



2023年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2024年2月8日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ネクソン

コード番号 3659 URL <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 2024年3月27日 配当支払開始予定日 2024年3月28日

有価証券報告書提出予定日 2024年3月28日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、アナリスト及びメディア向け電話会議)

(百万円未満四捨五入)

1. 2023年12月期の連結業績 (2023年1月1日～2023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	%
2023年12月期	423,356	19.7	134,745	29.9	125,929	△10.4	71,084	△28.9	70,609	△29.6	110,249	△3.9
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

	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	%	%	%
2023年12月期	82.89	82.33	8.0	11.8	31.8
2022年12月期	114.74	113.81	11.8	13.8	29.3

(参考) 持分法による投資損益 2023年12月期 △3,510百万円 2022年12月期 △10,246百万円

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	親会社所有者 帰属持分比率	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2023年12月期	1,098,103	906,575	896,267	81.6	1,064.90
2022年12月期	1,042,849	867,546	858,193	82.3	996.95

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2023年12月期	128,712	△188,367	△78,554	280,515
2022年12月期	130,144	△10,918	△105,859	409,368

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率 (連結)	
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			%	%
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%	
2022年12月期	—	5.00	—	5.00	10.00	8,635	8.7	1.0	
2023年12月期	—	5.00	—	5.00	10.00	8,485	12.1	1.0	
2024年12月期 (予想)	—	5.00	—	5.00	10.00	—	—	—	

3. 2024年12月期第1四半期の連結業績予想 (2024年1月1日～2024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)	97,122	△21.7	15,158	△73.1	25,029	△65.2	16,319	△69.4	16,354	△69.0	19.47
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	107,112	△13.7	23,360	△58.5	33,232	△53.8	22,896	△57.0	22,919	△56.6	27.29

(注) 2024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）	2023年12月期	857,453,260株	2022年12月期	866,773,728株
② 期末自己株式数	2023年12月期	15,809,545株	2022年12月期	5,955,400株
③ 期中平均株式数	2023年12月期	851,841,232株	2022年12月期	874,516,449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及びNEXON Employee Benefit Trustが保有する当社株式が含まれております（2023年12月期1,088,506株、2022年12月期787,023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（2023年12月期1,074,165株、2022年12月期847,598株）。

(参考) 個別業績の概要

1. 2023年12月期の個別業績（2023年1月1日～2023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	%
2023年12月期	5,920	0.8	△8,058	—	97,565	34.0	90,587	23.3
2022年12月期	5,872	△0.4	△10,378	—	72,787	△13.5	73,481	△6.6

	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
2023年12月期	106.25	105.63
2022年12月期	83.94	83.35

(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	%	円 銭	%	円 銭	
2023年12月期	190,295	89.4	186,385	89.4	201.93	87.6	174.00	
2022年12月期	171,073	87.6	165,910	87.6	174.00			

(参考) 自己資本 2023年12月期 170,071百万円 2022年12月期 149,916百万円

(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
(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、ロシア・ウクライナ紛争の長期化に起因する資源価格の高騰、米国における銀行破綻やスイスの金融大手の救済合併を契機とした金融不安、世界的な金融引締め、ゼロコロナ政策解除後の中国経済の景気回復の鈍化等により、先行き不透明な状況が続きました。わが国経済においては、不安定な世界情勢を背景とした為替変動や物価上昇等の影響を受けつつも、2023年5月に新型コロナウイルス感染症の法的位置付けが5類感染症へ移行したこと等もあり、社会・経済活動の正常化が進み緩やかな回復基調となりました。

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、当社が強みとす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。また、全ての顧客地域別売上において、為替の好影響もあり売上収益が前期比で二桁成長しました。

韓国においては、PCオンライン事業が前期比で大幅に成長した一方、モバイル事業は前期比で微減となりました。PCオンライン事業では、2023年4月に20周年を迎えた『メイプルストーリー』(MapleStory)において、当連結会計年度に実施した大型アップデートやイベントが好評を博したことから、過去最高の通期売上収益を達成しました。2023年9月にタイトルを刷新した『EA SPORTS FC™ ONLINE』においては、2022年に開催されたワールドカップ以降の好調を継続し、5年連続で過去最高の通期売上収益を達成しました。また、2023年3月に配信を開始したモバイル・PCクロスプラットフォーム対応の『Wars of Prasia』が大きく増収寄与しました。モバイル事業では、2023年9月にタイトルを刷新した『EA SPORTS FC™ MOBILE』や『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)の成長及び『Wars of Prasia』の増収寄与があったものの、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)及び『HIT2』が減収となったことから、売上収益は前期比で微減となりました。これらの結果、韓国全体では売上収益が前期比で増加し、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)が堅調に増収したことに加え、2023年8月に配信を開始した『MapleStory: The Legends of Maple』の増収寄与により、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、2023年1月に実施した旧正月アップデートにおけるパッケージ販売が好調でした。

