



## 2022年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2023年2月9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 <https://ir.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 2023年3月24日 配当支払開始予定日 2023年3月27日

有価証券報告書提出予定日 2023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 : 無

(百万円未満四捨五入)

### 1. 2022年12月期の連結業績 (2022年1月1日～2022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	%
2022年12月期	353,714	28.9	103,696	13.3	140,525	3.7	99,990	△11.6	100,339	△12.7	114,732	△12.6
2021年12月期	274,462	△6.3	91,541	△17.9	135,472	25.2	113,066	103.8	114,888	104.4	131,280	51.9

	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	%	%	%	%	%		
2022年12月期	114.74		113.81		11.8		13.8		29.3	
2021年12月期	128.91		126.55		14.9		14.7		33.4	

(参考) 持分法による投資損益 2022年12月期 △10,246百万円 2021年12月期 △999百万円

#### (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	円 銭	百万円	円 銭	百万円	%	%	円 銭		
2022年12月期	1,042,849		867,546		858,193	82.3		996.95		
2021年12月期	986,632		845,893		836,668	84.8		939.19		

#### (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	円 銭	百万円	円 銭	百万円	円 銭	百万円	円 銭
2022年12月期	130,144		△10,918		△105,859		409,368	
2021年12月期	105,914		18,084		△21,053		365,239	

### 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			%	%
2021年12月期	—	2.50	—	5.00	7.50	6,682	5.8	0.9	
2022年12月期	—	5.00	—	5.00	10.00	8,635	8.7	1.0	
2023年12月期(予想)	—	5.00	—	5.00	10.00	—	—	—	

### 3. 2023年12月期第1四半期の連結業績予想 (2023年1月1日～2023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)	116,708	28.2	45,321	17.7	46,987	△17.9	34,267	△14.6	34,354	△14.7	40.02	
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	
	125,635	38.0	52,502	36.3	54,168	△5.3	39,810	△0.8	39,787	△1.2	46.35	

(注) 2023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.5「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）	2022年12月期	866,773,728株	2021年12月期	898,746,469株
② 期末自己株式数	2022年12月期	5,955,400株	2021年12月期	7,908,437株
③ 期中平均株式数	2022年12月期	874,516,449株	2021年12月期	891,231,822株

(注) 期末自己株式数には、当社の連結子会社であるStiftelsen Embark Incentiveが保有する当社株式が含まれております（2022年12月期87,023株、2021年12月期865,770株）。また、当該連結子会社が保有する当社株式を、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております（2022年12月期847,598株、2021年12月期336,017株）。

(参考) 個別業績の概要

1. 2022年12月期の個別業績（2022年1月1日～2022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	%
2022年12月期	5,872	△0.4	△10,378	—	72,787	△13.5	73,481	△6.6
2021年12月期	5,898	9.0	△8,411	—	84,163	110.7	78,667	111.7

	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
2022年12月期	83.94	83.35
2021年12月期	88.23	87.16

(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	百万円	%	円 銭
2022年12月期	171,073	165,910	165,910	165,910	87.6	174.00
2021年12月期	189,677	184,833	184,833	184,833	91.8	195.23

(参考) 自己資本 2022年12月期 149,916百万円 2021年12月期 174,084百万円

(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.5「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 .....	5
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	6
2. 企業集団の状況 .....	7
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 .....	18
(継続企業の前提に関する注記) .....	18
(期中における重要な子会社の異動) .....	18
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更) .....	18
(表示方法の変更) .....	18
(親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	19
(セグメント情報等) .....	21
(1株当たり情報) .....	26
(重要な後発事象) .....	26

## 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、先進国を中心に持ち直しが見られましたが、未だに予断を許さない新型コロナウイルス感染症の影響や、米国におけるインフレを抑制するための金融引き締め、中国ではゼロコロナ対策による経済活動の減速等、世界情勢は依然不透明な状況が続きました。わが国経済においては、新型コロナウイルス感染症への制限措置が段階的に緩和される中で持ち直しが見られたものの、ウクライナ情勢の長期化や急速な円安に伴う物価上昇等により、景気回復のペースは未だ予断を許さない状況が続きました。

このような状況の中、地域により多少状況は異なったものの、当社グループ全体では事業に大きな影響を受けずに、引き続き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、(i)大規模マルチプレイヤーオンラインゲームへの注力、(ii)PC、コンソール及びモバイル等、あらゆるプラットフォームでのサービス提供、(iii)自社IPの活用、(iv)特別に価値のある新規IPへの投資、を集中戦略として設定し、グローバル事業の成長に取り組んでまいりました。

当連結会計年度においては、当社の強みであるライブ運用力による既存タイトルの成長及び新作タイトルの業績貢献により、過去最高の通期売上収益を達成しました。

韓国においては、PCオンライン事業及びモバイル事業ともに前期比で成長しました。PCオンライン事業では、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』が大きく成長し、4年連続で過去最高の通期売上収益を達成しました。前連結会計年度にアクティブユーザー数及び売上収益が減少した『メイプルストーリー』(MapleStory)は、第2四半期連結会計期間以降、前期比でアクティブユーザー数及び売上収益が反転し、成長しました。モバイル事業では、『V4』及び『風の王国:Yeon』(The Kingdom of the Winds:Yeon)が減収となったものの、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)及び『HIT2』の増収寄与や、『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』の成長により、売上収益は前期比で大幅に増加しました。これらの結果、韓国全体では、過去最高の通期売上収益を達成しました。

