mixi GROUP

FY2020 Q3 決算説明資料

2019.10.1 - 2019.12.31

2020.2.7

©mixi, Inc. All rights reserved.

©mixi, Inc. All rights reserved.

本日はお忙しい中、決算説明会にご参加いただきまして、
まことにありがとうございます。
代表取締役社長の木村弘毅です。

これより、FY2020の3Qの決算について
ご説明させていただきます。

コンテンツ

mixi GROUP

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
  その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

©mixi, Inc. All rights reserved.

本日の説明会のコンテンツと致しましては、
財務状況、事業状況の２つのパートに分けてご説明いたします。

コンテンツ

mixi GROUP

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
  その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

©mixi, Inc. All rights reserved.

まず財務状況についてご説明いたします。

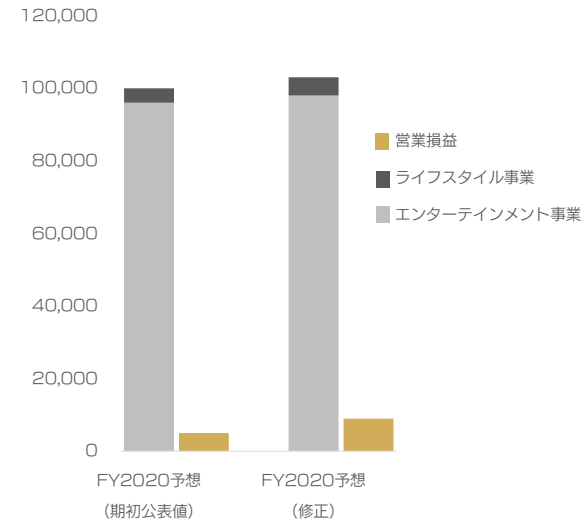
FY2020通期業績予想修正

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020通期業績予想	
	期初公表値	修正
売上高	100,000	103,000
営業損益	5,000	9,000
経常損益	5,000	9,000
親会社株主に帰属する当期純損益	3,000	4,000

単位：百万円



4ページをご覧ください。
今期の通期業績予想ですが、本日上方修正のリリースを発表いたしました。

修正予想は、売上高1,030億円、営業利益90億円といたしました。

売上に関しましては、期初予想に入っていなかった、
コトダマンや新規連結子会社のネットドリーマーズ社等の売上を
加味することで、エンターテインメント事業で980億円、
ライフスタイル事業で50億円を見込んでおります。

また、費用面では、期初に一時費用として40億円と見積もっていた
移転コストが削減できたことに加えて、
広告宣伝費はモンスターストライクのプロモーションを効率化できた
ことにより、営業利益が40億円の増加となっております。

連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

■ 営業赤字だが、本社移転に係る一時費用を控除すると7億円の営業利益
■ 決算期間統一によりチャリ・ロト社は6カ月、スフィダンテ社は4カ月分を当四半期に計上

単位：百万円

	FY2020／Q3 (2019年10月-12月)	【※本社移転費用控除】 FY2020／Q3 (2019年10月-12月)	FY2019／Q3 (2018年10月-12月)	増減率 (YoY)	【※本社移転費用控除】 増減率 (YoY)
売上高	25,528	25,528	34,938	▲26.9%	▲26.9%
営業損益	▲959	714	6,175	-	▲88.4%
経常損益	▲971		6,198	-	
親会社株主に帰属する当期純損益	▲1,765		4,177	-	

©mixi, Inc. All rights reserved.

