



# 2018年6月期 3Q 決算説明資料

2018年5月15日  
株式会社ディー・エル・イー

1. 決算概況 P 2

2. 事業説明 P10

3. 2018年6月期3Qの取り組み P15

4. Appendix P36



# 1. 決算概況

## 前年同期比で **4.9**億円 (+13.5%) の増収、**6.0**億円の増益

- セールスプロモーションの増収、TGC広島 (※1) の初開催等による「TGC (※2)」ブランドの伸長及び新規事業の順調な立ち上がり等により増収増益
- 映像制作については、戦略的に案件を絞り込んだことにより、減収増益

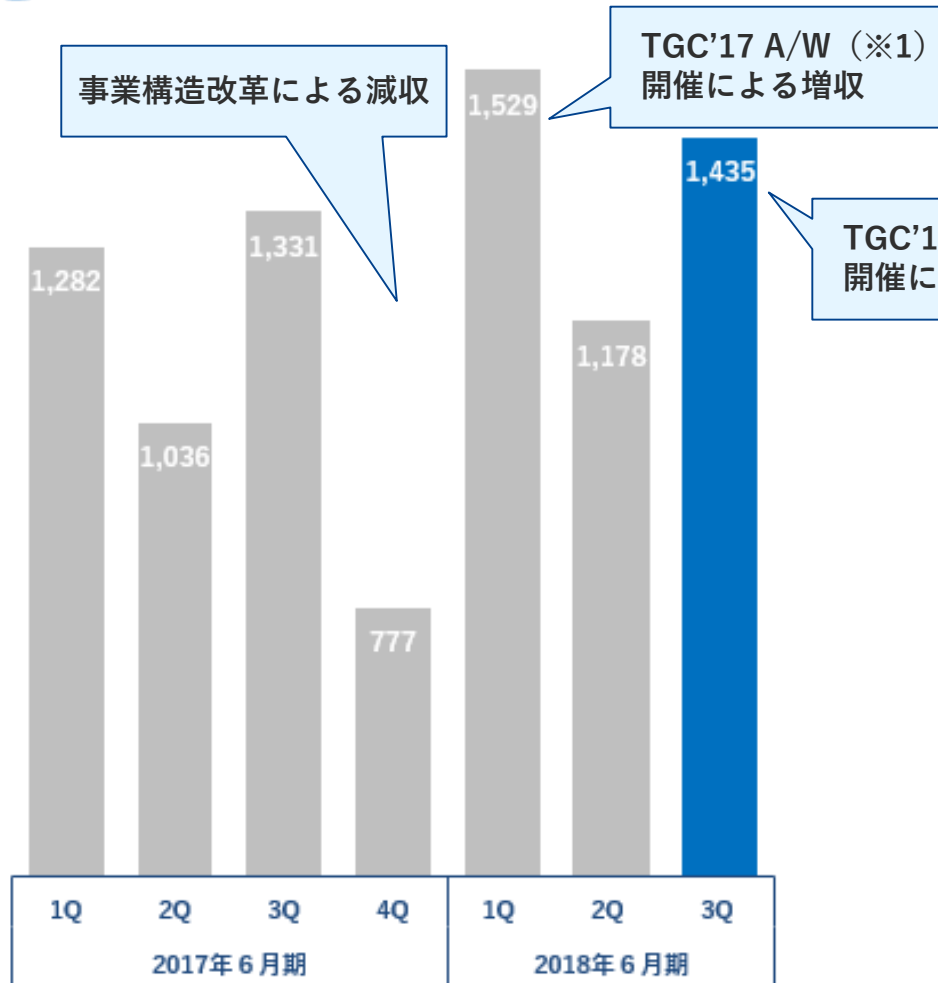
単位：百万円	2018年6月期 3Q累計	2017年6月期 3Q累計	増減額	前年同期比	(参考) 2018年6月期 通期予想
売上高	4,142	3,649	+492	+13.5%	5,840
営業利益	60	△ 540	+600	—	△ 111
経常利益	54	△ 559	+614	—	△ 119
四半期純利益	39	△ 1,250	+1,290	—	△ 104

(※1) TGC広島：Istyle presents TGC HIROSHIMA 2017 by TOKYO GIRLS COLLECTION (以下「TGC広島」)

(※2) TGC：TOKYO GIRLS COLLECTION (以下「TGC」)

