



mixi GROUP

FY2019 決算説明資料
2018.4.1 - 2019.3.31

2019.5.10

©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、ありがとうございます。
代表取締役社長の木村です。

これより、FY2019の決算についてご説明をさせていただきます。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

本日の説明会のコンテンツと致しましては、
FY2019の状況、FY2020の業績予想、そしてFY2020の取り組みについて、
3つのパートに分けてご説明いたします。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

まずFY2019の財務状況についてご説明いたします。

連結損益計算書（通期）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2019 (2018年4月-2019年3月)		達成率	FY2018 (2017年4月-2018年3月)	増減率 (YoY)
	実績	予想		実績	
売上高	144,032	155,000	92.9%	189,094	▲23.8%
営業利益	41,033	42,000	97.7%	72,359	▲43.3%
経常利益	41,120	42,000	97.9%	72,717	▲43.5%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	26,521	27,000	98.2%	41,788	▲36.5%

©mixi, Inc. All rights reserved.

4

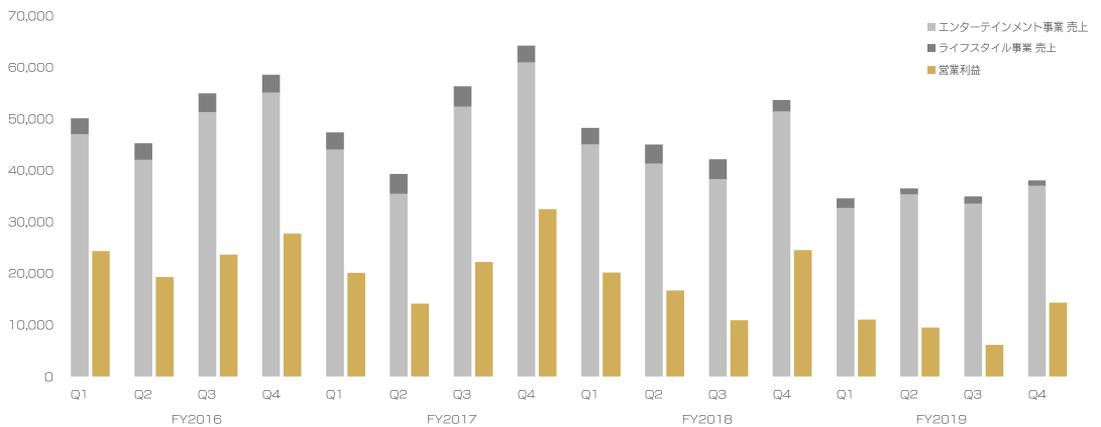
通期の連結損益計算書でございますが、売上高は1,440億円、営業利益は410億円、親会社株主に帰属する当期純利益は265億となりました。いずれも昨年11月に修正した業績予想を下回る結果となりました。

また、FY2018と比較しますと、売上高は23.8%の減少、営業利益は43.3%の減少、親会社株主に帰属する当期純利益は36.5%の減少となり、減収減益となりました。

事業別業績（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2016				FY2017				FY2018				FY2019			
	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	35,425	52,353	60,895	44,981	41,271	38,306	51,388	32,709	35,335	33,545	37,015
ライフスタイル事業 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	1,851	1,148	1,393	1,033
営業利益	24,345	19,325	23,630	27,228	20,130	14,153	22,227	32,497	20,209	16,699	10,949	24,501	11,029	9,496	6,175	14,134

©mixi, Inc. All rights reserved.

5

次に事業別業績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370億円、ライフスタイル事業は売上高10億円という結果になりました。

エンターテインメント事業は、前年同期比で減収となりました。こちらはモンスターストライクにおいて、主にARPUが低下したことによるものであります。

また、ライフスタイル事業におきましても、前年同期比で減収となっております。これは主に、ダイバースの株式譲渡等により、売上が減少したことによるものであります。

尚、その他財務情報については、Appendixに掲載させていただいております。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - ・エンターテインメント事業
 - ・ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

続きまして、事業状況についてご説明いたします。

	事業方針	振り返り	投資実績
デジタルエンタメ領域	モンスターストライクの国民的IP化	<p><モンスターストライク本体></p> <ul style="list-style-type: none"> LINE連携の実装や、5周年の大型キャンペーン、アニメ・映画の公開もあって、世界累計利用者は5,000万人を突破 →MAUは減少傾向だが、依然国内モバイルゲームとしてはトップクラス。ライトユーザー層の消費喚起に課題 <p><モンスターストライク派生ゲーム></p> <ul style="list-style-type: none"> 1本はリリース延期、1本は開発中止 →企画・開発体制に課題 	50億 投資計画 110億
	新たなIPの創出	<ul style="list-style-type: none"> 新規ゲームはリリース延期、通信系サービスの開発中止 →企画・開発体制に課題 アニメ映画『プロメア』が5/24公開予定 	
LX領域*	リアルに盛り上げられる場の創出	<ul style="list-style-type: none"> XFLAG STORE心齋橋(2号店)、羽田空港(3号店)を開店 XFLAG PARK2018、モンスターストライクプロツアー等開催 	12億 投資計画 10億

*LX領域=ライブエクスペリエンス領域

©mixi, Inc. All rights reserved.

