



DRECOM[®]
with entertainment

2012年12月15日 個人投資家様向け会社説明会

株式会社ドリコム
(東証マザーズ 3793)

本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。実際の業績に影響を与える重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与える重要な要因は、これらに限定されるものではありません。



商号	: 株式会社ドリコム
本社所在地	: 東京都目黒区下目黒 : 1丁目8-1 アルコタワー17階
設立	: 2001年11月13日
代表者	: 内藤 裕紀
資本金	: 1,060百万円
従業員数	: 203名(2012年9月末時点)
主な事業内容	: ソーシャルゲーム事業 : アドソリューション事業 : ソーシャルラーニング事業

2001年	11月	有限会社ドリコム設立 ◆当社代表が京都大学在学中に起業しました
2003年	3月	株式会社に組織変更
	7月	ブログサービスを開始
2006年	2月	東証マザーズ上場
	12月	「VENTURE OF THE YEAR2006」で最優秀経営者賞を受賞
2007年	2月	「API ITアウトソーシングアワード2006」ベストテクノロジーを受賞
2008年	4月	楽天株式会社との資本業務提携
2009年	7月	ポイント広告サービス「poncan」を開始 ◆掲載メディアを順調に拡大しています
	8月	mixi向けのソーシャルゲームの提供を開始
2010年	6月	GREE向けのソーシャルゲームの提供を開始
2012年	3月	ソーシャルラーニングプラットフォーム「スマコロ」、 英語学習アプリ「えいたま」の提供を開始 ◆「えいたま」はリリース後約1ヶ月で10万インストールを突破しました
	4月	本社を目黒へ移転

当社のビジネスは、ソーシャルを軸とする3領域の事業で構成されています。
 ソーシャルゲームが売上をけん引する主力事業となっています。

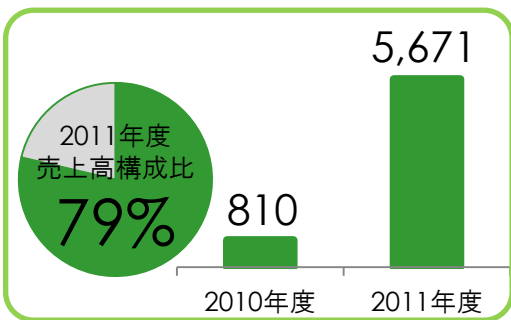
ソーシャルゲーム

ソーシャル×ゲーム

SNS上で遊べる
 ソーシャルゲームの提供



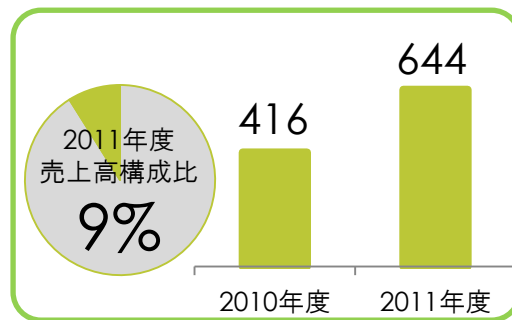
(C)LOTTE/ピクミンプロジェクト
 (C)Drecom/日本ソフトウェア



アドソリューション

ソーシャル×広告

独自のリワード広告
 サービスの提供



ソーシャルラーニング

ソーシャル×教育

スマートフォン向け
 教育コンテンツの提供

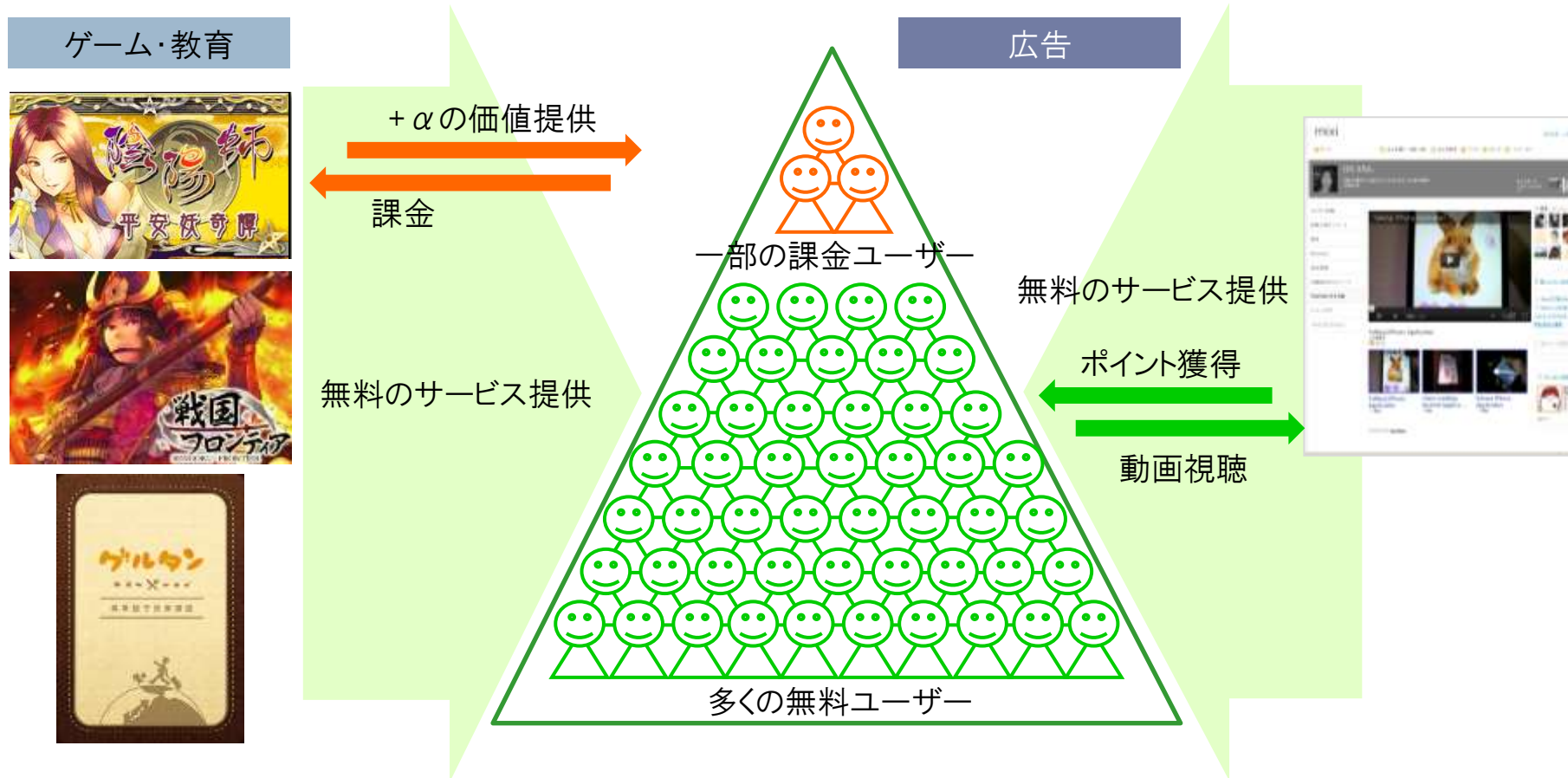


※当事業は投資段階であり
 業績への影響は軽微です

(単位:百万円)

