

mixi GROUP **FY2020 Q1 決算説明資料**
2019.4.1 - 2019.6.30

2019.8.9

©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 1Qの決算についてご説明させていただきます。

1. 財務状況
2. 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
3. Appendix

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。

1. 財務状況

2. 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

3. Appendix

まず財務状況についてご説明いたします。

連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020/Q1 (2019年4月-6月)	FY2019/Q1 (2018年4月-6月)	増減率 (YoY)
売上高	20,780	34,561	▲39.9%
営業利益	1,637	11,029	▲85.2%
経常利益	1,683	11,028	▲84.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,134	7,294	▲84.4%

©mixi, Inc. All rights reserved.

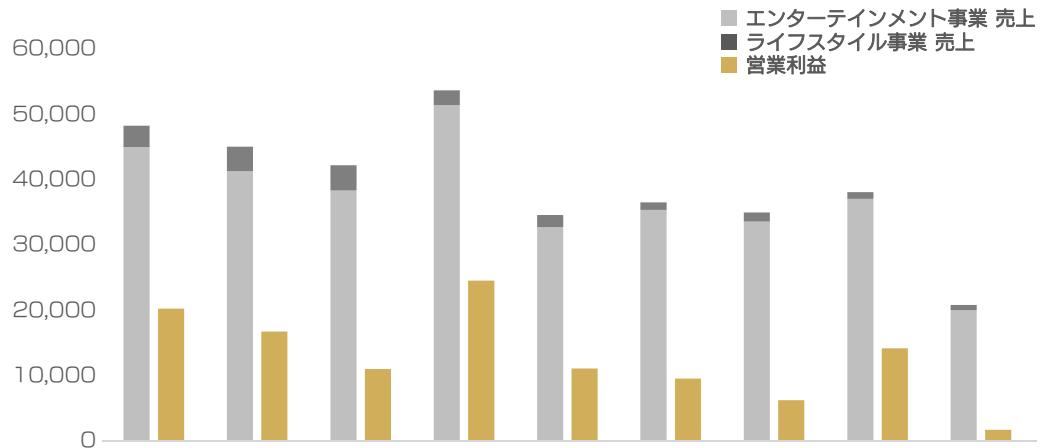
4ページをご覧ください。
連結損益計算書でございます。

売上高は207億円となり、前年同期比で39.9%の減少、
営業利益は16億円となり、前年同期比で85.2%の減少、
親会社株主に帰属する当期純利益は11億円となり、
前年同期比で84.4%の減少という結果になりました。

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
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
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
営業利益	20,209	16,699	10,949	24,501	11,029	9,496	6,175	14,134	1,637

©mixi, Inc. All rights reserved.

5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199億円、ライフスタイル事業は売上高8億円という結果となりました。

エンターテインメント事業は、前年同期比で減収となりました。これは主にモンスターストライクにおいて、前年同期と比較してMAUおよびARPUが低下したことによるものです。

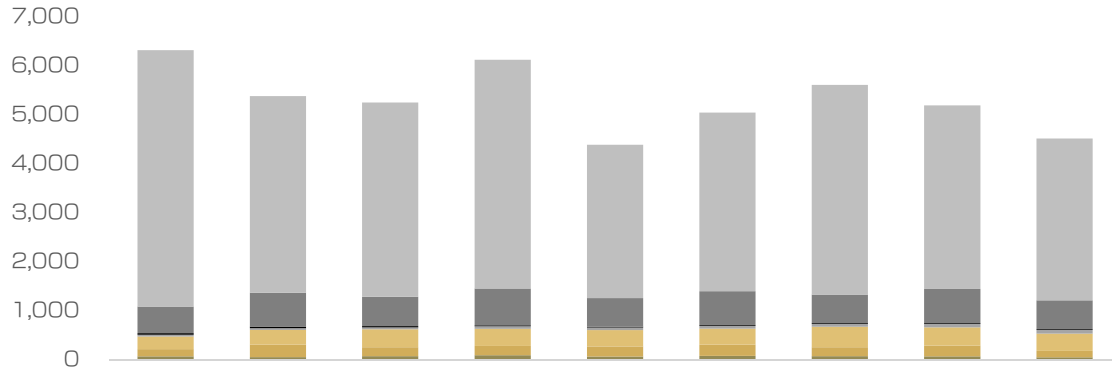
一方、2Qに入ってから、XFLAG PARKの開催、人気IPとのコラボ、6周年に向けたカウントダウンキャンペーンなど、各種施策の効果により、直近のMAUは昨年水準を上回るどころまで回復しております。このような動きを見ますと、モンスターストライクは施策次第では、まだまだ高い売上を継続できると確信しております。

