

# 2026 Interim Business Report

第25期中間ビジネスレポート

2025年4月1日 > 2025年9月30日



# 通期営業黒字化及び 「Wizardry」ブランドを中心とした IP戦略の推進による持続的成長を目指してまいります。

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、販売を行っているほか、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。

当中間連結会計期間における業績は、売上高8,238,640千円（前年同期比105.0%増）、営業損失574,839千円（前年同期は営業損失315,173千円）、経常損失616,865千円（前年同期は経常損失354,286千円）となりました。



代表取締役社長 内藤裕紀

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中間純損失は2,362,395千円（前年同期は親会社株主に帰属する中間純損失1,022,028千円）となりました。

## 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、昨年リリースした自社配信タイトル『Wizardry Variants Daphne』を中心に複数のタイトルから収益を獲得しております。

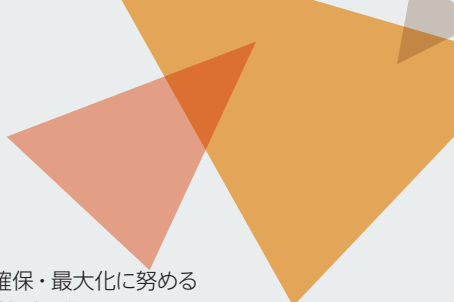
一方で、前期末にリリースしたモバイルゲームタイトルにおいて、売上高が想定を下回る推移となったことから、将来収益の再評価を行い、投資額の回収可能性を算定した結果、当第1四半期において、当該ゲームアプリに関連する資産を減損処理しております。

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』の貢献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、上記の増収要因のとおり新規タイトルによる貢献がありましたが、自社配信タイトルの売上増加に伴う変動費（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固定費（ソフトウェア償却費・広告宣伝費等）の増加によりセグメント損失を計上いたしました。

以上の結果、セグメント売上高は7,937,333千円（前年同期比109.1%増）、セグメント損失は114,888千円（前年同期はセグメント利益256,878千円）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、前年同期比で増加いたしました。

利益につきましては、出版・アニメ・MDや生成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、上記の増収要因により、損失額が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324,028千円（前年同期比44.3%増）、セグメント損失は459,950千円（前年同期はセグメント損失572,051千円）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。

### 今後の見通し

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、運用中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・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、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。

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。

京都大学の学生だった私が2001年に設立した当社は、2025年11月で創業24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。

## 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

これまでの  
ドリコム

モバイルゲーム  
に強みを持つ企業



26年3月期の進展

ゲーム

(モバイル・PCコンソール)

- ・『Wizardry』新作  
1周年&グローバル

- ・15万部突破 5作品
- ・ゲームのコミック化

出版

(ノベル・コミック・webtoon)

- ・自社原作アニメ化  
3作品発表

アニメ

- ・ドリコムショップ  
他社IP商品展開

MD

- ・AI活用推進

テクノロジー

(Web3、生成AI、AR、インフラ)

IP

中期的に目指す姿

エンターテインメント  
コンテンツ企業



Entertainment



IP



Technology

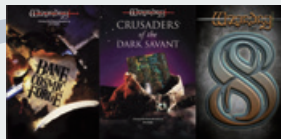
# 「Wizardry」ブランドを中心としたIP戦略

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を目指す

## 「Wizardry」ブランド展開マップ

PC・コンソールゲーム発や  
ノベル・コミック発の  
「Wizardry」ブランドを冠した  
新しいIPは随時検討

PC・コンソールゲーム

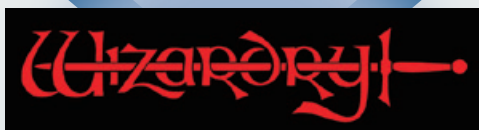


グッズ化など



New IP

バックカタログIP  
(過去作・派生作)



