

2009年度第3四半期

業績のご報告

DeNA

株式会社ディー・エヌ・エー

2009年度第3四半期ハイライト

1. 売上高、営業利益ともに過去最高

- 売上高11,655百万円（対前年同期比 +24%）
- 営業利益 5,224百万円（対前年同期比 +32%）

2. モバゲータウン

- ゲーム
 - ・内製ソーシャルゲームの大ヒットに伴うPVの大幅な増加とアイテム課金売上の好調な拡大
 - ・mixiアプリモバイルでの内製ソーシャルゲームの提供開始
 - ・ソーシャルゲームの拡充によるユーザ満足度向上を目的としたプラットフォームオープン化の準備
- アバター関連
 - ・3D(モーシオン)アバター需要喚起策の展開

3. ECサービス

- 購入単価の低迷により取扱高の伸びが鈍化

4. その他

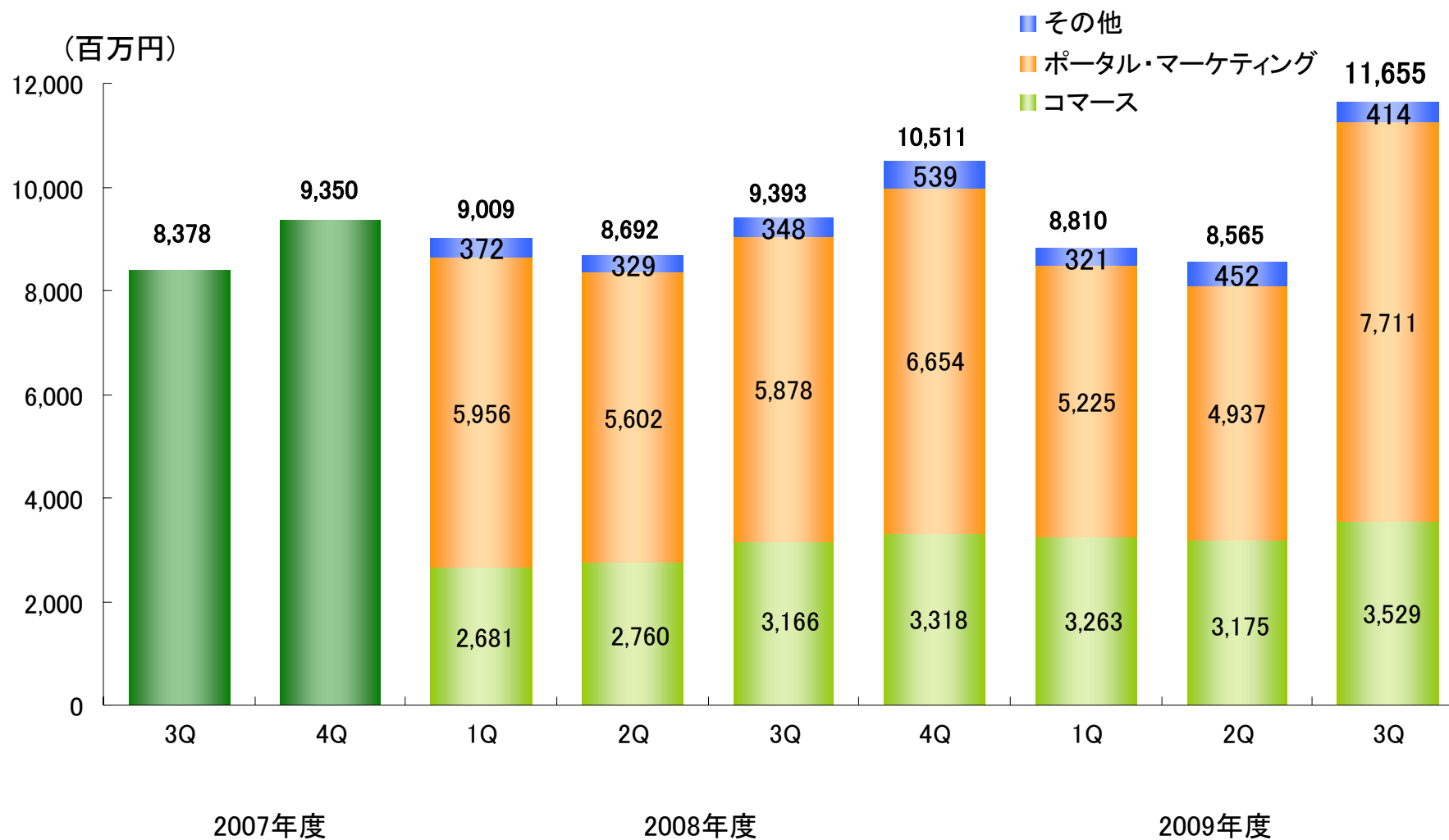
- エヌ・ティ・ティ・ドコモとモバイルUGCサービスに関する合弁会社設立合意
- 株式会社ワールドと業務提携しアパレル特化型B to Bマーケットプレイス「バイヤーズクラブ」開設の取り組みを開始

