



2025年3月期 通期 決算説明会

2025年5月9日

株式会社ディー・エヌ・エー

1. 2025年3月期の総括

2025年3月期の総括

- 2025年3月期は、売上収益1,640億円、Non-GAAP営業利益329億円、IFRS営業利益290億円と、前期から大幅成長（前期実績：売上収益1,367億円、Non-GAAP営業利益12億円、IFRS営業利益△283億円）
- 特に、ゲーム事業において、2024年10月30日より150の国と地域で正式にサービスを開始した『Pokémon Trading Card Game Pocket』が全世界累計1億ダウンロードを突破し（2025年2月公表）、増収増益に大きく貢献
- スポーツ事業においても、プロ野球事業を中心に好調に推移し、増収増益
- 他方、ヘルスケア・メディカル事業においては、今後の成長に向けた取り組みを精査・推進
- AIを中核とした中長期の成長に向けて、推進体制を含め、取り組みを強化
- 株主還元については、2025年3月期は、『Pokémon Trading Card Game Pocket』の大ヒット等によるアップサイドにより、想定を大きく超える増益を実現したことから、通常の普通配当に加え、特別配当を実施

業績サマリー*

単位：億円	2024年3月期				2025年3月期						前期	当期	前年同期比
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	前四半期比	前年同期比	通期	通期	
売上収益（IFRS）	361	390	290	326	340	363	465	473	2%	45%	1,367	1,640	20%
営業利益（IFRS）	17	31	-324	-6	19	36	155	80	-48%	-	-283	290	-
営業利益（Non-GAAP）	16	29	-49	15	21	40	155	113	-27%	655%	12	329	2,550%
金融収益・費用（純額）	29	10	-16	9	27	-21	12	-12	-	-	31	5	-83%
持分法による投資損益（-は損失）**	14	1	-59	14	-2	0	4	20	374%	41%	-30	23	-
税引前四半期（当期）利益	60	41	-399	17	45	14	171	88	-49%	428%	-281	318	-
親会社の所有者に帰属する 四半期(当期)利益	46	28	-386	26	31	-1	128	84	-34%	231%	-287	242	-
1株当たり四半期（当期）利益 （EPS）（円）	41.66	24.82	-346.98	22.91	27.40	-0.47	114.54	75.75	-34%	231%	-257.60	217.24	-
1株当たり配当金（円）											20	65	225%
連結配当性向（%）											-	29.9%	-

*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。

業績サマリー（セグメント別）

単位：億円		2024年3月期				2025年3月期						前期	当期	
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	前四半期比	前年同期比	通期	通期	前年同期比
ゲーム	売上収益	125	139	127	149	112	113	280	275	-2%	85%	540	781	45%
	セグメント損益	2	2	-2	32	9	15	186	176	-6%	448%	35	386	1,016%
ライブ ストーリーミング	売上収益	108	110	108	100	102	104	103	96	-7%	-4%	426	406	-5%
	セグメント損益	-2	1	5	-0	-6	-2	4	2	-59%	-	3	-2	-
スポーツ*	売上収益	102	110	24	36	100	115	49	49	-1%	34%	273	313	15%
	セグメント損益	34	40	-30	-23	33	41	-24	-22	-	-	21	28	33%
ヘルスケア・ メディカル	売上収益	20	23	24	34	18	22	24	43	79%	28%	100	108	8%
	セグメント損益	-12	-10	-9	-5	-14	-13	-9	-1	-	-	-36	-36	-
新規事業・ その他	売上収益	7	8	8	8	8	9	9	11	21%	41%	31	36	18%
	セグメント損益	-3	-3	-3	-4	-3	-2	-3	-3	-	-	-13	-11	-

*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、13ページ参照

業績サマリー（費用構成）

- 通期業績を踏まえ、特別賞与の支給へ向けた費用を人件費に計上
- その他の費用には、ヘルスケア・メディカル事業にかかる資産を中心に減損損失を計上

単位：億円	2024年3月期				2025年3月期						前期	当期	前年同期比
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	前四半期比	前年同期比	通期	通期	
売上原価合計	190	204	181	182	178	186	172	178	3%	-3%	757	714	-6%
人件費	22	23	24	22	21	21	20	18	-8%	-18%	91	80	-12%
減価償却費・償却費	10	13	16	8	9	9	9	11	17%	29%	48	38	-20%
業務委託費	45	49	39	44	43	43	42	42	-2%	-5%	176	170	-3%
支払手数料	78	82	76	75	67	71	66	65	-2%	-13%	310	269	-13%
その他	36	36	27	33	38	41	34	42	23%	27%	133	155	17%
販管費合計	154	155	153	145	142	136	139	185	33%	28%	606	602	-1%
人件費	46	45	46	43	45	43	46	83	79%	91%	180	218	21%
販促費・広告費	43	42	41	32	41	37	32	29	-8%	-8%	158	140	-12%
業務委託費・支払手数料	44	51	45	47	39	40	42	47	10%	0%	187	167	-10%
その他	21	16	22	23	17	17	18	26	44%	14%	82	77	-5%
その他の収益*	2	1	2	15	2	1	6	13	96%	-17%	20	22	13%
その他の費用*	2	1	282	21	2	6	5	43	690%	109%	306	57	-81%
連結従業員数(単位：名)	3,079	3,061	2,960	2,897	2,767	2,646	2,636	2,572	-2%	-11%	2,897	2,572	-11%

