



FY2018 Q2 決算説明資料

2017年11月8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（四半期）

単位：百万円

	FY2018／Q2 (2017年7月-2017年9月)	FY2017／Q2 (2016年7月-2016年9月)	増減率 (YoY)
売上高	45,027	39,325	14.5%
営業利益	16,699	14,153	18.0%
経常利益	16,986	13,836	22.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	11,430	9,301	22.9%

連結損益計算書（累計）

単位：百万円

	FY2018／1H (2017年4月-2017年9月)	FY2017／1H (2016年4月-2016年9月)	増減率 (YoY)
売上高	93,256	86,669	7.6%
営業利益	36,909	34,284	7.7%
経常利益	37,117	33,809	9.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	25,144	22,879	9.9%

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）

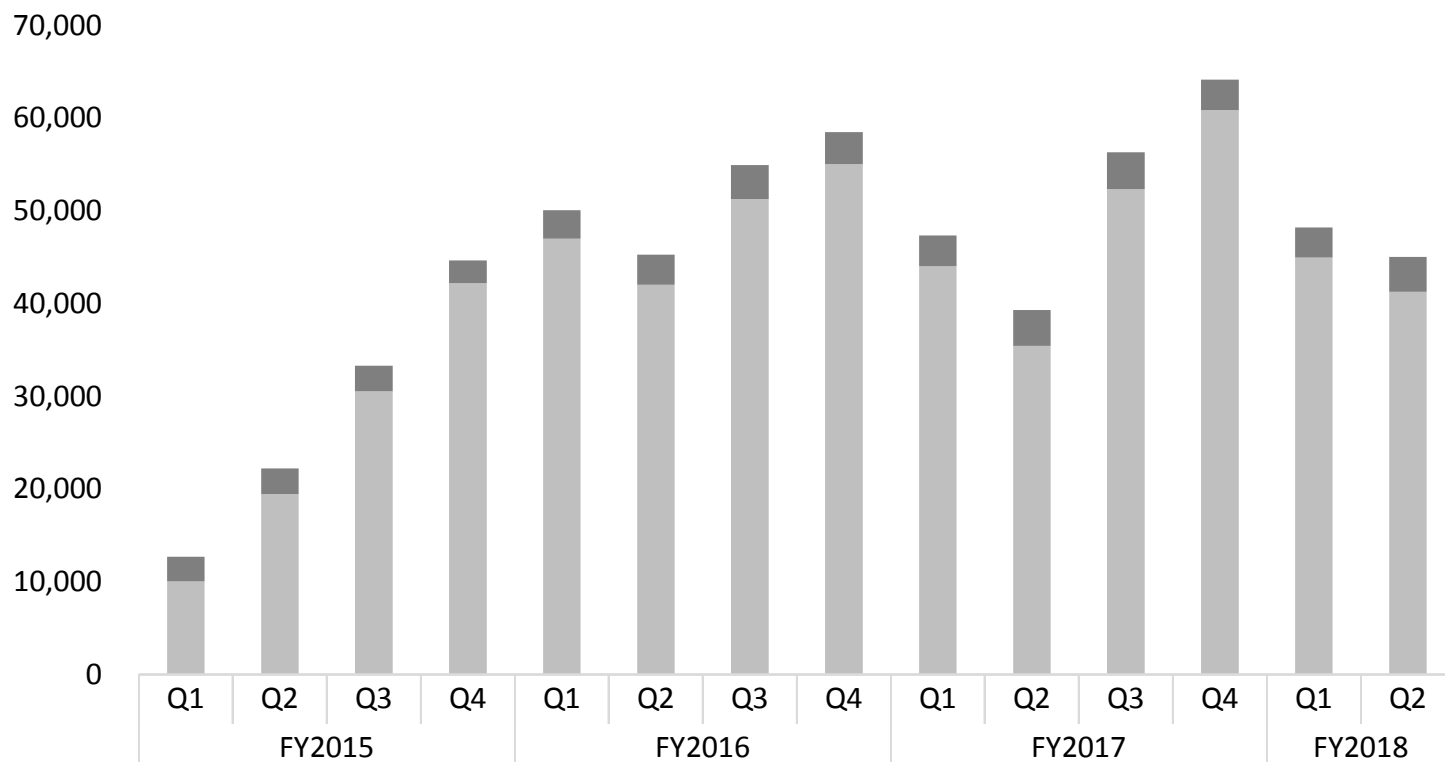
単位：百万円

	FY2018／1H (2017年4月-2017年9月)	FY2017／1H (2016年4月-2016年9月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	86,252	79,452	8.6%
セグメント利益 (EBITDA)	39,087	36,899	5.9%
メディアプラットフォーム			
売上高	7,003	7,217	▲3.0%
セグメント利益 (EBITDA)	1,675	955	75.3%

売上高（四半期推移）

- エンターテインメント：季節変動がありつつも堅調に推移
安定的なアクティブユーザーを維持

単位：百万円

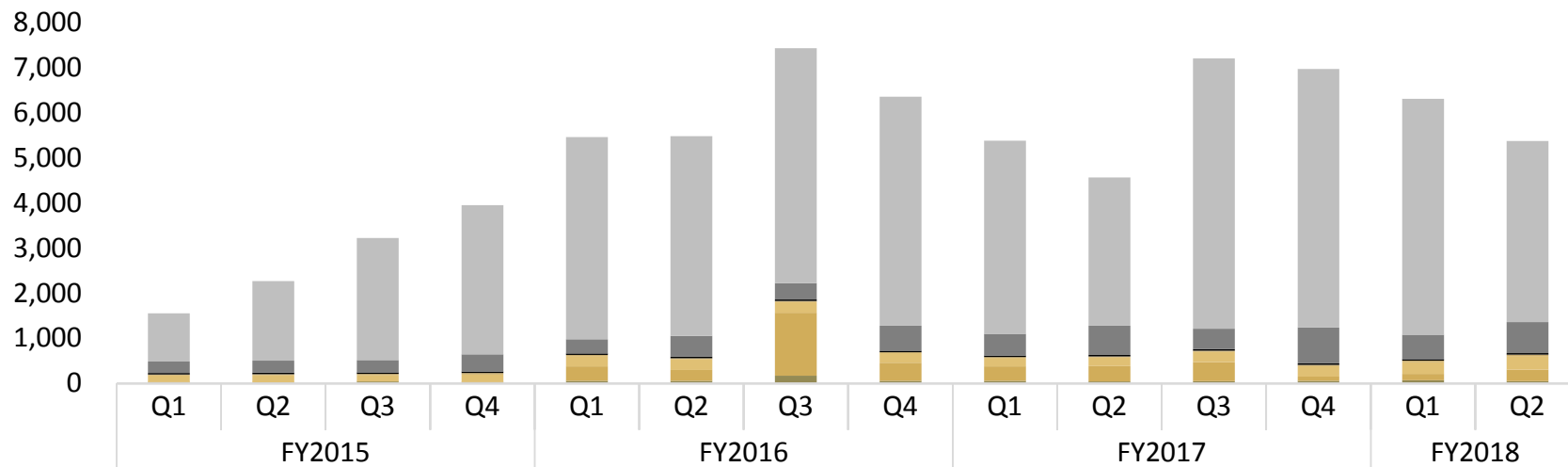


■ メディアプラットフォーム	2,674	2,782	2,783	2,426	3,078	3,246	3,656	3,462	3,322	3,895	3,967	3,272	3,247	3,755
■ エンターテインメント	10,044	19,452	30,528	42,226	47,002	42,025	51,276	55,051	44,022	35,429	52,353	60,898	44,981	41,271

