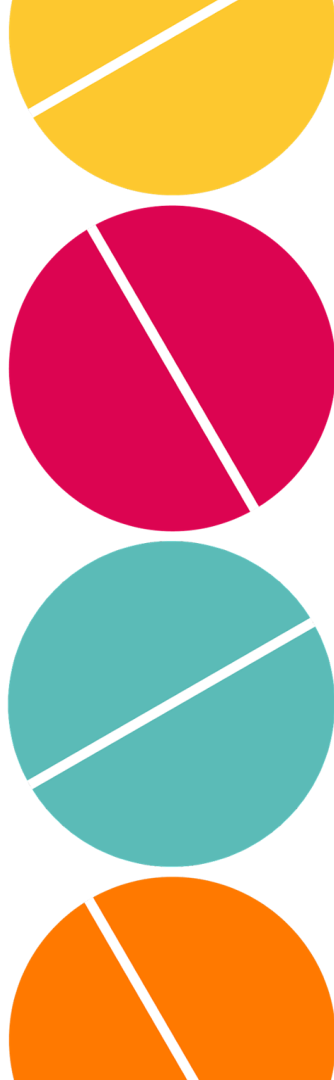


:DeNA

個人投資家向け会社説明会

2022年12月1日

株式会社ディー・エヌ・エー



1 会社概要

2 エンターテインメント領域

3 社会課題領域

4 本日のまとめ


5 ご参考

会社概要

| | |
|------|--|
| 商号 | 株式会社ディー・エヌ・エー |
| 本社 | 東京都渋谷区 |
| 設立 | 1999年3月 |
| 事業内容 | ゲーム事業、ライブストリーミング事業、スポーツ事業、ヘルスケア・メディカル事業、新規事業・その他 |
| 代表者 | 南場 智子（代表取締役会長） 岡村 信悟（代表取締役社長兼CEO） |
| 従業員数 | 2,194名（連結、2022年3月期末） |
| 株式 | 東証プライム上場（証券コード：2432） 2015年10月より日経225銘柄 |



沿革

- 
- 1999年 • 創業
DeNA初のサービス「ビidders」(オークションサイト)が誕生
 - 2004年〜 • モバイルシフト
「モバオク」「モバゲータウン」等のサービスの成長
 - 2009年〜 • モバイルゲームの成長
 - 2011年〜 • スポーツへの参入
 - 2014年〜 • インターネット×リアル産業
既存事業の強みとITの力を掛け合わせ、ヘルスケア等の領域に参入
 - 2019年〜 • エンタメ×社会課題への挑戦

2022年3月期の実績*

売上収益

1,309億円

営業利益

115億円

親会社の所有者に
帰属する当期利益

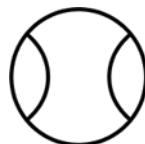
305億円



ゲーム



ライブストリーミング



スポーツ・まち



ヘルスケア・メディカル



新領域

*詳細は本資料末尾「ご参考」参照

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

前期より中長期の成長戦略をスタート（2021年5月公表資料より）

エンターテインメント 領域

- ゲームのボラティリティはありながらも、一定水準の利益を確保
- 新規タイトルや国内のPocochaの成長を積み上げながら、非連続な成長を目指した挑戦でアップサイドを狙っていく
- 事業特性を踏まえたコストコントロールや機動的な成長投資を行う

社会課題領域

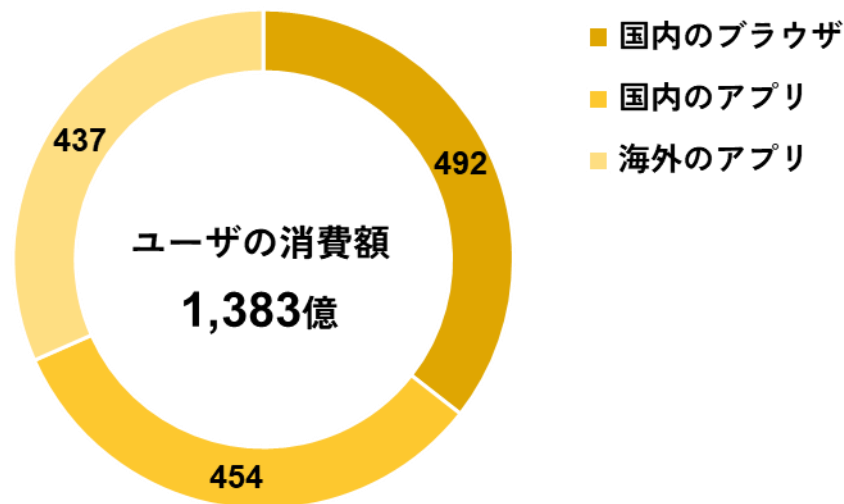
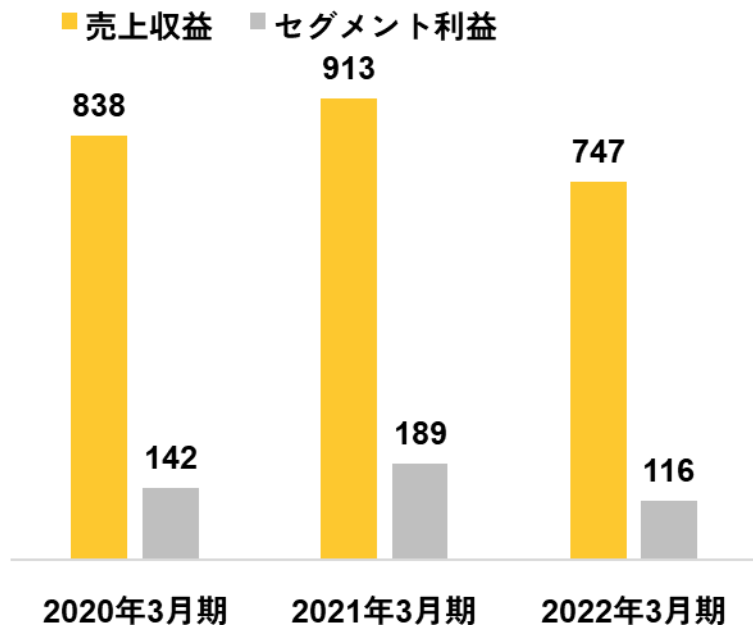
- 3年後には、スポーツ事業やヘルスケア事業の黒字転換を目指す
- 手法は柔軟に、成長機会を開拓し、5～10年で事業価値を積み上げる

