



FY2018 Q1 決算説明資料

2017年8月8日

- 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
- Appendix

財務状況

連結損益計算書（四半期）

単位：百万円

	FY2018／Q1 (2017年4月-2017年6月)	FY2017／Q1 (2016年4月-2016年6月)	増減率 (YoY)
売上高	48,229	47,344	1.9%
営業利益	20,209	20,130	0.4%
経常利益	20,130	19,973	0.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	13,713	13,578	1.0%

セグメント 調整後 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)

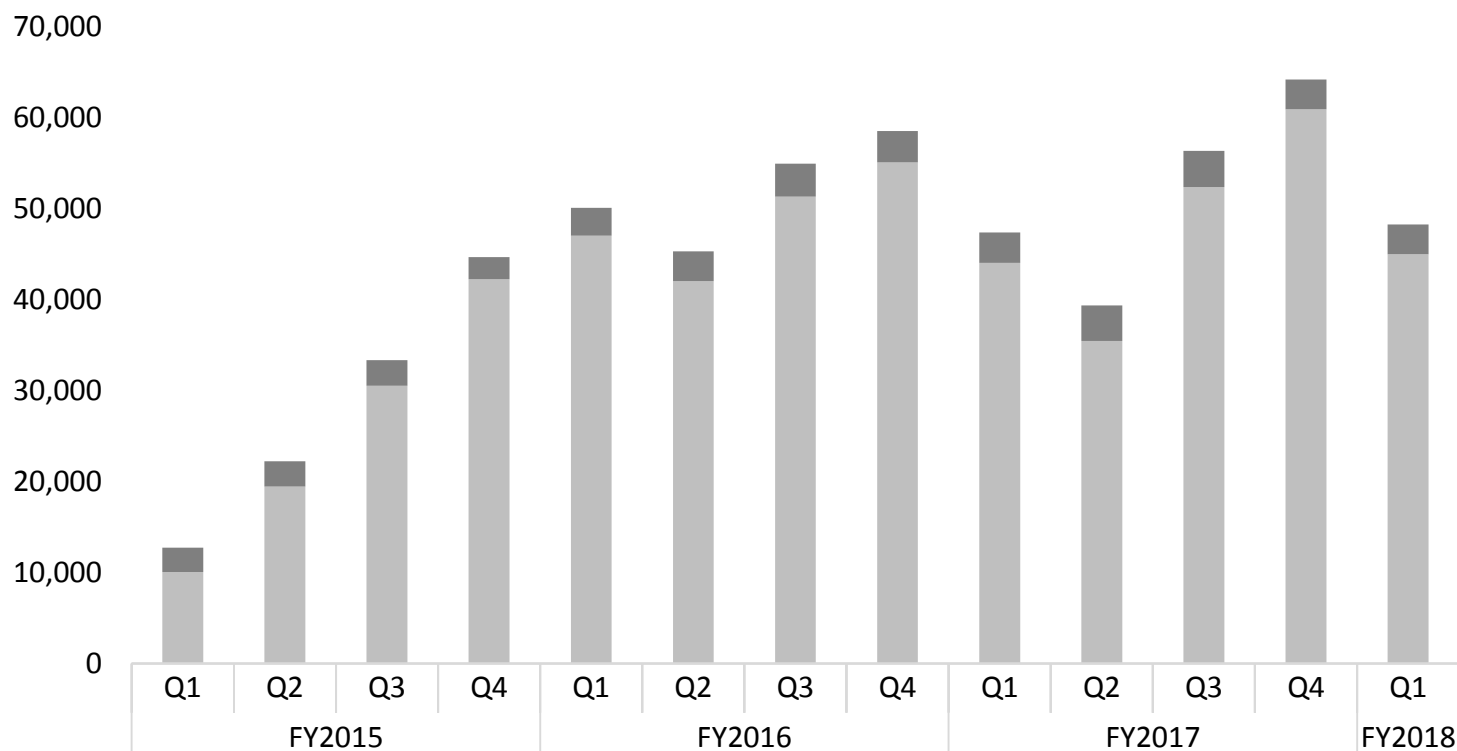
単位：百万円

	FY2018／Q1 (2017年4月-2017年6月)	FY2017／Q1 (2016年4月-2016年6月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	44,981	44,022	2.2%
セグメント利益 (EBITDA)	21,081	21,327	▲1.2%
メディアプラットフォーム			
売上高	3,247	3,322	▲2.2%
セグメント利益 (EBITDA)	817	304	168.7%

