

株式会社ネクソン

2023 年第 2 四半期 Prepared Remarks

2023 年 8 月 9 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。

本日の電話会議では、第2四半期業績及び第3四半期の業績予想、並びに当社の複数のバーチャルワールドの状況についてご説明いたします。そして、今後数か月内にリリース予定の新作バーチャルワールドの最新情報をお伝えします。最後に、ネクソンが株主の皆様にとっていかにユニークでアップサイドに富んだ投資対象であるかをお話しします。

第2四半期において、売上収益は前年同期比で12%増加、営業利益は前年同期比で22%増加し、5四半期連続で売上収益が2桁成長しました。当四半期業績は予想レンジ内でしたが、フランチャイズマネジメントに注力し、特に主要バーチャルワールドにおけるユーザー指標やエンゲージメントを強化いたしました。

韓国の『メイプルストーリー』では、第2四半期において、前年同期比で売上収益が6%減少しましたが、アクティブユーザー数は大幅に増加しました。7月の重要アップデートを前にプレイヤーのエンゲージメントを高め、アクティブユーザー数を増やすことに注力しました。ユーザーの間では6次転職として知られている同アップデートを7月13日に開始し、主要KPIが堅調に増加しております。

丁寧なコミュニティマネジメント及び上半期に築いた熱心なプレイヤーで構成される強固な基盤をもとに、第3四半期には前年同期比で2桁成長をすることを予想しております。

中国では、『アラド戦記』が業績予想レンジ内で着地しました。中国事業が前年同期比43%成長した昨年の第2四半期との比較で、売上収益は減少したものの、短期的な売上獲得よりも長期的なプレイヤーエンゲージメントを優先したことにより、MAUは前年同期比で堅調に増加しました。

『メイプルストーリー』と『アラド戦記』は、ネクソンで最も堅調な2作で、当社独自のビジネスモデルを表す良い例です。既存タイトルの売上減少を新作で補う必要のある他のゲーム会社のビジネスとは異なり、これらのタイトルは事業を成長させるための安定的な収益基盤をもたらします。この2作は、長期的なライブ運用とコミュニティマネジメントの成功例で安定的なリターンを生み出すため、多くのエンターテインメント会社が模倣しようと努力しています。短期的な売上獲得よりも長期的なエンゲージメントやコミュニティマネジメントを優先することは、『メイプルストーリー』や『アラド戦記』などのフランチャイズが未永く成長するための方法の一つです。

第2四半期において、その他にも複数のバーチャルワールドが売上収益の成長に貢献しました。

韓国の『FIFA ONLINE 4』及び『FIFA MOBILE』は、ワールドカップ以降も好調を維持しました。この2作は、前年同期比で MAU が大幅に増加し、ワールドカップの前年である 2021 年から課金ユーザー数が倍増しています。

この成功の重要な要素の一つは、業界有数の熱心なプレイヤーコミュニティを当社が慎重にケアしていることです。ワールドカップは素晴らしいプロモーションの機会となりましたが、現在見られるワールドカップ以降の継続的な成長は、当社のライブ運用サポート及びコミュニティマネジメントによるものです。

先月、当社のパートナーである Electronic Arts 社は、これらのタイトルが9月から『EA SPORTS™ FC ONLINE』及び『EA SPORTS™ FC MOBILE』というタイトルに変更することを発表しました。これによる業績への影響はほぼないと考えています。

その他、新作バーチャルワールドの『Wars of Prasia』が当社の業績予想を上回りました。また、5月に台湾、香港及びマカオで配信を開始した『HIT2』も業績予想を上回りました。日本、韓国及び欧米でサービス中の『ブルーアーカイブ』は、引き続き好調を継続し、全ての地域において前年同期比で大幅に成長しました。また、『ブルーアーカイブ』は先週中国でローンチしており、プレイヤーから好評を得ています。

