



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 わ せ 先 取 締 役 兼 管 理 部 部 長 大 久 保 明 道
(TEL. 03-6277-0123)

中期経営計画策定に関するお知らせ

当社は、平成 27 年 5 月 8 日開催の取締役会において、2015～2017 年度における経営目標、数値目標を盛り込んだ中期経営計画について決議いたしましたので、お知らせいたします。

なお当社では、経営環境の変化等に適切に対応するために、中期経営計画は毎年度改定するローリング方式を採用しております。

詳細につきましては、添付資料をご参照ください。

以上

2015年度 中期経営計画



A L P H A P O L I S

アルファポリス

株式会社アルファポリス
(東証マザーズ：9467)

2015年5月8日

経営理念

新しい時代のエンターテインメントの追求へ

「これまでのやり方や常識に全くとらわれず」「良いもの面白いもの望まれるものを徹底的に追求していく」というミッションの下、インターネットを軸に新しいエンターテインメントを生み出し、提供する、最強のエンターテインメント企業を目指します。

中期経営基本方針

インターネット時代の次世代型出版社
としての**地位を強固**なものとし、更に
インターネット時代のエンターテインメント企業
へと**進化を果たす**。

<中期経営基本方針に基づき展開する、4つの戦略>

中期経営基本方針



戦略1

自社IPを活かしたマルチメディア展開



戦略2

インターネットにおけるメディアパワー強化



戦略3

漫画事業の拡大

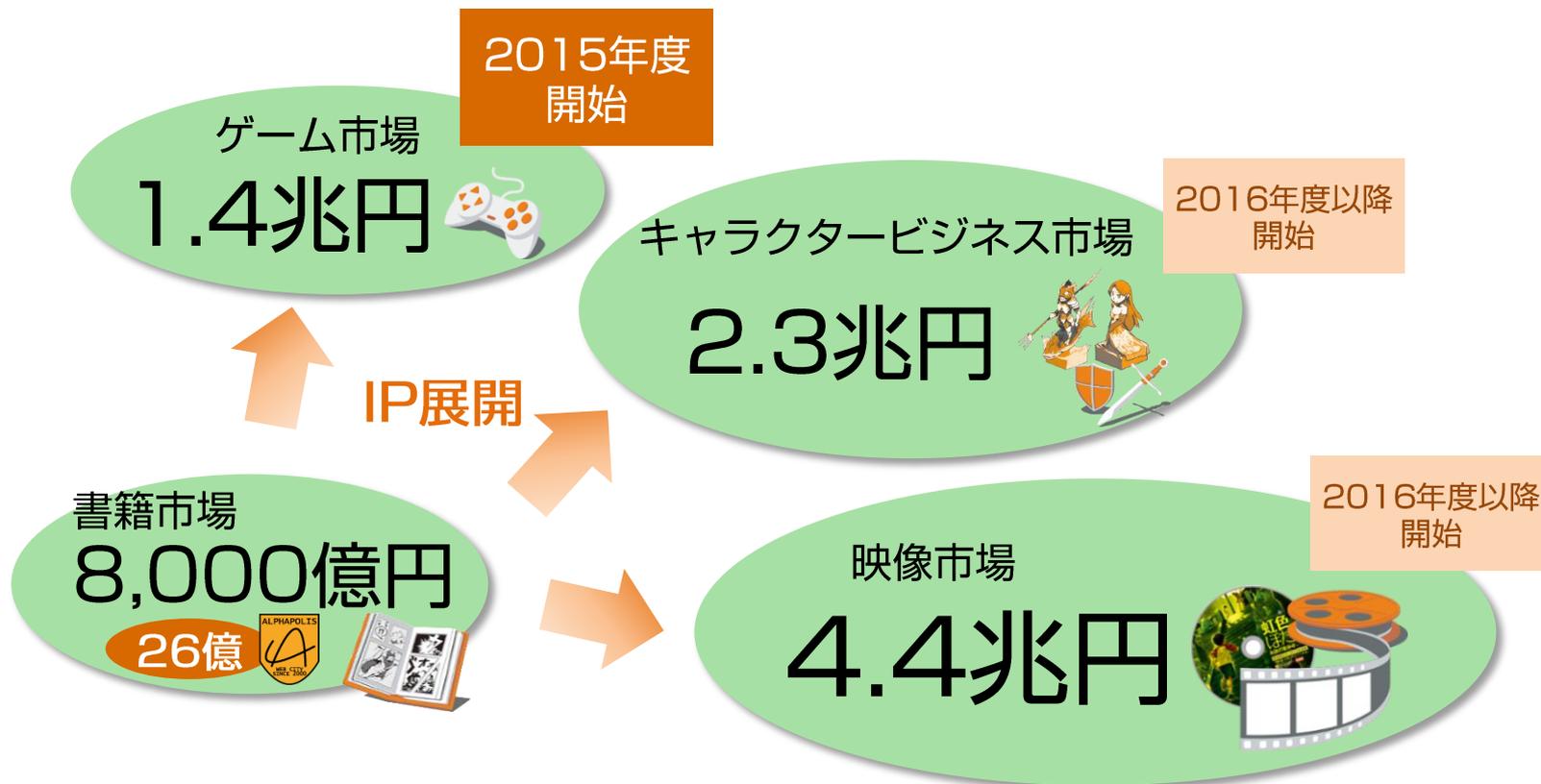


戦略4

現出版事業（漫画除く）の更なる強化

戦略1：自社IPを活かしたマルチメディア展開

出版事業を通して蓄積した自社IPを活用して、ゲーム、キャラクター、映像などの分野に展開。他社との協業・提携を積極的に行い、更に自社事業展開を目指す。



➡ 2015年度には、まず「ゲーム事業」を展開

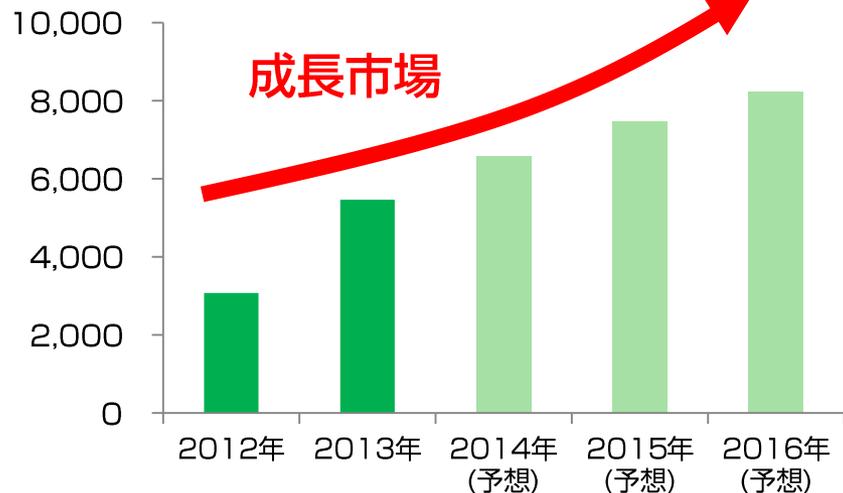
戦略1：自社IPを活かしたマルチメディア展開 ～ゲーム事業①～

事業の成長と安定のバランスを鑑み、「スマホアプリ(ネイティブ)ゲーム市場」と「PCオンラインゲーム市場」をターゲットとしてゲーム事業を展開。

スマホアプリ※1

市場規模

(億円)



