



平成24年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年7月29日

上場会社名 株式会社ディー・エヌ・エー 上場取引所 東
コード番号 2432 URL <http://www.dena.jp>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 守安 功
問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 (氏名) 上林 靖史 TEL (03) 5304-1701
経営企画本部長
四半期報告書提出予定日 平成23年8月12日 配当支払開始予定日 —
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト・報道機関向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第1四半期の連結業績 (平成23年4月1日～平成23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	%
24年3月期第1四半期	34,649	43.2	15,809	31.9	15,757	31.8	9,456	44.9
23年3月期第1四半期	24,193	174.6	11,989	282.1	11,952	266.9	6,526	266.0

(注) 包括利益 24年3月期第1四半期 10,128百万円(55.4%) 23年3月期第1四半期 6,519百万円(—%)

	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
24年3月期第1四半期	64 09	63 69
23年3月期第1四半期	45 83	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年3月期第1四半期	121,377	87,505	67.4
23年3月期	127,216	82,445	60.2

(参考) 自己資本 24年3月期第1四半期 81,847百万円 23年3月期 76,600百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年3月期	—	0 00	—	34 00	34 00
24年3月期	—	—	—	—	—
24年3月期(予想)	—	0 00	—	—	—

(注) 1. 当四半期における配当予想の修正有無 : 無
2. 平成24年3月期の配当予想は未定です。

3. 平成24年3月期の連結業績予想 (平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)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(累計)	71,000	38.5	32,500	26.9	32,500	28.1	18,600	31.3	126 03
通期	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 1. 当四半期における業績予想の修正有無 : 有
2. 通期の業績予想に代えて翌四半期の業績予想を開示しております。詳細は四半期決算短信(添付資料)6ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

4. その他

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社 (社名) 、除外 一社 (社名)

(2) 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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有

② ①以外の会計方針の変更 : 有

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(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)

24年3月期1Q	150,806,064株	23年3月期	150,806,064株
24年3月期1Q	3,197,935株	23年3月期	3,339,646株
24年3月期1Q	147,553,524株	23年3月期1Q	142,419,000株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(1) 連結業績予想に関して

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件等については、四半期決算短信 (添付資料) 6ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(2) 配当予想金額に関して

平成24年3月期の配当予想に関しましては、当社は業績連動型の配当を実施することを基本方針としているため、通期の業績予想について開示が可能となった時点で配当予想額についても速やかに開示いたします。なお、配当予想の開示を行う時期としましては、平成24年3月期第3四半期決算発表の時点を見込んでおります。

(3) 決算補足説明資料の入手方法

当社は、以下のとおり決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する資料は、当四半期決算短信の適時開示後、当社ホームページに掲載しております。また、決算説明会の動画、主なQ & A等については、後日当社ホームページに掲載する予定です。

・平成23年7月29日 (金) ・ ・ ・ ・ 機関投資家・アナリスト・報道機関向け決算説明会

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	6
2. サマリー情報(その他)に関する事項	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	7
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	7
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	7
(4) 追加情報	7
3. 四半期連結財務諸表	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	9
四半期連結損益計算書	9
四半期連結包括利益計算書	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(4) 継続企業の前提に関する注記	12
(5) セグメント情報	12
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	13

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、平成23年3月に発生した東日本大震災とその後の電力不足等の影響により、震災被害を免れた企業においても生産活動に支障が生じるなど影響は広範囲にわたり、全般的に低調に推移いたしました。また、個人消費も低迷し、雇用情勢は依然として厳しい状況が続きました。

国内携帯電話市場は、スマートフォンの需要が引き続き好調に推移しております。平成23年1～3月の携帯電話出荷台数は、前年同期比1.6%増の866万台となり、うちスマートフォンの出荷台数比率は44.9%を占めております（IDC Japan株式会社調べ）。

このような状況の下、当社グループは、ソーシャルゲームプラットフォームでグローバルNo.1のポジションを確立し、平成27年3月期に営業利益2,000億円を目指す長期ビジョンに基づき、携帯電話、スマートフォン、PCなど様々な情報端末に対応したマルチデバイスのプラットフォームを構築する「X-device」（クロスデバイス）、プラットフォームをグローバルに展開する「X-border」（クロスボーダー）を成長戦略の2本の柱とし、国内外でプラットフォームの構築と強化に取り組んでまいりました。

