

2010年3月期（第9期）
第3四半期 決算説明資料

株式会社ドリコム

2010/2/8

- 1 第3四半期 連結決算概要
- 2 注力事業 ～ソーシャルゲーム～
- 3 各事業の推移
- 4 参考資料

決算ハイライト

2009年10-12月

売上高・営業利益

- 売上高（累積） 1,670 百万円（前年同期 1,539 百万円）
- 売上高（四半期） 598 百万円（前年同期 492 百万円）
- 営業利益（累積） 162 百万円（前年同期 8 百万円）
- 営業利益（四半期） 79 百万円（前年同期 △4 百万円）

注力事業

- mixi アプリ モバイル版の提供開始（10月）
- mixi アプリ モバイル版「脳力大学 漢字テスト」でキャリア課金開始（12月）
- きせかえコンテンツサイト「フラ × フラ」がドコモ i-menu の表示順で1位に（12月）
- mixi アプリ PC版で「ハッピーアクアリウム」をリリース（12月）
- DeNA 社モバゲータウンでもゲームの提供開始（1月）
- ソーシャルゲームの売上面での寄与は第4四半期以降

業績概要

- ・売上高、利益共に順調に推移し、営業利益率も向上

(単位：百万円)

	2009年 10-12月	前年同期		前四半期	
		2008年10-12月	前年同期比	2009年7-9月	前四半期比
売上高	598	492	+22%	562	+6%
営業利益	79	△4	—	52	+52%
営業利益率	13%	—	—	9%	+4 point
経常利益	78	△11	—	51	+53%
当期純利益	52	△162	—	41	+27%

