

DeNA

2016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・戦略の進捗と方針

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

1. 決算報告：業績サマリー

- IFRS・Non-GAAPともに前年同期比で着実に増益
- スポーツ事業は通期ベースで収益貢献する事業に

(単位：億円)

項目	2015年度			2016年度	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上収益 (IFRS)	371	338	350	383	382
前四半期比	-2%	-9%	3%	9%	-0%
前年同期比	3%	-2%	-3%	1%	3%
スポーツ事業売上収益	40	7	15	55	63
前四半期比	7%	-83%	123%	268%	15%
前年同期比	10%	13%	103%	46%	57%
スポーツ事業を除く売上収益	331	332	335	328	319
前四半期比	-2%	0%	1%	-2%	-3%
前年同期比	2%	-2%	-5%	-3%	-4%
営業利益 (IFRS)	74	33	51	74	79
前四半期比	84%	-55%	55%	43%	7%
前年同期比	-8%	-36%	11%	83%	7%
営業利益 (Non-GAAP)	61	34	39	78	79
前四半期比	-10%	-45%	15%	101%	1%
前年同期比	-21%	-34%	-20%	14%	28%
スポーツ事業損益	10	-18	-11	18	22
前四半期比	20%	-	-	-	24%
前年同期比	25%	-	-	109%	115%
スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益	51	52	49	60	57
前四半期比	-14%	1%	-5%	21%	-5%
前年同期比	-27%	-22%	-13%	0%	11%

*IFRSからNon-GAAPへの調整項目・算出過程及びNon-GAAP EBITDAは、補足説明資料に記載

1. 決算報告：連結業績 (IFRS)

(単位：億円)

項目	2015年度				2016年度		
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	前年同期比	前四半期比
売上収益	371	338	350	383	382	3%	-0%
ゲーム	275	273	266	261	243	-12%	-7%
EC	49	48	52	46	49	1%	7%
スポーツ	40	7	15	55	63	56%	15%
新規事業・その他	12	14	20	23	30	147%	31%
調整額	-4	-3	-2	-3	-2	-	-
営業利益	74	33	51	74	79	7%	7%
営業利益率	20%	10%	15%	19%	21%	-	-
セグメント利益	68	35	49	72	80	18%	11%
ゲーム	64	60	66	67	61	-5%	-8%
EC	6	7	7	4	5	-13%	42%
スポーツ	10	-18	-11	18	22	114%	23%
新規事業・その他	-13	-13	-10	-13	-9	-	-
調整額	0	-1	-4	-3	1	413%	-
その他の収益*	13	1	23	1	1	-93%	-34%
その他の費用*	8	3	21	0	2	-67%	807%

*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：費用構成 (IFRS)

(単位：億円)

項目	2015年度			1Q	2016年度		
	2Q	3Q	4Q		2Q	前年同期比	前四半期比
売上原価合計	152	140	143	149	148	-3%	-1%
人件費	15	15	14	13	9	-37%	-26%
減価償却費・償却費	23	22	22	22	23	-2%	5%
業務委託費	25	22	21	25	29	15%	15%
支払手数料	64	62	62	61	58	-9%	-5%
その他	25	19	24	28	29	16%	2%
販管費合計	151	163	158	162	154	2%	-5%
人件費	33	33	34	37	36	11%	-2%
販促費・広告費	31	41	31	32	28	-8%	-10%
業務委託費・支払手数料	69	70	70	73	70	1%	-5%
その他	19	19	24	20	20	7%	1%
その他の収益*	13	1	23	1	1	-93%	-34%
その他の費用*	8	3	21	0	2	-67%	807%
連結従業員数(単位：名)	2,444	2,410	2,435	2,497	2,496	2%	-0%

