



平成29年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

平成30年2月8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 平成30年3月27日 配当支払開始予定日 -

有価証券報告書提出予定日 平成30年3月28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29年12月期の連結業績（平成29年1月1日～平成29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	%
29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	-
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

	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	%	%	%
29年12月期	129.35	126.93	13.5	14.2	38.5
28年12月期	46.26	45.40	5.4	10.9	22.2

(参考) 持分法による投資損益 29年12月期 △605百万円 28年12月期 101百万円

(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
29年12月期	545,956	470,218	465,207	85.2	1,056.85
28年12月期	441,832	377,694	372,924	84.4	857.55

(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
29年12月期	80,718	△81,891	△3,019	153,242
28年12月期	73,293	△97,084	△9,275	152,683

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	%	%	
28年12月期	-	5.00	-	0.00	5.00	2,182	10.8	0.6	
29年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-	
30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、現時点では平成30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. 平成30年12月期第1四半期の連結業績予想（平成30年1月1日～平成30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	%	円 銭	
第1四半期(累計)	81,917	9.5	45,132	13.5	46,514	85.8	40,320	103.5	40,397	91.74
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	89,799	20.1	52,302	31.5	53,685	114.5	46,283	133.6	46,332	105.22

(注) 平成30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）：有
新規 1社（社名）株式会社中央板橋開発 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）	29年12月期	440,184,332株	28年12月期	434,871,414株
② 期末自己株式数	29年12月期	1株	28年12月期	61株
③ 期中平均株式数	29年12月期	438,748,272株	28年12月期	435,248,842株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成29年12月期の個別業績（平成29年1月1日～平成29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	%
29年12月期	5,927	13.8	△4,452	—	△1,372	—	△11,191	—
28年12月期	5,208	△10.4	△4,662	—	△5,852	—	△44,372	—

	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
29年12月期	△25.51	—
28年12月期	△101.95	—

(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	
29年12月期	48,440	85.1	46,187	85.1	46,187	85.1	93.64	
28年12月期	59,070	85.9	56,281	85.9	56,281	85.9	116.69	

(参考) 自己資本 29年12月期 41,220百万円 28年12月期 50,746百万円

(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。

※ 決算短信は監査の対象外です

※ 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	10
4. 連結財務諸表及び主な注記	11
(1) 連結財政状態計算書	11
(2) 連結損益計算書	13
(3) 連結包括利益計算書	14
(4) 連結持分変動計算書	15
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書	16
(6) 連結財務諸表に関する注記事項	17
(継続企業の前提に関する注記)	17
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更)	17
(セグメント情報等)	18
(1株当たり情報)	21
(重要な後発事象)	22

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、先進国を中心に緩やかな回復が続きました。米国では、企業業績の改善が続き、雇用情勢も良好で個人消費も高水準で推移し、経済は堅調さを維持しました。欧州も、輸出が緩やかに増加し雇用情勢や個人消費が回復するなど、景気の改善が続きました。中国では生産、輸出、消費が小幅に減速したものの投資がやや持ち直すなど総じてみれば安定的に推移しました。わが国経済は、世界経済の景気回復を背景に企業収益が好調に推移し、緩やかな回復基調が持続しました。

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、主要外貨の対円為替レートが対前年同期比で上昇したことによる為替の好影響と、中国事業が引き続き好調であったことにより売上収益は大きく成長しました。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に行った国慶節アップデート(9月)がユーザーの好評を博し、当第4四半期連結会計期間においても継続してアイテム販売等が好調であったことにより売上収益は大きく成長しました。韓国におきましても、第3四半期連結会計期間にローンチした『AxE』や『ダークアベンジャー3』(Dark Avenger 3)、当第4四半期連結会計期間に新たにローンチした『OVERHIT』がユーザーの好評を博し、好調に推移したことにより売上収益は前年同期比で増加しました。

