

# DeNA

## 2025年3月期第3四半期 決算説明会

2025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	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	前四半期比	前年同期比	3Q累計	3Q累計	
売上収益 (IFRS)	361	390	290	326	340	363	<b>465</b>	28%	60%	1,041	<b>1,167</b>	12%
営業利益 (IFRS)	17	31	-324	-6	19	36	<b>155</b>	333%	-	-276	<b>210</b>	-
営業利益 (Non-GAAP)	16	29	-49	15	21	40	<b>155</b>	290%	-	-3	<b>216</b>	-
金融収益・費用 (純額)	29	10	-16	9	27	-21	<b>12</b>	-	-	23	<b>18</b>	-21%
持分法による投資損益 (-は損失) **	14	1	-59	14	-2	0	<b>4</b>	2,721%	-	-44	<b>3</b>	-
税引前四半期 (当期) 利益	60	41	-399	17	45	14	<b>171</b>	1,084%	-	-298	<b>230</b>	-
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	<b>128</b>	-	-	-312	<b>158</b>	-
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	<b>114.54</b>	-	-	-280.51	<b>141.48</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。

# 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	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	125	139	127	149	112	113	<b>280</b>	147%	120%	391	<b>506</b>	29%
	セグメント損益	2	2	-2	32	9	15	<b>186</b>	1,131%	-	3	<b>210</b>	8,127%
ライブ ストリーミング	売上収益	108	110	108	100	102	104	<b>103</b>	-1%	-4%	326	<b>309</b>	-5%
	セグメント損益	-2	1	5	-0	-6	-2	<b>4</b>	-	-8%	4	<b>-4</b>	-
スポーツ*	売上収益	102	110	24	36	100	115	<b>49</b>	-58%	104%	237	<b>265</b>	12%
	セグメント損益	34	40	-30	-23	33	41	<b>-24</b>	-	-	44	<b>50</b>	15%
ヘルスケア・ メディカル	売上収益	20	23	24	34	18	22	<b>24</b>	10%	2%	66	<b>64</b>	-2%
	セグメント損益	-12	-10	-9	-5	-14	-13	<b>-9</b>	-	-	-31	<b>-35</b>	-
新規事業・ その他	売上収益	7	8	8	8	8	9	<b>9</b>	3%	13%	23	<b>26</b>	11%
	セグメント損益	-3	-3	-3	-4	-3	-2	<b>-3</b>	-	-	-9	<b>-8</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、11-12ページ参照

## 業績サマリー（費用構成）

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	前四半期比	前年同期比	3Q累計	3Q累計	前年同期比
<b>売上原価合計</b>	<b>190</b>	<b>204</b>	<b>181</b>	<b>182</b>	<b>178</b>	<b>186</b>	<b>172</b>	-7%	-5%	<b>575</b>	<b>536</b>	-7%
人件費	22	23	24	22	21	21	20	-5%	-15%	69	62	-9%
減価償却費・償却費	10	13	16	8	9	9	9	2%	-41%	39	27	-31%
業務委託費	45	49	39	44	43	43	42	-2%	9%	133	129	-3%
支払手数料	78	82	76	75	67	71	66	-6%	-12%	235	205	-13%
その他	36	36	27	33	38	41	34	-18%	25%	100	113	14%
<b>販管費合計</b>	<b>154</b>	<b>155</b>	<b>153</b>	<b>145</b>	<b>142</b>	<b>136</b>	<b>139</b>	<b>2%</b>	<b>-10%</b>	<b>462</b>	<b>417</b>	<b>-10%</b>
人件費	46	45	46	43	45	43	46	7%	2%	137	135	-1%
販促費・広告費	43	42	41	32	41	37	32	-13%	-23%	126	110	-13%
業務委託費・支払手数料	44	51	45	47	39	40	42	7%	-5%	140	121	-14%
その他	21	16	22	23	17	17	18	7%	-20%	59	52	-12%
<b>その他の収益*</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>557%</b>	<b>208%</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>126%</b>
<b>その他の費用*</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>282</b>	<b>21</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>-4%</b>	<b>-98%</b>	<b>285</b>	<b>14</b>	<b>-95%</b>
<b>連結従業員数(単位：名)</b>	<b>3,079</b>	<b>3,061</b>	<b>2,960</b>	<b>2,897</b>	<b>2,767</b>	<b>2,646</b>	<b>2,653</b>	<b>0%</b>	<b>-10%</b>	<b>2,960</b>	<b>2,653</b>	<b>-10%</b>

