

dwango

dwango = Dial-up Wide Area Network Gaming Operation

平成20年9月期第3四半期決算

2008年8月7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20年9月期 3Q決算概要 (対前年同期比較)

(単位:百万円)

	前年同期(累計) 2006/10-2007/6	今期(累計) 2007/10-2008/6
売上高	15,534	18,124
売上総利益 (売上高総利益率)	8,069 51.9 %	7,684 42.4 %
営業利益 (売上高営業利益率)	260 - %	334 - %
経常利益 (売上高経常利益率)	310 - %	312 - %
当期純利益 (当期純利益率)	1,408 - %	777 - %

平成20年9月期 3Q決算概要 (対予算比較)

(単位:百万円)

	3Q予算(累計) 2007/10-2008/6	3Q実績(累計) 2007/10-2008/6
売上高	20,495	18,124
売上総利益 (売上高総利益率)	10,159 49.6%	7,684 42.4%
営業利益 (売上高営業利益率)	396 1.9%	334 -
経常利益 (売上高経常利益率)	407 2.0%	312 -
当期純利益 (当期純利益率)	22 -	777 -

四半期推移

(単位:百万円)

	1Q 2007/10-2007/12	2Q 2008/1-2008/3	3Q 2008/4-2008/6
売上高	5,981	6,482	5,661
売上総利益 (売上高総利益率)	2,501 41.8 %	2,971 45.8 %	2,211 39.1%
営業利益 (売上高営業利益率)	163 2.7 %	195 3.0 %	366 6.5%
経常利益 (売上高経常利益率)	159 2.7 %	220 3.4 %	372 6.6%
当期純利益 (当期純利益率)	245 4.1%	247 3.8 %	284 5.0%

売上原価推移

(単位:百万円)

		前期3Q(累計) 2006/10-2007/6 (売上比)		今期3Q(累計) 2007/10-2008/6 (売上比)	
売上原価		7,464	48.1 %	10,440	57.6%
製造費用	外注費	2,470	15.9 %	2,018	11.1%
	人件費	2,245	14.5 %	2,507	13.8%
	通信費	259	1.7 %	1,081	6.0%
	支払手数料	1,035	6.7 %	1,201	6.6%
	著作権等使用料	1,895	12.2 %	3,108	17.1%
	その他経費	1,201	7.7%	1,706	9.4%
(他勘定振替)		(1,642)	10.6%	(1,182)	6.5%

販売費及び一般管理費推移

(単位:百万円)

	前期3Q(累計) 2006/10-2007/6 (売上比)		今期3Q(累計) 2007/10-2008/6 (売上比)	
販売費及び一般管理費	8,329	53.6%	8,018	44.2%
広告宣伝費	2,797	18.0%	2,174	12.0%
人件費	989	6.4%	1,150	6.3%
支払手数料	1,850	11.9%	2,102	11.6%
研究開発費	2,051	13.2%	1,884	10.4%
その他	640	4.1%	706	3.9%