売上原価（四半期推移）

■ 開発人件費：賞与の支給により一時的に増加

単位：百万円

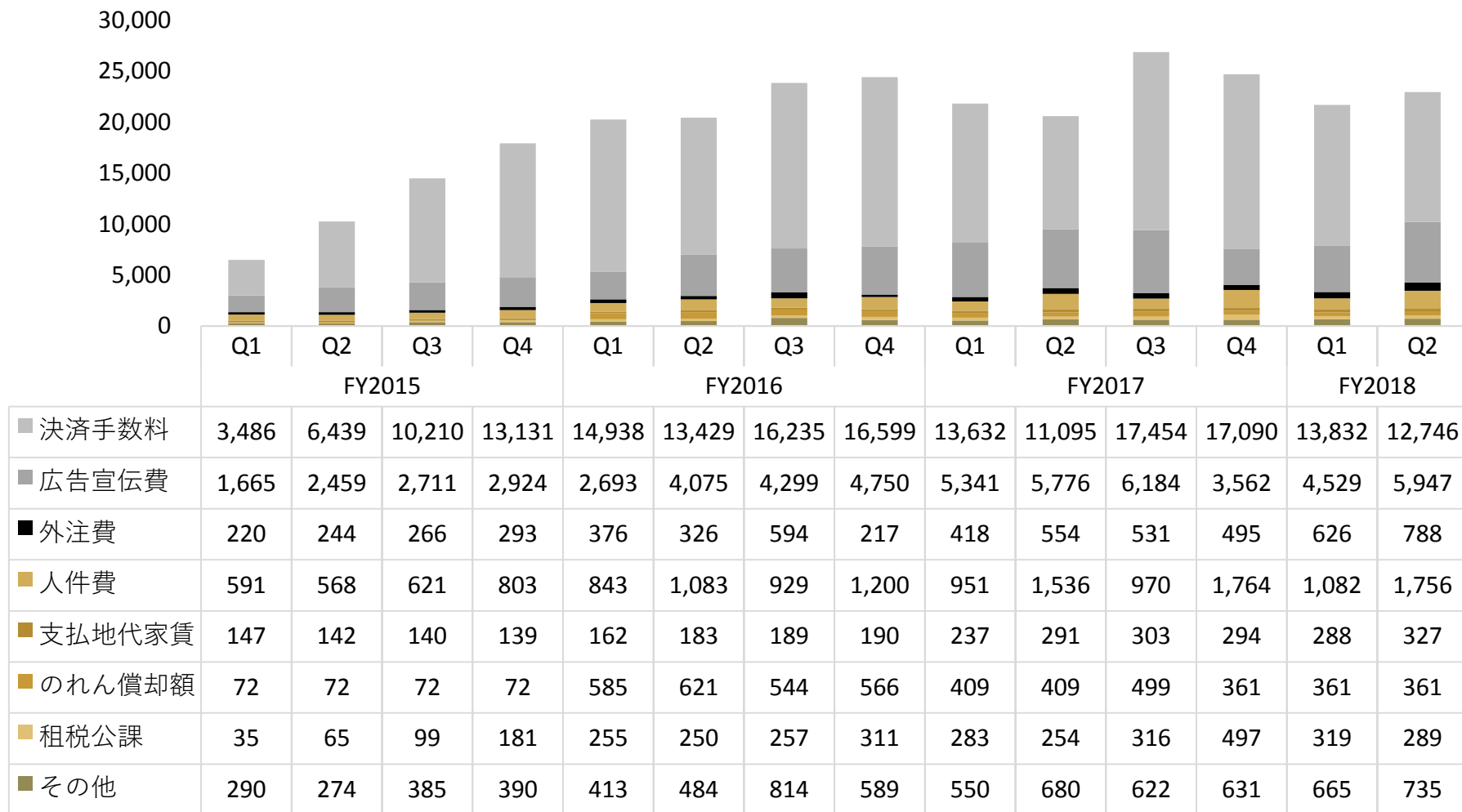


	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
■ 外注費	1,068	1,764	2,702	3,307	4,482	4,428	5,212	5,076	4,284	3,284	5,990	5,730	5,226	4,010
■ 開発人件費	250	262	273	383	314	461	358	551	483	649	455	796	543	690
■ コンテンツ費用	35	34	34	34	34	34	33	33	33	33	34	33	33	32
■ 減価償却費	22	24	29	32	23	25	25	26	19	20	23	28	34	36
■ 賃借料	145	156	140	168	232	237	237	208	189	197	233	235	259	301
■ 仕入	1	1	1	1	319	243	1,400	403	321	340	422	91	145	253
■ その他	31	27	44	29	58	57	170	59	56	45	49	61	69	52

