

# 2014年9月期 通期決算

株式会社ドワンゴ

2014年11月13日

---

単位：百万円

	2013年9月期	2014年9月期 (実績)	2014年9月期 (予想)	前期比増減率	予想比増減率
売上高	35,946	41,484	42,251	15.4%	△1.8%
売上原価	20,432	23,595	23,961	15.5%	△1.5%
売上総利益	15,513	17,888	18,290	15.3%	△2.2%
販売管理費	13,382	14,694	15,125	9.8%	△2.8%
営業利益	2,130	3,193	3,165	49.9%	0.9%
経常利益	2,292	3,364	3,224	46.7%	4.3%
当期純利益	2,271	2,199	2,463	△3.2%	△10.7%

- 売上高：MAGES.の連結子会社化、プレミアム会員数の増加により15.4%増収
- 売上原価：ゲーム事業及びライブ事業の外注費増加
- 販売管理費：MAGES.の連結子会社化による人件費増加
- 営業利益：ポータル事業の利益貢献により49.9%増益
- 当期純利益：繰越欠損金の解消による法人税の増加

単位：百万円

	ポータル事業	モバイル事業	ゲーム事業	ライブ事業	その他の事業	消去 または全社	計
売上高	18,469	11,674	6,783	2,483	2,642	△568	41,484
(前期比増減額)	2,424	△1,639	2,646	1,330	733	41	5,538
(前期比増減率)	15.1%	△12.3%	64.0%	115.4%	38.5%	-	15.4%
営業利益	3,282	2,364	524	△715	△360	△1,901	3,193
(前期比増減額)	1,166	377	171	△175	△113	△364	1,062
(前期比増減率)	55.1%	19.0%	48.6%	-	-	-	49.9%

#### ■ポイント

- ポータル事業：主にプレミアム会員数の24万人増加により24億円増収  
増収効果、前期3Q発生の減価償却費の一時的増加分なくなり11億円増益
- モバイル事業：スマホ会員数増加するもフィーチャーフォン会員数減少により16億円減収  
広告宣伝費の抑制、著作権等使用料の減少により3.8億円増益
- ゲーム事業：スパチュン「進撃の巨人」好調、MAGES.のゲーム事業加わり26億円増収  
下期に不採算タイトルがあり1.7億円増益に留まる
- ライブ事業：MAGES.の「アニメロサマーライブ」により13億円増収  
ニコファーレの稼働率低下、組織再編によるコスト負担増により1.7億円赤字増加
- その他の事業：MAGES.のスクール事業等が加わり7億円増収  
アニメの製作等により1億円赤字増加

単位：百万円

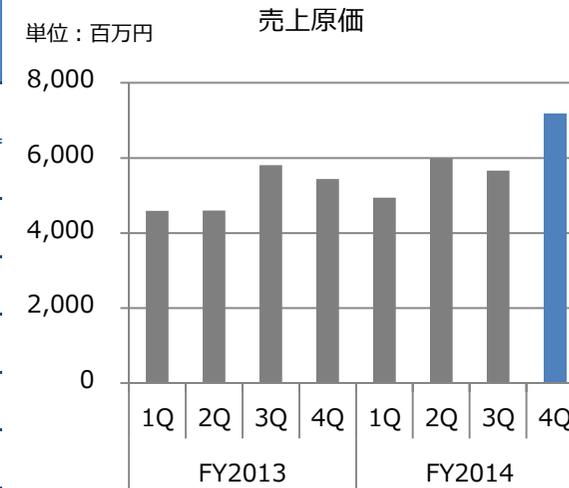
	2014年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	9,619	10,817	9,994	11,052
売上原価	4,941	5,979	5,663	7,010
売上総利益	4,677	4,838	4,330	4,041
販売管理費	3,478	4,013	3,238	3,963
営業利益	1,198	824	1,092	78

