株式会社ネクソン

2020 年第 3 四半期　Prepared Remarks

2020 年 11 月 10 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 3 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

当四半期は、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成し、前年同期比 52%の増収となりました。様々なプラットフォームで成長する、高い可能性を持ったタイトルに注力する集中戦略が、中でも韓国で大きな成果を生み、売上収益、ユーザーエンゲージメントは再び当社の予想を上回りました。

当社第 3 四半期の業績については、後ほど植村が詳しくご説明致します。
私は、当社事業及びエンターテインメント業界を理解するにあたり重要な点にポイントを絞ってお話をさせて頂きます。

当社は、バーチャルワールド、つまり深いマルチプレイヤー・オンラインゲーム分野における世界的リーダーです。PC、そして近年モバイル端末で多くの人に楽しまれているものの、この分野はまだ十分に理解されていません。

ネクソンがこの分野の先駆者として、1990 年代から 10 年単位で人気シリーズ作を成長させてきたこと、また、それを可能とする当社のライブ運用力についてご存知の方は多いでしょう。

しかし、技術の進化により、バーチャルワールドがモバイル端末でも楽しまれるようになり、ネクソンの市場規模が著しく拡大したことはあまり理解されていません。
かつてコンソールゲームが『Pong』、『PacMan』から『Call of Duty』、『Grand Theft Auto』へと進化を経たように、モバイル端末及びネットワークの進化によって、新たに何十億もの人々がバーチャルワールドを楽しめるようになりました。

つまり、『メイプルストーリー』、『風の王国』、『カートライダー』、『アラド戦記』などの配信プラットフォームをモバイルに拡大することは、当社の市場規模が数億台の高性能 PC から、数十億台のスマートフォンにまで拡大することを意味します。このことに加えて、ネクソンの IP の強さが業績に表れた結果、第 3 四半期のモバイル事業が全体に占める割合は、集中戦略を策定した 1 年前の 26%から 42%にまで上昇しました。

次に、当社事業の持続性と多様性について触れたいと思います。

当第 3 四半期は、過去最高の第 3 四半期売上収益及び営業利益を達成しました。このこと自体、当然喜ばしく思いますが、より注目すべきことは、『アラド戦記モバイル』のローンチがなかったにも関わらず、このような業績を達成できたことです。

『アラド戦記モバイル』の配信開始を心待ちにすると同時に、これがなくても前年同期比 50%超の増収、そして過去最高の第 3 四半期売上収益を達成したことに大きな意味があります。

まさに当社のポートフォリオの強さ、そして集中戦略の効果を示す四半期でした。

言い換えれば、ネクソンの事業は『アラド戦記』という超大型タイトルのみならず、タイトル数、市場、プラットフォームの全てにおいてバランスの取れた多様なポートフォリオで形成されているということです。

3 点目に、ネクソンが保有するエンターテインメント業界最大規模の IP についてお話します。
昨年、自社 IP を活用し、高い可能性を持ったタイトルを、モバイルを含む様々なプラットフォームで提供する集中戦略を策定しました。そして、早くもその成果が得られています。

ゲームの成功は配信開始後、数日で判断できると誤解されがちですが、初日の販売動向で成否が決まるパッケージ販売時代における考え方であり、今ではこの考えは当てはまりません。また、バーチャルワールド事業においては、元々この考え方が当てはまりません。

ネクソンは、成否の判断を数日、数週間単位ではなく、数年、或いは 10 年単位で行います。当社の大人気バーチャルワールドシリーズをいくつかご紹介しましょう。

当社は、強みのライブ運用を通じて、プレイヤーにとって愛着のある人気シリーズ作に、継続的に新しいコンテンツを加えることで、既存ユーザーのエンゲージメントを高め、離脱ユーザーを呼び戻し、新しいユーザーを獲得しています。

では、最後のポイントに移ります。当社は複数の主要タイトルで構成される強固なポートフォリオを収益基盤とし、年間 10 億ドル以上の営業キャッシュフローを創出しています。成長ドライバーとなる新作も豊富で、戦略的柔軟性にも富んでいます。

