

番組名: Bloomberg Daybreak: Asia

Bloomberg TV

出演: 株式会社ネクソン 代表取締役社長 Owen Mahoney

インタビュアー: Betty Liu、Yvonne Man

放送日: 2016 年 11 月 11 日 (金)

Ms. Liu:

本日は、東京より株式会社ネクソン代表取締役社長のオーウェン・マホニー氏にご出演いただきます。

まずは御社にとってかなり重要な、為替の逆風について話しましょう。ドナルド・トランプ氏の次期大統領選出のニュースが出た後にまた円が急騰しました。外国為替、特に円高はネクソンにとって大きな逆風であり続けるとお考えですか？

Mr. Mahoney:

為替レートの先行きを判断することはとても難しいと考えています。我々は為替レートを予測する事業を営んでいるわけではありません。我々自身の事業をひたすらに営んでおり、おかげさまで当社の事業はとても好調です。当社の第 3 四半期は素晴らしい四半期となり、次の四半期に向けて非常に強いモメンタムがあります。そのため、当社にとっての今年の展開に満足しています。

Ms. Liu:

少し具体的に日本のモバイルゲーム市場について話しましょう。LINE やスクウェア・エニックスなどの競合他社には売上が減少した企業もあります。御社自身も特に日本のモバイルゲーム市場においてやや減速、またはこの分野の売上収益が減少しているようです。これについてはどのように対処しているのですか？この分野をどう見えていますか？

Mr. Mahoney:

当社は何年にも渡って成長できる高品質なプロダクト、オンラインゲームを創出している会社にとって日本のモバイルゲーム市場は多くの機会があると考えています。そして、当社が提供しているのもそのようなプロダクトです。ここ数カ月間に当社は日本で複数の早い段階での成功がありました。その内の 1 つが『ハイドアンドファイア』です。とても満足できるもので、他とは差別化されています。他とは差別化されたプロダクトを出すことが、未来へ続く道であると思います。そのため、高品質なプロダクトを創出するのであれば、日本市場には多くの機会があると見ており、当社はそのための最適なポジションにいると思っています。

Ms. Liu:

今後 12 カ月においてその高品質なプロダクトには何が含まれますか？あまり誘導しないようにしたいとは思っていますが、例えばバーチャル・リアリティー (VR) やその他同様のものについてかと考えています。

Mr. Mahoney:

面白いのは、消費者としては、私のチームにいるほとんどが VR 製品に期待していますが、現状では実際に使用されている数は非常に少なく、現在あまり使われていない高価な VR があると思います。そのため、現在当社が集中するのは、モバイル及び PC オンラインゲームです。当社の新作ラインナップには、来週開催される韓国のゲームショウ G-STAR でも展示する新規モバイルゲームが 28 作あり、新規 PC オンラインゲームが 7 作あります。少なくとも今のところは実際の機会とはそこにあると思っています。我々はそこからどうなるのか様子を見ています。

Ms. Liu:

分かりました。もう少し具体的にお願ひしたいのですが、VR の可能性については現実よりも過剰な期待の方がずっと高いです。しかし、あなたはそこに多くの機会があり、御社のプロダクトでできることがもっとたくさんあると言っています。そこで、私たちは何を期待できますか？

Mr. Mahoney:

当社からの新規プロダクトに関してという意味でしょうか？

Ms. Liu:

そのとおりです。

Mr. Mahoney:

それとも、特に VR についてでしょうか？

Ms. Liu:

いいえ、御社の新しいプロダクトについてです。

Mr. Mahoney:

当社が集中しているのはモバイル及び PC オンラインゲームです。巨大な市場が世界中にあり、利用者数も極めて多いです。当社のような様々なカテゴリーを見ていくと、1 つの市場で非常に好調となった新作ゲームがいくつかあり、今後グローバルに展開する予定です。その一例が、当社の 2 番目に売上の高いゲーム『メイプルストーリー』のモバイル版である『メイプルストーリーM』です。韓国において素晴らしく好調で、これを皮切りに、同作をグローバルに配信していきます。

2 つ目に、全く新しい IP やゲームタイトル、例えば『野生の地:Durango』といった当社が配信開始するその他多くのゲームです。さらに、当社には世界中のゲーム開発会社やゲーム開発者と築いてきた数多くのパートナーシップがあります。アジアだけではなく、北米でも締結しており、その一例が当社の北米のパートナーによる『LawBreakers』です。当社にはプロダクトのカテゴリーがいくつかありますが、新経営陣体制となり、過去 2 年半ほど開発中であったゲームを世に出す新しい波が来ています。

Ms. Man:

ご存じの通り、現在任天堂の『スーパーマリオラン』が盛り上がりを見せています。一部のモバイルゲーム開発会社にとっては脅威と見ることもできますが、これについてどう思われますか？

Mr. Mahoney:

任天堂について我々が気に入っていることの一つは、彼らが品質にとってもこだわっているということで、それは当社も同じです。そして、品質にこだわるゲーム会社は長期的に成功する傾向にあると考えています。当社の2大ゲームである『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』は中国及び韓国等の地域で驚異的な成功となっており、高品質なプロダクト、つまりプレイすることが本当に楽しく、他に出ているものと本当に差別化されたゲームをもとに事業を築けば、明るい未来になると考えています。

Ms. Man:

御社はモバイル及びPC オンラインゲームのどちらも事業を展開していると思いますが、PC オンラインゲーム市場が減速、悪化しているように見えます。御社では実際には安定化していると考えているのでしょうか？

Mr. Mahoney:

ご存じの通り、PC オンラインゲーム事業について興味深いのは、少なくとも過去10年間において世界中のアナリスト達は、PC オンラインゲーム事業を瀕死であるとして考慮から外してきました。当社はPC オンラインゲームにおいて北米を含むいくつかの市場における回復または再生を見てきました。しかし、実際何が起きているかという点、モバイル事業とPC オンラインゲーム事業の垣根がなくなってきていると考えています。モバイルプラットフォームはネットワーク上における画像処理機能が強化されています。そのため、我々はモバイル上で、数年前にはできなかった非常にリッチな体験を構築することができています。

Ms. Man:

以上、東京より、株式会社ネクソン代表取締役社長のオーウェン・マホニー氏にご出演いただきました。

Mr. Mahoney:

ありがとうございました。