販管費（四半期推移）

■ 人件費：賞与の支給により一時的に増加

単位：百万円



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

7月

- ・「XFLAG PARK2017」「モンスターグランプリ2017 決勝大会」開催（幕張）→p12
- ・TVアニメ「鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST」とモンスターがゲーム内コラボを実施

8月

- ・ウォーターフェス「MONSTER Slide the City」を開催（台場）
- ・「モンスター海の家」がオープン（逗子）→p13
- ・「〈物語〉シリーズ」とモンスターがゲーム内コラボを実施
- ・サーティワンアイスクリームとモンスターがコラボ「99%あたる！！サーティワンGETキャンペーン」を実施 →p13
- ・「モンスターモール」を全国5か所で開催（岩手、埼玉、奈良、石川、愛媛）
- ・中国版「モンスターストライク」提供開始
- ・XFLAG™ スタジオとB.LEAGUEで観客動員数1位を誇るプロバスケットボールチーム「千葉ジェッツふなばし」がパートナーシップ契約を締結

9月

- ・モンスターのお得な月額会員サービス「モンパス」提供開始 →p13
- ・TVアニメ「七つの大罪 聖戦の予兆」とモンスターがゲーム内コラボを実施

■ リアルイベントを中心としたユーザー還元施策を積極的に実施

「XFLAG PARK2017」

7月8日、9日 開催

- ・ 幕張メッセにてLIVEエンターテインメントショー「XFLAG PARK2017」を開催
- ・ 初のチケット有料化。2日間で述べ約4万人が来場、YouTube LIVEでの生放送の視聴回数は400万超を記録



モンスターグランプリ2017 チャンピオンシップ決勝大会

7月8日 開催

- ・ モンスターNo.1チームを決める大会「モンスターグランプリ2017 チャンピオンシップ決勝大会」を開催
- ・ 全国5会場、総勢2,100チームが参加した予選を勝ち抜いたファイナリスト8チームが登場



夏のキャンペーン「ナツの極み。」

8月5日 提供開始*

- ・ゲーム内外での様々なイベントを実施
- ・実際にアイスクリームがもらえるゲームとの連動企画の実施や、逗子海岸に海の家をオープン
夏ならではの人が集まる場所で、モンストをフックに盛り上げられる施策を多数実施



月額会員サービス「モンパス」

9月13日 提供開始

- ・モンストのゲーム内や「XFLAG STORE SHIBUYA」でのお得な特典が月額**480円**(税込)で受けられるサービス
- ・今後ゲーム以外の経済圏拡大のための施策も視野へ



*開催期間はイベントごとに違いがあります



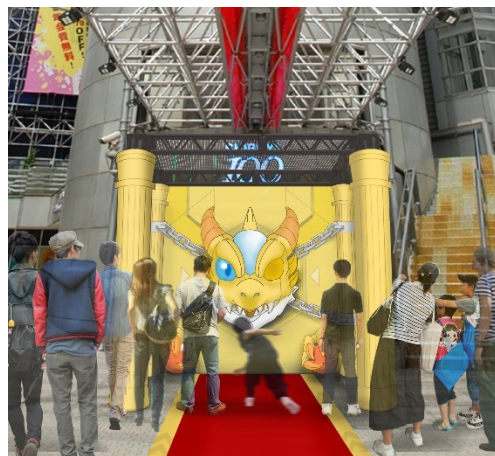
1,000万円20名、100万円100名、総額3億円が当たる

1,000万円20名! 総額3億円!
モンスタースピードくじ
最速翌日お届け!

8競技のトップアスリートが一球入魂
予想的中で総額3億円分を山分け

3億円分
山分け!
**7時だョ!
モンストラックアウト**
目玉に玉をぶち当てろ! SP!

