



『汝、暗君を愛せよ』が「このライトノベルがすごい! 2026」(宝島社)にて、
【新作単行本・ノベルズ部門】の第1位を獲得(2025年11月25日)



2026年3月期 第3四半期 決算説明資料

株式会社ドリコム
2026年1月29日

連結業績推移、原価/販管費等の推移、ゲーム事業課金売上高推移につきましては、HP掲載のファクトシートをご覧ください。

https://drecom.co.jp/ir/factsheet_2026033Q.pdf

2026年3月期 3Q実績

- **四半期ベースで過去最高売上。3Q累計で営業利益・経常利益は黒字転換**
 - 3Q実績：売上高 5,062百万円（前四半期比 34.2%増） 営業利益 671百万円（前四半期は▲493百万円）
EBITDA_{※2} 894百万円（前四半期は▲243百万円）
経常利益 657百万円（前四半期は▲509百万円） 純利益_{※1} 621百万円（前四半期は▲563百万円）
 - 3Q累計：売上高 13,301百万円 営業利益 96百万円 経常利益 40百万円 純利益_{※1} ▲1,741百万円

通期予想

- **3Qは順調に推移。4Qも引き続き言語追加やコスト最適化等で予想達成を目指す**
 - 上期は想定外の一時費用等があったものの、3Qで進捗取り戻し
 - 通期業績予想：売上高 17,500百万円 営業利益 500百万円 EBITDA_{※2} 1,600百万円
経常利益 400百万円 純利益_{※3} ▲1,300百万円 1株あたり配当予想：0円に修正

中期的に 目指す姿

- **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**
 - 出版IP創出：DREノベルス『汝、暗君を愛せよ』が「このライトノベルがすごい！2026」部門1位受賞

1. 2026年3月期 第3四半期 業績概況

2. 2026年3月期 通期業績予想

3. 中期的に目指す姿

4. Appendix

2026年3月期 第3四半期 業績サマリー

四半期ベースで過去最高売上。3Q累計で営業利益・経常利益は黒字転換

2026年3月期					
(単位：百万円)	1Q (4-6月)	2Q (7-9月)	3Q (10-12月)	QoQ	累計 (4-12月)
売上高	4,466	3,771	5,062	+1,290	13,301
営業利益	▲81	▲493	671	+1,164	96
営業利益率	-	-	13.3%	-	0.7%
EBITDA ※	347	▲243	894	+1,138	997
EBITDAマージン	7.8%	-	17.7%	-	7.5%
経常利益	▲107	▲509	657	+1,166	40
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失(▲)	▲1,799	▲563	621	+1,184	▲1,741

2025年3月期			
3Q (10-12月)	YoY	累計 (4-12月)	YoY (累計)
4,182	+880	8,200	+5,100
288	+383	▲26	+123
6.9%	-	-	-
434	+460	262	+735
10.4%	-	3.2%	-
275	+381	▲78	+118
198	+422	▲823	▲917

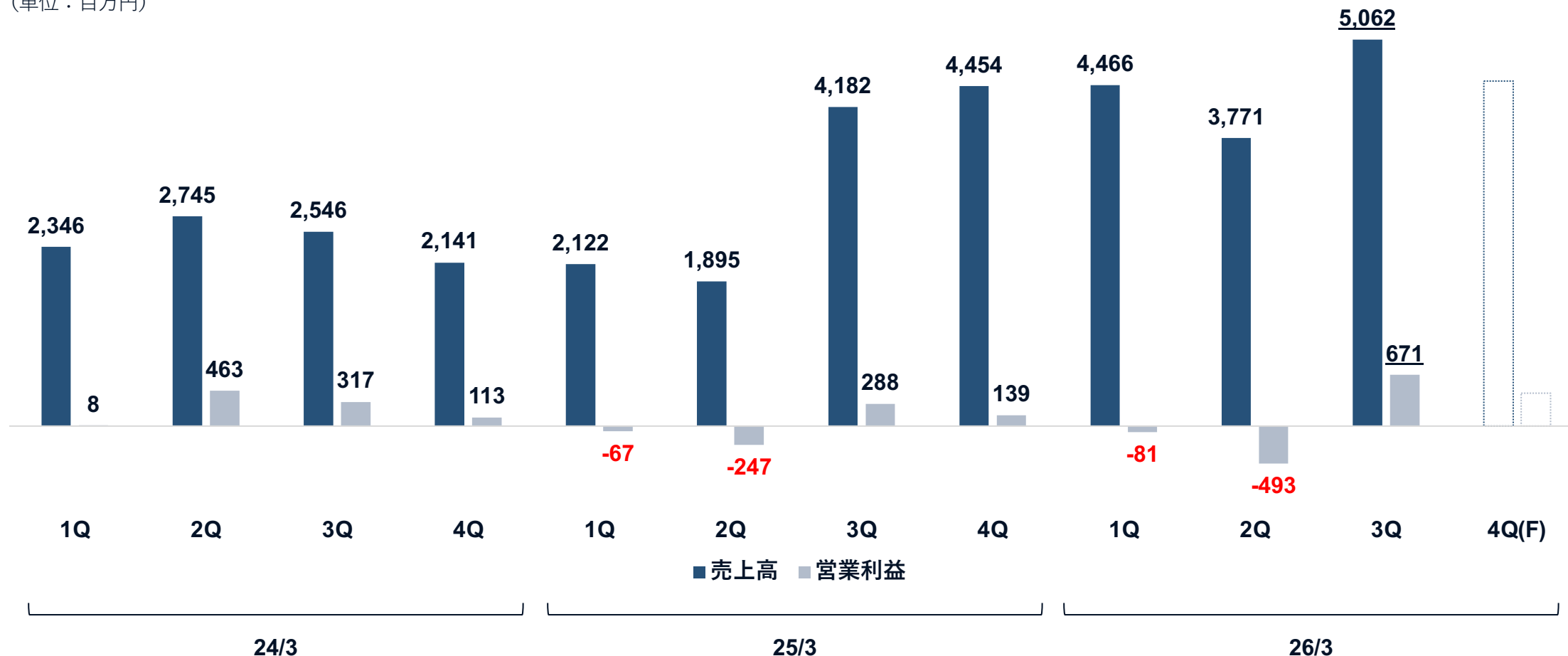
※：EBITDA＝営業利益＋減価償却費

※：1Qにおいて、特別損失としてソフトウェアの減損損失 1,563百万円を計上

2026年3月期 第3四半期 業績サマリー：四半期業績推移

『Wizardry Variants Daphne』が1周年を迎え、売上高は過去最高の四半期50億

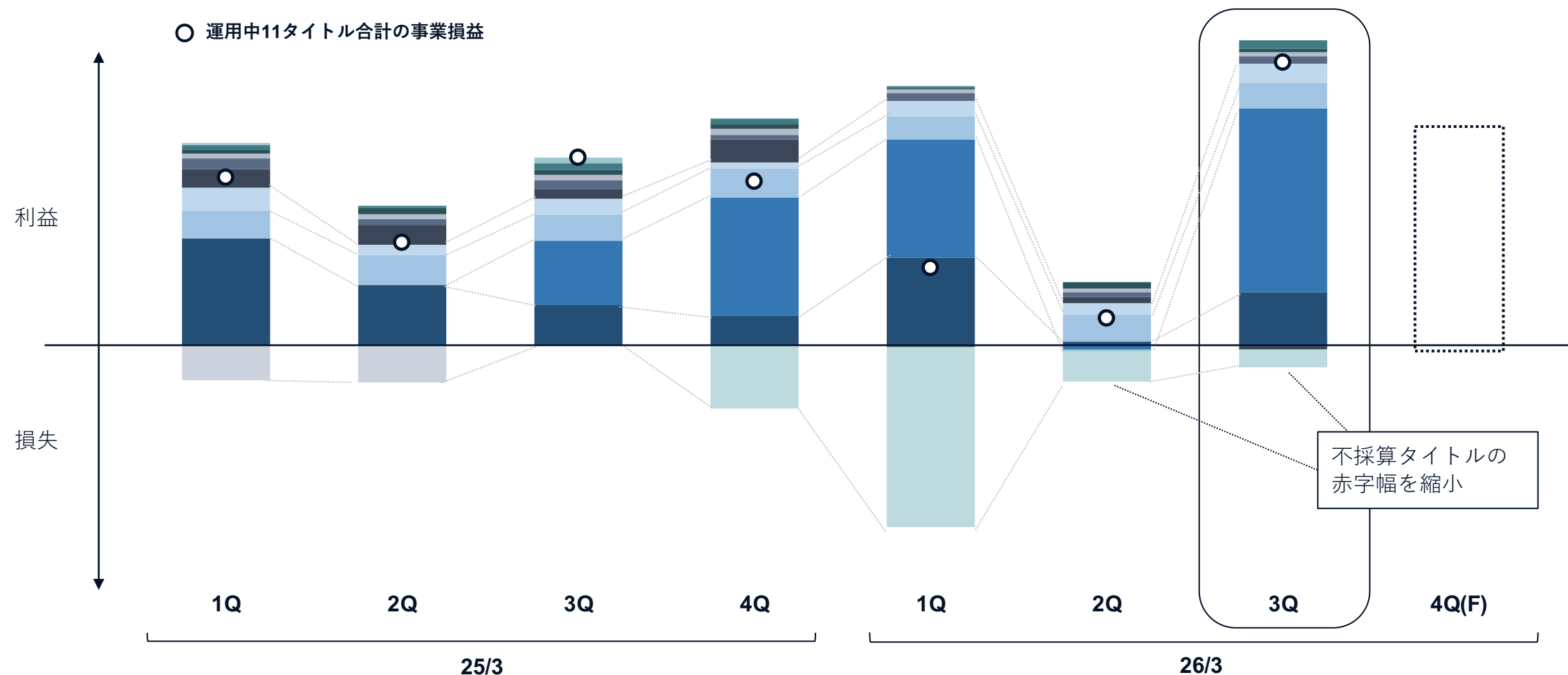
(単位：百万円)



