

平成21年9月期 第3四半期決算短信

平成21年8月6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) 取締役執行役員業務本部長

(氏名) 松本 康一郎

TEL 03-3664-5477

四半期報告書提出予定日 平成21年8月7日

配当支払開始予定日

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年9月期第3四半期の連結業績(平成20年10月1日～平成21年6月30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	%
21年9月期第3四半期	19,321		483		432		349	
20年9月期第3四半期	18,124	16.7	334		312		777	

	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
21年9月期第3四半期	1,838.99	1,838.77
20年9月期第3四半期	3,934.94	

(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
21年9月期第3四半期	21,299	16,114	72.9	82,875.59
20年9月期	22,615	17,628	75.0	85,771.17

(参考) 自己資本 21年9月期第3四半期 15,518百万円 20年9月期 16,971百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
20年9月期				2,000.00	2,000.00
21年9月期					
21年9月期(予想)				2,000.00	2,000.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年9月期の連結業績予想(平成20年10月1日～平成21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	28,900	15.7	420	265.2	410	283.2	280		1,415.10

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

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

(2) 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 有

(注)詳細は、4ページ「定性的情報・財務諸表等 4.その他」をご覧ください。

(3) 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(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)に記載されるもの

会計基準等の改正に伴う変更 有
以外の変更 有

(注)詳細は、4ページ「定性的情報・財務諸表等 4.その他」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	21年9月期第3四半期	198,001株	20年9月期	197,866株
期末自己株式数	21年9月期第3四半期	10,749株	20年9月期	株
期中平均株式数(四半期連結累計期間)	21年9月期第3四半期	190,174株	20年9月期第3四半期	197,611株

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。

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期連結累計期間（平成20年10月1日～平成21年6月30日）における我が国経済は、世界的な金融不安が実体経済に波及し世界的な景気減速が鮮明になり、企業業績の不振による雇用情勢の悪化や所得減少など、依然として厳しく不透明な状況が続いております。

当社グループ（当社、連結子会社及び持分法適用会社）を取り巻く環境といたしましては、携帯電話契約数における第3世代、第3.5世代端末の占める割合が平成20年6月末の88.0%から平成21年6月末には94.3%（出所：電気通信事業者協会）まで上昇しております。一方、PCにつきましても高速データ通信を可能とするブロードバンド回線の契約数は平成21年3月末現在3,032万契約（総務省調べ）となっており、携帯電話・PCのブロードバンド化の加速により、日々、様々な新しいサービスが展開されてきております。

このような環境のもと、当社グループではモバイル事業におきましては、ブロードバンド化による携帯端末の新機能や利便性の向上などにより、日々変化するユーザニーズにいち早く対応し、多彩なラインアップの充実や更なるサービス向上を継続してまいりました。

ゲーム事業におきましては、引き続き、あらゆるプラットフォームに自社ソフトを提供していくとともに、海外ソフトの権利取得による国内販売やネットワークゲームの提供などを実施いたしました。

ポータル事業におきましては、「ニコニコ動画」が引き続き順調に登録会員数を伸ばしており、平成21年6月末において、登録会員数1,311万2千人、また、様々な特典を受けられる「ニコニコプレミアム会員」の会員数が36万9千人、携帯端末でも楽しめる「ニコニコ動画モバイル」の会員数が377万9千人となっております。

以上の結果、当第3四半期連結業績は、売上高193億210百万円（前年同期比6.6%増）、営業利益4億83百万円（前年同期は3億34百万円の損失）、経常利益4億32百万円（前年同期は3億12百万円の損失）、四半期純利益は3億49百万円（前年同期は7億77百万円の損失）となりました。

事業セグメント別の業績は次のとおりであります。

モバイル事業におきましては、主力サイトである着うた[®]・着うたフル[®]サイトにおいて、人気アーティストや人気楽曲の積極的な権利獲得に加え、他社とのタイアップ企画や効果的なプロモーションなどの施策により、会員数は堅調な推移を見せており、当第3四半期末の有料ユニークユーザ数は382万1千人（前年同期比2万2千人減）、ARPUは394円（同16円増）となりました。

