



2022年3月期 第3四半期

決算説明会

2022年2月8日

株式会社ディー・エヌ・エー

1. 業績・財務ハイライト

事業の進捗・ハイライト

当第3四半期 業績サマリー

売上収益	310億円	(前年同期比9%減)
営業利益 (IFRS)	22億円	(同50%減)
営業利益 (Non-GAAP)	13億円	(同76%減)
親会社の所有者に帰属する 四半期利益	40億円	(同43%増)

エンターテインメント 領域

- ・ ゲーム事業：今期は既存タイトル主体の業績推移も、来期は豊富な新規タイトルラインナップ
- ・ ライブストリーミング事業：国内のPocochaの長期トレンドは変わらず、その他の非連続な成長に向けた挑戦も前進

社会課題領域

- ・ スポーツ事業：昨季と比して着実に回復
- ・ ヘルスケア事業：3Qは、前年同期比で大きく増収し、初めて黒字を計上する等、3年以内の大きな損益反転に向けて手ごたえ

業績サマリー

単位：億円	2021年3月期				2022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	前年同期比
売上収益（IFRS）	300	388	341	340	341	340	310	-9%	-9%	1,029	991	-4%
営業利益（IFRS）	126	83	44	-28	55	79	22	-72%	-50%	253	156	-39%
営業利益（Non-GAAP）*	25	81	52	-2	47	51	13	-75%	-76%	158	111	-30%
金融収益・費用（純額）	26	1	13	15	28	-6	17	-	27%	40	39	-4%
持分法による投資損益（-は損失）	-7	32	-13	21	94	29	8	-73%	-	12	131	1,032%
税引前四半期(当期)利益	145	116	44	7	176	102	47	-54%	7%	305	326	7%
親会社の所有者に帰属する四半期(当期)利益	99	93	28	37	145	82	40	-52%	43%	219	267	22%
1株当たり四半期(当期)利益（EPS）（円）	79.86	74.92	22.53	30.02	119.81	69.54	33.60	-52%	49%	177.35	223.69	26%
（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	288	333	299	321	282	304	282	-7%	-6%	921	869	-6%
Non-GAAP営業利益*	46	70	57	19	37	55	25	-54%	-55%	173	117	-32%

*IFRSからNon-GAAPへの調整項目・算出過程及びNon-GAAP EBITDAは、本資料末尾の補足説明資料を参照

セグメント別業績（IFRS）

単位：億円	2021年3月期				2022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	前年同期比
売上収益	300	388	341	340	341	340	310	-9%	-9%	1,029	991	-4%
ゲーム	212	254	217	230	188	200	172	-14%	-21%	683	560	-18%
スポーツ*	12	55	42	20	58	36	28	-22%	-33%	109	123	13%
ライブストーリーミング	57	58	60	67	79	88	89	2%	49%	175	257	47%
ヘルスケア	4	5	6	6	4	7	11	62%	81%	15	21	41%
新規事業・その他	16	17	17	19	11	9	10	12%	-40%	50	31	-38%
調整額	-2	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-	-	-2	-1	-
営業利益	126	83	44	-28	55	79	22	-72%	-50%	253	156	-39%
営業利益率	42%	22%	13%	-	16%	23%	7%	-	-	25%	16%	-
セグメント利益	26	83	45	15	48	29	12	-58%	-72%	153	90	-41%
ゲーム	46	64	35	43	33	31	21	-31%	-39%	145	85	-41%
スポーツ*	-21	11	-5	-21	10	-3	-13	-	-	-15	-6	-
ライブストーリーミング	8	16	14	14	16	12	6	-53%	-59%	38	35	-9%
ヘルスケア	-4	-3	-2	-3	-4	-2	1	-	-	-9	-4	-
新規事業・その他	-2	-1	0	0	-1	-1	-0	-	-	-2	-1	-
共通費・調整額	-2	-4	2	-18	-7	-9	-3	-	-	-4	-19	-
その他の収益**	101	1	9	2	10	50	10	-80%	14%	111	70	-37%
その他の費用**	1	0	9	46	4	0	0	-22%	-97%	11	4	-60%