日本においては、『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)の大幅な成長により、売上収益が前期比で増加しました。

北米及び欧州においては、2023年6月に配信を開始した『デイヴ・ザ・ダイバー』(DAVE THE DIVER)や同年12月に配信を開始した『THE FINALS』の増収寄与及び『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長により、売上収益が前期比で大幅に増加しました。

その他の地域においては、『メイプルストーリー』(MapleStory)及びローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルが減収となったものの、『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)の成長や2023年5月に台湾・香港・マカオで配信を開始した『HIT2』の増収寄与により、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及び業績連動賞与に伴う人件費の増加に加え、『EA SPORTS FC™ ONLINE』や『EA SPORTS FC™ MOBILE』に係るロイヤリティ費用の増加により、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、主に新作ゲームのプロモーションによる広告宣伝費の増加により、前期比で増加しました。

また、外貨建ての現金預金等で発生した為替差益が前期に発生した金額を大幅に下回ったことにより、金融収益は前期比で減少しました。加えて、持分法で会計処理している一部の投資先について減損の兆候が認められたため減損テストを実施した結果、当初想定していた収益性が見込めなくなったことにより、当連結会計年度において減損損失を計上しました。

法人所得税費用は、当連結会計年度に在外子会社において繰越外国税額控除に係る繰延税金資産を取り崩したこと、及び当該減損損失を除いた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423,356百万円(前期比19.7%増)、営業利益は134,745百万円(同29.9%増)、税引前当期利益は125,929百万円(同10.4%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益は70,609百万円(同29.6%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4,968百万円(前期比5.6%増)、セグメント損失は4,553百万円(前期は10,643百万円の損失)となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は397,782百万円(前期比20.1%増)、セグメント利益は158,856百万円(同22.9%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3,188百万円(前期比4.6%減)、セグメント利益は1,300百万円(同16.4%減)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は14,946百万円(前期比14.2%増)、セグメント損失は8,363百万円(前期は6,217百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は2,472百万円(前期比80.8%増)、セグメント損失は9,796百万円(前期は5,311百万円の損失)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1,098,103百万円であり、前連結会計年度末に比べて55,254百万円増加しております。主な増加要因は、その他の預金の増加(前期末比153,753百万円増)及びその他の金融資産の増加(同35,189百万円増)によるものであり、主な減少要因は、現金及び現金同等物の減少(同128,853百万円減)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191,528百万円であり、前連結会計年度末に比べて16,225百万円増加しております。主な増加要因は、リース負債の増加(前期末比6,400百万円増)、その他の流動負債の増加(同4,991百万円増)及びその他の非流動負債の増加(同4,891百万円増)によるものであり、主な減少要因は、未払法人所得税の減少(同5,765百万円減)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906,575百万円であり、前連結会計年度末に比べて39,029百万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計上に伴う利益剰余金の増加(前期末比70,609百万円増)及び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(同45,845百万円増)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78,980百万円減)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」という。)は、前連結会計年度末に比べ128,853百万円減少し、280,515百万円となりました。当該減少には資金に係る為替変動による増加の影響9,356百万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128,712百万円(前期は130,144百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益125,929百万円及び持分法による投資の減損損失44,425百万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54,170百万円によるものであります。

前期と比べて、法人所得税の支払額等の支出の増加が、利息及び配当金の受取額等の収入の増加を上回ったことから、営業活動による収入が微減いたしました。

(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188,367百万円(前期は10,918百万円の支出)となりました。主な支出要因は、定期預金の純増加額138,101百万円及び持分法で会計処理されている投資の取得による支出26,627百万円によるものであります。

前期と比べて、定期預金への預入れが増加したことにより、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78,554百万円(前期は105,859百万円の支出)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79,023百万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たため、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

