



株 主 通 信

2016.1.1 - 2016.12.31 証券コード：3659

ゲームタイトルの長期成長を通じた安定的な収益基盤と 豊富な新作ラインナップにより長期的な株主価値の創造へ

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社はお陰様で、創業してから20年以上、東京証券取引所に上場してから5年が経ちました。ゲーム業界を俯瞰すると、アジアの市場規模は、欧米と並ぶ巨大市場に成長しております。そのような中、ゲーム市場に対する深い理解とアジアにおける多大な事業機会を有し、また『アラド戦記』や『メイプルストーリー』といった代表作をはじめとして長期間にわたりゲームを成長させることができる当社は、非常に大きな強みを有していると言えます。

こうした安定的な収益基盤により、当社は引き続き豊富な新作ラインナップを取り揃えております。2017年度は、ゲーム業界の伝説的存在であるクリフ・ブレジンスキー氏率いるゲーム開発スタジオの新作『LawBreakers』や、コーエーテクモゲームスが誇る人気ゲームを題材とした『Project 真・三國無双(仮)』、ブリアン・ゲームズが手掛ける人気シリーズの新作『ダークアベンジャー3』等、期待作を続々と配信開始する予定です。今後これらの新作が、当社が過去成し遂げてきたような、長期間にわたり安定的に成長できる作品となることを期待しております。

2016年12月期の期末配当につきましては、配当原資となる当社個別財務諸表上の利益剰余金がマイナス残高となることから、慎重に検討致しました結果、誠に遺憾ではございますが、これを見送ることと致しました。復配の時期につきましては、2017年度中間配当を予定しております。株主の皆様におかれましては、何卒ご理解を賜りますよう、お願い申し上げます。

なお、当期末は配当を見送りとさせていただきますが、2017年2月13日から1年間で、新たに取得価額総額100億円の自己株式取得を行う方針を策定し、取締役会で決議致しました。個別具体的な自社株式取得に係る事項に関しては、その都度、取締役会にて決定し、別途開示致します。

当社は引き続き、株主還元を重要な経営課題であると認識しており、今後も事業の成長を通じた価値の創造に加えて、配当金及び自己株式取得を含めた株主還元についても重要視してまいります。

株主の皆様には、引き続きご支援ご鞭撻を賜りますよう、お願い申し上げます。

代表取締役社長
オーウェン・マホニー



中国及び韓国を中心に、主要タイトルが好調に推移

2016年度は、グループ内におけるゲーム開発力の強化、他社との共同開発を含めた提携、有力なゲーム開発会社の買収、高品質な新規ゲームの配信、既存ゲームの魅力的なコンテンツアップデートに引き続き注力致しました。

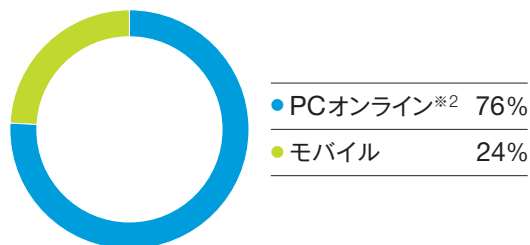
中国においては、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』における主要アップデートがユーザーの好評を博しました。韓国においては、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』や『アラド戦記』、当第4四半期に配信開始したモバイルゲーム『メイプルストーリーM』や『三国志曹操伝 Online』の売上が好調に推移しました。また日本においては、下半期に続々と配信開始した新作ゲームの寄与により、当第4四半期の売上収益は前四半期比で増収となりました。

為替の影響を除く売上収益は増収となりましたが、韓国ウォン及び中国元に対する円高の進行により、会計基準ベースでは前年比減収となりました。

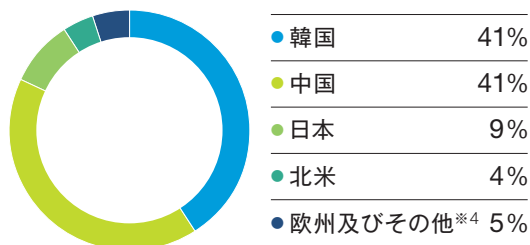
利益面では、為替のマイナス影響による減収に加え、海外子会社の未分配利益に対する繰延税金負債の追加計上及び株式会社gloopsに係る減損損失により、前年比で減益となりました。

引き続き今後も、長期にわたりユーザーの皆様楽しんでいただけるゲームを提供してまいります。

プラットフォーム別売上構成比率 (2016年度)



