



**DRECOM**<sup>®</sup>  
with entertainment

**2022年3月期通期  
決算説明資料**

---

**株式会社ドリコム  
2022年5月12日**

## 2022年3月期 業績

- 売上高10,528百万円（前期比11.1%減）、営業利益1,591百万円（同22.5%減）、経常利益1,541百万円（同23.6%減）、特別損失の影響により、親会社株主に帰属する当期純利益807百万円（同50.3%減）で通期着地。また、業績予想に対して下振れ
- Q4において、新規リリースゲーム2タイトルの早期減損を実施し一時的損失が発生

## 2023年3月期 業績予想

- 売上高13,000百万円（前期比23.5%増）、営業利益2,000百万円（同25.7%増）を予想
- 23年3月期中に新作3タイトルをリリース予定。出版・映像事業、Web3事業への積極的な投資を予定
- 従来 of 四半期予想から通期予想の公表へと変更

## 株主還元

- 1株当たり5円00銭の期末配当（初配当）実施を決定（基準日：2022年3月31日）
- 成長投資と株主還元の両立により中長期的な企業価値向上を目指す

1. 2022年3月期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績見通し
3. 株主還元について
4. 中期的に目指す姿
5. Appendix

# 2022年3月期業績サマリー

2022年3月期にリリースした3タイトルが想定を下回る推移。一部タイトルにおいて将来収益の再評価を行い減損処理を実施

(単位：百万円)

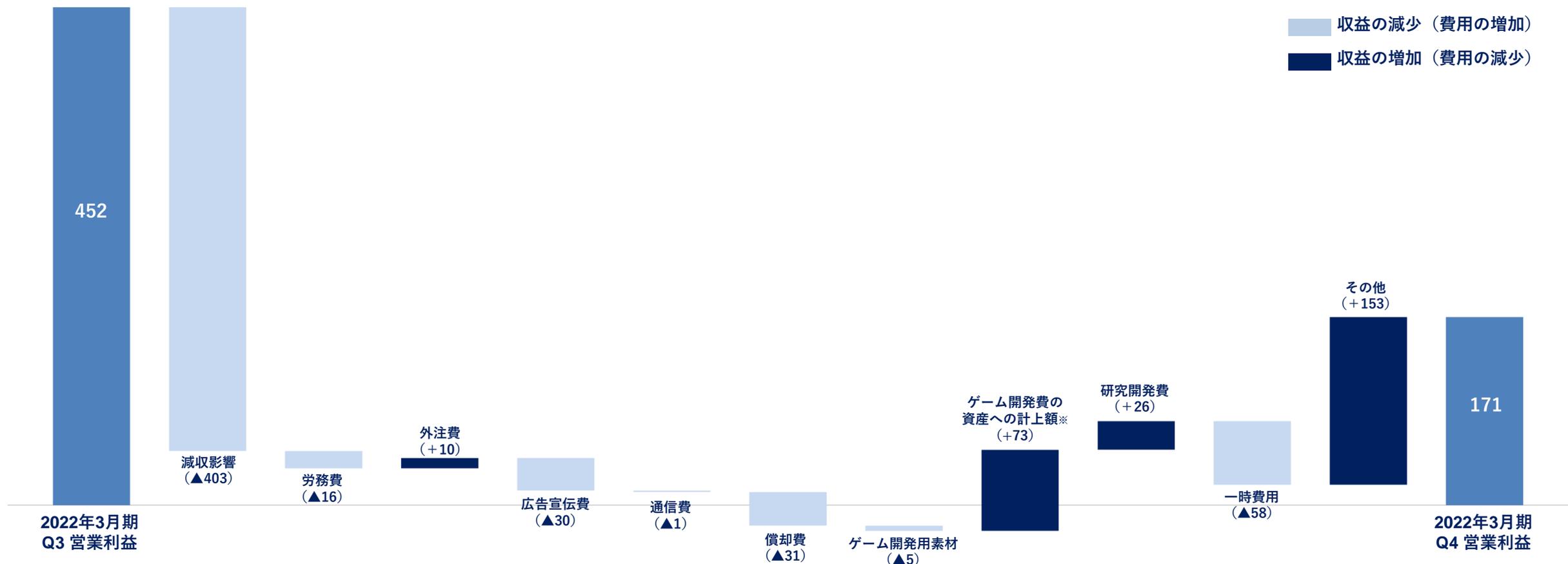
	2021年3月期 通期実績	2022年3月期 通期実績	前年比 (増減)	2021年3月期 Q4(1-3月)	2022年3月期 Q4(1-3月)	前年比 (増減)	2022年3月期 Q3(10-12月)	前四半期比 (増減)
売上高	11,840	10,528	▲1,312	2,684	2,450	▲234	2,893	▲442
営業利益	2,052	1,591	▲461	368	171	▲197	452	▲281
営業利益率	17.3%	15.1%	-	13.7%	7.0%	-	15.6%	-
EBITDA <sup>※</sup>	2,705	2,127	▲577	564	304	▲260	554	▲250
EBITDA マージン	22.8%	20.2%	-	21.0%	12.4%	-	19.2%	-
経常利益	2,019	1,541	▲477	365	160	▲204	439	▲278
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,624	807	▲817	325	▲45	▲371	241	▲287

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

# 2022年3月期Q4業績（営業利益 前四半期比較）

イベントが少なかったことから反動により前四半期比で減収  
減損処理を実施したタイトルにおいて将来不可避免的に発生する費用を計上するため一時費用として 58百万円計上

