



2020年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2021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 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 2021年3月25日 配当支払開始予定日 2021年3月26日

有価証券報告書提出予定日 2021年3月26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. 2020年12月期の連結業績 (2020年1月1日～2020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	%
2020年12月期	293,024	17.9	111,450	17.9	108,171	△11.3	55,489	△51.0	56,220	△51.4	86,427	△0.5
2019年12月期	248,542	△2.0	94,525	△3.9	121,968	3.9	113,236	10.0	115,664	7.4	86,865	20.6

	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	%	%	%	%	円	銭
2020年12月期	63	57	61	90	8.5	13.7	38.0			
2019年12月期	129	34	128	03	19.7	17.8	38.0			

(参考) 持分法による投資損益 2020年12月期 765百万円 2019年12月期 △325百万円

(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	百万円	円	百万円	%	%	円	銭	
2020年12月期	862,161	720,445	709,882	82.3	800.35					
2019年12月期	719,088	631,131	619,985	86.2	702.59					

(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	百万円	円	百万円	円	百万円	円
2020年12月期	137,603	△140,234	△2,626	252,570				
2019年12月期	105,073	△28,625	△27,742	253,636				

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			%	%
2019年12月期	—	0.00	—	2.50	2.50	2,206	1.9	0.4	
2020年12月期	—	2.50	—	2.50	5.00	4,428	7.9	0.7	
2021年12月期(予想)	—	2.50	—	2.50	5.00	—	—	—	

3. 2021年12月期第1四半期の連結業績予想 (2021年1月1日～2021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)	82,770	0.0	35,265	△15.1	36,457	△41.2	25,629	△48.5	26,019	△47.9	29.33	
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	
	89,129	7.7	41,922	0.9	43,114	△30.4	30,604	△38.5	30,920	△38.1	34.85	

(注) 2021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 : 有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 3社(社名) VIP Global Super Growth Hedge Fund; 除外 一社(社名) -
Mirae Asset Global Innovation Growth Focus Equity
Privately Placed Investment Trust;
Samsung Digital Innovation Equity Fund Private
Investment Trust 1

(注) 詳細は、添付資料P.17「4. 連結財務諸表及び主な注記(6) 連結財務諸表に関する注記事項(期中における重要な子会社の異動)」をご覧ください。

(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)	2020年12月期	886,961,539株	2019年12月期	901,530,560株
② 期末自己株式数	2020年12月期	44株	2019年12月期	19,109,021株
③ 期中平均株式数	2020年12月期	884,335,963株	2019年12月期	894,277,145株

(参考) 個別業績の概要

1. 2020年12月期の個別業績(2020年1月1日~2020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	%
2020年12月期	5,411	△10.1	△5,163	—	39,937	71.0	37,152	65.9
2019年12月期	6,016	△14.4	△5,143	—	23,359	—	22,397	—

	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
2020年12月期	42.01	41.54
2019年12月期	25.04	24.87

(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	
2020年12月期	103,313	89.5	100,759	89.5	100,759	89.5	104.28	
2019年12月期	63,004	84.3	60,604	84.3	53,105	84.3	60.18	

(参考) 自己資本 2020年12月期 92,489百万円 2019年12月期 53,105百万円

(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	17
(継続企業の前提に関する注記)	17
(期中における重要な子会社の異動)	17
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更)	17
(表示方法の変更)	17
(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)	18
(セグメント情報等)	19
(1株当たり情報)	24
(重要な後発事象)	24

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、新型コロナウイルス感染症の国内感染がほぼ終息した中国では緩やかな経済の回復が見られ、米国においてもやや持ち直しの兆しが見えましたが、新型コロナウイルス感染症の終息時期の見通しは立っておらず、引き続き極めて厳しい状況が続くと見込まれております。経済活動の再開が段階的に進められるなかで持ち直しの動きが続くことが期待されますが、経済回復への道りは依然として定まらず、また、各国でワクチンの実用化が進められているものの、今後の先行きは極めて不透明な状況となっております。わが国経済においても、感染の再拡大が生じており緊急事態宣言が再発出されるなど、引き続き国内外の新型コロナウイルス感染症の動向や金融経済・社会への影響等から目を離せない状況が続いております。

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、中国事業の売上収益が減少したものの、上記集中戦略の効果により主要タイトル及びモバイル事業がいずれも大きく成長し、過去最高の通期売上収益を達成しました。2011年の上場以降、為替の影響を除くと、売上収益は9年連続で成長しました。

