

# 2011 Business Report

第10期ビジネスレポート

2010年4月1日 » 2011年3月31日



DRECOM®  
with entertainment

株式会社ドリコム

<http://www.drecom.co.jp/>



代表取締役社長  
内藤 裕紀

### 事業の状況について教えてください

足下の状況として、2年前の2009年から注力事業として投資を進めてきたソーシャルゲーム事業が売上高に大きく貢献しました。

ソーシャルゲームの市場規模はこの1~2年で急速に拡大し、2009年は300億円であったのが、2010年には1,200億円規模にまで広がっています。

(※シード・プランニング調べ)

この急拡大している市場環境の中でも、特に昨秋から一段とトレンドが変化してきたことを感じています。

昨秋までのソーシャルゲームは、どちらかというところアバターに代表されるようなデコレーション要素や、かわいいキャラクターの育成を主軸にしたゲー

ムがユーザーに受け入れられる風潮がありました。

しかし、昨秋以降はソーシャルゲームの浸透と共に、ユーザー同士が競い合うバトル要素や、アイテムを収集していくコレクション要素が受け入れられるようになり、ユーザーを魅きつける強い粘着性を持つようになってきました。

そのため、ヒットタイトルを生み出した際に、より大きな反響を得られる環境になったと感じています。こうしたトレンドの変化に対応するために、第3四半期に開発計画を見直しました。

結果として見直しを行ったタイトルが好調にユーザーを集め、現在は複数タイトルがGREE(※当社がソーシャルゲームを提供しているSNSプラットフォーム)のゲームランキング上位にランクインされるなど、成果が表れております。

もう1つの注力事業であったアドソリューション事業につきましても、主軸となる「poncan」が効果改善を繰り返した結果、商品力が高まり、順調に成長しました。

以上の結果、当社の主軸となる3つの事業(※モバイルコンテンツ事業、ソーシャルゲーム事業、アドソリューション事業)すべてが収益化フェーズに入りました。

この状況を活かし、今後のインターネットサービスの主戦場がスマートフォンになることを想定して、次の1年はスマートフォンへの対応に集中して取り組んでまいります。

### 今後の事業展開についてお聞かせ下さい

国内のソーシャルゲーム市場は大きく拡大し、その中でドリコムはヒットコンテンツを複数提供するなど、成果を出してまいりました。

ただ、今後のインターネットの世界全体を見渡した際に、考えておかなければならないのがスマートフォンの存在です。

現時点ではまだまだ普及率として小さいものの、各キャリアがスマートフォンを前面に押し出している状況の中で、モバイル端末の主役の座が、これまでの携帯電話(フィーチャー・フォン)からスマートフォンへ切り替わるタイミングがいよいよ迫ってきていると感じています。

スマートフォン時代になるとより顕著になるのがグローバル化です。国内外に関わらず共通の土台(OS)の上でコンテンツを提供しますので、その提供先も世界へ大きく広がっていきます。

2012年3月期は移行期と位置付け、このスマートフォン時代へ向けた取り組みを進めてまいります。



### スマートフォンへの取り組みを教えてください

ドリコムでは現在、ソーシャルゲーム事業、モバイルコンテンツ事業、アドソリューション事業の3つの領域に集中することで、事業の競争力を強化しております。スマートフォンへの対応は、この3領域全てで行います。

ソーシャルゲーム事業では既存のコンテンツ企画・開発のノウハウと、広告宣伝費を効率的に投下して集客を進めるマーケティングのノウハウを活用し、スマートフォン向けソーシャルゲームの提供を進めます。

モバイルコンテンツ事業に関しましては、これまで提供してきたコンテンツのスマートフォンへの対応と、スマートフォンならではのコンテンツの企画・開発の両軸で進めてまいります。前者については既に2011年4月に着メロサイト「J研」を一部のAndroid端末向けに提供を開始いたしました。

アドソリューション事業に関しましては、リワード広告サービス「poncan」を2011年4月にスマートフォンに対応しましたので、提供先の拡大に向けた取り組みを進めてまいります。

引き続き、「インターネットのものづくり企業」として、全社一丸となり、事業の拡大と新規事業の立ち上げ、収益化に邁進してまいりますので、株主の皆様におかれましても、何卒、一層のご指導・ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

