

"Born in the net, Connected by the net."

平成21年9月期 第2四半期決算説明会

2009年5月13日

株式会社ドワンゴ

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21年9月期 第2四半期決算概要(前年同期比較)

(単位:百万円)

	前年同期 2007/10-2008/3	当第2四半期(累計) 2008/10-2009/3	差異
売上高 (前年同期比増減率)	12,463 13.2%	13,210 6.0%	747
売上総利益 (前年同期比増減率) (売上高総利益率)	5,472 △10.0% 43.9%	5,696 4.1% 43.1%	224
営業利益 (前年同期比増減率) (売上高営業利益率)	32 △75.6% 0.3%	412 - % 3.1%	379
経常利益 (前年同期比増減率) (売上高経常利益率)	60 △47.4% 0.5%	389 - % 2.9%	328
当期純利益 (前年同期比増減率) (当期純利益率)	△493 - % △4.0%	218 - % 1.7%	711

平成21年9月期 第2四半期決算概要(対予算比較)

(単位:百万円)

	第2四半期予算 2008/10-2009/3	第2四半期実績(累計) 2008/10-2009/3	差異
売上高	13,800	13,210	△590
売上総利益 (売上高総利益率)	5,700 41.3%	5,696 43.1%	△4
営業利益 (売上高営業利益率)	△50 △0.4%	412 3.1%	462
経常利益 (売上高経常利益率)	△70 △0.5%	389 2.9%	459
当期純利益 (当期純利益率)	△150 △1.1%	218 1.7%	368

※第2四半期予算は、2008年11月13日に発表した数値を記載しております。

四半期推移(連結)

(単位:百万円)

	1Q 2008/10-2008/12	2Q 2009/1-2009/3	累計 2008/10-2009/3
売上高 (前年同期比増減率)	6,960 16.4%	6,250 △3.6%	13,210 6.0%
売上総利益 (前年同期比増減率) (売上高総利益率)	3,239 29.5% 46.5%	2,457 △17.3% 39.3%	5,696 4.1% 43.1%
営業利益 (前年同期比増減率) (売上高営業利益率)	496 - % 7.1%	△83 △142.9% △1.3%	412 - % 3.1%
経常利益 (前年同期比増減率) (売上高経常利益率)	484 - % 7.0%	△95 △143.3% △1.5%	389 - % 2.9%
当期純利益 (前年同期比増減率) (当期純利益率)	286 - % 4.1%	△67 - % △1.1%	218 - % 1.7%

売上原価推移

(単位:百万円)

		前年同期 2007/10-2008/3 (売上比)		当第2四半期(累計) 2008/10-2009/3 (売上比)	
売上原価		6,991	56.1%	7,514	56.9%
製造費用	人件費	1,607	12.9%	1,899	14.4%
	支払手数料	810	6.5%	884	6.7%
	著作権等使用料	1,985	15.9%	2,467	18.7%
	外注費	1,413	11.3%	1,697	12.9%
	通信費	669	5.4%	743	5.6%
	その他経費	1,204	9.7%	962	7.3%
(他勘定振替)		(700)	△5.6%	(1,141)	△8.6%

販売費及び一般管理費推移

(単位:百万円)

