



2026年3月期 第3四半期 決算説明会

2026年2月5日
株式会社ディー・エヌ・エー

1. 2026年3月期第3四半期までの進捗

2. 各事業の概況

3. 業績見通し

4. 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3四半期のハイライト

- 2026年3月期第3四半期は、売上収益 313億円、IFRS営業利益 -81億円、Non-GAAP営業利益 21億円
- 2026年3月期の業績予想を修正
Non-GAAP営業利益については、第3四半期までの事業進捗等を考慮し、上方修正
IFRS営業利益については、上記に加え、第3四半期にアルムののれんに関する減損損失96億円を織り込み
- キャピタルアロケーションの考え方含め、「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」は年度内に検討・策定状況をアップデート・公表予定
- 2025年11月10日公表の対応骨子に基づき、資本効率の実質的かつ構造的な向上に向け、キャピタルアロケーションの網羅的な見直しを推進。配当による利益還元については、DOEに基づく基本方針に2026年3月期より変更

売上収益

313億円

YoY 33%減

QoQ 24%減

営業利益（IFRS）

-81億円

前年同四半期 155億円

前四半期 111億円

営業利益（Non-GAAP）

21億円

YoY 86%減

QoQ 81%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	3Q	QoQ	YoY
売上収益（IFRS）	340	363	465	473	417	414	313	-24%	-33%
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	111	-81	-	-
営業利益（Non-GAAP）	21	40	155	113	125	113	21	-81%	-86%
金融収益・費用（純額）	27	-21	12	-12	4	1	6	713%	-47%
持分法による投資損益	-2	0	4	20	17	26	19	-28%	346%
税引前四半期利益	45	14	171	88	159	139	-55	-	-
親会社の所有者に帰属する四半期利益	31	-1	128	84	112	118	-62	-	-
1株当たり四半期利益（EPS）（円）	27.40	-0.47	114.54	75.75	100.54	106.06	-55.66	-	-

*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	3Q	QoQ	YoY
売上収益	340	363	465	473	417	414	313	-24%	-33%
ゲーム	112	113	280	275	181	154	147	-5%	-47%
ライブストリーミング	102	104	103	96	100	103	101	-2%	-2%
スポーツ	100	115	49	49	114	132	37	-72%	-25%
ヘルスケア・メディカル	18	22	24	43	17	20	23	15%	-3%
新規事業・その他	8	9	9	11	7	6	7	15%	-26%
調整額	-1	-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14-15ページ参照

業績サマリー（セグメント別損益）*

- ヘルスケア・メディカル事業では、今年度に入り、特にメディカル領域について収益性改善を目的とした選択と集中を進める中で今後の計画を精査、第3四半期にその他の費用にアルムののれんに関する減損損失を96億円計上

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	QoQ	YoY
営業利益（IFRS）	19	36	155	80	138	111	-81	-	-
セグメント損益（合計）	20	40	154	110	125	113	20	-82%	-87%
ゲーム	9	15	186	176	101	70	63	-10%	-66%
ライブストリーミング	-6	-2	4	2	10	13	10	-18%	146%
スポーツ	33	41	-24	-22	40	50	-34	-	-
ヘルスケア・メディカル	-14	-13	-9	-1	-14	-10	-2	-	-
新規事業・その他	-3	-2	-3	-3	-6	-7	-7	-	-
調整額	-0	1	-1	-41	-5	-3	-10	-	-
その他の収益	2	1	6	13	15	2	1	-50%	-83%
その他の費用	-2	-6	-5	-43	-2	-4	-102	-	-

*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、14-15ページ参照

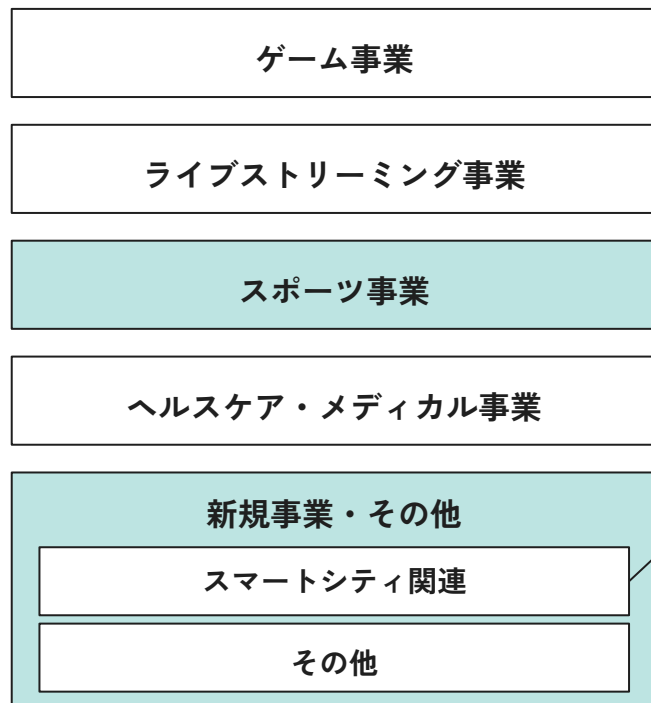
その他の収益、その他の費用：日本基準における、金融収益・費用を除く営業外損益や特別損益等が含まれる（例：有形・無形資産の売却・除却等）

