

平成29年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年4月7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) 長沢 和宙 (TEL) 03-5549-1804
 四半期報告書提出予定日 平成29年4月7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 (アナリスト・機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成29年8月期第2四半期の連結業績(平成28年9月1日~平成29年2月28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	%
29年8月期第2四半期	1,127	11.7	3	△91.8	0	△98.2	61	—
28年8月期第2四半期	1,009	△16.5	41	△80.9	14	△92.2	△22	△125.5

(注) 包括利益 29年8月期第2四半期 66百万円(571.9%) 28年8月期第2四半期 9百万円(△89.1%)

	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
29年8月期第2四半期	5.74	5.73
28年8月期第2四半期	△2.15	—

(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	%
29年8月期第2四半期	3,238	1,905	58.0
28年8月期	3,260	1,796	53.8

(参考) 自己資本 29年8月期第2四半期 1,878百万円 28年8月期 1,755百万円

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
28年8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
29年8月期	—	0.00	—	—	—
29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29年8月期の配当予想につきましては、当社では配当性向25%~35%を指標としているものの、新規サービスにおける課金状況の伸び悩み、あるいは新規ゲームタイトルのリリース時期やダウンロード数等の不確定要素が多く存在することから配当予想に関しては見送ることとしております。

3. 平成29年8月期の連結業績予想(平成28年9月1日~平成29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	2,500	28.8	180	588.8	180	—	108	—	10.62

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

平成29年8月期の通期業績見通しにつきましては、古いコンテンツ事業における収益モデルの多様化・世界展開による配信網の拡大や電話占いサービスによる新規サービスの強化に伴う売上高の緩やかな上昇、並びにゲームコンテンツ事業におけるセカンダリー事業の安定的収益及びIPを活用した低コストな新規タイトルのリリースによる売上寄与を想定した数値であります。従って、新規サービスにおける課金状況の伸び悩みあるいは新規ゲームタイトルのリリース遅延やダウンロード数の不調によっては変動する可能性があります。上記の各事業の進捗並びに業績に与える影響を精査の上、当該連結業績予想に変更が生じた際は、速やかに訂正・開示いたします。

※ 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 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 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 : 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)	29年8月期2Q	11,300,000株	28年8月期	11,300,000株
② 期末自己株式数	29年8月期2Q	504,876株	28年8月期	588,876株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	29年8月期2Q	10,738,659株	28年8月期2Q	10,697,124株

※ 四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

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ございます。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	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(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
(セグメント情報等)	10

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経済は、雇用並びに所得環境の改善が見られたものの、全体的には回復をあまり感じさせない緩やかな成長にとどまりました。一方で中国経済においては、輸出減少等による景気減速が顕著であり、米国においては新大統領の就任以後、長期金利の上昇が見られるなど、先行き不透明な世界情勢となっております。

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1～12月期のスマートフォン出荷台数は前年比1.5%増の2,942.1万台で過去2番目を記録し、そのうちSIMフリーは266.1万台(88.5%増)となった(注1)ものの、MVNO(格安スマホ/格安SIM)の利用率は約15%(注2)と、依然として大手キャリアの利用者が多数であり、Apple、Googleへコンテンツ提供を拡大していく一方で、引き続きキャリア向けコンテンツの提供並びに多様化に注力していく必要があると考えられます。

このような事業環境の中、当社グループは、古いコンテンツのアジア諸国を中心とした海外展開やLINE関連コンテンツの提供強化、子会社によるセカンダリー事業の展開、AI事業部の立ち上げやAR(拡張現実: Augmented Reality)、VR(仮想現実: Virtual Reality)技術を持つ企業との事業提携など、既存事業はもちろん、新たな分野に対し幅広く進出してまいりました。特にLINE関連コンテンツの提供強化やセカンダリー事業においては増収増益となるなど、事業への取り組みが実を結んでおります。こうした一方で古いコンテンツ事業全体としては、既存古いコンテンツにおいて売上が前年同期を下回ったことで減収となり、また子会社立ち上げや社内インフラ整備に伴う費用の増加、並びにAI、VR事業への先行投資が重なったことで、営業利益ベースでは業績を押し下げることとなりました。

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1,127百万円(前年同期比11.7%増)、営業利益3百万円(前年同期比91.8%減)、経常利益0百万円(前年同期比98.2%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益61百万円(前年同期親会社株主に帰属する四半期純損失22百万円)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。

① 古いコンテンツ事業

当第2四半期連結累計期間においては、月2～3本のコンテンツをリリースすると同時に古い総合サイト「古いBOX」を平成28年12月にオープンし、集客数の向上に尽力してまいりました。また、電話占いや人気キャラクターとのコラボレーションアプリの配信(注3)に関しては、既存の電話による古いサービスの提供の他、LINE株式会社の提供する各種古いサービスへのコンテンツおよび占い師の提供を強化したことや、アプリ配信数の増加に注力したことにより、増収増益となりました。

