



2022 年 5 月 13 日
株式会社ミクシィ

2022 年 3 月期 決算説明会 質疑応答要約

Q1 FY2022 実績が、期初予想から上振れて着地した要因は何か。

A1 前期予想は、11 月に下方修正し、2 月及び 4 月に二度の上方修正をしたものの、実績は期初予想を若干上回る結果となった。11 月に下方修正した理由は、2Q のモンスターストライクの ARPU が想定外に低下したことが主な要因だが、その後下期において、前年同水準以上の ARPU まで回復したため、上方修正をした経緯がある。なお、スポーツセグメントにおいても、期中に予想の変更要因があった。

Q2 現在成長している「家族アルバム みてね」と公営事業等の事業について、市場環境を含めて今後の成長見通しを教えてください。

A2 「家族アルバム みてね」に関しては、国内ではユーザー数の拡大に合わせてサービスが増え、順調にマネタイズが進んでいる。また、決算説明資料の P26 では、海外においてもユーザー数が大きく伸びていることをご説明しており、これは北米中心のユーザー数拡大によるものである。海外では、ユーザー数は伸びている一方、マネタイズは進んでいないため、今後マネタイズを強化することで、大きな市場が狙えると考えている。

公営競技に関しては現在、コロナ禍の影響もあり、オンライン市場が拡大している。TIPSTAR に関しては、この市場成長に加え、今まで公営競技で遊んだことのないユーザーを取り入れることによって、今後も成長できると考えている。競輪市場の既存顧客は 50 代以上の男性が多数を占めるが、TIPSTAR においては若年層の競輪未経験のユーザーも獲得できている。このユーザー層を引き続き伸ばしていくことで、競輪市場全体をけん引していけるのではないかと考えている。

Q3 「家族アルバム みてね」の海外におけるターゲット層は？

A3 ターゲットは、お子さんのいる両親である。長く使ってもらえるよう、出産時から使ってもらえるようにしている。なお、国内同様に、祖父母、叔父・叔母など、家族内で広く利用していただけているケースも多い。

Q4 FY2022 4Q の、モンスターストライクの KPI 推移と上振れ要因を教えてください。

A4 3Q に業績予想を上方修正した時点では、ARPU が前年同期と同水準となると見込んでいた。その予想に対し 4Q 実績が上振れたのは、ARPU が前年同期を上回ったためであ

る。

Q5 4QにモンスターストライクのARPUが上昇したのはなぜか。

A5 4Qにおいては例年、1/1に新しいキャラクターを投入しているが、ここで今年も大きな盛り上がりを出出すことができた。また今年は大型IPとのコラボも複数実施できたため、さらなるARPUの上昇要因となった。

Q6 モンスターストライクへの他社の大型タイトルの影響は縮小傾向か。

A6 たしかにユーザー層としては重複があると思われる。ただしモンスターストライクは「友達と一緒に遊んで楽しむ」ことをコンセプトとしているため、ゲーム以外の様々なエンタメとも従前から競合しており、競合環境は大きく変わっていない。

Q7 長期的なスマートフォンゲーム市場の見通しについてどう考えているか。モンスターストライクは業績が少しずつ減少している傾向だが、市場自体も縮小傾向か。

A7 特に国内において、スマートフォンゲームの市場成長が頭打ちとなっているのは事実である。しかしその中でいかにシェアを取っていけるのかが大きな論点である。モンストのIPは高い認知度があるため、その認知度を活用しモンストシリーズを展開していくことが、当社の大きな国内戦略の一つである。また、Web3.0におけるNFTやメタバース等の新たなゲーム展開についても注視していきたい。

以上