

(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

I 前第2四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22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)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル 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	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706	—	40,706
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706	—	40,706
セグメント損益	4,530	300	732	19	5,583	227	5,810	△1,867	3,942

(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△1,867百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,867百万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)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル 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	18,113	2,581	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	18,113	2,581	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント損益	2,251	903	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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

自己株式の取得

当社は、平成23年6月8日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得することを決議し、平成23年6月9日から平成23年7月20日までに1,500,000株、2,701百万円の自己株式を取得いたしました。