（単位：百万円）

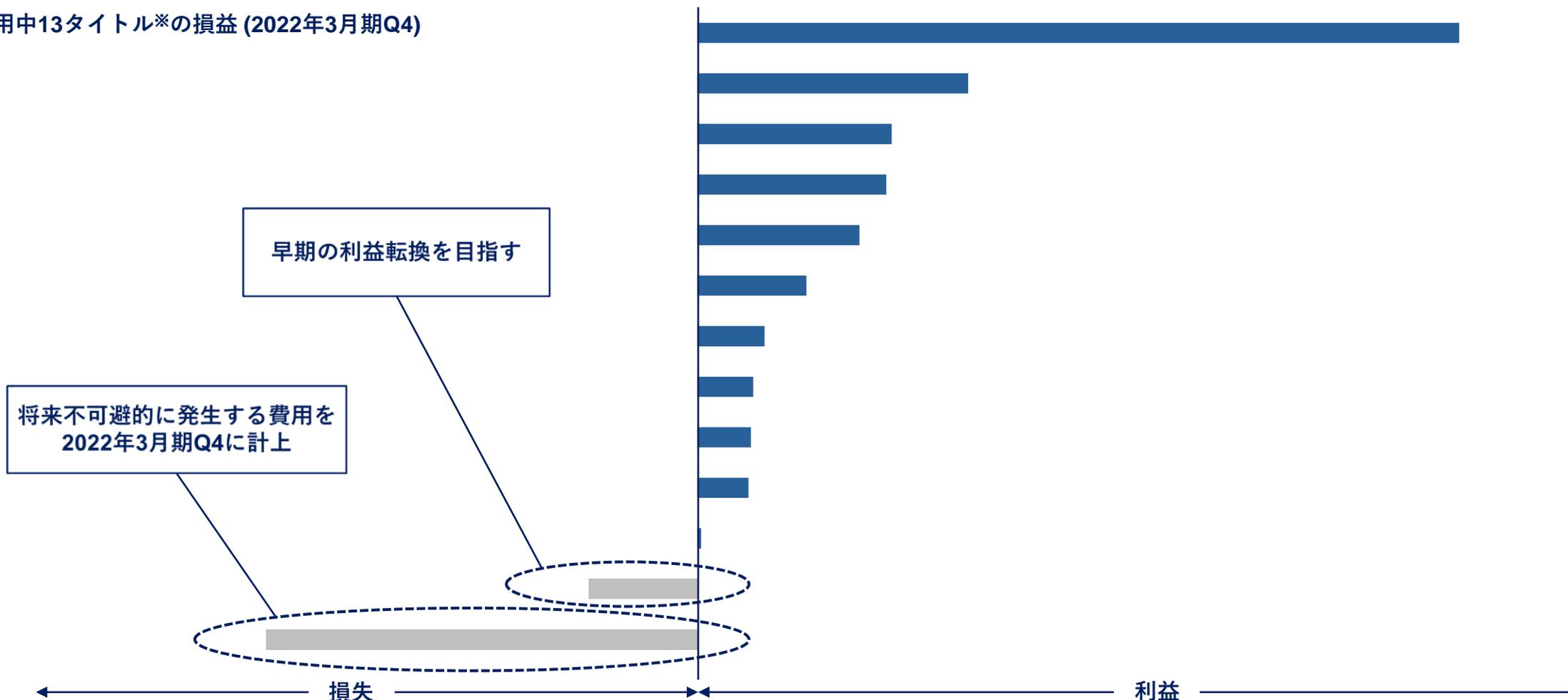


※主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

# ゲーム事業 運用中タイトルの収益状況

2022年3月期Q4に2本の新規タイトルをリリースし運用タイトル数は13本に。不採算タイトルは2本

運用中13タイトル※の損益 (2022年3月期Q4)



※ 2022年3月末時点の運用タイトル数。シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』を含む

# 業績予想と実績の差異について

新規タイトルが想定を下回る推移。減損処理等により特別損失を 305百万円計上し業績予想から下振れて着地

(単位：百万円)

	2022年3月期 業績予想  2022年1月27日 公表	2022年3月期 累計	業績予想比	
			差額	増減率
売上高	10,900	10,528	▲371	▲3.4%
営業利益	1,700	1,591	▲108	▲6.4%
経常利益	1,650	1,541	▲108	▲6.6%
親会社株主に帰属 する当期純利益	1,000	807	▲192	▲19.3%

