



平成28年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

平成29年2月10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) 03-3523-7910

定時株主総会開催予定日 平成29年3月28日 配当支払開始予定日 -

有価証券報告書提出予定日 平成29年3月29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. 平成28年12月期の連結業績（平成28年1月1日～平成28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	%
28年12月期	183,128	△3.8	40,661	△34.7	47,123	△30.7	20,521	△63.1	20,133	△63.5	2,905	△92.9
27年12月期	190,263	10.0	62,290	36.9	68,006	29.1	55,601	89.0	55,132	88.1	40,642	△2.8

	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12月期	46.26	45.40	5.4	10.9	22.2
27年12月期	127.86	124.67	15.4	15.8	32.7

(参考) 持分法による投資損益 28年12月期 101百万円 27年12月期 91百万円

(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
28年12月期	441,832	377,694	372,924	84.4	857.55
27年12月期	425,586	379,681	374,447	88.0	862.55

(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12月期	73,293	△97,084	△9,275	152,683
27年12月期	60,152	56,412	△35,639	194,225

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12月期	-	5.00	-	5.00	10.00	4,319	7.8	1.2
28年12月期	-	5.00	-	0.00	5.00	2,182	10.8	0.6
29年12月期(予想)	-	5.00	-	5.00	10.00	-	-	-

3. 平成29年12月期第1四半期の連結業績予想（平成29年1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		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)	62,449	8.6	30,346	719.5	31,153	-	26,916	-	27,075	-	62.26
	67,129	16.8	34,763	838.8	35,572	-	30,634	-	30,776	-	70.77

(注) 平成29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・財政状態に関する分析(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）：有
新規 1社（社名）エヌエスシー・コーポレーション 除外 1社（社名）

(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）	28年12月期	434,871,414株	27年12月期	434,117,117株
② 期末自己株式数	28年12月期	61株	27年12月期	1株
③ 期中平均株式数	28年12月期	435,248,842株	27年12月期	431,176,948株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年12月期の個別業績（平成28年1月1日～平成28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	%
28年12月期	5,208	△10.4	△4,662	—	△5,852	—	△44,372	—
27年12月期	5,815	△27.2	△3,772	—	14,145	△42.3	8,172	482.5

	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12月期	△101.95	—
27年12月期	18.95	18.53

(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	%	円 銭	
28年12月期	59,070	85.9	56,281	85.9	116.69	85.9	116.69	
27年12月期	108,634	92.1	104,630	92.1	230.41	92.1	230.41	

(参考) 自己資本 28年12月期 50,746百万円 27年12月期 100,025百万円

(注) 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。

※ 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、連結財務諸表に対する監査手続が実施中です。

※ 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・財政状態に関する分析 (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・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	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. 経営方針	10
(1) 会社の経営の基本方針	10
(2) 目標とする経営指標	10
(3) 中長期的な会社の経営戦略	10
(4) 会社の対処すべき課題	11
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	11
5. 連結財務諸表	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)	19
(1株当たり情報)	22
(重要な後発事象)	22

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世界経済は、先進国を中心に緩やかな回復が続きました。米国では、企業業況の改善に弱さがみられるものの、雇用や所得の改善を背景に個人消費が堅調に推移し緩やかな拡大基調が続きました。欧州も、新興国景気の弱さなどから輸出が伸び悩んだ一方で個人消費が堅調であり、英国やスペインが高い成長率を維持したのをはじめ、欧州全体で緩やかな景気の回復が続きました。アジア経済も緩やかな成長が続きましたが、中国経済は小幅な減速となりました。わが国経済は、企業収益や雇用・所得の改善が進む一方で、個人消費の回復には遅れがみられました。

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。

当第4四半期連結会計期間におきましては、当社事業における主要外貨の韓国ウォン、中国元、及び米国ドルなどの対円為替レートが対前年同期比で下落したことによる為替の悪影響が大きく、前年同期比で売上収益は減少しました。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)向けに第3四半期連結会計期間より継続して行った国慶節アップデート(9月)や当第4四半期連結会計期間に実施した冬季アップデート(12月)を含む主要アップデートがユーザーの好評を博し、アイテム販売等が好調であったことにより堅調に推移しましたが、為替の影響により売上収益は減少しました。韓国におきましては、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)や『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が好調であったこと及び、前第4四半期にリリースした『HIT』や当第4半期にリリースした『メイプルストーリーM』(MapleStory M)及び『三国志曹操伝 Online』(Sangokushi Sousouden Online)などのモバイルゲームからの寄与により堅調に推移しましたが、為替の影響により売上収益は前年同期比で減少しました。