2009年度第3四半期連結業績の概要

単位：百万円

項目	当四半期	前年同期	前年同期比	前四半期	前四半期比	増減要因
売上高	11,655	9,393	+24%	8,565	+36%	内製ソーシャルゲームのアイテム課金売上の貢献
営業利益	5,224	3,962	+32%	3,083	+69%	利益率の高い内製ソーシャルゲーム売上の増加
経常利益	5,276	4,027	+31%	3,123	+69%	
当期純利益	2,985	2,220	+34%	1,717	+74%	

売上高の推移



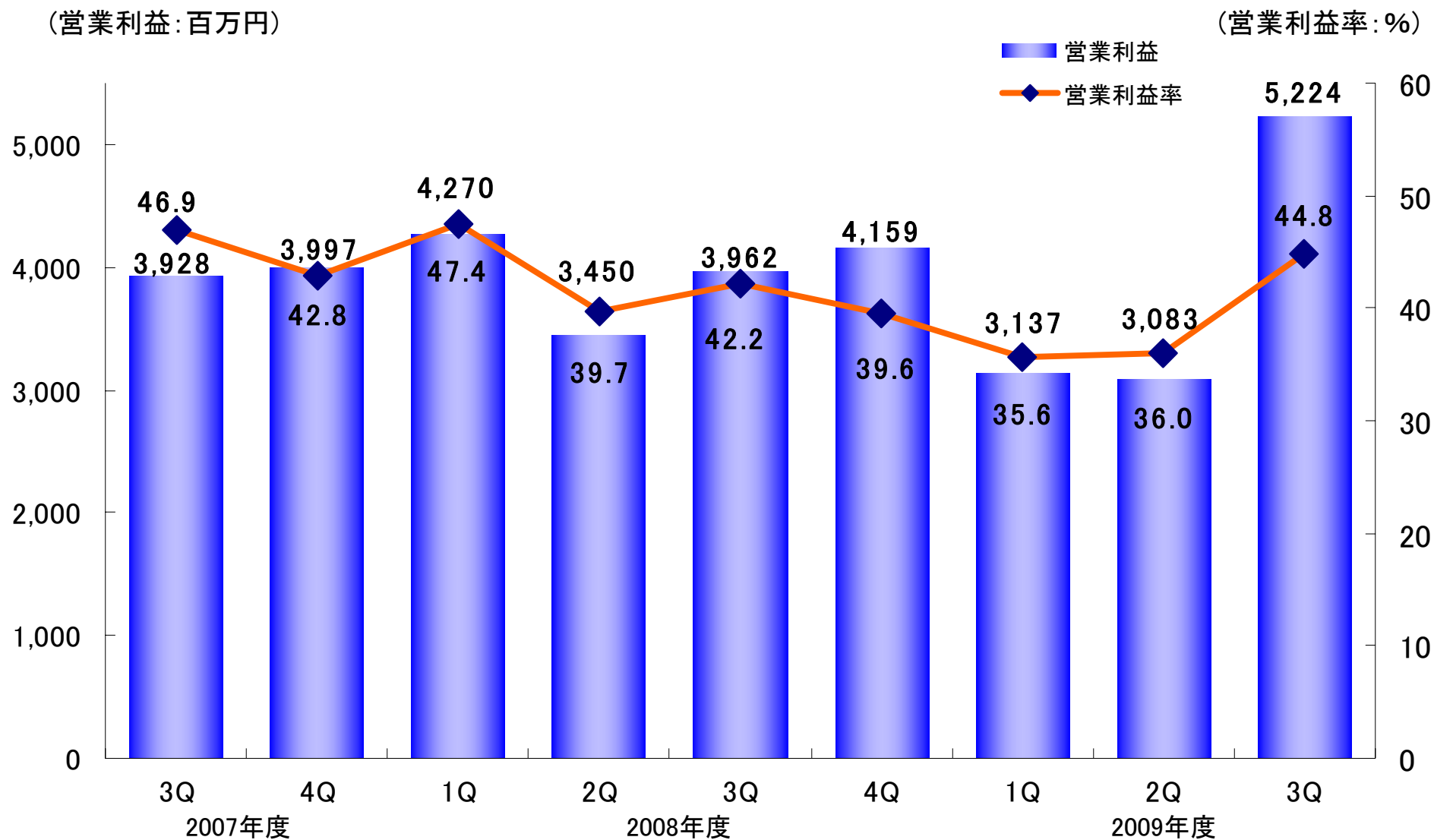
(注) 1. セグメント間の内部売上高又は振替高を消去後の金額にて記載しております。
 2. 2009年度から開示セグメントを変更いたしました(2008年度第1四半期に遡って数字を変更しております)。