## < 差異要因 >

### ■売上高

- 新規タイトルの売上が想定を下回った影響

### ■営業利益・経常利益

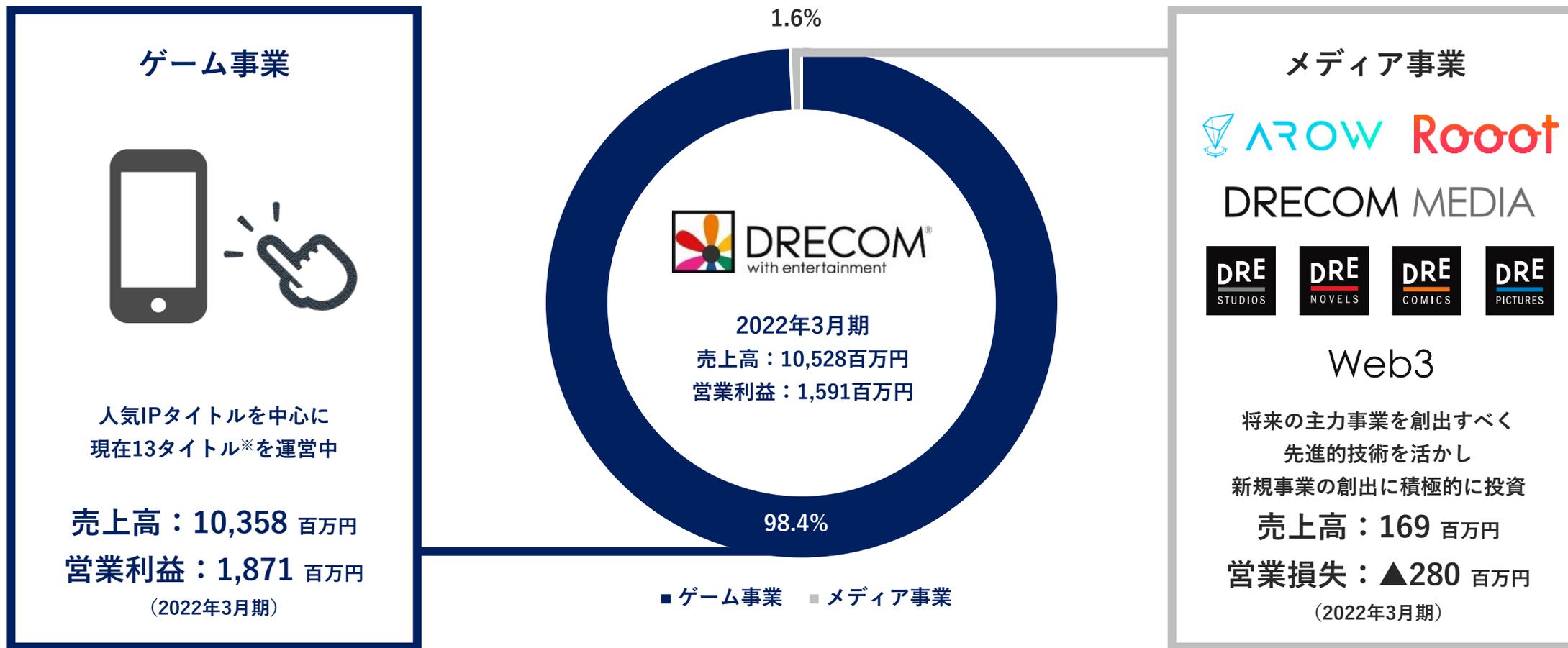
- 減収影響、及び、将来不可避免的に発生する費用を一時費用として 58百万円計上した影響

### ■親会社株主に帰属する当期純利益

- 特別損失を 305百万円計上した影響
  - 2タイトルの減損処理により 208百万円
  - 減損に伴う投資有価証券評価損により 96百万円

# 2022年3月期 セグメント別の業績

ゲーム事業を収益の柱とし、メディア事業で新領域でのサービス開発を加速



※ 22年3月末時点。シリーズタイトル、海外配信タイトルは1本としてカウント

1. 2022年3月期 業績概況
- 2. 2023年3月期 通期業績見通し**
3. 株主還元について
4. 中期的に目指す姿
5. Appendix

# 通期連結業績予想の概要

リリースに伴う広告宣伝費増と出版・Web3事業の研究開発費増を見込むも、新作3本の貢献により増収増益となる見通し

(単位：百万円)

	2022年3月期				通期実績
	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月) 実績	Q3(10-12月) 実績	Q4(1-3月) 実績	
売上高	2,661	2,523	2,893	2,450	10,528
変動費	394	380	391	365	1,630
固定費	1,762	1,680	2,048	1,913	7,306
広告宣伝費	16	21	88	117	243
研究開発費	117	91	80	54	345
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲496	▲692	▲485	▲558	▲2,233
営業利益	504	463	452	171	1,591
経常利益	492	448	439	160	1,541
親会社株主に帰属する 当期純利益	300	311	241	▲45	807

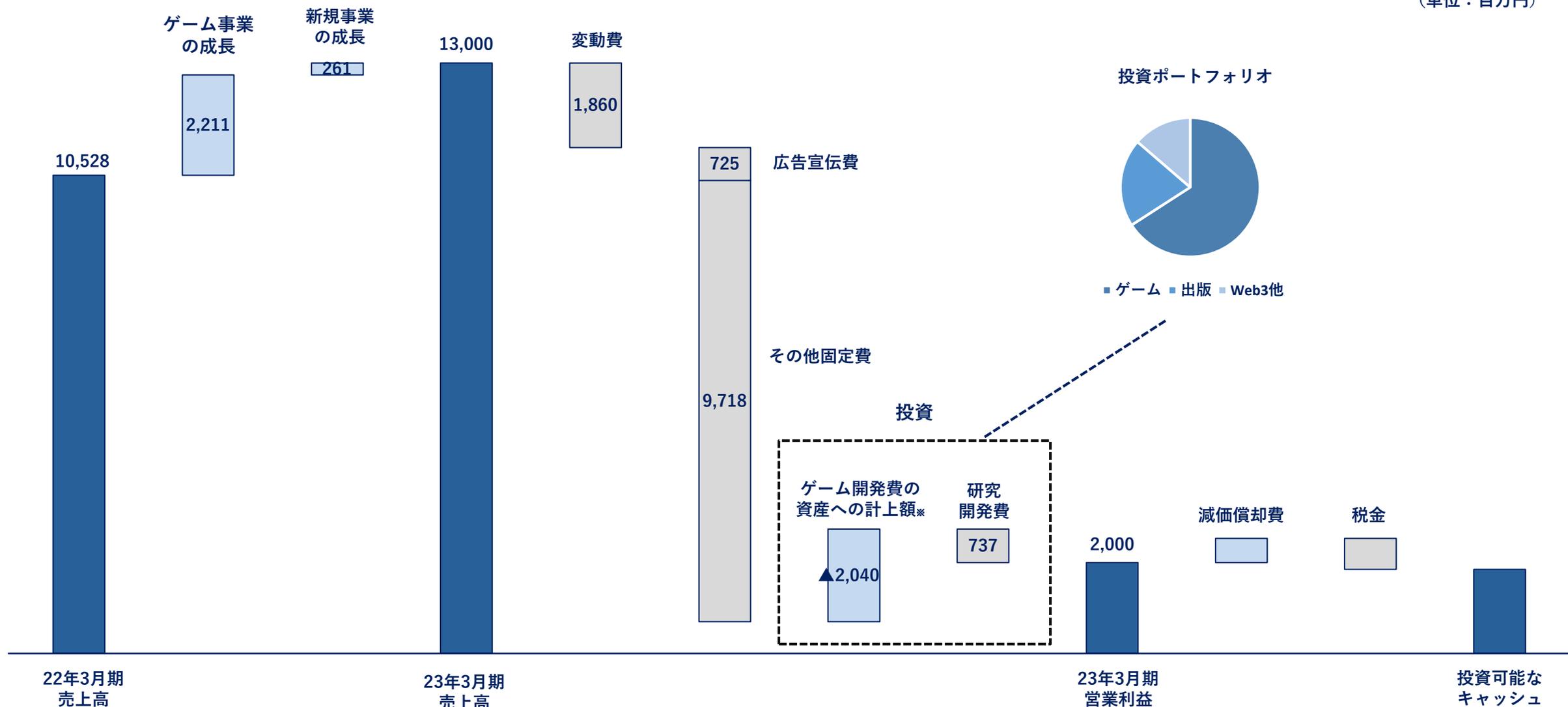
2023年3月期 通期予想		
	YoY	%
13,000	+2,471	+23.5%
1,860	+229	+14.1%
9,139	+1,833	+25.1%
725	+481	+197.5%
737	+392	+113.7%
▲2,040	+192	-
2,000	+408	+25.7%
1,900	+358	+23.2%
1,200	+392	+48.6%

