



## 2025年12月期 決算短信〔 I F R S 〕（連結）

2026年2月12日

上場会社名 株式会社ネクソン

上場取引所 東

コード番号 3659 URL <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 2026年3月25日 配当支払開始予定日 2026年3月26日

有価証券報告書提出予定日 2026年3月24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. 2025年12月期の連結業績（2025年1月1日～2025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	％
2025年12月期	475,102	6.5	124,012	△0.1	140,451	△28.3	89,699	△34.1	92,052	△31.7	143,943	△20.6
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

	基本的1株当たり 当期利益		希薄化後 1株当たり当期利益		親会社所有者帰属持分 当期利益率		資産合計 税引前利益率		売上収益 営業利益率	
	円	銭	円	銭	％	％	％	％	円	銭
2025年12月期	114	48	114	11	8.9	10.5	26.1			
2024年12月期	161	79	161	09	14.1	16.6	27.8			

（参考）持分法による投資損益 2025年12月期 △1,697百万円 2024年12月期 △5,179百万円

#### （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
2025年12月期	1,410,188	1,065,918	1,057,544	75.0	1,336.28
2024年12月期	1,256,771	1,030,525	1,019,013	81.1	1,238.18

#### （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
2025年12月期	171,872	102,247	△118,688	498,868
2024年12月期	100,968	7,445	△64,777	331,931

### 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	％	％
2024年12月期	—	7.50	—	15.00	22.50	18,634	13.9	2.0
2025年12月期	—	15.00	—	30.00	45.00	35,801	39.3	3.5
2026年12月期（予想）	—	30.00	—	30.00	60.00	—	—	—

### 3. 2026年12月期第1四半期の連結業績予想（2026年1月1日～2026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		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期 利益	基本的1株当たり 当期利益
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％		
第1四半期（累計）	150,492	32.1	51,182	23.0	53,872	39.2	40,025	52.1	40,912	55.7
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	164,015	44.0	61,122	46.9	63,812	64.9	47,556	80.7	48,442	84.4

（注）2026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 : 無
- 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)	2025年12月期	827,160,972株	2024年12月期	842,443,413株
② 期末自己株式数	2025年12月期	35,753,527株	2024年12月期	19,450,212株
③ 期中平均株式数	2025年12月期	804,115,420株	2024年12月期	833,468,361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 (2025年12月期1,500,327株、2024年12月期2,491,629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 (2025年12月期1,943,020株、2024年12月期1,485,435株)。

(参考) 個別業績の概要

1. 2025年12月期の個別業績 (2025年1月1日～2025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	%
2025年12月期	6,427	△12.0	△4,070	—	187,833	77.4	177,184	117.4
2024年12月期	7,303	23.4	△3,613	—	105,892	8.5	81,500	△10.0

	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
2025年12月期	220.25	219.56
2024年12月期	97.72	97.34

(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
2025年12月期	281,352	276,281	94.2	334.70
2024年12月期	212,313	208,297	90.9	234.47

(参考) 自己資本 2025年12月期 264,957百万円 2024年12月期 193,059百万円

(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
(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、緩やかな持ち直しが続いているものの、一部の地域において足踏みがみられるほか、米国の関税率引上げに伴う不透明感が続いております。

先行きについては、地域によってばらつきはあるものの、緩やかな持ち直しが続くことが期待されますが、今後の通商政策など米国の政策動向による影響等による下振れリスクや金融資本市場の変動の影響等に留意する必要があります。

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及び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、主力タイトルであるPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『メイプルストーリー』(MapleStory)の再活性化や、年度内に配信を開始した『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)、『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』の貢献、及びサービス地域を拡大した『MapleStory Worlds』が増収に寄与した結果、売上収益は前期比で増加し、過去最高の通期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。