費用構成の推移

単位:百万円

項目	当四半期	前年同期	前年同期比	前四半期	前四半期比	増減要因
売上原価合計	2,605	2,256	+15%	2,410	+8%	
労務費	98	73	+33%	102	-4%	
減価償却費	336	294	+14%	319	+5%	
広告媒体費	634	813	-22%	683	-7%	ポケットアフィリエイトの他社メディア売上減少
商品売上原価	430	376	+15%	309	+39%	モバコレ商品仕入の増加
業務委託費	394	219	+79%	359	+10%	内製ソーシャルゲームのアイテム制作費の増加
支払手数料	464	262	+77%	453	+2%	DXゲームでのレベニューシェアの増加
その他	246	216	+14%	182	+35%	
販管費合計	3,825	3,174	+21%	3,071	+25%	
人件費	1,348	1,157	+17%	1,276	+6%	事業拡大に伴う人員増等 12月末 従業員628名
販促費・広告費	1,096	910	+20%	764	+43%	12月に全国TVCMを実施
その他	1,380	1,106	+25%	1,030	+34%	

営業利益・営業利益率の推移



キャッシュ・フローの推移

単位：百万円

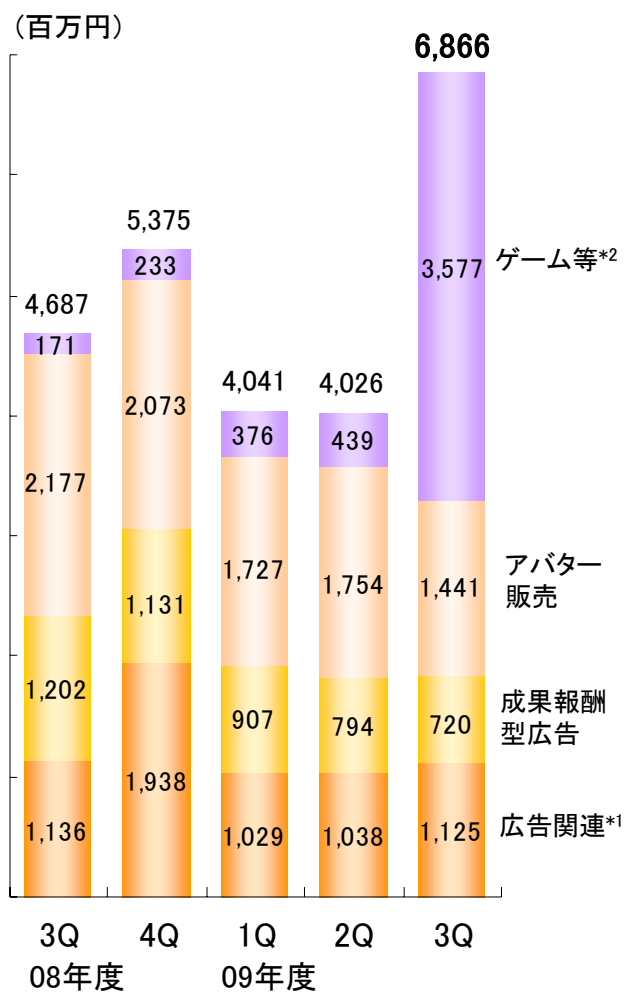
項目	当四半期	前年同期	前年同期比	前四半期	前四半期比	増減要因
営業活動による キャッシュ・フロー	795	1,164	-369	3,333	-2,537	当四半期は中間法人 税等を支出、売上債権 の増加
投資活動による キャッシュ・フロー	-449	-1,064	+614	-1,306	+857	前年同期は有価証券 の取得による支出等が 増加
財務活動による キャッシュ・フロー	-0	-3,000	+2,999	-62	+61	前年同期は自己株式 の取得(30億円)を実施
現金及び現金同等物の 期末残高	24,577	19,734	+4,843	24,232	+345	

