



平成28年3月期 決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年5月11日

上場会社名 株式会社ディー・エヌ・エー 上場取引所 東
 コード番号 2432 URL http://dena.com/jp/
 代表者 (役職名)代表取締役社長兼CEO (氏名)守安 功
 問合せ先責任者 (役職名)執行役員経営企画本部長 (氏名)小林 賢治 (TEL) 03(6758)7200
 定時株主総会開催予定日 平成28年6月18日 配当支払開始予定日 平成28年6月20日
 有価証券報告書提出予定日 平成28年6月20日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト・報道機関向け)

(百万円未満四捨五入)

1. 平成28年3月期の連結業績 (平成27年4月1日～平成28年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益		当期包括利益 合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	143,709	0.9	19,816	△20.0	20,853	△26.7	11,874	△26.0	11,325	△24.2	11,943	△49.9
27年3月期	142,419	△21.5	24,764	△53.4	28,443	△48.2	16,041	△51.1	14,950	△52.8	23,855	△37.7

	基本的1株当たり 当期利益	希薄化後1株当たり 当期利益	親会社所有者帰属 持分当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上収益 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年3月期	78.76	78.61	6.5	8.8	13.8
27年3月期	115.35	115.00	10.0	13.7	17.4

(参考) 持分法による投資損益 28年3月期 1,960 百万円 27年3月期 582 百万円

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する資本合計	親会社所有者 帰属持分比率	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
28年3月期	254,861	196,328	189,208	74.2	1,302.12
27年3月期	218,529	164,502	157,210	71.9	1,207.68

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年3月期	26,707	△39,986	20,128	75,169
27年3月期	27,892	△21,296	△3,803	68,724

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有 者帰属持分 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
27年3月期	—	0.00	—	20.00	20.00	2,593	17.3	1.7
28年3月期	—	0.00	—	20.00	20.00	2,900	25.4	1.6
29年3月期(予想)	—	0.00	—	—	—	—	—	—

(注) 1. 配当金総額には株式付与ESOP信託口に対する配当金を含めておりません。

2. 平成29年3月期の配当予想は未定です。

3. 平成29年3月期の連結業績予想 (平成28年4月1日～平成29年3月31日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上収益		営業利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益		基本的1株当たり 当期利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第1四半期	38,200	1.3	6,600	64.7	4,900	139.1	33.79

(注) 通期及び半期の業績予想に代えて翌四半期の業績予想を開示しております。詳細は決算短信(添付資料)4ページ「1.経営成績・財政状態に関する分析(1)経営成績に関する分析(次期の見通し)」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有
新規 1社（株式会社横浜スタジアム）、除外 1社（－）

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：無
② ①以外の会計方針の変更：無
③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	28年3月期	150,810,033株	27年3月期	150,810,033株
② 期末自己株式数	28年3月期	5,790,665株	27年3月期	21,136,868株
③ 期中平均株式数	28年3月期	143,792,982株	27年3月期	129,604,795株

(注) 自己株式数については、株式付与ESOP信託口が所有する当社株式(28年3月期：495,077株、27年3月期：556,284株)を含めて記載しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年3月期の個別業績（平成27年4月1日～平成28年3月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	102,975	△5.4	21,086	△20.7	15,917	△47.5	6,759	－
27年3月期	108,816	△27.7	26,581	△45.5	30,313	△39.5	△35,728	－

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
28年3月期	47.01	46.92
27年3月期	△275.67	－

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年3月期	157,430	132,361	83.8	1,082.99
27年3月期	128,195	103,610	80.3	794.34

(参考) 自己資本 28年3月期 131,986百万円 27年3月期 103,004百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(1) 連結業績予想に関して

本資料における将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではなく、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件等は、(添付資料)4ページ「1.経営成績・財政状態に関する分析(1)経営成績に関する分析(次期の見通し)」をご覧ください。

(2) 配当予想金額に関して

当社は、毎期の業績等を勘案し、配当金額を決定しております。そのため、通期の業績予想について開示が可能となった時点で配当予想額についても速やかに開示いたします。なお、平成29年3月期の配当予想の開示を行う時期としましては、第3四半期決算発表の時点を見込んでおります。

(3) 決算補足説明資料の入手方法

当社は、平成28年5月11日に機関投資家・アナリスト・報道機関向け決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する資料は、当決算短信の適時開示後、当社ホームページに掲載いたします。また、決算説明会の動画、主な質疑応答等については、後日当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	5
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	6
(4) 事業等のリスク	7
2. 経営方針	14
(1) 会社の経営の基本方針	14
(2) 目標とする経営指標	14
(3) 中長期的な会社の経営戦略	14
(4) 会社の対処すべき課題	15
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	16
4. 連結財務諸表	17
(1) 連結財政状態計算書	17
(2) 連結損益計算書	19
(3) 連結包括利益計算書	20
(4) 連結持分変動計算書	21
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書	22
(6) 継続企業の前提に関する注記	23
(7) 連結財務諸表注記	23
(8) 重要な後発事象に関する注記	27

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度におけるわが国経済は、弱さもみられるものの、緩やかな回復基調が続きました。一方先行きについては、雇用・所得環境の改善が続くなかで、緩やかな回復にむかうことが期待されるものの、中国をはじめとするアジア新興国等の景気の下振れ等が国内景気を下押しするリスクとなっております。

このような状況の下、当社グループは、当連結会計年度をグローバルインターネットプレイヤーとして企業価値を持続的に向上させる事業基盤を強化する年度と位置付け、コスト管理の徹底を図りながら、主力のゲーム事業では競争優位性を一層高める取り組みを推進し、また、中長期で成長する構造的な強みを持つ事業の創出及び育成を進めております。

売上収益は、前連結会計年度比で増加いたしました。利益率の高い国内ゲーム事業は前連結会計年度比で減収となった一方、中国のゲーム事業や新規事業、横浜DeNAバイスターズが主体のスポーツ事業等が増収となりました。

売上原価並びに販売費及び一般管理費は、前連結会計年度比で増加いたしました。アプリ市場向けタイトルの開発・提供の進捗に従い、ゲーム内課金の決済関連費用等の支払手数料や人件費等が増加しました。

その他の収益には、第2四半期連結会計期間において、BtoB向けマーケットプレイス事業を譲渡したことに伴う売却益を計上しております。また、第4四半期連結会計期間において、株式会社横浜スタジアムを公開買付により連結子会社化したことに伴う負ののれん発生益を計上しております。その他の費用には、第1四半期連結会計期間に実施した欧米における体制及びゲームポートフォリオの見直しに伴う一時的な費用を含め、無形資産の除却費用等を計上しております。

以上の結果、当社グループの売上収益は143,709百万円（前連結会計年度比0.9%増）、営業利益は19,816百万円（同20.0%減）、税引前当期利益は20,853百万円（同26.7%減）、親会社の所有者に帰属する当期利益は11,325百万円（同24.2%減）となりました。

セグメント別の業績は次のとおりであります。

なお、第1四半期連結累計期間よりセグメント区分を変更しており、セグメント別業績の比較・分析は、変更後のセグメント区分に組み替えて行っております。詳細は、「4. 連結財務諸表 (7) 連結財務諸表注記 3 セグメント情報 (1) 報告セグメントの概要」をご参照ください。

また、本項目において記載しているセグメントごとの売上収益については、従来はセグメント間の取引を調整後の外部顧客からの売上収益の金額を用いておりましたが、第1四半期連結累計期間よりセグメント間の売上収益を含んだ金額に変更しております。これに伴い、前連結会計年度のセグメントごとの売上収益についても組み替えて比較・分析を行っております。

