



FY2017 決算説明資料

2017年5月10日

- ・ 財務状況
- ・ 事業状況
- ・ FY2018 事業戦略
- ・ FY2018 業績予想
- ・ Appendix

財務状況

連結損益計算書（通期）

単位：百万円

	FY2017 (2016年4月-2017年3月)	FY2016 (2015年4月-2016年3月)	増減率 (YoY)
売上高	207,161	208,799	▲0.8%
営業利益	89,008	95,033	▲6.3%
経常利益	88,472	94,798	▲6.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	59,867	61,022	▲1.9%

連結損益計算書（四半期）

単位：百万円

	FY2017／Q4 (2017年1月-2017年3月)	FY2016／Q4 (2016年1月-2016年3月)	増減率 (YoY)
売上高	64,171	58,513	9.7%
営業利益	32,497	27,728	17.2%
経常利益	32,401	27,799	16.6%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	21,003	16,990	23.6%

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）

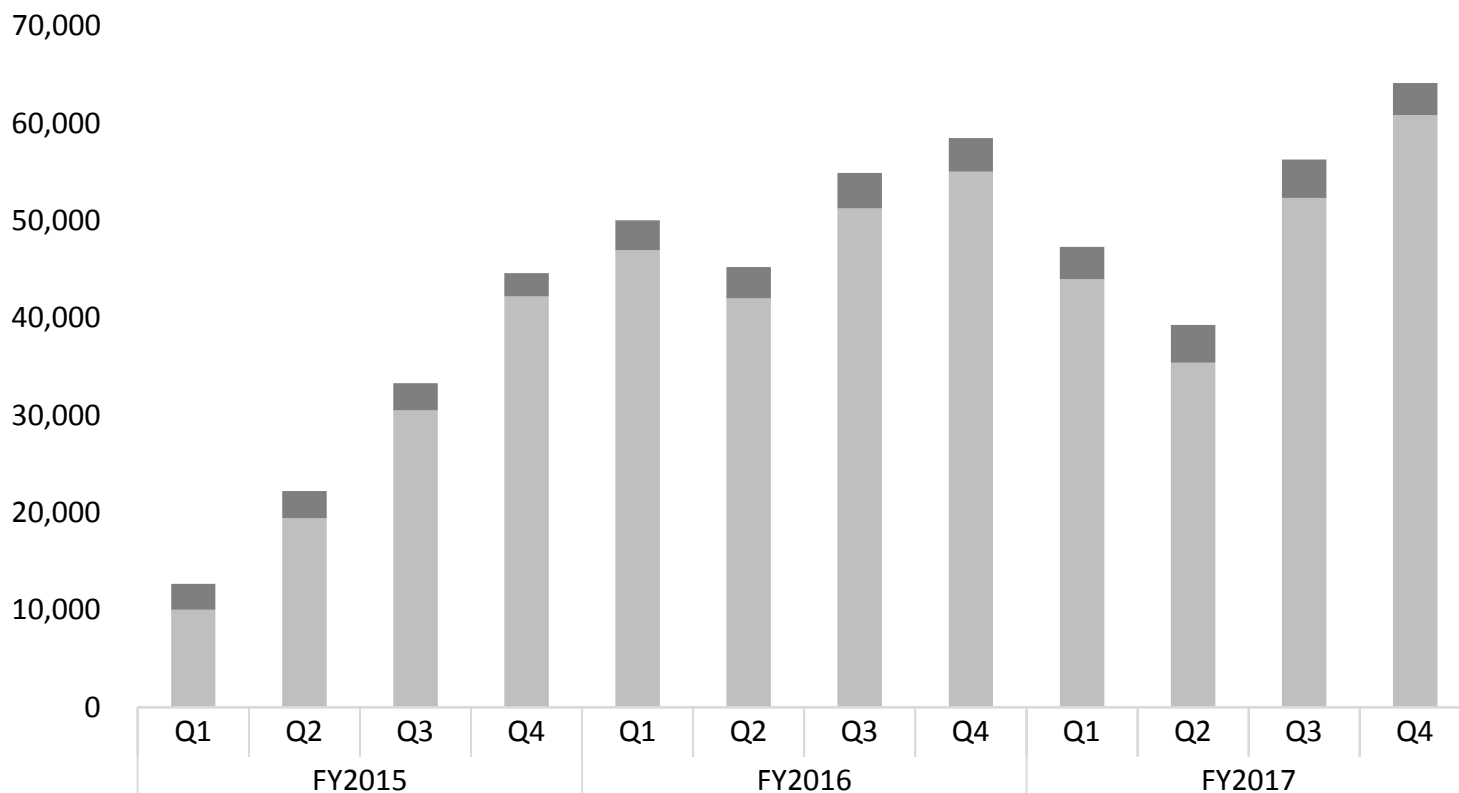
単位：百万円

	FY2017 (2016年4月-2017年3月)	FY2016 (2015年4月-2016年3月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	192,703	195,355	▲1.4%
セグメント利益 (EBITDA)	94,267	99,722	▲5.5%
メディアプラットフォーム			
売上高	14,457	13,443	7.5%
セグメント利益 (EBITDA)	1,806	2,164	▲16.5%

