

平成28年8月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年10月7日 東

上場会社名 株式会社メディア工房 上場取引所  
 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) 酒井 康弘 (TEL) 03-5549-1804  
 定時株主総会開催予定日 平成28年11月25日 配当支払開始予定日  
 有価証券報告書提出予定日 平成28年11月25日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (証券アナリスト・機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年8月期の連結業績(平成27年9月1日～平成28年8月31日)

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年8月期	1,940	△20.1	26	△90.3	△60	—	△139	—
27年8月期	2,427	△2.2	268	△58.5	216	△65.8	86	△73.7
(注) 包括利益	28年8月期		△158百万円(—%)		27年8月期		83百万円(△74.6%)	

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年8月期	△13.04	—	△7.4	△1.8	1.3
27年8月期	8.08	8.00	4.3	6.3	11.0

(参考) 持分法投資損益 28年8月期 △54百万円 27年8月期 △33百万円

(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	3,260	1,796	53.8	163.89
27年8月期	3,425	2,038	58.8	188.28

(参考) 自己資本 28年8月期 1,755百万円 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。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年8月期	196	△363	10	1,735
27年8月期	185	△277	△180	1,890

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
27年8月期	—	0.00	—	10.00	10.00	106	124.1	5.3
28年8月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
29年8月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

(注) 当社は、株主の皆様に対する利益還元を重要な経営課題のひとつと考えております。配当につきましては、配当性向25%～35%を指標として、内部留保の充実及び事業投資並びに各期の経営成績等を総合的に勘案して実施していく方針であります。当期に関しましては、親会社に帰属する当期純損失139百万円を計上していることから、配当に関しては見送らせていただくことと致しました。

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、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	2,500	28.8	180	588.8	180	—	108	—	10.62

(注) 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) 期中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) 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

(3) 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	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	588,876株	27年8月期	602,876株
③ 期中平均株式数	28年8月期	10,702,861株	27年8月期	10,662,118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。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年8月期の個別業績（平成27年9月1日～平成28年8月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年8月期	1,834	△21.5	37	△90.5	13	△96.5	△193	—
27年8月期	2,337	△3.9	392	△45.7	378	△47.6	28	△93.1
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
28年8月期	△18.05		—					
27年8月期	2.71		2.69					

(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) 個別財政状態

	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	3,315	1,867	55.1	170.55
27年8月期	3,531	2,143	60.1	198.32

(参考) 自己資本 28年8月期 1,826百万円 27年8月期 2,121百万円

(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。

※ 監査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

1. 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。
2. 当社は、平成28年10月18日（火）に証券アナリスト、機関投資家向けに説明会を開催する予定です。この説明会資料は、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	1
(1) 経営成績に関する分析	1
(2) 財政状態に関する分析	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
(4) 事業等のリスク	5
2. 企業集団の状況	10
3. 経営方針	11
(1) 会社の経営の基本方針	11
(2) 目標とする経営指標	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略	11
(4) 会社の対処すべき課題	11
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	12
5. 連結財務諸表	13
(1) 連結貸借対照表	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	15
連結損益計算書	15
連結包括利益計算書	16
(3) 連結株主資本等変動計算書	17
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	19
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	20
(継続企業の前提に関する注記)	20
(会計方針の変更)	20
(セグメント情報等)	21
(1株当たり情報)	23
(重要な後発事象)	24

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (1) 経営成績に関する分析

#### (当連結会計年度の経営成績)

当連結会計年度におけるわが国の経済は、政府の経済対策や日銀のマイナス金利導入等の施策により、雇用・所得環境が改善し、原油価格の低下などにより交易条件が改善する中で、緩やかな景気回復基調となりましたが、一方で、海外経済においては、難民問題やテロ事件の多発、英国のEU離脱問題により欧州経済は先行き不透明な情勢が続いており、また、中国をはじめとする各新興国の経済の減速など、依然として景気停滞の懸念要因が残る状況となっています。

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ます。また、世界のモバイルアプリストアの合計収益は2016年には510億ドル、2020年には1,010億ドルまで成長を遂げると予想されており、ダウンロード数の3分の1は中国によるものと言われております。（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、占いコンテンツの世界配信、ゲームコンテンツ事業の収益基盤化の推進、AR技術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。各事業における方針及び人員配置の見直しにより、主力事業である占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における子会社設立及び事業譲受を含む再編を行い、事業体制の整備等に力を注いで参りました。

しかしながら、当連結会計年度の占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、当初の売上予測を大幅に下振れることとなり、減収・減益となりました。また、ゲームコンテンツ事業におきましては、開発遅延による新規ゲームタイトルのリリース遅れや体制変更に伴うリリースタイトルの見直し等が影響し、当連結会計年度における売上への寄与には至りませんでした。また、当連結会計年度におきましては、一部不採算関係会社の評価の見直しに伴う特別損失を計上しております。

以上の結果、当社グループの当連結会計年度の経営成績は、売上高1,940百万円（前年同期比20.1%減）、営業利益26百万円（前年同期比90.3%減）、経常損失60百万円（前年同期は経常利益216百万円）、親会社に帰属する当期純損失139百万円（前年同期は親会社に帰属する当期純利益86百万円）となりました。

（注1）MM総研の調査によっております。

（注2）App Annieの「モバイルアプリ市場予測：市場規模1000億ドルへの道筋」（2016年2月）によっております。

セグメント別の業績は、次のとおりであります。

なお、当連結会計年度より、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。

#### ① 占いコンテンツ事業

占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。

従来型の占いコンテンツにおいては、配信プラットフォーム及びコンテンツ数の拡充の他、定期的な既存コンテンツのリニューアルを行うことでコンテンツの短命化という課題に対応してきたことが功を奏し、「バケモノ能力者∞育代」が長期ヒットとなりました。

一方で、iPhoneに対応した広告収益モデルの無料アプリ「性格診断100」、「全国一斉性格テストDX」「完全心理プロファイルX」等の配信や、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～」のリリース、人気キャラクター「ふなっしー」とのコラボレーションなど、新たな角度でのコンテンツ制作においても、ライトユーザーの獲得並びに広告型収益基盤の獲得などの成果を見せました。また、平成28年3月から、700万人のユーザーを抱える台湾の占いポータルサイト「click108」に有料占いコンテンツを配信するなど、韓国関係会社との協業以外にも占いコンテンツの世界展開を進めて参りました。

