



2018年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2019年2月12日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ネクソン

コード番号 3659 URL http://www.nexon.co.jp/

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) オーウェン・マホニー

問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役最高財務責任者 (氏名) 植村 士朗 (TEL) 03-6629-5318

定時株主総会開催予定日 2019年3月26日 配当支払開始予定日 -

有価証券報告書提出予定日 2019年3月27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・アナリスト向け)

(百万円未満四捨五入)

1. 2018年12月期の連結業績 (2018年1月1日～2018年12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	%
2018年12月期	253,721	8.0	98,360	8.7	117,444	67.8	102,977	82.2	107,672	89.7	72,012	△21.7
2017年12月期	234,929	28.3	90,504	122.6	69,995	48.5	56,517	175.4	56,750	181.9	91,917	-

	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	%	%	%
2018年12月期	121.03	119.65	21.1	19.7	38.8
2017年12月期	64.67	63.46	13.5	14.2	38.5

(参考) 持分法による投資損益 2018年12月期 △837百万円 2017年12月期 △605百万円

(注) 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「基本的1株当たり当期利益」及び「希薄化後1株当たり当期利益」を算定しております。

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	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
2018年12月期	649,998	565,477	555,268	85.4	620.91
2017年12月期	543,231	470,218	465,207	85.6	528.42

(注) 1. 2017年11月において行った企業結合に係る暫定的な会計処理の確定に伴い、2017年12月期の連結財務諸表を遡及修正しております。

2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり親会社所有者帰属持分を算定しております。

(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
2018年12月期	118,018	△68,183	8,260	205,292
2017年12月期	80,718	△81,891	△3,019	153,242

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			%	%
2017年12月期	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%	
2018年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-	
2019年12月期(予想)	-	-	-	-	-	-	-	-	

(注) 当社は定款において第2四半期末日(6月30日)及び期末日(12月31日)を基準日と定めておりますが、現時点では2019年12月期第2四半期末日及び期末日における配当予想額は未定であります。

3. 2019年12月期第1四半期の連結業績予想 (2019年1月1日～2019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		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰 属する四半期利益		基本的1株当たり 四半期利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第1四半期(累計)	79,678	△12.0	40,674	△25.7	43,166	△19.1	37,148	△20.1	37,921	△18.6	42.40
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	87,399	△3.4	47,437	△13.3	49,929	△6.4	42,958	△7.6	43,677	△6.3	48.83

(注) 2019年12月期の連結業績予想については、現時点で第2四半期(累計)及び通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第1四半期(累計)の業績予想のみを開示しております。また、特定の数値による予想が困難であるためレンジ形式での開示を行っております。詳細は、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況(3) 連結業績予想に関する定性的情報」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） : 無

(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 : 有
 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）	2018年12月期	894,278,664株	2017年12月期	880,368,664株
② 期末自己株式数	2018年12月期	290株	2017年12月期	—株
③ 期中平均株式数	2018年12月期	889,668,303株	2017年12月期	877,496,543株

(注) 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「発行済株式数（普通株式）」を算定しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 2018年12月期の個別業績（2018年1月1日～2018年12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	%
2018年12月期	7,024	18.5	△5,933	—	361	—	△423	—
2017年12月期	5,927	13.8	△4,452	—	△1,372	—	△11,191	—

	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
2018年12月期	△0.48	—
2017年12月期	△12.75	—

(注) 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」及び「潜在株式調整後1株当たり当期純利益」を算定しております。

(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	%	百万円	%	円 銭	
2018年12月期	60,045	84.6	57,327	84.6	—	—	56.82	
2017年12月期	48,440	85.1	46,187	85.1	—	—	46.82	

(参考) 自己資本 2018年12月期 50,817百万円 2017年12月期 41,220百万円

(注) 1. 個別業績における財務数値については、日本基準に基づいております。

2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産を算定しております。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の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と判断でき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ありません。また、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及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法について)

当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	4
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
2. 企業集団の状況	6
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	11
4. 連結財務諸表及び主な注記	12
(1) 連結財政状態計算書	12
(2) 連結損益計算書	14
(3) 連結包括利益計算書	15
(4) 連結持分変動計算書	16
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書	17
(6) 連結財務諸表に関する注記事項	18
(継続企業の前提に関する注記)	18
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更)	18
(セグメント情報等)	21
(1株当たり情報)	25
(重要な後発事象)	25

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における世界経済は、米国政府の保護主義的な政策運営や、関税導入に端を発した貿易及び地政学上の緊張の高まりが見られ、依然として先行きは不透明な状況となっております。わが国経済は、企業の設備投資や輸出の増加、雇用・所得環境の改善を背景に、個人消費が持ち直しの動きを見せ、穏やかな回復傾向が続いております。

このような状況の下、当社グループは、PCオンライン事業及びモバイル事業を展開し、ユーザーの皆様楽しんでいただける高品質なゲームの開発、コンテンツの獲得、新規ゲームタイトルの配信に努めるとともに、既存ゲームタイトルのアップデートを推し進めてまいりました。具体的には、グループ内におけるゲーム開発力の強化、他社との共同開発を含めた事業提携、有力なゲーム開発会社の買収等による高品質な新規ゲームタイトルの配信、モバイル事業における開発力強化、既存ゲームタイトルの魅力的なコンテンツアップデートを実施するための事業基盤の更なる強化などに取り組んでまいりました。

当連結会計年度においては、中国、北米及びその他の地域の事業の牽引により売上収益が前期比で増加しました。中国においては、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の旧正月アップデート(1月)、10周年アップデート(6月)及び国慶節アップデート(9月)等の主要アップデートがユーザーの好評を博し、売上収益が前期比で増加しました。韓国においては、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)や、前第4四半期連結会計期間にローンチしたモバイルゲーム『OVERHIT』が増収寄与した一方で、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3M』(以下『FIFA Online 3M』)から『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(以下『FIFA ONLINE 4』)及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』(以下『FIFA ONLINE 4M』)へのサービス移行の影響によりPC及びモバイルの売上収益が前期比で減少した結果、韓国における売上収益が前期比で減少しました。北米及びその他の地域においては、前第4四半期連結会計期間に連結子会社となったピクセルベリー・スタジオズが配信する『Choices:Stories You Play』(以下『Choices』)、第3四半期連結会計期間に配信を開始した『メイプルストーリーM』(MapleStory M)、第2四半期連結会計期間に配信を開始した『Darkness Rises』からの寄与により売上収益が前期比で増加しました。

