他、連結子会社2社

当社グループ事業のビジネスイメージ



- (注) 1. 2021年8月1日付で、株式会社エイチームにおけるエンターテインメント事業を分割いたしました。
2. 2021年8月1日付で、株式会社エイチームにおけるEC事業を分割いたしました。
3. 2021年8月1日付で、当社の連結子会社であった株式会社リンクスは、同じく当社の連結子会社である株式会社エイチームフィナジャーを吸収合併存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。
4. 2021年12月1日付でIncrements株式会社はQiita株式会社へ商号を変更しております。
5. 2022年2月1日付で当社の連結子会社であった株式会社エイチームブライズ及び株式会社エイチームコネクトは、同じく当社の連結子会社である株式会社エイチーム引越し侍を吸収合併存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。なお、同日付で株式会社エイチーム引越し侍は株式会社エイチームライフデザインへ、株式会社エイチームライフスタイルは株式会社エイチームウェルネスへとそれぞれ商号を変更しております。

3. 経営方針

会社の経営の基本方針

当社グループは「みんなで幸せになれる会社にすること」、「今から100年続く会社にすること」を経営理念に、インターネットを軸とした様々な技術領域・ビジネス領域において、PCやスマートデバイスを通じて利用者の皆さまに、継続的に支持・利用していただけるコンテンツ・サービスを提供することを基本方針としております。

強みであるデジタルマーケティングノウハウ、ビジネス展開戦略及び技術力を活かし、特徴の異なる複数の事業を並行して手掛けることにより、経営の安定性を高める事業ポートフォリオを構築しています。安定性と継続成長性を兼ね備えたライフスタイルサポート事業で経営基盤の安定化を図り、爆発的な成長が期待できるエンターテインメント事業でさらなる成長を目指します。そして、新たなチャレンジとして、EC事業を通じて新収益源の創出を目指します。

また、当社グループは2023年7月期より「Creativity × Techで、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」という“Ateam Purpose”を掲げております。持続的且つ、より良い社会実現に向け、創造性や付加価値の高いサービスを提供していくことを目指し続けてまいります。そのための事業開発や再構築、それらを実現する組織づくりを進めながら、ガバナンス体制の強化やサステナビリティを巡る課題への対応に積極的に取り組み、すべてのステークホルダーの皆さまと建設的な対話を実現し企業価値向上に取り組んでまいります。

<事業セグメント方針>

エンターテインメント事業におきましては、これまでは、スマートフォン向けの自社オリジナルゲームを開発し、国内を主軸としながら海外展開を積極的に推進してまいりましたが、市場環境の変化等を踏まえ、今後はグローバルで人気のあるIP（知的財産権）と提携し、グローバル展開に舵を切り、スマートフォンのみならず、PCゲームデジタル配信、家庭用ゲームデジタル配信を含むデジタル配信ゲーム市場全般を目標に、新たなステージへまい進していく方針です。また、今後は、これまでのゲームアプリ開発で培ったスキルやノウハウを活かし、NFTゲームやメタバースといった新領域での企画・開発及び運用も進めてまいります。

ライフスタイルサポート事業におきましては、就職、結婚、出産、介護、葬儀など、ゆりかごから墓場まで、人生のイベントや日常生活をより豊かに、より便利にするサービスを提供してまいります。

EC事業におきましては、様々な商材を取り扱う複数のECサイトでのサービス提供を通じて、より良い顧客体験を実現し、収益性の向上に取り組んでまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループを取り巻く経営環境や事業展開の状況等を総合的に勘案し、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

なお、IFRSの適用につきましては、内部環境、外部環境並びに当社グループとしての経営戦略を総合的に考慮し、今後、適切な検討を行っていく方針であります。

5. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2022年7月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,035	5,223
受取手形及び売掛金	3,109	—
売掛金	—	3,437
商品	405	611
貯蔵品	44	55
その他	792	1,144
貸倒引当金	△4	△1
流動資産合計	10,383	10,471
固定資産		
有形固定資産		
建物	1,694	1,471
減価償却累計額	△741	△786
建物(純額)	953	685
工具、器具及び備品	711	675
減価償却累計額	△523	△555
工具、器具及び備品(純額)	187	120
その他(純額)	55	38
有形固定資産合計	1,195	844
無形固定資産		
のれん	239	195
ソフトウェア	168	103
ソフトウェア仮勘定	384	92
無形固定資産合計	792	391
投資その他の資産		
投資有価証券	2,148	2,461
繰延税金資産	549	—
敷金及び保証金	665	575
その他	19	21
貸倒引当金	△3	△3
投資その他の資産合計	3,380	3,055
固定資産合計	5,368	4,290
資産合計	15,751	14,762

