



FY2017 Q3 決算説明資料

株式会社ミクシィ

- 財務状況
- 事業状況
 - －エンターテインメント事業
 - －メディアプラットフォーム事業
- 業績予想
- Appendix

財務状況

損益計算書（四半期）

単位：百万円

	FY2017／Q3 (2016年10月-2016年12月)	FY2016／Q3 (2015年10月-2015年12月)	増減率 (YoY)	FY2017／Q2 (2016年7月-2016年9月)
売上高	56,320	54,933	2.5%	39,325
営業利益	22,227	23,630	▲5.9%	14,153
経常利益	22,261	23,646	▲5.9%	13,836
親会社株主に 帰属する 当期純利益	15,984	15,602	2.4%	9,301

セグメント利益（EBITDA）

- ・減価償却費及びのれん償却額を考慮しないセグメント利益（EBITDA）

単位：百万円

	FY2017／Q3 (2016年4月-2016年12月)	FY2016／Q3 (2015年4月-2015年12月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	131,805	140,303	▲6.1%
セグメント利益（EBITDA）	60,255	70,348	▲14.3%
メディアプラットフォーム			
売上高	11,184	9,981	12.1%
セグメント利益（EBITDA）	1,484	2,013	▲26.2%

売上高（四半期推移）

- ・エンターテインメント：国内モンスターのアクティブユーザーが高水準で安定的に推移
- ・メディアプラットフォーム：安定したビジネスを複数展開

単位：百万円

70,000

60,000

