

**DeNA**

**2016年度第3四半期**

# **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：四半期業績サマリー

- 第3四半期は売上収益は当初見込み水準で着地
- 運営サービスの全記事の非公開化に伴い、キュレーションプラットフォーム事業は当初見込みに対して未達

(単位：億円)

項目	2015年度		2016年度		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
<b>売上収益 (IFRS)</b>	<b>338</b>	<b>350</b>	<b>383</b>	<b>382</b>	<b>322</b>
前四半期比	-9%	3%	9%	-0%	-16%
前年同期比	-2%	-3%	1%	3%	-5%
<b>スポーツ事業売上収益</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	<b>55</b>	<b>63</b>	<b>6</b>
前四半期比	-83%	123%	268%	15%	-90%
前年同期比	13%	103%	46%	56%	-5%
<b>スポーツ事業を除く売上収益</b>	<b>332</b>	<b>335</b>	<b>328</b>	<b>320</b>	<b>316</b>
前四半期比	0%	1%	-2%	-3%	-1%
前年同期比	-2%	-5%	-3%	-4%	-5%
<b>営業利益 (IFRS)</b>	<b>33</b>	<b>51</b>	<b>74</b>	<b>79</b>	<b>34</b>
前四半期比	-55%	55%	43%	7%	-56%
前年同期比	-36%	11%	83%	7%	4%
<b>営業利益 (Non-GAAP)</b>	<b>34</b>	<b>39</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>34</b>
前四半期比	-45%	15%	101%	1%	-56%
前年同期比	-34%	-20%	14%	28%	2%
<b>スポーツ事業損益</b>	<b>-18</b>	<b>-11</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>-16</b>
前四半期比	-	-	-	24%	-
前年同期比	-	-	109%	115%	-
<b>スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益</b>	<b>52</b>	<b>49</b>	<b>60</b>	<b>57</b>	<b>50</b>
前四半期比	1%	-5%	21%	-5%	-11%
前年同期比	-22%	-13%	0%	11%	-3%

\*IFRSの売上収益においては、売り切り型ゲーム及びそれに類するものについては、当該ゲームタイトルのユーザが利用すると想定される期間に応じて売上収益を繰り延べ  
IFRSからNon-GAAPへの調整項目・算出過程及びNon-GAAP EBITDAは、補足説明資料を参照

# 1. 決算報告：四半期業績（IFRS）

- その他の収益：ショッピングモール事業の譲渡益を計上（60億円）
- その他の費用：キュレーションプラットフォーム事業に関する減損損失（39億円）、及び欧米子会社の解散に関する諸費用（22億円）を計上

（単位：億円）

項目	2015年度		2016年度				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前年同期比	前四半期比
<b>売上収益</b>	<b>338</b>	<b>350</b>	<b>383</b>	<b>382</b>	<b>322</b>	<b>-5%</b>	<b>-16%</b>
ゲーム	273	266	261	243	236	-13%	-3%
EC	48	52	46	49	51	6%	4%
スポーツ	7	15	55	63	6	-5%	-90%
新規事業・その他	14	20	23	30	31	114%	3%
調整額	-3	-2	-3	-2	-2	-	-
<b>営業利益</b>	<b>33</b>	<b>51</b>	<b>74</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	<b>4%</b>	<b>-56%</b>
営業利益率	10%	15%	19%	21%	11%	-	-
セグメント利益	35	49	72	80	36	2%	-55%
ゲーム	60	66	67	61	60	-1%	-2%
EC	7	7	4	5	5	-34%	-14%
スポーツ	-18	-11	18	22	-16	-	-
新規事業・その他	-13	-10	-13	-9	-14	-	-
調整額	-1	-4	-3	1	1	-	33%
その他の収益*	1	23	1	1	61	4026%	6326%
その他の費用*	3	21	0	2	62	1703%	2419%

\*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（IFRS）

（単位：億円）

項目	2015年度		2016年度				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前年同期比	前四半期比
<b>売上原価合計</b>	<b>140</b>	<b>143</b>	<b>149</b>	<b>148</b>	<b>129</b>	<b>-8%</b>	<b>-13%</b>
人件費	15	14	13	9	9	-39%	-1%
減価償却費・償却費	22	22	22	23	23	4%	2%
業務委託費	22	21	25	29	26	17%	-11%
支払手数料	62	62	61	58	58	-6%	0%
その他	19	24	28	29	13	-31%	-55%
<b>販管費合計</b>	<b>163</b>	<b>158</b>	<b>162</b>	<b>154</b>	<b>157</b>	<b>-4%</b>	<b>2%</b>
人件費	33	34	37	36	36	9%	-2%
販促費・広告費	41	31	32	28	29	-30%	0%
業務委託費・支払手数料	70	70	73	70	70	-1%	0%
その他	19	24	20	20	23	21%	15%
<b>その他の収益*</b>	<b>1</b>	<b>23</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>61</b>	<b>4026%</b>	<b>6326%</b>
<b>その他の費用*</b>	<b>3</b>	<b>21</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>62</b>	<b>1703%</b>	<b>2419%</b>
<b>連結従業員数(単位：名)</b>	<b>2,410</b>	<b>2,435</b>	<b>2,497</b>	<b>2,496</b>	<b>2,413</b>	<b>0%</b>	<b>-3%</b>

