

平成30年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



平成29年11月13日

上場会社名 株式会社エヌジェイホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 9421 URL https://www.njhd.jp/
 代表者(役職名) 代表取締役社長 (氏名) 筒井 俊光
 問合せ先責任者(役職名) 経営企画室長 (氏名) 野澤 創一 (TEL) 03-5418-8128
 四半期報告書提出予定日 平成29年11月13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. 平成30年3月期第2四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第2四半期	5,248	17.6	291	—	292	—	253	—
29年3月期第2四半期	4,462	29.0	△329	—	△338	—	△398	—

(注) 包括利益 30年3月期第2四半期 253百万円(—%) 29年3月期第2四半期 △438百万円(—%)

	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
30年3月期第2四半期	96.00	—
29年3月期第2四半期	△151.05	—

- 平成30年3月期第2四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
- 平成29年3月期第2四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、1株当たり四半期純損失であり、また、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
30年3月期第2四半期	5,273	2,926	53.7
29年3月期	5,285	2,677	46.2

(参考) 自己資本 30年3月期第2四半期 2,834百万円 29年3月期 2,444百万円

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
29年3月期	—	0.00	—	10.00	10.00
30年3月期	—	0.00	—	—	—
30年3月期(予想)	—	—	—	10.00	10.00

(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. 平成30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	10,900	15.6	400	—	390	—	300	—	113.72

(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 : 有

(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 1社(社名) 株式会社キャリアフリー

(注) 詳細は、添付資料P.10「2. 四半期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(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動に関する注記)」をご覧ください。

(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

(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)

30年3月期2Q	2,675,200株	29年3月期	2,675,200株
30年3月期2Q	37,075株	29年3月期	37,075株
30年3月期2Q	2,638,125株	29年3月期2Q	2,638,163株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 四半期決算短信は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)4ページ「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。

・当社は、平成29年11月28日(火)に機関投資家及びアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算説明資料は、事前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	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
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) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(会計方針の変更)	10
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	10
(セグメント情報等)	11
(企業結合等関係)	13

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わが国経済は、海外経済において不確実性がみられたものの総じて緩やかな成長が続くなか、わが国の景気も各種政策の効果もあって、雇用・所得環境の改善が続いており、個人消費も底堅く推移し、緩やかな拡大基調が続きました。

ゲーム業界におきましては、スマホゲーム市場が安定成長に入るなか、有力IPタイトルのリリース等により、成長ペースは緩やかになりつつも拡大傾向が続いております。一方、リリースタイトルの増加により競争環境は激しくなっており、ゲームへの要求水準の上昇から、開発コストも増大しております。コンシューマー市場においても、大手ゲーム機メーカーの主力機種の販売が好調に推移するなどハードの牽引があり、有力タイトルのリリースも伴って、市場規模が拡大に転じております。また、VRや操作デバイスなどによる新たなゲーム体験の期待から、ライトユーザーからコアユーザーまで幅広い関心を集めております。

人材ソリューション業界におきましては、景気の緩やかな拡大に伴う人材需要の高まりから、人材派遣市場は拡大基調が続いており、紹介市場も順調に拡大しております。一方、人材確保のため、企業側の正社員採用が拡大していることから、人材市場間での人材の獲得競争が激しくなっており、求職者にとっての選択肢も増えるなか、求人に対する応募者の確保が困難な状況が続いております。

モバイル業界におきましては、大手キャリア間の乗り換えが沈静化するなか、通信料金の安さを訴求し、格安スマホを展開するMVNO事業者が、実店舗展開やミドルエンド端末及び端末補償等の充実により、契約数を伸ばしております。一方で、大手キャリアも、長期継続利用や利用状況に合わせた新料金プランなどの発表によりユーザーの囲い込み及び新規獲得に力を入れております。

このような事業環境のなか、当社は、ゲーム事業におきましては、開発案件の進捗管理に努めるとともに、運営案件の運営体制の強化及び売上増大に取り組んでまいりました。人材ソリューション事業におきましては、人材紹介を強化するとともに、派遣求職者の確保に取り組んでまいりました。モバイル事業におきましては、auショップ部門においては店舗運営の効率化及び周辺商材の販売強化、販売店部門においてはMVNOの取り扱い拡大に取り組んでまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の連結業績につきましては、以下のとおりです。