韓国においては、PC オンラインゲーム主力4タイトル全てが好調でした。『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、前期比でそれぞれ97%及び53%成長、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(以下『FIFA ONLINE 4』)も成長し、それぞれ過去最高の通期売上収益を更新しました。モバイル事業も、自社の人気タイトルのモバイル向けサービス『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)、『KartRider Rush+』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』(以下『FIFA MOBILE』)や『V4』の増収寄与により、売上収益が大きく増加しました。これらの結果、韓国事業全体は、前期比84%成長し、過去最高の通期売上収益を達成しました。当連結会計年度において韓国事業がグループ売上収益の56%を占めています。

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)の減収により、売上収益が前期比で減少しました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)については、前年度下半期からのユーザー指標の低下に対して、大型アップデートや継続的なイベントの実施を通じてユーザーエンゲージメントの改善に取り組んで参りましたが、前期比でアクティブユーザー数及び課金ユーザー数が一年を通じて低く、売上収益は減少しました。

日本においては、当連結会計年度に配信を開始した『TRAHA』、『V4』、『FIFA MOBILE』の増収寄与があった一方で、前連結会計年度に配信を開始した『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や連結子会社であった株式会社gloopsの売却に伴う減収により、売上収益が前期比で減少しました。

北米及び欧州においては、主に『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)の増収により、売上収益が前期比でわずかに増加しました。

その他の地域においては、当連結会計年度に配信を開始した『KartRider Rush+』及び『V4』の増収寄与、また『メイプルストーリー』(MapleStory)の増収により、売上収益が前期比で増加しました。

費用面では、主に『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)の増収寄与や『FIFA ONLINE 4』の売上収益の増加に比例してロイヤリティ費用が増加したことから、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、『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)、『KartRider Rush+』、『V4』等のモバイルゲームの好調によるプラットフォーム費用の増加により、前期比で増加しました。その他の収益については、Embark Studios ABの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益を計上した前期との比較で減少しました。その他の費用については、Pixelberry Studiosに係るのれん及び無形資産について減損損失を計上した前期との比較で減少しました。

また、外貨建ての現金預金等について為替差損が発生した結果、前期比で金融収益は減少し、金融費用は増加しました。法人所得税費用については、在外子会社の未分配利益に係る繰延税金負債を当連結会計年度に追加認識した結果、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293,024百万円(前期比17.9%増)、営業利益は111,450百万円(同17.9%増)、税引前当期利益は108,171百万円(同11.3%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益は56,220百万円(同51.4%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4,316百万円(前期比43.6%減)、セグメント損失は4,338百万円(前期は3,490百万円の損失)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266,775百万円(前期比21.0%増)、セグメント利益は126,839百万円(同13.0%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3,058百万円(前期比8.4%増)、セグメント利益は1,891百万円(同21.5%増)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は16,907百万円(前期比6.0%増)、セグメント損失は1,263百万円(前期は5,527百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は1,968百万円(前期比16.9%増)、セグメント損失は2,821百万円(前期は957百万円の損失)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862,161百万円であり、前連結会計年度末に比べて143,073百万円増加しております。主な増加要因は、その他の金融資産の増加(前期末比139,289百万円増)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141,716百万円であり、前連結会計年度末に比べて53,759百万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34,344百万円増)及び未払法人所得税の増加(同8,371百万円増)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720,445百万円であり、前連結会計年度末に比べて89,314百万円増加しております。主な増加要因は、親会社の所有者に帰属する当期利益の計上等に伴う利益剰余金の増加(前期末比44,769百万円増)及び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の増加等に伴うその他の資本の構成要素の増加(同31,464百万円増)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1,066百万円減少し、252,570百万円となりました。当該減少には資金に係る為替変動による影響4,191百万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137,603百万円(前期は105,073百万円)となりました。主な収入要因は、税引前当期利益108,171百万円(前期は121,968百万円)並びに利息及び配当の受取額11,353百万円(前期は11,992百万円)によるものであります。前期と比べて、為替の影響により税引前当期利益は減少いたしました。が、売上収益が増加したこと等により、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140,234百万円（前期は28,625百万円）となりました。主な支出要因は、有価証券の取得による支出86,258百万円（前期は31,519百万円）及び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31,867百万円（前期は一百万円）によるものであります。前期と比べて、投資ファンドの連結子会社化や、グローバル・エンターテインメント企業への戦略的投資等により有価証券の取得に係る支出が増加した結果、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2,626百万円（前期は27,742百万円）となりました。主な収入要因は、ストック・オプションの行使による収入7,050百万円（前期は3,127百万円）によるものであり、主な支出要因は、配当金の支払額4,417百万円（前期は0百万円）、自己株式の取得による支出2,783百万円（前期は27,225百万円）及びリース負債の返済による支出2,339百万円（前期は1,790百万円）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減少し、ストック・オプションの行使による収入が増加したこと等により、財務活動による支出が減少いたしました。