*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）

2. 各事業の進捗

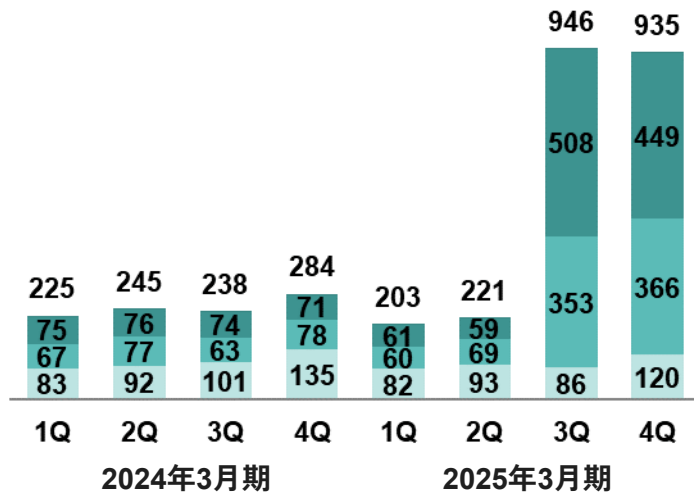
ゲーム事業*

- 2025年3月期は、2024年10月30日より150の国と地域で正式にサービスを開始した『Pokémon Trading Card Game Pocket』が大きく貢献し、ユーザ消費額およびセグメント損益は大幅に増加

ユーザの消費額

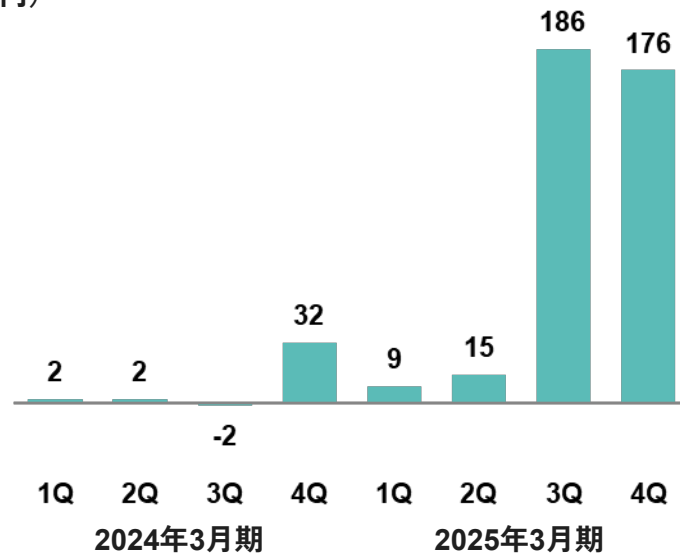
(億)

■ 海外のアプリ ■ 国内のアプリ ■ 国内のブラウザ



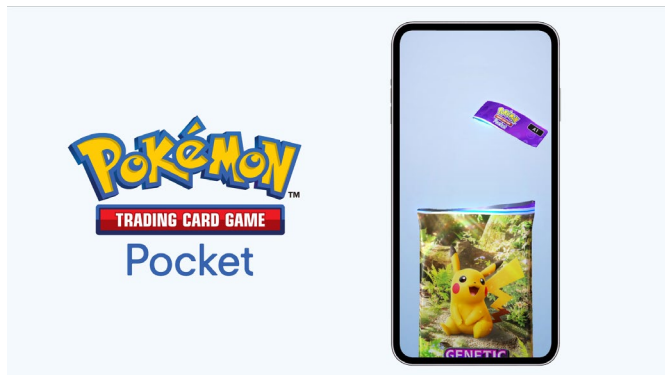
ゲーム事業のセグメント損益

(億円)



* ユーザの消費額は、ゲーム内通貨の消費額や月額課金等のユーザからの課金額の総額を示しており、セグメントの売上収益や損益と、その集計・計上の期間は一致しています。
なお、『Pokémon Trading Card Game Pocket』について、他社と共同で開発・運営を行っておりますが、ユーザからの課金額のうち、他社の取り分や決済手数料等を控除した当社の受け取り対価を売上収益として認識しています。また、2024年12月9日付プレスリリース「DeNA、ファイブクロスと資本業務提携契約を締結」のとおり、当社の中国拠点で手掛けるすべてのタイトルにつき、Tadpole Entertainment Company Limited等へのサービス移管を進めており、同年12月以降、ユーザの消費額、セグメントの売上収益・損益に含んでおりません。

ゲーム事業：『Pokémon Trading Card Game Pocket』



- パートナー各社とのお互いの強みを生かした開発を実施
- 2025年2月には全世界累計1億ダウンロード突破を公表
- 第4四半期の平均MAUは約5,100万人
- サブスクリプションの加入率も安定的に推移
- ユーザ消費額は海外で約6割と、グローバルに幅広く、お楽しみいただいている
- ゲーム内イベントの開催、新拡張パックの追加、その他のアップデート等、順次実施しており、今後も国内外の多くの皆様に長く楽しんでいただけるよう取り組んでいく

配信開始日	2024年10月30日
配信地域	150の国と地域
対応言語	日本語・英語を含む9言語
役割分担	販売：株式会社ポケモン 開発：株式会社クリーチャーズ、 株式会社ディー・エヌ・エー

© 2024 Pokémon. © 1995-2024 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

© 2024 DeNA Co., Ltd.

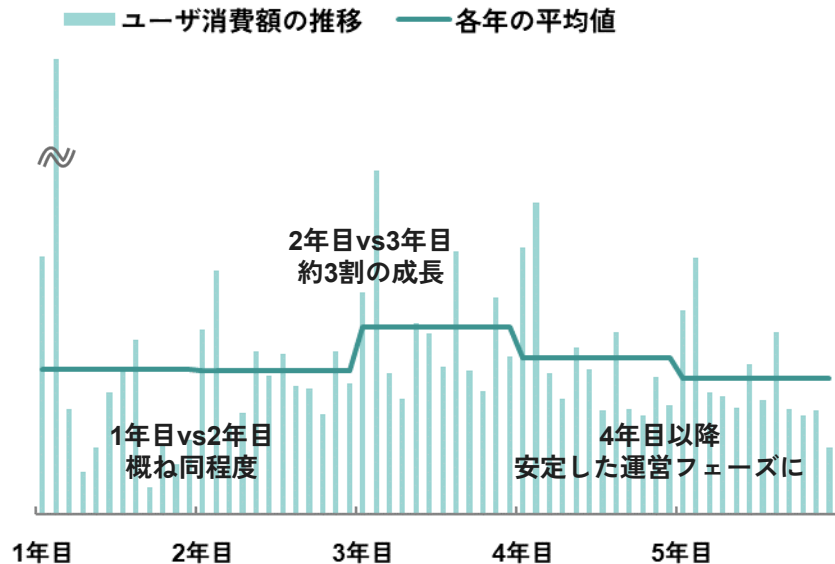
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

