

UUUM

成長可能性に関する資料



経営理念

Management Philosophy

“セカイにコドモゴコロを”

UUUMは今までにない楽しみを「コドモゴコロ」ある発想で生み出し、
新たな文化・価値を創造するコンテンツカンパニーです。

「好きなこと、楽しいこと」の延長線上でコンテンツが生まれ、共感する人々に受け入れられていく。

個人がメディア化しプラットフォームやメディアを問わず影響力が持てる時代。
そして、送り手と受け手の境界線がなくなり、連鎖的に連なることで生まれる新たな文化や市場。

そんな新時代のエンタテインメント体験を、世界中の全ての人々に届けます。

会社概要、代表プロフィール

企業概要

会社名	UUUM株式会社
所在地	東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー37F
設立	2013年6月
資本金	5億6,578万
代表者	鎌田 和樹



UUUMは、YouTubeの認定資格「YouTube CERTIFIED」を取得しております。

代表 プロフィール

鎌田 和樹 代表取締役 / CEO

19歳で上場企業へ入社。テレコムサービス株式会社にてソフトバンクショップを単月100店舗出店。ショップ運営、アライアンスなどさまざまな経験をつみ、数々の功績を残した後、孫泰蔵氏との出会いから衝撃を受けベンチャーの道へ。その後、HIKAKINとの出会いを受けて30歳を手前に独立し、2013年にuum株式会社を創業。



沿革

6月
ONSALE株式会社を設立

10月
YouTuber専門のマネジメントプロダクション事業を目的として社名もuuum株式会社に変更し、原宿の新オフィスに移転

4月
ジャフコより5億円調達

9月
本社を東京都港区六本木に移転

1月 UUUM NETWORK 募集スタート

11月 「U-FES. 2015」開催 (2,252人)

8月 海外クリエイターネットワーク8社と業務提携

8月 「U-FES.TOUR 2016」スタート

1月 「U-FES. 2016 TOKYO」開催 (8,000人)

4月 「う祭」開催 (10,000人)