(参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2019年12月期	2020年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	86.2	82.3
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	177.9	327.1
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.1	0.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	264.8	337.6

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、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大の影響による消費活動の冷え込みや感染拡大の終息の見通しが立たないことによる経済の悪化が懸念され、今後も厳しい状況が続くと予想しておりますが、当社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。

2021年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益82,770~89,129百万円（前年同期比0.0%~7.7%増）、営業利益35,265~41,922百万円（同15.1%減~0.9%増）、税引前利益36,457~43,114百万円（同41.2%~30.4%減）、四半期利益25,629~30,604百万円（同48.5%~38.5%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益26,019~30,920百万円（同47.9%~38.1%減）、基本的1株当たり四半期利益29.33~34.85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=104.17円、100ウォン=9.45円、1中国元=16.00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819百万円、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。

韓国では、集中戦略の成果により、PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『サドンアタック』(Sudden Attack)、及び2020年12月の大型アップデート以降、好調を維持している『メイプルストーリーM』(MapleStory M)が前年同期比で二桁成長することを予想しています。また、前第3四半期連結会計期間に配信を開始した『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)、前第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE』からの増収寄与により、PCオンラインゲーム及びモバイルゲーム共に前年同期比で成長することを見込んでおります。その結果、韓国全体では、高い比較対象である前第1四半期連結会計期間との比較で再び増収となることを予想しています。

なお、韓国のモバイル事業は、前年同期比で成長を見込む一方で、前四半期比では、ユーザー数の減少を要因とした『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)及び『KartRider Rush+』の減収により、売上収益が減少することを予想しています。充実したコンテンツやイベントの提供を通じて既存ユーザーの維持、新規ユーザーの獲得及び休眠ユーザーの再獲得に努めるとともに、長期運用に向けた施策を行ってまいります。

中国では、主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の売上収益が減少することを見込んでいることから、前年同期比で売上収益が減少することを予想しています。

『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、2021年1月21日に旧正月アップデートを実施し、ダンジョンの追加やアバターパッケージ販売を行っております。アクティブユーザー数及び課金ユーザー数は、2020年12月期第4四半期から安定的に推移していますが、昨年との比較では減少しており、旧正月のパッケージ販売も前年同期比で減少することが見込まれます。また、レベルキャップ開放や三次覚醒を含む大型アップデートも実施した前年同期との比較でもあることから、売上収益は減少することが予想されます。短期的にユーザー指標が大きく改善することは見込んでいませんが、中長期的な成長に向けて、季節のアップデートのほか、新規ユーザー及び離脱ユーザーの再獲得を目的としたアップデートなど様々な施策を行ってまいります。

日本では、『FIFA MOBILE』、『V4』、『TRAHA』及び2021年2月4日に配信を開始した当社連結子会社NAT GAMES Co., Ltd.開発のモバイルゲーム『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)からの増収寄与を見込み、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。

北米及び欧州では、『メイプルストーリー』(MapleStory)が前年同期比で54%成長した前第1四半期連結会計期間との比較で二桁成長することを見込む一方で、2020年にサービスを終了した『メイプルストーリー2』(MapleStory2)及び『Choices』の減収を見込むことから、売上収益は前年同期比で減少から増加のレンジとなることを予想しています。

その他の地域では、『KartRider Rush+』による増収寄与を見込むものの、『World of Dragon Nest』やその他モバイルタイトルの減収を見込むことから、売上収益が前年同期比で減少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、ロイヤリティ費用及びプラットフォーム費用の増加に加えて、モバイルゲームの継続的なマーケティングに係る広告宣伝費の増加、給与及びストック・オプション費用を含む人件費の増加を予想しています。なお、開発の中心地である韓国においては、持続的成長及びグローバル市場における競争力をより一層強化することを目的とした新たな人事戦略を策定いたしました。競争が激しい人材市場において、優秀な人材の維持又は新たなトップ人材を獲得するため給与水準を上げたことに加え、従来制度より一層個人の成果に則したインセンティブ報酬制度を取り入れることを決定したことにより、前年同期比で人件費は大きく増加することを予想しています。一方で、前第1四半期連結会計期間に計上した減損損失を第1四半期連結会計期間の業績予想では見込んでいないため、その他の費用の減少を見込んでいますが、費用の減少要因よりも増加要因の方が大きいことから、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。内部留保資金の使途につきましては、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2.5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2.5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24社並びに関連会社及び共同支配企業12社（2020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。

