



# FY2018 Q3 決算説明資料

2018年2月14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

- チケットキャンプのサービス終了決定に伴う特別損失の計上により一時的に当期純利益\*が減少

単位：百万円

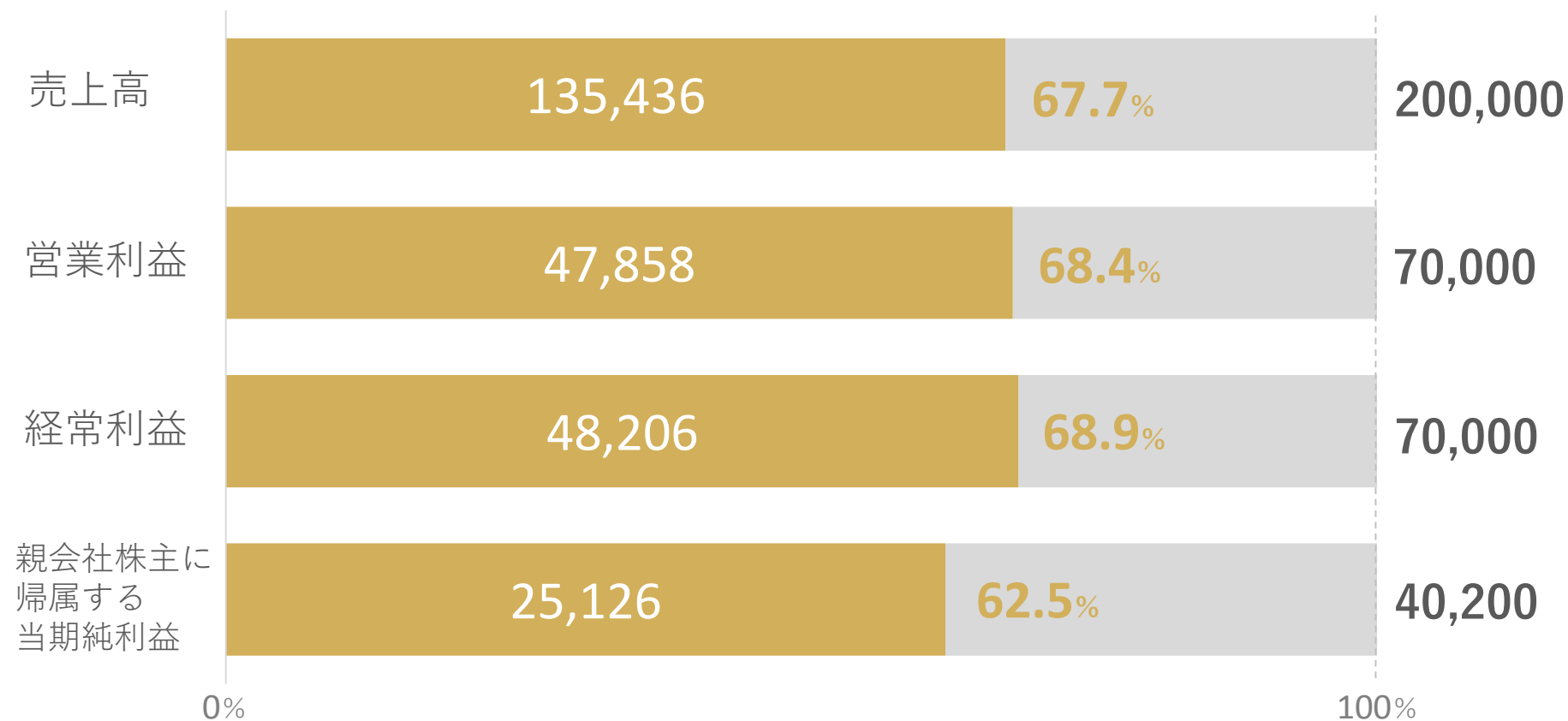
	FY2018／Q3 (2017年10月-12月)	FY2017／Q3 (2016年10月-12月)	増減率 (YoY)	FY2018 (2017年4月-12月)	FY2017 (2016年4月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	42,179	56,320	▲25.1%	135,436	142,990	▲5.3%
営業利益	10,949	22,227	▲50.7%	47,858	56,511	▲15.3%
経常利益	11,088	22,261	▲50.2%	48,206	56,071	▲14.0%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	▲17	15,984	—	25,126	38,864	▲35.3%

