

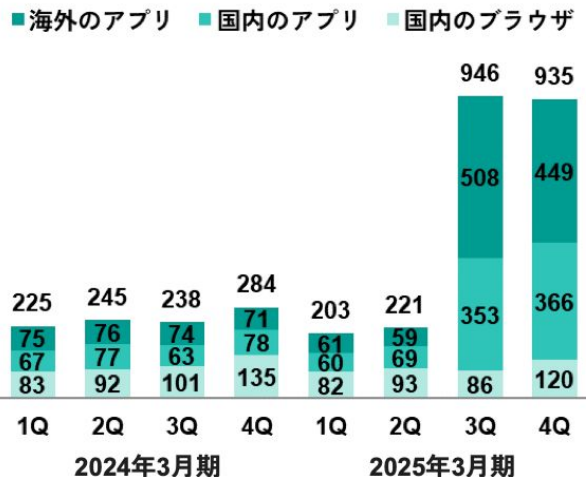
YouTube用 DeNA 25年3月期総括

ポケポケ:消費額が若干減少

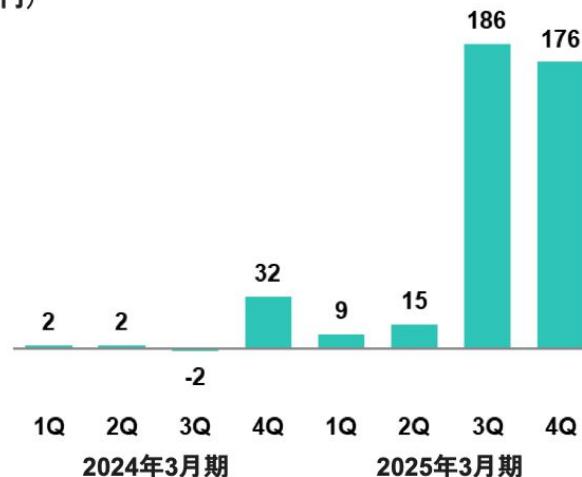
ゲーム事業*

- 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)



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。

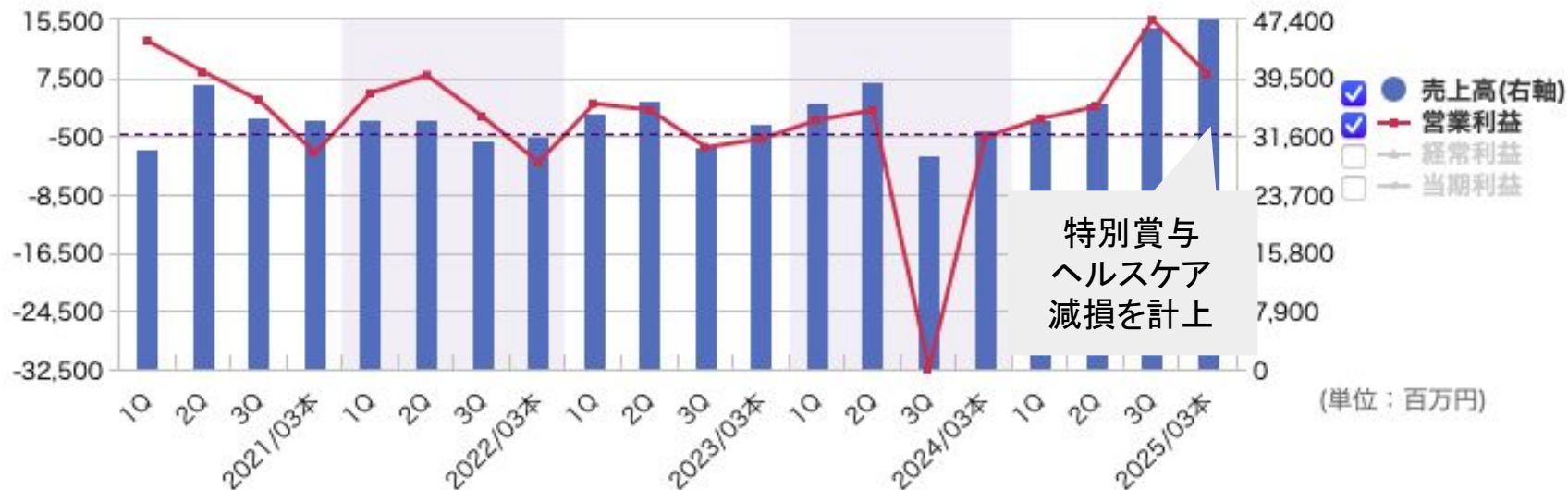
前四半期比較:売上 +1%、利益 ▲48%

四半期業績推移 (3か月)

