



2023年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年11月14日

上場会社名 株式会社エムアップホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 3661 URL http://www.m-upholdings.co.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役 (氏名) 美藤宏一郎
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 総務経理部長 (氏名) 藤池 季樹 TEL 03-5467-7125
 四半期報告書提出予定日 2022年11月14日 配当支払開始予定日 ー
 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. 2023年3月期第2四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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		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	%
2023年3月期第2四半期	7,764	23.0	1,187	53.0	1,200	43.3	639	23.8
2022年3月期第2四半期	6,314	7.0	775	40.1	838	43.7	516	44.6

(注) 包括利益 2023年3月期第2四半期 809百万円 (4.2%) 2022年3月期第2四半期 777百万円 (300.0%)

	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
2023年3月期第2四半期	17.68	17.63
2022年3月期第2四半期	14.30	14.23

(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	%
2023年3月期第2四半期	14,296	6,058	39.5
2022年3月期	14,185	5,396	35.9

(参考) 自己資本 2023年3月期第2四半期 5,653百万円 2022年3月期 5,097百万円

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
2022年3月期	—	0.00	—	7.00	7.00
2023年3月期	—	0.00	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	7.00	7.00

(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. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3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	15,000	10.5	2,200	31.0	2,200	28.1	1,350	38.3	37.34

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

(注) 当社グループは業績管理を年次で行っていることから通期業績予想のみを開示しております。詳細は、添付資料P.5「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（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 : 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）	2023年3月期2Q	36,496,388株	2022年3月期	36,496,388株
② 期末自己株式数	2023年3月期2Q	339,345株	2022年3月期	343,345株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期2Q	36,153,764株	2022年3月期2Q	36,125,304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。

（金額の表示単位の変更について）

当社の四半期連結財務諸表に掲記される科目その他の事項の金額については、従来、千円単位で記載しておりましたが、第1四半期連結会計期間及び第1四半期連結累計期間より百万円単位をもって記載することに変更いたしました。なお、比較を容易にするため、前連結会計年度及び前第2四半期連結累計期間についても百万円単位に変更して記載しております。

○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	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	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報等)	11
(収益認識関係)	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

当第2四半期連結累計期間における我が国の経済は、ウィズコロナの新たな段階への移行が進められる中で、経済社会活動が正常化に向かい緩やかに持ち直していくことが期待されております。

一方で、為替相場の動向など金融資本市場の変動、世界的な物価高騰への対応など様々な課題に直面しており、景気の下振れリスクも懸念されております。

当社グループの事業領域であるインターネット関連市場は、第5世代移動通信システムの商用化が始まり、今後の新たな市場の創生と拡大への期待が高まっております。また、新型コロナウイルスの感染拡大により社会経済活動は制限された一方で、行動変容により自宅からのインターネットの利用頻度や時間は顕著に高まっております。また、社会のデジタル化やエンタテインメントの分野をはじめとした各種サービスのデジタルシフトも急速に進んでおります。

こうしたテクノロジーの進化や新たなビジネス、サービスの創出は加速しており、事業環境は目まぐるしく変化しております。

音楽やアーティスト関連の市場では、新型コロナウイルス感染症の影響とそれに伴う各種制限からの回復の兆しが見られております。

2021年の音楽ソフト（オーディオレコード及び音楽ビデオ合計）の生産金額は1,933億円（前年同期比0.5%減）、音楽配信の販売金額が895億円（前年同期比14.4%増）となりました（出所：一般社団法人日本レコード協会）。音楽ソフトは横ばいであるものの、自宅等でのストリーミングサービスの利用の増加により音楽配信が引き続き伸長し、市場全体としては拡大しており堅調な音楽需要が見られます。

ライブ、コンサート市場は、2021年の公演回数は26,383回（前年同期比148.0%増）と、前年と比較すると大きく増加しコロナ禍前である2019年の約80%まで回復しております。一方で、動員数は収容人数制限による影響が残りコロナ禍前の2019年より53.9%少ない2,284万人（前年同期比110.2%増）にとどまっております（出所：一般社団法人コンサートプロモーターズ協会）。足下の状況としては、十分に感染症対策を講じた上でライブ、コンサートを再開する動きも広がっており、公演回数、動員数ともに引き続き回復していくことが期待されております。

音楽市場の中でも特にライブ、コンサートを筆頭とした従来からのエンタテインメントのフォーマットにおいては、新型コロナウイルス感染症の影響がより大きく見られました。その一方で、有料のライブ配信やサブスクリプション型のストリーミングが普及、拡大し、デジタルシフトが急速に進むなど事業環境は変化しており、それらを的確に捉え、競争力を維持、向上させていくことがより重要となってきております。