	2022年12月期	2023年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	82.3	81.6
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	244.5	196.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.2	0.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	222.3	91.6

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、世界的な金融引締めや中国における不動産市場の停滞、ロシアによるウクライナ侵攻の長期化やイスラエル・パレスチナ間の紛争激化を要因とした資源・原材料価格の高騰等、先行き不透明な状況が続いております。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。

2024年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益97,122～107,112百万円(前年同期比21.7%～13.7%減)、営業利益15,158～23,360百万円(同73.1%～58.5%減)、税引前利益25,029～33,232百万円(同65.2%～53.8%減)、四半期利益16,319～22,896百万円(同69.4%～57.0%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益16,354～22,919百万円(同69.0%～56.6%減)、基本的1株当たり四半期利益19.47～27.29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=147.06円、100ウォン=11.06円、1中国元=20.49円と想定しております。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円が替が変動した場合、第1四半期連結会計期間は売上収益が約689百万円、営業利益が約189百万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、2023年3月に配信を開始したモバイル・PCクロスプラットフォーム対応の『Wars of Prasia』が増収となるものの、『EA SPORTS FC™ ONLINE』が過去最高の四半期連結会計期間の売上収益を記録した前年同期との比較で減収となること、及び『メイプルストーリー』(MapleStory)においても減収を見込んでいることから、売上収益が前年同期比で減少することを予想しております。『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、過去に不公正な取引を行ったとして、韓国の公正取引委員会より2024年1月に課徴金を課せられました。このニュースによってメイプルストーリーコミュニティのセンチメントが悪化しました。『メイプルストーリー』(MapleStory)のゲーム体験をより楽しくするために、ある主要な確率型アイテムの販売を終了し、現金の代わりにゲーム内通貨の支払によって、同じゲーム体験を得られるビジネスモデルに移行しました。この変更により、短期的には収益にマイナスの影響があると予想しておりますが、長期的にはプレイヤーの満足度とエンゲージメントが向上すると信じております。

韓国のモバイルゲームでは、『EA SPORTS FC™ ONLINE M』や『HIT2』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想しております。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想しております。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は2023年12月下旬にゲーム内経済に影響を与えたバランスの問題が、第1四半期の連結業績にも影響を与える見込みで、現に2024年1月11日に実施した旧正月アップデートでのパッケージ販売は現状のところ期待通りには推移しておりません。2024年度は、新規コンテンツの量を2023年度対比で倍増させ、さらにコンテンツ投入スピードも上げてまいります。具体的には、既存キャラクターのリニューアルや新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの改善、人気IPとの連携、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入などを通して、プレイヤーエンゲージメントの向上とゲーム内経済の改善を行ってまいります。

日本では、『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長を見込む一方で、『ブルーアーカイブ』(Blue Archive)やサービスを終了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減少することを予想しております。

北米及び欧州では、『THE FINALS』の大幅な増収寄与及び『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長により、売上収益が前年同期比で大幅に成長することを予想しております。『THE FINALS』は、2024年3月からのシーズン2開始により、安定的な売上収益を見込んでおります。

その他の地域では、2023年5月に台湾・香港・マカオで配信を開始した『HIT2』及び『THE FINALS』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おります。

第1四半期連結会計期間における費用面では、複数の新作タイトルの開発及びローンチに向けた従業員数増加に

伴う人件費の増加や、クラウドサービス費用等の増加を見込んでおります。また、第1四半期連結会計期間において、債務超過の状態にある持分法適用会社を連結子会社化することによるのれんの減損損失と、連結子会社の売却に伴う子会社株式売却損をその他の費用に見込んでおります。これにより、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おります。

なお、持分法適用会社の連結子会社化に関しては、同社への貸付金に係る損失評価引当金戻入益も併せて計上されることから、当該連結子会社化に係る業績への影響は軽微とな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。

(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。また、当社は、中間配当と期末配当の年2回の剰余金の配当を行うことを基本方針としております。

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44社並びに持分法で会計処理している関連会社及び共同支配企業15社（2023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（2023年12月31日現在）

韓国：	NEXON Korea Corporation; NEOPLE INC.; NEXON Games Co., Ltd.; 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 FC™ ONLINE』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。

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オンラインゲーム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 FC™ ONLINE』、『EA SPORTS FC™ ONLINE M』及び『EA SPORTS FC™ 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。

