



2026年3月期 第2四半期 決算説明会

2025年11月10日
株式会社ディー・エヌ・エー

1. 2026年3月期第2四半期までの進捗

2. 各事業の概況

3. 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

2026年3月期第2四半期のハイライト

- 2026年3月期第2四半期は、売上収益 414億円、IFRS営業利益 111億円、Non-GAAP営業利益 113億円
- 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
- 資本市場の声・要請を踏まえ、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き、従来のコミットメントに加え、ROE目標も定める等、改善に向けた取り組み方針の骨子を策定

売上収益

414億円

YoY 14%増

QoQ 1%減

営業利益 (IFRS)

111億円

YoY 212%増

QoQ 19%減

営業利益 (Non-GAAP)

113億円

YoY 184%増

QoQ 10%減

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	2Q	QoQ	YoY
売上収益（IFRS）	340	363	465	473	417	414	-1%	14%
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	111	-19%	212%
営業利益（Non-GAAP）	21	40	155	113	125	113	-10%	184%
金融収益・費用（純額）	27	-21	12	-12	4	1	-79%	-
持分法による投資損益	-2	0	4	20	17	26	55%	17,285%
税引前四半期利益	45	14	171	88	159	139	-13%	861%
親会社の所有者に帰属する四半期利益	31	-1	128	84	112	118	6%	-
1株当たり四半期利益（EPS）（円）	27.40	-0.47	114.54	75.75	100.54	106.06	5%	-

*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	2Q	QoQ	YoY
売上収益	340	363	465	473	417	414	-1%	14%
ゲーム	112	113	280	275	181	154	-15%	36%
ライブストリーミング	102	104	103	96	100	103	3%	-1%
スポーツ	100	115	49	49	114	132	16%	14%
ヘルスケア・メディカル	18	22	24	43	17	20	22%	-7%
新規事業・その他	8	9	9	11	7	6	-18%	-34%
調整額	-1	-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15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	2Q	QoQ	YoY
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	111	-19%	212%
セグメント損益（合計）	20	40	154	110	125	113	-10%	180%
ゲーム	9	15	186	176	101	70	-31%	361%
ライブストリーミング	-6	-2	4	2	10	13	26%	-
スポーツ	33	41	-24	-22	40	50	26%	21%
ヘルスケア・メディカル	-14	-13	-9	-1	-14	-10	-	-
新規事業・その他	-3	-2	-3	-3	-6	-7	-	-
調整額	-0	1	-1	-41	-5	-3	-	-
その他の収益	2	1	6	13	15	2	-86%	119%
その他の費用	-2	-6	-5	-43	-2	-4	-	-

*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、15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	2Q	QoQ	YoY
売上原価合計	178	186	172	178	169	177	5%	-5%
人件費	21	21	20	18	18	18	-3%	-16%
減価償却費・償却費	9	9	9	11	12	11	-1%	25%
業務委託費	43	43	42	42	39	43	12%	-1%
支払手数料	67	71	66	65	57	64	11%	-10%
その他	38	41	34	42	43	41	-4%	-0%
販管費合計	142	136	139	185	123	124	0%	-9%
人件費	45	43	46	83	43	40	-7%	-9%
販促費・広告費	41	37	32	29	24	27	13%	-25%
業務委託費・支払手数料	39	40	42	47	37	38	2%	-3%
その他	17	17	18	26	19	18	-3%	10%
連結従業員数（単位：名）	2,767	2,646	2,636	2,572	2,583	2,547	-1%	-4%

2026年3月期の見通しと進捗

- 2026年3月期上期は好調に進捗、今後、ゲーム事業のボラティリティやスポーツ事業の季節性をはじめ、下期の動向を注視・精査していく

- 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

2025年8月7日公表

単位：億円	2025年3月期 実績	2026年3月期 予想			前期比		
		1,460	～	1,540	-11.0%	～	-6.1%
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4四半期及び本期第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4四半期から本期第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2四半期までの進捗

