



2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年10月28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11月8日 配当支払開始予定日 —
 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2四半期の連結業績（2021年4月1日～2021年9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2四半期	5,184	△16.2	967	△8.1	941	△8.8	612	△25.9
2021年3月期第2四半期	6,184	37.8	1,052	216.8	1,032	249.5	825	286.4

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 613百万円 (△25.9%) 2021年3月期第2四半期 826百万円 (284.7%)

	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2四半期	21.41	21.38
2021年3月期第2四半期	29.01	28.96

(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2四半期	9,672	4,532	46.3	156.21
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2四半期 4,477百万円 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	—	0.00	—	—	—
2022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：無

3. 2022年3月期第3四半期累計期間の連結業績予想（2021年4月1日～2021年12月31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3四半期（累計）	8,000	△12.6	1,300	△22.8	1,300	△21.4	900	△30.7	31.40

(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 -社（社名）-、除外 -社（社名）-

(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. 9「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(4) 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2Q	29,072,696株	2021年3月期	28,976,700株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	408,666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2Q	28,584,587株	2021年3月期2Q	28,469,938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385,600株(議決権の数3,856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10月28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2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
第2四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報等)	10
(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)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)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。主力事業のゲーム事業では、長年のIPゲームの開発・運用で培ったノウハウを生かし、運用中のIPゲームの収益拡大と新規IPゲームの開発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2四半期連結累計期間におきましては、リリース7周年目のIPゲームアプリが9月に実施したイベントを追い風に好調に推移いたしました。また、運用中タイトルの多くは第1四半期に引き続き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の向上が継続し、事業の安定性も増しております。

売上高は巣ごもり需要の追い風が弱まったこと、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、費用については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、減収が費用減を上回ったことから、営業損益、経常損益および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2四半期連結累計期間の売上高は5,184,850千円(前年同期比16.2%減)、営業利益は967,370千円(前年同期比8.1%減)、経常利益は941,288千円(前年同期比8.8%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は612,061千円(前年同期比25.9%減)となりました。当第2四半期連結累計期間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の1本であるIPゲームアプリで9月に実施したイベントが好調な推移となり、5月の周年イベントに迫る水準での収益貢献となりました。その他のタイトルも、多くのタイトルが堅調な推移を維持したものの、前期にみられた巣ごもり需要の弱体化、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。しかしながら、減収影響を補うに至らず、前年同期比で減益となりました。

以上の結果、セグメント売上高は5,119,378千円(前年同期比16.4%減)、セグメント利益は1,110,970千円(前年同期比10.1%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。『Rooot』については、2021年8月には導入社数が20社を超えるなど、サービスの拡大が着実に進んでおります。

売上高につきましては『Rooot』のサービス拡大の結果、前年同期比で増加いたしました。しかしながら多くの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、利益につきましては前期同様引き続き損失を計上しております。以上の結果、セグメント売上高は65,471千円(前年同期比5.8%増)、セグメント損失は143,599千円(前年同期はセグメント損失183,326千円)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2四半期連結累計期間末における流動資産は7,108,580千円となり、前連結会計年度末に比べ560,565千円減少いたしました。これは主に現金及び預金が338,686千円、売掛金が239,740千円それぞれ減少したことによるものであります。固定資産は2,563,965千円となり、前連結会計年度末に比べ622,688千円増加いたしました。これは主にソフトウェア仮勘定が718,460千円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は9,672,545千円となりました。

(負債)

当第2四半期連結累計期間末における流動負債は2,525,921千円となり、前連結会計年度末に比べ655,962千円減少いたしました。これは主に未払法人税等が232,324千円、資産除去債務が150,414千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2,614,292千円となり、前連結会計年度末に比べ41,070千円増加いたしました。これは主に長期借入金が79,250千円減少したものの、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5,140,214千円となりました。

(純資産)

当第2四半期連結累計期間末における純資産合計は4,532,331千円となり、前連結会計年度末に比べ677,015千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612,061千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46.3%(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2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,288,132	4,949,446
売掛金	1,841,939	1,602,199
仕掛品	7,077	37,231
前払費用	174,067	173,246
その他	357,928	346,456
流動資産合計	7,669,146	7,108,580
固定資産		
有形固定資産		
建物	259,203	257,457
減価償却累計額	△173,499	△29,414
建物(純額)	85,704	228,043
工具、器具及び備品	82,817	66,235
減価償却累計額	△67,283	△28,534
工具、器具及び備品(純額)	15,534	37,700
リース資産	61,853	39,966
減価償却累計額	△48,190	△32,233
リース資産(純額)	13,663	7,733
有形固定資産合計	114,901	273,477
無形固定資産		
ソフトウェア	407,586	198,933
ソフトウェア仮勘定	471,118	1,189,578
無形固定資産合計	878,704	1,388,512
投資その他の資産		
投資有価証券	7	96,297
繰延税金資産	434,953	273,979
敷金	318,138	318,138
その他	194,571	213,560
投資その他の資産合計	947,671	901,975
固定資産合計	1,941,277	2,563,965
資産合計	9,610,423	9,672,545