アラド戦記フランチャイズにおいては、PC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が成長した一方で、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)が減少した影響により、フランチャイズ全体の売上収益は前期比で減少いたしました。中国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、複数のアップデートの成功によりプレイヤーエンゲージメントが再活性化し、前期比で売上収益が成長いたしました。韓国においても、前期比で大幅に増加し、過去最高の通期売上収益を達成いたしました。

メイプルストーリーフランチャイズにおいては、韓国市場の回復、ハイパー・ローカライゼーション戦略、地域展開及び新規タイトルの投入により、フランチャイズ全体の売上収益は前期比で増加いたしました。韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)は、大規模コンテンツアップデートの成功により、売上収益が前期比で増加いたしました。『MapleStory Worlds』は、4月に中国や日本を除くアジア地域へサービスを拡大し、売上収益は前期比で大幅に増加いたしました。また、11月に配信を開始した『MapleStory: Idle RPG』はカジュアルなゲーム性が好評を博し、複数の国においてモバイルアプリストアで上位を獲得するなどの成功を収め、フランチャイズ全体の増収に大きく寄与しました。

FCフランチャイズにおいては、2025年に大型のプロサッカーイベントがなかったものの、フランチャイズの合計売上収益は前期比でおよそ横ばいとなりました。

その他の主要タイトルでは、3月27日に韓国で配信を開始した『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)が配信開始以降堅調に推移し、業績に大きく貢献いたしました。また、10月30日にグローバルでリリースした『ARC Raiders』が2ヶ月未満で累計販売本数1,000万本を突破し、業績に大きく貢献いたしました。

費用面では、『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)や『MapleStory: Idle RPG』によるロイヤリティ費用の増加や、新作タイトルに係る業績連動賞与及び『MapleStory Worlds』のクリエイター報酬の増加により、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は、主に新作に係る広告宣伝費の増加や『ARC Raiders』と『MapleStory: Idle RPG』の配信開始などに伴うプラットフォーム利用料の増加により、前期比で増加いたしました。その他の費用は、前期にのれんの減損損失を計上した影響で減少いたしました。その他の収益は、当連結会計年度において子会社清算益を計上した結果、前期比で増加いたしました。また、前期においては為替差益が発生しておりましたが、当連結会計年度では為替差損を認識した結果、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は前期比で減少いたしました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は475,102百万円(前期比6.5%増)、営業利益は124,012百万円(同0.1%減)、税引前当期利益は140,451百万円(同28.3%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益は92,052百万円(同31.7%

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5,509百万円(前期比10.0%減)、セグメント損失は4,098百万円(前期は2,633百万円の損失)となりました。

② 韓国

当連結会計年度の売上収益は400,657百万円(前期比3.0%減)、セグメント利益は132,945百万円(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1,774百万円(前期比32.3%減)、セグメント損失は152百万円(前期は560百万円の利益)となりました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は28,125百万円(前期比59.7%増)、セグメント利益は712百万円(前期は4,059百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は39,037百万円(前期比477.1%増)、セグメント損失は9,463百万円(前期は9,188百万円の損失)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1,410,188百万円であり、前連結会計年度末に比べて153,417百万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166,937百万円増)、その他の預金の増加(同73,305百万円増)及び使用権資産の増加(同11,737百万円増)によるものであり、主な減少要因は、その他の金融資産の減少(同126,903百万円減)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344,270百万円であり、前連結会計年度末に比べて118,024百万円増加しております。主な増加要因は、繰延収益の増加(前期末比32,718百万円増)、仕入債務及びその他の債務の増加(同26,602百万円増)、未払法人所得税の増加(同27,089百万円増)及びその他の流動負債の増加(同25,629百万円増)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1,065,918百万円であり、前連結会計年度末に比べて35,393百万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85,014百万円増)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44,662百万円減)によるものであります。

この結果、親会社所有者帰属持分比率は75.0%(前連結会計年度末は81.1%)となりました。

## 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166,937百万円増加し、498,868百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による増加の影響11,506百万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171,872百万円(前期は100,968百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前当期利益140,451百万円及び繰延収益の増加30,033百万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46,994百万円によるものであります。

