

LETTER TO SHAREHOLDERS

FY 2023

新代表取締役社長イ・ジョンホンからのメッセージ

株主の皆様へ

この度ネクソンの代表取締役社長に任命されたことを光栄に感じるとともに、身が引き締まる思いです。20年前に若手エンジニアとしてネクソンに入社して以来、私はゲーム事業に従事し、プレイヤーがどういったことを期待しているかについて日々研鑽を積んでまいりました。また、経歴の大半においてはライブ運用チームを率いてきました。ライブ運用とは、当社独自のビジネスモデルの柱であり、数十年に渡りプレイヤーエンゲージメントを保ち、収益性を持続させることで大規模シリーズへと成長させることができる能力です。この経験を通して、チームを率いてモチベーションを向上させていく方法や、グローバル IP を慎重に管理することで長期的な価値を生み出す方法について貴重な教訓を得てきました。また、直近では、取締役として、ネクソングループ全体のすべての事業や価値を創造する独自の能力について理解を深めてきました。

代表取締役社長として、投資家の皆様と対話し、次なる時代を切り開くダイナミックな成長ドライバーについてお話しできることを楽しみにしています。

2023年には、過去最高の通期売上収益及び営業利益を達成し、それぞれ前期比で20%及び30%成長しました。ストックホルムのEmbark Studiosから第一作目となる『THE FINALS』をローンチし、欧米市場におけるプレゼンス拡大への次の一手を打ちました。

しかし、2023年に課題が全くなかったわけではなく、複数の主要タイトルにおいて第4四半期後半に予期せぬ課題に直面しました。それぞれの課題の背景はタイトルごとに異なりますが、解決策に共通するのは、プレイヤーの声に耳を傾け、頂いたフィードバックを反映し、より頻繁なコンテンツアップデートを通して、より良いゲーム体験を提供することだと、当社は理解しています。長期的に当社を見てきた投資家の皆様は、過去30年間に於いて当社がこのような課題を何度も適切に解決してきたことを、ご存じかと思います。ライブ運用力を生かし、課題の解決及び状況の改善を進めてまいります。

既存のゲームタイトルを再活性化させるための戦略は、斬新かつ革新的で面白いゲーム体験を安定的に提供することです。2月と3月において、当社は2大タイトルである『アラド戦記』と『メイプルストーリー』のコンテンツアップデートを実施しました。

ネクソンは30年近くに渡りオンラインゲームを運用してきました。技術は劇的に進化し、プレイヤーの嗜好も変化しましたが、特段新しいと感じる課題が多いわけではありません。課題に直面する際は、プレイヤーの声に注意深く耳を傾け、問題に対処するために断固として行動することです。何度もお伝えしてきた通り、ネクソンの事業は毎四半期成長するわけではないものの、安定的に成長し、停滞期間の後に、次のダイナミックな成長期間を迎えます。

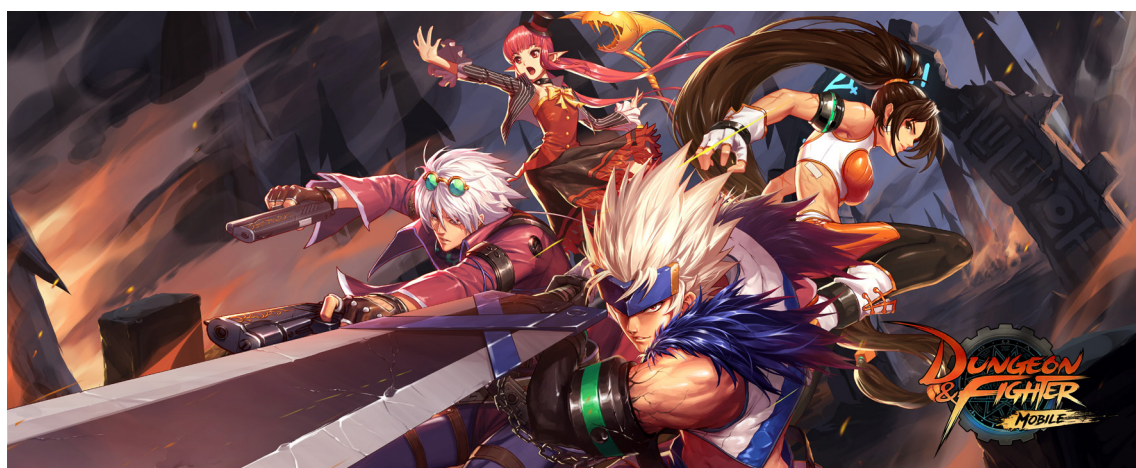
当社の将来に対するコミットメントと信念を反映し、今年1月に完了した1,000億円の自己株式取得に続いて、2027年2月までに新たに1,000億円を上限とする自己株式取得方針を、2月に取締役会で決議しました。

当社のビジネスモデルでは、複数の大ヒットシリーズが安定的なキャッシュフローを生み出し、それを新しい技術開発やライブ運用の強化、戦略投資、そしてもちろん新作開発へと再分配します。現在、ネクソンでは、当社史上最も強固な新作パイプラインを揃えています。