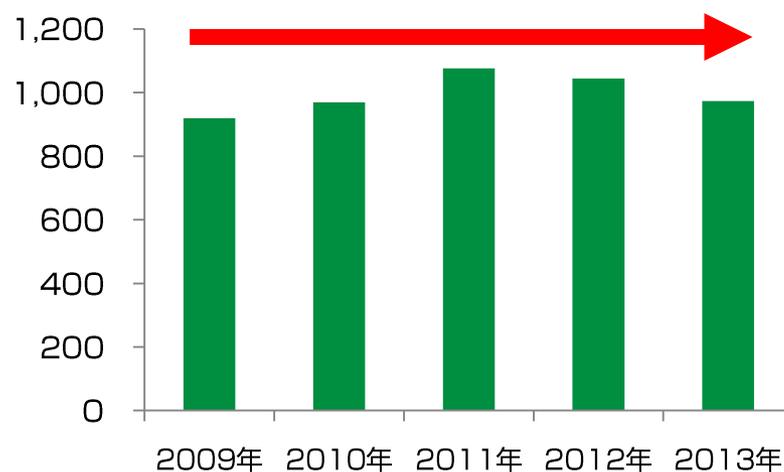
特長

- **当たれば大きく**、ゲーム1本の大ヒットで業績激変。
- × 競争が激化しており、失敗リスクは高い。

PCオンラインゲーム※2

市場規模

(億円)



特長

- ロイヤリティの高いコアユーザーに支えられており、一度ユーザーを獲得すると、**長期的な利益**が得られる。
- 当社Webサイトユーザーとの親和性が高い。
- × ターゲットユーザーが少ない為、爆発的なヒットは望み難い。