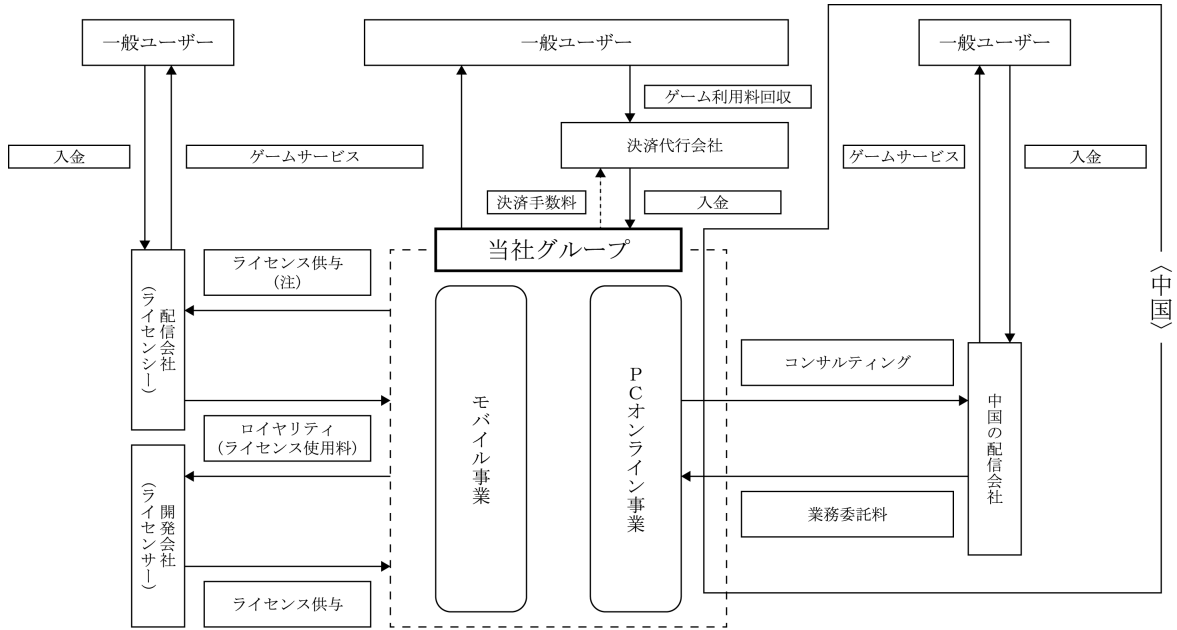
(b) 広告収入モデル

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。

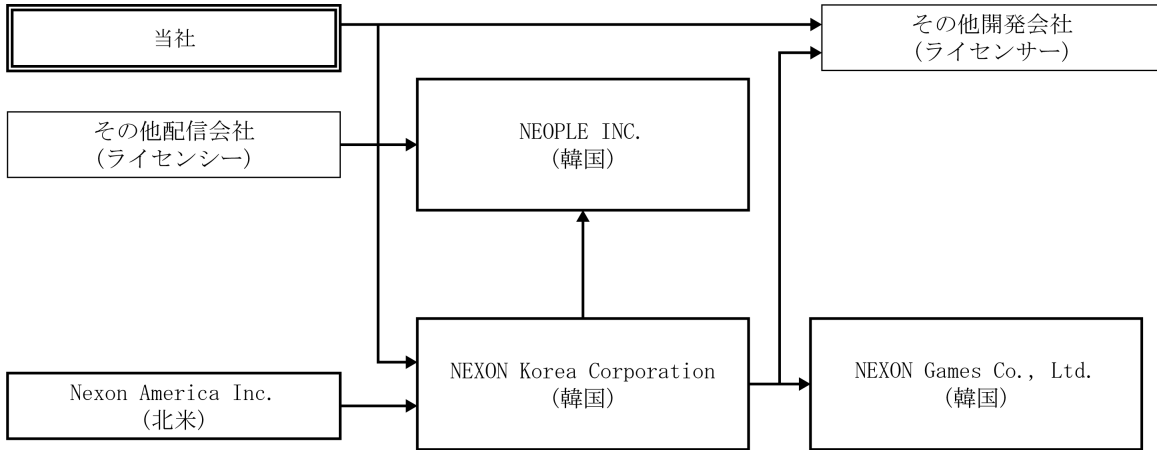
<図1>



(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 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	409,368	280,515
営業債権及びその他の債権	30,444	37,873
その他の預金	162,490	316,243
その他の金融資産	23,078	41,582
その他の流動資産	16,649	13,293
流動資産合計	642,029	689,506
非流動資産		
有形固定資産	26,885	28,854
のれん	40,136	43,924
無形資産	9,655	17,847
使用権資産	19,079	24,000
持分法で会計処理している投資	83,595	58,120
その他の金融資産	162,514	179,199
その他の非流動資産	1,811	754
繰延税金資産	57,145	55,899
非流動資産合計	400,820	408,597
資産合計	1,042,849	1,098,103

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023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	14,705	16,332
繰延収益	18,942	21,065
未払法人所得税	23,697	17,932
リース負債	4,045	5,634
引当金	10,164	11,839
その他の流動負債	11,581	16,572
流動負債合計	83,134	89,374
非流動負債		
繰延収益	15,897	15,207
リース負債	19,279	24,090
その他の金融負債	1,447	1,072
引当金	355	325
その他の非流動負債	4,820	9,711
繰延税金負債	50,371	51,749
非流動負債合計	92,169	102,154
負債合計	175,303	191,528
資本		
資本金	38,972	47,510
資本剰余金	18,331	26,719
自己株式	△16,464	△45,046
その他の資本の構成要素	114,012	159,857
利益剰余金	703,342	707,227
親会社の所有者に帰属する持分合計	858,193	896,267
非支配持分	9,353	10,308
資本合計	867,546	906,575
負債及び資本合計	1,042,849	1,098,103

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
売上収益	353,714	423,356
売上原価	△105,778	△137,938
売上総利益	247,936	285,418
販売費及び一般管理費	△139,297	△147,740
その他の収益	575	1,733
その他の費用	△5,518	△4,666
営業利益	103,696	134,745
金融収益	65,323	40,145
金融費用	△12,892	△7,279
再評価による損益(△は損失)	△5,356	6,253
持分法による投資損失	△10,246	△3,510
持分法による投資の減損損失	—	△44,425
税引前当期利益	140,525	125,929
法人所得税費用	△40,535	△54,845
当期利益	99,990	71,084
当期利益の帰属		
親会社の所有者	100,339	70,609
非支配持分	△349	475