売上高（四半期推移）

- エンターテインメント：周年・年末年始を経て、Q1より通常期の運用レベルに安定的なアクティブユーザーを維持

単位：百万円

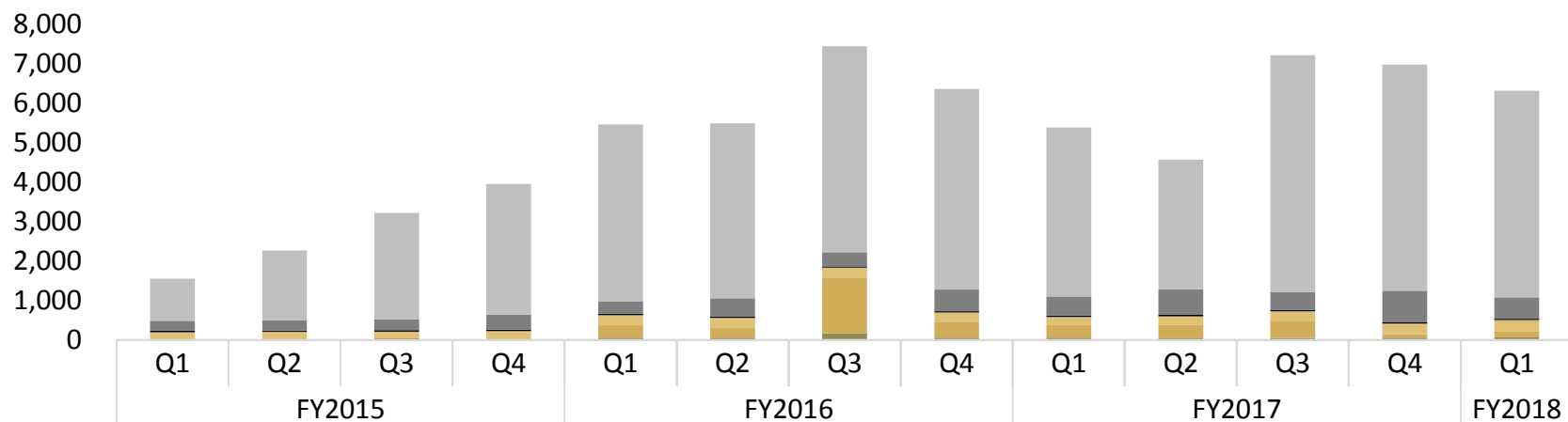


■ メディアプラットフォーム	2,674	2,782	2,783	2,426	3,078	3,246	3,656	3,462	3,322	3,895	3,967	3,272	3,247
■ エンターテインメント	10,044	19,452	30,528	42,226	47,002	42,025	51,276	55,051	44,022	35,429	52,353	60,898	44,981

売上原価（四半期推移）

- 外注費：ファイトリーグのリリースに伴い、開発費を計上

単位：百万円

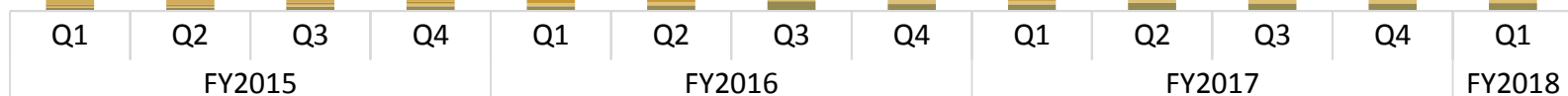


	FY2015				FY2016				FY2017				FY2018
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
■ 外注費	1,068	1,764	2,702	3,307	4,482	4,428	5,212	5,076	4,284	3,284	5,990	5,730	5,226
■ 開発人件費	250	262	273	383	314	461	358	551	483	649	455	796	543
■ コンテンツ費用	35	34	34	34	34	34	33	33	33	33	34	33	33
■ 減価償却費	22	24	29	32	23	25	25	26	19	20	23	28	34
■ 賃借料	145	156	140	168	232	237	237	208	189	197	233	235	259
■ 仕入	-	-	1	1	319	243	1,400	403	321	340	422	91	145
■ その他	31	27	44	29	58	57	170	59	56	45	49	61	69

