



# 2024年3月期 第3四半期 決算説明会

2024年2月7日  
株式会社ディー・エヌ・エー

# 1. 業績サマリー

# 業績サマリー\*

単位：億円	2023年3月期				2024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)	348	364	302	335	361	390	<b>290</b>	-26%	-4%	1,014	<b>1,041</b>	3%
営業利益 (IFRS)	40	31	-20	-9	17	31	<b>-324</b>	-	-	51	<b>-276</b>	-
営業利益 (Non-GAAP)	38	30	-17	-8	16	29	<b>-49</b>	-	-	51	<b>-3</b>	-
金融収益・費用 (純額)	69	17	-20	10	29	10	<b>-16</b>	-	-	67	<b>23</b>	-66%
持分法による投資損益 (-は損失) **	-2	8	-4	15	14	1	<b>-59</b>	-	-	2	<b>-44</b>	-
税引前四半期(当期)利益	107	56	-44	16	60	41	<b>-399</b>	-	-	119	<b>-298</b>	-
親会社の所有者に帰属する 四半期(当期)利益	71	39	-38	16	46	28	<b>-386</b>	-	-	73	<b>-312</b>	-
1株当たり四半期(当期)利益 (EPS) (円)	60.27	33.71	-33.24	14.07	41.66	24.82	<b>-346.98</b>	-	-	62.51	<b>-280.51</b>	-

\*IFRSからNon-GAAPへの調整項目・算出過程及びNon-GAAP EBITDA、スポーツ事業の季節性については、本資料末尾の補足説明資料を参照

\*\*2024年3月期第1四半期は、GO株式会社における第三者割当増資による一時的な利益影響（24億円）を、第3四半期にはSHOWROOMに関する一時的な損失（59億円）を含む。2024年2月7日公表の「減損損失等の計上のお知らせ」及び「2024年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）」もあわせてご参照ください。

## 第3四半期に計上した減損損失の概要\*

- 2022年3月期よりポートフォリオの再強化を推進する中で、戦略や事業の推進状況について、現時点での見通しを精査し、今後の計画を見直し
- ゲーム事業においては、中国事業につき、抜本的に見直し（9ページに詳述）

単位：億円	金額	概要
減損損失（合計）	276	
うち、ゲーム事業におけるソフトウェア等の資産	115	ゲーム事業においては個々のゲームタイトルを資金生成単位として認識。直近の業績動向や事業環境等を鑑み、個々のゲームタイトルの事業計画について見直しを行い、減損テストを実施。
うち、のれん	155	見直した将来CF予測に基づき、減損テストを実施。IRIAMにつき89億円等の減損損失を認識。データホライズンは、株価の下落により減損の兆候が識別されたことから減損テストを実施、36億円の減損損失を認識。

\*2024年2月7日公表の「減損損失等の計上のお知らせ」及び「2024年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）」もあわせてご参照ください。

## 業績サマリー（セグメント別）

単位：億円		2023年3月期				2024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
ゲーム	売上収益	158	169	141	172	125	139	<b>127</b>	-8%	-10%	468	<b>391</b>	-17%
	セグメント損益	17	23	16	40	2	2	<b>-2</b>	-	-	56	<b>3</b>	-95%
ライブ ストリーミング	売上収益	96	99	102	103	108	110	<b>108</b>	-3%	5%	298	<b>326</b>	9%
	セグメント損益	-2	-2	-1	-1	-2	1	<b>5</b>	389%	-	-5	<b>4</b>	-
スポーツ*	売上収益	79	79	30	21	102	110	<b>24</b>	-78%	-21%	188	<b>237</b>	26%
	セグメント損益	26	20	-18	-28	34	40	<b>-30</b>	-	-	28	<b>44</b>	58%
ヘルスケア・ メディカル**	売上収益	7	11	20	32	20	23	<b>24</b>	4%	19%	38	<b>66</b>	73%
	セグメント損益	-2	-7	-9	-4	-12	-10	<b>-9</b>	-	-	-18	<b>-31</b>	-
新規事業・ その他	売上収益	7	7	8	8	7	8	<b>8</b>	-4%	-2%	22	<b>23</b>	7%
	セグメント損益	-2	-2	-2	-3	-3	-3	<b>-3</b>	-	-	-6	<b>-9</b>	-

\*スポーツ事業の季節性や各四半期の興行の実施状況等については、15ページ参照

\*\*データホライゾン及びアルムに関するPPA（取得原価を、被買収企業に存在する資産、負債に配分し、連結財務諸表に計上する一連の作業）を完了し、2023年3月期にかかる無形資産の償却費等を前第4四半期に計上。この影響を除く管理会計数値を用いた業績推移は16ページ参照。

## 業績サマリー（費用構成）

単位：億円	2023年3月期				2024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	174	184	172	178	190	204	181	-11%	5%	531	575	8%
人件費	20	22	24	21	22	23	24	0%	-1%	66	69	3%
減価償却費・償却費	8	9	9	9	10	13	16	17%	69%	26	39	51%
業務委託費	39	41	36	36	45	49	39	-20%	8%	116	133	15%
支払手数料	79	83	77	81	78	82	76	-8%	-2%	239	235	-2%
その他	27	30	26	31	36	36	27	-25%	6%	83	100	20%
販管費合計	138	150	148	163	154	155	153	-1%	4%	436	462	6%
人件費	35	34	42	43	46	45	46	1%	9%	111	137	23%
販促費・広告費	38	43	39	39	43	42	41	-3%	6%	119	126	6%
業務委託費・支払手数料	48	57	48	53	44	51	45	-13%	-6%	153	140	-9%
その他	17	16	20	29	21	16	22	37%	12%	53	59	12%
その他の収益*	5	1	2	4	2	1	2	308%	7%	8	4	-49%
その他の費用*	1	0	4	7	2	1	282	22,360%	7,781%	5	285	5,963%
連結従業員数(単位：名) **	2,294	2,589	2,854	2,951	3,079	3,061	2,960	-3%	4%	2,854	2,960	4%