※主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

# 通期連結業績予想の概要

事業成長への大きなチャンス認識。利益確保を見込みながらも積極的な投資を実施

(単位：百万円)



# 2023年3月期 通期業績の考え方

## ゲーム事業

- Q1(4-6月)は、主カタイトルの周年イベントが重なり前年Q1同様のトレンドを想定
- 新規リリースタイトル3本の業績貢献は下期を想定
- リリースに伴い、運用費と広告宣伝費が増加する見込み

## 新規事業開発

- 出版事業では下期以降に新たなタイトルが10作品以上順次リリース予定
- Web3事業ではブロックチェーンゲーム開発の他、IP創出を目的としたNFTプロジェクトなど複数の案件を進行中
- Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス『Rooot』は引き続き順調な売上拡大を見込む

## 投資方針

- 事業から創出したキャッシュをゲーム事業と成長を見込む新規事業領域（出版、Web3）に積極的に投資

1. 2022年3月期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績見通し
- 3. 株主還元について**
4. 中期的に目指す姿
5. Appendix

# 配当（初配当）実施

経営成績・財務状況を十分に勘案した結果、配当実施を決定

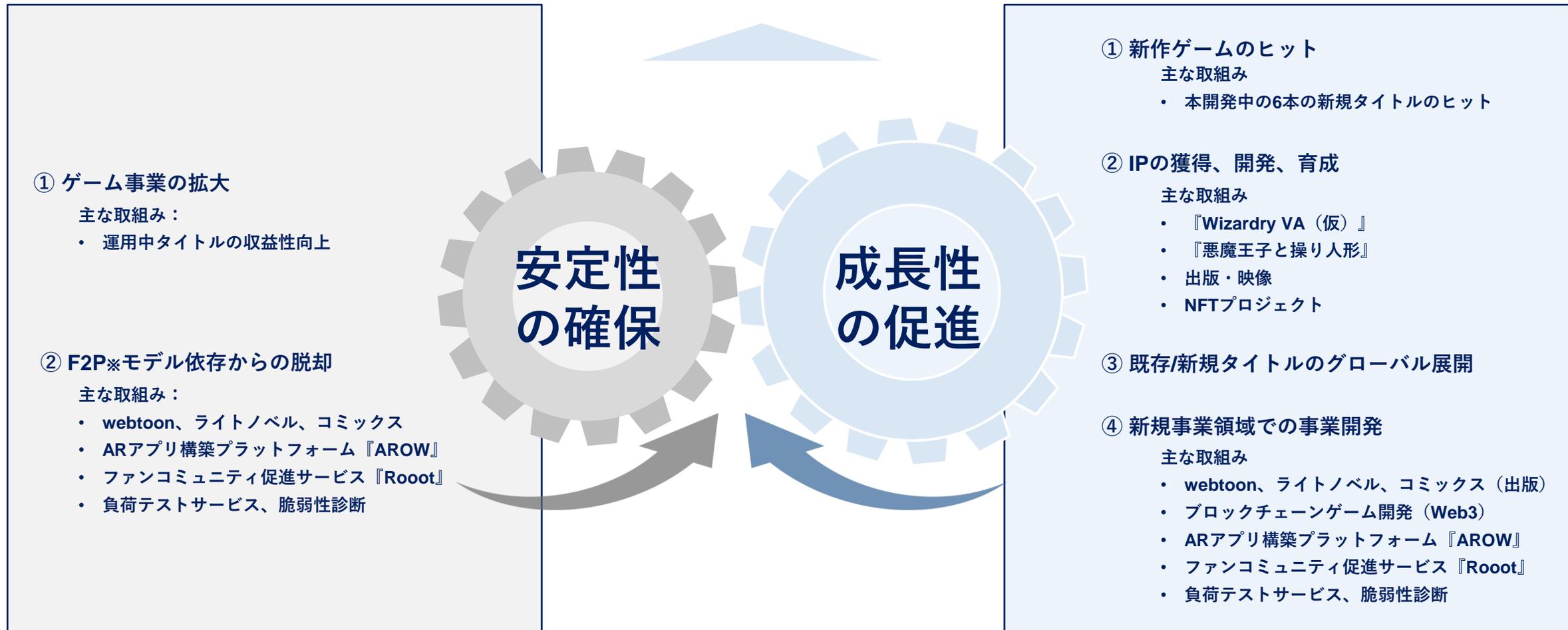
	決定額	直近の配当予想 (2022年1月27日)	前期実績 (2021年3月期)
基準日	2022年3月31日	同左	2021年3月31日
1株当たり配当金	5円00銭	0円00銭	0円00銭
配当金総額	145百万円	—	—
効力発生日	2022年6月10日	—	—
配当原資	利益剰余金	—	—