売上高（四半期推移）

- エンターテインメント：モンスターストライクのアクティブユーザーが過去最高を更新

単位：百万円

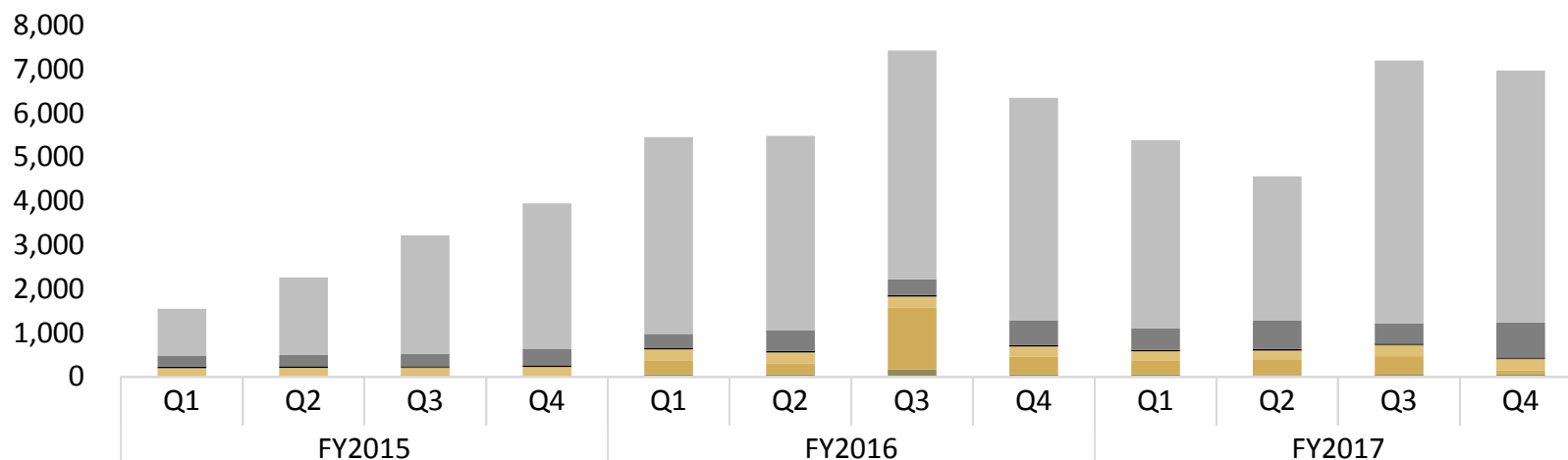


	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
■ メディアプラットフォーム	2,674	2,782	2,783	2,426	3,078	3,246	3,656	3,462	3,322	3,895	3,967	3,272
■ エンターテインメント	10,044	19,452	30,528	42,226	47,002	42,025	51,276	55,051	44,022	35,429	52,353	60,898

売上原価（四半期推移）

- 人件費：賞与の支給により一時的に増加
- 仕入：ミューズコー社の全株式譲渡により仕入が減少（2017年1月末日譲渡完了）

単位：百万円



	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
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
開発人件費	250	262	273	383	314	461	358	551	483	649	455	796
コンテンツ費用	35	34	34	34	34	34	33	33	33	33	34	33
減価償却費	22	24	29	32	23	25	25	26	19	20	23	28
賃借料	145	156	140	168	232	237	237	208	189	197	233	235
仕入	-	-	1	1	319	243	1,400	403	321	340	422	91
その他	31	27	44	29	58	57	170	59	56	45	49	61

販管費（四半期推移）

- 広告宣伝費：映像コンテンツ施策、ユーザー還元施策の狭間で減少
- 人件費：賞与の支給により一時的に増加

単位：百万円

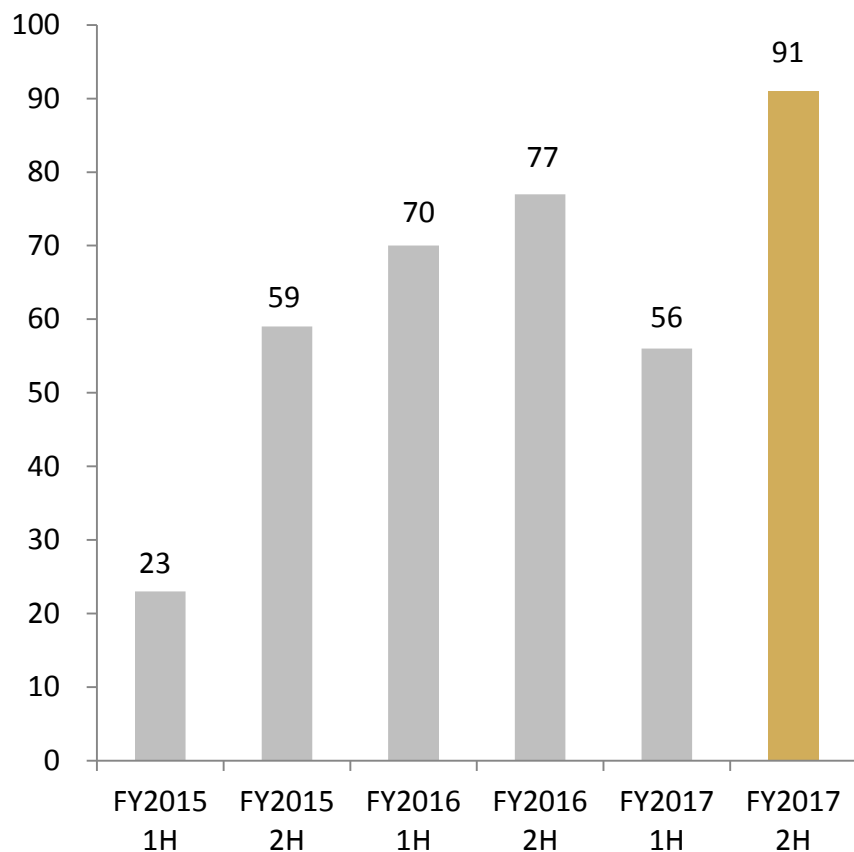
30,000
25,000
20,000
15,000
10,000
5,000
0



