



2020年12月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

2020年8月6日

上場会社名 株式会社ネクソン

上場取引所 東

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

四半期報告書提出予定日 2020年8月7日 配当支払開始予定日 2020年9月28日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満四捨五入)

1. 2020年12月期第2四半期の連結業績(2020年1月1日~2020年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%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		四半期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年12月期第2四半期	147,228	0.2	68,254	4.1	86,667	3.3	69,293	△2.8	69,674	△4.0	43,514	15.2
2019年12月期第2四半期	146,942	6.2	65,588	△7.3	83,895	△3.5	71,302	△9.2	72,545	△8.0	37,770	△19.7

	基本的1株当たり 四半期利益	希薄化後1株当たり 四半期利益
	円 銭	円 銭
2020年12月期第2四半期	78.91	77.97
2019年12月期第2四半期	81.01	80.37

(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
	百万円	百万円	百万円	%
2020年12月期第2四半期	765,934	674,055	663,767	86.7
2019年12月期	719,088	631,131	619,985	86.2

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年12月期	—	0.00	—	2.50	2.50
2020年12月期	—	2.50	—	—	—
2020年12月期(予想)	—	—	—	2.50	5.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2020年12月期第3四半期(累計)の連結業績予想(2020年1月1日~2020年9月30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3四半期(累計)	224,558	12.7	98,758	9.7	118,988	△5.9	94,440	△14.4	95,177	△15.3	107.73
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	232,612	16.7	105,654	17.4	125,884	△0.5	100,039	△9.3	100,710	△10.4	113.99

(注) 2020年12月期の連結業績予想については、現時点で通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第3四半期(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. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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 1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. 7 「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 (1) 当四半期連結累計期間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 2 Q	884,433,539株	2019年12月期	901,530,560株
② 期末自己株式数	2020年12月期 2 Q	44株	2019年12月期	19,109,021株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2020年12月期 2 Q	882,913,222株	2019年12月期 2 Q	895,477,517株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期の配当	6
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	7
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更	7
3. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	8
(2) 要約四半期連結損益計算書	10
(3) 要約四半期連結包括利益計算書	12
(4) 要約四半期連結持分変動計算書	14
(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	15
(6) 継続企業の前提に関する注記	16
(7) 表示方法の変更	16
(8) 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	16
(9) セグメント情報	17
(10) 後発事象	22

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、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する一方で、前年同四半期連結会計期間との比較・分析を中心に四半期決算短信の経営成績に関する説明を行っております。

当第2四半期連結会計期間における我が国経済は、新型コロナウイルスの感染拡大による経済活動の停滞により急速な減速に転じました。緊急事態宣言は解除されたものの感染拡大第2波の警戒から、経済活動の全面再開は依然として見通せない状況にあります。また、世界経済につきましても、新型コロナウイルスの感染拡大による世界的な経済活動の停滞から段階的に活動を再開させておりますが、経済回復への道のりは依然として厳しい状況が続くと予想されております。

このような状況の中、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、(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、を成長戦略における4つの柱として設定し、グローバル事業の成長に取り組んでまいりました。

当第2四半期連結会計期間におきましては、主要外貨に対する円高の進行により為替のマイナス影響を受けたものの、韓国事業が業績を牽引したことから、売上収益は前年同期比で増加いたしました。

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)に対して労働節アップデート及び12周年アップデートを実施いたしました。既存ユーザーのエンゲージメントの向上及び離脱ユーザーの復帰に重点を置いた3月の大型アップデート実施後、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数に改善が見られましたが、その水準が想定ほど持続せず、低下いたしました。また、新型コロナウイルス感染拡大により1月下旬以降営業を休止していたPCカフェは順次営業を再開いたしました。営業再開後も通常通りの営業が行えていないことなどから、PCカフェのユーザー数についても前四半期から目立った改善がありませんでした。その結果、当第2四半期連結会計期間におけるアクティブユーザー数及び課金ユーザー数が想定よりも低い水準で推移し、売上収益は当社の業績予想を下回り、前年同期比で減少いたしました。