## 事業の状況

インターネットにおけるコミュニケーションサービスを強みとして、下記の領域で事業を展開してまいります。

### エンタメウェブ事業

コミュニケーションを楽しむことを目的としたエンターテインメントサービスを個人向けに提供します。

#### ミュージックコンテンツ事業

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事業

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



#### ソーシャルゲーム事業

SNS上で遊べるソーシャルゲームの提供



### マーケティングソリューション事業

ユーザーのニーズに即したマーケティング効果の高いインターネットソリューションを法人向けに提供します。

#### アドソリューション事業

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



#### ウェブマーケティング事業

CMSサービスや社内向けブログのASP提供



ソーシャルゲームとは……  
mixiやGREE、モバゲータウンなどのSNS上で遊べるゲームのことです。友達と競い合ったり、協力するという要素を重視した内容となっており、国内では2009年後半より急速に市場が立ち上がり、拡大しています。

## 提供中の主なソーシャルゲーム

GREE向けのヒットゲームを中心に複数のSNSへ向けたコンテンツ提供を進めていきます。

12/20  
GREE向け  
「陰陽師」  
リリース

自身が陰陽師となって式神を従え、物の怪はびこる京の都を守り抜いていきます。

4/12  
GREE向け  
「ソード×ソード」  
リリース

魔界の覇者を目指し、かつて魔界を統一したと言われる伝説の魔剣を探していきます。

4/18  
GREE向け  
「ピックリマン」  
リリース

ピックリマンの世界でシールコレクターとなり、シールに封印されたキャラクター達を解放していきます。

※著作権表示 (C) LOTTE/ピックリマンプロジェクト (C) Drecom/日本一ソフトウェア

# 営業の概況

## 概況

当連結会計年度におけるIT業界では、GREE、mixi、DeNAを中心とした国内SNSプラットフォーム上のソーシャルアプリケーション市場が拡大いたしました。また、この市場では、広告収入を軸としたものから、ゲーム自身を無料で提供し、追加アイテムの販売等で収益化を狙うユーザー課金モデルへの移行が進みました。

今後は、スマートフォンの普及や、国内外のSNSのさらなる広がりによって、モバイル向けコンテンツ市場は引き続き成長していくことが見込まれ、その牽引役であるソーシャルアプリケーションは重要な役割を担うものと考えられます。

このような状況の下、当社グループは、第2四半期、第3四半期連結会計期間において、連結子会社であった株式会社じげん及び、株式会社ドリコムマーケティングの売却をそれぞれ行い、ソーシャルゲーム事業、モバイルコンテンツ事業、アドソリューション事業の3領域に経営資源を集中させ、収益力の一層の強化を図っております。

こうした事業活動への取り組みにより、連結子会社の譲渡の影響を各事業の拡大により吸収し、売上高は前連結会計年度を上回ることができました。一方、費用面では、子会社売却による減少があったものの、ソーシャルゲーム事業に関連する費用が増加したことなどから、前連結会計年度に比較して営業利益及び経常利益は減少いたしました。また、ソーシャルゲームに関連するソフトウェアの資産価値の判断をより厳密に行ったことにより、減損損失を計上したため、結果として当期純損失を計上することとなりました。

以上の結果、当連結会計年度における当社グループの業績は、売上高2,956,129千円（前年同期比24.9%増）、営業利益141,632千円（前年同期比32.8%減）、経常利益138,306千円（前年同期比32.7%減）、当期純損失81,133千円（前年同期は101,903千円の当期純利益）となりました。

## セグメント別の業績

エンタメウェブでは、主にソーシャルゲーム事業が拡大したことから、前連結会計年度の売上高を大幅に上回り、2,097,272千円（前年同期比62.8%増）となりました。他方、ソーシャルゲーム事業でゲームのクオリティ向上等を重視したことによる開発費用の増加や、ユーザーの流入拡大を目的とした広告宣伝費の増加があり、セグメント利益につきましては、85,709千円（前年同期比56.9%減）となりました。

マーケティングソリューションでは、アドソリューション事業が、順調に推移したものの、子会社の連結除外の影響をカバーできず、売上高は870,257千円（前年同期比20.3%減）となりました。費用面では、事業運営の効率化を通じた収益確保に努めた結果、セグメント利益につきましては、55,923千円（前年同期比381.1%増）となりました。

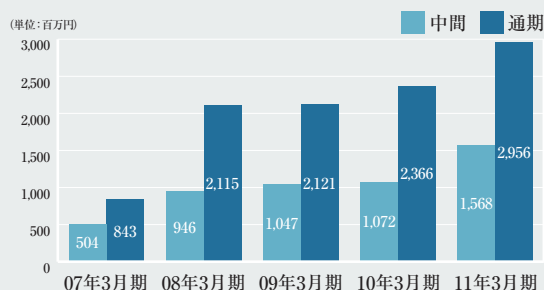
## 次期の見通し

各事業のサービスにおけるユーザーの流入拡大に向けての取り組みや、既存ユーザーの継続獲得に向けての取り組みを強化すると同時に、各サービスのスマートフォンへの対応を進めていくことで、一層の付加価値向上を目指したサービスの提供を行ってまいります。

