



# 2019年6月期 2Q 決算説明資料

2019年2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2Qの取り組み P11

3. Appendix P21



# 1. 決算概況

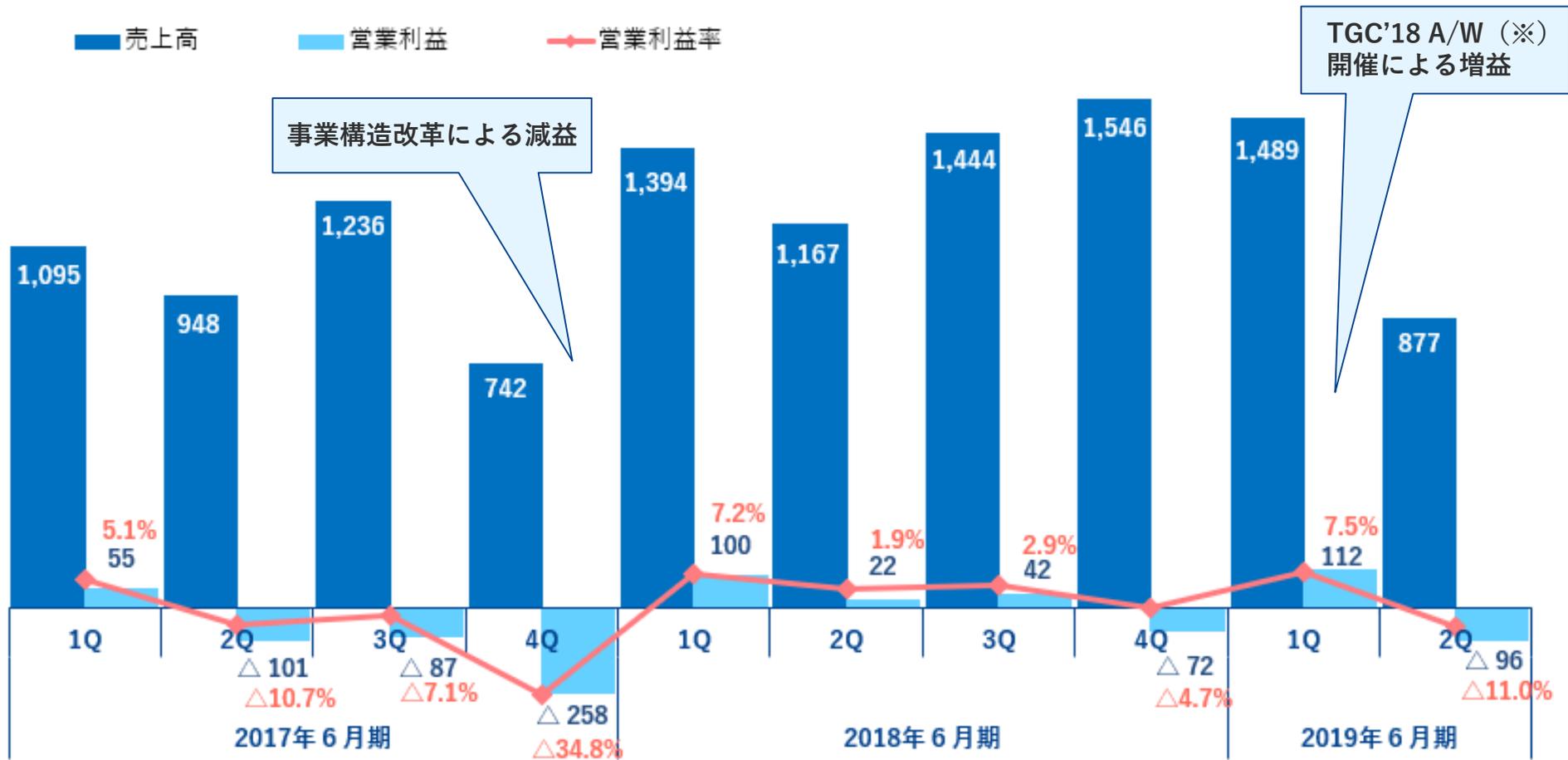
 前年同期比で**1.9億円**（△7.6%）の減収、**1.0億円**（△88.2%）の減益

- ➔ アプリゲーム関連の売上が一巡し、減収減益
- ➔ セールスプロモーションにおいて前期は大型案件があったが、当期はそのような案件がなく、減収減益
- ➔ 減損損失及び特別調査費用の特別損失の計上等により四半期純利益は赤字

単位：百万円	2019年6月期 2Q	2018年6月期 2Q	増減額	前年同期比	(参考) 2019年6月期 修正後予算
売上高	2,366	2,562	△195	△7.6%	5,169
営業利益	15	122	△72	△87.2%	150
経常利益	14	120	△106	△88.2%	130
四半期純利益	△ 635	52	△687	—	△ 603

