



平成28年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年7月8日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社 メディア工房

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7月14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 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年8月期第3四半期の連結業績(平成27年9月1日～平成28年5月31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3四半期	1,472	△19.4	19	△91.7	△24	—	△38	—
27年8月期第3四半期	1,827	△1.7	241	△50.9	199	△58.5	147	△44.6

(注) 包括利益 28年8月期第3四半期 △58百万円 (△140.8%) 27年8月期第3四半期 142百万円 (△45.0%)

	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
28年8月期第3四半期	△3.58	—
27年8月期第3四半期	13.83	13.69

(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3四半期	3,518	1,891	52.7	173.16
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3四半期 1,854百万円 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	1,970	△18.9	55	△79.5	5	△97.7	△10	—	△0.88

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

(注) 当第3四半期連結累計期間におきましては、各事業、古いコンテンツの世界配信、AR技術や動画配信事業等の様々な新規事業への先行投資を積極的に行う一方で、古いコンテンツ事業における会員数の減少や、ゲームコンテンツ事業の開発遅延による新規ゲームタイトルのリリース遅れが影響し、当初の売上予測を下回る結果となり、平成27年10月9日付けで開示した平成28年8月期の通期業績予測を修正することとなりました。今後、事業展開の進捗等の変化によって、当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3Q	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3Q	588,876 株	27年8月期	602,876 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	28年8月期3Q	10,700,088 株	27年8月期3Q	10,656,805 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きの対象外であり、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き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

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。

○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. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	4
4. 四半期連結財務諸表	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
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	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3四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、企業業績や雇用環境は引き続き改善傾向にあるものの、中国並びに新興国を始めとした海外経済の減速に対する懸念から、為替相場並びに株式市場の動きは不安定さを増しており、依然として先行きは不透明な状況となっております。

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においては、2016年3月末時点の国内携帯電話出荷台数(スマートフォンと従来型携帯電話の合計)806万台のうちスマートフォンは654万台となっており、(注1)国内におけるスマートフォン移行期は終盤に差し掛かっていると予測されますが、一方で新興国を含む各国においてはスマートフォンの普及は拡大し続けており、アプリケーション市場においては世界市場規模が2018年には395億ドルまで拡大すると予想されております。(注2)

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て、古いコンテンツの世界配信、AR技術や動画配信事業等の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。主力事業である古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3四半期連結会計期間においては、当第2四半期連結会計期間に引き続き、社内体制の整備並びに各事業に対する方針及び適切な人員配置の見直し等に力を注いで参りました。

しかしながら、当第3四半期連結会計期間の古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、当第2四半期連結会計期間に引き続き減収・減益となり、ゲームコンテンツ事業におきましては、開発の遅延による新規ゲームタイトルのリリース遅れが影響し、当第3四半期連結会計期間における売上への寄与には至りませんでした。

(注1) IDC「Worldwide Quarterly Tablet Tracker」「Worldwide Quarterly Mobile Phone Tracker」(平成28年6月)によります。

(注2) 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3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高1,472百万円(前年同期比19.4%減)、営業利益19百万円(前年同期比91.7%減)、経常損失24百万円(前年同期は経常利益199百万円)、親会社株主に帰属する四半期純損失38百万円(前年同期四半期純利益147百万円)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、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」、「O2O事業」の2区分から、「古いコンテンツ事業」、「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古いコンテンツ事業

古いコンテンツ事業においては、ISP(Internet Service Provider)、各移動体通信事業者、Apple、Google等のプラットフォーム向けに古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、電話による古いサービスの提供を行っております。

当第3四半期連結会計期間におきましては古いコンテンツ「バケモノ能力者∞育代」の長期ヒットのほか、ストーリー性のあるゲーム要素を取り入れたライト系性格診断アプリ「性格テスト～あなたならどうする～」が、リリースから1ヶ月で約50万ダウンロードを達成し、ライトユーザーの獲得並びに広告型収益基盤の獲得に寄与いたしました。また「古いコンテンツの世界展開」の一環として、平成28年3月から、700万人のユーザーを抱える台湾の古いポータルサイト「click108」に有料古いコンテンツを配信しております。