ゲームセグメントの状況

3Q予実差異

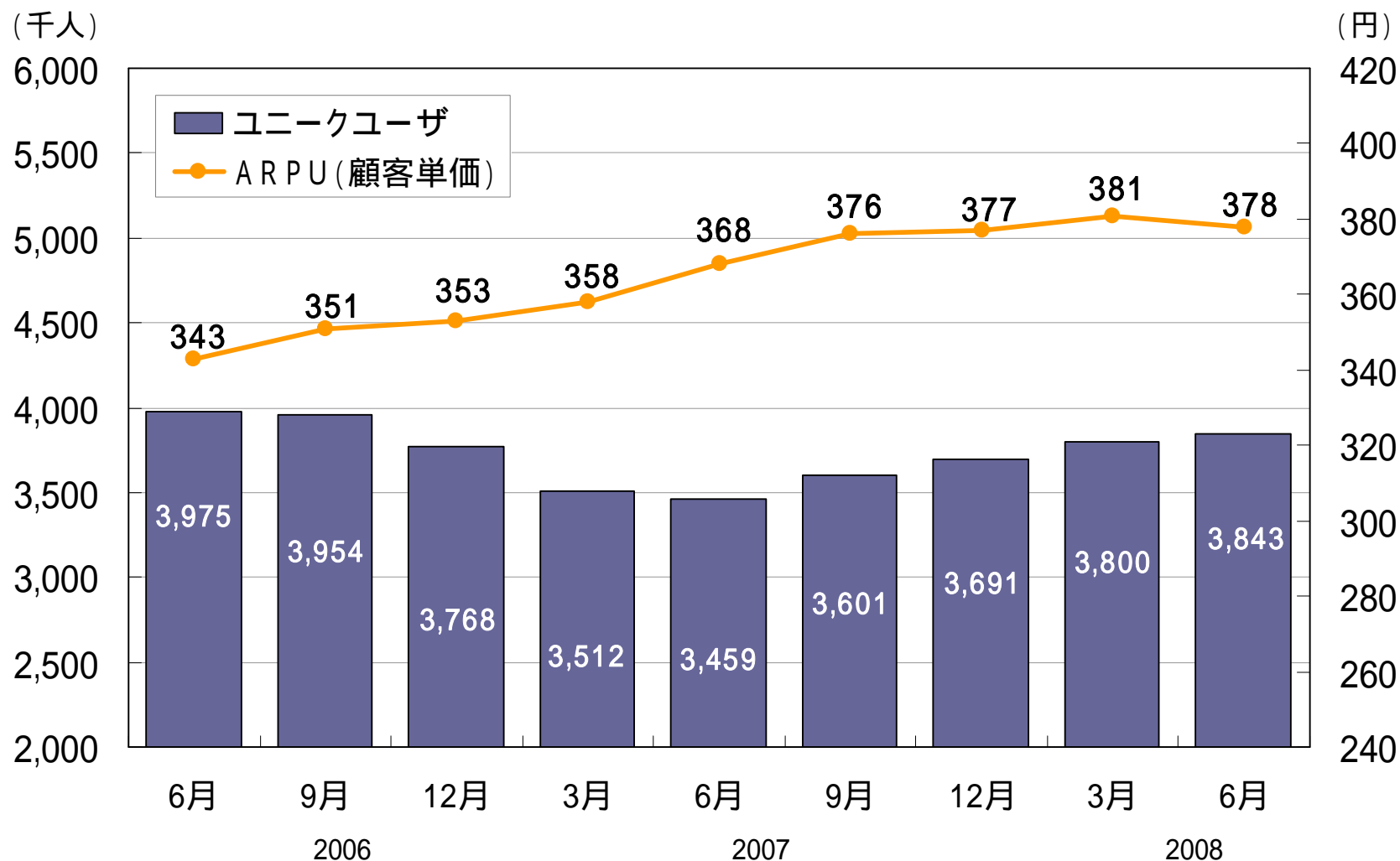
(単位:百万円)

	3Q累計 2007/10-2008/6	3Q累計 2007/10-2008/6	差異	うち期ズレ
	予算	実績		
売上高	5,911	3,262	2,649	1,242
営業利益	1,384	85	1,299	1,029

