



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

上場取引所 東

上場会社名 株式会社アクロディア

コード番号 3823 URL <http://www.acrodea.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 堤 純也

問合せ先責任者 (役職名) 取締役副社長

(氏名) 國吉 芳夫

TEL 03-5778-4600

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 —

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	896	37.5	△62	—	△165	—	△73	—
24年8月期第1四半期	651	28.7	△125	—	△219	—	△186	—

(注) 包括利益 25年8月期第1四半期 △82百万円 (—%) 24年8月期第1四半期 △196百万円 (—%)

	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	△622.55	—
24年8月期第1四半期	△1,592.87	—

(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	1,616	432	15.8	2,162.01
24年8月期	1,315	148	3.1	346.40

(参考) 自己資本 25年8月期第1四半期 256百万円 24年8月期 41百万円

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	—	0.00	—	0.00	0.00
25年8月期	—	—	—	—	—
25年8月期(予想)	—	0.00	—	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

当社では、当面は安定した財務体質に裏付けられた経営基盤の強化を図るとともに、新製品開発投資及び今後の事業展開に備え内部留保の充実を優先させていただき方針としており、従来より配当を実施しておらず、当期に関しましても無配とさせていただきます。

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、通期は対前期、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)	1,881	28.3	△155	—	△318	—	△288	—	△2,433.79
通期	3,998	35.0	△201	—	△450	—	△450	—	△3,808.40

(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
新規 0社 (社名) 、 除外 0社 (社名)

(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

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

「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」第10条の5に該当するものであります。詳細は、添付資料P.4「2. サマリー情報(注記事項)」に関する事項 (3)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示をご覧ください。

(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	118,420 株	24年8月期	118,420 株
② 期末自己株式数	25年8月期1Q	0 株	24年8月期	0 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	25年8月期1Q	118,420 株	24年8月期1Q	117,170 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ます。この四半期決算短信開示時点において、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おります。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況等の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

○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	3
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	10
(5) セグメント情報等	11

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1四半期連結会計期間から、セグメントを変更しております。

また、前年同四半期連結累計期間比較については、前年同四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で表示しております。

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）におけるわが国経済は、東日本大震災の復興需要等により緩やかに回復しつつあるものの、円高及び欧州の債務問題等、依然として厳しい環境下にあり、先行きは不透明な状況で推移いたしました。

インターネットや携帯電話等のIT関連業界は通信環境の進化など、常に早いスピードで技術革新が進んでいる状況から、当社グループをとりまく事業環境は大きく変化しています。当社グループの関連する携帯電話・スマートフォン関連市場においても、スマートフォンヘトレンドが急速に移行し、新たな市場が創出されております。

このような状況の下、当社グループにおいては、「ユーザーに豊かなライフスタイルを提供できるサービスプラットフォーム」を提供することをグループの目的とし、各事業を展開しております。

ソリューション事業においては、スマートフォン向けのサービス・ソリューションの開発及び提供を推進してまいりました。スマートフォンユーザー向けのソーシャルゲーム等のコンテンツ提供においては、複数のプラットフォームで展開し、売上向上に努めております。一方、従前の携帯電話向けの事業については選択と集中を図り、利益率の低い既存のソフトウェア開発からは撤退し、収益改善を図っております。

また、連結子会社である株式会社AMS（以下、「AMS」という）の行うEC事業では、インターネットや携帯電話等の通信環境や機器の進化により、eコマース利用が高まる中、特にアパレル関連商品の販売についてはEC化の成長余地が高く、順調に事業規模を拡大しております。AMSでは主にファッションを取り扱うEC事業主にECフルフィルメントサービス（※1）を提供し、顧客の売上に応じたレベニューシェアを得、当社グループの収益の柱へと成長しております。

利益面につきましては、EC事業が順調に売上規模を拡大し収益が向上しておりますが、ソリューション事業においては、スマートフォン向けサービス拡充による運営コストや固定費の負担等、投資が先行した状況となっております。当第1四半期連結累計期間においては営業損失62百万円を計上いたしました。また、当社の持分法適用関連会社であるGMOゲームセンター株式会社（以下、「GMOゲームセンター」という）にて展開しているスマートフォンゲームプラットフォーム事業においては、新規タイトルの投入や広告宣伝活動等により、持分法による投資損失103百万円を営業外費用として計上いたしました。また、平成24年11月30日、GMOゲームセンターが財務基盤の強化を目的として第三者割当増資を実施したことに伴い、当社の株式保有比率が減少したため、特別損益として、持分変動利益86百万円を計上いたしました。なお、GMOゲームセンターは、当社の株式保有比率が減少したことに伴い、当第1四半期連結会計期間末に持分法適用関連会社から除外しております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は896百万円（前年同期比37.5%増）、営業損失は62百万円（前年同期は営業損失125百万円）、経常損失は165百万円（前年同期は経常損失219百万円）、四半期純損失は73百万円（前年同期は四半期純損失186百万円）となりました。

