

2011年3月期（第10期）
第1四半期決算説明資料

株式会社ドリコム
2010/7/30

1	連結決算概要	P3
2	事業の状況	P12
3	参考資料	P19

連結業績

- 売上高 711 百万円 (前年同期 509 百万円 +40%)
- 営業利益 36 百万円 (前年同期 28 百万円 +29%)

ソーシャルゲーム
サービス

- 6月8日 「マイミク村」(mixiアプリ モバイル向け) リリース
- 6月29日 「ハッピーアクアリウム」「ゲームスタジオ物語」(GREE向け) リリース
- 7月20日 「オンスタ！」(モバゲータウン向け) リリース
- 7月21日 「ハッピーアイランド」(ハンゲーム向け) リリース

携帯公式サイト

- きせかえコンテンツ事業が順調に拡大

1

第1 四半期業績概要

(単位：百万円)

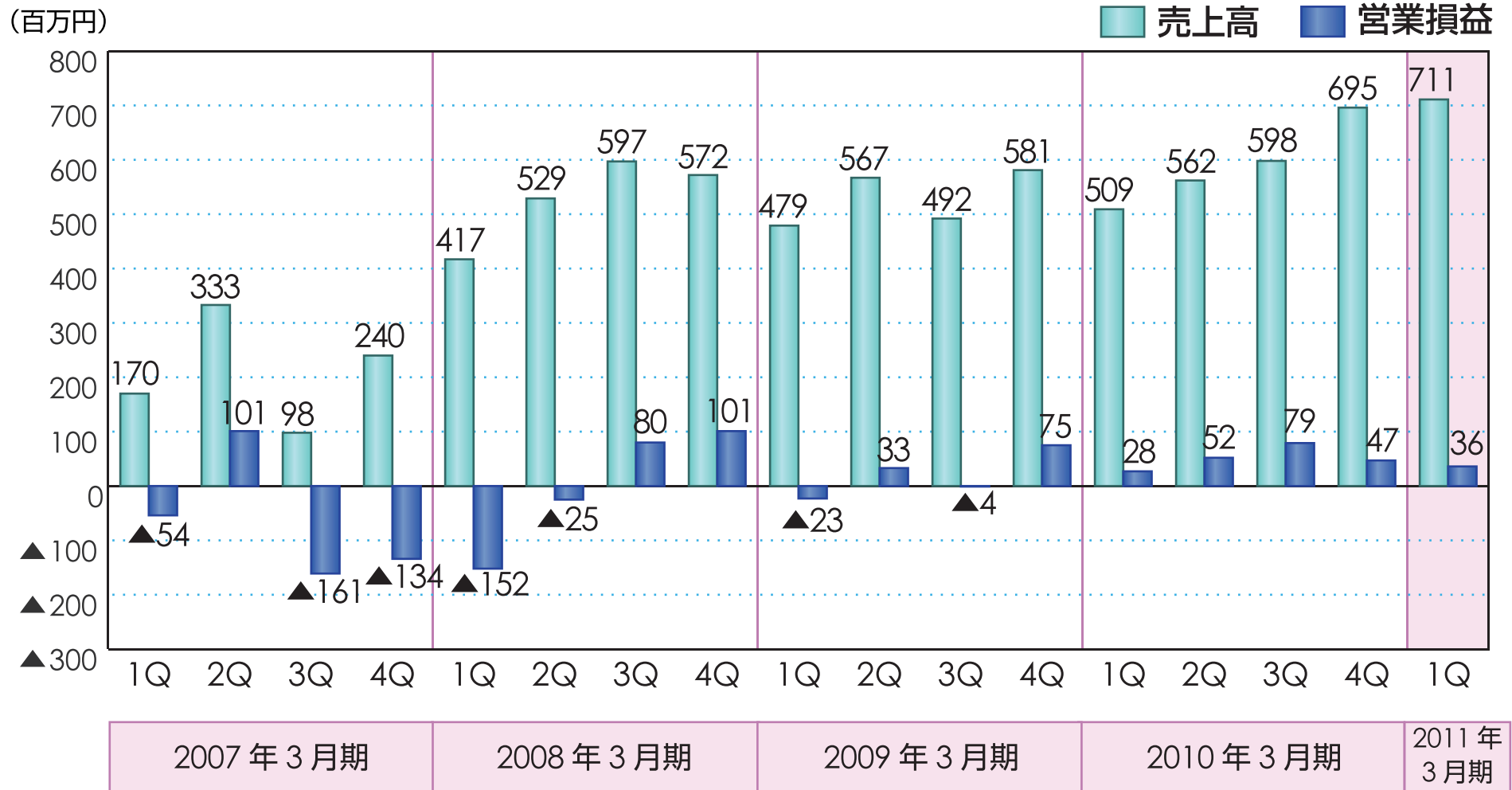
	2010年 4-6月	前年同期		前四半期	
		2009年4-6月	前年同期比	2010年1-3月	前四半期比
売上高	711	509	+40%	695	2%
営業利益	36	28	+29%	47	▲23%
経常利益	36	27	+33%	46	▲22%
当期純利益	▲1	▲40	—	47	—

