



平成19年3月期 第3四半期財務・業績の概況（連結）

平成19年2月2日

上場会社名 株式会社 カプコン

(コード番号：9697 東証・大証第1部)

(URL <http://www.capcom.co.jp/>)

代表者 役職名 代表取締役社長 辻本 憲三

問合せ先責任者 役職名 取締役 常務執行役員 阿部 和彦

TEL (06)6920-3605

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

- ① 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
 (内容) ・ 法人税等の計算等について、法定実効税率をベースとした簡便な方法を採用しております。
 ・ 引当金の計上基準等について、簡便な方法を採用しております。
 ・ その他、影響額の僅少なものにつき、一部簡便な手続きを採用しております。
- ② 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 無
- ③ 連結および持分法の適用範囲の異動の有無 : 有
 連結 (新規) 3社 (除外) 1社 持分法 (新規) 0社 (除外) 0社

2. 平成19年3月期第3四半期財務・業績の概況 (平成18年4月1日～平成18年12月31日)

(1) 経営成績 (連結) の進捗状況 (注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益		四半期(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
19年3月期第3四半期	49,283	2.8	6,648	40.1	7,701	45.2	4,347	△41.5
18年3月期第3四半期	47,925	12.8	4,744	23.1	5,304	65.7	7,427	418.1
(参考) 18年3月期	70,253		6,580		7,016		6,941	

	1株当たり四半期(当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益
	円 銭	円 銭
19年3月期第3四半期	79.38	60.23
18年3月期第3四半期	135.12	98.44
(参考) 18年3月期	125.19	93.49

(注) 売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、対前年同四半期増減率を示しております。

[経営成績 (連結) の進捗状況に関する定性的情報等]

当第3四半期における家庭用ゲーム市場は依然として勢いのある携帯型ゲーム機に加え、次世代据置型ゲーム機が出揃ったことにより年末商戦が活況を呈するとともに、熱戦の火蓋が切れ新時代の幕が開きました。

アミューズメント施設市場は既存店が軟調に推移する状況下、11月23日の「ゲームの日」に全国各地でファン感謝イベントの実施や「全日本クレーンゲーム選手権」予選大会が開催されるなど、業界を挙げて活性化策に取り組んでまいりました。

このような環境のもと、当社グループは市場動向を見据えたマルチプラットフォーム戦略の推進や国内外のユーザーニーズに適合したソフト開発、的確なマーケティング競争力の確保による販促活動などに経営資源を投入し、収益力の向上に努めてまいりました。

また、海外での販売拡大を図るため世界最大の市場である北米において直販体制の拡充に注力するなど、これまで以上に積極的な営業展開を進めてまいりました。

一方、グループ戦略の一環として平成18年10月にポータルサイトの運営会社である株式会社ダレットを設立するとともに、ゲームソフトの開発子会社であるクローバースタジオ株式会社の解散を決定するなど、選択と集中による経営改革に傾注してまいりました。

この結果、売上高は492億83百万円 (前年同期比2.8%増) となりました。

利益面につきましては、売上原価の減少により営業利益66億48百万円 (前年同期比40.1%増)、経常利益77億1百万円 (前年同期比45.2%増) といずれも増益になりましたが、四半期純利益は43億47百万円 (前年同期比41.5%減) と減益になりました。

四半期純利益が大幅に減少した主な理由は、前年同期は繰延税金資産に係る評価性引当金の見直しに伴う法人税等調整額を計上したためであります。

事業の種類別セグメントの状況

①コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、「デッドライジング」(Xbox360用)がワールドワイドでミリオンセラーとなる大ヒットを放ち、販売拡大のリード役を果たすとともに、「戦国BASARA2」(プレイステーション2用)も女性ファンの増大などにより堅調に伸ばいたしました。

また、今年ロックマン生誕20周年を迎えるシリーズ最新作の「流星のロックマン」(ニンテンドーDS用)が安定した人気に支えられ順調に販売を伸ばしました。

加えて、ニンテンドーDS向け「逆転裁判 蘇る逆転 Best Price!」、「逆転裁判 2 Best Price!」が健闘したほか、前期に発売した「モンスターハンター ポータブル PSP the Best」(プレイステーション・ポータブル用)が続伸するなど、廉価版ソフトも底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は前年同期に大ヒットした「バイオハザード4」(プレイステーション2用)などの反動もあって250億12百万円(前年同期比14.6%減)と減収となりましたが、営業利益は好採算ソフトの寄与などにより43億69百万円(前年同期比90.0%増)と大幅な増益となりました。

②アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、顧客ニーズに即応した人気ゲーム機を投入するとともに、地域密着型の施設展開によりリピーターの確保、女性やファミリー層の取り込みなど、客層の拡大に努めてまいりました。

新規出店といたしましては、地域一番店を基本戦略に首都圏の千葉県に「プラサカパソコン 千葉ニュータウン店」、「プラサカパソコン 千葉長沼店」および「プラサカパソコン 千葉マリンピア専門館店」の3店舗ならびに埼玉県に「プラサカパソコン 桶川店」をオープンしたほか、九州地区における地固めを推し進めるため、「プラサカパソコン 佐賀店」を開店いたしました。

これにより、当施設は35店舗となっております。

この結果、売上高は96億27百万円(前年同期比14.4%増)と増収になりましたが、営業利益は新規出店費用の増大などにより15億16百万円(前年同期比8.1%減)となりました。

③業務用機器販売事業

当事業におきましては、既存商品の販売が中心となりましたが、メダルゲーム機「ドンキーコング バナナキングダム」が堅調に伸ばしたほか、低年齢層市場の開拓を図るため、株式会社タカラトミーとのコラボレーションによる女兒をターゲットに投入した業務用カードゲーム機、「ワンタメ ミュージックチャンネル」も順調に推移いたしました。

また、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T. II」が根強いブランド力により、販売拡大のけん引役を果たしました。

この結果、売上高は68億64百万円(前年同期比21.9%増)と増収になりましたが、営業利益は「ロックマン エグゼ バトルチップスタジアム」の販売不振などが響き9億47百万円(前年同期比16.9%減)となりました。

④コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において携帯型ゲームの人気タイトル「逆転裁判」が順調に推移するなど、好調裡に展開いたしました。

また、昨年新たに海外子会社となったモバイルゲーム開発会社も小幅ながら売上を押し上げました。

加えて、遊技機向け周辺機器の供給が本格化したことにより、業績向上に大きく貢献いたしました。

この結果、売上高は60億56百万円(前年同期比110.2%増)、営業利益18億88百万円(前年同期比57.2%増)となりました。

⑤その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は17億53百万円(前年同期比1.8%増)、営業損失41百万円(前年同期は1億84百万円の営業利益)となりました。

(2) 財政状態(連結)の変動状況

	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
19年3月期第3四半期	97,542	42,368	43.4	766.75
18年3月期第3四半期	94,163	40,173	42.7	730.88
(参考) 18年3月期	98,457	39,464	40.1	716.91

【連結キャッシュ・フローの状況】

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金および現金同等物 期 末 残 高
	百万円	百万円	百万円	百万円
19年3月期第3四半期	5,957	△5,700	△4,997	36,260
18年3月期第3四半期	5,341	△1,346	△18,014	32,766
(参考) 18年3月期	13,921	△1,779	△18,259	40,652

[財政状態（連結）の変動状況に関する定性的情報等]

当第3四半期末における総資産は975億42百万円となり、前連結会計年度末に比べ9億15百万円減少いたしました。また、純資産は423億68百万円となり、前連結会計年度末の資本の部に比べ29億4百万円増加いたしました。これらの主な要因は、新株予約権付社債の権利行使による株式発行、自己株式の取得や配当金の支払ならびに四半期純利益の計上などによるものであります。この結果、自己資本比率は43.4%となりました。

当第3四半期における連結キャッシュ・フローの状況は以下のとおりであります。

①営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益の計上や仕入債務の増加により現預金が増加する一方法人税の支払により現預金が減少したため、営業活動によるキャッシュ・フローは59億57百万円の資金増加となりました。

②投資活動によるキャッシュ・フロー

有形固定資産の取得および新規連結子会社株式の取得による支出等により、投資活動によるキャッシュ・フローは57億円の資金減少となりました。

③財務活動によるキャッシュ・フロー

自己株式の取得や配当金の支払を行ったこと等により、財務活動によるキャッシュ・フローは49億97百万円の資金減少となりました。

以上の結果、当第3四半期末における現金および現金同等物は、前連結会計年度末に比べ43億92百万円減少し、362億60百万円となりました。

3. 平成19年3月期の連結業績予想（平成18年4月1日～平成19年3月31日）

	予想売上高	予想経常利益	予想当期純利益	1株当たり 予想当期純利益
	百万円	百万円	百万円	円 銭
今回修正	69,600	8,000	4,400	79.68
前回予想	68,400	7,000	3,900	70.95
増減額	1,200	1,000	500	—
増減率	1.8%	14.3%	12.8%	—

(注) 上記の予想は本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

[業績予想に関する定性的情報等]