\*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

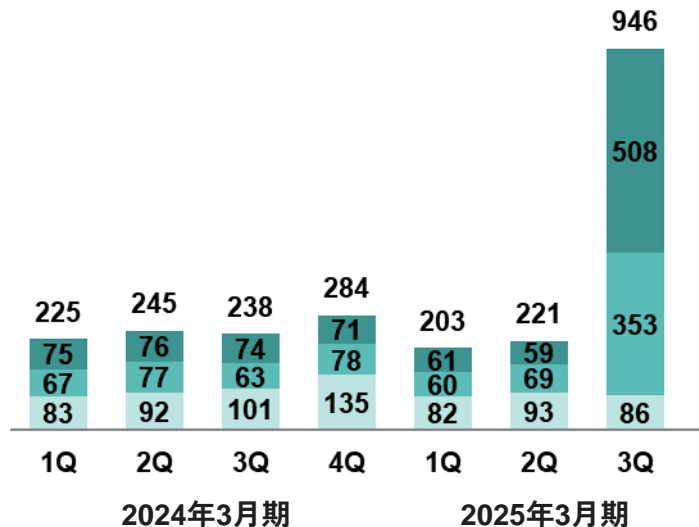
# ゲーム事業\*

- 第3四半期のユーザ消費額およびセグメント損益は前四半期比・前年同期比ともに大幅に増加
- 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

## ユーザの消費額

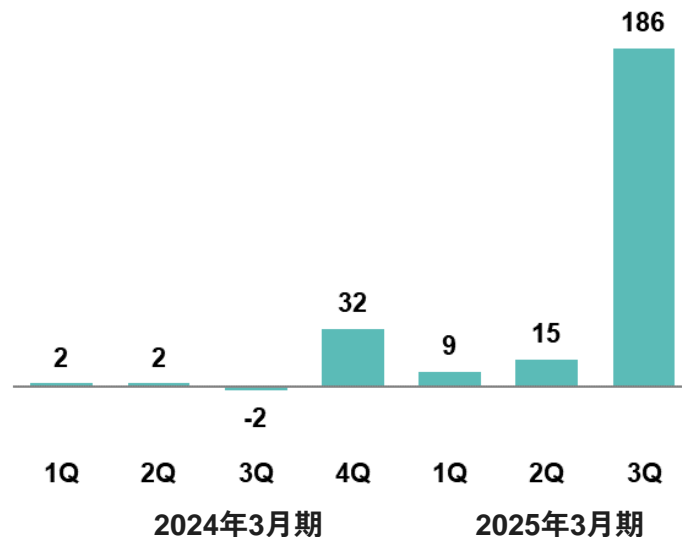
(億)

■ 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

## スマートフォン向けポケモンカードゲーム Pokémon Trading Card Game Pocket



© 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。

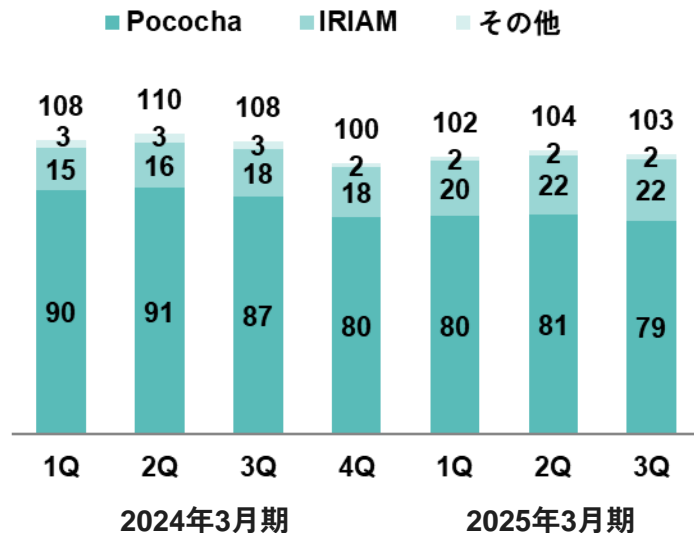
- 2024年12月には全世界累計6,000万ダウンロードを突破する（※）など、国内外で好スタート  
※2024年12月12日公表
- これまで当社が手掛けてきたタイトルと比しても継続率は非常に高く、プレミアムパスのサブスクリプションも多くの方にご利用いただくなど、幅広いユーザが日常的に手に取り、楽しんでいただいている
- 配信開始以降、ゲーム内イベントの開催、トレード機能の実装、新拡張パックの追加等、順次実施
- アップデート等重ね、多くの皆様に長く楽しんでいただけるよう取り組んでいく