「モンストラックアウト」を体験できる
「リアル版ガチャリドラ」をSHIBUYA109前に期間限定で設置



<イメージ図>

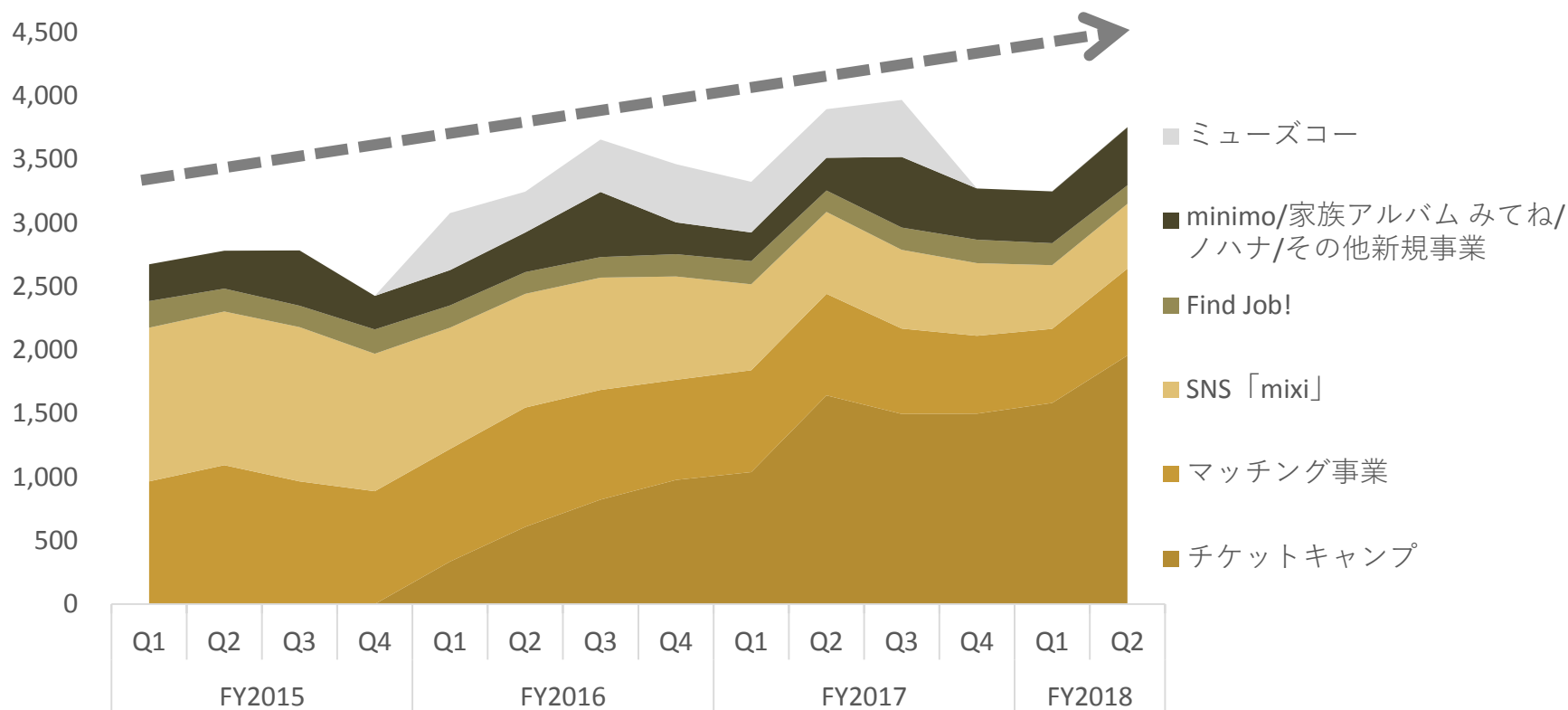
事業状況

- ・ 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

- 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



■ 引き続きスポーツ興行業界とのリレーションシップ構築に注力

B.LEAGUE所属「サンロッカーズ渋谷」