しかしながら、既存古いコンテンツにおいて、見込み集客数を下回ったことによる売上の減少が電話占いや他社IPとのコラボレーションアプリによる増収を上回り、古いコンテンツ事業全体としては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古いコンテンツ事業の売上高は870百万円(前年同期比9.1%減)、営業利益は271百万円(前年同期比18.2%減)となりました。

② ゲームコンテンツ事業

平成28年9月1日付の事業譲受により、当社グループのゲーム事業は、「OBOKAID'EM」、「株式会社ブルークエスト」、「株式会社ルイスファクトリー」の3ブランドでゲーム制作及び配信を行っております。当第2四半期連結累計期間におきましては、ルイスファクトリーにて、平成28年12月より運営開始した『イグドラシル戦記～世界樹の騎士団～』並びに既存運営タイトルが売上に貢献し、営業利益ベースで黒字化致しました。また、OBOKAID'EMにおいては、平成29年1月にベトナム企業である.GEARS社との共同開発タイトル『ニンジャチャレンジ～スピキーでござる』をリリースしております。

しかしながら、OBOKAID'EMによるリリースタイトルの不振により、減価償却費の増加に加えて減損損失を計上することとなり、売上高大幅増ながらも、ゲームコンテンツ事業全体としての黒字化には至りませんでした。

以上の結果、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255百万円(前年同期比516.0%増)、営業損失は50百万円(前年同期は営業損失55百万円)となりました。

③ その他

新規事業におきましては、引き続きAI、VR等の最先端技術を活用した事業への参入及び先行投資を行ってまいりました。平成28年10月に立ち上げたAI事業「found it Project」においては、これまでの弊社事業において蓄積してきたデータを今後の新たな取り組みに活用するべく解析・システム構築等行うほか、セミナー、勉強会の開催を通じて人材の確保、認知度の向上を図ってまいりました。一方、米国法人である DoubleMe, Inc との共同

事業に関してもプロジェクトの早期実現に向け、粛々と準備を進めており、いずれも現時点においては収益段階には至らないものの、今後の当事業において重要な役割を果たすものと考えております。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におけるその他の事業の売上高は1百万円(前年同期比86.6%減)、営業損失は15百万円(前年同期は営業損失33百万円)となりました。

- (注) 1. 株式会社MM総研：2016年国内携帯電話端末出荷概況(2017年02月)によっております。
2. 株式会社MM総研：国内MVNO利用状況調査(2017年3月)によっております。
3. KDDI 株式会社及び沖縄セルラー電話株式会社が提供する「au スマートパス」、ソフトバンク株式会社が提供する「App Pass」に提供しております。

(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3,238百万円であり、前連結会計期間末と比較して22百万円減少しております。これは主に、現金及び預金が304百万円増加し、有形固定資産が254百万円減少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1,333百万円であり、前連結会計年度末と比較して131百万円減少しております。これは主に、1年内返済予定の長期借入金が103百万円減少し、長期借入金が112百万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1,905百万円であり、前連結会計年度末と比較して109百万円増加しております。これは主に資本剰余金が41百万円増加し、利益剰余金が61百万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304百万円増加し、2,039百万円となりました。

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)

当第2四半期連結累計期間における営業活動によるキャッシュ・フローは、243百万円の収入(前年同四半期は230百万円の収入)となりました。これは主に、税金等調整前四半期純利益98百万円およびその他流動資産の減少124百万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)

当第2四半期連結累計期間における投資活動によるキャッシュ・フローは、237百万円の収入(前年同四半期は292百万円の支出)となりました。これは主に、有形固定資産の売却による収入317百万円および事業譲受による支出110百万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)

当第2四半期連結累計期間における財務活動によるキャッシュ・フローは、176百万円の支出(前年同四半期は198百万円の支出)となりました。これは主に長期借入れによる収入200百万円、長期借入金の返済による支出416百万円及びストックオプションの行使による収入39百万円によるものです。

(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29年4月7日の「平成29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。当該連結業績予想は、占いコンテンツ事業における収益モデルの多様化・世界展開による配信網の拡大や電話占いサービスによる新規サービスの強化に伴う売上高の緩やかな上昇、並びにゲームコンテンツ事業におけるセカンダリー事業の安定的収益及びIPを活用した低コストな新規タイトルのリリースによる売上寄与を想定した数値であります。従って、新規サービスにおける課金状況の伸び悩みあるいは新規ゲームタイトルのリリース遅延やダウンロード数の不調によっては変動する可能性があります。上記の各事業の進捗並びに業績に与える影響を精査の上、当該連結業績予想に修正の可能性が生じた際は、速やかに訂正・開示いたします。