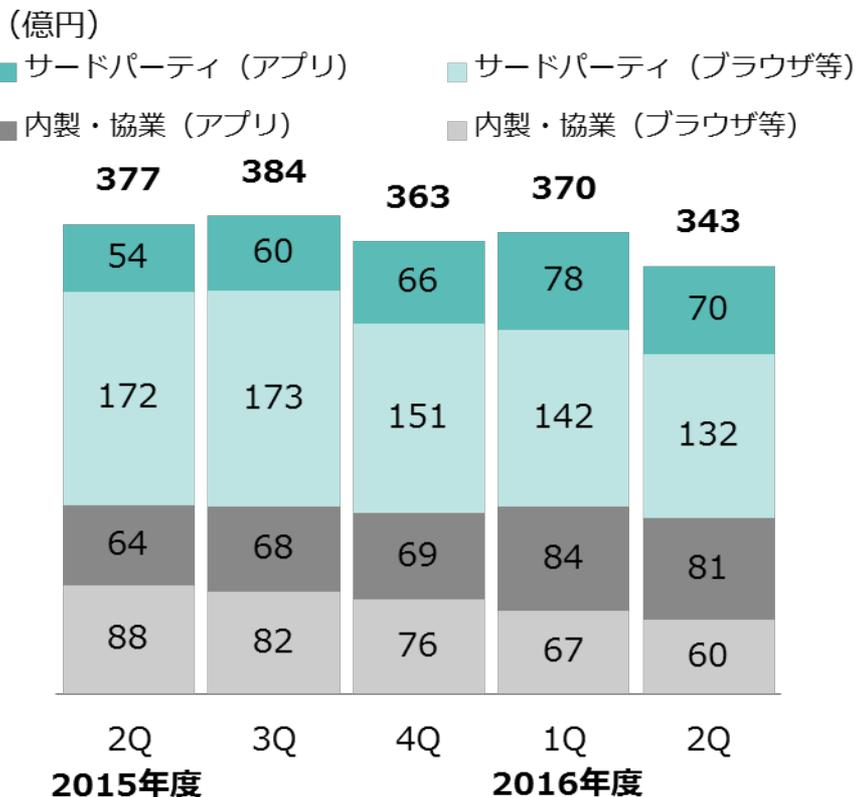
*日本基準における、金融収益・費用を除く営業外損益や特別損益等が含まれる（例：有形・無形資産の売却・除却等）

1. 決算報告：ゲーム事業（国内ゲーム事業）

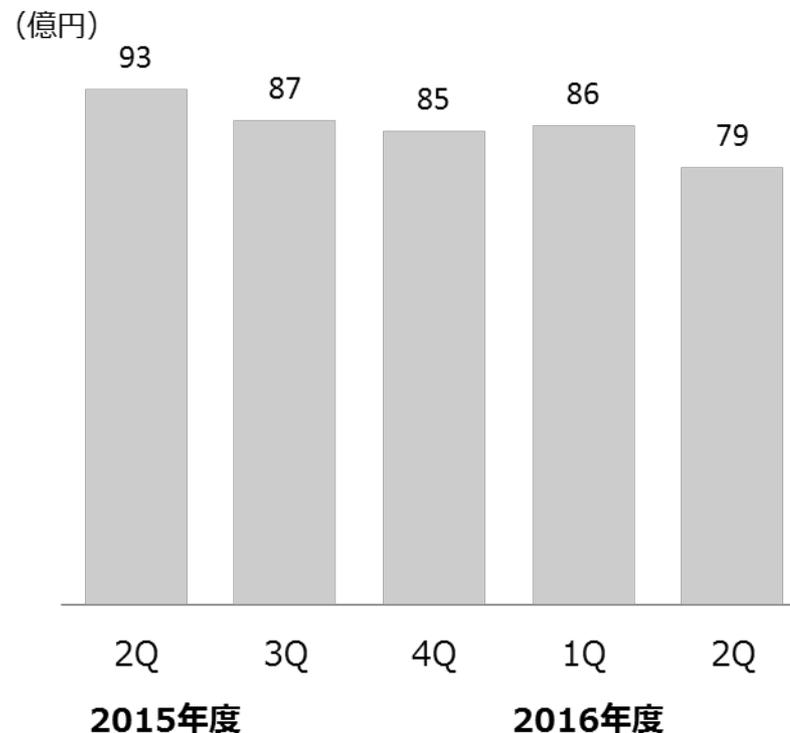
- 当第2四半期は新作アプリの積み上げのないタイミング、ブラウザは想定範囲内での推移
- 既存アプリの運用強化の成果は「スーパーガンダムロワイヤル*」等で着実に始めており、他のタイトルでも同様の戦略を展開へ