- 1 会社概要
- 2 **エンターテインメント領域**
- 3 社会課題領域
- 4 本日のまとめ
- 5 ご参考

ゲーム事業

- 自社内製やパートナー企業との協業で、国内外でモバイル向けゲームを手掛ける

(億円)

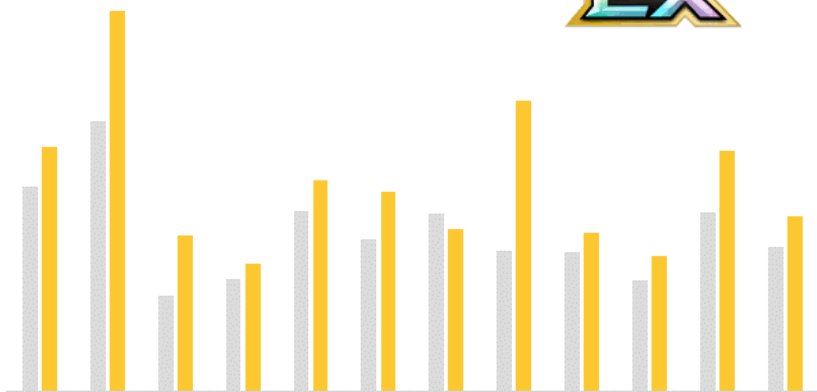


ゲーム事業：サービス・コミュニティ運営のノウハウ*

1年目 ≒ 2年目 < 3年目 (前年比1.3倍)

スモールスタート→最大化→長期貢献

■ 2年目 ■ 3年目



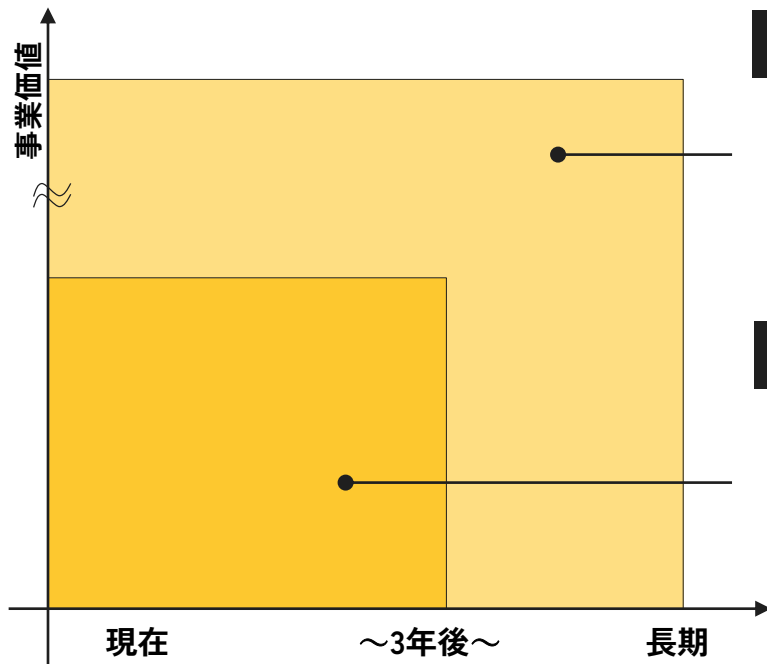
■ 売上
--- 6か月移動平均



*本ページのグラフはいずれも各タイトルの月次のトップライン推移

2023年3月期以降の方針

- ・ 長期的には、ゲームのボラティリティはありながらも、エンターテインメント領域で一定水準の利益の確保を目指す



中長期の事業機会

- ・ パートナーとの協業やテクノロジー等の強みを活かした広義のエンターテインメント領域での事業機会の創出

+

ゲーム事業の従来からの戦略

- ・ グローバル市場に向けた大型IP中心としたパイプライン
- ・ 年間3~5本ペースでの新規タイトルを継続的に仕込む
特に新作開発の体制及び関連コストの適正化を一層推進

