株式会社ネクソン

2020 年第 1 四半期　Prepared Remarks

2020 年 5 月 13 日

オーウェン・マホニー　代表取締役社長

皆様、ネクソン 2020 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。

業績の説明の前に、世界中で猛威を振るい、私たちの生活を脅かす新型コロナウイルスの影響について少し触れたいと思います。まず、真っ先に思うのは、世界各地の従業員、パートナー、そしてユーザーの皆様のことです。

当社は従業員の安全を確保するため、初期段階から各拠点で出張の禁止や在宅勤務など様々な対策を行ってきました。
現時点で直接影響を受けた従業員は殆どいません。また、現地当局により強力な対応策が講じられた韓国と中国では、健康と安全のための厳しい規則に遵守しながら殆どの従業員がオフィス勤務を再開しています。

当社がサービスを提供するにあたり、ユーザーと物理的接触が必要なことは極めて少なく、新型コロナウイルスによる大きな混乱もなく、事業を行うことができています。多くのレジャー及びエンターテインメント業界とは異なり、オンラインゲームはソーシャルディスタンシングを行いながら、何百万人もの人々がバーチャルな世界で友達と集まり、繋がる場を提供しています。

当社は 3 つの軸を前提として事業を行っていますが、これらはどれも現在の状況に非常に関係しています。

まず、オンラインゲーム事業は新型コロナウイルスによる混乱を受けづらい業態です。需要面では、元々ソーシャルディスタンシングを前提としています。世界中、何百万人も人々が仮想世界で集まり、一緒に遊ぶことが可能です。
供給面では、制作が出来ず大打撃を受けているテレビや映画のようなリニアエンターテインメントとは異なり、ゲーム開発者は自宅でも効率的にゲーム制作を行い、世界中のプレイヤーに通常通りライブサービスを提供することが可能です。
更にコンテンツ消費の観点で、ゲームには大きなメリットがあります。リニアエンターテインメントにおける 1 時間分のコンテンツは、1 時間以上のエンターテイメントを提供することが殆どないのに対して、ゲームは 1 時間分の新規コンテンツによって、何時間ものエンターテインメントをプレイヤーに提供することができます。

第 2 に、当社の深いオンライン仮想世界への注力は益々強力な戦略となっています。モバイルやクラウド技術の進歩により、世界中誰もが仮想世界を体験できるようになりました。これにより、数年前との比較で、潜在市場規模は最低でも 10 倍以上に拡大しました。
また、地政学的、或いは経済的な事情により、旅行やその他のレジャーに手が届かない、実現しないような状況下においては、ゲームは、エンターテインメントの中でも大変有力な選択肢になります。
これら全てが現在の当社の事業に表れています。

第 3 に、ネクソンは、雨の日も晴れの日も、あらゆる経済環境に耐えられる事業を構築してきました。欧米ではあまり認知されていませんが、当社は世界最大級のエンターテインメント IP を保有しています。
そして、これらの IP を長期に渡り成長させることが出来ることを繰り返し証明してきました。これら IP から創出される安定的なキャッシュフローにより、当社は非常に強固なバランスシートを有し、更なる事業成長のための戦略的柔軟性にも富んでいます。

経済、機関、そして日常生活において、これまで当たり前とみなされてきた多くのことに対して、現在疑問が投げ掛けられています。そのような状況下で、ネクソンの事業はこれまで以上に強くなっています。

それでは、当第 1 四半期の業績について説明します。当第 1 四半期の業績及び第 2 四半期の業績予想の詳細については後ほど植村よりご説明します。

当第 1 四半期のネクソングループの売上収益は 828 億円となり、当社の業績予想を上回りました。韓国において、主要タイトルが好調であったことが主な要因です。中国の売上収益は当社の業績予想レンジ内の着地となりました。この後、より詳しく説明します。

当第 1 四半期の EBITDA は 499 億円、3 月末時点におけるキャッシュ・ポジションは 5,176 億円、米国ドルにして約 48 億ドルとなりました。

当第 1 四半期の業績は、主要タイトルが好調であることに加えて、二つのことを反映しています。昨年設定した、タイトル数を絞り、当社の強みを最大限活かした、規模の大きなタイトルに注力する戦略の効果、そして、エンターテイメント業界全体の向かっている方向です。他の地域でも、新たな戦略が色濃く反映されるにつれて、更に好影響が得られるでしょう。

