



2015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. 事業・戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

1. 決算報告：2015年度第2四半期連結業績

- 主力の国内ゲームはコイン消費が堅調に推移し、営業利益も想定以上で着地

(単位：億円)

項目*	2014年度			2015年度			
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	前年同期比	前四半期比
売上収益	360	344	361	377	371	3%	-2%
ゲーム	269	283	298	283	275	2%	-3%
EC	51	51	52	50	49	-4%	-2%
スポーツ	36	6	7	37	40	10%	7%
新規事業・その他	8	9	9	11	12	57%	8%
調整額	-4	-4	-6	-4	-4	-	-
営業利益	80	52	46	40	74	-8%	84%
営業利益率	22%	15%	13%	11%	20%	-	-
セグメント利益	82	55	51	68	68	-17%	1%
ゲーム	78	76	64	68	64	-18%	-6%
EC	6	5	6	6	6	-3%	9%
スポーツ	8	-16	-9	9	10	25%	20%
新規事業・その他	-12	-11	-10	-11	-13	-	-
調整額	1	0	-1	-3	0	-85%	-
その他の収益・費用（純額）**	-2	-3	-5	-28	6	-	-

*2015年度第1四半期からの以下の変更を2014年度にまで遡って組み替えて表示。なお、組替後のセグメント別過去実績値は、監査法人による会計監査前の数値です。

①セグメント区分を変更、②セグメント毎の売上収益の表示を、外部顧客からの売上収益から、セグメント間の売上収益を含んだ金額に変更

**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・広告費は費用対効果等を勘案し、適切にコントロール
- その他の収益として「DeNA BtoB market」事業の譲渡に伴う売却益を12億円計上

(単位：億円)

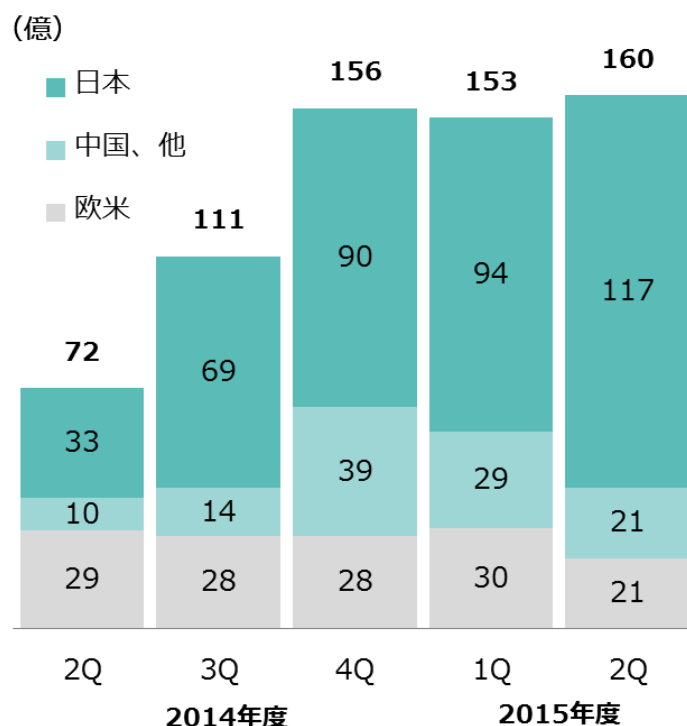
項目	2014年度			2015年度			
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	前年同期比	前四半期比
売上原価合計	138	144	147	161	152	10%	-6%
人件費	12	14	13	17	15	24%	-15%
減価償却費・償却費	22	24	25	26	23	4%	-10%
業務委託費	27	27	20	24	25	-7%	3%
支払手数料	59	64	71	69	64	9%	-8%
その他	18	15	18	24	25	36%	3%
販管費合計	140	146	163	148	151	8%	2%
人件費	32	33	33	35	33	1%	-7%
販促費・広告費	30	31	40	25	31	4%	22%
業務委託費・支払手数料	60	65	69	69	69	16%	0%
その他	18	18	21	19	19	4%	0%
その他の収益・費用（純額）*	-2	-3	-5	-28	6	-	-
連結従業員数(単位：名)	2,389	2,420	2,424	2,411	2,444	2%	1%

*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：ゲーム事業主要指標

- 国内外アプリコイン消費は引き続き四半期あたり150億円超で推移
- 国内コイン消費は前四半期比で増加
内製・協業タイトルの安定推移に加え、サードパーティーではCygames提供の「グランブルーファンタジー」がアプリ・ブラウザともに好調