① ゲーム事業

ゲーム事業の売上収益は109,640百万円（前連結会計年度比3.0%減）、セグメント利益は25,900百万円（同13.3%減）となりました。

主力の国内市場でのゲーム内仮想通貨(コイン)消費高は1,469億円（同1.4%減）となりました。ブラウザ市場向けのコイン消費は緩やかに減少しましたが、国内及び海外アプリ市場向けでは、主力タイトルのコイン消費が引き続き堅調に推移したほか、新規タイトルの開発・提供も進みました。当連結会計年度のアプリ市場向けタイトルにおけるコイン消費高は、国内では475億円（同113.7%増）、海外では187億円（同1.1%減）となりました。

なお、任天堂株式会社との業務・資本提携における協業タイトルの第1弾「MiiTomo」につきましては、平成28年3月に配信を開始しました。

② EC事業

EC事業の売上収益は19,891百万円（前連結会計年度比1.7%減）、セグメント利益は2,643百万円（同12.6%増）となりました。

注力分野の一つである旅行に関しては、株式会社DeNAトラベルにおける取扱高が順調に成長しました。ショッピング、決済代行の各サービスも概ね安定して推移しましたが、有料会員数の減少によりオークションサービスは減収となりました。なお、第2四半期連結会計期間よりBtoB向けマーケットプレイス事業はEC事業の売上収益及びセグメント利益に含まれておりません。

③ スポーツ事業

スポーツ事業の売上収益は9,892百万円（前連結会計年度比27.4%増）、セグメント損失は1,003百万円（前連結会計年度は1,389百万円の損失）となりました。株式会社横浜DeNAベイスターズは、2015年シーズンの主催試合の入場者数が増加し、好調に推移しました。なお、第4四半期連結会計期間中に株式会社横浜スタジアムが連結子会社となりました。

④ 新規事業・その他

新規事業・その他の売上収益は5,742百万円（前連結会計年度比84.0%増）、セグメント損失は4,706百万円（前連結会計年度は4,091百万円の損失）となりました。

当区分には、IP（知的財産）やコンテンツを構造的に生み出すことを目指すIP創出プラットフォーム事業、キュレーションプラットフォーム事業（注1）、ヘルスケア事業、オートモーティブ事業（注2）等を含んでおります。中でも、キュレーションプラットフォーム事業では各サービスの利用者数が増加基調で、広告収入等が徐々に立ち上がり始めるなどの成果が見られました。

コスト管理の徹底や投資の見極めを適切に行いつつ、中長期で成長する構造的な強みを持つ事業を創出するべく、複数の領域で取り組みを進めてまいります。

（注1）キュレーションプラットフォームとは、インターネット上に散在する情報を、独自の観点で目利きするキュレーターと呼ばれる人たちが、各自が興味をもつテーマについてひとつの記事にまとめあげて公開できるウェブサイトまたはアプリのことで。

（注2）自動運転技術を活用したロボットタクシー等、自動車領域における事業です。

(次期の見通し)

当社グループは、中長期で企業価値を向上させるべく、主力のゲーム事業における競争優位性を一層高める取り組みと、中長期で成長する構造的な強みを持つ事業の創出及び育成に継続して取り組んでまいります。

平成29年3月期におきましては、国内ゲーム事業では、アプリ市場向けでは既存有力タイトルのさらなる強化と新規ヒットタイトルの創出に注力しつつ、ブラウザ市場向けでは、より長くユーザに利用いただけるためのタイトル運営を継続してまいります。海外ゲーム事業では、特に有力IPを活用したタイトルを中心に展開している中国向けでの成長を図ると同時に、引き続き収支管理を徹底してまいります。また、任天堂株式会社との業務・資本提携においては、平成28年3月期末の協業タイトル第1作目に続き、平成29年3月期におきましても複数のタイトル投入を進めてまいります。

EC事業では、注力領域である旅行代理店サービスや決済代行サービスの取扱高拡大や、ショッピングにおける食品・日用品分野の強化に引き続き取り組みます。

スポーツ事業では、2016年シーズンも昨シーズンに引き続き、横浜DeNAベイスターズ主催試合の高水準の観客動員数を目指してまいります。また、平成29年3月期より株式会社横浜スタジアムが通期で貢献することによる収支改善も見込んでおります。

新規事業・その他においては、各事業の成長フェーズを見極めながら、収益化に向けた取り組みも進めてまいります。特にキュレーションプラットフォーム事業を中心にさらなる成長を図ってまいります。

また、自社での開発や他社との協業、M&A等の手法も活用した新たな事業の立ち上げ及びユーザベースの拡大に継続して取り組んでまいります。

販売費及び一般管理費については、コストコントロールを適切に実施し経費節減に努めてまいります。

連結業績見通しにつきましては、主力のゲーム事業は国内外ともにその市場動向を予測することが難しくユーザの嗜好や人気タイトルの有無等、様々な不確定要素に収益が大きく左右されること等から、信頼性の高い通期及び半期の業績予想数値を算出することが困難なため、四半期ごとの業績発表時に翌四半期の業績見通しを公表させていただきます。

平成29年3月期第1四半期の業績予想については、前年同期比で増収増益を見込んでおります。売上収益については、主力の国内ゲーム事業に底堅さが増していることに加え、新規事業やスポーツ事業が前年同期比での増収に寄与するものと見込んでおります。また、営業利益においては、スポーツ事業での収支改善や、前年同期に実施した欧米における体制及びゲームポートフォリオの見直しに伴う一時費用の剥落も寄与する見込みです。

上記に記載した将来に関する記述は、現時点の情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、様々な不確定要素により上記内容と異なる可能性があります。

(2) 財政状態に関する分析

①財政状態

当連結会計年度末の資産合計は254,861百万円(前連結会計年度末比36,332百万円増)となりました。

流動資産は119,822百万円(同5,695百万円増)となりました。主な増加要因は現金及び現金同等物が6,445百万円増加したこと等によるものであり、主な減少要因は売掛金及びその他の短期債権が3,976百万円減少したこと等によるものであります。

非流動資産は135,039百万円(同30,638百万円増)となりました。主な増加要因はその他の長期金融資産が32,981百万円増加したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の負債合計は58,533百万円(同4,506百万円増)となりました。

流動負債は52,323百万円(同1,181百万円増)となりました。主な増加要因は未払法人所得税が1,672百万円、その他の短期金融負債が2,147百万円増加したこと等によるものであり、主な減少要因は買掛金及びその他の短期債務が2,583百万円減少したこと等によるものであります。

非流動負債は6,210百万円(同3,325百万円増)となりました。主な増加要因はその他の長期金融負債が2,709百万円増加したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の資本合計は、196,328百万円(同31,826百万円増)となりました。主な増加要因は自己株式が31,462百万円減少したこと等によるものであります。

流動性に関する指標としては、当連結会計年度末において流動比率229.0%、親会社所有者帰属持分比率74.2%となっております。

②キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末の現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ6,445百万円増加し、75,169百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況とその要因は次のとおりです。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は26,707百万円(前連結会計年度は27,892百万円の収入)となりました。主な収入要因は税引前当期利益20,853百万円、減価償却費及び償却費11,286百万円であり、主な支出要因は法人所得税支払額7,765百万円であります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は39,986百万円(前連結会計年度は21,296百万円の支出)となりました。主な支出要因は有価証券及び投資有価証券の取得のための支出23,106百万円、無形資産の取得12,814百万円、子会社又はその他の事業の取得による支出6,098百万円であり、主な収入要因は有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入2,084百万円であります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は20,128百万円(前連結会計年度は3,803百万円の支出)となりました。主な収入要因は自己株式の処分による収入22,161百万円であります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、事業の成長や経営体質の強化等により企業価値を継続的に向上させ、株主利益に貢献していくことを重要な経営課題として認識しております。

