

平成23年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年5月12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

四半期報告書提出予定日 平成23年5月13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 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年9月期第2四半期の連結業績(平成22年10月1日～平成23年3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	%
23年9月期第2四半期	17,813	10.7	1,135	△3.9	1,033	△11.5	694	△20.0
22年9月期第2四半期	16,090	21.8	1,181	186.4	1,167	199.8	867	297.1

	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
23年9月期第2四半期	3,707.32	—
22年9月期第2四半期	4,633.20	—

(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月期第2四半期	24,047	16,962	65.2	83,787.93
22年9月期	21,798	15,862	70.5	82,121.33

(参考) 自己資本 23年9月期第2四半期 15,689百万円 22年9月期 15,377百万円

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
22年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00
23年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00
23年9月期 (予想)	—	—	—	2,000.00	2,000.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

3. 平成23年9月期の連結業績予想(平成22年10月1日～平成23年9月30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	35,000	15.2	1,540	△18.9	1,530	△24.7	1,330	△6.3	7,102.72

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P.3「2. その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）
（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無になります。

(3) 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

（注）「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(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） 23年9月期2Q 198,001株 22年9月期 198,001株

② 期末自己株式数 23年9月期2Q 10,749株 22年9月期 10,749株

③ 期中平均株式数（四半期累計） 23年9月期2Q 187,252株 22年9月期2Q 187,252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、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー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

業績予想につきましては、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す。予想にはさまざまな不確実性が内在しており、実際の業績はこれらの予想数値と異なる場合がありますので、この業績予想に全面的に依拠して投資等の判断を行うことは差し控えてください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等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. その他の情報	3
(1) 重要な子会社の異動の概要	3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
(参考情報)	5
3. 四半期連結財務諸表	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(2) 四半期連結損益計算書	9
(第2四半期連結累計期間)	9
(第2四半期連結会計期間)	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(4) 継続企業の前提に関する注記	13
(5) セグメント情報	13
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	15

1. 当四半期の連結業績等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

当第2四半期連結累計会計期間(平成22年10月1日～平成23年3月31日)における我が国経済は、国内外で実施された経済政策の効果などにより企業収益が改善し、景気にも一部の回復の兆しが見られたものの、雇用環境の不安や、消費者の節約志向を背景としたデフレ状況の継続など、依然として厳しい環境が継続しております。加えて、平成23年3月11日に発生しました東日本大震災の影響により国内経済は大きな打撃を受け、先行きの見通しが一層困難な状況になっております。

当社グループ(当社、連結子会社および持分法適用会社)を取り巻く環境では、従来の携帯電話端末に代わり、スマートフォンやタブレット型端末の普及が拡大しております。インフラ面につきましては、次世代技術としてネットワーク新規格が世界的に広がる事が予想され、モバイルブロードバンドの展開が更に加速してきました。

サービス面においては、スマートフォンを始めとする新型端末の登場や普及により、これまでにない新しい機能付加が可能になり、ユーザ利便性の向上と合わせプラットフォームの多様化などの環境変化に伴い、SNS(ソーシャルネットワークキングサービス)、動画配信サービス、電子書籍など、国内外のソーシャルメディア、ソーシャルグラフといわれるサービスが拡がり、ユーザのコンテンツ消費行動にも大きく影響を与え始めております。

今後も、インターネットにおける技術革新などにより、多種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。

このような環境の中、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、良質な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・次世代端末・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。

セグメント別の業績は以下のとおりであります。

なお、各セグメントにおける売上高およびセグメント利益(営業利益)の前年同期比につきましては、セグメント間において一部事業の移動を行った為、記載を省略しております。

モバイル事業においては、主力となる音楽系サイトの着うた®や着うたフル®を中心に、人気アーティストの楽曲配信権利獲得や、ニコニコ動画系オリジナルコンテンツ、急速に普及拡大をしているスマートフォン向けなどのサービス・コンテンツ開発にも注力し、ユーザ満足度向上に努めてまいりました。また、タイアップ企画や入会に繋がる効果的なプロモーションを展開し新たな会員の獲得をおこなってまいりました。

これらの取り組みにより、平成23年3月末の有料ユニークユーザ数は364万人、ARPUは401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為、前年同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、主に主力サイトである着うた®の楽曲ダウンロードの減少に伴い、著作権等使用料が減少いたしました。

以上の結果、モバイル事業の売上高は87億44百万円、セグメント利益(営業利益)は17億43百万円となりました。

ゲーム事業においては、プラットフォームの多様化や家庭用ゲームソフト市場における人気タイトルへの寡占化など、急速に変化する市場の中、携帯型ゲーム機、据置型ゲーム機向けに当社グループの人気シリーズタイトルなどの販売、受託および共同開発、海外タイトルの権利を取得し、それを国内に展開してまいりました。