※本社移転に伴う費用（二重家賃、一時費用等）を控除した参考数値です。

5ページをご覧ください。
3Qの連結損益計算書でございます。

売上高は255億円となり、前年同期比で26.9%の減少、
営業損失は9億円、親会社株主に帰属する当期純損失は
17億円となりました。

また、本社移転に係る一時費用が16億円発生しており、
そちらを控除すると営業利益は7億円となり、
前年同期比で88.4%の減少となっております。

なお、今回、グループの決算期間を統一するため、
子会社2社の決算期変更を行っております。
チャリ・ロト社が6か月分、スフィダンテ社が4か月分、
３Qに計上されております。

連結損益計算書（累計）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020／Q3 (2019年4月-12月)	FY2019／Q3 (2018年4月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	72,364	105,983	▲31.7%
営業損益	3,076	26,899	▲88.6%
経常損益	3,092	26,985	▲88.5%
親会社株主に 帰属する 当期純損益	426	17,101	▲97.5%

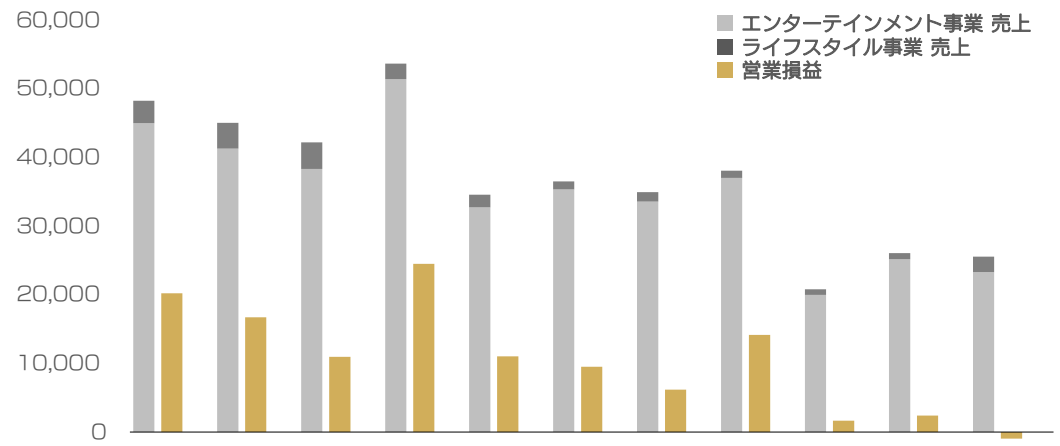
©mixi, Inc. All rights reserved.

6ページをご覧ください。
3Qまでの累計はご覧の通りとなっております。

事業別業績（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
エンターテインメント事業 売上	44,981	41,271	38,306	51,388	32,709	35,335	33,545	37,015	19,970	25,168	23,297
ライフスタイル事業 売上	3,247	3,755	3,872	2,269	1,851	1,148	1,393	1,033	810	887	2,231
営業損益	20,209	16,699	10,949	24,501	11,029	9,496	6,175	14,134	1,637	2,398	▲959

©mixi, Inc. All rights reserved.

7ページをご覧ください。
事業別業績の推移についてご説明いたします。

エンターテインメント事業は売上高232億円、
ライフスタイル事業は売上高22億円という結果となりました。

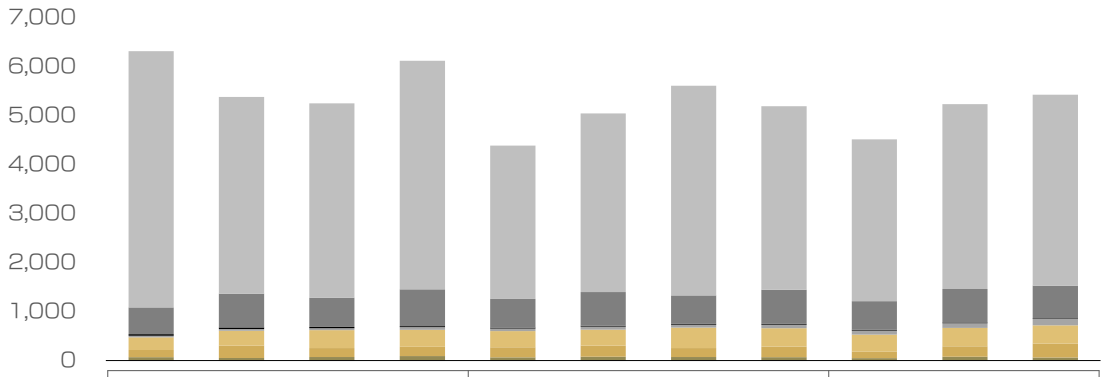
エンターテインメント事業におきまして、
売上が前年同期比で102億円減少しておりますが、
こちらは主にモンスターストライクの売上減少の影響となります。
なお、モンスターストライクにおいて12月に購入された
ゲーム内通貨のうち約27億円は、4Qの売上に計上される予定です。

