



平成25年8月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成25年1月15日

上場会社名 株式会社インデックス 上場取引所 大
 コード番号 4835 URL http://indexweb.jp
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 落合 善美
 問合せ先責任者 (役職名) 常務取締役 (氏名) 村上 幸正 TEL 03-5779-5080
 四半期報告書提出予定日 平成25年1月15日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無： 無
 四半期決算説明会開催の有無： 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年8月期第1四半期の連結業績（平成24年9月1日～平成24年11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 | % |
| 25年8月期第1四半期 | 2,890 | △29.2 | 291 | 60.5 | 249 | △27.7 | 189 | ー |
| 24年8月期第1四半期 | 4,084 | △32.1 | 181 | 66.1 | 344 | 29.3 | △90 | ー |

(注) 包括利益 25年8月期第1四半期 254百万円 (ー%) 24年8月期第1四半期 △396百万円 (ー%)

| | 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 |
| 25年8月期第1四半期 | 48.11 | ー |
| 24年8月期第1四半期 | △23.03 | ー |

(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 |
| 25年8月期第1四半期 | 22,991 | 662 | 1.9 | 112.79 |
| 24年8月期 | 23,133 | 398 | 0.8 | 48.14 |

(参考) 自己資本 25年8月期第1四半期 443百万円 24年8月期 189百万円

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 |
| 24年8月期 | ー | 0.00 | ー | 0.00 | 0.00 |
| 25年8月期 | ー | | | | |
| 25年8月期（予想） | | 0.00 | ー | 0.00 | 0.00 |

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

3. 平成25年8月期の連結業績予想（平成24年9月1日～平成25年8月31日）

(%表示は、同期は対前期、四半期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） | 5,678 | △27.7 | 226 | 209.2 | 89 | △15.2 | 79 | ー | 20.10 |
| 通期 | 15,690 | △14.2 | 1,393 | 101.3 | 858 | 101.2 | 665 | 148.7 | 169.21 |

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） 無
（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（注記事項）に関する情報」をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 無
（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（注記事項）に関する情報」をご覧ください。

(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 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（その他）に関する情報」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） | 25年8月期1Q | 3,930,004株 | 24年8月期 | 3,930,004株 |
| ② 期末自己株式数 | 25年8月期1Q | －株 | 24年8月期 | －株 |
| ③ 期中平均株式数（四半期累計） | 25年8月期1Q | 3,930,004株 | 24年8月期1Q | 3,930,004株 |

※ 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、四半期財務諸表に関する四半期レビュー手続が実施中です。

※ 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の見通しなど将来に関する記述は、当社が入手している情報および合理的と判断する一定の前提に基づいており、実際の業績などは様々な原因により大きく異なる可能性があります。

○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 | 3 |
| (3) 連結業績予想に関する定性的情報 | 4 |
| 2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 | 4 |
| (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 | 4 |
| (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 | 4 |
| (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 | 4 |
| 3. 継続企業の前提に関する重要事象等 | 4 |
| 4. 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及び四半期連結包括利益計算書 | 7 |
| 四半期連結損益計算書 | |
| 第1四半期連結累計期間 | 7 |
| 四半期連結包括利益計算書 | |
| 第1四半期連結累計期間 | 8 |
| (3) 継続企業の前提に関する注記 | 9 |
| (4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 | 9 |
| (5) セグメント情報等 | 10 |

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のわが国の経済状況は、平成23年3月の東日本大震災の影響による当該地域の生産および流通活動の停滞からの脱却と同地域復興のための需要拡大もあり、徐々に景気の回復の兆しを見せつつありましたが、尖閣諸島領有問題に端を発する対中国輸出の大幅な落ち込みと円高定着による輸出産業の採算悪化もあり、依然として景気先行きが不透明なままとなっております。

また、補正予算案の国会審議開始を巡る政府・与党と野党間のせめぎ合いに端を発し、衆議院解散と続く総選挙の結果を予想し、政権交代による大型景気対策への期待が高まるものの、結果待ち、様子見の状態が続いていることには変わりありませんでした。

このような経済状況の中で、当社グループにおける事業領域の中心の一つである、デジタルゲーム事業分野においては、スマートフォン端末対応が進むソーシャルゲーム分野においては、各SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）プラットフォームが拡大を続けソーシャルゲームの利用者が増加し、ソーシャルゲーム市場は全世界的に益々拡大傾向にあります。また、コンシューマゲーム分野においても、ゲームパッドを標準装備した高機能新型ゲーム機「Wii U」が平成24年12月に発売され、各社が新規ゲームタイトルを提供し、国内外での市場が盛り上がる事が期待されております。

