



FY2021 Q2

決算説明資料

[2020.7.1 – 2020.9.30]

2020.11.6 Fri

© 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、FY2021 Q2の決算についてご説明いたします。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想

4. Appendix

本日は、
財務状況、事業状況および業績予想のパートに分けてご説明いたします。

事業トピックス

● スポーツ

チャリロトおよびTIPSTAR：車券販売取扱高（以下、GMV）はYoYで約2倍に成長

● デジタルエンターテインメント

モンスターストライク：増収トレンドを維持しつつ、広告宣伝費の効率化により大幅増益

通期業績予想

通期売上1,200億円、EBITDA230億円、営業利益190億円へ上方修正

3ページをご覧ください。
エグゼクティブサマリーでございます。

まずは事業トピックスからご説明いたします。
当社は今期、公営競技関連事業の更なる成長と、
モンスターストライクのリバイブに注力しております。
公営競技関連事業においては、チャリロトおよびTIPSTARの
車券販売取扱高が前年同期の約2倍に成長いたしました。
また、モンスターストライクは増収トレンドを維持しつつ、
広告宣伝費の効率化により、前年同期比で大幅な増益となっております。

続いて、通期業績予想についてですが、
モンスターストライクの業績好調などを受け、
売上1,200億円、EBITDA230億円、営業利益190億円へ上方修正いたしました。
詳細につきまして、これからご説明いたします。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想

4. 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

	FY2021/Q2 (2020年7月-9月)	FY2020/Q2 (2019年7月-9月)	増減率 (YoY)
売上高	29,392	26,055	+12.8%
EBITDA	7,637	2,918	+161.7%
営業利益	6,648	2,343	+183.7%
経常利益	6,615	2,325	+184.5%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	4,468	1,038	+330.4%

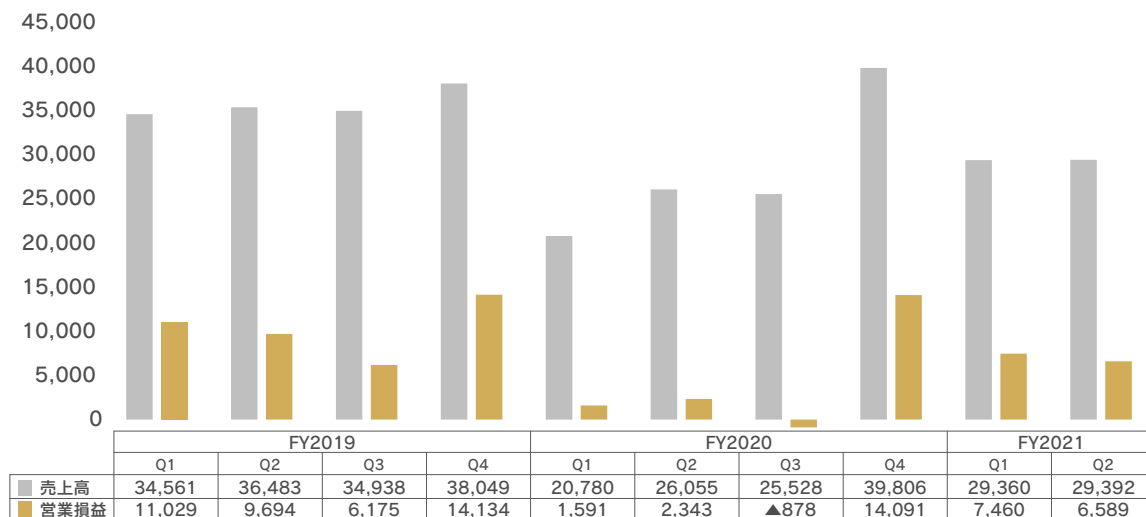
5ページをご覧ください。
連結損益計算書でございます。

売上高は293億円となり、前年同期比で12.8%の増収となりました。
EBITDAは76億円、当期純利益は44億円となり、
前年同期比で330%の増益となりました。

