



2014年度第2四半期

業績のご報告

株式会社ディー・エヌ・エー

1. 決算報告

2. 戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 参考データ

1. 決算報告：2014年度第2四半期連結業績

- 主力の国内ゲーム事業は当初見通しを上回って推移し、当四半期は前四半期比で増収増益

(単位：億円)

項目	2013年度			1Q	2014年度		
	2Q	3Q	4Q		2Q	前年同期比	前四半期比
売上収益	476	417	398	358	360	-24%	1%
ソーシャルメディア	402	364	343	285	276	-31%	-3%
EC	46	48	50	45	47	3%	5%
その他	29	5	5	28	37	28%	33%
うち野球	29	5	5	28	36	24%	29%
営業利益	151	114	97	70	80	-47%	15%
営業利益率	32%	27%	24%	19%	22%	-	-
セグメント利益	152	115	97	77	90	-41%	17%
ソーシャルメディア	153	127	113	81	77	-49%	-4%
EC	11	10	8	7	9	-22%	26%
その他	1	-11	-11	3	5	607%	53%
うち野球	0	-11	-11	3	9	4489%	221%
調整等	-12	-11	-13	-13	-9	-	-
その他の収益・費用（純額）*	-2	-1	0	-8	-2	-	-

事業区分 ソーシャルメディア：ゲーム、エンタメ分野各種サービス（エブリスタ、マンガボックス、SHOWROOM等）

EC：DeNAショッピング、DeNAトラベル、モバオク、ページェント等

その他：野球（4～9月シーズンイン、10～3月シーズンオフ）、ヘルスケア等

*日本基準における、金融収益・費用を除く営業外損益や特別損益等が含まれる（例：有形・無形資産の売却・除却等）

1. 決算報告：四半期費用構成

- 販促費・広告費は適切にコントロール
- 売上原価及び販管費の支払手数料はコイン消費の動向に連動して推移

(単位：億円)

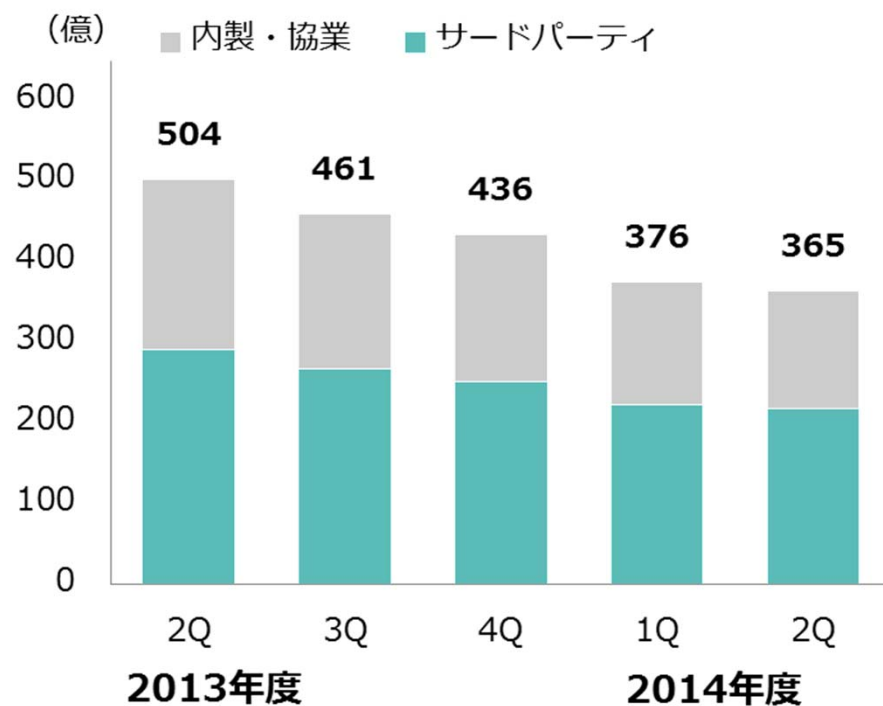
項目	2013年度			2014年度			
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	前年同期比	前四半期比
売上原価合計	154	143	142	137	138	-10%	1%
人件費	12	12	11	13	12	-2%	-6%
減価償却費・償却費	16	19	20	21	22	37%	9%
業務委託費	30	24	24	25	27	-8%	7%
支払手数料	83	77	75	62	59	-29%	-5%
その他	13	12	12	17	18	36%	8%
販管費合計	170	159	159	144	140	-18%	-3%
人件費	29	29	31	33	32	12%	-1%
販促費・広告費	41	37	39	30	30	-27%	2%
業務委託費・支払手数料	78	73	71	63	60	-24%	-5%
その他	22	19	18	19	18	-20%	-5%
その他の収益・費用（純額）*	-2	-1	0	-8	-2	-	-
連結従業員数(単位：名)	2,153	2,168	2,197	2,312	2,389	11%	3%

