



2021年2月8日

各 位

会 社 名 株式会社ディー・エル・イー
 代 表 者 名 代表取締役社長 勝山 倫也
 (コード番号：3686 東証第一部)
 問 合 せ 先 執行役員 経営管理本部長 松本 博数

通期業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、2020年11月6日に公表した業績予想を下記のとおり修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 2021年3月期通期連結業績予想の修正（2020年4月1日～2021年3月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	905 ～ 961	△649 ～ △603	△650 ～ △602	△615 ～ △580	△14.53 ～△13.70
今回修正予想 (B)	990	△580	△580	△550	△12.99
増減額 (B-A)	85 ～ 29	69 ～ 23	70 ～ 22	65 ～ 30	
増減率	9.4% ～ 3.0%	—	—	—	
(ご参考) 前期実績 (注：9ヶ月決算)	597	△441	△440	△438	△10.35

1. 第2四半期（累計）の連結業績予想は行っておりません。

2. 2020年3月期は決算期変更により、2019年7月1日から2020年3月31日までの9ヶ月間となっております。

2. 修正の理由

2021年3月期の業績予想につきましては、映像制作およびセールスプロモーションにおける案件受注・納品状況や、ゲームアプリの利用者数および課金収入等により大きく変動が見込まれることから、案件や事業単位でアップサイドケースとダウンサイドケースを想定し、それらを積み上げることで、前回公表時にはレンジ形式による開示としておりました。

今般、今期の進捗ならびに上記の変動要因の状況等を踏まえ、改めて同様の想定と積み上げを行い、業績予想の修正を行うものです。

なお、上記の変動要因の今期中の見通しがついてきたことから、今回予想につきましては、特定数値による業績予想としております。

以下に、前回予想との増減の主な要因を記載いたします。

IPクリエイション領域においては、映像制作の今期中の納品が想定を下回る見込みとなったことから、売上高は前回予想の上限値を20百万円、下限値を13百万円下回る予想としております。

ソーシャルコミュニケーション領域においては、新型コロナウイルスの影響に伴う需要減を想定していたものの、WEB会議の浸透・定着による商談数の増加が受注に繋がり、想定以上に堅調に推移していることから、セールスプロモーションの売上高は前回予想の上限値を23百万円、下限値を53百万円上回る予想としております。また、当第3四半期において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ことにより、ライツ関連の売上高は前回予想の上限値を22百万円、下限値を26百万円上回る予想としております。

一方費用面では、売上増に伴う売上原価の増加が見込まれるものの、内製化の推進など効率化に努めるとともに、経費、人件費等の精査による減少も反映し、前回予想の上限値を6百万円、下限値を16百万円上回る予想としております。

以上の結果、前回予想の上限値に対して、売上高は29百万円、営業利益は23百万円、経常利益は22百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は30百万円、それぞれ上回る予想としております。前回予想の下限値に対しては、売上高は85百万円、営業利益は69百万円、経常利益は70百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は65百万円、それぞれ上回る予想となりました。

以 上