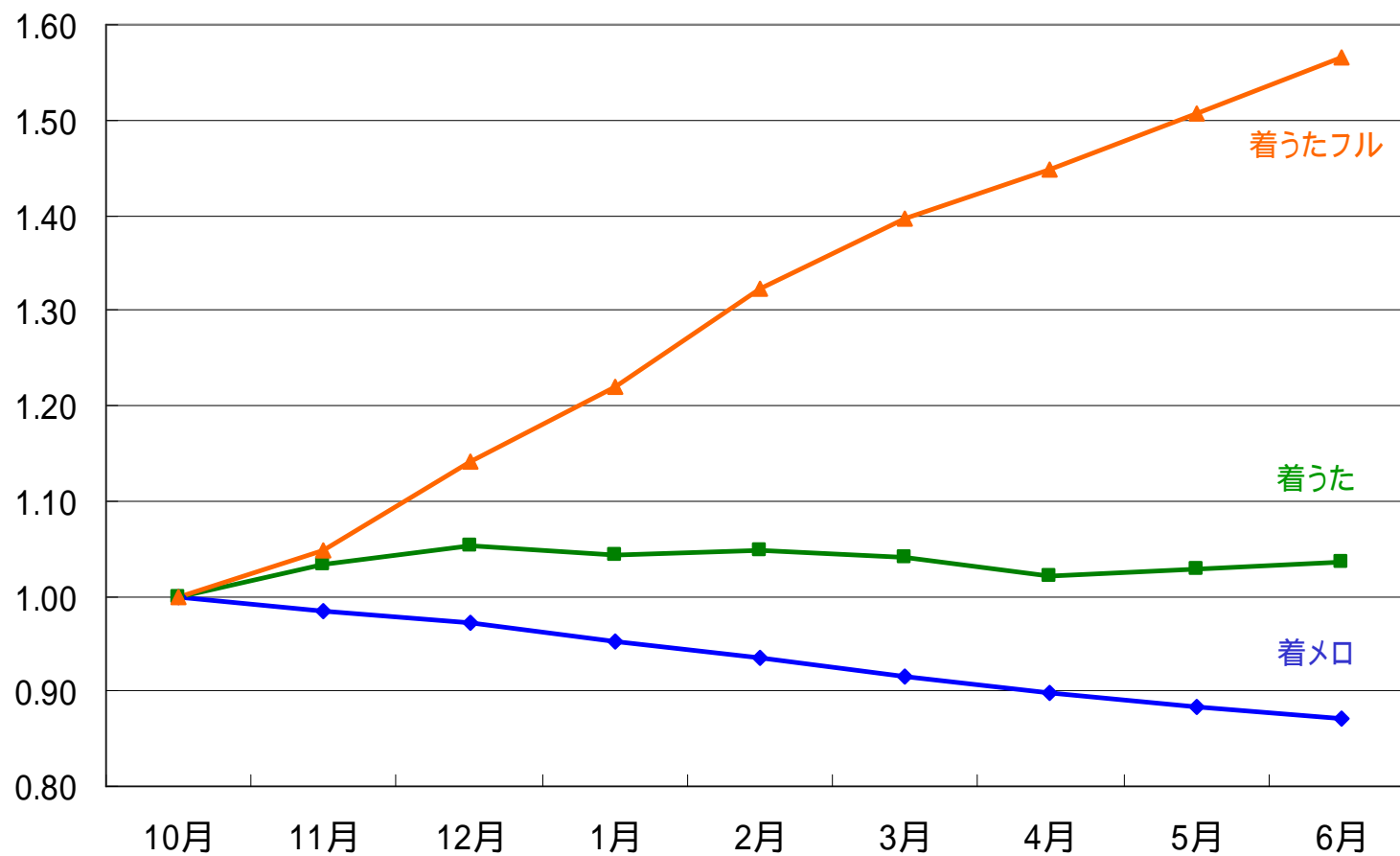
期ズレ分のタイトル

タイトル名	発売予定日	売上計上月	プラットフォーム	発売元
EU版ポケモン不思議のダンジョン	7月14日	2008年7月	ニンテンドーDS	(株)ポケモン
428 (仮題)	未公表	2008年8月	Wii	(株)セガ
風来のシレンDS2	今冬	2008年8月	ニンテンドーDS	(株)セガ
阪神タイガースDS	8月	2008年8月	ニンテンドーDS	(株)スパイク