\*当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

# 連結業績予想 進捗状況

- 前期Q3までの連結売上比率は69.0%

単位：百万円



# 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／Q3 (2017年4月-2017年12月)	FY2017／Q3 (2016年4月-2016年12月)	増減率 (YoY)
<b>エンターテインメント</b>			
売上高	124,559	131,805	▲5.5%
セグメント利益 (EBITDA)	51,774	60,255	▲14.1%
<b>メディアプラットフォーム</b>			
売上高	10,876	11,184	▲2.8%
セグメント利益 (EBITDA)	1,976	1,484	33.1%

# 連結売上高（四半期推移）

- Q4の連結売上高は570億～600億円見込み

単位：百万円

70,000

60,000

50,000

40,000

30,000

20,000

10,000

0

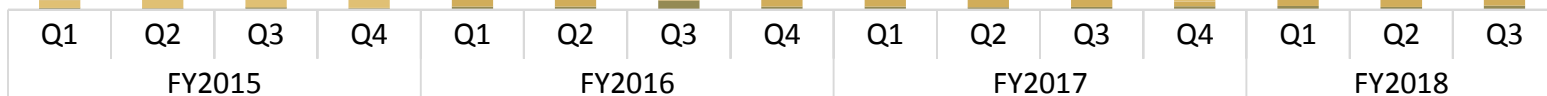
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	
	FY2015				FY2016				FY2017				FY2018			

■ 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	3,755	3,872
■ 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	41,271	38,306

# 売上原価（四半期推移）

単位：百万円

8,000  
7,000  
6,000  
5,000  
4,000  
3,000  
2,000  
1,000  
0



	FY2015				FY2016				FY2017				FY2018		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 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	4,010	3,961
■ 開発人件費	250	262	273	383	314	461	358	551	483	649	455	796	543	690	596
■ コンテンツ費用	35	34	34	34	34	34	33	33	33	33	34	33	33	32	27
■ 減価償却費	22	24	29	32	23	25	25	26	19	20	23	28	34	36	40
■ 賃借料	145	156	140	168	232	237	237	208	189	197	233	235	259	301	364
■ 仕入	1	1	1	1	319	243	1,400	403	321	340	422	91	145	253	183
■ その他	31	27	44	29	58	57	170	59	56	45	49	61	69	52	72

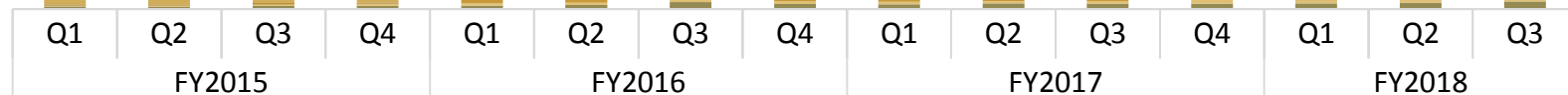


# 販管費（四半期推移）

- 決済手数料：エンターテインメント事業 12月度の未消化オーブの影響により一時的に比率が上昇
- 広告宣伝費：モンスター4周年及び年末年始キャンペーンにより増加

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	Q2	Q3
	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	12,746	13,097
■ 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	5,947	8,429
■ 外注費	220	244	266	293	376	326	594	217	418	554	531	495	626	788	1,517
■ 人件費	591	568	621	803	843	1,083	929	1,200	951	1,536	970	1,764	1,082	1,756	1,160
■ 支払地代家賃	147	142	140	139	162	183	189	190	237	291	303	294	288	327	346
■ のれん償却額	72	72	72	72	585	621	544	566	409	409	499	361	361	361	361
■ 租税公課	35	65	99	181	255	250	257	311	283	254	316	497	319	289	193
■ その他	290	274	385	390	413	484	814	589	550	680	622	631	665	735	879