7

まず、エンターテインメント事業の振り返りです。

デジタルエンタメ領域では、「モンスターストライクの国民的IP化」と「新たなIPの創出」の2つの事業方針を掲げ、各種取り組みを進めました。

モンスターストライクのMAUはやや減少傾向にあるものの、依然として国内モバイルゲームとしてはトップクラスの水準を維持しております。しかしながら、ユーザーの消費を喚起できずにARPUが低下し、予定していた売上を達成することができませんでした。

またモンスターストライク派生ゲーム、新規IPゲームは、プロジェクトマネージャーやディレクターの不足が原因で、リリース延期および一部プロジェクトの中止を決定しました。現在、リリースに支障が出ないよう、人員体制の強化に着手しております。

通信系サービスの中止もあり、デジタルエンタメ領域では期初110億円の投資を予定しておりましたが、実際の投資額は50億円となりました。

ライブエクスペリエンス領域では、計画通りに施策を遂行しております。

	事業方針	振り返り	投資実績
スポーツ領域	スポーツ業界との リレーション構築	<ul style="list-style-type: none"> 東京ヤクルトスワローズ、TOKYO DIME*1スポンサー契約締結 公営競技のインターネット投票サービス「チャリロト.com」を運営する株式会社チャリ・ロトの完全子会社化 	12億*2 [投資計画 10億]
	支援先クラブの 成長加速	<ul style="list-style-type: none"> FC東京とのマーケティングパートナーシップ締結 人気、実力ともにトップクラスのプロバスケットチーム「千葉ジェッツ」を運営する株式会社千葉ジェッツふなばしとの戦略的資本業務提携及び株式譲渡契約の締結 	

*1：東京都渋谷区を拠点とする3人制プロバスケットボールチーム
*2：MSA投資額は除く

次にスポーツ領域の振り返りです。

FY2019は、各種プロスポーツとのマーケティングパートナーシップ契約やスポンサード契約を進めました。

また、詳しくは後述いたしますが、今後の成長が期待できる領域において、事業展開のコアとなる会社のM&Aを実施いたしました。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - • ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

続きまして、ライフスタイル事業です。

	事業方針	振り返り	投資実績
メディア領域	既存事業のグロースと新規事業の開発	<p><既存事業のグロース></p> <ul style="list-style-type: none"> ・家族アルバムみてねの利用者数が400万人を突破。英語圏でも順調にユーザーが拡大 ・minimoの利用者数が300万人を突破 <p><選択と集中></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダイバース社の株式譲渡（2018年7月）、ノハナ社の株式譲渡（2019年3月）を実施 	<p>13億 [投資計画] 15億</p>
ウェルネス領域	高齢者向け運動プログラムサービスの開発	<ul style="list-style-type: none"> ・女性専用コンディショニングスタジオ「ココサイズ」の1号店をオープン 	<p>4億 [投資計画] 5億</p>

メディア領域では、家族アルバムみてねとminimoが順調に利用者数を拡大させております。一方で、事業の「選択と集中」を進めダイバースとノハナの株式を譲渡いたしました。

ウェルネス領域では、女性専用コンディショニングスタジオ「ココサイズ」の1号店をオープンいたしました。引き続き事業性を検証中ですが、ご利用頂いたお客様から大変ご好評いただいております。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

続きまして、FY2020の業績予想についてご説明いたします。

FY2020 通期業績予想

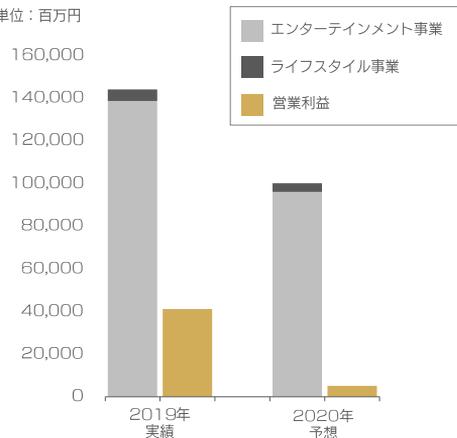
mixi GROUP

- 売上 : エンターテインメント960億円、ライフスタイル40億円
- 営業利益 : 50億円

単位：百万円

	FY2020 通期 (2019年4月-2020年3月)
売上高	100,000
営業利益	5,000
経常利益	5,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	3,000

単位：百万円



©mixi, Inc. All rights reserved.

