



## 2019年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2020年2月13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 2020年3月25日 配当支払開始予定日 2020年3月26日

有価証券報告書提出予定日 2020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：有（機関投資家・アナリスト向け）

（百万円未満四捨五入）

### 1. 2019年12月期の連結業績（2019年1月1日～2019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	%
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
2018年12月期	253,721	8.0	98,360	8.7	117,444	67.8	102,977	82.2	107,672	89.7	72,012	△21.7

	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
2019年12月期	129.34		128.03		19.7		17.8		38.0	
2018年12月期	121.03		119.65		21.1		19.7		38.8	

（参考）持分法による投資損益 2019年12月期 △325百万円 2018年12月期 △837百万円

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

#### （2）連結財政状態

	資産合計		資本合計		親会社の所有者に 帰属する持分		親会社所有者 帰属持分比率		1株当たり親会社 所有者帰属持分	
	百万円	円	百万円	円	百万円	%	%	円	銭	
2019年12月期	719,088		631,131		619,985	86.2		702.59		
2018年12月期	649,998		565,477		555,268	85.4		620.91		

#### （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
2019年12月期	105,073		△28,625		△27,742		253,636	
2018年12月期	118,018		△68,183		8,260		205,292	

### 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	%	%
2018年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2019年12月期	—	0.00	—	2.50	2.50	2,206	1.9	0.4
2020年12月期（予想）	—	2.50	—	2.50	5.00	—	—	—

（注）2019年12月期の期末配当につきましては、直近に公表されている配当予想を修正しております。詳細につきましては、本日公表の「配当方針の変更及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。また、2020年12月期の中間及び期末配当の詳細につきましては、添付資料P.5「1. 経営成績等の概況（4）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当」をご参照ください。

### 3. 2020年12月期第1四半期の連結業績予想（2020年1月1日～2020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）	74,038	△20.5	35,982	△31.6	38,660	△37.5	31,480	△40.4	31,731	△40.6	36.00	
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	80,689	△13.3	42,098	△20.0	44,776	△27.5	36,434	△31.0	36,638	△31.4	41.57	

（注）2020年12月期の連結業績予想については、現時点で第2四半期（累計）及び通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第1四半期（累計）の業績予想のみを開示しております。また、特定の数値による予想が困難であるためレンジ形式での開示を行っております。詳細は、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更 : 有  
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無  
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2019年12月期	901,530,560株	2018年12月期	894,278,664株
② 期末自己株式数	2019年12月期	19,109,021株	2018年12月期	290株
③ 期中平均株式数	2019年12月期	894,277,145株	2018年12月期	889,668,303株

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

(参考) 個別業績の概要

1. 2019年12月期の個別業績（2019年1月1日～2019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	%
2019年12月期	6,016	△14.4	△5,143	—	23,359	—	22,397	—
2018年12月期	7,024	18.5	△5,933	—	361	—	△423	—

	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
2019年12月期	25.04	24.87
2018年12月期	△0.48	—

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

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	
2019年12月期	63,004	84.3	60,604	84.3	60,604	84.3	60.18	
2018年12月期	60,045	84.6	57,327	84.6	57,327	84.6	56.82	

(参考) 自己資本 2019年12月期 53,105百万円 2018年12月期 50,817百万円

(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.4「1. 経営成績等の概況（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法について)

当社ホームページに掲載いたします。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	4
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	5
2. 企業集団の状況 .....	6
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	11
4. 連結財務諸表及び主な注記 .....	12
(1) 連結財政状態計算書 .....	12
(2) 連結損益計算書 .....	14
(3) 連結包括利益計算書 .....	15
(4) 連結持分変動計算書 .....	16
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	17
(6) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	18
(継続企業の前提に関する注記) .....	18
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更) .....	18
(セグメント情報等) .....	22
(1株当たり情報) .....	26
(重要な後発事象) .....	27

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における世界経済は、米中貿易摩擦の長期化の影響などによる世界経済の減速懸念の高まりのほか、海外情勢の不確実性もあり、先行き不透明な状況が続いております。わが国経済においては、雇用環境の改善や設備投資の増加基調が続く堅調に推移しているものの、自然災害や消費税増税の影響による消費者マインドの回復は弱く、個人消費については依然として力強さに欠ける推移となりました。

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。

当連結会計年度においては、韓国事業が好調に推移した一方で、前期比で主に中国事業の売上収益が減少したことに加え、主要通貨に対する円高の進行により為替レートのマイナス影響を受けたことから、売上収益は前期比で減少しました。

