

**株式会社ネクソン**

**2021 年第 1 四半期 Prepared Remarks**

**2021 年 5 月 12 日**

## オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、ネクソン 2021 年第 1 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

本日は、まず第 1 四半期業績について説明した後、当社の事業を形作るトレンドについてお話しします。  
続いて、CFO の植村より第 1 四半期業績及び第 2 四半期の業績見通しについて詳細をご説明いたします。

当第 1 四半期もまた、好調な四半期となりました。韓国を除く全ての地域で売上収益が当社業績予想の上限値付近、または上限値を超える着地となりました。

韓国の売上収益は、前年同期比で 26%増加した一方で、『メイプルストーリー』及び『KartRider Rush+』が想定以下であったことから当社業績予想を下回りました。

既存のバーチャルワールドにより、グループ売上収益は再び成長し、会計基準ベースで前年同期比 7%、一定為替レートベースでは 3%の増加となりました。

中核事業以外では、昨年から開始した、優れたエンターテインメント資産を創出・育成する企業に対する投資のうち、Hasbro、バンダイナムコ、コナミ、セガサミーの投資先企業名 4 社を 3 月に公表しました。

開示基準を満たさない、その他の投資先企業名は公表していません。3 月 31 日現在において、投資総額の 26%にあたる 296 億円の含み益を計上しています。

続いて、当社の長期戦略及び想定される短期的トレンドの背景をご説明します。

過去 18 カ月は、2019 年に採用した集中戦略の有効性を明確に証明するものでした。選択と集中のため、数多くの開発プロジェクト、配信中のゲーム及び投資を取りやめ、一段と大きな成果が期待できるアイデアに数を絞ることを決定しました。

当社が最も得意とするバーチャルワールド分野により多くのリソースを配分し、モバイルやコンソールへのプラットフォーム拡大、大規模なバーチャルワールドの運用及び開発のための高度技術に対する投資、またグローバル市場向けの厳選された独自性の高い IP 開発に注力することとしました。

当社はこれまで『メイプルストーリー』や『アラド戦記』のようなバーチャルワールドの開発及び運用に注力することで、何年、何十年と売上収益を成長させてきました。

しかし、経験上、『メイプルストーリー』のようなロングランタイトルの成長は決して直線的ではありません。昨年の韓国における『メイプルストーリー』のように、売上収益が前期比 98%成長した後は、伸びが停滞する移行期間が続くことも、減少することもあります。

当社を長年に渡り見てきた投資家は、バーチャルワールド事業の特徴や当社タイトル特有の長期成長モデルを様々な事例を通じて繰り返し目にしてきました。

そのため、『アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』、Embark Studios が制作中のタイトルなどの新作も、既存タイトル同様の成長モデルをたどると共に、これらをローンチし、育成することで、段違いの成長が生まれ、既存の主要タイトルに積み重なる安定的な収益基盤となることを理解しています。

当社はまた、長期的に強固な事業を構築するにあたり、短期的に低調な業績が数四半期続くこともあらかじめ予測しています。

第2四半期の業績予想や2021年に想定されるトレンドを考える上でポイントとなる点がいくつかあります。

まず、集中戦略の成果により、2020年は過去最高の好業績となりました。韓国では、配信開始から17年目の『メイプルストーリー』が前期比98%成長し、過去最高の売上収益を達成しました。また、『風の王国:Yeon』や『KartRider Rush+』等、その他の当社フラグシップタイトルも大変好調でした。

これらの大規模な基盤に成功を積み重ねていくことは決して容易ではありません。また、集中と選択により、少数のタイトルに注力することで、短期的な業績がより上下するかもしれませんが、長期的にはより一層強化された開発と運用につながり、株主に一段と大きなリターンをもたらすと考えています。

次に、新型コロナウイルスの感染拡大が、ゲームやバーチャルワールドにとって短期的な追い風となりましたが、この背景には、より大きなトレンドが存在します。現在、世界のエンターテインメントの中心がオフラインからオンライン、受動的な体験から参加型の双方向体験へと移行し、業界内で構造的変化が起きています。これには以前から触れてきました。しかし、地域やゲームによっては、パンデミックの終息に伴い、短期的にプレイヤーエンゲージメントが低下することが予想されます。

この状況が長く続くとは考えていません。数あるエンターテインメントの中でも人々を惹きつけるバーチャルワールドのプレイヤー人口は、今後も著しく増え続けると考えています。この流れはパンデミックの遙か前から存在し、今後益々強まっていくでしょう。

