



平成 27 年 5 月 8 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ア ル フ ァ ポ リ ス  
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 梶 本 雄 介  
(コード番号：9467 東証マザーズ)  
問 合 せ 先 取 締 役 兼 管 理 部 部 長 大 久 保 明 道  
(TEL. 03-6277-0123)

### 自社開発によるゲーム事業の開始に関するお知らせ

当社は、平成 27 年 5 月 8 日開催の取締役会において、以下のとおり自社開発によるゲーム事業を開始することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

#### 記

#### 1. 事業開始の趣旨

##### (1) 概要

当社は、「インターネット上で人気のある小説・漫画を書籍化する」という既存出版社とは全く異なるビジネスモデルを創造することにより、既存出版社とは一線を画した成長率、利益率にて出版事業を成長させてまいりました。

このたび、当社は、当社経営理念「新しい時代のエンターテインメントの追求へ」に基づき、「ゲーム事業」という新たなエンターテインメント分野に進出することといたしました。

具体的には、出版事業を通して蓄積した自社 IP（小説、漫画、キャラクターなど）を活かしたオリジナルゲームを開発・運用する計画です。オリジナルゲームは、スマートフォン向けアプリ（ネイティブ）、及び当社が運営する Web サイト上において PC オンラインゲームとして提供する予定です。

本ゲーム事業は、ゲーム事業単体の売上高拡大に寄与するだけでなく、メディアミックスによる相乗効果により、原作となる小説及び漫画の売上高の拡大にも寄与すると考えております。

##### (2) スマートフォン向けアプリ（ネイティブ）

モバイルゲーム市場は年々拡大を続けており、特にスマートフォン向けゲームの市場規模は 2013 年 5,468 億円<sup>(※1)</sup>、前年比 178%となっており、今後も更なる市場拡大が見込まれております。

当社は、この成長市場に対して積極的に投資することで、拡大する市場とともに事業を成長させることを目指しております。

##### (3) PC オンラインゲーム

スマートフォン向けゲームに一部のシェアを奪われているものの、ロイヤリティの高いコアユーザーに支えられることで、PC オンラインゲームの市場規模は、約 900 億円で底堅く推移しております。

#### ＜オンラインゲームの市場規模推移<sup>(※2)</sup>＞

2013 年	973 億円
2012 年	1,044 億円
2011 年	1,076 億円
2010 年	969 億円
2009 年	920 億円

PC オンラインゲームを当社が運用しております、小説・漫画の登録サイト「アルファポリス」(http://www.alphapolis.co.jp/) 上で提供することにより、当社 Web サイトの集客力(月間ユニークユーザー数 60 万人超)の活用が可能となります。また、PC ゲームを継続実施しているプレイヤーの趣味・関心事の Top5 は次のとおりとなっており、当社 Web サイトのユーザーとの親和性が非常に高いと言えます。

<PC ゲーム継続プレイヤーの趣味・関心を持っている事(上位 5 つを抜粋)<sup>(※3)</sup>>

マンガ・アニメ	45.1%
映画・演劇・ドラマ	42.1%
音楽鑑賞	36.6%
読書	35.9%
旅行	35.0%

加えて、当社ヒット作の多くはゲームを舞台に描かれることが多いため、ゲーム化との親和性は非常に高いと考えております。

当社 IP (例)

『とあるおっさんの VRMMO 活動記』(椎名ほわほわ / 著) :

近未来のバーチャル・リアリティ空間で実行されるネットゲーム(大規模オンラインゲーム:VRMMO)を舞台とした物語。

『Re:Monster』(金斬兎狐 / 著) :

主人公は異世界の弱小種族ゴブリンの赤子に転生してしまった。しかし、前世で持っていた特殊能力と知識を用いて、仲間と共に成り上がっていく物語。

## 2. 新たな事業の概要

### (1) 新たな事業の内容

自社 IP(小説、漫画、キャラクターなど)を活用したスマートフォン向けアプリ(ネイティブ)、及び PC オンラインゲームの開発・運用

### (2) 当該事業を担当する部門

ゲーム事業部

### (3) 当該事業の開始のために特別に支出する金額及び内容

本事業の開始に際して、特段の初期投資・費用等の発生はありません。

## 3. 日 程

(1) 取締役会決議日	平成 27 年 5 月 8 日
(2) 事業開始期日	平成 27 年 5 月 8 日

## 4. 今後の見通し

本事業年度の当期業績に与える影響は軽微ではありますが、来期以降は収益増に貢献する予定であります。

※1 出典 : CyberZ/シードプランニング共同調べ

※2 出典 : 一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)調べ

※3 出典 : 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会/2014CESA一般生活者調査報告書

以上