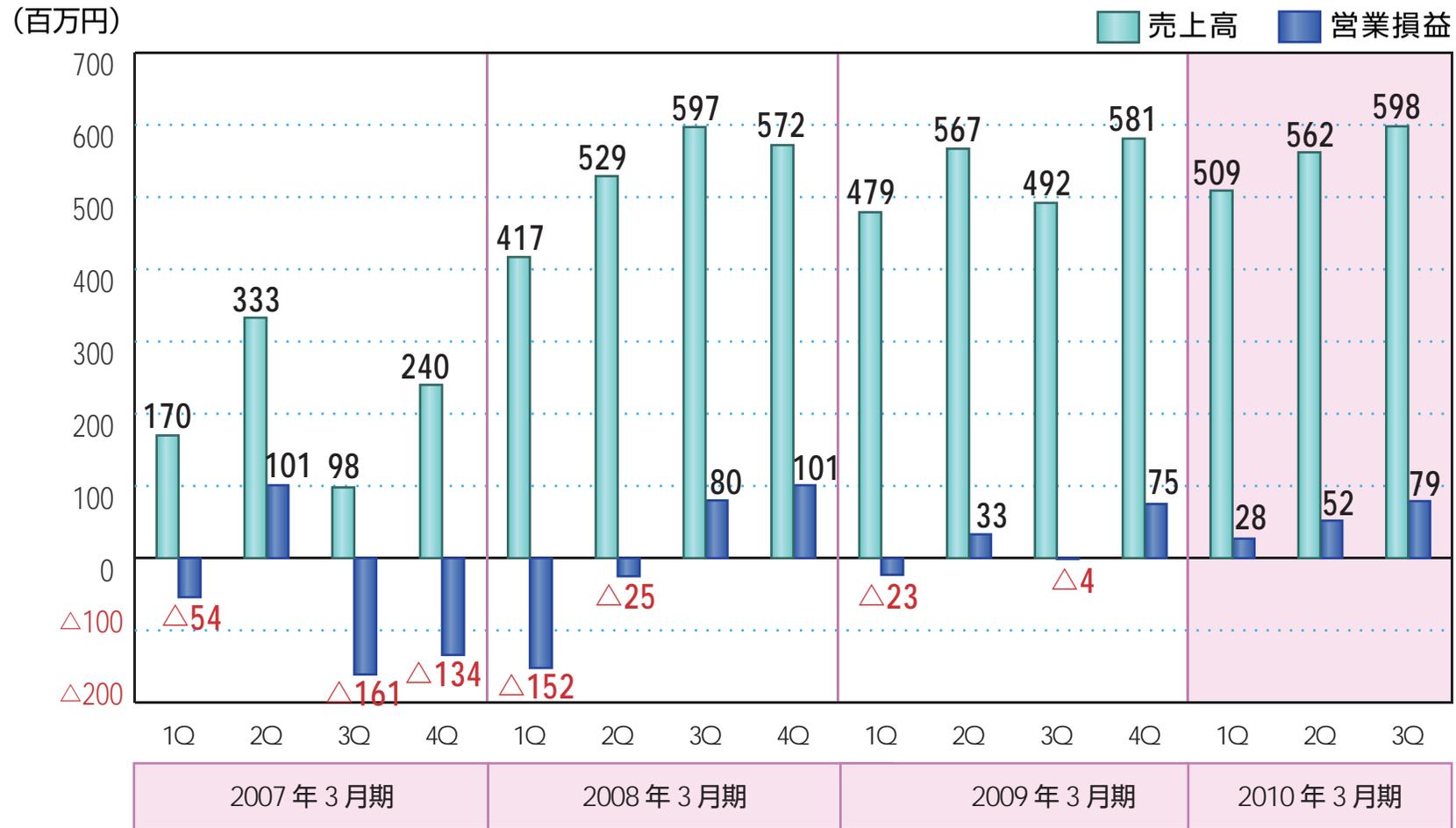
※百万円未満切捨て

1

第3四半期 連結決算概要

売上高および営業損益（四半期毎推移）

・売上高 598 百万円となり、四半期ベースで過去最高売上



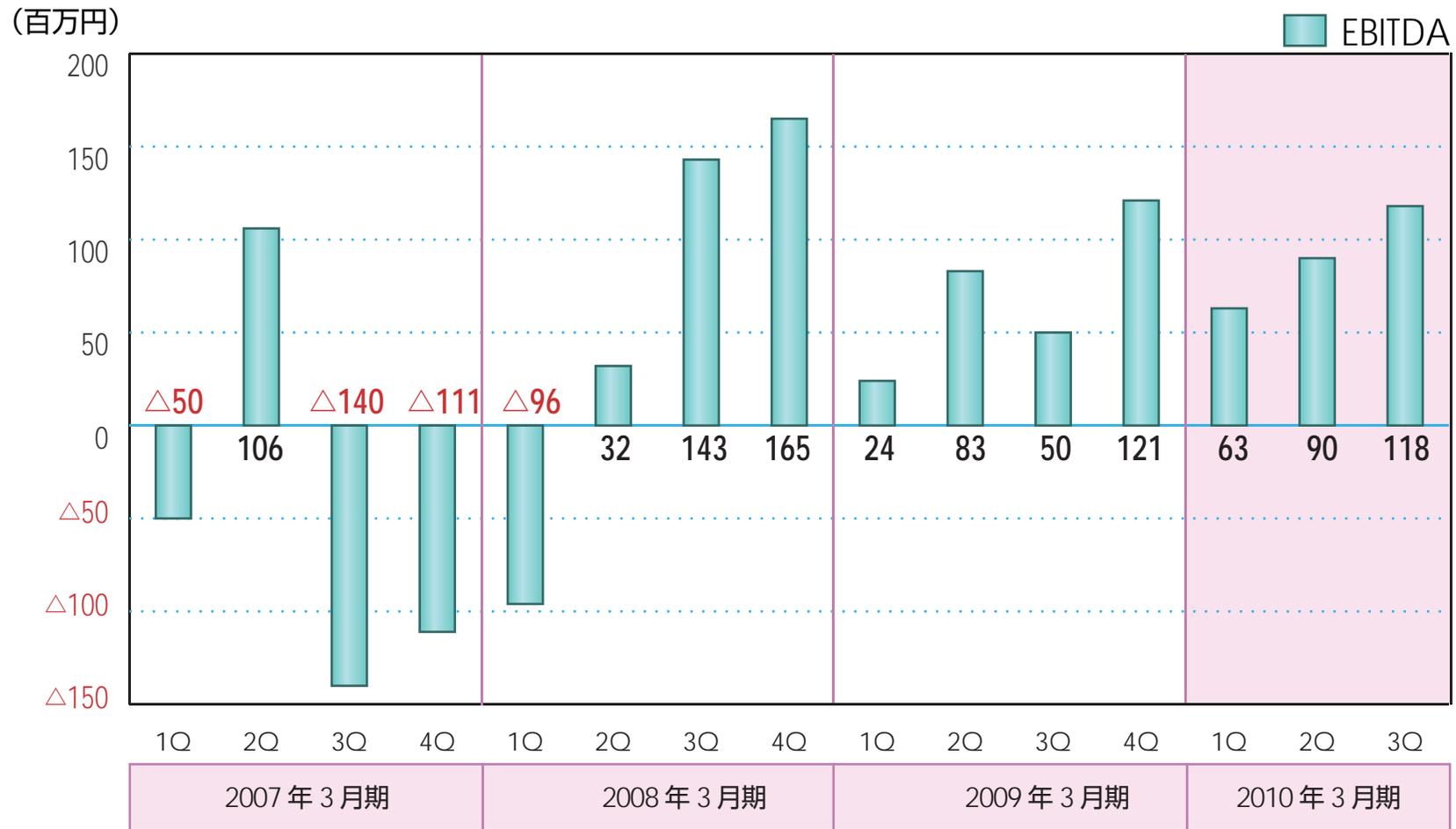
※ 百万円未満切捨て



第3四半期 連結決算概要



EBITDA



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

費用構成の推移

(単位：百万円)

	2009年 10-12月	前年同期		前四半期	
		2008年10-12月	前年同期比	2009年7-9月	前四半期比
売上原価合計	158	148	+7%	151	+5%
原価比率	27%	30%	-3 point	27%	—
人件費	79	84	-6%	88	-10%
その他	79	64	+23%	63	+25%
販管費合計	360	346	+4%	357	+1%
販管費比率	60%	70%	-10 point	64%	-4 point
広告宣伝費	51	51	—	54	-6%
研究開発費	1	0	—	13	-92%
人件費	140	136	+3%	137	+2%
その他	166	158	+5%	152	+9%

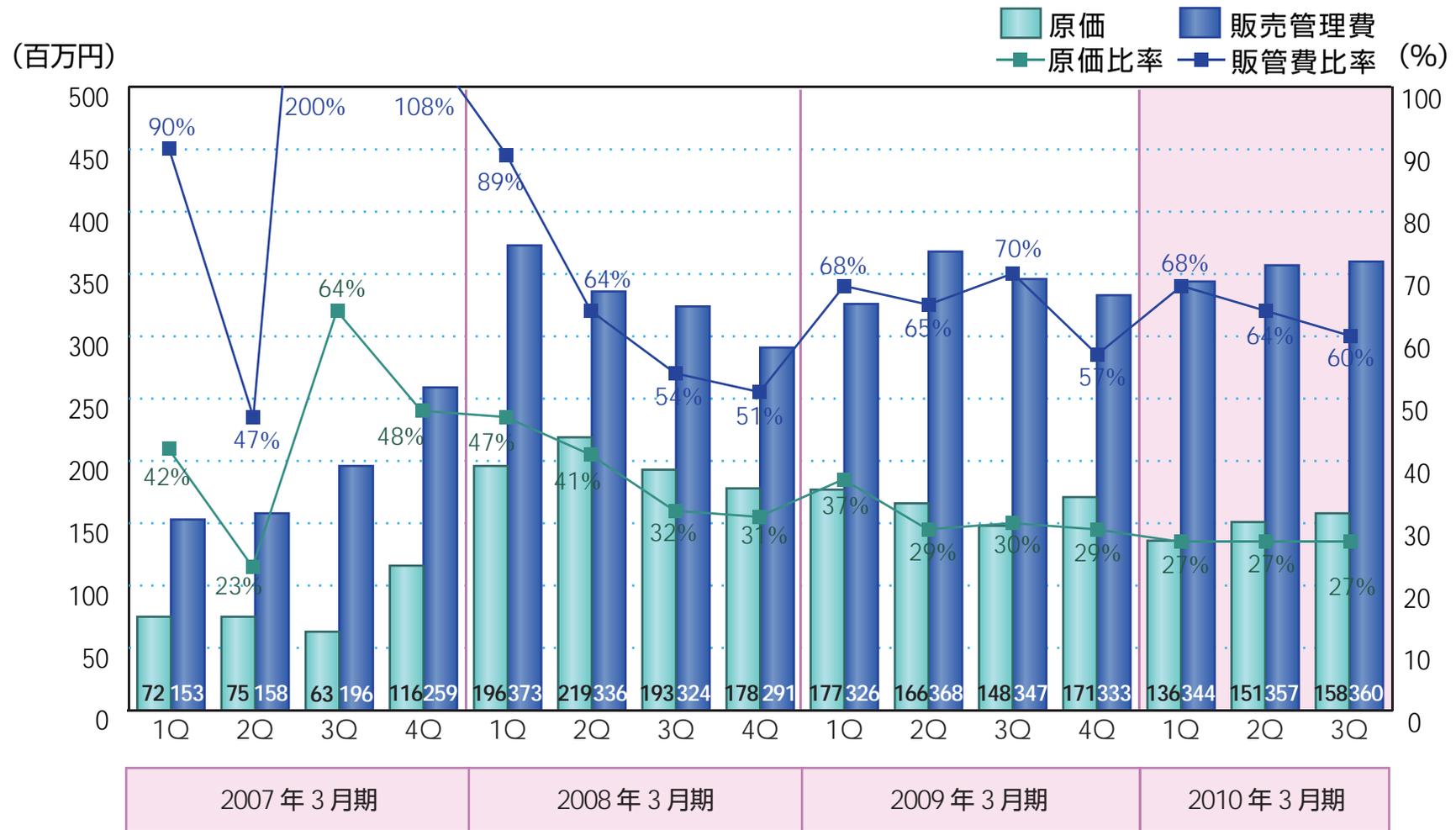
※百万円未満切捨て

1

第3四半期 連結決算概要

原価および販管費（四半期毎推移）

・原価比率 27% 販管費比率 60%



※百万円未満切捨て

貸借対照表の概況

(単位：百万円)

	2009年12月末	前年同期	前四半期
		2008年12月末	2009年9月末
流動資産	1,148	1,146	1,045
固定資産	1,014	1,267	1,008
総資産	2,162	2,414	2,054
流動負債	540	502	497
固定負債	127	260	127
純資産	1,494	1,651	1,429
自己資本比率	63.1%	63.7%	63.8%

※百万円未満切捨て

— 主に未払法人税、前受金が増加

— 前四半期末より主に現金及び預金が増加

キャッシュ・フロー計算書の概況

(単位：百万円)

	2009年4-12月	前年同期	前四半期
		2008年4-12月	2009年4-9月
営業活動によるキャッシュ・フロー	169	△35	60
投資活動によるキャッシュ・フロー	△114	△91	△69
財務活動によるキャッシュ・フロー	△57	21	△57
現金及び現金同等物の期末残高	648	520	584

※百万円未満切捨て

— 主なプラス要因は純利益の計上、マイナス要因は法人税の支払い

— 主な要因はソーシャルゲーム開発に関する無形固定資産の取得
および子会社の移転に関する有形固定資産の取得

業務予想に対する進捗率について

- 売上高の前提
 - きせかえコンテンツ関連の売上は順調に推移
 - 減少要因としては法人向けブログパッケージ事業の譲渡
 - ソーシャルゲーム関連の売上は不確定要素が多いため織り込まずに想定
- 費用の前提
 - 第4四半期は来期に向けた準備としてソーシャルゲームを中心に人材採用と広告宣伝に積極投資
- 当期純利益
 - 事業譲渡による損益は1月末時点をもって算定としていたが顧客サービス低下を防ぐために移管作業が想定より多くかかり時期がスライド

※決定しだい速やかに開示いたします

(単位：百万円)

	第3四半期	通期予想	進捗率
	2009年4-12月	2009年4月-2010年3月	
売上高	1,670	2,190	76%
営業利益	162	89	182%
経常利益	158	81	195%
当期純利益	54	1	—