費用面では、韓国における従業員の増加等に伴い人件費が増加した結果、売上原価は前年同期比で増加しました。販売費及び一般管理費は、新規タイトルのローンチに合わせて広告宣伝費が増加したことに加え、モバイルタイトルに係るプラットフォーム費用が売上収益に比例して増加した影響等により、前年同期比で増加しました。また、当第4四半期連結会計期間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損が発生した結果、金融収益は減少し、金融費用は前年同期比で増加しました。法人所得税費用につきましては、前連結会計年度において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影響により前年同期比で大きく減少しました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は234,929百万円(前期比28.3%増)、営業利益は90,504百万円(同122.6%増)、税引前当期利益は69,995百万円(同48.5%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は56,750百万円(同181.9%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12,106百万円(前期比21.5%減)、セグメント損失は4,009百万円(前期は3,791百万円の損失)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208,786百万円(前期比36.3%増)、セグメント利益は112,602百万円(同51.0%増)となりました。PCオンラインゲームの売上収益は、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『メイプルストーリー』(MapleStory)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ことにより堅調に推移しました。モバイルゲームの売上収益は、当連結会計年度において新たにローンチされた『ダークアベンジャー3』(Dark Avenger 3)や『AxE』、『OVERHIT』が堅調に推移していることから前年同期比で増加しました。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)、9周年アップデート(6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大きく成長しました。

③ 中国

当連結会計年度の売上収益は3,197百万円(前期比29.4%減)、セグメント利益は1,690百万円(同45.4%減)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減収により減収減益となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は10,050百万円(前期比14.5%増)、セグメント損失は6,868百万円(前期は4,839百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は790百万円(前期比36.5%減)、セグメント損失は272百万円(前期は262百万円の損失)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545,956百万円であり、前連結会計年度末に比べて104,124百万円増加しております。主な増加要因は、定期預金の預入によるその他の預金の増加(前期末比60,866百万円増)、営業債権及びその他の債権の増加(同8,218百万円増)及び有形固定資産の増加(同6,909百万円増)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75,738百万円であり、前連結会計年度末に比べて11,600百万円増加しております。主な増加要因は、繰延税金負債の増加(前期末比3,670百万円増)、その他の負債の増加(同3,521百万円増)及び未払法人所得税の増加(同2,187百万円増)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470,218百万円であり、前連結会計年度末に比べて92,524百万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97,365百万円増)及び在外営業活動体の換算差額等に伴うその他の資本の構成要素の増加(同34,779百万円増)によるものであり、主な減少要因は、欠損填補等に伴う資本剰余金の減少(同45,732百万円減)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559百万円増加し、153,242百万円となりました。当該増加には為替変動による影響4,751百万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80,718百万円(前期は73,293百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益69,995百万円、為替差損失19,207百万円、減損損失12,738百万円、減価償却費及び償却費5,819百万円によるものであり、主な支出要因は、法人所得税の支払15,202百万円によるものです。

(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81,891百万円(前期は97,084百万円の支出)となりました。主な支出要因は、その他の預金の増加による支出55,212百万円、子会社の取得(ピクセルベリー・スタジオズ等)による支出15,669百万円、有価証券の取得による支出3,811百万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3,019百万円(前期は9,275百万円の支出)となりました。主な支出要因は、自己株式取得による支出10,009百万円、長期借入金の返済による支出4,238百万円によるものであり、主な収入要因は、ストック・オプションの行使による収入8,881百万円及び短期借入金の増加による収入2,555百万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

	2016年12月期	2017年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	84.4	85.2
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	166.7	264.5
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)	4,193.3	1,238.0

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をしております。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2018年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益81,917～89,799百万円(前年同期比9.5%～20.1%増)、営業利益45,132～52,302百万円(同13.5%～31.5%増)、税引前利益46,514～53,685百万円(同85.8%～114.5%増)、四半期利益40,320～46,283百万円(同103.5%～133.6%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益40,397～46,332百万円(同102.9%～132.7%増)、基本的1株当たり四半期利益91.74～105.22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=110.86円、100ウォン=10.40円、1中国元=17.26円と想定しています。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746百万円、営業利益が約463百万円変動するものと当社では推定しております。

2018年12月期第1四半期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。

韓国においては、当連結会計年度に配信を開始した『AxE』及び『OVERHIT』、また2018年1月に配信を開始した『熱血江湖 M』や『Durango: Wild Lands』等のモバイルゲームが堅調に推移することが予想される一方で、『FIFA Online 3』及び『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)等の主力PCオンライン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います。これらの要因により韓国における売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを見込まれます。

中国においては、例年旧正月の影響による強い季節性が見込まれます。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2018年2月1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きく増加することが見込まれます。

北米においては、当連結会計年度にピクセルベリー・スタジオズを新たに取得した影響により売上収益が前年同期比で大きく増加することが見込まれます。

費用面では、主に韓国における従業員数の増加やピクセルベリー・スタジオズの子会社化等に伴う人件費の増加、ピクセルベリー・スタジオズの主力タイトル『Choices: Stories You Play』及び『Durango: Wild Lands』等の新規ローンチタイトルに係るマーケティングによる広告宣伝費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、2017年12月31日を基準日とする剰余金の配当に関しましては、無配とさせていただきます。また、次期の配当につきましては、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26社及び関連会社14社(2017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、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、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