では、韓国事業から詳しく説明します。『メイプルストーリー』は、先日韓国で 17 周年を迎えました。当第 1 四半期もまた、素晴らしく好調な四半期となり、PC、モバイル共に過去最高の四半期売上収益を達成しました。一定為替レートベースでは PC の売上収益が、対前年同期で 69%成長した 2019 年第 1 四半期との比較で 132%成長し、モバイル版は前年同期比 22%成長した昨年の第一四半期から更に 184%成長しました。ネクソンの業界トップクラスのライブ運用力とコンテンツアップデートの成功が反映された四半期となりました。配信開始から安定的に成長し、17 年目にして 3 桁成長した事例は、私たちが知る限り、オンラインゲーム業界において前例がありません。

『FIFA ONLINE 4』もまた素晴らしい 1 年のスタートとなり、売上収益は前年同期比で大きく成長し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

韓国では、サービス開始から 14 年目となる『アラド戦記』に対して、中国サービスに先行し、1 月に大型コンテンツアップデートを実施しました。アップデートは韓国のプレイヤーから高く評価され、当第 1 四半期の売上収益は当社の予想を大幅に上回り、一定為替レートベースで前年同期比 53%成長しました。

当第 1 四半期は 2005 年に韓国で配信を開始した『サドンアタック』もまた好調でした。新規シーズンパス、キャラクター、また旧正月プロモーションの好評により、売上収益は一定為替レートベースで前年同期比 52%成長しました。

昨年 11 月にリリースした新作モバイル MMORPG『V4』もまた、コンテンツアップデートやプロモーションの好評により、売上収益が当社予想を上回りました。更に、配信地域を拡大して、先月台湾、香港及びマカオでのサービスも開始しました。

これらタイトルの好調により、韓国事業は過去最高の四半期売上収益を達成しました。

当第 1 四半期における中国事業の売上収益は当社業績予想レンジ内の着地となりました。『アラド戦記』に対して、当第 1 四半期中に 2 つのコンテンツアップデートを実施し、いずれもユーザーから好評価を得た結果、予想レンジ内の着地となりました。しかし、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、中国国内の PC カフェの多くが営業を休止したことのマイナス影響を受け、ユーザーエンゲージメントの改善や離脱ユーザーの再獲得の効果を期待ほど得ることが出来ませんでした。

3 月の大型アップデートは、ユーザーから高く評価され、レビューも素晴らしく、アップデート実施後、既存ユーザーのエンゲージメントに改善が見られています。

まとめると、中国における PC カフェの営業休止による一時的な影響はあったものの、『アラド戦記』の売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地となりました。成長軌道に戻すための計画は順調に進捗しています。中国における『アラド戦記』の長期的な展望に当社は引き続き自信を持っています。

次に、当社のグローバル事業における運営体制の変更について簡潔にご報告します。

まず、4 月にこれまで Chief Business Development Officer を務めていた Simon Cheong（サイモン・チョン）をグローバル Chief Operating Officer に選任しました。

北米では、Kenny Chang（ケニー・チャン）を Nexon America の代表に選任しました。ケニーはネクソングループ内の様々なリーダー的役割を経験し、直近ではネクソン・ヨーロッパの代表を務めていました。

また、日本におけるPC及びモバイル事業を再構築するため、日本のゲーム市場及びオンラインゲーム事業の豊富な経験を持つ、Chan Park（チャン・パク）を新しいリーダーとして迎えました。

新たなリーダーシップ体制は、当社のグローバル事業の強化、そして各拠点の連携とグループ戦略の実行を促すと考えています。

新作ゲームについては、当社が注力する、深いオンラインマルチプレイヤーゲームをマルチプラットフォーム展開する戦略が色濃く反映されたゲームの開発が順調に進んでいます。

まずは『KartRider Rush+』です。『KartRider Rush+』は当社の人気レーシングゲーム『カートライダー』のモバイル版です。2013年に中国で最初に配信を開始し、昨年7月の大型アップデートによりオンラインゲームの要素が大幅に加わりました。大型アップデート以降、中国において好調に推移し、昨日、日本とベトナムを除くグローバル配信を開始しました。配信開始から15年目の『カートライダー』はPCだけで既に登録ユーザー数3億8千万人を超える強固なファンベースを有します。モバイル版によって、更にファン層が広がると考えています。