費用面では、当第1四半期にビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インクを完全子会社化したことにより、前第2四半期にリリースした『ドミネーションズ』(Dominations)に係るロイヤリティ費用の認識が不要になったこと及び為替の影響により、対前年同期でロイヤリティ費用が減少した結果、売上原価は前年同期比で減少しました。販売費及び一般管理費は、従業員数の増加等に伴い人件費が増加したものの為替の影響により前年同期比で減少しました。また、第4四半期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、金融費用は前年同期比で減少しました。法人所得税費用につきましては、海外子会社の未分配利益に対して繰延税金負債を追加計上したことにより前年同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183,128百万円(前期比3.8%減)、営業利益は40,661百万円(同34.7%減)、税引前当期利益は47,123百万円(同30.7%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益は20,133百万円(同63.5%減)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15,425百万円(前期比25.7%減)、セグメント損失は3,791百万円(前期は1,929百万円の損失)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153,152百万円(前期比0.4%増)、セグメント利益は74,570百万円(同5.5%増)となりました。PCオンラインゲームの売上収益は、『メイプルストーリー』(MapleStory)や『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の主要コンテンツアップデートやアイテム販売が好調であったものの為替の影響により減少しました。一方で、前第4四半期にリリースした『HIT』及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や『三国志曹操伝 Online』(Sangokushi Sousouden Online)を含む新規タイトルのリリース等により、モバイルゲームの売上収益は増加しました。なお、韓国セグメントの売上収益には、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。当連結会計年度においては、中国における主力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)及び国慶節アップデート(9月)を含む主要アップデートがユーザーの好評を博し、アイテム販売などが好調であったこと等により堅調に推移しました。

③ 中国

当連結会計年度の売上収益は4,528百万円(前期比10.8%増)、セグメント利益は3,095百万円(同41.4%増)となりました。中国では、既存のPCオンラインゲームに係るコンサルティング収入の増加により増収増益となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は8,780百万円(前期比21.0%減)、セグメント損失は4,839百万円(前期は4,024百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は1,243百万円(前期比27.9%減)、セグメント損失は262百万円(前期は560百万円の損失)となりました。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当連結会計年度末の総資産は441,832百万円であり、前連結会計年度末に比べて16,246百万円増加しております。主な要因は、定期預金の預け入れによるその他の預金の増加(前期末比76,121百万円増)であり、主な減少要因は、現金及び現金同等物の減少(同41,542百万円減)、減損損失の計上に伴うのれんの減少(同17,864百万円減)等であります。

(負債)

当連結会計年度末の負債合計は64,138百万円であり、前連結会計年度末に比べて18,233百万円増加しております。主な要因は、繰延税金負債の増加(前期末比15,057百万円増)、繰延収益の増加(同6,162百万円増)、主な減少要因は、返済による借入金の減少(同1,899百万円減)、未払法人所得税の減少(同1,624百万円減)等であります。

(資本)

当連結会計年度末における資本の残高は377,694百万円であり、前連結会計年度末に比べて1,987百万円減少しました。主な要因は、減資に伴う資本金の減少(前期末比52,922百万円減)及び資本剰余金の増加(同52,156百万円増)、在外営業活動体の換算差額に伴うその他の資本の構成要素の減少(同17,054百万円減)、当期利益計上に伴う利益剰余金の増加(同16,297百万円増)等であります。

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41,542百万円減少し、152,683百万円となりました。当該減少には為替変動による影響8,476百万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73,293百万円(前期は60,152百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益47,123百万円、減損損失28,785百万円、減価償却費及び償却費6,366百万円、繰延収益の増加額

6,755百万円によるものであり、主な減少要因は、法人所得税の支払15,289百万円によるものです。

(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97,084百万円(前期は56,412百万円の収入)となりました。主な減少要因は、その他の預金の増加額76,852百万円、子会社の取得による支出7,301百万円、関連会社取得による支出4,530百万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)

財務活動の結果使用した資金は9,275百万円(前期は35,639百万円の支出)となりました。主な減少要因は、自己株式取得による支出5,010百万円、配当金の支払額4,358百万円によるものです。