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)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『サドンアタック』(Sudden Attack)が好調であったことから、PCオンライン事業の売上収益は前年同期比で増加いたしました。モバイル事業では、前第4四半期連結会計期間に配信を開始した『V4』、当第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』(以下『FIFA MOBILE』)の増収寄与により、売上収益は前年同期比で増加いたしました。PC、モバイル事業共に前年同期比で成長し、韓国では第2四半期連結会計期間として過去最高の売上収益を達成いたしました。

日本においては、当第2四半期連結会計期間に配信を開始した『TRAHA』による増収寄与があった一方で、サービスを開始した前第2四半期連結会計期間との比較による『メイプルストーリーM』(MapleStory M)の減収と、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、売上収益は前年同期比で減少いたしました。

北米及び欧州においては『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『Choices: Stories You Play』の売上収益が増加した一方で、『メイプルストーリー2』(MapleStory 2)、『OVERHIT』、『AxE』、『Darkness Rises』の売上収益の減少により、売上収益は前年同期比で減少いたしました。

その他の地域においては『OVERHIT』、『天涯明月刀』(Moonlight Blade)、『AxE』が減収となった一方で、当第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』、第1四半期連結会計期間に台湾、香港、マカオで配信を開始した『V4』の増収寄与に加えて、『メイプルストーリー』(MapleStory)の売上収益が成長したことから、売上収益は前年同期比で増加いたしました。

費用面では、ロイヤリティ費用が増加したものの、人件費やAWS費用の減少及び円高の進行による為替の好影響を受け、売上原価は前年同期比で減少いたしました。販売費及び一般管理費は、広告宣伝費やストック・オプション費用が減少した一方で、研究開発費の増加、モバイル事業の成長に伴うプラットフォーム費用の増加等により、前年同期比で増加いたしました。その他の費用については、使用権資産や前払ロイヤリティ等に係る減損損失を計上した前第2四半期連結会計期間との比較により、前年同期比で減少いたしました。

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、前年同期比で金融費用は増加いたしました。

上記の結果、当第2四半期連結累計期間の売上収益は147,228百万円(前年同期比0.2%増)、営業利益は68,254百万円(同4.1%増)、税引前四半期利益は86,667百万円(同3.3%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は69,674百万円(同4.0%減)となりました。

報告セグメントの当第2四半期連結累計期間の業績は、次のとおりであります。

① 日本

当第2四半期連結累計期間の売上収益は1,964百万円(前年同期比54.9%減)、セグメント損失は1,279百万円(前年同期は2,123百万円の損失)となりました。

② 韓国

当第2四半期連結累計期間の売上収益は134,225百万円(前年同期比2.0%増)、セグメント利益は75,686百万円(同0.3%減)となりました。韓国セグメントの売上収益には、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

当第2四半期連結累計期間の売上収益は1,487百万円(前年同期比3.3%減)、セグメント利益は948百万円(同3.1%増)となりました。

④ 北米

当第2四半期連結累計期間の売上収益は8,258百万円(前年同期比3.7%減)、セグメント損失は563百万円(前年同期は2,998百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当第2四半期連結累計期間の売上収益は1,294百万円(前年同期比57.7%増)、セグメント損失は1,028百万円(前年同期は38百万円の利益)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第2四半期連結会計期間末の総資産は765,934百万円であり、前連結会計年度末に比べて46,846百万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85,661百万円増)、現金及び現金同等物の増加(同51,883百万円増)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88,887百万円減)によるものであります。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末の負債合計は91,879百万円であり、前連結会計年度末に比べて3,922百万円増加しております。主な増加要因は、未払法人所得税の増加(前期末比5,753百万円増)によるものであり、主な減少要因は、引当金の減少(同2,596百万円減)によるものであります。

(資本)

当第2四半期連結会計期間末における資本の残高は674,055百万円であり、前連結会計年度末に比べて42,924百万円増加しております。主な増加要因は、四半期利益計上等に伴う利益剰余金の増加(前期末比60,422百万円増)によるものであり、主な減少要因は、在外営業活動体の換算差額の計上等に伴うその他の資本の構成要素の減少(同25,591百万円減)によるものであります。

