



2017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・事業概況

2. 業績見通し

3. 補足説明資料

業績サマリー

(単位：億円)

項目	2016年度		2017年度				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前年同期比	前四半期比
売上収益 (IFRS) *	322	351	365	369	328	2%	-11%
スポーツ事業を除く売上収益	316	337	301	307	301	-5%	-2%
営業利益 (IFRS)**	34	45	64	73	126	265%	73%
営業利益 (Non-GAAP)***	34	58	74	72	23	-35%	-69%
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	50	72	52	51	33	-35%	-36%
税引前四半期利益	58	46	81	80	131	125%	64%
法人所得税費用	-127	27	25	27	6	-	-
四半期利益	186	20	56	53	125	-33%	137%
四半期利益：親会社の所有者に帰属	176	20	53	50	124	-29%	147%
四半期利益：非支配持分に帰属	10	-1	3	2	1	-95%	-78%
1株当たり四半期利益 (EPS) (円)	121.13	13.94	36.67	34.61	85.64	-29%	147%

*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

**海外子会社に係る為替換算差額の累計額を、資本から損益に振り替えることとなり、2017年度第3四半期にその他の収益として約107億円を計上しております

詳細は、2017年12月27日付適時開示『業績予想修正のお知らせ』をご覧ください。

***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				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前年同期比	前四半期比
売上収益	322	351	365	369	328	2%	-11%
ゲーム	236	274	243	244	242	2%	-1%
EC	51	45	40	40	38	-26%	-7%
スポーツ	6	14	63	62	27	329%	-56%
新規事業・その他	31	21	21	24	24	-21%	0%
調整額	-2	-3	-2	-2	-3	-	-
営業利益	34	45	64	73	126	265%	73%
営業利益率	11%	13%	18%	20%	38%	-	-
セグメント利益*	36	69	65	70	29	-21%	-59%
ゲーム	61	94	73	61	57	-7%	-7%
EC**	5	7	-5	4	2	-59%	-50%
スポーツ	-16	-13	22	22	-10	-	-
新規事業・その他	-14	-16	-14	-11	-12	-	-
調整額	-0	-3	-12	-6	-8	-	-
その他の収益***	61	1	3	4	108	76%	2762%
その他の費用***	62	25	4	1	10	-83%	753%

* 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3四半期まで遡及表示。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）。今四半期のその他の収益の主要因は2ページ注記**に記載

費用構成 (IFRS)

(単位：億円)

項目	2016年度		2017年度				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前年同期比	前四半期比
売上原価合計	129	137	150	142	142	10%	0%
人件費	11	8	11	9	9	-16%	4%
減価償却費・償却費	23	21	21	22	25	9%	13%
業務委託費	26	25	28	32	34	30%	5%
支払手数料	58	64	58	59	56	-3%	-5%
その他*	12	19	31	20	18	54%	-9%
販管費合計	157	145	150	157	158	1%	1%
人件費	36	37	41	36	36	0%	-1%
販促費・広告費	29	22	26	33	35	21%	4%
業務委託費・支払手数料	70	66	63	67	66	-5%	-2%
その他	23	20	19	21	22	-5%	5%
その他の収益**	61	1	3	4	108	76%	2762%
その他の費用**	62	25	4	1	10	-83%	753%
連結従業員数(単位：名)	2,413	2,400	2,441	2,344	2,387	-1%	2%

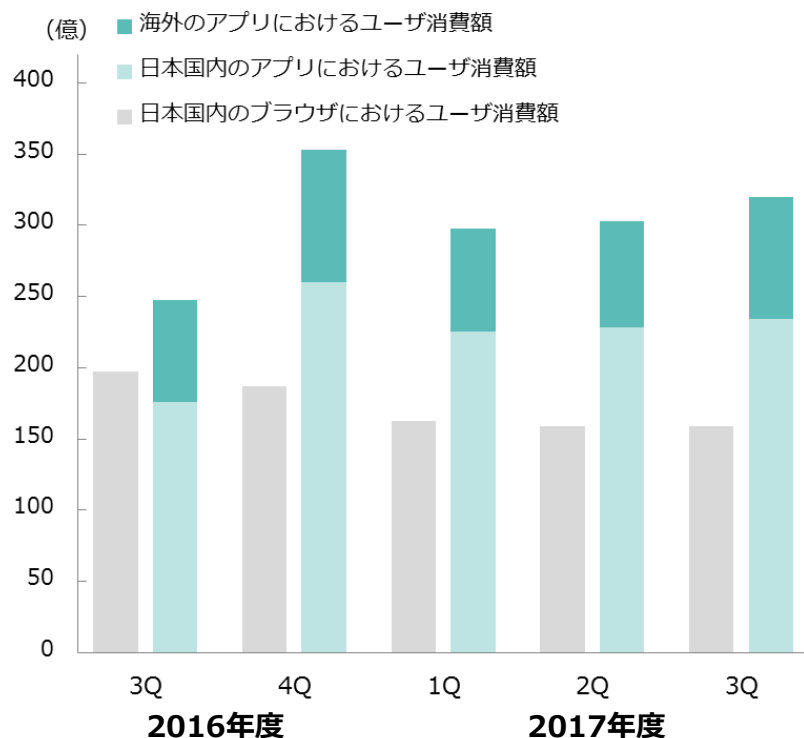
*DeNAトラベルにおける2016年度以前の一部取引に係る原価計上漏れ等の修正として、872百万円を第1四半期の売上原価に計上

