



2018年6月期 決算説明資料

2018年8月14日
株式会社ディー・エル・イー

1. 決算概況 P 2

2. 2019年6月期 業績予想 P11

3. 中期経営計画 P13

4. 事業説明 P20

5. 2018年6月期4Qの取り組み P24

6. Appendix P44



1. 決算概況

YoYで **12.8**億円（+29.0%）の増収、**7.8**億円の増益

- ➔ 国連NY本部でのTGC（※）初開催等による「TGC」ブランドの伸長
- ➔ セールスプロモーションの拡大
- ➔ 新規事業の順調な立ち上がり
- ➔ 大型の映像制作案件を複数納品

単位：百万円	2018年6月期	2017年6月期	増減額	前年同期比
売上高	5,710	4,427	+1,283	+29.0%
営業利益	△ 109	△ 895	+785	—
経常利益	△ 116	△ 916	+800	—
当期純利益	△ 130	△ 1,801	+1,671	—

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

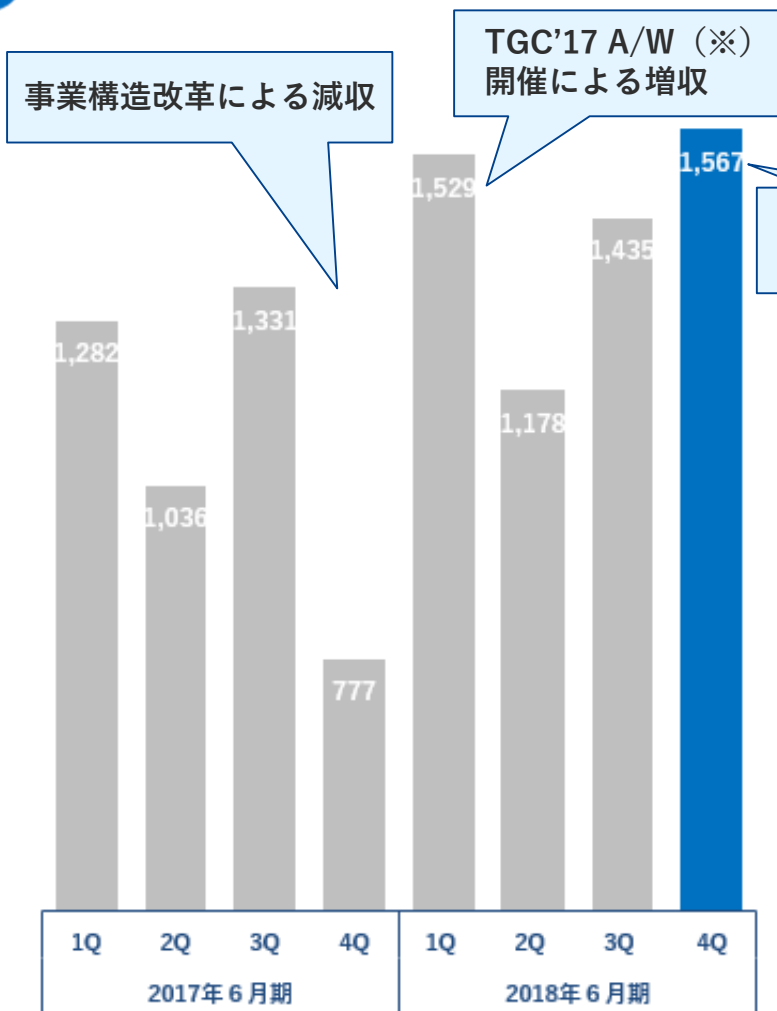
売上高は予算未達となるも、営業利益は予算達成

- 売上高は、アプリ関連事業における新作タイトルが想定よりも伸び悩み、予算未達
- 営業利益及び経常利益は、配信等によりライセンス収益が好調に推移し、予算達成
- 当期純利益は、アプリゲームに関するソフトウェアについて、特別損失を計上したため、予算未達

単位：百万円	2018年6月期			
	実績	予算	予実差	達成率
売上高	5,710	5,840	△130	△2.2%
営業利益	△ 109	△ 111	+2	—
経常利益	△ 116	△ 119	+3	—
当期純利益	△ 130	△ 104	△25	—