・ 連結子会社（2020年12月31日現在）

日本:	当社
韓国:	NEXON Korea Corporation; NEOPLE INC.; Nexon Networks Corporation; NEXON GT Co., Ltd.; NEXON COMMUNICATIONS Co., Ltd.; Nexon Space Co., Ltd.; Thingsoft Inc.; N Media Platform Co., LTD.; JoongAng Pangyo Development Co., Ltd.; Ngin Studios; NAT GAMES Co., Ltd.; TDF Co., Ltd.; Mirae Asset Global Innovation Growth Focus Equity Privately Placed Investment Trust; VIP Global Super Growth Hedge Fund; Samsung Digital Innovation Equity Fund Private Investment Trust 1
中国:	Lexian Software Development (Shanghai) Co., Ltd.
北米:	Nexon America Inc.; Nexon US Holding Inc.; Big Huge Games, Inc.; Pixelberry Studios
その他:	NEXON TAIWAN LIMITED; Nexon Thailand Co., Ltd.; Embark Studios AB; NEXON NETWORKS VINA COMPANY LIMITED

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)、『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、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.、NAT 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『FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』及び『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。

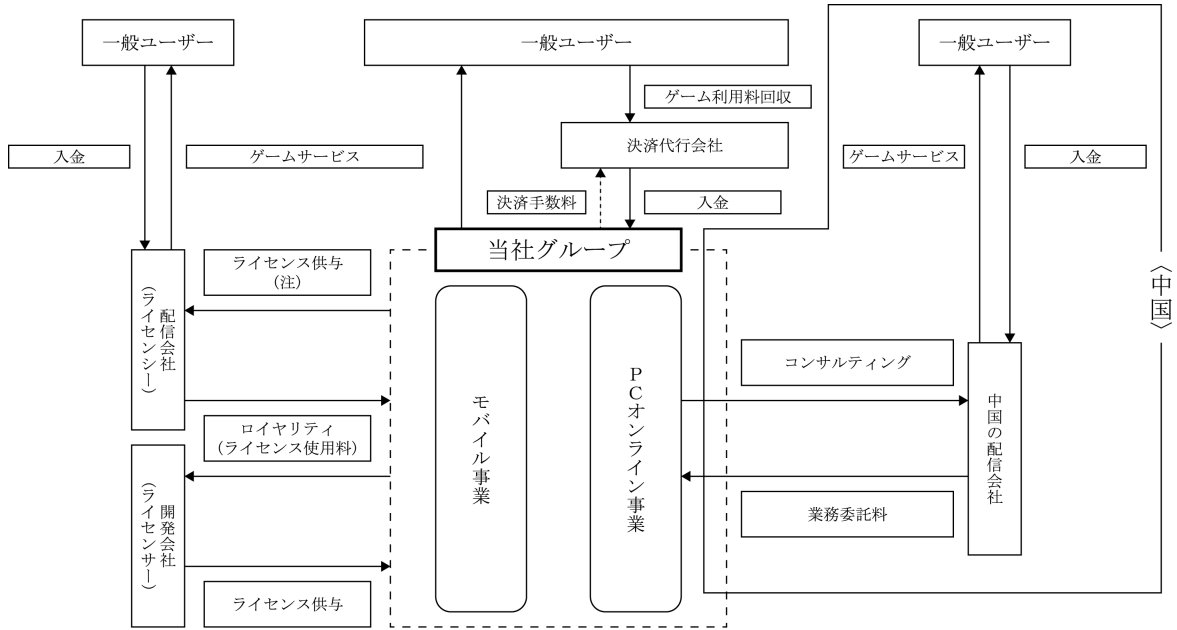
(b) 広告収入モデル

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。

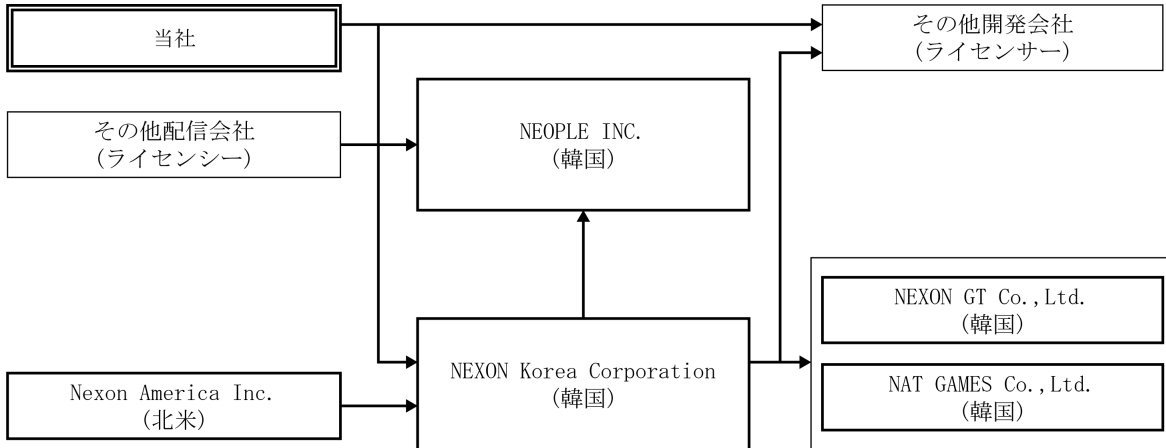
〈図1〉



(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 (2019年12月31日)	当連結会計年度 (2020年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	253,636	252,570
営業債権及びその他の債権	28,643	20,935
その他の預金	257,331	273,132
その他の金融資産	8,418	27,343
その他の流動資産	5,468	4,552
流動資産合計	553,496	578,532
非流動資産		
有形固定資産	23,481	24,191
のれん	42,480	38,425
無形資産	21,519	14,935
使用権資産	6,612	10,029
持分法で会計処理している投資	2,515	5,195
その他の金融資産	47,256	167,620
その他の非流動資産	243	1,277
繰延税金資産	21,486	21,957
非流動資産合計	165,592	283,629
資産合計	719,088	862,161