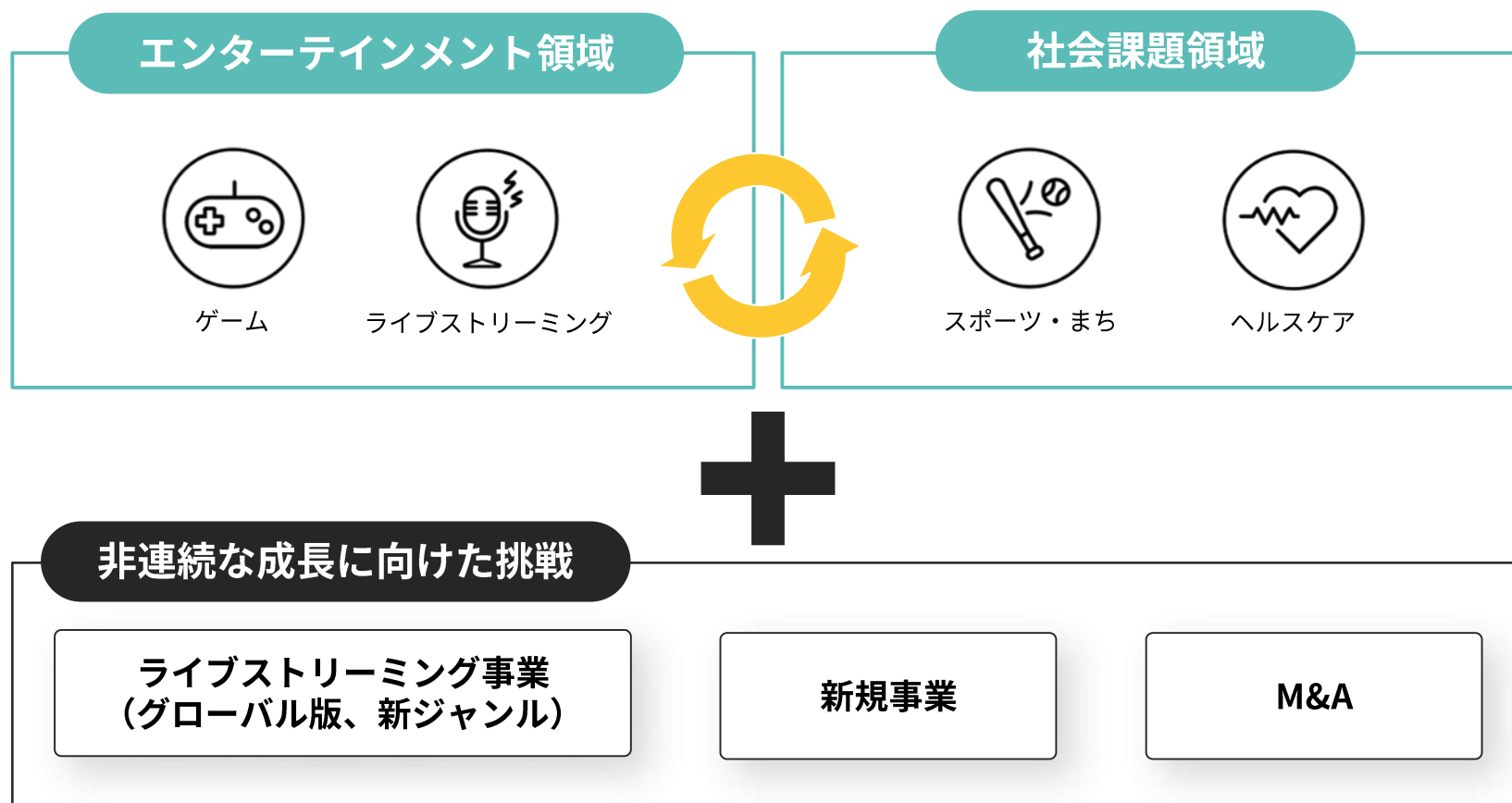
費用構成（IFRS）

単位：億円	2021年3月期				2022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	前年同期比
売上原価合計	137	160	161	163	160	161	163	1%	1%	458	484	6%
人件費	19	17	18	17	16	15	19	24%	2%	54	50	-8%
減価償却費・償却費	6	6	6	8	7	8	9	17%	41%	18	23	30%
業務委託費	33	36	38	36	40	35	36	2%	-5%	106	111	4%
支払手数料	61	77	74	75	72	79	74	-6%	1%	212	225	6%
その他	19	24	25	26	26	25	25	1%	1%	67	75	12%
販管費合計	138	144	136	162	133	150	135	-9%	-0%	418	418	-0%
人件費	34	34	31	34	32	33	34	3%	11%	99	100	0%
販促費・広告費	28	28	29	29	29	39	36	-8%	25%	84	104	23%
業務委託費・支払手数料	58	69	62	65	54	62	52	-16%	-16%	190	169	-11%
その他	18	13	14	35	17	15	13	-13%	-7%	45	46	1%
その他の収益*	101	1	9	2	10	50	10	-80%	14%	111	70	-37%
その他の費用*	1	0	9	46	4	0	0	-22%	-97%	11	4	-60%
連結従業員数(単位：名)	2,322	2,154	2,121	2,100	2,133	2,183	2,204	1%	4%	2,121	2,204	4%

*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）

長期のポートフォリオ・企業価値形成のイメージ

- 長期的には、2つの領域を両軸の事業として展開し、両領域のシナジー形成を含め、IT企業の新しい進化を体現する
- 各領域の特徴を活かした収益基盤を形成しつつ、非連続な成長にも果敢に挑戦する



財務ハイライト

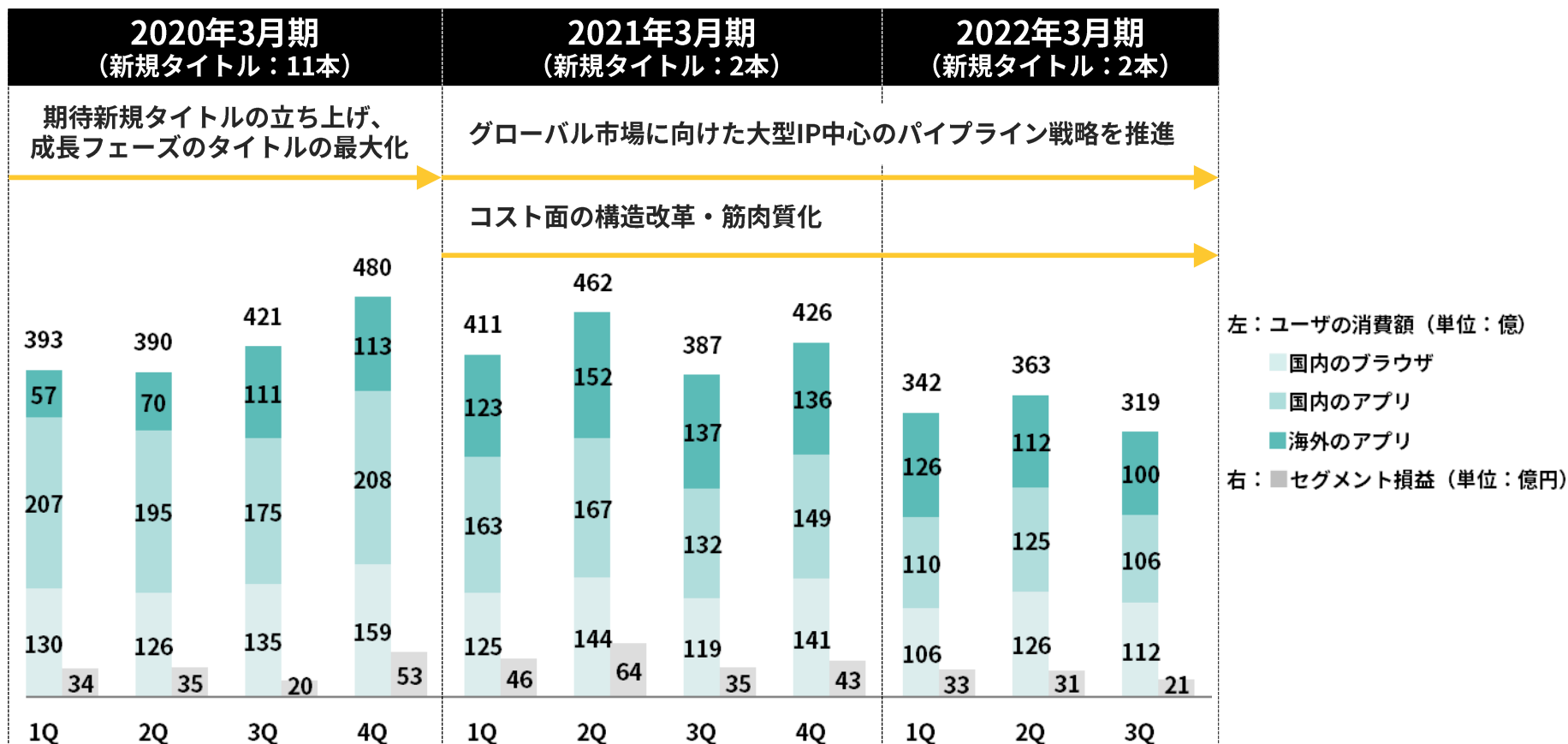
- 健全な財務基盤を活かし、新たな成長・挑戦に向けた投資を行い、企業価値の向上を図る
- デットを含めバランスシートを活用し、中長期の成長機会を積極的に捉えていく