12

FY2020の業績予想は

売上高 1,000億円

営業利益 50億円

当期純利益 30億円 となる見通しです。

売上高につきましては、エンターテインメント事業においては、

モンスターストライクのARPUの現状の悪化を織り込み、前期比マイナス30%としております。

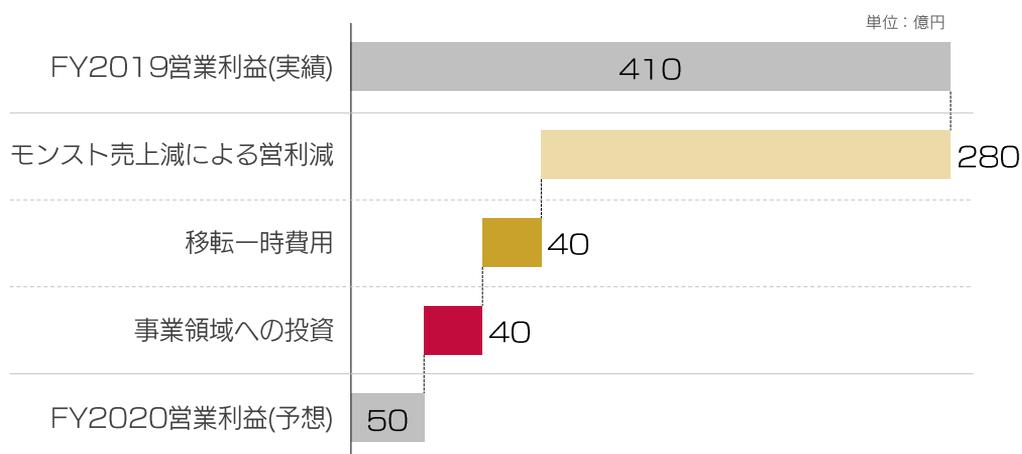
モンスターストライクのリバイブ施策について後述いたしますが、そちらを加味しない数字を

コンサバティブフォーキャストとして提示させていただきました。

なお、新規ゲーム等の売上高につきましても、例年通り業績予想には織り込んでおりません。

FY2019実績からの営業利益変動額の内訳

mixi GROUP



©mixi, Inc. All rights reserved.

13

FY2019との営業利益の変動額の内訳としましては、

- ・ モンスターストライクの売上減少による利益の減少が280億、
- ・ 移転による一時費用の増加が40億、
- ・ 各事業領域への先行投資の増加が40億

となり、合計360億の減益となる見通しです。

事業領域への先行投資ですが、主な増加分は、

- ・ デジタルエンターテインメント領域における新規ゲームの開発費用
- ・ スポーツ領域の事業開発費用

となります。

株主還元について

mixi GROUP

【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

配当性向20%または株主資本配当率(DOE)5%を目安として利益還元を行う



自己株式の取得

FY2019においては、将来的に株式価値を向上する投資が出来たと判断し自己株取得は見送り

- ・ 事業投資は新規ゲーム等期ズレが発生
- ・ チャリロト・千葉ジェッツのM&Aを実行

ROEの向上に向けて、現時点では利益を生み出す新規事業への投資・育成を優先

©mixi, Inc. All rights reserved.

次に、株主還元についてですが、

配当はFY2019は予想どおり、120円とさせていただきます。
以前からの配当方針に変更はなく、FY2020の年間配当金はDOE 5%を基準に110円を見込んでおります。

また自己株式の取得ですが、FY2019の活動を踏まえ、見送らせて頂きます。
事業開発についての投資は新規ゲームなどに期ズレが生じましたが、
M&Aではチャリロト、千葉ジェッツ等を実施しており、
将来的に株式価値を向上する投資が出来たと判断しております。

ROEの向上に向けて、現時点では利益を生み出す新規事業への投資・育成を優先させたいと考えております。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

ここからは今後の成長にむけた、FY2020の取り組みについてご説明いたします。

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

FY2020の方針と致しましては、
【モンスターストライクのリバイブ】と【スポーツ領域の事業成長】です。

この2つに経営リソースを投下してまいります。

現状の課題

- ゲームコンテンツがコアユーザー向けになり、ライトユーザー層の消費意欲が低迷
- ↓
- 世界累計利用者数5,000万人を突破しMAUは依然高い水準を維持しているものの、ARPUが低下し業績不調

今後の方針

責任者/体制変更

- ・ 3周年で劇的なリバイブを起こしたマーケティング責任者をモンスターストライク事業のトップに
- ・ 関連事業の指揮命令系統も新責任者に集約

原点回帰

- ・ 「仲間とワイワイ共闘することによる興奮」という価値に原点回帰
- ・ ライトユーザーも楽しめるゲームに立ち返ることで、ユーザー全体を活性化し、消費意欲を向上



