

## 平成23年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年11月10日  
上場取引所 東

上場会社名 株式会社ドワンゴ

コード番号 3715 URL <http://info.dwango.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 小林 宏

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員コーポレート本部長

(氏名) 松本 康一郎

TEL 03-3664-5477

定時株主総会開催予定日 平成23年12月20日

配当支払開始予定日

平成23年12月21日

有価証券報告書提出予定日 平成23年12月20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 (機関投資家・アナリスト・報道機関向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成23年9月期の連結業績(平成22年10月1日～平成23年9月30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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年9月期	34,298	12.9	1,671	△12.0	1,473	△27.5	1,238	△12.8
22年9月期	30,373	14.3	1,898	378.1	2,032	493.8	1,419	—

(注) 包括利益 23年9月期 1,275百万円 (△1.0%) 22年9月期 1,288百万円 (—%)

	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	%	%	%
23年9月期	6,439.97	—	7.1	6.0	4.9
22年9月期	7,582.71	—	9.5	9.5	6.3

(参考) 持分法投資損益 23年9月期 △93百万円 22年9月期 132百万円

## (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
23年9月期	27,018	20,550	71.7	94,992.47
22年9月期	21,798	15,862	70.5	82,121.33

(参考) 自己資本 23年9月期 19,383百万円 22年9月期 15,377百万円

## (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
23年9月期	3,077	△5,063	1,625	6,997
22年9月期	1,266	△1,936	△350	7,360

## 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			
22年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00	374	26.4	2.4
23年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00	408	31.1	2.3
24年9月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注1) 平成23年9月期の配当原資には、資本剰余金が含まれております。詳細は、後述の「資本剰余金を配当原資とする配当金の内訳」をご覧ください。

(注2) 平成24年9月期の配当予想は未定です。

## 3. 平成24年9月期の連結業績予想(平成23年10月1日～平成24年9月30日)

第2四半期連結累計期間及び通期の業績予想に代えて、翌四半期の業績予想を開示させていただきます。翌第1四半期の業績予想につきましては3枚目をご覧ください。

4. その他

(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 一社 (社名) 、除外 一社 (社名)

(2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有  
② ①以外の変更 : 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)  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数

23年9月期	204,052 株	22年9月期	198,001 株
23年9月期	— 株	22年9月期	10,749 株
23年9月期	192,315 株	22年9月期	187,252 株

(参考)個別業績の概要

1. 平成23年9月期の個別業績(平成22年10月1日～平成23年9月30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	%
23年9月期	27,040	11.9	1,551	15.8	1,483	7.8	1,395	15.0
22年9月期	24,163	13.8	1,340	99.0	1,375	92.1	1,213	—

	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
23年9月期	7,254.67	—
22年9月期	6,480.47	—

(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
23年9月期	24,420		19,321		79.1	94,691.42
22年9月期	19,435		15,159		78.0	80,956.67

(参考) 自己資本 23年9月期 19,321百万円 22年9月期 15,159百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、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、連結財務諸表及び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

本資料に記載されている業績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に基づいており、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あります。業績予想の前提となる条件等については、4ページ「1. 経営成績 (1) 経営成績に関する分析(次期の見通し)」をご覧ください。

平成24年9月期の連結業績予想(平成23年10月1日～平成23年12月31日)

(%表示は前年同四半期増減率)

	売上高	営業利益	経常利益	当四半期純利益	1株当たり 当四半期純利益
第1四半期	百万円 % 9,000 4.8	百万円 % 200 △49.2	百万円 % 200 △44.1	百万円 % 160 △51.7	円 % 784 △55.7

当社は4ページ「1.経営成績(1)経営成績に関する分析(次期の見通し)」に記載のとおり、翌四半期の業績予想を開示しております。

資本剰余金を配当原資とする配当金の内訳

23年9月期の配当のうち、資本剰余金を配当原資とする配当金の内訳は以下のとおりであります。

基準日	期末	年間
1株当たり配当金	2,000円 00銭	2,000円 00銭
配当金総額	408 百万円	408 百万円

(注) 純資産減少割合 0.022

## ○添付資料の目次

1. 経営成績	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(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	12
(1) 会社の経営の基本方針	12
(2) 目標とする経営指標	12
(3) 中長期的な会社の経営戦略	12
(4) 会社の対処すべき課題	13
4. 連結財務諸表	14
(1) 連結貸借対照表	14
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	16
連結損益計算書	16
連結包括利益計算書	17
(3) 連結株主資本等変動計算書	18
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	20
継続企業の前提に関する注記	22
連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項	22
連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更	27
表示方法の変更	28
追加情報	28
連結財務諸表に関する注記事項	29
(連結貸借対照表関係)	29
(連結損益計算書関係)	29
(連結包括利益計算書関係)	31
(連結株主資本等変動計算書関係)	31
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	33
(セグメント情報等)	34
(1株当たり情報)	38
(重要な後発事象)	38
5. その他	39
(1) 役員の変動	39

## 1. 経営成績

### (1) 経営成績に関する分析

#### ①当期の概況（平成22年10月1日～平成23年9月30日）

当連結会計年度における我が国経済は、新興国市場を中心とした輸出などにより、企業収益の回復や景気の持ち直しの動きが見られたものの、平成23年3月11日に発生した東日本大震災の影響や電力供給の制約等により、企業の生産活動や個人消費が落ち込みました。さらに、急速な円高の進行、海外経済の減速などにより、景気は厳しい状況で推移いたしました。

当社グループ（当社、連結子会社および持分法適用会社）を取り巻く環境は、従来の携帯電話に代わり、スマートフォンやタブレット型などの高機能携帯端末が本格的に普及し始めました。それにより、モバイルコンテンツ市場を取り巻く環境が変化しております。SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）、動画配信サービス、電子書籍などがこれまで以上に利用しやすく、コンテンツも拡大するなどユーザの利便性が向上しております。さらに、スマートフォンの特性を活かした新たなサービスも次々と登場しており、次世代通信インフラの拡大や新たなデバイスの登場などにより、インターネットを利用した多様なサービスが展開されていくものと予測しております。

この様な環境の中、当社グループにおきましては、ネットワークを通じた新しいコミュニケーション手段を提供すべく、ネットワークエンタテインメントサービス・コンテンツを携帯電話、スマートフォン、PC、家庭用ゲームソフト市場などで事業展開してまいりました。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

#### A. モバイル事業

モバイル事業においては、従来の携帯電話端末向けに、主力となる音楽系サイトの着うた<sup>®</sup>や着うたフル<sup>®</sup>を中心に、人気アーティストの楽曲配信権利獲得や、当社グループの強みを活かしたニコニコ動画系オリジナルコンテンツなどの拡充、ユーザ満足度向上に努めてまいりました。スマートフォン向けには、「dwango.jpコール」「アニメロミックス♪コール」「ドワンゴMusic ストア」を開始しました。また、音楽系以外では「美人天気」が人気を博しました。

これらの取り組みにより、平成23年9月末の有料ユニークユーザ数は332万人、ARPUは412円となりました。

（注：一部サイトのIP移管により従来の算出条件と異なるため、前期比較の記載を省略しております。）

費用面につきましては、主力サイトである着うた<sup>®</sup>、着うたフル<sup>®</sup>の楽曲ダウンロードが減少し、著作権等使用料が想定を下回りました。

以上の結果、モバイル事業の売上高は167億82百万円、セグメント利益（営業利益）は32億93百万円となりました。

（注1）有料ユニークユーザ数とは、ユーザIDに基づきカウントする有料ユーザ数。延べ数ではなく、同一ユーザが複数サイトへ加入している場合にも1人としてカウントします。

（注2）ARPU（Average Revenue Per User）とはユーザ1人当たりの月間売上高のこと。同一ユーザの複数サイトへの加入状況を把握することで算出が可能となっております。顧客単価と同義。

#### B. ゲーム事業

ゲーム事業においては、国内家庭用ゲーム市場は依然として厳しく、さらに携帯電話端末やスマートフォンのプラットフォームを利用したソーシャルモバイルゲーム市場が急速に拡大しており、従来の据置型や携帯型ゲーム機を取り巻く環境が大きく変化しております。

据置型や携帯型ゲーム機向けでは、平成23年1月に発売した「喧嘩番長5～漢の法則～」や平成23年3月に発売した「侍道4」、海外タイトルの「Dragon Age：Origins」が売上に貢献しましたが、その他のタイトルは全般的には軟調となりました。また、ソーシャルゲーム向けにおいては、「喧嘩番長 全国制覇」を他社プラットフォームに提供し、収益に貢献いたしました。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は58億64百万円、セグメント損失（営業損失）は1億55百万円となりました。

#### C. ポータル事業

ポータル事業においては、ニコニコ動画のサービス強化、ユーザ利便性の向上に注力しました。ライブ動画配信サービスとして定着した「ニコニコ生放送」では、テレビ局とのコラボ特番の生放送や、インターネットでは初めての試みとなる「大相撲五月技量審査場所」を生中継しました。また、瞬時に視聴ニーズが起る時事問題などを機動的に配信したほか、政治・ニュース・音楽・スポーツ・芸能などの視聴者ニーズにマッチした多種多様なコンテンツをいち早く配信するなど、他のメディアにはない斬新なサービスを提供しました。8月にはスマートフォンの画面でも快適にニコニコ動画が視聴できるようになるなど、従来のPC、携帯電話端末以外でも楽しめるようになりました。

これらの取り組みにより、平成23年9月末には登録会員数2,369万人、様々な特典が受けられる「ニコニコプレミアム会員」は139万人、「ニコニコ動画モバイル」の会員数は687万人となりました。

収益面におきましては、「ニコニコプレミアム会員」が順調に増加しており売上に大きく貢献している他、広告収入も大手クライアントからの出稿を得るなど着実に伸びております。また、アフィリエイト収入、ポイント収入なども伸ばしております。

費用面につきましては、「ニコニコ生放送」の番組制作費用や集客・収入に繋がる新サービスへの投資などを継続しております。

以上の結果、ポータル事業の売上高は100億81百万円、セグメント利益（営業利益）は6億70百万円となりました。

#### D. ライブ事業

ライブ事業においては、ニコニコミュージカル・大会議を開催した他、7月に「ネットとリアルの融合を実現」した、これまでのライブハウスの枠を超えた新しいエンタテインメントの形を創出する場として、ライブハウス「ニコファーレ」をオープンいたしました。9月末までにコンサートだけではなく寄席や映画試写会など様々なイベント開催いたしました。オープン間もないこともあり費用が先行し収益には貢献いたしませんでした。

