

DeNA

2026年3月期 第1四半期 決算説明会

2025年8月7日

株式会社ディー・エヌ・エー

1. 2026年3月期第1四半期のハイライト

2. 各事業の進捗

3. 業績見通し

4. 最後に

2026年3月期第1四半期のハイライト

- 2026年3月期第1四半期は、売上収益 417億円、IFRS営業利益 138億円、Non-GAAP営業利益 125億円
- 前期下期開始の『Pokémon Trading Card Game Pocket』の初速からの反動はあるものの、ゲーム事業が引き続き大きく貢献、また、スポーツ事業はプロ野球事業を中心に好調持続
- ライブストリーミング事業では、前期下期より収益性改善に優先順位をおいた事業運営に集中し、着実に成果
- 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の精査・推進を継続
- 中長期の成長や資本効率の向上に向けては、AI-ALL-INの方針を踏まえ、AIをレバレッジした取り組みを本格化

売上収益

417億円

YoY 23%増

QoQ 12%減

営業利益 (IFRS)

138億円

YoY 620%増

QoQ 73%増

営業利益 (Non-GAAP)

125億円

YoY 498%増

QoQ 10%増

業績サマリー*

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ	YoY
売上収益（IFRS）	340	363	465	473	417	-12%	23%
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	73%	620%
営業利益（Non-GAAP）	21	40	155	113	125	10%	498%
金融収益・費用（純額）	27	-21	12	-12	4	-	-87%
持分法による投資損益	-2	0	4	20	17	-16%	-
税引前四半期利益	45	14	171	88	159	81%	254%
親会社の所有者に帰属する四半期利益	31	-1	128	84	112	33%	267%
1株当たり四半期利益（EPS）（円）	27.40	-0.47	114.54	75.75	100.54	33%	267%

*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

業績サマリー（セグメント別売上収益）*

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ	YoY
売上収益	340	363	465	473	417	-12%	23%
ゲーム	112	113	280	275	181	-34%	62%
ライブストリーミング	102	104	103	96	100	4%	-2%
スポーツ	100	115	49	49	114	135%	14%
ヘルスケア・メディカル	18	22	24	43	17	-61%	-9%
新規事業・その他	8	9	9	11	7	-35%	-16%
調整額	-1	-1	-1	-1	-1	-	-

*スポーツ事業：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（セグメント別損益）*

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ	YoY
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	73%	620%
セグメント損益（合計）	20	40	154	110	125	13%	538%
ゲーム	9	15	186	176	101	-43%	1,061%
ライブストリーミング	-6	-2	4	2	10	474%	-
スポーツ	33	41	-24	-22	40	-	19%
ヘルスケア・メディカル	-14	-13	-9	-1	-14	-	-
新規事業・その他	-3	-2	-3	-3	-6	-	-
調整額	-0	1	-1	-41	-5	-	-
その他の収益	2	1	6	13	15	20%	663%
その他の費用	-2	-6	-5	-43	-2	-	-

*スポーツ事業：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

その他の収益、その他の費用：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）

業績サマリー（費用構成）

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ	YoY
売上原価合計	178	186	172	178	169	-5%	-5%
人件費	21	21	20	18	18	-1%	-14%
減価償却費・償却費	9	9	9	11	12	6%	34%
業務委託費	43	43	42	42	39	-7%	-11%
支払手数料	67	71	66	65	57	-12%	-15%
その他	38	41	34	42	43	3%	15%
販管費合計	142	136	139	185	123	-33%	-14%
人件費	45	43	46	83	43	-49%	-5%
販促費・広告費	41	37	32	29	24	-17%	-41%
業務委託費・支払手数料	39	40	42	47	37	-20%	-3%
その他	17	17	18	26	19	-26%	10%
連結従業員数（単位：名）	2,767	2,646	2,636	2,572	2,583	0%	-7%