※ (F)：予想

2026年3月期 第3四半期 業績サマリー：運用タイトルの損益

主力タイトルの貢献及び不採算タイトルの赤字幅縮小により利益増

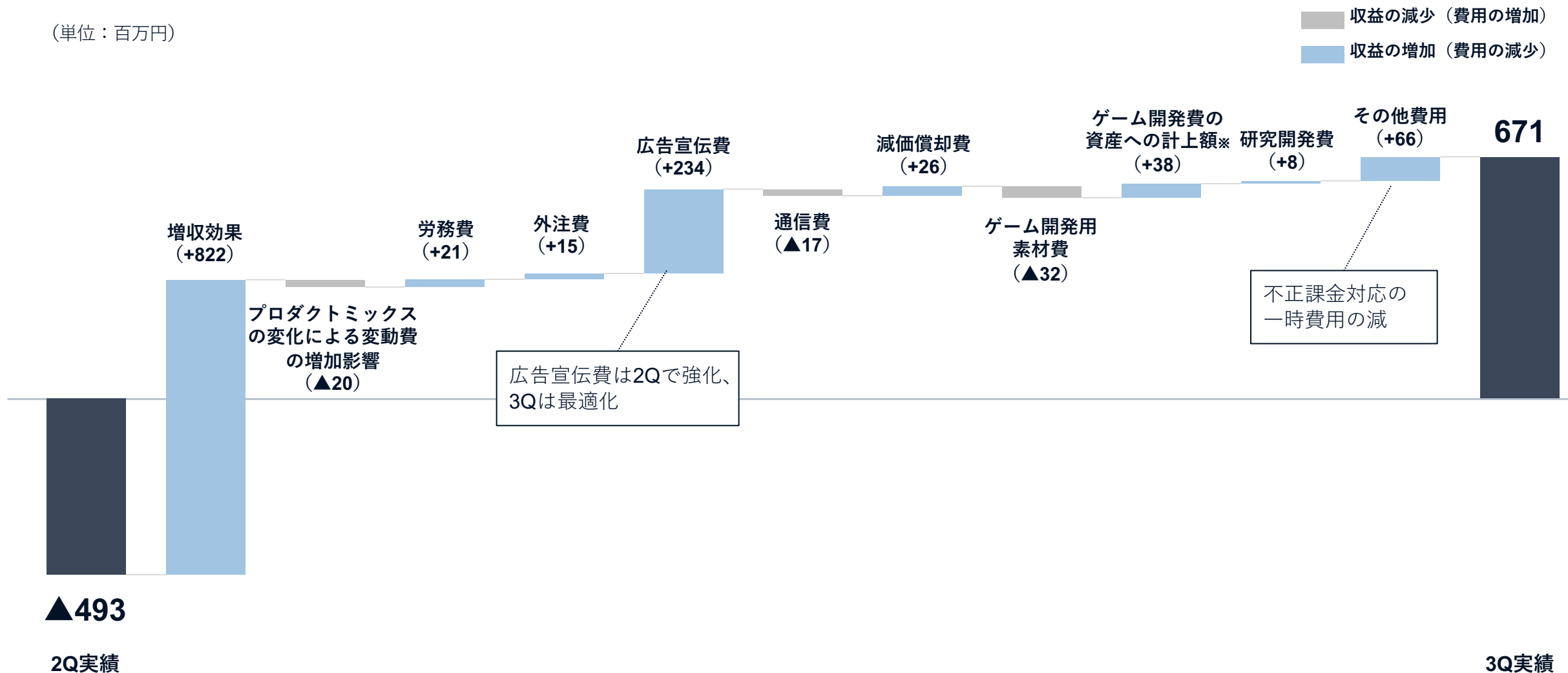


※2024年4月～2025年12月の運用タイトル。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』を含む。「ブロックチェーンゲーム」は含まず。(F)は予想。

第3四半期 営業利益 前四半期差異

1Qの新作立ち上げに伴うコストや、2Qの不正課金・広宣強化といった一時的要因がなく、コスト構造は平常化

(単位：百万円)



各事業の状況

ゲーム 事業

- 『**Wizardry Variants Daphne**』：3Qは周年イベントの最大化への取り組み実施
 - 売上：3Q 21.6億円 → 4Q 24.8億円 → 1Q 23.0億円 → 2Q 20.5億円 → 3Q 29.7億円
 - 12月下旬には韓国語を追加。エリア拡大とメディアミックス展開により中長期運用を目指す
- 他社配信タイトル：運用施策が順調に推移し、前四半期比でプラス
- アプリ外課金：主力の複数タイトルにおいてアプリ外課金を導入し利用を促進
- 新作開発：複数のプロトタイプ開発が進行中
 - 今期中の本開発開始は無い見込み

コンテンツ 事業

- 出版：『**汝、暗君を愛せよ**』が「**このライトノベルがすごい！2026 ※**」部門1位受賞
 - 引き続き、質の高い出版原作の創出/発掘と、アニメ化を軸としたIP化を目指す

1. 2026年3月期 第3四半期 業績概況
- 2. 2026年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

通期業績予想の概要と進捗

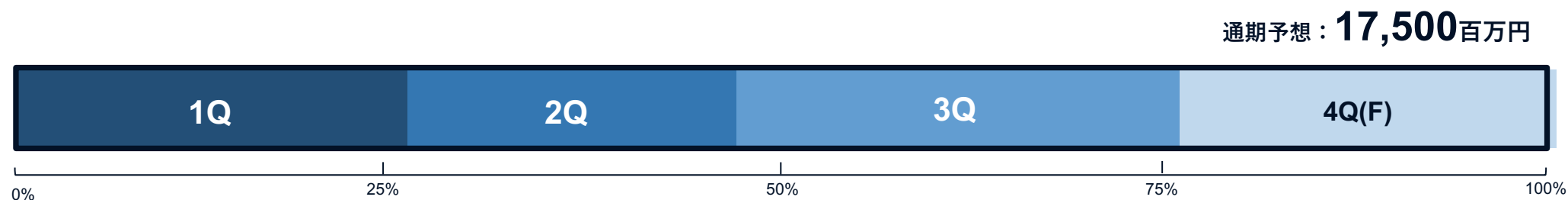
3Qは順調に推移。4Qも引き続き言語追加やコスト最適化等で予想達成を目指す

2026年3月期 通期業績予想								(参考)
(単位：百万円)	1Q(4-6月)	2Q(7-9月)	3Q(10-12月)	累計(4-12月)	進捗率	通期予想	備考	25.3 実績
売上高	4,466	3,771	5,062	13,301	76.0%	17,500	主に『Wizardry Variants Daphne』が 通期寄与	12,655
変動費	1,299	1,221	1,622	4,143	74.0%	5,600	主に自社配信タイトルの支払手数料	3,832
固定費	3,249	3,043	2,768	9,061	79.5%	11,400	-	8,710
広告宣伝費	750	743	508	2,003	79.2%	2,530	主に新規タイトルの広告費	1,388
研究開発費	31	25	16	73	91.7%	80	主にテクノロジー領域の研究開発	204
減価償却費	428	249	222	901	81.9%	1,100	新規タイトル及びPCコンソール新作 のソフトウェア償却費	526
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲236	▲231	▲286	▲753	88.7%	▲850	運用タイトルのアップデート費用 及び新作開発費	▲1,875
営業利益	▲81	▲493	671	96	19.4%	500	-	112
営業利益率	-	-	13.3%	0.7%	-	2.9%	-	0.9%
EBITDA	347	▲243	894	997	62.4%	1,600	EBITDA = 営業利益 + 減価償却費	638
EBITDAマージン	7.8%	-	17.7%	7.5%	-	9.1%	-	5.0%
経常利益	▲107	▲509	657	40	10.1%	400	-	53
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲1,799	▲563	621	▲1,741	-	▲1,300	1Qに減損損失 1,563百万円計上	▲1,035