参考1) ユニークユーザー数とARPUの推移



参考2) 主要サイト会員推移



2007年10月末会員数を「1.0」とした場合の伸び。

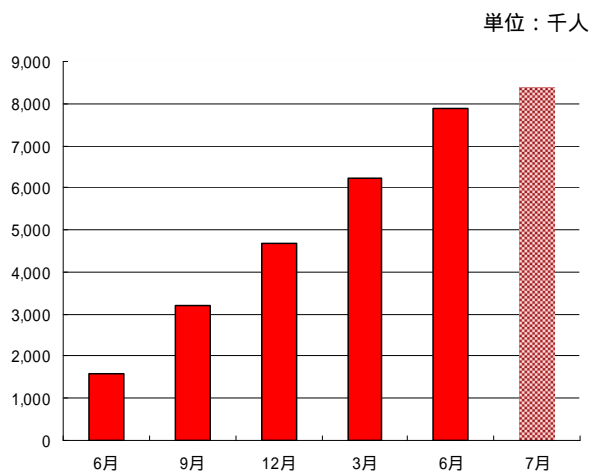
ニコニコ動画
NICO NICO DOUGA



会員登録者数

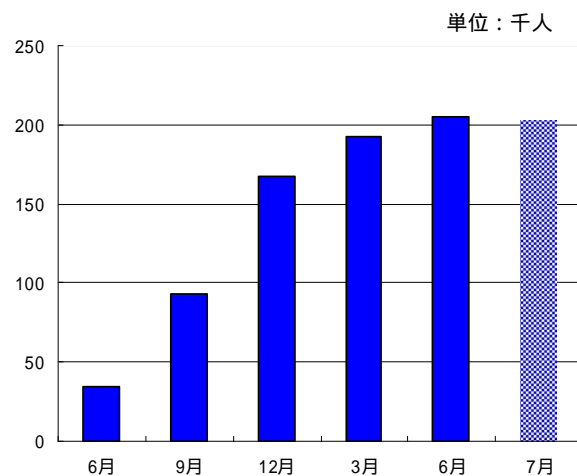
登録者数

838万6千人



登録者数
(内有料会員)

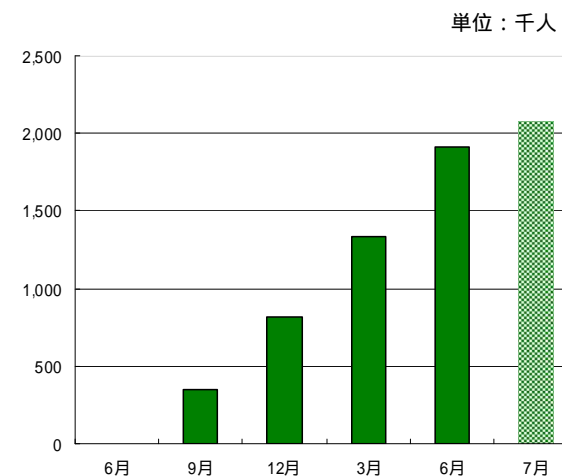
20万3千人



モバイル
登録者数

208万4千人

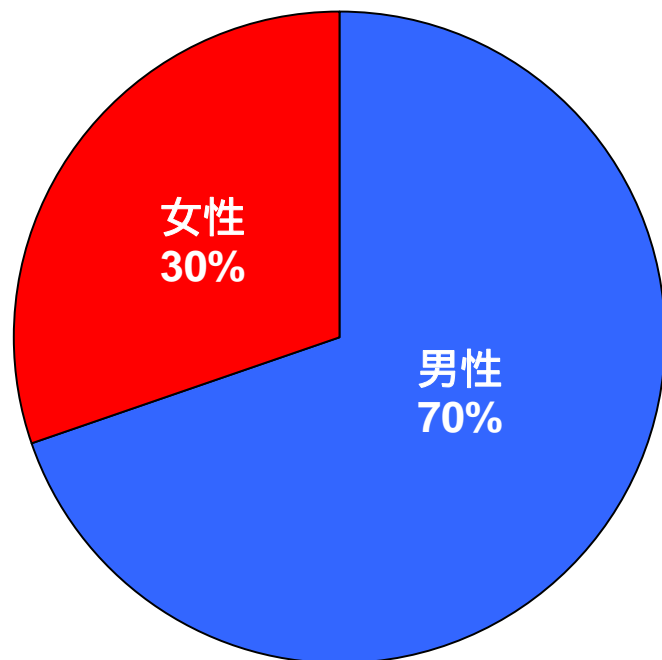
(docomo・au)



(2008年7月31日時点)