以上の結果、モバイル事業の売上高は132億67百万円（前年同期比6.3%増）、営業利益は35億55百万円（前年同期比37.9%増）となりました。

ゲーム事業におきましては、平成21年4月に発売しました「ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊」や国内人気シリーズタイトルのリピート、海外タイトルのローカライズなどが売上に貢献しておりますが、その他のタイトルが全般的に販売計画未達となりました。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は29億19百万円（前年同期比10.5%減）、営業利益は3億60百万円（前年同期は84百万円の利益）となりました。

ポータル事業におきましては、「ニコニコ動画（ββ）」の更なるサービス強化に努めてまいりました。2つの重点戦略である一般化・収益化につきましては、まず一般化において、優良なコンテンツホルダーとのリレーション作りを通し、性別や年齢に拘らない様々なユーザの趣味・嗜好に対応するコンテンツの充実を目的とした「ニコニコチャンネル」の開設を拡大しており、平成21年6月末現在180チャンネルを開設しております。一方、収益化につきましては、各種イベントや番組など人気コンテンツをリアルタイムで配信し、コメントやアンケートなどを楽しむことが出来る「ニコニコ生放送」の人気などにより順調に伸びている「ニコニコプレミアム会員」からの有料サービス収入、メディアとしての認知度向上に伴う広告収入やEC収入に加え、ポイントシステムを利用した有料動画視聴サービスなど、いずれも着実に売上貢献し始めてはいるものの、登録会員数の増加に伴う設備投資、回線費用などの先行投資及び、「ニコニコ生放送」などのサービスに係わる制作費用などにより、未だ収益の貢献には至っておりません。

以上の結果、ポータル事業の売上高は22億35百万円（前年同期比73.8%増）、営業損失は13億40百万円（前年同期は10億60百万円の損失）となりました。

その他事業におきましては、アニメーション番組への出資による利益分配金、アニメ関連事業売上や音楽出版、ゲームソフト攻略本によるロイヤリティ収入等が貢献しております。

以上の結果、その他事業の売上高は9億93百万円（前年同期比13.2%減）、営業損失は53百万円（前年同期は84百万円の損失）となりました。

※当文章中の前年同四半期連結累計期間と比較した指標、金額は「参考値」として記載しております。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

①資産、負債及び純資産の状況

当第3四半期連結会計期間末の資産につきましては、固定資産が増加したものの、現金及び預金が減少したこと等により、前連結会計年度に比べ13億15百万円の減少となりました。

負債につきましては、未払法人税等や賞与引当金が減少したものの、支払手形及び買掛金やその他に含まれている前受金が増加したこと等により、前連結会計年度に比べ1億98百万円の増加となりました。

純資産につきましては、利益剰余金は増加したものの、自己株式の取得や、資本剰余金からの配当の支払等により15億13百万円の減少となりました。

②キャッシュ・フローの状況

当第3四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等により33億9百万円の減少となりました。

当第3四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6億19百万円（前年同期は2億40百万円の収入）となりました。これは主に売上債権の増加で2億93百万円、たな卸資産の増加で4億67百万円の支出要因となったものの、減価償却費で10億38百万円、前受金の増加で5億64百万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19億81百万円（前年同期は11億77百万円の支出）となりました。これは主に無形固定資産の取得により9億72百万円、有形固定資産の取得により8億67百万円支出したこと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19億45百万円（前年同期は1億17百万円の支出）となりました。これは主に自己株式の取得により14億82百万円、配当金の支払により3億95百万円支出したこと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21年9月期の通期連結業績予想につきましては、本資料の公表時点では、平成20年11月13日付「平成20年9月期 決算短信」において発表いたしました連結業績予想に変更ありません。

※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あります。

予想には様々な不確定要素が内在しており、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。

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）

該当事項はありません。

（2）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

1. 簡便な会計処理

①棚卸資産の評価方法

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もり、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。

③繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等、かつ、一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用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) 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

1. 「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 平成19年3月14日)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

なお、「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)附則第7条第1項第5号のただし書きにより、改正後の四半期連結財務諸表規則を早期に適用しております。

2. 「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。

当該変更に伴う損益に与える影響はありません。

3. 「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。

当該変更に伴う損益に与える影響はありません。

4. 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、「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))が平成20年4月1日以後開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用することができることになったことに伴い、第2四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、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。