ライブストリーミング事業：主なサービス

ライブコミュニケーションアプリ Pococha（ポコチャ）

- 2017年より開始し、国内429万ダウンロード*
- 昨年よりグローバル版も開始、米・印で展開中



*2022年9月末現在

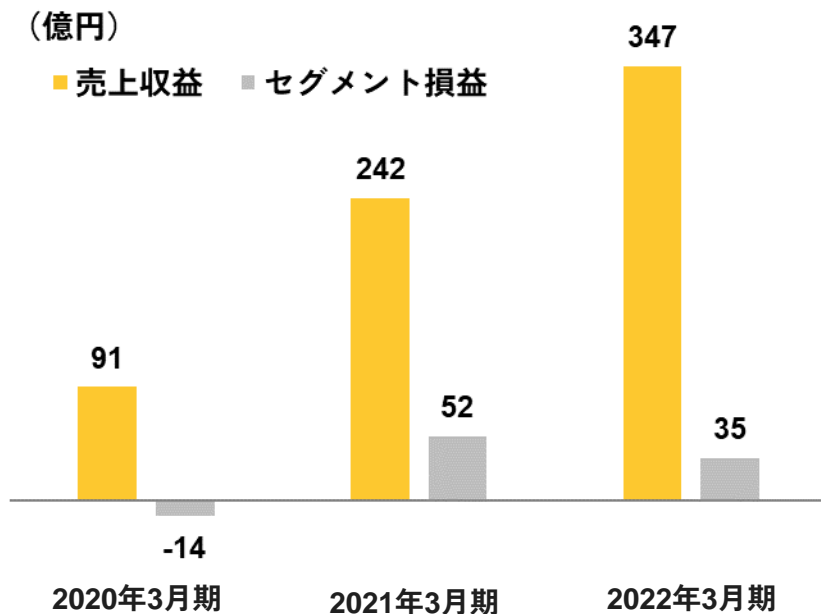
二次元のキャラライブアプリ IRIAM（イリアム）

- 2021年に子会社化
- サービス開始4年を迎え、順調に成長中



ライブストリーミング事業：注力ポイント

- 2017年に国内でPocochaを開始し、大きく成長
- 成長フェーズの事業として、売上収益の成長や、各地域でのポジショニングを重視



国内のPocochaの持続的成長

Pocochaのグローバル版・
新たなジャンルへの挑戦

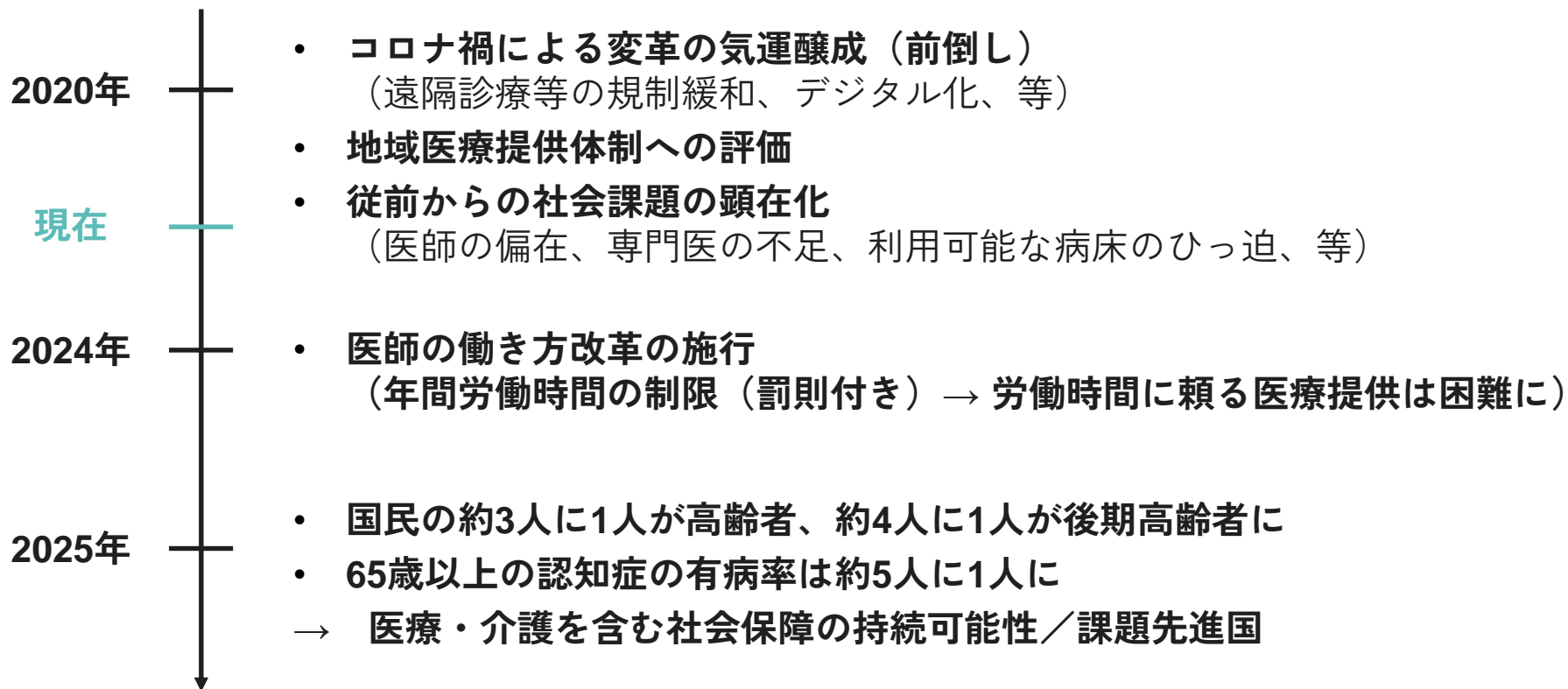
- 1 会社概要
- 2 エンターテインメント領域
- 3 **社会課題領域**
- 4 本日のまとめ
- 5 ご参考

ヘルスケア・メディカル事業：2つの市場に注力

| | 生活者・保険者 | 製薬・保険 | 医療 |
|---------|--|--|---|
| 解決すべき課題 | <ul style="list-style-type: none">● 未病・予防 → 健康寿命延伸● 効果的な保健事業 → 医療費の適正化 | <ul style="list-style-type: none">● 効率的な 創薬開発・マーケティング● 新商品開発 → 加入者の健康増進 | <ul style="list-style-type: none">● 医療・介護等の業務効率 → 地域医療体制の維持● 医療・介護の質の向上 |
| 注力市場 | ヘルスビッグデータ市場 <ul style="list-style-type: none">データヘルス PHR/サービスデータ利活用 | | 医療DX市場 <ul style="list-style-type: none">国内海外 |
| 取り組み |  売上：年間 30 億円 当社ヘルスケア事業前期実績 |  売上：年間 30 億円 2022年6月期連結実績* |  売上：年間 32 億円 2021年4月～2022年3月の参考値* |

*株式会社データホライゾンの業績については、億単位未満を四捨五入し、表記。株式会社アルムは8月決算であり、記載値は参考の集計値。人員は単体ベース。

ヘルスケア・メディカル事業：目の前に迫る課題・変化・ニーズ*



ソリューション例：医療関係者間コミュニケーションアプリJoin

- 32か国・1,150施設で導入され、約4.5万人の救急関係の医師が活用
- モバイル×クラウドで医療関係者間のセキュアな環境でのコミュニケーションを支える
- 医療関係者間で必要な医療情報（医療画像・バイタル・トリアージ等）を共有可能とし、急性期医療における早期診断・治療を実現して救命に繋いでいる



Joinの利用シーン ～早期治療が分かれ道、救える命を一つでも多く～

ヘルスケア・メディカル事業：中長期での持続的な成長を目指す

- 強化した事業ポートフォリオの更なる成長や収益力向上に注力
- シナジーも積極的に追求し、2025年3月期以降も持続的な成長を図る

2021年3月期

売上**21**億円

損失**12**億円

～2023年3月期

ポートフォリオ
強化

2024年3月期

損益反転の目標
(不変)

2025年3月期 (目標)

