

# 2021年3月期 第3四半期 決算説明資料

2021年2月8日  
株式会社ディー・エル・イー



1. 第3四半期決算概況 P 2

2. 第3四半期の取り組み P 7

3. 通期業績予想 P11

# 1. 決算概況

# 決算ハイライト(連結・前年同期比)

## 前年同期比で増収減益

### 将来収益獲得のための投資実行中

- セールスプロモーション事業における広告・人材投資といった基盤整備
- 既存IPを活用した新規ビジネスモデル構築
- 新規IPの開発

| 単位：百万円              | 2021年3月期<br>(4-12月) | 2019年4-12月 | 増減額     | 前年同期比  |
|---------------------|---------------------|------------|---------|--------|
| 売上高                 | 664                 | 517        | 146     | +28.4% |
| 営業利益                | △ 471               | △ 357      | △ 113   | -      |
| 経常利益                | △ 467               | △ 410      | △ 57    | -      |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | △ 428               | 939        | △ 1,367 | -      |

\*前期は9ヶ月の変則決算となったため、2019年4-12月の数値と比較しております。

# 領域別売上・売上総利益(連結)

## <ソーシャル・コミュニケーション領域>

セールスプロモーション事業はWEB会議の浸透・定着による商談数の増加で増収  
過去作品の二次収益分配が想定を超え増収

## <IPクリエイション領域>

映画およびドラマ「妖怪人間ベラ」、SNSマンガの制作収入等を計上

| 単位：百万円          | 2021年3月期<br>(4-12月) | 2019年4-12月 | 増減額  | 前年同期比   |
|-----------------|---------------------|------------|------|---------|
| 売上高             | 664                 | 517        | +146 | +28.4%  |
| ソーシャル・コミュニケーション | 632                 | 512        | +119 | +23.3%  |
| IPクリエイション       | 32                  | 5          | +27  | +524.7% |
| 売上総利益           | 263                 | 168        | +94  | +56.0%  |
| ソーシャル・コミュニケーション | 256                 | 167        | +89  | +53.6%  |
| IPクリエイション       | 6                   | 1          | +4   | +292.0% |