\*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：第3四半期連結累計期間業績（IFRS）

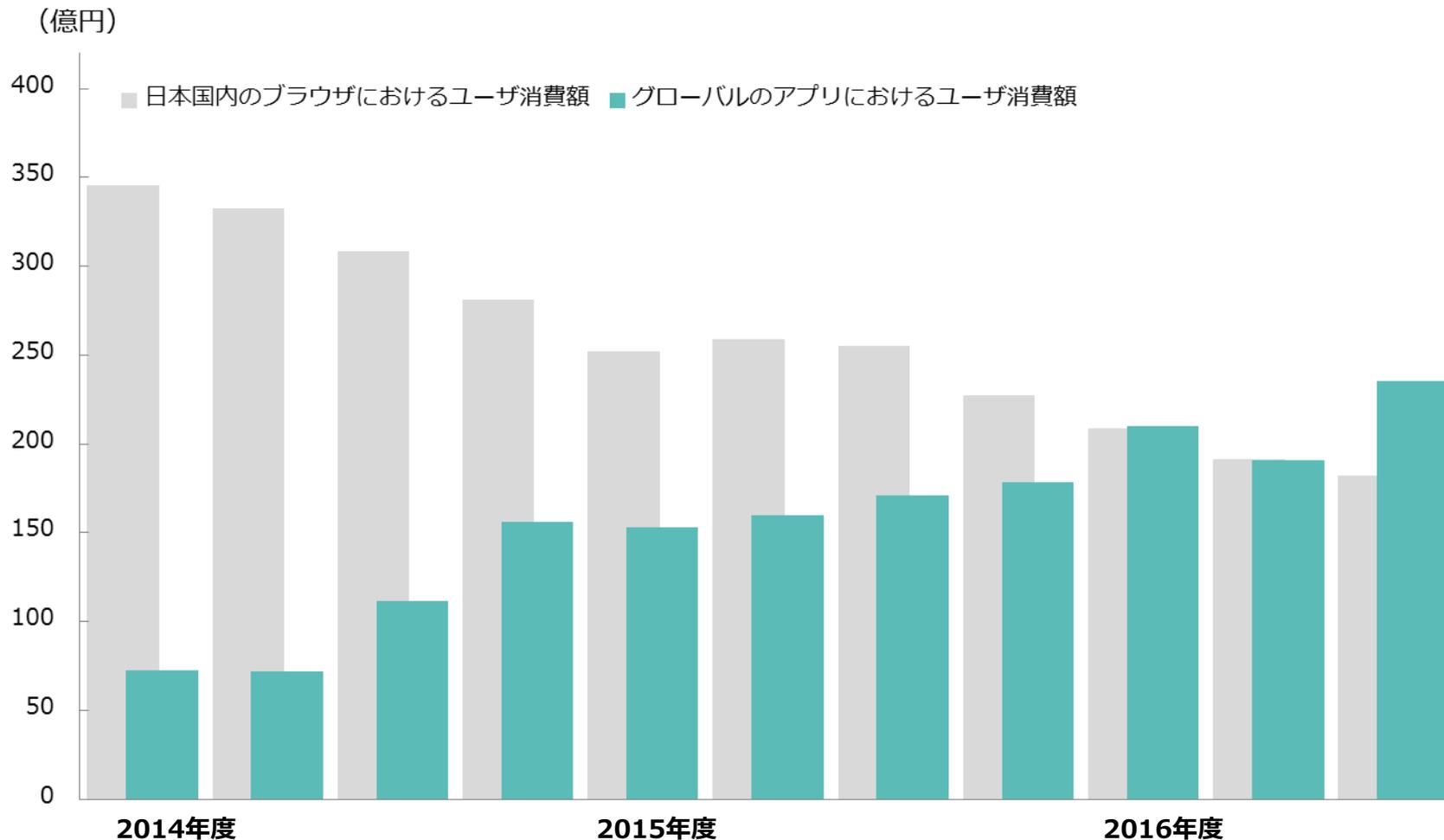
- 欧米子会社の解散・清算の進捗に伴い、過年度の当社単体決算で計上した関係会社株式評価損に係る繰延税金資産を計上し、法人税等調整額を通じ、四半期利益が増加

（単位：億円）

項目	2015年度 第3四半期累計期間	2016年度 第3四半期累計期間	前年同期比
売上収益	1,087	1,087	+ 0
営業利益	147	187	+ 40
金融収益	2	5	+ 3
金融費用	-2	-2	+ 0
持分法で会計処理している関連会社の 純利益(純損失)に対する持分	14	20	+ 5
税引前四半期利益	161	210	+ 48
法人所得税費用	-74	92	+ 167
四半期利益	87	302	+ 215
四半期利益：親会社の所有者に帰属	84	288	+ 204
四半期利益：非支配持分に帰属	4	14	+ 10

