

## 平成22年9月期 第2四半期決算短信

平成22年5月13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22年5月14日

配当支払開始予定日 —

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成22年9月期第2四半期の連結業績(平成21年10月1日～平成22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	%
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
21年9月期第2四半期	13,210	6.0	412	—	389	542.2	218	—

	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
22年9月期第2四半期	4,633.20	—
21年9月期第2四半期	1,147.43	1,147.23

## (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月期第2四半期	21,002	15,526	71.2	79,814.72
21年9月期	20,921	14,966	68.8	76,906.62

(参考) 自己資本 22年9月期第2四半期 14,945百万円 21年9月期 14,400百万円

## 2. 配当の状況

	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	合計
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
21年9月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00
22年9月期	—	—	—	—	—
22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22年9月期の連結業績予想(平成21年10月1日～平成22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	29,700	11.7	1,300	227.4	1,300	280.1	1,100	—	5,874.44

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

#### 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

(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)

① 会計基準等の改正に伴う変更 無

② ①以外の変更 無

(注)詳細は、5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)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	22年9月期第2四半期	198,001株	21年9月期	198,001株
---------------------	-------------	----------	--------	----------

② 期末自己株式数	22年9月期第2四半期	10,749株	21年9月期	10,749株
-----------	-------------	---------	--------	---------

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年9月期第2四半期	187,252株	21年9月期第2四半期	190,387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。予想については様々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。

## 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2四半期連結累計期間（平成21年10月1日～平成22年3月31日）における我が国経済は、国内外における経済対策などにより景気回復に一部持ち直しの兆しも見られるなど、企業収益はやや回復基調にありますが、引き続き雇用情勢の先行き不透明感やデフレ進行による個人消費の伸び悩みなど、厳しい環境が継続しております。

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、携帯電話については契約数が1億台を超え、利用者面においては成熟市場になり、今後はスマートフォンや次世代規格の高機能端末の登場などによりそれらの端末を利用するユーザ比率が高まる事が想定されます。

一方PCにおいては、ブロードバンド普及率が更に高まり、動画コンテンツなどのエンタテインメントサービスやユーザの生活に密着したサービスなど、今までに無い多種多様なサービスが展開されていくものと予測されます。

この様な環境の中、既にインターネットサービスでは、携帯電話やPCの垣根を越え、先進的なユーザを惹きつける新たなサービスや事業モデルが立ち上がり始めており、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、良質なエンタテインメントサービス・コンテンツを、携帯電話・PC・家庭用ゲームソフト市場などで事業展開してまいりました。

事業セグメント別の業績は以下のとおりであります。

モバイル事業においては、着うた<sup>®</sup>・着うたフル<sup>®</sup>サイトを中心に、人気アーティスト・楽曲の権利獲得や、音楽系コンテンツのみならず、当社グループの強みを生かしたオリジナルコンテンツの開発などに注力してまいりました。また、様々な連動企画やタイアップ企画、ユーザ獲得に効果的なプロモーションを実施するなど、既存会員のロイヤリティを高めるだけでなく、新たな会員の獲得に努めてまいりましたが、モバイルコンテンツ市場の縮小により、当第2四半期末の有料ユニークユーザ数は383万7千人（前年同期比3万2千人減）となりました。また、高単価の着うたフル<sup>®</sup>の購入比率が増加したため、ARPUは402円（同8円増）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<sup>®</sup>・着うたフル<sup>®</sup>サイトの比率が高まっていることから、著作権等使用料が増加傾向にありますが、コンテンツ制作費などの圧縮を行いました。

以上の結果、モバイル事業の売上高は91億70百万円（前年同期比4.4%増）、営業利益は21億61百万円（前年同期比3.4%減）となりました。

ゲーム事業においては、パッケージゲームにおいて当社グループの主力シリーズタイトルを中心に携帯型・据置型への提供や、受託及び共同開発、海外の人気タイトルを権利取得しそれを国内にて提供するなどを展開してまいりました。

具体的には、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 神の眼と悪魔のへつ」、海外タイトルの国内向けでは「セイクリッド2」、ネットワークゲームではMMORPG「Blade Chronicle」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環境は依然厳しく、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。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は35億47百万円（前年同期比39.7%増）、営業利益は7億16百万円（前年同期比51.5%増）となりました。