- 経営成績および財務状況の推移や、研究開発投資等の実施状況および今後の計画を十分に勘案して配当の実施を決定
- 成長投資と株主還元の両立により中長期的な企業価値向上を目指す
- 2023年3月期の配当予想は、期末配当として1株当たり5円00銭

1. 2022年3月期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績見通し
3. 株主還元について
- 4. 中期的に目指す姿**
5. Appendix

# 中期的に目指す姿

## IPを軸に、多様なデジタル・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総合エンターテインメント企業



※F2P：Free to Playの略語。基本無料でプレイ出来るオンラインゲーム

# IPプロデュース力の強化

IPの開発・獲得、育成、収益化チャンネルの多様化に注力し、IPプロデュース力の強化を図る

## IPプロデュース力



### 方針

- ・開発・獲得するIPの質を重視
- ・コントロール可能なIP保有を目指す

- ・クロスメディア展開でファン層拡大
- ・ファンコミュニティを軸にIP育成

- ・F2Pモデル依存からの脱却
- ・多様な収益化チャンネルをベースに、収益ポートフォリオの多層化を図る

### 当社の強み

ゲームの開発/配信

SNSを活用した  
IPファンコミュニティ運営

IPゲームの開発/配信

+

+

+

### 投資分野

webtoon  
ライトノベル  
コミックス

クロスメディア展開  
アニメ/映像 etc.

書籍・電子書籍販売  
アニメ/映画  
ライセンス運用  
海外展開 etc.

NFT

NFT/コミュニティ運営

ブロックチェーンゲーム

# 出版・映像事業

全方位のメディアミックス展開が狙える体制を構築しIP価値の最大化を目指す。新人賞の運営を通してIP創出も実現

出版社・映像メーカーの出身者が  
中心となり4つのレーベルが始動

IP開発の第一歩として  
大型の小説公募新人賞を開催



「DRE STUDIOS」  
世界に向けた高クオリティなオリジナル作品の  
創出を目的とするwebtoonレーベル



「DREノベルス」  
WEB発の作品・書き下ろし作品を中心とした  
小説レーベル



「DREコミックス」  
「DREノベルス」のコミカライズを中心とする  
コミックレーベル



「DRE PICTURES」  
自社IPのアニメーション企画・プロデュース  
などを行う

## DRECOM MEDIA 大賞

募集期間 : 2022年5月10日 (火) ~7月9日 (土) 23:59  
最終選考会 : 2022年8月下旬  
受賞作発表 : 2022年9月9日 (金) 予定

受賞作品は以下の展開を確約

- ・DREノベルスでの書籍化 (紙書籍・電子書籍)
- ・DREコミックでのコミカライズ (紙書籍・電子書籍)
- ・DRE PICTURESでのボイスドラマ化