収益構造

サービスを無料で提供し、さらに価値を感じるユーザーがその価値に対してお金を支払うビジネスモデル(フリーミアムモデル)の台頭



→フリーミアムモデルの普及により、従来有料でしか提供できなかったゲームや教育というサービスを多くの人に無料で届けることが可能になる

→広告視聴などでポイントを獲得できるようにすることで無料ユーザーにも楽しんでいただける

SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)の普及によりネット上のコンテンツにリアルなものと同等の価値を感じる人が増えている



BEAUTY&YOUTH MENS

¥9,450



And A KOMONO

¥14,700



ROSSO

¥13,650



市場規模(2011年)
9兆502億円^{※1}



市場規模(2011年)
2,078億円^{※2}

※1 出所: 矢野経済研究所

※2 出所: モバイル・コンテンツ・フォーラム

ソーシャルゲーム事業の取り組み

ソーシャルゲームとは、SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)などで提供され、ユーザー同士が助け合ったり、コミュニケーションをとったりしながらプレイするゲーム

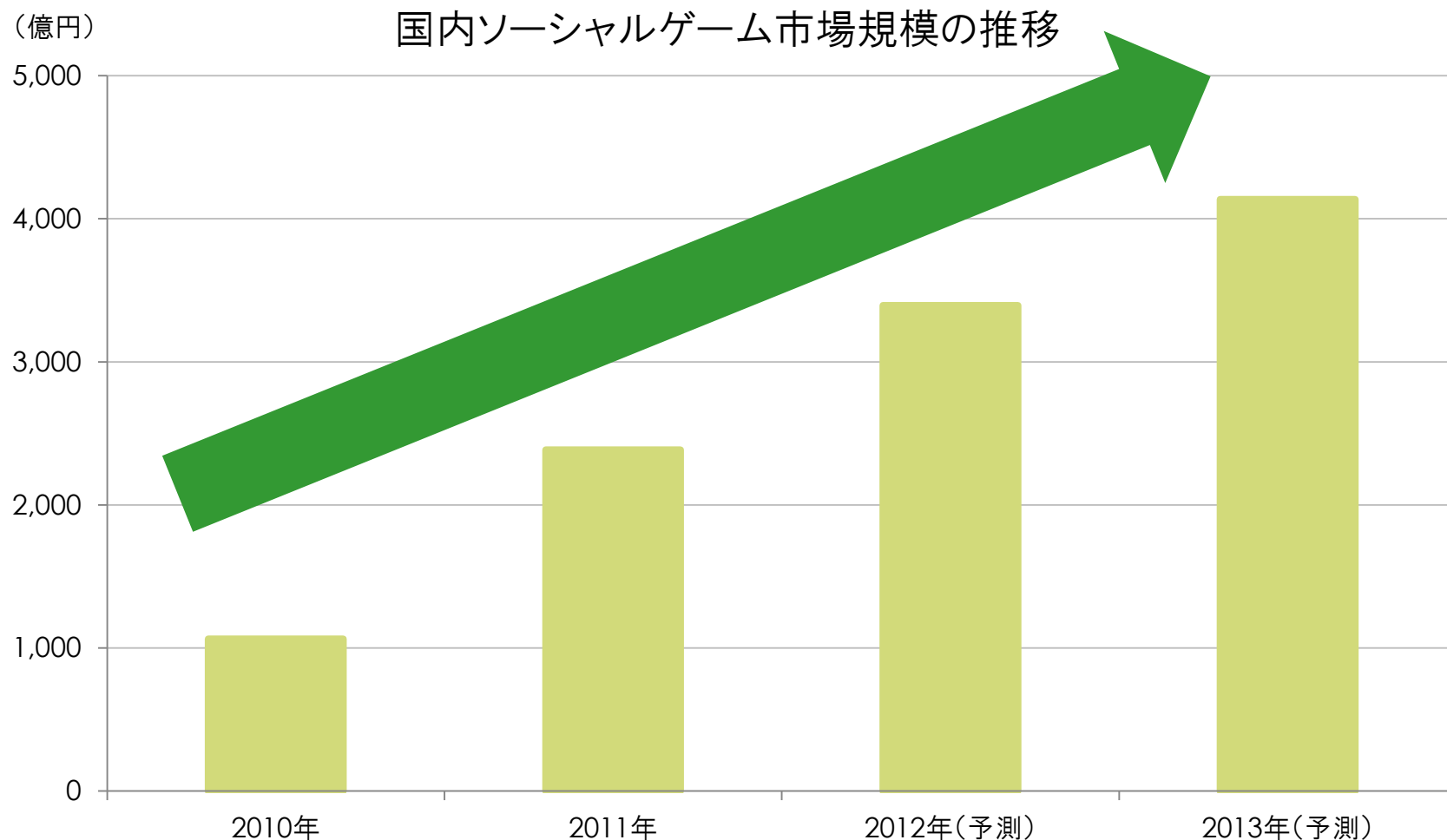
- ◆ パソコンや携帯電話によるインターネット環境があればできる
- ◆ 比較的簡単な操作で気軽に楽しめるものが中心

