

# NEXON × CULTURE

Vol.2 / 2017 / March

## Global

ネクソンには、日本本社の他、韓国、北米、欧州、台湾等に海外拠点があります。海外拠点だけでなく、世界中で提携を進めてきたパートナー企業を通じて、現在、190を超える国と地域に100を超えるゲームタイトルを配信しています。

## Diversity

ネクソンは、1994年に韓国で創業、2005年に日本に本社を移転し、2011年に東京証券取引所一部に上場しました。2014年に米国人のOwen Mahoneyが代表取締役社長に就任し、また当社売上最大規模のタイトルは中国における『アラド戦記』と、多様なDiversityの要素で構成されています。

## What's Nexon Culture?

ネクソンをあらわすキーワード、「Global」「Diversity」「Creativity」「Professional」を体現する社員のインタビューを通じて、ネクソンのCultureを紹介します。

## Creativity

ネクソンは、世界でいち早くグラフィックMMORPG<sup>(1)</sup>『風の王国』を配信開始、また、世界に先駆けて『Quiz Quiz (QPlay)』にF2P (Free-to-Play: 基本プレイ無料)を導入する等、創業以来ゲーム業界に新たなアイデアを提案してきました。

## Professional

ネクソンの全世界の社員数は5,500人以上<sup>(2)</sup>。ゲーム会社でProfessionalな業務を行っているのはゲーム開発者だけではありません。運用、制作、技術、事業開発、マーケティング、法務、経理財務等の様々な分野におけるProfessionalが、自らの強みを生かし、ゲーム開発者とともに、世界にゲームを提供しています。



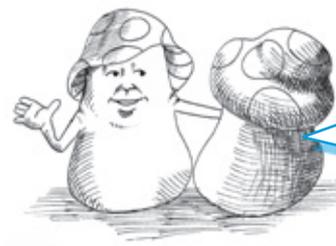
## モバイル事業本部 室長

海外の優良ゲームを発掘し、日本向けに導入するインバウンドの流れと、国産ゲームを海外に提供するアウトバウンドの、「双方向なGlobal」を意識しつつ、外部とのアライアンス業務を担当。

## 「周波数を合わせる」ことがGlobalなビジネス展開への第一歩

私は、人生の半分ずつを日・韓で過ごした経験から、「ニュートラルなバックグラウンド」を培ってきました。片方に重きを置くわけではなく、ニュートラルに双方の視点・感覚を考慮しながら、国内外問わず外部の方々と接する事業開発という業務を担当しています。

Globalでビジネスを展開するうえでは、「相手に理解させるより、まずは自分が理解すること」、つまり自らの「周波数を合わせる」ことが大切だと私は考えています。最近、私のバックグラウンドである日・韓以外の地域の企業とも仕事をすることが増えてきたのですが、その際には、バックグラウンドの乏しい面を補うべく、「直に会って同じ空気を吸うことで、互いのパーソナリティを知る」、ということを大切にしています。「周波数を合わせる」ことで、これまでとは異なる海外ならではの視点や感性で、状況を理解し捉えることができるようになって考えています。ネクソンが世界でバランス良くビジネスを展開するGlobalな事業基盤を築けている背景には、こうしたマインドが備わった社員が多く存在することが挙げられるのではないのでしょうか。



### 私の仕事術

「直接会うこと」です。基本的なことと思えるかもしれませんが、事業開発という職種、そしてGlobalで働くという観点では、一番重要ですね。出張も頻繁に行っていますが、社内でもなるべく人と顔を合わせるようにしています。

## 「自分の体験から独自の切り口を見つける」ことがCreativityを生み出す

ネクソンのCreativityは、まさに差別化されたゲームづくりに表れているのではないのでしょうか。ゲームにおける重要な要素であるグラフィックという分野で、制作部も貢献を図っています。特に日本においては、海外で開発したゲームを配信する際に、文化的側面を考慮し、日本のプレイヤーの好みに合わせたものづくりを意識しています。

ネクソンの制作部におけるCreativityとは、例えばバレンタインやひな祭り等、毎年恒例イベントで、定番として思いつくようなチョコレートや雛人形だけではなく、いかにそこに新しい切り口のデザインを入れられるか、という点だと思います。Creativityはゼロから新しいものを作るだけでなく、既存のものを組み合わせ、自分の切り口を加えられるかがポイントではないのでしょうか。

様々なCreativityを有する社員を統括する立場として、お互いにシナジーを發揮して欲しいと思う一方で、必ずしも同質になる必要はないと考えています。新しい切り口は自分の体験からしか見い出せません。ネクソンは、様々な体験をした人こそがCreativityを發揮し活躍できる場だと考えています。他の人にはないプラスアルファを持ち寄り、それぞれのCreativityを活かして自由に働ける職場であることを目指しています。

