

**DeNA**

**2017年度第1四半期**

**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

# 業績サマリー

- 主力のゲーム事業の業績及び営業利益（Non-GAAP）は期初見通し並みの実績  
※一過性の要因等については後述（6ページ参照）
- 欧米子会社の解散・清算に係る税金費用の精査の結果、当四半期に見込んでいたメリットは生じない結果となった

（単位：億円）

項目	2016年度				2017年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	前年同期比	前四半期比
売上収益（IFRS）*	383	382	322	351	365	-5%	4%
スポーツ事業を除く売上収益	328	320	316	337	301	-8%	-11%
営業利益（IFRS）	74	79	34	45	64	-13%	42%
営業利益（Non-GAAP）**	78	79	34	58	74	-4%	27%
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	60	57	50	72	52	-13%	-28%
税引前当期利益	70	81	58	46	81	15%	74%
法人所得税費用	17	18	-127	27	25	45%	-8%
四半期利益	53	63	186	20	56	5%	185%
四半期利益：親会社の所有者に帰属	52	61	176	20	53	3%	163%
四半期利益：非支配持分に帰属	2	2	10	-1	3	71%	-
1株当たり四半期利益（EPS）（円）	35.63	41.78	121.13	13.94	36.67	3%	163%

\*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

# セグメント別業績 (IFRS)

(単位：億円)

項目	2016年度				2017年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	前年同期比	前四半期比
<b>売上収益</b>	<b>383</b>	<b>382</b>	<b>322</b>	<b>351</b>	<b>365</b>	<b>-5%</b>	<b>4%</b>
ゲーム	261	243	236	274	243	-7%	-11%
EC	46	49	51	45	40	-15%	-12%
スポーツ	55	63	6	14	63	16%	348%
新規事業・その他	23	30	31	21	21	-8%	2%
調整額	-3	-2	-2	-3	-2	-	-
<b>営業利益</b>	<b>74</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	<b>45</b>	<b>64</b>	<b>-13%</b>	<b>42%</b>
営業利益率	19%	21%	11%	13%	18%	-	-
セグメント利益*	72	80	36	69	65	-10%	-6%
ゲーム	69	63	61	94	73	7%	-22%
EC**	4	6	5	7	-5	-	-
スポーツ	18	22	-16	-13	22	25%	-
新規事業・その他	-12	-9	-14	-16	-14	-	-
調整額	-7	-1	-0	-3	-12	-	-
その他の収益***	1	1	61	1	3	95%	108%
その他の費用***	0	2	62	25	4	1248%	-85%

\* 2017年度第1四半期に当社共通費の配賦基準を見直し、セグメント損益を2016年度第1四半期まで遡及表示。各セグメントに含む事業・サービスには変更無し。なお、配賦基準見直し後のセグメント損益の過去実績値は、監査法人による会計監査前の数値。

\*\* DeNAトラベルにおける2016年度以前の一部取引に係る原価計上漏れ等の修正として、872百万円を当第1四半期の売上原価に計上

\*\*\*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)

# 費用構成 (IFRS)

(単位：億円)

項目	2016年度				2017年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	前年同期比	前四半期比
<b>売上原価合計</b>	<b>149</b>	<b>148</b>	<b>129</b>	<b>137</b>	<b>150</b>	<b>1%</b>	<b>9%</b>
人件費	13	9	11	8	11	-13%	44%
減価償却費・償却費	22	23	23	21	21	-3%	-1%
業務委託費	25	29	26	25	28	12%	14%
支払手数料	61	58	58	64	58	-5%	-10%
その他*	28	29	12	19	31	12%	65%
<b>販管費合計</b>	<b>162</b>	<b>154</b>	<b>157</b>	<b>145</b>	<b>150</b>	<b>-7%</b>	<b>3%</b>
人件費	37	36	36	37	41	11%	12%
販促費・広告費	32	28	29	22	26	-18%	17%
業務委託費・支払手数料	73	70	70	66	63	-13%	-4%
その他	20	20	23	20	19	-1%	-3%
<b>その他の収益**</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>61</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>95%</b>	<b>108%</b>
<b>その他の費用**</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>62</b>	<b>25</b>	<b>4</b>	<b>1248%</b>	<b>-85%</b>
<b>連結従業員数(単位：名)</b>	<b>2,497</b>	<b>2,496</b>	<b>2,413</b>	<b>2,400</b>	<b>2,441</b>	<b>-2%</b>	<b>2%</b>