一方、コンテンツ&ソリューション事業分野においては、スマートフォン（iPhone、Android）端末の販売台数が携帯通信端末全体の70%を超えて80%に迫る勢いを見せるなど、その普及が一層の加速を続けるとともに、スマートフォン搭載OSのバージョンアップによる機能拡充やスマートフォン端末を繋ぐネットワーク環境の充実から様々なサービスに対する需要が顕在化し、このような動きは、モバイルコンテンツ配信においてよりリッチなコンテンツが求められ、またモバイルソリューションにおいてより快適かつ便利なサービスが求められていることに代表されております。このため、モバイル関連分野は、引き続き市場成長を見込むことが可能と考えられます。

このような状況の中、当第1四半期連結累計期間の売上高は2,890百万円（前年同期4,084百万円）となり、営業利益は291百万円（前年同期181百万円）となりました。経常利益は、249百万円（前年同期344百万円）となり、当第1四半期連結累計期間の最終損益は、189百万円（前年同期90百万円の損失）となりました。

セグメント別の業績は次のとおりであります。

① デジタルゲーム事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

(株インデックス)

コンシューマゲーム分野に関しては、新規タイトルの発売こそなかったものの、「デビルサマナー ソウルハッカーズ3DS」「ペルソナ4 ザ・ゴールデン」「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」「世界樹の迷宮IV」を中心に追加注文が予想を上回る水準で推移したこと、また、ペルソナシリーズを中心にライセンス販売が好調に推移したこともあり、売上高および営業利益ともに期初予想を大きく上回り、当社業績に貢献いたしました。

ソーシャルゲーム分野においては、平成24年8月に人気TVアニメ「織田信奈の野望」を、同年9月に当社アトラスブランドの人気RPGタイトルである「ペルソナ4」をそれぞれカードバトルゲームとしてソーシャルゲーム化し、リリースしております。前期から引き続き好調な「GANTZ/XAOS（ガンツ/カオス）」に加え、これら2タイトルが牽引となり、当社のソーシャルゲームの売上を確実に拡大しつつあります。

(Index Digital Media, Inc)

「Persona 4 Golden」の米国版へのローカライゼーションが遅延し、当第1四半期連結累計期間で予定された売上計上が第2四半期連結累計期間へずれこんだにもかかわらず、既存タイトルの追加注文が順調に進み、売上高および営業利益の落ち込みを最小限に留め、当社グループへ業績貢献することが出来ました。

これらの結果、当第1四半期連結累計期間におけるデジタルゲーム事業セグメントについては、売上高は1,519百万円となり、営業利益は491百万円となりました。

② コンテンツ&ソリューション事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

(株インデックス)

世界的なスマートフォン市場の成長に伴い、国内では各キャリアから続々と新しい機能を搭載したスマートフォン端末が発売されております。平成24年8月の国内携帯電話端末販売台数で、スマートフォン端末は全体の76.4%に達しており、フィーチャーフォン端末からスマートフォン端末への切り替えがますます加速しております。

このようなスマートフォン端末の加速度的な普及により、同端末へのソリューション需要も高まりを見せ、当社においても引き続き、金融機関向けを中心にシステム開発の受注が増加し、売上高および営業利益ともに当社業績に貢献しております。

他方で、携帯電話端末向けの課金サイトビジネスは、従来の課金方式である「月額課金」モデルの会員総数は、ユーザが従来型のフィーチャーフォン端末からスマートフォン端末に急速に移行したことにより徐々に減少していましたが、当第1四半期連結累計期間中にフィーチャーフォン端末およびスマートフォン端末の会員数合計が増加に転じるサイトも見受けられており、長期的減少傾向から脱し、底打ちまたは反転増加の兆しが見られております。また、NTTドコモが提供する「dメニュー」など、携帯通信会社が運営するスマートフォン端末の新しいサービスメニューへの対応、および「LINE」など、携帯通信会社以外の事業者が運営するプラットフォームへの展開も進み、収益獲得のチャンスを広げております。これらの新しいモバイルサイトの構築において、当社のモバイルサイトCMS製品「Mobile Site Pro」を積極的に活用することにより、サイト構築やサイト運用にかかる費用と時間を大幅に短縮することが可能となっております。

さらに、スマートフォン端末向けの、いわゆる「アプリ」への需要は期を追うごとに拡大の基調にあります。そういった状況下、当社は、コンテンツホルダーとの協業モデルにより、KDDIが運営する「auスマートパス」などの、スマートフォン端末向け「アプリ」の配信プラットフォームへ続々と「アプリ」を展開し、協業パートナーとの良好な関係を背景に着実に収益基盤の拡充を図っております。

(Index Corp (Thailand) Ltd.)