50,000

40,000

30,000

20,000

10,000

0

Q1

Q2

Q3

Q4

Q1

Q2

Q3

Q4

Q1

Q2

Q3

FY2015

FY2016

FY2017

■ メディアプラットフォーム

2,674

2,782

2,783

2,426

3,078

3,246

3,656

3,462

3,322

3,895

3,967

■ エンターテインメント

10,044

19,452

30,528

42,226

47,002

42,025

51,276

55,051

44,022

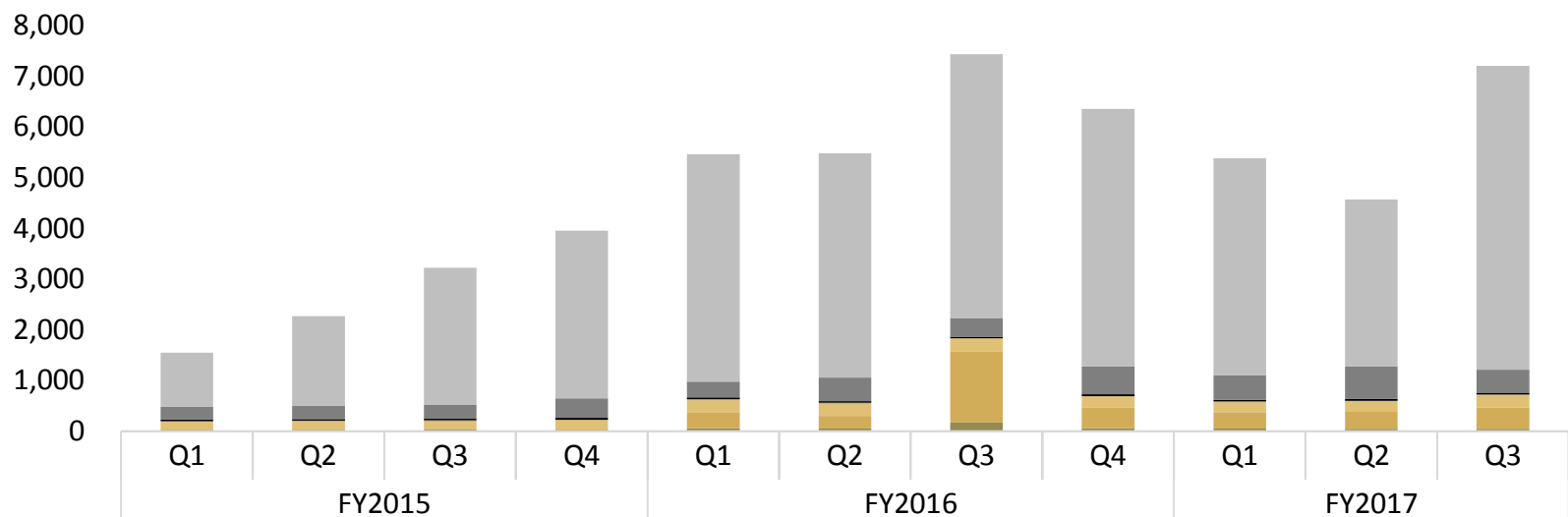
35,429

52,353

売上原価（四半期推移）

- ・ 外注費：エンターテインメント事業の売上増に伴い増加

単位：百万円

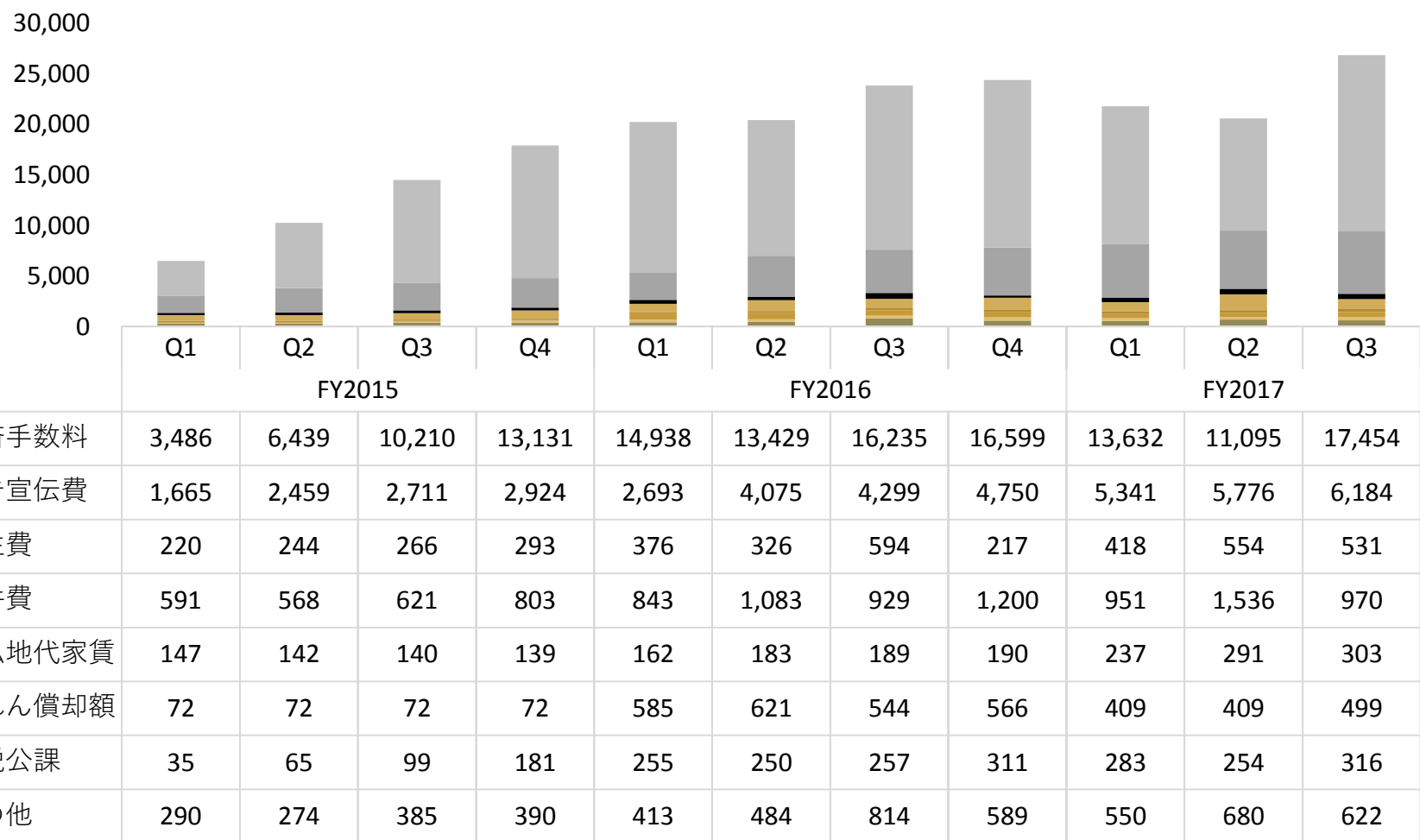


■ 外注費	1,068	1,764	2,702	3,307	4,482	4,428	5,212	5,076	4,284	3,284	5,990
■ 開発人件費	250	262	273	383	314	461	358	551	483	649	455
■ コンテンツ費用	35	34	34	34	34	34	33	33	33	33	34
■ 減価償却費	22	24	29	32	23	25	25	26	19	20	23
■ 賃借料	145	156	140	168	232	237	237	208	189	197	233
■ 仕入	1	1	1	1	319	243	1,400	403	321	340	422
■ その他	31	27	44	29	58	57	170	59	56	45	49

