

2024 Business Report

第23期ビジネスレポート

2023年4月1日 > 2024年3月31日



建て直しの1年を経て、IPを軸とした エンターテインメント・コンテンツ企業として 再び売上・利益基盤の底上げを目指します。

当社グループは、「with entertainment」を存在意義として掲げており、人々の期待を超えるサービスを生み続けていくことを目指しております。また、今までになかった価値を創造し、ユーザーを魅了する体験を届けていくことに努めております。中期的には、IP×テクノロジーを軸に、エンターテインメント・コンテンツをグローバルに提供する企業となっていくことを掲げており、持続的成長及び企業価値向上を目指しております。

主力のゲーム事業においては、ゲームの開発・運用が主要事業となっており、他社IPゲーム及びゲームプラットフォーム並びにオリジナルゲームの開発・運用を行っております。また、メディア事業においては、IPの保有・育成を目的として小説、コミックス等の書籍、電子書籍の出版、販売を行っている他、当社の有するインターネットサービスの知見と先進的なテクノロジーを活用した新規サービスを試験的に立ち上げ、事業化に向けた試行を重ねております。

当連結会計年度における業績は、売上高9,779百万円（前期比9.5%減）、営業利益903百万円（同

60.4%減）、経常利益793百万円（同63.8%減）となりました。また、ゲーム事業において2023年3月期末及び2024年3月期第1四半期にリリースした新規タイトル2本についてクローズ、及び未発表/プロトタイプ段階の開発中タイトル1本について開発中止を決定し減損処理を行ったこと、並びにメディア事業に係る一部のソフトウェア資産の将来収益の再評価を行い当該資産を減損処理したことで特別損失746百万円を計上したため、親会社株主に帰属する当期純利益は104百万円（同91.0%減）となりました。各セグメントの業績は以下の通りです。

ゲーム事業

ゲーム事業においては、既存の長期運用タイトルが年間を通じて順調に推移し収益に貢献いたしました。当セグメントにおいては、運用タイトルに加えて新規タイトルのリリースによる収益の積層化を目指しておりますが、リリースした新規タイトルが想定を下回る推移であったことから、運用/開発ポートフォリオの見直しを実施し、2023年3月期末及び2024年3月期第1四半期にリリースした新規タイトル2本についてクローズ、及び未発表/プロトタイプ段階の開発中タイトル1本について開発中止を決定いたしました。

売上高につきましては、主力のIPタイトルが好調に推移いたしました。その他の運用タイトルが前年を下回る推移となったこと等により、前期比で減少いたしました。

利益につきましては、上記の減収要因に加え、2023年3月期末及び2024年3月期第1四半期に新規自社配信タイトル2本をリリースしたことに伴う費用の増加等により、前期比で減少いたしました。



代表取締役社長 内藤裕紀

以上の結果、セグメント売上高は9,349百万円（前期比11.1%減）、セグメント利益は1,896百万円（同34.7%減）となりました。主力事業である当セグメントにおいては、引き続き運用中タイトルの安定的な収益の維持に努める他、今後リリースする新規タイトルの貢献による売上、利益の増大を目指してまいります。

メディア事業

メディア事業においては、IPの保有、育成、収益化を目的として出版・映像事業に取り組む中、ライトノベルレーベル「DREノベルス」とコミックレーベル「DREコミックス」から毎月刊行を実施しております。また、当社の有するインターネットサービスの知見と先進的なテクノロジーを活用し、Web3領域における新たな事業開発や、SNSを活用したファンマーケティング支援サービス『Rooot』『Fanflu』、負荷テストサービス『Mx.Load』を提供しております。

売上高につきましては、「DREノベルス」「DREコミックス」の刊行を開始したことに加え、他社と共同で開発するブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC -』のNFTコレクション販売を実施したこと等により、前期比で増加いたしました。

利益につきましては、出版・映像やWeb3などの新規事業領域が着実に進展しておりますが、費用先行が継続しているため、損失額が前期比で増加いたしました。

以上の結果、セグメント売上高は433百万円（前期比52.2%増）、セグメント損失は993百万円（前期はセグメント損失621百万円）となりました。当セグメントにおいては、中期的に目指す姿の実現に向け今後も投資を実施してまいります。

今後の見通し

2025年3月期以降につきましては、当社の属する市場をエンターテインメント・コンテンツ市場と捉え直し、グローバルで成長する当市場に対し、IP×テクノロジーを軸にエンターテインメント・コンテンツを提供する企業となることを目指してまいります。また、当

