2024 年 2 月 9 日
株式会社 MIXI

2024 年 3 月期第 3 四半期決算説明会　質疑応答要約

Q1　本日開示した業績予想の上方修正について、期初計画に対してコスト削減を行っているか。デジタルエンターテインメントセグメントにおいて、売上高増加分と同等の利益が増えているようにみえる。

A1　一部、コスト削減も含まれている。デジタルエンターテインメントセグメントにおいて、3Q にモンストシリーズ 5 タイトルの撤退を決定した。そのため、撤退タイトルの運営コストなど、約 15 億円が期初計画と比べ削減される見込みとなっている。

Q2　業績予想を上方修正した一方で、4Q において、関係会社で損失が出る可能性があるとのことだが、修正後の計画にはその影響を織り込んでいるか。あるいは今回の修正には織り込んでおらず、詳細が明らかになった際に改めて修正の開示を行う予定か。

A2　本日開示の業績予想の修正には織り込んでおらず、金額等、詳細が分かり次第開示する予定。

Q3　10-12 月期は、モンストストライクを含む大型ゲームタイトルの売上高は非常に堅調だった一方で小型タイトルは苦戦しており、モバイルゲーム市場は二極化している印象が強い。モンストストライクは MAU が向上しているが、何らかの市場の変化があったかなど、事業環境に関する見解を教えてほしい。

A3　ご指摘の通り、モバイルゲームの市場環境の二極化は進んでいると感じている。そのなかで、モンストストライクは自身の生み出したキャッシュ・フローの中から再投資できている。特に今期は 10 周年施策において積極的な投資を行ったことなどにより、プレゼンスが維持できていると考えている。

Q4　前期までは、コラボイベントによる MAU の押上げが一定程度あったと理解しているが、足元ではコラボイベントの寄与度はどうなっているか。コラボイベント次第で MAU が大きく変動するリスクがある状況か。あるいは、ユーザーは定着しており来期以降の業績の安定化が見込める状況か。

A4　前期は、国民的 IP とのコラボイベントにより顕著に MAU の増加した事例があった。一方、今期については、10 周年施策を筆頭に IP に頼らない集客施策も上手く回っていると考えている。コラボにより MAU がリフトアップされることはあるが、それだけに頼らずユーザーの熱量を上げられる運営ができている。

以上