

平成22年9月期 決算短信

平成22年11月11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) 取締役執行役員コーポレート本部長 (氏名) 松本 康一郎

定時株主総会開催予定日 平成22年12月21日

配当支払開始予定日

TEL 03-3664-5477

平成22年12月22日

有価証券報告書提出予定日 平成22年12月21日

(百万円未満切捨て)

1. 22年9月期の連結業績(平成21年10月1日～平成22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	%
22年9月期	30,373	14.3	1,898	378.1	2,032	493.8	1,419	—
21年9月期	26,568	6.4	397	243.8	342	217.6	△782	—

	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	%	%	%
22年9月期	7,582.71	—	9.5	9.5	6.3
21年9月期	△4,130.53	—	△5.0	1.6	1.5

(参考) 持分法投資損益 22年9月期 132百万円 21年9月期 △60百万円

(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
22年9月期	21,798	15,862	70.5	82,121.33
21年9月期	20,921	14,966	68.8	76,906.62

(参考) 自己資本 22年9月期 15,377百万円 21年9月期 14,400百万円

(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
22年9月期	1,266	△1,936	△350	7,360
21年9月期	1,111	△2,555	△1,845	8,382

2. 配当の状況

	1株当たり配当金					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	%	%
21年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00	374	—	2.5
22年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00	374	26.4	2.4
23年9月期 (予想)	—	—	—	2,000.00	2,000.00		28.2	

3. 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)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期 連結累計期間	18,540	15.2	540	△54.3	540	△53.8	450	△48.1	2,403.17
通期	35,000	15.2	1,540	△18.9	1,530	△24.7	1,330	△6.3	7,102.72

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) 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(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に記載されるもの)

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
 ② ①以外の変更 無

(注)「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。

(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) 22年9月期 198,001株 21年9月期 198,001株
 ② 期末自己株式数 22年9月期 10,749株 21年9月期 10,749株

(注)1株当たり当期純利益(連結)の算定の根拠となる株式数については、53ページ「1株当たり情報」をご覧ください。

(参考)個別業績の概要

1. 22年9月期の個別業績(平成21年10月1日～平成22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	%
22年9月期	24,163	13.8	1,340	99.0	1,375	92.1	1,213	—
21年9月期	21,235	13.5	673	—	716	677.9	△2,247	—

	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
22年9月期	6,480.47	—
21年9月期	△11,866.47	—

(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	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
22年9月期	19,435	15,159	15,159	14,388	78.0	80,956.67	76,842.32	
21年9月期	18,244	14,388	14,388	14,388	78.9	76,842.32	76,842.32	

(参考) 自己資本 22年9月期 15,159百万円 21年9月期 14,388百万円

※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。

資本剰余金を配当原資とする配当金の内訳

22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	374 百万円	374 百万円

(注) 純資産減少割合 0.025

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

①当期の概況（平成21年10月1日～平成22年9月30日）

当連結会計年度におけるわが国経済は、各種経済政策などを背景に、一部に景気回復の兆しが見られたものの、為替・株価の変動に対する警戒感や、長期化する雇用情勢の悪化、所得環境によるデフレ状況の継続など、依然として厳しい環境が続いております。

当社グループ（当社、連結子会社及び持分法適用会社）を取り巻く環境では、携帯電話市場が成熟化し、新たに登場した高機能携帯端末であるスマートフォンやタブレット型端末が普及しはじめ、ネットワークにおいても固定回線に加え、ワイヤレス回線基盤の整備が進み、ブロードバンドの展開が加速してまいりました。サービス面においては、インフラの整備やプラットフォームの多様化などの環境変化に伴い、ブログやCGM（消費者発信型メディア）、SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）、動画コミュニティサービス、電子書籍など、ソーシャルメディア、ソーシャルグラフと言われるサービスがユーザの人気を博しています。今後も、新たなプラットフォームの登場や先進的なユーザを惹きつける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、次世代携帯端末、PC、家庭用ゲームソフト市場に向けて事業展開をしてまいりました。

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

モバイル事業におきましては、主力音楽系サイトである着うた®や着うたフル®を中心に、ユーザから絶大な人気を集めているアーティストの楽曲配信権利獲得や、当社グループが持つ強みを活かし、ニコニコ動画発コンテンツ、アイテム課金型のオンラインRPGゲームサイトや生活情報系サイトなどのオリジナルコンテンツ、スマートフォンなどの高機能携帯端末向けのコンテンツ開発などに注力してまいりました。また、新たな会員の獲得をも目指し、ユニークかつ斬新なタイアップ企画や、効果的なプロモーションを積極的に展開してまいりました。

これらの取り組みにより当連結会計年度末の有料ユニークユーザ数は395万6千人（前期比9万7千人増）、ARPUは397円（同2円減）となりました。

費用面においては、主力サイトである着うた®や着うたフル®サイトの比率が引き続き高まる傾向にあることから、著作権等使用料が増加しておりますが、コンテンツ制作費やサイト運営に係る費用については圧縮・削減に努めてまいりました。

以上の結果、モバイル事業の売上高は186億78百万円（前期比4.6%増）、営業利益は40億76百万円（同10.7%減）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

ゲーム事業におきましては、当社グループの人気シリーズタイトルを中心に携帯型、据置型への提供や、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21年12月に発売しました「東京フレンドパークⅡ決定版 ～みんなで挑戦！体感アトラクション～」、平成22年2月に発売しました「喧嘩番長4 ～一年戦争～」や「不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ」、受託・共同開発では平成21年11月に発売しました「ドラゴンボール レイジングブラスト」や「ポケモン不思議のダンジョン 空」（海外向け）、海外タイトルの国内向けでは「セイクリッド2」や「METRO」などが売上に貢献しております。しかし、国内家庭用ゲーム市場は依然厳しく、携帯端末でのソーシャルゲーム市場の台頭などもあり、他のタイトルは全般的に軟調となりました。また、ネットワークゲームにつきましては、市場環境の変化や他社サービスとの競争激化などにより、MMORPG「Blade Chronicle」を当社グループ外へ運営移管しております。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は43億54百万円（前期比18.5%増）、営業利益は7億42百万円（同92.7%増）となりました。

C. ポータル事業

ポータル事業におきましては、本格的なサービス開始から4年目を迎えるニコニコ動画が更なるサービスの強化やユーザの利便性向上に努めてまいりました。

ユーザの圧倒的な支持を得ている「ニコニコ生放送」では、政治・音楽・スポーツ・芸能・ニュースなどの斬新

かつ新鮮な各種コンテンツを提供しており、「ニコニコプレミアム会員」獲得に大きく貢献しております。

その他では、年齢・性別に拘らない多種多様な趣味嗜好を持ったユーザーに対応した「ニコニコチャンネル」(平成22年9月末現在301チャンネル・一部有料)の拡充や、ポイントを利用した新たなサービスなど、ユーザーを飽きさせない継続的なサービス・コンテンツの強化を行ってまいりました。

また、平成22年8月に開催したユーザーイベント「ニコニコ大会議」では、初となる有料チケット販売を行うなど、ニコニコ動画の新たな可能性を見出しました。

これらの取り組みにより、平成22年9月末には登録会員数1,860万人、様々な特典が受けられる「ニコニコプレミアム会員」は98万人(平成22年10月13日には100万人を達成)、携帯電話やスマートフォンでも楽しめる「ニコニコ動画モバイル」の会員数は558万人となりました。

収益面におきましては、「ニコニコプレミアム会員」の順調な増加により有料会員収入が大きく貢献いたしました。また、経済環境などの影響から伸び悩んでいた広告収入につきましても、メディアとしての認知度向上などにより大手クライアントからの出稿を得るなど、着実に貢献してきております。その他収入につきましても、小幅ながら伸長しております。

一方費用面につきましては、登録会員数の増加や人気サービス・コンテンツの拡充に伴うユーザーの利用頻度増加による設備投資や回線費用の増加は落ち着き、「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63億44百万円(前期比93.4%増)、営業利益は23百万円(前期は18億30百万円の損失)となりました。

D. その他事業

その他事業におきましては、主にアニメーション分野におけるCDやDVDなどの音楽出版による著作権利用収入などが売上に貢献しております。

以上の結果、その他事業の売上高は17億93百万円(前期比14.8%減)、営業損失は1億26百万円(前期は27百万円の損失)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303億73百万円(前期比14.3%増)、営業利益18億98百万円(前期比378.1%増)、経常利益20億32百万円(前期比493.8%増)となりました。また、投資有価証券売却益4億83百万円など5億91百万円を特別利益に、事業資産の減損損失7億64百万円など9億10百万円を特別損失に計上したことなどにより、当期純利益は14億19百万円(前期は7億82百万円の損失)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22年10月1日～平成23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、ブロードバンドの急速な普及や大容量・高速データ通信可能な高機能携帯端末の普及などより、高音質音楽配信・動画・ソーシャル関連などのコンテンツが増加し、ユーザ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、会員が堅調に推移していることから、引き続き会員獲得に向けた積極的な施策を継続的に行うと同時に、次世代端末に向けての新たなサービス・コンテンツ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・運営などを引き続き行ってまいります。

ポータル事業におきましては、「ニコニコ動画」が順調にプレミアム会員を獲得しており、有料会員収入が大きく伸びております。また、メディアとしての認知度・価値向上に伴う広告収入の伸びや、新たな課金サービスの投入など、本格的な収益化を図ってまいります。

平成22年10月には「ニコニコ動画（原宿）」へとバージョンアップをし、さらなるサービスの強化や、ユーザービリティを高める施策を行っております。

具体的には、各種イベントや番組をリアルタイムで配信する「ニコニコ生放送」がユーザーの絶大な人気を集めており、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が他の動画投稿共有サイトにはない魅力あるネットワークエンタテインメントサービスを提供しております。広告につきましても、ユーザーの利便性を意識、確保しつつ広告枠の拡大や新しい広告商品開発を行うなどの施策を強化しております。