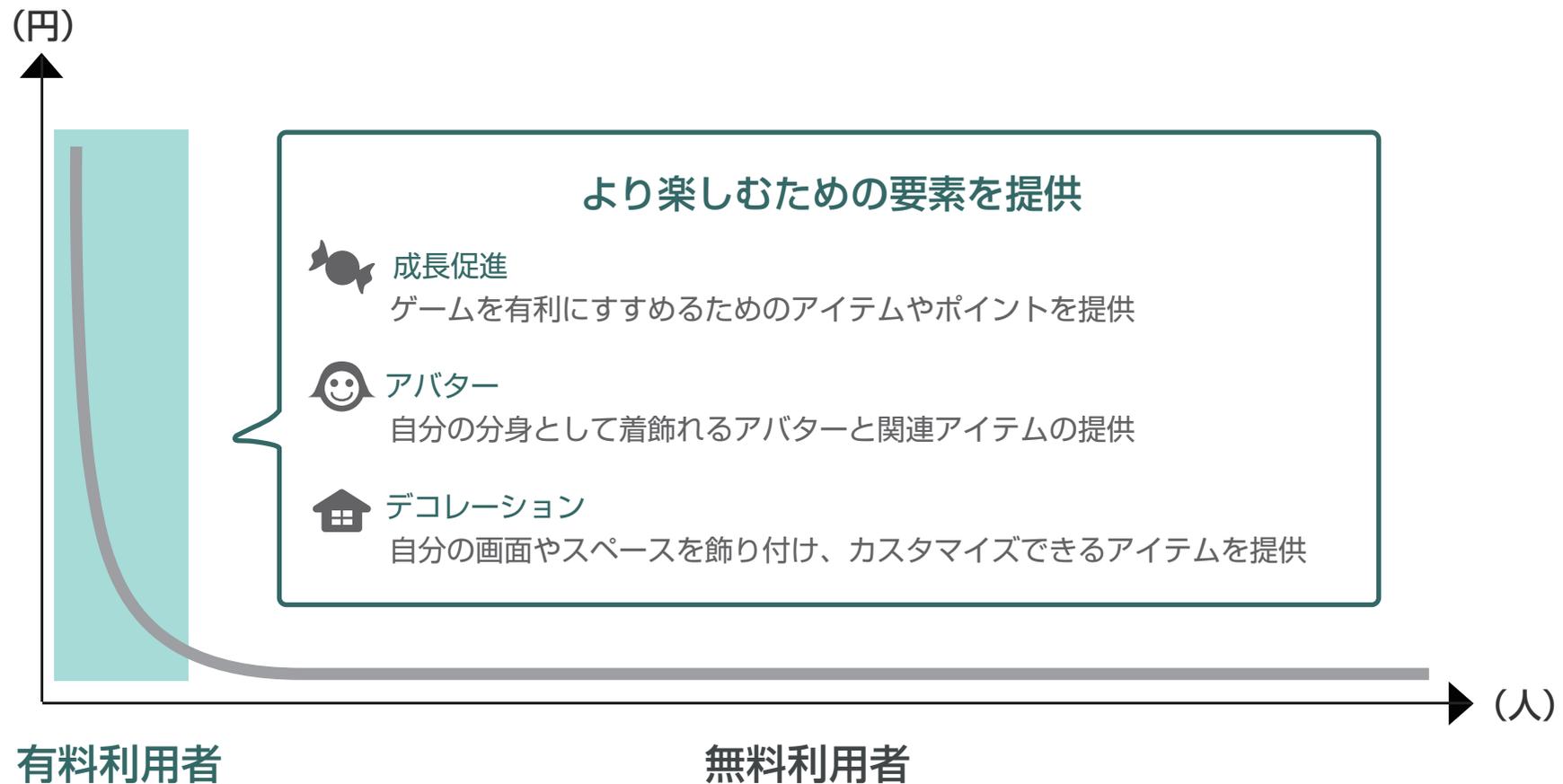
※百万円未満切捨て

※通期予想は2009年7月22日にお知らせしたものととなります

注力事業 ～ソーシャルゲーム～

ビジネスモデル

- 基本は無料で遊べるアイテム課金モデル



SNS プラットフォーム毎の収益化手段

- 大きく分けて「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
mixi (ミクシィ社)	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純広告収益 (0.01円～0.05円/PV)
		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	自社で決済手段を用意 (poncan)	Paypal、webmoney等の決済手段の提供による 課金収益(決済手数料10%～20%)
	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純広告収益 (0.01円～0.03円/PV)
		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 (DeNA社)	モバイル	広告	自社アプリ上に自社で広告枠を用意	広告表示回数による純広告収益
		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%

2

注力事業 ～ソーシャルゲーム～

取り組み方針



1

ソーシャルゲームプロバイダーとしての取り組み

(現状：mixiアプリモバイル版2009年10月27日、モバゲータウン2010年1月27日スタート)



2

ソーシャルゲームプロバイダー向けのマネタイズの仕組み提供
Platform on Platformを構築し自社ゲームの展開に活用

(現状：mixiアプリPC版に向けて「poncan」の本格提供を開始)



3

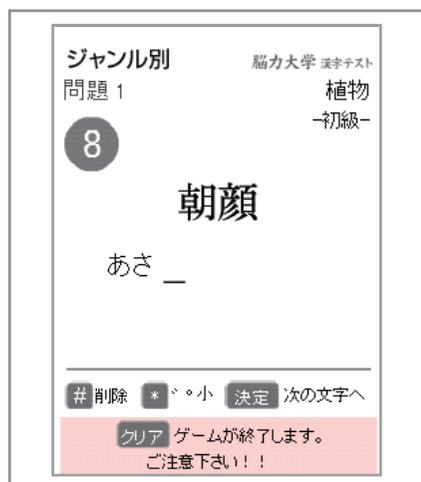
海外への横展開を検討

(現状：Facebookで人気ゲームを提供するCrowdStar社との協業を発表
国内向けにローカライズした「ハッピーアクアリウム」の提供を開始)



1 ソーシャルゲームプロバイダーとしての取り組み

- モバゲータウンへのゲーム提供をスタート（2010年1月27日～）



▲ 脳力大学 漢字テスト



▲ うまレーシング

▼ モバゲータウン向けに新たにリリースした「ゲームスタジオ物語」



概要

ゲーム会社をつくる!!
ゲーム会社を運営する
シミュレーションゲーム

遊び方

友達をゲームの開発者として
迎えて、ジャンル、シナリオ、
グラフィック、音楽の要素を
組み合わせてヒットゲームの
開発を目指します。

1 ソーシャルゲームプロバイダーとしての取り組み

・タイトル毎の収益モデル

タイトル	提供プラットフォーム	広告	間接課金	直接課金
脳力大学 漢字テスト	mixiアプリ PC版		○ 2009年10月中旬～	○ 2010年1月下旬～
	mixiアプリ モバイル版	○ 2009年12月中旬～		○ 2009年12月中旬～
	モバゲータウン		○ 2010年1月下旬～	○ 2010年1月下旬～
うまレーシング	mixiアプリ モバイル版	○ 2009年11月下旬～		○ 2010年2月上旬～
	モバゲータウン			○ 2010年2月中旬予定
ハッピーアクアリウム	mixiアプリ PC版		○ 2009年12月下旬～	○ 2010年1月下旬～
ゲームスタジオ物語	モバゲータウン		○ 2010年2月上旬～	○ 2010年2月上旬～
県民魂	mixiアプリ モバイル版			
SPEED	mixiアプリ PC版			
4BALLS	mixiアプリ PC版			
戦国大戦	mixiアプリ PC版			
ミス読モスタイルコンテスト	mixiアプリ PC版			
	mixiアプリ モバイル版			
バトン	mixiアプリ PC版			
アンケートさん	mixiアプリ PC版			
すうぱあふる一つわーるど	mixiアプリ PC版			

(2010年2月5日時点)