前期と比べて、繰延収益が増加したことにより、営業活動による収入が増加いたしました。

## (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102,247百万円(前期は7,445百万円の収入)となりました。主な収入要因は、有価証券の売却及び償還による収入197,605百万円によるものであり、主な支出要因は、定期預金の純増加額62,555百万円によるものであります。

前期と比べて、有価証券の売却及び償還による収入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118,688百万円(前期は64,777百万円の支出)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96,885百万円及び配当金の支払額24,396百万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ことにより、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

	2024年12月期	2025年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	81.1	75.0
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	155.6	214.8
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.4	0.3
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	48.2	84.4

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。

2026年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益150,492～164,015百万円(前年同期比32.1%～44.0%増)、営業利益51,182～61,122百万円(同23.0%～46.9%増)、税引前利益53,872～63,812百万円(同39.2%～64.9%増)、四半期利益40,025～47,556百万円(同52.1%～80.7%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益40,912～48,442百万円(同55.7%～84.4%増)、基本的1株当たり四半期利益51.73～61.25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=156.78円、100ウォン=10.77円、1中国元=22.45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996百万円、営業利益が約364百万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の売上収益は、PC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)とメイプルストーリーフランチाइズの前年同期比での成長や前年にローンチした『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)や『ARC Raiders』など新作の貢献が持続すると見込んでおります。その結果、第1四半期連結会計期間の当社グループ全体の売上収益は、前年同期比で成長することを予想しております。フランチाइズ別の予想は以下のとおりです。

アラド戦記フランチाइズにおいては、前年同期比でフランチाइズ全体の売上収益が減少すると予想しております。PC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、旧正月アップデートの実装により引き続き前年同期比での成長を見込んでいる一方、中国の『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)は、売上収益が前四半期比ではほぼ横ばいとなるものの、前年同期比では減収を見込んでおります。

メイプルストーリーフランチाइズは、フランチाइズ全体の売上収益が前年同期比で成長することを予想しております。韓国及びグローバルの『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、前四半期に開始した冬季アップデートにより堅調なプレイヤーエンゲージメントが持続することを見込んでおります。『MapleStory Worlds』は、前年同期比で増収となる見込みです。加えて、前年11月にサービスを開始した『MapleStory: Idle RPG』についても、返金対応で一定の売上収益の減少を織り込んでいますが、引き続き増収に寄与すると見込んでおります。

FCフランチाइズにおいては、6月に開幕するワールドカップに向けて、プレイヤーの熱意を高めることに注力するため、第1四半期連結会計期間の売上収益は前年同期比でほぼ横ばいとな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、前年3月にサービスを開始した『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)が、新たなバトルコンテンツやアニバーサリーアップデートなどを通じて、引き続き増収寄与することを予想しております。また、前年10月にローンチした『ARC Raiders』についても、月次でのコンテンツアップデートとイベントにより、第1四半期においてもプレイヤーエンゲージメントと売上の勢いが持続すると見込んでおり、引き続き増収寄与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、『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)の堅調な推移に伴い、前年同期比でプラットフォーム利用料及びロイヤリティ費用の増加を予想しております。人件費については、人員の増加と『ARC Raiders』に係る業績連動賞与により増加することを予想しております。加えて、広告宣伝費が新作プロモーションにより前年同期より増加することを見込んでおります。

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

#### (4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、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。

内部留保資金の使途につきましては、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30.0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30.0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36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13社(2025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(2025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.; Toben Studio 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、配信を行っています。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。