3月にEmbark Studiosは『THE FINALS』のシーズン2を開始し、新しいマップ、ガジェット、武器、そして5対5のチーム対戦モードを実装しました。また、Embarkが開発中の新タイトル『ARC Raiders』は、PvPvEのサバイバルゲームであり、世界中のプレイヤーから早くも大きな反響を呼んでいます。



そして、『アラド戦記モバイル』が中国でISBNライセンスを取得したことを非常に嬉しく思います。19年目を迎える『アラド戦記』の累計登録ユーザー数は8億5,000万人を超えており、その中には中国の数億人が含まれています。2月下旬から、パブリッシングパートナーであるテンセントが大規模なベータテストを実施し、中国のプレイヤーから熱狂的な反応が得られました。中国における当シリーズの長年の人気、モバイルゲーム市場の巨大さ、現在のモバイル市場に人気のアクションゲームが不足していることを考慮すると、ますますこのゲームへの期待度が高まっています。そして、ベータテストの非常に良好な結果に基づき、ローンチ日を今年の第2四半期に早めることにしました。



その他にも『The First Descendant』、『マビノギモバイル』、『The First Berserker: Khazan』などの新作ゲームを近い将来にローンチ予定です。



要約すると、プレイヤーを魅了するに十分なコンテンツプランを2024年以降準備しております。短期的な戦略に大きな変化はありません。当社は、高品質なコンテンツアップデートを加速することで主要シリーズを再活性化させること、長続きするグローバルIPになりうる新作タイトルを様々なプラットフォームで配信開始すること、Embark Studiosと韓国を拠点とするライブ運用チームとの緊密な連携により欧米市場でプレゼンスを拡大させること、以上3点を最優先事項としています。

当社がダイナミックな成長を実現するためのより広範なビジョンを、今後数ヶ月内にお話しできることを楽しみにしています。

最後に、私の友人であり同僚でもあるオーウェン・マホニーに心からの感謝を述べたいと思います。彼がCFOとして3年間、CEOとして10年間在任する中で発揮したリーダーシップが、当社ビジネスや企業文化に与えた影響は計り知れません。オーウェンは、業界最高水準のライブ運用によって没入型のオンラインゲームを持続的に成長させるという当社の先駆的なアプローチが、エンターテインメント業界において最も面白く収益性の高い最大規模のビジネスモデルの1つになるという確固たる信念を持っていました。その信念をもとに未来を見据え、彼は当社のゲームを新たな市場やプラットフォームに展開し、成長を導いてきました。また、プレイヤーや開発チームにとって何のメリットもない、数十億ドルを浪費してしまうような派手なトレンドの罠に陥らないよう我々を導いてくれました。

オーウェンがプレイヤー、従業員、投資家に与えた影響に敬意を表するとともに、その貢献に改めて感謝します。

そして最後に、投資家の皆様の継続的なご支援に心から感謝いたします。次のダイナミックな成長を実現するという当社の確信を、皆様と共有できることを願っています。



前代表取締役社長オーウェン・マホニーからのメッセージ

投資家の皆様へ

ネクソンのCEOとして10年間の任期を終え、これが私の経営陣としての最後のご挨拶となります。この機会に、グローバル・エンターテインメントのイノベーターとして、またリーダーとして、ネクソンがどのように進化してきたかを振り返り、そして新世代のリーダーシップのもとネクソンには非常に明るい未来が待っていることをお伝えしたいと思います。

創業30周年を迎えたネクソンは、今日のゲーム業界を定義する最も普遍的で収益性の高い画期的な発明の多くにおいて、先駆者であり続けました。具体的には、世界中がゲームディスクを店頭販売していた時代にオンラインゲームを導入したこと、1996年に世界で初めてグラフィックMMORPGを導入したこと、F2Pモデルを導入したこと、そしてもちろん、ネクソンがライブ運用を活用し、ゲームの寿命を数ヶ月から数十年に延ばしたことが挙げられます。さらに直近では、開発期間とコストを削減する可能性を秘めた、ゲーム開発手法を大きく変える技術革新を当社では進めてまいりました。

業務面でもプライベート面においても、ネクソンで過ごした時間は非常に充実していました。その多くは、ネクソンの創業者である故金正宙(キムジョンジュ / ジェイ・キム)をはじめとする刺激的な人々との関係から生まれました。ジェイ・キムは、ゲーム、ビジネス、リーダーシップにおいて私たちのメンターであり続けました。そしてネクソンの成功に大きく貢献した内の一人に、私の友人であり同僚でもあるイ・ジョンホンが挙げられます。彼は、プレイヤー、ゲーム、ビジネスに対する理解、そして世界的なエンターテインメントシリーズを何年も何十年も成長させてきた洞察力において、この業界で比類なき人物だと私は思っています。

また、私がCFOおよびCEOとして在任中、ネクソンを支えてくださった多くの投資家の皆様に感謝申し上げます。新しいアイデアのパイオニアであり、時代の流れに真っ向から逆らうことも多いイノベーターであるネクソンは、一見して理解しやすい会社とは言えません。ただ、私たちの業界について、新しい、異なる方法で考えようとする意欲のある人にとっては、非常に魅力的な会社です。長年にわたるご支援に深く感謝いたします。

私と同様に、ネクソンの次世代のイノベーション、成長、リーダーシップに強いご期待をお持ち頂ければ幸いです。

ありがとうございました。