2020年に一部著作権と  
商標権を獲得

多方面展開により経済規模拡大



グッズ化・書籍化



グッズ化

IP:  
『ブレイド&バスタード』

IP:  
『Wizardry Variants Daphne』

アニメ化



ノベル・コミック



モバイル・PCゲーム



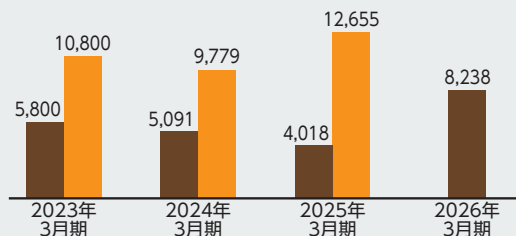
コミック化



# 連結財務ハイライト (中間期)

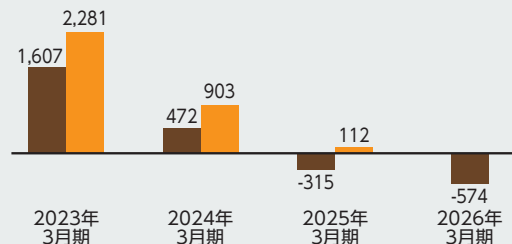
## 売上高

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



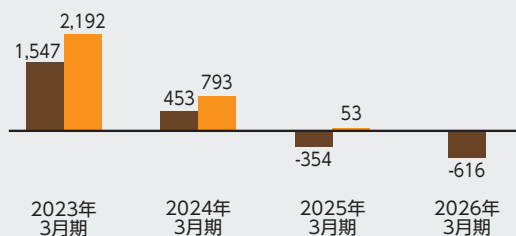
## 営業利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



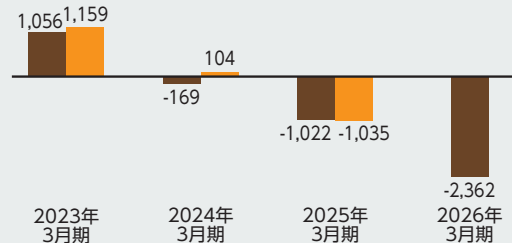
## 経常利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



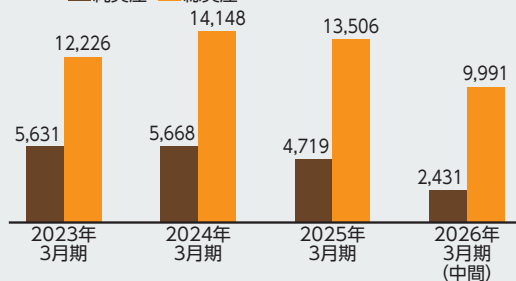
## 親会社株主に帰属する当期純利益

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



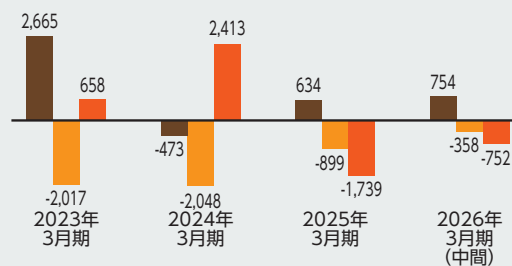
## 総資産・純資産

(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 (2025年9月30日現在)

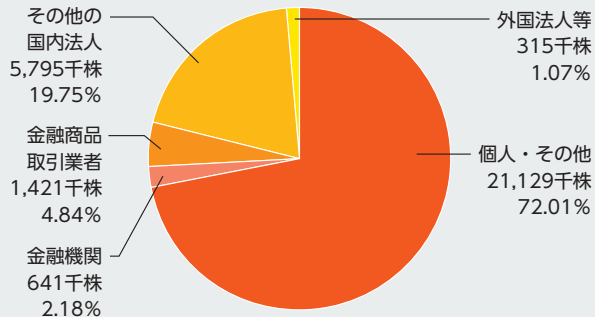
## 会社概要

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 1,880百万円  
代表取締役社長 内藤裕紀  
従業員数 358名(連結)  
主な事業内容 ゲーム事業、出版事業、  
アニメ事業、MD事業、  
テクノロジーソリューション事業  
連結子会社 株式会社スタジオレックス  
株式会社BlasTrain  
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

## 株式の状況

発行可能株式総数 80,000,000株  
発行済株式の総数 29,340,212株  
株主数 10,282名

### 所有者別株式数



(注) 1.自己名義株式の単元株式数は、「個人・その他」の所有者区分に含んでいます。  
2.所有株式数の割合は、小数点以下第3位を切り捨てて表示しております。

## 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	33.88
株式会社バンダイナムコホールディングス	5,532,000	18.87
山口憲一	728,000	2.48
株式会社SBI証券	505,586	1.72
株式会社日本カストディ銀行(信託EIO)	480,400	1.63
楽天証券株式会社	447,503	1.52
武田壮太郎	200,000	0.68
株式会社モバテック	200,000	0.68
日本証券金融株式会社	153,200	0.52
廣瀬敏正	145,100	0.49

(注) 1.持株比率は、自己株式を控除して計算しております。  
2.持株比率は、小数点以下第3位を切り捨てて表示しております。



## 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  
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
(郵便物送付先) 〒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/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

