



成長可能性に関する説明資料

株式会社 ディー・エル・イー

<証券コード：3686>

2014年3月26日



本社	東京都千代田区麹町3-3-4 KDX麹町ビル7階
事業内容	ファスト・エンタテインメント事業
代表者	代表取締役 椎木 隆太
設立	2001年12月27日
資本金	249,500千円（2014年1月10日現在）
従業員数	52名（2014年1月31日現在）

経営理念

私たちの誓い

世界有数の高付加価値を創り出し、
世界で最も憧れられる、エンタテインメント&コミュニケーション創造企業となり、
世界的に高い評価と期待を受ける企業となります。

世界中の人々から愛され、多くの日本人が誇りに思ってくれる、特別で重要な
「ブランド」となります。

2001年
有限会社パサニア設立

2003年
株式会社ディー・エル・イーに商号変更

2005年
FLASHアニメスタジオ設立

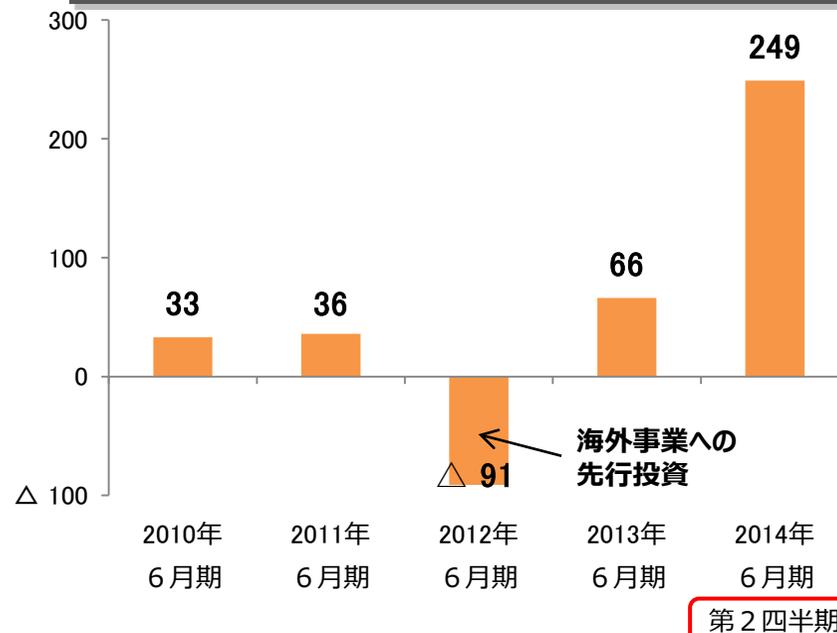
2006年
「秘密結社 鷹の爪」のTV放送を開始

2006年
「秘密結社 鷹の爪」のマナームービーがTOHOシネマズで上映開始

2008年
「ファイテンションテレビ」撤退の意思決定

2008年
地方テレビ局との共同事業第一弾「パンパカパンツ」静岡放送にて放送開始

ファスト・エンタテインメントモデル移行後の
当期（四半期）純利益の推移



ビジネスモデルを重厚長大型から
ファスト・エンタテインメントへ
(2010年6月期より本格転換)

2006年4月

「秘密結社 鷹の爪」のTV放送開始

2007年3月

「秘密結社 鷹の爪 THE MOVIE総統は二度死ぬ」全国TOHOシネマズにて全国劇場公開

現在

NHK Eテレの毎週金曜日午後6時20分からのビットワールド内で放送中



右肩上がりの「鷹の爪」の人気・活躍の場・収益



Dream Link Entertainment

- 2006年 「鷹の爪」の誕生とテレビ朝日系列での放送
- 2007年 劇場映画化
- 2008年 ネーミングライツ導入
- 2009年 映画第2弾公開
- 2010年 映画第3弾公開
- 2011年 スピンオフ映画公開
- 2012年 島根観光大使、第3期TVアニメがEテレで放送
- 2013年 第4期TVアニメがEテレで放送

