



## 平成25年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年7月16日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社アクロディア  
 コード番号 3823 URL <http://www.acrodea.co.jp>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役副社長  
 四半期報告書提出予定日 平成25年7月16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

(氏名) 堤 純也  
 (氏名) 國吉 芳夫

TEL 03-5778-4600

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成25年8月期第3四半期の連結業績(平成24年9月1日～平成25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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年8月期第3四半期	3,261	44.2	△29	—	△132	—	△40	—
24年8月期第3四半期	2,261	37.4	△348	—	△767	—	△475	—

(注) 包括利益 25年8月期第3四半期 △47百万円 (—%) 24年8月期第3四半期 △523百万円 (—%)

	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
25年8月期第3四半期	△342.49	—
24年8月期第3四半期	△4,028.01	—

#### (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
25年8月期第3四半期	1,717	449	19.4	2,812.67
24年8月期	1,315	148	3.1	346.40

(参考) 自己資本 25年8月期第3四半期 333百万円 24年8月期 41百万円

### 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
24年8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
25年8月期	—	0.00	—	—	—
25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

当社では、当面は安定した財務体質に裏付けられた経営基盤の強化を図るとともに、新製品開発投資及び今後の事業展開に備え内部留保の充実を優先させていただき方針としており、従来より配当を実施しておらず、当期に関しましても無配とさせていただきます。

### 3. 平成25年8月期の連結業績予想(平成24年9月1日～平成25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		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	4,190	41.5	△117	—	△225	—	△124	—	△1,048.10

(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 0社 (社名) 、 除外 0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 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」第10条の5に該当するものであります。詳細は、添付資料P.3「2. サマリー情報(注記事項)」に関する事項(3)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示をご覧ください。

(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)	25年8月期3Q	118,420 株	24年8月期	118,420 株
② 期末自己株式数	25年8月期3Q	0 株	24年8月期	0 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	25年8月期3Q	118,420 株	24年8月期3Q	117,949 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であります。この四半期決算短信開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了しております。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況等の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

## ○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) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項 .....	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	3
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) 継続企業の前提に関する注記 .....	9
(4) セグメント情報等 .....	11
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

※第1四半期連結会計期間から、セグメントを変更しております。

また、前年同四半期連結累計期間比較については、前年同四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で表示しております。

当第3四半期連結累計期間（自平成24年9月1日至平成25年5月31日）におけるわが国経済は、平成24年12月の政権交代以降、円高の是正や株価の上昇など経済回復への期待感から消費者心理の改善がみられ、景気は回復基調で推移いたしました。しかしながら、海外経済の動向や、雇用、所得環境等、依然として不透明な状況が残されています。

当社グループの関連する携帯電話・スマートフォン関連市場においては、スマートフォンの普及が進み、様々なスマートフォン向けサービスが創出され、競争が激化しています。

このような状況の下、当社グループにおいては、「ユーザーに豊かなライフスタイルを提供できるサービスプラットフォーム」を提供することをグループの目的とし、各事業を展開しております。

ソリューション事業においては、スマートフォン向けのサービス・ソリューションの開発及び提供を推進してまいりました。特にスマートフォン向けのソーシャルゲーム等のコンテンツ提供においては、対応プラットフォームの拡充や会員獲得の施策により、売上規模が継続的に拡大しております。

また、連結子会社である株式会社AMS（以下、「AMS」という）の行うEC事業では、主にファッションを取り扱うEC事業主にECフルフィルメントサービス（※1）を提供し、顧客の売上に応じたレベニューシェアを得、当社グループの収益の柱へと成長しております。ECのバックヤード業務の支援だけでなく、ECサイトと実店舗の相互連携により収益最大化に役立てるO2O（オンライン to オフライン）施策等の取り組みを行い、業容を拡大しております。

利益面につきましては、ソリューション事業において、第2四半期連結会計期間にミドルウェア製品の一括ライセンス売上があったことに加え、当第3四半期連結累計期間に主にソーシャルゲームの売上が予想を超え推移したことにより、収益性が改善しております。また、EC事業においては、既存顧客の売上の堅調な推移により収益を確保しております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は3,261百万円（前年同期比44.2%増）、営業損失は29百万円（前年同期は営業損失348百万円）、経常損失は132百万円（前年同期は経常損失767百万円）、四半期純損失は40百万円（前年同期は四半期純損失475百万円）となりました。