具体的には、平成23年1月に発売しました「喧嘩番長5～漢の法則～」、平成23年3月に発売しました「侍道4」、また海外タイトルの展開では平成23年1月に発売しました「Dragon Age: Origins」、他社のプラットフォームに提供しましたソーシャルゲーム「喧嘩番長 全国制覇」などが売上に貢献しております。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は40億37百万円、セグメント損失(営業損失)は25百万円となりました。

ポータル事業においては、引き続き、ニコニコ動画のサービス強化、ユーザ利便性向上に注力してまいりました。

ライブ動画配信サービスとして定着しつつある「ニコニコ生放送」では、政治・音楽・スポーツ・芸能・ニュース・時事問題などを中心に、視聴者のニーズにマッチした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かつ機動的なサービスを提供しております。その他にもポイントを利用した様々な魅力あるサービスを継続的に提供しております。

これらの取り組みにより、平成23年3月末には登録会員数2,103万人、様々な特典が受けられる「ニコニコプレミアム会員」は119万人、「ニコニコ動画モバイル」の会員数は623万人となりました。

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おります。また、広告収入やアフィリエイト収入、ポイント収入なども着実に伸張しております。

以上の結果、ポータル事業の売上高は45億43百万円、セグメント利益(営業利益)は9百万円となりました。

その他の事業においては、主にアニメ分野におけるCDやDVDなどの音楽出版及び著作権利用料収入や、平成22年12月にスタートした「ニコニコミュージカル」などのチケット収入などがそれぞれ売上に貢献しております。

以上の結果、その他の事業の売上高は7億90百万円、セグメント損失(営業損失)は1億84百万円となりました。

これらの結果、当第2四半期累計期間連結業績は、売上高178億13百万円(前年同期比10.7%増)、営業利益11億35百万円(前年同期比3.9%減)、経常利益10億33百万円(前年同期比11.5%減)、四半期純利益は6億94百万円(前年同期比20.0%減)となりました。

(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2四半期連結会計期間末の資産の部の合計は240億47百万円（前期末は217億98百万円）と、前連結会計年度末に比べ22億48百万円増加いたしました。

流動資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1億2百万円減少し、161億9百万円となりました。これは主にたな卸資産とその他の流動資産の減少によるものです。

固定資産につきましては、有形固定資産が5億66百万円、無形固定資産が10億81百万円、投資その他の資産が7億2百万円増加したことにより、前連結会計年度末に比べ23億51百万円増加し、79億37百万円となりました。これは主に資産除去債務の計上、ソフトウェアの増加、子会社取得に伴うのれんの計上等によるものです。

当第2四半期連結会計期間末の負債の部の合計は70億84百万円（前期末は59億36百万円）と、前連結会計年度末に比べ11億47百万円増加いたしました。これは主に借入金及び未払法人税等の増加によるものです。

当第2四半期連結会計期間末の純資産の部の合計は169億62百万円（前期末は158億62百万円）と、前連結会計年度末に比べ11億円増加いたしました。これは主に配当金の支払により資本剰余金が減少したものの、四半期純利益の計上により利益剰余金が増加したことによるものです。

②キャッシュ・フローの状況

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、営業活動により増加したものの、投資活動及び財務活動において減少したことにより4億78百万円の減少となりました。

当第2四半期連結累計期間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15億63百万円（前年同期は8億円の収入）となりました。これは主に売上債権の増加で3億32百万円の支出要因となったものの、税金等調整前四半期純利益で10億76百万円が収入要因となったためであります。

（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16億65百万円（前年同期は13億38百万円の支出）となりました。これは主に子会社株式の取得による支出により5億91百万円、有形固定資産の取得により6億37百万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）

財務活動の結果使用した資金は3億80百万円（前年同期は3億75百万円の支出）となりました。これは配当金の支払等によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年4月26日に「平成23年9月期第2四半期連結累計期間業績予想の修正に関するお知らせ」を公表し、平成22年11月11日に「決算短信」にて公表しておりました第2四半期連結累計期間業績予想を修正しておりますが、平成23年9月期の連結業績予想につきましては、当社を取り巻く様々な環境や事業の進捗を勘案し、精査した結果、業績に与える影響を現時点で見極めることが困難であるため、業績予想数値を据え置いております。

なお、当期末の配当予想につきましては、通期の業績予想を勘案し、株主の皆様への安定的な配当を基本方針とし、従来予想通り1株当たり2,000円00銭を見込んでおります。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

