

10

第10期 期末報告書 2005.10.1-2006.9.30

dwango

dwango



代表取締役社長 小林 宏

株主の皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

平素は格別のご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

第10期（2005年10月から2006年9月まで）における業績の概況及び2007年度から2009年度の中期経営計画策定についてご報告いたします。

■ 中期経営計画策定について

当社は1997年にネットワークゲームシステムの開発を専業としてスタートし、そこで培った技術力を活かして1999年にモバイルコンテンツ業界に参入しました。以来、携帯電話向けのゲームや着信メロディ、その他様々なコンテンツを提供し、業績を伸ばしてまいりました。

市場では、携帯電話の通信環境が高速かつ大容量化し、端末の高機能化が進んできたこと等により、ユーザーズは大きく変化しております。特に、音楽系コンテンツにおける着信メロディから着うた[®]・着うたフル[®]へのユーザーズの移行や、パケット通信料定額制の普及による一般サイト（携帯電話会社の公式サイト以外のサイト）の利用はますます進む傾向にあります。

このような環境の下、モバイルコンテンツ事業をコアビジネスとしている当社グループにとって、これからの数年は

さらなる成長を遂げるための大きな節目の時期であります。

まず当社は本年10月より、市場環境の変化をとらえ、総合エンタテインメントポータル「dwango.jp」を一般サイトとして立ち上げました。今後はこのポータルサイトを基盤として、成長が大きく期待されるモバイル広告事業に本格的に参入し、新たな収益の柱として構築していくことを目指してまいります。

また、ゲーム事業においては、パッケージソフトに加え、ネットワークゲームを展開することにより拡大を図ってまいります。

こうした戦略をまとめたものが、本年8月7日に発表いたしました2007年度から2009年度の中期経営計画（5～14ページ参照）です。

当社グループは、今後のさらなる成長を目指し、中期経営計画の実現に向けて邁進してまいります。

■当連結会計期間(2005年10月~2006年9月)の業績について

当連結会計年度におけるわが国経済は、原油価格の高騰や長期金利の上昇等があったものの、企業収益・雇用環境の改善を背景に個人消費が安定し、景気は緩やかな成長を基調として推移しました。

当社グループを取り巻く環境では、携帯電話端末の高機能化が進み、第3世代携帯電話端末の契約数については1年前の44%から本年9月末には61%にまで上昇しております(出所:「電気通信事業者協会」)。またパケット通信料定額制を契機に公式サイト以外のサイトである一般サイトのシェアが拡大し、多種多様なサイトを選べるようになったことからユーザーニーズの多様化・深化がますます顕著になっております。

このような環境の下、当社グループではユーザーニーズの高い着うた®、着うたフル®などの配信権利獲得・品揃えに注力すると同時に、一般サイトにおいて広告による収入を得るビジネスモデルの構築を行ってまいりました。

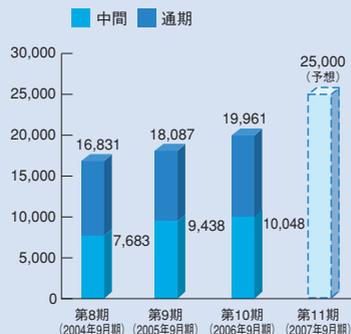
また、ゲーム事業においては子会社である株式会社ゲームズアリーナがネットワークゲーム市場において先駆けとなる有限責任事業組合(以下、LLP)を設立するなど、既存ビジネスの拡充とともに事業内容を拡大していくための新たな取り組みを積極的に行ってまいりました。

しかしながら、着うた®、着うたフル®の人気楽曲配信のための権利確保の継続やユーザを誘引するための新曲の先行配信、テレビコマーシャル等の戦略的先行投資コストを重点的に投下した結果、当連結会計年度の業績は、売上高199億61百万円(前期比10.4%増)、営業損失31百万円(前期は34億円の利益)、経常損失1億38百万円(前期は33億26百万円の利益)となりました。

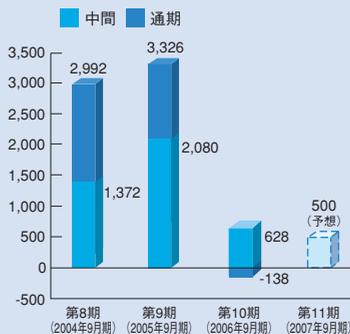
また、2005年11月に株式会社スパイクを子会社化したことにより発生した営業権(のれん代)など10億15百万円を計上したことから、当期純損失は9億62百万円(前期は8億54百万円の純利益)となりました。

(単位:百万円)

●連結売上高



●連結経常利益



●連結当期純利益



セグメント別業績概況(連結)

モバイルコンテンツ事業

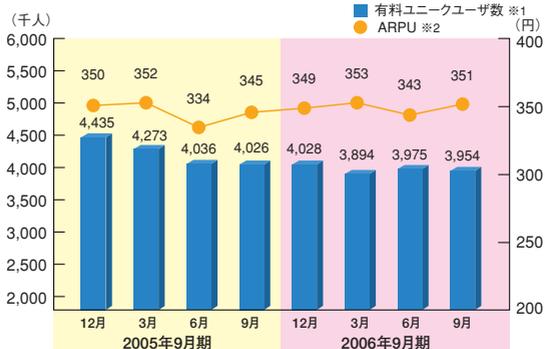
モバイルコンテンツ事業におきましては、多種多様なユーザーニーズに合わせた既存サイトの内容拡充、新規サイトの追加に加え、多くのユーザーに満足していただけるよう、サイトの利便性の向上に努めてまいりました。具体的な取り組みといたしましては、ユーザーニーズの着うた®への移行に伴い、各レーベルからの配信権利の獲得に注力し、ユーザーが求める楽曲の大半をカバーできるまでに至りました。また、月額課金の利用ポイントを使いきったユーザーが追加でコンテンツを購入できるよう、「dwango.jp(旧いろメロ)」ブランドのサイトにおいて既存ユーザーに対し追加利用が可能な従量課金制を開始いたしました。

新規サイトにつきましては1年間で12種類29サイトの運営を開始し、幅広いユーザー層にターゲットを広げたサービス展開を進めてまいりました。本年9月末時点での運営サイト数の合計は30種類64サイトになります。

これらの取り組みにより当連結会計年度末の有料ユニークユーザー数※1は395万4千人(前期比7万2千人減)、ARPU※2は351円(同6円増)となりました。ユニークユーザーの減少は、着メロから着うた®へのユーザーニーズの移行により着メロサイトである「dwango.jp(メロ)(旧★いろメロミックス)」が大幅に減少したことが要因としてあげられます。ARPUの上昇は、着うた®ユーザーの従量課金制の利用増が寄与したものと見られます。