※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

戦略1：自社IPを活かしたマルチメディア展開 ～ゲーム事業②～

当社Webサイト集客力及びそのユーザーとゲーム事業との親和性の高さを活かして事業を展開。

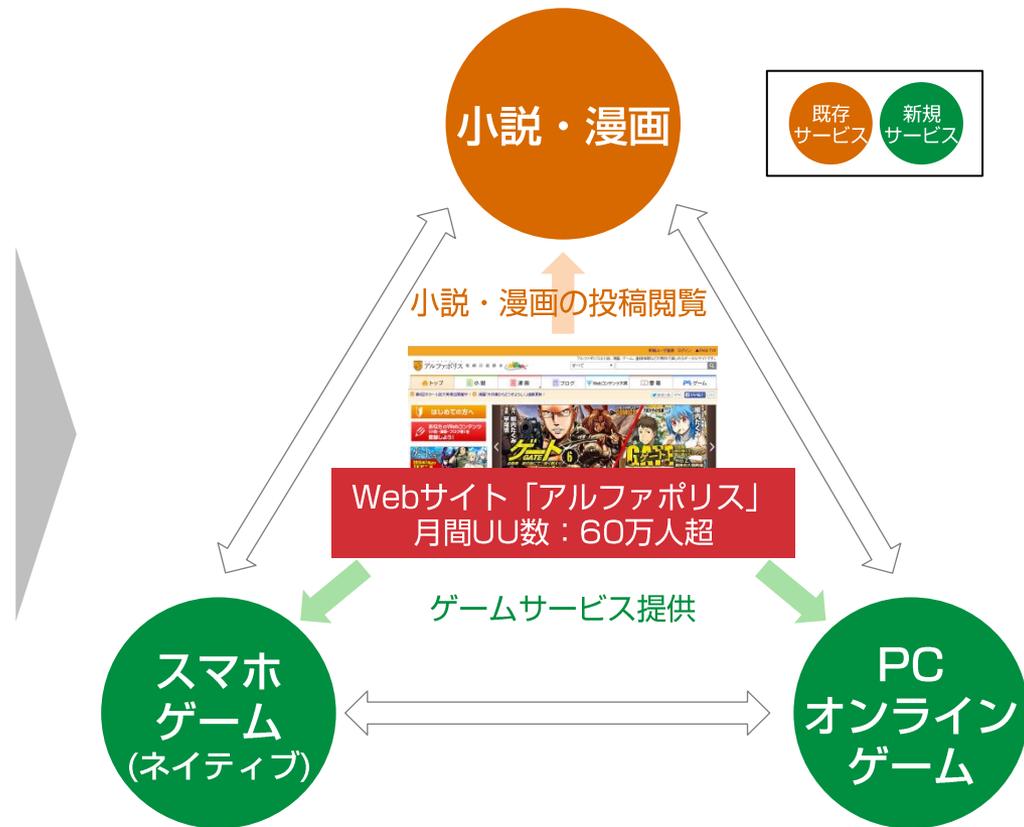
<Webサイト「アルファポリス」の提供サービス>

マンガや小説の読者とゲームプレイヤーとの親和性は非常に高い

PCゲームを継続実施しているプレイヤーの趣味・関心事*1

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

*1 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（CESA）調べ



Webサイトを中心に各種サービスを展開することで、集客力の活用に加え、Webサイトにユーザーの繋ぎ止めが可能。

当社ブランドのファン育成

戦略1：自社IPを活かしたマルチメディア展開 ～ゲーム事業③～

自社IPの内、ゲームとの親和性が特に高いIPを優先してゲーム化。
他社提携ゲーム含め、3年累計で35本超のリリースを予定。

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く、
ゲーム化との親和性は高い

自社IP(抜粋)



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。

シリーズ累計発行部数 **15万部**※



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。

シリーズ累計発行部数 **24万部**※

※ 数値は、2015年5月8日現在における実績値

ゲームのリリース計画 (単位:本)

■ スマホ ■ PC



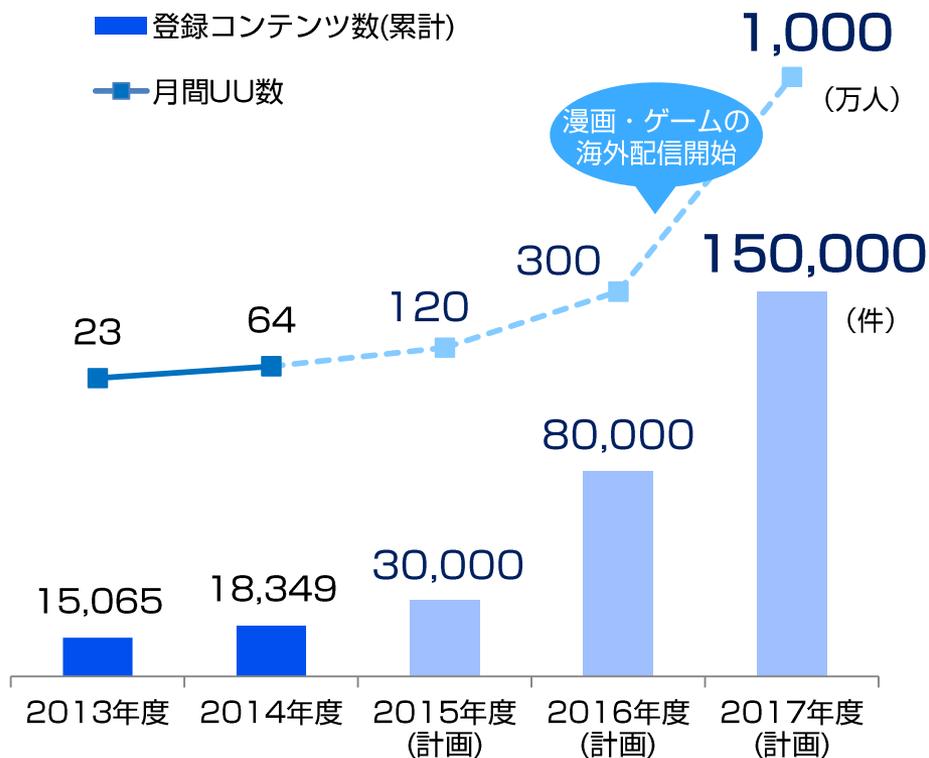
※1 「ゲームポータルサイト」としての当社Webサイトの認知度向上のため、自社オリジナルゲーム以外に、他ゲーム会社と積極的に提携し、提供するゲーム数を拡大予定。