連結業績（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



6ページをご覧ください。

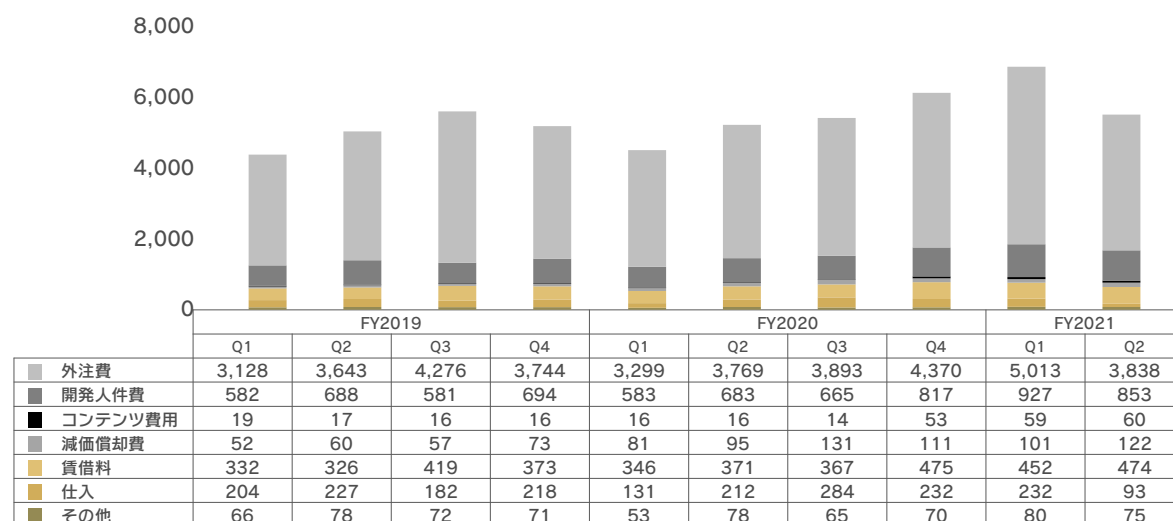
こちらは連結業績の四半期推移となっております。

なお、セグメント売上につきましては後述させていただきます。

売上原価（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



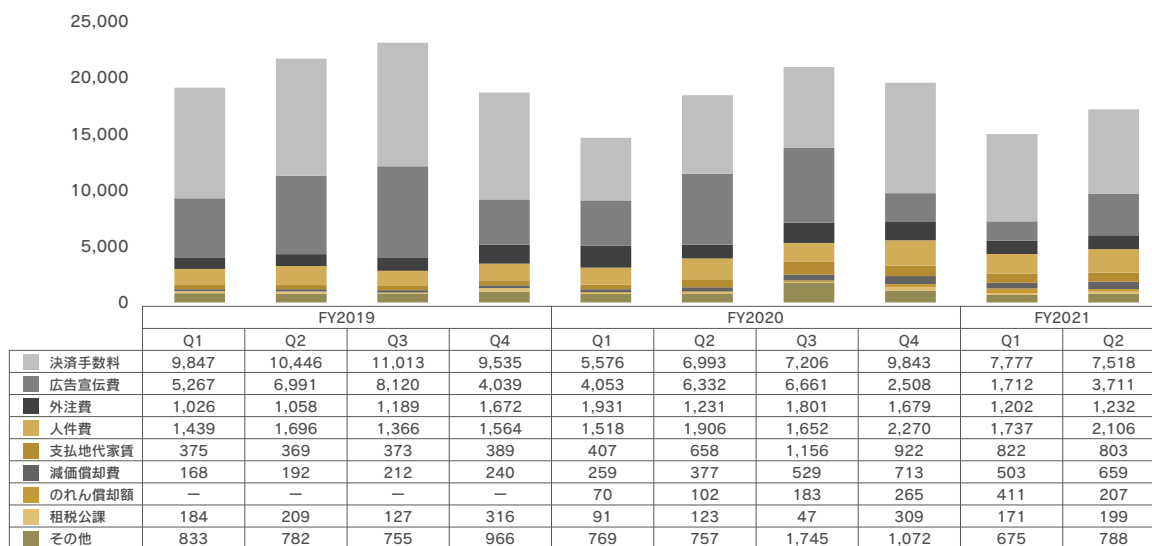
7ページをご覧ください。
売上原価の推移となっております。

外注費は前年同期比でほぼ横ばいとなります。
Q1と比べると大きく減少していますが、
これはQ1に劇場版モンスターストライクの制作費や
TIPSTARの開発費が一時的に計上されていたためです。

販管費（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



8 ページをご覧ください。
販管費の推移となっております。

広告宣伝費につきましては、前年同期比で減少しております。

新規サービスのTIPSTARに対して十分な先行投資を行った一方で、
モンスターストライクの広告宣伝費を効率化できたことが要因です。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