業績 前年比 指数 利益率

全期間

詳細:



表示: 展開する

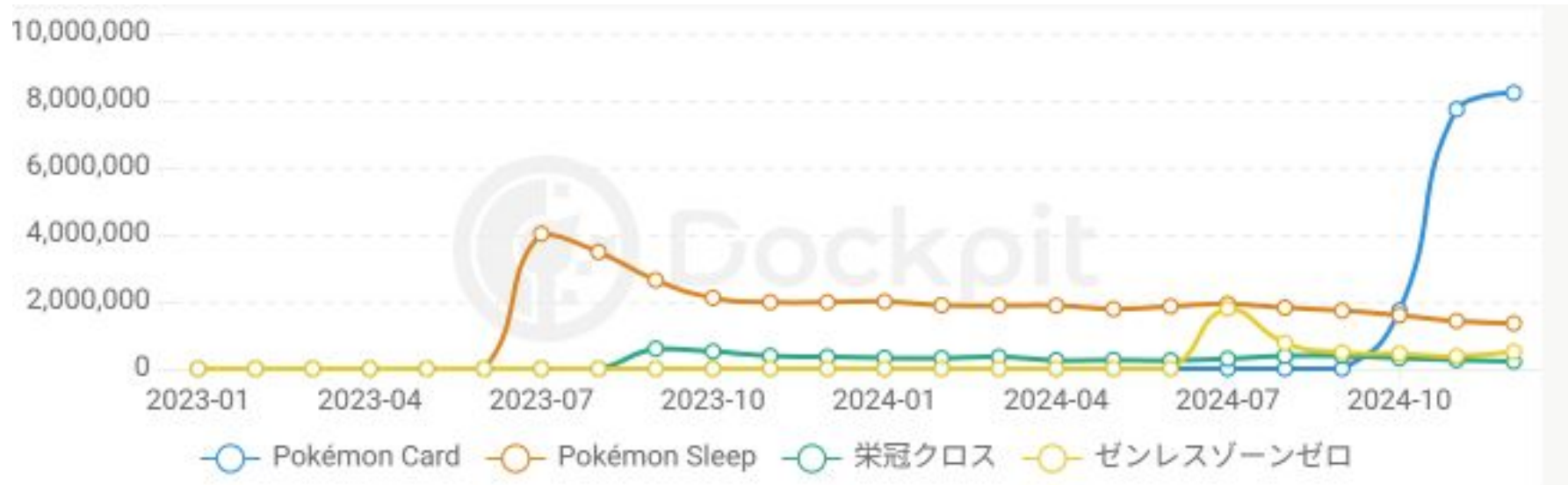
ポケポケが大ヒット



- ✓カードゲームを簡略化
- ✓オンライン対戦可能
- ✓毎日2回のカード開封



ポケポケ：DL数は2ヶ月に渡り増加

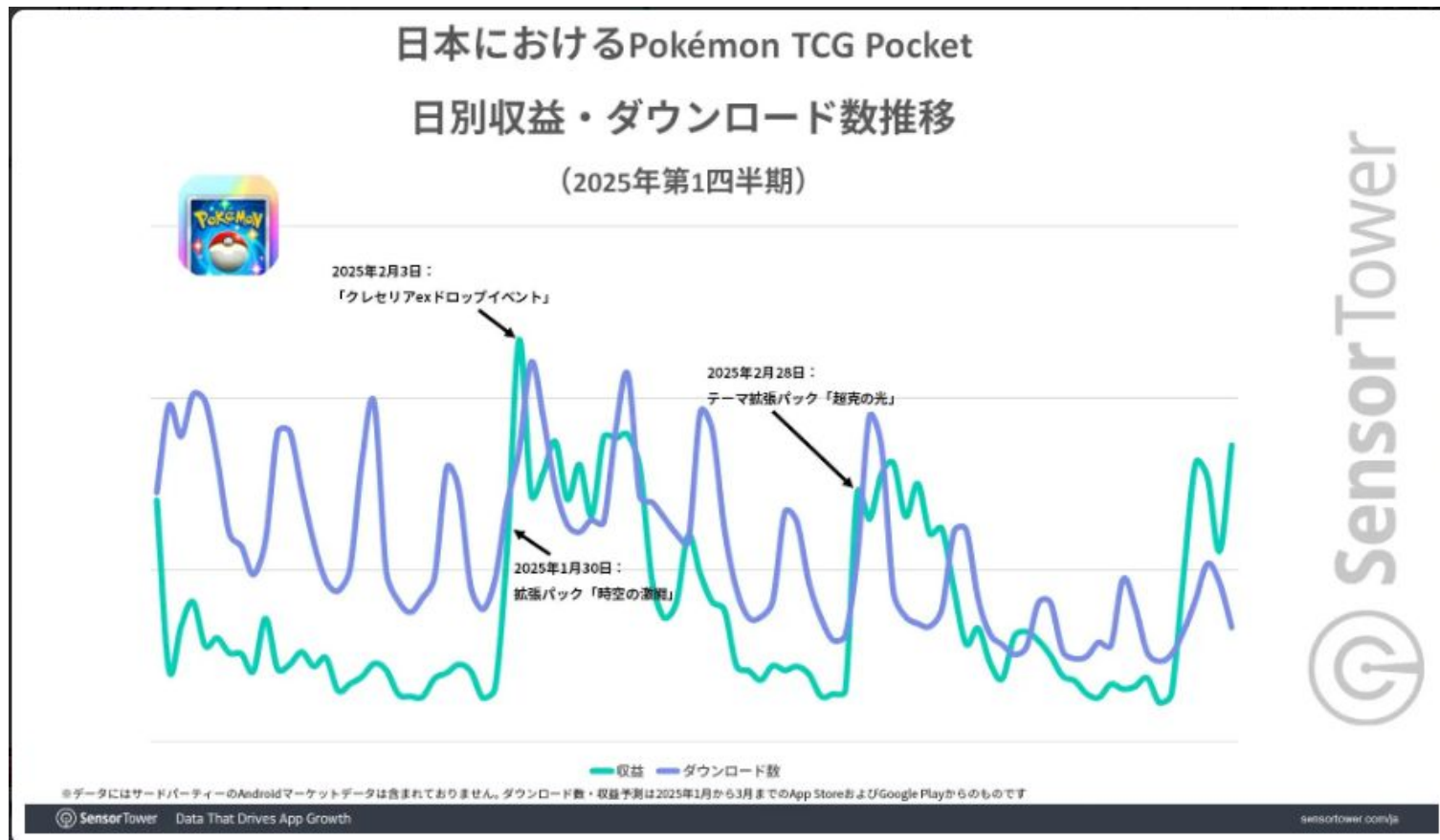


「ポケポケ」、「ポケモンスリープ」、「パワプロ 栄冠クロス」、「ゼンレスゾーンゼロ」月間
起動ユーザー数の推移

集計期間：2023年1月～2024年12月

集計デバイス：スマートフォン

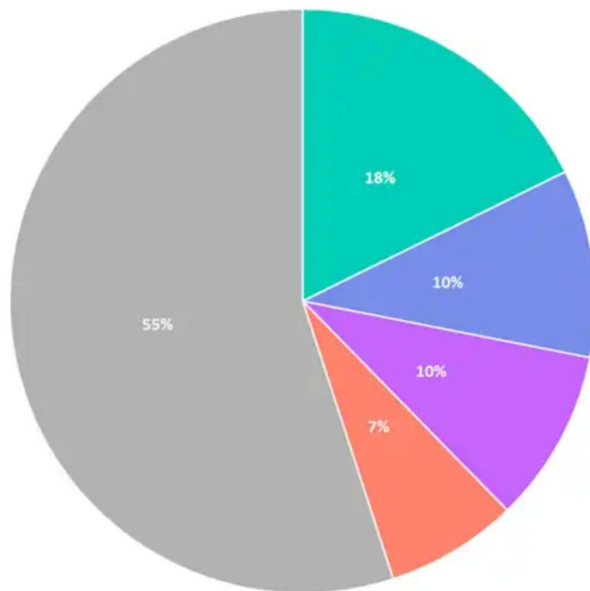
ポケポケ：足元の DL 数は緩やかに減少？



ポケポケ：日本やアメリカで収益化確保

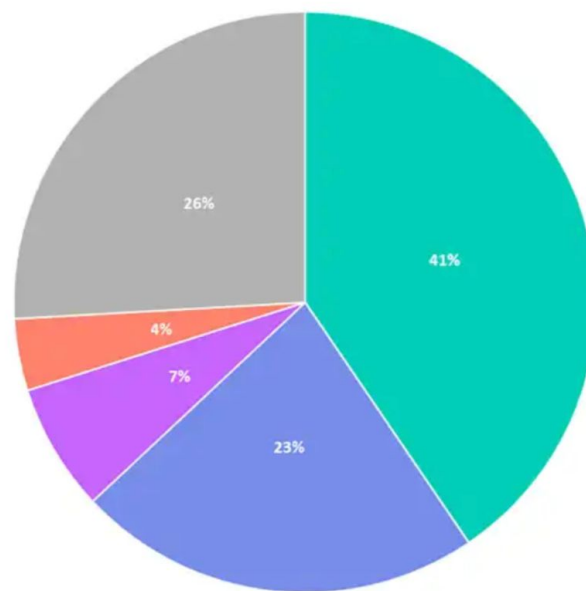
The Pokémon TCG Pocket 世界のDL数・収益シェア (2024年10月30日～12月20日)

ダウンロード数シェア



■ アメリカ ■ ブラジル ■ フランス ■ 日本 ■ その他

収益シェア



■ 日本 ■ アメリカ ■ フランス ■ 台湾 ■ その他

※データにはサードパーティーのAndroidマーケットデータは含まれておりません。ダウンロード数・収益予測は2024年10月30日から12月20日までのApp StoreおよびGoogle Playからのものです



a青() @leafia_js_iizo · 5月21日

ポケポケ、そもそも対戦に全力を入れずにバックをめくるだけにしてたので飽きが来ない



171



秋華 @syuka56 · 5月17日

スタミナのあるゲーム。
余らせると勿体ないので無理にやる。
すぐに失くなると虚無になる。
やりたくない時にやらない、やりたい時にやるってのができないから飽きやすい。
ポケポケが良いのは、スタミナがない所だな。
自由にやれる。