- ◆ 無料で提供し、更に楽しみたい人を対象にゲーム内で使えるアイテムなどの課金をするビジネスモデル

- ◆ 従来のゲームソフトのようにパッケージソフトで提供するのではなく、機能やイベントを更新しながらの運営が可能



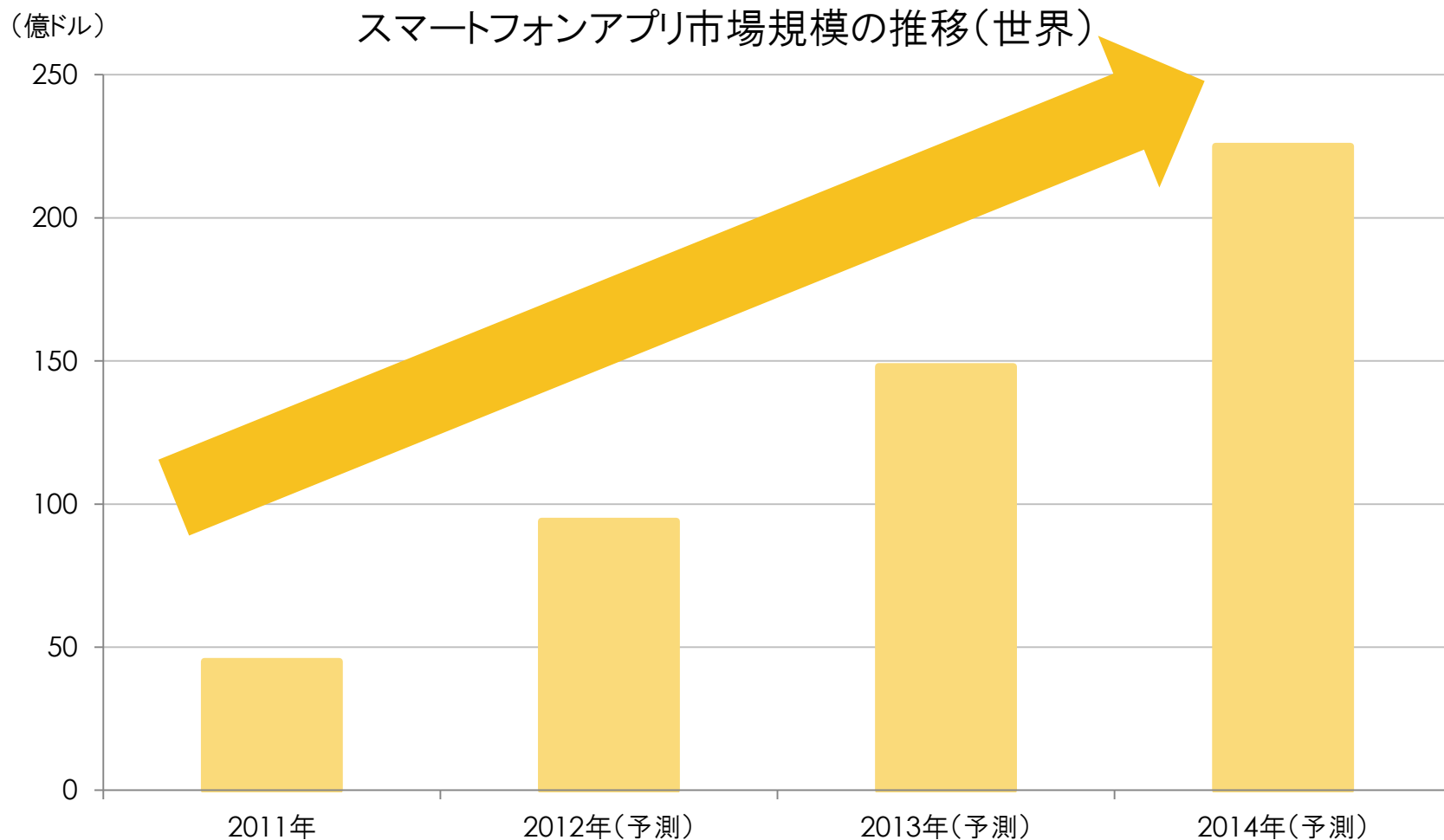
ソーシャルゲーム市場は急速に拡大し、今後もさらに成長すると予想されている



※出所:三菱UFJモルガン・スタンレー証券資料より当社作成

ソーシャルゲーム事業の取り組み

スマートフォン向けアプリ市場も拡大が予測され、収益機会が広がっている



※出所:Forrester Research資料より当社作成

今年5月にソーシャルゲームの「コンプリートガチャ」について問題視する報道があった



すべてそろえると
特別な
アイテムがもらえる



■「コンプリートガチャ」とは何か

ソーシャルゲームでは、ユーザー様にアイテムを購入していただく方法として『ガチャ』と呼ばれるシステムがあります。

『ガチャ』とは、ガチャガチャと呼ばれるおもちゃ自動販売機に由来し、どのアイテムを入手できるか分からないうえで購入いただく、ゲーム内の課金方法です。

この『ガチャ』の中で、何種類かの希少なアイテムをすべて手に入れることで、ゲーム内で使用できる更に希少なアイテムを入手できるものが、『コンプリートガチャ』として問題になった仕組みです。

■当社の対応

当社では『コンプリートガチャ』に関するご意見を受け、5月末を以って『コンプリートガチャ』をすべて停止致しました。

6月にソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会が自主規制ガイドラインを発表、当社でもガイドラインに沿った対応を行った

※ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会はソーシャルゲームプラットフォームを運営する6社(NHN Japan、グリー、サイバーエージェント、ディー・エヌ・エー、ドワンゴ、ミクシィ)で構成される連絡協議会です。

	ガイドラインの内容	当社の対応
リアルマネー トレード(RMT) ※ゲーム内で得たアイテム を現金で売買する行為	リアルマネートレードの禁止規定を 設置。プラットフォーム事業者は ソーシャルゲーム提供事業者に必要な助言をする。	ユーザーの照合等プラットフォーム 事業者から協力を求められた際は 対応。トレード機能、プレゼント機能 を有するゲームシステムは見直し。
コンプリートガチャ	コンプリートガチャ禁止の徹底を図 る。留意が必要な事項については、 ソーシャルゲーム提供事業者に注 意を促す。	5月末までに全て廃止。 新しい形式のガチャ機能を追加す る場合は必要に応じプラットフォーム 事業者と確認のうえ提供。
ゲーム内表示	各ソーシャルゲーム提供事業者に アイテムの出現頻度等の表示を求 める。	プラットフォーム事業者からの指示 を受け必要な表示の対応済み。