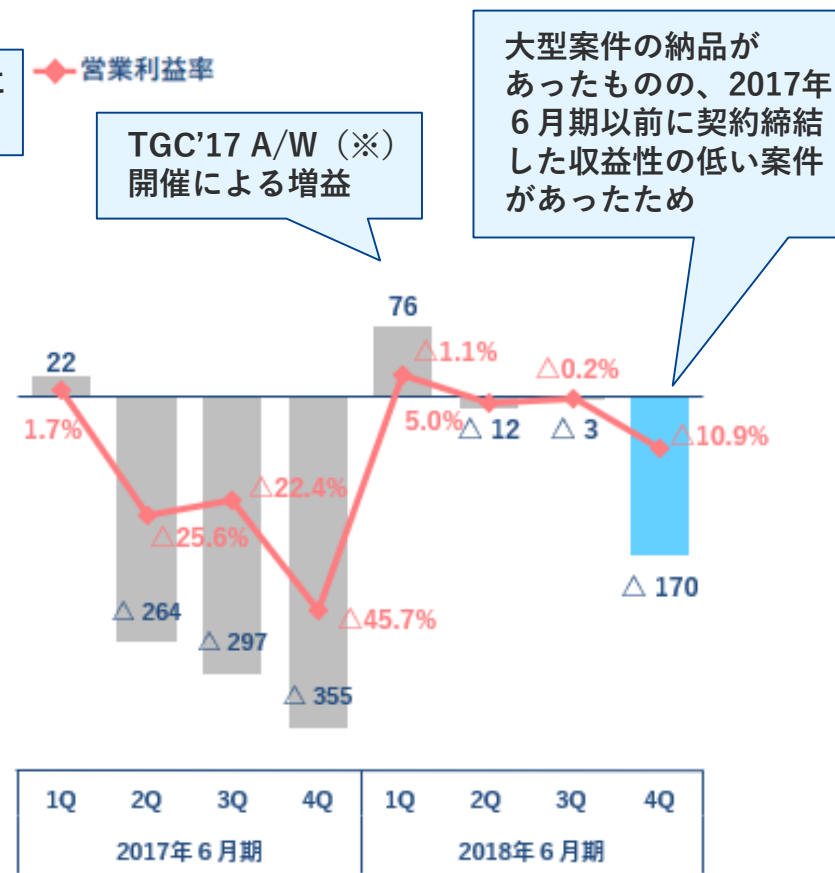
売上高推移

単位：百万円





営業損益推移

単位：百万円



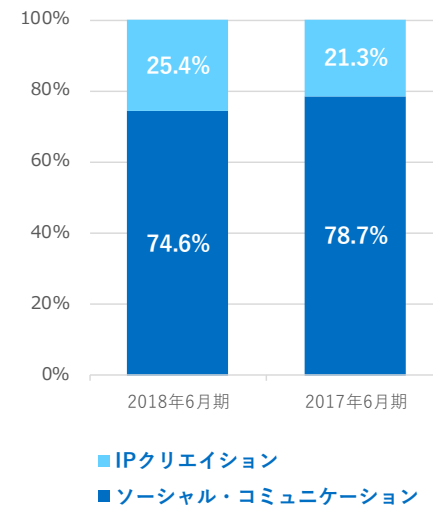
(※) TGC'17 A/W : マイナビ presents 第25回 東京ガールズコレクション2017 AUTUMN/WINTER


 ソーシャル・コミュニケーション領域は、国連NY本部でのTGC初開催等による「TGC」ブランドの伸長、セールスプロモーションの拡大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、大型の映像制作案件の納品が複数あったことにより増収。2017年6月期以前に契約を締結した収益性の低い一部案件の納品があり、利益は赤字となったが、前期比では増益

単位：百万円	2018年6月期	2017年6月期	増減額	前年同期比
売上高	5,710	4,427	+1,283	+29.0%
ソーシャル・コミュニケーション	4,262	3,484	+777	+22.3%
IPクリエイション	1,448	942	+505	+53.6%
売上総利益	1,104	435	+668	+153.5%
ソーシャル・コミュニケーション	1,171	790	+380	+48.1%
IPクリエイション	△ 67	△ 355	+287	—