まず、弊社のコア事業であるモンスターストライクについては、現状、ゲームがコアユーザー向けになり、ライトなユーザーの消費意欲が低下していると考えており、MAUの規模は依然大きいものの、業績回復のためのテコ入れが必要な状態にあります。

今後の方針としましては、モンスターストライクの3周年において劇的なリバイブをけん引したマーケティング責任者の根本を、事業のトップに据えて体制を立て直します。

ゲームとしては、「仲間とワイワイ共闘することによる興奮」というモンスターストライク本来の価値に原点回帰し、ライトユーザーも楽しめるゲームに立ち返ります。ライトユーザーの活性化がユーザー全体の活性化につながり、結果的にARPUを向上すると考えております。

また、関連するアニメやマーチャンダイジングにおいても、モンスターストライクIPの全体戦略再考のなかで事業の位置づけを見直しいたします。

1

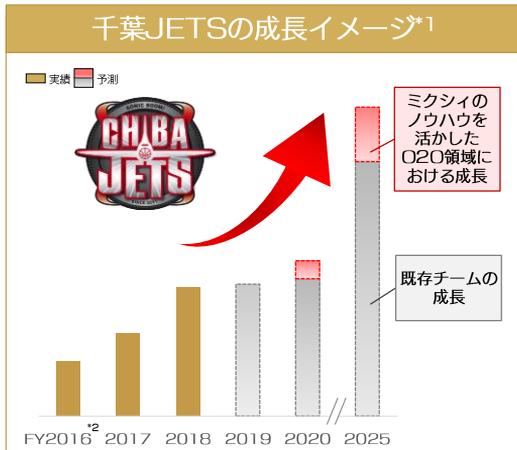
プロスポーツチーム経営

2

公営競技

次にスポーツ領域ですが、業界とのリレーション構築と事業性の検証を行い、「プロスポーツチーム経営」および「公営競技」に、投資を行っていく判断をいたしました。

オーガニックでも市場成長をけん引して成長する千葉JETSに対し、
当社のO2Oノウハウ掛け合わせて成長をさらに加速させる



*1：上記グラフはイメージであり、実際の数値を予測又は保障するものではありません
*2：FY2016はBリーグ発足前の値

©mixi, Inc. All rights reserved.

19

まず、「プロスポーツチーム運営」について、ご説明させていただきます。

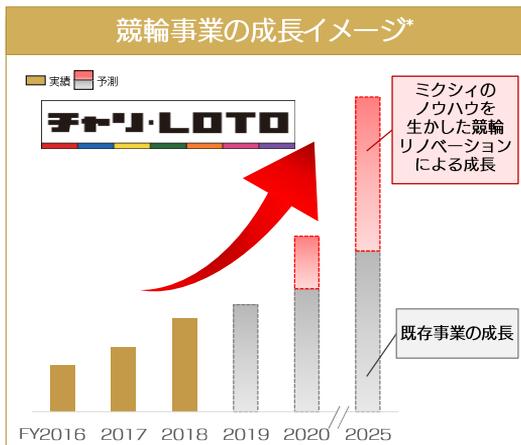
ご案内のとおり、千葉ジェッツとの戦略的資本業務提携契約を締結いたしました。

Bリーグの市場規模そのものも年間成長率30%と大きく拡大しておりますが、千葉ジェッツは市場を大きく上回る成長で、市場をけん引してきたチームです。

このチームに、我々がエンターテインメント領域で培ったO2Oのノウハウを掛け合わせ、さらに、アリーナとセットで新しいエンターテインメントを提供できると考えています。

現在の倍となる1万人規模のアリーナを持つことで収益増も見込め、事業の大きな成長を期待しています。

競輪市場（オンライン）の成長をけん引するプレイヤーであるチャリロトを軸に
当社のノウハウで競輪事業の成長を加速



*上記グラフはイメージであり、実際の数値を予測又は保障するものではありません

©mixi, Inc. All rights reserved.



次に、「公営競技」について、説明させていただきます。

こちらもすでにご案内のとおり、競輪車券のインターネット投票サービスを運営するチャリ・ロトを子会社化いたしました。

競輪のオンライン市場は11%成長をしており、その中でチャリロトも大きく売上を伸ばしています。

我々は競輪というコンテンツを、さらに熱狂できる最先端のエンターテインメントに昇華させ、若者などの新しい顧客層を巻き込んで、さらなる事業成長を実現できると考えております。