2

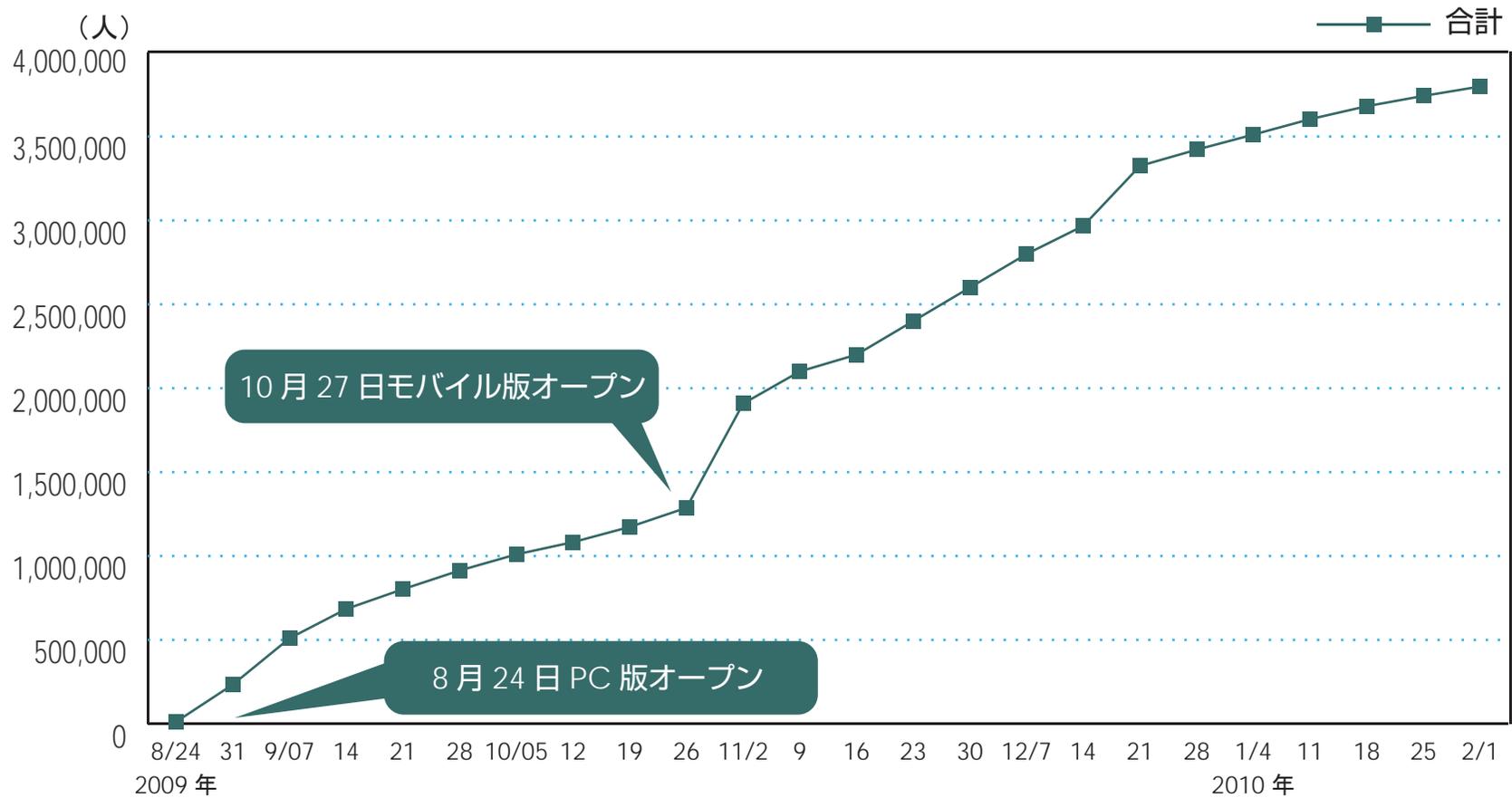
注力事業 ～ソーシャルゲーム～



1 ソーシャルゲームプロバイダーとしての取り組み

・ドリコムのみxi アプリ全体では 380 万人超 の登録者 (2010年2月5日時点)

※モバゲータウンで提供するゲームの登録者数に関しては第4四半期から開示予定



2

注力事業～ソーシャルゲーム～

2 ソーシャルゲーム向けのマネタイズの仕組み提供

- 電子決済手段と、ゲーム内のポイントを還元するアフィリエイト広告を提供
- mixi アプリ PC 版に向けて「poncan」の本格提供を開始

自社利用



他社ゲームへの提供

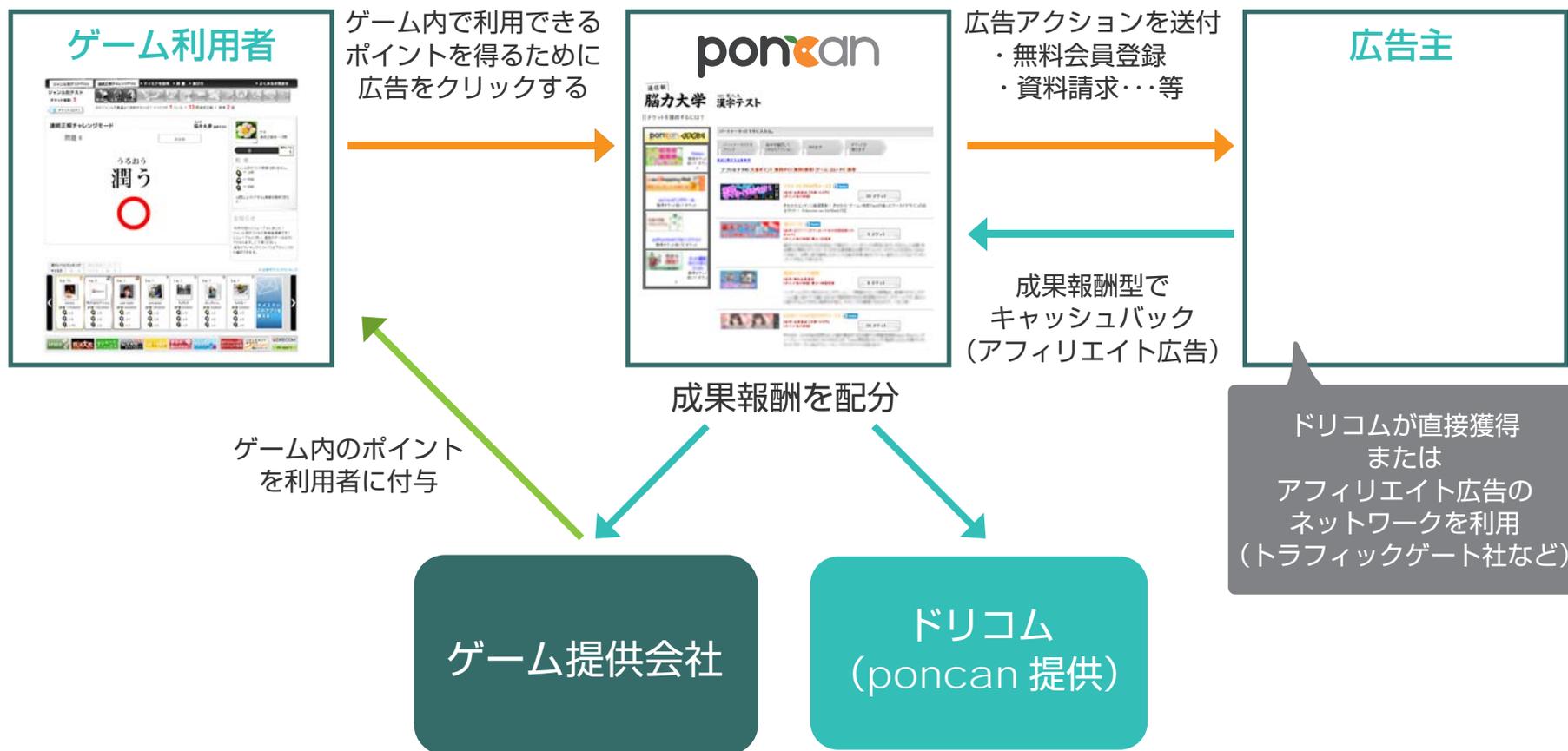


- 電子決済手段 (paypal、webmoney) の提供
- アフィリエイト広告 (リワード広告) の提供

SNS Platform (mixi、モバゲータウンなど)

