



## 2021年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2022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 <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 2022年3月25日 配当支払開始予定日 2022年3月28日

有価証券報告書提出予定日 2022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 : 無

(百万円未満四捨五入)

### 1. 2021年12月期の連結業績 (2021年1月1日～2021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	%
2021年12月期	274,462	△6.3	91,541	△17.9	135,472	25.2	113,066	103.8	114,888	104.4	131,280	51.9
2020年12月期	293,024	17.9	111,450	17.9	108,171	△11.3	55,489	△51.0	56,220	△51.4	86,427	△0.5

	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	%	%	%
2021年12月期	128.91	126.55	14.9	14.7	33.4
2020年12月期	63.57	61.90	8.5	13.7	38.0

(参考) 持分法による投資損益 2021年12月期 △999百万円 2020年12月期 765百万円

#### (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
2021年12月期	986,632	845,893	836,668	84.8	939.19
2020年12月期	862,161	720,445	709,882	82.3	800.35

#### (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
2021年12月期	105,914	18,084	△21,053	365,239
2020年12月期	137,603	△140,234	△2,626	252,570

### 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	%	%
2020年12月期	—	2.50	—	2.50	5.00	4,428	7.9	0.7
2021年12月期	—	2.50	—	5.00	7.50	6,682	5.8	0.9
2022年12月期(予想)	—	5.00	—	5.00	10.00	—	—	—

(注) 2021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「配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。また、2022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.6「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. 2022年12月期第1四半期の連結業績予想 (2022年1月1日～2022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)	84,762	△4.0	32,883	△24.1	42,035	△33.9	32,258	△29.5	32,745	△28.9	36.81
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	92,750	5.0	39,700	△8.4	48,853	△23.2	37,583	△17.8	37,966	△17.5	42.68

(注) 2022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）	2021年12月期	898,746,469株	2020年12月期	886,961,539株
② 期末自己株式数	2021年12月期	7,908,437株	2020年12月期	44株
③ 期中平均株式数	2021年12月期	891,231,822株	2020年12月期	884,335,963株

(注) 期末自己株式数には、Stiftelsen Embark Incentive（以下「本財団」という。）が保有する当社株式が含まれております（2021年12月期865,770株、2020年12月期一株）。また、本財団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（2021年12月期336,017株、2020年12月期一株）。当社は、第3四半期連結会計期間より、連結財務諸表において、本財団を当社の連結子会社としているため、これらの自己株式数には本財団が保有する当社株式が含まれます。

(参考) 個別業績の概要

1. 2021年12月期の個別業績（2021年1月1日～2021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	％
2021年12月期	5,898	9.0	△8,411	—	84,163	110.7	78,667	111.7
2020年12月期	5,411	△10.1	△5,163	—	39,937	71.0	37,152	65.9

	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
2021年12月期	88.23	87.16
2020年12月期	42.01	41.54

(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		
2021年12月期	189,677		184,833		91.8	195.23		
2020年12月期	103,313		100,759		89.5	104.28		

(参考) 自己資本 2021年12月期 174,084百万円 2020年12月期 92,489百万円

(注) 個別業績における財務数値については、日本基準に基づいております。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的と判断できる一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.5「1. 経営成績等の概況（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法について)

当社ホームページに掲載いたします。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	5
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	6
2. 企業集団の状況 .....	7
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	10
4. 連結財務諸表及び主な注記 .....	11
(1) 連結財政状態計算書 .....	11
(2) 連結損益計算書 .....	13
(3) 連結包括利益計算書 .....	14
(4) 連結持分変動計算書 .....	15
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	16
(6) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	17
(継続企業の前提に関する注記) .....	17
(期中における重要な子会社の異動) .....	17
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更) .....	17
(新たな会計方針の適用) .....	17
(親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	18
(セグメント情報等) .....	19
(1株当たり情報) .....	24
(重要な後発事象) .....	24

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における世界経済は、米国や中国といった一部の国々においては回復傾向となったものの、新型コロナウイルスの変異株が急激な拡がりを見せており、ワクチン接種が進んでいる欧米諸国においても感染が拡大傾向にあることから、依然として収束見通しは立たず、経済へ及ぼす影響も不透明な状況が続きました。わが国経済においては、新型コロナウイルス感染症の拡大に対して断続的に緊急事態宣言や、まん延防止等重点措置が発令され、行動制限や営業自粛など、景気の回復に予断を許さない状況が続きました。

このような状況の中、地域により多少状況は異なったものの、当社グループ全体では事業に大きな影響を受けずに、引き続きPCオンライン事業及びモバイル事業を展開し、ユーザーの皆様楽しんでいただける高品質なゲームの開発、コンテンツの獲得、新規ゲームタイトルの配信に努めるとともに、既存ゲームタイトルのアップデートを推し進めてまいりました。具体的には、(i)大規模マルチプレイヤーオンラインゲームへの注力、(ii)PC、コンソール及びモバイル等、あらゆるプラットフォームでのサービス提供、(iii)自社IPの活用、(iv)特別に価値のある新規IPへの投資、を集中戦略として設定し、グローバル事業の成長に取り組んでまいりました。