ご存じの通り、次に控える大型ローンチは『アラド戦記モバイル』です。近い将来、配信開始を予定しています。

その次は、ストックホルムを拠点とする Embark Studios で開発中のマルチプラットフォームゲームです。次の四半期で詳細をお伝えする予定ですが、次世代オンラインゲームの革新的な進化を象徴するこの新作を、今から大変楽しみにしています。

そして、2021 年には、次世代『カートライダー』をローンチします。原作の PC オンラインゲームのみで 3 億 8,000 万人を超えるファンベースを有するシリーズ最新作は、PC 以外でも楽しめるクロスプラットフォームゲームです。主要マーケットの韓国や台湾のみならず、欧米やアジアで新たに沢山のファンを獲得することを目標にしています。
本日お話した内容を 3 点に要約します。

第 1 に、ネクソンは、バーチャルワールドにおける先駆者であり、世界的リーダーです。エンターテインメント業界内で、まだ成長の初期段階にあり、モバイル端末の進化によって今後著しい成長が見込まれる分野です。

第 2 に、当社の事業は、持続的、且つ、タイトル、地域、プラットフォームの全てにおいてバランスの取れたポートフォリオにより形成されています。
現在、モバイル事業が売上収益の 40%以上を占めています。また、世界最大規模のエンターテインメント IP を複数保有しています。

第 3 に、当社は強固な収益基盤をベースに、何十年と成長し続ける世界的ヒット作を、数を絞り、様々なプラットフォームと地域で提供する開発戦略のもと事業を進めています。

第 3 四半期は、当社のポートフォリオの強さと多様性及び集中戦略の効果を正に反映する業績でした。
私は、これ程までにネクソンの将来を楽しみに思ったことはありません。

最後に、ケビン・メイヤー氏を当社の取締役候補者として指名したことをお知らせします。ケビンはウォルトディズニーで、映画、テレビ、ストリーミング事業の立役者として同社を世界的エンターテインメント企業へと導きました。彼の経験、ビジョンまた助言により、ネクソンは世界をリードするエンターテインメント企業として益々躍進するでしょう。

それではこれより CFO の植村から第 3 四半期の業績及び第 4 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 3 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 3 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。

当四半期は、集中戦略の効果、そして『メイプルストーリー』、『風の王国：Yeon』、『KartRider Rush+』,『FIFA ONLINE 4』など、複数の主要タイトルで形成される当社のポートフォリオの力強さを改めて証明する、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成しました。

業績予想に含めていた『アラド戦記モバイル』からの寄与がなかったものの、その他のゲームが好調に推移し、想定を上回った結果、グループ売上収益は当社業績予想レンジ内の 794 億円で着地し、会計基準及び一定為替レートベースで前年同期比 52%の増加となりました。

地域別では、韓国、北米及び欧州、その他の地域の売上収益が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、中国は『アラド戦記モバイル』の配信延期により業績予想を下回りました。

プラットフォーム別では、全地域で『メイプルストーリー』が好調だったことにより、PC オンラインゲームの売上収益が業績予想を上回りました。

モバイルゲーム事業は、『アラド戦記モバイル』の配信延期により売上収益が想定を下回りましたが、その他のタイトルが好調でした。

『風の王国：Yeon』が想定を大きく超えて着地、『KartRider Rush+』及び『V4』も予想を上回りました。

前年同期比では、PC オンラインゲーム及びモバイルゲームの売上収益がそれぞれ 20%、140%成長し、グループ売上収益に対する比率はそれぞれ 58%、42%でした。

営業利益は、ロイヤリティ収入のため利益率が高い『アラド戦記モバイル』の寄与がなかったこと、また主に Big Huge Games ののれんに係る減損損失 30 億円が発生したことから、当社業績予想を下回る 276 億円となりましたが、韓国事業の好調により、対前年同期では 13%増加し、過去最高の第 3 四半期営業利益を達成しました。

