



2020年3月期 第3四半期

業績のご報告

2020年2月5日

株式会社ディー・エヌ・エー

業績サマリー*

単位：億円	2019年3月期				2020年3月期					前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前四半期比	前年同期比	3Q累計	3Q累計	前期比
売上収益（IFRS）	339	343	264	295	314	339	259	-23%	-2%	946	912	-4%
営業利益（IFRS）	51	56	-21	49	23	27	-492	-	-	86	-442	-
営業利益（Non-GAAP）**	46	54	-15	0	22	25	-46	-	-	86	1	-99%
税引前四半期(当期)利益	75	67	-25	65	39	37	-467	-	-	116	-392	-
親会社の所有者に帰属する 四半期(当期)利益	52	44	-17	47	24	24	-550	-	-	80	-502	-
1株当たり四半期(当期) 利益（EPS）（円）	36.03	30.51	-11.43	32.36	16.83	16.23	-397.09	-	-	55.11	-351.87	-

（参考）季節性の強いスポーツ事業を除いた四半期業績推移

売上収益	272	264	253	272	234	253	235	-7%	-7%
Non-GAAP営業利益**	22	24	9	16	-4	-3	-29	-	-

減損損失の計上について

- ・ 当第3四半期に、足元のゲーム事業の状況等を踏まえ、保守的な見地に立った会計処理を実施
- ・ 主にゲーム事業にかかる資産を中心に減損損失を合計494億円を計上
- ・ 当該減損損失は、一時的なものであり、キャッシュアウトは伴わないため、財務基盤への影響はない

単位：億円	2020年3月期 第2四半期末	2020年3月期 第3四半期末	前四半期末比 の変動	備考
流動資産	1,268	1,144	-124	
現金及び現金同等物	968	864	-104	・ 減少要因：当第3四半期中には、163億円の自己株式を取得
非流動資産	1,908	1,489	-420	・ 以下、 減損処理実施後 の第3四半期末の各資産の主な内訳
有形固定資産・使用権資産	236	222	-14	- 横浜スタジアム等スポーツ事業の資産
のれん	460	59	-402	- 横浜DeNAベイスターズの買収に伴うのれん
無形資産	146	64	-82	- ソフトウェア等ゲーム事業の資産
持分法で会計処理している投資	217	213	-4	- 主な持分法適用会社：Cygames
その他の長期金融資産	841	922	82	- 任天堂株式等
資産合計	3,176	2,632	-544	
負債合計	505	601	96	
資本合計	2,671	2,031	-640	
負債及び資本合計	3,176	2,632	-544	

タクシー配車アプリ等に関する事業について*

- MOV事業とJapanTaxi事業を統合し、2020年4月1日より新体制を発足
- 当社と日本交通**がJapanTaxiの共同筆頭株主となり、社名も新たに、統合後の事業を推進へ



全国約7万台のタクシー車両ネットワーク
タクシー専用ハードウェアなど
タクシー会社に向けたサービスの開発力



AIやインターネットを活用した
技術開発・サービスづくり
神奈川・東京・京阪神における事業基盤

日本最大の
モビリティサービスの誕生

日本ならではのオンデマンド
モビリティ産業の確立と発展を推進

タクシー産業の進化、
MaaS領域の取り組みを加速

統合後の会社概要（予定）

社名	（新社名に変更予定）
代表取締役 会長	川鍋 一郎 （日本交通ホールディングス株式会社 代表取締役）
代表取締役 社長	中島 宏 （当社 常務執行役員オートモーティブ事業本部長）
持株比率	日本交通ホールディングス 38.17% 当社 38.17%、他