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。

また、第1四半期連結会計期間は新たに契約した所有権移転外ファイナンス・リース取引がなかったため従来の方によっております。

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ありません。

5. 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、当第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、当第3四半期連結累計期間において、たな卸資産が118,508千円増加し、無形固定資産のその他が42,119千円減少しております。また、販売費及び一般管理費が76,389千円減少し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益がそれぞれ76,389千円増加しております。

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、当第3四半期連結会計期間からの変更となったものです。

また、第2四半期連結累計期間は従来の方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、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、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。

【参考資料】

1. 当第3四半期連結業績

〔売上構成〕

(金額：百万円)

	前第3四半期 (売上比)	当第3四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第3四半期の主な変動要因
売上高	18,124	19,321	24,978	
モバイル事業	12,479 (68.9%)	13,267 (68.7%)	16,801 (67.3%)	有料ユニークユーザ数及びARPUの増加による。
音楽系	11,364 (62.7%)	12,155 (62.9%)	15,310 (61.3%)	
ゲーム・その他	1,114 (6.1%)	1,111 (5.8%)	1,490 (6.0%)	
ゲーム事業	3,262 (18.0%)	2,919 (15.1%)	4,953 (19.8%)	「侍道3」や「喧嘩番長3」、「Midnight Club:Los Angeles」等を販売。
ポータル事業	1,286 (7.1%)	2,235 (11.6%)	1,810 (7.2%)	プレミアム会員数及び広告売上増加による。
その他事業	1,145 (6.3%)	993 (5.1%)	1,533 (6.1%)	子会社の減少による。
消去又は全社	△48 (△0.3%)	△94 (△0.5%)	△120 (△0.5%)	

〔売上原価主要科目〕

(金額：百万円)

	前第3四半期 (売上比)	当第3四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第3四半期の主な変動要因
売上原価	10,440 (57.6%)	11,337 (58.7%)	14,232 (57.0%)	
人件費	2,507 (13.8%)	2,911 (15.1%)	3,452 (13.8%)	ニコニコ動画やネットワークゲーム開発・運営に関わる人員数増加による。
支払手数料	1,201 (6.6%)	1,252 (6.5%)	1,716 (6.9%)	
著作権等使用料	3,108 (17.1%)	3,750 (19.4%)	4,264 (17.1%)	着うた®・着うたフル®のダウンロードが増加したことによる。
外注費	2,018 (11.1%)	2,509 (13.0%)	2,669 (10.7%)	ゲームやニコニコ動画の開発・運営費用の増加による。
通信費	1,081 (6.0%)	1,142 (5.9%)	1,482 (5.9%)	ニコニコ動画回線費用増加による。
その他	1,706 (9.4%)	1,327 (6.9%)	2,401 (9.6%)	子会社の減少による。
(他勘定振替)	△1,182 (△6.5%)	△1,557 (△8.1%)	△1,754 (△7.0%)	ネットワークゲーム開発の増加による。