販管費（四半期推移）

- ・ 広告宣伝費：Q3累計で173億円、通期で230億円程度の着地見込み

単位：百万円



事業状況

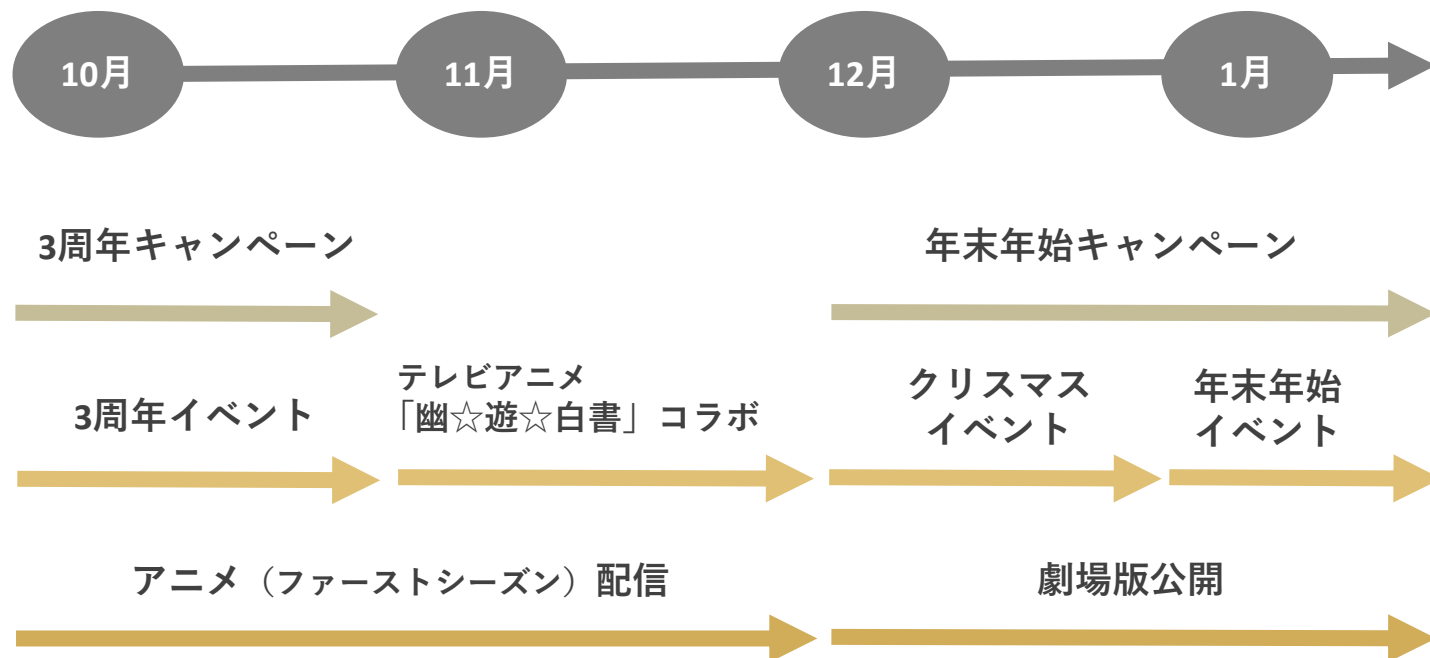
- ・ エンターテインメント事業
- ・ メディアプラットフォーム事業



国内モンスター Q3施策

mixi GROUP

- ・ 年末年始に向け、メディアミックス戦略を強化



<リアル脱出ゲーム>



<劇場版「モンスターストライク」>



<年末年始キャンペーン>

劇場版「モンスターストライク」

mixi GROUP

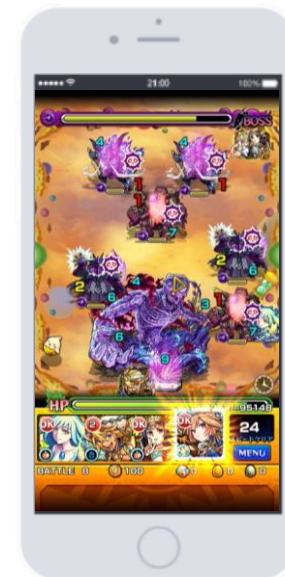
- ・公開から2日間で動員約39万人を記録し、初登場1位を獲得
- ・アニメ・映画・ゲームの連動効果に手応え



