

The logo for dwango, featuring the word "dwango" in a blue, lowercase, sans-serif font. The background of the logo area is a blue grid pattern that fades out to the right.

dwango

dwango = Dial-up Wide Area Network Gaming Operation

平成19年9月期決算説明会

2007年11月14日

株式会社ドワンゴ

A decorative horizontal bar at the bottom of the slide, consisting of a blue grid pattern that tapers off to the right.

当資料についての注意点

- ・ 当資料に含まれる業績予想等の将来数値につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社グループで判断したものです。
- ・ 将来数値はさまざまな不確定要素が内在しており、実際の業績はこれらの数値と異なる場合がありますので、この数値に全面的に依拠して投資等の判断を行うことは差し控えてください。

平成19年9月期連結決算概要

(単位:百万円)

| | 前期 2005/10-2006/9 | 今期 2006/10-2007/9 | 当期予想 [10月25日発表] (増加率は対前期比) |
|-----------------------------|----------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| 売上高 (増加率) | 19,961 10.4 % | 22,257 11.5 % | 22,150 11.0 % |
| 売上総利益 (増加率) (売上高総利益率) | 10,668 △2.4 % 53.4 % | 11,212 5.1 % 50.4 % | 11,150 4.5 % 50.3 % |
| 営業利益 (増加率) (売上高営業利益率) | △31 △100.9 % △0.2 % | 368 - % 1.7 % | 380 - % 1.7 % |
| 経常利益 (増加率) (売上高経常利益率) | △138 △104.2 % △0.7 % | 317 - % 1.4 % | 320 - % 1.4 % |
| 当期純利益 (増加率) (当期純利益率) | △962 - % △4.8 % | △1,408 - % △6.3 % | △1,420 - % △6.4 % |

※当期予想は平成19年10月25日発表の予想です。

売上原価推移

(単位:百万円)

| | | 前期 2005/10-2006/9 (売上比) | | 今期 2006/10-2007/9 (売上比) | |
|---------|---------|-------------------------------|-------|-------------------------------|--------|
| 売上原価 | | 9,292 | 46.6% | 11,044 | 49.6% |
| 製造費用 | 外注費 | 2,764 | 13.9% | 3,307 | 14.9% |
| | 人件費 | 2,404 | 12.0% | 3,059 | 13.7% |
| | その他経費 | 1,534 | 7.7% | 2,246 | 10.1% |
| | 支払手数料 | 1,678 | 8.4% | 1,785 | 8.0% |
| | 著作権等使用料 | 2,500 | 12.5% | 2,782 | 12.5% |
| (他勘定振替) | | (1,665) | △8.3% | (2,329) | △10.5% |
| 商品売上原価 | | 75 | 0.4% | 192 | 0.9% |

販売費及び一般管理費推移

(単位:百万円)

| | 前期 2005/10-2006/9 (売上比) | | 今期 2006/10-2007/9 (売上比) | |
|------------|-------------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| 販売費及び一般管理費 | 10,699 | 53.6% | 10,844 | 48.7% |
| 広告宣伝費 | 4,128 | 20.7% | 3,450 | 15.5% |
| 人件費 | 1,089 | 5.5% | 1,333 | 6.0% |
| 支払手数料 | 2,593 | 13.0% | 2,542 | 11.4% |
| 研究開発費 | 2,271 | 11.4% | 2,680 | 12.0% |
| その他 | 617 | 3.1% | 837 | 3.8% |

セグメント別概要

(単位:百万円)