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)の増収により、売上収益が前期比で増加しました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)については、過去数年間売上収益が減少してきましたが、当連結会計年度においてゲームをよりユーザーフレンドリーな仕様に変更し、コンテンツやイベントを拡充したことに加え、ユーザーとのコミュニケーションを促進した結果、売上収益が前期比で増加しました。

日本においては、『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)、『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長が見られたものの、『TRAHA』や『V4』の減収により、売上収益が前期比でおおよそ横ばいとなりました。

北米及び欧州においては、為替の好影響を受けて売上収益が前期比で増加しましたが、為替の影響を除くと売上収益はやや減少しました。『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)が成長し、その他新作ゲームが業績に貢献した一方で、『Choices: Stories You Play』が減収となりました。

その他の地域においては、『メイプルストーリー』(MapleStory)、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)及び『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)の成長に加え、その他新作ゲームが業績に貢献したことにより、売上収益は前期比で増加しました。

費用面では、従業員数の増加や定期昇給、ボーナスの増加に伴う人件費の増加や、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』に係るロイヤリティ費用の増加、及び『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)等のモバイルタイトルの成長に伴うサーバー費用の増加により、売上原価は前期比で増加しました。販売費及び一般管理費は、モバイルゲームに係るプラットフォーム費用の増加や、主に新作ローンチのプロモーションによる広告宣伝費の増加、及び従業員数の増加や定期昇給、ボーナスの増加に伴う人件費の増加により、前期比で増加しました。

また、外貨建ての現金預金等について前期を上回る為替差益が発生したことにより、金融収益は前期比で増加しました。一方で、市場環境の変化により発生した取引所を通じて行った暗号資産に対する投資の再評価による損失及び持分法適用会社の業績の連動により計上した持分法による投資損失が前期比で増加しました。法人所得税費用は、在外子会社の繰越外国税額控除に係る繰延税金資産を追加認識したことにより法人所得税費用が低水準であった前期との比較になること、及び税引前当期利益が前期比で増加したことに伴い、増加しました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は353,714百万円(前期比28.9%増)、営業利益は103,696百万円(同13.3%増)、税引前当期利益は140,525百万円(同3.7%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は100,339百万円(同12.7%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4,702百万円(前期比6.7%減)、セグメント損失は10,643百万円(前期は11,939百万円の損失)となりました。
- ② 韓国  
当連結会計年度の売上収益は331,218百万円(前期比32.4%増)、セグメント利益は129,255百万円(同18.4%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NEXON Korea Corporationの傘下にあるNEOPLE INC.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3,341百万円(前期比6.1%増)、セグメント利益は1,556百万円(同7.4%減)となりました。
- ④ 北米  
当連結会計年度の売上収益は13,085百万円(前期比12.2%減)、セグメント損失は6,217百万円(前期は175百万円の損失)となりました。
- ⑤ その他  
当連結会計年度の売上収益は1,368百万円(前期比10.3%増)、セグメント損失は5,311百万円(前期は4,902百万円の損失)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1,042,849百万円であり、前連結会計年度末に比べて56,217百万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44,129百万円増)、持分法で会計処理している投資の増加(同24,662百万円増)及び繰延税金資産の増加(同18,931百万円増)によるものであり、主な減少要因は、その他の金融資産の減少(同46,136百万円減)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175,303百万円であり、前連結会計年度末に比べて34,564百万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9,455百万円増)、リース負債の増加(同7,997百万円増)及び未払法人所得税の増加(同7,098百万円増)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867,546百万円であり、前連結会計年度末に比べて21,653百万円増加しております。主な増加要因は、在外営業活動体の換算差額の計上等によるその他の資本の構成要素の増加(前期末比21,265百万円増)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」という。)は、前連結会計年度末に比べ44,129百万円増加し、409,368百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による影響30,762百万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あります。

#### (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130,144百万円(前期は105,914百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益140,525百万円及び繰延収益の増加7,131百万円によるものであり、主な減少要因は、法人所得税の支払額39,642百万円によるものであります。

前期と比べて、税引前当期利益及び繰延収益が増加したため、営業活動による収入が増加いたしました。

#### (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10,918百万円(前期は18,084百万円の収入)となりました。主な収入要因は、

定期預金の純減少額21,925百万円によるものであり、主な支出要因は、持分法で会計処理されている投資の取得による支出27,790百万円によるものであります。

前期と比べて、定期預金の引出しが減少したことにより、投資活動による支出が増加いたしました。

(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105,859百万円(前期は21,053百万円の支出)となりました。主な支出要因は、自己株式の取得による支出98,824百万円によるものであります。

前期と比べて、自己株式の取得による支出が増加したため、財務活動による支出が増加いたしました。

(参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2021年12月期	2022年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	84.8	82.3
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	200.8	244.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.1	0.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	255.9	222.3