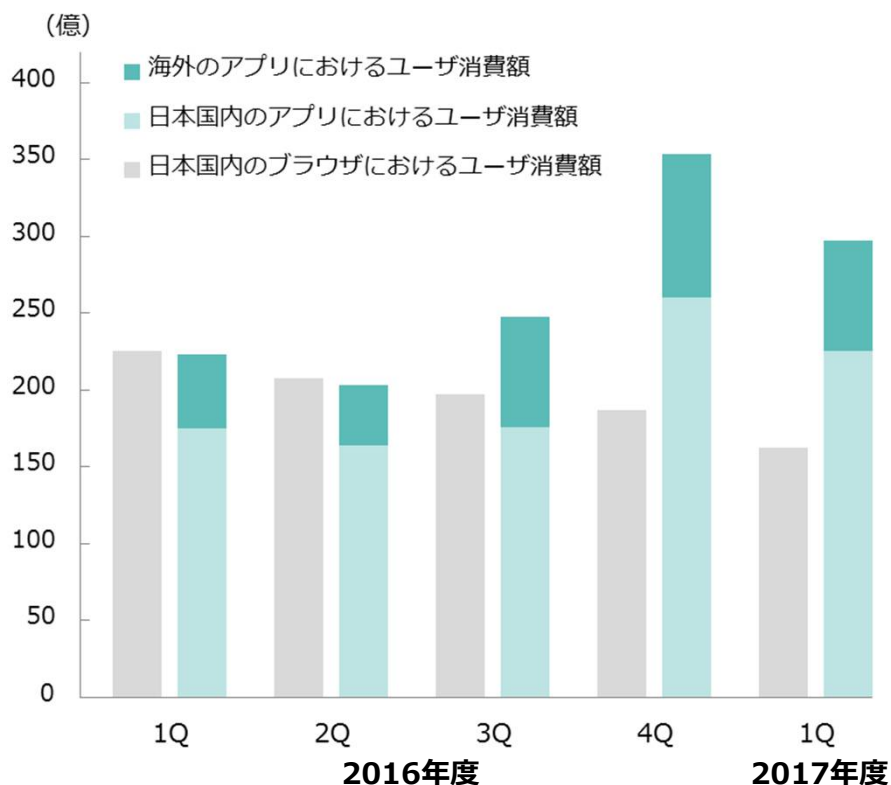
\*DeNAトラベルにおける2016年度以前の一部取引に係る原価計上漏れ等の修正として、872百万円を当第1四半期の売上原価に計上

\*\*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)

