



平成23年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年8月11日

上場会社名 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 上場取引所 大
 コード番号 3765 URL <http://www.gungho.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 森下 一喜
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO財務経理本部長 (氏名) 坂井 一也 TEL (03)6893-8500

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・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年12月期第2四半期の連結業績 (平成23年1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 %
23年12月期第2四半期	4,580 11.6	512 10.3	923 19.1	901 29.1
22年12月期第2四半期	4,103 △19.4	464 △54.9	775 △39.2	697 342.5

	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
23年12月期第2四半期	7,841 91	7,828 36
22年12月期第2四半期	6,086 48	6,065 64

(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
23年12月期第2四半期	13,812	10,630	51.9	62,422 04
22年12月期	13,345	9,482	46.5	54,005 82

(参考) 自己資本 23年12月期第2四半期 7,174百万円 22年12月期 6,207百万円

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
22年12月期	—	—	—	—	—
23年12月期	—	—	—	—	—
23年12月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年12月期の連結業績予想 (平成23年1月1日～平成23年12月31日)

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の強い事業を展開しており、環境の変化が激しいこと、また連結子会社で米国NASDAQ市場に上場しているGravity Co., Ltd. が業績予想を開示しない方針としているため、当社グループが業績予想を発表することにより、各々のステークホルダーに対して公平な情報提供が困難であることなどから、四半期毎に実施する決算業績および事業の概況のタイムリーな開示に務め、通期の業績見通しについては、開示しない方針です。

4. その他（詳細は、【添付資料】P. 4「その他」をご覧ください。）

- (1) 当四半期中における重要な子会社の異動 : 無

（注） 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

- (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 無

（注） 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の有無となります。

- (3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有

- ② ①以外の変更 : 無

（注） 「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、表示方法等の変更の有無となります。

- (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）

23年12月期 2 Q	114, 941株	22年12月期	114, 941株
23年12月期 2 Q	—株	22年12月期	—株
23年12月期 2 Q	114, 941株	22年12月期 2 Q	114, 672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

- ・ 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及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）3 ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。
- ・ 当社は、平成23年 8 月12日に機関投資家及びアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。その模様及び説明内容（音声）については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等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	2
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書	7
【第2四半期連結累計期間】	7
【第2四半期連結会計期間】	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 継続企業の前提に関する注記	10
(5) セグメント情報	11
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	15

1. 当四半期の連結業績等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2四半期連結累計期間における我が国経済は、東日本大震災の影響を受け、原子力発電所事故による電力供給の制約、サプライチェーンの寸断、自粛ムードの広まりや品不足の影響等により生活防衛意識が高まるなど、個人消費が悪化、経済活動が急速に落ち込みました。その後は、懸命な復旧活動により、生産活動の正常化やサプライチェーンの回復が進み、持ち直しの動きもでておりますが、夏場の全国的な電力制約や米国経済の減速など、なお予断を許さない状況が続いております。

当社グループを取り巻く事業環境は、ソーシャルゲーム市場がさらなる拡大を迎え、また、高性能携帯電話スマートフォンの普及・拡大が始まるなど、ゲームをプレイできる環境が格段に広がったことにより、ゲームユーザーも確実に広がりを見せております。

このような事業環境のもと、当社グループは当第2四半期連結累計期間におきましても、引き続きPCオンラインゲーム事業を安定的に成長させるとともに、モバイルコンシューマ事業では、今後の成長において重要なプラットフォームであるスマートフォン向けにゲームタイトルを投入し、事業領域の拡充を図ってまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間は、売上高4,580,447千円、営業利益512,290千円、経常利益923,803千円、四半期純利益901,357千円となりました。

なお、報告セグメントの状況（セグメント間の内部取引消去前）は、以下のとおりであります。

<PCオンライン事業>

PCオンライン事業におきましては、当社の主力ゲームタイトルの日本一のチームを決定するトーナメント戦「Ragnarok Online Japan Championship 2011」を6月に開催し、来場者数は5,000人を数え、またインターネットでのライブ配信では視聴者数が13万人を超えるなど、サービス開始9年を迎えた今も大変根強い人気を誇っております。また、オリジナルタイトル「エミル・クロニクル・オンライン」におきましても、各種イベント・キャンペーンを積極的に展開、既存ユーザーへのサービス拡充とともに、新規ユーザーの獲得に注力し、順調に推移いたしました。