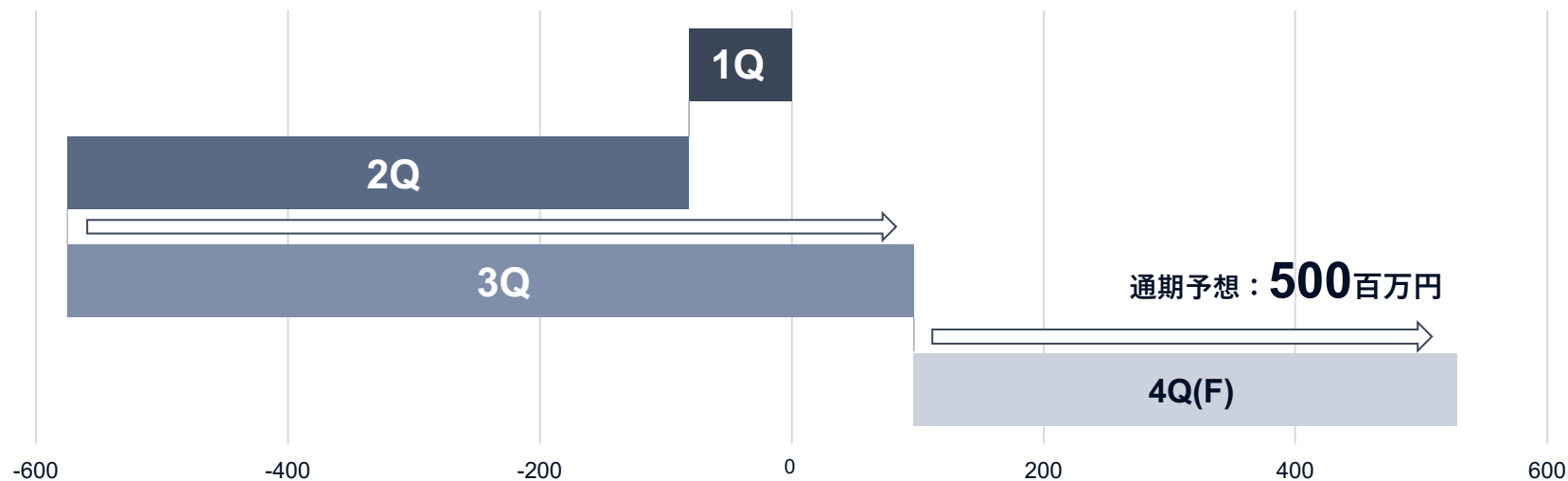
第4四半期の進捗イメージ

言語追加やコラボイベント等の施策、及びコスト最適化等の固定費抑制で通期予想達成を目指す

- ・売上高：4Qは『Wizardry Variants Daphne』において更なる対応言語の追加やコラボイベント等を予定。



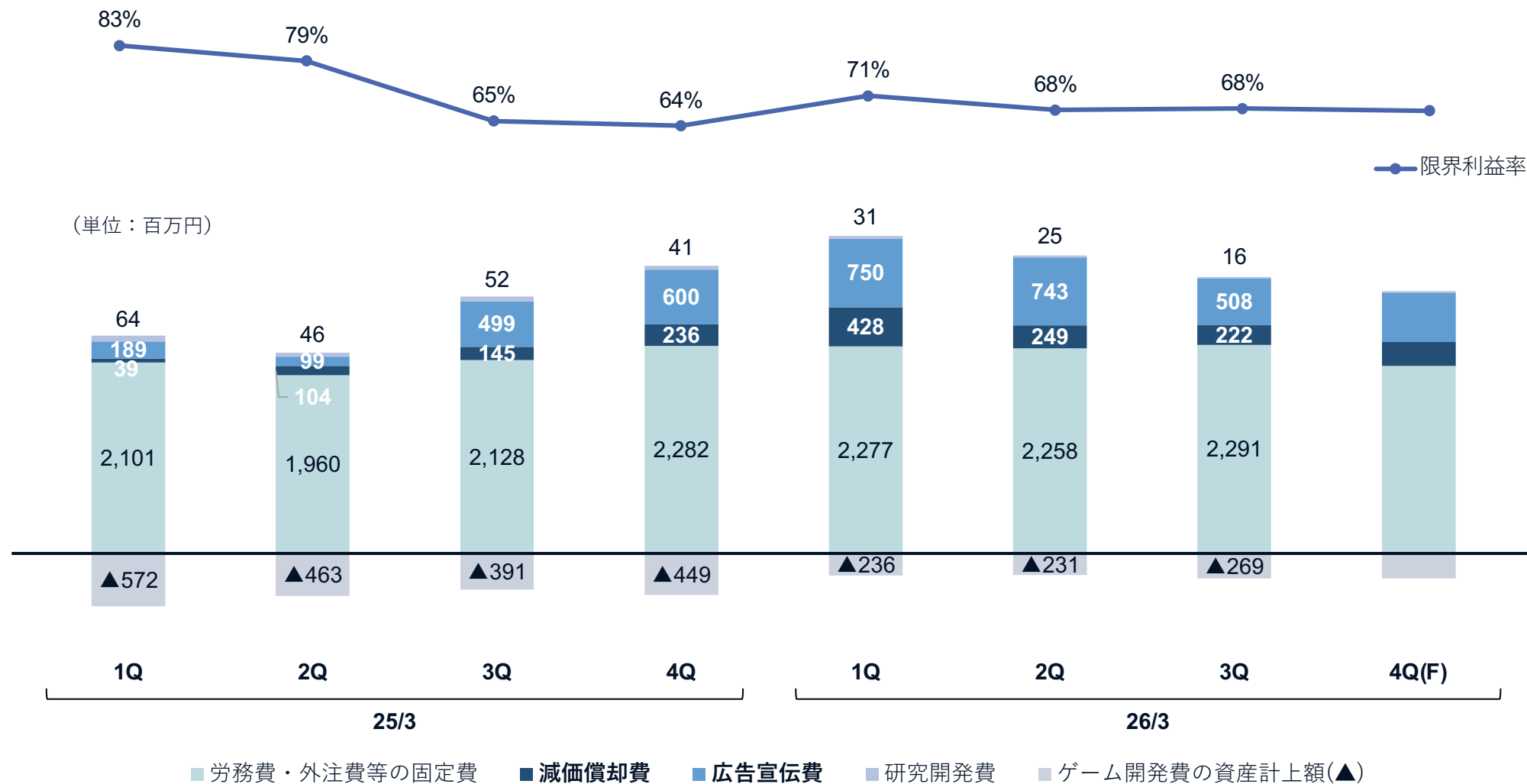
- ・営業利益：対応言語の追加やイベント、及びコスト最適化等の固定費抑制で、通期予想達成を目指す。



※ (F)：予想

第4四半期の限界利益率・固定費の推移イメージ

固定費水準は3Qにおいて平常化。広告出稿は状況や効果を見極めながら柔軟に実施

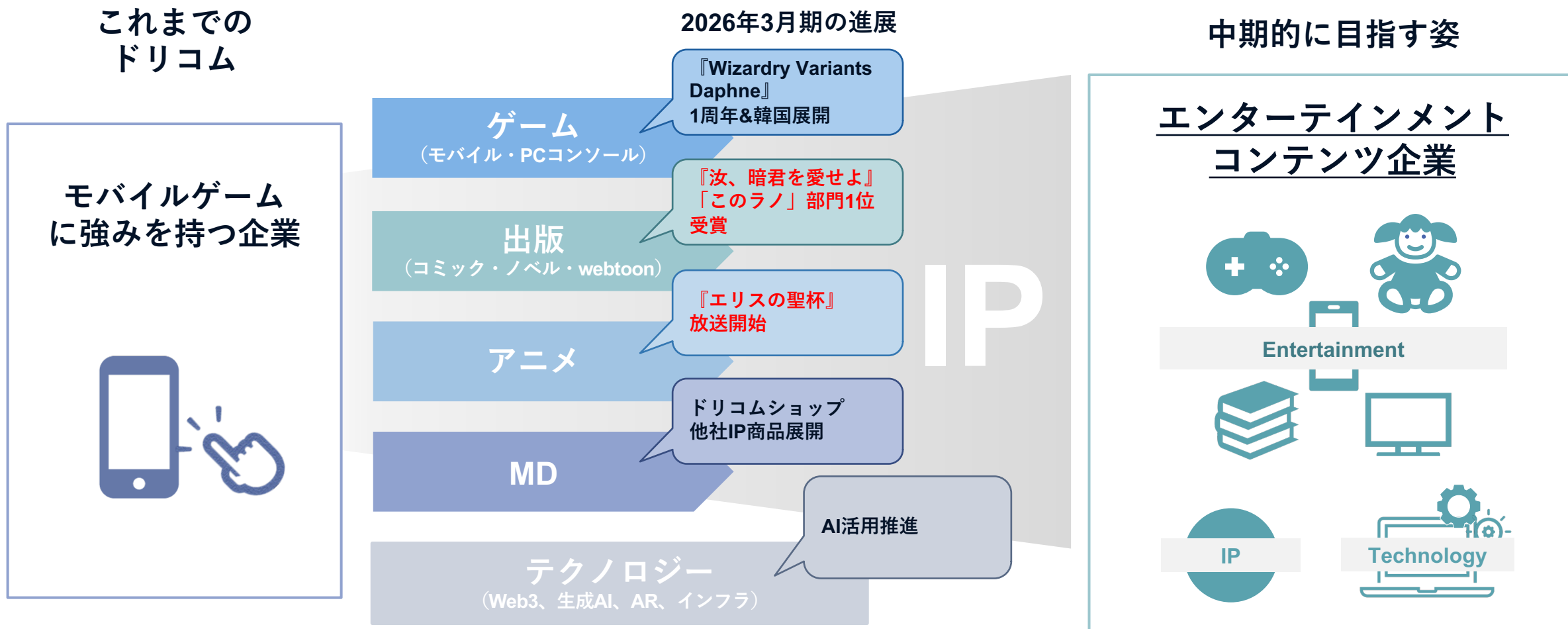


※ (F)：予想

1. 2026年3月期 第3四半期 業績概況
2. 2026年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