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) 有利子負債は連結財政状態計算書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、未だ新型コロナウイルス感染症の影響が続く中、ロシアのウクライナ侵攻による経済的影響が長期化していることや、世界的なインフレの進行リスクに対応した政策金利の引き上げなどを受け、先行き不透明な状況が続いております。また、わが国経済における事業環境は、行動制限が緩和されたものの、世界情勢の先行きが引き続き不透明であることや、急激な円安に伴う物価上昇等もあり、予断を許さない状況となっております。ただし、それらを起因として、当社グループの事業に重大な影響を与えるような事象が今後発生することは予想しておりません。

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。

2023年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益116,708～125,635百万円(前年同期比28.2%～38.0%増)、営業利益45,321～52,502百万円(同17.7%～36.3%増)、税引前利益46,987～54,168百万円(同17.9%～5.3%減)、四半期利益34,267～39,810百万円(同14.6%～0.8%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益34,354～39,787百万円(同14.7%～1.2%減)、基本的1株当たり四半期利益40.02～46.35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。第1四半期連結会計期間の取引における主要な為替レートは1ドル=130.35円、100ウォン=10.52円、1中国元=19.18円と想定しています。一般に韓国ウォンも中国人民元も米国ドルと連動して為替は推移します。このことを前提とし、為替レートの当社グループ業績への影響度に関して、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1四半期連結会計期間は売上収益が約924百万円、営業利益が約389百万円変動するものと当社では推定しております。

第1四半期連結会計期間における売上収益は、顧客所在地別で以下のように見込んでおります。

韓国のPCオンラインゲームでは、主力タイトルの『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『メイプルストーリー』(MapleStory)が前第4四半期連結会計期間に引き続き好調なモメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で増加することを予想しています。また、1月12日にプレシーズンを開始し、3月9日にグランドローンチを控える『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)の増収寄与も見込んでいます。以上より、韓国のPCオンラインゲーム全体の売上収益は前年同期比で増加することを予想しています。

韓国のモバイルゲームでは、ローンチ後一定期間が経過したタイトルの前年同期比での減収を見込む一方、『HIT2』及び『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)の増収寄与に加え、『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』の成長を見込んでいます。その結果、韓国のモバイルゲームの売上収益は、前年同期比で増加することを予想しています。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の成長により、売上収益が前年同期比で増加することを見込んでいます。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)では、前第4四半期連結会計期間にアクティブユーザー数が増加に転じ、この良好なトレンドが継続する中、1月12日に旧正月アップデートを実施しました。旧正月アップデートの初動が非常に強く、またアバターパッケージ販売の売れ行きも好調であることから、売上収益が前年同期比で成長することを見込んでいます。2023年は引き続きユーザーとのコミュニケーションに重点を置き、安定運用を主眼としてまいります。

日本では、新作ゲームの増収寄与及び『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)の成長を見込む一方で、ローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルの減収を見込むことから、売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを予想しています。

北米及び欧州では、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や『Choices: Stories You Play』の減収を予想する一方で、『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)を含む新作ゲームの増収寄与を見込んでいます。その結果、為替の好影響も受けて、売上収益は前年同期比で増加することを予想しています。

その他の地域では、『メイプルストーリー』(MapleStory)の減収を見込むものの、『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)を含む新作ゲームの増収寄与を見込むことから、売上収益が前年同期比で増加することを予想しています。

第1四半期連結会計期間における費用面では、パブリッシングタイトルである『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』の売上収益の増加や『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)の業績貢献に伴うロイヤリティ費用の増加、及びモバイルタイトルの売上収益の増加に伴う支払手数料の増加を見込んでいま

す。加えて、複数の大型タイトルの開発及び運用にあたり必要となる追加人員の採用や定期昇給に伴う人件費の増加、主に『カートライダー ドリフト』(KartRider: Drift)などの新作に係るプロモーションによる広告宣伝費の増加、新作ゲーム開発に関連した外注費の増加及びモバイル事業の成長に伴うクラウドサービス費用の増加を見込んでいます。その結果、第1四半期連結会計期間の費用は前年同期比で増加することを予想しています。

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、株主への利益の還元が重要な経営課題であると認識し、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、利益配当・自己株式取得等を通じて株主に対し利益還元を行う方針であります。内部留保資金の用途につきましては、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の有効投資と株主への利益の還元とのバランスを考慮し実行してまいりたいと考えております。

上記の方針に則り、当期末の配当につきましては1株につき5.0円を予定しております。また、次期の配当につきましても、中間、期末ともに1株につき5.0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41社並びに関連会社及び共同支配企業15社（2022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、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。

### ・ 主要な連結子会社（2022年12月31日現在）

韓国：	NEXON Korea Corporation; NEOPLE INC.; NEXON Games Co., Ltd.; JoongAng Pangyo Development Co., Ltd.; Mirae Asset Global Innovation Growth Focus Equity Privately Placed Investment Trust; VIP Global Super Growth Hedge Fund
中国：	Lexian Software Development (Shanghai) Co., Ltd.
北米：	Nexon America Inc.; Nexon US Holding Inc.; Pixelberry Studios
その他：	Embark Studios AB