その他、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。なお、LINE関連のコンテンツに関しては第20期より開始する「LINEトーク占い」へのコンテンツ提供も行っております。

このように、占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。

以上の結果、既存事業の広告宣伝費用の増加や占い新規事業に関する戦略的な取り組みとその本格展開にかかる先行投資が増加したことに伴い、当社グループの当連結会計年度における占いコンテンツ事業の売上高は1,844百万円(前年同期比20.9%減)、営業利益は609百万円(前年同期比26.9%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、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」(平成27年11月)の他、「PICK-XELL(共同開発元:Glasshead株式会社)」(平成27年12月)、「TRAP DA GANG(共同開発元:株式会社たゆたう)」(平成28年4月)などのカジュアルゲームを、世界140ヶ国に一斉配信致しました。また、ゲームコンテンツ事業においては、世界展開における戦略の一つとして、現地法人との協力体制を重要視し、ベトナム企業であるドットギア社との新規ゲーム共同開発(本決算短信提出日現在、引き続き開発中)や、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」サービスの提供に関する事業提携を行ってまいりました。このような事業努力の一方で、新規タイトルの開発遅延によるリリース遅れや一部のゲーム開発の見直し等により、売上への寄与が叶わず、当連結会計年度における利益を押し下げる要因となりました。

以上の結果、当連結会計年度におけるゲームコンテンツ事業の売上高は76百万円(前年同期比57.0%増)となり、営業損失は109百万円(前年同期は営業損失138百万円)となりました。

## ③ その他

その他の事業においては、ファッションレンタルサービス「Licie」の協業、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」の運営を行う一方、巨大市場中国への展開を目指して、韓国関係会社と協力し、動画配信サービス、AR(拡張現実:Augmented Reality)事業などの様々な分野における新規参入に向けた取り組みを行ってまいりました。そのため、当連結会計年度においては、来期以降の新規事業の立ち上げ及びプロモーション体制の再構築に向けた先行投資、並びに不採算事業の撤退費用が嵩むこととなりました。

以上の結果、当連結会計年度におけるその他事業の売上高は19百万円(前年同期比59.4%減)となり、営業損失は61百万円(前年同期は営業損失79百万円)となりました。

## (今後の見通し)

当社といたしましては、主軸事業である占いコンテンツ事業において、ヒットコンテンツの継続を図ることが目下の取り組むべき課題であり、新規コンテンツの企画・制作時間の拡充を目的として行った、配信数や人員配置の見直しを含む体制変更が、来期にリリースするコンテンツの質を高め、当該課題解決の一助となるものと考えております。また、配信網の拡大において、占いコンテンツの世界配信は不可欠であるという認識のもと、台湾への進出に続いて、中国・東南アジアを中心に占いコンテンツの世界展開を行って参ります。一方、ゲームコンテンツ事業においては異なるゲーム分野の子会社設立による、3ゲームブランド体制への変更が、当該事業における売上への寄与に繋がるものと考えております。これら当社主軸事業の積極的な展開に加え、収益基盤の拡充に繋がるAR、AI(人工知能:Artificial Intelligence)等の新規事業分野への幅広い進出を行うことで、安定性と挑戦性をバランスよく保つ経営を行う考えであります。

各事業別の見通しは以下のとおりであります。

#### ■ 占いコンテンツ事業

当連結会計年度における占いコンテンツ事業は、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売上が低下しておりましたが、期末に向けて徐々に下げ止まりを見せたことから、来期においては緩やかながらも売上が上昇する見込みであります。来期においては、多様かつ潜在的なユーザーのニーズに柔軟に対応したコンテンツを提供するとともに、中国・東南アジア各国を中心とした世界展開に注力することで、収益基盤の拡充および世界的な認知度の向上を目指して参ります。これらの国々は欧米各国と比べ、占いに対する考え等が日本と近いことから、当社がこれまでに培ってきた様々なノウハウを生かすことができる土壤であるほか、新たなナレッジの蓄積による既存コンテンツの改良・新規コンテンツの創出を可能にすると考えられます。また、スマートフォン向けコンテンツとして、新感覚占いネイティブアプリはもちろん占いに限らない多彩なカジュアル系アプリを iOS 端末向けAppStoreやAndroid端末向けGooglePlayに継続的に配信しダウンロード数を伸ばし、広告収入を確保することにより、従来型の月額課金モデルからフリーミアムモデルへの課金システムの移行に対応してまいります。

電話占いサービスにおきましては既存の電話による鑑定サービスのほか、引き続き LINE 株式会社の提供する「Lineお悩み相談」へサービス提供するとともに、来期から開始される「Lineトーク占い」へのサービス提供を強化することで、増収増益となる見込みです。

#### ■ 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。来期に関しましては、グローバル市場におけるカジュアルゲームの配信、海外輸入ゲームの国内パブリッシング、国内セカダリー市場における運営受託、及び国内課金に特化したゲーム配信をそれぞれのブランドが行い、事業そのものの質を高めて参ります。前期に引き続きOBOKAID'EMでは、人員、配信タイトル及び制作物等の見直しを行っており、リリースタイトルを絞り込むことで1タイトルに対するコミットメントを高め、ユーザーオリエンテッドなタイトルを配信できるよう体制の整備を進めております。また、一方でルイスファクトリーにおいては、ソーシャルゲームのセカダリー事業を主軸としていることから、主に受注による安定的な収益が見込まれている一方、新規ゲームタイトルの作成においても、セカダリー事業において運営移管されたゲームタイトルのIP（知的財産権：Intellectual Property）を活用することによる低コスト化の実現という強みを持ち合わせているため、当社ゲーム事業における売上基盤の確立に大きく寄与するものと考えております。

#### ■ その他

新規事業に関しましては、アイドルクラウドディングサービス「girls be」を引き続き行うとともに、女性向け情報サイト「omotano」の配信停止、ファッションレンタルサービス「Licie」からの撤退に伴う特別損失を計上するなどの、不採算事業の事業整理による営業利益の回復を見込んでおります。一方で、AR及びAIなどの最先端技術に関連する事業への先行投資は積極に行っている所存であります。従って、来期においても新たな事業の開拓に比重を大きくして注力して参ります。