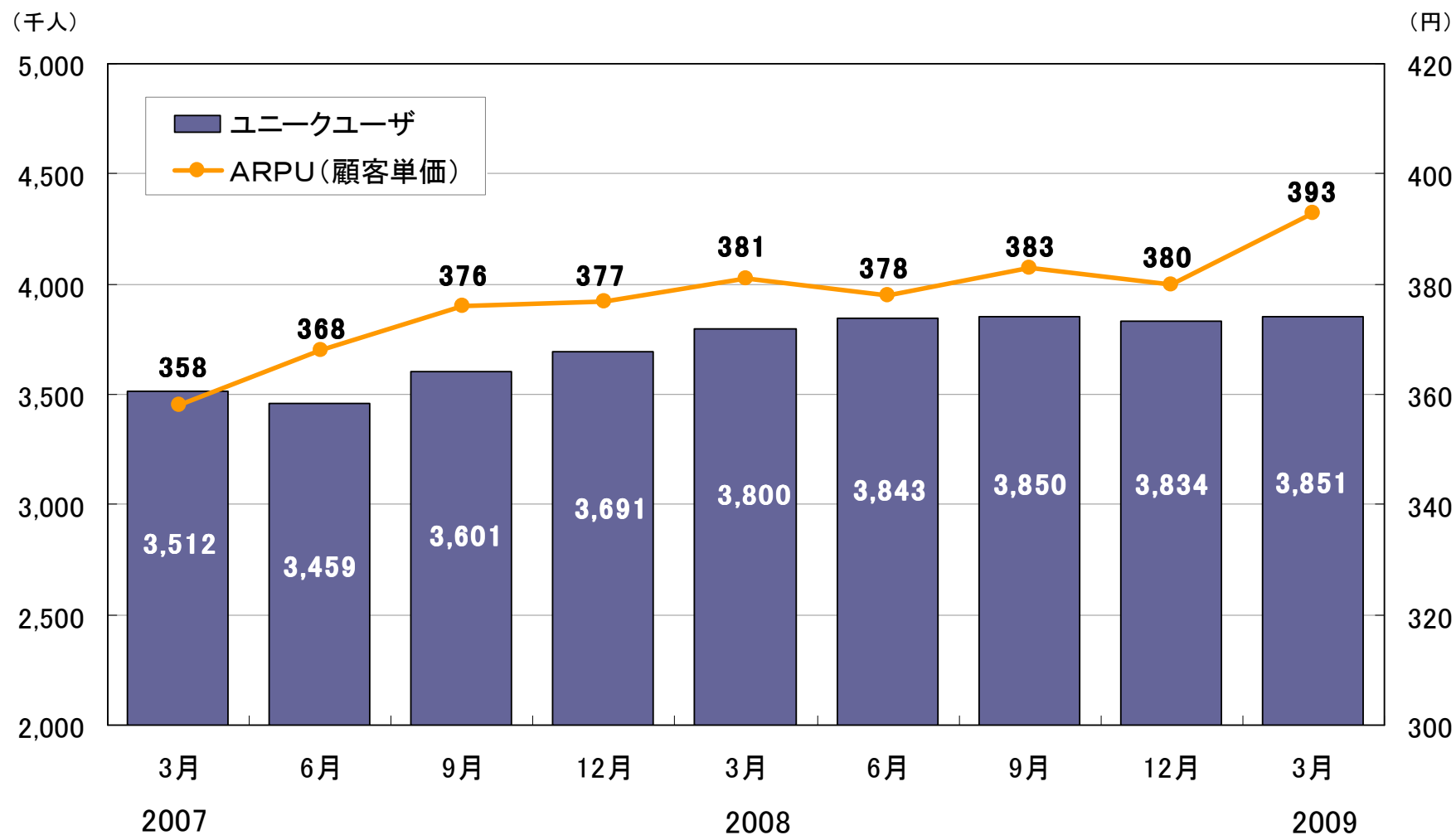
	前年同期 2007/10-2008/3		当第2四半期(累計) 2008/10-2009/3	
		(売上比)		(売上比)
販売費及び一般管理費	5,439	43.6%	5,283	40.0%
広告宣伝費	1,489	12.0%	1,828	13.8%
人件費	729	5.9%	858	6.5%
支払手数料	1,466	11.8%	1,327	10.0%
研究開発費	1,312	10.5%	792	6.0%
その他	441	3.5%	476	3.6%

セグメント別概要

(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	消去または 全社	計
売上高 (対前期比増加率)	8,781 6.8%	2,538 △3.2%	1,358 68.9%	598 △29.1%	△66 -	13,210 6.0%
売上原価 (増加率)	4,051 △1.7%	1,142 14.9%	1,870 55.5%	516 △25.1%	△66 -	7,514 7.5%
(売上比)	46.1%	45.0%	137.6%	86.3%	-	56.9%
売上総利益 (対前期比増加率)	4,730 15.3%	1,396 △14.2%	△511 -	81 △47.0%	△0 -	5,696 4.1%
(売上比)	53.9%	55.0%	△37.6%	13.7%	-	43.1%
販売費及び一般管理費 (前年同期比増減率)	2,491 △0.5%	923 △33.0%	376 91.1%	131 △22.8%	1,361 14.4%	5,283 △2.9%
(売上比)	28.4%	36.4%	27.7%	22.0%	-	40.0%
営業利益 (前年同期比増減率)	2,238 40.1%	473 89.5%	△887 -	△49 -	△1,361 -	412 -
(売上比)	25.5%	18.6%	△65.3%	△8.3%	-	3.1%

ユニークユーザー数とARPUの推移



出所: 当社実績

貸借対照表要約

(単位:百万円)

主な項目	2008/9末	2009/3末	増減	主な増減要因
(資産の部)				
流動資産	17,575	15,423	△ 2,152	CPの償還により減少
現金及び預金	7,215	6,401	△ 814	
売掛金	4,989	5,273	284	
有価証券	4,458	2,801	△ 1,657	
たな卸資産	195	372	177	
その他	715	574	△ 141	
固定資産	5,040	5,805	765	
有形固定資産	1,470	1,661	191	
無形固定資産	774	1,075	301	
投資その他の資産	2,794	3,067	273	
資産の部合計	22,615	21,228	△ 1,387	
(負債の部)				
流動負債	4,985	5,206	221	
買掛金	1,510	1,726	216	
短期借入金	900	700	△ 200	
その他	2,574	2,779	205	
固定負債	2	26	24	
負債の部合計	4,987	5,232	245	
(純資産の部)				
株主資本	16,976	15,325	△ 1,651	配当金の支払い
資本金	10,070	10,072	2	
資本剰余金	10,170	9,777	△ 393	
利益剰余金	△ 3,263	△ 3,045	218	
自己株式	-	△ 1,479	△ 1,479	自己株式の取得(10,749株)
評価換算差額等	△ 5	△ 14	△ 9	
少数株主持分	656	684	28	
純資産合計	17,628	15,995	△ 1,632	
負債、純資産合計	22,615	21,228	△ 1,387	