	FY2015				FY2016				FY2017			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
■ 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
■ 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
■ 外注費	220	244	266	293	376	326	594	217	418	554	531	495
■ 人件費	591	568	621	803	843	1,083	929	1,200	951	1,536	970	1,764
■ 支払地代家賃	147	142	140	139	162	183	189	190	237	291	303	294
■ のれん償却額	72	72	72	72	585	621	544	566	409	409	499	361
■ 租税公課	35	65	99	181	255	250	257	311	283	254	316	497
■ その他	290	274	385	390	413	484	814	589	550	680	622	631

配当状況（1株当たり）

単位：円



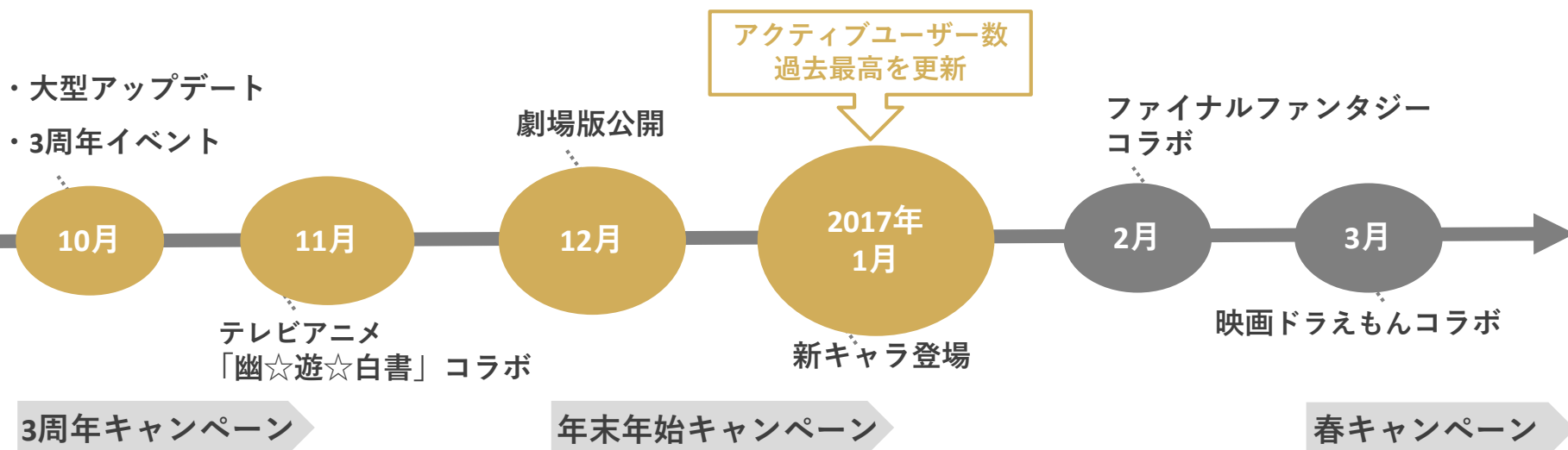
自己株式の取得

取得株式種類	当社普通株式
取得株式総数	2,000,000株（上限）
取得価額総額	10,000百万円（上限）
取得期間	平成29年5月11日から 平成29年9月末日
買付方法	東京証券取引所における 市買付け（取引一任契約 に基づく市場買付け）

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

国内モンスター 下期施策



	Q3	Q4
ゲーム内施策	- アプリ大型アップデート(10月) 3周年イベント (10月) - テレビアニメ「幽☆遊☆白書」コラボ(11月) - Xmas・年末・年始イベント(12月～1月)	- 年末年始イベント(12月～1月) 「超獣神祭」限定新キャラ登場(1月) - ファイナルファンタジーコラボ(2月) - 映画ドラえもんコラボ(3月)
アニメ・動画コンテンツ	- アニメ配信(4月～12月) - 劇場版公開(12月～1月)	- アニメ新年スペシャル版配信(1月) - アニメ2ndシーズン告知
ユーザー還元施策	3周年ハッピーくじ(10月) - サンタくじ(12月) - 年末BIGボーナスくじ(12月)	イベント「MONST NIGHT」開催(3月)