セグメント別業績 (IFRS)*

単位：億円	2019年3月期				2020年3月期					前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前四半期比	前年同期比	3Q累計	3Q累計	前期比
売上収益	339	343	264	295	314	339	259	-23%	-2%	946	912	-4%
ゲーム	215	212	198	211	197	215	190	-12%	-4%	625	601	-4%
スポーツ**	68	79	12	23	80	85	24	-72%	101%	158	188	19%
オートモーティブ	0	0	0	1	3	3	3	30%	981%	1	9	820%
ヘルスケア	5	5	5	7	4	4	4	12%	-20%	16	12	-24%
新規事業・その他	53	48	51	55	31	33	39	20%	-24%	153	103	-33%
調整額	-2	-2	-2	-2	-0	-1	-1	-	-	-6	-2	-
営業利益	51	56	-21	49	23	27	-492	-	-	86	-442	-
営業利益率	15%	16%	-	17%	7%	8%	-	-	-	9%	-48%	-
セグメント利益	58	59	-13	6	34	30	-33	-	-	104	32	-69%
ゲーム	53	47	31	51	34	35	20	-43%	-36%	132	89	-33%
スポーツ**	24	30	-24	-16	27	28	-18	-	-	30	37	23%
オートモーティブ	-7	-7	-11	-11	-13	-19	-21	-	-	-25	-53	-
ヘルスケア	-3	-3	-4	-2	-5	-4	-4	-	-	-10	-12	-
新規事業・その他	-5	-4	-1	-2	-5	-7	-7	-	-	-10	-19	-
共通費・調整額	-4	-5	-5	-14	-3	-3	-4	-	-	-14	-10	-
その他の収益***	5	1	1	56	1	1	40	4,436%	3,441%	7	42	487%
その他の費用***	12	4	9	13	13	4	499	12,244%	5,215%	25	516	1,962%

*2020年3月期第1四半期よりセグメント項目の集計区分を変更し、2019年3月期第1四半期までさかのぼって組み替えて表示（本資料末尾の補足説明資料を参照）。

2019年3月期実績には、当期では連結対象外になっている旧EC事業の「決済」及び「旅行」が「新規事業・その他」に含まれています。

（「決済」及び「旅行」の売上収益（内部取引消去前）：2019年3月期1Q 28億円、2Q 22億円、3Q 24億円、4Q 26億円）

**野球のシーズンイン・オフ、試合日程等による四半期・半期単位での季節性に関する補足（各期に開催の主催試合数）：2020年3月期（1Q 34、2Q 35、3Q 3）、2019年3月期（1Q 33、2Q 37、3Q 0、4Q 3）

***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	2019年3月期				2020年3月期					前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	前四半期比	前年同期比	3Q累計	3Q累計	前期比
売上原価合計*	139	147	136	140	139	155	142	-9%	4%	422	437	3%
人件費	10	10	10	10	11	12	13	9%	28%	30	35	16%
減価償却費・償却費	24	25	25	24	27	25	27	6%	5%	74	79	6%
業務委託費	31	33	29	32	37	38	34	-11%	16%	94	110	17%
支払手数料*	52	55	55	54	39	54	46	-14%	-15%	162	139	-14%
その他	22	23	16	21	26	26	22	-16%	35%	62	74	20%
販管費合計*	142	137	141	148	140	153	150	-2%	6%	421	443	5%
人件費	36	34	35	38	36	39	40	3%	13%	104	114	10%
販促費・広告費*	26	24	26	22	21	25	36	40%	37%	76	82	8%
業務委託費・支払手数料	60	57	60	60	59	66	53	-19%	-11%	177	179	1%
その他	22	22	20	29	24	23	21	-6%	9%	64	68	7%
その他の収益**	5	1	1	56	1	1	40	4,436%	3,441%	7	42	487%
その他の費用**	12	4	9	13	13	4	499	12,244%	5,215%	25	516	1,961%
連結従業員数(単位：名)	2,306	2,342	2,394	2,437	2,541	2,532	2,534	0%	6%	2,394	2,534	6%