誕生



2006年



2007年



2008年



2009年



2010年



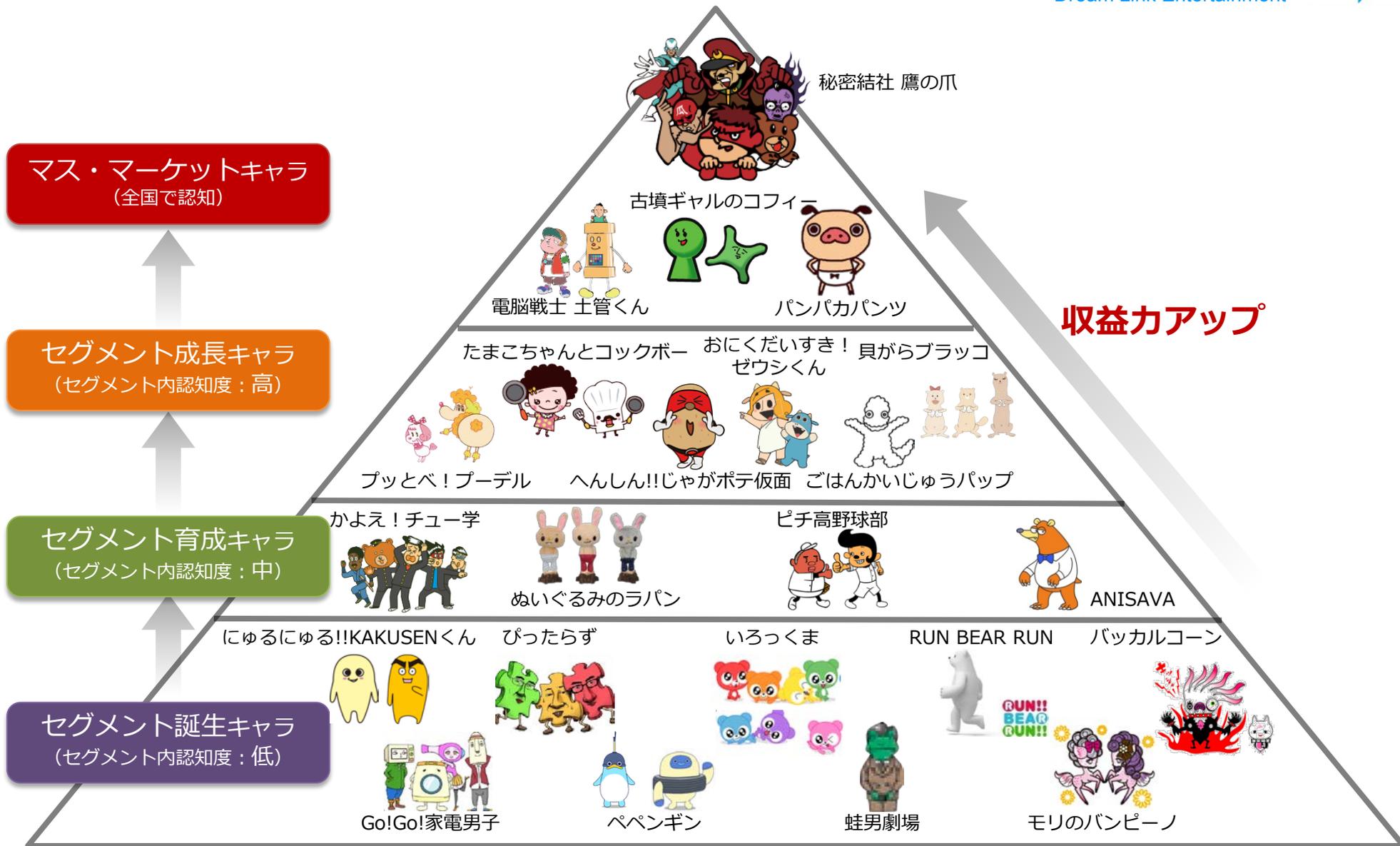
2011年



2012年



2013年



接触方法の多様化と短時間化により、当社のショートコンテンツニーズが高まる

デジタル化

ブロードバンドの発達

マルチメディア化

スマートデバイス普及

SNSの普及

膨大な量のコンテンツニーズ

新しい形のコンテンツ消費ニーズ

制作・チャンネルの変化

ショートコンテンツニーズの高まり



迅速かつ幅広くショートコンテンツ提供可能

TV広告 映画 WEB(PC) WEB(Mobile) イベント・物販



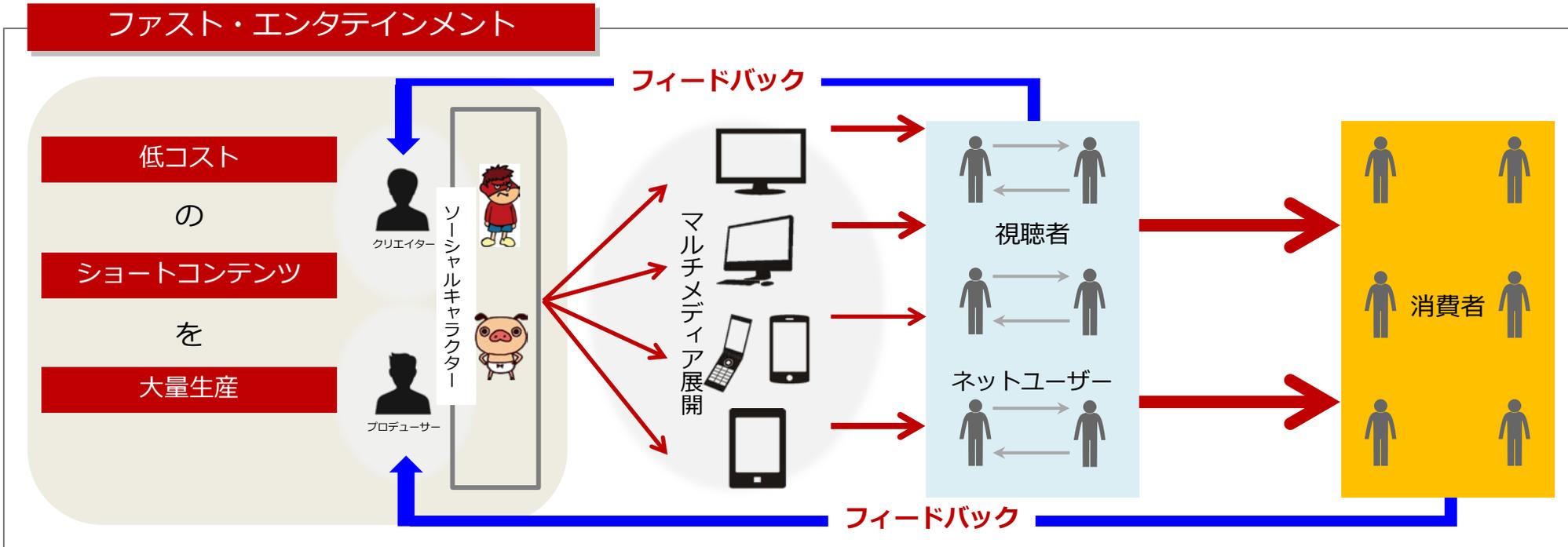
ディー・エル・イー

既存 I P



新規開発 I P

視聴者の声や消費者の動きを吸い上げ、すぐに企画・制作に取り入れることにより、世の中のニーズにあった作品・仕掛けをプロデュースすることを可能に=ヒット確率UPの仕組み



ソーシャルメディアで拡散されるキャラクター

話題を限定しないキャラクター設定

ユーザーと双方向に会話する機能

口コミ等により広がりやすい話題の提供

世代を選ばぬ広い認知度

共有したくなる高い好感度

IPクリエイション領域

映像等コンテンツ化 (TV・映画・WEB・ラジオ等)

 「秘密結社鷹の爪NEO」 NHK Eテレ	 「秘密結社鷹の爪MAX」 NHK Eテレ
 「鷹の爪団の楽しいテレビ」 BS12	 「秘密結社鷹の爪.JP」 公式WEBサイト
 「鷹の爪GO ～美しきエリエール 消臭プラス～」 TOHOシネマズ他	 「世界征服ラヂオ」 FM TOKYO