2013



2014



2015年1月

月間5億回再生

2015年5月
登録チャンネル数
1,000ch 突破

2015



2015年10月

月間10億回再生

2016年2月
登録チャンネル数
2,000ch 突破

2016



2016年12月

月間20億回再生

2016年9月
登録チャンネル数
3,000ch 突破

2017

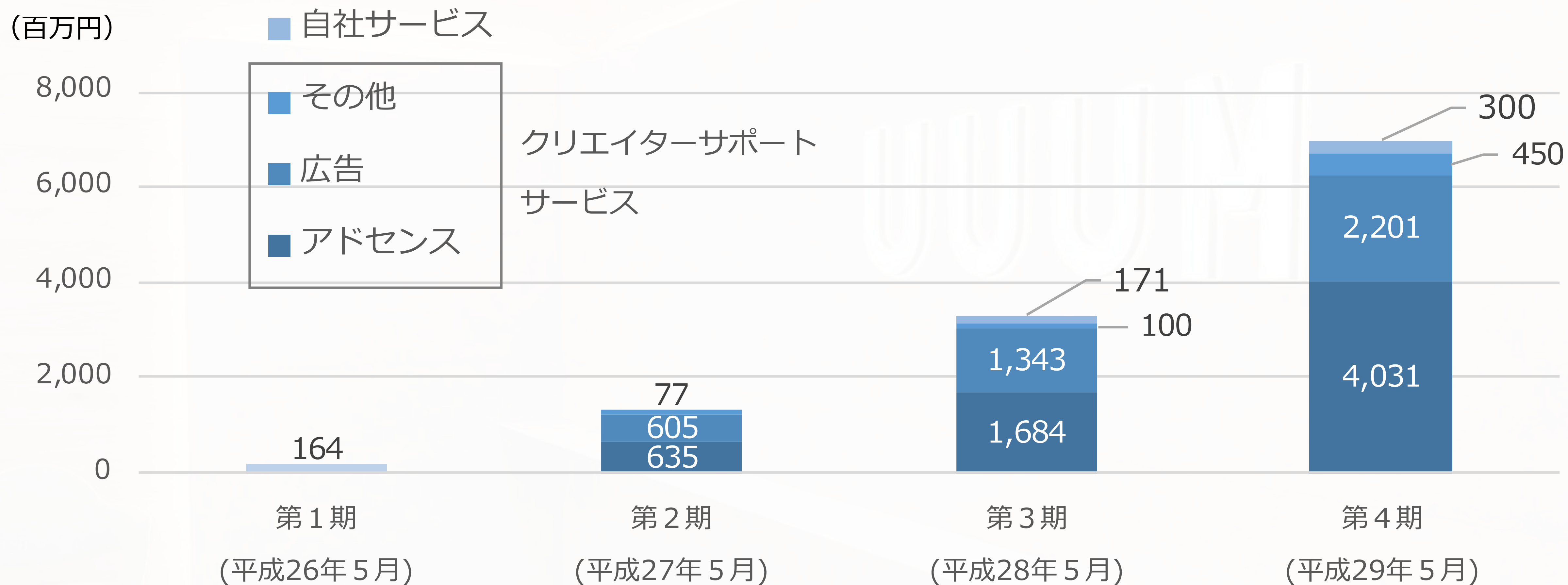


2017年1月

月間23億回再生

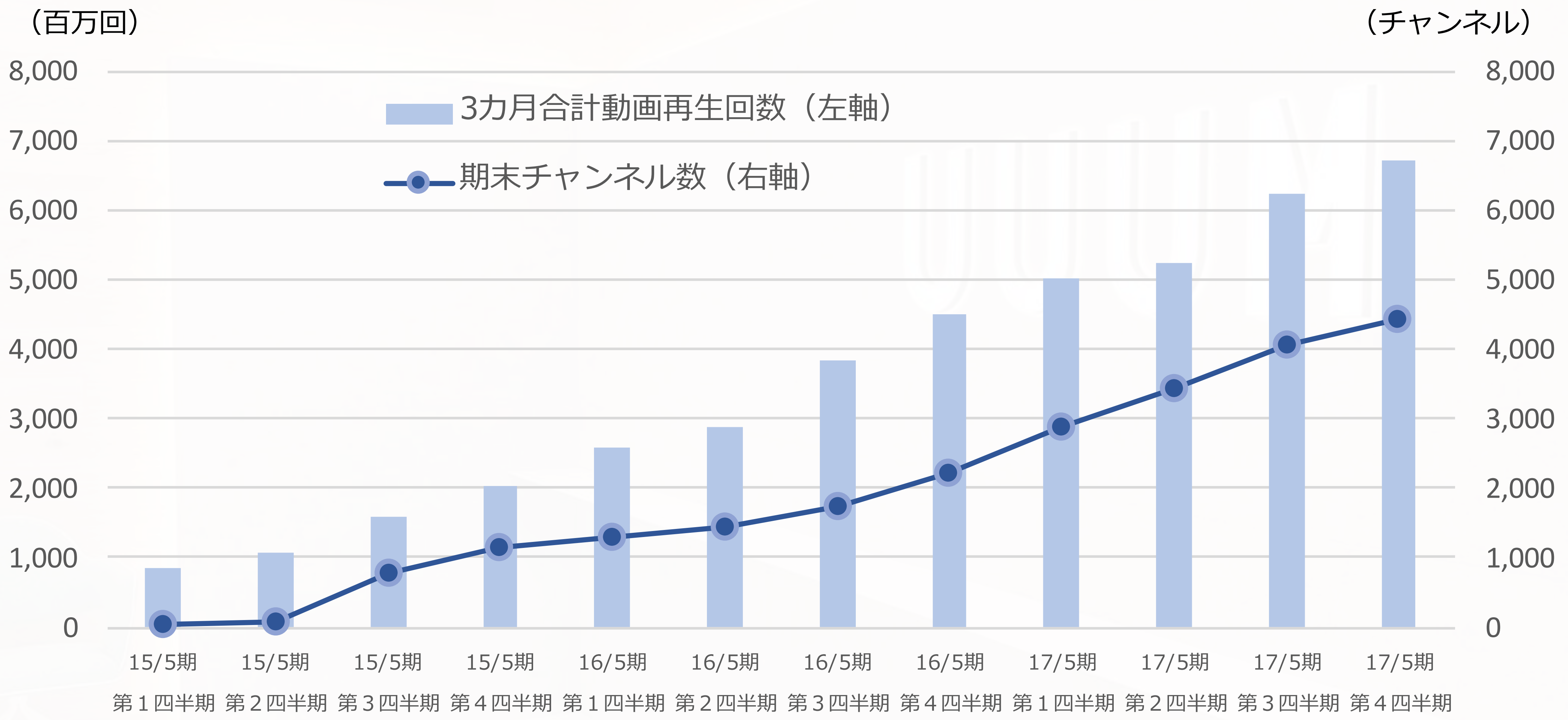
2017年2月
登録チャンネル数
4,000ch 突破

売上高の推移



注：広告には後述するタイアップ動画が主に含まれております。クリエイターサポートのその他にはグッズやイベント等が含まれており、自社サービスにはチャンネル運営やゲーム等が含まれております。