ゲームの売上計画 (単位:百万円)



出版事業の拡大及び新規ビジネス（ゲーム事業など）展開における基盤強化のためには、インターネット上でのメディアパワー拡大は最重要課題。

<登録コンテンツ数・月間UU数推移>



サービス機能充実

ユーザーが求めるサービスをスピード感をもって提供。
(例：閲覧アプリ(Android版)、各種ゲームサービス)

積極的な広告宣伝

サービス機能充実後、テレビCMなど、「マス」をターゲットとした広告宣伝を積極的に展開。

<広告宣伝費推移>



サービス機能充実

積極的な広告宣伝

インターネットの
マスメディアへ

戦略3：漫画事業の拡大

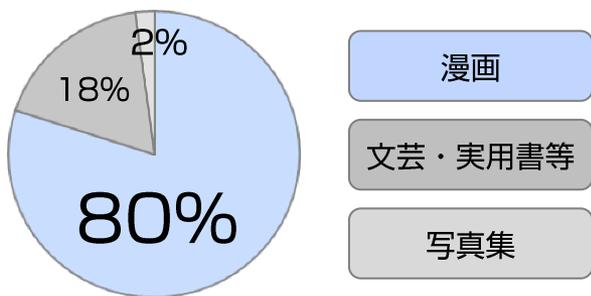
「漫画」は、ライトノベル以上に魅力的な市場であり、戦略的な展開を考えている電子書籍との親和性も高い為、集中的に経営資源を投入。

市場規模^{※1}



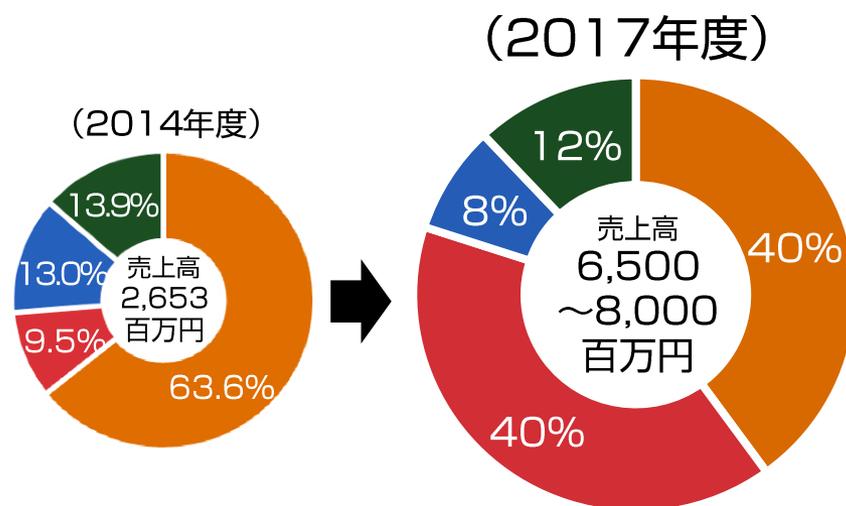
ライトノベル市場の **10倍以上**

電子書籍のジャンル別売上高比^{※2}



売上高の **80%を占める**

当社ジャンル別売上高(書籍事業)