# 1. 決算報告：ゲーム事業（全体）

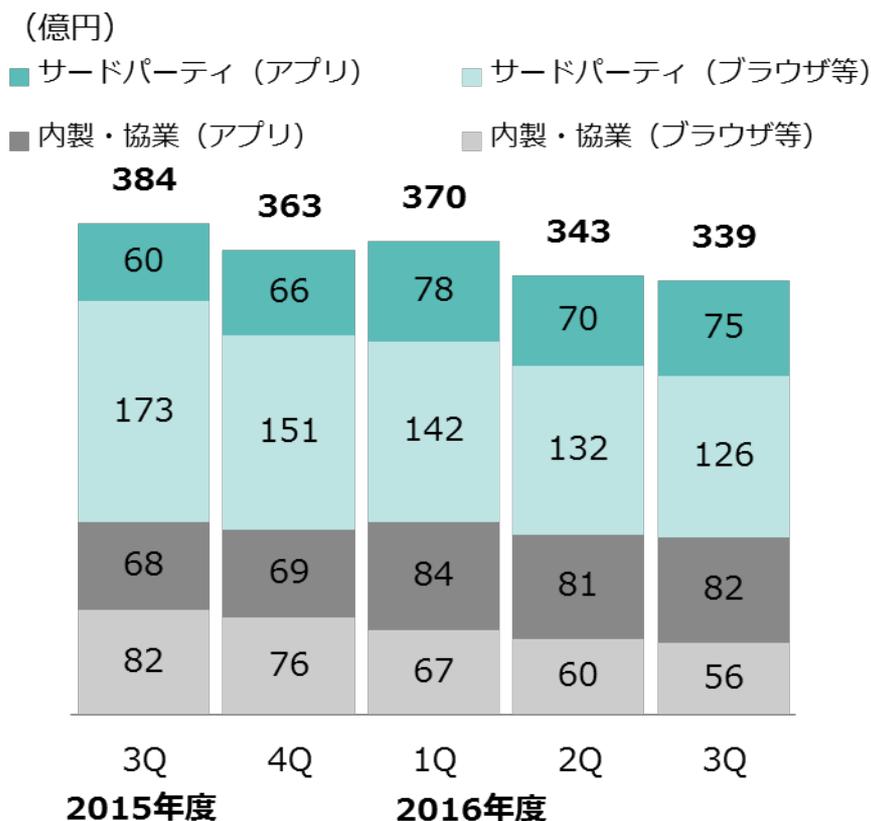
- 2016年度下期より、グローバルにより大きな飛躍を狙う布陣へ戦略・体制を転換
- 2016年12月15日にSuper Mario Run\*のiOS版の配信を開始  
\*アプリ配信元は任天堂
- その他の内製・協業アプリも国内を中心に堅調推移