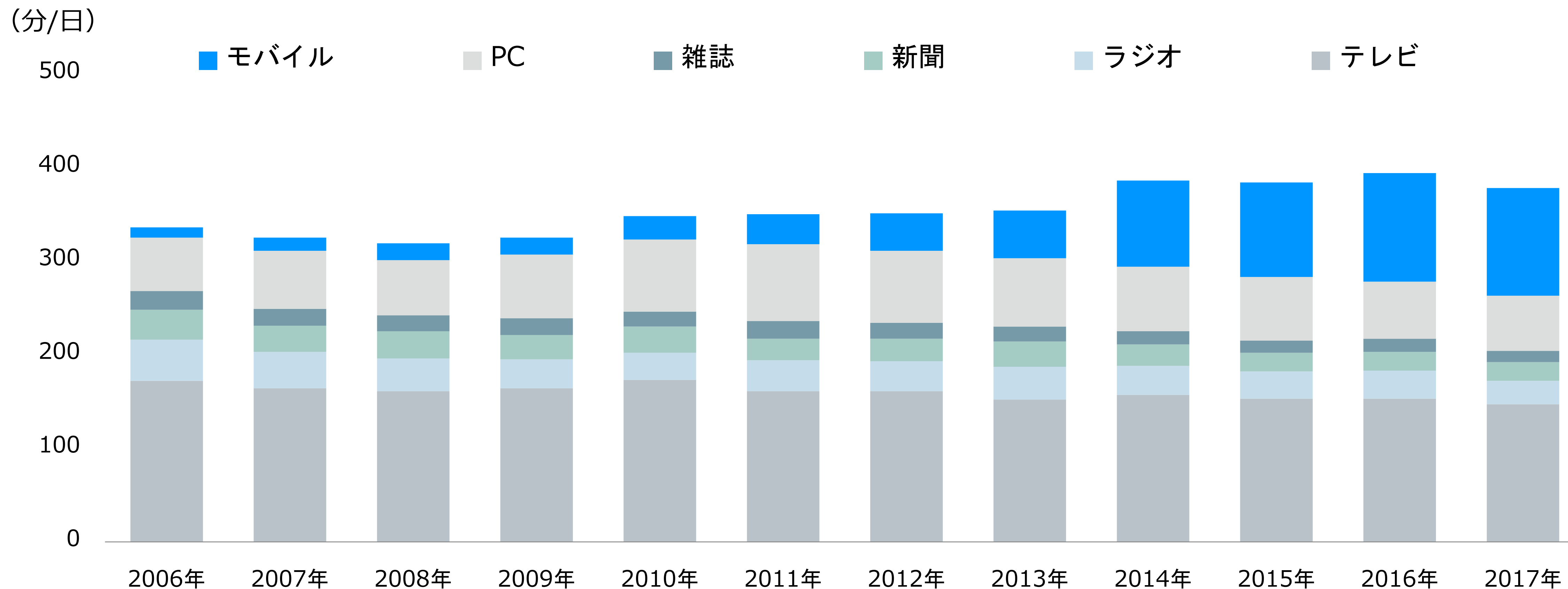
四半期別期末所属チャンネル数および3カ月合計動画再生回数 数の推移



業界環境とYouTuberについて

メディア接触時間の推移

既存メディア（テレビ、ラジオ、新聞、雑誌）から
モバイル（スマホ、タブレット）への時間シフトが進んでいます。



出所：博報堂DYメディアパートナーズ「メディア定点調査2017」

ターゲットとする市場と市場規模

中期的なターゲット市場：コンテンツ産業（12兆円）



映像
4.3兆円

映像ソフト
約0.3兆円

映画
約0.2兆円

テレビ放送・関連サービス
約3.5兆円

その他（配信・ステージ）
約0.3兆円



音楽・音声
1.3兆円

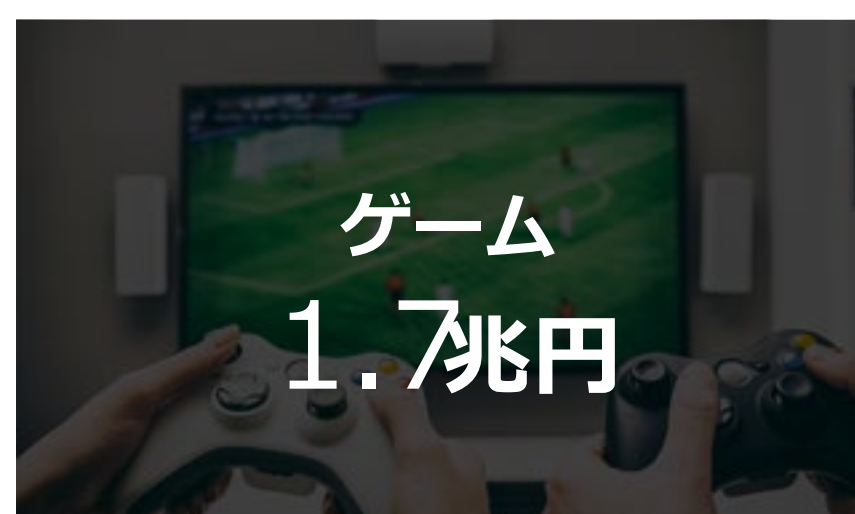
音楽ソフト
約0.4兆円

カラオケ
約0.4兆円

コンサート入場料
約0.3兆円

ラジオ関連サービス
約0.1兆円

携帯電話・インターネット配信
約0.1兆円



ゲーム
1.7兆円

ゲームソフト
約0.2兆円

オンラインゲーム
約1.0兆円

携帯電話向けゲーム
約0.1兆円

アーケードゲーム
約0.4兆円



図書・新聞・テキスト
3.7兆円

書籍
約0.7兆円

雑誌
約1.1兆円

フリーペーパー
約0.2兆円

新聞
約1.5兆円

その他
約0.2兆円



複合型※
1.0兆円

インターネット広告・
モバイル広告
約1.0兆円

※ネットを媒介するオンライン広告を抜き出し。雑誌、新聞等の伝統的なマス広告は「図書・新聞・画像・テキスト」に含まれている。

短期的なターゲット市場：
インターネット広告（1兆円）

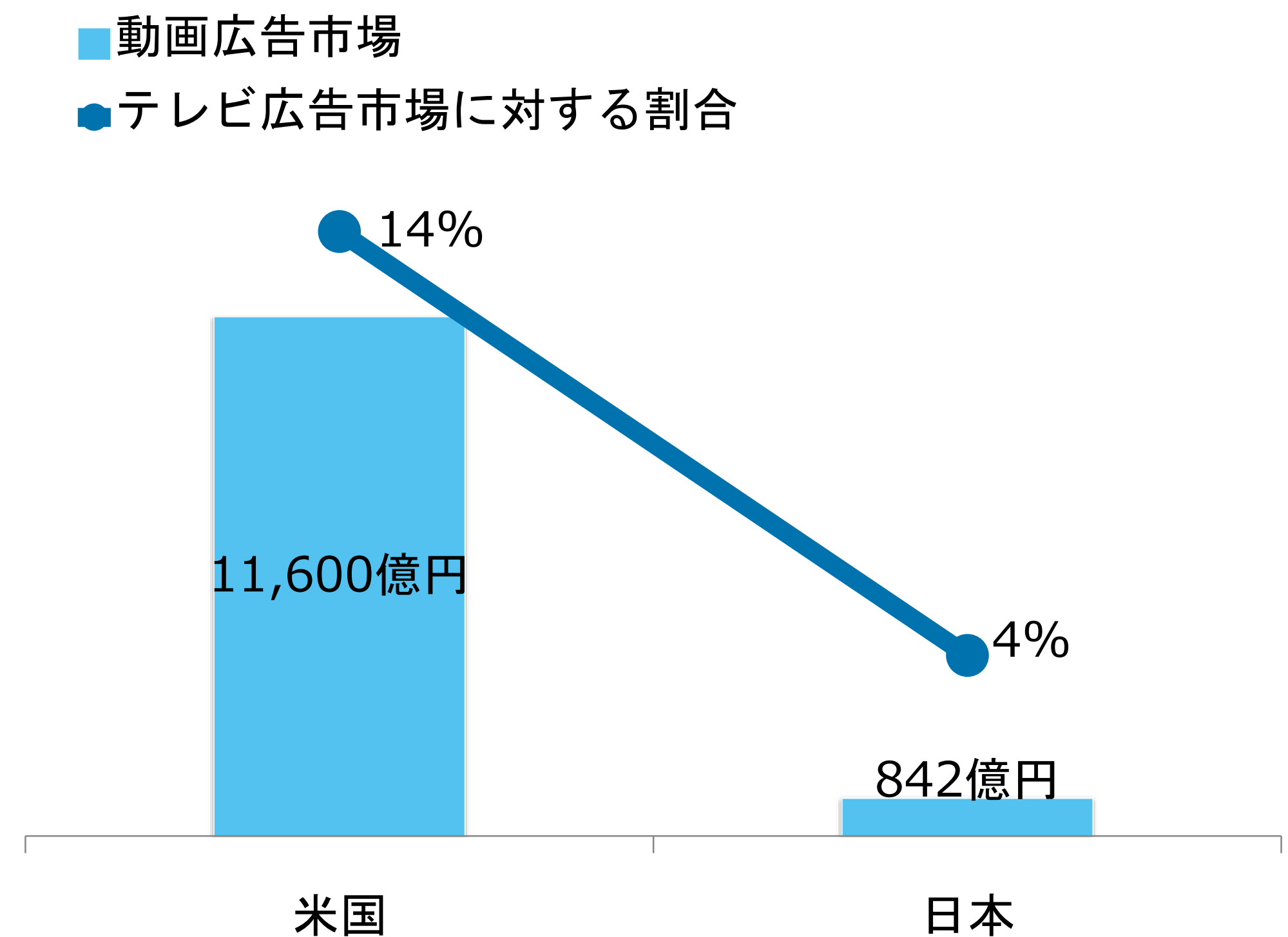
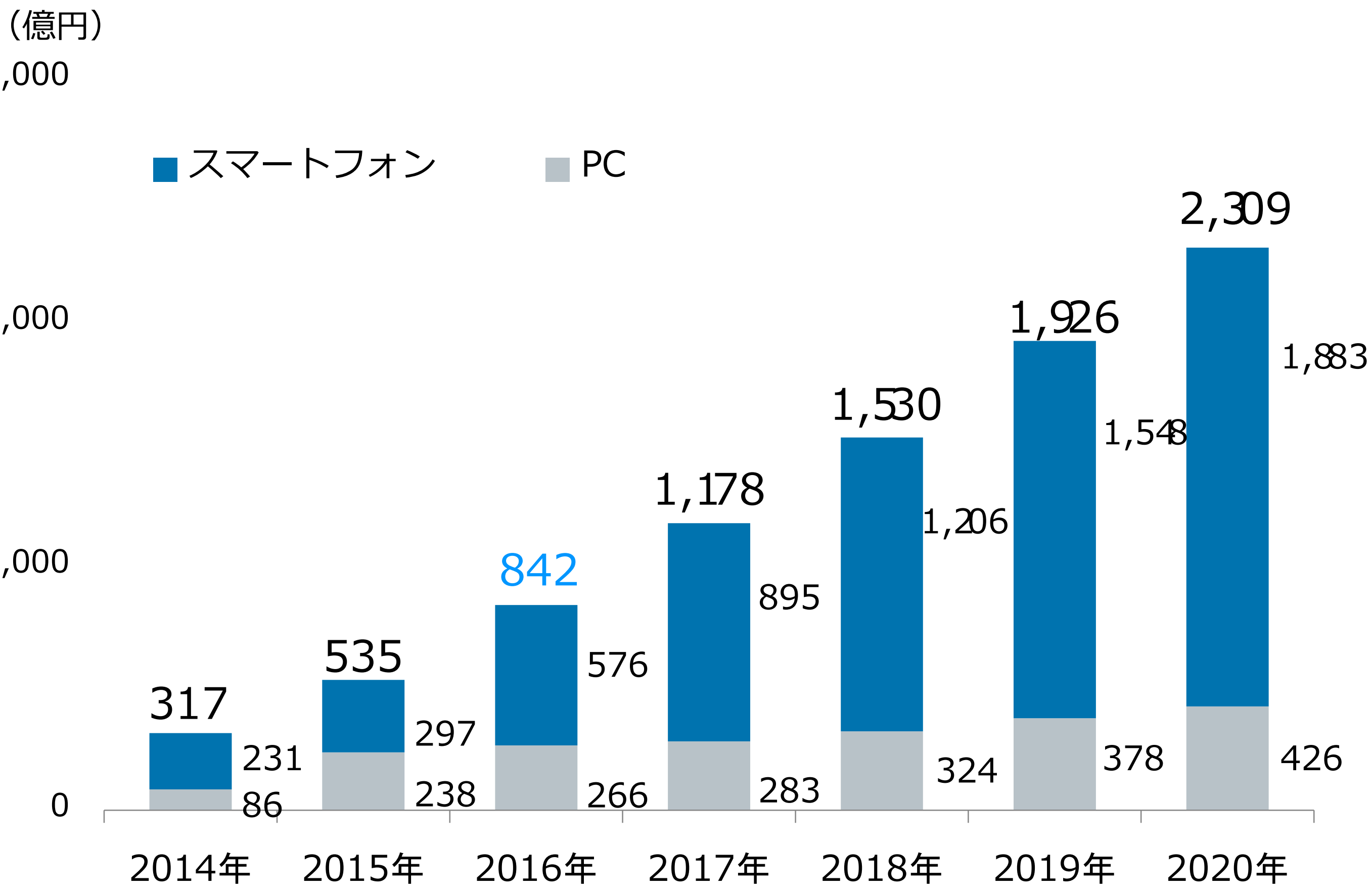
の中の
動画広告市場
（842億円）

