



mixi GROUP

FY2018 決算説明資料

2017.4.1 ~ 2018.3.31

2018.5.10

©mixi, Inc. All rights reserved.

| FY2018の状況

- 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
- 第三者委員会の指摘事項と対策進捗
- 株主還元方針

| 経営方針

| FY2019の取り組みについて

| FY2019業績予想

| Appendix

FY2018の状況

- 財務状況

連結損益計算書

mixi GROUP

- 業績予想に対し利益が上回って着地した一方、売上は未達

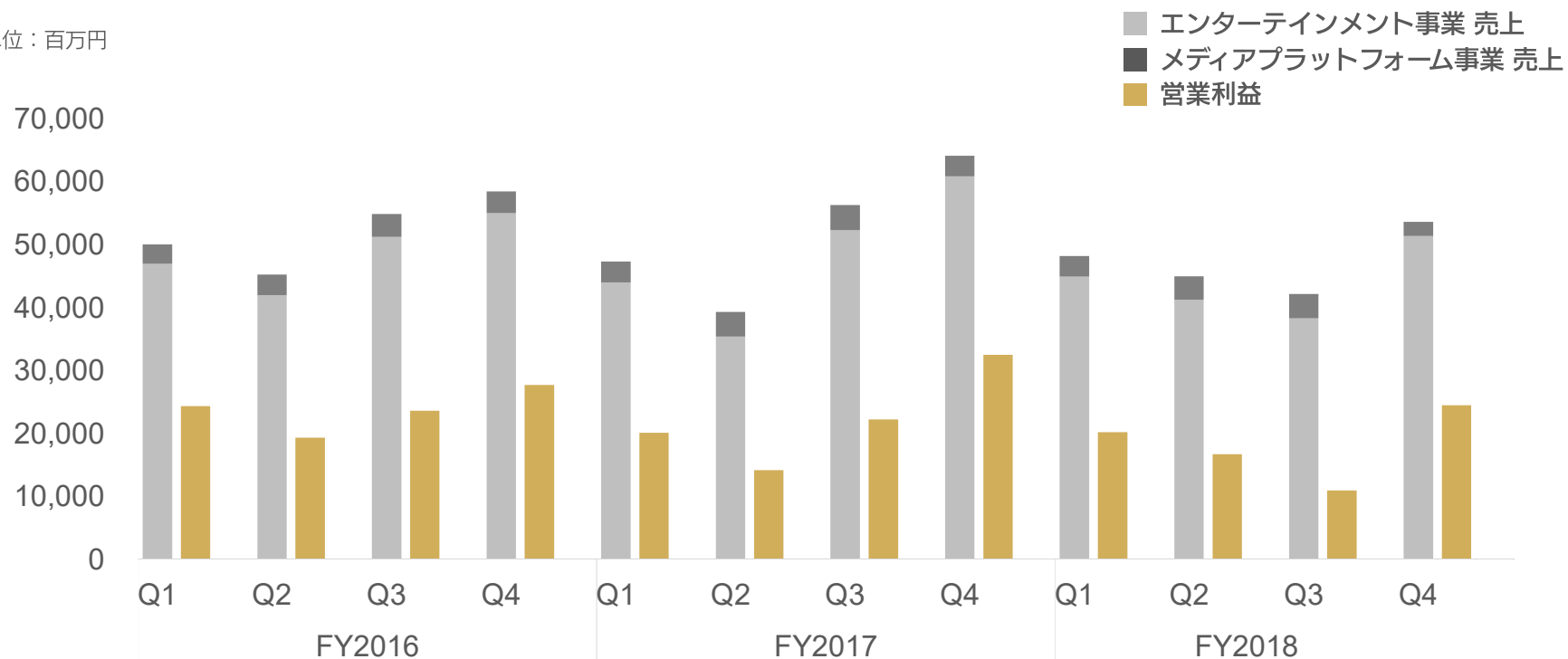
単位：百万円

	FY2018 (2017年4月-2018年3月)		達成率	FY2017 (2016年4月-2017年3月)	増減率 (YoY)
	実績	予想		実績	
売上高	189,094	200,000	94.5%	207,161	▲ 8.7%
営業利益	72,359	70,000	103.4%	89,008	▲ 18.7%
経常利益	72,717	70,000	103.9%	88,472	▲ 17.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	41,788	40,200	104.0%	59,867	▲ 30.2%

連結売上高・営業利益（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2016				FY2017				FY2018			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
エンターテインメント事業 売上	47,002	42,025	51,276	55,051	44,022	35,429	52,353	60,898	44,981	41,271	38,306	51,388
メディアプラットフォーム事業 売上	3,078	3,246	3,656	3,462	3,322	3,895	3,967	3,272	3,247	3,755	3,872	2,269
営業利益	24,345	19,329	23,630	27,728	20,130	14,153	22,227	32,497	20,209	16,699	10,949	24,501

FY2018の状況

■ 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
-

Q4トピックス

mixi GROUP

1月

- ・「モンスター年末年始キャンペーン'17-'18」実施

2月

- ・「ファイナルファンタジー」とモンスターのゲーム内コラボ第2弾を実施
- ・「闘会議2018」にXFLAG ブース「XFLAG BATTLE STADIUM」を出展
「モンスターグランプリ2018闘会議CUP決勝大会」等のeスポーツ大会も開催
- ・XFLAGがJリーグクラブ「FC東京」と新規クラブスポンサー契約を締結

3月

- ・ **モンスターが世界累計利用者数4,500万人を突破**
- ・ モンスター春のキャンペーン『Shall we モンス?』実施
- ・ 「映画ドラえもん のび太の宝島」とモンスターがゲーム内コラボを実施
- ・ モンスターのトレーディングカードゲームを発売
- ・ 日本赤十字社の献血推進プロジェクト「LOVE in Action」とモンスターがコラボ
- ・ モンスターがアジア最大級の広告祭「ADFEST 2018」 MEDIA部門の2カテゴリーで
ゴールド受賞
- ・ 賞金総額3億円分が当たる「歌詞再現カラオケバトル 激・モン楽祭」を実施
- ・ モンスター物産展 春の市を開催（東京、福岡、愛知、宮城、大阪）

Q4ユーザー還元施策

mixi GROUP

闘会議2018

2月10日(土)・11日(日)開催

- XFLAGの特別ブース「XFLAG BATTLE STADIUM」を出展
- 「モンスターグランプリ2018闘会議CUP決勝大会」では、モンスター史上初となるプロライセンスを発行、次なるeスポーツ大会の発表も



歌詞再現カラオケバトル 激・モン楽祭

3月9日(金)・10日(土)放送

- ゲーム内の新キャラクターを記念した特別番組としてYouTube Live、Twitter Live、BSスカパーで生配信
- モンスターアプリ上から結果を予想し、予想的中者に総額3億円相当の賞品が当たる