	前年同期	当第2四半期
設備投資額	762	1,217

キャッシュ・フロー要約

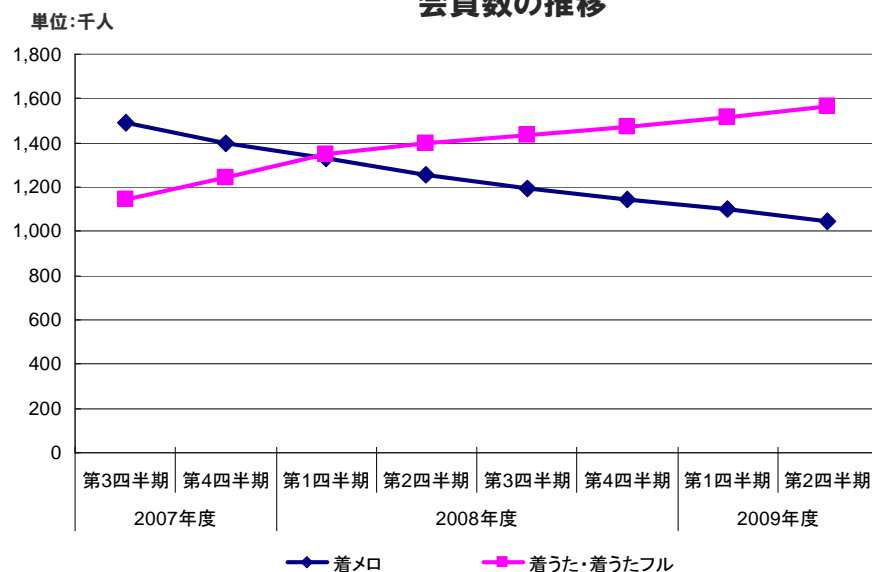
(単位:百万円)

主な項目	2008/10-2009/3	主な要因
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,154	
税金等調整前四半期純利益	310	
減価償却費	655	
減損損失	30	
のれん償却額	16	
持分法による投資損失	40	
固定資産除却損	9	
投資有価証券評価損	29	
投資有価証券売却損	△ 2	
引当金増減額	7	
その他の営業債権・債務の増減	△ 67	
利息及び配当金の受取額・支払額	36	
法人税等の支払額	△ 130	
その他資産・負債の増減等	218	
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 1,580	
投資有価証券の取得による支出	△ 380	
有形固定資産の取得による支出	△ 560	主に「ニコニコ動画」、研究開発用のサーバー機器取得によるもの
無形固定資産の取得による支出	△ 673	主にゲームソフトウェア(販売目的)によるもの
その他投資、その他資産取得による支出	33	
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,043	
短期借入金の返済による支出	△ 200	
新株発行による収入	5	
少数株主からの払込による収入	31	
自己株式の取得による支出	△ 1,482	10,749株取得(2008.11.14~2009.1.13)
配当金の支払額	△ 395	
その他	△ 2	
現金及び現金同等物の増減額	△ 2,471	
現金及び現金同等物の期首残高	11,674	
現金及び現金同等物の期末残高	9,203	

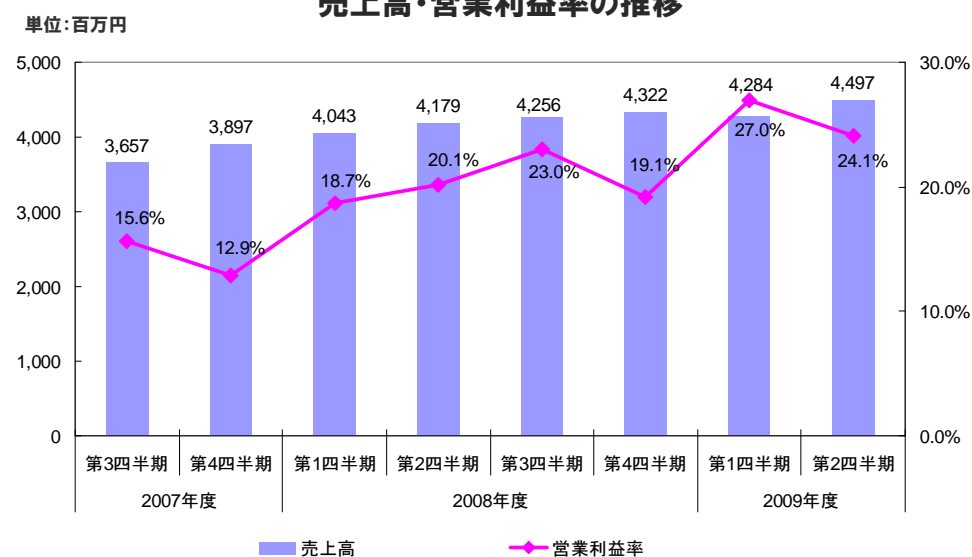
(参考)モバイル事業

- 着メロ・着うた® → 着うたフル®へ
 - ※携帯端末の高性能化・高速データ通信の実現
 - ※ユーザーニーズの移行
- 著作権使用料の増加
 - ※売上高総利益率の低下

