

**当社取締役CFO兼管理本部長の
ブルームバーグTVにおけるインタビュー(生放送)要旨**

2012年5月11日
9:40～

(Opening)

> グリーやディー・エヌ・エーなど日本の主なゲーム企業と比べ、ネクソンの時価総額は約2倍になっています。* Nexon \$7.6billion・Gree\$4.5billion・DeNA\$3.93billion(2012年5月11日現在)
また、日本のVideo Game市場の成長率はおよそ33%と予想されています。

(Interview)

> 今後のネクソンの成長についてはどう見えていますか。

ネクソンは第一四半期に売上高ペースで46%、営業利益ペースでも80%を超える成長率を記録しました。コンテンツに於いても、アジアのゲーム市場を中心に需要が高くなってきています。昨年度870億円の売上高を達成したネクソンは、本年度に於いて1,080億円の売上高を達成すると予想しております。

> 最近日本で話題になっているコンプガチャがネクソンに与える影響は。

ネクソンの場合、影響は軽微と見えています。ネクソンのゲームでガチャアイテムは扱っていますが、コンプガチャはこれを更に進化させた、より複雑な形態のものです。現在、コンプガチャに関する消費者庁の正式なガイドラインの発表を待っているところです。

> 韓国、日本、中国等では青少年がゲーム中毒による、または暴力的な画像を見ることによる社会問題が話題になっていて、一部規制を導入することにより緩和策が図られていますが、ネクソンはこのような規制による影響は受けませんか。

恐らく影響は少ないと見えています。例えば、韓国の場合、16歳未満のユーザーは夜12時から朝6時までのゲームプレイが禁止されていて、ネクソン側としてもそのルールを守っています。このような規制による影響は軽微で、かつネクソンもこの時間帯に子供たちがゲームをすることを望んでいません。ネクソンはユーザーの皆さんがより健全な形でゲームを楽しめるよう、これからも努力していきます。

> ネクソンの売上高に占めるPCゲームは90%と見えています。現在流行りのモバイルゲームにおける可能性を見逃がしているのではないのでしょうか。

現在はモバイル革命において未だ早い段階にあると思っています。ネクソンもこのような面白い時代に入っていることを興味深く思い、またそこにはチャンスがあるとみています。未だオンラインに比べると規模こそ小さいですが、モバイルの方も早いスピードで成長して行くことを期待しています。ネクソンは韓国の優秀な開発者を中心にモバイルコンテンツの開発を行っています。

> モバイルに力を入れる上で、M&Aなどを行うことも考えていますか。また、最近市場で話題になったM&Aの噂についてもコメントください。

モバイル部分に関しては、内部投資も行っている他、世界各国の会社へ投資することによってモバイルプラットフォームの構築を図りたいと思っています。M&Aに関してネクソンは今まで成果を上げてきましたし、これからも長期的に成長の余地のある開発チームやIPを有する先への投資を検討したいと思っています。

今まで韓国を始め、アジア各国でこのような努力をしてきましたし、北米にも十分魅力的な会社はあると思います。引き続き、M&Aの検討は図っていきたいと思っています。

最後ですが、会社の方針として噂や推測に関してはお答えしていません。繰り返しになりますが、ネクソンは開発チームやIPの取得に興味を持っています。基本はオンラインゲーム会社ですから、今後もオンラインをベースとしたビジネスに集中していきたいと考えています。

(以上)