# 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

10月

- ・「**モンスター4周年感謝キャンペーン**」実施
- ・総額3億円が当たる「モンスタースピードくじ」、予想的中者で総額3億円分山分け「**モンスターラックアウト**」を実施
- ・「エヴァンゲリオン」とモンスターがゲーム内コラボ第3弾を実施
- ・モンスター物産展 秋の市を全国5都市で開催（池袋、仙台、名古屋、梅田、福岡）
- ・モンスターアニメ「消えゆく宇宙編」の配信をYouTubeでスタート
- ・「**電撃25周年**」とモンスターが初のゲーム内コラボを実施

11月

- ・「**モンスターストライク ウインド・オーケストラコンサート**」を全国3都市で開催（福岡、大阪、東京）
- ・TVアニメ「**HUNTER×HUNTER**」とモンスターが初のゲーム内コラボを実施
- ・「**養老乃瀧**」「**だんまや水産**」「**一軒め酒場**」とモンスターがコラボ

12月

- ・「**モンスター年末年始キャンペーン'17-'18**」実施
- ・XFLAG発のオリジナルアニメ「**いたずら魔女と眠らない街**」をYouTubeで配信
- ・「**築地銀だこ**」とモンスターのコラボ「**99%あたる! 銀だこGET! キャンペーン**」実施
- ・豪華賞品があたる「**モンスターサンタになれるくじ**」、総額4億円分山分け「**賞金総額4億円 モンスターBINGO**」を実施
- ・大晦日から元旦にかけて取り組み「**モンスターカウントダウン in SHIBUYA**」を実施
- ・「**モンスターモール**」を全国4都市で開催（宮崎、三重、兵庫、山梨）

# Q3ユーザー還元施策：年末年始キャンペーン

## 「モンスター サンタになれるくじ」

- ・アプリ内のくじで当選した豪華賞品と同じものを、誰か1人にプレゼント可能



## 「99%あたる！ 銀だこGET! キャンペーン」

- ・アプリ内で一定のミッションをクリアすると、99%の確率で築地銀だこの「たこ焼」1舟が無料に



## 「賞金総額4億円 モンスターBINGO」

- ・ビンゴカードをアプリ内で配布、大晦日の夜に結果をリアルタイムに発表していくイベントを実施し、総額4億円を山分け
- ・日本および台湾、香港・マカオの世界4か国・地域で実施