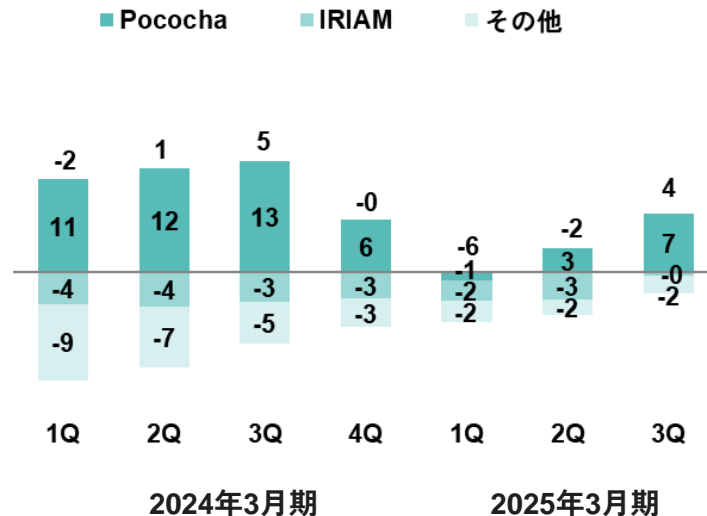
# ライブストリーミング事業

- 下期からはより収益性を重視した事業運営とし、第3四半期は黒字で着地

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。

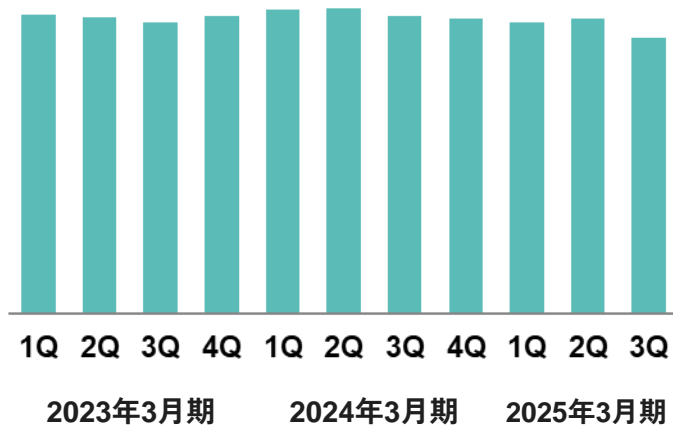
2025年3月期第1四半期に費用に関し、集計の定義を一部見直し。2025年3月期第1四半期より、従来「その他」に含めていた一部費用を「Pococha」に含めております。

「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。

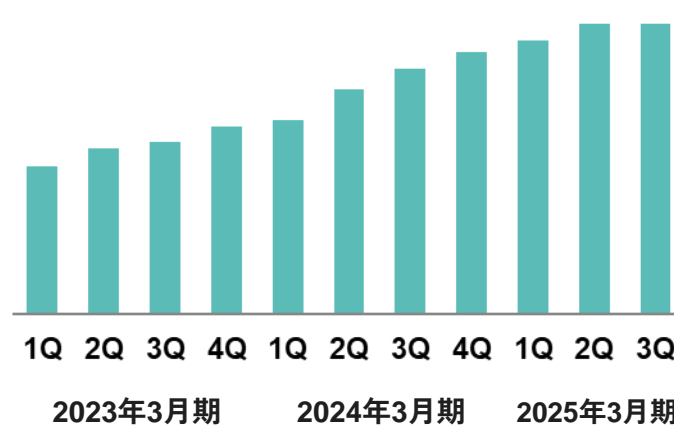
# ライブストリーミング事業\*

- Pocochalは、下期からマーケティング施策等のコストを見直し、ユーザエンゲージメントの維持・向上と、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、順調に成長。売上増や早期の黒字化にも取り組む
- 2024年12月末のダウンロード数は、Pocochalは652万、IRIAMは425万\*