業績サマリー（費用構成）

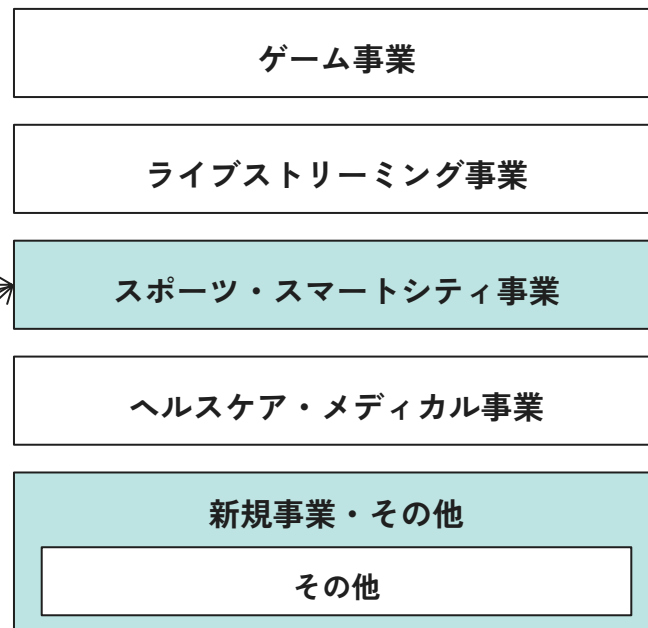
単位：億円	2025年3月期				2026年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	QoQ	YoY
売上原価合計	178	186	172	178	169	177	165	-7%	-4%
人件費	21	21	20	18	18	18	19	5%	-6%
減価償却費・償却費	9	9	9	11	12	11	12	8%	32%
業務委託費	43	43	42	42	39	43	42	-2%	-0%
支払手数料	67	71	66	65	57	64	58	-9%	-13%
その他	38	41	34	42	43	41	34	-19%	-2%
販管費合計	142	136	139	185	123	124	128	4%	-8%
人件費	45	43	46	83	43	40	43	7%	-8%
販促費・広告費	41	37	32	29	24	27	32	16%	0%
業務委託費・支払手数料	39	40	42	47	37	38	32	-16%	-24%
その他	17	17	18	26	19	18	21	17%	20%
連結従業員数（単位：名）	2,767	2,646	2,636	2,572	2,583	2,547	2,495	-2%	-5%