*日本基準における、金融収益・費用を除く営業外損益や特別損益等が含まれる（例：有形・無形資産の売却・除却等）

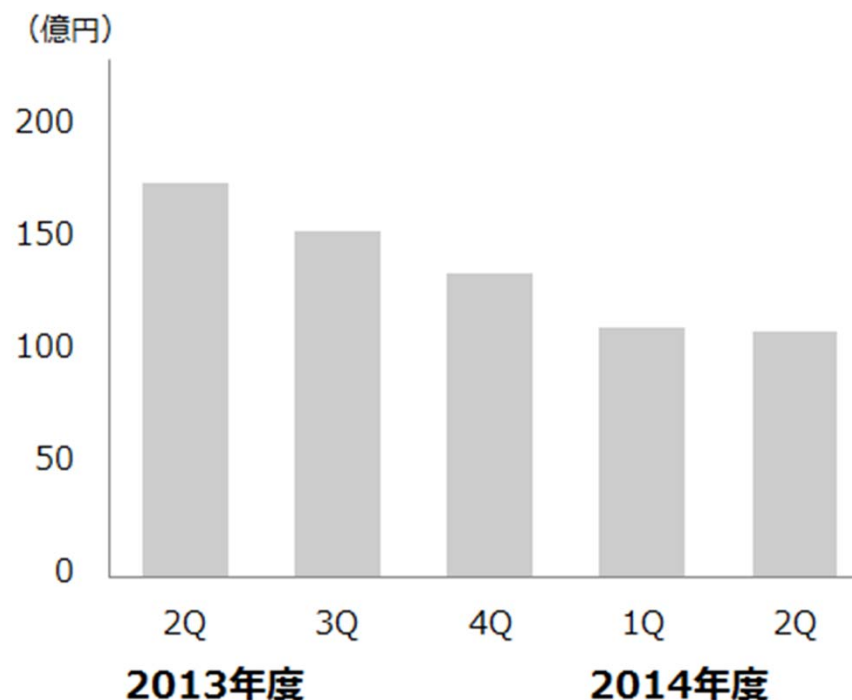
1. 決算報告：ソーシャルメディア事業 国内ゲーム事業

- 当四半期の国内コイン消費は365億円
(デバイス構成比：スマートフォン等*82%、フィーチャーフォン18%)
- ブラウザゲームの運営が奏功し、コイン消費は前回決算発表時の見通しを上回って推移

国内コイン消費推移**



国内ゲーム事業営業利益***



*スマートフォン等には、Yahoo! Mobageを含む

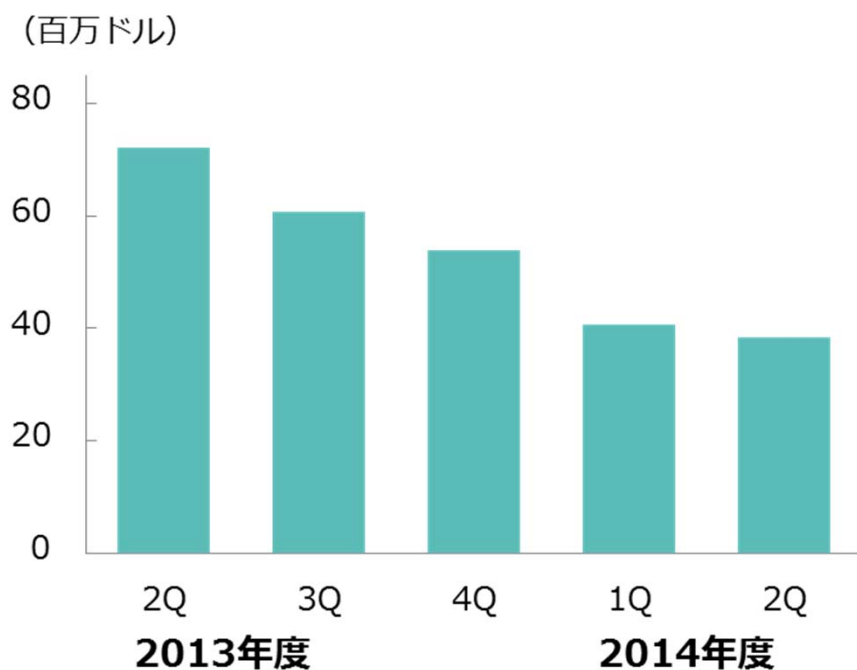
**コイン消費、ゲーム月額課金、チケット売上分等の合計 2013年度2Qよりmixiゲーム上の仮想通貨消費額を含む

