

# 2024 Interim Business Report

第23期中間ビジネスレポート

2023年4月1日 > 2023年9月30日



## 早期に損益状況の改善を図り、 今後リリースする新規タイトルと継続的な自社IP開発・ 育成への投資による成長を目指して参ります。

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、多様な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総合エンターテインメント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の開発・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。

当第2四半期連結累計期間における業績は、売上高

5,091百万円（前年同期比12.2%減）、営業利益472百万円（同70.6%減）、経常利益453百万円（同70.7%減）となりました。また、前期末及び当第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で特別損失609百万円を計上したため、親会社株主に帰属する四半期純損失は169百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益1,056百万円）となりました。

### ゲーム事業

ゲーム事業においては、既存の運用タイトルが第2四半期において好調に推移し、想定を上回る結果となりました。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ることから、運用/開発ポートフォリオの見直しを実施し、第2四半期において前期末にリリースした運用中1タイトルのクローズ、及び未発表/プロタイプ段階の開発中1タイトルの開発中止を決定いたしました。

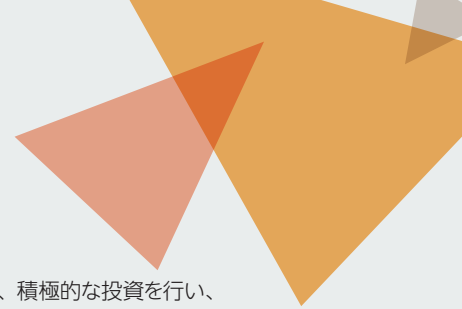
売上高につきましては、主力のIPタイトルが好調に推移いたしましたでしたが、その他の運用タイトルが前年を下回る推移となったこと等により、前年同期比で減少いたしました。

利益につきましては、上記の減収要因に加え、前期末と当第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、前年同期比で減少いたしました。

以上の結果、セグメント売上高は4,971百万円（前年同期比12.3%減）、セグメント利益は988百万円（同45.4%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ほ



代表取締役社長 内藤裕紀



か、新作のモバイルゲームタイトルが想定以上に厳しい状況であることから、開発中のモバイルゲームタイトルの全般的な戦略見直しやコスト削減等を実施し、早期に損益状況の改善を図り、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参ります。

### メディア事業

メディア事業においては、IPの開発、育成、収益化チャンネルの多様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」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』を提供しております。

売上高につきましては、「DREノベルス」の刊行開始に伴い増加いたしました。『Rooot』の売上高が前年を下回ったため、前年同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、出版・映像やWeb3などの新規事業領域への投資を行っており費用先行が継続しているため、損失額は前年同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119百万円（前年同期比8.1%減）、セグメント損失は516百万円（前年同期はセグメント損失201百万円）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研究開発投資を実施して参りますが、全社的なコスト削減を実施する中で計画の一部見直し等を進めております。

### 今後の見通し

中長期的な方針としては、主力のゲーム事業においてより強固な事業基盤を作るべく、運用タイトルへの追加投資や体制強化等を通じて長期安定的な収益の確保に努めるほか、新規タイトルのリリースによる売上成長、収益源の多様

化・積層化を目指して参ります。また、積極的な投資を行い、ゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発に注力することで、IPを軸に、多様なデジタル・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総合エンターテインメント企業となることを目指して参ります。

2024年3月期におきましては、開発中のモバイルゲームタイトルの全般的な戦略見直しやコスト削減等を実施し、早期に損益状況の改善を図り、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参ります。また、継続的な投資を行い、ゲーム以外のエンターテインメント領域への事業展開と自社IPの開発・育成に注力し、IPを軸とした総合エンターテインメント企業への成長を目指して参ります。

上記を踏まえて、2024年3月期の連結業績見通しにつきましては、売上高11,500百万円、営業利益500百万円、経常利益450百万円、親会社株主に帰属する当期純利益0百万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～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～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参ります。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。