加えて、第2四半期には、当社の韓国発のサブブランド MINTROCKET が開発した深海探検と寿司屋経営を行うユニークな RPG 『ダイブ・ザ・ダイバー』をリリースしました。Steam 上で 97%以上のプレイヤーから「おすすめ」と評価され、全てのゲームのうち上位 0.12%にランクインするほど、世界中でヒットしています。

ゲーム操作は簡単でとても楽しいので、ぜひ一度プレイしてみてくださいと思います。現在、PC 及び Mac でプレイ可能となっており、近日中に Nintendo Switch 版を発売予定です。

全体として、第2四半期は特に主要タイトルのプレイヤー指標が好調となった素晴らしい四半期でした。短期的な売上獲得よりも強固なコミュニティ構築に注力することは、20年以上もの間当社のプレイヤー及び株主に良い結果をもたらしてきました。

当社独自のバーチャルワールドポートフォリオとライブ運用能力により、多くの売上収益、営業利益及びキャッシュフローを生み出す強固な基盤が構築されています。当社の各フランチャイズは、非常に好調です。強固な収益基盤に加えて、新作バーチャルワールドを全世界のプレイヤーに向けてローンチすることを楽しみにしています。

次に、開発中の主要2タイトルの最新情報をお伝えします。まずは、スウェーデンを拠点とする Embark Studios

の初作『THE FINALS』です。

現在までマーケティングをほぼ行っていないにも関わらず、300万人に迫るプレイヤーが『THE FINALS』のテストに登録しました。さらに、150万人以上のプレイヤーが Steam のウィッシュリストに入れており、世界のウィッシュリストランキングの上位 11 位に入っています。

6月中旬に、2回目のクローズドベータテストを完了し、ローンチを前に重要なフィードバックを得ました。特に、初期段階のリテンションなどの主要な KPI が急激に改善したことを喜ばしく思っています。テストからのフィードバックを次回のベータテストに向けて取り込み、今年後半に大規模マーケティングを行いながら、ゲームをローンチする予定です。

Embark Studios の 2 作目『ARC Raiders』も順調に開発を進めています。6月後半には3日間のクローズドアルファテストを行い、ゲームの最初の数時間や、中心となるゲームシステム及びリテンションを検証しました。テストでは、リリースに向けて多くの有用なフィードバックが得られました。

Embark と当社のグローバル展開に向けたアプローチについて 2 点述べたいことがあります。

第 1 に、当社のゲーム開発にとって、Embark は卓越した創造性とイノベーションの中心となっているということです。ストックホルムと韓国のチームは、グローバル AAA タイトルの開発力と、既存タイトルを 20 年以上も成長させ続けるワールドクラスのライブ運用というそれぞれの強みを活用し、緊密に協力し合っています。

それぞれのチームが協力し合い、相乗効果が得られています。

第 2 に、米国及び日本におけるマーケティング強化に投資しています。まずは、当社フランチャイズのグローバル展開及び新作バーチャルワールドのローンチに向けて、それぞれの地域で複数の重要な人材を採用しました。他の業界と同様に、ゲーム業界のマーケティングは、新しいチャンネル、新しい顧客との交流方法、新しいワークフロー等、急速に変化しています。この急激な変化は、世界中における当社の成長機会でもあり、大きく変化するマーケティング環境に対して適切なスキルセットを持つ人材を配置してまいります。

CFO の植村の説明に移る前に、当社の現在の計画と将来についてももう一度ご説明いたします。

当社は、ヒット作に頼った従来のゲーム会社とは大きく異なる、ゲーム業界の中でもユニークな会社です。当社の事業であるバーチャルワールドは、採用する人材からグローバルフランチャイズの管理方法、また重要視する KPI まで、従来のゲームとは全く異なる事業を構成していると言えるほどに違いがあります。