配当による利益還元につきましては、毎期の業績等を勘案しながら、連結配当性向15%あるいは当社普通株式1株当たり年間配当額20円のいずれか高い方を下限とし、また、将来的には連結配当性向30%を目指し、継続的な配当を実施する基本方針としております。

さらに、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、自己株式の取得等も適宜検討してまいります。

当連結会計年度の配当金に関しましては、業績、今後の事業環境及び事業の継続的成長のための内部留保などを勘案のうえ、上記基本方針に基づき、当社普通株式1株につき20円（前連結会計年度は1株につき20円）の普通配当を予定しております。連結配当性向は25.4%となります（前連結会計年度は17.3%）。

内部留保資金につきましては、企業価値の最大化を図るため、主力事業の収益基盤強化に積極的な投資を行うとともに、中長期的な成長を実現する事業ポートフォリオの構築にも有効投資してまいりたいと考えております。

次期の配当につきましては、4ページの「1. 経営成績・財政状態に関する分析（1）経営成績に関する分析（次期の見通し）」に記載のとおり、現時点では通期の業績予想を開示しておりませんので、通期の業績予想について開示が可能となった段階で、配当予想額についても速やかに開示する予定であります。配当予想の開示を行う時期としましては、平成29年3月期第3四半期決算発表の時点を見込んでおります。

なお、当社の剰余金の配当は、期末配当の年1回を基本的な方針としております。

(4) 事業等のリスク

以下において、当社グループの事業の状況及び経理の状況等に関する事項のうち、リスク要因となる可能性があると考えられる主な事項及びその他投資者の判断に重要な影響を及ぼすと考えられる事項を記載しております。当社グループでは、これらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ですが、当社の株式に関する投資判断は、本項及び本項以外の記載内容も併せて、慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。

なお、以下の記載のうち将来に関する事項は、別段の記載がない限り、本書提出日現在において当社グループが判断したものであり、不確実性を内在しているため、実際の結果と異なる可能性があります。

(1) 事業環境に関するリスク

①国内インターネット業界の成長性について

当社グループが強みを発揮しているモバイル向けインターネットサービスは、高性能なスマートデバイス（スマートフォン、タブレット端末の総称）普及に伴い、利用者に多種多様なコンテンツを提供できる環境が整ってきております。現在の中核事業であるソーシャルゲーム市場は、平成26年度の7,969億円から平成32年度には9,044億円にまで拡大すると予測されております（株式会社野村総合研究所調べ）。

また、BtoC EC（消費者向け電子商取引）市場は、サービス業のEC化やネットスーパーの普及等により、平成26年度の12.6兆円から平成33年度には25.6兆円となると予測されております（株式会社野村総合研究所調べ）。

しかしながら、上記各市場はともに成長過程にあるため、新規参入による市場シェアの急変や新たなビジネスモデルの登場等の市場の構造変化が、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、広告事業は一般的に、景気動向や季節的な要因による広告主の広告支出需要の変動の影響を受けやすい面があります。さらに、市場の拡大が進んだ場合であっても、当社グループが必ずしも同様のペースで順調に成長しない可能性があります。

②他社との競合について

当社グループは、最適なユーザビリティを追求したサイト等の構築、特色あるサービスの提供や商品の品揃え、取引の安全性の確保やカスタマーサポートの充実等に取り組み、競争力の向上を図っております。しかしながら、当社グループと同様にモバイル端末やPC向けにサービスを提供している企業や新規参入者との競争が激化することにより、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③新しい技術への対応について

当社グループはインターネット関連技術に基づいて事業を展開しておりますが、同分野は新技術の開発及びそれに基づく新サービスの導入が相次いで行われ、非常に変化の激しい業界となっております。

このため、エンジニアの人材確保ができない、または人材育成が図れない等により新技術に対する当社グループの対応が遅れた場合には、当社グループの競争力が低下する可能性があります。

また、新技術に対応するために多大な支出が必要となった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

④スマートデバイスのOS提供事業者への対応について

当社グループは、AndroidやiOSといったOS（オペレーティングシステム）を搭載したスマートデバイス向けに事業を展開しておりますが、当該OSに関する事故等によってサービスが提供できなくなった場合、または当該OS上でサービスを提供する際にOS提供事業者より課される条件・ルール等の大幅な変更により従来どおりのサービスが提供できなくなった場合もしくは当該条件・ルール等の変更に対応するために多大な支出が必要となった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(2) 各事業に関するリスク

①ゲームその他ソーシャルメディア事業について

ソーシャルゲームに代表される、コンテンツを用いた事業においては、ユーザの嗜好の移り変わりが激しく、ユーザニーズの的確な把握や、ニーズに対応するコンテンツの提供が何らかの要因によりできない場合には、ユーザへの訴求力が低下する可能性があります。

また、継続してコンテンツの拡充を図っていく必要がありますが、計画どおり進まない場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

当社グループや外部デベロッパーの提供するコンテンツ及び業務委託先企業を含む外部パートナー企業が重大なトラブルを引き起こした場合、規約や約款の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があり、法的責任を問われない場合においても、ブランドイメージの悪化等により当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

②EC事業について

当社グループが運営するECサイトでは、原則として取引の場を提供するのみで売買の当事者とはなっておりませんが、取引の場を提供する立場から、法令に違反した商品や偽ブランド商品等の出品及び詐欺行為等の違法行為が行われないように、出品の監視等を行っております。また、当社グループの規約においては、出品された商品等に関する一切の事項や落札後の取引等について、当社グループが何らの責任を負わない旨、明記されております。さらに、当社グループは、通信販売業者による広告を規制する「特定商取引に関する法律」に基づき、かかる広告の掲載に関する独自の基準を設定して自主規制を行っております。加えて、通信販売業者との約款において、広告内容に関する責任の所在が通信販売業者にあることを確認しております。

しかしながら、当社グループが運営するECサイトで会員やその他利用者の間に重大なトラブルが発生した場合、規約や約款の内容にかかわらず当社グループが法的責任を問われる可能性があります。また、法的責任を負わない場合においても、ブランドイメージの悪化等により当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③インターネット広告について

当社グループは、インターネットメディアを複数運営しております。今後、インターネット広告市場全体の動きや他社サービスとの競合の結果、広告商品単価が低下する等の可能性があるほか、広告代理店等に対する販売手数料及び広告主獲得のための費用の増加等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

その他広告主、媒体が、当社グループが提供する広告商品の利用にあたり、違法行為等の重大なトラブルを生じさせた場合、規約や約款の内容にかかわらず当社グループが法的責任を問われる可能性があります。

④決済代行サービスについて

株式会社ペイジェントが提供する決済代行サービスにおいては、当サービスを利用する加盟事業者へ立替払いを実施する場合があるため、当該立替分を回収するまでの間の資金調達が必要となります。サービスの普及スピードが想定するペースを大幅に上回る場合、必要資金を適切なコストで調達できず、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

株式会社ペイジェントは、当サービスを利用する加盟事業者に対する管理責任を有しており、事前審査等による加盟事業者の信用情報等の取得に努めております。しかしながら、事前に想定することが困難な加盟事業者の責任による何らかの問題が明らかになった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、株式会社ペイジェントではクレジットカード情報保護における国際基準「PCI DSS」に準拠し、情報セキュリティマネジメントシステムの適合性評価制度である「ISO/IEC 27001:2005 (JIS Q 27001:2006) (通称:ISMS)」を認証取得する等、国際基準を満たすセキュリティマネジメントに努めておりますが、当該基準で事前に想定することが困難な何らかの問題が発生した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