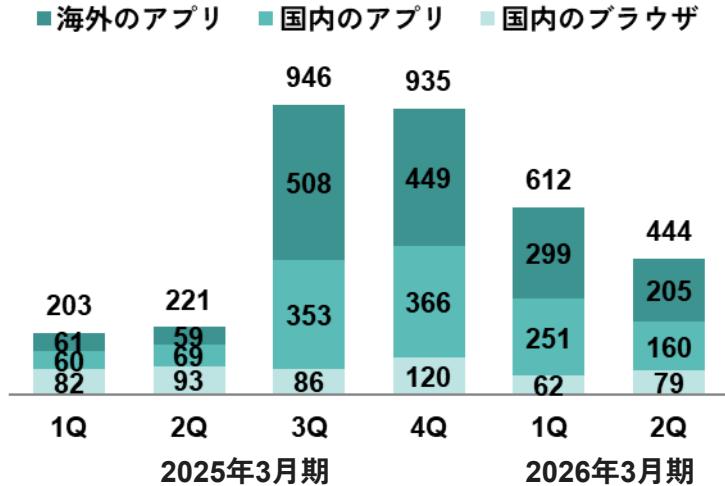
2. 各事業の概況

3. 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

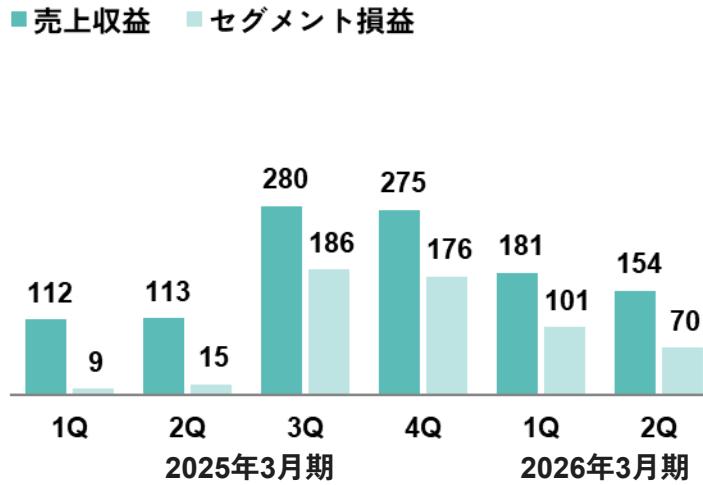
ゲーム事業*

- 前四半期比・前年同四半期比ともに『Pokémon Trading Card Game Pocket』の動向が業績変動の主要因
- 同タイトルに関しては業績予想において、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
第2四半期はレンジの上限に対し順調に推移

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したが、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しており、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2四半期の実績

- 第2四半期の平均MAUは約3,000万人、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
- 新規ユーザの獲得は継続して堅調、既存ユーザの継続率の向上に向けては以下の取り組みを推進



現状の認識と今後の対応

- 2025年10月末で配信開始1周年を迎え、『より多くのユーザーのみなさまにとって、カードコレクションをもっと身近に、もっと楽しく』をテーマにアップデートを実施
- あわせて、ゲーム内イベントやプロモーション等の施策も複層的に実施中
- こうした各種施策を実行し、ログイン頻度や継続率の向上を図り、MAUの維持・向上に取り組む

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：新規タイトル

『ファイアーエムブレム シャドウズ』

- 2025年9月25日から「ロールプレイング推理バトル」ゲーム『ファイアーエムブレム シャドウズ』配信開始
- 当該タイトルの配信元は任天堂、当社は開発協力
- 日本、米国を含む世界70以上の国と地域で展開



© Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

『EDGE POKER』

- POKER ROOM社と協業したスマートフォン向けポーカーゲームアプリ
- 今冬の日本国内で提供開始に向け、事前登録を実施中
- AIも活用し、安心して楽しく上達できる機能や今までにないポーカーの楽しみ方を実装