当連結会計年度においては、過去最高の売上収益を達成した前連結会計年度との比較により、売上収益が前期比で減少しました。

韓国においては、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』や『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が過去最高の売上収益を更新し、『サドンアタック』(Sudden Attack)が前期比で2倍以上に成長したものの、『メイプルストーリー』(MapleStory)が前期比で減収となったことから、PCオンラインゲームの売上収益は前期比で横ばいとなりました。『メイプルストーリー』(MapleStory)については、2月後半に確率型アイテムの獲得率等の開示の不透明さやコミュニケーション不足に関する指摘をユーザーから受けて以降、ユーザーとの信頼関係の回復に向けて、短期的な売上獲得よりも、ユーザーエンゲージメントの向上に注力してまいりました。その結果、売上収益は前期比で減少したものの、ユーザーの満足度を示すネットプロモータースコアは第2四半期連結会計期間以降、継続的に改善してきました。モバイルゲームは、『風の王国:Yeon』(The Kingdom of the Winds:Yeon)、『KartRider Rush+』及び『V4』などの新作による増収寄与により、過去最高の売上収益を記録した前連結会計年度との比較で、売上収益が減少しました。これらの結果、韓国全体では、売上収益が前期比で減少しました。

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)の減収により、売上収益が前期比で減少しました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)については、長期的な成長に向けてユーザーエンゲージメントの改善に注力し、6月の13周年アップデートや7月の夏季アップデートに加えて、8月に就任した新統括ディレクターの下で行われた新たな取り組みなど、いずれもユーザーから好評を得られました。ユーザーエンゲージメントの改善は着実に進んだ一方で、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数は、改善途上にあり前期比で低い水準にあることから、売上収益は減少しました。

日本においては、『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長や、『ブルーアーカイブ』(BlueArchive)及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』の増収寄与があったものの、『TRAHA』や『メイプルストーリーM』(MapleStory M)の減収により、売上収益が前期比で横ばいとなりました。

北米及び欧州においては、主に『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)が成長したものの、『Choices: Stories You Play』の減収により、売上収益が前期比で減少しました。

その他の地域においては、主に『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)が成長したものの、『KartRider Rush+』及び『V4』の減収により、売上収益は前期比でおおよそ横ばいとなりました。

費用面では、韓国における新報酬制度の導入や従業員数の増加による人件費の増加により、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、モバイルゲームに係るプラットフォーム手数料や広告宣伝費が減少したものの、韓国における新報酬制度の導入、従業員数の増加、ストック・オプション費用の増加による人件費及び研究開発費の増加により、前期比で増加しました。その他の費用については、当連結会計年度に計上した子会社の無形資産に係る減損損失が前連結会計年度に計上した子会社ののれん及び無形資産に係る減損損失を下回ったことから前期比で減少しました。

また、外貨建ての現金預金等について為替差益が発生した結果、前期比で金融費用は減少し、金融収益は増加しました。法人所得税費用は、在外子会社の未分配利益に係る繰延税金負債を追加認識し、法人所得税費用が大幅に増加した前連結会計年度との比較となったことに加え、当連結会計年度において在外子会社の繰越外国税額控除に

係る繰延税金資産を追加認識したことにより、法人所得税費用が減少したことから、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274,462百万円(前期比6.3%減)、営業利益は91,541百万円(同17.9%減)、税引前当期利益は135,472百万円(同25.2%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は114,888百万円(同104.4%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5,042百万円(前期比16.8%増)、セグメント損失は11,939百万円(前期は4,338百万円の損失)となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は250,127百万円(前期比6.2%減)、セグメント利益は109,191百万円(同13.9%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3,150百万円(前期比3.0%増)、セグメント利益は1,680百万円(同11.2%減)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は14,904百万円(前期比11.9%減)、セグメント損失は175百万円(前期は1,263百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は1,239百万円(前期比37.0%減)、セグメント損失は4,902百万円(前期は2,821百万円の損失)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986,632百万円であり、前連結会計年度末に比べて124,471百万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112,669百万円増)、持分法で会計処理している投資の増加(同53,738百万円増)及びその他の金融資産の増加(同36,765百万円増)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103,443百万円減)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140,739百万円であり、前連結会計年度末に比べて977百万円減少しております。主な増加要因は、繰延税金負債の増加(前期末比2,847百万円増)によるものであり、主な減少要因は、借入金金の減少(同2,094百万円減)及び仕入債務及びその他の債務の減少(同1,314百万円減)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845,893百万円であり、前連結会計年度末に比べて125,448百万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112,761百万円増)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112,669百万円増加し、365,239百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による影響9,724百万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105,914百万円（前期は137,603百万円の収入）となりました。主な増加要因は、税引前当期利益135,472百万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37,589百万円によるものであります。

前期と比べて、為替の影響により税引前当期利益が増加した一方で、法人所得税の支払額が増加し、仕入債務及びその他の債務も減少したため、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18,084百万円（前期は140,234百万円の支出）となりました。主な収入要因は、定期預金の純減少額110,550百万円によるものであり、主な支出要因は、持分法で会計処理されている投資の取得による支出52,637百万円及び連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の取得による支出37,167百万円によるものであります。

