



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年7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
 四半期報告書提出予定日 2021年8月10日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：有

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第1四半期の連結業績（2021年4月1日～2021年6月30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	%
2022年3月期第1四半期	2,661	△19.4	504	△19.2	492	△19.1	300	△35.6
2021年3月期第1四半期	3,303	46.6	623	386.4	609	301.4	467	282.4

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 301百万円 (△35.6%) 2021年3月期第1四半期 467百万円 (281.3%)

	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
2022年3月期第1四半期	10.53	10.51
2021年3月期第1四半期	16.41	16.39

(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
2022年3月期第1四半期	9,789	4,158	41.9	143.54
2021年3月期	9,610	3,855	39.5	132.91

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 4,098百万円 2021年3月期 3,794百万円

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
2021年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期（予想）	—	0.00	—	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：無

3. 2022年3月期第2四半期累計期間の連結業績予想（2021年4月1日～2021年9月30日）

(%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
第2四半期（累計）	5,000	△19.2	750	△28.7	750	△27.3	500	△39.5	17.51

(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重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：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 : 有
- 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

(注) 詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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)	2022年3月期1Q	28,981,700株	2021年3月期	28,976,700株
② 期末自己株式数	2022年3月期1Q	430,366株	2021年3月期	428,366株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年3月期1Q	28,550,949株	2021年3月期1Q	28,449,634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407,300株(議決権の数4,073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。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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、2021年7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
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
第1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
第1四半期連結累計期間	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
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	9

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

当社グループが属するインターネットサービス業界を取り巻く環境は急速な変化を続けております。令和2年通信利用動向調査によると、令和2年(2020年)8月末時点で、スマートフォンを保有する世帯の割合は引き続き増加し86.8%に達し、パソコン(70.1%)、固定電話(68.1%)の保有世帯割合を上回り、スマートフォンは現在の日常生活において最も主要な情報通信機器と位置付けられる状況になっております。また、令和2年(2020年)8月末時点で、スマートフォンを使用してインターネットを利用する人の割合は68.3%となり、50.4%のPCと並び、スマートフォンはインターネット利用における主要なデバイスと位置付けられています。このように、スマートフォンの急速な普及とインターネットデバイスとしての重要性が増していることを受け、インターネットサービス業界では、スマートフォン向けの新規サービスが次々と創出され、市場拡大と競争の激化が続いております。

こうした環境の下、当社グループはスマートフォン向けサービスの提供を主な事業と位置付け、既存サービスの拡充および新規サービスの開発に注力しております。主力事業のソーシャルゲーム事業では、IPゲームに焦点を当てた戦略の下、新規IPゲームの開発・運用を通じた事業拡大に取り組んでおり、メディア事業では、次世代の主力事業創出を目的とした新規サービスの開発・運用にも取り組んでおります。

当第1四半期連結累計期間におきましては、2018年4月にリリースされたenzaタイトル及び2014年5月にリリースされたIPゲームアプリがそれぞれ3周年、7周年を迎え、周年イベントを追い風に好調に推移いたしました。強力な競合タイトルが登場し、厳しい競争環境ではあったものの、ファンの満足度向上を追求した施策が奏功し、安定的に収益貢献いたしました。また、運用中タイトルの多くは安定的に利益を計上しており、主力のゲーム事業の収益性は一層向上、事業の安定性も増しております。売上高は複数の運用中タイトルのクローズおよび広告事業からの撤退に伴い、前年同期比で減少したものの、費用面で一層のコスト効率化を意識した運用体制を敷いたこと、および開発の進捗により資産計上額が増加したことから、前年同期比で減少いたしました。しかしながら売上高の減少の影響を受け、営業損益、経常損益、親会社株主に帰属する四半期純損益のいずれも前年同期比で減少いたしました。

以上の結果、当社グループの当第1四半期連結累計期間の売上高は2,661,328千円(前年同期比19.4%減)、営業利益は504,153千円(前年同期比19.2%減)、経常利益は492,441千円(前年同期比19.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は300,713千円(前年同期比35.6%減)となりました。当連結会計年度のセグメントごとの状況は次のとおりであります。