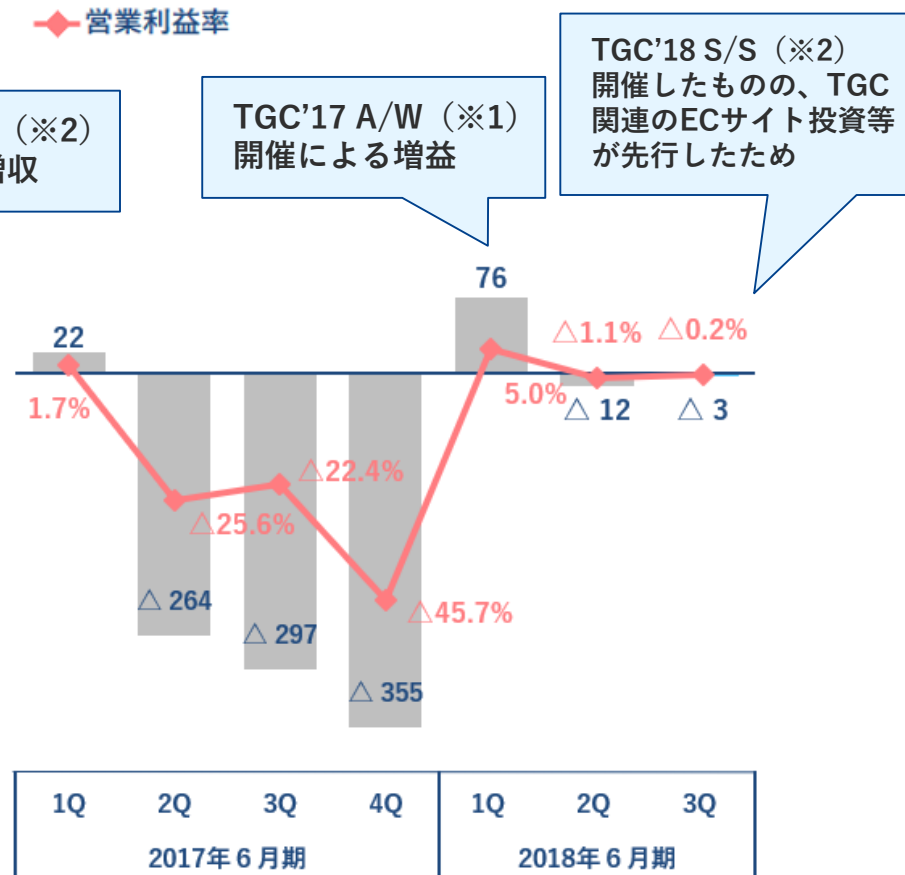
## 四半期売上高推移

単位：百万円



## 四半期営業損益推移

単位：百万円

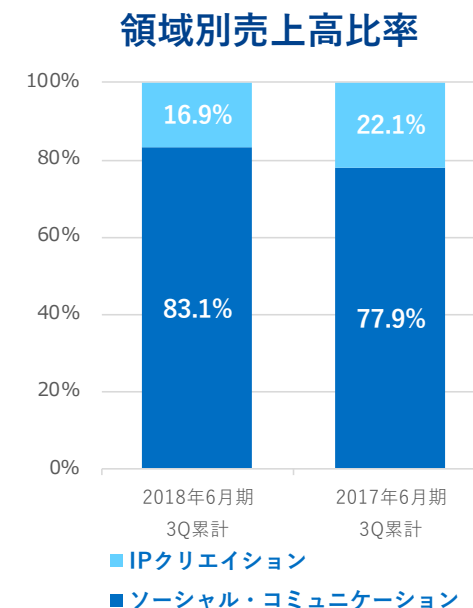


(※1) TGC'17 A/W：マイナビ presents 第25回 東京ガールズコレクション2017 AUTUMN/WINTER (以下「TGC'17 A/W」)

(※2) TGC'18 S/S：マイナビ presents 第26回 東京ガールズコレクション2018 SPRING/SUMMER (以下「TGC'18 S/S」)

