



平成28年8月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年1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1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 : 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1四半期の連結業績(平成27年9月1日～平成27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	%
28年8月期第1四半期	512	△13.2	22	△79.9	12	△88.6	△12	△122.5
27年8月期第1四半期	590	5.4	113	△0.2	109	△1.4	56	8.9

(注) 包括利益 28年8月期第1四半期 102百万円 (45.1%) 27年8月期第1四半期 70百万円 (37.6%)

	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1四半期	△1.18	—
27年8月期第1四半期	10.54	10.46

(注) 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当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株の割合をも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1四半期	3,245	2,038	61.9	187.96
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1四半期 2,010百万円 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株の割合をも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	—	—	—	10.00	10.00
28年8月期	—	—	—	—	—
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

(注) 平成28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%を基準としているものの、新規事業の動向における不確定要素が非常に多いため、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、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	2,800	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、古いコンテンツ事業は底堅く推移すると見られるものの、ゲームコンテンツ事業及びその他事業に含まれる新規事業(O2O事業)に関しましては、事業展開に伴う費用、売上時期等が確定的ではないため、現時点においては底堅く予測を立てております。上記の事業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(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1Q	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1Q	602,876 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1Q	10,697,124 株	27年8月期1Q	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株の割合をもって株式分割を行ったことを踏まえ、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	4
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1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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

(1) 業績の状況

当第1四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、各種政策における雇用・所得環境の改善など、緩やかな回復の動きがみられる一方で、先行きについては、国内景気の円安に伴う物価の上昇や、中国を始めとするアジア新興国等の下振れ懸念等から来る先行き不透明感から、消費マインドは低調に推移いたしました。

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を取り巻く環境においては、2014年度（2014年4月～2015年3月）国内携帯電話端末の出荷台数は3,788万台（前年比3.9%減）であり、うちスマートフォンの出荷台数は2,748万台（出荷台数比率72.5%、前年度比7.2%減）と、スマートフォンの普及に伴い出荷台数自体は減少したものの、スマートフォンの出荷台数比率は依然として高く（注1）、今後、中国・インド・インドネシア・中東などの新興国が市場の牽引役になることが予想されております（注2）。一方で、フィーチャーフォンの出荷台数は1,040万台（前年比6.0%増）と根強い支持を集めていることから、フィーチャーフォンサービスの維持に努めつつも、配信網やコンテンツジャンルの拡大などスマートフォン対応を強化していくことが重要な経営課題となっております。

このような経済情勢の中、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事業において名実ともにNo.1企業を目指すとともに、当第1四半期連結累計期間においては特にゲームコンテンツ事業の拡大及び推進に注力し、多数のゲームタイトルの同時開発を進めて参りました。また、韓国法人であるメディア工房 코리아へ増資を行うなど、韓国を経由した中国進出の準備を加速しております。

主力事業である占いコンテンツ事業においては、「占いロジック」「配信数」「配信地域」「提携プラットフォーム」「収益率」「知名度」の6つの項目を重視し、人気監修者の獲得とそれに伴う独自性溢れるコンテンツを制作するため、引き続き、スマートフォン/フィーチャーフォン/PC向け占いコンテンツの営業力・企画力の強化を行って参りました。会員数の減少並びに大ヒットコンテンツに恵まれることが出来なかったことから、前年同期ほどの売上の伸びを見せることなく、減収・減益となりましたが、一方で、新たな試みを積極的に行って参りました。平成27年9月には累計1000万ダウンロードを誇る人気ニュースアプリ「Gunosy（グノシー）」へ「グノシー占い」の配信を開始し、本格的な占いを無料で楽しめるサービスの提供を行いました。同年10月には「性格診断100」11月には「全国一斉性格テストDX」を配信し、それぞれ App Store 総合無料ランキングにおいて2位、1位にランキングし、後者においては配信14日間で50万ダウンロードを達成いたしました。これら2つのアプリケーションは広告収益モデルを採用しておりますが、今後の占いコンテンツにおいては、後述するゲームコンテンツ事業の拡大と共に、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」の採用を加速させていく予定であります。また、人気キャラクターである「ふなっしー」とのコラボレーションアプリの配信や、電話占い事業において、「LINEお悩み相談室」へのサービス提供をするなど、本格的な占いのみならず新たな角度からのアプリ制作、サービス提供に挑んで参りました。