<劇場版ポスター>



<劇場版カット>



<劇場版キャラ 降臨クエスト>

モンスターストライク THE MOVIE はじまりの場所へ

制作：ライデンフィルム／ウルトラスーパーピクチャーズ／
XFLAG PICTURES
製作：XFLAG
配給：ワーナー・ブラザーズ映画

2016年12月10日より全国約300館で上映

国内モンスター Q4施策：ゲーム内コラボ企画

mixi GROUP

- ・人気ゲームシリーズ「ファイナルファンタジー」の生誕30周年を記念したコラボレーション企画実施が決定



近日開催予定

XFLAG

S T O R E

S H I B U Y A

2017年5月 OPEN予定

事業状況

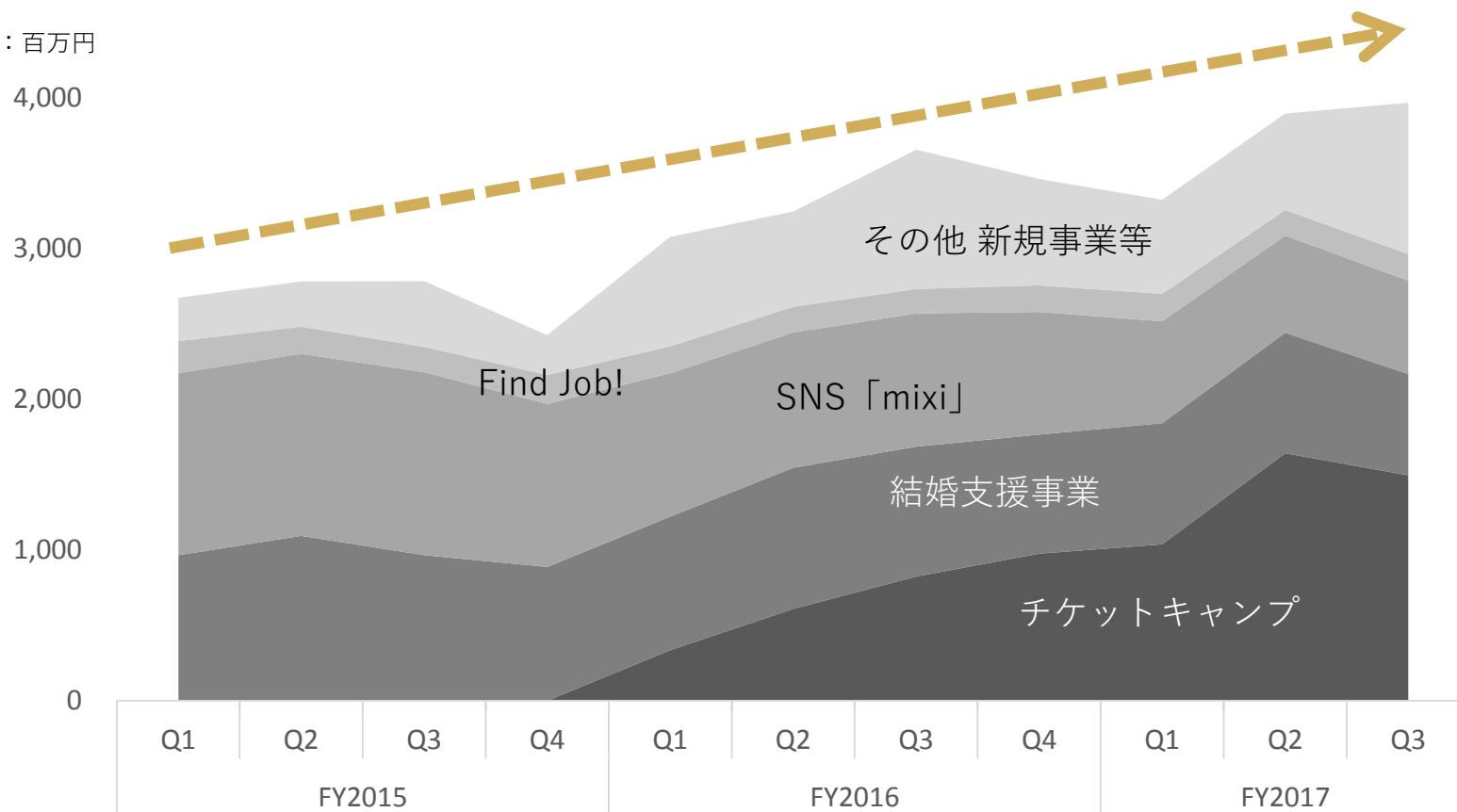
- ・ エンターテインメント事業
- ・ メディアプラットフォーム事業

メディアプラットフォーム事業状況

- ・ ライフタイムが長く安定したビジネスを複数展開

メディアプラットフォーム事業 売上推移

単位：百万円



チケットキャンプ／家族アルバム みてね

mixi GROUP

日本最大級のチケットフリマアプリ



2013年6月 提供開始



- ・パシフィックリーグマーケティングとスポンサー契約
パ・リーグTVにて、チケットキャンプスポンサード
コンテンツを3月より提供開始予定
- ・流通総額及び利用者数ともに順調に拡大