当第1四半期連結累計期間におけるセグメントの業績は、下記のように推移いたしました。

(ソリューション事業)

当第1四半期連結累計期間においては、従前からのフィーチャーフォン向け製品・サービスの提供を行うとともに、Android搭載端末向けの差別化サービスやセキュリティ関連サービス等、市場成長が見込まれるスマートフォン向けのサービスやソリューションとして、きせかえサービス「きせかえtouch」（※2）、「Acrodea Rights Guard」（※3）やAndroid搭載端末向けソリューション「Multi-package Installer for Android」（※4）の開発・提供を推進してまいりました。

また、当社ではソーシャルネットワークを活かしたゲームアプリ市場の拡大を背景に今後の成長分野として、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）向けサービスを行っております。平成23年12月より開始したJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表 2014ヒーローズ」は、株式会社グリーの「GRE E」、GMOゲームセンターの「Gゲー」での配信に加え、平成24年11月には、株式会社ディー・エヌ・エーの「Mobage」で配信を開始しました。さらに、平成24年12月からは株式会社ミクシィの「mixi」での配信も開始しており、複数のプラットフォームでの横展開により会員獲得を推進しております。今後も配信先を増やし横展開を行うとともに、新たなゲームの投入でゲームラインアップの充実を図る予定です。なお、配信プラットフォームの一つであるGMOゲームセンターのAndroid搭載端末向けのゲームアプリ配信サービス「Gゲー」は、当社とGMOインターネット株式会社の共同事業として、大手ゲームメーカーの人気ゲームをはじめ、さまざまなジャンルのゲームを国内外へ配信しております。会員数は、平成24年12月末の目標1,800万人を前倒しで達成し、平成24年11月末現在において2,170万人へと順調に増加しております。

以上の結果、ソリューション事業における売上高は278百万円（前年同期比42.9%増）、営業損失は80百万円

(前年同期は営業損失153百万円) となりました。

(EC事業)

当社連結子会社であるAMSにおいて行っているEC事業における、ECフルフィルメントサービスの提供においては、各ECサイトの売上規模拡大により順調に収益が向上しております。引き続き新規顧客の獲得及び既存顧客の売上規模拡大への支援を推進するとともに、単なるEC業務の支援ではなく、「ビジネスプラットフォーム」を提供する会社として、ECサイトとリアル店舗の顧客を統合し販促に役立つO2O（オンライン to オフライン）サービスを積極的に提案し、また、ECの販促手法の多様化と規模拡張に向けた開発・投資を継続的に行い、さらなる売上拡大に努め利益向上を図ってまいります。

また、セレクトショップ部門においては、自社セレクトショップサイト『Nutty collection』等の運営、ファッション誌『ar』『GLAMOROUS』『JJ』『S Cawaii!』等の公式通販サイトの運営を行っております。これらの通販サイトにおける売上高は192百万円となりました。

以上の結果、EC事業における売上高は617百万円（前年同期比35.2%増）、営業利益は17百万円（前年同期比38.0%減）となりました。

(注) 当社グループの製品の概要について

※1. ECフルフィルメントサービス

当サービスは、当社連結子会社であるAMSが行うEC事業において、ECサイトにおける仕入・販売・商品管理機能を軸に商品の配送、データ集計やエンドユーザー対応等、ECのバックヤード業務全般への対応を可能としたものです。

※2. 「きせかえtouch」

Android OS搭載スマートフォン向けきせかえプラットフォームです。端末の背景や主要アイコン・ドロワー画像等のUIをユーザーの嗜好に合わせて一括で変更できるHomeアプリからコンテンツ作成ツール、DRM、配信システムまでを完備しています。ユーザーは好みのUIにカスタマイズでき、コンテンツプロバイダーは、容易にAndroid端末向けのきせかえ市場へ参入することができます。