1. 2026年3月期第1四半期のハイライト

2. 各事業の進捗

3. 業績見通し

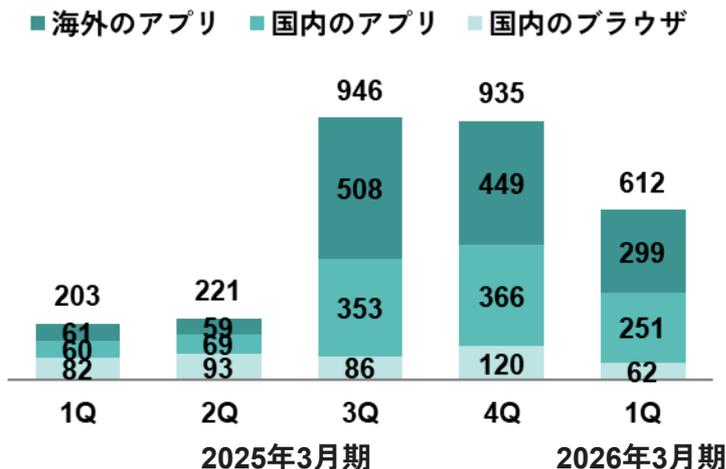
4. 最後に

ゲーム事業*

- 前四半期比では、『Pokémon Trading Card Game Pocket』の初速からの反動とこの他のタイトルの季節性が影響
- 2026年3月期は、第2四半期以降、2本程度の新規タイトルを見込んでおり、今後可能になった段階で順次ご案内予定
- 当面、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中心に展開
- ソフトローンチ戦略では、グローバルのモバイルゲーム市場も見据え、北米等特定地域での初期KPIの検証を実施中、複数タイトルが検証を通過し、主要なKPIの磨きこみが進行

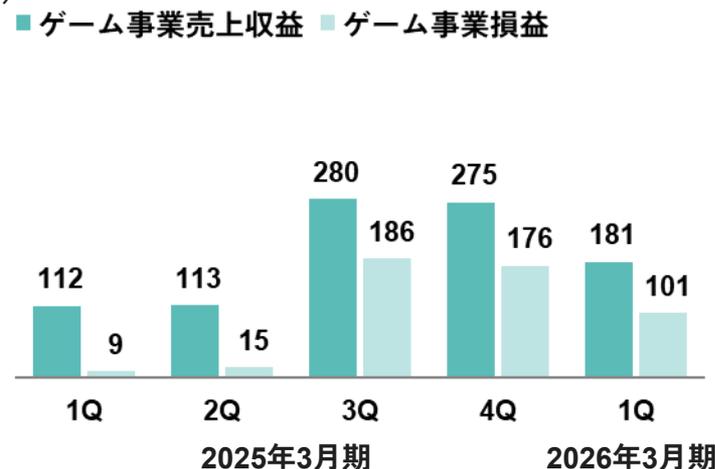
ユーザの消費額

(億)



ゲーム事業の売上収益及び損益

(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。

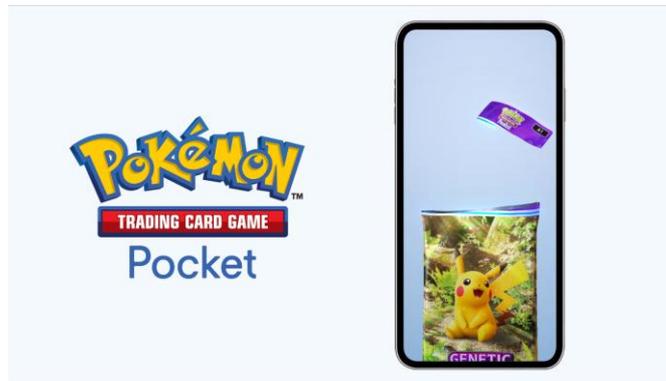
ゲーム事業：『Pokémon Trading Card Game Pocket』

2026年3月期第1四半期の実績

- 第1四半期の平均MAUは約3,900万人、ユーザ消費額は海外で約6割。サブスクリプションも引き続き一定のニーズ。
- 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、継続的に実施し、グローバルに幅広く、お楽しみいただいている