(参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成27年12月期	平成28年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	88.0	84.4
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	201.9	166.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.1	0.0
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	123.7	4,193.3

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。

(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しております。連結業績予想につきましては、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いております。

当社グループにおける平成29年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益62,449～67,129百万円(前年同期比8.6%～16.8%増)、営業利益30,346～34,763百万円(同719.5%～838.8%増)、税引前利益31,153～35,572百万円(前期は2,007百万円の損失)、四半期利益26,916～30,634百万円(前期は6,079百万円の損失)、親会社の所有者に帰属する四半期利益27,075～30,776百万円(前期は6,272百万円の損失)、基本的1株当たり四半期利益62.26～70.77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=114.77円、100ウォン=9.75円、1中国元=16.68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435百万円、営業利益が約230百万円変動するものと当社では推定しております。

平成29年12月期第1四半期におけるPCオンライン及びその他事業の予想売上収益は52,108～55,570百万円、モバイル事業の予想売上収益は10,341～11,559百万円です。第1四半期は、韓国及び中国において旧正月の影響による強い季節性が見込まれます。

第1四半期のPCオンライン事業では、韓国においては、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『メイプルストーリー』(MapleStory)等で主要コンテンツアップデートを予定し、前年同期比で売上収益が増加することが予想される一方で、『サドンアタック』(Sudden Attack)などの一部タイトルからの売上収益の減少が見込まれることから、売上収益が前年同期比で減少することが予想されます。また、中国においては、主力PCタイトル『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平成29年1月17日に実施し、非常に好調なスタートを切り、この好調なトレンドが第1四半期を通じて継続することが予想されることから、売上収益が前年同期比で大幅に増加することが見込まれます。日本では、当第3四半期末にリリースしたPCオンラインゲーム『ツリーオブセイヴァー』(Tree of Savior)が売上収益に寄与することなどにより売上収益が前年同期比で増加することが見込まれます。

モバイル事業では、日本においては、ブラウザゲームの売上収益が前年同期比で減少することが予想される一方で、当第4四半期にリリースした『HIT』や当第3四半期末にリリースした『ハイドアンドファイア』(HIDE AND FIRE)等の新規タイトルの寄与によりネイティブアプリゲームの売上収益の増加が見込まれます。韓国においては、当第4四半期にリリースした『メイプルストーリーM』(MapleStoryM)及び『三国志曹操伝Online』(Sangokushi Sousouden Online)や、平成29年第1四半期にリリースしたアラド戦記のモバイル版『Dungeon & Fighter: Spirit』などの新規タイトルが売上収益に寄与することが見込まれる一方で、前年同期は前第4四半期にリリースされた『HIT』が大変好調であったことの反動を受けて、売上収益は前年同期比で減少することを見込んでおります。さらに、北米、ヨーロッパ及びその他の地域では、当第3四半期にリリースした『HIT』が新たに売上収益に寄与することが見込まれます。

費用面では、主に韓国において従業員数の増加等に伴う人件費の増加が見込まれる一方で、『ドミネーションズ』(Dominations)の開発会社であるビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インクを完全子会社化し、連結上、ロイヤリティ費用の認識が不要になったことや、日本におけるモバイルブラウザゲーム及び韓国における『サドンアタック』(Sudden Attack)などの売上収益の減少等により、前年同期比で外部IPに係るロイヤリティ費用や支払手数料及びプラットフォーム費用等の変動費が減少することを見込んでいます。また、当第1四半期に認識した一過性の減損損失を平成29年第1四半期の業績予想では見込んでいないこと等により、費用は前年同期比で減少を見込んでいます。

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、株主保護の基本原則を十分認識し、株主資本の状況、経営実績、収益見通し等を慎重に検討した上で、業績の進展状況に応じて、剰余金の配当・自社株買いの実施等を通じて株主に対し利益還元を行う方針であります。内部留保資金の使途につきましては、経営基盤強化と今後の事業成長のために、M&Aやゲーム配信権の取得等、事業を積極的に展開し、成長させるべく資金を有効に活用してまいりたいと考えております。

しかしながら、当事業年度においては個別決算で認識した関係会社株式評価損、及び関係会社貸倒引当金繰入額等の影響により当社の利益剰余金がマイナス残高となったため、当期末の配当については見送りとさせていただきます。また、次期の配当につきましては、速やかに復配できる体制を整え、中間・期末ともに5円を予定しております。