費用面では、『FIFA Online 3』の売上収益の減少に比例してロイヤリティ費用が減少した一方で、ゲームのラインナップの増加に伴いクラウドサービス費用が増加した結果、売上原価は前年同期比で微増しました。販売費及び一般管理費は、主にストック・オプション費用の増加や、『FIFA ONLINE 4』や『KAISER』及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)等の新規タイトル、『Choices』のプロモーションに係る広告宣伝費が増加したことから前期比で増加しました。その他の費用は、第2四半期連結会計期間において連結子会社であるネクソン・コリア・コーポレーションがナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド株式を取得した際に認識したのれん及び無形資産について減損損失を計上しておりますが、前連結会計年度における減損損失の計上額を下回っていることから前期比で減少しました。また、当連結会計年度における為替相場の変動の影響により外貨建ての現金預金及び売掛金等について為替差益が発生した結果、金融収益は増加し、金融費用は前期比で減少しました。法人所得税費用については、中国地域における事業好調の影響により前期比で増加しました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は253,721百万円(前期比8.0%増)、営業利益は98,360百万円(同8.7%増)、税引前当期利益は117,444百万円(同67.8%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は107,672百万円(同89.7%増)となりました。

報告セグメントの業績は、次のとおりであります。

① 日本

当連結会計年度の売上収益は10,154百万円(前期比16.1%減)、セグメント損失は7,229百万円(前期は4,009百万円の損失)となりました。日本では、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームともに減収となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は220,417百万円(前期比5.6%増)、セグメント利益は120,637百万円(同7.1%増)となりました。韓国セグメントの売上収益には、連結子会社であるネクソン・コリア・コーポレーションの傘下にあるネオプル・インクの中国におけるライセンス供与に係るロイヤリティ収益が含まれます。

③ 中国

当連結会計年度の売上収益は3,327百万円(前期比4.1%増)、セグメント利益は1,966百万円(同16.3%増)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は19,293百万円(前期比92.0%増)、セグメント損失は8,490百万円(前期は6,868百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は530百万円(前期比32.9%減)、セグメント損失は525百万円(前期は272百万円の損失)となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末の総資産は649,998百万円であり、前連結会計年度末に比べて106,767百万円増加しております。主な増加要因は、現金及び現金同等物の増加(前期末比52,050百万円増)、その他の預金の増加(同42,458百万円増)及び無形固定資産の増加(同13,237百万円増)によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末の負債合計は84,521百万円であり、前連結会計年度末に比べて11,508百万円増加しております。主な増加要因は、繰延収益の増加(前期末比9,565百万円増)、未払法人所得税の増加(同1,654百万円増)によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本の残高は565,477百万円であり、前連結会計年度末に比べて95,259百万円増加しております。主な増加要因は、欠損填補及び当期利益計上等に伴う利益剰余金の増加(前期末比118,222百万円増)によるものであり、主な減少要因は、在外営業活動体の換算等に伴うその他の資本の構成要素の減少(同26,965百万円減)及び欠損填補等に伴う資本剰余金の減少(同6,207百万円減)によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」といいます。)は、前連結会計年度末に比べて52,050百万円増加し、205,292百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による影響△6,045百万円が含まれております。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれら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118,018百万円(前期は80,718百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益117,444百万円、繰延収益の増加10,855百万円、減損損失11,374百万円、減価償却費及び償却費6,453百万円によるものであり、主な減少要因は、法人所得税の支払18,477百万円、為替差益10,345百万円によるものです。

(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68,183百万円(前期は81,891百万円の支出)となりました。主な減少要因は、その他の預金の増加47,794百万円及び子会社の取得(ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド等)による支出12,787百万円によるものであります。

(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8,260百万円(前期は3,019百万円の支出)となりました。主な増加要因は、ストック・オプションの行使による収入7,323百万円及び短期借入金の増加による収入1,841百万円によるものであります。主な減少要因は、長期借入金の返済による支出870百万円によるものであります。

(参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2017年12月期	2018年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	85.6	85.4
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	265.8	194.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.0	0.0
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	1,238.0	1,663.9

親会社所有者帰属持分比率：親会社所有者に帰属する持分(期末)/資産合計(期末)

時価ベースの親会社所有者帰属持分比率：株式時価総額/資産合計(期末)

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債/キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー/利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としております。

(注5) 2017年11月において行った企業結合に係る暫定的な会計処理の確定に伴い、2017年12月期の連結財務諸表を遡及修正しております。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、世界中でPC及びモバイルの高速インターネット利用環境の一層の整備が見込まれることなどを背景に大きく変化をしております。連結業績予想については、当社グループの主力事業であるPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム市場は、成長速度を予測することが難しく、ユーザーの嗜好や人気タイトルの有無などの不確定要素に収益が大きく左右されることから、通期の連結業績予想を算出することが困難であり、株主と投資家の皆様により正確な情報を提供するために、翌四半期の連結業績予想をレンジ形式により開示させていただきます。

当社グループにおける2019年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益79,678～87,399百万円(前年同期比12.0%～3.4%減)、営業利益40,674～47,437百万円(同25.7%～13.3%減)、税引前利益43,166～49,929百万円(同19.1%～6.4%減)、四半期利益37,148～42,958百万円(同20.1%～7.6%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益37,921～43,677百万円(同18.6%～6.3%減)、基本的1株当たり四半期利益42.40～48.83円となっております。当社グループは、日本、韓国、中国、米国をはじめとして、世界中で事業を運営しております。取引における主要な為替レートは1ドル=108.98円、100ウォン=9.72円、1中国元=16.04円と想定しております。為替レートの当社グループ業績への影響度については、一般に韓国ウォンや中国人民元の対日本円為替レートは米国ドルの対日本円為替レートと連動して推移するという前提を置いて算出しております。当社が想定するドル円の為替レートに対して1円為替が変動した場合、第1四半期は売上収益が約760百万円、営業利益が約419百万円変動するものと当社では推定しております。

2019年12月期第1四半期連結会計期間における予想売上収益は主要な顧客所在地別で以下のように見込んでおります。

韓国では、既存の主力PCオンラインゲーム『FIFA ONLINE 4』及び『メイプルストーリー』(MapleStory)、2019年1月に配信を開始したモバイルゲーム『Spiritwish』の増収寄与が予想される一方で、『OVERHIT』、『AxE』及び『Durango: Wild Lands』等のモバイルゲームの売上収益が前年同期比で減少することを見込んでおります。これらの要因に加え、韓国ウォンの対円為替レートが前年同期比で円高に推移し、業績にマイナス影響を与えることが予想されることから、韓国における売上収益は前年同期比で減少することが見込まれます。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に対し、旧正月の時期に合わせた主要コンテンツアップデートを2019年1月21日に実施しました。当該アップデートは堅調に推移しているものの、中国でのサービス開始以降、過去最高の業績であった前第1四半期連結会計期間との比較となることから、売上収益が前年同期比で減少することが見込まれます。

日本では、『FAITH』(AxE)、『真・三國無双 斬』(Dynasty Warriors:Unleashed)、2019年2月13日に配信開始予定の新作モバイルゲーム『Dark Avenger X』からの寄与により、前年同期比で増収と見込まれます。

北米では、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)、『Darkness Rises』、また2019年2月に配信を開始する『AxE』からの寄与を見込む一方で、『Choices』や『ドミネーションズ -文明創造-』(DomiNations)の減少を見込み、売上収益が前年同期比でおよそ横ばいとなることを見込まれます。