| | モバイル コンテンツ 事業 | ゲーム 事業(※) | ソリューション 事業 | その他 事業 | 消去又は 全社 | 計 |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------------|----------------------|--------------------------|
| 売上高 (対前期比増加率) | 15,217 △7.0% | 6,120 95.4% | 170 △5.5% | 989 207.3% | △240 -% | 22,257 11.5% |
| 売上原価 (増加率) (売上比) | 7,398 △4.4% 48.6% | 2,262 117.4% 37.0% | 141 10.3% 82.9% | 1,304 240.0% 131.9% | △62 -% -% | 11,044 18.9% 49.6% |
| 売上総利益 (増加率) (売上比) | 7,818 △9.3% 51.4% | 3,857 84.5% 63.0% | 29 △44.2% 17.1% | △315 -% △31.9% | △177 -% -% | 11,212 5.1% 50.4% |
| 販売費及び一般管理費 (増加率) (売上比) | 5,712 △14.8% 37.5% | 2,579 37.7% 42.1% | 4 △94.6% 2.6% | 504 68.6% 51.0% | 2,043 17.4% -% | 10,844 1.3% 48.7% |
| 営業利益 (増加率) (売上比) | 2,105 10.0% 13.8% | 1,278 486.6% 20.9% | 24 -% 14.4% | △819 -% △82.8% | △2,221 -% -% | 368 -% 1.7% |

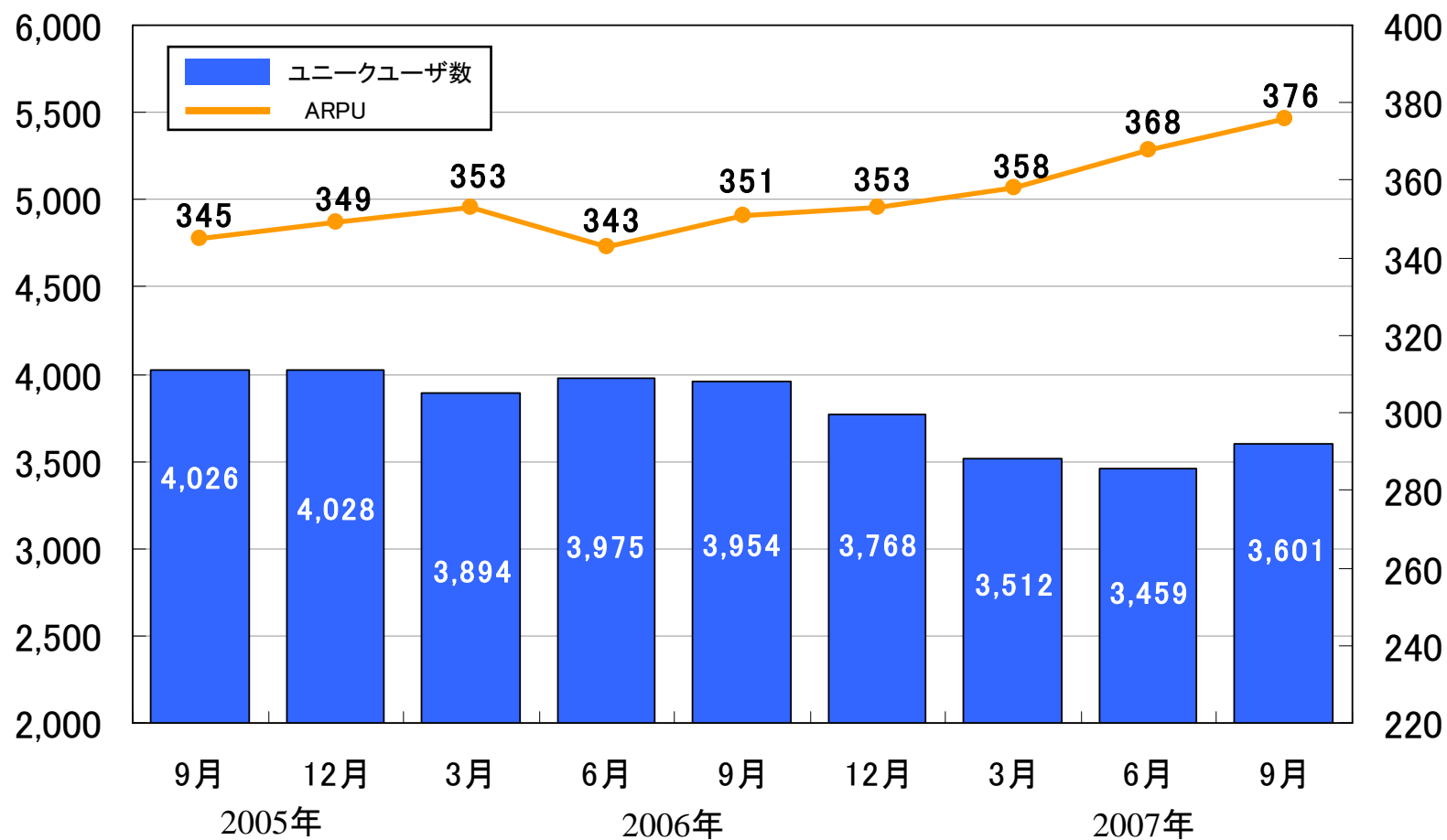
※当期より旧「ソリューション事業」のうち、パッケージゲーム開発受託及びネットワークゲームの共同開発は「ゲーム事業」へ、その他の受託・保守等は「その他事業」に分類しております。なお、ニコニコ動画に関する事業は「その他事業」に含めております。

