



Web3事業説明資料

2022.3.18

株式会社ドリコム

Agenda

1. **Web3事業への参入**
2. **GameFiの取り組み**
3. **Q&A**

Agenda

1. **Web3事業への参入**
2. GameFiの取り組み
3. Q&A

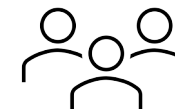
ドリコムが考えるWeb3事業について

インターネット業界はWeb3によって大きな変革期を迎えていると認識

Web3とは

「トークンを介した形で実現する分散型インターネットサービス」

- ✓ ユーザーの定義が「サービス利用者」から「サービスの協賛者」までに拡大
- ✓ トークンエコシステムを含めたサービス全体がユーザーにもたらす提供価値の最大化を指向



当社はこうした変化を大きなビジネスチャンスとして捉えており、「トークンを介した形で実現する分散型インターネットサービス」開発の起点として関与することで、事業化を目指す

Web3には複数の事業領域が存在

Web3の事業領域

**Crypto
Currency**

**Smart
Contract**

**Decentralized
Hardware**

NFT

DeFi

Metaverse

GameFi

DAO

etc.

Web3事業への参入背景

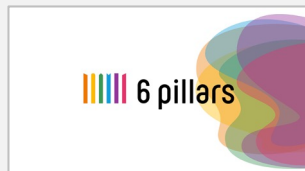
以前よりブロックチェーンの研究開発を実施。市場の変化に伴いWeb3事業は自社が取り組むべき領域と判断

2017～2018年

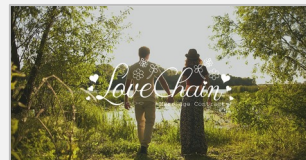
- ✓ 当時はWeb3の基盤となる技術
(レイヤー1、2※1)のプロジェクトが中心

<ドリコム>

- ✓ 当社は2017年に研究開発を開始し、2018年にはスマートコントラクトやブロックチェーン関連サービスを公開した



ERC721拡張スマートコントラクト
「|||||| (6 pillars)」



カップルのための思い出記録サービス
「LoveChain (ラブチェーン)」

- ✓ 自社の事業ドメインとは離れていたこともあり、事業化検討までには至らず

2021年～

- ✓ 2021年後半より、業界/市場において、
GameFiやNFTを活用したエンターテインメント
領域でのプロジェクト事例※2が増加

<ドリコム>

- ✓ エンターテインメント領域×Web3は自社が取り組むべき事業領域と判断
- ✓ GameFi領域からWeb3事業への参入を決定

※1：レイヤー1：独自のブロックチェーンネットワークの開発、レイヤー2：スケーラビリティ課題の解決を目指す開発

※2：ゲーム分野では『Axie Infinity』や『The Sandbox』、他にもスポーツ分野でのファントークン発行や、音楽/アートのNFTなど

Web3事業への参入目的

Web3領域でのサービス開発および発明の実現を通じて、当社のミッション、ビジョンの実現を目指す

エンター
テイメント



テクノロジー

エンターテイメント領域は、
テクノロジーの発展と共に成長してきた

エンター
テイメント



Web3

Web3領域で生まれ続けるテクノロジーには
中期スパンで、エンターテイメント領域の
新たな発展をもたらす

当社ミッション「with entertainment ～人々の期待を超える～」、ビジョン「発明を産み続ける」の実現にあたり、
Web3領域はこれから多くの発明が生まれていく領域だと考えており、Web3領域でのサービスの発明を通じて、
人々の期待を超えていきたい

当社の既存事業と新たに参入する事業の関係について

既存事業は引き続き成長させるとともに、将来の大きな変化に向けてWeb3の研究開発、事業化を進める

既存事業

ゲーム事業

メディア事業



新たに参入する事業

Web3事業

GameFi
NFT

Blockchain
etc.