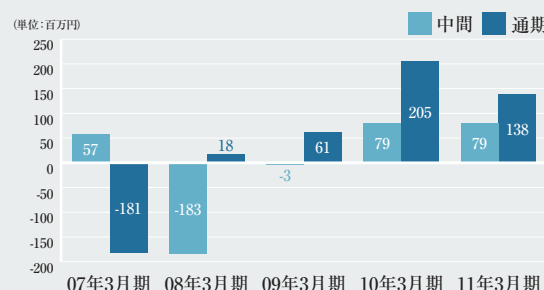
また、ソーシャルゲーム事業、アドソリューション事業及びモバイルコンテンツ事業においてスマートフォン対応に注力しながら事業間のシナジーを重視したサービス価値の増大に向けた事業を展開してまいります。

以上のことから売上高4,100百万円（前年同期比55.77%増）、経常利益400百万円（前年同期比314.61%増）、当期純利益400百万円（前年同期は2百万円の当期純利益）を見込んでおります。

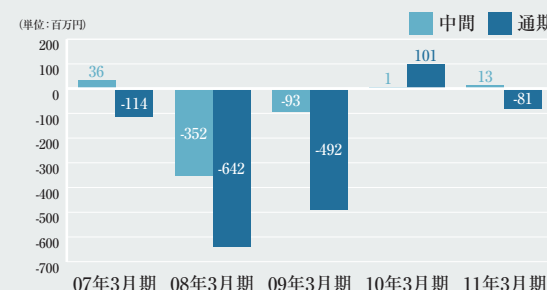
### 売上高



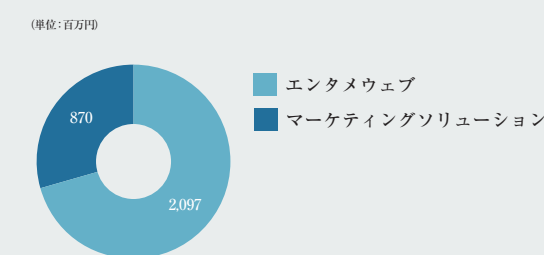
### 経常利益



### 純利益



### セグメント別売上高



# 連結財務諸表 (要旨)

## 連結貸借対照表

科 目	(単位：千円)		科 目	(単位：千円)	
	第10期 2011年3月31日現在	第9期 2010年3月31日現在		第10期 2011年3月31日現在	第9期 2010年3月31日現在
(資産の部)			(負債の部)		
流動資産			流動負債	576,764	599,059
現金及び預金	573,370	624,831	固定負債	148,502	61,400
受取手形及び売掛金	620,053	536,542	負債合計	725,267	660,459
商品及び製品	—	1,090	(純資産の部)		
仕掛品	—	1,664	株主資本	1,336,304	1,411,936
貯蔵品	1,290	732	資本金	1,045,253	1,042,502
繰延税金資産	—	15,926	資本剰余金	1,286,233	1,283,482
前払費用	22,161	35,979	利益剰余金	△995,182	△914,049
その他	5,516	11,005	新株予約権	29,349	12,006
貸倒引当金	△13,518	△23,770	少数株主持分	—	135,093
流動資産合計	1,208,872	1,204,001	純資産合計	1,365,653	1,559,036
固定資産			負債純資産合計	2,090,921	2,219,496
有形固定資産	38,825	53,931			
無形固定資産	794,348	869,359			
投資その他の資産	48,874	92,203			
固定資産合計	882,048	1,015,495			
資産合計	2,090,921	2,219,496			

## 連結損益計算書

科 目	(単位：千円)	
	第10期 2010年4月1日～ 2011年3月31日	第9期 2009年4月1日～ 2010年3月31日
売上高	2,956,129	2,366,185
売上原価	1,289,058	645,081
売上総利益	1,667,070	1,721,103
販売費及び一般管理費	1,525,438	1,510,445
営業利益	141,632	210,658
営業外収益	777	2,057
営業外費用	4,102	7,121
経常利益	138,306	205,595
特別利益	21,102	27,507
特別損失	208,598	14,831
税金等調整前当期純利益又は 税金等調整前当期純損失(△)	△49,189	218,271
法人税、住民税及び事業税	9,697	77,110
法人税等調整額	12,336	14,510
法人税等合計	22,034	91,621
少数株主損益調整前当期純損失(△)	△71,224	—
少数株主利益	9,908	24,746
当期純利益又は当期純損失(△)	△81,133	101,903