6

ユニークユーザ数とARPUの推移

(単位:千人)

(単位:円)



出所: 当社実績

貸借対照表要約

(単位:百万円)

| 主な項目 | 2006/9末 | 2007/9末 | 増減 | 主な増減要因 |
|-----------------|---------------|---------------|----------------|-----------------------------|
| (資産の部) | | | | |
| 流動資産 | 20,119 | 19,068 | △ 1,050 | |
| 現金及び預金 | 5,438 | 4,726 | △ 711 | |
| 売掛金 | 5,026 | 5,457 | 430 | |
| 有価証券 | 7,948 | 7,451 | △ 496 | |
| たな卸資産 | 54 | 71 | 17 | |
| その他 | 1,650 | 1,360 | △ 289 | |
| 固定資産 | 6,042 | 6,448 | 405 | |
| 有形固定資産 | 652 | 1,329 | 676 | 主に「ニコニコ動画」に係る、サーバ機器等取得による増加 |
| 無形固定資産 | 631 | 1,015 | 383 | 主に「ニコニコ動画」制作に係る増加 |
| 投資その他の資産 | 4,758 | 4,103 | △ 654 | 主に投資有価証券減損処理による減少 |
| 資産の部合計 | 26,161 | 25,516 | △ 645 | |
| (負債の部) | | | | |
| 流動負債 | 4,361 | 5,200 | 839 | |
| 買掛金 | 1,749 | 1,779 | 29 | |
| 短期借入金 | 200 | 500 | 300 | |
| その他 | 2,411 | 2,921 | 510 | 未払費用・未払法人税等・預り金等の増加 |
| 固定負債 | 30 | 34 | 3 | |
| 負債の部合計 | 4,392 | 5,234 | 842 | |
| (純資産の部) | | | | |
| 株主資本 | 21,396 | 19,646 | △ 1,749 | |
| 資本金 | 10,033 | 10,058 | 25 | |
| 資本剰余金 | 11,683 | 11,709 | 25 | |
| 利益剰余金 | 1,229 | △ 570 | △ 1,800 | 剰余金の配当、当期純損失 |
| 自己株式 | △ 1,550 | △ 1,550 | - | |
| 評価換算差額等 | 11 | △ 86 | △ 98 | |
| 少数株主持分 | 362 | 721 | 359 | |
| 純資産合計 | 21,769 | 20,281 | △ 1,487 | |
| 負債、純資産合計 | 26,161 | 25,516 | △ 645 | |

| | 前年通期 | 当期 |
|-------|------|-------|
| 設備投資額 | 642 | 1,964 |

キャッシュ・フロー要約

(単位:百万円)