また、当期につきましては着うた®, 着うたフル®の人気楽曲配信に向けた権利確保の継続、ユーザーを誘引するための新曲の先行配信やテレビコマーシャル等の戦略的な先行費用が発生した結果、モバイルコンテンツ事業の売上高は163億60百万円(前期比6.8%減)、営業利益は19億15百万円(同63.2%減)となりました。

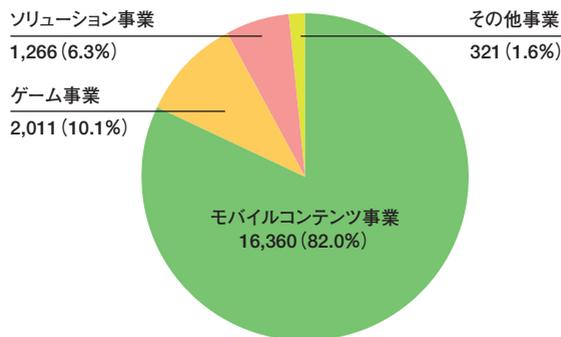
● ユニークユーザー数とARPUの推移



※1 有料ユニークユーザー数は、ユーザーIDに基づきカウントするユーザー数。延べ会員数ではなく、同一ユーザーが複数サイトへ加入している場合にも1人としてカウント。

※2 ARPU(Average Revenue Per User)とは、ユーザー1人当たりの月間売上高のこと。同一ユーザーの複数サイトへの加入状況を把握することで算出が可能。顧客単価と同義。

● セグメント別売上高(単位:百万円)



ゲーム事業

ゲーム事業におきましては、中間持株会社である株式会社ゲームズアリーナを当社グループでのゲーム事業統括機構とし、その子会社である株式会社チュンソフト、株式会社スパイクがゲームソフトウェアの開発・販売を展開しております。

主な販売タイトルとしては、サウンドノベルシリーズの「街～運命の交差点～」、「かまいたちの夜2」をそれぞれプレイステーション・ポータブル用ゲームソフトとして販売した他、「かまいたちの夜3」、「忍道 戒」などをプレイステーション2用ゲームソフトとして販売いたしました。

ソリューション事業

ソリューション事業におきましては、株式会社チュンソフトと株式会社ポケモンが共同開発したニンテンドーDS用ゲームソフト「ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊」、ゲームボーイアドバンス用ゲームソフト「ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊」が任天堂株式会社より国内外で発売され人気を博しております。また、株式会社スパイクの開発受託案件の収益が寄与しております。株式会社ナムコとの共同開発ネットワークゲーム「テ

その他事業

その他事業におきましては、株式会社チュンソフトが発行いたしましたゲームソフト攻略本が売上に貢献しております。また、一般サイトにおいて展開を進めております広告収入を得るビジネスモデルでは、株式会社ニワンゴとの共同事業による無料メールポータルサービス「ニワンゴ」が本年1月よりβ版でのサービスを開始いたしました。集客及びコンテンツの獲得段階であるため今期に関しましては収益への貢献には至りませんでした。

また、当社と株式会社ゲームズアリーナは、株式会社チュンソフト、株式会社スパイクとの共同によりLLPを設立し、同LLPを通じてネットワークゲームへの参入を進めております。これらのビジネスは、開発費用が先行的に発生しており、当連結会計年度におきましては収益へ貢献する段階には至っておりません。

以上の結果、ゲーム事業の売上高は20億11百万円(前期比2,662.5%増)、営業損失は2億92百万円(前期は10百万円の損失)となりました。

イルズ オブ エターニア オンライン」が本年3月より正式にサービスを開始いたしました。現在のところ収益への大きな貢献には至っておりません。

以上の結果、ソリューション事業の売上高は12億66百万円(前期比184.6%増)、営業利益は4億46百万円(前期は1億78百万円の損失)となりました。

また、一般サイトにおける新規ビジネスモデル構築のため、開発費用、サービス提供にかかるロイヤリティ等が先行的に発生しております。

以上の結果、その他事業の売上高は3億21百万円(前期比1,943.6%増)、営業損失は3億60百万円(前期は1億44百万円の損失)となりました。

中期経営計画

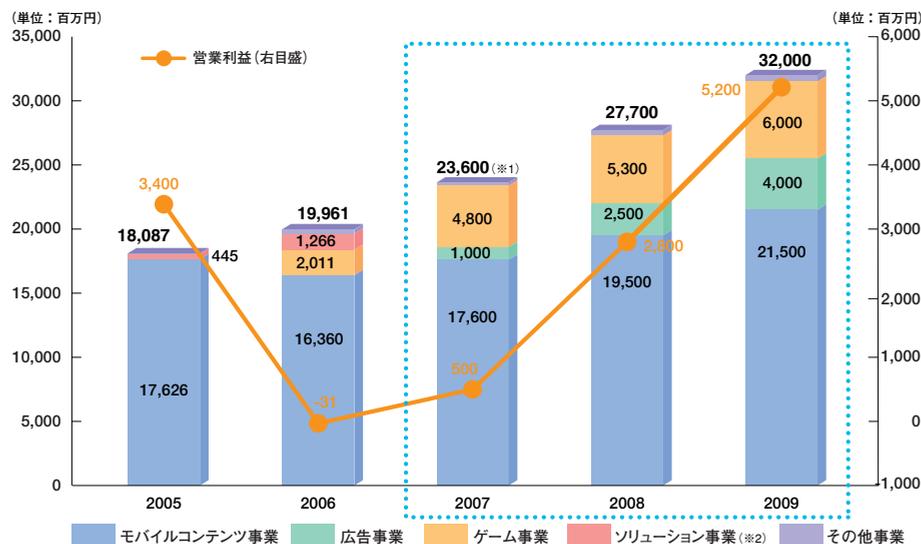
ドワンゴグループは、「No.1 EMM (Entertainment Media for Mobile)」を目指し、2007年9月期より3カ年の中期経営計画を推進してまいります。

当社グループは、今後のさらなる成長に向けて、2007年9月期から2009年9月期の中期経営計画を策定いたしました。

2006年9月期までの当社グループは、モバイルコンテンツ事業における公式サイトを主な事業領域とし、月額・従量課金ビジネスを収益の柱としてまいりました。2007年度より推進していく中期経営計画では、市場環境やユーザーニーズの大きな変化に対応し、従来の収益モデルに加え、新し

い収益の柱としてモバイル広告事業に本格的に参入してまいります。モバイル広告市場は今後の成長が大いに期待されており、この市場で事業を拡大していくためには、基盤となるコンテンツサービスへの集客が必要となります。そのため、当社グループはこの3カ年で、モバイルにおける高い集客力をもったメディアの確立に注力し、「No.1 EMM (Entertainment Media for Mobile)」を目指してまいります。