その他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。

通期業績につきましては、売上高350億円（当期比15.2%増）、営業利益15億40百万円（当期比18.9%減）、経常利益15億30百万円（当期比24.7%減）を見込んでおります。

なお、次期の配当予想につきましては、配当の実現を主要な課題と認識し、1株当たり2,000円を見込んでおります。

(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、ソフトウェアの増加等により、前連結会計年度末に比べ8億76百万円の増加となりました。

負債につきましては、繰延税金負債の減少等により、前連結会計年度末に比べ18百万円の減少となりました。

純資産につきましては、当期純利益の計上等により8億95百万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、無形固定資産の取得等により、前連結会計年度末に比べ10億22百万円減少し、当連結会計年度末には73億60百万円となりました。

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12億66百万円（前期は11億11百万円の収入）となりました。これは主に売上債権の増加により6億19百万円、前受金の減少により3億38百万円及び投資有価証券売却益4億83百万円等により減少したものの、税金等調整前当期純利益17億13百万円、減価償却費9億39百万円及び減損損失7億64百万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19億36百万円（前期は25億55百万円の支出）となりました。これは主に有形固定資産の取得により6億66百万円、無形固定資産の取得により14億11百万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3億50百万円（前期は18億45百万円の支出）となりました。これは主に、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18年9月期	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
自己資本比率 (%)	81.8	76.7	75.0	68.8	70.5
時価ベースの自己資本比率 (%)	113.1	86.8	134.6	184.2	143.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	1.7	0.5	0.8	0.8	0.8
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	17.1	189.3	73.2	65.8	55.6

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、その前提として持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22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23年9月期の配当予想につきましては、前期に引き続き1株当たり2,000円としております。

また、顧客に対しては、絶えず満足度の向上を目指し、付加価値の高いサービスの提供に努め、コスト、市場相場を勘案した上で、適正な価格にて提供することとしております。取引先に対しては、役割、リスクテイクの度合い、役務の内容・質・量に応じて市場相場を勘案し適正な価格にて取引条件を決定しております。また、取締役の報酬については、役割や責任の度合い、企業価値増大への貢献度合いを定期的に査定し、決定しております。従業員に対しても、業務内容・質・量、貢献度合いを定期的に査定し、適正な対価を支払うこととしております。

(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、今後の市場拡大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及び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信メロディ、着うた[®]、着うたフル[®]、ゲーム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[®]、着うたフル[®]、においては人気楽曲の獲得競争が激化しております。このような状況から、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。

また、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22年9月末時点で当社が取得済みの特許が20件、申請中のものが37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22年9月30日現在で従業員数794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22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61%を占めております。特に、CD音源を配信する着うた®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20年9月期連結		平成21年9月期連結		平成22年9月期連結	
	金額	割合	金額	割合	金額	割合
モバイル事業計	16,801,329	67.3%	17,855,946	67.2%	18,678,883	61.5%
音楽系	15,310,699	61.3%	16,391,984	61.7%	17,052,677	56.1%
ゲーム、その他	1,490,630	6.0%	1,463,962	5.5%	1,626,206	5.4%
ゲーム事業計	4,953,177	19.8%	3,673,978	13.8%	4,354,728	14.3%
ポータル事業計	1,810,739	7.2%	3,281,047	12.3%	6,344,955	20.9%
その他事業計	1,533,568	6.2%	2,104,557	7.9%	1,793,246	5.9%
消去又は全社	△120,442	△0.5%	△346,787	△1.3%	△798,764	△2.6%
合計	24,978,372	100.0%	26,568,742	100.0%	30,373,050	100.0%

(注) 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20年9月期連結38.1%、平成21年9月期連結37.5%、平成22年9月期連結37.7%)。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。

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20年9月期連結		平成21年9月期連結		平成22年9月期連結	
	金額	割合	金額	割合	金額	割合
NTTドコモ	9,522,380	38.1%	9,959,098	37.5%	11,435,825	37.7%
KDDI	4,035,168	16.1%	4,546,399	17.1%	5,829,111	19.2%
SOFTBANK MOBILE	3,130,576	12.5%	3,269,949	12.3%	3,511,661	11.6%

(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。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。

ポータル事業におきましては、「ニコニコ動画」における生放送運営、番組制作、イベント開催などの多くを、品質・納期面において実績がある株式会社CELLへの依存度が高いのが現状です。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、当社グループのコンセプトを把握している同社に継続的かつ一括して発注することにより、作業効率の向上、共存共栄体制を実現しております。

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、着信メロディ、着うた®、着うたフル®、ゲーム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。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。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、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、投稿される動画の原権利者に対する権利保護目的とした様々な取組みを実施し、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。

その他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&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、以っ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11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	携帯電話向けコンテンツの企画・開発・運営
		株式会社ゲームズアリーナ	携帯電話向けコンテンツの企画・開発・運営
		株式会社チュンソフト	携帯電話向けコンテンツの著作権元
		株式会社スパイク	携帯電話向けコンテンツの著作権元
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、ゲームソフトウェアの企画・開発等
		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
		株式会社ティードアンドイソフト	ゲームソフトウェア、ネットワークゲームの制作・開発等
	ゲームズアリーナ有限責任事業組合2号	ネットワークゲームの企画・開発・運営等	
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	携帯電話及びPCのメール並びに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
		株式会社ニワゴ	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・運営及び動画投稿共有サイトの運営等
		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
		ai sp@ce製作委員会	PC向けバーチャル・ライブ・システムサービスの企画・開発・製作等
その他事業	国内	株式会社ドワンゴ	PC向けサービスの企画・開発・運営、e-コマース（ネットワークを利用した製品・商品販売）等
		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
	株式会社チュンソフト	eコマース、書籍等の企画・編集等	
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	

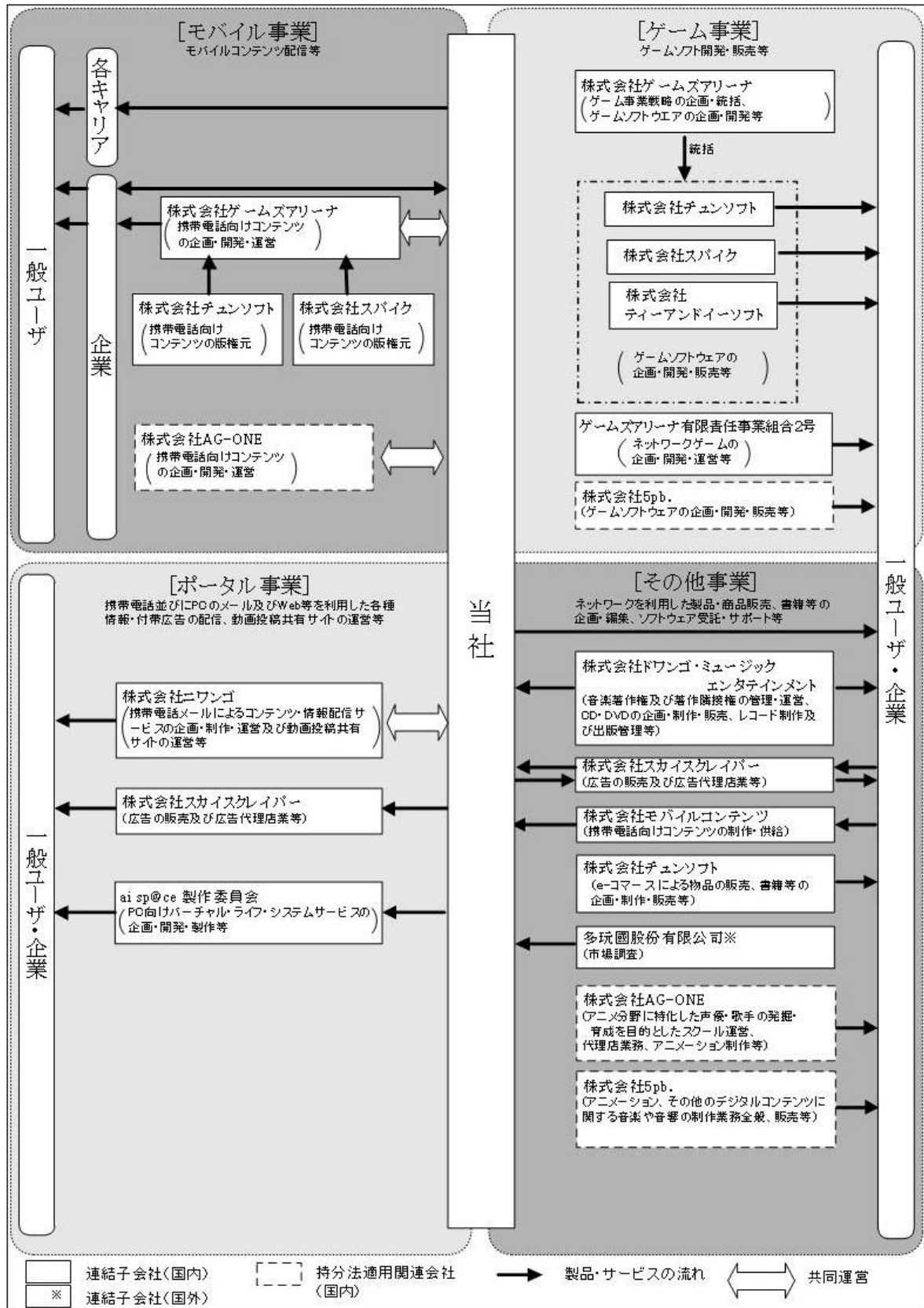
[関連会社]

事業区分	地域	会社名	主な事業内容
モバイル事業	国内	株式会社AG-ONE	携帯電話向けコンテンツの企画・開発・運営
ゲーム事業	国内	株式会社5pb.	ゲームソフトウェアの企画・開発・販売等
その他事業	国内	株式会社AG-ONE	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、アニメーション制作等
	国内	株式会社5pb.	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