TIPSTAR

チリ・LOTO

CHIBA JETS

netkeiba.com

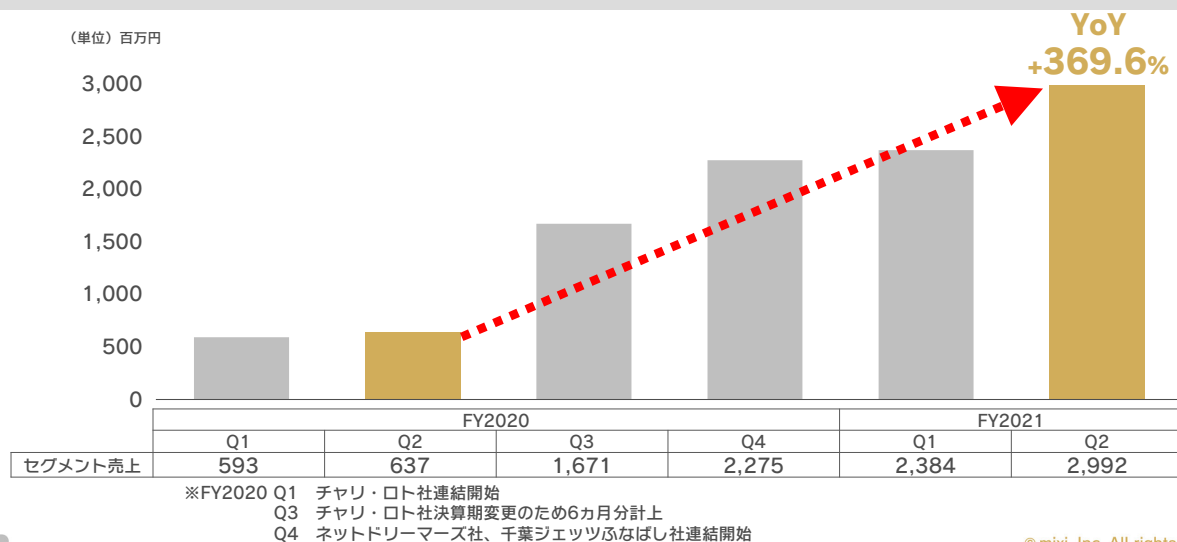
Unlim
Sports Gifting

3. 業績予想

4. Appendix

続きまして、各事業状況についてご説明いたします。

- 前年同期比で売上は+369.6%
- チャリ・ロト社の大幅増収に加え、ネットドリーマーズ社、TIPSTARの売上貢献



© mixi, Inc. All rights reserved.

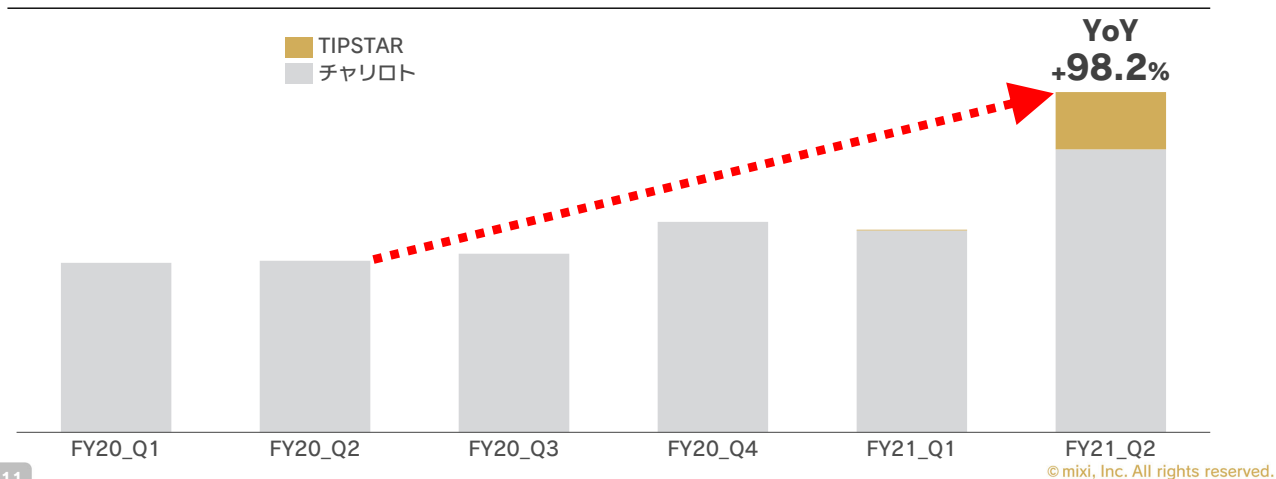
10ページをご覧ください。
スポーツセグメントの振り返りとなります。

売上高は29億円となり、前年同期比で369%の増収となりました。

これは、チャリ・ロト社が大幅に増収となったことや、
ネットドリーマーズ社およびTIPSTARの売上が加わったことが
主な要因となります。

- チャリロト+TIPSTARのGMVはYoY+98.2%と順調に増加
- TIPSTARは全体の約1/6を占める

チャリロト+TIPSTAR GMV推移



11ページをご覧ください。

チャリロト、TIPSTARのGMVの推移についてご説明いたします。

チャリロト、TIPSTARのGMVは順調に増加しており、前年同期比で98%増となりました。

6月末にローンチしたTIPSTARの取扱高が

Q2全体の約1/6を占めるまでに成長しております。

なお、TIPSTARはこれまでスマートフォンのブラウザでサービスを

提供しておりましたが、10月にはアプリ版もリリースいたしました。

ユーザーの増加を図ると共に、更なるGMVの拡大を目指してまいります。

- Bリーグ2020-2021シーズンが開幕。座席制限等の感染症対策を十分講じ観客動員
- 新チーム体制に合わせ、より一層サポートを強化

コロナ禍における新たな運営



新体制に刷新、ミクシィからのサポート強化



12ページをご覧ください。
千葉ジェッツの状況となります。

10月よりBリーグの新シーズンが開幕いたしました。
現在、新型コロナウイルスの影響によりソーシャルディスタンスに配慮した
座席レイアウトなど、様々な感染症対策を講じたうえで
試合を開催しております。

経営体制を刷新し、当社からのサポートも更に強化してまいります。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想

