



平成28年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年4月8日

上場会社名 株式会社 メディア工房

上場取引所 東

コード番号 3815 URL <http://www.mkb.ne.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 長沢 一男

問合せ先責任者 (役職名) 管理部長

(氏名) 酒井 康弘

TEL 03-5549-1804

四半期報告書提出予定日 平成28年4月8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 平成28年4月8日 機関投資家・アナリスト向け 中間決算説明会開催予定

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年8月期第2四半期の連結業績(平成27年9月1日～平成28年2月29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	%
28年8月期第2四半期	1,009	△16.5	41	△80.9	14	△92.2	△22	—
27年8月期第2四半期	1,209	△2.9	216	△35.8	190	△42.6	89	△49.6

(注) 包括利益 28年8月期第2四半期 9百万円 (△89.1%) 27年8月期第2四半期 91百万円 (△48.9%)

	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
28年8月期第2四半期	△2.15	—
27年8月期第2四半期	8.45	8.38

(注) 1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、平成27年4月1日付で当社普通株式1株につき2株の割合を持って株式分割を行ったことをふまえ、前連結会計年度の期首に同株式分割が行われたものと仮定し当該数値を算出しております。

(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
28年8月期第2四半期	3,230	1,950	59.3	179.16
27年8月期	3,425	2,038	58.8	188.28

(参考) 自己資本 28年8月期第2四半期 1,916百万円 27年8月期 2,014百万円

(注) 1株当たり純資産については、平成27年4月1日付で当社普通株式1株につき2株の割合を持って株式分割を行ったことをふまえ、前連結会計年度の期首に同株式分割が行われたものと仮定し当該数値を算出しております。

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
27年8月期	—	0.00	—	10.00	10.00
28年8月期	—	0.00	—	—	—
28年8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

平成28年8月期の配当予想につきましては、当社は配当性向25～30%を基準としているものの、新規事業及びゲーム事業の動向において不確定要素が非常に多いことから、本決算発表時における配当予想を見送ることとしております。

3. 平成28年8月期の連結業績予想(平成27年9月1日～平成28年8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	2,800	15.4	400	49.3	400	85.2	230	167.4	20.35

(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) 平成28年8月期の連結業績予想に関しましては、当第2四半期までの古いコンテンツ事業は、売上減少が目立ちましたが、これに対し当社では全社的な組織体制の変更を行い、各部署の連携及び協力体制の強化を図っております。また、新規ゲームのリリースが一部ずれ込んでおりますが、開発自体は確実に進んでおり、下半期におきましては数本のリリースを予定しております。従いまして、各事業の進行と当初の予定に若干の差は生じてはおりますが、現時点においてすでに発表する連結業績予測からの変更はございません。一方で、ゲーム事業に関しましては競合他社の世界的増加及びコンテンツの膨大化により不確定要素を多分に含んでおりますので、今後、事業展開の進捗と今期の業績に与える影響を精査の上、当該内容をふまえた連結業績予想に修正の可能性が発生した場合は速やかに公表いたします。

※ 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 — 社 (社名) 、 除外 — 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

(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)	28年8月期2Q	11,300,000 株	27年8月期	11,300,000 株
② 期末自己株式数	28年8月期2Q	602,876 株	27年8月期	648,876 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	28年8月期2Q	10,697,124 株	27年8月期2Q	10,651,124 株

(注) 発行済株式数については、平成27年4月1日付で当社普通株式1株につき2株の割合を持って株式分割を行ったことをふまえ、前連結会計年度の期首に同株式分割が行われたものと仮定し当該数値を算出しております。

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

本決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表に対する監査手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 本資料に掲載される業績の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条件に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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のご利用に当たっての注意事項等に関しては、添付資料「1. 経営成績・財務状態に関する分析」をご覧ください。
2. 当社は、平成28年4月8日(金)に証券アナリスト、機関投資家向けに説明会を開催する予定です。この説明会資料は、開催後速やか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	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	5
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	5
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	5
4. 四半期連結財務諸表	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
(セグメント情報等)	11

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の経済は、政府主導の経済政策によって、企業収益並びに雇用情勢に、緩やかながらも一部改善傾向が見られたものの、急速な過剰投資による中国経済の減速を受けた東南アジア諸国をはじめとする新興国経済の鈍化、欧州にて多発するテロ行為などの影響により、依然として先行き不透明な状況が続きました。