## 4 Qの営業利益が低水準である要因

- ポータル事業の生放送関連費用の増加
- モバイル事業の売上減少、広告宣伝費微増
- ゲーム事業が不採算タイトルにより赤字
- アニメ製作費用等の発生によりその他事業の赤字拡大

単位：百万円

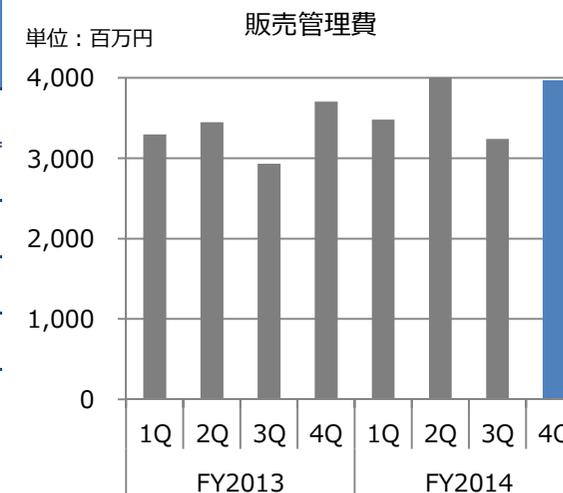
	2013年9月 期	2014年9月 期 (実績)	2014年9月 期 (予想)	前期比増減率	予想比増減率
売上原価	20,432	23,595	23,961	15.5%	△1.5%
主要項目					
人件費	5,615	6,065	5,760	8.0%	5.3%
支払手数料	2,480	3,007	3,075	21.3%	△2.2%
著作権等使用料	3,776	3,071	3,762	△18.7%	△18.4%
外注費	4,038	6,989	7,209	73.1%	△3.1%
通信費	2,750	2,762	2,835	0.4%	△2.6%



- 支払手数料：ゲーム事業のロイヤリティ支払等により21.3%増加
- 著作権等使用料：モバイル事業の音楽ダウンロード減少により18.7%減少
- 外注費：ゲーム事業の自社パッケージタイトル開発・販売に伴う外注費15億増加、ライブ事業の超会議及びアニサマのイベントによる外注費8億円増加により73.1%増加

単位：百万円

	2013年9月 期	2014年9月 期 (実績)	2014年9月 期 (予想)	前期比増減率	予想比増減率
販売管理費	13,382	14,694	15,125	9.8%	△2.8%
主要項目					
広告宣伝費	5,025	5,125	5,191	2.0%	△1.3%
人件費	2,463	3,212	3,398	30.4%	△5.5%
支払手数料	3,604	3,922	4,021	8.8%	△2.5%



- 広告宣伝費：モバイル事業で減少したものの、ポータル事業及びゲーム事業で増加したことにより2.0%増加
- 人 件 費：MAGES.の子会社化に伴い30.4%増加
- 支払手数料：ポータル事業におけるプレミアム会員数の増加により8.8%増加

単位：百万円

	ポータル事業	モバイル事業	ゲーム事業	ライブ事業	その他の事業	消去 または全社	計
売上高	18,469	11,674	6,783	2,483	2,642	△568	41,484
(売上構成比)	44.5%	28.1%	16.4%	6.0%	6.4%	△1.4%	100.0%
売上原価	10,104	4,207	4,625	2,530	2,233	△106	23,595
(事業別売上比)	54.7%	36.0%	68.2%	101.9%	84.5%		56.9%
売上総利益	8,365	7,466	2,157	△47	400	△453	17,888
(事業別売上比)	45.3%	64.0%	31.8%	△1.9%	15.1%		43.1%
販売管理費	3,769	4,740	1,633	600	760	3,189	14,694
(事業別売上比)	20.4%	40.6%	24.1%	24.2%	28.8%		35.4%
配賦前利益	4,595	2,725	524	△647	△360	△3,643	3,193
(事業別売上比)	24.9%	23.3%	7.7%	△26.1%	△13.6%		7.7%
配賦費用	1,313	360	-	67	-	△1,741	-
(事業別売上比)	7.1%	3.1%		2.7%			
営業利益	3,282	2,364	524	△715	△360	△1,901	3,193
(事業別売上比)	17.8%	20.3%	7.7%	△28.8%	△13.6%		7.7%