Index Corp (Thailand) Ltd. は、前期においてタイ国第2位の携帯電話会社DTACより、同社モバイルゲームポータルサイト「Game Room」の複数年にわたる運用業務を受託し、平成24年7月より同業務の提供を開始しており、同業務の売上高および営業利益が当第1四半期連結累計期間の全期間において同社決算に寄与しております。

これらの結果、当第1四半期連結累計期間におけるコンテンツ&ソリューション事業セグメントについては、売上高は1,242百万円となり、営業利益は85百万円となりました。

③その他事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

(㈱インデックス)

筐体型カード販売機によるカード販売事業が当社の当セグメントの主たる事業であります。当第1四半期連結累計期間においては、新規タイトルおよび既存タイトルの新シリーズの投入が無かったため、第2四半期連結累計期間以降の新規タイトルおよび既存タイトルの新シリーズの投入のための企画および調整が主たる営業活動となり、売上高および営業利益ともに低調に推移いたしました。

(㈱インデックス・アミューズメント)

夏および秋のイベントが好調だった結果、売上高および営業利益ともに予想を上回る結果となっております。

これらの結果、当第1四半期連結累計期間におけるその他の事業セグメントについては、売上高は136百万円となり、営業損失は93百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

財政状態の分析

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に対し、141百万円減少の22,991百万円となりました。その主な要因は、受取手形及び売掛金、長期貸付金などの減少の影響によるものです。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債は、前連結会計年度末に対し、405百万円減少の22,329百万円となりました。その主な要因は、未払金、賞与引当金などの減少の影響によるものです。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に対し、264百万円増加の662百万円となりました。その主な要因は、利益剰余金、その他有価証券評価差額金の増加の影響によるものです。また、自己資本比率は1.9%となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成25年8月期の連結業績予想につきましては、平成24年10月19日に公表しました業績予想から変更はありません。

2. サマリー情報（注記事項）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

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループの事業活動を継続する前提に関する重要な不確実性はありません。

しかしながら、当第1四半期連結累計期間におきまして、連結総資産に占める有利子負債は85.3%と比重が大きく、当社グループの最重要課題は、有利子負債の削減であると認識しております。

平成19年8月期の有利子負債（連結）は54,572百万円でありましたが、当社は財務体質強化を実施し、平成20年8月期から平成21年8月期において、主に保有資産の売却による借入返済で有利子負債（連結）は25,709百万円まで、当第1四半期連結累計期間においては、19,626百万円まで圧縮できております。

以上により、当第1四半期連結累計期間において、連結総資産に占める有利子負債が比重が大きいことから、表面上、借入金の契約条項の履行に困難性を見受けられることより、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況となり得る可能性があります。徹底した選択と集中に基づき、経営資源の集中や有利子負債の削減状況、事業収益力の改善状況、継続的な営業利益の計上状況を考慮し、継続企業の前提に関する重要な不確実性はないものと判断しております。

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24年8月31日) | 当第1四半期連結会計期間 (平成24年11月30日) |
|---------------|-------------------------|-------------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 875 | 670 |
| 受取手形及び売掛金 | 3,737 | 2,603 |
| 有価証券 | 47 | 84 |
| 商品及び製品 | 317 | 349 |
| 仕掛品 | 1,631 | 1,955 |
| 原材料及び貯蔵品 | 8 | 5 |
| 短期貸付金 | 186 | — |
| 繰延税金資産 | 399 | 396 |
| その他 | 1,062 | 2,054 |
| 貸倒引当金 | △552 | △250 |
| 流動資産合計 | 7,713 | 7,870 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | | |
| 建物及び構築物(純額) | 73 | 69 |
| 機械装置及び運搬具(純額) | 0 | 0 |
| 土地 | 0 | 0 |
| その他(純額) | 230 | 207 |
| 有形固定資産合計 | 305 | 278 |
| 無形固定資産 | | |
| のれん | 1,200 | 1,146 |
| ソフトウェア | 1,225 | 1,646 |
| ソフトウェア仮勘定 | 813 | 454 |
| その他 | 47 | 47 |
| 無形固定資産合計 | 3,287 | 3,294 |
| 投資その他の資産 | | |
| 投資有価証券 | 7,851 | 7,889 |
| 長期貸付金 | 6,164 | 5,835 |
| 繰延税金資産 | 582 | 586 |
| 敷金及び保証金 | 275 | 276 |
| その他 | 1,408 | 1,548 |
| 貸倒引当金 | △4,457 | △4,587 |
| 投資その他の資産合計 | 11,826 | 11,548 |
| 固定資産合計 | 15,419 | 15,121 |
| 資産合計 | 23,133 | 22,991 |

