

株式会社ネクソン

2023 年第 4 四半期 Prepared Remarks

2024 年 2 月 8 日

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、こんにちは。決算電話会議へのご参加ありがとうございます。質疑応答の前に、手短かに実績及び今後の見通しについてご説明します。

先ほど掲載した決算レターに、実績と見通しの詳細を記載しています。2023 年のハイライトは、主要タイトルの好調により、過去最高の通期売上収益 4,234 億円及び営業利益 1,347 億円を達成したことです。また、第 4 四半期の業績は当社業績予想を下回り、売上収益は 846 億円、営業利益は 45 億円で着地しました。

第 4 四半期に予期せぬ課題に直面したものの、12 月にローンチした『THE FINALS』の成功を特に嬉しく思います。全くの新規 IP でありながら、課金額と人気の両方で私たちの高い期待さえ超えてきました。

膨大なマーケティング予算に支えられた AAA タイトルがひしめく中、『THE FINALS』はわずかな予算でデビューし、12 月には Steam のトップ 5 ゲームに躍り出ました。また、Embark Studios は『THE FINALS』の制作に際し、新しい技術を駆使することで、新規コンテンツを数週間や数カ月ではなく、数日で提供しました。チームはリリース以来、これらのツールを活用してプレイヤーのフィードバックに即座に対応し、猛烈なペースで新しいコンテンツを作り上げてきました。3 月に開始するシーズン 2 を心待ちにしています。

私たちは、『THE FINALS』がネクソンにとって長く続くフランチャイズになる、すなわち、長期成長を支える 4 つ目の柱になる、と信じています。また、AAA タイトルの開発と運用の点において、『THE FINALS』は革命的であると考えています。

それではこれより CFO の植村による説明に移ります。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

有難うございます。

第 4 四半期は、厳しいものとなりましたが、良いニュースもありました。『メイプルストーリー』ではマーケティング上の問題があり、『アラド戦記』においても想定外の状況に置かれました。また、『FC ONLINE』は、実施したコンテンツアップデートに当社が期待していたほどの反響がなく、予想を下回りました。この結果、第 4 四半期の売上収益は当社業績予想を下回りました。

良いニュースとしては、『THE FINALS』は、12 月に素晴らしいスタートを切りました。

第 4 四半期の営業利益は業績予想を下回りました。売上収益の不振に加え、勤続褒賞制度の改訂、減損損失、及び韓国での課徴金等の一時的な費用が発生したことが要因です。

第 4 四半期の四半期利益も予想を下回りました。エンターテインメント業界のストライキや新しいストリーミングコンテンツに対する需要の低下など、最近の出来事が進捗を遅らせた結果、AGBO への投資について減損損失を計上しました。この減損と現金預金に係る為替差損により、当社の第 4 四半期利益はさらに押し下げられました。

第 4 四半期において困難に直面したにもかかわらず、2023 年はネクソンにとって好調な一年となりました。過去最高の通期売上収益及び通期営業利益を達成し、それぞれ前期比で 20%及び 30%成長しました。当社の 3 大フランチャイズは全て成長し、『THE FINALS』を含む複数の新作が成功を収めました。

2024 年第 1 四半期のグループ売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 22%から 14%の減少、一定為替レートベースで 27%から 19%の減少となる 971 億円から 1,071 億円のレンジとなることと予想しています。『THE FINALS』及び中国の『メイプルストーリーM』の増収寄与を見込むものの、『アラド戦記』、『FC ONLINE』及び『メイプルストーリー』の前年同期比での減少を予想しています。

『メイプルストーリー』の特定の主要アイテムのビジネスモデルの変更や『アラド戦記』のゲーム内経済バランスの悪化により、グループ売上収益の減少が見込まれます。また、『アラド戦記』や『FC ONLINE』は、非常に好調な業績を達成した前年同期との比較となります。これらの要因から売上収益の減少が見込まれるものの、2024 年第 1 四半期は、昨年に次ぎ 2 番目に高い第 1 四半期売上収益を達成する見込みです。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 73%から 58%の減少、一定為替レートベースで 74%から 60%の減少となる 152 億円から 234 億円のレンジとなる見込みです。売上収益の減少に加え、昨年事業を大きく成長させるために人員を増加させたことによる人件費の増加が見込まれます。また、第 1 四半期中の取引により発生する見込みの一時的

な損失も織り込んでいます。これらの費用は、ロイヤリティ、支払手数料および広告宣伝費の減少により、一部相殺される見込みです。

同様に、第 1 四半期の四半期利益は前年同期比で減少することを予想しています。

最後に、株主還元についてご説明します。2023 年 11 月から 2024 年 1 月までに 300 億円の自社株買いを実施し、2024 年 1 月に 1,000 億円の自己株式取得計画を完了しました。

そして新たに、今後 3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式取得方針を策定し、本日開催の取締役会において決議しました。

期限である 2027 年 2 月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、機動的に実施して参ります。

それではこれよりイ・ジョンホンによる説明に移ります。

イ・ジョンホン 取締役

有難うございます。

今後数か月において、どのようなことを投資家の皆様に期待して頂けるか、ご説明いたします。

今後も、当社が大規模なグローバルタイトルの創出と維持に重点を置くことに変わりはありません。既存ゲームのポートフォリオの成長が停滞、または減少している期間には、大量の新規コンテンツを投入し、新しい施策を実施することで、大規模な既存プレイヤー層を再度惹きつけ、新しいプレイヤーを獲得していきたいと考えています。

