

# 2025年3月期 第1四半期 決算説明資料

---

株式会社ディー・エル・イー  
2024年8月9日

---



# 販売区分の変更について

- 現状のDLE及び関連会社の事業内容の再整理を行い、これまでの3つの販売区分から6つの販売区分に変更を実施

before

IP・コンテンツ・ブランド関連
セールスプロモーション関連
ゲーム・アプリ関連

after

<b>IP・コンテンツ関連</b>	IP・コンテンツの制作、販売 担当：DLE コンテンツプロデュース部・IP開発局
<b>SP関連</b>	企業・自治体・官公庁等のセールスプロモーション（SP） 担当：DLE アカウントプロデュース部
<b>ゲーム・アプリ関連</b>	アプリ・WEBサービスの開発、保守運用 担当：ちゅらっぷす
<b>スポーツ・ブランディング関連</b>	デザインのカでスポーツ・ブランディング 担当：ase
<b>EC・クラファン関連</b>	アジアにおけるEC・クラウドファンディング運営 担当：MYFEEL
<b>KPOP関連</b>	KPOPタレントのマネジメント、ライブ運営・企画等 担当：DLE Kエンタ部、DLE KOREA、iNKODE JAPAN

# 決算サマリ

## 売上高

前年同期比でEC・クラファン関連において大型案件受託により、+21.2%の461,782千円を計上

## 営業損益

前年同期比でIP・コンテンツ関連で期初案件の立ち上がり遅れ、ゲーム・アプリ関連で大型案件失注後のリカバリー遅れ、EC・クラファン関連で大型案件の原価計上・事業規模拡大によるコスト増加により、243,439千円の営業損失を計上

## 当期純損益

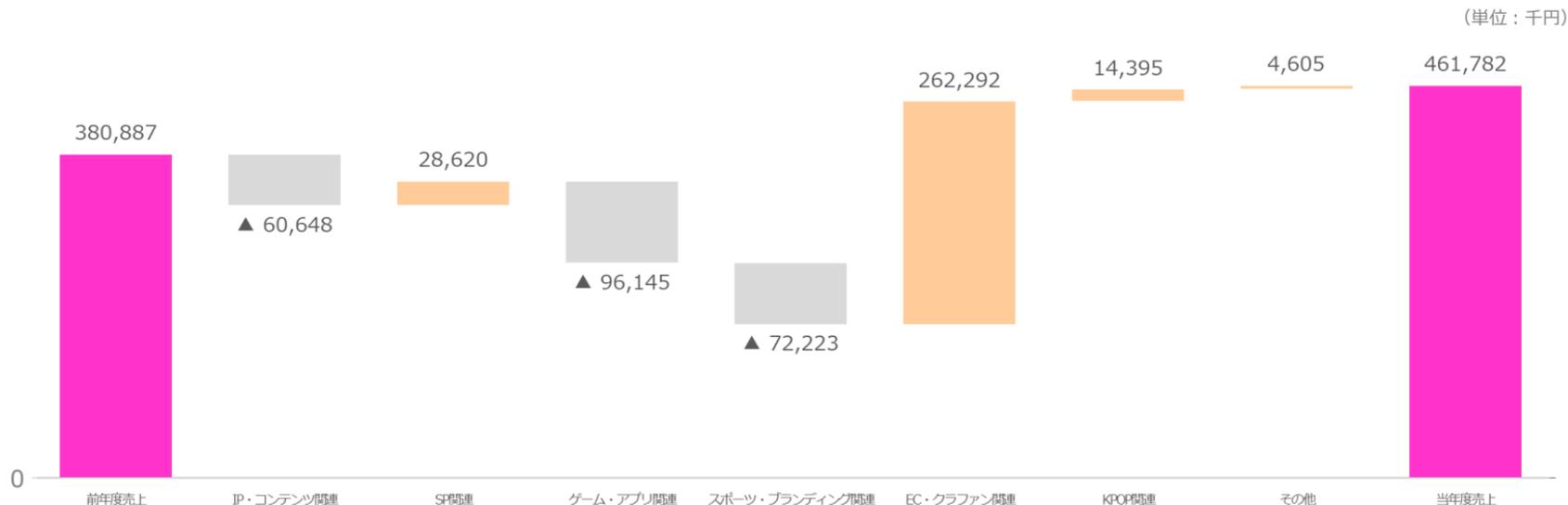
前年同期比で上記営業損失の計上と、前期のW TOKYO株式の売却が今期は生じていないこともあり、225,385千円の当期純損失を計上

(単位：千円)