ポータル事業においては、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。サービス面においては、政治や音楽・スポーツ、芸能やニュース・情報など、他メディアにはない斬新かつ新鮮な各種コンテンツをリアルタイム配信する「ニコニコ生放送」の積極的な展開や、年齢・性別に拘らない様々な嗜好を持ったあらゆるユーザに対応した「ニコニコチャンネル」の拡大、動画投稿・視聴以外のポイントを利用した新たなサービス展開を図るなど、一層の強化に努めてまいりました。

これらの取り組みにより、平成22年3月末には登録会員数1,634万人、様々な特典が受けられる「ニコニコプレミアム会員」は74万人、携帯電話でも楽しめる「ニコニコ動画モバイル」の会員数は494万人となりました。

収益面においては、圧倒的なユーザ支持を得ている「ニコニコ生放送」の人気や、携帯電話をはじめとする入会導線の見直しや多様化などにより「ニコニコプレミアム会員」が順調に増加し、有料会員収入が大きく貢献しております。また、広告収入につきましても、経済環境などの影響を受けながらも着実に貢献してきております。その他の収入につきましても、引き続き小幅ながら着実に伸張しております。

費用面においては、登録会員数の増加やユーザの利用頻度増加による回線やサーバなどのインフラ費用の増加は落ち着いたものの、「ニコニコ生放送」など、集客・収入に直接結びつくサービスへの投資や新たな収益源となりうるサービスへの投資、ユーザイベント開催費用などが発生しており、未だ本格的な収益へ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27億78百万円（前年同期比104.4%増）、営業損失は1億45百万円（前年同期は8億87百万円の営業損失）となりました。

その他事業においては、主にアニメ分野におけるCDやDVDなどの音楽出版による著作権利用料収入や歌手や声優を発掘・育成するスクール運営事業、所属アーティストのマネジメン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、その他事業の売上高は10億5百万円（前年同期比75.6%増）、営業損失は1億25百万円（前年同期は

49百万円の営業損失) となりました。

以上の結果、当第2四半期連結業績は、売上高160億90百万円（前年同期比21.8%増）、営業利益11億81百万円（前年同期比186.4%増）、経常利益11億67百万円（前年同期比199.8%増）、四半期純利益は8億67百万円（前年同期比297.1%増）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210億2百万円（前期末は209億21百万円）と、前連結会計年度末に比べ80百万円増加いたしました。当第2四半期連結会計期間の主な増減内容は次のとおりであります。

流動資産につきましては、前連結会計年度末に比べ3億62百万円減少し、156億95百万円となりました。これは主に有価証券の償還及びたな卸資産の減少によるものです。

固定資産につきましては、投資その他の資産が71百万円減少したものの、無形固定資産が3億82百万円、有形固定資産が1億32百万円増加したことにより、前連結会計年度末に比べ4億43百万円増加し、53億7百万円となりました。これは主に無形固定資産のその他に含まれるソフトウェア及びソフトウェア仮勘定の増加によるものです。

当第2四半期連結会計期間末の負債の部の合計は54億75百万円（前期末は59億55百万円）と、前連結会計年度末に比べ4億79百万円減少いたしました。これは主に流動負債のその他に含まれる前受金の減少によるものです。

当第2四半期連結会計期間末の純資産の部の合計は155億26百万円（前期末は149億66百万円）と、前連結会計年度末に比べ5億60百万円増加いたしました。これは主に四半期純利益の計上により利益剰余金が増加したものの、配当金の支払により資本剰余金が減少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等により9億13百万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8億円（前年同期は11億54百万円の収入）となりました。これは主に売上債権の増加で7億44百万円、前受金の減少で5億94百万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11億44百万円、たな卸資産の減少で5億30百万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13億38百万円（前年同期は15億80百万円の支出）となりました。これは主に投資有価証券の売却により1億51百万円の収入要因となったものの、無形固定資産の取得により7億57百万円、預け金の増加により4億20百万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3億75百万円（前年同期は20億43百万円の支出）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22年9月期の連結業績予想につきましては、平成22年5月11日に「特別損失の発生および平成22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、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、平成21年11月12日に「決算短信」にて公表しておりました従来の業績予想を修正いたします。

修正後の業績につきましては、売上高297億円（対前期比11.7%増）、営業利益13億円（対前期比116.6%増）、経常利益13億円（対前期比116.6%増）、当期純利益11億円（前期は7億82百万円の損失）を見込んでおります。