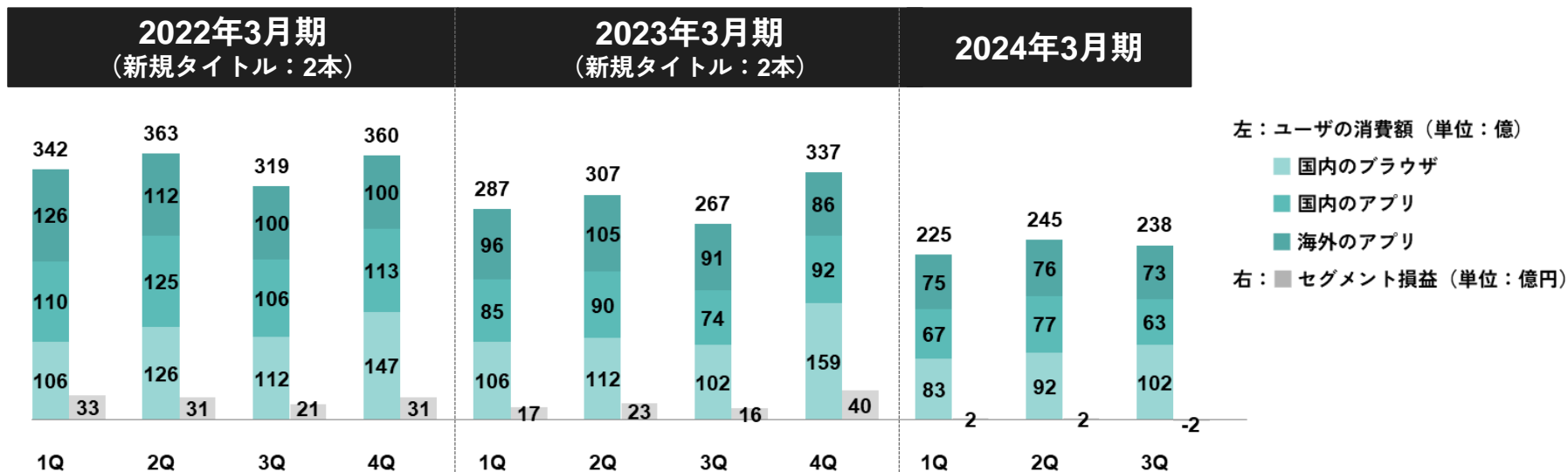
\*日本基準における、金融収益・費用を除く営業外損益や特別損益等が含まれる（例：有形・無形資産の売却・除却等）

\*\*連結従業員数には、2023年3月期第2四半期以降は株式会社データホライズンを、2023年3月期第3四半期以降は株式会社アルムを含む

## 2. エンターテインメント領域

## ゲーム事業：実績

- 第3四半期は、新作の貢献が限定的な一方、償却費やマーケティング等の関連費用が影響
- 第4四半期は上記影響の軽減や既存タイトルの季節的な強さが見込まれ、第4四半期及び通期のセグメント利益は黒字の見通し
- 現状を踏まえ、ゲーム事業の今後の方針を決定





# ゲーム事業：中国の開発・運営体制の見直し

- 環境変化もあり、課題が近年増加している中国につき、位置づけを抜本的に見直す
- 並行して、中国拠点の大幅な縮小も実行中

## 中国における課題認識

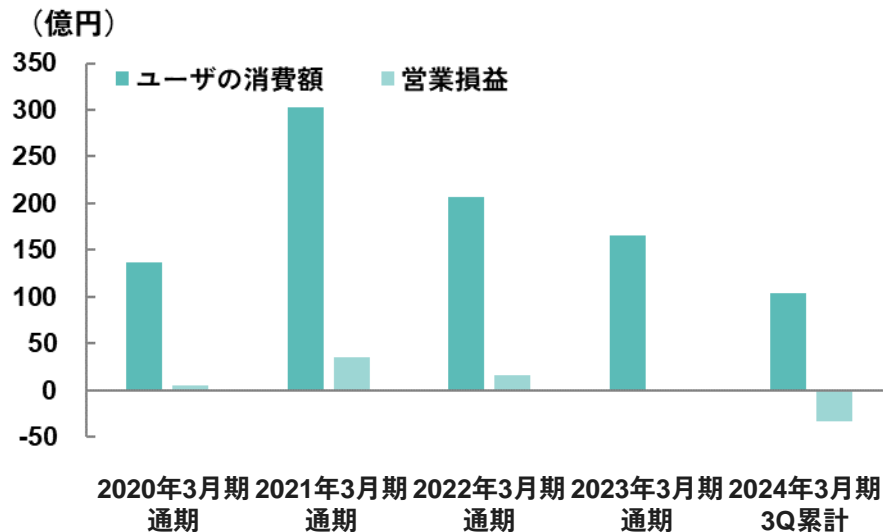
### 市場環境・規制動向

- 規制強化をはじめ、ゲーム事業を取り巻く環境変化が度々見られ、事業の持続的な成長や貢献を見通すことがより難しい市場環境に
- 外的要因による度重なるリリース計画や見通しの見直し等、業績や開発のリスク管理・抑制