※3. 「Acrodea Rights Guard」

Android上で配信する音楽やゲーム、映像等、アプリ内にあるデジタルデータの著作権を保護するDRMソリューションです。

※4. 「Multi-package Installer for Android」

Android搭載スマートフォンで、複数のアプリをパッケージにし、エンドユーザーが一括ダウンロード及びインストールできる環境を提供するソリューションです。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

資産、負債及び純資産の状況

当第1四半期末における総資産は、前連結会計年度末に比べ300百万円増の1,616百万円となりました。流動資産は、売掛金の増加等により124百万円増加し、675百万円となりました。固定資産は、GMOゲームセンター株式会社を持分法適用の範囲から除外したため投資有価証券が増加したこと等により、176百万円増加し、940百万円となりました。負債は、未払金の増加等により、前連結会計年度末に比べ16百万円増加し、1,184百万円となりました。純資産は、GMOゲームセンター株式会社を持分法適用の範囲から除外したことによる利益剰余金の増加等により前連結会計年度末に比べ283百万円増加し、432百万円となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

現時点においては、平成24年10月15日付公表の業績予想に変更はありません。

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
(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年9月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

この変更による当第1四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度において営業損失576百万円、当期純損失566百万円、当第1四半期連結累計期間においても、営業損失62百万円、四半期純損失73百万円と損失を計上する結果となったことから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、厳しい事業環境におけるグループ全体の経営戦略の見直しを早急に行い、早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策を進める必要があります。

当該状況を解消、改善するための対応策については、継続企業の前提に関する注記に記載のとおりです。

当該状況を解消を図るべく当社グループとして全体の経営戦略の抜本的な見直しを早急に行い、早期の業績黒字化と財務状況の改善のための経営改善施策を策定し、事業の再構築等の対策を講じてまいります。しかしながら、スマートフォン向けの事業の展望については不確定な要素が多いことに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

4. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	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	246,592	195,337
受取手形及び売掛金	197,287	317,403
営業未収入金	29,033	51,903
商品	12,112	30,764
仕掛品	43,347	50,942
その他	24,143	29,686
貸倒引当金	△754	△172
流動資産合計	551,763	675,866
固定資産		
有形固定資産	87,781	82,584
無形固定資産		
ソフトウェア	581,665	499,316
ソフトウェア仮勘定	13,684	38,579
その他	13	13
無形固定資産合計	595,362	537,909
投資その他の資産		
投資有価証券	0	237,969
長期未収入金	64,038	64,443
その他	81,648	82,929
貸倒引当金	△64,758	△65,163
投資その他の資産合計	80,928	320,178
固定資産合計	764,072	940,672
資産合計	1,315,835	1,616,538

(単位：千円)

	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	58,659	79,304
短期借入金	436,000	433,000
未払金	270,277	315,558
未払法人税等	16,038	5,814
役員賞与引当金	10,000	—
賞与引当金	10,000	—
ポイント引当金	5,938	5,977
その他	126,694	144,556
流動負債合計	933,608	984,210
固定負債		
社債	149,994	149,994
退職給付引当金	43,480	49,890
持分法適用に伴う負債	40,067	—
固定負債合計	233,543	199,884
負債合計	1,167,151	1,184,095
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,635,259	2,635,259
資本剰余金	2,499,459	2,499,459
利益剰余金	△5,060,831	△4,840,340
株主資本合計	73,887	294,378
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△32,867	△38,352
その他の包括利益累計額合計	△32,867	△38,352
新株予約権	16,146	16,146
少数株主持分	91,517	160,271
純資産合計	148,684	432,443
負債純資産合計	1,315,835	1,616,538

(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：千円)

	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	651,968	896,618
売上原価	557,079	651,384
売上総利益	94,889	245,233
販売費及び一般管理費	220,231	307,391
営業損失(△)	△125,342	△62,158
営業外収益		
受取利息	109	255
受取保険金	15,000	—
為替差益	—	5,338
その他	167	62
営業外収益合計	15,276	5,655
営業外費用		
支払利息	3,499	3,342
為替差損	3,317	—
株式交付費	64	60
持分法による投資損失	99,469	103,513
貸倒引当金繰入額	—	404
その他	3,390	1,513
営業外費用合計	109,741	108,834
経常損失(△)	△219,807	△165,336
特別利益		
持分変動利益	—	86,218
投資有価証券売却益	38,673	—
その他	2,863	—
特別利益合計	41,536	86,218
特別損失		
固定資産売却損	—	581
投資有価証券評価損	13,757	—
特別損失合計	13,757	581
税金等調整前四半期純損失(△)	△192,028	△79,698
法人税、住民税及び事業税	1,646	1,550
法人税等合計	1,646	1,550
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△193,675	△81,249
少数株主損失(△)	△7,038	△7,526
四半期純損失(△)	△186,636	△73,722