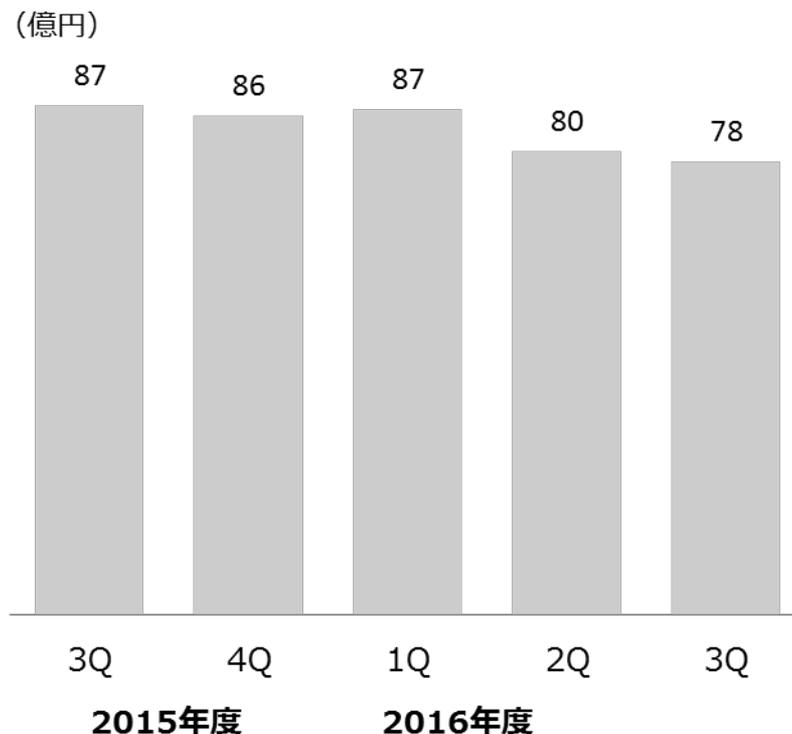
# 1. 決算報告：ゲーム事業（任天堂との協業を除く国内ゲーム事業）

■ 注力の内製・協業アプリは堅調に推移

## 国内コイン消費（スキーム別）



## 国内ゲーム事業営業損益\*

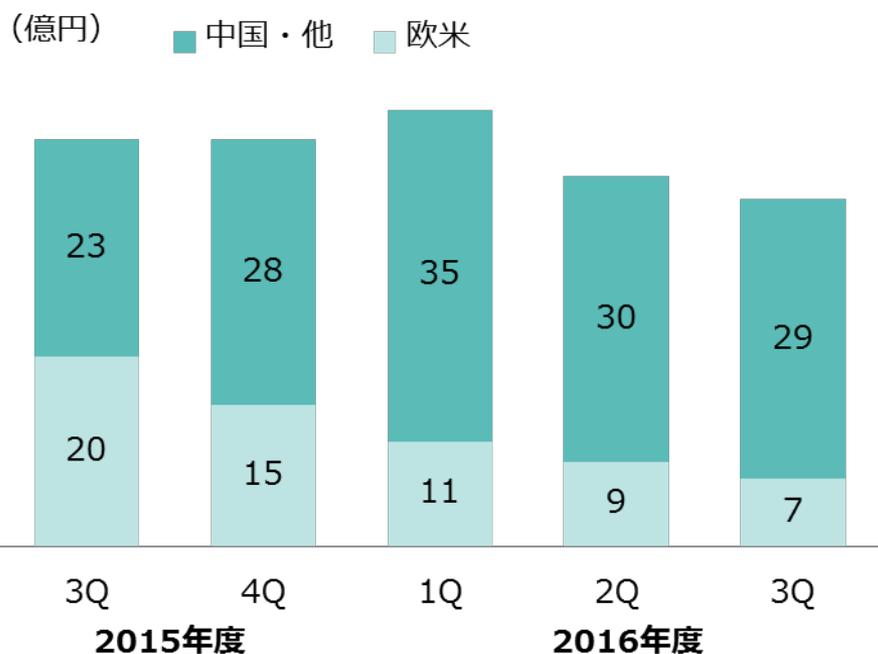


\*管理会計ベースの参考値  
 管理会計上の一部計上区分の見直しにより、過去実績につき、過去の開示資料との記載に差異が生じています。

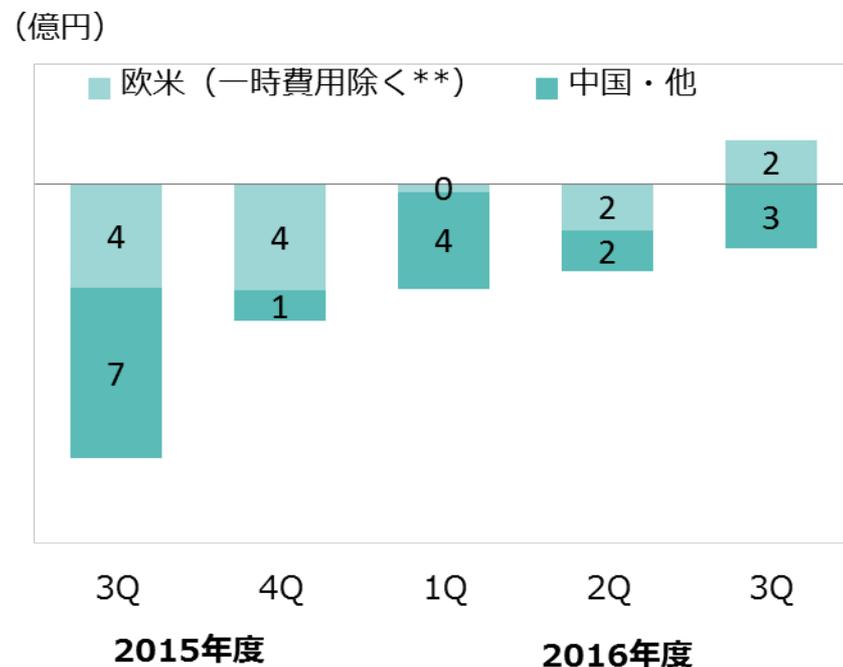
# 1. 決算報告：ゲーム事業（任天堂との協業を除く海外ゲーム事業）

- 海外ゲーム事業での損失は限定的に
  - 中国：既存タイトル中心に堅調に推移
  - 欧米：現地でのゲーム開発中止後もパブリッシング業務は継続

## 海外コイン消費



## 海外営業損益\*



参考 各四半期末日為替レート

(単位:円)	2015年度		2016年度		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
1ドル	120	112	103	101	117
1元	19	17	15	15	17