今後の方針

ゲーム事業の収益基盤の再強化

新規事業領域における成長投資方針の最適化

全事業・機能の見直しによる固定費の削減
(内部人材活用の最適化、コーポレート・共通機能の効率化、等)

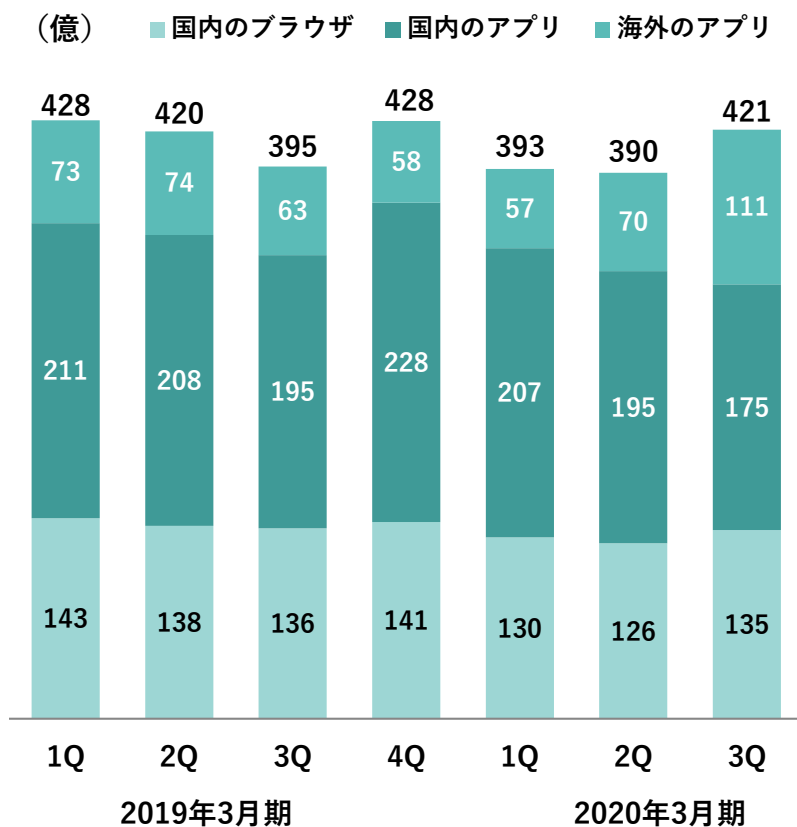


来期IFRS・Non-GAAPともに営業損益を反転

ゲーム事業

- 当第3四半期は、前四半期末に163の国と地域で開始した任天堂との協業タイトル「マリオカート ツアー」*や、2019年12月5日に中国簡体字圏で開始したスラムダンク等が貢献を開始
- 引き続き、大型IPの活用に重点を置いたパイプライン戦略でトップラインの積み上げを目指す

