

2022年3月期 2Q 決算説明会 質疑応答要約

- Q1 9月に資本業務提携したビットバンク社ののれんの金額を教えてください。
- A1 持分法適用会社となったため、のれんは発生すると思われるものの、現時点では確定していない。
- Q2 モンスターストライクにおいて、IP コラボの費用とモンスター IP を利用した新規タイトル開発コストの増加を見込んでいるとのことだが、金額はどれくらいか。
- A2 デジタルエンターテインメントの業績予想修正については、決算説明会資料 P20 に内訳を記載している。営業利益が 40 億の下方修正となっている要因は、20 億円が売上減少による利益の低下、残りはコストの増加によるものである。コスト増加の金額内訳までは開示していないが、モンスター IP を利用した新規タイトルの研究開発費用と、下期コラボのための投資を増やしているため、コストが増加している。
- Q3 NFT ビジネスは、中長期でどれくらいの売上規模を見込んでいるのか。
- A3 現段階ではお伝えできる情報がないため、具体的な発表までお待ちいただきたい。当社としては NFT や仮想通貨のマーケットの成長速度や規模感については大きな期待をしている。
- Q4 TIPSTAR については、GMV は伸びたもののコストをかけすぎたとのことだった。今後どのようにハンドリングしていくのか、課題と対応策を教えてください。
- A4 公営競技関連事業では、競輪場運営とプラットフォーム事業を行っており、そのうち競輪場運営においては非常に良い結果が出てきている。マーケットの需要も高く、きちんとプロダクトを磨くことで新たな顧客獲得ができるので、その結果をもって、マーケティングを効率よく行っていくというサイクルへ繋げていきたいと考えている。
- Q5 業績予想の修正について、デジタルエンターテインメントの売上修正幅はあまり大きくないが、スポーツは大きく下方修正となった。スポーツについて、期初予想を立てた段階から想定外となった要素は何か。
- A5 期初予想におけるスポーツセグメント売上 250 億円という目標は、TIPSTAR の大きな成長が前提となっていた。サービスの改修に併せて 9 月からユーザー還元施策やマス

マーケティングを行い、売上が伸びていく前提だったが、想定通りにユーザー獲得が進まなかった。また、もう一つの要素は、PIST6¹である。オリンピックと同じ形式の競輪にベッティングしていただくという新競技である。この PIST6 の開業が計画よりも遅れてしまったことに加え、開業時コロナ禍により無観客となるなどの影響を受けた。なお PIST6 の詳細は決算説明会資料の Appendix にも説明を掲載している。

Q6 下期赤字となる新予想を開示しているが、モンストは足元 10 月では好調なうえ、下期は例年季節性としても強い時期だと認識している。これから下期が赤字になるような要因はどのようなものがあるのか。

A6 3Q は TIPSTAR においてマスマーケティング、還元施策に全力で踏み込んだため大きく赤字になる見込みである。現在は改善策を進めており、4Q でしっかり回復させていきたい。またモンストは例年 1 月の売上が高くなるので、それによっても業績を回復させていきたいと考えている。

Q7 TIPSTAR について、TVCM の投下による短期的なユーザーの伸びは実現できなかったとのことだが、TVCM は 2～3 年で投資回収をするものという考え方もある。今期足踏みした分、今後伸びていくという見方はできないか。

A7 現在プロダクトのブラッシュアップとマーケティング戦略の刷新を行っている。来期に向けてユーザーに喜んでいただけるようなものにしていきたいとは考えている。しかしながら来期以降の計画については現段階で具体的なことは申し上げることは出来ない。開示できるタイミングで開示していきたい。

以上

1 PIST6 は、千葉市主催で国際基準のルールに基づき行われる日本初の自転車トラックトーナメントです。既存競輪より分かりやすいルールを採用することで、これまで競輪に関心が薄かった若年層や女性を中心とした新たな顧客開拓をはかります。なお、PIST6 は、株式会社 JPF 様と当社の合弁会社である株式会社 PIST6 が運営しており、車券は当社の TIPSTAR にて販売しております。詳細は 2021 年 3 月期第 2 四半期決算説明会資料 P37,38 をご参照ください。