領域別売上高比率



子会社のW TOKYOを2016年9月に取得したため、2017年6月期は9月～6月の10ヶ月分、2018年6月期は7月～6月の12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

事業構造改革にともなう希望退職の実施による人数減で、人件費等が減少

単位：百万円



 アプリゲームに関するソフトウェアについて減損したことにより、特別損失を計上

単位：百万円	2018年6月期	2017年6月期	増減額	前年同期比
売上高	5,710	4,427	+1,283	+29.0%
売上総利益	1,104	435	+668	+153.5%
販売費及び一般管理費	1,214	1,331	△117	△8.8%
営業利益	△ 109	△ 895	+785	—
経常利益	△ 116	△ 916	+800	—
当期純利益	△ 130	△ 1,801	+1,671	—



大型の映像制作案件の複数納品により売掛金・出資金増加、仕掛品減少



amadanaへの投資や子会社新設により、投資有価証券及び関係会社株式が増加



W TOKYOが、商標権取得資金を借り入れたため、有利子負債が増加

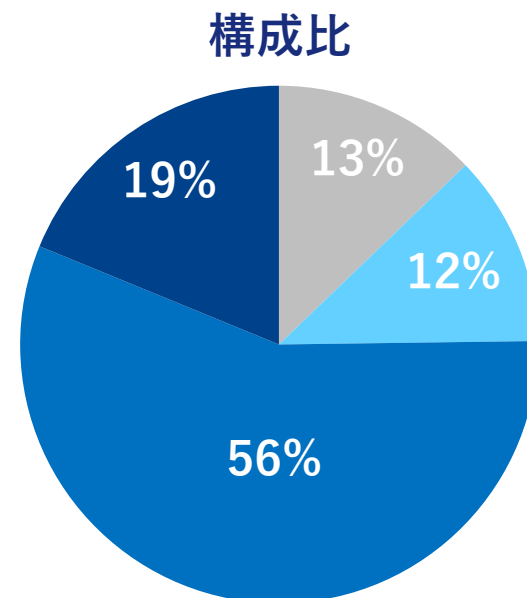
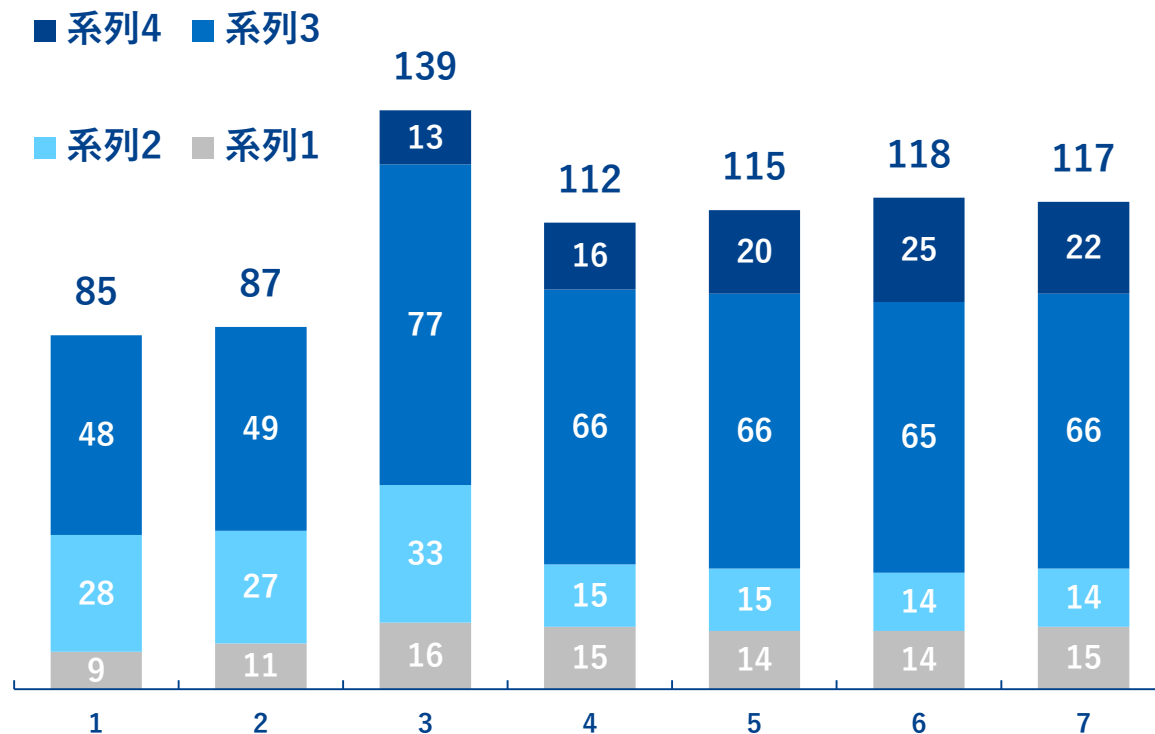
単位：百万円	2018年6月期	2017年6月期	増減額	前期末比
流動資産	4,565	4,422	+143	+3.2%
現金及び預金	2,608	2,362	+245	+10.4%
売掛金	1,595	998	+596	+59.7%
仕掛品	179	725	△545	△75.3%
固定資産	2,276	1,728	+548	+31.7%
のれん	594	666	△72	△10.9%
投資有価証券	158	1	+156	+8,231.9%
関係会社株式	194	14	+180	+1,286.4%
出資金	702	339	+363	+106.9%
総資産	6,842	6,150	+691	+11.2%
負債	4,739	4,261	+478	+11.2%
有利子負債	3,039	2,389	+650	+27.2%
純資産	2,102	1,889	+213	+11.3%