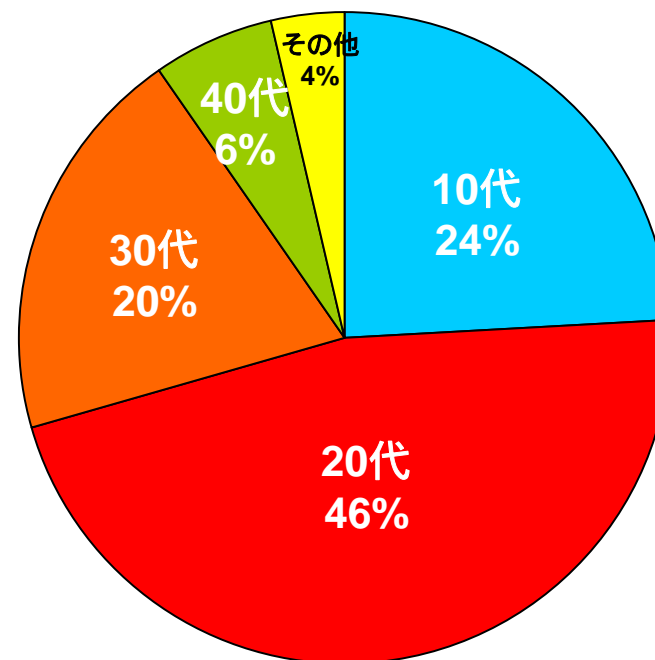
会員ユーザ構成

男女別ユーザ比率



(2008年7月31日時点)

年代別ユーザ比率



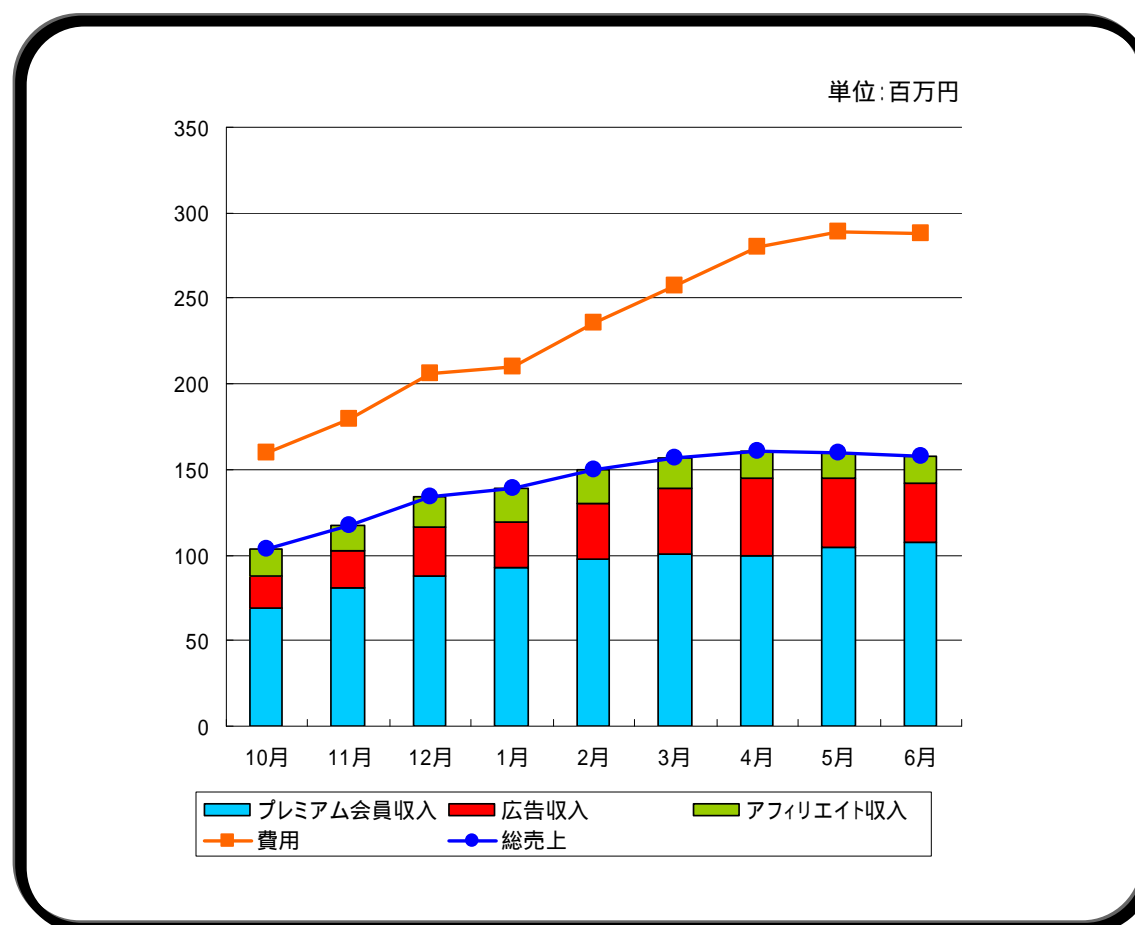
(2008年7月31日時点)