現状の認識と今後の対応

- 新規ユーザの獲得は継続して堅調。配信当初に比べては、既存ユーザの継続率が低下しており、MAUの維持が課題
- 具体的には、コレクション体験の充実等、ログイン頻度の向上、継続率の向上に繋がる施策が重要と認識
- こうした課題認識に基づき、年内の大型アップデートを目指し、既に検討・開発に着手、順次実装していく
- 具体的なアップデートの内容等は今後ユーザ向けに順次発信予定



The image shows the logo for 'Pokémon Trading Card Game Pocket' on the left, featuring the 'Pokémon' logo in its signature blue and yellow font, with 'TRADING CARD GAME' in a red box below it, and 'Pocket' in blue text underneath. To the right is a smartphone displaying the game's interface, which includes a floating purple card and a main screen showing a Pikachu character in a grassy field.

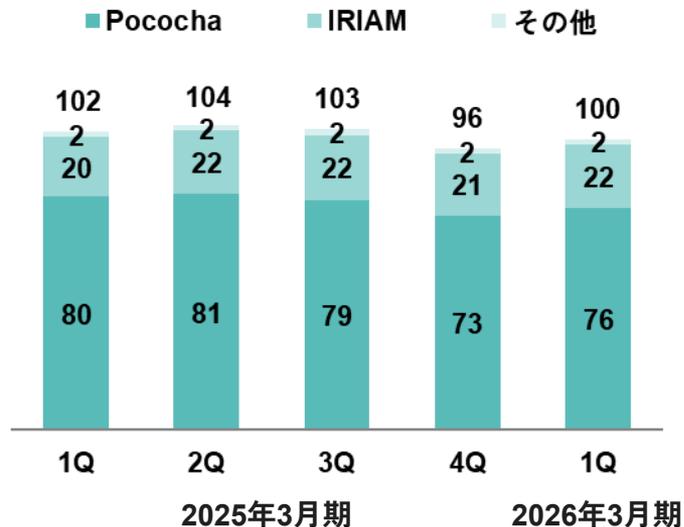
配信開始日	2024年10月30日
配信地域	150の国と地域
対応言語	日本語・英語を含む9言語
役割分担	販売：株式会社ポケモン 開発：株式会社クリーチャーズ、 株式会社ディー・エヌ・エー

© 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。

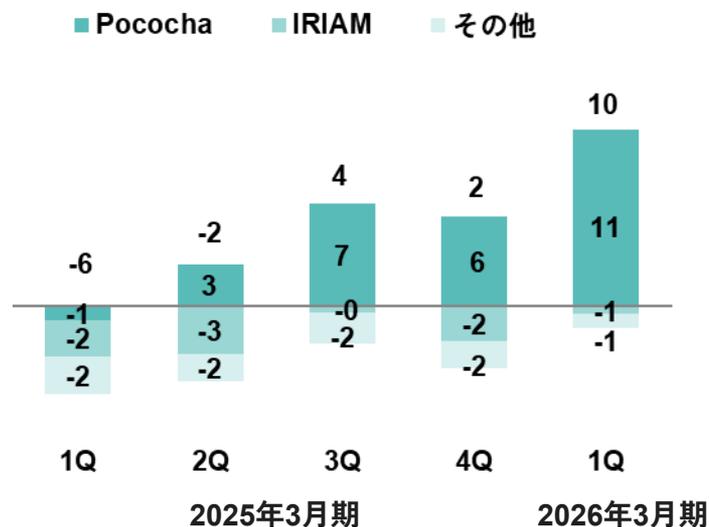
ライブストーリーミング事業

- 前期下期より収益性改善に優先順位をおいた事業運営に集中し、着実に成果

ライブストーリーミング事業売上収益*
(億円)



ライブストー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。

ライブストリーミング事業

Pococha

- 新規ユーザ、コアユーザそれぞれに向けた定着・利用促進策等、サービス上のコミュニティの熱量の維持・向上を図る施策をメリハリをつけながら推進
- 月次課金ユニークユーザ（四半期平均）は前四半期比で若干減少も、特にコアなユーザの数やアクティビティが堅調に推移
- 並行して、前期下期に続き、マーケティング施策の見直しやその他の固定費の抑制など、コストコントロールを徹底し、収益性が改善
- 2025年6月末の国内におけるダウンロード数は696万