| 主な項目 | 2006/10-2007/9 | 主な要因 |
|-------------------------|----------------|-----------------------------------------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 1,224 | |
| 税金等調整前当期純利益 | △ 925 | |
| 減価償却費 | 868 | |
| 減損損失 | 220 | ネットワークゲームのサービス終了に伴う減損処理他 |
| 固定資産除却損 | 45 | 工具器具備品・ソフトウェア仮勘定他 |
| 投資有価証券評価損 | 1,719 | |
| 投資有価証券売却益 | △ 767 | |
| その他の営業債権・債務の増減 | △ 393 | |
| 法人税等の還付額 | 552 | |
| 法人税等の支払額 | △ 246 | |
| その他資産・負債の増減等 | 150 | |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | △ 462 | |
| 有価証券の取得による支出 | △ 1,000 | CPの取得によるもの |
| 有価証券の償還による収入 | 3,000 | CPの償還収入 |
| 投資有価証券の取得による支出 | △ 1,074 | |
| 有形固定資産の取得による支出 | △ 1,008 | 主に「ニコニコ動画」に係わるサーバー機器取得、アニメ番組共同制作出資によるもの |
| 無形固定資産の取得による支出 | △ 858 | 主に「ニコニコ動画」制作に係わるもの |
| 投資有価証券の売却による収入 | 827 | |
| その他投資、その他資産取得による支出 | △ 349 | |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | △ 79 | |
| 短期借入金の返済による支出 | △ 200 | |
| 短期借入金による収入 | 500 | |
| 長期借入金の返済による支出 | △ 9 | |
| 社債償還による支出 | △ 60 | |
| 新株発行による収入 | 50 | |
| 少数株主からの払込による収入 | 29 | |
| 配当金の支払額 | △ 389 | |
| キャッシュ・フロー合計 | 681 | |
| 期首残高 | 11,386 | |
| 期末残高 | 12,076 | |

平成20年9月期見込み

(単位:百万円)

| | 2007年9月期 (2006/10-2007/9) | 2008年9月期(予想) (2007/10-2008/9) | 2008年9月期上下期別 | |
|---------------------------------|------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------|
| | | | 上 期 2007/10-2008/3 | 下 期 2008/4-2008/9 |
| 売 上 高 (増加率) | 22,257 11.5 % | 26,800 20.4 % | 12,800 | 14,000 |
| 売 上 総 利 益 (増加率) (売上高総利益率) | 11,212 5.1 % 50.4 % | 13,000 15.9 % 48.5 % | 6,100 47.7 % | 6,900 49.3 % |
| 営 業 利 益 (増加率) (売上高営業利益率) | 368 - % 1.7 % | 400 8.6 % 1.5 % | △430 △3.4 % | 830 5.9 % |
| 経 常 利 益 (増加率) (売上高経常利益率) | 317 - % 1.4 % | 400 25.8 % 1.5 % | △400 △3.1 % | 800 5.7 % |
| 当 期 純 利 益 (増加率) (当期純利益率) | △1,408 - % △6.3 % | 0 - % - % | △500 △3.9 % | 500 3.6 % |

1株当たり年間配当金(予想)2,000円

10

事業別売上構成前提

(単位:百万円)

| | 2007年9月期 2006/10-2007/9 (売上比) | 2008年9月期(予想) 2007/10-2008/9 (売上比) | 増減 (増加率) |
|-----------|-------------------------------------|-----------------------------------------|-------------|
| 売上高 | 22,257 100.0% | 26,800 100.0% | 4,543 20.4% |
| モバイル事業 | 15,217 68.4% | 15,500 57.8% | 283 1.9% |
| 〔音楽系〕 | 13,732 61.7% | 13,900 51.9% | 168 1.2% |
| 〔ゲーム、その他〕 | 1,484 6.7% | 1,600 6.0% | 116 7.8% |
| ゲーム事業 | 6,120 27.5% | 6,830 25.5% | 710 11.6% |
| ポータル事業(※) | — — | 3,240 12.1% | 3,240 —% |
| その他事業 (※) | 1,159 5.2% | 1,360 5.1% | 200 17.3% |
| 消去 | △240 △1.1% | △130 △0.5% | 110 —% |

※ 今期より「ポータル事業」の事業区分を新設する予定です。また、「ソリューション事業」は、重要性の観点から「その他事業」に統合する見込みのため、「その他事業」に含めて記載しております。

セグメント損益見込み

(単位:百万円)

| | モバイル 事業 | ゲーム 事業 | ポータル 事業(※) | その他 事業(※) | 消去又は 全社 | 計 |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------|-----------------|
| 売上高 | 15,500 | 6,830 | 3,240 | 1,360 | △130 | 26,800 |
| 売上原価 (売上比) | 7,660 49.4% | 2,250 32.9% | 2,740 84.6% | 1,230 90.4% | △80 -% | 13,800 51.5% |
| 売上総利益 (売上比) | 7,840 50.6% | 4,580 67.1% | 500 15.4% | 130 9.6% | △50 -% | 13,000 48.5% |
| 販売費及び 一般管理費 (売上比) | 5,540 35.7% | 3,390 49.6% | 515 15.9% | 325 23.9% | 2,830 -% | 12,600 47.0% |
| 営業利益 (売上比) | 2,300 14.8% | 1,190 17.4% | △15 △0.5% | △195 △14.3% | △2,880 -% | 400 1.5% |

