

平成30年8月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成30年1月12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) 取締役 (氏名) 長沢 和宙 (TEL) 03-5549-1804  
 四半期報告書提出予定日 平成30年1月12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30年8月期第1四半期の連結業績(平成29年9月1日～平成29年11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8月期第1四半期	529	△2.2	2	△62.4	7	63.1	1	△97.5
29年8月期第1四半期	541	5.5	6	△69.9	4	△61.9	68	—

(注) 包括利益 30年8月期第1四半期 2百万円(△97.0%) 29年8月期第1四半期 69百万円(△31.9%)

	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
30年8月期第1四半期	0.17	0.16
29年8月期第1四半期	6.39	6.37

(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8月期第1四半期	2,923	1,492	50.6
29年8月期	3,178	1,490	46.5

(参考) 自己資本 30年8月期第1四半期 1,479百万円 29年8月期 1,477百万円

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8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年8月期	—	—	—	—	—
30年8月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00

(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8月期の連結業績予想(平成29年9月1日～平成30年8月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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
第2四半期(累計)	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通期	2,350	4.4	70	—	60	—	15	—	1.44

(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30年8月期の通期業績見通しにつきましては、売上高2,350百万円、営業利益70百万円、経常利益60百万円、親会社株主に帰属する当期純利益15百万円を予測しております。これらの数値は、各事業の見通しに基づき予測する数値となっております。なお、平成30年8月期より子会社ルイスファクトリーにおける売上高の計上方法を、各プラットフォームへ支払う手数料等を控除した純額にて計上する方針に変更しております。これにより、売上高営業利益率が、より当該子会社の事業の実態に即した数値となるものと考えております。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 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 : 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)	30年8月期1Q	11,300,000株	29年8月期	11,300,000株
② 期末自己株式数	30年8月期1Q	880,876株	29年8月期	880,876株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	30年8月期1Q	10,419,124株	29年8月期1Q	10,711,124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) 財政状況に関する説明	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	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8

## 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

#### 業績の状況

当第1四半期連結累計期間における我が国経済は、政府の経済政策を背景とした企業収益の改善が見られ、雇用・所得環境の改善が続く中、景気は緩やかに回復基調で推移いたしました。一方で、社会保障の仕組み変更による負担の増加等から個人消費については依然として力強さに欠け、先行き不透明な状況が続いております。

このような事業環境の中、当社グループは、各コンテンツ内容の向上とともに決済手段を多様化することでユーザビリティを高め、1コンテンツあたりの収益増を図ってまいりました。電話占いを中心に、一部事業においては前年同期比売上増となりましたが、主軸事業である既存占いコンテンツが伸び悩み、占いコンテンツ事業全体としては前年同期比減益となりました。ゲームコンテンツ事業に関しては財務会計上減収となっておりますが、これは子会社において売上の計上方法を変更したことによるものであり、実質的な売上高としては前年と同水準であり、且つ前会計年度に行った一部ゲームコンテンツ事業の整理が奏功し、営業利益は増加しております。また、当第1四半期連結累計期間においては、集客およびマーケティング力の強化を目的として、当社の主軸である占いコンテンツを女性のライフスタイルに関するコラムと掛け合わせた自社メディアサイト「カナウ」「yummy!」の立上げおよび運営を行う他、中国を中心に国内外においてVR関連事業の推進に注力するなど、大きく先行投資を行ったため、前年同期比で営業利益を押し下げましたが、これら先行投資を内包しつつも黒字での着地となりました。

なお、親会社株主に帰属する四半期純利益が前年同期比で大幅に減少しておりますが、これは、前第1四半期連結累計期間においては特別利益として固定資産並びに関係会社株式の売却により99百万円を計上した一方、当第1四半期連結累計期間においては特別利益の計上がないことによる影響であります。

以上の結果、当社グループの当第1四半期連結累計期間の経営成績は、売上高529百万円(前年同期比2.2%減)、営業利益2百万円(前年同期比62.4%減)、経常利益7百万円(前年同期比63.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益1百万円(前年同期比97.5%減)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 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他、電話による占いサービスの提供を行っております。電話占い事業に関しては事業名称を「One to One Marketing 事業」へと新たにし、システムの導入により、引き続き既存の電話による占いサービスの提供、並びにLINE株式会社の提供する各種占いサービスへのコンテンツ及び占い師の提供行っております。当第1四半期連結累計期間においてはLINEアプリ内における電話占いサービスを開始し、既存サービスの提供の場を拡大してまいりました。また、既存占いコンテンツにおいては、広告宣伝費を増加し、アプリの売上が増加いたしました。しかしながら主な収益が会員費となる月額課金コンテンツが、引き続き会員数減少の影響を受け、占いコンテンツ全体としては減収減益となりました。