事業構造改革にともなう希望退職、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. 2019年6月期業績予想



2019年6月期 連結業績予想

- ➔ 新作タイトルのヒット度合いにより業績が大きく変動するため、2019年6月期の通期業績予想をレンジ形式により策定
(レンジ幅上限は、新作タイトルが好調だった場合、レンジ幅下限は、新作タイトルが不振だった場合と想定)
- ➔ 2019年6月期においても、映像制作事業において、2017年6月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
なお、類似の収益性の低い映像制作案件は年々減少していき、2020年6月期には、概ね納品が完了する見込み

単位：百万円	2019年6月期業績予想		2018年6月期	増減額			増減比	
	下限	上限		下限	上限	下限	上限	
売上高	6,098	～ 6,397	5,710	+387	～ +686	+6.8%	～ +12.0%	
営業利益	23	～ 242	△ 109	+133	～ +351	—	～ —	
経常利益	0	～ 223	△ 116	+116	～ +339	—	～ —	
当期純利益	△ 99	～ 123	△ 130	+30	～ +253	—	～ —	

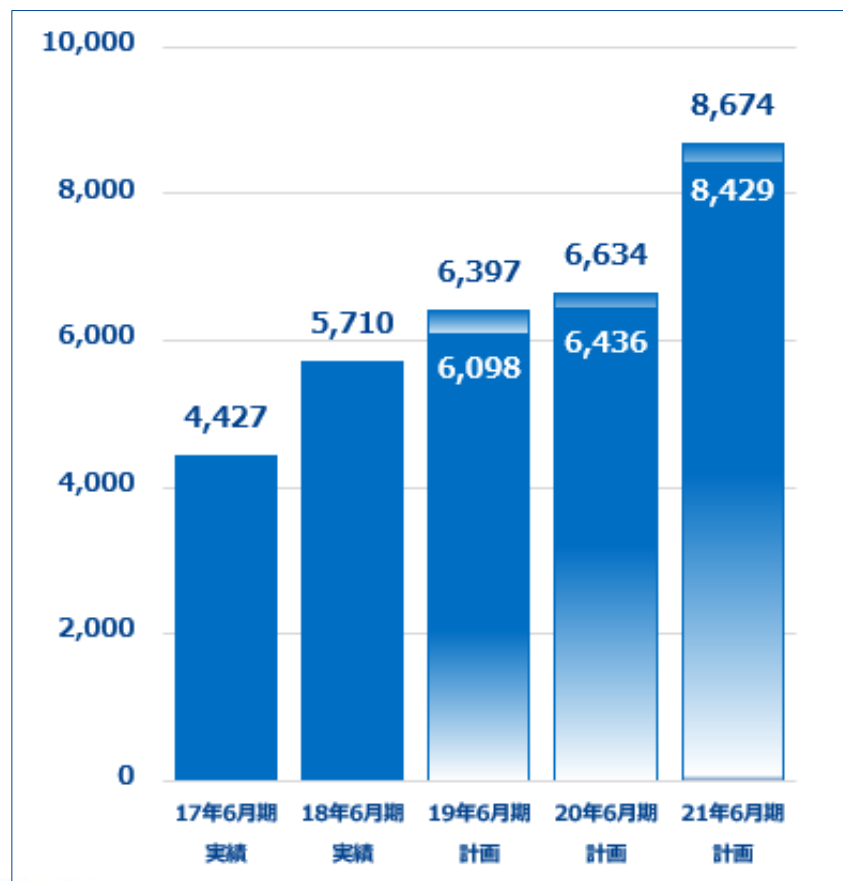


3. 中期経営計画

変化の激しい事業環境等を考慮し、2020年6月期以降についてもレンジ形式で策定

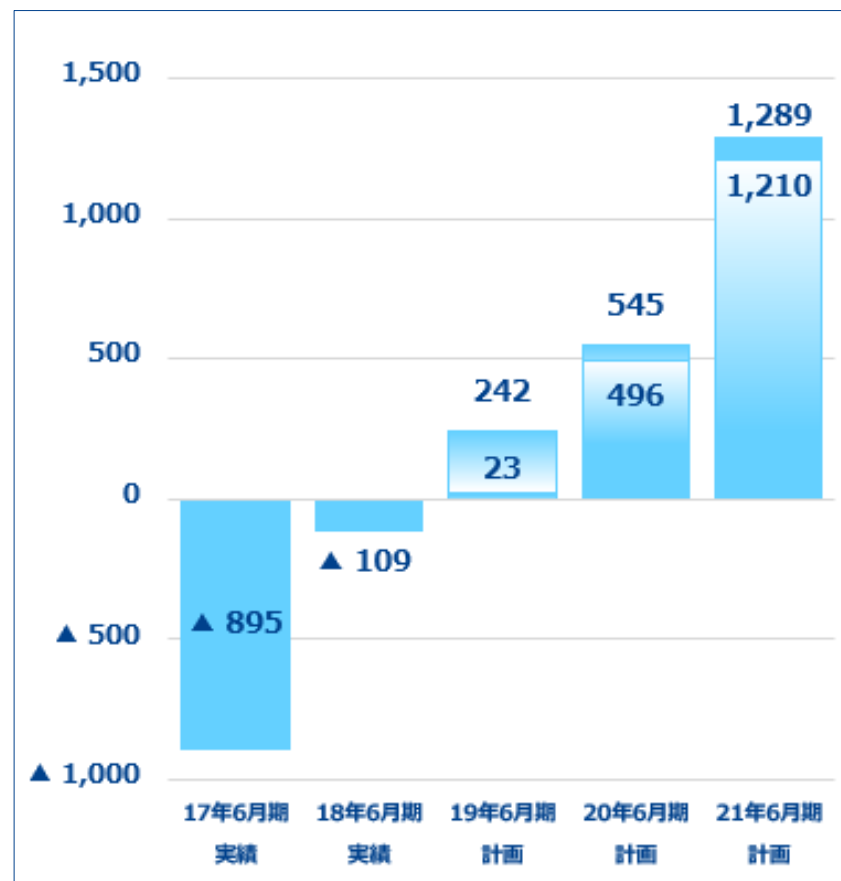
売上高

単位：百万円



営業利益

単位：百万円



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

2005年 Flashアニメスタジオ開設

第2フェーズ

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 アマダナと資本業務提携
ブランドコングロマリット化開始

第5フェーズ

2020年～ アジアを始めとした諸外国の有力パートナーと
ブランドアライアンスリーグ網 形成

エンタテインメントや衣食住の
ジャンルにおいて、大きな熱狂や
ライフスタイルを築き上げてきた
日本のブランド・企業・才能等を引き寄せる
ビジネスプラットフォームを構築し、
諸外国の有力パートナーとともに、
国際的なビジネスを仕掛けるプロデュース集団