単位：億円	2021年3月末	2021年12月末	備考
流動資産	1,299	1,024	
現金及び現金同等物	973	774	
非流動資産	1,972	2,189	
有形固定資産・使用権資産	190	213	
のれん*	59	175	当第2四半期にIRIAM及び日本テクトシステムズを子会社化
無形資産*	61	159	
持分法で会計処理している投資	410	546	主にCygames、Mobility Technologies、SHOWROOM
その他の長期金融資産	1,240	1,085	主に任天堂やデータホライゾンの株式
資産合計	3,271	3,214	
負債合計	985	885	うち、長期借入金202億円
資本合計	2,287	2,329	
負債及び資本合計	3,271	3,214	

2. エンターテインメント領域

ゲーム事業：四半期業績

- 今期は、新規タイトルからの貢献が少ない期にあたり、当第3四半期も引き続き、既存タイトルを主体とした業績推移となった
- 当第4四半期は、例年の季節的な強さを見込む



ゲーム事業：パイプライン

- 日本・中国での開発・運用、IPホルダーとのパートナーシップ、グローバルパブリッシングの強みに立脚し、グローバル市場に向けた大型IPを中心としたパイプラインを準備
- 2023年3月期は、5本程度の新規タイトルをリリース見込み



©上海アリス幻楽団
©アンノウンX/AQUASTYLE・DeNA・xeen inspired by 東方Project



©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA, 2018 CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE



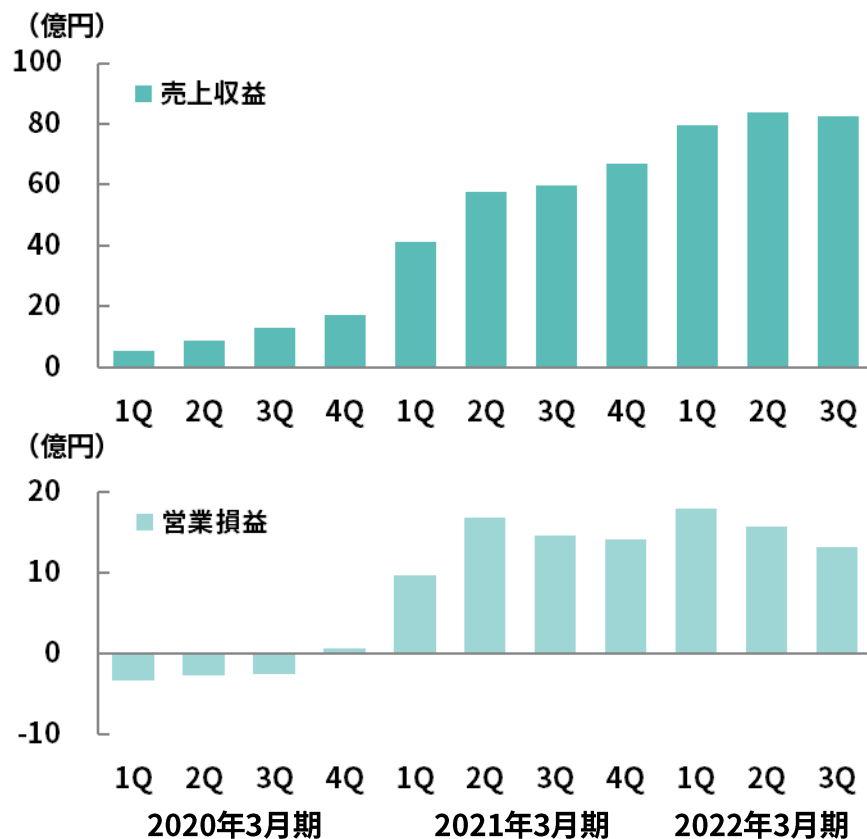
ほか複数、開発進行中

*本資料公表日現在、具体的な配信時期については公表しておりません。

ライブストリーミング事業：四半期業績*

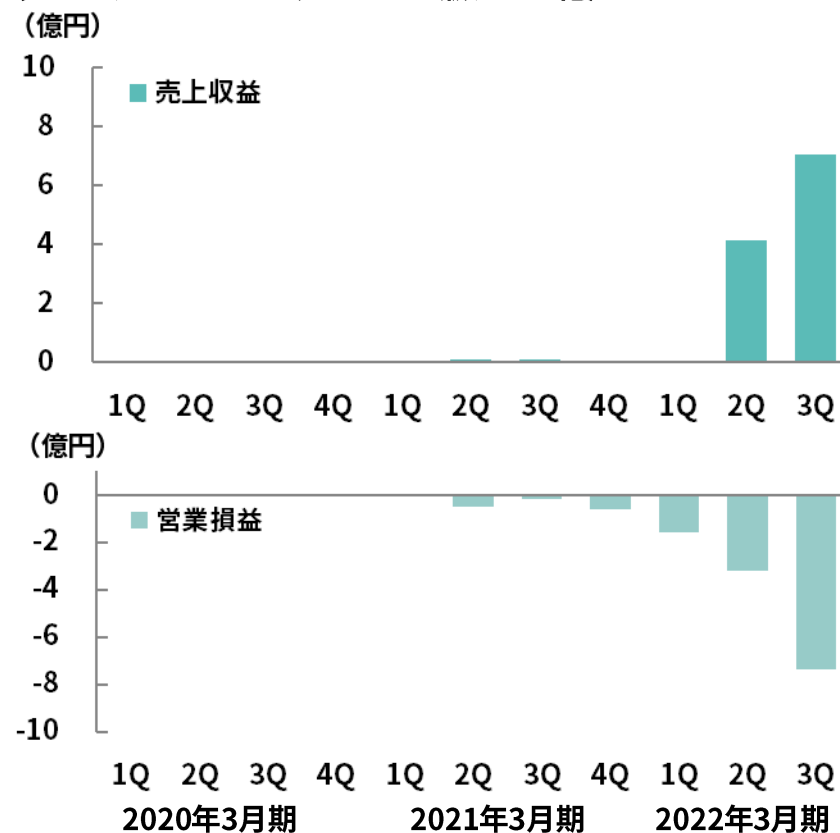
- ・ 売上収益は、国内のPocochaは堅調に推移、その他ではIRIAM中心に前四半期比で成長
- ・ 国内のPococha、グローバル版、新しいジャンル、それぞれで成長投資を強化

国内のPococha



非連続な成長に向けた挑戦

(IRIAM、Pocochaのグローバル版、その他)