今後の市場成長性

スマホ定着により動画広告市場が拡大。
今後4年で市場規模は3倍の2,300億円に
拡大する見通しです。

日米の動画広告市場とテレビ広告市場に 対する割合

日本の動画広告市場のテレビ広告に占める割合は4%
と米国（14%）に比べて立ち上がりが大きく出遅れ
ており、拡大の余地は大きいと考えます。



YouTuberの影響力 (日本)

毎日新聞大阪朝刊

大阪の小学4年生の
将来の夢に
YouTuberが
ランクイン

将来の夢 (小4男子)

- 第1位 サッカー選手
- 第2位 医者
- 第3位 ユーチューバー**
- 第4位 公務員

Livedoor NEWS

中学校3年生なり
たい職業3位に
ランクイン

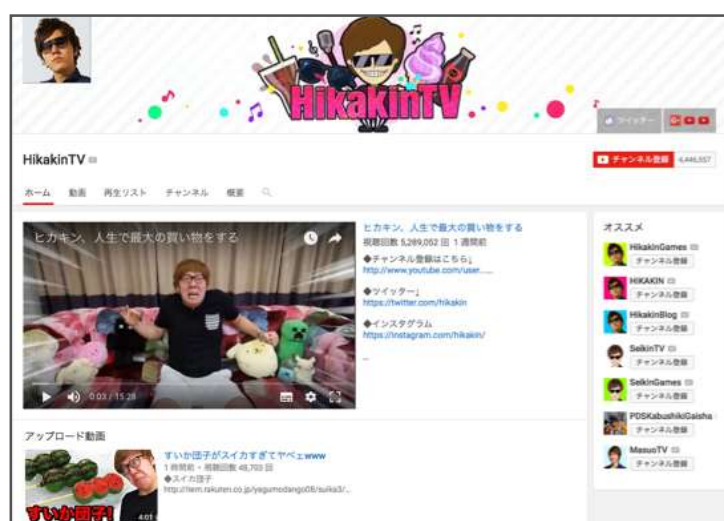
男子中学生(n=100)		
		%
1位	ITエンジニア・プログラマー	24.0
2位	ゲームクリエイター	20.0
3位	YouTuberなどの動画投稿者	17.0
4位	プロスポーツ選手	16.0
5位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	13.0
6位	公務員	11.0
7位	学者・研究者	10.0
	社長などの会社経営者・起業家	10.0
9位	教師・教員	9.0
	医師	9.0

女子中学生(n=100)		
		%
1位	歌手・俳優・声優などの芸能人	19.0
2位	絵を描く職業(漫画家・イラストレーター・アニメーター)	14.0
3位	医師	13.0
4位	公務員	11.0
5位	文章を書く職業(作家・ライターなど)	10.0
6位	保育士・幼稚園教諭	9.0
7位	教師・教員	8.0
	ゲームクリエイター	8.0
9位	デザイナー(ファッション・インテリアなど)	7.0
10位	YouTuberなどの動画投稿者	6.0
	マスコミ関係(記者・TV局スタッフなど)	6.0

出所：毎日新聞2016年3月22日付 大阪朝刊／ライブドアニュース (http://news.livedoor.com/article/detail/13037037)

事業内容について

当社のような会社は多くのYouTubeクリエイターのチャンネルを管理し、様々なサポートを行っていることから、チャンネルを束ねるという意味でMCN(Multi Channel Network)と呼ばれています。



チャンネルA



チャンネルB



チャンネルC



チャンネルD



視聴者

事業内容：①クリエイターサポートサービス

当社では所属クリエイターに対して、様々なサポートを提供しております。これらのサポートの結果、所属するクリエイターやクリエイターの再生回数が増え、アドセンス収益の拡大につながっております。

