

平成22年9月期 第1四半期決算短信

平成22年2月4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2月5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1四半期の連結業績(平成21年10月1日～平成21年12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1四半期	7,626	9.6	443	10.6	438	9.5	303	5.9
21年9月期第1四半期	6,960		496		484		286	

	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1四半期	1,618.48	
21年9月期第1四半期	1,463.04	1,462.55

(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1四半期	20,475	14,921	70.0	76,510.32
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1四半期 14,326百万円 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	16,300	23.4	500	21.2	450	15.6	280	28.2	1,495.31
通期	31,200	17.4	600	51.1	600	75.3	450		2,403.18

(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、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。

(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 無
以外の変更 無

(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)	22年9月期第1四半期	198,001株	21年9月期	198,001株
期末自己株式数	22年9月期第1四半期	10,749株	21年9月期	10,749株
期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年9月期第1四半期	187,252株	21年9月期第1四半期	195,561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。

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1四半期(平成21年10月1日～平成21年12月31日)における我が国経済は、一部に明るい兆しも見られた一方、円高の進行やデフレなどにより企業収益や設備投資は低水準に留まり、雇用情勢の先行き不透明感や個人所得および消費が伸び悩むなど、引き続き厳しい環境となりました。

当社グループ(当社、連結子会社および持分法適用会社)を取り巻く環境では、携帯電話については契約数は1億台を超え、利用者面においては成熟市場になりつつあります。しかし、携帯電話の機能向上やモバイルブロードバンドが急拡大しており、高速データ通信が可能な端末が増加していることから、動画コンテンツなどの利用が高まっております。また、スマートフォンの登場や、SNSサイト運営事業者によるアプリケーションやプラットフォームのオープン化などにより、新たな事業モデルが立ち上がり始めております。

一方PCにおいては、光ファイバー回線加入者が増加したことにより、ブロードバンド普及率が一気に高まり、先進的なユーザを惹きつける新たなサービスが展開されていくものと予測されます。

この様な中、当社グループで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®・着うたフル®サイトを中心に、人気アーティスト・楽曲の権利獲得や、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、様々な他社との連動企画やタイアップ企画、効果的なプロモーションを実施するなど、新たな会員の獲得に努めてまいりました。

これらの取り組みにより、当第1四半期末の有料ユニークユーザ数は389万9千人(前年同期比6万5千人増)、ARPUは398円(同18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®・着うたフル®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しております。

以上の結果、モバイル事業の売上高は45億74百万円(前年同期比6.8%増)、営業利益は10億21百万円(前年同期比11.5%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。一方、ネットワークゲームは他社サービスと競争激化の中、斬新なアイデアや企画開発力を活かし、新たなユーザ獲得に努めてまいりました。

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 決定版 ～みんなで挑戦!体感アトラクション～」や「極限脱出 9時間9人9の扉」、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)、ネットワークゲームでは平成21年5月に正式サービスを開始したMMORPG「Blade Chronicle」などが売上に貢献しております。しかし、国内ゲーム市場環境は依然厳しく、ソーシャルゲーム市場の登場などもあり、他のタイトルは全般的に苦戦しております。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は15億99百万円(前年同期比7.1%減)、営業利益は3億10百万円(前年同期比40.2%減)となりました。

ポータル事業においては、ニコニコ動画が平成21年10月に「ニコニコ動画(9)」にバージョンアップし、更なる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、音楽やスポーツ、芸能やニュース・情報など、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すべく、「ニコニコチャンネル」の拡大を図るなど、一層のサービス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21年12月末には登録会員数1,528万人、様々な特典が受けられる「ニコニコプレミアム会員」は62万人、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459万人となりました。

収益面においては、引き続き「ニコニコ生放送」の人気や、入会導線の多様化などにより「ニコニコプレミアム会員」が増加し、有料会員収入が大きく貢献しております。また、経済環境などの影響から伸び悩んでいた広告につきましても、季節的な要因があるものの平成21年12月にはサービス開始以来最高の収入を上げる事が出来ました。その他の収入につきましても、小幅ながら着実に伸張しております。