中国においては、第3四半期連結会計期間に大型アップデートを実施したモバイルゲーム『KartRider Rush Plus』からの増収寄与があったものの、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の売上収益が減少したこと、前期比で減収となりました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)については、旧正月アップデート(1月)や労働節アップデート(4月)がユーザーの好評を博した一方で、アニバーサリーアップデート(6月)及び夏季アップデート(7月)がユーザーの評価を得られず、6月以降ユーザー指標が低下しました。その結果、当連結会計年度下半期の『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の売上収益は減少しました。

韓国においては、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)が好調に推移したほか、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(以下『FIFA ONLINE 4』)及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』(以下『FIFA ONLINE 4M』)がサービス移行の影響を受けた前連結会計年度との比較で大きく成長しました。また、第4四半期連結会計期間に配信を開始した『V4』が増収に寄与しました。その結果、韓国におけるPC及びモバイルの売上収益は前期比で増加しました。

日本においては、第2四半期連結会計期間に配信を開始した『メイプルストーリーM』(MapleStory M)からの増収寄与があった一方で、モバイルブラウザゲームや前連結会計年度に配信を開始した複数のモバイルゲームの減収により、売上収益は前期比でほぼ横ばいとなりました。

北米においては、『Choices:Stories You Play』(以下『Choices』)の減収により、売上収益は前期比で減少しました。

欧州及びその他の地域においては、主に当連結会計年度に配信を開始した『AxE』、『天涯明月刀』(Moonlight Blade)、及び『OVERHIT』の増収寄与が、『Choices』及び『Dominations』等の減収を上回ったことから、売上収益は前期比で増加しました。

費用面では、主に『FIFA ONLINE 4』及び『FIFA Online 4M』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、主にストック・オプション費用や、広告宣伝費の減少により、前期比で減少しました。その他の費用は、主に連結子会社であるPixelberry Studiosの株式を取得した際に認識したのれん及び無形資産について減損損失を計上したことから、前期比で増加しました。

また、当連結会計年度における為替相場の変動の影響により外貨建ての現金預金等について為替差益が発生した結果、金融収益は前期比で増加しました。法人所得税費用については、当社の連結子会社であるNEOPLE INC.において繰越外国税額控除額に係る繰延税金資産を計上した結果、前期比で減少しました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は248,542百万円(前期比2.0%減)、営業利益は94,525百万円(同3.9%減)、税引前当期利益は121,968百万円(同3.9%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は115,664百万円(同7.4%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7,649百万円(前期比24.7%減)、セグメント損失は3,490百万円(前期は7,229百万円の損失)となりました。日本では、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームともに減収となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は220,433百万円(前期比0.0%増)、セグメント利益は112,265百万円(同6.9%減)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2,821百万円(前期比15.2%減)、セグメント利益は1,557百万円(同20.8%減)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は15,956百万円(前期比17.3%減)、セグメント損失は5,527百万円(前期は8,490百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は1,683百万円(前期比217.7%増)、セグメント損失は957百万円(前期は525百万円の損失)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719,088百万円であり、前連結会計年度末に比べて69,090百万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48,344百万円増)及びその他の金融資産(非流動)の増加(同33,224百万円増)によるものであり、主な減少要因は、その他の預金の減少(同19,219百万円減)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87,957百万円であり、前連結会計年度末に比べて3,436百万円増加しております。主な増加要因は、リース負債(非流動)の増加(前期末比8,507百万円増)によるものであり、主な減少要因は、借入金の減少(同2,101百万円減)及び未払法人所得税の減少(同1,949百万円減)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631,131百万円であり、前連結会計年度末に比べて65,654百万円増加しております。主な増加要因は、当期利益計上等に伴う利益剰余金の増加(前期末比113,053百万円増)によるものであり、主な減少要因は、自己株式の取得による減少(同27,218百万円減)及び在外営業活動体の換算等に伴うその他の資本の構成要素の減少(同25,557百万円減)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48,344百万円増加し、253,636百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による影響△362百万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105,073百万円(前期は118,018百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益121,968百万円、減損損失18,006百万円、減価償却費及び償却費7,694百万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20,540百万円、為替差益14,065百万円、段階取得に係る差益7,480百万円によるものです。

## (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28,625百万円(前期は68,183百万円の支出)となりました。主な減少要因は、有価証券の取得による支出31,519百万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27,742百万円(前期は8,260百万円の収入)となりました。主な減少要因は、自己株式取得による支出27,225百万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

	2018年12月期	2019年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	85.4	86.2
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	194.4	177.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.0	0.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	1,663.9	264.8

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。連結業績予想については、当社グループの主力事業であるPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム市場は、成長速度を予測することが難しく、ユーザーの嗜好や人気タイトルの有無などの不確定要素に収益が大きく左右されることから、通期の連結業績予想を算出することが困難であり、株主と投資家の皆様により正確な情報を提供するために、翌四半期の連結業績予想をレンジ形式により開示させていただきます。

