



2026年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年1月29日

上場会社名 株式会社 ドリコム 上場取引所 東
コード番号 3793 URL <https://drecom.co.jp/>
代表者 （役職名）代表取締役社長 （氏名）内藤 裕紀
問合せ先責任者 （役職名）取締役 （氏名）後藤 英紀 TEL 050-3101-9977
配当支払開始予定日 —
決算補足説明資料作成の有無：有
決算説明会開催の有無：有

（百万円未満切捨て）

1. 2026年3月期第3四半期の連結業績（2025年4月1日～2025年12月31日）

（1）連結経営成績（累計）

（％表示は、対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2026年3月期第3四半期	13,301	62.2	96	—	40	—	△1,741	—
2025年3月期第3四半期	8,200	7.4	△26	—	△78	—	△823	—

（注）包括利益 2026年3月期第3四半期 △1,740百万円（－％） 2025年3月期第3四半期 △817百万円（－％）

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年3月期第3四半期	△60.41	—
2025年3月期第3四半期	△28.74	—

（2）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	％	円 銭
2026年3月期第3四半期	9,610	3,118	31.4	104.42
2025年3月期	13,506	4,719	34.6	162.48

（参考）自己資本 2026年3月期第3四半期 3,020百万円 2025年3月期 4,669百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2025年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2026年3月期	—	0.00	—		
2026年3月期（予想）				0.00	0.00

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無：有

詳細は、本日（2026年1月29日）公表の「配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 2026年3月期の連結業績予想（2025年4月1日～2026年3月31日）

（％表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	円 銭
通期	17,500	38.3	500	346.4	400	650.4	△1,300	△45.23

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更：無
新規 ー社 (社名) ー、除外 ー社 (社名) ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2026年3月期3Q	29,446,212株	2025年3月期	29,340,212株
② 期末自己株式数	2026年3月期3Q	516,395株	2025年3月期	599,995株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年3月期3Q	28,823,258株	2025年3月期3Q	28,667,952株

（注）株式会社日本カストディ銀行（以下、「ESOP信託口」という。）が所有する当社株式480,400株（議決権の数4,804個）につきましては、上記期末自己株式数に含まれております。

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

（決算補足説明資料の入手方法について）

当社は、2026年1月29日に機関投資家・アナリスト向け決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する決算説明会資料については開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	6
四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	8
(セグメント情報等の注記)	9
(重要な後発事象)	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、「with entertainment」をミッションとして掲げており、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、コンテンツ事業においては、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。

当第3四半期連結累計期間における業績は、売上高13,301,296千円（前年同期比62.2%増）、営業利益96,884千円（前年同期は営業損失26,992千円）、経常利益40,232千円（前年同期は経常損失78,591千円）となりました。また、前期末にリリースしたモバイルゲームタイトルについて、当第1四半期において将来収益の再評価を行い減損処理を行ったことで特別損失1,563,462千円を計上したため、親会社株主に帰属する四半期純損失は1,741,350千円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失823,926千円）となりました。

当第3四半期連結累計期間における各セグメントの業績は以下のとおりです。

ゲーム事業

ゲーム事業においては、運用中のモバイルゲームタイトル本数は11本となっており、2024年10月にリリースした自社配信タイトル『Wizardry Variants Daphne』及び運用中の複数のタイトルから収益を獲得しております。

一方で、前期末にリリースしたモバイルゲームタイトルにおいて、売上高が想定を下回る推移となったことから、将来収益の再評価を行い、投資額の回収可能性を算定した結果、当第1四半期において、当該ゲームアプリに関連する資産を減損処理することといたしました。

売上高につきましては、一部の運用タイトルが前期を下回る推移となりましたが、前年度第3四半期にリリースした『Wizardry Variants Daphne』が1周年を迎える中で好調に推移したこと等により前年同期比で増加いたしました。

