



2023年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年7月29日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社マーベラス
コード番号 7844 URL <https://corp.marv.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 佐藤 澄宣
問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理統括本部長 (氏名) 加藤 征一郎 TEL 03-5769-7447

四半期報告書提出予定日 2022年8月2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： 無

(百万円未満切捨て)

1. 2023年3月期第1四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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		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1四半期	5,319	△17.8	780	△46.7	1,132	△23.2	752	△30.0
2022年3月期第1四半期	6,473	38.6	1,464	64.6	1,474	65.5	1,074	81.1

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 1,189百万円 (6.9%) 2022年3月期第1四半期 1,112百万円 (93.0%)

	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
2023年3月期第1四半期	円 銭 12.45	円 銭 —
2022年3月期第1四半期	17.80	—

(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
2023年3月期第1四半期	百万円 35,216	百万円 28,155	% 79.9	円 銭 465.73
2022年3月期	36,531	28,973	79.2	479.23

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 28,124百万円 2022年3月期 28,939百万円

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
2022年3月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 33.00	円 銭 33.00
2023年3月期	—	—	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

2023年3月期の配当予想につきましては、現時点では未定とさせていただきます。

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	25,000 ～28,800	△2.8 ～11.9	4,000 ～4,600	△13.1 ～0.0	4,200 ～4,800	△16.9 ～△5.0	2,940 ～3,360	△23.0 ～△12.0	48.68 ～55.64

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2023年3月期の通期業績見通しにつきましては、今期発売予定のコンシューマおよびオンラインゲームにおいて新規オリジナルタイトルが多く、ヒットの度合いにより業績が大きく変動すること、また、舞台公演においてコロナの影響が少なからず懸念されることなどから、特定値での業績予想が困難であるため、レンジ形式での開示を行っております。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（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) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 有

（注）詳細は、添付資料P. 7「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用）」をご覧ください。

(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： 無
- 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1Q	62,216,400株	2022年3月期	62,216,400株
② 期末自己株式数	2023年3月期1Q	1,828,646株	2022年3月期	1,828,646株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期1Q	60,387,754株	2022年3月期1Q	60,359,954株

（注）期末自己株式数については、「株式給付信託（BBT）」の信託財産として、株式会社日本カストディ銀行（信託E口）が所有している456,100株を含めて記載しております。

※ 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。

詳細につきましては、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。

○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	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	6
(第1四半期連結累計期間)	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(追加情報)	7
(セグメント情報等)	8
(収益認識関係)	9
(重要な後発事象)	9

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1四半期連結累計期間におけるエンターテインメント業界は、国内の家庭用ゲーム市場におきましては、半導体不足の長期化によるゲーム機本体の品薄が続き、前年の市場規模を下回りました。モバイルゲーム市場におきましては、新規参入タイトルを取り巻く環境が依然厳しく、競争環境はさらに厳しさを増しており、優勝劣敗の傾向が強まっています。アミューズメント市場におきましては、復調傾向が継続しており、コロナ禍前の水準に近づきつつありますが、現下の感染再拡大により、今後の影響が懸念されます。音楽映像市場におきましては、大手配信サービスの会員数減少が注目されるなど、好調であった動画配信市場におきましても、巣ごもり需要の終了による踊り場感が強まっています。ライブエンターテインメント市場におきましては、復調の兆しを見せつつも、観客動員の回復の動きが鈍く、また、出演者やスタッフの感染による公演中止も多発するなど、依然厳しい市場環境が続きました。

このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間（2022年4月1日～2022年6月30日）の経営成績は、売上高5,319百万円（前年同期比17.8%減）、営業利益780百万円（前年同期比46.7%減）、経常利益1,132百万円（前年同期比23.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益752百万円（前年同期比30.0%減）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

なお、当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

①デジタルコンテンツ事業

当事業のコンシューマ部門におきましては、マルチプラットフォーム対応の完全新作ゲーム『DEADCRAFT（デッドクラフト）』を、ダウンロード専売タイトルとして2022年5月19日に全世界同時に配信いたしました。しかしながら、目標を下回る販売推移となりました。また、前年5月に発売し、好調な販売を記録した『ルーンファクトリー5』の反動減により、前年同期比で減収減益となりました。

オンライン部門におきましては、『剣と魔法のログレス いにしえの女神』のコラボ施策や、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』の4.5周年を記念した新キャラクターの追加などが好評を博しました。また、2021年11月に配信を開始した『千銃士:Rhodoknight（ロードナイト）』におきましては、2022年5月に実施したハーフアニバーサリーイベントでユーザー数・売上が増加いたしました。しかしながら、収益への貢献は限定的となりました。