世界的なエンターテインメントフランチャイズの運用経験を持ち、何千万人ものプレイヤーがいるコミュニティを 20 年以上に渡り成長させる能力を持つ当社は、エンターテインメント業界において極めてユニークな存在です。また、主要タイトルによる安定的な業績は、多大なフリーキャッシュフローを生み出し、当社のバランスシートに何千億円ものキャッシュをもたらしています。従来のゲームモデルとは大きく異なるプロダクトライフサイクルのため、当社は流行の去ったゲームの売上減少を新作の売上で補う必要がありません。新作タイトルからの売上収益を、ライブ運用中の既存バーチャルワールドからの売上収益の上に、積み上げていくことができます。

強固な既存タイトルと期待の新作バーチャルワールドの組み合わせは、投資家にとってアップサイドに富んだ投資機会となります。複数のタイトルによる着実なリターンと安定的な成長という強固な基盤は、当社のダウンサイドリスクを軽減しています。また、複数の新作バーチャルワールドは、どれもヒットとなる可能性があり、アップサイドに富んでいます。1 つでもヒットが出れば、売上収益及び利益は飛躍的に増加し、複数のヒットが出れば、当社は全く異なる会社になる可能性を秘めています。

当四半期は、改めて既存のバーチャルワールドの安定性を示す結果となりました。加えて、新作バーチャルワールドへの期待により、当社は今後数四半期から数年において唯一無二のポジションを築いています。

それではこれより CFO の植村による業績及び業績予想の詳細な説明に移ります。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは、2023年第2四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 2023 年第 2 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下さい。

当第 2 四半期は、『FIFA ONLINE 4』、『FIFA MOBILE』及び『ブルーアーカイブ』が成長したことに加え、『Wars of Prasia』や『HIT2』が増収に寄与しました。

その結果、グループ売上収益は、対前年同期で会計基準ベース 12%増加、一定為替レートベースで 10%増加の 944 億円となり、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

業績予想対比では、『Wars of Prasia』及びその他の地域における『HIT2』が想定を上回った一方で、韓国『メイプルストーリー』及び『アラド戦記モバイル』が計画を下回った結果、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

地域別では、日本、北米及び欧州が当社業績予想を上回った一方、韓国及び中国は業績予想レンジ内の着地となりました。その他の地域は業績予想を下回りました。

プラットフォーム別では、PC 及びモバイル事業の売上収益がいずれも業績予想レンジ内で着地しました。

営業利益は、前年同期比 22%増加の 276 億円となり、業績予想レンジ内で着地しました。

四半期利益は、主に為替差益 81 億円を計上したことから、業績予想を上回り、245 億円で着地しました。一方で、為替差益を 277 億円認識した前年同期との比較では、7%減少しました。

続いて地域別業績の説明に移ります。

韓国の売上収益は、当社業績予想のレンジ内で着地しました。

前年同期比では、会計基準ベース 21%、一定為替レートベース 19%増収の 621 億円となり、韓国における過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

『FIFA ONLINE 4』は、昨年末のワールドカップ以降も、良好なトレンドを継続し、PC 版の売上収益が想定を上回り、モバイル版の売上収益は業績予想レンジ内で着地しました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加し、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しまし

た。

『メイプルストーリー』は、4月のアニバーサリーアップデート後のユーザー数の増加が想定よりもゆるやかであったため、第3四半期の重要アップデートを前に、課金施策よりもユーザー数の増加により注力する方針に切り替えました。その結果、アクティブユーザー数は前年同期比で2桁成長した一方で、売上収益は想定を下回り、前年同期比で減少しました。

3月30日にローンチした『Wars of Prasia』は、ユーザーのリテンションが想定より良かったことから、PC及びモバイルを合わせた売上収益が業績予想を上回りました。

韓国のPC事業全体では、『メイプルストーリー』が減収となったものの、『FIFA ONLINE 4』の成長や『Wars of Prasia』の増収寄与により、売上収益は前年同期比で33%増加しました。

モバイル事業では、『FIFA ONLINE 4』と同様に『FIFA MOBILE』もワールドカップ期間からの好調を維持したことから、売上収益が前年同期比で大幅に増加し、過去最高の第2四半期売上収益を更新しました。