以上の結果、当第1四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436百万円(前年同期比1.5%増)、営業利益は126百万円(前年同期比13.9%減)となりました。

なお、自社メディアサイトの運営に関しましては、前連結会計年度においては占いコンテンツ事業の一環としておりましたが、事業計画上の重要性が高まってきたことから、当連結会計年度より一事業として独立し、当社セグメントにおいては「メディア事業」に含めております。

#### ② ゲームコンテンツ事業

当社グループのゲーム事業は子会社「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2社でゲーム制作及び配信を行っており、当第1四半期連結累計期間におきましては、ルイスファクトリーの主軸事業である国内セカンダリー事業を中心として事業を推進してまいりました。既存運営移管タイトルを様々なプラットフォームに展開し、1コンテンツあたりの収益増加並びに運営期間の伸長を図る一方で、新たな運営移管タイトルの獲得がなかったことから売上の伸びはなかったものの、前連結会計年度において当社ゲームブランド「OBOKAID'EM」を不採算事業として事業整理したことにより、営業利益は黒字化いたしました。

以上の結果、当第1四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89百万円(前年同期比18.7%減)、営業利益は4百万円(前年同期は営業損失33百万円)となりました。なお、当第1四半期連結累計期間より、

子会社ルイスファクトリーにおける売上高の計上方法を、各プラットフォームへ支払う手数料等を控除した額にて計上する方針に変更しております。これにより、売上高営業利益率が、より当該子会社の事業の実態に即した数値となるものと考えております。

### ③ メディア事業

当社では、平成29年8月よりメディア事業を本格的に開始し、当第1四半期連結累計期間においては自社メディアサイト「カナウ」「yummy!」の立上げおよび運営を行ってまいりました。ユーザーが気軽にライフスタイルに関する情報を収集出来る場を提供するとともに、当社占い事業の主なターゲット層である20代から30代の女性に興味を抱く事柄を分析することで、集客の強化に注力いたしました。現在は主に広告費を収益の柱としておりますが、運営開始から半年未満であることから先行投資が損益分岐点を越えておらず、営業損失を計上いたしました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間におけるメディア事業の売上高は3百万円、営業損失は18百万円となりました。なお、メディア事業は当連結会計年度より報告セグメントといたしましたので、前年同期比は行っておりません。

### ④ その他

新規事業におきましては、VR関連事業の推進し、PIMAX社製品の国内販売総代理店としての営業活動を行う他、他企業との事業提携強化に注力いたしました。11月には、世界的なニット製造機会社である島精機製作所株式会社の主催するイベントに、提携先米国法人DoubleMe, Inc. の技術を体験できる特設ブースを出展し、好評を得ております。現時点においてはプロモーションとしての活動が多く、収益には至らないものの、VR関連の製品販売やコンテンツ制作の強化が今後の当社事業並びに業績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1四半期連結累計期間におけるその他の事業の売上高は0百万円(前年同期比98.6%減)、営業損失は17百万円(前年同期は営業損失3百万円)となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末における総資産は2,923百万円であり、前連結会計年度末と比較して255百万円減少しております。これは主に、現金及び預金239百万円の減少によるものであります。負債合計は1,430百万円であり、前連結会計年度末と比較して257百万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86百万円の減少及び長期借入金118百万円の減少によるものであります。純資産合計は1,492百万円であり、前連結会計年度末と比較して2百万円増加しております。

## (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30年1月12日の「平成30年8月期 第1四半期決算短信」に記載のとおりであります。これらの数値は、各事業の見通しに基づき予測する数値となっております。従って、占いコンテンツにおける集客構造及び収益体制の再構築が奏功を得なかった場合、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が続いた場合、当社事業が進出する海外諸国において法令が改正され、あるいは情勢が変化した場合、変動する可能性があります。また、平成30年8月期より子会社ルイスファクトリーにおける売上高の計上方法を、各プラットフォームへ支払う手数料等を控除した純額にて計上する方針に変更いたします。これにより、売上高営業利益率が、より当該子会社の事業の実態に即した数値となるものと考えております。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。