事業状況

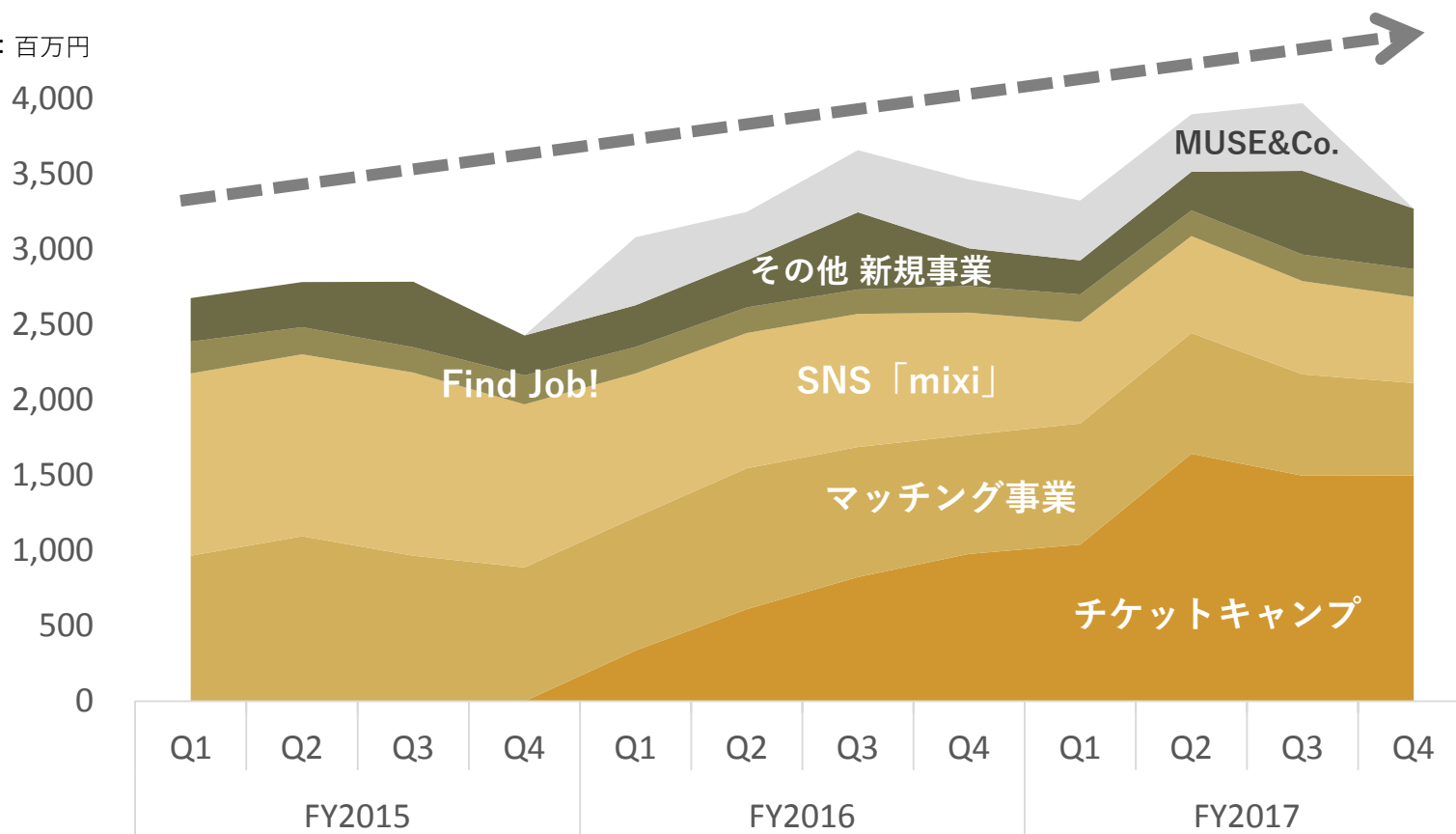
- ・ エンターテインメント事業
- ・ メディアプラットフォーム事業

メディアプラットフォーム事業状況

- 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



FY2018 事業戦略

- ・ 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

FY2018
投資額 **130** 億円 (予定)



ゲーム内外の領域の拡大
新規タイトルの創出

投資額
130億円

50億円

38%



「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)



「モンスターストライク」の頂点を決めるe-sports大会
「モンスターグランプリ2017 チャンピオンシップ」 (7月)

投資額
130億円

ユーザー還元
50億円

30億円

62%



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～)

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)

マーチャンダイジングの拡大

投資額
130億円

ユーザー還元
50億円

アニメ・動画
30億円

20億円

76%



プレイする新感覚ストア。「XFLAG STORE SHIBUYA」(5月)
公式オンラインストア「XFLAG STORE」も開設予定(今夏)



「モンスト物産展 春の市」
(3月～5月)



全国8ヶ所のイオンモールで開催
「モンストモール」(4月～5月)