当社グループにおける2020年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益74,038～80,689百万円(前年同期比20.5%～13.3%減)、営業利益35,982～42,098百万円(同31.6%～20.0%減)、税引前利益38,660～44,776百万円(同37.5%～27.6%減)、四半期利益31,480～36,434百万円(同40.4%～31.0%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益31,731～36,638百万円(同40.6%～31.4%減)、基本的1株当たり四半期利益36.00～41.57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=109.89円、100ウォン=9.39円、1中国元=15.80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701百万円、営業利益が約371百万円変動するものと当社では推定しております。

2020年12月期第1四半期連結会計期間における予想売上収益は主要な顧客所在地別で以下のように見込んでおります。

韓国では、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『FIFA ONLINE 4』が引き続き好調であることが見込まれ、PCオンライン事業の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。モバイル事業では、『V4』及び2020年2月4日に配信を開始した新作モバイルゲーム『Counterside』の増収寄与に加えて、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)及び『FIFA ONLINE 4M』が前年同期比で成長が予想されることから、売上収益が前年同期比で増加することを見込んでおります。

中国では、『KartRider Mobile』の増収寄与を見込む一方で、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』

(Dungeon&Fighter)の減収が予想されることから、売上収益は前年同期比で減少すると見込んでおります。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)については、2019年6月以降低下したユーザー指標を改善させるべく、数四半期に渡るコンテンツアップデートによりゲーム内状況を改善する計画を立案し、順次実行しています。2020年3月には、ユーザーフィードバックの中でも特に重要性の高いフィードバックに対応するレベルキャップ開放やその他のコンテンツを含む重要アップデートを実施予定です。当該アップデート実施前にゲーム内状況が大きく変化することを見込んでおりません。2020年1月14日には例年行っている旧正月アップデートを実施しましたが、旧正月のアイテム販売が好調であった前第1四半期連結会計期間との比較では、売上収益が減少することを予想しています。

日本では、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)による増収寄与を見込む一方で、株式会社gloopsの売却に伴うモバイルブラウザゲームの減収を見込んでいます。また、2018年に配信を開始した『FAITH』、『真・三國無双斬』(Dynasty Warriors:Unleashed)及び『OVERHIT』の減収が予想されることから、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。

北米では、『Choices』、『Darkness Rises』及び『AxE』の減収により、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。

欧州及びその他の地域では、2020年1月8日に東南アジアで配信を開始した『World of Dragon Nest』からの増収寄与を見込む一方で、『AxE』、『Choices』及び『Darkness Rises』等の減収により、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。

費用面では、定期昇給に伴う人件費の増加、パブリッシングタイトルの売上収益の増加に伴うロイヤリティ費用の増加が見込まれる一方で、前年同期との比較で広告宣伝費及び減損損失の減少が予想されることから、結果として費用面は前年同期比で減少することを見込んでおります。

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、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、実行できる体制を築くことが重要な課題の一つであると認識するとともに、株主に対する利益還元についても重要な経営課題であると認識しております。

2016年12月期より配当を取りやめ、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したが、当該方針に基づく投資に一定の成果を実現していることから、2019年12月31日を基準日とする剰余金の期末配当に関しては、2018年12月期に実施した1株につき2株の割合で株式分割を行う前と同水準である1株につき2.5円の配当(復配)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27社及び関連会社13社(2019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:	NEXON Korea Corporation; BLOCKCHAIN ENTERTAINMENT LAB Co., Ltd.; NEOPLE INC.; Nexon Networks Corporation; NEXON GT Co., Ltd.; NEXON COMMUNICATIONS Co., Ltd.; Nexon Space Co., Ltd.; Thingsoft Inc.; BOOLEAN GAMES; NEXON RED Corp.; N Media Platform Co., LTD.; JoongAng Pangyo Development Co., Ltd.; Ngin Studio; NAT GAMES Co., Ltd.; TDF Co., Ltd.
中国:	Lexian Software Development (Shanghai) Co., Ltd.
北米:	Nexon America Inc.; NEXON M Inc.; Nexon US Holding Inc.; Big Huge Games, Inc.; Pixelberry Studios; NEXON OC Studio
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部門を①PCオンライン事業、②モバイル事業に区分しております。

### ① 事業部門について

#### (a) PCオンライン事業

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

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

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

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

#### (b) モバイル事業

モバイル事業部門では、スマートフォン、タブレット等の端末でプレイするモバイルゲームの開発、配信を行っております。当社グループでは、国内や海外においてモバイルゲームの開発、配信を行っております。国内では主に、株式会社gloopsがモバイルゲームの開発、配信を行っており、当社もモバイルゲームの配信を行っております。韓国では主にNEXON Korea Corporation、NEOPLE INC.、NEXON RED Corp.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 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、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』及び『FIFA ONLINE 4 M』に係る取引などがライセンス配信モデルに該当します。