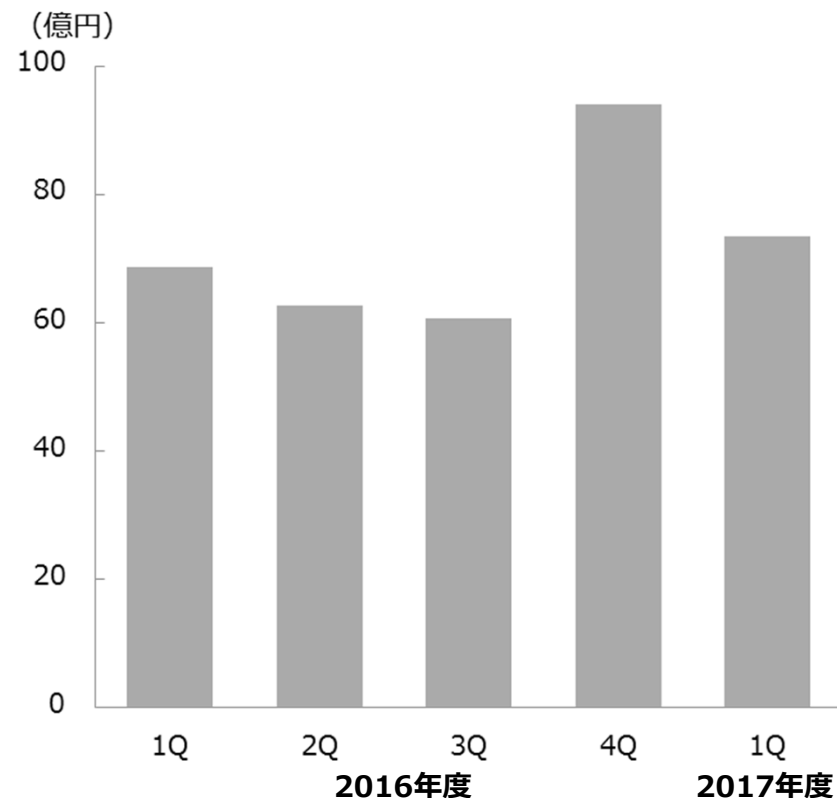
# ゲーム事業

■ ユーザ消費額、セグメント利益ともに期初見通しに沿った実績

## ユーザの消費額\*



## ゲーム事業セグメント利益\*\*



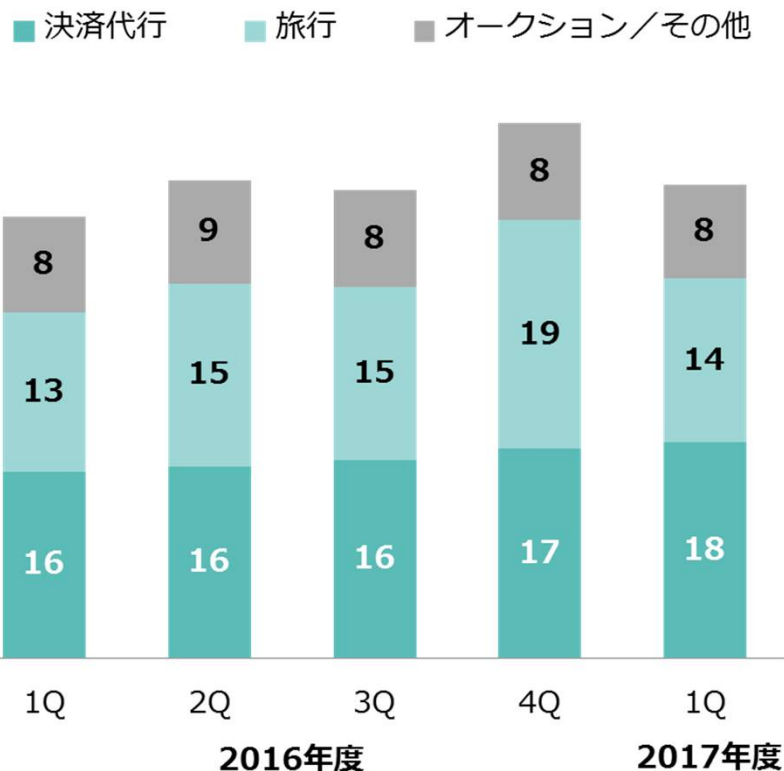
\*一部、無料付与を行った仮想通貨の消費額を含む

\*\*2017年度第1四半期に当社共通費の配賦基準を見直し、セグメント損益を2016年度第1四半期まで遡及表示。なお、配賦基準見直し後のセグメント損益の過去実績値は、監査法人による会計監査前の数値。

## 売上収益内訳\*

## 概況

(億円)