***管理会計ベースの参考値

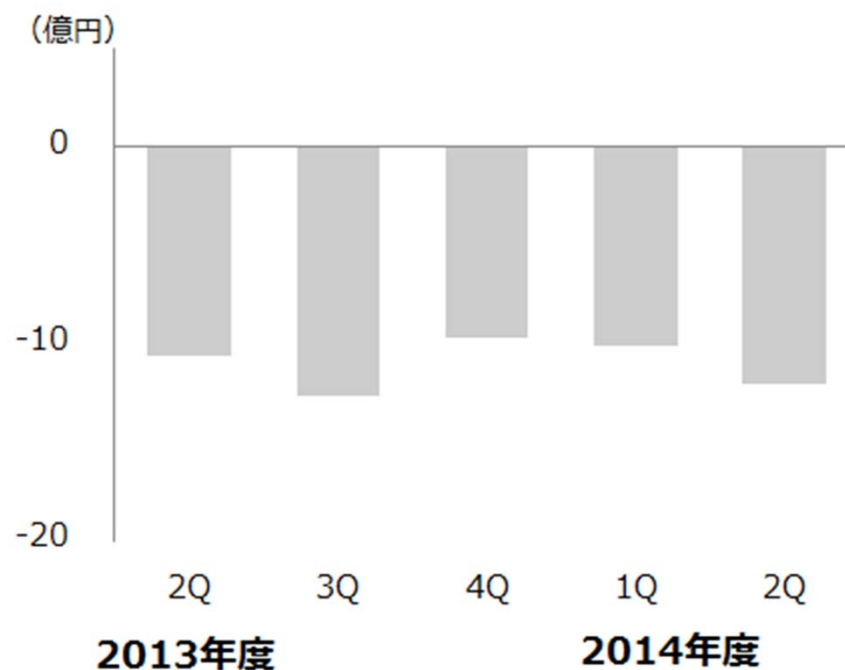
1. 決算報告：ソーシャルメディア事業 海外ゲーム事業

- 当四半期の海外コイン消費は40百万ドル弱 と、前四半期比でほぼ横ばい
- 欧米：当四半期のコイン消費への貢献は限定的も着実に期待タイトルのリリースが進捗
- 中国：「NBA夢之隊」に加え「変形金剛:崛起 (Transformers: Rising)」が順調に立上り
- 新作期待タイトルに対する戦略的なマーケティングを実施