IRIAM

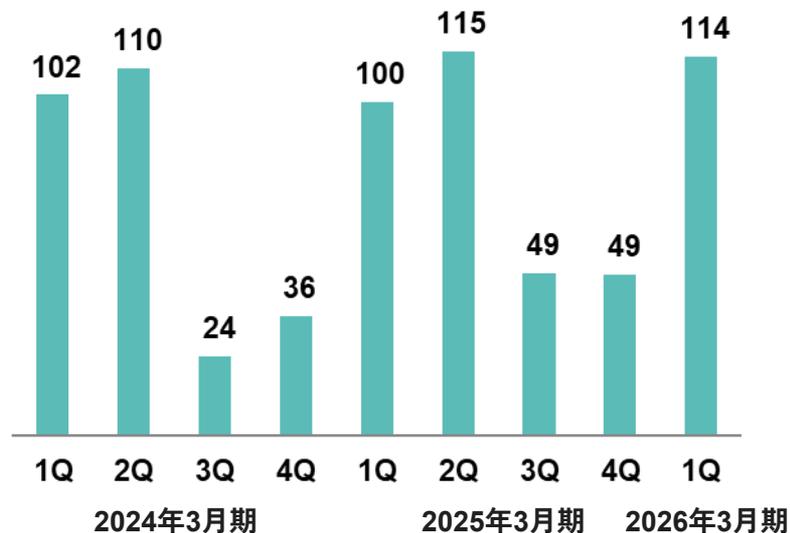
- 長期のユーザの継続率が良好に推移しつつ、認知拡大施策やVTuber市場の成長も相まって、DAU（四半期平均）は過去最高を更新
- 月次課金ユニークユーザ（四半期平均）も前四半期比で安定しており、引き続きコミュニティの健全な発展に取り組みつつ、売上増や早期の黒字化を図る
- 2025年6月末の国内におけるダウンロード数は503万



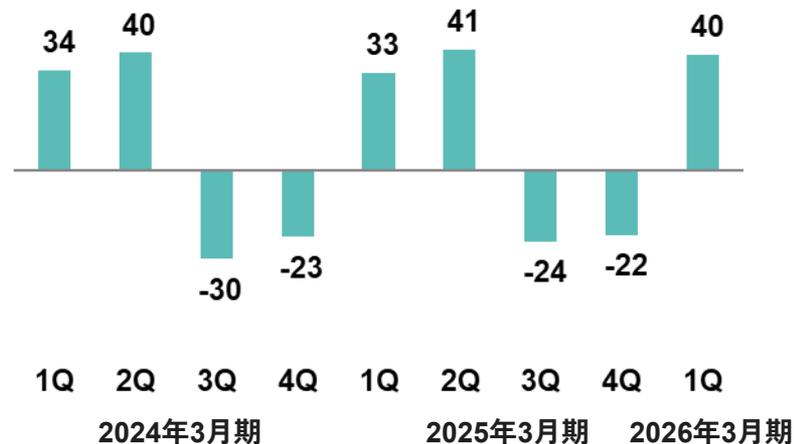
スポーツ事業

- 2025年6月末までに実施の横浜DeNAベイスターズ主催の2025年シーズン公式戦の平均観客動員数が33,000人超と、前年の同時期を上回る推移となるなど、プロ野球事業を中心に好調

スポーツ事業売上収益*
(億円)



スポーツ事業損益*
(億円)



*野球の季節性に関する補正（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			2026年3月期	
1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
33	37	1	3	32	35	2	3	31

スポーツ・スマートシティに関する取り組み

スマートシティ

- 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
- JR「関内」駅前「横浜市旧市庁舎街区活用事業」「BASEGATE横浜関内」は、2026年春にグランドオープン予定*
- 当社グループは、スポーツ事業のみならずDeNAグループが培ってきたエンタメ領域での知見やノウハウ、技術を活用し、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」の2施設を直営



