



2024年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2025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 <https://www.nexon.co.jp/ir/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 李 政憲

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 2025年3月26日 配当支払開始予定日 2025年3月27日

有価証券報告書提出予定日 2025年3月27日

決算補足説明資料作成の有無：有

決算説明会開催の有無：有 (機関投資家、アナリスト及びメディア向けオンライン決算説明会)

(百万円未満四捨五入)

1. 2024年12月期の連結業績 (2024年1月1日～2024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	%
2024年12月期	446,211	5.4	124,176	△7.8	195,987	55.6	136,216	91.6	134,848	91.0	181,401	64.5
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

	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	%	%	%
2024年12月期	161.79	161.09	14.1	16.6	27.8
2023年12月期	82.89	82.33	8.0	11.8	31.8

(参考) 持分法による投資損益 2024年12月期 △5,179百万円 2023年12月期 △3,510百万円

(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
2024年12月期	1,256,771	1,030,525	1,019,013	81.1	1,238.18
2023年12月期	1,098,103	906,575	896,267	81.6	1,064.90

(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
2024年12月期	100,968	7,445	△64,777	331,931
2023年12月期	128,712	△188,367	△78,554	280,515

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	%	%	
2023年12月期	—	5.00	—	5.00	10.00	8,485	12.1	1.0	
2024年12月期	—	7.50	—	15.00	22.50	18,634	13.9	2.0	
2025年12月期(予想)	—	15.00	—	15.00	30.00	—	—	—	

3. 2025年12月期第1四半期の連結業績予想 (2025年1月1日～2025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)	109,883	1.4	29,634	1.7	32,280	△40.5	21,733	△39.5	21,978	△38.8	26.78
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	122,107	12.6	35,400	21.5	38,045	△29.9	26,332	△26.8	26,577	△26.0	32.38

(注) 2025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) 期中における連結範囲の重要な変更 : 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)	2024年12月期	842,443,413株	2023年12月期	857,453,260株
② 期末自己株式数	2024年12月期	19,450,212株	2023年12月期	15,809,545株
③ 期中平均株式数	2024年12月期	833,468,361株	2023年12月期	851,841,232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 (2024年12月期2,491,629株、2023年12月期1,088,506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 (2024年12月期1,485,435株、2023年12月期1,074,165株)。

(参考) 個別業績の概要

1. 2024年12月期の個別業績 (2024年1月1日～2024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	%
2024年12月期	7,303	23.4	△3,613	—	105,892	8.5	81,500	△10.0
2023年12月期	5,920	0.8	△8,058	—	97,565	34.0	90,587	23.3

	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
2024年12月期	97.72	97.34
2023年12月期	106.25	105.63

(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	円 銭	百万円	円 銭	%	円 銭	円 銭	
2024年12月期	212,313	234.47	208,297	234.47	90.9	234.47	234.47	
2023年12月期	190,295	201.93	186,385	201.93	89.4	201.93	201.93	

(参考) 自己資本 2024年12月期 193,059百万円 2023年12月期 170,071百万円

(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
(会計方針の変更)	18
(表示方法の変更)	18
(セグメント情報)	19
(1株当たり情報)	24
(重要な後発事象)	25

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、欧米における高い金利水準の継続や中国における不動産市場の停滞の継続に伴う影響による下振れリスク、中東地域における紛争の長期化など、先行き不透明な状況が続いております。我が国経済は、不安定な国際情勢による資源・エネルギー価格の高騰や、為替変動による物価の上昇などがあったものの、雇用・所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復が続きました。

このような状況の中、当社グループは、ライブ運用を基盤とし、IP成長戦略に沿った組織再編を行っております。これにより主要IPを著しく成長させるとともに、新たな大ヒット作の開発を進めてまいります。新たに策定したIP成長戦略は、垂直及び水平方向の成長で構成される戦略です。垂直方向の成長とは、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『メイプルストーリー』(MapleStory)などの大ヒットフランチャイズを新しいコンテンツ、プラットフォーム、地域を通じて提供し、再活性化及び拡張することで成長させる戦略です。この戦略の重要な要素として、市場間の文化的違いを認識し、各地域のプレイヤーの好みに合わせてコンテンツをカスタマイズするハイパー・ローカライゼーションが含まれます。また、水平方向の成長とは、『マビノギ』(Mabinogi)など、当社グループのその他のゲームフランチャイズ、また『ARC Raiders』など開発中の新作から新たな大ヒット作を創出することを目的とした戦略です。