販管費（四半期推移）

単位：百万円

30,000
25,000
20,000
15,000
10,000
5,000
0



	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
	FY2015				FY2016				FY2017				FY2018
■ 決済手数料	3,486	6,439	10,210	13,131	14,938	13,429	16,235	16,599	13,632	11,095	17,454	17,090	13,832
■ 広告宣伝費	1,665	2,459	2,711	2,924	2,693	4,075	4,299	4,750	5,341	5,776	6,184	3,562	4,529
■ 外注費	220	244	266	293	376	326	594	217	418	554	531	495	626
■ 人件費	591	568	621	803	843	1,083	929	1,200	951	1,536	970	1,764	1,082
■ 支払地代家賃	147	142	140	139	162	183	189	190	237	291	303	294	288
■ のれん償却額	72	72	72	72	585	621	544	566	409	409	499	361	361
■ 租税公課	35	65	99	181	255	250	257	311	283	254	316	497	319
■ その他	290	274	385	390	413	484	814	589	550	680	622	631	665

事業状況

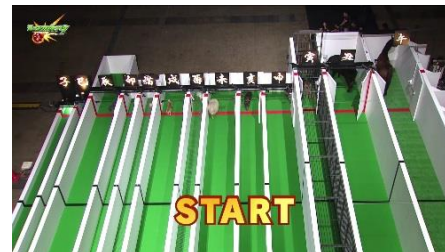
- エンターテインメント事業
- メディアプラットフォーム事業

ゲーム内外の領域の拡大

新規タイトルの創出

“100万人”に総額3億円の賞品が当たる
「モンスターミリオンくじ」 (4月)

1位・2位の中で、総額3億円相当を山分け
リアル版 超・獣神祭「十二支再競争」 (6月)



賞品一例

ライブ中継画像

世界累計再生回数
2億回突破*



アニメ「モンスターストライク」セカンドシーズン
「モンスターアニメ」(4月～)

*6月14日時点

YouTubeで配信。2015年10月10日～2017年6月14日までの、アニメ第1話～続・最終話、および夏スペシャル「マーメイド・ラプソディ」、映画公開スペシャル「レイン・オブ・メモリーズ」、アニメ新シリーズ第1話～第12話、GWスペシャル「センリツのルシファーただひとつの始まりの歌」、モンスターアニメ特別編「モンソニ！ダルタニャンのアイドル宣言」第1話の全対応言語の再生回数を合計。集計はYouTubeアナリティクス。

センリツの
ルシファー
ただひとつの始まりの歌



モンスターアニメ ゴールデンウィークスペシャル
「センリツのルシファーただひとつの始まりの歌」(5月)



モンスターアニメ特別編
「モンソニ！ダルタニャンのアイドル宣言」(全5話/6月～)