Agenda

1. Web3事業への参入
- 2. GameFiの取り組み**
3. Q&A

GameFi領域への参入

GameFi領域からWeb3事業への参入

Web3の事業領域

Crypto
Currency

Smart
Contract

Decentralized
Hardware

NFT

DeFi

Metaverse

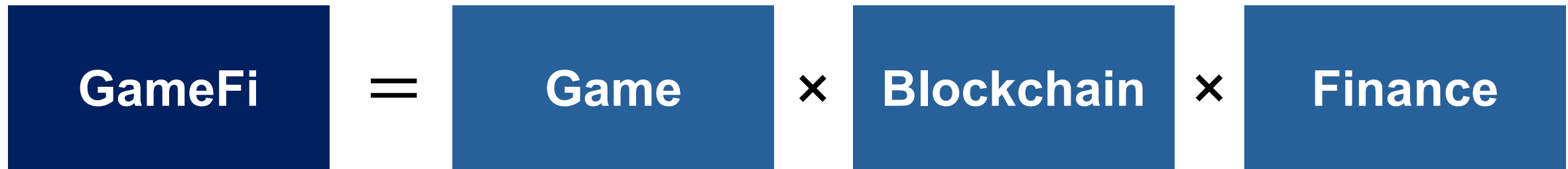
GameFi

DAO

etc.