売上高は、ゲーム事業において、運営案件が順調に推移し、レベニューシェア収益も想定を上回って推移したこと、また、開発案件についても、概ね計画どおり進捗し、開発ラインの稼働率が高い状態を維持したことから、5,248百万円と前年同期と比べ786百万円(17.6%増)の増収となりました。

営業利益及び経常利益は、ゲーム事業において、上記の増収要因に加え、第1四半期連結会計期間に納品の案件が複数重なったなかで、いずれも開発進捗が順調に進んだ結果、想定を上回る利益計上があったことから、291百万円の営業利益(前年同期は329百万円の営業損失)、292百万円の経常利益(前年同期は338百万円の経常損失)となりました。

親会社株主に帰属する四半期純利益は、(株)シェード株式の譲渡に伴う特別利益53百万円、及び特別損失19百万円の計上に、法人税等を加減した結果、253百万円の親会社株主に帰属する四半期純利益(前年同期は398百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① ゲーム事業

当セグメントにおきましては、(株)ゲームスタジオ、(株)トライエース、(株)ブーム及び(株)エヌジェイワンにてゲームの開発受託及び運営受託等を行っております。

なお、当セグメントを構成しておりました(株)シェードは、平成29年9月29日付にて全株式を譲渡し、平成29年7月1日をみなし売却日としたことにより、第1四半期連結会計期間のみ連結しております。また、(株)ブームについては、当第2四半期連結会計期間から連結しております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、売上高については、運営案件が順調に推移し、レベニューシェア収益も想定を上回って推移したこと、また、開発案件についても、概ね計画どおり進捗し、開発ラインの稼働率が高い状態を維持したことから、2,924百万円と前年同期と比べ853百万円(41.2%増)の増収となりました。

セグメント利益については、上記の増収要因に加え、第1四半期連結会計期間において納品の案件が複数重なったなかで、いずれも開発進捗が順調に進んだ結果、想定を上回る利益計上があり、当第2四半期連結会計期間においても開発進捗が順調に推移したことから、432百万円のセグメント利益(営業利益)(前年同期は83百万円のセグメント損失(営業損失))となりました。

② 人材ソリューション事業

当セグメントにおきましては、(株)トーテックにて技術系人材の人材派遣及び人材紹介、携帯ショップに対する人材派遣、並びにゲーム系人材の人材派遣及び人材紹介を行っております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、人材の獲得競争が激化するなか、引き続き人材紹介の取り組みを推進するとともに、派遣の新規契約獲得にも努めましたが、第1四半期連結会計期間における派遣契約の終了や既存派遣者の紹介による契約減少分を、当第2四半期連結累計期間で取り戻す程度の獲得にとどまり、売上高は576百万円と前年同期と比べ15百万円(2.6%減)の減収となりました。

セグメント損益については、人材紹介の強化及び販管費の削減に取り組んだ結果、3百万円のセグメント利益(営業利益)(前年同期は12百万円のセグメント損失(営業損失))となりました。

③ モバイル事業

当セグメントにおきましては、(株)ネプロクリエイトにてauショップ及び複数の通信事業者の端末・サービスを取り扱う販売店PiPoPark(ピポパーク)を運営しております。なお、当セグメントを構成していた(株)キャリアフリーは、平成29年4月16日付にて(株)ネプロクリエイトを存続会社とする合併により消滅しております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、auショップ部門においては、販売台数は堅調に推移いたしました。販売店部門においては、関西の店舗については、損益回復が困難と判断し、4月末にて撤退いたしました。首都圏・北関東の店舗については、店舗内のMVNOの取扱ラインアップの充実及び販売強化の結果、販売台数が回復しており、業績についても改善が見られております。

この結果、売上高は、関西の販売店撤退の影響により、1,736百万円と前年同期と比べ39百万円(2.2%減)の減収となりましたが、セグメント利益(営業利益)は、販売店部門の業績改善により、11百万円のセグメント利益(営業利益)(前年同期は28百万円のセグメント損失(営業損失))となりました。