ユーザの消費額**



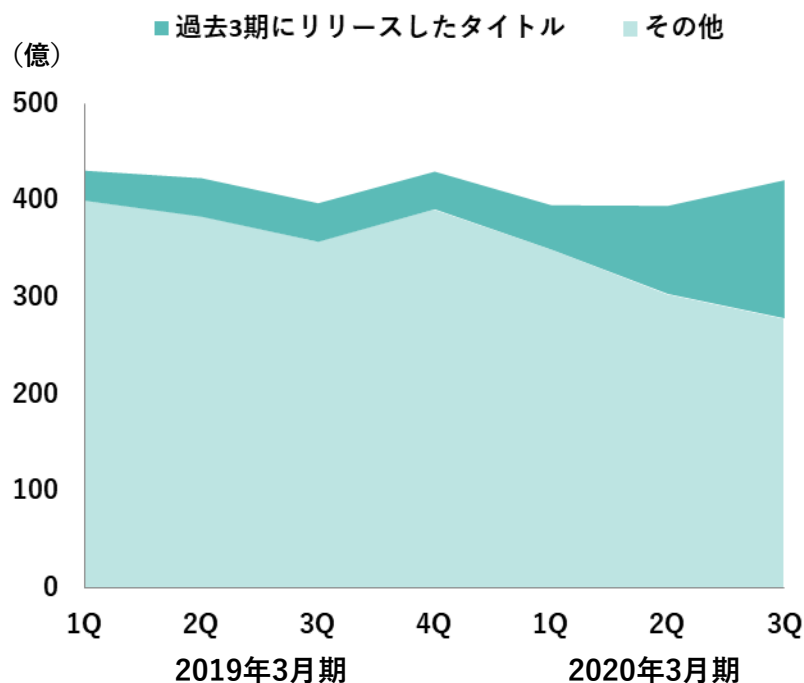
© 2019 Nintendo



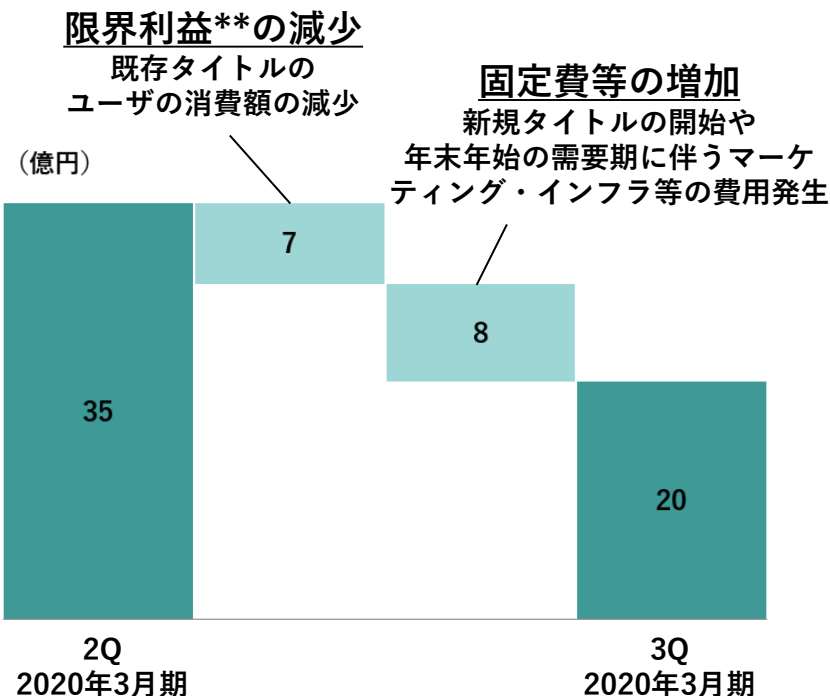
ゲーム事業

- ・ 限界利益率の高い年数を経たタイトルが減少傾向にあり、固定費のもう一段の筋肉質化に加え、新規タイトルの開発管理プロセスの改善や、タイトル毎の採算に応じた運営の最適化に注力し、収益基盤の強化を図る
- ・ 当第3四半期は前四半期比で減益も、第4四半期は、季節性及び費用の軽減により、第2四半期水準のセグメント利益確保を目指す

リリース時期別のユーザの消費額*



ゲーム事業セグメント利益増減要因



*一部、無料付与分の消費額を含む

**ユーザ消費額に対する限界利益。ユーザ消費額から決済手数料とレベニューシェアを除いたもの

新規事業領域

- 新規事業領域は、2021年3月期のチェックポイントに向け、収益化への時間軸や蓋然性、各サービスプロジェクトの性質・フェーズ等を勘案し、3つの方針で事業ポートフォリオを再整理のうえ、新たな柱の構築に向けた挑戦を継続