## 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8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,226,553	1,987,311
売掛金	390,290	359,663
仕掛品	15,593	13,352
貯蔵品	1,406	1,397
その他	73,564	75,492
貸倒引当金	△2,807	△2,670
流動資産合計	2,704,600	2,434,546
固定資産		
有形固定資産	22,344	22,295
無形固定資産		
のれん	50,418	47,267
その他	111,534	128,084
無形固定資産合計	161,952	175,352
投資その他の資産		
投資有価証券	66,172	67,147
敷金及び保証金	90,896	94,055
その他	162,023	159,432
貸倒引当金	△29,439	△29,439
投資その他の資産合計	289,652	291,196
固定資産合計	473,950	488,844
資産合計	3,178,550	2,923,390
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	55,255	53,536
1年内返済予定の長期借入金	631,567	544,703
未払費用	60,210	53,228
未払法人税等	4,206	4,058
未払消費税等	26,100	19,060
その他	123,680	87,693
流動負債合計	901,020	762,281
固定負債		
長期借入金	787,129	668,587
固定負債合計	787,129	668,587
負債合計	1,688,150	1,430,868

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年11月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	451,459	451,459
資本剰余金	434,151	434,151
利益剰余金	941,935	943,655
自己株式	△352,194	△352,194
株主資本合計	1,475,353	1,477,073
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	—	△282
その他有価証券評価差額金	2,300	2,985
その他の包括利益累計額合計	2,300	2,702
新株予約権	12,746	12,746
純資産合計	1,490,400	1,492,522
負債純資産合計	3,178,550	2,923,390

## (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1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成28年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年9月1日 至平成29年11月30日)
売上高	541,316	529,464
売上原価	311,105	283,400
売上総利益	230,211	246,063
販売費及び一般管理費	223,328	243,472
営業利益	6,883	2,590
営業外収益		
為替差益	—	6,627
受取手数料	22	—
その他	50	863
営業外収益合計	72	7,490
営業外費用		
支払利息	2,081	2,270
その他	150	107
営業外費用合計	2,232	2,377
経常利益	4,723	7,703
特別利益		
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	99,540	—
税金等調整前四半期純利益	104,264	7,703
法人税、住民税及び事業税	19,198	1,648
法人税等調整額	16,464	4,335
法人税等合計	35,662	5,983
四半期純利益	68,601	1,719
非支配株主に帰属する四半期純利益	180	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	68,421	1,719



## (四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成28年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年9月1日 至平成29年11月30日)
四半期純利益	68,601	1,719
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,128	684
為替換算調整勘定	—	△282
持分法適用会社に対する持分相当額	△1,745	—
その他の包括利益合計	1,382	402
四半期包括利益	69,983	2,122
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	69,803	2,122
非支配株主に係る四半期包括利益	180	—

## (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)

## I 前第1四半期連結累計期間(自平成28年9月1日至平成28年11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)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 ツ事業	ゲームコンテ ンツ事業	メディア 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	429,876	110,581	—	540,458	858	541,316	—	541,316
セグメント間の 内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	429,876	110,581	—	540,458	858	541,316	—	541,316
セグメント利益又は セグメント損失(△)	146,676	△33,114	—	113,562	△3,105	110,456	△103,573	6,883

(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△103,573千円には、各報告セグメントに配分していない  
全社費用△105,327千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

該当事項はありません。

## 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

(のれんの金額の重要な変動)

「ゲームコンテンツ事業」において、セカンダリー事業及び新規ソーシャルゲームの制作事業を事業譲受して  
おります。当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間において106,641千円であります。

## II 当第1四半期連結累計期間(自平成29年9月1日至平成29年11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)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 ツ事業	ゲームコンテ ンツ事業	メディア 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	436,409	89,883	3,159	529,451	12	529,464	—	529,464
セグメント間の 内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	436,409	89,883	3,159	529,451	12	529,464	—	529,464
セグメント利益又は セグメント損失(△)	126,315	4,255	△18,013	112,558	△17,521	95,037	△92,446	2,590

(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△92,446千円には、各報告セグメントに配分していない全

社費用△92,446千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

前第1四半期連結累計期間において、セグメント情報におけるセグメント区分は、「占いコンテンツ事業」及び「ゲームコンテンツ事業」に区分しておりましたが、平成29年6月より事業開始していたメディア事業に関し、事業計画上の重要性が増したことから、「メディア事業」として「占いコンテンツ事業」から区分しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成しておりますが、メディア事業に関する記載すべき事項はありません。

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。