また、ライフスタイル事業におきましては、
売上が前年同期比で8億円増加しております。
こちらは今期連結子会社となったスフィダンテ社の売上や、
同社と共同で開発した「みてね年賀状」の売上が寄与いたしました。

売上原価（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
外注費	5,226	4,010	3,961	4,660	3,128	3,643	4,276	3,744	3,299	3,769	3,893
開発人件費	543	690	596	753	582	688	581	694	583	683	665
コンテンツ費用	33	32	27	19	19	17	16	16	16	16	14
減価償却費	34	36	40	53	52	60	57	73	81	95	131
賃借料	259	301	364	347	332	326	419	374	351	376	372
仕入	145	253	183	189	204	227	182	218	131	212	284
その他	69	52	72	92	66	78	72	67	48	78	61

©mixi, Inc. All rights reserved.

8ページをご覧ください。

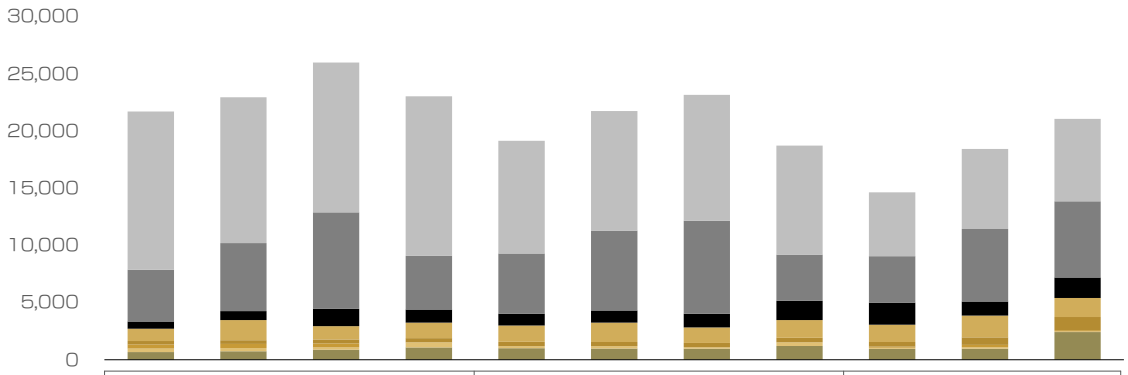
売上原価の推移となっております。

開発人件費、仕入など、前年同期比で金額が増加している科目が
ございますが、これは主に、チャリ・ロト社、スフィダンテ社の新規連結
および決算期変更の影響によるものです。

販管費（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
決済手数料	13,832	12,746	13,097	13,958	9,847	10,446	11,013	9,535	5,576	6,993	7,206
広告宣伝費	4,529	5,947	8,429	4,687	5,267	6,991	8,120	4,039	4,053	6,332	6,661
外注費	626	788	1,517	1,145	1,026	1,058	1,189	1,672	1,931	1,231	1,801
人件費	1,082	1,756	1,160	1,363	1,439	1,696	1,366	1,564	1,518	1,906	1,652
支払地代家賃	288	327	346	358	375	369	373	389	407	658	1,156
のれん償却額	361	361	361	–	–	–	–	–	97	212	116
租税公課	319	289	193	454	184	209	127	316	91	123	47
その他	665	735	879	1,071	1,002	975	967	1,207	957	969	2,423

©mixi, Inc. All rights reserved.