11月に一般社団法人ソーシャルゲーム協会(JASGA)発足、当社も参加予定

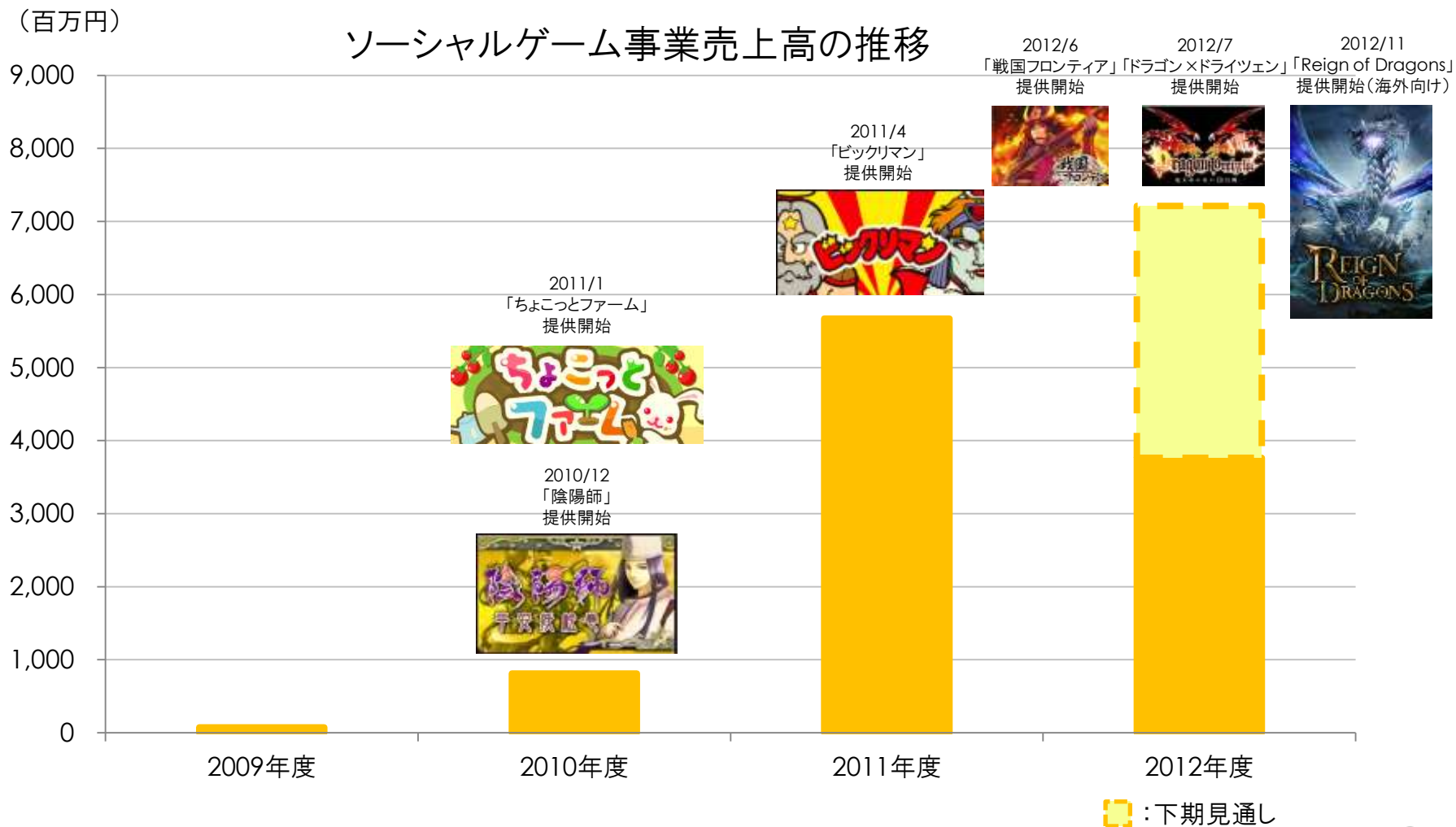
※以下、JASGAホームページより引用

名称:	一般社団法人 ソーシャルゲーム協会 (英名: Japan Social Game Association)(略称: JASGA)
参加者:	・ソーシャルゲームプラットフォーム事業者6社 ・一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 ・一般社団法人日本オンラインゲーム協会 ・ソーシャルゲーム提供会社 ・ソーシャルゲーム関連事業者
活動内容:	<p>ソーシャルゲームの利用者が安心・安全にソーシャルゲームを楽しめる環境の整備やソーシャルゲームを通じた社会・文化への貢献と産業振興による経済の発展への寄与を目的として当協会では様々な活動を実施いたします。設立当初は、主に以下3つの内容に重点をおいて活動いたします。</p> <ol style="list-style-type: none">1. ソーシャルゲームに対する自主規制 プラットフォーム事業者に対する書面審査及びソーシャルゲームのパトロールやお客様からの情報提供にもとづいた対応を実施することで、さらなる利用環境向上を図って参ります。2. 青少年等に対する啓発活動 各種シンポジウムや啓発イベントへの参加等を通じて、ソーシャルゲームの安心で安全な使い方ほか、青少年等に対する情報モラルの向上に向けた活動を積極的に行ってまいります。3. カスタマーサポート(CS)品質の向上のための活動 ソーシャルゲーム業界に関するお客様のご意見について、各社のカスタマーサポート窓口が連携し、カスタマーサポートの向上に向けた活動を業界全体で進めて参ります。

※出所: JASGAホームページより当社作成

ソーシャルゲーム事業の取り組み

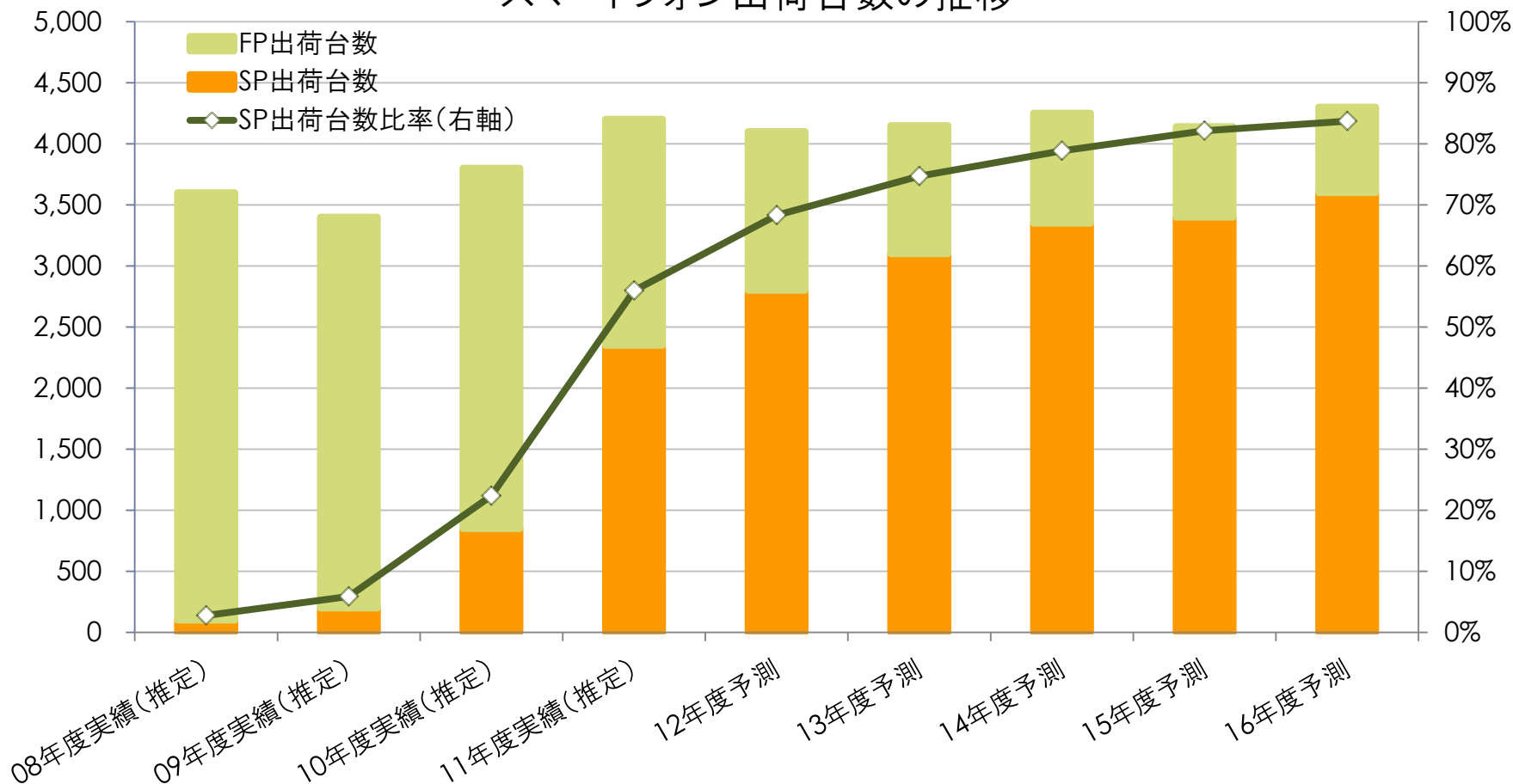
当社では2009年度からソーシャルゲームの取り組みを開始、売上成長をけん引している



ソーシャルゲーム事業の取り組み

スマートフォンの普及により、ソーシャルゲームでもスマートフォンでの利用環境が重要に

スマートフォン出荷台数の推移



※出所:MM総研資料より当社作成

ソーシャルゲーム事業の取り組み

今後はスマートフォンでも遊びやすいゲーム環境を整えることに注力

国内向けゲームの対応はほぼ完了

タイトル	リリース	Android対応状況
陰陽師 	10/12/20	・8月から提供開始
ちょこっと ファーム 	11/1/18	・9月から提供開始
ビックリマン (C)LOTTE/ビックリマン プロジェクト (C)Drecom/日本 ソフトウェア 	11/4/18	・12月中旬から提供予定
戦国 フロンティア 	12/6/5	・8月から提供開始
ドラゴン × ドライツェン 	12/7/20	・—