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、ダイバースおよびノハナの株式譲渡等により、売上が減少したことによるものです。

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

©mixi, Inc. All rights reserved.

6ページをご覧ください。

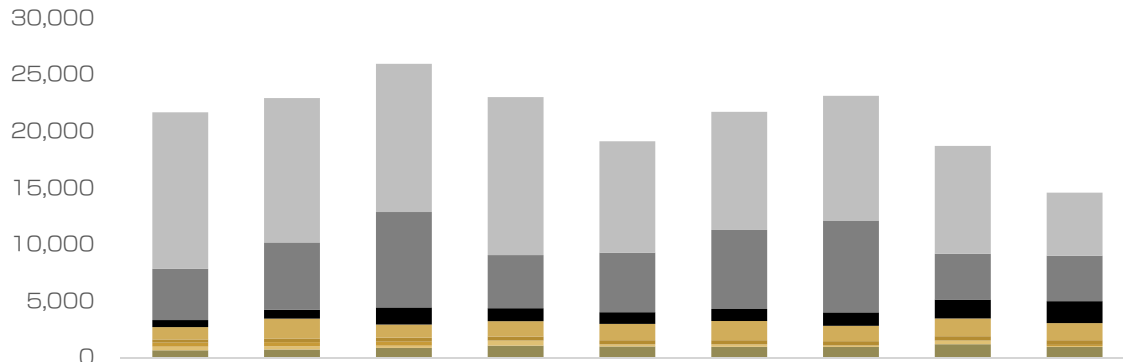
売上原価の推移でございます。

外注費が前年同期比で増加しておりますが、これは主に、映画『プロメア』および『パンドラとアクビ』の制作費を計上したことによるものです。

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
決済手数料	13,832	12,746	13,097	13,958	9,847	10,446	11,013	9,535	5,576
広告宣伝費	4,529	5,947	8,429	4,687	5,267	6,991	8,120	4,039	4,053
外注費	626	788	1,517	1,145	1,026	1,058	1,189	1,672	1,931
人件費	1,082	1,756	1,160	1,363	1,439	1,696	1,366	1,564	1,518
支払地代家賃	288	327	346	358	375	369	373	389	407
のれん償却額	361	361	361	—	—	—	—	—	97
租税公課	319	289	193	454	184	209	127	316	91
その他	665	735	879	1,071	1,002	975	967	1,207	957

©mixi, Inc. All rights reserved.

7ページをご覧ください。

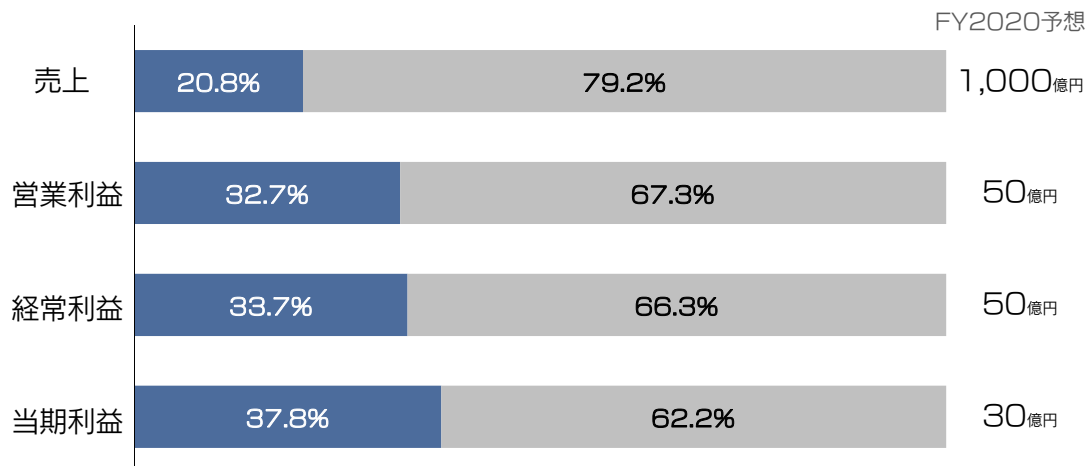
販管費の推移ですが、外注費が前年同期比で増加しております。
これは主に、「モバイルボール」およびその他新規事業の開発中止に伴い、BSの「その他資産」に計上していた開発費等を一括で費用に振替えたことによるものです。