④ その他

当セグメントにおきましては、クレジット決済事業や外食事業等を行っております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、売上高は53百万円と前年同期と比べ13百万円(20.8%減)の減収、セグメント損失(営業損失)は4百万円(前年同期は5百万円のセグメント損失(営業損失))となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末の総資産は5,273百万円となり、前連結会計年度末と比べ12百万円の減少となりました。主な要因は、現金及び預金202百万円の増加、のれんの償却等による52百万円の減少、ゲーム事業で上期に開発完了したことによる売掛金267百万円の減少等によるものであります。

当第2四半期連結会計期間末の負債は2,346百万円となり、前連結会計年度末と比べ262百万円の減少となりました。主な要因は、長期借入金の減少132百万円、ゲーム事業で上期に開発完了した案件の前受金83百万円の減少等によるものであります。

当第2四半期連結会計期間末の純資産は2,926百万円となり、前連結会計年度末と比べ249百万円の増加となりました。主な要因は親会社株主に帰属する四半期純利益253百万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

今後の見通しにつきましては、当第2四半期連結累計期間の業績は、(株)シェードが当第2四半期連結会計期間より連結対象でなくなったものの、当期の業績予想に対して概ね予定どおり進捗しております。

下期におきましては、ゲーム事業においては、引き続き運営案件の売上増大及び開発案件の進捗管理に努め、人材ソリューション事業及びモバイル事業においては、業績回復を確かなものにし、それぞれ利益の積上げに取り組んでまいります。一方で、ゲーム事業においては、引き続き安定した業績推移を見込んでおりますが、中長期的な更なる事業基盤の拡大に向けて、中途採用及び育成の強化による開発・管理体制の増強、開発工程の効率化のための開発環境の整備を実施するとともに、一定の業績達成に応じた賞与の支給等により、費用の増加を見込んでおります。

当連結会計年度(平成30年3月期)における通期の業績見通しにつきましては、平成29年8月10日発表の業績予想に変更はありません。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、当第2四半期連結累計期間において、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したことにより、営業キャッシュフローもプラスとなりましたが、前連結会計年度まで継続して営業損失及びマイナスの営業キャッシュフローを計上したことから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。当該重要事象等に対処するため、以下のとおり、各事業セグメントで業績改善に取り組んでまいります。

① ゲーム事業

- ・開発から運営を受託する案件の更なる受注数拡大を目指せる体制づくり
- ・受託開発型レベニューシェアの各運営タイトルの売上増大

② 人材ソリューション事業

- ・紹介収益の拡大及び派遣者数の着実な増加
- ・採用ロスの抑制及び販管費の適正化
- ・ゲーム人材のマッチング力向上

③ モバイル事業

- ・auショップ部門の店舗収益力の向上
- ・販売店部門の購買チャンネルとしてのポジション確立

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：千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,108,447	1,310,637
売掛金	1,452,392	1,185,333
商品	205,999	212,277
仕掛品	62,359	122,945
貯蔵品	3,614	3,804
その他	171,069	340,229
貸倒引当金	△406	△140,372
流動資産合計	3,003,476	3,034,856
固定資産		
有形固定資産	154,404	162,836
無形固定資産		
のれん	732,994	680,102
その他	266,400	252,520
無形固定資産合計	999,395	932,622
投資その他の資産		
差入保証金	770,436	776,857
その他	362,718	370,843
貸倒引当金	△4,800	△4,800
投資その他の資産合計	1,128,355	1,142,900
固定資産合計	2,282,155	2,238,359
資産合計	5,285,632	5,273,215
負債の部		
流動負債		
買掛金	651,796	609,132
短期借入金	218,029	410,963
1年内返済予定の長期借入金	288,961	231,057
未払法人税等	75,796	63,767
前受金	101,646	18,155
賞与引当金	134,070	118,560
その他	519,127	484,922
流動負債合計	1,989,426	1,936,559
固定負債		
長期借入金	250,336	117,360
退職給付に係る負債	162,077	102,679
その他	206,666	189,629
固定負債合計	619,079	409,669
負債合計	2,608,506	2,346,228