きゅうり @Gogo_washizu · 4月8日

Xポケポケ界限、
ぽつぽつ去ってゆく人がおり
さみしい😞

この時期プライベートも大変がちだし、
人によって飽きもくるだろうし、
仕方ないんだろうけどさ.....😭泣



ノノノ@小説家になろう/カクヨム に投稿中。代表作『女神... @to... · 6月1日

ポケポケ
ここまで飽きが早いとは思わなかった



68



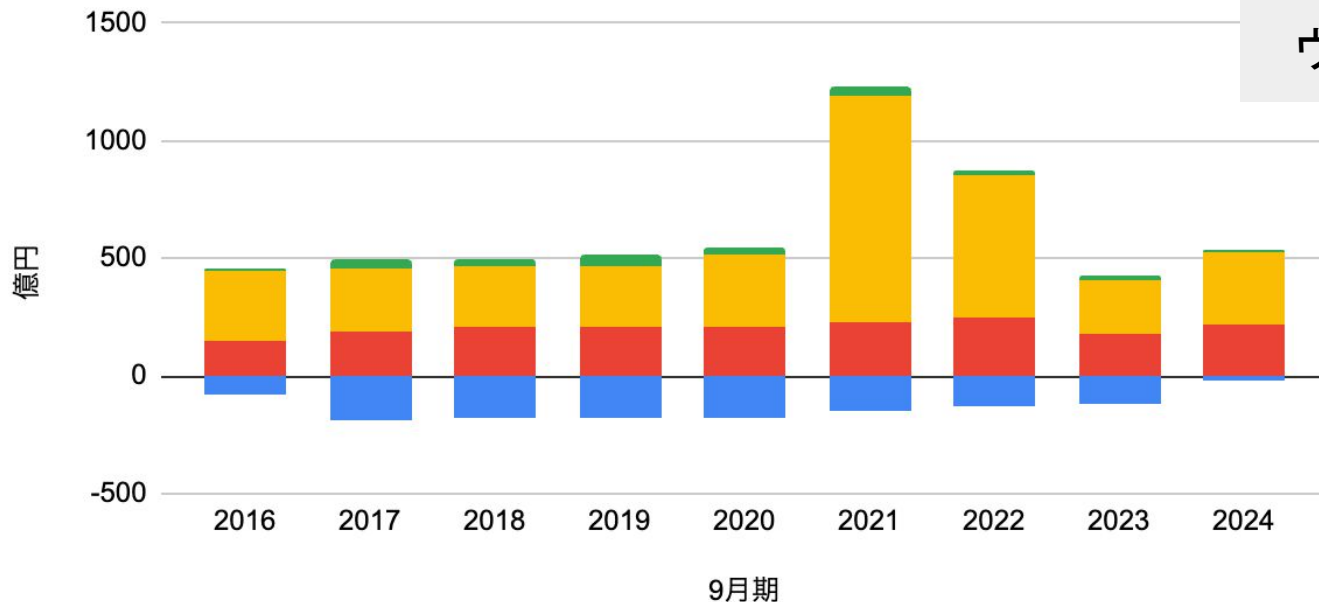
ユーザーの反応

ヒットはどこまで続くか？

ゲーム事業の大ヒットのあとは業績が落ち込む可能性も