前期と比べて、定期預金の引出しが増加したことにより、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21,053百万円（前期は2,626百万円の支出）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16,034百万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増加したため、財務活動による支出が増加いたしました。

## (参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2020年12月期	2021年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	82.3	84.8
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	327.1	200.8
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.1	0.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	337.6	255.9

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、世界各国で新型コロナウイルスの変異株が急激な拡がりを見せており、依然先行きについては不透明な状況が続いております。ただし、それを起因として、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今後発生することは予想していません。

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。

2022年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益84,762~92,750百万円(前年同期比4.0%減~5.0%増)、営業利益32,883~39,700百万円(同24.1%~8.4%減)、税引前利益42,035~48,853百万円(同33.9%~23.2%減)、四半期利益32,258~37,583百万円(同29.5%~17.8%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益32,745~37,966百万円(同28.9%~17.5%減)、基本的1株当たり四半期利益36.81~42.68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=114.85円、100ウォン=9.62円、1中国元=18.06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761百万円、営業利益が約340百万円変動するものと当社では推定しております。

第1四半期連結会計期間における売上収益は、顧客所在地別で以下のように見込んでおります。

韓国では、前年同期比で『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』が成長し、『サドンアタック』(Sudden Attack)がおよそ横ばいとなることを見込む一方で、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)がやや減収することを予想しています。『メイプルストーリー』(MapleStory)では、短期的な売上獲得よりもユーザーとの中長期的な関係強化に注力しており、顧客の満足度を示すネットプロモータースコアは前第4四半期連結会計期間から今年の1月にかけてさらに改善しましたが、過去最大級の冬季アップデートの成功により前年同期比で36%成長した前第1四半期連結会計期間との比較で、売上収益は減少することを予想しています。その結果、PCオンラインゲーム全体の売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。

モバイルゲームでは、『ブルーアーカイブ』(BlueArchive)の増収寄与及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』や『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』の成長を見込んでいます。加えて、3月24日に配信開始予定の『アラド戦記モバイル』(Mobile Dungeon&Fighter)が、寄与日数がわずかながらも増収寄与すると予想しています。一方で、『V4』、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)及び『KartRider Rush+』が前年同期との比較で減収することが予想されます。その結果、モバイルゲームの売上収益は、前年同期比でおおよそ横ばいとなることを予想しています。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)で、1月20日に旧正月アップデートを実施し、アバターパッケージの販売や人気キャラクターへの新職業の追加を行っています。旧正月パッケージの販売がユーザーに好評だったことから、売上収益は前年同期比で増加することを予想しています。第1四半期連結会計期間は成長を見込むものの、今後も継続して課金施策を戦略的に抑え、中長期的に成長できるようゲーム運用を行ってまいります。2022年は例年通りのアップデートに加え、6月に実施予定のレベルキャップ開放等により、徐々にアクティブユーザー数及び課金ユーザー数の増加を促す予定です。

日本では、『カウンターサイド』(COUNTER: SIDE)の増収寄与を見込む一方で、『ブルーアーカイブ』(BlueArchive)、『V4』及び『TRAHA』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います。

北米及び欧州では、『ブルーアーカイブ』(BlueArchive)の増収寄与を見込む一方で、『Choices: Stories You Play』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います。

その他の地域では、『KartRider Rush+』の減収を見込むものの、『ブルーアーカイブ』(BlueArchive)の増収寄与及び『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長を見込むことから、売上収益が前年同期比で増加することを予想しています。

第1四半期連結会計期間における費用面では、従業員数の増加や定期昇給、ストック・オプション費用の増加による人件費の増加のほか、広告宣伝費の増加を見込んでいます。その結果、第1四半期連結会計期間の費用は前年同期比で増加することを予想しています。

業績見通しについては、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでいるため、実績値は業況の変化などにより予想数値と異なる可能性があります。

(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主への利益の還元が重要な経営課題であると認識し、株主資本の状況、経営実績、収益見通し等を慎重に検討した上で、業績の進展状況に応じて、利益配当・自己株式取得等を通じて株主に対し利益還元を行う方針であります。内部留保資金の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。

上記の方針に則り、当期末の配当につきましては、2021年11月9日付「2021年12月期第3四半期決算短信〔I F R S〕（連結）」にて公表しました2021年12月期の期末配当1株当たり2.5円を、2021年12月期通期連結業績や財務状況等を総合的に勘案し、従来予想より1株につき2.5円増配した5.0円に修正しております。なお、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39社並びに関連会社及び共同支配企業15社（2021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（2021年12月31日現在）

韓国:	NEXON Korea Corporation; NEOPLE INC.; NEXON GT Co., Ltd.; NAT GAMES Co., Ltd.; JoongAng Pangyo Development Co., Ltd.; Mirae Asset Global Innovation Growth Focus Equity Privately Placed Investment Trust; 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™ FIFA ONLINE 4』などがあります。新規ゲームタイトルのサービスにあたっては、世界の各地域のユーザー特性やその嗜好性、配信するゲームのジャンルを考慮した上で試験的な配信を行うなどして、市場の違いに柔軟に対応しております。