### こだわりアイテム

PCでの仕事が多いため、マウスとキーボードは手に負荷の少ないものを選んで使っています。アナログでアイデアを出すときには、日本語の書き味がよい万年筆と、制作部でデザインした使いやすい手帳を活用しています。



## 制作部 副部長

ネクソンが日本で配信しているゲームタイトルにおいて、WEBサイトからゲームアイテムのデザイン、プロモーションツールにいたるアートに係わる全てを担う部署。総勢45名を率いる副部長として全体を統括。

## 「違いを楽しむこと」がDiversityな企業文化を創り出すカギに

グループ会社に在籍時は、漠然と「海外展開しているGlobalな会社」という印象をネクソンに抱いていましたが、ネクソンの社員として入社した後改めて、Globalな多様性を実感しました。言語や文化等、基準の異なる環境下での業務経験を経て、ネクソンには2つのDiversityの特徴があることがわかりました。1つ目は、社員の多様なバックグラウンドです。特に日本法人は100%中途採用のため、異なる経験や考えをもつ社員の価値観を理解するよう努めています。2つ目は、多様な働き方への理解です。ネクソンは、仕事と私生活のバランスを大切に、多様な人生経験を持つ社員が多いです。そうした多様な働き方を理解する企業は、更なる成長可能性を秘めていると思います。

所属する組織や役職が変わっても、自身のDiversityに対する考え方に大きく変化はありませんが、特に室長就任後は、自身のDiversityを許容できる組織づくりを目指しています。多様性を損なわないよう管理しすぎず、また、自分の軸を持ちつつも相手を否定しない。むしろその違いを楽しみたいですね。同じ視点だけでは企業の成長は見込めないため、Diversityを活かす考え方や企業文化は重要になると感じています。そして、Diversityな企業文化を創り出すカギとなるのは、「違いを楽しむこと」ではないでしょうか。

### 私の仕事術

オン/オフのメリハリをつけて作業をしています。メモにこの後30分でこなすべき項目を書き出して集中して対応し、その後は少し休んだり。30分している理由は、自分が100%集中を持続できる時間が30分だからです(笑)



### モバイルマーケティング室 室長

ネクソンが日本で配信しているモバイルゲームのマーケティングを担当。社内のみならず海外法人とも連携し業務を行っている。また、15名ほどのメンバーを率いる室長として、全体統括も担当。

## Professionalであるためには会社と仲間とともに常に向上し続けること

私の理想とする法務、それは、会社と会社で働く仲間を法的側面から支えるProfessionalであり続けることです。働くうえで常にイメージしているのは、世界中にいるプレイヤーの方々やネクソンのゲームを笑顔でプレイしている姿と、ネクソンで共に働く仲間が安心して業務に邁進している姿です。

「法務」というと、一般的に堅いイメージがあり、話しかけにくい印象があるかもしれません。もちろん、法律に精通していること、社会の動向をいち早く正確に察知することは重要です。しかし、これらに加え、ネクソンのために共に働いている社員の想いをいかに汲み取っているか、ネクソンをいかに理解しているか、ということもProfessionalとして働き続けるには大切だと考えています。

そのため、日頃から相談してもらいやすい環境づくりを心がけるとともに、相手が何を考え、何を目標しているのか、そして、ネクソンがどのような道を進もうとしているのかを深く理解し、また、自らがもしこの会社の社長だったらどうするか、という視点で業務を行うことを意識しています。

Professionalであり続けるには、現状維持ではいけません。時が進む中、現状維持は退化を意味します。常に会社とともに、仲間とともに、成長し、向上し続けることを目指しています。

### こだわりアイテム

よく「イヤホン」を着けています。音楽が好き、というのがありますが、耳栓を使ってしまうと話しかけにくい雰囲気を作ってしまうので、デスクワークの時は、音楽を聴くためのイヤホンを着けて、集中しています。



### 法務室 室長

全世界で展開するネクソンの事業を法的側面から支え、国内外を問わず関連各社とともに連携し業務を行っている。契約法務、商事法務、知的財産管理、コンプライアンス等の法的業務全般を担当。

# ネクソンCultureを形作るのは、4つのキーワードだけではありません。

## それぞれの視点を通じた、ネクソンにおける働き方を紹介します!

### ネクソンの生き字引! 脱線しても楽しむ姿勢が 新たな何かを生む

ネクソンの日本事業立ち上げから、F2Pビジネスモデルの導入等、日本のPCオンラインゲーム業界の歴史をたどりながら、様々な変化を経験してきました。そんな中でも変わらないネクソンの面白いところは、業界にあまり影響されないことだと感じています。影響されない強い理念や文化があるからこそ、他社が考えなかったような発想も生まれ、それが業界初のアイデア（F2P、グラフィックMMORPG等）に繋がっているのではないのでしょうか。このような新しいアイデアに導入から携われたことは貴重な経験だと感じています。