中国：ルシアン・ソフトウェア・デベロップメント・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、グループス・ベトナム・インク、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 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・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・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、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、配信を行っています。

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 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『OVERHIT』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。

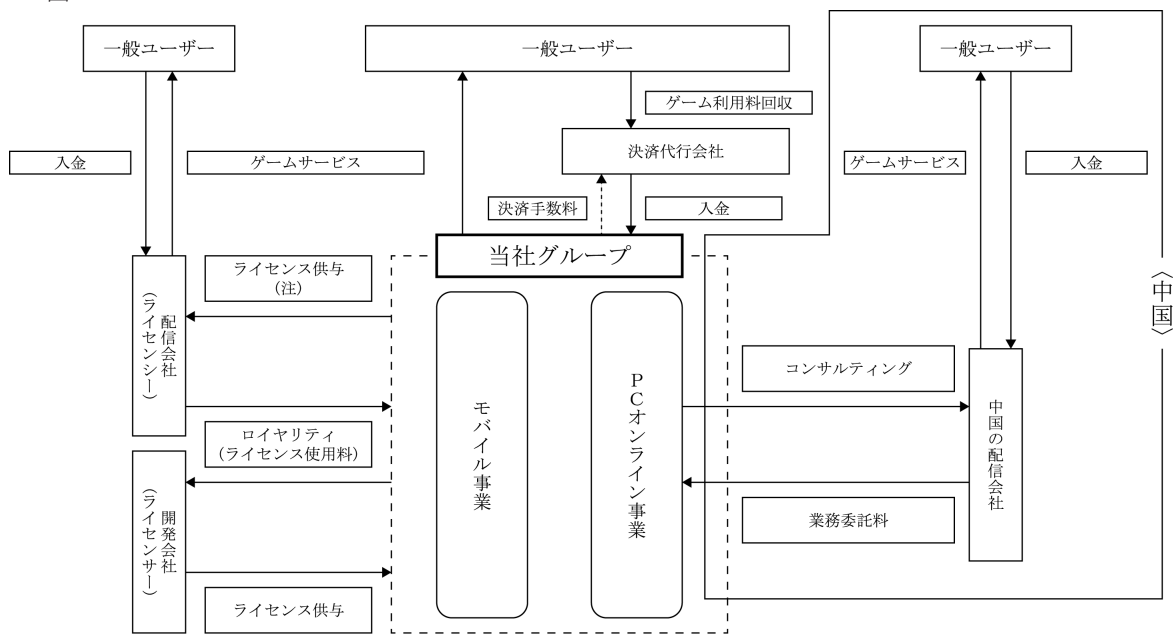
(b) ゲームダウンロード時に課金する有料のプレミアムモデル

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。

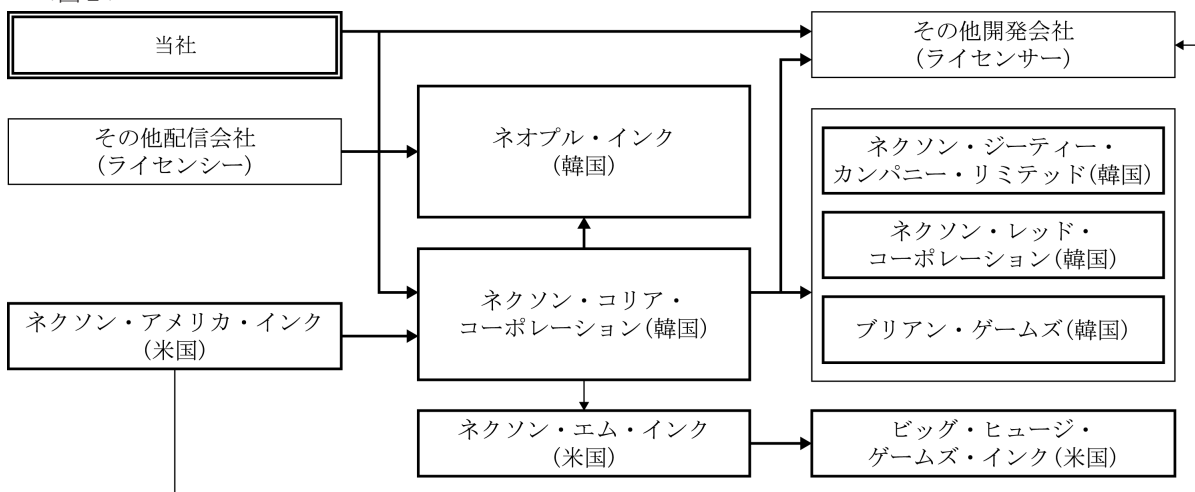
＜図1＞



(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. 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 (2016年12月31日)	当連結会計年度 (2017年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	152,683	153,242
営業債権及びその他の債権	27,037	35,255
その他の預金	173,226	234,092
その他の金融資産	2,895	6,538
その他の流動資産	10,256	13,492
流動資産合計	366,097	442,619
非流動資産		
有形固定資産	20,394	27,303
のれん	17,523	21,682
無形資産	7,127	12,784
持分法で会計処理している投資	6,662	9,138
その他の金融資産	18,236	20,754
その他の非流動資産	551	1,344
繰延税金資産	5,242	10,332
非流動資産合計	75,735	103,337
資産合計	441,832	545,956

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2016年12月31日)	当連結会計年度 (2017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	9,472	8,587
繰延収益	9,313	10,975
借入金	1,683	3,490
未払法人所得税	5,511	7,698
その他の金融負債	1,523	173
引当金	2,396	4,556
その他の流動負債	5,106	6,068
流動負債合計	35,004	41,547
非流動負債		
繰延収益	8,392	8,241
借入金	835	—
その他の金融負債	644	506
引当金	327	279
その他の非流動負債	1,741	4,300
繰延税金負債	17,195	20,865
非流動負債合計	29,134	34,191
負債合計	64,138	75,738
資本		
資本金	3,519	9,390
資本剰余金	86,753	41,021
自己株式	△0	—
その他の資本の構成要素	56,254	91,033
利益剰余金	226,398	323,763
親会社の所有者に帰属する持分合計	372,924	465,207
非支配持分	4,770	5,011
資本合計	377,694	470,218
負債及び資本合計	441,832	545,956

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
売上収益	183,128	234,929
売上原価	△48,131	△56,656
売上総利益	134,997	178,273
販売費及び一般管理費	△66,210	△75,088
その他の収益	1,021	1,385
その他の費用	△29,147	△14,066
営業利益	40,661	90,504
金融収益	6,583	6,308
金融費用	△222	△26,212
持分法による投資利益又は損失(△)	101	△605
税引前当期利益	47,123	69,995
法人所得税費用	△26,602	△13,478
当期利益	20,521	56,517
当期利益の帰属		
親会社の所有者	20,133	56,750
非支配持分	388	△233
当期利益	20,521	56,517
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	46.26円	129.35円