\*管理会計ベースの参考値

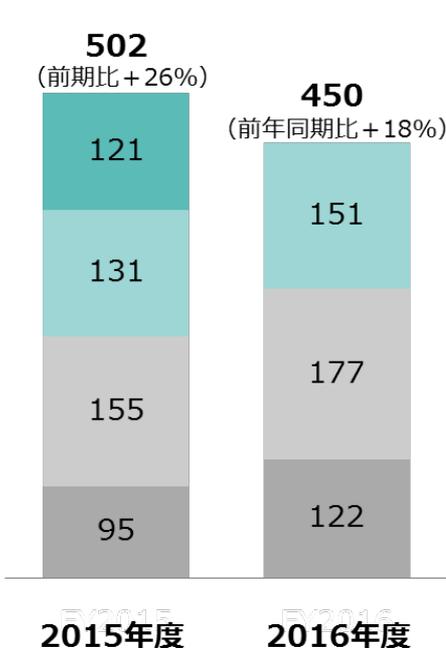
\*\*欧米の損益算出にあたっては、子会社の清算費用等は除外。

# 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\*

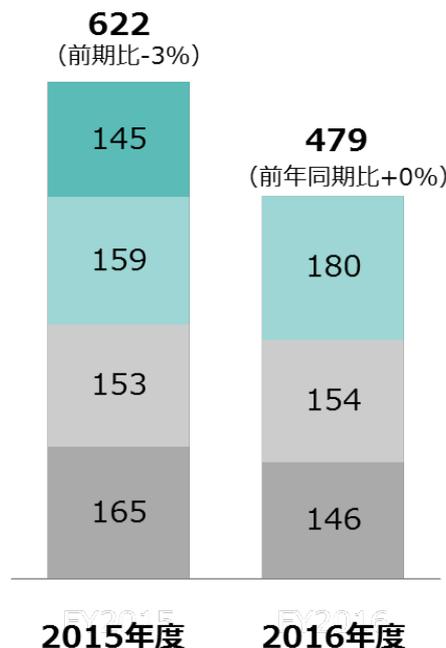
## DeNAトラベル取扱高

(億円) ■ 1Q ■ 2Q ■ 3Q ■ 4Q



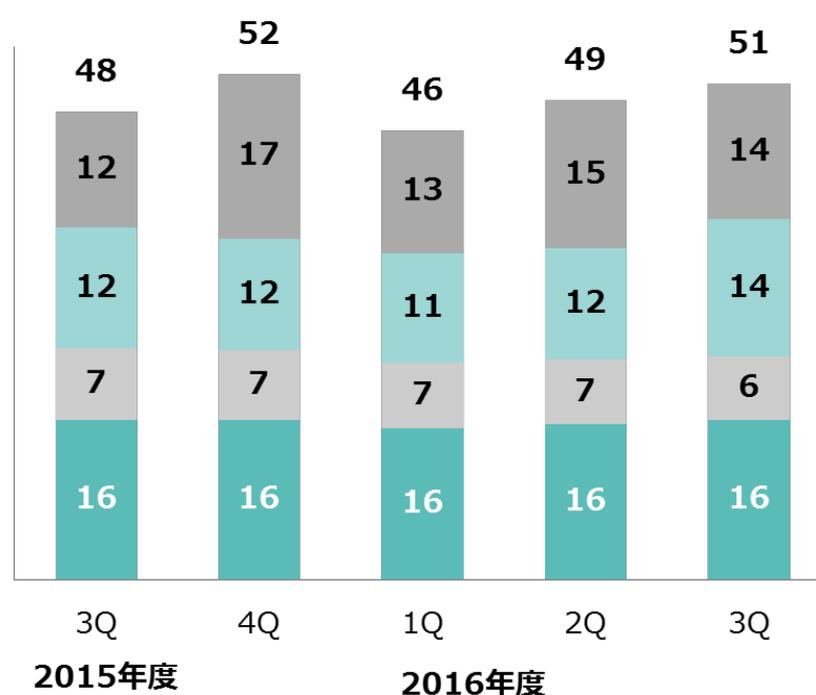
## ショッピング取扱高\*\*

(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参照。DeNA BtoB marketは2015年度第2・4四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

# ゲーム事業（任天堂との協業）



- 2016年12月15日より配信を開始（iOS版）
- 151か国で計7800万ダウンロード（iOS版のみ、2017年2月1日時点）を突破し、幅広いユーザーに楽しんでいただいている
- ワールドをまだ購入されていないユーザー含め、未永く遊んでいただけるよう、ゲーム内を含め今後も取り組みを継続
- Android版は、2017年3月に配信を開始予定

© 2016 Nintendo  
※任天堂決算説明会資料より引用

# ゲーム事業（任天堂との協業）

## FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム ヒーローズ Heroes



© 2017 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

- 2017年2月2日にiOS版・Android版ともに世界39か国で配信開始
- ファイアーエムブレムシリーズのバトルの奥深さやキャラクター育成の楽しさを継承しつつ、スマートデバイスでお楽しみいただけるタイトルとして作り込み
- ビジネスモデルはFree to Start型（ゲーム内課金あり）