この結果、当事業の売上高は3,030百万円（前年同期比32.6%減）、セグメント利益は252百万円（前年同期比82.5%減）となりました。

②アミューズメント事業

当事業におきましては、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』において、2022年4月21日より稼働を開始した「スーパータッグ5弾」が非常に好調に推移し、過去最高の売上を達成いたしました。一方で、海外展開中の『ポケモンガオーレ』につきましては、新型コロナウイルスの感染拡大地域における一部営業自粛や営業制限実施といった影響が続きましたが、その他の地域におきましては順調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は1,726百万円（前年同期比40.9%増）、セグメント利益は702百万円（前年同期比101.9%増）となりました。

③音楽映像事業

当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ「遊戯王」シリーズの最新作『遊☆戯☆王ゴーストシュチュ！！』と、TVアニメ『アオアシ』を2022年4月から放送開始いたしました。また、アニメ『刀剣乱舞-花丸-』シリーズの新作三部作の第1弾「特『刀剣乱舞-花丸-』～雪ノ巻～」が同年5月20日より劇場公開となりました。

ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『薄桜鬼 真改』」、「舞台『刀剣乱舞』」といったシリーズ作品の新作公演を実施いたしました。当第1四半期計上となる公演タイトル数の減少により売上は減少いたしました。しかしながら、コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金等の計上などもあり、大幅な増益となりました。

この結果、当事業の売上高は562百万円（前年同期比24.9%減）、セグメント利益は229百万円（前年同期はセグメント利益18百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当社グループの当第1四半期連結会計期間末における財政状態は、資産35,216百万円（前連結会計年度末比1,315百万円減）、負債7,060百万円（前連結会計年度末比497百万円減）、純資産28,155百万円（前連結会計年度末比817百万円減）となりました。

(流動資産)

当第1四半期連結会計期間末における流動資産は、現金及び預金の減少等により26,679百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,426百万円減少いたしました。

(固定資産)

当第1四半期連結会計期間末における固定資産は、無形固定資産の増加等により8,536百万円となり、前連結会計年度末に比べ111百万円増加いたしました。

(流動負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は、買掛金、未払金の減少等により6,645百万円となり、前連結会計年度末に比べ497百万円減少いたしました。

(固定負債)

当第1四半期連結会計期間末における固定負債は、414百万円となり、前連結会計年度末からの増減はありませんでした。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、親会社株主に帰属する四半期純利益752百万円を計上したものの、前連結会計年度の配当により利益剰余金が減少したことにより28,155百万円となり、前連結会計年度末に比べ817百万円減少いたしました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

コンシューマゲームにおきましては、それぞれ2021年にNintendo Switch™向けに発売した、『ルーンファクトリー5』のSteam®版を7月14日に、『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』のPlayStation®4版を7月28日に発売いたしました。また、同じく2021年にNintendo Switch™向けに発売した『No More Heroes 3』のPlayStation®4/PlayStation®5版、Xbox Series X|S/Xbox One版、Steam®版の発売を10月に予定しております。さらに、完全新作となるジュブナイルRPG『LOOP8 (ループエイト)』を、2022年にNintendo Switch™/PlayStation®4/Xbox One向けに発売予定であります。

オンラインゲームにおきましては、「閃乱カグラ」シリーズ等を展開する「HONEY PARADE GAMES (ハニーパレードゲームス)」ブランドより、新規オリジナルIPのスマートフォン向けゲームアプリ『ドルフィンウェーブ』を、2022年配信開始予定で事前登録受付中です。

アミューズメントにおきましては、主力の『ポケモンメザスタ』が7月7日より新弾「ダブルチェイン1弾」の稼動を開始しており、引き続き好調に推移しておりますが、今後の新型コロナウイルスの感染状況次第では再び売上に影響が出ることが懸念されます。海外の『ポケモンガオーレ』におきましては、感染者数が拡大している一部の稼動地域において影響が出ているものの、その他地域では順調に推移しております。

