



2026年6月9日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ミ ラ テ ィ ブ
代 表 者 名 代表取締役最高経営責任者 赤 川 隼 一
(コード番号：472A 東証グロース市場)
問 合 せ 先 取締役最高財務責任者 須 山 敏 彦
TEL. 03-6910-4866

投資家の皆さまよりいただいた質問と回答

日頃より、当社へご関心をお持ちいただきありがとうございます。直近で投資家の皆さまより頂戴した主な質問とその回答について、下記の通り開示いたします。

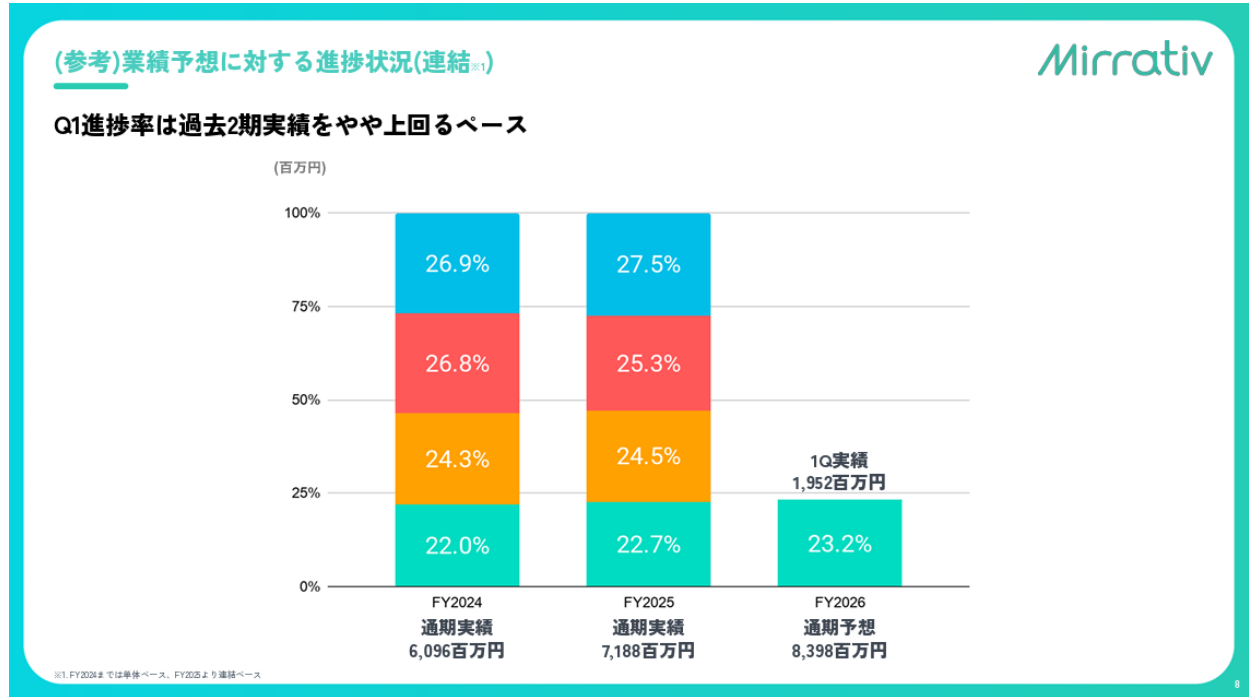
本開示は投資家の皆さまへの情報発信の強化とフェア・ディスクロージャーを目的としております。回答内容については、時点のずれによって、多少の齟齬が生じる可能性がある点、ご了承ください。

<2026年12月期 第1四半期業績の評価について>

Q. 第1四半期の売上高および営業利益について、社内計画対比でどのように評価されていますか。

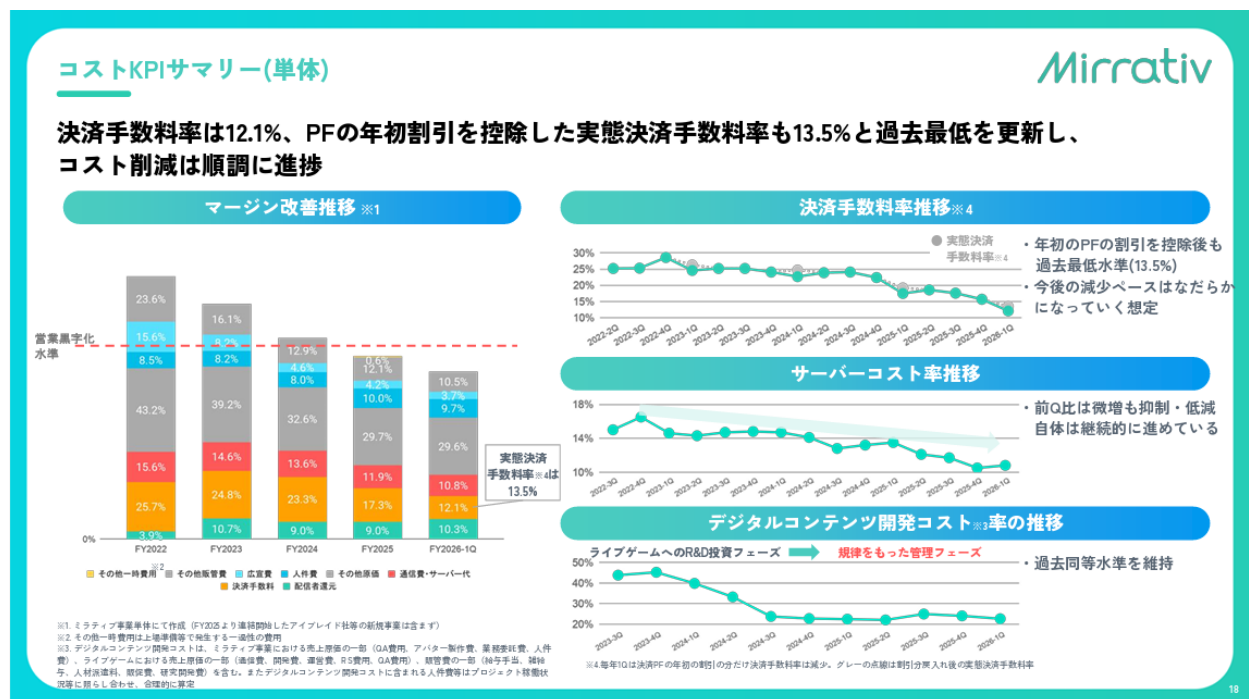
A. 当社では、社内計画および四半期単位の業績見通しを開示しておりませんため、開示済みの情報に基づきお答えいたします。