※ 今期より「ポータル事業」の事業区分を新設する予定です。また、「ソリューション事業」は、重要性の観点から「その他事業」に統合する見込みのため、「その他事業」に含めて記載しております。



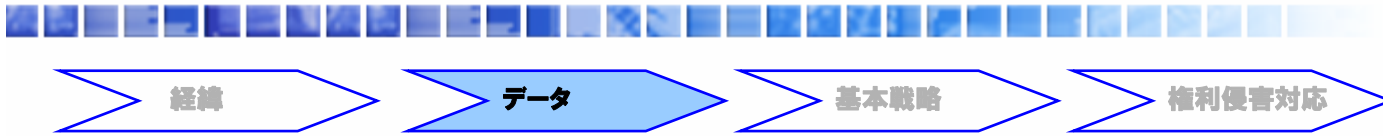
経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

- 2006年12月12日 「ニコニコ動画(仮)」スタート
 2007年1月15日 「ニコニコ動画(β)」スタート
- 2007年2月23日 You Tube からアクセス拒否を受ける。ニコニコ動画(β)を終了
 2007年2月28日 「ニコニコ動画(γ)」をアカウント制のクローズド・サービスとして停止から1週間で再開すると公表
- 2007年3月6日 10万番までのID取得ユーザーを対象に、「ニコニコ動画(γ)」サービス開始
- 2007年5月17日 登録会員数**100万人**突破
- 2007年6月1日 ニコニコ宣言発表
 2007年6月18日 ニコニコ動画(RC)スタート
 2007年7月12日 ニコニコ市場(仮)スタート
 2007年8月9日 ニコニコ動画モバイル 一般ユーザー開放
 2007年7月23日 登録会員数**200万人**突破
- 2007年9月21日 登録会員数**300万人**突破
- 2007年10月1日 グッドデザイン賞「コミュニケーションデザイン部門」受賞
 2007年10月10日 ニコニコ動画(RC2)スタート
 2007年10月18日 台湾版スタート
 2007年11月13日 登録会員数**400万人**突破

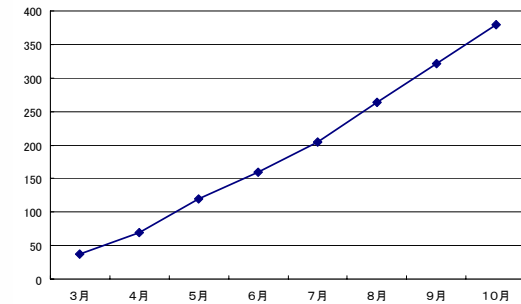


(2007年11月13日時点)