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	592,845	592,845
資本剰余金	288,154	356,315
利益剰余金	1,617,345	1,940,418
自己株式	△76,161	△76,161
株主資本合計	2,422,182	2,813,417
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	22,037	20,642
その他の包括利益累計額合計	22,037	20,642
非支配株主持分	232,905	92,927
純資産合計	2,677,125	2,926,987
負債純資産合計	5,285,632	5,273,215

(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：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
売上高	4,462,289	5,248,438
売上原価	3,700,242	3,818,351
売上総利益	762,046	1,430,087
販売費及び一般管理費	1,091,087	1,138,410
営業利益又は営業損失(△)	△329,040	291,677
営業外収益		
受取利息	31	766
受取手数料	171	6,706
不動産賃貸料	11,235	11,263
その他	4,987	4,837
営業外収益合計	16,426	23,574
営業外費用		
支払利息	10,600	7,013
支払手数料	8,747	5,423
不動産賃貸原価	6,191	7,351
その他	657	3,141
営業外費用合計	26,196	22,930
経常利益又は経常損失(△)	△338,809	292,321
特別利益		
関係会社整理益	—	53,973
特別利益合計	—	53,973
特別損失		
減損損失	50,377	18,275
賃貸借契約解約損	8,604	1,258
特別損失合計	58,982	19,533
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(△)	△397,792	326,761
法人税等	34,461	72,206
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△432,253	254,554
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△33,746	1,287
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(△)	△398,507	253,267

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：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△432,253	254,554
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△6,417	△1,395
その他の包括利益合計	△6,417	△1,395
四半期包括利益	△438,671	253,159
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△404,924	251,872
非支配株主に係る四半期包括利益	△33,746	1,287

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29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又は税金等調整前四半期純損失(△)	△397,792	326,761
減価償却費	61,466	47,255
のれん償却額	94,331	50,310
減損損失	50,377	18,275
貸倒引当金の増減額(△は減少)	—	140,000
賞与引当金の増減額(△は減少)	42,071	△10,471
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	△89	8,100
受注損失引当金の増減額(△は減少)	7,576	—
受取利息及び受取配当金	△31	△766
支払利息	10,600	7,013
関係会社株式売却損益(△は益)	—	△193,973
売上債権の増減額(△は増加)	△57,377	267,543
たな卸資産の増減額(△は増加)	80,557	△122,554
仕入債務の増減額(△は減少)	△7,276	△49,772
未払金の増減額(△は減少)	△49,761	158
前受金の増減額(△は減少)	△102,885	△48,438
その他	△13,371	△53,356
小計	△281,605	386,085
利息及び配当金の受取額	31	147
利息の支払額	△10,600	△6,410
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	84,155	△88,804
営業活動によるキャッシュ・フロー	△208,017	291,017
投資活動によるキャッシュ・フロー		
固定資産の取得による支出	△19,922	△65,406
差入保証金の差入による支出	△29,909	△26,843
差入保証金の回収による収入	37,545	15,003
投資有価証券の取得による支出	△88,020	△6,300
資産除去債務の履行による支出	△5,095	△2,467
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	—	△2,638
事業譲受による支出	—	△57,240
その他	△4	△4
投資活動によるキャッシュ・フロー	△105,406	△145,897
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の増減額(△は減少)	76,325	212,934
長期借入れによる収入	130,000	—
長期借入金の返済による支出	△221,057	△135,983
長期未払金の返済による支出	△40,538	△17,332
リース債務の返済による支出	△3,549	△3,118
配当金の支払額	△26,319	△26,069
非支配株主からの払込みによる収入	—	26,640
その他	△79	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△85,218	57,069
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△398,642	202,189
現金及び現金同等物の期首残高	1,759,309	1,098,442
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,360,666	1,300,632

(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。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第2四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。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

当社は、平成30年3月27日開催の臨時株主総会決議に基づき、当社の連結子会社である株式会社ネプロクリエイトと株式会社キャリアフリーの合併を平成30年4月15日に実施いたしました。これは、株式会社ネプロクリエイトを存続会社とする吸収合併方式で株式会社キャリアフリーは解散いたしました。