### 事業運営上の課題

- 中国市場におけるゲームの開発費・運営費の増大
- 新作開発の体制及び関連コストの適正化
- ゼロコロナ政策等、その他の事業運営上の制約

## 中国事業の業績（管理会計ベースの参考値）\*



\*トップラインの参考値としてユーザの消費額を、営業損益の参考値として中国拠点の営業損益を表示しています。なお、中国事業の業績には、中国から日本への配信も含まれます。

## ゲーム事業：今後の方針

- 今後は、日本拠点を中心に、従来からの戦略に沿った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推進
  - 多くのパートナー企業との協業実績
  - 来年度以降の新規タイトルを仕込み中
  - 2025年3月期も3本程度を予定
- 開発リスクを大幅に低減する新しいアプローチに挑戦

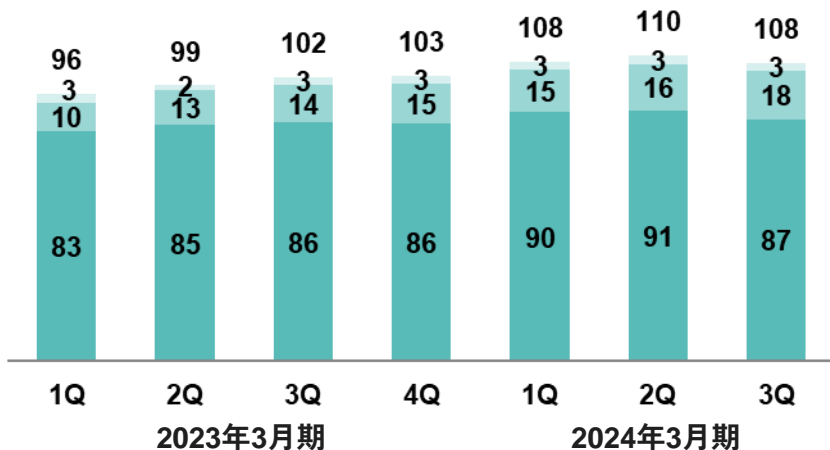
## ライブストリーミング事業：実績

- 2024年3月期は、前期比増収、黒字確保の見通し
- 海外のPocochaは、地域ごとの適切な運営につき検証を進めてきた結果、米国については2024年2月にサービスを終了予定

### ライブストリーミング事業売上収益\*

(億円)

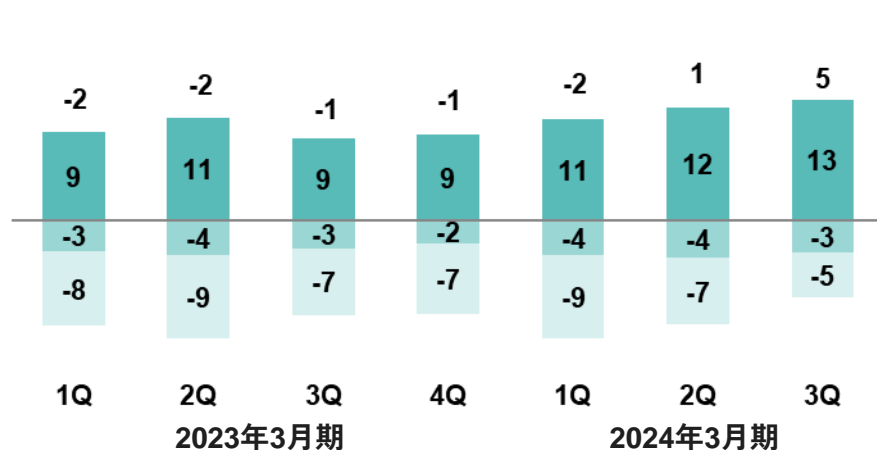
■ 国内のPococha ■ IRIAM ■ その他（海外のPococha等）



### ライブストリーミング事業損益\*

(億円)