無料会員登録者数

3月:スタート

401万3千人
常時接続270万人

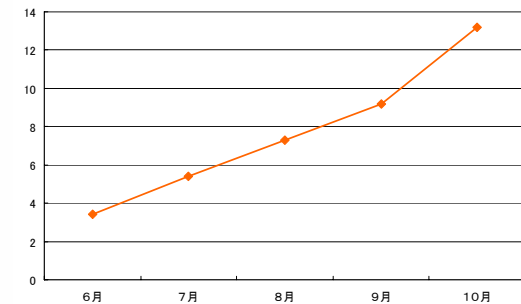


有料会員登録者数

6月:入会スタート

7月:課金スタート

14万4千人

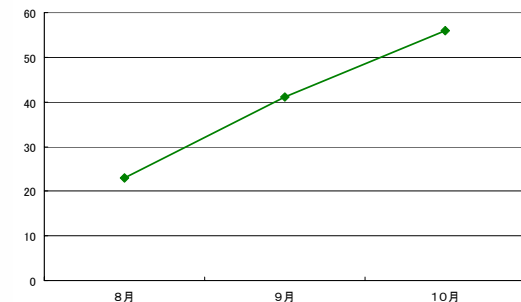


モバイル会員登録者数

5月:クローズドβスタート

8月:一般入会スタート

59万8千人
docomo・au



経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

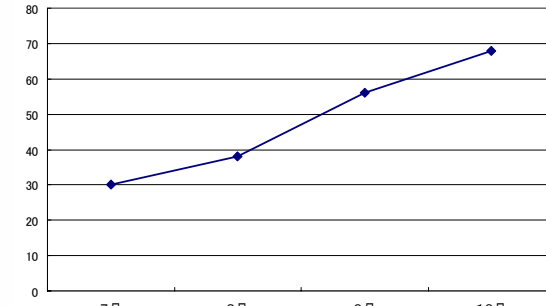
(2007年10月)

プレミアム会員収入

68百万円

6月:入会スタート

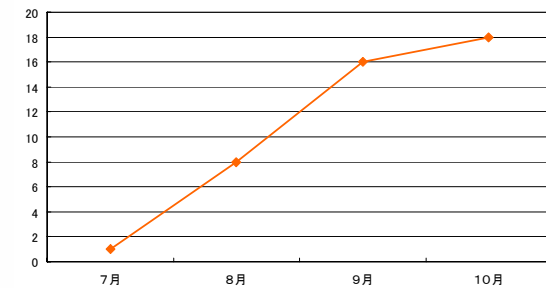
7月:課金スタート



広告収入

18百万円

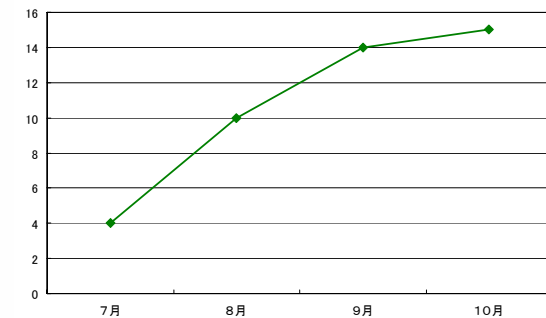
7月:スタート



アフィリエイト収入

15百万円

7月:スタート



合計 101百万円

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

ニコニコ動画、1日の平均利用状況

| | |
|---------------|--------------------|
| PV数 | 約5,949万PV |
| 訪問者数 | 143万人(ユニーク) |
| 動画再生回数 | 1,567万回 |
| コメント回数 | 320万コメント |
| 平均滞在時間 | 約1時間 |

(2007年10月:当社計測値)

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応



基本戦略

◆ネット上に、新しい“**生活の場**”を創る

～ネット上で第二の人生を送る～

ニコンドライブ構想

◆コンセプト

- ①まったく新しい動画コンテンツの**創造**
- ②**双方向**コミュニケーションの進化
- ③ネット・サービスの**エンタテインメント化**

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応



手法

◆パートナー企業との提携を推進

ニコニコ動画が持つ**ポテンシャル**を活かし、様々なパートナー企業と事業推進を図る。

◆ニコニコ動画の多面的展開

ニコニコ動画を中心に捉え、ユーザ層とサービスを**多様化**させることによってニコニコ動画シリーズを展開させる。

◆新しい動画メディア・コミュニケーションの創出

ニコニコ文化を継承する様々なサービスでの**コミュニティ形成**を支援する。

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

【提携パートナー】(11/13現在:8社)

■ 吉本興業グループ

「よしよし動画(仮)」を共同運営（オーディション、お笑いライブ等を映像配信）

■ エイベックス・エンタテインメント株式会社

（エイベックス・グループ所属アーティスト映像を配信）

■ Viacom International Japan株式会社(MTV Networks)