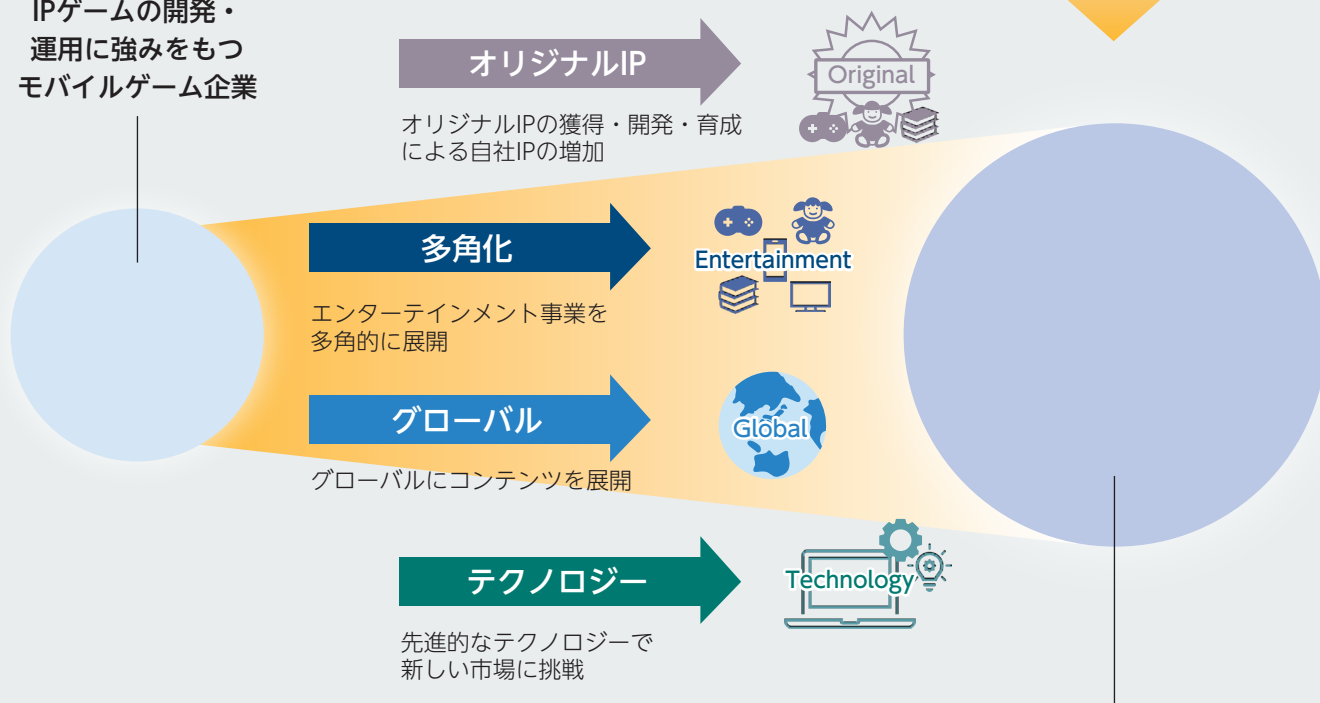
with entertainment ～期待を超える

# IP x テクノロジーを軸に、多様な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総合エンターテインメント企業を目指す

## 現在のドリコム

IPゲームの開発・  
運用に強みをもつ  
モバイルゲーム企業

## 中期的に目指す姿



IP x テクノロジーを軸に多様な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総合エンターテインメント企業

## IPプロデュース力強化、多角化を目指し展開する各事業が着実に進捗

コミックレーベル「DREコミックス」10月25日から紙書籍・電子書籍での刊行開始



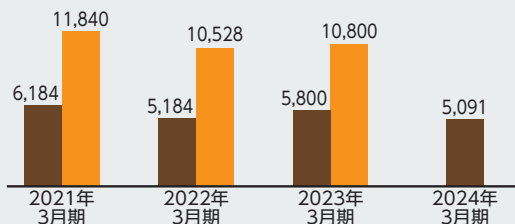
ブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC - 』はゲームリリースに先行して特別なNFTの販売 (INO) を実施。10月19日から先行リリース版の配信を開始