2つ目は『FIFA MOBILE』です。3月にエレクトロニック・アーツ社と、新しいFIFAのモバイルゲームの韓国におけるパブリッシング契約を締結したことを発表しました。現在サービス中の『FIFA ONLINE 4』に加えて、モバイルで本格的なサッカー体験が出来る『FIFA MOBILE』のサービスを行っていきます。先日クローズド・ベータテストを終え、2020年に韓国で配信を開始します。

そして最後は『2D アラド戦記モバイル』です。メディア業界の中でも最大規模のIPである『アラド戦記』のモバイル版です。2月に第2回目のクローズド・ベータテストを完了し、大変良い結果を得ることが出来ました。その後、ゲームコンテンツと技術面の完成度を上げてきましたが、現地パートナーのテンセントと共に、2020年夏に中国市場でサービスを開始することを決定しました。配信に際しては、パートナーであるテンセントから最高レベルのゲームマーケティング、そしてオペレーションのサポートを受ける予定です。当初の配信開始予定時期であった2020年上半期からはやや遅れるものの、ゲームの開発は順調に進行しています。12月末の事前登録開始後、既に3,400万人以上のプレイヤーにより事前登録が行われています。『アラド戦記』の深いマルチプレイヤー・オンラインゲームの世界をモバイルプラットフォームという巨大市場に向けて提供することが大変楽しみです。ネクソンにとって大きなチャンスです。

プラットフォームの進化はネクソンにとって大きな成長のチャンスだと確信しています。『2D アラド戦記モバイル』、『FIFA MOBILE』、『KartRider Rush+』はどれもこの考えを反映したものです。かつてはゲームプレイに使用される PC およそ数億台でしか体験出来なかった深いオンライン仮想世界は、最新型の iPhone や Android 端末など世界数十億のモバイル端末でプレイ出来るようになりました。デスクトップ PC と同等の性能を搭載したモバイル端末を世界数十億の人々が持ち歩くようになったことで、当社の潜在市場規模は著しく拡大しました。仮想世界、そしてオンラインゲームのイノベーターとして、この歴史的チャンスを掴むことに全力で取り組んでいます。

当社は現在、複数の大型タイトルの開発に取り組んでいます。このうちの一つは、当社 PC オンラインゲーム『KartRider』の次世代クロスプラットフォームゲーム『KartRider: Drift』です。もう一つは昨年買収したストックホルムを拠点とする Embark Studios の第 1 作目のタイトルです。Embark 初のゲームは欧米における次世代オンラインゲーム、そしてゲーム制作技術の革新的な進化を象徴するものとなるでしょう。これら二つのタイトルについては、今年の後半により詳しい情報をお伝え出来る予定です。

それではこれより CFO の植村から第 1 四半期の業績、また第 2 四半期の業績見通しについて説明いたします。

植村士朗　**代表取締役最高財務責任者**

それでは当第 1 四半期業績の説明に移ります。
尚、詳細は当社 IR ウェブサイトに掲載の 2020 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下さい。

まず最初に、当第 1 四半期において、売上収益の地域区分を、「北米」と「欧州及びその他の地域」から、「北米及び欧州」と「その他の地域」として組み換えを行ったことをお知らせします。

北米及び欧州地域では、現在同じサービスが行われています。地域の類似性が高まったことから、より事業状況が分かりやすい地域区分に変更することといたしました。

尚、過去の数値についても変更後の分類に組み替えを行っております。

当第 1 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 11%減少、一定為替レートベースで 6%減少の 828 億円となりましたが、当社業績予想は上回りました。韓国において、PC 及びモバイルの主力タイトルが想定を上回ったことが主な要因です。

プラットフォーム別では、PC オンラインゲーム・モバイルゲーム事業共に売上収益が業績予想を上回りました。

営業利益は 415 億円となりました。売上収益が想定以上であったことや、主に人件費などの費用が想定を下回った一方で、ネクソン GT ののれんやピクセルベリーのゲーム IP 等に係る減損損失が 61 億円発生したことから、営業利益は当社業績予想レンジ内の着地となりました。

四半期利益は 499 億円となり、当社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安が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 187 億円の為替差益が発生したことが主な要因です。

