

2025年3月期 第2四半期 決算説明資料

株式会社ディー・エル・イー
2024年11月12日



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、+16.5%の891,025千円を計上

営業損益

前年同期比でSP関連の案件増大、クラウドファンディング関連の赤字縮小により利益が増加したものの、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関連で事業立ち上がり遅れにより、322,627千円の営業損失を計上

当期純損益

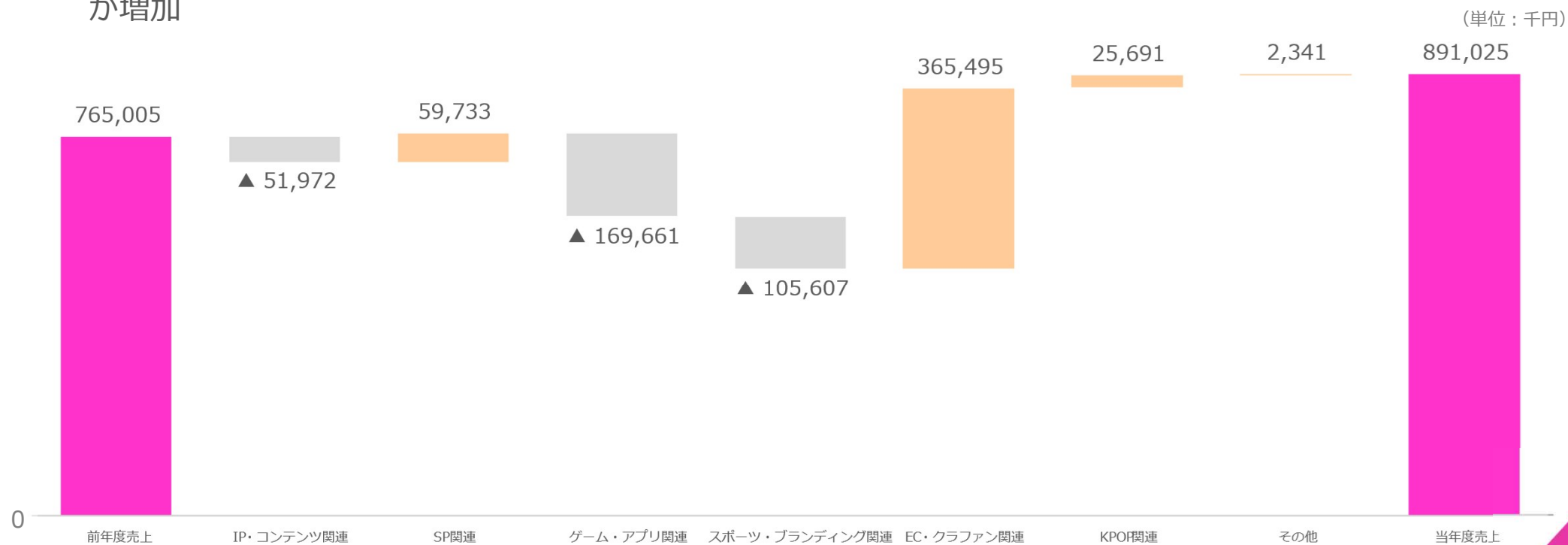
前年同期比で上記営業損失の計上と、前期のW TOKYO株式の売却が今期は生じていないこと等もあり、327,304千円の当期純損失を計上

(単位：千円)

	2025年3月期 2Q	2024年3月期 2Q	増減額	前年同期比
売上高	891,025	765,005	+126,020	+16.5%
営業損益	▲ 322,627	▲ 308,518	▲ 14,108	-
経常損益	▲ 329,534	▲ 307,688	▲ 21,846	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	▲ 327,304	▲ 185,493	▲ 141,811	-