FY2018の状況

■ 事業状況

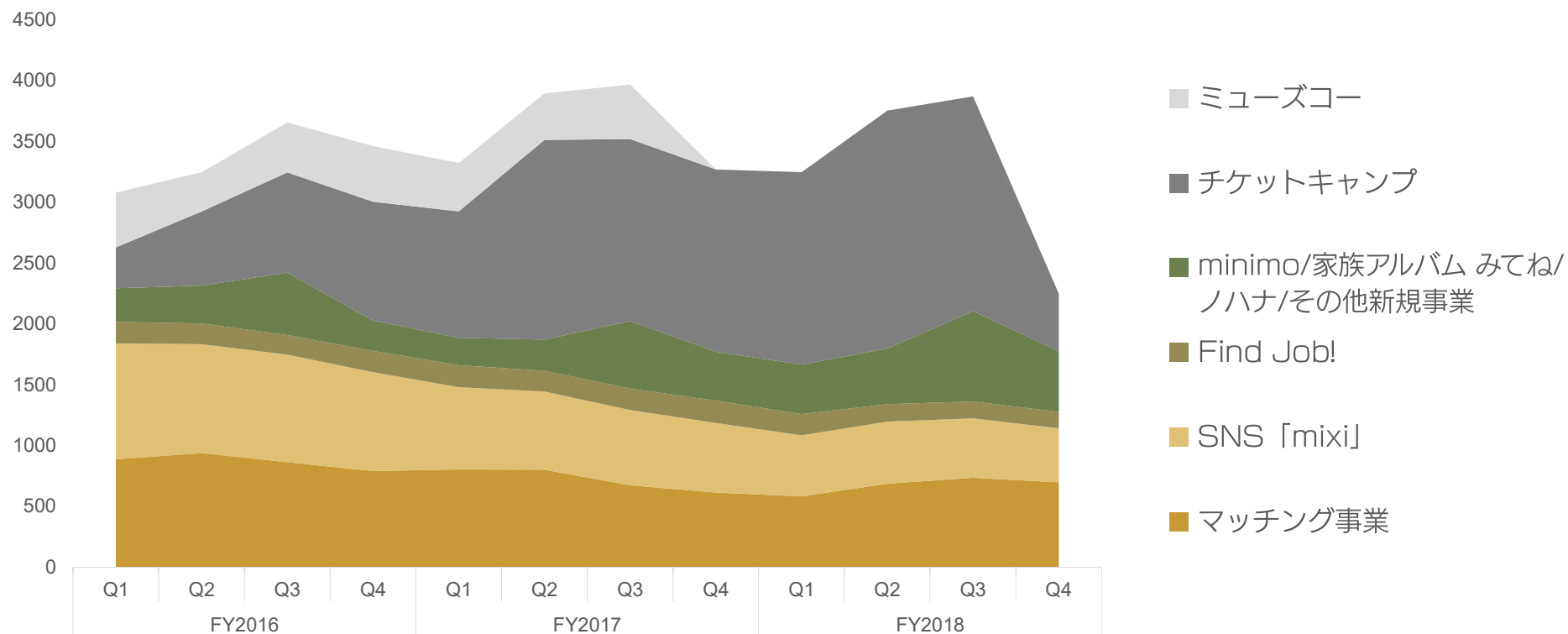
-
- エンターテインメント事業
 - メディアプラットフォーム事業
-

メディアプラットフォーム事業状況

■ チケットキャンプのサービス終了決定に伴い売上が減少

単位：百万円

メディアプラットフォーム事業 売上推移



FY2018の状況

- 第三者委員会の指摘事項と対策進捗

第三者委員会の指摘事項と対策進捗

第三者委員会の提言		当社の対応及び今後の対応方針
レピュテーションに配慮した迅速な経営判断		<ul style="list-style-type: none"> • 専門領域を定めた執行役員を登用 • 取締役会は、より経営戦略・リスクマネジメントに関する議論・判断に専念する体制に
子会社に対するガバナンスの強化等に向けた施策の実施	ミクシィ社における子会社管理の専門部署ないし担当者の設置	<ul style="list-style-type: none"> • 子会社管理の専門部署を設置 • 子会社管理ポリシーなどを策定中
	子会社からの報告基準の一層の明確化	<ul style="list-style-type: none"> • 子会社が報告を行う会議体の設置及び報告内容を規程・細則において明確化
	子会社での取締役会設置・取締役の構成等	<ul style="list-style-type: none"> • 取締役会設置・親会社から過半の取締役派遣を含めた子会社ガバナンス体制を構築中
	ミクシィ社管理部門担当取締役の選任	<ul style="list-style-type: none"> • リスク・コンプライアンス、グループ管理担当の2名を取締役候補者として選任
	内部監査室の人員拡充及び定期監査の実施	<ul style="list-style-type: none"> • 監査役室を新設 • 内部監査室についても人員増員予定
	役員及び従業員に対する教育の徹底	<ul style="list-style-type: none"> • リスク・コンプライアンスに関する教育プログラム強化を推進中
	各種利用規約の検証	<ul style="list-style-type: none"> • 体制を構築し、検証及び見直しを推進中

FY2018の状況

- 株主還元方針

株主還元方針

企業価値の持続的な向上を目指し、事業開発・M&Aなど、事業成長のための投資を優先する一方で、株主還元も安定的かつ継続的に行う方針

配当

- ✓ FY2018年配当は121円（上期64円、下期57円）
- ✓ 配当性向20%もしくは株主資本配当率(DOE) 5%を目安として利益還元を行う

自己株式の取得

取得株式種類	当社普通株式
取得価額総額	100億円（上限）
取得期間	2018年5月15日～9月末
取得方法	ToSTNeT-3および取引一任契約に基づく市場買付け