GameFiとは

GameFi（ゲーミファイ）とは、ゲームとDeFi※を1つにまとめた言葉



ゲーム、ブロックチェーン（NFT、トークン等）、ファイナンスを
組み合わせてゲームを中心とするトークンエコノミーを形成

※DeFiとは、Decentralized Finance（分散型金融）の略語であり、ブロックチェーンを活用した各種金融サービスのこと。

当社におけるゲーム事業とGameFiの関係

ゲーム事業とWeb3事業（GameFi領域）は連携を取りながらも、それぞれの目的で事業成長を目指す

既存事業

ゲーム事業

- ✓ クオリティの高い作品の創出を継続し、引き続き事業拡大を目指す



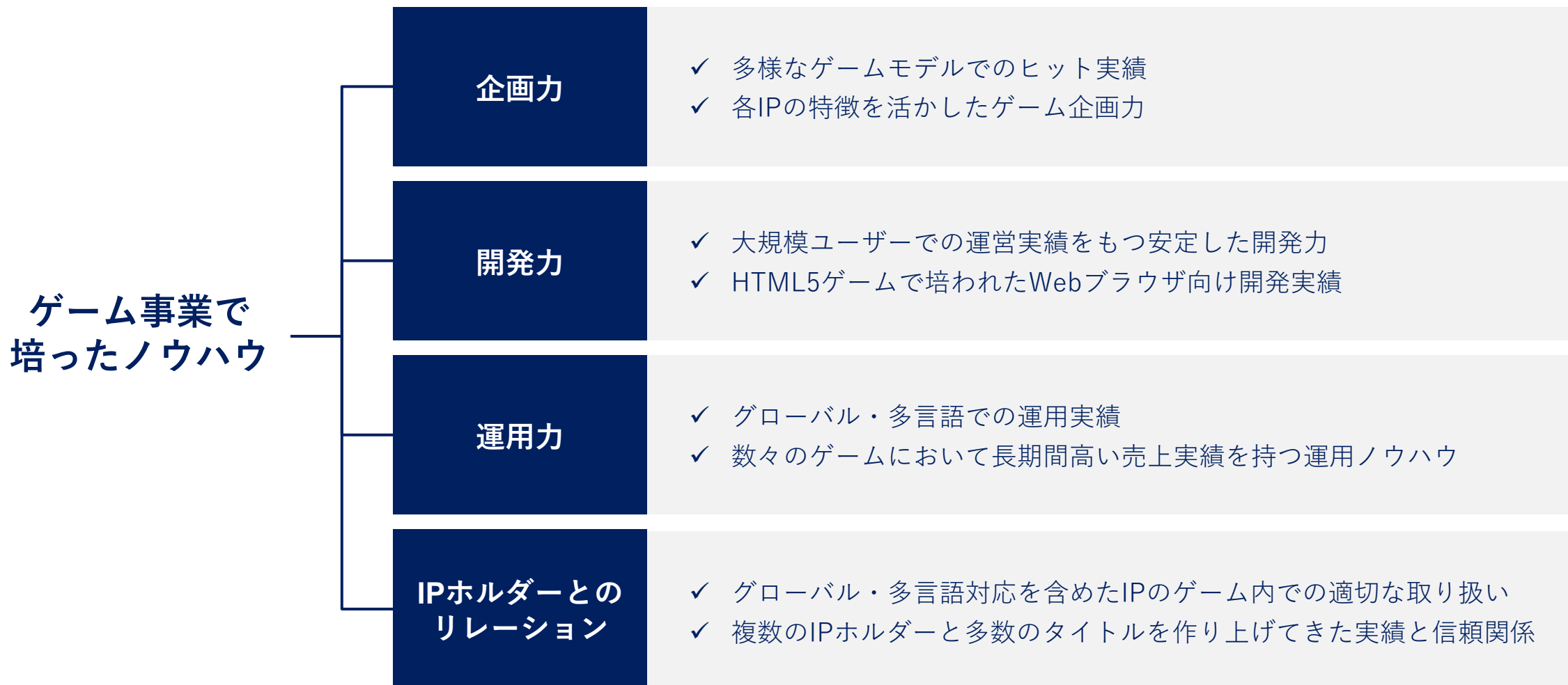
新規事業

Web3事業（GameFi）

- ✓ ゲーム事業で培ったノウハウを活用し、新たなプロダクト創出を目指す

ゲーム事業との連携

数多くのゲームを開発・運営する中で培ったノウハウをGameFi領域に活用



GameFi領域における今後の展望

GameFi市場の拡大に応じて当社ノウハウを活用できる領域と認識

GameFi市場の見通し

- ✓ ソーシャルゲームやスマートフォンゲーム市場の初期から拡大期と同様の展開を想定
- ✓ 人気IPを用いたタイトルが増加し、それに伴いユーザー層も拡大
- ✓ ゲーム性の高いタイトルが増加

当社のこれまでのノウハウがより活かせる市場に

Thirdverseグループとの基本合意契約締結について

ブロックチェーン領域において最前線のノウハウを持つThirdverseグループと基本合意契約を締結



thirdverse

基本合意契約の内容

- ✓ IPを用いたブロックチェーンゲームの制作を行うことに合意（Thirdverseグループがパブリッシャーとなり、ドリコムはブロックチェーンゲームの開発・運営を受託）
- ✓ 1作品目は、ドリコムの保有IPである『Wizardry』をライセンス提供したブロックチェーンゲームを予定（海外向け）
- ✓ 『Wizardry』ブロックチェーンゲームを含め、IPを用いたブロックチェーンゲームを2作品制作予定（海外向け）
- ✓ 2022年春夏にはThirdverseグループとの各種契約締結と、Thirdverseグループによる『Wizardry』ブロックチェーンゲーム開発発表を予定

『Wizardry』 IPを用いたプロジェクトについて

現在開発中『Wizardry VA（仮）』と『Wizardry』ブロックチェーンゲームは異なるプロジェクト

ゲーム事業

『Wizardry VA（仮）』 スマートフォン向けゲームアプリ



Web3事業 (GameFi)

『Wizardry』 ブロックチェーンゲーム

- ✓ Thirdverseグループと協業で開発する『Wizardry』を用いたブロックチェーンゲーム
- ✓ 2022年冬～2023年春α版リリースを目指し開発

ドリコムは「Wizardry（ウィザードリィ）」の一部作品の著作権及び国内外での商標権を保有
『ウィザードリィ（Wizardry）』シリーズのうち、「Wizardry6」、「Wizardry7」、「Wizardry8」、「Wizardry Gold」の著作権、そして『ウィザードリィ（Wizardry）』

GameFi以外の事業領域について

Web3事業は、GameFi領域での取り組みを皮切りに他の領域への展開も想定



Agenda

1. Web3事業への参入
2. GameFiの取り組み
3. **Q&A**

Q.1 ドリコムが取り組もうとしているブロックチェーンゲームの特徴について教えてください。

A.1 当社が考えるWeb3である「トークンを介した形で実現する分散型インターネットサービス」という思想をブロックチェーンゲームにも反映したものづくりを実現したいと考えています。ゲーム提供だけでなく、ゲームとトークンを中心とする強力なファンコミュニティの構築とサステナブルなトークンエコノミー構築により、これまでにない新しいユーザー体験の実現を目指します。

Q.2 今回のブロックチェーンゲームは日本居住者でもプレイできるのでしょうか。

A.2 日本居住者に対する提供を行う場合、我が国におけるブロックチェーン関連の法規制との関係で、今回のプロジェクトが制約を受ける可能性がございます。日本居住者に限らず、今回のプロジェクトにおいて実現しようとするユーザー体験・提供価値が当該国の準拠法下において制約を受ける可能性が高い場合にはゲームプレイを制限する予定です。