今後、決済代行サービスに関する法規制等が定められ、当社グループの事業が制約を受ける場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑤旅行代理店事業及び保険代理店事業について

当社グループは、旅行代理店事業及び保険代理店事業を行っておりますが、景気動向や地震等の予期せぬ災害、天候、その他国内外の情勢や消費者の嗜好等市場環境の変化、同業他社との競争激化等により、当該事業の業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループは、当該事業に係る公的規制や「旅行業法」等の関係法令を遵守し事業を運営しておりますが、不測の事態により、万が一当該規制等に抵触しているとして旅行業登録取消の行政処分等を受けた場合、さらに、今後これらの法令等が強化され、もしくは新たな法令等が定められ、当社グループの事業展開が何らかの制約を受ける場合及び追加費用の発生等の事態が生じた場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

保険代理店事業につきましては、「保険業法」の他、「金融商品の販売等に関する法律」等の関係法令を遵守する必要があります。今後、これらの法令や規制が変更された場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑥ヘルスケア事業について

当社グループは、ヘルスケア事業を行っております。当該事業においては、「医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律」、「医師法」その他の法規制に抵触しないようサービスを構築し、また研究開発を進めていますが、今後、当該事業分野あるいは取り扱い機器等において認定制度の適用や関連する法規制等の改正等、同事業が何らかの制約を受ける場合及び追加費用の発生等の事態が生じた場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、当該事業では、個人の健診情報、遺伝情報等機微性の高い情報を大量に取り扱うため、万一、情報漏洩や取り扱いの不備が生じた場合、当社グループへの多額の損害賠償請求や行政処分を受ける可能性があります。

特に当該事業における遺伝子検査サービスに関連する市場は技術革新のスピードが速く、競争も激化することが予想されております。また、当社グループのサービスか否かに関わらず社会的・倫理的問題が提起される事態が発生する等の市場環境の変化が生じた場合または協業先の変更等が生じた場合、当該事業の業績に影響を及ぼす可能性があります。加えて、遺伝子検査サービスにおいて、検査過誤が生じた場合、不測の事態により適切な環境下で検査が実施できない場合、または事業に必要な検査機器等に不足、不具合等が生じた場合等は、サービス提供の中止、販売製品の回収及び多額の損害賠償請求並びに当社グループに対する信用の低下等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑦オートモーティブ事業について

当社グループは、スマートデバイスを用いたカーシェアリングサービスや自動運転技術を用いたタクシー等の実用化に向けた研究開発等を内容とするオートモーティブ事業を行っております。

当該事業においては、「道路交通法」、「道路運送法」その他の法規制に抵触しないようサービスを構築し、また研究開発を進めてまいります。関連する法規制等の改正等により同事業が何らかの制約を受ける場合及び追加費用の発生等の事態が生じた場合、並びに事業化に必要な法規制等の改正等がなされない場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、当該事業分野においては、人身事故や物損事故等の交通事故が発生する可能性、利用者間または利用者と第三者との間に重大なトラブルが発生する可能性等があり、その直接的または間接的な原因が当社グループのサービス等にあるとされた場合、サービス等の提供の中止及び多額の損害賠償請求並びに当社グループに対する信用及びブランドイメージの低下等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。さらに、同分野は新技術の開発が継続して行われており、新技術に対する当社グループの対応が遅れた場合には、当社グループの競争力が低下する可能性があります。また、新技術に対応するために多大な支出が必要となった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑧スポーツ事業について

当社グループでは、プロ野球球団「横浜DeNAベイスターズ」の運営をはじめとするスポーツ事業を行っております。

当該事業においては、対象となるスポーツ業界の動向の変化が、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、運営するチームの競技成績が観客動員数及び収益等に影響を与える可能性があり、さらに、競技成績の向上のためのチームの補強や設備投資等による支出が、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑨新規事業について

当社グループは、事業規模の拡大と収益源の多様化を進めるため、今後も引き続き、積極的に新サービスないし新規事業に取り組んでいく考えであります。これによりシステム投資、広告宣伝費等の追加的な支出が発生し、利益率が低下する可能性があります。また、新サービス、新規事業を開始した際には、そのサービス、事業固有のリスク要因が加わると共に、予測とは異なる状況が発生する等により新サービス、新規事業の展開が計画どおりに進まない場合、投資を回収できず、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑩投資育成について

当社グループは、高い成長力を持つ企業を早期から育成・支援することを目的にベンチャー投資及び投資事業有限責任組合（ファンド）への出資を実行しております。当該出資等の対象とする未公開企業は、市場環境の変化や開発能力の不足等、将来性において不確定要素を多数抱えており、期待した成果を上げることができず業績が悪化した場合には、これらの投資が回収できず、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑪海外事業について

当社グループは、海外での事業展開と強化に経営資源を積極的に投入しております。しかしながら、グローバルな事業展開を行っていく上で、各国の法令、制度、政治・経済・社会情勢、文化・宗教・ユーザ嗜好・商慣習の違い、為替等をはじめとした様々な潜在的リスクが存在し、それらのリスクに対処できないこと等により事業推進が困難となった場合には、投資回収が困難となり、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。事業の展開等が計画どおりに進まない場合、のれんの減損処理を行う必要が生じる等、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、海外子会社の財務諸表は現地通貨にて作成されるため、連結財務諸表作成時に円換算されることになり、為替相場の変動による円換算時の為替レートの変動が当社グループの業績及び財政状況に影響を及ぼす可能性があります。

今後、外貨建ての取引が増加し、当初想定した為替レートと実勢レートに著しい乖離が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑫不特定多数の個人を対象とする事業について

当社グループが運営する「Mobage」をはじめとした不特定多数の個人ユーザを顧客とするサイト等におきましては、有料課金サービスの利用により発生するユーザに対する売上債権は、その多数を小口債権が占めております。携帯電話事業者その他決済事業者の回収代行サービスを利用していること等により、未回収債権が発生する割合は限定的ではありますが、サービス利用者の拡大に伴い、未回収となる小口債権が急増した場合には、その債権回収コスト及び未回収債権が増加し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、「Mobage」、キュレーションプラットフォーム等の不特定多数の個人ユーザを対象とする事業では、ユーザ間で行われるコミュニケーション等において、他人の所有権、知的財産権、名誉、プライバシーその他の権利等の侵害行為や法令違反行為等、不適切な行為が生じる可能性があります。

当社グループにおいては、監視体制の維持強化等に継続して取り組んでおりますが、ユーザによるサイト等内の行為を完全に把握することは困難であり、ユーザの不適切な行為に起因するトラブルが生じた場合には、会員規約や約款の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があります。また、法的責任を問われない場合においても、ブランドイメージの悪化等により当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(3) 業務提携、M&A等に関するリスク

①他社との業務・資本提携等について

当社グループでは、業務・資本提携、合弁等を通じた事業の拡大に取り組んでおります。当社グループと提携先・合弁先の持つ事業運営ノウハウ等を融合することにより、大きなシナジー効果を発揮することを目指しておりますが、当初見込んだ効果が発揮されない場合、またはこれらの提携等が解消された場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

②M&A（企業買収等）による事業拡大について

当社グループは、事業拡大を加速する有効な手段のひとつとして、M&Aを有効に活用してまいりの方針です。M&Aにあたっては、対象企業の財務内容や契約関係等についての詳細な事前審査を行い、十分にリスクを吟味した上で決定しておりますが、買収後に偶発債務の発生や未認識債務の判明等事前の調査で把握できなかった問題が生じた場合、事業の展開等が計画どおりに進まない場合、のれんの減損処理を行う必要が生じる等、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、企業買収等により、当社グループが従来行っていない新規事業が加わる際には、その事業固有のリスク要因が加わります。