欧州及びその他の地域では、主に『メイプルストーリーM』(MapleStory M)、『天涯明月刀』、『Darkness Rises』、また『AxE』からの寄与により、前年同期比で増収と見込まれます。

費用面では、従業員数の増加に伴う人件費の増加、モバイル事業の拡大に伴う外注費やクラウドサービス費用の増加が見込まれます。

業績見通しについては、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでいるため、実績値は業況の変化などにより予想数値と異なる可能性があります。

(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主への利益の還元が重要な経営課題であると認識しておりますが、それ以上に、経営基盤の強化と今後の事業領域の充実を目的とした既存事業の拡充や新規事業の展開、M&A又はゲーム配信権の取得等、将来の成長に向けた積極的な事業展開を図るために有効な投資を考慮し実行したいと考え、当面の間、配当を取りやめ、グローバル事業における成長投資を続けるための柔軟性を保持する方針としております。当該方針に基づき、2018年12月31日を基準日とする剰余金の配当に関しては、無配とさせていただきます。また、次期の配当については、現時点では未定であります。

なお、当社定款においては、法令に別段の定めのある場合を除き、剰余金の配当は取締役会の決議により定めることとしております。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社28社及び関連会社17社(2018年12月31日現在)により構成されており、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信に関連した事業を行っております。取り扱う商品・サービスについて、国内では主に当社、株式会社gloopsが、海外においては現地連結子会社が、それぞれ独立した経営単位として各地域における包括的な戦略を立案し、事業を展開しております。

したがって、当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を基礎とした各社の所在地別のセグメントから構成されております。報告セグメントは「日本」、「韓国」、「中国」、「北米」、「その他」の5つとしており、「その他」の区分には欧州及びアジア諸国が含まれております。

日本：当社、株式会社gloops、株式会社PURERO

韓国：ネクソン・コリア・コーポレーション、ブロックチェーン・エンターテイメント・ラボ・カンパニー・リミテッド(旧ロシモ・カンパニー・リミテッド)、ネオプル・インク、ネクソン・ネットワークス・コーポレーション、ネクソン・ジーティー・カンパニー・リミテッド、ネクソン・コミュニケーションズ・カンパニー・リミテッド、ネクソン・スペース・カンパニー・リミテッド、シング・ソフト・インク、ブリアン・ゲームズ、ネクソン・レッド・コーポレーション、エヌ・メディア・プラットフォーム・カンパニー・リミテッド、株式会社中央板橋開発、エヌジン・スタジオズ、ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド、テン・イヤーズ・カンパニー・リミテッド

中国：ルシアン・ソフトウェア・開発・上海・カンパニー・リミテッド

北米：ネクソン・アメリカ・インク、ネクソン・エム・インク、ロシモ・アメリカ・インク、ネクソン・ユーエス・ホールディング・インク、ビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インク、ピクセルベリー・スタジオズ、ネクソン・オーシー・スタジオ

その他：ネクソン・ヨーロッパ・GmbH、ネクソン台湾リミテッド、ネクソン・タイランド・カンパニー・リミテッド

当社グループでは事業部門を①PCオンライン事業、②モバイル事業に区分しております。

① 事業部門について

(a) PCオンライン事業

PCオンライン事業部門では、主にPCオンラインゲームの制作・開発、配信を行っております。また、付随してPCオンラインゲーム配信に係るコンサルティング事業やゲーム内広告事業並びにマーチャンダイジング事業などの業務も行っております。

PCオンラインゲームでは、インターネットに接続した多数のゲームプレイヤーがゲームサーバーにつながった状態で同時にゲームをプレイします。

当社グループが配信する代表的なゲームタイトルには、『メイプルストーリー』(MapleStory)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『FIFA ONLINE 4』などがあります。新規ゲームタイトルのサービス化にあたっては、世界の各地域のユーザー特性やその嗜好性、配信するゲームのジャンルを考慮した上で試験的な配信を行うなどして、市場の違いに柔軟に対応しております。

また、ネクソン・コリア・コーポレーションやネオプル・インクなどの当社グループが開発したPCオンラインゲームは、自らが、又は市場が大きな地域では当社やネクソン・アメリカ・インク、ネクソン・タイランド・カンパニー・リミテッドなどの当社グループ会社を通じて直接的に配信を行っており、PCオンラインゲームの制作・開発、配信をグループ内で連携することで、事業上の相乗効果最大化に努めております。加えて、当社が配信権を獲得した、当社グループ以外の他の開発会社が開発したPCオンラインゲームについても、当社グループがパブリッシングし、多数のユーザーへ向けてゲームを配信することで収益の最大化を図るとともに、開発会社と良好な関係を構築しながらゲームの配信サービスを提供しております。当社グループが直接的に配信を行っていない地域では、現地のパブリッシャーを通じて当社グループが制作したPCオンラインゲームを配信しております。以上のような事業上の取り組みを通じて、当社は世界中のユーザーへ面白くて、独創的なゲームを配信できるよう鋭意努力しております。

コンサルティング事業は、ルシアン・ソフトウェア・デベロップメント・上海・カンパニー・リミテッドが中国国内の配信会社に対して、ビルディングシステム（注）及び会員システムの構築及び管理業務、事業戦略、ゲーム運営、マーケティングに係るコンサルティングサービスを提供しております。

また、韓国ではネクソン・ネットワークス・コーポレーションがPCオンラインゲームを提供する際の顧客支援及びネットカフェ運用に係るサービスを提供し、エヌ・メディア・プラットフォーム・カンパニー・リミテッドがインターネットカフェ向けの広告プラットフォーム及び運用管理サービスを提供しております。

ゲーム内広告事業は、PCオンラインゲーム内広告の強みであるゲームコンテンツや広告内容の継続的なアップデートを通じ、ゲームの中で広告機能が付加された機能性アイテムを使用することにより直接露出できるといった特徴や、広告を一括管理している専用サーバーを通じ、異なる広告をターゲットユーザーに合わせて同時刻に露出できるという特徴を生かし、事業を展開しております。

マーチャンダイジング事業は、当社グループが保有するゲーム内の人気キャラクターを用いて商品を製作・販売する事業です。

（注）ビルディングシステム：企業が提供するインターネットや電子メール等のサービスに係る電子的な利用明細確認サービス

(b) モバイル事業

モバイル事業部門では、スマートフォン、タブレット等の端末でプレイするモバイルゲームの開発、配信を行っております。当社グループでは、国内や海外においてモバイルゲームの開発、配信を行っております。国内では主に、株式会社gloopsがモバイルゲームの開発、配信を行っており、当社もモバイルゲームの配信を行っております。韓国では主にネクソン・コリア・コーポレーション、ネオプル・インク、ネクソン・レッド・コーポレーションなどがモバイルゲームの開発、配信を行っております。米国では主にビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インク、ネクソン・エム・インク及びピクセルベリー・スタジオズがモバイルゲームの開発、配信を行っております。