当第3四半期連結累計期間におけるセグメントの業績は、下記のように推移いたしました。

#### （ソリューション事業）

当第3四半期連結累計期間においては、主にスマートフォン向けのサービスやソリューションの開発・提供を推進してまいりました。

当社グループでは、特にソーシャルネットワークを活かしたゲームアプリ市場の拡大を背景に今後の成長分野として、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）向けサービスに注力しております。平成23年12月より開始したJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表 2014ヒーローズ」は、複数のプラットフォーム上での横展開を推進しております。株式会社グリーの「GREE」、GMOゲームセンター株式会社の「Gゲー」、株式会社ディー・エヌ・エーの「Mobage」、株式会社ミクシィの「mixi」に加え、平成25年4月からは株式会社モブキャストの「mobcast」での配信も開始しております。このように配信先を拡充し、各プラットフォーム上で多くのユーザーに楽しんでいただいております。3月よりApp Storeで配信を開始した「Gゲー」iOS版は開始後1ヶ月で10万ダウンロードを突破し好調に推移しており、全プラットフォームの累計登録者数は平成25年6月末現在で、60万人を超えております。今後も継続的に会員獲得や継続率向上の施策を図るとともに、ゲームラインアップを充実させ、売上拡大を図る予定です。

その他のスマートフォン向けサービス・ソリューションの提供として、以下を開始いたしました。

3月から新たに、当社の「きせかえtouch」（※2）機能を組み合わせた、レシートをカメラで撮るだけで家計簿が管理できる無料アプリ「Reccit（レシット）-きせかえ家計簿」をiPhone向けに開始いたしました。

また、5月より、Android搭載スマートフォン向けソリューション「Multi-package Installer for Android」（※3）が、国内キャリア2社に加え、新たに株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの店頭デモ端末向けに採用され、利用が開始されました。

なお、配信プラットフォームの一つであるGMOゲームセンター株式会社のスマートフォン向けのゲームアプリ配信サービス「Gゲー」は、当社とGMOインターネット株式会社の共同事業として、大手ゲームメーカーの人気ゲームをはじめ、さまざまなジャンルのゲームを国内外へ配信しております。現在、約500本のゲームを配信しており、マネタイズタイトルの強化を図り黒字化を目指しております。会員数は、平成25年5月末現在で3,500万人を超え、平成25年12月末目標の5,000万人に向け順調に増加しております。

以上の結果、ソリューション事業における売上高は1,160百万円（前年同期比76.1%増）、営業損失は89百万円（前年同期は営業損失454百万円）となりました。

#### （EC事業）

当社連結子会社であるAMSが行っているEC事業においては、ECフルフィルメントサービスの新規顧客の獲得及び既存顧客のECサイトの売上規模拡大により収益を確保しております。引き続きECバックヤード業務の支援のみならず、「ビジネスプラットフォーム」を提供する会社として、ECサイトと実店舗の相互連携により収益最大化に役立てるO2Oサービス等の施策を積極的に提案するとともにECの販促手法の多様化と規模拡張に向けた開発・投資を継続的に行ってまいります。また、さらに新規顧客獲得の強化を図り、売上確保と利益向上を目指してまいります。

また、セレクトショップ部門においては、自社セレクトショップサイト『Nutty collection』や女性ファッション誌の公式通販サイトの運営を行っております。これらの通販サイトにおける売上高は565百万円となりました。

以上の結果、EC事業における売上高は2,100百万円（前年同期比31.1%増）、営業利益56百万円（前年同期比46.9%減）となりました。

#### （注）当社グループの製品の概要について

##### ※1. ECフルフィルメントサービス

当サービスは、当社連結子会社であるAMSが行うEC事業において、ECサイトにおける仕入・販売・商品管理機能を主軸に商品の配送、データ集計やエンドユーザー対応等、ECのバックヤード業務全般への対応を可能としたものです。

##### ※2. 「きせかえtouch」

Android OS搭載スマートフォン向けきせかえプラットフォームです。端末の背景や主要アイコン・ドロワー画像等のUIをユーザーの嗜好に合わせて一括で変更できるHomeアプリからコンテンツ作成ツール、DRM、配信システムまでを完備しています。ユーザーは好みのUIにカスタマイズでき、コンテンツプロバイダーは、容易にAndroid端末向けのきせかえ市場へ参入することができます。