売上**200**億円

利益**50**億円

以降

持続的な成長
を目指す

スポーツとまち：ホーム神奈川の3都市で3競技に参画



横浜DeNAベイスターズ

創立：1949年

年間来場者数（19年）：約2,283,000人



川崎ブレイブサンダース

創立：1950年

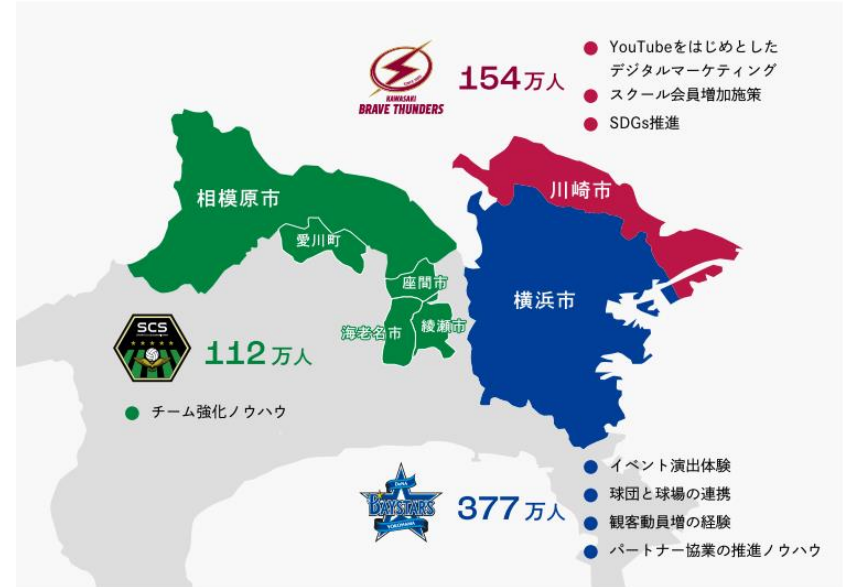
年間来場者数（19-20年）：約141,960人



SC相模原

創立：2008年

年間来場者数（19年）：約48,940人

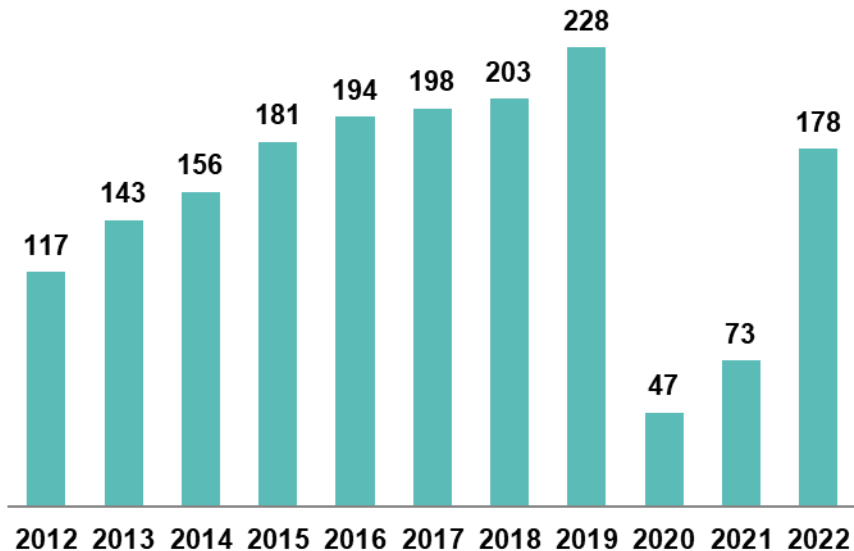


※ 市町村別人口：神奈川県人口統計調査(月報)2022年4月版

スポーツとまち：野球での実績