3点目は、有料アイテムの獲得率など、ゲームの仕組みに関する透明性を向上させることに対するコミットメントです。

プレイヤーが当社、そしてゲームに求める基準は変化しています。

これは、韓国における業界全体の重要テーマであり、ネクソン、または『メイプルストーリー』のみが焦点ではないものの、当社はこの意見を真摯に受け止め、ユーザーの信頼を維持するための対策を迅速に行っています。

3 月には、確率型アイテムの獲得率公開の準備を開始し、更には、ユーザーの質問や提案に答えるための掲示板開設も行いました。

まだまだ課題はたくさんありますが、ユーザーの意見を聞き、取り入れようとする努力に対して評価を頂いています。その一例として、韓国の大手ゲームメディアの 1 つ GameZine からは、ユーザーと面談し、積極的に意見を取り入れ、ゲームを改善しようとするネクソンの姿勢を評価頂きました。

最後に、今日の話 요약 します。第 1 四半期は、堅調な業績となりました。集中戦略による成果が確実に得られ、『アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』、Embark Studios による第 1 作目のタイトルなど、大型の新規ローンチも控えています。

世界でパンデミックが間もなく終息することを願っています。エンターテインメント業界は、わずか 1 年前と比べても大きく様変わりしました。新しい時代におけるエンターテインメントの中心は、バーチャル、そして双方向型にあるとの認識もどんどん高まっています。

深く、大規模なインタラクティブ体験を創造し、運用するノウハウを有する企業は世界でもほんの一握りしか存在しません。

そして、これこそがネクソンが過去から築き上げてきたノウハウです。当社は、21 世紀のグローバル・エンターテインメントをリードする企業となるため、このノウハウを更に強化し続けています。

それではこれより CFO の植村の説明に移ります。

#### **植村士朗 代表取締役最高財務責任者**

それでは、2021 年第 1 四半期の説明に移ります。

尚、詳細は、当社 IR ウェブサイトに掲載の 2021 年第 1 四半期決算説明資料に記載がありますのでそちらをご確認ください。

当第 1 四半期は、複数の主力タイトルが事業をけん引し、中国を除くすべての地域において対前年同期で売上収益が成長しました。

その結果、グループ売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 7%増加、一定為替レートベースで 3%増加の 883 億円となり、当社の業績予想レンジ内で着地しました。

地域別では、中国、北米及び欧州、その他の地域でそれぞれ想定を上回りました。日本は業績予想レンジ内の着地となり、韓国は想定を下回りました。

プラットフォーム別では、PC 事業の売上収益が業績予想を上回った一方で、モバイルゲーム事業の売上収益は業績予想レンジ内の着地となりました。

営業利益は 433 億円となり、業績予想を上回りました。売上収益が業績予想レンジ内でしたが、支払手数料及び広告宣伝費などの費用が計画を下回ったことが主な要因です。

四半期利益は 460 億円となり、業績予想を上回りました。

当第 1 四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン・円安が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 181 億円の為替差益が発生したことが主な要因です。

続いて地域別業績の説明に移ります。

韓国の売上収益は、当社業績予想を下回りました。『メイプルストーリー』及び『KartRider Rush+』の売上収益が想定を下回ったことが主な要因です。

一方で、前年同期比では、会計基準ベースで 26%、一定為替レートベースでは 21%の増収となりました。

PC 事業では、主要 4 タイトルが成長し、前年同期比で売上収益が 21%増加しました。

『メイプルストーリー』は、冬季アップデートの好評により売上収益が前年同期比で成長しましたが、業績予想を下回りました。

2 月後半に、確率型アイテムの獲得率などゲームに関する情報がわかりづらく、コミュニケーションが不足しているとの意見がユーザーから上がりました。それに伴い、年初から高い水準で推移していたアクティブユーザー数が 2 月後半以降減少しました。

当社は、ユーザーの意見を真摯に受け止め、迅速にコミュニケーション及び開示の改善を行い、信頼を維持するため、現在までに主として 3 つの取り組みを行っております。

まず 1 点目に、ユーザーに対し、3 月から 4 月にかけて補償を行いました。

2 点目に、韓国で配信中の主要ゲームにおける全有料確率型アイテムの確率公開を行う方針を公表しました。これは、韓国では業界初の事例であり、すでに一部の確率公開を実施し、今後も順次公開して参ります。

3 点目として、ユーザーを代表するインフルエンサーとの直接対話を通じて意見を募り、更に開発者がユーザーの質問や提案に答えるための掲示板を開設しました。

プレイヤーに誤解を生じさせないよう、今後も開示やプレイヤーとのコミュニケーションを継続的に向上して参ります。

『FIFA ONLINE 4』は、旧正月パッケージ販売やプロモーションの好評により、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が前年同期比で成長しました。