コイン消費推移（海外合計）



海外営業損益*

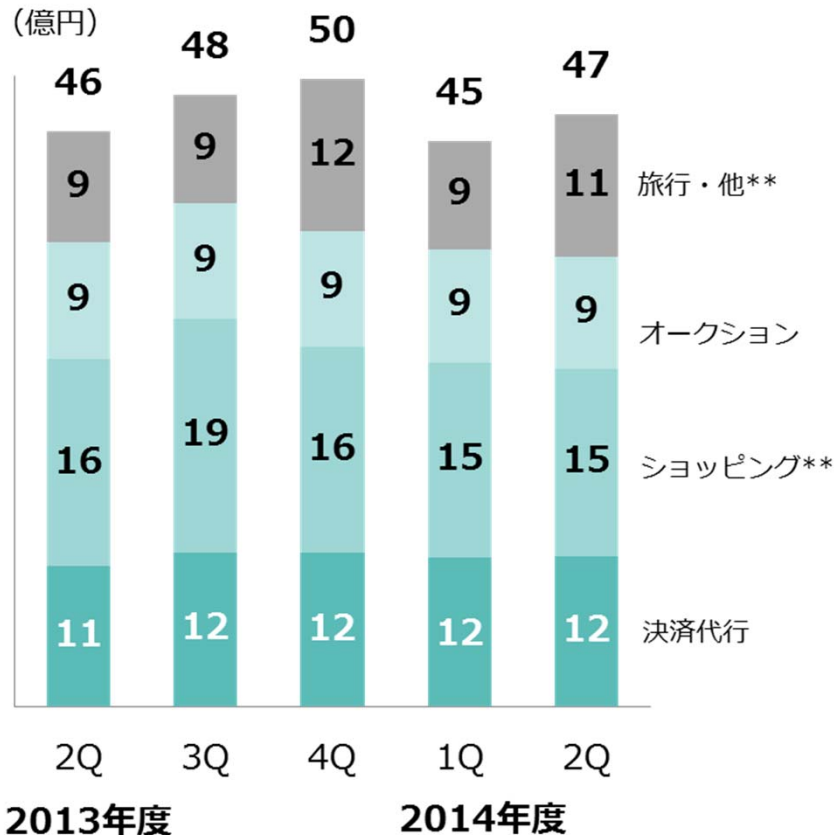


*管理会計ベースの参考値

1. 決算報告：EC事業

■ セグメント売上収益47億円（前年同期比+3%）

売上収益*



EC事業主要指標*

- 旅行・他**
 - DeNAトラベル第2四半期旅行取扱高127億円（前年同期比14%増）
- オークション
 - モバオク有料会員数92万人（2014年9月末）
- ショッピング**
 - ショッピング取扱高 155億円（前年同期比+17%）
 - 食品・日用品領域中心に成長
 - DeNAショッピング店舗数 4,460店***（2014年9月末、前年同月末比 -476店）
- 決済代行
 - 自社運営のECや一般加盟店の取扱高増加
 - 国内ゲーム事業関連の取扱高の減少

* 各計上区分に含まれる主なサービス等は以下の通り。

- ・ 旅行・他：DeNAトラベル、他
- ・ オークション：モバオク、auモバオク
- ・ ショッピング：DeNAショッピング、au ショッピングモール、EVERYMART、SEIYUドットコム、サンドラッグ.com、COSME SELECTION等
- ・ 決済代行：ペイジェント