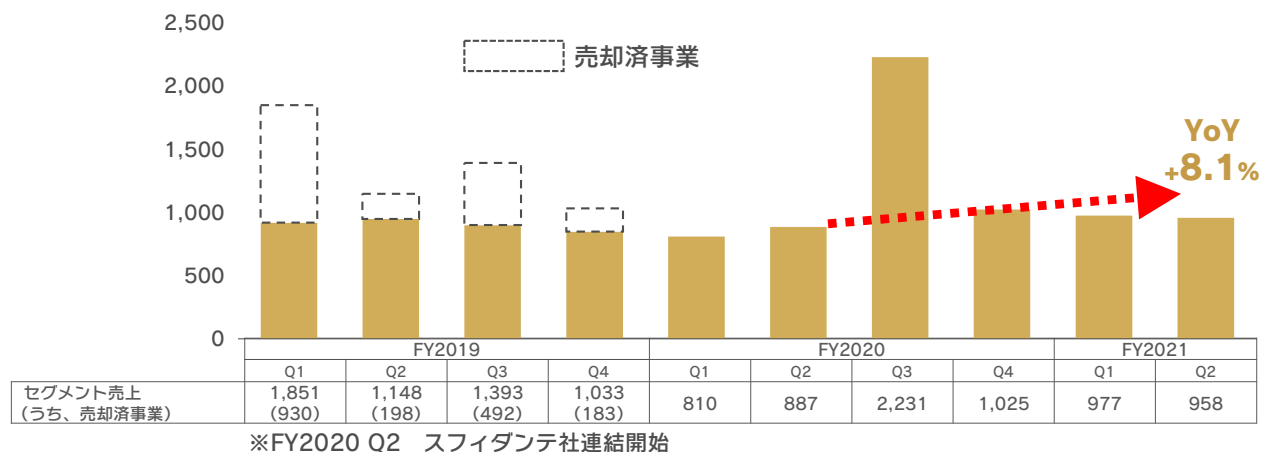
4. Appendix



続きまして、ライフスタイルセグメントについてご説明いたします。

- セグメント売上は前年同期比で+8.1%の増収
- みてね好調。minimoはコロナ禍で低迷するも、Q2より復調

(単位) 百万円



14ページをご覧ください。
ライフスタイルセグメントの振り返りとなります。

売上高は9億円、前年同期比で8%の増収となりました。
これは、みてねおよびminimoの増収によるものです。

minimoは新型コロナの影響を受け、一時的に低迷しておりましたが、
Q2では復調いたしました。

- ラブグラフと連携し、出張カメラマンサービスの「みてね出張撮影」開始
- 今後もマネタイズ手法の追加や強化を予定。セグメントの黒字化を目指す

みてね×ラブグラフ



みてね出張撮影

ご予約受付スタート!

みてね × ♥ LOVEGRAPH

今後の提供サービス



ライト



NEW スタンダード



NEW ハードカバー



みてねフォトブックに、スタンダードとハードカバーが新登場

15ページをご覧ください。
家族アルバム みてねの状況となります。

みてねはマネタイズの強化に取り組んでおります。
Q2ではラブグラフ社と連携し、出張撮影サービスを開始いたしました。
Q3ではより高品質なフォトブックに加え、
昨年多くの方にご利用いただいたみてね年賀状を今年も販売いたします。

今後もみてねの写真アセットを活かしたサービス強化を行い、
セグメントの黒字化を目指してまいります。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

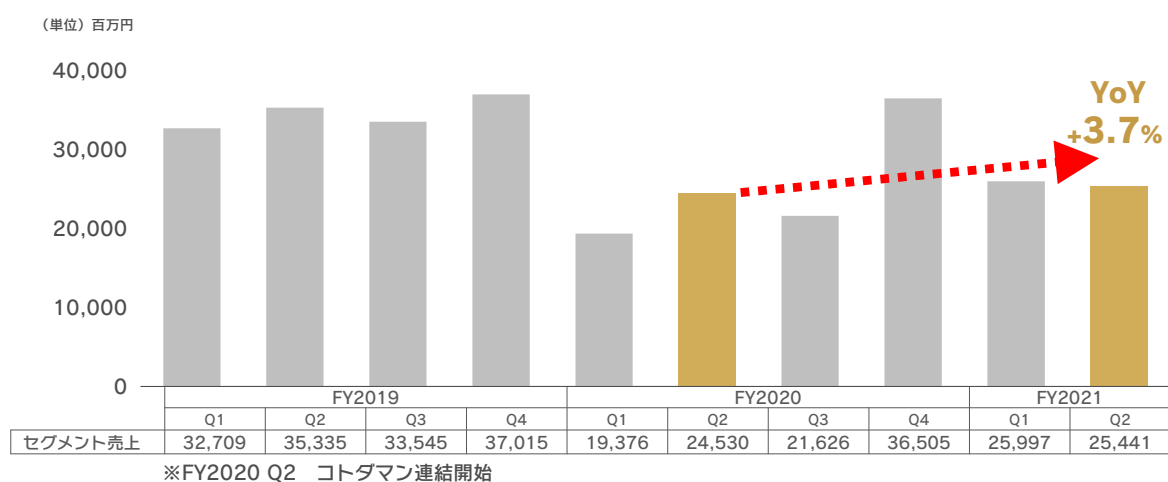


3. 業績予想

4. Appendix

続きまして、デジタルエンターテインメントセグメントについて
ご説明いたします。

- セグメント売上は、前年同期比で3.7%の増収
- モンスターストライク、コトダマンはそれぞれ増収



17ページをご覧ください。
デジタルエンターテインメントセグメントの振り返りとなります。

売上高は、前年同期比で3.7%増収の254億円となりました。

これは、モンスターストライクおよびコトダマンの業績が、それぞれ増収となったためです。

- 人気IPとのコラボを実施、ARPU回復でYoYで増収
- モンスト7周年キャンペーンを実施、オンラインイベントなどユーザー熱量を維持

人気IPとのコラボなど



©諫山創・講談社/「進撃の巨人」製作委員会

モンスト7周年



© mixi, Inc. All rights reserved.