2 ソーシャルゲーム向けのマネタイズの仕組み提供

- ・ゲーム内のポイントを還元するアフィリエイト広告（リワード広告）の流れ



2

注力事業～ソーシャルゲーム～

3 海外への横展開を検討

- CrowdStar 社と協業し、2700 万人が遊ぶ「HappyAquarium」を mixi 向けに提供
- まずは Facebook でヒットしているゲームのノウハウを蓄積



招待ボーナスキャンペーン！招待したマイミクがひとりハピアクを始める毎に2パールプレゼント中！



招待ボーナスキャンペーン！招待したマイミクがひとりハピアクを始める毎に2パールプレゼント中！

3 海外への横展開を検討

- CrowdStar社はFacebookで多くのユーザーを集めるソーシャルゲームデベロッパ

MAU…月間アクティブユーザー数

Facebook アプリランキング (MAU:人)

1.	 FarmVille	76,111,634
2.	 Birthday Cards	43,933,401
3.	 Café World	30,369,256
4.	 iHeart	27,733,950
5.	 Happy Aquarium	26,599,528
6.	 Facebook for iPhone	26,153,294
7.	 Fish Ville	25,375,319
8.	 Texas HoldEm Poker	25,256,744
9.	 Mafia Wars	24,653,896
10.	 Causes	24,509,803
11.	 Pet Society	18,776,057
12.	 FamilyLink.com	18,720,305
13.	 Mobile	18,310,745
14.	 PetVille	18,106,012

Facebook デベロッパーランキング (MAU:人)

1.	 Zynga	230,523,396
2.	 RockYou!	80,716,728
3.	 Facebook	58,388,071
4.	 CrowdStar	51,095,275
5.	 Playfish	49,230,709
6.	 6 waves	32,533,430
7.	 Mmkay	27,733,950
8.	 Playdom	24,919,521
9.	 Causes	24,509,803
10.	 FamilyLink.com	20,193,449
11.	 Slide, Inc.	19,707,908
12.	 MindJolt	16,333,547
13.	 iLike, inc	14,883,890
14.	 Topzy	14,540,245

※ 引用：AppData (<http://www.appdata.com/>) 2010年2月3日時点

ソーシャルゲームの取り組みに至る遷移

- ブログ事業からコンテンツ事業へ

2005年

ブログ事業の取り組み

～

2007年

- 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
- ドリコム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

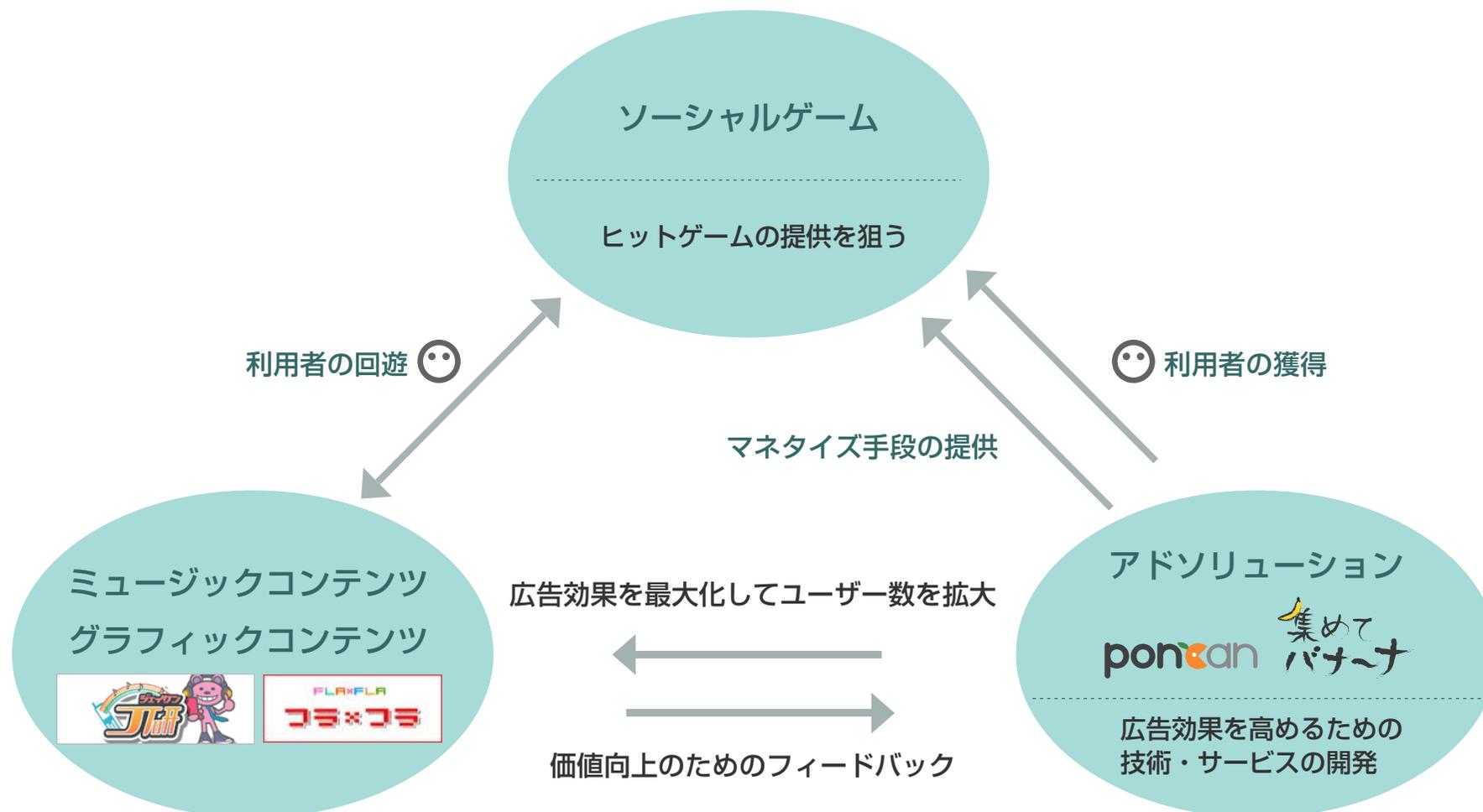
2009年～

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



各事業の概況

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の運営や着うたなどのコンテンツやその他、着メロ関連サービスの提供等