9ページをご覧ください。
販管費の推移となっております。

3Qは、前年同期比でコスト増となっております。
広告宣伝費については効率化を図って減少したものの、
本社移転に伴う一時的なコストの発生および連結子会社の
決算期変更による影響で増加しております。

コンテンツ

mixi GROUP

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
  その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

©mixi, Inc. All rights reserved.

続きまして、事業状況についてご説明いたします。

今期、当社が注力して進めているモンスターストライクのリバイブ状況
およびスポーツ領域での事業成長についてご説明させていただきます。

エンターテインメント事業：モンスターストライクのリバイブ

リバイブ施策

mixi GROUP

■ 下期のモンストのリバイブ施策の目標はARPUの向上

リバイブ施策のステップ

- 6周年に合わせた継続的なMAU向上施策
- ゲーム性/キャラクターによるユーザー定着と ARPU向上により業績のV字回復を狙う

MAU改善・定着化 → ARPUの向上

周年カウントダウン → 6周年 → 年末年始

7-9月 | 10月 | 12-1月

下期ARPU向上施策

- 消費意欲を掻き立てる仕組みを作り、共感消費を生み出す

ゲーム性イベント ＋ キャラクター

✖

友達とのマルチプレイ

11ページをご覧ください。
まずは「モンスターストライクのリバイブ」についてです。

業績をV字回復させることを目標に、リバイブ施策として、
まずは周年キャンペーンなどによるMAUの改善及び定着化に着手し、
3Q以降はARPUの向上を目指してまいりました。

エンターテインメント事業：モンスターストライクのリバイブ

モンスト3Q～年末年始施策

mixi GROUP

- コラボなど、ARPU向上に対して一定の成果があったものの、計画通りの売上
- モンストのリバイブは途上。ユーザーの消費意欲を喚起し、引き続きARPUの向上を目指す

HUNTER×HUNTERコラボ（3Q）

年始超獣神祭新キャラクター（4Q）

©mixi, Inc. All rights reserved.

12ページをご覧ください。

3Qの結果としては、人気アニメとのコラボなどにより
一定のARPUの向上はあったものの、期待を上回る成果には至らず、
計画通りの売上に留まりました。

モンスターストライクのリバイブ施策はまだ途上であり、
ゲーム内の改修や、魅力的なキャラクター開発と共に
話題になるマーケティング活動を行う事で、
引き続きARPUの向上を目指してまいります。

また、年始にはアニメと連動した新キャラクターをリリースし、
ご好評を頂いております。

その他のゲームプロダクトの状況
事業の選択と集中

mixi GROUP

- コトダマンは、モンストとのコラボやTVCMなど大規模なマーケティング施策を実施
- 一方、既存サービスのクローズも決定。ノウハウや学びを新規ゲームの企画・開発に

コトダマンのマーケティング施策

既存サービスのクローズ

中国版モンスターストライク、
ファイトリーグのサービスを終了

ノウハウや学びをストックし、
新規ゲームの企画・開発リソースに

©mixi, Inc. All rights reserved.

13ページをご覧ください。
その他のゲームプロダクトの状況をご説明いたします。

コトダマンについてはモンスターストライクとのコラボやテレビCMなど
大規模なマーケティング施策を実施しました。
引き続き、当社のゲームの運営力やマーケティング力を活かし、
業績拡大に寄与させていきたいと考えております。

一方、中国版のモンスターストライク、およびファイトリーグの
クローズを決定いたしました。
そこで得たノウハウや学びを、新規のゲーム開発に活かしてまいります。

コンテンツ

mixi GROUP

1. 財務状況
2. 事業状況
   - モンスターストライクおよび
     その他ゲームプロダクトの状況
   - スポーツ関連事業の状況
3. Appendix

©mixi, Inc. All rights reserved.