# ゲーム事業（任天堂との協業）



- どうぶつの森は、編成や運営の観点からスケジュールを見直し、配信時期を2017年度中へ変更
- 具体的な配信時期については改めて公表予定

## 以降のタイトル について

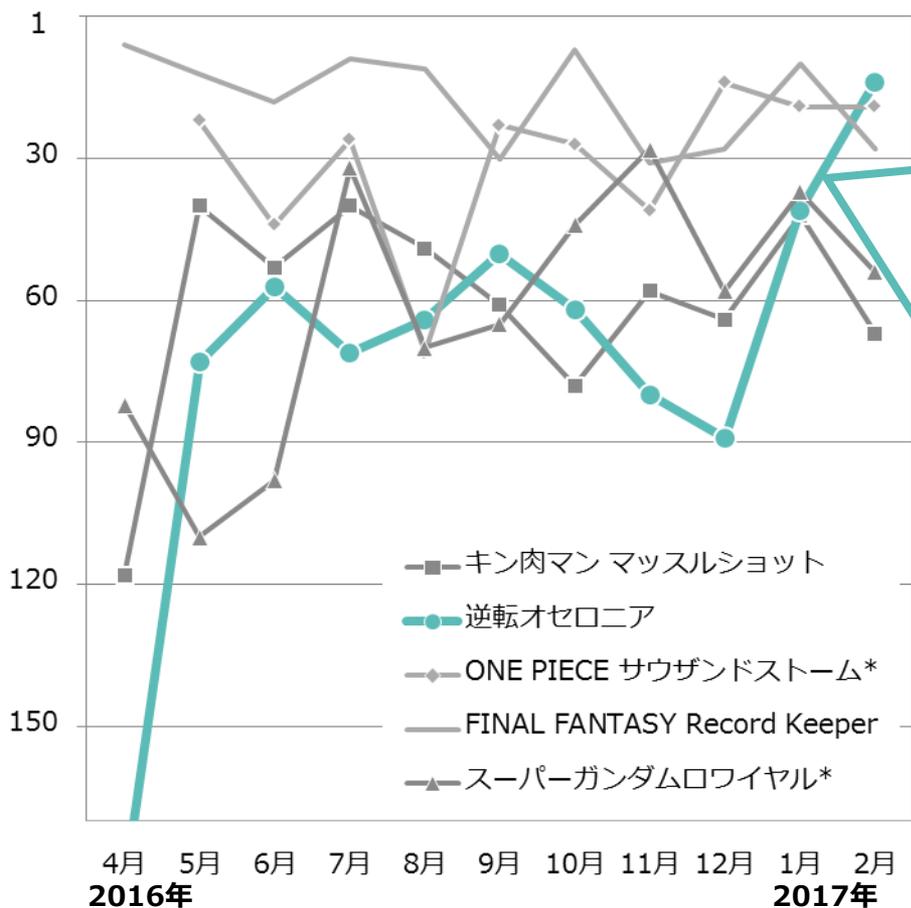
- 任天堂との協業は、中長期のパートナーシップであり、来期以降のタイトルラインナップ等については適宜公表していく
- 来期以降へ向けても協業タイトルを開発中

# ゲーム事業（国内内製・協業アプリ）

- 年末年始の施策も奏功し、オリジナルタイトル「逆転オセロニア」をはじめ、複数の内製・協業アプリが好調に推移

## AppStore売上ランキング（2016年度）

## 運用事例



### 逆転オセロニア



- 配信開始から約1年
- ユーザコミュニティの形成やゲーム性の質向上に注力
- 2016年末以降プロモーションも積極化
- DAUなどのKPIは好調で一回り大きなタイトルへ

### DAUの推移



出所：App Annie社（国内における各月月初のゲームカテゴリにおけるランキング）  
\*提供元：株式会社バンダイナムコエンターテインメント

# 新規事業・その他（キュレーションプラットフォーム事業）

- サービス再開の可否は協議中、第三者委員会の調査等を踏まえ判断予定
- のれん等関連する資産は、現段階では事業計画が未定であることから保守的に減損処理

## 経緯及び今後の予定

## 事業関連データ

### 2016年

11月29日

- WELQの全記事を非公開化

12月1日

- MERYを除く9つのメディアの記事の非公開化

12月5日

- MERYを含む全てのキュレーションプラットフォームサービスの記事の非公開化を決定

12月15日

- 第三者委員会の設置

### 2017年2月8日現在

- 期間3カ月を目途に第三者委員会による調査中
- 調査等終了後は取締役会にて報告書を受領のうえ、速やかに公表予定

### 直近の業績

（単位：百万円）

項目	2015年度		2016年度		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上収益*	494	669	976	1,484	1,229
損益*	-620	-349	-603	-236	-849

\*本数値は、共通費等の配賦後の管理会計上の当該事業の業績であり、金融商品取引法に基づく監査手続を受けておりません

### 第3四半期末ののれん等に関する減損損失

（単位：百万円）

減損損失合計	3,859
のれん	3,576
株式会社ペロリ（MERYを運営）	2,653
iemo株式会社	793
株式会社Find Travel	130
ソフトウェア、ほか	283