地域別売上構成比率 (2016年度)^{※3}



業績推移 (IFRS)	2014年12月	2015年12月	2016年12月
売上収益 (百万円)	172,930	190,263	183,128
営業利益 (百万円)	45,509	62,290	40,661
当期利益 ^{※1} (百万円)	29,316	55,132	20,133
資産合計 / 親会社の所有者に帰属する持分 (百万円)	437,022 / 340,380	425,586 / 374,447	441,832 / 372,924
親会社所有者帰属持分比率 (%)	77.9	88.0	84.4
1株当たり当期利益 (円)	67.4	127.9	46.3

※1) 当期利益は、親会社の所有者帰属分です。 ※2) PCオンラインに係る売上収益は、PCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含まれております。 ※3) 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。 ※4) その他地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含みます。

韓国最大のゲームショウG-STARへ出展 ブース規模、出展タイトル数ともにネクソン史上最大規模



G-STAR 2016が韓国・釜山にて2016年11月17日～20日の4日間開催され、当社は、「現実を超えた、更なる楽しみへと続く道」という意味が込められた「Life Beyond」をテーマに、当社史上最大となる、会場全体の約1/3を占めるブースを展開し、過去最多となる35作品(PCオンライン 7、モバイル 28)を出展致しました。

当社ブース内には、新作ゲームを中心に映像の展示だけでなく、実際にゲームをプレイできるモバイル端末やPCが多数設置されました。初日から多くの来場者が集まり、当社の豊富なゲームラインナップをお楽しみいただきました。

また、当社ブース内正面に設けられた「ステージゾーン」では、ゲーム紹介を行うショーケースイベントやe-Sports*大会が開催期間を通じて多数実施され、盛り上がりを見せました。さらに、今回初の試みとして、G-STAR会場で行われた大会を、当社が韓国・ソウルで運営する e-Sports専用施設「NEXON ARENA」と中継を結び、G-STAR会場だけでなく、ライブ視聴していた大勢のファンにも白熱した戦いをお届け致しました。

その他、オリジナル公式グッズの販売に加え、ファンが当社のゲームを題材として二次創作したアート作品の展示や販売を行う「Nexon Contents Festival」も開催されました。



上:当社開催のe-Sports大会 左下:Nexon Contents Festival 右下:当社ブース内

* e-Sportsとは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。(参照:一般社団法人 日本eスポーツ協会ホームページ)

グローバル規模で急成長する e-Sports市場におけるネクソンの取り組み

当社グループはこれまで、各法人において長年にわたりe-Sports大会を開催し、また韓国で最大規模のe-Sports専用施設「NEXON ARENA」を運営する等、当市場にいち早く参入し、様々な取り組みを実施してまいりました。2016年11月30日には、同施設を2013年より共同運営しているe-Sports番組の放送会社 Loud Communicationsと資本・業務提携契約を締結致しました。今後密に連携することにより、当社のゲームリーグ活性化を目指してまいります。また今後、同社が提携している北米、中国等のe-Sports放送のプラットフォームを活用することにより、当社のゲームリーグをグローバルにも提供してまいります。



「HIT」におけるe-Sports大会

充実したラインナップを通じて 新作ゲームを続々と提供へ

2016年度は、新規ゲームの開発・配信に尽力し、多数の新作をグローバルに提供致しました。2017年度も引き続き、これまで培ってきた面白くて差別化されたゲームを開発するノウハウ、ならびにゲームを長期にわたり成長させる運用力を活かし、新作ゲームを提供していく予定です。PCオンラインゲームでは『LawBreakers』、モバイルゲームでは『ダークアベンジャー3』等、当社が誇る充実したラインナップを通じた新作ゲームを続々と配信すべく、準備を進めております。



要約連結財務諸表

FINANCIAL DATA (IFRS)

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

科目	前連結会計年度 2015年12月31日現在	当連結会計年度 2016年12月31日現在
資 産		
流動資産	331,670	366,097
非流動資産	93,916	75,735
資産合計	425,586	441,832
負 債		
流動負債	36,884	35,004
非流動負債	9,021	29,134
負債合計	45,905	64,138
資 本		
資本金	56,441	3,519
資本剰余金	34,597	86,753
自己株式	—	△0
その他の資本の 構成要素	73,308	56,254
利益剰余金	210,101	226,398
親会社の所有者に 帰属する持分合計	374,447	372,924
非支配持分	5,234	4,770
資本合計	379,681	377,694
負債及び資本合計	425,586	441,832

