

(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) セグメント情報等

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年9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	合計	調整額 (注)2	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	20,695	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	20,695	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント損益	3,154	1,223	△216	4,162	530	4,693	△1,910	2,782

(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、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△1,910百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,910百万円が含まれております。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。

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

該当事項はありません。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24年9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	合計	調整額 (注)2	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント損益	5,777	986	1,336	8,099	497	8,597	△2,081	6,515

(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、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2. セグメント損益の調整額△2,081百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,081百万円が含まれております。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。

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

該当事項はありません。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、近年激変する市場環境に対応するため、効率的な開発および管理体制を整備すべく、プラットフォームにとらわれないビジネス展開を目指す事業活動に合わせた組織一体化を行いました。それにより、報告セグメントの区分方法を変更し「モバイルコンテンツ」を「コンシューマ・オンラインゲーム」に編入しております。

また、この再編に伴い、報告セグメントの名称を「コンシューマ・オンラインゲーム」から「デジタルコンテンツ」に変更しております。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成しており、前第2四半期連結累計期間の「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」に記載しております。

(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。