(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：千円)

	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損失(△)	△193,675	△81,249
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△2,578	△933
その他の包括利益合計	△2,578	△933
四半期包括利益	△196,253	△82,182
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△184,172	△79,207
少数株主に係る四半期包括利益	△12,080	△2,974

(3) 継続企業の前提に関する注記

当社グループは、前連結会計年度において営業損失576,143千円、当期純損失566,892千円、当第1四半期連結累計期間においても、営業損失62,158千円、四半期純損失73,722千円と損失を計上する結果となっております。

これにより、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、これらの状況を解消すべく昨今の携帯電話市場の動向に対応し、端末台数に依存しない収益モデルや事業を開始する等、持続的な成長のための施策を図っております。事業の選択と集中により、従前のミドルウェア事業からの脱却を進め収益改善を図るとともに、成長分野であるスマートフォン向けソリューション、コンテンツサービス、ECフルフィルメントサービスに投資を集中させております。また、グループ全体で販売管理費率の削減等により収益性と財務状況の改善を継続的に進めております。

以下のとおり、当社グループでは、厳しい事業環境におけるグループ全体の経営戦略の構造的な見直しを早急に行い、早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策を進めております。

①事業の選択と集中

当社グループは、「スマートフォン向けソリューション」、「コンテンツサービス」、「ECフルフィルメントサービス」を3つの軸とし、連結業績の向上を図ってまいります。当社グループが関連する携帯電話業界においては、フィーチャーフォンからスマートフォンへトレンドが大きく変化する事業環境の下、事業の選択と集中を行い、従来の中ドルウェア事業についてはミドルウェア製品開発や受託開発における新規投資を行わず、既存製品のサポートを主業務とし、縮小させてまいります。

当社グループは、従来の製品のライセンスロイヤリティや受託開発を主軸としたビジネスモデルから転換し、携帯電話販売台数の増減に依存しない、ユーザーによるサービスの利用に応じたレベニューシェアによるストックビジネスの確立を図っておりますが、今後はさらにスマートフォン向けソリューションやコンテンツサービス、ECフルフィルメントサービスの3つに経営資源を集中させ、各事業の基盤強化と早期成長を推進しております。

スマートフォン向けソリューションにおいては、スマートフォンでサービスを提供する通信キャリア、コンテンツプロバイダーを主要顧客とし、「きせかえtouch」、「Acrodea Rights Guard」、「Multi-package Installer for Android」を中心としたソリューションを提供し、安定した収益モデルを構築してまいります。

また、コンテンツサービスにおいては、今後さらなる成長が期待されるソーシャル関連市場において、ソーシャルゲーム等のコンテンツサービス提供を中心とした事業展開を図ります。また、GMOインターネット株式会社との共同事業であるスマートフォンゲームプラットフォーム事業として、GMOゲームセンター株式会社が提供するAndroid搭載端末向けのゲームアプリ配信サービス「Gゲー」を展開し、自社ゲームの配信も行っております。

さらに、当社グループの収益の柱の一つであるEC事業では、主に成長余地の高いアパレルを取り扱うEC市場において、ECフルフィルメントサービスを提供し、順調にその分野での市場シェアを獲得しつつあります。引き続き、さらなる事業規模の拡大と収益向上を推進し、連結ベースでの収益力向上を図ってまいります。

②スマートフォン向けソリューションの高収益化

スマートフォン向けソリューションにおいては、顧客に安心してご利用いただける仕組みづくりを急務とし、これまで新規投資を行ってまいりました。現在、主に「きせかえtouch」、「Multi-package Installer for Android」、「Acrodea Rights Guard」を運用しておりますが、今後は大きな追加投資は行わず、既存顧客からの売上をベースとしたコスト管理を徹底し、収益管理を行ってまいります。あわせて、既存顧客の維持と新規顧客の獲得に向けた施策を実行し、事業規模の拡大と収益力向上を図ってまいります。