踏みだせ、ポーカーのド真ん中へ。
AIとともに強くなる、みんなが集まるポーカーの世界。

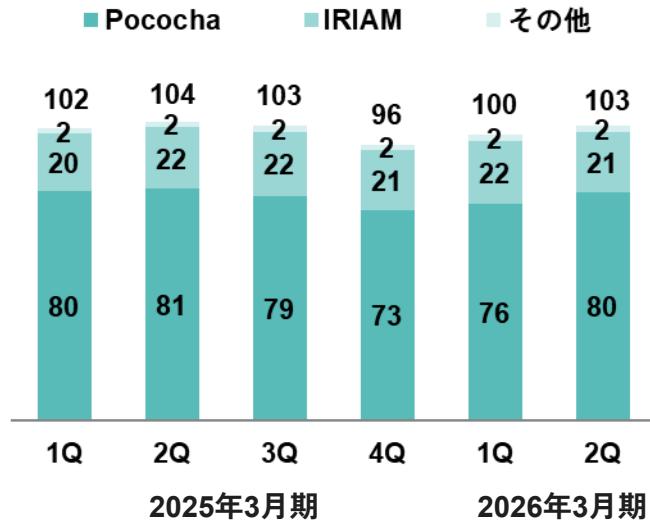
ソフトローンチ戦略

- 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

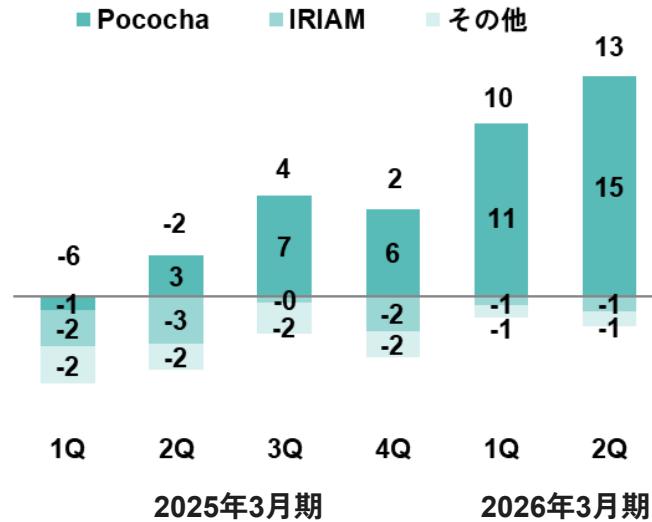
ライブストリーミング事業

- 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

- 新規ユーザー、コアユーザー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るながら推進
- 月次課金ユニークユーザー（四半期平均）は前四半期比で若干減少も、第2四半期は、複数の大型イベントも奏功し、特にコアなユーザーの数やアクティビティが堅調に推移
- 前期下期以降継続して、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9月末の国内におけるダウンロード数は717万



IRIAM

- 長期のユーザー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、前四半期に続き、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ー（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9月末の総ダウンロード数は544万*

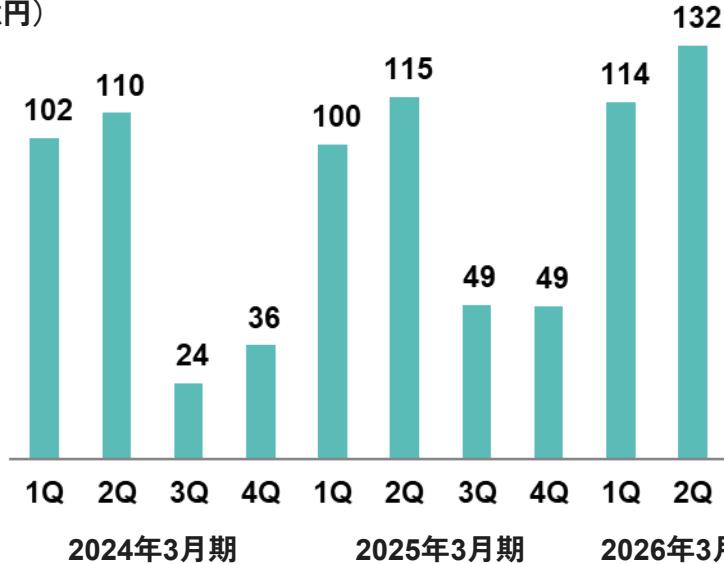


*ダウンロード数は国内・海外あわせた総数

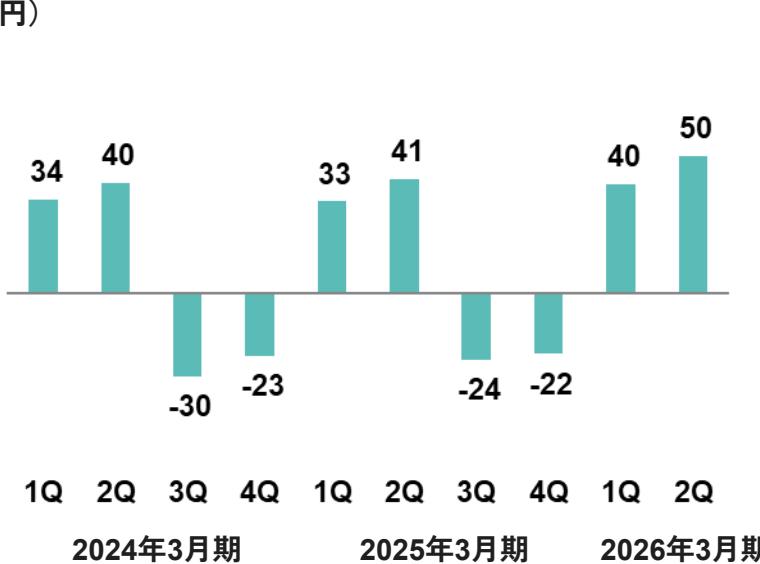
スポーツ事業

- 観戦体験のアップデート等を行い、2025年シーズンの主催試合における観客動員数は236万人と、昨シーズンに続き球団史上最多記録を更新
- チケット、グッズ・飲食、スポンサー収入等、各種の収入が複層的に前期比での増収に貢献