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。

平成22年9月期連結業績予想数値の修正（平成21年10月1日～平成22年9月30日）

（単位：百万円）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回発表予想（平成21年11月12日） (A)	31,200	600	600	450
今回修正予想 (B)	29,700	1,300	1,300	1,100
増減額 (B)-(A)	△1,500	700	700	650
増減率 (%)	△4.8	116.6	116.6	144.4
（ご参考）前期（平成21年9月期）実績	26,568	397	342	△782

(注) 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。

#### 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。

##### 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

該当事項はありません。

【参考情報】

1. 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 (売上比)	当第2四半期 (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	13,210	16,090	26,568	
モバイル事業	8,781 (66.5%)	9,170 (57.0%)	17,855 (67.2%)	着うた®・着うたフル®の売上増加による。
音楽系	8,055 (61.0%)	8,466 (52.6%)	16,391 (61.7%)	
ゲーム・その他	726 (5.5%)	703 (4.4%)	1,463 (5.5%)	
ゲーム事業	2,538 (19.2%)	3,548 (22.0%)	3,673 (13.8%)	パッケージ売上増加による。
ポータル事業	1,358 (10.3%)	2,778 (17.3%)	3,281 (12.3%)	プレミアム会員数の増加による。
その他事業	598 (4.5%)	1,050 (6.5%)	2,104 (7.9%)	原盤ロイヤリティ収入増による。
消去又は全社	△66 (△0.5%)	△456 (△2.8%)	△346 (△1.3%)	

〔売上原価主要科目〕

(単位：百万円)

	前第2四半期 (売上比)	当第2四半期 (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	7,514 (56.9%)	9,139 (56.8%)	16,112 (60.6%)	
人件費	1,899 (14.4%)	2,054 (12.7%)	3,939 (14.8%)	
支払手数料	884 (6.7%)	720 (4.5%)	1,612 (6.1%)	
著作権等使用料	2,467 (18.7%)	2,794 (17.4%)	5,186 (19.5%)	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	1,697 (12.9%)	2,136 (13.3%)	3,917 (14.7%)	
通信費	743 (5.6%)	903 (5.6%)	1,545 (5.8%)	ニコニコ動画回線費用増加による。
その他	1,087 (8.2%)	931 (5.8%)	2,340 (8.8%)	
たな卸資産	△124 (△0.9%)	932 (5.8%)	△2,135 (△1.1%)	パッケージ売上増加による。
(他勘定振替)	△1,141 (△8.6%)	△1,333 (△8.3%)	△294 (△8.0%)	

〔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 (売上比)	当第2四半期 (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	5,283 (40.0%)	5,768 (35.9%)	10,059 (37.9%)	
広告宣伝費	1,828 (13.8%)	2,202 (13.7%)	3,382 (12.7%)	モバイル広告の増加による。
人件費	858 (6.5%)	975 (6.1%)	1,754 (6.6%)	
支払手数料	1,327 (10.0%)	1,508 (9.4%)	2,733 (10.3%)	モバイル売上増加による。
研究開発費	792 (6.0%)	532 (3.3%)	1,217 (4.6%)	ネットワークゲームに係る研究開発費の減少による。
その他	476 (3.6%)	550 (3.4%)	970 (3.7%)	

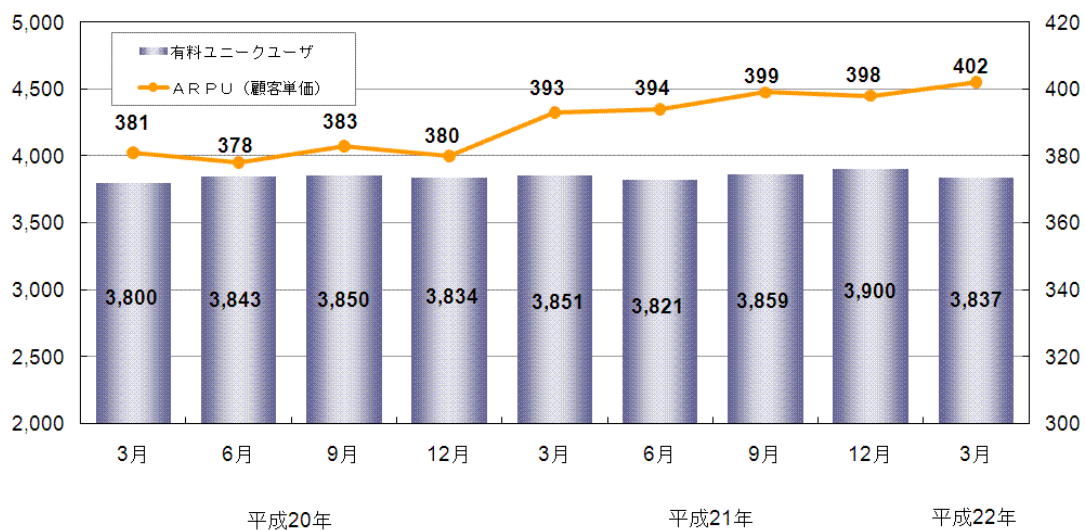
※当第2四半期末の従業員数（連結）は、805名となり、前第2四半期末より92名、前連結会計年度末より16名増加しております。