- ・ 参入以降、着実に実績を積み上げ
- ・ JERA クライマックスシリーズ セでは33,037名と、横浜スタジアムでの最多動員数を記録

横浜DeNAベイスターズ観客動員数*

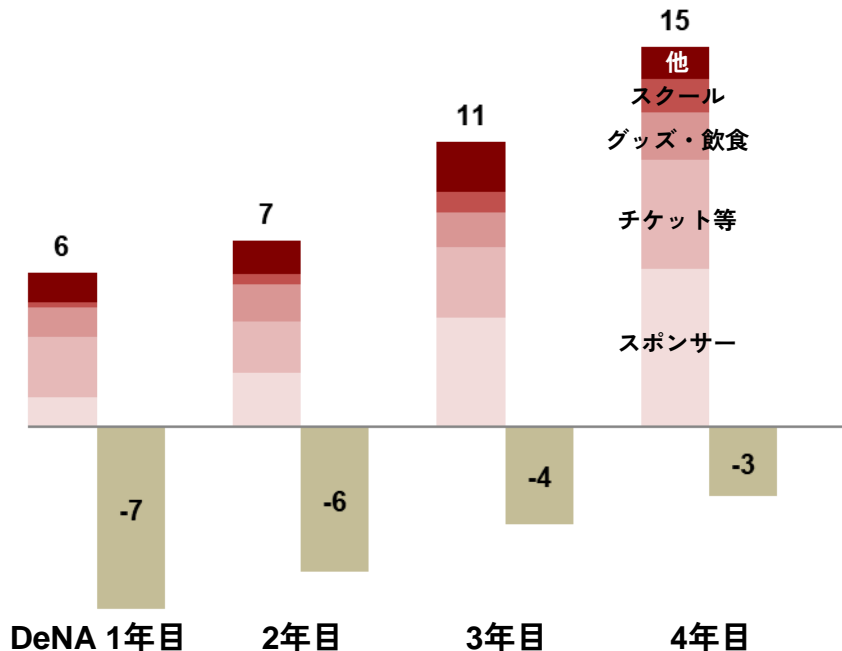


*各年のシーズン公式戦における横浜DeNAベイスターズ主催試合（横浜スタジアム以外での主催試合含む）に関するデータ

スポーツとまち：リソース・ノウハウ・アセットの活用による成長加速

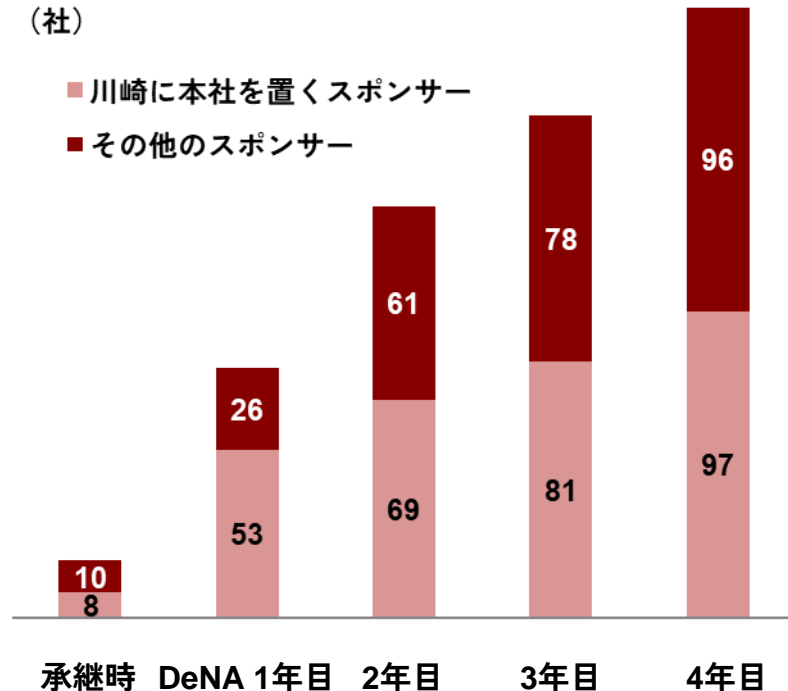
川崎ブレイブサンダース売上・損益*

(億円)



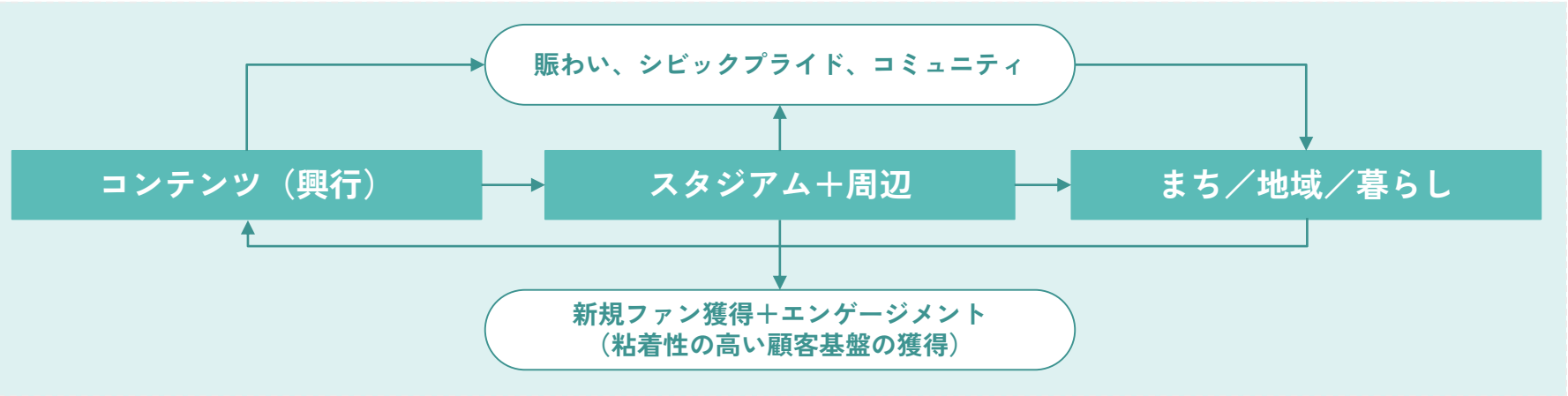
コロナ禍ながらスポンサー社数は増加

(社)