以上の結果、ライブ事業の売上高は2億38百万円、セグメント損失（営業損失）は7億54百万円となりました。

#### E. その他の事業

その他の事業においては、主にアニメ分野やニコニコ動画から生まれたコンテンツのCDやDVDなどの音楽出版及び著作権利用料収入が売上に貢献いたしました。

以上の結果、その他の事業の売上高は22億37百万円、セグメント損失（営業損失）は1億46百万円となりました。

以上の結果、当連結会計年度の業績は、売上高342億98百万円（前期比12.9%増）、営業利益16億71百万円（前期比12.0%減）、経常利益14億73百万円（前期比27.5%減）、当期純利益は12億38百万円（前期比12.8%減）となりました。

なお、上記金額には消費税等は含まれておりません。

## ②次期の見通し(平成23年10月1日～平成24年9月30日)

当社グループを取り巻く環境といたしましては、スマートフォンやタブレット型などの高機能携帯端末の普及が本格化し、固定回線以外でも徐々に大容量・高速データ通信が利用可能になり、音楽配信・動画・SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)関連などがより快適に利用できるようになるほか、新たなサービスやコンテンツの登場により、ユーザーニーズも大きく変化していくものと思われます。

このような状況のもと、当社グループにおける各事業におきましては、年齢や性別を問わず多種多様なユーザーニーズにいち早く応え、サービス・コンテンツの拡充やユーザービリティの向上はもちろんの事、移り変わりの早いネットワークエンタテインメント業界における斬新なサービスを継続的に提供出来る様、取り組んでまいります。

モバイル事業におきましては、着うたフル®サイトを中心に、人気楽曲と連動したタイアップ企画投入や効果的なプロモーションなどにより、会員獲得に向けた積極的な施策を継続的に行ってまいります。また、スマートフォンへの対応を積極的に行い、新たなコンテンツ及びプラットフォームの開発を進めてまいります。

ゲーム事業におきましては、当社グループ会社が開発したシリーズタイトルや、海外タイトルの国内向け販売、他社からの受託開発、優良コンテンツを保有する他社との共同開発ソフトの企画・開発などを引き続き行ってまいります。また、スマートフォンなどのプラットフォームを利用したソーシャルゲームへも取り組んでまいります。

ポータル事業におきましては、ニコニコ動画のサービス品質向上やユーザーがこれまで以上にコンテンツを配信しやすくできるような環境を整え、アクティブユーザーを拡大させる施策を進めてまいります。また、ジャンルに拘らない斬新な番組内容や出演者及び視聴者参加型の双方向性により、ユーザーの支持を得ているニコニコ生放送を、より魅力あるものとしていきます。それにより、メディアとしての認知度・価値向上に伴う広告収入の増加や、新たな課金サービスの投入などにより、収益の拡大を図ってまいります。また、スマートフォンやタブレット型などの高機能携帯端末への対応も積極的に進めてまいります。これらにより、プレミアム会員を獲得することで、有料会員収入を伸ばしていきます。

ライブ事業につきましては、ニコニコミュージカル・大会議以外にも、ニコファーレにおいて、コンサートをはじめとする多彩なイベントを開催し、リアルチケットやネットチケットの販売およびニコニコ動画の会員獲得につなげていきます。また、ニコファーレの特色を活かしイベント施設としても貸し出していきます。

その他の事業におきましては、「ニコニコ動画」発コンテンツのCD化やDVD化を行う音楽出版事業など、グループの強みを活かした施策を積極的に行ってまいります。

なお、平成24年9月期の連結業績見通しにつきましては、当社グループを取り巻く事業環境の変化が激しく、主力事業であるモバイル事業においては、スマートフォンの普及によるユーザーニーズや利用状況の変化など、業績見通しを立てる上で重要な指標の条件設定が困難であり、また、主力事業となりつつあるポータル事業において、今後の動画関連サイト市場規模予測に加え、ユーザー数の急速な伸びによる収益、それに伴う様々な費用の発生など、不確実性により短期的に大きく収益及び費用が変動する傾向にあり、通期及び半期での業績予想について信頼性の高い数値を算出することが困難であります。

従いまして、四半期毎の業績発表時に次四半期の業績見通しを公表させていただきます。

平成24年9月期第1四半期連結業績見通し(平成23年10月1日～平成23年12月31日)

売上高	9,000百万円
営業利益	200百万円
経常利益	200百万円
四半期純利益	160百万円

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。実際の実績等は、業況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

## (2) 財政状態に関する分析

## ①資産、負債及び純資産の状況

当連結会計年度末の資産につきましては、固定資産の増加等により、前連結会計年度末に比べ52億19百万円の増加となりました。

負債につきましては、資産除去債務の増加等により、前連結会計年度末に比べ5億31百万円の増加となりました。

純資産につきましては、自己株式の処分等により46億88百万円の増加となりました。

## ②キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、投資有価証券、有形固定資産の取得等により、前連結会計年度末に比べ3億62百万円減少し、当連結会計年度末には69億97百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は30億77百万円(前期は12億66百万円の収入)となりました。これは主に前受金の減少により1億84百万円及び投資有価証券売却益1億62百万円等により減少したものの、税金等調整前当期純利益14億

34百万円、減価償却費9億91百万円、たな卸資産の減少により2億43百万円、及び売上債権の減少により2億6百万円等を計上したことによるものであります。

(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50億63百万円(前期は19億36百万円の支出)となりました。これは主に有形固定資産の取得により19億83百万円、投資有価証券の取得により18億89百万円、無形固定資産の取得により7億87百万円支出したこと等によるものであります。

(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16億25百万円(前期は3億50百万円の支出)となりました。これは主に、自己株式の処分により19億30百万円、新株発行により10億86百万円、短期借入により17億62百万円の収入があったものの、短期借入金の返済により27億34百万円、配当金の支払により3億74百万円支出したことによるものであります。

キャッシュ・フロー指標のトレンド

	平成19年9月期	平成20年9月期	平成21年9月期	平成22年9月期	平成23年9月期
自己資本比率(%)	76.7	75.0	68.8	70.5	71.7
時価ベースの自己資本比率(%)	86.8	134.6	184.2	143.7	106.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.5	0.8	0.8	0.8	0.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	189.3	73.2	65.8	55.6	155.6

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：株式時価総額／総資産

キャッシュフロー対有利子負債比率：有利子負債／営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い

※ いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。

※ 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに算出しております。

※ 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。

### (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、株主をはじめとするステークホルダに対する利益配分を継続的に実施することが重要であり、その前提として永続的な企業経営を行うことが必要であると考えております。そのためには、企業体質の強化、将来の事業展開に備え内部留保を充実させることが必要条件であると考えております。

その上で、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題と認識しており、各期の経営成績を考慮に入れ検討してまいりたいと考えております。

このような方針に基づき、平成23年9月期の配当につきましては、前期に引き続き1株当たり2,000円の配当を実施する剰余金処分案を定時株主総会にてお諮りする予定であります。

なお、平成24年9月期の配当予想につきましては、通期の業績予想について開示が可能となった段階で配当予想額についても速やかに開示する予定であります。

### (4) 事業等のリスク

以下において、当社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掲載しております。また、必ずしも事業展開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と考えられる事項については、投資家に対する情報開示の観点から積極的に開示しております。なお、当社は、これらのリスク発生の可能性を認識したうえで、その発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ですが、本株式に関する投資判断は、以下の記載事項を慎重に検討したうえで行われる必要があると考えられます。また、以下の記載は本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ので、この点ご注意ください。

#### ① 当社及び当社グループの事業内容に起因するリスクについて

##### a. 業界について

モバイル事業が事業領域とするモバイルコンテンツ市場は、スマートフォンのシェア増加、コンテンツ流通形式の多様化、第3.9世代移動通信システムによる通信速度の大幅な向上など、将来性に大きく左右される可能性が高く、ゲーム事業が主に事業領域とする家庭用ゲーム市場・ネットワークゲーム市場においては、ソーシャルゲームが拡大するなか、今後の市場動向に不透明な面があります。またポータル事業における動画コミュニティサービスが事業領域とするインターネットメディア市場は、通信・放送に係わる新法制が施行されれば、その事業内容に一



定の規制が課せられる可能性があります。また、ネットワーク回線・設備の継続利用が困難となる可能性や、使用料などの引き上げが行われる可能性があります。以上のことから、当社における経営計画の策定根拠の中にもこれらの不確定要素が含まれていることは否めず、現時点においては当社が想定する収益の見通しに相違が生じる可能性もあることから、当社の経営方針及び事業展開が変更を余儀なくされる可能性があります。

b. ネットワークエンタテインメントサービスについて

当社グループが事業展開しているネットワークエンタテインメントサービス業界は、インターネット及び携帯電話の普及、技術革新により順調に成長してまいりました。その結果多くの企業、団体からコンテンツが提供され、ユーザはその多くのコンテンツから希望のサービスを手軽に享受できる、利便性の高いネットワークサービス環境が形成されました。

ただし、ユーザ嗜好は常に変化し、ネットワークサービスの利便性の高さから、他社サービスへ急激に流れてしまうリスクは常に存在します。

また、コミュニケーション型サービスの拡充とともに、個人情報の流出やマナー低下、ユーザ間でのトラブル等の問題も現れるなど、事業者、ユーザとも安心してサービスを運営できる体制維持が引き続き課題になってまいります。

当社グループにおきましても、魅力的なサービスの開発、安定したサービス提供の環境維持、新たな技術取得、コンテンツ監視体制の強化等を行ってまいります。予測出来ない問題が発生した場合は各種コストが増加する等、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

c. 競合について

当社グループが事業展開している携帯電話向けの着メロ、着うた<sup>®</sup>、着うたフル<sup>®</sup>をはじめとしたモバイルコンテンツ市場は成熟傾向にあり、コンテンツの中身の差別化が難しくなっていることから、特に着うた<sup>®</sup>、着うたフル<sup>®</sup>、においては人気楽曲の獲得競争が激化しております。さらに、スマートフォンが本格的に普及し始め、それに対応するための新サービスやコンテンツ開発など今後も激しい競争下に置かれるものと予想されます。これら同業他社との競合において当社グループが適時に、かつ効率的に対応できない場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