また、チャリロト社の連結に伴い、「のれん償却費」が発生しております。

FY2020 1Qまでの業績進捗

mixi GROUP

- 営業利益以下の進捗率が高いが、下期に移転費用の計上等を予定しており、業績予想に対して概ね計画通りで推移



©mixi, Inc. All rights reserved.

8ページをご覧ください。
こちらは、1Qまでの業績進捗です。

業績予想に対しては概ね計画通りに進んでおります。

売上の進捗に比べ、営業利益以下の進捗率が高くなってはおりますが、
移転一時費用40億円などが下期に発生する見込みであり、
現時点では、通期業績予想の変更はございません。

前年同期比で大幅な減収減益となっておりますが、後述の通り
モンスターストライクのリバイブ等、各種対応は進んでおります。
特にモンスターストライクの直近のMAUは、昨年水準を上回るものになって
おります。

見通しに変更が発生した場合は、速やかに業績の修正をアナウンスさせて
いただきたいと思います。

1. 財務状況

2. 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

3. Appendix

続きまして、事業状況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

10ページをご覧ください。

FY2019の本決算でもご説明いたしました通り、
FY2020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」に注力しております。

まずは「モンスターストライクのリバイブ」について、
1Qの状況、今後の取り組みについてご説明いたします。

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 リバイブ施策と中長期戦略

mixi GROUP

- 新プロデューサー主導で短期および中長期の戦略を作成し、各種改革をリード
- リバイブ施策は短期でのV字回復を狙うが、中長期的には「モストブランド」の提供価値最大化を目指す

短期的戦略（＝リバイブ施策）

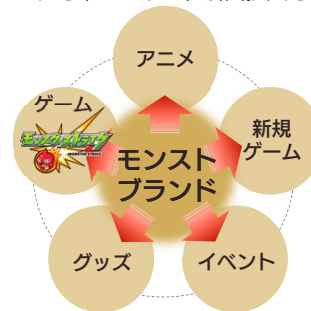
- ・ キータイミングに合わせ本質的な提供価値（みんなで集まってワイワイ楽しめる体験）を体現し、業績のV字回復を目指す

■ キータイミング



中長期戦略

- ・ 「モストブランド」の提供価値最大化とポジション確立
- ・ ブランドを中心とした経済圏拡大を目指す



©mixi, Inc. All rights reserved.

11ページをご覧ください。
モンスターストライクのリバイブ施策と中長期戦略についてご説明します。

新プロデューサー（根本）主導で短期および中長期の戦略を作成し、
各種改革をリードしております。

リバイブ施策のゴールは短期での業績V字回復ですが、
中長期的には「モストブランド」の提供価値最大化と、
サステナブルな収益規模の維持を目指します。

リバイブ施策としては、6周年や年末年始などのキーとなるタイミングに
合わせて、「みんなで集まってワイワイ楽しめる体験」という、
本質的な価値に原点回帰するためのゲーム内施策とPR活動を
実施してまいります。

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 1Qの取り組み

mixi GROUP

- 新キャラに連動したサスペンスコンテンツを企画し、キャラの魅力を引き出す
- 人気IPとのコラボに加えて、モンスポットを利用し企業とのコラボを実施

新キャラ連動企画



- ・「モンスターサスペンス劇場 ー正解者でオープン2000万個山分け!ー」(6月20日)



- ・「超・獣神祭」の新限定キャラクター「シャーロック・ホームズ」登場 (6月27日)

コラボ

BLEACH
(5月)



プロメア
(6月)



吉野家
(6月)



©mixi, Inc. All rights reserved.