※ 百万円未満切捨て

- オフィスの集約（所沢事業所を高田馬場本社へ併合）に伴う減損
- ソフトウェアを保守的に見込んでの減損

1

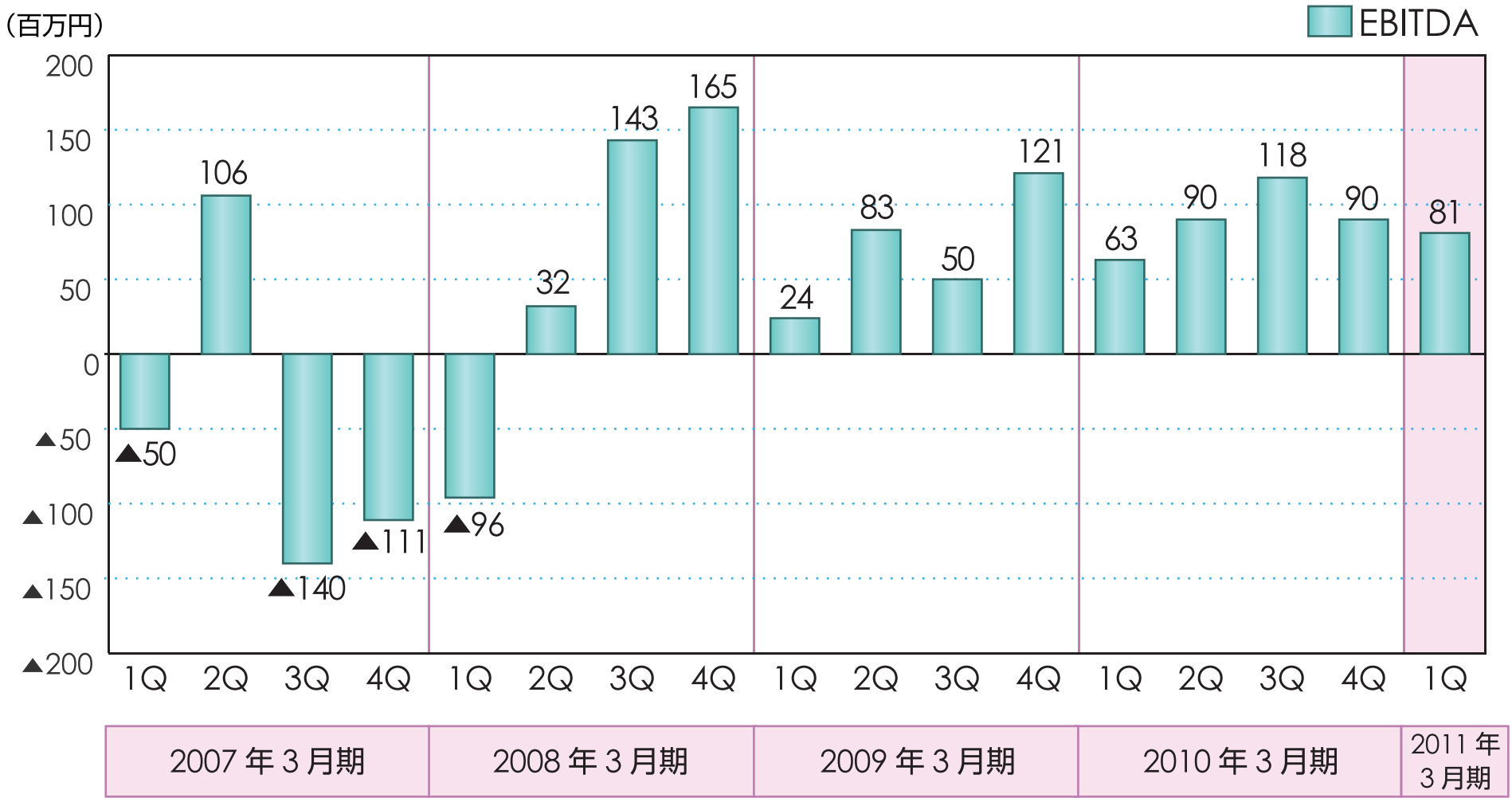
売上高・営業損益の推移



※ 百万円未満切捨て

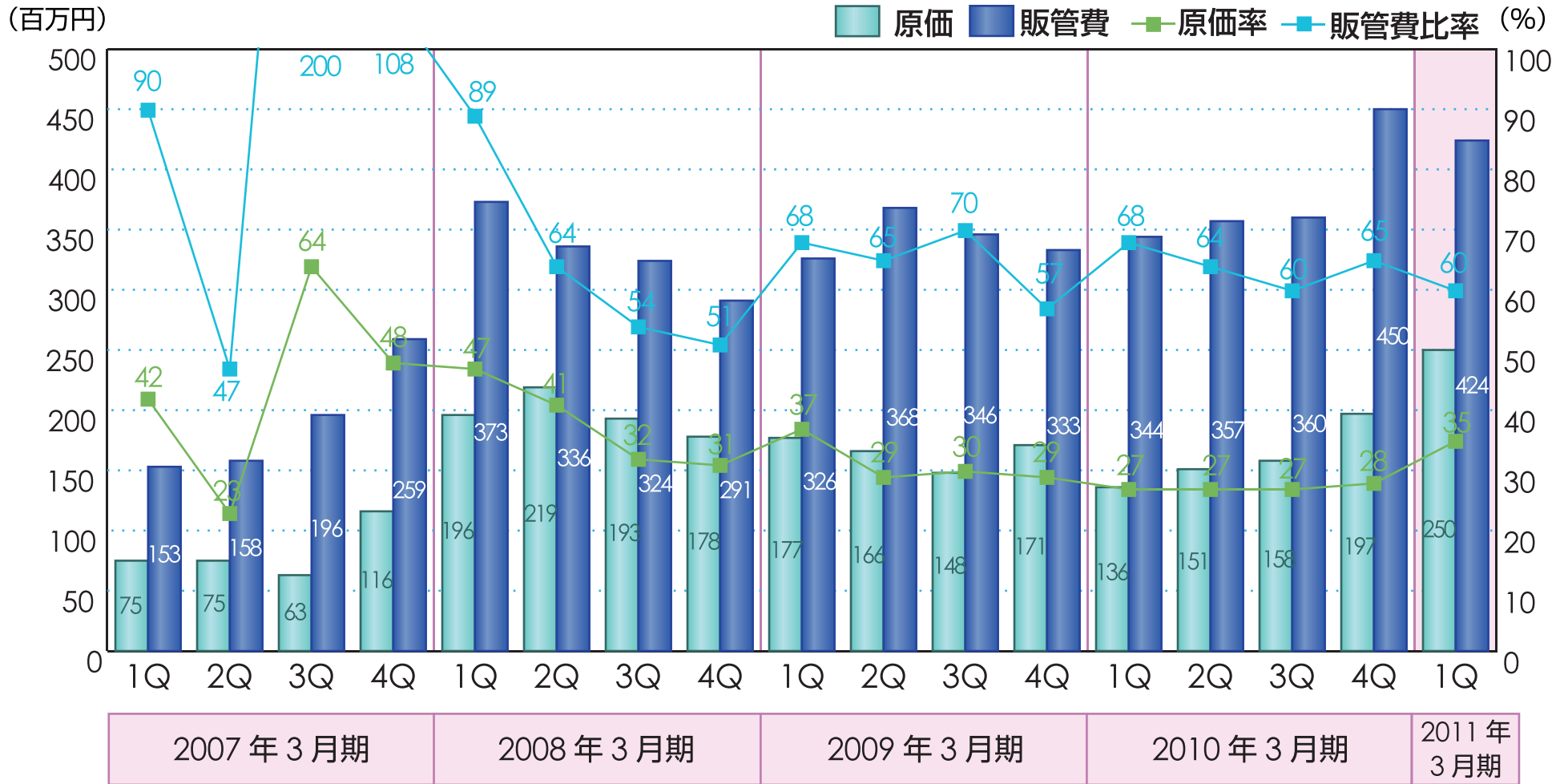
1

EBITDA の推移



※ 営業利益+減価償却費+のれん償却を四半期単位で算出
 ※ 百万円未満切捨て

原価・販管費の推移



※ 百万円未満切捨て

(単位：百万円)