この結果、親会社所有者帰属持分比率は86.7%(前連結会計年度末は86.2%)となりました。

② キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間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51,883百万円増加し、305,519百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による影響△551百万円が含まれております。

当第2四半期連結累計期間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65,586百万円(前年同期は60,514百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益86,667百万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11,378百万円及び為替差益11,149百万円によるものであります。

(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10,429百万円(前年同期は48,209百万円の支出)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74,352百万円、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18,343百万円、拘束性預金の純増加額3,433百万円によるものであり、主な収入要因は、定期預金の純減少額79,161百万円、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8,139百万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2,723百万円(前年同期は801百万円の収入)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3,526百万円によるものであり、主な支出要因は、自己株式取得による支出2,783百万円、配当金の支払額2,206百万円、リース負債の返済による支出1,123百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

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。なお、「2020年12月期第3四半期(累計)の連結業績予想」は2020年12月期第2半期連結累計期間の実績値に第3四半期連結会計期間の連結業績予想を加算したものとなっております。2020年12月期第3四半期連結会計期間の業績予想については、下表をご参照ください。

当社グループにおける2020年12月期第3四半期連結累計期間の連結業績予想は、売上収益224,558～232,612百万円(前年同期比12.7%～16.7%増)、営業利益98,758～105,654百万円(同9.7%～17.4%増)、税引前利益118,988～125,884百万円(同5.9%～0.5%減)、四半期利益94,440～100,039百万円(同14.4%～9.3%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益95,177～100,710百万円(同15.3%～10.4%減)、基本的1株当たり四半期利益107.73～113.99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3四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=106.38円、100ウォン=8.93円、1中国元=15.24円と想定しております。一般に韓国ウォンも中国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3四半期連結会計期間は売上収益が約763百万円、営業利益が約338百万円変動するものと当社では推定しております。

第3四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。

中国では、主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に対し、7月16日に夏季アップデート実施し、9月には国慶節アップデートを予定しています。足元のKPIは、第2四半期連結会計期間から大きなトレンドの変化はなく、昨年との比較で月次アクティブ・ユーザー数及び課金ユーザー数は低水準で推移しています。一方で、課金ユーザー1人あたりの平均月間売上高は昨年よりも高い水準にあることから第3四半期連結会計期間の『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の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おります。モバイル事業では、前第3四半期連結会計期間に大型アップデートを実施した『KartRider Rush+』の売上収益が減少することを見込む一方で、8月12日に配信開始予定の新作モバイルゲーム『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)からの寄与を見込んでいることから、モバイル事業の売上収益が増加することを予想しております。その結果、中国全体では前年同期比で売上収益の増加を予想しております。

韓国では、主力PCオンラインゲームである『メイプルストーリー』(MapleStory)が夏季アップデートを6月下旬から開始し、2020年上半期のモメンタムを維持し、好調に推移していることから、前年同期比で二桁成長することを見込んでおります。また、その他の主要PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『サドンアタック』(Sudden Attack)も2020年上半期のモメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で二桁成長することを見込んでおります。『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』からのサービス移行を順調に終えた前第3四半期連結会計期間との比較で売上収益がおおよそ横ばいとなることを予想しております。モバイル事業では、前第4四半期連結会計期間に配信を開始した『V4』や第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』、『FIFA MOBILE』に加えて、7月15日に配信を開始し、好調なスタートを切った『風の王国:Yeon』(The Kingdom of The Wind:Yeon)からの増収寄与により、前年同期比で売上収益が成長することを見込んでおります。その結果、韓国全体では前年同期比で売上収益の増加を予想しております。

日本では、第2四半期連結会計期間に配信を開始した『TRAHA』からの増収寄与を見込む一方で、連結子会社であった株式会社gloopsの売却に伴う減収と、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)がサービス開始直後であった前第3四半期連結会計期間との比較で減少することを見込んでおります。その結果、売上収益は前年同期比で減少することを予想しております。

北米及び欧州では、『メイプルストーリー』(MapleStory)が第2四半期連結会計期間の好調を維持し、売上収益が前年同期比で三桁成長することを予想しています。また、第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』及び7月24日に配信を開始した『V4』による増収寄与が見込まれることから、売上収益は前年同期比で増加することを予想しております。