12ページをご覧ください。

モンスターストライクの1Qの取り組みについてご説明いたします。

新たなPRの取り組みとして、新キャラクターの投入に先駆けて、プレイヤー参加型の犯人予想イベント「モンスターサスペンス劇場」を実施し、キャラクターの売上にも寄与いたしました。

こういったPRを含め、今後も連続したPR活動を通して、ユーザーの熱量を上げていきたいと考えております。

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
2Q以降の取り組み：ユーザー活性化

mixi GROUP

- XFLAG PARK2019開催や人気キャラの獣神化でファンの熱量をアップし、友人とのマルチプレイ推進施策「オラフラグイベント」でアクティブユーザーが増加

XFLAG PARK2019



オラフラグイベント



©mixi, Inc. All rights reserved.

13ページをご覧ください。

ここからは2Qの取り組みとなりますが、7月13日、14日の2日間に渡りまして、今年もXFLAG PARKを実施いたしました。延べ4万人以上のお客様にご来場頂き、人気キャラクターの獣神化などを発表し、大盛況で幕を閉じました。

また、XFLAG PARKに入場した一部のユーザーに「オラフラグ」というゲーム内の特典を付与し、そのユーザーとマルチプレイをすることでオラフラグが拡散するイベントを実施し、多くのユーザーにマルチプレイを楽しんでいただきました。

今後もマルチプレイをお楽しみいただける施策を実施するとともに、XFLAG PARKや人気キャラクターの獣神化などで高まったMAUの水準を6周年および年末年始のキャンペーンまで維持していきたいと考えております。

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 2Q以降の取組：6周年カウントダウン

mixi GROUP

- 10月の6周年イベントへ向け、7月よりカウントダウンキャンペーンを開始
- ユーザーへサプライズを届け、6周年イベントを盛り上げることで、業績のV字回復を目指す

カウントダウンキャンペーン



- ・ モンスタの不満をSNSへ書き込むと収監される刑務所『モンストプリズン』を舞台に繰り広げられる

オープ大量配布



- ・ 「モンスト6周年カウントダウン」の7月の施策として、「モンストプリズン 黒川所長」からオープが100個以上配布

初ゲ*1確定ガチャ



*1：★6の「初獲得のキャラクター」が必ず1体獲得できる限定ガチャ

©mixi, Inc. All rights reserved.

14ページをご覧ください。

今年10月に迎えるモンスターストライクの6周年イベントに向け、7月18日よりカウントダウンのキャンペーンがスタートしております。

元々、モンスターストライクのPR戦略としては「型破りなキャラクター性」で世の中的话题を作り、トレンドを席捲し独自のポジションを築いてきました。昨今は事業が大きくなるにつれて、逆にどこか「優等生的なキャラクター性」になってしまっていたとも思います。

今回、原点に立ち返り、あえてモンスターストライクに対する不満の声を投稿していただくキャンペーンを実施するなど、本来はありえない意外性と、インパクトの高い取り組みを復活させています。

このブランドバリューに原点回帰することで、再度モンスターストライクを顧客の話題の中心に戻すことに成功し、直近はMAUが昨年を上回って回復するなど、順調なスタートが切れたと考えております。

引き続き、ユーザーにサプライズを届けることで、話題を作り、6周年イベントを盛り上げ、業績のV字回復を目指したいと思っております。

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

15ページをご覧ください。

二つ目の注力テーマである「スポーツ領域の事業成長」については、各種取組みを押し進めております。

今年2月に子会社化したチャリト社は、FY2020よりPL連結しております。グループ統合も順調に進み、過去最高売上を記録するなど、順調に伸びております。

また同様に、千葉ジェッツふなばしの株式取得につきましてはクロージングを進めており、アリーナ建設構想につきましても、チームまたブースターにとってベストな在り方を関係者と議論、交渉を進めております。

エンターテインメント事業：スポーツ領域の事業成長
XFLAG SPORTS WEEK

mixi GROUP

- 8月にXFLAGがスポンサードするFC東京・東京ヤクルトスワローズ・千葉ジェッツの3チームが連動し、ジャンルの垣根を越えたコンテンツを7日間に渡り展開
- モバイルゲームアプリ「モンスター」の位置情報連動企画も実施



©mixi, Inc. All rights reserved.