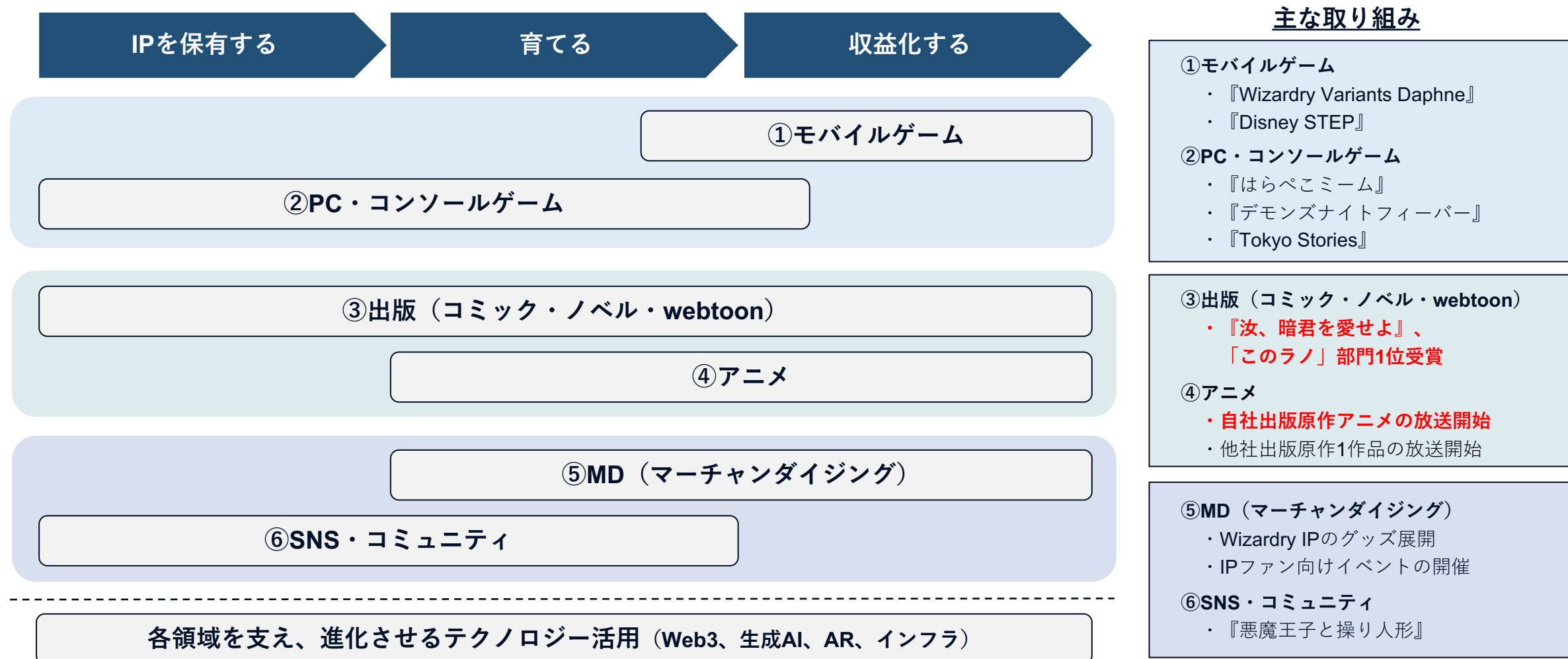
中期的に目指す姿と進捗

「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」への転換が進展



IPを軸とした各事業領域の目的と主な取り組み

IPの保有、育成、収益化を目的とした展開を、当社内の各事業領域が連携し、素早く実現



事例：「Wizardry」ブランドを中心としたIP戦略

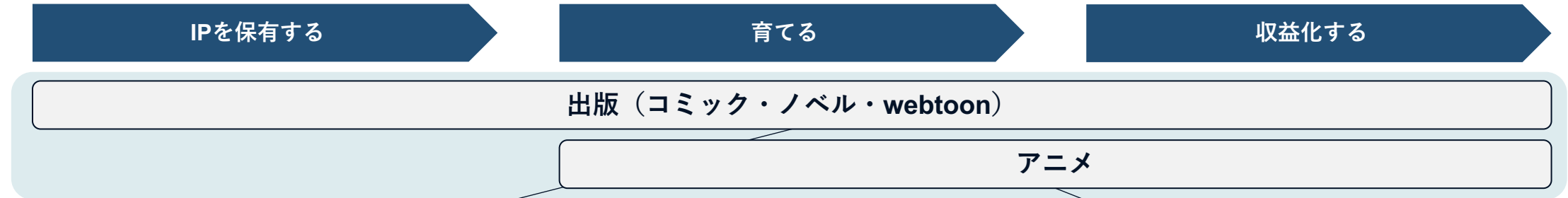
人気作の一部権利を獲得した上で、様々な展開により休眠ファン掘り起こしと新規ファン獲得、経済規模拡大

「Wizardry」ブランド展開マップ



事例：出版・アニメ事業領域における進捗

出版領域では人気シリーズの創出が着実に進展。アニメまで一気通貫で展開する体制を構築



試行を積み重ね、IP創出・育成を目指す

シリーズ作品数
(25年12月時点)

コミック / webtoon :
19シリーズ / 5シリーズ

ノベル :
50シリーズ



- ・ シリーズ累計80万部突破
『婚約者が浮気相手と駆け落ち』
- ・ シリーズ累計60万部突破
『ブレイド&バスタード』
- ・ シリーズ累計40万部突破
『99回断罪されたループ令嬢』
- ・ シリーズ累計30万部突破
『ド田舎の迫害令嬢』
- ・ シリーズ累計15万部突破
『隠れ才女は全然めげない』



アニメビジネス推進によるIP認知拡大及び収益の確保

アニメ :

自社原作 **3**作品 / 他社原作 **1**作品



- ・ 自社原作：3作品のアニメ化が進行



- ・ 他社原作：『片田舎のおっさん、剣聖になる』（原作:SQEX / ノベル）
※ゲーム化・コラボライセンス窓口出資で製作委員会参画

事例：出版・アニメ事業領域における進捗

「このライトノベルがすごい！2026」（宝島社）にて【新作単行本・ノベルズ部門】の第1位を獲得



小説『汝、暗君を愛せよ』刊行情報

- ・ 著／本条謙太郎 イラスト／toi8
- ・ 判型／四六判
- ・ レーベル／DREノベルス 発行／ドリコム

▼作品紹介はこちら

<https://drecom-media.jp/drenovels/series/nanji>

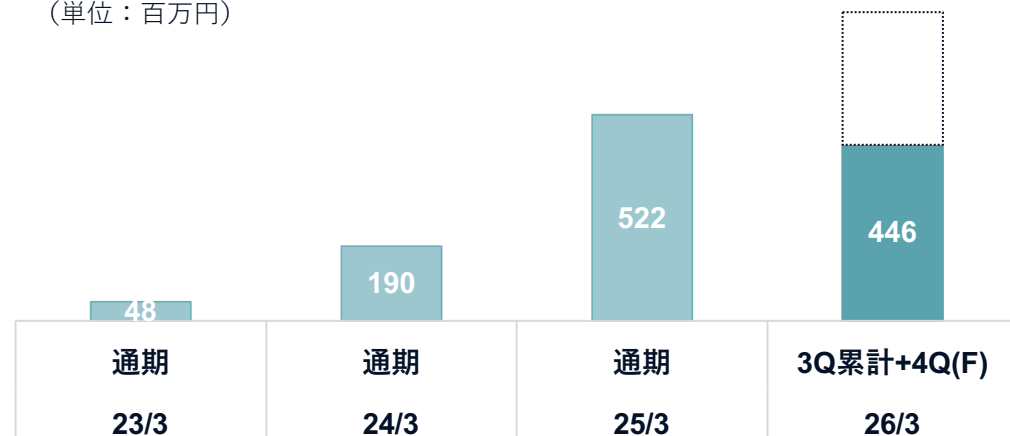
- ・ 『汝、暗君を愛せよ』は著者・本条謙太郎氏のデビュー作
- ・ DREノベルスの新シリーズ1巻目として過去最高の予約数を記録、発売前重版も決定するほどの注目を集めていた
- ・ 第1巻の刊行からわずか3ヵ月で「このラノ」新作単行本・ノベルズ部門で第1位を獲得
 - ・ 当社が出版事業へ参入してから3年にして初の部門1位受賞