■ 国内のPococha ■ IRIAM ■ その他（海外のPococha等）

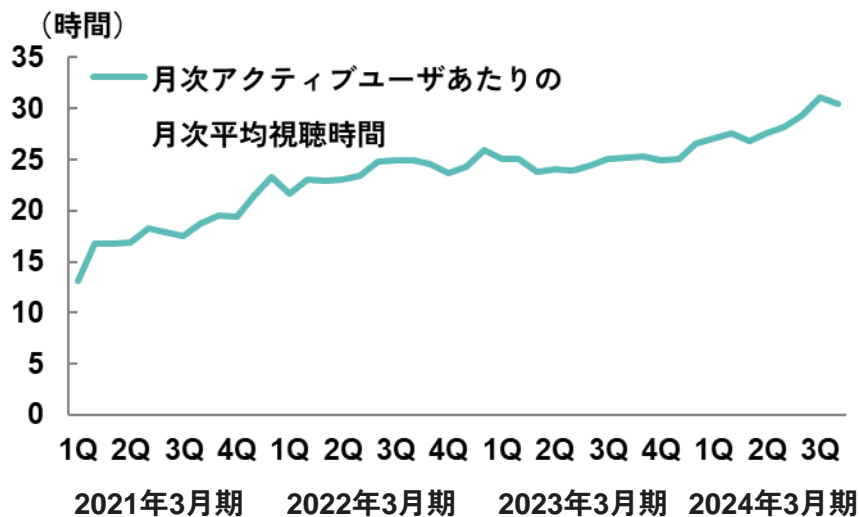


\*内訳の各区分の売上収益、損益とも、管理会計数値を用いた参考値として算出しております。

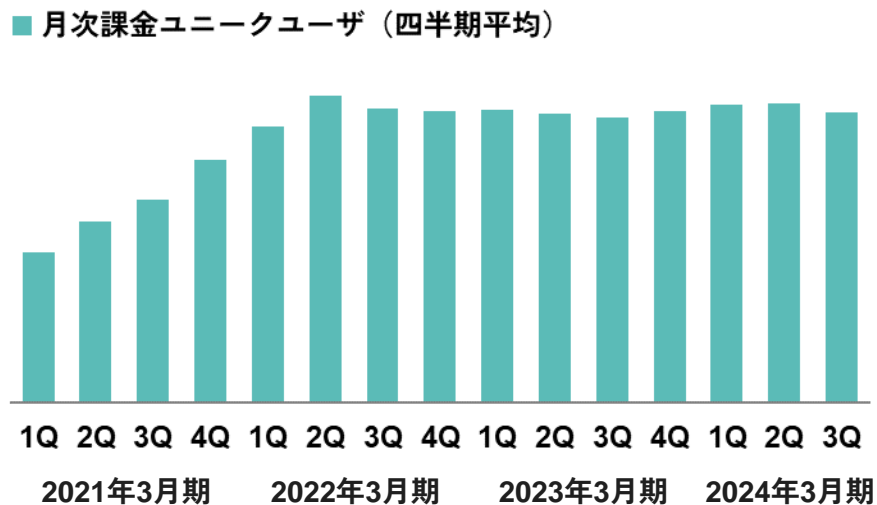
## ライブストリーミング事業：国内のPococha

- ユーザエンゲージメントの向上に注力、新規ユーザの獲得にあたっては効率化を図る
- 2023年12月末の国内のダウンロード数は554万
- 国内のPocochaは、2023年12月には過去最高の月商を更新

### 平均視聴時間のトレンド



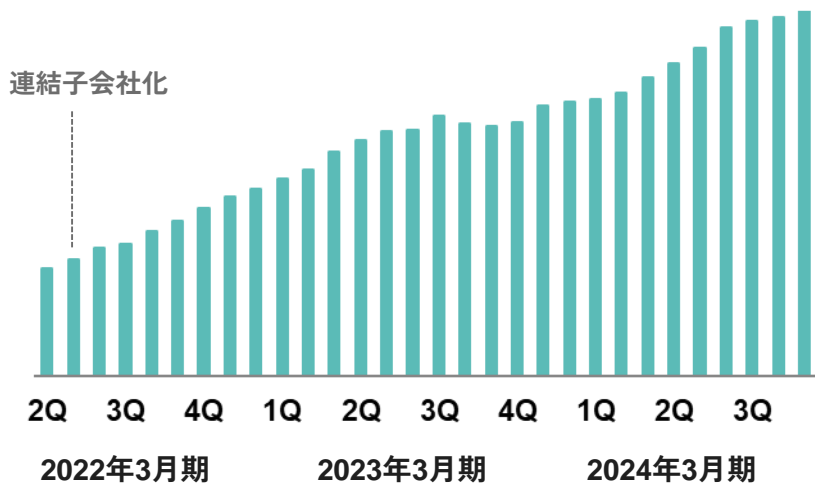
### 月次課金ユニークユーザのトレンド



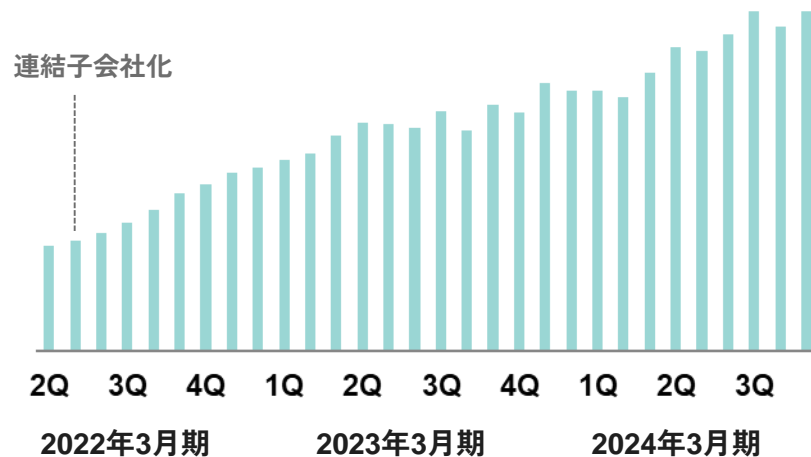
## ライブストーリーミング事業：IRIAM

- 2023年12月末のダウンロード数は265万\*となり、DAUは過去最高となるなど、利用活発
- コミュニティの健全な発展を優先しており、業績面ではグループ化当初の想定よりも時間を要しているが、引き続き売上収益の成長や損益改善に注力