セグメント区分

2026年3月期第3四半期まで



2026年3月期通期業績報告から（予定）



1. 2026年3月期第3四半期までの進捗

2. 各事業の概況

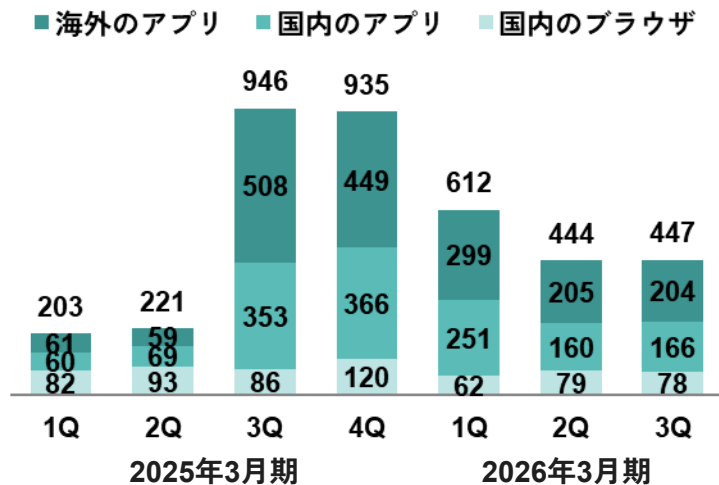
3. 業績見通し

4. 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

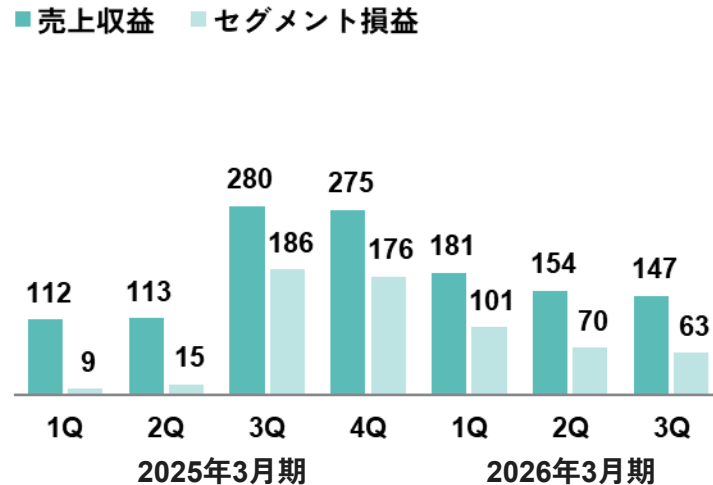
ゲーム事業*

- 『Pokémon Trading Card Game Pocket』のユーザの消費額は前四半期比でやや増加
- 従来の業績予想における上限値の前提に対し、第3四半期まで継続して同タイトルは順調に推移
- 2025年9月25日に「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』（配信元任天堂・当社開発協力）を、2026年1月27日にPOKER ROOM社と協業の『EDGE POKER』を配信開始

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3四半期の実績

- 第3四半期の平均MAUは2,800万人、ユーザ消費額は海外で約6割
- 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1周年に際してのアップデートをはじめとした取り組みを推進し、MAUの安定性が向上
- 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
- サブスクリプションも引き続き一定のニーズ

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



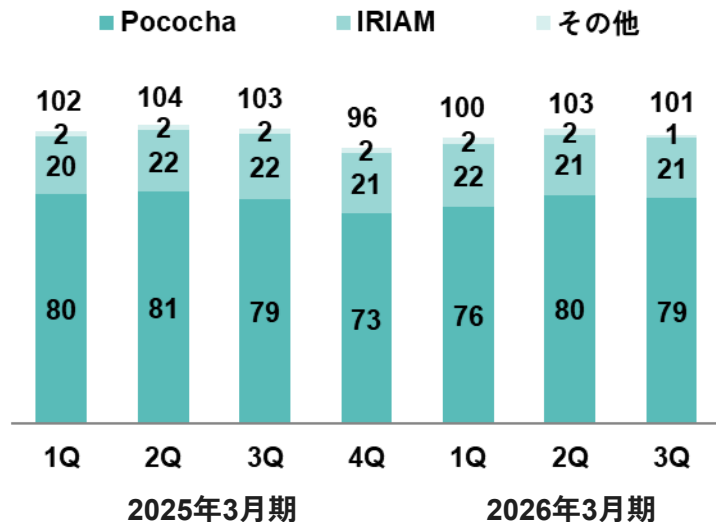
配信開始日	2024年10月30日
配信地域	150の国と地域
対応言語	日本語・英語を含む9言語
役割分担	販売：株式会社ポケモン 開発：株式会社クリーチャーズ、 株式会社ディー・エヌ・エー

© 2024 Pokémon. © 1995-2024 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
© 2024 DeNA Co., Ltd.
ポケッタモンスター・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。

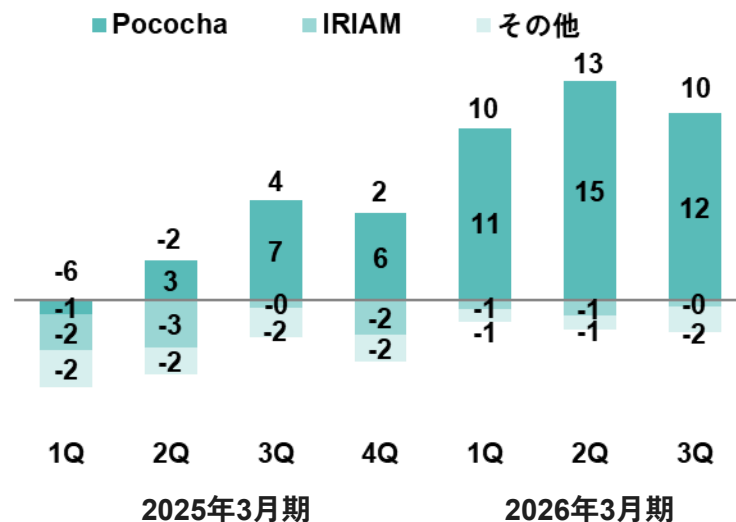
ライブストリーミング事業

- 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、第3四半期は大型イベントも奏功し、特にコアなユーザ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12月末の国内におけるダウンロード数は736万