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

TOYOTA
SUNTORY
大王製紙株式会社

グッズ・DVD・書籍

イベント/小売



地域活性化

島根県、
静岡県、
福岡県、
山梨県等

「鷹の爪団」

マナー広告

JR
JRA西日本
B.League

デジタル&コミュニケーション



**強いメディアパートナーとの製作委員会方式の活用や、
ナショナルクライアントの広告への採用により、強いIPの促成栽培が可能に**

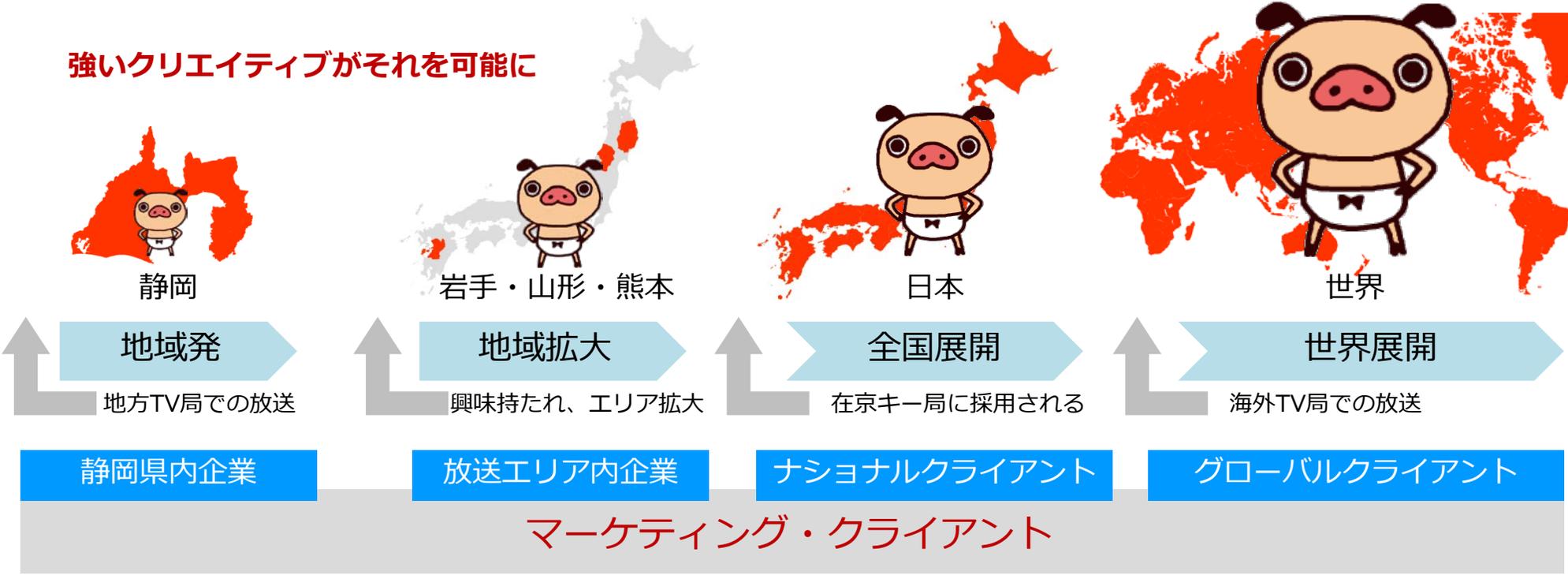


ボローイングパワーを総動員し、**短期に大量の露出が可能**な仕組み

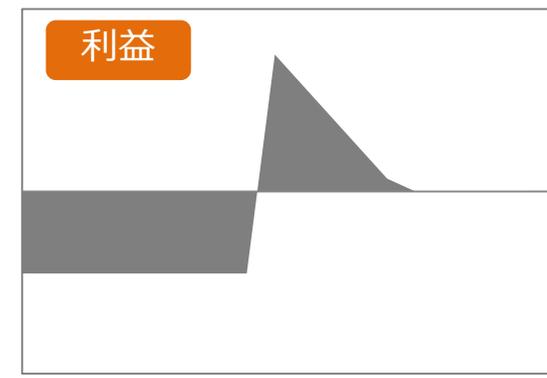
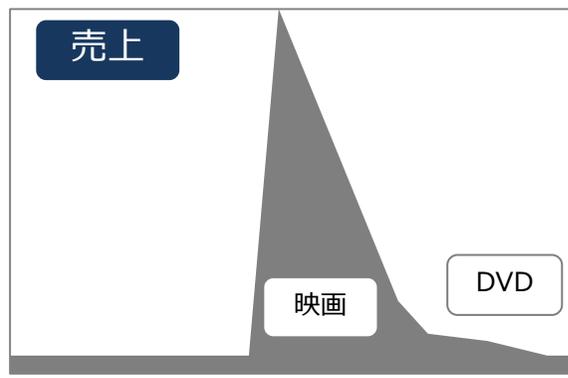
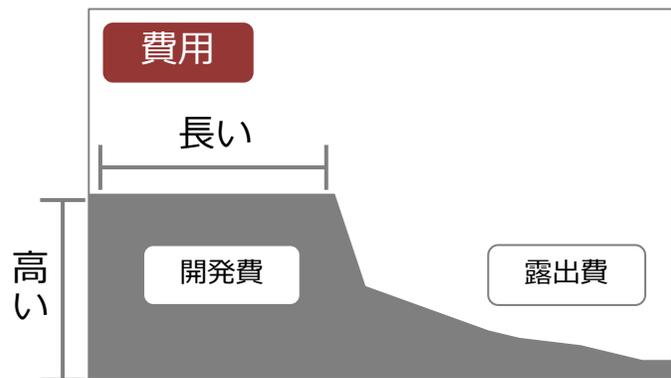
あえて狭いエリアで廉価にヒットを作り、飛び火させ、マーケティングエリアを拡大