[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広告事業や課金モデル以外の収益モデルを構築し、収益の多様化を図ります。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[®]などの音楽系コンテンツ及びゲーム系コンテンツなどの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、高機能化した携帯端末に合わせ、幅広いターゲットに向けた多種多様な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、これにより様々な情報やコンテンツを組み入れた利用頻度の高い生活密着型のワンストップサービスを実現し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により、会員増加、アクセス数の向上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ネットワーク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を行い、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、広告収入や個別課金などの収益モデルを構築してまいります。

④ その他事業

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、ブロードバンドネットワーク基盤の整備や、高性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並びに課題は以下のとおりであります。

① モバイル事業

音楽流通メディアの一つとして定着した着うた®や着うたフル®など、メディア化を念頭に置いたサービスを継続するべく、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、高性能携帯端末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、高性能携帯端末向けなど、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、多種多様なコンテンツ、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 その他事業

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
- ・ 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。

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21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	4,278,985	4,054,399
受取手形及び売掛金	5,668,938	6,288,751
有価証券	4,303,591	3,505,994
商品及び製品	47,550	185,279
仕掛品	854,621	942,200
原材料及び貯蔵品	16,578	16,690
繰延税金資産	43,275	4,478
その他	849,471	1,218,791
貸倒引当金	△5,205	△4,057
流動資産合計	16,057,808	16,212,527
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	475,046	399,165
減価償却累計額	△229,208	△224,053
建物及び構築物(純額)	245,837	175,111
工具、器具及び備品	2,602,157	2,968,496
減価償却累計額	△1,864,920	△2,029,478
工具、器具及び備品(純額)	737,237	939,017
リース資産	7,835	45,648
減価償却累計額	△1,044	△10,489
リース資産(純額)	6,790	35,159
その他	3,306	449
減価償却累計額	△1,553	—
その他(純額)	1,752	449
有形固定資産合計	991,618	1,149,737
無形固定資産		
その他	884,931	1,107,625
無形固定資産合計	884,931	1,107,625
投資その他の資産		
投資有価証券	※1 2,303,186	※1 2,713,761
繰延税金資産	68,312	115
破産更生債権等	—	434
その他	615,773	614,798
貸倒引当金	—	△434
投資その他の資産合計	2,987,272	3,328,674
固定資産合計	4,863,822	5,586,037
資産合計	20,921,631	21,798,565

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,814,083	1,914,995
短期借入金	900,000	932,000
未払金	1,250,623	1,561,673
リース債務	1,645	11,262
未払法人税等	88,416	160,126
賞与引当金	392,450	400,967
返品調整引当金	34,912	2,388
事業整理損失引当金	—	37,789
その他	1,410,035	874,451
流動負債合計	5,892,167	5,895,655
固定負債		
リース債務	5,563	27,277
繰延税金負債	57,060	13,547
その他	672	—
固定負債合計	63,295	40,825
負債合計	5,955,463	5,936,481
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,072,922
資本剰余金	9,777,276	9,402,772
利益剰余金	△4,046,242	△2,625,881
自己株式	△1,479,247	△1,479,247
株主資本合計	14,324,709	15,370,566
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	76,835	7,794
為替換算調整勘定	△626	△977
評価・換算差額等合計	76,209	6,816
少数株主持分	565,249	484,701
純資産合計	14,966,168	15,862,084
負債純資産合計	20,921,631	21,798,565

(2) 連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度		当連結会計年度	
	(自	平成20年10月1日	(自	平成21年10月1日
	至	平成21年9月30日)	至	平成22年9月30日)
売上高		26,568,742		30,373,050
売上原価		16,112,481		17,029,908
売上総利益		10,456,260		13,343,141
販売費及び一般管理費	※1, ※2	10,059,146	※1, ※2	11,444,736
営業利益		397,113		1,898,405
営業外収益				
受取利息		23,603		9,516
受取配当金		20,740		830
持分法による投資利益		—		132,752
出資金運用益		7,407		1,229
その他		11,716		37,816
営業外収益合計		63,468		182,146
営業外費用				
支払利息		16,482		22,730
持分法による投資損失		60,819		—
投資事業組持分損失		17,344		15,171
出資金運用損		—		8,333
その他		23,612		1,711
営業外費用合計		118,259		47,946
経常利益		342,323		2,032,604
特別利益				
投資有価証券売却益		50,600		483,717
返品調整引当金戻入額		11,491		—
持分変動利益		18,327		104,939
その他		—		2,709
特別利益合計		80,419		591,366
特別損失				
固定資産除却損	※3	15,143	※3	33,032
減損損失	※4	1,148,839	※4	764,233
投資有価証券評価損		37,409		23,619
事業撤退損		—		18,902
事業整理損失引当金繰入額		—		70,900
その他		21,897		—
特別損失合計		1,223,289		910,688
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)		△800,547		1,713,282
法人税、住民税及び事業税		110,880		248,329
過年度法人税等戻入額		△112,439		—
法人税等調整額		103,302		106,741
法人税等合計		101,742		355,070
少数株主損失(△)		△119,815		△61,665
当期純利益又は当期純損失(△)		△782,474		1,419,877

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度		当連結会計年度	
	(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)		(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	
株主資本				
資本金				
前期末残高	10,070,222		10,072,922	
当期変動額				
新株の発行	2,700		—	
当期変動額合計	2,700		—	
当期末残高	10,072,922		10,072,922	
資本剰余金				
前期末残高	10,170,308		9,777,276	
当期変動額				
新株の発行	2,700		—	
剰余金（その他資本剰余金）の配当	△395,732		△374,504	
当期変動額合計	△393,032		△374,504	
当期末残高	9,777,276		9,402,772	
利益剰余金				
前期末残高	△3,263,768		△4,046,242	
当期変動額				
当期純利益又は当期純損失（△）	△782,474		1,419,877	
その他	—		483	
当期変動額合計	△782,474		1,420,361	
当期末残高	△4,046,242		△2,625,881	
自己株式				
前期末残高	—		△1,479,247	
当期変動額				
自己株式の取得	△1,479,247		—	
当期変動額合計	△1,479,247		—	
当期末残高	△1,479,247		△1,479,247	
株主資本合計				
前期末残高	16,976,763		14,324,709	
当期変動額				
新株の発行	5,400		—	
剰余金（その他資本剰余金）の配当	△395,732		△374,504	
当期純利益又は当期純損失（△）	△782,474		1,419,877	
その他	—		483	
自己株式の取得	△1,479,247		—	
当期変動額合計	△2,652,053		1,045,857	
当期末残高	14,324,709		15,370,566	

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△6,170	76,835
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	83,006	△69,041
当期変動額合計	83,006	△69,041
当期末残高	76,835	7,794
為替換算調整勘定		
前期末残高	605	△626
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△1,232	△351
当期変動額合計	△1,232	△351
当期末残高	△626	△977
評価・換算差額等合計		
前期末残高	△5,565	76,209
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	81,774	△69,392
当期変動額合計	81,774	△69,392
当期末残高	76,209	6,816
少数株主持分		
前期末残高	656,841	565,249
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△91,592	△80,548
当期変動額合計	△91,592	△80,548
当期末残高	565,249	484,701
純資産合計		
前期末残高	17,628,039	14,966,168
当期変動額		
新株の発行	5,400	—
剰余金 (その他資本剰余金) の配当	△395,732	△374,504
当期純利益又は当期純損失 (△)	△782,474	1,419,877
その他	—	483
自己株式の取得	△1,479,247	—
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△9,817	△149,941
当期変動額合計	△2,661,871	895,916
当期末残高	14,966,168	15,862,084

(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20年10月1日	自	平成21年10月1日
	至	平成21年9月30日)	至	平成22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又は税金等調整前当期純損失(△)		△800,547		1,713,282
減価償却費		1,457,952		939,280
減損損失		1,148,839		764,233
のれん償却額		31,456		20,180
賞与引当金の増減額(△は減少)		57,402		8,517
返品調整引当金の増減額(△は減少)		△720		△32,524
事業整理損失引当金の増減額(△は減少)		—		37,789
貸倒引当金の増減額(△は減少)		5,205		△713
受取利息及び受取配当金		△44,344		△10,367
投資事業組合持分損失		17,344		15,171
支払利息		16,482		22,730
持分法による投資損益(△は益)		60,819		△132,752
持分変動損益(△は益)		△18,327		△104,939
固定資産除却損		15,143		33,032
投資有価証券売却損益(△は益)		△50,600		△483,717
投資有価証券評価損益(△は益)		37,409		23,619
売上債権の増減額(△は増加)		△679,772		△619,791
たな卸資産の増減額(△は増加)		△722,807		△225,418
その他の資産の増減額(△は増加)		△412,573		△304,235
仕入債務の増減額(△は減少)		303,695		100,912
未払金の増減額(△は減少)		△6,963		159,763
前受金の増減額(△は減少)		717,762		△338,100
その他の負債の増減額(△は減少)		7,163		△195,395
その他		10,123		45,912
小計		1,150,144		1,436,469
利息及び配当金の受取額		48,579		13,995
利息の支払額		△16,895		△22,778
法人税等の支払額		△191,948		△161,567
法人税等の還付額		121,657		—
営業活動によるキャッシュ・フロー		1,111,536		1,266,118

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
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	△400,000	△400,000
定期預金の返戻による収入	200,000	400,000
有形固定資産の取得による支出	△1,143,144	△666,188
有形固定資産の売却による収入	—	1,225
無形固定資産の取得による支出	△1,233,507	△1,411,807
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	△417,820	△477,500
投資有価証券の売却による収入	353,400	614,483
貸付けによる支出	—	△128,350
貸付金の回収による収入	85,500	128,350
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,555,572	△1,936,302
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	△1,400,000	△1,664,000
短期借入れによる収入	1,400,000	1,696,000
新株発行による収入	5,250	—
少数株主からの払込みによる収入	31,500	—
自己株式の取得による支出	△1,482,517	—
配当金の支払額	△395,732	△374,020
少数株主への配当金の支払額	△3,238	—
その他	△1,018	△8,569
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,845,756	△350,589
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,335	△1,409
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△3,292,128	△1,022,183
現金及び現金同等物の期首残高	11,674,706	8,382,577
現金及び現金同等物の期末残高	※1 8,382,577	※1 7,360,394