グラフィックコンテンツ

きせかえコンテンツの企画提供やメールコンテンツの提供等



ゲーム&コミュニケーション

mixi・モバゲータウンなどSNS上で遊べるソーシャルゲームの提供



セグメント上の「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

独自の行動ターゲティング広告技術サービスや、ソーシャルゲーム向けポイント広告サービスの提供等



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等



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

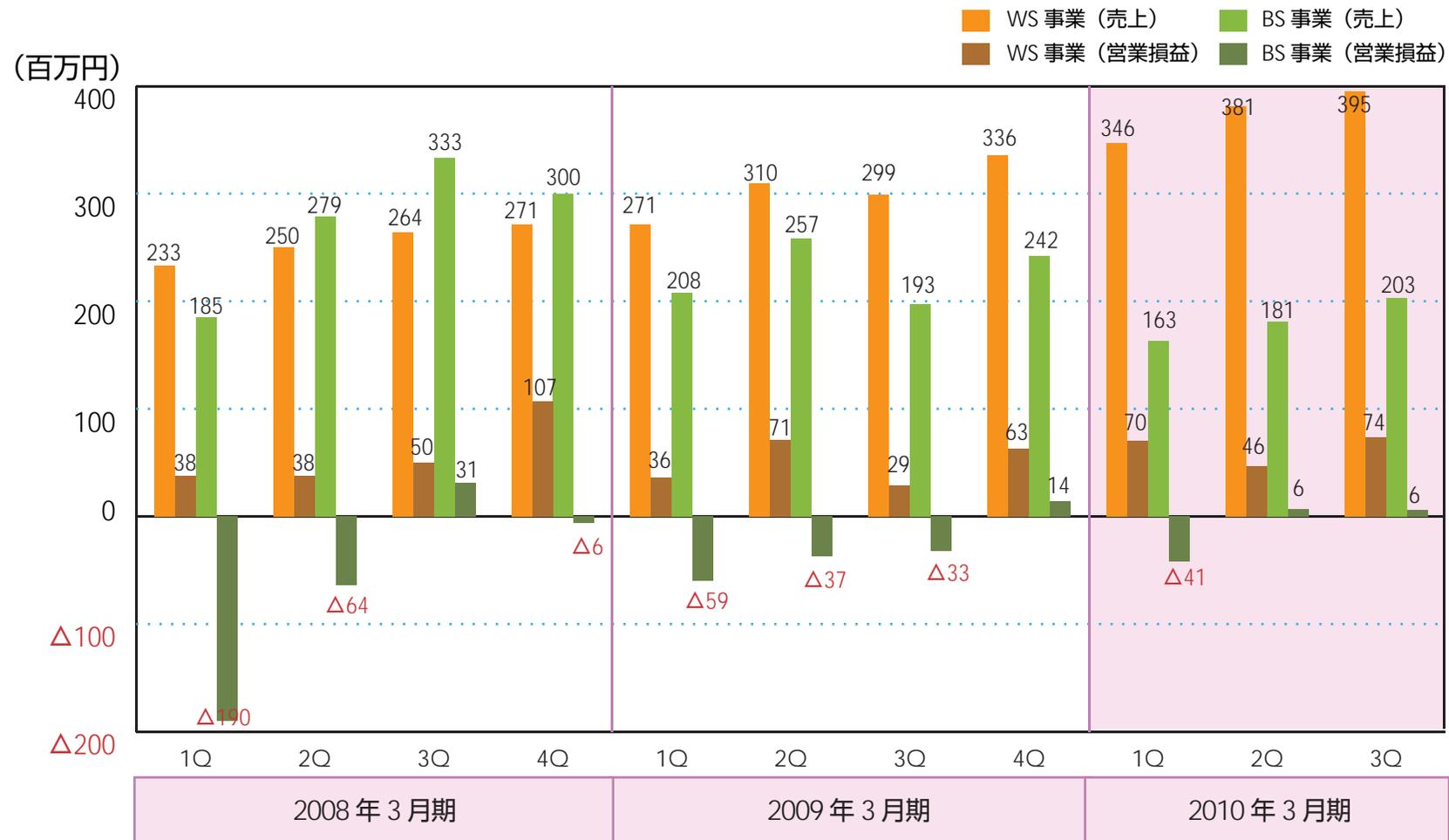


その他（代理店関連）

セグメント上の「ビジネスソリューション事業」

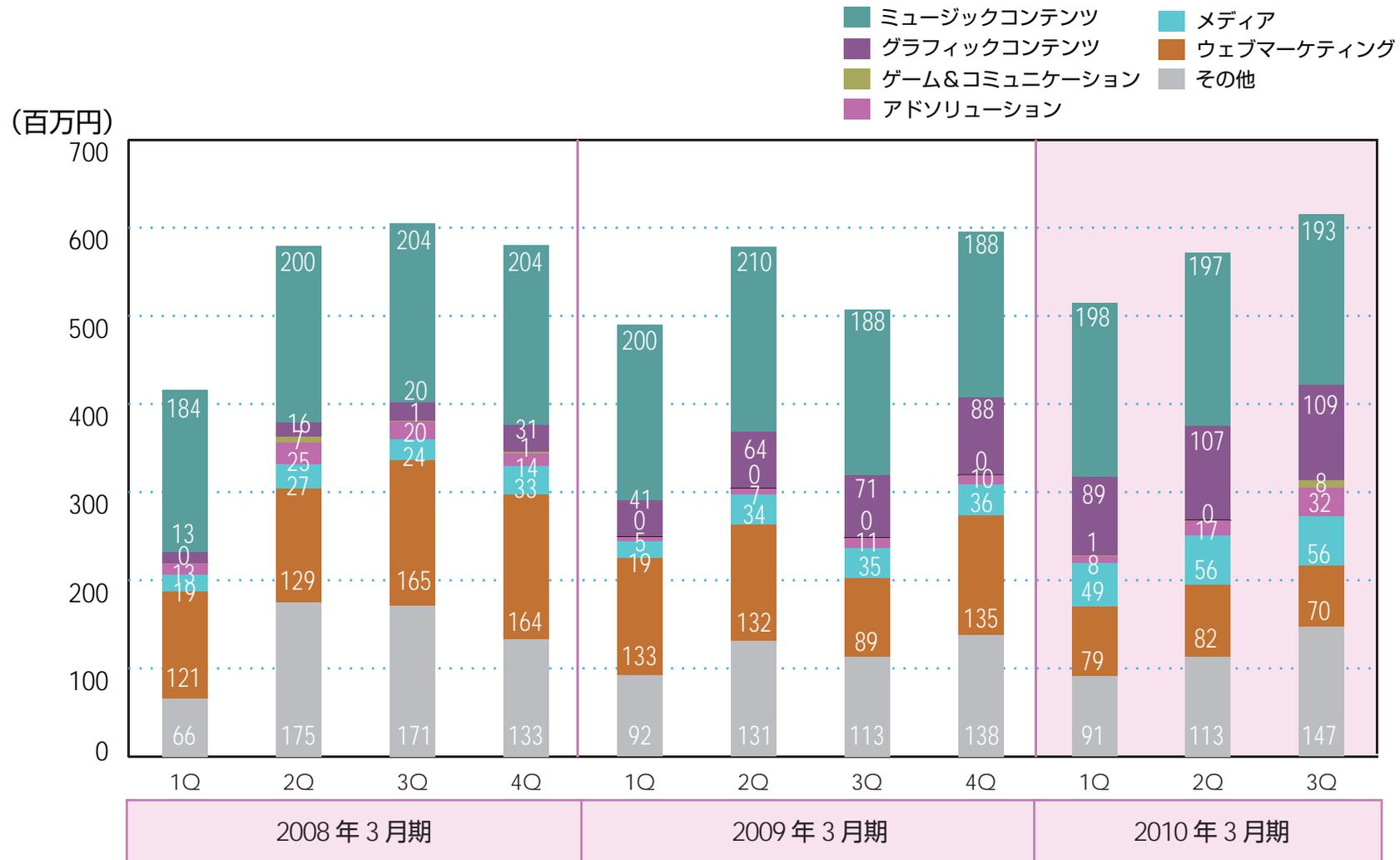
セグメント別の売上

・ウェブサービス (WS) 事業 66% ビジネスソリューション (BS) 事業 34%



※単位:百万円(百万円未満切り捨て)

・グラフィックコンテンツ事業が順調に推移



※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
 ※短信等に記載のセグメントと一部区分けが異なります

エンタメウェブ事業 ハイライト

ソーシャルゲームの
提供を開始

- CrowdStar 社と協業し、Facebook の人気ゲームをローカライズ
- ドリコムで提供する mixi アプリの総利用者数約 380 万人超
- 2010 年 1 月 27 日にモバゲータウンもゲーム提供スタート
- 体制強化のために採用を進める

