

2027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

2026年8月13日

- ・ 連結子会社の売却により売上高は**前年同期比31.5%減**
- ・ 売上総利益は**18.6%増**、売上総利益率は**28.4%→49.2%(20.8pt増)**へ改善
- ・ 販売費及び一般管理費は**37.6%減**、営業損失は**222百万円→90百万円に縮小**
- ・ 投資有価証券売却益**45百万円**を計上

項目（単位：千円）	2026年3月期1Q	2027年3月期1Q	増減額	前年同期比
売上高	300,450	205,906	▲94,544	▲31.5%
売上原価	215,009	104,565	▲110,444	▲51.4%
売上総利益	85,441	101,341	+15,900	+18.6%
売上総利益率	28.4%	49.2%		+20.8pt
販売費及び一般管理費	307,901	192,153	▲115,747	▲37.6%
営業損失（▲）	▲ 222,459	▲ 90,812	+131,647	赤字大幅縮小
経常損失（▲）	▲ 234,533	▲ 92,179	+142,354	赤字大幅縮小
親会社株主に帰属する四半期純損益	135,011	▲ 47,717	▲182,729	—

■ **資産項目**：保有株式の売却等により**現金及び預金は897百万円へ増加**

■ **負債・純資産項目**：**純資産1,278百万円、自己資本比率71.0%**を維持し、本業投資を促進

(単位：千円)

資産	26年3月期 4Q	27年3月期 1Q	増減額	負債・純資産	26年3月期 4Q	27年3月期 1Q	増減額
流動資産	1,208,433	1,197,893	▲10,539	流動負債	144,704	176,374	+31,670
現金及び預金	818,328	897,645	+79,316	固定負債	353,922	335,365	▲18,556
売掛金及び契約資産	272,983	168,899	▲104,084	負債合計	498,626	511,740	+13,113
仕掛品	45,228	68,574	+23,346	株主資本	892,027	844,273	▲47,753
固定資産	621,047	592,057	▲28,990	利益剰余金	▲1,812,725	▲1,860,443	▲47,717
投資有価証券	578,755	554,457	▲24,298	その他の包括利益累計額	431,256	425,943	▲5,312
出資金・敷金等	37,705	33,013	▲4,692	純資産合計	1,330,854	1,278,210	▲52,643
資産合計	1,829,480	1,789,950	▲39,530	負債純資産合計	1,829,480	1,789,950	▲39,530
				自己資本比率	72.3%	71.0%	▲1.4pt

2027年3月期

業績予想

売上高

連結子会社が大幅に減少したものの、経営資本を本業である**コンテンツ制作事業**に投下したことに伴う**好調な内定積み上げが大きく寄与**

営業損益

不採算事業の切り離し及び本業であるコンテンツ制作事業の好調により**黒字化**

当期純損益

営業利益の黒字化に加え保有投資有価証券の売却により**黒字額上乘せ**

(単位：千円)

	2027年3月期 通期予想	2026年3月期 通期実績
売上高	1,740,000	1,463,177
営業利益	100,000	▲595,127
経常利益	100,000	▲595,172
親会社株主に帰属する 当期純利益	150,000	▲497,994

2027年3月期

トピックス

 スクラップ

- ① 販管費37.6%削減
- ② 投資有価証券売却益45百万円
- ③ DLE KOREA清算終了(2026年4月)

+

 ビルド

高収益・先端事業へ集中

= 本業のコンテンツ制作

- ① オルタナティブ・アニメ量産体制
- ② OBETA AI STUDIO本格稼働・受注獲得
- ③ コンテンツ東京2026初出展・新規商談



非中核事業を整理し、本業のコンテンツ制作へ経営資源を集中

グローバルにおける日本アニメ需要増 (日本政府のアニメ輸出重点政策)

- ・ 高品質な日本アニメ動画
- ・ 多様化するニーズ



- ・ 制作価格の高騰
- ・ 制作期間の長期化

莫大なニーズに対応できない供給サイド

慢性的な人材不足

相次ぐ制作会社の倒産 (人件費等の制作コストの上昇と長期化による)

相次ぐ放送遅延 (2025年10月クール キー局だけで6アニメ放送できず)