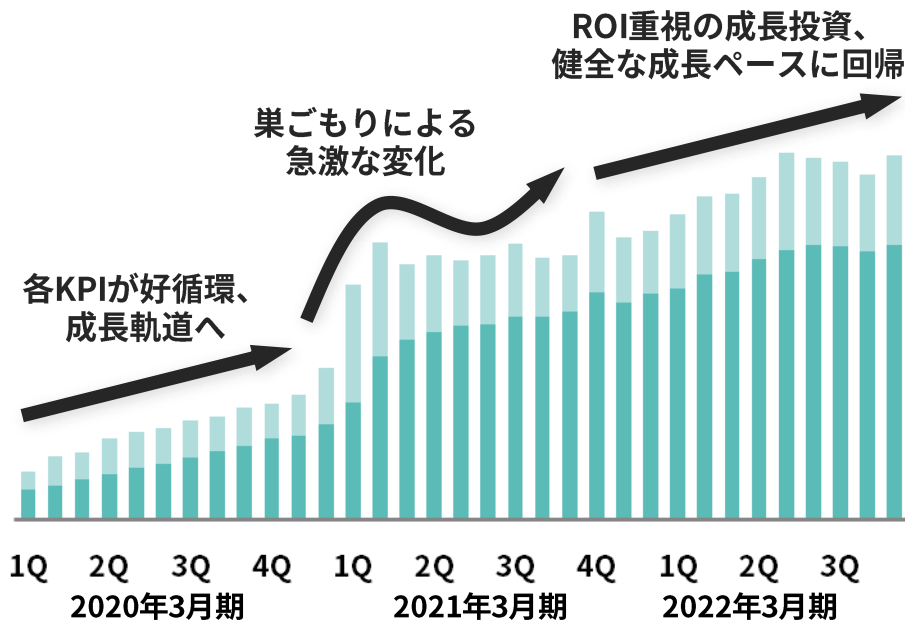


ライブストリーミング事業：Pococha（国内）

- 社会活動の急回復で、既存ユーザのアクティビティや新規ユーザの流入が一時的に停滞
- マーケティング施策も奏功し、2021年12月には、MAUが復調し、過去最高売上となる等、長期的な成長トレンドは変わらず
- 2021年12月末には345万ダウンロードを達成

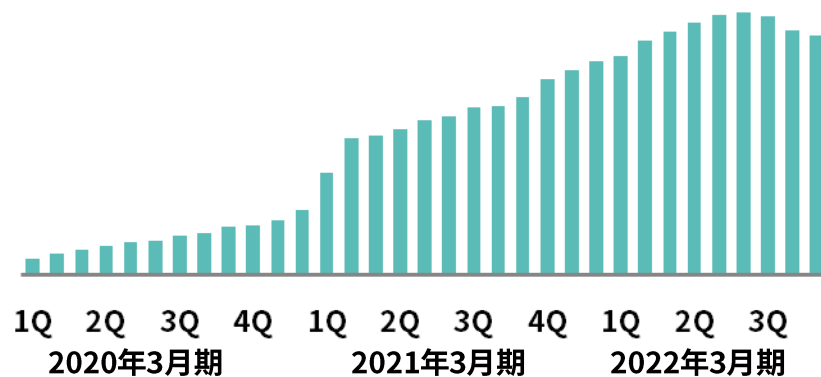
国内の継続ユーザのトレンド

- 新規ユニークユーザ
- 前月以前から利用しているユニークユーザ



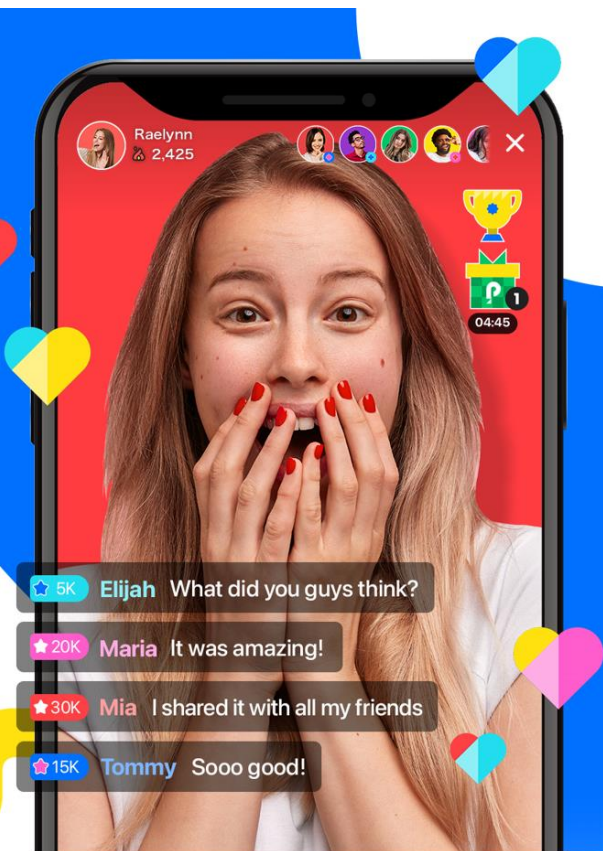
国内の課金ユーザのトレンド

- 月次課金ユニークユーザ

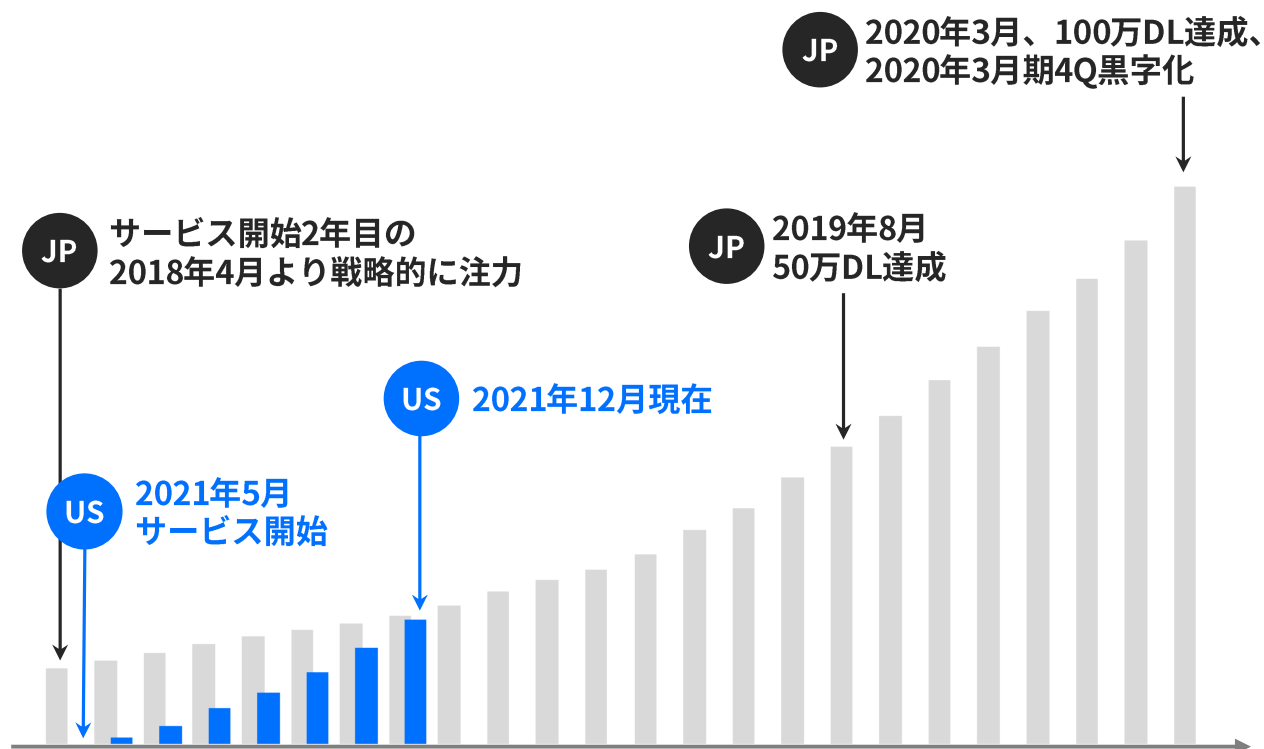


ライブストリーミング事業：グローバル版

- 米国では、サービス成長や構造的な強さに不可欠な熱量の高いコミュニティの形成が進捗
- 日本で戦略的に注力を始めた時期と近い利用者数に育ちつつあり、アクティビティの活性化も含め、一層盤石なユーザ基盤の形成に注力