1. 簡便な会計処理

①たな卸資産の評価方法

棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定しております。

また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

②固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

2. 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

1. 会計基準等の改正に伴う変更

①資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「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。

これにより、営業利益及び経常利益が6,001千円、税金等調整前四半期純利益が84,313千円、それぞれ減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は170,012千円であります。

②「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

第1四半期連結会計期間より、「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。

なお、これによる四半期連結財務諸表に与える影響額はありません。

③「少数株主損益調整前四半期純利益」の表示

「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)に基づく「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)の適用により、当第2四半期連結累計期間では、「少数株主損益調整前四半期純利益」の科目で表示しております。

2. 1以外の変更

該当事項はありません。

【参考情報】

当第2四半期連結業績

〔売上構成〕

(単位：百万円)

	前第2四半期 連結累計期間 (売上比)	当第2四半期 連結累計期間 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第2四半期の主な変動要因
売上高	16,090	17,813	30,373	
モバイル事業	— —	8,744 (49.1%)	— —	
ゲーム事業	— —	4,037 (22.7%)	— —	
ポータル事業	— —	4,543 (25.5%)	— —	
その他の事業	— —	790 (4.4%)	— —	
消去又は全社	— —	△302 (△1.7%)	— —	

(注) 各事業セグメントにおける前年同期、前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為、記載を省略しております。

〔売上原価主要科目〕

(単位：百万円)

	前第2四半期 連結累計期間 (売上比)	当第2四半期 連結累計期間 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第2四半期の主な変動要因
売上原価	9,139 (56.8%)	10,640 (59.7%)	17,029 (56.1%)	
人件費	2,054 (12.7%)	2,106 (11.8%)	4,146 (13.7%)	
支払手数料	720 (4.5%)	798 (4.5%)	1,303 (4.3%)	
著作権等使用料	2,794 (17.4%)	2,637 (14.8%)	5,600 (18.4%)	着うた®・着うたフル®のダウンロードが減少したことによる。
外注費	2,136 (13.3%)	3,321 (18.6%)	4,122 (13.6%)	ゲーム開発費及び生放送制作費が増加したことによる。
通信費	903 (5.6%)	1,007 (5.7%)	1,844 (6.1%)	ニコニコ動画回線費用増加による。
その他	931 (5.8%)	1,241 (7.0%)	1,907 (6.3%)	
たな卸資産の増減	932 (5.8%)	350 (2.0%)	△206 (△0.7%)	
(他勘定振替)	△1,333 (△8.3%)	△823 (△4.6%)	△1,687 (△5.6%)	ゲーム初期開発費及び基礎研究費の研究開発費振替が減少したこと等による。

〔販売費及び一般管理費主要科目〕

(単位：百万円)

	前第2四半期 連結累計期間 (売上比)	当第2四半期 連結累計期間 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第2四半期の主な変動要因
販売費及び 一般管理費	5,768 (35.9%)	6,038 (33.9%)	11,444 (37.7%)	
広告宣伝費	2,202 (13.7%)	2,625 (14.7%)	4,344 (14.3%)	モバイル広告の増加による。
人件費	975 (6.1%)	864 (4.9%)	1,993 (6.6%)	
支払手数料	1,508 (9.4%)	1,677 (9.4%)	3,028 (10.0%)	ポータル事業での回収代行手数料が増加したことによる。
研究開発費	532 (3.3%)	214 (1.2%)	790 (2.6%)	ゲーム初期開発費及び基礎研究費の研究開発費振替が減少したこと等による。
その他	550 (3.4%)	657 (3.7%)	1,289 (4.2%)	

※当第2四半期末の従業員数(連結)は、895名となり、前第2四半期末より90名、前連結会計年度末より101名増加しております。

3. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成23年3月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,874,431	4,054,399
受取手形及び売掛金	6,959,940	6,288,751
有価証券	1,507,020	3,505,994
たな卸資産	851,160	1,144,169
その他	920,927	1,223,270
貸倒引当金	△3,619	△4,057
流動資産合計	16,109,860	16,212,527
固定資産		
有形固定資産	1,716,102	1,149,737
無形固定資産		
のれん	887,819	—
その他	1,301,431	1,107,625
無形固定資産合計	2,189,250	1,107,625
投資その他の資産		
投資有価証券	2,974,743	2,713,761
その他	1,060,484	615,347
貸倒引当金	△3,228	△434
投資その他の資産合計	4,031,999	3,328,674
固定資産合計	7,937,352	5,586,037
資産合計	24,047,213	21,798,565
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,960,674	1,914,995
短期借入金	1,226,416	932,000
未払法人税等	573,656	160,126
賞与引当金	403,778	400,967
ポイント引当金	15,832	—
その他の引当金	—	40,177
その他	2,466,188	2,447,388
流動負債合計	6,646,547	5,895,655
固定負債		
長期借入金	210,478	—
資産除去債務	199,020	—
その他	28,369	40,825
固定負債合計	437,868	40,825
負債合計	7,084,415	5,936,481