經營方針

今我々に必要なことは

mixi GROUP

得意領域に経営資源を集中させる

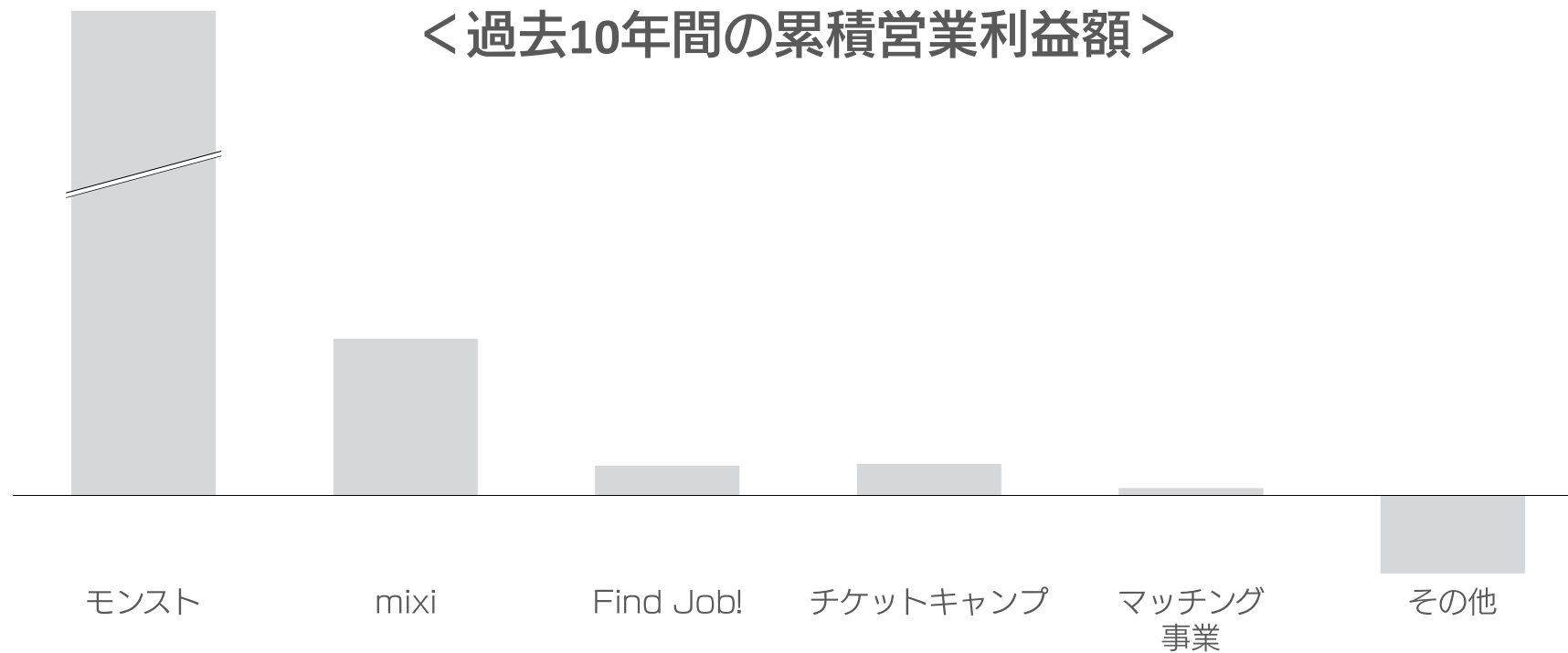
① 事業ドメインの定義

② 体制の再構築

我々の事業ドメインは、
“コミュニケーションサービス”
とする

① 事業ドメインの定義

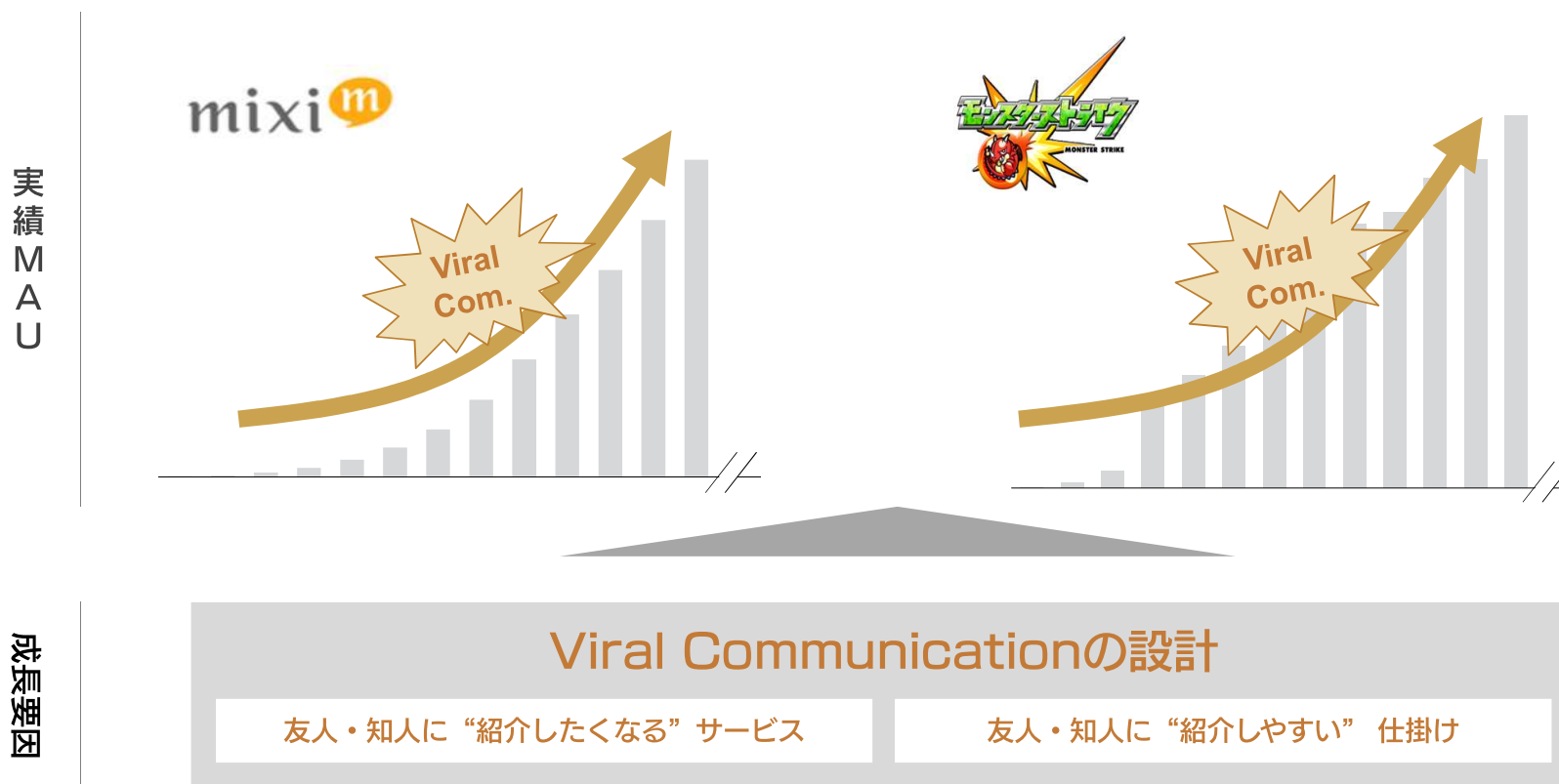
＜過去10年間の累積営業利益額＞



※ FY2009~FY2018の累計値

① 事業ドメインの定義

友人・知人間の“バイラルコミュニケーション”を隆起させやすい領域で事業展開していく



① 事業ドメインの定義

展開事業として5領域を選択し、経営資源を集中していく

ライブエクスペリエンス



**XFLAG
PARK**
**XFLAG
STORE**

etc.

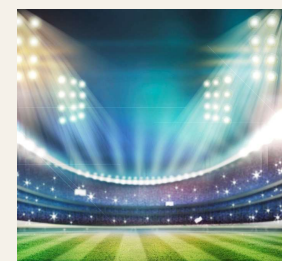
コミュニケーション サービス

デジタルエンターテインメント



etc.

スポーツ



©CHIBA JETS FUNABASHI

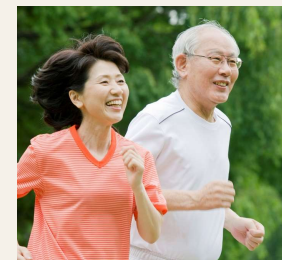
メディア



 **みてね**
minimo

etc.