単位：百万円

	2013年9月期	2014年9月期 (実績)	2014年9月期 (予想)	前期比増減額	前期比増減率	予想比増減額	予想比増減率
売上高	16,044	18,469	18,985	2,424	15.1%	△515	△2.7%
売上原価	9,452	10,104	10,685	652	6.9%	△580	△5.4%
売上総利益	6,592	8,365	8,299	1,772	26.9%	65	0.8%
販売管理費	3,232	3,769	4,226	537	16.6%	△457	△10.8%
配賦前利益	3,360	4,595	4,072	1,235	36.8%	522	12.8%
配賦費用	1,244	1,313	1,313	68	5.5%	0	0.0%
営業利益	2,115	3,282	2,759	1,166	55.1%	522	18.9%

### ■売上高：15.1%増収

- ・プレミアム会員：236万人（2014年9月末） YoY 24万人増加、20億円増収  
パズドラの攻略、A K B総選挙、電王戦など累計視聴者数100万人を超える人気生放送番組が貢献

### ■営業利益：55.1%増益

- ・エンジニアの増加、生放送制作費及び広告宣伝費増加、  
前期3Qに実施したソフトウェア資産の費用化による減価償却費の増加分が減少、  
増収効果により大幅増益

単位：百万円

	2013年9月期	2014年9月期 (実績)	2014年9月期 (予想)	前期比増減額	前期比増減率	予想比増減額	予想比増減率
売上高	13,313	11,674	11,741	△1,639	△12.3%	△67	△0.6%
売上原価	5,108	4,207	4,535	△900	△17.6%	△327	△7.2%
売上総利益	8,205	7,466	7,206	△739	△9.0%	259	3.6%
販売管理費	5,887	4,740	4,724	△1,147	△19.5%	16	0.3%
配賦前利益	2,317	2,725	2,481	407	17.6%	243	9.8%
配賦費用	330	360	360	30	9.1%	0	0.0%
営業利益	1,987	2,364	2,120	377	19.0%	243	11.5%

■ **売上高：12.3%減収**

- ・ 総会員数34万人減少  
(フィーチャーフォン会員数45万人減少、スマートフォン会員11万人増加)

■ **営業利益：19.0%増益**

- ・ 著作権等使用料や会員数減少による回収代行手数料が減少
- ・ スマートフォン会員獲得のための広告宣伝費の縮小により増益

単位：百万円

	2013年9月期	2014年9月期 (実績)	2014年9月期 (予想)	前期比増減額	前期比増減率	予想比増減額	予想比増減率
売上高	4,136	6,783	6,540	2,646	64.0%	242	3.7%
売上原価	2,552	4,625	3,891	2,072	81.2%	733	18.8%
売上総利益	1,583	2,157	2,649	574	36.3%	△491	△18.5%
販売管理費	1,230	1,633	1,848	402	32.7%	△214	△11.6%
配賦前利益	352	524	800	171	48.6%	△276	△34.5%
配賦費用	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	352	524	800	171	48.6%	△276	△34.5%

### ■ 売上高：64.0%増収

・スパイク・チュンソフトの「進撃の巨人」や「ダンガンロンパ1・2 Reload」が好調に推移。MAGES.のパッケージゲームが加わり年間販売本数が大幅に増加

### ■ 営業利益：48.6%増益

・自社パッケージタイトルの開発・販売に伴う外注費及び広告宣伝費が増加、下期に不採算タイトルがあったものの、増収効果により増益

単位：百万円

	2013年9月期	2014年9月期 (実績)	2014年9月期 (予想)	前期比増減額	前期比増減率	予想比増減額	予想比増減率
売上高	1,153	2,483	2,451	1,330	115.4%	32	1.3%
売上原価	1,488	2,530	2,541	1,042	70.0%	-10	△0.4%
売上総利益	△335	△47	△89	288	-	42	-
販売管理費	170	600	435	429	251.7%	164	37.8%
配賦前利益	△506	△647	△525	△141	-	△122	-
配賦費用	34	67	67	33	98.0%		0.0%
営業利益	△540	△715	△592	△175	-	△122	-