グラフィックコンテンツの
サービスを拡大

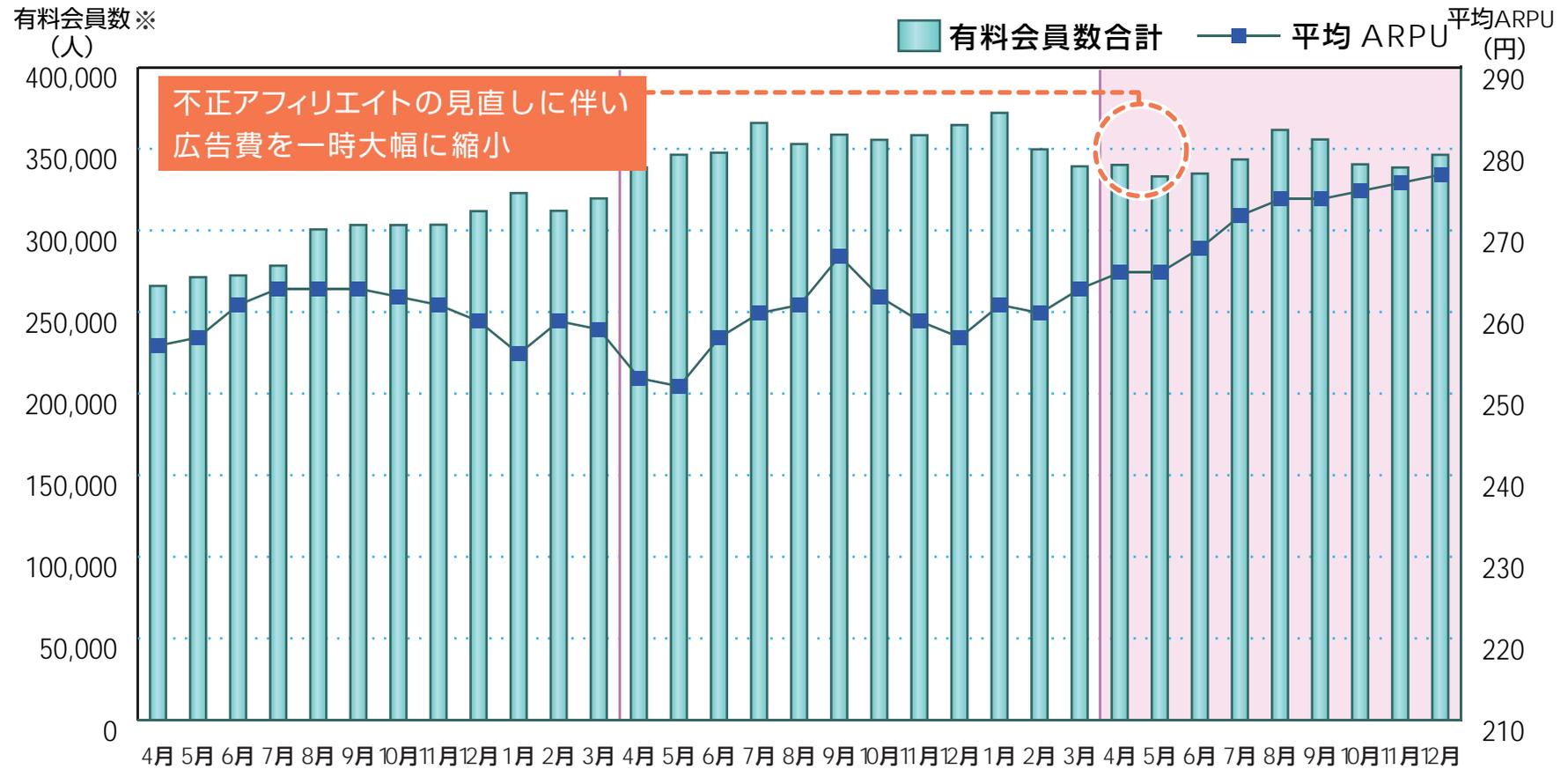
- 「フラフラ」がドコモ i-menu で表示順 1 位に
- 上位表示と「集めてバナーナ」による広告効率の高まりから利用者増

3

各事業の概況

有料会員数と ARPU

- 平均 ARPU はグラフィックコンテンツの割合増加により上昇傾向



2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期
----------	----------	----------

※有料会員数は有料プランにカウントされるユーザー数をのべて算出

マーケティングソリューション事業 ハイライト

アドソリューション

- 「poncan」の本格利用スタート（まずは mixi アプリ PC 版へ向けて提供）
- バナーナの商品設計を推進し、他社への販売を一部開始

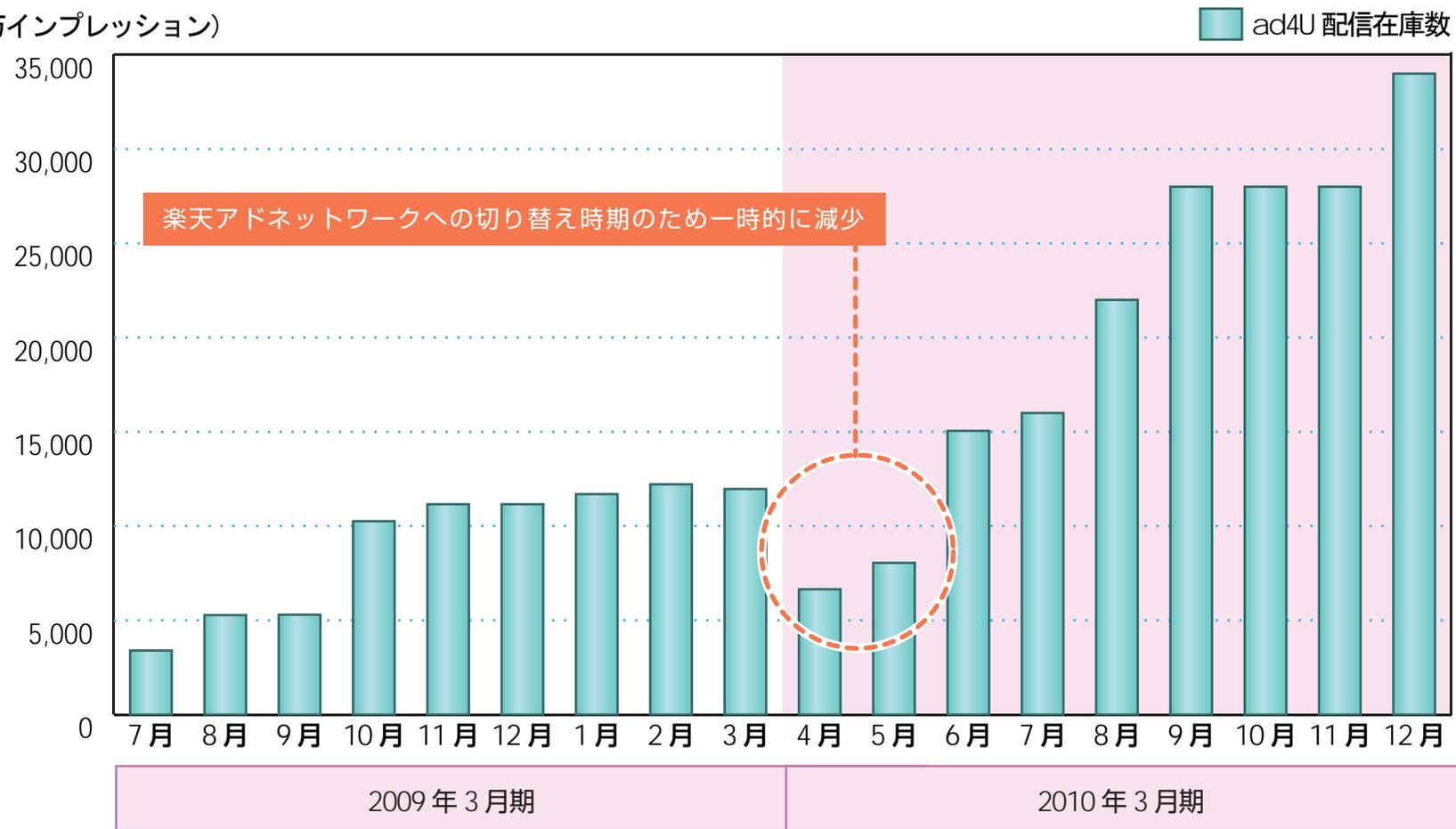
ウェブマーケティング

- 法人向けブログパッケージ事業の譲渡を発表（2009年10月26日）
- ASP 事業は継続し、収益性を重視して取り組む

ad4U 配信在庫数

楽天アドネットワークへの配信により配信在庫は拡大

(万インプレッション)



ソーシャルゲーム

- 2010年1月27日開始したモバゲータウンの立ち上げを進める
- 広告宣伝により新規ユーザーを獲得する
- 年度内にも追加のソーシャルゲームをリリース予定
- 積極採用により体制を強化する