ウェルネス




Smart Health

* パートナースhip

① 事業ドメインの定義 —ライブエクスペリエンス— mixi GROUP



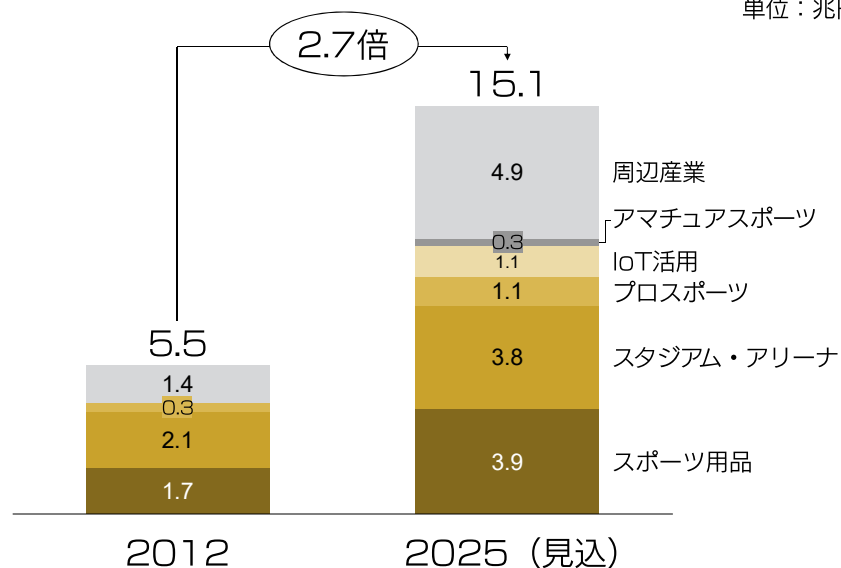
① 事業ドメインの定義 —スポーツ—

スポーツの持つ魅力を
エンターテインメントとコミュニケーションで最大化する

国内のスポーツ市場規模

政府の各種施策により市場成長は加速する見込み

単位：兆円



出所：経済産業省・スポーツ庁・首相官邸資料

スポーツの魅力

- 同じ時間に同じコンテンツを楽しむリアルタイム性
- 得点シーンなど友人・家族と一緒に味わえる興奮と熱量

取り組みの方向性

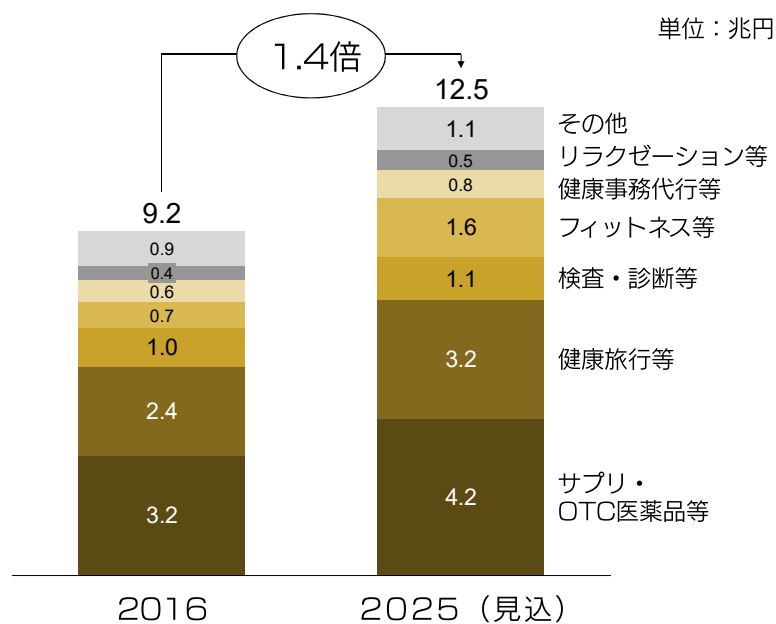
- 人々が集まる場において、熱く盛り上がるエンターテインメント体験を拡張
- チーム・選手・ユーザーがコミュニケーションできる機会の創出
- アプリなどIT技術でスポーツをより身近に、高頻度で体験できる環境を整備

① 事業ドメインの定義 —ウェルネス—

コミュニケーションの力で、人々の健康や幸せを支えていく

国内のウェルネス市場規模

高齢化社会の進行等により、市場は堅調に成長



出所：経済産業省

コミュニケーションと健康

- コミュニケーションを増やし、人々の社会的な孤立をなくすことで、健康や幸福度を向上させることが可能*

取り組みの方向性

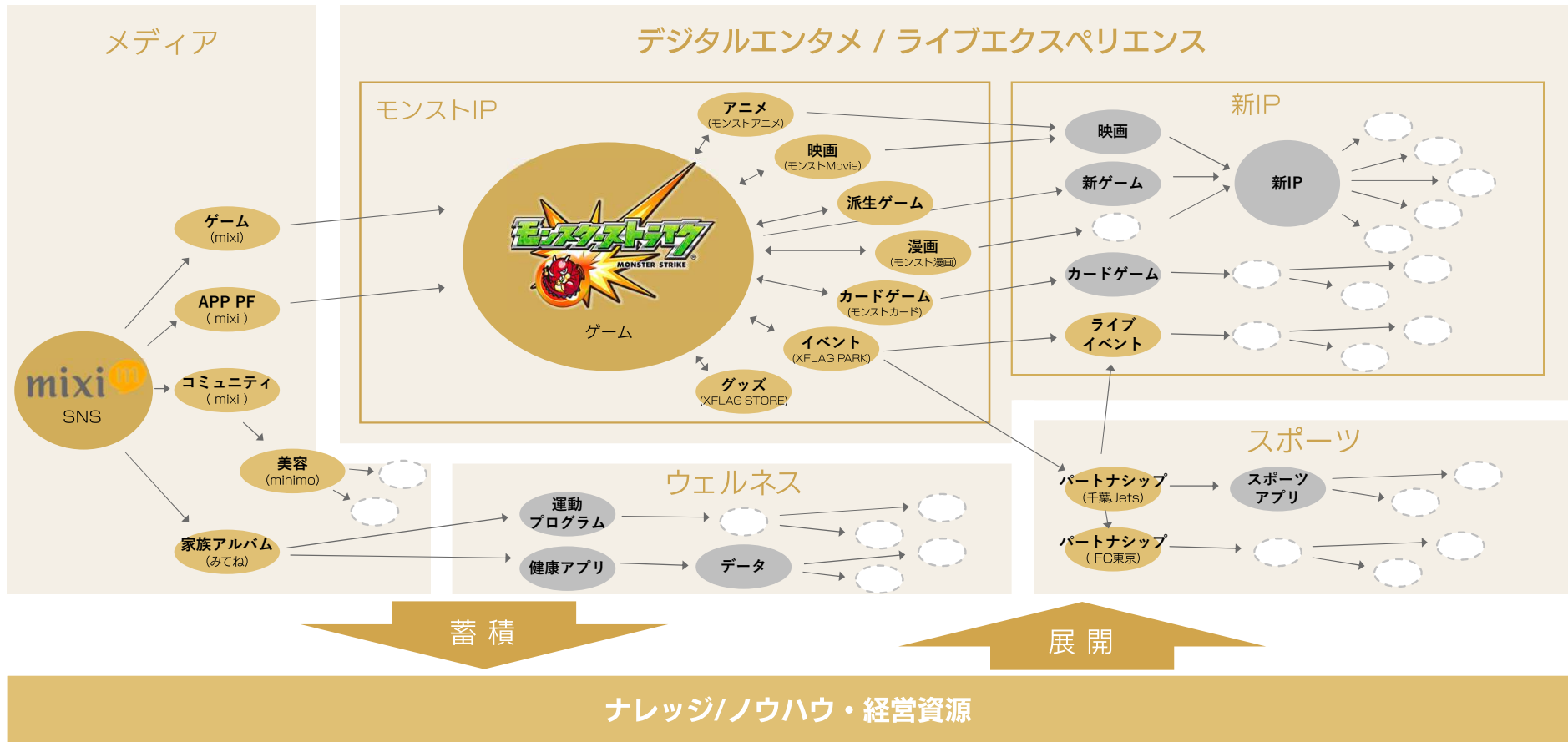
- コミュニケーションの場や機会創りで地域コミュニティなど人々のつながりを向上
- アプリなどIT技術でユーザー同士が健康を話題としてコミュニケーションする環境を整備
- 各展開中サービスの幅広いユーザー層向けにサービスのご提供が可能

* 米ブリガムヤング大学研究結果などにより

① 事業ドメインの定義 (参考) 事業展開マップ

今後も事業間の関連性の大きい領域で、
新たな事業の柱を構築していく

● 展開済み ● 展開予定



*IP: キャラクターなどの知的財産権

① 事業ドメインの定義

② 体制の再構築

② 体制の再構築 – 執行役員

mixi GROUP

	組織名称	執行役員名
事業 組織	デジタルエンタメ	多留 幸祐
	ライブエクスペリエンス	田村 征也
	スポーツ	木村 こうき
	ウェルネス	荻野 泰弘
	メディア	笠原 健治
機能 組織	マーケティング	根本 悠子
	技術	村瀬 龍馬
	アート・デザイン	加藤 博昭
	人事	柳本 修平
	財務・グループ管理	大澤 弘之
	コンプラ・オペレーション	奥田 匡彦
	社長補佐	石井 公二

② 体制の再構築 – 取締役会

	役職名称	役員氏名
取締役	代表取締役社長	木村 こうき
	取締役	多留 幸祐
	取締役	大澤 弘之 *
	取締役	奥田 匡彦 *
	取締役会長	笠原 健治
	社外取締役	青柳 立野
	社外取締役	嶋 聡
	社外取締役	志村 直子 *
監査役	常勤監査役	加藤 孝子
	社外監査役	佐藤 孝幸
	社外監査役	若松 弘之