地域ごとのダウンロード数推移：



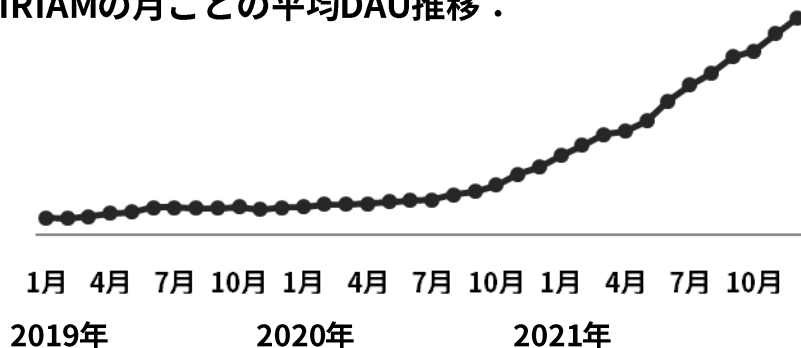
ライブストリーミング事業：新たなジャンル

- ・ ジャンルの多様化を伴いながらの市場成長を見据えた取り組みを推進
- ・ IRIAMは、2021年12月末に59万ダウンロードを達成する等、KPI・売上収益ともに順調

キャラライブアプリ IRIAM



IRIAMの月ごとの平均DAU推移：



声でつながるライブ配信アプリ Voice Pococha (2022年1月開始)



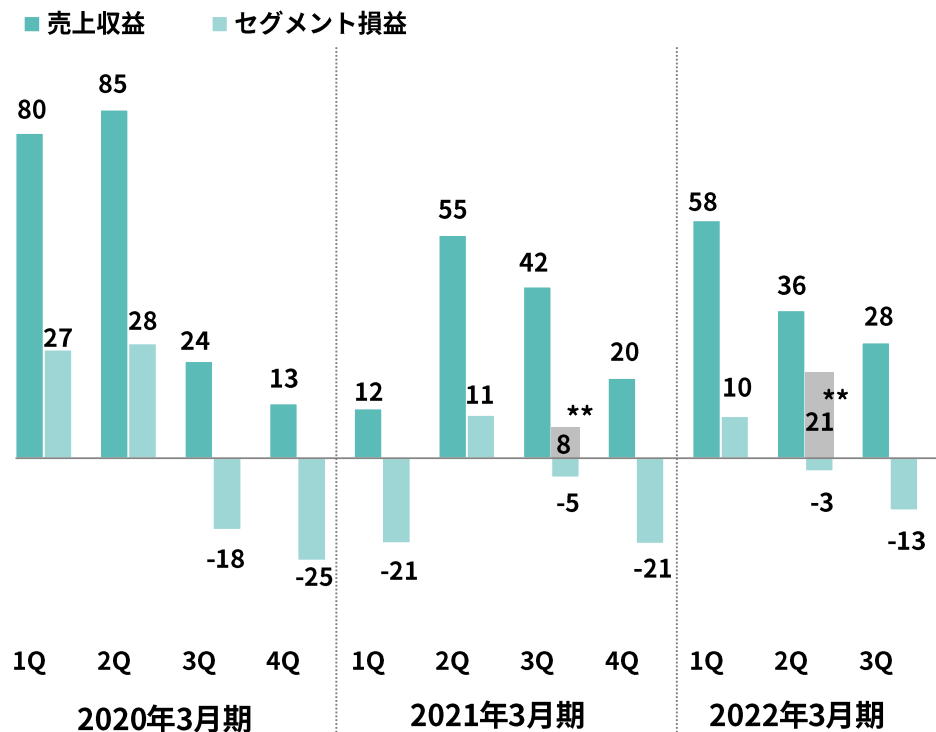
3. 社会課題領域

スポーツ事業：四半期業績

- 当第3四半期累計では、前年同期比14億円の増収、同9億円、セグメント損益が改善
- 感染症対策は引き続き要するものの、前季比でプロ野球の観客動員も増加

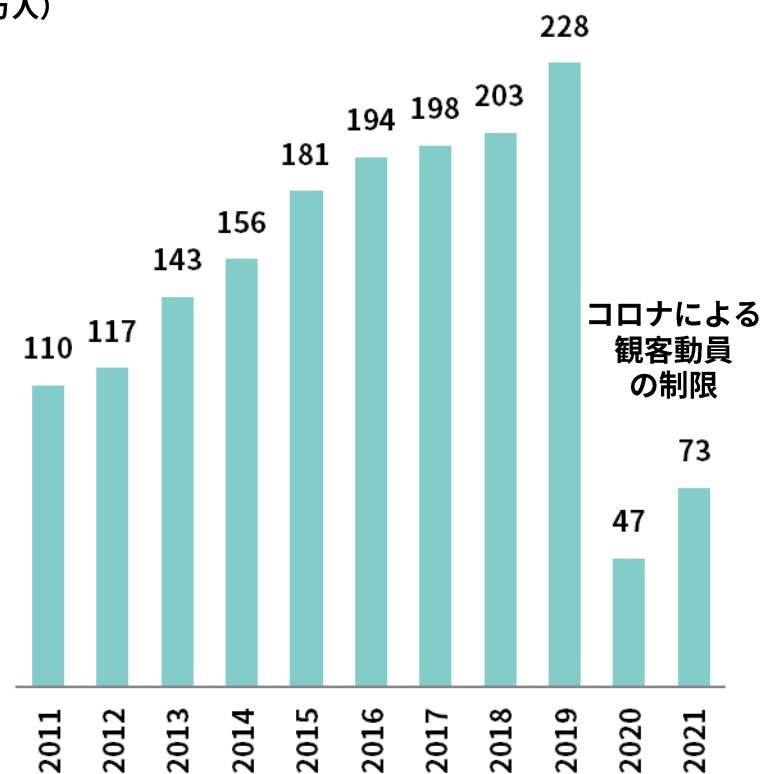
セグメント売上収益及び損益*

(億円)



主催試合の観客動員数推移***

(万人)