(単位：百万円)

| | 前連結会計年度 (平成24年8月31日) | 当第1四半期連結会計期間 (平成24年11月30日) |
|---------------|-------------------------|-------------------------------|
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| 支払手形及び買掛金 | 1,010 | 986 |
| 短期借入金 | 19,592 | 19,626 |
| 未払金 | 861 | 746 |
| 未払法人税等 | 82 | 73 |
| 賞与引当金 | 161 | 38 |
| 返品調整引当金 | 23 | 24 |
| 係争引当金 | 15 | 16 |
| その他 | 617 | 425 |
| 流動負債合計 | 22,365 | 21,938 |
| 固定負債 | | |
| 退職給付引当金 | 29 | 31 |
| 係争引当金 | 203 | 219 |
| 製品保証引当金 | 7 | 4 |
| 繰延税金負債 | 5 | 5 |
| その他 | 123 | 128 |
| 固定負債合計 | 369 | 390 |
| 負債合計 | 22,735 | 22,329 |
| 純資産の部 | | |
| 株主資本 | | |
| 資本金 | 39,379 | 39,379 |
| 資本剰余金 | 37,048 | 37,048 |
| 利益剰余金 | △79,641 | △79,452 |
| 株主資本合計 | △3,213 | △3,024 |
| その他の包括利益累計額 | | |
| その他有価証券評価差額金 | 321 | 405 |
| 為替換算調整勘定 | 3,081 | 3,061 |
| その他の包括利益累計額合計 | 3,402 | 3,467 |
| 新株予約権 | 203 | 213 |
| 少数株主持分 | 5 | 6 |
| 純資産合計 | 398 | 662 |
| 負債純資産合計 | 23,133 | 22,991 |

(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23年9月1日 至 平成23年11月30日) | 当第1四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成24年11月30日) |
|-------------------------------------|--|--|
| 売上高 | 4,084 | 2,890 |
| 売上原価 | 2,845 | 1,717 |
| 売上総利益 | 1,238 | 1,173 |
| 返品調整引当金繰入額 | 8 | 5 |
| 返品調整引当金戻入額 | 3 | — |
| 差引売上総利益 | 1,234 | 1,168 |
| 販売費及び一般管理費 | | |
| 販売費及び一般管理費合計 | 1,052 | 876 |
| 営業利益 | 181 | 291 |
| 営業外収益 | | |
| 受取利息 | 14 | 7 |
| 受取配当金 | 36 | 38 |
| 負ののれん償却額 | 10 | 8 |
| 貸倒引当金戻入額 | 277 | — |
| 持分法による投資利益 | 18 | 32 |
| 為替差益 | — | 40 |
| その他 | 71 | 3 |
| 営業外収益合計 | 428 | 131 |
| 営業外費用 | | |
| 支払利息 | 185 | 108 |
| 為替差損 | 45 | — |
| その他 | 34 | 64 |
| 営業外費用合計 | 265 | 172 |
| 経常利益 | 344 | 249 |
| 特別利益 | | |
| 固定資産売却益 | — | 15 |
| 抱合せ株式消滅差益 | — | 20 |
| 債務免除益 | 37 | — |
| 債権譲渡益 | — | 16 |
| その他 | 9 | — |
| 特別利益合計 | 47 | 51 |
| 特別損失 | | |
| 投資有価証券評価損 | — | 54 |
| 関係会社株式評価損 | — | 17 |
| 貸倒引当金繰入額 | 386 | — |
| その他 | 71 | 19 |
| 特別損失合計 | 458 | 91 |
| 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(△) | △66 | 209 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 24 | 20 |
| 法人税等調整額 | △27 | △0 |
| 法人税等合計 | △3 | 19 |
| 少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△) | △63 | 189 |
| 少数株主利益 | 26 | 0 |
| 四半期純利益又は四半期純損失(△) | △90 | 189 |