投資額
130億円

ユーザー還元
50億円

アニメ・動画
30億円

マーチャン
ダイジング
20億円

30億円

100%



アジアを足がかりにグローバル展開を目指す

タッグバトル エンターテインメント

近日 新情報公開予定

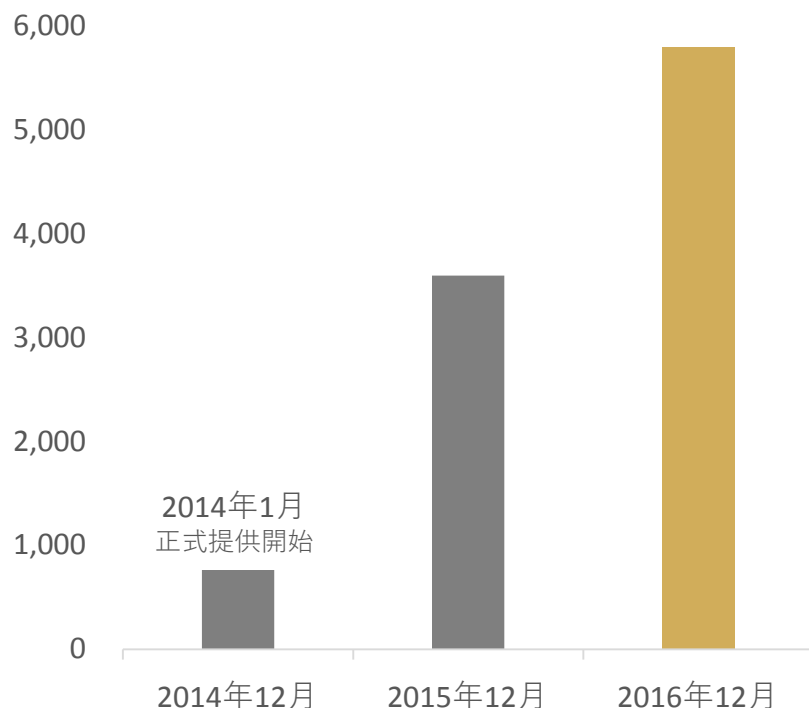
FY2018 事業戦略

- ・ 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

- 登録会員数が300万人を突破*。2016年12月のGMVは約58億円と過去最高額に
- FY2018はスポーツ興行業界とのさらなるリレーションシップ構築に注力