また、当社は、平成29年9月29日に、当社の連結子会社であった株式会社シェードの全株式を譲渡し、平成29年7月1日をみなし売却日としたことから、同社を連結の範囲から除外しております。

(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 平成28年4月1日 至 平成28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：千円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	ゲーム事業	人材ソリューション事業	モバイル事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	2,071,397	548,483	1,775,363	4,395,244	67,045	4,462,289
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	43,241	—	43,241	—	43,241
計	2,071,397	591,724	1,775,363	4,438,485	67,045	4,505,531
セグメント損失(△)	△83,521	△12,082	△28,530	△124,134	△5,760	△129,895

(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、クレジット決済事業、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	△124,134
「その他」の区分の損失	△5,760
セグメント間取引消去	3
のれん償却額	△94,331
全社費用(注)	△104,817
四半期連結損益計算書の営業損失(△)	△329,040

(注) 全社費用は、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。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

報告セグメントに配分されていない固定資産について、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50,377千円を計上しております。

(のれんの金額の重要な変動)

重要な変動はありません。

II 当第2四半期連結累計期間(自 平成29年4月1日 至 平成29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：千円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	ゲーム事業	人材ソリューション事業	モバイル事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	2,918,884	540,329	1,736,307	5,195,520	52,918	5,248,438
セグメント間の内部売上高 又は振替高	5,727	36,018	—	41,745	211	41,957
計	2,924,612	576,347	1,736,307	5,237,266	53,129	5,290,396
セグメント利益又は損失(△)	432,932	3,379	11,698	448,009	△4,240	443,768

(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、クレジット決済事業、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	448,009
「その他」の区分の損失	△4,240
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△50,310
全社費用(注)	△101,780
四半期連結損益計算書の営業利益	291,677

(注) 全社費用は、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。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「人材ソリューション事業」セグメントにおいて、「その他」の無形固定資産について、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18,275千円を計上しております。

(のれんの金額の重要な変動)

当第2四半期連結会計期間にて、㈱ブームが事業譲受したことにより、のれんの金額が56,505千円発生しております。

なお、当該のれんの金額は、当第2四半期連結会計期間において、取得原価の配分等が完了していないため、入手可能な合理的な情報に基づき暫定的に算定された金額であります。

(株)シェードの株式を平成29年7月1日をみなし売却日とし、連結の範囲から除外したことにより、のれんの金額が58,145千円減少しております。

(企業結合等関係)

事業分離

当第2四半期連結会計期間において、連結子会社であった株式会社シェードの株式を全て譲渡したため、同社を連結の範囲から除外しております。

1. 事業分離の概要

(1) 分離先企業の名称

株式会社シェード

(2) 分離した事業の内容

家庭用ゲーム機、PC、携帯端末用ソフトウェアの企画、開発、制作及び、販売。

(3) 事業分離を行った主な理由

当社グループのゲーム事業の開発体制の強化、顧客の多様化、並びに技術・開発力の向上及びネイティブゲームの取り組みなど、グループ開発会社間の連携による相互のシナジー効果を目的に株式会社シェードの株式を取得し子会社化いたしました。

当社は、上記目的の実現に向けてグループ開発会社間の連携強化等を模索してきましたが、グループシナジーの発揮が想定どおり行われず、今後においても十分な効果の発揮は見込めないとの判断に至り、譲渡を決定いたしました。

(4) 事業分離日

平成29年9月29日

(5) 法的形式を含むその他取引の概要に関する事項

受取対価を現金等の財産のみとする株式譲渡

2. 実施した会計処理の概要

(1) 移転損益の金額

関係会社整理益 53,973千円

(2) 移転した事業に係る資産及び負債の適正な帳簿価額並びにその主な内訳

流動資産	111,314千円
固定資産	5,434 "
資産合計	116,749 "
流動負債	237,719 "
固定負債	110,113 "
負債合計	347,823 "

(3) 会計処理

当該譲渡株式の連結上の帳簿価額と売却価額との差額と、貸倒引当金繰入額を相殺した金額を「関係会社整理益」として特別利益に計上しております。

3. 分離した事業が含まれていた報告セグメント

ゲーム事業

4. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に計上されている分離した事業に係る損益の概算額

売上高	19,114千円
営業損失	16,510 "