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年7月31日)	当連結会計年度 (2022年7月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	533	446
未払金	1,873	2,712
未払法人税等	370	80
販売促進引当金	191	76
株式給付引当金	34	35
その他	636	854
流動負債合計	3,640	4,205
固定負債		
繰延税金負債	—	161
資産除去債務	496	499
その他	31	12
固定負債合計	527	674
負債合計	4,168	4,880
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	9,315
自己株式	△1,394	△1,896
株主資本合計	11,232	9,088
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	287	827
繰延ヘッジ損益	△22	△60
為替換算調整勘定	3	27
その他の包括利益累計額合計	268	793
新株予約権	82	—
純資産合計	11,582	9,882
負債純資産合計	15,751	14,762

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)	当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)
売上高	31,252	31,790
売上原価	8,193	8,463
売上総利益	23,059	23,327
販売費及び一般管理費	22,357	23,625
営業利益又は営業損失(△)	701	△298
営業外収益		
受取利息及び配当金	2	0
為替差益	7	40
受取手数料	23	29
投資事業組合運用益	175	34
助成金収入	6	0
その他	12	5
営業外収益合計	227	110
営業外費用		
支払利息	1	0
債権売却損	19	25
その他	12	6
営業外費用合計	33	32
経常利益又は経常損失(△)	895	△219
特別利益		
投資有価証券売却益	770	6
新株予約権戻入益	—	82
特別利益合計	770	89
特別損失		
減損損失	107	591
投資有価証券売却損	—	12
投資有価証券評価損	46	—
特別損失合計	154	603
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	1,511	△734
法人税、住民税及び事業税	832	139
法人税等調整額	△198	463
法人税等合計	633	602
当期純利益又は当期純損失(△)	877	△1,337
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	877	△1,337

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)	当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)
当期純利益又は当期純損失 (△)	877	△1,337
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	314	539
繰延ヘッジ損益	△22	△37
為替換算調整勘定	0	23
その他の包括利益合計	291	525
包括利益	1,169	△811
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	1,169	△811

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	837	831	10,391	△397	11,663
当期変動額					
新株の発行	0	0			0
剰余金の配当			△313		△313
親会社株主に帰属する 当期純利益			877		877
自己株式の取得				△1,034	△1,034
自己株式の処分				38	38
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)					
当期変動額合計	0	0	564	△996	△430
当期末残高	838	832	10,955	△1,394	11,232

	その他の包括利益累計額				新株予約権	純資産合計
	その他 有価証券 評価差額金	繰延ヘッジ 損益	為替換算 調整勘定	その他の 包括利益 累計額合計		
当期首残高	△26	—	3	△23	82	11,722
当期変動額						
新株の発行						0
剰余金の配当						△313
親会社株主に帰属する 当期純利益						877
自己株式の取得						△1,034
自己株式の処分						38
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	314	△22	0	291	—	291
当期変動額合計	314	△22	0	291	—	△139
当期末残高	287	△22	3	268	82	11,582

当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)

(単位: 百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	838	832	10,955	△1,394	11,232
当期変動額					
剰余金の配当			△303		△303
親会社株主に帰属する 当期純損失 (△)			△1,337		△1,337
自己株式の取得				△537	△537
自己株式の処分				34	34
株主資本以外の項目の 当期変動額 (純額)					
当期変動額合計	—	—	△1,640	△502	△2,143
当期末残高	838	832	9,315	△1,896	9,088

	その他の包括利益累計額				新株予約権	純資産合計
	その他 有価証券 評価差額金	繰延ヘッジ 損益	為替換算 調整勘定	その他の 包括利益 累計額合計		
当期首残高	287	△22	3	268	82	11,582
当期変動額						
剰余金の配当						△303
親会社株主に帰属する 当期純損失 (△)						△1,337
自己株式の取得						△537
自己株式の処分						34
株主資本以外の項目の 当期変動額 (純額)	539	△37	23	525	△82	442
当期変動額合計	539	△37	23	525	△82	△1,700
当期末残高	827	△60	27	793	—	9,882