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20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
1. 連結の範囲に関する事項	<p>(イ) 連結子会社の数 13社 連結子会社の名称 株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシング 株式会社ドワンゴ プランニング アンド デイバロップメント 株式会社ドワンゴ・エージェンシー・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ソフト 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>(ロ) 主要な非連結子会社の名称等 非連結子会社 株式会社Realize Records</p> <p>(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 11社 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ソフト 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たため、連結子会社数が1社減少しております。</p> <p>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 デイバロップメントは、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1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</p> <p>(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20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
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 1社 関連会社名 株式会社AG-ONE 株式会社魔法のiらんどについては、同社の第三者割当増資に伴い、当社の議決権の所有割合が減少したため、持分法適用の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 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</p>

		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。
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、株式会社ティーンズソフト、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>	同左
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>(ロ) たな卸資産 (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> <p>(ロ) たな卸資産 (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 同左</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法	<p>(イ) 有形固定資産（リース資産を除く）</p> <p>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。</p> <p>なお、主な耐用年数は次のとおりであります。</p> <p>建物及び構築物 3～40年 工具、器具及び備品 2～20年</p> <p>(ロ) 無形固定資産（リース資産を除く）</p> <p>当社及び連結子会社は定額法を採用</p>	<p>(イ) 有形固定資産（リース資産を除く）</p> <p>同左</p> <p>(ロ) 無形固定資産（リース資産を除く）</p> <p>同左</p>

<p>(3) 重要な引当金の計上基準</p>	<p>しております。</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>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> <p>(イ) 貸倒引当金</p> <p>当社及び国内連結子会社は売上債権（モバイル事業に係わる売上債権を除く）、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</p> <p>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) リース資産 同左</p> <p>(イ) 貸倒引当金 同左</p> <p>(ロ) 賞与引当金 同左</p>
------------------------	---	---

項目	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<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> <p>(5) モバイル事業の売上計上基準</p> <p>(6) その他連結財務諸表作成のための重要な事項</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> <hr/> <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>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。</p> <p>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。</p> <hr/> <p>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。</p>	<p>(ハ) 返品調整引当金 同左</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>同左</p> <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>消費税等の会計処理 同左</p> <p>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。</p> <p>投資事業組合による会計処理 同左</p>
<p>5. 連結子会社の資産及び負債の評価に関する事項</p>	<p>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。</p>	<p>同左</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
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。	同左
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。	同左

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20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<p>(棚卸資産の評価に関する会計基準)</p> <p>通常の販売目的で保有するたな卸資産については、当連結会計年度より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)を適用し、評価基準については、原価法から原価法(収益性の低下による簿価切り下げの方法)に変更しております。</p> <p>当該変更に伴う損益に与える影響はありません。</p> <p>(連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い)</p> <p>当連結会計年度より、「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第18号 平成18年5月17日)を適用しております。</p> <p>当該変更に伴う損益に与える影響はありません。</p> <p>(リース取引に関する会計基準)</p> <p>所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、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したが、当連結会計年度より「リース取引に関する会計基準」(企業会計基準第13号(平成5年6月17日(企業会計審議会第一部会)、平成19年3月30日改正))及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第16号(平成6年1月18日(日本公認会計士協会会計制度委員会)、平成19年3月30日改正))を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。</p> <p>なお、リース取引開始日が適用初年度開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、引き続き通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を適用しております。</p> <p>当該変更に伴う損益及びセグメント情報に与える影響は軽微であります。</p> <p>(ゲームソフトの会計処理)</p> <p>ゲームソフトの制作費につきましては、ソフトウェアとコンテンツが高度に組み合わせられ、両者が一体不可分であり、明確に区分できないため、従来ソフトウェアと認識し、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してまいりましたが、家庭用ゲーム機の性能の向上等に伴いグラフィック・サウンド等の要素が高まっていることを鑑み、ゲームソフト商品化決定プロセスを見直したところ、これらの関連費用がゲームソフト制作費用の主要な部分を占めていることや当該傾向が強まってきたことが明らかになりました。また、ゲーム業界における比較可能性を重視し、第3四半期連結会計期間よりコンテンツと認識した会計処理(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)を行っております。</p> <p>この結果、当連結会計年度において、仕掛品が218,012千円増加し、無形固定資産のその他が33,348千円減少しております。また、販売費及び一般管理費が184,664千円減少し、営業利益及び経常利益がそれぞれ184,664千円増加し、税金等調整前当期純損失が同額減少しております。</p> <p>セグメント情報に与える影響は、当該個所に記載しております。</p>	<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>

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<p>なお、当該変更はゲーム事業を営む子会社にかかわるものですが、当該子会社が3月決算であり、財務報告に係る内部統制が一定のレベルまで整備され、商品化決定プロセスの検証を完了した段階での移行となったため、第3四半期連結会計期間からの変更となったものです。従って、第2四半期連結累計期間は従来の方法によって計算しているため、変更後の方法によった場合に比べて、たな卸資産が159,335千円少なく、無形固定資産のその他が104,345千円多く計上されております。また売上原価が22,666千円多く、販売費及び一般管理費が32,323千円多く計上されており、営業利益が54,989千円、経常利益及び税金等調整前四半期純利益が、それぞれ54,989千円少なく計上されております。</p>	

表示方法の変更

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<p>(連結貸借対照表)</p> <p>1. 「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20年8月7日内閣府令第50号)が適用となることに伴い、前連結会計年度において、「たな卸資産」として掲記されていたものは、当連結会計年度から「商品及び製品」「仕掛品」「原材料及び貯蔵品」に区分掲記しております。なお、前連結会計年度の「たな卸資産」に含まれる「商品及び製品」「仕掛品」「原材料及び貯蔵品」は、それぞれ125,409千円、62,664千円、7,870千円です。</p>	<p>—————</p>

注記事項

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22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) 50,067千円	※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) 284,979千円

(連結損益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
※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 3,382,377千円 賞与引当金繰入額 84,835千円 退職給付費用 31,284千円 支払手数料 2,733,888千円 研究開発費 1,217,512千円 貸倒引当金繰入額 5,205千円	※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 4,344,234千円 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
※2 一般管理費に含まれる研究開発費 1,217,512千円	※2 一般管理費に含まれる研究開発費 790,700千円
※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 1,209千円 工具、器具及び備品 13,831千円 ソフトウェア 102千円 計 15,143千円	※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

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)				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)			
※4 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。				※4 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	建物及び構築物	2,141千円	ポータル事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	7,819千円
		工具、器具及び備品	780,131千円			ソフトウェア	295,982千円
		ソフトウェア	240,536千円	ゲーム事業	東京都新宿区	工具、器具及び備品	13,887千円
		ソフトウェア仮勘定	35,749千円			東京都渋谷区	ソフトウェア
ゲーム事業	東京都渋谷区	ソフトウェア	59,180千円	東京都中央区	ソフトウェア	262,255千円	
ゲーム事業	東京都渋谷区	建物及び構築物	9,212千円	東京都渋谷区	のれん	75,488千円	
		工具、器具及び備品	73千円	その他事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	72,153千円
モバイル事業 ポータル事業 その他事業	東京都渋谷区	建物及び構築物	6,687千円	遊休資産	東京都新宿区	電話加入権	1,132千円
		工具、器具及び備品	1,344千円	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ます。			
その他事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	775千円	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。			
その他事業	東京都千代田区	のれん	13,006千円	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(387,143千円)として計上いたしました。			
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ます。				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。			
ポータル事業における動画投稿共有サイトの収益状況を鑑み、当該事業資産を回収可能価額まで減額し減損損失(1,058,558千円)として計上いたしました。				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)を認識しております。			
ゲーム事業における一部サービスの終了に伴い、当該事業で利用していたソフトウェアを回収可能価額まで減額し減損損失(59,180千円)として計上いたしました。				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。			
ゲーム事業のうち、品質管理業務にて使用していた有形固定資産について、事業再編に伴い当該事業に関する有形固定資産を全額減損損失(9,286千円)として計上いたしました。							
モバイル事業、ポータル事業、その他事業にて使用していた有形固定資産について、事業所の移転に伴い当該事業所に関する有形固定資産を全額減損損失(8,032千円)として計上いたしました。							
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(775千円)として計上いたしました。							

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<p>その他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(13,006千円)を認識しております。</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>	

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21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(注1)	197,866	135	—	198,001
合計	197,866	135	—	198,001
自己株式				
普通株式(注2)	—	10,749	—	10,749
合計	—	10,749	—	10,749

(注1) 発行済株式の変動理由は、次のとおりであります。

ストックオプションの行使による増加 135株

(注2) 自己株式の変動理由は次のとおりであります。

取締役会決議による取得による増加 10,749株

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20年12月25日 定時株主総会	普通株式	395,732	2,000	平成20年9月30日	平成20年12月26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21年12月17日 定時株主総会	普通株式	374,504	資本剰余金	2,000	平成21年9月30日	平成21年12月18日

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）

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

(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20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)																
※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21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;">4,278,985千円</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;">4,303,591千円</td> </tr> <tr> <td style="border-top: 1px solid black;">現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;"><u>8,382,577千円</u></td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	4,278,985千円	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)	4,303,591千円	現金及び現金同等物	<u>8,382,577千円</u>	※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 style="border-top: 1px solid black;">現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;"><u>7,360,394千円</u></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	<u>7,360,394千円</u>
現金及び預金勘定	4,278,985千円																
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)	4,303,591千円																
現金及び現金同等物	<u>8,382,577千円</u>																
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	<u>7,360,394千円</u>																

(金融商品関係)

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)