### 月ごとの平均DAUのトレンド



### 月次課金ユニークユーザのトレンド

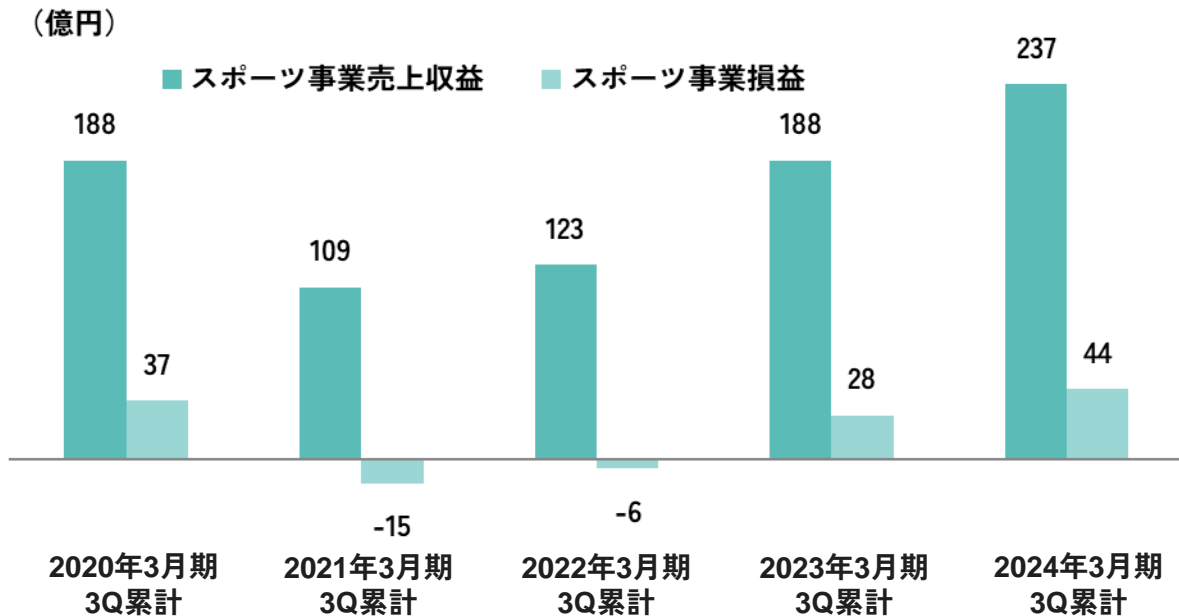


\*2024年3月期第1四半期に集計の定義を一部見直し。

### 3. 社会課題領域

## スポーツ事業\*

- ・ コロナ禍から回復し、更に成長。過去最高のセグメント業績に
- ・ まちづくり等、興行にとどまらない中長期な事業機会についても積極的に検討・推進

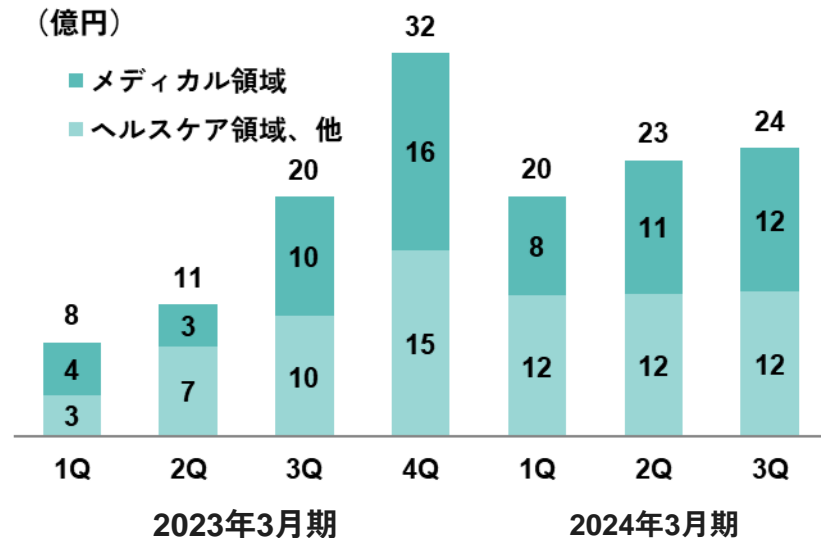


\*野球の季節性に関する補足（各期に開催の主催試合数（クライマックスシリーズを含む））：2024年3月期（1Q 33、2Q 37、3Q1）、2023年3月期（1Q 34、2Q 33、3Q 5、4Q 0）、2022年3月期（1Q 36、2Q 21、3Q 12、4Q 3）、2021年3月期（1Q 9、2Q 35、3Q 16、4Q 2）、2020年3月期（1Q 34、2Q 35、3Q 3、4Q 0）