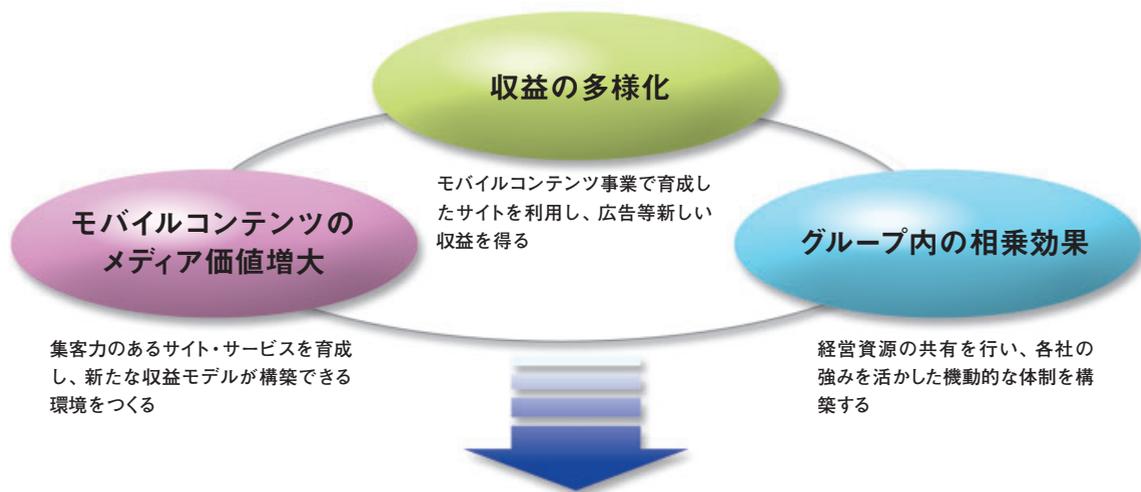
収益計画



※1 2006年11月14日に発表しました2006年9月期決算短信におきまして、2007年9月期の連結売上高の予想を250億円に修正しております。

※2 2007年9月期より、従来の「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」、その他の受託・保守等は「その他事業」に分類する予定です。

全体戦略



事業戦略

モバイルコンテンツ事業

総合エンタテインメントポータル(玄関)サイトの構築

- ・無料ポータルサイト創設による事業領域の拡大
- ・総合エンタテインメントポータルサイトの展開
 - ワンストップサービスの提供
 - ID共通化
- ・他社とのパートナーシップ構築

広告事業

ポータルサイトをメディアとして確立した上で、高付加価値な広告商品の開発

- ・ポータルサイトをメディアとして確立した上で広告事業の拡大
- ・グループ内に商品開発と営業の両機能をもつ事業体制

ゲーム事業

ゲームズアリーナを中心に、経営資源の効率的な活用や各社の強みを活かした展開

- ・高機能機種への対応
- ・ターゲット層を広げた展開
- ・LLPを活用したネットワークゲーム展開

中期経営計画 | モバイルコンテンツ事業

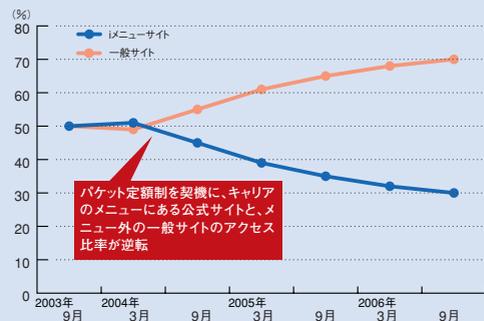
当社は「一般サイト」として、ポータルサイトを創設し、新ビジネスのプラットフォームづくりを実施しています。

現状のモバイルコンテンツ市場

現在、モバイルコンテンツ市場ではキャリア（携帯電話会社）が承認し、公式メニューに登録されている公式サイトに比べ、それ以外のサイトである一般サイトの利用者・アクセス数が急増しております。一般サイトは基本的に無料サービスのもものが多く、事業として収益化を図るには、集客力を背景とした広告やECによるビジネスモデルが必要となってまいります。

当社はこの市場環境の変化に合わせ、総合エンタテインメントポータルサイト「dwango.jp」を本年10月27日にサービス開始いたしました。「dwango.jp」は無料サイトであり、既に展開している公式サイトと今後拡充していく一般サイト群を包括したポータルサイトとなっております。このサイトにおける集客力・アクセス数の増加を図ることにより、広告収益の拡大を目指してまいります。