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)

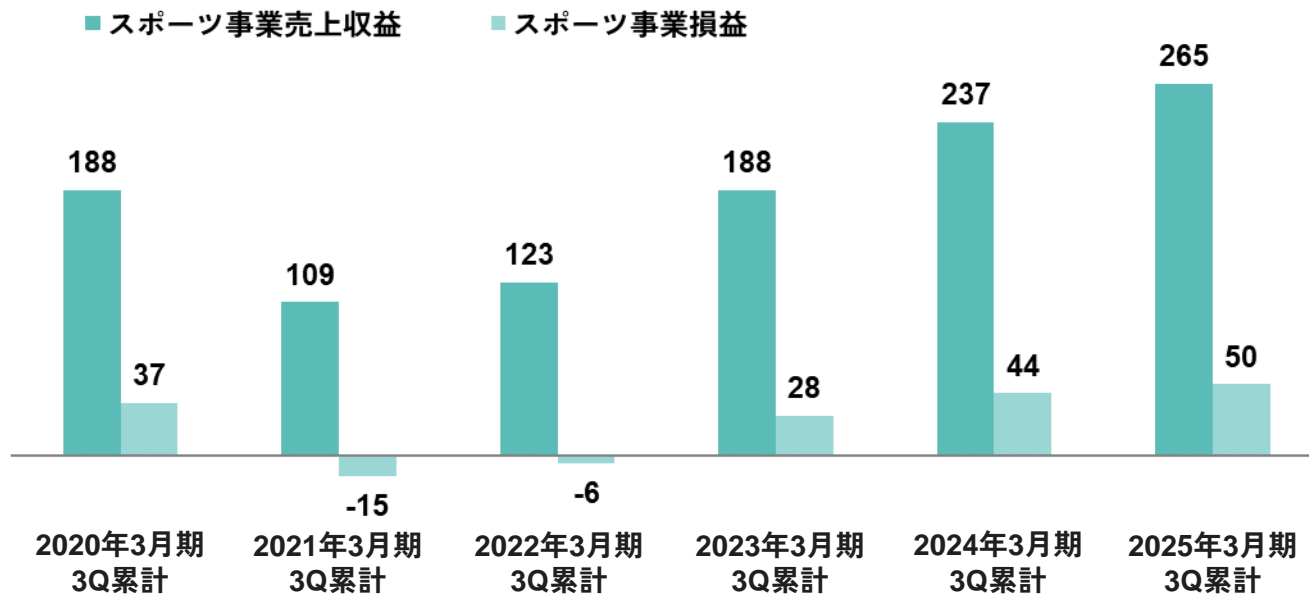


\*本ページ記載の各数値は、各サービスとも、日本国内について集計・記載。なお、IRIAMのダウンロード数に関しては、2024年3月期第1四半期に集計の定義を一部見直し。