	2010年 4-6月	前年同期		前四半期	
		2009年4-6月	前年同期比	2010年1-3月	前四半期比
売上原価合計	188	136	+38%	153	+23%
人件費	98	85	+15%	84	+17%
その他	89	51	+75%	69	+29%
販管費合計	424	344	+23%	450	▲6%
広告宣伝費	73	36	+103%	81	▲10%
研究開発費	0	11	—	6	—
人件費	148	138	+7%	149	▲1%
その他	201	152	+32%	213	▲6%

※ 百万円未満切捨て

貸借対照表の概況

(単位：百万円)

	2010年6月末	前年同期		前四半期	
		2009年6月末	前年同期比	2010年3月末	前四半期比
流動資産合計	1,108	1,020	+9%	1,204	▲8%
固定資産合計	1,025	996	+3%	1,015	+1%
資産合計	2,133	2,017	+6%	2,219	▲4%
流動負債合計	523	475	+10%	599	▲13%
固定負債合計	41	160	▲74%	61	▲33%
負債合計	564	636	▲11%	660	▲15%
純資産合計	1,569	1,381	+14%	1,559	+1%

	2010年6月末	前年同期	前四半期
		2009年6月末	2010年3月末
自己資本比率	66.1%	62.7%	63.6%

※百万円未満切捨て



キャッシュ・フロー計算書の概況

(単位：百万円)

	2010年4-6月	前年同期
		2009年4-6月
営業活動によるキャッシュ・フロー	63	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲64	▲19
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲33	▲30
現金及び現金同等物の期末残高	590	602

※ 百万円未満切捨て

ソーシャルゲーム

採用費

- 開発運用体制の強化のために採用を進める
- 組織拡大に伴い管理部門の人員採用も並行して進める

労務費

- 積極採用による人員増から労務費は増加見込み

広告宣伝費

- 各プラットフォームでのユーザー獲得のため広告宣伝費を投下

インフラ

- プラットフォームに合わせ海外サーバーから国内自社サーバーへ運用切り替え
→トラフィックの増減に対して柔軟に対応するためレンタルで調達
(よってPLへのヒットとなるがキャッシュフローへのインパクトは軽減)

全社

次期への
取り組み

- スマートフォン関連の研究と開発のため「DRECOM Labs」部門の設立
- 中期を見据えた組織作りのため 2011 年入社の新卒採用を実施
- 人員増に伴いオフィスの拡張

事業の状況

エンタメウェブ事業

ミュージックコンテンツ

投稿型メロディサイトや着うたコンテンツなど
音楽に関わる携帯公式サイト企画・運営



グラフィックコンテンツ

きせかえコンテンツやメールコンテンツなど
イラストやイメージに関わる携帯公式サイト企画・運営



ソーシャルゲームサービス

mixiなどSNS上で遊べるソーシャルゲームの提供



2010年3月期までのセグメント
「ウェブサービス事業」

マーケティングソリューション事業

アドソリューション

ソーシャルゲーム向けポイント広告サービスなど
独自の広告サービスの提供



メディア

日本最大級の転職・求人情報サイトや
中古車情報サイトなどの運営



ウェブマーケティング

CMSサービスや社内向けブログのASP提供



その他

法人向け代理販売

2010年3月期までのセグメント
「ビジネスソリューション事業」

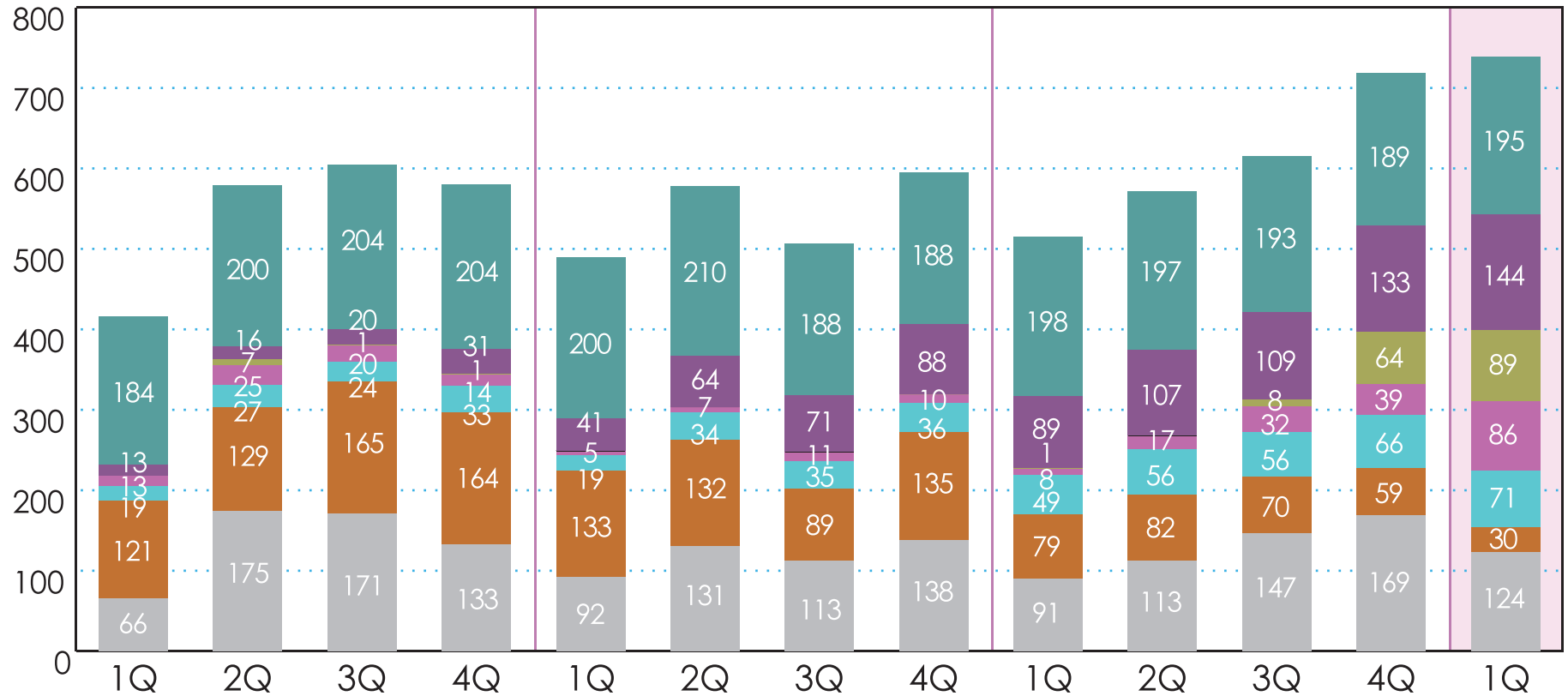
2

事業構成 売上高の推移



- ミュージックコンテンツ
- アドソリューション
- グラフィックコンテンツ
- メディア
- ソーシャルゲームサービス
- ウェブマーケティング
- その他

(百万円)