1. 金融商品の状況に関する事項

当社グループは、一時的な余資は安全性の高い金融資産で運用し、また、短期的な運転資金を銀行借入れにより調達しております。

営業債権である受取手形及び売掛金は、顧客の信用リスクに晒されていますが、債権管理規程に沿ってリスクの低減を図っております。有価証券及び投資有価証券は、主に業務上の関係を有する企業の株式及び一時的な余資運用の債権であり、市場価格の変動リスクに晒されておりますが、定期的に時価や発行体(取引先企業)の財務状況等を把握し、上場株式については定期的に時価の把握を行っております。

2. 金融商品の時価等に関する事項

平成22年9月30日(当期の連結決算日)における連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。

(単位:千円)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
(1)現金及び預金	4,054,339	4,054,339	—
(2)受取手形及び売掛金	6,288,751		
貸倒引当金(*1)	△4,057		
	6,284,693	6,284,693	—
(3)有価証券	3,505,994	3,505,994	—
(4)投資有価証券 その他有価証券	786,551	786,551	—
資産計	14,631,638	14,631,638	—
(5)支払手形及び買掛金	1,914,995	1,914,995	—
(6)短期借入金	932,000	932,000	—
負債計	2,846,995	2,846,995	—

(*1)売掛金に個別に計上している貸倒引当金を控除しております。

(注1)金融商品の時価の算定方法並びに有価証券及びデリバティブ取引に関する事項

(1)現金及び預金、並びに(2)受取手形及び売掛金

これらは短期で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(2)有価証券

これらは短期で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(3)投資有価証券

これらの時価について、株式は取引所の価格によっております。

(4)支払手形及び買掛金、並びに(5)短期借入金

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(注2)非上場株式(連結貸借対照表計上額1,927,210千円)は、市場価格がなく、かつ将来キャッシュ・フローを見積もることなどができず、時価を把握することが極めて困難と認められるため、有価証券及び投資有価証券には含めておりません。

(追加情報)

当連結会計年度より、「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 平成20年3月10日)及び「金融商品の時価等の開示に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第19号 平成20年3月10日)を適用しております。

(有価証券関係)

前連結会計年度(平成21年9月30日現在)

1. その他有価証券で時価のあるもの

	種類	取得原価(千円)	連結貸借対照表計上額(千円)	差額(千円)
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの	株式	175,794	316,337	140,543
	小計	175,794	316,337	140,543
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの	株式	10,145	9,623	△522
	小計	10,145	9,623	△522
合計		185,939	325,960	140,020

2. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券(自平成20年10月1日至平成21年9月30日)

売却額(千円)	売却益の合計額(千円)	売却損の合計額(千円)
353,400	50,600	—

3. 時価評価されていない主な有価証券の内容

	連結貸借対照表計上額(千円)
その他有価証券	
非上場株式	1,559,541
その他	4,671,209
関係会社株式	50,067

4. その他有価証券のうち満期があるもの及び満期保有目的の債券の今後の償還予定額

	1年以内(千円)	1年超5年以内(千円)	5年超10年以内(千円)	10年超(千円)
その他	4,303,591	—	—	—
合計	4,303,591	—	—	—

当連結会計年度（平成22年9月30日現在）

1. その他有価証券で時価のあるもの

	種類	取得原価（千円）	連結貸借対照表計上額（千円）	差額（千円）
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの	株式	72,166	105,484	33,318
	小計	72,166	105,484	33,318
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの	株式	10,319	9,434	△885
	小計	10,319	9,434	△885
合計		82,485	114,918	32,433

2. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券（自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日）

売却額（千円）	売却益の合計額（千円）	売却損の合計額（千円）
610,703	483,717	—

3. 時価評価されていない主な有価証券の内容

	連結貸借対照表計上額（千円）
その他有価証券	
非上場株式	1,927,210
その他	3,892,647
関係会社株式	284,979

4. その他有価証券のうち満期があるもの及び満期保有目的の債券の今後の償還予定額

	1年以内 （千円）	1年超5年以内 （千円）	5年超10年以内 （千円）	10年超 （千円）
その他	3,505,994	—	—	—
合計	3,505,994	—	—	—

(デリバティブ取引関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

当社グループはデリバティブ取引を全く利用していないため、該当事項はありません。

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)

当社グループはデリバティブ取引を全く利用していないため、該当事項はありません。

(ストック・オプション等関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

1. スtock・オプションに係る当連結会計年度における費用計上額及び科目名
該当事項はありません。
2. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) スtock・オプションの内容

会社名	提出会社
	平成14年 第3回ストック・ オプション
付与対象者の区分及び数	当社従業員8名、 関係会社取締役1名 関係会社従業員20名
ストック・オプション数(注)	普通株式1,440株
付与日	平成14年12月19日
権利確定条件	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 (新株予約権発行日ま でに入社する者を含 む)及びこれに準ずる 者であること
対象勤務期間	—
権利行使期間	平成17年1月1日～ 平成20年12月31日

(注) 株式分割後の株式数に換算して記載しております。

会社名	株式会社ゲームズア リーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
付与対象者の区分及び数	同社及び関係会社役員 6名、 同社及び関係会社従業員 91名	同社役員1名、 同社及び関係会社従業員 39名	同社役員1名、 同社及び関係会社従業員 61名	同社及び関係会社役員 3名、 同社及び関係会社従業員 58名
ストック・オプション数(注)1,2	普通株式255,200株	普通株式33,600株	普通株式51,200株	普通株式34,000株
付与日	平成18年3月1日	平成18年4月27日	平成19年2月1日	平成19年12月27日
権利確定条件	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 (新株予約権発行日ま でに入社する者を含 む)及びこれに準ずる 者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 (新株予約権発行日ま でに入社する者を含 む)及びこれに準ずる 者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 (新株予約権発行日ま でに入社する者を含 む)及びこれに準ずる 者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 (新株予約権発行日ま でに入社する者を含 む)及びこれに準ずる 者であること
対象勤務期間	—	—	—	—
権利行使期間	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成21年4月1日～ 平成28年12月31日

(注) 1. 株式数に換算して記載しております。

2. 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

(2) ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

①ストック・オプションの数

会社名	提出会社
	平成14年 第3回ストック・ オプション
権利確定前 (株)	
前連結会計年度末	—
付与	—
失効	—
権利確定	—
未確定残	—
権利確定後 (株)	
前連結会計年度末	150
権利確定	—
権利行使	135
失効	15
未行使残	—

会社名	株式会社ゲームズアリーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
権利確定前 (株)				
前連結会計年度末	231,200	21,200	46,800	28,800
付与	—	—	—	—
失効	10,400	8,000	3,600	5,600
権利確定	—	—	—	—
未確定残	220,800	13,200	43,200	23,200
権利確定後 (株)				
前連結会計年度末	—	—	—	—
権利確定	—	—	—	—
権利行使	—	—	—	—
失効	—	—	—	—
未行使残	—	—	—	—

(注) 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

②単価情報

会社名	提出会社
	平成14年 第3回ストック・ オプション
権利行使価格 (円)	40,000
行使時平均株価 (円)	133,146
公正な評価単価(付与日) (円)	—

会社名	株式会社ゲームズアリーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
権利行使価格 (円)	1,100	1,100	1,100	1,100
行使時平均株価 (円)	—	—	—	—
公正な評価単価(付与日) (円)	—	—	—	—

(注) 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

3. ストック・オプションの公正な評価単価の見積方法

株式会社ゲームズアリーナが平成19年2月1日及び12月27日に付与したストック・オプションについて、同社は未公開企業であるため公正な評価単価を本源的価値により算定しております。なお、本源的価値は以下のとおりです。

① 1株当たり評価方法及び1株当たりの評価額

類似会社比準方式による評価額 1,077円50銭

② 新株予約権の行使価格 1,100円00銭

算定の結果、株式の評価額が新株予約権の権利行使価格を下回っていることから、付与時点の単位当たりの本源的価値はゼロとなり、ストック・オプションの公正な評価単価もゼロと算定しております。

4. ストック・オプションの権利確定数の見積方法

該当事項はありません。

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）

1. ストック・オプションに係る当連結会計年度における費用計上額及び科目名

該当事項はありません。

2. ストック・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) ストック・オプションの内容

会社名	株式会社ゲームズアリーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
付与対象者の区分及び数	同社及び関係会社役員 6名、 同社及び関係会社従業員 91名	同社役員1名、 同社及び関係会社従業員 39名	同社役員1名、 同社及び関係会社従業員 61名	同社及び関係会社役員 3名、 同社及び関係会社従業員 58名
ストック・オプション数（注）1, 2	普通株式255,200株	普通株式33,600株	普通株式51,200株	普通株式34,000株
付与日	平成18年3月1日	平成18年4月27日	平成19年2月1日	平成19年12月27日
権利確定条件	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 （新株予約権発行日まで に入社する者を含む）及び これに準ずる者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 （新株予約権発行日まで に入社する者を含む）及び これに準ずる者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 （新株予約権発行日まで に入社する者を含む）及び これに準ずる者であること	権利確定時において、 当社及び子会社の取締役、 監査役、従業員 （新株予約権発行日まで に入社する者を含む）及び これに準ずる者であること
対象勤務期間	—	—	—	—
権利行使期間	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成20年3月1日～ 平成27年12月31日	平成21年4月1日～ 平成28年12月31日

（注）1. 株式数に換算して記載しております。

2. 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

(2) ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

①ストック・オプションの数

会社名	株式会社ゲームズアリーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
権利確定前 (株)				
前連結会計年度末	220,800	13,200	43,200	23,200
付与	—	—	—	—
失効	12,000	10,000	6,000	5,200
権利確定	—	—	—	—
未確定残	208,800	3,200	37,200	18,000
権利確定後 (株)				
前連結会計年度末	—	—	—	—
権利確定	—	—	—	—
権利行使	—	—	—	—
失効	—	—	—	—
未行使残	—	—	—	—