グループ全体の顧客共通基盤の形成

- 当社グループが提供する複数事業で共通して利用できる「DeNAアカウント」の運用を昨年12月に開始、第一弾として、横浜DeNAベイスターズ提供のサービスに導入
- 電子チケット・モバイルオーダー・デジタル会員証・決済等に対応したアプリ「BAYSTARS STAR GUIDE」にも導入し、2025年シーズン、観戦体験が一層進化
- 今後、スマートシティの取り組みとの連携をはじめ、当社グループの様々な事業・サービスとのシナジーの発揮を目指していく

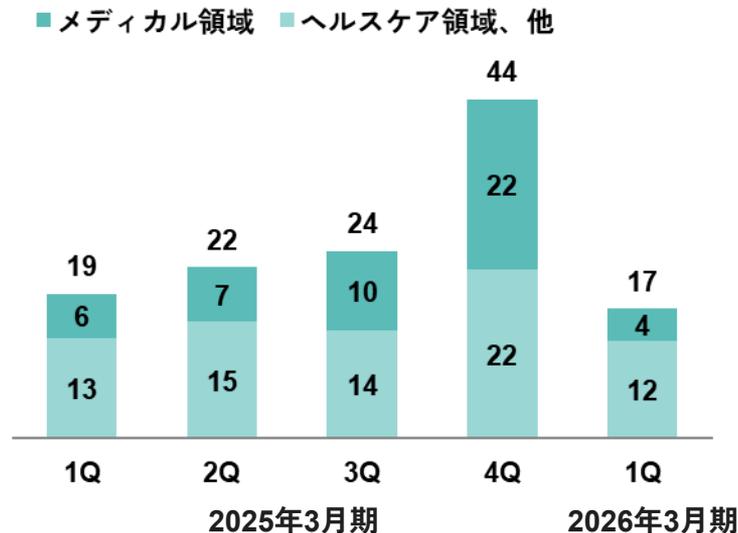


*三井不動産株式会社を代表企業として、鹿島建設株式会社、京浜急行電鉄株式会社、第一生命保険株式会社、株式会社竹中工務店、株式会社ディー・エヌ・エー、東急株式会社、星野リゾートの8社により推進中。BASEGATEは、商標登録完了。

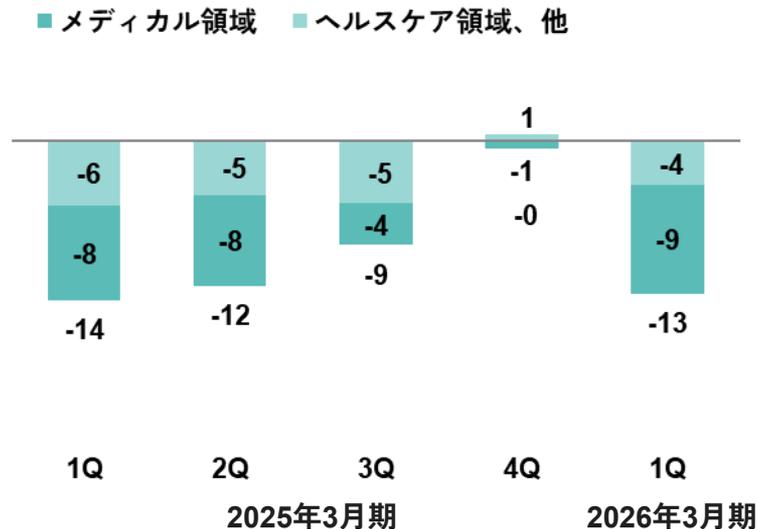
ヘルスケア・メディカル事業*

- 今後の成長に向けた取り組みの精査・推進を継続

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。

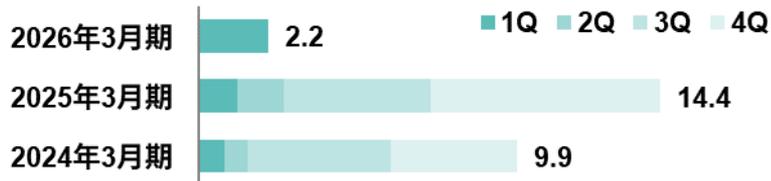
また、2026年3月期より、組織変更に伴い、従来「メディカル領域」に含んでいた一部事業につき、「ヘルスケア領域、他」に区分しており、2025年3月期第1四半期まで遡って修正のうえ、表示しております。