##### ※3. 「Multi-package Installer for Android」

Android 搭載スマートフォンで、複数のアプリをパッケージにし、エンドユーザーが一括ダウンロード及びインストールできる環境を提供するソリューションです。

#### （2）連結財政状態に関する定性的情報

##### ① 資産、負債及び純資産の状況

当第3四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べ401百万円増の1,717百万円となりました。流動資産は、売掛金の増加等により329百万円増加し、880百万円となりました。固定資産は、ソフトウェアの償却による減少がありましたが、GMOゲームセンター株式会社を持分法適用の範囲から除外したため投資有価証券が増加したこと等により、72百万円増加し、836百万円となりました。負債は、未払金の増加等により、前連結会計年度末に比べ100百万円増加し、1,267百万円となりました。純資産は、GMOゲームセンター株式会社を持分法適用の範囲から除外したことによる利益剰余金の増加等により前連結会計年度末に比べ300百万円増加し、449百万円となりました。

#### （3）連結業績予想に関する定性的情報

現時点においては、平成25年4月11日付公表の業績予想に変更はありません。

## 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

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

#### （減価償却方法の変更）

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年9月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

この変更による当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

### 3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度において営業損失576百万円、当期純損失566百万円を計上し、当第3四半期連結累計期間においては、収益が改善しつつありますが、営業損失は29百万円、四半期純損失は40百万円と損失を計上する結果となったことから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策を進めております。

当該状況を解消、改善するための対応策については、継続企業の前提に関する注記に記載のとおりであり、各施策を通じた収益性の改善により、安定的な利益を確保し、財務体質の改善を図ってまいります。

しかしながら、各施策については、推進途中で不確定な要素が存在することに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

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24年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	246,592	279,229
受取手形及び売掛金	197,287	425,193
営業未収入金	29,033	100,867
商品	12,112	17,954
仕掛品	43,347	11,886
その他	24,143	46,171
貸倒引当金	△754	△335
流動資産合計	551,763	880,967
固定資産		
有形固定資産	87,781	69,605
無形固定資産		
ソフトウェア	581,665	341,493
ソフトウェア仮勘定	13,684	109,433
その他	13	13
無形固定資産合計	595,362	450,940
投資その他の資産		
投資有価証券	0	237,969
長期未収入金	64,038	66,629
その他	81,648	78,398
貸倒引当金	△64,758	△67,349
投資その他の資産合計	80,928	315,647
固定資産合計	764,072	836,193
資産合計	1,315,835	1,717,160

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成24年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年5月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	58,659	91,531
短期借入金	436,000	426,000
未払金	270,277	403,283
未払法人税等	16,038	4,426
役員賞与引当金	10,000	—
賞与引当金	10,000	—
ポイント引当金	5,938	6,329
その他	126,694	132,168
流動負債合計	933,608	1,063,739
固定負債		
社債	149,994	149,994
退職給付引当金	43,480	53,889
持分法適用に伴う負債	40,067	—
固定負債合計	233,543	203,883
負債合計	1,167,151	1,267,623
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,635,259	2,635,259
資本剰余金	2,499,459	2,499,459
利益剰余金	△5,060,831	△4,772,892
株主資本合計	73,887	361,826
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△32,867	△28,750
その他の包括利益累計額合計	△32,867	△28,750
新株予約権	16,146	1,330
少数株主持分	91,517	115,130
純資産合計	148,684	449,536
負債純資産合計	1,315,835	1,717,160

(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23年9月1日 至平成24年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年9月1日 至平成25年5月31日)
売上高	2,261,812	3,261,436
売上原価	1,881,140	2,240,746
売上総利益	380,672	1,020,689
販売費及び一般管理費	728,724	1,050,673
営業損失(△)	△348,052	△29,984
営業外収益		
受取利息	1,677	116
受取保険金	15,000	—
為替差益	—	16,198
その他	485	111
営業外収益合計	17,162	16,426
営業外費用		
支払利息	9,736	9,293
為替差損	6,835	—
株式交付費	3,808	204
持分法による投資損失	402,449	103,513
貸倒引当金繰入額	—	2,591
その他	13,355	3,540
営業外費用合計	436,184	119,142
経常損失(△)	△767,074	△132,700
特別利益		
持分変動利益	234,325	86,218
投資有価証券売却益	38,673	—
その他	2,507	—
特別利益合計	275,506	86,218
特別損失		
固定資産売却損	—	653
固定資産除却損	72	3,608
事務所移転費用	30,960	—
投資有価証券評価損	13,757	—
特別損失合計	44,790	4,261
税金等調整前四半期純損失(△)	△536,358	△50,743
法人税、住民税及び事業税	5,241	2,575
法人税等還付税額	△20,929	△2,043
法人税等合計	△15,687	531
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△520,671	△51,275
少数株主損失(△)	△45,571	△10,717
四半期純損失(△)	△475,099	△40,557