画面は開発中のものです。

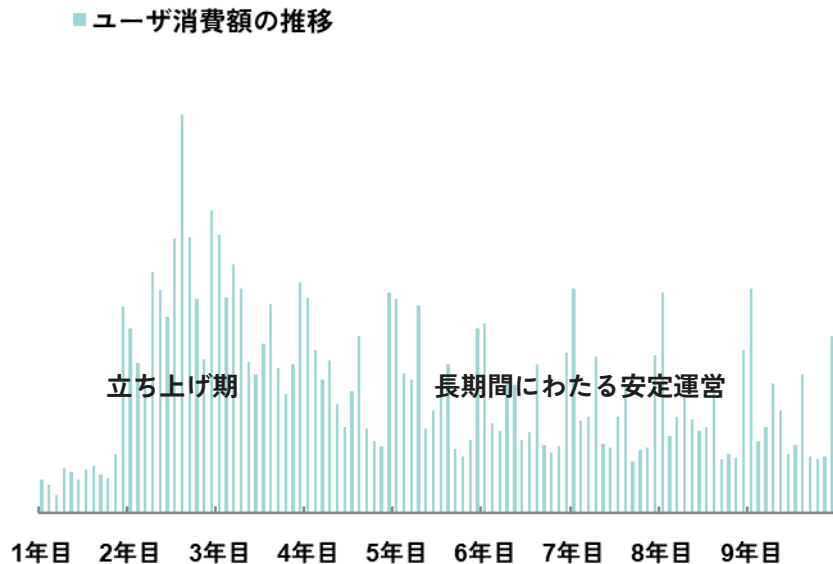
ゲーム事業：当社の強み

- 各種インターネットサービスの経験を踏まえ、ゲームもサービスと捉え、ユーザのフィードバックに真摯に向き合い、リリース後の細かな施策の積み上げや改善により、熱量や継続性を高め、年数を経ても売上を維持・伸長した実績は複数
- 運営の強みは、パートナー各社の強みや意見を柔軟かつ適切にプロダクトに反映する独自の開発体制にも繋がっている

ポケモンマスターズ EX



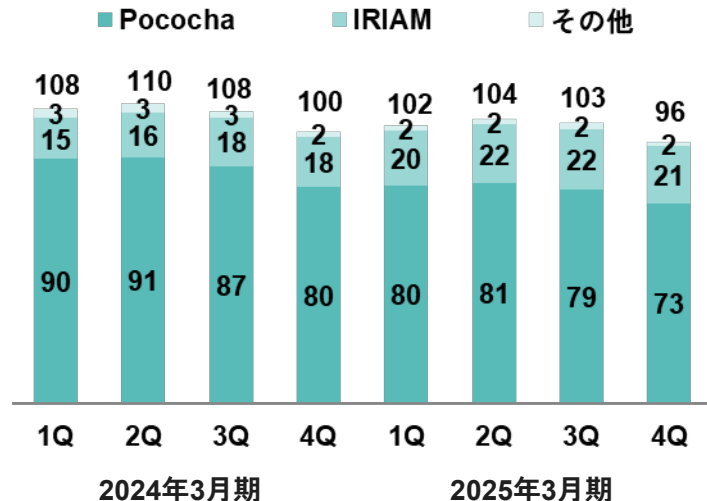
逆転オセロニア



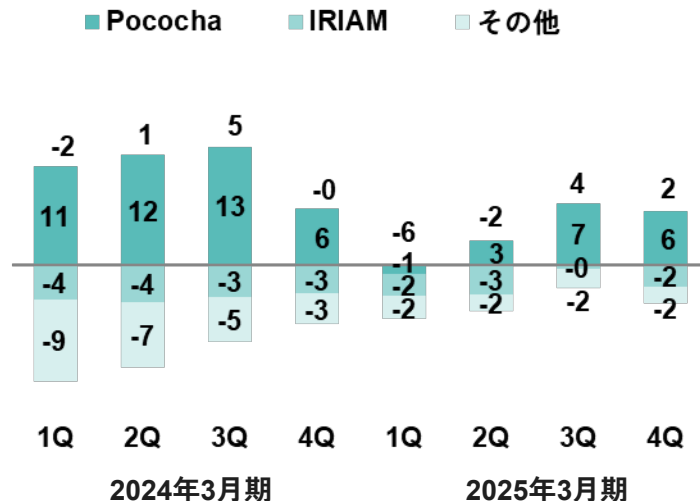
ライブストリーミング事業

- 2025年3月期下期以降、より収益性を重視した事業運営に

ライブストリーミング事業売上収益*
(億円)



ライブストリーミング事業損益*
(億円)



*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。

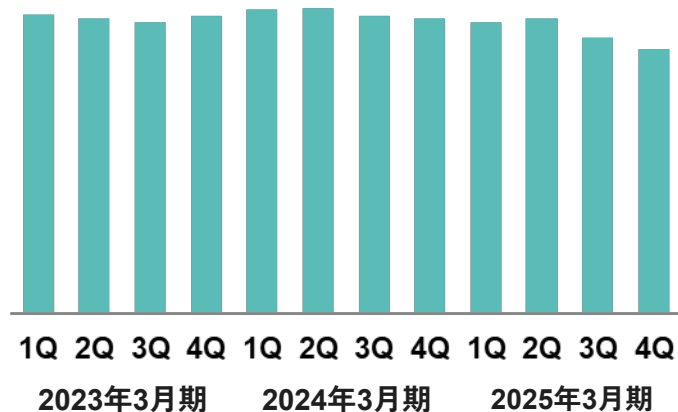
2025年3月期第1四半期に費用に関し、集計の定義を一部見直し。2025年3月期第1四半期より、従来「その他」に含めていた一部費用を「Pococha」に含めております。