2008年3月期
2009年3月期
2010年3月期
2011年3月期

※ 単位：百万円（百万円未満切り捨て）

※ 内部振替前の数値となっています

※ 2009年3月期以前の「ソーシャルゲームサービス」はBtoC向けWebサービスに関する売上を記載

ハッピーアクアリウム



好みの魚を飼ってアイテムで飾ってデコレーションを楽しむ水槽シミュレーションゲーム。mixiでの登録者はのべ71万人。※1 ※2

	リリース	課金開始	ランキング
mixi PC	09'12月	09'12月	6位
mixi MO	4月16日	5月中旬	35位
モバゲー			
G R E E	6月29日	6月末	4位
ハンゲーム			

ゲームスタジオ物語



ゲーム会社の社長になってヒットゲームの開発を目指すシミュレーションゲーム。モバゲータウンでは約2ヶ月で100万登録者突破。※3

	リリース	課金開始	ランキング
	5月28日	6月末	43位
	2月 1日	2月上旬	—
	6月29日	6月末	13位

マイミク村



自分そっくりな人や友達が暮らす村。家や畑などをアイテムで増やしたり、デコレーションや、村づくりを楽しむ。登録者数は59万人。

	リリース	課金開始	ランキング
	6月8日	8月予定	9位

オンスタ!
—音楽スタジオ物語—

音楽レーベルの社長になってミリオンセラーを目指すシミュレーションゲーム。

	リリース	課金開始	ランキング
	7月20日	7月末	—

ハッピーアイランド



自分だけのリゾートアイランドを作って観光客を増やしていくシミュレーションゲーム
※1

	リリース	課金開始	ランキング
	7月21日	7月末	—

上記ランキングは7月27日時点

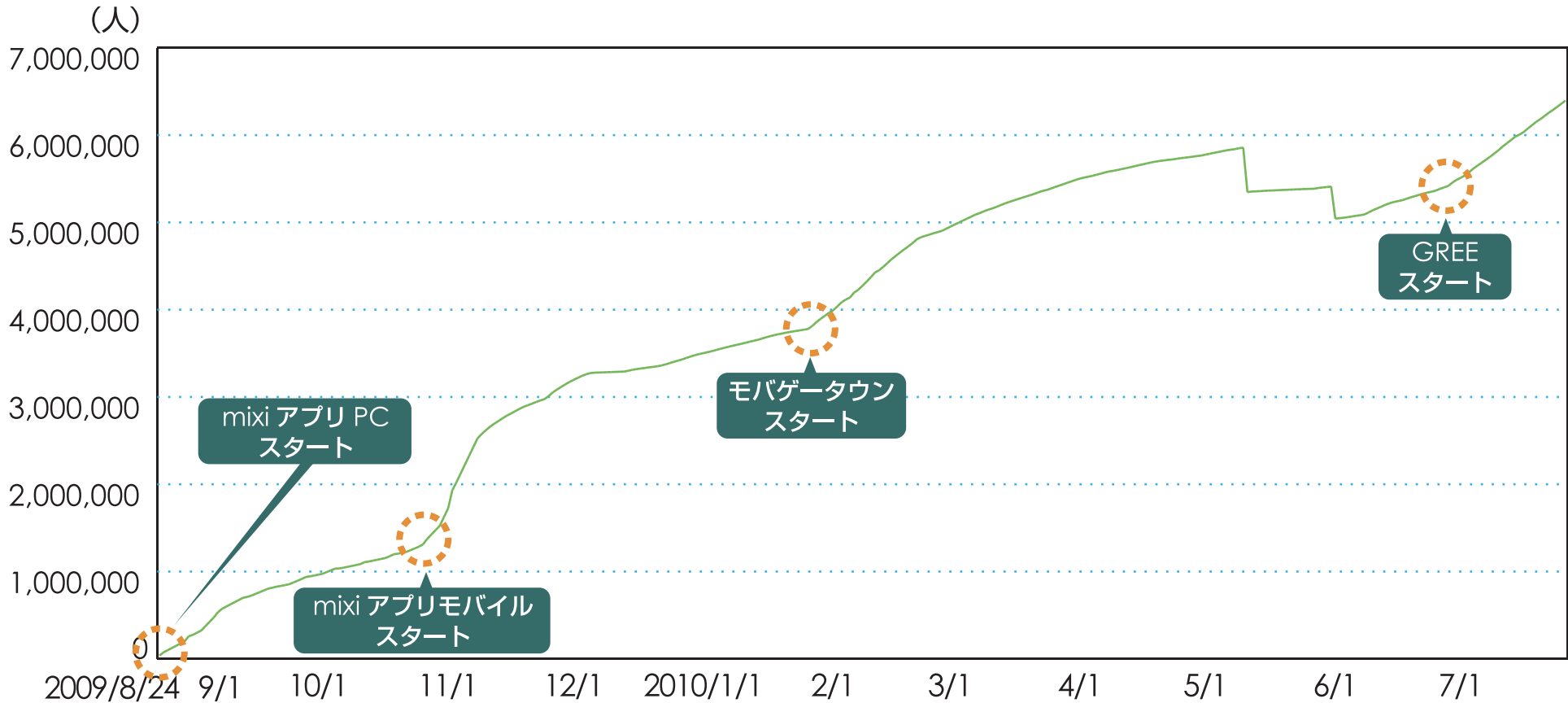
※1 Facebook上でCrowdStar社が提供しているゲームを国内mixi向けにパブリッシュ