# 新規事業・その他（オートモーティブ事業）

- サービスレイヤーでの付加価値を発揮するモビリティサービスプロバイダーとしてのポジションを狙い、各種取り組みが進行中

## 当社の主な取り組み領域

### モビリティサービスプロバイダー

インターネットにおける強みを活かし、自動運転技術やインフラなどを組み合わせ、エンドユーザやパートナー企業にサービスやソリューションを届ける

自動運転技術

車輛

インフラ、制度

## 日産自動車と新たな取り組みを公表（2017年1月6日）

DeNA

NISSAN MOTOR CORPORATION



- 日産自動車の製造する自動運転車両を活用した新たな交通サービスのプラットフォームを開発することを決定
- 2017年内に日本で技術的な実証実験
- 2020年までに無人運転による交通サービスプラットフォームのビジネスモデルなどを検証

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4四半期 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4四半期業績予想前提の補足
  - 任天堂との協業タイトルのうち、2017年2月以降配信開始のタイトルについては、合理的な見積もりが難しいことから織り込まず
  - キュレーションプラットフォーム事業については、売上収益は見込まず

(単位: 億円)

	2015年度				2016年度					
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予	前年同期比	前四半期比
<b>売上収益</b>										
IFRS売上収益	377	371	338	350	383	382	322	313	-11%	-3%
スポーツ事業売上収益	-37	-40	-7	-15	-55	-63	-6	-11	-23%	81%
<b>スポーツ事業を除く売上収益</b>	<b>340</b>	<b>331</b>	<b>332</b>	<b>335</b>	<b>328</b>	<b>320</b>	<b>316</b>	<b>302</b>	<b>-10%</b>	<b>-4%</b>

(単位: 億円)

	2015年度				2016年度					
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予	前年同期比	前四半期比
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整</b>										
営業利益 (IFRS)	40	74	33	51	74	79	34	22	-57%	-36%
会計上の計上時期の補正 (純額)	+3	-2	-2	+1	+1	-2	-4	+5	376%	-232%
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+25	+2	+2	+6	+3	+2	+64	+5	-22%	-92%
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-12	-	-20	-0	-	-59	-	-100%	-100%
<b>営業利益 (Non-GAAP)</b>	<b>68</b>	<b>61</b>	<b>34</b>	<b>39</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	<b>33</b>	<b>-15%</b>	<b>-5%</b>
スポーツ事業損益	-9	-10	+18	+11	-18	-22	+16	+18	64%	11%
<b>スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益</b>	<b>59</b>	<b>51</b>	<b>52</b>	<b>49</b>	<b>60</b>	<b>57</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>2%</b>	<b>0%</b>

### 3. 業績見通し：2016年度通期 連結業績予想及び配当金

#### ■ 2016年度通期業績予想

(単位：億円)

項目	2015年度 (実績)	2016年度 (予想)	前期比
売上収益(IFRS)	1,437	1,400	-3%
営業利益(IFRS)	198	209	5%
営業利益(Non-GAAP)	201	223	11%
親会社の所有者に帰属する当期利益	113	284	151%
親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益(円)	78.76	195.77	149%
1株当たり配当額(円)	20.00	30.00	50%
連結配当性向(%)	25.4	15.3	-

- 以下の配当基本方針に基づき、1株当たり配当予想を30円(連結配当性向15.3%)に設定
  - 毎期の業績等を勘案しながら、連結配当性向15%あるいは1株当たり年間配当額20円のいずれか高い方を下限とする
  - 将来的には連結配当性向30%を目指す

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：キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2015年度 通期	2015年度 第3四半期累計	2016年度 第3四半期累計
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー(A)</b>	<b>267</b>	<b>184</b>	<b>150</b>
税引前当期利益	209	161	210
減価償却費及び償却費	113	87	84
法人所得税支払額	-78	-77	-97
その他（差引）	23	14	-46
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー*(B)</b>	<b>-400</b>	<b>-306</b>	<b>-40</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>201</b>	<b>193</b>	<b>-37</b>
配当金支払額	-26	-26	-29
自己株式の処分による収入*	222	221	3
その他（差引）	6	-3	-11
<b>フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))</b>	<b>-133</b>	<b>-121</b>	<b>110</b>
<b>連結 現金及び現金同等物</b>	<b>752</b>	<b>759</b>	<b>827</b>
（うち、DeNA単体）	486	489	529

\*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3四半期累計期間の投資活動によるキャッシュ・フロー及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：IFRSベースからNon-GAAPベースへの調整表

(単位:億円)

	2015年度				2016年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整</b>							
IFRS営業利益	40	74	33	51	74	79	34
会計上の計上時期の補正(純額)	+3	-2	-2	+1	+1	-2	-4
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+25	+2	+2	+6	+3	+2	+64
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-12	-	-20	-0	-	-59
<b>Non-GAAP営業利益</b>	<b>68</b>	<b>61</b>	<b>34</b>	<b>39</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>34</b>
スポーツ事業損益	-9	-10	+18	+11	-18	-22	+16
<b>スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益</b>	<b>59</b>	<b>51</b>	<b>52</b>	<b>49</b>	<b>60</b>	<b>57</b>	<b>50</b>