② PCオンラインゲーム及びモバイルゲームのビジネスモデルについて

PCオンラインゲームにおいて当社が採用しているビジネスモデルは、以下の3種類に区分することができます。

(a) 自社配信モデル

自社配信モデルは、当社グループのネクソン・コリア・コーポレーション、ネオプル・インクなどで開発したゲームを自らが、又は当社や当社グループのネクソン・アメリカ・インク、ネクソン・タイランド・カンパニー・リミテッドなどの会社が直接にゲームサービス（ネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポート等を含む）を行うモデルです。

配信開始後は、課金方法に応じてユーザーから利用料を回収しますが、多くの場合は決済代行会社に手数料を支払い、ユーザーの利用料金回収業務を委託しております。

(b) ライセンス供与モデル

ライセンス供与モデルにおいて当社グループは、製品化したゲームの著作権者として、当社グループ外の配信会社とライセンス契約を締結し、その配信権を供与します。

ライセンス契約を締結し、配信権を得た配信会社は、サービスを行うにあたって必要なネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポートを主体となって行います。また、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は、配信会社の収益拡大のために、これらの活動を支援いたします。

当社グループでは、PCオンラインゲームを開発しているネクソン・コリア・コーポレーションやネオプル・インクなどが、例えば中国などにおいて、当社グループ外の配信会社に配信権を供与しております。

なお、配信権を供与するライセンス契約は1つのゲームタイトルにつき、1か国1社を原則とし、配信会社に対しては現地での独占的な配信権を当社グループとしては許諾しております。これに対し、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は継続的なゲームコンテンツのアップデートや、テクニカルサポートを提供し、配信会社との契約締結時には契約金を、ゲームの配信サービス開始後は配信会社がユーザーから回収するサービス利用料に応じて、その一定率をロイヤリティとして受け取ります。

なお、ロイヤリティ等の支払条件については、配信会社が所在する現地の実情を踏まえながら個別の契約に基づいて定めております。

(c) ライセンス配信モデル

ライセンス配信モデルでは、当社グループはグループ外のPCオンラインゲーム開発会社とライセンス契約を締結し、特定地域の独占配信権を取得し、当社グループでサービスを提供するネットワーク環境を構築し、マーケティング及びユーザーサポートを行い、ゲームの配信サービスを提供いたします。

当社はユーザーからサービス利用料を回収いたしますが、そこから一定のロイヤリティをグループ外のPCオンラインゲーム開発会社に支払います。

当社グループにおいては、ヴァルヴ・コーポレーションとの『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online)に係る取引、エレクトロニック・アーツとの『FIFA ONLINE 4』及び『FIFA ONLINE 4 M』に係る取引などがライセンス配信モデルに該当します。

③ PCオンラインゲームの収益モデルについて

現在のPCオンラインゲームにおける課金方法は以下の3種類があります。なお、当社グループでは主に(a)の方法で課金を行っております。

(a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテム(衣装や武器等)の購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をいいます。

基本的なゲームの利用料が無料であることから、ユーザーが新たにPCオンラインゲームのプレイを始めようとする際の意識的ハードルは低くなり、新規のユーザーが気軽にゲームを始められる反面、ゲームが生み出す売上収益がゲーム内で販売する有料アイテム等の魅力に影響されることがあります。近年では基本的なゲームの利用料が無料のゲームについて、市場認知度が向上したことに伴い、新規ユーザーの確保を目的にこの方式を採用するPCオンラインゲームが市場全体として増加しております。

当社グループでは、より多くのユーザーに当社グループが提供するゲームのサービスを楽しんでいただくことを目的に、アイテム課金制度をいち早くPCオンラインゲームに取り入れております。

(b) 利用期間に応じた従量課金制(定額課金制)

従量課金制(定額課金制)とは、ゲームを行うための利用料金を、月数や日数、時間数単位で定額の固定利用料金をユーザーに対し課金する方法を指します。

この方法の場合、ユーザー数を確保することで一定の売上収益が発生する一方で、基本的な利用料が無料のゲームと比較すると、新規ユーザーがゲームを始める際に毎月一定額の支出を負担に感じる可能性もあります。

(c) 広告収入モデル

ゲームの利用料は無料ですが、ゲームの前後やゲーム中に画面に表示される広告により収入を得るモデルです。

このモデルの広告は、一般に企業広告によるものが多いため、上記の(a)又は(b)と組み合わせる方式が多く、ゲームそのものの人気(集客度)に影響を受けます。

④ モバイルゲームの収益モデルについて

現在のモバイルゲームにおける課金方法は以下の2種類があります。なお、当社グループでは主に(a)の方法で課金を行っております。

(a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテム(衣装や武器等)の購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をいいます。

基本的なゲームの利用料が無料であることから、ユーザーが新たにモバイルゲームのプレイを始めようとする際の意識的ハードルは低くなり、新規のユーザーが気軽にゲームを始められる反面、ゲームが生み出す売上収益がゲーム内で販売する有料アイテム等の魅力に影響されることがあります。モバイルゲーム市場においては、アイテム課金制モデルが主流となっております。

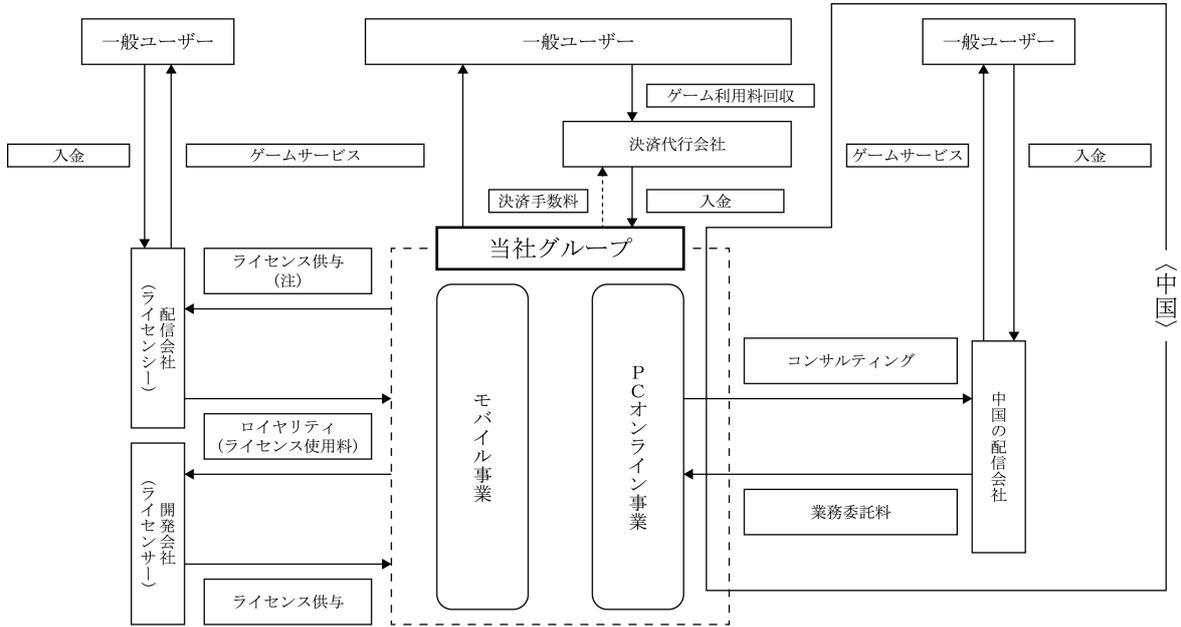
(b) ゲームダウンロード時に課金する有料のプレミアムモデル

モバイルゲームのダウンロード時に課金する買い切り型(プレミアムモデル)ゲームは、基本的なゲームの利用が無料であるアイテム課金制と比較すると、ユーザー数が限定され、新規ユーザーがゲームを始める際に一定額の支出を負担に感じる可能性があります。