1日の平均利用状況

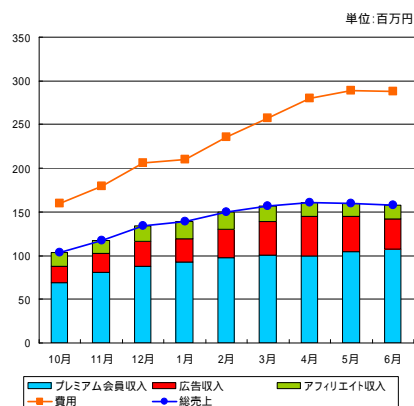
PV数	約6,400万PV 約6,200万PV (2008年3月)
訪問者数	約236万人 約173万人 (2008年3月) ユニーク

(2008年7月: 当社計測値)

ニコニコ動画の収支



ニコニコ動画の収支



プレミアム会員

視聴待ちが解消した3月頃より成長が鈍化

広告収入

広告出稿需要 > 広告枠供給

広告枠の販売達成率は、TOPページバナーで**96.4%**、動画閲覧ページバナーで**100%**、今週の広告で**100%**と、順調に推移

(直近データ)

アフィリエイト

ニコニコ市場への貼り付け商品数

ドワンゴ: 306,492点

amazon.co.jp: 929,419点

Yahoo! ショッピング: 41,997点

掲載総数: 1,277,908点

(7月31日時点)

主な機能・サービスの経緯

2007年10月10日	ニコニコ動画(RC2)スタート(ニコスクリプトを発表) 新機能S-in ニコ割(時報)、カテゴリズTop、Watchプレイヤー リニューアル、マイリストバージョンアップ
2007年10月18日	台湾版スタート 新機能S-in 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
2008年2月18日	ニコニコ動画モバイルがiモード®の公式サービス化
2008年3月5日	【明後日の方向に進化する】ニコニコ動画(SP1)スタート 新機能S-in ニコニコムービーメーカー、ニコニコ外部プレイヤーの 提供、ニコ割ゲーム、初心者ページ、その他既存サービスのバージョン アップ
2008年5月9日	Yahoo! JAPANとの協業開始 Yahoo!ショッピング、Yahoo! JAPAN での動画検索に対応(mRSS フィードの提供)、Yahoo!ツールバーでの動画検索対応
2008年7月5日～下旬	ニコニコ動画(夏)スタート 新機能S-in ニコニココミュニティ、夏ニコス、ニコ割アンケート、ニコニコ ムービーメーカー
2008年7月18日	ドイツ語及びスペイン語対応開始

ニコニコ動画(夏)の新機能

新機能

- ・ニコニココミュニティ (7月5日S-in)
参加ユーザー数: **約10万7千人** (7月31日時点)
コミュニティ総数: **3,129** (7月31日時点)
- ・ニコニ・コモンズ (8月中旬S-in予定)

バージョンアップ

- ・夏ニコス(サマーニコス) (7月5日S-in)
- ・ニコニコムービーメーカー
- ・ニコ割アンケート (7月29日第1回実施)
参加ユーザー数: **約8万6千人**

著作権に対する取り組み

3月 テレビ局6社への著作権侵害動画に対する対応策の申し入れ

日本放送協会(NHK)
日本テレビ放送網株式会社
株式会社東京放送(TBS)
株式会社フジテレビジョン
株式会社テレビ朝日
株式会社テレビ東京

4月 JASRAC との許諾に係わる契約締結

以前 楽曲に関わる動画コンテンツは削除対象
現在 楽曲使用に関わる動画コンテンツの配信が可能に
「社団法人 日本音楽著作権協会」

7月 動画関連3団体への著作権侵害動画に対する対応策の申し入れ

有限責任中間法人日本動画協会
社団法人日本映像ソフト協会
社団法人日本映画製作者連盟

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: 74社(7月末時点)
啓蒙活動の強化

今期戦略の進捗レビュー

S U C C E S S !