音楽映像制作部門におきましては、アニメ『刀剣乱舞-花丸-』シリーズの新作三部作の第2弾「特『刀剣乱舞-花丸-』～月ノ巻～」を7月8日から劇場公開いたしました。さらに、最終作「特『刀剣乱舞-花丸-』～華ノ巻～」を9月1日より公開予定です。また、「プリキュア」シリーズの映画最新作『映画デリシャスパーティ♡プリキュア 夢みる♡お子さまランチ!』を9月23日から劇場公開予定です。加えて、新たな試みとして、音楽・映像事業との相乗効果を目的とした花火イベントプロジェクトの開催を決定し、第1弾として10月2日に山梨県市川三郷町において開催される「市川三郷ハナミライ-花火*未来-2022」を主催いたします。

ステージ部門におきましては、「舞台『弱虫ペダル』」の新作公演を7月5日から18日まで実施いたしました。また、「ミュージカル『テニスの王子様』」の新作公演を7月5日から8月28日までの予定で公演中ですが、関係者に新型コロナウイルスの陽性が確認されたことで、一部の公演が中止となりました。このほか、『ワールドトリガー the Stage』、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」、「舞台『刀剣乱舞』」、「歌劇『桜蘭高校ホスト部』」といった人気タイトルの新作公演や、「ミュージカル『新テニスの王子様』 Revolution Live 2022」、「ミュージカル『薄桜鬼』 HAKU-MYU LIVE 3」などのライブ公演も予定しております。さらに、新規作品の公演として、「『ダイヤのA』 The MUSICAL」、「音楽劇『まほろばかなた』」、

「『東京カラーソニック!!』the Stage」、その他計画中の新規舞台作品など、今期も多数のラインナップを準備しております。しかしながら、ライブエンターテインメント分野における客足の回復状況が不透明であり、依然厳しい市場環境が続くことが予想され、また、関係者の感染による公演中止の可能性などにより、業績に大きな影響を受ける可能性があります。

2023年3月期の通期業績見通しにつきましては、新型コロナウイルスの収束が不透明の中、事業への影響を合理的に算定することが困難であることから、未定としておりましたが、第1四半期連結累計期間の進捗状況や各事業への影響等、現時点において入手可能な情報をもとに算定いたしました。しかしながら、今期発売予定のコンシューマーおよびオンラインゲームにおいて新規オリジナルタイトルが多く、ヒットの度合いにより業績が大きく変動すること、また、舞台公演においてコロナの影響が少なからず懸念されることなどから、特定の数値による予想が困難であるため、レンジ形式での開示とさせていただきます。今後、特定予想値の開示が可能となった時点で、速やかに開示いたします。

なお、2023年3月期の期末配当予想につきましては、今後、業績予想の特定値の開示が可能となった段階で、あわせて開示させていただきます。

	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
2023年3月期(予想)	25,000 ~28,800	4,000 ~4,600	4,200 ~4,800	2,940 ~3,360	48.68 ~55.64
※ご参考 前期実績 (2022年3月期)	25,728	4,600	5,054	3,817	63.23

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1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	16,431	14,701
受取手形、売掛金及び契約資産	4,321	3,315
電子記録債権	196	206
棚卸資産	4,595	5,367
その他	2,560	3,087
貸倒引当金	△0	△0
流動資産合計	28,106	26,679
固定資産		
有形固定資産	887	792
無形固定資産	1,225	1,460
投資その他の資産		
投資有価証券	4,610	4,578
その他	1,718	1,777
貸倒引当金	△16	△72
投資その他の資産合計	6,312	6,283
固定資産合計	8,425	8,536
資産合計	36,531	35,216
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,544	1,308
短期借入金	160	160
未払金	1,177	917
未払印税	1,182	1,077
未払法人税等	670	398
引当金	598	109
その他	1,809	2,674
流動負債合計	7,143	6,645
固定負債		
長期未払金	114	114
株式給付引当金	91	91
役員株式給付引当金	136	136
資産除去債務	71	71
固定負債合計	414	414
負債合計	7,557	7,060
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,611	3,611
資本剰余金	8,744	8,744
利益剰余金	18,072	16,816
自己株式	△1,899	△1,899
株主資本合計	28,529	27,273
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△1	△7
為替換算調整勘定	412	859
その他の包括利益累計額合計	410	851
非支配株主持分	34	30
純資産合計	28,973	28,155
負債純資産合計	36,531	35,216