③コンテンツサービスの高収益化

コンテンツサービスにおいては、主にソーシャルゲーム等、コンテンツの提供を行っております。その一つとして、当社ではJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表 2014 ヒーローズ」を複数のプラットフォームで提供しております。株式会社グリーの「GREE」、GMOゲームセンター株式会社の「Gゲー」での配信に加え、当第1四半期以降においては、平成24年11月より株式会社ディー・エヌ・エーの「Mobage」、平成24年12月より株式会社ミクシィの「mixi」で配信を開始し、会員数を増やしております。今後も配信プラットフォームを増やし横展開を行うとともに、新たなゲームの投入でゲームラインアップの充実を図ってまいります。

④ECフルフィルメントサービスの事業規模拡大

当社連結子会社の株式会社AMSで行っているEC事業においては、主にファッションを扱うEC事業主にECフルフィルメントサービスを提供しております。新規有名ブランド顧客の順調な獲得と各顧客の売上増加により、順調に事業規模が拡大しております。それに応じてECの販促手法の多様化、商品の見せ方の工夫などへの対応と大規模システムの安定化に向けた運営・投資を継続的に進めてまいります。引き続き、顧客満足度の向上と新規顧客の獲得を推進し、さらなる事業規模の拡大と収益力向上に努めてまいります。

⑤コスト管理

既存のフィーチャーフォン向けミドルウェア事業は大幅に縮小し、スマートフォン向けソリューション、コンテンツサービス、ECフルフィルメントサービスに経営資源を集中させております。販売費及び一般管理費につきま

しては、業務効率化により継続的なコスト削減を行っております。また、グループ全体の開発稼働率の向上に向けたプロジェクト管理の強化をさらに進め、引き続き開発効率の改善を図ってまいります。人件費につきましては、引き続き役員報酬並びに従業員の給与に業績連動制を導入し、連動部分については業績に応じて支給することとしております。

⑥財務状況の改善

当社グループは、当連結会計年度においても損失を計上しているため、引き続き手元流動性の低下が見込まれ、財務状況を改善する必要があります。

当社グループの置かれた経営環境の中で安定した収益基盤を構築することが最重要課題であると考えており、市場及び消費者のニーズに迅速に対応し、今後の成長分野であるスマートフォン向けソリューション及びコンテンツサービスの高収益化、並びにECフルフィルメントサービスの事業規模拡大に取り組み、現在の財務状況の改善を図ってまいります。

以上のとおり、グループ全体の経営戦略の抜本的、構造的な見直しによる経営改善施策により、利益及び財務状況の改善を図ってまいります。

しかしながら、スマートフォン向けソリューション、コンテンツサービスの事業の展望については不確定な要素が多いことに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第1四半期連結累計期間において、持分法適用関連会社であったGMOゲームセンター株式会社は、平成24年11月30日に財務基盤の強化を目的として第三者割当増資を実施したことに伴い、当社の株式保有比率が減少したため、当第1四半期連結会計期間末に持分法適用の範囲から除外しております。この結果、第1四半期連結累計期間において、利益剰余金が294,213千円増加しております。

(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

	報告セグメント		合計 (千円)	四半期連結 損益計算書 計上額 (千円)
	ソリューション事業 (千円)	EC事業 (千円)		
売上高				
外部顧客への売上高	195,136	456,831	651,968	651,968
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—
計	195,136	456,831	651,968	651,968
セグメント利益（又はセグメント損失（△））	△153,950	28,608	△125,342	△125,342

(注) 1 EC事業については、平成23年10月1日にインターネット通信販売に関する一部事業を譲り受け、自社で運営する通販サイトにおける売上高150,394千円が含まれております。

2 セグメント利益（又はセグメント損失（△））の合計額と四半期連結損益計算書の営業損失（△）は一致しております。

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

	報告セグメント		合計 (千円)	調整額 (千円)	四半期連結 損益計算書 計上額 (千円)
	ソリューション 事業 (千円)	EC事業 (千円)			
売上高					
外部顧客への売上高	278,766	617,852	896,618	—	896,618
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	278,766	617,852	896,618	—	896,618
セグメント利益（又はセグメント損失（△））	△80,950	17,742	△63,208	1,050	△62,158

(注) セグメント利益（又はセグメント損失（△））の調整額1,050千円は、セグメント間取引消去によるものであります。

2. 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から報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、「ミドルウェア事業」と「メディア事業」を合わせて「ソリューション事業」としております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四半期連結累計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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

該当事項はありません。