「Pococha」「IRIAM」ともに日本国内についてのみの集計した数値としております。各サービスの海外での取り組み等は「その他」に含めております。

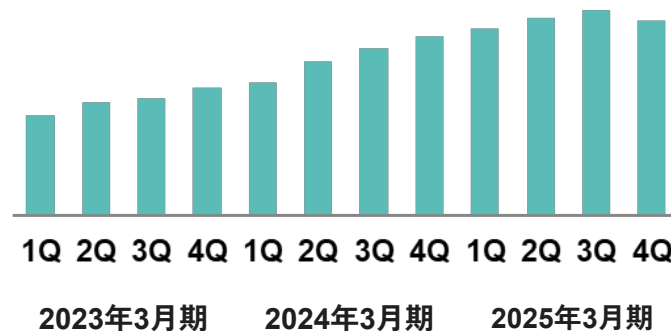
ライブストーリーミング事業*

- Pocochaは、下期からマーケティング施策等のコストを見直し、収益性の確保に注力
- IRIAMは、コミュニティの健全な発展に取り組みつつ、売上増や早期の黒字化にも取り組む
- 2025年3月末のダウンロード数は、Pocochaは675万、IRIAMは463万*

Pocochaの月次課金ユニークユーザ
(四半期平均)



IRIAMの月次課金ユニークユーザ
(四半期平均)



*本ページ記載の各数値は、各サービスとも、日本国内について集計・記載。なお、IRIAMのダウンロード数に関しては、2024年3月期第1四半期に集計の定義を一部見直し。

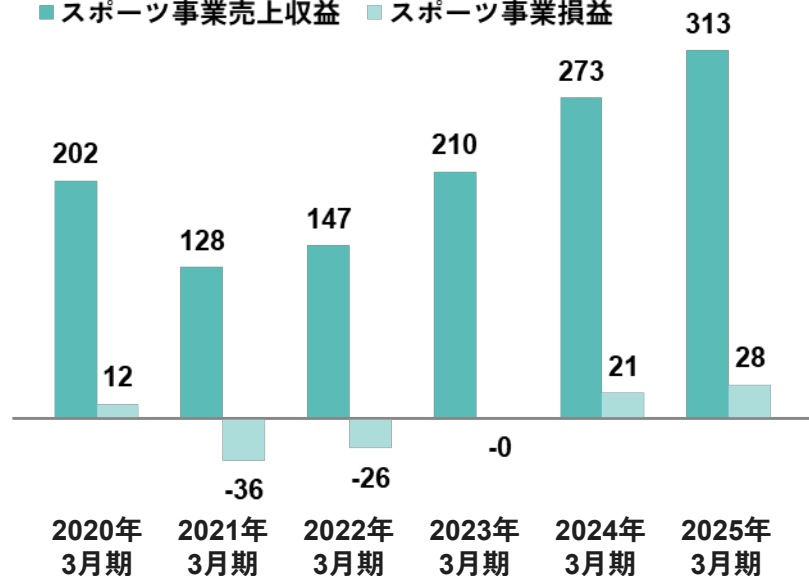
スポーツ事業

- プロ野球事業を中心に好調に推移し、増収増益

スポーツ事業の売上収益及び損益*

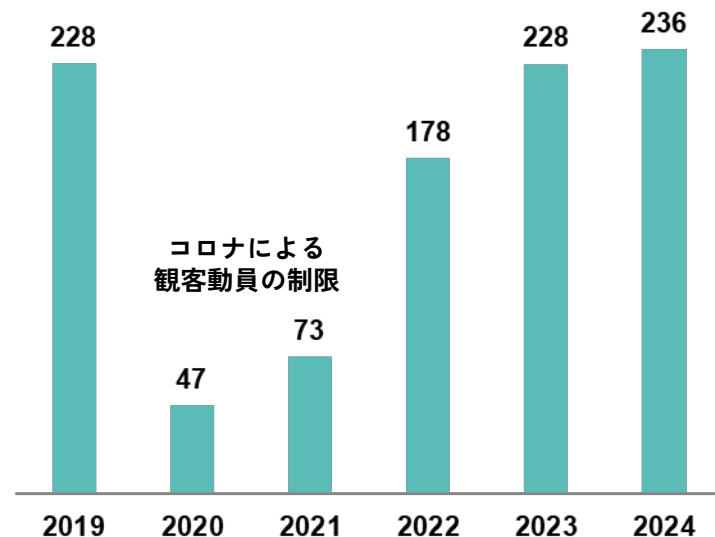
(億円)

■ スポーツ事業売上収益 ■ スポーツ事業損益



横浜DeNAベイスターズ観客動員**

(万人)



*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				2025年3月期			
1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
33	37	1	3	32	35	2	3

**各年のシーズン公式戦の横浜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。クライマックスシリーズ及び日本シリーズの動員は含みません。

スポーツ事業：スマートシティに関する取り組み

- 横浜や川崎では、それぞれ、スマートシティ展開の核となる取り組みを推進
- 横浜市旧市庁舎街区活用事業の街区名称は「BASEGATE横浜関内」に決定し、2026年春にグランドオープン予定*。当社グループの直営施設であるエデュテインメント施設「Wonderia」とライブビューイングアリーナ「THE LIVE」も名称決定。