会員数の推移



売上高・営業利益率の推移



(参考)ゲーム事業

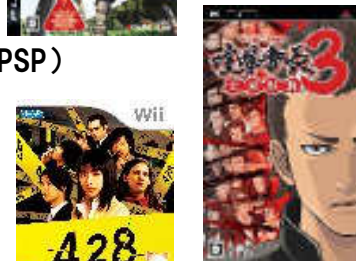
パッケージゲーム

■上半期の主な発売タイトル■

★『風来のシレンDS2』(2008年11月発売・ニンテンドーDS)
(開発元:株式会社 Chunsoft)



★『侍道3』(2008年11月発売・PS3)
(株式会社 Spike)



★『喧嘩番長3～全国制覇～』(2008年11月発売・PSP)
(株式会社 Spike)

★『428 ～ 封鎖された渋谷で～』
(2008年12月発売・Wii)
(開発元:株式会社 Chunsoft)



(上期)上記を主なタイトルとし、販売総タイトル**11**本、
総本数約**75**万本(海外ライセンスイン含む)

■下半期の主な発売予定タイトル■

『東京フレンドパークII 決定版～みんなで挑戦!体感アトラクション～』
(2009年7月予定・Wii)(株式会社 Spike)

(下期)上記を主なタイトルとし、販売総タイトル**10**本
総本数約**40**万本(海外ライセンスイン含む)

アライアンス

★『ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊』
(株式会社 Chunsoftと株式会社 ポケモンの共同開発)
(2009年4月発売・ニンテンドーDS)
(販売元:任天堂株式会社)

ネットワークゲーム

★MMORPG『Blade Chronicle: Samurai Online』
(2009年5月サービス開始予定)

Blade Chronicle
Samurai Online



Lost Eden

★MMORPG『Lost Eden』
(2008年10月サービス開始)