ソーシャルゲーム事業の取り組み

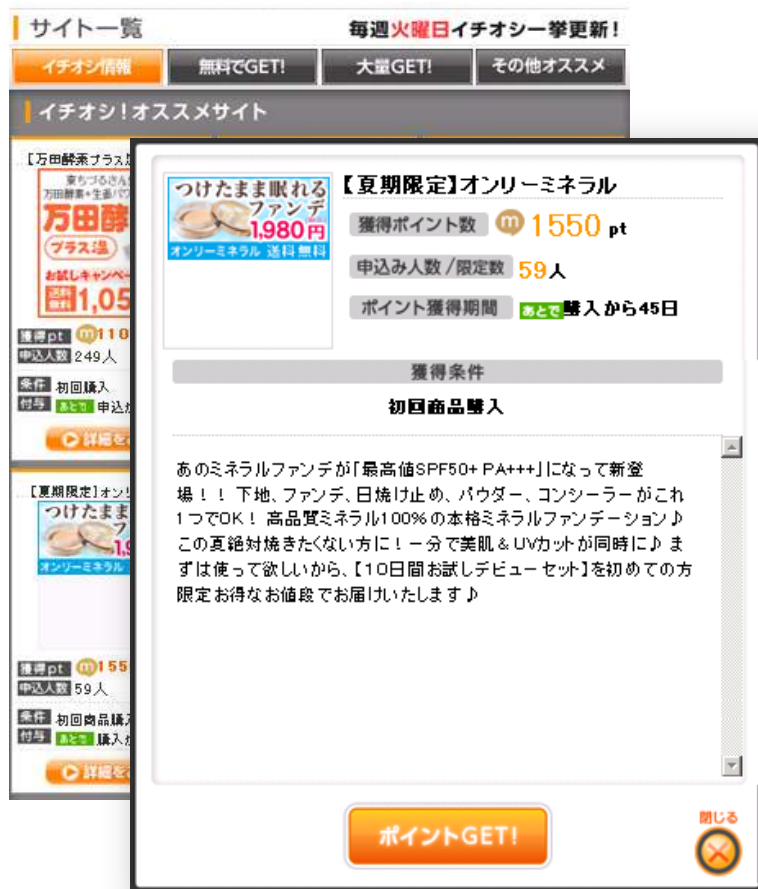
スマートフォンでの利用に適したゲームを海外向けにもリリース

来期に向けた投資として海外展開を本格化

タイトル	リリース	リリース後の状況
<p data-bbox="150 675 285 782">Reign of Dragons</p>  	11/15	<ul style="list-style-type: none">・米国を始め29ヶ国に提供中・開始10日で60万ダウンロードを突破・App Store売上ランキングで上位にランクイン

ユーザーは動画を見ることでサイト内で使えるポイントを獲得できる

動画視聴とアンケートにより、大量に良質なユーザを獲得することが可能



サイト一覧 毎週火曜日イチオシ一挙更新!

イチオシ情報 無料でGET! 大量GET! その他オススメ

イチオシ! オススメサイト

【万田酵素プラス】
夏にぴったりの
万田酵素+生薬/UV
万田酵素
プラス速
お試しキャンペーン
送料
無料
1,050円

獲得pt. 110pt
申込人数 249人
条件 初回購入
付与 あとで 申込が

【夏期限定】オンリーミネラル
つきたまま眠れる
ファンデ
1,980円
オンリーミネラル 送料 無料

獲得ポイント数 1550 pt
申込み人数/限定数 59人
ポイント獲得期間 あとで 購入から45日

獲得条件
初回商品購入

あのミネラルファンデが「最高値SPF50+ PA+++」になって新登場!! 下地、ファンデ、日焼け止め、パウダー、コンシーラーがこれ1つでOK! 高品質ミネラル100%の本格ミネラルファンデーション♪ この夏絶対焼きたくない方に! 一分で美肌&UVカットが同時に♪ まずは使って欲しいから、【10日間お試しデビューセット】を初めての方限定お得なお値段でお届けいたします♪

ポイントGET!