当社においては、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。なお、当社定款には、「剰余金の配当等会社法第459条第1項各号に定める事項については、法令に別段の定めのある場合を除き、株主総会の決議によらず取締役会の決議により定める」旨及び「期末配当の基準日は、毎年12月31日」とし、「中間配当の基準日は、毎年6月30日」とする旨を定めております。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社26社及び関連会社9社(平成28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

韓国：ネクソン・コリア・コーポレーション、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、ネオン・スタジオ・コーポレーション、エヌドアーズ・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・コーポレーション、ウェルゲームズ・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、エヌエスシー・コーポレーション

中国：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

北米：ネクソン・アメリカ・インク、ファンテージ・ドットコム・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

その他：ネクソン・ヨーロッパ・GmbH、グループス・ベトナム・インク、ネクソン・タイワン・リミテッド、アイ・デジタル・コネクト・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)、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)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・ヨーロッパ・GmbH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います。

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的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、事業を展開しています。

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) ビリングシステム：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、配信を行っています。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、配信を行っております。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、エヌドアーズ・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。米国では主にネクソン・エム・インクがモバイルゲームの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・ヨーロッパ・GmbH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います。

(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います。

なお、配信権を供与するライセンス契約は原則として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い条件については、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 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』に係る取引、またナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッドとの『HIT』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います。

(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

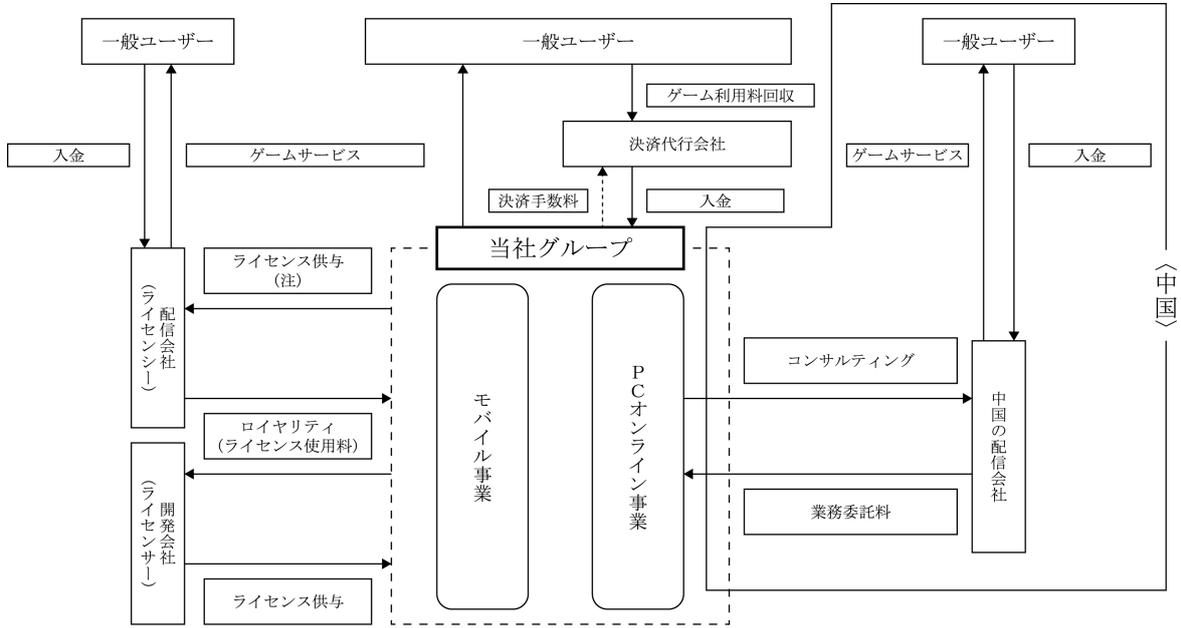
モバイルゲームのダウンロード時に課金する買い切り型(プレミアムモデル)ゲームは、基本的なゲームの利用が無料であるアイテム課金制と比較すると、ユーザー数が限定され、新規ユーザーがゲームを始める際に