続きましてスポーツ関連事業の状況について、
ご説明させて頂きたいと思います。

まずは、「Unlim」という新たなサービスをローンチすることと
なりましたので、ご説明させて頂きます。

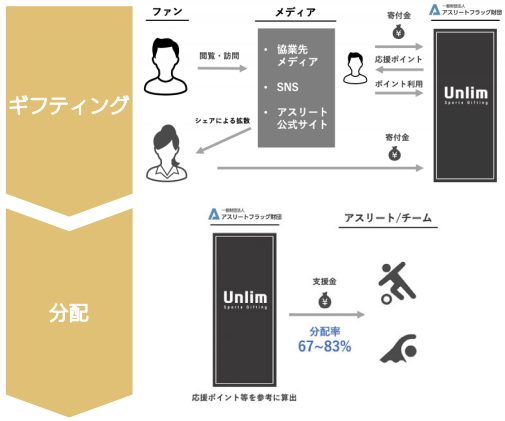
エンターテインメント事業：スポーツ領域の事業成長

新サービス「Unlim」のローンチ

mixi GROUP

- スポーツファンが好きなアスリート・チームへ簡単にギフティングできるサービス「Unlim」
- スポーツ活動の資金面を支え、持続可能な産業へと成長させていく

Unlimサービス概要



メディア連携と独自のシェア機能により宣伝コスト低減

高い分配率を実現し、参加アスリート・チーム数を拡大

参加アスリート・チーム（五十音順・敬称略）

アスリート	太田宏介 (Jリーグ名古屋グランパス)
	西藤俊哉 (フェンシングフルーレ)
	高梨 沙羅(女子スキージャンプ)
	寺地拳四朗 (プロボクサー)
	中村 未優(女子レスリング)
	畠山 健介(ニューイングランド・フリージャックス)
	星翔太(Fリーグ名古屋オーシャンズ)
	堀米雄斗 (スケートボード選手)
	三宅 諒(フェンシングフルーレ)
	森重 真人(JリーグFC東京)
チーム	FC東京
	千葉ジェッツふなばし
	栃木ゴールデンブレーブス
	ひがし北海道クレインズ
	ヒト・コミュニケーションズサンウルブズ

（2月5日時点）

©mixi, Inc. All rights reserved.

15ページをご覧ください。
アスリートやスポーツ団体の活動資金の問題を解決する新たなサービス「Unlim」を発表いたしました。

「Unlim」はスポーツギフティングという、
簡単にいえば、寄付を行うサービスです。
スポーツファンが、好きなアスリートやチームに簡単に金銭的に応援をすることができるサービスです。

「Unlim」の特徴はアスリートへの高い分配率を実現している所です。
スポーツニュースを始めとした様々なメディア様が多くの露出機会を創出し、
ソーシャルパワーを使い、多くの人に拡散してもらうことで、
宣伝コストを抑え、高い分配率を実現しました。

既に多くのアスリートの方からお問い合わせを頂いており、
期待の大きさを感じております。

「Unlim」はスポーツ活動の資金面を支え、持続可能な産業へと成長させていく一助となると確信しています。

エンターテインメント事業：スポーツ領域の事業成長

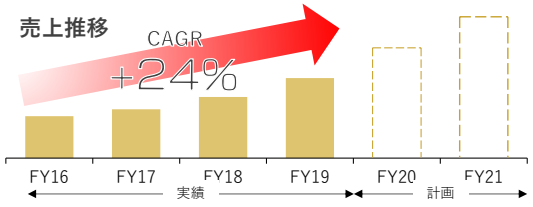
公営競技：ネットドリーマーズ社株式取得

mixi GROUP

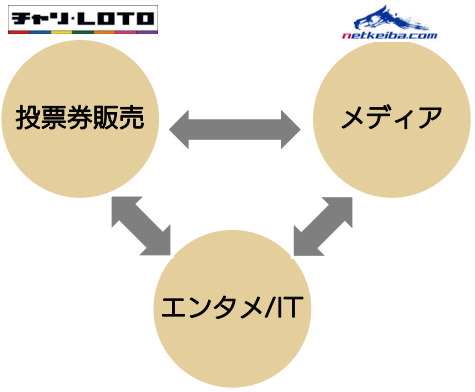
■ ネットドリーマーズ社が公営競技領域で築き上げたNo1競馬メディアのポジションに、
チャリ・ロト社およびミクシィの事業アセットを掛け合わせることで更なる事業成長を目指す