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				2026年3月期	
1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
33	37	1	3	32	35	2	3	31	36

スポーツ・スマートシティに関する取り組み

- 2026年3月19日グランドオープンの「BASEGATE横浜関内*」に2つの直営施設を開業予定
- 「ワンダリア横浜」：DeNAがエンターテインメント領域で蓄積した知見やノウハウ、技術を融合した没入型体験施設。ゲーム事業で培ったゲーミフィケーションの考え方を取り入れた施設専用のアプリも開発中。
- 「THE LIVE supported by 大和地所」：球団主催試合のみならずビジターゲームや、バスケットボールやサッカー、音楽ライブ等も放映予定。“ライブビューイング×飲食×グッズ”的融合により年間を通して賑わいを生み出していく



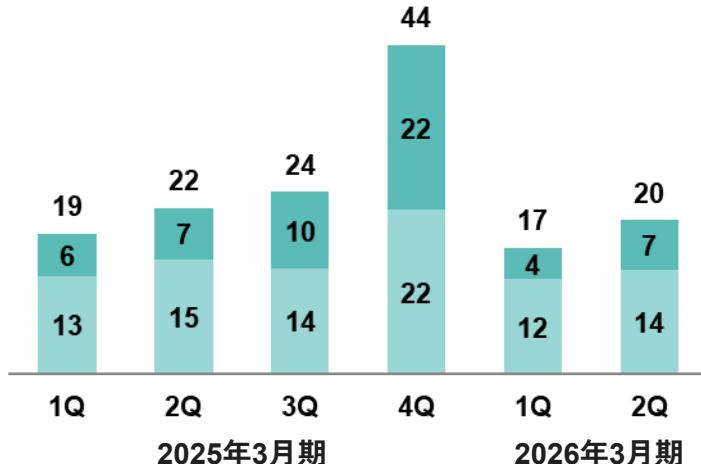
*三井不動産株式会社を代表企業として、鹿島建設株式会社、京浜急行電鉄株式会社、第一生命保険株式会社、株式会社竹中工務店、株式会社ディー・エヌ・エー、東急株式会社、星野リゾートの8社により推進中。“BASEGATE”は文字列、ロゴともに商標登録完了。

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：データヘルスは非需要期ながら、データ利活用が成長し、コスト効率化も進展
- メディカル：収益性改善を目的に取り組みの選択と集中、体制整備を推進。固定費水準も低減を進め、2026年3月期通期の前期比での大幅な損益改善へ向けて進捗

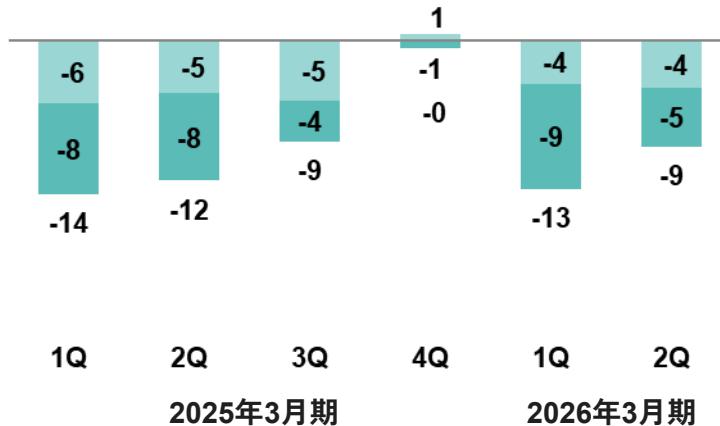
ヘルスケア・メディカル事業の売上
(億円)

■ メディカル領域 ■ ヘルスケア領域、他



ヘルスケア・メディカル事業の損益
(億円)