『アラド戦記モバイル』は、当第2四半期に実施したアップデートによるユーザーの再獲得が想定ほど進まなかったため、売上収益が業績予想を下回りました。

韓国モバイル事業全体では、対前年同期比で、主に『アラド戦記モバイル』が減収となったものの、『Wars of Prasia』及び『HIT2』の増収寄与や『FIFA MOBILE』の成長により、売上収益がわずかに増加しました。

前四半期比では、『Wars of Prasia』の増収寄与があったものの、『HIT2』、『ブルーアーカイブ』及び『風の王国: Yeon』の減収や、『FIFA ONLINE 4M』の季節性による減収により、売上収益が8%減少しました。

中国の売上収益は、当社業績予想レンジ内で着地しました。

前年同期比で大幅に成長した昨年の第2四半期との比較では、会計基準ベースで5%、一定為替レートベースで6%減収の182億円となりました。

『アラド戦記』は、安定的に運用することに注力しながら、4月の労働節アップデート及び6月の15周年アップデートを実施した結果、売上収益は業績予想レンジ内で着地しました。

前四半期比では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが季節性により減少しました。

前年同期比では、ARPPUは減少しましたが、MAUが増加し、課金ユーザー数が微増となりました。

日本では、『ブルーアーカイブ』及び『メイプルストーリー』の成長により、売上収益が前年同期比で8%増加しました。

北米及び欧州では、『Choices』及びその他モバイルゲームの減収により、売上収益が前年同期比で5%減少しました。

その他の地域では、『メイプルストーリー』及びローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルの売上収益が減少した一方で、5月23日にローンチした『HIT2』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が11%増加しました。

次に2023年第3四半期の業績予想の説明に移ります。

第3四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比13%から23%の増加、一定為替レートベースでは7%から17%の増加となる、1,099億円から1,198億円のレンジとなることを予想しています。

韓国における『メイプルストーリー』及び『FIFA MOBILE』の成長に加え、新作ローンチにより、6四半期連続で前年同期比二桁成長する見込みです。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比16%から41%の増加、一定為替レートベースでは12%から36%の増加となる、366億円から445億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32%から17%の減少、一定為替レートベースでは34%から20%の減少となる、282億円から341億円のレンジを予想しています。

前年同期に為替差益264億円を認識した一方で、第3四半期の業績予想には為替差益を織り込んでいないことから、四半期利益が前年同期比で減少することを見込んでいます。

韓国では、『メイプルストーリー』及び『FIFA MOBILE』が成長することに加えて、『Wars of Prasia』の増収寄与を見込んでいます。

その結果、韓国の売上収益は会計基準ベースで10%から18%の増加、一定為替レートベースでは3%から11%

の増加となる、688 億円から 742 億円となることを予想しています。

『メイプルストーリー』は、第 2 四半期にユーザー数の増加に注力した上で、7 月に大型アップデートを実施し好評を博したことから、売上収益が前年同期比で 2 桁成長することを見込んでいます。

『FIFA ONLINE 4』は、非常に好調だった前年同期との比較となることから、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が減少することを予想しています。

9 月にはリブランディングに伴うタイトルの変更を予定していますが、アップデートを通じて従来通りのゲームプレイを提供することから、業績への影響はないと考えています。

第 1 四半期に配信を開始したモバイル・PC クロスプラットフォーム対応の『Wars of Prasia』は、引き続き増収寄与することを見込んでいます。

その結果、PC 事業の売上収益は、前年同期比で増加することを予想しています。

モバイル事業の売上収益は、前年同期比で減少することを予想しています。

『FIFA MOBILE』の成長及び『Wars of Prasia』の増収寄与を見込む一方で、昨年に配信を開始した『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』の減収を予想しています。