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

- 顧客ニーズの多様化・深化も踏まえた体制の充足等を推進し、もう一段の成長を目指す
- 第1四半期は、前期比での成長に向け、順調なスタート

データ利活用 売上推移（単位：億円）



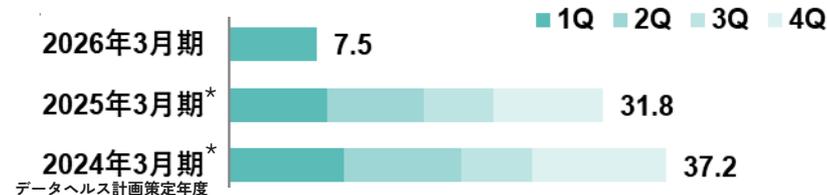
KPI：直近12か月取引社数・顧客当たり単価

		～2024年6月	～2025年6月
取引社数	全体	55社	68社
	うち、製薬会社等	29社	33社
顧客当たり取引額（製薬会社等）		前年同期比24%増	

データヘルス

- データヘルス計画策定年度において積み上げた顧客基盤を活かし、安定的な成長を目指しつつ、コスト効率化も推進
- 2025年度事業については、市町村国保の受注件数は既に前期通期受注実績を上回って推移

データヘルス 売上推移（単位：億円）



KPI：市町村国保受注件数（年度）*

2023年度事業（実績）	2024年度事業（実績）	2025年度事業（見込み）
472件	359件	前年度比増

データヘルス計画策定年度

*事業年度は顧客の事業年度であり、2025年度事業は2026年3月終了の事業年度。データヘルス計画策定年度の特需は、売上としては、2024年3月期及び一部2025年3月期第1四半期に影響。

ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

国内におけるJoinの展開

- 成長ポテンシャルを最大限活かせるよう、活用シーン・ビジネスモデルの発展の検証含め、慎重かつ柔軟に推進

国内のJoin導入施設数：	<u>前期1Q末</u>	<u>2Q末</u>	<u>3Q末</u>	<u>4Q末</u>	<u>今期1Q末</u>
	514	523	528	597	601



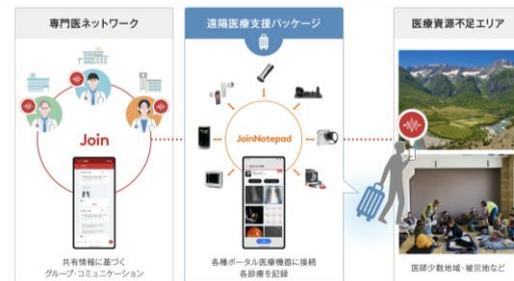
海外におけるJoinの展開

- アルムではこれまでに30か国以上でソリューションを提供
- 第1四半期には、ブラジル州政府においてJoinを活用した遠隔診療ネットワークに関する事業を新たに開始するなど、ニーズが顕在化する地域も



Join Mobile Clinic、その他

- 第1四半期には大きく貢献する案件はなかったものの、Join Mobile Clinicは、国内外様々なユースケースでの引き合いが継続
- Joinの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



AIを中核とした中長期成長に向けて

全社生産性向上・既存事業の競争力強化

- 全社員のAI Native化 — エンジニアから開始し、全社員へー
✓AIガバナンスの整備、✓最新の生成AIツールを安心して迅速に利用できるプロセスの整備、
✓DeNA AI Workplace構想等全従業員の就業環境のアップデート、
✓全社員のAIスキル評価の枠組み構築（DARS：DeNA AI Readiness Score）、等
- 全社生産性向上：コストメリットも大きい品質管理等の分野で先行
- 既存事業の競争力強化：AIエキスパートチームによる各事業のエンパワーメント、事業現場からのボトムアップの施策、双方推進