## 売上高・営業損益推移

単位：百万円



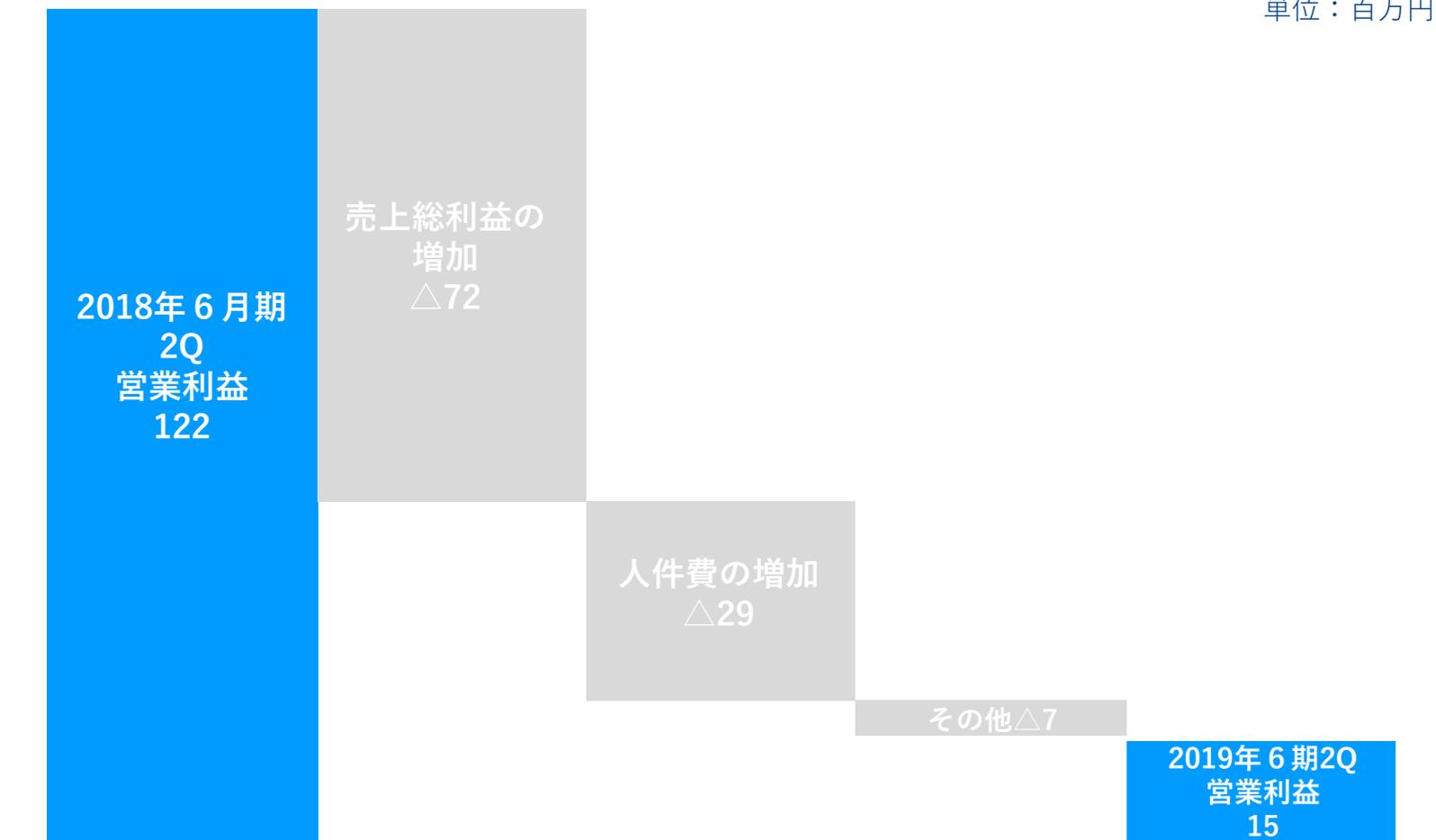
(※) TGC'18 A/W : マイナビ presents 第27回 東京ガールズコレクション2017 AUTUMN/WINTER

- ソーシャル・コミュニケーション領域は、アプリゲーム関連の売上が一巡し、また、セールスプロモーションにおいて前期は大型案件があったが、当期はなかったことから、減収減益
- IPクリエイション領域は、納品数が減少したため売上は減少したものの、利益率の高い案件の納品が多かったことから、減収増益