2. ユーザ動向

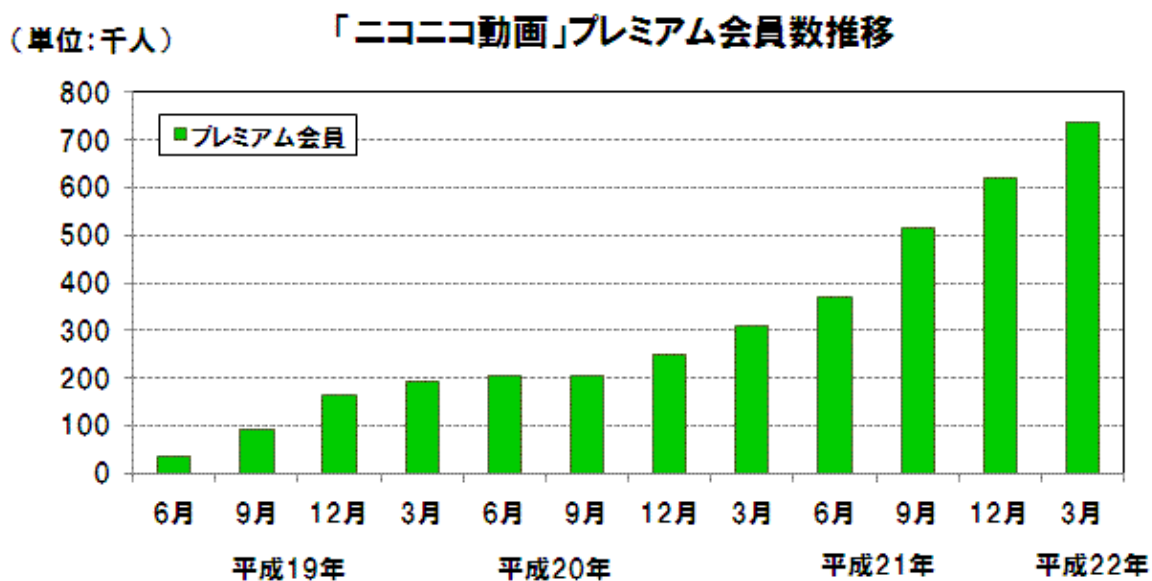
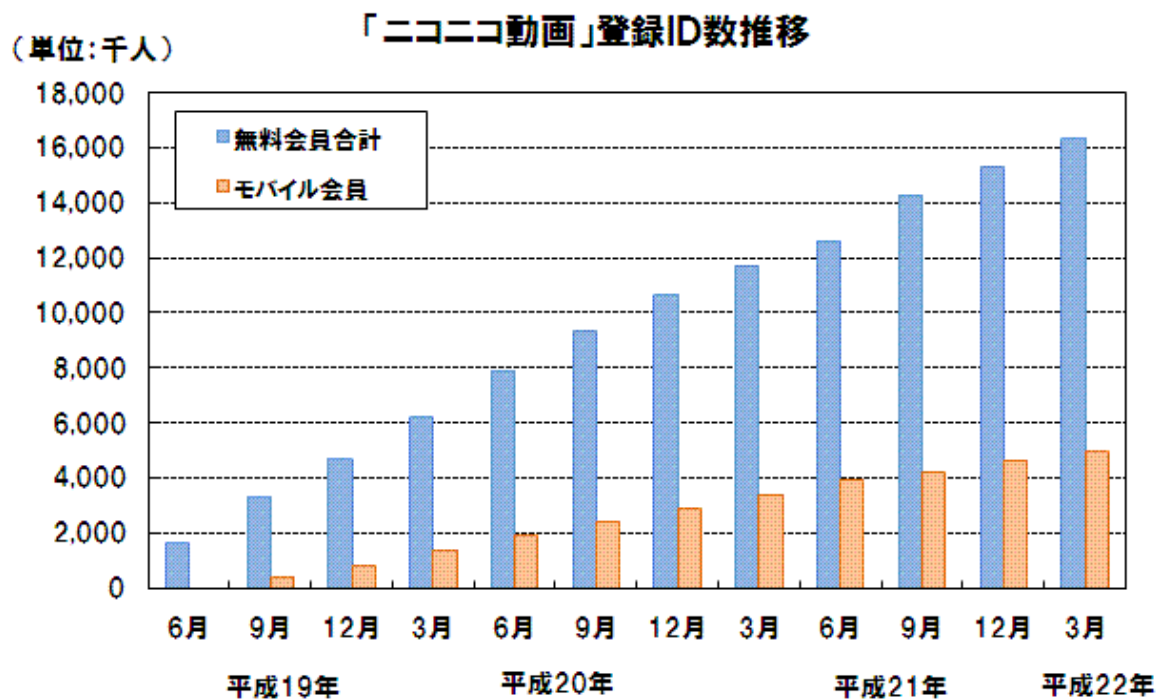
(千人)