ネットドリーマーズ概要

主力サービス
netkeiba.comの
月間利用者数が
1,000万人を突破
（2019年12月）



ミクシィのグループ内シナジー



©mixi, Inc. All rights reserved.

16ページをご覧ください。
続きまして、11月に株式を取得したネットドリーマーズ社の概要を
ご説明いたします。

ネットドリーマーズ社が運営する「netkeiba.com」は、
月間利用者数が1,000万人を超えるNo.1競馬メディアです。
売上も24%増と、今後も成長が期待できます。

チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社、および当社のアセットを
活用しながら、グループ間によるシナジーを生み出すことで、
更なる公営競技の活性化を目指してまいります。

エンターテインメント事業
注力テーマの状況（FY2019本決算説明資料再掲）

mixi GROUP

モンスターストライクのリバイブ

スポーツ領域の事業成長

©mixi, Inc. All rights reserved.

最後に、今後の業績および方針について改めてご説明いたします。
通期の業績予想は、オフィス移転費用の見直し、
モンスターストライクの広告宣伝費の効率化などにより、
営業利益90億円と上方修正いたしました。

今期取り組んできた「モンスターストライクのリバイブ」については、
充分な達成では無いと思っています。
モンスターストライクがこの先10周年、20周年を迎えても
愛され続ける為に、ゲームの改革を行い、引き続きリバイブを目指して
参ります。

また、もう一つの注力テーマは「スポーツ領域の事業成長」です。
成長性の高い市場で、M&Aや自社の事業開発などを通して、
次の柱を立てるべく積極投資してまいります。

引き続きご支援賜れればと思います。
以上で、ご説明を終わります。ご清聴ありがとうございました。

コンテンツ

mixi GROUP

1. 財務状況
2. 事業状況
   - モンスターストライクおよび
     その他ゲームプロダクトの状況
   - スポーツ関連事業の状況
3. Appendix

©mixi, Inc. All rights reserved.

セグメント別売上高・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

	FY2020／Q3 （2019年4月-12月）	FY2019／Q3 （2018年4月-12月）	増減率 （YoY）
エンターテインメント			
売上高	68,436	101,592	▲32.6%
セグメント利益（EBITDA）	13,267	34,297	▲61.3%
ライフスタイル（旧：メディアプラットフォーム）			
売上高	3,928	4,393	▲10.6%
セグメント利益（EBITDA）	▲428	▲1,245	-

©mixi, Inc. All rights reserved.