	2025年3月期 1Q	2024年3月期 1Q	増減額	前年同期比
売上高	461,782	380,887	+80,895	+21.2%
営業損益	▲ 243,439	▲ 150,299	▲ 93,139	-
経常損益	▲ 245,729	▲ 149,887	▲ 95,841	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	▲ 225,385	11,456	▲ 236,841	-

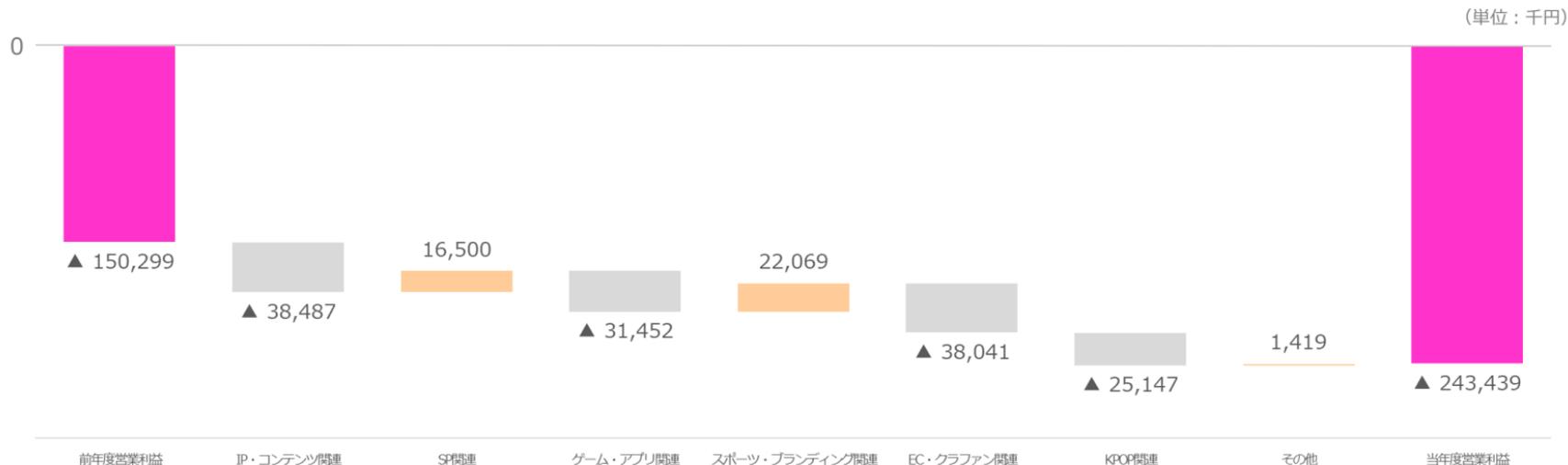
## 前年同期比増減 – 売上高

- IP・コンテンツ関連で期初案件の立ち上がり遅れ、ゲーム・アプリ関連で大型案件失注後のリカバリー遅れにより、前年同期比で売上高が減少
- スポーツ・ブランディング関連でFOC株式会社（旧AMIDUS.株式会社）の連結除外により、前年同期比で売上高が減少
- EC・クラファン関連において大型案件の複数受託により、前年同期比で売上高が増加



## 前年同期比増減 – 営業利益

- IP・コンテンツ関連で期初案件の立ち上がり遅れ、ゲーム・アプリ関連で大型案件失注後のリカバリー遅れ、KPOP関連の事業立ち上がり遅れにより、前年同期比で営業利益が減少
- スポーツ・ブランディング関連で前年赤字であったFOC株式会社（旧AMIDUS.株式会社）の連結除外により、前年同期比で営業利益が増加
- EC・クラファン関連において大型案件の複数受託も、大型案件の原価計上・事業規模拡大によるコスト増加により、前年同期比で営業利益が減少



01



二次創作で150名を超えるクリエイターが集結!! 「鷹の爪団」が生み出す新たな収益モデル、Web3型二次創作イベントを実施。

02



鷹の爪団とJRA コラボ3たび! 鷹の爪外伝「秘密厩舎 馬の蹄(うまのつめ) ダービーコンクエスト」が 朝日放送テレビにて放送。

03



鷹の爪団が「くちどけ小路サクまる」をジャック?! オリジナルコラボフレーバー「ちよっぴりスパイシーで程よくメキシカンなチリ味」が 全国で発売。

04



東京・国立科学博物館で30万人を動員した 特別展「毒」×「秘密結社 鷹の爪」が名古屋・福岡での巡回が決定。

名古屋：2024/07/13～2024/09/23

福岡：2024/10/11～2025/01/13

05



そろ谷のアニメっちがアース製薬がコラボ一見難しそうなエアコン掃除を簡単にできてしまう「らくハピ エアコン洗浄シリーズ」をそろ谷のアニメっちの個性的なキャラクターがわかりやすく解説。