有料ユニークユーザ数とARPUの推移

(円)



- (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。





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2四半期連結会計期間末 (平成22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21年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	4,164,159	4,278,985
受取手形及び売掛金	6,413,925	5,668,938
有価証券	3,504,991	4,303,591
たな卸資産	388,457	918,751
その他	1,228,259	892,746
貸倒引当金	△4,461	△5,205
流動資産合計	15,695,332	16,057,808
固定資産		
有形固定資産	1,123,838	991,618
無形固定資産		
その他	1,267,615	884,931
無形固定資産合計	1,267,615	884,931
投資その他の資産		
投資有価証券	2,336,418	2,303,186
その他	579,317	684,086
投資その他の資産合計	2,915,736	2,987,272
固定資産合計	5,307,190	4,863,822
資産合計	21,002,523	20,921,631
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,860,373	1,814,083
短期借入金	900,000	900,000
未払法人税等	93,676	88,416
賞与引当金	388,419	392,450
その他の引当金	53,953	34,912
その他	2,053,772	2,662,304
流動負債合計	5,350,195	5,892,167
固定負債		
その他	125,697	63,295
固定負債合計	125,697	63,295
負債合計	5,475,893	5,955,463
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,072,922	10,072,922
資本剰余金	9,402,772	9,777,276
利益剰余金	△3,178,882	△4,046,242
自己株式	△1,479,247	△1,479,247
株主資本合計	14,817,565	14,324,709
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	128,111	76,835
為替換算調整勘定	△210	△626
評価・換算差額等合計	127,901	76,209
少数株主持分	581,163	565,249
純資産合計	15,526,630	14,966,168
負債純資産合計	21,002,523	20,921,631

(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20年10月1日 至平成21年3月31日)	当第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)
売上高	13,210,808	16,090,160
売上原価	7,514,325	9,139,947
売上総利益	5,696,483	6,950,213
販売費及び一般管理費	5,283,931	5,768,600
営業利益	412,551	1,181,613
営業外収益		
受取利息	17,568	5,312
受取配当金	20,730	820
その他	12,539	9,362
営業外収益合計	50,838	15,494
営業外費用		
支払利息	7,564	10,845
持分法による投資損失	40,875	1,344
投資事業組合運用損	—	7,524
出資金運用損	—	8,333
その他	25,526	1,488
営業外費用合計	73,966	29,535
経常利益	389,423	1,167,571
特別利益		
投資有価証券売却益	2,999	124,241
返品調整引当金戻入額	11,491	—
その他	—	1,688
特別利益合計	14,491	125,929
特別損失		
固定資産除却損	9,434	16,067
減損損失	30,711	84,538
投資有価証券評価損	29,385	15,187
事業整理損失引当金繰入額	23,433	33,111
特別損失合計	92,964	148,903
税金等調整前四半期純利益	310,950	1,144,597
法人税、住民税及び事業税	74,581	133,758
過年度法人税等戻入額	△111,902	—
法人税等調整額	131,202	108,476
法人税等合計	93,881	242,234
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△1,387	34,787
四半期純利益	218,456	867,575