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成23年3月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,072,922
資本剰余金	9,028,268	9,402,772
利益剰余金	△1,931,678	△2,625,881
自己株式	△1,479,247	△1,479,247
株主資本合計	15,690,265	15,370,566
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△51	7,794
為替換算調整勘定	△756	△977
評価・換算差額等合計	△807	6,816
少数株主持分	1,273,340	484,701
純資産合計	16,962,797	15,862,084
負債純資産合計	24,047,213	21,798,565

(2) 四半期連結損益計算書
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年10月1日 至平成22年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年10月1日 至平成23年3月31日)
売上高	16,090,160	17,813,959
売上原価	9,139,947	10,640,262
売上総利益	6,950,213	7,173,696
販売費及び一般管理費	5,768,600	6,038,279
営業利益	1,181,613	1,135,416
営業外収益		
受取利息	5,312	4,367
受取配当金	820	910
その他	9,362	8,850
営業外収益合計	15,494	14,128
営業外費用		
支払利息	10,845	12,645
持分法による投資損失	1,344	21,893
投資事業組合運用損	7,524	6,747
出資金運用損	8,333	—
寄付金	—	72,900
その他	1,488	1,971
営業外費用合計	29,535	116,157
経常利益	1,167,571	1,033,386
特別利益		
投資有価証券売却益	124,241	162,931
段階取得に係る差益	—	30,000
その他	1,688	1,837
特別利益合計	125,929	194,769
特別損失		
固定資産除却損	16,067	11,230
減損損失	84,538	40,573
投資有価証券評価損	15,187	12,426
事業整理損失引当金繰入額	33,111	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	87,810
特別損失合計	148,903	152,040
税金等調整前四半期純利益	1,144,597	1,076,115
法人税、住民税及び事業税	133,758	394,901
法人税等還付税額	—	△20,783
法人税等調整額	108,476	△323
法人税等合計	242,234	373,793
少数株主損益調整前四半期純利益	—	702,321
少数株主利益	34,787	8,119
四半期純利益	867,575	694,202

(第2四半期連結会計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結会計期間 (自平成22年1月1日 至平成22年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (自平成23年1月1日 至平成23年3月31日)
売上高	8,463,244	9,224,462
売上原価	4,767,924	5,509,390
売上総利益	3,695,320	3,715,071
販売費及び一般管理費	2,957,674	2,973,989
営業利益	737,646	741,082
営業外収益		
受取利息	2,779	2,369
受取配当金	820	910
持分法による投資利益	—	4,009
その他	8,555	11,315
営業外収益合計	12,155	18,605
営業外費用		
支払利息	5,609	6,876
持分法による投資損失	3,805	—
投資事業組合運用損	4,715	3,312
出資金運用損	5,833	—
寄付金	—	72,900
その他	898	1,864
営業外費用合計	20,862	84,953
経常利益	728,939	674,734
特別利益		
投資有価証券売却益	124,241	77,785
段階取得に係る差益	—	30,000
その他	1,688	684
特別利益合計	125,929	108,469
特別損失		
固定資産除却損	4,759	8,724
減損損失	84,538	40,573
投資有価証券評価損	15,187	12,426
事業整理損失引当金繰入額	30,434	—
特別損失合計	134,919	61,723
税金等調整前四半期純利益	719,950	721,481
法人税、住民税及び事業税	98,966	352,284
法人税等調整額	69,973	△1,222
法人税等合計	168,939	351,062
少数株主損益調整前四半期純利益	—	370,418
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△13,500	7,672
四半期純利益	564,511	362,745