16ページをご覧ください。

こちらは2Qの取り組みとなりますが、現在、XFLAGスポーツウィークと題しまして、当社が支援させて頂いている「千葉ジェッツ」「FC東京」「東京ヤクルトスワローズ」の3チーム合同のイベントを開催しております。

8月7日のヤクルトスワローズの試合では、FC東京のキャプテン東選手とチームマスコットによる始球式を実施するなど、競技の垣根を越えたイベントなどを通して、スポーツ全体を盛り上げていきたいと思っております。

エンターテインメント事業：その他取組み
モンスターIP新ゲームの配信決定

mixi GROUP

- モンスターIPを使った「モンスタードリームカンパニー」近日配信予定
- 「ひっぱりすごろくゲーム」として、モンスター同様、最大4人まで同時に遊べる協力プレイが可能で、モンスターよりもカジュアルに遊んで頂けるゲーム

ゆるっとワイワイ！ひっぱりすごろく！「モンスタードリームカンパニー」



©mixi, Inc. All rights reserved.

17ページをご覧ください。

ここからは、その他の事業進捗についてご説明させていただきます。

まず、一つ目は、すでに発表しておりますが、モンスターライクのIPを使った新作ゲーム「モンスタードリームカンパニー」の近日配信を予定しております。

本ゲームは、モンスターライクのIPを利用した「ひっぱりすごろくゲーム」です。モンスターライク同様、最大4名まで同時に遊べる協力プレイで、家族や友達とわいわい盛り上がることのできるカジュアルゲームとなっており、モンスターライクをプレイしたことがある方はもちろん、プレイしたことがない方、アクションゲームが苦手な方でも気軽に遊んで頂けるゲームとなっております。

引き続き、モンスターライクのIPを使ったゲームを準備してまいります。

エンターテインメント事業：その他取組み
セガゲームス社よりゲーム譲受

mixi GROUP

- セガゲームス社より「共闘ことばRPG コトダマン」を譲受（1Q）
- 「ことばあそび」という昔から親しまれている題材のポテンシャルに、モンスターで培ったノウハウを活かし、投資を行っていくことで大きな成長を目指す

共闘ことばRPG コトダマン



©mixi, Inc. All rights reserved.

18ページをご覧ください。

本日発表させていただきました通り、「共闘ことばRPG コトダマン」というゲームタイトルをセガゲームス社より譲り受けました。

コトダマンは、文字を組み合わせて「ことば」を作り、敵を攻撃しステージをクリアしていく、「ことば」で闘う新感覚RPGで、最大4名まで同時に遊べるゲームとなっております。

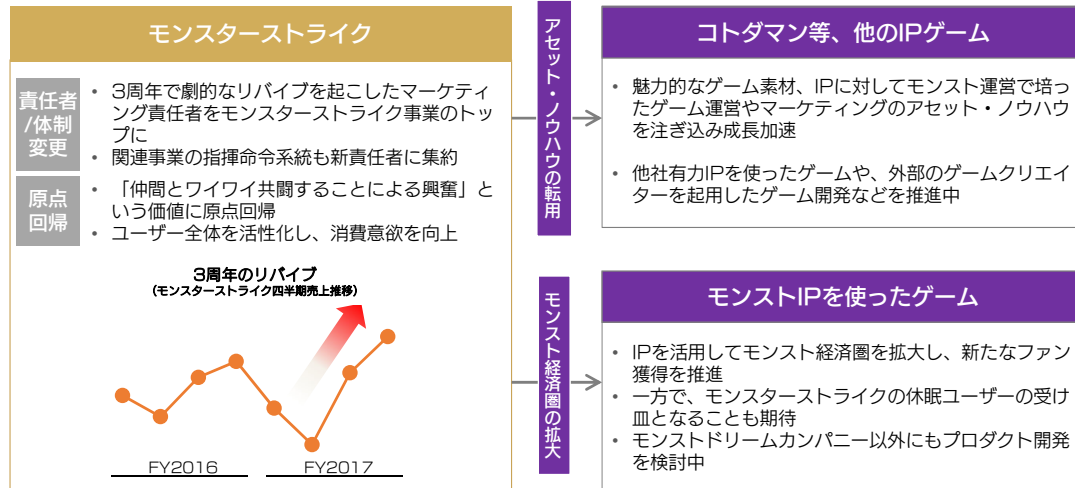
ことばあそびのゲームは、昔から多くの方が親しんできたものであり、題材として大きなポテンシャルを感じています。