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）。今四半期のその他の収益の主要因は2ページ注記に記載

ゲーム事業

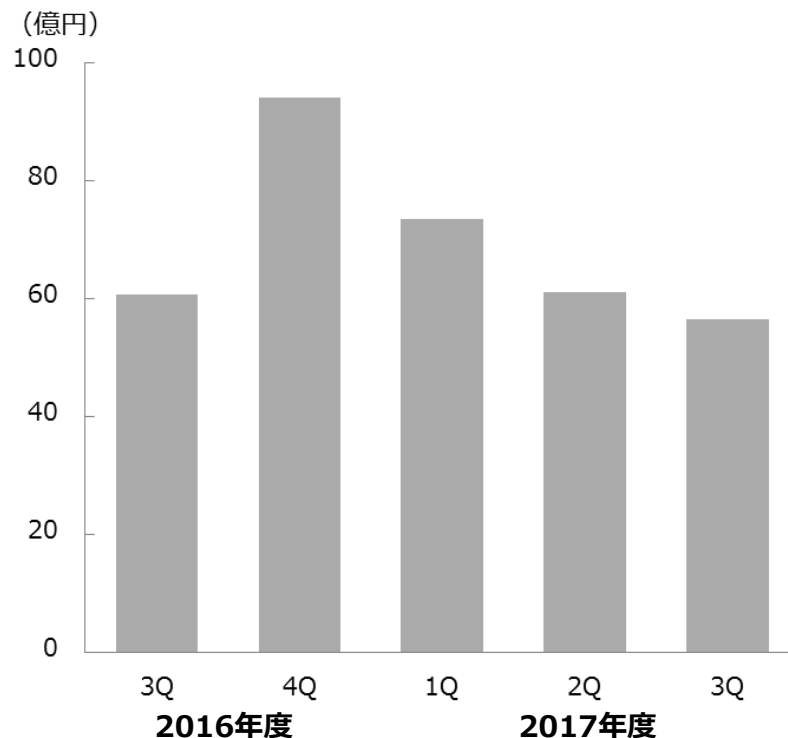
- ユーザ消費額：既存内製・協業アプリで年末施策が期待に届かず
- 費用：
 - ・ 年末へ向けた積極的なマーケティングや、運用タイトル数増に伴う償却費や業務委託費の増加
 - ・ 期待タイトルによりメリハリをつけた運営方針へ

ユーザの消費額*



*一部、無料付与を行った仮想通貨の消費額を含む

ゲーム事業セグメント利益**



**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3四半期まで遡及表示。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。

ゲーム事業（任天堂との協業）



© 2016 Nintendo

■ Super Mario Run

- ✓ 2017年9月にはVer3.0となるメジャーアップデートを実施
- ✓ 累計2億ダウンロードを達成以降も引き続きダウンロード数は伸び、月間アクティブユーザ数も2,000万人前後を維持



■ Fire Emblem Heroes

- ✓ 2017年11月にVer2.0となるメジャーアップデートを実施
- ✓ アクティブユーザ数も維持・拡大し、収益面を含め、順調に推移
- ✓ アプリ配信1周年にちなんだキャンペーン等の施策や、テレビCMなどを実施

© 2017 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

*本ページに記載の各タイトルとも、アプリ配信元は任天堂

ゲーム事業（任天堂との協業）



© 2017 Nintendo



© 2018 Nintendo

- どうぶつの森 ポケットキャンプ
 - ✓ 第3四半期に配信を開始
 - ✓ ゲーム内容の追加等の継続的なアップデートや、イベント等の施策を通じ、日常的に遊んでいただけるサービスを目指し、収益面での貢献も実現していきたい

- 2018年度以降について
 - ✓ 配信中アプリのサービス運営を継続
 - ✓ 新規タイトルとしては、Mario Kart Tourの配信を2018年度に計画