当社グループの中心事業であるデジタルコンテンツビジネス、特にモバイル向けコンテンツ市場は、近年の新興国を含む各国におけるスマートフォン普及を背景に拡大し続け、更にモバイル広告においては、2018年には市場規模約770億ドルのうち、約半分を占めるまでに拡大すると見込まれております。また、アプリケーション市場においてもその拡大は顕著であり、全体の市場規模は2014年時点で271億ドル、2018年には395億ドルまで拡大すると予想されていることから、当社事業環境と致しましては良い状態にあると判断しております。(注1)

一方で競合他社は世界的に増え続け、コンテンツ数は日々膨れ上がっているため、良質なコンテンツの創出と適切且つ効果的な広告宣伝活動、そして様々な分野との協業等を行うことが重要な経営課題となっております。

このような事業環境の中、当社グループは、総合デジタルコンテンツ企業として積極的な世界展開を図るべく、ゲームコンテンツ事業を始めとした様々な新規事業への先行投資を積極的に行って参りました。主力事業である占いコンテンツ事業において名実ともにNo.1企業を目指すとともに、ゲームコンテンツ事業の安定した基盤化を推進するほか、当第2四半期連結累計期間においては事業を支えるための社内体制の整備にも力を注いで参りました。

主力事業である占いコンテンツ事業においては、会員数の減少並びに大ヒットコンテンツに恵まれなかったことから、前年同期ほどの売上の伸びを見せることなく、第1四半期会計期間に引き続き減収・減益となりましたが、一方で、新たな試みが実を結んできております。PC向け占いコンテンツにおいては大ヒットまでは伸びませんでしたが、中ヒットといえるコンテンツが数本生まれており、「全国総ランキング!あなたの運勢」や「完全心理プロフィールX」をはじめとするライト系占いアプリのリリースと合わせて、これまでヘビーユーザーに偏りがちであった占いコンテンツ事業の収益層を、ライトユーザーまで拡大することに貢献致しました。占いコンテンツに関しましては、収益体制の多様化が課題となっておりますが、定額制モデルの収益のみに依拠せず、前年度に基盤を築いてきた「課金」と「広告収入」を組み合わせた「ハイブリッド型収益モデル」を採用することにより、新たな収益体制を構築することが出来ました。

ゲームコンテンツ事業におきましては、平成27年12月に既存ゲームタイトル「みどりのほし(共同開発元:株式会社PUMO)」がGoogle Play「ベストオブ2015ゲーム部門」を受賞したほか、世界的な大ヒットとなった「Flappy Bird」や「Swing Copters」を開発したベトナム企業、ドットギア社との共同開発を発表いたしました。また、平成27年12月には、爽快穴掘りゲーム「PICK-XELL(共同開発元:Glasshead株式会社)」を配信し、継続的な新規タイトルのリリースを行っております。一方で、その他の新規タイトル開発への先行投資も続いており、当社といたしましては今後様々な施策を打ち立てることによって、ゲームコンテンツ事業が占いコンテンツ事業に継ぐ第2の収益基盤となるよう、早期実現を図って参る所存です。

その他事業に含む新規事業(〇2〇事業)におきましては、引き続き女性向け情報サイト「omotano(オモタノ)」、ネットと実店舗の両面の利点を生かしたファッションレンタルサービス「Licie(サービス提携元:株式会社ガールズスタイリング)」の運営を行うほか、平成28年1月には女性アイドルの抱える目標や夢を支援する、アイドルクラウドファンディングサービス「girls be」を開始いたしました。本決算短信提出日現在におきましてはすでに2つのプロジェクトが目標支援額を達成しております。

(注1) 総務省「グローバルICT産業の構造変化及び将来展望等に関する調査」(平成27年)によります。

以上の結果、当社グループの当第2四半期連結累計期間の経営成績は、売上高1,009百万円(前年同期比16.5%減)、営業利益41百万円(前年同期比80.9%減)、経常利益14百万円(前年同期比92.2%減)、親会社株主に帰属する四半期純損失22百万円(前年同期四半期純利益89百万円)となりました。

セグメント別の業績は、以下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、報告セグメントを従来の「コンテンツ事業」及び「〇2〇事業」の2区分から、「占いコンテンツ事業」及び「ゲームコンテンツ事業」の2区分に変更しております。これは、主にゲームコンテンツの事業展開を加速していく予定であることから、報告セグメントを変更いたしました。以下の前年同四半期比較については、前年同四半期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

① 占いコンテンツ事業

占いコンテンツ事業につきましては、ISP(Internet Service Provider)、各移動体通信事業者、AppleやGoogle等のプラットフォーム向けに占いコンテンツ等を企画・制作・配信するビジネスを中心に展開するほか、電話による占いサービスの提供を行っております。