このポテンシャルに、モンスターストライクを通して培った当社のノウハウを活かし機能追加を行っていくことや、マーケティングを掛け合わせ、しっかりと投資を行っていくことで、さらに「コトダマン」を成長させることができると考えていますので、どうぞご期待ください。

エンターテインメント事業：その他取組み ゲーム事業の方向性

mixi GROUP

- モンスターストライクそのもののリバイブに注力しつつ、モンスターストライクのアセット・ノウハウを活用して、事業ポートフォリオを拡充する



©mixi, Inc. All rights reserved.

19ページをご覧ください。

ゲーム事業の今後の展開の方向性につきましては、クオリティの高いゲームが提供できるよう、厳選してパイプラインを組んでおります。

新規ゲームにつきましては、これまでモンストにかかわったメンバーがモンストの運営を通じて得た、ゲームの運営力、継続力、マーケティングのノウハウなどを転用していきます。

他社のIPを活用したゲームタイトルの開発は進んでおり、外部のゲームクリエイターを起用したタイトルなども進めております。

アニメーション『プロメア』の興行

- TRIGGER社と共同制作の長編アニメーション作品『プロメア』が5月24日から全国ロードショー
- 国内観客動員数は50万人を超え、世界62の国と地域での配給も決定

『プロメア』



モンスター内コラボ企画



- ・モンスターストライクアプリ内にて『プロメア』公開記念コラボを実施
- ・コラボガチャを無料で引ける「プロ玉」を『プロメア』の上映映画館にて配布

©mixi, Inc. All rights reserved.

20ページをご覧ください。

ゲーム以外の取組みとしては、TRIGGER社と共同制作を行った長編アニメーション作品『プロメア』の全国ロードショーが5月24日にスタートいたしました。

多くのお客様からご好評を頂き、観客動員数は50万人を超えました。また、モンスターとコラボを行ったほか、世界62の国と地域での配給も決定するなど、日本国内にとどまらず世界的なIPの構築を目指してまいります。

1. 財務状況

2. 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**

3. Appendix

続きまして、ライフスタイル事業の状況についてご説明いたします。

家族アルバム「みてね」1Qの取り組み

- 「みてね」の利用者は堅調に増加し、4月にはプレミアムプランを開始
- 6月には複数の年賀状サービスを手掛けるスフィダンテ社を子会社化
- 共同で事業開発するなど、今後も継続的にマネタイズを強化する

家族アルバム「みてね」利用者数

利用者数の推移



スフィダンテ社完全子会社化

SFIDANTE



- スマホフォトプリントを事業ドメインとして、スマホで撮影した写真で、高品質な写真年賀状を作れる年賀状アプリサービスを複数展開
- 高い品質とデザインの豊富さから、トップクラスの注文枚数を獲得

©mixi, Inc. All rights reserved.

22ページをご覧ください。

6月に、「家族アルバム みてね」の利用者数が500万人を突破いたしました。4月よりプレミアムプランを開始するなど、マネタイズメニューを増やし収益の拡大を進めています。

また、6月末に株式会社スフィダンテを完全子会社化いたしました。スフィダンテ社は、スマホフォトプリントを事業ドメインとして、年賀状アプリサービスを複数展開し、トップクラスの注文枚数を獲得しています。

「みてね」の事業アセットと、スフィダンテ社の高品質なサービスを掛け合わせて、共同でサービスを開発していきたいと考えております。

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。

1Qの決算数値は、前期と比較すると大きな減収減益となり、今後も楽観視は出来ませんが、一方でモンスターストライクの直近のMAUが昨年を上回るなどかなり良い傾向も見えてきております。