	2015年度				2016年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整</b>							
IFRS営業利益	40	74	33	51	74	79	34
会計上の計上時期の補正(純額)	+3	-2	-2	+1	+1	-2	-4
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+25	+2	+2	+6	+3	+2	+64
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-12	-	-20	-0	-	-59
減価償却費・償却費	+32	+28	+27	+26	+27	+28	+29
固定資産の除却(一時要因除く)	+4	+7	+2	+13	+0	+2	+1
<b>Non-GAAP EBITDA</b>	<b>104</b>	<b>97</b>	<b>63</b>	<b>78</b>	<b>105</b>	<b>109</b>	<b>64</b>

\*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：ゲーム事業の財務会計上の扱いに関する補足

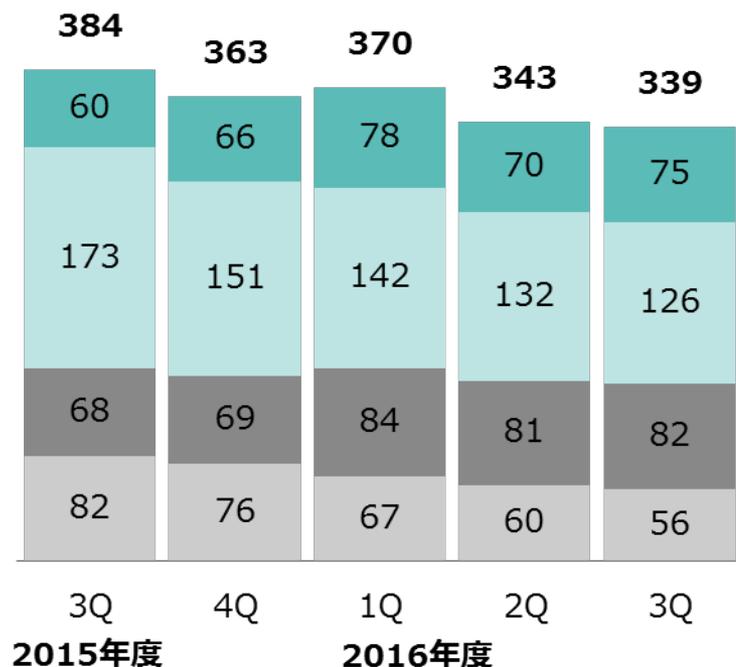
### スキーム別の財務会計上の売上収益計上方法

- ・ 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）

(億円)

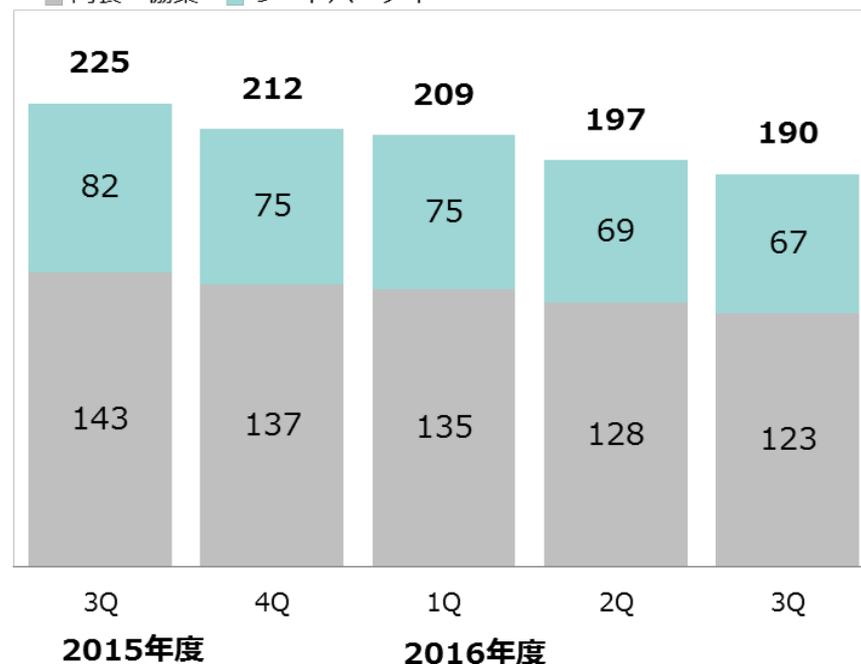
- サードパーティ（アプリ）
- サードパーティ（ブラウザ等）
- 内製・協業（アプリ）
- 内製・協業（ブラウザ等）



### 国内ゲーム事業売上収益

(億円)

- 内製・協業
- サードパーティ



## 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"><li>• 旅行（DeNAトラベル、趣味人倶楽部）</li><li>• 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）</li><li>• オークション（モバオク）</li><li>• 決済代行（ペイジェント）</li></ul>
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"><li>• キュレーションプラットフォーム（MERY、iemo、Find Travel）</li><li>• IP創出プラットフォーム（マンガボックス、エブリスタ、MyAnimeList）</li><li>• オートモーティブ</li><li>• ヘルスケア（MYCODE、KenCom）</li><li>• モバイルソーシャルインキュベーション（SHOWROOM、Mirrativ）</li></ul>

\*2016年12月28日にKDDIへ譲渡

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