③ PCオンラインゲームの収益モデルについて

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

(a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

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

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

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

(b) 利用期間に応じた従量課金制(定額課金制)

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

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

(c) 広告収入モデル

ゲームの利用料は無料ですが、ゲームの前後やゲーム中に画面に表示される広告により収入を得るモデルです。このモデルの広告は、一般に企業広告によるものが多いため、上記の(a)又は(b)と組み合わせる方式が多く、ゲームそのものの人気(集客度)に影響を受けます。

④ モバイルゲームの収益モデルについて

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

(a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

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

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

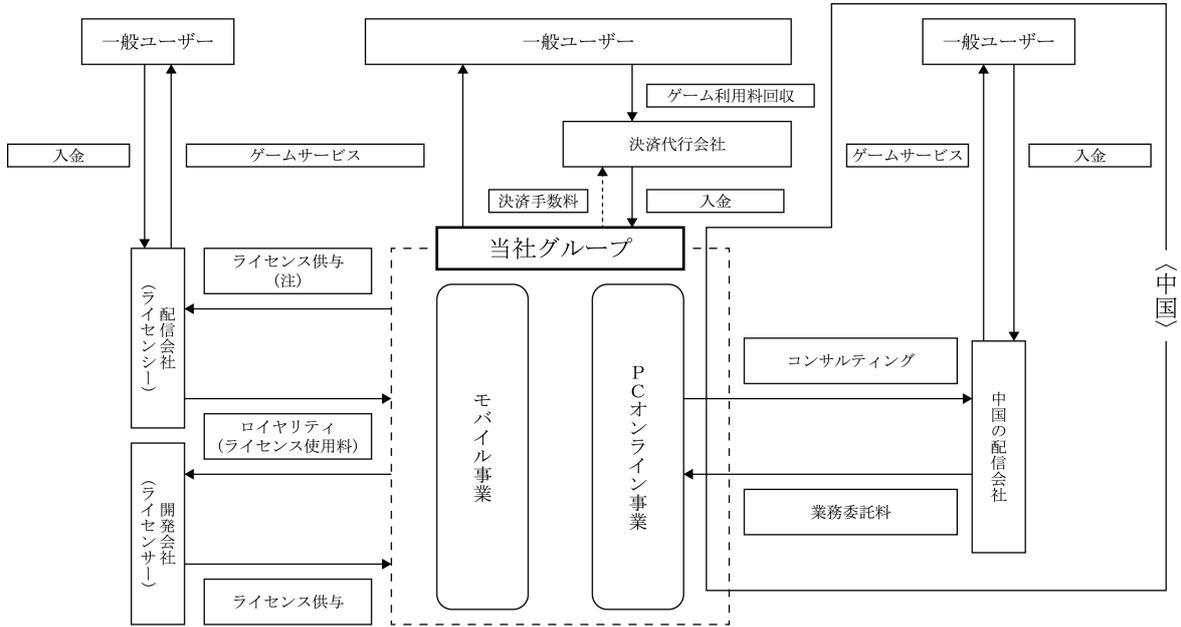
(b) ゲームダウンロード時に課金する有料のプレミアムモデル

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

[事業系統図]