# 連結財務ハイライト (第2四半期累計)

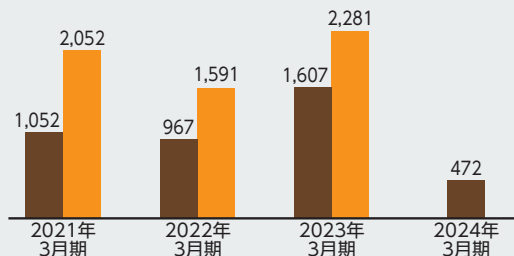
## 売上高

(単位: 百万円) ■ 中間 ■ 通期



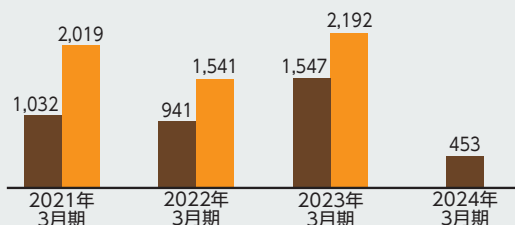
## 営業利益

(単位: 百万円) ■ 中間 ■ 通期



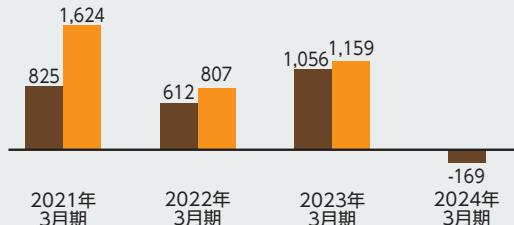
## 経常利益

(単位: 百万円) ■ 中間 ■ 通期



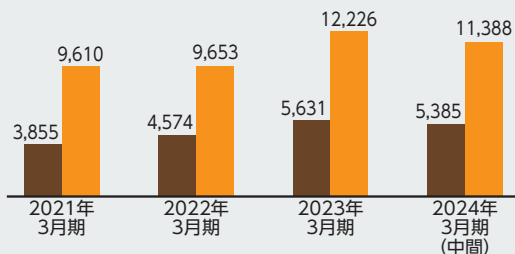
## 親会社株主に帰属する当期純利益

(単位: 百万円) ■ 中間 ■ 通期



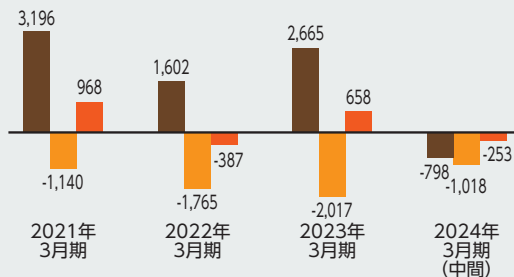
## 総資産・純資産

(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 (2023年9月30日現在)

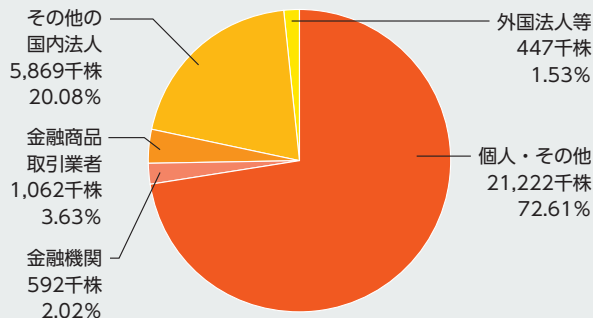
### 会社概要

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 385名 (連結)  
主な事業内容 ゲーム事業、メディア事業  
連結子会社 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 8,894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	18.94
池原諒平	1,210,000	4.14
山口憲一	603,500	2.06
株式会社日本カストディ銀行 (信託E口)	581,600	1.99
松井証券株式会社	447,700	1.53
広田証券株式会社	269,399	0.92
株式会社モバテック	250,000	0.85
DAIWA CM SINGAPORE LTD	190,000	0.65
武田壮太郎	190,000	0.65

## 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  
☎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。

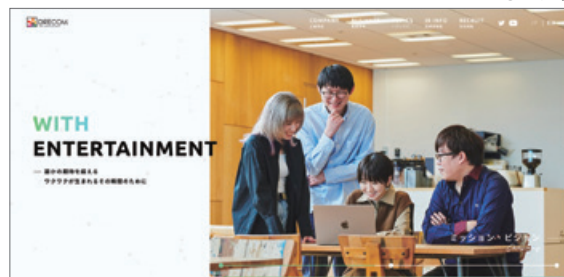
公告の方法 当社のホームページに掲載する。  
<https://drecom.co.jp/ir/public-notice/>  
上場証券取引所 東証グロース

## 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