平成29年8月期の通期業績見通しにつきましては、売上高2,500百万円、営業利益180百万円、経常利益180百万円、親会社株主に帰属する当期純利益108百万円を予測しております。これは主に、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) 本記載内容につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社で判断したものであります。今後の展開には様々な不確定要素が内在しており、実際の進捗はこれらと異なる場合がありますので、本記載内容

を全面的に依拠して投資等の判断を行うことは差し控えられますようお願い致します。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産の状況)

当連結会計年度末の資産合計は、前連結会計年度末と比較して164百万円減少し、3,260百万円となりました。

これは主に、現金及び預金の減少155百万円、売掛金の減少97百万円、ソフトウェア仮勘定の増加111百万円、及びのれんの減少70百万円によるものであります。

資産の内訳は、流動資産2,306百万円、有形固定資産280百万円、無形固定資産322百万円、投資その他の資産351百万円となっており、流動資産の主な内訳は、現金及び預金1,735百万円、売掛金363百万円、固定資産の主な内訳は、土地209百万円、ソフトウェア仮勘定201百万円、関係会社株式156百万円となっております。

(負債の状況)

当連結会計年度末の負債合計は、前連結会計年度末と比較して77百万円増加し、1,464百万円となりました。

これは主に、1年内返済予定の長期借入金の増加35百万円、未払費用24百万円減少及び長期借入金77百万円の増加によるものであります。

負債の内訳は、流動負債868百万円、固定負債596百万円となっており、流動負債の主な内訳は、1年内返済予定の長期借入金695百万円、未払費用97百万円、固定負債の内訳は全額が長期借入金の596百万円となっております。

(純資産の状況)

当連結会計年度末の純資産合計は、前連結会計年度末と比較して242百万円減少し、1,796百万円となりました。

これは主に、利益剰余金の減少246百万円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度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155百万円減少し、1,735百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動により獲得した資金は、前連結会計年度末と比較して10百万円増加し、196百万円となりました。

主な増減要因は税金等調整前当期純損失124百万円、売上債権97百万円及び法人税の還付83百万円でありませ

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動により減少した資金の額は、前連結会計年度末と比較して85百万円減少し、363百万円となりました。

主な減少要因は、無形固定資産の取得による支出223百万円及び関係会社株式取得による支出135百万円でありませ

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動により獲得した資金は、前連結会計年度末と比較して191百万円増加し、10百万円となりました。

主な増減の要因は、長期借入金の借入による収入900百万円、長期借入金の返済による支出787百万円、配当金の支払105百万円でありませ

(キャッシュ・フロー関連指標の推移)

	平成25年8月期	平成26年8月期	平成27年8月期	平成28年8月期
自己資本比率(%)	53.5	56.2	58.8	53.8
時価ベースの自己資本比率(%)	207.0	170.4	186.1	145.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(%)	338.5	237.2	633.6	656.3
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	42.4	48.0	17.3	23.1

(注) 1. 上記指標の計算式は、以下のとおりであります。

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株価時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

2. キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。また利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。
3. 株式時価総額は、期末株価数値×自己株式を除く期末発行済株式数により算出しております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主の皆様に対する利益還元を重要な経営課題のひとつと考えております。配当につきましては、配当性向25%～35%を指標として、内部留保の充実及び事業投資並びに各期の経営成績等を総合的に勘案して実施していく方針であります。当期に関しましては、親会社に帰属する当期純損失139百万円を計上していることから、配当に関しては見送らせていただくことと致しました。

また、次期の配当につきましては、基本的に配当性向25%～35%を目処とした事業経営を行ってまいりますが、新規事業の動向における不確定要素が多いため、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。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業展開上のリスク要因となる可能性があると考えられる事項を以下に記載しております。

また、必ずしも事業上のリスクに該当しない事項についても、投資家の投資判断において重要な影響を及ぼすと考えられる事項については、積極的に開示しております。

当社グループではこれらのリスク発生の可能性を認識したうえで、その発生の予防及び発生した際の対応に努力する所存でございますが、当社株式に関する投資判断は、以下の記載事項及び本項以外の記載内容も併せて慎重に検討したうえで行われる必要があると考えております。また、以下の記載は当社グループの事業または当社株式への投資に関するリスクを全て網羅するものではありません。現時点で重要ではないと考えているリスクや認識していないリスクが、当社グループの業績に重要な影響を及ぼす可能性もありますのでご注意ください。

なお、文中における将来に関する事項は、当連結会計年度末(平成28年8月31日)現在において当社が判断したものであり、不確実性が内在しているため、実際の結果とは異なる可能性があります。

① 当社グループの事業内容について

i. 当社グループが提供している占いコンテンツの趣味嗜好について

当社グループが提供している占いコンテンツは、日常生活における消費財を取り扱うビジネスとは異なり、個人の趣味嗜好に訴求するものであると考えられます。個人の趣味嗜好は多種多様で変化が早く、人気があるものでも短期間で飽きられるという特徴もあります。そのため当社グループでは、占いの種類を充実させ、多彩なメニューの提供に努めると同時に、リニューアルについても積極的に行っております。このように個人の趣味嗜好に合ったコンテンツを数多く提供し続けることが当社グループの成長には必要ですが、個人の趣味嗜好に訴求できるコンテンツを提供し続けることができない場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、趣味嗜好の影響が大きいマーケットであるがため、事前の予測と相違した未確定の要素が発生することも多く、制作活動に大きな費用を投じたからといって大きな売上高を獲得できるとは限りません。将来的に