* 新任候補者

FY2019の取り組みについて

FY2019 各事業領域の取り組みサマリ

mixi GROUP

FY2018の定常的な取り組みに加え、
合計150億円を投資し、将来の収益拡大に向けた準備を行う

デジタルエンタメ

110億

モンスターの国民的IP化と 新たなIPの創出

- ✓ モンスターのメディアミックス領域の拡充とファン層の拡大
- ✓ 新規ゲームの開発と、IP創出を目的としたサービス開発

ライブエクスペリエンス

10億

リアルに盛り上がる場の創出

- ✓ 新規店舗のオープン
- ✓ 各リアルイベントの企画・拡大

メディア

15億

成長の兆しが見えたサービスに投資し、 新規サービスは複数スモールスタート

- ✓ みてねのグロースへの投資
- ✓ 複数の新規サービスの開発

スポーツ

10億

スポーツ業界とのリレーション構築 支援先クラブの成長加速

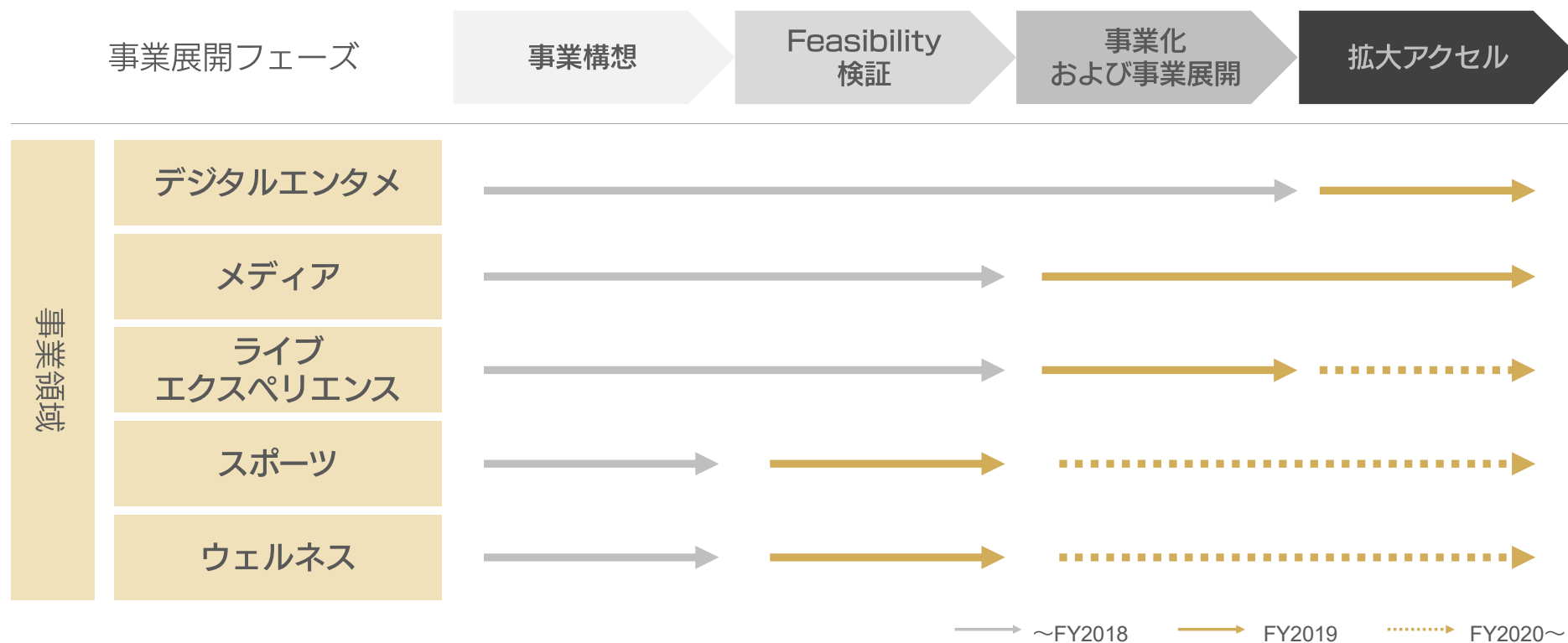
ウェルネス

5億

高齢者向け運動プログラムサービスを開発し、 将来成長に向けた各種検証を開始

事業展開フェーズに応じた投資の考え方

FY2019においてデジタルエンターテインメント領域以外の投資ボリュームは相対的に少ないが、今後、勝ち筋が見えたタイミングで拡大のためのアクセルを踏んでいく



デジタルエンタメ/ライブエクスペリエンス領域 ー モンストの国民的IP化に向けて ー

mixi GROUP

モンスターストライクは、さらなる多面展開を進行中



デジタルエンタメ/ライブエクスペリエンス領域

mixi GROUP

— モンストの国民的IP化に向けて —

モンストの多面展開が奏功し、ユーザー基盤は引き続き堅調に推移

モンストのユーザー推移 (イメージ)



デジタルエンタメ/ライブエクスペリエンス領域

ー モンスターの国民的IP化に向けて ー

mixi GROUP



モンスターストライク カードゲーム、発売から2ヶ月で累計出荷枚数300万枚突破！
第二弾を7月13日に発売予定

モンスターストライク（モバイルゲーム）FY2019施策概要
モンスト5周年に向けた各種企画の連携

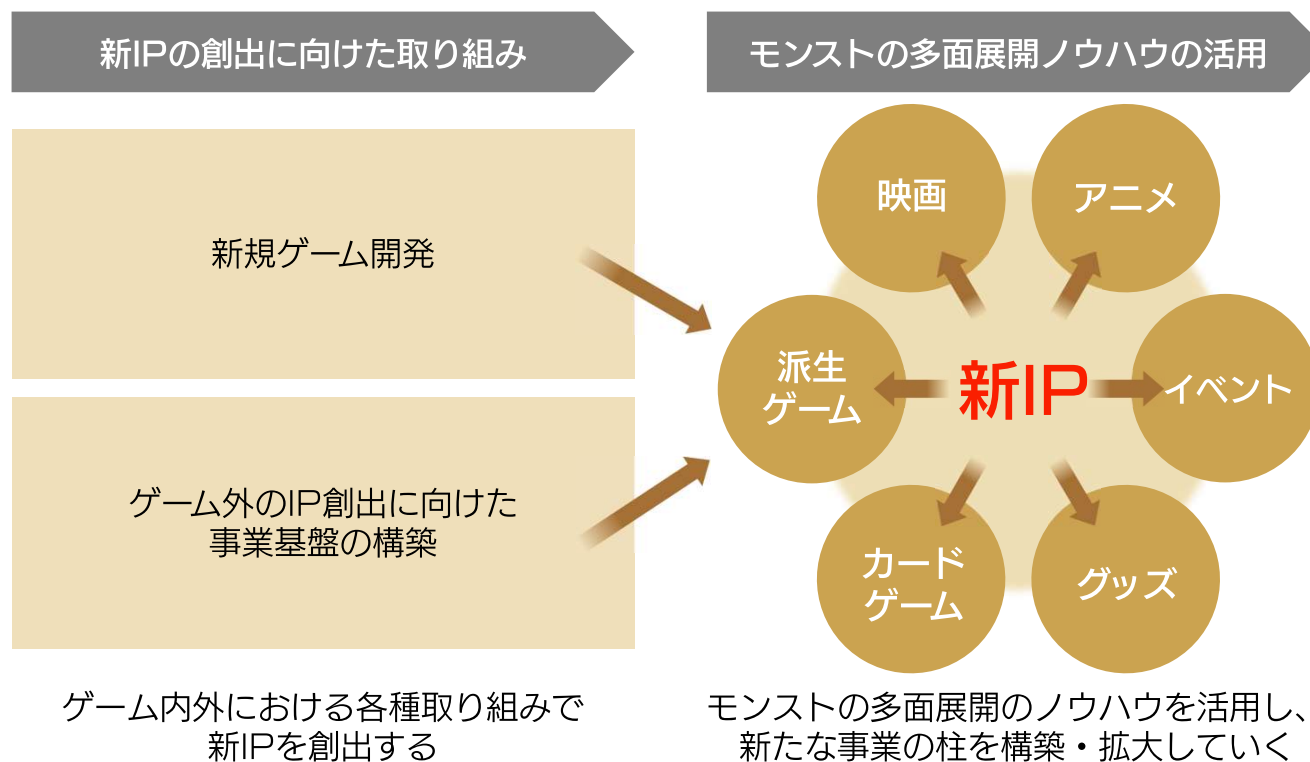
- ✓ 友人との協力プレイ（マルチプレイ）の更なる強化
- ✓ プレイ環境を変えていくようなアップデート・リニューアル
- ✓ YouTubeアニメ3rdシーズンの公開
- ✓ 劇場版モンストアニメ2の公開
- ✓ 世間の話題となるようなマーケティング企画