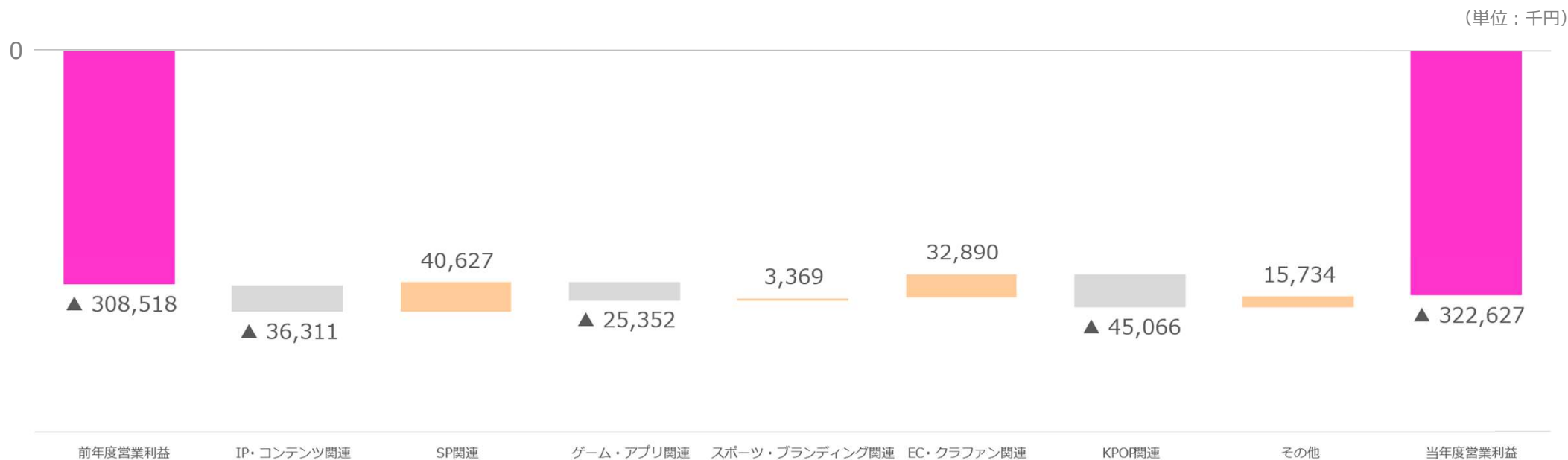
前年同期比増減 – 売上高

- 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
- SP関連において案件増大、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
- SP関連において案件増大、EC・クラファン関連において大型案件の複数受託、その他人件費の抑制等により、前年同期比で営業利益が増加



トピックス■IP・コンテンツ関連①

01



2025年版は、今まで以上に島根愛あふれる自虐を生み出したいという思いから島根県立松江高等学校にご協力いただき、合作で自虐コピーを作成。2024年9月6日より全国展開。

02



2010年ぶりに吉田くんが島根県警察の鍵かけ啓発キャンペーンのイメージキャラクターに！、2024年10月11日から吉田くんがデザインされた啓発ポスターが島根県内に掲出。

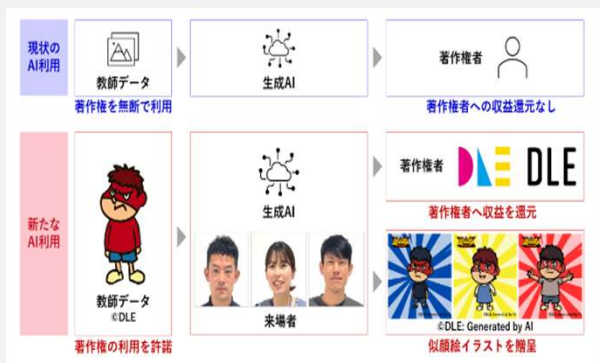
03



鷹の爪団と「くちどけ小路サクまる」コラボ第2弾！今回は商品名部分に2次元コードが大きくデザインされたこれまでにないパッケージを採用。

トピックス■IP・コンテンツ関連②

04



秘密結社「鷹の爪」のキャラクターを教師データとして提供し、AIビジネスで課題とされる著作権者であるIPホルダーやクリエイターへの正しい利益還元のあり方の解決に向けた取り組みに参画。

05



今年も昨年に引き続き島根県松江市をホームタウンとするプロバスケットボールチーム島根スサノオマジックのアンバサダーに就任。メガホン等試合観戦用グッズだけでなくぬりえ缶やアクリルバッジも展開。