* バスケットボールの年度は7～6月の1年間。1年目・2年目は事業承継時における東芝からの特別協賛を除く値。

スポーツとまち



期待を越える観戦体験 賑わい+シビックプライドの源泉

- ・魅力的なチーム×期待を越える観戦体験
- ・3クラブ間でのノウハウ相互共有
- ・デジタルマーケティングの強化
- ・ICTを活用したサービス

球団+地域にとっての象徴 賑わい+シビックプライド醸成

- ・横浜スタジアム
- ・横浜公園におけるにぎわい施策
- ・川崎新アリーナ（検討段階）

戦略的タッチポイント作り 新規ファン獲得+エンゲージメント

- ・賑わいの循環と常態化
（横浜旧市庁舎街区の再開発等）
- ・スポーツを楽しめる場づくり
（カワサキ文化会館、スクール事業等）
- ・SDGsの取り組み

スポーツとまち

横浜市旧市庁舎街区活用事業

2026年春、グランドオープン予定。
当社は、「ライブビューイングアリーナ」と
「エデュテインメント施設」を担当。



川崎におけるタッチポイントの増加

若者文化創造発信拠点 カワサキ文化会館、
川崎駅近の大型本格バスケットボールコート
KAWASAKI BRAVE THUNDERS COURT

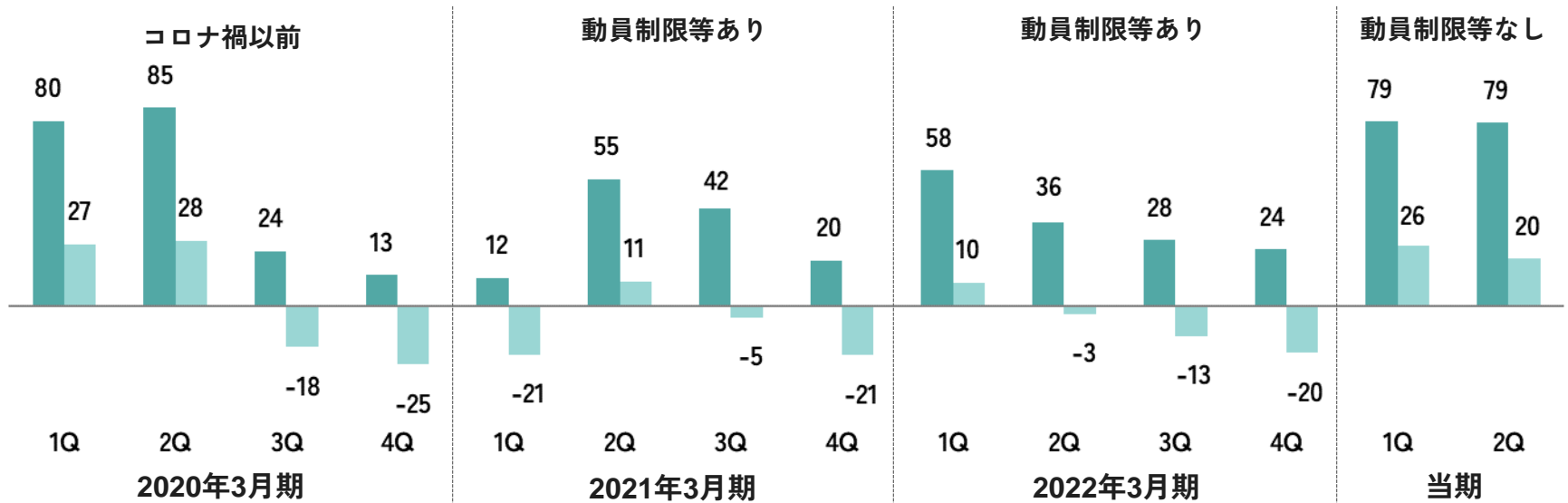


スポーツとまち：中長期の成長*

- 2020年以降、コロナ禍が影響も、回復基調
- 終息以降は、スポーツとまちで年間30億円水準の利益貢献を目指す

(億円)

■ スポーツ事業売上収益 ■ スポーツ事業損益

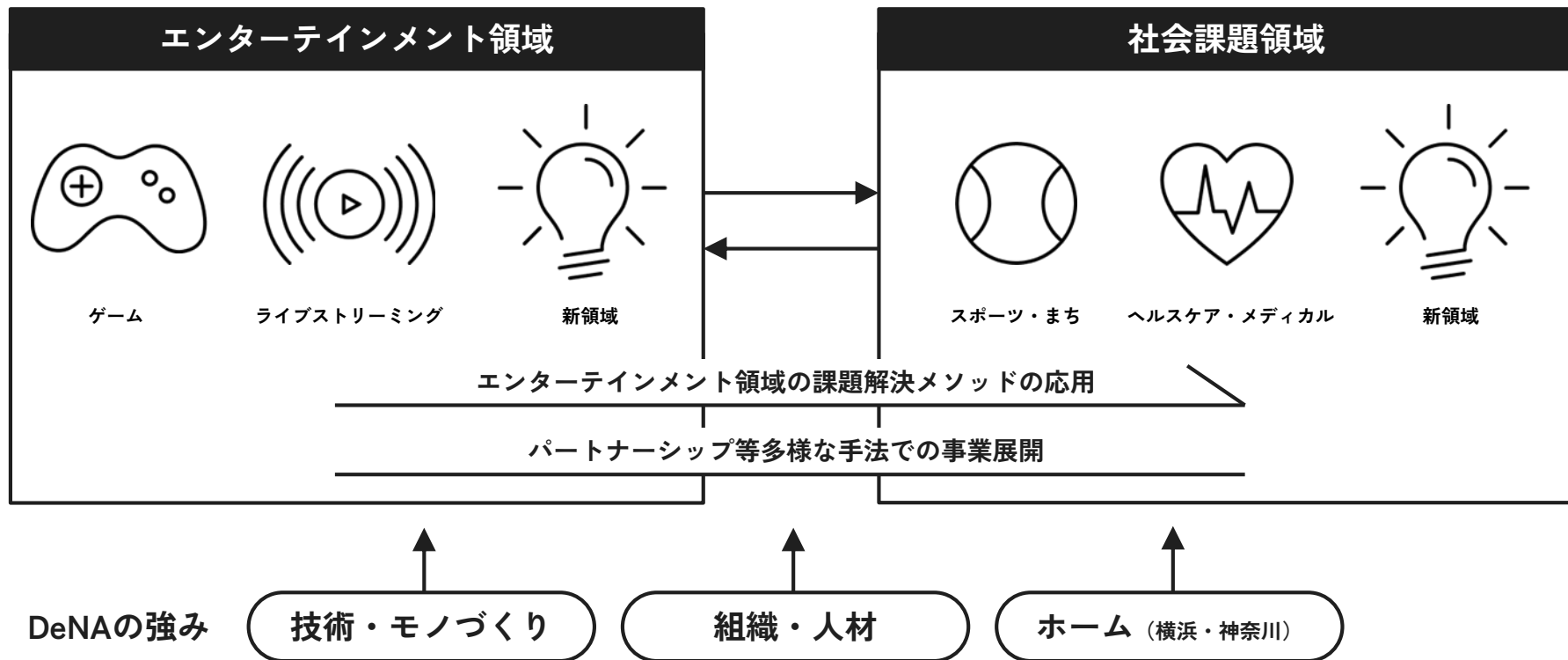


*野球の季節性に関する補正（各期に開催の主催試合数）：

2023年3月期（1Q 34、2Q 33）、2022年3月期（1Q 36、2Q 21、3Q 12、4Q 3）、2021年3月期（1Q 9、2Q 35、3Q 16、4Q 2）、2020年3月期（1Q 34、2Q 35、3Q 3、4Q 0）

- 1 会社概要
- 2 エンターテインメント領域
- 3 社会課題領域
- 4 **本日のまとめ**
- 5 ご参考

エンターテインメント × 社会課題



中長期戦略の最初の3か年の中間地点における進捗

- 1年目は、将来の成長・挑戦に向けた投資を優先し、現在までに、戦略のアップデートや、M&Aも活用しながらの事業ポートフォリオの強化は大きく進捗
- 資本効率の向上や株主還元に関する施策も実施
- 健全な財務基盤を活かし、ROEも重視しつつ、企業価値の向上を図る