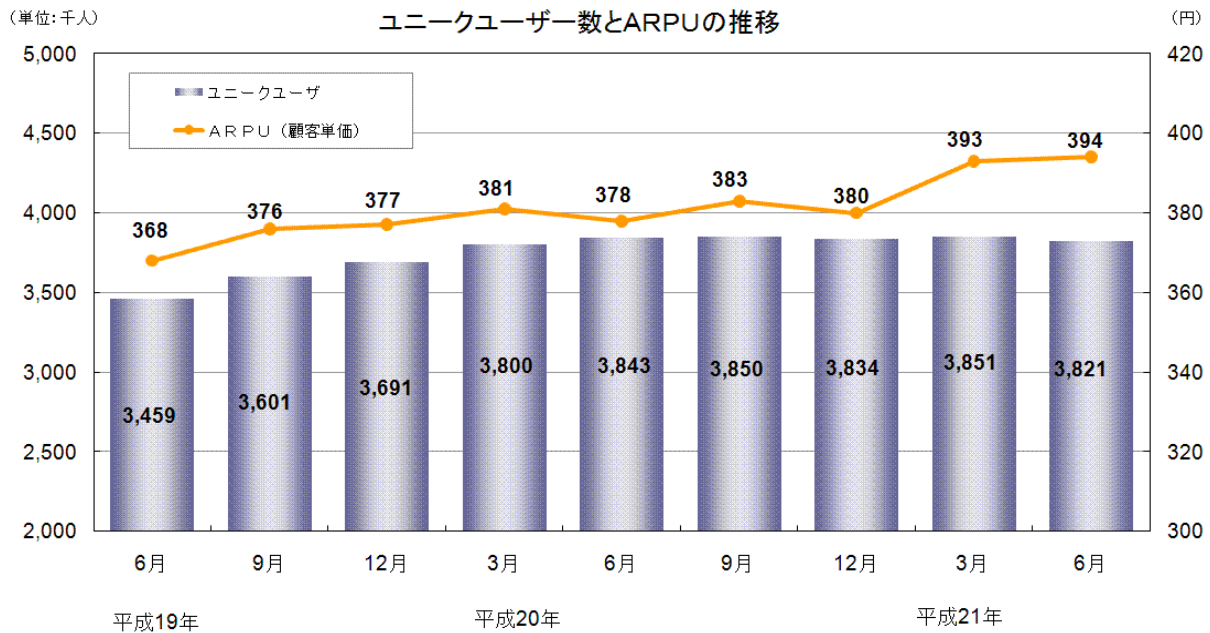
〔販売費及び一般管理費主要科目〕

(金額：百万円)

	前第3四半期 (売上比)	当第3四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第3四半期の主な変動要因
販売費及び 一般管理費	8,018 (44.2%)	7,500 (38.8%)	10,630 (42.6%)	
広告宣伝費	2,174 (12.0%)	2,411 (12.5%)	2,970 (11.9%)	ゲームソフトの発売に伴う広告や、 ニコニコ大会議(イベント)の開催による。
人件費	1,150 (6.3%)	1,319 (6.8%)	1,543 (6.2%)	
支払手数料	2,102 (11.6%)	2,009 (10.4%)	2,774 (11.1%)	
研究開発費	1,884 (10.4%)	1,036 (5.4%)	2,396 (9.6%)	ゲーム開発プロジェクトの絞り込みによる。
その他	706 (3.9%)	724 (3.8%)	946 (3.8%)	

※当第3四半期末の従業員数(連結)は、794名となり、前第3四半期末より76名、前連結会計年度末より85名増加しております。

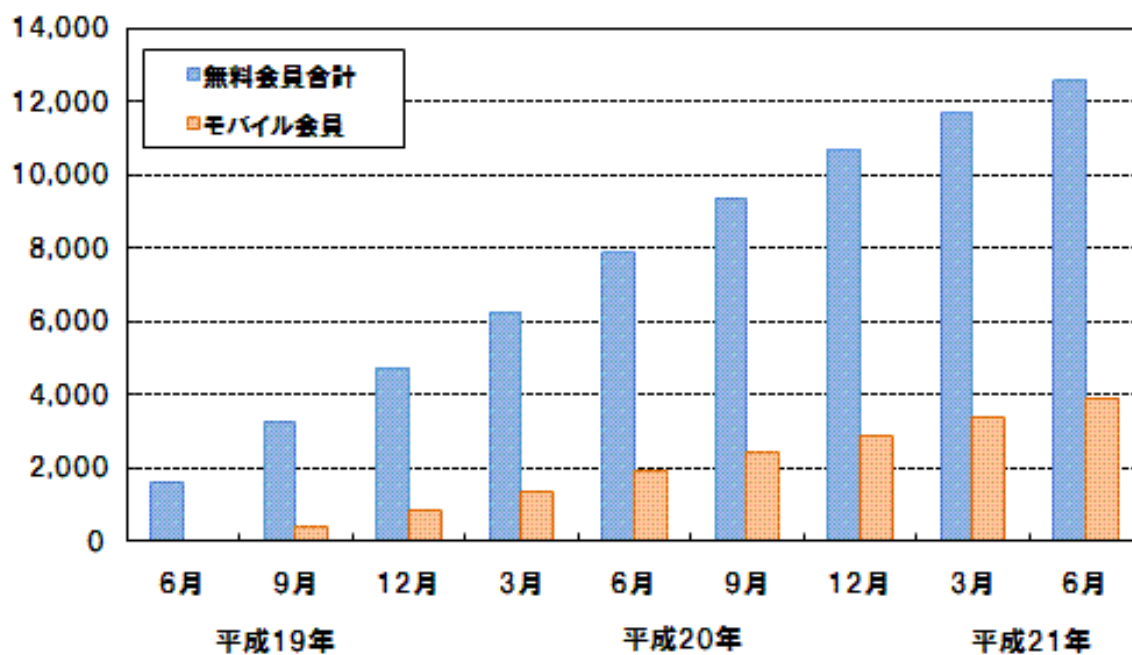
2. ユーザ動向



- (注) 1. ARPU (Average Revenue Per User) とは、ユーザ1人当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。
2. 有料ユニークユーザー数とは、ユーザIDに基づきカウントする有料ユーザー数。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。