**2014年度第1四半期より「ショッピング」「旅行・他」間で区分の一部変更し、2013年度にまで遡って組み替えております

***2014年度第1四半期より店舗集計方法を一部変更

1. 決算報告

2. 戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 参考データ

2. 戦略の進捗：経営方針・重点施策

ゲーム事業は爆発力を持つ主力事業
— モバイルゲームは引き続き注力し、再強化 —

⇒ 国内外で成長へ向けて手応え

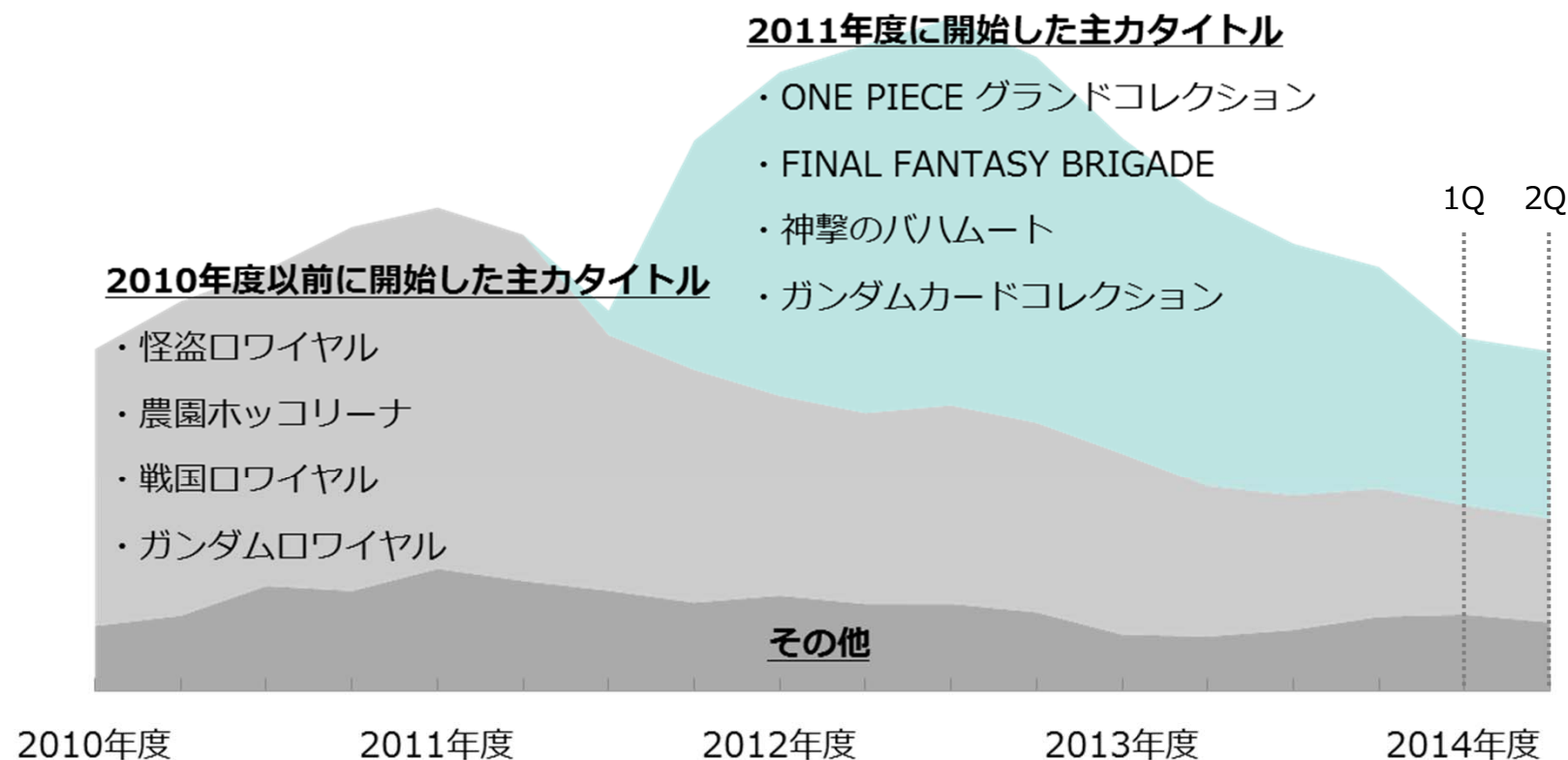
中長期で成長する構造的な強みを持つ事業を創出
— 成長領域への積極投資 —

⇒ IP創出プラットフォームでの着実なユーザベース構築
⇒ インターネットによる産業の構造変革を目指した
各種取り組みが進捗

2. 戦略の進捗：国内ゲーム事業（全体）

- 当四半期のブラウザゲームのコイン消費は安定して推移
 - ブラウザゲームMAU*は2014年初以来微減傾向でトレンドに大きな変動なし
 - ブラウザゲームARPU**はイベント内容・個別タイトルの状況・季節要因等次第で短期では変動し得るも、一定水準を維持
- アプリでの成果の積み上げにより、コイン消費の増加を図る

内製・協業タイトルのコイン消費推移（2010年度第1四半期～2014年度第2四半期）



*月間アクティブユーザ
**月間アクティブユーザあたりの平均利用額

2. 戦略の進捗：国内ゲーム事業（アプリ）

- 「ファイナルファンタジー レコードキーパー」は300万ダウンロードを突破し（11月2日現在）、月商10億超のタイトルに成長
- 実績ある内製アプリゲーム向けシステムやゲーム運営など従来からの強みやノウハウの蓄積でヒット創出

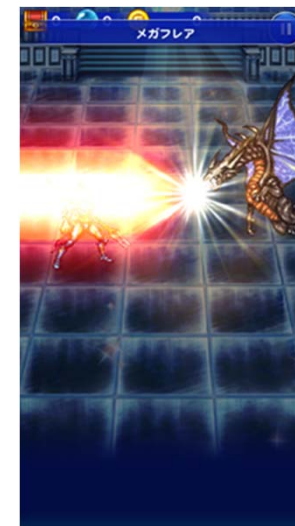
運営力

内製システム、
アセットの蓄積・活用

アプリでの経験値向上
(開発・集客)