単位：百万円	2019年6月期 2Q	2018年6月期 2Q	増減額	前年同期比
<b>売上高</b>	<b>2,366</b>	<b>2,562</b>	<b>△195</b>	<b>△7.6%</b>
ソーシャル・コミュニケーション	2,134	2,295	△160	△7.0%
IPクリエイション	231	266	△35	△13.2%
<b>売上総利益</b>	<b>648</b>	<b>721</b>	<b>△72</b>	<b>△10.1%</b>
ソーシャル・コミュニケーション	586	672	△86	△12.8%
IPクリエイション	62	48	+13	+28.4%

 W TOKYOにおいて人員増があったこと等により、対前年同期比では人件費が増加

単位：百万円



-  アプリゲーム関連の売上一巡したこと等により減収減益
-  第三者委員会の設置にともなう調査費用、東京証券取引所及び証券取引等監視委員会からの課徴金等を、特別調査費用5.9億円として特別損失に計上  
また、減損損失0.2億円を計上したこと等により四半期純利益は赤字

単位：百万円	2019年6月期 2Q	2018年6月期 2Q	増減額	前年同期比
売上高	2,366	2,562	△195	△7.6%
売上総利益	648	721	△72	△10.1%
販売費及び一般管理費	633	598	+34	+5.7%
営業利益	15	122	△106	△87.2%
経常利益	14	120	△106	△88.2%
四半期純利益	△ 635	52	△687	—



借入金の返済及び特別調査費用の支払い等により、現金及び預金、有利子負債が減少

単位：百万円	2019年6月期 2Q	2018年6月期	増減額	前期末比
流動資産	2,956	4,470	△1,514	△33.9%
現金及び預金	1,410	2,608	△1,198	△45.9%
受取手形及び売掛金	799	1,033	△233	△22.6%
固定資産	1,547	1,603	△56	△3.5%
のれん	557	594	△36	△6.1%
<b>総資産</b>	<b>4,503</b>	<b>6,074</b>	<b>△1,571</b>	<b>△25.9%</b>
負債	3,734	4,715	△980	△20.8%
買掛金	236	376	△139	△37.2%
有利子負債	2,341	3,039	△697	△23.0%
<b>純資産</b>	<b>768</b>	<b>1,359</b>	<b>△590</b>	<b>△43.4%</b>

- 
**営業利益及び経常利益の進捗が10%程であるが、3Q以降に収益が見込まれるライセンス収益等、予算は据え置き**
- 
**特別損失のうち特別調査費用は、予算では6.1億円見込んでおり、当期までに5.9億円発生し、概ね消化**

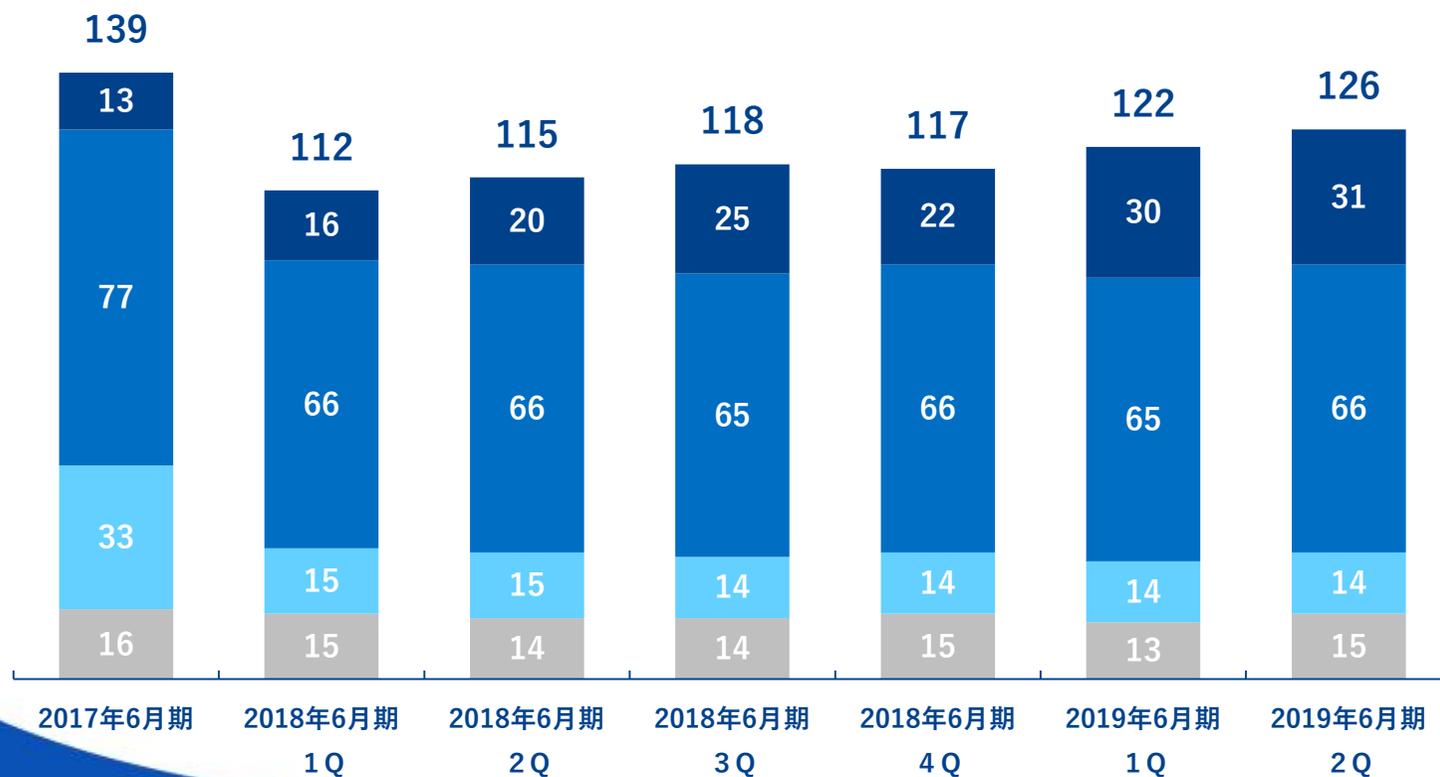
単位：百万円	2019年6月期 2Q	2019年6月期 業績予想	進捗率	(参考) 2018年6月期
売上高	2,366	5,169	45.8%	5,553
営業利益	15	150	10.4%	92
経常利益	14	130	10.9%	86
当期純利益	△ 635	△ 603	—	△ 411