当期利益	99,990	71,084
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	114.74円	82.89円
希薄化後1株当たり当期利益	113.81円	82.33円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
当期利益	99,990	71,084
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	△56,299	△13,636
確定給付型年金制度の再測定額	4	△29
持分法によるその他の包括利益	46	△292
法人所得税	15,378	5,652
純損益に振替えられることのない 項目合計	△40,871	△8,305
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	55,609	47,470
持分法によるその他の包括利益	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	55,613	47,470
その他の包括利益合計	14,742	39,165
当期包括利益	114,732	110,249
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	114,208	109,293
非支配持分	524	956
当期包括利益	114,732	110,249

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(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	—	—	—
所有者との取引額等合計	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

当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023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)	38,972	18,331	△16,464	114,012	703,342	858,193	9,353	867,546
当期利益	—	—	—	—	70,609	70,609	475	71,084
その他の包括利益	—	—	—	38,684	—	38,684	481	39,165
当期包括利益合計	—	—	—	38,684	70,609	109,293	956	110,249
新株の発行	8,538	8,538	—	—	—	17,076	—	17,076
新株発行費用	—	△59	—	—	—	△59	—	△59
配当金	—	—	—	—	△8,579	△8,579	—	△8,579
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△598	—	△598	—	△598
新株予約権の失効	—	—	—	△406	405	△1	1	—
支配継続子会社に対する持分変動	—	△47	—	—	—	△47	△2	△49
自己株式の取得	—	△43	△78,980	—	—	△79,023	—	△79,023
自己株式の処分	—	3	398	△385	—	16	—	16
自己株式の消却	—	—	50,000	—	△50,000	—	—	—
その他の資本の構成要素から利益剰余金 への振替	—	—	—	8,550	△8,550	—	—	—
その他	—	△4	—	—	—	△4	—	△4
所有者との取引額等合計	8,538	8,388	△28,582	7,161	△66,724	△71,219	△1	△71,220
資本(期末)	47,510	26,719	△45,046	159,857	707,227	896,267	10,308	906,575