FINAL FANTASY Record Keeper™

ファイナルファンタジー レコードキーパー



2. 戦略の進捗：国内ゲーム事業（アプリ）

- ヒットタイトルを皮切りに、アプリタイトル群の育成・拡大へ
 - 下期以降は、既存のヒットタイトルの最大化施策に取り組みつつ、自社オリジナルタイトルからのヒット創出を目指す
 - 来年度にかけては複数の有力IPタイトルリリースを予定

2014年度下期

2015年度上期

3. 複数の有力IPタイトルを予定

2. 自社オリジナルタイトル*からのヒット創出

1. ヒットタイトルの最大化

- 国内での更なる大型化
- 海外展開予定（欧米市場向け）



©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd.



*画像は全て開発中の画面

2. 戦略の進捗：海外ゲーム事業

欧米市場向け

中国市場向け

戦略進捗概要

- 従来のカードバトルジャンルに加え、新たなジャンル・システムを創出
- 2Qには新規タイトルからのコイン消費貢献がスタート
- 下期も自社オリジナルに加え、有力IPタイトルを含むパイプラインを予定

- ヒットも複数生まれ、IPライセンス獲得力・開発力・パブリッシング体制の強みを生かした戦略は有効に機能
- 下期も順次有力IPタイトルを複数リリース予定

主要 新規タイトル ・パイプライン



2. 戦略の進捗：経営方針・重点施策

ゲーム事業は爆発力を持つ主力事業
— モバイルゲームは引き続き注力し、再強化 —

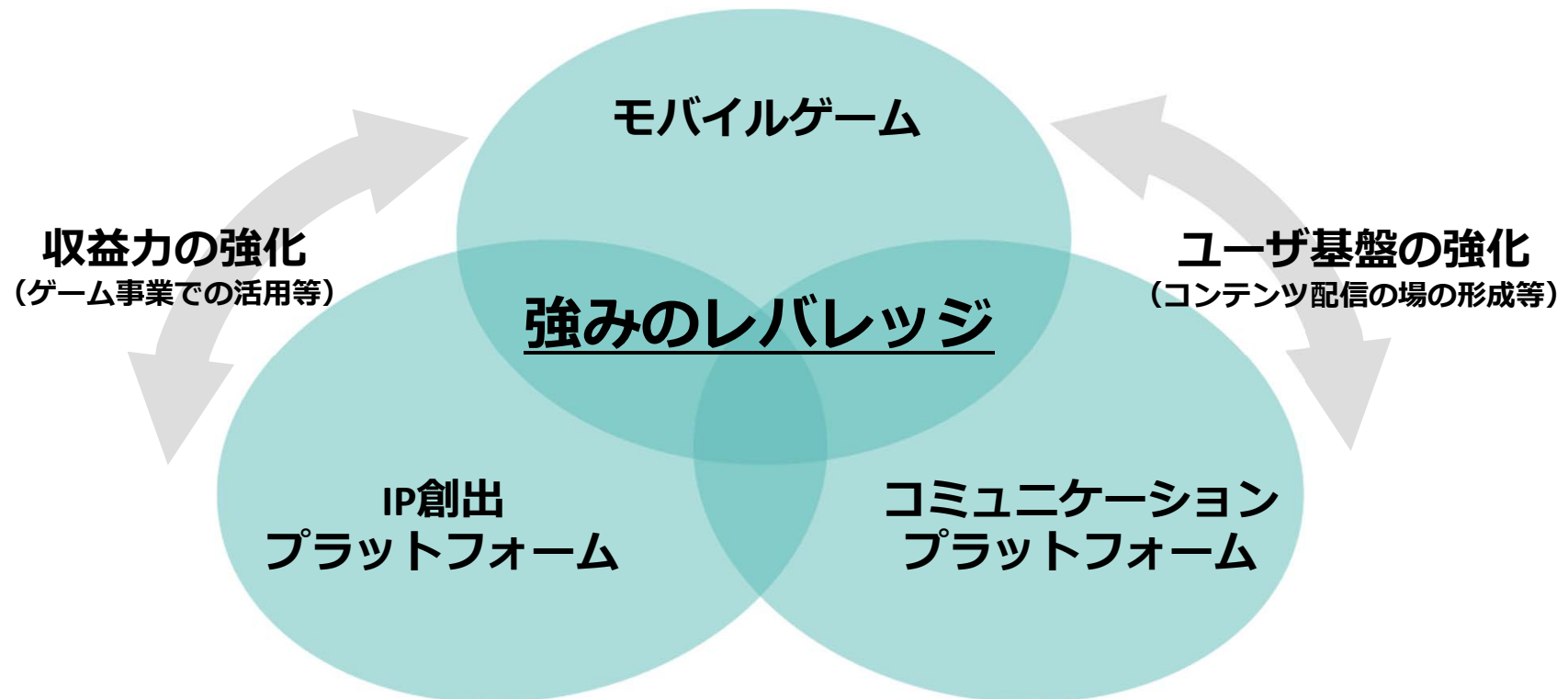
⇒ 国内外で成長へ向けて手応え

中長期で成長する構造的な強みを持つ事業を創出
— 成長領域への積極投資 —

- ⇒ IP創出プラットフォームでの着実なユーザベース構築
- ⇒ インターネットによる産業の構造変革を目指した各種取り組みが進捗

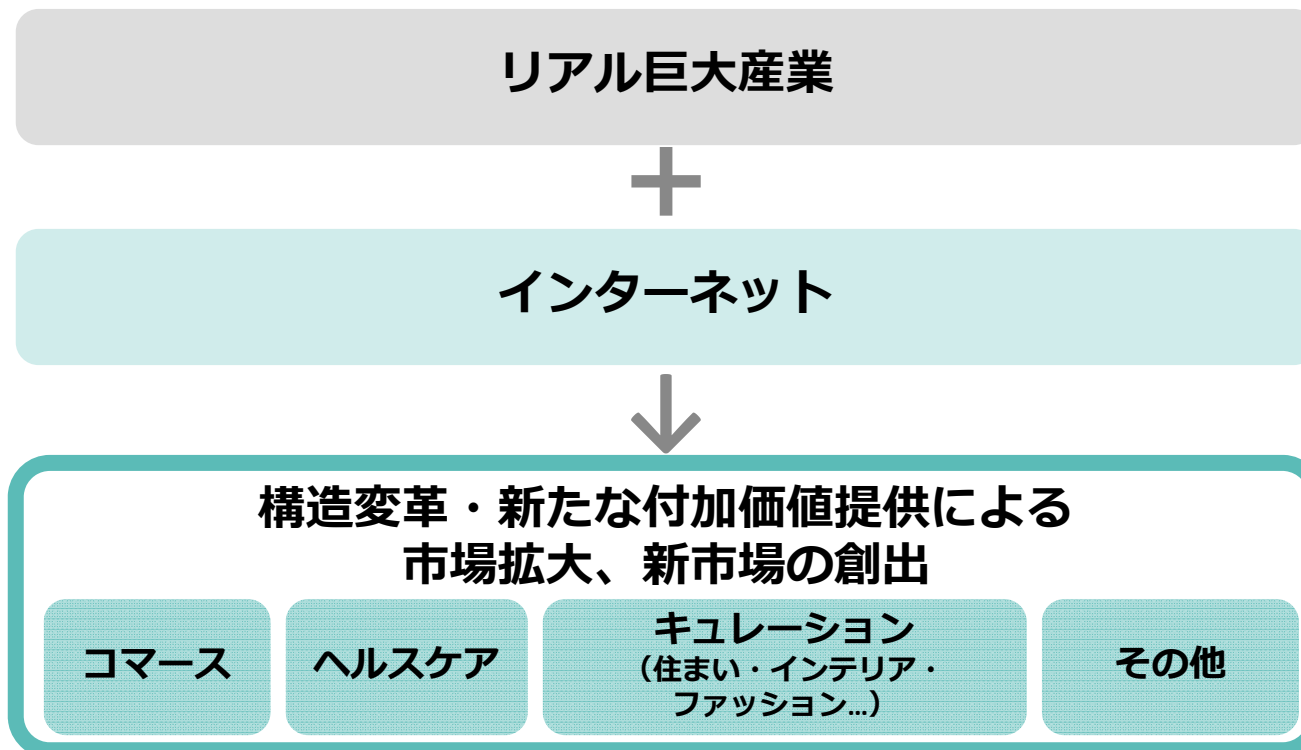
2. 戦略の進捗：コンテンツ／コミュニケーションプラットフォーム

- マンガ雑誌アプリ「マンガボックス」
9月に600万ダウンロードを突破し、着実にユーザーベースが拡大
- 仮想ライブ空間「SHOWROOM」
大幅リニューアルを9月に実施し提供ジャンル多様化が進展、マネタイズ手法も拡充へ