*提供元：株式会社バンダイナムコエンターテインメント

国内コイン消費（スキーム別）



国内ゲーム事業営業損益*



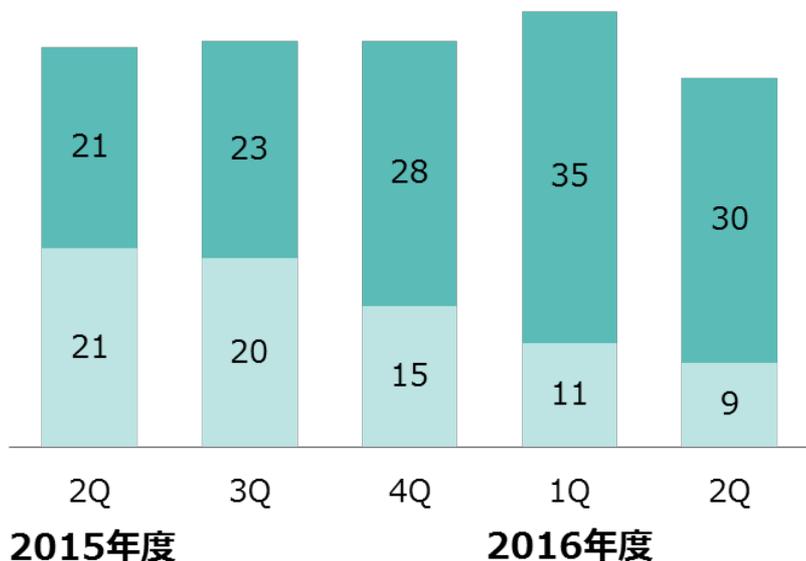
*管理会計ベースの参考値

1. 決算報告：ゲーム事業（海外ゲーム事業）

- 前期比10億円以上のボトムライン改善を2016年度通期で目指す期初目標に対し、順調に進捗
 - 中国：強みを活かしつつ、ユニークなポジションを築けており、現在の成長戦略を継続
 - 欧米：2016年10月18日に関連する子会社を解散し清算することを決議、現地スタジオでの開発を中心とする戦略から、外部パートナーとの協業によるタイトルを主軸としたグローバル展開に戦略を転換

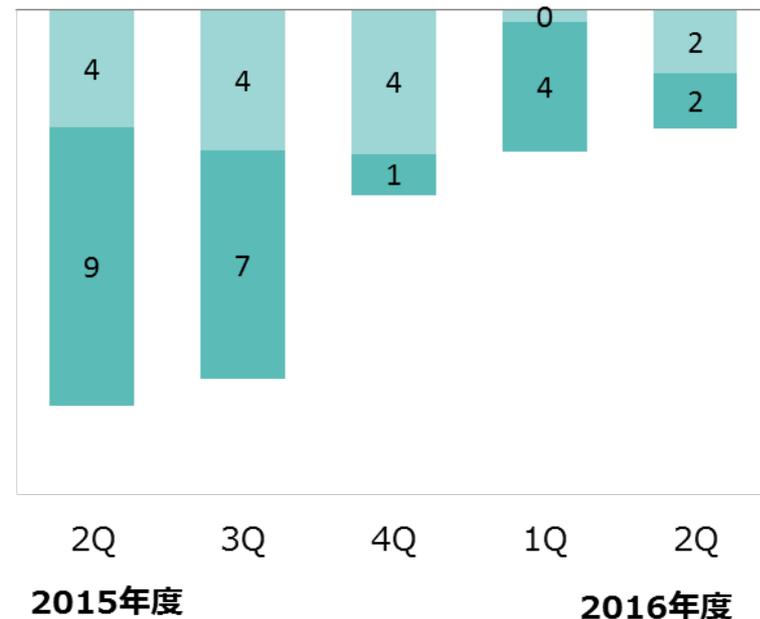
海外コイン消費

(億円) ■ 中国・他 ■ 欧米



海外営業損益*

(億円) ■ 欧米（一時費用除く） ■ 中国・他



*管理会計ベースの参考値

参考 各四半期末日為替レート

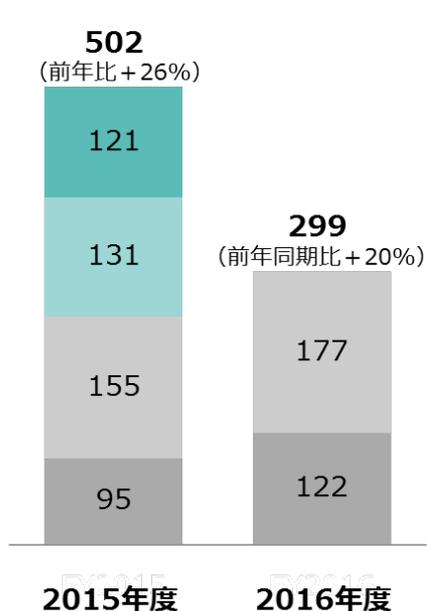
(単位:円)	2015年度			2016年度	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
1ドル	120	120	112	103	101
1元	19	19	17	15	15