成長投資に関する3つの方針と連結営業損益への影響

1. 成長に応じた規律ある投資

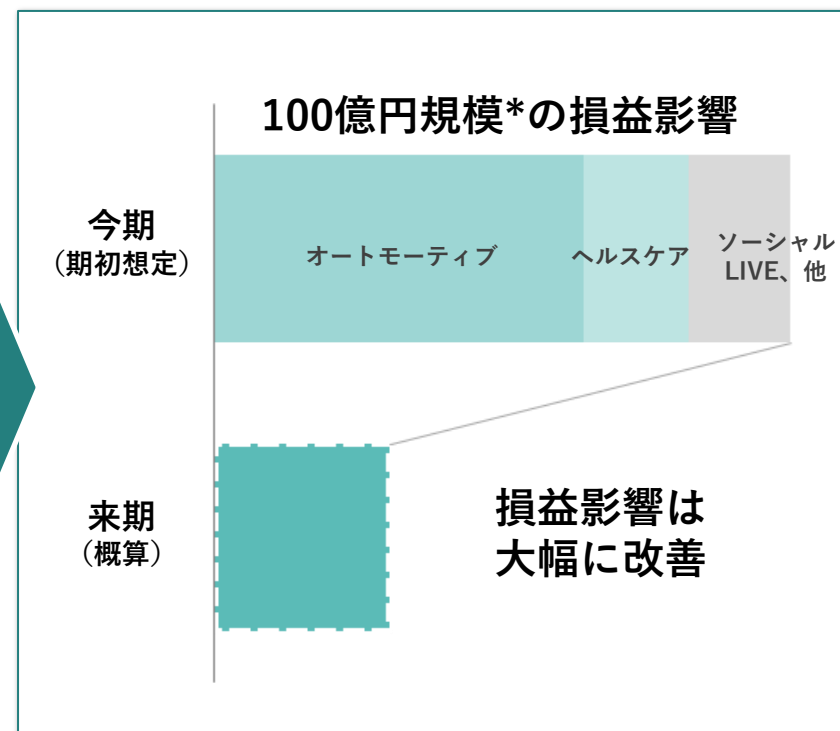
(例) **Pococho** **kencom**
(ヘルスケア型保険)

2. 柔軟な資本政策・最良の座組みの選択 (外部資本の活用、非連結化、等)

(例) **MOV**

3. ファンドを通じたインキュベーション

(例) **delight ventures**



* 旧「新規事業・その他」の区分における通期の損失額の概算値

2020年3月期 業績見通し及び配当金

- 当期の連結業績予想については、2019年5月10日公表のとおり、合理的な数値の算出が困難であるため、開示を見合わせ
- 減損損失の影響、当第3四半期連結累計期間までの実績、及び、第4四半期の動向を踏まえ、2020年3月期の連結業績は、通期で営業損益以下の段階利益で赤字となる見通し
- 配当金に関しては、配当基本方針に基づき、当社普通株式1株あたりの配当予想を20円に設定

単位：億円	2018年3月期 実績	2019年3月期 実績	2020年3月期 予想
売上収益(IFRS)	1,394	1,241	-
営業利益(IFRS)	275	135	-
営業利益(Non-GAAP)	181	86	-
親会社の所有者に帰属する当期利益	230	127	-
親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益（円）	158.34	87.47	-
1株当たり配当額（円）	32.00	40.00	20.00
うち、記念配当（円）	-	20.00	-
連結配当性向（％）	20.2%	45.7%	-

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

自己株式取得状況について

取得した自己株式の累計（2020年1月31日現在）

取得した株式の総数	12,187,100株
株式の取得価額の総額	22,577,197,000円

（参考）2019年5月10日開催の取締役会における決議事項

取得対象株式の種類	当社普通株式
取得し得る株式の総数	38,000,000株（上限） （発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合26.14%）
株式の取得価額の総額	500億円（上限）
取得期間	2019年5月13日～2020年4月30日
取得方法	東京証券取引所における市場買付