■ **売上高：115.4%増収**

・ニコニコ超会議の売上高増加、MAGES.のアニサマなどのライブイベントが加わったことにより大幅増収

■ **営業利益：前期は△715百万円**

・ニコファーレのイベント数減少、組織変更に伴うコスト負担増加

単位：百万円

	2013年9月期	構成比	2014年9月期	構成比	前期比増減額		2013年9月期	2014年9月期	前期比増減額
流動資産	18,297	63.4%	23,730	69.3%	5,433	営業活動によるキャッシュ・フロー	5,117	3,783	△1,334
固定資産	10,556	36.6%	10,536	30.7%	△19	投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,929	△2,311	△382
有形固定資産	2,258	7.8%	2,884	8.4%	626	財務活動によるキャッシュ・フロー	△655	718	1,373
無形固定資産	2,484	8.6%	2,653	7.7%	169				
投資その他の資産	5,813	20.1%	4,999	14.6%	△814				
総資産	28,853	100.0%	34,267	100.0%	5,414				
流動負債	7,367	25.5%	10,095	29.5%	2,728				
固定負債	750	2.6%	2,057	6.0%	1,307				
株主資本	20,078	69.6%	21,757	63.5%	1,679				
純資産合計	20,736	71.9%	22,115	64.5%	1,379				
負債純資産合計	28,853	100.0%	34,267	100.0%	5,414				

- **流動資産**：現金預金の増加、仕掛品の増加
- **流動負債**：買掛金の増加
- **株主資本**：当期純利益の増加に伴う利益剰余金の増加
- **営業活動によるキャッシュフロー**：売上債権の増加により減少
- **投資活動によるキャッシュフロー**：有形固定資産の取得による支出の増加
- **財務活動によるキャッシュフロー**：長期借入による収入の増加