### ■ 決済代行

- グループ外の一般加盟店の流通金額増加が続き、増収

### ■ 旅行

- 第1四半期取扱高 154億円\*\* (前年同期 122億円)
- 昨年度以前のDeNAトラベルの一部取引に係る原価計上漏れ等の修正を行い、872百万円を費用処理 (発生可能最大額)
  - 従前より、旅行業の業務システム上のデータと会計上の勘定残高の整合性に課題があり、補正処理等の対応を行ってきた
  - 抜本的な解決のため、会計システムの刷新・データ入力の精緻化・人員補強等の施策を行い、追加計上すべき費用の最大額を把握
  - 過年度業績への影響が限定的なため、当第1四半期に全額費用処理

### ■ オークション

- 有料会員数は緩やかな減少ながら安定推移

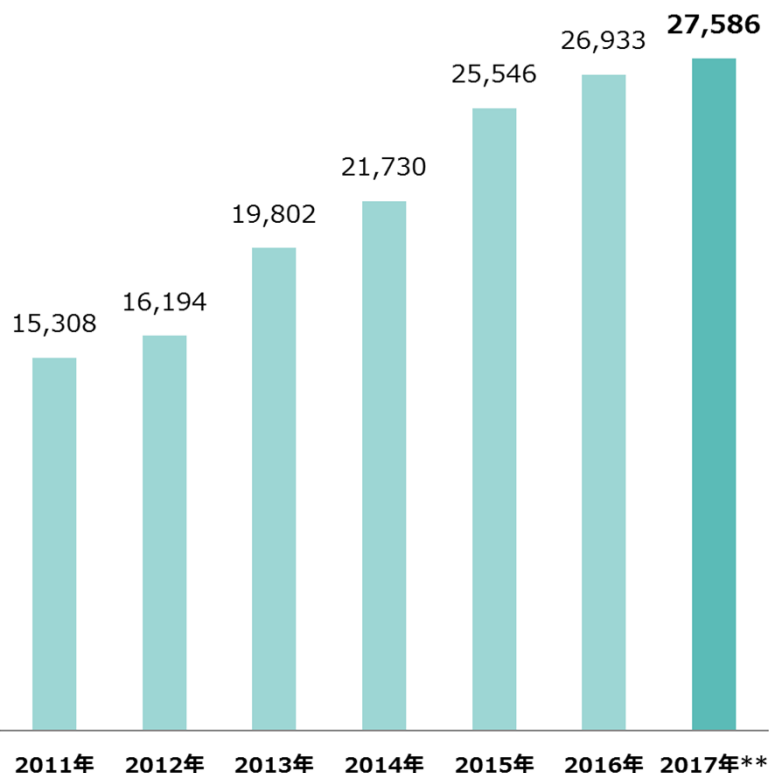
\* 2016年12月28日付のDeNAショッピングおよびauショッピングモールの譲渡を受けて、譲渡以前の数値についても、両サービスの売上収益を除いた数値としております。

\*\*2017年度より、旅行事業における取扱高には、シンガポール子会社での取扱高を含んでおります。(2017年度第1四半期の取扱高実績：13億円)

# スポーツ事業

- 横浜DeNAベイスターズ主催試合の平均観客動員数は、前半戦38試合終了時点で過去最高
- 2017年3月に横浜市との間で、スポーツ振興と地域経済活性化等に向けた包括連携協定（愛称：「I☆YOKOHAMA協定」）を締結
- 2017年6月の横浜市会において、横浜スタジアムの増築・改修計画の前提となる議案が可決

## 主催試合 平均観客動員数推移\*



\* シーズン公式戦における横浜DeNAベイスターズ主催試合（横浜スタジアム以外での主催試合含む）の1試合あたりの観客動員数の平均人数。

\*\*2017年はシーズン前半戦の主催試合38試合終了時点での平均。2011年～2016年はシーズン全主催試合の平均。

## 横浜スタジアムの増築・改修計画概要 (2017年3月発表)

- 収容人数を約35,000人に増席（従来約29,000人）
- 2020年に東京オリンピックの競技会場となることを見据え、同年シーズン初めまでの完成を目指し、2017年11月着工に向け準備中
- 総工事費：約85億円（概算金額）