[事業系統図]

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、<図1>のとおりであります。

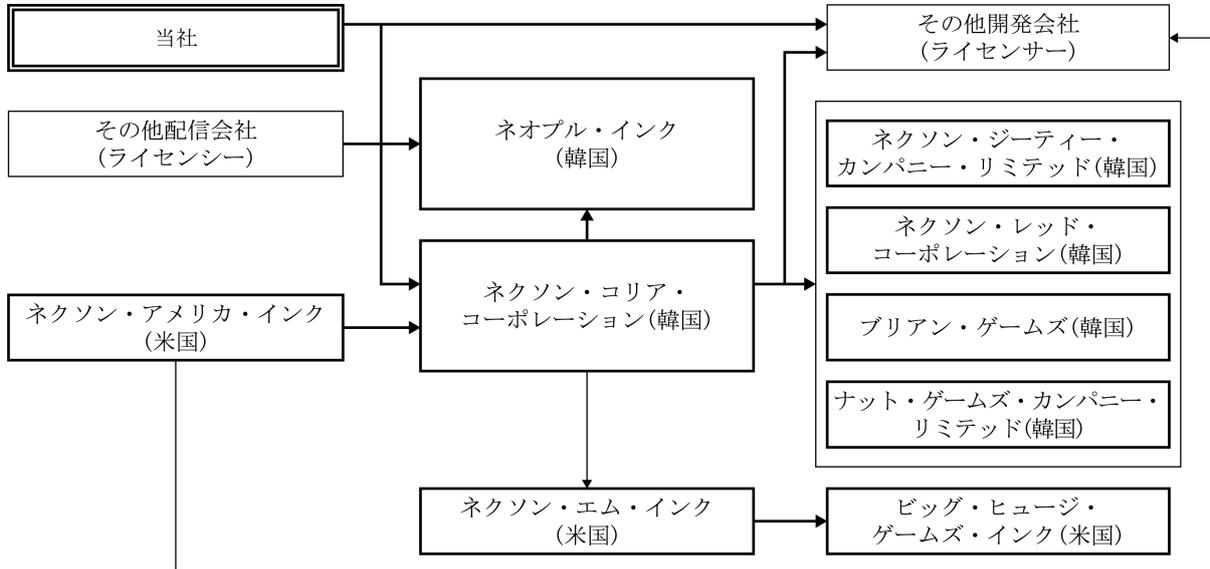
<図1>



(注) 1つのゲームタイトルにつき、1か国1社を原則とし、現地独占配信権を許諾しております。

また、当社グループにおけるロイヤリティ収入の流れは<図2>のとおりであり、当社及び主要な子会社について記載しております。なお、太線は主要な流れを示しております。

<図2>



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、資本市場における財務情報の国際的な比較可能性及び利便性の向上を図るため、2013年12月期より国際会計基準を適用しております。

4. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結財政状態計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当連結会計年度 (2018年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	153,242	205,292
営業債権及びその他の債権	35,255	31,344
その他の預金	234,092	276,550
その他の金融資産	6,538	9,600
その他の流動資産	13,492	11,874
流動資産合計	442,619	534,660
非流動資産		
有形固定資産	27,303	25,166
のれん	18,957	26,529
無形資産	12,784	26,021
持分法で会計処理している投資	9,138	10,480
その他の金融資産	20,754	14,032
その他の非流動資産	1,344	194
繰延税金資産	10,332	12,916
非流動資産合計	100,612	115,338
資産合計	543,231	649,998

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当連結会計年度 (2018年12月31日)
負債及び資本		
負債		
流動負債		
仕入債務及びその他の債務	8,587	7,447
繰延収益	10,975	11,145
借入金	3,490	4,324
未払法人所得税	7,698	9,352
その他の金融負債	173	357
引当金	4,556	2,960
その他の流動負債	6,068	6,924
流動負債合計	41,547	42,509
非流動負債		
繰延収益	8,241	17,636
その他の金融負債	506	109
引当金	279	233
その他の非流動負債	4,300	5,587
繰延税金負債	18,140	18,447
非流動負債合計	31,466	42,012
負債合計	73,013	84,521
資本		
資本金	9,390	14,402
資本剰余金	41,021	34,814
自己株式	—	△1
その他の資本の構成要素	91,033	64,068
利益剰余金	323,763	441,985
親会社の所有者に帰属する持分合計	465,207	555,268
非支配持分	5,011	10,209
資本合計	470,218	565,477
負債及び資本合計	543,231	649,998

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)	当連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)
売上収益	234,929	253,721
売上原価	△56,656	△57,553
売上総利益	178,273	196,168
販売費及び一般管理費	△75,088	△89,800
その他の収益	1,385	3,863
その他の費用	△14,066	△11,871
営業利益	90,504	98,360
金融収益	6,308	21,645
金融費用	△26,212	△1,724
持分法による投資損失	△605	△837
税引前当期利益	69,995	117,444
法人所得税費用	△13,478	△14,467
当期利益	56,517	102,977
当期利益の帰属		
親会社の所有者	56,750	107,672
非支配持分	△233	△4,695
当期利益	56,517	102,977
1株当たり当期利益(親会社の所有者に 帰属)		
基本的1株当たり当期利益	64.67円	121.03円
希薄化後1株当たり当期利益	63.46円	119.65円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)	当連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)
当期利益	56,517	102,977
その他の包括利益		
純損益に振替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で 測定する金融資産	△1,215	△3,419
確定給付型年金制度の再測定額	△4	△21
法人所得税	△8	1,133
純損益に振替えられることのない 項目合計	△1,227	△2,307
純損益にその後に振替えられる可能性の ある項目		
在外営業活動体の換算差額	36,626	△28,657
持分法によるその他の包括利益	1	△1
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	36,627	△28,658
その他の包括利益合計	35,400	△30,965
当期包括利益	91,917	72,012
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	91,628	77,174
非支配持分	289	△5,162
当期包括利益	91,917	72,012