コンシューマ用ゲームソフト事業におきましては、当年度欧米にて発売いたしました「デッドライジング」(Xbox360用)および「ロスト プラネット」(Xbox360用)が好調に推移しております。一方、業務用機器販売事業におきましては「ロックマン エグゼ バトルチップスタジアム」が軟調に推移したことに加え、第4四半期に販売を予定しておりました中型メダル機の一部が来期以降の販売となりました。この結果、平成18年10月12日発表の連結業績予想を上回る見通しとなりました。

今後の見通しといたしましては、当業界はネットワーク機能が標準装備された新型ゲーム機が出揃ったことにより市場は活気づくとともに、ハードの主導権争いは一段と激しくなることに加え、ゲーム機の普及を左右するソフトメーカーの動向が耳目を引き付けるものと思われまます。

こうした状況のもと、当社グループはグローバルな構造改革の推進や迅速な意思決定などにより組織全体に活力を与えるとともに、経営環境の変化に影響を受けることなく安定した収益の確保ができるよう、企業体質を高めてまいります。

このため、世界の三大市場である日米欧の顧客ニーズ、ハードの普及動向に対応した開発、販売戦略や積極的な施設展開のほか、オンラインゲーム、モバイルビジネスやポータルサイト運営などコンテンツビジネスの拡充により競争力、経営基盤の強化に努めてまいります。

なお、第4四半期の主なタイトルとしては、欧米向けの期待ソフト「ロスト プラネット」(Xbox360用)、「モンスターハンター ポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)および「グランド・セフト・オート・サンアンドレアス」(プレイステーション2用)の投入を予定しております。

1. (要約) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成18年3月31日)		当第3四半期 (平成18年12月31日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第3四半期 (平成17年12月31日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
(資産の部)		%		%			%
I 流動資産							
1 現金および預金	40,453		36,056		△4,396	32,566	
2 受取手形および売掛金	12,812		13,264		452	12,390	
3 有価証券	199		203		4	199	
4 たな卸資産	3,741		4,430		689	3,857	
5 ゲームソフト仕掛品	6,348		5,735		△613	9,638	
6 繰延税金資産	3,266		2,414		△851	3,845	
7 短期貸付金	1,277		1,224		△52	1,277	
8 その他	1,272		3,305		2,033	1,121	
9 貸倒引当金	△1,295		△1,306		△10	△1,146	
流動資産合計	68,075	69.1	65,329	67.0	△2,745	63,752	67.7
II 固定資産							
1 有形固定資産							
(1) 建物および構築物	6,366		6,129		△236	6,438	
(2) 機械装置および運搬具	107		85		△21	101	
(3) 工具器具備品	529		640		111	555	
(4) レンタル機器	199		815		615	82	
(5) アミューズメント施設機器	2,064		2,988		924	2,198	
(6) 土地	4,480		4,481		1	4,480	
(7) 建設仮勘定	73		232		158	36	
有形固定資産合計	13,820	14.0	15,372	15.8	1,552	13,893	14.7
2 無形固定資産							
(1) のれん	—		1,067		1,067	—	
(2) その他	333		919		585	446	
無形固定資産合計	333	0.4	1,986	2.0	1,653	446	0.5
3 投資その他の資産							
(1) 投資有価証券	2,305		2,035		△269	2,431	
(2) 長期貸付金	807		837		30	827	
(3) 繰延税金資産	8,624		7,226		△1,397	8,308	
(4) 破産債権更生債権等	107		159		51	108	
(5) その他	5,095		5,334		238	4,839	
(6) 貸倒引当金	△712		△741		△28	△443	
投資その他の資産合計	16,227	16.5	14,852	15.2	△1,375	16,071	17.1
固定資産合計	30,381	30.9	32,212	33.0	1,830	30,411	32.3
資産合計	98,457	100.0	97,542	100.0	△915	94,163	100.0