中国では、『アラド戦記』のアクティブユーザー数が堅調に推移している中、第 3 四半期は引き続きユーザーエンゲージメントを高めることに主眼を置いた運用を行い、対前年同期で売上収益はわずかに増加することを見込んでいます。また、8 月 3 日に配信を開始した『ブルーアーカイブ』及び 8 月 17 日に配信を開始予定の『MapleStory: The Legends of Maple』の増収寄与を見込んでいます。

その結果、中国全体の売上収益が前年同期比で会計基準ベース 15%から 29%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 28%の増加となる 226 億円から 255 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、7 月 6 日にパッケージ販売を含む夏季アップデートを行っています。また、9 月に国慶節アップデートを例年通り実施予定です。

足元の 7 月のアクティブユーザー数及び課金ユーザー数は昨年との比較で増加した一方、ARPPU は減少しました。

第3四半期も引き続き安定的に運用することに注力いたします。

日本では、『FIFA MOBILE』の成長を見込む一方、サービスを終了したモバイルタイトルの減収により、売上収益は前年同期比で会計基準ベース15%から6%の減少、一定為替レートベースでは18%から9%の減少となる24億円から26億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、6月28日にローンチした『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与により、売上収益が前年同期比で会計基準ベース35%から47%の増加、一定為替レートベースでは29%から41%の増加となる68億円から74億円となることを予想しています。

その他の地域では、5月23日に台湾・香港・マカオで配信開始した『HIT2』の増収寄与により、売上収益は前年同期比で会計基準ベース30%から41%の増加、一定為替レートベースでは23%から33%の増加となる93億円から100億円となることを予想しています。

2023年第3四半期における営業利益は366億円から445億円のレンジを予想し、前年同期比で会計基準ベース16%から41%の増加、一定為替レートベースでは12%から36%の増加となる見込みです。

想定している売上収益の増加が対前年同期での営業利益の増加に貢献する見込みです。

一方で、対前年同期で、事業の成長に伴う費用の増加を予想しています。

第一に、人件費の増加を見込んでいます。大型バーチャルワールドの開発及び運用に向けた人材採用や、好業績への貢献に対するボーナス引当を見込んでいます。

第二に、大型アップデートを実施中の『メイプルストーリー』及び9月にタイトル変更を予定している『FIFA ONLINE 4』のリブランディングにかかる広告宣伝費の増加を見込んでいます。

事業拡大に伴う費用の増加を見込む一方で、売上収益が増加することで、営業利益は前年同期比で成長することを予想しています。

総括しますと、当社は、既存タイトルの安定的な収益基盤の上に、新作バーチャルワールドをローンチすることで、安定的に成長できるビジネスモデルを構築しております。

当第2四半期では、安定的な運用に注力し、主要3タイトルのポートフォリオの売上収益を成長させるとともに、各3タイトルすべてにおいて前年同期比でユーザー数を増加させました。既存タイトルポートフォリオの安定成長に加えて、『Wars of Prasia』や台湾・香港・マカオでサービスを開始した『HIT2』などの新作が増収寄与したことで、全社の売上収益及び営業利益は前年同期比で二桁成長しました。

第3四半期においても、安定運用を通じた既存ポートフォリオの成長を想定しております。加えて、『デイク・ザ・ダイバー』、中国における『ブルーアーカイブ』や『MapleStory: The Legends of Maple』などの新作が増収寄与することで、引き続き売上収益及び営業利益が前年同期比で二桁成長することを予想しています。

課題の多いエンターテインメントセクターにおいて、当社の大ヒットシリーズを安定的に成長させる運用力、そして新作パイプラインは、売上収益成長の観点においてダウンサイドが小さくアップサイドに富んでいます。

当社の業績は2020年以降著しく成長しています。

加えて、現在の為替市況は我々に投資機会をもたらしていると考えます。

現在我々は年間10円の配当の他、2022年8月9日に公表した3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得計画について、現在までに500億円相当を取得しております。さらに、当社の財務状況や業績、当社を取り巻く経済環境等を勘案し、期限を1年前倒して2024年8月とすることといたしました。また、残り500億円の自己株式取得のうち、明日8月10日から10月27日までの間に、200億円を市場で買い付けることを本日の取締役会で決議しました。