市場のビジネスモデルである「IPを保有し、育成し、収益化する」一連の流れにおいて、事業ごとの特性に応じて各領域の位置付けを整理することで、当社が中期的に取り組むべき事業領域を決定しております。

2025年3月期につきましては、ゲーム事業において運用中タイトルの長期安定的な収益の確保と、新規リリースタイトルの着実なヒットによる売上成長、収益源の多様化・積層化を目指しております。メディア事業につきましては、IPを保有し育成・収益化することを目的として開始した出版・映像事業のライトノベル・コミックの刊行を継続的に行うことに加え、IPを育成・収益化することを目的として開始した物販事業を早期に立ち上げることで、事業規模の拡大を目指しております。また、既存事業のノウハウと先進的なテクノロジーを活用した新規サービスの継続的な開発/提供を積極的に進めてまいります。

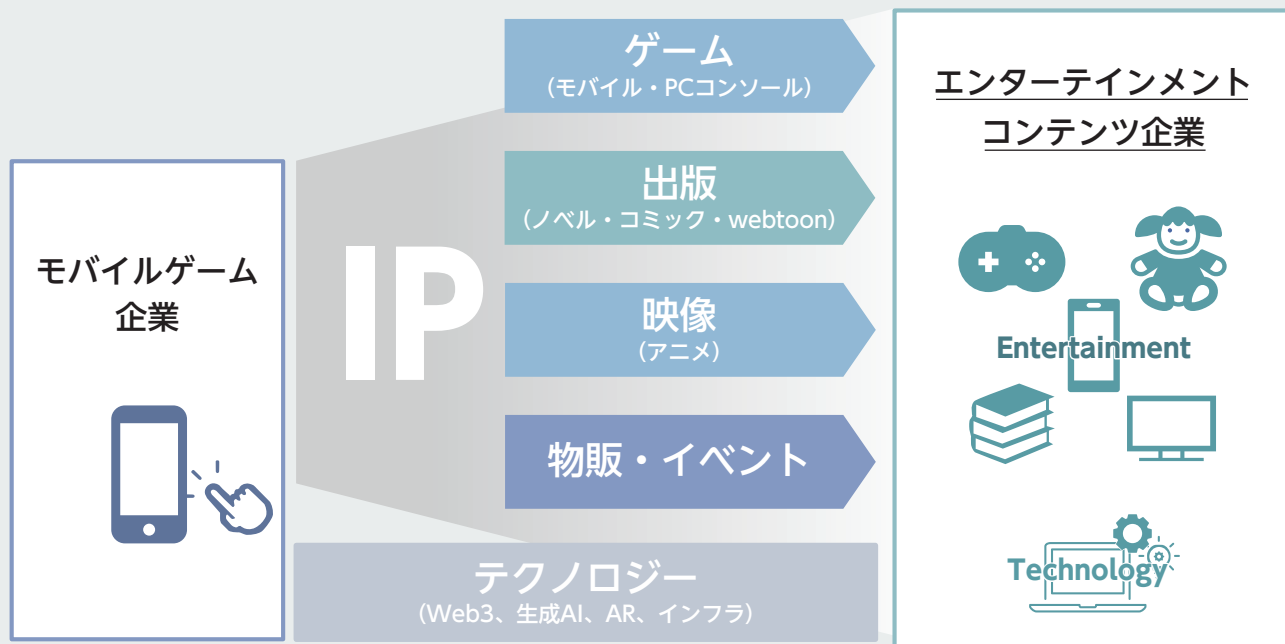
上記を踏まえて、2025年3月期の連結業績見通しにつきましては、売上高13,500百万円、営業利益1,000百万円、経常利益900百万円、親会社株主に帰属する当期純利益400百万円を見込んでおります。

京都大学の学生だった私が2001年に設立した当社は、2023年11月で創業22年を迎えました。創業当時の主力事業であったブログサービスから、現在の主力事業であるゲーム事業まで、時流の変化にあわせて提供するサービスは大きく変化してきましたが、どのサービス・事業も創業以来の当社のアイデンティティである「with entertainment～人々の期待を超える」を体現した「ドリコムらしさ」の溢れるサービスであったと自負しております。新たな技術の応用、普及が進み、世界が一層劇的な変化を遂げるこれからの時代において、引き続き「with entertainment～人々の期待を超える」の精神を大切に、世の中の変化を担い、世の中に驚きと喜び、そして幸せを届けるサービス・事業の創出に向けて邁進してまいります。今後とも一層のご理解、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