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成18年3月31日)		当第3四半期 (平成18年12月31日)		増 減 額 (前連結会計年度 比)	前第3四半期 (平成17年12月31日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
		%		%			%
(負債の部)							
I 流動負債							
1 支払手形および買掛金	7,213		9,376		2,162	5,136	
2 短期借入金	700		700		—	700	
3 1年以内償還予定の 転換社債	10,000		10,000		—	—	
4 未払法人税等	2,196		460		△1,736	44	
5 賞与引当金	1,062		598		△463	217	
6 返品調整引当金	349		157		△191	181	
7 その他	5,420		5,637		217	5,540	
流動負債合計	26,942	27.4	26,931	27.6	△11	11,820	12.5
II 固定負債							
1 転換社債	15,000		15,000		—	25,000	
2 新株予約権付社債	11,500		8,140		△3,360	11,500	
3 長期借入金	4,130		3,675		△455	4,375	
4 退職給付引当金	816		911		95	815	
5 その他	604		515		△88	479	
固定負債合計	32,050	32.5	28,242	29.0	△3,808	42,170	44.8
負債合計	58,992	59.9	55,173	56.6	△3,819	53,990	57.3
(資本の部)							
I 資本金	27,581	28.0	—	—	—	27,581	29.3
II 資本剰余金	15,336	15.6	—	—	—	15,336	16.3
III 利益剰余金	1,099	1.1	—	—	—	1,586	1.7
IV その他有価証券評価差額金	793	0.8	—	—	—	799	0.8
V 為替換算調整勘定	△228	△0.2	—	—	—	△14	△0.0
VI 自己株式	△5,117	△5.2	—	—	—	△5,116	△5.4
資本合計	39,464	40.1	—	—	—	40,173	42.7
負債および資本合計	98,457	100.0	—	—	—	94,163	100.0
(純資産の部)							
I 株主資本							
1 資本金	—		29,162		—	—	
2 資本剰余金	—		16,885		—	—	
3 利益剰余金	—		4,050		—	—	
4 自己株式	—		△8,135		—	—	
株主資本合計	—	—	41,963	43.0	—	—	—
II 評価・換算差額等							
1 その他有価証券評価差額金	—		586		—	—	
2 繰延ヘッジ損益	—		2		—	—	
3 為替換算調整勘定	—		△212		—	—	
評価・換算差額等合計	—	—	376	0.4	—	—	—
III 少数株主持分	—	—	29	0.0	—	—	—
純資産合計	—	—	42,368	43.4	—	—	—
負債純資産合計	—	—	97,542	100.0	—	—	—

2. (要約) 四半期連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	期 別		前第3四半期		当第3四半期		増減額 (前第3 四半期 比)	前連結会計年度		
			自平成17年4月1日 至平成17年12月31日		自平成18年4月1日 至平成18年12月31日			自平成17年4月1日 至平成18年3月31日		
			金額		金額			金額		
I 売上高			47,925	100.0	49,283	100.0	1,358	70,253	100.0	
II 売上原価			31,791	66.3	31,734	64.4	△57	47,799	68.0	
売上総利益			16,134	33.7	17,549	35.6	1,415	22,454	32.0	
返品調整引当金繰入額			—	—	—	—	—	138	0.2	
返品調整引当金戻入額			29	0.0	191	0.4	162	—	—	
差引売上総利益			16,163	33.7	17,740	36.0	1,577	22,315	31.8	
III 販売費および一般管理費			11,419	23.8	11,091	22.5	△327	15,735	22.4	
営業利益			4,744	9.9	6,648	13.5	1,904	6,580	9.4	
IV 営業外収益										
1 受取利息		359			621			507		
2 受取配当金		13			17			13		
3 為替差益		441			554			493		
4 その他		11	825	1.7	26	1,219	2.4	74	1,089	1.5
V 営業外費用										
1 支払利息		148			54			171		
2 貸倒引当金繰入額		45			9			317		
3 その他		71	265	0.5	102	166	0.3	△99	165	0.9
經常利益			5,304	11.1	7,701	15.6	2,397	7,016	10.0	
VI 特別利益										
1 固定資産売却益		—			1			1		
2 訴訟和解金		—			103			—		
3 償却債権取立益		114	114	0.2	—	104	0.2	△10	114	0.1
VII 特別損失										
1 固定資産除売却損		18			134			65		
2 役員退職慰労金		44			—			44		
3 投資有価証券評価損		59			35			63		
4 開発中止損		—			365			—		
5 その他特別損失		—	122	0.2	—	535	1.0	47	220	0.3
税金等調整前四半期(当期)純利益			5,296	11.1	7,271	14.8	1,974	6,912	9.8	
法人税等			△2,130	△4.4	2,930	6.0	5,060	△28	△0.1	
少数株主損失			—	—	6	0.0	△6	—	—	
四半期(当期)純利益			7,427	15.5	4,347	8.8	△3,079	6,941	9.9	