（海外番組やオリジナルアニメを中心にMTVオフィシャル映像を配信）

■ エンドレス・コミュニケーションズ

（「R-Feature(仮)」にてヒップホップ映像を配信）

■ TOKYO FM グループ ティーエフエム・インタラクティブ株式会社

■ ショックウェーブ エンターテインメント株式会社

■ 株式会社ランティス

■ 株式会社ジェンコ

（順不同）

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応



主な機能・サービスの経緯

- | | |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 2007年3月29日 | 動画閲覧ページに広告掲載開始 |
| 2007年5月19日 | ユーザ掲示板の設置 |
| 2007年6月18日 | プレミアム会員登録スタート |
| 2007年7月12日 | ニコニコ市場(仮)スタート |
| 2007年9月6日 | ニコニコ市場(β)新装開店(一般会員でも一部機能利用可能) |
| 2007年10月10日 | ニコスクリプトを発表(RC2) 新機能Sin⇒ニコ割(時報)・カテゴライズTop・Watchプレイヤーリニューアル マイリストVersionアップ |
| 2007年10月15日 | ニコニコ市場に着うた・着うたフルなどが加わる |
| 2007年10月18日 | 台湾版スタート 新機能Sin⇒オススメ動画・関連マイリスト・フィルター(投稿者のみ) コメント編集機能(投稿者のみ)・NG設定 |
| 2007年11月1日 | 国際ニコニコ映画祭の募集開始(11/25に入賞作品発表予定) |
| 2007年11月8日 | 素材提供付!ニコニコ特別試写会募集(11/19・11/22に開催) *12/1公開予定の映画「エクスクロス～魔境伝説～」 |
| 2007年11月12日 | avex社・ランティス社の公式動画コンテンツ配信開始 ニコニコ市場に携帯ゲームが加わる |
| 2007年11月下旬 | ニコスクリプトSin予定 (窓・投票・動画ジャンプ・コメントアート・サウンドノベル) |

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

【公式動画配信企画の展開】

ニコニコ動画内に公式動画コーナーを新設、
コンテンツホルダー(権利者)から供給される公認(権利許諾)動画が視聴可能



【狙い/考え方】

ニコニコ動画をプラットフォームとした、新しいビジネスモデルの
検討と構築をコンテンツホルダー(権利者)とともに実験的に展開。

- 提携コンテンツホルダー(権利者)との共同ブランドメディアの確立
 - ➡ 広告メディア(広告商品)の展開
- 関連する商材およびWEBサービスへの誘導
 - ➡ ニコニコ市場をユースケースとする新たなEC展開
- ニコニコ独自の有料視聴サービスほか
 - ➡ 新しい考え方のサブライセンスビジネスの検討と発掘