このような外部環境の中、当社グループでは、アーティストを中心としたエンタテインメント全般を事業領域とし、ファンクラブサイトを事業の軸に据えファンという強固な事業基盤を構築し、電子チケットやeコマース、キャラクター、音楽などの多岐にわたるデジタルコンテンツの配信など複合的な事業展開をしております。

加えて、エンタテインメントのデジタル化、DX化など事業環境の変化に対応すべく、アーティストアプリの提供とファンの行動データのDX化や、NFTなど今後の成長分野での新たな事業領域の開拓、新規サービスの提供などを行い、ファンエンゲージメントの強化とそれによる収益の拡大も推進しております。

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7,764百万円（前年同期比23.0%増）、営業利益は1,187百万円（前年同期比53.0%増）、経常利益は1,200百万円（前年同期比43.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は639百万円（前年同期比23.8%増）となりました。

セグメントごとの概要は、以下のとおりであります。

1) コンテンツ事業

a. コンテンツ事業に係るファンクラブ・ファンサイト事業等

ファンクラブ・ファンサイト事業等では、主にスマートフォン向けにファンクラブサイト運営や各種デジタルコンテンツ配信、動画サービス、アプリの提供などを行っております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、引き続き新型コロナウイルス感染症により、ライブやコンサートの開催自粛の影響から一部のファンクラブ/ファンサイトでは会員数の減少が見られたものの、新規ファンクラブ/ファンサイトの開設と新規会員の獲得が順調に進んだことから、全体の会員数は下げ止まり上昇に転じております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、ファンクラブ/ファンサイトの会員数は引き続き増加基調にあり、新たなアーティストの獲得と新規サイトの開設も順調に進んだことから、会員数は堅調に増加いたしました。

また、コロナ禍をきっかけとしたアーティストとファンの関わりの変化をはじめ、エンタテインメントのDX化を見据えた新たな価値の創出やファンエンゲージメントの強化によるアーティスト活動の支援を実現するため、ファン活動の発着点となるサービスも充実させてまいりました。

ファンクラブのプラットフォーム「Fanpla Kit」、オンラインサロン「Fanpla Rooms」、ファンクラブ向けのオンラインくじ「Fanpla Chance」といった新規サービスの普及、利用拡大にも取り組んでまいりました。加えて、エンタテインメントに特化したクラウドファンディング「Fanpla Action」、アーティストとファンを繋ぐNFTマーケットプレイス「Fanpla Owner」のサービス提供も開始いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるコンテンツ事業に係るファンクラブ・ファンサイト事業等の売上高は5,756百万円(前年同期比19.2%増)となりました。

b. コンテンツ事業に係るEC事業

EC事業につきましては、主に当社グループの運営するファンクラブサイト等を通じて、アーティストグッズとCD、DVD及びブルーレイといった音楽映像商品の販売を行っております。

当第2四半期連結累計期間においては、引き続きアーティストグッズ販売のECへのデジタルシフトが進む中で、事業基盤を拡大させるべく、再開が進むライブやコンサートと歩調を合わせ商品の取扱高を増加させてまいりました。加えて、ECポータルでのプレイガイドとの連携をすすめるなど販売は好調に推移いたしました。

また、コロナ禍以後の新たなコンサートグッズの販売方法として、コンサート会場での電子決済や事前販売・会場受取サービスの需要の高まりも見られました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるコンテンツ事業に係るEC事業の売上高は674百万円(前年同期比67.3%増)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コンテンツ事業全体の売上高は6,431百万円(同22.9%増)、セグメント利益は1,172百万円(同34.1%増)となりました。

2) 電子チケット事業

電子チケット事業には、電子チケット及びチケットトレード、並びにそれらに付随する各種サービスからの収益により構成されております。音楽のライブはもちろんのこと、プロ野球やフィギュアスケートといったスポーツ、遊園地などのレジャー施設まで幅広く電子チケットサービスを提供しております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、有観客でのライブ、イベントが増加していく中で、電子チケットの強みを活かしマーケットシェアを拡大させ、電子チケット取扱枚数、トレード成立枚数ともに前年より大きく増加いたしました。また、大手プレイガイドのチケット流通、発券プラットフォームとのシステム連携も開始し、サービスの利便性を向上させてまいりました。

アーティストのサイン入りのグッズなどの商品を提供するオンラインくじ「くじプラ」など、ライブ/チケットと連動する施策やサービスについても引き続き販売が堅調に推移しており、チケット1枚あたりの顧客単価の上昇に繋げてまいりました。