2. 戦略の進捗：インターネットによるリアル巨大産業の構造変革

- ヘルスケア
 - 8月に遺伝子検査サービス「MYCODE」の提供を開始し、ユーザの反応は良好
 - ヘルスケア事業は「SickケアからHealthケアへ」のビジョンに基づき今後も事業を拡大
- その他
 - 9月にキュレーションプラットフォームのカテゴリリーダー2社を買収（住まい・インテリアの「iemo」運営のiemo・女性向けファッションの「MERY」運営のペロリ）
 - ライフスタイル分野での産業構造の変革を目指し、キュレーションプラットフォーム事業を開始



2. 戦略の進捗：キュレーションプラットフォーム事業

- 圧倒的なアクティブユーザーベース構築のポテンシャル
 - キュレーションサービスは、情報の目利きであり発信者であるキュレーターとユーザ双方が集まり、自立的にコンテンツの生成と利用の活性化が促される場
 - 嗜好にあった情報を効率的に収集できる場として急速に利用が拡大中
- メディアに留まらず、コンテンツ・ユーザ・事業者が集まるプラットフォームを志向
 - ユーザと事業者をマッチングする機能を備えた米国「Houzz」などは産業にインパクトを与える存在
 - 消費スタイルに変化をもたらし、ライフスタイル分野での産業構造の変革を狙う

住まい・インテリアのiemo

- MAUは150万超（2014年9月現在）
- スマートフォンからのアクセスが90%超、女性ユーザが90%超



女性向けファッションのMERY

- MAUは1,200万超（2014年9月現在）
- スマートフォンからのアクセスが90%超、女性ユーザが90%超



1. 決算報告

2. 戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 参考データ

3. 業績見通し：2014年度第3四半期 連結業績予想

■ 第3四半期連結会計期間（10～12月）業績予想

売上収益348億円

営業利益 56億円

■ 前四半期比の主な業績変動要因

- 国内コイン消費は、新規のアプリタイトルの貢献により、前四半期比で増加の見込み
- 野球を除き、前四半期比で営業利益は微増の見通し
- 第3四半期にシーズンオフとなる野球は前四半期比で売上収益では約30億円、営業利益では約25億円の減少要因となる見通し

(単位：億円)

項目	2Q (実績)	3Q (予想)	前四半期比
売上収益	360	348	-3%
野球を除く売上収益	324	342	6%
営業利益	80	56	-30%
野球を除く営業利益	72	72	1%

3. 業績見通し：2014年度第3四半期累計期間業績予想

(単位：億円)

項目	2014年度 第3四半期累計 (予想)	2013年度 第3四半期累計 (実績)	前年同期比
売上収益	1,066	1,415	-25%
営業利益	206	435	-53%
親会社の所有者に帰属する 四半期利益	120	262	-54%

1. 決算報告

2. 戦略の進捗

3. 業績見通し

4. **参考データ**

4. 参考データ：キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2013年度 通期	2013年度 第2四半期	2014年度 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	281	206	124
税引前当期利益	549	152	91
減価償却費及び償却費	82	20	26
法人所得税支払額	-382	0	0
その他(差引)	32	35	7
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-153	-35	-76
財務活動によるキャッシュ・フロー	-157	5	-1
配当金支払額	-67	-6	-3
自己株式の取得による支出	-100	-1	-
その他(差引)	10	12	2
フリー・キャッシュ・フロー((A)+(B))	127	171	49
連結 現金及び現金同等物	654	641	720
(うち、DeNA単体)	442	410	443

本説明会及び説明資料の内容は、発表日時点で入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。

また、本説明会及び説明資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでいるため、実際の業績等は、さまざまな要因の変化等により、これらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。

The logo for DeNA, featuring a stylized colon character followed by the letters 'DeNA' in a bold, rounded, sans-serif font.

株式会社ディー・エヌ・エー