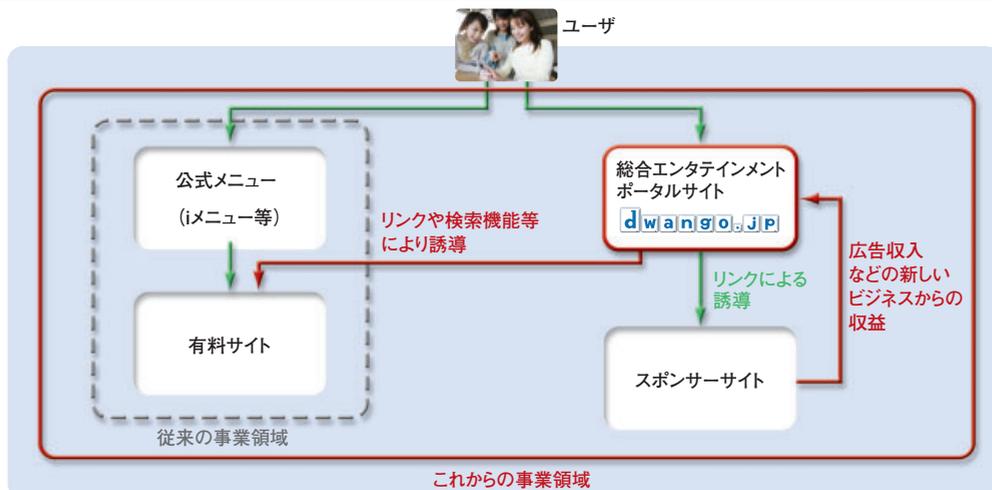
一般サイトと公式メニューサイトのアクセス比較



パケット定額制を契機に、キャリアのメニューにある公式サイトと、メニュー外の一般サイトのアクセス比率が逆転

出所：NTTドコモ「iモードご利用状況」

総合エンタテインメントポータルサイト (dwango.jp) 創設による事業領域の拡大



※「i-mode/iモード」「iメニュー」「FOMA/フォーマ」はNTTドコモの登録商標です。※各社の社名、製品名、サービス名は、各社の商標または登録商標です。

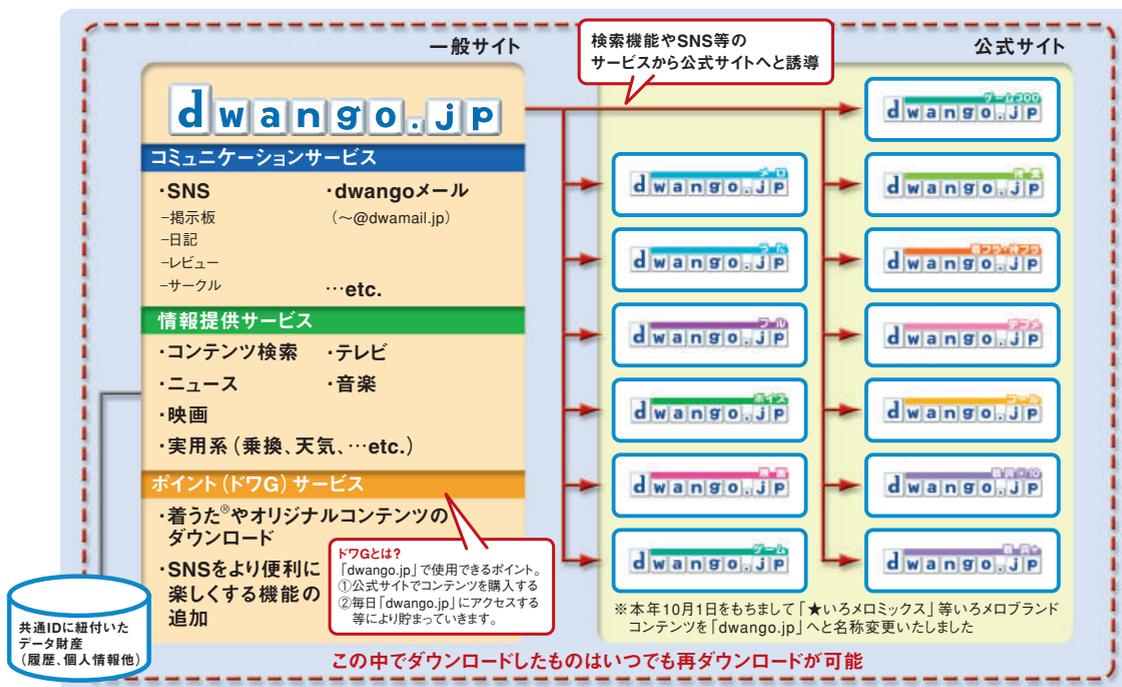
dwango.jpの展開 ～ワンストップサービスの提供～

「dwango.jp」は、検索機能によってワンストップなサービスを提供しており、1度の検索で公式サイトコンテンツやSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）の「サークル」、CD情報などをまとめて探すことができ、さらには直接ダウンロードページまで移動することができるというシームレスなサービスを実現しております。

「dwango.jp」では、SNSなどのコミュニケーションサービス、コンテンツ検索や乗換案内などの情報提供サービス、「ド

ワG」を貯めることにより着うた[®]やオリジナルコンテンツをダウンロードできるポイントサービスを展開しております。

また、当社以外のサイトでは機種やキャリアを変更すると、ダウンロードしたコンテンツを引き継ぐことができませんが、当社が発行するオリジナルのID（9ページ参照）を取得することで、一度購入したコンテンツを引き継ぐこと（コンテンツポータビリティ）が可能となります。



IDの共通化

総合エンタテインメントポータルの特便性を高め、サイトの活性化を促すために、当社サイト、他社提携サイト全てで利用できる共通IDの発行を行ってまいります。このIDにより、ユーザのプロフィールなどの個人情報やコンテンツ購入履歴などを当社側、ユーザ側ともに集中管理することが可能となり、ドワGやコンテンツポータビリティのようなサービスを実現することができます。また、2009年9月期には他社提携サイトと合わせて1,800万ID発行を目標に他社サイトとの提携を進めてまいります。



共通IDを発行することで実現するサービス

- ① 複数サイトで1つのIDを共有することができる
 - ユーザのプロフィールやコンテンツ利用履歴を集中管理できる
- ② サイト間の移動を意識せずサービスを利用することができる
 - 一般サイト(検索ページ、SNSの「レビュー」など)から公式サイトダウンロードページへと直接移動ができる
- ③ キャリア機種を変更してもコンテンツを引き継ぐこと(コンテンツポータビリティ)ができる
 - 購入したコンテンツはいつでも再ダウンロードができる

※ 共通IDは対象サイトで登録することにより発行されます。

「dwango.jp」へのアクセス方法

アクセス方法

- メールでid@dwango.jpに空メールを送信する
- URLにhttp://dwango.jp/を入力する
- 下記QRコードを読み取る



ケータイから読み取ると、「dwango.jp」に直接アクセスできます。

他社とのパートナーシップ構築

ビジネスパートナーを増やし、共通IDサービスによる連携やコンテンツの共同開発・運営等によりコンテンツやサービスを強化し、新規ユーザの獲得・利用機会の増加を図ってまいります。

エイベックス・グループとの業務提携について

本年2月24日にエイベックス・グループ・ホールディングス株式会社との業務・資本提携契約を締結して以来、両社はNo.1

1 IP統一化と購入履歴型サービス

- ・エイベックス・グループのモバイルサイトのIP（サービス提供者）を当社に移管し、サイト間の連携や共同企画等を行っております。
- ・当社が提供する共通IDをエイベックス・グループでも導入します。

2 企画・制作・運用・コンテンツの共有

- ・両社のもつ資源やコンテンツを共有し、業務のスピードアップとコストダウンを実現してまいります。

Entertainment Media for Mobileを目指して、様々な取り組みについて検討・実行しております。

3 新規サービスの共同研究・開発

- ・両社の携帯動画配信サービスやECプラットフォーム等、新時代に対応したサービス・技術の開発を進めてまいります。

魔法のいらんととの業務・資本提携について



本年8月21日に株式会社魔法のいらんと業務・資本提携をいたしました。魔法のいらんと社は、「魔法のいらんと」（無料ホームページ作成サービスをベースにした日本最大級のコミュニティサービス）や広告販売、eコマース事業の運営、公式コンテンツ配信等を行っております。

今後は、携帯小説公式サイトや新規コミュニティサイトの開発・運営、広告事業等、様々な分野での展開を両社協力のもと、行ってまいります。

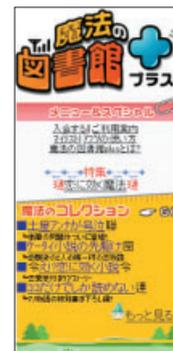
●公式サイト「魔法の図書館plus」がオープンしました

「魔法の図書館plus」では、小説・コミック・ノベルといった様々なコンテンツを取り揃えております。さらに、専用ビューワーを使用すれば、画像や音楽、バイブレーションなど携帯機能が