<「まいにちホームラン！」掲載イメージ>

子どもの写真・動画共有アプリ

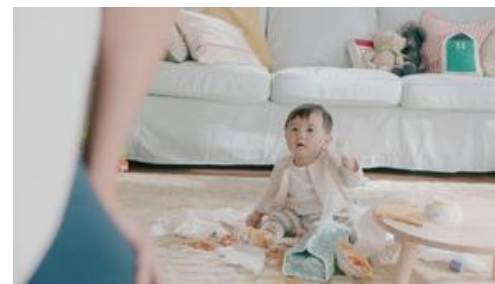


2015年4月 提供開始

- ・初のTVCMを2月より放送
- ・利用者数は100万人を突破、月間アップロード枚
数は2,800万枚以上に（2017年1月時点）



<TVCM「お昼寝」篇>



<TVCM「いたずら」篇>

FY2017 業績予想

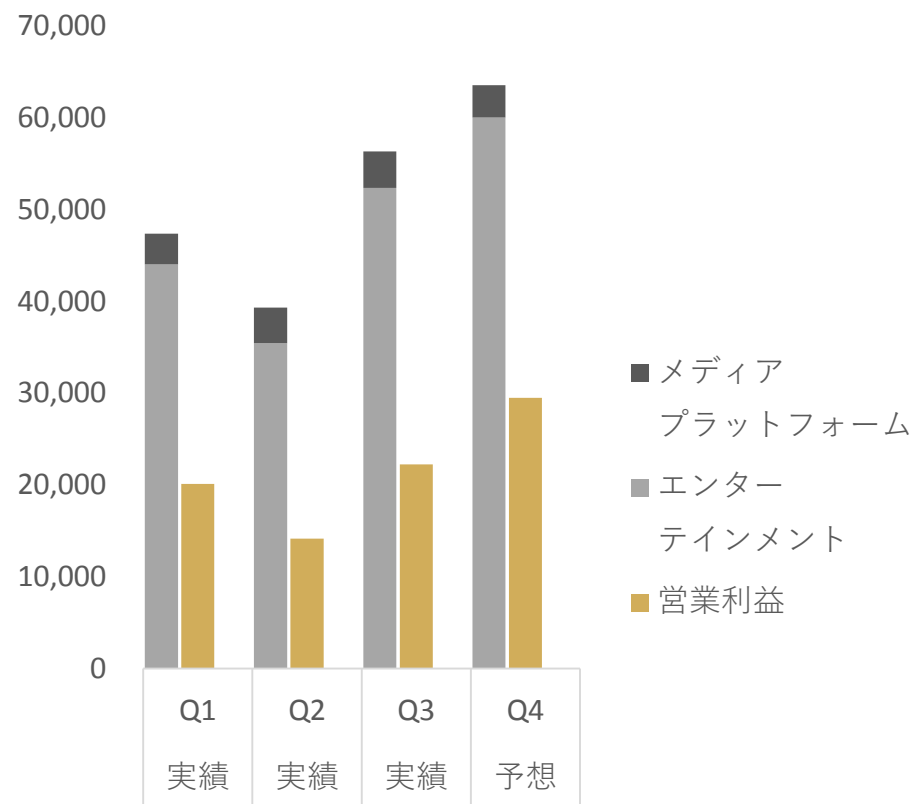
FY2017 通期業績予想の修正

- ・ 海外展開及び一部新規ゲームタイトルの低調に伴い売上高を減額修正、また効果的な広告宣伝活動の実施による大幅な広告宣伝費削減等に伴い利益を増額修正
Q4のエンターテインメント事業売上高は約600億円を想定
- ・ 期末配当予想を前回予想から18円増額の1株当たり91円に修正

単位：百万円

	FY2017 通期 (2016年4月-2017年3月)	
	今回修正	前回予想
売上高	206,000	218,000
営業利益	86,000	80,000
経常利益	86,000	80,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	59,000	54,000

単位：百万円



Appendix

貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	FY2017／Q3 (2016年12月末)	FY2016／Q3 (2015年12月末)
流動資産	135,739	116,730
固定資産	24,471	23,448
総資産	160,210	140,179
流動負債	22,674	35,570
固定負債	156	87
純資産	137,379	104,521

	FY2017／Q3 (2016年4月-2016年12月)	FY2016／Q3 (2015年4月-2015年12月)
営業活動によるCF	9,275	31,927
投資活動によるCF	▲1,419	▲1,066
財務活動によるCF	▲22,997	▲5,893
現金及び現金同等物の期末残高	111,170	90,380