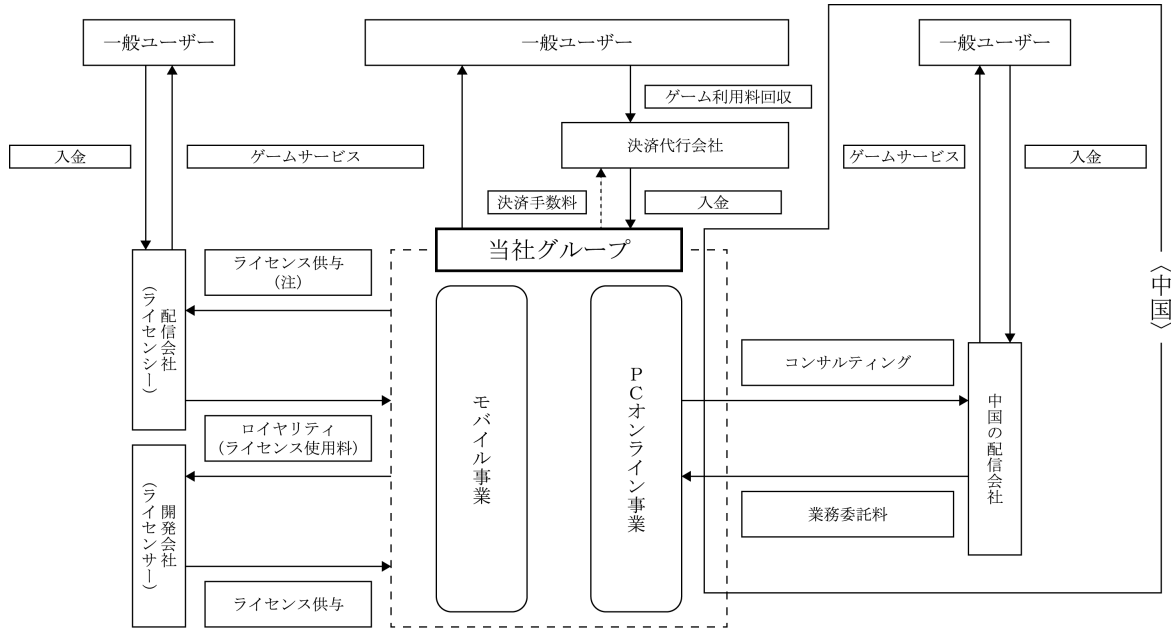
## (b) 広告収入モデル

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。

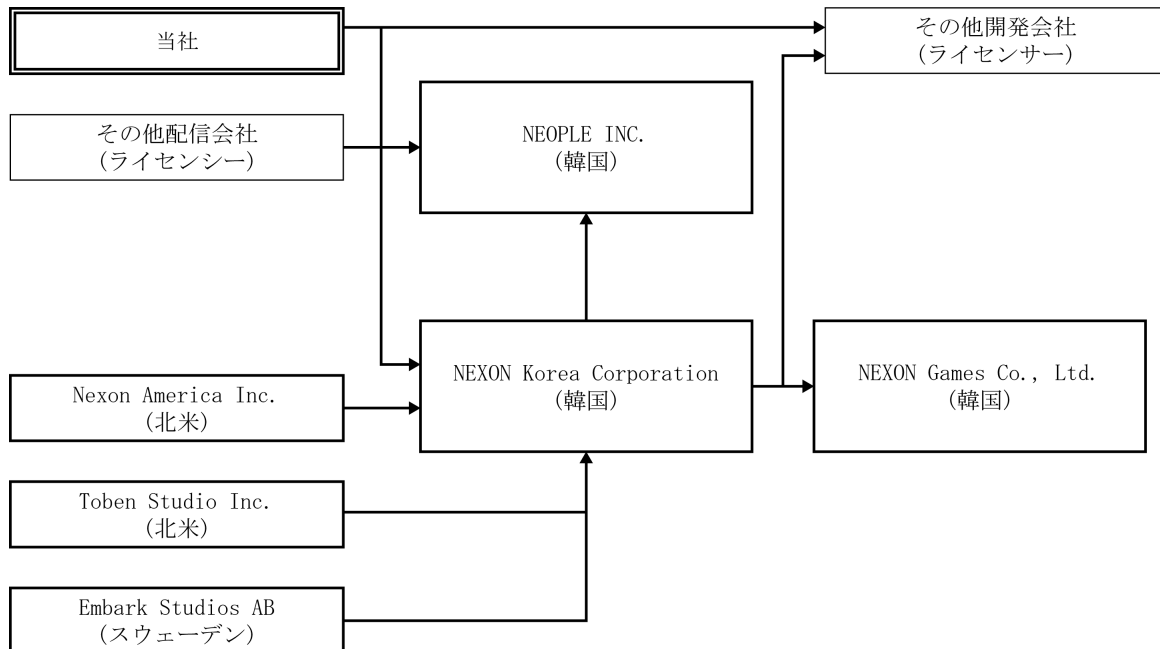
＜図1＞



(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

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当連結会計年度 (2025年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	331,931	498,868
営業債権及びその他の債権	88,717	86,295
その他の預金	268,934	342,239
その他の金融資産	49,471	44,995
その他の流動資産	13,220	19,449
流動資産合計	752,273	991,846
非流動資産		
有形固定資産	28,365	32,928
のれん	44,567	49,945
無形資産	34,815	36,705
使用権資産	34,998	46,735
持分法で会計処理されている投資	63,669	63,740
その他の金融資産	268,310	145,883
その他の非流動資産	1,130	3,633
繰延税金資産	28,644	38,773
非流動資産合計	504,498	418,342
資産合計	1,256,771	1,410,188

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当連結会計年度 (2025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	15,651	42,253
繰延収益	23,861	55,437
未払法人所得税	19,103	46,192
リース負債	7,120	20,830
その他の金融負債	2,231	3,073
引当金	28,232	18,417
その他の流動負債	11,464	37,093
流動負債合計	107,662	223,295
非流動負債		
繰延収益	14,641	15,783
リース負債	32,878	31,315
その他の金融負債	1,089	286
引当金	598	630
その他の非流動負債	9,992	12,148
繰延税金負債	59,386	60,813
非流動負債合計	118,584	120,975
負債合計	226,246	344,270
資本		
資本金	50,797	58,191
資本剰余金	30,079	36,645
自己株式	△49,158	△93,820
その他の資本の構成要素	207,098	191,317
利益剰余金	780,197	865,211