その他の地域でも、『メイプルストーリー』(MapleStory)が第2四半期連結会計期間の好調を維持し、売上収益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、第1四半期連結会計期間に配信を開始した『V4』の台湾、香港、マカオ向けサービス及び7月24日に配信を開始したグローバルサービス、第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KartRider Rush+』からの増収寄与が見込まれることから、売上収益は前年同期比で増加することを予想しております。

第3四半期連結会計期間における費用面では、売上収益の増加に比例したプラットフォーム費用やロイヤリティ費用の増加、従業員の給与、業績連動ボーナス及びストックオプション費用の増加などに伴う人件費の増加を見込んでいます。加えて、新作モバイルゲームのプロモーションに係る広告宣伝費の増加を見込んでいることから、第3四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おります。

また、前第3四半期連結会計期間においてEmbark Studios ABの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益75億円、及び減損損失22億円を認識していることから、前年同期比で「その他の収益」及び「その他の費用」が減少することを予想しております。

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。

(参考)

2020年12月期第3四半期の連結業績予想(2020年7月1日～2020年9月30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 円 銭
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
第3四半期	77,330	47.7	30,505	24.9	32,321	△24.2	25,148	△35.6	25,503	△36.0	28.83
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	85,384	63.1	37,400	53.2	39,217	△8.0	30,747	△21.2	31,036	△22.1	35.08

(4) 利益配分に関する基本方針及び当期の配当

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。

このような認識のもと、当社の剰余金の配当は、中間配当及び期末配当の年2回を基本的な方針としており、内部留保資金の使途につきましては、今後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還元とのバランスを考慮し投入していくこととしております。

当社の当期における中間配当につきましては、2020年8月6日開催の当社取締役会において、2020年6月30日を基準日とする当社普通株式1株につき2.5円の間配当を実施することを決議いたしました。当該配当金の支払開始日は、2020年9月28日です。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

当社グループは第1四半期連結会計期間において、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。

(2) 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)

当社グループが本要約四半期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。なお、当第2四半期連結累計期間の法人所得税費用は、見積平均年次実効税率を基に算定しております。

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、当第2四半期連結累計期間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

3. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期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)	当第2四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	253,636	305,519
営業債権及びその他の債権	28,643	36,786
その他の預金	257,331	168,444
その他の金融資産	8,418	20,074
その他の流動資産	5,468	7,286
流動資産合計	553,496	538,109
非流動資産		
有形固定資産	23,481	22,330
のれん	42,480	38,178
無形資産	21,519	15,702
使用権資産	6,612	7,545
持分法で会計処理している投資	2,515	2,634
その他の金融資産	47,256	121,261
その他の非流動資産	243	202
繰延税金資産	21,486	19,973
非流動資産合計	165,592	227,825
資産合計	719,088	765,934

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2019年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年6月30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	11,179
繰延収益	10,250	10,214
借入金	2,223	1,980
未払法人所得税	7,403	13,156
リース負債	2,129	2,053
引当金	4,099	1,567
その他の流動負債	7,311	7,118
流動負債合計	41,168	47,267
非流動負債		
繰延収益	15,950	14,784
リース負債	8,507	8,148
その他の金融負債	826	766
引当金	260	196
その他の非流動負債	4,472	4,379
繰延税金負債	16,774	16,339
非流動負債合計	46,789	44,612
負債合計	87,957	91,879
資本		
資本金	17,967	20,318
資本剰余金	35,688	15,069
自己株式	△27,219	△0
その他の資本の構成要素	38,511	12,920
利益剰余金	555,038	615,460
親会社の所有者に帰属する持分合計	619,985	663,767
非支配持分	11,146	10,288
資本合計	631,131	674,055
負債及び資本合計	719,088	765,934