※2 原作：「HappyAquarium (CrowdStar社)」をもとにモバイルソーシャルゲームとしての企画・開発をドリコムが実施

※3 原作：「ゲーム発展国++ (カイロソフト社)」をもとにモバイルソーシャルゲームとしての企画・開発をドリコムが実施

2

ソーシャルゲーム登録者の推移

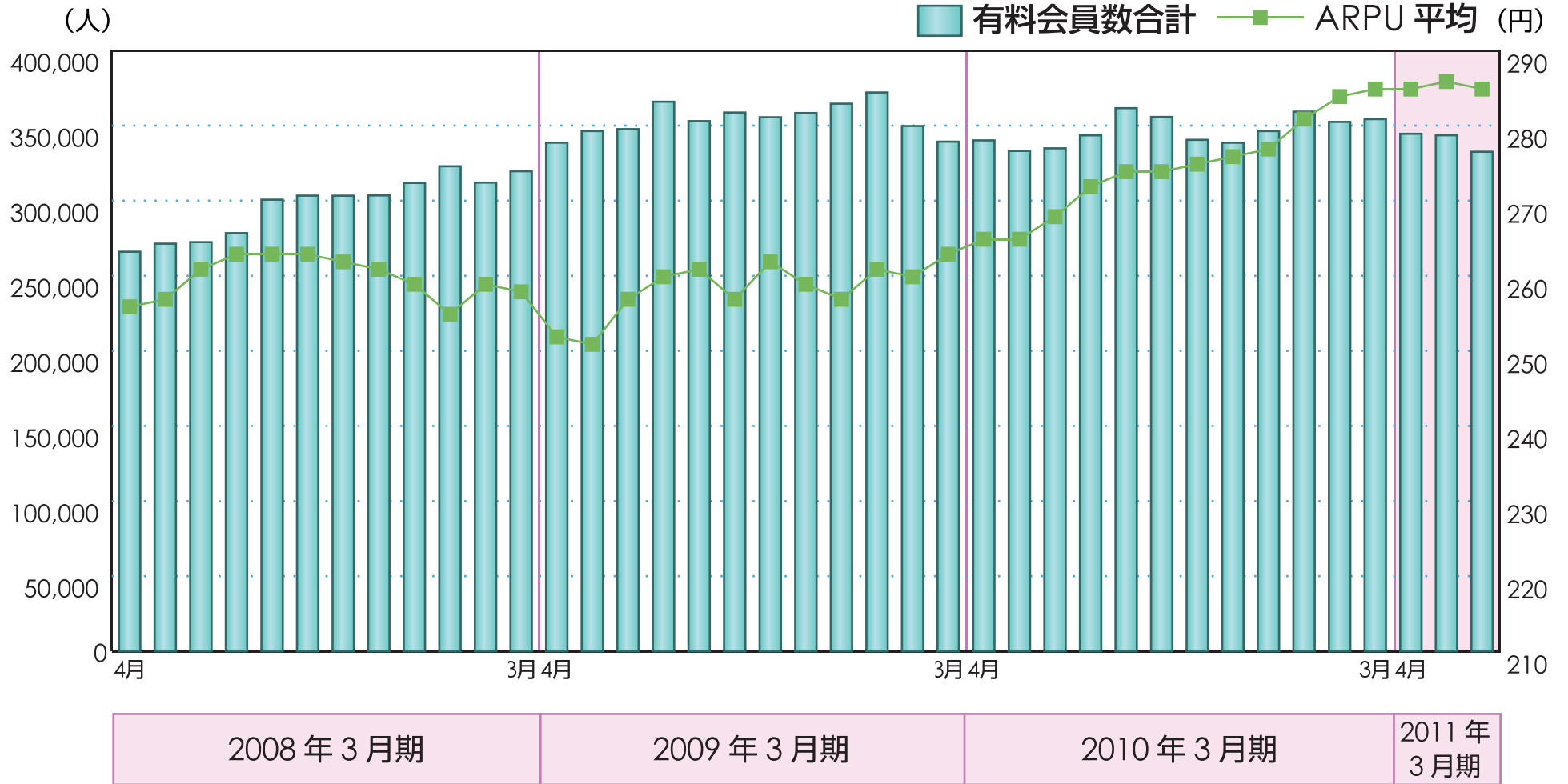


提供中のソーシャルゲームについても選択と集中を行っていく

- ・ 5月10日終了：(mixi/PC) 戦国大戦、バトン、SPEED、4balls、アンケートさん、ふる一つわーど、(mixi/ モバイル) 県民魂
- ・ 5月31日終了：(モバゲータウン) 漢字テスト