デジタルエンタメ/ライブエクスペリエンス領域

mixi GROUP

— 新IPによる事業の柱構築 —

ゲーム内外における各種取り組みで新IPを創出することに加え、
多面展開を図ることで新たな事業の柱を構築・拡大していく



FC東京への出資



冠試合やゲーム連動を実施

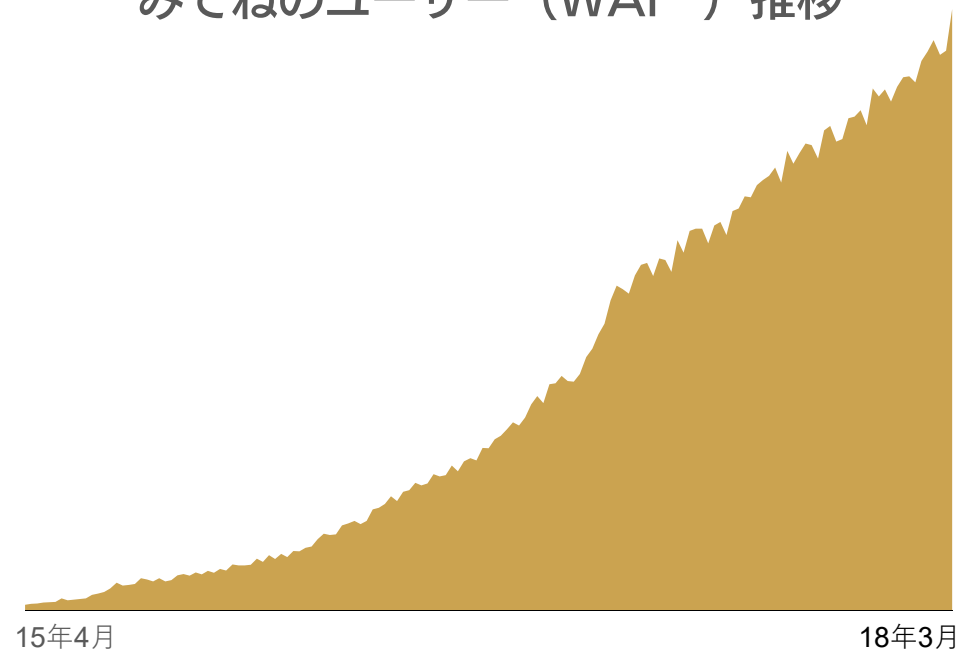


事業/マーケティングパートナーとしてFC東京及び千葉ジェッツふなばしと提携
スポーツ領域でのコミュニケーションサービスを展開予定

メディア領域

mixi GROUP

みてねのユーザー（WAF*）推移



米国でのマーケティング及び新たなマネタイズを実施
今期中に更に展開国を拡大予定

* Weekly Active Families

コミュニケーションサービスと運動で健康寿命を延伸する



京都大学との産学共同講座を設置
ITとコミュニケーションを活かした新たな運動プログラムを開発

FY2019通期業績予想

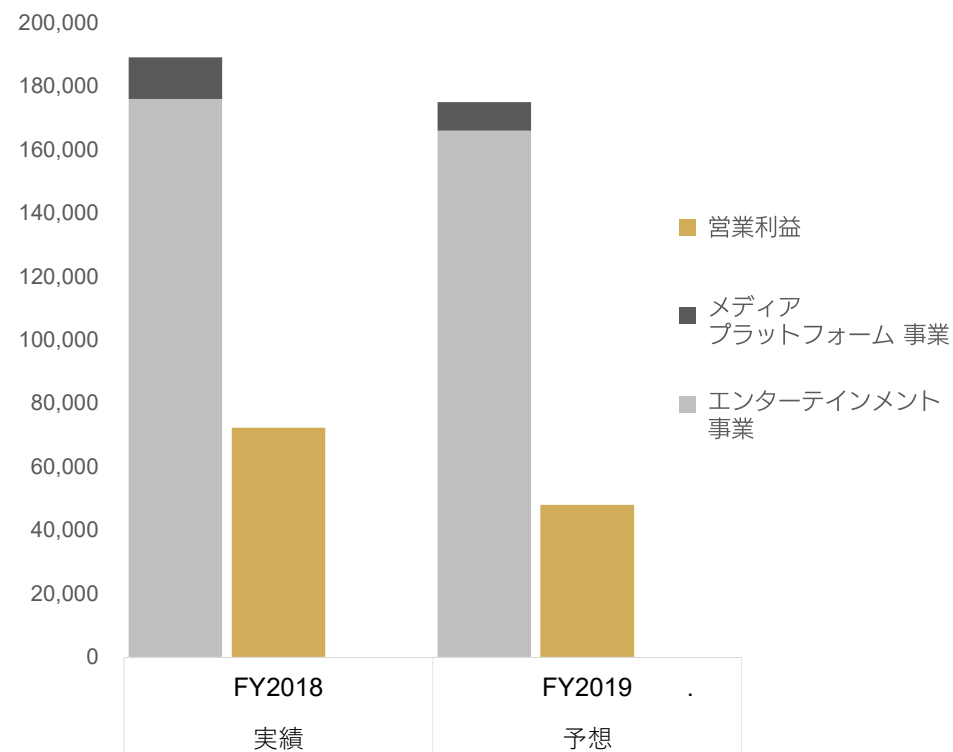
FY2019通期業績予想

- 売上 : エンターテインメント 1,660億円、メディアプラットフォーム 90億円
- 営業利益 : 480億円

単位：百万円

FY2019 通期 (2018年4月-2019年3月)	
売上高	175,000
営業利益	48,000
経常利益	48,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	31,000