当連結会計年度においては、5月21日に中国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)の増収寄与により、三大フランチャイズである『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『EA SPORTS FC™』の総売上収益が成長いたしました。また、7月2日に配信を開始した『The First Descendant』が大きく増収寄与した結果、過去最高の連結会計年度の売上収益を達成いたしました。主要フランチャイズ別の売上収益は、以下のとおりです。

『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、フランチャイズを中国のモバイル市場に展開することで、多くの新規プレイヤーの獲得だけでなく、PC版の休眠ユーザーの掘り起こしに成功いたしました。その結果、フランチャイズ全体の売上収益は前期比で成長いたしました。中国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、2023年12月にゲーム内の経済バランスが悪化して以降、売上収益及びアクティブユーザー数の回復に向けて継続してバランス改善及びプレイヤーエンゲージメントの向上に取り組んでおります。しかし、売上収益が成長軌道に戻るにはまだ時間を要する見込みであり、前期比で減少いたしました。

『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、既存ゲームのライブ運用を改善すると共に、ハイパー・ローカライゼーション戦略による地域展開や、IPを新作ゲームとして拡張する取り組みを行っております。しかし、韓国におけるPC版の大型アップデートや中国におけるモバイル版の配信開始により、フランチャイズ全体として過去最高の連結会計年度の売上収益を記録した前期の高い水準との比較で売上収益が減少いたしました。韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)では、1月に公正取引委員会から課徴金納付命令を受けたことをきっかけにユーザーのセンチメントが悪化したことから、売上収益は前期比で減少いたしました。しかし、プレイヤーエンゲージメントの改善に努めた結果、プレイヤー満足度を示す指標であるネットプロモータースコアが第1四半期連結会計期間から第4四半期連結会計期間にかけて継続的に上昇し、来年度の成長に向けた土台を築きました。韓国以外の地域においては、各地域のプレイヤー嗜好に合わせた地域独自のコンテンツ開発やイベント及びプロモーションを行うハイパー・ローカライゼーション戦略が功を奏し、前期比で成長いたしました。また『メイプルストーリーM』(MapleStory M)もグローバルでの売上収益が前期比で増加いたしました。加えて、『MapleStory Worlds』を4月に韓国で正式ローンチし、また、10月に北米及び南米にてソフトローンチしたことから、売上収益への寄与だけでなくメイプルストーリーIPのファン層拡大に貢献いたしました。

『EA SPORTS FC™ ONLINE』及び『EA SPORTS FC™ MOBILE』においては、過去最高の連結会計年度の売上収益を記録した前期の高い水準との比較で減少いたしました。

その他の主要タイトルにおいては、7月2日に配信を開始した『The First Descendant』が欧米を中心に好評を博したことから、大きく増収に寄与いたしました。

費用面では、従業員数の増加や定期昇給、好業績による業績連動賞与により人件費が増加したため、売上原価は前期比で増加いたしました。販売費及び一般管理費については、従業員数の増加や定期昇給により人件費が増加したものの、プラットフォーム利用料や広告宣伝費の減少により、前期比で減少いたしました。その他の費用は、第1四半期連結会計期間において債務超過の持分法適用会社を連結子会社化し、のれんの減損損失を認識したこと、及び前払ロイヤリティから生じた減損損失が増加したことにより、前期比で増加いたしました。

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上回ったことによる影響と、上述した債務超過の持分法適用会社の連結子会社化により、同社への貸付金及び未収利息に係る損失評価引当金戻入益も併せて認識したことから、前期比で金融収益が増加いたしました。