ニコニコ動画
NICO NICO DOUGA



dwango ニワンゴ

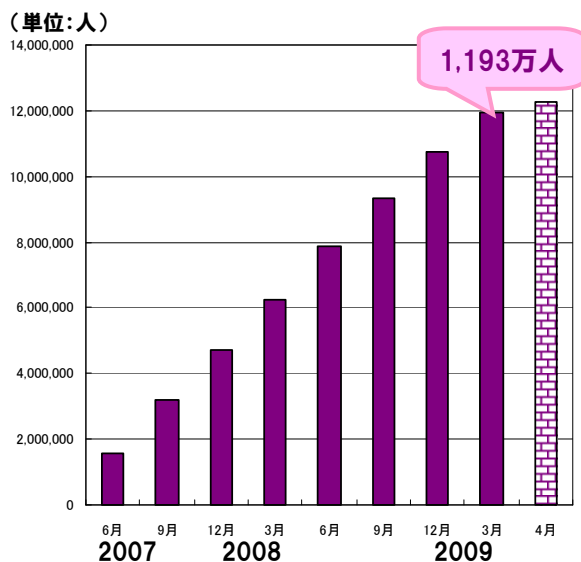
株式会社ドワンゴ

株式会社ニワンゴ

会員登録者数

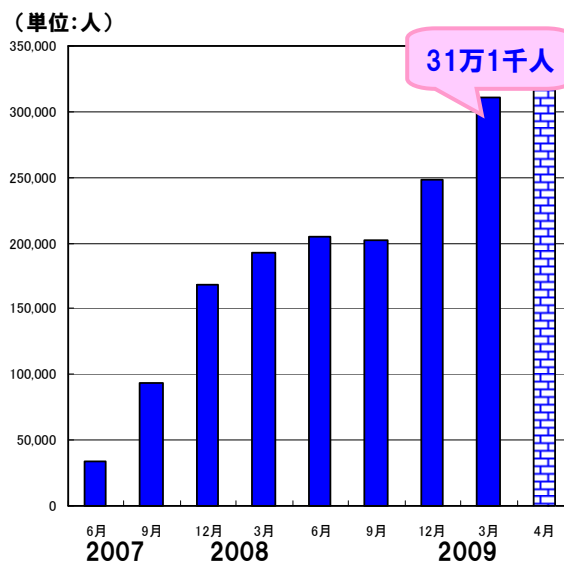
登録者数

1,227万人



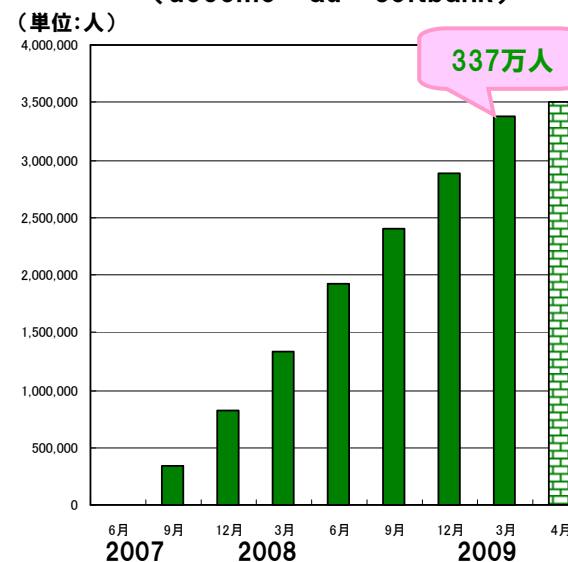
有料会員数

32万9千人



モバイル
登録者数

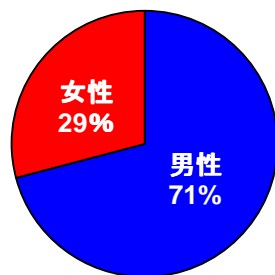
350万人
(docomo・au・softbank)



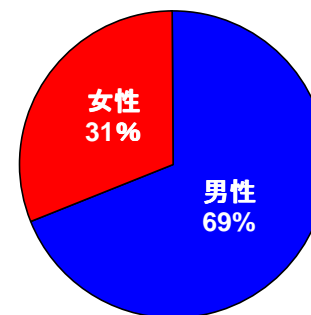
(2009年4月30日時点)

会員属性

男女別 ユーザ比率※

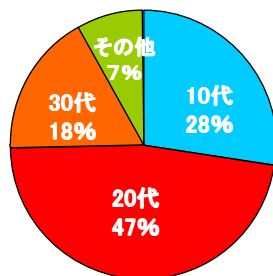


(2008年3月31日時点)

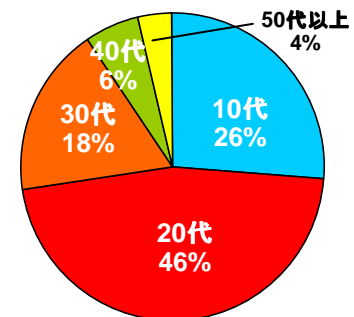


(2009年3月31日時点)

年代別 ユーザ比率※



(2008年3月31日時点)



(2009年3月31日時点)

※当社計測値

平均利用状況

訪問者数 約**230**万人(ユニーク)/日
 滞在時間 約**37**分/日

(2009年3月:当社計測値)

『一人当たりの月間利用時間は、動画投稿サイト「ニコニコ動画」が193分間で首位。ユーチューブは二位の187分間だった。』

＜訪問者一人当たりの平均滞在時間:2月＞

日本におけるインターネット利用者※（15歳以上・自宅/勤務地）

ニコニコ動画	192.9分/月
YouTube	187.0分/月

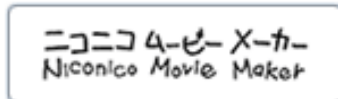
※ネットカフェのようなパブリックコンピュータ、携帯電話及びPDAからの訪問者は除く

出典:日経産業新聞(4月14日掲載より引用)
 オリジナルソース:comScore

(http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/4/Japanese_Internet_Users_Glued_to_Entertainment_Sites)

主なサービス

制作・投稿する



動画を楽しむ



その他の展開



ネット最大規模の回答数によるアンケート調査が可能

主なアンケートジャンル

- ・政治
- ・音楽
- ・時事

トピックス < ニコニコ生放送 NICO NICO LIVE >

< ニコニコ生放送 >

	番組数	視聴 ユニークユーザ数(人)
1月	12	151,000
2月	15	197,000
3月	24	202,000

主な政党出演者・番組

- ・自由民主党: 山本一太氏、松本純氏、森喜朗氏
麻生太郎自民党総裁(総理)秋葉原演説ゲリラ生放送
- ・民主党: 小沢一郎氏、鳩山由紀夫氏、松本剛明氏、長妻昭氏
- ・日本共産党: 志位和夫氏
- ・社民党: 福島みずほ氏、保坂展人氏
- ・新党日本: 田中康夫氏
- ・党大会(自由民主党、民主党)

その他ジャンルの主な番組

- ・インスタイベント(アーティスト etc.)
- ・アニメ放映(Candy boy、天体戦士サンレッド etc.)
- ・スポーツ中継(野球、サッカー)
- ・イベント中継(ニコニコ大会議、キラルナイト)
- ・話題の人物 など