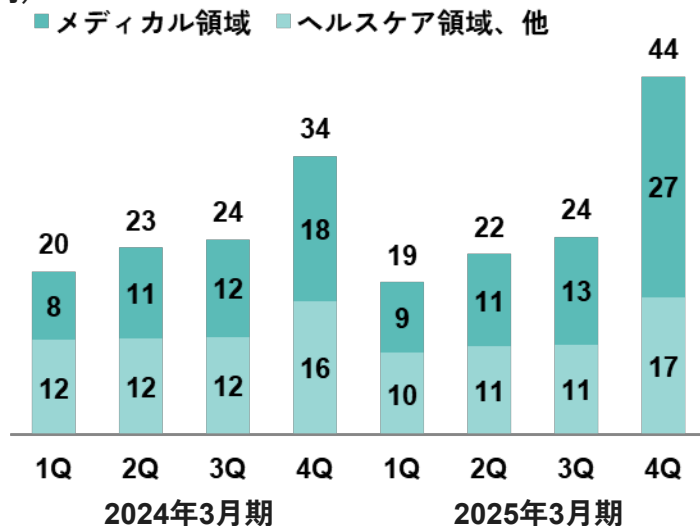


*三井不動産株式会社を代表企業として、鹿島建設株式会社、京浜急行電鉄株式会社、第一生命保険株式会社、株式会社竹中工務店、株式会社ディー・エヌ・エー、東急株式会社、星野リゾートの8社により推進中。BASEGATEは、商標登録出願中。

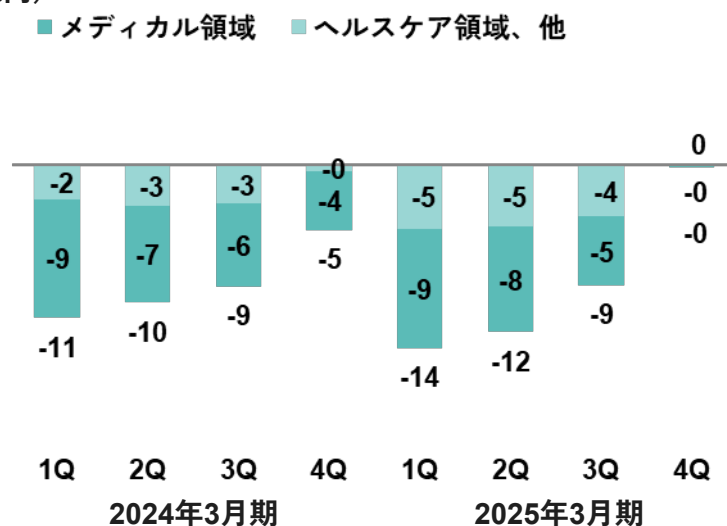
ヘルスケア・メディカル事業*

- 2025年3月期は増収となったものの、今後の成長に向けた取り組みを精査・推進
- ヘルスケア領域：データ利活用は引き続き堅調に成長。一方全体としては、当初想定した成長軌道との間に一部調整が必要となったため見通しを精査し、減損損失を計上。データヘルスはコスト効率化も推進し、今後の成長に繋げていく。
- メディカル領域：当初想定からビジネスモデルが進化。検証に時間を要する可能性はあるものの、引き続き成長ポテンシャルを最大限活かせるよう慎重かつ柔軟に取り組む。

ヘルスケア・メディカル事業の売上
(億円)



ヘルスケア・メディカル事業の損益
(億円)

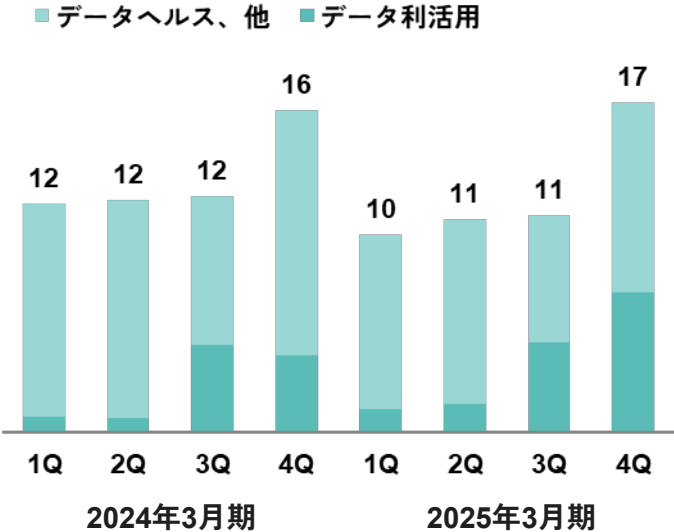


*主に、PPAの完了に伴って認識を開始した資産に係る償却費等を含まない管理会計を用いた数値であり、セグメント業績とは一致しません。

ヘルスケア・メディカル事業：ヘルスケア領域

- データ利活用：引き続き成長も、顧客ニーズの多様化・深化も進んでおり、もう一段の成長に向けては、そうしたニーズに対応する体制の充足等課題もあり、当初想定よりも緩やかな成長角度に見直し
- データヘルス：データヘルス計画策定サイクルによる需要変動が大きく、着実な収益貢献にはコスト効率化も必要と認識

ヘルスケア領域の売上内訳
(億円)