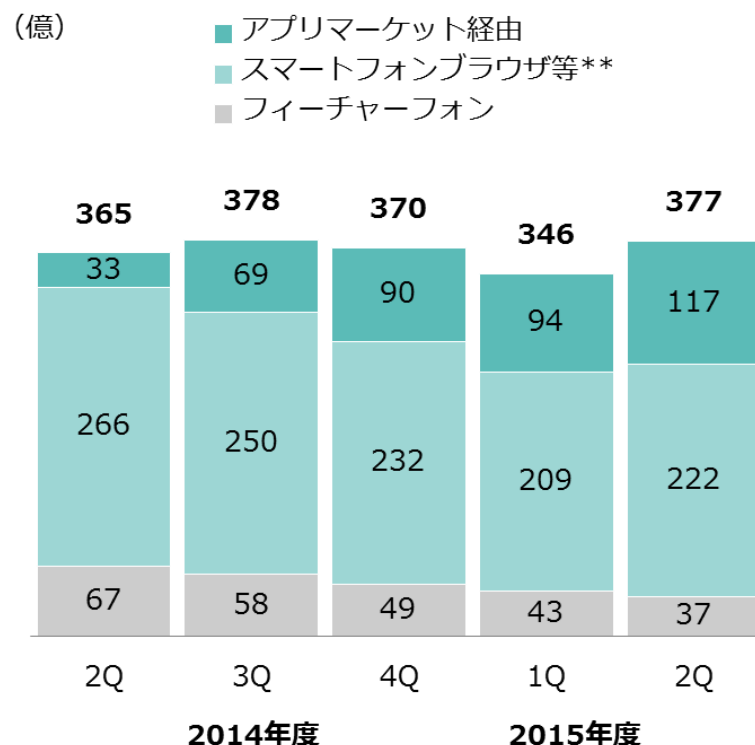
国内外アプリコイン消費



参考 各四半期末日為替レート

(単位: 円)	2014年度			2015年度	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
1ドル	110	119	120	122	120
1元	18	19	19	20	19

国内コイン消費 (デバイス別) *



*コイン消費、ゲーム月額課金、チケット売上分等の合計 2015年度1Qまでmixiゲーム上の仮想通貨消費額を含む

**スマートフォンブラウザ等には、Yahoo! Mobageを含む

1. 決算報告：EC事業主要指標

- セグメント売上収益は約50億円で安定して推移
- ショッピング*は引き続き食品・日用品分野での取扱高が拡大

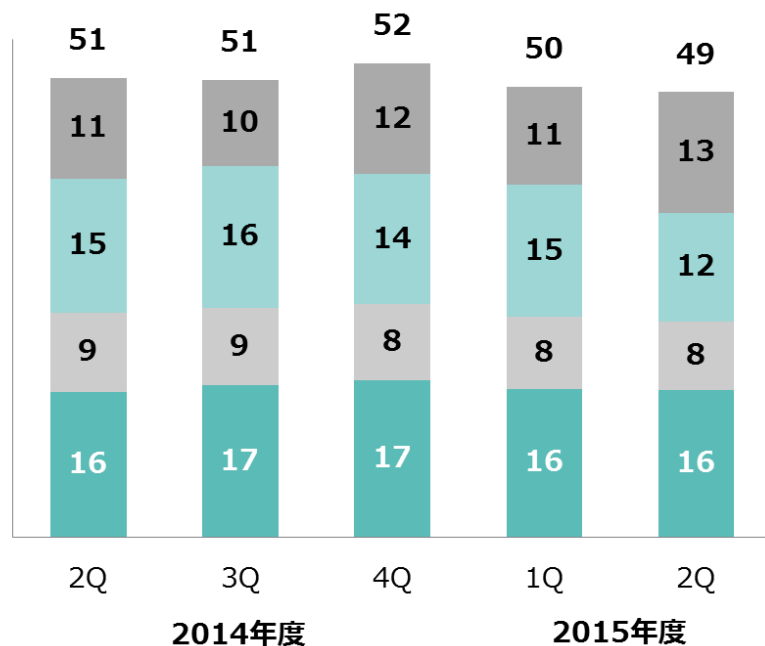
*2015年度第2四半期よりDeNA BtoB marketは連結対象外

- オンライン航空券販売市場での競争力を高めつつ、トラベル取扱高は順調に拡大

売上収益内訳**

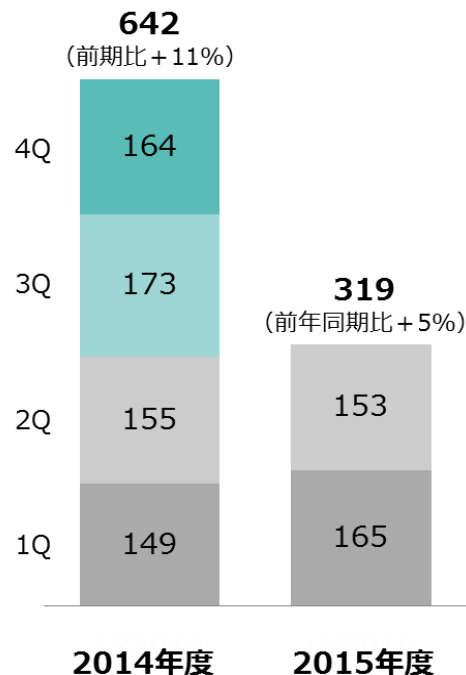
(億円)