===

「プロスポーツチーム経営」、 「公営競技」 双方において、M&Aをテコにした早期の収益貢献を目指してまいります。

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

最後となりますが、今期の業績予想が大きく減収減益となったことについては、経営者として大きな危機感を感じております。

何としてもモンスターストライクを再起させること、またモンスターストライク頼みにならないよう、

サステナビリティの高いスポーツ事業で利益の層を積み上げることに加え、モンスターストライクのような大ヒットも狙ってまいります。

引き続きご支援いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

以上で、決算説明の内容は終了となります。ご清聴ありがとうございました。

| FY2019の状況

- 財務状況
- 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業

| FY2020業績予想

| FY2020の取り組みについて

| Appendix

連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2019/Q4 (2019年1月-3月)	FY2018/Q4 (2018年1月-3月)	増減率 (YoY)
売上高	38,049	53,658	▲29.1%
営業利益	14,134	24,501	▲42.3%
経常利益	14,134	24,511	▲42.3%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	9,419	16,662	▲43.5%

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)

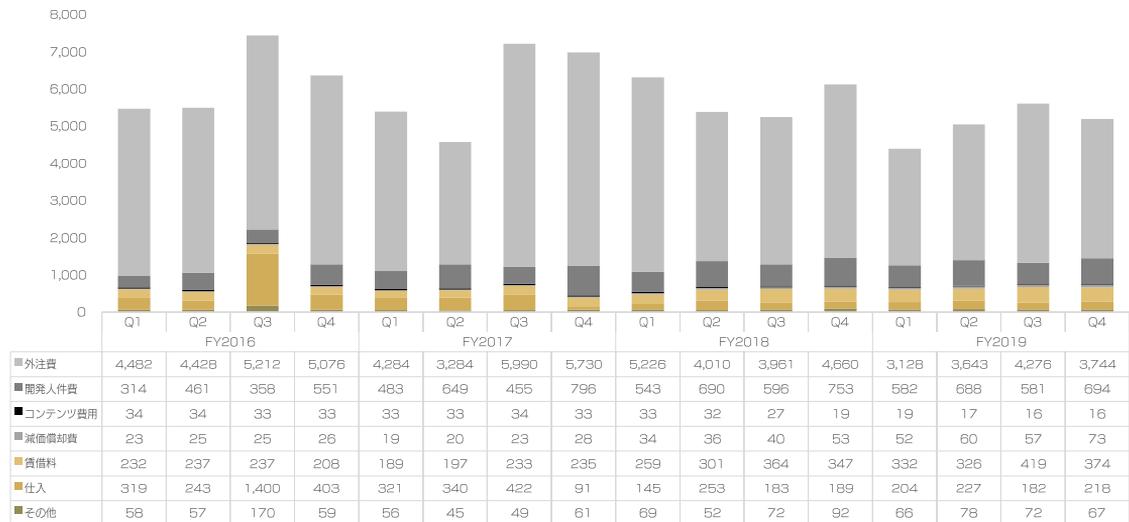
単位：百万円

	FY2019 (2018年4月-2019年3月)	FY2018 (2017年4月-2018年3月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	138,605	175,948	▲21.2%
セグメント利益 (EBITDA)	51,561	78,438	▲34.3%
ライフスタイル (旧：メディアプラットフォーム)			
売上高	5,427	13,146	▲58.7%
セグメント利益 (EBITDA)	▲1,690	1,638	▲203.1%

売上原価（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



©mixi, Inc. All rights reserved.

25

■ 前年同期比

- ・ 外注費▲9億：モンスターストライク売上減少に連動し減少

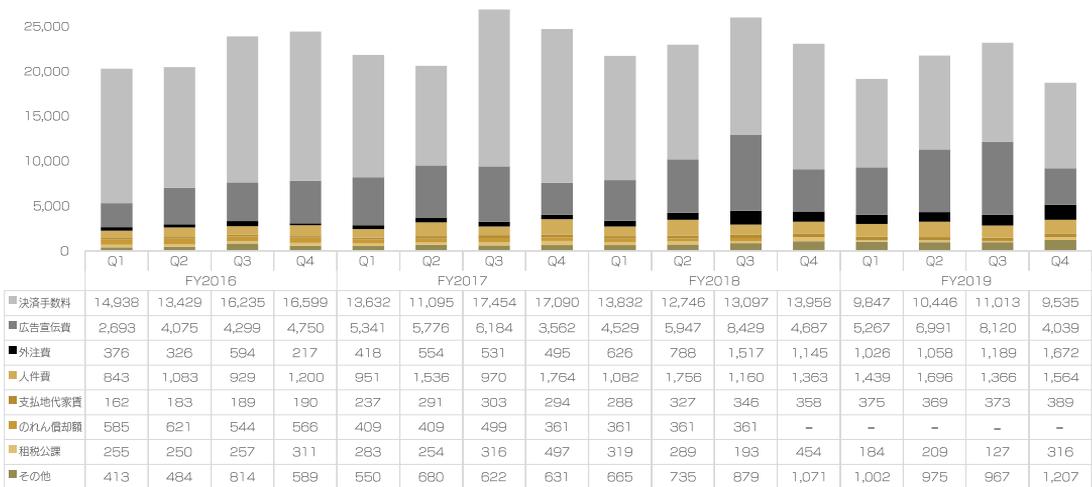
■ 前四半期比

- ・ 外注費▲5億：前四半期に劇場版モンスターストライクの製作費を計上したため減少

販管費（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円
30,000



©mixi, Inc. All rights reserved.

