

2021 年 3 月期 第 1 四半期 決算説明会 質疑応答要約

- Q1 デジタルエンターテインメント事業好調の結果を、社内ではどう分析しているか？巣ごもり需要と運営のリバイブに向けた努力、それぞれの比率は？
- A1 巣ごもり需要は一定あるとは思っているが、大半は運営がユーザーのニーズを捕らえた成果だと思っている。ゲームメーカーの業績を見渡す限り、必ずしも全てのゲームメーカーが巣ごもり需要の影響を受けているわけでは無い。運営力により明暗が分かれていると思っている。
- Q2 モンスターストライクの ARPU、MAU の推移について、要因も踏まえ社内での分析結果を教えて欲しい。
- A2 MAU については前年比でほぼフラットであり、業績が改善した理由は主に ARPU の改善によるもの。要因は決算説明会資料の P22 にも記載しているが、適切なタイミングで人気 IP とコラボを実施したこと、また、劇場版モンスターストライクの映画は延期(※)となったが、オンライン試写会をおこないキャラクターの販売を行ったことなどにより ARPU を上げることが出来た
- ※ 2020 年 11 月公開予定
- Q3 デジタルエンターテインメント事業の 2Q 以降の見通しを教えて欲しい。海外ゲームメーカーでは、巣ごもりの反動を懸念しているという話も聞いた。
- A3 業績予想については、1Q および 7 月の実績を反映させてのみで、8 月以降は期初業績予想から修正していない。8 月以降、更にアップサイドは狙っていけるよう、ユーザーに様々な施策を届けていきたい。
- Q4 ニューノーマルにおけるライブエンターテインメントは非常に注目度が高い。ファンドの設立など、ライブエンターテインメントに取り組むとのことだが、具体的にどういった手法を取ると面白くなると思っているか、あるいは差別化ポイントがどこにあるのか？バリュープロポジションを教えて欲しい。
- A4 まだ、具体的な案はお伝え出来ないが、既存のライブエンターテインメントはデジタルトランスフォーメーション（以下、DX）がまだまだ進んでいない。ファンドを通じた資金的な援助に加えて、IT 技術を使って DX を進めていきたい。例えば、自宅や移動中でも、様々な場所でライブエンタメに触れられるようにすることなどが特徴となるのではと思っている。

以上