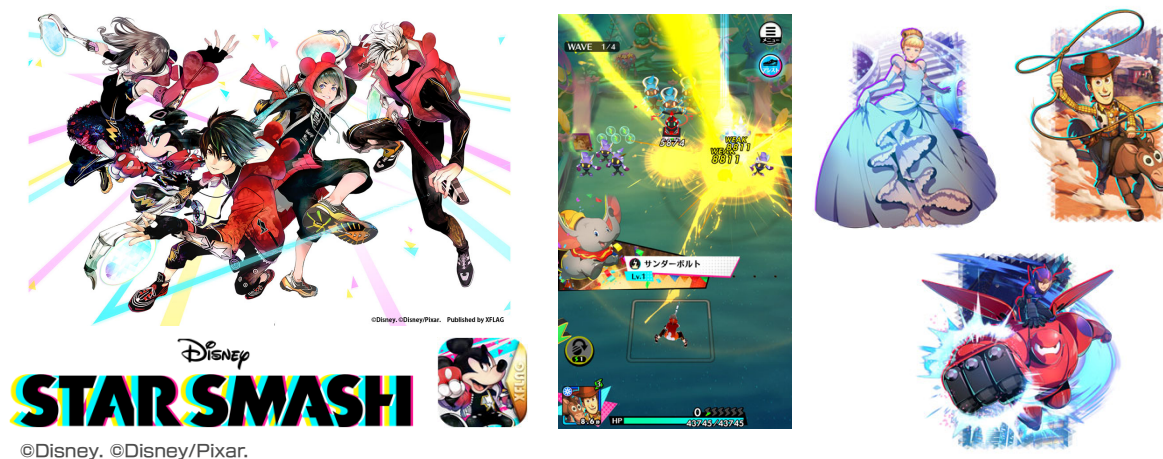
18ページをご覧ください。
モンスターストライクの状況となります。

人気IPとのコラボや魅力的なキャラクターの提供などにより、
Q1に引き続き、ARPUを回復させることができました。
その結果、売上高は前年同期比で増収となっております。

7周年を迎えたモンスターストライクですが、
2クォーター連続で前年同期の売上高を上回ることができました。
ユーザーのモチベーションを高める運営力に自信を深めています。
モンスターストライクはこれからもユーザーに
遊び続けていただけるよう努力してまいります。

さらに足元、10月にはモンスターストライク7周年のキャンペーンを実施し、
前年同月を超える売上を記録しております。
更なる業績拡大に向け、引き続きユーザーにサプライズを
提供できるように努めてまいります。

- ディズニーキャラクターが登場する「共闘スマッシュアクションゲーム」
- マルチプレイでは最大4人までの共闘プレイを楽しむことが可能
- 11月16日配信決定



19ページをご覧ください。

11月16日に配信を開始する新作スマホゲーム
「スタースマッシュ」についてご説明いたします。
このゲームは、ウォルト・ディズニー・ジャパン社の協力のもと、
XFLAGが、企画・開発・運営・配信を行います。

XFLAGはこれまで、モンスターストライクやコトダマンなど、
仲間と一緒に盛り上がる「共闘ゲーム」で
大きな実績を挙げてまいりました。

今回リリースするスタースマッシュは、ディズニーキャラクターが
登場する「共闘スマッシュアクションゲーム」です。
ぜひ多くのお客様に、友達や家族と一緒に楽しんで頂きたいと
思っております。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想

4. Appendix

続きまして、業績予想についてご説明いたします。

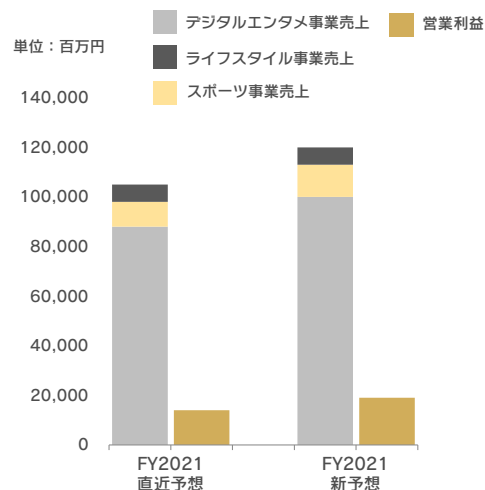
FY2021 通期業績予想(1)

mixi GROUP

- 連結売上高1,200億円、営業利益190億円と売上利益ともに上方修正
- デジタルエンタメ1,000億円(+120億円)、スポーツ130億円(+30億円)、ライフスタイル70億円