当第1四半期連結累計期間におきましては、「Mobage（モバゲー）」で提供しているソーシャルゲーム（注1）の利用促進に注力した結果、ゲーム関連売上が順調に増加いたしました。一方、費用面では、ゲーム関連売上の増加に連動して代金回収代行手数料やゲームデベロッパーへのレベニューシェア支払等が増加しました。また、企業規模の拡大に伴い人件費が増加する等、売上原価、販売費及び一般管理費がともに増加いたしました。収益性の高いゲーム関連売上の拡大によりこれを吸収し、売上高及び営業利益ともに7四半期連続で過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当社グループの売上高は34,649百万円（前年同期比43.2%増）、営業利益は15,809百万円（前年同期比31.9%増）、経常利益は15,757百万円（前年同期比31.8%増）、四半期純利益は9,456百万円（前年同期比44.9%増）となりました。

（注1） ソーシャルゲームとは、ゲーム内で、ユーザ同士が競い合ったり、協力したり、情報交換をしながら一緒に遊べる、交流機能を持つゲームをいいます。

セグメント別の業績は次のとおりであります。

① ソーシャルメディア事業

「Mobage」の当第1四半期連結累計期間末の会員数はテレビコマーシャルを中心とした積極的な広告宣伝活動等の効果もあり、2,971万人（前年同期末比978万人増）と大幅に増加いたしました。

「Mobage」オープンプラットフォームに提供されているゲームデベロッパーのタイトル数も順調に増加いたしました。

平成23年5月よりAndroid（注2）搭載スマートフォン向けに、ブラウザ版に加えアプリ版でも「Mobage」のサービスを開始いたしました。また、ゲームエンジン「ngCore」（注3）により開発した自社製アプリ版の新タイトル「忍者ロワイヤル」等の提供も開始いたしました。

株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモと国内外のソーシャルゲーム事業に関し業務提携し、平成23年5月より、iメニュー及びドコモマーケットから「Mobage」への誘導が開始されました。また、韓国のサムスン電子株式会社と業務提携し、平成23年6月より同社が日本市場で販売するAndroid搭載スマートフォン（GALAXY S II）への「Mobage」プラットフォームの提供を開始いたしました。

ゲームデベロッパーが、スマートフォン版「Mobage」向けに、ライトでカジュアルなゲームからハイレベルなグラフィック描写の本格派ゲームまで様々なタイプのゲームコンテンツ開発を可能にするため、「ngCore」の提供に加え、他の主要なゲームエンジンである「Unreal」「Unity」にもサポート対応を拡大しました。「Unreal Engine 3」対応ゲームの第一弾として、美しいグラフィックとサウンドで人気のゲームアプリ「Infinity Blade」（注4）のソーシャルゲームを平成23年秋頃に提供開始予定です。また、株式会社レベルファイブ（本社：福岡県）とソーシャルゲーム事業においてグローバル展開も含めた包括的な業務提携に合意いたしました。第一弾の展開として、両社の人気シリーズのコラボレーションタイトル「レイトン教授ロワイヤル」を共同制作し、平成23年秋頃に提供開始予定です。

さらに、平成23年6月には携帯電話版のゲームをスマートフォン（ブラウザ）版に対応させる際の開発工数やサーバコストを大幅に削減することが可能なコンテンツ自動最適化エンジン「ExGame」を開発した株式会社ブロードテイル（本社：東京都）の発行済全株式を取得し子会社化いたしました。

国際展開につきましては、欧米及び中国向け「Mobage」の平成23年7月サービス開始に向け準備を進めました。ソーシャルゲームの開発体制を強化するため、平成23年5月にRough Cookie B.V.（本社：オランダ）の発行済全株式を取得し子会社化しました。また、平成23年6月には、韓国のゲームデベロッパー開拓等を目的に韓国現地法人 DeNA Seoul Co., Ltd. を設立しました。

ゲーム関連売上につきましては、自社開発のゲームに加え、ゲームデベロッパーが「Mobage」及び「Yahoo! Mobage」のオープンプラットフォームに提供しているソーシャルゲーム内でのアイテムの販売が順調に増加したことにより売上が伸長いたしました。アバター関連売上及び広告関連売上につきましては、前年同期比で売上は減少しました。

なお、大規模停電等のリスクに備え、東京電力管外にもデータセンターを設置し運用を開始いたしました。

以上の結果、ソーシャルメディア事業の売上高は、31,067百万円（前年同期比52.5%増）、営業利益は15,298百万円（前年同期比32.4%増）となりました。

（注2） Androidとは、米国Google社のスマートフォン向けOS（オペレーティングシステム）です。

（注3） ngCoreとは、一度の開発でiOS*とAndroid両端末向けに「Mobage」プラットフォームの特徴を活かしたソーシャルゲームを開発することができるゲームエンジンです。