当社グループが大きな制作活動費を投じるようなコンテンツの制作を行う場合には、そのコンテンツの販売状況が当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

ii. 占い師との関係について

当社グループは、占い師に占いコンテンツの監修を委託しております。占術を駆使して導き出される鑑定結果の解釈は、占い師それぞれに解釈の独自性を有していることから、当社グループのコンテンツ制作過程で監修を行う占い師の特性は、コンテンツ制作において重要な要素のひとつとなっており、その対価としてコンテンツの売上高の一定割合をロイヤリティとして占い師に支払っております。また、著名な占い師が監修するコンテンツは、ユーザーへの訴求力といった点で優位性を有していると考えられることから、販売面においても当該占い師の位置付けは重要なものとなっております。このような点で、コンテンツの監修を依頼している占い師の人气が低下した場合やイメージダウンに繋がる事が起きた場合には、監修するコンテンツの売上高に悪影響を与え、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループでは、これまで数名の著名な占い師へ相当程度のコンテンツの監修を依頼してきましたが、様々な占い師の監修によるコンテンツのラインナップ拡充策が当社グループのコンテンツ事業の成長には必須であるとの認識のもと、監修の依頼先である占い師数の拡充に注力しております。今後も監修の依頼先である占い師とは安定的な関係の維持・向上に努める方針であります。当該占い師と当社グループとの間の契約継続が困難になったり、あるいは占い師との新たな契約締結ができなかった場合や、または占い師との支払ロイヤリティに関する契約内容に変更が生じた場合には、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

iii. コンテンツ制作にかかる人材について

当社グループは、コンテンツの制作活動において、表現の方法や創作力など個人の才能に依存する部分も大きく、人材が大きな役割を占めるものと考えております。このような認識のもと、当社グループは設立以来、業容の拡大に合わせて積極的に人材の採用活動を行ってきております。また、コンテンツの制作においては、社内で一貫して制作できる体制を構築してきたため、外部に制作委託する割合が低くなっております。今後も必要な人材の確保及び育成に注力する所存であります。デジタルコンテンツビジネスにおいては、技術の変化のスピードが早く、また人材の流動性も高いため当社グループが事業展開に必要な人材を確保できなかったり、あるいは必要な人材が当社グループから流出したりする場合には、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

iv. 特定分野のコンテンツへの依存について

当社グループは、占いコンテンツの売上高が総売上高に対して、第19期で95.06%率となっております。このように特定分野への依存度が高い状況となっており、コンテンツジャンルの拡大や新規事業の展開を進めることでより安定した事業運営を行っていく必要があると認識しており、積極的に推進していく所存であります。しかしながら、コンテンツジャンルの拡大や新規事業の展開が進まず当社グループの収益構造が変化しない場合は、依然として占いコンテンツへの依存度が高い状況が継続することになります。

そのため、占いコンテンツの成長が鈍化した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

v. プラットフォーム提供事業者等への販売の依存について

当社グループは、プラットフォーム提供事業者等との契約などに基づいてコンテンツを複数提供しております。現在、プラットフォーム提供事業者等との関係は良好と認識しておりますが、将来的にプラットフォーム提供事業者等がコンテンツの内製化やコンテンツの数あるいはリニューアルの制限等をサイト運営管理上行うなど政策の変更を行うことも想定されます。当社としましては、ISPや移動体通信事業者以外のプラットフォームの拡大及び自社ポータルサイトの開設などを行うことにより、リスクの低減を図って参りますが、プラットフォーム提供事業者等の政策の変更、契約の終了、契約内容の変更等が生じた場合には、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

また、現在、発展途上国を中心に、引き続き従来型の携帯電話であるフィーチャーフォンからスマートフォンへの移行が進展しております。当社グループの携帯電話向けコンテンツ利用者が、フィーチャーフォンから

スマートフォンへ機種を変更する場合、継続して、当社グループのコンテンツが利用される保証はなく、機種変更後にコンテンツ利用者の獲得がなされない場合、利用者の減少に繋がり、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

vi. 利用料金の徴収について

プラットフォーム提供事業者等のうち、一部のISPや移動体通信事業者とは、コンテンツ利用料金の回収代行を委託する契約を締結し回収を委託しております。その利用料金の回収代行に関する契約では、一定期間その代金の回収に対し契約した所定の手続きをとれば回収責任を果たし、未回収代金については免責されることになっております。

将来的に回収システムの変更や代金未納者が増加した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

vii. ゲーム事業の展開について

当社では、メディア工房としてOBOKID'EM、子会社としてブルークエスト及びルイスファクトリー2社の、計3ブランドにおいてゲーム事業を行っております。各ブランドにおいて事業展開を区別することで、それぞれのジャンルに注力できる体制をとっておりますが、昨今のゲーム業界は、多くの競合他社と無数のタイトルが存在していることから、大ヒットコンテンツの創出が極めて困難な状況であり、制作費及び広告宣伝費の増額が予測されます。こうした投資額の増加の一方で、方針の変更や事業の見直し、事業からの撤退など何らかの問題が発生する可能性も想定され、ゲーム事業の展開が収益獲得に至らず損失が発生した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

viii. 新規事業の展開について

当社グループはより一層の成長を志向し、今後も新規事業を展開していく方針であります。しかしながら、新規事業の展開に当たっては、マーケットの分析やサービスの開発等に時間を要したり、必要な資源の獲得に予想以上のコストがかかるなど、必ずしも計画が順調に進行しないことも想定されます。また、新規事業がスタートした後、軌道に乗った展開ができるとは限らず、方針の変更や事業の見直し、事業からの撤退など何らかの問題が発生する可能性も想定されます。新規事業の展開が収益獲得に至らず損失が発生した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

ix. 特定人物への依存及びその影響力について

当社代表取締役社長であり発行済株式総数の59.1%を所有(平成28年8月31日現在)する長沢一男は、当社代表取締役就任から現在に至るまで事業の推進者であり、当社グループの経営方針及び経営戦略の決定、事業展開、株主総会での承認を必要とする全ての事項等に多大な影響力を持っており、当社グループは同氏の判断力、企画力、実行力等の属人的経営手腕に大きく依存しております。一方で、当社グループでは有効な牽制が働く体制の整備及び各事業担当者への権限委譲等を進めております。現状において、同氏が当社グループ業務から離脱することは想定しておりませんが、何らかの理由により同氏が当社グループにおける業務遂行を継続することが困難になった場合には、当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

② 業績の推移について

当社グループは、平成10年4月より現在の事業の柱であるデジタルコンテンツの制作・提供を開始し、その後インターネットの普及や通信環境の変遷等の外部環境を背景に業容を拡大して参りました。