(注) 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

②単価情報

会社名	株式会社ゲームズアリーナ	同左	同左	同左
	平成18年 第1回ストック・ オプション	平成18年 第2回ストック・ オプション	平成19年 第3回ストック・ オプション	平成19年 第4回ストック・ オプション
権利行使価格 (円)	1,100	1,100	1,100	1,100
行使時平均株価 (円)	—	—	—	—
公正な評価単価 (付与日) (円)	—	—	—	—

(注) 平成20年3月10日付で株式1株を400株に株式分割しております。

3. スtock・オプションの公正な評価単価の見積方法

株式会社ゲームズアリーナが平成19年2月1日及び12月27日に付与したストック・オプションについて、同社は未公開企業であるため公正な評価単価を本源的価値により算定しております。なお、本源的価値は以下のとおりです。

① 1株当たり評価方法及び1株当たりの評価額

類似会社比準方式による評価額 1,077円50銭

② 新株予約権の行使価格 1,100円00銭

算定の結果、株式の評価額が新株予約権の権利行使価格を下回っていることから、付与時点の単位当たりの本源的価値はゼロとなり、ストック・オプションの公正な評価単価もゼロと算定しております。

4. スtock・オプションの権利確定数の見積方法

該当事項はありません。

(セグメント情報)

a. 事業の種類別セグメント情報

最近2連結会計年度の事業の種類別セグメント情報は次のとおりであります。

前連結会計年度（自平成20年10月1日 至平成21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	17,854,946	3,672,261	3,255,017	1,786,517	26,568,742	—	26,568,742
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	1,000	1,717	26,030	318,040	346,787	(346,787)	—
計	17,855,946	3,673,978	3,281,047	2,104,557	26,915,529	(346,787)	26,568,742
営業費用	13,292,234	3,288,618	5,111,592	2,131,975	23,824,420	2,347,208	26,171,628
営業利益又は 営業損失(△)	4,563,712	385,360	△1,830,544	△27,417	3,091,109	(2,693,995)	397,113
II 資産、減価償却費、 減損損失及び資本的 支出							
資産	5,574,518	1,926,854	1,301,544	1,284,281	10,087,198	10,834,432	20,921,631
減価償却費	106,901	667,666	435,731	146,105	1,356,406	101,545	1,457,952
減損損失	6,750	68,466	1,059,687	13,934	1,148,839	—	1,148,839
資本的支出	129,556	875,755	865,547	274,110	2,144,970	252,720	2,397,691

(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、2,703,851千円であり、その主なものは、当社の業務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、10,968,644千円であり、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。
5. 「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」に記載のとおり、ゲームソフトの制作費につきましては、ソフトウェアとコンテンツが高度に組み合わせられ、両者が一体不可分であり、明確に区分できないため、従来ソフトウェアと認識し、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してまいりましたが、家庭用ゲーム機の性能の向上等に伴いグラフィック・サウンド等の要素が高まっていることを鑑み、ゲームソフト商品化決定プロセスを見直したところ、これらの関連費用がゲームソフト制作費用の主要な部分を占めていることや当該傾向が強まってきたことが明らかになりました。また、ゲーム業界における比較可能性を重視し、第3四半期連結会計期間よりコンテンツと認識した会計処理(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)を行っております。この結果、当連結会計年度において、ゲーム事業の営業利益が184,664千円増加し、資産が184,664千円増加しております。

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）

	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20年10月1日 至平成21年9月30日）及び当連結会計年度（自平成21年10月1日 至平成22年9月30日）

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20年10月1日 至平成21年9月30日）及び当連結会計年度（自平成21年10月1日 至平成22年9月30日）

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。

(企業結合等関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません

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)

共通支配下の取引等

1. 結合当事企業の名称及びその事業の内容、企業結合の法的形式、結合後企業の名称並びに取引の目的を含む取引の概要

(1) 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合当事企業の名称	事業の内容
株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシング (当社の100%連結子会社)	音楽著作権および著作隣接権の管理・運営等
株式会社ドワンゴ・エージェンシー・エンタテインメント (当社の100%連結子会社)	レコード製作および出版管理等

(2) 企業結合の法的形式

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、株式会社ドワンゴ・エージェンシー・エンタテインメントを消滅会社とする吸収合併

(3) 結合後企業の名称

株式会社ドワンゴ・ミュージックエンタテインメント

(4) 取引の目的を含む取引の概要

グループ内における音楽原盤の制作および音楽著作権の管理、音楽CD・DVDの販売、ライセンスビジネスを統合し、事業の効率化および収益力強化を図る事を目的としております。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に係る会計基準」(企業会計審議会 平成15年10月31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19年11月15日公表分)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

子会社の企業結合

1. 子会社を含む結合当事企業の名称及び事業の内容、企業結合を行った主な理由、企業結合日並びに法的形式を含む企業結合の概要

(1) 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合当事企業の名称	事業の内容
株式会社ドワンゴ プランニング アンド ディベロップメント (当社の100%連結子会社)	スクール事業、マネジメント事業、イベント事業等
株式会社AG-ONE (当社の持分法適用関連会社)	アニメーションの企画・制作、放送番組の企画・制作等

(2) 企業結合を行った主な理由

株式会社ドワンゴ プランニング アンド ディベロップメントが事業領域とするスクール事業やマネジメント事業およびイベント事業と、株式会社AG-ONEが事業領域とするアニメーションの企画・制作を集約することにより、アニメーションおよび周辺事業を包括的に行うことを目的としております。

(3) 企業結合日

平成22年4月1日

(4) 法的形式を含む企業結合の概要

株式会社AG-ONEを存続会社とする吸収合併

2. 実施した会計処理の概要

- (1) 持分変動利益 104,939千円

(2) 株式会社ドワンゴ プランニング アンド ディベロップメントに係る資産及び負債の適正な帳簿価額並びにその主な内訳

流動資産 100,297千円
固定資産 109,882千円

資産合計 210,180千円
 流動負債 218,481千円
 負債合計 218,481千円

3. 事業の種類別セグメントにおいて、当該子会社が含まれていた事業区分の名称
 その他事業
4. 当連結会計年度の連結損益計算書に計上されている当該子会社に係る損益の概算額
 売上高 181,930千円
 営業損失 44,784千円

(関連当事者情報)

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

(追加情報)

当連結会計年度より、「関連当事者の開示に関する会計基準」(企業会計基準第11号 平成18年10月17日)及び「関連当事者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13号 平成18年10月17日)を適用しております。

なお、これによる開示対象範囲の変更はありません。

関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

(ア) 連結財務諸表提出会社と同一の親会社等を持つ会社等及び連結財務諸表提出会社のその他の関係会社の子会社等

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金(千円)	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合(%)	関連当事者との関係	取引の内容	取引金額(千円)	科目	期末残高(千円)
その他の関係会社の子会社	エイベックス・マーケティング㈱	東京都港区	200,000	音楽・映像パッケージの製造、販売等	—	モバイルサイト情報料の回収代行	—	—	預り金	260,344

(注) 1. 上記の金額のうち、期末残高には消費税等が含まれております。

2. 取引条件及び取引条件の決定方針
 一般の取引条件と同様に決定しております。

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)

関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

(ア) 連結財務諸表提出会社と同一の親会社等を持つ会社等及び連結財務諸表提出会社のその他の関係会社の子会社等

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金(千円)	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合(%)	関連当事者との関係	取引の内容	取引金額(千円)	科目	期末残高(千円)
その他の関係会社の子会社	エイベックス・マーケティング㈱	東京都港区	200,000	音楽・映像パッケージの製造、販売等	—	各種コンテンツの利用許諾	—	—	買掛金	58,896

(注) 1. 上記の金額のうち、期末残高には消費税等が含まれております。

2. 取引条件及び取引条件の決定方針
 一般の取引条件と同様に決定しております。

(1株当たり情報)

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)		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)	
1株当たり純資産額	76,906.62円	1株当たり純資産額	82,121.33円
1株当たり当期純損失	4,130.53円	1株当たり当期純利益	7,582.71円
なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益額については、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。		なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。	

(注) 1株当たり当期純利益又は損失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20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
1株当たり当期純利益金額又は純損失金額		
当期純利益または損失(千円)	782,474	1,419,877
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純利益又は損失(千円)	782,474	1,419,877
期中平均株式数(株)	189,437	187,252
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の算定に含めなかった潜在株式の概要	平成14年12月19日定時株主総会 決議ストックオプション (新株予約権) 平成14年12月19日取締役会決議 17株	—

(重要な後発事象)

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	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)
<p>1. 子会社の合併および商号変更について</p> <p>当社は、平成21年10月22日開催の取締役会において、連結子会社である株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシングと株式会社ドワンゴ・エージョー・エンタテインメントの合併を決議しました。</p> <p>なお、存続会社である株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシングは、平成21年12月10日付で商号を株式会社ドワンゴ・ミュージックエンタテインメントに変更いたしました。</p> <p>(1) 合併の目的</p> <p>グループ内における音楽原盤の制作および音楽著作権の管理、音楽CD・DVDの販売、ライセンスビジネスを統合し、事業の効率化および収益力強化を図る事を目的としております。</p> <p>(2) 合併の日程</p> <p>子会社合併決議取締役会 平成21年10月26日 (ドワンゴ・ミュージックパブリッシング)</p> <p>子会社合併決議取締役会 平成21年10月30日 (ドワンゴ・エージョー・エンタテインメント)</p> <p>両子会社合併承認臨時株主総会 平成21年11月18日 合併期日 平成21年12月10日</p> <p>(3) 合併の方式</p> <p>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方式で、株式会社ドワンゴ・エージョー・エンタテインメントは解散いたしました。</p> <p>なお、合併する2社はいずれも100%子会社であるため、合併による新株式の発行および合併交付金の支払いはありません。</p>	<p>該当事項はありません。</p>

(開示の省略)