当社グループでは事業を、主に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 事業について

#### (a) PCオンライン事業

PCオンライン事業では、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。

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 4』などがあります。新規ゲームタイトルのサービスにあたっては、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、NEXON Korea Corporation や NEOPLE INC. 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Nexon America Inc.、NEXON TAIWAN LIMITED、Nexon Thailand Co., Ltd. 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、Lexian Software Development (Shanghai) Co., Ltd. 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Nexon Networks CorporationがPCオンラインゲーム及びモバイル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、N Media Platform Co., LTD. 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。国内では当社がモバイルゲームの配信を行っております。韓国では主にNEXON Korea Corporation、NEOPLE INC.、NEXON Games Co., Ltd.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Big Huge Games, Inc.及びPixelberry Studios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オンラインゲーム及びモバイル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NEXON Korea Corporation、NEOPLE INC.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Nexon America Inc.、NEXON TAIWAN LIMITED、Nexon Thailand Co., Ltd.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NEXON Korea Corporation や NEOPLE INC.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オンラインゲーム又はモバイル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オンライン又はモバイルゲーム開発会社に支払います。

当社グループにおいては、Valve Corporation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、Electronic Arts, Inc.との『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』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。

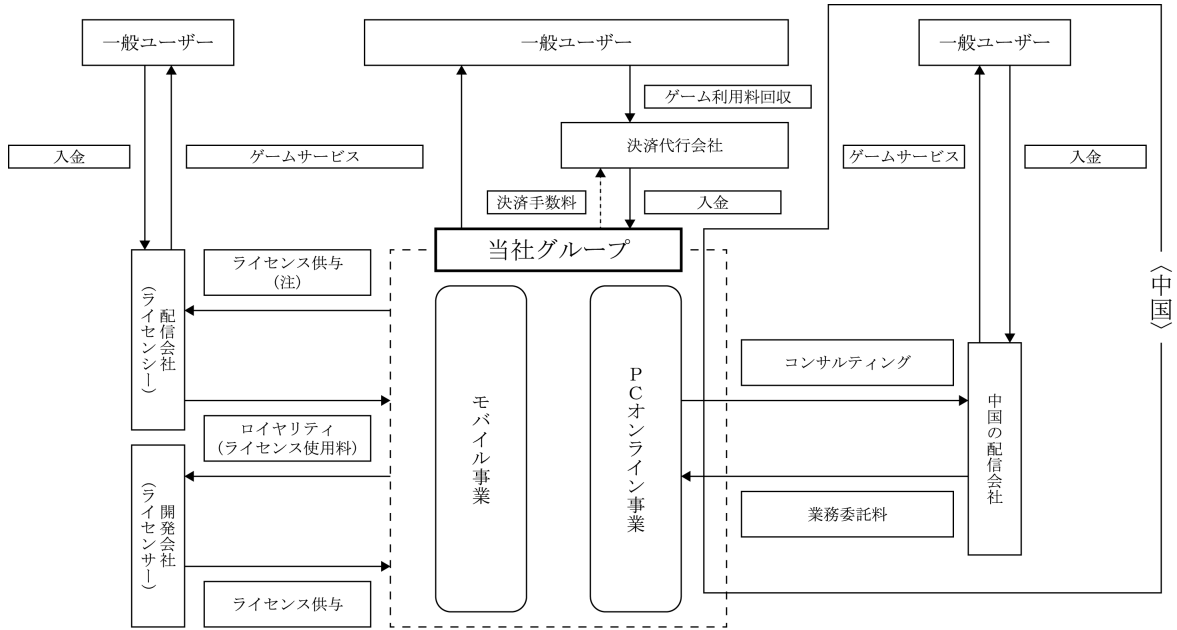
## (b) 広告収入モデル

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)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。