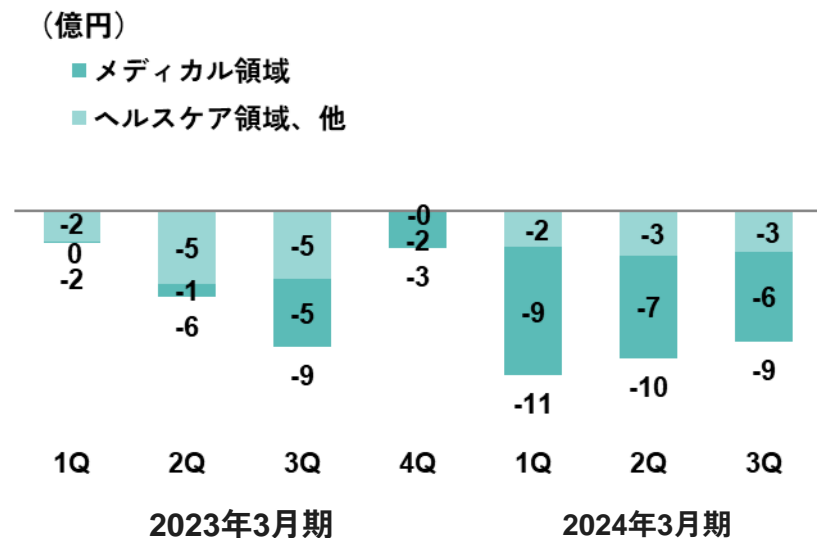
## ヘルスケア・メディカル事業：実績\*

- 第3四半期累計の売上収益は、前年同期比73%増の66億円と、順調なトレンド
- 第4四半期はセグメント利益は損益反転の見通し

### ヘルスケア・メディカル事業の売上



### ヘルスケア・メディカル事業の損益



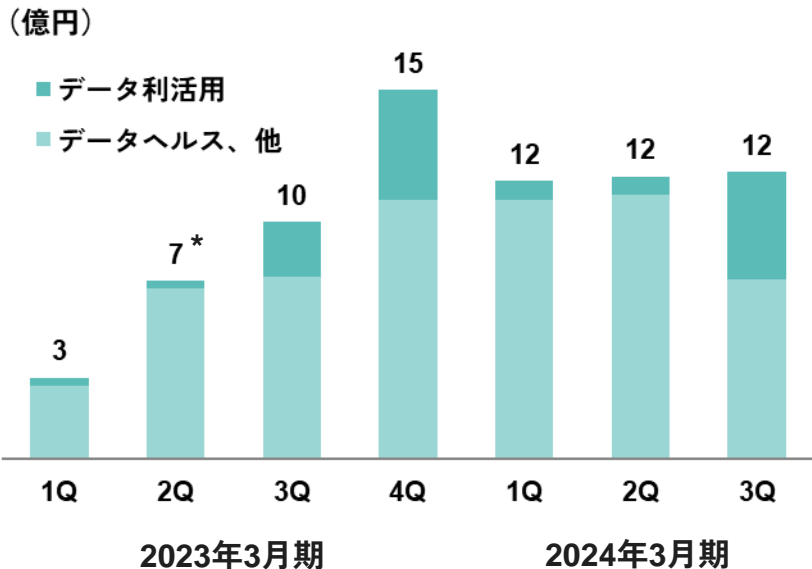
\* 主に、PPAの完了に伴って認識を開始した資産に係る償却費等を含まない管理会計を用いた数値であり、セグメント業績とは一致しません。  
「ヘルスケア領域、他」には、ヘルスビッグデータをはじめ、主に現在のヘルスケア事業本部の取り組みを含み、2022年8月以降は、データホライズンの実績を含みます。  
「メディカル領域」には、医療DXをはじめ、主に現在のメディカル事業本部の取り組みを含み、2021年9月からは日本テクトシステムズ、2022年10月からはアルムの実績を含みます。



# ヘルスケア・メディカル事業：ヘルスケア領域

- データヘルス計画の策定年度に際し、2023年度事業のデータヘルス事業の受注は順調
- データ利活用も今年度の前期比での成長に向け、提案活動等順調

## ヘルスケア領域の売上内訳



## ヘルスケア領域の進捗

データヘルス		
市町村国保 受注件数**	2022年度事業 351件	2023年度事業 ▶ 469件
データ利活用		
売上 (直近12か月)	~2022年12月 4.5億円	~2023年12月 ▶ 10.6億円
取引社数 (直近12か月)	~2022年12月 28社	~2023年12月 ▶ 54社
顧客あたり取引額 (直近12か月)	前年同期比22.8%増	
データベース (2023年12月末)	健康・医療データ： 計2,040万人***	