IP × テクノロジーを軸に、エンターテインメント・コンテンツをグローバルに提供する企業となることを目指す

現在のドリコム

中期的に目指す姿



ビジネスモデルと各事業の目的

IPを「保有し、育成し、収益化する」

一連の流れの中で事業の役割を位置づけ、取り組むべき事業領域を決定

IPを保有する

IPを育てる

IPを収益化する

主な取り組み

①モバイルゲーム

②PC・コンソールゲーム

③出版（ノベル・コミック・webtoon）

④映像（アニメ）

⑤物販・イベント

⑥SNS・コミュニティ

各領域を支え、進化させるテクノロジー活用（Web3、生成AI、AR、インフラ）

①モバイルゲーム

- ・『悪魔王子と操り人形』
- ・『Wizardry Variants Daphne』
- ・『位置情報IPタイトル』

②PC・コンソールゲーム

- ・『Tokyo Stories』

③出版（ノベル・コミック・webtoon）

- ・WEB小説の書籍化、オリジナルノベル
- ・自社ノベルのコミカライズ
- ・オリジナルコミック、webtoonの刊行

④映像（アニメ）

- ・自社作品のアニメ化企画
- ・他社作品の製作委員会出資・窓口運用

⑤物販・イベント

- ・自社IP/他社IPのグッズ販売
- ・IPファン向けイベントの開催

⑥SNS・コミュニティ

- ・『悪魔王子と操り人形』
- ・『Tokyo Stories』

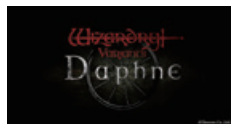
自社IPの
展開



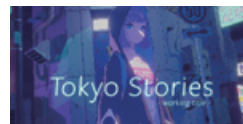
『悪魔王子と操り人形』
（モバイルゲーム）



『ブレイド&バスタード』
（ノベル・コミック）



『Wizardry Variants Daphne』
（モバイルゲーム）



『Tokyo Stories』
（PC・コンソールゲーム）

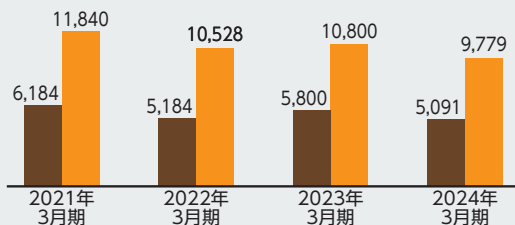


ノベル・コミック

連結財務ハイライト

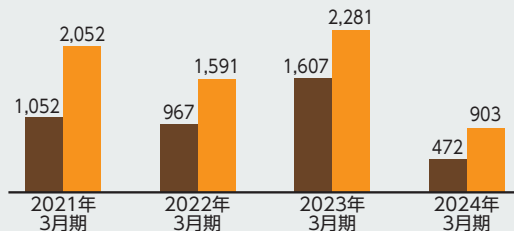
売上高

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



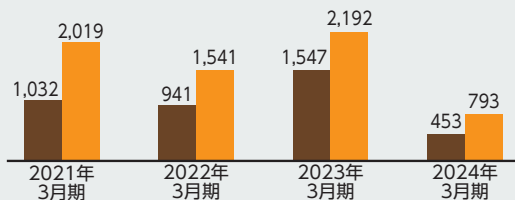
営業利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



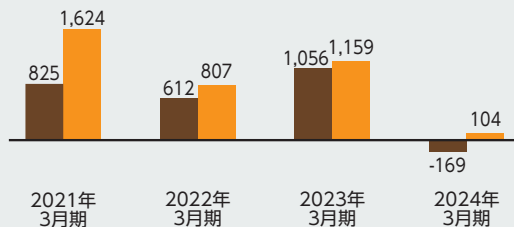
経常利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



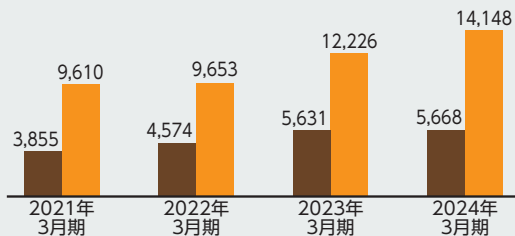
親会社株主に帰属する当期純利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