単位：百万円

	FY2021 通期予想 (2020年4月-2021年3月)			FY2020
	直近予想 (8/7時点)	新予想 (11/6時点)	前期比	通期実績
売上高	105,000	120,000	+7.0%	112,171
EBITDA	18,000	23,000	+14.6%	20,069
営業利益	14,000	19,000	+10.8%	17,147
親会社株主に 帰属する 当期純利益	8,500	13,000	+20.8%	10,760



21ページをご覧ください。

本日、通期業績予想の上方修正を発表させて頂きました。

売上高は150億円増加の1,200億円、

EBITDAは230億円、

営業利益は190億円、

当期純利益は130億円と修正しております。

結果、通期業績予想は、売上・利益ともに前期比プラスを見込んでおります。

業績予想に反映済

● デジタルエンターテインメント

モンスターストライク：売上+120億円、営業利益+70億円
好調なARPUのトレンドは下期も継続

● スポーツ

公営競技関連事業：売上+30億円、営業利益▲20億円
広告宣伝費など追加投資で、事業拡大を優先。将来の事業の柱へ

業績予想未反映

● デジタルエンターテインメント

新作ゲーム売上

22ページをご覧ください。
業績予想の修正のポイントをご説明いたします。

モンスターストライクにおいて、
ARPUの回復トレンドは下期も継続できると判断し、
売上高120億円、営業利益70億円をプラスしております。
一方、新作ゲームの売上や既存事業の更なるアップサイドは業績予想に
反映しておりません。

また、公営競技関連事業は売上高30億円をプラス、
営業利益20億円をマイナスしております。
今期リリースしたTIPSTARは期待以上のスタートを切ることができました。
これは女性や若者など新たな顧客層にご支持頂いた結果と考えております。

短期的な利益を追うのではなく広告宣伝費など追加投資を行い、
事業拡大を優先すべきと判断しました。

将来の事業の柱となるよう、中長期での成長を目指してまいります。

以上で私からの説明は終わります。ご清聴ありがとうございました。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想

4. Appendix

■ 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

	FY2021 (2020年4月-2020年9月)	FY2020 (2019年4月-2019年9月)	増減率 (YoY)
デジタルエンターテインメント			
売上高	51,438	43,907	+17.2%
セグメント利益（EBITDA）	24,840	10,690	+132.3%
スポーツ			
売上高	5,377	1,230	+336.9%
セグメント利益（EBITDA）	▲2,452	▲1,360	-
ライフスタイル			
売上高	1,936	1,697	+14.1%
セグメント利益（EBITDA）	▲411	▲424	-