第13期以降は、コンテンツ事業において積極的なプロモーション活動や制作コストの効率化など、社内体制の整備を進めたことが奏功し、ほぼ増収増益基調となっておりますが、昨今、競合他社が増加していることから、コンテンツ1つひとつの寿命が短命化しており、販売状況等によっては、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

なお、連結売上高に占める移動体通信事業者向けコンテンツ、I S P及びポータルサイト運営事業者向けコンテンツ並びにコンテンツ制作受託業務の売上高等の推移は、下表のとおりであります。

回次 決算年月	第16期 平成25年8月	第17期 平成26年8月	第18期 平成27年8月	第19期 平成28年8月
売上高 (千円)	2,445,373	2,482,289	2,427,821	1,940,567
うち、移動体通信事業者向けコンテンツ (千円)	1,985,035	2,011,457	1,915,717	1,430,924
うち、I S P及びポータルサイト運営事業者向けコンテンツ (千円)	376,515	381,006	354,062	298,337
うち、コンテンツ制作受託業務 (千円)	64,972	53,058	39,340	5,660
経常利益又は経常損失 (△) (千円)	689,483	633,085	216,307	△60,097
親会社に帰属する当期純利益又は親会社に帰属する当期純損失 (△) (千円)	398,537	327,474	86,188	△139,588

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

③ 占いのコンテンツ市場について

従来、占いの提供の手法としては、占い師と対面鑑定や書籍による占いの提供の形態が中心でした。そのような中、携帯電話利用者向け及びP C利用者向けに占いをプログラム化し、デジタルコンテンツとしてネットワークで提供し、かつユーザーが属性入力することによって占い結果の表示が多岐にわたって出来るようになったことが、当社グループのビジネスが成立する基盤となっております。

将来的に利用者のニーズの変化や占い市場規模そのものが変化した場合、またはネットワーク上において無料占いの利用が中心となり課金形態のマーケットが縮小した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ その他

i. システムの管理について

当社グループは、主たる事業でコンピューターシステム及びネットワークによりサービスを提供しており、サービスを提供するシステムは二重化並びにデータのバックアップ等想定されるトラブルに対して策を講じております。しかしながら、地震等の自然災害や事故等の不測の事態や予測できない外部からの侵入による不正行為、当社役員や従業員の過誤操作等が原因となって障害が発生し、サービスが提供できない恐れがある場合には、当社グループの事業に影響を及ぼす可能性があります。

ii. 技術革新への対応について

当社グループのコンテンツは、インターネットを介して携帯電話及びP Cで利用されるものを中心となっております。それらのハードウェアやネットワークの技術革新の変化のスピードは著しく、今後もコンテンツの提供手段として利便性を増しながら進化していくものと想定されます。当社では、日常的に情報の収集を行い、適時必要な対応を行って参る所存であります。今後の技術革新の進化の中で、コンテンツで利用される技術が大きく変化した場合、当社グループの技術等が陳腐化し、それに対応するためのコストが増加した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

iii. 法的規制について

当社グループが第8期より始めたインターネットでの通信販売は、「不当景品類及び不当表示防止法」、「特定商取引に関する法律」、「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」等の規制対象となっております。当社グループは、これらの法令の考えに則りインターネット上での雑貨類の販売において消費者が適正な選択が行えるようにサイト運営をし、消費者の適正な選択を歪めることのないように価格、機能、効果等の表示について十分検討するよう努め、サイト上の表記義務事項等を遵守しております。しかしながら、将来的に当社グループの事業に関連する分野において、規制の改廃や新たな法律等の制定・施行によって当社グループの行う事業が制約を受けたり、新たな対応を余儀なくされたりする可能性があります。そのような場合には、

当社グループの業績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

iv. 個人情報保護に関するリスクについて

当社グループのデータベースには、当社グループのコンテンツ利用者や物販の利用者の個人情報が蓄積されております。これらの情報に関しては当社に守秘義務があり、当社が知り得た情報については、データベースへのアクセス制限、不正侵入防止のためのシステムの採用や外部データセンターの利用等、個人情報の流出を防止するための諸施策を講じるとともに、プライバシーマークの認定を受ける等、情報管理体制の整備強化に努めております。

しかしながら、社内管理体制の問題や社外からの侵入等によりこれらのデータが外部に漏洩した場合には、当社グループへの損害賠償の請求や社会的信用の失墜等により当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

v. 新株予約権の付与及び株式の希薄化について

当社グループでは、役員、従業員、顧問、社外協力者を対象として、業績向上に対する意欲や士気及び当社グループへのロイヤリティを高めるとともに、優秀な人材の確保等を目的にストック・オプション制度を採用しております。今後も同様の理由によりストック・オプション制度を活用していくことを考えており、これらのストック・オプションが権利行使された場合には、発行済株式総数が増加し、1株当たりの株式価値が希薄化する可能性があります。この株式価値の希薄化が株価形成に影響を及ぼす可能性があります。

なお、当社の平成28年8月31日現在における新株予約権の目的となる株式の数は238,000株であり、発行済株式総数11,300,000株に対する割合は2.1%となっております。

## 2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社3社、関連会社2社で構成されており、占いコンテンツ事業、ゲームコンテンツ事業、その他の事業を展開しております。当社グループの事業内容及び当社と主な連結子会社の当該事業に係る位置付けは次のとおりであります。

### (1) 占いコンテンツ事業

当社、連結子会社及び関連会社が、携帯電話向け及びPC向け占いコンテンツおよびスマートフォン向けアプリケーションゲームを中心に企画・制作・配信しております。また、電話占いサービスや、LINE（LINE株式会社の提供するソーシャル・ネットワーキング・サービスアプリケーション）向けにお悩み鑑定を展開しております。

### (2) ゲームコンテンツ事業

当社が、国内向けソーシャルゲームを企画・制作・配信し、連結子会社が海外ゲームの国内パブリッシングを展開しております。また、連結子会社においては、平成28年9月1日の事業譲渡により、ソーシャルゲームのセカンドリー事業を行っております。

### (3) その他の事業

当社が、様々な分野に対し、新規事業を行っております。当連結事業年度においては情報サイトの設立・運営及び、事業提携として、ファッションレンタルサービス事業を展開する他、クラウドファンディングを利用した新たなコンテンツサービスを展開いたしました。

### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループの経営の基本方針は、株主の皆様、サービスや商品のユーザー、当社グループのコンテンツをユーザーに提供していただいているプラットフォーム提供事業者(具体的には移動体通信事業者やI S P等)、コンテンツの制作や配信等でサポートして下さる取引先、また当社グループの役職員等すべてのステークホルダーの皆様、良好な関係を築き、積極的かつ継続的な取引をしていきたいという思いを持っていただける企業で有り続けることであり、こうした方針を、提供するサービスを通して実現すべく活動しております。

#### (2) 目標とする経営指標

当社グループは、売上及び利益の向上に注力しておりますが、投下資本が効率良く利益に結びついているか、という観点から、自己資本利益率(目標25%)並びに高付加価値化推進の観点から売上高経常利益率(目標30%)を経営指標として重要視しております。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループでは、売上高の95.06%を占いコンテンツ事業が占めており、占いコンテンツに対する依存度が極めて高くなっております。占いコンテンツ事業においてスマートフォン対応を強化・推進するとともに、全てのコンテンツ事業において配信網の拡大及びコンテンツジャンルの拡充を図ることで収益維持・拡大をしつつ、新規事業の展開により、一部事業への依存比率を低減していくことを経営戦略のひとつと位置付けております。

#### (4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、継続的成長を志向し企業価値の最大化を目指すうえで、以下の事項を重要な経営課題として考えております。

##### ① コンテンツユーザーの維持・拡大

当社グループは、携帯電話向け及びPC向けに提供している占いコンテンツの利用料金が収入の中心を占めていることから、コンテンツユーザーの維持・拡大が、成長戦略上重要となって参ります。当社グループでは、データベースを活用したコンテンツマーケティングを推進し、より効率的かつ有効なプロモーション活動を展開することにより、コンテンツユーザーの維持・拡大に努めて参りたいと考えております。

##### ② デジタルコンテンツのジャンル拡大とエンターテインメント化への対応

当社グループは、占いを中心とした既存ジャンルのデジタルコンテンツ制作・配信に引き続き注力して参りますが、ゲームコンテンツをはじめ、新しいジャンルの新規コンテンツを投入して業容の拡大を図ることが今後の課題と考えております。また、エンターテインメント化するコンテンツビジネスにおいて、顧客ニーズの変化に的確に対応して、より幅広い顧客層を獲得して参りたいと考えております。

##### ③ 海外進出を含む、配信網の拡大

当社グループは、当社事業の海外展開を推進することが重要な経営課題であると考えており、Apple、Googleをはじめとする、全世界向けプラットフォームへの積極的なコンテンツの配信の他、アジア諸国においては、各国の現地企業との提携を図り、国内で提供しているコンテンツを中国市場・韓国市場を中心に投入して参ります。また、スマートフォン向けコンテンツをはじめ、移動体通信事業者、I S P及びポータルサイト運営事業者各社を通じて提供するコンテンツ数の積極的な拡大に努めて参りたいと考えております。

##### ④ デバイスの多様化への対応

先進国におけるスマートフォンやタブレット型PCの普及はある程度の落ち着きを見せておりますが、先進国においては急速な普及の波が引き続いております。これに伴い、スマートフォンアプリ市場や電子書籍市場の拡大が見込まれることから、様々なデバイスに対応したアプリケーションの開発やコンテンツ配信サービスの拡充が、業容拡大を図るうえで重要になると考えております。当社グループでは、デバイスの特性や利用シーンに応じたサービスの開発・提供の積極的な推進に努めて参りたいと考えております。

⑤ マーケティングデータの収集と活用

携帯電話向け及びPC向けコンテンツ配信ビジネスにおいては、コンテンツユーザーから得られるデータの活用が重要であると考えております。当社グループでは、マーケティングシステムを積極的に活用し、次のビジネス展開へ繋げることで事業の拡大に努めて参りたいと考えております。

⑥ 人材の確保と育成

将来的なコンテンツビジネスの展開や業務内容の拡大に対応して、企画力、創作力、技術力やマネジメント力等をもった優秀な人材の確保と育成が必要であると考えております。今後も人材の採用を積極的に進めるとともに、OJTによる社内教育及び社内環境の一層の充実を図り、個々の能力向上に努めて参りたいと考えております。

⑦ 個人情報管理の強化

平成17年4月に個人情報保護法が施行されました。それに対応し、当社は平成19年に「プライバシーマーク(JISQ 15001:1999)」を取得済ですが、個人情報保護が経営の重要課題であるとの認識のもと、情報管理体制の整備強化に継続的に取り組んでおります。平成21年5月15日付、平成23年10月3日付、平成25年10月3日付、平成27年10月3日付にて「プライバシーマーク(JIS Q 15001:2006)」の認定を更新しております。また、平成28年1月から行政手続における特定の個人を識別するための番号の利用等に関する法律が段階的に施行されていることから、本年度より社会保障・税番号制度が導入されております。当社は、今後も個人情報の保護管理が全役職員の重要な責務であることを十分に認識し、引き続き情報の適正な取り扱いと慎重な管理に努めて参りたいと考えております。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、国内の同業他社との比較可能性を確保するため、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

5. 連結財務諸表

(1) 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)	当連結会計年度 (平成28年8月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,890,132	1,735,069
売掛金	461,558	363,976
商品	0	0
仕掛品	24,864	10,049
貯蔵品	1,178	1,292
繰延税金資産	13,792	17,972
その他	145,164	181,490
貸倒引当金	△3,973	△3,421
流動資産合計	2,532,717	2,306,429
固定資産		
有形固定資産		
建物	121,271	121,762
減価償却累計額及び減損損失累計額	△40,132	△63,006
建物(純額)	81,138	58,755
工具、器具及び備品	148,628	133,855
減価償却累計額及び減損損失累計額	△127,522	△121,836
工具、器具及び備品(純額)	21,106	12,018
土地	209,226	209,226
有形固定資産合計	311,471	280,001
無形固定資産		
のれん	76,325	6,239
ソフトウェア	40,422	84,849
ソフトウェア仮勘定	90,495	201,911
その他	35,939	29,660
無形固定資産合計	243,183	322,661
投資その他の資産		
関係会社株式	93,161	156,753
長期貸付金	9,560	10,124
繰延税金資産	60,849	40,978
会員権	24,529	9,629
敷金及び保証金	98,776	102,974
その他	56,966	61,749
貸倒引当金	△5,809	△30,509
投資その他の資産合計	338,034	351,699
固定資産合計	892,689	954,362
資産合計	3,425,407	3,260,791