ゲーム事業におきましては、2016年春頃を目処に4本の新規ゲームタイトルを市場に投入することを目標として爽快穴掘りゲーム「PICK-XELL（共同開発元：Glasshead株式会社）」（平成27年12月配信開始）をはじめとする新規ゲーム開発を進めて参りました。既存タイトルである「BOOST BEAST（共同開発元：株式会社アーゼスト）」並びに「みどりのほし（共同開発元：株式会社PUMO）」においては、国内外で230万ダウンロード以上を達成しており（平成28年1月8日現在）、12月には「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」を受賞いたしました。同年11月には腕時計型ウェアラブルコンピュータ Apple Watch にも対応した、世界対応ライフスタイル占いアプリ「LuCKY 4 LeAF」を新たにリリースいたしました。これら新規タイトルは現在アクイジション・フェーズにあるため、当第1四半期連結累計期間においては売上への大きな寄与はないものの、今後、その実りをもたらすものと考えております。

その他事業に含む新規事業（O2O事業）におきましては、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）」の運営の他、同年6月の業務提携による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）」においては平成27年9月に表参道にて路面店をオープンし、ネットと実店舗の両面の利点を生かしたサービスの提供を行って参りました。その他新たなプロジェクトも進行しており、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。

（注1）MM総研の調査によっております。

（注2）Business Insiderの市場予測によっております。

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512百万円（前年同期比13.2%減）、営業利益22百万円（前年同期比79.9%減）、経常利益12百万円（前年同期比88.6%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失12百万円（前年同期四半期純利益56百万円）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」、「O2O事業」「その他事業」の3区分から、「占いコンテンツ事業」「ゲームコンテンツ事業」及び「その他事業」の3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つきましては、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本継続的に投入し、安定的なコンテンツの提供を行い、PC向けコンテンツにつきましては、市場全体が縮小傾向にある中、継続的新規コンテンツを毎月1本投入し、効果的なプロモーションを行うことで売上高及び利益額の維持に努めて参りました。このように、モバイル・PC向けコンテンツにおいては共に善戦したものの、会員数の減少並びに大ヒットコンテンツに恵まれることが出来ず、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。その一方で、スマートフォン向けコンテンツに関しては、LINE株式会社の運営する「LINE」との連携アプリである「LINE占い」をはじめ、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、人気キャラクター「ふなっしー」とのコラボレーションを行うなどし、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に努めて参りました。また、iPhoneに対応した広告収益モデルの無料アプリ「性格診断100」並びに「全国一斉性格テストDX」を配信し、App Store 無料総合ランキングにて1位を獲得するなど、新たな角度でのコンテンツ制作に挑み、その成果を挙げております。

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。

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482百万円（前年同期比15.9%減）、営業利益は169百万円（前年同期比20.6%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、既存ゲームである「BOOST BEAST（共同開発元：株式会社アーゼスト）」並びに「みどりのほし（共同開発元：株式会社PUM0）」の継続配信のみならず、腕時計型ウェアラブルコンピュータ Apple Watch にも対応した、世界対応ライフスタイル占いアプリ「LuCKY 4 LeAF」を新たにリリースするほか、新規ゲームタイトルとして、「PICK-XELL（共同開発元：Glasshead株式会社）」（平成27年12月配信開始）他多数の開発に力を注いで参りました。

以上の結果、既存リリースタイトルが現在集客段階であることに加え、新規ゲームタイトルの制作にかかる先行投資が増加していることに伴い、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22百万円（前年同期売上高は一百万円）、営業損失は32百万円（前年同期は営業損失1百万円）となりました。

③その他

その他の事業につきましては、主に新たな事業への取組みを目的としたO2O事業を展開し、顧客ニーズの把握・自社集客メディアの育成の一環として、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などの他、新たなプロジェクトへの着手を行って参りました。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7百万円（前年同期比55.6%減）、営業損失は13百万円（前年同期比12.0%減）となりました。

（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3,245百万円であり、前連結会計期間末と比較して179百万円減少しております。これは主に、現金及び預金が421百万円減少したこと及び、今後リリース予定のゲーム開発にかかるソフトウェア仮勘定71百万円の増加によるものであります。負債合計は1,206百万円であり、前連結会計年度末と比較して180百万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74百万円減少、長期借入金が126百万円減少したことによるものであります。