親会社の所有者に帰属する持分合計	1,019,013	1,057,544
非支配持分	11,512	8,374
資本合計	1,030,525	1,065,918
負債及び資本合計	1,256,771	1,410,188



## (2) 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025年12月31日)
売上収益	446,211	475,102
売上原価	△164,838	△193,088
売上総利益	281,373	282,014
販売費及び一般管理費	△142,176	△161,928
その他の収益	1,039	10,673
その他の費用	△16,060	△6,747
営業利益	124,176	124,012
金融収益	79,698	37,250
金融費用	△3,400	△10,513
再評価による損失の戻入	692	—
持分法による投資損失	△5,179	△1,697
持分法による投資の減損損失	—	△8,601
税引前当期利益	195,987	140,451
法人所得税費用	△59,771	△50,752
当期利益	136,216	89,699
当期利益の帰属		
親会社の所有者	134,848	92,052
非支配持分	1,368	△2,353
当期利益	136,216	89,699
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	161.79円	114.48円
希薄化後1株当たり当期利益	161.09円	114.11円

## (3) 連結包括利益計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025年12月31日)
当期利益	136,216	89,699
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	61,983	61,483
確定給付型年金制度の再測定額	△26	21
無形資産再評価益	14,320	△1,876
持分法によるその他の包括利益	2,062	1,504
法人所得税	△21,045	△15,233
純損益に振替えられることのない 項目合計	57,294	45,899
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	△12,109	8,345
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△12,109	8,345
その他の包括利益合計	45,185	54,244
当期包括利益	181,401	143,943
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	180,318	146,280
非支配持分	1,083	△2,337
当期包括利益	181,401	143,943