補足説明資料

- IFRSベースからNon-GAAPへの調整表
- キャッシュ・フロー
- バランスシート
- セグメント区分

IFRSベースからNon-GAAPへの調整表

単位：億円	2019年3月期				2020年3月期			前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計	前期比
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整										
IFRS営業利益	51	56	-21	49	23	27	-492	86	-442	-
会計上の計上時期の補正等（純額）	-2	-1	+6	+6	-1	-2	-1	+3	-5	-
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+0	+0	+0	+0	+0	-	+483	+1	+483	94708%
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-4	-	-	-55	-	-	-36	-4	-36	-
Non-GAAP営業利益	46	54	-15	0	22	25	-46	86	1	-99%
スポーツ事業損益	-24	-30	+24	+16	-27	-28	+18	-30	-37	-
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	22	24	9	16	-4	-3	-29	55	-36	-

単位：億円	2019年3月期				2020年3月期			前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計	前期比
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整										
IFRS営業利益	51	56	-21	49	23	27	-492	86	-442	-
会計上の計上時期の補正等（純額）	-2	-1	+6	+6	-1	-2	-1	+3	-5	-
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+0	+0	+0	+0	+0	-	+483	+1	+483	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-4	-	-	-55	-	-	-36	-4	-36	-
減価償却費・償却費	+28	+27	+28	+26	+33	+32	+35	+83	+100	20%
固定資産の除却・減損（一時要因除く）*	+12	+4	+9	+12	+12	+4	+94	+24	+110	354%
Non-GAAP EBITDA*	85	85	22	39	67	61	82	192	210	9%

キャッシュ・フロー

単位：億円	2019年3月期 第3四半期累計	2019年3月期 通期	2020年3月期 第3四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	201	230	124
税引前四半期（当期）利益	116	181	-392
減価償却費及び償却費	83	109	100
減損損失	10	12	508
法人所得税支払額	-20	-23	-14
その他（差引）	12	-49	-77
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-113	-210	-72
財務活動によるキャッシュ・フロー	-40	-47	-202
配当金支払額	-46	-46	-58
非支配株主への配当金支払額	-7	-7	-5
自己株式の取得による支出	-0	-0	-202
その他（差引）	13	6	64
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	89	20	52
連結 現金及び現金同等物	1,090	1,014	864
（うち、DeNA単体）	765	850	618

バランスシート

単位：億円	2019年3月期 第3四半期末	2019年3月期末	2020年3月期 第3四半期末
流動資産	1,513	1,337	1,144
うち、現金及び現金同等物	1,090	1,014	864
非流動資産	1,544	1,627	1,489
うち、のれん	460	460	59
うち、無形資産	167	154	64
うち、持分法で会計処理している投資	184	187	213
うち、その他の長期金融資産	655	706	922
資産合計	3,057	2,965	2,632
流動負債	483	319	303
非流動負債	42	77	299
資本合計	2,532	2,569	2,031
うち、親会社の所有者に帰属する資本合計	2,451	2,517	1,949
負債及び資本合計	3,057	2,965	2,632