強いクリエイティブがそれを可能に



映像コンテンツ制作企業の場合

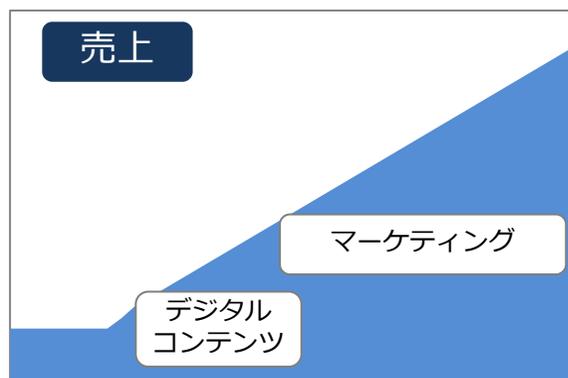


当社の場合

開発期間は短くローコスト



売上は継続的に増加

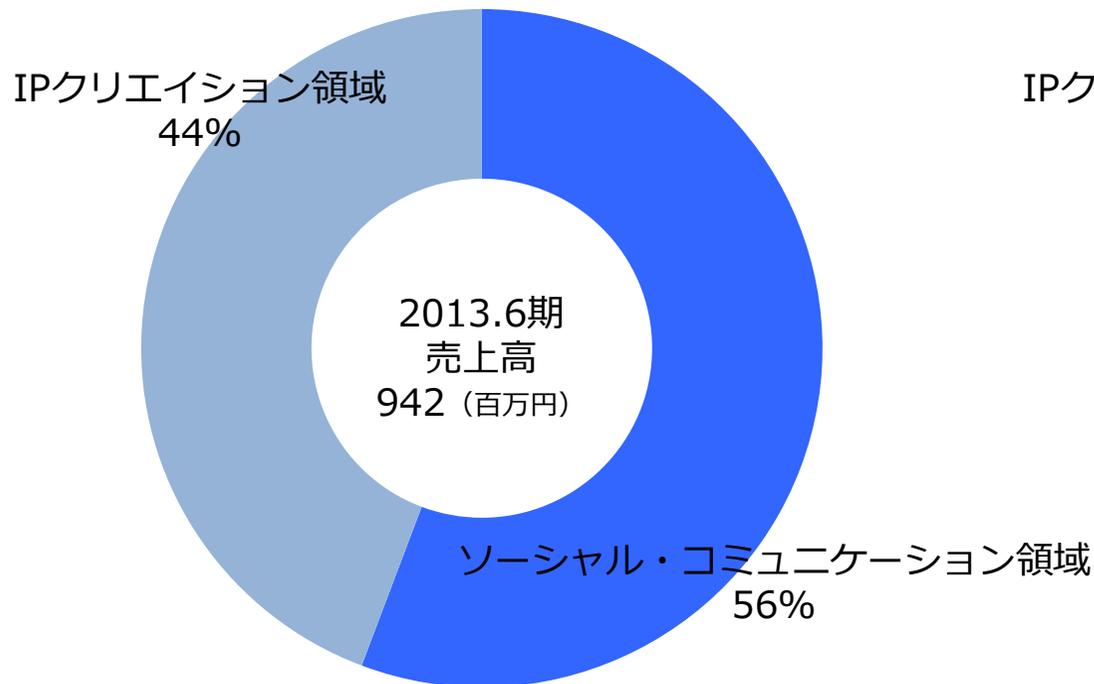


初期段階から利益計上可能

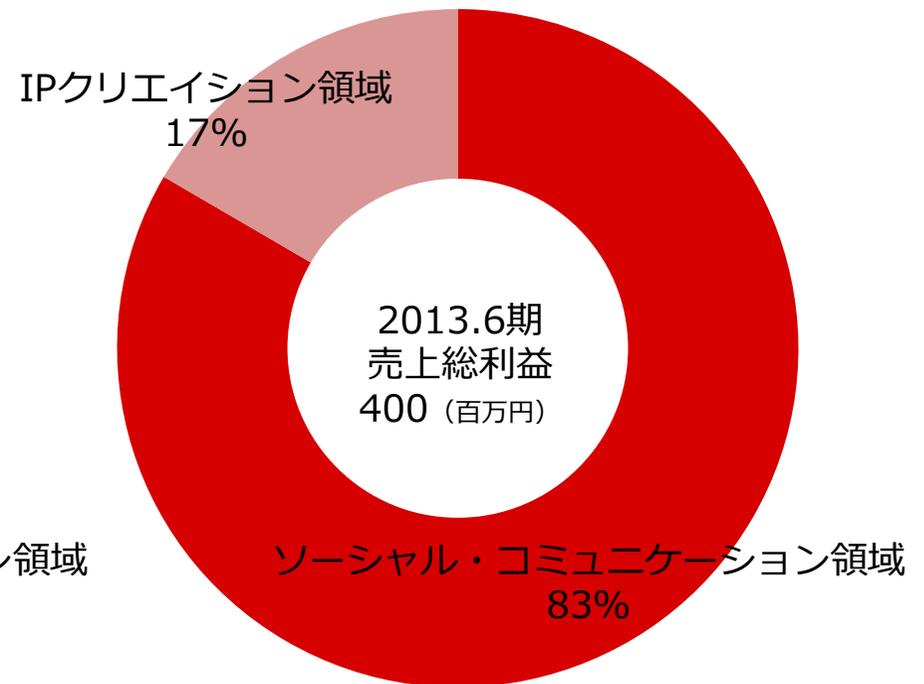


マーケティング収入としてのソーシャルコミュニケーション領域が付加価値の源泉

売上高の構成



売上総利益の構成



ソーシャル・コミュニケーション：
IPクリエイション：

企業プロモーションなどマーケティング全般。デジタルコンテンツの企画開発も含む
デジタル映像等の制作受託

アニメ市場やキャラクター市場でも差別化できるクリエイティブと、斬新なマーケティング企画力を融合させたサービスを武器に、約6兆円のマーケティング市場を狙う

マーケティング市場規模

キャラクター商品小売市場規模

※2

1兆5,340億円
(2012年)

当社
売上高：9.4億円

※3

2,330億円
(2012年)

アニメーション市場規模

※1
5兆9,762億円
(2013年)