セグメント別 第3四半期売上内訳

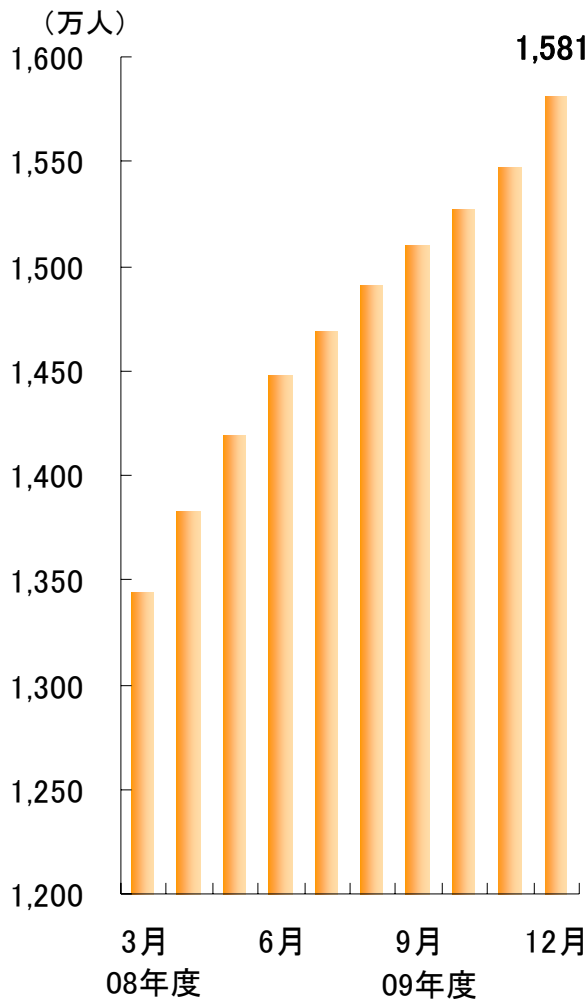
■ ポータル・マーケティング事業	7,711百万円
- モバゲータウン	6,866百万円
- ポケットアフィリエイト	1,478百万円
- その他	88百万円
- 連結・部門内消去	-721百万円
■ コマース事業	3,529百万円
- モバオク	982百万円
- モバコレ	663百万円
- ペイジェント	504百万円
- ビッダーズ	1,371百万円
- その他	132百万円
- 連結・部門内消去	-125百万円
■ その他事業	414百万円
■ 合計	11,655百万円