費用面においては、回線やサーバなどのインフラ費用の増加は落ち着き、集客・収入に直接結びつくサービスへの先行投資や、ユーザのロイヤリティ向上を目的とした日本全国8カ所を巡るユーザイベント開催費用などが発生しており、未だ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12億99百万円(前年同期比104.2%増)、営業損失は1億38百万円(前年同期は4億75百万円の営業損失)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音楽出版による著作権利用料収入やスクール運営事業、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4億20百万円（前年同期比15.1%増）、営業損失は49百万円（前年同期は16百万円の営業損失）となりました。

以上の結果、当第1四半期連結業績は、売上高76億26百万円（前年同期比9.6%増）、営業利益4億43百万円（前年同期比10.6%減）、経常利益4億38百万円（前年同期比9.5%減）、四半期純利益は3億3百万円（前年同期比5.9%増）となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

資産、負債及び純資産の状況

当第1四半期連結会計期間末の資産の部の合計は204億75百万円（前期末は209億21百万円）と、前連結会計年度末に比べ4億46百万円減少いたしました。当第1四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7億33百万円減少し、153億23百万円となりました。これは主に有価証券の償還に伴う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60百万円減少したものの、無形固定資産が2億54百万円、有形固定資産が93百万円増加したことにより、前連結会計年度末に比べ2億87百万円増加し、51億51百万円となりました。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1四半期連結会計期間末の負債の部の合計は55億53百万円（前期末は59億55百万円）と、前連結会計年度末に比べ4億1百万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1四半期連結会計期間末の純資産の部の合計は149億21百万円（前期末は149億66百万円）と、前連結会計年度末に比べ44百万円減少いたしました。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。

キャッシュ・フローの状況

当第1四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5億48百万円の減少となりました。

当第1四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3億83百万円（前年同期は3億50百万円の収入）となりました。これは主に前受金の減少で5億83百万円支出したものの、税金等調整前四半期純利益で4億24百万円、たな卸資産の減少で3億66百万円、減価償却費で2億19百万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5億56百万円（前年同期は6億1百万円の支出）となりました。これは主に有形固定資産の取得により1億42百万円、無形固定資産の取得により3億98百万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3億74百万円（前年同期は35億75百万円の支出）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月期の業績予想につきましては、本資料の公表時点では、第2四半期連結累計期間、通期ともに平成21年11月12日付「平成21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

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。

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。

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

該当事項はありません。

【参考情報】

1. 当第1四半期連結業績

〔売上構成〕

(金額：百万円)

	前第1四半期 (売上比)	当第1四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第1四半期の主な変動要因
売上高	6,960	7,626	26,568	
モバイル事業	4,284 (61.6%)	4,574 (60.0%)	17,855 (67.2%)	着うた®・着うたフル®の売上増加による。
音楽系	3,941 (56.6%)	4,215 (55.3%)	16,391 (61.7%)	
ゲーム・その他	342 (4.9%)	358 (4.7%)	1,463 (5.5%)	
ゲーム事業	1,721 (24.7%)	1,599 (21.0%)	3,673 (13.8%)	
ポータル事業	636 (9.1%)	1,299 (17.0%)	3,281 (12.3%)	プレミアム会員数の増加による。
その他事業	365 (5.3%)	420 (5.5%)	2,104 (7.9%)	
消去又は全社	47 (0.7%)	267 (3.5%)	346 (1.3%)	

〔売上原価主要科目〕

(金額：百万円)