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2019年12月31日)	当連結会計年度 (2020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	7,753	10,668
繰延収益	10,250	11,505
借入金	2,223	2,094
未払法人所得税	7,403	15,774
リース負債	2,129	2,657
引当金	4,099	6,881
その他の流動負債	7,311	8,388
流動負債合計	41,168	57,967
非流動負債		
繰延収益	15,950	15,180
リース負債	8,507	11,842
その他の金融負債	826	868
引当金	260	304
その他の非流動負債	4,472	4,437
繰延税金負債	16,774	51,118
非流動負債合計	46,789	83,749
負債合計	87,957	141,716
資本		
資本金	17,967	22,679
資本剰余金	35,688	17,421
自己株式	△27,219	△0
その他の資本の構成要素	38,511	69,975
利益剰余金	555,038	599,807
親会社の所有者に帰属する持分合計	619,985	709,882
非支配持分	11,146	10,563
資本合計	631,131	720,445
負債及び資本合計	719,088	862,161

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)	当連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)
売上収益	248,542	293,024
売上原価	△59,586	△69,009
売上総利益	188,956	224,015
販売費及び一般管理費	△85,117	△103,711
その他の収益	9,059	1,796
その他の費用	△18,373	△10,650
営業利益	94,525	111,450
金融収益	30,040	15,005
金融費用	△2,272	△19,049
持分法による投資利益又は損失(△)	△325	765
税引前当期利益	121,968	108,171
法人所得税費用	△8,732	△52,682
当期利益	113,236	55,489
当期利益の帰属		
親会社の所有者	115,664	56,220
非支配持分	△2,428	△731
当期利益	113,236	55,489
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	129.34円	63.57円
希薄化後1株当たり当期利益	128.03円	61.90円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)	当連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)
当期利益	113,236	55,489
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	△2,151	28,150
確定給付型年金制度の再測定額	△91	8
法人所得税	474	△6,844
純損益に振替えられることのない 項目合計	△1,768	21,314
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	△24,602	9,628
持分法によるその他の包括利益	△1	△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	△24,603	9,624
その他の包括利益合計	△26,371	30,938
当期包括利益	86,865	86,427
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	89,686	87,067
非支配持分	△2,821	△640
当期包括利益	86,865	86,427