1. 決算報告 : EC事業

- トラベル等注力分野が成長
- ショッピング事業のうち、DeNAショッピング・auショッピングモールを2016年12月28日にKDDIへ譲渡予定*

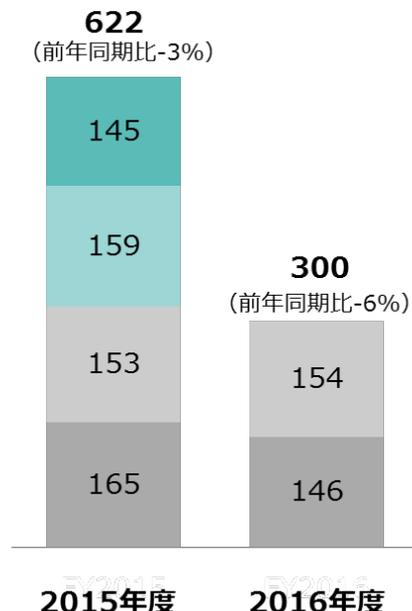
DeNAトラベル取扱高

(億円) ■ 1Q ■ 2Q ■ 3Q ■ 4Q



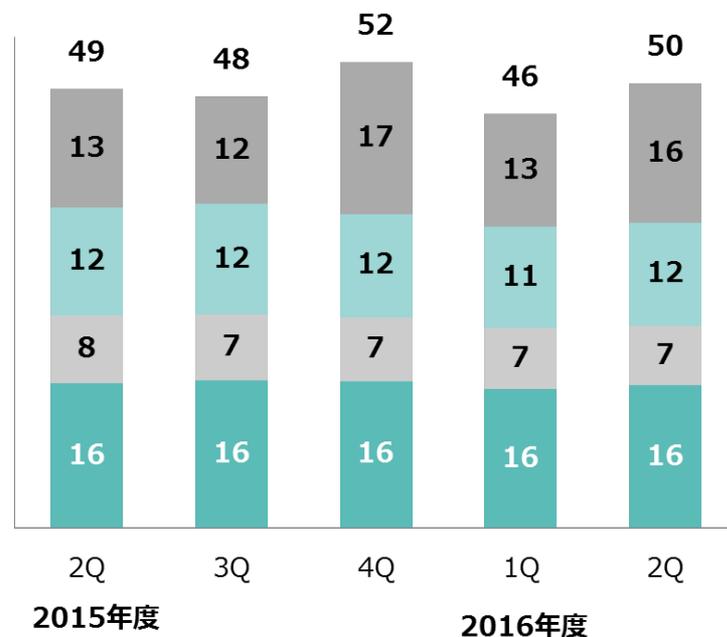
ショッピング取扱高**

(億円) ■ 1Q ■ 2Q ■ 3Q ■ 4Q



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



*DeNAショッピング及びauショッピングモールの単純合算の前年度売上高は52億円、同利益は5.8億円

**売上収益の各区分に含まれる主要なサービスは補足説明資料をご参照。 DeNA BtoB marketは2015年度第2四半期より連結対象外。

1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗と方針

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

2016年度上期の総括

ゲーム事業

任天堂との協業含め、より大きなアプリでの成功を見据え、リソース配分・地域拠点のあり方を中心に戦略を再考

キュレーションプラットフォーム事業

MERYのほか2媒体で月間利用者数*が2,000万を超過、期初想定よりも早いペースで進捗しており、非常に力強く推移

その他

- スポーツ事業は今年度は通期で黒字となる見通し
- ヘルスケア・オートモーティブ等、長期の期待領域での取り組みを継続

ゲーム事業（任天堂との協業）

- 2016年12月配信予定のSuper Mario Runに続き、ファイアーエムブレムとどうぶつ森を今年度中に予定*
*アプリ配信元は任天堂
- 同社との協業は、中長期のパートナーシップであり、次年度以降については適宜公表していく



Super Mario Run

- ✓ 片手であそぶ、新しいマリオ。
- ✓ 配信開始通知の希望者は2,000万人を突破
- ✓ 2016年12月に約150か国で配信予定
- ✓ ダウンロード・一部プレイ無料
(すべての要素をお楽しみいただくには、
一定の金額をお支払いいただく必要があります。)