会社概要

会 社 名	株式会社ミクシィ (mixi, Inc.)		
設 立	1999年6月3日		
資 本 金	9,698百万円		
所 在 地	〒150-0011 渋谷区東1-2-20 住友不動産渋谷ファーストタワー7階		
役員構成 (2016年10月25日現在)	代表取締役社長	森田 仁基	社外取締役 青柳 立野
	取締役	荻野 泰弘	常勤監査役 加藤 孝子
	取締役	木村 弘毅	社外監査役 佐藤 孝幸
	取締役会長	笠原 健治	社外監査役 若松 弘之
従業員数	684名 (連結・正社員のみ)		
発行株数	81,879,450株		
主要株主 (2016年9月30日現在)	笠原 健治		44.47%
	THE BANK OF NEW YORK		1.44%
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY		1.28%
	CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW		1.20%
	CBLDN-CDSIL AS DEPOSITARY FOR OLD MUTUAL GLOBAL INVESTORS SERIES		1.07%

2016年12月31日現在

1997	11月	Web系求人情報サイト「Find Job!」の運営を開始
1999	06月	有限会社イー・マーキュリーを設立
2000	10月	株式会社イー・マーキュリーへ組織変更
2001	02月	ニュースリリース配信代行事業として「@Press」の運営を開始（2005年8月に譲渡）
2004	02月	ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」の運営を開始
	03月	ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」の正式提供を開始
2006	02月	株式会社ミクシィに商号変更
	09月	東京証券取引所マザーズ市場に株式を上場
2011	04月	「Find Job!」を分社化し、株式会社ミクシィ・リクルートメントを設立
2012	03月	米国にmixi America, Inc.を設立
2013	07月	アイ・マーキュリーキャピタル株式会社を設立
	09月	株式会社ノハナを設立
	10月	スマートフォンネイティブゲーム「モンスターストライク」の運営を開始
	12月	株式会社Diverseの全株式を取得し、子会社化
2014	3月	公募増資により、約65億円を調達
2015	3月	ミューズコー株式会社の全株式を取得し、子会社化
		株式会社フンザの全株式を取得し、子会社化
	7月	公募増資により、約175億円を調達