フィーチャーフォン並びにスマートフォン向け占いコンテンツにおきましては、新規占いコンテンツを各移動体通信事業者の公式サイトへ毎月2本、PC向けコンテンツにおきましても、市場全体が縮小傾向にある中、継続的に新規コンテンツを毎月1本投入することで、継続的且つ安定的なコンテンツの提供の実現に努めております。特に当第2四半期連結会計期間に関しましては年末年始をまたぐ期間であることもあり、LINE株式会社の運営する「LINE」との連携アプリである「LINE占い」への「キャラクターおみくじ」の提供、「全国総ランキング!あなたの運勢」や「完全心理プロフィールX」をはじめとするライト系占いアプリのリリースなど、年末年始の占い需要に応えるべく、コンテンツの充実を図って参りました。また、PC向け占いコンテンツにおいてはヒットまでは伸びませんでした。中ヒットといえるコンテンツが数本生まれており、改良の余地はまだあるものの、試行錯誤の成果が見え始めております。今後も引き続き、ソーシャルプラットフォームやキュレーションメディアへ占いコンテンツ、ロジック及びデータ等の提供を行うほか、キャラクタービジネスも視野に入れた新たな方向性の模索を行うなどの既存コンテンツに頼らない新たな体制の構築を行って参ります。

電話占いサービスにおいては、既存の電話による占いサービスの提供のほか、「占い」に対する多様なニーズを積極的に取り入れ、「LINEお悩み相談」へサービスを提供するなど、これまで蓄積してきたロジックやノウハウを活用した新たな角度からの視点を意識して事業を行って参りました。なお、LINE関連のコンテンツに関しては新たな事業モデルによる協業、事業参画を図っております。

このように、占いコンテンツ事業においては、占いアプリによるライトユーザーの獲得並びに広告収入においては緩やかながらも結果を見せた一方、会員制コンテンツにおける会員数の減少並びに大ヒットコンテンツの不在等により、課金収入は振るわず、前年同期ほどの売上の伸びを見せることなく、減収・減益となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における占いコンテンツ事業の売上高は957百万円(前年同期比18.4%減)、営業利益は331百万円(前年同期比24.7%減)となりました。

②ゲームコンテンツ事業

ゲームコンテンツ事業につきましては、「斬新なメイドインジャパングームを世界の男女にお楽しみいただくために、多言語対応・マルチプラットフォーム配信・世界同時展開を行う」ことをコンセプトに、平成27年12月に「PICK-XELL(共同開発元:Glasshead株式会社)」をリリースしたほか、平成28年1月には世界で大ヒットしたアプリを制作したベトナム企業であるドットギア社との新規ゲーム共同開発を発表いたしました。また、今後リリースを控える新規タイトルの制作を継続して行っており、当第2四半期末日後には自社開発タイトルである「WORLD PIECE」をリリースしております。一方で、その他の新規タイトル開発への先行投資も続いており、当社といたしましては今後様々な施策を打ち立てることによって、占いコンテンツ事業に継ぐ第2の収益基盤の早期実現を図ってまいります。

以上の結果、新規タイトルリリースの一方、継続的な開発による先行投資が増加していることに伴い、当第2四半期連結累計期間におけるゲームコンテンツ事業の売上高は41百万円(前年同期比366.0%増)、営業損失は55百万円(前年同期は営業損失20百万円)となりました。

③その他

その他の事業につきましては、平成27年6月に立ち上げた女性向け情報サイト「omotano(オモタノ)」の運営、同年6月のファッションレンタルサービス「Licie(サービス提携元:株式会社ガールズスタイリング)」との業務提携の推進を行うほか、同年11月には女性アイドルの抱える目標や夢を支援する、アイドルクラウドファンディングサービス「girls be」を開始いたしました。本決算短信提出日現在におきましてはすでに2つのプロジェクトが目標支援額を達成しております。今後は更に、昨今の情報化社会の中で、多様化する嗜好に柔軟に対応した商品・サービスの提供を行って参ります。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるその他の事業の売上高は10百万円(前年同期比60.5%減)、営業損失は33百万円(前年同期は営業損失42百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産の状況)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は3,230百万円であり、前連結会計期間末と比較して195百万円減少しております。これは主に、現金及び預金が260百万円減少、売掛金が91百万円減少、その他流動資産が82百万円減少、その他無形固定資産が125百万円増加し、関係会社株式が143百万円増加したことによるものであります。

(負債の状況)

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は1,279百万円であり、前連結会計年度末と比較して107百万円減少しております。これは主に、未払費用が38百万円減少、1年内返済予定の長期借入金が22百万円減少し、未払法人税等が39百万円増加、長期借入金が70百万円減少したことによるものであります。