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

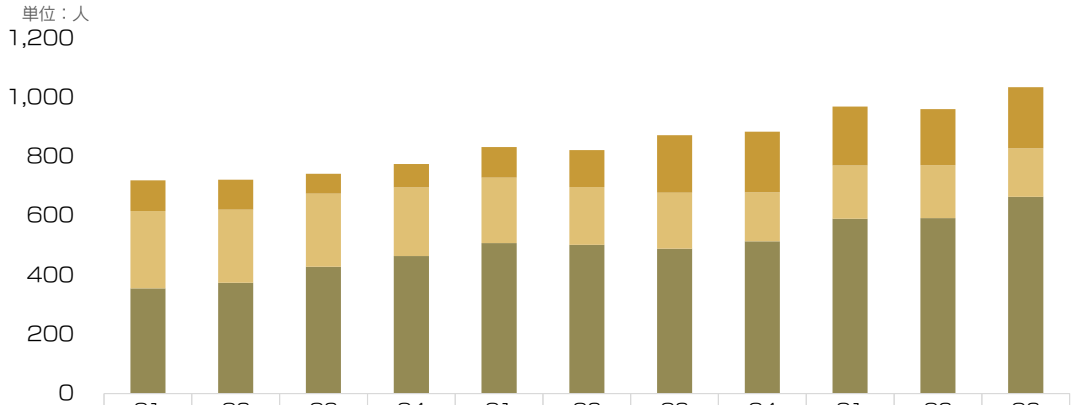
	FY2020／Q3 (2019年12月末)	FY2019／Q3 (2018年12月末)	差異の主な要因
流動資産	144,802	161,409	M&A等株式取得による現預金減
固定資産	49,728	23,888	M&Aに伴うのれん等の計上 新オフィスの固定資産増加
総資産	194,531	185,298	-
流動負債	20,761	16,056	移転費用他、未払金の増加
固定負債	2,629	14	繰延税金負債の計上
純資産	171,140	169,226	-
	FY2020／Q3 (2019年4月-12月)	FY2019／Q3 (2018年4月-12月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	12,002	8,693	法人税の減少
投資活動によるCF	▲24,654	▲5,434	M&A等株式取得
財務活動によるCF	▲7,858	▲18,575	自己株式取得（FY2019）
現金及び現金同等物の期末残高	123,894	140,880	-

©mixi, Inc. All rights reserved.

従業員数推移(正社員)

mixi GROUP

■ ネットドリーマーズ社、千葉ジェッツふなばしの連結によりエンターテインメント事業の人員数増加

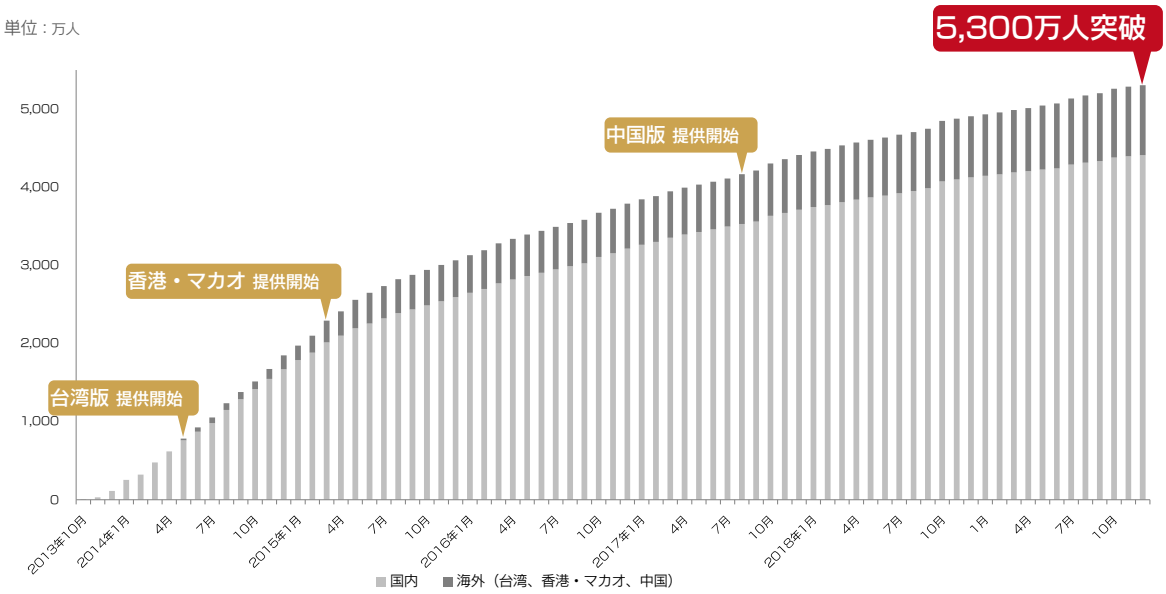


	FY2018 Q1	FY2018 Q2	FY2018 Q3	FY2018 Q4	FY2019 Q1	FY2019 Q2	FY2019 Q3	FY2019 Q4	FY2020 Q1	FY2020 Q2	FY2020 Q3
全社・その他	104	101	67	79	103	125	194	205	199	189	206
ライフスタイル事業	261	247	247	232	221	195	189	165	180	179	164
エンターテイメント事業	355	374	428	464	508	502	489	514	590	592	664

©mixi, Inc. All rights reserved.