ミュージックコンテンツ グラフィックコンテンツ

- ソーシャルゲームからの誘導実験を行う
- ポイント・ブランドを統合し、自社サイト内の回遊率を高める
- 1人あたりの利用期間を伸ばす

アドソリューション

- 「poncan」「集めてバナナ」の商品力を強化する
- 楽天と協力し、楽天 ad4U の販路強化・拡販を進める

コーポレート

- 成長に向けて組織基盤（採用・教育・福利厚生など）を強化する
- 事業間シナジーを鑑みて事業の選択と集中を進める

参考資料

ソーシャルゲームの収益化イメージ

・ mixi アプリ「脳力大学 漢字テスト」の場合

1. ぶつうに遊ぶ部分は無料



2. 実力を試す検定には「チケット」が必要



3. 「チケット」を得るために

mixi アプリ (PC 版)

日々ゲームに
ログインする



友達をゲームに
招待する



パートナーサイトに登録する
(アフィリエイト広告)

poncan

購入する
(Paypal, webmoney など)

poncan

mixi アプリ (モバイル版)

日々ゲームに
ログインする



友達をゲームに
招待する

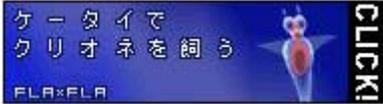


購入する
(ミクシィ提供のキャリア課金)

mixi  **βversion**

集めてバナーナの効果実証が進む

- ・ドリコム内で過去制作したバナーとバナーナ制作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%

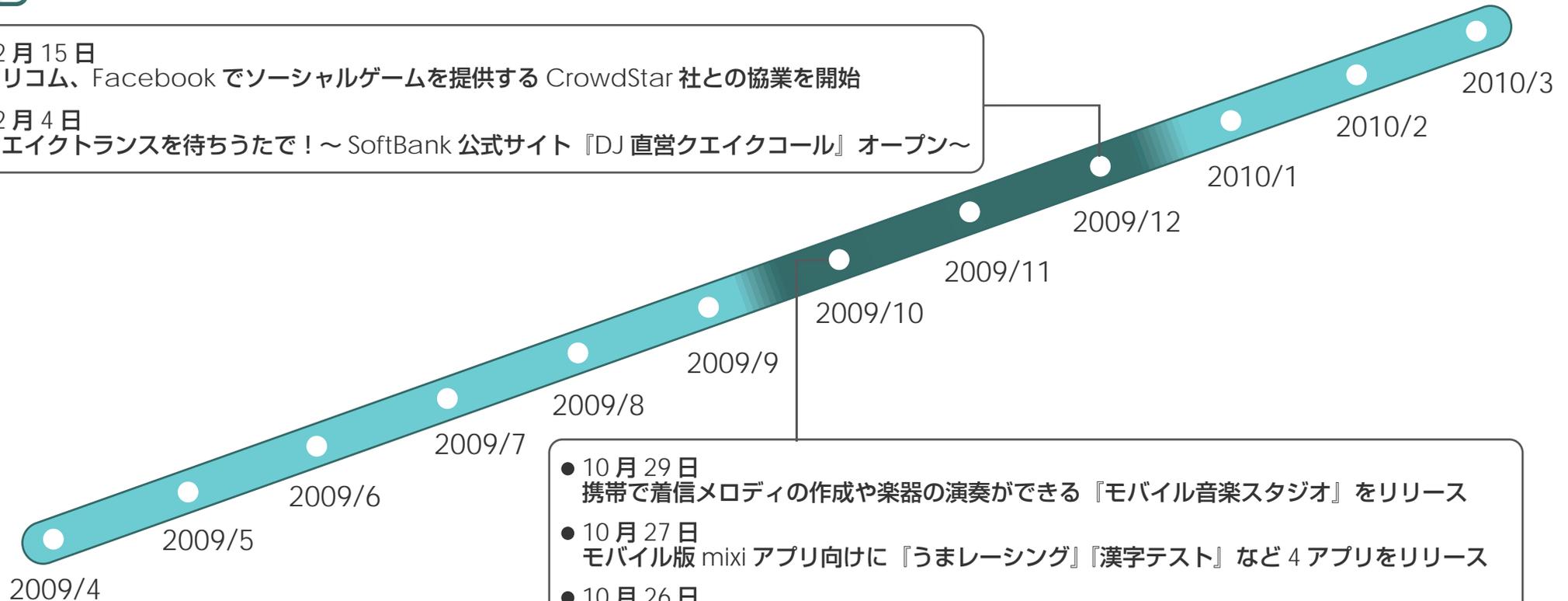
※ バナーナ1位・2位のバナーにおけるCTR(クリック率)パフォーマンスは自社制作バナーを100としたときの比較値

公開中の携帯キャリア公式サイト 50 サイト

カテゴリー	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	○	○	○	国内最大級のユーザー投稿型着メロサイト
	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	○	○	○	softbank版 2009年12月1日オープン
	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	○	○	○	ドコモi-menu公式メニュー1位(2010年2月5日時点)
	セレクト放題	○			
	きせかえDLE	○	○	○	
	I LOVE きせかえTV	○	○	○	
	ピク×ピク電池電波	○			

※2009年12月末時点 無料サイトは除く

2010年3月期 第3四半期ニュースリリース



- 12月15日
ドコモ、Facebook でソーシャルゲームを提供する CrowdStar 社との協業を開始
- 12月4日
クエイクトランスを待ちうたで！～ SoftBank 公式サイト『DJ 直営クエイクコール』オープン～

- 10月29日
携帯で着信メロディの作成や楽器の演奏ができる『モバイル音楽スタジオ』をリリース
- 10月27日
モバイル版 mixi アプリ向けに『うまレーシング』『漢字テスト』など4アプリをリリース
- 10月26日
個人向け無料ブログサービス『ドコモブログ』の事業譲渡に関するお知らせ
- 10月26日
法人向けブログパッケージ事業の事業譲渡に関するお知らせ
- 10月26日
業績予想の修正に関するお知らせ
- 10月1日
ドコモ CMS、弁護士・司法書士など士業向けホームページ作成サービスの提供開始

提供中のソーシャルアプリ



モバイル版のソーシャルゲームはこちらから。
(mixi、モバゲータウンで利用するためのIDはそれぞれ別途必要です)



ハッピーアクアリウム

カラフルなお魚を飼って、
エサをあげたりおそうじしたり、
さまざまなオブジェを飾って、
自分らしい水槽づくりが楽しめます。



ゲームスタジオ物語

めざせ1000万円！
ヒットゲームを作ろう！
ゲーム会社を経営するシミュレーションゲームです。



通信制脳力大学 - 漢字テスト

あなたの漢字知識はどれくらい？
漢字の読み方を当てる頭脳ゲーム☆
答えるたびに難しくなって・・・。
最後は漢検1級レベルが目白押し！



うまレーシング

じぶんのうまを育てて
レースの勝利を目指しましょう！
かまってあげると、うま頑張ります！



戦国大戦

マイミクを配下武将として他国と戦い、
戦国制覇を目指しましょう！
他のユーザーとマイミクを戦わせて、
武将の家紋をコンプリート☆



県民魂

「自転車ってなんて呼んでる？」
「うちはチャリ」
「え？ケッタマシンでしょ、普通」
「お前の普通はこの常識だよ・・・」



SPEED

トランプの定番ゲーム、スピードです。
連番になるカードを相手より早くだす！
連勝すると、だんだん相手も強く・・・。
さて、あなたは何連勝できる？



4BALLS

交互にボールを落として、縦・横・斜め
のどれかに同じ色が4つ並ぶと勝ち！
簡単そうに見えて・・・実は激ムズ??
挑戦者求ム☆



ミス読モスタイルコンテスト

雑誌やメディア等で活躍中の
読者モデル達が集まる
“ミス読モ スタイルコンテスト”
応援したい読モに投票してね♪



パトン

パトンを作ってマイミクにお知らせ♪
簡単にあなたのパトンが作れます。
さらにパトンに答えてもらったら
マイミクとの相性もわかっちゃう☆



すうばあふる一つあると

正義の味方 poncan と一緒に
ふる一つあるとの平和をとり戻そう！
ゆるいキャラたちが織り成す
ひたすら逃げる系ゲームです。



アンケートさん

アンケートを簡単に作れちゃいます♪
マイミクだけに向けたアンケートも
作れます。さくさくアンケートにして
みんなに色々聞いてちょう☆





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。