ストーリーと連動して作動し、ユーザはより一層作品を深く体感することができます。

その他、掲示板やランキング、ドワンゴ公式サイトとのポイント共有など、サービスも充実しております。

サイト名:魔法の図書館plus
サービス開始:2006年11月20日
利用料金:月額315円/525円(税込)/個別ダウンロード課金21円(税込)から
対応端末:NTTドコモFOMA® 700i, 900iシリーズ以降
(端末詳細はサイトをご確認ください)
アクセス方法:[i Menu]⇒[メニュー/検索]⇒[コミック/小説]⇒[小説ジャンル]⇒[魔法の図書館plus]

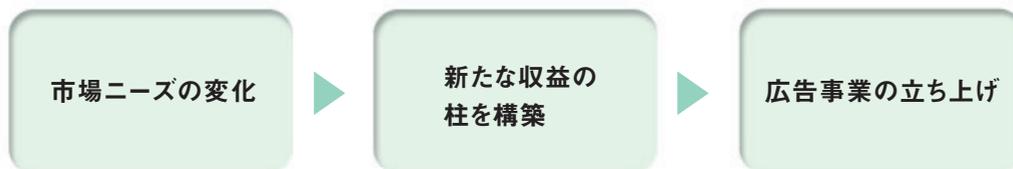


©2006 Maho-iLand / ©2006 DWANGO Co., Ltd.

広告事業立ち上げの背景

モバイルコンテンツ市場において基本的に無料で利用できる一般サイトへのアクセス数が急増し、コンテンツや検索サービスの提供による集客力が広告収入等の収益に直結するビジネスとして成り立ちつつあります。

このような状況を踏まえ、当社グループでは従来の課金モデルに加え、新たな収益の柱となるビジネスモデル構築のため、広告事業の立ち上げに注力してまいります。

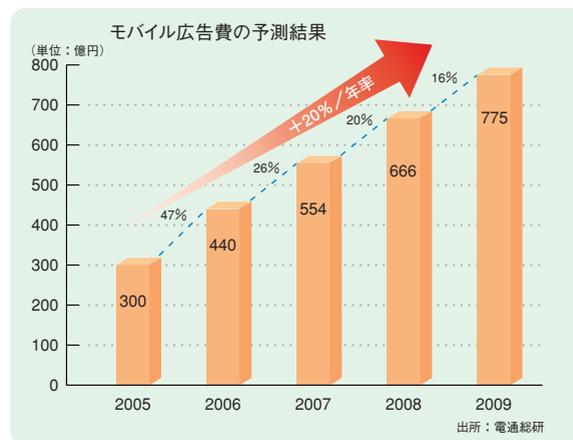


モバイル広告市場の伸長

モバイル広告市場は2005年から2009年にかけて、毎年20%以上の高成長率での拡大が予測されています。

これは、パケット通信料定額制によるユーザの携帯電話でのインターネット利用の急増が背景にあります。2007年3月には携帯電話ユーザのうち、定額制の加入者が28%に達する（出所：「ケータイ白書2007」）と推測されており、これは過去にPCにおいて、インターネット接続環境が整ったことを契機に広告市場が拡大した際と同じ状況であると言えます。

また、テレビやラジオといった他のメディアに比べて、携帯電話は常にユーザの手元にあり、いつでも気軽に利用できるということや、他者と共有することが少ない極めてパーソナルなツールであるという特性をもっていることから、従来のメディアとは異なった新たな可能性を期待されています。



事業展開

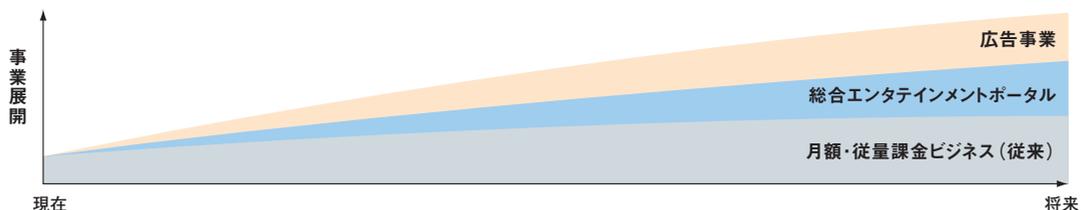
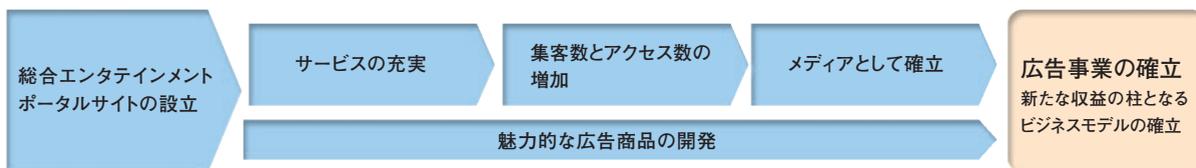
当社グループは、自社媒体における広告掲載と、他社媒体も含めた広告代理業により収益を得る事業展開を行ってまいります。

自社媒体における広告掲載ビジネスとしては、一般サイトにおいて総合エンタテインメントポータルを構築（8、9ページ参照）し、このサイト内に広告を掲載することにより収益を得てまいります。この事業を展開していくためには、ポータルサイトのサービスを拡充し、集客数及びアクセス数を増加させ、

メディアとしての価値を増大させることが重要となります。

また、モバイル広告では携帯電話の機能や利用状況に最適化され、かつ広告そのものがコンテンツであるような、エンタテインメント性を融合した広告が必要であると考えます。当社はこれまでモバイルコンテンツの制作により培った技術及びノウハウを活用し、当社ならではのモバイル広告を提供していくことで、広告事業の確立を目指してまいります。