中国の売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地となり、対年同期では想定通り減少しました。

『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益も業績予想レンジ内の着地でした。当第 1 四半期は、『アラド戦記』に対して期間限定ダンジョンとアバターパッケージ販売を含む旧正月アップデートを 1 月 14 日に実施し、4 月 9 日まで継続しました。

旧正月アップデートはユーザーから好評でしたが、ユーザー数及び課金ユーザー数が高い水準で推移し、好調であった 2019 年第 1 四半期との比較では、パッケージ販売の売上は、前年同期比で想定通り減少しました。

中国における多くの地域では新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、1 月下旬以降、PC カフェが営業を休止しています。

このような状況の中、ユーザーフィードバックの中でも特に重要性の高いフィードバックに対応する大型アップデートを 3 月 19 日に実施しました。アップデートにはレベルキャップ開放や新しいスキルの習得を可能にする三次覚醒などが含まれ、既存ユーザーのエンゲージメントを高めること、そして離脱ユーザーの復帰に重点を置いて実施しましたが、PC カフェの営業休止によって期待したほどの効果を得ることが出来ませんでした。

一方で、アップデートに対する既存ユーザーの評価は高く、アップデート実施前と比較し、ユーザーエンゲージメントに改善が見られています。

事前に実施した、大型アップデートに関連するゲーム内イベントへのユーザーの参加状況などを踏まえると、大型アップデート実施後、PC カフェの営業休止を受け、ゲームにアクセス出来ていないユーザーが存在していると考えられます。

今後、PC カフェの営業再開などにより、アクティブユーザー数を含むユーザー指標の改善が進んでいくと予想しています。

MAU 及び課金ユーザー数は、PC カフェの営業休止によるマイナス影響により前四半期比で 減少した一方で、季節性により売上収益及び ARPPU は増加しました。

前年同期比では、MAU が減少しました。2019 年下半期におけるユーザーの離脱及びユーザー認証プロセスが強化されたことによるボットの減少などが主な要因です。

課金ユーザー数は、PC カフェの営業休止によるアクティブユーザー数へのマイナス影響もあり、昨年下半期から大きな変化はなく、低水準で推移し、前年同期比で減少しました。
また、売上収益及び ARPPU についても、旧正月のパッケージ販売などが好調であった前第 1 四半期との比較で減少しました。

第 1 四半期の韓国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。
主要 PC タイトル『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』、『アラド戦記』、『サドンアタック』、またモバイルゲーム『V4』、『メイプルストーリーM』及び『FIFA ONLINE 4M』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

『メイプルストーリー』は、昨年末から継続して実施した冬季アップデートや 1 月に実施したセールスプロモーションが好評で、その後も好調に推移したことから、売上収益が想定を上回りました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU などのユーザー指標が上昇し、一定為替レートベースで売上収益が前年同期比 132%成長、過去最高の四半期売上収益を記録しました。

2016 年以降、5 年連続して二桁以上の成長、また対前年同期での成長は、これで 7 年連続となり、起点となる 2013 年第 1 四半期との比較では、売上収益が 11 倍超に成長しています。

『FIFA ONLINE 4』は、旧正月パッケージ販売及びプロモーションなどの好評により、売上収益が想定を上回りました。対前年同期で MAU、課金ユーザー数、ARPPU などのユーザー指標が上昇し、PC とモバイルを合わせた売上収益が前年同期比で大きく成長しました。その結果、『メイプルストーリー』同様、『FIFA ONLINE 4』も過去最高の四半期売上収益となりました。

『アラド戦記』は、中国サービスに先行し、1 月 9 日にレベルキャップ開放及び三次覚醒を含む大型アップデートを実施しました。いずれもユーザーから高く評価された結果、ユーザー指標に改善が見られました。四半期を通じて好調に推移し、売上収益は予想を上回り、一定為替レートベースで、前年同期比 53%成長しました。

『サドンアタック』は、新規シーズンパスや新規キャラクターの導入、旧正月プロモーションが好評であったことから、売上収益が想定を上回り、一定為替レートベースで、前年同期比 52%成長しました。

モバイル事業では、『V4』が、2 月初めに実施した大規模アップデートの好評により、売上収益が想定を上回りました。

『メイプルストーリーM』は、新規キャラクターやアイテム販売の好評により、想定を上回りました。一定為替レートベースの売上収益は、前年同期比で 184%成長し、過去最高の四半期売上収益を記録しました。