06



外務省が行っているODA（政府開発援助）70周年を記念して制作した「鷹の爪団の行け！ ODAマン～国際協力70周年の巻～」が公開される。また、グローバルフェスタJAPAN2024へのODAマンとFROGMANが登場。

トピックス■IP・コンテンツ関連③

07



「関東電気保安協会」×「秘密結社 鷹の爪」コラボ動画が2024年8月より電車内広告、品川駅のサイネージ広告、TVer広告で放映されたほか、協会のYouTubeチャンネルでも公開。さらにJR原宿駅（山手線内回り）をホームドアシート広告で全面ジャック。

08



人気番組「水曜どうでしょう」のonちゃんと吉田くんがコラボ！「雲南の吉田くん」が、「うなん食のフェスタ×水曜どうでしょうキャラバン2024」のイメージキャラクターに就任。コラボ缶バッジセットやタオル等を販売。

09



吉田くん×島根県TVCM「交通安全編」「イメージソング募集編」が島根県内のTVCMで放映された。また、TV放映に加え10月下旬から11月中の島根スサノオマジックのホームゲーム（松江市総合体育館）において会場のビジョンでも放送。

トピックス■IP・コンテンツ関連④

10



「そろ谷のアニメっち」がヤマハ発動機とコラボ。スポーツタイプの電動アシスト自転車「eBike」の体験型ショールーム「Yamaha E-Ride Base」のプロモーションに起用される。

11



そろ谷が監督・脚本・デザインを務めるアニメ『ぼちゃーず』を2024年10月8日よりバラエティ番組『EXITV』内で放送スタート。個性豊かなぼちゃーたちがアップテンポでコミカルな会話を繰り広げる。

12



2021年7月に開設されたYouTubeチャンネルで、現在に至るまで約7億回を超える総再生回数を記録。この度100万人のチャンネル登録者を抱えるまでに成長。

トピックス■IP・コンテンツ関連⑤、EC・クラファン関連

13



「-196」×「日清焼そばU.F.O.」 コラボプロモーションにそろ谷が登場。全国のスーパーなどでポスターの掲出や「-196」と「日清焼そばU.F.O.」のコラボ売場を設置された。

14



公式のギリギリを攻めた『しゃべる！そろ谷のアニメっち』が「SPY×FAMILY」や「スヌーピー」を押さえLINE公式スタンプ月間ランキングで1位を獲得！！

【販売期間】 2024年6月13日（木）～

15



UR賃貸住宅と耐え子の日常がコラボした動画をプロデュース。You tube上で全3話公開されており、35歳以下ならお得に住めるU35割の存在など若者も住みやすいことにフォーカスをした内容となっている。

トピックス■KPOP関連、スポーツ・ブランディング関連

16



ショートアニメ『Fate/Grand Order 藤丸立香はわからない』 Season2の配信が決定。毎週水曜日「Fate/Grand Order」公式Xと公式YouTubeチャンネルにて配信。

17



「きらにこ」がオンラインカジノの違法性を周知する啓発動画に起用される。動画はLINE・Instagram・Xの各SNS広告や警察庁WEBサイト等で配信された。

18



グループ会社KLDのブランドCMを制作。2024年9月1日より静岡放送で放映を開始しており、KLDの公式YouTubeチャンネルでも同時に公開されている。

19



株式会社ディー・エル・イー、外国籍人材向け就労支援プラットフォーム「Secure Talent」運営の株式会社Emunitasとの資本業務提携契約を締結。

20



ハンズオン型投資により世界で繋がるモバイルバッテリー シェアリングサービス「ChargeSPOT Taiwan」の事業価値最大化に成功、キャピタルゲインを獲得。

21



株式会社ディー・エル・イーの出資するTriller社、AGBA社との合併が承認。

販管費内訳

	2025年3月期 2Q	2024年3月期 2Q	増減額
役員報酬	44,925	65,116	▲ 20,190
給与手当	229,803	188,737	+41,066
法定福利費	31,208	27,143	+4,065
その他人件費	13,913	33,004	▲ 19,091
支払手数料	27,436	10,461	+16,974
広告宣伝費	59,353	36,565	+22,787
支払報酬	51,503	31,546	+19,956
業務委託費	35,372	56,468	▲ 21,095
その他販管費	96,286	90,123	+6,163
販管費合計	589,804	539,167	+50,636