(4) 通信ネットワークやコンピュータシステムに関するリスク

当社グループの事業は、モバイル端末やPC等のコンピュータシステムを結ぶ通信ネットワークに全面的に依存しており、自然災害や事故（社内外の人的要因によるものを含む）等によって通信ネットワークが切断された場合には、当社グループの事業及び業績は深刻な影響を受けます。

また、当社はデータセンターの分散化等の対策を行っておりますが、当社グループの運営する各サイト等へのアクセスの急激な増加や電力供給の停止等の予測不可能な様々な要因によってコンピュータシステムがダウンした場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

当社グループのコンピュータシステムは、適切なセキュリティ手段を講じて外部からの不正アクセスを回避するよう努めておりますが、コンピュータウイルスやハッカーの侵入等によりシステム障害が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(5) 経営体制に関するリスク

①人的資源について

当社グループは、近年ゲーム分野を中心に急速に事業領域を拡大してまいりましたが、今後もさらなる業容拡大及び業務内容の多様化に対応するため、グループ内の各部門において人材の強化が必要となると考えられます。しかしながら、事業規模の拡大に応じた人材育成や外部からの人材採用等が計画どおりに進まず、適正な人材配置がなされない場合には、競争力の低下や業容拡大の制約要因となり、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

②内部管理体制について

当社グループは、企業価値の持続的な増大を図るにはコーポレート・ガバナンスが有効に機能することが不可欠であるとの認識のもと、業務の適正性及び財務報告の信頼性の確保、さらに健全な倫理観に基づく法令遵守の徹底が必要と認識しております。

当社は、経営企画部門が内部統制報告制度（J-SOX）に対応するほか、内部監査や監査役支援のため内部監査部門を設置する等、内部管理体制の充実に努めております。

しかしながら、事業の急速な拡大により、十分な内部管理体制の構築が追いつかないという状況が生じる場合には、適切な業務運営が困難となり、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③災害復旧対策等について

当社グループの主要な事業所は首都圏に集中しており、同所において、地震・台風等の自然災害や、新型インフルエンザ等の感染症の流行その他の事業活動の継続に支障をきたす事象が発生した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(6) コンプライアンスに関するリスク

① サイト等の健全性の維持について

当社グループの提供する「Mobage」やオークションサービス、キュレーションプラットフォーム等は、不特定多数の個人ユーザが、各ユーザ間において独自にコミュニケーションを取ることを前提としております。

当社グループは、健全なコミュニティを育成するため、ユーザに対し、利用規約において社会的問題へと発展する可能性のある不適切な利用の禁止を明示しております。例えば、「Mobage」においては、出会いを目的とする行為や他人の権利を侵害する行為等の不適切な利用方法を禁止しており、オークションサービス及びキュレーションプラットフォーム等においては他人の権利侵害へと発展する可能性のある行為等を禁止しております。その他ユーザ間のコミュニケーション等のモニタリングを常時行い、規約に違反したユーザに対しては、改善の要請や退会等の措置を講じる等の対応を行っております。

加えて、当社内に設けられた代表取締役社長を議長とする「健全コミュニティ促進委員会」において、コミュニティを維持発展させ健全性を保つための手段を即時に講じうる体制を整えております。さらに、適切なサービス利用を促進させるためにサイト等を利用する上でのマナーや注意事項等をより一層明確に表示し、若年層におけるコミュニケーションの機能等を制限するとともに、モニタリングシステムの強化やサイトパトロール等のための人員体制の増強等、システム面、人員面双方において監視体制を継続的に強化し、健全性維持の取り組みを継続しております。

なお、「Mobage」におきましては、一般社団法人モバイルコンテンツ審査・運用監視機構（EMA）よりサイト等の運営体制が一定以上の水準にあることを客観的に示す、「モバイルコンテンツ運用管理体制認定基準」適合サイトとして認定を受けております。

しかしながら、ユーザのサイト等における行為を完全に把握することは困難であり、ユーザの不適切な行為に起因するトラブルが生じた場合には、会員規約や約款の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があります。また、法的責任を問われない場合においても、ブランドイメージの悪化等により当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

今後も、事業規模の拡大に伴い、サイト等の健全性の維持、向上のために必要な対策を講じていく方針ですが、これに伴うシステム対応や体制強化の遅延が生じた場合や、対応のために想定以上に費用が発生した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

② ソーシャルゲームの利用環境向上について

当社グループは、コンピュータエンターテインメント産業の振興を推進すべく、プラットフォーム事業者各社、ゲーム提供会社らが参加する一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）等と連携を取りながら、ユーザによる適正利用の促進と利用環境向上のための様々な取り組みを推進しております。今後も必要な施策を実施してまいります。これに伴うシステム対応や体制整備に遅延等が発生した場合や、整備に想定以上の費用が発生した場合、あるいは規制強化等により提供するサービスに何らかの大きな制約が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③ 法的規制等について

当社グループが運営するサービスは、「消費者契約法」、「不当景品類及び不当表示防止法」、「個人情報の保護に関する法律」、「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」、「特定商取引に関する法律」及び「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」等の法的規制を受けております。そのほか、当社グループのうち、電気通信事業を行う事業者は「電気通信事業法」における電気通信事業者として同法の適用を受けております。

「Mobage」等のSNS機能を提供しているサービスは、ユーザ間の健全なコミュニケーションを前提としたサービスであり、「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」に定義される「インターネット異性紹介事業」には該当しないものと認識しております。さらには、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」では、携帯電話事業者等によるフィルタリングサービス提供義務等が定められております。当社グループは、前述のとおりサイト等の健全性維持の取り組み強化を継続して実施しており、フィルタリングサービス利用時においてもユーザがアクセス可能な状態を最大限達成することを目指しております。

「資金決済に関する法律」に関し、「Mobage」内のゲーム内専用仮想通貨「モバコイン」等が適用の対象となります。当社グループは、その法律に沿った運用を行っております。

当社グループは、システム開発やコンテンツ制作等を外注している場合があります、それらの取引の一部は「下請代金支払遅延等防止法」（下請法）の適用対象となります。当社グループでは、下請法について従業員に対し定期的に研修を実施しております。

また、当社グループの提供するサービスの事業規模・市場の状況等によっては当社グループが行う施策の実施、またはその根拠となる規約の内容等につき「私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律」（独占禁止法）に留意が必要です。加えて、当社グループが海外事業を展開する上では商取引、広告、景品、個人情報、プライバシー、未成年保護、独占禁止、知的財産権、消費者保護、仮想通貨等に関する法規制並びに事業及び投資を行うために必要とされる政府の許認可等諸外国・地域の法規制が適用されます。

当社グループは、日本及び諸外国・地域の上記を含む各種法的規制等について誠実な対応をしておりますが、不測の事態等により、万が一当該規制等に抵触しているとして契約等の効力が否定された場合、当社グループが何らかの行政処分等を受けた場合、また、今後これらの法令等が強化・改正され、もしくは新たな法令等が定められ、当社グループの事業が制約を受ける場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

なお、法的規制につきましては、(2)②④⑤⑥⑦及び(6)④もご参照ください。

④個人情報保護について

当社グループ国内各社は、サービスの提供にあたり、会員情報やクレジットカード情報等の個人情報を取得し利用しているため、「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務が課されております。個人情報については、代表取締役社長を委員長とする「個人情報管理委員会」のもと、個人情報管理規程及びガイドラインを制定し、個人情報の取り扱いに関する業務フローを定めて厳格に管理しております。