[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。

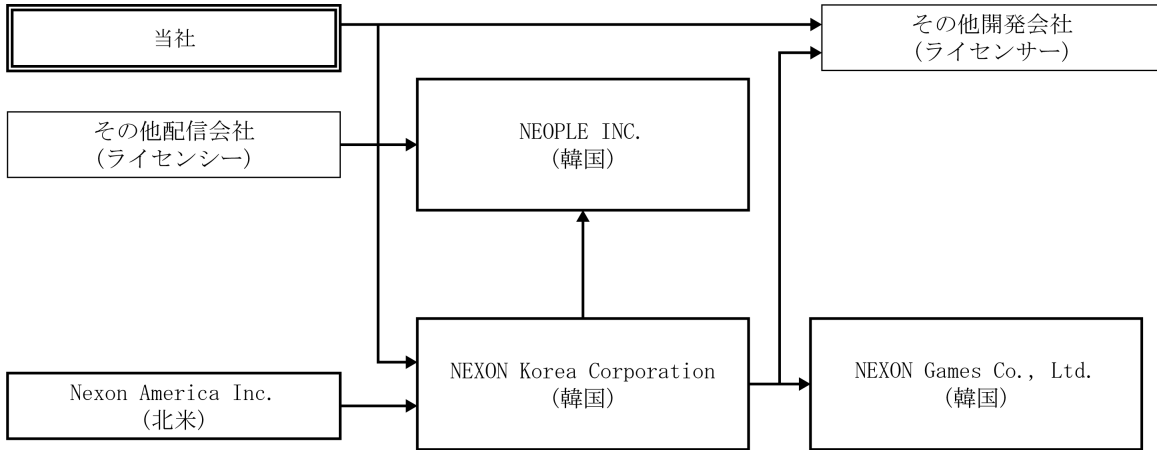
<図1>



(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、当社及び主な子会社について記載しております。

<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 (2021年12月31日)	当連結会計年度 (2022年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	365,239	409,368
営業債権及びその他の債権	17,577	30,444
その他の預金	169,689	162,490
その他の金融資産	29,140	23,078
その他の流動資産	12,072	16,649
流動資産合計	593,717	642,029
非流動資産		
有形固定資産	24,448	26,885
のれん	38,938	40,136
無形資産	17,703	9,655
使用権資産	10,985	19,079
持分法で会計処理している投資	58,933	83,595
その他の金融資産	202,588	162,514
その他の非流動資産	1,106	1,811
繰延税金資産	38,214	57,145
非流動資産合計	392,915	400,820
資産合計	986,632	1,042,849

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当連結会計年度 (2022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	9,354	14,705
繰延収益	11,030	18,942
未払法人所得税	16,599	23,697
リース負債	3,045	4,045
引当金	5,787	10,164
その他の流動負債	7,510	11,581
流動負債合計	53,325	83,134
非流動負債		
繰延収益	14,354	15,897
リース負債	12,282	19,279
その他の金融負債	1,803	1,447
引当金	323	355
その他の非流動負債	4,687	4,820
繰延税金負債	53,965	50,371
非流動負債合計	87,414	92,169
負債合計	140,739	175,303
資本		
資本金	34,255	38,972
資本剰余金	14,961	18,331
自己株式	△17,863	△16,464
その他の資本の構成要素	92,747	114,012
利益剰余金	712,568	703,342
親会社の所有者に帰属する持分合計	836,668	858,193
非支配持分	9,225	9,353
資本合計	845,893	867,546
負債及び資本合計	986,632	1,042,849

## (2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)
売上収益	274,462	353,714
売上原価	△72,121	△105,778
売上総利益	202,341	247,936
販売費及び一般管理費	△108,490	△139,297
その他の収益	805	575
その他の費用	△3,115	△5,518
営業利益	91,541	103,696
金融収益	47,874	65,323
金融費用	△1,355	△12,892
再評価による損失	△1,589	△5,356
持分法による投資損失	△999	△10,246
税引前当期利益	135,472	140,525
法人所得税費用	△22,406	△40,535
当期利益	113,066	99,990
当期利益の帰属		
親会社の所有者	114,888	100,339
非支配持分	△1,822	△349
当期利益	113,066	99,990
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	128.91円	114.74円
希薄化後1株当たり当期利益	126.55円	113.81円

## (3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)
当期利益	113,066	99,990
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	8,610	△56,299
確定給付型年金制度の再測定額	△19	4
持分法によるその他の包括利益	—	46
法人所得税	△2,834	15,378
純損益に振替えられることのない 項目合計	5,757	△40,871
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	12,445	55,609
持分法によるその他の包括利益	12	4
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	12,457	55,613
その他の包括利益合計	18,214	14,742
当期包括利益	131,280	114,732
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	132,985	114,208
非支配持分	△1,705	524
当期包括利益	131,280	114,732



## (4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						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	合計		
資本(期首)	22,679	17,421	△0	69,975	599,807	709,882	10,563	720,445
当期利益	—	—	—	—	114,888	114,888	△1,822	113,066
その他の包括利益	—	—	—	18,097	—	18,097	117	18,214
当期包括利益合計	—	—	—	18,097	114,888	132,985	△1,705	131,280
新株の発行	11,576	11,576	—	—	—	23,152	—	23,152
新株発行費用	—	△83	—	—	—	△83	—	△83
配当金	—	—	—	—	△4,441	△4,441	—	△4,441
株式に基づく報酬取引	—	—	—	6,989	—	6,989	—	6,989
支配継続子会社に対する持分変動	—	△15,890	—	—	—	△15,890	367	△15,523
連結範囲の変動	—	1,939	△1,914	—	—	25	—	25
自己株式の取得	—	△2	△16,032	—	—	△16,034	—	△16,034
自己株式の処分	—	—	83	—	—	83	—	83
その他の資本の構成要素から利益剰余金 への振替	—	—	—	△2,314	2,314	—	—	—
所有者との取引額合計	11,576	△2,460	△17,863	4,675	△2,127	△6,199	367	△5,832
資本(期末)	34,255	14,961	△17,863	92,747	712,568	836,668	9,225	845,893

当連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						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	合計		
資本(期首)	34,255	14,961	△17,863	92,747	712,568	836,668	9,225	845,893
当期利益	—	—	—	—	100,339	100,339	△349	99,990
その他の包括利益	—	—	—	13,869	—	13,869	873	14,742
当期包括利益合計	—	—	—	13,869	100,339	114,208	524	114,732
新株の発行	4,717	4,717	—	—	—	9,434	—	9,434
新株発行費用	—	△33	—	—	—	△33	—	△33
配当金	—	—	—	—	△8,785	△8,785	—	△8,785
株式に基づく報酬取引	—	—	—	6,616	—	6,616	—	6,616
新株予約権の失効	—	—	—	△27	27	—	—	—
支配継続子会社に対する持分変動	—	△1,257	—	—	—	△1,257	△396	△1,653
自己株式の取得	—	△57	△98,767	—	—	△98,824	—	△98,824
自己株式の処分	—	—	166	—	—	166	—	166
自己株式の消却	—	—	100,000	—	△100,000	—	—	—
その他の資本の構成要素から利益剰余金 への振替	—	—	—	807	△807	—	—	—
所有者との取引額合計	4,717	3,370	1,399	7,396	△109,565	△92,683	△396	△93,079
資本(期末)	38,972	18,331	△16,464	114,012	703,342	858,193	9,353	867,546