「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP



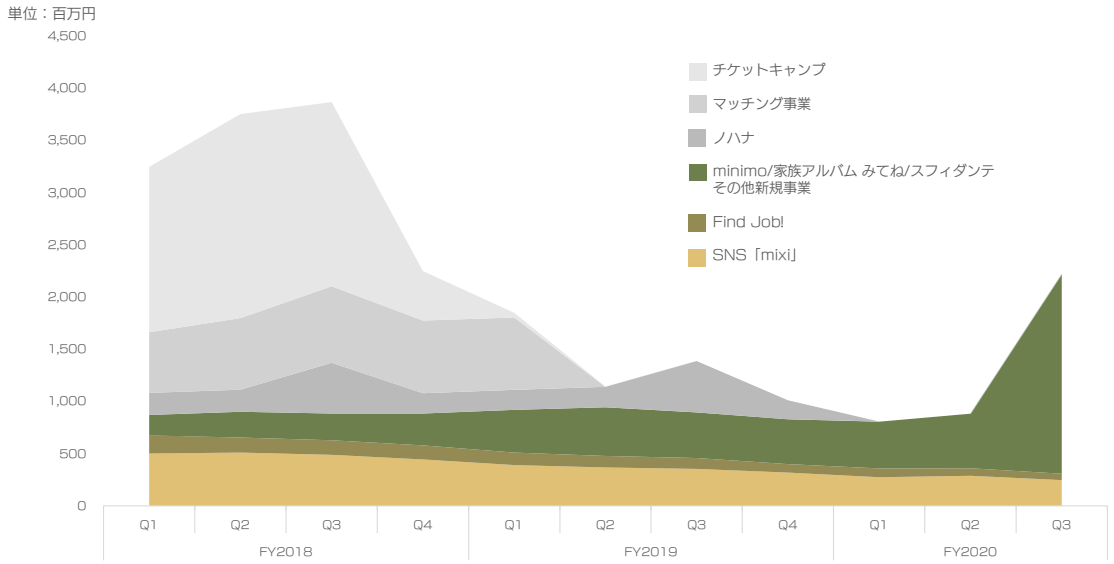
* 利用者数には、同一端末で重複ダウンロードされた数は含んでおりません
* 2019年12月26日に世界累計利用者数が 5,300万人を突破

©mixi, Inc. All rights reserved.

ライフスタイル事業売上推移

mixi GROUP

- ３Ｑは年賀状サービスにより増収
- 「みてね年賀状」により、みてねのマネタイズが前進/スフィダンテ社は連結後も増収



©mixi, Inc. All rights reserved.

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	木村 弘毅	社外取締役	嶋　聡
取締役	多留 幸祐	社外取締役	志村 直子
取締役	大澤 弘之	社外取締役	松永 達也
取締役	奥田 匡彦	常勤監査役	加藤 孝子
取締役	村瀬 龍馬	常勤監査役	西村 裕一郎
取締役会長	笠原 健治	社外監査役	若松 弘之
		社外監査役	上田 望美

従業員数	1,034名（連結・正社員のみ）
発行株数	78,230,850株

主要株主
(2019年9月30日現在)

笠原 健治	45.25%
THE BANK OF NEW YORK 140051	2.46%
JP MORGAN CHASE BANK 380634	2.40%
THE BANK OF NEW YORK 133972	2.29%
GOLDMAN, SACHS& CO.REG	1.72%

（2019年12月31日現在）

©mixi, Inc. All rights reserved.

mixi
GROUP

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.