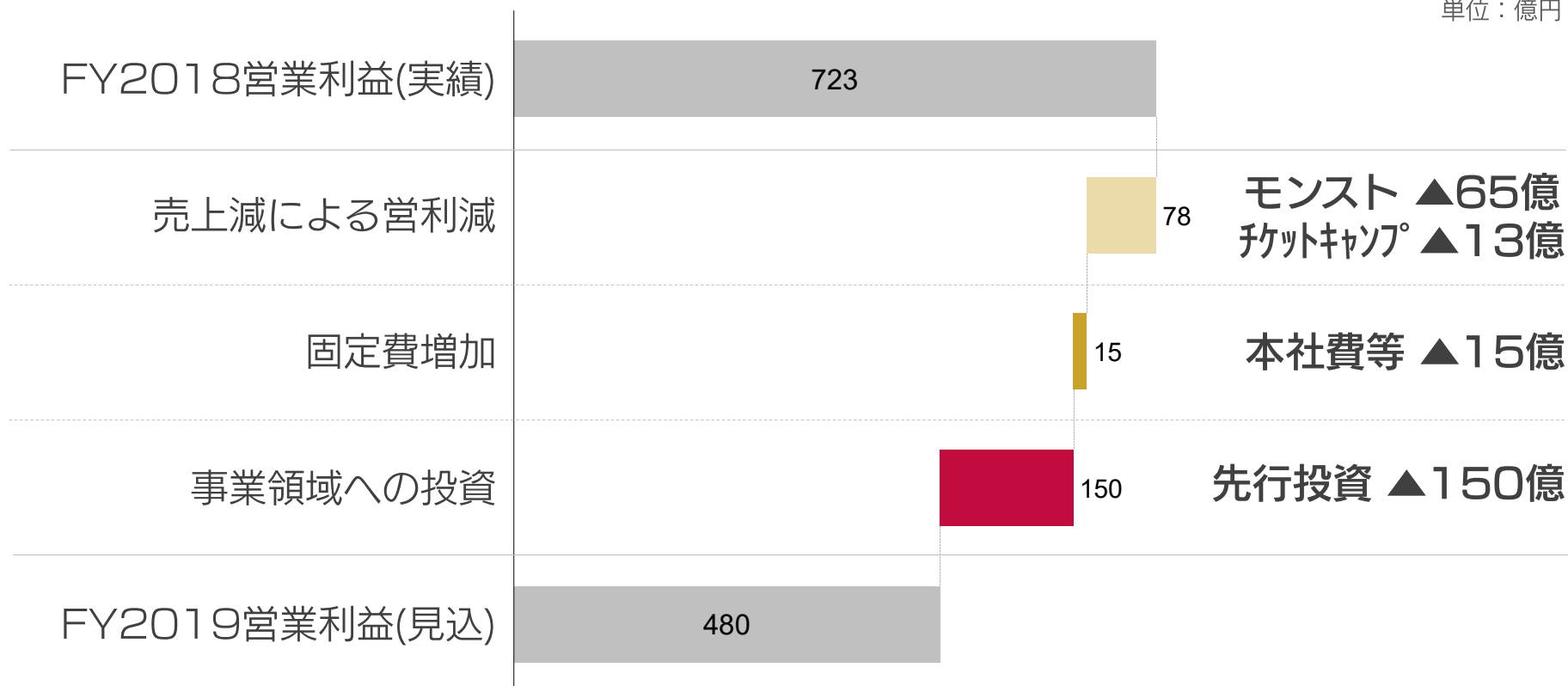
単位：百万円



FY2019とFY2018の営業利益差額の内訳

mixi GROUP

単位：億円



新たな事業の柱の構築に向け
事業開発及びM&Aに
3～5年で1,000億円規模の投資をする方針

Appendix

連結損益計算書 (四半期)

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2018／Q4 (2018年1月-3月)	FY2017／Q4 (2017年1月-3月)	増減率 (YoY)
売上高	53,658	64,171	▲ 16.4%
営業利益	24,501	32,497	▲ 24.6%
経常利益	24,511	32,401	▲ 24.3%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	16,662	21,003	▲ 20.7%

セグメント 調整後 EBITDA

mixi GROUP

■ 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)

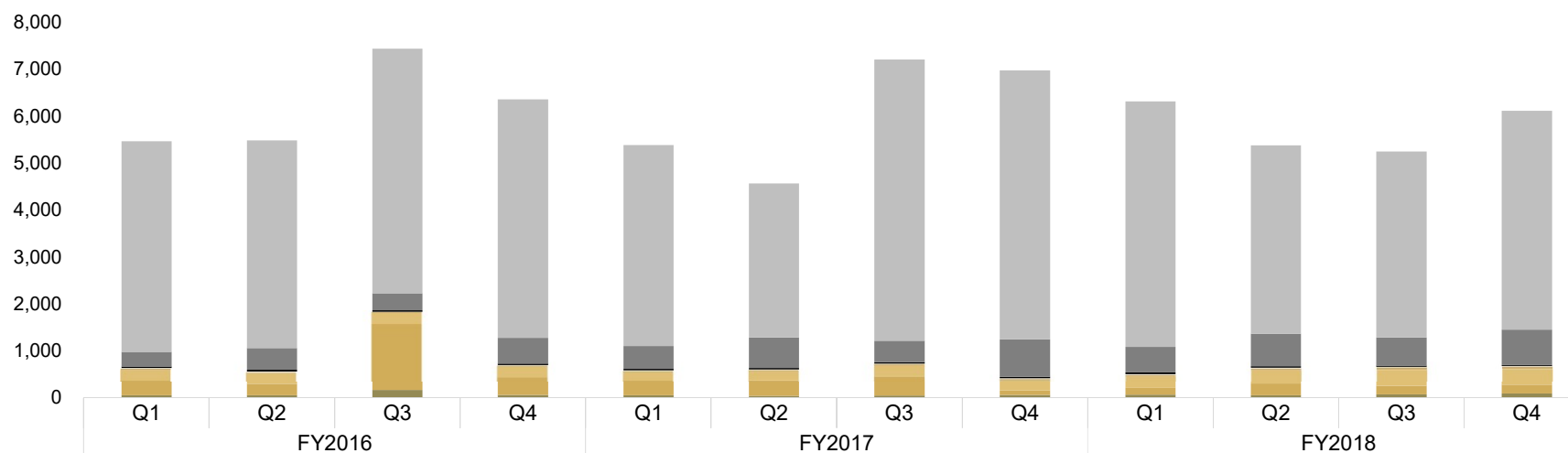
単位：百万円

	FY2018 (2017年4月-2018年3月)	FY2017 (2016年4月-2017年3月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	175,948	192,703	▲ 8.7%
セグメント利益 (EBITDA)	78,438	94,267	▲ 16.8%
メディアプラットフォーム			
売上高	13,146	14,457	▲ 9.1%
セグメント利益 (EBITDA)	1,564	1,806	▲ 13.4%