月次流通総額(GMV) 推移

単位：百万円



*2017年3月16日時点

リレーションシップ事例



パ・リーグTV



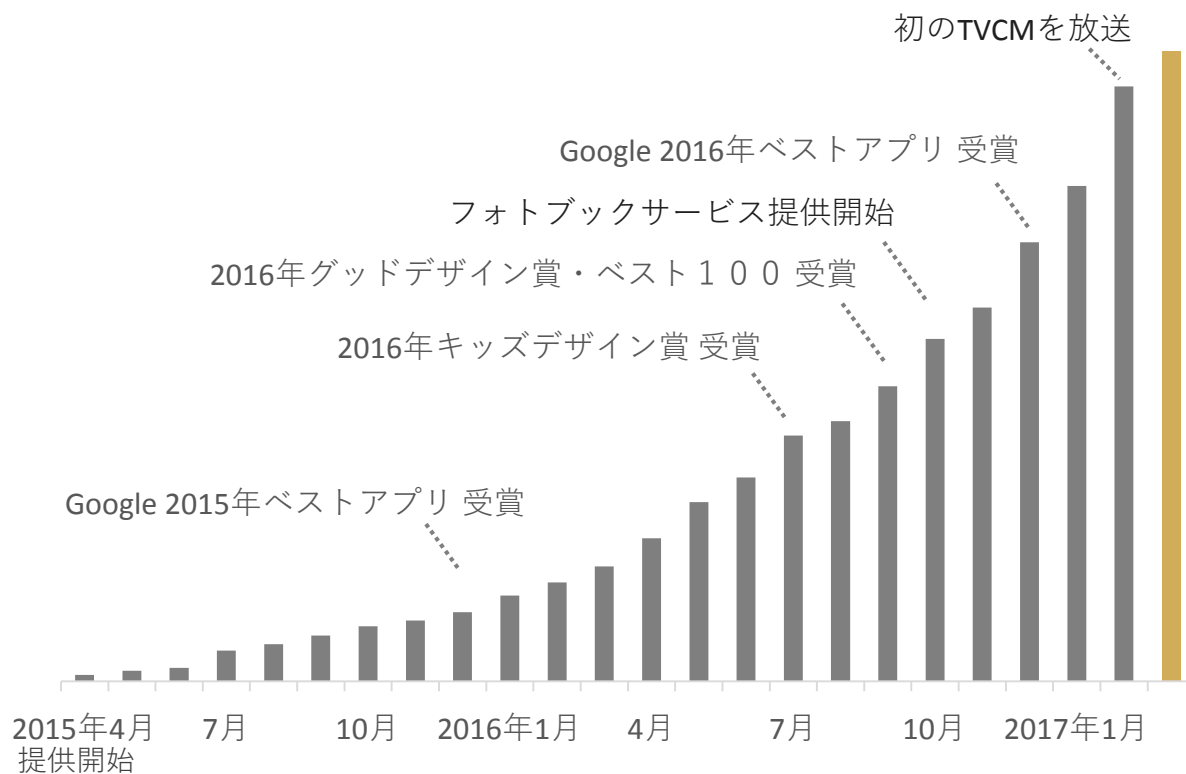
DIME
.EXE



- アクティブユーザー数は順調に増加
- FY2018は海外展開・多言語化を予定。収益化に向けビジネスモデルを強化



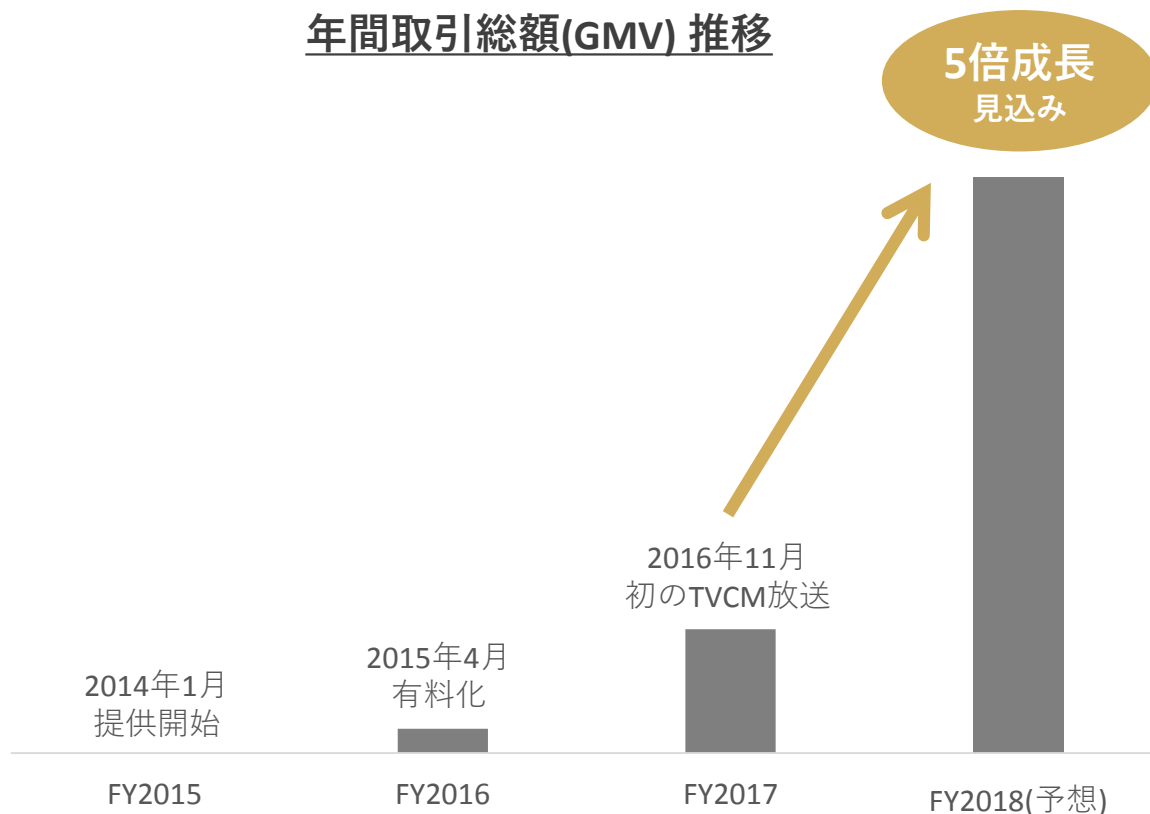
アクティブユーザー数 推移



- 累計利用者数200万人を突破*1、月間の予約申込数は30万件以上に*2
- 成長フェーズにある今、トップラインを上げる事に注力し今期GMV 5倍成長を狙う



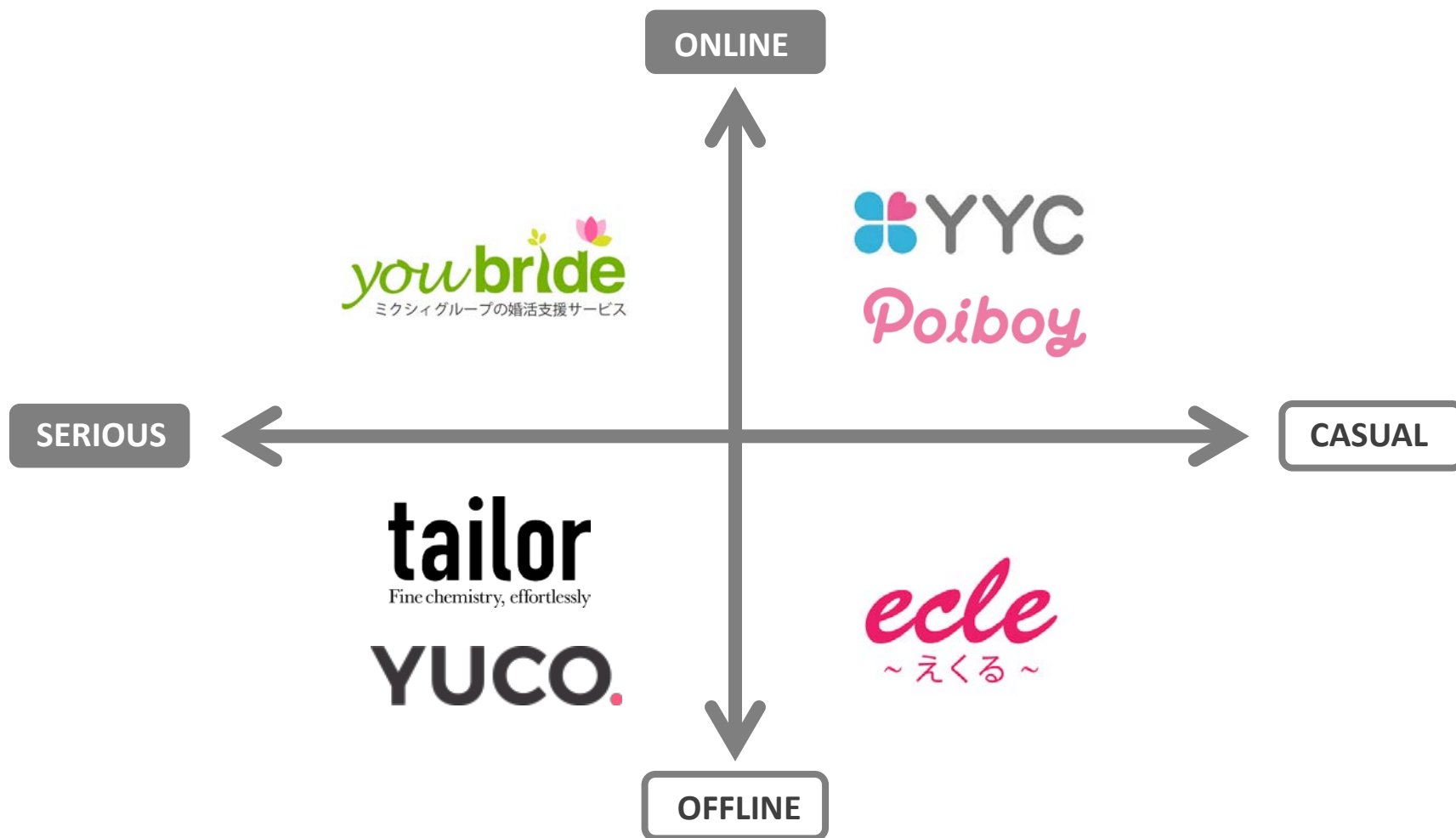
年間取引総額(GMV) 推移