小説のコミカライズやオリジナル漫画の刊行を加速し、3年後、漫画売上高は **重要な収益の柱** に成長

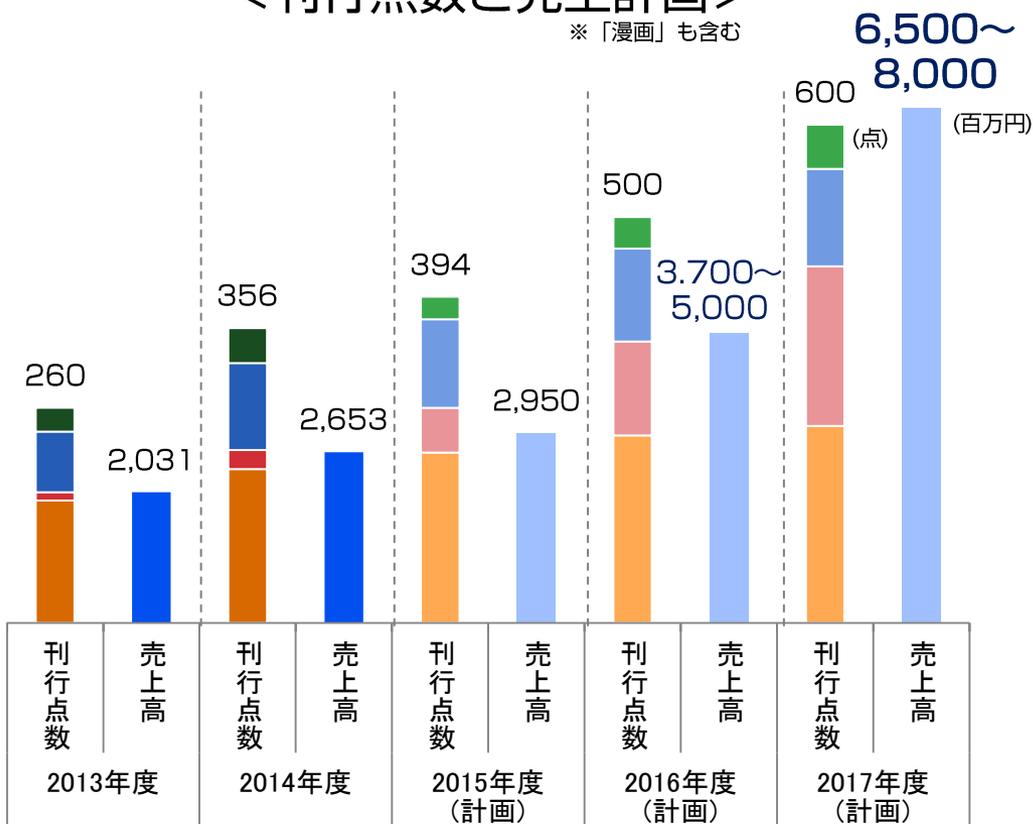
※1 出典：『「オタク」市場に関する調査結果2012』 矢野経済研究所
『出版月報 2015年1月号』 公益社団法人 全国出版協会・出版科学研究所
※2 出典：『電子書籍ビジネス調査報告書2013』 インターネットメディア総合研究所