企業と架け橋

ノウハウ提供

その他困りごと対応

画像・音楽
素材提供



UUUM

クリエイターサポート

グッズの販売

トップ
クリエイター
との共演

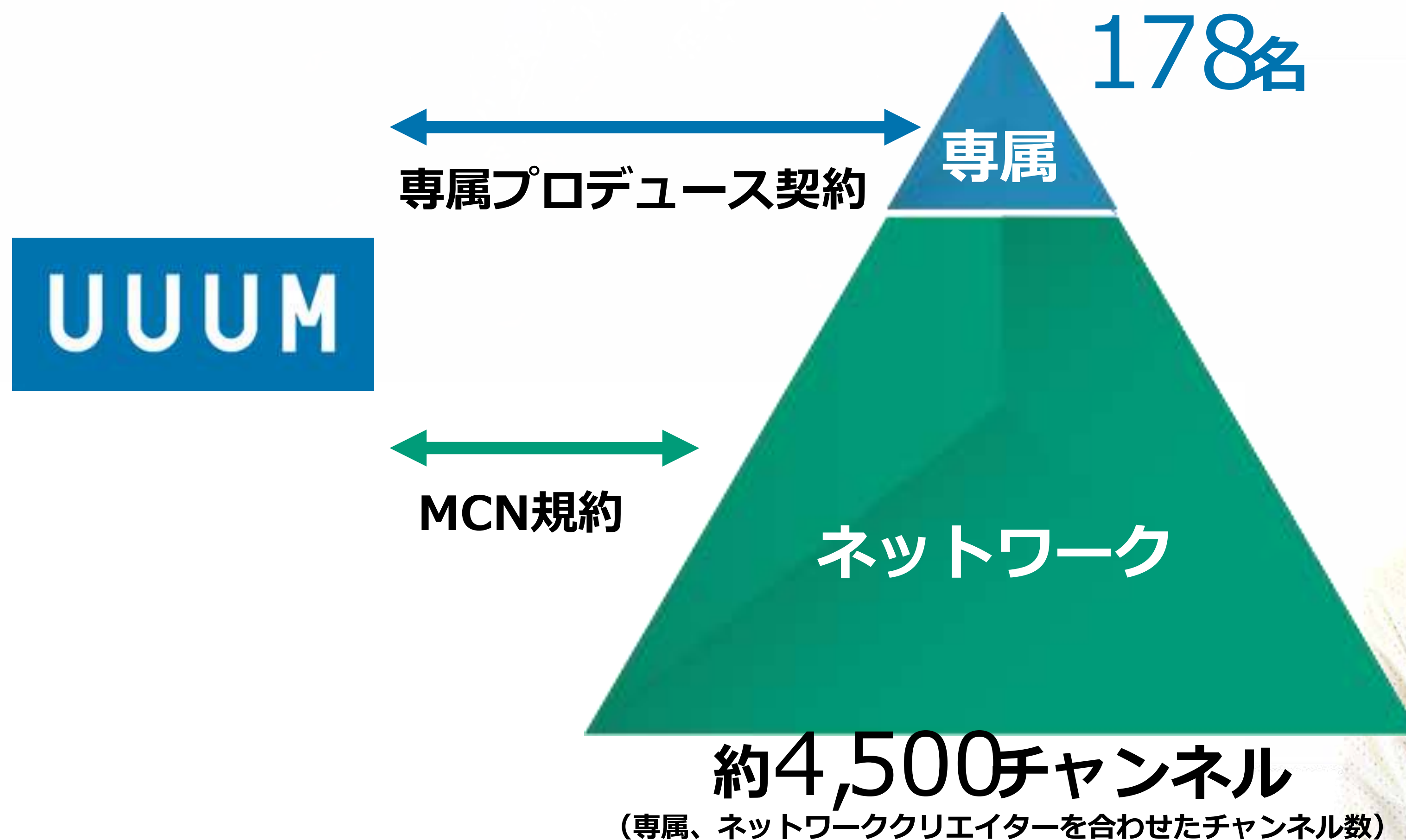


リアルイベント企画

動画撮影・編集補助

専属クリエイターとネットワーククリエイター






当社所属のクリエイターは専属クリエイターとネットワーククリエイターの2パターンが存在します。



注：専属クリエイター数とチャンネル数は2017年6月30日時点

トップクリエイターの大半が当社に所属

登録者数総合ランキング TOP10

ランキング	チャンネル名	登録者数
1	 はじめしゃちょー (hajime)	4,968,436
2	 HikakinTV	4,084,572
3	 avexnetwork	3,187,868
4	 木下ゆうか	2,738,569
5	 HikakinGames	2,774,830
6	 Fischer's-フィッシャーズ-	2,399,361
7	 SeikinTV	2,236,174
8	 Goose house	1,972,028
9	 MosoGourmet 妄想グルメ	1,948,898
10	 HIKAKIN	1,857,808

7 (UUUM所属) /TOP10

UUUMクリエイター登録者数ランキング

ランキング	チャンネル名	登録者
1	はじめしゃちょー (hajime)	4,968,436
2	HikakinTV	4,084,572
4	木下ゆうか	2,738,569
5	HikakinGames	2,774,830
6	Fischer's-フィッシャーズ-	2,399,361
7	SeikinTV	2,236,174
10	HIKAKIN	1,857,808
11	はじめしゃちょー2 (hajime)	1,729,799
19	AAAjoken	1,447,076
24	ポッキー / PockySweets	1,289,103
26	瀬戸弘司 / Koji Seto	1,237,020
28	PDSKabushikiGaisha	1,168,945
32	KazuChannel	1,007,977
34	KazuGames	982,196
37	SeikinGames	950,869
41	レオンチャンネル	851,645
42	TOMIKKU NET	849,219
43	MasuoTV	844,348
54	eguri89games	728,868
57	ぐっちの部屋(ミラクルぐっち)	701,730
67	美希ぼんチャンネル	612,102
70	SekineRisa	600,574
74	sasakiasahi	578,697
81	TheMorusaism	547,206
86	Kumamiki	516,703
88	70cleam	511,789
93	SRGAME実況	485,406
96	アバンティーズ	471,456

31 (UUUM所属) /TOP100

UUUMクリエイター登録者数ランキング

2015年4月時点

ランキング	チャンネル名	登録者
2	HikakinTV	2,121,996
4	HIKAKIN	1,594,293
6	はじめしゃちょー (hajime)	1,438,392
7	HikakinGames	1,382,173
10	SeikinTV	970,095
18	瀬戸弘司 / Koji Seto	787,529
20	PDSKabushikiGaisha	737,307
25	はじめしゃちょー2 (hajime)	686,628
27	レオンチャンネル	607,127
32	MasuoTV	587,127
39	SeikinGames	507,127
42	eguri89games	408,878
48	KazuChannel	395,010
55	ssakiasahi	351,424
58	AAAjoken	341,418
62	TheMorusaism	323,283
70	SRGAME実況	291,426
73	love movie ch	284,725
75	瀬戸弘司ミニ	272,684
77	MasuoGames	267,797

21チャンネル
TOP100

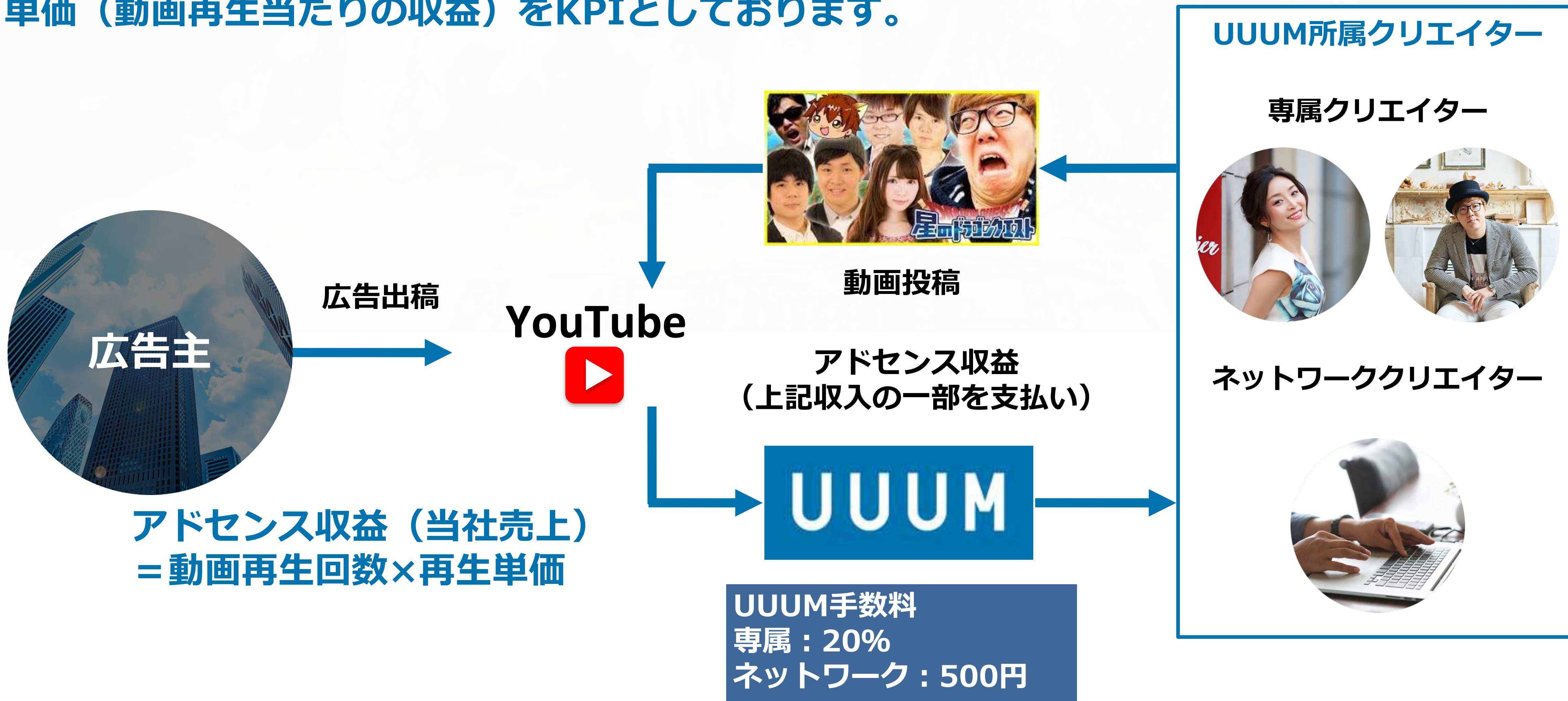
2017年4月時点

ランキング	チャンネル名	登録者
1	はじめしゃちょー (hajime)	4,968,436
2	HikakinTV	4,084,572
4	木下ゆうか	2,738,569
5	HikakinGames	2,774,830
6	Fischer's-フィッシャーズ-	2,399,361
7	SeikinTV	2,236,174
10	HIKAKIN	1,857,808
11	はじめしゃちょー2 (hajime)	1,729,799
15	Kan & Aki's CHANNEL	1,522,227
19	AAAjoken	1,447,076
24	ポッキー / PockySweets	1,289,103
26	瀬戸弘司 / Koji Seto	1,237,020
27	PDSKabushikiGaisha	1,168,945
31	レオンチャンネル	1,007,977
32	ももあいチャンネル Sen, Momo	984,736
37	KazuGames	982,196
39	SeikinGames	950,869
41	レオンチャンネル	851,645
42	TOMIKKU NET	849,219
43	MasuoTV	844,348
51	kougeisha	753,056
54	eguri89games	728,868
57	ぐっちの部屋(ミラクルぐっち)	701,730
67	美希ぼんチャンネル	612,102
70	SekineRisa	600,574
74	sasakiasahi	578,697
81	TheMorusaism	547,206
86	Kumamiki	516,703
88	70cleam	511,789
93	SRGAME実況	485,406
96	アバンティーズ	471,456