また、ゲーム市場は、家庭用ゲーム、ネットワークゲームの他に、SNS向けゲーム、スマートフォン向けゲームなどプラットフォームが拡大しており、それに伴い現在多くの競合他社が参入しています。当社グループといたしましても技術開発を逐次進めておりますが、今後これらの競合企業による競争力の高いシステムの開発、他の分野からの有力企業及び海外企業の参入等による価格競争の激化などにより、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

動画コミュニティサービスは、同様の動画投稿サイトやライブ映像配信サイトの参入が予想されます。また、映像コンテンツ権利元の動画配信サービスの参入も予想されます。

競合他社につきましては、今後も国内事業者及び海外事業者など多くの新規参入が予想され、激しい競争化におかれるものと思われま。これら競合他社との競合において、サービス自体がユーザのニーズに対応できず、利用者の増加が見込めない場合、または利用者が減少した場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

d. 法的規制について

現在、当社グループの事業を推進するうえで影響のある法律として、「電気通信事業法」、「資金決済に関する法律」、「個人情報の保護に関する法律」、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境整備等に関する法律」、「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に対する法律」等があり順守しております。今後において現行法令の適用及び新法令の制定等、当社グループの事業を規制する法令等が制定された場合、当該規制に対応するために、サービス内容の変更やコストが増加する等、当社の業績に影響を与える可能性があります。なお、音楽著作権につきましては、社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）などの著作権管理団体や、原盤権等をはじめとした著作隣接権等保有者への申請・許諾を受けてコンテンツ提供を行っておりますが、今後においては、許諾条件の変更あるいは音楽著作権以外の新たな権利許諾等が必要となる場合、当社グループの事業活動が制約を受ける可能性があります。

e. 知的財産権について

当社では、第三者の知的財産権を侵害せぬよう常に留意し、調査を行っておりますが、当社の調査範囲が十分でかつ妥当であるとは保証できません。万一、当社が第三者の知的財産権を、そうとは知らずに侵害した場合には、当該第三者より、損害賠償請求及び使用差し止め請求等の訴えを起こされる可能性並びに当該知的財産権に関する対価の支払い等が発生する可能性があります。また、当社は知的財産権の取得・保護に重点的に取り組んでおり、平成23年9月末時点で当社が取得済みの特許が31件、申請中のものが31件ありますが、取得済みの特許が第三者に侵

害される可能性や、申請中のものが取得できない可能性が存在します。こうした場合当社の事業活動に影響を及ぼすことも考えられ、当社の業績に影響を与える可能性があります。

f. 個人情報の管理について

当社では個人情報保護の体制強化と教育に継続して努めております。しかしながら、完全な保護を保障できるものではなく、外部からの不正アクセスやシステム不具合による個人情報流出の可能性は存在し続けます。また、内部犯行、人的ミス、預託先や提供先の管理ミス等による個人情報漏洩の可能性は常に存在します。

個人情報が流出した場合には、損害賠償の請求、状況調査や対応策検討、システム改修等による対応コストが発生するおそれがあります。またサービスの停止も含め、今後のサービス提供に関する計画変更を余儀なくされるおそれがあり、当社の事業計画に影響を及ぼす可能性があります。さらに、当社及び当社のシステムが社会的信用を失い、ユーザ離れによるコンテンツ事業の売上減少となる可能性があります。

g. システムダウンについて

当社は、サーバ・ネットワーク機器の冗長化、24時間365日の運用監視、システム障害への対応等、設置環境には安全性を重視して取り組んでおりますが、アクセスの急激な増加等の一時的な負荷拡大や、自然災害等により、当社またはキャリアのサーバが作動不能に陥ったり、当社のハードウェアまたはソフトウェアの欠陥により正常な情報発信が行われなかったり、システムが停止する可能性があります。さらには、外部からの不正な手段によるコンピュータ内への侵入等の犯罪や当社担当者の過誤等によって、当社や取引先のシステムが置き換えられたり、重要なデータを消失または不正に入手されたりするおそれがあります。これらの事態が発生した場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

h. 「オープン化」に関するリスクについて

現在、各移動体通信事業者は公式コンテンツの管理を自主的に行ってまいりましたが、総務省による各移動体通信事業者に向けての各種規制の開放要請（1. ポータルサイトの開放、2. インターネット接続事業（ISP）の開放、3. 料金回収代行の開放、4. UID（ユーザID）の開放、5. SIMロックの解除）により、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

② 会社組織の問題について

a. 人材の獲得、確保、育成について

当社グループは平成23年9月30日現在で従業員数977名であります。当社グループが今後成長していくためには、企画・システム技術者並びに拡大する組織の管理といった各方面に優秀な人材を確保していくことが必要です。また、たとえ人員を確保したとしても、人員の定着率の向上と継続的な人材育成が不可欠であります。そのため、当社グループでは、優秀な人材の獲得に力をそそぐとともに、最適な評価を行える人事制度、研修等の施策を採っておりますが、これらの施策が効果的である保証はなく、今後退職者の増加や採用の不振等により必要な人材が確保できない場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## ③ 当社の業績について

## a. 特定分野のコンテンツへの依存について

日本国内における携帯電話端末の普及、高度化に伴い、ユーザの嗜好性を満たす機能が次々と付加されていく中で、携帯電話を介したエンタテインメントコンテンツは、インターネット接続端末の普及とともに市場拡大を遂げてまいりました。

当社グループは、ネットワークを通じた新しいコミュニケーション手段を提供すべく、PC、携帯電話、家庭用ゲーム市場をはじめとしたネットワークエンタテインメントコンテンツを対象に事業展開してまいりましたが、このような市場動向を背景に、平成23年9月期における連結売上高のうち、当社グループのモバイルコンテンツ市場を対象としたモバイル事業の売上高は48.9%を占めております。特に、着うた®や着うたフル®の売上依存度が依然高くなっております。今後、ユーザの嗜好性や市場構造の変化等により、急激に市場が衰退した場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

(単位：千円)

事業別	平成21年9月期連結		平成22年9月期連結		平成23年9月期連結	
	金額	割合	金額	割合	金額	割合
モバイル事業	—	—	—	—	16,782,914	48.9%
ゲーム事業	—	—	—	—	5,864,022	17.1%
ポータル事業	—	—	—	—	10,081,665	29.4%
ライブ事業	—	—	—	—	238,028	0.7%
その他の事業	—	—	—	—	2,237,164	6.5%
消去又は全社	—	—	—	—	△905,409	△2.6%
合計	26,568,742	100.0%	30,373,050	100.0%	34,298,386	100.0%

(注1) 各事業セグメントにおける前連結会計年度、前々連結会計年度の売上高につきましては、セグメント間において一部事業の移動を行ったため、記載を省略しております。

(注2) 上記金額には、消費税は含まれておりません。

## b. 特定事業者への依存度が高いことについて

当社グループは、NTTドコモのiモード、KDDIのEZweb、SOFTBANK MOBILEのYahoo!ケータイに対して複数コンテンツを提供しております。当社グループは複数キャリアと取引を行っており、今後とも各キャリアに対してコンテンツ提供を行っていく所存ではありますが、NTTドコモへの依存度が高いのが現状です(平成21年9月期連結37.5%、平成22年9月期連結37.7%、平成23年9月期連結33.8%)。従いまして、各キャリア、特にNTTドコモのインターネット接続サービスに関する事業方針の変更等があった場合、当社グループの事業戦略及び業績に影響を与える可能性があります。なお、ポータル事業において、ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社との取引を行っており、その売上高が3,972,092千円(11.58%)となっております。

当社の連結売上高に占めるキャリア各社の構成比率は以下のとおりであります。

(単位：千円)

相手先	平成21年9月期連結		平成22年9月期連結		平成23年9月期連結	
	金額	割合	金額	割合	金額	割合
NTTドコモ	9,959,098	37.5%	11,435,825	37.7%	11,596,184	33.81%
KDDI	4,546,399	17.1%	5,829,111	19.2%	6,628,370	19.33%
SOFTBANK MOBILE	3,269,949	12.3%	3,511,661	11.6%	3,186,856	9.29%

(注) 上記金額には、消費税は含まれておりません。

## c. 特定の外部委託先への依存度が高いことについて

当社グループが事業を展開するネットワークエンタテインメントサービス業界は、インターネット環境やユーザ嗜好の変化が激しく、これに伴いユーザに提供すべきサービス内容も多岐にわたり、かつ深みを増しております。当社グループのサービスの特徴である独創的な企画、迅速なサービス提供、他事業とのシナジーを高めることが重要と考えており、従いまして、外部委託先は業務の品質・迅速性・専門性を鑑み、良好な提携関係を構築することが可能な取引先を選定しております。

## ④ 今後の事業展開及びそれに伴うリスクについて

モバイル事業におきましては、着メロ、着うた®、着うたフル®をはじめとした既にサービスを行っている各種コンテンツについては、新たな機能の追加等を行うことによりコンテンツ内容の拡充に努めてまいります。さらに新規のコンテンツを投入していくことにより利用者の拡大を図り収益確保を目指す方針であります。従来の携帯電話端末からスマートフォンへの急速な移行による市場の動向やユーザの嗜好性等予測し得ない変化が起こる可能性があります。計画どおりに利用者数を確保できるかどうかは不透明であります。

ゲーム事業におきましては、家庭用ゲーム機の世代交代、SNS向けゲームやネットワークゲームなどのネットワークゲーム市場動向、スマートフォン向けゲーム普及に影響を受ける可能性があります。またタイトルによる収益の変動要因が高く、初期投資負担が発生することや発売時期の延期など不確定要素も含まれますので計画どおりに収益を確保できるかどうかは不透明であります。

ポータル事業におきましては、主に動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」において、投稿される動画の権利者に対する権利保護目的とした様々な取り組みを実施し、権利者やコンテンツホルダー及び諸団体と協議を行っておりますが、当社グループの事業を規制する法令制定及び諸条件が示された場合、当該規制に対応するために、サービス内容の変更やコストが増加する等、当社グループの事業活動及び業績に影響を与える可能性があります。

ライブ事業におきましては、ニコファーレにおいて様々なイベントを行い、リアルチケットやネットチケットの販売およびニコニコ動画の会員獲得に努めますが、これまでにないライブハウスという形態が敬遠される可能性もあり、計画どおりに収益を確保できるかどうかは不透明であります。