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年8月31日)	当連結会計年度 (平成28年8月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	55,700	45,667
1年内返済予定の長期借入金	659,872	695,043
未払費用	122,272	97,894
未払法人税等	299	280
未払消費税等	10,500	1,949
その他	19,962	27,817
流動負債合計	868,606	868,652
固定負債		
長期借入金	518,704	596,070
固定負債合計	518,704	596,070
負債合計	1,387,310	1,464,723
<b>純資産の部</b>		
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	1,052,706
自己株式	△105,969	△103,508
株主資本合計	1,998,216	1,757,150
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	15,850	△1,655
その他の包括利益累計額合計	15,850	△1,655
新株予約権	22,517	40,404
非支配株主持分	1,511	168
純資産合計	2,038,096	1,796,068
負債純資産合計	3,425,407	3,260,791

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)
売上高	2,427,821	1,940,567
売上原価	1,013,554	978,635
売上総利益	1,414,266	961,932
販売費及び一般管理費	1,146,186	935,801
営業利益	268,080	26,130
営業外収益		
受取利息	989	724
受取賃貸料	2,080	—
その他	5,564	1,738
営業外収益合計	8,635	2,462
営業外費用		
支払利息	9,331	8,371
開業費償却	9,213	—
持分法による投資損失	33,429	54,152
貸倒引当金繰入額	5,574	24,700
その他	2,859	1,466
営業外費用合計	60,408	88,691
経常利益又は経常損失(△)	216,307	△60,097
特別利益		
受取和解金	27,729	15,370
新株予約権戻入益	2,797	—
特別利益合計	30,526	15,370
特別損失		
会員権売却損	—	8,841
のれん償却額	—	51,855
事業整理損	169,662	17,507
その他	264	1,265
特別損失合計	169,927	79,469
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	76,906	△124,197
法人税、住民税及び事業税	43,735	1,043
法人税等調整額	△34,058	15,690
法人税等合計	9,677	16,733
当期純利益又は当期純損失(△)	67,229	△140,931
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△18,959	△1,342
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	86,188	△139,588

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)
当期純利益又は当期純損失 (△)	67,229	△140,931
その他の包括利益		
持分法適用会社に対する持分相当額	15,850	△17,506
その他の包括利益合計	15,850	△17,506
包括利益	83,079	△158,437
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	102,039	△157,094
非支配株主に係る包括利益	△18,959	△1,342

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	451,459	348,454	1,373,179	△114,055	2,059,038
当期変動額					
剰余金の配当			△130,476		△130,476
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)			86,188		86,188
連結範囲の変動			△4,457		△4,457
持分法の適用範囲の変動			△25,168		△25,168
自己株式の処分		5,005		8,085	13,091
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	5,005	△73,913	8,085	△60,822
当期末残高	451,459	353,460	1,299,265	△105,969	1,998,216

	その他の包括利益累計額		新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	—	—	11,440	—	2,070,478
当期変動額					
剰余金の配当					△130,476
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)					86,188
連結範囲の変動					△4,457
持分法の適用範囲の変動					△25,168
自己株式の処分					13,091
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	15,850	15,850	11,076	1,511	28,439
当期変動額合計	15,850	15,850	11,076	1,511	△32,382
当期末残高	15,850	15,850	22,517	1,511	2,038,096

当連結会計年度(自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	451,459	353,460	1,299,265	△105,969	1,998,216
当期変動額					
剰余金の配当			△106,971		△106,971
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△139,588		△139,588
連結範囲の変動					—
持分法の適用範囲の変動					—
自己株式の処分		3,032		2,460	5,493
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	3,032	△246,559	2,460	△241,066
当期末残高	451,459	356,492	1,052,706	△103,508	1,757,150

	その他の包括利益累計額		新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	15,850	15,850	22,517	1,511	2,038,096
当期変動額					
剰余金の配当					△106,971
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△139,588
連結範囲の変動					—
持分法の適用範囲の変動					—
自己株式の処分					5,493
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△17,506	△17,506	17,887	△1,342	△961
当期変動額合計	△17,506	△17,506	17,887	△1,342	△242,027
当期末残高	△1,655	△1,655	40,404	168	1,796,068

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	76,906	△124,197
減価償却費	68,640	88,673
のれん償却額	17,108	70,085
受取利息	△989	△724
支払利息	9,331	8,371
会員権売却損益(△は益)	—	8,841
新株予約権戻入益	△2,797	—
持分法による投資損益(△は益)	33,429	54,152
持分変動損益(△は益)	△27,729	—
事業整理損	169,662	17,507
売上債権の増減額(△は増加)	73,192	97,581
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,129	14,701
仕入債務の増減額(△は減少)	15,620	△10,033
未払費用の増減額(△は減少)	△1,808	△24,377
その他	47,512	△58,441
小計	475,950	142,141
利息及び配当金の受取額	1,447	745
利息の支払額	△10,742	△8,500
法人税等の支払額	△280,667	△20,555
法人税等の還付額	—	83,124
営業活動によるキャッシュ・フロー	185,988	196,956
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△52,724	△5,543
無形固定資産の取得による支出	△171,245	△223,622
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△58,942	—
関係会社株式の取得による支出	—	△135,250
貸付けによる支出	△11,000	△39,000
貸付金の回収による収入	15,919	44,187
その他	987	△3,772
投資活動によるキャッシュ・フロー	△277,005	△363,001

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)
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	800,000	900,000
長期借入金の返済による支出	△862,876	△787,461
配当金の支払額	△128,076	△105,805
ストックオプションの行使による収入	10,224	4,256
財務活動によるキャッシュ・フロー	△180,728	10,988
現金及び現金同等物に係る換算差額	453	△6
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△271,291	△155,063
現金及び現金同等物の期首残高	2,119,788	1,890,132
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	41,635	—
現金及び現金同等物の期末残高	1,890,132	1,735,069