# 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)



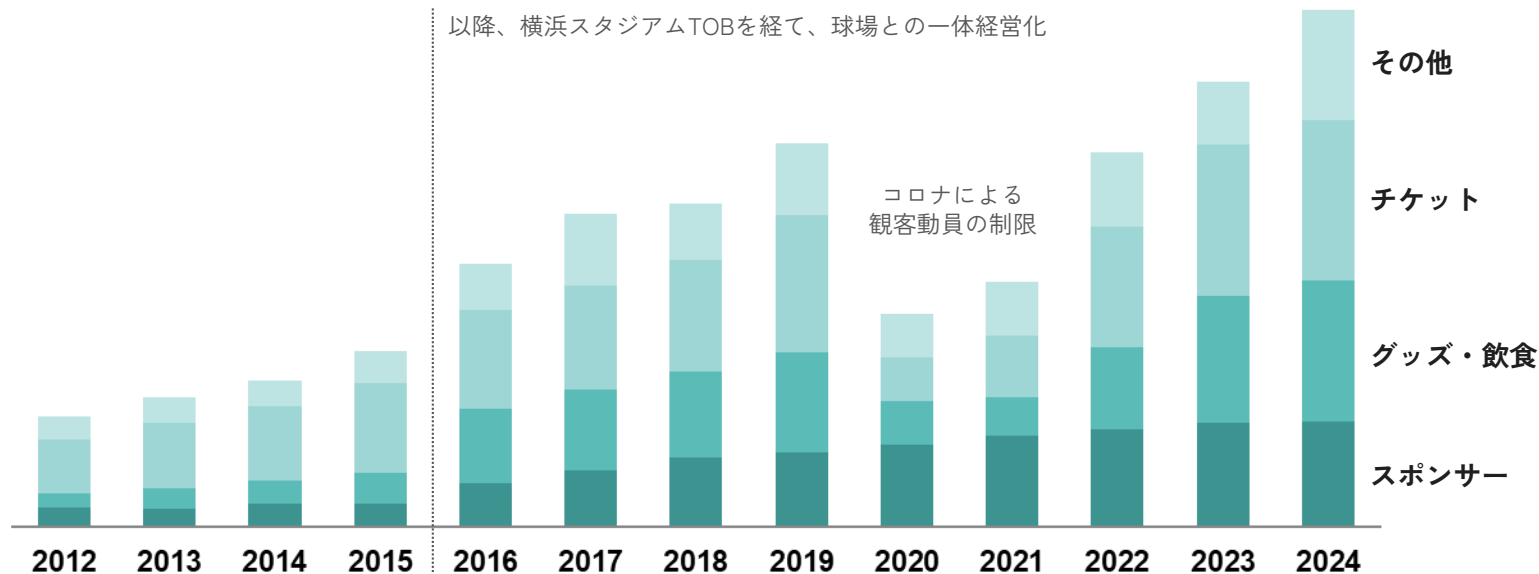
\*野球の季節性に関する補足（各期に開催の主催試合数（クライマックスシリーズを含む））：

2022年3月期				2023年3月期				2024年3月期				2025年3月期		
1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
36	21	12	3	34	33	5	0	33	37	1	3	32	35	2

# スポーツ事業

- 2024年シーズン主催試合における観客動員数は236万人と、球団史上最多を記録\*
- 横浜DeNAベイスターズは、「2024 JERA クライマックスシリーズ セ」優勝、「SMBC日本シリーズ2024」優勝
- 複層的に強い事業構造を着実に形成

## 横浜DeNAベイスターズ売上推移\*\*



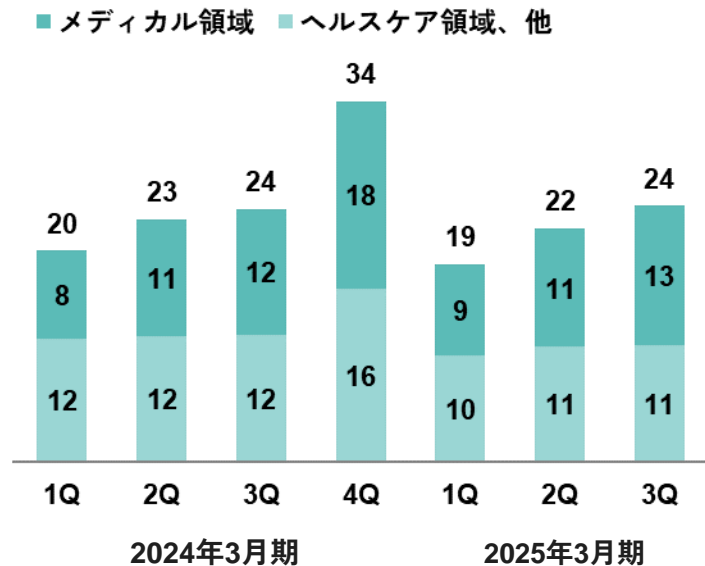
\*シーズン公式戦における横浜DeNAベイスターズ主催試合（横浜スタジアム以外での主催試合含む）に関するデータ。クライマックスシリーズ及び日本シリーズの動員は含まず。