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。

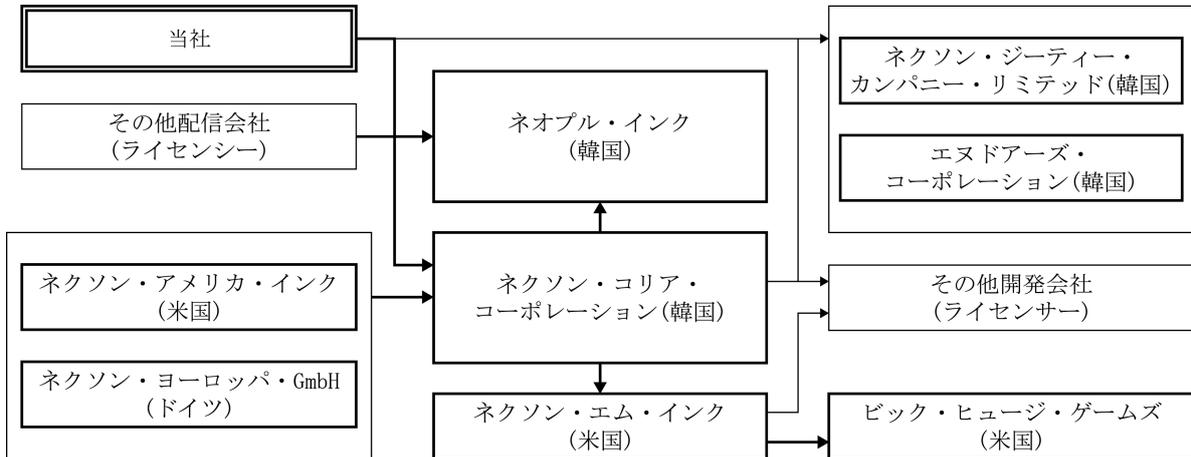
<図1>



(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. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは世界最高のゲーム会社を目指しています。新規のゲームタイトルにおいては楽しくて、独創的で他のゲームと異なる高品質なゲームを提供すること、既存ゲームタイトルにおいては、魅力的なコンテンツアップデートとユーザーを満足させるゲーム運用を通じて、ユーザーに長期間に渡り継続的にゲームプレイを楽しんでもらうことを当社の基本方針としております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上収益及び営業利益であります。売上収益及び営業利益を継続的に成長させることにより、企業価値の向上を実現してまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

ゲーム業界では、主に「オンライン型」、「マルチプレイヤー型」、「Free-to-Playモデル」などの三つの特徴をもったゲームが主流となっています。

当社グループは内部開発及びパブリッシングを通じた新規ゲームコンテンツの調達力、ゲームの運用力、グローバルな事業基盤、強固な財務体質といった強みを持っております。これらの強みを生かし、長期的には世界最高のゲーム会社を目指して、ゲーム業界のリーディングプレイヤーとしてのポジションを築き、世界中のユーザーに向けて楽しくて、独創的で他のゲームと異なる高品質なゲームを提供し続けます。

当社グループは、世界最高のゲーム会社を目指し、更なる成長を実現させるために、下記の3つの項目に重点的に注力してまいります。

ゲーム(Product)：プラットフォームに拘わらず最高の品質かつ独創的なゲームこそが、成功を収めると考えます。当社では、多くのユーザーを惹きつけ、楽しくて長期間プレイしたくなる優良なゲームにより注力してまいります。

人材(People)：斬新で革新的、かつユーザーを楽しませるゲームを創り出すには、業界にいる最高の人材を世界中から惹き付ける必要があります。新たな採用アプローチや人材管理を行い、競争の激しい業界においても、他社とは違う魅力的な職場を提供できるよう尽力します。開発者たちのために最高に楽しいゲームを創り出すための自由な環境を整えると同時に、彼らの創作が世界中の多数のユーザーに届けられるという当社のユーザーリーチを訴求することにより、一層の差別化を図っていきます。

パートナー(Partners)：当社には、ゲーム業界で世界レベルのゲーム開発会社との事業提携を成功させてきた誇るべき実績があります。パートナー企業としての信頼とパフォーマンスにも定評を得ています。オンライン進出を目指す企業や事業展開地域の拡大を目指す企業にとって、当社の有するゲーム運用ノウハウとグローバルな配信力が魅力となり、数々の協業が実現してきました。引き続き、このような実績と経験を活かし、今後も新たなパートナーシップの機会を模索してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、将来にわたる成長を遂げるため、以下の事項を対処すべき課題として取り組んでいく方針であります。