加えて、前連結会計年度に計上した持分法による投資の減損損失が当連結会計年度では認識されなかったことにより、前期比で税引前当期利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益が増加いたしました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は446,211百万円(前期比5.4%増)、営業利益は124,176百万円(同7.8%減)、税引前当期利益は195,987百万円(同55.6%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は134,848百万円(同91.0%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6,123百万円(前期比23.3%増)、セグメント損失は2,633百万円(前期は4,553百万円の損失)となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は413,098百万円(前期比3.9%増)、セグメント利益は154,434百万円(同2.8%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2,617百万円(前期比17.9%減)、セグメント利益は560百万円(同56.9%減)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は17,609百万円(前期比17.8%増)、セグメント損失は4,059百万円(前期は8,363百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は6,764百万円(前期比173.5%増)、セグメント損失は9,188百万円(前期は9,796百万円の損失)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1,256,771百万円であり、前連結会計年度末に比べて158,668百万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51,416百万円増)、営業債権及びその他の債権の増加(同50,844百万円増)及びその他の金融資産の増加(同97,000百万円増)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47,309百万円減)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226,246百万円であり、前連結会計年度末に比べて34,718百万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10,274百万円増)、引当金の増加(同16,666百万円増)及び繰延税金負債の増加(同7,637百万円増)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1,030,525百万円であり、前連結会計年度末に比べて123,950百万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72,970百万円増)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計上等によるその他の資本の構成要素の増加(同47,241百万円増)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51,416百万円増加し、331,931百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による増加の影響7,780百万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100,968百万円(前期は128,712百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益195,987百万円によるものであり、主な減少要因は、営業債権及びその他の債権の増加53,822百万円及び法人所得税の支払額43,740百万円によるものであります。

前期と比べて、営業債権及びその他の債権が増加したことから、営業活動による収入が減少いたしました。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は7,445百万円(前期は188,367百万円の支出)となりました。主な収入要因は、定期預金の純減少額40,653百万円によるものであり、主な支出要因は、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13,091百万円、有価証券の取得による支出12,419百万円及び拘束性預金の純増加額9,221百万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減少したことにより、投資活動による収入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64,777百万円(前期は78,554百万円の支出)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54,564百万円及び配当金の支払額10,295百万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

	2023年12月期	2024年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	81.6	81.1
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	196.9	155.6
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.2	0.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	91.6	48.2

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。

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。

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。

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

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。

2025年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益109,883～122,107百万円(前年同期比1.4%～12.6%増)、営業利益29,634～35,400百万円(同1.7%～21.5%増)、税引前利益32,280～38,045百万円(同40.5%～29.9%減)、四半期利益21,733～26,332百万円(同39.5%～26.8%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益21,978～26,577百万円(同38.8%～26.0%減)、基本的1株当たり四半期利益26.78～32.38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=156.54円、100ウォン=10.81円、1中国元=21.64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737百万円、営業利益が約228万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いては、前年同期比で『EA SPORTS FC™』フランチャイズによる減収を見込んでいるものの、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)や2025年3月28日にリリース予定の『The First Berserker: Khazan』の増収寄与による『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)フランチャイズの成長及び韓国におけるPC版の再成長による『メイプルストーリー』(MapleStory)フランチャイズの増収を予想しております。また、2024年7月に配信を開始した『The First Descendant』も引き続き増収寄与することを見込んでおります。その結果、第1四半期連結会計期間における売上収益は、前年同期比で増加することを予想しております。主要フランチャイズ別の予想は以下のとおりです。

『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)では、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)や『The First Berserker: Khazan』の増収寄与によりフランチャイズ全体の売上収益が二桁成長することを予想しております。

『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)においては、季節性により売上収益が前四半期比で増加することを予想しておりますが、2025年1月13日に投入した旧正月アップデートでは、期待していたほどユーザーを獲得することができませんでした。一方、中国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、旧正月の大型アップデートの初動が弱かったことから、前年同期比で減収を見込んでおります。ただし、現在においてはゲーム内経済のバランスが向上し、デイリーアクティブユーザー数が昨年のレベルに近づくなど、改善が見られております。また、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)IPを世界中のユーザーに広めることを目的とした『The First Berserker: Khazan』を2025年3月28日にPC及びコンソールでリリース予定です。

『メイプルストーリー』(MapleStory)では、韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)の再成長により、フランチャイズ全体の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。韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、2024年12月に実施した冬季アップデートによりユーザー数の改善がみられており、2025年1月においても好調を持続していることから、前年同期比で30%超成長することを予想しております。

『EA SPORTS FC™』フランチャイズの売上収益は、前年同期との比較で減少することを予想しております。

その他の主要タイトルにおいては、2024年7月に配信を開始した『The First Descendant』が増収寄与することを予想する一方で、2023年12月に配信を開始した『THE FINALS』については、減収することを予想しております。また、『マビノギ』(Mabinogi)フランチャイズのモバイル版である『マビノギモバイル』(MABINOGI MOBILE)を2025年3月27日に韓国で配信開始予定です。