*1 2017年5月2日時点

*2 2017年4月末時点

- ライフスタイルの変化に合わせた出会いのインフラをつくり、
オンライン・オフライン共に引き続き多くのサービスを創出し続ける



FY2018 業績予想

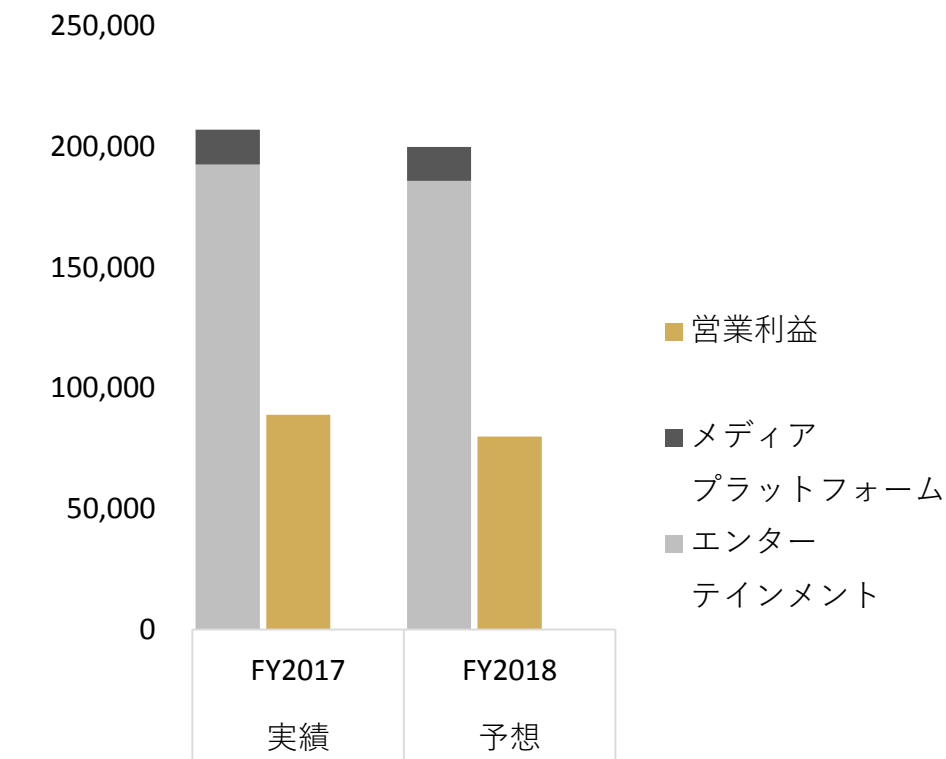
FY2018 通期業績予想

- 売上予想：エンターテインメント1,860億円、メディアプラットフォーム140億円
- 配当予想：一株当たり121円（FY2017配当実績：147円）

単位：百万円

	FY2018 通期 (2017年4月-2018年3月)
売上高	200,000
営業利益	70,000
経常利益	70,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	48,000