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、<図1>のとおりであります。

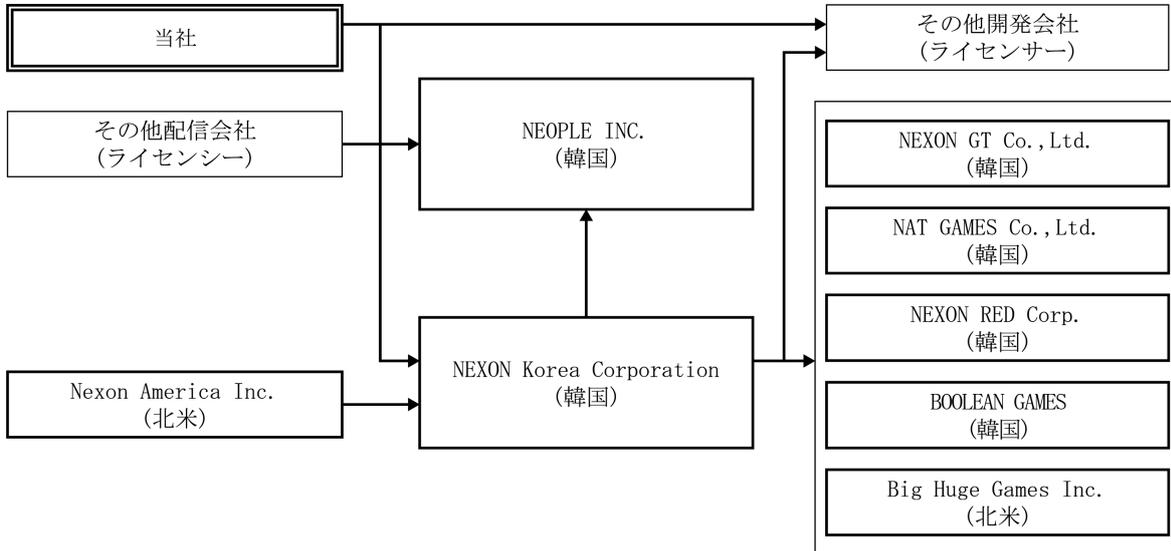
<図1>



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

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

<図2>



### 3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

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

## 4. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結財政状態計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	205,292	253,636
営業債権及びその他の債権	31,344	28,643
その他の預金	276,550	257,331
その他の金融資産	9,600	8,418
その他の流動資産	11,874	5,468
流動資産合計	534,660	553,496
非流動資産		
有形固定資産	25,166	23,481
のれん	26,529	42,480
無形資産	26,021	21,519
使用権資産	—	6,612
持分法で会計処理している投資	10,480	2,515
その他の金融資産	14,032	47,256
その他の非流動資産	194	243
繰延税金資産	12,916	21,486
非流動資産合計	115,338	165,592
資産合計	649,998	719,088

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019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	7,447	7,753
繰延収益	11,145	10,250
借入金	4,324	2,223
未払法人所得税	9,352	7,403
リース負債	—	2,129
その他の金融負債	357	—
引当金	2,960	4,099
その他の流動負債	6,924	7,311
流動負債合計	42,509	41,168
非流動負債		
繰延収益	17,636	15,950
リース負債	—	8,507
その他の金融負債	109	826
引当金	233	260
その他の非流動負債	5,587	4,472
繰延税金負債	18,447	16,774
非流動負債合計	42,012	46,789
負債合計	84,521	87,957
資本		
資本金	14,402	17,967
資本剰余金	34,814	35,688
自己株式	△1	△27,219
その他の資本の構成要素	64,068	38,511
利益剰余金	441,985	555,038
親会社の所有者に帰属する持分合計	555,268	619,985
非支配持分	10,209	11,146
資本合計	565,477	631,131
負債及び資本合計	649,998	719,088

## (2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
売上収益	253,721	248,542
売上原価	△57,553	△59,586
売上総利益	196,168	188,956
販売費及び一般管理費	△89,800	△85,117
その他の収益	3,863	9,059
その他の費用	△11,871	△18,373
営業利益	98,360	94,525
金融収益	21,645	30,040
金融費用	△1,724	△2,272
持分法による投資損失	△837	△325
税引前当期利益	117,444	121,968
法人所得税費用	△14,467	△8,732
当期利益	102,977	113,236
当期利益の帰属		
親会社の所有者	107,672	115,664
非支配持分	△4,695	△2,428
当期利益	102,977	113,236
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	121.03円	129.34円
希薄化後1株当たり当期利益	119.65円	128.03円

## (3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
当期利益	102,977	113,236
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	△3,419	△2,151
確定給付型年金制度の再測定額	△21	△91
法人所得税	1,133	474
純損益に振替えられることのない 項目合計	△2,307	△1,768
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	△28,657	△24,602
持分法によるその他の包括利益	△1	△1
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△28,658	△24,603
その他の包括利益合計	△30,965	△26,371
当期包括利益	72,012	86,865
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	77,174	89,686
非支配持分	△5,162	△2,821
当期包括利益	72,012	86,865

## (4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

(単位:百万円)

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

当連結会計年度(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					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)	14,402	34,814	△1	64,068	441,985	555,268	10,209	565,477
IFRS16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