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	363,542	495,723
短期借入金	100,000	200,000
1年内返済予定の長期借入金	640,000	677,750
リース債務	14,773	11,043
未払金	660,610	517,545
未払法人税等	398,455	166,130
賞与引当金	174,055	121,048
資産除去債務	150,414	-
その他	680,033	336,679
流動負債合計	3,181,884	2,525,921
固定負債		
長期借入金	2,430,000	2,350,750
リース債務	6,387	912
資産除去債務	34,060	134,060
その他	102,774	128,569
固定負債合計	2,573,222	2,614,292
負債合計	5,755,106	5,140,214
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,761,208	1,792,991
資本剰余金	2,017,979	2,050,152
利益剰余金	146,380	758,441
自己株式	△131,058	△124,080
株主資本合計	3,794,509	4,477,504
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△92	0
その他の包括利益累計額合計	△92	0
新株予約権	58,651	53,262
非支配株主持分	2,247	1,563
純資産合計	3,855,316	4,532,331
負債純資産合計	9,610,423	9,672,545

(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2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高	6,184,699	5,184,850
売上原価	4,228,431	3,187,220
売上総利益	1,956,268	1,997,629
販売費及び一般管理費	904,064	1,030,259
営業利益	1,052,203	967,370
営業外収益		
受取利息	13	25
受取配当金	8,072	-
その他	1,474	247
営業外収益合計	9,559	272
営業外費用		
支払利息	15,011	22,791
支払手数料	-	500
社債利息	259	-
為替差損	13,297	2,050
その他	1,090	1,013
営業外費用合計	29,659	26,354
経常利益	1,032,103	941,288
特別損失		
減損損失	-	4,957
特別損失合計	-	4,957
税金等調整前四半期純利益	1,032,103	936,331
法人税、住民税及び事業税	217,383	162,402
法人税等調整額	△12,245	160,933
法人税等合計	205,138	323,335
四半期純利益	826,965	612,996
非支配株主に帰属する四半期純利益	988	934
親会社株主に帰属する四半期純利益	825,977	612,061

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益	826,965	612,996
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16	93
その他の包括利益合計	16	93
四半期包括利益	826,982	613,089
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	825,993	612,154
非支配株主に係る四半期包括利益	988	934

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	1,032,103	936,331
減価償却費	288,247	301,275
株式報酬費用	18,795	21,600
減損損失	-	4,957
受取利息及び受取配当金	△8,841	△25
支払利息	15,011	22,791
社債利息	259	-
売上債権の増減額(△は増加)	△136,039	239,740
棚卸資産の増減額(△は増加)	△280	△29,927
未収入金の増減額(△は増加)	117,168	△126,423
前払費用の増減額(△は増加)	222,451	9,894
仕入債務の増減額(△は減少)	△47,858	132,181
未払金の増減額(△は減少)	26,906	△22,415
未払消費税等の増減額(△は減少)	52,318	△195,413
前受金の増減額(△は減少)	-	△136,190
賞与引当金の増減額(△は減少)	61,362	△52,584
その他	26,991	△23,056
小計	1,668,596	1,082,734
利息及び配当金の受取額	8,841	270
利息の支払額	△19,397	△22,478
法人税等の支払額	△39,369	△395,264
法人税等の還付額	-	8,567
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,618,671	673,829
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△4,773	△49,692
無形固定資産の取得による支出	△208,120	△777,680
投資有価証券の取得による支出	-	△96,290
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△164,000	△129,813
その他	△2,000	△11,917
投資活動によるキャッシュ・フロー	△378,893	△1,065,394
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△888,000	100,000
長期借入れによる収入	1,000,000	299,000
長期借入金の返済による支出	△375,663	△340,500
社債の償還による支出	△45,000	-
その他	△15,349	△5,622
財務活動によるキャッシュ・フロー	△324,012	52,877
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	915,764	△338,686
現金及び現金同等物の期首残高	2,258,707	5,283,892
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,174,471	4,945,206

(4) 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、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(ユーザーの一定の行為により消費され、継続的な便益を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、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金及び当第2四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2四半期連結累計期間(自2020年4月1日 至2020年9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 (注) 1. 2
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上 高	6,123,307	61,391	6,184,699	-	6,184,699
(2)セグメント間の内 部売上高又は振替 高	-	496	496	△496	-
計	6,123,307	61,888	6,185,196	△496	6,184,699
セグメント利益又は損 失(△)	1,235,530	△183,326	1,052,203	-	1,052,203

(注) 1. 売上高の調整額は、内部取引の調整額であります。

2. 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調整を行っております。

II 当第2四半期連結累計期間(自2021年4月1日 至2021年9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					
(1)外部顧客への売上 高	5,119,378	65,471	5,184,850	-	5,184,850
(2)セグメント間の内 部売上高又は振替 高	-	-	-	-	-
計	5,119,378	65,471	5,184,850	-	5,184,850
セグメント利益又は損 失(△)	1,110,970	△143,599	967,370	-	967,370

(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調整を行っております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。