© 2016 Nintendo
※任天堂決算説明会資料より引用

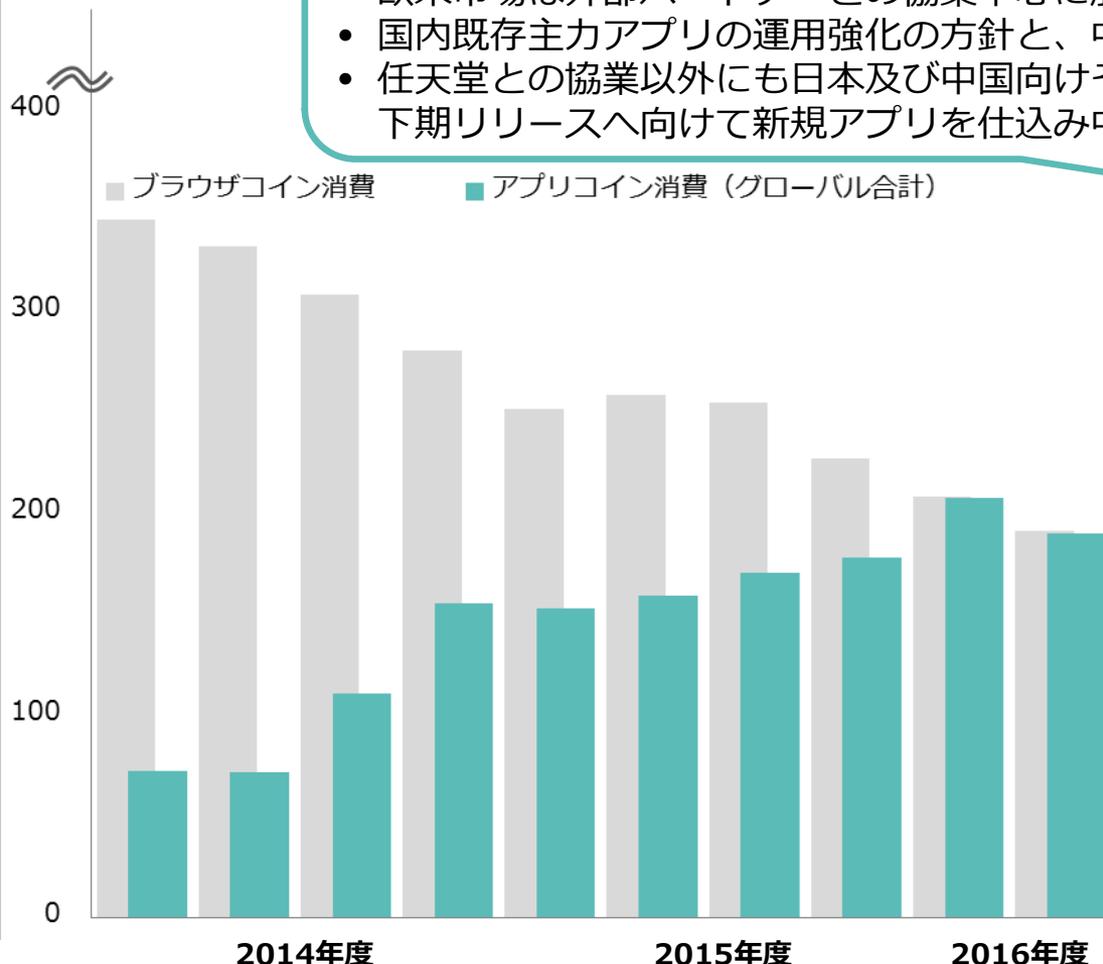
ゲーム事業（2016年度下期以降の方針）

■ アプリへの転換が進捗、今後はグローバルにより大きな飛躍を狙う布陣へ

アプリ

- 成長確度の高い任天堂との協業にリソースを積極的に配置
- 欧米市場は外部パートナーとの協業中心に展開
- 国内既存主力アプリの運用強化の方針と、中国の成長戦略は不変
- 任天堂との協業以外にも日本及び中国向けそれぞれで約5本ずつ下期リリースへ向けて新規アプリを仕込み中

(億円)