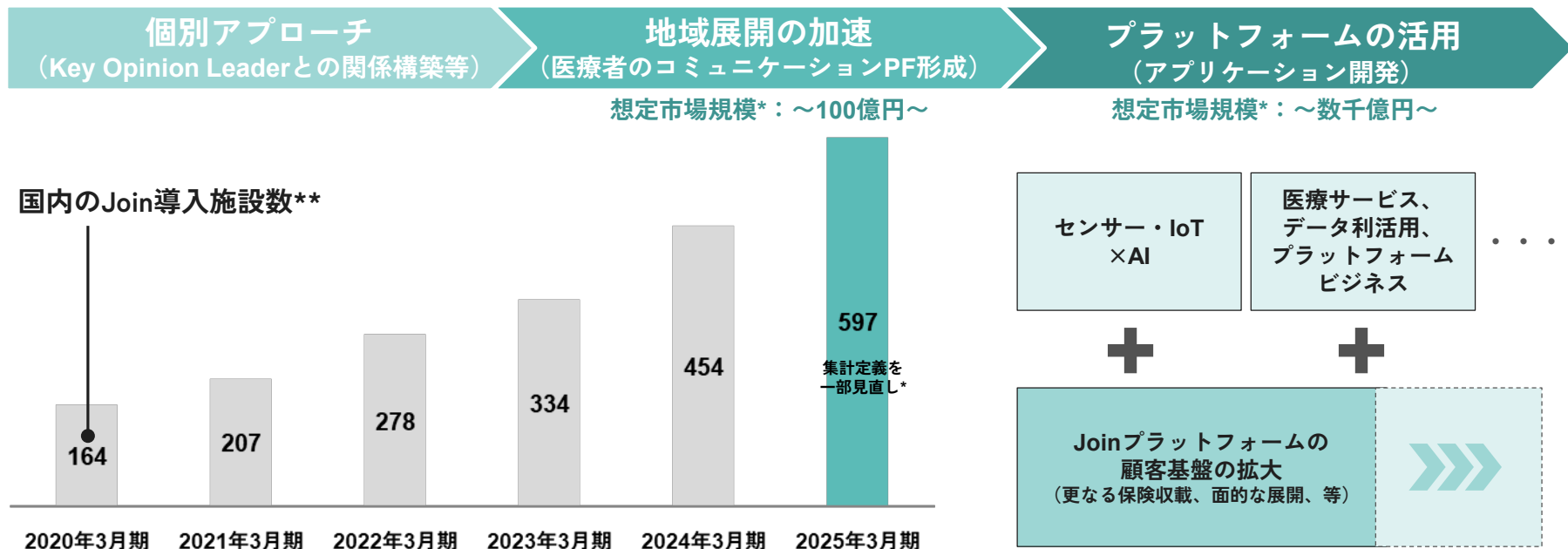
ヘルスケア領域のKPI

データヘルス			
売上（直近12か月）		～2024年3月 37.2億円	～2025年3月 31.8億円
市町村国保受注件数*(年度)		2023年度事業 （実績） 472件	2024年度事業 （実績） 359件
データ利活用			
売上（直近12か月）		～2024年3月 9.9億円	～2025年3月 14.4億円
取引社数 （直近12か月）	全体	～2024年3月 50社	～2025年3月 69社
	うち、製薬会社等	～2024年3月 28社	～2025年3月 32社
顧客あたり取引額 （直近12か月）		製薬会社等 前年同期比14%増	

*市町村国保受注件数は、事業年度は顧客の事業年度。2024年度事業は2025年3月終了の事業年度。

ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

- Join Mobile Clinicは、第4四半期に貢献する案件も出てくるなど、着実に積みあがり始めているものの、当初予定よりは遅れており、時間をかけてビジネスモデルを確立していく
- プラットフォームを活用し、スケールアップするサービス・プロダクトについても引き続き模索していく



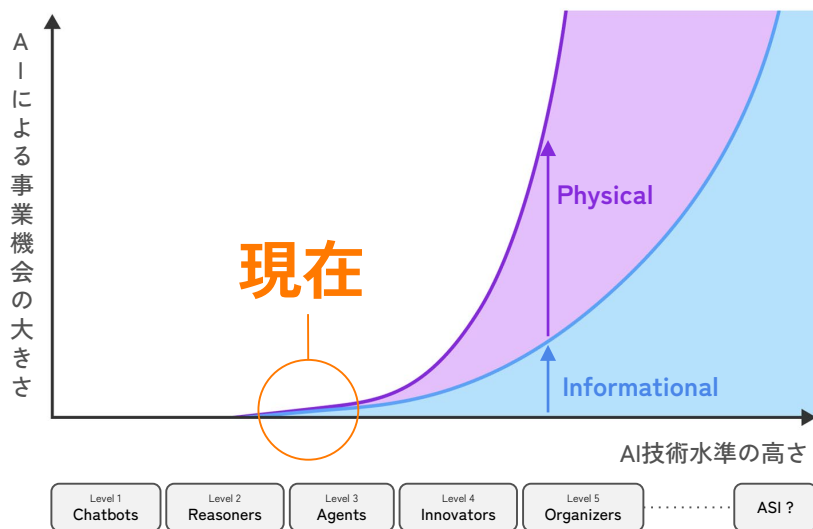
*対象となり得る全国の施設数等を元に試算

**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含まず。

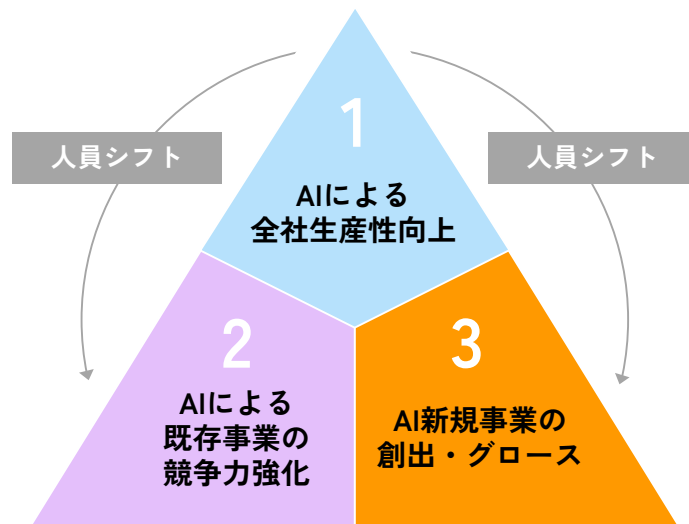
2025年3月期より集計定義を一部見直し。見直しの影響を除く2024年3月期末からの施設数の増加は102施設。

3. AIを中核とした中長期成長に向けて

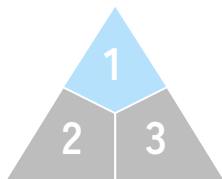
生成AIの普及 事業機会の広がりイメージ*



DeNAグループのAI-ALL-INの 3つの視点



*Open AIが提唱するAGIに至るまでの5段階評価を参考に当社作成



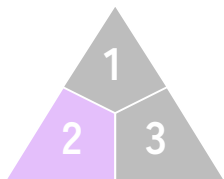
1. AIによる生産性向上

これまでの主な進捗

- 全社員の情報処理・業務推進
 - 最新AIツールを全社員が「即」、「安全に」使える試用プロセスを構築
 - Gemini Advancedの全社導入
 - 社内ドキュメントを統合した独自チャットボットの全社導入
- エンジニアリング：AI開発支援ツールの全面導入（Cursor、GitHub、Copilot、Devin、v0 等）
- HR：独自の目標立案支援AIを構築、半数以上の社員が本格活用
- Pococha：AI配信審査の工数削減（人による審査量を60%以上削減）