2016 年 10 月のサービス開始以降、対前年同期で 3 年連続で二桁成長し、配信開始直後の 2017 年第 1 四半期との比較では、売上収益が 5 倍超成長しました。

これらのタイトルの増収寄与により、韓国事業全体では、PC オンライン及びモバイル事業共に売上収益が成長し、前年同期比で増収となりました。

日本の売上収益は、業績予想をやや下回りました。
前年同期比では、2019 年第 2 四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』からの寄与があった一方で、gloops の売却に伴う売上収益の減少や 2018 年に配信を開始した『FAITH』、『真・三國無双 斬』、『OVERHIT』などの売上収益の減少により、減収となりました。

北米及び欧州の売上収益は当社業績予想を上回りました。『Choices』や『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。前年同期比では、『Choices』、『Darkness Rises』、『AxE』の売上収益の減少により、減収となりました。

その他の地域の売上収益は業績予想を上回りました。『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。
前年同期比では、『メイプルストーリー』の売上収益が増加したこと、また 1 月 8 日に東南アジアで配信を開始した『World of Dragon Nest』や 3 月 25 日に台湾・香港・マカオで配信を開始した『V4』からの寄与があった一方で、『AxE』、『メイプルストーリーM』及び『天涯明月刀』が減少したこと、また為替レートのマイナス影響を受けたことにより横ばいとなりましたが、一定為替レートベースでは増加しました。

次に 2020 年度第 2 四半期業績見通しの説明に移ります。
当第 2 四半期は、当社事業における主要外貨である中国元及び韓国ウォンの対円為替レートが前年同期比で円高となり、会計基準ベースの業績にマイナス影響を与えることを想定しています。

2020 年度第 2 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 10%から 19%の増加、一定為替レートベースでは 16%から 26%の増加となる、590 億円から 640 億円のレンジを予想しています。

対前年同期で日本、北米及び欧州地域において売上収益が減少、その他の地域ではおよそ横ばいとなることが予想されます。一方で、韓国及び中国では増収が見込まれ、全体では前年同期比で売上収益が増加す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 69%から 102%の増加、一定為替レートベースでは 80%から 115%の増加となる、219 億円から 262 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いたします。

四半期利益は、会計基準ベースで前年同期比 6%から 24%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 32%の増加となる、203 億円から 237 億円のレンジを予想しています。

中国では、主力 PC オンラインゲーム『アラド戦記』の売上収益が増加することを見込み、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 0%から 12%の増加、一定為替レートベースでは 6%から 18%の増加となる 213 億円から 238 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、4 月 23 日に労働節アップデートを実施しました。労働節アップデートにはコンテンツアップデート、イベント、アバターパッケージ販売が含まれます。
また、6 月には 12 周年アップデートを予定しています。

3月の大型アップデート以降、既存ユーザーのエンゲージメントに改善が見られています。アップデート導入前後の KPI を比較した場合、導入後ではアクティブユーザー数や課金ユーザー数を含む KPI が改善しています。

その結果、当第 2 四半期の『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益は、好調であった前第 2 四半期との比較でもおよそ横ばいとなることを予想しています。

加えて、『アラド戦記』に係るロイヤリティ収入を調整する予定です。

2014 年に販売チャンネルを増やす目的で、ゲーム内だけでなくテンセントのコミュニケーションプラットフォームである QQ 上でもアイテム販売を行うようになりました。しかし、QQ 上の売上は、通常のゲーム内販売の売上よりも小さく、業務の効率性を考慮し、毎年の照合を行っておりませんでした。今回 6 年分の調整を行い、第 2 四半期において見積り金額 23 億円をロイヤリティ収入として追加で認識する予定です。

追加で認識する23億円を含めると、当第2四半期の『アラド戦記』の売上収益は対前年同期で増加することが予想されます。

尚、『2D アラド戦記モバイル』については、2020 年夏の配信開始を予定しているため、当第 2 四半期の業績予想に『2D アラド戦記モバイル』に係るロイヤリティ収入は含めていません。

韓国では、『メイプルストーリー』の 17 周年イベントを4月下旬から開始し、好調に推移しています。当第 1 四半期のモメンタムを維持し、当第 2 四半期も、前年同期比で売上収益が三桁成長することを見込んでいます。