■ 決済代行 ■ オークション ■ ショッピング ■ 旅行 / 調整



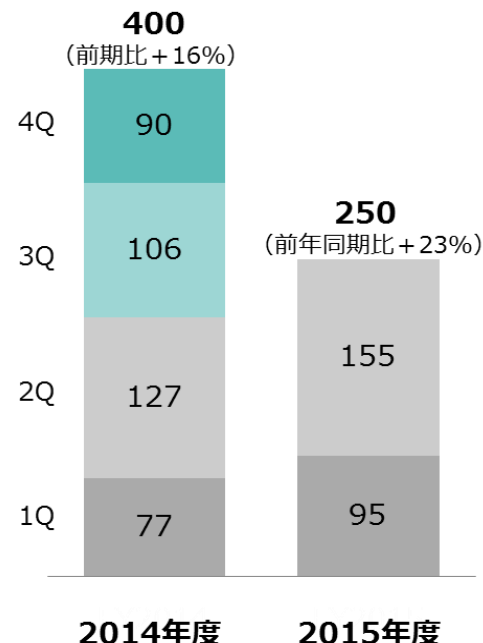
ショッピング取扱高

(億円)



DeNAトラベル取扱高

(億円)



** 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 / 調整：DeNAトラベル、趣味人倶楽部
- ・ショッピング：DeNAショッピング、auショッピングモール、DeNA BtoB market（2015年度1Qまで）、SEIYUドットコム、他
- ・オークション：モバオク
- ・決済代行：ペイジェント

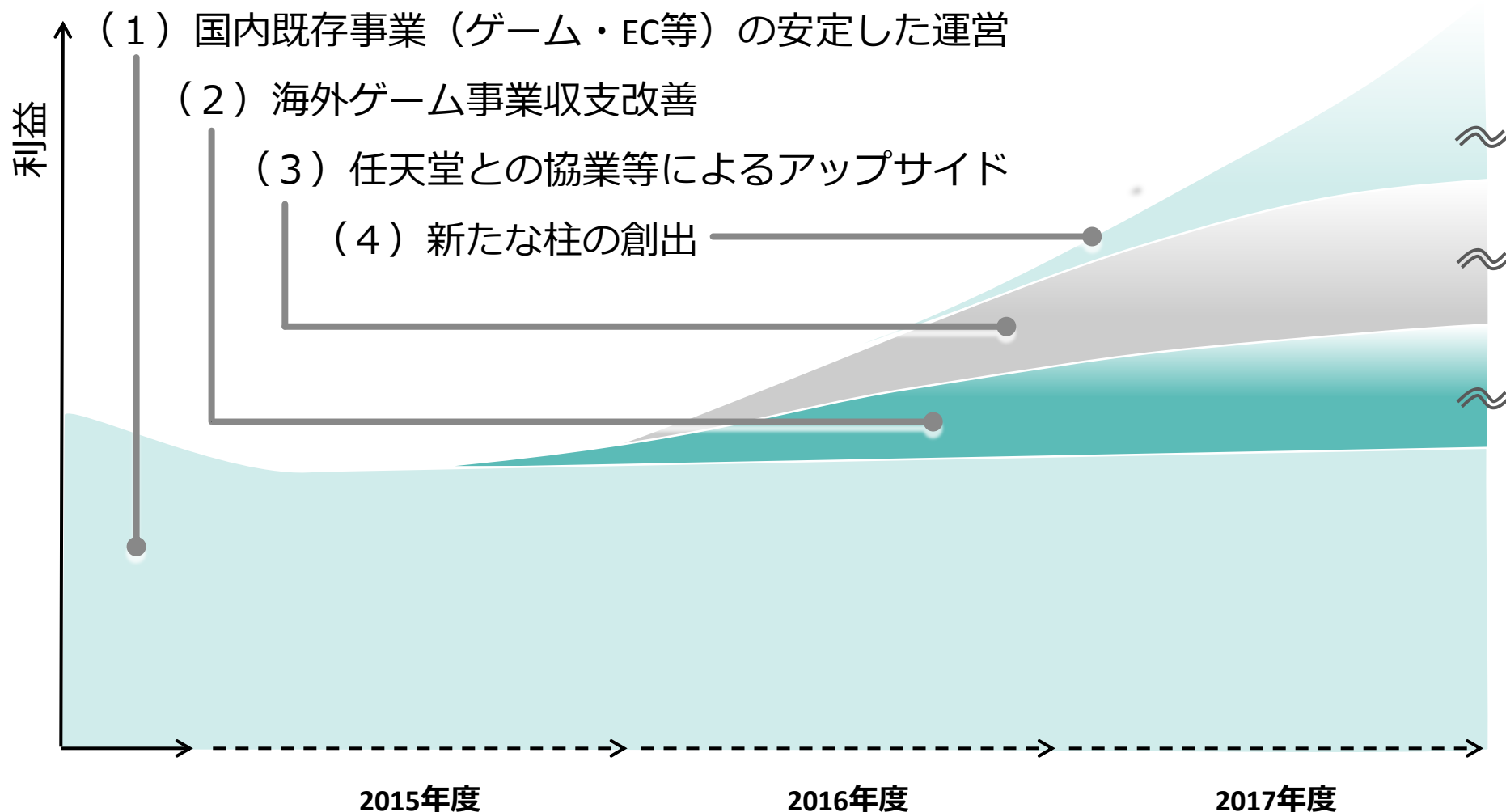
1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗

3. 業績見通し

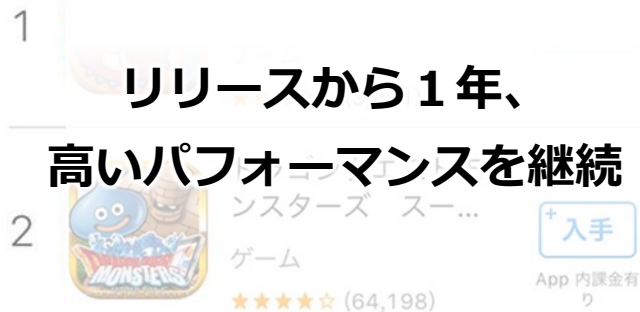
4. 補足説明資料

2. 事業・戦略の進捗：中長期で目指す姿



(1) 国内ゲーム事業（内製・協業アプリ）

- 有力IPを活用したアプリの継続的な投入とその後の運用で中長期的にコイン消費を安定化
- 自社オリジナルタイトルは、技術ベースの積み上げとヒットの創出両面を狙う



(2015年9月25日付国内AppStore売上ランキング)

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



10月15日配信開始、
順調に立ち上がり、
主力アプリの1つへ

(C)創通・サンライズ
提供元：株式会社バンダイナムコエンターテインメント



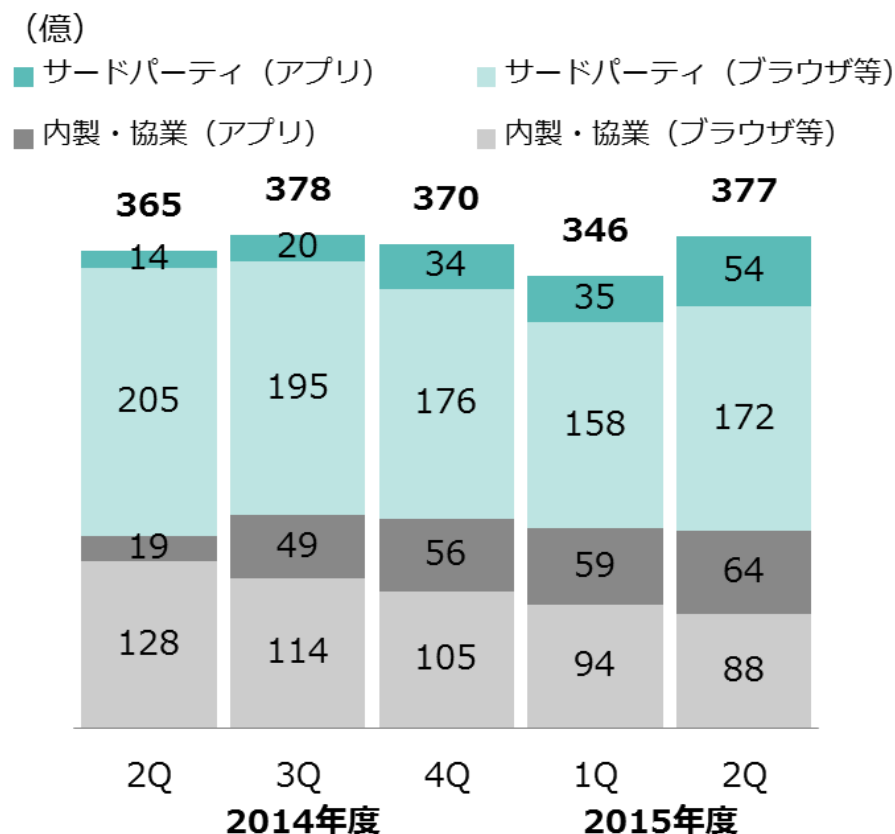
2016年配信予定

(C)尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
(C)BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
提供元：株式会社バンダイナムコエンターテインメント