06



大人気コントアニメ『そろ谷のアニメっち』が初のフィギュア化。人気の「ケツアゴ姉さん」や「ギャル見沢アゲ子」など、全5種類の個性的なキャラクターのフィギュアが、全国のカプセルトイ自販機設置場所で販売。

07



「そろ谷のアニメっち」とゾエティス・ジャパン株式会社が「シンパリカシリーズ」のPR動画でコラボ！寄生虫対策の重要性和製剤の理解を促進するため、そろ谷のアニメっちを使用したプロモーションを展開。

08



「そろ谷のアニメっち」初“のLINE公式スタンプ『しゃべる！そろ谷のアニメっち』が2024年6月13日に発売。

「そろ谷のアニメっち」公式の、ギリギリを攻めた24個のボイス付きスタンプ。

09



「そろ谷のアニメっち」×「日清焼そば U.F.O.」でおこづかい3分チャレンジキャンペーンを展開。

また、新TVCM「U.F.O.爆盛バーレル 篇」も全国で公開。

10



KDDI株式会社と共同制作するWEBアニメブランド『スキマノアニメ』シリーズから、「ど根性ガエルやねん」の「ひろし」と「ピョン吉」が国立科学博物館開催の特別展「昆虫 MANIAC」に登場。

11



大人気YouTubeアニメ『そろ谷のアニメっち』初のアプリゲーム『フルぼっこキング!! お前の暇つぶしに付き合ってる!! Byそろ谷』がリリース。

12



「そろ谷のアニメっち」初の個展&ポップアップストア「世界一ゲスい！そろ谷のアニメっち展～作者の稼ぎをぶっちゃける～」を有楽町マルイ（東京）にて開催。

13



DLEがアニメーション制作を担当したミニアニメ『夜桜さんちのミニ作戦』が、YouTube NBCユニバーサルAnime/MusicチャンネルとYouTubeジャンプチャンネルにて配信。

14



小学校の高学年を対象にした選挙の仕組み・大切さをわかりやすく学べる主権者教育動画「みんなで体験!! クラス選挙」のアニメを制作、総務省YouTubeチャンネルで配信中。

15



マルチスタイリングが叶う「Acerpure Beauty AIイオンヘアドライヤー」が僅か5日で1,000万円突破。日本と台湾の合同クラファンで世界初の金額を更新。

16



デビュー20周年を迎えるK-POPアーティスト、キム・ジェジュンとDLEグループが国内外のK-POP業界に旋風を巻き起こすべく株式会社iNKODE JAPANを設立。

17



DLE所属タレント「カンテリ」のオフィシャルファンクラブサービス「taeri taeri official site」を開設し、最新ニュースやスケジュール、ブログ、写真や動画コンテンツなどを配信開始。

18



株式会社aseが展開する、地域と学校をつなぐプロジェクト「CHEER UP!」にて地域の人の応援で子どもたちに校庭の芝生をサシイレ。テレビ番組でも紹介された、心温まる取り組みを実施。

(単位：千円)

	2025年3月期 1Q	2024年3月期 1Q	増減額
役員報酬	<b>23,708</b>	32,751	▲ 9,043
給与手当	<b>133,965</b>	91,637	+42,328
法定福利費	<b>16,665</b>	13,242	+3,423
その他人件費	<b>9,460</b>	15,499	▲ 6,038
広告宣伝費	<b>32,157</b>	18,082	+14,074
支払報酬	<b>18,514</b>	17,931	+582
業務委託費	<b>19,744</b>	28,955	▲ 9,210
その他販管費	<b>76,203</b>	54,283	+21,919
<b>販管費合計</b>	<b>330,420</b>	272,383	+58,037

- 販管費が前年同期比で58,037千円増加
- 給与手当において、主にMYFEELの事業拡大による人員増加、DLE・ちゅらっぶすにおいても人員増加により前年同期比で42,328千円増加
- 広告宣伝費において、主にMYFEELの事業拡大による広告出稿の増加により前年同期比で14,074千円増加
- その他販管費において、主にDLE、MYFEEL、DLE KOREAにおける専門家への支払手数料の増加により前年同期比で21,919千円増加