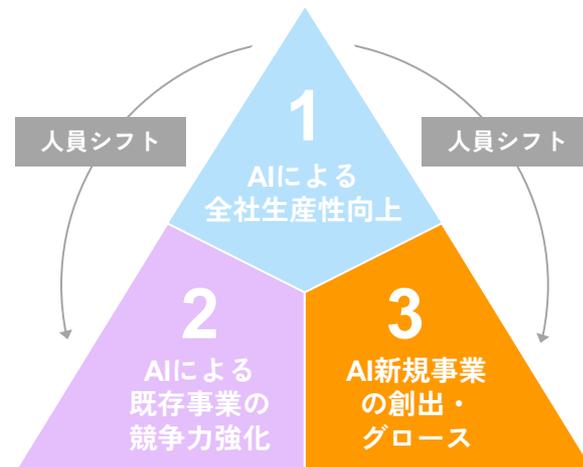
AI新規事業の創出・グロース

- to C：AI Nativeプロダクトに集中、10プロジェクトが進行（2025年6月現在）
- to B：2025年4月にAI活用に関するコンサルティングやソリューション提供、エンタープライズ向けプロダクトの開発を行うDeNA AI Linkを設立
- スタートアップへの出資と支援を加速

スタートアップや社外パートナーの力をフル活用した成長の加速

- 2025年6月現在までに、AIにフォーカスした少額出資を複数件実行
- DeNA AI LinkがCognition AI, Inc.と戦略的パートナーシップを締結、同社開発のAIソフトウェアエンジニア「Devin」の日本展開を支援
- スタートアップ向けプログラム「DeNA ver.2.0 “AI” For & With Startups」開始

DeNAグループの AI-ALL-INの3つの視点



グループ企業の動向について

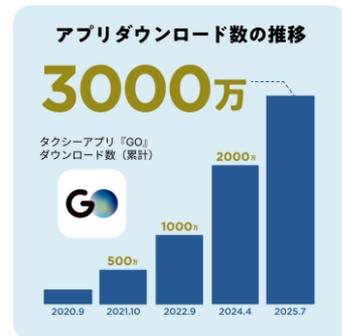
- 2026年3月期の主な動き：当社が保有するモバオクの全株式を譲渡（2025年5月）

持分法適用関連会社（2025年3月末時点）

名称	主要な事業の内容	議決権の 所有割合
Cygames	ゲームの 企画・開発・運営	20.0%
GO	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	25.8%
ニンテンドーシステムズ	任天堂株式会社が展開 するビジネスのデジタル 部分に関するシステムの 開発及び運用等	20.0%
その他 35社		

GOの事業概況*

単位：百万円	2023年4月 ～2024年3月	2024年4月 ～2025年3月
売上収益	20,512	27,852
当期利益又は 当期損失（△）	△4,358	42



*2025年3月期にかかる当社有価証券報告書記載の概況。各期ともに4～3月の12か月間の値を記載。

1. 2026年3月期第1四半期のハイライト

2. 各事業の進捗

3. 業績見通し

4. 最後に

2026年3月期の見通し

- 主にゲーム事業のヒットの反動や成長投資分野のボラティリティを考慮し、レンジでの開示

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	1,460	～ 1,540	-11.0% ～ -6.1%
営業利益（IFRS）	290	200	～ 250	-31.0% ～ -13.7%
営業利益（Non-GAAP）	329	193	～ 243	-41.4% ～ -26.2%

- ゲーム事業：**

- 前期比減収減益の見通し。また、第2四半期は前四半期比で減収減益の見込み。
- 前期第4四半期及び今期第1四半期までの動向を基に予想を算出。
また、各ゲーム内での施策の影響等については合理的な予測が困難であるため、保守的に見積もり。
- 『Pokémon Trading Card Game Pocket』は、短期的には初速からの反動を想定しており、レンジとしてそのボラティリティを売上収益、営業利益の両面に考慮。予想の下限値は、前期第4四半期から今期第1四半期にかけてのトレンドが継続するものと仮定して算出。期中もアップデート等重ね、長期的な貢献を目指した運営を行う。

- ライブストリーミング事業：**収益性を重視した事業運営を継続し、前期比増益を目指す

- スポーツ事業：**興行を中心とした既存の事業を着実に推進

- ヘルスケア・メディカル事業：**今後の成長に向けた取り組みを精査・推進しつつ、前期比増収、損益改善を図る

- 新規事業・その他：**AI関連の取り組みの強化や、スマートシティ展開の本格化等、中長期成長に必要な投資に関しては、積極的かつ柔軟に検討しており、前期比で損失は拡大の見通し