31チャンネル
TOP100

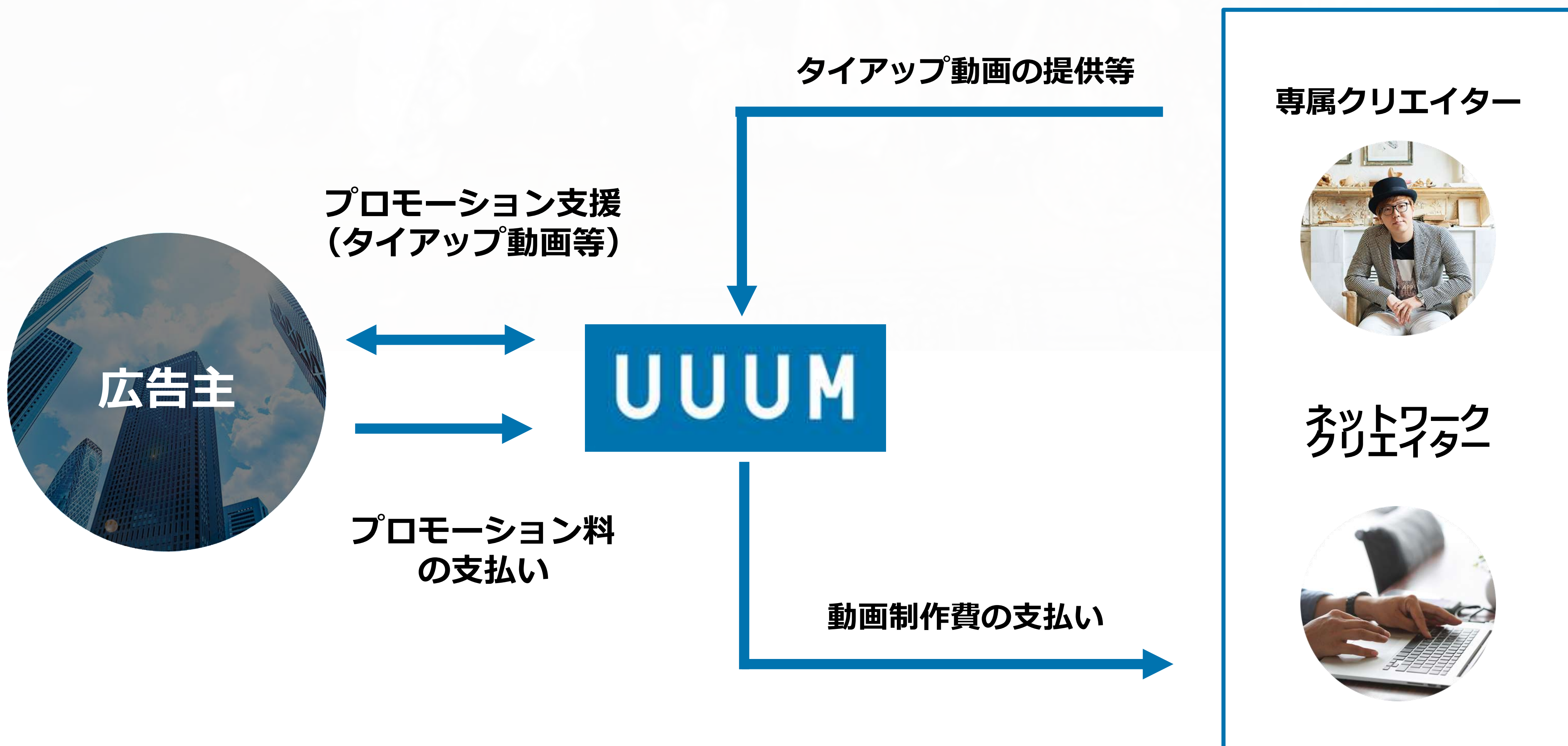
アドセンスの収益獲得フロー

アドセンスの指標として、当社では動画再生回数と再生単価（動画再生当たりの収益）をKPIとしております。



タイアップ動画の収益フロー

UUUM所属クリエイター



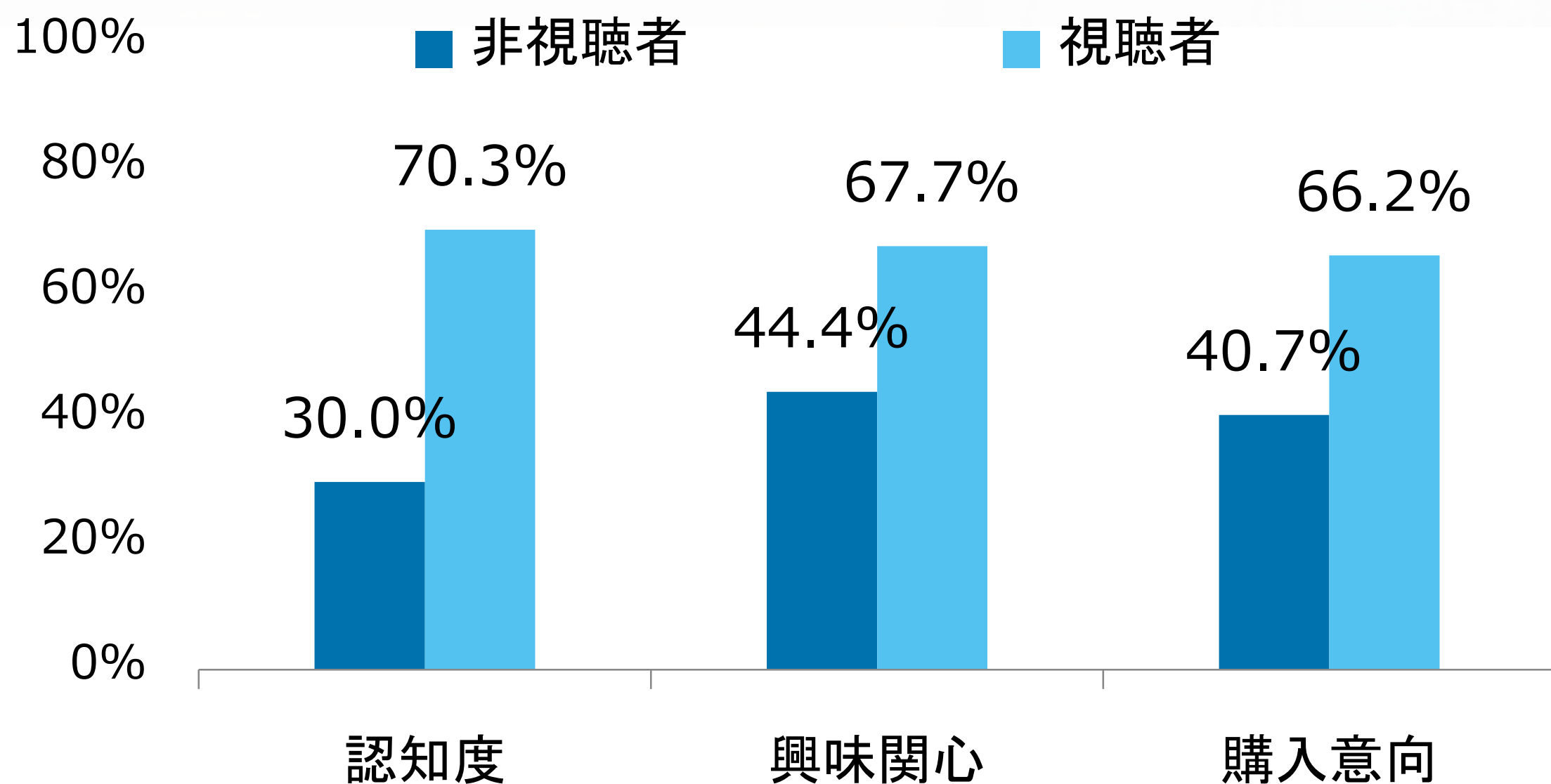
実績

株式会社フローブシ様 『エリアファンディ』



6.3%

エリアファンディ
を買った

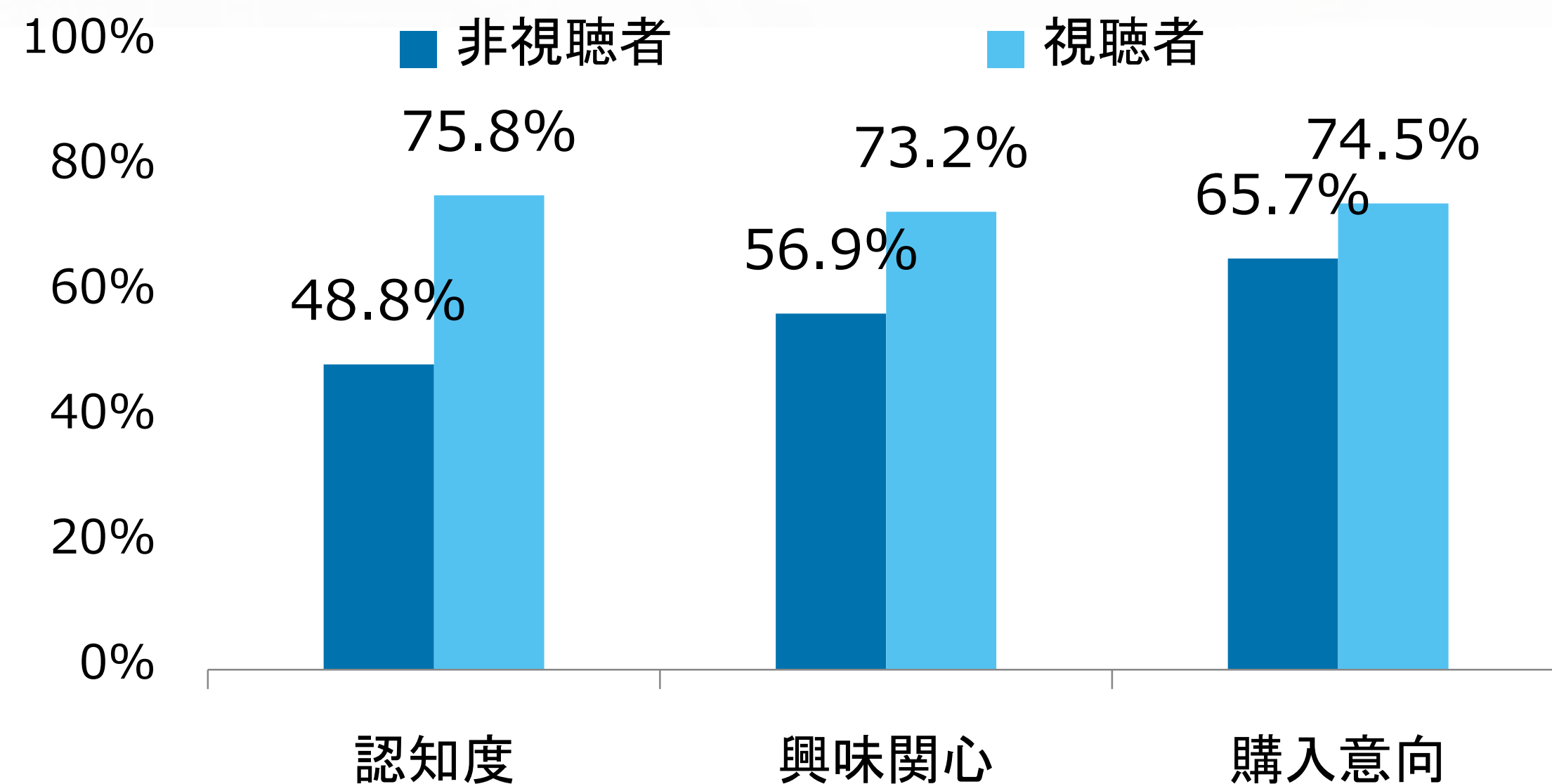


花王株式会社様 『キュキュット』



8.3%

キュキュットCLEAR
泡スプレーを買った



YouTuberの特徴

視聴態度

クリエイターの
影響力

コンテンツ
情報量

TV CM

受動的

遠い存在

15~30秒

YouTube



能動的

タレント性

親近感

物語性



感情

わかりやすさ

表現力



5-10分

その他ファンエンゲージメントを高める取り組み

イベント

クリエイターの魅力をリアルな場で体感してもらうことを目的に、所属クリエイターが出演するイベントを開催しております。



う祭 ~UUUM CARNIVAL~

約10,000人(2日 12公演)



ファンミーティング

約200~400人 (1回)



U-FES.TOUR 2016