閉じる

事例① 健康食品サンプル購入

視聴回数 約15万回/月

通常のポイントアフィリエイト広告に
比べ、本商品購入率が約1.7倍

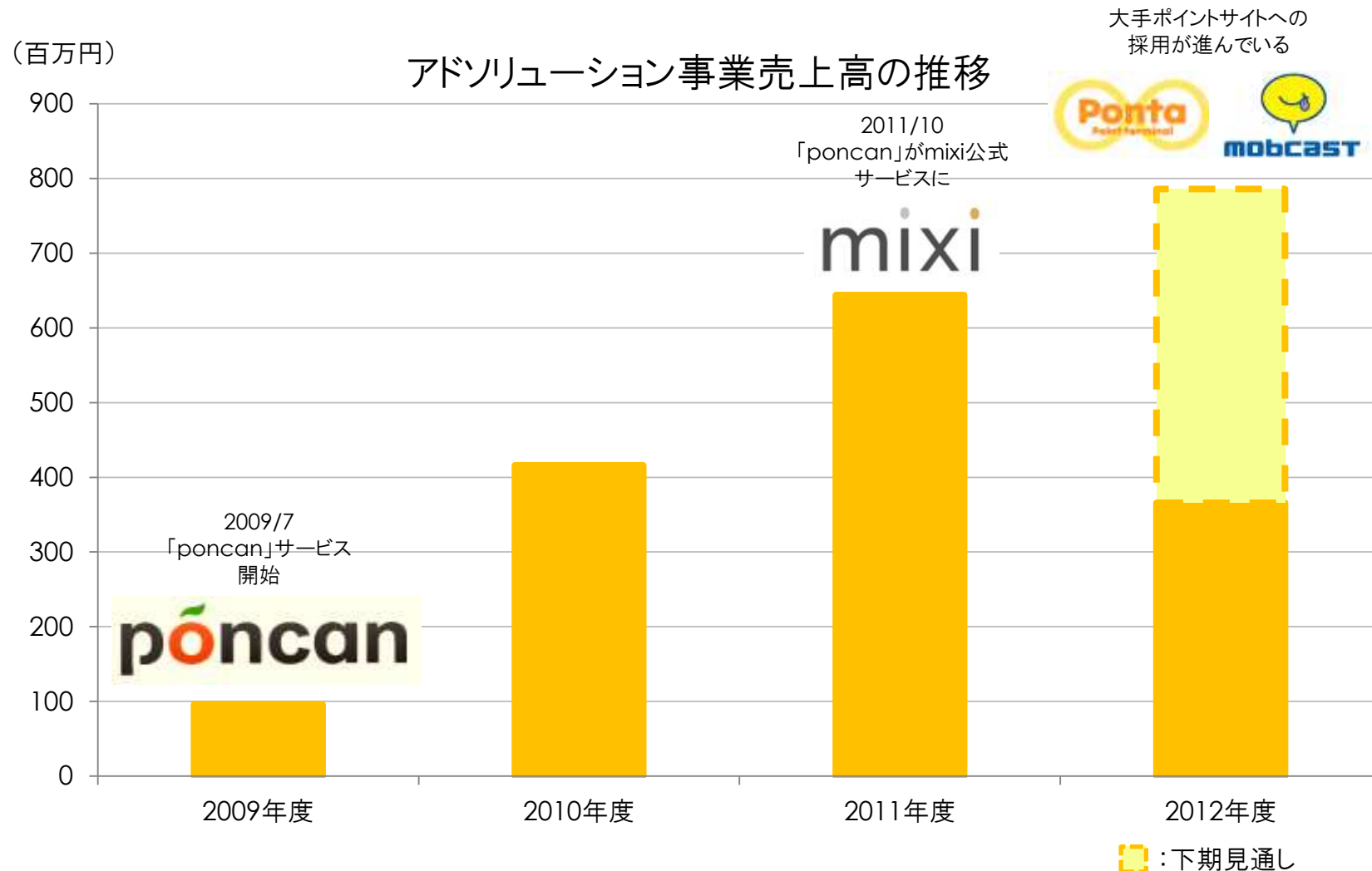
事例② 化粧品サンプル購入

視聴回数 約20万回/月

通常のポイントアフィリエイト広告に
比べ、本商品購入率が約1.9倍

アドソリューション事業の取り組み

掲載メディアの拡大が進み順調に売上を伸ばしている



アドソリューション事業の取り組み

ポイントサイトとの提携が順調に進捗、今後も視聴数増加を狙い提携先拡大を進める

◆現在掲載中のポイントサイト(12月7日現在)◆

mixi



Hangame



ECナビ



Life media

ポイントタウン経由で



買いインターネット生活を!