(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23年9月1日 至平成24年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年9月1日 至平成25年5月31日)
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△520,671	△51,275
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△3,000	4,132
その他の包括利益合計	△3,000	4,132
四半期包括利益	△523,671	△47,142
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△472,171	△36,440
少数株主に係る四半期包括利益	△51,500	△10,702

### (3) 継続企業の前提に関する注記

当社グループは、前連結会計年度において営業損失576,143千円、当期純損失566,892千円を計上し、当第3四半期連結累計期間においては、収益が改善しておりますが、営業損失は29,984千円、四半期純損失は40,557千円と損失を計上する結果となっております。

これにより、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、これらの状況を解消すべく昨今の携帯電話市場の動向に対応し、端末台数に依存しない収益モデルや事業を拡充する等、持続的な成長のための施策を図っております。事業の選択と集中により、従前のミドルウェア事業からの脱却を進め収益改善を図るとともに、成長分野であるスマートフォン向けソリューション、コンテンツサービス、ECフルフィルメントサービスに投資を集中させております。また、グループ全体で販売管理費率の削減等により収益性と財務状況の改善を継続的に進めております。

以下のとおり、当社グループでは、厳しい事業環境におけるグループ全体の経営戦略の構造的な見直しを早急に行い、早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策を進めております。

#### ①事業の選択と集中

当社グループは、「スマートフォン向けソリューション」、「コンテンツサービス」、「ECフルフィルメントサービス」を3つの軸とし、連結業績の向上を図っております。当社グループが関連する携帯電話業界においては、フィーチャーフォンからスマートフォンへトレンドが大きく変化する事業環境の下、事業の選択と集中の一環として、第2四半期連結会計期間に従来の携帯電話向け製品の一部について一括ライセンス販売で収益化を行い、今後の再成長のための原資としております。

当社グループは、従来の製品のライセンスロイヤルティや受託開発を主軸としたビジネスモデルから転換し、携帯電話販売台数の増減に依存しない、ユーザーによるサービスの利用に応じたレベニューシェアによるストックビジネスの確立を図っており、スマートフォン向けソリューションやコンテンツサービス、ECフルフィルメントサービスの3つに経営資源を集中させ、各事業の基盤強化と早期成長を推進しております。

#### ②スマートフォン向けソリューションの高収益化

スマートフォン向けソリューションにおいては、スマートフォンでサービスを提供する通信キャリア、コンテンツプロバイダーを主要顧客とし、スマートフォン向けの各種サービスプラットフォームを提供、安定した収益モデルを構築し、顧客に安心してご利用いただける仕組みづくりに投資を行ってまいりました。現在、主に「きせかえ touch」、「Multi-package Installer for Android」、「Acrodea Rights Guard」を運用しておりますが、既存顧客からの売上をベースとし、コスト管理の徹底を行うとともに、新規顧客の獲得に向けた施策を実行し、事業規模の拡大と収益力向上を図ってまいります。

#### ③コンテンツサービスの高収益化

コンテンツサービスにおいては、成長が期待されるソーシャル関連市場において、ソーシャルゲーム等のコンテンツサービス提供を中心とした事業展開を図り、大幅に売上規模を拡大しております。その一つとして、当社ではJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表 2014 ヒーローズ」を複数のプラットフォームで提供しております。株式会社グリーの「GREE」、GMOインターネット株式会社との共同事業において設立したGMOゲームセンター株式会社の「Gゲー」、株式会社ディー・エヌ・エーの「Mobage」、株式会社ミクシィの「mixi」での配信に加え、平成25年4月からは株式会社モブキャストの「mobcast」で配信を開始しております。

また、平成25年3月からApp Storeで配信を開始した「Gゲー」iOS版は、開始後1ヶ月で10万ダウンロードを突破いたしました。このように会員数は順調に増えており、平成25年6月末現在で、登録者数は60万人を超えております。