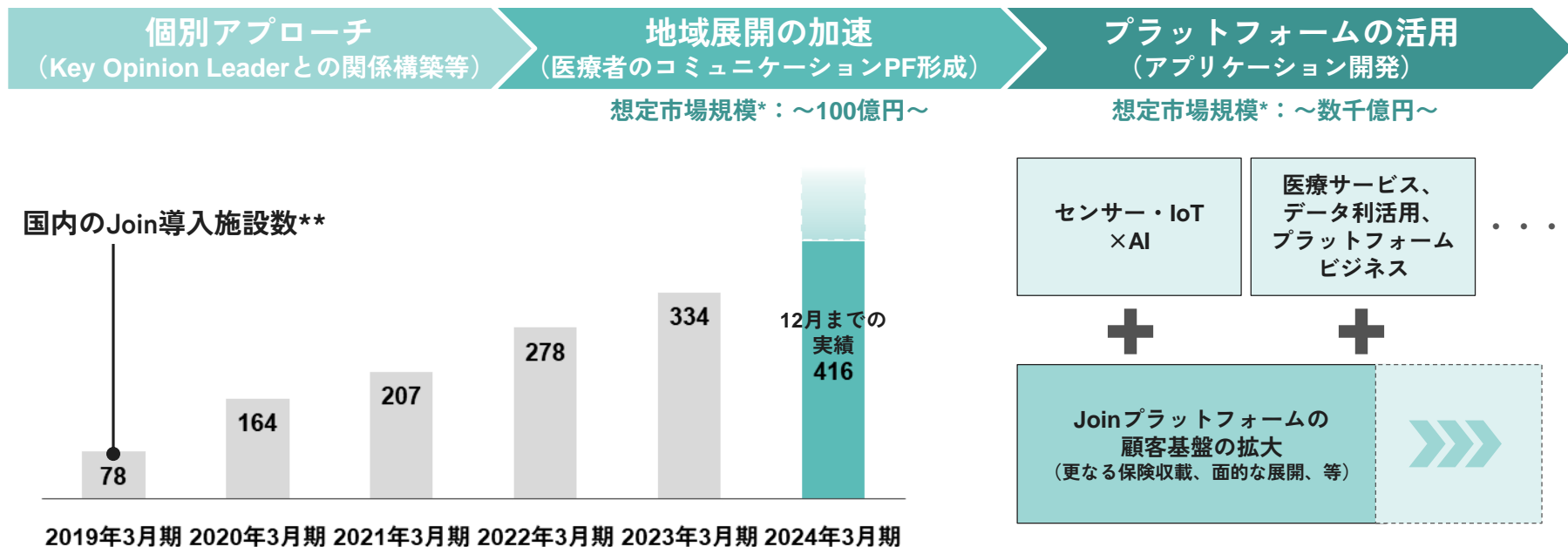
\*2022年8月以降は、データホライゾンの実績を含みます。

\*\*事業年度は顧客の事業年度。2023年度事業は2024年1月時点の件数を記載。

\*\*\*当社グループにおけるデータと、IQVIAソリューションズ ジャパン株式会社の保有する匿名加工情報の2023年12月末時点での合計値

# ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

- 自治体の補助事業等を通じた医療機関へのJoinの導入事例は前年同時期の倍の10県となり、国内の導入施設数は416となるなど、順調に普及

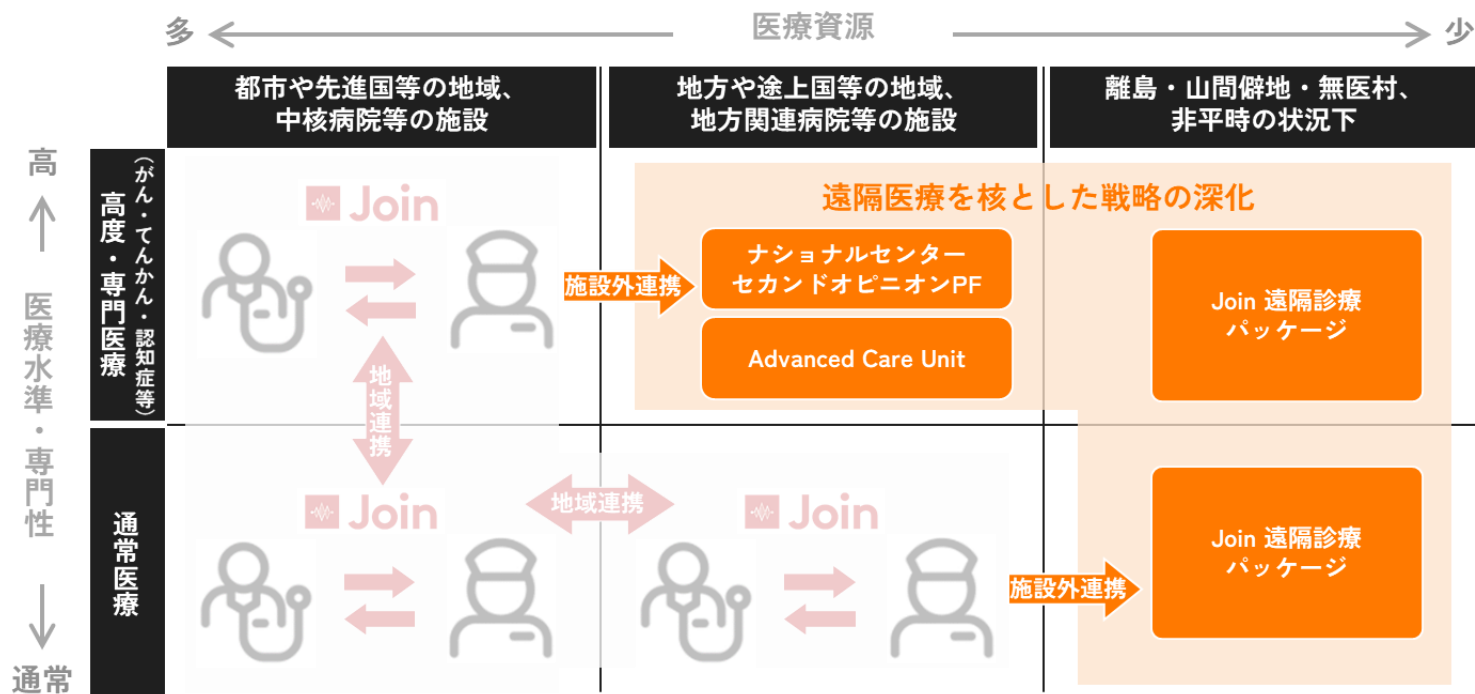


\*対象となり得る全国の施設数等を元に試算

\*\*より実質的な参考となるよう、通常の有償施設のみを集計。デモ利用やコロナ対応に際しての特例的な利用の施設は集計から除外。

# ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

- Joinをベースとした遠隔医療による広がり等、今期以降中長期の成長につながるプロジェクトも順調に進展



## 4. 見通し

## 見通し

- 2024年3月期連結業績の見通しは以下のとおり
  - 合理的な数値の算出が困難であるため、開示を見合わせ
  - 売上収益は、事業ポートフォリオの変化・強化を伴いながら、前期に続き増収の見通し
  - Non-GAAPの営業利益は黒字の見通し
  - IFRSの営業利益以下の各段階利益は、第3四半期までの実績等踏まえ、赤字の見通し
  - 事業別では、ゲーム事業に関しては、前期比減収減益の見通し
  - この他の事業は期初の公表から考え方に変更なし
- 総じて、各事業の成長や適切な見直しを伴いながら、事業ポートフォリオの再強化が進展
- エンターテインメント領域では特にゲームについてのボラティリティのリスク軽減に取り組むとともに、社会課題領域では質の高いサービスを構築し、浸透させつつ、収益を積み上げ、全体としての成長を図る

# 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	2023年3月期				2024年3月期			2023年3月期	2024年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整									
IFRS営業利益	40	31	-20	-9	17	31	-324	51	-276
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+4	-1	-1	+1	-3	-1
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+3	-	-	-	+274	+3	+274
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-3	-	-	-	-	-
<b>Non-GAAP営業利益</b>	<b>38</b>	<b>30</b>	<b>-17</b>	<b>-8</b>	<b>16</b>	<b>29</b>	<b>-49</b>	<b>51</b>	<b>-3</b>
スポーツ事業損益	-26	-20	+18	+28	-34	-40	+30	-28	-44
<b>スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>20</b>	<b>-18</b>	<b>-11</b>	<b>-18</b>	<b>23</b>	<b>-47</b>

単位：億円	2023年3月期				2024年3月期			2023年3月期	2024年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	3Q累計	3Q累計
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整									
IFRS営業利益	40	31	-20	-9	17	31	-324	51	-276
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+4	-1	-1	+1	-3	-1
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+3	-	-	-	+274	+3	+274
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-3	-	-	-	-	-
減価償却費・償却費	+13	+13	+14	+15	+14	+18	+21	+40	+53