広告事業確立までのステップ



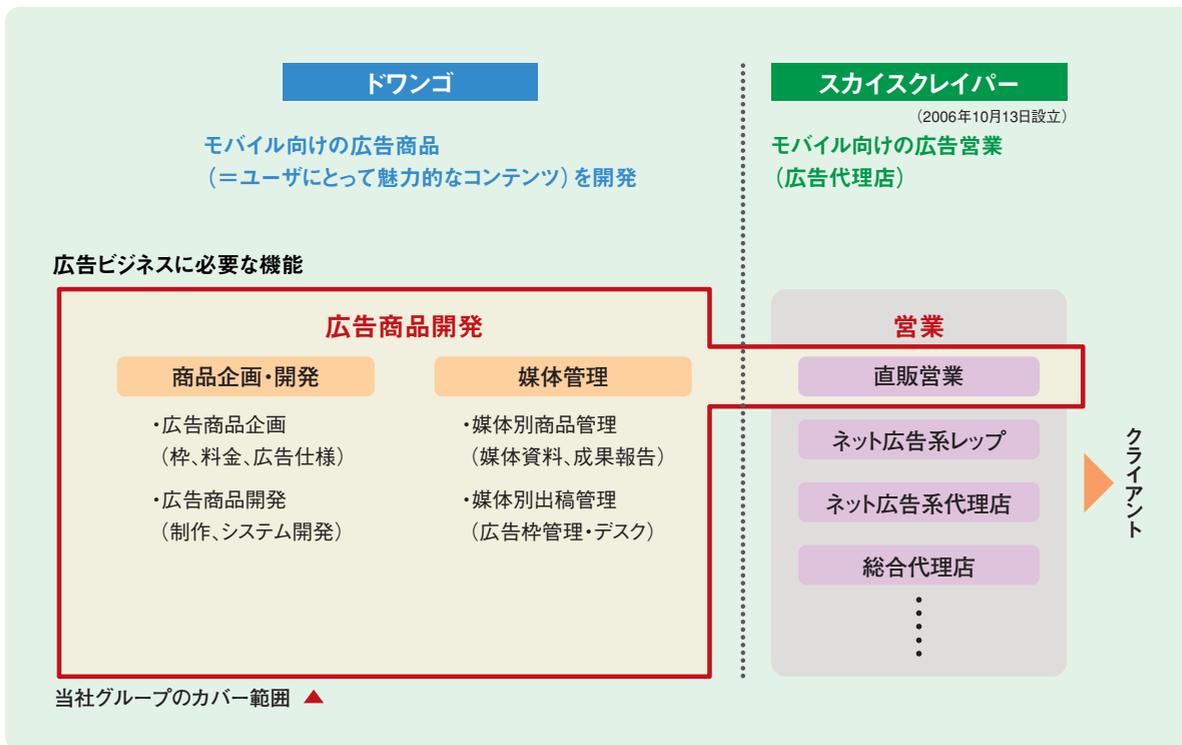
参考:代表的なモバイル広告の種類

バナー広告 (ペーパー・クリック型広告)	WEBページにバナー広告を貼り付けると、ページを訪れるユーザはバナー広告を閲覧することになります。ユーザがバナー広告をクリックするとスポンサーサイトに誘導され、この時点で広告料金を発生させるタイプの広告モデルがペーパー・クリック型広告です。
検索連動型広告	ネットで知りたい情報を検索する場合、ポータルサイトの検索エンジンを利用しますが、この検索結果を表示するページに、検索結果に連動した広告URLを貼り付けるとユーザのクリック率が飛躍的に向上します。こうした広告モデルを検索連動型広告と呼びます。
ターゲティングメール・ メールマガジン	地域、年齢、性別などのユーザ属性を絞り込んで、広告メールを送ったり、定期的に配信するメールマガジンに広告を掲示するモデルです。

事業体制

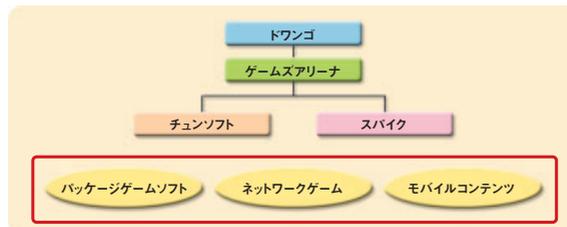
広告ビジネスへの本格的な参入に向け本年10月に株式会社スカイスクレイパーを設立いたしました。スカイスクレイパーは広告代理店としてモバイル広告の営業に特化し、当社はモバイル上でユーザにインパクトを与える見せ方やそれを実現するためのFlashなどの技術力を活かした広告商品の開発を担当いたします。スカイスクレイパー設立により、広告ビジネスに

において必要な広告商品開発と営業の両機能を当社グループにおいてもつこととなり、本格的に広告事業に取り組む体制が整いました。この体制により、クライアントのニーズを速やかに反映させた広告商品開発や、人的物的両面で十分な支援を受けた営業など機動的な事業展開が可能となります。



中期経営計画 | ゲーム事業

ゲーム事業においては、子会社である株式会社ゲームズアリーナを統括機構と位置づけグループ内の経営資源を集約し、パッケージゲームソフト、ネットワークゲーム、モバイルコンテンツ、の3つの分野で展開してまいります。



パッケージゲームソフト 2006年の主要タイトル

チュンソフト

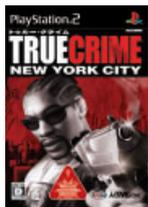


2006年7月27日発売
PlayStation 2専用ソフト
「かまいたちの夜 x 3
三日月島事件の真相」
(発売元:株式会社セガ)
(開発元:株式会社チュンソフト)



2006年12月14日発売
NINTENDO DS専用ソフト
「不思議のダンジョン
風来のシレンDS」
(発売元:株式会社セガ)
(開発元:株式会社チュンソフト)

スパイク



2006年7月27日発売
PlayStation 2専用ソフト
「トゥルー・クライム
～ニューヨークシティ～」
(発売元:株式会社スパイク)
(開発元:Activision)



2006年11月22日発売
NINTENDO DS専用ソフト
「ご当地検定DS」
(発売元:株式会社スパイク)

ネットワークゲーム

ネットワークゲームでは、当社とゲームズアリーナ、チュンソフトによるLLP(有限責任事業組合)1号からオリジナルMMORPG(大規模な同時接続参加型ネットワークゲーム)「アミーゴ・アミーガ」が本年11月30日にクローズドテストを開始いたしました。正式サービス後の課金体系は、プレイ料金無料、アイテム課金制を予定しております。本ゲームはNHN Japan株式会社がPC向けに提供しているインターネットゲームポータルサイト「Hangame」において、2007年初頭より正式サービスを開始する予定です。「Hangame」は11月現在1,890万人の登録ID、最大同時接続者数12万4,000人と、ネットワークゲームユーザを多数有するサイトです。このサイトのラインナップに加えることにより、ネットワークゲーム分野におけるさらなる認知向上を目指してまいります。



©CHUNSOFT/我孫子武丸/田中啓文/牧野修 ©2006 CHUNSOFT/我孫子武丸/羽毛田丈史
©1995/2006 CHUNSOFT/すぎやまこういち

©2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Marketed and Distributed in Japan by SPIKE.

© 2006 Spike All Rights Reserved.