リース取引、税効果会計、退職給付に関する注記事項については、決算短信における開示の必要性が大きくないと考えられるため開示を省略しております。

5. 個別財務諸表
(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年9月30日)	当事業年度 (平成22年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,143,066	3,410,222
売掛金	5,212,958	5,992,119
有価証券	4,303,591	3,505,994
商品及び製品	—	25,949
原材料及び貯蔵品	7,714	12,570
前渡金	7,350	4,200
前払費用	479,628	543,937
短期貸付金	※1 230,000	※1 25,138
その他	83,578	68,174
貸倒引当金	△40,000	—
流動資産合計	13,427,888	13,588,306
固定資産		
有形固定資産		
建物	218,801	238,219
減価償却累計額	△132,843	△143,393
建物(純額)	85,957	94,826
工具、器具及び備品	2,291,181	2,525,411
減価償却累計額	△1,659,547	△1,669,375
工具、器具及び備品(純額)	631,634	856,036
有形固定資産合計	717,591	950,862
無形固定資産		
ソフトウェア	257,199	898,689
ソフトウェア仮勘定	184,554	138,057
その他	1,086	942
無形固定資産合計	442,839	1,037,689
投資その他の資産		
投資有価証券	2,233,416	2,413,047
関係会社株式	2,448,655	1,032,112
出資金	—	73,500
関係会社長期貸付金	130,000	—
長期前払費用	56,310	47,840
敷金及び保証金	316,191	319,235
その他	11,393	11,393
投資損失引当金	△1,475,025	△38,481
貸倒引当金	△65,000	—
投資その他の資産合計	3,655,942	3,858,647
固定資産合計	4,816,373	5,847,199
資産合計	18,244,261	19,435,506

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年9月30日)	当事業年度 (平成22年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,591,143	1,758,930
短期借入金	200,000	200,000
未払金	1,187,187	1,558,992
未払費用	93,868	104,948
未払法人税等	30,364	137,300
前受金	30,509	62,444
預り金	310,488	69,049
賞与引当金	302,482	336,413
その他	52,276	34,602
流動負債合計	3,798,322	4,262,681
固定負債		
繰延税金負債	57,060	13,527
固定負債合計	57,060	13,527
負債合計	3,855,382	4,276,208
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,072,922
資本剰余金		
資本準備金	2,623,445	2,623,445
その他資本剰余金	7,153,831	6,779,327
資本剰余金合計	9,777,276	9,402,772
利益剰余金		
利益準備金	15,903	15,903
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	△4,075,082	△2,861,601
利益剰余金合計	△4,059,178	△2,845,698
自己株式	△1,479,247	△1,479,247
株主資本合計	14,311,772	15,150,749
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	77,105	8,547
評価・換算差額等合計	77,105	8,547
純資産合計	14,388,878	15,159,297
負債純資産合計	18,244,261	19,435,506

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
売上高		
商品売上高	—	953
製品売上高	21,235,439	24,162,889
売上高合計	21,235,439	24,163,842
売上原価		
当期製品製造原価	13,143,095	13,816,256
当期商品仕入高		26,950
合計	13,143,095	13,843,206
商品期末たな卸高		25,949
売上原価	13,143,095	13,817,257
売上総利益	8,092,344	10,346,585
販売費及び一般管理費	※2, ※3 7,418,998	※2, ※3 9,006,482
営業利益	673,345	1,340,103
営業外収益		
受取利息	10,588	4,474
有価証券利息	18,174	7,297
受取賃借料	※1 12,330	※1 16,159
受取配当金	20,720	3,590
保険解約返戻金	—	11,124
その他	8,955	12,768
営業外収益合計	70,768	55,415
営業外費用		
支払利息	2,957	2,949
投資事業組合持分損失	17,344	15,171
自己株式取得費用	3,114	—
その他	4,533	1,646
営業外費用合計	27,951	19,768
経常利益	716,163	1,375,750
特別利益		
投資有価証券売却益	50,599	483,717
貸倒引当金戻入額	—	105,000
特別利益合計	50,599	588,717
特別損失		
固定資産除却損	※4 13,713	※4 25,082
減損損失	※5 1,102,788	※5 533,666
投資有価証券評価損	62,866	23,619
関係会社株式評価損	289,999	60,000
投資損失引当金繰入額	1,436,543	—
その他	105,000	—
特別損失合計	3,010,912	642,367
税引前当期純利益又は税引前当期純損失(△)	△2,244,149	1,322,099
法人税、住民税及び事業税	3,800	108,619
法人税等調整額	—	—
法人税等合計	3,800	108,619
当期純利益又は当期純損失(△)	△2,247,949	1,213,480

製造原価明細書

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)		当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	
		金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	構成比 (%)
I 労務費		2,446,839	18.0	2,729,285	18.8
II 経費	※1	11,149,865	82.0	11,760,724	81.2
当期総製造費用		13,596,705	100.0	14,490,010	100.0
合計		13,596,705		14,490,010	
他勘定振替高	※2	453,609		673,753	
当期製品製造原価		13,143,095		13,816,256	

(注)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
※1. 経費の主な内訳は次のとおりであります。 外注加工費 1,941,302千円 支払手数料 1,321,544千円 著作権等使用料 5,052,984千円 減価償却費 664,453千円 通信費 1,517,260千円	※1. 経費の主な内訳は次のとおりであります。 外注加工費 2,248,829千円 支払手数料 1,022,952千円 著作権等使用料 5,435,678千円 減価償却費 461,696千円 通信費 1,825,164千円
※2. 他勘定振替高の内訳は次のとおりであります。 研究開発費 273,994千円 ソフトウェア 42,823千円 ソフトウェア仮勘定 136,791千円	※2. 他勘定振替高の内訳は次のとおりであります。 研究開発費 135,175千円 ソフトウェア 274,385千円 ソフトウェア仮勘定 264,192千円
3. 原価計算の方法 原価計算の方法は、プロジェクト別の個別原価計算を採用しております。	3. 原価計算の方法 同左

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	10,070,222	10,072,922
当期変動額		
新株の発行	2,700	—
当期変動額合計	2,700	—
当期末残高	10,072,922	10,072,922
資本剰余金		
資本準備金		
前期末残高	2,620,745	2,623,445
当期変動額		
新株の発行	2,700	—
当期変動額合計	2,700	—
当期末残高	2,623,445	2,623,445
その他資本剰余金		
前期末残高	7,549,563	7,153,831
当期変動額		
剰余金(その他資本剰余金)の配当	△395,732	△374,504
当期変動額合計	△395,732	△374,504
当期末残高	7,153,831	6,779,327
資本剰余金合計		
前期末残高	10,170,308	9,777,276
当期変動額		
新株の発行	2,700	—
剰余金(その他資本剰余金)の配当	△395,732	△374,504
当期変動額合計	△393,032	△374,504
当期末残高	9,777,276	9,402,772
利益剰余金		
利益準備金		
前期末残高	15,903	15,903
当期末残高	15,903	15,903
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
前期末残高	△1,827,133	△4,075,082
当期変動額		
当期純利益又は当期純損失(△)	△2,247,949	1,213,480
当期変動額合計	△2,247,949	1,213,480
当期末残高	△4,075,082	△2,861,601
利益剰余金合計		
前期末残高	△1,811,229	△4,059,178

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
当期変動額		
当期純利益又は当期純損失 (△)	△2,247,949	1,213,480
当期変動額合計	△2,247,949	1,213,480
当期末残高	△4,059,178	△2,845,698
自己株式		
前期末残高	—	△1,479,247
当期変動額		
自己株式の取得	△1,479,247	—
当期変動額合計	△1,479,247	—
当期末残高	△1,479,247	△1,479,247
株主資本合計		
前期末残高	18,429,301	14,311,772
当期変動額		
新株の発行	5,400	—
剰余金(その他資本剰余金)の配当	△395,732	△374,504
当期純利益又は当期純損失(△)	△2,247,949	1,213,480
自己株式の取得	△1,479,247	—
当期変動額合計	△4,117,528	838,976
当期末残高	14,311,772	15,150,749
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△5,947	77,105
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	83,053	△68,557
当期変動額合計	83,053	△68,557
当期末残高	77,105	8,547
評価・換算差額等合計		
前期末残高	△5,947	77,105
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	83,053	△68,557
当期変動額合計	83,053	△68,557
当期末残高	77,105	8,547

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
純資産合計		
前期末残高	18,423,353	14,388,878
当期変動額		
新株の発行	5,400	—
剰余金（その他資本剰余金）の配当	△395,732	△374,504
当期純利益又は当期純損失（△）	△2,247,949	1,213,480
自己株式の取得	△1,479,247	—
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	83,053	△68,557
当期変動額合計	△4,034,475	770,419
当期末残高	14,388,878	15,159,297

継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

重要な会計方針

項目	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
1. 有価証券の評価基準及び評価方法	<p>(1) 子会社株式及び関連会社株式 移動平均法による原価法を採用しております。</p> <p>(2) 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。 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>(1) 子会社株式及び関連会社株式 同左</p> <p>(2) 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>
2. たな卸資産の評価基準及び評価方法	<p>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>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。 原材料及び貯蔵品 同左</p>
3. 固定資産の減価償却の方法	<p>(1) 有形固定資産（リース資産を除く） 定率法を採用しております。 なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。 建物 3～18年 工具、器具及び備品 2～15年</p> <p>(2) 無形固定資産（リース資産を除く） 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）に基づく定額法を採用しております。</p>	<p>(1) 有形固定資産（リース資産を除く） 同左 建物 3～18年 工具、器具及び備品 2～20年</p> <p>(2) 無形固定資産（リース資産を除く） 同左</p>
4. 引当金の計上基準	<p>(1) 貸倒引当金 売上債権（モバイル事業に係わる売上債権を除く）、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>(2) 賞与引当金 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期の負担すべき金額を計上しております。</p>	<p>(1) 貸倒引当金 同左</p> <p>(2) 賞与引当金 同左</p>

項目	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
	(3) 投資損失引当金 関係会社への投資に対する損失に備えるため、その財政状態等を勘案し、必要見込額を計上することとしております。	(3) 投資損失引当金 同左
5. モバイル事業の売上計上基準	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。	同左
6. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項	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。 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。	消費税等の会計処理 同左 投資事業組合による会計処理 同左