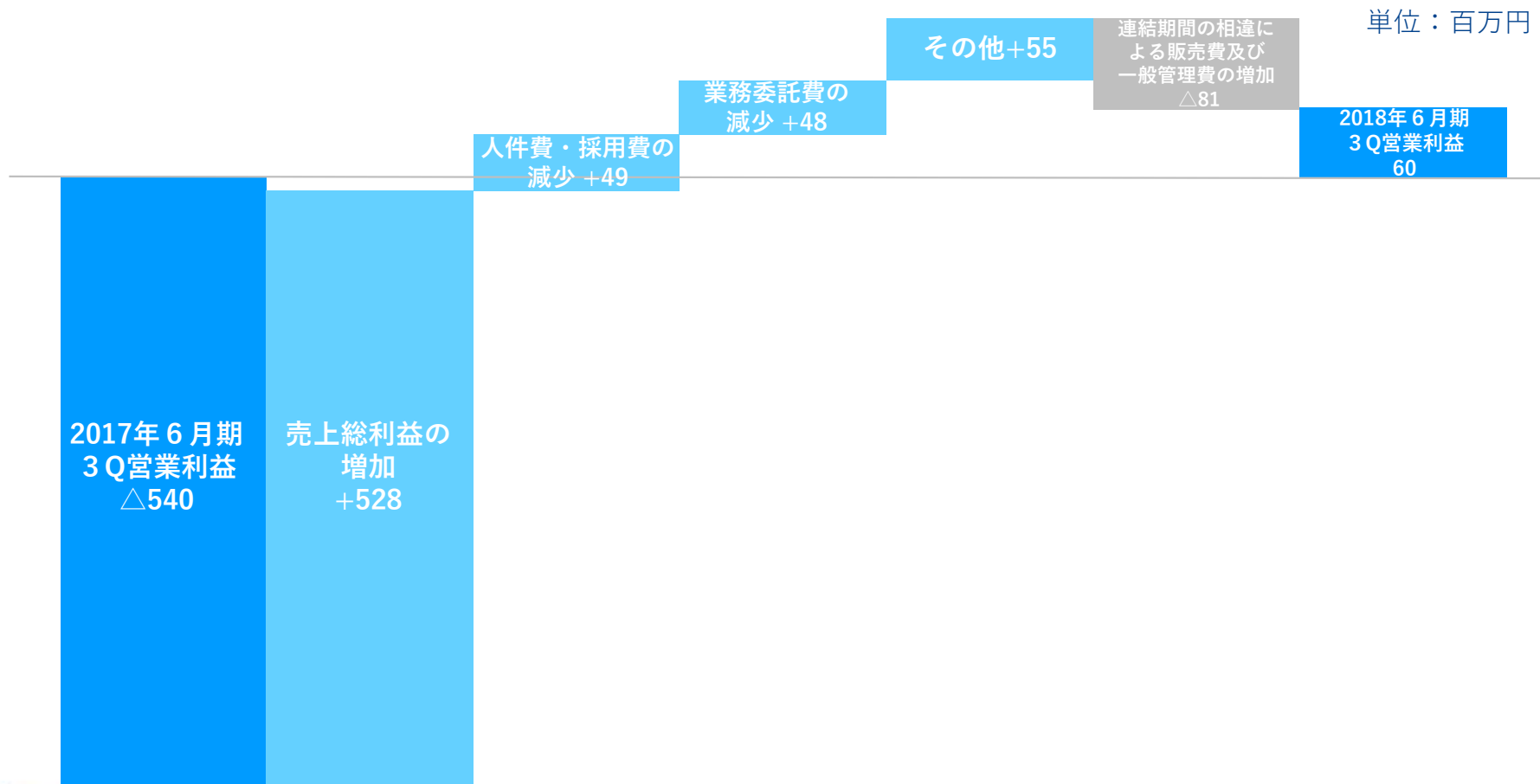
- ソーシャル・コミュニケーション領域は、セールスプロモーションの増収、TGC広島初の開催等による「TGC」ブランドの伸長及び新規事業の順調な立ち上がり等により、増収増益**
- IPクリエイション領域は、前期以前に契約を締結した収益性の低い一部案件について納品が発生したものの、映像制作事業の戦略的な見直しに伴う案件の絞り込みにより減収増益**

単位：百万円	2018年6月期 3Q累計	2017年6月期 3Q累計	増減額	前年同期比
<b>売上高</b>	<b>4,142</b>	<b>3,649</b>	<b>+492</b>	<b>+13.5%</b>
ソーシャル・コミュニケーション	3,441	2,843	+598	+21.1%
IPクリエイション	700	806	△106	△13.1%
<b>売上総利益</b>	<b>959</b>	<b>430</b>	<b>+528</b>	<b>+122.8%</b>
ソーシャル・コミュニケーション	988	653	+335	+51.4%
IPクリエイション	△ 29	△ 222	+193	—



子会社のW TOKYOを2016年9月に取得したため、前期は9月～3月の7ヶ月分、当期は7月～3月の9ヶ月分を連結したことにより、販売費及び一般管理費が増加



事業構造改革に伴う希望退職の実施による人数減で、人件費等が減少



 セールスプロモーションの増収、TGC広島初の開催等による「TGC」ブランドの伸長及び新規事業の順調な立ち上がり等により、前年同期比で、4.9億円（+13.5%）の増収、6.0億円の増益