26

■ 前四半期比

- ・ 決済手数料▲14億円：1月売上に対する手数料の一部が前四半期に前倒しで計上されているため減少
- ・ 広告宣伝費▲40億円：年末年始のキャンペーンの費用の多くが前四半期に計上されているため減少
- ・ 外注費+5億円：開発中止したプロダクトのコストを一括費用計上したため増加

単位：百万円

	FY2019 (2019年3月末)	FY2018 (2018年3月末)
流動資産	160,824	172,256
固定資産	31,243	19,866
総資産	192,068	192,123
流動負債	12,448	21,641
固定負債	628	47
純資産	178,990	170,434
	FY2019 (2018年4月-2019年3月)	FY2018 (2017年4月-2018年3月)
営業活動によるCF	18,113	49,975
投資活動によるCF	▲10,811	▲5,601
財務活動によるCF	▲19,079	▲22,447
現金及び現金同等物の期末残高	144,417	156,190

©mixi, Inc. All rights reserved.

27

■連結貸借対照表

- ・移転に伴う建設仮勘定や、株式取得によるのれん増加により、固定資産が増加

■連結キャッシュ・フロー計算書

- ・営業活動によるキャッシュ・フロー：利益減にともないキャッシュインが減少
 - ・投資活動によるキャッシュ・フロー：チャリ・ロト社の取得などによりキャッシュアウトが増加
 - ・財務活動によるキャッシュ・フロー：配当および自己株取得によりキャッシュアウトが増加
- 結果として、現金及び現金同等物の期末残高は、前期末に比べ117億円減少の1,444億円

ミクシィの歴史

mixi GROUP

2018年6月

経営体制の刷新

事業ドメインを「コミュニケーションサービス」
として5領域に経営資源を集中

2013年10月



「モンスターストライク」の正式提供を開始

2004年2月

mixi

SNS「mixi」の正式提供を開始

1997年11月
Find Job!

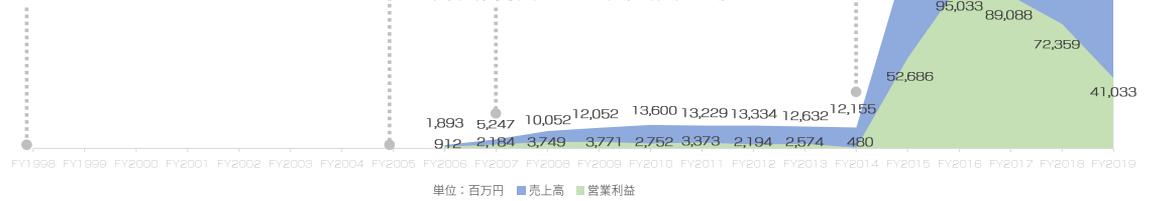
求人サイト「Find Job!」の運営を開始

2006年2月

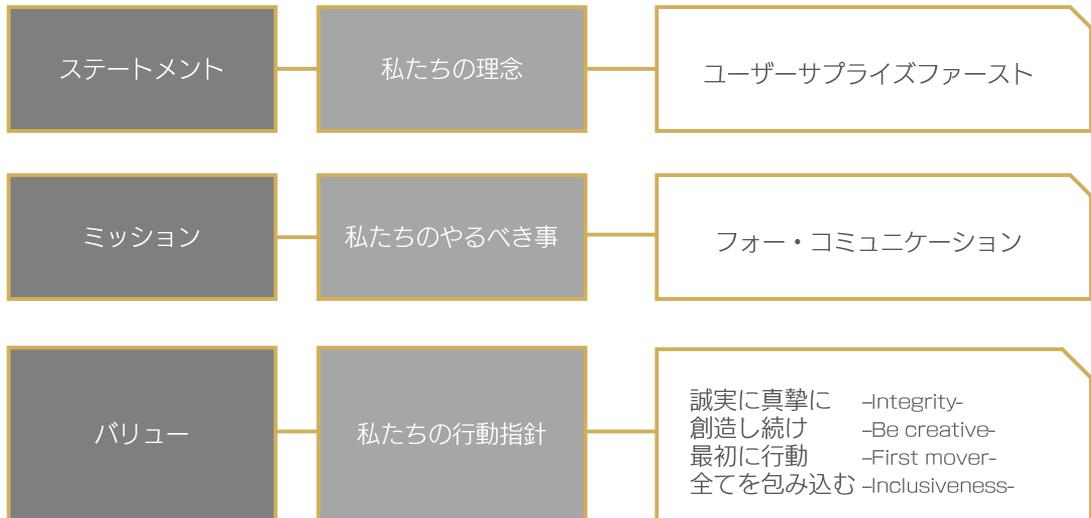
株式会社ミクシィに社名変更

2006年9月

東京証券取引所マザーズ市場に株式を上場



©mixi, Inc. All rights reserved.