< ユーザ生放送 >

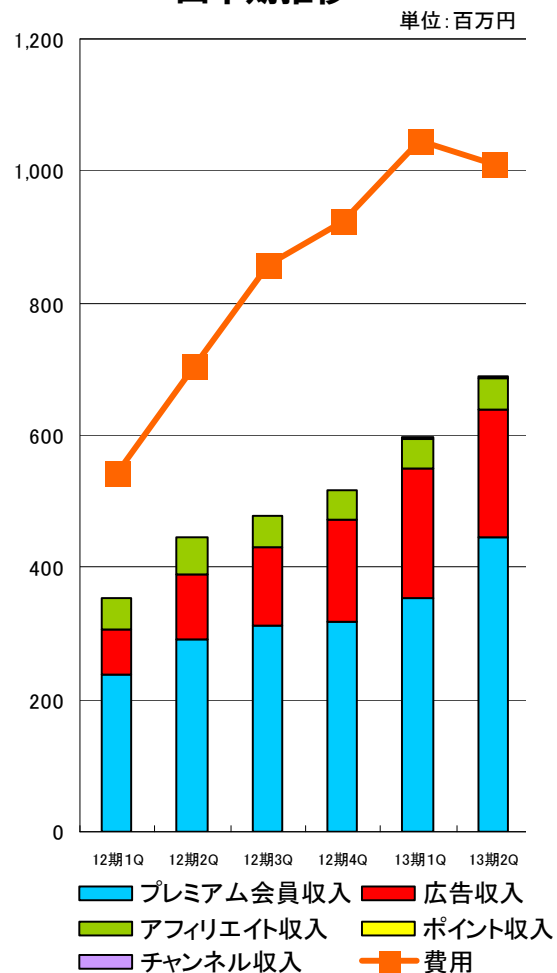
	番組数 (放送ユニークユーザ数(人))	視聴 ユニークユーザ数(人)
1月	110,000 (1,600)	69,000
2月	142,000 (3,600)	95,000
3月	216,000 (5,100)	116,000

盛り上がりの一例

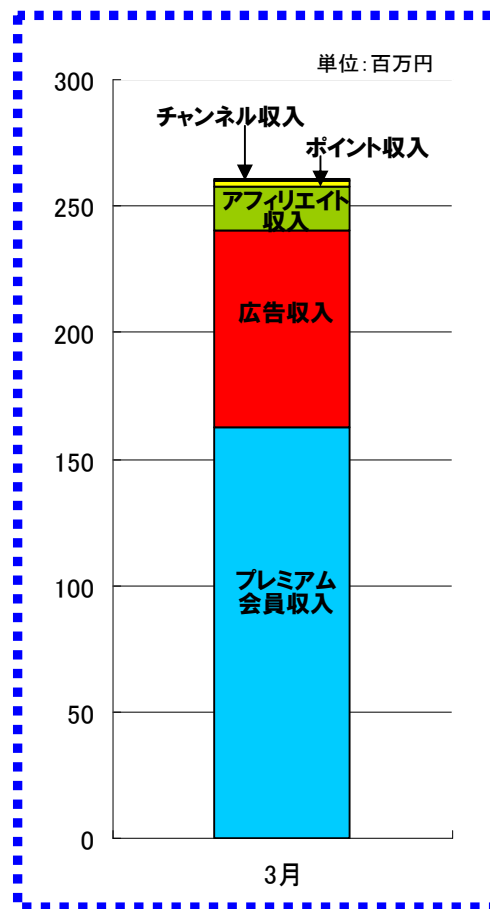
- ・海外からの放送
- ・スクラッチくじをその場で開ける抽選会
- ・ある1ユーザの放送回数500回以上
- ・車載撮影
- ・ユーザー同士によるオススメ動画の紹介 など

ニコニコ動画の収支

～四半期推移～



～2009年3月単月～



～2009年9月期計画～

◆売上

有料サービス収入	1,844百万円
広告収入	1,542百万円
ポイント収入	352百万円
アフィリエイト収入	188百万円
その他	13百万円
合計	3,939百万円

◆登録会員数(2009年9月末)
1,420万人

◆プレミアム会員数(2009年9月末)
36万人

収益化

一般化

プレミアム会員

4月30日時点での会員数

32万9千人

プレミアム会員増加の要因

- ・ 入会導線の強化
- ・ 生放送/ユーザ生放送の活性化
- ・ ポイントキャンペーン
(4月30日終了)