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成22年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年10月1日 至 平成23年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	1,144,597	1,076,115
減価償却費	504,137	376,387
減損損失	84,538	40,573
段階取得に係る差損益(△は益)	—	△30,000
のれん償却額	15,666	—
固定資産除却損	16,067	11,230
投資有価証券評価損益(△は益)	15,187	12,426
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△744	△416
賞与引当金の増減額(△は減少)	△4,030	△26,490
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△11,393	△2,388
事業整理損失引当金の増減額(△は減少)	30,434	△37,789
ポイント引当金の増減額(△は減少)	—	15,832
受取利息及び受取配当金	△6,142	△5,277
支払利息	10,845	12,645
持分法による投資損益(△は益)	1,344	21,893
投資有価証券売却損益(△は益)	△124,241	△162,931
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	87,810
投資事業組合運用損益(△は益)	7,524	6,747
売上債権の増減額(△は増加)	△744,986	△332,922
たな卸資産の増減額(△は増加)	530,293	333,262
その他の資産の増減額(△は増加)	74,519	495,209
仕入債務の増減額(△は減少)	46,289	△42,132
未払金の増減額(△は減少)	132,172	△228,821
前受金の増減額(△は減少)	△594,472	△169,196
その他の負債の増減額(△は減少)	△205,432	229,524
その他	11,547	31,699
小計	933,723	1,712,993
利息及び配当金の受取額	9,316	5,267
利息の支払額	△11,018	△9,821
法人税等の還付額	—	20,783
法人税等の支払額	△131,300	△165,445
営業活動によるキャッシュ・フロー	800,721	1,563,778

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成22年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年10月1日 至 平成23年3月31日)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	—	△200,000
定期預金の払戻による収入	—	200,000
預け金の増減額 (△は増加)	△420,000	△2,654
有形固定資産の取得による支出	△292,716	△637,046
無形固定資産の取得による支出	△757,322	△369,971
投資有価証券の取得による支出	△20,000	△87,500
投資有価証券の売却による収入	151,380	193,425
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	—	△167,500
貸付金の回収による収入	—	2,500
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,338,659	△1,665,231
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	700,000	1,682,000
短期借入金の返済による支出	△700,000	△1,684,000
配当金の支払額	△374,719	△371,827
少数株主への配当金の支払額	—	△6,708
その他	△822	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△375,541	△380,536
現金及び現金同等物に係る換算差額	52	3,047
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△913,426	△478,941
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四半期末残高	7,469,151	6,881,452

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

【事業の種類別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間（自平成21年10月1日 至平成22年3月31日）

（単位：千円）

	モバイル事業	ゲーム事業	ポータル事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	9,170,209	3,538,861	2,770,174	610,914	16,090,160	—	16,090,160
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	200	8,699	7,920	439,973	456,793	(456,793)	—
計	9,170,409	3,547,561	2,778,094	1,050,888	16,546,954	(456,793)	16,090,160
営業利益又は営業損失(△)	2,161,520	716,684	△145,996	△125,511	2,606,697	△1,425,084	1,181,613

(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. 会計処理の方法の変更

ゲームソフトの制作費については、前連結会計年度の第3四半期連結会計期間より、ソフトウェアと認識する処理（研究開発費等に係る会計基準に従い、発生時に費用処理又はソフトウェアとして処理）から、コンテンツと認識する処理（制作に係る支出額を前渡金またはたな卸資産に計上し、販売見込数量に応じて売上原価に振替える処理）に変更しております。このため、前第2四半期連結会計期間と当第2四半期連結会計期間でゲームソフトの制作費の会計処理が異なっております。

なお、前第2四半期連結累計期間は、変更後の方法によった場合に比べて、ゲーム事業の営業利益が54,989千円少なく計上されております。

【所在地別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間（自平成21年10月1日 至平成22年3月31日）

全セグメントの売上高の合計に占める日本の割合が90%を超えているため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

【海外売上高】

前第2四半期連結累計期間（自平成21年10月1日 至平成22年3月31日）

海外売上高の合計が連結売上高の10%未満のため、海外売上高の記載を省略しております。

【セグメント情報】

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」の3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	動画投稿共有サイトの運営等

2. 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

当第2四半期連結累計期間（自平成22年10月1日 至平成23年3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	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3
	モバイル 事業	ゲーム 事業	ポータル 事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	8,743,694	4,032,923	4,539,549	17,316,166	497,791	17,813,959	—	17,813,959
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	1,170	5,063	3,695	9,929	292,436	302,366	△302,366	—
計	8,744,865	4,037,986	4,543,244	17,326,095	790,228	18,116,325	△302,366	17,813,959
セグメント利益 又はセグメント 損失(△)	1,743,230	△25,432	9,270	1,727,068	△184,166	1,542,902	△407,486	1,135,416

(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、ライブ事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△407,486千円は、セグメント間取引消去△3,638千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△403,848千円であります。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

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

「ポータル事業」セグメント及び「その他」に含まれる一部事業セグメントにおいて、株式会社CELLの株式取得時における取得原価が取得した資産及び引き受けた負債に配分された純額を上回ったため、その超過額をのれんとして認識しております。

なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第2四半期連結会計期間においては887,819千円であります。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」（企業会計基準第17号 平成21年3月27日）及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日）を適用しております。

- (6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記
該当事項はありません。