その他の事業におきましては、グループの収益多様化に向けネットワークを活用した様々なビジネスモデル構築を進めております。しかし、サービス開始までの期間はコストが先行的に発生し、サービス開始後も、市場規模の拡大が当社の予測を下回る可能性や当社の予測し得ない環境の変化等により当社の提供するサービスが市場のニーズに対応できない等の可能性は否定できません。こうした場合当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## ⑤ M&amp;Aによる事業拡大について

当社グループは、「ネットに生まれて、ネットでつながる」という経営理念のもと、インターネットの世界を「人間同士のコミュニケーションの場」へと再構築し、「エンタテインメントでコミュニケーションする新しい技術を時代に先駆けて開発・提供し続け、以て人々の生活のひとつに潤いと和みを与えることを実現し、社会に貢献すること」、を目指しております。それを実現していくには、新たな事業モデルの創造やブランドイメージの向上等においてもM&Aは有効であると認識しており、広域なエンターテインメント等のコンテンツ及び技術等を保有する企業との関係強化を進めております。

また、今後において、当社グループが属する事業環境の変化の激しい分野においては、新規事業への進出や既存事業における顧客獲得及び技術獲得等のためにも、M&A及び提携戦略は重要であると認識しており、必要に応じ関係する事業の買収等についても検討していく方針であります。

なお、当社グループでは、M&Aや提携を行う場合において、対象企業の財務内容や契約関係等について詳細なデューデリジェンスを行うことによって、極力リスクを回避するように努めておりますが、買収後その他における偶発債務の発生等、未認識の債務が判明する可能性も否定できません。また、M&Aや提携に当たっては、事業環境や競合状況の変化等により当初の事業計画の遂行に支障が生じ、当社グループの事業展開への影響が生じるリスクや、投資を十分に回収できないリスク等が存在しており、結果的に当社グループの業績及び財政状態に影響を与える可能性もあります。

## 2. 企業集団の状況

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社（株式会社ドワンゴ）、子会社12社及び関連会社2社により構成されており、ネットワークエンタテインメント（インターネット接続、通信回線、携帯電話、スマートフォンをはじめとした「ネットワーク」を介しての娯楽を創出すること）並びにゲームソフトウェアを対象にしたコンテンツの提供及びそれぞれのコンテンツ配信に必要とされる要素を実現させるシステムの企画、開発、運用、サポート、コンサルティング等を行っております。

当社及び関係会社の事業内容と各事業区分との関連は以下のとおりであります。なお、事業区分は事業の種類別セグメントと同一であります。

## [当社及び子会社]

事業区分	地域	会社名	主な事業内容
モバイル事業	国内	株式会社ドワンゴ	モバイルコンテンツ配信等
ゲーム事業	国内	株式会社ゲームズアリーナ	ゲーム事業戦略の企画・統括
		株式会社チュンソフト	ゲームソフトウェアの企画・開発・販売等
		株式会社スパイク	ゲームソフトウェアの企画・開発・販売等
		株式会社ティーアンドイーソフト	ゲームソフトウェアの制作・開発等
	海外	株式会社スパイク	ゲームソフトウェアの企画・開発・販売等
ポータル事業	国内	株式会社ドワンゴ	動画コミュニティサイトの運営等
		株式会社CELL	PCサイト向け動画編集・制作、生放送番組の企画・運営・制作
		株式会社ニワンゴ	動画コミュニティサービスの運営等
		株式会社スカイスクレイパー	広告の販売及び広告代理店業等
ライブ事業	国内	株式会社ドワンゴ	ミュージカル・各種イベントの企画・運営、イベント会場の賃貸等
その他の事業	国内	株式会社ドワンゴ	eコマース（ネットワークを利用した製品・商品販売）、その他ネットワークを活用したコンシューマー向け新規サービスの企画・開発・運営等
		株式会社CELL	イベント企画・運営、A&R事業、ツール/システム開発、プラットフォーム整備・サイト構築
		株式会社ニワンゴ	携帯電話メールによるコンテンツ・情報配信サービスの企画・制作・運営
		株式会社ドワンゴ・ミュージック・エンタテインメント	音楽著作権及び著作隣接権の管理・運営及び音楽・映像物の企画・制作・販売、レコード製作及び出版管理等
		株式会社スカイスクレイパー	広告の販売及び広告代理店業等
		株式会社モバイルコンテンツ	携帯電話向けコンテンツの制作・供給等
	海外	多玩国股份有限公司	携帯電話向けコンテンツ市場調査

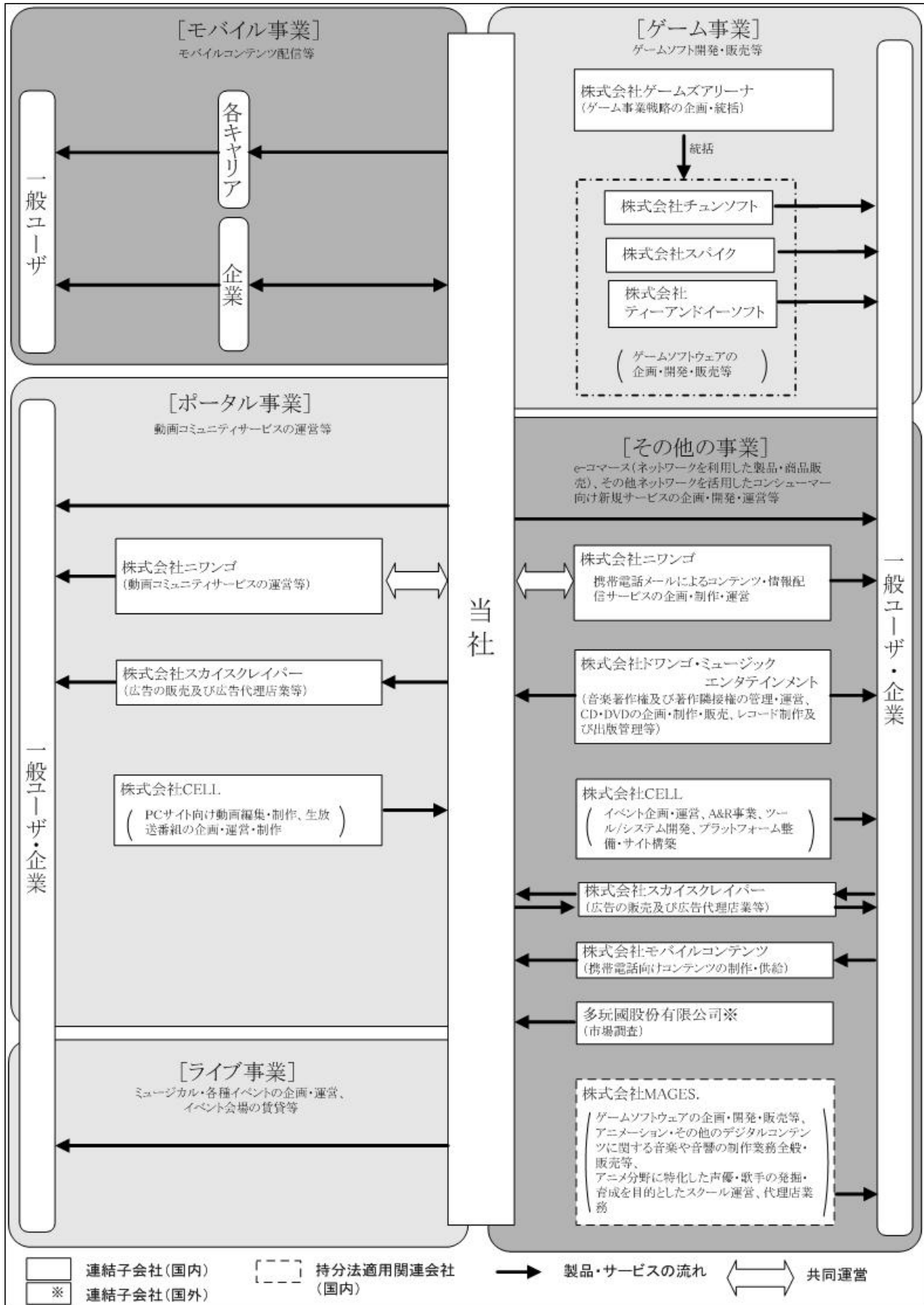
## [関連会社]

事業区分	地域	会社名	主な事業内容
その他の事業	国内	株式会社MAGES.	ゲームソフトウェアの企画・開発・販売等、アニメーション・その他のデジタルコンテンツに関する音楽や音響の制作業務全般・販売等、アニメ分野に特化した声優・歌手の発掘・育成を目的としたスクール運営、代理店業務

## [その他関係会社]

事業区分	地域	会社名	主な事業内容
-	国内	エイベックス・グループ・ホールディングス株式会社	当社と業務・資本提携契約を締結しております。

当企業集団の事業系統図は以下のとおりであります。



### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社は、全てのステークホルダにとっての価値の総和を企業価値と考え、これを向上させることを経営の基本方針としております。具体的には、株主への投資収益、顧客に満足頂けるサービスの提供、取引先とのwin-winの関係、従業員との良好な労使関係、社会へのコミュニケーション手段の提供などにより、互いに信頼関係を築くことが重要であると考えております。

事業内容の面では、当社は、「ネットワークを利用したシステム構築の実績と高い技術力、エンタテインメントソフトへの深い造詣が融合した次世代ネットワークエンタテインメントシステム開発の技術者集団」として、エンタテインメントに特化したコンテンツ開発及びシステム構築を通じてユーザの利用価値向上に努めてまいりました。

今後もネットワークを通じたコミュニケーション手段を提供・確立していくことにより、新しいエンタテインメントを提供し、人間味溢れるコミュニケーション社会の構築とネットワーク文化の創造に貢献することを基本方針としてまいります。

#### (2) 目標とする経営指標

当社が変化の早いビジネス環境の中で常に優位性を保ち続けていくには、利益を着実に計上し、持続的な成長を図る必要があります。この目標に向けて、①営業利益の絶対額の増加、②売上高営業利益率の上昇を目指すことにより、企業価値の極大化を目指してまいります。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