## (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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019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	117,444	121,968
減価償却費及び償却費	6,453	7,694
株式報酬費用	5,497	2,133
受取利息及び受取配当金	△9,788	△13,376
支払利息	71	401
減損損失	11,374	18,006
持分法による投資損失	837	325
段階取得に係る差益	△2,747	△7,480
為替差損益(△は益)	△10,345	△14,065
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	2,679	△301
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△3,648	△850
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	40	448
繰延収益の増減額(△は減少)	10,855	△2,612
引当金の増減額(△は減少)	△1,438	1,268
その他	1,785	459
小計	129,069	114,018
利息及び配当金の受取額	7,497	11,992
利息の支払額	△71	△397
法人所得税の支払額	△18,477	△20,540
営業活動によるキャッシュ・フロー	118,018	105,073
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)	△47,794	9,958
有形固定資産の取得による支出	△1,683	△1,425
有形固定資産の売却による収入	36	149
無形資産の取得による支出	△863	△690
長期前払費用の増加を伴う支出	△76	△185
有価証券の取得による支出	△1,737	△31,519
有価証券の売却及び償還による収入	3,573	2,395
関連会社取得による支出	△7,482	—
子会社の取得による支出	△12,787	△6,864
子会社の売却による収入	—	284
その他	630	△728
投資活動によるキャッシュ・フロー	△68,183	△28,625
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)	1,841	△1,852
長期借入金の返済による支出	△870	—
ストック・オプションの行使による収入	7,323	3,127
自己株式取得による支出	△1	△27,225
配当金の支払額	△0	△0
リース負債の返済による支出	△33	△1,790
その他	—	△2
財務活動によるキャッシュ・フロー	8,260	△27,742
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	58,095	48,706
現金及び現金同等物の期首残高	153,242	205,292
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△6,045	△362
現金及び現金同等物の期末残高	205,292	253,636

## (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より以下の基準を適用しております。これらについては、IFRS第16号以外の基準書の適用が連結財務諸表に与える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	共同支配事業である事業に対する支配を獲得した場合、共同支配事業に対して従来保有していた持分を再測定することを明確化
IFRS第9号	金融商品	負の補償を伴う期限前に償還可能な金融資産を一定の場合に「償却原価」又は「その他の包括利益を通じた公正価値測定」を認めることを規定
IFRS第11号	共同支配の取決め	事業に対する共同支配を獲得した場合、共同支配事業に対して従来保有していた持分を再測定しないことを明確化
IFRS第16号	リース	リース契約に関する会計処理を改訂
IAS第12号	法人所得税	配当金の支払に係るすべての法人所得税への影響を同じ方法で会計処理することを明確化
IAS第19号	従業員給付	確定給付制度の変更が生じた場合、確定給付制度の変更後の残りの報告期間における当期勤務費用及び利息純額の算定方法を明確化
IAS第28号	関連会社及び共同支配企業に対する投資	関連会社等に対する長期持分についてIFRS第9号の適用により持分法が適用されない場合の取扱いを明確化
IAS第23号	借入コスト	適格資産を開発するために行った借入を、当該資産について意図された使用又は販売の準備ができた時点で、一般目的の借入の一部として扱うことを明確化
IFRIC第23号	法人所得税務処理に関する不確実性	IAS第12号「法人所得税」を補完するもので、法人所得税の会計処理において不確実性をどう反映させるかを明確化

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

## IFRS第16号「リース」

当社グループは、契約の締結時に契約がリースであるか又はリースを含んでいるかを判定しております。契約が特定された資産の使用を支配する権利を一定期間にわたり対価と交換に移転する場合には、当該契約はリース、若しくはリースを含んでいるものとしております。契約が特定された資産の使用を支配する権利を移転するか否かを評価するために、当社グループは以下のことを検討しております。

- ・契約が特定された資産の使用を含むか
- ・当社グループが使用期間全体にわたり資産の使用からの経済的便益のほとんどすべてを得る権利を有しているか
- ・当社グループが資産の使用を指図する権利を有しているか

当社グループは、リース要素が含まれる契約の締結時又は見直し時に、契約で合意した対価を、各リース要素及び非リース要素の独立価格の比率に基づいて各要素に按分します。

ただし、当社グループが借手となる建物等のリースについては、非リース要素を分離せずに、リース要素と非リース要素を単一のリース要素として会計処理することを選択しております。

当社グループは、借手が原資産を使用する権利を有する解約不能期間に、次の両方を加えた期間をリース期間としております。

- ・リースを延長するオプションの対象期間（借手が当該オプションを行使することが合理的に確実である場合）
- ・リースを解約するオプションの対象期間（借手が当該オプションを行使しないことが合理的に確実である場合）

#### （借手としてのリース）

当社グループは、リースの使用開始日に使用权資産とリース負債を認識します。

使用权資産は、取得原価で当初測定しております。この取得原価は、リース負債の当初測定額に、開始日又はそれ以前に支払ったリース料を調整し、発生した当初直接コストと原資産の解体及び除去、原資産又は原資産の設置された敷地の原状回復の際に生じるコストの見積りを加え、受領済みのリース・インセンティブを控除して算定します。

当初認識後、使用权資産は、開始日から使用权資産の耐用年数の終了時又はリース期間の終了時のいずれか早い方の日まで、定額法により減価償却します。使用权資産の見積耐用年数は、有形固定資産と同様に決定します。さらに、使用权資産は、減損損失により減額され、対応するリース負債の再測定に際して調整されます。