(純資産の状況)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は1,950百万円であり、前連結会計年度末と比較して87百万円減少しております。これは主に利益剰余金が129百万円減少し、その他有価証券評価差額金が56百万円増加したことによるものであります。

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、前連結会計年度末と比較して260百万円減少し、1,629百万円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各活動によるキャッシュ・フローの状況とそれらの主な増減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)

営業活動によるキャッシュ・フローは、当第2四半期連結累計期間は230百万円の収入(前年同四半期は81百万円の収入)となりました。これは主に、売上債権の減少額91百万円及び法人税等の還付額83百万円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)

投資活動によるキャッシュ・フローは、当第2四半期連結累計期間は292百万円の支出(前年同四半期は64百万円の支出)となりました。これは主に、無形固定資産の取得による支出152百万円及び関係会社株式取得による支出135百万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)

財務活動によるキャッシュ・フローは、当第2四半期連結累計期間は198百万円の支出(前年同四半期は6百万円の支出)となりました。これは主に長期借入れによる収入300百万円、長期借入金の返済による支出392百万円及び配当金の支払額105百万円によるものです。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

連結業績予想につきましては、平成28年4月8日の「平成28年8月期 第2四半期決算短信」に記載のとおりであります。平成28年8月期上半期におきましては占いコンテンツ事業の売上減少が目立ちましたが、これに対し当社では全社的な組織体制の変更を行い、各部署の連携及び協力体制の強化を図っております。また、新規ゲームのリリースが一部ずれ込んでおりますが、開発自体は確実に進んでおり、下半期におきましては数本のリリースを予定しております。従いまして、各事業の進行と当初の予定に若干の差は生じてはおりますが、現時点においてすでに発表している連結業績予測からの変更はございません。一方で、ゲーム事業に関しましては競合他社の世界的増加及びコンテンツの膨大化により不確定要素を多分に含んでおりますので、今後、事業展開の進捗と今期の業績に与える影響を精査の上、当該内容をふまえた連結業績予想に修正の可能性が発生した場合は速やかに公表いたします。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

(連結の範囲の重要な変更)

該当事項はありません。

(持分法適用の範囲の重要な変更)

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)
及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、四半期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第2四半期連結累計期間及び前連結会計年度については、四半期連結財務諸表及び連結財務諸表の組替えを行っております。企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)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時点から将来にわたって適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成27年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年2月29日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,890,132	1,629,381
売掛金	461,558	369,912
商品	0	0
仕掛品	24,864	13,216
貯蔵品	1,178	1,325
繰延税金資産	13,792	5,858
その他	145,164	63,068
貸倒引当金	△3,973	△3,712
流動資産合計	2,532,717	2,079,050
固定資産		
有形固定資産	311,471	302,891
無形固定資産		
のれん	76,325	67,209
その他	166,858	292,005
無形固定資産合計	243,183	359,215
投資その他の資産		
関係会社株式	93,161	236,529
敷金及び保証金	98,776	102,974
繰延税金資産	60,849	65,544
その他	91,056	89,735
貸倒引当金	△5,809	△5,691
投資その他の資産合計	338,034	489,092
固定資産合計	892,689	1,151,199
資産合計	3,425,407	3,230,249
負債の部		
流動負債		
買掛金	55,700	40,381
1年内返済予定の長期借入金	659,872	637,404
未払費用	122,272	84,254
未払法人税等	299	39,851
その他	30,462	29,478
流動負債合計	868,606	831,370
固定負債		
長期借入金	518,704	448,276
固定負債合計	518,704	448,276
負債合計	1,387,310	1,279,646

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成27年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年2月29日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	451,459	451,459
資本剰余金	353,460	353,460
利益剰余金	1,299,265	1,169,323
自己株式	△105,969	△105,969
株主資本合計	1,998,216	1,868,274
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	-	56,136
為替換算調整勘定	15,850	△7,920
その他の包括利益累計額合計	15,850	48,215
新株予約権	22,517	32,079
非支配株主持分	1,511	2,033
純資産合計	2,038,096	1,950,603
負債純資産合計	3,425,407	3,230,249