また、『アラド戦記』及び『サドンアタック』の売上収益も前年同期比でそれぞれ 13%、56%成長しました。

モバイル事業では、『V4』の売上収益が減少したものの、『風の王国：Yeon』、『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE』による増収寄与に加えて、『メイプルストーリーM』が 69%成長したことから、前年同期比で 42%の増収となりました。

中国では、『アラド戦記』がわずかに想定を超えたことから、当社業績予想を上回りましたが、前年同期比では、会計基準ベースで 23%、一定為替レートベースでは 26%の減収となりました。

『アラド戦記』は、1 月 21 日に実施した旧正月アップデートの効果が 2 月以降薄れ、主にライトユーザーの定着が悪くなったことから、前四半期以降維持してきたアクティブユーザー数が減少しました。一方で、課金ユーザー数は、想定よりも高い水準を維持し、前四半期との比較で横ばいに推移しました。その結果、売上収益は当社業績予想を上回りました。前四半期比で ARPPU 及び売上収益は季節性により増加しました。

前年同期比では、ユーザーの定着が悪くなったことやボット制裁の強化により、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数はそれぞれ減少しましたが、ARPPU はおよそ横ばいとなりました。その結果、売上収益は対前年同期で、想定通りの減少となりました。

日本では『FIFA MOBILE』、『V4』、『TRAHA』に加え、2 月 4 日に配信を開始した『ブルーアーカイブ』からの増収寄与により、売上収益が前年同期比で 2 倍超に増加しました。

北米及び欧州では、主に『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比でそれぞれ 136%、78%成長したことから、売上収益が 16%増加しました。

その他の地域においても、主に『メイプルストーリー』が前年同期比で 90%成長したことから、売上収益が 10%増加しました。

次に 2021 年度第 2 四半期業績予想の説明に移ります。

2021 年第 2 四半期は、一定為替レートベースで前年同期比 27%成長した 2020 年第 2 四半期との比較となります。前第 2 四半期は、『メイプルストーリー』等の主要 PC タイトルの売上収益が増加し、2019 年第 4 四半期の配信開始後好調を維持していた『V4』及び 2020 年第 2 四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』の増収寄与によりモバイル事業が急成長しました。

その好業績を達成した前年同期との比較となることから、グループ全体では減収することが予想されます。

グループ売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 16%から 8%の減少、一定為替レートベースでは 23%から 16%の減少となる、545 億円から 596 億円のレンジとなることを予想しています。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比 55%から 39%の減少、一定為替レートベースでは 60%から 46%の減少となる、120 億円から 164 億円のレンジを予想しています。

営業利益見通しの詳細については後ほど説明します。

四半期利益は、会計基準ベースで前年同期比 55%から 38%の減少、一定為替レートベースでは 61%から 45%の減少となる、90 億円から 123 億円のレンジを予想しています。

韓国では、一定為替レートベースで前年同期比 81%成長した 2020 年度第 2 四半期との比較となることや、『メイプルストーリー』の確率問題の影響を受けて、売上収益は会計基準ベースで 4%の減少から 3%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 7%の減少となる 316 億円から 338 億円となることを予想しています。

PC 事業では、『FIFA ONLINE4』が直近の好調を維持して前年同期比で成長することや、『Sudden Attack』の売上収益が三桁成長することを予想しています。

『メイプルストーリー』は、先ほどご説明した通り、2 月下旬以降アクティブユーザー数が減少したことから、前年の高い水準と比較して、現在はアクティブユーザー数が低位推移しています。

また、一定為替レートベースで売上収益が前年同期比 151%も成長した 2020 年第 2 四半期との比較となることから、売上収益が減少することを見込んでいます。

また、『アラド戦記』も一定為替レートベースで売上収益が前年同期比 49%成長した 2020 年第 2 四半期との比較で、減収することを見込んでいます。

以上より、韓国の PC 事業では、『FIFA ONLINE4』や『サドンアタック』の成長を見込むものの、『メイプルストーリー』や『アラド戦記』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを見込んでいます。

一方、韓国のモバイル事業では、『風の王国:Yeon』の寄与や『FIFA ONLINE 4M』及び『メイプルストーリーM』の成長を見込むものの、『V4』や『KartRider Rush+』が配信開始直後で好調な業績を記録していた前年同期との比較で減収することが予想されます。その結果、一定為替レートベースのモバイル売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを予想しています。