\*画面は開発中のものです

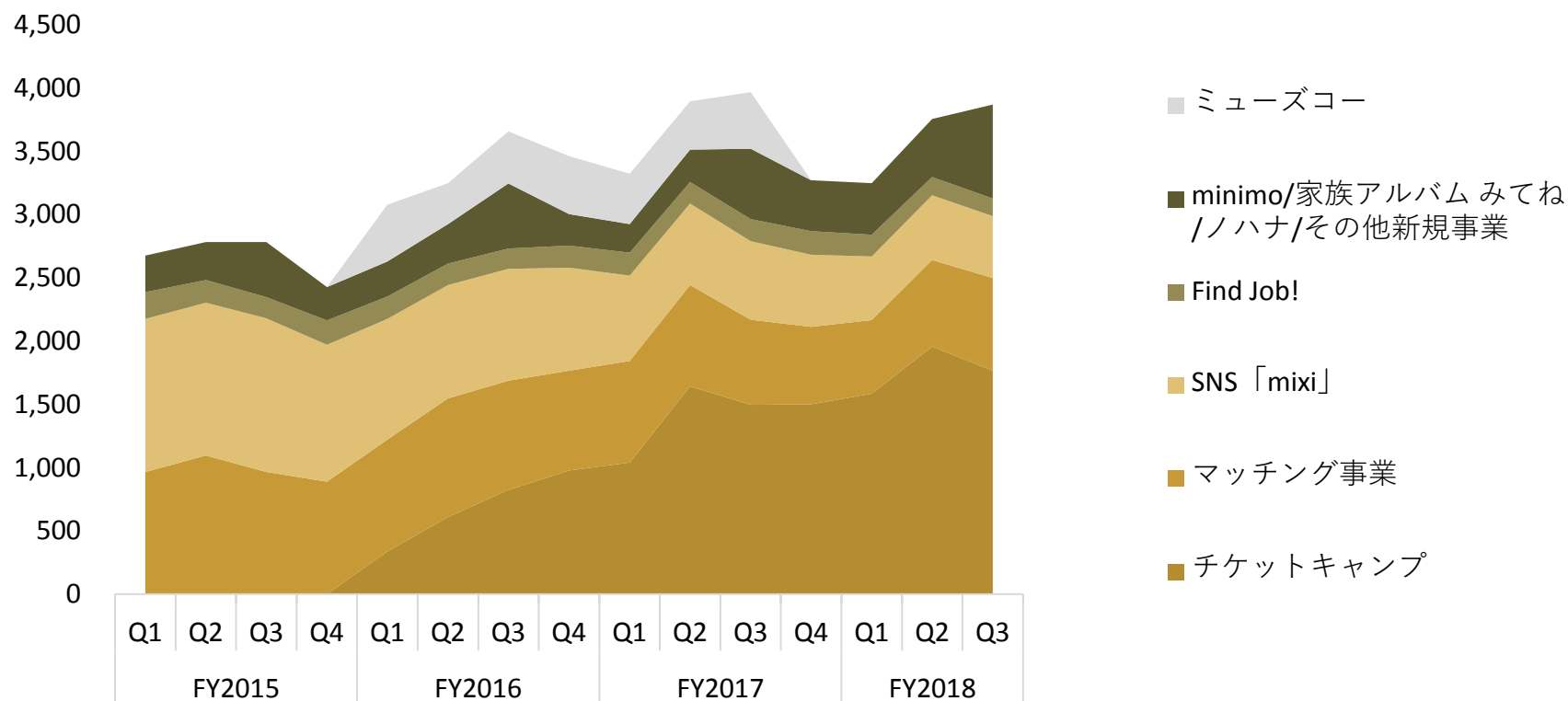
# 事業状況

- ・ 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

- チケットキャンプのサービス終了を決定
- 「ノハナ年賀状2018」の売上が寄与

## メディアプラットフォーム事業 売上推移

単位：百万円



# Appendix

# 業績予想の修正（12月27日発表）

- チケットキャンプのサービス終了決定に伴い特別損失を計上、当期純利益を修正
- 配当については当初予想を据え置き

単位：百万円

	FY2018 通期 (2017年4月-2018年3月)			
	修正後	期初予想	増減額	増減率
売上高	200,000	200,000	—	—
営業利益	70,000	70,000	—	—
経常利益	70,000	70,000	—	—
親会社株主に 帰属する 当期純利益	40,200	48,000	▲7,800	▲16.3%
1株当たり 当期純利益 (円)	513.20	612.78	—	—



# 連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	FY2018／Q3 (2017年12月末)	FY2017／Q3 (2016年12月末)
流動資産	156,738	135,739
固定資産	19,577	24,471
総資産	176,315	160,210
流動負債	22,448	22,674
固定負債	76	156
純資産	153,791	137,379

	FY2018／Q3 (2017年4月-2017年12月)	FY2017／Q3 (2016年4月-2016年12月)
営業活動によるCF	29,149	9,304
投資活動によるCF	▲4,791	▲1,448
財務活動によるCF	▲21,899	▲22,997
現金及び現金同等物の期末残高	136,736	111,170

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 742名 (連結・正社員のみ)

発行株数 78,230,850株

主要株主 (2017年9月30日現在)	笠原 健治	46.47%
	THE BANK OF NEW YORK	2.44%
	CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW	1.67%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044	1.48%
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505225	1.29%

2017年12月31日現在

# 主要グループ会社一覧

## 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



みてね



### 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

youbride  
結婚支援プラットフォーム

YUCO.