\*\*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。

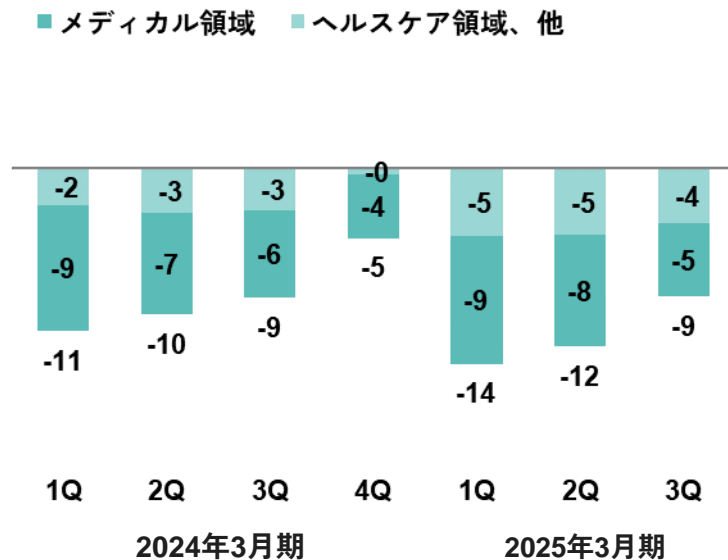
# ヘルスケア・メディカル事業\*

- 各領域とも、通期での増収増益に向け、仕込みは堅調

## 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)



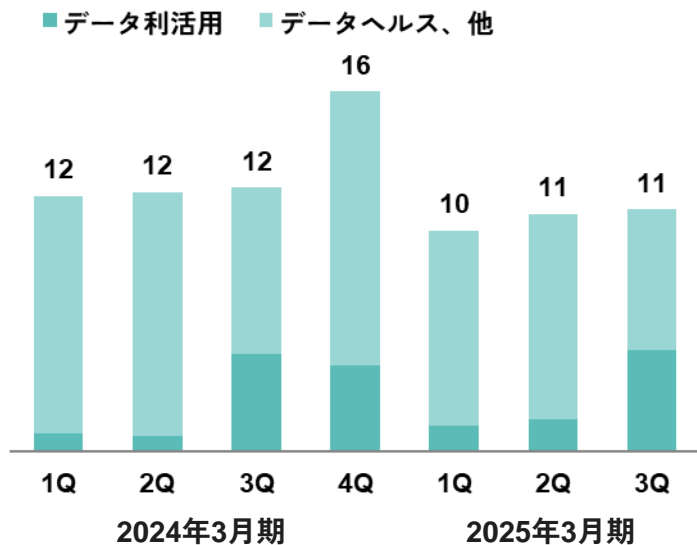
\* 主に、PPAの完了に伴って認識を開始した資産に係る償却費等を含まない管理会計を用いた数値であり、セグメント業績とは一致しません。

# ヘルスケア・メディカル事業：ヘルスケア領域

- データ利活用は、年度末にむけ各種データソリューション案件の積み上がりは順調
- データヘルスは、今期はデータヘルス計画の策定年度に該当しないため、受注件数は前々期並みへの減少を見込むものの、コストの効率化も推進しつつ、来期以降の成長につなげていく

## 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)		~2023年12月 32.5億円	~2024年12月 ▶ 33.8億円
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 (見込み) ▶ 350件前後
データ利活用**			
売上 (直近12か月)		~2023年12月 10.6億円	~2024年12月 ▶ 11.2億円
取引社数 (直近12か月)	全体	~2023年12月 50社	~2024年12月 ▶ 64社
	うち、製薬会社等	~2023年12月 28社	~2024年12月 ▶ 28社
顧客あたり取引額 (直近12か月)	製薬会社等	前年同期比13%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。

\*\*「2024年3月期 通期決算説明会」資料において、取引社数及び顧客あたり取引額につき、名寄せ等一部従前の定義から見直し。上表では前年分も遡って見直し後の定義で表示。