(参考) 2018年6月期は、5.1億円の減損損失を特別損失として計上したため、当期純利益は赤字となっております。

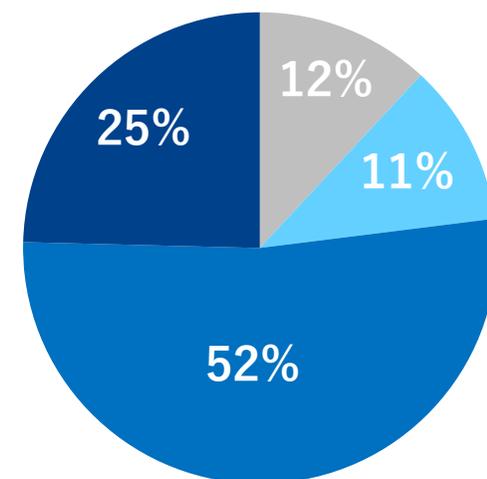
## 従業員数は概ね横ばい

### 従業員数の推移（人）

- エンジニア
- プロデューサー
- クリエイター
- 管理系



### 構成比





## 2. 2019年6月期 2Qの取り組み

# アニメーション・キャラクター



劇場版「若おかみは小学生！」が、第42回日本アカデミー賞優秀アニメーション作品賞を受賞

劇場版「若おかみは小学生！」が、第42回日本アカデミー賞優秀アニメーション作品賞を受賞

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



©令文ヒロ子・亜沙美・講談社/若おかみは小学生！製作委員会



**TOKYO  
GIRLS  
COLLECTION**  
by Girlswalker

# ファッション・ビューティー

# 主なトピック

地方創生プロジェクト、順調に拡大  
静岡県で「SDGs推進 TGC しずおか 2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION」開催

# 地方創生プロジェクト、順調に拡大 静岡県で「SDGs推進 TGC しずおか 2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION」 開催

2019年1月12日（土）に、静岡県でTGC しずおか 2019（※1）を開催！  
TGC北九州（※2）、TGC広島（※3）、TGC富山（※4）に続き、  
地方創生プロジェクトが順調に拡大。2019年4月20日には熊本県で「TGC KUMAMOTO  
2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION」初開催！



©SDGs推進 TGC しずおか 2019

- （※1） TGC しずおか：SDGs推進 TGC しずおか 2019 by TOKYO GIRLS COLLECTION
- （※2） TGC北九州：takagi presents TGC KITAKYUSHU 2018 by TOKYO GIRLS COLLECTION
- （※3） TGC広島：Istyle presents TGC HIROSHIMA 2017 by TOKYO GIRLS COLLECTION
- （※4） 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

# アプリ・ゲーム



gumi グループがdouble jump.tokyo に資本参加  
～ 両社の強みを活かし、ブロックチェーンゲーム事業領域等での連携強化 ～

gumi グループが培った世界市場でのマーケティングノウハウを、double jump が開発し、イーサリアム取引量、DAU が世界 1 位を記録するなど、好評なスタートを切っているブロックチェーンゲーム「My Crypto Heroes」に提供

ゲームにかけた 時間も お金も 情熱も、  
あなたの資産となる世界



©double jump.tokyo inc.



## 3. 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12月31日現在）
従業員数	126名（2018年12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 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。