IRIAM

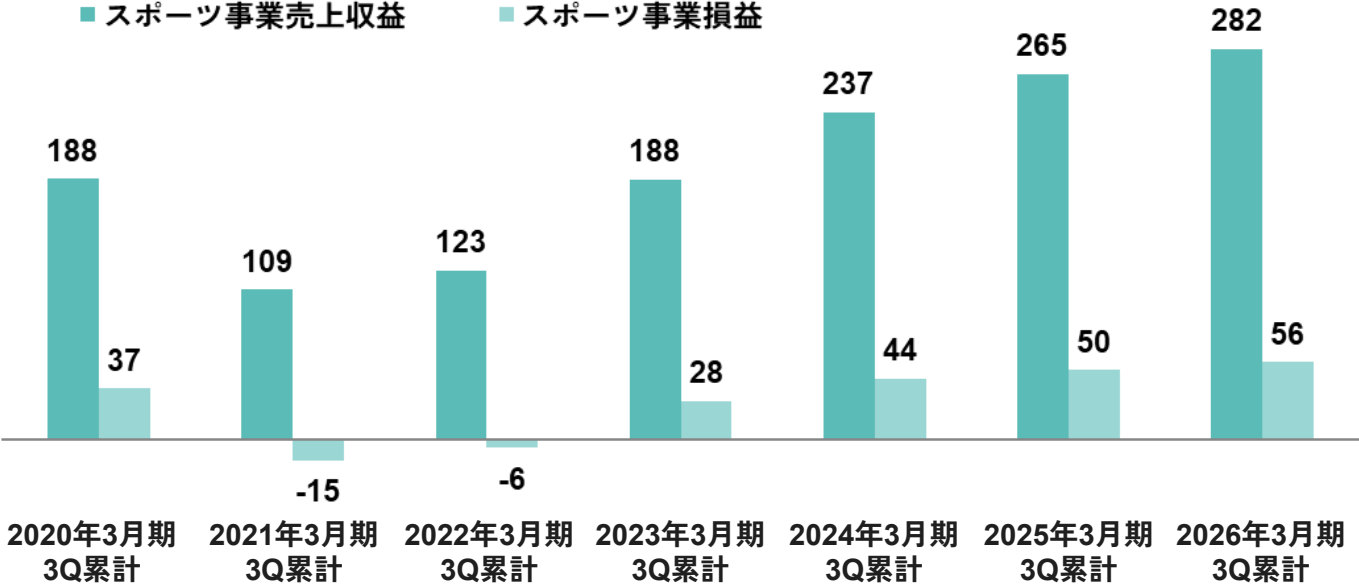
- 長期のユーザの継続率が堅調に推移しつつ、認知拡大施策やVTuber市場の成長も相まって、DAU（四半期平均）は過去最高を更新した前四半期並みに推移
- 月次課金ユニークユーザ（四半期平均）も前四半期比で安定しており、引き続きコミュニティの健全な発展に取り組みつつ、売上増や早期の黒字化を図る
- 2025年12月末の総ダウンロード数は581万*



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)



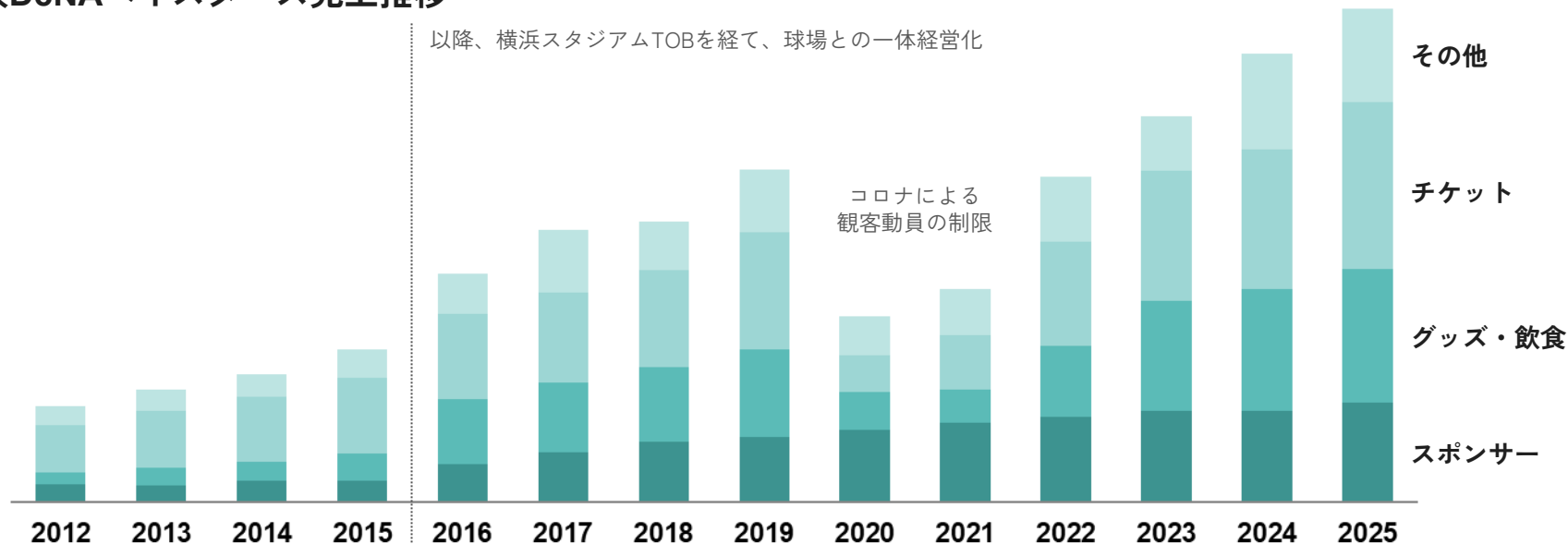
*野球の季節性に関する補足（各期に開催の主催試合数（クライマックスシリーズを含む））：