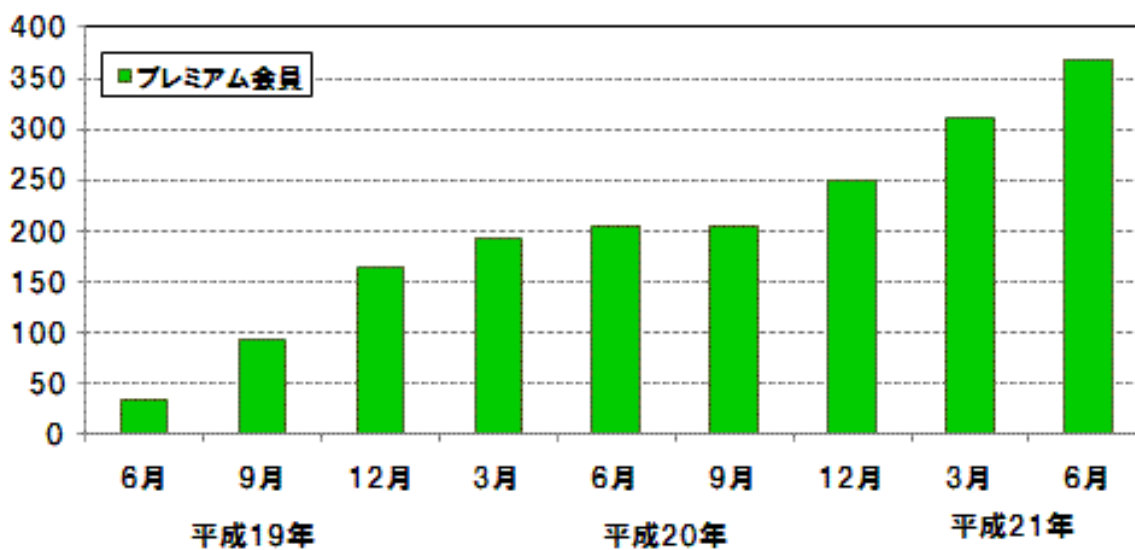
「ニコニコ動画」登録ID数推移

(単位:千人)



「ニコニコ動画」プレミアム会員数推移

(単位:千人)



5. 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3四半期連結会計期間末 (平成21年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	4,262,482	7,215,802
受取手形及び売掛金	5,283,046	4,989,165
有価証券	4,303,192	4,458,903
たな卸資産	663,672	195,944
その他	980,222	715,538
流動資産合計	15,492,617	17,575,354
固定資産		
有形固定資産	1,764,019	1,470,943
無形固定資産		
その他	1,131,787	774,132
無形固定資産合計	1,131,787	774,132
投資その他の資産		
投資有価証券	2,251,905	2,145,414
その他	659,661	649,576
投資その他の資産合計	2,911,567	2,794,990
固定資産合計	5,807,373	5,040,067
資産合計	21,299,990	22,615,422
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,563,384	1,510,387
短期借入金	800,000	900,000
未払法人税等	—	152,524
賞与引当金	193,176	335,047
その他の引当金	43,265	35,632
その他	2,533,041	2,051,505
流動負債合計	5,132,867	4,985,097
固定負債		
その他	52,850	2,284
固定負債合計	52,850	2,284
負債合計	5,185,717	4,987,382
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,070,222
資本剰余金	9,777,276	10,170,308
利益剰余金	△2,914,040	△3,263,768
自己株式	△1,479,247	—
株主資本合計	15,456,911	16,976,763
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	62,082	△6,170
為替換算調整勘定	△374	605
評価・換算差額等合計	61,708	△5,565
少数株主持分	595,653	656,841
純資産合計	16,114,272	17,628,039
負債純資産合計	21,299,990	22,615,422