経緯

データ

基本戦略

権利侵害対応

- ◆監視・削除体制の強化
- ◆権利侵害対応プログラムの強化※登録権利者数:29社(11/13現在)
- ◆啓蒙活動の強化

権利保護および権利侵害防止に係る
当社の姿勢ならびに具体的な施策を評価



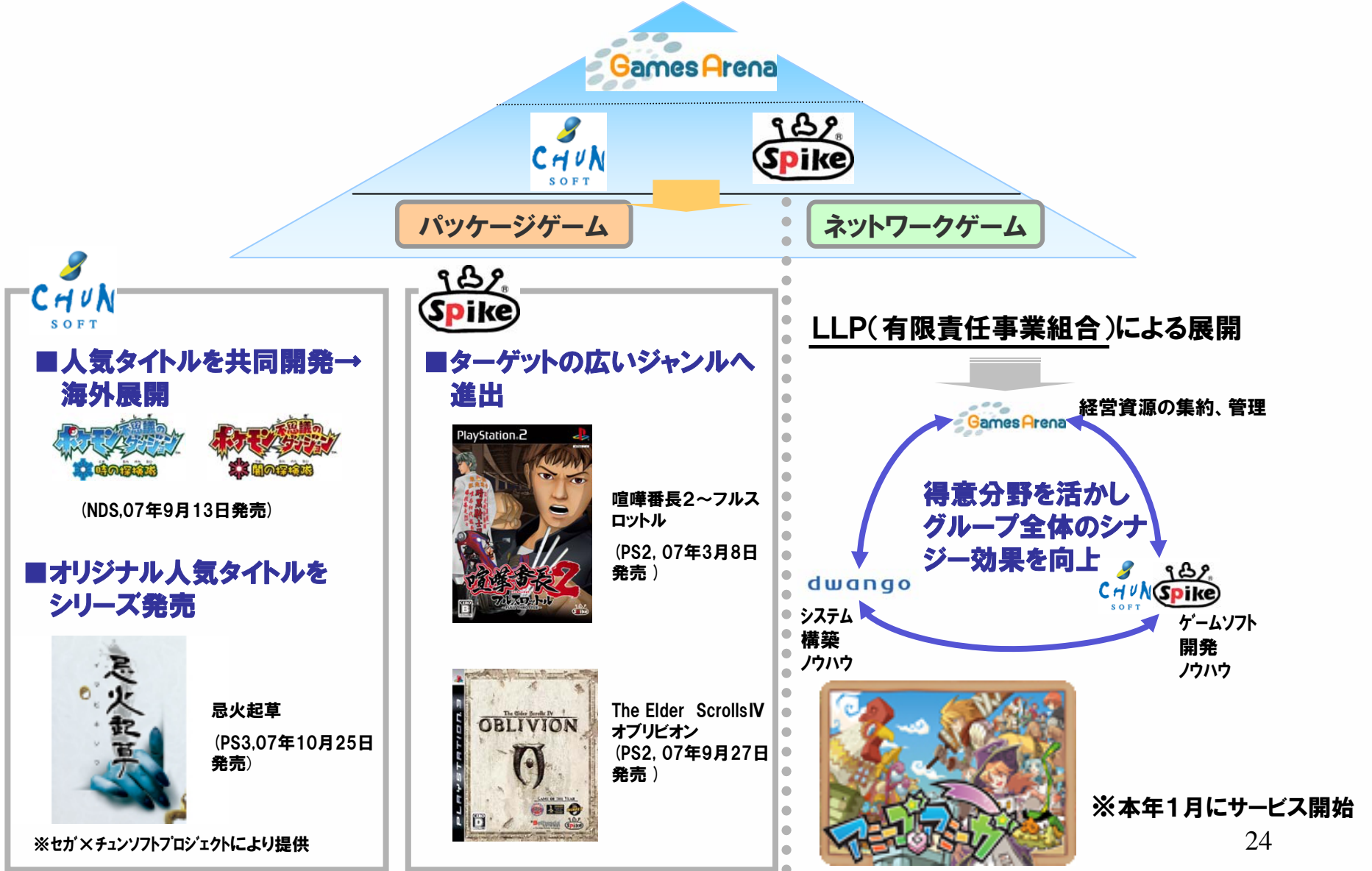
JASRACとの管理楽曲の利用許諾に向けた協議を開始

※「社団法人 日本音楽著作権協会」

【これにより】

権利者やコンテンツホルダーから正式に許諾を受けた
正規動画をトライアル配信する事が可能に。。。

ゲーム事業における取り組み



グループ会社一覧

dwango

アニメ



■ Dwango Planning
and Development
出資比率: 100%
□ スクール運営



■ Dwango Easy
Entertainment
出資比率: 100%
□ 原盤制作・出版管理



■ AG-ONE
出資比率: 34.29%
□ コンテンツ企画
・制作・管理

ゲーム



■ ゲームズアリーナ
出資比率: 67.15%
□ 企画・統括



■ チュンソフト
出資比率: 100%(GA)
□ 企画・開発・販売



■ スパイク
出資比率: 100%(GA)
□ 企画・開発・販売

広告・その他



■ Dwango Music
Hub Licensing
出資比率: 100%
□ 音楽著作権・隣接権
の管理・運営



■ トラン
出資比率: 80.19%
□ 公共交通機関の予約
システム開発・運営



■ ニワンゴ
出資比率: 75.11%
□ 情報配信・動画配信



■ スカイスクレイパー
出資比率: 70.71%
□ モバイル広告販売



■ モバイルコンテンツ
出資比率: 70.15%
□ コンテンツ制作・供給



■ 魔法のiらんど
出資比率: 21.81%
□ デジタルコンテンツ・
雑誌・電子出版の企画
・制作・管理

- 本資料についてのお問い合わせは下記までお願いいたします。
- 株式会社ドワンゴ 経営企画室：小玉
TEL:03-3664-7621
E-Mail:seiichi_kodama@dwango.co.jp