*iOS とは、米国Apple 社のiPhone/iPod touch/iPad に搭載されているOSです。

（注4） Infinity Bladeは、米国Epic Games, Inc.（以下、Epic Games）の子会社ChAIR Entertainment Group, LLC.が開発しEpic Gamesが販売する、ハイレベルなグラフィックスクオリティを持つ世界的に人気の高いアクションRPGアプリです。

②EC事業

オークション&ショッピングサイト「ビッダーズ」は、引き続き携帯電話向け総合ショッピングサイト「ポケットビッダーズ」、「モバデパ」、eショッピングモールサイト「au one ショッピングモール」等のモバイル分野を中心に展開しました。当第1四半期連結累計期間末のショッピングサービスを提供する有料法人会員組織「クラブビッダーズ」加盟店舗数は4,168店（前年同期末比405店減）、当第1四半期連結累計期間の取扱高は10,128百万円（前年同期比11.6%増）となりました。携帯電話オークション「モバオク」（「au one モバオク」を含む。）は、当第1四半期連結累計期間末の有料会員数が126万人（前年同期末比2万人増）となりました。電子商取引に係る収納代行サービスを提供する株式会社ペイジェントは、決済規模が引き続き順調に拡大いたしました。

以上の結果、EC事業の売上高は3,130百万円（前年同期比7.8%減）、営業利益は1,307百万円（前年同期比15.2%増）となりました。

③その他

株式会社エアーリンクが運営する旅行代理店事業は、業務渡航及び個人の海外旅行の取り扱いが堅調に推移した結果、売上は順調に拡大いたしました。

以上の結果、その他の売上高は451百万円（前年同期比7.1%増）、営業利益は10百万円（前年同期は32百万円の営業損失）と、引き続き改善しております。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①財政状態

当第1四半期連結会計期間末の総資産は121,377百万円（前連結会計年度末比5,838百万円減）となりました。

流動資産は83,017百万円（前連結会計年度末比7,583百万円減）となりました。主な減少要因は現金及び預金が11,758百万円減少したことなどによるものであり、主な増加要因は売掛金が1,787百万円増加、その他に含まれる未収入金が1,161百万円増加したことなどによるものであります。

固定資産は38,359百万円（前連結会計年度末比1,744百万円増）となりました。主な増加要因は投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が839百万円増加、有形固定資産が774百万円増加したことなどによるものであります。

流動負債は33,852百万円（前連結会計年度末比10,897百万円減）となりました。主な減少要因は未払法人税等が13,916百万円減少したことなどによるものであり、主な増加要因は未払金が2,513百万円増加したことなどによるものであります。

固定負債は19百万円（前連結会計年度末比1百万円減）となりました。主な減少要因はその他に含まれる預り保証金が1百万円減少したことなどによるものであります。

この結果、負債合計は33,872百万円（前連結会計年度末比10,898百万円減）となりました。

純資産合計は、87,505百万円（前連結会計年度末比5,060百万円増）となりました。主な増加要因は利益剰余金が4,397百万円増加したことなどによるものであります。

流動性に関する指標としては、当第1四半期連結会計期間末において流動比率245.2%、自己資本比率67.4%となっております。

②キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結累計期間末の現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ11,758百万円減少し、50,861百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況とその要因は次のとおりです。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果使用した資金は4,295百万円（前年同四半期は5,023百万円の収入）となりました。主な支出要因は法人税等の支払額20,871百万円であり、主な収入要因は税金等調整前四半期純利益16,759百万円であります。

（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2,498百万円（前年同四半期は1,526百万円の支出）となりました。主な支出要因は有価証券及び投資有価証券の取得による支出1,855百万円、有形固定資産の取得による支出1,004百万円、無形固定資産の取得による支出717百万円であり、主な収入要因は有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入1,128百万円であります。

（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4,913百万円（前年同四半期は1,302百万円の支出）となりました。主な支出要因は配当金の支払額4,820百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループは、国内外で「Mobage」のゲームラインナップ充実とユーザ基盤の強化を図り、ゲーム関連売上の拡大に取り組んでまいります。

国内におきましては、iOS搭載端末向けアプリ版のサービスを第2四半期連結会計期間より開始予定です。また、コンテンツ自動最適化エンジン「ExGame」をゲームデベロッパーに提供し、携帯電話版からスマートフォン（ブラウザ）版への移植を支援し、スマートフォン版「Mobage」のラインナップの拡充を進めるとともに、有力ゲームデベロッパーとの連携によるソーシャルゲーム開発を推進してまいります。手軽に楽しめるライトなゲームから、スマートフォンならではの性能を生かすリッチなソーシャルゲームまで幅広く取り揃えることで、新規ユーザの獲得とARPU（ユーザ1人当たりの売上高）の向上に努めてまいります。