第1四半期連結会計期間における費用面では、『EA SPORTS FC™』フランチャイズの減収によるロイヤリティ費用の減少や、ロイヤリティビジネスである中国『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)を除いたモバイル売上収益の減少に伴うプラットフォーム利用料の減少を見込んでおります。一方で、前年同期比で業績連動賞与や従業員数の増加による人件費の増加と主に新作のプロモーションに係る広告宣伝費の増加を見込んでおります。

その他の費用については、前年同期に認識したのれんの減損損失による影響を第1四半期連結会計期間においては見込んでいないことから、前年同期比で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。

(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。また、株主への利益還元をより安定的かつ継続的に充実させていくことが重要であると考え、減損損失などの一過性の費用を除く前連結会計年度の営業利益のうち33%以上を目標に利益還元を実施することといたします。これに加えて、連結上の親会社所有者帰属持分当期利益率(ROE)目標を最低限10%とし、将来的には15%を目指しております。

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15.0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15.0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45社並びに持分法で会計処理されている関連会社及び共同支配企業15社(2024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(2024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.
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当たっては、世界の各地域のユーザー特性やその嗜好性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、NEOPLE INC.、NEXON Games Co., Ltd.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的な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、サービスを行うに当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一つのゲームタイトルにつき、一か国一社を原則とし、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いたします。

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三種類があります。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) 売り切り型及びダウンロードコンテンツ(DLC)への課金

ゲーム本編の購入時に一括で課金する方式又は追加コンテンツを購入する際に課金する方式を指します。

売り切り型は、ゲームの購入後に追加課金を必要としないため、完成品としてのゲーム体験を重視するユーザー層に支持されております。一方、DLC型は、ゲーム本編に加えて、新たなストーリーやアイテム、キャラクターなどの追加コンテンツを提供することで、ユーザーがゲームを楽しむ機会を更に広げることを目的としております。