(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21年1月1日 至 平成21年3月31日)	当第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)
売上高	6,250,297	8,463,244
売上原価	3,793,114	4,767,924
売上総利益	2,457,183	3,695,320
販売費及び一般管理費	2,541,094	2,957,674
営業利益又は営業損失(△)	△83,911	737,646
営業外収益		
受取利息	8,061	2,779
受取配当金	20,730	820
その他	6,489	8,555
営業外収益合計	35,281	12,155
営業外費用		
支払利息	3,548	5,609
持分法による投資損失	31,309	3,805
投資事業組合運用損	—	4,715
出資金運用損	—	5,833
その他	11,798	898
営業外費用合計	46,656	20,862
経常利益又は経常損失(△)	△95,286	728,939
特別利益		
投資有価証券売却益	2,999	124,241
返品調整引当金戻入額	11,491	—
その他	—	1,688
特別利益合計	14,491	125,929
特別損失		
固定資産除却損	1,767	4,759
減損損失	22,292	84,538
投資有価証券評価損	2,565	15,187
事業整理損失引当金繰入額	23,433	30,434
特別損失合計	50,059	134,919
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△130,854	719,950
法人税、住民税及び事業税	37,181	98,966
過年度法人税等戻入額	△78,373	—
法人税等調整額	39,376	69,973
法人税等合計	△1,816	168,939
少数株主損失(△)	△61,379	△13,500
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△67,657	564,511

(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20年10月1日 至 平成21年3月31日)	当第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)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	310,950	1,144,597
減価償却費	655,247	504,137
減損損失	30,711	84,538
のれん償却額	16,910	15,666
固定資産除却損	9,434	16,067
投資有価証券評価損益 (△は益)	29,385	15,187
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	—	△744
賞与引当金の増減額 (△は減少)	12,641	△4,030
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△28,480	△11,393
事業整理損失引当金の増減額 (△は減少)	23,433	30,434
受取利息及び受取配当金	△38,298	△6,142
支払利息	7,564	10,845
持分法による投資損益 (△は益)	40,875	1,344
投資有価証券売却損益 (△は益)	△2,999	△124,241
投資事業組合運用損益 (△は益)	8,870	7,524
売上債権の増減額 (△は増加)	△284,218	△744,986
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△176,244	530,293
その他の資産の増減額 (△は益)	15,657	74,519
仕入債務の増減額 (△は減少)	216,570	46,289
未払金の増減額 (△は減少)	52,995	132,172
前受金の増減額 (△は減少)	314,397	△594,472
その他の負債の増減額 (△は減少)	△41,584	△205,432
その他	46,454	11,547
小計	1,220,272	933,723
利息及び配当金の受取額	44,176	9,316
利息の支払額	△7,433	△11,018
法人税等の還付額	28,602	—
法人税等の支払額	△130,672	△131,300
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,154,946	800,721
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
預け金の増減額 (△は増加)	—	△420,000
有形固定資産の取得による支出	△560,077	△292,716
無形固定資産の取得による支出	△673,108	△757,322
投資有価証券の取得による支出	△380,310	△20,000
投資有価証券の売却による収入	3,000	151,380
貸付金の回収による収入	30,000	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,580,496	△1,338,659

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成21年3月31日)	当第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)
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
短期借入金の返済による支出	△200,000	△700,000
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	△374,719
少数株主への配当金の支払額	△2,247	—
その他	△116	△822
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,043,864	△375,541
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,141	52
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△2,471,555	△913,426
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四半期末残高	9,203,150	7,469,151

- (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20年10月1日 至平成21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	8,780,889	2,538,827	1,340,253	550,838	13,210,808	—	13,210,808
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	1,000	—	18,450	47,486	66,936	(66,936)	—
計	8,781,889	2,538,827	1,358,703	598,325	13,277,745	(66,936)	13,210,808
営業利益又は営業損失 (△)	2,238,659	473,046	△887,645	△49,666	1,774,393	(1,361,841)	412,551

当第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、前第2四半期連結会計期間は、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71,310千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1月1日 至平成21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。

当第2四半期連結累計期間（自平成22年1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20年10月1日 至平成21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。

当第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。

(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。