* 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）：

2022年3月期（1Q 36、2Q 21、3Q 12（状況に応じた制限ありながらも、期を通じて有観客にて試合を開催））、

2021年3月期（1Q 9（無観客での実施）、2Q 35、3Q 16、4Q 2）、2020年3月期（1Q 34、2Q 35、3Q 3、4Q 0）

** セグメント外において、主に株式会社横浜DeNAベイスターズで営業休止に伴う損失補償金を受け取り、要約連結損益計算書の「その他の収益」に、当該金額を計上しております。

*** 各年の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）に関するデータ

スポーツ事業：スポーツとまち

- Postコロナに適応した進化や、試合日に留まらないデライトの提供、まちの賑わい創出に向けた布石など、当社ならではの取り組みを各種ステークホルダーとともに着実に推進

オンライン施策の強化

- NFTを活用したサービスの開始



試合日以外の施策

- スタジアムイルミネーションイベント「BALL PARK FANTASIA」を2021年12月開催
- 7日間で3万人超が来場



ホーム、3つのチーム

- 神奈川県内の3つの政令指定都市に拠点を置く3つのチームに経営参画
- これらを横断した取り組みを推進
- マルハニチロがDeNAスポーツのオフィシャルパートナーに就任



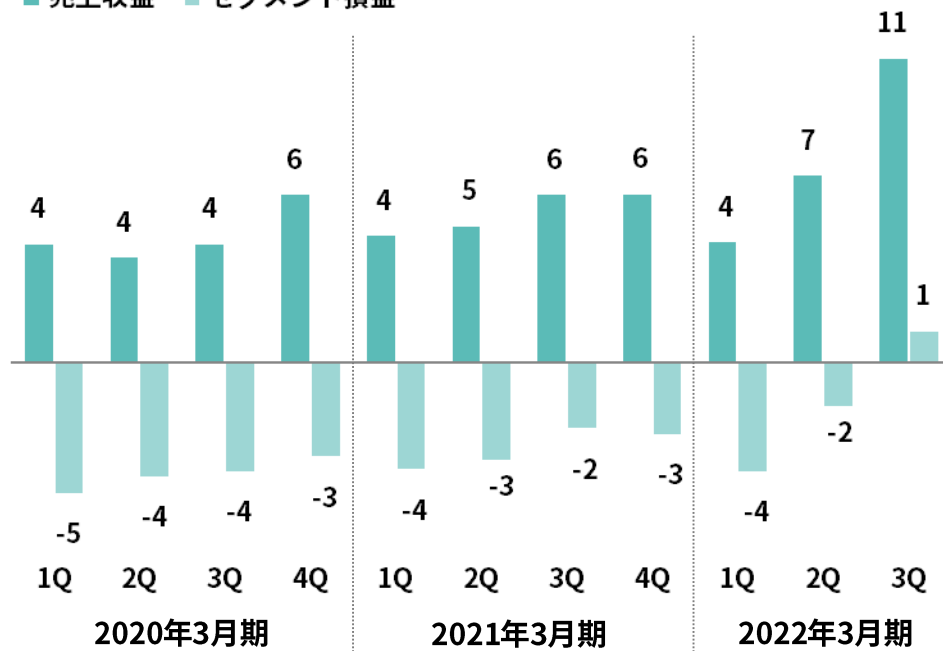
ヘルスケア事業：四半期業績

- ヘルスケア事業は、前年同期比で大きく増収し、四半期単位で初めて黒字を計上する等、3年以内の事業全体での大きな損益反転に向けて手ごたえ
- 引き続き、適切な投資を行いつつ、「SickケアからHealthケアへの転換を実現し、「健康寿命」を延伸する」の実現を目指す

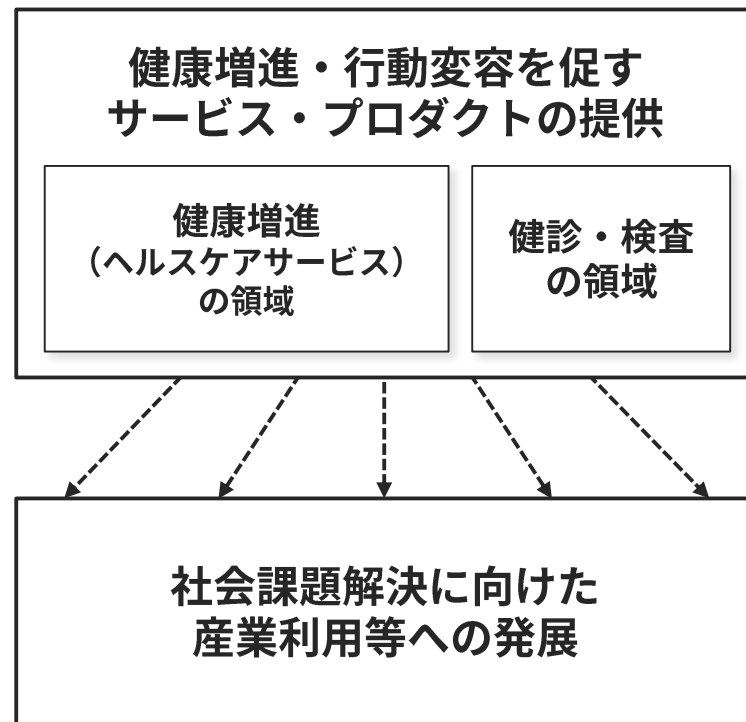
セグメント売上収益及び損益

(億円)

■ 売上収益 ■ セグメント損益



ヘルスケア事業の展開領域



ヘルスケア事業：kencom

- kencom等を手掛けるDeSCヘルスケアは、売上収益が2.5倍に（前第3四半期累計期間比）
- サービスの規模・質を高めつつ、中期的な発展・貢献に向け、着実に前進