電子チケット周辺領域のサービスといたしましては、プロ野球等のカードコレクションアプリにおいて、今後の市場拡大が期待されるNFTに対応した選手カード等の提供を開始し、従来からの選手カードに新たな付加価値を創出する試みも始めました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるチケット事業の売上高は1,325百万円(同28.9%増)、セグメント利益は338百万円(同111.5%増)となりました。

3) その他事業

その他事業には、上記2つのセグメントに属さない連結子会社の収益等が計上されており、主にキャラクターグッズやアパレル、プロダクション業務などが含まれております。

当第2四半期連結累計期間におきましても、将来の収益獲得に向けた事業育成を行い、売上高は8百万円(同84.1%減)、セグメント損失は26百万円(前年同四半期は14百万円のセグメント利益)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び株主資本の状況

(資産の部)

当第2四半期連結会計期間末の総資産は14,296百万円(前連結会計年度末比0.8%増)となりました。

流動資産は9,836百万円(同2.3%減)となりました。主な内訳は現金及び預金3,749百万円(同44.3%減)、売掛金2,579百万円(同32.3%増)、前払金1,405百万円(前連結会計年度末は-百万円)となっております。

固定資産は4,459百万円(同8.2%増)となりました。主な内訳は顧客関連資産257百万円(同9.1%減)、のれん437百万円(同20.0%減)、その他無形固定資産683百万円(同294.7%増)となっております。

(負債の部)

当第2四半期連結会計期間末の流動負債は8,103百万円(同6.2%減)となりました。主な内訳は買掛金3,918百万円(同11.1%減)、契約負債3,237百万円(同13.2%増)、預り金23百万円(同90.5%減)であります。

固定負債は133百万円(同9.4%減)となりました。主な内訳は繰延税金負債84百万円(同14.0%減)であります。

(純資産の部)

当第2四半期連結会計期間末の純資産の合計は6,058百万円(同12.3%増)となりました。主な内訳は資本金317百万円(同-%)、資本剰余金3,816百万円(同2.9%増)、利益剰余金2,202百万円(同21.3%増)、有価証券評価差額金△481百万円(同11.2%減)であります。

②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は3,749百万円(前連結会計年度末2,992百万円減)となりました。

各キャッシュ・フローの状況は、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)

営業活動によるキャッシュ・フローは△2,289百万円となりました。

主な内訳は税金等調整前四半期純利益1,200百万円、売上債権の増加629百万円、前払金の増加1,405百万円、未収入金の増加245百万円、前払費用の増加580百万円、仕入債務の減少489百万円、契約負債の増加377百万円、預り金の減少219百万円、法人税等の支払387百万円、法人税等の還付219百万円であります。

(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△553百万円であり、主な内訳は投資有価証券の売却による収入2,559百万円、投資有価証券の取得による支出2,561百万円、無形固定資産の取得551百万円は主に新規アーティスト獲得の育成プロジェクトとしての支出であります。

(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△149百万円であり、支出の主な内訳は配当金の支払額252百万円、非支配株主からの払込みによる収入103百万円です。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後における我が国の経済は、引き続き新型コロナウイルス感染症とその影響に注視が必要であり、また国内外には経済をさらに下振れさせるリスクも懸念されているなど、先行きは不透明な状況にあります。

当社の属するインターネット関連市場につきましては、スマートフォンを通じたサービス消費が増加しており、市場も大きく拡大しております。また、第5世代移動通信方式(5G)の普及が本格化し始めるなど、モバイル及びインターネット関連ビジネスを取り巻く環境は日々変化しております。

一方で、音楽やアーティスト関連市場については、新型コロナウイルス感染症の影響が大きく、イベント開催やその収容人数が制限されるなど、厳しい事業環境が続いておりましたが、徐々にライブやコンサートに再開の動きが見られております。

こうした事業環境の中、当社は、ファンという固定の顧客基盤を持ち、技術及び市場動向の影響を受けにくい、アーティストやキャラクター等のコンテンツを中心に、ファンクラブサイトを事業の軸に据え、有料会員数を増加させるべく新規アーティスト等の継続的な発掘と獲得を行っております。また、電子チケットとチケットトレード、ライブ配信といったサービスとも連動させることで、ファンエンゲージメントの強化にも努めております。