モバゲータウン

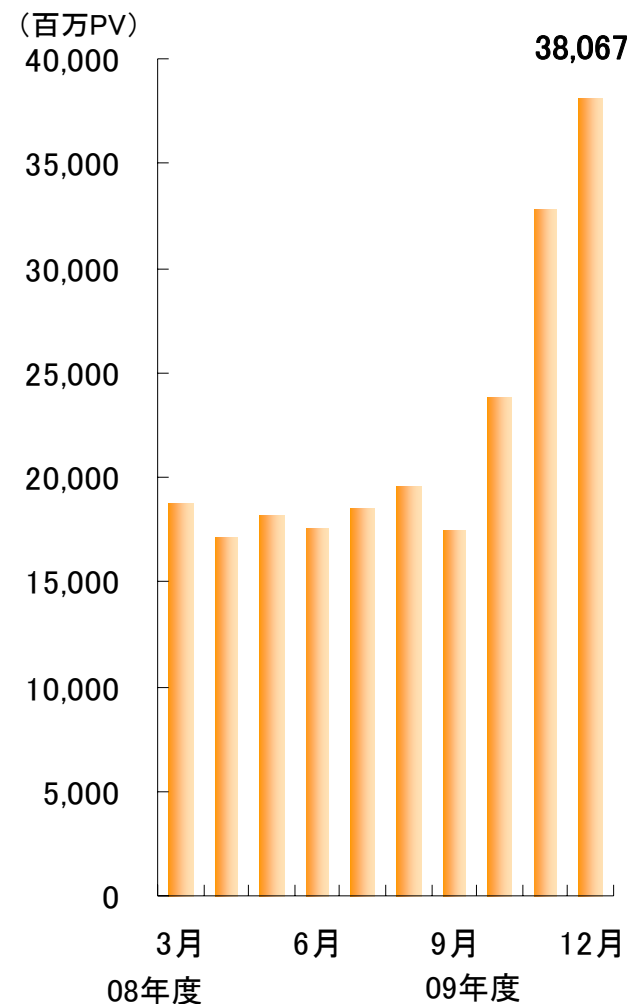
売上高



会員数



月間ページビュー



*1 広告関連：純広、タイアップ、検索・コンテンツ連動型広告等。
 *2 ゲーム等：mixアプリモバイルのアド/ペイメントプログラムの売上を含む。

内製ソーシャルゲーム

新タイトルの投入を継続し、ゲーム事業を1つの収益の柱として育てていく

	ゲーム内容	正式リリース	モデル
海賊トレジャー	 航海に出て、敵船とバトルしながらお宝を探すゲーム	2009年10月上旬 正式リリース	アイテム課金
ホシツク (「mixiアプリモバイル」 に提供)	 他のホシと交流しながらホシの時間を進めて文明を発展させていくゲーム	・「モバゲータウン」: 2009年10月中旬 ・「mixiアプリモバイル」: 2010年1月中旬	・「モバゲータウン」: アイテム課金 ・「mixiアプリモバイル」: アド/ペイメントプログラム
怪盗ロワイヤル (「mixiアプリモバイル」 に提供)	 ミッションをこなしながら仲間と一緒に世界のお宝を集めるゲーム	・「モバゲータウン」: 2009年10月上旬 ・「mixiアプリモバイル」: 2009年12月上旬	・「モバゲータウン」: アイテム課金 ・「mixiアプリモバイル」: アド/ペイメントプログラム
セトルリン	 モバゲータウン内でのユーザ行動やほかのセトルリンとの交流による変化を楽しむゲーム	9月上旬より徐々に 配信拡大中	3Dアバター連動
モンスターラップ	 フィールドに罠を仕掛け、仲間と協力してモンスターを捕獲するゲーム	2009年11月下旬 正式リリース	アイテム課金

モバゲーオープン化の進捗状況



ゲームポータルトップ画面

- 1月27日にプラットフォームのオープン化を実施し、ゲームリリースを開始

※ ゲームタイトル数92、提供パートナー数40社
(1月27日現在)