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)	当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	1,511	△734
減価償却費	425	377
減損損失	107	591
のれん償却額	21	43
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△6	△3
販売促進引当金の増減額(△は減少)	45	△114
株式給付引当金の増減額(△は減少)	△3	1
受取利息及び受取配当金	△2	△0
支払利息	1	0
為替差損益(△は益)	△3	△36
投資有価証券売却損益(△は益)	△770	5
投資有価証券評価損益(△は益)	46	—
投資事業組合運用損益(△は益)	△175	△34
新株予約権戻入益	—	△82
助成金収入	△6	△0
売上債権の増減額(△は増加)	△247	△324
棚卸資産の増減額(△は増加)	△102	△216
仕入債務の増減額(△は減少)	77	△87
未払金の増減額(△は減少)	△362	836
預り保証金の増減額(△は減少)	—	2
その他	160	256
小計	716	482
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	△864	△786
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	451	△302
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	△40	△25
無形固定資産の取得による支出	△281	△182
投資有価証券の売却による収入	773	542
投資有価証券の取得による支出	△85	△192
投資有価証券の払戻による収入	19	—
投資事業組合からの分配による収入	221	136
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	—
敷金及び保証金の差入による支出	△9	△23
敷金及び保証金の回収による収入	130	85
その他	△17	△7
投資活動によるキャッシュ・フロー	440	332
財務活動によるキャッシュ・フロー		
株式の発行による収入	0	—
自己株式の取得による支出	△1,034	△537
自己株式の処分による収入	38	—
配当金の支払額	△314	△304
その他	△34	△24
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,343	△867
現金及び現金同等物に係る換算差額	7	25
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△445	△811
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期末残高	6,035	5,223

(5) 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。

(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。)等を当連結会計年度の期首から適用し、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、当連結会計年度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、当連結会計年度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、当連結会計年度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、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、当連結会計年度より「売掛金」に含めて表示しております。ただし、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。

この結果、収益認識会計基準等の適用を行う前と比べて、当連結会計年度の連結損益計算書は、売上高は52百万円減少し、売上原価は0百万円減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前当期純損失はそれぞれ51百万円増加しております。

連結株主資本等変動計算書の利益剰余金の期首残高への影響はありません。

1株当たり情報に与える影響は軽微であります。

(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。)等を当連結会計年度の期首から適用し、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。これにより、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、翌連結会計年度から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行することとなります。ただし、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2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。

なお、翌連結会計年度の期首から、グループ通算制度を適用する場合における法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示の取扱いを定めた「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」(実務対応報告第42号 2021年8月12日)を適用する予定であります。

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、事業部門を基礎としたサービス別のセグメントから構成されており、「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」及び「EC事業」の3つを報告セグメントとしております。「エンターテインメント事業」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スマートデバイス向けゲームやツールアプリの企画・開発及び運営を、「ライフスタイルサポート事業」は、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比較サイト・情報サイトなど、様々なウェブサービスの企画・開発及び運営を、「EC事業」は、自転車専門通販サイトを運営する「cyma-サイマ-」をはじめ、様々な商材を取り扱う複数のECサイトの企画・開発及び運営を行っております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計方針と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

(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)等を当連結会計年度の期首から適用し、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、当連結会計年度のエンターテインメント事業の売上高は15百万円減少、セグメント損失は15百万円増加、ライフスタイルサポート事業の売上高は24百万円減少、セグメント利益は23百万円減少、EC事業の売上高は12百万円減少、セグメント損失は12百万円増加しております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸 表計上額 (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	7,272	20,384	3,595	31,252	—	31,252
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	7,272	20,384	3,595	31,252	—	31,252
セグメント利益	369	1,450	84	1,904	△1,203	701
その他の項目						
減価償却費	205	149	7	362	62	425
のれん償却額	—	21	—	21	—	21

(注) 1. セグメント利益の調整額1,203百万円は、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、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

3. セグメント資産については、経営資源の配分の決定及び業績を評価するための検討対象とはなっていないため記載しておりません。

当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸 表計上額 (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	6,316	21,147	4,326	31,790	—	31,790
セグメント間の内部売上高又 は振替高	—	—	—	—	—	—
計	6,316	21,147	4,326	31,790	—	31,790
セグメント利益又は損失 (△)	△894	1,610	△77	639	△937	△298
その他の項目						
減価償却費	160	48	3	212	165	377
のれん償却額	—	43	—	43	—	43

(注) 1. セグメント利益又は損失 (△) の調整額937百万円は、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、連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

3. セグメント資産については、経営資源の配分の決定及び業績を評価するための検討対象とはなっていないため記載しておりません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)	当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)
1株当たり純資産額	605.98円	533.23円
1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失 (△)	45.07円	△71.68円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	45.07円	－円

- (注) 1. 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、1株当たり当期純損失であり、また、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2020年8月1日 至 2021年7月31日)	当連結会計年度 (自 2021年8月1日 至 2022年7月31日)
1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失 (△)		
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△) (百万円)	877	△1,337
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△) (百万円)	877	△1,337
普通株式の期中平均株式数(株)	19,477,509	18,651,778
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額 (百万円)	－	－
普通株式増加数(株)	1,197	－
(うち新株予約権(株))	(1,197)	(－)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含まれなかった潜在株式の概要	第5回新株予約権 69,000株	－

3. 1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数及び1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失並びに潜在株式調整後1株当たり当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(前連結会計年度 期末148,000株、期中平均149,868株 当連結会計年度 期末128,200株、期中平均131,454株)を控除対象の自己株式に含めて算定しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。