**既存事業の成り行きでは、40%程度の利益成長は見込めるが、  
先行投資（PLインパクト約17億円）を実施**

- ・エンジニアの増強
- ・新サービスの開発、リリース
- ・ニコニコ本社10月に池袋へ移転

**既存事業の成り行き**

**ポータル事業：売上高増加 > 費用増加**

プレミアム会員21万人純増、コンテンツ獲得コスト増加、通信回線の増強

**モバイル事業：売上高減少 < 費用減少により4億円増益**

会員数58万人減少、広告宣伝費をこれまで以上に抑制

**ゲーム事業：売上高増加 > 費用増加により5億円増益**

スパチュン今期並みの利益、MAGES.が人気タイトル発売予定により利益貢献

**ライブ事業：売上高増加 ≒ 費用増加**

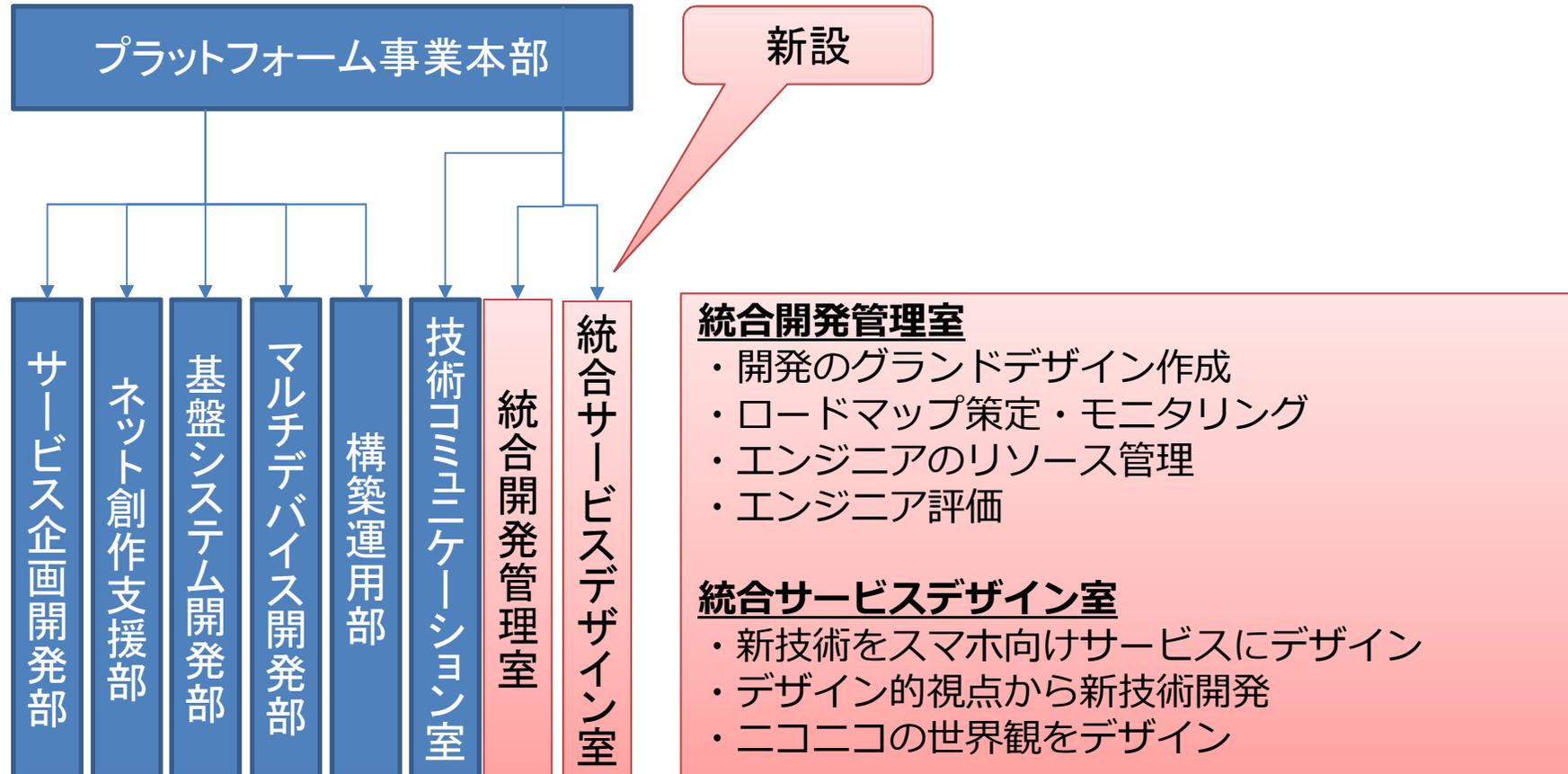