YYC

eclé  
～えくる～

Poiboy

taylor  
tailor.com, tailorbk

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

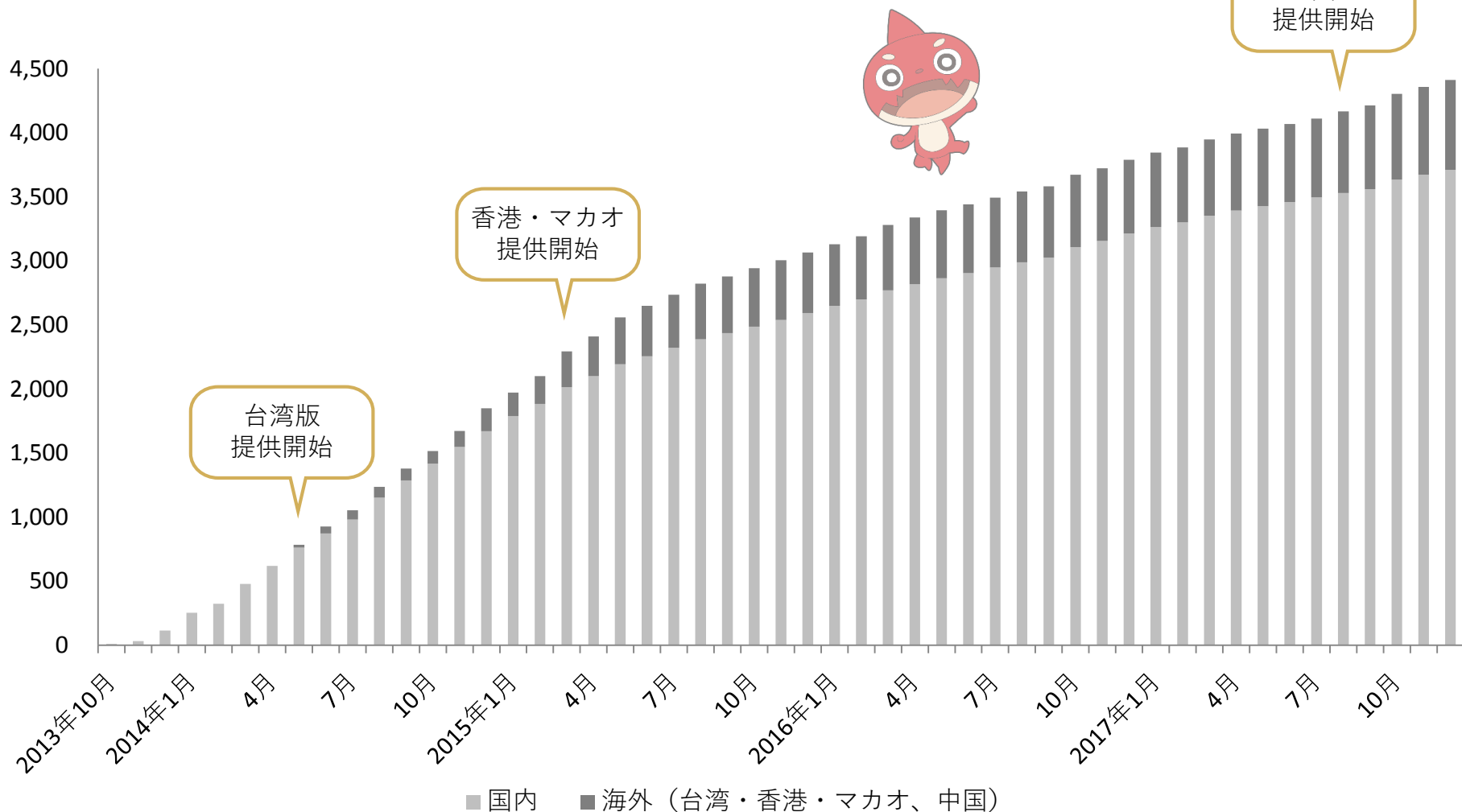
## 投資会社

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



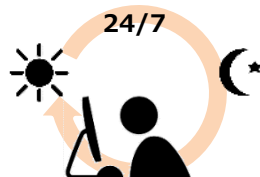
\*利用者数には、同一端末で重複ダウンロードされた数は含んでおりません

## 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。

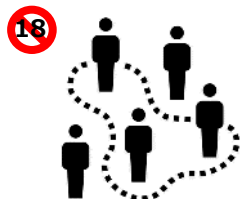
### ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

#### 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