利益につきましては、自社配信タイトルの売上増加に伴う支払手数料等の増加及び新規タイトルのリリースに伴うソフトウェア償却費・広告宣伝費等の増加がありましたが、新規タイトルの増収効果により、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12,814,095千円（前年同期比66.9%増）、セグメント利益は740,827千円（同16.2%増）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・最大化に努めるほか、新規タイトルのパイプラインの検討を進めてまいります。また、PC・コンソール向け新規タイトルの開発による事業ノウハウの獲得、自社IPの保有を目指してまいります。

コンテンツ事業

コンテンツ事業においては、IPの保有、育成、収益化を目的として出版事業・アニメ事業・MD（マーチャンダイジング）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た新たなサービス開発や、SNSを活用したファンマーケティング支援サービス等を提供しております。

売上高につきましては、2023年秋から「DREコミックス」の刊行を開始しており、電子版コミックスを中心に収益が増大、シリーズ累計40万部を超える人気作品を複数輩出できていること等により、出版事業に関する売上は増加いたしました。なお、前年度第3四半期においては、Web3事業における一時収益が発生していたため、セグメント売上高は前年同期比で減少いたしました。

利益につきましては、出版・アニメ・MDやAIの活用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おりますが、事業進捗に伴うコストの最適化等により、セグメント損失額は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517,221千円（前年同期比2.4%減）、セグメント損失は643,943千円（前年同期はセグメント損失664,602千円）となりました。

当セグメントにおいては、出版事業において作品数積み上げによる販売数増加、損失額の縮小に努めるほか、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。

今後につきましては、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・積層化を目指してまいります。また、ゲーム事業においてもIPを保有し育成することを目的として、PC・コンソール向けのオリジナルタイトルの開発を実施してまいります。

コンテンツ事業においては、IPを保有し育成・収益化することを目的として開始した事業を一定規模に成長させることを目指しております。また、新たな体験・市場を生み出す先進的なテクノロジーの活用を積極的に進めてまいります。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、主に現金及び預金、ソフトウェアが減少したことなどから、9,610,608千円となりました（前連結会計年度末比3,895,628千円減少）。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債は、主に長期借入金が減少したことにより6,492,461千円となりました（前連結会計年度末比2,294,637千円減少）。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、主に親会社株主に帰属する四半期純損失1,741,350千円を計上したことにより、3,118,146千円となりました（前連結会計年度末比1,600,991千円減少）。

この結果、自己資本比率は31.4%（前連結会計年度末は34.6%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2026年3月期につきましては、新規運用タイトルを軌道に乗せ、次なる成長への投資を継続することを目指しており、2025年3月期下期にリリースしたタイトルが通期寄与することによる増収を見込んでおりますが、第1四半期決算において、第1四半期連結期間の業績及び今後の見通しを勘案し、2025年5月12日に発表した2026年3月期の連結業績予想（通期）の数値を修正いたしました。

詳細につきましては、2025年7月29日公表の「特別損失の計上、通期連結業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

上記を踏まえて、2026年3月期の連結業績見通しにつきましては、売上高17,500,000千円（前期比38.3%増）、営業利益500,000千円（同346.4%増）、経常利益400,000千円（同650.4%増）、親会社株主に帰属する当期純損失1,300,000千円（前期は親会社株主に帰属する当期純損失1,035,569千円）を見込んでおります。

なお、連結業績予想につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後さまざまな要因によって予想数値と異なる場合があります。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,928,774	2,942,795
売掛金	3,006,348	2,544,486
商品	12,834	12,418
仕掛品	78,672	136,119
前払費用	704,277	399,998
その他	111,310	279,867
流動資産合計	7,842,218	6,315,685
固定資産		
有形固定資産		
建物	191,229	191,666
減価償却累計額	△69,933	△101,901
建物(純額)	121,295	89,764
工具、器具及び備品	92,033	167,519
減価償却累計額	△74,305	△97,007
工具、器具及び備品(純額)	17,728	70,512
リース資産	7,232	7,232
減価償却累計額	△5,307	△6,132
リース資産(純額)	1,925	1,100
有形固定資産合計	140,948	161,377
無形固定資産		
ソフトウェア	3,683,370	1,228,546
ソフトウェア仮勘定	604,944	631,784
無形固定資産合計	4,288,315	1,860,331
投資その他の資産		
投資有価証券	20,006	20,006
繰延税金資産	883,155	779,983
その他	331,593	473,223
投資その他の資産合計	1,234,755	1,273,213
固定資産合計	5,664,018	3,294,922
資産合計	13,506,236	9,610,608