動画広告市場

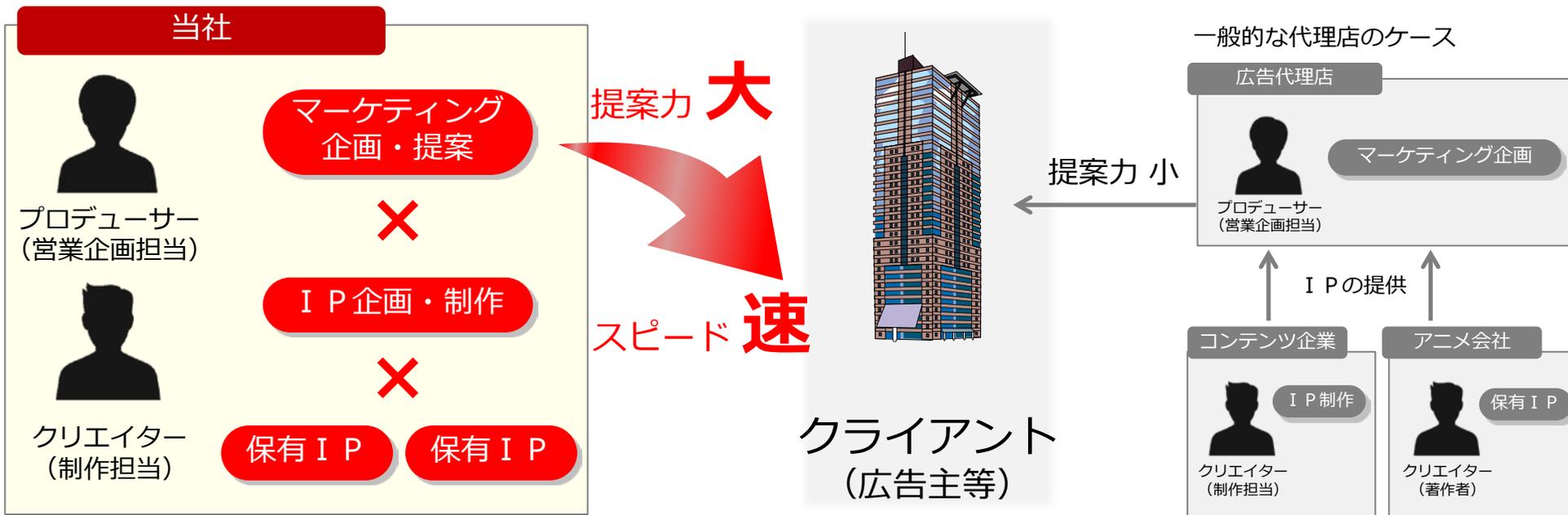
市場規模出典

※1 マーケティング市場：電通「日本の広告費」

※2 キャラクター商品小売市場：キャラクター・データバンク「CharaBiz data2013」

※3 アニメーション市場：メディア開発綜研「アニメーション市場規模分析」

**社内の強いIP開発力とマーケティング企画力が両輪となり、相乗効果を発揮。
保有する人気キャラと同様、その提案力やPDCAスピード・展開力が他社との差別化要素**

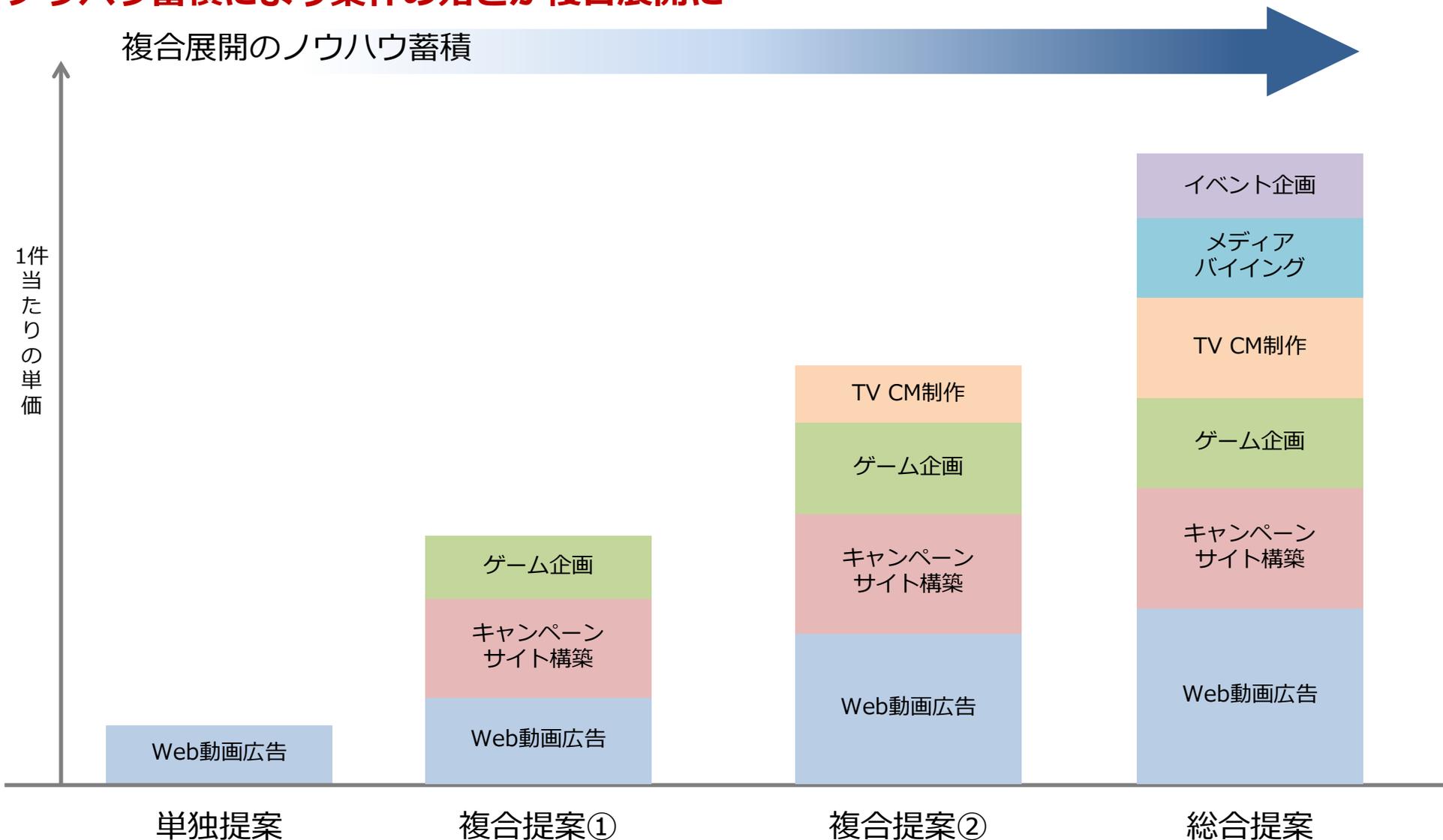


競合各社との比較

	原作 (IPオーナー)	映像化	商品化 (リアル)	商品化 (デジタル)	マーケティング サービス	海外展開
アニメ制作会社		←→				
キャラクター会社	←→		←→			←→
広告代理店					←→	
当社	←→					