事業会社

株式会社ミクシィ

SNS「mixi」や「モンスターストライク」を提供



minimo



株式会社ミクシィ・リクルートメント

WEB業界で働く人に特化した、企業と求職者をマッチングするプラットフォーム「Find Job!」を提供



株式会社ノハナ

写真を軸とした
家族コミュニケーションを
活性化するフォトブック
サービス「ノハナ」を提供

nohana

株式会社Diverse

結婚支援を中心とした
出会いのプラットフォームを提供



YUCO



株式会社フンザ

チケットフリマサービス
「チケットキャンプ」を
運営



投資会社

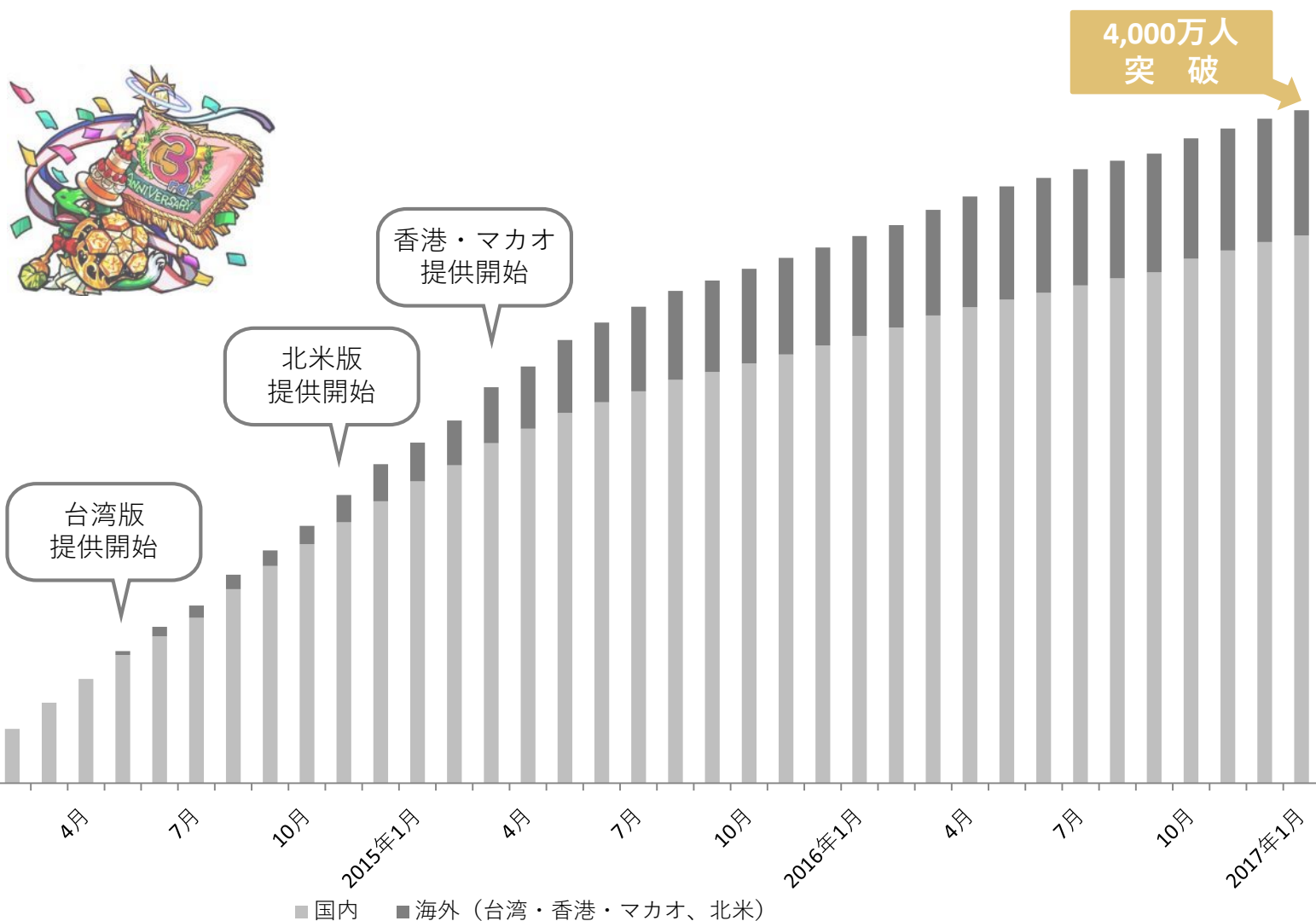
アイ・マーキュリー
キャピタル株式会社

mixi America, Inc.

「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP

単位：万人



※2017年1月20日に世界累計利用者数4,000万人を突破

※利用者数には、同一端末で重複ダウンロードされた数は含んでおりません

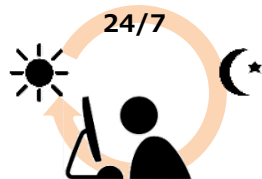
ミクシィグループの健全化推進体制

ユーザーの皆さまが安心安全に楽しく、継続的にご利用いただけるよう、ミクシィグループすべてのサービスのさらなる健全性向上を図ってまいります。

また、インターネット社会の安全性及び健全性向上に寄与していきたいと考えています。

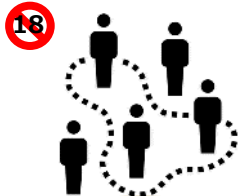
ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

人・システムによるパトロール



- 独自の監視ツール
- 24時間/365日の問い合わせパトロール対応

青少年ユーザーのゾーニング



- ユーザーの年齢によるアクセス制限
- 広告の非表示などの機能制限

教育・啓発活動



- サービス内啓発コンテンツの設置
- 各種シンポジウム・講演活動への参加

ひっぱりハンティングRPG「モンスターストライク」



不正行為の発生



チートの手口を調査分析

アップデートにて機能改善



アカウント停止措置



※ 不正な利用者に対しては監視や通報などを通じてチェックを行い対応

- チートツールを使ってゲームデータの書き換えなどを行い不正にアイテムを入手したりレベルをあげたりすることでゲームバランスを著しく阻害する行為に対して措置を行う。



本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。
様々な要因の変化により、実際の業績と異なる可能性があります。