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成20年10月1日 至平成21年6月30日)
売上高	19,321,062
売上原価	11,337,516
売上総利益	7,983,545
販売費及び一般管理費	7,500,410
営業利益	483,135
営業外収益	
受取利息	20,120
受取配当金	20,730
その他	15,384
営業外収益合計	56,235
営業外費用	
支払利息	11,479
持分法による投資損失	61,451
その他	34,144
営業外費用合計	107,075
経常利益	432,295
特別利益	
投資有価証券売却益	50,599
返品調整引当金戻入額	11,491
持分変動利益	18,327
その他	1,316
特別利益合計	81,735
特別損失	
固定資産除却損	10,350
減損損失	81,260
投資有価証券評価損	29,385
事業整理損失引当金繰入額	23,433
特別損失合計	144,429
税金等調整前四半期純利益	369,601
法人税、住民税及び事業税	88,419
過年度法人税等戻入額	△112,439
法人税等調整額	133,382
法人税等合計	109,362
少数株主損失(△)	△89,488
四半期純利益	349,727

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当第3 四半期連結累計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成21年6月30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	369,601
減価償却費	1,038,225
減損損失	81,260
のれん償却額	24,183
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△141,870
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△1,216
事業整理損失引当金の増減額 (△は減少)	8,849
受取利息及び受取配当金	△40,850
投資事業組合運用損益 (△は益)	12,566
支払利息	11,479
持分法による投資損益 (△は益)	61,451
投資有価証券売却損益 (△は益)	△50,599
持分変動損益 (△は益)	△18,327
固定資産除却損	10,350
投資有価証券評価損益 (△は益)	29,385
売上債権の増減額 (△は増加)	△293,880
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△467,728
その他の資産の増減額 (△は増加)	△460,529
仕入債務の増減額 (△は減少)	52,996
未払金の増減額 (△は減少)	△78,865
前受金の増減額 (△は減少)	564,995
その他の負債の増減額 (△は減少)	36,977
その他	△5,638
小計	742,813
利息及び配当金の受取額	45,266
利息の支払額	△10,682
法人税等の還付額	28,602
法人税等の支払額	△186,870
営業活動によるキャッシュ・フロー	619,129
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
有形固定資産の取得による支出	△867,411
無形固定資産の取得による支出	△972,204
投資有価証券の取得による支出	△380,310
投資有価証券の売却による収入	353,400
貸付金の回収による収入	85,500
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,981,026
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	△100,000
新株予約権の行使による株式の発行による収入	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
少数株主への配当金の支払額	△3,188
その他	△606
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,945,295
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,839
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△3,309,031
現金及び現金同等物の期首残高	11,674,706
現金及び現金同等物の四半期末残高	8,365,675

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

- (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〕

当第3四半期連結累計期間(自平成20年10月1日 至平成21年6月30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	13,266,454	2,919,140	2,211,515	923,952	19,321,062	—	19,321,062
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,000	—	23,690	69,640	94,330	(94,330)	—
計	13,267,454	2,919,140	2,235,205	993,593	19,415,393	(94,330)	19,321,062
営業利益又は営業損失(△)	3,555,752	360,843	△1,340,164	△53,250	2,523,181	(2,040,045)	483,135

(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に鑑み、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、当第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、当第3四半期連結累計期間において、ゲーム事業の営業利益が76,389千円増加しております。

〔所在地別セグメント情報〕

当第3四半期連結累計期間(自平成20年10月1日 至平成21年6月30日)

全セグメントの売上高の合計に占める本邦の割合が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〕

当第3四半期連結累計期間(自平成20年10月1日 至平成21年6月30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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第3四半期連結累計期間(自平成20年10月1日至平成21年6月30日)

(単位:千円)

	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
前連結会計年度末残高	10,070,222	10,170,308	△3,263,768	—	16,976,763
当第3四半期連結会計期間末までの 変動額					
新株の発行	2,700	2,700			5,400
剰余金の配当		△395,732			△395,732
四半期純利益			349,727		349,727
自己株式の取得 ※				△1,479,247	△1,479,247
当第3四半期連結会計期間末までの 変動額合計	2,700	△393,032	349,727	△1,479,247	△1,519,851
当第3四半期連結会計期間末残高	10,072,922	9,777,276	△2,914,040	△1,479,247	15,456,911