など

収益化

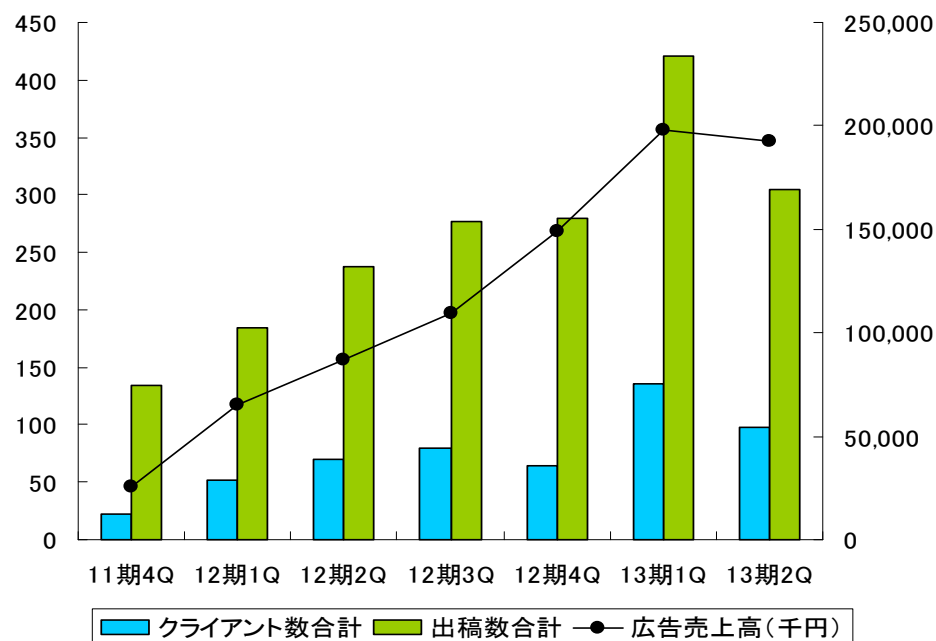
一般化

広告クライアント業界別シェア・売上推移

業界別シェア

業種	12期2Q	13期2Q	
ゲーム	54.7%	38.8%	↓
PC・周辺機器・ソフトウェア	5.6%	16.8%	↑
映像・音楽・出版	6.1%	8.2%	↑
日用品・玩具	1.1%	5.6%	↑
化粧品・美容・頭髮	7.8%	1.3%	↓
学校・教育	4.5%	7.6%	↑
ファッション・アクセサリ	1.1%	2.0%	
各種人材サービス	5.0%	3.9%	
情報・通信	2.8%	1.6%	
金融・証券・保険	2.2%	3.0%	
WEBサービス	4.5%	1.3%	
旅行・レジャー	1.7%	4.3%	↑
食品・飲料	1.7%	1.6%	
車・バイク	0.0%	0.3%	
不動産・建設	1.1%	1.3%	
その他	0.0%	2.3%	
	100.0%	100.0%	

売上推移



収益化

一般化

共同広告

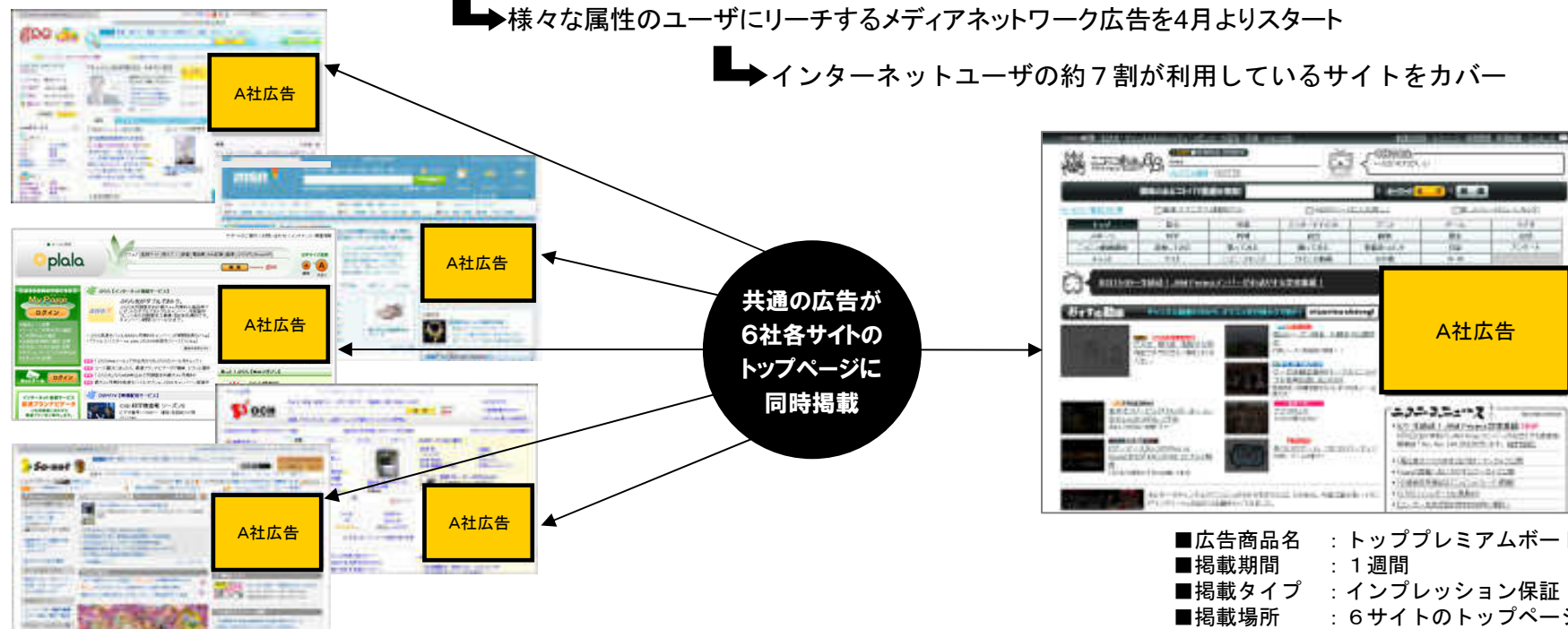
「JXMN - Japan X-media-network-」

国内主要サイトを運営する6社が、業界最大規模のサイト連合を結成



↳ 様々な属性のユーザにリーチするメディアネットワーク広告を4月よりスタート

↳ インターネットユーザの約7割が利用しているサイトをカバー



収益化

一般化

ニコニコチャンネル

4月末時点：全 153 チャンネル (月額 ¥ / 都度 ¥)