1. 2026年3月期第1四半期のハイライト

2. 各事業の進捗

3. 業績見通し

4. 最後に

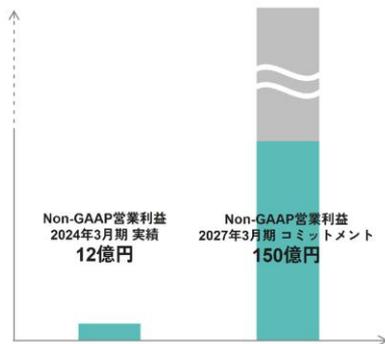
資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応について

2025年5月9日公表

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年間の達成を目指す
- 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
- セグメント区分
- 過年度の業績推移
- キャッシュ・フロー
- バランスシート

IFRSベースからNon-GAAPへの調整表

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
IFRS営業利益からNon-GAAP営業利益への調整					
IFRS営業利益	19	36	155	80	138
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+2	+5	+1	+31	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-11
Non-GAAP営業利益	21	40	155	113	125
スポーツ事業損益	-33	-41	+24	+22	-40
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	-12	-2	180	135	85

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整					
IFRS営業利益	19	36	155	80	138
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	+2	+5	+1	+31	-
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-11
減価償却費・償却費	+12	+12	+13	+15	+17
固定資産の除却・減損（一時的要因除く）	+0	+0	+1	+0	+0
Non-GAAP EBITDA	33	52	169	128	143

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	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）、株式会社モバオク（2026年3月期第1四半期）

過年度の業績推移

単位：億円	2024年3月期	2025年3月期
売上収益	1,367	1,640
ゲーム	540	781
ライブストーリーミング	426	406
スポーツ	273	313
ヘルスケア・メディカル	100	108
新規事業・その他	31	36
調整額	-1	-4
営業利益	-283	290
セグメント損益（合計）	3	324
ゲーム	35	386
ライブストーリーミング	3	-2
スポーツ	21	28
ヘルスケア・メディカル	-36	-36
新規事業・その他	-13	-11
調整額	-6	-40
その他の収益	20	22
その他の費用	-306	-57

キャッシュ・フロー

単位：億円	2025年3月期 第1四半期累計	2025年3月期 通期	2026年3月期 第1四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	71	390	69
税引前四半期（当期）利益	45	318	159
減価償却費及び償却費	12	52	17
持分法による投資損益（-は益）	2	-23	-17
売掛金及びその他の短期債権の増減額（-は増加）	105	-145	173
買掛金及びその他の短期債務の増減額（-は減少）	-53	24	-96
利息及び配当金の受取額	12	16	8
法人所得税支払額・還付額	-3	28	-87
その他（差引）	-48	120	-88
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-24	-123	-13
財務活動によるキャッシュ・フロー	-52	-54	-93
借入による支出入(純額)	-26	-15	-17
配当金支払額	-22	-22	-71
自己株式の取得による支出	-0	-0	-0
その他（差引）	-4	-18	-4
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	47	267	57
連結 現金及び現金同等物	713	928	891
（うち、DeNA単体）	393	860	827

バランスシート

単位：億円	2025年3月期 第1四半期末	2025年3月期末	2026年3月期 第1四半期末
流動資産	1,033	1,427	1,231
うち、現金及び現金同等物	713	928	891
非流動資産	2,301	2,515	2,862
うち、有形固定資産・使用権資産	251	324	332
うち、のれん	336	304	304
うち、無形資産	184	199	197
うち、持分法で会計処理している投資	564	595	599
うち、その他の長期金融資産	959	1,085	1,422
資産合計	3,334	3,942	4,092
流動負債	406	888	682
うち、借入金	62	310	295
非流動負債	699	525	629
うち、借入金	288	51	49
資本合計	2,229	2,529	2,782
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,121	2,417	2,688
負債及び資本合計	3,334	3,942	4,092



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。