

2019 Interim Business Report

第18期中間ビジネスレポート

2018年4月1日 > 2018年9月30日



IP戦略の着実な進展と新ブラウザゲームサービス「enza」の拡大をつうじて ソーシャルゲーム業界における 主力プレイヤーとなり、 さらなる成長を目指してまいります。

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。ここに「第18期 中間ビジネスレポート」をお届けいたします。

当上期は、15期より取り組んでいるIP（他社の有するアニメやゲームなどのコンテンツ）ゲームを成長の軸とする戦略（以下、IP戦略）の下、IPゲームアプリを新たに1本リリースいたしました。これにより現在運用中のIP



代表取締役社長 内藤裕紀

ゲームアプリは計9本となり、IP戦略が目指すIPゲームアプリの常時10本運用に向けて進捗いたしました。また2018年3月期第4四半期より取り組んでいる運用費の効率化も進展し、不採算タイトルを中心に収益性が向上いたしました。

2018年4月には、2017年8月より株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの合併会社である株式会社BXDをつうじて取り組んでいる新ブラウザゲームサービス「enza」のサービスと初期タイトル2本の配信が開始され、ブラウザゲーム市場の再開拓を目指した事業開発に注力しております。

ゲームの開発・運営が主事業であるコンテンツ事業では、他社IPゲームとオリジナルIPゲームの開発・運営を行っております。他社IPゲームにつきましては、2017年3月期以前にリリースしたIPゲームアプリが好調な推移を維持し、安定的に収益寄与いたしました。



た。特に2015年3月期5月にリリースされたIPゲームアプリは、2017年10月に実施した大型バージョンアップの影響が継続し、一層の拡大を窺わせる勢いとなりました。6月にリリースした新作IPゲームアプリもリリース以降安定的に収益寄与いたしました。

今下期は売上の拡大とあわせ、結果の結果が始まった運用効率化による収益性向上を一層進め、利益創出に注力してまいります。

広告メディアサービス事業では、広告代理業務の他、次世代の主力事業創出を目的とした取り組みの一環である『DRIP (Drecom Invention Project)』のもと、当社の有するインターネットサービスの知見を活かした新規サービスを試験的に立ち上げ、事業化に向けた試行を重ねました。

8月には位置情報と3DマップによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム『AROW』を、9月にはDApps開発支援ERC721拡張スマートコントラクト「||||| (6 pillars)」(シックスピラーズ)を発表いたしました。

当事業では、今後も先進的かつ将来性のある領域で、ドコモの優位性を活かした事業の創出に向け取り組みを進めてまいります。

当社は、本年11月13日で創業から17年、東証マザーズへの上場から13年を迎えました。創業当時の主力事業であったブログ事業から現在の主力事業であるゲーム事業まで、時流の変化を機敏に捉え、提供するサービスは大きく変化してきました。しかし「with entertainment～期待を超える」の精神は変わることなく、ドコモを体現する価値として私たちの産み出すサービスや社員一人一人の日々の業務に臨む姿勢にまで深く息づいています。今後も、当社のサービスをご利用いただく皆様の期待を超える、ドコモならではの独創性とエンターテインメント性を感じられるサービスおよび事業の提供と創出に取り組んでいきたいと思っております。

今後とも一層のご理解、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

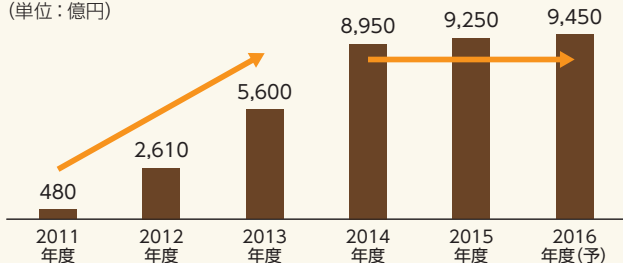


with entertainment ～期待を超える

ドリコムが強みを活かし「IP×ゲーム」を軸に事業を展開

① モバイルゲーム市場の成熟化

国内スマホゲーム市場規模
(単位：億円)