また、NEXON Korea Corporation や NEOPLE INC. などの当社グループが開発したPCオンラインゲームは、自らが、又は市場が大きな地域では当社やNexon America Inc.、NEXON TAIWAN LIMITED、Nexon Thailand Co., Ltd. などの当社グループ会社を通じて直接的に配信を行っており、PCオンラインゲームの制作・開発、配信をグループ内で連携することで、事業上の相乗効果最大化に努めております。加えて、当社が配信権を獲得した、当社グループ以外の他の開発会社が開発したPCオンラインゲームについても、当社グループがパブリッシングし、多数のユーザーへ向けてゲームを配信することで収益の最大化を図るとともに、開発会社と良好な関係を構築しながらゲームの配信サービスを提供しております。当社グループが直接的に配信を行っていない地域では、現地のパブリッシャーを通じて当社グループが制作したPCオンラインゲームを配信しております。以上のような事業上の取り組みを通じて、当社は世界中のユーザーへ面白くて、独創的なゲームを配信できるよう鋭意努力しております。

コンサルティング事業は、Lexian Software Development (Shanghai) Co., Ltd. が中国国内の配信会社に対して、ビルディングシステム（注）及び会員システムの構築及び管理業務、事業戦略、ゲーム運営、マーケティングに係るコンサルティングサービスを提供しております。

また、韓国ではNexon Networks CorporationがPCオンラインゲーム及びモバイルゲームを提供する際の顧客支援及びネットカフェ運用に係るサービスを提供し、N Media Platform Co., LTD. がインターネットカフェ向けの広告プラットフォーム及び運用管理サービスを提供しております。

ゲーム内広告事業は、PCオンラインゲーム内広告の強みであるゲームコンテンツや広告内容の継続的なアップデートを通じ、ゲームの中で広告機能が付加された機能的アイテムを使用することにより直接露出できるといった特徴や、広告を一括管理している専用サーバーを通じ、異なる広告をターゲットユーザーに合わせて同時刻に露出できるという特徴を生かし、事業を展開しております。

マーチャンダイジング事業は、当社グループが保有するゲーム内の人気キャラクターを用いて商品を製作・販売する事業です。

(注) ビリングシステム：企業が提供するインターネットや電子メール等のサービスに係る電子的な利用明細確認サービス

#### (b) モバイル事業

モバイル事業では、スマートフォン、タブレット等の端末でプレイするモバイルゲームの開発、配信を行っております。当社グループでは、国内や海外においてモバイルゲームの開発、配信を行っております。国内では当社がモバイルゲームの配信を行っております。韓国では主にNEXON Korea Corporation、NEOPLE INC.、NAT GAMES Co., Ltd. などがモバイルゲームの開発、配信を行っております。米国ではBig Huge Games, Inc. 及びPixelberry Studiosがモバイルゲームの開発、配信を行っております。

### ② PCオンラインゲーム及びモバイルゲームのビジネスモデルについて

PCオンラインゲーム及びモバイルゲームにおいて当社が採用しているビジネスモデルは、以下の3種類に区分することができます。

#### (a) 自社配信モデル

自社配信モデルは、当社グループのNEXON Korea Corporation、NEOPLE INC. などで開発したゲームを自らが、又は当社や当社グループのNexon America Inc.、NEXON TAIWAN LIMITED、Nexon Thailand Co., Ltd. などの会社が直接にゲームサービス（ネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポート等を含む）を行うモデルです。

配信開始後は、課金方法に応じてユーザーから利用料を回収しますが、多くの場合は決済代行会社に手数料を支払い、ユーザーの利用料金回収業務を委託しております。

#### (b) ライセンス供与モデル

ライセンス供与モデルにおいて当社グループは、製品化したゲームの著作権者として、当社グループ外の配信会社とライセンス契約を締結し、その配信権を供与します。

ライセンス契約を締結し、配信権を得た配信会社は、サービスを行うにあたって必要なネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポートを主体となって行います。また、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は、配信会社の収益拡大のために、これらの活動を支援いたします。

当社グループでは、PCオンラインゲームを開発しているNEXON Korea Corporation や NEOPLE INC. などが、例えば中国などにおいて、当社グループ外の配信会社に配信権を供与しております。

なお、配信権を供与するライセンス契約は1つのゲームタイトルにつき、1か国1社を原則とし、配信会社に対しては現地での独占的な配信権を当社グループとしては許諾しております。これに対し、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は継続的なゲームコンテンツのアップデートや、テクニカルサポートを提供し、配信会社との契約締結時には契約金を、ゲームの配信サービス開始後は配信会社がユーザーから回収するサービス利用料に応じて、その一定率をロイヤリティとして受け取ります。

なお、ロイヤリティ等の支払条件については、配信会社が所在する現地の実情を踏まえながら個別の契約に基づいて定めております。

## (c) ライセンス配信モデル

ライセンス配信モデルでは、当社グループはグループ外のPCオンラインゲーム又はモバイルゲーム開発会社とライセンス契約を締結し、特定地域の独占配信権を取得し、当社グループでサービスを提供するネットワーク環境を構築し、マーケティング及びユーザーサポートを行い、ゲームの配信サービスを提供いたします。