等

◆新規掲載予定のポイントサイト(12月7日現在)◆

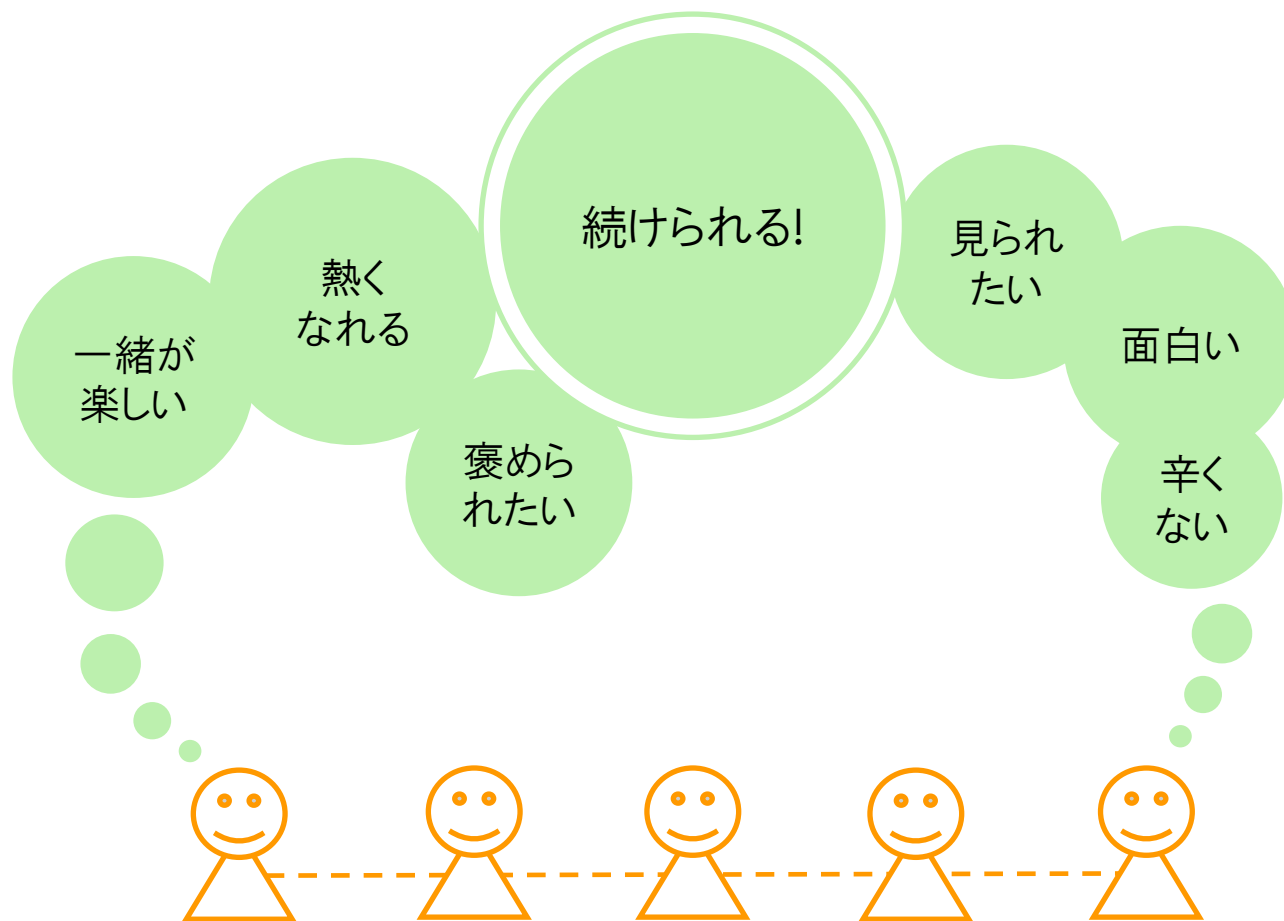
T-MALL

永久不滅.com

等

ソーシャルラーニング事業の取り組み

「ソーシャル」を学習に取り入れたアプリを提供



SNSと親和性の高い「ラーニング」

試験勉強や社会人になってからの学びは学習仲間を見つけ難く、継続しにくい。

そこで学習コンテンツをソーシャル化し、「競い合う」「励まし合う」という要素を加えて継続性のあるサービスを提供。

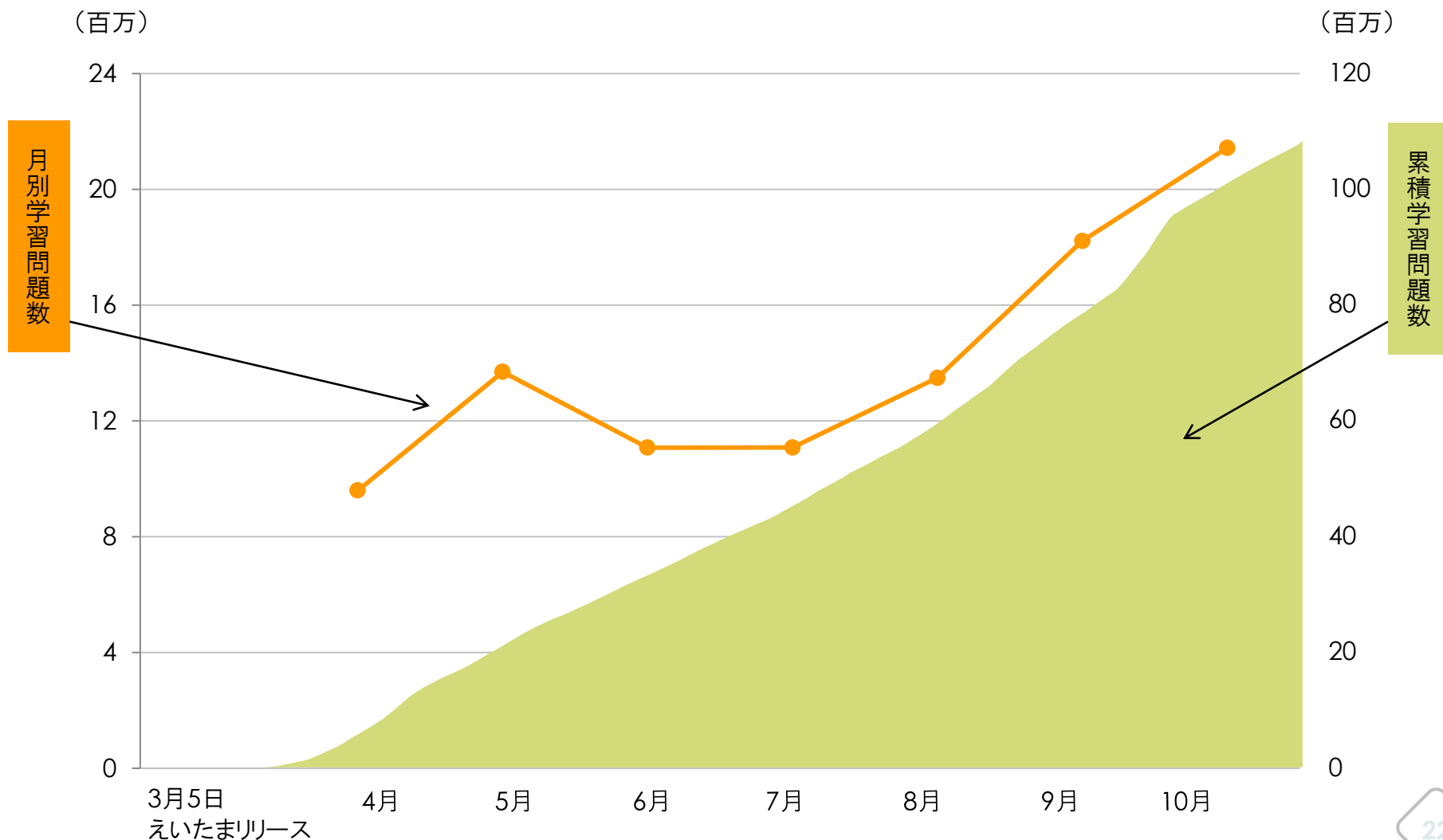
ソーシャルラーニング事業の取り組み

2本のアプリでラーニングアプリのノウハウを蓄積。下期は第3弾の企画・開発

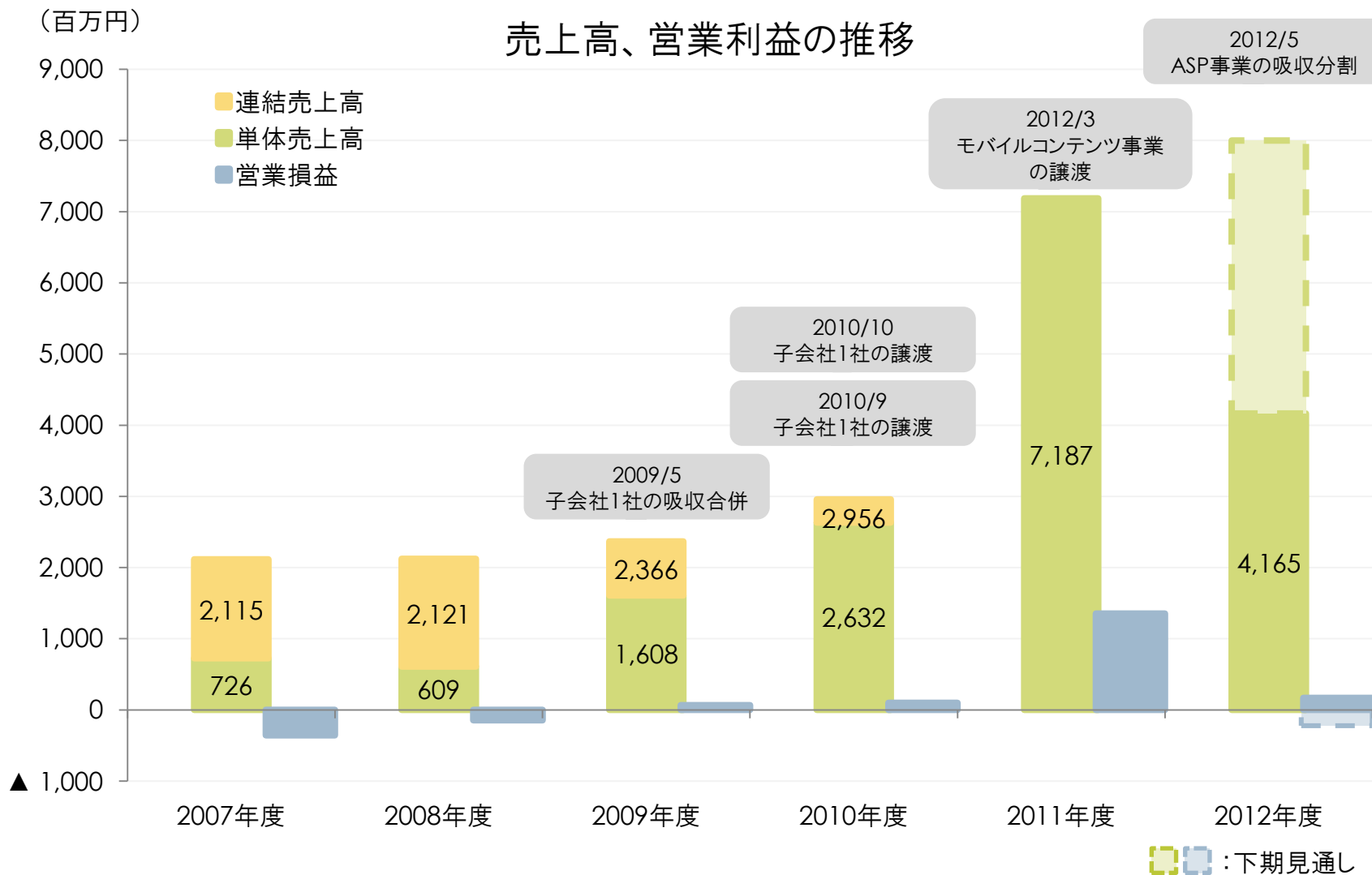
学習者が集まる場 ソーシャルラーニングプラットフォーム「スマコロ」			リリース日
えいたま (英会話)	  	3/5	
グルタン (英単語)	  	7/18	
第3弾	第3弾	2013/1 以降	

ソーシャルラーニング事業の取り組み

「えいたま」で解かれた問題数が1億問を突破
ソーシャルの要素を取り入れることで学習の継続性が上がると実証できた



下期は来期に向けた地固めの期間と位置付ける



売上は前年度ほぼ横這い。来期に向けた投資のため前年度比で利益率悪化

(百万円)