■ 差異要因

> デジタルエンターテインメント

売上高：モンスターストライク好調/コトダマン新規連結

セグメント利益：モンスターストライク好調による

> スポーツ

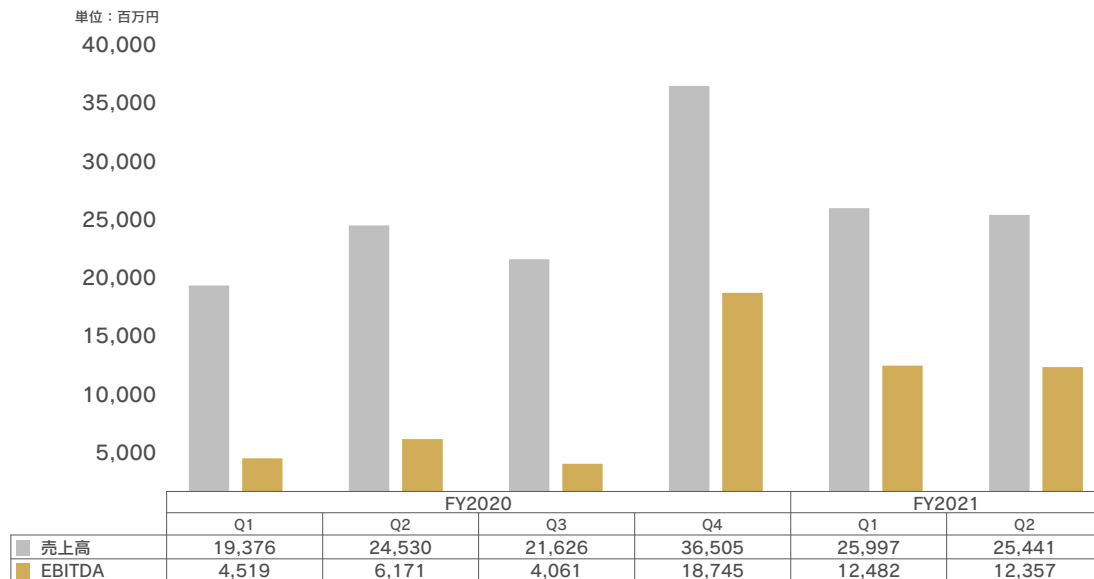
売上高：ネットドリーマーズ新規連結/TIPSTAR貢献による

セグメント利益：TIPSTARのコスト増加

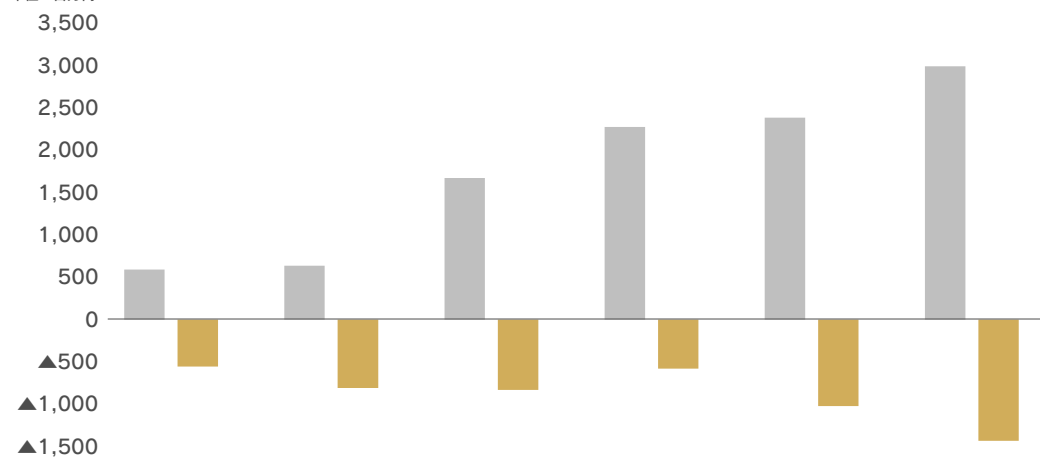
> ライフスタイル

売上高：みてねおよびminimo好調による

セグメント利益：-

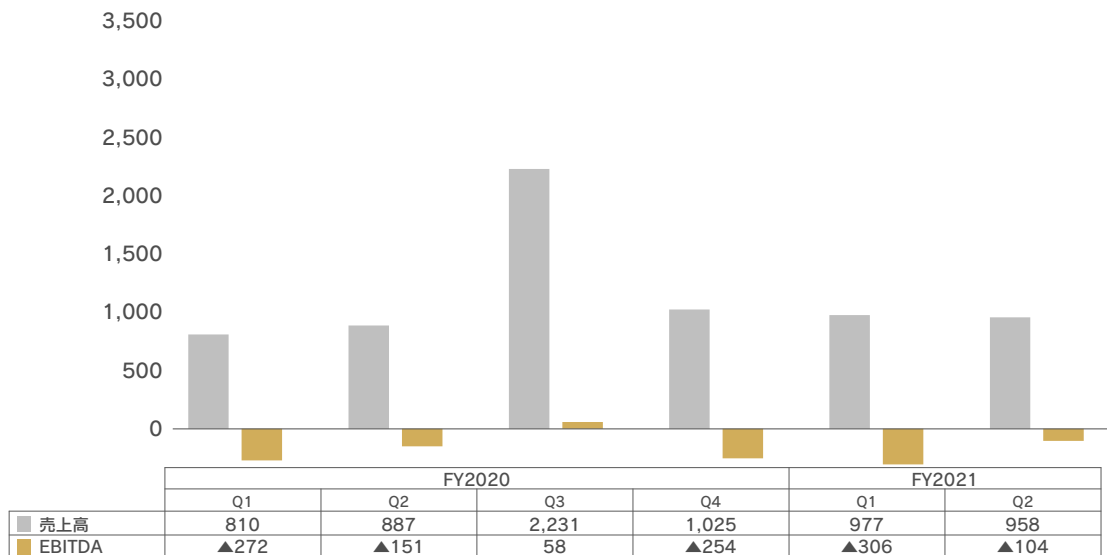


単位：百万円



	FY2020				FY2021	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
■ 売上高	593	637	1,671	2,275	2,384	2,992
■ EBITDA	▲553	▲807	▲830	▲578	▲1,020	▲1,431