この結果、売上高は4,201,367千円、営業利益1,183,750千円となりました。

<モバイルコンシューマ事業>

モバイルコンシューマ事業におきましては、主力ゲームタイトルのマルチ展開として「ラグナロクオンライン VIOLET」を4月にiPhone / iPod touch / iPad 向けにサービスを開始し、iPhone App Storeにおいて、トップゲーム有料ランキングで1位を獲得し、好評を博しました。また、スマートフォン向け「ラグナロクオンライン Mobile Story」を「au one Market」並びに「Android Market」へのサービスを拡充するなど、スマートフォン向けコンテンツの強化を図りました。一方、コンシューマ向けタイトル拡充にも注力しており、今秋発売予定のPSP®向けタイトル「ラグナロク〜光と闇の皇女〜」の開発を行っております。

この結果、売上高は470,829千円、営業損失341,169千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第2四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ467,292千円増加し、13,812,952千円となりました。これは主に、新規ゲームタイトルの開発等を進めたことにより、仕掛品が249,010千円及びソフトウェア仮勘定が512,072千円増加した一方で、のれんが421,536千円減少したことによります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ680,243千円減少し、3,182,673千円となりました。これは主に、短期借入金が233,300千円減少したこと、及びGravity Co., Ltd. を子会社化した際に発生した負ののれんの償却が進み、負ののれんが323,238千円減少したことによります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ1,147,535千円増加し、10,630,278千円となりました。これは主に、事業体質の強化による収益性の拡大に努め、四半期純利益901,357千円を計上したことによります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の高い事業を展開しており、環境の変化が激しいこと、また連結子会社で米国NASDAQ市場に上場しているGravity Co., Ltd. が業績予想を開示しない方針としているため、当社グループが業績予想を発表することにより、各々のステークホルダーに対して公平な情報提供が困難であることなどから、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の業績予想については、開示しない方針です。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

①資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。

これにより、当第2四半期連結累計期間の営業利益及び経常利益は1,275千円、税金等調整前四半期純利益は7,034千円減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は17,479千円であります。

②表示方法の変更

(四半期連結損益計算書関係)

「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)に基づく財務諸表等規則等の一部を改正する内閣府令(平成21年3月24日 内閣府令第5号)の適用に伴い、当第2四半期連結累計期間及び当第2四半期連結会計期間では、「少数株主損益調整前四半期純利益」の科目で表示しております。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成23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22年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,755,927	6,464,754
売掛金	1,067,174	1,192,503
有価証券	399,043	398,658
商品	26,849	22,405
仕掛品	354,276	105,266
その他	548,582	473,107
貸倒引当金	△7,900	△7,709
流動資産合計	9,143,952	8,648,985
固定資産		
有形固定資産合計	259,968	235,899
無形固定資産		
のれん	439,992	861,528
ソフトウェア	1,438,631	1,354,945
ソフトウェア仮勘定	1,876,423	1,364,350
その他	24,498	22,222
無形固定資産合計	3,779,546	3,603,047
投資その他の資産		
投資有価証券	114,748	370,930
長期前払費用	157,375	97,770
繰延税金資産	10,284	9,832
その他	441,267	471,340
貸倒引当金	△94,190	△92,147
投資その他の資産合計	629,484	857,727
固定資産合計	4,668,999	4,696,674
資産合計	13,812,952	13,345,659
負債の部		
流動負債		
買掛金	223,231	319,077
短期借入金	83,200	316,500
1年内返済予定の長期借入金	100,000	100,000
1年内償還予定の社債	—	108,050
未払法人税等	535,228	553,926
賞与引当金	23,284	3,378
その他	1,618,717	1,568,223
流動負債合計	2,583,662	2,969,155
固定負債		
退職給付引当金	105,920	91,937
長期前受収益	258,532	266,209
負ののれん	—	323,238
その他	234,558	212,374
固定負債合計	599,011	893,760
負債合計	3,182,673	3,862,916

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成23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22年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,331,384	5,331,384
資本剰余金	5,492,357	5,492,357
利益剰余金	△2,479,658	△3,381,015
株主資本合計	8,344,083	7,442,726
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	—	107,835
為替換算調整勘定	△1,169,231	△1,343,077
評価・換算差額等合計	△1,169,231	△1,235,242
少数株主持分	3,455,427	3,275,259
純資産合計	10,630,278	9,482,743
負債純資産合計	13,812,952	13,345,659