単位：百万円	2018年6月期 3Q累計	2017年6月期 3Q累計	増減額	前年同期比
売上高	4,142	3,649	+492	+13.5%
売上総利益	959	430	+528	+122.8%
販売費及び一般管理費	898	971	△72	△7.4%
営業利益	60	△540	+600	—
経常利益	54	△559	+614	—
四半期純利益	39	△1,250	+1,290	—



-  DLEにおいて、大型案件の制作が複数進行していることにより、仕掛品が増加
-  amadanaへの投資等により、投資有価証券及び関係会社株式が増加

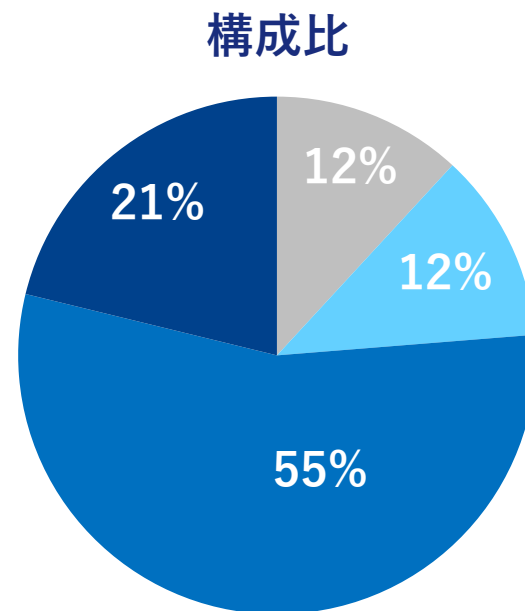
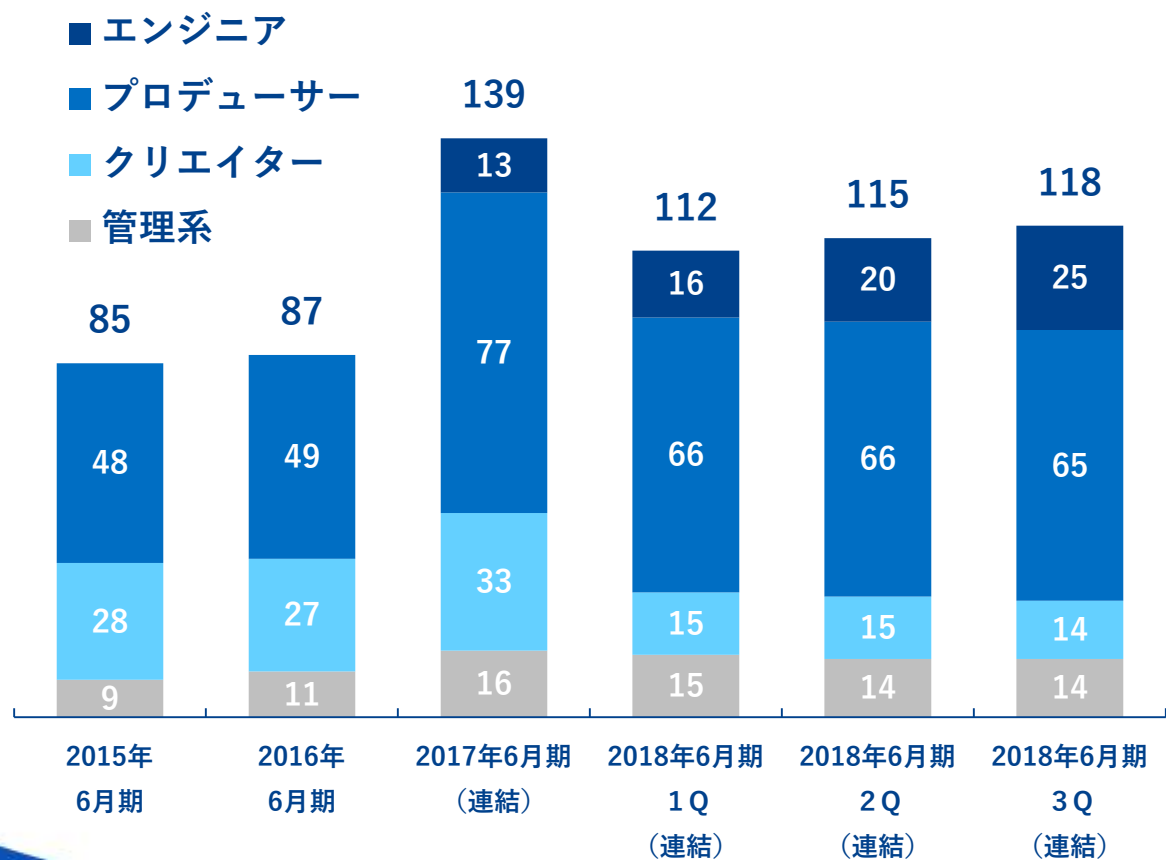
単位：百万円	2018年6月期 3Q	2017年6月期	増減額	前期末比
流動資産	4,369	4,422	△52	△1.2%
現金及び預金	1,933	2,362	△428	△18.1%
仕掛品	873	725	+148	+20.5%
固定資産	2,060	1,728	+332	+19.2%
のれん	612	666	△54	△8.2%
投資有価証券	158	1	+156	+8231.9%
関係会社株式	154	14	+140	+1002.1%
総資産	6,430	6,150	+279	+4.5%
負債	4,175	4,261	△85	△2.0%
有利子負債	2,267	2,389	△122	△5.1%
純資産	2,254	1,889	+364	+19.3%