# 連結貸借対照表

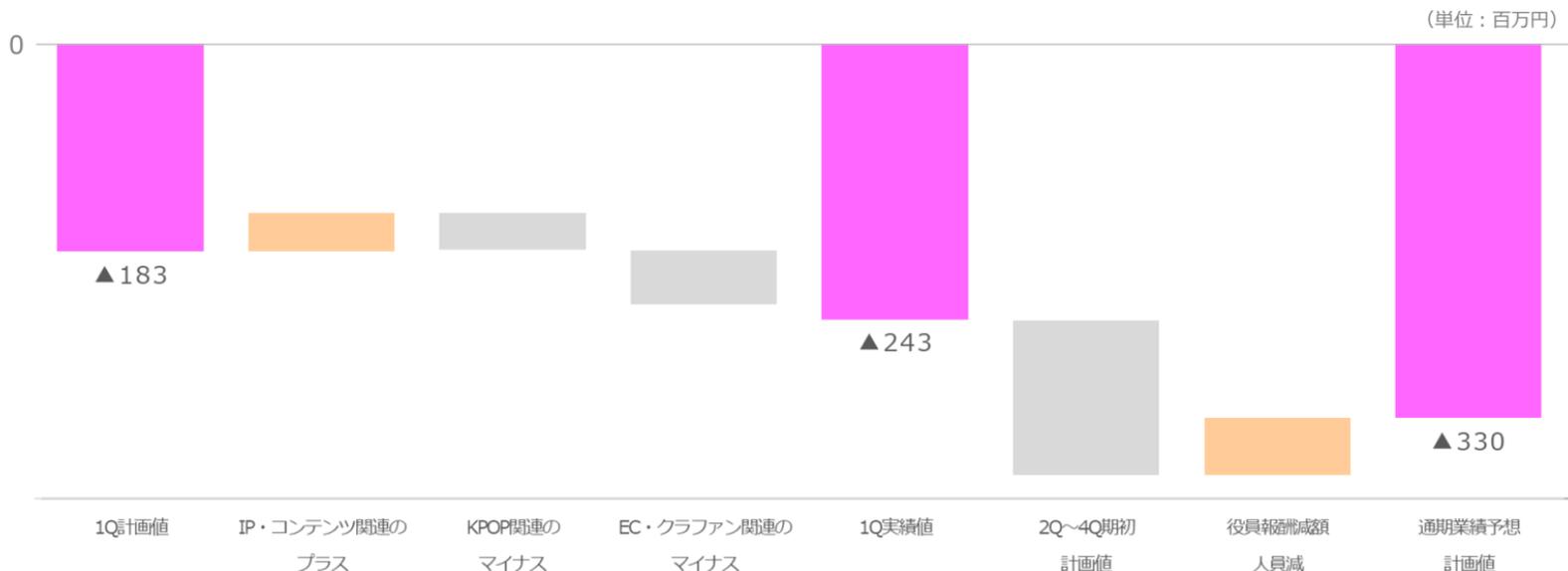
- 資産項目では、主にaseを連結したことによるのれんの計上により無形固定資産が79,556千円増加
- 負債・純資産項目では、主にMYFEELでの大型案件に対する支払債務の増加により流動負債が85,552千円増加、aseを連結したことで長期案件の長期前受金を取り込んだことにより固定負債が85,583千円増加

(単位：千円)

資産	24年3月期 4Q	25年3月期 1Q	増減額	負債・純資産	24年3月期 4Q	25年3月期 1Q	増減額
現金及び預金	1,007,373	<b>960,319</b>	▲47,054	流動負債	353,079	<b>438,631</b>	+85,552
売上債権等	446,070	<b>367,121</b>	▲78,949	繰延税金負債	305,553	<b>304,420</b>	▲1,132
流動資産	1,453,444	<b>1,327,440</b>	▲126,003	その他固定負債	47,525	<b>100,716</b>	+53,191
有形固定資産	2,908	<b>3,503</b>	+595	固定負債	319,553	<b>405,137</b>	+85,583
無形固定資産	3,933	<b>83,489</b>	+79,556	負債合計	672,632	<b>843,769</b>	+171,136
投資有価証券	2,000,028	<b>2,046,654</b>	+46,626	資本金	2,933,933	<b>2,933,933</b>	0
その他投資その他の資産	154,853	<b>130,197</b>	▲24,656	資本剰余金	1,557,900	<b>1,558,047</b>	+147
投資その他の資産	2,154,882	<b>2,176,852</b>	+21,970	利益剰余金	▲2,493,921	<b>▲2,719,306</b>	▲225,385
固定資産	2,161,723	<b>2,263,845</b>	+102,121	株主資本	1,997,911	<b>1,772,673</b>	▲225,237
				有価証券評価差額金	667,423	<b>712,363</b>	+44,939
				為替換算調整勘定	173,818	<b>179,484</b>	+5,666
				評価換算差額等	841,241	<b>891,848</b>	+50,606
				その他純資産項目	103,380	<b>82,994</b>	▲20,386
				純資産合計	2,942,534	<b>2,747,516</b>	▲195,018
資産合計	3,615,167	<b>3,591,285</b>	▲23,881	負債純資産合計	3,615,167	<b>3,591,285</b>	▲23,881