コンテンツ事業においては、会員獲得の間口を広げるべく、アーティストとファンの距離をより近づけ、ファンクラブ入会への動機づけをするためのポータルメディア「Fanpla」や、アーティストの規模に関わらずアーティストなら誰でもファンクラブを開設することのできるサービスとして「Fanpla Kit」も提供し、ファンクラブのメディア化、プラットフォーム化と新規アーティストの獲得力の強化を推進してまいります。また、コロナ禍をきっかけとしたアーティストとファンの関わりの変化をはじめ、エンタテインメントのDX化を見据えた新たな価値の創出によるアーティスト活動の支援を実現するため、ファン活動の発着点となるアーティストアプリも充実させております。加えて、今後はファンクラブ/ファンサイトの海外展開も視野に準備を進めております。

新型コロナウイルス感染症の影響が大きい電子チケット分野においては、プロ野球等の「カードコレクション」や、アーティストのサイン入りのグッズなどの商品を提供するオンラインくじ「メモコレ」、1on1イベントを実現するライブトークアプリ「Meet Pass ライブトーク」など、電子チケット周辺領域のサービスを拡充することで、事業全体の基盤を固めてまいりました。

今後においてもライブ、コンサートの開催状況には不透明感が残りますが、拡大させた事業基盤のもとで、イベントの本格的な再開に備え、電子チケット並びにトレードサービスの普及とマーケットシェアの拡大に務めるとともに、大手プレイガイドとの連携についても引き続き検討を進めていく予定です。

加えて、VRを中心とした先端表現技術を用いたライブ動画の制作や配信やNFTのマーケットプレイスなど新たな事業領域の開拓や、子会社等を通じた他社との事業提携、並びに新規事業の開発にも取り組んでまいります。

以上の通り当社は、ファンという強固な事業基盤をベースにしながら、ファンエンゲージメントの強化と新規事業の展開により、顧客価値を増加させ継続的に成長していくことを目指しております。その一方で、新型コロナウイルス感染症が音楽やエンタテインメント業界に与える影響は大きく、感染症の動向やそれに伴うアーティストの活動状況などを予測することはいまだに困難であります。

しかしながら、新規に開設したファンクラブ/ファンサイトの会員獲得が順調に進み、既存のサイトでもアーティストの活動状況と歩調を合わせ会員の戻りが見られるなど、厳しい事業環境の中でも事業基盤となる会員数を着実に増加させてまいりました。また、一次流通及び二次流通の電子チケットなど収益性の高い事業からの売上構成割合が拡大したことで、全社的な収益率も向上しております。

費用面では、販売に比例し発生するロイヤリティや業容の拡大に伴う採用の強化による人材関連費用の増加などを見込んでおります。

以上により、今期(2023年3月期)の見通しについては、売上高15,000百万円(前年同期比10.5%増)、営業利益2,200百万円(前年同期比31.0%増)、経常利益2,200百万円(前年同期比28.1%増)、親会社株主に帰属する当期純利益1,350百万円(前年同期比38.3%増)を見込んでおります。

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 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,732	3,749
売掛金	1,950	2,579
有価証券	10	-
商品	11	16
仕掛品	1	1
貯蔵品	6	22
前払金	-	1,405
暗号資産	-	3
その他	1,362	2,068
貸倒引当金	△10	△10
流動資産合計	10,063	9,836
固定資産		
有形固定資産	1,078	1,037
無形固定資産		
のれん	546	437
顧客関連資産	282	257
その他	173	683
無形固定資産合計	1,002	1,378
投資その他の資産		
投資有価証券	1,410	1,470
その他	703	645
貸倒引当金	△72	△72
投資その他の資産合計	2,041	2,044
固定資産合計	4,122	4,459
資産合計	14,185	14,296
負債の部		
流動負債		
買掛金	4,407	3,918
未払金	390	336
未払法人税等	387	426
預り金	242	23
契約負債	2,859	3,237
賞与引当金	44	16
役員賞与引当金	151	30
その他	157	115
流動負債合計	8,642	8,103
固定負債		
資産除去債務	39	39
繰延税金負債	98	84
その他	9	9
固定負債合計	147	133
負債合計	8,789	8,237
純資産の部		
株主資本		
資本金	317	317
資本剰余金	3,709	3,816
利益剰余金	1,816	2,202
自己株式	△202	△200
株主資本合計	5,640	6,135
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△542	△481
その他の包括利益累計額合計	△542	△481
新株予約権	33	30
非支配株主持分	264	374
純資産合計	5,396	6,058
負債純資産合計	14,185	14,296