長く働く中で、自身がたどり着いた働き方の極意は、仕事もプライベートも含めていかに楽しく生きていけるかとい



運用部 部長

うことにつきます。新しい施策を検討する時、課題に対する対応策を考える時には、自身も含め関わる人が楽しめるかということを常に考えています。また経験に勝るものはなく、どんなことに対してでも多少脱線してでも楽しんでやるという姿勢に加え、実際に行動することこそが重要だと感じています。そこそが新しいアイデアを生む環境につながると考えています。

### 育メンが語る! 育児休暇を通じて 柔軟な思考に

私は約7ヶ月間、育休を取得しました。比較的長い期間でしたが、チームメンバーのサポートにより、安心して子供と向き合うことができました。また育休の取得により、復帰後の仕事にも変化がありました。まず、時間に対する意識が変わりました。育休中に子供と接することや成長の場面に立ち合うことの大切さを実感し、復帰後も仕事において上手く時間管理をし、子供との時間を確保するようにしています。子供と遊ぶ時は、限られた玩具でいかに面白い遊びができるか、というのをよく考えるのですが、ゲーム作りという仕事が育児にも活かしているのかもしれないですね。また、個人的な意見ですが、育休取得により男性が家事



3Dデザインチーム

や育児の大変さを体感することが、家庭がより円満になる一つのきっかけになるとも思います。

育休取得で一番実感したのは以前よりも「柔軟な思考を持てるようになった」ことです。自分自身の働き方もそうですが、結果として家庭生活も柔軟になり視野が広がりました。仕事の取り組み方ももちろん、先に繋がるスキルを学ぶ意欲も増しましたね。

### 多国籍チームで登山挑戦! 社内制度を通じて縮まる 海外との距離

ネクソングループ主催の、音楽・美術・運動等を通じて創造性や挑戦精神を養う社内プログラム「Nexon Forum」のうち世界の山を登るプログラムに参加しました。私の業務内容が国内中心で、Globalを体験したかったことがきっかけです。

各拠点のグループ会社の、普段顔が見えない「同僚」と行動を共にすることは学びが多く、様々な文化的背景や経験を持つ彼らと接し、Diversityというネクソンらしさも体感しました。また、言語が異なっても通じ合えたり、インターネットがない不便さを感じる等、日常を飛び出すことで新たな発見の多さにも驚きました。

最近になり、当時開発段階で話に



サポートチーム リーダー

上がっていたゲームがサービス開始され、自分の仕事に関わることも増えたことにより、拠点や所属チームを越えて悩みや達成感を共有していることを再認識しています。海外との距離も縮まり、会社全体を見据えた動きもできるようになりました。Globalな企業だからこそできる、グループ全体での人材育成プログラムは、ユニークでとても有用だと感じています。

### ゲーマー社員代表! 大会での優勝経験から 好きを仕事に

現在『サドンアタック』のプロジェクトマネージャーとして、開発側との交渉、ゲーム内アップデートやe-Sports大会の企画等ゲーム運用全般に関わる業務を行っています。

ゲームを始めたきっかけは中学2年生の時の反抗期で、当時は勉強もせず、友達の家でゲームに没頭していました。そうした中で現在担当している『サドンアタック』に出会い、10代から大会に出場して優勝するようになり、海外遠征にも行きました。この様々な経験と人との交流を通じて、「ただ好きだけでなく、好きだからこそ何かを成し遂げたい」という思いが芽生えました。人生の中心にゲームをおいて生活したいという強い気持ちで、好きな



ゲーム運用3チーム プロジェクトマネージャー

ことを仕事にするために考えた結果、縁があり今ネクソンに勤めています。

自身がプレイヤーだったため、最初はプレイヤーとの距離感をつかむのに少し戸惑いを感じたものの、自分が企画段階で「面白い」と思ったものが実際に受け入れられ、長くプレイされている様子を見ると、ゲーマーとしての視点が役に立っていると実感し、やりがいを感じます。

### 編集後記

ニュースレター第2号、いかがでしたでしょうか?ネクソンのCultureである「Global」「Diversity」「Creativity」

そして「Professional」を、インタビューを通じてご紹介させていただきました。今号を通じて、ネクソンという会社、そしてネクソンを創り上げている社員の雰囲気を感じとっていただけたら嬉しいです!

- (1)Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (大規模多人数参加型ロールプレイングゲーム)
- (2)2016年12月31日時点

株式会社ネクソン 企業広報チーム  
CorporatePR.Team@nexon.co.jp