セグメント区分

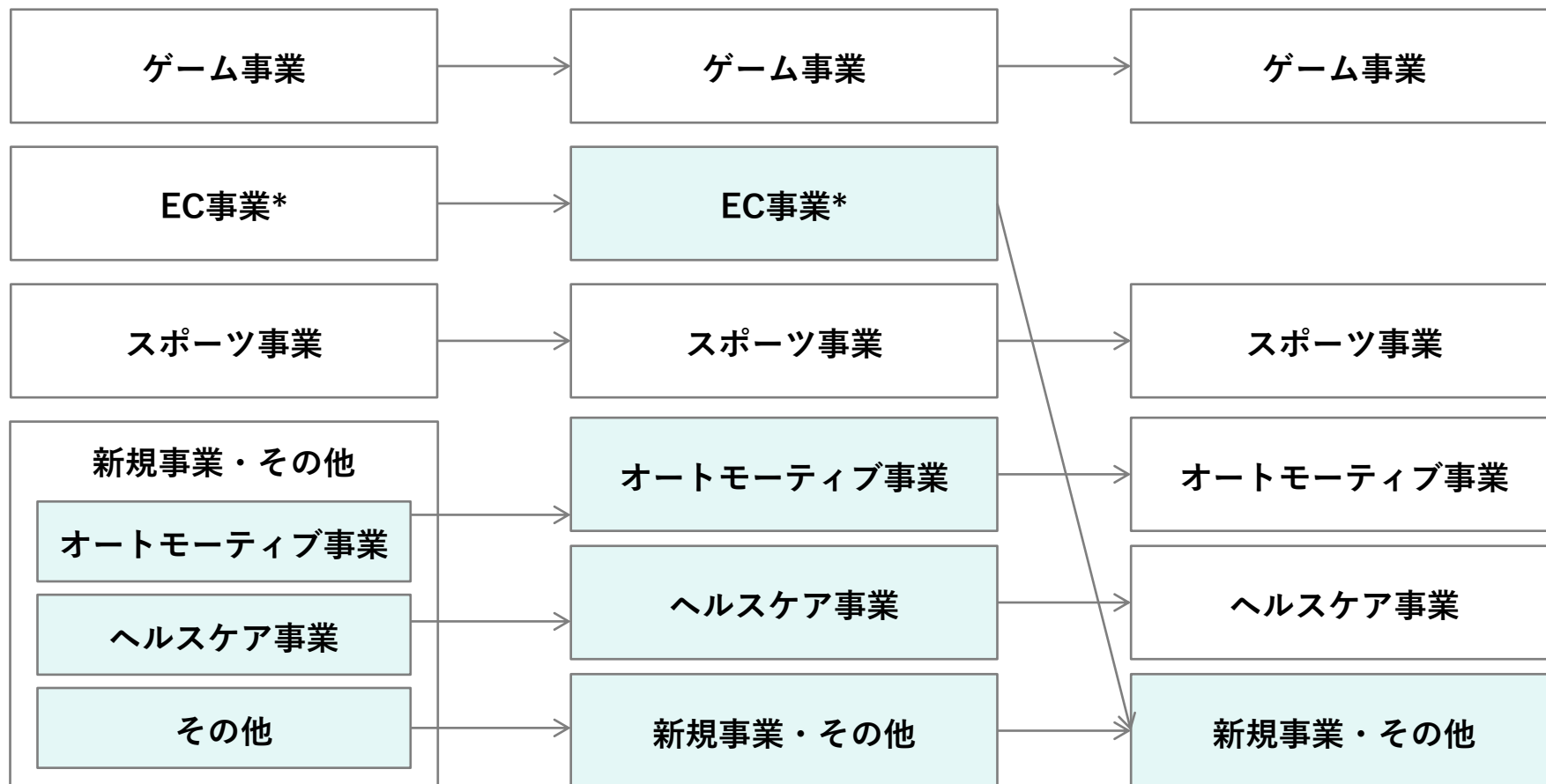
セグメント区分	内容
ゲーム事業	国内外ゲーム
スポーツ事業	野球、バスケットボール、ランニングクラブ等
オートモーティブ事業	MOV、Anyca等
ヘルスケア事業	MYCODE、kencom、歩いておトク等
新規事業・その他	サブセグメント名（カッコ内は主なサービス名） • IP創出プラットフォーム（マンガボックス、エブリスタ） • EC（モバオク） • その他ネットサービス（SHOWROOM、Pococha）

セグメント区分

2019年3月期第3四半期まで

2019年3月期第4四半期・通期

2020年3月期以降



* 2018年5月31日付で株式会社DeNAトラベルの全株式を譲渡し、以降、連結対象外
 2019年3月29日付で株式会社ペイジェントの当社が保有する全株式を譲渡し、以降、連結対象外

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