## 連結財政情報に関する定性情報

総資産が前連結会計年度末と比較して128,575千円減少し、2,090,921千円となりました。これは、当連結会計年度において、連結子会社でありました株式会社じげん及び、株式会社ドリコムマーケティングの全株式を売却したことにより、連結から除外されていることが主な要因であり、その他の要因としては、主に売上増加に伴う売掛金の増加があったものの、のれんの償却による減少や、繰延税金資産の減少が増加分を上回ったものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末と比較して64,807千円増加し、725,267千円となりました。これは、主に前受金及び未払法人税等が減少した一方で、借入の新規実施により短期借入金及び長期借入金が増加したことによるものであります。

純資産は、前連結会計年度末と比較して193,382千円減少し、1,365,653千円となりました。これは、主に当期純損失を計上したことや、連結子会社であった株式会社じげん及び株式会社ドリコムマーケティングの全株式を売却し、連結から除外したことに伴う利益剰余金の減少によるものであります。

## 連結キャッシュ・フロー計算書

科 目	(単位：千円)	
	第10期 2010年4月1日～ 2011年3月31日	第9期 2009年4月1日～ 2010年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	207,533	230,968
投資活動によるキャッシュ・フロー	△382,096	△133,768
財務活動によるキャッシュ・フロー	123,101	△123,727
現金及び現金同等物の増減額	△51,461	△26,528
現金及び現金同等物の期首残高	624,831	651,360
現金及び現金同等物の期末残高	573,370	624,831

## さらなる成長のための取り組み

### スマートフォンへの取り組み

この1年でターゲットユーザー層の30%~40%がスマートフォンを使用するようになる想定し、全事業からスマートフォンへ対応したコンテンツを提供してまいります。

ソーシャルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>既に提供している携帯電話向けヒットタイトルをスマートフォンに対応していく</li> <li>新規タイトルとしてスマートフォンならではの面白さを取り込んだゲームの企画、開発を進める</li> </ul>
モバイルコンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>着メロコンテンツをスマートフォンへ対応していく（一部Android端末については4/20対応済）</li> <li>きせかえコンテンツの発展としてライブ壁紙コンテンツへ取り組む</li> </ul>
アドソリューション	<ul style="list-style-type: none"> <li>リワード広告サービス「poncan」をiOS、Androidに対応する（4/20対応済）</li> <li>スマートフォン上での展開を進める</li> </ul>

### 新卒採用への注力

インターネットの世界で新しいものを生み出し続けるための原動力となる若い感性、行動力を強化するために新卒採用へ注力してまいります。

#### 会社説明会で脱出ゲーム!

知的好奇心を刺激する体験型イベント「脱出ゲーム」を採用活動に取り込んだことで、ドリコムらしさを効果的に伝え、優秀な学生との接触機会を多く持つことができました。

参加できなかった学生層についてもTwitter等で話題になり、ドリコムの認知につながりました。



## 株式情報・会社概要

### 株式の状況 (2011年3月31日現在)

発行可能株式総数	43,520株
発行済株式の総数	26,990株
株主数	1,618名

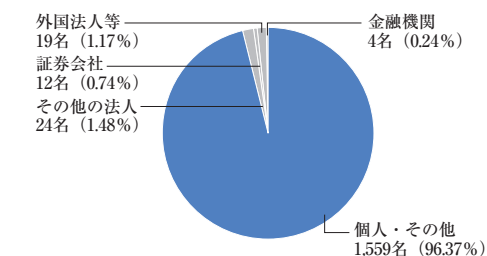
### 大株主 (上位10名) (2011年3月31日現在)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
内藤裕紀	11,060	40.98
楽天株式会社	5,350	19.82
廣瀬敏正	1,108	4.11
小上勝造	954	3.53
井上陽平	952	3.53
MORGAN STANLEY & CO. INTERNATIONAL PLC	375	1.39
GOLDMAN SACHS INTERNATIONAL	322	1.19
BNYM SA / NV FOR BNYM CLIENT ACCOUNT MPCS JAPAN	301	1.12
DEUTSCHE BANK AG LONDON-PB NON-TREATY CLIENTS 613	292	1.08
CSSEL SPECIAL CSTDY AC EXCL FBO CUS (PB NON-TREATY)	274	1.02