1. 決算報告

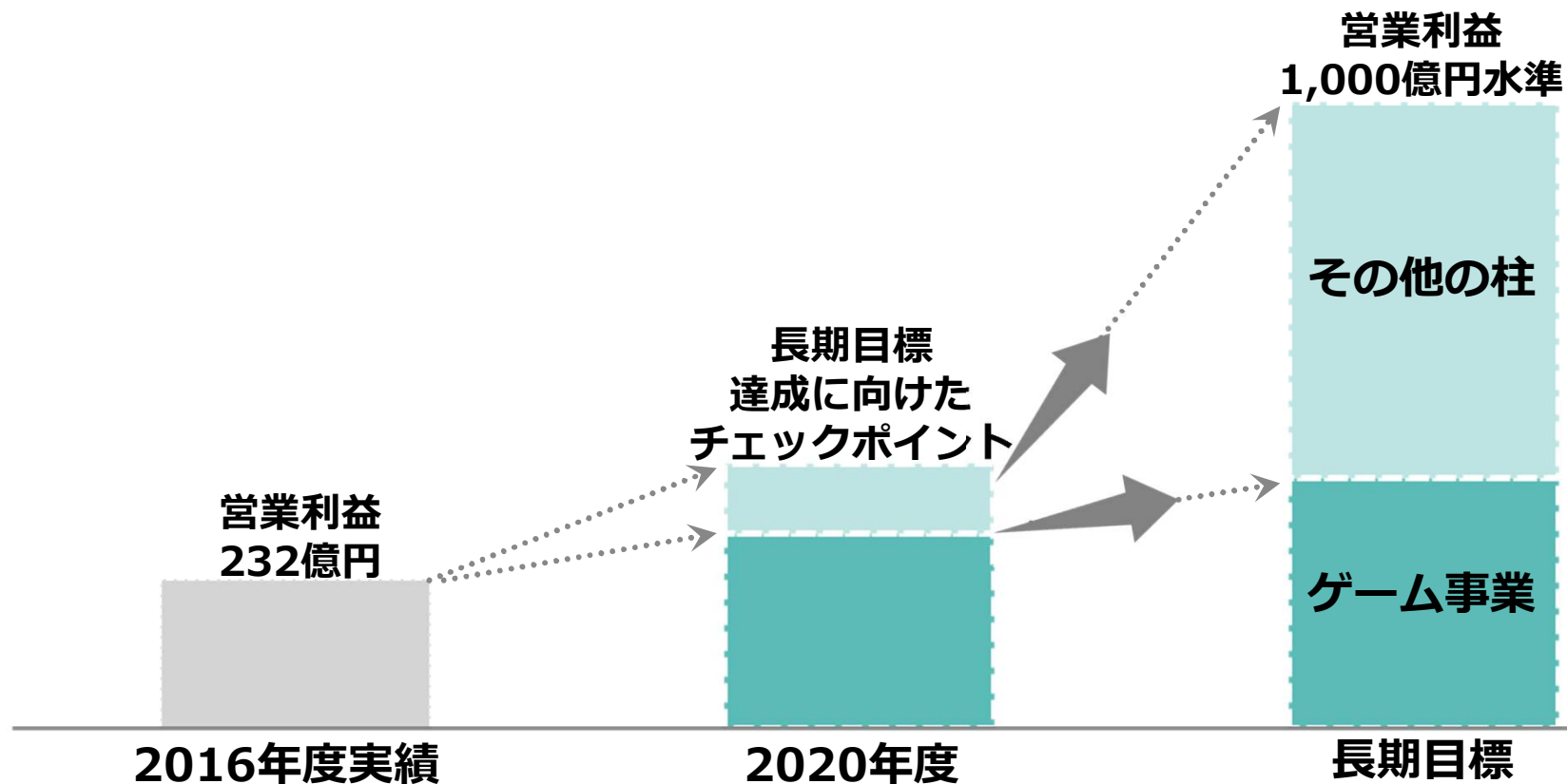
**2. 事業・戦略の進捗と方針**

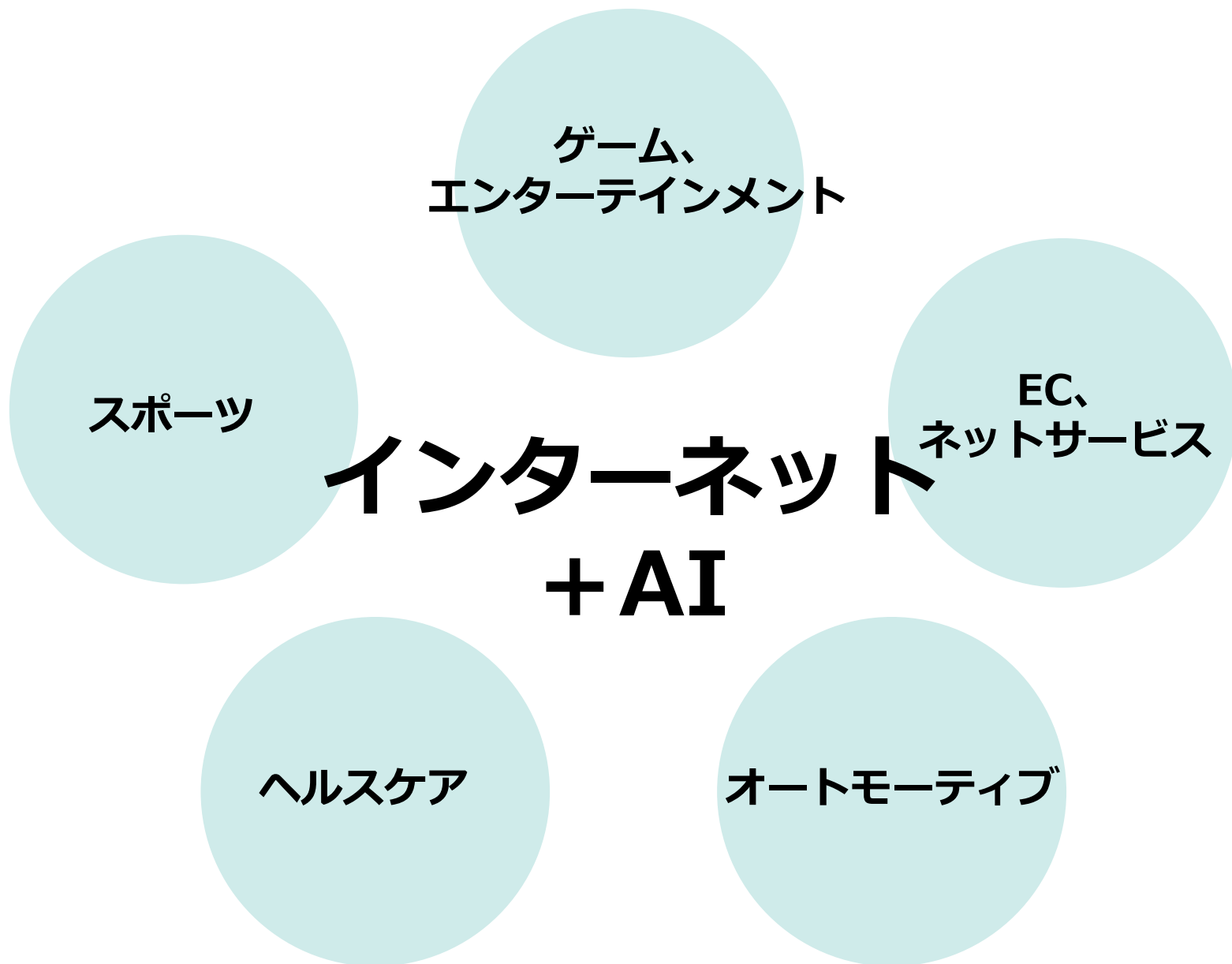
3. 業績見通し

4. 補足説明資料

## 事業ポートフォリオの強化と中長期の成長イメージ

- 全社収益を支えるゲーム事業は、大黒柱として継続して強化を図る
- 長期的には、複数事業をゲーム事業に匹敵する収益の柱に育てあげる
- 2020年度までには、長期ビジョンの成功の蓋然性が格段に高まっている状態を築く
- ポートフォリオの強化にあたっては、M&Aも積極活用