* 本図表はゲーム事業の成長戦略を示したものです

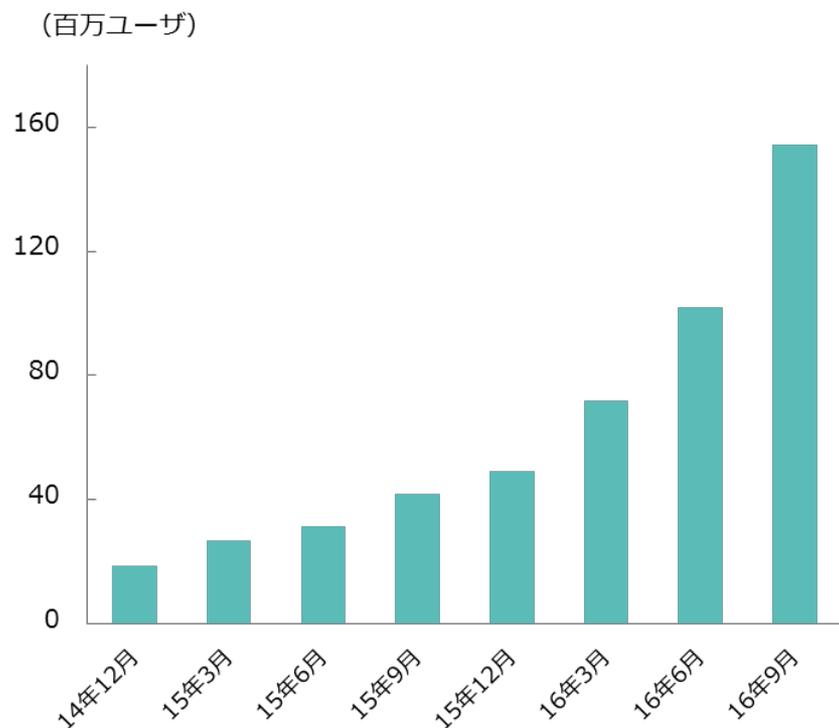
ブラウザ

長期で利益・キャッシュを創出する事業として長期目線の運用を継続

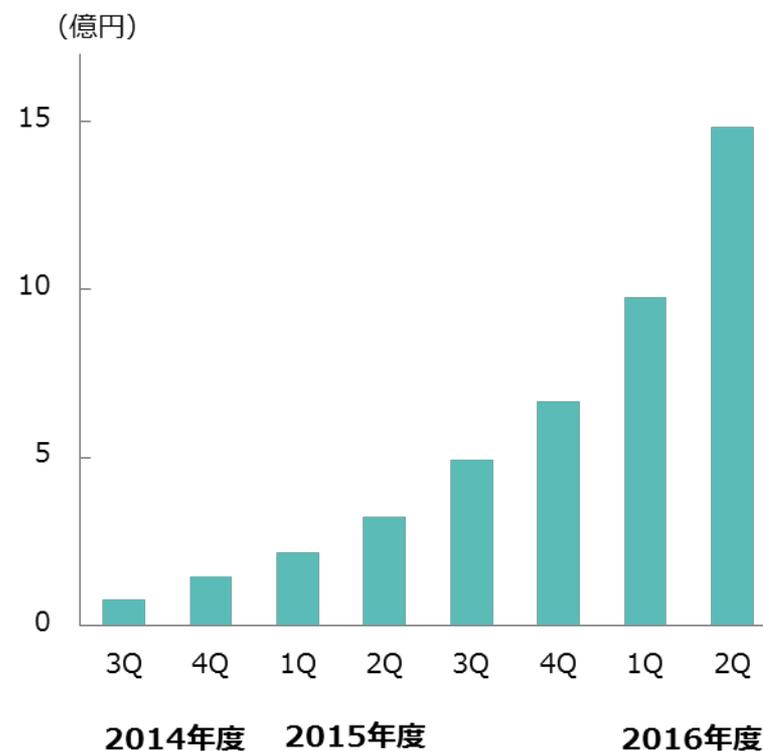
新規事業・その他（キュレーションプラットフォーム事業）

- 売上収益も月間利用者数*も想定を超えるペースで拡大
- 2016年9月には単月黒字を達成し、第3四半期は四半期で黒字となる見通し

運営サービス月間利用者数合計*



事業売上収益



*各サービスのGoogle Analyticsの集計によるのべ数値。1ユーザによるスマートフォンやPC等からのデバイス横断でのアクセスの重複も一部含む

新規事業・その他（キュレーションプラットフォーム事業）

- 各媒体の特性を活かしつつ、ブランディング広告とパフォーマンス型広告の両面で成長へ

ブランディング広告

- ファッションやインテリア等、広告主のブランディングニーズが高いジャンルで伸長
- タイアップ広告等、広告商材の多様化や、他のマネタイズ手法の工夫によりARPDUAの向上を図る
- 類似媒体と比べても向上余地は大きい

女性向けファッション



住まい・インテリア



パフォーマンス広告

- ユーザ規模が非常に大きくなったことに伴い、ネットワーク広告・アフィリエイト広告からの収益が有意な規模に成長
- ユーザ規模・マネタイズともにさらに拡大の見込み

旅行



ヘルスケア



1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗と方針

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

3. 業績見通し：2016年度第3四半期 連結業績予想

- スポーツを除く Non-GAAP利益は安定推移の見通し
- 第3四半期業績予想前提の補足
 - 任天堂との協業タイトルは、2016年11月4日時点で未配信のタイトルについては織り込まず
 - IFRSベースの予想には、ショッピングモール事業の譲渡益（約59億円）と、欧米子会社の解散に関する費用（約28億円）を考慮

（単位：億円）

	2015年度				2016年度				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q予	前年同期比	前四半期比
売上収益									
売上収益（IFRS）	377	371	338	350	383	382	324	-4%	-15%
スポーツ事業売上収益	37	40	7	15	55	63	9	34%	-86%
スポーツ事業を除く売上収益	340	331	332	335	328	319	315	-5%	-1%