# ヘルスケア・メディカル事業：メディカル領域

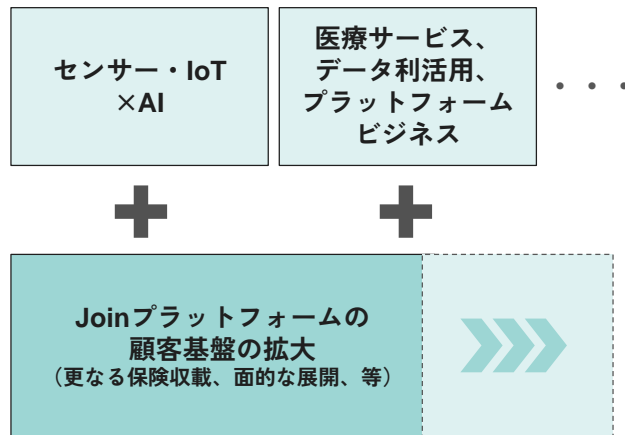
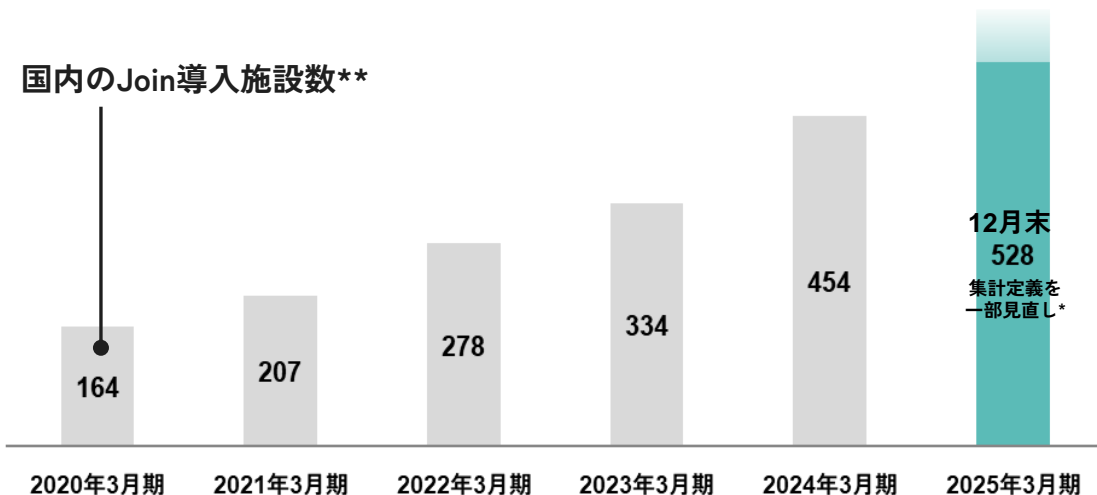
- 国が進める医療のDX化や働き方改革の支援など、各種施策により、各地域で施設ごとの導入が今期加速の見通し
- 2024年12月末の国内のJoin導入施設数は528となり、都道府県の補助事業等におけるJoinの採択事例は17に
- 地域的な医療資源不足に対し、ポータブル医療機器とJoinを組み合わせたJoin Mobile Careを活用したプロジェクトは今期の貢献に向け、具体的に議論が進捗



想定市場規模\*：～100億円～

想定市場規模\*：～数千億円～

国内のJoin導入施設数\*\*



\*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33施設。

# 2025年3月期の見通し

- 2025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営業利益は前期から増益、黒字の見込み
  - ゲーム事業では、第3四半期までの進捗を踏まえ、現時点での合理的・具体的な見通しの算出は困難であるものの、前期比で大幅な増収・増益の見通し。なお、第4四半期には新規タイトルの予定は無し。
  - ライブストーリーミング事業については、第3四半期までの進捗を踏まえ、前期比減収の見通し。下期からは、コストの見直し等、収益性確保に向けた取り組みを推進。
  - この他の事業については、成長へ向けた投資も行いつつ、前期比増収・増益を目指す