## (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 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022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	135,472	140,525
減価償却費及び償却費	8,468	6,767
株式報酬費用	10,508	9,691
受取利息及び受取配当金	△6,452	△12,986
支払利息	415	588
減損損失	2,941	5,337
再評価による損失	1,589	5,356
持分法による投資損益 (△は益)	999	10,246
持分法で会計処理されている投資の売却損益 (△は益)	10	△9,531
有価証券評価損益 (△は益)	△703	6,498
有価証券売却及び償還損益 (△は益)	△3,734	4,058
為替差損益 (△は益)	△10,022	△17,241
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	4,816	△8,968
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△3,136	△1,429
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	△1,466	4,089
繰延収益の増減額 (△は減少)	△1,954	7,131
引当金の増減額 (△は減少)	△1,188	4,216
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△1,389	2,370
その他	1,157	1,212
小計	136,331	157,929
利息及び配当金の受取額	7,587	12,442
利息の支払額	△415	△585
法人所得税の支払額	△37,589	△39,642
営業活動によるキャッシュ・フロー	105,914	130,144
投資活動によるキャッシュ・フロー		
拘束性預金の純増減額 (△は増加)	334	△410
定期預金の純増減額 (△は増加)	110,550	21,925
有形固定資産の取得による支出	△1,585	△2,801
有形固定資産の売却による収入	68	120
無形資産の取得による支出	△12,541	△3,101
長期前払費用の増加を伴う支出	△3,210	△2,613
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の取得による支出	△37,167	△17,539
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の売却による収入	35,512	18,478
有価証券の取得による支出	△26,492	△1,245
有価証券の売却及び償還による収入	6,327	326
持分法で会計処理されている投資の取得による支出	△52,637	△27,790
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	0	9,610
子会社の取得による支出	-	△1,258
短期貸付金の貸付による支出	△16,630	△163
短期貸付金の回収による収入	16,620	178
長期貸付金の貸付による支出	△1,397	△4,309
長期貸付金の回収による収入	32	27
その他	300	△353
投資活動によるキャッシュ・フロー	18,084	△10,918

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)
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)	△2,094	—
ストック・オプションの行使による収入	4,101	6,023
自己株式の取得による支出	△16,034	△98,824
子会社の自己株式取得による支出	—	△1,248
配当金の支払額	△4,441	△8,785
リース負債の返済による支出	△2,585	△3,025
財務活動によるキャッシュ・フロー	△21,053	△105,859
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	102,945	13,367
現金及び現金同等物の期首残高	252,570	365,239
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	9,724	30,762
現金及び現金同等物の期末残高	365,239	409,368

## (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。

(期中における重要な子会社の異動)

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)

I F R S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(2022年1月1日から2022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3号	企業結合	「財務報告に関する概念フレームワーク」への参照を更新するもの
IAS第16号	有形固定資産	企業が有形固定資産の取得原価から、企業が当該資産を意図した使用のために準備している間に生産された物品の販売により受け取った金額を控除することを禁じることを明確化
IAS第37号	引当金、偶発負債及び偶発資産	契約が損失となるかどうかを評価する際に、どのような費用が含まれるかを明確化
IFRS第9号	金融商品	金融負債の認識の中止の判定における手数料の範囲の明確化
IFRS第16号	リース	2020年5月28日に公表された「COVID-19関連レント・コンセプション」における、実務上の便法の適用対象期間を1年間延長するもの

(表示方法の変更)

連結キャッシュ・フロー計算書

前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めて表示しておりました「持分法で会計処理されている投資の売却損益(△は益)」及び「有価証券売却及び償還損益(△は益)」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より区分掲記しております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示しておりました△2,567百万円は、「持分法で会計処理されている投資の売却損益(△は益)」10百万円、「有価証券売却及び償還損益(△は益)」△3,734百万円及び「その他」1,157百万円として組み替えております。

また、前連結会計年度において、「投資活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めて表示しておりました「長期貸付金の貸付による支出」及び「長期貸付金の回収による収入」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より区分掲記しております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「投資活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示しておりました△1,065百万円は、「長期貸付金の貸付による支出」△1,397百万円、「長期貸付金の回収による収入」32百万円及び「その他」300百万円として組み替えております。

(親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記)

① 前連結会計年度(自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)

イ. 配当金支払額

	株式の種類	配当金の総額 百万円	1株当たり 配当額 円	基準日	効力発生日
2021年2月17日 取締役会決議	普通株式	2,217	2.5	2020年12月31日	2021年3月26日
2021年8月11日 取締役会決議	普通株式	2,224	2.5	2021年6月30日	2021年9月27日