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分					合計	非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金			
資本(期首)	3,519	86,753	△0	56,254	226,398	372,924	4,770	377,694
当期利益	—	—	—	—	56,750	56,750	△233	56,517
その他の包括利益	—	—	—	34,878	—	34,878	522	35,400
当期包括利益合計	—	—	—	34,878	56,750	91,628	289	91,917
資本剰余金から利益剰余金への振替	—	△41,476	—	—	41,476	—	—	—
新株の発行	5,871	5,871	—	—	—	11,742	—	11,742
新株発行費用	—	△41	—	—	—	△41	—	△41
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△564	—	△564	—	△564
支配継続子会社に対する持分変動	—	△74	—	—	—	△74	△97	△171
連結子会社の売却による増減	—	△3	—	—	△396	△399	49	△350
自己株式の取得	—	△9	△10,000	—	—	△10,009	—	△10,009
自己株式の消却	—	△10,000	10,000	—	—	—	—	—
その他の資本の構成要素から 利益剰余金への振替	—	—	—	465	△465	—	—	—
所有者との取引額合計	5,871	△45,732	0	△99	40,615	655	△48	607
資本(期末)	9,390	41,021	—	91,033	323,763	465,207	5,011	470,218

当連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分					合計	非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金			
資本(期首)	9,390	41,021	—	91,033	323,763	465,207	5,011	470,218
当期利益	—	—	—	—	107,672	107,672	△4,695	102,977
その他の包括利益	—	—	—	△30,498	—	△30,498	△467	△30,965
当期包括利益合計	—	—	—	△30,498	107,672	77,174	△5,162	72,012
資本剰余金から利益剰余金への振替	—	△11,191	—	—	11,191	—	—	—
新株の発行	5,012	5,012	—	—	—	10,024	—	10,024
新株発行費用	—	△36	—	—	—	△36	—	△36
新株予約権の失効	—	—	—	△360	360	—	—	—
株式に基づく報酬取引	—	—	—	2,892	—	2,892	—	2,892
子会社取得に係る非支配持分	—	—	—	—	—	—	10,330	10,330
支配継続子会社に対する持分変動	—	△11	—	—	—	△11	30	19
自己株式の取得	—	—	△1	—	—	△1	—	△1
その他の資本の構成要素から 利益剰余金への振替	—	—	—	1,001	△1,001	—	—	—
その他の増減	—	19	—	—	—	19	—	19
所有者との取引額合計	5,012	△6,207	△1	3,533	10,550	12,887	10,360	23,247
資本(期末)	14,402	34,814	△1	64,068	441,985	555,268	10,209	565,477

(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 2017年1月1日 至 2017年12月31日)	当連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12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	69,995	117,444
減価償却費及び償却費	5,819	6,453
株式報酬費用	2,253	5,497
受取利息及び受取配当金	△5,387	△9,788
支払利息	64	71
減損損失	12,738	11,374
持分法による投資損失	605	837
段階取得に係る差益	—	△2,747
為替差損益(△は益)	19,207	△10,345
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△4,463	2,679
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△9,791	△3,648
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	△1,320	40
繰延収益の増減額(△は減少)	284	10,855
引当金の増減額(△は減少)	1,880	△1,438
その他	△593	1,785
小計	91,291	129,069
利息及び配当金の受取額	4,694	7,497
利息の支払額	△65	△71
法人所得税の支払額	△15,202	△18,477
営業活動によるキャッシュ・フロー	80,718	118,018
投資活動によるキャッシュ・フロー		
担保預金の預入による支出	△3,594	△2
その他の預金の純増減額(△は増加)	△55,212	△47,794
有形固定資産の取得による支出	△2,053	△1,683
有形固定資産の売却による収入	65	36
無形資産の取得による支出	△795	△863
長期前払費用の増加を伴う支出	△43	△76
有価証券の取得による支出	△3,811	△1,737
有価証券の売却及び償還による収入	645	3,573
関連会社取得による支出	△2,156	△7,482
子会社の取得による支出	△15,669	△12,787
その他	732	632
投資活動によるキャッシュ・フロー	△81,891	△68,183
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	2,555	1,841
長期借入金の返済による支出	△4,238	△870
ストック・オプションの行使による収入	8,881	7,323
自己株式取得による支出	△10,009	△1
子会社の自己株式取得による支出	△124	—
配当金の支払額	△1	△0
その他	△83	△33
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,019	8,260
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△4,192	58,095
現金及び現金同等物の期首残高	152,683	153,242
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	4,751	△6,045
現金及び現金同等物の期末残高	153,242	205,292

(6) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更・会計上の見積りの変更)

IFRSにより要求される会計方針の変更

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、特段の記載がない限り、以下の新たに適用する基準を除いて、前期の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。

当社グループは、第1四半期連結会計期間（2018年1月1日から2018年3月31日）より以下の基準を適用しております。これらについては、当連結会計年度において重要な影響はありません。

基準書	基準書名	新設・改訂の概要
IFRS第2号	株式に基づく報酬	現金決済型の株式に基づく報酬の測定等の会計処理を明確化
IFRS第9号 (2014年版)	金融商品	金融商品の分類及び測定、減損、ヘッジ会計等に係る改訂
IFRS第15号	顧客との契約から生じる収益	収益の認識に関する会計処理を改訂
IAS第28号	関連会社及び共同支配企業に対する投資	関連会社等への投資者がベンチャー・キャピタル企業等である場合に行うFVTPLの測定が投資ごとの選択であること等を明確化
IAS第40号	投資不動産	投資不動産への振替又は投資不動産からの振替に関する要求事項の明確化
IFRIC第22号	外貨建取引と前払・前受対価	外貨での前払対価又は前受対価を伴う取引において使用すべき為替レートの取扱いについて新設

なお、当社グループが第1四半期連結会計期間よりこれらの基準を適用したことによる会計方針の変更は以下のとおりとなります。

- ・IFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」（2014年5月公表）及び「IFRS第15号の明確化」（2016年4月公表）
(以下、併せてIFRS第15号)

当社グループは、PCオンライン事業、モバイル事業、PCオンラインゲーム配信に係るコンサルティング事業及びインターネット広告事業を行っております。通常の商取引において提供されるサービスの対価の公正価値から、売上関連の税金を控除した金額で収益を測定しております。

サービスの提供に関する取引に関し、顧客との契約について下記の5ステップアプローチに基づき、収益を認識しております。

- ステップ1：顧客との契約の識別
- ステップ2：契約における履行義務の識別
- ステップ3：取引価格の算定
- ステップ4：履行義務への取引価格の配分
- ステップ5：履行義務の充足時（又は充足するにつれて）の収益の認識

当社グループにおいては顧客との契約獲得のための増分費用や、それに伴う回収可能であると見込まれる部分について資産として認識されるものではありません。また、連結財政状態計算書の「繰延収益」は、IFRS第15号における契約負債に該当するものであります。

当社グループは、顧客との契約に含まれる別個の財又はサービスを識別し、これを取引単位として履行義務を識別しており、履行義務の識別にあたっては本人か代理人かの検討を行っております。収益の主要な区分におけるそれぞれの収益認識基準、収益の総額表示と純額表示に関する基準は以下のとおりであります。