## ゲーム事業（任天堂との協業）



© 2017 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

- 2017年2月に配信を開始
- 継続して楽しんでいただけるよう、アップデートやイベント等の運営に注力
- ビジネス面でも満足のいく売上水準に到達



© 2016 Nintendo

- 2016年12月配信のiOS版に加え、2017年3月にAndroid版の配信を開始
- 165の国と地域で配信しており、ダウンロード数は順調に増加

# ゲーム事業（任天堂との協業）



- どうぶつの森の配信時期は2017年度中
- 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、今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
- 今期以降へ向けても協業タイトルを開発中

# ゲーム事業（その他の内製・協業タイトル）

- 内製・協業アプリの運用強化・新作リリースとも着実に進捗

## 逆転オセロニア

1,200万ダウンロードを突破  
(2017年7月28日時点)

7月末よりTVCM含めたプロモーションを展開



## 歌マクロス スマホDeカルチャー

2017年8月3日配信開始

『マクロス』シリーズ初のリズムゲーム

事前登録数は20万を突破



\*ゲーム画面は開発中のものです

©'82,'84,'92,'94,'95,'97,'02,'15 BW ©'07 BW/MFP・M ©'09,'11 BW/MFP ©DeNA

# 新規事業・その他 トピックス（メディア事業\*）

## メディア事業データ

（単位：百万円）

項目	2016年度				2017年度
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上収益*	976	1,484	1,229	-29	31
損益*	-603	-236	-849	-1,195	-586

\*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

## 直近の動向

- 8/8、小学館との共同出資で、女性向けファッション情報を中心とするデジタルメディアの共同運営を目的とした株式会社MERY※を設立

※出資比率は小学館66.66%、当社33.34%。当社の持分法適用会社。

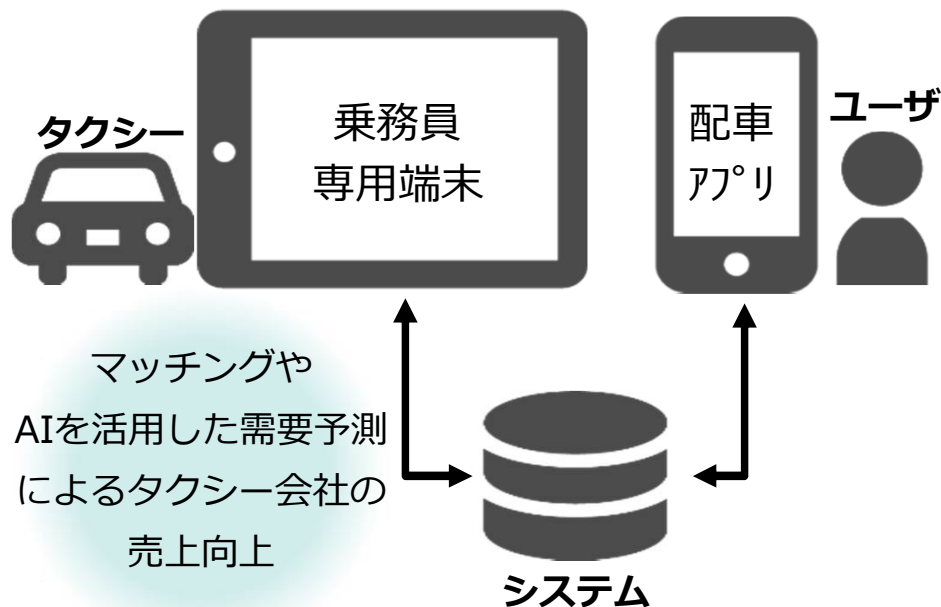
- 従来の「MERY」の運営体制を抜本的に刷新のうえ、全ての記事を新たなプロセスに則り作成し、新しい「MERY」の誕生を目指す
- 記事掲載に至るまでの作成、編集、校閲などのノウハウが必要な業務に関しては小学館が、システム構築やネット上のマーケティングなどのサポートはDeNAが中心となる
- 当社単独で運営を予定の媒体は無し
- メディア事業の損失は更に縮小へ