*本ページに記載の各タイトルとも、アプリ配信元は任天堂

ゲーム事業（その他の内製・協業タイトル）



■ メギド72

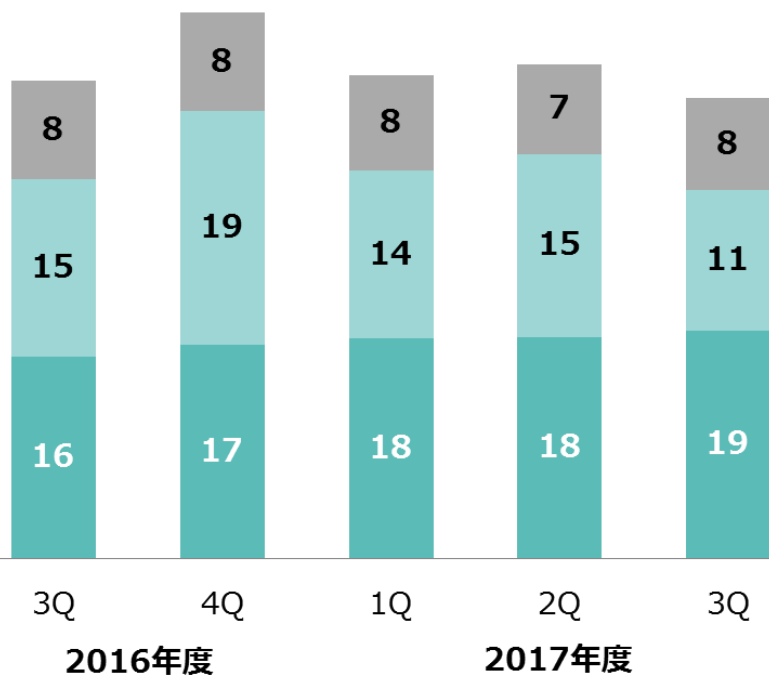
- ✓ 12月7日に配信開始のオリジナルRPG
 - メディア・ビジョンとの共同開発
 - 戦略性の高いバトルが特徴
 - 個性豊かな数多くのキャラクターを活かした多様なパーティ編成
 - 攻撃手段を敵と取り合う独自のバトルシステム
- ✓ 今後のアップデート等を通じてより楽しめるタイトルへの成長を図る

売上収益内訳*

概況

(億円)

■ 決済代行 ■ 旅行 ■ オークション/その他



■ 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3四半期取扱高 165億円** (前年同期 152億円)
- 取扱高の成長の鈍化と商材ミックスの変化等により前年同期比で減収

■ 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

** 2017年度より、旅行事業における取扱高はシンガポール子会社での取扱高を含んでおり、前年同期の数値も遡及表示

スポーツ事業

■ 魅力的な“強い”チーム × チームを支える強固な事業体制

- ・ クライマックスシリーズや日本シリーズにも進出し、レギュラーシーズン以降も盛り上がりを持続、グッズ販売等を通じ、収益にも貢献
- ・ 球団・球場の一体経営の実現や経営努力により、収益構造・事業機会が変化

試合・チケット関連のトピックス

フレックスプライス制を導入
(2018年シーズン～)

横浜スタジアム増築・改修着工
(2020年までに収容人数約6千人増)

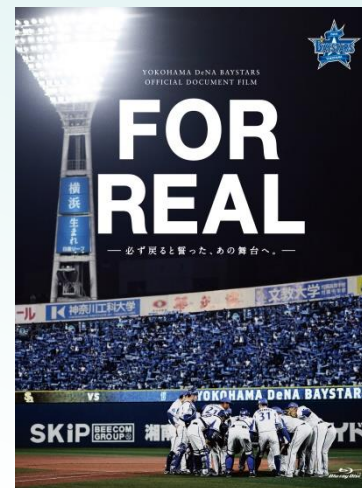
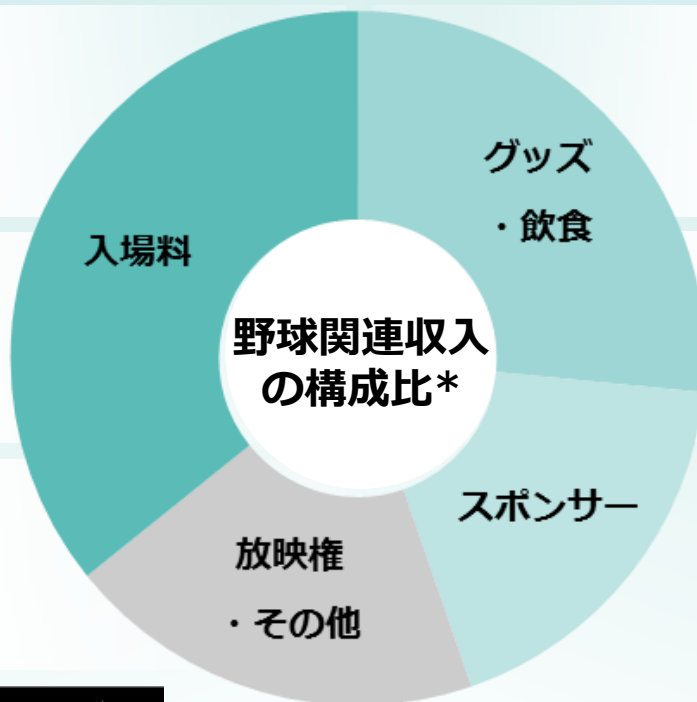
ハマスタレジェンドマッチ等、
多様な企画を実施