## (4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(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

当連結会計年度(自 2025年1月1日 至 2025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)	50,797	30,079	△49,158	207,098	780,197	1,019,013	11,512	1,030,525
当期利益	—	—	—	—	92,052	92,052	△2,353	89,699
その他の包括利益	—	—	—	54,228	—	54,228	16	54,244
当期包括利益合計	—	—	—	54,228	92,052	146,280	△2,337	143,943
新株の発行	7,394	7,394	—	—	—	14,788	—	14,788
新株発行費用	—	△43	—	—	—	△43	—	△43
配当金	—	—	—	—	△24,396	△24,396	—	△24,396
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△2,240	—	△2,240	—	△2,240
新株予約権の失効	—	—	—	△72	45	△27	27	—
支配継続子会社に対する持分変動	—	△748	—	—	—	△748	△828	△1,576
自己株式の取得	—	△40	△96,845	—	—	△96,885	—	△96,885
自己株式の処分	—	3	2,183	△384	—	1,802	—	1,802
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	—	—	—	△67,313	67,313	—	—	—
所有者との取引額等合計	7,394	6,566	△44,662	△70,009	△7,038	△107,749	△801	△108,550
資本(期末)	58,191	36,645	△93,820	191,317	865,211	1,057,544	8,374	1,065,918

## (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 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025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	195,987	140,451
減価償却費及び償却費	10,142	11,409
株式報酬費用	3,981	5,767
受取利息及び受取配当金	△24,034	△21,997
支払利息	2,107	2,057
減損損失	13,432	4,559
再評価による損益 (△は益)	△692	—
持分法による投資損益 (△は益)	5,179	1,697
持分法による投資の減損損失	—	8,601
持分法で会計処理されている投資の売却損益 (△は益)	—	△23
有価証券評価損益 (△は益)	△14,991	△13,442
有価証券売却及び償還損益 (△は益)	△3,759	△1,062
為替差損益 (△は益)	△14,068	△2,923
営業債権及びその他の債権の増減額 (△は増加)	△53,822	8,623
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△6,347	△7,073
仕入債務及びその他の債務の増減額 (△は減少)	△3,041	19,328
繰延収益の増減額 (△は減少)	3,870	30,033
引当金の増減額 (△は減少)	17,208	△9,725
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△3,772	24,560
損失評価引当金の増減額 (△は減少)	△5,632	△1,040
その他	6	△2,719
小計	121,754	197,081
利息の受取額	20,200	19,590
配当金の受取額	4,850	4,231
利息の支払額	△2,096	△2,036
法人所得税の支払額	△43,740	△46,994
営業活動によるキャッシュ・フロー	100,968	171,872
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)	△9,221	△2,682
定期預金の純増減額 (△は増加)	40,653	△62,555
有形固定資産の取得による支出	△3,639	△7,934
有形固定資産の売却による収入	136	87
無形資産の取得による支出	△4,047	△1,560
長期前払費用の増加を伴う支出	△1,003	△2,740
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	△13,704
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	16,230	20,168
有価証券の取得による支出	△12,419	△9,540
有価証券の売却及び償還による収入	5,299	197,605
持分法で会計処理されている投資の取得による支出	△5,286	△13,478
持分法で会計処理されている投資の売却による収入	—	67
短期貸付金の貸付による支出	△1,468	△41
短期貸付金の回収による収入	—	1,001
長期貸付金の貸付による支出	△3,651	△954
長期貸付金の回収による収入	17	13
その他	△1,065	△1,506
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,445	102,247

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025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	4,441	9,685
自己株式の取得による支出	△54,564	△96,885
子会社の自己株式の取得による支出	—	△1,585
配当金の支払額	△10,295	△24,396
リース負債の返済による支出	△4,400	△5,137
その他	41	△370
財務活動によるキャッシュ・フロー	△64,777	△118,688
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	43,636	155,431
現金及び現金同等物の期首残高	280,515	331,931
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	7,780	11,506
現金及び現金同等物の期末残高	331,931	498,868

