



2026 年 1 月 30 日
株式会社 MIXI

2026 年 3 月期第 3 四半期決算説明会 質疑応答要約

- Q1 3Q時点で、アプリ外課金の利用率が5割弱とのことだが、今後、利用率は増加すると考えているか。増加するならば、どの水準まで見込めると考えているか教えてほしい。
- A1 現状、「〇%まで行きます」と明確な数字はお伝えできないが、足元の状況を見ると伸びしろがあり、更なる収益性の改善が見込めると考えている。
- Q2 インドでソフトローンチ予定である「STRIKE WORLD」(モンスターストライクのグローバル版)のポテンシャルについて教えてほしい。例えば、スマホゲームのユーザー人口や ARPU (1 ユーザーあたりの平均売上高)の想定、インドの国民性との相性など、どう考えているか？
- A2 インド市場の状況は、スマホ市場の立ち上がり期であり、モバイルゲーム市場も徐々に広がっている。現状、インドの平均 ARPU は日本水準まで届いていないが、中流階級の所得も増えている。また、ユーザー数は日本を上回ることが期待できる為、今後、インド市場は日本のモバイルゲーム市場に追いつくポテンシャルがあると考えている。さらにインドの国民性として、ご友人・ご家族と集まって、対面で熱量を持って遊ぶ機会がかなり多いと考えている。対面コミュニケーションを重視し、日本で No.1 となったモンスターストライクが、「STRIKE WORLD」としてインドでヒットする確率は高いと期待している。
- Q3 全体の業績進捗は 11 月 14 日に修正した業績予想に対してインラインとのことだが、セグメントごとに強弱があるのではないかと？各セグメントの状況について教えてほしい。
- A3 デジタルエンターテインメントについては、3Qまで苦戦していたが足元の状況は上向いており、修正した業績予想に対しインラインとなっている。スポーツ、ライフスタイルについては今期通して期初想定と比較し好調に推移しており、この傾向は4Qも続くとみている。

以上