当社はユーザーからサービス利用料を回収いたしますが、そこから一定のロイヤリティをグループ外のPCオンライン又はモバイルゲーム開発会社に支払います。

当社グループにおいては、Valve Corporationとの『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online)に係る取引、Electronic Arts, Inc.との『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』及び『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』に係る取引などがライセンス配信モデルに該当します。

## ③ PCオンラインゲームの収益モデルについて

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

## (a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

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

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

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

## (b) 利用期間に応じた従量課金制(定額課金制)

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

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

## (c) 広告収入モデル

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

## ④ モバイルゲームの収益モデルについて

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

## (a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

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

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

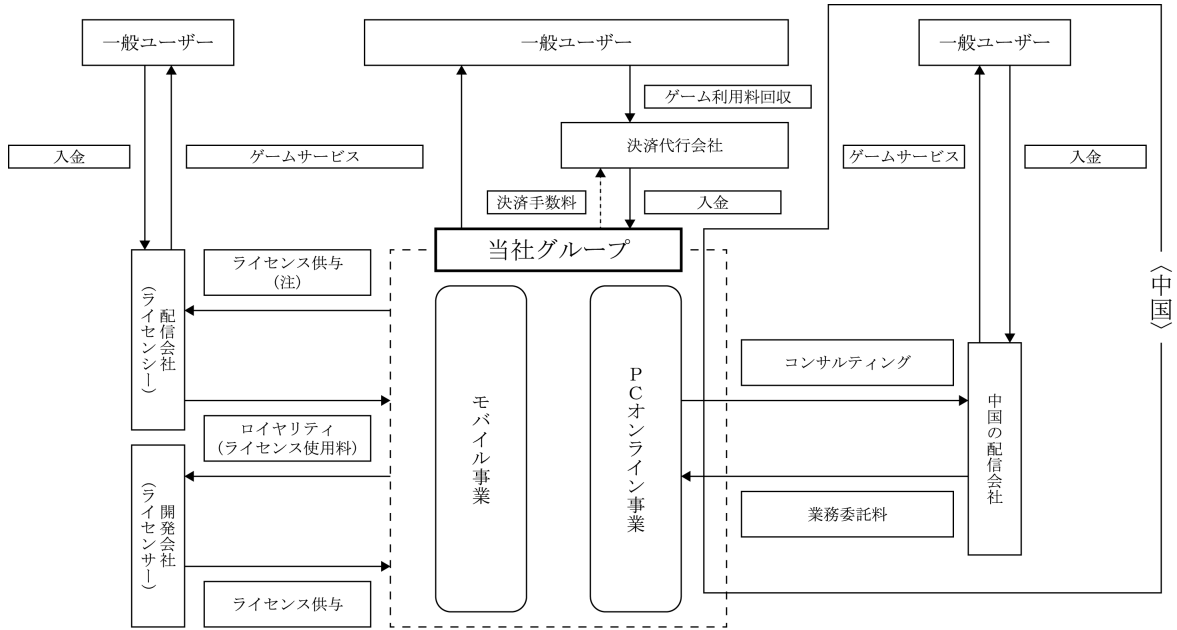
## (b) 広告収入モデル

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

[事業系統図]