ノウハウ蓄積により案件の殆どが複合展開に

複合展開のノウハウ蓄積

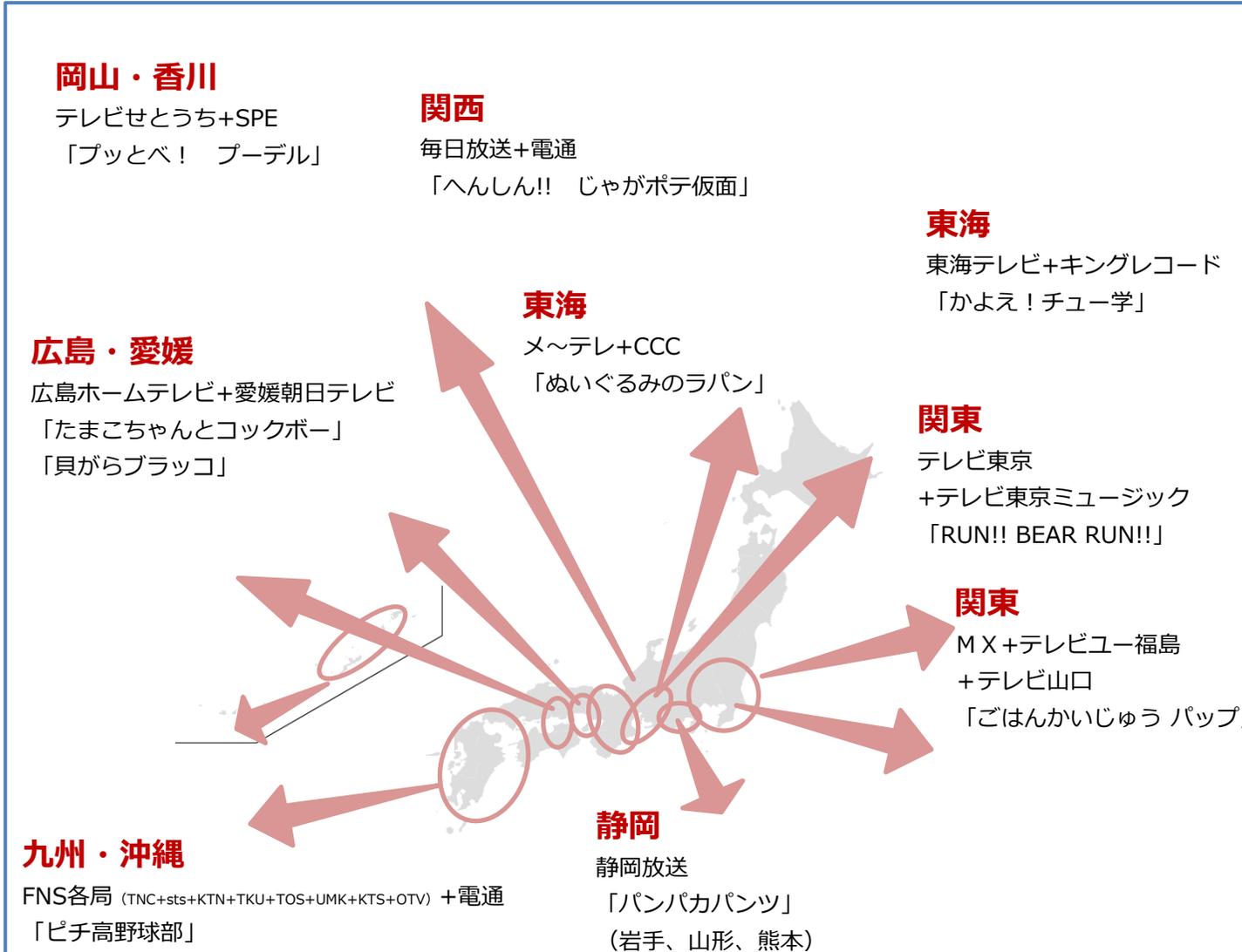


エリアの拡大、新規IPの共同開発による増収



Dream Link Entertainment

地方局との協業により、各地域で人気化したキャラクターを全国キャラクターへ育成



共同開発による新規IP

SNSゲームプラットフォーム



シネコン

ユナイテッドシネマズ



TOHOシネマズ



企業

アイスタイル



サントリー



海外パートナー (現地有力放送局)

Hasbro Inc.



年代テレビグループ



各国で成長のための強固なパートナーシップを確立



台湾

ERA社

台湾のメディアコングロマリッド。
ケーブルテレビの全国ネットワークを保有。
当社と合併会社DLE-ERAを設立。



米国

- ・ 2012年にDLEアメリカを設立
- ・ 有力パートナーと深いリレーションを保持



タイ

MCOT社

タイの政府系大手メディア。
2大テレビ局であるチャンネル9を傘下に持つ。
当社とキャラクターを共同展開、プロデュース。

Hasbro社

世界2大玩具メーカーの一つ。1923年創業。
主要商品は「モノポリー」「人生ゲーム」等のボードゲームや「トランスフォーマー」、「GI JOE」、「ファービー」等のキャラクター玩具。
当社は資本参加を受ける他、取締役を受入。