会計処理方法の変更

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
<p>(棚卸資産の評価に関する会計基準)</p> <p>通常の販売目的で保有するたな卸資産については、当事業年度より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)を適用し、評価基準については、原価法から原価法(収益性の低下による簿価切り下げの手法)に変更しております。</p> <p>当該変更に伴う損益に与える影響はありません。</p> <p>(リースに関する会計基準)</p> <p>所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、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したが、当事業年度より「リース取引に関する会計基準」(企業会計基準第13号(平成5年6月17日(企業会計審議会第一部会)、平成19年3月30日改正))及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第16号(平成6年1月18日(日本公認会計士協会会計制度委員会)、平成19年3月30日改正))を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。</p> <p>なお、リース取引開始日が適用初年度開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、引き続き通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を適用しております。これによる損益に与える影響はありません。</p>	<p>—————</p>

表示方法の変更

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
<p>(貸借対照表)</p> <p>1. 前事業年度において、無形固定資産の「その他」に含めて表示しておりました「ソフトウェア仮勘定」(前事業年度147,386千円)は、資産総額の100分の1を超えたため区分掲記しております。</p>	<p>—————</p>
<p>(損益計算書)</p> <p>1. 前事業年度において区分掲記しておりました「為替差損」(当事業年度1,428千円)は、営業外費用の合計額の100分の10以下となったため、営業外費用の「その他」に含めて表示しております。</p> <p>2. 前事業年度において、特別損失の「その他」に含めて表示しておりました「投資損失引当金繰入額」(前事業年度38,481千円)は、特別損失の合計額の100分の10を超えたため区分掲記しております。</p>	<p>—————</p>

注記事項

(貸借対照表関係)

前事業年度 (平成21年9月30日)	当事業年度 (平成22年9月30日)
※1. 関係会社項目 関係会社に対する資産及び負債には、区分掲記されたもののほか次のものがあります。 短期貸付金 230,000千円	※1. 関係会社項目 該当事項はありません。

(損益計算書関係)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)																																		
<p>※1. 関係会社との取引に係るものが次のとおり含まれております。</p> <p>関係会社よりの受取賃借料 12,330千円</p> <p>※2. 販売費に属する費用のおおよその割合は38%、一般管理費に属する費用のおおよその割合は62%であります。</p> <p>主要な費目及び金額は次のとおりであります。</p> <p>広告宣伝費 2,825,278千円 役員報酬 156,933千円 給料手当 496,144千円 退職給付費用 20,928千円 賞与引当金繰入額 68,620千円 減価償却費 88,450千円 支払手数料 2,660,879千円 研究開発費 365,398千円</p> <p>※3. 研究開発費の総額 一般管理費に含まれる研究開発費 365,398千円</p> <p>※4. 固定資産除却損の内訳は次のとおりであります。</p> <p>建物 864千円 工具、器具及び備品 12,849千円</p> <hr/> <p>計 13,713千円</p> <p>※5. 減損損失 当事業年度におきまして、以下の減損会計を計上いたしました。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>用途</th> <th>場所</th> <th>種類</th> <th>金額</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">ポータル事業</td> <td rowspan="4">東京都中央区</td> <td>建物及び構築物</td> <td style="text-align: right;">2,141千円</td> </tr> <tr> <td>工具、器具及び備品</td> <td style="text-align: right;">780,131千円</td> </tr> <tr> <td>ソフトウェア</td> <td style="text-align: right;">282,936千円</td> </tr> <tr> <td>ソフトウェア仮勘定</td> <td style="text-align: right;">37,580千円</td> </tr> </tbody> </table> <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ます。</p> <p>ポータル事業における動画投稿共有サイトの収益状況を鑑み、当該事業資産を回収可能価額まで減額し減損損失(1,102,788千円)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>	用途	場所	種類	金額	ポータル事業	東京都中央区	建物及び構築物	2,141千円	工具、器具及び備品	780,131千円	ソフトウェア	282,936千円	ソフトウェア仮勘定	37,580千円	<p>※1. 関係会社との取引に係るものが次のとおり含まれております。</p> <p>関係会社よりの受取賃借料 16,159千円</p> <p>※2. 販売費に属する費用のおおよその割合は44%、一般管理費に属する費用のおおよその割合は56%であります。</p> <p>主要な費目及び金額は次のとおりであります。</p> <p>広告宣伝費 3,941,667千円 役員報酬 164,902千円 給料手当 531,846千円 退職給付費用 22,118千円 賞与引当金繰入額 93,157千円 減価償却費 82,778千円 支払手数料 2,906,881千円 研究開発費 201,586千円</p> <p>※3. 研究開発費の総額 一般管理費に含まれる研究開発費 201,586千円</p> <p>※4. 固定資産除却損の内訳は次のとおりであります。</p> <p>建物 1,427千円 工具、器具及び備品 22,729千円 ソフトウェア 841千円 電話加入権 84千円</p> <hr/> <p>計 25,082千円</p> <p>※5. 減損損失 当事業年度におきまして、以下の減損会計を計上いたしました。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>用途</th> <th>場所</th> <th>種類</th> <th>金額</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ポータル事業</td> <td>東京都中央区</td> <td>工具、器具及び備品</td> <td style="text-align: right;">7,819千円</td> </tr> <tr> <td>ポータル事業</td> <td>東京都中央区</td> <td>ソフトウェア</td> <td style="text-align: right;">215,598千円</td> </tr> <tr> <td>ゲーム事業</td> <td>東京都中央区</td> <td>ソフトウェア</td> <td style="text-align: right;">238,095千円</td> </tr> <tr> <td>その他事業</td> <td>東京都中央区</td> <td>工具、器具及び備品</td> <td style="text-align: right;">72,153千円</td> </tr> </tbody> </table> <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、当該事業資産を回収可能価額まで減額し、減損損失(223,417千円)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、当該事業資産を回収可能価額まで減額し、減損損失(238,095千円)として計上いたしました。</p> <p>その他事業における事業資産の収益状況を鑑み、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>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>	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	ポータル事業	東京都中央区	ソフトウェア	215,598千円	ゲーム事業	東京都中央区	ソフトウェア	238,095千円	その他事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	72,153千円
用途	場所	種類	金額																																
ポータル事業	東京都中央区	建物及び構築物	2,141千円																																
		工具、器具及び備品	780,131千円																																
		ソフトウェア	282,936千円																																
		ソフトウェア仮勘定	37,580千円																																
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																																
ポータル事業	東京都中央区	ソフトウェア	215,598千円																																
ゲーム事業	東京都中央区	ソフトウェア	238,095千円																																
その他事業	東京都中央区	工具、器具及び備品	72,153千円																																

(株主資本等変動計算書関係)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

自己株式の種類及び株式数に関する事項

	前期末株式数 (株)	当期増加株式数 (株)	当期減少株式数 (株)	当期末株式数 (株)
自己株式				
普通株式 (注)	—	10,749	—	10,749
合計	—	10,749	—	10,749

(注) 自己株式の変動理由は次のとおりであります。

取締役会決議による取得による増加 10,749株

当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

自己株式の種類及び株式数に関する事項

	前期末株式数 (株)	当期増加株式数 (株)	当期減少株式数 (株)	当期末株式数 (株)
自己株式				
普通株式 (注)	10,749	—	—	10,749
合計	10,749	—	—	10,749

(リース取引関係)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
内容の重要性が乏しく、リース契約1件当たりの金額が少額なリース取引のため、旧財務諸表等規則第8条の6第6項の規定により記載を省略しております。	同左

(有価証券関係)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日) 及び当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日) における子会社株式及び関連会社株式で時価のあるものはありません。

(企業結合等関係)

前事業年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)		当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	
1株当たり純資産額	76,842.32円	1株当たり純資産額	80,956.67円
1株当たり当期純損失	11,866.47円	1株当たり当期純利益	6,480.47円
なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益額については、1株当たり当期純損失であるため、記載していません。		なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載していません。	

(注) 1株当たり当期純利益又は損失金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
1株当たり当期純損失金額		
当期純利益又は損失(千円)	2,247,949	1,213,480
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純利益又は損失(千円)	2,247,949	1,213,480
期中平均株式数(株)	189,437	187,252
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の算定に含めなかった潜在株式の概要	①平成14年12月19日定時株主総会決議ストックオプション(新株予約権) 平成14年12月19日取締役会決議 17株	

(重要な後発事象)

<p style="text-align: center;">前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)</p>	<p style="text-align: center;">当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)</p>
<p>1. 子会社の合併および商号変更について</p> <p>当社は、平成21年10月22日開催の取締役会において、連結子会社である株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシングと株式会社ドワンゴ・エージョー・エンタテインメントの合併を決議しました。</p> <p>なお、存続会社である株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシングは、平成21年12月10日付で商号を株式会社ドワンゴ・ミュージックエンタテインメントに変更いたしました。</p> <p>(1) 合併の目的</p> <p>グループ内における音楽原盤の制作および音楽著作権の管理、音楽CD・DVDの販売、ライセンスビジネスを統合し、事業の効率化および収益力強化を図る事を目的としております。</p> <p>(2) 合併の日程</p> <p>子会社合併決議取締役会 平成21年10月26日 (ドワンゴ・ミュージックパブリッシング)</p> <p>子会社合併決議取締役会 平成21年10月30日 (ドワンゴ・エージョー・エンタテインメント)</p> <p>両子会社合併決議臨時株主総会 平成21年11月18日</p> <p>合併期日 平成21年12月10日</p> <p>(3) 合併の方式</p> <p>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方式で、株式会社ドワンゴ・エージョー・エンタテインメントは解散いたしました。</p> <p>なお、合併する2社はいずれも100%子会社であるため、合併による新株式の発行および合併交付金の支払いはありません。</p>	<p>該当事項はありません。</p>

6. その他

役員の異動

開示内容が定まった時点で開示いたします。