\*2017年度より、従来キュレーションプラットフォーム事業の名称で運営していました事業をメディア事業に改称しております。

## 新規事業・その他トピックス（オートモーティブ事業）

- タクシーをスムーズに配車するサービスを提供するとともに、AIを活用した「需要予測システム」の提供も行う
- 横浜市と一般社団法人神奈川県タクシー協会の協力の下、2017年9月より横浜市の一部エリアにて実用実験を開始予定
- 本実用実験は、横浜市と締結した「I☆YOKOHAMA協定」における取り組みのひとつとして実施

### AIを活用したタクシー配車アプリ



\*サービス名称及びサービスロゴについては商標出願中となります



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

# 2017年度第2四半期 連結業績予想

(単位：億円)

	2016年度				2017年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q予
売上収益 (IFRS)	383	382	322	351	365	363
スポーツ事業を除く売上収益	<b>328</b>	<b>320</b>	<b>316</b>	<b>337</b>	<b>301</b>	<b>300</b>

	2016年度				2017年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q予
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整</b>						
営業利益 (IFRS)	74	79	34	45	64	78
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-	-1
<b>営業利益 (Non-GAAP)</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	<b>58</b>	<b>74</b>	<b>75</b>
<b>スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益</b>	<b>60</b>	<b>57</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>52</b>	<b>55</b>

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

# IFRSベースからNon-GAAPベースへの調整表

(単位: 億円)

	2016年度				2017年度
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整</b>					
IFRS営業利益	74	79	34	45	64
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-
<b>Non-GAAP営業利益</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	<b>58</b>	<b>74</b>
スポーツ事業損益	-18	-22	+16	+13	-22
<b>スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益</b>	<b>60</b>	<b>57</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>52</b>
	2016年度				2017年度
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
<b>IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整</b>					
IFRS営業利益	74	79	34	45	64
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-
減価償却費・償却費	+27	+28	+29	+27	+26
固定資産の除却 (一時要因除く)	+0	+2	+1	+8	+3
<b>Non-GAAP EBITDA</b>	<b>105</b>	<b>109</b>	<b>64</b>	<b>94</b>	<b>104</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

# キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2016年度 通期	2016年度 第1四半期累計	2017年度 第1四半期累計
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー(A)</b>	<b>227</b>	<b>58</b>	<b>117</b>
税引前当期利益	256	70	81
減価償却費及び償却費	111	27	26
法人所得税支払額	-98	-39	-21
その他(差引)	-42	-0	31
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー(B)</b>	<b>-74</b>	<b>-22</b>	<b>-31</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>-24</b>	<b>-48</b>	<b>-59</b>
配当金支払額	-29	-28	-45
非支配株主への配当金支払額	-20	-20	-12
その他(差引)	25	0	-3
<b>フリー・キャッシュ・フロー((A)+(B))</b>	<b>153</b>	<b>36</b>	<b>86</b>
<b>連結 現金及び現金同等物</b>	<b>882</b>	<b>737</b>	<b>908</b>
(うち、DeNA単体)	570	470	614

# 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）</li><li>• 決済代行（ペイジェント）</li><li>• オークション（モバオク）</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>• 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>• ヘルスケア（MYCODE、KenCoM、歩いておトク）</li><li>• オートモーティブ</li><li>• その他ネットサービス（SHOWROOM、Mirrativ）</li><li>• メディア</li></ul>

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