事例：出版・アニメ事業領域における進捗

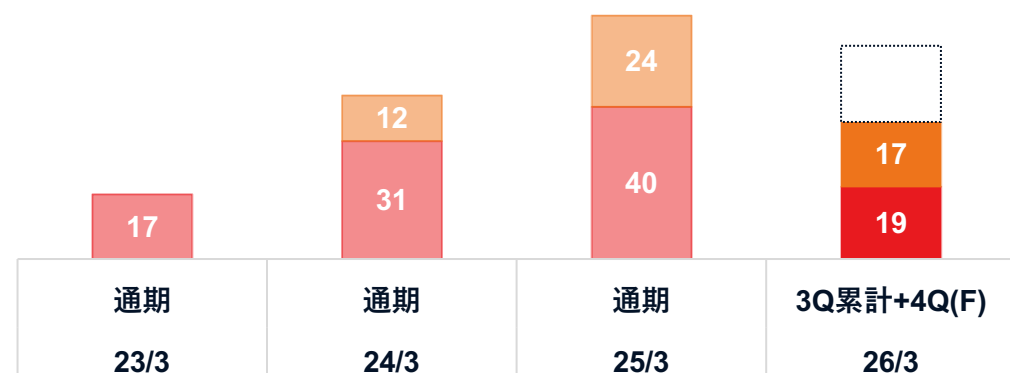
4Qには自社出版作品のアニメが放送開始。コミックの制作体制を強化し来期以降はコミックの点数増を予定

出版・アニメ事業領域 売上推移

(単位：百万円)



年間刊行点数推移



■ ノベル ■ コミック □ 刊行見込

出版・アニメ事業IP 展開スケジュール

<主力IP 新刊スケジュール>

2026年1月

- ・ノベルス『エリスの聖杯6 アメジストの帰趨』
- ・ノベルス『エリスの聖杯 SSコレクション』

2026年2月

- ・コミックス『Wizardry Variants Daphne ～名もなき最後の冒険～1』

2026年3月

- ・ノベルス『ブレイド&バスタード6-冒険者達の凱歌-』
- ・コミックス『ブレイド&バスタード8』
- ・コミックス『エリスの聖杯S3』
- ・コミックス『99回断罪されたループ令嬢6』

↓ 好調な作品は
アニメ化等を検討

↑ アニメ放送タイミングで
原作出版物の売上増を狙う

<アニメ スケジュール>

2026年1月～

- ・『エリスの聖杯』
→ TBS系28局・BS11にて全国放送

時期未発表

- ・『ブレイド&バスタード』
- ・『99回断罪されたループ令嬢』

※『エリスの聖杯』は他社からの移籍作品。DREノベルスより新装版を24年11月刊行

事例：出版・アニメ事業領域における進捗

TVアニメ『エリスの聖杯』TBS系28局・BS11にて2026年1月から全国放送開始

- 『エリスの聖杯』はシリーズ累計150万部突破の大ヒット令嬢サスペンス・ファンタジー
- 当社は、原作出版社としての立場に加え、国内自動公衆送信やゲーム化などの権利窓口として製作委員会に参画（共同窓口含む）



TVアニメ『エリスの聖杯』作品概要

<放送情報>

- TBS系28局・BS11にて2026年1月から全国放送開始

<キャスト>

- コンスタンス・グレイル：市ノ瀬加那
- スカーレット・カスティエル：鈴代紗弓
- ランドルフ・アルスター：阿座上洋平
- リリィ・オーラミュンデ：M・A・O

<スタッフ>

- 原作：常磐くじら(DREノベルス/ドリコム刊)
- キャラクター原案：夕薙
- 監督：森田と純平
- シリーズ構成/脚本：山下憲一
- キャラクターデザイン：河口千恵
- サブキャラクターデザイン：湯川純
- 美術監督：須江信人(草薙)
- 色彩設計：山上愛子(T.D.I.)
- 撮影監督：蒲原有子(T.D.F.)
- 編集：佐野由里子(T.A.P.)
- 音響監督：森田祐一
- プロデュース：グッドスマイルフィルム/DREピクチャーズ
- アニメーション制作：葦プロダクション

TVアニメ公式サイト：<https://eris-seihai.com/>

原作特設サイト：<https://drecom-media.jp/drenovels/series/eris>

©常磐くじら・ドリコム/エリスの聖杯製作委員会

中期成長イメージ

今後の「中期的に目指す姿/中期成長イメージ」については、次年度に向けて策定中

2025年3月期

売上高：126億円
営業利益：1.1億円
営業利益率：0.9%

+38%増収

2026年3月期（予想）

売上高：175億円
営業利益：5億円
営業利益率：2.9%

2027年3月期～

売上高：CAGR 20%以上
営業利益率：15%以上

建て直しを経て
成長軌道に復帰へ

- ・新規タイトルリリース
 - ・新規事業領域 規模拡大
- 前期比 29%増収

ゲーム
出版
アニメ
版權獲得
テクノロジー

成長

成長ドライバー

- ・新規タイトル
- ・出版（コミック/ノベル）
- ・アニメ
- ・MD（マーチャンドアイジング）
- ・ライセンス運用
- ・グローバル展開

投資

次なる成長へ
投資を継続

利益

投資

成長

成長ドライバー

- ・新作ゲーム
- ・出版（コミック/ノベル）
- ・アニメ
- ・MD（マーチャンドアイジング）
- ・ライセンス運用
- ・グローバル展開

利益

株主
還元

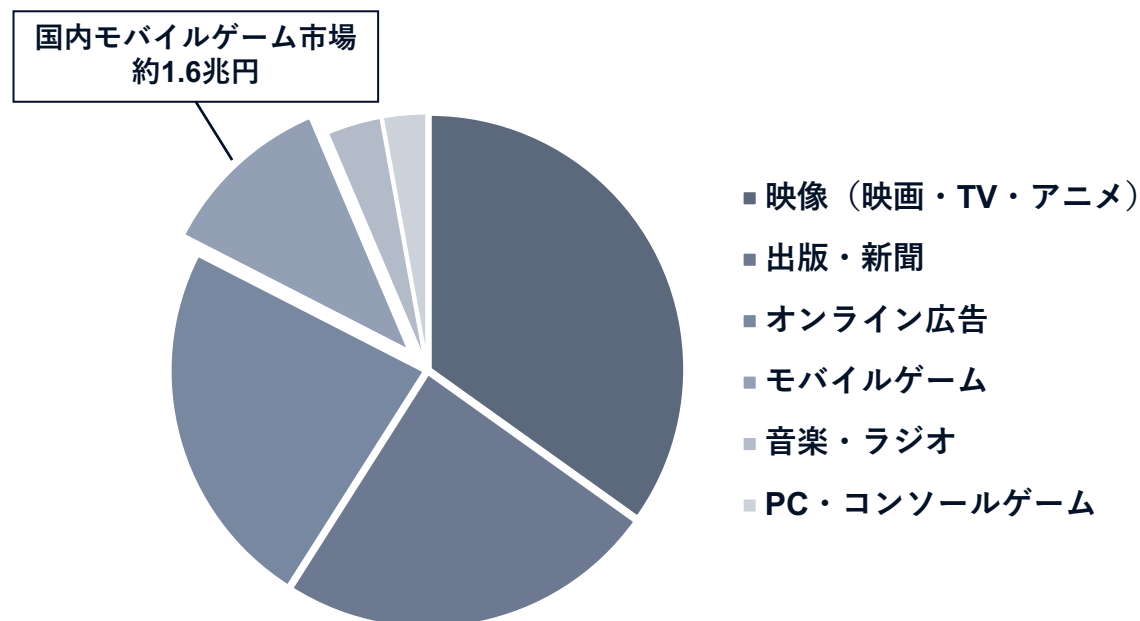
※2026年3月期の株主還元は誠に遺憾ながら無配を決定いたしました。
詳細は本日公表の「配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご確認ください。

1. 2026年3月期 第3四半期 業績概況
2. 2026年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
- 4. Appendix**