エンタメ会社であったDLEは、TGC買収をきっかけに
ブランドビジネスを開始しました。

現在では、amadana等のブランドも加わり、
衣食住の分野まで領域が拡大し、

コングロマリット化させることに成功しています。

また、海外企業からの引き合いも増え、我々のブランド群が、
海外企業にも魅力あるものと確信しています。

今後は、日本の有力なブランド群を、諸外国の有力パートナーと
繋いでいくことで、ブランドアライアンスリーグ網を形成し、
ビジネスを展開してまいります。



アニメーション・キャラクター、
アート・ミュージック



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

...

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するため、機動的で柔軟な投資・売却、再投資等を行ってまいります。

なお、W TOKYOは、今後、東京証券取引所への上場を目指してまいります。

上場の際には、W TOKYOの自律性を高め、経営スピードを上げることを目的として、持分を減らして持分法適用関連会社とするとともに、中長期的には段階的に売却し、調達資金をブランドコングロマリッド拡大へ向けた投資資金とする方針です。

DLEグループ+国内外パートナーのプロデュース能力

日本とビジネスをしたい、
化学反応したい、海外の
ブランド・企業・才能

アニメ・キャラクター・
ゲーム・ファッション・
ビューティー・インテリア・
カフェ・街づくり・フード・
農産物 他

諸外国の有力パートナーと
ブランドアライアンスリーグ網

海外で成功したい、
化学反応したい、日本の
ブランド・企業・才能

クールジャパン系ビジネスプラットフォーム構築



4. 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 アマダナと資本業務提携
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



5. 2018年6月期 4Qの取り組み

アニメーション・キャラクター



アヌシー国際アニメーション映画祭 コンペティション長編部門出品作、
文部科学省選定作品（少年・家庭向き）
劇場版「若おかみは小学生！」が、2018年9月21日（金）
全国ロードショー決定

「耐え子の日常」初のコミックが発売開始！発売後2週間で重版決定！

劇場版「若おかみは小学生！」が、2018年9月21日（金）に全国ロードショー
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
また、文部科学省選定作品（少年・家庭向き）にも選出



©令文ヒロ子・亜沙美・講談社/若おかみは小学生！製作委員会

DLEオリジナルキャラクターである「耐え子の日常」初のコミックが、
2018年5月18日（金）より、全国書店にて発売開始！

発売後2週間で重版が決定し、TBS系「王様のブランチ」のブックランキング（※）では
1位を獲得！



（※）2018年6月30日（土）放送回

ミュージック・アート



S U B E N O A N A

ヴィレッジヴァンガードを協力パートナーとして迎え、2018年11月17日（土）、恵比寿LIQUIDROOMにて、ササクレフェスティバル（※）の開催が決定！



- (※) ササクレフェスティバル
音楽レーベル「術ノ穴」がオーガナイズする D.I.Y 型のミュージックフェスティバルとして 2012 年よりスタート
「指のササクレ」のように、通常の状態から「飛び出た」表現や、気になる人には「気になってしょうがない」を表現する
カッティングエッジなアーティストをジャンルレスにフィーチャーし、五感で楽しめる唯一無二の最尖端カルチャーアート
フェスティバルを目指し、渋谷を中心に開催。現在までにスピノフ含め 10 回開催
ホームページ：<http://sasakurefestival.com/>



**TOKYO
GIRLS
COLLECTION**
by Girlswalker

ファッション・ビューティー

主なトピック

SDGs推進を標榜したファッションセレモニー
「TGC ファッションセレモニー at 国連DDR」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」開催

SDGs (※) 推進を標榜したファッションセレモニー 「TGCファッションセレモニー at 国連DDR」開催

2018年5月31日（土）、国連ニューヨーク本部にて、「2018国連ニューヨーク本部SDGs推進会議」及び「TGCファッションセレモニー at 国連DDR」を開催
国連各機関が提唱している「平和と復興」「文化の多様性」「エンパワーメント」「パートナーシップ」を演出テーマとしたステージを展開