グッズ・広告関連のトピックス

公式ドキュメンタリー等、独自
コンテンツを活かした商品展開

2017年公式戦は対象の全ての
主催試合で冠スポンサーを獲得



*2017年4月から12月までの3四半期分の売上を用いている

1. 決算報告・事業概況

2. 業績見通し

3. 補足説明資料

2017年度第4四半期 連結業績予想

■ 第4四半期のスポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益予想前提：

- ・ ゲーム事業とEC事業はそれぞれ、前四半期比で若干の増益の見通し
- ・ 新規事業・その他は、約15億円の損失を見込む
- ・ その他の費用では、約10億円の資産除却・減損処理を見込む

(単位：億円)

	2016年度				2017年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予
売上収益 (IFRS)	383	382	322	351	365	369	328	325
スポーツ事業を除く売上収益	328	320	316	337	301	307	301	309

	2016年度				2017年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整								
営業利益 (IFRS)	74	79	34	45	64	73	126	7
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1	-1	-2	+5
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9	+3	+5	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-	-1	-107	-
営業利益 (Non-GAAP)	78	79	34	58	74	72	23	12
スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益	60	57	50	72	52	51	33	29

2017年度通期 連結業績予想及び配当金

(単位：億円)

項目	2016年度 (実績)	2017年度 (予想)	前期比
売上収益(IFRS)	1,438	1,386	-4%
営業利益(IFRS)	232	269	16%
営業利益(Non-GAAP)	249	181	-27%
親会社の所有者に帰属する当期利益	308	236	-23%
親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益 (円)	212.49	162.60	-23%
1株当たり配当額 (円)	32.00	32.00	0%
連結配当性向 (%)	15.1	19.7	-

配当基本方針

- 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

ミッション（普遍的に目指す姿）

Delight and Impact the World ～ 世界に喜びと驚きを～

ビジョン（長期の経営指針）

インターネットやAIを活用し、 永久ベンチャーとして世の中にデライトを届ける

DeNAが考える永久ベンチャー：

当社グループが社会に貢献し、歓迎されることを大前提として、常に新しい価値提供に挑戦し続けること

1. 決算報告・事業概況

2. 業績見通し

3. 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	2Q	3Q
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整							
IFRS営業利益	74	79	34	45	64	73	126
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1	-1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9	+3	+5
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-	-1	-107
Non-GAAP営業利益	78	79	34	58	74	72	23
スポーツ事業損益	-18	-22	+16	+13	-22	-22	+10
スポーツ事業を除く Non-GAAP営業利益	60	57	50	72	52	51	33
	2016年度				2017年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整							
IFRS営業利益	74	79	34	45	64	73	126
会計上の計上時期の補正 (純額)	+1	-2	-4	+5	+1	-1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+3	+2	+64	+8	+9	+3	+5
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-0	-	-59	-	-	-1	-107
減価償却費・償却費	+27	+28	+29	+27	+26	+27	+30
固定資産の除却 (一時要因除く)	+0	+2	+1	+8	+3	+0	+5
Non-GAAP EBITDA	105	109	64	94	104	100	58

*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3四半期累計	2017年度 第3四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	227	150	303
税引前当期利益	256	210	292
減価償却費及び償却費	111	84	83
法人所得税支払額	-98	-97	-32
その他（差引）	-42	-46	-40
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-74	-40	-116
財務活動によるキャッシュ・フロー	-24	-37	-63
配当金支払額	-29	-29	-46
非支配株主への配当金支払額	-20	-20	-12
その他（差引）	25	12	-5
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	153	110	186
連結 現金及び現金同等物	882	827	1,006
（うち、DeNA単体）	570	529	729

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） ・ 旅行（DeNAトラベル） ・ 決済代行（ペイジェント） ・ オークション（モバオク）
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） ・ IP創出プラットフォーム（マンガボックス、エブリスタ、MyAnimeList） ・ ヘルスケア（MYCODE、KenCoM、歩いておトク） ・ オートモーティブ ・ その他ネットサービス（SHOWROOM） ・ メディア*

*2017年度第2四半期中に設立した株式会社MERYは持分法適用会社であり、以降、セグメント業績には含まれない

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