webtoon賞の受賞作品は以下の展開を確約

- ・DRE STUDIOSでのwebtoon化
- ・DRE PICTURESでのボイスドラマ化

※いずれの賞も該当作品が選出されない場合があります

DRECOM MEDIA : <https://drecom-media.jp/>

# Web3事業

3/18に事業参入を発表。ブロックチェーンゲーム開発の他、IP創出を目的としたNFTプロジェクトなど複数を進行中



# 業績拡大フェーズへ

ゲーム事業から創出されるキャッシュを積極的に投資することで、業績拡大の好循環を狙うフェーズに

## 2023年3月期

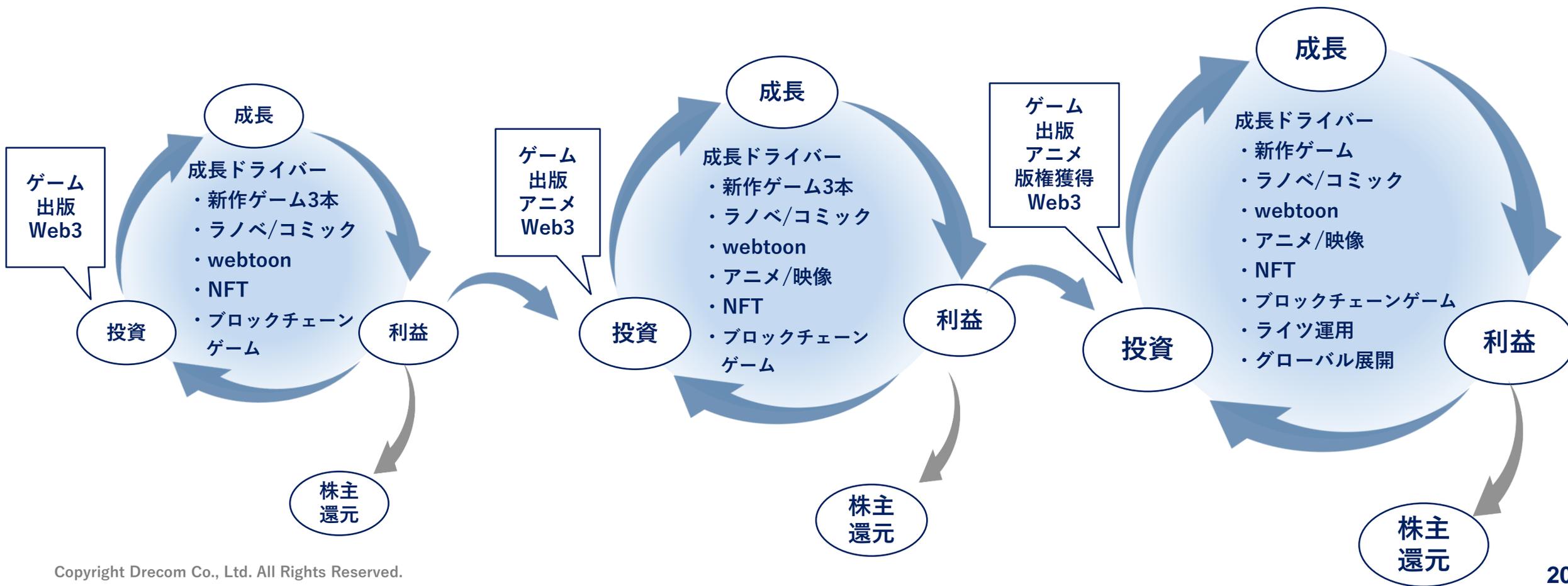
売上高：130億円(予)  
営業利益：20億円(予)

## 2024年3月期

売上高：前年比+20%以上  
営業利益率：15%維持

## 2025年3月期

売上高：前年比+20%以上  
営業利益率：15%維持



1. 2022年3月期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績見通し
3. 株主還元について
4. 中期的に目指す姿
5. **Appendix**

# プロジェクトサマリー①

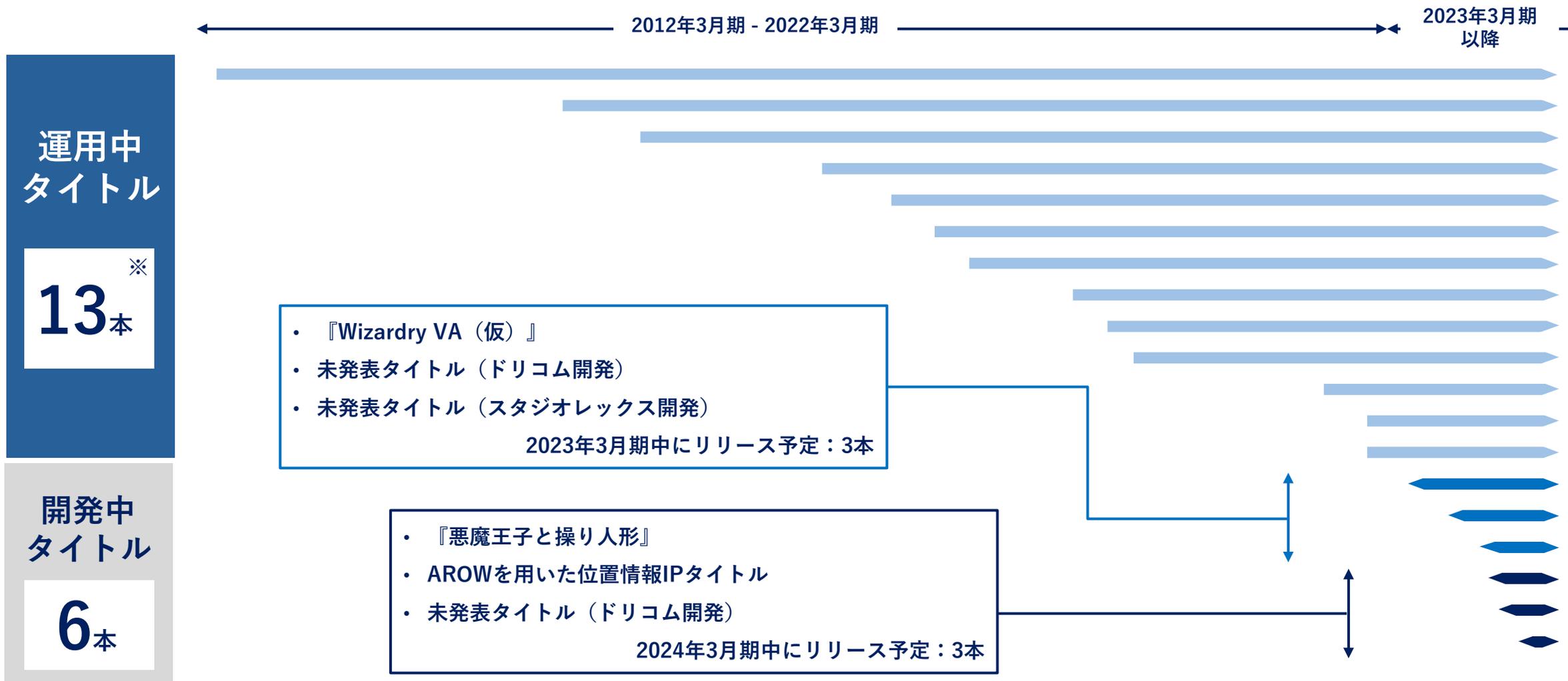
2022年3月末時点で6つの開発プロジェクトが進行中

事業	ステータス	定義	プロジェクト数	詳細	
ゲーム事業	運用	運用中のタイトル	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 他社配信：8タイトル</li> <li>➤ 自社配信：5タイトル</li> </ul>	
	開発	本開発	リリースを視野に開発が進むタイトル	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 『Wizardry VA (仮)』</li> <li>・ 『悪魔王子と操り人形』</li> <li>・ AROWを用いた位置情報IPタイトル</li> <li>・ 未発表タイトル (ドリコム開発)</li> <li>・ 未発表タイトル (ドリコム開発)</li> <li>・ 未発表タイトル (スタジオレックス開発)</li> </ul> ※ブロックチェーンゲーム開発プロジェクトとは別タイトル
		プロトタイプ	本開発以前の開発段階にあるタイトル	—	➤ 候補となるプロジェクトは複数件進行中

※ シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計

# プロジェクトサマリー②

2022年3月期は3本の新規タイトルをリリースし運用中タイトル数は13本に。2023年3月期も3本のリリースを予定



※ シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計

# 運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

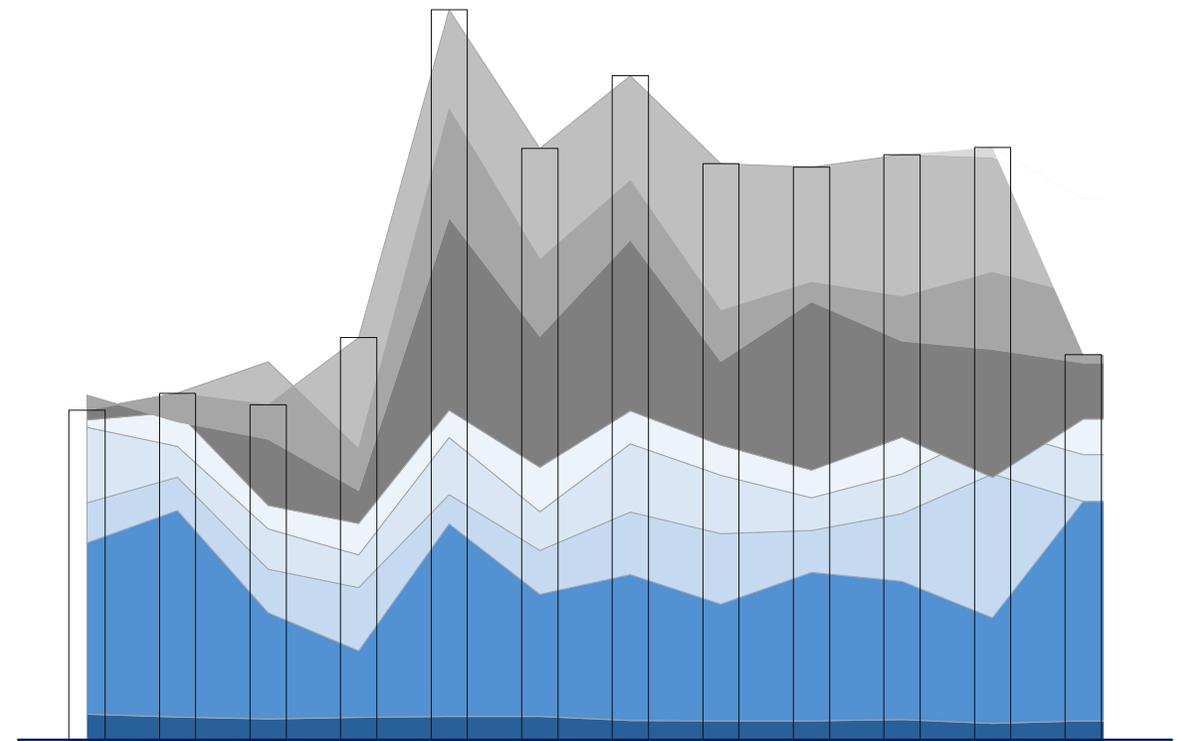
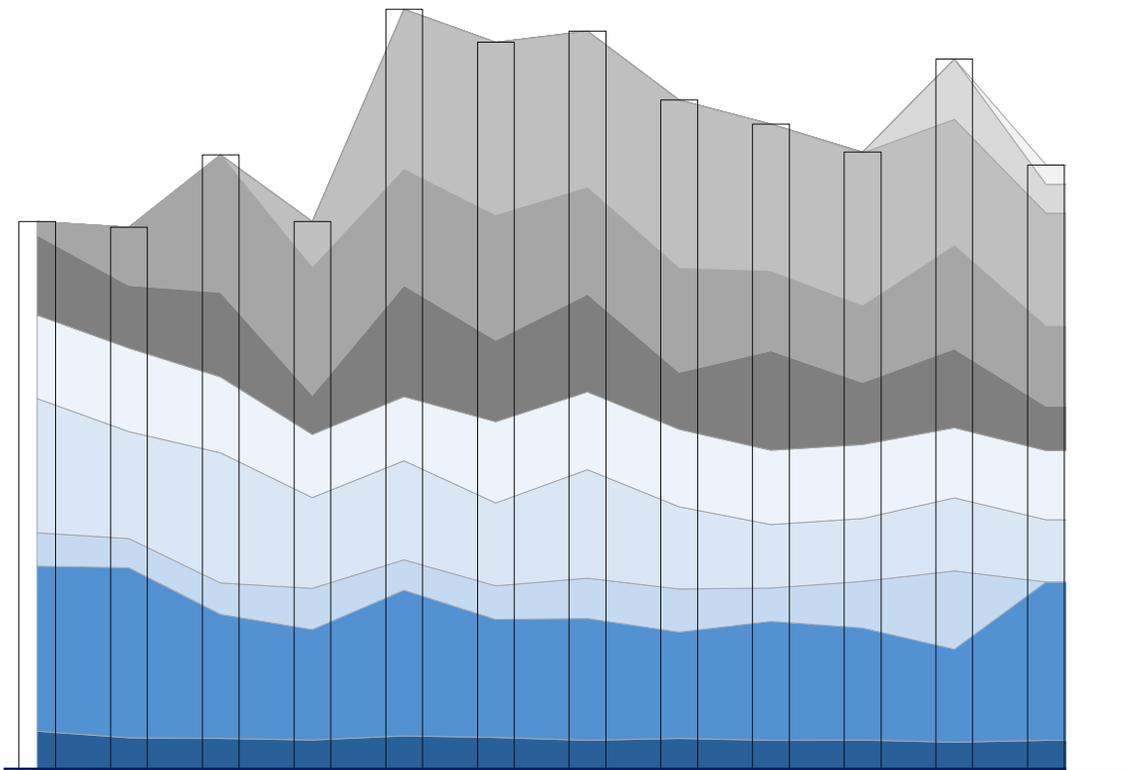
ゲーム事業は少数のヒットタイトル依存ではなく、複数タイトルの積み上げから収益を獲得する事業に