また、『FIFA ONLINE 4』、『サドンアタック』、『アラド戦記』を含む主力タイトルの売上収益も前年同期比で増加することが見込まれます。

モバイル事業では、前第 4 四半期にローンチした『V4』及び昨日配信を開始した新作モバイルゲーム『KartRider Rush+』などの増収寄与に加えて、対前年同期で『FIFA ONLINE 4 M』が成長、『メイプルストーリーM』は PC 同様に三桁成長することを見込み、売上収益が増加することを予想しています。

これらにより、韓国事業全体では、PC 及びモバイル事業がいずれも成長し、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 44%から 52%の増加、一定為替レートベースでは 54%から 62%の増加となる 279 億円から 295 億円となることを予想しています。

日本では、4 月 23 日に配信を開始したモバイル MMORPG『TRAHA』による増収寄与を見込んでいます。一方で、『メイプルストーリーM』がサービス開始直後の前第 2 四半期との比較により売上収益が減少すること、また gloops の売却に伴う売上収益の減少を見込み、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 51%から 46%の減少、一定為替レートベースでは 49%から 44%の減少となる 23 億円から 25 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、昨日配信を開始した『KartRider Rush+』による増収寄与を見込んでいます。一方で、『OVERHIT』、『AxE』及び『Darkness Rises』などの減少を見込み、売上収益が会計基準ベースで 16%から 8%の減少、一定為替レートベースでは 13%から 5%の減少となる 43 億円から 47 億円となることを予想しています。

その他の地域では、当第 1 四半期に配信を開始した『V4』及び『World of Dragon Nest』、また昨日配信を開始した『KartRider Rush+』による増収寄与を見込んでいます。一方で、『OVERHIT』、『天涯明月刀』、『AxE』及び『メイプルストーリーM』などの売上収益の減少を見込み、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 8%の減少から 2%の増加、一定為替レートベースでは 3%の減少から 8%の増加となる 32 億円から 35 億円となることを予想しています。

2020 年第 2 四半期における営業利益は 219 億円から 262 億円のレンジを予想しており、前年同期比で 69%から 102%の増加となる見込みです。

対前年同期での主な増益要因は、売上収益の増加です。

また、2019 年第 2 四半期で発生した減損損失 36 億円を 2020 年第 2 四半期では見込んでいないことによるその他の費用の減少効果や広告宣伝費の減少が挙げられます。

一方、対前年同期での主な減益要因は、売上収益の増加に伴う変動費の増加です。

営業利益を上限値で見た場合、増益要因が減益要因よりも大きいことから営業利益は前年同期比で増加することを見込んでいます。

最後に 2020 年度の株主還元に関する見通しをご報告します。

当社は、2 月に決議した配当方針の変更に従い、2019 年度期末より 1 株当たり 2.5 円の配当を再開しました。2020 年度についても、中間・期末共に 1 株当たり 2.5 円の配当を予定しています。

今後も事業の成長を通じた価値の創造に加えて、継続的な配当を実施して参ります。

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

植村さん、ありがとうございました。

ご質問をお受けする前に、最後に要点をまとめると、

世界がかつて経験したことがない難題に直面する中、オンラインゲームの成長ドライバーとなっている、エンターテインメント業界における変化、そして長期トレンドは益々明確になっています。
在宅勤務開始後、開発チームは効率的かつ効果的に開発を進行しています。既存ゲームのライブ運用を継続するだけではなく、新しいコンテンツの制作も行うことが出来ています。当社の主要 IP の一つ『カートライダー』のモバイル版も昨日ローンチしています。

当社は、世界最大級のエンターテインメント IP と並ぶ世界有数の IP から形成される強固な基盤を保有しています。

ゲーム開発やライブ運用は順調に進行し、主要タイトルはこれまで以上に好調です。

ネクソンの得意分野である深いゲーム体験を提供するオンラインゲームの需要は急速に高まっています。新しい技術により、世界最大のプラットフォームであるモバイルを含むあらゆるプラットフォーム上で、PC 同様の深いマルチプレイヤー・オンラインゲームを提供出来るようになりました。当社にとって潜在市場規模は最低でも 10 倍以上拡大したことを意味します。
更に、強固なバランスシートにより、当社は事業成長を加速させるための戦略的柔軟性にも富んでいます。

それではこれより質疑応答に移ります。