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
売上高	6,314	7,764
売上原価	4,253	5,219
売上総利益	2,061	2,545
販売費及び一般管理費	1,285	1,357
営業利益	775	1,187
営業外収益		
投資有価証券売却益	54	7
受取賃貸料	0	1
受取手数料	5	7
為替差益	0	-
その他	3	0
営業外収益合計	65	17
営業外費用		
為替差損	-	0
暗号資産売却損	-	0
支払手数料	2	3
その他	-	0
営業外費用合計	2	4
経常利益	838	1,200
税金等調整前四半期純利益	838	1,200
法人税、住民税及び事業税	211	411
法人税等調整額	52	41
法人税等合計	264	452
四半期純利益	573	748
非支配株主に帰属する四半期純利益	57	109
親会社株主に帰属する四半期純利益	516	639

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
四半期純利益	573	748
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	203	60
その他の包括利益合計	203	60
四半期包括利益	777	809
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	719	699
非支配株主に係る四半期包括利益	57	109

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022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	838	1,200
減価償却費	61	102
のれん償却額	109	109
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1	0
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△26	△28
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	△81	△120
投資有価証券売却損益 (△は益)	△54	△7
売上債権の増減額 (△は増加)	△181	△629
立替金の増減額 (△は増加)	61	△95
前払金の増減額 (△は増加)	-	△1,405
未収入金の増減額 (△は増加)	△339	△245
前払費用の増減額 (△は増加)	△532	△580
仕入債務の増減額 (△は減少)	374	△489
未払金の増減額 (△は減少)	△83	△44
前受金の増減額 (△は減少)	457	-
預り金の増減額 (△は減少)	△150	△219
契約負債の増減額 (△は減少)	-	377
暗号資産の増減額 (△は増加)	-	△3
その他	△75	△41
小計	374	△2,120
利息の受取額	0	0
法人税等の支払額	△627	△387
法人税等の還付額	251	219
営業活動によるキャッシュ・フロー	△1	△2,289
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	△12	△3
無形固定資産の取得による支出	-	△551
投資有価証券の取得による支出	△2,025	△2,561
投資有価証券の売却による収入	2,573	2,559
貸付金の回収による収入	8	2
貸付けによる支出	△160	△1
その他	0	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	384	△553
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△207	△252
非支配株主からの払込みによる収入	-	103
その他	△0	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△207	△149
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	0
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	176	△2,992
現金及び現金同等物の期首残高	4,820	6,742
現金及び現金同等物の四半期末残高	4,996	3,749

(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)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準委員会 企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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、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)

【セグメント情報】

I 前第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

(単位:百万円)

	報告セグメント			その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3
	コンテンツ 事業	電子チケット 事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	5,234	1,028	6,262	52	6,314	-	6,314
セグメント間の内部売上高又は振替高	35	0	35	0	35	△35	-
計	5,269	1,028	6,298	52	6,350	△35	6,314
セグメント利益	874	160	1,034	14	1,049	△273	775

(注)1. 「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、子会社の事業を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△273百万円には、セグメント間取引消去2百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△275百万円が含まれております。

3. 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。

II 当第2四半期連結累計期間(自2022年4月1日至2022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			その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3
	コンテンツ 事業	電子チケット 事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	6,431	1,325	7,756	8	7,764	-	7,764
セグメント間の内部売上高又は振替高	35	13	49	1	50	△50	-
計	6,466	1,339	7,805	9	7,815	△50	7,764
セグメント利益又は損失(△)	1,172	338	1,511	△26	1,484	△296	1,187

(注)1. 「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、子会社の事業を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失(△)の調整額△296百万円には、セグメント間取引消去7百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△304百万円が含まれております。

3. 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。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

前第2四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			その他(注)	合計
	コンテンツ事業	電子チケット事業	計		
ファンクラブ・ファンサイト事業等	4,831	-	4,831	-	4,831
EC事業	403	-	403	-	403
電子チケット事業	-	1,028	1,028	-	1,028
その他	-	-	-	52	52
顧客との契約から生じる収益	5,234	1,028	6,262	52	6,314
その他の収益	-	-	-	-	-
外部顧客への売上高	5,234	1,028	6,262	52	6,314

(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、アパレルやプロダクション事業が含まれております。

当第2四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			その他(注)	合計
	コンテンツ事業	電子チケット事業	計		
ファンクラブ・ファンサイト事業等	5,756	-	5,756	-	5,756
EC事業	674	-	674	-	674
電子チケット事業	-	1,325	1,325	-	1,325
その他	-	-	-	8	8
顧客との契約から生じる収益	6,431	1,325	7,756	8	7,764
その他の収益	-	-	-	-	-
外部顧客への売上高	6,431	1,325	7,756	8	7,764

(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、アパレルやプロダクション事業が含まれております。