ゲーム事業

当事業セグメントはゲームの開発・運営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IPゲームの開発・運営を行っております。

他社IPゲームにつきましては、当社の主力タイトルである2014年5月にリリースされたIPゲームアプリが、5月にリリース7周年を迎えた他、2018年4月にリリースされた「enza」タイトルが3周年を迎え、ユーザーの強い支持の下、強力な競合タイトルとの厳しい戦いを強いられる中でも、好調な推移となりました。その他タイトルについては、多くのタイトルが堅調な推移を維持したものの、複数タイトルのクローズに伴う運用タイトル数の減少やリリースからの経年の影響もあり、売上高は前年同期比で減少いたしました。

利益については、引き続き運用費用の効率化に取り組んだほか、新規タイトルの開発が進展したことから資産計上額の増加し、前年同期比で費用は減少いたしました。以上の結果、セグメント売上高は2,640,125千円(前年同期比18.6%減)、セグメント利益は586,851千円(前年同期比17.9%減)となりました。

引き続き主力事業である当セグメントの売上高、営業利益の増伸に努めてまいります。

メディア事業

メディア事業では、次世代の主力事業創出を目的とした取り組みの一環である『DRIP(Drecom Invention Project)』のもと、当社の有するインターネットサービスの知見を活か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ました。主力の位置情報と3DリアルマップによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム『AROW』では、事業化と『AROW』を活用した新規タイトルの開発が進んだ他、音楽領域での新たな試みである『AKROGLAM』やtwitterを活用したマーケティングサービス『Rooot』、当社が過去大規模サービスの開発・運用から培ったノウハウを活かした「負荷テストサービス」などのゲーム事業以外の領域での新規サービスの拡大に注力いたしました。

しかしながら、多くの新規サービスが事業開発段階にあり費用先行が続いていることから、セグメント売上高は21,202千円(前年同期比65.5%減)、セグメント損失は82,698千円(前年同期は91,082千円のセグメント損失)となりました。

今後につきましては、主力のゲーム事業の一層の採算性向上に取り組むほか、下半期に予定している複数の新規タイトルのヒットに向けサービスの作りこみやマーケティングに注力するほか、新規事業開発においても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し、当社グループの中長期の目標である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まいります。

なお、今期におきましても、新型コロナウイルス感染症の流行を引き続き経営上の大きなリスクと認識し、安定的な利益の創出とキャッシュフローの確保を優先事項と位置づけ、将来への投資を積極的に行いつつ、利益とキャッシュフローを圧迫しないという前提を据えた保守的な姿勢も意識したバランスの取れた経営に取り組んでまいります。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結累計期間末における流動資産は7,630,872千円となり、前連結会計年度末に比べ38,273千円減少いたしました。これは主に売掛金が85,196千円減少したものであります。固定資産は2,158,986千円となり、前連結会計年度末に比べ217,709千円増加いたしました。これは主にソフトウェアが131,354千円減少したものの、ソフトウェア仮勘定が317,663千円増加したものであります。

この結果、総資産は9,789,858千円となりました。

(負債)

当第1四半期連結累計期間末における流動負債は2,924,170千円となり、前連結会計年度末に比べ257,714千円減少いたしました。これは主に短期借入金が250,000千円増加したものの、未払法人税等341,116千円、賞与引当金が125,495千円それぞれ減少したことによるものであります。固定負債は2,706,832千円となり、前連結会計年度末に比べ133,610千円増加いたしました。これは主に資産除去債務が100,000千円増加したことによるものであります。

この結果、負債合計は5,631,003千円となりました。

(純資産)

当第1四半期連結累計期間末における純資産合計は4,158,854千円となり、前連結会計年度末に比べ303,538千円増加いたしました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益300,713千円を計上したことによるものであります。