(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26年9月1日 至平成27年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成27年9月1日 至平成28年2月29日)
売上高	1,209,792	1,009,801
売上原価	436,402	494,245
売上総利益	773,390	515,555
販売費及び一般管理費	557,150	474,248
営業利益	216,240	41,306
営業外収益		
受取利息	474	333
受取賃貸料	2,080	-
その他	3,630	1,660
営業外収益合計	6,185	1,994
営業外費用		
支払利息	4,518	3,724
開業費償却	4,606	-
持分法による投資損失	21,824	24,247
その他	1,340	570
営業外費用合計	32,289	28,542
経常利益	190,136	14,759
特別利益		
新株予約権戻入益	2,689	-
特別利益合計	2,689	-
特別損失		
有形固定資産売却損	264	-
特別損失合計	264	-
税金等調整前四半期純利益	192,561	14,759
法人税、住民税及び事業税	109,710	33,969
法人税等調整額	△1,098	3,238
法人税等合計	108,612	37,208
四半期純利益又は四半期純損失(△)	83,949	△22,449
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(△)	△6,005	522
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(△)	89,954	△22,971

(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26年9月1日 至 平成27年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成27年9月1日 至 平成28年2月29日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	83,949	△22,449
その他の包括利益		
持分法適用会社に対する持分相当額	7,237	32,364
その他の包括利益合計	7,237	32,364
四半期包括利益	91,186	9,915
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	97,191	9,393
非支配株主に係る四半期包括利益	△6,005	522

(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26年9月1日 至平成27年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成27年9月1日 至平成28年2月29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	192,561	14,759
減価償却費	27,881	37,320
のれん償却額	3,929	9,115
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△550	△379
受取利息及び受取配当金	△474	△331
支払利息	4,518	3,724
持分法による投資損益(△は益)	21,824	24,247
新株予約権戻入益	△2,689	-
売上債権の増減額(△は増加)	35,384	91,645
たな卸資産の増減額(△は増加)	1,983	11,501
仕入債務の増減額(△は減少)	1,894	△15,319
未払費用の増減額(△は減少)	△13,832	△38,017
その他	△35,918	12,717
小計	236,511	150,984
利息及び配当金の受取額	474	237
利息の支払額	△5,733	△3,619
法人税等の還付額	-	83,124
法人税等の支払額	△150,090	△180
営業活動によるキャッシュ・フロー	81,162	230,547
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	△19,849	△4,280
有形固定資産の売却による収入	115	-
無形固定資産の取得による支出	-	△152,206
無形固定資産の売却による収入	-	332
関係会社株式の取得による支出	-	△135,250
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△58,942	-
敷金及び保証金の差入による支出	-	△4,198
敷金及び保証金の回収による収入	500	-
貸付金の回収による収入	13,411	2,937
投資活動によるキャッシュ・フロー	△64,764	△292,664
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	500,000	300,000
長期借入金の返済による支出	△378,636	△392,896
配当金の支払額	△128,076	△105,731
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,712	△198,627
現金及び現金同等物に係る換算差額	369	△6
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	10,055	△260,751
現金及び現金同等物の期首残高	2,119,788	1,890,132
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	41,635	-
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,171,479	1,629,381

(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。

(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26年9月1日至平成27年2月28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1)	合計	調整額 (注2)	四半期連結 損益計算書 計上額 (注3)
	占いコンテ ンツ事業	ゲームコ ンテンツ事 業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	1,173,805	8,917	1,182,722	27,070	1,209,792	—	1,209,792
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	156	156	△156	—
計	1,173,805	8,917	1,182,722	27,226	1,209,948	△156	1,209,792
セグメント利益又は セグメント損失(△)	440,862	△20,089	420,773	△42,861	377,911	△161,671	216,240

(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、O2O事業を含んでおります。

2. セグメント利益又はセグメント損失(△)の調整額△161,671千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△165,073千円が含まれております。全社費用は、主に当社の管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益又はセグメント損失(△)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。

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

該当事項はありません。

II 当第2四半期連結累計期間(自平成27年9月1日至平成28年2月29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1)	合計	調整額 (注2)	四半期連結 損益計算書 計上額 (注3)
	占いコンテ ンツ事業	ゲームコ ンテンツ事 業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	957,568	41,551	999,119	10,681	1,009,801	-	1,009,801
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	957,568	41,551	999,119	10,681	1,009,801	-	1,009,801
セグメント利益又は セグメント損失(△)	331,986	△55,737	276,248	△33,438	242,810	△201,503	41,306

(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、O2O事業を含んでおります。

2. セグメント利益又はセグメント損失(△)の調整額△201,503千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△203,003千円が含まれております。全社費用は、主に当社の管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益又はセグメント損失(△)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。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを従来の「コンテンツ事業」、及び「O2O事業」の2区分から、「占いコンテンツ事業」及び「ゲームコンテンツ事業」の2区分に変更しております。これは、主にO2O事業を縮小し、ゲームコンテンツの事業展開を加速していく予定であることから、報告セグメントを変更いたしました。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累計期間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。

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

該当事項はありません。