リース負債は、開始日時点で支払われていないリース料をリースの計算利率を用いて割り引いた現在価値で当初測定しております。リースの計算利率が容易に算定できない場合には、借手の追加借入利率を使用しております。借手の追加借入利率は、国債等のリスクフリーレートに信用リスクを加味した方法、直近の金融機関からの借入利率を用いる方法等により算定しております。

リース負債の測定に含めるリース料総額は、以下で構成されます。

- ・固定リース料（実質的な固定リース料を含む）から、受け取るリース・インセンティブを控除した額
- ・指数又はレートに基づいて算定される変動リース料(当初測定には開始日現在の指数又はレートを用いる)
- ・残価保証に基づいて借手が支払うと見込まれる金額
- ・当社グループが行使することが合理的に確実である場合の購入オプションの行使価格
- ・リースの解約に対するペナルティの支払額（リース期間が借手によるリース解約オプションの行使を反映している場合）

リース負債は、実効金利法による償却原価で測定しております。指数又はレートの変動により将来のリース料が変動した場合、残価保証に基づいて支払うと見込まれる金額の見積りが変動した場合、又は購入、延長、解約オプションを行使するかどうかの判定が変化した場合、リース負債は再測定されます。

リース負債を再測定する場合、対応する修正は使用权資産の帳簿価額を修正するか、使用权資産の帳簿価額がゼロまで減額されている場合には損益として認識します。

当社グループは、連結財政状態計算書において、投資不動産の定義を満たさない使用权資産を「使用权資産」に、リース負債を「リース負債（流動）」及び「リース負債（非流動）」にて表示しております。

## (短期リース及び少額リース)

当社グループは、リース期間が12カ月以内の短期リース及び原資産が少額である資産のリースについて、使用权資産及びリース負債を認識しないことを選択しております。

当社グループは、これらのリースに係るリース料をリース期間にわたり定額法により費用として認識しております。

## (貸手としてのリース)

当社グループがリースの貸手である場合、リース契約時にそれぞれのリースをファイナンス・リース又はオペレーティング・リースに分類しております。それぞれのリースを分類するに当たり、当社グループは、原資産の所有に伴うリスクと経済価値が実質的にすべて移転するか否かを総合的に評価しております。移転する場合はファイナンス・リースに、そうでない場合はオペレーティング・リースに分類しております。

この評価の一環として、当社グループは、リース期間が原資産の経済的耐用年数の大部分を占めているかなど、特定の指標を検討しております。

- ・当社グループが中間の貸手である場合、ヘッドリースとサブリースは別個に会計処理しております。
- ・サブリースの分類は、原資産ではなくヘッドリースから生じる使用权資産を参照して判定しております。
- ・ヘッドリースが上記の免除規定を適用して会計処理する短期リースである場合、サブリースはオペレーティング・リースとして分類しております。
- ・契約がリース要素と非リース要素を含む場合、当社グループは、IFRS第16号を適用して契約における対価を按分しております。

当社グループは、オペレーティング・リースによるリース料をリース期間にわたり定額法により収益として認識し、「その他の収益」に含めて表示しております。

ファイナンス・リースによるリース料については、開始日において、ファイナンス・リースに基づいて保有している資産を財政状態計算書に認識し、それらを正味リース投資未回収額に等しい金額で債権として「営業債権及びその他の債権」及び「その他の金融資産（非流動）」に表示しております。

開始日において、正味リース投資未回収額の測定に含まれるリース料は、リース期間中に原資産を使用する権利に対する下記の支払のうち開始日に受け取っていない金額で構成されております。

- ・固定リース料（実質上の固定リース料を含む）から、支払うリース・インセンティブを控除した金額
- ・変動リース料のうち、指数又はレートに応じて決まる金額（当初測定には、開始日現在の指数又はレートを用いる）
- ・貸手に提供される残価保証
- ・購入オプションを借手が行使することが合理的に確実である場合の、当該オプションの行使価格
- ・リース解約に対するペナルティの支払額（リース期間が借手のリース解約オプションの行使を反映している場合）

当社グループは、ファイナンス・リースによるリース料を当社グループの正味リース投資未回収額に対する一定の期間リターン率を反映するパターンに基づいて、リース期間にわたり「金融収益」として認識しております。

(IFRS第16号の適用による影響)

当社グループのIFRS第16号の適用に伴う影響は次のとおりです。なお、当該会計方針の変更が1株当たり当期利益に与える影響に重要性はありません。

当社グループは、IFRS第16号の経過措置に従い、過去の各報告期間の遡及修正は行わず、適用開始の累積的影響額を適用開始日(2019年1月1日)に認識しております。

また、当社グループは、実務上の便法として、契約がリース又はリースを含んだものであるかどうかを適用開始日現在で見直しておりません。これにより、2019年1月1日より前に締結し、IAS第17号「リース」(以下「IAS第17号」という。)及びIFRIC解釈指針第4号「契約にリースが含まれているか否かの判断」に基づきリースとして識別された全ての契約にIFRS第16号を適用しております。