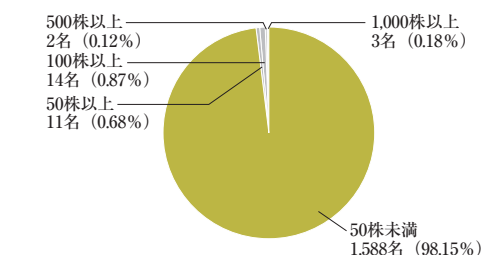
### 会社概要 (2011年3月31日現在)

商号	株式会社ドリコム
本社所在地	〒169-0075 東京都新宿区高田馬場1丁目31番18号 高田馬場センタービル7階
設立	2001年11月13日
資本金	1,045百万円
代表取締役社長	内藤裕紀
従業員数	105名
主な事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>モバイル/PC向けのエンタメコンテンツの企画・提供</li> <li>マーケティングソリューションの開発・提供</li> </ul>

### ◆所有者別分布状況



### ◆所有数別分布状況



### 役員 (2011年3月31日現在)

代表取締役社長	内藤裕紀
取締役副社長	菅原勇祐
取締役	川村勇夫
取締役	島田亨
常勤監査役	南敬三
監査役	杉本一志
監査役	青木理恵
執行役員	廣瀬敏正
執行役員	長谷川敬起
執行役員	前田充章
執行役員	後藤英紀

(注) 1. 取締役島田亨氏は、社外取締役であります。  
2. 監査役南敬三氏、監査役杉本一志氏、監査役青木理恵氏は、社外監査役であります。

# 株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	定時株主総会 毎年3月31日 期末配当金 毎年3月31日 中間配当金 毎年9月30日 そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日

## 【株式に関する住所変更等のお届出およびご照会について】

証券会社に口座を開設されている株主様は、住所変更等のお届出およびご照会は、口座のある証券会社宛にお願いいたします。証券会社に口座を開設されていない株主様は、下記の電話照会先にご連絡下さい。

株主名簿管理人および特別口座の口座管理機関	大阪市中央区北浜四丁目5番33号 住友信託銀行株式会社
株主名簿管理人事務取扱場所 (郵便物送付先)	東京都中央区八重洲二丁目3番1号 住友信託銀行株式会社 証券代行部 〒183-8701 東京都府中市日鋼町1番10 住友信託銀行株式会社 証券代行部
(電話照会先)	☎: 0120-176-417
(インターネットホームページURL)	<a href="http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html">http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html</a>

## 【特別口座について】

株券電子化前に「ほふり」(株式会社証券保管振替機構)を利用されていなかった株主様には、株主名簿管理人である上記の住友信託銀行株式会社に口座(特別口座といえます。)を開設いたしました。特別口座についてのご照会および住所変更等のお届出は、上記の電話照会先をお願いいたします。

公告の方法	当社のホームページに掲載する。 <a href="http://www.drecom.co.jp/ir/kessan/">http://www.drecom.co.jp/ir/kessan/</a>
上場証券取引所	東証マザーズ

## ホームページ/IR情報のご案内

当社に関する最新動向や情報をお伝えしております。



<http://www.drecom.co.jp/>

株主様向け  
アンケート

## 株主の皆様の声をお聞かせ下さい

当社では、株主の皆様の声をお聞かせいただくため、アンケートを実施いたします。お手数ではございますが、アンケートへのご協力をお願いいたします。

下記URLにアクセスいただき、  
アクセスコード入力後に表示される  
アンケートサイトにてご回答下さい。  
所要時間は5分程度です。

 <http://www.e-kabunushi.com>  
アクセスコード **3793**

いいかぶ

検索

Yahoo!、MSN、exciteのサイト内にある検索窓に、いいかぶと4文字入れて検索して下さい。



空メールによりURL自動返信

kabu@wjm.jpへ空メールを送信して下さい。(タイトル、本文は無記入)アンケート回答用のURLが直ちに自動返信されます。



携帯電話からもアクセスできます

QRコード読み取り機能のついた携帯電話をお使いの方は、右のQRコードからもアクセスできます。



●アンケート実施期間は、本書がお手元に到着してから約2ヶ月間です。

ご回答いただいた方の中から抽選で薄謝(図書カード500円)を差しさせていただきます



※本アンケートは、株式会社エーツメディアの提供する「e-株主リサーチ」サービスにより実施いたします。(株式会社エーツメディアについての詳細 <http://www.a2media.co.jp>) ※ご回答内容は統計資料としてのみ使用させていただきます。事前の承諾なしにこれ以外の目的に使用することはありません。

●アンケートのお問い合わせ TEL:03-5777-3900(平日 10:00~17:30)  
「e-株主リサーチ事務局」 MAIL:info@e-kabunushi.com