サイバーエージェント 事業別 営業利益推移

■ 投資育成 ■ ゲーム ■ インターネット広告 ■ メディア(ABEMA)

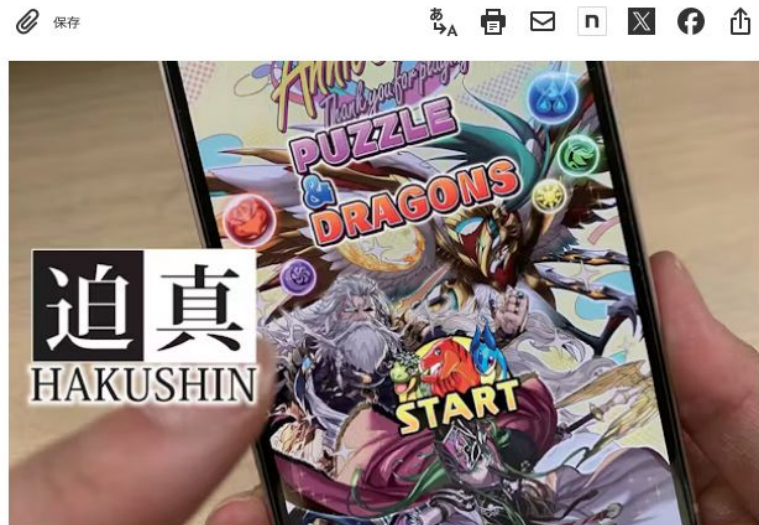


サイバーA
ウマ娘ボーナスは2年ほど

長寿モバイルゲーム：パズドラ

モバイルゲーム、10年たっても「パズドラ」 日系企業停滞
スマホ敗戦 (3)

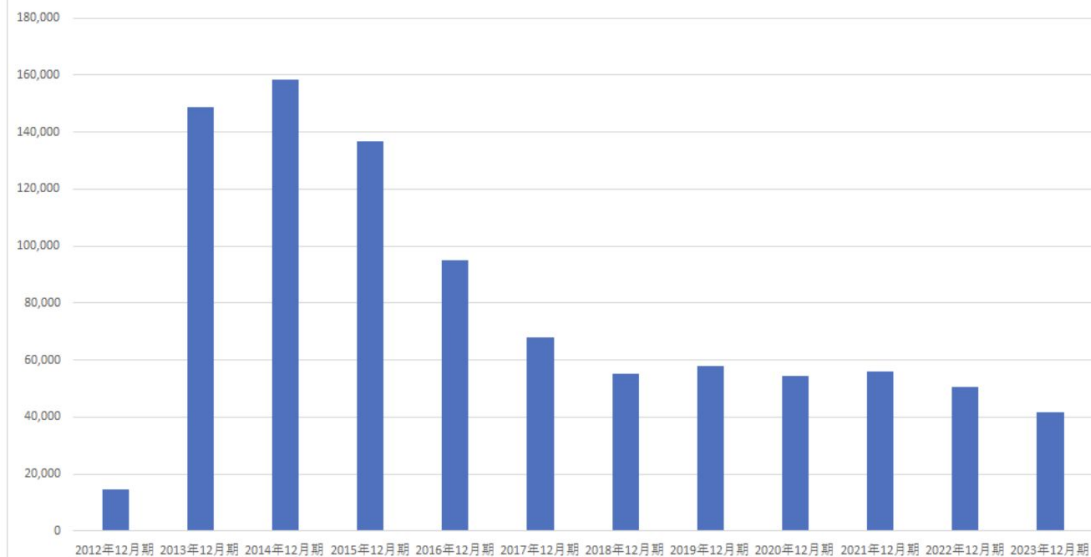
[スマホ敗戦](#) [+ フォローする](#)
2025年4月16日 2:00 [会員限定記事]