費用面では、人件費が計画を下回りましたが、共同開発タイトルの『風の王国: Yeon』、また『KartRider Rush+』及び『V4』などのモバイルゲームの好調により、支払手数料及びロイヤリティ費用が計画を上回った結果、費用の合計は計画を上回りました。

四半期利益は 163 億円となり、当社業績予想を下回りました。営業利益が業績予想を下回ったことに加えて、当第 3 四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン高が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 86 億円の為替差損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。

第 3 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。新作モバイルゲーム『風の王国: Yeon』、また『メイプルストーリー』、『KartRider Rush+』及び『V4』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

PC オンラインゲームは、主力 4 タイトル全てが好調でした。

『メイプルストーリー』は、四半期を通して好調に推移し、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 71%成長、また『アラド戦記』は売上収益が前年同期比 56%成長し、それぞれ過去最高の第 3 四半期売上収益を達成しました。
『サドンアタック』の売上収益は前年同期比 35%成長しました。
『FIFA ONLINE 4』は、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が業績予想をやや上回る着地となり、対前年同期で売上収益が大きく成長した 2019 年第 3 四半期との比較でもやや増加しました。

集中戦略の一つである、プラットフォームを拡大し、ネクソンの人気タイトルをモバイル向けに提供する取り組みも着実に進めています。
『メイプルストーリー』から始まり、当第 2 四半期には『カートライダー』及び『FIFA』、そして 7 月 15 日には、1996 年に配信を開始した PC オンラインゲーム『風の王国』のモバイル版、『風の王国: Yeon』の配信を開始しました。ドット絵など、原作の PC オンラインゲームの懐かしさと、最新のモバイルゲームプレイを融合し、昔からのファン、そして全体の過半を占める 10 代及び 20 代の新しいユーザーなど、世代を超えて楽しまれ、ローンチ後、好調に推移しています。

ローンチ前の予想を上回るたくさんのユーザーに楽しんで頂いた結果、当第 3 四半期の売上収益は想定を大きく上回りました。
『風の王国: Yeon』によって、プラットフォームを拡大し、ネクソンの人気 IP を活用することで、当社の市場規模を著しく拡大できるという確信がより強まりました。

『KartRider Rush+』及び『V4』も好調に推移しました。

これらに加えて、6 月に配信を開始した『FIFA MOBILE』が増収寄与した結果、韓国事業は、会計基準ベースで 114%、一定為替レートベースでは 115%の増収となり、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成しました。

尚、当四半期において、韓国事業がグループ売上収益に占める割合は 64%となりました。

中国の売上収益は、8 月にサービス開始を予定していた『アラド戦記モバイル』の配信延期により、当社業績予想を下回りました。『アラド戦記モバイル』の影響を除くと、売上収益は当社業績予想レンジ内の着地でした。

前年同期比では、大型アップデートを実施し、好調だった前第 3 四半期との比較でモバイルゲーム『KartRider Rush+』の売上収益が減少したことが主要因となり、会計基準ベース及び一定為替レートベースで 11%の減収となりました。

PC オンラインゲーム『アラド戦記』の売上収益は、業績予想レンジ内で着地、前年同期比ではやや減少しました。
当第 3 四半期は、7 月の夏季アップデート及び 9 月末から実施中の国慶節アップデートなど、季節のアップデートに加えて、イベントやその他のアップデートを実施し、ユーザー指標の安定化及び改善のための施策に継続して取り組みましたが、3 月の大型アップデートの効果が薄れ、ユーザーの定着が悪くなったこと、またユーザー認証プロセス及びボット制裁の継続的な強化などにより、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数が対前年同期及び対前四半期共に減少しました。

ARPPU は季節性により、第 2 四半期との比較で増加しましたが、課金ユーザーの減少、また前四半期は『アラド戦記』の売上収益に係る調整額 23 億円を計上したことから、売上収益は前四半期比で減少しました。

前年同期比では、ライトユーザーの割合が低くなったことから、ARPPU は増加しましたが、課金ユーザー数が減少したこと、また国慶節のパッケージ販売が減少したことなどから、売上収益は対前年同期でやや減少しました。