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	3Q
33	37	1	3	32	35	2	3	31	36	1

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

横浜DeNAベイスターズ売上推移**



*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。クライマックスシリーズ及び日本シリーズの動員は含まず。

**2012年～2015年は単体、2016年以降は連結の売上を集計。各年、1～12月の12か月間の実績。

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*」内に2つの直営施設を同日開業予定
- 「ワンダリア横浜 Supported by Umios**」：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”の融合により年間を通して賑わいを生み出していく



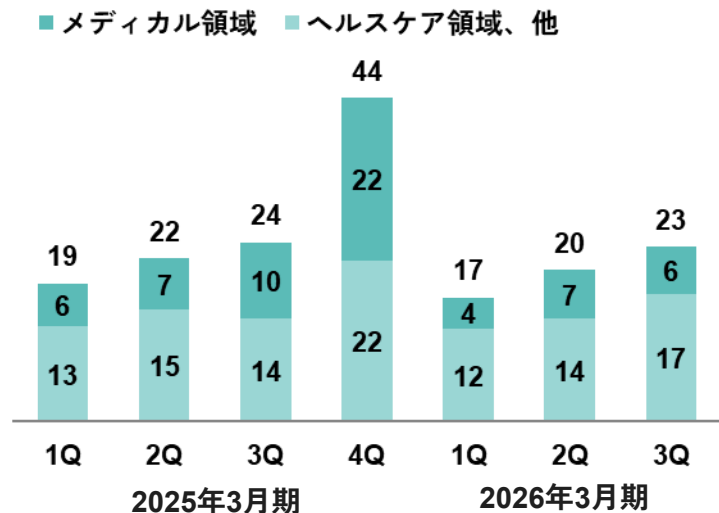
* 三井不動産株式会社を代表企業として、鹿島建設株式会社、京浜急行電鉄株式会社、第一生命保険株式会社、株式会社竹中工務店、株式会社ディー・エヌ・エー、東急株式会社、星野リゾートの8社により推進中。“BASEGATE”は文字列、ロゴともに商標登録完了。

** 「ワンダリア横浜 Supported by Umios」のUmiosは、2026年3月に社名変更予定のマルハニチロ株式会社の新社名「Umios株式会社」を指します。

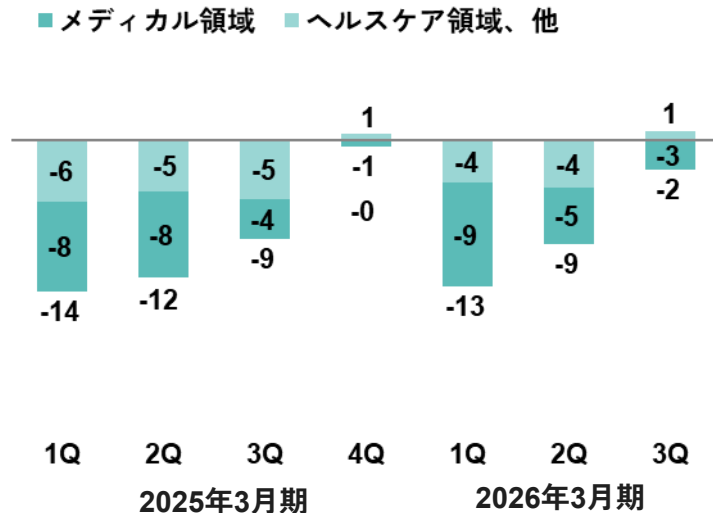
ヘルスケア・メディカル事業*

- ・ 今後の成長に向けた取り組みの精査・推進を継続、特にメディカル領域では選択と集中、体制整備を推進
- ・ ヘルスケア・メディカル事業については、来年度を目途に黒字化を図る
- ・ アルムについては、経営基盤を強化し、構造改革を加速するため、保有比率を95.3%に（前期末：52.3%）