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

該当事項はありません。

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28年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,735,069	2,039,376
売掛金	363,976	390,821
商品	0	0
仕掛品	10,049	14,854
貯蔵品	1,292	1,427
その他	199,462	38,169
貸倒引当金	△3,421	△2,943
流動資産合計	2,306,429	2,481,706
固定資産		
有形固定資産	280,001	25,075
無形固定資産		
のれん	6,239	99,202
その他	316,421	312,951
無形固定資産合計	322,661	412,154
投資その他の資産		
投資有価証券	86	67,369
関係会社株式	156,753	124,375
敷金及び保証金	102,974	88,665
その他	122,395	69,836
貸倒引当金	△30,509	△30,509
投資その他の資産合計	351,699	319,736
固定資産合計	954,362	756,965
資産合計	3,260,791	3,238,672
負債の部		
流動負債		
買掛金	45,667	43,260
1年内返済予定の長期借入金	695,043	591,523
未払費用	97,894	94,251
未払法人税等	280	19,479
未払消費税等	1,949	25,488
その他	27,817	76,072
流動負債合計	868,652	850,075
固定負債		
長期借入金	596,070	483,194
固定負債合計	596,070	483,194
負債合計	1,464,723	1,333,269

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年2月28日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	451,459	451,459
資本剰余金	356,492	397,587
利益剰余金	1,052,706	1,114,364
自己株式	△103,508	△88,743
株主資本合計	1,757,150	1,874,668
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△1,655	348
その他有価証券評価差額金	—	3,128
その他の包括利益累計額合計	△1,655	3,477
新株予約権	40,404	27,256
非支配株主持分	168	—
純資産合計	1,796,068	1,905,402
負債純資産合計	3,260,791	3,238,672

(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27年9月1日 至平成28年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成29年2月28日)
売上高	1,009,801	1,127,446
売上原価	494,245	658,840
売上総利益	515,555	468,606
販売費及び一般管理費	474,248	465,233
営業利益	41,306	3,372
営業外収益		
受取利息	333	118
為替差益	—	402
その他	1,660	463
営業外収益合計	1,994	983
営業外費用		
支払利息	3,724	3,903
持分法による投資損失	24,247	—
その他	570	194
営業外費用合計	28,542	4,097
経常利益	14,759	259
特別利益		
受取和解金	—	3,981
固定資産売却益	—	69,671
関係会社株式売却益	—	28,376
その他	—	1,492
特別利益合計	—	103,522
特別損失		
のれん償却額	—	4,902
その他	—	391
特別損失合計	—	5,293
税金等調整前四半期純利益	14,759	98,488
法人税、住民税及び事業税	33,969	14,723
法人税等調整額	3,238	22,275
法人税等合計	37,208	36,998
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△22,449	61,489
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(△)	522	△168
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(△)	△22,971	61,658

(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27年9月1日 至平成28年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成29年2月28日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△22,449	61,489
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	3,128
持分法適用会社に対する持分相当額	32,364	2,004
その他の包括利益合計	32,364	5,132
四半期包括利益	9,915	66,622
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	9,393	66,791
非支配株主に係る四半期包括利益	522	△168

(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27年9月1日 至平成28年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成29年2月28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	14,759	98,488
減価償却費	37,320	55,850
のれん償却額	9,115	17,261
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△379	△477
受取利息及び受取配当金	△331	△118
支払利息	3,724	3,903
持分法による投資損益(△は益)	24,247	—
関係会社株式売却損益(△は益)	—	△28,376
固定資産売却損益(△は益)	—	△69,671
売上債権の増減額(△は増加)	91,645	△26,845
たな卸資産の増減額(△は増加)	11,501	△4,940
仕入債務の増減額(△は減少)	△15,319	△2,406
未払費用の増減額(△は減少)	△38,017	△3,642
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△2,625	124,902
その他の流動負債の増減額(△は減少)	3,936	55,017
その他	11,406	11,395
小計	150,984	230,339
利息及び配当金の受取額	237	118
利息の支払額	△3,619	△4,019
法人税等の支払額	△180	△470
法人税等の還付額	83,124	17,764
営業活動によるキャッシュ・フロー	230,547	243,731
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	△4,280	△620
有形固定資産の売却による収入	—	317,000
無形固定資産の取得による支出	△152,206	△36,310
無形固定資産の売却による収入	332	—
投資有価証券の取得による支出	—	△62,758
関係会社株式の取得による支出	△135,250	—
関係会社株式の売却による収入	—	62,758
投資不動産の売却による収入	—	40,631
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	—	14,309
事業譲受による支出	—	△110,000
会員権の売却による収入	—	12,021
貸付金の回収による収入	2,937	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△292,664	237,033
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	300,000	200,000
長期借入金の返済による支出	△392,896	△416,396
配当金の支払額	△105,731	—
ストックオプションの行使による収入	—	39,536
財務活動によるキャッシュ・フロー	△198,627	△176,860
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6	402
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△260,751	304,306
現金及び現金同等物の期首残高	1,890,132	1,735,069
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,629,381	2,039,376

(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 텐츠事業	ゲームコン 텐츠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28年9月1日 至 平成29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	870,050	255,962	1,126,012	1,434	1,127,446	—	1,127,446
セグメント間の 内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	870,050	255,962	1,126,012	1,434	1,127,446	—	1,127,446
セグメント利益又は セグメント損失(△)	271,486	△50,896	220,589	△15,262	205,326	△201,954	3,372

(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、AI事業、VR事業などの新規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△201,954千円には、各報告セグメントに配分していない
全社費用△201,954千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

(のれんの金額の重要な変動)

のれんの金額の重要な変動はありません。