	前第1四半期 (売上比)	当第1四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第1四半期の主な変動要因
売上原価	3,721 (53.5%)	4,372 (57.3%)	16,112 (60.6%)	
人件費	947 (13.6%)	1,023 (13.4%)	3,939 (14.8%)	
支払手数料	386 (5.6%)	341 (4.5%)	1,612 (6.1%)	
著作権等使用料	1,164 (16.7%)	1,301 (17.1%)	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	903 (13.0%)	948 (12.4%)	3,917 (14.7%)	
通信費	369 (5.3%)	445 (5.8%)	1,545 (5.8%)	ニコニコ動画回線費用増加による。
その他	380 (5.5%)	916 (12.0%)	1,442 (5.4%)	
(他勘定振替)	430 (6.2%)	605 (7.9%)	1,531 (5.8%)	

〔販売費及び一般管理費主要科目〕

(金額：百万円)

	前第1四半期 (売上比)	当第1四半期 (売上比)	前連結会計年度 (売上比)	当第1四半期の主な変動要因
販売費及び一般管理費	2,742 (39.4%)	2,810 (36.9%)	10,059 (37.9%)	
広告宣伝費	962 (13.8%)	1,043 (13.7%)	3,382 (12.7%)	モバイル広告の増加による。
人件費	443 (6.4%)	485 (6.4%)	1,754 (6.6%)	
支払手数料	678 (9.7%)	761 (10.0%)	2,733 (10.3%)	
研究開発費	436 (6.3%)	244 (3.2%)	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	222 (3.2%)	276 (3.6%)	970 (3.7%)	

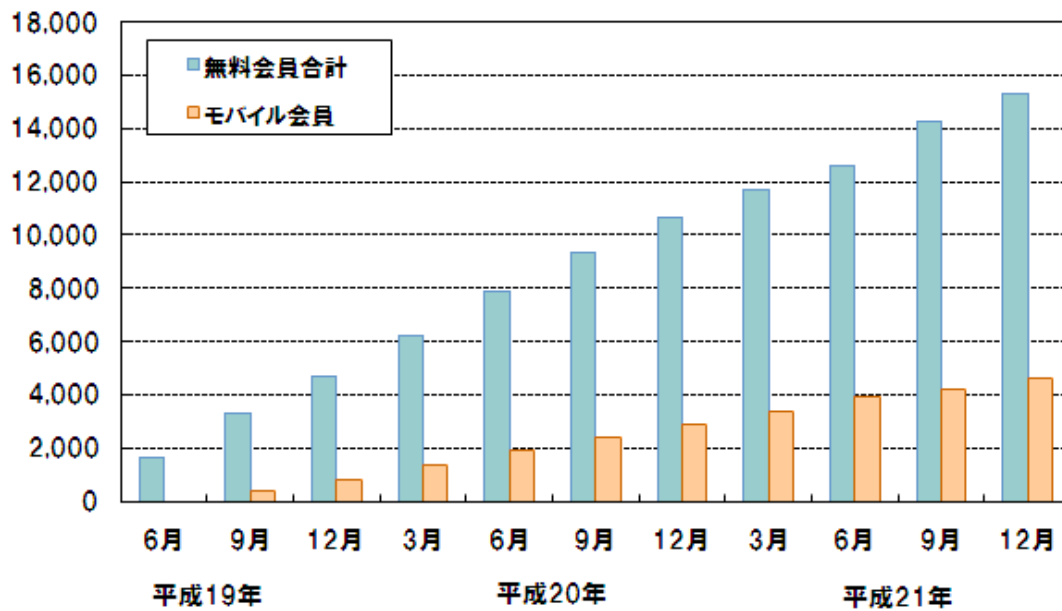
当第1四半期末の従業員数(連結)は、794名となり、前第1四半期末より68名、前連結会計年度末より5名増加しております。