(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。

(表示方法の変更)

連結財政状態計算書関係

前連結会計年度末まで、「その他の流動負債」に含めて表示しておりました「預り金」については、表示科目の見直しを行った結果、当連結会計年度末より「その他の金融負債」に掲記しております。これにより前連結会計年度末の連結財政状態計算書を組み替えております。この結果、前連結会計年度末の連結財政状態計算書において、「その他の流動負債」に含めていた2,231百万円は「その他の金融負債」として組み替えて表示しております。



## (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 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、役務に対する支配が一定期間にわたり移転する取引をその期間に応じて収益認識しております。

当連結会計年度(自 2025年1月1日 至 2025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	5,084	268,309	1,774	21,138	39,008	335,313	—	335,313
モバイル	408	129,055	—	6,782	—	136,245	—	136,245
その他	17	3,293	—	205	29	3,544	—	3,544
外部収益 計	5,509	400,657	1,774	28,125	39,037	475,102	—	475,102
セグメント間収益	821	21,756	—	1,668	2,886	27,131	△27,131	—
計	6,330	422,413	1,774	29,793	41,923	502,233	△27,131	475,102
セグメント利益又は損失 (注1)	△4,098	132,945	△152	712	△9,463	119,944	142	120,086
その他の収益・費用(純額)	—	—	—	—	—	—	—	3,926
営業利益	—	—	—	—	—	—	—	124,012
金融収益・費用(純額) (注5)	—	—	—	—	—	—	—	26,737
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	—	△1,697
持分法による投資の減損損失	—	—	—	—	—	—	—	△8,601
税引前当期利益	—	—	—	—	—	—	—	140,451
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費 (注6)	—	10,004	111	29	1,265	11,409	—	11,409
減損損失	154	3,041	—	1,298	66	4,559	—	4,559
資本的支出(注3)	186	32,745	99	1,263	1,156	35,449	—	35,449

(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142百万円は、セグメント間取引消去です。

5. 金融収益の主な内訳は、受取利息及び受取配当金21,997百万円及び有価証券評価益13,442百万円です。

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. PCオンライン及びモバイルについては、役務に対する支配が一定期間にわたり移転する取引をその期間に応じて収益認識しております。

## (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 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	252,570	323,447
ロイヤリティ	189,415	146,931
その他	4,226	4,724
合計	446,211	475,102

## (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 (2024年12月31日)	当連結会計年度 (2025年12月31日)
	百万円	百万円
日本	1	1
韓国	84,504	106,816
中国	207	199
北米	307	29
その他	33,400	39,387
合計	118,419	146,432

(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 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

当連結会計年度(自 2025年1月1日 至 2025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	8,235	5,733	46	14,014
韓国	186,830	60,122	3,021	249,973
中国	59,283	50,209	21	109,513
北米及び欧州	61,139	7,218	225	68,582
その他	19,826	12,963	231	33,020
合計	335,313	136,245	3,544	475,102

(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143,300百万円（韓国セグメント）、94,133百万円（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 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	当連結会計年度 (自 2025年1月1日 至 2025年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	134,848百万円	92,052百万円
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	△45百万円	一百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	134,803百万円	92,052百万円
基本的加重平均普通株式数(注1)	833,468,361株	804,115,420株
希薄化効果:ストック・オプション	3,340,830株	2,606,918株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	836,809,191株	806,722,338株

## 1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)

基本的	161.79円	114.48円
希薄化後(注2)	161.09円	114.11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543,596株及び941,839株、当連結会計年度ではそれぞれ347,549株及び1,595,471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)

(自己株式の消却)

当社は、2026年2月12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	36,487,500株 (2026年1月31日現在の発行済株式総数の4.4%)
(d) 消却予定日	2026年2月27日