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019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)	14,402	34,814	△1	64,068	441,985	555,268	10,209	565,477
IFRS第16号適用時の修正(税控除後)	—	—	—	—	△2,965	△2,965	—	△2,965
会計方針の変更を反映した当期首残高	14,402	34,814	△1	64,068	439,020	552,303	10,209	562,512
当期利益	—	—	—	—	115,664	115,664	△2,428	113,236
その他の包括利益	—	—	—	△25,978	—	△25,978	△393	△26,371
当期包括利益合計	—	—	—	△25,978	115,664	89,686	△2,821	86,865
資本剰余金から利益剰余金への振替	—	△423	—	—	423	—	—	—
新株の発行	3,565	3,565	—	—	—	7,130	—	7,130
新株発行費用	—	△26	—	—	—	△26	—	△26
株式に基づく報酬取引	—	—	—	352	—	352	—	352
子会社取得に係る非支配持分	—	—	—	—	—	—	1,516	1,516
支配継続子会社に対する持分変動	—	△2,235	—	—	—	△2,235	2,242	7
自己株式の取得	—	△7	△27,218	—	—	△27,225	—	△27,225
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替	—	—	—	69	△69	—	—	—
所有者との取引額合計	3,565	874	△27,218	421	354	△22,004	3,758	△18,246
資本(期末)	17,967	35,688	△27,219	38,511	555,038	619,985	11,146	631,131

当連結会計年度(自 2020年1月1日 至 2020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)	17,967	35,688	△27,219	38,511	555,038	619,985	11,146	631,131
当期利益	—	—	—	—	56,220	56,220	△731	55,489
その他の包括利益	—	—	—	30,847	—	30,847	91	30,938
当期包括利益合計	—	—	—	30,847	56,220	87,067	△640	86,427
新株の発行	4,712	4,712	—	—	—	9,424	—	9,424
新株発行費用	—	△32	—	—	—	△32	—	△32
配当金	—	—	—	—	△4,417	△4,417	—	△4,417
株式に基づく報酬取引	—	—	—	611	—	611	—	611
支配継続子会社に対する持分変動	—	27	—	—	—	27	57	84
自己株式の取得	—	△2	△2,781	—	—	△2,783	—	△2,783
自己株式の消却	—	△22,972	30,000	—	△7,028	—	—	—
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替	—	—	—	6	△6	—	—	—
所有者との取引額合計	4,712	△18,267	27,219	617	△11,451	2,830	57	2,887
資本(期末)	22,679	17,421	△0	69,975	599,807	709,882	10,563	720,445

(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 2019年1月1日 至 2019年12月31日)	当連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020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	121,968	108,171
減価償却費及び償却費	7,694	8,574
株式報酬費用	2,133	3,002
受取利息及び受取配当金	△13,376	△8,275
支払利息	401	357
減損損失	18,006	9,655
持分法による投資損益 (△は益)	325	△765
段階取得に係る差損益 (△は益)	△7,480	-
有価証券評価損益 (△は益)	△107	△4,382
為替差損益 (△は益)	△14,065	15,306
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	△301	5,855
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△850	419
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	448	2,691
繰延収益の増減額 (△は減少)	△2,612	437
引当金の増減額 (△は減少)	1,268	2,796
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	515	758
その他	51	△64
小計	114,018	144,535
利息及び配当金の受取額	11,992	11,353
利息の支払額	△397	△408
法人所得税の支払額	△20,540	△17,877
営業活動によるキャッシュ・フロー	105,073	137,603
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)	△39	△3,443
定期預金の純増減額 (△は増加)	9,958	△32,736
有形固定資産の取得による支出	△1,425	△2,342
有形固定資産の売却による収入	149	77
無形資産の取得による支出	△690	△890
長期前払費用の増加を伴う支出	△185	△1,441
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	-	△31,867
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	-	20,423
有価証券の取得による支出	△31,519	△86,258
有価証券の売却及び償還による収入	2,395	865
持分法で会計処理されている投資の取得による支出	-	△2,075
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	146	55
子会社の取得による支出	△6,864	-
子会社の売却による収入	284	-
その他	△835	△602
投資活動によるキャッシュ・フロー	△28,625	△140,234
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)	△1,852	△137
ストック・オプションの行使による収入	3,127	7,050
自己株式の取得による支出	△27,225	△2,783
配当金の支払額	△0	△4,417
リース負債の返済による支出	△1,790	△2,339
その他	△2	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,742	△2,626
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	48,706	△5,257
現金及び現金同等物の期首残高	205,292	253,636
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△362	4,191
現金及び現金同等物の期末残高	253,636	252,570