Q.3 今後もドリコムではブロックチェーンゲームで様々なゲームを開発していくのでしょうか。

A.3 『Wizardry』ブロックチェーンゲームを皮切りに、複数タイトルの開発を検討しています。今回のThirdverseグループとの協業においては、『Wizardry』ブロックチェーンゲームを含めてまずは2作品での協業を予定しています。またWeb3事業という観点では、ブロックチェーンゲームに限らず、広く事業開発を検討・実施する予定です。

Q.4 これまでのスマホ向けゲームでは、開発期間中に資産計上し、リリース後は2年ほどかけて減価償却されていましたが、ブロックチェーンゲームにおける会計処理の考え方について教えてください。

A.4 今回の『Wizardry』ブロックチェーンゲーム開発においては、弊社はライセンス提供会社および受託開発会社としてのポジションとなりますので、資産計上等は予定しておりません。

Q.5 ブロックチェーンゲームの開発売上は、スマホゲームの開発売上と同様の会計処理がなされるのでしょうか。

A.5 今回の『Wizardry』ブロックチェーンゲームにおいては、弊社は受託開発会社としてのポジションとなりますので、これまでのゲームの受託開発案件と同様の処理がなされる想定です。

Q.6 会計面、税務面、法務面で気にかけておいた方が良いことはあるのでしょうか。

A.6 ドリコムでは、監査法人、顧問弁護士および法律事務所との連携を密に取り、本プロジェクトについて日本の上場会社として求められる水準での精査を行いながら進めています。

Q.7 出版事業にも注力する中、全社としての投資戦略について教えてください。

A.7 ゲーム事業を中核投資として全体の投資の大枠、約7割を占めます。出版事業は戦略投資として中期的な事業化を前提に約2割を占めます。Web3をはじめとした研究開発投資は長期での会社の成長に向けた投資として約1割の予定です。

Q.8 ゲーム事業等既存事業とのシナジーを見込んでいるのでしょうか。それともWeb3事業単独での成長を見込んでいるのでしょうか。

A.8 Web3事業におけるブロックチェーンゲームの成功という観点では、これまでゲーム事業で培ったノウハウとのシナジーがあると考えていますが、Web3事業としての成長を目指します。

Q.9 出版やBtoB事業においても、Web3の要素が入ることで新しい事業成長の可能性が生まれると思いますが、どのような構想がありますか。

A.9 IP育成などの観点でWeb3事業として新規性が高く市場にフィットするプロダクトおよびサービスを検討していければと考えています。

Q.10 今後グローバルな事業展開を見据える中、海外事業での経験豊富な人材をどのように確保していく予定でしょうか。

A.10 上場会社としてWeb3事業を行う中でさまざまな制限が加わることを想定すると海外事業での経験豊富な人材の確保は難易度が高いと考えています。そういった環境下でも、魅力的なプロジェクトを成功させていくことで良い人材を確保できると考えています。

Q.11 Thirdverseグループとの協業ということですが、事業パートナーの選定理由を教えてください。

A.11 Thirdverse 代表取締役CEOの國光氏はクリプトファンドでの成功をはじめ、ブロックチェーン業界での経験、人脈が豊富であると考えており、そういった経験、人脈が本取組において重要性が高いことから選定しました。

Q.12 今後はIPホルダーなど他企業との協業も考えられるのでしょうか。

A.12 可能性としてはございます。

Q.13 2021年12月時点で、開発中タイトルは8本でしたが、この中に『Wizardry』ブロックチェーンゲームは入っていたのでしょうか。

A.13 開発中タイトル8本の中には、『Wizardry』ブロックチェーンゲームは含まれておりません。

Q.14 Web3事業による今後の見通しは。

A.14 Web3事業やブロックチェーンゲームによる当社の当期の連結業績に与える影響は軽微ではありますが、将来にわたり企業価値向上につながる事業であると考えております。今後、公表すべき事項が生じた場合は、速やかに開示します。

Q.15 Web3領域で事業推進する上で、監査上のリスクをどのように考えているのでしょうか。

A.15 監査工数が増加し、監査報酬が増大する可能性がございます。

Q.16 Thirdverseグループとの協業を進める上で、今後想定されるリスクについてどのように考えているのでしょうか。

A.16 Thirdverseグループとのライセンス契約、業務委託契約締結に際し、合意に至らない可能性がございます。



DRECOM[®]
with entertainment

お問い合わせ先
株式会社ドリコム IRPR部
MAIL : ir@drecom.co.jp

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。実際の業績は様々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。