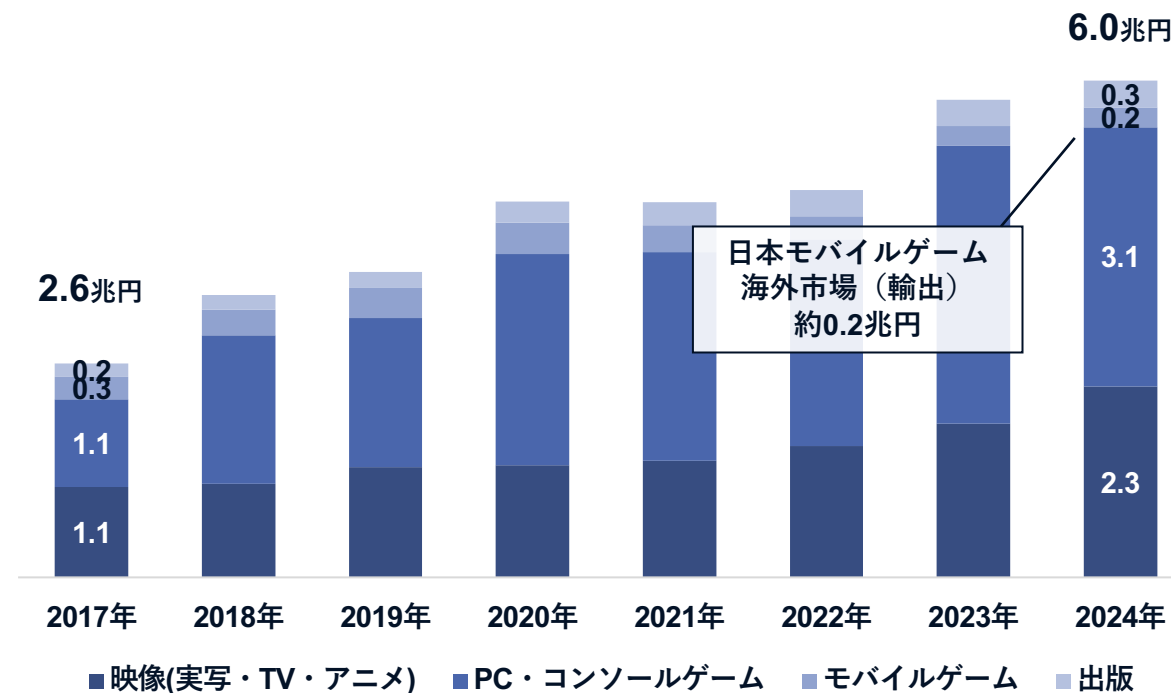
エンターテインメント・コンテンツ全体市場（国内/海外）

動画配信サービスやデジタル販売の普及により、
アニメやPC・コンソールゲームを中心に日本コンテンツの人気の世界中でより本格化。
 日本コンテンツの市場規模は、半導体産業の規模を超え、日本の基幹産業といえる市場状況。

