

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第2四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生又は前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在していません。

### 2 【経営上の重要な契約等】

当第2四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

### 3 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものです。

#### (1) 業績の状況

[当第2四半期連結累計期間（4月－9月、以下「当第2四半期」）の概況]

当社グループは、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げています。この実現に向けて世の中の人々の心を豊かにする商品やサービスの企画、開発、提供に努め、持続的成長を目指しています。

中長期的な成長戦略としては、エンタテインメントの根幹となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）をコミック、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至るクロスメディアで展開する循環型ビジネスを推進しています。

当年度においては、IP価値向上と収益力向上を目指して、メジャー化及びシリーズ化が見込めるIP群に投資を集中させ、国内外のパートナーと協力し、IPを国内のみならずグローバルでの展開を加速させています。

経営成績については、以下の通りです。

売上高は26,659百万円（前年同期比47.0%減）、営業損失6,275百万円（前年同期の営業利益1,884百万円）、経常損失6,828百万円（同経常利益1,930百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失4,856百万円（同親会社株主に帰属する四半期純利益706百万円）となりました。

当第2四半期の業績としては、「平成28年3月期決算短信（平成28年4月27日付）」にて公表した連結業績予想に対し、当初計画通りの進捗となっています。これは、パチンコ・パチスロ分野において、大きな需要が見込まれる年末年始商戦に大型タイトル等を集中させていることによるものです。

具体的な事業活動については、以下の通りです。

コミック分野におきましては、紙媒体市場の縮小傾向が続いています。一方、スマートフォンやタブレットなどのデバイスを活用した定額制読み放題サービスの普及等により、電子書籍市場の拡大が予測されています。

当社グループは、コミック誌『月刊ヒーローズ』を通じて、引き続きヒーローIPの創出に注力しました。また、電子書籍プラットフォームにおいて、国内での配信先の拡充を推進し、海外では新たに中国以外の東アジアの配信事業者とのパートナーシップの構築を進めました。

映像分野におきましては、SVOD（Subscription Video On Demand：定額制動画配信）などの新たなプラットフォームの誕生により、国内外において飛躍的な市場規模拡大が予測されています。

当社グループは、エンタテインメント業界の有力企業や米国、中国等のSVOD事業者と協力し、ヒーローズ作品も含めグローバル展開を見据えた映像製作に注力しています。なお、平成28年10月に劇場公開した『GANTZ:0』では、映像製作と並行して遊技機販売等のクロスメディア展開を実施しました。

ゲーム分野におきましては、ソーシャルゲーム市場の伸びが全体的に鈍化しているものの、有力IPを活用したコンテンツが世界的にヒットしたこと等により、IPの重要性が再認識されています。

当社グループは、収益性やゲーム性を改善したタイトルの積極的な広告展開を推進するとともに、他社IPとのコラボレーション企画等を実施しました。また、当期中のサービス開始を目指した新規タイトルの企画開発に加え、既存タイトルの海外展開や海外有力コンテンツの国内展開に向けた諸施策を推進しました。

ライブエンタテインメント分野におきましては、ミュージカルや演劇を中心に市場規模が堅調に推移していません。

当社グループは、国内の主要都市を中心にライブエンタテインメント・ショーを積極的に展開するとともに、東南アジアでの定期的な開催に向けた企画開発等を進めました。また、国内のテーマパークにおける『AKB48』を活用したライブショーを企画・プロデュースする等、新ジャンルのライブエンタテインメントの創出にも注力しました。

ライセンス分野におきましては、引き続き定番キャラクターの新たな活用や大人向け衣料品へのライセンス展開等、新市場開拓に向けた動きが国内外で活性化しています。

当社グループは、IPビジネスの領域拡大及び新たなライセンスビジネスの確立に向けて、様々な事業領域における有力企業との連携を強化しました。また、海外市場の開拓に向け、東アジアを中心にパートナーシップの構築を進めました。

パチンコ・パチスロ分野におきましては、平成28年12月のパチンコ機（検定機と性能の異なる可能性のある遊技機）の撤去期限にともない、新基準機への入替が活発化しています。

当社グループは、業界全体の活性化を目指し、商品力の強化、流通商社としてのサービス拡充、並びにファンの拡大に向けた諸施策を推進しています。当第2四半期は、有力ゲームIP等を活用した商品を販売し、7機種73千台を計上しました。あわせて、年末年始商戦に向けた諸施策を戦略的に行っています。

なお、個別IPの取り組み等については、「平成29年3月期 第2四半期決算短信 補足資料」をご覧ください。

（注）本文に記載の商品名は各社の商標または登録商標です。

## (2) 財政状態の分析

### (資産)

流動資産は、42,945百万円と前連結会計年度末比9,988百万円の減少となりました。これは主に売上債権の減少によるものです。

有形固定資産は、10,969百万円と前連結会計年度末比478百万円の減少となりました。

無形固定資産は、3,090百万円と前連結会計年度末比656百万円の減少となりました。これは主にソフトウェアの減少によるものです。

投資その他の資産は、23,521百万円と前連結会計年度末比827百万円の減少となりました。これは主に長期貸付金の減少によるものです。

以上の結果、資産の部は80,526百万円と前連結会計年度末比11,951百万円の減少となりました。

### (負債)

流動負債は、20,393百万円と前連結会計年度末比9,416百万円の減少となりました。これは主に仕入債務の減少及び短期借入金の減少によるものです。

固定負債は、8,424百万円と前連結会計年度末比4,047百万円の増加となりました。これは主に長期借入金の増加によるものです。

以上の結果、負債の部は28,817百万円と前連結会計年度末比5,368百万円の減少となりました。

### (純資産)

純資産の部は、51,709百万円と前連結会計年度末比6,582百万円の減少となりました。これは主に利益剰余金の減少によるものです。

(3) キャッシュ・フローの状況の分析

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ7,564百万円減少し、24,636百万円となりました。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果使用した資金は、7,575百万円（前年同期は12,052百万円の収入）となりました。これは主に税金等調整前四半期純損失7,090百万円、仕入債務の減少8,271百万円、売上債権の減少6,718百万円などによるものです。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果使用した資金は、1,511百万円（前年同期は1,444百万円の支出）となりました。これは主に貸付けによる支出2,272百万円、貸付金の回収による収入2,016百万円、出資金の払込による支出823百万円などによるものです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果得られた資金は、1,522百万円（前年同期は1,415百万円の収入）となりました。これは主に長期借入れによる収入4,500百万円、短期借入れによる支出1,873百万円、配当金の支払829百万円などによるものです。

(4) 研究開発活動

該当事項はありません。