この結果、自己資本比率は41.9%(前連結会計年度末は39.5%)となりました。

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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,288,132	5,299,538
売掛金	1,841,939	1,756,742
仕掛品	7,077	5,429
前払費用	174,067	175,552
その他	357,928	393,609
流動資産合計	7,669,146	7,630,872
固定資産		
有形固定資産		
建物	259,203	411,436
減価償却累計額	△173,499	△193,771
建物(純額)	85,704	217,664
工具、器具及び備品	82,817	109,664
減価償却累計額	△67,283	△69,948
工具、器具及び備品(純額)	15,534	39,716
リース資産	61,853	61,853
減価償却累計額	△48,190	△52,295
リース資産(純額)	13,663	9,558
有形固定資産合計	114,901	266,939
無形固定資産		
ソフトウェア	407,586	276,231
ソフトウェア仮勘定	471,118	788,781
無形固定資産合計	878,704	1,065,012
投資その他の資産		
投資有価証券	7	7
繰延税金資産	434,953	311,185
敷金	318,138	318,138
その他	194,571	197,702
投資その他の資産合計	947,671	827,034
固定資産合計	1,941,277	2,158,986
資産合計	9,610,423	9,789,858

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	363,542	398,838
短期借入金	100,000	350,000
1年内返済予定の長期借入金	640,000	662,000
リース債務	14,773	13,499
未払金	660,610	652,927
未払法人税等	398,455	57,338
賞与引当金	174,055	48,559
資産除去債務	150,414	150,414
その他	680,033	590,593
流動負債合計	3,181,884	2,924,170
固定負債		
長期借入金	2,430,000	2,429,500
リース債務	6,387	3,650
資産除去債務	34,060	134,060
その他	102,774	139,622
固定負債合計	2,573,222	2,706,832
負債合計	5,755,106	5,631,003
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,761,208	1,762,774
資本剰余金	2,017,979	2,019,545
利益剰余金	146,380	447,093
自己株式	△131,058	△131,058
株主資本合計	3,794,509	4,098,355
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△92	△92
その他の包括利益累計額合計	△92	△92
新株予約権	58,651	59,382
非支配株主持分	2,247	1,208
純資産合計	3,855,316	4,158,854
負債純資産合計	9,610,423	9,789,858

(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)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高	3,303,191	2,661,328
売上原価	2,236,241	1,621,178
売上総利益	1,066,950	1,040,149
販売費及び一般管理費	443,177	535,996
営業利益	623,773	504,153
営業外収益		
受取利息	1	0
出資金運用益	-	98
その他	1,034	3
営業外収益合計	1,036	102
営業外費用		
支払利息	8,113	11,039
支払手数料	-	250
社債利息	106	-
為替差損	5,953	524
その他	1,573	-
営業外費用合計	15,746	11,814
経常利益	609,062	492,441
税金等調整前四半期純利益	609,062	492,441
法人税、住民税及び事業税	129,726	67,379
法人税等調整額	11,719	123,768
法人税等合計	141,446	191,147
四半期純利益	467,616	301,293
非支配株主に帰属する四半期純利益	616	580
親会社株主に帰属する四半期純利益	467,000	300,713

(四半期連結包括利益計算書)
 (第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	467,616	301,293
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16	-
その他の包括利益合計	16	-
四半期包括利益	467,632	301,293
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	467,016	300,713
非支配株主に係る四半期包括利益	616	580

(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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下、「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。これにより、一般ユーザーからの課金収入について、ゲーム内通貨の消費時に売上を計上してはいたしましたが、提供するアイテムの性質に応じた売上を計上する方法に変更しております。なお、当社グループが一般ユーザーに対し提供するアイテムはおおむね消費性アイテム(一般ユーザーの一定の行為により消費され、継続的な便益を一般ユーザーにもたらさない)であり、アイテムの購入から消費までの期間が極めて短いことから、アイテムの販売時に売上を計上しています。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に与える影響はありません。

収益認識会計基準等の適用による、当第1四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。

なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法による組替えを行っておりません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)

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
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	3,241,795	61,396	3,303,191	—	3,303,191
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	3,241,795	61,396	3,303,191	—	3,303,191
セグメント利益又はセグメント損失(△)	714,855	△91,082	623,773	—	623,773

(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。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

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
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	2,640,125	21,202	2,661,328	—	2,661,328
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,640,125	21,202	2,661,328	—	2,661,328
セグメント利益又はセグメント損失(△)	586,851	△82,698	504,153	—	504,153

(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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。