新たな成長・挑戦に向けた投資

エンターテインメント領域

- IRIAM
- Pocochaの海外展開
- 国内のPocochaの成長・強化施策

社会課題領域

- 日本テクトシステムズ
- データホライゾン
- アルム

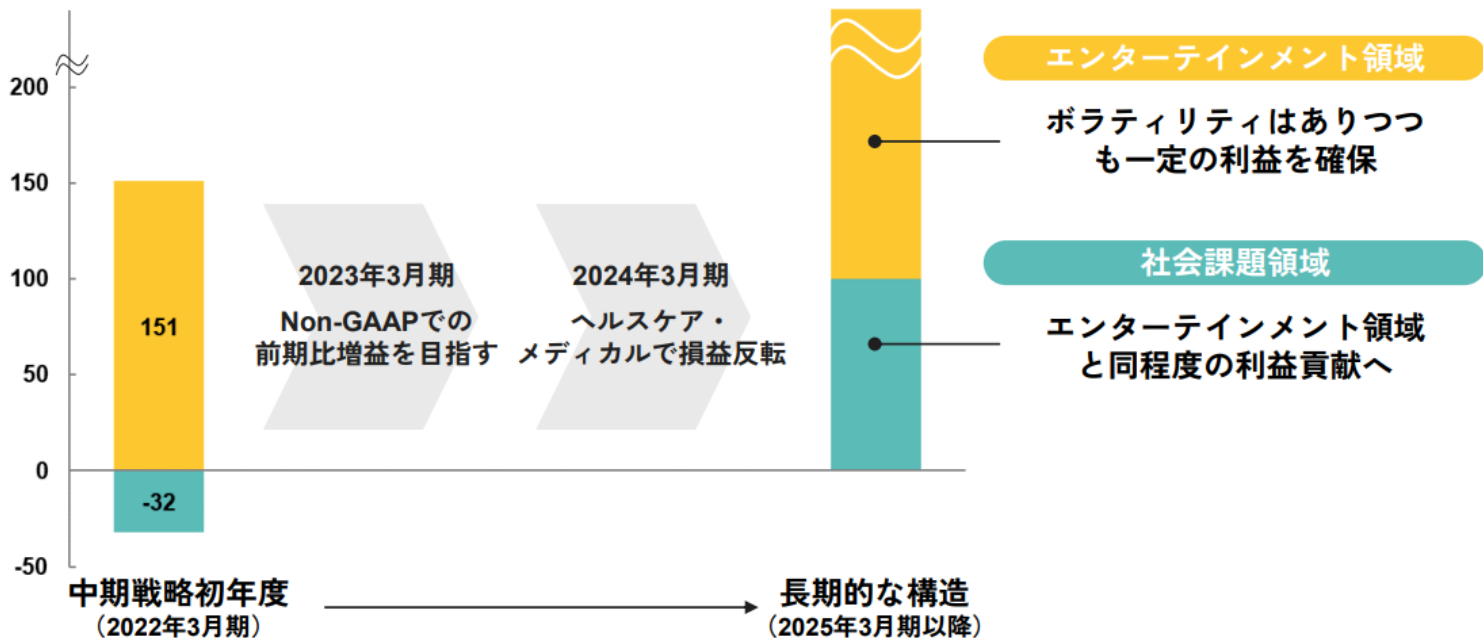
資本効率の向上・株主還元

- 政策保有株式の見直し
- 自己株式の取得
2022年3月期：109億円
2023年3月期：上限150億円（実施中）
- 前期配当総額：46億円（連結配当性向15%）

長期的な構造転換のイメージ

- 社会課題領域についても中長期での成長と有意な利益貢献と事業価値創出に向け、道筋
- 強化した事業ポートフォリオの更なる成長・収益力向上に向けた取り組みに軸足を移す

(利益、億円)



- 1 会社概要
- 2 エンターテインメント領域
- 3 社会課題領域
- 4 本日のまとめ
- 5 **ご参考**

業績・財務データ

| | | 2020年3月期 | 2021年3月期 | 2022年3月期 |
|----------------------|-------|----------|----------|----------|
| 売上収益 | (百万円) | 121,387 | 136,971 | 130,868 |
| 営業利益又は損失 | (百万円) | -45,676 | 22,495 | 11,462 |
| 持分法による投資損益 | (百万円) | 3,341 | 3,275 | 14,226 |
| 税引前当期利益又は損失 | (百万円) | -40,235 | 31,259 | 29,419 |
| 親会社の所有者に帰属する当期利益又は損失 | (百万円) | -49,166 | 25,630 | 30,532 |
| 親会社の所有者に帰属する資本合計 | (百万円) | 180,486 | 223,711 | 240,626 |
| 資産合計 | (百万円) | 255,740 | 327,121 | 340,570 |
| 親会社所有者帰属持分比率 | (%) | 70.6 | 68.4 | 70.7 |
| 親会社所有者帰属持分当期純利益率 | (%) | -22.8 | 12.7 | 13.2 |
| 株価収益率 | (倍) | - | 10.4 | 7.3 |
| 営業活動による正味キャッシュ・フロー | (百万円) | 12,946 | 29,967 | 18,375 |
| 投資活動による正味キャッシュ・フロー | (百万円) | -8,706 | -8,640 | -19,924 |
| 財務活動による正味キャッシュ・フロー | (百万円) | -32,154 | 6,614 | -18,549 |
| フリー・キャッシュ・フロー | (百万円) | 4,240 | 21,327 | -1,548 |
| 現金及び現金同等物の期末残高 | (百万円) | 73,536 | 97,301 | 78,296 |
| 1株当たり配当金 | (円) | 20 | 32 | 39 |
| 配当金総額 | (百万円) | 2,510 | 3,906 | 4,623 |
| 配当性向(連結) | (%) | - | 15.4 | 15.2 |
| 自社株式の取得のための支出 | (百万円) | 33,852 | 5,577 | 10,868 |