## 事業構造改革に伴う希望退職、関係会社への転籍により人数は減少

(2017年6月期以降は連結従業員数)

### 従業員数の推移 (人)





## 2. 事業説明

## 第1フェーズ

2002年 映像コンテンツビジネスのコンサルティング

---

## 第2フェーズ

2005年 Flashアニメスタジオ開設

2006年 「秘密結社 鷹の爪」スタート（IPビジネス開始）

2014年 東京証券取引所 マザーズへ上場

---

## 第3フェーズ

2015年 TGC買収（ブランドビジネス開始）

2016年 東京証券取引所 市場第一部に指定替え

---

## 第4フェーズ

2018年 ブランドコングロマリット化開始

## マネタイズにおける戦略



## ブランド価値の向上

世界に通じる有力な  
ブランドを創造・  
買収等の手段で獲得

- ・多数のメディアへ展開
  - ・管理体制の強化
  - ・事業プロデューサーの派遣
  - ・ビジョン再構築
  - ・ファイナンスの実施
- などによる、ブランド価値の構築

例：TGCの買収直後

多くの業界に受け入れられ、世界  
展開を積極的に行うブランドに成長

↓  
リスクを抑えながらも、  
マネタイズを実現

例：TGCの現状

## ブランドビジネスの特徴

	特徴
マネタイズ幅	業界（業種・メディア・国）を越えて
パートナー	各業界を代表する大企業
天井	高い
営業形態	プル型が中心で、好条件でビジネス展開が可能



アニメーション・キャラクター

ファッション・ビューティー

アプリ・ゲーム

ライフスタイル・デザイン

キャピタル

主要子会社



ブランド



今後も、ブランドを獲得・育成し、世界に通じる有力なブランドを傘下にもつ、ブランドコングロマリッド戦略を推進してまいります。



## 3. 2018年6月期 3Qの取り組み



# アニメーション・キャラクター



「若おかみは小学生！」が2018年4月よりTVアニメ化  
劇場版「若おかみは小学生！」として映画化も決定し、アヌシー国際  
アニメーション映画祭 2018に選出

「ZIP！」内で放映中の「朝だよ！貝社員」3年目の放送が決定

映画「DCスーパーヒーローズvs鷹の爪団」ブルーレイ & DVD発売

## ◆ TVアニメ

シリーズ累計発行部数300万超えの児童書「若おかみは小学生！」がTVアニメ化  
2018年4月8日（日）より、テレビ東京6局ネットで放送が開始

## ◆ 劇場映画

劇場映画は、2018年9月に全国公開が決定

監督は、スタジオジブリ作品を数多く手掛けた高坂希太郎氏が務める  
アニメーション映画祭としては世界最大規模を誇るアヌシー国際アニメーション  
映画祭2018にて、コンペティション長編部門に選出