ニコニコ超会議2015、ニコニコ国会議開催予定

**その他の事業：売上高減少 < 費用減少**

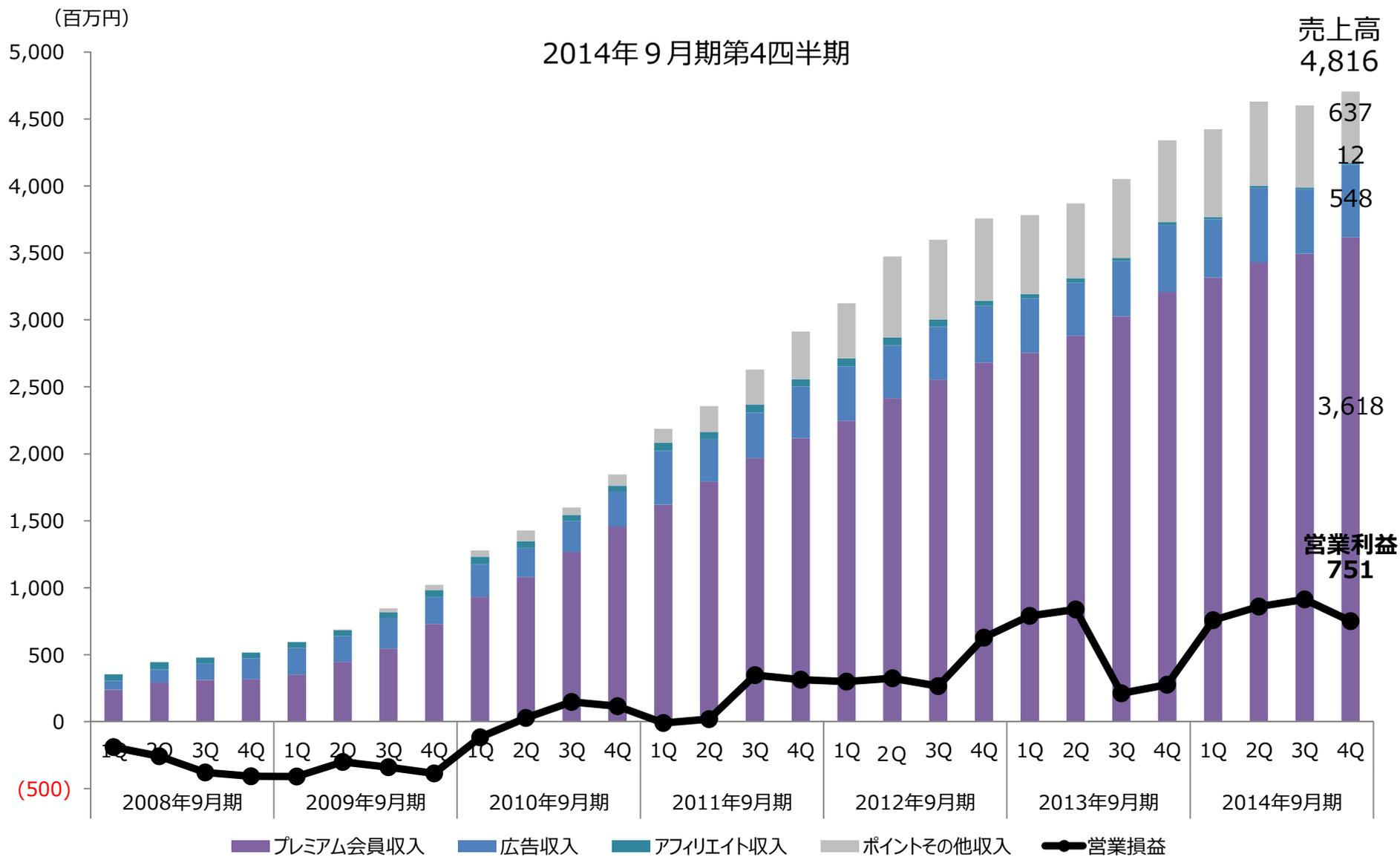
コスト削減

**消去・全社：組織再編に伴う消去費用減少**

- ニコニコプラットフォームの整備は予定通り進行中
- 開発管理体制の強化、開発の最適化、を目的とした組織改編を行う



参考



2014年9月末時点

会員数の推移

登録会員数

4,320万人

2014年6月末 : 4,124万人

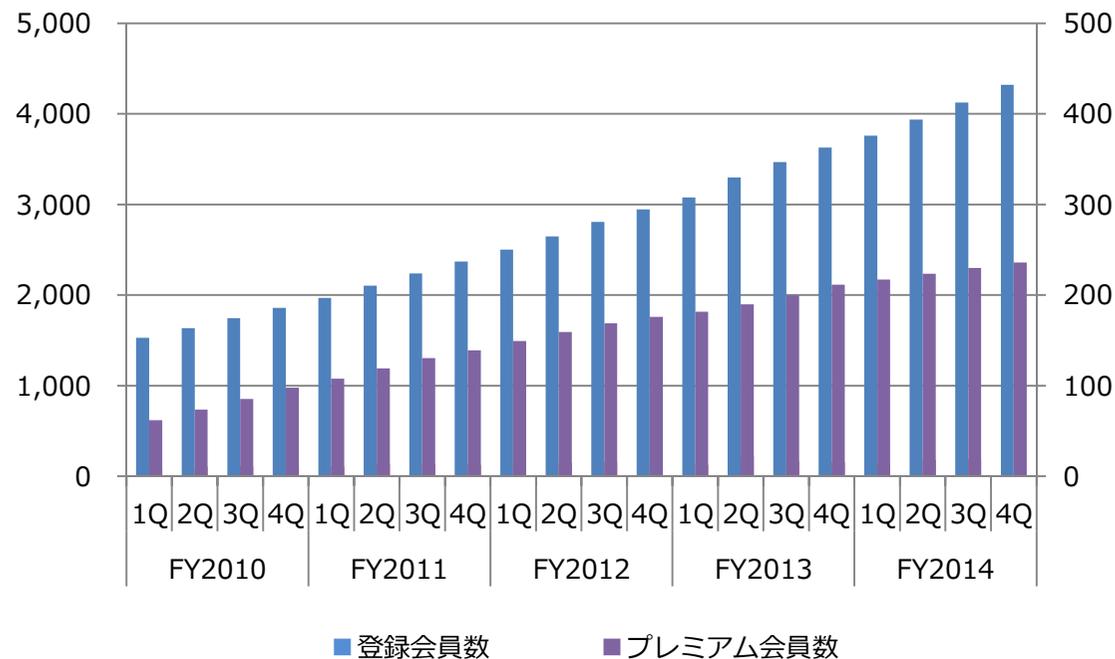
プレミアム会員数

236万人

2014年6月末 : 229万人

登録会員数  
(万人)

プレミアム会員数  