(2) 要約四半期連結損益計算書

【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年1月1日 至 2019年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年1月1日 至 2020年6月30日)
売上収益	146,942	147,228
売上原価	△30,955	△29,917
売上総利益	115,987	117,311
販売費及び一般管理費	△44,233	△43,536
その他の収益	610	1,298
その他の費用	△6,776	△6,819
営業利益	65,588	68,254
金融収益	19,466	18,533
金融費用	△724	△493
持分法による投資利益又は損失(△)	△435	373
税引前四半期利益	83,895	86,667
法人所得税費用	△12,593	△17,374
四半期利益	71,302	69,293
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	72,545	69,674
非支配持分	△1,243	△381
四半期利益	71,302	69,293
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的1株当たり四半期利益	81.01円	78.91円
希薄化後1株当たり四半期利益	80.37円	77.97円

【第2四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結会計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
売上収益	53,865	64,466
売上原価	△15,055	△14,574
売上総利益	38,810	49,892
販売費及び一般管理費	△22,178	△22,922
その他の収益	181	101
その他の費用	△3,826	△360
営業利益	12,987	26,711
金融収益	9,663	4,598
金融費用	△466	△6,891
持分法による投資利益又は損失(△)	△101	260
税引前四半期利益	22,083	24,678
法人所得税費用	△3,588	△5,139
四半期利益	18,495	19,539
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	19,145	19,763
非支配持分	△650	△224
四半期利益	18,495	19,539
1 株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的1株当たり四半期利益	21.37円	22.37円
希薄化後1株当たり四半期利益	21.21円	21.97円

(3) 要約四半期連結包括利益計算書

【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年1月1日 至 2019年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年1月1日 至 2020年6月30日)
四半期利益	71,302	69,293
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	△349	2,291
確定給付型年金制度の再測定額	△58	△10
法人所得税	33	△583
純損益に振替えられることのない 項目合計	△374	1,698
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	△33,157	△27,476
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	△33,158	△27,477
その他の包括利益合計	△33,532	△25,779
四半期包括利益	37,770	43,514
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	39,633	44,423
非支配持分	△1,863	△909
四半期包括利益	37,770	43,514

【第2四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結会計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
四半期利益	18,495	19,539
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	△479	2,035
確定給付型年金制度の再測定額	△9	△37
法人所得税	106	△502
純損益に振替えられることのない 項目合計	△382	1,496
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	△26,138	7,600
持分法によるその他の包括利益	△2	0
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△26,140	7,600
その他の包括利益合計	△26,522	9,096
四半期包括利益	△8,027	28,635
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	△6,926	28,727
非支配持分	△1,101	△92
四半期包括利益	△8,027	28,635

(4) 要約四半期連結持分変動計算書

前第2四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年6月30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
IFRS第16号適用時の修正	—	—	—	—	△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
四半期利益	—	—	—	—	72,545	72,545	△1,243	71,302
その他の包括利益	—	—	—	△32,912	—	△32,912	△620	△33,532
四半期包括利益合計	—	—	—	△32,912	72,545	39,633	△1,863	37,770
資本剰余金から利益剰余 金への振替	—	△423	—	—	423	—	—	—
新株の発行	1,050	1,050	—	—	—	2,100	—	2,100
新株発行費用	—	△7	—	—	—	△7	—	△7
株式に基づく報酬取引	—	—	—	1,004	—	1,004	—	1,004
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	65	△65	—	—	—
所有者との取引額合計	1,050	620	—	1,069	358	3,097	—	3,097
資本(期末)	15,452	35,434	△1	32,225	511,923	595,033	8,346	603,379

当第2四半期連結累計期間(自 2020年1月1日 至 2020年6月30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)	17,967	35,688	△27,219	38,511	555,038	619,985	11,146	631,131
四半期利益	—	—	—	—	69,674	69,674	△381	69,293
その他の包括利益	—	—	—	△25,251	—	△25,251	△528	△25,779
四半期包括利益合計	—	—	—	△25,251	69,674	44,423	△909	43,514
新株の発行	2,351	2,351	—	—	—	4,702	—	4,702
新株発行費用	—	△16	—	—	—	△16	—	△16
配当金	—	—	—	—	△2,206	△2,206	—	△2,206
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△358	—	△358	—	△358
支配継続子会社に対する 持分変動	—	20	—	—	—	20	51	71
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	—	—	—	18	△18	—	—	—
所有者との取引額合計	2,351	△20,619	27,219	△340	△9,252	△641	51	△590
資本(期末)	20,318	15,069	△0	12,920	615,460	663,767	10,288	674,055