（単位：億円）

	2015年度				2016年度				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q予	前年同期比	前四半期比
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整									
営業利益（IFRS）	40	74	33	51	74	79	71	114%	-10%
会計上の計上時期の補正（純額）	+3	-2	-2	+1	+1	-2	-3	-	-
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+25	+2	+2	+6	+3	+2	+32	1283%	1224%
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-12	-	-20	-0	-	-59	-	-
営業利益（Non-GAAP）	68	61	34	39	78	79	42	24%	-47%
スポーツ事業損益の調整	-9	-10	+18	+11	-18	-22	+18	1%	-
スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益	59	51	52	49	60	57	60	16%	6%

1. 決算報告

2. 事業・戦略の進捗と方針

3. 業績見通し

4. 補足説明資料

4.補足説明資料：IFRSベースからNon-GAAPベースへの調整表

(単位:億円)

	2014年度				2015年度				2016年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整										
IFRS営業利益	70	80	52	46	40	74	33	51	74	79
会計上の計上時期の補正 (純額)	+3	-2	-2	+1	+3	-2	-2	+1	+1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	+0	+1	+1	+25	+2	+2	+6	+3	+2
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-	-12	-	-20	-0	-
Non-GAAP営業利益	73	78	51	48	68	61	34	39	78	79
スポーツ事業損益の調整	-2	-8	+16	+9	-9	-10	+18	+11	-18	-22
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	71	69	67	57	59	51	52	49	60	57

(単位:億円)

	2014年度				2015年度				2016年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整										
IFRS営業利益	70	80	52	46	40	74	33	51	74	79
会計上の計上時期の補正 (純額)	+3	-2	-2	+1	+3	-2	-2	+1	+1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	+0	+1	+1	+25	+2	+2	+6	+3	+2
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-	-12	-	-20	-0	-
減価償却費・償却費	+25	+26	+28	+29	+32	+28	+27	+26	+27	+28
固定資産の除却 (一時要因除く)	+10	+3	+3	+6	+4	+7	+2	+13	+0	+2
Non-GAAP EBITDA	108	107	82	83	104	97	63	78	105	109

*Non-GAAPによる業績開示導入の背景は、2015年度第4四半期決算説明会資料(2016年5月11日開示)参照

4.補足説明資料：キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2015年度 通期	2015年度 第2四半期累計	2016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)	267	165	148
税引前当期利益	209	120	151
減価償却費及び償却費	113	59	55
法人所得税支払額	-78	-25	-51
その他(差引)	23	10	-7
投資活動によるキャッシュ・フロー*(B)	-400	-261	-65
財務活動によるキャッシュ・フロー	201	197	-40
配当金支払額	-26	-26	-29
自己株式の処分による収入*	222	221	2
その他(差引)	6	2	-13
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	-133	-97	84
連結 現金及び現金同等物	752	787	792
(うち、DeNA単体)	486	507	520

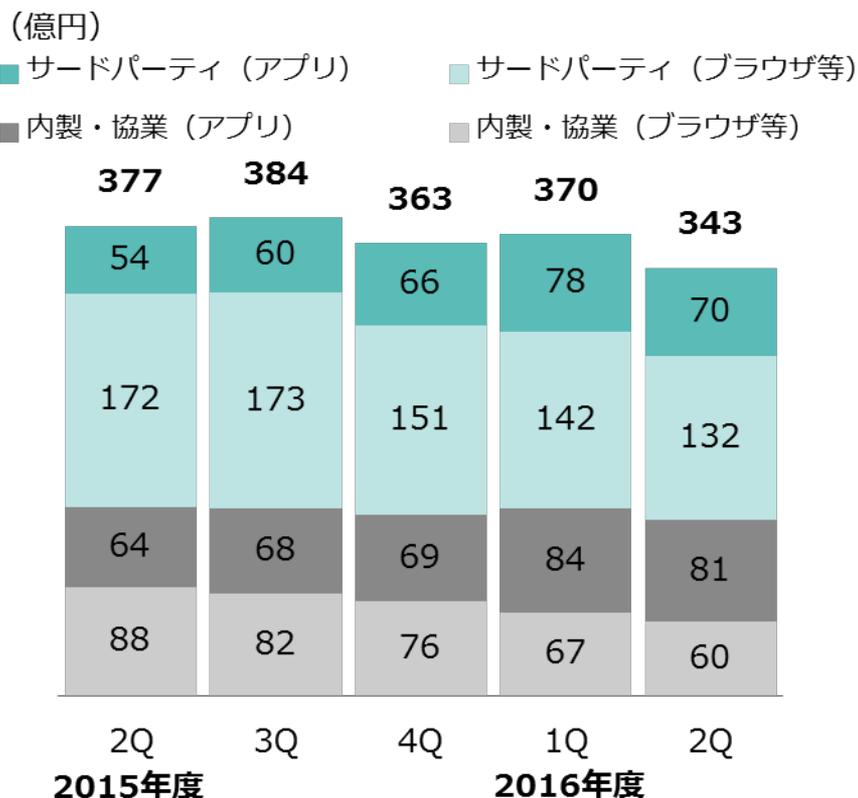
*2015年度第1四半期に行った任天堂株式会社への自己株式処分及び任天堂株式会社の株式取得により、2015年度通期および第2四半期累計期間の投資活動によるキャッシュ・フローおよび財務活動によるキャッシュ・フローの自己株式の処分による収入がそれぞれ約220億円変動しております。