(A) 収益の主要な区分ごとの収益認識基準

当社グループは、(a)PCオンライン事業及びモバイル事業におけるアイテム等の販売に係る売上収益(ゲーム課金による収益)、(b)当社グループが開発し、製品化したPCオンラインゲームの配信権を供与することによるロイヤリティ収益、(c)PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びゲーム内広告事業に係る収益を主な収益としております。

(a) PCオンライン事業及びモバイル事業におけるアイテム等の販売に係る売上収益(ゲーム課金による収益)

PCオンライン事業では、当社グループ又は他社が開発したPCオンラインゲームの配信を行っております。当社グループのPCオンラインゲームでは、基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテムの購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をとっております。PCオンラインゲームにおいてはゲーム・ポイントと交換して取得したゲーム・アイテムの利用期間を見積り、当該見積利用期間にわたって売上収益を認識しております。

モバイル事業では、スマートフォン、タブレット等の端末を通じて、当社グループ又は他社が開発したモバイルゲームの配信を行っております。モバイルゲームにおいては、基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテムの購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をとっております。モバイルゲームにおいてはゲーム・ポイントと交換して取得したゲーム・アイテムの利用期間を見積り、当該見積利用期間にわたって売上収益を認識しております。

なお、PCオンライン事業及びモバイル事業は大部分を本人としてサービスを提供しておりますが、一部のサービスについては代理人としてサービスを提供しております。

(b) 当社グループが開発し製品化したPCオンラインゲームの配信権を供与することによるロイヤリティ収益

当社グループは、当社グループが開発し、製品化したPCオンラインゲームの著作権者として、グループ外の配信会社とライセンス契約を締結し、その配信権を供与します。

配信権を第三者に供与することによって発生するロイヤリティ収益は、取引に関連する経済的便益が当社グループに流入する可能性が高く、かつ収益の金額を信頼性をもって測定できるときに、関連するロイヤリティ契約の契約期間にわたり履行義務が充足されるものと認識しております。

なお、ライセンス契約による配信権の供与は、本人として取引を行っております。

(c) PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びゲーム内広告事業に係る収益

コンサルティング事業は、子会社が中国国内の配信会社に対して、ビルディングシステム及び会員システムの構築及び管理業務、事業戦略、ゲーム運営、マーケティングに係るコンサルティングサービスを提供しており、サービスの提供に関する取引の進捗度に応じて収益を認識しております。コンサルティング事業は本人としてサービスを提供しております。

ゲーム内広告事業は、ユーザーがゲームの中で広告機能が付加された機能性アイテムを使用することにより、広告をユーザーに直接露出しており、広告実施期間にわたって売上収益を認識しております。ゲーム内広告事業については契約毎に本人か代理人かの判断しております。

(B) 履行義務の充足による収益の認識

履行義務の充足に関しては、サービスを顧客に移転することによって当社グループが履行義務を充足したときに、又は充足するにつれて、収益を認識しております。

PCオンライン事業、モバイル事業、PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びインターネット広告事業は、それぞれ一定の期間にわたり履行義務が充足されるものと認識しております。なお、セグメント情報等においては、PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業における収益はPCオンラインに、インターネット広告事業における収益はその他に含まれております。

(a) 一時点で充足される履行義務

顧客への引渡時において支配が移転するため、一時点において収益を認識しております。

(b) 一定の期間にわたり充足される履行義務

次の要件のいずれかに該当する場合は、サービスに対する支配を一定の期間にわたり移転するので、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

- (i) 顧客が、当社グループの履行によって提供される便益を、当社グループが履行するにつれて同時に受け取って消費する。
- (ii) 当社グループの履行が、資産（例えば仕掛品）を創出するか又は増価させ、顧客が当該資産の創出又は増価につれてそれを支配する。
- (iii) 当社グループの履行が、当社グループが他に転用できる資産を創出せず、かつ、当社グループが現在までに完了した履行に対する支払を受ける強制可能な権利を有している。

ゲーム課金の収益に対する履行義務は、ゲーム毎に販売アイテムのサービス期間（履行義務期間）を見積り認識しております。履行義務の充足期間は、見積られたサービス期間と同一の期間とし、販売アイテムの仕様に応じ消耗性・期間性・永久性の3種類に分類し算出しております。

また、履行義務が永久に継続する永久性アイテムに関しては、ユーザーのサービス利用期間を加重平均して算出する方法を採用しております。

ロイヤリティ収益は、当社グループが保有する著作権等の契約期間をもって履行義務の充足期間として収益を認識しております。

(C) 収益の総額表示と純額表示

当社グループでは、通常の商取引において、仲介業者又は代理人としての機能を果たす場合があります。このような取引における収益を報告するにあたり、収益を顧客から受け取る対価の総額で表示するか、又は顧客から受け取る対価の総額から第三者に対する手数料その他の支払額を差し引いた純額で表示するかを判断しております。ただし、総額又は純額、いずれの方法で表示した場合でも、純損益に影響はありません。

収益を総額表示とするか純額表示とするかの判定に際しては、その取引における履行義務の性質が、特定された財又はサービスを自ら提供する履行義務（すなわち、「本人」）に該当するか、それらの財又はサービスが当該他の当事者によって提供されるように手配する履行義務（すなわち、「代理人」）に該当するかを基準としております。当社グループが「本人」に該当する取引である場合には、履行義務を充足する時点で、又は充足するにつれて収益を総額で認識しております。当社グループが「代理人」に該当する取引である場合には、履行義務を充足する時点で、又は充足するにつれて、特定された財又はサービスが当該他の当事者によって提供されるように手配することと交換に権利を得ると見込んでいる報酬又は手数料の金額にて収益を純額で認識しております。本人か代理人かの判定に際しては、物品の販売及びサービスの提供に係る重要なリスク及び便益のエクスポージャーについて、取引条件等を個別に評価しております。

なお、特定された財又はサービスを当該財又はサービスが顧客に移転される前に支配している場合においては、「本人」に該当いたします。

ある取引において当社グループが本人に該当し、その結果、当該取引に係る収益を総額で表示するための判断要素として、次の指標を考慮しております。

- (a) サービスを顧客へ提供する、又は注文を履行する第一義的な責任を有している。
- (b) 直接又は間接的に価格決定に関する裁量権を有している。
- (c) 顧客に対する債権に係る顧客の信用リスクを負っている。

・ IFRS第9号「金融商品」(2014年版)

金融資産の減損の認識にあたっては、報告期間の末日ごとに償却原価で測定する金融資産又は金融資産グループに当初認識時点からの信用リスクの著しい増加があるかどうかを検討し予想信用損失を認識しております。期末時点で、金融商品に係る信用リスクが当初認識以降に著しく増加していない場合には、報告日後12ヶ月以内の生じ得る債務不履行事象から生じる予想信用損失（12ヶ月の予想信用損失）を認識しております。一方、期末時点で、金融商品にかかる信用リスクが当初認識以降に著しく増加している場合には、当該金融商品の予想存続期間にわたるすべての生じ得る債務不履行事象から生じる予想信用損失（全期間の予想信用損失）を認識しております。ただし、営業債権については、簡便的に過去の信用損失等に基づいて全期間の予想信用損失を認識しております。