当社グループでは、特定のタイトルや地域においてこの方式を採用し、ユーザーの期待に応える多様なゲーム体験を提供しております。

(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。

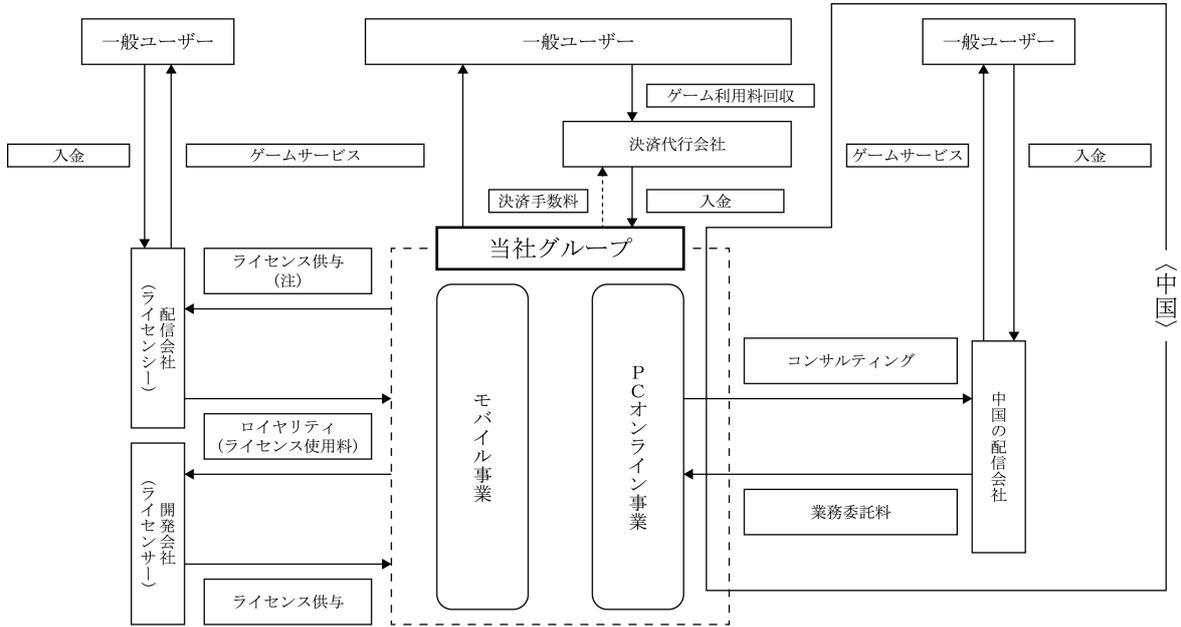
(b) 広告収入モデル

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。

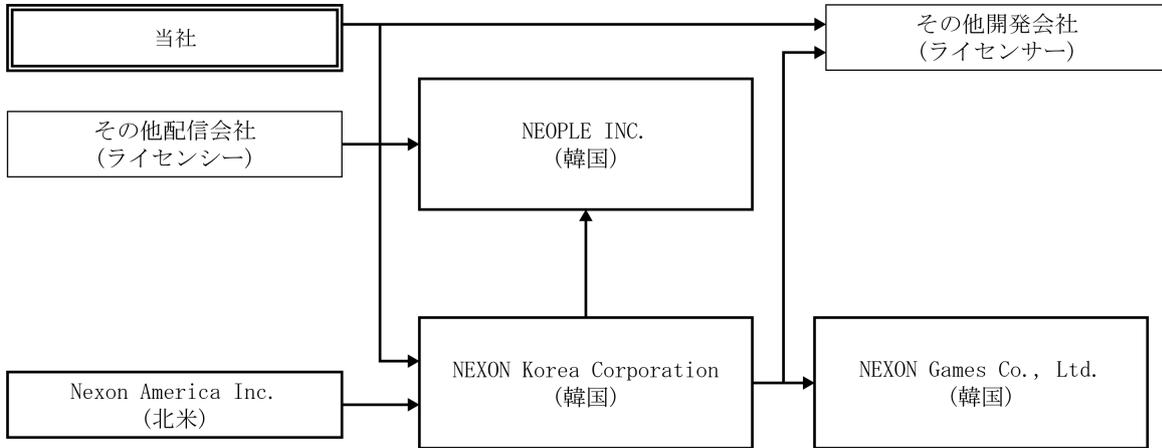
<図1>



(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

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
(単位：百万円)		
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	280,515	331,931
営業債権及びその他の債権	37,873	88,717
その他の預金	316,243	268,934
その他の金融資産	41,582	49,471
その他の流動資産	13,293	13,220
流動資産合計	689,506	752,273
非流動資産		
有形固定資産	28,854	28,365
のれん	43,924	44,567
無形資産	17,847	34,815
使用権資産	24,000	34,998
持分法で会計処理されている投資	58,120	63,669
その他の金融資産	179,199	268,310
その他の非流動資産	754	1,130
繰延税金資産	55,899	28,644
非流動資産合計	408,597	504,498
資産合計	1,098,103	1,256,771

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024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	16,332	15,651
繰延収益	21,065	23,861
未払法人所得税	17,932	19,103
リース負債	5,634	7,120
引当金	11,839	28,232
その他の流動負債	16,572	13,695
流動負債合計	89,374	107,662
非流動負債		
繰延収益	15,207	14,641
リース負債	24,090	32,878
その他の金融負債	1,072	1,089
引当金	325	598
その他の非流動負債	9,711	9,992
繰延税金負債	51,749	59,386
非流動負債合計	102,154	118,584
負債合計	191,528	226,246
資本		
資本金	47,510	50,797
資本剰余金	26,719	30,079
自己株式	△45,046	△49,158
その他の資本の構成要素	159,857	207,098
利益剰余金	707,227	780,197
親会社の所有者に帰属する持分合計	896,267	1,019,013
非支配持分	10,308	11,512
資本合計	906,575	1,030,525
負債及び資本合計	1,098,103	1,256,771

(2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
売上収益	423,356	446,211
売上原価	△137,938	△164,838
売上総利益	285,418	281,373
販売費及び一般管理費	△147,740	△142,176
その他の収益	1,733	1,039
その他の費用	△4,666	△16,060
営業利益	134,745	124,176
金融収益	40,145	79,698
金融費用	△7,279	△3,400
再評価による損失の戻入	6,253	692
持分法による投資損失	△3,510	△5,179
持分法による投資の減損損失	△44,425	—
税引前当期利益	125,929	195,987
法人所得税費用	△54,845	△59,771
当期利益	71,084	136,216
当期利益の帰属		
親会社の所有者	70,609	134,848
非支配持分	475	1,368
当期利益	71,084	136,216
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	82.89円	161.79円
希薄化後1株当たり当期利益	82.33円	161.09円