- 豊富な収益機会を提供

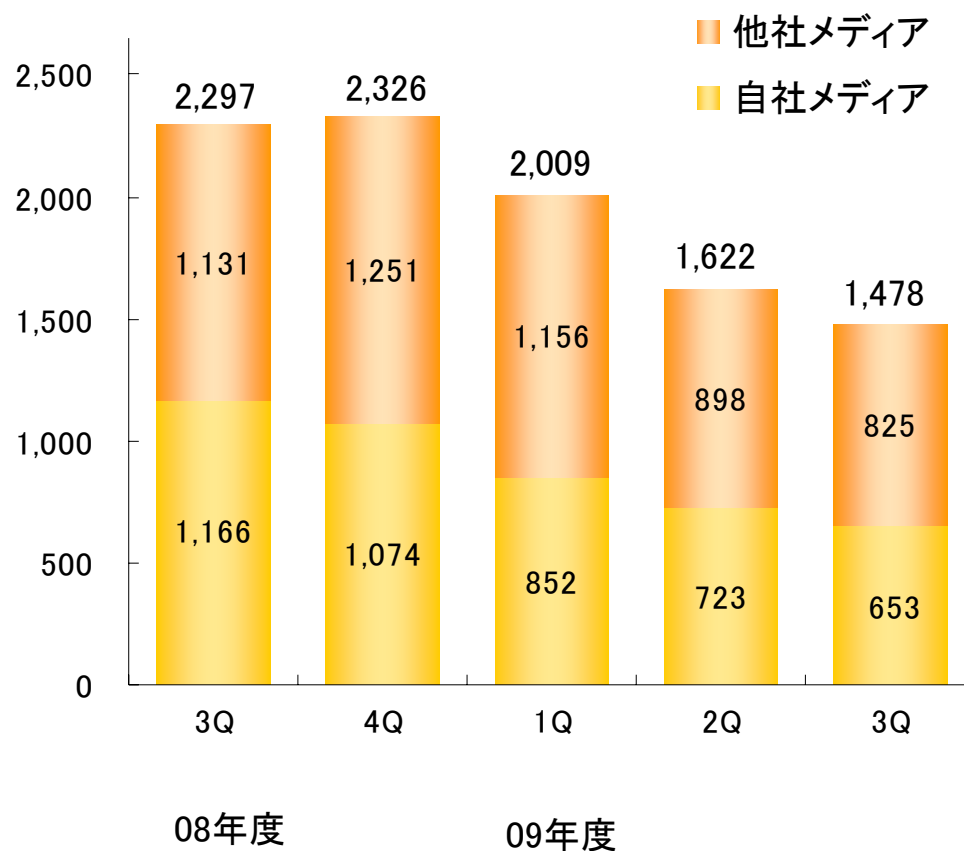
- ・アイテム課金
- ・広告
- ・アバター販売

- 内製ソーシャルゲームの展開で蓄積されたノウハウの提供により、モバイルNo.1ソーシャルエンターテインメントプラットフォームを目指す

ポケットアフィリエイト

売上高

(百万円)

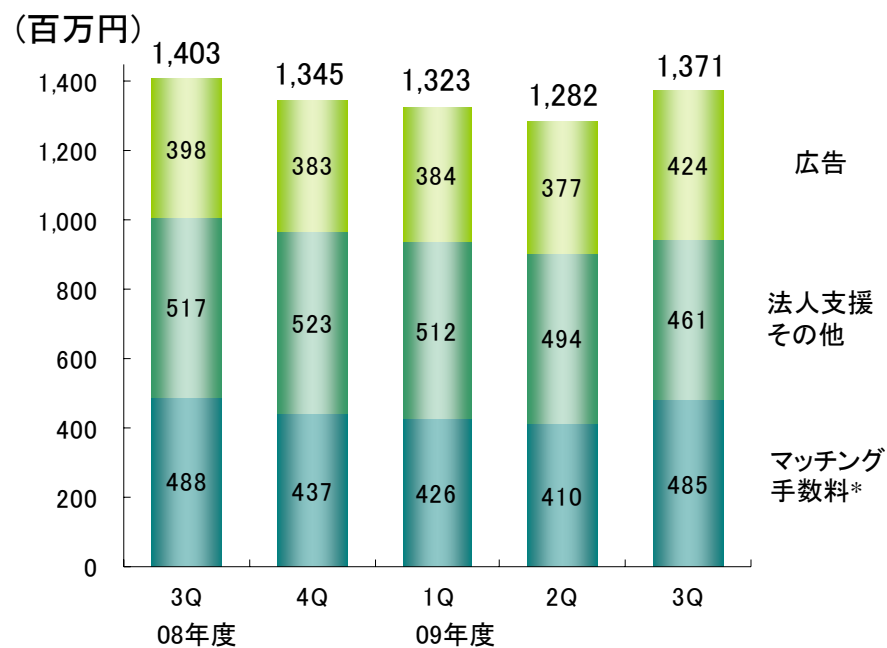


第3四半期ハイライト

- ・他社メディア
 - 不正対策等の媒体審査、監視体制の強化等により売上減少
 - モバイルアフィリエイト協議会 (MAC) 設立
- ・自社メディア
 - 「モバゲータウン」のアバター需要の低下による売上減少