しかしながら、個人情報の流出等の重大なトラブルが発生した場合には、当社グループへの損害賠償請求や当社グループに対する信用の低下等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑤第三者との係争について

当社グループは、法令遵守を基本としたコンプライアンスの推進により、役員、従業員の法令違反等の低減努力を実施しています。しかしながら、当社グループ及び役員、従業員の法令違反等の有無に関わらず、ユーザ、取引先、従業員その他第三者との予期せぬトラブル、訴訟等が発生する可能性があります。また、特許権等の知的財産権による訴訟についても後述のとおり訴訟のリスクがあるものと考えております。

かかる訴訟の内容及び結果によっては、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、多大な訴訟対応費用の発生やブランドイメージの悪化等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(7) 知的財産権に関するリスク

当社グループは、運営するサイト等及びサービスの名称について必要に応じ商標登録をしております。また、当社グループが独自開発したシステムやビジネスモデルに関しても、特許権等の対象となるものについては、必要に応じその知的財産権を取得しております。

しかしながら、第三者が保有する知的財産権等の内容によっては、当社グループへの訴訟等が発生し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

インターネットオークション事業から始まった当社グループは、ショッピングモール、モバイルオークション、モバイル広告、モバイルSNS、そしてモバイル向けゲーム及びゲームプラットフォームと、次々に時代を切り拓く新しい成長のエンジンを生み出して発展してきました。

当社グループのスローガン「Delight and Impact the World」は、「何よりもお客さまの声を大切にし、世界中の人々を楽しませ、喜ばせる」という信念を表したものです。

これからも、世界中の利用者に新鮮な便利さと楽しさを届け続けることを目指して、守りに入らず新しい事業領域に挑戦し続けることで、日本発の真のグローバル企業へと成長してまいりたいと考えております。

当社グループは、このような経営の基本方針に基づいて事業を展開し、企業価値の向上及び株主利益の増大化を図ってまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループでは、当社グループの企業価値を継続的に高めていくことが経営上の最重要課題だと認識しており、営業利益、EPSなどの経営指標を重視しております。また、営業上の指標として、各サービス・コンテンツにおける会員数、利用者数、課金ARPU（注1）、RR（注2）等を重視しております。

（注1）ARPU（Average Revenue Per User）とは、アクティブユーザ1人あたりの利用額をいいます。

（注2）RR（Retention Rate）とは、サービスの利用を開始したユーザの一定期間経過後の継続率をいいます。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

近年、スマートフォンをはじめとする高機能端末の普及やソフトウェア技術の進化により、モバイル端末向けに続々と新しいインターネットサービスが登場しています。また、スマートフォンの世界的な普及も進んでおり、モバイルインターネットの事業領域は、今後もグローバルに拡大すると考えております。

当社グループは、いち早くモバイルインターネットの可能性に着目し、時代のニーズを捉えた事業を次々に立ち上げて成長してきました。今後も、既存事業の強化に加え、ユーザに新しい価値を提供する新規サービスを継続的に立ち上げ、収益化手段の多様化や既存事業とのシナジー創出に取り組み、中長期にわたって持続的に成長する事業ポートフォリオの構築を重要な経営戦略として進めてまいります。

当社グループの主力事業であるモバイル向けゲームの事業領域は、国内外両方で市場の拡大が進むと見込んでおります。モバイル向けゲームやゲームプラットフォームの開発・運営で積み上げてきたノウハウを活かしながら、新しいトレンドを作るゲームタイトルを創出することで、グローバルにユーザベースの裾野を拡大し、収益力も高めてまいります。また、当社のモバイルサービスの構築力や様々な企業との協業経験等を活かして、ゲーム事業に並ぶコアビジネスの創出にも注力してまいります。

EC事業におきましては、提供する各サービス間でのシナジー効果を最大化する取り組みを進めながら、有力パートナーとの提携により、利用者の利便性向上と事業基盤の強化を図ってまいります。

スポーツ事業におきましては、平成28年1月に子会社化した株式会社横浜スタジアムとプロ野球球団「横浜DeNAベイスターズ」の経営一体化によるシナジー創出により、プロ野球ファンの拡大、地域の活性化及び収益力の強化を図ってまいります。

当社は、今後も、益々大きな可能性を秘めたモバイルインターネットの領域を中心に、世界中の人々に喜びと驚き、新しい価値をもたらすサービスを提供し続けてまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、Delight and Impact the Worldをミッションとして掲げ、グループ全体で各種の経営施策に取り組んでおります。このミッションに基づき、前述の「(3) 中長期的な会社の経営戦略」を実現するため、主力のゲーム事業における競争優位性を一層高める取り組みと、中長期で成長する構造的な強みを持つ事業の創出及び育成を中心として、以下の課題に継続して取り組んでまいります。

①ゲーム事業における複数のヒットタイトルの創出及び既存の有力タイトルの強化

モバイル向けゲームの事業領域においては、スマートフォンでゲームを楽しむことが一般化したことに伴い、アプリ市場において継続的にヒットタイトルを創出し、ブラウザ市場での収益力低下を補う体制を構築することが必要な状況となっております。

このような事業環境は、ゲームの企画・運営等でノウハウの蓄積がある当社グループの強みを発揮できるチャンスと考えております。当社グループでは、アプリ市場においては、優良コンテンツのラインナップを充実させ、継続的にヒットタイトルを提供するための取り組みを引き続き強化する一方で、既存の有力タイトルをさらに強化するとともに、ブラウザ市場においても、ユーザの利用を維持及び活性化するための施策に取り組んでまいります。

また、任天堂株式会社との業務・資本提携におけるタイトル投入を進めてまいります。

②海外事業の収益力強化に向けた取り組み

当社グループは、海外におけるモバイル向けゲームの事業領域拡大を見据え、積極的な海外事業展開を図ってまいりました。今後も、海外事業を事業戦略上の重点分野のひとつとして位置付け、その事業拡大と収益力強化を図ると同時に、引き続き収支管理を徹底してまいります。

③収益基盤の多様化に向けた新規事業への取り組み

当社グループは、設立以来、変化の速いインターネット市場の動向をいち早く捉えて様々な事業を創出し、中核事業を変遷させながら企業価値を向上させてきました。今後も、当社グループの中長期かつ持続的な成長を実現するため、モバイルインターネット及び当社の強みを発揮できるその他の事業領域において、これまでの事業で蓄積した知見やノウハウなどを活かしつつ、他の企業との協業やM&Aなど多様な戦略オプションを用いながら迅速かつ効率的にビジネスを立ち上げ、市場の変化に柔軟に対応できる収益基盤の多様化及び経営基盤の強化に取り組んでまいります。

特にキュレーションプラットフォーム事業については、次の柱となる事業として強化を図ってまいります。

④新しい技術への対応

スマートフォンに代表される高機能モバイル端末の普及が世界的に進み、新たなサービスが相次いで展開される中で、事業展開をより有利に進めるためには、新端末や新技術への対応を迅速に進めることが重要であります。当社グループは、これらの新しい潮流を確実に捉えて積極的な対応を図るべく、エンジニアの採用・育成等に取り組んでまいります。

⑤サイト等の安全性・健全性強化の取り組み及びユーザの適正利用環境の整備

SNS機能やインターネットオークション、ショッピングを提供するサービスにおいて、当社グループは、コミュニティや取引の場を提供する立場から、ユーザが安心して利用できるようにサイト等の安全性や健全性を維持・強化していくことが必要であると考えており、システム面・人員面の双方において体制の充実を図り、健全性維持・向上の取り組みを行ってまいります。