① 魅力ある高品質な新規ゲームタイトルの提供及び既存ゲームタイトルへのコンテンツアップデートの実施

ゲームを提供するハードウェアがPCでもモバイルでも、またゲームを提供する地域が日本、韓国、中国、米国など世界のどこであっても、ゲームの事業において優劣を決するのは、ゲームコンテンツの品質が高いかどうかです。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『メイプルストーリー』(MapleStory)をはじめとする、当社グループが現在サービスを提供している人気ゲームタイトルだけに満足することなく、世界最高のゲーム会社を目指して、最高の楽しさと特別な経験をユーザーに提供するため、当社グループは楽しくて、独創的で他のゲームとは異なる、高品質なゲームを提供するとともに、既存ゲームタイトルにおいては、魅力的なコンテンツアップデートとユーザーを長期間にわたって惹きつけて満足させられるようなゲーム運用を目指しています。そのために、ゲーム運営力の強化に加えて、グループ内におけるゲーム開発力及びパブリッシングの強化、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への投資等により、高品質な新規ゲームタイトルを配信するとともに、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できるよう、事業基盤を更に強化してまいります。

② 情報セキュリティの強化

当社グループがサービスを提供するPCオンラインゲームやモバイルゲームは、情報システムを介してゲームデータやユーザーの個人情報を取り扱うサービスであるため、外部者からの不正アクセスや不正利用等を防止するための高度な情報システム基盤や適切な内部情報管理組織を含む情報セキュリティ体制の強化が求められております。

当社グループでは、これまでも情報セキュリティに関するグループ横断的な組織の強化や最新の情報システムの導入などを通じて、情報セキュリティ体制を強化してまいりましたが、ユーザーの皆様安心して当社グループのサービスを楽しんでいただけるよう、引き続き、情報セキュリティ体制全般の強化に注力してまいります。

4. 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。

5. 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 (2015年12月31日)	当連結会計年度 (2016年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	194,225	152,683
営業債権及びその他の債権	33,362	27,037
その他の預金	97,105	173,226
その他の金融資産	1,973	2,895
その他の流動資産	5,005	10,256
流動資産合計	331,670	366,097
非流動資産		
有形固定資産	22,027	20,394
のれん	35,387	17,523
無形資産	7,520	7,127
持分法で会計処理している投資	2,071	6,662
その他の金融資産	19,576	18,236
その他の非流動資産	3,040	551
繰延税金資産	4,295	5,242
非流動資産合計	93,916	75,735
資産合計	425,586	441,832

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2015年12月31日)	当連結会計年度 (2016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	10,874	9,472
繰延収益	9,558	9,313
借入金	1,916	1,683
未払法人所得税	7,135	5,511
その他の金融負債	568	1,523
引当金	2,246	2,396
その他の流動負債	4,587	5,106
流動負債合計	36,884	35,004
非流動負債		
繰延収益	1,985	8,392
借入金	2,501	835
その他の金融負債	790	644
引当金	327	327
その他の非流動負債	1,280	1,741
繰延税金負債	2,138	17,195
非流動負債合計	9,021	29,134
負債合計	45,905	64,138
資本		
資本金	56,441	3,519
資本剰余金	34,597	86,753
自己株式	—	△0
その他の資本の構成要素	73,308	56,254
利益剰余金	210,101	226,398
親会社の所有者に帰属する持分合計	374,447	372,924
非支配持分	5,234	4,770
資本合計	379,681	377,694
負債及び資本合計	425,586	441,832

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
売上収益	190,263	183,128
売上原価	△49,701	△48,131
売上総利益	140,562	134,997
販売費及び一般管理費	△74,212	△66,210
その他の収益	1,621	1,021
その他の費用	△5,681	△29,147
営業利益	62,290	40,661
金融収益	7,587	6,583
金融費用	△1,962	△222
持分法による投資利益	91	101
税引前当期利益	68,006	47,123
法人所得税費用	△12,405	△26,602
当期利益	55,601	20,521
当期利益の帰属		
親会社の所有者	55,132	20,133
非支配持分	469	388
当期利益	55,601	20,521
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	127.86円	46.26円
希薄化後1株当たり当期利益	124.67円	45.40円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
当期利益	55,601	20,521
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	1,650	△1,831
確定給付型年金制度の再測定額	6	△8
持分法によるその他の包括利益	2	—
法人所得税	△939	301
純損益に振替えられることのない 項目合計	719	△1,538
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	△15,715	△16,078
キャッシュ・フロー・ヘッジ	59	—
持分法によるその他の包括利益	△1	△0
法人所得税	△21	—
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△15,678	△16,078
その他の包括利益合計	△14,959	△17,616
当期包括利益	40,642	2,905
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	40,505	2,868
非支配持分	137	37
当期包括利益	40,642	2,905

