mixi GROUP

2019 年 8 月 9 日
株式会社ミクシィ

2020 年 3 月期 第 1 四半期 決算説明会　質疑応答要約

Q1　第 1 四半期のエンターテインメント事業の売上が前年同期比 4 割減と、業績予想の通期売上高前期比 3 割減よりも弱いが、要因を教えて欲しい。

A1　エンターテインメント事業売上の前年同期比減収要因は、4 月の ARPU が弱かったことが要因。5 月、6 月に関して ARPU は回復傾向で、ほぼ想定通りとなっている。MAU に関しては、第 1 四半期のトレンドは前期比 10%減となっているが、7 月に入ってからは前年を上回って推移している。

Q2　7 月に入り、モンストの MAU が前年を上回っていると言う事だが、この原因は何なのか？また、MAU の回復に伴い、ARPPU や課金率などに影響は出ているか？

A2　7 月に開催した XFLAG PARK の影響は大きいが、それだけではなく、6 周年へのカウントダウン等、その後キャンペーンを連続で実施していることによる相乗効果により、MAU が回復している。
7 月はまず MAU をしっかり回復していくことが目標で、ARPPU や課金率は、ユーザーが集まり一緒に遊んで頂くことによる共感消費が起きることで回復に向かうと考えている。
6 周年のイベントを含め、ゲーム内施策をしっかり打ち出していくことで各 KPI を回復させていきたい。

Q3　『共闘ことば RPG コトダマン』を譲受することで、業績に与えるインパクトを教えて欲しい。

A3　期初に開示した業績予想に本件は織り込まれていないが、現時点ではモンストを含めた全社業績に与える影響は軽微と判断し、業績予想は据え置きとしている。但し、今後当社のノウハウを活かした機能の追加など、準備を行ったうえでプロモーションを行い、売上を伸ばしていきたい。

取得コストについては非開示だが、すでに売上があがっているタイトルなので、今後、しっかりアップサイドを作り、投資回収および利益貢献に繋げていく。

Q4　『共闘ことば RPG コトダマン』譲受によるセガゲームスからの人員の異動などはあるか？

A4　まずは、既存のセガゲームス社の運営チームと当社の運営チームで一緒になって運営をしていく。今後、徐々に当社のチームに運営を移していく予定。

以上