国内コンテンツ産業 市場規模（2024年）
約13.7兆円



日本コンテンツの海外市場（輸出）規模（2024年）
約6.0兆円



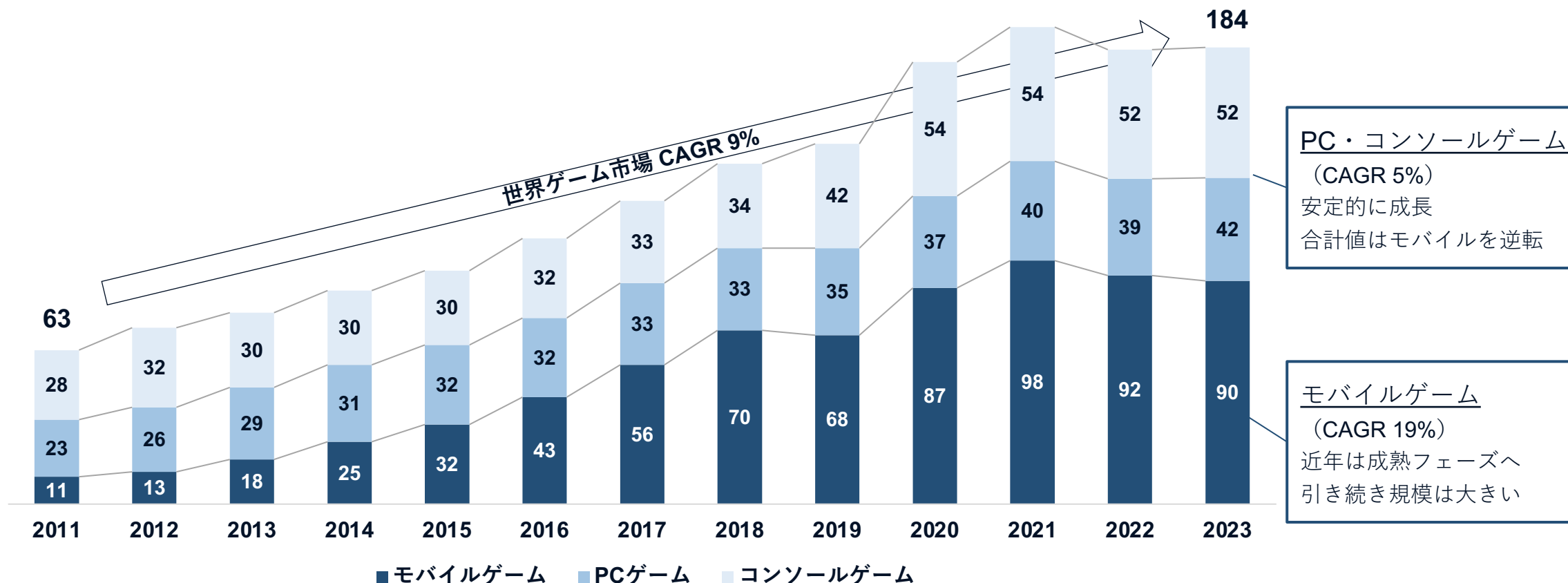
ゲーム市場概況（グローバル）

世界のゲーム市場は2011年から2023年までCAGR 9%で成長

PC・コンソールゲーム市場は安定的に成長、モバイルゲーム市場は成熟フェーズへ

当社はモバイルゲーム市場だけでなく、PC・コンソールを含めたゲーム市場全体へ展開を進める

世界のゲーム市場規模推移（2011-2023）（単位：10億ドル）



※ 出所：Newzoo「Global Games Market Report」

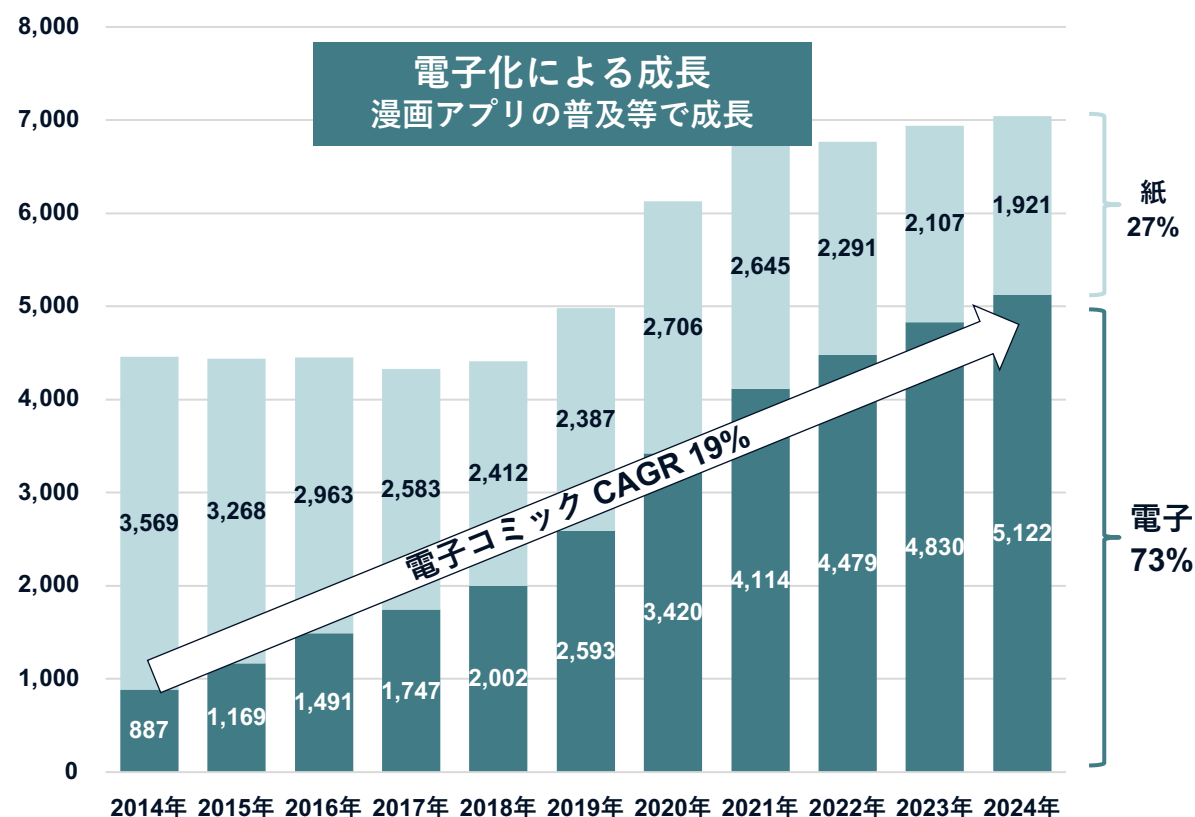
コミック市場概況と当社の特徴・優位性

コミック市場は電子の普及により大きく成長。当社は業界出身者中心に早期の事業立ち上げを実現

コミック市場規模推移

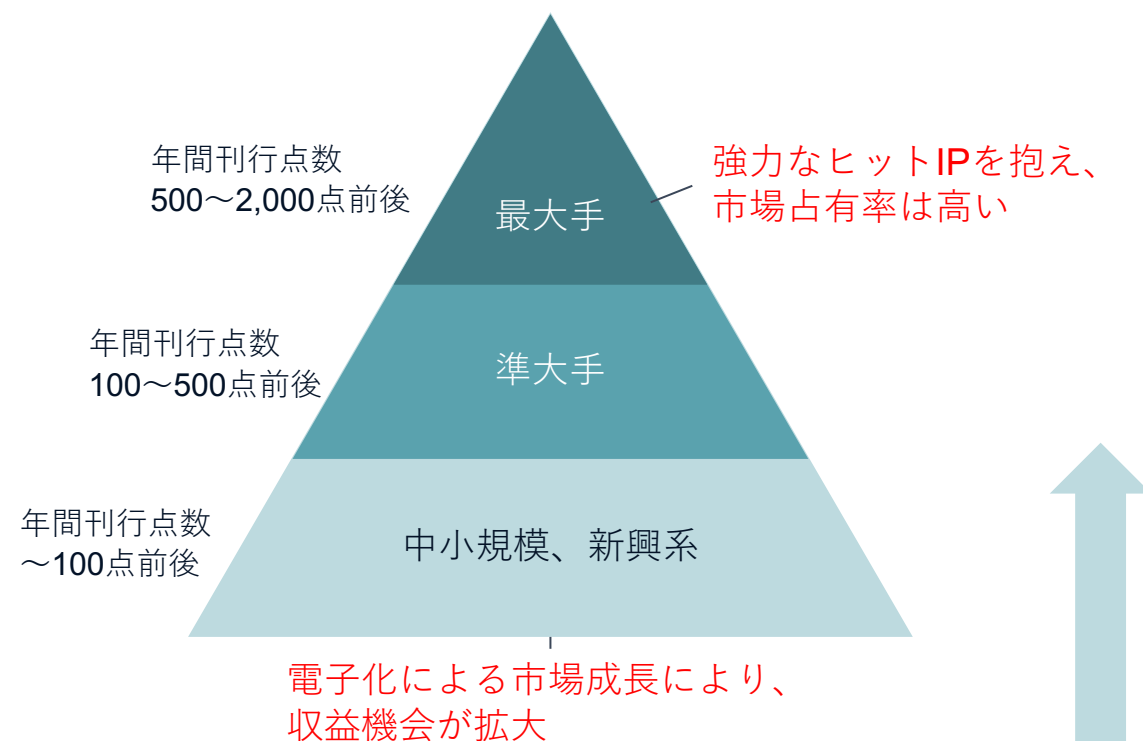
(単位：億円)

国内コミック推定販売金額推移



出所：全国出版協会 出版科学研究所「出版月報」、競合環境は当社推定

コミック市場の競合環境



当社の出版事業の特徴

当社は新興出版社として、出版社・取次など業界出身者を中心に立ち上げ。積極的なメディアミックス展開が可能な体制を強みとし、刊行点数増加とヒット創出により、事業規模拡大を目指す。

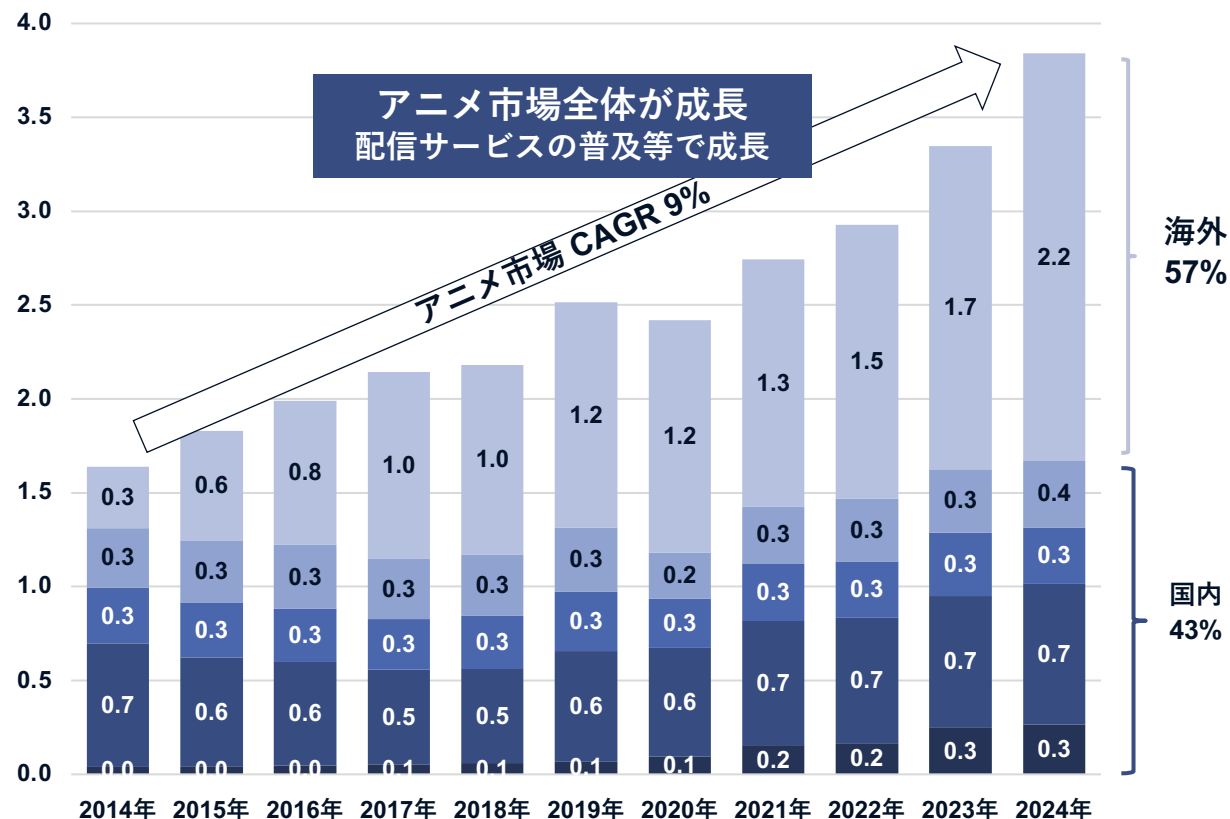
アニメ市場概況と当社の特徴・優位性

アニメ市場は配信の普及等により海外売上を中心に成長。当社はメディアミックスによる多様な収益化を強み

アニメ市場規模推移

日本アニメ関連市場 ウィンドウ別市場推移

(単位：兆円)



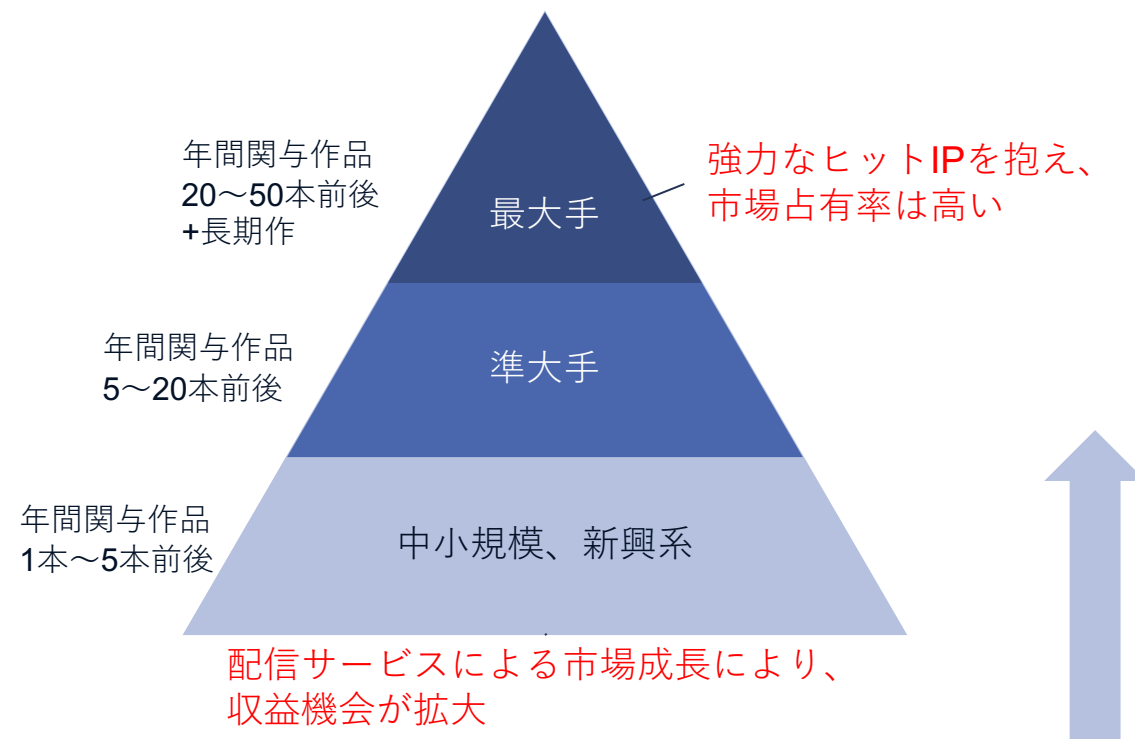
■国内-配信 ■国内-商品化 ■国内-遊興 ■国内-その他 ■海外

出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2025」、競合環境は当社推定

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

アニメ市場の競合環境

(※アニメ企画/プロデュース)