< 会員数獲得の施策 >

機能やサービスの強化

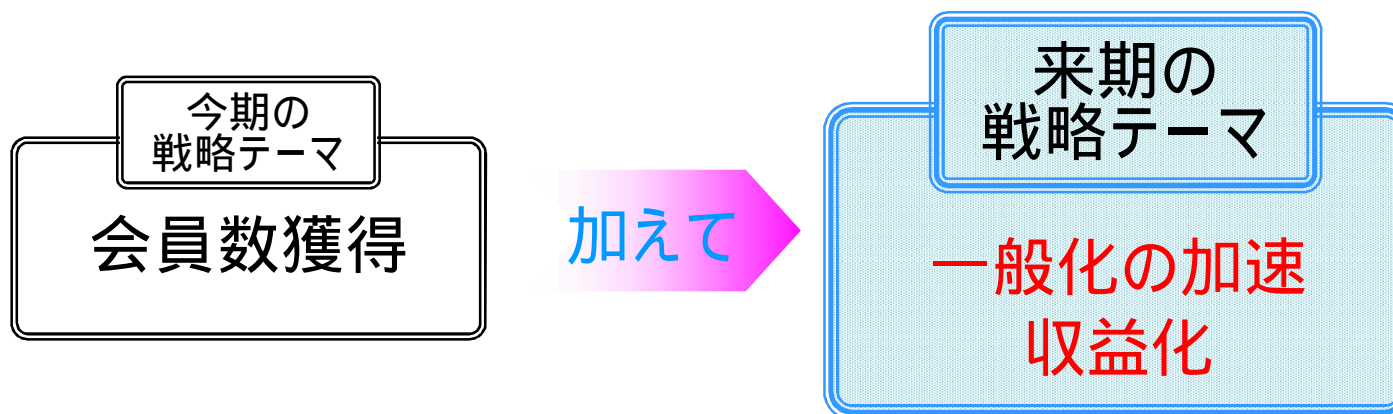
- ・公式コンテンツ
- ・生放送
- ・ニコ割ゲーム
- ・アニメチャンネル
- ・外部プレイヤー対応
- ・Yahoo! JAPANとの協業
- ・ニコニコムービーメーカー
- ・ニコニコニュースメーカー
- ・ニコニコ大百科
- ・イベント開催 etc.