(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 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023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	140,525	125,929
減価償却費及び償却費	6,767	8,598
株式報酬費用	9,691	4,388
受取利息及び受取配当金	△12,986	△24,621
支払利息	588	1,410
減損損失	5,337	3,040
再評価による損益 (△は益)	5,356	△6,253
持分法による投資損益 (△は益)	10,246	3,510
持分法による投資の減損損失	—	44,425
持分法で会計処理されている投資の売却損益 (△は益)	△9,531	△126
有価証券評価損益 (△は益)	6,498	△2,606
有価証券売却及び償還損益 (△は益)	4,058	△1,981
為替差損益 (△は益)	△17,241	△6,632
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	△8,968	△4,516
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△1,429	3,170
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	4,089	946
繰延収益の増減額 (△は減少)	7,131	△299
引当金の増減額 (△は減少)	4,216	1,478
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	2,370	3,312
損失評価引当金の増減額 (△は減少)	△44	5,484
その他	1,256	4,693
小計	157,929	163,349
利息及び配当金の受取額	12,442	20,938
利息の支払額	△585	△1,405
法人所得税の支払額	△39,642	△54,170
営業活動によるキャッシュ・フロー	130,144	128,712
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)	△410	△4,792
定期預金の純増減額 (△は増加)	21,925	△138,101
有形固定資産の取得による支出	△2,801	△3,407
有形固定資産の売却による収入	120	41
無形資産の取得による支出	△3,101	△2,306
長期前払費用の増加を伴う支出	△2,613	△353
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	△17,539	△17,488
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	18,478	19,681
有価証券の取得による支出	△1,245	△10,392
有価証券の売却及び償還による収入	326	2,324
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	△26,627
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	9,610	126
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	△163	—
短期貸付金の回収による収入	178	10
長期貸付金の貸付による支出	△4,309	△6,157
長期貸付金の回収による収入	27	17
その他	△353	△943
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,918	△188,367

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
ストック・オプションの行使による収入	6,023	12,481
自己株式の取得による支出	△98,824	△79,023
子会社の自己株式の取得による支出	△1,248	—
配当金の支払額	△8,785	△8,579
リース負債の返済による支出	△3,025	△3,445
その他	—	12
財務活動によるキャッシュ・フロー	△105,859	△78,554
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	13,367	△138,209
現金及び現金同等物の期首残高	365,239	409,368
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	30,762	9,356
現金及び現金同等物の期末残高	409,368	280,515

(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(2023年1月1日から2023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
IAS第1号	財務諸表の表示	重要な(significant)会計方針ではなく、重要性がある(material)会計方針の開示を要求する改訂
IAS第8号	会計方針、会計上の見積りの変更及び誤謬	会計方針と会計上の見積りとの区別を明確化
IAS第12号	法人所得税	リース及び廃棄義務に係る繰延税金の会計処理を明確化

また、当社グループは、第2四半期連結会計期間(2023年4月1日から2023年6月30日)より以下の基準を適用しております。当該基準の適用は、当社グループの連結財務諸表に重要な影響を与えるものではありません。

基準書	基準書名	新設・改訂の概要
IAS第12号	法人所得税	「国際的な税制改革－第2の柱モデルルール」に関連する繰延税金資産及び繰延税金負債の認識及び情報開示に対する一時的な例外規定

本改定は、OECD(経済協力開発機構)によるBEPS(税源浸食と利益移転)の第2の柱G10BE(グローバル・ミニマム課税)ルールを導入するために制定された又は実質的に制定された税法から生じる法人所得税にIAS第12号が適用されることを明確化しました。しかし、企業に対し、グローバル・ミニマム課税ルールから生じる法人所得税に関する繰延税金資産及び繰延税金負債を認識及び情報開示しないことを要求する一時的な例外措置を定めています。

当社グループでは、IAS第12号で定められる例外措置を遡及適用しており、グローバル・ミニマム課税ルールから生じる法人所得税に関する繰延税金資産及び繰延税金負債について認識及び情報開示を行っておりません。

(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 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 百万円	1株当たり 配当額 円	基準日	効力発生日
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、当社の連結子会社であるStiftelsen Embark Incentive(以下「本財団」という。)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、当社の連結子会社である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日の取締役会決議及び2022年11月9日開催の取締役会決議に基づき、前連結会計年度に東京証券取引所における市場買付けにより、自己株式14,508,500株を取得したことで自己株式が38,767百万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。