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、〈図1〉のとおりであります。

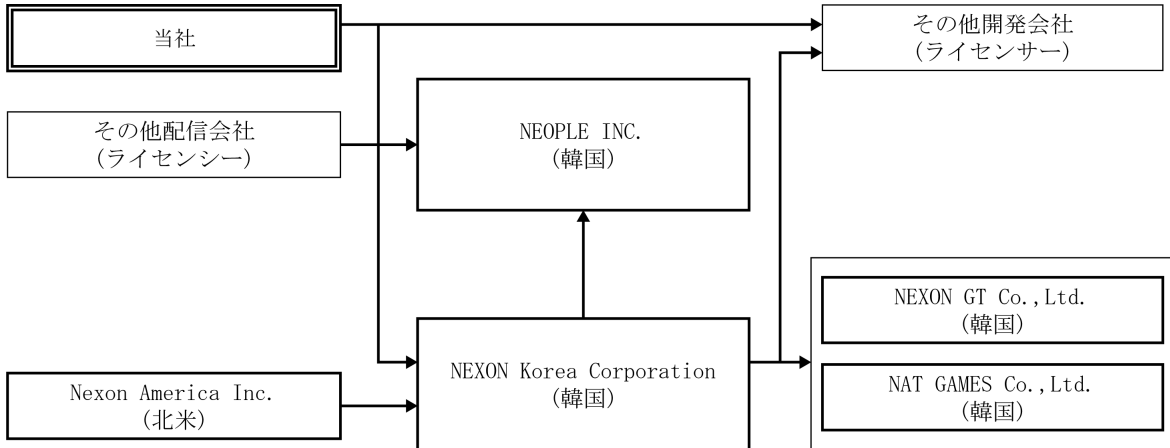
<図1>



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

また、当社グループにおけるロイヤリティ収入の流れは〈図2〉のとおりであり、当社及び主な子会社について記載しております。

<図2>



3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

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

## 4. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結財政状態計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (2020年12月31日)	当連結会計年度 (2021年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	252,570	365,239
営業債権及びその他の債権	20,935	17,577
その他の預金	273,132	169,689
その他の金融資産	27,343	29,140
その他の流動資産	4,552	12,072
流動資産合計	578,532	593,717
非流動資産		
有形固定資産	24,191	24,448
のれん	38,425	38,938
無形資産	14,935	17,703
使用権資産	10,029	10,985
持分法で会計処理している投資	5,195	58,933
その他の金融資産	167,620	202,588
その他の非流動資産	1,277	1,106
繰延税金資産	21,957	38,214
非流動資産合計	283,629	392,915
資産合計	862,161	986,632

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年12月31日)	当連結会計年度 (2021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	10,668	9,354
繰延収益	11,505	11,030
借入金	2,094	—
未払法人所得税	15,774	16,599
リース負債	2,657	3,045
引当金	6,881	5,787
その他の流動負債	8,388	7,510
流動負債合計	57,967	53,325
非流動負債		
繰延収益	15,180	14,354
リース負債	11,842	12,282
その他の金融負債	868	1,803
引当金	304	323
その他の非流動負債	4,437	4,687
繰延税金負債	51,118	53,965
非流動負債合計	83,749	87,414
負債合計	141,716	140,739
資本		
資本金	22,679	34,255
資本剰余金	17,421	14,961
自己株式	△0	△17,863
その他の資本の構成要素	69,975	92,747
利益剰余金	599,807	712,568
親会社の所有者に帰属する持分合計	709,882	836,668
非支配持分	10,563	9,225
資本合計	720,445	845,893
負債及び資本合計	862,161	986,632



## (2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)
売上収益	293,024	274,462
売上原価	△69,009	△72,121
売上総利益	224,015	202,341
販売費及び一般管理費	△103,711	△108,490
その他の収益	1,796	805
その他の費用	△10,650	△3,115
営業利益	111,450	91,541
金融収益	15,005	47,874
金融費用	△19,049	△1,355
再評価による損失	—	△1,589
持分法による投資利益又は損失(△)	765	△999
税引前当期利益	108,171	135,472
法人所得税費用	△52,682	△22,406
当期利益	55,489	113,066
当期利益の帰属		
親会社の所有者	56,220	114,888
非支配持分	△731	△1,822
当期利益	55,489	113,066
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	63.57円	128.91円
希薄化後1株当たり当期利益	61.90円	126.55円

## (3) 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)
当期利益	55,489	113,066
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	28,150	8,610
確定給付型年金制度の再測定額	8	△19
法人所得税	△6,844	△2,834
純損益に振替えられることのない 項目合計	21,314	5,757
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	9,628	12,445
持分法によるその他の包括利益	△4	12
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	9,624	12,457
その他の包括利益合計	30,938	18,214
当期包括利益	86,427	131,280
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	87,067	132,985
非支配持分	△640	△1,705
当期包括利益	86,427	131,280

## (4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2020年1月1日 至 2020年12月31日)

(単位:百万円)

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

当連結会計年度(自 2021年1月1日 至 2021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)	22,679	17,421	△0	69,975	599,807	709,882	10,563	720,445
当期利益	—	—	—	—	114,888	114,888	△1,822	113,066
その他の包括利益	—	—	—	18,097	—	18,097	117	18,214
当期包括利益合計	—	—	—	18,097	114,888	132,985	△1,705	131,280
新株の発行	11,576	11,576	—	—	—	23,152	—	23,152
新株発行費用	—	△83	—	—	—	△83	—	△83
配当金	—	—	—	—	△4,441	△4,441	—	△4,441
株式に基づく報酬取引	—	—	—	6,989	—	6,989	—	6,989
支配継続子会社に対する持分変動	—	△15,890	—	—	—	△15,890	367	△15,523
連結範囲の変動	—	1,939	△1,914	—	—	25	—	25
自己株式の取得	—	△2	△16,032	—	—	△16,034	—	△16,034
自己株式の処分	—	—	83	—	—	83	—	83
その他の資本の構成要素から利益剰余金 への振替	—	—	—	△2,314	2,314	—	—	—
所有者との取引額合計	11,576	△2,460	△17,863	4,675	△2,127	△6,199	367	△5,832
資本(期末)	34,255	14,961	△17,863	92,747	712,568	836,668	9,225	845,893