(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年1月1日 至 2019年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年1月1日 至 2020年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期利益	83,895	86,667
減価償却費及び償却費	3,451	4,163
株式報酬費用	1,526	884
受取利息及び受取配当金	△6,855	△4,964
支払利息	122	155
減損損失	6,538	6,314
持分法による投資損益(△は益)	435	△373
為替差損益(△は益)	△10,203	△11,149
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△4,628	△10,089
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△1,857	△2,316
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	△562	3,784
繰延収益の増減額(△は減少)	△710	20
引当金の増減額(△は減少)	△1,308	△2,348
その他	△1,257	△1,555
小計	68,587	69,193
利息及び配当金の受取額	6,621	7,977
利息の支払額	△112	△206
法人所得税の支払額	△14,582	△11,378
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,514	65,586
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)	△31	△3,433
定期預金の純増減額(△は増加)	△49,240	79,161
有形固定資産の取得による支出	△731	△882
有形固定資産の売却による収入	12	19
無形資産の取得による支出	△290	△383
長期前払費用の増加を伴う支出	△29	△37
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	—	△18,343
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	—	8,139
有価証券の取得による支出	—	△74,352
有価証券の売却及び償還による収入	2,395	276
その他	△295	△594
投資活動によるキャッシュ・フロー	△48,209	△10,429
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)	—	△137
ストック・オプションの行使による収入	1,564	3,526
自己株式取得による支出	—	△2,783
配当金の支払額	△0	△2,206
リース負債の返済による支出	△763	△1,123
財務活動によるキャッシュ・フロー	801	△2,723
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	13,106	52,434
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	△7,649	△551
現金及び現金同等物の四半期末残高	210,749	305,519

(6) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(7) 表示方法の変更

(要約四半期連結キャッシュ・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、当第2四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、当第2四半期連結累計期間において第1四半期連結累計期間の要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書の表示を組替えております。

この結果、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。

(8) 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 配当金支払額

当第2四半期連結累計期間(自 2020年1月1日 至 2020年6月30日)

	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		
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

なお、基準日が当第2四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第2四半期連結会計期間末となるものは次のとおりであります。

	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		
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、当第2四半期連結累計期間において自己株式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、当第2四半期連結累計期間において自己株式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、当第2四半期連結会計期間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。

(9) セグメント情報

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。

(第2四半期連結累計期間)

前第2四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年6月30日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	1,853	108,419	1,539	1,932	819	114,562	—	114,562
モバイル	2,463	22,126	—	6,589	—	31,178	—	31,178
その他	37	1,106	—	57	2	1,202	—	1,202
外部収益 計	4,353	131,651	1,539	8,578	821	146,942	—	146,942
セグメント間収益	512	1,050	—	639	142	2,343	△2,343	—
計	4,865	132,701	1,539	9,217	963	149,285	△2,343	146,942
セグメント利益又は損失 (注1)	△2,123	75,903	920	△2,998	38	71,740	14	71,754
その他の収益・費用 (純額)(注4)								△6,166
営業利益								65,588
金融収益・費用(純額) (注6)								18,742
持分法による投資損失								△435
税引前四半期利益								83,895

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

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額14百万円は、セグメント間取引消去であります。

4. その他の費用の主な内訳は、前払ロイヤリティの減損損失5,199百万円であります。

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。

6. 金融収益の主な内訳は、為替差益12,236百万円であります。

当第2四半期連結累計期間(自 2020年1月1日 至 2020年6月30日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	1,646	103,755	1,487	2,255	698	109,841	—	109,841
モバイル	293	29,696	—	5,994	596	36,579	—	36,579
その他	25	774	—	9	—	808	—	808
外部収益 計	1,964	134,225	1,487	8,258	1,294	147,228	—	147,228
セグメント間収益	492	1,239	—	303	179	2,213	△2,213	—
計	2,456	135,464	1,487	8,561	1,473	149,441	△2,213	147,228
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,279	75,686	948	△563	△1,028	73,764	11	73,775
その他の収益・費用 (純額)								△5,521
営業利益								68,254
金融収益・費用(純額) (注5)								18,040
持分法による投資利益								373
税引前四半期利益								86,667