(5) 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。

(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。)等を当連結会計年度から適用し、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、当連結会計年度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連結会計年度の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、当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、前連結会計年度については、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、当連結会計年度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)を当連結会計年度に適用し、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、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものがあります。

「占いコンテンツ事業」は、携帯電話向け及びPC向けコンテンツの制作・配信を、「ゲームコンテンツ事業」は、ゲームコンテンツの制作・配信に関連する事業を行っております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載しているとおりであります。

セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント			その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 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	2,332,085	48,818	2,380,904	46,917	2,427,821	—	2,427,821
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	—	—	—	156	156	△156	—
計	2,332,085	48,818	2,380,904	47,073	2,427,977	△156	2,427,821
セグメント利益 又はセグメント 損失(△)	834,154	△138,491	695,662	△79,181	616,480	△348,400	268,080
セグメント資産	494,617	124,369	618,986	95,312	714,299	2,711,108	3,425,407
その他の項目							
減価償却費	14,231	17,893	32,124	52,717	84,842	4,666	89,508
有形固定資産 及び無形固定 資産の増加額	29,621	119,664	149,285	88,660	237,946	51,359	289,305

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれていない事業セグメントであり、O2O事業を含んでおりません。

2. 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又はセグメント損失(△)の調整額△348,400千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用の△346,939千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。
- (2) セグメント資産の調整額2,711,108千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社資産であります。全社資産は、主に本社及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額4,666千円は、主に本社及び管理部門の資産に係る減価償却費であります。
- (4) 減価償却費、有形固定資産及び無形固定資産の増加額には、それぞれ長期前払費用の償却額及び増加額が含まれております。

3. セグメント利益又はセグメント損失(△)は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント			その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 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	1,844,788	76,645	1,921,434	19,133	1,940,567	—	1,940,567
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,844,788	76,645	1,921,434	19,133	1,940,567	—	1,940,567
セグメント利益 又はセグメント 損失(△)	609,878	△109,823	500,054	△61,947	438,107	△411,976	26,130
セグメント資産	406,796	279,889	686,685	178,354	865,040	2,395,751	3,260,791
その他の項目							
減価償却費	35,340	45,264	80,604	19,763	100,368	12,884	113,252
有形固定資産 及び無形固定 資産の増加額	17,235	229,616	246,851	22,250	269,102	—	269,102

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれていない事業セグメントであり、O2O事業を含んでおりません。

2. 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又はセグメント損失(△)の調整額△411,976千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用の△414,976千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。
- (2) セグメント資産の調整額2,395,751千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社資産であります。全社資産は、主に当社及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額12,884千円は、主に当社及び管理部門の資産に係る減価償却費であります。
- (4) 減価償却費、有形固定資産及び無形固定資産の増加額には、それぞれ長期前払費用の償却額及び増加額が含まれております。

3. セグメント利益又はセグメント損失(△)は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)		当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)	
1株当たり純資産額	188円28銭	1株当たり純資産額	163円89銭
1株当たり当期純利益金額	8円08銭	1株当たり当期純損失金額(△)	△13円04銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	8円00銭	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	—銭

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成26年9月1日 至 平成27年8月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年9月1日 至 平成28年8月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益金額又は親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	86,188	△139,588
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益金額又は普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	86,188	△139,588
期中平均株式数(株)	10,662,118	10,702,861
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	110,191	—
(うち、新株予約権)	(110,191)	(—)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	

(注) 平成27年2月18日開催の取締役会決議に基づき、平成27年4月1日付けで普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。

(重要な後発事象)

事業の譲受について

当社は、平成28年8月24日付開催の取締役会において、当社連結子会社である株式会社ルイスファクトリーが、株式会社エクスクウェイドよりソーシャルゲームのセカンダリー事業等を譲り受けることに関して決議し、平成28年9月1日付で当該事業を譲り受けております。

(1) 当該事業の譲受けの目的

当社ゲーム事業部は、平成27年2月に設立したOBOKAID'EMブランドのもと、グローバル向けにカジュアルゲームを展開すると同時に、子会社である株式会社ブルークエストにおいて海外ゲームの輸入及び国内パブリッシングを行って参りましたが、この度、当社ゲーム事業における3つ目の柱として、「日本国内市場向け課金型ゲーム」を、当社子会社である株式会社ルイスファクトリー（平成28年8月5日設立）にて展開するべく、事業譲受を行うことを決議いたしました。

譲渡会社である株式会社エクスクウェイドは、主にソーシャルゲーム市場においてセカンダリー事業を展開しており、「百神」や「Dragon's Shadow」など、国内課金型ゲームでヒットしたゲームを受託運営しております。近年、ソーシャルゲーム市場におけるセカンダリー事業では、ブラウザゲームのみならずネイティブゲームの運営外部委託や、売却需要が本格化しており、2017年においてはスマートフォンゲームのセカンダリー市場規模は1,056億円に達する（※）と予想されております。本件により当社子会社は、当該会社の主力事業であるセカンダリー事業等を譲受け、グループ会社の各ゲームブランドにおいて専門的に事業を展開することで、ゲーム事業を安定的な収益基盤として参る所存です。

（※） 2015年7月 株式会社シード・プランニング デジタルインファクト の調査結果による。

(2) 譲り受ける相手会社の名称

名称 株式会社エクスクウェイド  
 住所 東京都豊島区南池袋二丁目32番1号  
 代表者の氏名 代表取締役 合原 和也  
 資本金 500万円  
 事業の内容 モバイルソーシャルゲームの開発・運営

(3) 譲受け事業の内容

① ソーシャルゲームのセカンダリー事業の譲受

他社が開発したゲームの運営を受託、または購入するなどして、運営を継続させる事業

② 新規ソーシャルゲームの制作事業の譲受

セカンダリー事業において運営移管したゲームタイトルのIP（知的財産権：Intellectual Property）を活用して、新たなゲームタイトルを作成する事業

(4) 譲り受ける資産・負債の額

資産（単位：千円）		負債（単位：千円）	
項目	帳簿価額	項目	帳簿価額
流動資産	11,798	流動負債	20,000
固定資産	32,203	固定負債	—
資産合計	44,001	負債合計	20,000

(5) 譲受の時期

平成28年9月1日