(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22年1月1日 至 平成22年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年1月1日 至 平成23年6月30日)
売上高	4,103,744	4,580,447
売上原価	1,300,958	1,419,077
売上総利益	2,802,786	3,161,370
販売費及び一般管理費	2,338,239	2,649,079
営業利益	464,546	512,290
営業外収益		
受取利息	80,986	65,478
為替差益	23,363	—
負ののれん償却額	323,238	323,238
その他	50,677	56,143
営業外収益合計	478,264	444,859
営業外費用		
支払利息	16,018	7,031
持分法による投資損失	91,666	5,385
為替差損	—	12,018
その他	59,669	8,910
営業外費用合計	167,354	33,346
経常利益	775,457	923,803
特別利益		
投資有価証券売却益	58,734	190,761
特別利益合計	58,734	190,761
特別損失		
減損損失	7,049	41,865
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	5,758
特別損失合計	7,049	47,624
税金等調整前四半期純利益	827,141	1,066,940
法人税、住民税及び事業税	129,629	118,694
法人税等合計	129,629	118,694
少数株主損益調整前四半期純利益	—	948,246
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△436	46,889
四半期純利益	697,949	901,357

【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22年4月1日 至 平成22年6月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)
売上高	2,062,223	2,428,870
売上原価	632,057	753,475
売上総利益	1,430,165	1,675,395
販売費及び一般管理費	1,205,740	1,439,824
営業利益	224,425	235,570
営業外収益		
受取利息	39,603	34,709
為替差益	49,817	—
負ののれん償却額	161,619	161,619
その他	17,880	37,913
営業外収益合計	268,921	234,241
営業外費用		
支払利息	8,145	2,985
持分法による投資損失	34,361	2,498
為替差損	—	4,421
その他	38,955	5,446
営業外費用合計	81,462	15,351
経常利益	411,884	454,460
特別利益		
投資有価証券売却益	58,734	—
特別利益合計	58,734	—
特別損失		
減損損失	7,049	15,100
特別損失合計	7,049	15,100
税金等調整前四半期純利益	463,569	439,359
法人税、住民税及び事業税	53,786	75,853
法人税等合計	53,786	75,853
少数株主損益調整前四半期純利益	—	363,505
少数株主損失(△)	△1,947	△8,738
四半期純利益	411,729	372,243

(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22年1月1日 至 平成22年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年1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	827,141	1,066,940
減価償却費	327,163	355,774
減損損失	7,049	41,865
のれん償却額	—	63,652
負ののれん償却額	△323,238	△323,238
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	32,846	△128
賞与引当金の増減額 (△は減少)	19,500	19,906
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	7,300	10,492
持分法による投資損益 (△は益)	91,666	5,385
為替差損益 (△は益)	34,082	2,635
投資有価証券売却損益 (△は益)	△58,734	△190,761
受取利息及び受取配当金	△80,987	△65,478
支払利息	16,018	7,031
売上債権の増減額 (△は増加)	140,903	140,475
たな卸資産の増減額 (△は増加)	19,050	△253,337
仕入債務の増減額 (△は減少)	17,713	△27,349
その他	△193,298	△133,896
小計	884,177	719,970
利息及び配当金の受取額	80,982	65,486
利息の支払額	△16,790	△6,989
法人税等の支払額	△153,120	△149,411
営業活動によるキャッシュ・フロー	795,249	629,055
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	△1,724,800	△962,000
定期預金の払戻による収入	509,600	481,000
有価証券の純増減額 (△は増加)	470,400	22,194
有形及び無形固定資産の取得による支出	△408,568	△440,935
投資有価証券の取得による支出	△39,106	—
投資有価証券の売却及び償還による収入	166,276	336,045
長期前払費用の取得による支出	△117,980	△71,555
敷金及び保証金の回収による収入	119,523	14,808
その他	△6,167	△4,525
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,030,823	△624,967
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△17,000	△233,300
長期借入れによる収入	100,000	—
社債の発行による収入	100,000	—
社債の償還による支出	△25,050	△108,050
新株予約権の行使による株式の発行による収入	10,920	—
その他	△6,084	△40,359
財務活動によるキャッシュ・フロー	162,785	△381,709
現金及び現金同等物に係る換算差額	△250,387	140,656
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△323,176	△236,964
現金及び現金同等物の期首残高	5,472,820	5,570,031
現金及び現金同等物の四半期末残高	5,149,643	5,333,067

(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2四半期連結会計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