昨今の市場環境の変化に対応するため、当社グループはネットワークエンタテインメント分野において集客力のあるサイト・サービス・コンテンツの構築・育成を行い、メディアとしての価値・認知度を高めることで新たな収益モデルを構築し多様化を図ります。また、経営資源を共有しグループ内に機動的な体制を作ることで多様化した事業間においても堅固な連携を図り、グループ内での相乗効果を拡大させることを基本に事業戦略を進めてまいります。設立当初からの指針である徹底的な「ユーザ志向」の実践はそのままに、今後ともネットワークエンタテインメント分野におけるコミュニティの維持・拡大に不可欠な「コミュニケーションツールの提供」を継続することにより、さらなる差別化を図り事業規模を拡大してまいります。そのため、当社サービス内容の充実に向け、有用なノウハウを持つ新たなパートナー企業と友好的に協力体制を築き、資本参加を含めた提携にも積極的に取り組んでまいります。

事業分野別の戦略は次のとおりであります。

##### ① モバイル事業

モバイル事業に関しましては、従来の着メロや着うた®・着うたフル®などの音楽系を中心としたエンタテインメントコンテンツや生活に密着した情報系・実用系コンテンツだけではなく、スマートフォンに対応した新たなサービスなど、幅広いターゲットに向けたモバイルコンテンツサービスを積極的に展開してまいります。また、ユーザの利便性を高め、ユーザ間のコミュニケーションの機会を提供いたします。これにより、ユーザ満足度を一層向上することを目指してまいります。

##### ② ゲーム事業

ゲーム事業におきましては、株式会社ゲームズアリーナを中心に、グループ内におけるゲーム事業の経営資源を集中させ、ブランドやゲームソフト開発ノウハウ、当社の強みであるシステム構築・運用ノウハウの相互活用や連携を強化し、ゲーム事業戦略の企画、立案並びに強化を図ってまいります。これにより、継続的に良質なパッケージゲームソフト並びにソーシャルゲームの提供を目指してまいります。

##### ③ ポータル事業

動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」を通じ、当社グループの強みである企画開発力やサービス運営ノウハウ、オリジナルコンテンツなどを活かしたサービス提供を継続的に行い、集客を図ることによってメディアとしての価値・認知度を高め、新たな収益モデルを構築してまいります。

##### ④ ライブ事業

ライブ事業におきましては、ニコニコミュージカル・大会議の他、次世代ライブハウス「ニコファーレ」を通じ、ネットとリアル融合を実現し、これまでのライブハウスの枠を超えた新しい形のエンタテインメントの創造を目指してまいります。

##### ⑤ その他の事業

当社グループの強みであるネットワーク技術やサービス運営ノウハウ、様々なサービスから生まれたコンテンツなどを活かし、当社の競争優位性を維持するとともに、存在価値を高めてまいります。また他事業間との連携を強化し、様々な収益機会を図ってまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社は、次世代高速通信網や、高機能携帯端末の普及に伴い進展していくネットワーク社会の牽引力となる、次世代ネットワークエンタテインメント分野での事業展開を引き続き推し進めてまいります。

事業別の現在の状況ならびに課題は以下のとおりであります。

① モバイル事業

着うた®や着うたフル®などを中心に多種多様なコンテンツや、斬新なアイデアによる新サービス・機能などを提供し続け、あらゆるユーザの満足度向上を目指してまいります。また、スマートフォンの急速な普及に伴う、新たなサービス・コンテンツの提供を進めてまいります。

そのためには、

- ・ 移り変わりの早いユーザニーズのキャッチ及び良質なコンテンツ配信権利の確保
- ・ 効果的なプロモーション
- ・ オリジナルコンテンツの企画開発力強化
- ・ 新端末・通信技術の進化を見据えた新サービスの研究開発・実用化

が必要であります。

② ゲーム事業

オリジナルのパッケージゲームソフトの企画・開発・販売を主に、据置型ゲーム機や携帯型ゲーム機、携帯電話端末、スマートフォン向けなど、プラットフォームの多様化や高機能化、ユーザニーズの多様化などの市場環境に順応していくため、当社グループにおける経営資源の配分を最適化し、競争力、ブランド力を高めるべく、機動的な事業戦略を遂行してまいります。

そのためには

- ・ 今迄培った企画開発力やマーケティング、常に新しい技術を提供できる研究開発体制の維持

が必要であります。

③ ポータル事業

動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」において、斬新なアイデアや高いネットワーク技術力による、他にはない魅力あるサービス・コンテンツを提供していくと同時に、ユーザ参加型サービスなどのユーザニーズにマッチしたサービス・コンテンツにより、ユーザ間におけるコミュニティの形成を促進し、有料会員収入や広告収入などをはじめ、収益機会の拡充を目指してまいります。

そのためには

- ・ 継続したサービス・コンテンツの企画開発ならびに研究開発体制の維持
- ・ メディアとしての更なる認知度の向上
- ・ 権利保護の取り組み強化継続
- ・ コンテンツホルダ等、パートナー企業との良好なリレーション作り

が必要であります。

④ ライブ事業

ニコニコミュージカル・大会議及び次世代ライブハウス「ニコファーレ」を通じ、新しい形のエンタテインメントの創造を目指してまいります。

そのためには

- ・ 様々な年齢のユーザが楽しめる仕組み作りと企画力の強化、多彩なイベントの開催
- ・ コンテンツホルダ等、パートナー企業との良好なリレーション作り

が必要になります。

⑤ その他の事業

技術革新が早いネットワークエンタテインメント業界において、自由な発想と高いネットワーク技術力で、事業間における連携を強化し、様々なサービスを継続して提供してまいります。

そのためには

- ・ ユーザニーズやトレンドにマッチしたサービス、常に新しい技術を提供できる研究開発体制の維持
- ・ マーケティング力、プロモーション力の強化

が必要であります。

以上を実現するためには、事業横断的なマーケティングを行える体制を維持・強化し、常に、ユーザ動向を把握し、技術進歩を先取りした研究開発活動を継続できる優秀な人材や配置、社内教育体制の充実、職場環境の整備が必須であると考えております。



4. 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22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	4,054,399	6,789,711
受取手形及び売掛金	6,288,751	6,420,601
有価証券	3,505,994	508,079
商品及び製品	185,279	163,673
仕掛品	942,200	762,700
原材料及び貯蔵品	16,690	14,937
繰延税金資産	4,478	150,210
その他	1,218,791	1,130,049
貸倒引当金	△4,057	△4,020
流動資産合計	16,212,527	15,935,944
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	399,165	1,289,349
減価償却累計額	△224,053	△459,476
建物及び構築物(純額)	175,111	829,873
工具、器具及び備品	2,968,496	4,284,796
減価償却累計額	△2,029,478	△2,436,227
工具、器具及び備品(純額)	939,017	1,848,569
機械装置及び運搬具	—	2,585
減価償却累計額	—	△294
機械装置及び運搬具(純額)	—	2,290
リース資産	45,648	19,470
減価償却累計額	△10,489	△5,112
リース資産(純額)	35,159	14,357
その他	449	—
減価償却累計額	—	—
その他(純額)	449	—
有形固定資産合計	1,149,737	2,695,090
無形固定資産		
のれん	—	799,076
ソフトウェア	—	1,393,894
その他	1,107,625	145,291
無形固定資産合計	1,107,625	2,338,262
投資その他の資産		
投資有価証券	※1 2,713,761	※1 4,899,258
長期貸付金	—	131,458
繰延税金資産	115	13,638
破産更生債権等	434	456
その他	614,798	1,007,586
貸倒引当金	△434	△3,228
投資その他の資産合計	3,328,674	6,049,169
固定資産合計	5,586,037	11,082,523
資産合計	21,798,565	27,018,467

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,914,995	1,984,366
短期借入金	932,000	316,416
未払金	1,561,673	1,536,115
リース債務	11,262	3,973
未払法人税等	160,126	330,903
賞与引当金	400,967	490,266
返品調整引当金	2,388	—
事業整理損失引当金	37,789	—
ポイント引当金	—	40,795
資産除去債務	—	48,098
その他	874,451	1,153,862
流動負債合計	5,895,655	5,904,797
固定負債		
長期借入金	—	149,770
リース債務	27,277	11,203
繰延税金負債	13,547	153,832
資産除去債務	—	248,225
固定負債合計	40,825	563,030
負債合計	5,936,481	6,467,828
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,616,302
資本剰余金	9,402,772	10,022,921
利益剰余金	△2,625,881	△1,387,378
自己株式	△1,479,247	—
株主資本合計	15,370,566	19,251,845
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	7,794	133,106
為替換算調整勘定	△977	△1,548
その他の包括利益累計額合計	6,816	131,557
少数株主持分	484,701	1,167,235
純資産合計	15,862,084	20,550,638
負債純資産合計	21,798,565	27,018,467

(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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
売上高	30,373,050	34,298,386
売上原価	17,029,908	20,560,171
売上総利益	13,343,141	13,738,214
販売費及び一般管理費	※1, ※2 11,444,736	※1, ※2 12,067,123
営業利益	1,898,405	1,671,091
営業外収益		
受取利息	9,516	7,570
受取配当金	830	910
持分法による投資利益	132,752	—
出資金運用益	1,229	—
業務受託料	—	4,019
受取手数料	—	3,000
その他	37,816	12,698
営業外収益合計	182,146	28,198
営業外費用		
支払利息	22,730	21,392
持分法による投資損失	—	93,531
投資事業組持分損失	15,171	13,601
出資金運用損	8,333	—
寄付金	—	77,210
その他	1,711	19,708
営業外費用合計	47,946	225,445
経常利益	2,032,604	1,473,844
特別利益		
投資有価証券売却益	483,717	162,931
持分変動利益	104,939	—
段階取得に係る差益	—	30,000
その他	2,709	1,435
特別利益合計	591,366	194,367
特別損失		
固定資産除却損	※3 33,032	※3 40,922
固定資産売却損	—	※4 21,055
減損損失	※5 764,233	※5 41,705
投資有価証券評価損	23,619	20,055
事業撤退損	18,902	—
事業整理損失引当金繰入額	70,900	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	87,810
その他	—	22,096
特別損失合計	910,688	233,646
税金等調整前当期純利益	1,113,282	1,434,566
法人税、住民税及び事業税	248,329	354,359
法人税等還付税額	—	△22,017
法人税等調整額	106,741	△48,487
法人税等合計	355,070	283,855
少数株主損益調整前当期純利益	—	1,150,711
少数株主損失(△)	△61,665	△87,792
当期純利益	1,419,877	1,238,503