戦略4：現出版事業（漫画除く）の更なる強化

当社Webサイトへのコンテンツ登録数は、年々拡大。今後も、ビジネスモデル「ネット発の出版」を環境にあわせて進化させ、出版事業を強化する。

<刊行点数と売上計画>

※「漫画」も含む



ライトノベル

漫画

文庫

その他

ポイント

バランスの良い成長：
主力であるライトノベルの強化に加え、一般文芸、絵本、時代小説、及びビジネス書等を強化し、**ポートフォリオ最適化**を図る。

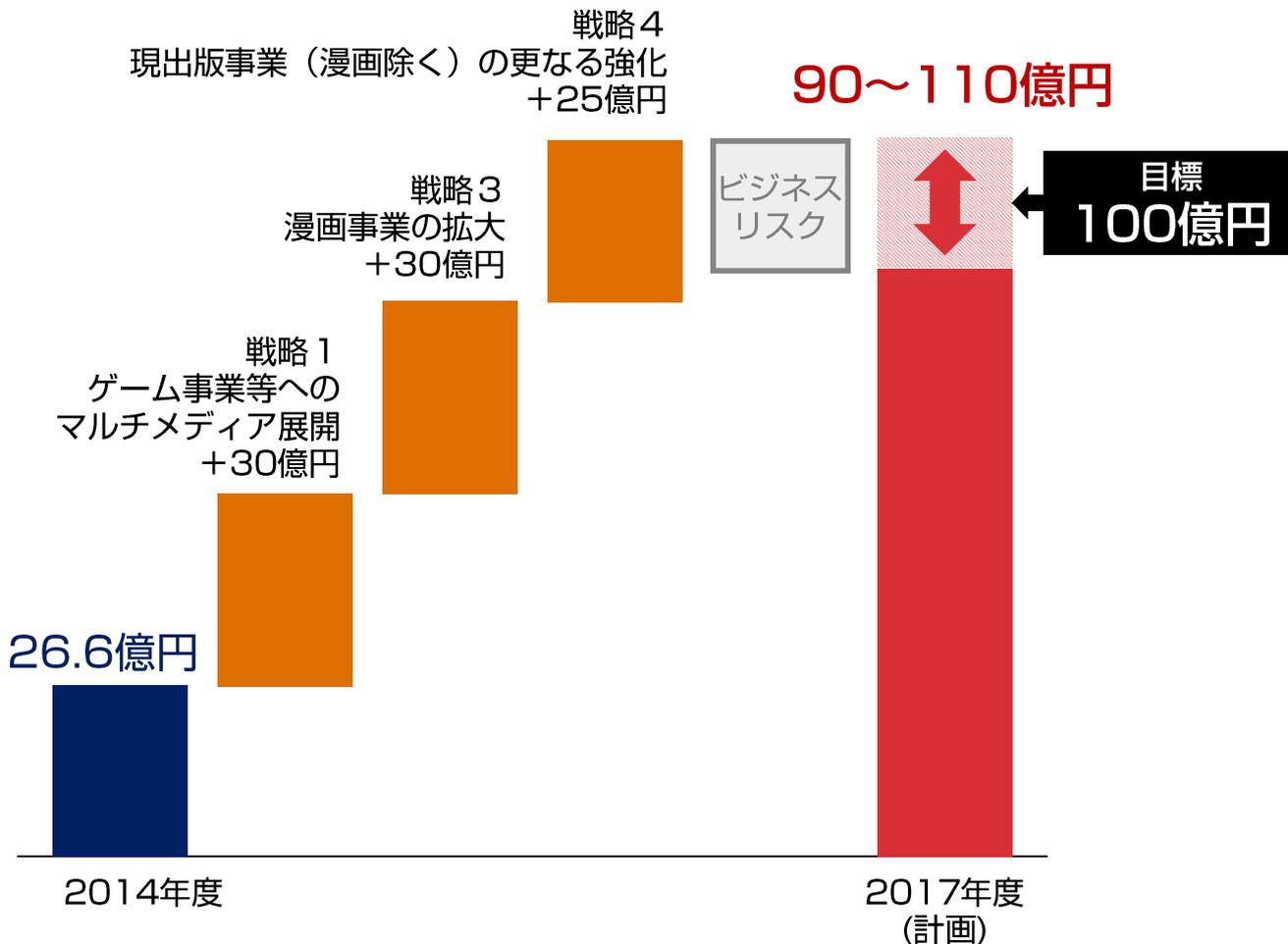


(電子書籍対応について)

電子書籍市場は、市場関係者の期待通りには普及が進んでいない為、当面は静観の方針。将来的には当社スマホアプリやスマホゲームとの連携による販売体制の構築なども検討。

「中期経営計画」 数値目標

各戦略の実施により、2017年度には高利益率を維持しつつ、**売上高100億円**を目指す。



2014年度(実績)	
経常利益率	28.9%
ROE	14.1%



2017年度(計画)	
経常利益率	25.0%
ROE	20.0%