新役員体制

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

*新任候補者

指名・報酬委員会の設置

委員会の主な役割

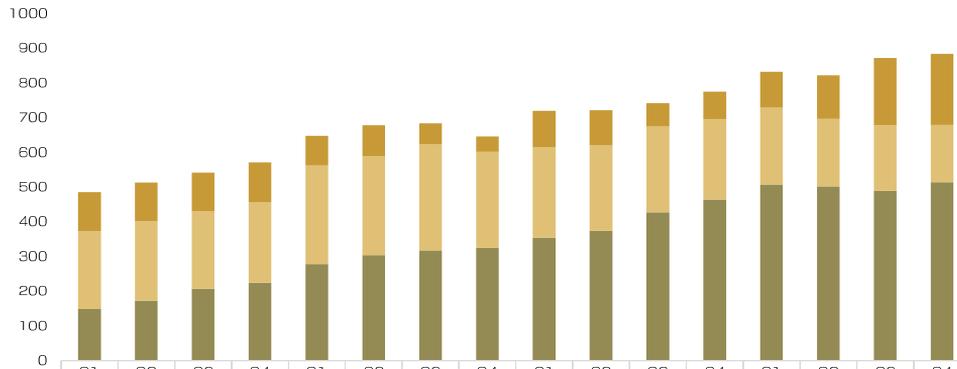
- 代表取締役の任意の諮問機関として、取締役（社外取締役を除く、以下同じ）の個別の人事案（選任・解任に関する事項を含む）及び人事に関する基本方針案、取締役の報酬制度に関する基本方針案、取締役の報酬案（算定方法を含む）、取締役の個人別の具体的報酬額案（算定方法を含む）等を審議し、答申すること

委員会の構成

- 代表取締役社長及び社外取締役全員で構成

従業員数推移(正社員)

単位：人



	Q1	Q2	Q3	Q4												
	FY2016				FY2017				FY2018				FY2019			
■全社・その他	113	111	111	115	86	88	61	44	104	101	67	79	103	125	194	205
■ライフスタイル事業	224	229	224	231	284	286	305	277	261	247	247	232	221	195	189	165
■エンターテイメント事業	149	173	207	225	278	304	318	325	355	374	428	464	508	502	489	514

会社概要

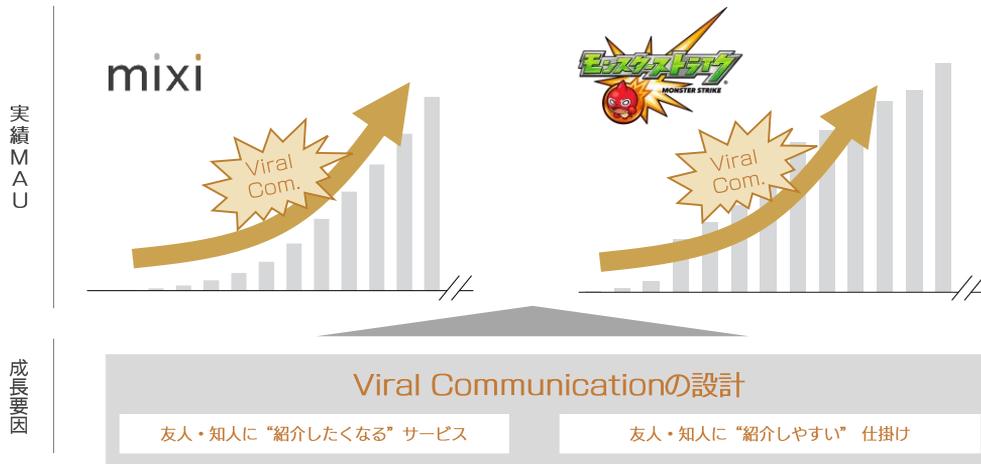
mixi GROUP

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	青柳 立野
	取締役	多留 幸祐	社外取締役	嶋 聡
	取締役	大澤 弘之	社外取締役	志村 直子
	取締役	奥田 匡彦	常勤監査役	加藤 孝子
	取締役会長	笠原 健治	社外監査役	佐藤 孝幸
			社外監査役	若松 弘之
従業員数	884名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
主要株主	笠原 健治		45.25%	
	JP MORGAN CHASE BANK 380634		2.65%	
	THE BANK OF NEW YORK 133972		1.90%	
	CDSL AS DEPOSITARY FOR OLD MUTUAL GLOBAL INVESTORS SERIES		1.50%	
	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)		1.32%	

2019年3月31日現在

©mixi, Inc. All rights reserved.