(万人)



2014年7~9月の平均値

( )内は直前期

## niconico全体

■ 1日平均PV数

15,216 万PV (14,036)

■ 月間平均訪問者数

854 万人 (849)

■ 1日当たり平均滞在時間\*ユーザ1人当りの延べ滞在時間になります。

114.3分 (110.5)

## ニコニコ生放送

1,954 万PV (1,848)

388 万人 (358)

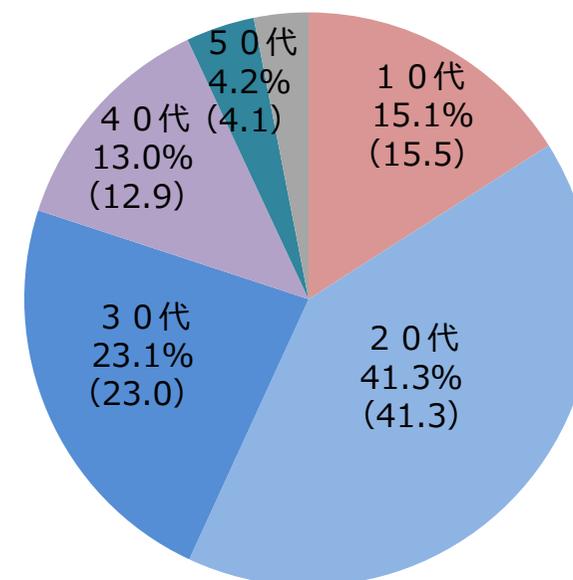
90.2分 (95.0)

## 男女比

♂ 66% ♀ 34%

2014年9月末時点

## 年代別シェア





- 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。