



平成25年2月8日

各 位

会社名 株式会社 デジタルハーツ
代表者名 代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一
(コード番号：3620 東証第一部)
執行役員 風間 啓哉
問合せ先 財務経理本部長
(TEL. 03-3379-2053)

デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業の開始に関するお知らせ

当社は、本日開催の取締役会において、デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業の開始を決議いたしましたので下記のとおりお知らせいたします。

記

1. デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業開始の趣旨

当社は、発売前のソフトウェアに内在する不具合を、ユーザー視点から検出する「ユーザーデバッグサービス」を主力サービスとしてデバッグ事業を国内外に展開し、様々なソフトウェア製品の品質向上に寄与して参りました。

昨今、イラストレーター、シナリオライター及び声優など、ゲーム素材関連のクリエイターの志望者数は増加傾向にあり、また、ゲームメーカーにおいてはゲーム開発の分業化が進んでいることから優秀なクリエイターの育成及び発掘にも積極的に取り組んでおります。しかしながら、経歴の浅いクリエイターやフリーランスで活動するクリエイターには、実際のゲーム制作においてその能力を発揮する機会は少なく、活躍の場が限定されております。

当社グループでは、クライアントの要望にあわせ、デバッグサービスにとどまらず開発アウトソーシングをはじめとする総合的な支援サービスを提供して参りました。この度、ゲーム業界におけるこれまでの実績を基に、クリエイターの技術力の向上及びゲームメーカーのコンテンツ素材制作の人員不足といった課題解決を実現すべく、デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業の開始を決議いたしました。

当該事業では、クリエイターに活躍の場を提供するとともに、当社グループのクリエイター志望やゲームコアユーザーを含む7,000名を超える登録テスター及びこれまでゲーム業界で培ってきた顧客リレーションを活かし、ユーザーに訴求力のあるゲームビジネスの展開が可能であると考えております。

2. デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業の概要

(1) 当該事業の内容

当該事業では、ゲームの提供及び運営を行うとともに、ゲームに参加するクリエイターネットワークを構築いたします。

当該事業で提供するゲームは、一般的にプログラムされたゲーム進行とは異なり、参加するユーザーが互いに交流しながら物語を進行させ、その一方で、イラストレーター、シナリオライター及び声優等、各分野のクリエイターがユーザーから対価を得てユーザーの要望に沿った素材を作成し提供することでゲームが制作されます。

また、同時に、当社がデバッグ事業で培った信頼関係を通じてコンテンツ素材制作で課題を抱えるゲームメーカーよりコンテンツ素材制作を受託することで、クリエイターとゲームメーカーとの橋渡しを行い、クリエイターがプロフェッショナルとして活躍できる場を提供して参ります。

なお、クリエイターネットワークの構築のため、クリエイター登録サイト (<https://dh-net.jp/>) を本日開設しております。

(2) 当該事業を担当する部門

事業収益が一定程度の規模になるまでは、営業本部及び業務本部を中心としたプロジェクトチームを設置いたします。

3. 日程

取締役会決議日 平成 25 年 2 月 8 日

事業開始日 平成 25 年 2 月 8 日

4. 今後の見通し

当該事業の開始に伴う平成25年3月期の当社の連結及び個別業績に与える影響は軽微であると見込んでおります。

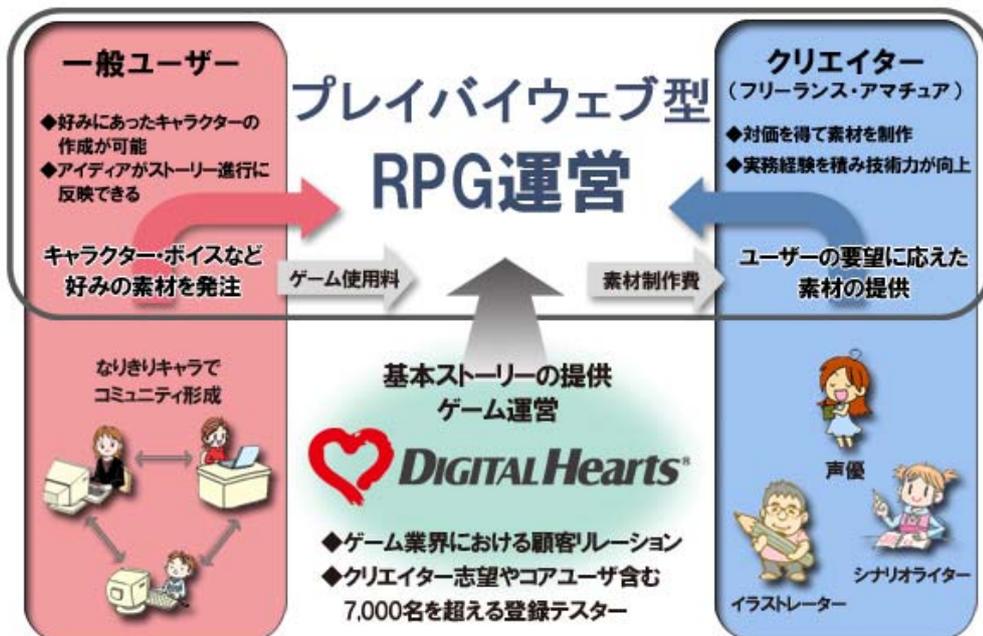
なお、今後の事業進展に応じて重要な影響を及ぼすことが判明した場合には速やかにお知らせいたします。

以上

<ご参考>

「デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク」ビジネスモデル詳細

① ゲーム運営モデル



② コンテンツ素材制作モデル