©TGC ファッションセレモニー at 国連DDR

(※) 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）」

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」開催

2018年7月21日（土）に、北陸地方初となるTGC富山（※1）を開催！
TGC北九州（※2）、TGC広島（※3）に続き、地方創生プロジェクトが順調に拡大



©プレステージ・インターナショナル presents TGC TOYAMA2018 by TOKYO GIRLS COLLECTION

- (※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北九州：takagi presents TGC KITAKYUSHU 2017 by TOKYO GIRLS COLLECTION
- (※3) TGC広島：Istyle presents TGC HIROSHIMA 2017 by TOKYO GIRLS COLLECTION

アプリ・ゲーム



ブロックチェーンゲーム開発専門double jump.tokyo
新作ブロックチェーンゲーム「My Crypto Heroes」を2018年9月ローンチに向け開発
第三者割当増資による資金調達、アドバイザリー体制を構築し、開発体制を強化

ちゅらっぷすがAppBeachを吸収合併
次世代技術を利用した、近未来エンタテインメント新事業を目指す

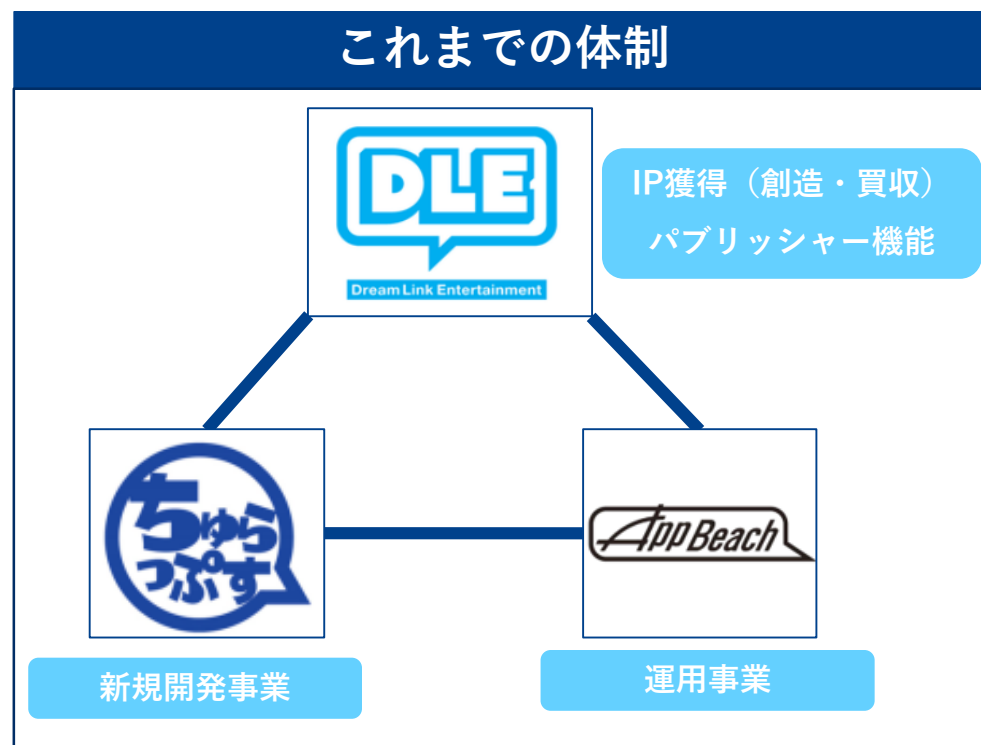
ブロックチェーンゲームの開発を行うdouble jump.tokyoは、
新たにブロックチェーンゲーム「My Crypto Heroes」を、2018年9月の
プレセール及びβテスト開始に向け開発

ブロックチェーンゲームの開発体制強化を目的に、株式会社でらゲーを引受先とする
第三者割当増資を実施するとともに、各分野の専門家によるアドバイザリー体制を構築



(※) ゲームのリリース時期等、より詳細な内容については、今後、順次発表してまいります。

2018年7月1日付で、ちゅらっぷすがAppBeachを吸収合併
本合併により、ゲームアプリの新規開発から運用までを一本化し、
開発・運営効率の改善による収益性の向上を目指すとともに、次世代技術を利用した近未来エンタテインメントにおける新事業を目指す