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



コミュニケーションに徹底的にこだわる

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

コミュニケーション サービス

ライブエクスペリエンス (田村 征也)



**XFLAG
PARK
XFLAG
STORE**

etc.

メディア (笠原 健治)



**みてね
minimo**

etc.

デジタルエンターテインメント (多留 幸祐
(根本悠子))



etc.

スポーツ (木村 弘毅)



©CHIBA JETS FUNABASHI

ウェルネス (荻野 泰弘)



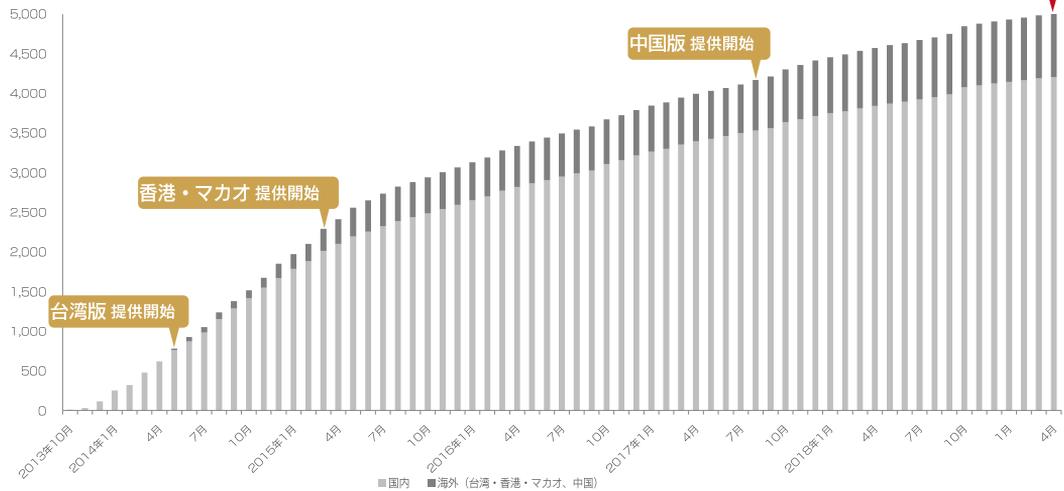
Smart Health

0 内は担当執行役員名 * パートナースhip

「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP

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
* 2019年4月24日に世界累計利用者数が5,000万人を突破

■ 国内 ■ 海外 (台湾・香港・マカオ・中国)

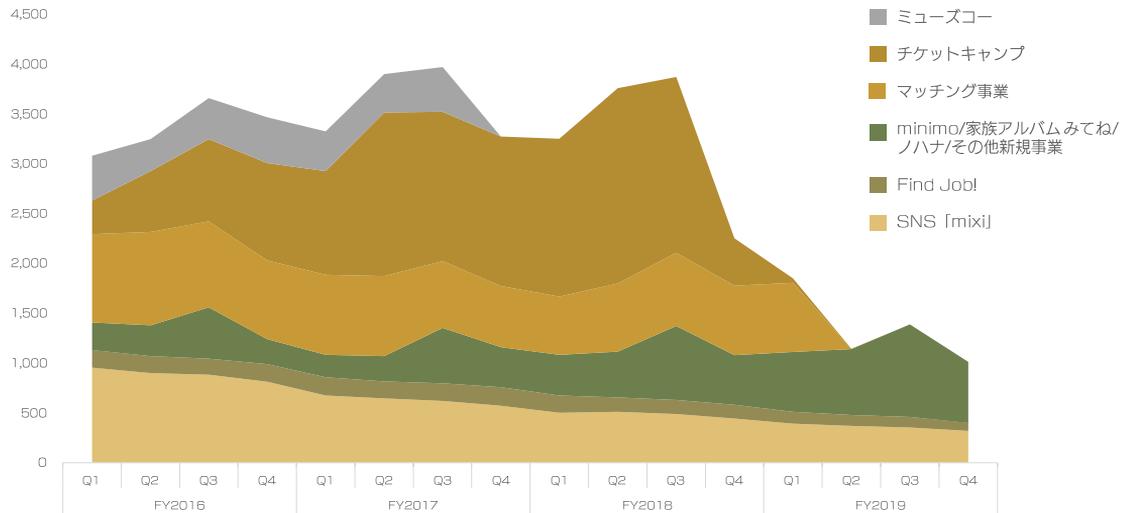
©mixi, Inc. All rights reserved.

ライフスタイル事業売上推移

mixi GROUP

■ 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



©mixi, Inc. All rights reserved.



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.