固定資産の除却・減損（一時要因除く）	+0	+0	+0	+5	+1	+1	+7	+0	+8
<b>Non-GAAP EBITDA</b>	<b>51</b>	<b>43</b>	<b>-3</b>	<b>12</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>-21</b>	<b>91</b>	<b>58</b>

# キャッシュ・フロー

単位：億円	2023年3月期 第3四半期累計	2023年3月期 通期	2024年3月期 第3四半期累計
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー(A)</b>	<b>99</b>	<b>108</b>	<b>-97</b>
税引前四半期（当期）利益	119	136	-298
減価償却費及び償却費	40	54	53
減損損失	-	4	277
持分法による投資損益（-は益）	-2	-18	44
売掛金及びその他の短期債権の増減額（-は増加）	76	-8	73
買掛金及びその他の短期債務の増減額（-は減少）	-62	-17	-19
配当金受取額	31	32	19
法人所得税支払額	-14	-22	-178
その他（差引）	-89	-53	-68
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー(B)</b>	<b>163</b>	<b>125</b>	<b>-88</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>-27</b>	<b>-49</b>	<b>-40</b>
借入による収入（純額）	162	165	-3
配当金支払額	-46	-46	-22
自己株式の取得による支出	-131	-150	-
その他（差引）	-12	-18	-14
<b>フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))</b>	<b>262</b>	<b>233</b>	<b>-185</b>
<b>連結 現金及び現金同等物</b>	<b>1,027</b>	<b>977</b>	<b>759</b>
（うち、DeNA単体）	686	640	439



# バランスシート

単位：億円	2023年3月期 第3四半期末	2023年3月期末	2024年3月期 第3四半期末
<b>流動資産</b>	<b>1,283</b>	<b>1,333</b>	<b>1,072</b>
うち、現金及び現金同等物	1,027	977	759
<b>非流動資産</b>	<b>2,107</b>	<b>2,156</b>	<b>2,098</b>
うち、有形固定資産・使用権資産	203	202	212
うち、のれん	494	491	336
うち、無形資産	160	230	172
うち、持分法で会計処理している投資	580	580	548
うち、その他の長期金融資産	653	632	825
<b>資産合計</b>	<b>3,390</b>	<b>3,489</b>	<b>3,170</b>
<b>流動負債</b>	<b>749</b>	<b>506</b>	<b>342</b>
うち、借入金	365	27	30
<b>非流動負債</b>	<b>294</b>	<b>643</b>	<b>698</b>
うち、借入金	8	350	344
<b>資本合計</b>	<b>2,347</b>	<b>2,340</b>	<b>2,130</b>
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,244	2,216	2,017
<b>負債及び資本合計</b>	<b>3,390</b>	<b>3,489</b>	<b>3,170</b>

# 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
ライブストリーミング事業	国内外のPococha、IRIAM等
スポーツ事業	野球、バスケットボール、サッカー等
ヘルスケア・メディカル事業	ヘルスビッグデータ関連サービス、国内外の医療DX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

※株式会社アルムは2022年10月より子会社化。2023年3月期第2四半期以前のセグメント別業績には含んでおりません。

※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：GO株式会社（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）



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。