海外におきましては、平成23年7月より開始した欧米及び中国スマートフォン市場向け「Mobage」の普及を強力に推進してまいります。当社グループから「Mobage」の特徴を活かす旗艦タイトルをリリースするとともに、積極的なマーケティング及び通信キャリア・端末メーカ等との提携により、世界の主要マーケットでユーザ基盤の構築を進めてまいります。国内で培ったバーチャルコミュニティの運営経験を活かし、ユーザをプラットフォームに定着させ、ゲームデベロッパーにとって魅力あるプラットフォームを実現することでゲームの提供を促し、ラインナップの充実につなげてまいります。また、欧州及び東南アジアでのマーケティング及びゲームデベロッパー開拓等の事業体制を構築するため、ロンドン、シンガポールに拠点を設立する予定です。

国内外で当社グループのスマートフォン向けソーシャルゲームの開発体制を大幅に強化し供給力を高めるとともに、有望企業への出資やM&Aを引き続き積極的に検討してまいります。

EC事業に関しましては、「Mobage」との連携を引き続き強化することで、グループ内シナジーの最大化を目指すとともに、各サービスのスマートフォン対応をすすめてまいります。

平成24年3月期の業績見通しにつきましては、当社グループの主力事業であるソーシャルゲーム関連市場は、引き続き、立ち上がりから間もないことに加え、端末の多様化も進むなど、その成長速度を予測することは難しいことや、ユーザの嗜好や人気タイトルの有無等さまざまな不確実性に収益が大きく左右されること、また、当連結会計年度より開始する海外での「Mobage」事業の収益予測も同様な理由で難しいことなどから、信頼性の高い通期及び半期の業績予想数値を算出することが困難なため、四半期ごとの業績発表時に翌四半期の業績見通しを公表させていただきます。

なお、下記の「平成24年3月期第2四半期連結累計期間業績見通し」は平成24年3月期第1四半期の実績値に第2四半期連結会計期間の業績見通しを加算したものとなっております。

平成24年3月期 第2四半期連結累計期間業績見通し(平成23年4月1日～平成23年9月30日)

売上高	71,000百万円
営業利益	32,500百万円
経常利益	32,500百万円
四半期純利益	18,600百万円

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の実績等は、業況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

2. サマリー情報(その他)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

税金費用の計算

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

①会計基準等の改正に伴う会計方針の変更

当第1四半期連結会計期間より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日)を適用しております。

潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定にあたり、一定期間の勤務後に権利が確定するストック・オプションについて、権利の行使により払い込まれると仮定した場合の入金額に、ストック・オプションの公正な評価額のうち、将来企業が提供されるサービスに係る分を含める方法に変更しております。

なお、これらの会計基準等を適用しなかった場合の前第1四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額に与える影響はありません。

②連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲の変更

従来、3ヶ月を超える定期預金は資金(現金及び現金同等物)の範囲に含めておりませんでした。前第3四半期連結累計期間末後に生じた取引を勘案し、資金管理活動の実情について見直しを行った結果、前連結会計年度より、6ヶ月迄の定期預金を現金同等物に含めることといたしました。

なお、前第3四半期連結累計期間までは3ヶ月超6ヶ月以内の定期預金はなく、影響はありません。

(4) 追加情報

当第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	62,640	50,881
売掛金	17,771	19,559
その他	10,341	12,750
貸倒引当金	△151	△172
流動資産合計	90,601	83,017
固定資産		
有形固定資産	1,135	1,909
無形固定資産		
のれん	28,062	27,977
その他	2,162	2,381
無形固定資産合計	30,225	30,359
投資その他の資産		
その他	5,387	6,225
貸倒引当金	△134	△134
投資その他の資産合計	5,253	6,090
固定資産合計	36,614	38,359
資産合計	127,216	121,377
負債の部		
流動負債		
買掛金	489	330
未払金	12,314	14,828
未払法人税等	21,232	7,315
前受金	2,999	3,483
預り金	4,686	5,962
賞与引当金	155	76
その他	2,872	1,856
流動負債合計	44,749	33,852
固定負債		
その他	20	19
固定負債合計	20	19
負債合計	44,770	33,872
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,392	10,392
資本剰余金	10,418	10,616
利益剰余金	58,895	63,293
自己株式	△2,972	△2,844
株主資本合計	76,734	81,457
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△28	△29
為替換算調整勘定	△105	418
その他の包括利益累計額合計	△133	389
新株予約権	3,042	2,849
少数株主持分	2,802	2,808
純資産合計	82,445	87,505
負債純資産合計	127,216	121,377