- ・バスケットボールチーム「サンロッカーズ渋谷」とスポンサー契約を締結
- ・最前列に「チケキャンダンクシート」を設置



ラグビー世界選抜チーム

- ・ラグビー世界選抜チームと、世界選抜vs日本代表戦においてスポンサー契約を締結
- ・試合観戦後選手と直接会える「交流会」を実施



実施済み案件

パ・リ・ウ・ダTV



DIME EXE



FIGHTERS



「チケキャン西川遥輝シート」

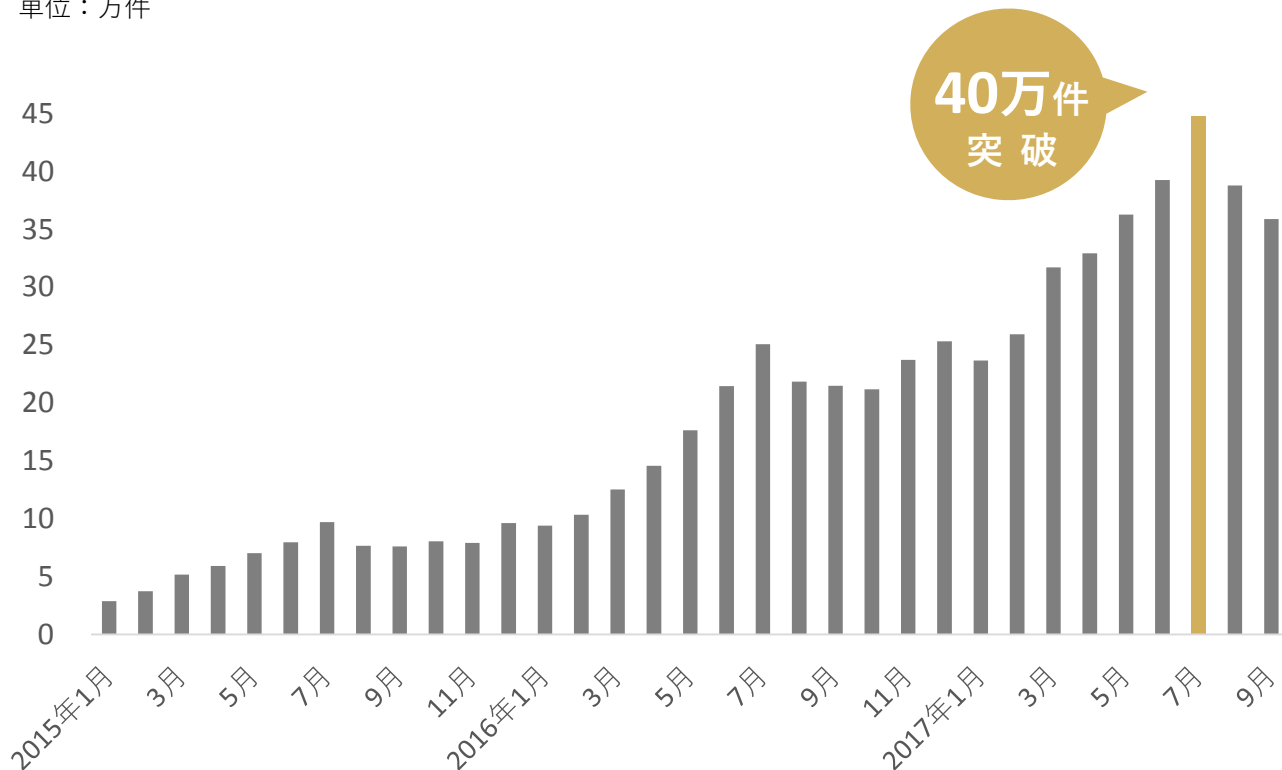
2017年開催分、
全58試合のチケットが完売