■ メディカル領域 ■ ヘルスケア領域、他



*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。

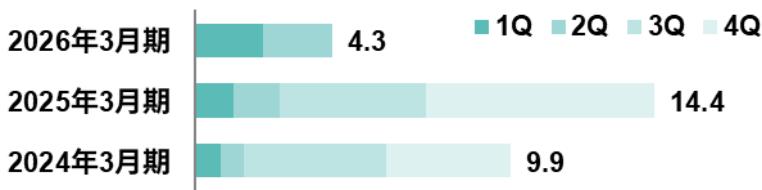
また、2026年3月期より、組織変更に伴い、従来「メディカル領域」に含んでいた一部事業につき、「ヘルスケア領域、他」に区分しており、2025年3月期第1四半期まで遡って修正のうえ、表示しております。

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実等を推進し、もう一段の成長を目指す
- 2026年3月期上期は、売上・KPIとも前年同期を上回り、進捗は順調

データ利活用 売上推移（単位：億円）



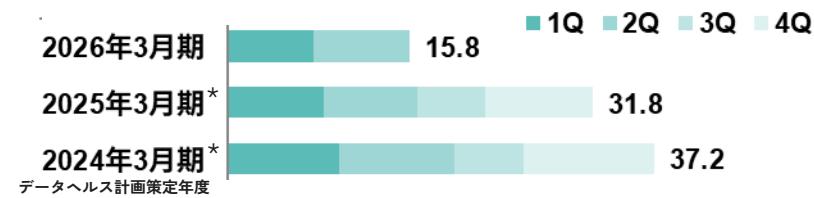
KPI：直近12か月取引社数・顧客当たり単価

		～2024年9月	～2025年9月
取引社数	全体	61社	69社
	うち、製薬会社等	29社	34社
顧客当たり取引額（製薬会社等）		前年同期比20%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年度事業は、下表のとおり、市町村国保受注件数は前年度を上回って推移

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 (期末実績)	2025年度事業 (9月末までの実績)
472件 データヘルス計画策定年度	359件	364件

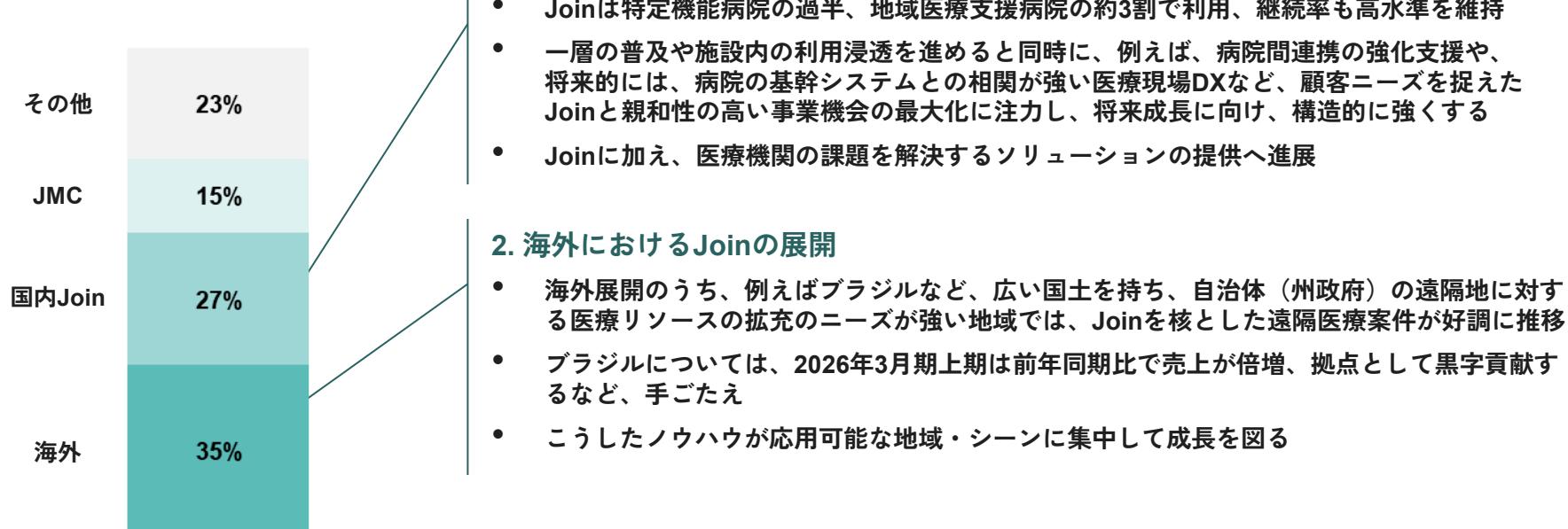
*事業年度は顧客の事業年度であり、2025年度事業は2026年3月終了の事業年度。データヘルス計画策定年度の特需は、売上としては、2024年3月期及び一部2025年3月期上期に影響。

ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

- 当初想定からビジネスモデルの進化や事業環境の変化もある中、各種取り組みの検証を推進、以下3つの領域に集中する
- 今期に入り、上述の選択と集中にあわせた組織・マネジメント体制の最適化も推進

過去12か月間の売上構成

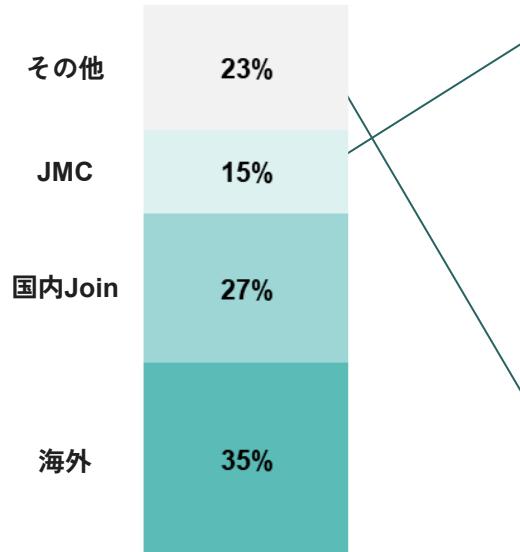
※管理会計上の参考値



*国内のJoin導入施設数	前期1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	今期1Q末	2Q末
	514	523	528	597	601	607

ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

過去12か月間の売上構成 ※管理会計上の参考値



3. Join Mobile Clinic

- 医療資源が足りない場所に専門医による医療を提供する統合型遠隔医療支援ソリューション
- 上期は大きな貢献はなかったものの、前期4Qに初めて有意な貢献をする案件以降、国内外様々なユースケースでの引き合いが継続、下期～来期にかけてのパイプラインの形成が進捗
- 災害等の有事において医療資源が不足しているケース、僻地において平時から地域医療体制の構築に課題があるケース等、多用なニーズがあり、対象顧客、事業モデル、事業機会ともにJoinよりも多岐にわたる特性
- 例えば、国際医療NGO・特定非営利活動法人ジャパンハートとのパートナーシップ協定に基づく各種取り組みなどで実績

そのほかの取り組み

- スポット的な受託や研究活動等については、上述のコアの戦略の底上げに資するものに特化すべく、選択と集中
- サービス・プロダクトのポートフォリオも見直し
- 海外拠点を含め、当初国内外で10以上あった子会社を、戦略的な重点地域・領域のみに絞り、半分強とするなど、戦略の変化に応じたコストコントロールを国内外で推進

AIを中心とした中長期成長に向けて

1. 全社生産性向上、2. 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—
 - ✓ DeNA AI Workplace構想等全従業員の就業環境のアップデート等の取り組みを継続して推進
 - ✓全社員のAIスキル評価の運用開始 (DARS : DeNA AI Readiness Score)
- 全社生産性向上：品質管理等の分野では、人とAIの並行稼働による検証等が進行し、コストメリットの最大化に向けて前進
- 既存事業の競争力強化：ゲーム、スポーツ、ヘルスケア等の各事業において具体的な施策が進行中

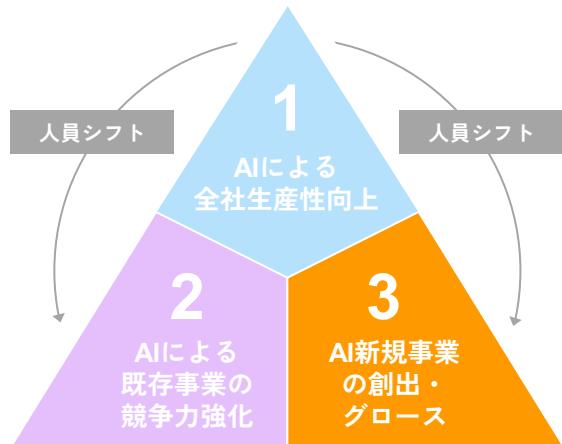
3. AI新規事業の創出・グロース

- to CのAI Nativeプロダクト：
20程度の企画のうち、複数においてクローズドβテスト等が進行
- to Bのソリューション：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

3. 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

- AIにフォーカスした少額出資を今期複数件実行
- DeNA AI Linkは、Cognition AI, Inc.のDevinの提供を開始
- スタートアップ向けプログラム「DeNA ver.2.0 “AI” For & With Startups」開始
- 新たに設立・出資の「デライト・ベンチャーズ・ビルダー3号投資事業有限責任組合」では、AI領域に特化したベンチャー・ビルダー事業を推進