2

携帯公式サイト 有料会員数と ARPU



※有料会員数は有料プランにカウントされるユーザー数ののべで算出

引き続きソーシャルゲームへの投資を重視

ソーシャルゲーム

- 提供中のゲームの改善
- 提供するゲームタイトル数を増強
- Yahoo! モバゲーへの準備

携帯公式サイト

- 新カテゴリー / スマートフォン対応の検討
- サイトへの誘導におけるソーシャルゲームとの相乗効果を強化

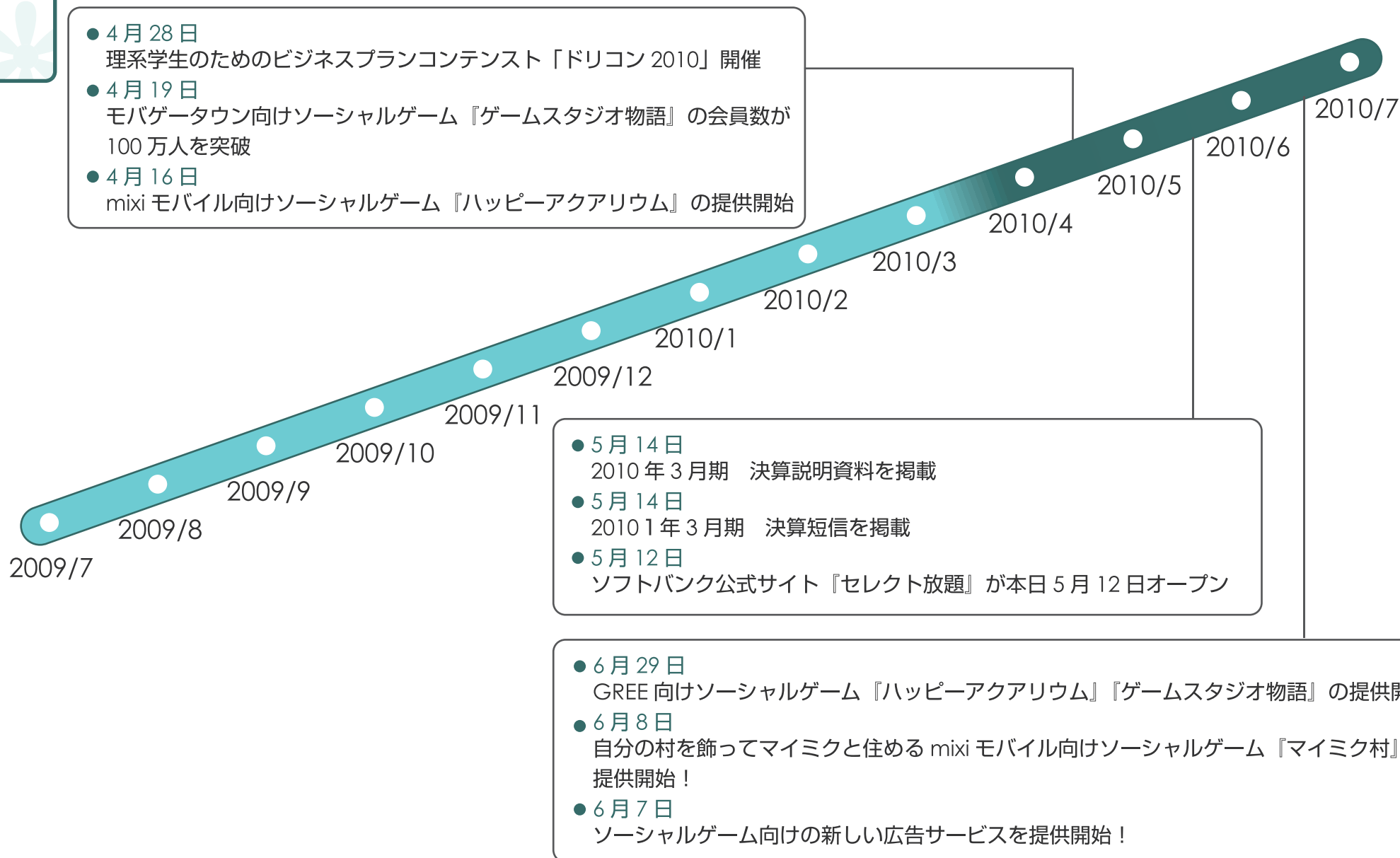
広告

- 既存サービス（Poncan、集めてバナーナ）の商品力強化
- ソーシャルアドへの取り組み

コーポレート

- 所沢事業所を高田馬場本社へ併合して事業間の連携を強化
- 採用と組織体制の強化を継続して実施

参考資料



2005年

～

2007年

ブログ事業の取り組み

- ・法人向けブログパッケージ事業の展開
- ・事業モデルのパッケージ型から ASP 型への転換

2007年～

ジェイケンの買収と携帯コンテンツ事業の拡大

- ・当時、UGC 型の着メロコンテンツを持っていたジェイケンを買収し、100% 子会社化
- ・BtoB のビジネスモデルが中心であったところに有料課金型のビジネスモデルが追加
- ・ドコモとジェイケン共同で新分野（きせかえコンテンツ）への展開を開始