2024年においては、『メイプルストーリー』や『FC ONLINE』などの大規模シリーズで新しい体験を提供してまいります。また、『アラド戦記』では、2023年対比で2倍の新規コンテンツを、従来より早いペースで投入してまいります。

更に、『The First Descendant』、『マビノギモバイル』、『The First Berserker: Khazan』及び Embark Studios の 2 作目となる『ARC Raiders』を開発中です。

ネクソンでの20年にわたる私のキャリアの中で最も注力してきたものは、大規模なゲームシリーズを何年にもわたり新鮮で楽しいものにし続けるライブ運用能力でした。ライブ運用とは、オンラインゲームを維持、成長させるための「基本装置」と考えられます。これは、同レベルのスキルを持つプレイヤーマッチング、多数のプレイヤーが参加する際に避けられないバグの修正、コミュニティ構築、チーター対策など、経験豊富なプレイヤーと新規プレイヤーの両者楽しんでいただくための多くの重要な機能です。

『THE FINALS』の初期段階の成功や世界各地のグループ会社間の協力体制は当社の欧米における拡大戦略をよく表しています。Embark Studios による 12 月の『THE FINALS』のローンチは、韓国のワールドクラスのライブ運用チームに支えられました。リリース前後に、チームはセキュリティ問題に対処し、ゲームの公平性と安全性を維持するために協力しました。

最後に、中国における『アラド戦記モバイル』の ISBN ライセンス取得についてお伝えします。

2 月 2 日に承認されて以降、現地のパブリッシングパートナーであるテンセントとマーケティング及び配信計画について検討を始めました。

現在テンセントと緊密に連結し、中国のプレイヤー向けにゲームを仕上げています。ご存知の方も多いと思いますが、『アラド戦記モバイル』は2022年に韓国でリリースされ、新規プレイヤー及び既存コア層の獲得に成功しました。

中国のプレイヤーと同様に、私たちもこの発表に非常に興奮しており、できるだけ早くゲームをリリースできることを楽しみにしています。

本作は2024 年第 1 四半期の業績見通しには反映されていませんが、今後売上収益と営業利益に好影響を及ぼしてくれると考えています

今後数週間以内により詳細をお知らせする予定です。

ここで再び CEO のオーウェンに戻します。

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

有難うございます。

ご存じの通り、本日が私がネクソンのCEOとしての最後の決算電話会議です。当社に関心を持って頂き、また、たくさんの思慮深いご質問を頂き、誠に感謝申し上げます。

ネクソンでの 13 年間及びゲーム業界の幹部としての 24 年間、私はパターン認識のセンスを身につけてきました。そして、業界で定期的に発生する流行のサイクルについてしばしば公の場で話してきました。業界では、長年に渡り e スポーツ、VR/AR、そして最近ではいわゆるメタバースなどの流行やトレンドに合わせて数千億ドルの投資がなされてきました。私たちの見解では、これらの誇大宣伝は投資家にとって益はなく、むしろ、プレイヤーに本当に重要なこと、すなわち、ゲーム会社を長期的に実際に成長させるものについて、多くの人々の判断を誤らせています。

逆に、当社は2011年のIPO時から、当社独自のビジネスモデル、すなわち、プレイヤーコミュニティと緊密に協力しつつ、適切に運営することで、長期的に堅実な成長をもたらすバーチャルワールドのビジネスモデル、について何度も言及し、実証してきました。先ほど述べた流行言葉ほど魅力的に聞こえないかもしれませんが、バーチャルワールドを持続的に成長させる力を理解することは、当社ビジネスを理解する上で、非常に有益なものでした。

そして、当決算においてこのことを思い出すことは有益です。私の在職期間中に、『メイプルストーリー』や『アラド戦記』のような大ヒットゲームで、成長が停滞したり衰退する時期が何度もありましたが、その後ダイナミックな成長を遂げました。

短期的な落ち込みがあった際、運用チームはユーザー体験とプレイヤーのフィードバックへの対応に重点を置き、考え抜かれたアップデートを迅速に実行することに重点を置きます。当社のライブ運用チームの経験により、短期的な浮き沈みにもかかわらず、時間をかけて大規模で強固なバーチャルワールドを幾度となく構築してきました。

投資期間が短い投資家や、当社のモデルにあまり慣れていない投資家は、当社の短期的なパフォーマンスに気を取られる可能性があります。一方、ネクソンで成功した長期投資家は、パターンを認識し、それを活用して長期的な利益を得てきました。

ネクソンは、2024 年以降の飛躍的成長に向けて非常に有利な立場にあります。『THE FINALS』は非常に満足のいくスタートを切りました。中国の『アラド戦記モバイル』のライセンス承認は、当社史を大きく変える可能性がある転換点とも言えます。強力な新作パイプラインを準備中です。革新的な技術により、新規コンテンツの投入スピードを抜本的に向上させ、バーチャルワールドをより大規模に運用できるようになりました。

そしてジョンホンは、この素晴らしい会社を次のレベルに引き上げるのに最適なリーダーです。私やジョンホン、そして当社経営陣は、ネクソンの輝かしい日々がこれから来ることを強く確信しています。

将来に対する明るい見通しを反映して、今後3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得方針を策定し、本日開催の取締役会において決議しました。

それでは、これよりご質問をお受けします。