プレイする新感覚ストア。

「XFLAG STORE SHIBUYA」

5/26
OPEN



買い物を"プレイ"する新感覚オンラインストア

「XFLAG STORE」

6/26
OPEN



※画面は開発中のものです。

タッグバトルエンターテインメント「ファイトリーグ」

6/22
提供開始



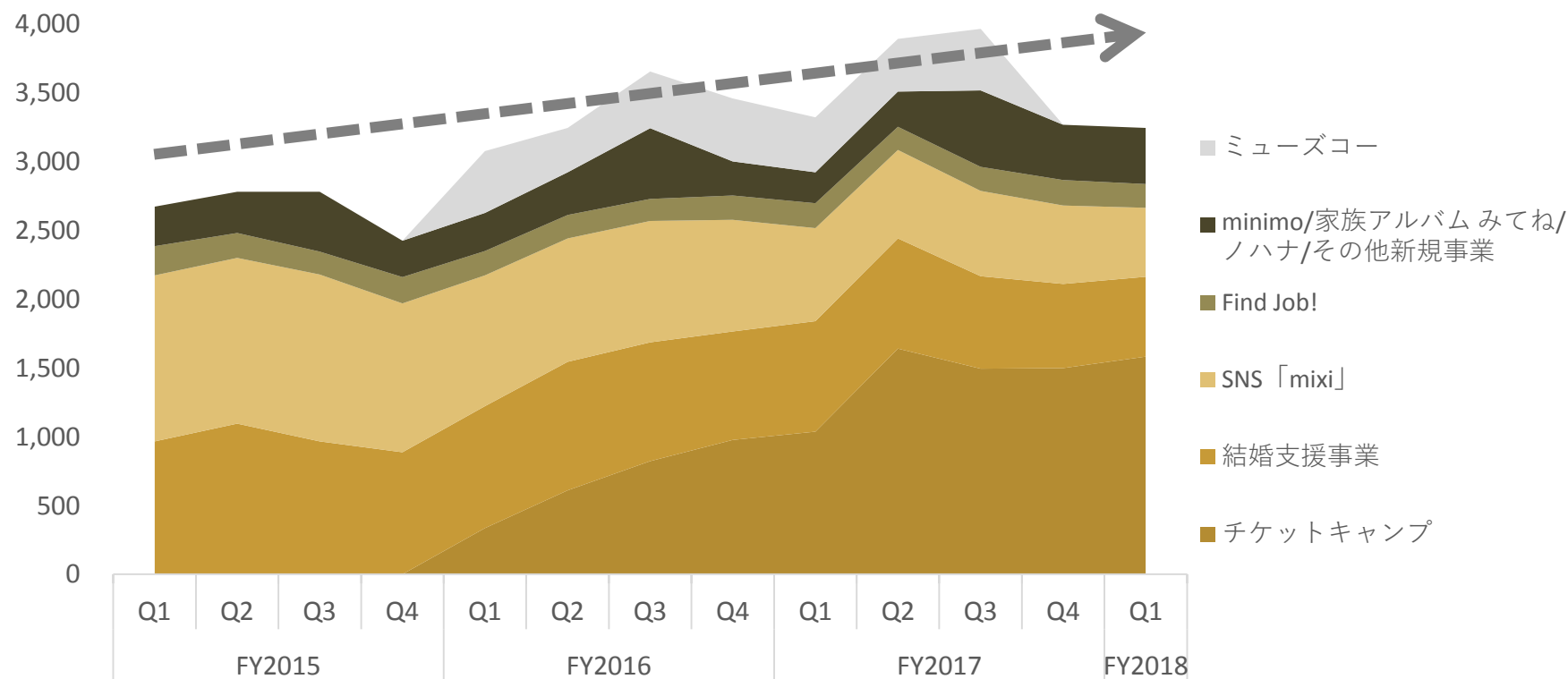
事業状況

- ・ 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

- 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



Appendix

連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	FY2018／Q1 (2017年6月末)	FY2017／Q1 (2016年6月末)
流動資産	151,984	122,591
固定資産	23,832	22,030
総資産	175,816	144,621
流動負債	24,720	20,815
固定負債	127	76
純資産	150,968	123,729

	FY2018／Q1 (2017年4月-2017年6月)	FY2017／Q1 (2016年4月-2016年6月)
営業活動によるCF	11,385	▲10,761
投資活動によるCF	▲1,092	▲242
財務活動によるCF	▲12,469	▲10,468
現金及び現金同等物の期末残高	132,099	104,816

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 弘毅	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	720名 (連結・正社員のみ)		
発行株数	79,678,050株		
主要株主 (2017年3月31日現在)	笠原 健治		44.40%
	株式会社ミクシィ		2.85%
	THE BANK OF NEW YORK		1.76%
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY		1.26%
	SKANDINAVISKA ENSKILDA BANKEN S.A. 127200		1.15%

2017年6月30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	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	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