## (連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
少数株主損益調整前当期純利益	—	1,150,711
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	125,602
為替換算調整勘定	—	△577
その他の包括利益合計	—	※2 125,025
包括利益	—	※1 1,275,736
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	—	1,363,244
少数株主に係る包括利益	—	△87,508

## (3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>		
前期末残高	10,072,922	10,072,922
当期変動額		
新株の発行	—	543,379
当期変動額合計	—	543,379
当期末残高	10,072,922	10,616,302
<b>資本剰余金</b>		
前期末残高	9,777,276	9,402,772
当期変動額		
新株の発行	—	543,379
剰余金(その他資本剰余金)の配当	△374,504	△374,504
自己株式の処分	—	451,273
当期変動額合計	△374,504	620,148
当期末残高	9,402,772	10,022,921
<b>利益剰余金</b>		
前期末残高	△4,046,242	△2,625,881
当期変動額		
当期純利益又は当期純損失(△)	1,419,877	1,238,503
その他	483	—
当期変動額合計	1,420,361	1,238,503
当期末残高	△2,625,881	△1,387,378
<b>自己株式</b>		
前期末残高	△1,479,247	△1,479,247
当期変動額		
自己株式の処分	—	1,479,247
当期変動額合計	—	1,479,247
当期末残高	△1,479,247	—
<b>株主資本合計</b>		
前期末残高	14,324,709	15,370,566
当期変動額		
新株の発行	—	1,086,759
剰余金(その他資本剰余金)の配当	△374,504	△374,504
当期純利益又は当期純損失(△)	1,419,877	1,238,503
自己株式の処分	—	1,930,520
その他	483	—
当期変動額合計	1,045,857	3,881,278
当期末残高	15,370,566	19,251,845

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	76,835	7,794
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△69,041	125,312
当期変動額合計	△69,041	125,312
当期末残高	7,794	133,106
為替換算調整勘定		
前期末残高	△626	△977
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△351	△570
当期変動額合計	△351	△570
当期末残高	△977	△1,548
その他の包括利益累計額合計		
前期末残高	76,209	6,816
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△69,392	124,741
当期変動額合計	△69,392	124,741
当期末残高	6,816	131,557
少数株主持分		
前期末残高	565,249	484,701
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△80,548	682,534
当期変動額合計	△80,548	682,534
当期末残高	484,701	1,167,235
純資産合計		
前期末残高	14,966,168	15,862,084
当期変動額		
新株の発行	—	1,086,759
剰余金 (その他資本剰余金) の配当	△374,504	△374,504
当期純利益又は当期純損失 (△)	1,419,877	1,238,503
自己株式の処分	—	1,930,520
その他	483	—
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△149,941	807,275
当期変動額合計	895,916	4,687,659
当期末残高	15,862,084	20,550,638

## (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		当連結会計年度	
	(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)		(自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	
営業活動によるキャッシュ・フロー				
税金等調整前当期純利益	1,713,282		1,434,566	
減価償却費	939,280		991,328	
減損損失	764,233		41,705	
段階取得に係る差損益 (△は益)	—		△30,000	
のれん償却額	20,180		88,786	
賞与引当金の増減額 (△は減少)	8,517		59,996	
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△32,524		△2,388	
ポイント引当金の増減額 (△は減少)	—		40,795	
事業整理損失引当金の増減額 (△は減少)	37,789		△37,789	
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△713		△15	
受取利息及び受取配当金	△10,367		△8,480	
投資事業組合持分損失	15,171		13,601	
支払利息	22,730		21,392	
持分法による投資損益 (△は益)	△132,752		93,531	
持分変動損益 (△は益)	△104,939		—	
投資有価証券売却損益 (△は益)	△483,717		△162,931	
固定資産除却損	33,032		40,849	
投資有価証券評価損益 (△は益)	23,619		20,055	
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—		87,810	
有形固定資産売却損益 (△は益)	—		21,055	
売上債権の増減額 (△は増加)	△619,791		206,416	
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△225,418		243,110	
その他の資産の増減額 (△は増加)	△304,235		138,512	
仕入債務の増減額 (△は減少)	100,912		△18,439	
未払金の増減額 (△は減少)	159,763		△82,626	
前受金の増減額 (△は減少)	△338,100		△184,094	
その他の負債の増減額 (△は減少)	△195,395		386,282	
その他	45,912		31,464	
小計	1,436,469		3,434,495	
利息及び配当金の受取額	13,995		8,320	
利息の支払額	△22,778		△19,772	
法人税等の支払額	△161,567		△367,656	
法人税等の還付額	—		22,017	
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,266,118		3,077,403	

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△400,000	△200,000
定期預金の返戻による収入	400,000	400,000
有形固定資産の取得による支出	△666,188	△1,983,850
有形固定資産の売却による収入	1,225	11,050
無形固定資産の取得による支出	△1,411,807	△787,187
無形固定資産の売却による収入	3,485	—
投資有価証券の取得による支出	△477,500	△1,889,821
投資有価証券の売却による収入	614,483	208,002
子会社株式の取得による支出	—	△5,000
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△591,485
貸付けによる支出	△128,350	△301,592
貸付金の回収による収入	128,350	2,500
その他	—	73,614
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△1,936,302</b>	<b>△5,063,768</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入れによる収入	1,696,000	1,762,000
短期借入金の返済による支出	△1,664,000	△2,734,708
リース債務の返済による支出	—	△34,998
新株発行による収入	—	1,086,759
自己株式の処分による収入	—	1,930,520
配当金の支払額	△374,020	△374,533
少数株主への配当金の支払額	—	△9,522
その他	△8,569	—
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△350,589</b>	<b>1,625,516</b>
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,409	△1,914
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△1,022,183	△362,762
現金及び現金同等物の期首残高	8,382,577	7,360,394
現金及び現金同等物の期末残高	7,360,394	6,997,631



継続企業の前提に関する注記  
該当事項はありません。

## 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
1. 連結の範囲に関する事項	<p>(イ) 連結子会社の数 11社</p> <p>連結子会社の名称 株式会社ドワンゴ・ミュージックエンタテインメント 多玩國股份有限公司 株式会社ニワンゴ 株式会社スカイスクレイパー 株式会社モバイルコンテンツ 株式会社ゲームズアリーナ 株式会社スパイク 株式会社チュンソフト 株式会社ティーアンドイーツフト ゲームズアリーナ有限責任事業組合2号 ai_sp@ce製作委員会</p> <p>当社の連結子会社であった株式会社ドワンゴ・エージェンシー・エンタテインメントは、当社の連結子会社であった株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシングを存続会社とする吸収合併により解散し、また、当社の連結子会社であった株式会社ドワンゴ プランニング アンド デイベロップメントは、当社の持分法適用会社である株式会社AG-ONEを存続会社とする吸収合併により解散したため、連結子会社が2社減少しております。</p> <p>(ロ) 主要な非連結子会社の名称等 非連結子会社 おんたま製作委員会 (連結の範囲から除いた理由) 非連結子会社は、小規模であり、総資産、売上高、当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。</p>	<p>(イ) 連結子会社の数 10社</p> <p>連結子会社の名称 株式会社CELL 株式会社ドワンゴ・ミュージックエンタテインメント 多玩國股份有限公司 株式会社ニワンゴ 株式会社スカイスクレイパー 株式会社モバイルコンテンツ 株式会社ゲームズアリーナ 株式会社スパイク 株式会社チュンソフト 株式会社ティーアンドイーツフト</p> <p>株式会社CELLについては、当連結会計年度において株式取得により子会社となったため、連結の範囲に含めておりません。</p> <p>当社の連結子会社であったai_sp@ce製作委員会及びゲームズアリーナ有限責任事業組合2号は当連結会計年度において解散したため、連結子会社数が2社減少しております。</p> <p>(ロ) 主要な非連結子会社の名称等 非連結子会社 Nico Nico Inc. おんたま製作委員会 (連結の範囲から除いた理由) 同左</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
2. 持分法の適用に関する事項	<p>(イ) 持分法適用の関連会社数 2社 関連会社名 株式会社AG-ONE 株式会社5pb. 株式会社5pb. については、持分法適用会社である株式会社AG-ONEが株式を取得したことにより、持分法適用会社となっております。</p> <p>持分法を適用していない非連結子会社（おんたま製作委員会）及び関連会社（株式会社ピクチャーマジック）は、当期純利益（持分に見合う額）等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため持分法の適用範囲から除外しております。</p>	<p>(イ) 持分法適用の関連会社数 1社 関連会社名 株式会社MAGES. 当社の持分法適用会社であった株式会社5pb. は、当社の持分法適用会社である株式会社AG-ONEを存続会社とする吸収合併により解散したため、持分法適用会社が1社減少しております。なお、存続会社である株式会社AG-ONEは商号を株式会社MAGES. に変更しております。</p> <p>持分法を適用していない非連結子会社（Nico Nico Inc.、おんたま製作委員会）及び関連会社（株式会社ピクチャーマジック）は、当期純利益（持分に見合う額）等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため持分法の適用範囲から除外しております。</p>
3. 連結子会社の事業年度等に関する事項	<p>連結子会社のうち多玩國股份有限公司の決算日は12月31日であります。</p> <p>また、株式会社ゲームズアリーナ、株式会社スパイク、株式会社チュンソフト、株式会社ティーアンドイーソフト、ゲームズアリーナ有限責任事業組合2号の決算日は、3月31日であります。</p> <p>連結財務諸表の作成に当たって、これらの会社については、連結決算日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。</p>	<p>連結子会社のうち多玩國股份有限公司の決算日は12月31日であります。</p> <p>また、株式会社CELL、株式会社ゲームズアリーナ、株式会社スパイク、株式会社チュンソフト、株式会社ティーアンドイーソフトの決算日は、3月31日であります。</p> <p>連結財務諸表の作成に当たって、これらの会社については、連結決算日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。</p>
4. 会計処理基準に関する事項 (1) 重要な資産の評価基準及び評価方法	<p>(イ) 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 決算日の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定）を採用しております。</p> <p>時価のないもの 移動平均法による原価法を採用しております。</p>	<p>(イ) 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 同左</p> <p>時価のないもの 同左</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)										
(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法	<p>(ロ) たな卸資産</p> <p>(1) 商品及び製品 移動平均法による原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）を採用しております。</p> <p>(2) 仕掛品 個別法による原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）を採用しております。</p> <p>(3) 原材料及び貯蔵品 総平均法による原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）を採用しております。</p> <p>(イ) 有形固定資産（リース資産を除く） 当社及び国内連結子会社は定率法（ただし、平成10年4月1日以降に取得した建物（附属設備は除く）は定額法）を、在外連結子会社等は当該国の会計基準の規定に基づく定額法を採用しております。なお、主な耐用年数は次のとおりであります。</p> <table data-bbox="587 958 962 1021"> <tr> <td>建物及び構築物</td> <td>3～40年</td> </tr> <tr> <td>工具、器具及び備品</td> <td>2～20年</td> </tr> </table> <p>(ロ) 無形固定資産（リース資産を除く） 当社及び連結子会社は定額法を採用しております。なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年以内）に基づく定額法、市場販売目的のソフトウェアについては、見込販売数量に基づく償却額と残存有効期間（6ヶ月）に基づく均等額とを比較し、いずれか大きい額を計上しております。</p> <p>(ハ) リース資産 リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年9月30日以前のリース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。</p>	建物及び構築物	3～40年	工具、器具及び備品	2～20年	<p>(ロ) たな卸資産</p> <p>(1) 商品及び製品 同左</p> <p>(2) 仕掛品 同左</p> <p>(3) 原材料及び貯蔵品 主として個別法による原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）を採用しております。</p> <p>(イ) 有形固定資産（リース資産を除く） 同左</p> <table data-bbox="1040 958 1410 1061"> <tr> <td>建物及び構築物</td> <td>3～24年</td> </tr> <tr> <td>機械装置及び運搬具</td> <td>2年</td> </tr> <tr> <td>工具、器具及び備品</td> <td>2～20年</td> </tr> </table> <p>(ロ) 無形固定資産（リース資産を除く） 同左</p> <p>(ハ) リース資産 同左</p>	建物及び構築物	3～24年	機械装置及び運搬具	2年	工具、器具及び備品	2～20年
建物及び構築物	3～40年											
工具、器具及び備品	2～20年											
建物及び構築物	3～24年											
機械装置及び運搬具	2年											
工具、器具及び備品	2～20年											