電話古いサービスにおいては、既存の電話による古いサービスの提供のほか、「古い」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、古いコンテンツ事業においては、ライトユーザーの獲得並びに広告収入において前進した結果を見せつつも、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、課金収入が振るわず、減収・減益となりました。一方、売上の低下に関しては当第3四半期連結会計期間で下げ止まりとなり、当事業年度期末に向けては緩やかながら上昇するものと予測しております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における古いコンテンツ事業の売上高は1,398百万円(前年同期比21.9%減)、営業利益は472百万円(前年同期比26.5%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おいては、世界市場で楽しんでいただけるゲームを提供すべく、シンプルな操作でありながら「先読みの鋭さ」を必要とする「TRAP DA GANG(共同開発元:株式会社たゆたう)」を平成28年4月にリリースしたほか、フランスのキャリア最大手であるOrange社と欧州におけるゲームアプリケーションの「サブスクリプション課金」(注3)サービスの提供に関する事業提携を致しました。一方で、当事業年度上半期にリリースを予定していた新規タイトルが開発遅延によるリリース遅れとなり、当第3四半期連結会計期間中の売上への寄与が叶わなかったことが利益を押し下げる要因となりました。

以上の結果、当第3四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58百万円(前年同期比101.8%増)、営業損失は92百万円(前年同期は営業損失79百万円)となりました。

(注3) サブスクリプション課金=定額課金

③その他

その他の事業においては、引き続き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、女性向け情報サイト「omotano(オモタノ)」及び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」の運営を行ってまいりました。また、韓国関係会社との協業に関しても、巨大な中国市場への参入の一環として動画配信サービスを行うべく、具体的な提携方法を模索しており、当第3四半期連結会計期間においては、新規分野参入の準備期間となりました。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3四半期連結累計期間におけるその他の事業の売上高は15百万円(前年同期比148.7%増)、営業損失は52百万円(前年同期は営業損失71百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末における総資産は3,518百万円であり、前連結会計年度末と比較して93百万円増加しております。これは主に、現金及び預金87百万円の増加、仕掛品10百万円の減少、有形固定資産13百万円の減少及び関係会社株式95百万円の増加によるものであります。

負債合計は1,627百万円であり、前連結会計期間末と比較して239百万円増加しております。これは主に、未払費用30百万円の減少、1年以内返済予定の長期借入金94百万円の増加、長期借入金207百万円の増加及び未払消費税等9百万円の減少によるものであります。

純資産合計は1,891百万円であり、前連結会計年度末と比較して146百万円減少しております。これは主に、利益剰余金145百万円の減少、為替勘定調整勘定19百万円の減少及び新株予約権13百万円の増加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

連結業績予想につきましては、平成28年7月8日の「平成28年8月期 第3四半期決算短信」に記載のとおり、平成27年10月9日付けで開示した平成28年8月度の通期業績予測から数値を修正しております。

修正の主な要因は、当第3四半期連結累計期間において、各事業、占いコンテンツの世界配信、AR技術や動画配信事業等の様々な新規事業への先行投資を積極的に行う一方で、占いコンテンツ事業における会員数の減少や、ゲームコンテンツ事業の開発遅延による新規ゲームタイトルのリリース遅れが影響し、当初の売上予測を下回る結果となったこととあります。以上のことから、当期の連結業績予想は売上高1,970百万円、営業利益55百万円、経常利益5百万円、親会社株主に帰属する四半期純損失10百万円と予測しております。今後、事業展開の進捗等の変化により当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
(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3四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。

(減価償却方法の変更)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第3四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、当第3四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