日本の売上収益は、業績予想レンジ内の着地となりました。前年同期比では、主に gloops の売却に伴う売上収益の減少により、会計基準ベースで 17%、一定為替レートベースで 16%の減収となりましたが、gloops 売却の影響を除くと、増収でした。

日本事業は、現在過渡期にあります。集中戦略に基づき、パイプライン及び事業体制の整備を進めながら、来年に向けて様々な準備を行っています。

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。前年同期比では、『メイプルストーリー』が一定為替レートベースで 178%成長したことなどから、会計基準ベースで前年同期比 21%、一定為替レートベースで 22%の増収となりました。

その他の地域の売上収益は、業績予想を上回りました。前年同期比では、売上収益は会計基準ベースで 55%、一定為替レートベースで 56%増加しました。その他の地域の『メイプルストーリー』は、一定為替レートベースで 165%成長しました。

次に 2020 年度第 4 四半期業績見通しの説明に移ります。

当第 4 四半期も、『メイプルストーリー』、『風の王国: Yeon』及び『KartRider: Rush+』など、複数の主要タイトルで構成されるポートフォリオがグループ事業を牽引し、韓国を中心に、中国を除く全ての地域で増収を予想することから、売上収益及び営業利益共に、対前年同期で成長することを見込んでいます。

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 23%から 33%の増加、一定為替レートベースでは 24%から 33%の増加となる、607 億円から 655 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 173%から 254%の増加、一定為替レートベースでは 171%から 252%の増加となる、123 億円から 160 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 167%から 255%の増加、一定為替レートベースでは 162%から 250%の増加となる、87 億円から 116 億円のレンジを予想しています。

韓国は引き続き力強い四半期となることが予想されます。
PC オンラインゲーム『メイプルストーリー』及び『サドンアタック』が二桁成長、また『アラド戦記』が三桁成長することに加えて、『風の王国：Yeon』、『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE』からの寄与を見込み、売上収益が会計基準ベースで 57%から 66%の増加、一定為替レートベースでは 58%から 67%の増加となる 382 億円から 404 億円となることを予想しています。

『風の王国: Yeon』は、配信開始後、予想を大きく上回る数多くのユーザーに楽しんでいただいていることに加えて、コンテンツに対する需要も想定以上に高いことから、共同開発会社と共に、開発リソースを増員中です。この間、減速を見込み、当第 3 四半期との比較で売上収益が減少することを予想していますが、アップデートのペースを更に高めて、ユーザーの需要に十分対応し、長期に渡って安定的に運用していくことに注力して参ります。

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 24%から 15%の減少、一定為替レートベースでは 25%から 16%の減少となる 118 億円から 133 億円となることを予想しています。

尚、当第 4 四半期の業績予想には、『アラド戦記モバイル』の売上収益は含まれていません。

ネオプルは、テンセントのプレイヤー保護システムの条件を満たすための改修作業を行うと同時に、コンテンツの追加制作や快適なモバイルゲームプレイのための最適化作業を更に進めています。
引き続きテンセントと密に連携し、なるべく早い時期にサービスを開始できることを期待しています。進展があり次第、お知らせいたします。

PC の『アラド戦記』は、9 月から国慶節アップデートを継続して行っています。足元のアクティブユーザー数や課金ユーザー数は、当第 3 四半期から目立った変化がなく、四半期を通じて低調に推移することが見込まれます。

第 4 四半期の売上収益に大きく影響する国慶節のパッケージ販売も、ユーザー数が昨年と比べて少ないことから、販売個数が伸びず、売上収益が減少することを予想しています。

その他にも、第 4 四半期中にアップデートやイベントの実施を予定していますが、業績また、ユーザー指標の改善に対する影響は限定的と考えられます。

当面は、現在のユーザー指標を維持し、安定運用していくことに注力して参ります。

当社は、複数の主要タイトルで形成される強固なポートフォリオから売上収益を創出しています。このうちの殆どが 15 年以上に渡り運用を行っているタイトルで、この間、売上収益は上下変動を繰り返してきました。
売上収益の減少が継続する期間もありましたが、ユーザーに楽しんで頂けるゲームへと進化させていくことで、安定化させた後、再び成長させてきました。