売上原価（四半期推移）

■ 開発人件費：賞与の支給により一時的に増加

単位：百万円

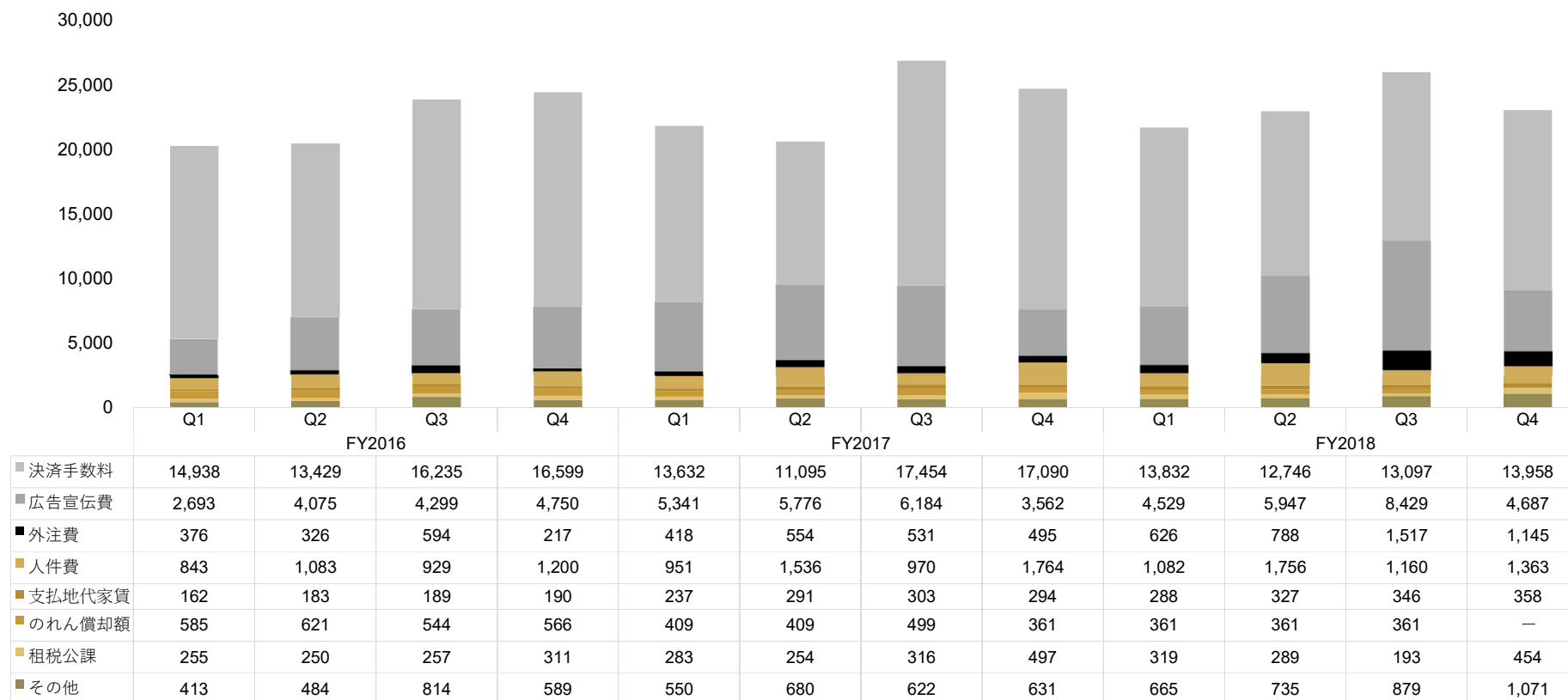


	FY2016				FY2017				FY2018			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
■ 外注費	4,482	4,428	5,212	5,076	4,284	3,284	5,990	5,730	5,226	4,010	3,961	4,660
■ 開発人件費	314	461	358	551	483	649	455	796	543	690	596	753
■ コンテンツ費用	34	34	33	33	33	33	34	33	33	32	27	19
■ 減価償却費	23	25	25	26	19	20	23	28	34	36	40	53
■ 賃借料	232	237	237	208	189	197	233	235	259	301	364	347
■ 仕入	319	243	1,400	403	321	340	422	91	145	253	183	189
■ その他	58	57	170	59	56	45	49	61	69	52	72	92

販管費（四半期推移）

■ 人件費：賞与の支給により一時的に増加

単位：百万円



連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2018 (2018年3月末)	FY2017 (2017年3月末)
流動資産	172,256	154,130
固定資産	19,866	22,844
総資産	192,123	176,974
流動負債	21,641	26,300
固定負債	47	143
純資産	170,434	150,529

	FY2018 (2017年4月-2018年3月)	FY2017 (2016年4月-2017年3月)
営業活動によるCF	49,975	41,303
投資活動によるCF	▲ 5,601	▲ 1,950
財務活動によるCF	▲ 22,447	▲ 31,386
現金及び現金同等物の期末残高	156,190	134,278

会社概要

mixi GROUP

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	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	社外取締役	嶋 聡
	取締役	木村 こうき	常勤監査役	加藤 孝子
	取締役	多留 幸祐	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	775名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
主要株主	笠原 健治		46.47%	
	THE BANK OF NEW YORK		2.11%	
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY		1.75%	
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044		1.25%	
	SKANDINAVISKA ENSKILDA BANKEN S.A. 127200		1.19%	

2018年3月31日現在

主要グループ会社一覧

mixi GROUP

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

mixi

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

STUDIO
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

youbride

YUCO. YYC

eclé

Poiboy

tailor

swish

株式会社クト

価値観診断をベースとした
相性マッチングアプリ「Pancy」を提供

Pancy

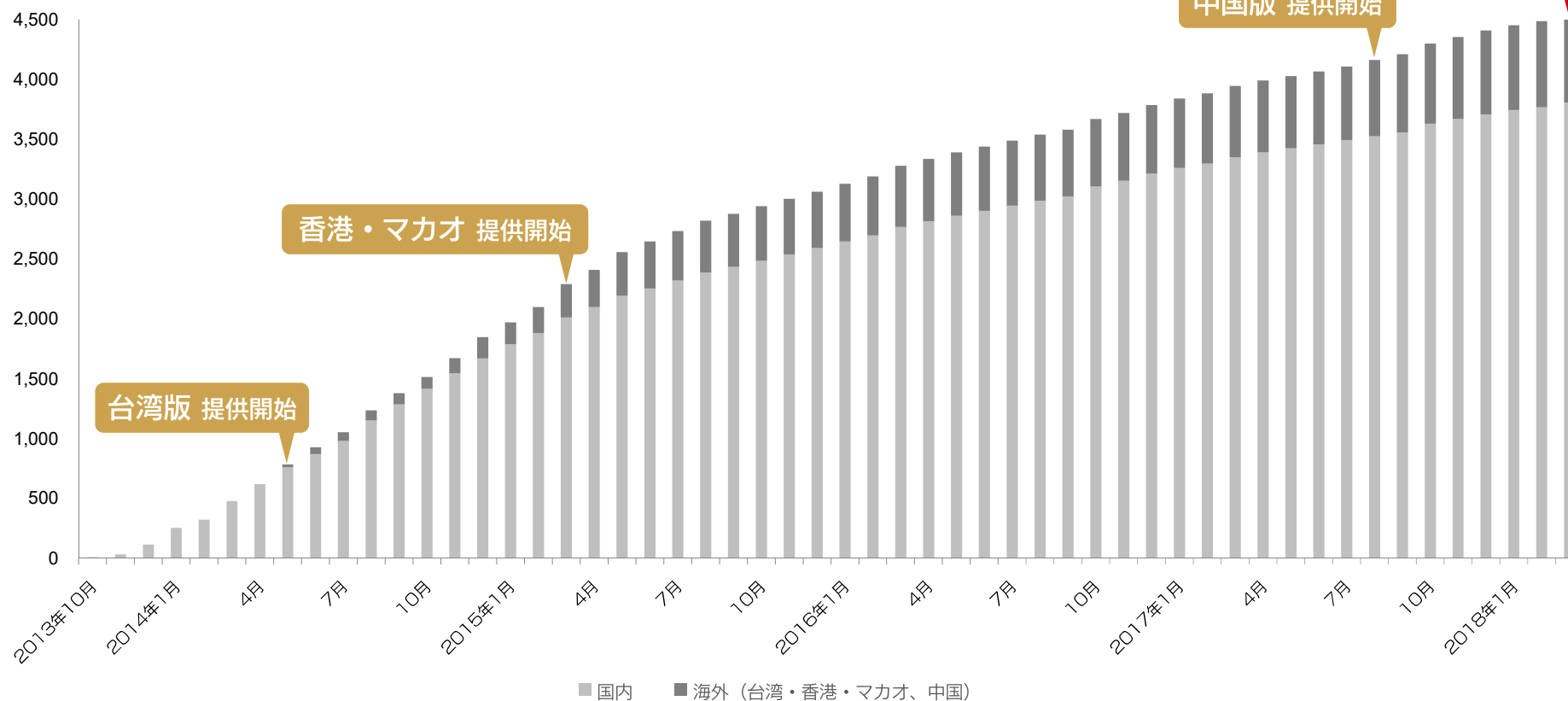
投資会社

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

単位：万人



* 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
 * 2018年3月8日に世界累計利用者数が 4,500万人を突破

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。

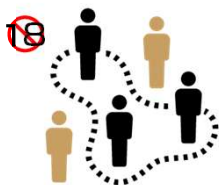
ソーシャル・ネットワーキング サービス「mixi」

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



本説明会及び資料に記載された業績見通し等に関する内容は、発表日時点での当社の判断に基づくもので、
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ることをご了承ください

©mixi, Inc. All rights reserved.