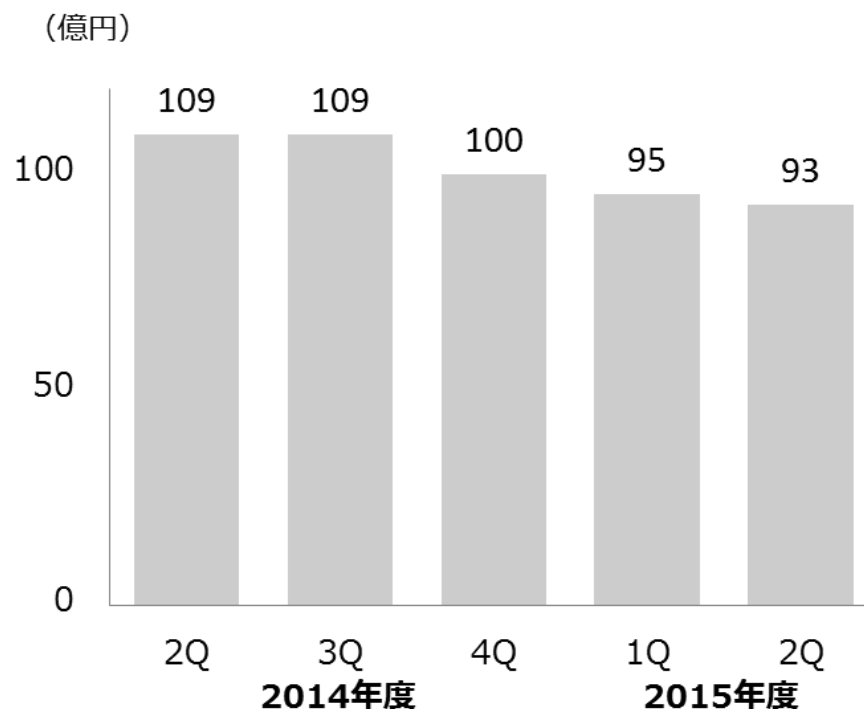
(1) 国内ゲーム事業（事業概況）

- 内製・協業タイトル：アプリは順調に育ち、ブラウザの減少を補いつつある
- サードパーティタイトル：ヒットタイトルの貢献も手伝い、コイン消費堅調
結果、サードパーティコイン消費に占めるアプリの割合が想定以上
(アプリのコイン消費対比の利益率は相対的に低い)

国内コイン消費（スキーム別）



国内ゲーム事業営業損益*



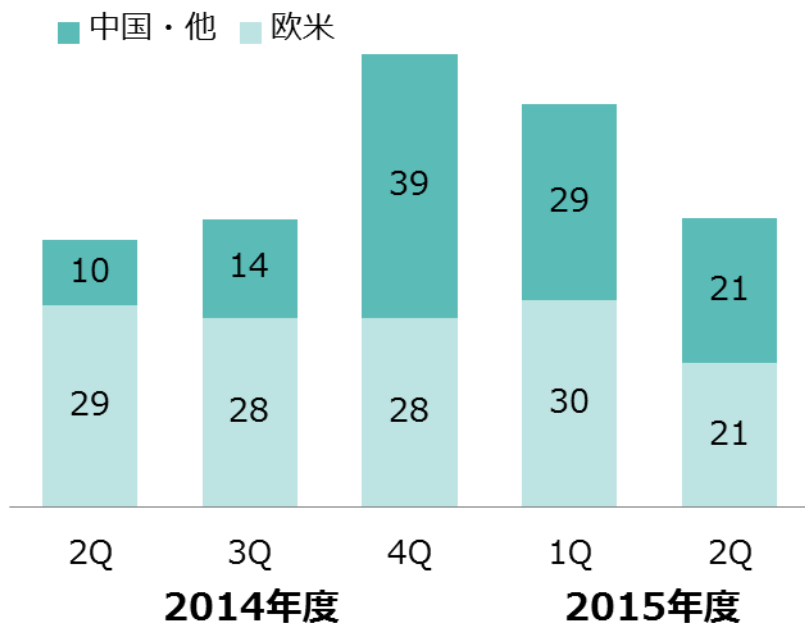
*管理会計ベースの参考値

(2) 海外ゲーム事業

- 欧米：体制見直しを経て、引き続き収支管理を徹底
- 中国
 - コイン消費は大型タイトルの減少と一部新規タイトルの貢献開始の後ずれにより減少
 - 損益面では、下期以降本格貢献が見込まれるタイトルに関連した費用が先行
 - 第1四半期決算説明会資料で開示の通り、複数の有力IPタイトルを今後配信予定