- 販管費が前年同期比で50,636千円増加
- 役員報酬において、主にDLEでの役員報酬減額、FOC株式会社の連結除外により前年同期比で20,190千円減少
- 給与手当において、主にMYFEELの事業拡大による人員増加、DLEにおいても人員増加により前年同期比で41,066千円増加
- 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22,787千円増加
- 業務委託費において、主にFOC株式会社の連結除外により前年同期比で21,095千円減少

連結貸借対照表

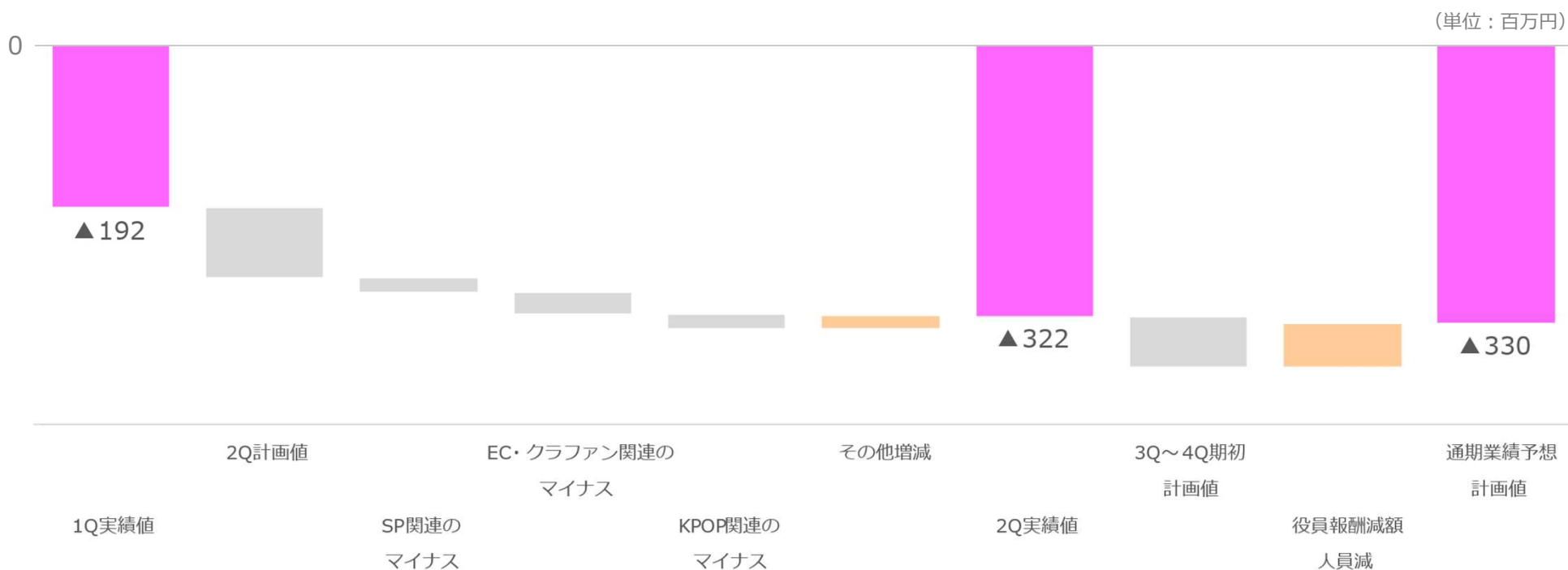
- 資産項目では、主にaseを連結したことによるのれんの計上により無形固定資産が75,552千円増加、主にW TOKYO株式の時価総額減少による投資有価証券が197,940千円減少
- 負債・純資産項目では、主に上記W TOKYO株式の時価総額減少に伴い繰延税金負債が96,073千円減少、有価証券評価差額金が173,838千円減少、主にDLEにおいて資本金の減資及び利益剰余金への振替により株主資本項目が変動

(単位：千円)