また、当社グループが提供するゲームその他のコンテンツをより安心して楽しめるよう、利用環境を維持・向上させていくことが重要であると考えており、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）等との連携も図りながら、ユーザの適正利用環境の整備のために必要な施策を検討・実施してまいります。

⑥知名度・コーポレートブランド価値の向上

当社グループの提供する各サービスの利用拡大と継続的な企業価値の向上を実現していくためには、サービス自体が利用者の皆様に愛されるものであることに加え、各サービスの知名度やグループ全体のコーポレートブランド価値の向上も不可欠であると考えております。事業を支える優秀な人材の獲得や他社との提携等をより有利に進めるためにも、当社グループでは、今後も、費用対効果を見極めながら広告宣伝活動及び広報活動を含むブランド戦略に積極的に取り組んでまいります。

⑦業容の拡大に対応した組織力及びコーポレート・ガバナンス等の強化

当社グループは、引き続き、国内外でさらなる事業領域の拡大を推進する方針です。これに対応して、人事制度の充実や権限委譲の促進、優秀な人材の採用強化等を通じて組織力の強化に取り組んでまいります。

また、経営の公正性・透明性を確保するため、コーポレートガバナンス・コードの精神を十分に踏まえた上で、コーポレート・ガバナンスを強化する各種の施策に取り組むとともに、内部統制システムの強化並びに倫理憲章及びグループ行動規範の徹底を通じたグループ全体の企業倫理の一層の向上及びコンプライアンス体制の充実・強化を図ってまいります。

3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、海外事業展開を推し進めるに当たり、会計基準においてもグローバルスタンダードを取り入れることで、財務諸表の透明性及び国際的な他社との比較可能性を確保するとともに、国際的な資本市場を念頭に、将来の資金調達手段の多様化を図るため、平成25年3月期第1四半期連結会計期間から国際会計基準(IFRS)を適用しております。

4. 連結財務諸表

(1) 連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	68,724	75,169
売掛金及びその他の短期債権	34,958	30,982
その他の短期金融資産	1,104	2,971
その他の流動資産	9,342	10,701
流動資産合計	114,127	119,822
非流動資産		
有形固定資産	2,958	2,756
のれん	53,111	50,825
無形資産	19,241	16,860
持分法で会計処理している投資	8,761	10,775
その他の長期金融資産	17,720	50,701
繰延税金資産	2,517	3,075
その他の非流動資産	94	47
非流動資産合計	104,401	135,039
資産合計	218,529	254,861

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
負債及び資本		
負債		
流動負債		
買掛金及びその他の短期債務	22,858	20,275
未払法人所得税	2,419	4,091
その他の短期金融負債	13,368	15,514
その他の流動負債	12,497	12,443
流動負債合計	51,142	52,323
非流動負債		
非流動の引当金	834	837
その他の長期金融負債	10	2,719
その他の非流動負債	2,040	2,653
非流動負債合計	2,885	6,210
負債合計	54,027	58,533
資本		
資本金	10,397	10,397
資本剰余金	9,650	10,250
利益剰余金	163,229	163,711
自己株式	△43,918	△12,456
その他の資本の構成要素	17,851	17,306
親会社の所有者に帰属する資本合計	157,210	189,208
非支配持分	7,293	7,120
資本合計	164,502	196,328
負債及び資本合計	218,529	254,861

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
売上収益	142,419	143,709
売上原価	△56,645	△59,623
売上総利益	85,773	84,086
販売費及び一般管理費	△59,302	△62,093
その他の収益	697	3,865
その他の費用	△2,405	△6,042
営業利益	24,764	19,816
金融収益	3,228	124
金融費用	△131	△1,048
持分法で会計処理している関連会社の純利益 (純損失)に対する持分	582	1,960
税引前当期利益	28,443	20,853
法人所得税費用	△12,402	△8,979
当期利益	16,041	11,874
以下に帰属する当期利益		
当期利益：親会社の所有者に帰属	14,950	11,325
当期利益：非支配持分に帰属	1,091	548
合計	16,041	11,874
		(単位：円)
親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益		
基本的1株当たり当期利益	115.35	78.76
希薄化後1株当たり当期利益	115.00	78.61

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
当期利益	16,041	11,874
その他の包括利益		
純損益に振り替えられないその他の包括利益の内 訳項目(税引後)		
資本性金融商品への投資による利得(損失) (税引後)	2,489	2,500
その他	△7	6
純損益に振り替えられないその他の包括利益の内 訳項目(税引後)合計	2,482	2,506
純損益に振り替えられるその他の包括利益の内訳 項目(税引後)		
為替換算差額(税引後)	5,293	△2,420
その他	39	△16
純損益に振り替えられるその他の包括利益の内訳 項目(税引後)合計	5,332	△2,436
その他の包括利益(税引後)	7,814	70
当期包括利益合計	23,855	11,943
以下に帰属する当期包括利益		
当期包括利益：親会社の所有者に帰属	22,308	11,580
当期包括利益：非支配持分に帰属	1,548	364
合計	23,855	11,943

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)

(単位: 百万円)

	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	親会社の 所有者に 帰属する 資本合計	非支配持分	資本合計
平成26年4月1日現在	10,397	10,965	153,072	△44,290	10,456	140,600	4,955	145,555
当期利益	—	—	14,950	—	—	14,950	1,091	16,041
その他の包括利益	—	—	—	—	7,358	7,358	456	7,814
当期包括利益合計	—	—	14,950	—	7,358	22,308	1,548	23,855
所有者への分配として認識した配当	—	—	△4,792	—	—	△4,792	△150	△4,942
自己株式取引による増加(減少)	—	△250	—	373	△101	21	—	21
株式報酬取引による増加(減少)	—	411	—	—	138	549	—	549
非支配持分の取得及び処分等	—	—	—	—	—	—	940	940
関連会社に対する所有者持分の変動	—	△1,476	—	—	—	△1,476	—	△1,476
平成27年3月31日現在	10,397	9,650	163,229	△43,918	17,851	157,210	7,293	164,502

当連結会計年度(自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)

(単位: 百万円)

	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	親会社の 所有者に 帰属する 資本合計	非支配持分	資本合計
平成27年4月1日現在	10,397	9,650	163,229	△43,918	17,851	157,210	7,293	164,502
当期利益	—	—	11,325	—	—	11,325	548	11,874
その他の包括利益	—	—	—	—	255	255	△185	70
当期包括利益合計	—	—	11,325	—	255	11,580	364	11,943
所有者への分配として認識した配当	—	—	△2,593	—	—	△2,593	△188	△2,782
自己株式取引による増加(減少)	—	△9,186	—	31,462	△287	21,989	—	21,989
株式報酬取引による増加(減少)	—	401	—	—	56	457	—	457
利益剰余金から資本剰余金への振替	—	8,818	△8,818	—	—	—	—	—
非支配持分の取得及び処分等	—	64	—	—	—	64	△348	△284
振替及びその他の変動による増加(減少)	—	502	569	—	△569	502	—	502
平成28年3月31日現在	10,397	10,250	163,711	△12,456	17,306	189,208	7,120	196,328