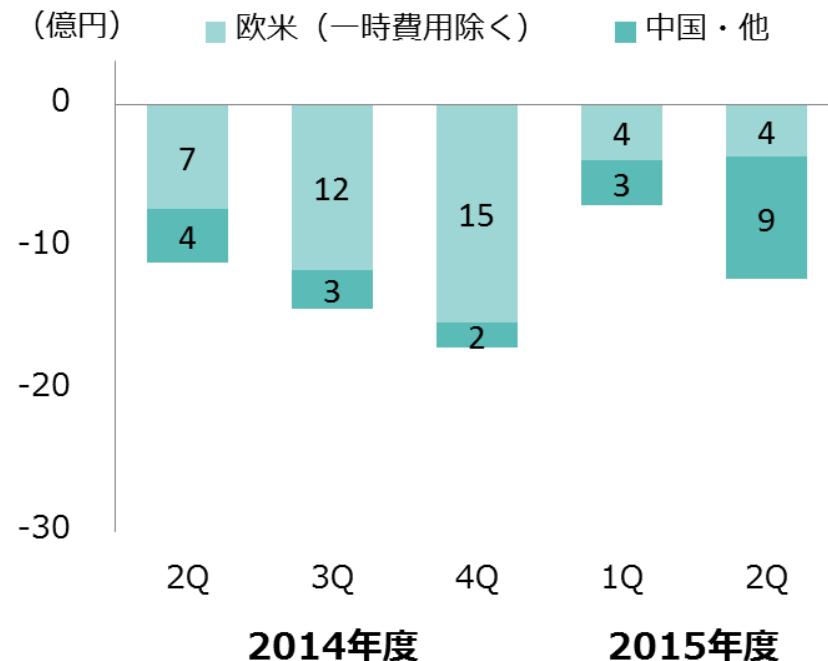
海外コイン消費

(億円)



海外営業損益*

(億円)



*管理会計ベースの参考値

(3) 任天堂との協業（戦略的狙い）

■ 協業の進捗

- ①任天堂IPゲームアプリの共同開発・運営：第一弾として「Miitomo」
- ②任天堂 新メンバーズサービスの共同開発：
「Nintendo Account」、及び、これをベースとした会員サービス「My Nintendo」
- 上記いずれもグローバルで展開（8言語100か国で順次予定）

■ 将来的に本協業のゲームを多く・長く利用いただく土台を築くため、 戦略的に 1) IPを選択し、2) MiitomoとMy Nintendoの同時リリースを決定

リーチ

- ✓ 2億人を超える世界のMii*
- ✓ 年齢・性別・国・地域を問わないIP
- ✓ 特定ゲームへの関心有無に利用が左右されないIP

ユーザエンゲージメント

- ✓ 自分の分身・友達の分身だからこその愛着
- ✓ Miiを介した強いバイラル性



メンバーズサービス「My Nintendo」～デバイスを越えたすべてのニンテンドー体験を繋ぐ架け橋～

- ✓ アクティブなユーザベース構築（Miiを活用したフレンド関係の構築）
- ✓ ユーザロイヤリティの向上（リコメンド、ポイント等）
- ✓ 長く・簡単に楽しめる配慮（Facebook等外部IDとの連携等）

*任天堂の全プラットフォームの合計

(3) 任天堂との協業（見通し）

今後の プラン

- アプリの一層の品質向上と、本協業全体の戦略面での最適化を考慮し、第一弾アプリ・メンバーズサービスともに開始時期を2016年3月に再設定
- タイトルは厳選し、2016年度末までに5本程度を展開（再掲）
- 全ての大型IPも含めた検討であり、IPに制限は設けず（再掲）

収益化の 考え方

- 複数のヒットタイトルを創出し、本協業単独でも収益化を図ることが大前提
- 本協業の本格的な貢献は2016年度以降を想定（再掲）
 - ・ Miitomoは基本無料・追加課金あり、具体的手法は運用状況・ゲーム性により判断
 - ・ その他のタイトルについても同様
- ユーザとの信頼関係をベースとした中長期で継続的な収益貢献を目指す