2. ユーザ動向

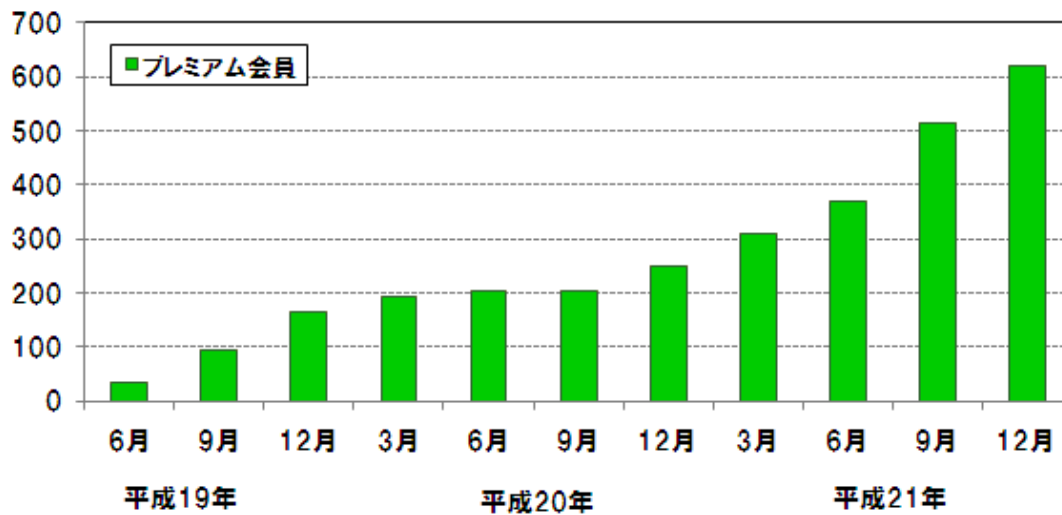


- (注) 1. ARPU (Average Revenue Per User) とは、ユーザ1人当りの月間売上高のこと。同一ユーザの複数サイトへの加入状況を把握することで算出が可能となっております。顧客単価と同義。
2. 有料ユニークユーザ数とは、ユーザIDに基づきカウントする有料ユーザ数。延べ数ではなく、同一ユーザが複数サイトへ加入している場合にも1人としてカウントします。

「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1四半期連結会計期間末 (平成21年12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)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	4,529,579	4,278,985
受取手形及び売掛金	5,757,766	5,668,938
有価証券	3,504,408	4,303,591
たな卸資産	551,773	918,751
その他	986,556	892,746
貸倒引当金	6,150	5,205
流動資産合計	15,323,934	16,057,808
固定資産		
有形固定資産	1,084,689	991,618
無形固定資産		
その他	1,139,904	884,931
無形固定資産合計	1,139,904	884,931
投資その他の資産		
投資有価証券	2,292,657	2,303,186
その他	633,990	684,086
投資その他の資産合計	2,926,647	2,987,272
固定資産合計	5,151,241	4,863,822
資産合計	20,475,176	20,921,631
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,843,081	1,814,083
短期借入金	900,000	900,000
未払法人税等	48,409	88,416
引当金	227,050	427,362
その他	2,443,040	2,662,304
流動負債合計	5,461,581	5,892,167
固定負債		
その他	92,365	63,295
固定負債合計	92,365	63,295
負債合計	5,553,947	5,955,463
純資産の部		
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	3,743,393	4,046,242
自己株式	1,479,247	1,479,247
株主資本合計	14,253,053	14,324,709
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	74,110	76,835
為替換算調整勘定	453	626
評価・換算差額等合計	73,656	76,209
少数株主持分	594,518	565,249
純資産合計	14,921,229	14,966,168
負債純資産合計	20,475,176	20,921,631