また、連結子会社であるAcrodea Korea, Inc.では、平成25年6月より、世界で約1億人のユーザーを保有し、特に韓国で人気の高いモバイルソーシャルプラットフォーム「Kakao Talk (カカオトーク)」で、韓国市場向けにパズルゲーム「魔法はポロポロ for Kakao」とエンターテインメントアプリ「顔テレビ for Kakao」の配信を開始いたしました。

今後も、複数の配信プラットフォームで横展開を行い、既存コンテンツの売上拡大を図るとともに、ゲーム等のコンテンツサービスのラインアップの充実を図ってまいります。

#### ④ECフルフィルメントサービスの事業規模拡大

当社グループの収益の柱の一つであるEC事業は、当社連結子会社の株式会社AMSで行っており、成長余地の高いアパレルを取り扱うEC市場において、主にファッションを扱うEC事業主にECフルフィルメントサービスを提供しております。新規有名ブランド顧客の獲得と各既存顧客の売上増加により順調に事業規模が拡大しております。

ECのバックヤード業務の支援だけでなく、ECサイトと実店舗の相互連携により収益最大化に役立てるO2O施策等を積極的に提案するとともにECの販促手法の多様化と規模拡張に向けた開発・投資を継続的にを行い、さらなる売上拡大に努め利益向上を図っております。引き続き、顧客満足度の向上と新規顧客の獲得を推進し、継続的な売上の確保と収益力向上に努めてまいります。

#### ⑤コスト管理

販売費及び一般管理費につきましては、業務効率化により継続的なコスト削減を行っております。また、グループ全体の開発稼働率の向上に向けたプロジェクト管理の強化を進め、引き続き開発効率の改善を図っております。人件費につきましては、役員報酬並びに従業員の給与の一部を業績連動としております。

#### ⑥財務状況の改善

当社グループは、当第3四半期連結累計期間においても損失を計上しているため、引き続き手元流動性の低下が見込まれますが、コンテンツサービスの売上増加及びECフルフィルメントサービスの事業規模拡大により、さらなる財務状況の改善を図ってまいります。

以上の施策を通じた収益性の改善により、安定的な利益を確保し、財務体質のさらなる改善を図ってまいります。

しかしながら、各施策については、推進途中で不確定な要素が存在することに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(4) セグメント情報等

I 前第3四半期連結累計期間（自平成23年9月1日 至平成24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

	報告セグメント		合計 (千円)	四半期連結 損益計算書 計上額 (千円)
	ソリューション事業 (千円)	EC事業 (千円)		
売上高				
外部顧客への売上高	659,261	1,602,550	2,261,812	2,261,812
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—
計	659,261	1,602,550	2,261,812	2,261,812
セグメント利益（又はセグメント損失（△））	△454,748	106,696	△348,052	△348,052

(注) 1 EC事業については、平成23年10月1日にインターネット通信販売に関する一部事業を譲り受け、自社で運営する通販サイトにおける売上高509,239千円が含まれております。

2 セグメント利益（又はセグメント損失（△））の合計額と四半期連結損益計算書の営業損失（△）は一致しております。

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24年9月1日 至平成25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

	報告セグメント		合計 (千円)	調整額 (千円)	四半期連結 損益計算書 計上額 (千円)
	ソリューション 事業 (千円)	EC事業 (千円)			
売上高					
外部顧客への売上高	1,160,718	2,100,717	3,261,436	—	3,261,436
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,160,718	2,100,717	3,261,436	—	3,261,436
セグメント利益（又はセグメント損失（△））	△89,802	56,667	△33,134	3,150	△29,984

(注) 1 セグメント利益（又はセグメント損失（△））の調整額3,150千円は、セグメント間取引消去によるものであります。

2 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失（△）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

第1四半期連結会計期間から報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、「ミドルウェア事業」と「メディア事業」を合わせて「ソリューション事業」としております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四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。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

第1四半期連結累計期間において、持分法適用関連会社であったGMOゲームセンター株式会社は、平成24年11月30日に財務基盤の強化を目的として第三者割当増資を実施したことに伴い、当社の株式保有比率が減少したため、第1四半期連結会計期間末に持分法適用の範囲から除外しております。この結果、当第3四半期連結累計期間において、利益剰余金が294,213千円増加しております。