連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	前連結会計年度 自2015年 1月 1日 至2015年12月31日	当連結会計年度 自2016年 1月 1日 至2016年12月31日
売上収益	190,263	183,128
売上原価	△49,701	△48,131
売上総利益	140,562	134,997
販売費及び一般管理費	△74,212	△66,210
その他の収益	1,621	1,021
その他の費用	△5,681	△29,147
営業利益	62,290	40,661
金融収益	7,587	6,583
金融費用	△1,962	△222
持分法による投資利益	91	101
税引前当期利益	68,006	47,123
法人所得税費用	△12,405	△26,602
当期利益*	55,132	20,133

*親会社の所有者帰属分

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	前連結会計年度 自2015年 1月 1日 至2015年12月31日	当連結会計年度 自2016年 1月 1日 至2016年12月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,152	73,293
投資活動によるキャッシュ・フロー	56,412	△97,084
財務活動によるキャッシュ・フロー	△35,639	△9,275
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	80,925	△33,066
現金及び現金同等物の期首残高	117,729	194,225
現金及び現金同等物に係る 為替変動による影響	△4,429	△8,476
現金及び現金同等物の期末残高	194,225	152,683

会社概要 / 株式の状況 2016年12月31日現在(役員と配当金の推移を除く)

CORPORATE & STOCK DATA

会社概要

社名(英文名) 株式会社ネクソン(NEXON Co., Ltd.)
 設立年月日 2002年12月18日
 本社所在地 〒104-0033 東京都中央区新川二丁目3番1号
 Tel.03-3523-7911(代表)
 資本金 3,307百万円(単体)
 事業内容 PCオンラインゲームの開発及びサービスの提供
 モバイルゲームの開発及びサービスの提供
 ポータルサイトの企画及び運営

役員

2017年3月28日現在

代表取締役社長 オーウェン・マホニー(Owen Mahoney)
 代表取締役CFO 植村 士朗
 取締役 朴 智援
 社外取締役 本多 慧
 社外取締役 国谷 史朗
 常勤監査役 小山 英夫
 監査役 大友 巖
 監査役 森 亮二

株式の状況

発行可能株式総数 1,400,000,000株
 発行済株式総数 434,871,414株
 株主数 3,384名

配当金の推移

2017年3月28日現在

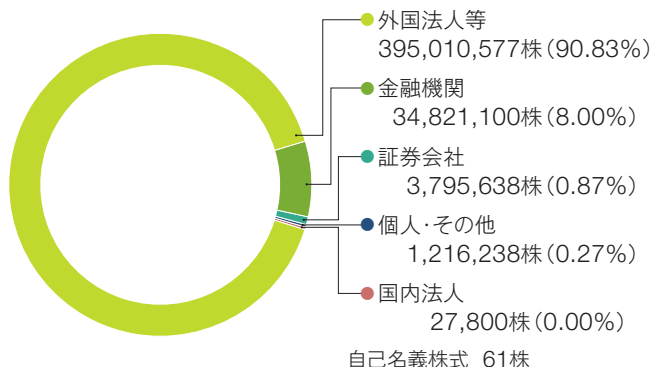
	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期
中間配当	5円	5円	5円
期末配当	5円	5円	—
年間配当	10円	10円	5円

大株主一覧

株主名(上位10名)	持株数(千株)	持株比率(%)
NXC Corporation	157,631	36.24
NXMH B.V.B.A.	83,593	19.22
CBHK-KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	17,790	4.09
CBNY-ORBIS SICAV	12,322	2.83
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,917	2.05
徐 旻	7,607	1.74
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6,034	1.38
CBNY-ORBIS FUNDS	5,541	1.27
NORTHERN TRUST CO.(AVFC) RE IEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 15 PCT TREATY ACCOUNT	5,088	1.17
THE BANK OF NEW YORK 133522	4,656	1.07

※持株比率については、小数点第三位以下を切り捨てて表示しております。

株主分布



※()内の比率については、小数点第三位以下を切り捨てて表示しております。



www.nexon.co.jp

株主メモ

事業年度	毎年1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎年3月
基準日	12月31日
剰余金の配当の基準日	6月30日/12月31日
1単元の株式数	100株
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
同連絡先	三井住友信託銀行株式会社 証券代行部 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 ☎ 0120-782-031 URL http://www.smtb.jp/personal/agency/index.html
公告掲載方法	電子公告とする。 ただし、事故その他やむを得ない事由によって電子公告をすることができない場合には、日本経済新聞に掲載して行う。 公告掲載URL http://ir.nexon.co.jp/ir/kokoku.html