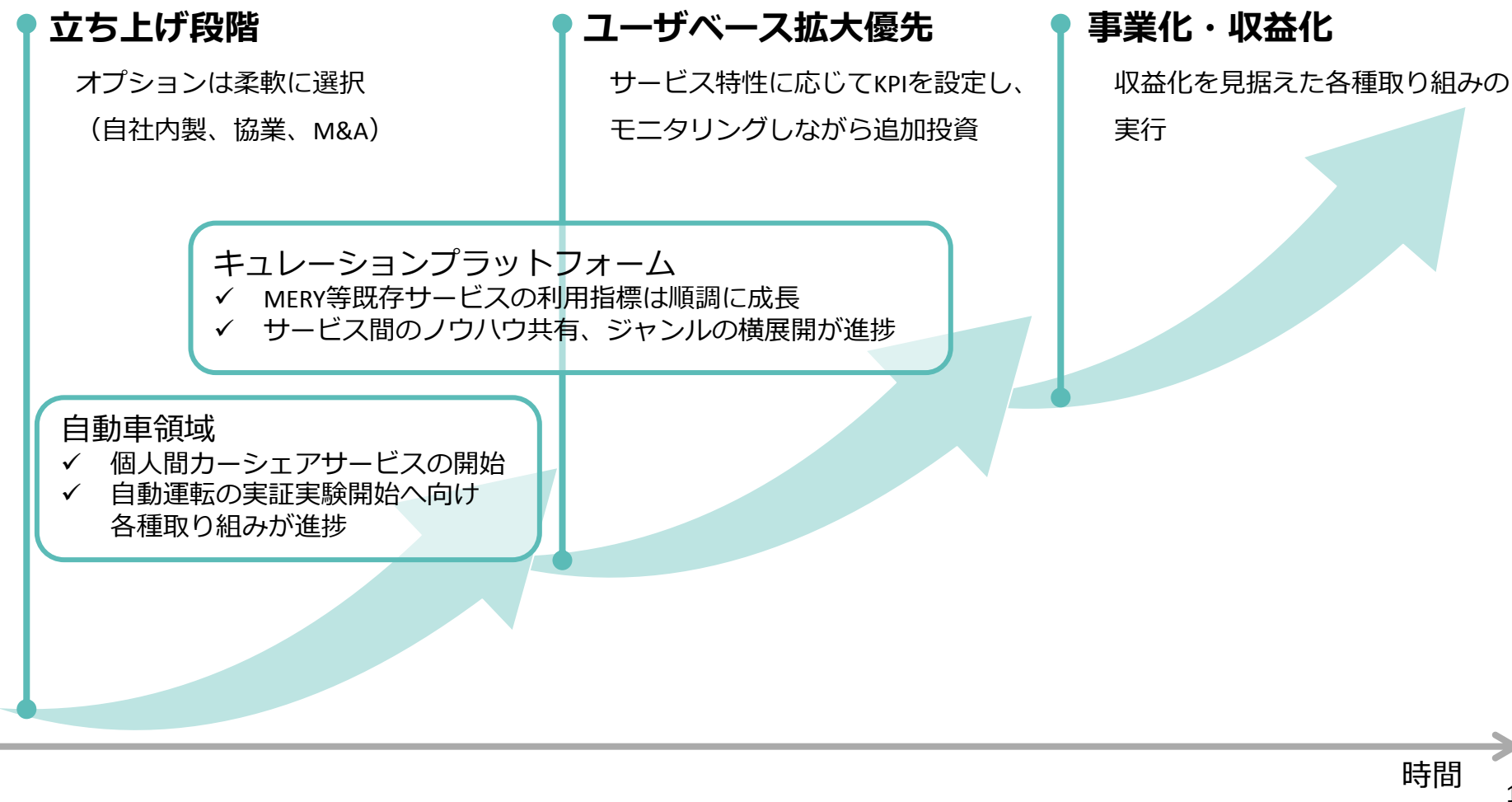
役割分担 収益配分

- アプリにおける基本的な役割分担は、任天堂がフロントエンドサイド、DeNAがバックエンドサイド（再掲）
- 収益は互いの役務に応じて配分する（再掲）

(4) 新規事業・その他

- 投資バランスを適切に管理し、中長期の収益貢献に向けた芽のあるプロジェクトに継続投資

新規事業立上げの考え方とトピックス（2015年4月～11月現在）



1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

3. 業績見通し：2015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

（単位：億円）

項目	1Q (実績)	2Q (実績)	3Q (予想)	前四半期比 増減額	前四半期比
売上収益	377	371	333	-38	-10%
スポーツ事業を除く売上収益	340	331	327	-4	-1%
営業利益	40	74	30	-44	-59%
スポーツ事業を除く営業利益	31	63	49	-14	-23%
※営業利益に影響する特殊要因	-27	12	-	-	-
	欧米体制見直し一時費用	DeNA BtoB market 売却	該当無し		