©令丈ヒロ子・亜沙美・講談社/若おかみは小学生！製作委員会

日本テレビ系列の朝の情報番組「ZIP！」内で放映中のアニメ「朝だよ！貝社員」の3年目の放送が決定

2018年4月28日（土）に、書籍「朝だよ！貝社員 激レア！どうぶつ図鑑」も発売

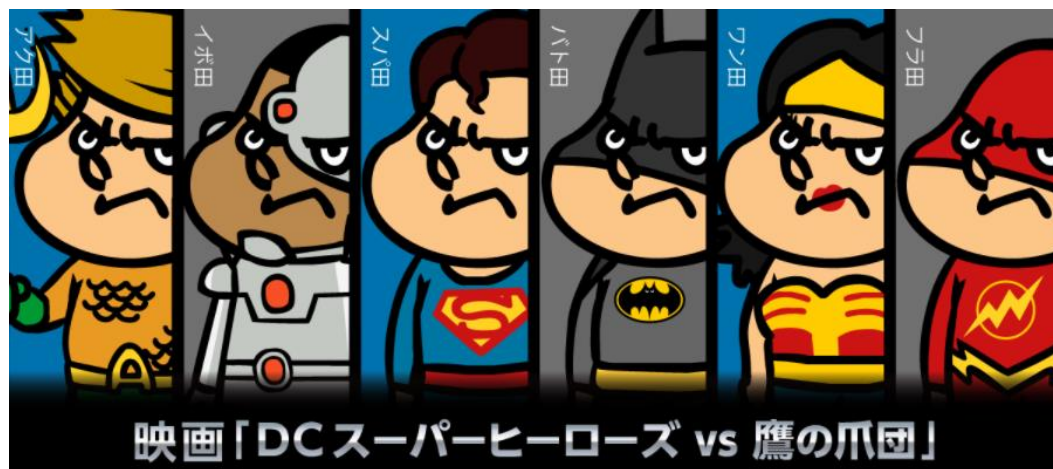


「ZIP！」内で放映中の「朝だよ！貝社員」



書籍「朝だよ！貝社員 激レア！どうぶつ図鑑」

「DC スーパーヒーローズ vs 鷹の爪団」のブルーレイ&DVDの発売・レンタル・デジタル配信が、2018年3月21日（水）より開始  
豪華キャストインタビュー（山田孝之・知英）等の特典映像を新たに追加



© Warner Bros. Japan and DLE. DC characters and elements © & TM DC Comics.  
Eagle Talon characters and elements © & TM DLE. All Rights Reserved





**TOKYO  
GIRLS  
COLLECTION**  
by Girlswalker

# ファッション・ビューティー

## 主なトピック

「マイナビ presents 第26回 東京ガールズコレクション2018  
SPRING/SUMMER」開催

地方創生プロジェクト、順調に拡大

「プレステージ・インターナショナル presents TGC TOYAMA 2018 by TOKYO  
GIRLS COLLECTION」

「SDGs推進 TGCしずおか 2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION（仮）」開催決定

電通と資本業務提携

拡大する「女性」市場、地方創生・SDGs推進へ向け、協業体制を強化

# 「マイナビ presents 第26回 東京ガールズコレクション2018 SPRING/SUMMER」開催

2018年3月31日（土）横浜アリーナにて開催

来場者のべ約32,200人、LINE LIVE視聴者約1,050,000人が同時に熱狂！

（主催：東京ガールズコレクション実行委員会、後援：東京都、国連の友Asia-Pacific、特別協力：一般財団法人 アート東京）



©マイナビ presents TOKYO GIRLS COLLECTION 2018 SPRING/SUMMER



# 地方創生プロジェクト、順調に拡大 TGC富山（※1）、TGCしずおか（※2）開催決定

2018年7月21日（土）に、TGC富山（※1）の初開催が決定！

また、2019年1月開催に向け、SDGs（※3）推進 TGCしずおか（※2）も始動



©TGC TOYAMA 2018



（※1） TGC富山：プレステージ・インターナショナル presents TGC TOYAMA 2018 by TOKYO GIRLS COLLECTION

（※2） TGCしずおか：SDGs（※3）推進 TGCしずおか 2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION（仮）

（※3） SDGs：2015年9月に国連サミットで採択された「持続可能な開発目標（SDGs：Sustainable Development Goals）」

W TOKYOは、株式会社電通を引受先とする第三者割当増資を行うとともに、以下の目的のため、業務提携契約を締結

- 1 SNSなどから得られる若年層女性のデータを最大限に活用し、ライブエンタテインメント領域における事業開発を行うとともに、同データを統合的に管理するシステムを共同で構築することで、若年層女性に特化した企業向けソリューションを開発
- 2 地方創生及び「持続可能な開発目標（SDGs）」のさらなる推進に向け、TGCのブランド力と電通グループのネットワーク、両者のプロデュース力を活用したコンテンツ・サービスの開発