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



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

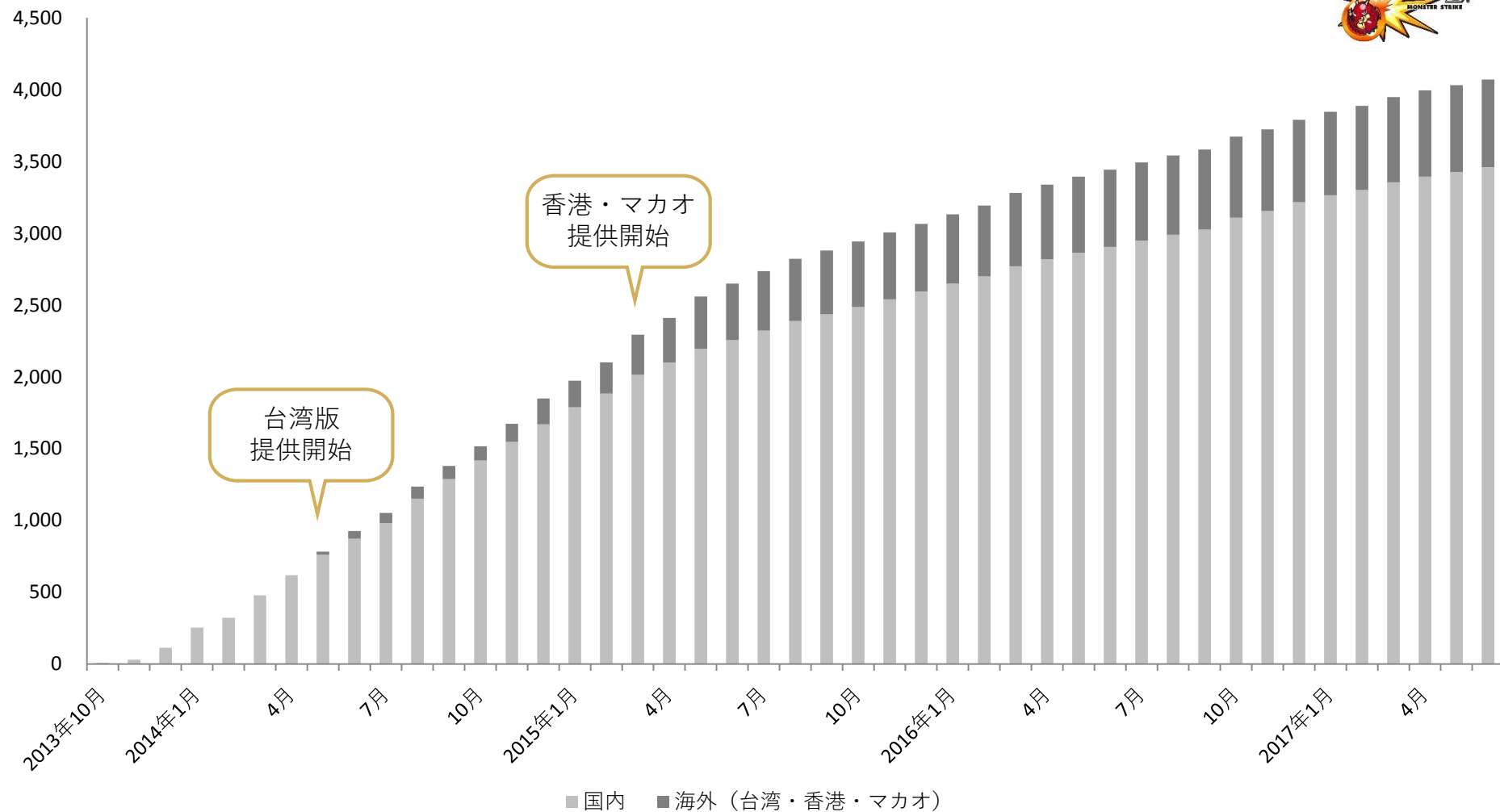
アイ・マーキュリー
キャピタル株式会社

mixi America, Inc.

「モンスターストライク」利用者数推移



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

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。

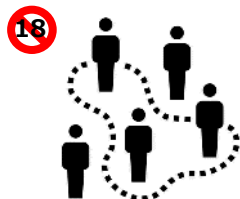
ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

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