

平成29年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年7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7月13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29年8月期第3四半期の連結業績 (平成28年9月1日～平成29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	%
29年8月期第3四半期	1,676	13.9	△23	—	△29	—	45	—
28年8月期第3四半期	1,472	△19.4	19	△91.7	△24	—	△38	—

(注) 包括利益 29年8月期第3四半期 48百万円(—%) 28年8月期第3四半期 △58百万円(△140.8%)

	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3四半期	4.20	4.19
28年8月期第3四半期	△3.58	—

(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3四半期	3,242	1,646	50.4
28年8月期	3,260	1,796	53.8

(参考) 自己資本 29年8月期第3四半期 1,633百万円 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)	—	—	—	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

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、当第3四半期連結累計期間の経営成績を鑑み、現在進行中の案件の進捗等を精査し、7月中に下方修正を行うものとしたします。連結業績予想の数値に関しては、慎重かつ厳正な検討を行っておりますため、当該検討の結果、連結業績予想の数値が確定しましたら速やかに開示いたします。

※ 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

会計方針の変更に関する注記

(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3Q	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3Q	880,876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3Q	10,733,459株	28年8月期3Q	10,700,088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我が国経済は、政府並びに日本銀行による経済・金融政策が機能し、雇用や所得環境の着実な改善、個人消費の持ち直し傾向が続くなど、緩やかな回復基調で推移いたしました。一方で、海外の不安定な経済・政治情勢に起因する急激な為替変動や、中国を始めとするアジア新興国における景気の下振れ懸念などにより、依然として先行き不透明な状況が続いております。

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、2017年第1四半期国内モバイルデバイス市場（スマートフォン市場、タブレット市場、PC市場、データ通信カードなどのデータ通信を含む）の出荷台数は前年同期比17.3%増の1,410万台、通年出荷台数予測は前年比10.5%増の5,367万台（注1）と言われており、今後ますます幅広い世代でモバイルデバイスが使用されるとともに、コミュニケーションだけではなく生活や娯楽などの様々な面でスマートフォンアプリケーション（以下「スマホアプリ」といいます）が使用されるものと予測されます。

このような事業環境の中、当社グループは、プロモーション専任部署を設立し全社横断的な体制を構築し、ユーザーの流入経路や広告に関して見直し、占いコンテンツにおける収益体制を再構築する他、子会社によるセカンダリー事業の強化や、AI（注2）、VR（注3）を始めとする最先端技術を活用した事業への先行投資を行うなど、引き続き新たな分野に対し積極的な進出を図ってまいりました。

また、当社においては、株主への一層の利益還元、並びに当社事業活動の一層の活性化及び円滑性の向上を目的として、平成29年4月18日から平成29年5月19日までの期間において、自己株式の取得を行っております。

しかしながら、既存占いコンテンツにおいて売上が前年同期を下回り、また子会社立ち上げに伴う初期費用、社内クラウドサービスに対応するためのインフラ整備に伴う費用の増加、並びにAI、VR事業への追加先行投資、並びにOBOKAID'EMゲームの減損損失により、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3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高1,676百万円（前年同期比13.9%増）、営業損失23百万円（前年同期営業利益19百万円）、経常損失29百万円（前年同期経常損失24百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益45百万円（前年同期親会社株主に帰属する四半期純損失38百万円）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 占いコンテンツ事業

占いコンテンツ事業においては、アジア諸国への推進の他、プロモーション専任部署を設立し、横断的な体制をとることで、集客構造並びに収益体制の再構築を進めてまいりました。電話占い事業においては、LINE株式会社の運営する各種占いサービスへのコンテンツ等の提供強化により、第2四半期連結会計期間以降、緩やかながらも増収が続き、当第3四半期連結会計期間においては営業利益が黒字化しております。また、人気キャラクターとのIP（注4）コラボレーションアプリの配信（注5）に関しては、国内のみならず海外キャラクターとのコラボレーションを行い、配信数を増加してまいりました。

一方で、集客構造並びに収益体制の再構築による売上回復が当第3四半期連結累計期間内においては及ばず、既存占いコンテンツにおける会員数の減少、並びに集客数の横這や、キャリアの方針による広告掲載ルールの変更に伴うIPコラボレーションアプリの短命化により、減収減益となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における占いコンテンツ事業の売上高は1,303百万円（前年同期比6.8%減）、営業利益は390百万円（前年同期比17.2%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きましては、特に子会社ルイスファクトリーにおけるセカンダリー事業に注力し、平成29年5月より第2弾セカンダリータイトル『バハムートブレイブ』を運営開始した他、これまでにセカンダリー事業にて取得してきたタイトルのIPを活用した、新規タイトルの制作を行ってまいりました。

しかし、当期リリース予定であった既存セカンダリーゲームのIPを活用した新規タイトルを、クオリティ優先とするために、来期までリリース時期を引き延ばしたことや、セカンダリー新規運用タイトルの獲得が、当初予定より1本遅れたことにより、当第3四半期連結会計期間においては売上減少となりました。また、営業利益においては、前連結会計期間に引き続きOBOKAID'EMタイトルの不振による減損損失14百万円（当第3四半期連結累計期間における減損損失合計25百万円）を計上したことが影響し、マイナスの着地となっております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるゲームコンテンツ事業の売上高は371百万円（前年同期比535.4%増）、営業損失は85百万円（前年同期は営業損失92百万円）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。AI事業「found it Project」においては、データ解析・システム構築を進める他、勉強会の開催を通じて人材の確保、認知度の向上を図り、VR事業においては、米国法人である DoubleMe, Inc. との共同事業に関してプロジェクトの準備を進める他、日本国内におけるVR端末の独占販売権を獲得すべく、VR端末開発会社との事業提携契約に向けた活動を行ってまいりました。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、来期以降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1百万円(前年同期比86.9%減)、営業損失は24百万円(前年同期は営業損失52百万円)となりました。