今期の注力テーマである「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」に対する取り組みは着実に進んでおり、これらの注力事業が今後の収益に貢献することを確信しております。更に、今期中に良いニュースをお届けできるように、準備を進めておりますので、引き続きご支援賜ればと思います。

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。

1. 財務状況

2. 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

3. Appendix

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

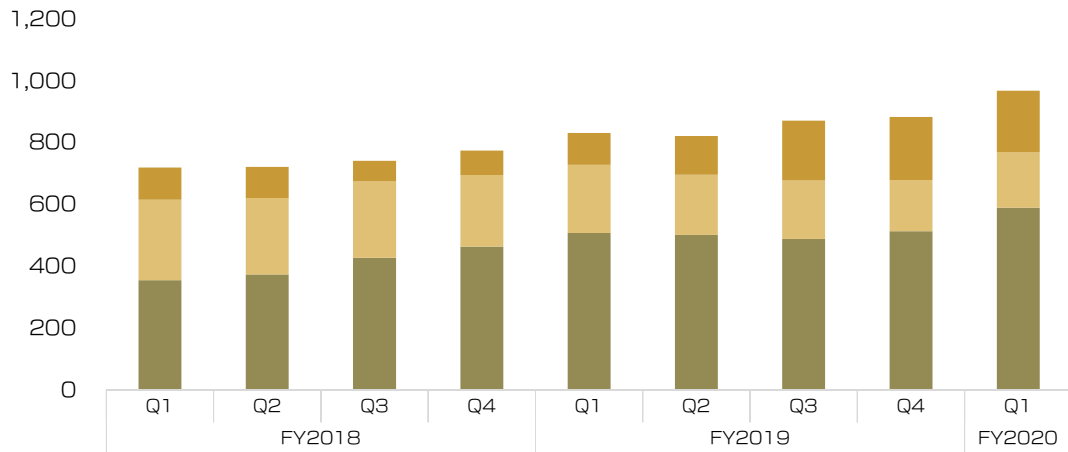
	FY2020/Q1 (2019年6月末)	FY2019/Q1 (2018年6月末)
流動資産	154,471	158,264
固定資産	31,937	20,536
総資産	186,409	178,800
流動負債	10,166	15,154
固定負債	742	35
純資産	175,500	163,611

	FY2020/Q1 (2019年4月-2019年6月)	FY2019/Q1 (2018年4月-2018年6月)
営業活動によるCF	2,322	234
投資活動によるCF	▲4,418	▲588
財務活動によるCF	▲3,922	▲14,088
現金及び現金同等物の期末残高	138,393	141,755

従業員数推移(正社員)

mixi GROUP

単位：人



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

セグメント別売上高・調整後 EBITDA

mixi GROUP

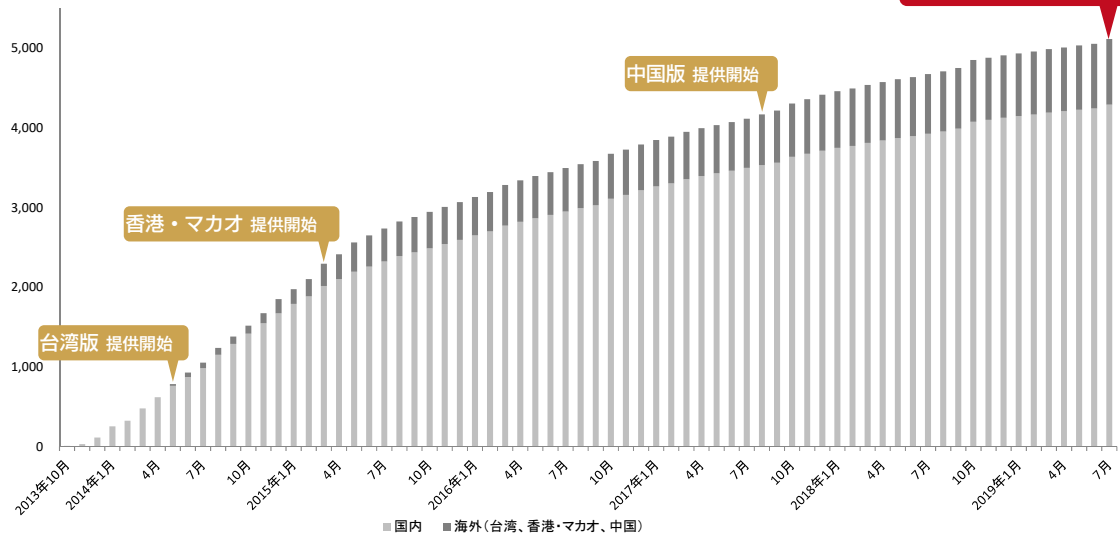
- 減価償却費及びのれん償却額を考慮しないセグメント利益 (EBITDA)