単位：百万円



Appendix

貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	FY2017 (2017年3月末)	FY2016 (2016年3月末)
流動資産	154,130	143,190
固定資産	22,844	21,848
総資産	176,974	165,039
流動負債	26,300	43,465
固定負債	143	83
純資産	150,529	121,490

	FY2017 (2016年4月-2017年3月)	FY2016 (2015年4月-2016年3月)
営業活動によるCF	41,274	69,060
投資活動によるCF	▲1,921	▲1,524
財務活動によるCF	▲31,386	▲6,646
現金及び現金同等物の期末残高	134,278	126,316

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	常勤監査役 加藤 孝子
	取締役	木村 弘毅	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	646名（連結・正社員のみ）		
発行株数	81,879,450株		
主要株主	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3月31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	02月	ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」の運営を開始
	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



minimo



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



YUCO.



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



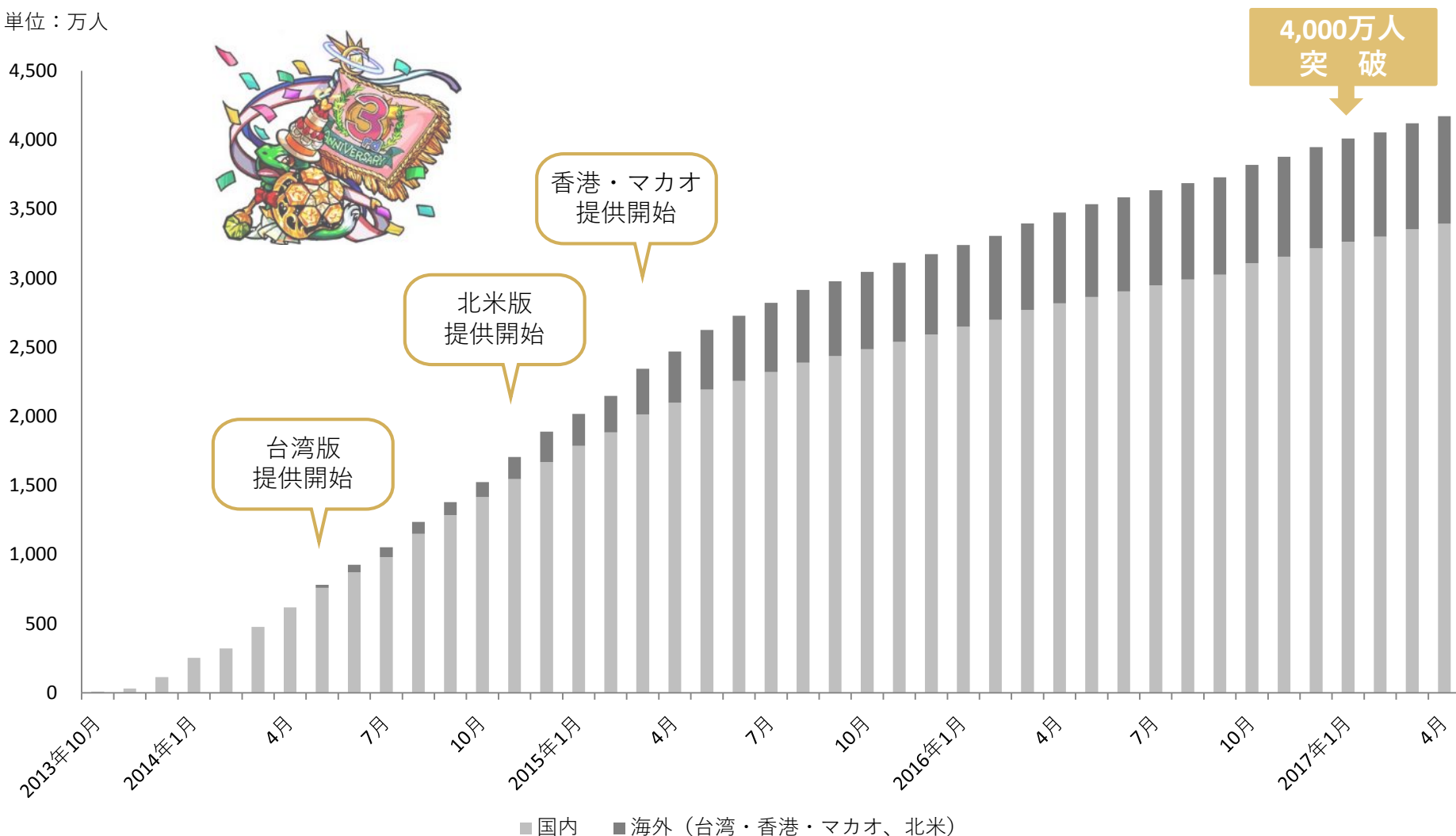
投資会社

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

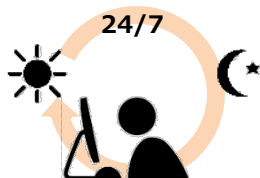
ミクシィグループの健全化推進体制

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。

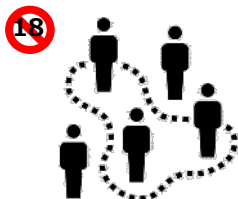
ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

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