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

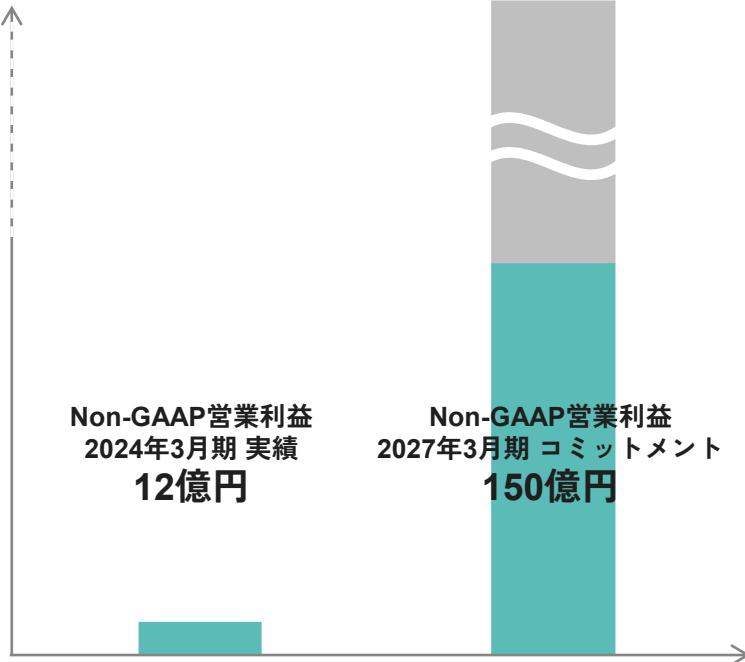


*2025年3月期にかかる当社有価証券報告書記載の概況
各期ともに4～3月の12か月間の値を記載

1. 2026年3月期第2四半期までの進捗
2. 各事業の概況
3. 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

2027年3月期までの3か年の重点 (2024年5月8日公表 2024年3月期 通期 決算説明会資料より)

- 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

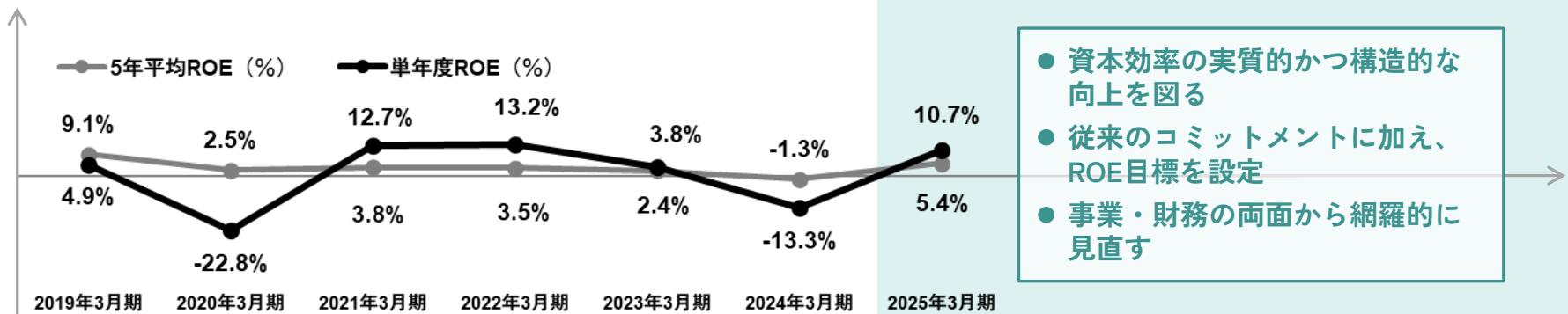


- 2027年3月期までの3か年、毎期増益を図り、2027年3月期のNon-GAAP営業利益は150億円をコミットメントとする
- ゲームの大ヒット等は合理的な見通しが難しく、コミットメントに対してはアップサイドの位置づけ
- 特に、2024年3月期までの3期で成長への基盤を整えてきたスポーツ・まち、及び、メディカルの成長に期待
- 従来掲げてきたヘルスケア・メディカルでの年間50億円、スポーツ・まちで年間30億円水準の利益貢献は、2027年3月期までの3年の間での達成を目指す
- 2027年3月期以降の継続的な成長に向け、各事業とも構造的な強さの形成を重視