健康増進・行動変容を促すサービスの提供

● kencom導入実績



健康保険組合・健診医療機関
・地方公共団体・生命保険会社など

合計99団体・約480万人

● ユーザエンゲージメント



行動変容を実現するための多彩な機能を搭載
登録から4年以上経過後も

アプリ利用継続率 60%水準*

● kencomが扱うヘルスデータ



ライフログ（生活習慣の変化）
健診データ（健診値の変化）
レセプトデータ（受診歴の変化）

社会課題解決に向けた産業利用等への発展

自治体向け

- ・国民健康保険でのkencom導入拡大
- ・日本テクトシステムズの認知機能サービスとも連携予定

アカデミアとの取組み

- ・蓄積されたデータを活用いただいた研究が加速
- ・論文掲載2報、学会発表5報。今後も増加見込み

ヘルスケア産業への活用

- ・製薬企業とのデータ利活用、DXの取組みも進展
- ・保険商品へのサービス付帯等も複数開始

データホライゾンとの資本業務提携

- ・上記各分野とも、同社との提携においても推進

*アプリ利用者の累計登録者に占める、その翌月の利用者数比率の平均

(参考) グループ会社のトピックス



delight ventures

SHOWROOM



DeNA
SOMPO
Mobility



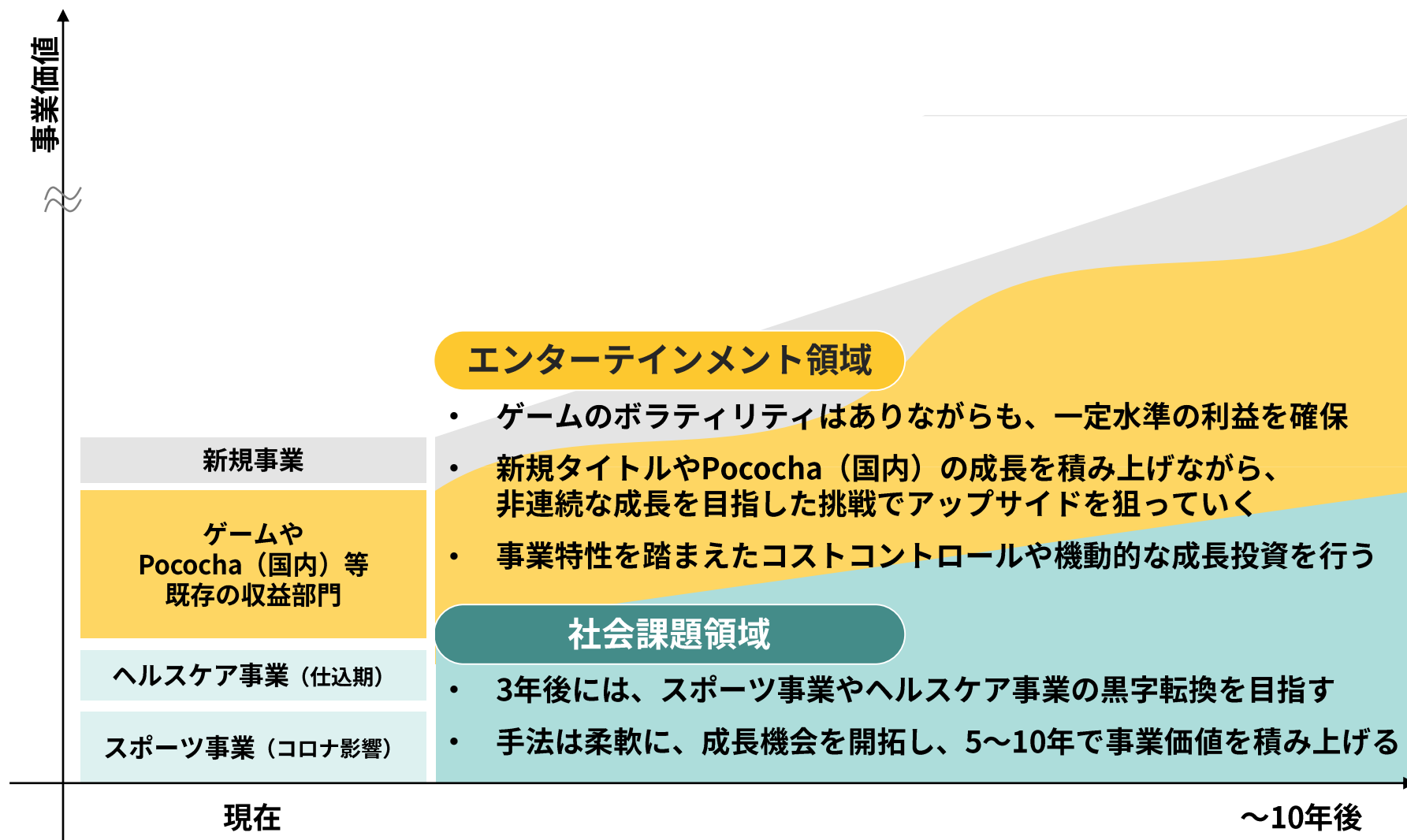
Mobility Technologies

- 2020年4月に現体制を発足
- 「GO」は直近では600万ダウンロードを超え、No.1タクシーアプリ*に
- 配車数は、前身の2サービスの合計値と比して、約2倍に成長
- 2021年は、国内スタートアップ資金調達4位**となるなど、財務面も強化

【会社情報】

会社名	株式会社Mobility Technologies
事業内容	タクシー事業者等に向けた 配車システム提供などモビリティ関連事業
当社保有比率	28.1% (2021年12月末現在)

長期のポートフォリオ・企業価値形成のイメージ



補足説明資料

- ミッション・ビジョン・バリュー
- セグメント区分
- 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