(2) 四半期連結損益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成20年10月1日 至平成20年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成21年10月1日 至平成21年12月31日)
売上高	6,960,510	7,626,915
売上原価	3,721,211	4,372,023
売上総利益	3,239,299	3,254,892
販売費及び一般管理費	2,742,836	2,810,926
営業利益	496,463	443,966
営業外収益		
受取利息	9,507	2,532
還付消費税等	3,843	-
持分法による投資利益	-	2,461
その他	2,206	806
営業外収益合計	15,557	5,800
営業外費用		
支払利息	4,016	5,235
持分法による投資損失	9,566	-
投資事業組合運用損	3,205	2,808
出資金運用損	-	2,500
その他	10,521	590
営業外費用合計	27,310	11,134
経常利益	484,710	438,632
特別損失		
固定資産除却損	7,666	11,308
減損損失	8,418	-
投資有価証券評価損	26,819	-
その他	-	2,676
特別損失合計	42,905	13,984
税金等調整前四半期純利益	441,804	424,647
法人税、住民税及び事業税	3,871	34,792
法人税等調整額	91,826	38,502
法人税等合計	95,698	73,295
少数株主利益	59,992	48,288
四半期純利益	286,113	303,063

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	441,804	424,647
減価償却費	251,736	219,687
減損損失	8,418	-
のれん償却額	8,455	8,393
固定資産除却損	7,666	11,308
投資有価証券評価損益(は益)	26,819	-
賞与引当金の増減額(は減少)	156,938	193,906
返品調整引当金の増減額(は減少)	14,631	6,405
貸倒引当金の増減額(は減少)	-	944
受取利息及び受取配当金	9,507	2,532
支払利息	4,016	5,235
持分法による投資損益(は益)	9,566	2,461
投資事業組合運用損益(は益)	3,205	2,808
売上債権の増減額(は増加)	430,539	88,828
たな卸資産の増減額(は増加)	4,568	366,977
その他の資産の増減額(は増加)	29,278	87,091
仕入債務の増減額(は減少)	142,625	28,997
未払金の増減額(は減少)	23,189	199,439
前受金の増減額(は減少)	84,398	583,442
その他の負債の増減額(は減少)	69,369	156,993
その他	4,879	20,914
小計	443,106	439,851
利息及び配当金の受取額	12,670	5,402
利息の支払額	3,265	4,317
法人税等の還付額	5,336	-
法人税等の支払額	107,232	57,845
営業活動によるキャッシュ・フロー	350,615	383,090
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	282,630	142,145
無形固定資産の取得による支出	281,689	398,599
投資有価証券の取得による支出	77,500	-
投資有価証券の償還による収入	20,000	-
投資有価証券の売却による収入	-	3,780
子会社株式の取得による支出	-	20,000
貸付金の回収による収入	20,000	-
投資活動によるキャッシュ・フロー	601,820	556,965

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)
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	400,000	700,000
短期借入れによる収入	-	700,000
預け金の増減額(は増加)	1,748,167	-
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	15,750	-
自己株式の取得による支出	1,051,832	-
配当金の支払額	396,732	374,504
その他	-	411
財務活動によるキャッシュ・フロー	3,575,732	374,915
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,577	199
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	3,829,514	548,590
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	7,845,192	7,833,987

(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1四半期連結累計期間(自平成20年10月1日 至平成20年12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	4,284,298	1,721,067	628,636	326,507	6,960,510	-	6,960,510
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	-	-	7,950	39,158	47,108	(47,108)	-
計	4,284,298	1,721,067	636,586	365,666	7,007,619	(47,108)	6,960,510
営業利益又は営業損失 ()	1,155,002	520,268	475,600	16,409	1,183,261	(686,798)	496,463

当第1四半期連結累計期間(自平成21年10月1日 至平成21年12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	4,574,299	1,598,429	1,294,426	159,759	7,626,915	-	7,626,915
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	-	1,017	5,520	261,180	267,718	(267,718)	-
計	4,574,299	1,599,447	1,299,946	420,940	7,894,634	(267,718)	7,626,915
営業利益又は営業損失 ()	1,021,899	310,898	138,599	49,765	1,144,433	(700,466)	443,966

(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1四半期連結会計期間と当第1四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1四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16,320千円多く計上されております。

〔所在地別セグメント情報〕

前第1四半期連結累計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12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1四半期連結累計期間（自平成21年10月1日 至平成21年12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1四半期連結累計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12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1四半期連結累計期間（自平成21年10月1日 至平成21年12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。