(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)

当社グループは当連結会計年度において、投資ファンドであるVIP Global Super Growth Hedge Fund、Mirae Asset Global Innovation Growth Focus Equity Privately Placed Investment Trust及びSamsung Digital Innovation Equity Fund Private Investment Trust 1へ出資を行い、これらのファンドを当社の子会社の範囲に含めております。また、これらのファンドの各々の出資受入額が当社資本金の100分の10以上にそれぞれ相当するため、これらのファンドは特定子会社にも該当しております。

(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(2020年1月1日から2020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	「事業」の定義の改善
IAS第1号 IAS第8号	財務諸表の表示 会計方針、会計上の見積りの 変更及び誤謬	「重要性がある」の定義を明確化
IFRS第9号 IAS第39号 IFRS第7号	金融商品 金融商品：認識及び測定 金融商品：開示	IBOR改革によって引き起こされる不確実性の潜在的な影響を軽減するために、特定のヘッジ会計の要件を改訂

(表示方法の変更)

連結キャッシュ・フロー計算書

第1四半期連結累計期間において、「投資活動によるキャッシュ・フロー」の「有価証券の取得による支出」に含めて表示していた「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」及び「投資活動によるキャッシュ・フロー」の「有価証券の売却及び償還による収入」に含めて表示していた「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」は、それぞれ金額的に重要性が増したため、第2四半期連結累計期間より独立掲記しております。また、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めて表示していた「有価証券評価損益(△は益)」についても、金額的に重要性が増したため、第3四半期連結累計期間より独立掲記しております。

これらの表示方法の変更を反映させるため、第1四半期連結累計期間の要約四半期連結キャッシュ・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「有価証券の取得による支出」に表示していた金額△9,879百万円は「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」として、「投資活動によるキャッシュ・フロー」の「有価証券の売却及び償還による収入」に表示していた金額のうち1,433百万円は「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」として、それぞれ表示を組替えております。また、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書及び第2四半期連結累計期間の要約四半期連結キャッシュ・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」に表示していた金額のうち△107百万円及び△1,160百万円は「有価証券評価損益(△は益)」として、それぞれ表示を組替えております。

(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 2019年1月1日 至 2019年12月31日)

当社は、2019年9月9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19,108,700株を取得したことにより、自己株式が27,218百万円増加いたしました。

(2) 当連結会計年度(自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)

① 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
2020年2月20日 取締役会決議	普通株式	2,206	2.5	2019年12月31日	2020年3月26日
2020年8月6日 取締役会決議	普通株式	2,211	2.5	2020年6月30日	2020年9月28日

② 自己株式の取得

当社は、2019年9月9日の取締役会決議に基づき、当連結会計年度において自己株式1,862,000株を取得したことにより、自己株式が2,781百万円増加いたしました。

③ 自己株式の消却

当社は、2020年2月13日開催の取締役会決議に基づき、当連結会計年度において自己株式20,971,021株を消却したことにより、自己株式及びその他資本剰余金がそれぞれ30,000百万円減少いたしました。この自己株式の消却により、当連結会計年度末の当社におけるその他資本剰余金の残高が△7,028百万円となったため、その額をその他利益剰余金から減額しております。

(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、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 2019年1月1日 至 2019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	3,496	173,797	2,821	3,920	1,680	185,714	—	185,714
モバイル	4,084	44,530	—	11,962	1	60,577	—	60,577
その他	69	2,106	—	74	2	2,251	—	2,251
外部収益 計	7,649	220,433	2,821	15,956	1,683	248,542	—	248,542
セグメント間収益	1,058	2,153	—	952	318	4,481	△4,481	—
計	8,707	222,586	2,821	16,908	2,001	253,023	△4,481	248,542
セグメント利益又は損失 (注1)	△3,490	112,265	1,557	△5,527	△957	103,848	△9	103,839
その他の収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	△9,314
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	94,525
金融収益・費用(純額) (注6)	—	—	—	—	—	—	—	27,768
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△325
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	121,968
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	17	6,194	89	1,164	230	7,694	—	7,694
減損損失	84	3,421	—	14,501	—	18,006	—	18,006
資本的支出(注3)	87	7,018	58	1,404	267	8,834	—	8,834