© CHUNSOFT/DWANGO/Games Arena

※ "PlayStation 2" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※ "NINTENDO DS" は任天堂の登録商標です。

※ 各社の社名、製品名、サービス名は、各社の商標または登録商標です。

連結財務諸表(要旨)

連結貸借対照表

(単位:千円)

科目	当期 (2006年9月30日現在)	前期 (2005年9月30日現在)
(資産の部)		
流動資産	20,119,050	13,842,242
現金及び預金	5,438,356	8,371,739
売掛金	5,026,649	4,671,467
有価証券*	7,948,852	—
たな卸資産	54,698	25,867
繰延税金資産	538,758	235,177
その他	1,111,735	537,988
固定資産	6,042,618	4,467,961
有形固定資産	652,478	556,724
建物及び構築物	176,575	165,648
工具器具備品	475,454	291,749
その他	449	99,326
無形固定資産	631,985	327,486
投資その他の資産	4,758,154	3,583,750
投資有価証券	3,784,256	2,887,841
繰延税金資産	551,731	345,642
その他	422,166	350,266
資産合計	26,161,668	18,310,203

※短期のCPやFFF等安全性の高い有価証券により運用しております。

2006年5月1日施行の会社法に伴い「資本の部」が廃止され、「純資産の部」が新設されました。これは、貸借対照表上、資産性を持つものを「資産の部」、負債性を持つものを「負債の部」に記載し、それらに該当しないものを資産と負債との差額として「純資産の部」に記載するものです。これにより、会社の支払い能力などの財政状態を、より適切に表示することが可能となります。

科目	当期 (2006年9月30日現在)	前期 (2005年9月30日現在)
(負債の部)		
流動負債	4,361,119	3,753,231
買掛金	1,749,756	1,253,204
短期借入金	200,000	200,000
1年以内返済予定長期借入金	8,337	445,834
未払金	1,277,759	851,579
未払法人税等	—	452,729
賞与引当金	223,323	181,314
その他	901,943	368,568
固定負債	30,983	443,538
社債	30,000	320,000
その他	983	123,538
負債合計	4,392,102	4,196,769
(少数株主持分)		
少数株主持分	—	136,455
(資本の部)		
資本金	—	4,891,370
資本剰余金	—	4,901,982
利益剰余金	—	4,171,070
その他有価証券評価差額金	—	11,336
為替換算調整勘定	—	1,219
資本合計	—	13,976,978
負債、少数株主持分及び資本合計	—	18,310,203
(純資産の部)		
株主資本	21,396,091	—
資本金	10,033,042	—
資本剰余金	11,683,565	—
利益剰余金	1,229,920	—
自己株式	△1,550,437	—
評価・換算差額等	11,099	—
少数株主持分	362,375	—
純資産合計	21,769,565	—
負債、純資産合計	26,161,668	—

■ 連結損益計算書

(単位：千円)

科目	当期	前期
	(自 2005年10月1日 至 2006年9月30日)	(自 2004年10月1日 至 2005年9月30日)
売上高	19,961,008	18,087,779
売上原価	9,292,916	7,154,076
売上総利益	10,668,092	10,933,702
販売費及び一般管理費	10,699,878	7,533,331
営業利益又は損失	△31,785	3,400,371
営業外収益	28,267	20,425
営業外費用	135,435	94,067
経常利益又は損失	△138,953	3,326,729
特別利益	139,539	133,375
特別損失	1,165,182	1,193,955
税金等調整前当期純利益又は純損失	△1,164,596	2,266,149
法人税、住民税及び事業税	169,243	1,508,062
法人税等調整額	△510,249	△21,038
少数株主利益又は損失	139,347	△75,592
当期純利益又は純損失	△962,937	854,719

■ 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

科目	当期	前期
	(自 2005年10月1日 至 2006年9月30日)	(自 2004年10月1日 至 2005年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	171,055	1,221,082
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,780,237	△720,847
財務活動によるキャッシュ・フロー	7,692,846	△120,191
現金及び現金同等物に係る換算差額	846	△1,930
現金及び現金同等物の増減額	3,084,511	378,114
現金及び現金同等物の期首残高	8,301,599	8,038,917
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△115,432
現金及び現金同等物の期末残高	11,386,110	8,301,599

「連結剰余金計算書」「利益処分計算書」が廃止され、「株主資本等変動計算書」が新設されました。これは、貸借対照表の純資産の部の中で、主として株主の皆様へ帰属する株主資本について、その1会計期間における変動事由と変動額をご報告するために作成する計算書類です。

■ 連結株主資本等変動計算書

(自 2005年10月1日 至 2006年9月30日)

(単位：千円)

	株主資本				評価・換算差額等				少数株主 持分	純資産 合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本 合計	その他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	評価・換算 差額等合計		
2005年9月30日残高	4,891,370	4,901,982	4,171,070	—	13,964,423	11,336	1,219	12,555	136,455	14,113,434
連結会計年度中の変動額										
新株の発行	5,141,672	5,141,672			10,283,344					10,283,344
剰余金の配当			△320,352		△320,352					△320,352
当期純損失			△962,937		△962,937					△962,937
合併による増加高		1,639,911			1,639,911					1,639,911
合併による減少高			△1,639,911		△1,639,911					△1,639,911
持分法適用会社の増加による減少			△17,949		△17,949					△17,949
自己株式取得				△1,550,437	△1,550,437					△1,550,437
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額(純額)						△1,757	301	△1,456	225,919	224,463
連結会計年度中の変動額合計	5,141,672	6,781,583	△2,941,150	△1,550,437	7,431,668	△1,757	301	△1,456	225,919	7,656,131
2006年9月30日残高	10,033,042	11,683,565	1,229,920	△1,550,437	21,396,091	9,578	1,520	11,099	362,375	21,769,565

単体財務諸表(要旨)

■ 単体貸借対照表

(単位:千円)

科目	当期 (2006年9月30日現在)	前期 (2005年9月30日現在)
(資産の部)		
流動資産	18,583,385	11,306,366
固定資産	7,774,121	5,688,843
資産合計	26,357,506	16,995,209
(負債の部)		
流動負債	3,342,495	3,679,414
負債合計	3,342,495	3,679,414
(資本の部)		
資本金	—	4,891,370
資本剰余金	—	4,901,982
利益剰余金	—	3,511,245
その他有価証券評価差額金	—	11,197
資本合計	—	13,315,795
負債・資本合計	—	16,995,209
(純資産の部)		
株主資本	23,006,039	—
資本金	10,033,042	—
資本剰余金	11,683,565	—
利益剰余金	2,839,868	—
自己株式	△1,550,437	—
評価・換算差額等	8,971	—
純資産合計	23,015,010	—
負債・純資産合計	26,357,506	—

■ 単体損益計算書

(単位:千円)