(3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
当期利益	71,084	136,216
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	△13,636	61,983
確定給付型年金制度の再測定額	△29	△26
無形資産再評価益	—	14,320
持分法によるその他の包括利益	△292	2,062
法人所得税	5,652	△21,045
純損益に振替えられることのない 項目合計	△8,305	57,294
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	47,470	△12,109
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	47,470	△12,109
その他の包括利益合計	39,165	45,185
当期包括利益	110,249	181,401
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	109,293	180,318
非支配持分	956	1,083
当期包括利益	110,249	181,401

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(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

当連結会計年度(自 2024年1月1日 至 2024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)	47,510	26,719	△45,046	159,857	707,227	896,267	10,308	906,575
当期利益	—	—	—	—	134,848	134,848	1,368	136,216
その他の包括利益	—	—	—	45,470	—	45,470	△285	45,185
当期包括利益合計	—	—	—	45,470	134,848	180,318	1,083	181,401
新株の発行	3,287	3,287	—	—	—	6,574	—	6,574
新株発行費用	—	△24	—	—	—	△24	—	△24
配当金	—	—	—	—	△10,465	△10,465	—	△10,465
株式に基づく報酬取引	—	—	—	746	—	746	—	746
新株予約権の失効	—	—	—	△18	13	△5	5	—
支配継続子会社に対する持分変動	—	125	—	—	—	125	116	241
自己株式の取得	—	△40	△54,524	—	—	△54,564	—	△54,564
自己株式の処分	—	12	412	△383	—	41	—	41
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	—	—	—	1,426	△1,426	—	—	—
所有者との取引額等合計	3,287	3,360	△4,112	1,771	△61,878	△57,572	121	△57,451
資本(期末)	50,797	30,079	△49,158	207,098	780,197	1,019,013	11,512	1,030,525

(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 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024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	125,929	195,987
減価償却費及び償却費	8,598	10,142
株式報酬費用	4,388	3,981
受取利息及び受取配当金	△24,621	△24,034
支払利息	1,410	2,107
減損損失	3,040	13,432
再評価による損益 (△は益)	△6,253	△692
持分法による投資損益 (△は益)	3,510	5,179
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)	△126	—
有価証券評価損益 (△は益)	△2,606	△14,991
有価証券売却及び償還損益 (△は益)	△1,981	△3,759
為替差損益 (△は益)	△6,632	△14,068
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	△4,516	△53,822
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	3,170	△6,347
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	946	△3,041
繰延収益の増減額 (△は減少)	△299	3,870
引当金の増減額 (△は減少)	1,478	17,208
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	3,312	△3,772
損失評価引当金の増減額 (△は減少)	5,484	△5,632
その他	4,693	6
小計	163,349	121,754
利息の受取額	16,808	20,200
配当金の受取額	4,130	4,850
利息の支払額	△1,405	△2,096
法人所得税の支払額	△54,170	△43,740
営業活動によるキャッシュ・フロー	128,712	100,968
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)	△4,792	△9,221
定期預金の純増減額 (△は増加)	△138,101	40,653
有形固定資産の取得による支出	△3,407	△3,639
有形固定資産の売却による収入	41	136
無形資産の取得による支出	△2,306	△4,047
長期前払費用の増加を伴う支出	△353	△1,003
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	△17,488	△13,091
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	19,681	16,230
有価証券の取得による支出	△10,392	△12,419
有価証券の売却及び償還による収入	2,324	5,299
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	△5,286
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	126	—
短期貸付金の貸付による支出	—	△1,468
短期貸付金の回収による収入	10	—
長期貸付金の貸付による支出	△6,157	△3,651
長期貸付金の回収による収入	17	17
その他	△943	△1,065
投資活動によるキャッシュ・フロー	△188,367	7,445

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024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	12,481	4,441
自己株式の取得による支出	△79,023	△54,564
配当金の支払額	△8,579	△10,295
リース負債の返済による支出	△3,445	△4,400
その他	12	41
財務活動によるキャッシュ・フロー	△78,554	△64,777
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△138,209	43,636
現金及び現金同等物の期首残高	409,368	280,515
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	9,356	7,780
現金及び現金同等物の期末残高	280,515	331,931

(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)