(※) 2016年11月1日発表の「DLE、ゲーム事業強化のため新会社AppBeach株式会社（沖縄）を設立～アプリ運用事業、VRコンテンツ開発等を実施～」にて公表しました、「AAAクラスのIPタイトル開発」につきましては、IPの取扱方針についてIP保有者及び開発依頼者と協議した結果、両者との合意の下、開発を中止することとなりました。

キャピタル

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. 運営の「BlockStudios」
中澤一登監督、清水崇監督と提携

アソビモ株式会社と業務提携
ブロックチェーンを活用したプラットフォーム「ASOBI MARKET」で協業を検討
DLE キャピタルによる「ASOBI COIN」プライベートセールにも参画

株式会社ペルソナイズと資本業務提携
サロン業界の構造改革及び美容領域のOMO推進を目的に、
「TGC beauty（仮）」を立ち上げ

DLEグループが資本業務提携を締結している、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. が、映画「キル・ビル」においてアニメ・ディレクターを務めた中澤一登監督と、映画「呪怨」を手がけた清水崇監督と提携

BlockPunk Pte. 運営の「BlockStudios」において、日本を代表する監督である両者のオリジナル作品を、「Crypto anime art」として出展・販売



中澤一登監督作品



清水崇監督作品

DLEが、アソビモ株式会社と業務提携

アソビモ株式会社が「ASOBI COIN」を利用して実現を目指すプロジェクト

「ASOBI MARKET」における協業や、ブロックチェーンゲームの共同開発など、
戦略パートナーとして様々な取り組みを検討



また、ベンチャーキャピタル事業を展開する子会社、DLEキャピタルが、
アソビモ株式会社が実施する「ASOBI COIN」プロジェクトのプライベートセールに参画

サロミーライブ salomee LIVE

美容ジャンルに特化したライブ配信アプリ「salomee LIVE」今夏、本リリース!

1人1つのオンラインサロンを実現できる

3POINTS

1 配信を通してコミュニケーションがとれる

サロンへ訪れたことのない新規のお客様やリアル店舗では月に1度しか会えなかったお客様と配信を通してコミュニケーションを取れるのでサロンの来店人数・頻度の向上につなげられます。



2 サロン予約を受け付けられる

ライブ配信をしながらサロンの施術予約を受け付けられます! 突然のキャンセルや、空き時間に簡単に予約を受け付けられます。



3 誰でも店販品やPBをアプリから購入可能

店販品やプライベートブランドをLIVE配信中にそのまま買えます。実際のサロンと同じような感覚で、例えばアイロンの使い方を動画で学びながら購入することができます。

見やすく使いやすく
デザインリニューアル!



話題の!
美容専門家による
動画情報発信
アプリ

ヘア・ネイル・ボディケアなど様々な美容の専門家によるライブを毎月200本以上配信中!
最新のトレンドや視聴者の悩みに対する解決策をライブ配信で発信することで新しいファンを獲得できる!

W TOKYO及びDLEキャピタルが、株式会社ペルソナイズと資本業務提携「TGC beauty (仮)」の立ち上げ及び美容領域での次世代スター（インフルエンサー）の輩出、全国サロン店の活用と活性化による地方創生、リアルイベントとsalomee LIVE (※1) の連動強化によるグローバルでのOMO (※2) 推進を目指す

(※1) salomee LIVE (サロミーライブ)

ペルソナイズが運営する動画プラットフォーム。美容師・ネイリスト・エステシャンやメイクアップアーティストといった美容のプロが、テクニックや知識を提供する動画プラットフォーム。LIVE 配信中には、美容のプロが、動画視聴者の質問に回答する。サロンへの予約機能や商品購買機能では、気になるサロン店員への来店予約から、サロン商品・PB商品の購買も実現。今後は、生活者の美容に関する課題解決のための動画マッチングアルゴリズム (AI) を搭載し、9月上旬に salomee LIVE の正式リリースを行う予定。

(※2) OMO (Online Merges Office)

オンラインとオフラインを融合し、ユーザー体験の最大化を目指すマーケティング概念。



6. 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6月30日現在）
従業員数	117名（2018年6月30日現在）
関係会社	株式会社W TOKYO ちゅらっぷす株式会社 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 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。