運用タイトルの売上合計推移

運用タイトルの事業利益合計推移

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022



20年3月期

21年3月期

22年3月期

20年3月期

21年3月期

22年3月期

# ESGの取組み

## S

1. 人権に配慮し、多様性と柔軟性に配慮した就労環境の整備  
職場での差別の禁止や適切な労務管理の実施の他、リモートワークの導入や男性社員の育児休暇取得を推奨する等、従業員の健康維持や、従業員のライフイベントやライフステージに配慮、尊重した就労環境の整備に注力しています。

### 2. 従業員の健康増進とスキルアップ支援

従業員が健康な状態で、最大限能力を発揮できる環境の整備に向け、下記の取り組みを行っております。

- ・ マッサージルームの設置
- ・ 人気カフェと提携したカフェスペース
- ・ ナレッジ共有イベントの開催支援や、技術系情報発信の支援



### 3. 起業コミュニティ支援

IT系ベンチャー、学生起業家の先駆けとして、後進の起業家の育成や日本における起業の更なる活性化に貢献すべく、下記の取り組みを行っております。



- ・ 中高生を対象としたプログラミング教室の開催
- ・ 各種起業関連イベントへの登壇・協賛
- ・ プログラミング講座協賛をつうじた学生支援
- ・ 勉強会やセミナー等へのオフィススペースの提供

## G

ドリコムは持続的な成長と株主価値の最大化を目指し、健全かつ適切な経営を行うべく、ガバナンスの強化、特に女性の取締役への起用、異なる専門的バックグラウンドを有する独立社外取締役の多数起用、および活発な議論などに注力しております。

### 1. 女性の取締役への積極的な起用

2022年5月時点で、女性取締役比率は20%となっております。

### 2. 社内取締役と独立社外取締役のバランス

2022年5月時点で、全取締役に占める独立社外取締役の割合は60%となっております。

### 3. 独立社外取締役の多様性

公認会計士、弁護士、大学教授等、様々な領域での専門家を独立社外取締役として起用しております。

### 4. 取締役会の定期的な実施および高出席率

月次で定期的に取締役会を実施し、適時経営状況や経営課題について情報を共有された上で、活発な議論が行われております。21期（2022年3月期）については年間19回、20期（2021年3月期）については年間24回取締役会を実施しております。

# 運用中ゲームタイトル一覧

タイトル名	配信元	サービス開始時期
ちょこっとファーム	株式会社ドリコム	2011年1月
ONE PIECE トレジャークルーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2014年5月
ぼくとドラゴン	株式会社スタジオレックス	2015年2月
ダービースタリオン マスターズ	株式会社ドリコム	2016年11月
みんなゴル	株式会社フォワードワークス	2017年7月
きららファンタジア	株式会社アニプレックス	2017年12月
アイドルマスター シャイニーカラーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2018年4月
猫とドラゴン	株式会社スタジオレックス	2019年4月
スーパーロボット大戦DD	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2019年8月
魔界戦記ディスガイアRPG	株式会社フォワードワークス	2019年11月
D_CIDE TRAUMEREI	株式会社サムザップ	2021年9月
ミコノート はれときどきけがれ	株式会社ドリコム	2022年2月
新日本プロレスSTRONG SPIRITS	株式会社ブシロード	2022年2月

用語	意味
自社配信ゲーム	ドリコムが配信元となっているゲーム。当社が主体となってゲームの企画、開発、宣伝、販売等を担当
他社配信ゲーム	他社が配信元となっており、ドリコムは協業企業として開発を担っているゲーム
プラットフォーム	AppleやGoogle等、サービス基盤となるシステム等をユーザーまたはサードパーティー等に提供している事業者
グロス売上高	ユーザー様から配信元であるドリコムに支払われる金額
ネット売上高	配信元から開発元であるドリコムへ分配される金額
開発元企業	ゲームの開発を担う企業
ゲーム開発費の資産への計上額	主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額
研究開発費	新しいゲームやサービスの企画、試作品の制作に係るコスト
IP	Intellectual Propertyの略。知的財産
本開発	ゲーム開発が本格化すること
周年イベント	半年、1年ごとにゲームが盛り上がるイベントを実施。新しい施策やコンテンツが多く投入されることから、アクティブユーザー数や売上が平常時に比べて上昇することが多い



**DRECOM**<sup>®</sup>  
with entertainment

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。