中国では、『アラド戦記』の売上収益が減少することを見込み、売上収益が前年同期比で会計基準ベース 30%から 19%の減少、一定為替レートベースでは 37%から 27%の減少となる 135 億円から 156 億円となることを予想しています。

昨年第 2 四半期においてロイヤリティ収入の一時的な調整額として 23 億円認識しました。その影響を除くと、前年同期比で会計基準ベースでは 20%から 8%の減少、一定為替レートベースでは 28%から 17%の減少を見込んでいます。

『アラド戦記』は、4 月 22 日から労働節アップデートを実施し、アバターパッケージ販売とパッケージのコンセプトに合わせたダンジョンの追加を行っています。

そして、6 月には、13 周年アップデートを予定しています。

足元の 4 月の MAU 及び課金ユーザー数は、当第 1 四半期からさらに減少しており、昨年との比較でも低水準で推移しています。

そのため、売上収益は対前年同期で減少することが予想されます。

なお、『アラド戦記モバイル』については、引き続きローンチに向けたいくつかの対応をパートナーであるテンセントにて行っています。引き続きテンセントと密に連携しつつ、より多くのコンテンツ作成を行っています。



日本では、『FIFA MOBILE』、『ブルーアーカイブ』、『V4』による増収寄与を見込む一方、『TRAHA』の減少を見込んでいます。その結果、売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 15%から 4%の減少、一定為替レートベースでは 20%から 9%の減少となる 24 億円から 27 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、主に『Choices』の減収により、売上収益は、対前年同期で会計基準ベース 21%から 13%の減少、一定為替レートベースでは 23%から 15%の減少となる 40 億円から 44 億円となることを予想しています。

その他の地域については、2020 年第 2 四半期に配信開始した『KartRider Rush+』及び 2020 年第 1 四半期に台湾・香港・マカオで配信開始した『V4』が、配信開始直後の四半期との比較となるため、対前年同期で売上収益の減少を見込んでいます。その結果、売上収益は、会計基準ベース 36%から 32%の減少、一定為替レートベースでは 41%から 38%の減少となる 30 億円から 31 億円となることを予想しています。

2021 年第 2 四半期における営業利益は 120 億円から 164 億円のレンジを予想し、前年同期比で 55%から 39%の減少となる見込みです。

対前年同期での主な減益要因は、

第一に、売上収益の減少です。

第二に、ストックオプション費用や韓国における新報酬制度の導入による人件費の増加です。

第三に、外注費の増加です。

一方、対前年同期の増益要因として、広告宣伝費の減少を見込んでいます。

営業利益を上限値で見た場合、減益要因が増益要因よりも大きいことから、営業利益は前年同期比で減少することを予想しています。

2021 年第 2 四半期は、昨年の高い水準との比較により、売上収益が減少することを見込んでおりますが、当社が営むバーチャルワールド事業は長期運用計画に基づいた長期的なビジネスです。経験上、成長は直線的ではなく、長期間に渡って起こるものだと考えています。『アラド戦記』や『メイプルストーリー』も過去に売上収益の減少が継続する期間もありましたが、長期的には成長し続けてきました。

引き続き集中戦略を進め、日々のオペレーションを確実に行うことで、既存のバーチャルワールドを長期的に成長させ

て参ります。その結果、当社の収益基盤は長期にわたり安定成長していくと考えています。

そして、既存事業だけではなく、現在開発中の新しいバーチャルワールドも数多く控えています。これらを今後配信していくことにより、更なる長期成長を目指していきます。

最後に、株主還元及び資本配分についてご説明します。

2020年11月10日に発表した、3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式の取得については、現時点では実施しておりません。期限である2023年11月までの30か月間で、投資機会、財務状況、株価水準等を総合的に勘案の上、機動的に実施して参ります。

グローバル・エンターテインメント企業を対象とした投資については、当第1四半期末時点において、取締役会で承認された上限額15億ドルの71%にあたる1,158億円の投資を完了し、296億円の含み益をその他の包括利益に計上しています。

私からの説明は以上です。

ここで再びCEOのマホニーに戻します。

**オーウェン・マホニー 代表取締役社長**

有難うございます。

今日の話 요약します。2020年の好調な業績に続いて、2021年第1四半期も堅調な業績となりました。

18か月前に策定した集中戦略に沿って事業を進め、ライブ運用力を活かし、長期目線でバーチャルワールドの運営を行っています。

著しい成長を遂げた期間は、高い比較対象となり、その後の四半期のハードルを高くすることもあります。長期的トレンドを見た場合には、成長し続けてきました。最後に、今年後半にかけて、新作についてより多くの情報を皆さんにお伝えできることを大変楽しみにしています。

それでは、これより質問をお受けします。