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性がある会計方針は、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(2024年1月1日から2024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	<ul style="list-style-type: none"> ・債務及び他の負債を流動又は非流動にどのように分類するかを明確化 ・特約条項付の非流動負債に関して企業が提供する情報を改善するためのもの
IFRS第16号	リース	<ul style="list-style-type: none"> ・セール・アンド・リースバック取引を取引後にどのように会計処理するのかを説明する要求事項を追加するもの
IAS第7号 IFRS第7号	キャッシュ・フロー計算書 金融商品：開示	<ul style="list-style-type: none"> ・サプライヤー・ファイナンスの透明性を増進するための開示要求

(表示方法の変更)

連結キャッシュ・フロー計算書

前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「利息及び配当金の受取額」に集約して記載しておりました「利息の受取額」及び「配当金の受取額」は、金額的に重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書の組み替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「利息及び配当金の受取額」に表示しておりました20,938百万円は、「利息の受取額」16,808百万円及び「配当金の受取額」4,130百万円に、それぞれ組み替えております。

(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、所在地ごと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す。

前連結会計年度(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されている投資の減損損失44,425百万円です。

9. 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。

当連結会計年度(自 2024年1月1日 至 2024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	5,054	225,404	2,617	14,225	6,742	254,042	—	254,042
モバイル	1,030	185,262	—	3,395	—	189,687	—	189,687
その他	39	2,432	—	△11	22	2,482	—	2,482
外部収益 計	6,123	413,098	2,617	17,609	6,764	446,211	—	446,211
セグメント間収益	1,229	8,257	—	1,433	1,840	12,759	△12,759	—
計	7,352	421,355	2,617	19,042	8,604	458,970	△12,759	446,211
セグメント利益又は損失 (注1)	△2,633	154,434	560	△4,059	△9,188	139,114	83	139,197
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△15,021
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	124,176
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	76,298
再評価による損失の戻入 (注7)	—	—	—	—	—	—	—	692
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△5,179
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	195,987
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費 (注6)	6	8,805	105	193	1,033	10,142	—	10,142
減損損失	156	7,134	—	6,142	—	13,432	—	13,432
資本的支出(注3)	101	23,292	45	351	531	24,320	—	24,320

(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83百万円は、セグメント間取引消去です。

5. 金融収益の主な内訳は、為替差益30,889百万円及び受取利息及び受取配当金24,034百万円です。

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す。

8. 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す。

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	307,949	252,570
ロイヤリティ	110,487	189,415
その他	4,920	4,226
合計	423,356	446,211

(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、次のとおりです。

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
	百万円	百万円
日本	25	1
韓国	70,345	84,504
中国	249	207
北米	869	307
その他	33,499	33,400
合計	104,987	118,419

- (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、次のとおりです。

前連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)

	事業別の売上収益			合計
	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	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

当連結会計年度(自 2024年1月1日 至 2024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	8,528	9,170	70	17,768
韓国	143,396	49,395	2,231	195,022
中国	56,750	107,362	4	164,116
北米及び欧州	29,776	12,644	102	42,522
その他	15,592	11,116	75	26,783
合計	254,042	189,687	2,482	446,211

- (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80,189百万円(韓国セグメント)、143,300百万円(韓国セグメント)です。

(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 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	70,609百万円	134,848百万円
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	△12百万円	△45百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	70,597百万円	134,803百万円
基本的加重平均普通株式数(注1)	851,841,232株	833,468,361株
希薄化効果:ストック・オプション	5,601,460株	3,340,830株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	857,442,692株	836,809,191株

1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	82.89円	161.79円
希薄化後(注2)	82.33円	161.09円

(注)1. 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735,351株及び338,814株、当連結会計年度ではそれぞれ543,596株及び941,839株です。

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)

(1) 自己株式の消却

当社は、2025年2月13日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 | 19,911,683株
(2025年1月31日現在の発行済株式総数の2.4%) |
| (d) 消却予定日 | 2025年2月28日 |

(2) 自己株式の取得

当社は、2025年2月13日の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項について決議いたしました。

① 自己株式の取得を行う理由

資本効率の向上と資本政策の柔軟性を確保するため

② 取得に係る事項の内容

- | | |
|----------------|--|
| (a) 取得する株式の種類 | 当社普通株式 |
| (b) 取得し得る株式の総数 | 32,000,000株(上限)
(2025年1月31日現在の発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合3.9%) |
| (c) 株式の取得価額の総額 | 50,000百万円(上限) |
| (d) 取得期間 | 2025年2月14日～2025年6月30日 |
| (e) 取得方法 | 東京証券取引所における市場買付 |