進行中の主な取り組み

- 法務：外部サービス利用規約のレビュー支援AIを構築し、レビュー業務時間を約7割削減
- 品質管理：テスト設計・実施の業務をAI前提に組み替え、当該コスト半減を目指す
- 全社員のAIスキルを評価する独自の枠組みを構築（DARS：DeNA AI Readiness Score）
- 社員各自が業務内容に応じて使用できるAIエージェントプラットフォームの導入



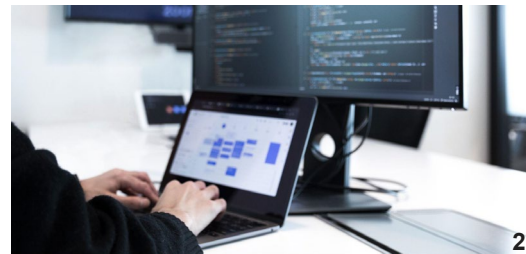
2. AIによる既存事業の競争力強化

これまでの主な成果

- ゲーム（ソフトローンチ戦略）
 - ステージ難易度測定AI
 - 動作解析AIで施策効果分析・企画精度向上
- スポーツ
 - 投手コマンド能力定量化、1軍昇格判断に活用・実際に活躍
 - スイング解析AIで分析精度向上、育成レベル向上
- スマートシティ
 - 2026年春開業のエデュテインメント施設「Wonderia」へのAI技術活用、AI×リアルエンタメの実現
- ヘルスケア・メディカル
 - 日本テクトシステムズ：生活習慣に応じて認知機能の維持改善につながる情報を生成するAIサービスを実現

今後に向けて

- 当社独自のデータ基盤をフルにレバレッジし、生成AIの大胆な活用による新たなDelightの提供





3. AI新規事業の創出・グロース

- C向け、B向けのプロダクトを開発中
- 国内外の戦略投資、M&Aも積極推進

■ 国内企業支援事業の展開

- ・ AI導入による生産性向上
- ・ AIを用いた既存事業の価値向上
- ・ 協業によるAI native新規事業の展開
- ・ 国内外の最先端AIサービスの企業導入
など

DeNA

DAL
DeNA AI Link

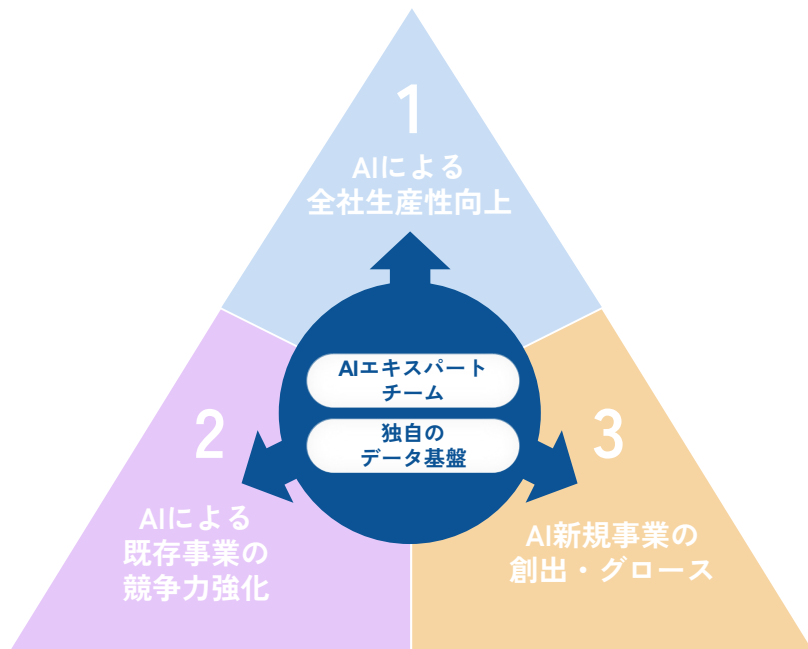
delight ventures*

■ AIスタートアップへの投資とVenture BuilderによるAI事業の立ち上げ

- | | |
|-----------|-----------------|
| ・ zooba | ・ Zaimo |
| ・ ミライのゲンバ | ・ Fuse |
| ・ OSHIAI | ・ TransN |
| ・ THA | ・ ものレボ |
| ・ タクマネ | ・ MEMORY LAB |
| ・ immedio | ・ Tensor Energy |
| ・ Genban | ・ Sotas |
| ・ ジョシュ | ・ ROUTE06 |

*投資先

AIを中核とした成長を支えるDeNAの強み



AIエキスパートチーム

- 企画から実行までの機能を担う
 - 3つの領域に共通に必要なとされる技術、ノウハウを蓄積、強化
 - 機動的に実装（技術選定・開発・運用）
 - 優先順位やアプローチを企画、決定する司令塔機能
- 専門性だけではなく、AIを用いていかに事業貢献をするかを重視
- すでに約100人が機動的に取り組みを展開

独自のデータ基盤の活用

- 各領域で積み上げてきたデータ基盤の強化
- これを最大限生かした既存事業のイノベーションや新規事業の創出

4. 財務ハイライト及び業績見通し

財務ハイライト：特別配当の実施

- 配当基本方針は下記の通りであり、継続して安定した配当を実施
- 2025年3月期においては、想定を大きく超える増益を実現したことから、通常の普通配当に加え、特別配当を実施。総じての連結配当性向は30%
- 株主の皆様への利益還元は、経営の重要政策の一つであると位置付け
- 今後の配当については、中期戦略における成長投資（28ページ参照）とのバランスや、業績動向、財務状況等を踏まえ、総合的に判断していく