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。

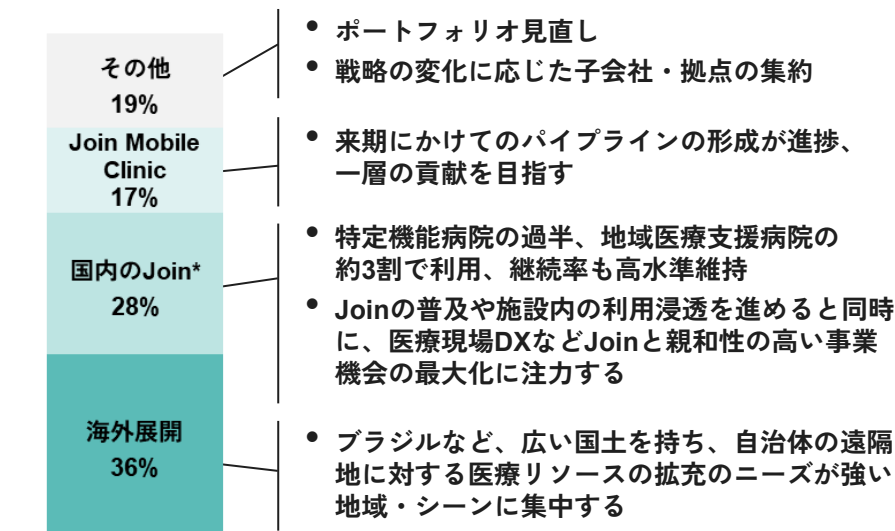
また、2026年3月期より、組織変更に伴い、従来「メディカル領域」に含んでいた一部事業につき、「ヘルスケア領域、他」に区分しており、2025年3月期第1四半期まで遡って修正のうえ、表示しております。

ヘルスケア・メディカル事業：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で、今年度に入り、選択と集中を加速
- ・ コアの3領域の底上げに資するものにスポット的な受託等は特化を進めており、第3四半期累計の売上は前年同期比で減少も、固定費改革が大きく進捗

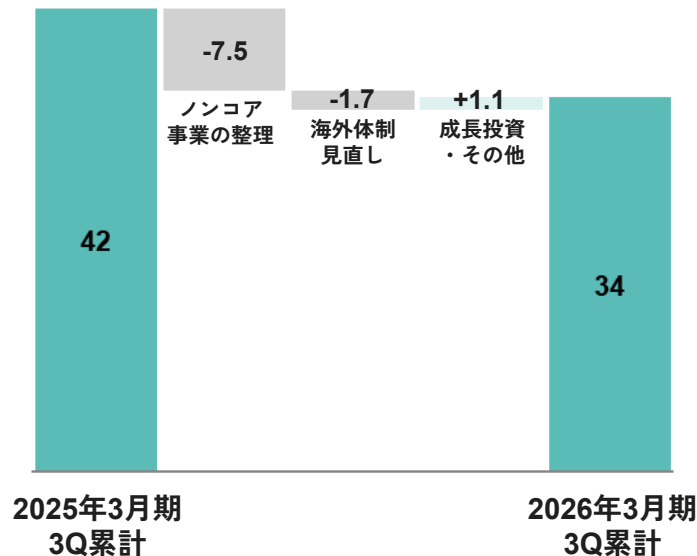
過去12か月間の売上構成

(管理会計上の参考値)



メディカル領域の費用推移

(億円)



*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 3Q末

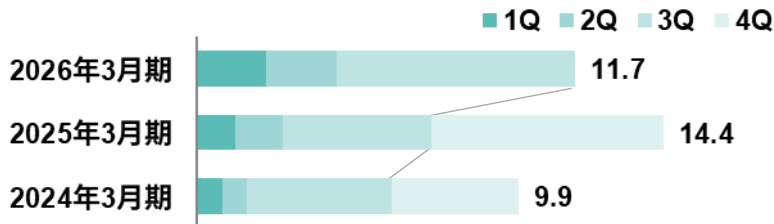
514 523 528 597 601 607 604

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
- 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）



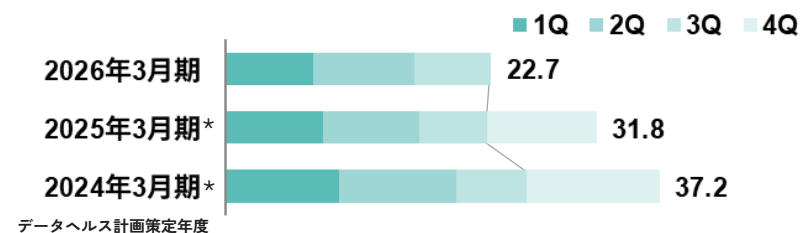
KPI：直近12か月取引社数・顧客当たり単価

		～2024年12月	～2025年12月
取引社数	全体	62社	77社
	うち、製薬会社等	28社	36社
顧客当たり取引額（製薬会社等）		前年同期比43%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）



データヘルス計画策定年度

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 （12月末までの実績）
472件 データヘルス計画策定年度	359件	365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。

グループ企業の動向について

- GO：2026年2月2日に東京証券取引所へ上場申請*
- Cygames：2025年11月に同社より配当金84億円を受領
- このほかの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