- 2017年7月の月間予約申し込み数が40万件を突破
- 累計利用者数は200万人を超え、掲載サロンスタッフ数は2万人を突破*



月間予約申し込み数 推移

単位：万件

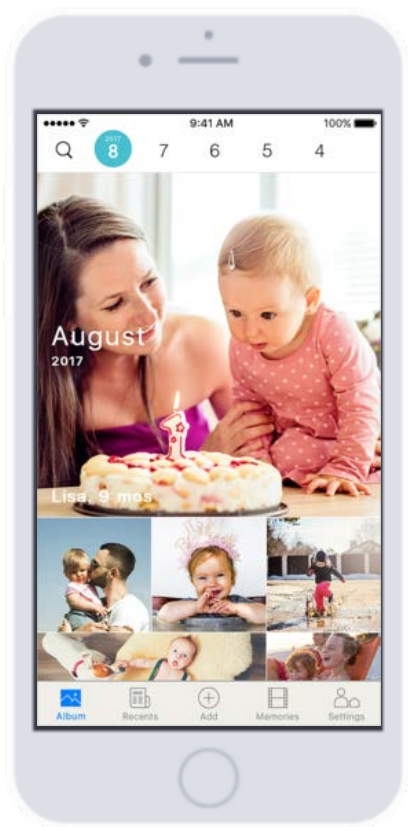
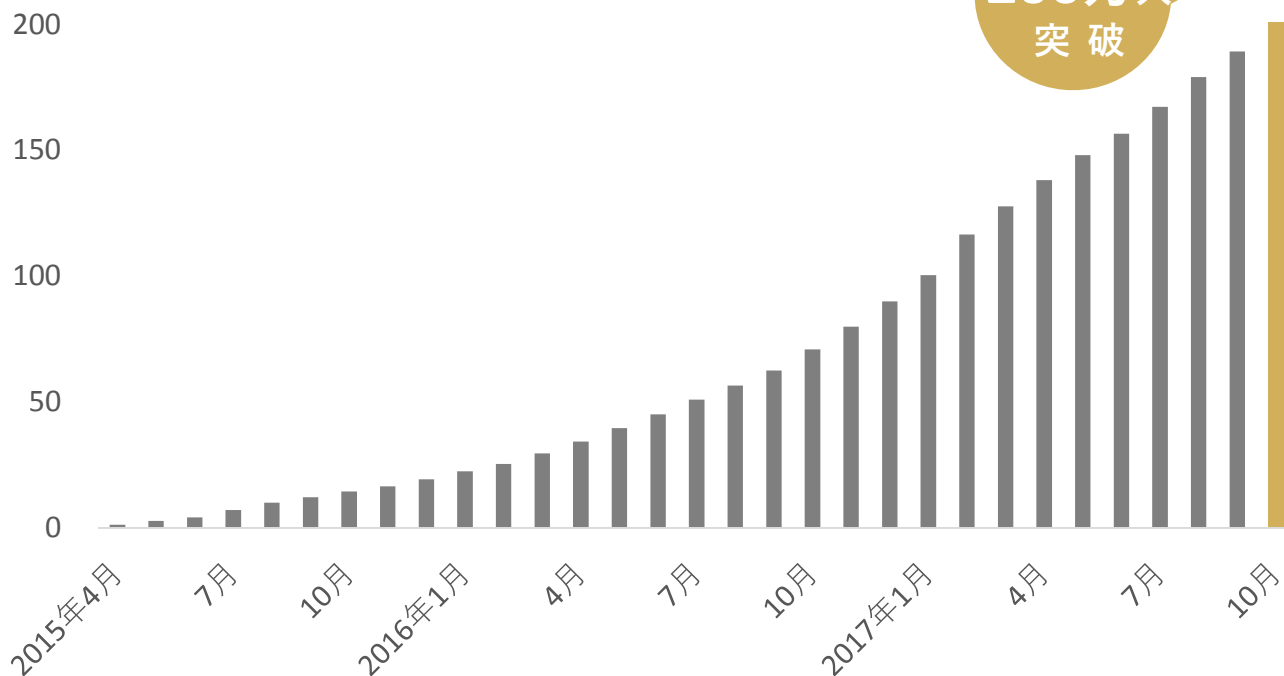


*2017年7月末時点

- 2017年7月より英語対応を開始、グローバルで家族間コミュニケーションを促進
- 累計利用者数が200万人を突破*、9月の月間アップロード枚数は4,000万枚以上に