科目	当期 (自 2005年10月1日 至 2006年9月30日)	前期 (自 2004年10月1日 至 2005年9月30日)
売上高	16,584,175	17,941,561
売上原価	8,306,904	10,308,287
売上総利益	8,277,271	7,633,273
販売費及び一般管理費	8,572,421	5,897,824
営業利益又は損失	△295,150	1,735,449
営業外収益	31,425	476,531
営業外費用	77,273	27,685
経常利益又は損失	△340,998	2,184,295
特別利益	4,500	33,125
特別損失	164,956	48,714
税引前当期純利益又は純損失	△501,454	2,168,705
法人税・住民税及び事業税	157,367	758,158
法人税等調整額	△307,796	△63,864
当期純利益又は純損失	△351,025	1,474,412
前期繰越利益	—	2,020,929
当期末処分利益	—	3,495,341

期中における剰余金の変動は、新設された「株主資本等変動計算書」で説明されるため、「未処分利益」の計算区分が廃止されました。

■ 単体株主資本等変動計算書

(自 2005年10月1日 至 2006年9月30日)

(単位:千円)

	株式資本							評価・換算差額等		純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益準備金	利益剰余金		自己株式	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	
		資本準備金	資本剰余金合計		その他利益剰余金 繰越利益剰余金	利益剰余金合計				
2005年9月30日残高	4,891,370	4,901,982	4,901,982	15,903	3,495,341	3,511,245	—	13,304,598	11,197	13,315,795
事業年度中の変動額										
新株の発行	5,141,672	5,141,672	5,141,672					10,283,344		10,283,344
剰余金の配当					△320,352	△320,352		△320,352		△320,352
当期純損失					△351,025	△351,025		△351,025		△351,025
合併による増加高		1,639,911	1,639,911					1,639,911		1,639,911
自己株式取得							△1,550,437	△1,550,437		△1,550,437
株主資本以外の項目の事業年度中の変動額(純額)								—	△2,226	△2,226
事業年度中の変動額合計	5,141,672	6,781,583	6,781,583	—	△671,377	△671,377	△1,550,437	9,701,441	△2,226	9,699,215
2006年9月30日残高	10,033,042	11,683,565	11,683,565	15,903	2,823,964	2,839,868	△1,550,437	23,006,039	8,971	23,015,010

株式の状況／会社概要

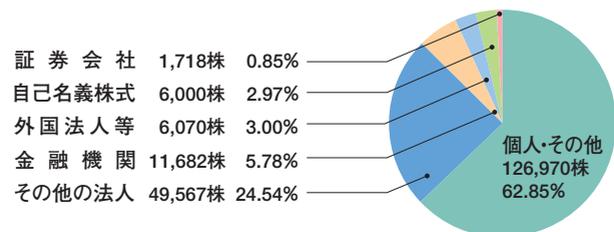
■株式の状況 (2006年9月30日現在)

発行可能株式総数	528,000株
発行済株式総数	202,007株
株主数	12,804名

大株主の状況

株主名	持株数(株)	出資比率(%)
エイベックス・グループ・ホールディングス株式会社	40,900	20.24
川上 量生	37,895	18.75
森 栄樹	20,200	9.99
自社(自己株口)	6,000	2.97
太田 豊紀	4,750	2.35
有限会社パーセント	4,615	2.28
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,715	1.34
バンクオブニューヨーク・シーエムクライアント アカウンツイーアイエスジー	1,886	0.93
小林 宏	1,780	0.88
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,596	0.79

所有者別株式数比率



■会社概要

設立年月日	1997年8月6日																						
本社所在地	〒103-0007 東京都中央区日本橋浜町2-31-1 浜町センタービル TEL.03-3664-5477 FAX.03-3664-5478																						
資本金	100億3,304万円(2006年9月30日現在)																						
従業員数	単体 328名 連結 440名																						
事業内容	次世代ネットワークエンタテインメントを対象としたコンテンツ及びシステムの企画、開発、運用、サポート、コンサルティング																						
役員	<table> <tr> <td>代表取締役会長</td> <td>川上 量生</td> </tr> <tr> <td>代表取締役社長</td> <td>小林 宏</td> </tr> <tr> <td>取締役副社長</td> <td>太田 豊紀</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>森 栄樹</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>松本 康一郎</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>麻生 巖</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>荒木 隆司</td> </tr> <tr> <td>監査役(常勤)</td> <td>小池 哲</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>佐藤 辰男</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>鈴木 祐一</td> </tr> <tr> <td>監査役</td> <td>永野 明</td> </tr> </table>	代表取締役会長	川上 量生	代表取締役社長	小林 宏	取締役副社長	太田 豊紀	取締役	森 栄樹	取締役	松本 康一郎	取締役	麻生 巖	取締役	荒木 隆司	監査役(常勤)	小池 哲	監査役	佐藤 辰男	監査役	鈴木 祐一	監査役	永野 明
代表取締役会長	川上 量生																						
代表取締役社長	小林 宏																						
取締役副社長	太田 豊紀																						
取締役	森 栄樹																						
取締役	松本 康一郎																						
取締役	麻生 巖																						
取締役	荒木 隆司																						
監査役(常勤)	小池 哲																						
監査役	佐藤 辰男																						
監査役	鈴木 祐一																						
監査役	永野 明																						
子会社	株式会社ドワンゴ・ミュージックパブリッシング 株式会社ニワンゴ 株式会社スカイスクレイパー 株式会社ゲームズアリーナ 株式会社チュンソフト 株式会社スパイク 多玩國股份有限公司(台湾 台北市)																						
関連会社	株式会社フロム・ネットワークス 株式会社AG-ONE 株式会社モバイルコンテンツ																						

株主メモ

- 事業年度** 10月1日～翌年9月30日
- 定時株主総会** 毎年12月
- 期末配当基準日** 9月30日
その他必要がある時は、あらかじめ公告して臨時に基準日を定めます。
- 公告の方法** 当社のホームページに掲載します。
URL <http://info.dwango.co.jp/ir/>
なお、やむを得ない事由により電子公告によることができない時は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。
- 証券コード** 3715
- 株主名簿管理人** 三菱UFJ信託銀行株式会社
- 同 連 絡 先** 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
TEL：0120-232-711
- 同 取 次 所** 三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
- 上場証券取引所** 東京証券取引所



〒103-0007 東京都中央区日本橋浜町2-31-1 浜町センタービル

TEL：03-3664-5477 FAX：03-3664-5478

E-mail：webmaster@dwango.co.jp

URL：<http://info.dwango.co.jp/>

■IR情報ホームページのご案内

当社に関する最新動向や情報をお伝えしております。

<http://info.dwango.co.jp/ir/>