『アラド戦記』についても、既存ユーザーはもちろんのこと、離脱ユーザーや新規ユーザーにとって魅力的なゲームとなるよう、継続的に進化させていくことで、他の主要タイトル同様に、安定化させた後、再度成長を促していけると考えています。

日本では、gloops の売却に伴う売上収益の減少を見込むものの、当第 3 四半期に配信を開始した『V4』及び 10 月 12 日に配信を開始した『FIFA MOBILE』からの増収寄与を見込み、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 26%から 45%の増加、一定為替レートベースでは 27%から 45%の増加となる 29 億円から 33 億円となることを予想しています。

北米及び欧州の売上収益は、対前年同期で会計基準ベース 10%から 21%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 24%の増加となる 46 億円から 51 億円となることを予想しています。
『メイプルストーリー』は強いモメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で 3 桁成長することを見込んでいます。

その他の地域では、前年同期比で売上収益が、会計基準ベースで 15%から 25%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 32 億円から 34 億円となることを予想しています。
『メイプルストーリー』の売上収益が、前年同期比で 2 桁成長すること、また『KartRider Rush+』による増収寄与を見込んでいます。

2020 年第 4 四半期における営業利益は 123 億円から 160 億円のレンジを予想し、前年同期比で 173%から 254%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 4 四半期で発生した減損損失 92 億円を 2020 年第 4 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が挙げられます。

一方、対前年同期での主な減益要因は、

第一に、売上収益の増加に伴う変動費の増加です。

第二に、『KartRider Rush+』、『FIFA MOBILE』及び『風の王国：Yeon』などの新作モバイルゲームのプロモーションに係る広告宣伝費の増加です。

第三に、業績連動ボーナス及びストックオプション費用の増加などに伴う人件費の増加です。

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。

総括すると、当第 3 四半期は複数の主要タイトルから構成されるネクソンのポートフォリオの力強さ、これらのタイトルを長期持続的に成長させるライブ運用力、自社 IP を活用し、タイトル数を絞って一番の得意分野である規模の大きな深いマルチプレイヤー・オンラインゲームを様々なプラットフォームで提供する集中戦略の効果、これら全てを明確に反映する業績となりました。

当第 4 四半期もまた、複数の主要タイトルがグループ事業を牽引し、中国『アラド戦記』の売上収益が減少することを予想するものの、グループ全体では売上収益及び営業利益共に対前年同期で成長を見込み、当社のポートフォリオの強さ及び多様性を引き続き示す業績予想となっています。

最後に、株主還元及び資本配分についてご説明いたします。

当社は、M&A 及び配当への資本配分に加えて、新たに今後 3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とした自己株式取得を行う方針を策定し、取締役会においてこれを決議しました。

インタラクティブ・エンターテインメント業界は、事業の成長を加速させる投資の機会が豊富な成長セクターです。当社は引き続き事業の成長を通じた株主価値の向上に注力して参りますが、毎年安定的なキャッシュフローを創出していることから、その一部を配当及び自己株式取得を通じた株主還元に配分したいと考えます。

これらに加えて、手元資金の一部を優れたグローバル・エンターテインメント企業に対する投資に配分しています。これは、余剰資金を有効活用し、投資に対するリターンを得ることを主目的とした資本配分です。当第 3 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 54%にあたる 859 億円の投資を完了し、186 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。
本日の決算電話会議を通じて、好調な業績、また、当社事業の持続性及び多様性について、理解を深めて頂けたのではないでしょうか。

ネクソンが得意とするバーチャルワールドは、エンターテインメント業界を牽引する急成長分野です。この分野における中心的存在として、安定的、且つ強固な収益基盤をベースに、2021 年には新作ゲームのローンチ及び投資を通じて、成長を加速させていきます。

ネクソンの未来にこれまで以上に期待すると共に、世界をリードするエンターテインメント企業として益々躍進すると確信しています。

それでは、これより質問をお受けします。