	2021年3月期 (実績)	2022年3月期 (実績)	2023年3月期 (実績)	2024年3月期 (実績)	2025年3月期 (予想)
1株当たり配当金（円）	32	39	20	20	65
うち、普通配当（円）	32	39	20	20	33
うち、特別配当（円）	-	-	-	-	32
配当性向	15%	15%	26%	-	30%

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

2026年3月期の見通し

- 業績予想の公表を再開予定。ただし、現時点では合理的な予想値の算出が困難なため、開示が可能になった段階で、速やかに開示を予定。
- 特にゲーム事業においては、『Pokémon Trading Card Game Pocket』の動向を含め、現時点では合理的な見通しが困難。現時点まで堅調に推移しており、且つ、長期的な貢献を目指した運営を行っているものの、短期的には、配信当初の初速からの反動は生じるものと考えられる。
- なお、新規タイトルについては、2026年3月期以降当面の間、従来型の開発手法とは異なるソフトローンチ戦略をはじめ、新たな試みからのパイプラインを中心に想定しており、従来型の開発による新規タイトルは現時点でご案内できるものはございません

単位：億円	2025年3月期	2026年3月期	
	実績	予想	前期比
売上収益（IFRS）	1,640	合理的な予想値の開示が可能になった段階で速やかに開示	
営業利益（IFRS）	290		
営業利益（Non-GAAP）	329		

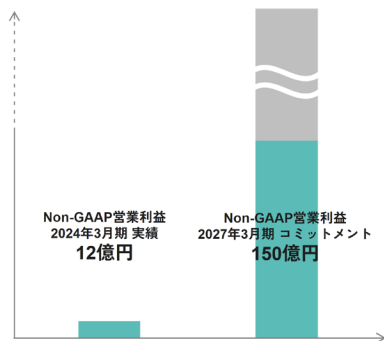
5. 資本市場の要請への対応

資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応について

2024年5月8日公表 2024年3月期 通期 決算説明会資料より

今後3か年の重点

- 構造的・継続的に成長する事業群を形成し、各事業とも有意な利益貢献をする構造を目指す
- 資本コストを意識し、資本効率の向上・ROEの向上を重視



- 今後3か年、每期増益を図り、2027年3月期のNon-GAAP営業利益は150億円をコミットメントとする
- ゲームの大ヒット等は合理的な見通しが難しく、コミットメントに対してはアップサイドの位置づけ
- 特に、過去3年で成長への基盤を整えてきたスポーツ・まち、及び、メディカルの成長に期待
- 従来掲げてきたヘルスケア・メディカルでの年間50億円、スポーツ・まちで年間30億円水準の利益貢献は、今後3年の間での達成を目指す
- 2027年3月期以降の継続的な成長に向け、各事業とも構造的な強さの形成を重視

- 2025年3月期は、業績回復により、ROE11%となり、PBR1倍割れを解消
- AI-ALL-INの方針を踏まえ、AIをレバレッジした取り組みを強化することで、従前の戦略を加速化し、構造的・継続的に成長する事業群を形成していくため、経営資源の適切な配分を行う
- 投資判断の一助となるよう、業績見通しの開示を2026年3月期より再開予定。今後、各事業の実態をよりご理解いただけるようなKPI開示等積極的に検討していく
- 資本市場の声・要請に関しても認識、今後も資本コストを意識し、資本効率の向上・ROEの向上を重視していく

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	2024年3月期				2025年3月期				前期	当期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	通期
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整										
IFRS営業利益	17	31	-324	-6	19	36	155	80	-283	290
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	+1	+2	-1	-1	-1	+2	+1	+0
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+274	+20	+2	+5	+1	+31	+294	+40
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Non-GAAP営業利益	16	29	-49	15	21	40	155	113	12	329
スポーツ事業損益	-34	-40	+30	+23	-33	-41	+24	+22	-21	-28
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	-18	-11	-18	38	-12	-2	180	135	-9	301

単位：億円	2024年3月期				2025年3月期				前期	当期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	通期
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整										
IFRS営業利益	17	31	-324	-6	19	36	155	80	-283	290
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	+1	+2	-1	-1	-1	+2	+1	+0
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+274	+20	+2	+5	+1	+31	+294	+40
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
減価償却費・償却費	+14	+18	+21	+13	+12	+12	+13	+15	+65	+52
固定資産の除却・減損（一時的要因除く）	+1	+1	+7	+0	+0	+0	+1	+0	+9	+1
Non-GAAP EBITDA	31	48	-21	28	33	52	169	128	86	382

キャッシュ・フロー

単位：億円	2024年3月期 通期	2025年3月期 通期
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	-108	390
税引前四半期（当期）利益	-281	318
減価償却費及び償却費	65	52
減損損失	288	44
持分法による投資損益（-は益）	30	-23
売掛金及びその他の短期債権の増減額（－は増加）	-18	-145
買掛金及びその他の短期債務の増減額（－は減少）	9	24
利息及び配当金の受取額	21	16
法人所得税支払額・還付額	-186	28
その他（差引）	-36	76
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-126	-123
財務活動によるキャッシュ・フロー	-41	-54
借入による支出(純額)	-0	-15
配当金支払額	-22	-22
自己株式の取得による支出	-	-0
その他（差引）	-19	-18
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	-235	267
連結 現金及び現金同等物	714	928
（うち、DeNA単体）	419	860

バランスシート

単位：億円	2024年3月期末	2025年3月期末
流動資産	1,141	1,427
うち、現金及び現金同等物	714	928
非流動資産	2,216	2,515
うち、有形固定資産・使用権資産	219	324
うち、のれん	336	304
うち、無形資産	178	199
うち、持分法で会計処理している投資	565	595
うち、その他の長期金融資産	911	1,085
資産合計	3,357	3,942
流動負債	492	888
うち、借入金	86	310
非流動負債	665	525
うち、借入金	292	51
資本合計	2,200	2,529
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,092	2,417
負債及び資本合計	3,357	3,942

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

※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・メディカル事業：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。