MISSION | 企業使命

一人ひとりに 想像を超えるDelightを

夢中になって遊ぶ愉しさ、日々実感する確かな便利さ
かけがえのない健やかさ、そして世界があっと驚く新しさ

私たちがつくるDelightは、さまざまな形で生活に寄り添い
人生を彩り豊かにします

技術と情熱をもって、挑戦と変化を楽しみ
世界にひろがる、未来につながるDelightを届け続けます



ゲーム



ライブストーリーミング



エンターテインメント



スポーツ・まち



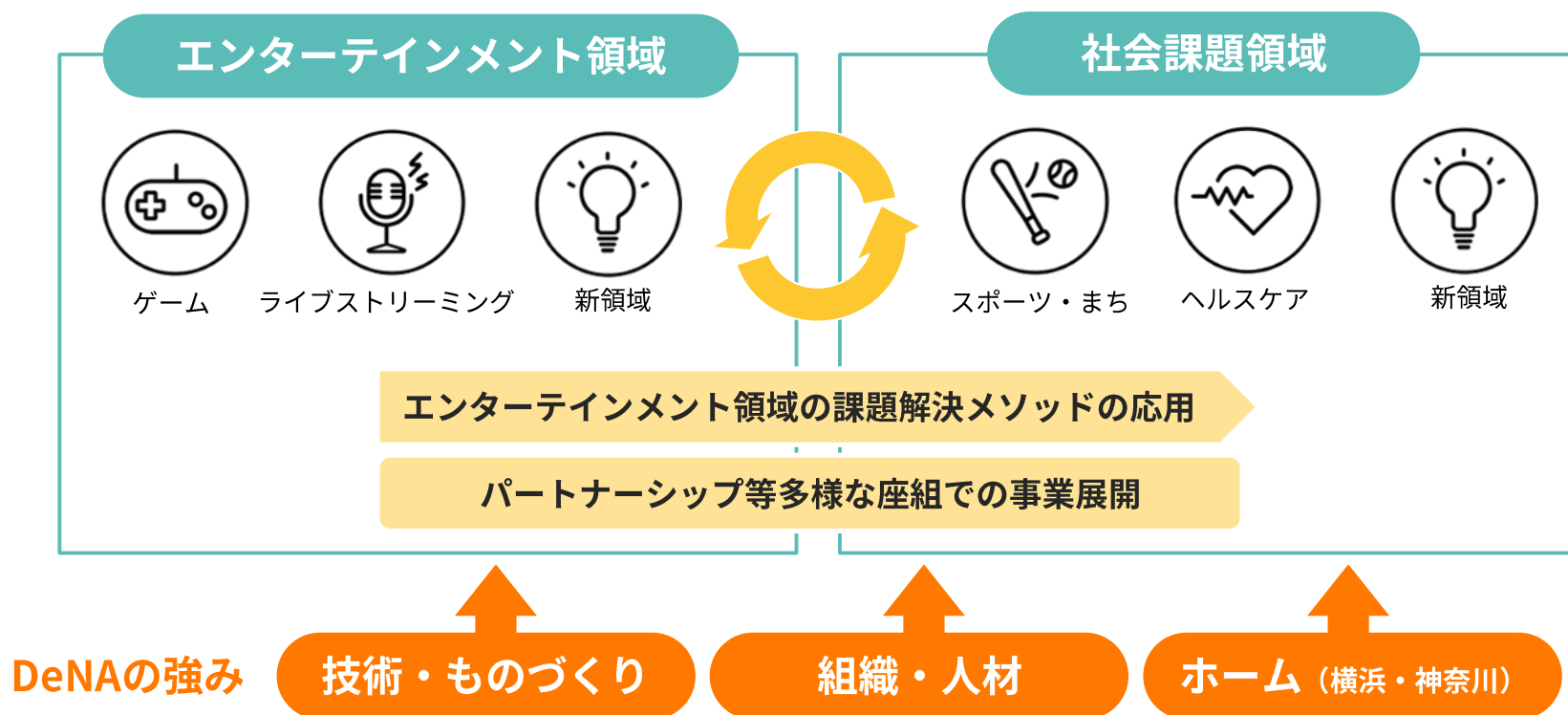
ヘルスケア



新領域

VISION | 事業展望

DeNAは、インターネットやAIを自在に駆使しながら
一人ひとりの人生を豊かにするエンターテインメント領域と
日々の生活を営む空間と時間をより快適にする社会課題領域の
両軸の事業を展開するユニークな特性を生かし
挑戦心豊かな社員それぞれの個性を余すことなく発揮することで
世界に通用する新しいDelightを提供し続けます



DeNAのサステナビリティ

DeNA Promise

～あらゆる行動を通じて社会に約束するDeNAの提供価値～

プロダクト、
サービスへのこだわり

社会の公器にふさわしい透明性

共存共栄の精神

多様な社員が活躍し成長する
環境作り

挑戦と誠実さ

持続可能な企業活動の推進

MISSION
企業使命

VISION
事業展望

VALUE 共有価値観

DeNA Promise

DeNA Quality

DeNAグループ行動規範

(参考) サステナビリティに関する情報は当社HPで随時更新・発信しています。



- ✓ ミッション・ビジョン・バリュー
- ✓ SDGsへの取り組み
- ✓ コーポレート・ガバナンス
- ✓ リスクマネジメント
- ✓ 情報セキュリティ
- ✓ ステークホルダーとの関わり
- ✓ 社会に対する取り組み

ほか

(<https://csr.dena.com/>)

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、バスケットボール等
ライブストリーミング事業	国内外のPococha、IRIAM等
ヘルスケア事業	MYCODE、kencom等のヘルスケア関連サービス
新規事業・その他	旧EC事業、旧オートモーティブ事業、その他の新規事業等

※以下各社の業績は、カッコ内に記載の時期より連結損益計算書における「持分法による投資損益」に含んでおり、セグメント別業績には含んでおりません。

- 旧オートモーティブ事業：株式会社Mobility Technologies（2021年3月期第1四半期）、株式会社DeNA SOMPO Mobility及び株式会社DeNA SOMPO Carlife（2021年3月期第1四半期）
- ライブストリーミング事業：SHOWROOM株式会社（2021年3月期第2四半期）
- ヘルスケア事業：株式会社PFDeNA（2021年3月期第1四半期）
- 新規事業・その他：株式会社マンガボックス（2022年3月期第1四半期）

IFRSベースからNon-GAAPへの調整表

単位：億円	2021年3月期				2022年3月期			前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計	前年同期比
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整										
IFRS営業利益	126	83	44	-28	55	79	22	253	156	-39%
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-3	-1	+1	-1	-1	-1	-5	-4	-
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+9	+25	-	-	-	+9	-	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-99	-	-	-	-6	-26	-9	-99	-41	-
Non-GAAP営業利益	25	81	52	-2	47	51	13	158	111	-30%
スポーツ事業損益	+21	-11	+5	+21	-10	+3	+13	+15	+6	-61%
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	46	70	57	19	37	55	25	173	117	-32%

単位：億円	2021年3月期				2022年3月期			前期	当期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計	前年同期比
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整										
IFRS営業利益	126	83	44	-28	55	79	22	253	156	-39%
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-3	-1	+1	-1	-1	-1	-5	-4	-
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+9	+25	-	-	-	+9	-	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-99	-	-	-	-6	-26	-9	-99	-41	-
減価償却費・償却費	+13	+13	+14	+14	+14	+14	+13	+41	+42	1%
固定資産の除却・減損（一時要因除く）	+0	+0	+0	+34	+3	+0	+0	+1	+3	275%
Non-GAAP EBITDA	38	95	67	46	64	65	26	200	156	-22%

キャッシュ・フロー

単位：億円	2021年3月期 第3四半期累計	2021年3月期 通期	2022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)	224	300	148
税引前四半期（当期）利益	305	313	326
減価償却費及び償却費	41	67	41
減損損失	9	51	3
持分法による投資損益（-は益）	-12	-33	-131
売掛金及びその他の短期債権の増減額（-は増加）	11	-28	78
買掛金及びその他の短期債務の増減額（-は減少）	-3	-7	-41
配当金受取額	29	29	37
その他（差引）	-156	-92	-165
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-70	-86	-167
財務活動によるキャッシュ・フロー	102	66	-184
借入による収入(純額)	170	170	-
配当金支払額	-25	-25	-39
非支配株主への配当金支払額	-10	-10	-7
自己株式の取得による支出	-24	-56	-109
その他（差引）	-8	-13	-29
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	154	213	-19
連結 現金及び現金同等物	943	973	774
（うち、DeNA単体）	711	723	503

バランスシート

単位：億円	2021年3月期 第3四半期末	2021年3月期末	2022年3月期 第3四半期末
流動資産	1,230	1,299	1,024
うち、現金及び現金同等物	943	973	774
非流動資産	2,049	1,972	2,189
うち、使用権資産	182	167	191
うち、のれん	59	59	175
うち、無形資産	85	61	159
うち、持分法で会計処理している投資	389	410	546
うち、その他の長期金融資産	1,300	1,240	1,085
資産合計	3,279	3,271	3,214
流動負債	341	410	283
非流動負債	608	575	602
うち、借入金	200	200	202
資本合計	2,330	2,287	2,329
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,279	2,237	2,284
負債及び資本合計	3,279	3,271	3,214

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