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

- 中期戦略の進捗や業績推移、また、資本市場の声・要請を踏まえ、資本の在り方の見直しを進める
- 業績のボラティリティや安定して一定水準以上のROEを確保する構造の担保といったこれまでの課題への対応を進める

前中期戦略期間 (2022年3月期～2024年3月期)		▶	今中期戦略期間 (2025年3月期～2027年3月期)
事業	● 事業ポートフォリオの強化や構造転換に注力 ● 特にゲーム事業以外の事業群の売上規模の成長	▶	● 前ページ記載のとおりの重点を掲げ、2027年3月期のNon-GAAP営業利益150億円をコミットメントに設定 ● 2025年3月期は大ヒット等から想定を大きく超える増益
	● 新たな成長・挑戦に向けた投資	▶	● 2025年3月期は、普通配当に加え、特別配当を実施 (連結配当性向30%)



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

- ・ 事業・財務の両面から網羅的にアプローチし、目標達成に向け、以下に掲げる取り組みを推進する
- ・ 2026年3月期通期決算発表にかけて具体的な施策や進捗について適時適切に公表・報告予定

- ROE目標は、段階的に引き上げることを目指す

- まずは、今中期戦略期間中（2025年3月期～2027年3月期）をめどに、バランスシートマネジメントを強化し、安定して8%以上のROEを出せる構造を早期に確立する

- 2027年3月期Non-GAAP営業利益150億円のコミットメントを着実に達成する

- ゲームの大ヒット等合理的な見通しが難しい事柄はアップサイドの位置づけ

事業

- 2027年3月期以降の長期的な利益水準の一層の向上を目指すにあたり、
 - 引き続き、各事業とも構造的な強さの形成を重視するとともに、重要な事業環境変化（AIの潮流）を捉えた事業の発展に向けた取り組みを加速する
 - 並行して、中長期の持続的な成長を実現するための事業ポートフォリオ・事業創造につき、検討を具体化する

- 資本効率の向上を図るため、バランスシートマネジメントを強化

財務

- あわせて、自己株式取得も含めた株主還元の方針や水準について再検討を行う

- 事業戦略や事業ポートフォリオ戦略を踏まえ、収益性の観点から成長投資を精査し、投資配分を行う

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	2Q
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	111
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-2	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時損益	+2	+5	+1	+31	-11	+4
Non-GAAP営業利益	21	40	155	113	125	113
スポーツ事業損益	-33	-41	+24	+22	-40	-50
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	-12	-2	180	135	85	63
単位：億円	2025年3月期				2026年3月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
IFRS営業利益からNon-GAAP EBITDAへの調整						
IFRS営業利益	19	36	155	80	138	111
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-2	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時損益	+2	+5	+1	+31	-11	+4
減価償却費・償却費	+12	+12	+13	+15	+17	+17
固定資産の除却・減損（一時要因除く）	+0	+0	+1	+0	+0	+2
Non-GAAP EBITDA	33	52	169	128	143	132

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2四半期累計	2025年3月期 通期	2026年3月期 第2四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	146	390	151
税引前四半期（当期）利益	59	318	297
減価償却費及び償却費	24	52	34
持分法による投資損益（-は益）	2	-23	-44
売掛金及びその他の短期債権の増減額（-は増加）	116	-145	209
買掛金及びその他の短期債務の増減額（-は減少）	-41	24	-88
利息及び配当金の受取額	13	16	9
法人所得税支払額・還付額	48	28	-95
その他（差引）	-74	120	-172
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-51	-123	-18
財務活動によるキャッシュ・フロー	-51	-54	-96
借入による支出入(純額)	-20	-15	-15
配当金支払額	-22	-22	-72
その他（差引）	-9	-18	-8
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	96	267	132
連結 現金及び現金同等物	756	928	964
（うち、DeNA単体）	443	860	895

バランスシート

単位：億円	2025年3月期 第2四半期末	2025年3月期末	2026年3月期 第2四半期末
流動資産	1,002	1,427	1,264
うち、現金及び現金同等物	756	928	964
非流動資産	2,219	2,515	2,784
うち、有形固定資産・使用権資産	248	324	330
うち、のれん	336	304	304
うち、無形資産	189	199	198
うち、持分法で会計処理している投資	567	595	620
うち、その他の長期金融資産	873	1,085	1,324
資産合計	3,221	3,942	4,049
流動負債	373	888	631
うち、借入金	70	310	299
非流動負債	674	525	573
うち、借入金	286	51	47
資本合計	2,174	2,529	2,845
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,069	2,417	2,740
負債及び資本合計	3,221	3,942	4,049



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。