# アプリ・ゲーム



さいきくすお サイなん もうそうぼうそう サイ  
「**斉木楠雄のΨ難 妄想暴走！Ψキックバトル**」リリース

ブロックチェーンゲーム開発専門double jump.tokyoを子会社化  
2018年夏に新作ブロックチェーンゲームを公開予定

「週刊少年ジャンプ」（集英社）で好評連載中の「斉木楠雄のΨ難」は、コミックス発行部数累計600万部を超え、2018年1月16日（火）よりアニメ第2期がテレビ東京他にて放送されている人気作品！

スマートフォン（iOS/Android）向け新作ゲームアプリとして、「斉木楠雄のΨ難 妄想暴走！Ψキックバトル」が、2018年4月16日（月）にリリース！  
本日までに70万ダウンロードを突破！

斉木楠雄のΨ難  
さいきくすおのサイなん

妄想 暴走!

Ψキックバトル  
もうそう ぼうそう! サイキックバトル

事前登録受付中!

ただいま絶賛開発中!

🔍 斉木 アプリ 検索

iOS/Android  
※一部コンテンツは有料です ※パッケージ料はお客様の負担となります  
※一部ご利用いただけない機種があります ※ゲーム画面・音声は開発中のものです  
©麻生周一/集英社・PK学園2 ©DLE

ブロックチェーンゲームの開発を行うdouble jump.tokyo株式会社（※）を子会社化  
新たにブロックチェーン技術を活用したゲーム領域に参入することで、DLEグループの  
ゲーム事業の事業領域を拡大するとともに、積極的な事業展開を目指す  
また、2018年夏に新作ブロックチェーンゲームをリリース予定！



（※）double jump.tokyo株式会社 会社概要

double jump.tokyo株式会社は、数多くのゲーム（モバイルソーシャルゲーム、PCオンラインゲーム、家庭用ゲーム等）の開発・運営のノウハウ、プラットフォームの開発・運営のノウハウ、ブロックチェーン技術及び仮想通貨を含むファイナンスにおける知見を有するメンバーで構成しています。

主要メンバー：代表取締役 上野広伸

取締役 玉舎直人

取締役 川島崇（公認会計士、中小企業診断士、株式会社ディー・エル・イー取締役CFO、  
株式会社DLEキャピタル代表取締役社長）

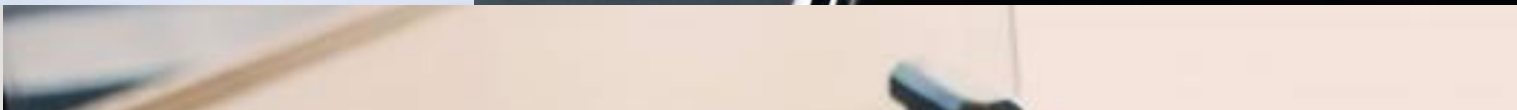
取締役 宮崎正（株式会社ディー・エル・イー執行役員、ちゅらっぶす株式会社取締役COO）

取締役 中山詞夫（ちゅらっぶす株式会社取締役）

監査役 高崎真子（公認会計士、株式会社ディー・エル・イー経営管理部長）

執行役員 高宮孝治

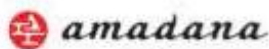
ホームページ：<http://www.doublejump.tokyo/>



 *amadana* ライフスタイル・デザイン



ライフスタイルを提案するブランド「amadana（アマダナ）（※）」等を保有する  
amadana株式会社と資本業務提携を締結



また、「amadana（アマダナ）」ブランドを活用した統合的な  
企画・デザインを、ライフスタイル領域及び地方創生領域に、  
ソリューションとして提供することを目的に、DLEとamadana  
による合併会社「株式会社アマダナ総合研究所」を設立

（※）「amadana」の概要

「amadana」は、「美しいライフスタイルをデザインする」をミッションとしたクリエイティブカンパニー。  
2003年に発表したオリジナル家電ブランド「amadana（アマダナ）」は、インテリアとしての佇まいや  
愛着を意識した今までにない斬新なコンセプト、デザインで多くの人を魅了した。  
その後、今日に至るまで、ブランド/プロダクト/サービスのラインナップを次々と拡張し、  
業界の垣根を越えた多くの企業をパートナーとし、認知度を拡大し続けている。