2008年～

楽天による資本業務提携と広告事業への取り組み

- ・資本参加により BS 面の改善
- ・楽天 ad4u などアドソリューションのサービス展開を中心に協力関係を構築

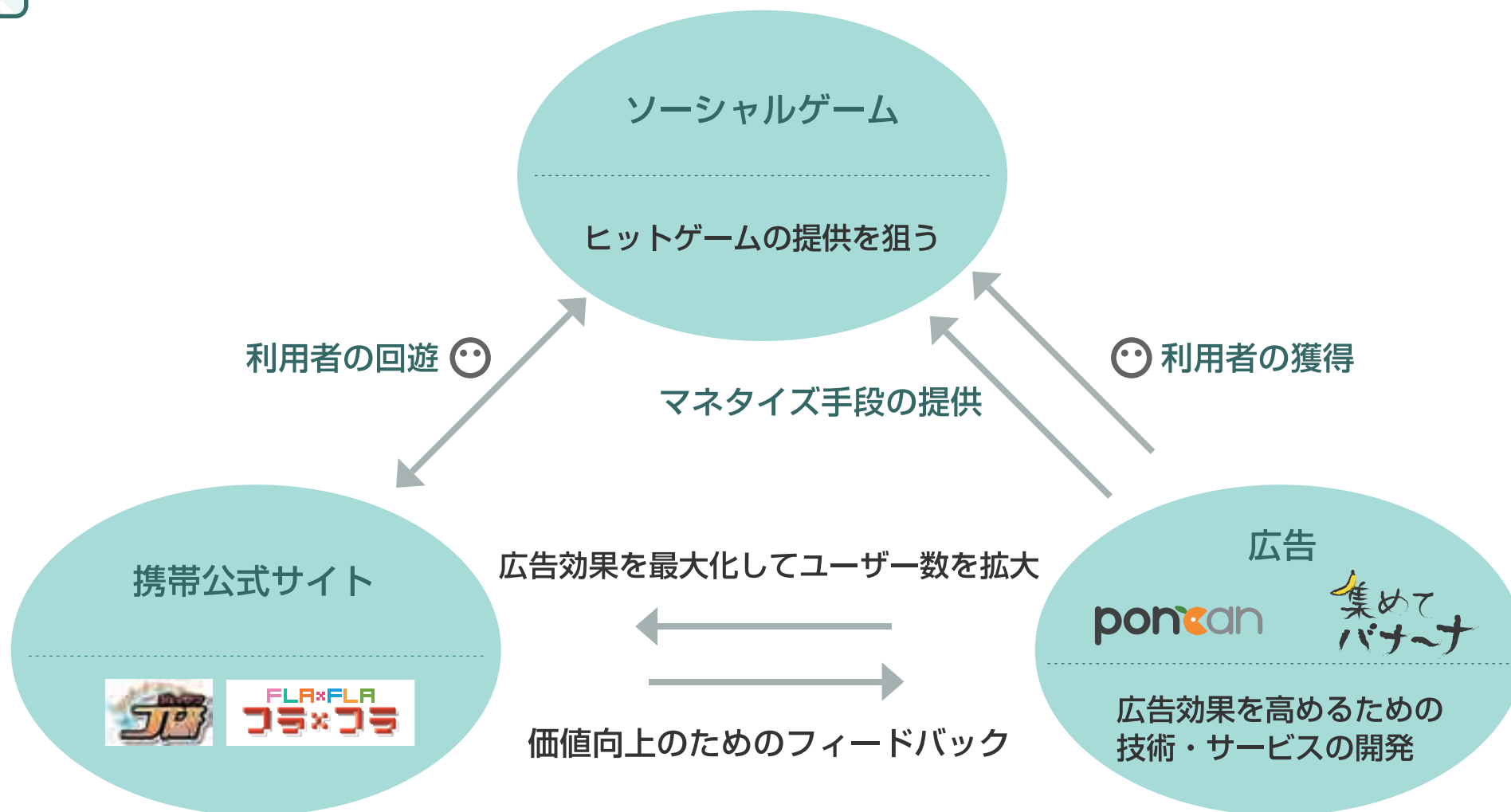
2009年～

ジェイケンの吸収合併とソーシャルゲームへの取り組み

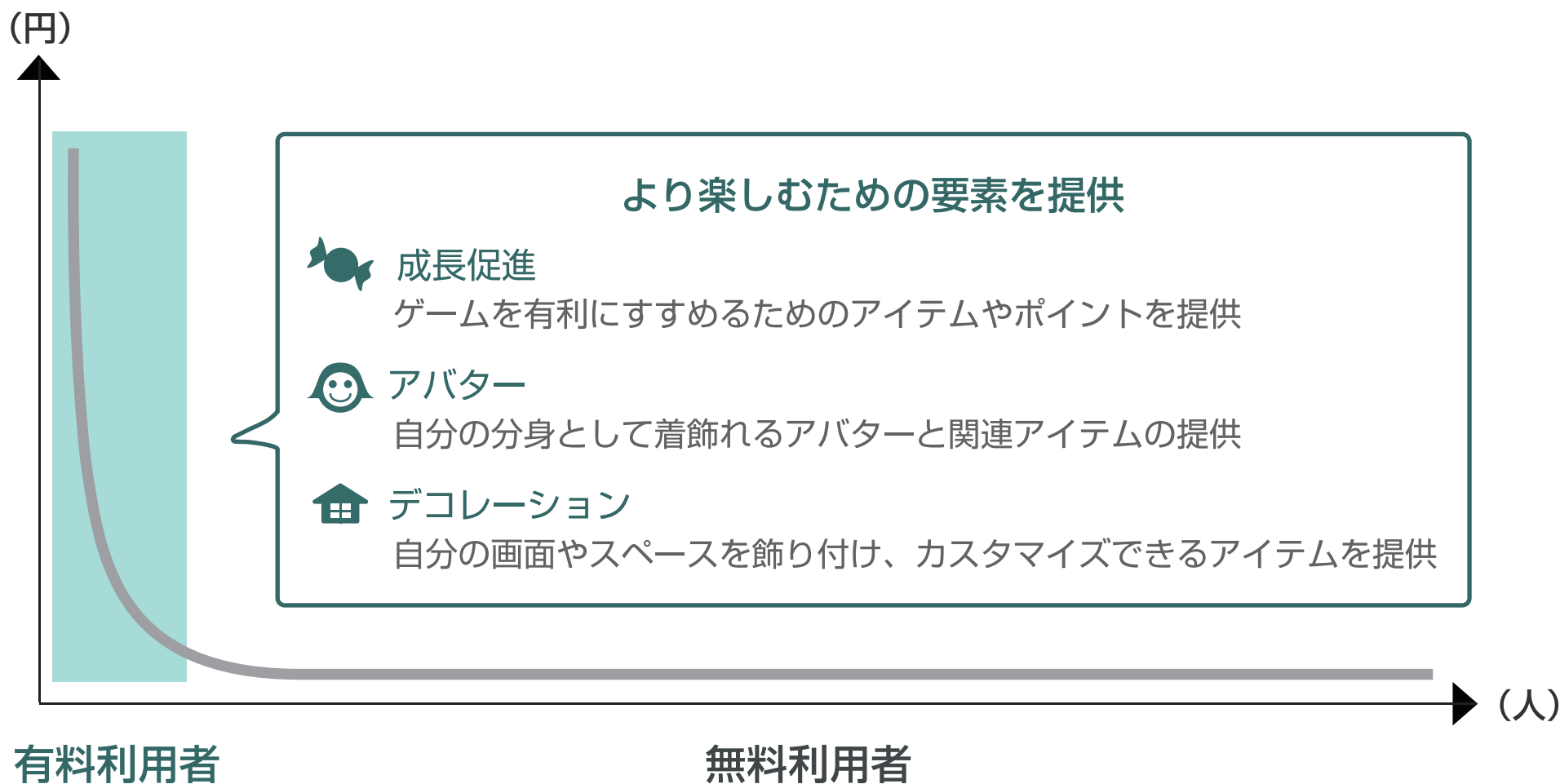
- ・ジェイケンとの事業連携が深まり拡大してきたため、事業の効率化のため吸収合併
- ・携帯コンテンツ事業、広告事業との相乗効果を鑑み、ソーシャルゲームの取り組みを開始