希薄化後1株当たり当期利益	45.40円	126.93円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
当期利益	20,521	56,517
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	△1,831	△1,215
確定給付型年金制度の再測定額	△8	△4
法人所得税	301	△8
純損益に振替えられることのない 項目合計	△1,538	△1,227
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	△16,078	36,626
持分法によるその他の包括利益	△0	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	△16,078	36,627
その他の包括利益合計	△17,616	35,400
当期包括利益	2,905	91,917
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	2,868	91,628
非支配持分	37	289
当期包括利益	2,905	91,917

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(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(期首)	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

当連結会計年度(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
非支配持分の取得	—	△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

(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 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017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	47,123	69,995
減価償却費及び償却費	6,366	5,819
株式報酬費用	2,136	2,253
受取利息及び受取配当金	△3,461	△5,387
支払利息	27	64
減損損失	28,785	12,738
持分法による投資損益(△は益)	△101	605
為替差損益(△は益)	△3,190	19,207
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	4,642	△4,463
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△3,937	△9,791
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	△1,205	△1,320
繰延収益の増減額(△は減少)	6,755	284
その他	1,333	1,287
小計	85,273	91,291
利息及び配当金の受取額	3,326	4,694
利息の支払額	△17	△65
法人所得税の支払額	△15,289	△15,202
営業活動によるキャッシュ・フロー	73,293	80,718
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	△241	△3,594
その他の預金の純増減額(△は増加)	△76,852	△55,212
有形固定資産の取得による支出	△2,467	△2,053
有形固定資産の売却による収入	51	65
無形資産の取得による支出	△1,215	△795
長期前払費用の増加を伴う支出	△2,250	△43
有価証券の取得による支出	△2,742	△3,811
有価証券の売却及び償還による収入	405	645
関連会社取得による支出	△4,530	△2,156
子会社の取得による支出	△7,301	△15,669
長期貸付金の貸付による支出	△5,011	△27
長期貸付金の回収による収入	5,004	7
その他	65	752
投資活動によるキャッシュ・フロー	△97,084	△81,891
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)	△440	2,555
長期借入金の返済による支出	△1,676	△4,238
ストック・オプションの行使による収入	3,174	8,881
自己株式取得による支出	△5,010	△10,009
子会社の自己株式取得による支出	△832	△124
配当金の支払額	△4,358	△1
その他	△133	△83
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,275	△3,019
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△33,066	△4,192
現金及び現金同等物の期首残高	194,225	152,683
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△8,476	4,751
現金及び現金同等物の期末残高	152,683	153,242