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3四半期連結会計期間 (平成28年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,890,132	1,978,077
売掛金	461,558	353,970
商品	0	0
仕掛品	24,864	14,711
貯蔵品	1,178	1,352
繰延税金資産	13,792	8,530
その他	145,164	92,366
貸倒引当金	△3,973	△3,619
流動資産合計	2,532,717	2,445,388
固定資産		
有形固定資産	311,471	297,677
無形固定資産		
のれん	76,325	62,652
その他	166,858	294,692
無形固定資産合計	243,183	357,344
投資その他の資産		
関係会社株式	93,161	188,599
敷金及び保証金	98,776	102,974
繰延税金資産	60,849	43,064
その他	91,056	107,623
貸倒引当金	△5,809	△24,089
投資その他の資産合計	338,034	418,172
固定資産合計	892,689	1,073,195
資産合計	3,425,407	3,518,583
負債の部		
流動負債		
買掛金	55,700	31,435
1年内返済予定の長期借入金	659,872	754,617
未払費用	122,272	92,167
未払法人税等	299	165
未払消費税等	10,500	930
その他	19,962	21,506
流動負債合計	868,606	900,821
固定負債		
長期借入金	518,704	726,345
固定負債合計	518,704	726,345
負債合計	1,387,310	1,627,166

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成27年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成28年5月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	451,459	451,459
資本剰余金	353,460	356,492
利益剰余金	1,299,265	1,154,031
自己株式	△105,969	△103,508
株主資本合計	1,998,216	1,858,475
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	-	35
為替換算調整勘定	15,850	△3,825
その他の包括利益累計額合計	15,850	△3,790
新株予約権	22,517	35,623
非支配株主持分	1,511	1,108
純資産合計	2,038,096	1,891,416
負債純資産合計	3,425,407	3,518,583

(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3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年9月1日 至平成27年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年9月1日 至平成28年5月31日)
売上高	1,827,453	1,472,064
売上原価	720,937	746,111
売上総利益	1,106,516	725,952
販売費及び一般管理費	865,210	706,117
営業利益	241,306	19,835
営業外収益		
受取利息	666	371
受取賃貸料	2,080	-
その他	4,924	1,707
営業外収益合計	7,671	2,078
営業外費用		
支払利息	6,907	6,150
開業費償却	6,909	-
持分法による投資損失	27,339	20,171
貸倒引当金繰入額	5,705	18,279
その他	2,149	1,390
営業外費用合計	49,012	45,991
経常利益又は経常損失(△)	199,965	△24,078
特別利益		
新株予約権戻入益	2,689	-
受取和解金	-	7,685
特別利益合計	2,689	7,685
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又は税金等調整前四半期純損失(△)	202,389	△16,392
法人税、住民税及び事業税	61,264	667
法人税等還付税額	-	△1,439
法人税等調整額	7,849	23,045
法人税等合計	69,114	22,273
四半期純利益又は四半期純損失(△)	133,275	△38,666
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△14,073	△403
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(△)	147,349	△38,263

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年9月1日 至平成27年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年9月1日 至平成28年5月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	133,275	△38,666
その他の包括利益		
持分法適用会社に対する持分相当額	9,708	△19,640
その他の包括利益合計	9,708	△19,640
四半期包括利益	142,984	△58,307
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	157,058	△57,904
非支配株主に係る四半期包括利益	△14,073	△403

(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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自平成26年9月1日至平成27年5月31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	1,792,605	28,934	1,821,539	5,913	1,827,453	—	1,827,453
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	156	156	△156	—
計	1,792,605	28,934	1,821,539	6,069	1,827,609	△156	1,827,453
セグメント利益又は セグメント損失(△)	642,675	△79,069	563,605	△71,217	492,387	△251,081	241,306

(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△251,081千円には、各報告セグメントに配分してない全社費用△252,239千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

「ゲームコンテンツ事業」セグメントにおいて、株式会社ブルークエストを株式取得により連結子会社化しております。このことにより、当第3四半期連結累計期間におけるのれん増加額は、71,300千円であります。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成27年9月1日至平成28年5月31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	1,398,549	58,414	1,456,964	15,099	1,472,064	—	1,472,064
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,398,549	58,414	1,456,964	15,099	1,472,064	—	1,472,064
セグメント利益又は セグメント損失(△)	472,125	△92,255	379,870	△52,235	327,634	△307,799	19,835

- (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△307,799千円には、各報告セグメントに配分していな
 い全社費用△310,049千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
 ました。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四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。