残りの300億円についても、投資機会、財務状況、市場環境等を総合的に勘案し、新たな期限である2024年8月までに取得を完了する予定です。

今後も株主還元積極的に取り組んでまいります。

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。

最後に、グローバルエンターテインメント業界と、著しく対照的な立場にいる当社について、見解を述べたいと思います。

当社事業が好調な中、エンターテインメント業界では幅広く今までにない課題や混乱を経験してきました。多くの人気映画シリーズでさえ興行収入が低迷し、主要なテーマパークで来場者数の減少が報告されています。また、多くのストリーミング企業は、コストを大幅に抑えています。更に、ハリウッドの脚本家や俳優によるストライキは、AIの台頭により人間の俳優、声優から脚本家まで、全員が置き換えられる可能性があることが主な争点です。消費者の需要が従来の古いビジネスモデルから、より新しく、よりダイナミックでインタラクティブなエンターテインメントへと移行しつつあり、伝統的なエンターテインメント業界は地殻変動に直面しています。

オンラインゲームやバーチャルワールドの制作者にとって、新しいテクノロジーは脅威どころか、大きなチャンスを表します。文字通り誰もがポケットに入れて持ち運んでいる携帯電話で、コンピューティング及びネットワークワーキング機能が大幅に向上しました。そして AI の急激な台頭は、バーチャルワールドを制作する人にとって大きな恩恵であり、はるかに深い体験をより迅速かつ安価に、より多くのユーザーに提供できるようになります。

テクノロジー及びメディア業界における急激な変化により、次世代のエンターテインメント業界のリーダーは前の世代とは全く異なるでしょう。未来の大型エンターテインメント企業は、劇場やテーマパークなど物理的な世界ではなく、クラウドから届けられるバーチャルワールドの中に存在することになります。大量生産されたパッケージ済みのストーリーを受け取る受動的な体験ではなく、自分自身のストーリーを創造するような非常にインタラクティブで能動的な体験が提供されます。

構造的転換が起こっていることは、従来のテクノロジー及びメディア会社のほとんどにとって明白ですが、この新世代の体験を届けるためには、全く新しいスキルセットや厳選されたテクノロジーが必要となります。とても賢く、資金に恵まれている会社でも、最も初歩的なバーチャルワールドでさえ実際に運用することはできませんでした。何千億を費やしても特段の成果が見られないメタバースや VR 事業は、必要とされるスキルセットがどれほど専門的で独特であるかを示す良い例です。

当社は、何年間もこれらの経験をひそかに積んできており、バーチャルワールドの大規模な運用に使用されるスキルセットに磨きをかけ、そのビジョンを現実にするためのツールを構築してきました。また、その中で高

い水準を要求するユーザーからフィードバックを頂いてきました。

これらのユーザーにこのビジョンをうまく届けられるということは、次世代のエンターテインメント会社のリーダーになれるということです。

私が本日この話をしたのは、メディア及びテクノロジー業界が大きく変化していることと、ネクソンの新しい世界での優位性を考えると、当社に投資するのに今ほど良い時期はないと結論付けるに至ったからです。

そのため、当社取締役会は、1,000 億円の自社株式取得計画の終了日を 2025 年から 2024 年に前倒しし、残りの 500 億円分を現在から 24 か月ではなく現在から 12 か月以内に取得することとしました。また、明日 8 月 10 日の朝から 200 億円相当の自己株式を取得することを承認しました。

短期的には、現在の状況を非常にアップサイドに富んだチャンスであると考えています。長期的には、現在の状況はターニングポイントであると捉えており、今こそがエンターテインメント業界の新しいリーダーになるための機会であると考えています。

それでは、これより質問をお受けします。