*2026年2月2日公表の「当社持分法適用関連会社の東京証券取引所への株式上場申請に関するお知らせ」もあわせてご参照ください。

**2025年3月期にかかる当社有価証券報告書記載の数値であり、各期ともに4～3月の12か月間の値を記載しています。

AIを中核とした中長期成長に向けて：生産性向上に向けたAI活用が進展

- 全社の生産性向上は順調に進展
- 同じ人員数で推進する業務量は大幅増加
- 業務量増加から新規事業シフトへの転換が今後の課題

特定業務の生産性向上（AI導入の効果がとりわけ高く見込まれる分野におけるトップダウン型の取り組み）

- 開発：全エンジニアがAIと共創・ディレクションする次世代型開発に完全移行
 - AIが95%の開発プロジェクトも出現（Devin80%、Claude Code15%、人5%）→ AIを従えたエンジニアは20倍の生産性を手中に
 - エンジニアは「アーキテクト」、「プロジェクトマネージャー」へ
- 品質管理（QA）、配信審査、法務の特定業務で工数を50～90%削減。今後、業務全体へ適用範囲拡大を図る

全社員の生産性向上（ボトムアップ型の取り組み）

- 企画業務、研修、障害対応、社内各種ヘルプデスク等の日常業務全てにおいてAI活用が浸透
- 詳細「AI活用100本ノック」
(<https://fullswing.dena.com/archives/100181/>)



DeNAグループのAIに関連した事業創造

- AIネイティブの新規サービス・事業においては、特に「対話型AI」や「バーティカルAI」を重要テーマとして取り組み
- AI特化の米国での起業支援プログラム「DelightX」等の枠組みも活用し、国内外の事業機会・成長機会を最大限捉える

to C（消費者向け）

対話型AIを中心に組み

- 英語学習
- 受験勉強支援
- 推理型ゲーム
- マッチングサービス 等
- Anchi（デジタルグッズ販売×AI）
- ColorSing（歌ライブ配信×AI）
- Hubbit（Gerontech×AI）
- NEIGHBOR（ゲーム×AI）
- OSHIAI（推し活×AI）

to B（SME・エンタープライズ向け）

バーティカルAI（〇〇×AI）

- 10pct.（ホテル×AI）
- ABABA（採用×AI）
- ALGO ARTIS（社会基盤×AI）
- Anise Health（メンタルヘルス×AI）
- Coopel（RPA×AI）
- Fuse（病院×AI）
- Genban（企業ナレッジ×AI）
- Glidely（購買×AI）
- Hubbit（Gerontech×AI）
- Immedio（インサイドセールス×AI）
- MemoryLab（R&D×AI）
- Nalalys（コンプラ×AI）
- Ocean（免税ショッピング×AI）
- Otomo Health（病院CRM×AI）
- Partnerprop（PRM×AI）
- Route06（SI×AI）
- Sotas（化学DB・調査×AI）
- Tensor Energy（再エネ×AI）
- THA（社長×AI）
- リーダーズAI（企業組織向け）
- TransN（SI×AI）
- VALANCE（ヘッドレスERP×AI）
- YOUTRUST（キャリア×AI）
- Zaimo（事業管理×AI）
- ZENKIGEN（面接×AI）
- zooba（情シス×AI）
- ジョシュ（介護情報連携×AI）
- スマート修繕（建物修繕×AI）
- ソラメド（病院手術×AI）
- プライバシーテック（監査×AI）
- プロップス（採用面接×AI）
- ミライのゲンバ（製造現場帳票×AI）
- ものレボ（製造工程×AI）
- 設備保全総合研究所（工場設備保全×AI）

事業創造アプローチ

DelightX

AI 特化の米国での起業支援プログラム

V-ShIP・M-ShIP

事業のゼロイチフェーズを支援する
インキュベーションプログラム

Delight Venturesによる 純投資

DeNAの人員シフト

1. 2026年3月期第3四半期までの進捗
2. 各事業の概況
3. 業績見通し
4. 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月期の見通し

- 直近の業績動向等を勘案し、以下の通り最新の見込みに修正
- 第3四半期までの実績において、ゲーム事業が従来業績予想（レンジ予想）の上限に対して順調に推移したほか、ライブストーリーミング事業では収益性の改善に優先順位をおいた事業運営で着実に成果、スポーツ事業も好調に推移
- 一方で、営業利益（IFRS）については、前述の減損損失の影響を考慮

単位：億円	売上収益	営業利益 (IFRS)	営業利益 (Non-GAAP)
前回予想（2025年8月7日）（A）	1,460 ～ 1,540	200 ～ 250	193 ～ 243
今回予想（B）	1,465	170	265
増減額（B - A）	5 ～ -75	-30 ～ -80	72 ～ 22
増減率（%）	0.3% ～ -4.9%	-15.0% ～ -32.0%	37.3% ～ 9.1%

1. 2026年3月期第3四半期までの進捗
2. 各事業の概況
3. 業績見通し
4. 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