ロ. 連結範囲の変動

Embark Studios ABの完全子会社化による取得対価として、第三者割当増資によりStiftelsen Embark Incentive(以下「本財団」という。)が当社株式1,914百万円(905,144株)を取得いたしました。当社は、前第3四半期連結会計期間より、連結財務諸表において、本財団を当社の連結子会社としているため、自己株式には本財団が保有する当社株式が含まれます。当該第三者割当増資の内容については、下記ニをご参照ください。

ハ. 自己株式の取得

当社は、2021年11月19日の取締役会決議に基づき、前連結会計年度において自己株式7,042,600株を取得したことにより、自己株式が16,032百万円増加いたしました。

ニ. 非支配持分の追加取得

当社は、前第3四半期連結会計期間において、当社の連結子会社であるEmbark Studios ABの発行済株式のうち当社及び当社子会社以外の株主が保有しているすべての株式を取得すること(すなわち、Embark Studios ABの完全子会社化)を目的として、Embark Studios ABの株主(当社及び当社子会社を除く。)に対して、その保有するEmbark Studios AB普通株式176,469,789株を現物出資財産として当社に給付し、当社がそれと引き換えに当社普通株式7,388,930株を発行する第三者割当増資(以下「本第三者割当増資」という。)を実施いたしました。当社が本第三者割当増資の払込期日に割当先に交付した当社普通株式の1株当たりの公正価値は、2021年8月23日の東京証券取引所における当社普通株式の終値である2,115円で測定しています。

本第三者割当増資の結果、資本金及び資本剰余金がそれぞれ7,814百万円、非支配持分が204百万円及び在外営業活動体の換算差額が95百万円それぞれ増加する一方で、資本剰余金が15,927百万円減少しております。なお、当該非支配持分の増加により、Embark Studios ABに対する当社グループの非支配持分はなくなっております。

## ② 当連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)

## イ. 配当金支払額

	株式の種類	配当金の総額	1株当たり 配当額	基準日	効力発生日
		百万円	円		
2022年2月17日 取締役会決議 (注1)	普通株式	4,459	5.0	2021年12月31日	2022年3月28日
2022年8月9日 取締役会決議 (注2)	普通株式	4,327	5.0	2022年6月30日	2022年9月26日

(注) 1. 配当金の総額には、本財団が保有する当社株式に対する配当金4百万円が含まれております。

2. 配当金の総額には、本財団が保有する当社株式に対する配当金4百万円が含まれております。

## ロ. 自己株式の取得

当社は、2021年11月19日の取締役会決議に基づき、第2四半期連結累計期間に東京証券取引所における市場買付けにより、自己株式9,340,200株を取得したことで自己株式が23,968百万円増加いたしました。

また、当社は、2022年6月14日の取締役会決議に基づき、2022年6月15日に東京証券取引所の自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による買付けにより、自己株式20,188,400株を取得したことで自己株式が60,000百万円増加いたしました。

さらに、当社は、2022年11月9日開催の取締役会決議に基づき、当第4四半期連結会計期間に東京証券取引所における市場買付けにより、自己株式5,168,300株を取得したことで自己株式が14,799百万円増加いたしました。

## ハ. 自己株式の消却

当社は、2022年8月9日開催の取締役会決議に基づき、第3四半期連結会計期間において自己株式36,571,300株を消却したことにより、自己株式及び利益剰余金がそれぞれ100,000百万円減少いたしました。

(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、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、IFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」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 2021年1月1日 至 2021年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント						調整額 (注4)	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	3,292	180,975	3,150	6,051	1,231	194,699	—	194,699
モバイル	1,729	67,497	—	8,844	8	78,078	—	78,078
その他	21	1,655	—	9	0	1,685	—	1,685
外部収益 計	5,042	250,127	3,150	14,904	1,239	274,462	—	274,462
セグメント間収益	1,003	2,753	—	890	549	5,195	△5,195	—
計	6,045	252,880	3,150	15,794	1,788	279,657	△5,195	274,462
セグメント利益又は損失 (注1)	△11,939	109,191	1,680	△175	△4,902	93,855	△4	93,851
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△2,310
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	91,541
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	46,519
再評価による損失 (注7)	—	—	—	—	—	—	—	△1,589
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△999
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	135,472
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費 (注6)	5	7,203	116	192	952	8,468	—	8,468
減損損失	80	2,815	—	46	—	2,941	—	2,941
資本的支出(注3)	37	3,713	42	1,190	203	5,185	—	5,185

(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. 資本的支出には、有形固定資産、使用権資産及び無形資産への投資が含まれております。ただし、取引所を通じて行った暗号資産に対する投資は、無形資産への投資から除かれております。