「パズル&ドラゴンズ」などに続くモバイルゲームのヒット作が日本から出てこない

 図表を保存

「パズドラ」シリーズの売上高の推移(単位：百万円)



ヒット作を継続して出す必要があるが ...

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		

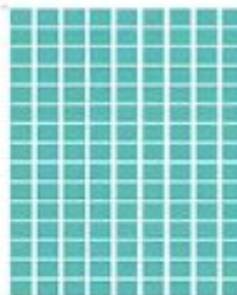
DeNAが掲げるAI戦略

現在の事業

約3,000人



新規事業

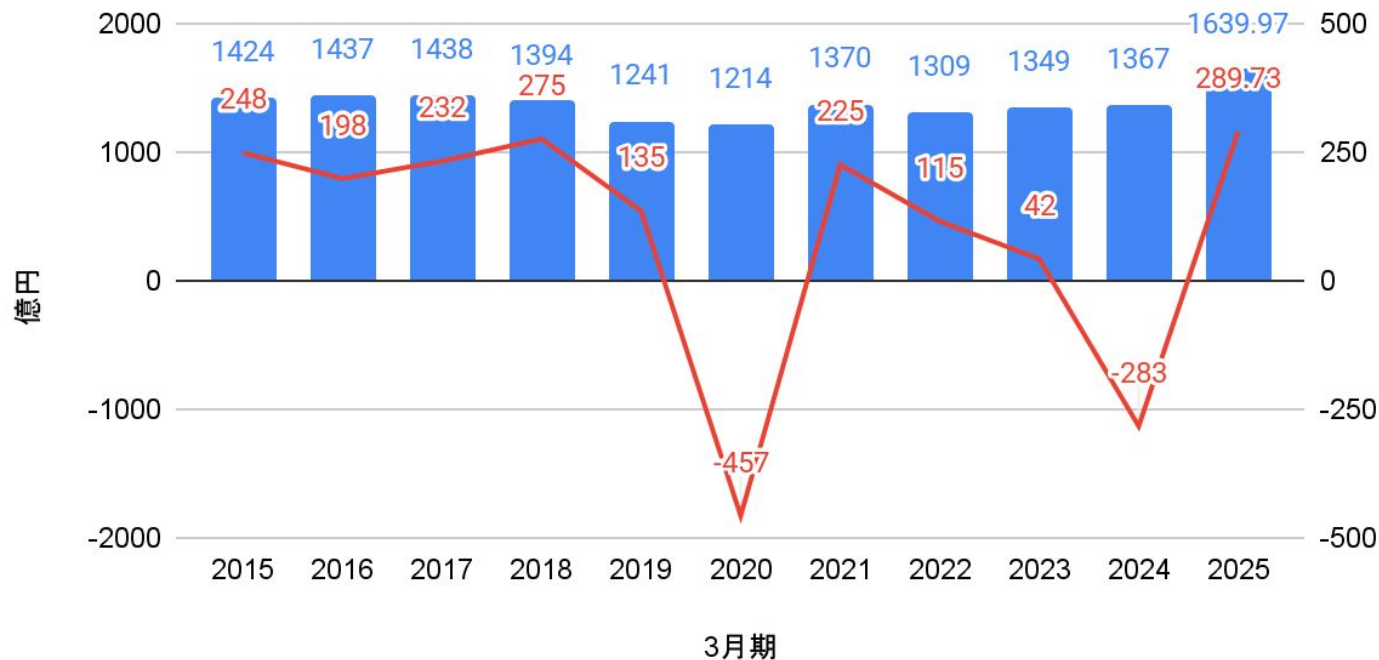


ゲーム・スポーツ
ライブストリーミングで
業務効率化を実践している

業績：昨期の赤字から今期は V 自回復

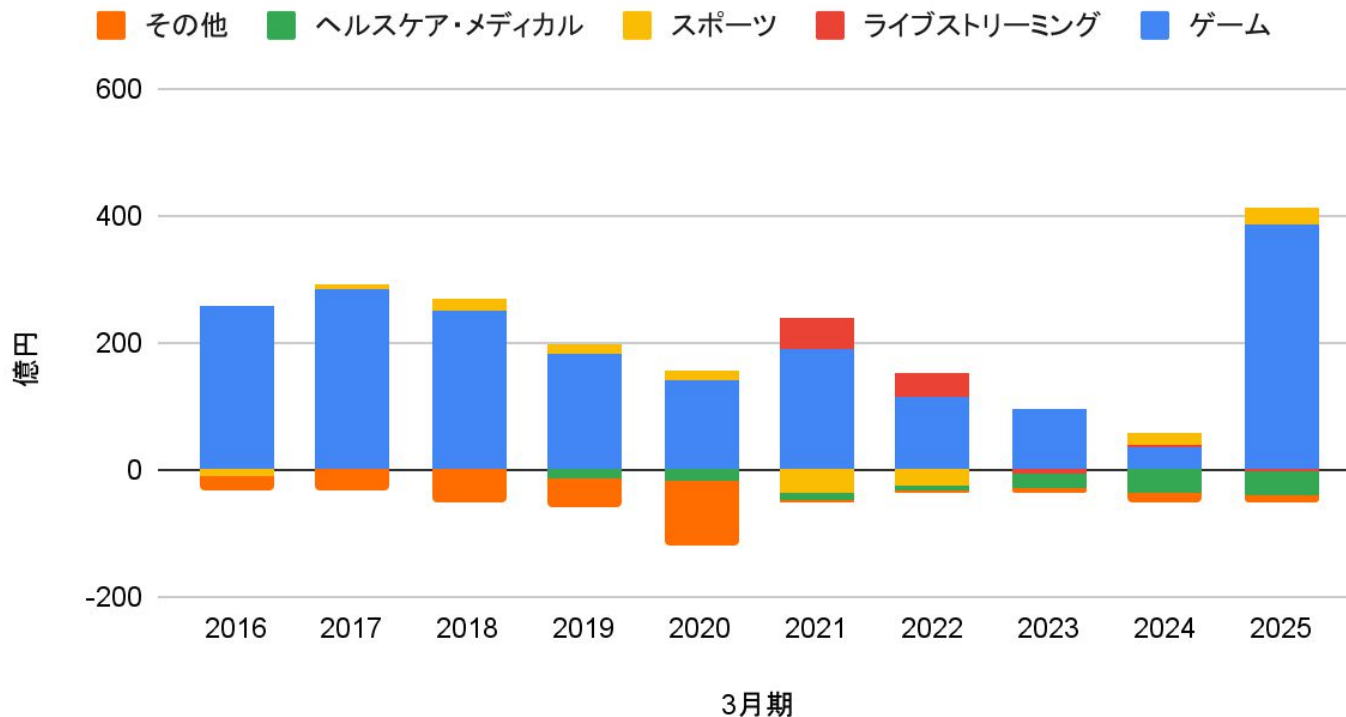
DeNA 業績実績

■ 売上高合計 ■ 営業利益



セグメント別：ゲーム事業利益が大幅増加

DeNA セグメント別 利益推移



巨大プラットフォームへの規制は追い風か？

GMO TECHのプレスリリースから。同社が提供する「GMOアプリ外課金」は手数料が最低で5%。
15~30%の手数料を課すアプリストアでの課金と比べて、手数料を大幅に抑えられるとしている



課金ポイントは2つ



値段

980円(1ヶ月ごと)

毎日のパックを1追加
限定カードなども

アプリ内通貨の購入 ガチャ待ち時間回復など

 26個 (有償25個+無償1個)	700円 1個あたり26.9円
 57個 (有償50個+無償7個)	1,400円 1個あたり24.6円
 120個 (有償100個+無償20個)	2,800円 1個あたり23.3円
 250個 (有償200個+無償50個)	5,600円 1個あたり22.4円
 690個 (有償500個+無償190個)	14,000円 1個あたり20.3円