**巨大な
ビジネスチャンス
到来**

時代が求めるものとは

ひたすら時間をかけた高品質の追求より
スピーディ且つリーズナブルな制作

つまり

時代に求められる

DLE独自の映像制作技術
「オルタナティブ・アニメ+AI動画」

DLE独自のコンテンツ制作 2本の柱

オルタナティブ・アニメ

- ① 中品質
- ② 短納期
- ③ 価格優位性

AI動画

- ① OBETA AI STUDIOで受注
- ② 高速制作・多彩な表現
- ③ AI蛙男商会でIP展開



拡大する制作需要の取り込みへ

第1弾

「野原ひろし 昼メシの流儀」

2025年10月クール テレビ放送

受賞ラッシュ

「日本アニメトレンド大賞2025」

TVアニメ部門 アニメ話題賞 受賞

「ニコニコ動画アワード2025」大賞 受賞

各種配信・海外配信など二次ライセンス収益へ
話題性を受け、活発な引き合いが継続

第2弾

「小3アシベ QQゴマちゃん」

2026年4月クール テレビ放送開始

オルタナティブ・アニメの実績を着実に積み上げ

親子層・往年のファンから高い評価

第3弾以降のパイプラインも進行中

生成AIがアニメ制作の供給力を拡張 DLEは他社に先駆けて事業化

AI映像スタジオ「OBETA AI STUDIO」



AI動画制作の受注獲得を推進



生成AI × IP「AI蛙男商会」を始動



新領域の事業化を加速

新プロジェクト「AI蛙男商会」始動



■ 生成AI×人気IP

- ① FROGMANの創造性と融合
- ② 超短期間で大量コンテンツ生成
- ③ 生成AI×「秘密結社 鷹の爪」「古墳ギャルのコフィー」「土管くん」展開

■ ファスト・エンタメ

- ① ショート動画展開を実用化
- ② IP制作スピードを次元変更
- ③ 新たなマネタイズ軸を構築



AIでIPビジネスの概念を変える！

あのパンパカくんが全編AIで“もちもち”になって新登場！

『もちもちパンパカパンツ』

人気キャラクター「パンパカパンツ」初のスピンオフ



Prime Videoにて独占先行配信！

AI × 人気IPによる新たなコンテンツ展開

「コンテンツ東京2026」への初出展（2026年6月）

- ① 日本最大級のコンテンツビジネス総合展に初出展
- ② オルタナティブ・アニメ／OBETA AI STUDIOを訴求
- ③ 大手企業・広告代理店・テレビ局等から具体的な相談・商談を獲得

独自の人材育成メソッド

- ① 短尺・オルタナティブ案件を通じ、若手に早期の実務経験を提供
- ② AIツールを使いこなす新世代のディレクター・クリエイターを内製化

STEP 1（完了） スクラップ&ビルド

不採算子会社整理・固定費削減・AI投資



STEP 2（当期1Q～） 2本の柱の拡大

オルタナティブ・アニメ作品倍増+AI動画の案件受託拡大



STEP 3（通期目標） 営業黒字化

2本の柱で圧倒的な差別化

本業のコンテンツ制作にリソースを集中し、中長期の持続的成長へ

APPENDIX

01



人気アニメ「貝社員」と厚生労働省がコラボ！労働保険の電子申請のメリットをアニメ・マンガで面白おかしく・わかりやすく訴求！

02



あのパンパカくんが全編AIで“もちもち”になって新登場！人気キャラクター「パンパカパンツ」初のスピンオフ『もちもちパンパカパンツ』Prime Videoにて独占先行配信！

03



Flashアニメでアニメの概念を変えたDLEが、次はAIでIPビジネスの概念を変える！平成のカルト的人気アニメブランドが、生成AIで令和に復活！「AI蛙男商会」が始動

04



「小3アシベ QQゴマちゃん」の世界に Hey! Say! JUMPが仲間入り！？「CUE CUE CUTE」 Special Collaboration Videoが公開！

05



DLEがアニメーション制作を担当！
「FGO」ショートアニメ『Fate/Grand Order藤丸立香はわからない』 Season4 が配信決定！

06



コンテンツ東京2026に初出展！オルタナティブ・アニメや、IPを使ったプロモーション事例、AI動画生成ツールの体験ブースも！

DLE



【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。