	通期予想 (2012年4月-2013年3月)	前年同期 (2011年4月-2012年3月)		上期実績 (2012年4-9月)	
			前年同期比		進捗率
売上高	8,000	7,187	11.3%	4,166	52.1%
営業利益	100	1,353	▲92.6%	168	168.0%
営業利益率	1.3%	18.8%	—	4.0%	—
経常利益	100	1,348	▲92.6%	166	166.0%
当期純利益	60	804	▲92.5%	93	155.0%

上期の 振り返り	ソーシャルゲーム	①6月にリリースした新作「戦国フロンティア」が月商1億円を超えるヒット ②「戦国フロンティア」のヒットを受け外部委託で派生ゲームを量産 ③外部委託のヒット作派生ゲームは当社の強みを活かせず、ヒットせず ④派生ゲームがヒットせずコスト削減を進めたが上期業績への寄与は軽微
	アドソリューション	・掲載メディア、広告主両面の拡大により売上は伸びたが損失計上
	ソーシャルラーニング	・「えいたま」のインストールがリリース1ヵ月で10万人突破
予想の 前提	ソーシャルゲーム	①既存ゲームはスマートフォン対応により安定収益を稼ぐ ②来期に向けスマートフォン向けの新作に投資、業績寄与は見込まず ③来期に向けたノウハウ蓄積のため広告宣伝費を積極投下 ④海外向けゲームの業績寄与は見込まず
	アドソリューション	・ポイントサイトとの接続により売上増を見込む
	ソーシャルラーニング	・今期は投資フェーズと位置づけ。費用発生のみ考慮

事業シナジーを活かし複数サービスからの集客、より多くの人に使われるサービスを提供

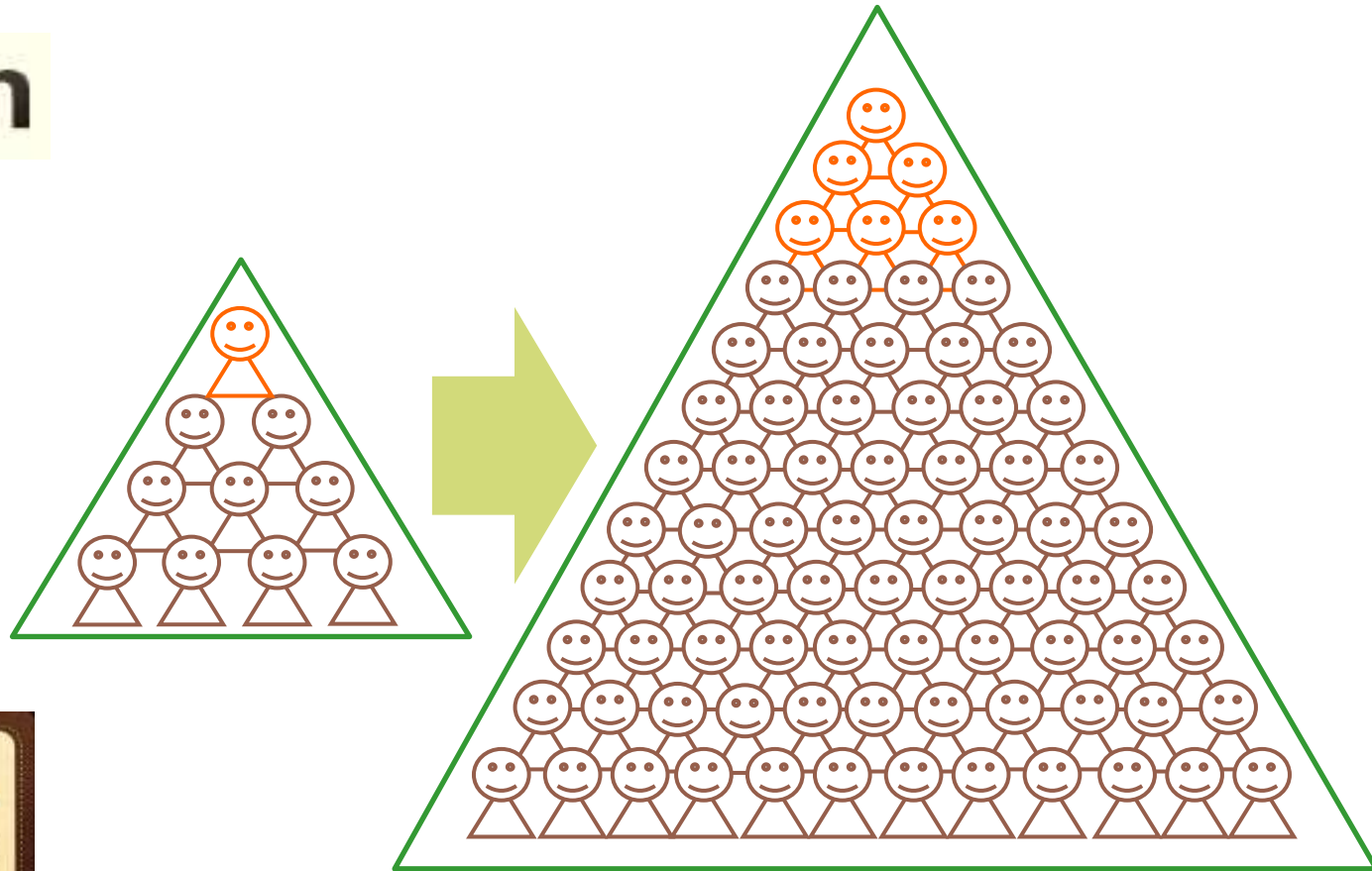
◆広告◆



◆ゲーム◆



◆教育◆



(ご参考)IRサイトのご紹介

ドリコム IR

検索

← クリック



The screenshot shows the DRECOM IR website. The header includes the DRECOM logo and navigation links for Home, Our Company, Our Products, Press Releases, IR Information, Drecom News, and Jobs with Us. The main content area is titled 'Latest Information' and features a section for '2013年3月期 第2四半期決算発表資料' (2013 FY Q3 Financial Results). Below this, there are links to various documents such as the '2013年3月期 第2四半期報告書' (2013 FY Q3 Report), '2013年3月期 第2四半期決算短信' (2013 FY Q3 Financial Results Summary), and '2013年3月期 第2四半期決算説明資料' (2013 FY Q3 Financial Results Presentation). A link for '過去のIR資料についてはこちらから' (For past IR materials, click here) is also present. The '最新のIR情報' (Latest IR Information) section lists recent updates, including the posting of the 2013 FY Q3 Report and the 2013 FY Q3 Financial Results Presentation.

掲載内容

- ◆ 代表メッセージ
- ◆ IRニュース
- ◆ スケジュール
- ◆ 財務ハイライト
- ◆ 資料室

＝お問い合わせ先＝
株式会社ドリコム 経営企画室
【Eメール】 ir@drecom.co.jp



DRECOM[®]
with entertainment

世界に通じるインターネットサービスのものづくり企業へ

※ドリコム、Drecom、ドリコムロゴは株式会社ドリコムの登録商標です。
※ 各社の会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。実際の業績に影響を与える重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与える重要な要因は、これらに限定されるものではありません。