事業間のシナジー

- ・ソーシャルゲームの展開により、各事業間で相乗効果のでるスキームを組む



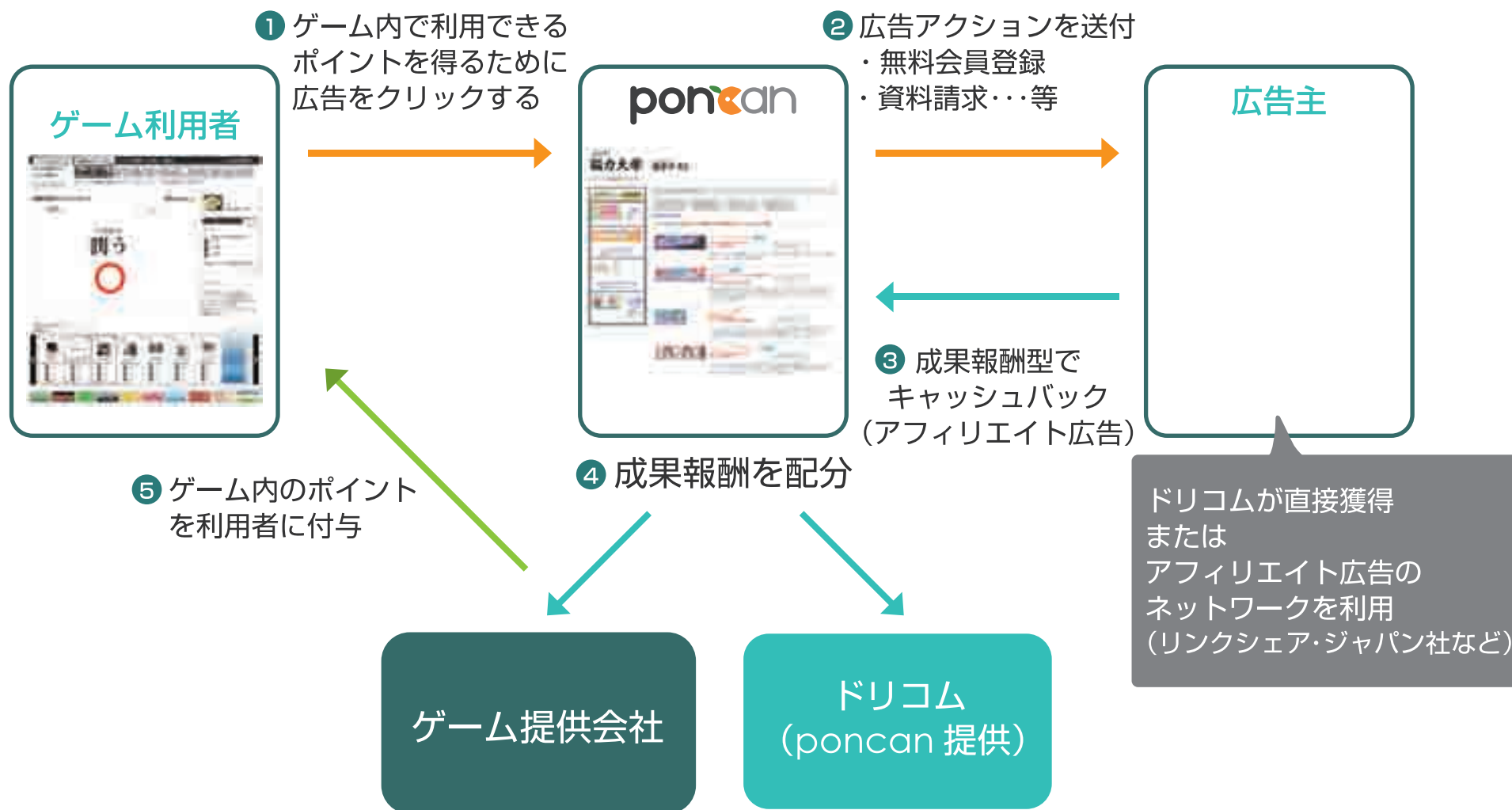
- 基本は無料で遊べるアイテム課金モデル



ソーシャルゲームの収益化手段

- ・「広告」「間接課金」「直接課金」の3種類

プラットフォーム		種類	内容	収益モデル	ドリコム の 収益化手段
mixi	PC	広告	ミクシィ社の提供する広告プログラム	広告表示回数による広告収益	—
		間接課金	自社で展開する広告プログラム (poncan)	アフィリエイト広告による成果報酬型の広告収益	○
		直接課金	自社で決済手段を用意	Paypal, webmoney等の 決済手段の提供による課金収益	○
	モバイル	広告	ミクシィ社の提供する広告プログラム	広告表示回数による広告収益	○
		直接課金	ミクシィ社の提供するキャリア課金	キャリア手数料 約10% ミクシィ社手数料 約18%	○
モバゲータウン	モバイル	広告	自社アプリ上に自社で広告枠を用意	広告表示回数またはクリック数による広告収益	—
		間接課金	DeNA社が提供する広告システム	アフィリエイト広告による成果報酬型の広告収益	—
		間接課金	自社で展開する広告システム (poncan)	アフィリエイト広告による成果報酬型の広告収益	○
		直接課金	DeNA社の提供するキャリア課金	キャリア手数料 約13% DeNA社手数料 約26%	○
GREE	モバイル	直接課金	GREE社の提供するキャリア課金	キャリア手数料 約13% DeNA社手数料 約26%	○



集めてバナーナの仕組み

集めてバナーナの効果実証

- ・ドリコム内で過去制作したバナーとの比較では、全てのケースでパフォーマンスが向上

コンテンツ	属性	バナー	CTRパフォーマンス
フラ × フラ	自社製作		100%
	バナーナ 1 位		218%
	バナーナ 2 位		144%











コンテンツ	属性	バナー	CTRパフォーマンス
フラ × フラ	自社製作		100%
	バナーナ 1 位		160%
	バナーナ 2 位		141%

※ バナーナ1位・2位のバナーにおけるCTR(クリック率)パフォーマンスは自社制作バナーを100としたときの比較値

Facebook 開発者ランキング

Developer Leaderboard

Rank By: MAU | DAU | DAU/MAU

1.	 Zynga	207,230,758
2.	 Electronic Arts	50,268,801
3.	 Pancake Limited	44,577,836
4.	 Playdom	38,819,176
5.	 CrowdStar	34,253,034
6.	 RockYou!	30,317,455
7.	 Quiz Monster	25,433,733
8.	 iLike, inc	20,083,794
9.	 LOLapps	17,569,527
10.	 6 waves	17,292,285

※引用 appdata.com 2010/7/27



「HappyAquarium」の国内向けパブリッシュ
 (mixi アプリ PC 向け、mixi アプリモバイル向け、GREE 向けに提供)



「HaapyIsland」の国内向けパブリッシュ
 (ハンゲーム向けに提供)

(2010年7月14日現在)

カテゴリ	サービス名	docomo	au	Softbank	
着メロ・カラオケ関連	J-KENケータイシーケンサー		○	○	
	J研	○	○	○	
	J研+			○	
	J研のクラシック		○	○	
	J研のクラブサウンド		○		
	J研のオルゴール			○	
	J研のスポーツ			○	
	J研の演歌・歌謡		○		
	J研の効果音		○		
	J研の洋楽		○	○	
	SUPER SOUNDカラオケ		○	○	
	J研のアニ着		○	○	
	まるごと歌詞付きメロディ		○		
着うた・着うたフル関連	J研Music	○	○	○	
	J研Musicフル	○	○	○	
	QUAKE call	○	○	○	
	QUAKE LOVER	○	○	○	
	QUAKE LOVER FULL	○	○	○	
	着OK¥980クラブ系取放	○			
メール・その他	プリメル	○			
	グリメロ		○	○	
きせかえ関連	きせかえ@フラ×フラ			○	
	フラ×フラ	○	○	○	
	セレホ	○	○	○	(sb)5/12オープン (au)5/20オープン (3キャリア)7/5名称変
	きせかえDLE				(docomo)5/31閉鎖 (sb)5/16閉鎖 (au)5/12閉鎖
	I LOVE きせかえTV				(docomo)6/30閉鎖 (sb)6/3閉鎖 (au)6/16閉鎖
	ピク×ピク電池電波	○			



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、さまざま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うる重要な要因には、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、業績に影響を与えうる重要な要因は、これらに限定されるものではありません。

※ 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。