(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23年9月1日 至 平成23年11月30日) | 当第1四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成24年11月30日) |
|-------------------------------------|--|--|
| 少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△) | △63 | 189 |
| その他の包括利益 | | |
| 其他有価証券評価差額金 | △401 | 84 |
| 為替換算調整勘定 | 68 | △19 |
| その他の包括利益合計 | △333 | 65 |
| 四半期包括利益 | △396 | 254 |
| (内訳) | | |
| 親会社株主に係る四半期包括利益 | △422 | 254 |
| 少数株主に係る四半期包括利益 | 25 | 0 |

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) 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。

(5) セグメント情報等

I 前第1四半期連結累計期間(自平成23年9月1日 至平成23年11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)

| | ネット& ゲーム事業 | モバイル デバイス事業 | 映像事業 | 計 |
|-----------------------|---------------|----------------|------|-------|
| 売上高 | | | | |
| 外部顧客への売上高 | 2,801 | 1,191 | 90 | 4,084 |
| セグメント間の内部売上高又は 振替高 | 12 | — | 18 | 30 |
| 計 | 2,813 | 1,191 | 109 | 4,114 |
| セグメント利益 | 287 | 7 | 24 | 319 |

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:百万円)

| 利益 | 金額 |
|-----------------|------|
| 報告セグメント計 | 319 |
| セグメント間取引消去 | △11 |
| 全社費用(注) | △126 |
| 四半期連結損益計算書の営業利益 | 181 |

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成24年9月1日 至平成24年11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)

| | デジタル ゲーム事業 | コンテンツ& ソリューション事業 | その他 事業 | 計 |
|-----------------------|---------------|---------------------|-----------|-------|
| 売上高 | | | | |
| 外部顧客への売上高 | 1,519 | 1,242 | 128 | 2,890 |
| セグメント間の内部売上高又は 振替高 | — | — | 8 | 8 |
| 計 | 1,519 | 1,242 | 136 | 2,899 |
| セグメント利益又は損失(△) | 491 | 85 | △92 | 484 |

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:百万円)

| 利益 | 金額 |
|-----------------|------|
| 報告セグメント計 | 484 |
| セグメント間取引消去 | 1 |
| 全社費用(注) | △194 |
| 四半期連結損益計算書の営業利益 | 291 |

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より、㈱ネクス(旧㈱ネットインデックス)が連結子会社より除外となる組織改定に伴い、取締役会に報告する区分の見直しを行い、報告セグメントを下記のように変更いたしました。

| 報告セグメント | サービスの種類 |
|-----------------|--|
| デジタルゲーム事業 | <ul style="list-style-type: none"> ・コンシューマゲームコンテンツの著作権の取得 ならびに企画、開発および流通 ・ソーシャルゲームコンテンツの著作権の取得 ならびに企画、開発および配信 |
| コンテンツ&ソリューション事業 | <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットへの接続可能な携帯通信端末などへの コンテンツの企画、開発および配信 ・法人企業向けのシステム受託開発 |
| その他事業 | <ul style="list-style-type: none"> ・筐体型カード販売機向けのカードおよび付帯ゲームの企画、開発 および流通 ・アニメおよび映画などの映像コンテンツの著作権の取得 ならびに企画、制作および流通 ・展示映像、立体映像および大型映像の企画、制作および販売ならびに アトラクションおよびイベントの企画、設計および施工または制作 |

なお、前連結会計年度では売上原価と販売費及び一般管理費の金額を変更後の報告セグメント区分により収集していないため、これによる前第1四半期連結累計期間のセグメント利益の算出は実務上困難であります。

よって当第1四半期連結累計期間の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を、変更前の区分により表示すると次のようになります。

当第1四半期連結累計期間(自平成24年9月1日至平成24年11月30日)

(単位:百万円)

| | ネット& ゲーム事業 | モバイル デバイス事業 | 映像事業 | 計 |
|-----------------------|---------------|----------------|------|-------|
| 売上高 | | | | |
| 外部顧客への売上高 | 2,813 | — | 77 | 2,890 |
| セグメント間の内部売上高又は 振替高 | 6 | — | — | 6 |
| 計 | 2,820 | — | 77 | 2,897 |
| セグメント利益又は損失(△) | 498 | — | △11 | 487 |

4. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:百万円)

| 利益 | 金額 |
|-----------------|------|
| 報告セグメント計 | 487 |
| セグメント間取引消去 | 5 |
| 全社費用(注) | △201 |
| 四半期連結損益計算書の営業利益 | 291 |

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。