業績・財務データ

| | | 2020年3月期 | 2021年3月期 | 2022年3月期 |
|---------------|-------|----------|----------|----------|
| 売上収益 | (百万円) | 121,387 | 136,971 | 130,868 |
| ゲーム事業 | (百万円) | 83,818 | 91,307 | 74,697 |
| ライブストーリーミング事業 | (百万円) | 9,140 | 24,211 | 34,664 |
| スポーツ事業 | (百万円) | 20,189 | 12,821 | 14,712 |
| ヘルスケア事業 | (百万円) | 1,785 | 2,099 | 3,000 |
| 新規事業・その他 | (百万円) | 6,695 | 6,826 | 3,850 |
| 調整額 | (百万円) | -240 | -294 | -55 |
| 営業利益又は損失 | (百万円) | -45,676 | 22,495 | 11,462 |
| セグメント別営業利益 | (百万円) | 2,019 | 16,861 | 8,717 |
| ゲーム事業 | (百万円) | 14,225 | 18,869 | 11,596 |
| ライブストーリーミング事業 | (百万円) | -1,356 | 5,191 | 3,484 |
| スポーツ事業 | (百万円) | 1,203 | -3,589 | -2,575 |
| ヘルスケア事業 | (百万円) | -1,559 | -1,194 | -624 |
| 新規事業・その他 | (百万円) | -8,901 | -162 | -326 |
| 共通費・調整額 | (百万円) | -1,594 | -2,254 | -2,838 |
| その他収益 | (百万円) | 4,369 | 11,323 | 7,145 |
| その他費用 | (百万円) | -52,064 | -5,689 | -4,400 |

株主優待制度

日ごろからのご支援に感謝するとともに、当社株式への投資魅力を高めることでより多くの方に当社株式を保有していただくこと、また株主の皆様にご理解をより深めていただくことを目的として株主優待制度を実施しております。

※内容の詳細や最新の情報等は、当社ホームページでご確認ください (<https://dena.com/jp/ir/stockholder.html>)

| 2023年3月期の優待内容 | | 100株以上 300株未満の保有 | 300株以上の保有 |
|---------------|--|---------------------|--|
| 1 | 2022-23 シーズン 川崎ブレイブサンダース プロバスケットボール観戦チケット（来場者限定特典付き） | 1枚 | 3枚 |
| 2 | 2023年シーズン 横浜 DeNA ベイスターズプロ野球公式戦 人気試合ご招待（抽選）へのご応募 | — | 応募可能 （人気試合もしくは 通常試合の <u>いずれか1つ</u> ） |
| 3 | 2023年シーズン 横浜 DeNA ベイスターズプロ野球公式戦 通常試合ご招待（抽選）へのご応募 | 応募可能 | |

参考情報

サステナビリティに関する情報

2021年、私たちはミッション、ビジョン及びバリューを刷新し、これらをDeNAのサステナビリティを巡る取組みについての基本的な方針としました。サステナビリティに関する情報は、当社HPをご覧ください。

The screenshot shows the DeNA website's sustainability section. At the top, there are navigation links: DeNAトップ, DeNAのサステナビリティ, ガバナンス, 社会, 環境, レポート・データ, フロント. Below this is a header for 'SDGsへの取組み' (Engagement with SDGs). The main content features the 'SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS' logo and a grid of 17 goal icons with their corresponding Japanese text. Below the grid, there is a paragraph of text explaining DeNA's commitment to the SDGs.

DeNAのサステナビリティ

DeNAトップ | DeNAのサステナビリティ | ガバナンス | 社会 | 環境 | レポート・データ | フロント

SDGsへの取組み

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

1 貧困の撲滅 (POVERTY) | 2 気候変動の緩和 (CLIMATE ACTION) | 3 健康と福祉 (GOOD HEALTH AND WELL-BEING) | 4 質の高い教育 (QUALITY EDUCATION) | 5 ジェンダー平等 (GENDER EQUALITY) | 6 きれいな水と衛生 (CLEAN WATER AND SANITATION) | 7 再生可能エネルギー (AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY) | 8 持続可能な成長 (ECONOMIC GROWTH) | 9 産業、イノベーション、インフラ (INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE) | 10 公平な社会 (REDUCED INEQUALITIES) | 11 持続可能な都市とコミュニティ (SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES) | 12 持続可能な消費と生産 (RESponsible Consumption and Production) | 13 気候変動への対応 (CLIMATE ACTION) | 14 海の豊かさ (LIFE BELOW WATER) | 15 陸の豊かさ (LIFE ON LAND) | 16 平和と公正 (PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS) | 17 パートナーシップ (PARTNERSHIPS FOR GOAL ACHIEVEMENT)

DeNAグループは、「一人ひとりに、想像を超えるDelightを」をミッションとして掲げております。一人ひとりの生き生きとした喜びと健康を大切に、スゴットラットを当てるような、あっと驚く新しいDelightを届けることで、多様性・確信性を許容する、21世紀のありかたな生活や公共の形成に貢献したいと考えています。事業は、創業よりeコマース、コミュニティ、ゲームと領域を拡大し、インターネット上のサービスだけでなく、スポーツ、オートモティブ、ヘルスケア等、幅広い領域を手掛かり、現在はこれに加え、AI（人工知能）の活用にも積極的に取り組まつつ、エンターテインメントと社会課題解決の二つの軸で事業を展開しています。

当社取締役会は、顧客、取引先、従業員、株主、地域社会をはじめとするあらゆるステークホルダーとの適切な対話及び協働を通じ、SDGsの達成に向けて貢献をしております。

<https://dena.com/jp/sustainability/>

統合報告書

ステークホルダーの皆さまに対し、企業活動の全体像、価値創造に向けた成長戦略やESGの取り組みなどを総括的に報告し、当社に対する理解をより一層深めていただくことを目的として、今年初めて発行したものです。

The cover of the DeNA 2022 Integrated Report features a vibrant orange background. At the top, the slogan 'We delight people beyond their wildest dreams.' is written in a blue, sans-serif font. Below this, the text ':DeNA 2022' is prominently displayed in a large, bold, black font. Underneath, '統合報告書' (Integrated Report) is written in a smaller black font, followed by 'Value Creation Story' and 'DENA CO., LTD.' in an even smaller font. The right side of the cover is decorated with several overlapping, stylized illustrations: a lightbulb with colorful dots inside, a person holding a smartphone, a person with a heart rate monitor, and a person using a laptop. The overall design is modern and dynamic.

We delight people beyond
:DeNA
2022
統合報告書
Value Creation Story
DENA CO., LTD.
their wildest dreams.

<https://dena.com/jp/ir/library/integration-report.html>



一人ひとりに 想像を超えるDelight を

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。