EC事業 売上高推移(1)

ビidders

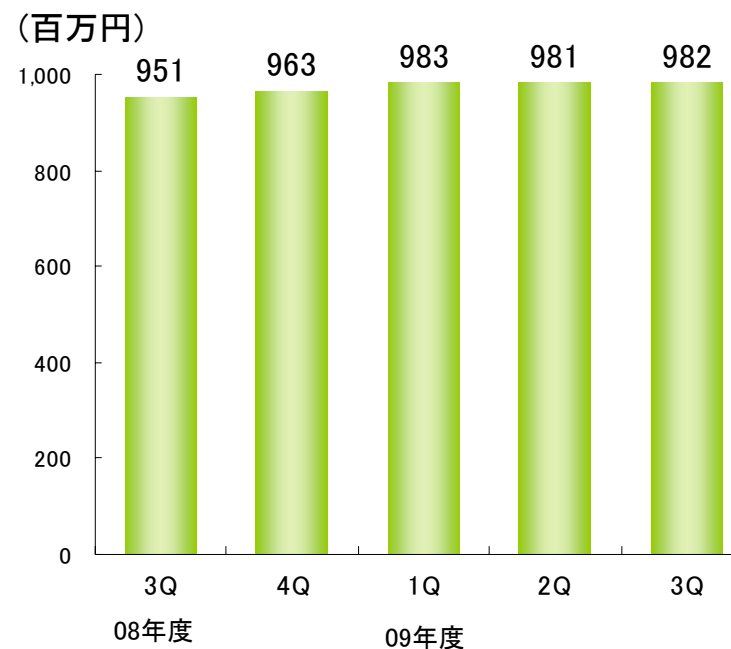


・四半期重要指標

- 取扱高：10,909百万円(前年同期比-1%)
- 店舗数：4,886店舗(12月末)

・購入単価の低迷による取扱高の伸び悩み

モバオク



・四半期重要指標

- 有料会員数：123万人(12月末)
- 取扱高：19,091百万円
- 出品数：364万品(12月平均)

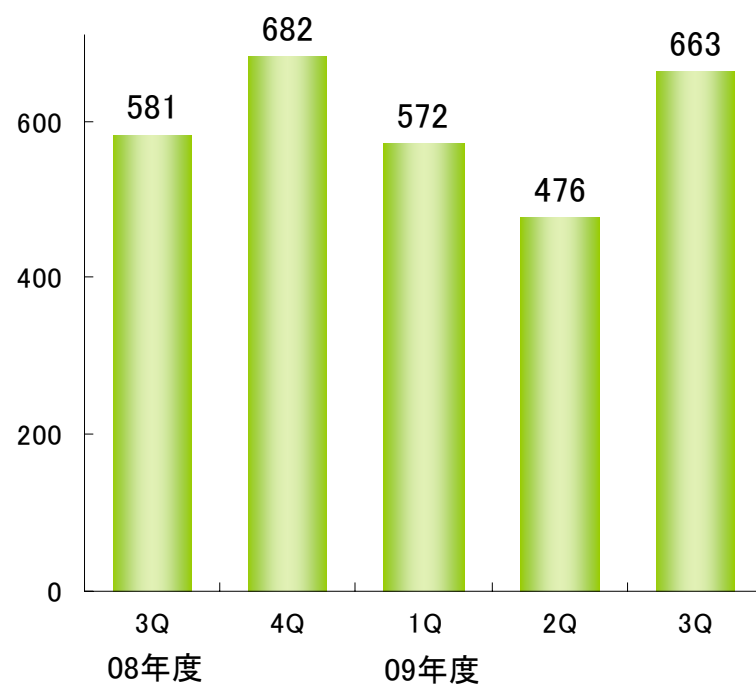
- ・会員数横ばい
- ・PC版のリニューアル

* マッチング手数料(ショッピングモールプラン) 購入・落札金額に対し、
PC経由 2.5%~4% / 携帯経由 5%~6%

EC事業 売上高推移(2)

