



2025 年 11 月 14 日
株式会社 MIXI

2026 年 3 月期第 2 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について、今期、利益は好調だが、売上が減少している。要因と立て直し策は？
- A1 モンスターストライクの売上減少には複合的な要因があるが、一部コラボ施策の成果が想定を下回ったことなどが主な要因である。
今後はアニメなどのコンテンツを活用した新たなマーケティング施策に注力していく。世の中のトレンドを的確に捉えた施策を展開することで、徐々にユーザーが戻り、売上の回復につながると考えている。
- Q2 モンスターストライクのインド展開の手応えを教えてください。
- A2 インド展開については、現在開発を進めており、サービスに対して手応えを感じている。海外でも日本のアニメは高く評価されており、多くのアニメ作品とのコラボ実績を有するモンスターストライクは、海外でも受け入れられると確信している。
- Q3 PointsBet 社の買収により、下期で 20 億円程度の償却が発生すると考えられるが、買収先の規模を踏まえるとやや大きいのではないかと。
- A3 償却費にはのれん以外に減価償却費も含まれている。のれんは 20 億円のうち約 12 億円である。買収金額は豪州市場で評価されている企業であることから、一定の規模感となった。足元で黒字化を達成するなど成長している企業であり、今後は当社とのシナジーによるプロダクト成長も見込めるため、投資回収は十分可能と判断している。
- Q4 PointsBet 社の買収後に判明した課題、または想定以上に良かった点はあるか。
- A4 当初の見立てどおり、同社は高い技術力を有し、社内の意思決定も迅速である。有望な企業であると評価している。現時点で特段の課題は認識しておらず、豪州およびカナダの市場において十分に成長可能な企業だと考えている。
- Q5 通期で AI 活用により 10 億円のコスト削減を見込んでいるとのことだが、具体的な削減内容は。
- A5 コスト削減の主な対象は外注費である。調査費などの領域において、AI 活用により内製化を進めていく予定である。

以上