## (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 2020年1月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021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	108,171	135,472
減価償却費及び償却費	8,574	8,468
株式報酬費用	3,002	10,508
受取利息及び受取配当金	△8,275	△6,452
支払利息	357	415
減損損失	9,655	2,941
再評価による損失	—	1,589
持分法による投資損益 (△は益)	△765	999
有価証券評価損益 (△は益)	△4,382	△703
為替差損益 (△は益)	15,306	△10,022
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	5,855	4,816
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	419	△3,136
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	2,691	△1,466
繰延収益の増減額 (△は減少)	437	△1,954
引当金の増減額 (△は減少)	2,796	△1,188
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	758	△1,389
その他	△64	△2,567
小計	144,535	136,331
利息及び配当金の受取額	11,353	7,587
利息の支払額	△408	△415
法人所得税の支払額	△17,877	△37,589
営業活動によるキャッシュ・フロー	137,603	105,914
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)	△3,443	334
定期預金の純増減額 (△は増加)	△32,736	110,550
有形固定資産の取得による支出	△2,342	△1,585
有形固定資産の売却による収入	77	68
無形資産の取得による支出	△890	△12,541
長期前払費用の増加を伴う支出	△1,441	△3,210
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の取得による支出	△31,867	△37,167
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の売却による収入	20,423	35,512
有価証券の取得による支出	△86,258	△26,492
有価証券の売却及び償還による収入	865	6,327
持分法で会計処理されている投資の取得による支出	△2,075	△52,637
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	55	0
短期貸付金の貸付による支出	△106	△16,630
短期貸付金の回収による収入	33	16,620
その他	△529	△1,065
投資活動によるキャッシュ・フロー	△140,234	18,084
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	△2,094
ストック・オプションの行使による収入	7,050	4,101
自己株式の取得による支出	△2,783	△16,034
配当金の支払額	△4,417	△4,441
リース負債の返済による支出	△2,339	△2,585
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,626	△21,053
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△5,257	102,945
現金及び現金同等物の期首残高	253,636	252,570
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	4,191	9,724
現金及び現金同等物の期末残高	252,570	365,239

## (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)

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(2021年1月1日から2021年3月31日)より以下の基準を適用しております。これらについては、当連結会計年度において重要な影響はありません。

基準書	基準書名	新設・改訂の概要
IFRS第16号	リース	借手が新型コロナウイルス感染症に関連した家賃免除や一時的な家賃減額などの賃料減免を会計処理することを容易にするためのもの
IFRS第9号	金融商品	IBOR改革の結果として古い金利指標を代替的な指標金利に置き換える際の処理を明らかにするもの
IAS第39号	金融商品：認識及び測定	
IFRS第7号	金融商品：開示	
IFRS第4号	保険契約	
IFRS第16号	リース	

(新たな会計方針の適用)

当社グループは、2021年4月に暗号資産取引所を通じてビットコイン(暗号資産)に対する投資を行いました。

これに伴い、当社グループは、第2四半期連結会計期間より、当該暗号資産に対する投資をIAS第38号「無形資産」(以下「IAS第38号」という。)に基づく無形資産として認識し、取得原価で当初測定しております。当社グループは、当該無形資産には使用期限がなく、交換手段として用いられる限り存続すると考えているため、耐用年数が確定できない無形資産と判定し、償却を行っておりません。当初認識の後には、当社グループは、再評価モデルを用いて当該無形資産を測定することを選択しております。

再評価モデルのもとでは、当社グループは当該無形資産を再評価額(再評価日の公正価値から再評価日以降の減損損失累計額を控除した額)で計上しております。IAS第38号での再評価の目的上、公正価値は活発な市場を参照して測定します。

当社グループは、再評価の結果として無形資産の帳簿価額が増加する場合には、当該増加額をその他の包括利益に認識し、再評価剰余金としてその他の資本の構成要素に累積します。ただし、当該増加額は、過去に純損益に認識した同じ無形資産の再評価による減少額の戻入れとなる範囲内で、純損益に認識します。

当社グループは、再評価の結果として無形資産の帳簿価額が減少する場合には、当該減少額を費用として認識します。ただし、当該減少額は、当該無形資産に係る再評価剰余金の貸方残高の範囲内で、その他の包括利益に認識します。その他の包括利益に認識する減少額は、再評価剰余金としてその他の資本の構成要素に累積されている金額の減額となります。

当社グループは、当該無形資産の認識の中止により再評価剰余金を実現させる場合には、当該再評価剰余金を利益剰余金に直接振り替えます。

(親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記)

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

① 配当金支払額

	株式の種類	配当金の総額 百万円	1株当たり 配当額 円	基準日	効力発生日
2020年2月20日 取締役会決議	普通株式	2,206	2.5	2019年12月31日	2020年3月26日
2020年8月6日 取締役会決議	普通株式	2,211	2.5	2020年6月30日	2020年9月28日

② 自己株式の取得

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

③ 自己株式の消却

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

(2) 当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)

① 配当金支払額

	株式の種類	配当金の総額 百万円	1株当たり 配当額 円	基準日	効力発生日
2021年2月17日 取締役会決議	普通株式	2,217	2.5	2020年12月31日	2021年3月26日
2021年8月11日 取締役会決議	普通株式	2,224	2.5	2021年6月30日	2021年9月27日

② 連結範囲の変動

Embark Studios ABの完全子会社化による取得対価として、第三者割当増資によりStiftelsen Embark Incentive (以下「本財団」という。)が当社株式1,914百万円(905,144株)を取得いたしました。当社は、第3四半期連結会計期間より、連結財務諸表において、本財団を当社の連結子会社としているため、自己株式には本財団が保有する当社株式が含まれます。当該第三者割当増資の内容については、下記④をご参照ください。