(5) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期利益	28,443	20,853
減価償却費及び償却費	10,813	11,286
負ののれん発生益	—	△2,030
受取利息及び受取配当金	△46	△109
支払利息	12	37
売掛金及びその他の短期債権の増減額 (△は増加)	3,287	4,735
買掛金及びその他の短期債務の増減額 (△は減少)	△5,045	△2,770
預り金の増減額 (△は減少)	367	1,220
その他	1,348	1,176
小計	39,179	34,399
配当金受取額	11	63
利息支払額	△12	△37
利息受取額	36	46
法人所得税支払額	△11,321	△7,765
営業活動による正味キャッシュ・フロー	27,892	26,707
投資活動によるキャッシュ・フロー		
子会社又はその他の事業の取得による支出	△3,629	△6,098
子会社又はその他の事業の売却による収入	—	838
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	649	2,084
有価証券及び投資有価証券の取得のための支出	△2,435	△23,106
有形固定資産の取得	△923	△800
無形資産の取得	△15,282	△12,814
その他	324	△91
投資活動による正味キャッシュ・フロー	△21,296	△39,986
財務活動によるキャッシュ・フロー		
借入れによる収入	1,903	1,500
借入金の返済	△912	△850
配当金支払額	△4,789	△2,599
非支配株主への配当金支払額	△150	△188
自己株式の処分による収入	153	22,161
その他	△8	104
財務活動による正味キャッシュ・フロー	△3,803	20,128
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	2,793	6,849
現金及び現金同等物の期首残高	65,394	68,724
現金及び現金同等物の為替変動による影響	537	△404
現金及び現金同等物の期末残高	68,724	75,169

(6) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(7) 連結財務諸表注記

1 報告企業

株式会社ディー・エヌ・エー(以下「当社」という。)は、日本に所在する企業であります。当社及び子会社(以下「当社グループ」という。)は、主にモバイル・PC向けのインターネットサービスの提供を行っております。

2 作成の基礎

(1) 連結財務諸表がIFRSに準拠している旨の記載

当社グループの連結財務諸表は、国際会計基準審議会によって公表されたIFRSに準拠して作成しております。当社は、連結財務諸表規則第1条の2に掲げる「特定会社」の要件をすべて満たしているため、同第93条の規定を適用しております。

(2) 測定の基礎

連結財務諸表は公正価値で測定する金融商品等を除き、取得原価を基礎として作成されております。

(3) 表示通貨及び単位

連結財務諸表の表示通貨は日本円であり、百万円未満を四捨五入して表示しております。

(4) 重要な会計方針

当社グループが本連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、平成27年3月31日に終了した連結会計年度に係る連結財務諸表において適用した会計方針と同一であります。

3 セグメント情報

(1) 報告セグメントの概要

当社グループは、主にモバイル・PC向けのインターネットサービスを提供しており、サービスの種類別に事業部門等を設置しております。各事業部門等は、取り扱うサービスについて包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

従って、当社グループは、サービスの種類別のセグメントから構成されており、「ゲーム事業」、「EC事業」、「スポーツ事業」の3つを報告セグメントとしております。

各セグメント区分に属するサービスの種類は、以下のとおりであります。

セグメント区分	サービスの種類
ゲーム事業	モバイル向けゲーム関連サービス（日本国内及び海外） 主要サービス： 「Mobage（モバゲー）」等
EC事業	eコマース関連サービス（日本国内及び海外） 主要サービス： 「DeNAショッピング」、「DeNAトラベル」、「モバオク」、決済代行サービス等
スポーツ事業	スポーツ関連サービス（日本国内） 主要サービス： 「横浜DeNAベイスターズ」、「横浜スタジアム」の運営、「DeNA Running Club」等
新規事業・その他	新規事業及びその他サービス（日本国内及び海外） 主要事業領域： IP創出プラットフォーム事業、キュレーションプラットフォーム事業、ヘルスケア事業、オートモーティブ事業、モバイルソーシャルインキュベーション事業等

なお、当社グループは、平成27年4月1日より、経営資源配分及び業績評価の管理区分を変更しております。これに伴い、平成27年3月31日に終了した連結会計年度においては、「ソーシャルメディア事業」、「EC事業」の2つを報告セグメントとしておりましたが、以下のとおり、セグメント区分の変更をしております。

報告セグメント「スポーツ事業」を新設し、従来の「その他」に含まれていたプロ野球球団の運営等のスポーツ事業を含めております。

「その他」を「新規事業・その他」に名称変更し、従来の「ソーシャルメディア事業」に含まれていた「E★エブリスタ」、「マンガボックス」等のIP創出プラットフォーム事業、及び、「その他」に含まれていたキュレーションプラットフォーム事業、ヘルスケア事業等の新規事業を含めております。これに伴い、従来の「ソーシャルメディア事業」を「ゲーム事業」に名称変更しております。

前連結会計年度のセグメント情報についても組み替えて表示しております。

(2) 報告セグメントごとの売上収益、利益又は損失、及びその他の項目

報告セグメントの会計方針は、平成27年3月31日に終了した連結会計年度に係る連結財務諸表に記載している当社グループの会計方針と同一であります。

報告セグメント間の売上収益は市場実勢価格に基づいております。

当社グループの報告セグメントごとの売上収益、利益又は損失及びその他の項目は以下のとおりであります。

前連結会計年度

(自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)

(単位：百万円)

	ゲーム事業	EC事業	スポーツ事業	新規事業 ・その他 (注) 2	調整額 (注) 3	合計
売上収益						
外部顧客からの売上収益	112,896	18,655	7,764	3,103	—	142,419
セグメント間の売上収益	152	1,582	0	18	△1,752	—
計	113,048	20,237	7,765	3,121	△1,752	142,419
セグメント利益(損失) (注) 1	29,861	2,347	△1,389	△4,091	△256	26,472
その他の収益・費用(純額)						△1,708
営業利益						24,764
金融収益・費用(純額)						3,097
持分法で会計処理している関連会社の純利益(純損失)に対する持分						582
税引前当期利益						28,443
その他の項目						
減価償却費及び償却費	7,954	1,700	425	734	—	10,813

(注) 1 セグメント利益(損失)は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2 「新規事業・その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IP創出プラットフォーム事業・キュレーションプラットフォーム事業・ヘルスケア事業等を含んでおります。

3 セグメント利益(損失)の調整額は全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

当連結会計年度

(自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)

(単位：百万円)

	ゲーム事業	EC事業	スポーツ事業	新規事業 ・その他 (注) 2	調整額 (注) 3	合計
売上収益						
外部顧客からの売上収益	109,220	18,939	9,888	5,661	—	143,709
セグメント間の売上収益	419	952	4	81	△1,456	—
計	109,640	19,891	9,892	5,742	△1,456	143,709
セグメント利益(損失) (注) 1	25,900	2,643	△1,003	△4,706	△842	21,993
その他の収益・費用(純額)						△2,177
営業利益						19,816
金融収益・費用(純額)						△924
持分法で会計処理している関連会 社の純利益(純損失)に対する持 分						1,960
税引前当期利益						20,853
その他の項目						
減価償却費及び償却費	8,117	1,742	499	928	—	11,286

(注) 1 セグメント利益(損失)は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2 「新規事業・その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IP創出プラットフォーム事業・キュレーションプラットフォーム事業・ヘルスケア事業・オートモーティブ事業・モバイルソーシャルインキュベーション事業等を含んでおります。

3 セグメント利益(損失)の調整額は全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

4 1株当たり利益

親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益 (百万円)	14,950	11,325
基本的期中平均普通株式数 (株)	129,604,795	143,792,982
希薄化性潜在的普通株式の影響 :ストック・オプション等	394,045	273,292
希薄化後の期中平均普通株式数	129,998,840	144,066,274
親会社の所有者に帰属する1株当たり当期利益 (円)		
基本的1株当たり当期利益	115.35	78.76
希薄化後1株当たり当期利益	115.00	78.61

(8) 重要な後発事象に関する注記

該当事項はありません。