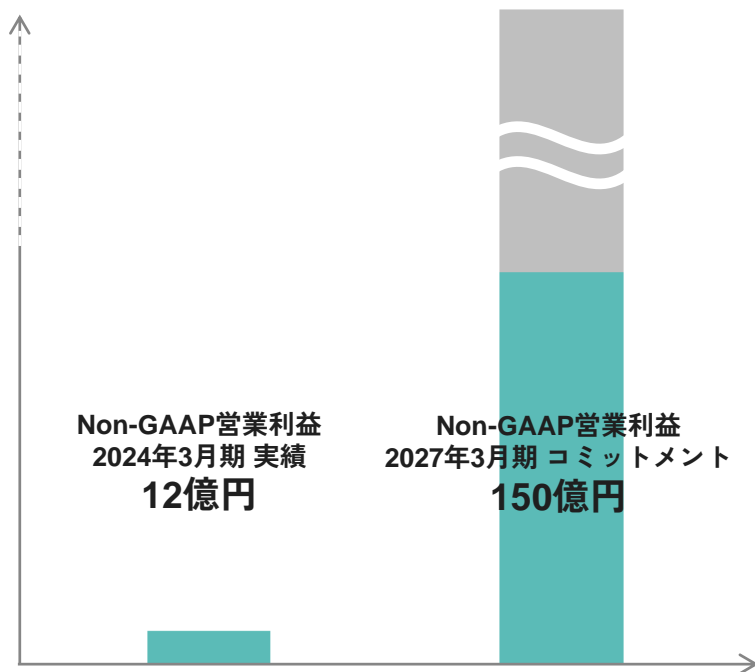


# 補足説明資料

- 今後3か年の重点（2024年5月8日開示）
- 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

## 今後3か年の重点（2024年5月8日開示）

- 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

# 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	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	17	31	-324	-6	19	36	155	-276	210
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	+1	+2	-1	-1	-1	-1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+274	+20	+2	+5	+1	+274	+8
買収、事業・組織変更等に係る一時利益	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Non-GAAP営業利益</b>	<b>16</b>	<b>29</b>	<b>-49</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>40</b>	<b>155</b>	<b>-3</b>	<b>216</b>
スポーツ事業損益	-34	-40	+30	+23	-33	-41	+24	-44	-50
<b>スポーツ事業を除くNon-GAAP営業利益</b>	<b>-18</b>	<b>-11</b>	<b>-18</b>	<b>38</b>	<b>-12</b>	<b>-2</b>	<b>180</b>	<b>-47</b>	<b>166</b>

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	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	17	31	-324	-6	19	36	155	-276	210
会計上の計上時期の補正等（純額）	-1	-1	+1	+2	-1	-1	-1	-1	-2
買収、事業・組織変更等に係る一時費用	-	-	+274	+20	+2	+5	+1	+274	+8
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	+53	+37
固定資産の除却・減損（一時的要因除く）	+1	+1	+7	+0	+0	+0	+1	+8	+1
<b>Non-GAAP EBITDA</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>-21</b>	<b>28</b>	<b>33</b>	<b>52</b>	<b>169</b>	<b>58</b>	<b>254</b>

# キャッシュ・フロー

単位：億円	2024年3月期 第3四半期累計	2024年3月期 通期	2025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>-97</b>	<b>-108</b>	<b>143</b>
税引前四半期（当期）利益	-298	-281	230
減価償却費及び償却費	53	65	37
減損損失	277	288	2
持分法による投資損益（-は益）	44	30	-3
売掛金及びその他の短期債権の増減額（-は増加）	73	-18	-81
買掛金及びその他の短期債務の増減額（-は減少）	-19	9	-59
利息及び配当金の受取額	21	21	16
法人所得税支払額・還付額	-178	-186	44
その他（差引）	-70	-36	-44
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー(B)</b>	<b>-88</b>	<b>-126</b>	<b>-71</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>-40</b>	<b>-41</b>	<b>-52</b>
借入による収入(純額)	-3	-0	-17
配当金支払額	-22	-22	-22
自己株式の取得による支出	-	-	-0
その他（差引）	-14	-19	-13
<b>フリー・キャッシュ・フロー ((A)+(B))</b>	<b>-185</b>	<b>-235</b>	<b>72</b>
<b>連結 現金及び現金同等物</b>	<b>759</b>	<b>714</b>	<b>737</b>
（うち、DeNA単体）	439	419	441

# バランスシート

単位：億円	2024年3月期 第3四半期末	2024年3月期末	2025年3月期 第3四半期末
<b>流動資産</b>	<b>1,072</b>	<b>1,141</b>	<b>1,167</b>
うち、現金及び現金同等物	759	714	737
<b>非流動資産</b>	<b>2,098</b>	<b>2,216</b>	<b>2,373</b>
うち、有形固定資産・使用権資産	212	219	251
うち、のれん	336	336	336
うち、無形資産	172	178	192
うち、持分法で会計処理している投資	548	565	574
うち、その他の長期金融資産	825	911	1,014
<b>資産合計</b>	<b>3,170</b>	<b>3,357</b>	<b>3,540</b>
<b>流動負債</b>	<b>342</b>	<b>492</b>	<b>434</b>
うち、借入金	30	86	76
<b>非流動負債</b>	<b>698</b>	<b>665</b>	<b>713</b>
うち、借入金	344	292	283
<b>資本合計</b>	<b>2,130</b>	<b>2,200</b>	<b>2,393</b>
うち、親会社の所有者に帰属する持分合計	2,017	2,092	2,293
<b>負債及び資本合計</b>	<b>3,170</b>	<b>3,357</b>	<b>3,540</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

※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。