本第1四半期につきましては、順調なスタートを切れたものと認識しております。営業利益面では決算説明資料にてご説明のとおり、特に決済手数料率の改善が順調に進捗した点を評価しております。



Q. 営業利益の進捗率が売上高の進捗率を上回っているように見受けられます。具体的には2026年12月期第1四半期の営業利益進捗率は23%、調整後営業利益ベースで2025年12月期第1四半期の進捗率は20%となっています。要因を教えてください。

A. 決算説明資料のコスト構造に記載のとおり、主要なコスト項目には引き続き改善の余地があると認識しており、前年同期と比較してコスト構造および限界利益率が改善していることが、営業利益の進捗に寄与しているものと考えております。



Q. 営業利益の進捗率が良好な中で業績予想を据え置いた背景、および第2四半期以降に投資加速を想定しているかについて教えてください。

A. 現時点で、具体的な投資加速の方針を決定している事実はありません。第1四半期の進捗のみを根拠に業績予想を修正することは時期尚早と考えており、今後も継続的に進捗が確認できた段階で、業績予想の見直しの可否を検討してまいります。

第2四半期以降も、引き続き堅実な業績の積み上げを目指してまいります。

<業績の季節性について>

Q. 第4四半期から第1四半期にかけての売上高の季節要因について教えてください。

A. 当社業績の季節性といったしましては、年末年始をはじめとする季節イベントが集中する第4四半期と比較すると、例年第1四半期は売上高が低下しやすい傾向にあります。

当社といたしましては、四半期ごとの前四半期比ではなく、前年同期比での年次成長を重視しており、本第1四半期におきましても、順調な年次成長を継続しております。

<決済手数料率の動向について>

Q. 2026年12月期第1四半期において決済手数料の低減が進んでいるように見えますが、プラットフォーム事業者による年初の割引がない場合の手数料はどの程度でしょうか。また、今後もこの水準を維持することは可能とお考えでしょうか。

A. 毎年第1四半期は、決済プラットフォームにおける年初の割引適用の影響により、決済手数料率が低下する傾向にあります。本第1四半期において、この年初の割引分の影響を控除した「実態決済手数料率」は13.5%となっております。

なお、社内計画値との詳細な比較や、将来の具体的な予測につきましては個別の回答を差し控えています。当社では従前より、アプリ外での独自決済手段（Web決済等）の比率向上を推進しており、特定のOSプラットフォームの方針のみに当社売上高が左右されない構造への転換を進めております。決済手数料率の改善は今後も見込んでおりますが、改善ペースはなだらかになることを想定しております。

<原価構造について>

Q. 前年同期比で見た場合、その他原価の増加が大きいように見受けられます。配信者還元が増加する中で決済手数料や通信費が抑えられている点は良い傾向と考えますが、その他原価の増加要因について教えてください。

A. 前年同期比でのその他原価の増加要因としては、主にエモモやライブゲームの開発に関連するコストが影響しているものと認識しております。その他原価には、決算説明資料において「デジタルコンテンツ開発コスト」として記載しているエモモやライブゲームの開発・運営費用が含まれており、前年同期では当該費用の計上が比較的小さかったことが、前年同期との差異として表れているものと考えております。なお、当該コストは、足元の業績トレンドを大きく変えるような規模の増加・投資ではないと認識しております。

<生成AI・AIエージェントの進展による影響>

Q. 生成AI・AIエージェントの進展による業績への影響（リスク）について教えてください。

A. 当社といたしましては、生成AI・AIエージェントの進展は、当社にとって追い風となる側面が大きいと考えております。

プラットフォーム運営の観点では、コンテンツ生成コストの低下により、より多様で豊かなコンテンツをユーザーに提供する手段が拡大することが想定されます。また、業務効率化の面でも、当社に限らず多くの事業者がメリットを享受しうると考えております。さらに、中長期的にAIの進展により人々の余暇時間が増加した場合には、当社を含むエンターテインメント領域に費やされる時間も増加することが想定されます。

以上から、当社といたしましては、生成 AI・AI エージェントの進展について、現時点ではリスクではなく、当社の成長におけるポジティブな要因として捉えております。

<中東情勢による影響>

Q. 中東情勢の緊迫化による直接的な事業影響があれば教えてください。

A. 当社はスマホゲーム向けライブ配信プラットフォームを主力の事業とし、エネルギーや物資調達の影響を受けにくい事業構造です。そのため、中東情勢による直接的な事業影響は基本的にないと考えております。

以 上