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)
売上高	24,193	34,649
売上原価	3,169	5,959
売上総利益	21,023	28,689
販売費及び一般管理費	9,033	12,880
営業利益	11,989	15,809
営業外収益		
受取利息	8	9
契約に基づく債務消滅益	48	48
業務受託料	4	7
助成金収入	12	5
償却債権取立益	2	25
その他	1	12
営業外収益合計	78	108
営業外費用		
業務受託費用	0	0
為替差損	105	137
投資事業組合運用損	—	7
その他	8	14
営業外費用合計	115	159
経常利益	11,952	15,757
特別利益		
投資有価証券売却益	—	995
新株予約権戻入益	—	20
特別利益合計	—	1,016
特別損失		
固定資産除却損	16	14
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	134	—
特別損失合計	150	14
税金等調整前四半期純利益	11,801	16,759
法人税等	5,225	7,149
少数株主損益調整前四半期純利益	6,576	9,610
少数株主利益	50	153
四半期純利益	6,526	9,456

四半期連結包括利益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	6,576	9,610
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△3	△1
為替換算調整勘定	△54	519
その他の包括利益合計	△57	518
四半期包括利益	6,519	10,128
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	6,446	9,971
少数株主に係る四半期包括利益	73	156

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位: 百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23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	11,801	16,759
減価償却費	459	604
のれん償却額	52	797
為替差損益 (△は益)	105	139
投資有価証券売却損益 (△は益)	—	△995
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	0	21
賞与引当金の増減額 (△は減少)	—	△79
受取利息及び受取配当金	△8	△9
固定資産除却損	16	14
売上債権の増減額 (△は増加)	△2,620	△1,831
未収入金の増減額 (△は増加)	△262	△904
仕入債務の増減額 (△は減少)	△69	△158
未払金の増減額 (△は減少)	1,886	2,581
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△167	△1,200
前受金の増減額 (△は減少)	567	476
預り金の増減額 (△は減少)	△553	1,276
その他	△194	△925
小計	11,013	16,566
利息及び配当金の受取額	10	9
法人税等の支払額	△6,000	△20,871
営業活動によるキャッシュ・フロー	5,023	△4,295
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△682	△1,855
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	—	1,128
有形固定資産の取得による支出	△432	△1,004
無形固定資産の取得による支出	△376	△717
差入保証金の差入による支出	△34	△6
差入保証金の回収による収入	62	15
その他	△63	△57
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,526	△2,498
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△1,632	△4,820
少数株主からの払込みによる収入	480	—
少数株主への配当金の支払額	△150	△150
その他	—	57
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,302	△4,913
現金及び現金同等物に係る換算差額	△100	37
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	2,094	△11,669
現金及び現金同等物の期首残高	33,419	62,620
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	1,048	—
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△89
現金及び現金同等物の四半期末残高	36,562	50,861

(4) 継続企業の前提に関する注記

当第1四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント			その他 (注) 1	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	ソーシャル メディア 事業	EC 事業	計			
売上高						
外部顧客への売上高	20,375	3,396	23,771	421	—	24,193
セグメント間の内部売上高 又は振替高	129	78	207	0	△208	—
計	20,504	3,474	23,979	422	△208	24,193
セグメント利益又は損失(△)	11,554	1,135	12,689	△32	△667	11,989

(注) 1 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、旅行代理店、保険代理店サービスの提供を含んでおります。

2 セグメント利益又は損失(△)の調整額は、全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3 セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

「ソーシャルメディア事業」セグメントにおいて、当第1四半期連結会計期間より新たに連結対象とした子会社のうち7社に関し、当第1四半期連結累計期間においてのれんが541百万円増加しております。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

Ⅱ 当第1四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント			その他 (注) 1	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	ソーシャル メディア 事業	EC 事業	計			
売上高						
外部顧客への売上高	31,067	3,130	34,198	451	—	34,649
セグメント間の内部売上高 又は振替高	72	241	313	2	△316	—
計	31,140	3,371	34,512	453	△316	34,649
セグメント利益	15,298	1,307	16,606	10	△807	15,809

(注) 1 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、旅行代理店、保険代理店サービスの提供を含んでおります。

2 セグメント利益の調整額は、全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

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

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

(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1四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

該当事項はありません。