- (注) 1. IDC Japan 株式会社「国内モバイルデバイス市場 2017年第1四半期の分析と2017年～2021年の予測」(2017年6月19日)によっております。
2. AI: Artificial Intelligence 人工知能
3. VR: Virtual Reality 仮想現実
4. IP: Intellectual Property 知的財産
5. 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

当連結会計期間末における総資産は3,242百万円であり、前連結会計期間末と比較して18百万円減少しております。これは主に、現金及び預金303百万円の増加、その他流動資産143百万円の減少、有形固定資産256百万円の減少及びのれん85百万円の増加によるものであります。負債合計は1,595百万円であり、前連結会計年度末と比較して131百万円増加しております。これは主に、未払消費税等32百万円の増加及びその他流動負債90百万円の増加によるものであります。純資産合計は1,646百万円であり、前連結会計年度末と比較して149百万円減少しております。これは主に新株予約権の行使に伴う資本剰余金77百万円の増加、利益剰余金45百万円の増加、及び自己株式248百万円の減少(注)によるものであります。

(注) 平成29年4月17日開催取締役会決議による自己株式の取得

(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7月7日の「平成29年8月期 第3四半期決算短信」に記載のとおり、当第3四半期連結累計期間の経営成績を鑑み、現在進行中の案件の進捗等を精査し、7月中に下方修正を行うものといたします。連結業績予想の数値に関しては、慎重かつ厳正な検討を行っておりますため、当該検討の結果、連結業績予想の数値が確定しましたら速やかに開示いたします。

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3四半期連結会計期間 (平成29年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,735,069	2,038,720
売掛金	363,976	378,953
商品	0	0
仕掛品	10,049	15,483
貯蔵品	1,292	1,409
その他	199,462	55,856
貸倒引当金	△3,421	△3,000
流動資産合計	2,306,429	2,487,423
固定資産		
有形固定資産	280,001	23,618
無形固定資産		
のれん	6,239	91,794
その他	316,421	320,961
無形固定資産合計	322,661	412,756
投資その他の資産		
投資有価証券	86	66,495
関係会社株式	156,753	123,750
敷金及び保証金	102,974	90,896
その他	122,395	68,110
貸倒引当金	△30,509	△30,935
投資その他の資産合計	351,699	318,316
固定資産合計	954,362	754,691
資産合計	3,260,791	3,242,115
負債の部		
流動負債		
買掛金	45,667	50,669
1年内返済予定の長期借入金	695,043	598,159
未払費用	97,894	89,255
未払法人税等	280	10,426
未払消費税等	1,949	34,516
その他	27,817	118,096
流動負債合計	868,652	901,124
固定負債		
長期借入金	596,070	694,809
固定負債合計	596,070	694,809
負債合計	1,464,723	1,595,934

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29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	356,492	434,151
利益剰余金	1,052,706	1,097,768
自己株式	△103,508	△352,194
株主資本合計	1,757,150	1,631,186
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△1,655	△276
その他有価証券評価差額金	—	2,524
その他の包括利益累計額合計	△1,655	2,247
新株予約権	40,404	12,746
非支配株主持分	168	—
純資産合計	1,796,068	1,646,180
負債純資産合計	3,260,791	3,242,115

(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27年9月1日 至平成28年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成29年5月31日)
売上高	1,472,064	1,676,988
売上原価	746,111	994,188
売上総利益	725,952	682,799
販売費及び一般管理費	706,117	706,601
営業利益又は営業損失(△)	19,835	△23,801
営業外収益		
受取利息	371	118
為替差益	—	189
その他	1,707	516
営業外収益合計	2,078	824
営業外費用		
支払利息	6,150	5,637
持分法による投資損失	20,171	—
貸倒引当金繰入額	18,279	—
その他	1,390	685
営業外費用合計	45,991	6,322
経常損失(△)	△24,078	△29,300
特別利益		
受取和解金	7,685	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	7,685	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又は税金等調整前四半期純損失(△)	△16,392	68,928
法人税、住民税及び事業税	667	7,212
法人税等還付税額	△1,439	—
法人税等調整額	23,045	16,822
法人税等合計	22,273	24,034
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△38,666	44,893
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△403	△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(△)	△38,263	45,062

(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27年9月1日 至平成28年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年9月1日 至平成29年5月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△38,666	44,893
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	2,524
持分法適用会社に対する持分相当額	△19,640	1,379
その他の包括利益合計	△19,640	3,903
四半期包括利益	△58,307	48,797
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△57,904	48,965
非支配株主に係る四半期包括利益	△403	△168

(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損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3四半期連結累計期間(自平成28年9月1日 至 平成29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	1,303,856	371,150	1,675,007	1,981	1,676,988	—	1,676,988
セグメント間の 内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,303,856	371,150	1,675,007	1,981	1,676,988	—	1,676,988
セグメント利益又は セグメント損失(△)	390,955	△85,889	305,066	△24,786	280,280	△304,082	△23,801

(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△304,082千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△306,332千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損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

(固定資産の減損損失の重要な変動)

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(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。