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	417,877	380,022
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	1,738,600	1,870,500
リース債務	1,281	1,281
未払金	1,780,723	1,219,029
未払法人税等	120,835	54,252
賞与引当金	98,208	59,634
その他	1,049,950	905,530
流動負債合計	5,307,477	4,590,251
固定負債		
長期借入金	2,888,700	1,578,500
リース債務	961	-
資産除去債務	100,000	100,000
その他	489,960	223,710
固定負債合計	3,479,621	1,902,210
負債合計	8,787,099	6,492,461
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,880,309	1,906,870
資本剰余金	2,137,862	2,166,629
利益剰余金	890,527	△850,823
自己株式	△252,033	△214,692
株主資本合計	4,656,665	3,007,984
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	11,940	11,940
為替換算調整勘定	1,004	994
その他の包括利益累計額合計	12,945	12,935
新株予約権	47,010	95,375
非支配株主持分	2,516	1,852
純資産合計	4,719,137	3,118,146
負債純資産合計	13,506,236	9,610,608

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
売上高	8,200,721	13,301,296
売上原価	5,962,183	9,249,087
売上総利益	2,238,537	4,052,209
販売費及び一般管理費	2,265,530	3,955,324
営業利益又は営業損失(△)	△26,992	96,884
営業外収益		
受取利息	685	5,031
還付加算金	1,760	-
補助金収入	10,000	-
その他	948	1,361
営業外収益合計	13,395	6,392
営業外費用		
支払利息	57,497	57,674
支払手数料	2,975	3,110
その他	4,521	2,260
営業外費用合計	64,993	63,045
経常利益又は経常損失(△)	△78,591	40,232
特別利益		
新株予約権戻入益	-	2,515
特別利益合計	-	2,515
特別損失		
減損損失	601,886	1,563,462
特別損失合計	601,886	1,563,462
税金等調整前四半期純損失(△)	△680,477	△1,520,715
法人税、住民税及び事業税	125,735	116,234
法人税等調整額	16,212	103,171
法人税等合計	141,948	219,406
四半期純損失(△)	△822,426	△1,740,121
非支配株主に帰属する四半期純利益	1,500	1,229
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△823,926	△1,741,350

(四半期連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
四半期純損失(△)	△822,426	△1,740,121
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,597	-
為替換算調整勘定	213	△9
その他の包括利益合計	4,811	△9
四半期包括利益	△817,615	△1,740,130
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△819,115	△1,741,360
非支配株主に係る四半期包括利益	1,500	1,229

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(無形固定資産に係る償却費を含む。)は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
減価償却費	289,646千円	901,070千円

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
	ゲーム事業	コンテンツ事業	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上高	7,676,069	524,651	8,200,721	-	8,200,721
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	243	5,542	5,786	△5,786	-
計	7,676,313	530,194	8,206,507	△5,786	8,200,721
セグメント利益又は損失(△)	637,609	△664,602	△26,992	-	△26,992

(注) セグメント利益又はセグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「ゲーム事業」セグメントにおいて減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間において601,886千円であります。

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間(自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
	ゲーム事業	コンテンツ事業	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上高	12,805,939	495,357	13,301,296	-	13,301,296
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	8,155	21,864	30,019	△30,019	-
計	12,814,095	517,221	13,331,316	△30,019	13,301,296
セグメント利益又は損失(△)	740,827	△643,943	96,884	-	96,884

(注) セグメント利益又はセグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報

「ゲーム事業」セグメントにおいて減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間において1,563,462千円であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。