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

- 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、以下の改善に向けた取り組み方針の骨子を11/10に公表
- キャピタルアロケーションの考え方含め、年度内に検討・策定状況をアップデート・公表の予定
- 2027年3月期Non-GAAP営業利益150億円のコミットメントは不変

2025年11月10日公表

- 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

事業

- 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
- 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

財務

- 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
- 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

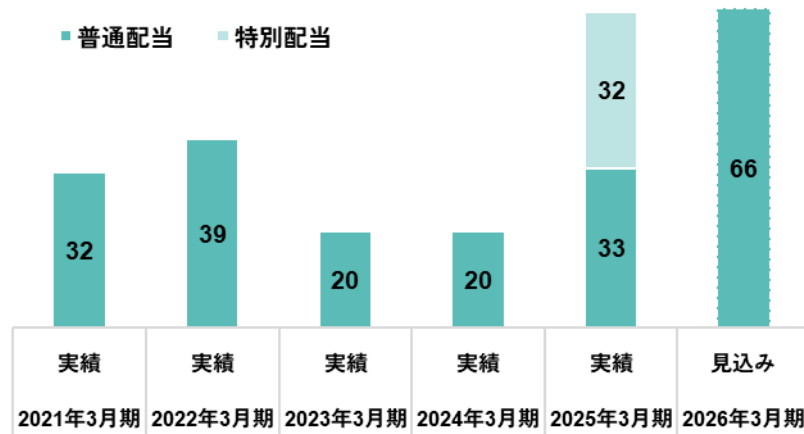
株主還元の拡充*

- 前述の骨子に基づき、資本効率の実質的かつ構造的な向上に向け、キャピタルアロケーションの網羅的な見直しを推進
- 配当による利益還元については、業績ボラティリティが高い等の事業特性や中長期での成長実現へ向けた投資を踏まえる必要がある中においても中長期的にご支援いただけるよう、DOEに基づく基本方針に2026年3月期より変更
- 自己株式の取得等については、株価や経営環境の変化に対する機動的な対応や資本政策及び株主に対する利益還元の一方法として対応

配当基本方針の見直し

従来の方針	<ul style="list-style-type: none">• 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
今後の方針	<ul style="list-style-type: none">• DOE（親会社所有者帰属持分配当率（連結））3%を目安とした基本方針に変更• 継続して安定した配当を行う

1株当たり配当額 (円)



*2026年2月5日公表の「配当の基本方針の変更および配当予想の修正（増配）に関するお知らせ」もあわせてご参照ください。

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	3Q
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	-81
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-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	+100
Non-GAAP営業利益	21	40	155	113	125	113	21
スポーツ事業損益	-33	-41	+24	+22	-40	-50	+34
スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益	-12	-2	180	135	85	63	55

単位：億円	2025年3月期				2026年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
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	-81
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	-1	+2	-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	+100
減価償却費・償却費	+12	+12	+13	+15	+17	+17	+18
固定資産の除却・減損（一時的要因除く）	+0	+0	+1	+0	+0	+2	+0
Non-GAAP EBITDA	33	52	169	128	143	132	39

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
ライブストーリーミング事業	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）
- ライブストーリーミング事業：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3四半期累計	2025年3月期 通期	2026年3月期 第3四半期累計
営業活動によるキャッシュ・フロー(A)	143	390	261
税引前四半期（当期）利益	230	318	242
減価償却費及び償却費	37	52	52
減損損失	2	44	99
持分法による投資損益（-は益）	-3	-23	-63
売掛金及びその他の短期債権の増減額（－は増加）	-81	-145	206
買掛金及びその他の短期債務の増減額（－は減少）	-59	24	-65
利息及び配当金の受取額	16	16	96
法人所得税支払額・還付額	44	28	-156
その他（差引）	-44	76	-150
投資活動によるキャッシュ・フロー(B)	-71	-123	-73
財務活動によるキャッシュ・フロー	-52	-54	-142
借入による支出入(純額)	-17	-15	-9
配当金支払額	-22	-22	-72
その他（差引）	-13	-18	-61
フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))	72	267	189
連結 現金及び現金同等物	737	928	975
（うち、DeNA単体）	441	860	900

バランスシート

単位：億円	2025年3月期 第3四半期末	2025年3月期末	2026年3月期 第3四半期末
流動資産	1,167	1,427	1,269
うち、現金及び現金同等物	737	928	975
非流動資産	2,373	2,515	2,481
うち、有形固定資産・投資不動産・使用権資産	251	324	370
うち、のれん	336	304	207
うち、無形資産	192	199	200
うち、持分法で会計処理している投資	574	595	559
うち、その他の長期金融資産	1,014	1,085	1,137
資産合計	3,540	3,942	3,750
流動負債	434	888	647
うち、借入金	76	310	307
非流動負債	713	525	506
うち、借入金	283	51	45
資本合計	2,393	2,529	2,597
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,293	2,417	2,514
負債及び資本合計	3,540	3,942	3,750



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。