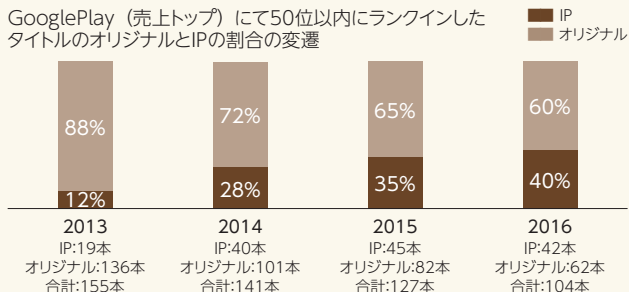


出典：矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果2015」

市場の成熟にともない、成長が鈍化

② IPタイトルの優位性

GooglePlay (売上トップ) にて50位以内にランクインした
タイトルのオリジナルとIPの割合の変遷



出典：ドリコム調べ

年々ヒットタイトルに占めるIPタイトルの割合が上昇

IP戦略下で新規IPゲームアプリを7本リリース。運用中IPゲームアプリは9本に。



- 株式会社BXDが開発・運営を行うスマートフォン向けブラウザゲームプラットフォーム。4月24日よりサービスを開始し、5月25日には総プレイユーザーが100万人を突破
- 第1弾タイトル「アイドルマスター シャイニーカラーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中)は、8月31日にプレイユーザーが100万人を突破
- 7月25日に第2弾タイトル「ドラゴンボールZ ブッチギリマッチ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中)がグランドオープン。長友佑都氏、HIKAKIN氏、はじめしゃちょー氏を起用したプロモーションを実施
- 「プロ野球 ファミスタ マスターオーナーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定)は引き続き開発が進む
- ディベロッパーに向けた技術説明会を7月に実施。120名以上の参加者を集める

「アイドルマスター シャイニーカラーズ」および「ドラゴンボールZ ブッチギリマッチ」は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中のゲームです。
「プロ野球 ファミスタ マスターオーナーズ」は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定のゲームです。

株主様からのよくあるご質問にお答えします

Q1. 配当、株主優待はないのか？

A1. 当面の間は業容拡大に向け経営資源を事業投資に向けたいと考えております。業績の拡大と安定的推移を実現し、株主の皆様のご期待にこたえていきたいと考えております。

Q2. なぜ通期の業績開示がないのか？

A2. 当社の主要事業であるゲーム事業の業績は、実施施策や季節変動など多くの変動要因に左右されることから、投資家の皆様への投資判断基準に資する確度で通期の見通しを立てることが困難であります。また、新規リリースゲームの売上も推算が難しいこともあり、合理的な見通しの作成が可能な四半期ベースでの業績見通しの開示を行っております。

Q3. 未公開のIPはいつ公表されるのか？

A3. 開発中の新規IPゲームに関する情報開示の時期は、版元様をはじめとする関係者との調整の上決定しております。開示可能な時期にご報告させていただきます。

Q4. リリース予定時期の変更が多くみられるが？

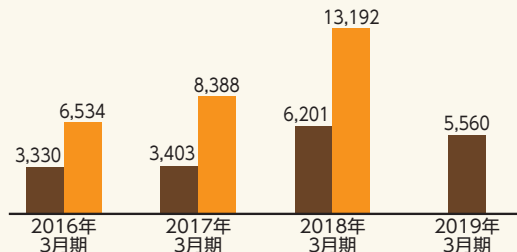
A4. 新規タイトルのリリース予定時期は、その時点で最も現実的なスケジュールを公表させていただいております。しかしながら、市場環境に鑑みリリース後のヒット確度を高めるべく、クオリティ向上に向けた工程が追加発生する場合もあり、リリース予定時期が変更となることがございます。また、マーケティングの観点から、収益機会の最大化を意図してリリース予定時期を変更することもございます。お待ちいただいている皆様にはご心配をお掛けいたしますが、何卒ご理解いただけますと幸いです。

Q5. 新ブラウザゲームサービス[enza]および[enza]提供タイトルの進捗はどのように確認できるか？

A5. 当該サービスは株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの合併会社である株式会社BXDをつうじて取り組んでいる事業であり、「enza」および「enza」上で提供されている各タイトルの進捗、運営状況については、配信および運営元である、株式会社バンダイナムコエンターテインメントおよび株式会社BXDより公表される予定です。当社では、両社と足並みをそろえた形で、決算説明会等の機会に情報を開示し、状況につきご説明させていただきます。

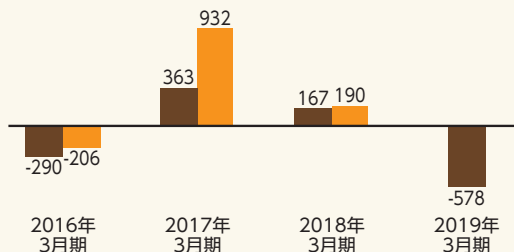
連結財務ハイライト (第2四半期)

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



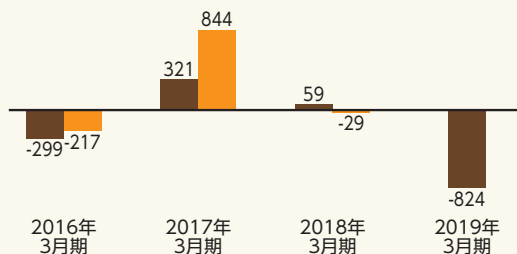
売上高 **5,560**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



