2024 年 5 月 10 日
株式会社 MIXI

# 2024 年 3 月期第 4 四半期決算説明会　質疑応答要約

Q1　モンスターストライクの海外展開について、過去にも米国や中国大陸への展開をしていたが、今回、改めて海外展開を決めたのはなぜか。成功できると考える理由と合わせて教えて欲しい。また、新興国への展開は日本と比べて ARPU が低下するリスクがあり、事業展開が難しいということはないか。

A1　インド展開に取り組む理由は、まず新興国市場の中でも人口が多く、スマートフォンの普及率も非常に高いという市場の大きさや成長性が魅力的だからである。また、初めてゲームに触れるのがコンシューマーゲームや PC ゲームでは無く、スマホゲームであるという人が多いという、新しい市場である点も、新規参入に有利だと考えている。

日本国内でも「コミュニケーション」という差別化要素を活かして伸ばしたモンスターストライクは、友人や家族と一緒にゲームを楽しむ方が多いインドにおいても成功できると考えている。

また、ARPU に関しては、楽観視はしていないものの、所得についてはミドル層の拡大が加速しているため、ゲームを楽しんで頂ければ課金にもつながると考えている。

Q2　スポーツセグメントの業績予想の売上の成長率が鈍化しているように見えるが、これは公営事業のオンライン化が進みマーケット伸び率の鈍化が影響しているのか？

A2　公営競技事業のオンライン化による市場の伸長は以前に比べ落ち着いており、その状況を勘案し保守的な計画を組んでいる。

Q3　豪州におけるベッティング事業について、競合の状況や収益化のタイミングなどを教えてほしい。

A3　成長する豪州ベッティング市場においてはやはり競合相手も多い状況である。そういった競争環境の中、TIPSTAR で培った差別化要素を活用して事業を成長させていきたいと考えている。また収益化のタイミングについては今後見極めていきたい。まずは実績に応じた段階的な投資を行っていく。

Q4　株主還元について、配当はこれまで通り年間配当金 110 円を継続し、総還元性向 100％に届かなければ自社株買いを行うのか。

A4　配当方針に則り、今後しばらくは 110 円の配当水準となると考えている。実績に応じて総還元性向 100％との差分を自社株買いにより補填する方針である。

以上