(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(2017年1月1日から2017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12号	他の企業への関与の開示	IFRS第5号に従って売却目的保有又は非継続事業に分類される持分にIFRS第12号の開示要求が、適用されること(一部を除く)を明確化
IAS第7号	キャッシュ・フロー計算書	財務活動による負債の変動に関する開示を改訂
IAS第12号	法人所得税	公正価値で測定される負債性金融商品等に係る繰延税金資産の会計処理方法を明確化

(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により、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。

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 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。

当連結会計年度(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	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。

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 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	104,493	114,687
ロイヤリティ	72,511	115,174
その他	6,124	5,068
合計	183,128	234,929

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 (2016年12月31日)	当連結会計年度 (2017年12月31日)
	百万円	百万円
日本	634	75
韓国	40,047	43,224
中国	143	169
北米	4,697	19,519
その他	74	126
合計	45,595	63,113

- (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 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
	百万円	百万円
日本	16,879	17,113
韓国	74,248	80,504
中国	74,198	115,389
北米	8,105	9,324
その他	9,698	12,599
合計	183,128	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

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64,600百万円(韓国セグメント)、105,037百万円(韓国セグメント)であります。

⑥ 事業別の売上収益

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 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
	百万円	百万円
PCオンライン	138,522	181,636
モバイル	43,332	51,441
その他	1,274	1,852
合計	183,128	234,929

(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 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	20,133百万円	56,750百万円
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	20,133百万円	56,750百万円
基本的加重平均普通株式数	435,248,842株	438,748,272株
希薄化効果：ストック・オプション	8,255,662株	8,359,029株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	443,504,504株	447,107,301株

1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	46.26円	129.35円
希薄化後(注)	45.40円	126.93円

(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)

株式分割

当社は、2018年2月8日開催の取締役会において、下記のとおり株式の分割を行うことを決議いたしました。

1. 株式分割の目的

株式分割を実施することで、投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上及び投資家層の拡大を図ることを目的としております。

2. 株式分割の概要

(i) 分割の方法

2018年3月31日(土曜日)(ただし、同日は株主名簿管理人の休業日のため実質的には2018年3月30日(金曜日))を基準日として、同日最終の株主名簿に記録された株主の所有普通株式を1株につき2株の割合をもって分割いたします。

(ii) 分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数 : 440,372,332株

今回の分割により増加する株式数 : 440,372,332株

株式分割後の発行済株式総数 : 880,744,664株

株式分割後の発行可能株式総数 : 1,400,000,000株

(注) 上記株式分割前の発行済株式総数、今回の分割により増加する株式数及び株式分割後の発行済株式総数は、2018年1月31日の発行済株式総数を基準として、それぞれ算出しております。当社は新株予約権を発行しており、2018年2月1日以降の新株予約権の行使による発行済株式総数の増加は含まれておらず、新株予約権の行使により、2018年2月1日から株式分割の基準日までの間に、発行済株式総数が増加する可能性があります。

3. 分割の日程

(i) 基準日公告 : 2018年3月15日(木曜日)

(ii) 基準日 : 2018年3月31日(土曜日)

(iii) 効力発生日 : 2018年4月1日(日曜日)

4. 1株当たり情報に及ぼす影響

当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定した場合の1株当たり情報は、以下のとおりであります。

1株当たり当期利益 (親会社の所有者に帰属)	前連結会計年度 (自 2016年1月1日 至 2016年12月31日)	当連結会計年度 (自 2017年1月1日 至 2017年12月31日)
基本的	23.13円	64.67円
希薄化後	22.70円	63.46円

(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。

5. その他

今回の株式分割による資本金の額の変更はありません。