4. セグメント利益又は損失の調整額△4百万円は、セグメント間取引消去であります。

5. 金融収益の主な内訳は、為替差益36,432百万円であります。

6. 有形固定資産及び無形資産の他、使用権資産から生じた減価償却費が含まれております。

7. 無形資産(取引所を通じて行った暗号資産に対する投資)の再評価により、純損益に認識された再評価の損失であります。

8. PCオンライン及びモバイルについては、主に役員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。



当連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注4)	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	3,455	227,757	3,341	6,310	1,367	242,230	—	242,230
モバイル	1,223	101,813	—	6,766	—	109,802	—	109,802
その他	24	1,648	—	9	1	1,682	—	1,682
外部収益 計	4,702	331,218	3,341	13,085	1,368	353,714	—	353,714
セグメント間収益	1,253	3,099	—	938	792	6,082	△6,082	—
計	5,955	334,317	3,341	14,023	2,160	359,796	△6,082	353,714
セグメント利益又は損失 (注1)	△10,643	129,255	1,556	△6,217	△5,311	108,640	△1	108,639
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△4,943
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	103,696
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	52,431
再評価による損失 (注7)	—	—	—	—	—	—	—	△5,356
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△10,246
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	140,525
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費 (注6)	1	5,477	123	330	836	6,767	—	6,767
減損損失	42	2,787	—	329	2,179	5,337	—	5,337
資本的支出(注3)	9	14,521	114	630	854	16,128	—	16,128

(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. 資本的支出には、有形固定資産、使用権資産及び無形資産への投資が含まれております。ただし、取引所を通じて行った暗号資産に対する投資は、無形資産への投資から除かれております。

4. セグメント利益又は損失の調整額△1百万円は、セグメント間取引消去であります。

5. 金融収益の主な内訳は、為替差益41,708百万円及びSix Waves Inc.株式の譲渡に係る持分法で会計処理されている投資の売却益9,531百万円であります。

当該売却益は、第1四半期連結会計期間において、当社が保有するSix Waves Inc.株式の全てをStillfront Group AB (publ)に譲渡したことにより発生いたしました。これにより、Six Waves Inc.は、第1四半期連結会計期間において持分法の適用範囲から除外されております。

6. 有形固定資産及び無形資産の他、使用権資産から生じた減価償却費が含まれております。

7. 無形資産(取引所を通じて行った暗号資産に対する投資)の再評価により、純損益に認識された再評価の損失であります。

8. PCオンライン及びモバイルについては、主に役員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 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	190,345	253,415
ロイヤリティ	79,285	95,279
その他	4,832	5,020
合計	274,462	353,714

## (4) 地域ごとの情報

非流動資産(金融資産、繰延税金資産及び暗号資産に対する投資を除く)の帳簿価額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当連結会計年度 (2022年12月31日)
	百万円	百万円
日本	5	2
韓国	50,014	62,745
中国	205	227
北米	1,175	1,001
その他	32,302	29,828
合計	83,701	93,803

(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 2021年1月1日 至 2021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	3,291	7,152	26	10,469
韓国	102,934	50,270	1,479	154,683
中国	73,006	589	—	73,595
北米及び欧州	5,463	13,108	97	18,668
その他	10,005	6,959	83	17,047
合計	194,699	78,078	1,685	274,462

(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) 北米及び欧州：米国、カナダ及び欧州

(2) その他：中南米及びアジア諸国

当連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022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	3,592	6,916	15	10,523
韓国	134,087	77,249	1,564	212,900
中国	85,787	593	11	86,391
北米及び欧州	6,469	13,570	12	20,051
その他	12,295	11,474	80	23,849
合計	242,230	109,802	1,682	353,714

(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) 北米及び欧州：米国、カナダ及び欧州

(2) その他：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売上収益の10%以上に貢献する顧客は1社あり、当該顧客から生じた売上収益はそれぞれ63,743百万円(韓国セグメント)、75,070百万円(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 2021年1月1日 至 2021年12月31日)	当連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	114,888百万円	100,339百万円
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		
連結子会社の潜在株式による調整額	△647百万円	－百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	114,241百万円	100,339百万円
基本的加重平均普通株式数(注1)	891,231,822株	874,516,449株
希薄化効果：ストック・オプション	11,486,933株	7,093,751株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	902,718,755株	881,610,200株

## 1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	128.91円	114.74円
希薄化後(注2)	126.55円	113.81円

(注) 1. 当社の連結子会社であるStiftelsen Embark Incentiveが保有する当社普通株式を基本的加重平均普通株式数の計算において控除する自己株式に含めております。控除した当該自己株式の期中平均株式数は、前連結会計年度では336,017株、当連結会計年度では847,598株であります。

2. 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)

## 信託受益証券の取得

当社グループは、2022年12月13日の当社取締役会決議に基づき、2023年1月10日に不動産に係る信託受益証券を取得しました。

## ① 信託受益証券に係る不動産の内容

建物名称	Autoway Tower
所在地	韓国ソウル市江南区大峙洞948
土地面積	8,267.10㎡
建物延床面積	47,721.19㎡(地上9階/地下5階)

## ② 取得の理由及び内容

当社の連結子会社であるNEXON Korea Corporationは、ソウル市江南区におけるオフィススペースを確保するため、The Korean Teachers' Credit Unionから信託受益証券の50%を190,585百万韓国ウォン(約20,107百万円)で取得しました。当該信託受益証券には優先賃借権等が付されているため、NEXON Korea Corporation及びその関係会社は、当該信託受益証券に係る建物を所定の条件に従い優先的に賃借することができます。また、当該信託受益証券は、持分法として会計処理される予定です。