IFRS第16号への移行により、2,499百万円の使用权資産と6,254百万円のリース負債を追加的に認識し、その差額3,755百万円を、適用開始日の利益剰余金2,965百万円及びリース債権790百万円として認識しております。IFRS第16号適用開始日に認識したリース負債に適用している借手の追加借入利率の加重平均は2.1%です。

前連結会計年度末現在でIAS第17号を適用して開示した解約不能オペレーティング・リース約定について適用開始日現在の追加借入利率で割り引いた額と適用開始日現在の連結財政状態計算書に認識したリース負債の額との間の調整は、次のとおりです。

(単位：百万円)	
前連結会計年度末(2018年12月31日)現在でIAS第17号を適用して開示した解約不能オペレーティング・リース約定について適用開始日(2019年1月1日)現在の追加借入利率で割り引いた額	2,966
(a)前連結会計年度末(2018年12月31日)現在で認識したファイナンス・リース債務	103
(b)延長オプション及び解約オプションについての異なる取扱いから生じた調整	4,299
(c)リース開始前の契約に係る調整額	△1,008
(d)費用として定額法で認識される少額資産のリース	△3
適用開始日(2019年1月1日)現在の連結財政状態計算書に認識したリース負債の額	6,357

過去にIAS第17号のもとでオペレーティング・リースに分類していたリースにIFRS第16号を適用する際に、以下の実務上の便法を使用しております。

- ・特性が合理的に類似したリースのポートフォリオに単一の割引率を適用すること
- ・短期リース、原資産が少額であるリースに係る認識の免除を行うこと
- ・当初直接コストを適用開始日現在の使用权資産の測定から除外すること
- ・契約にリースを延長又は解約するオプションが含まれている場合にリース期間を算定する際などに、事後的判断を使用すること

IAS第17号を適用してファイナンス・リースに分類されていたリースについて、適用開始日現在の使用权資産及びリース負債の帳簿価額は、IAS第17号を適用して測定した同日直前におけるリース資産及びリース負債の帳簿価額としております。

(セグメント情報等)

(1) 報告セグメントの概要

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

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

また、当社グループは、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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

(単位：百万円)

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

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

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

4. 金融収益の主な内訳は、為替差益11,536百万円であります。

5. PCオンライン及びモバイルについては、主に役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 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3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他	計		
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	3,496	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4)	—	—	—	—	—	—	—	△9,314
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	94,525
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	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(無形資産含む)	79	1,652	51	265	113	2,160	—	2,160

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

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

4. 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。

5. 金融収益の主な内訳は、為替差益16,232百万円であります。

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

## (3) 主要な製品及び役務からの売上収益

主要な製品及び役務からの売上収益は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	116,811	131,967
ロイヤリティ	131,956	111,577
その他	4,954	4,998
合計	253,721	248,542

## (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 (2018年12月31日)	当連結会計年度 (2019年12月31日)
	百万円	百万円
日本	48	107
韓国	62,089	54,701
中国	152	120
北米	15,470	5,733
その他	151	27,062
合計	77,910	87,723

(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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)

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

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

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米：米国及びカナダ

(2) その他：欧州、中南米及びアジア諸国

当連結会計年度(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	3,025	11,381	281	14,687
その他	5,305	12,447	208	17,960
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：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124,769百万円(韓国セグメント)、102,443百万円(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 2018年1月1日 至 2018年12月31日)	当連結会計年度 (自 2019年1月1日 至 2019年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	107,672百万円	115,664百万円
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	一百万円	△293百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	107,672百万円	115,371百万円
基本的加重平均普通株式数	889,668,303株	894,277,145株
希薄化効果：ストック・オプション	10,230,391株	6,825,815株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	899,898,694株	901,102,960株

## 1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	121.03円	129.34円
希薄化後(注1)	119.65円	128.03円

- (注) 1. 当社が発行する新株予約権の一部については、希薄化効果を有していないため、希薄化後1株当たり当期利益の算定に含めておりません。  
 2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「基本的1株当たり当期利益」及び「希薄化後1株当たり当期利益」を算定しております。

(重要な後発事象)

(自己株式の消却)

当社は、2020年2月13日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づき、自己株式の消却を行うことについて決議いたしました。

1. 自己株式の消却を行う理由

資本効率の向上及び株主への利益還元のため

2. 消却に係る事項の内容

(1) 消却の方法 その他資本剰余金から減額

(2) 消却する株式の種類 当社普通株式

(3) 消却する株式の数 20,971,021株 (消却前の発行済株式総数に対する割合 2.3%)

(4) 消却予定日 2020年2月28日