約15,000人(7日 10公演)



YouTuber MUSEUM

27,127人 (7/14~8/15開催)

その他ファンエンゲージメントを高める取り組み

グッズ

クリエイターのファンに向けて、様々なオリジナルグッズの販売やLINEスタンプの販売を行っております。



ファンクラブ

人気クリエイターのファンクラブを開設し、運営しております。限定グッズの配布や限定イベントの開催等を行っております。



はじめ〜) (は)

Pokioo

事業内容：②自社サービス：動画制作/チャンネル運営

株式会社講談社と共同運営する「ボンボンTV」やJukin Media, Inc.との提携により運営する「Video Pizza」など、自社チャンネルや提携チャンネルの運営および番組制作を行っております。現在以下の3つのチャンネル・番組を運営しています。



ボンボンTV
2015年7月開始

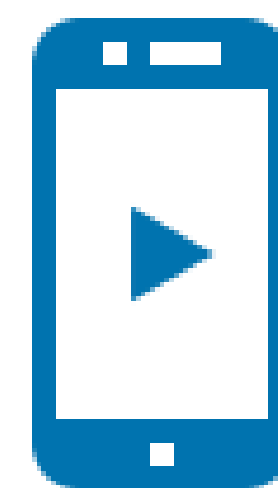


876TV
2016年10月番組提供開始



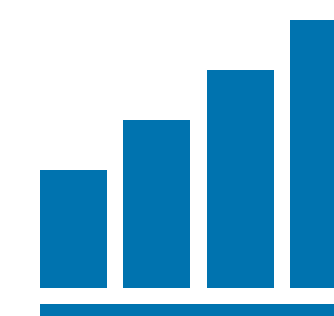
Video Pizza
2017年2月開始

他社チャンネルを運営する場合の収益構造



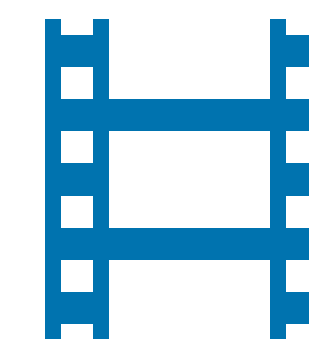
アドセンス
収益増加

+



タイアップ
収益増加

+



動画制作料
(月額固定)