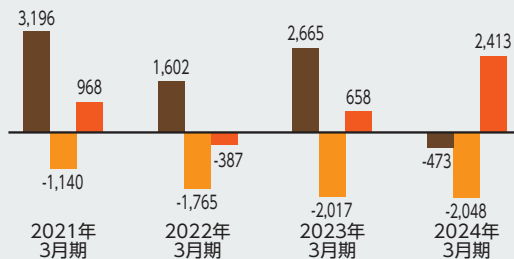
総資産・純資産

(単位：百万円) ■ 純資産 ■ 総資産



営業CF・投資CF・財務CF

(単位：百万円) ■ 営業CF ■ 投資CF ■ 財務CF



会社情報 / 株式情報 (2024年3月31日現在)

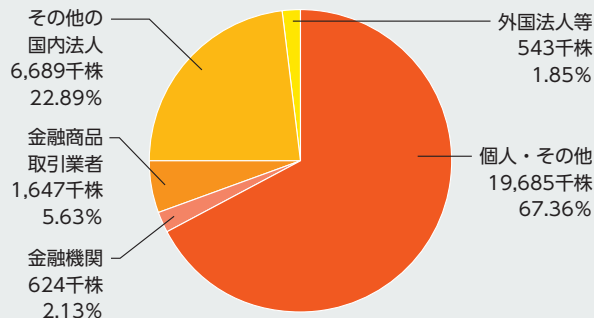
会社概要

商号 株式会社ドリコム
本社所在地 〒141-6019
東京都品川区大崎2丁目1番1号
ThinkPark Tower 19階
設立 2001年11月13日
資本金 1,842百万円
代表取締役社長 内藤裕紀
従業員数 369名 (連結)
主な事業内容 ゲーム事業、メディア事業、
出版・映像事業
連結子会社 株式会社ハッピーホッピーハッピー
株式会社ドリアップ
株式会社スタジオレックス
株式会社BlasTrain

株式の状況

発行可能株式総数 80,000,000株
発行済株式の総数 29,224,108株
株主数 7,031名

所有者別株式数



役員

代表取締役社長	内藤裕紀
取締役	後藤英紀
取締役 監査等委員 (常勤)	青木理恵
取締役 監査等委員	村田雅夫
取締役 監査等委員	清水勝彦

(注) 青木理恵氏、村田雅夫氏、清水勝彦氏は社外取締役であります。

大株主 (上位10名)

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
内藤裕紀	9,930,000	34.01
株式会社バンダイナムコホールディングス	5,532,000	18.95
池原諒平	1,509,500	5.17
東京短資株式会社	800,000	2.74
山口憲一	585,200	2.00
株式会社日本カストディ銀行 (信託EIO)	581,600	1.99
松井証券株式会社	573,500	1.96
株式会社SBI証券	460,491	1.57
株式会社モバテック	250,000	0.85
武田壮太郎	220,000	0.75

株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会 毎年6月開催
基準日 定時株主総会 毎年3月31日
期末配当金 毎年3月31日
中間配当金 毎年9月30日
そのほか必要があるときは、あらかじめ
公告して定めた日

【株式に関する住所変更等のお届出及びご照会について】
証券会社に口座を開設されている株主様は、住所変更等のお届出及びご照会は、口座のある証券会社宛にお願いいたします。証券会社に口座を開設されていない株主様は、下記の電話照会先にご連絡ください。

株主名簿管理人及び
特別口座の口座管理機関 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
三井住友信託銀行株式会社

株主名簿管理人
事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
(郵便物送付先) 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
〒168-0063
東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部

(電話照会先) ☎0120-782-031
(受付時間 土・日・祝日・年末年始を除く9:00~17:00)

(インターネットホームページURL)
<https://www.smtb.jp/personal/procedure/agency/>

【特別口座について】

株券電子化前に「ほふり」(株式会社証券保管振替機構)を利用されていなかった株主様には、株主名簿管理人である上記の三井住友信託銀行株式会社に口座(特別口座といいます。)を開設しております。特別口座についてのご照会及び住所変更等のお届出は、上記の電話照会先をお願いいたします。

公告の方法 当社のホームページに掲載する。
<https://drecom.co.jp/ir/public-notice/>
上場証券取引所 東証グロース

ホームページのご案内

当社webサイトでは、最新ニュースや様々な情報を発信しておりますので、ぜひご覧ください。

<https://drecom.co.jp/>

TOPページ



<https://drecom.co.jp/ir/>

IRページ