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、前第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。

② 当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023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		
2023年2月16日 取締役会決議 (注1)	普通株式	4,308	5.0	2022年12月31日	2023年3月27日
2023年8月9日 取締役会決議 (注2)	普通株式	4,271	5.0	2023年6月30日	2023年9月25日

(注) 1. 配当金の総額には、当社の連結子会社である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、当社の連結子会社である本財団及び第1四半期連結会計期間においてリストラクテッド・ストック・ユニット制度の導入に向けて設立したNEXON Employee Benefit Trust(以下「本信託」という。)が保有する当社株式に対する配当金4百万円及び2百万円がそれぞれ含まれております。

ロ. 自己株式の取得

当社は、2022年11月9日開催、2023年8月9日開催及び2023年11月9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26,304,900株を取得したことにより、自己株式が77,447百万円増加いたしました。

また、第2四半期連結会計期間において、当社の連結子会社である本信託が当社株式489,398株を取得したことにより、自己株式が1,533百万円増加いたしました。

ハ. 自己株式の消却

当社は、2023年5月11日開催の取締役会決議に基づき、第2四半期連結会計期間において自己株式16,752,326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50,000百万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 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。

当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023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	3,899	283,893	3,188	8,846	2,447	302,273	—	302,273
モバイル	1,015	112,073	—	6,090	—	119,178	—	119,178
その他	54	1,816	—	10	25	1,905	—	1,905
外部収益 計	4,968	397,782	3,188	14,946	2,472	423,356	—	423,356
セグメント間収益	815	6,543	—	1,229	1,352	9,939	△9,939	—
計	5,783	404,325	3,188	16,175	3,824	433,295	△9,939	423,356
セグメント利益又は損失 (注1)	△4,553	158,856	1,300	△8,363	△9,796	137,444	234	137,678
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△2,933
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	134,745
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	32,866
再評価による損失の戻入 (注7)	—	—	—	—	—	—	—	6,253
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△3,510
持分法による投資の減損損失 (注8)	—	—	—	—	—	—	—	△44,425
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	125,929
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費 (注6)	4	7,303	116	260	915	8,598	—	8,598
減損損失	1,048	1,969	—	23	—	3,040	—	3,040
資本的支出(注3)	929	13,864	138	88	809	15,828	—	15,828

- (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234百万円は、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10,436百万円及び受取利息及び受取配当金24,621百万円であります。
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による損失の戻入であります。
8. 持分法による投資の減損損失は、Brothers International, LLCに係る持分法で会計処理している投資の減損損失44,425百万円であります。
9. 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 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	253,415	307,949
ロイヤリティ	95,279	110,487
その他	5,020	4,920
合計	353,714	423,356

(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 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
	百万円	百万円
日本	2	25
韓国	62,745	70,345
中国	227	249
北米	1,001	869
その他	29,828	33,499
合計	93,803	104,987

(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 2022年1月1日 至 2022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	3,592	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

当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023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	4,249	7,601	83	11,933
韓国	178,802	74,807	1,721	255,330
中国	94,347	6,141	0	100,488
北米及び欧州	11,710	15,950	44	27,704
その他	13,165	14,679	57	27,901
合計	302,273	119,178	1,905	423,356

(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75,070百万円（韓国セグメント）、80,189百万円（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 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	100,339百万円	70,609百万円
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	－百万円	△12百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	100,339百万円	70,597百万円
基本的加重平均普通株式数(注1)	874,516,449株	851,841,232株
希薄化効果：ストック・オプション	7,093,751株	5,601,460株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	881,610,200株	857,442,692株
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的	114.74円	82.89円
希薄化後(注2)	113.81円	82.33円

- (注) 1. 当社の連結子会社である本財団及び本信託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それぞれ847,598株及び一株、当連結会計年度ではそれぞれ735,351株及び338,814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)

(自己株式の消却)

当社は、2024年2月8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

- | | |
|---------------|--|
| (a) 消却の方法 | その他利益剰余金から減額 |
| (b) 消却する株式の種類 | 当社普通株式 |
| (c) 消却する株式の数 | 17,539,739株
(2024年1月31日現在の発行済株式総数の2.0%) |
| (d) 消却予定日 | 2024年2月29日 |