(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。

なお、当社グループでは、前連結会計年度において資本的支出に使用権資産への投資を含めておりませんでした。対象範囲の見直しを行った結果、金額的重要性を考慮し、当連結会計年度より使用権資産を含めることといたしました。それに伴い、前連結会計年度の数値を使用権資産への投資を含めた数値に修正しております。前連結会計年度の修正前資本的支出の金額は、日本79百万円、韓国1,652百万円、中国51百万円、北米265百万円、その他113百万円、合計2,160百万円であります。

4. 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。

5. その他の費用には、前払ロイヤリティの減損損失6,050百万円が含まれております。

6. 金融収益の主な内訳は、為替差益16,232百万円であります。

7. 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 2020年1月1日 至 2020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	3,249	181,594	3,058	5,029	1,313	194,243	—	194,243
モバイル	1,001	83,630	—	11,790	653	97,074	—	97,074
その他	66	1,551	—	88	2	1,707	—	1,707
外部収益 計	4,316	266,775	3,058	16,907	1,968	293,024	—	293,024
セグメント間収益	938	2,635	—	717	396	4,686	△4,686	—
計	5,254	269,410	3,058	17,624	2,364	297,710	△4,686	293,024
セグメント利益又は損失 (注1)	△4,338	126,839	1,891	△1,263	△2,821	120,308	△4	120,304
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△8,854
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	111,450
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	△4,044
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	—	765
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	108,171
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	3	7,578	96	329	568	8,574	—	8,574
減損損失	491	3,698	—	5,466	—	9,655	—	9,655
資本的支出(注3)	283	6,469	186	69	3,513	10,520	—	10,520

(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。

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. 金融費用の主な内訳は、為替差損17,744百万円であります。

6. 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) 主要な製品及び役員からの売上収益

主要な製品及び役員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 2019年1月1日 至 2019年12月31日)	当連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	131,967	206,103
ロイヤリティ	111,577	82,225
その他	4,998	4,696
合計	248,542	293,024

(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 (2019年12月31日)	当連結会計年度 (2020年12月31日)
	百万円	百万円
日本	107	7
韓国	60,350	55,632
中国	140	244
北米	6,249	235
その他	27,489	32,739
合計	94,335	88,857

- (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. 前連結会計年度よりIFRS第16号「リース」を適用しておりますが、非流動資産の帳簿価額に使用権資産残高が含まれていなかったため、前連結会計年度の非流動資産残高は使用権資産残高を含めた額に修正しております。修正前の前連結会計年度の各地域の金額は、日本107百万円、韓国54,701百万円、中国120百万円、北米5,733百万円、その他27,062百万円、合計87,723百万円であります。

外部顧客からの売上収益は、次のとおりであります。

当社グループは、当連結会計年度より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、前連結会計年度の数値についても変更後の分類に組み替えております。

前連結会計年度(自 2019年1月1日 至 2019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	3,516	10,312	26	13,854
韓国	64,018	24,118	1,658	89,794
中国	109,850	2,319	78	112,247
北米及び欧州	3,539	15,559	354	19,452
その他	4,791	8,269	135	13,195
合計	185,714	60,577	2,251	248,542

- (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 2020年1月1日 至 2020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	3,250	7,100	68	10,418
韓国	99,829	63,765	1,386	164,980
中国	80,194	1,033	13	81,240
北米及び欧州	4,485	15,195	183	19,863
その他	6,485	9,981	57	16,523
合計	194,243	97,074	1,707	293,024

- (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

(表示方法の変更)

第1四半期連結会計期間より、従来「その他」に含めていた欧州地域における売上収益を「北米」に含めその分類を「北米及び欧州」と掲記することと致しました。これは当社グループが北米及び欧州地域に対して同じサービスを行っていることから、地域の類似性が高まったことによるものです。

この結果、前連結会計年度において、「その他」に表示していた4,765百万円は「北米及び欧州」に組み替えております。

(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102,443百万円(韓国セグメント)、71,694百万円(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 2019年1月1日 至 2019年12月31日)	当連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	115,664百万円	56,220百万円
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	△293百万円	△891百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	115,371百万円	55,329百万円
基本的加重平均普通株式数	894,277,145株	884,335,963株
希薄化効果：ストック・オプション	6,825,815株	9,543,454株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	901,102,960株	893,879,417株
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的	129.34円	63.57円
希薄化後(注)	128.03円	61.90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)

該当事項はありません。