2008年7月末現在

登録者数: **838万6千人**

当初目標であった今期目標会員数**900万人**獲得は前倒しで達成見込み

来期戦略の立案



長期的な目的

日本におけるネット上でのメディア(TV)のポジションを取得することにより、既存大手ポータルと並ぶサイトへ成長

達成に向けた戦略

公式コンテンツの拡大
課金システムの稼働
広告販売

達成に向けた戦略

戦略テーマ

一般化の加速

公式コンテンツの拡大

アニメ

スポーツ

お笑い

語学

ゲーム

バラエティ

政治

ニュース

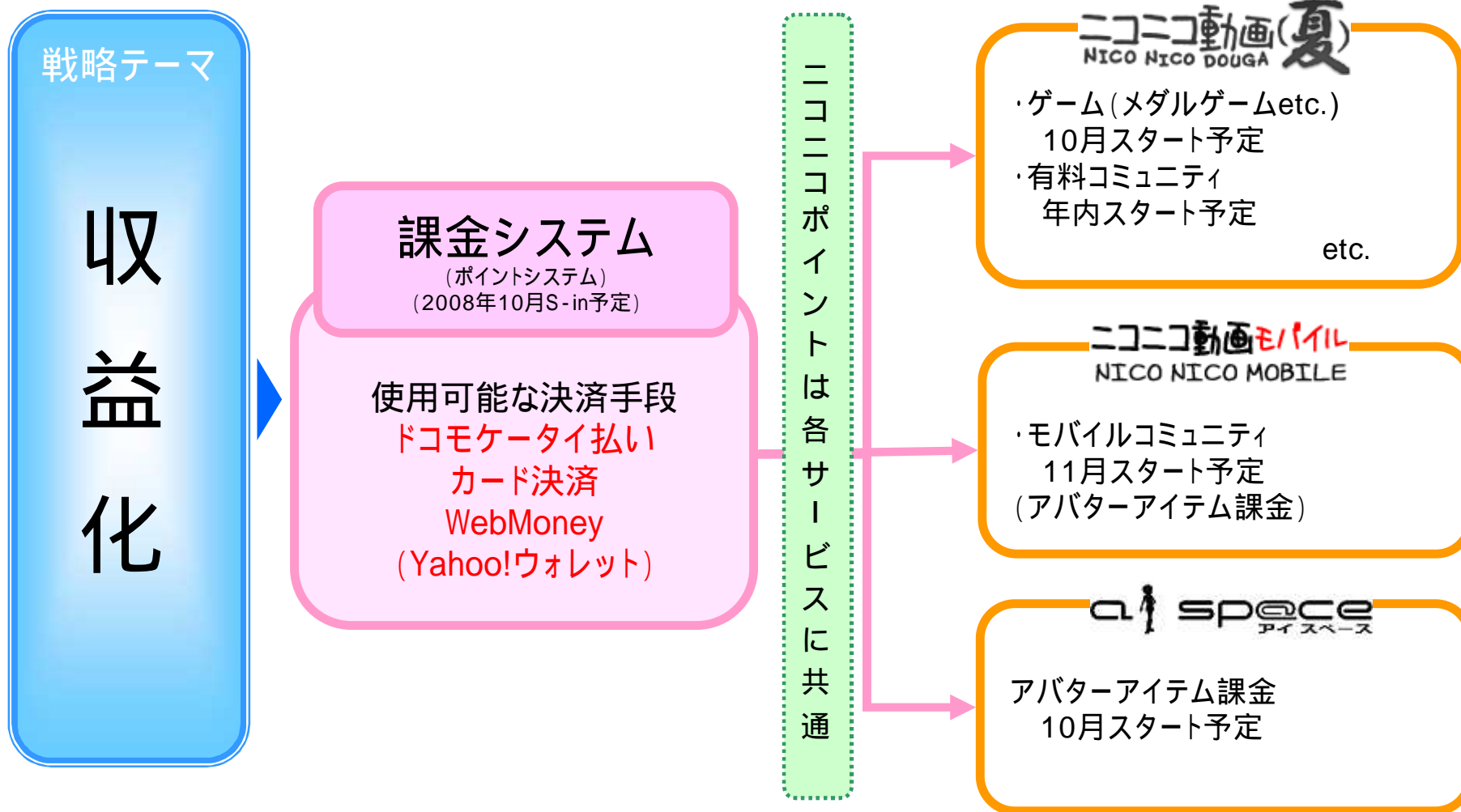
音楽

etc.

公式コンテンツ 8社(7月末時点)

今後もバラエティに富んだ公式コンテンツを提供予定

達成に向けた戦略



達成に向けた戦略

戦略テーマ

収益化

広告販売

広告枠拡大
広告単価アップ

- バナー広告
- 時報広告
(ニコ割、ニコ割Jr.)
- パッケージ販売

ナショナルクライアントの獲得

明治製菓株式会社および日本コカ・コーラ
株式会社の広告を6月より配信スタート

広告クライアント構成

2008年6月時点

ゲーム	45%
学校・教育	16%
E-commerce	11%
美容	8%
エンタメ	6%
人材サービス	4%
Webサービス	3%
その他	7%
合計	100%

グループ会社一覧

アニメ



ドワンゴ プランニング
アンド デベロップメント
出資比率: 100%
スクール運営



ドワンゴ・エー・ジー・
エンタテインメント
出資比率: 100%
原盤制作・出版管理



AG-ONE
出資比率: 34.30%
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



ティーアンドイーソフト
出資比率: 100% (GA)
企画・開発



ホーゲット
出資比率: 49% (GA)
開発・製造・販売・輸出入

広告・その他



ドワンゴ・ミュージック
ハブリッキング
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: 75.11%
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: 21.35%
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 広報IR:小玉
E-Mail: seiichi_kodama@dwango.co.jp