## 通期予想（営業利益）

- 1Qにおいて、2Q以降に制作予定のコンテンツを前倒し制作を行い予定よりもIP・コンテンツ関連でプラスであったが、KPOP関連の事業立ち上がり遅れ、EC・クラファン関連の大型案件の原価計上・事業規模拡大によるコスト増加によるマイナスが大きく、予定よりも実績が下回っている
- 2Q～4Qでは元々営業損失は見込んでいたものの、役員報酬の減額・人員の自然減に対する追加採用を行わないことによる人件費の削減により通期業績予想は達成見込み



(単位：百万円)

	2025年3月期 1Q	2025年3月期 通期予想	進捗率
売上高	462	2,220	20.8%
IP・コンテンツ関連	57	400	14.2%
SP関連	42	460	9.1%
ゲーム・アプリ関連	33	380	8.6%
スポーツ・ブランディング関連	-	330	-
EC・クラファン関連	305	420	72.6%
KPOP関連	14	230	6.3%
その他	11	-	-
営業利益	▲ 243	▲ 330	73.8%
親会社株主に帰属する 当期純損益	▲ 225	▲ 230	98.0%

- 売上高の通期進捗率は20.8%
- 事業特性から年度後半に売上高が多く計上されることを見込んでおり、計画未達となる見込みは現在なし
- EC・クラファン関連で売上高は先行してるが、KPOP関連では進捗が遅れており今後の案件化が急務となっている
- スポーツ・ブランディング関連は7月から収益取り込みを開始し、収益貢献予定
- 営業利益、当期純利益はすでに赤字の進捗率は高くなってはいるが通期予想でも記載の通り人件費の削減効果により通期予想に落ち着く見込み

## 今期/来期においては下記項目に注力して事業運営を実施予定

### IP・コンテンツ 開発納品

今期から来期にかけて複数のテレビ放送アニメーションや大型コンテンツのアプリ開発を受注しており、制作・開発体制を整え期日納品することに注力

### KPOPタレント マネジメント・ コンテンツ開発強化

JAEJOONGをはじめとしたKPOPタレントのマネジメント（ライブ、楽曲制作の企画運営等）の他に、タレントを活かしたコンテンツ開発に注力

### クラファン商材・ 海外展開拡大

MYFEELの主たるクラウドファンディング商材である家電の他に、新規商材開発、すでに進出済みのマレーシアの販売強化の他に、タイをはじめとしたアジア展開に注力

### SP強化

上記IP・コンテンツやKPOPタレントを活かしたセールスプロモーションや、新規支店開設を行った大阪、愛知、福岡の入札案件や地場企業のセールスプロモーションに注力

## 【見通しに関する注意事項】

当資料に記載されている内容は、現在入手している情報に基づく判断および仮定に基づいており、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

## (参考) 販売区分別

(単位：千円)

		2025年3月期 1Q	2024年3月期 1Q	増減額	前年同期比
IP・コンテンツ関連	売上	56,713	117,362	▲60,648	▲51.7%
	利益	▲38,001	486	▲38,487	
SP関連	売上	41,946	13,326	+28,620	+214.8%
	利益	4,120	▲12,379	+16,500	
ゲーム・アプリ関連	売上	32,688	128,834	▲96,145	▲74.6%
	利益	▲25,869	5,582	▲31,452	
スポーツ・ブランディング関連	売上	–	72,223	▲72,223	▲100.0%
	利益	–	▲22,069	+22,069	
EC・クラファン関連	売上	304,882	42,589	+262,292	+615.9%
	利益	▲38,237	▲196	▲38,041	
KPOP関連	売上	14,395	–	+14,395	–
	利益	▲25,147	–	▲25,147	
その他	売上	11,155	6,550	+4,605	+70.3%
	利益	▲120,303	▲121,722	+1,419	
連結合計	売上	461,782	380,887	+80,895	+21.2%
	利益	▲243,439	▲150,299	▲93,139	