再生回数の増加に沿って、収益源が拡大

ボンボンTV (講談社との共同チャンネル)



書籍・出版物



事業内容：②自社サービス：ゲーム開発



リリースアプリ

有料	無料	トップセールス
1	青鬼2 ゲーム ★★★★☆ (1,252)	開く
2	Super Mario Run ゲーム ★★★★☆ (2,842)	+開く
3	スノー SNOW - 自撮り、顔認識スタンプ、ウケるカメラ 写真/ビデオ ★★★★☆ (122)	開く
4	逆転オセロニア ゲーム ★★★★☆ (2,222)	+開く
5	借金あるからギャンブルしてくる ゲーム ★★★★☆ (320)	入手 <small>App内課金有り</small>

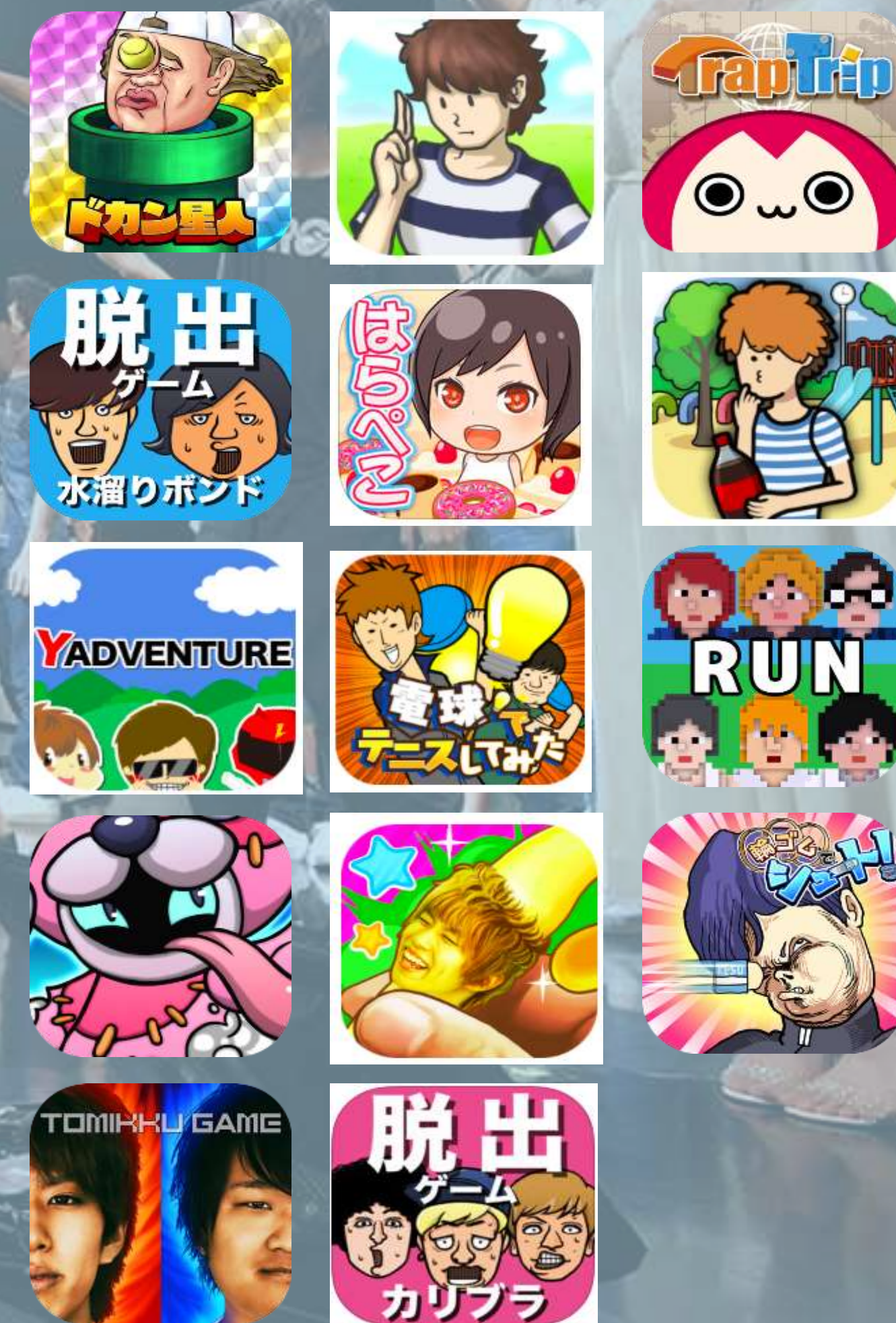
注：2016年12月25日時点

青鬼2 (ホラーアプリ)

100万DL突破！(7日間)
AppStore無料総合1位獲得
12/22 iOS/Android リリース
12/24 iOS無料総合1位獲得！
12/25 Android無料総合1位獲得！
7日間で100万DL、1ヶ月で200万DL突破！



AppStore & Google Play
最高1位



海外展開

グローバル・アライアンス 10億人へリーチ可能へ



SCALELAB
(アメリカ)



StyleHaul
(アメリカ)



Yoola
(ロシア)



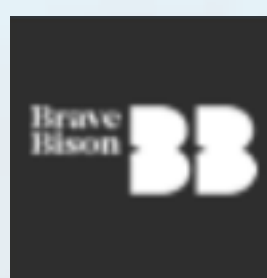
DIA TV
(韓国)



POPS worldwide
(ベトナム)



gushcloud
(シンガポール)



Brave Bison
(イギリス)



wizdeo
(フランス)



Mediakraft
(ドイツ)



PING Network
(インド)

成長戦略

売上高、粗利益

クリエイター増加
再生回数・視聴者増加

+
動画広告市場
の拡大



+
ライブ市場
の拡大



イベント、グッズ、
ファンクラブの本格的な
マネタイズ



動画制作・ゲーム事
業の拡大
新規事業の立ち上げ

時間軸

(参考) 各ビジネスの事業モデル

	主な売上	主な原価項目
アドセンス	YouTubeからのアドセンス広告収入 (再生回数×RPM)	クリエイター支払い (売上連動)
広告	クライアントからのタイアップ広告収入 (タイアップ本数×単価+進行管理料+オプション)	クリエイター支払い (売上連動)
グッズ	グッズ売上 (オンデマンド、自社、イベント販売)	商品原価 クリエイター支払い (利益連動)
イベント	イベントチケット売上 協賛金	イベント開催費用 クリエイター出演費
ファンクラブ	ファンクラブ会員費	ファンクラブ運営費用 特典費用 クリエイター支払い (売上連動)
動画制作	番組制作料 YouTubeからのアドセンス広告収入 クライアントからのタイアップ広告収入	クリエイター出演費 番組制作費用
ゲーム	ゲームアプリの広告売上・課金売上	ゲーム開発費 プロモーション費用 ゲーム会社への売上シェア クリエイター支払い (売上連動) ※費用項目はゲームによって異なる