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
(3) 重要な引当金の計上基準	<p>(イ) 貸倒引当金 当社及び国内連結子会社は売上債権、貸付金等の貸倒損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。</p> <p>(ロ) 賞与引当金 当社及び国内連結子会社は従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額のうち当連結会計年度の負担すべき金額を計上しております。</p> <p>(ハ) 返品調整引当金 連結子会社1社は、将来予想される売上返品による損失に備え、過去の返品率等を勘案した将来の返品見込額に対する損失予想額を計上しております。</p> <p>(ニ) 事業整理損失引当金 事業の撤退及び構造改革に伴い発生すると予想される損失見込額を、事業整理損失引当金として計上しております。</p> <p>(ホ) _____</p>	<p>(イ) 貸倒引当金 同左</p> <p>(ロ) 賞与引当金 同左</p> <p>(ハ) _____</p> <p>(ニ) _____</p> <p>(ホ) ポイント引当金 無償で交付した「ニコニコポイント」の将来の利用による費用負担に備えるため、費用発生率に基づき翌期以降に利用されると見込まれるポイントに対する所要額を計上しております。</p>
(4) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準	<p>外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定及び少数株主持分に含めて計上しております。</p>	<p>同左</p>
(5) モバイル事業の売上計上基準	<p>モバイル事業においては、当社サーバにて把握した会員数の移動状況等に基づき売上計上し、後日携帯電話会社からの支払通知書の到着時点で当社計上額と支払通知額との差額につき売上調整しております。なお、ポータル事業の一部売上についても同様の調整を行っております。</p>	<p>同左</p>
(6) のれんの償却方法及び償却期間	<p>_____</p>	<p>のれんの発生額については合理的な見積もりに基づき定額法により償却を行っております。</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
(7) 連結キャッシュ・フロー 計算書における資金の範 囲	—————	手許現金、随時引き出し可能な預金及 び容易に換金可能であり、かつ、価値の 変動について僅少なリスクしか負わない 取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来 する短期投資からなっております。
(8) その他連結財務諸表作成 のための重要な事項	(イ) 消費税等の会計処理 消費税等の会計処理は税抜方式によっ ております。 (ロ) 連結納税制度の適用 当社グループは当連結会計年度より、 株式会社ゲームズアリーナを連結親法人 とした連結納税制度を適用しておりま す。 (ハ) 投資事業組合による会計処理 出資に係わる投資事業組合の持分相当 額の損益を投資有価証券を増減する方 法で投資事業組合持分損益として計上し ております。また、投資事業組合が保有す るその他有価証券の評価損益について は、投資有価証券を増減する方法で純資 産の部にその他有価証券評価差額金を計 上しております。	(イ) 消費税等の会計処理 同左 (ロ) 連結納税制度の適用 同左
5. 連結子会社の資産及び負債 の評価に関する事項	連結子会社の資産及び負債の評価につ いては、全面時価評価法を採用しており ます。	—————
6. のれん及び負ののれんの償 却に関する事項	のれん及び負ののれんの発生額につ いては合理的な見積もりに基づき定額法に より償却を行っております。	—————
7. 連結キャッシュ・フロー計 算書における資金の範囲	手許現金、随時引き出し可能な預金及 び容易に換金可能であり、かつ、価値の 変動について僅少なリスクしか負わない 取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来 する短期投資からなっております。	—————

## 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
<p>(企業結合に関する会計基準等の適用)</p> <p>当連結会計年度より、「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成20年12月26日)、「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20年12月26日)、「研究開発費等に係る会計基準」の一部改正(企業会計基準第23号 平成20年12月26日)、「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成20年12月26日公表分)、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年12月26日公表分)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日)を適用しております。</p> <hr/>	<p>(資産除去債務に関する会計基準の適用)</p> <p>当連結会計年度より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。</p> <p>これにより、営業利益、経常利益はそれぞれ16,550千円、税金等調整前当期純利益は104,360千円減少しております。</p> <p>(「持分法に関する会計基準」及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用)</p> <p>当連結会計年度より、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第24号 平成20年3月10日)を適用し、連結決算上必要な修正を行っております。</p> <p>なお、これによる連結財務諸表に与える影響は軽微であります。</p>

## 表示方法の変更

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
	<p>(連結貸借対照表)</p> <p>前連結会計年度まで無形固定資産の「その他」に含めて表示しておりました「ソフトウェア」は、当連結会計年度において、資産の総額の100分の5を超えたため区分掲記しました。</p> <p>なお、前連結会計年度末の「ソフトウェア」は972,918千円であります。</p> <p>(連結損益計算書)</p> <p>1. 当連結会計年度より、「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20年12月26日)に基づき、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則等の一部を改正する内閣府令」(平成21年3月24日内閣府令第5号)を適用し、「少数株主損益調整前当期純利益」の科目で表示しております。</p> <p>2. 前連結会計年度まで営業外収益の「その他」に含めて表示しておりました「業務受託料」は、当連結会計年度において、営業外収益の総額の100分の10を超えたため区分掲記しました。</p> <p>なお、前連結会計年度における「業務受託料」の金額は440千円であります。</p>

## 追加情報

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
	<p>当連結会計年度より、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 平成22年6月30日)を適用しております。ただし、「その他の包括利益累計額」及び「その他の包括利益累計額合計」の前連結会計年度の金額は、「評価・換算差額等」及び「評価・換算差額等合計」の金額を記載しております。</p> <p>(ポイント引当金)</p> <p>従来、ポイントの利用により発生した費用は、利用時に費用処理しておりましたが、近年のポイント利用の増加に伴い重要性が増したため、当連結会計年度より、使用実績率に基づき翌事業年度以降に使用されると見込まれるポイントに対する所要額をポイント引当金として計上しております。この結果、従来の方法によった場合に比較して、営業利益、経常利益、税金等調整前当期純利益及び当期純利益がそれぞれ40,795千円少なく計上されております。</p>

## 注記事項

## (連結貸借対照表関係)

前連結会計年度 (平成22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次のとおりであります。 投資有価証券(株式) 284,979千円	※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次のとおりであります。 投資有価証券(株式) 221,447千円

## (連結損益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 4,344,294千円 賞与引当金繰入額 108,017千円 退職給付費用 32,123千円 支払手数料 3,028,298千円 研究開発費 790,700千円 貸倒引当金繰入額 1,644千円	※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 4,599,821千円 賞与引当金繰入額 109,871千円 ポイント引当金繰入額 40,795千円 支払手数料 3,440,517千円 研究開発費 354,444千円 貸倒引当金繰入額 21千円
※2 一般管理費に含まれる研究開発費 790,700千円	※2 一般管理費に含まれる研究開発費 354,444千円
※3 固定資産除却損の内訳は、次のとおりであります。 建物及び構築物 7,506千円 工具、器具及び備品 23,988千円 ソフトウェア 1,453千円 電話加入権 84千円 計 33,032千円	※3 固定資産除却損の内訳は、次のとおりであります。 建物及び構築物 27,641千円 工具、器具及び備品 8,445千円 ソフトウェア 4,835千円 計 40,922千円
	※4 固定資産売却損の内訳は、次のとおりであります。 機械装置及び運搬具 4,019千円 ソフトウェア 17,036千円 計 21,055千円