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2015年1月1日 至 2015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)	52,481	40,830	—	92,044	155,025	340,380	5,097	345,477
当期利益	—	—	—	—	55,132	55,132	469	55,601
その他の包括利益	—	—	—	△14,627	—	△14,627	△332	△14,959
当期包括利益合計	—	—	—	△14,627	55,132	40,505	137	40,642
新株の発行	3,960	3,960	—	—	—	7,920	—	7,920
新株発行費用	—	△27	—	—	—	△27	—	△27
配当金	—	—	—	—	△4,305	△4,305	—	△4,305
株式に基づく報酬取引	—	—	—	140	—	140	—	140
自己株式の取得	—	△169	△10,000	—	—	△10,169	—	△10,169
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	—	—	—	△4,249	4,249	—	—	—
その他の増減額	—	3	—	—	—	3	—	3
所有者との取引額合計	3,960	△6,233	—	△4,109	△56	△6,438	—	△6,438
資本(期末)	56,441	34,597	—	73,308	210,101	374,447	5,234	379,681

当連結会計年度(自 2016年1月1日 至 2016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(期末)	56,441	34,597	—	73,308	210,101	374,447	5,234	379,681
当期利益	—	—	—	—	20,133	20,133	388	20,521
その他の包括利益	—	—	—	△17,265	—	△17,265	△351	△17,616
当期包括利益合計	—	—	—	△17,265	20,133	2,868	37	2,905
資本金から資本剰余金への振替	△55,227	55,227	—	—	—	—	—	—
新株の発行	2,305	2,305	—	—	—	4,610	—	4,610
新株発行費用	—	△18	—	—	—	△18	—	△18
配当金	—	—	—	—	△4,353	△4,353	—	△4,353
株式に基づく報酬取引	—	—	—	718	—	718	—	718
非支配持分の取得	—	△348	—	—	—	△348	△501	△849
自己株式の取得	—	△10	△5,000	—	—	△5,010	—	△5,010
自己株式の消却	—	△5,000	5,000	—	—	—	—	—
その他の資本の 構成要素から 利益剰余金への振替	—	—	—	△507	507	—	—	—
その他の増減額	—	—	—	—	10	10	—	10
所有者との取引額合計	△52,922	52,156	△0	211	△3,836	△4,391	△501	△4,892
資本(期末)	3,519	86,753	△0	56,254	226,398	372,924	4,770	377,694

(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 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016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	68,006	47,123
減価償却費及び償却費	13,060	6,366
株式報酬費用	1,908	2,136
受取利息及び受取配当金	△4,962	△3,461
支払利息	322	27
減損損失	5,321	28,785
持分法による投資損益(△は益)	△91	△101
為替差損益(△は益)	△562	△3,190
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	△3,167	4,642
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△1,873	△3,937
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	931	△1,205
繰延収益の増減額(△は減少)	△865	6,755
その他	685	1,333
小計	78,713	85,273
利息及び配当金の受取額	4,944	3,326
利息の支払額	△486	△17
法人所得税の支払額	△23,019	△15,289
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,152	73,293
投資活動によるキャッシュ・フロー		
その他の預金の純増減額(△は増加)	△1,175	△76,852
有形固定資産の取得による支出	△2,879	△2,467
有形固定資産の売却による収入	57	51
無形資産の取得による支出	△2,485	△1,215
長期前払費用の増加を伴う支出	△1,631	△2,250
有価証券の取得による支出	△1,611	△2,742
有価証券の売却による収入	66,882	405
関連会社取得による支出	△78	△4,530
子会社の取得による支出	△2,155	△7,301
長期貸付金の貸付による支出	△12	△5,011
長期貸付金の回収による収入	799	5,004
その他	700	△176
投資活動によるキャッシュ・フロー	56,412	△97,084
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)	250	△440
長期借入れによる収入	5,000	—
長期借入金の返済による支出	△32,194	△1,676
ストック・オプションの行使による収入	6,127	3,174
自己株式取得による支出	△10,169	△5,010
子会社の自己株式取得による支出	—	△832
配当金の支払額	△4,305	△4,358
その他	△348	△133
財務活動によるキャッシュ・フロー	△35,639	△9,275
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	80,925	△33,066
現金及び現金同等物の期首残高	117,729	194,225
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△4,429	△8,476
現金及び現金同等物の期末残高	194,225	152,683