当社のアニメ事業の特徴

当社は、アニメ業界出身者を中心に事業を立ち上げ、製作委員会出資・窓口運営ノウハウを保有。自社で出版事業を保有していることとアニメ業界ネットワークからの作品数の増加とヒット創出で、事業規模拡大を目指す。

当社の強み・競争優位性

チャンスが拡大するエンターテインメント・コンテンツ市場において、
後発ながら機会を捉え、強みを活かして参入し、持続的成長・企業価値向上を目指す

強み 1

- **新しい体験/市場/チャンスを生み出すテクノロジーの活用**
 - 新しいテクノロジートレンドの素早いキャッチアップと活用
ブログ、ネット広告、ソーシャルゲーム、AR、ブロックチェーン、AI等

2

- **IPコンテンツビジネスに関する10年以上の実績**
 - IPの魅力を理解しIPファンに向けたコンテンツビジネス展開
人気IPや歴史あるIPのモバイルゲームを多数開発・長期運用

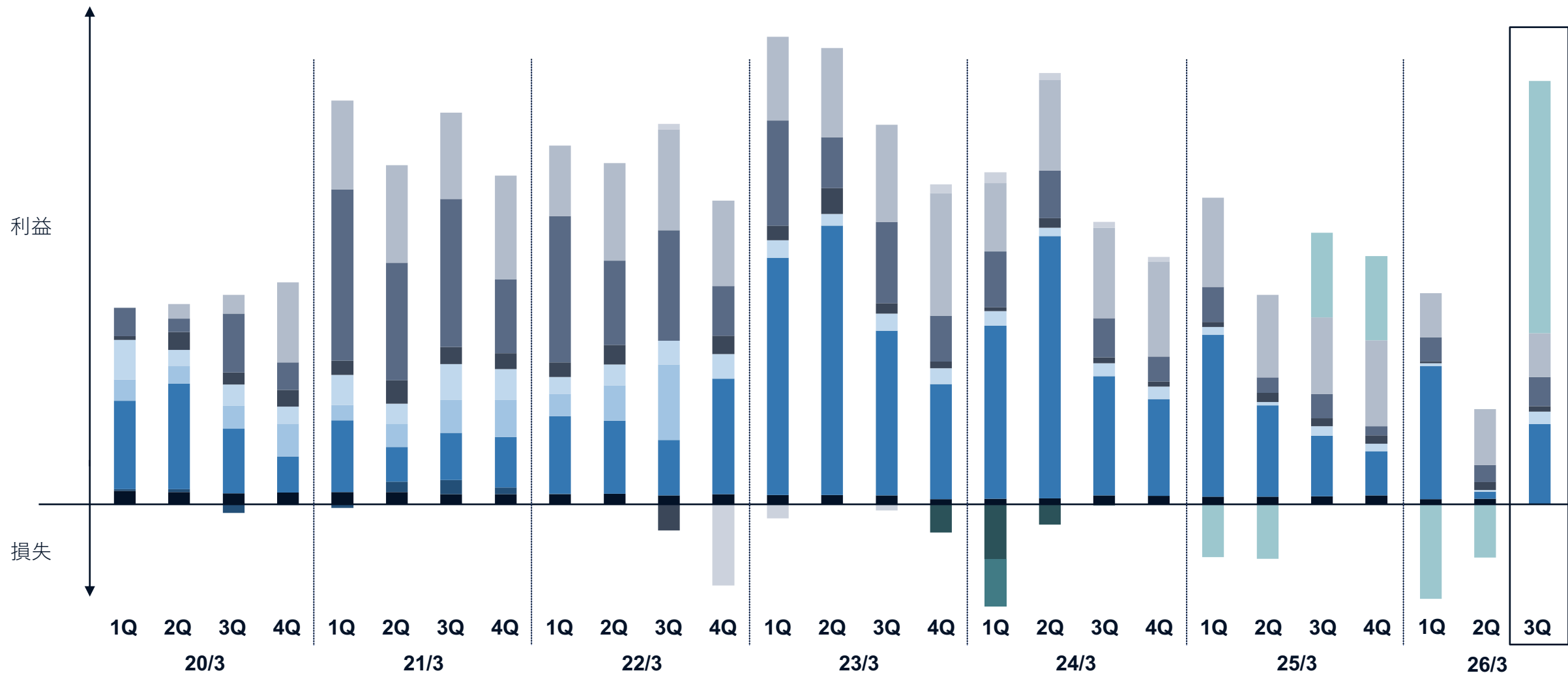
3

- **挑戦の継続を重視する経営指針**
 - 創業来の多くの挑戦と失敗からの組織知
失敗を恐れず挑戦し、躓いた場合には素早く立ち上がることを重視

ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

ステータスごとのプロジェクト数と推移

事業	ステータス		定義	プロジェクト数・詳細	
ゲーム 事業	既存運用 タイトル		長期安定運用中の 運用タイトル	9	▶ 他社配信：4タイトル ▶ 自社配信：5タイトル
	新規運用 タイトル		リリース2年以内 運用タイトル	2	▶ 自社配信：2タイトル →収益の最大化・安定運用への移行を目指す
	発売タイトル		発売したPC・コンソール 向けタイトル	1	▶ 『はらぺこミーム』
	開発	本開発	リリースを視野に 開発が進む PC・コンソール 向けタイトル	2	・ 『Tokyo Stories -working title-』 ・ 『デモンズナイトフィーバー』（発売元：アークシステムワークス）
		プロト タイプ	本開発以前の 開発段階にある タイトル （モバイルゲーム、 PC・コンソール）	複数	▶ 複数のプロジェクトが進行中 →既存モバイルゲームのゲームエンジンを活用したタイトル等



ゲーム事業：主要サービス

人気IPタイトルを中心にモバイルゲーム11本を運営。PC・コンソールゲーム開発も実施

運用
タイトル
11本

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信

- 『ONE PIECE トレジャークルーズ』（2014年5月）
- 『アイドルマスターシャイニーカラーズ』（2018年4月）
- 『スーパーロボット大戦DD』（2019年8月）

株式会社アニプレックス配信

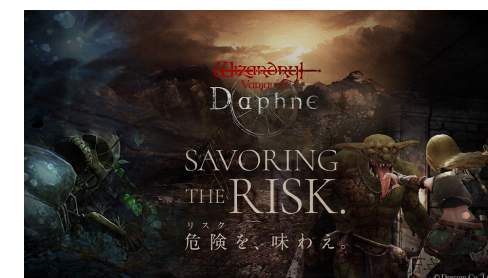
- 『みんゴル』（2017年7月）

株式会社ドリコム配信

- 『ちょこっとファーム』（2011年1月）
- 『ダービースタリオンマstars』（2016年11月）
- 『魔界戦記ディスガイアRPG』（2019年11月）
- 『Wizardry Variants Daphne』（2024年10月）
- 『Disney STEP』（2025年3月）

株式会社スタジオレックス（グループ会社）配信

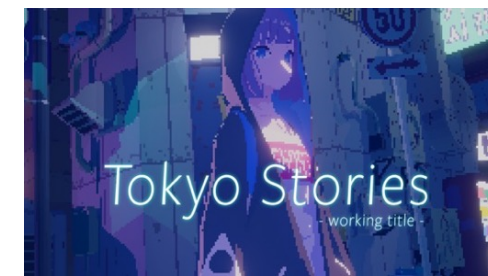
- 『ぼくとドラゴン』（2015年2月 ※2020年3月より当社）
- 『猫とドラゴン』（2019年4月 ※2020年3月より当社）



※『ダービースタリオンマstars』は株式会社バリエティビットの許諾の元、当社が開発・配信を行なっております。
 ※『魔界戦記ディスガイアRPG』は株式会社日本一ソフトウェア、株式会社アニプレックスの許諾の元、当社が開発・配信を行っております。
 ※『Disney STEP』はウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社協力のもと、当社が開発・配信を行っております。

PC
コンソール
3本

- 『はらぺこミーム』（2025年6月）
- 『Tokyo Stories』
- 『デモンズナイトフィーバー』



コンテンツ事業：主要サービス

IPの保有・育成を目的として出版事業、アニメ事業、MD事業を立ち上げ。新規事業の創出に投資

出版事業

コミック・ノベル



アニメ事業



MD（マーチャндаイジング）事業

グッズ化



イベント開催



テクノロジー活用

位置情報



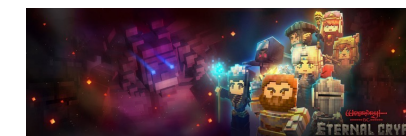
マーケティング



AI活用



Web3



連結業績推移、原価/販管費等の推移、ゲーム事業課金売上高推移につきましては、
HP掲載のファクトシートをご覧ください。

https://drecom.co.jp/ir/factsheet_2026033Q.pdf



本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。実際の業績に影響を与えうる重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与えうる重要な要因は、これらに限定されるものではありません。