中国

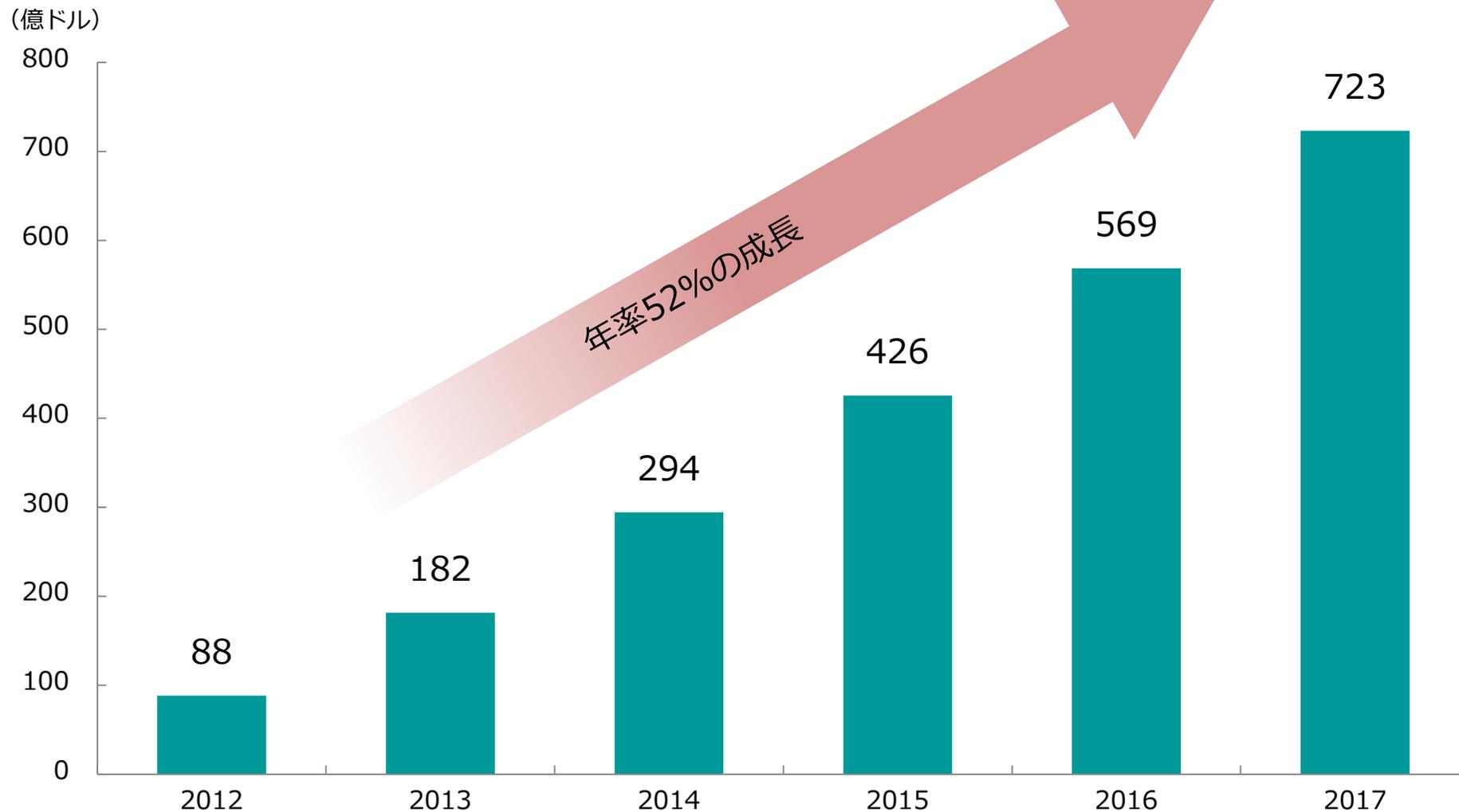
Mr. Cartoon Pictures社

アニメを中心とした中国の映画会社。
中国全土の各主要映画館に配信ネットワークを保有。
当社と共同事業契約を締結。

Warner Bros.社

Fenox社

世界のモバイル・インターネット広告費



(出所) eMarketer

各分野の第一人者が結集。少数精鋭でビジネスモデルを構築・展開

マネジメント



代表取締役
椎木 隆太 (Founder&CEO)

- 日本を代表するプロデューサー
- 米国プロデューサー組合会員（日本アニメ業界で初）
- 世界的な人気TVシリーズをプロデュース。
- 代表例『トランスフォーマー』『GI ジョー』
- ソニーの海外部門、ライセンス部門で豊富な経験



取締役
小野 亮 (FROGMAN)

- 日本を代表するクリエイター
- 『秘密結社 鷹の爪』を制作
- 独自のプロデュース手法が人気
- NYの映画祭で作品賞と監督賞をダブル受賞



取締役
川島 崇 (CFO)

- 公認会計士、中小企業診断士
- 朝日監査法人（現あずさ監査法人）出身
- 会計監査、上場支援、事業再編等に従事



取締役（社外）
Duncan Billing

- 米玩具大手 Hasbroのボードメンバー
- マーケティングの豊富な経験を持つ
- 『トランスフォーマー』の発展に貢献



取締役（社外）
夏野 剛

- NTTドコモで「iモード」立ち上げ
- 同社にて「おサイフケータイ」を企画
- 同社にて執行役員就任

プロデューサー・クリエイターを質・量ともに拡充することでプル型の案件数も拡大