4.補足説明資料：ゲーム事業の財務会計上の扱いに関する補足

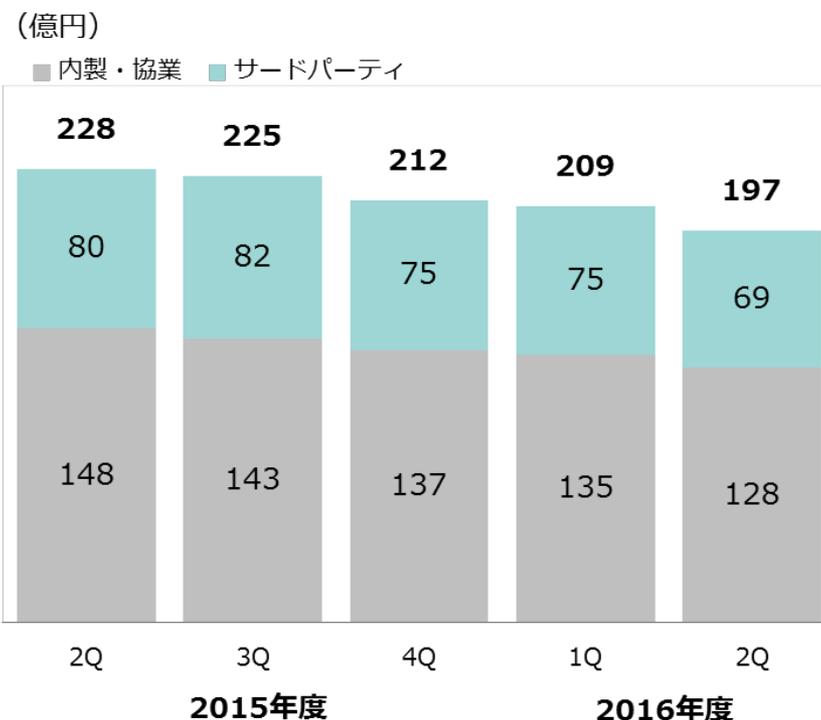
スキーム別の財務会計上の売上収益計上方法

- ・ 内製・協業（ブラウザ等）：コイン消費がすべて売上収益に計上される（グロス計上）
- ・ 内製・協業（アプリ）：グロス計上と、各種パートナーの取り分等を控除した額のみを売上収益に計上するネット計上の双方存在。IPタイトル中心にネット計上が増加の見込みだが、いずれの計上方法でもコイン消費対比の利益率に影響を及ぼすものではない。
- ・ サードパーティ（ブラウザ）：ネット計上
- ・ サードパーティ（アプリ）：ネット計上

国内コイン消費（スキーム別）



国内ゲーム事業売上収益



4.補足説明資料：セグメント区分

セグメント区分	内容
ゲーム事業	国内外ゲーム
EC事業	サブセグメント名（カッコ内は主なサービス名） <ul style="list-style-type: none">• 旅行（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、SEIYUドットコム）• オークション（モバオク）• 決済代行（ペイジェント）
スポーツ事業	野球、ランニングクラブ等
新規事業・その他	サブセグメント名（カッコ内は主なサービス名） <ul style="list-style-type: none">• キュレーションプラットフォーム（MERY、iemo、Find Travel）• IP創出プラットフォーム（マンガボックス、エブリスタ、MyAnimeList）• オートモーティブ• ヘルスケア（MYCODE、KenCom）• モバイルソーシャルインキュベーション（SHOWROOM、Mirrativ）

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 followed by the letters 'DeNA' in a bold, rounded, sans-serif font.

株式会社ディー・エヌ・エー