③ 自己株式の取得

当社は、2021年11月19日の取締役会決議に基づき、当連結会計年度において自己株式7,042,600株を取得したことにより、自己株式が16,032百万円増加いたしました。

④ 非支配持分の追加取得

当社は、第3四半期連結会計期間において、当社の連結子会社であるEmbark Studios ABの発行済株式のうち当社及び当社子会社以外の株主が保有しているすべての株式を取得すること(すなわち、Embark Studios ABの完全子会社化)を目的として、Embark Studios ABの株主(当社及び当社子会社を除く。)に対して、その保有するEmbark Studios AB普通株式176,469,789株を現物出資財産として当社に給付し、当社がそれと引き換えに当社普通株式7,388,930株を発行する第三者割当増資(以下「本第三者割当増資」という。)を実施いたしました。当社が本第三者割当増資の払込期日に割当先に交付した当社普通株式の1株当たりの公正価値は、2021年8月23日の東京証券取引所における当社普通株式の終値である2,115円で測定しています。

本第三者割当増資の結果、資本金及び資本剰余金がそれぞれ7,814百万円、非支配持分が204百万円及び在外営業活動体の換算差額が95百万円それぞれ増加する一方で、資本剰余金が15,927百万円減少しております。なお、当該非支配持分の増加により、Embark Studios ABに対する当社グループの非支配持分はなくなっております。



(セグメント情報等)

(1) 報告セグメントの概要

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

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

また、当社グループは、IFRS第15号「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 2020年1月1日 至 2020年12月31日)

(単位：百万円)

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

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

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. 資本的支出には、有形固定資産、使用権資産及び無形資産への投資が含まれております。

4. セグメント利益又は損失の調整額△4百万円は、セグメント間取引消去であります。

5. 金融費用の主な内訳は、為替差損17,744百万円であります。

6. PCオンライン及びモバイルについては、主に役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 2021年1月1日 至 2021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	3,292	180,975	3,150	6,051	1,231	194,699	—	194,699
モバイル	1,729	67,497	—	8,844	8	78,078	—	78,078
その他	21	1,655	—	9	0	1,685	—	1,685
外部収益 計	5,042	250,127	3,150	14,904	1,239	274,462	—	274,462
セグメント間収益	1,003	2,753	—	890	549	5,195	△5,195	—
計	6,045	252,880	3,150	15,794	1,788	279,657	△5,195	274,462
セグメント利益又は損失 (注1)	△11,939	109,191	1,680	△175	△4,902	93,855	△4	93,851
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	△2,310
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	91,541
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	46,519
再評価による損失 (注6)	—	—	—	—	—	—	—	△1,589
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△999
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	135,472
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	5	7,203	116	192	952	8,468	—	8,468
減損損失	80	2,815	—	46	—	2,941	—	2,941
資本的支出(注3)	37	3,713	42	1,190	203	5,185	—	5,185

- (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△4百万円は、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36,432百万円であります。
6. 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。
7. PCオンライン及びモバイルについては、主に役員に対する支配が一定期間にわたり移転するため、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

## (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 2020年1月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	206,103	190,345
ロイヤリティ	82,225	79,285
その他	4,696	4,832
合計	293,024	274,462

## (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 (2020年12月31日)	当連結会計年度 (2021年12月31日)
	百万円	百万円
日本	7	5
韓国	55,632	50,014
中国	244	205
北米	235	1,175
その他	32,739	32,302
合計	88,857	83,701

(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 2020年1月1日 至 2020年12月31日)

	事業別の売上収益			合計 百万円
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	
主な地域市場				
日本	3,250	7,100	68	10,418
韓国	99,829	63,765	1,386	164,980
中国	80,194	1,033	13	81,240
北米及び欧州	4,485	15,195	183	19,863
その他	6,485	9,981	57	16,523
合計	194,243	97,074	1,707	293,024

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

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米及び欧州：米国、カナダ及び欧州

(2) その他：中南米及びアジア諸国

当連結会計年度(自 2021年1月1日 至 2021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	3,291	7,152	26	10,469
韓国	102,934	50,270	1,479	154,683
中国	73,006	589	—	73,595
北米及び欧州	5,463	13,108	97	18,668
その他	10,005	6,959	83	17,047
合計	194,699	78,078	1,685	274,462

(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71,694百万円（韓国セグメント）、63,743百万円（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 2020年1月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度 (自 2021年1月1日 至 2021年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	56,220百万円	114,888百万円
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	△891百万円	△647百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	55,329百万円	114,241百万円
基本的加重平均普通株式数(注1)	884,335,963株	891,231,822株
希薄化効果:ストック・オプション	9,543,454株	11,486,933株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	893,879,417株	902,718,755株
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的	63.57円	128.91円
希薄化後(注2)	61.90円	126.55円

(注) 1. 本財団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、前連結会計年度においては該当がなく、当連結会計年度では336,017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)

該当事項はありません。