3. (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	期 別		増減額 (前第3 四半期 比)	前連結会計年度の 要約連結キャッシュ・ フロー計算書 自 平成17年4月1日 至 平成18年3月31日
	前第3 四半期 自 平成17年4月1日 至 平成17年12月31日	当第3 四半期 自 平成18年4月1日 至 平成18年12月31日		
	金額	金額		金額
I 営業活動によるキャッシュ・フロー				
1 税金等調整前四半期(当期)純利益	5,296	7,271	1,974	6,912
2 減価償却費	1,453	1,988	534	1,936
3 貸倒引当金の増加額	58	33	△ 24	458
4 受取利息および受取配当金	△373	△ 638	△ 265	△ 521
5 支払利息	148	54	△ 94	171
6 投資有価証券評価損	—	35	35	63
7 売上債権の増減額(△増加)	2,163	△ 158	△ 2,322	1,795
8 たな卸資産の増減額(△増加)	79	△ 661	△ 741	193
9 ゲームソフト仕掛品の増減額(△増加)	△239	613	852	3,051
10 仕入債務の増減額(△減少)	△3,388	2,049	5,437	△ 1,334
11 その他	831	△ 2,928	△ 3,760	1,682
小計	6,031	7,657	1,625	14,409
12 利息および配当金の受取額	371	598	227	513
13 利息の支払額	△142	△ 42	100	△ 168
14 法人税等の支払額	△918	△ 2,256	△ 1,337	△ 832
営業活動によるキャッシュ・フロー	5,341	5,957	616	13,921
II 投資活動によるキャッシュ・フロー				
1 有形固定資産の取得による支出	△1,010	△ 3,424	△ 2,414	△ 1,512
2 投資有価証券の売却による収入	—	—	—	45
3 連結範囲の変更を伴う子会社株式の 取得による支出	—	△ 1,565	△ 1,565	—
4 その他	△336	△ 710	△ 373	△ 312
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,346	△ 5,700	△ 4,353	△ 1,779
III 財務活動によるキャッシュ・フロー				
1 短期借入金の返済による支出	△4,193	—	4,193	△ 4,193
2 長期借入金の返済による支出	△455	△ 455	—	△ 700
3 転換社債の償還による支出	△12,262	—	12,262	△ 12,262
4 自己株式の売却による収入	0	0	0	0
5 自己株式の取得による支出	△4	△ 3,248	△ 3,243	△ 6
6 少数株主による払込収入	—	35	35	—
7 親会社による配当金の支払額	△1,099	△ 1,330	△ 230	△ 1,098
財務活動によるキャッシュ・フロー	△18,014	△ 4,997	13,017	△ 18,259
IV 現金および現金同等物に係る換算差額	1,248	325	△ 923	1,232
V 現金および現金同等物の減少額	△12,771	△ 4,415	8,356	△ 4,885
VI 現金および現金同等物の期首残高	45,538	40,652	△ 4,885	45,538
VII 新規連結に伴う現金および現金同等物の 増加額	—	22	22	—
VIII 現金および現金同等物の期末残高	32,766	36,260	3,493	40,652

4. セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

当第3四半期（自平成18年4月1日 至平成18年12月31日）

(単位：百万円)

	コンシューマ 用ゲーム ソフト事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ エキスパ ンション 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	25,012	9,627	6,834	6,056	1,753	49,283	(-)	49,283
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	30	-	-	30	(30)	-
計	25,012	9,627	6,864	6,056	1,753	49,313	(30)	49,283
営業費用	20,643	8,111	5,916	4,167	1,794	40,633	2,001	42,634
営業利益または営業損失(△)	4,369	1,516	947	1,888	△41	8,680	(2,031)	6,648

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業…家庭用ゲームソフトの開発・販売事業
- (2) アミューズメント施設運営事業…アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業…業務用ゲーム機器、I C基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエキスパンション事業…携帯電話向けコンテンツの開発・配信および
液晶表示基板等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業…ライセンス事業、その他

3 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,046百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

前第3四半期（自平成17年4月1日 至平成17年12月31日）

(単位：百万円)

	コンシューマ 用ゲーム ソフト事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ エキスパ ンション 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	29,302	8,417	5,601	2,881	1,722	47,925	(-)	47,925
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	31	-	-	31	(31)	-
計	29,302	8,417	5,633	2,881	1,722	47,956	(31)	47,925
営業費用	27,003	6,767	4,493	1,679	1,537	41,481	1,699	43,181
営業利益	2,299	1,650	1,139	1,201	184	6,475	(1,731)	4,744

(注) 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は1,749百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

前連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

(単位：百万円)

	コンシューマ 用ゲーム ソフト事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ エキスパ ンション 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	42,718	11,568	6,956	5,742	3,268	70,253	(-)	70,253
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	39	-	-	39	(39)	-
計	42,718	11,568	6,995	5,742	3,268	70,292	(39)	70,253
営業費用	39,791	9,130	5,879	3,379	3,070	61,251	2,421	63,673
営業利益	2,926	2,438	1,116	2,362	197	9,041	(2,460)	6,580

(注) 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,484百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。