単位：百万円



連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

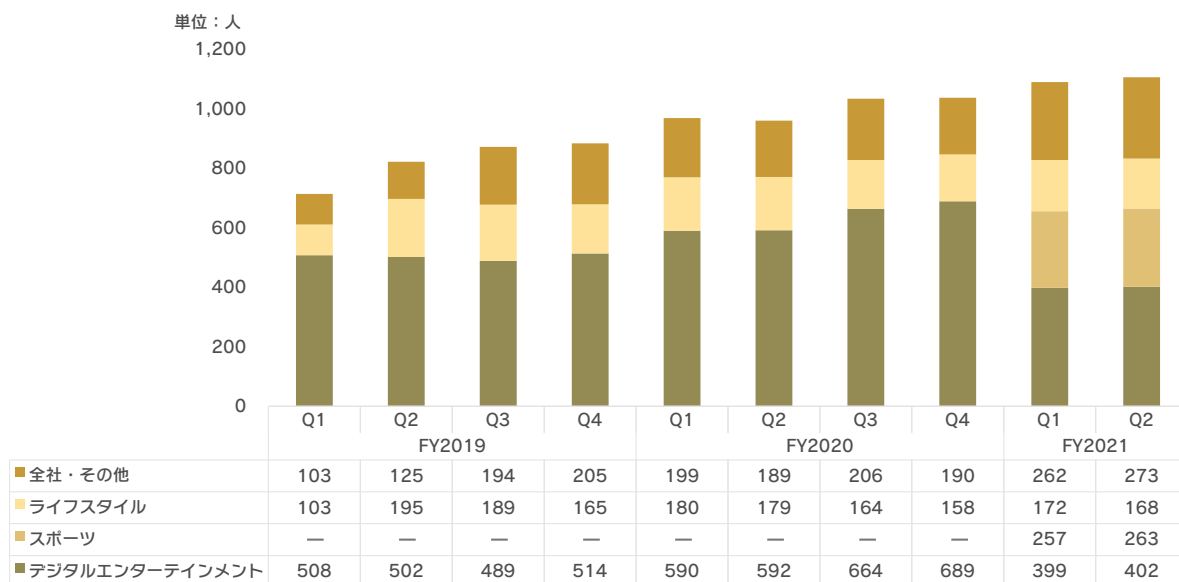
mixi GROUP

単位：百万円

	FY2021 (2020年9月末)	FY2020 (2019年9月末)	差異の主な要因
流動資産	157,765	155,751	-
固定資産	57,817	33,386	M&Aに伴うのれんの計上 新オフィスの固定資産増加
総資産	215,582	189,138	-
流動負債	19,870	10,314	売上増加によるコスト (未払金、未払消費税) 増加
固定負債	7,968	1,976	繰延税金負債の計上等
純資産	187,742	176,846	-
	FY2021 (2020年4月-2020年9月)	FY2020 (2019年4月-2019年9月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	22,178	8,537	純利益の増加
投資活動によるCF	▲2,055	▲5,702	M&A等 株式取得 (FY2020)
財務活動によるCF	▲3,864	▲4,546	-
現金及び現金同等物の期末残高	141,671	142,693	-

従業員数推移(正社員)

mixi GROUP

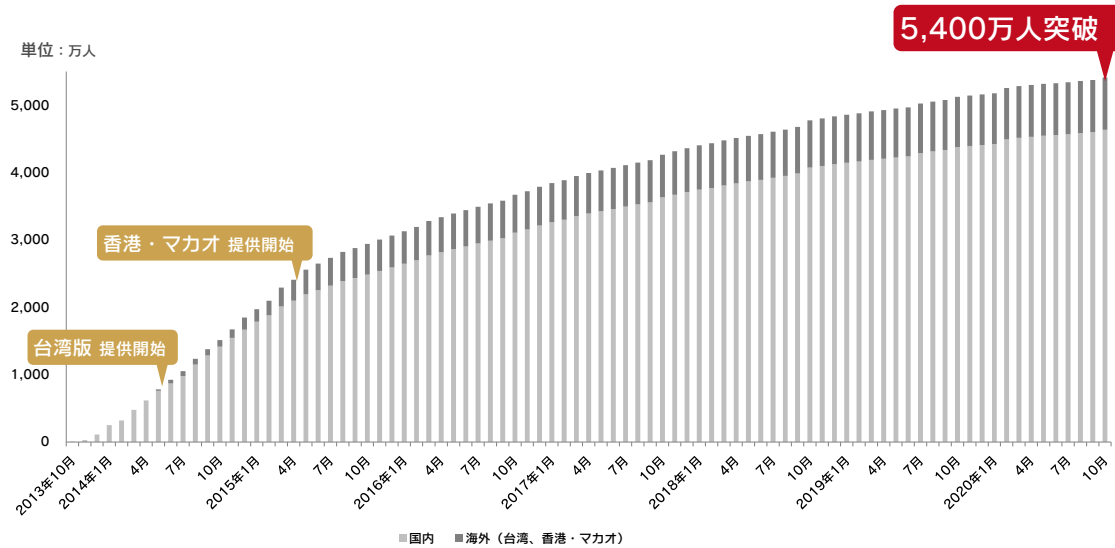


・ FY2021のセグメント変更により、旧エンターテインメントセグメントに属していたデザイン/開発等の横断組織の人員を全社・その他に変更いたしました



「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
 * 2020年2月の中国版終了に伴い、2017年8月以降の中国版のダウンロード数を削除しております。
 * 2020年10月21日に世界累計利用者数が 5,400万人を突破

- ミクシィでは、ESGに積極的に取り組んでおります。
- コーポレートサイトにESGに関する情報を開示しております。



mixi ESG

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT GOALS

<https://mixi.co.jp/esg/>

こちらからご覧ください

エンタメ×テクノロジーの力で、 世界のコミュニケーションを豊かに

FY2021の注力ポイント

モンスターストライクの
リバイブ

公営競技関連事業の
更なる成長

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	〒150-6136 渋谷区渋谷2-24-12 渋谷スクランブルスクエア 36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	吉松 加雄
	取締役	奥田 匡彦	常勤監査役 (社外)	西村 裕一郎
	取締役	村瀬 龍馬	常勤監査役 (社外)	加藤 孝子
	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	1,106名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
主要株主	笠原 健治			43.79%
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)			3.88%
	THE BANK OF NEW YORK 140051			3.68%
	株式会社日本カステイ銀行 (信託口)			2.57%
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505038			2.29%

(2020年9月30日現在)



FY2021 Q2

2020.7.1-2020.9.30

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.