※平成20年11月から平成21年1月に市場から自己株式を1,479,247千円取得しております。

「参考資料」

前年同四半期に係る財務諸表等

(1) (要約) 四半期連結損益計算書

科目	前年同四半期 (平成20年9月期 第3四半期)
	金額 (千円)
I 売上高	18,124,595
II 売上原価	10,440,351
売上総利益	7,684,244
III 販売費及び一般管理費	8,018,516
営業損失(△)	△334,272
IV 営業外収益	
1. 受取利息	44,309
2. 受取配当金	10
3. その他	4,245
営業外収益合計	48,566
V 営業外費用	
1. 支払利息	11,178
2. 持分法による投資損失	4,703
3. 投資事業組合持分損失	8,658
4. その他	2,037
営業外費用合計	26,577
経常損失(△)	△312,283
VI 特別利益	
1. 持分変動利益	1,908
特別利益合計	1,908
VII 特別損失	
1. 固定資産除却損	56,650
2. 子会社株式売却損	87,557
3. 投資有価証券評価損	388,236
4. その他	8,941
特別損失合計	541,387
税金等調整前四半期純損失(△)	△851,762
法人税、住民税及び事業税	154,749
法人税等調整額	△72,046
少数株主損失(△)	△156,878
四半期純損失(△)	△777,586

(2) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前年同四半期 (平成20年9月期 第3四半期)
区分	金額 (千円)
I 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損失 (△)	△851,762
減価償却費	986,000
のれん償却額	29,140
賞与引当金減少額	△103,408
返品調整引当金増加額	6,519
受取利息及び受取配当金	△44,320
支払利息	11,178
株式交付費	458
持分法による投資損失	4,703
投資事業組合持分損失	8,658
持分変動利益	△1,908
固定資産除却損	56,650
投資有価証券評価損	388,236
子会社株式売却損	87,557
売上債権の減少額	506,241
たな卸資産の増加額	△114,456
前払費用の増加額	△264,064
差入敷金保証金の減少額	8,052
その他の資産の減少額	121,145
仕入債務の減少額	△336,445
未払金の減少額	△21,474
前受金の増加額	144,308
その他の負債の増加額	165,782
その他	5,601
小計	792,396
利息及び配当金の受取額	45,977
利息の支払額	△12,113
法人税等の支払額	△585,410
営業活動によるキャッシュ・フロー	240,849

	前年同四半期 (平成20年9月期 第3四半期)
区分	金額 (千円)
II 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	△1,803
定期預金の払戻による収入	100,000
有形固定資産の取得による支出	△627,530
無形固定資産の取得による支出	△439,916
投資有価証券の取得による支出	△62,510
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の 売却による支出	△12,230
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の 取得による支出	△150,020
貸付による支出	△90,000
貸付金の回収による収入	69,271
出資金の払込による支出	△12,600
その他	50,000
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,177,338
III 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	△200,000
短期借入金による収入	400,000
長期借入金の返済による支出	△4,565
社債償還による支出	△30,000
新株発行による収入	21,501
少数株主からの払込による収入	88,750
配当金の支払額	△392,952
財務活動によるキャッシュ・フロー	△117,266
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△141
V 現金及び現金同等物の減少額	△1,053,897
VI 現金及び現金同等物の期首残高	12,076,886
VII 現金及び現金同等物の四半期末残高	11,022,989

(3) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前年同四半期 (平成20年9月期第3四半期)

(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	12,479,098	3,258,686	1,282,256	1,104,554	18,124,595	—	18,124,595
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	3,717	3,769	40,661	48,148	(48,148)	—
計	12,479,098	3,262,404	1,286,025	1,145,215	18,172,744	(48,148)	18,124,595
営業費用	9,901,718	3,177,795	2,346,337	1,229,462	16,655,313	1,803,554	18,458,867
営業利益又は営業損失 (△)	2,577,380	84,609	△1,060,312	△84,246	1,517,430	(1,851,702)	△334,272

(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、1,864,463千円であり、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。

[所在地別セグメント情報]

前年同四半期 (平成20年9月期第3四半期)

全セグメントの売上高の合計に占める本邦の割合が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]

前年同四半期 (平成20年9月期第3四半期)

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。

6. その他の情報

該当事項はありません。