モバコレ

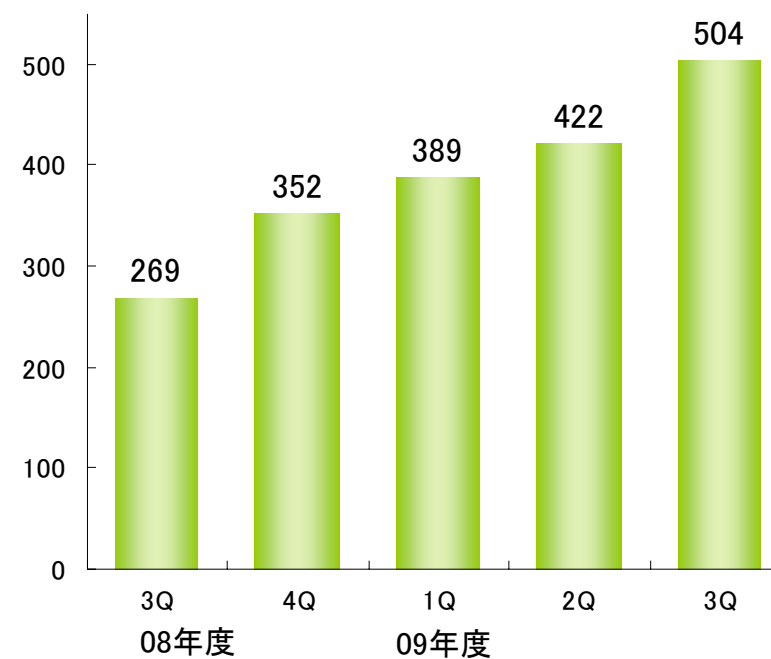
(百万円)



- ・既存優良会員の囲い込みや新規販促施策が売上に寄与
- ・コスト削減施策を継続的に推進

ペイジェント

(百万円)



- ・モバペイ*利用率および一般加盟店数 (EC事業者等) の拡大により、決済規模が引き続き順調に伸長

*モバオク向け決済エスクローサービス

今後の事業展開の主なトピック(まとめ)

- | | |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ソーシャルエンターテインメントプラットフォーム | <ul style="list-style-type: none">- モバゲーオープン化によりモバイルNo.1プラットフォームを目指す- アバター需要の活性化に引き続き取り組む- エヌ・ティ・ティ・ドコモとの合併会社によるUGCサービスの立ち上げ |
| 2. ソーシャルゲーム | <ul style="list-style-type: none">- 既出内製ソーシャルゲームの継続的なブラッシュアップ- 新タイトルの投入 |
| 3. EC事業 | <ul style="list-style-type: none">- パートナー企業との連携を一層強化 |
| 4. 広告事業 | <ul style="list-style-type: none">- 高付加価値広告市場の創設- モバイルアフィリエイト協議会(MAC)を活用したネットワークの健全化を引き続き推進 |
| 5. 国際展開 | <ul style="list-style-type: none">- 米・中の出資企業を軸に国内ノウハウも活用し、スマートフォンとWAP*におけるソーシャルメディア事業を推進 |

* WAP: Wireless Application Protocol

2009年度連結業績(1Q~3Q)と通期業績予想

単位:百万円

項目	1Q~3Q 累計実績	2009年度 通期予想	進捗率
売上高	29,031	43,000	68%
営業利益	11,446	16,000	72%
経常利益	11,656	16,200	72%
当期純利益	6,486	8,500	76%

本説明会及び説明資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、現時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、さまざまな要因の変化等により、これらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。

The logo for DeNA, featuring the letters 'DeNA' in a bold, sans-serif font. The 'D' and 'A' are blue, while the 'e' and 'N' are orange.

株式会社ディー・エヌ・エー