(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(2016年1月1日から2016年3月31日まで)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
IAS第1号	財務諸表の表示	重要性と集約、小計の表示、財務諸表の構成及び会計方針の開示を明確化
IFRS第5号	売却目的で保有する非流動資産及び非継続事業	資産の処分方法の改訂
IFRS第7号	金融商品：開示	サービシング契約が継続的関与に該当しうることを明確化 相殺に関する開示規定の要約期中財務諸表に対する適用条件を明確化
IFRS第10号及びIAS第28号	連結財務諸表	投資企業及びその子会社への連結の例外の適用を明確化
IFRS第11号	共同支配の取決め	事業に該当する共同支配事業の持分の取得に関する会計処理を改訂
IAS第16号	有形固定資産	収益を基礎とした減価償却の方法が適切となる可能性のある状況を明確化
IAS第19号	従業員給付	従業員抛出に関する会計処理を改訂
IAS第27号	個別財務諸表	個別財務諸表における子会社、共同支配企業及び関連会社に対する投資の会計処理を改訂
IAS第34号	期中財務報告	要求される期中開示は期中財務諸表に織り込むか、期中財務報告書の該当箇所に組み込むことを明確化
IAS第38号	無形資産	収益を基礎とした償却の方法が適切となる可能性のある状況を明確化

(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があります。

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」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。

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 2015年1月1日 至 2015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	20,772	152,571	4,087	11,111	1,722	190,263	—	190,263
セグメント間収益	89	3,257	—	846	133	4,325	△4,325	—
計	20,861	155,828	4,087	11,957	1,855	194,588	△4,325	190,263
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,929	70,709	2,189	△4,024	△560	66,385	△35	66,350
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△4,060
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	62,290
金融収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	5,625
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	—	91
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	68,006
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	608	11,439	207	517	289	13,060	—	13,060
減損損失	540	2,688	—	1,983	110	5,321	—	5,321
資本的支出(無形資産含む)	766	3,410	144	1,858	244	6,422	—	6,422

(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△35百万円は、セグメント間取引消去であります。

当連結会計年度(自 2016年1月1日 至 2016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	15,425	153,152	4,528	8,780	1,243	183,128	—	183,128
セグメント間収益	201	2,111	—	851	190	3,353	△3,353	—
計	15,626	155,263	4,528	9,631	1,433	186,481	△3,353	183,128
セグメント利益又は損失 (注1)	△3,791	74,570	3,095	△4,839	△262	68,773	14	68,787
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△28,126
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	40,661
金融収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	6,361
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	—	101
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	47,123
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	552	4,813	91	759	151	6,366	—	6,366
減損損失	24,117	949	—	3,600	119	28,785	—	28,785
資本的支出(無形資産含む)	517	2,330	78	780	60	3,765	—	3,765

- (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14百万円は、セグメント間取引消去であります。

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 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	109,912	104,493
ロイヤリティ	74,720	72,511
その他	5,631	6,124
合計	190,263	183,128

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 (2015年12月31日)	当連結会計年度 (2016年12月31日)
	百万円	百万円
日本	24,305	634
韓国	40,242	40,047
中国	177	143
北米	2,973	4,697
その他	277	74
合計	67,974	45,595

- (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

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 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
	百万円	百万円
日本	21,026	16,879
韓国	76,964	74,248
中国	75,388	74,198
北米	8,971	8,105
その他	7,914	9,698
合計	190,263	183,128

- (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64,328百万円(韓国セグメント)、64,600百万円(韓国セグメント)であります。

⑥ 主要な事業別の売上収益

主要な事業別の売上収益は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
	百万円	百万円
PCオンライン	146,771	138,522
モバイル	41,992	43,332
その他	1,500	1,274
合計	190,263	183,128

(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 2015年1月1日 至 2015年12月31日)	当連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	55,132百万円	20,133百万円
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	55,132百万円	20,133百万円
基本的加重平均普通株式数	431,176,948株	435,248,842株
希薄化効果：ストック・オプション	11,033,830株	8,255,662株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	442,210,778株	443,504,504株

1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	127.86円	46.26円
希薄化後	124.67円	45.40円 (注)

(注) 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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。