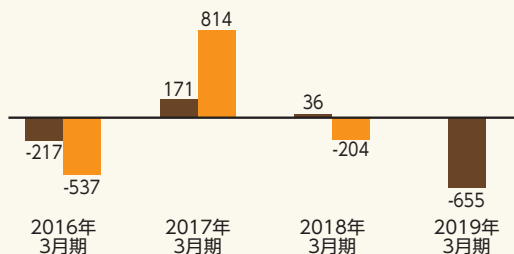
営業利益 **△578**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



経常利益 **△824**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



親会社株主に帰属する
当期純利益 **△655**百万円

当上期（2019年3月期 第2四半期累計期間）業績については、2014年5月にリリースされたIPゲームアプリが好調な推移を維持した他、6月にリリースされた新作IPゲームアプリも本格的に収益寄与した結果、売上高は5,560,169千円（前年同期比10.3%減少）となりました。

利益面につきましては、足下で最優先課題として取り組んでいる運用の効率化および全社的なコスト最適化により費用が抑制された結果、四半期比では収益性の改善が見られたものの、前年度比では運用タイトルの増加とそれに伴い運用費用が増加したことから利益は損失に転じ、営業損失578,557千円（前年同期は営業利益167,348千円）、経常損失824,106千円（前年同期は経常利益59,664千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失655,499千円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益36,020千円）となりました。

今後につきましては、新ブラウザゲームサービス「enza」の拡大と、既存ゲームアプリの運用費用の最適化をつうじた一層の収益性向上の2つを最優先課題として、優先的に経営資源を投入し、事業拡大に取り組んでまいります。

会社情報 / 株式情報 (2018年9月30日現在)

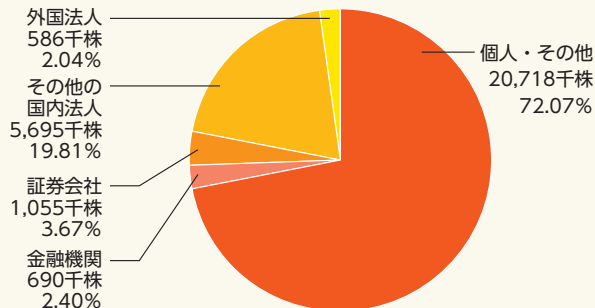
会社概要

商号	株式会社ドリコム
本社所在地	〒153-0064 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー17階
設立	2001年11月13日
資本金	1,697百万円
代表取締役社長	内藤裕紀
従業員数	437名(連結)
主な事業内容	モバイル/PC向けコンテンツの企画・提供、コンテンツ事業者に対する広告サービス提供、広告収益型メディアの開発・提供
連結子会社	株式会社ドリアップ、 Drecom(Thailand)Co., Ltd.、 株式会社ドリコム沖縄、 SPICE LAB PTE.LTD.

株式の状況

発行可能株式総数	80,000,000株
発行済株式の総数	28,747,000株
株主数	11,600名

所有者別株式数



役員

代表取締役社長	内藤裕紀
取締役	菅原勇祐
取締役	後藤英紀
取締役 監査等委員 (常勤)	南敬三
取締役 監査等委員	青木理恵
取締役 監査等委員	村田雅夫

(注) 南敬三氏、青木理恵氏、村田雅夫氏は社外取締役であります。

大株主 (上位10名)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
内藤裕紀	9,930,000	34.54
株式会社バンダイナムコホールディングス	5,532,000	19.24
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託E口)	429,000	1.49
廣田証券株式会社	353,337	1.22
高橋 新	203,800	0.70
DAIWA CM SINGAPORE LTD-NOMINEE YOHEI INOUE (常任代理人 大和証券株式会社)	190,000	0.66
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	150,400	0.52
廣瀬敏正	145,100	0.50
BNY FOR GCM CLIENT ACCOUNTS(E)BD (常任代理人 株式会社三菱UFJ銀行)	122,630	0.42
日本証券金融株式会社	108,100	0.37

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ください。

株主名簿管理人および
特別口座の口座管理機関 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
三井住友信託銀行株式会社

株主名簿管理人
事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
(郵便物送付先) 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
〒168-0063
東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
☎0120-782-031

(インターネットホームページURL)
<https://www.smtb.jp/personal/agency/index.html>

【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三井住友信託銀行株式会社に口座(特別口座といいます。)を開設しております。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。
<http://www.drecom.co.jp/ir/kessan/>
上場証券取引所 東証マザーズ



ホームページのご案内

当社webサイトでは、最新ニュースや様々な情報を発信しておりますので、ぜひご覧ください。

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

TOPページ



<https://www.drecom.co.jp/ir/>

IRページ