資産	24年3月期 4Q	25年3月期 2Q	増減額	負債・純資産	24年3月期 4Q	25年3月期 2Q	増減額
現金及び預金	1,007,373	825,299	▲182,074	流動負債	425,343	473,695	+48,352
売上債権等	447,942	392,499	▲55,442	繰延税金負債	305,553	209,480	▲96,073
流動資産	1,455,315	1,217,798	▲237,517	その他固定負債	14,000	98,216	+84,216
有形固定資産	2,908	3,915	+1,007	固定負債	319,553	307,697	▲11,856
無形固定資産	3,933	79,485	+75,552	負債合計	744,897	781,392	+36,495
投資有価証券	2,000,028	1,802,087	▲197,940	資本金	2,933,933	30,000	▲2,903,933
その他投資その他の資産	154,853	116,247	▲38,605	資本剰余金	1,557,900	2,517,706	+959,805
投資その他の資産	2,154,882	1,918,335	▲236,546	利益剰余金	▲2,535,394	▲917,091	+1,618,302
固定資産	2,161,723	2,001,736	▲159,987	株主資本	1,956,439	1,630,614	▲325,824
				有価証券評価差額金	667,423	493,585	▲173,838
				為替換算調整勘定	173,054	243,875	+70,821
				評価換算差額等	840,478	737,461	▲103,017
				その他純資産項目	75,223	70,066	▲5,157
				純資産合計	2,872,141	2,438,141	▲433,999
資産合計	3,617,039	3,219,534	▲397,504	負債純資産合計	3,617,039	3,219,534	▲397,504

通期予想（営業利益）

- 2Qにおいて、1Q実績が予定よりも下回っており、更にSP関連の第2四半期見込みの案件が第3四半期以降にずれ込んだこと、EC・クラファン関連の事業規模拡大によるコスト増加、KPOP関連の事業立ち上がり遅れ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
- 3Q～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



通期進捗

(単位：百万円)

	2025年3月期 2Q	2025年3月期 通期予想	進捗率
売上高	891	2,220	40.1%
IP・コンテンツ関連	149	400	37.2%
SP関連	102	460	22.2%
ゲーム・アプリ関連	84	380	22.1%
スポーツ・ブランディング関連	62	330	18.8%
EC・クラファン関連	463	420	110.2%
KPOP関連	26	230	11.2%
その他	5	—	—
営業利益	▲ 323	▲ 330	97.8%
親会社株主に帰属する 当期純損益	▲ 327	▲ 230	142.3%

- 売上高の通期進捗率は40.1%
- 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
- 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、SAY MY NAME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

IP・コンテンツ関連	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
SP関連	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
ゲーム・アプリ関連	アプリ・WEBサービスの開発、保守運用 担当：ちゅらっぷす
スポーツ・ブランディング関連	デザインのカでスポーツ・ブランディング 担当：ase
EC・クラファン関連	アジアにおけるEC・クラウドファンディング運営 担当：MYFEEL
KPOP関連	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

(参考) 販売区分別

(単位：千円)

		2025年3月期 2Q	2024年3月期 2Q	増減額	前年同期比
IP・コンテンツ関連	売上	148,899	200,871	▲51,972	▲25.9%
	利益	▲54,919	▲18,608	▲36,311	
SP関連	売上	102,218	29,391	+72,826	+247.8%
	利益	12,134	▲28,493	+40,627	
ゲーム・アプリ関連	売上	83,946	254,661	▲170,715	▲67.0%
	利益	▲14,912	10,440	▲25,352	
スポーツ・ブランディング関連	売上	61,972	172,505	▲110,532	▲64.1%
	利益	3,723	353	+3,369	
EC・クラファン関連	売上	462,956	97,460	+365,495	+375.0%
	利益	▲4,452	▲20,845	+16,393	
KPOP関連	売上	25,691	–	+25,691	–
	利益	▲45,066	–	▲45,066	
その他	売上	5,341	10,113	▲4,771	▲47.2%
	利益	▲219,133	▲251,364	+32,230	
連結合計	売上	891,025	765,005	+126,020	+16.5%
	利益	▲322,627	▲308,518	▲14,108	