- (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11百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. 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。
5. 金融収益の主な内訳は、為替差益11,922百万円であります。

(第2四半期連結会計期間)

前第2四半期連結会計期間(自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	852	34,555	669	987	369	37,432	—	37,432
モバイル	1,011	11,882	—	2,847	—	15,740	—	15,740
その他	21	642	—	28	2	693	—	693
外部収益 計	1,884	47,079	669	3,862	371	53,865	—	53,865
セグメント間収益	247	541	—	304	81	1,173	△1,173	—
計	2,131	47,620	669	4,166	452	55,038	△1,173	53,865
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,165	19,038	324	△1,613	36	16,620	12	16,632
その他の収益・費用 (純額)(注4)								△3,645
営業利益								12,987
金融収益・費用(純額) (注6)								9,197
持分法による投資損失								△101
税引前四半期利益								22,083

- (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12百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. その他の費用の主な内訳は、前払ロイヤリティの減損損失2,445百万円であります。
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。
6. 金融収益の主な内訳は、為替差益5,901百万円であります。

当第2四半期連結会計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	929	41,518	584	1,271	266	44,568	—	44,568
モバイル	132	16,031	—	3,266	114	19,543	—	19,543
その他	8	340	—	7	—	355	—	355
外部収益 計	1,069	57,889	584	4,544	380	64,466	—	64,466
セグメント間収益	268	728	—	159	89	1,244	△1,244	—
計	1,337	58,617	584	4,703	469	65,710	△1,244	64,466
セグメント利益又は損失 (注1)	△624	27,962	295	△102	△567	26,964	6	26,970
その他の収益・費用 (純額)								△259
営業利益								26,711
金融収益・費用(純額) (注5)								△2,293
持分法による投資利益								260
税引前四半期利益								24,678

- (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6百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. 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。
5. 金融費用の主な内訳は、為替差損6,741百万円であります。

③ 地域ごとの情報

外部顧客からの売上収益は、次のとおりであります。

なお、当社グループは、第1四半期連結会計期間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、前第2四半期連結累計期間及び前第2四半期連結会計期間の数値についても変更後の分類に組み替えております。

(第2四半期連結累計期間)

前第2四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年6月30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	1,871	6,560	10	8,441
韓国	29,808	11,102	834	41,744
中国	78,681	90	61	78,832
北米及び欧州	1,752	8,739	208	10,699
その他	2,450	4,687	89	7,226
合計	114,562	31,178	1,202	146,942

(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

当第2四半期連結累計期間(自 2020年1月1日 至 2020年6月30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	1,647	2,675	26	4,348
韓国	50,934	20,938	669	72,541
中国	52,006	707	5	52,718
北米及び欧州	2,029	7,119	74	9,222
その他	3,225	5,140	34	8,399
合計	109,841	36,579	808	147,228

(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

(第2四半期連結会計期間)

前第2四半期連結会計期間(自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	百万円
主な地域市場				
日本	858	3,742	8	4,608
韓国	13,443	5,543	401	19,387
中国	21,204	46	32	21,282
北米及び欧州	892	4,075	181	5,148
その他	1,035	2,334	71	3,440
合計	37,432	15,740	693	53,865

(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

当第2四半期連結会計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	百万円
主な地域市場				
日本	930	1,839	12	2,781
韓国	22,077	10,435	285	32,797
中国	18,959	255	5	19,219
北米及び欧州	1,136	3,883	35	5,054
その他	1,466	3,131	18	4,615
合計	44,568	19,543	355	64,466

(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高を「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、前第2四半期連結累計期間及び前第2四半期連結会計期間において、「その他」に表示していた2,533百万円及び1,148百万円は「北米及び欧州」に組み替えております。

(10) 後発事象

該当事項はありません。