# キャピタル

ベンチャーキャピタル投資・ICO投資を行う子会社「DLEキャピタル」設立

ブロックチェーン技術による分散型エンタテインメント・エコシステムを開発する  
BlockPunk Pte.と資本業務提携

ベンチャーキャピタル事業を展開する「株式会社DLEキャピタル」を設立  
主に、将来有望なブランドを生み出す企業及び将来成長が見込まれるブランドを  
保有する企業、並びにDLEグループが保有するブランドとのシナジーが見込まれる  
独自の技術や事業を展開する、スタートアップからレイターステージまでのベンチャー  
企業及びICO（※）プロジェクトへ幅広く投資



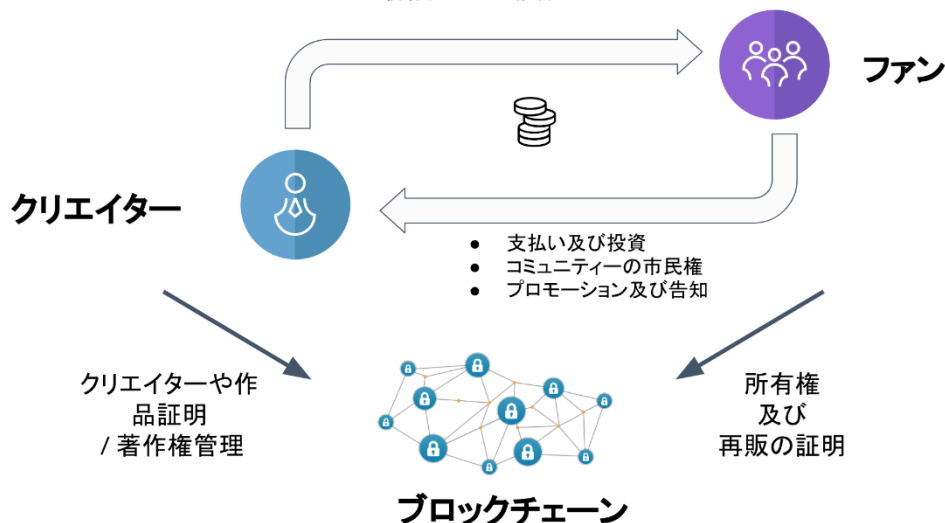
（※）ICO（Initial Coin Offering）：資金調達をしたい企業や事業プロジェクトが、独自の仮想通貨を発行／販売し、資金を調達する手段／プロセスのことを指します。

## ブロックチェーン技術によるスマート・コントラクトを用いることで、クリエイター等とファンが新しい関係を構築する、分散型エンタテインメントプロジェクトを展開



### 【ブロックパンクが展開する分散型エンタテインメント・エコシステムの概要】

- クリプト・コレクティブルやコンテンツ
- 制作クレジット
- 視聴及びファン権利



ブロックパンクは、クリエイター等のために、デジタル商品の売買、ストリーミング配信や制作資金の調達を促進する分散型P2Pブロックチェーンプラットフォームを開発しています。

既に公表している「Crypto Anime ([cryptoanime.net](https://cryptoanime.net))」においては、ブロックチェーン技術により「Crypto anime (デジタルのアニメアート作品)」の販売を開始し、新たな売買市場を立ち上げています。

#### ■特徴

1. 分散型エコシステムにより、中央型組織の障害なく新しい成功報酬の仕組みをもたらします。
2. 自律分散型組織を作り、クリエイター等とファンの間を直接的に結びつけ、今までにないより強固な関係を築きます。両者が、作品の販売及び再販を通して収益を上げることができます。
3. ブロックチェーン技術によるスマート・コントラクトを用いることで、すべての取引内容、著作権管理及び所有権の移転が記録され、仮想通貨を使用した決済で即座に支払いを行うことができます。

なお、ブロックパンクは、2018年中に独自トークンの新規発 (ICO) を予定しております。



## 4. Appendix

本社	東京都千代田区麹町3-3-4 KDX麹町ビル7階
代表者	代表取締役 椎木 隆太
設立	2001年12月27日
資本金	1,530,233千円（2018年3月31日現在）
従業員数	118名（2018年3月31日現在）
関係会社	株式会社W TOKYO ちゅらっぷす株式会社 AppBeach株式会社 株式会社アマダナ総合研究所 株式会社DLEキャピタル double jump.tokyo株式会社 DLE America, Inc. 夢饗年代股份有限公司（DLE-ERA） 株式会社エモクリ コヨーテ株式会社

## 経営理念

世界有数の高付加価値を創り出し、世界で最も憧れられる、エンタテインメント&コミュニケーション創造企業となり、世界的に高い評価と期待を受ける企業となります。

世界中の人々から愛され、多くの日本人が誇りに思ってくれる、特別で重要な「ブランド」となります。