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
(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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	6,473	5,319
売上原価	3,177	2,493
売上総利益	3,295	2,825
販売費及び一般管理費	1,830	2,045
営業利益	1,464	780
営業外収益		
受取利息	13	18
貸倒引当金戻入額	0	—
為替差益	—	388
その他	2	2
営業外収益合計	17	408
営業外費用		
支払利息	0	0
為替差損	6	—
貸倒引当金繰入額	0	55
その他	0	0
営業外費用合計	7	55
経常利益	1,474	1,132
特別利益		
固定資産売却益	0	—
特別利益合計	0	—
税金等調整前四半期純利益	1,475	1,132
法人税等	400	383
四半期純利益	1,074	749
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,074	752
非支配株主に帰属する四半期純利益	0	△3
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	33	△5
為替換算調整勘定	4	446
その他の包括利益合計	38	440
四半期包括利益	1,112	1,189
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,112	1,193
非支配株主に係る四半期包括利益	0	△3

(3) 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。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(追加情報)

(取締役等に対する株式報酬制度)

当社は、2016年6月21日開催の第19回定時株主総会決議に基づき、中長期的な業績向上と企業価値の増大に貢献する意識を高めることを目的とし、当社の取締役を対象に株式報酬制度「株式給付信託(BBT(=Board Benefit Trust))」(以下、「本制度」といいます。)を導入しております。その後、2020年12月25日開催の取締役会決議に基づき、本制度の対象に当社の執行役員を追加しております。また、2021年6月22日及び2022年6月21日開催の取締役会決議に基づき、一部内容を改定の上、本制度を継続しております。当該信託契約に係る会計処理については、「従業員等に信託を通じて自社の株式を交付する取引に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第30号 2015年3月26日)に準じて、総額法を適用しております。

(1) 取引の概要

当社は、取締役及び執行役員に業績達成度等により定まるポイントを付与し、一定の条件により受給権を取得したときに当該付与ポイントに相当する当社株式等を給付します。

取締役及び執行役員が当社株式等の給付を受ける時期は、原則として退任後となります。

取締役及び執行役員に対し給付する株式については、予め信託設定した金銭により将来分も含め取得し、信託財産として分割管理するものとします。

(2) 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額(付帯する費用の金額を除く。)により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額及び株式数は、前連結会計年度390百万円、456,100株、当第1四半期連結会計期間390百万円、456,100株であります。

(新型コロナウイルス感染症の影響に関する会計上の見積り)

新型コロナウイルス感染症の拡大により、当社グループにおいても、施設の休業やイベントの人数規制等の影響が生じておりますが、感染症の今後の広がり方や収束時期等を正確に予測することは困難であることから、影響は少なくとも一定期間続くとの仮定のもと減損損失の判定等の会計上の見積りを行っております。なお、当該会計上の見積りの仮定については前連結会計年度から重要な変更はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

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 益及び包括利 益計算書計上 額(注) 2
	デジタルコン テンツ事業	アミューズメ ント事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	4,499	1,225	748	6,473	—	6,473
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	—	—	0	△0	—
計	4,499	1,225	748	6,473	△0	6,473
セグメント利益	1,443	348	18	1,809	△344	1,464

(注) 1 セグメント利益の調整額△344百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022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 益及び包括利 益計算書計上 額(注) 2
	デジタルコン テンツ事業	アミューズメ ント事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	3,030	1,726	562	5,319	—	5,319
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	3,030	1,726	562	5,319	—	5,319
セグメント利益	252	702	229	1,185	△405	780

(注) 1 セグメント利益の調整額△405百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益及び包括利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

当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを従来の「オンライン事業」、「コンシューマ事業」、「音楽映像事業」から「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント事業」、「音楽映像事業」に変更しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

(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1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			合計
	デジタルコンテンツ 事業	アミューズメント 事業	音楽映像 事業	
コンシューマゲーム関連	3,051	—	—	3,051
オンラインゲーム関連	1,447	—	—	1,447
アミューズメントゲーム関連	—	1,225	—	1,225
音楽・映像コンテンツ関連	—	—	337	337
舞台公演関連	—	—	410	410
顧客との契約から生じる収益	4,499	1,225	748	6,473
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	4,499	1,225	748	6,473

当第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			合計
	デジタルコンテンツ 事業	アミューズメント 事業	音楽映像 事業	
コンシューマゲーム関連	1,450	—	—	1,450
オンラインゲーム関連	1,580	—	—	1,580
アミューズメントゲーム関連	—	1,726	—	1,726
音楽・映像コンテンツ関連	—	—	213	213
舞台公演関連	—	—	349	349
顧客との契約から生じる収益	3,030	1,726	562	5,319
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	3,030	1,726	562	5,319

(重要な後発事象)

該当事項はありません。