(セグメント情報等)

① 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務諸表が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を行っており、取り扱う商品・サービスについて国内においては当社及び国内連結子会社、海外においては現地連結子会社が、それぞれ独立した経営単位として各地域における包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。したがって、当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発・配信を基礎とした各社の所在地別の事業セグメントから構成されております。なお、当社グループは、所在地毎の各子会社における事業の特性などから、為替の変動が業績に与える影響が類似しており、かつその影響の業績に占める割合も大きいことから、各社の所在地別に事業セグメントを集約することで、報告セグメントを作成しております。報告セグメントは「日本」、「韓国」、「中国」、「北米」及び「その他」の5つとしており、「その他」の区分には欧州及びアジア諸国が含まれております。

また、当社グループは、第1四半期連結会計期間よりIFRS第15号を適用しております。これにより、当社グループは、顧客との契約から生じる収益を顧客との契約に基づき、PCオンライン、モバイル及びその他に収益を分解し、これに合わせて、前連結会計年度のセグメント情報についても組替表示しております。

- ② 報告セグメントの収益及び損益
当社グループのセグメント情報は次のとおりであります。

前連結会計年度(自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント						調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他	計		
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	3,895	169,773	3,197	3,981	790	181,636	—	181,636
モバイル	8,185	37,187	—	6,069	—	51,441	—	51,441
その他	26	1,826	—	—	—	1,852	—	1,852
外部収益 計	12,106	208,786	3,197	10,050	790	234,929	—	234,929
セグメント間収益	337	1,948	—	632	552	3,469	△3,469	—
計	12,443	210,734	3,197	10,682	1,342	238,398	△3,469	234,929
セグメント利益又は損失 (注1)	△4,009	112,602	1,690	△6,868	△272	103,143	42	103,185
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△12,681
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	90,504
金融収益・費用(純額) (注4)	—	—	—	—	—	—	—	△19,904
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△605
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	69,995
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	74	5,086	75	556	28	5,819	—	5,819
減損損失	744	7,094	—	4,897	3	12,738	—	12,738
資本的支出(無形資産含む)	253	2,172	80	307	64	2,876	—	2,876

- (注) 1. セグメント利益又は損失は、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. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。
3. セグメント利益又は損失の調整額42百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. 金融費用の主な内訳は、為替差損25,694百万円であります。

当連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他	計		
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	3,593	186,465	3,327	3,215	526	197,126	—	197,126
モバイル	6,561	32,320	—	15,969	—	54,850	—	54,850
その他	0	1,632	—	109	4	1,745	—	1,745
外部収益 計	10,154	220,417	3,327	19,293	530	253,721	—	253,721
セグメント間収益	1,113	2,358	—	1,186	289	4,946	△4,946	—
計	11,267	222,775	3,327	20,479	819	258,667	△4,946	253,721
セグメント利益又は損失 (注1)	△7,229	120,637	1,966	△8,490	△525	106,359	9	106,368
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△8,008
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	98,360
金融収益・費用(純額) (注4)	—	—	—	—	—	—	—	19,921
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△837
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	117,444
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	35	5,227	73	1,084	34	6,453	—	6,453
減損損失	147	10,847	—	352	28	11,374	—	11,374
資本的支出(無形資産含む)	78	1,839	69	187	128	2,301	—	2,301

(注) 1. セグメント利益又は損失は、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. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額9百万円は、セグメント間取引消去であります。

4. 金融収益の主な内訳は、為替差益11,536百万円であります。

5. PCオンライン及びモバイルについては、主に役務に対する支配が一定期間にわたり移転するため、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

③ 主要な製品及び役務からの売上収益

主要な製品及び役務からの売上収益は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)	当連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	114,687	116,811
ロイヤリティ	115,174	131,956
その他	5,068	4,954
合計	234,929	253,721

④ 地域ごとの情報

非流動資産(金融資産及び繰延税金資産を除く)の帳簿価額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当連結会計年度 (2018年12月31日)
	百万円	百万円
日本	75	48
韓国	43,224	62,089
中国	169	152
北米	16,794	15,470
その他	126	151
合計	60,388	77,910

- (注) 1. 非流動資産は資産の所在地によっており、国又は地域に分類しております。
 2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。
 3. 各区分に属する主な国又は地域
 (1) 北米：米国
 (2) その他：欧州及びアジア諸国
 4. 2017年11月において行った企業結合に係る暫定的な会計処理の確定に伴い、2017年12月期の連結財務諸表を遡及修正しております。

外部顧客からの売上収益は、次のとおりであります。

前連結会計年度(自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)

	事業別の売上収益			合計 百万円
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	
主な地域市場				
日本	3,891	13,211	11	17,113
韓国	54,161	24,575	1,768	80,504
中国	115,148	234	7	115,389
北米	3,566	5,748	10	9,324
その他	4,870	7,673	56	12,599
合計	181,636	51,441	1,852	234,929

- (注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。
 2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。
 3. 各区分に属する主な国又は地域
 (1) 北米：米国及びカナダ
 (2) その他：欧州、中南米及びアジア諸国

当連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン	モバイル	その他	
	百万円	百万円	百万円	百万円
主な地域市場				
日本	3,632	10,408	28	14,068
韓国	54,043	18,212	1,535	73,790
中国	132,730	230	6	132,966
北米	2,849	13,528	121	16,498
その他	3,872	12,472	55	16,399
合計	197,126	54,850	1,745	253,721

(注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米：米国及びカナダ

(2) その他：欧州、中南米及びアジア諸国

⑤ 主要な顧客に関する情報

前連結会計年度及び当連結会計年度において単独で当社グループの収益の10%以上に貢献する顧客は1社あり、当該顧客から生じた収益はそれぞれ105,037百万円(韓国セグメント)、124,769百万円(韓国セグメント)であります。

(1株当たり情報)

親会社の所有者に帰属する基本的1株当たり当期利益及び希薄化後1株当たり当期利益は次の情報に基づいて算定しております。

	前連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)	当連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	56,750百万円	107,672百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に用いられた 当期利益調整額	－百万円	－百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	56,750百万円	107,672百万円
基本的加重平均普通株式数	877,496,543株	889,668,303株
希薄化効果：ストック・オプション	16,718,058株	10,230,391株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	894,214,601株	899,898,694株

1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	64.67円	121.03円
希薄化後(注1)	63.46円	119.65円

(注) 1. 当社が発行する新株予約権の一部については、希薄化効果を有していないため、希薄化後1株当たり当期利益の算定に含めておりません。

2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「基本的1株当たり当期利益」及び「希薄化後1株当たり当期利益」を算定しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。