

2025 Business Report

第24期ビジネスレポート

2024年4月1日 > 2025年3月31日



新規運用タイトルの収益最大化と、 自社IPの規模拡大による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。

当連結会計年度における業績は、売上高12,655,184千円（前期比29.4%増）、営業利益112,008千円（同87.6%減）、経常利益53,306千円（同93.3%減）となりました。



代表取締役社長 内藤裕紀

した。また、当第1四半期にリリースした新規モバイルゲームタイトル1本に関連するソフトウェア減損損失、開発中のPC・コンソールゲームタイトルに関連するソフトウェア仮勘定減損損失、投資有価証券評価損を計上したことで特別損失1,171,806千円を計上したため、親会社株主に帰属する当期純損失は1,035,569千円（前期は親会社株主に帰属する当期純利益104,051千円）となりました。

ゲーム事業

ゲーム事業においては、当第3四半期にリリースいたしました新規自社配信タイトル『Wizardry Variants Daphne』が当期において順調に推移し収益に貢献いたしました。また、当第4四半期には、位置情報ゲーム『Disney STEP』をリリースいたしました。現在の運用中モバイルゲームタイトル本数は11タイトルとなっており、複数の長期運用タイトルから収益を獲得しております。なお、当第1四半期にリリースした新規タイトルは売上が想定を下回り、クローズを決定いたしました。また、開発中のPC・コンソールゲームタイトルについて、プロジェクト方針等の変更に伴い、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、当該開発中ゲームタイトルに関連する資産の一部を減損処理することいたしました。

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、当第3四半期にリリースした新規タイトルの貢献により前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、運用タイトルの弱含み、及び当第1四半期にリリースした新規自社配信タイトルが想定を下回る売上となったこと等により、前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11,924,240千円（前期比27.5%増）、セグメント利益は976,374千円（同48.5%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、引き続き既存運用タイトルの安定的な収益の維持に努めるほか、新規運用タイトルの収益最大化による売上・利益の増大及び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・映像事業に取り組む中、ライトノベルレーベル「DREノベルズ」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、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』等を提供しております。

売上高につきましては、「DREノベルズ」に加え、2023年秋から「DREコミックス」の刊行を開始しており、シリーズ累計20万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、前期比で増加いたしました。

利益につきましては、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おりますが、上記の増収要因により、損失額が前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778,959千円（前期比81.2%増）、セグメント損失は864,366千円（前期はセグメント損失993,611千円）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、既存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、

新規運用タイトルの収益最大化による成長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。

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。

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20,000,000千円（前期比58.0%増）、営業利益1,000,000千円（同792.8%増）、経常利益950,000千円（前期は経常利益53,306千円）、親会社株主に帰属する当期純利益500,000千円（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、2024年11月で創業23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を目指す

これまでの
ドリコム

モバイルゲーム
に強みを持つ企業



25年3月期の進捗

・ Wizardry新作
ヒット

ゲーム

(モバイル・PCコンソール)

・ 刊行ペース増加
年間43点→64点

出版

(ノベル・コミック・webtoon)

・ 自社原作アニメ化
2作品発表

映像

(アニメ)

・ ドリコムショップ
・ イベント開催

物販・イベント

・ Web3領域の試み
・ AI活用推進
・ AROWの提供

テクノロジー

(Web3、生成AI、AR、インフラ)

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



連結財務ハイライト

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



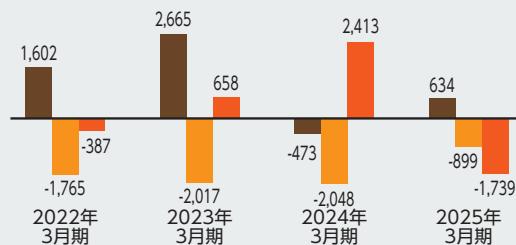
総資産・純資産

(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3月31日現在)

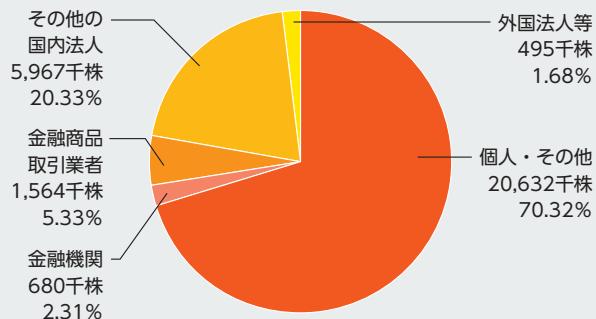
会社概要

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	356名(連結)
主な事業内容	ゲーム事業、出版・映像事業、 物販・イベント事業、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	10,945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	744,500	2.54
株式会社SBI証券	698,383	2.38
株式会社日本カストディ銀行(信託EIO)	564,000	1.92
株式会社モバテック	250,000	0.85
武田壮太郎	240,000	0.81
松井証券株式会社	187,600	0.64
廣瀬敏正	145,100	0.49
野村證券株式会社	130,700	0.44

(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
(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

(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/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