\*前期は9ヶ月の変則決算となったため、2019年4-12月の数値と比較しております。



# 連結貸借対照表

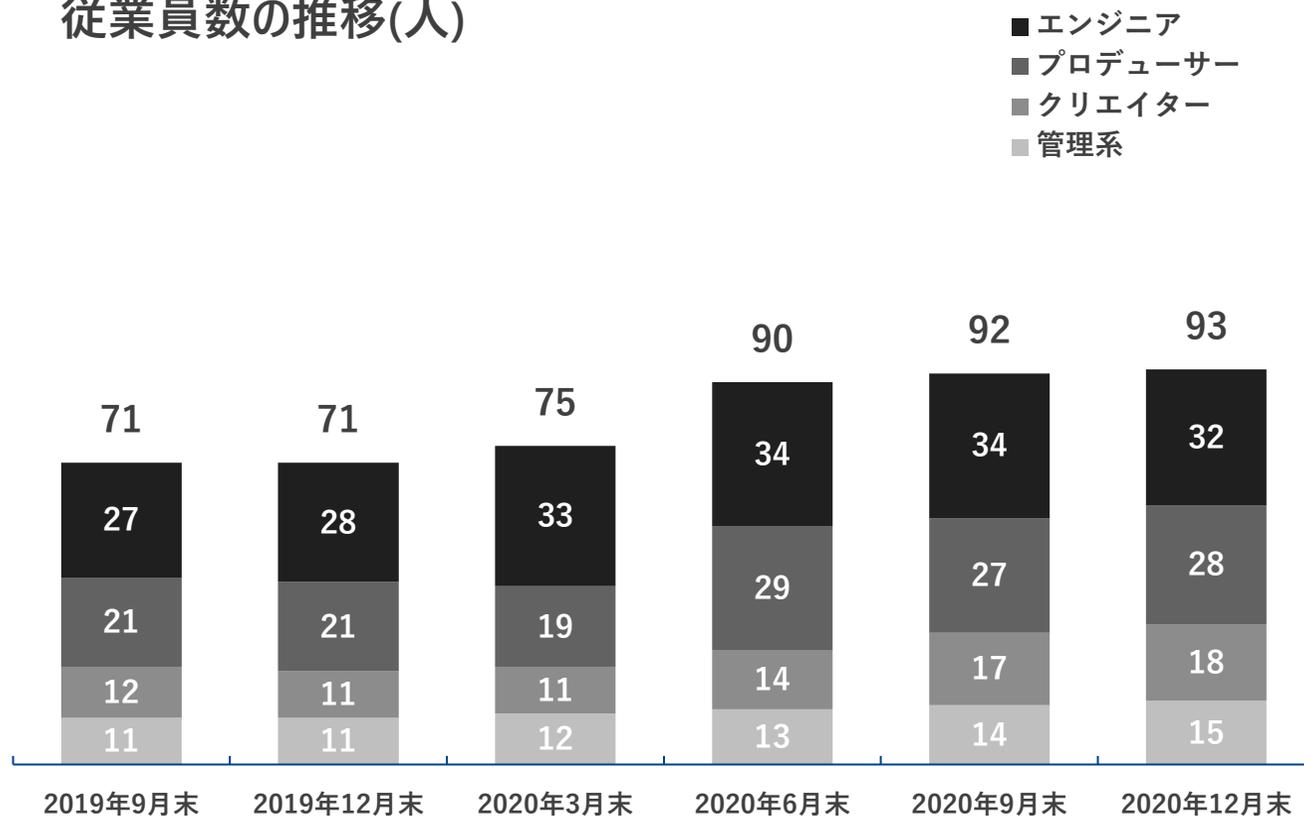
## 営業キャッシュフローのマイナス等により現金及び預金が減少

| 単位：百万円    | 2021年3月期<br>(4-12月) | 2020年3月期 | 増減額    | 前期末比     |
|-----------|---------------------|----------|--------|----------|
| 流動資産      | 3,496               | 4,274    | △778   | △18.2%   |
| 現金及び預金    | 3,091               | 3,953    | △862   | △21.8%   |
| 受取手形及び売掛金 | 222                 | 130      | +91    | +70.0%   |
| その他       | 183                 | 190      | △7     | △3.8%    |
| 固定資産      | 514                 | 187      | +327   | +174.0%  |
| 投資有価証券    | 341                 | 24       | +317   | +1306.2% |
| 関係会社株式    | 19                  | 53       | △33    | △63.4%   |
| その他       | 153                 | 110      | +43    | +39.4%   |
| 資産合計      | 4,011               | 4,462    | △451   | △10.1%   |
| 買掛金       | 120                 | 78       | +42    | +53.5%   |
| 借入金       | 184                 | 274      | △90    | △32.8%   |
| その他       | 237                 | 215      | +22    | +10.3%   |
| 負債合計      | 542                 | 568      | △25    | △4.6%    |
| 資本金       | 2,916               | 2,916    | 0      | +0.0%    |
| 資本剰余金     | 1,541               | 3,254    | △1,712 | △52.6%   |
| 利益剰余金     | △ 991               | △ 2,275  | +1,284 | -        |
| 為替換算調整勘定  | △ 9                 | -        | △9     | -        |
| 非支配株主持分   | 11                  | -        | +11    | -        |
| 純資産合計     | 3,469               | 3,894    | △425   | △10.9%   |
| 負債純資産合計   | 4,011               | 4,462    | △451   | △10.1%   |

# 従業員数の推移(連結)

2020年6月での人員投資による増を維持

従業員数の推移(人)



## 2. 第3四半期の取り組み

『キングダム』の新作ゲームアプリ『キングダムDASH!!』のプロジェクト始動

Creative Labsへの出資完了と国内JV設立に向けて

# 『キングダム』の新作ゲームアプリ『キングダムDASH!!』のプロジェクト始動

ちゅらっぷす株式会社がエイベックス・テクノロジーズ株式会社と大人気TVアニメ『キングダム』を題材にした、スマートフォン向け新作ゲームアプリ『キングダムDASH!!』を2021年春配信開始に向けて開発中！

2021年4月よりTVアニメ第3期の放送再開も予定されています。

**新作ゲームアプリプロジェクト、始動!!**

**キングダム**  
KINGDOM  
**DASH!!**



## Creative Labsへの出資完了と国内JV設立に向けて

世界のエンターテインメントとスポーツシーンを牽引するCreative Artists Agencyが共同で設立したCreative Labs（以下「CL」）は、当社から500万USDルの投資を確保したことを2020年12月1日（現地時間）発表しました。

当社からの投資は2回に分けて実施され、最初の270万USDルの投資は、2020年11月17日に完了しました（シリコンバレーに拠点を置くベンチャーキャピタルのPegasus Tech Venturesを通じて）。次回の投資は当社およびその提携企業と共に半年以内に行われます。

当社はまず、CL社の強いリーダーシップの下、東京でのCreative Labs Japanオフィスの開設を主導し、今後は世界的なインフルエンサーやセレブリティ達を多数活用し、国内外に向けた新たなD2Cビジネスの機会を創出することが可能になります。

また、日本およびアジアのブランドやサービス・才能と組み、CL社の知見とネットワークを通じて世界に仕掛けていくことにも挑戦していきます。

# 3. 通期業績予想



# 通期業績予想

## 2月8日、修正発表

- WEB会議の浸透・定着による商談数の増加が受注に繋がり、セールスプロモーションが堅調に推移
- ライツ関連では、過去の映像作品に関する製作委員会からの二次収益分配が想定を上回った
- 今期中の見通しがついてきたため、レンジ形式から特定数値による予想に変更

## 将来の収益獲得のための投資を行っており、営業損失の見込み

- セールスプロモーション事業における広告・人材投資といった基盤整備
- 既存IPを活用した新規ビジネスモデル構築
- 新規IPの開発

| 単位：百万円              | 修正後   | 修正前   |         | 増減額 |      | 増減率  |        | 前期実績<br>(注：9ヶ月決算) |
|---------------------|-------|-------|---------|-----|------|------|--------|-------------------|
|                     |       | 下限    | 上限      | 下限  | 上限   | 下限   | 上限     |                   |
| 売上高                 | 990   | 905   | ~ 961   | 85  | ~ 29 | 9.4% | ~ 3.0% | 597               |
| 営業利益                | △ 580 | △ 649 | ~ △ 603 | 69  | ~ 23 | -    | ~ -    | △ 441             |
| 経常利益                | △ 580 | △ 650 | ~ △ 602 | 70  | ~ 22 | -    | ~ -    | △ 440             |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | △ 550 | △ 615 | ~ △ 580 | 65  | ~ 30 | -    | ~ -    | △ 438             |

The logo consists of a pink semi-circle on the left, followed by a blue triangle pointing right, and three horizontal yellow bars stacked vertically. To the right of these symbols is the text "DLE" in a bold, black, sans-serif font.

**DNE DLE**