単位：百万円

	FY2020/Q1 (2019年4月-2019年6月)	FY2019/Q1 (2018年4月-2018年6月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	19,970	32,709	▲ 38.9%
セグメント利益 (EBITDA)	4,172	13,190	▲ 68.4%
ライフスタイル (旧：メディアプラットフォーム)			
売上高	810	1,851	▲ 56.2%
セグメント利益 (EBITDA)	▲272	▲424	- %

「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
 * 2019年7月24日に世界累計利用者数が5,100万人を突破
 ©mixi, Inc. All rights reserved.

会社概要

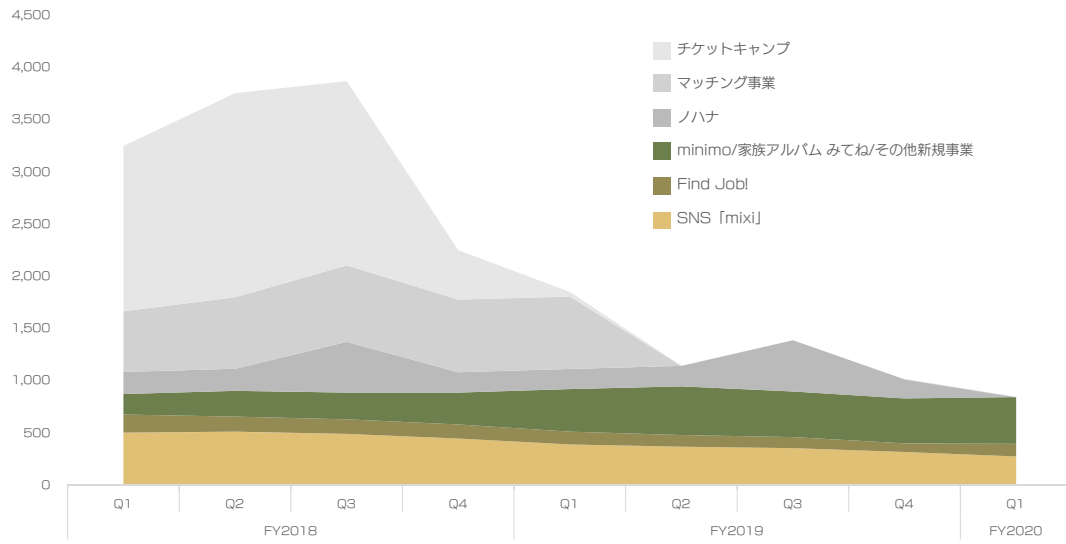


会社名	株式会社ミクシィ (mixi, Inc.)		
設立	1999年6月3日		
資本金	9,698百万円		
所在地	〒150-0011 渋谷区東1-2-20 住友不動産渋谷ファーストタワー7階		
役員構成	代表取締役社長	木村 弘毅	社外取締役 嶋 聡
	取締役	多留 幸祐	社外取締役 志村 直子
	取締役	大澤 弘之	社外取締役 松永 達也
	取締役	奥田 匡彦	常勤監査役 加藤 孝子
	取締役	村瀬 龍馬	常勤監査役 西村 裕一郎
	取締役会長	笠原 健治	社外監査役 若松 弘之
			社外監査役 上田 望美
従業員数	969名 (連結・正社員のみ)		
発行株数	78,230,850株		
主要株主 (2019年3月31日現在)	笠原 健治		45.25%
	JP MORGAN CHASE BANK 380634		2.65%
	THE BANK OF NEW YORK 133972		1.90%
	CDS I L 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6月30日現在

ライフスタイル事業売上推移

mixi GROUP

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