有料動画
チャンネル数
全31ch

代表的なコンテンツホルダー (チャンネル名)			
政治	自由民主党	スポーツ	スカパー・ブロードキャスティング (サムライTVちゃんねる) ¥
	民主党		サーフレジェンド (サーフィン波情報 湘南) ¥
	日本共産党		GAORA (ドラゴンゲートちゃんねる) ¥
公共機関/企業/ブランド	Ferrari S.p.A (フェラーリチャンネル)	ゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント (ぷれちゃ)
	アディダスジャパン (adidasチャンネル)		セガ (セガちゃん)
	フォーシーズ (@ピザラチャンネル)		タイトー (TAITO CHANNEL)
教育	帝京大学 (帝京メイト帝京大学コミュニティサイト-)	アニメ/特撮	円谷プロダクション (ニコニコ特撮 Powered by 円谷プロ) ¥
	ACTION! Language Academy (The Action Teacher) ¥		ドリーミュージック (Candy boy) ¥
	ウオonz (ウオonzのパソコン講座) ¥ ¥	お笑い/エンターテイメント	松竹芸能 (松竹芸能ちゃんねる) ¥
テレビ/メディア	日本放送協会 (NHKちゃんねる)		マセキ芸能社 (サクッと一口お笑いライブ!) ¥
	ディスカバリー・ジャパン (ディスカバリーチャンネル/アニマルプラネット)		ドリームエッグス (ドリエグ) ¥
	毎日放送 (MBSちゃんねる) ¥	バラエティ	メディアウェブ (山本晋也のランク10国) ¥ ¥
地域/天気	徳島新聞社 (Ugoくん)		姫パラチャンネル (デルタパートナーズ) ¥ ¥
	佐賀新聞社 (ひびじょん)		ジャパンイメージコミュニケーションズ (MONDO21オンデマンド) ¥
音楽	コロムビアミュージック (コロムビアミュージックちゃんねる)	アーティスト/タレント	シールエンタープライズ (サメズバー) ¥
	ビクターエンタテインメント (ビクビクちゃんねる)		スリートウリー (スリートウリー-我楽多チャンネル) ¥
	エイベックス・マーケティング (avex公式)	アイドル	秋元康事務所 (AKB48チャンネル)
映画/ドラマ	東宝東和 (eigafanニコニコちゃんねる)		ミスティ (アイドルエンタメ@misty) ¥
	パーズ (パカパカシネマ in ニコニコ) ¥	グラビア	シーアンドエイチ (週刊グラビアーズ) ¥
	グランプリ (エキサイティンググランプリ) ¥		つくばテレビ (レースクイーンちゃんねる) ¥

■ 2009年4月より、ポイントシステムを利用した都度課金制の有料動画の配信開始

収益化

一般化

今後の展開① さらなる一般化



ニコニコ生放送
NICO NICO LIVE

- ・放送番組の多様化による新規ユーザの獲得
- ・企画番組(帯番組)によるユーザの定着
- ・有料番組放送による生放送の認知度UP
- ・出演アーティスト強化



ニコニコ動画モバイル
NICO NICO MOBILE

- ・モバイルサービス強化



ニコニコ生放送 出演アーティストの一例

Nightmare(ナイトメア:ロックバンド)4月29日(水)
20:00~の生放送に出演

5月17日(日)夕方6時半より
ナイトメアのライブ
独占生中継!

収益化

一般化

今後の展開② さらなる収益化

niconico channel &
niconicommunityニコニコ動画モバイル
NICO NICO MOBILE

コンテンツチャンネル

- ・優良な既存コンテンツによる一般化
- ・従量課金(または月額課金)による収益化

ファンクラブチャンネル

- 人気のあるタレント/アーティスト等の
- ・ファンを取り組むことによる一般化
 - ・チャンネル月額課金による収益化

プロモーションチャンネル

- ・企業用広告チャンネル開設予定

- ・モバイルサービス強化

収益化

一般化

今後の展開③ その他

- プレミアム会員用サービス拡大
- 広告商品の追加
- メールを活用によるユーザ定着
- ニコニコ市場の活性化
- 継続的な先進サービス投入によるヲタクユーザの獲得
- 国際化

グループ会社一覧

アニメ



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



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



■ AG-ONE
出資比率: 36.7%
□ 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: 67.2%
□ 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



■ ティーアンドイーソフト
出資比率: 100%(GA)
□ 企画・開発

広告・その他



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



■ ニワンゴ
出資比率: 75.1%
□ 情報配信・動画配信



■ スカイスクレイパー
出資比率: 70.7%
□ モバイル広告販売



■ モバイルコンテンツ
出資比率: 70.1%
□ コンテンツ制作・供給



■ 魔法のiらんど
出資比率: 21.8%
□ 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 広報・IR室
E-Mail: ir@dwango.jp