	オンライン 事業 (千円)	コンシューマ 事業 (千円)	ゲーム開発 事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	2,021,026	19,106	22,089	2,062,223	—	2,062,223
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	972	—	972	(972)	—
計	2,021,026	20,079	22,089	2,063,195	(972)	2,062,223
営業利益又は営業損失(△)	395,938	△27,278	△26,009	342,649	(118,224)	224,425

前第2四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年6月30日)

	オンライン 事業 (千円)	コンシューマ 事業 (千円)	ゲーム開発 事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	3,942,502	80,453	80,788	4,103,744	—	4,103,744
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	1,217	—	1,217	(1,217)	—
計	3,942,502	81,671	80,788	4,104,962	(1,217)	4,103,744
営業利益又は営業損失(△)	806,907	△46,741	△53,536	706,628	(242,081)	464,546

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している事業内容及び製品・サービス種類・市場性等の類似性を考慮して区分しております。

2 各区分に属する主要な製品・サービス

(1) オンライン事業

オンラインゲームの企画・開発・運営事業及び付随事業等

(2) コンシューマ事業

コンシューマゲーム及び映像作品の企画、制作及び販売等

(3) ゲーム開発事業

オンラインゲーム及びコンシューマゲーム・ソフトウェアの受託開発等

【所在地別セグメント情報】

前第2四半期連結会計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

	日本 (千円)	韓国 (千円)	その他の地域 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	1,644,867	270,996	146,358	2,062,223	—	2,062,223
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,627	500,371	—	501,998	(501,998)	—
計	1,646,494	771,367	146,358	2,564,221	(501,998)	2,062,223
営業利益又は営業損失(△)	287,390	68,155	△15,789	339,755	(115,330)	224,425

前第2四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年6月30日)

	日本 (千円)	韓国 (千円)	その他の地域 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	3,276,347	567,708	259,688	4,103,744	—	4,103,744
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,181	993,558	—	996,739	(996,739)	—
計	3,279,529	1,561,266	259,688	5,100,484	(996,739)	4,103,744
営業利益又は営業損失(△)	554,118	196,866	△69,323	681,661	(217,114)	464,546

(注) 1 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

その他の地域・・・アメリカ、フランス、ロシア他

【海外売上高】

前第2四半期連結会計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

	アジア	米州	その他の地域	計
I 海外売上高(千円)	240,929	148,352	34,283	423,565
II 連結売上高(千円)	—	—	—	2,062,223
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合 (%)	11.6	7.1	1.6	20.5

前第2四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年6月30日)

	アジア	米州	その他の地域	計
I 海外売上高(千円)	511,949	294,089	74,793	880,832
II 連結売上高(千円)	—	—	—	4,103,744
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合 (%)	12.4	7.1	1.8	21.4

- (注) 1 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。
2 本邦以外の区分に属する主な国又は地域は以下のとおりとなっております。
(1) アジア・・・韓国、香港、タイ、フィリピン等
(2) 米州・・・アメリカ、ブラジル等
(3) その他の地域・・・ロシア等
3 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

【セグメント情報】

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内及び海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「PCオンライン事業」、「モバイルコンシューマ事業」の2つを報告セグメントとしております。

「PCオンライン事業」は、主にPC用オンラインゲームの企画・開発・運営等を行っております。「モバイルコンシューマ事業」は、主にモバイルゲーム及びモバイルコンテンツ、コンシューマゲームの企画・製作及び販売等を行っております。

2 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

当第2四半期連結会計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	2,191,129	237,741	2,428,870	—	2,428,870
セグメント間の内部 売上高又は振替高	25,415	18,901	44,317	△44,317	—
計	2,216,544	256,642	2,473,187	△44,317	2,428,870
セグメント利益又は損失 (△)	616,542	△219,950	396,591	△161,021	235,570

(注) 1. セグメント利益の調整額△161,021千円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部門に係る費用であります。

2. セグメント損益は、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。

当第2四半期連結累計期間(自 平成23年1月1日 至 平成23年6月30日)

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額 (注)1	四半期連結損益 計算書計上額 (注)2
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	4,149,134	431,313	4,580,447	—	4,580,447
セグメント間の内部 売上高又は振替高	52,233	39,516	91,749	△91,749	—
計	4,201,367	470,829	4,672,196	△91,749	4,580,447
セグメント利益又は損失 (△)	1,183,750	△341,169	842,581	△330,291	512,290

(注) 1. セグメント利益の調整額△330,291千円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部門に係る費用であります。

2. セグメント損益は、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。

3 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。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等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20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(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。