前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)				当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)			
※5 減損損失 当連結会計年度におきまして、以下の減損損失を計上いたしました。				※5 減損損失 当連結会計年度におきまして、以下の減損損失を計上いたしました。			
用途	場所	種類	金額	用途	場所	種類	金額
ポータル事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	7,819千円	ゲーム事業	東京都新宿区	建物及び構築物	14,505千円
		ソフトウェア	295,982千円		東京都新宿区	工具、器具及び備品	17,979千円
ゲーム事業	東京都渋谷区	工具、器具及び備品	13,887千円		東京都新宿区	土地	449千円
	東京都渋谷区	ソフトウェア	35,513千円		東京都新宿区	ソフトウェア	8,772千円
	東京都中央区	ソフトウェア	262,255千円				
	東京都渋谷区	のれん	75,488千円				
その他事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	72,153千円				
遊休資産	東京都新宿区	電話加入権	1,132千円				
<p>当社グループは、管理会計上の区分をもとに、他の資産又は資産グループのキャッシュ・フローから概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によってグルーピングしており、遊休資産については個別資産ごとにグルーピングしております。</p> <p>ポータル事業における事業資産の収益状況を鑑み、当該事業資産の回収可能価額まで減額し減損損失(303,802千円)として計上いたしました。</p> <p>ゲーム事業における事業資産の収益状況を鑑み、当該事業資産の回収可能価額まで減額し減損損失(311,655千円)として計上いたしました。</p> <p>ゲーム事業におけるのれんにつきましては、当初想定していた収益が見込めなくなったことから減損損失(75,488千円)を計上いたしました。</p> <p>その他事業における一部の原盤権の収益縮小に伴い、当該事業資産を回収可能価額まで減額し減損損失(72,153千円)として計上いたしました。</p> <p>遊休資産については、遊休状態となり将来の用途が定まっていないため、帳簿価額を回収可能価額まで減額し減損損失(1,132千円)として計上いたしました。</p> <p>なお、回収可能価額は使用価値により測定しておりますが、当該資産グループについては将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額はないものとして減損損失を認識しております。</p>				<p>当社グループは、管理会計上の区分をもとに、他の資産又は資産グループのキャッシュ・フローから概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によってグルーピングしており、遊休資産については個別資産ごとにグルーピングしております。</p> <p>ゲーム事業における事業資産の収益状況を鑑み、当該事業資産の回収可能価額まで減額し減損損失(41,705千円)として計上いたしました。</p> <p>なお、回収可能価額は使用価値により測定しておりますが、当該資産グループについては将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額はないものとして減損損失を認識しております。</p>			

## (連結包括利益計算書関係)

当連結会計年度(自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)

## ※1 当連結会計年度の直前連結会計年度における包括利益

親会社株主に係る包括利益	1,350,484千円
少数株主に係る包括利益	△61,669
計	1,288,815

## ※2 当連結会計年度の直前連結会計年度におけるその他の包括利益

その他有価証券評価差額金	△69,041千円
為替換算調整勘定	△355
計	△69,397

## (連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

## 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び総数に関する事項

	前連結会計年度末 株式数(株)	当連結会計年度増 加株式数(株)	当連結会計年度減 少株式数(株)	当連結会計年度末 株式数(株)
発行済株式				
普通株式	198,001	—	—	198,001
合計	198,001	—	—	198,001
自己株式				
普通株式	10,749	—	—	10,749
合計	10,749	—	—	10,749

## 2. 配当に関する事項

## (1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり配当 額(円)	基準日	効力発生日
平成21年12月17日 定時株主総会	普通株式	374,504	2,000	平成21年9月30日	平成21年12月18日

## (2) 基準日が当期に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌期となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当の原資	1株当たり配 当額(円)	基準日	効力発生日
平成22年12月21日 定時株主総会	普通株式	374,504	資本剰余金	2,000	平成22年9月30日	平成22年12月22日

当連結会計年度（自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日）

## 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び総数に関する事項

	前連結会計年度末 株式数 (株)	当連結会計年度増 加株式数 (株)	当連結会計年度減 少株式数 (株)	当連結会計年度末 株式数 (株)
発行済株式				
普通株式	198,001	6,051	—	204,052
合計	198,001	6,051	—	204,052
自己株式				
普通株式	10,749	—	10,749	—
合計	10,749	—	10,749	—

## 2. 配当に関する事項

## (1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり配当 額 (円)	基準日	効力発生日
平成22年12月21日 定時株主総会	普通株式	371,504	2,000	平成22年9月30日	平成22年12月22日

## (2) 基準日が当期に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌期となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当の原資	1株当たり配 当額 (円)	基準日	効力発生日
平成23年12月20日 定時株主総会	普通株式	408,104	資本剰余金	2,000	平成23年9月30日	平成23年12月21日

## (連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)																
※1. 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係 <div style="text-align: right;">(平成22年9月30日現在)</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">現金及び預金勘定</td> <td style="text-align: right;">4,054,399千円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3か月を超える定期預金</td> <td style="text-align: right;">△200,000千円</td> </tr> <tr> <td>有価証券勘定 (CP等)</td> <td style="text-align: right;">3,505,994千円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black; border-bottom: 3px double black;">7,360,394千円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	4,054,399千円	預入期間が3か月を超える定期預金	△200,000千円	有価証券勘定 (CP等)	3,505,994千円	現金及び現金同等物	7,360,394千円	※1. 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係 <div style="text-align: right;">(平成23年9月30日現在)</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">現金及び預金勘定</td> <td style="text-align: right;">6,789,711千円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3か月を超える定期預金</td> <td style="text-align: right;">△300,160千円</td> </tr> <tr> <td>有価証券勘定 (CP等)</td> <td style="text-align: right;">508,079千円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black; border-bottom: 3px double black;">6,997,631千円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	6,789,711千円	預入期間が3か月を超える定期預金	△300,160千円	有価証券勘定 (CP等)	508,079千円	現金及び現金同等物	6,997,631千円
現金及び預金勘定	4,054,399千円																
預入期間が3か月を超える定期預金	△200,000千円																
有価証券勘定 (CP等)	3,505,994千円																
現金及び現金同等物	7,360,394千円																
現金及び預金勘定	6,789,711千円																
預入期間が3か月を超える定期預金	△300,160千円																
有価証券勘定 (CP等)	508,079千円																
現金及び現金同等物	6,997,631千円																

(セグメント情報等)

## a. 事業の種類別セグメント情報

前連結会計年度(自平成21年10月1日 至平成22年9月30日)

	モバイル 事業 (千円)	ゲーム事業 (千円)	ポータル 事業 (千円)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
I 売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	18,677,683	4,340,126	6,335,795	1,019,443	30,373,050	—	30,373,050
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	1,200	14,602	9,160	773,802	798,764	(798,764)	—
計	18,678,883	4,354,728	6,344,955	1,793,246	31,171,814	(798,764)	30,373,050
営業費用	14,602,200	3,612,280	6,321,512	1,919,799	26,455,794	2,018,850	28,474,644
営業利益又は 営業損失(△)	4,076,682	742,447	23,443	△126,553	4,716,020	(2,817,615)	1,898,405
II 資産、減価償却費、 減損損失及び資本的 支出							
資産	5,921,255	1,572,610	2,727,166	362,208	10,583,240	11,215,324	21,798,565
減価償却費	150,306	341,667	201,462	151,689	845,124	94,154	939,280
減損損失	—	387,144	303,802	72,153	763,100	1,132	764,233
資本的支出	409,741	501,791	1,144,929	51,443	2,107,905	163,919	2,271,825

(注) 1. 事業区分の方法

当社の事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

## 2. 各区分に属する主要な製品・サービス

事業区分	主要製品・サービス
モバイル事業	モバイルコンテンツ配信等
ゲーム事業	ゲームソフト開発、販売等
ポータル事業	携帯電話並びにPCのメール及びWeb等を利用した各種情報・付帯 広告の配信、動画投稿共有サイトの運営等
その他事業	ネットワークを利用した製品・商品販売、書籍等の企画・編集、 ソフトウェア受託・サポート等

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、2,831,946千円であり、その主なものは、当社の業務本部等の管理部門に係る費用であります。

4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は、11,311,187千円であり、その主なものは、当社での余資運用資金(現金及び有価証券)及び管理部門に係る資産であります。

## b. 所在地別セグメント情報

前連結会計年度(自平成21年10月1日 至平成22年9月30日)

本邦の売上高及び資産の金額は、全セグメントの売上高の合計及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める割合がいずれも90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

## c. 海外売上高

前連結会計年度(自平成21年10月1日 至平成22年9月30日)

海外売上高は連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

## d. セグメント情報

当連結会計年度(自平成22年10月1日 至平成23年9月30日)

## 1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社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であります。

当社グループは、サービス別の事業本部および子会社を置き、各事業本部および子会社は、取り扱うサービスについて包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業本部および子会社を基礎としたサービス別のセグメントから構成されており、「モバイル事業」、「ゲーム事業」、「ポータル事業」、「ライブ事業」の4つを報告セグメントとしております。

モバイル事業	モバイルコンテンツ配信等
ゲーム事業	ゲームソフト開発、販売等
ポータル事業	動画コミュニティサイトの運営等
ライブ事業	ミュージカル・各種イベントの企画・運営、イベント会場の賃貸等

## 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」における記載と概ね同一であります。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

当連結会計年度(自平成22年10月1日 至平成23年9月30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
	モバイル 事業	ゲーム 事業	ポータル 事業	ライブ 事業	計				
売上高									
外部顧客への売上高	16,781,297	5,858,040	10,034,749	238,028	32,912,116	1,386,269	34,298,386	—	34,298,386
セグメント間の内部売上高又は振替高	1,616	5,981	46,915	—	54,513	850,895	905,409	△905,409	—
計	16,782,914	5,864,022	10,081,665	238,028	32,966,630	2,237,164	35,203,795	△905,409	34,298,386
セグメント利益又はセグメント損失(△)	3,293,657	△155,396	670,074	△754,768	3,053,567	△146,352	2,907,214	△1,236,122	1,671,091
セグメント資産	5,028,490	1,335,752	3,830,551	1,240,602	11,435,397	2,217,310	13,652,708	13,365,759	27,018,467
その他の項目									
減価償却費	228,089	100,739	549,321	77,088	955,239	32,089	987,329	3,999	991,328
のれんの償却額	—	—	—	—	—	—	—	88,786	88,786
持分法適用会社への投資額	—	—	—	—	—	191,447	191,447	—	191,447
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	207,904	39,335	1,297,262	1,071,701	2,616,203	80,606	2,696,810	84,425	2,781,235

(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、コンテンツ出資等を含んでおります。

## 2. 調整額の内容は以下の通りであります。

(1)セグメント利益の調整額△1,236,122千円は、セグメント間取引消去△62,386千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,173,736千円であります。

(2)セグメント資産の調整額13,365,759千円は、セグメント間消去△525,601千円及び各報告セグメントに配分していない全社資産の金額13,891,360千円が含まれております。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない当社の金融資産(現金及び預金、有価証券、投資有価証券等)及び管理部門に係る資産であります。