純資産合計は2,038百万円であり、前連結会計年度末と比較して0百万円増加しております。これは主に利益剰余金が119百万円減少し、その他有価証券評価差額金が117百万円増加したこと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1月8日の「平成28年8月期 第1四半期決算短信」に記載のとおり、平成28年8月期は古いコンテンツ事業に関しては底堅く推移すると見られるもののゲームコンテンツ事業及びその他に含まれる新規事業（O2O事業）に関しては事業展開に伴う費用、売上時期等が確定的ではないため現時点においては底堅く予測を立てております。また、第2四半期に関しては、実際の経営成績が上下する可能性が高く、業績予想の発表を見送ることとしております。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。）等を当第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、当第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1四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、当第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1四半期連結会計期間 (平成27年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,890,132	1,468,513
売掛金	461,558	400,218
商品	0	0
仕掛品	24,864	17,464
貯蔵品	1,178	1,294
その他	158,956	139,851
貸倒引当金	△3,973	△3,775
流動資産合計	2,532,717	2,023,566
固定資産		
有形固定資産	311,471	307,102
無形固定資産		
のれん	76,325	71,767
その他	166,858	260,515
無形固定資産合計	243,183	332,282
投資その他の資産		
関係会社株式	93,161	336,077
敷金及び保証金	98,776	98,776
その他	151,905	153,388
貸倒引当金	△5,809	△5,691
投資その他の資産合計	338,034	582,551
固定資産合計	892,689	1,221,937
資産合計	3,425,407	3,245,503
負債の部		
流動負債		
買掛金	55,700	53,251
1年内返済予定の長期借入金	659,872	585,738
未払費用	122,272	97,821
未払法人税等	299	16,962
その他	30,462	60,794
流動負債合計	868,606	814,568
固定負債		
長期借入金	518,704	392,290
固定負債合計	518,704	392,290
負債合計	1,387,310	1,206,858

（単位：千円）

	前連結会計年度 (平成27年8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成27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	353,460	353,460
利益剰余金	1,299,265	1,179,573
自己株式	△105,969	△105,969
株主資本合計	1,998,216	1,878,524
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	15,850	14,903
その他有価証券評価差額金	-	117,151
その他の包括利益累計額合計	15,850	132,054
新株予約権	22,517	27,298
非支配株主持分	1,511	767
純資産合計	2,038,096	2,038,645
負債純資産合計	3,425,407	3,245,503

（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26年9月1日 至平成26年11月30日）	当第1四半期連結累計期間 （自平成27年9月1日 至平成27年11月30日）
売上高	590,937	512,897
売上原価	214,876	246,763
売上総利益	376,061	266,134
販売費及び一般管理費	262,405	243,257
営業利益	113,655	22,877
営業外収益		
受取利息	82	112
受取賃貸料	1,066	—
その他	2,818	122
営業外収益合計	3,966	235
営業外費用		
支払利息	2,189	2,127
開業費償却	2,303	—
持分法による投資損失	3,882	8,538
その他	138	51
営業外費用合計	8,513	10,717
経常利益	109,108	12,395
税金等調整前四半期純利益	109,108	12,395
法人税、住民税及び事業税	47,167	13,331
法人税等調整額	5,833	12,452
法人税等合計	53,001	25,783
四半期純利益又は四半期純損失（△）	56,106	△13,388
非支配株主に帰属する四半期純損失（△）	—	△744
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（△）	56,106	△12,644

（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26年9月1日 至 平成26年11月30日）	当第1四半期連結累計期間 （自 平成27年9月1日 至 平成27年11月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	56,106	△13,388
その他の包括利益		
持分法適用会社に対する持分相当額	14,751	116,204
その他の包括利益合計	14,751	116,204
四半期包括利益	70,857	102,815
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	70,857	103,559
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△744

(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1四半期連結累計期間（自平成26年9月1日 至 平成26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 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	573,870	—	573,870	17,066	590,937	—	590,937
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	156	156	△156	—
計	573,870	—	573,870	17,222	591,093	△156	590,937
セグメント利益又は セグメント損失 (△)	214,044	△1,031	213,012	△15,835	197,177	△83,522	113,655

- (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、〇2〇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△83,522千円には、各報告セグメントに配分していない
 全社費用△84,029千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1四半期連結累計期間（自平成27年9月1日至平成27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 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	482,610	22,631	505,242	7,655	512,897	—	512,897
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	482,610	22,631	505,242	7,655	512,897	—	512,897
セグメント利益又は セグメント損失 (△)	169,997	△32,281	137,715	△13,935	123,779	△100,902	22,877

- (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△100,902千円には、各報告セグメントに配分していな
 い全社費用△101,652千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

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「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1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四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。