■ 野球の季節性が影響するスポーツ事業以外の前四半期比の主な業績変動要因

- 国内コイン消費*：前四半期比でやや減少の見込み
*一部の新規内製・協業タイトルはネット計上で売上収益を認識
- 海外コイン消費：前四半期比概ね横ばいを想定
- 新規タイトル・一部新規事業に関連し、販促費・広告費が増加
- 特殊要因の剥落（前四半期比12億円の減益要因）

1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

4.補足説明資料：キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2014年度 通期	2014年度 第2四半期累計	2015年度 第2四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	279	232	165
税引前当期利益	284	159	120
減価償却費及び償却費	108	51	59
法人所得税支払額	-113	-24	-25
その他（差引）	0	46	10
投資活動によるキャッシュ・フロー*(B)	-213	-124	-261
財務活動によるキャッシュ・フロー	-38	-46	197
配当金支払額	-48	-48	-26
自己株式の処分による収入*	2	1	221
その他（差引）	8	1	2
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	66	109	-97
連結 現金及び現金同等物	687	720	787
（うち、DeNA単体）	449	443	507

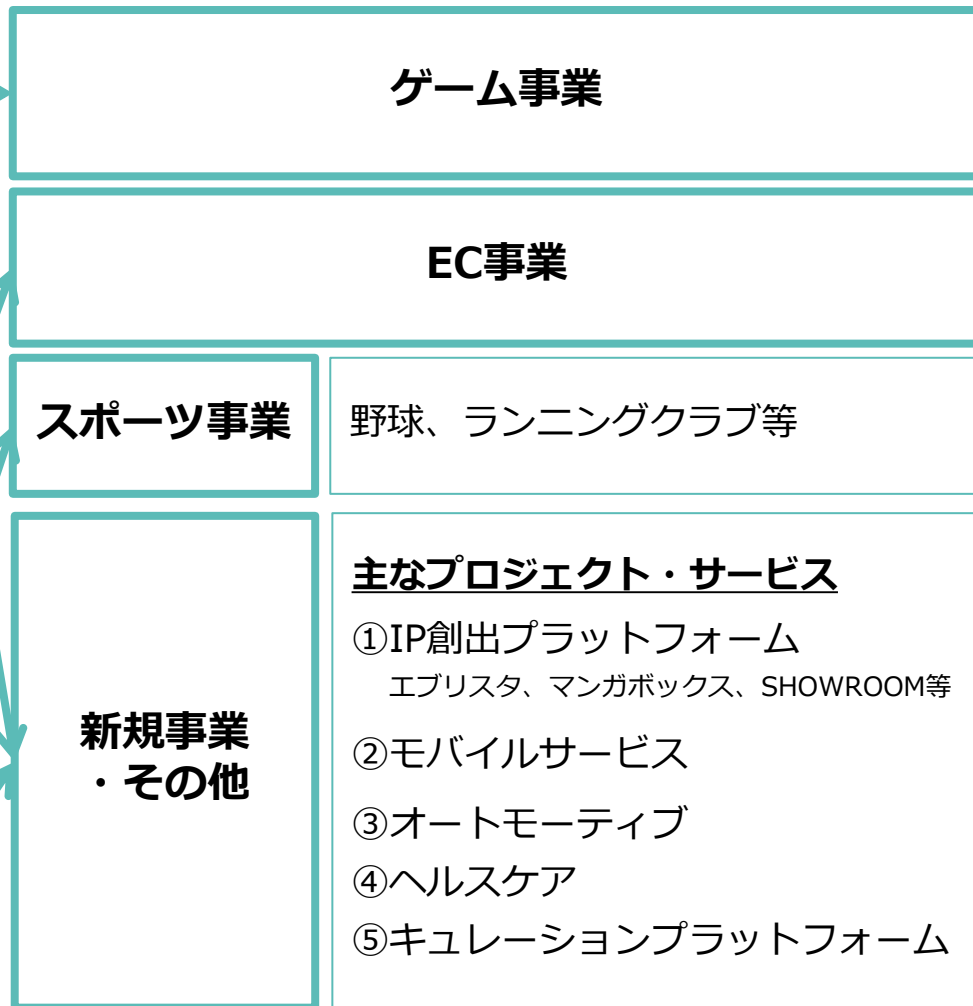
*2015年度第1四半期に行った任天堂株式会社への自己株式処分及び任天堂株式会社の株式取得により、投資活動によるキャッシュ・フローおよび財務活動によるキャッシュ・フローの自己株式の処分による収入がそれぞれ約220億円変動しております。

4.補足説明資料：2015年度第1四半期からのセグメント情報の区分

2014年度第4四半期までの区分



2015年度第1四半期以降の区分



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。



株式会社ディー・エヌ・エー