累計利用者数 推移

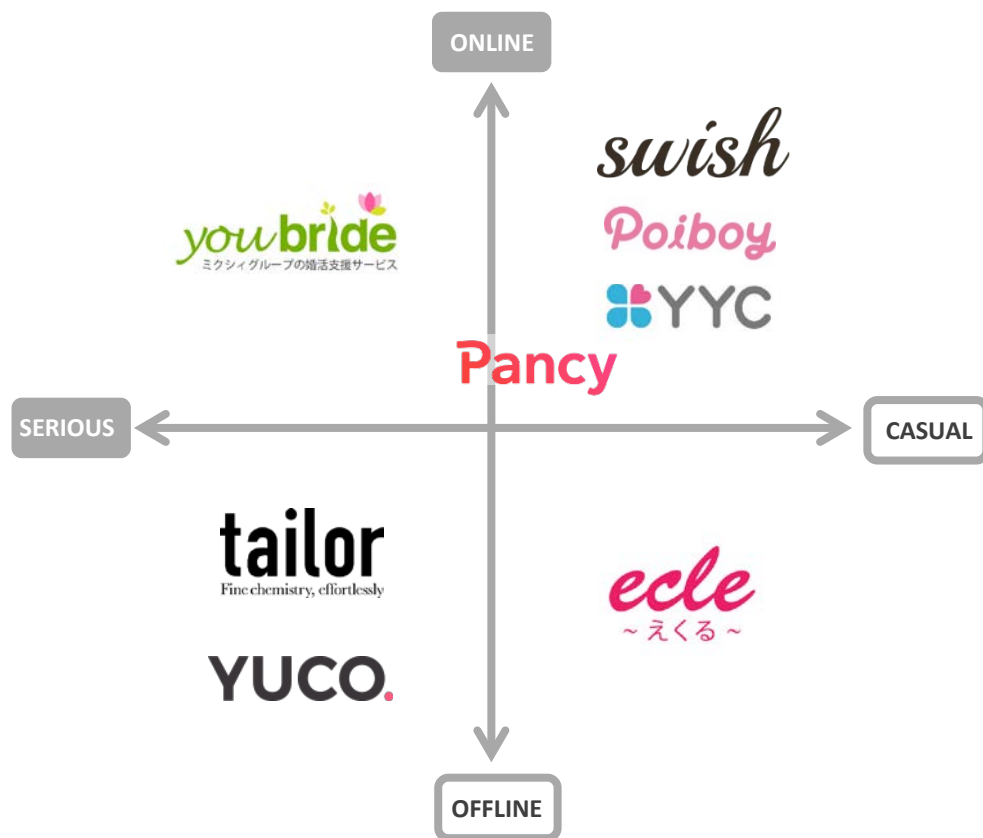
単位：万人



*2017年10月29日時点。iOS・Androidアプリ登録者数、ブラウザ版登録者数の合計

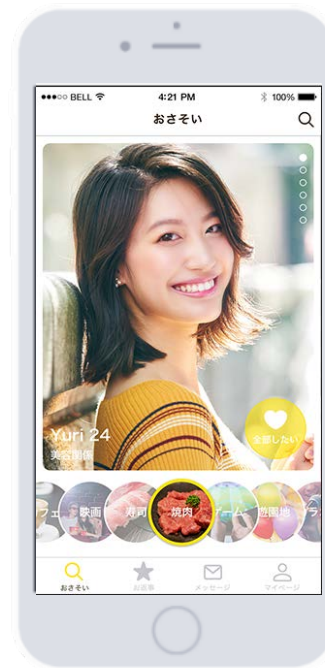
- デートプランで選ぶ新感覚のマッチングアプリ「swish」を提供開始
- データで恋するマッチングアプリ「Pancy」を提供開始

ミクシィグループ マッチング事業分布



swish

8月21日 提供開始



Pancy

10月10日 正式提供開始



Appendix

連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	FY2018／Q2 (2017年9月末)	FY2017／Q2 (2016年9月末)
流動資産	163,584	131,689
固定資産	23,876	23,041
総資産	187,460	154,730
流動負債	28,543	26,594
固定負債	121	119
純資産	158,796	128,015

	FY2018／1H (2017年4月-2017年9月)	FY2017／1H (2016年4月-2016年9月)
営業活動によるCF	29,553	10,601
投資活動によるCF	▲1,332	▲930
財務活動によるCF	▲17,436	▲16,804
現金及び現金同等物の期末残高	145,061	119,144

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	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	722名（連結・正社員のみ）		
発行株数	78,230,850株		
主要株主	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9月30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	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
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



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



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」を提供



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

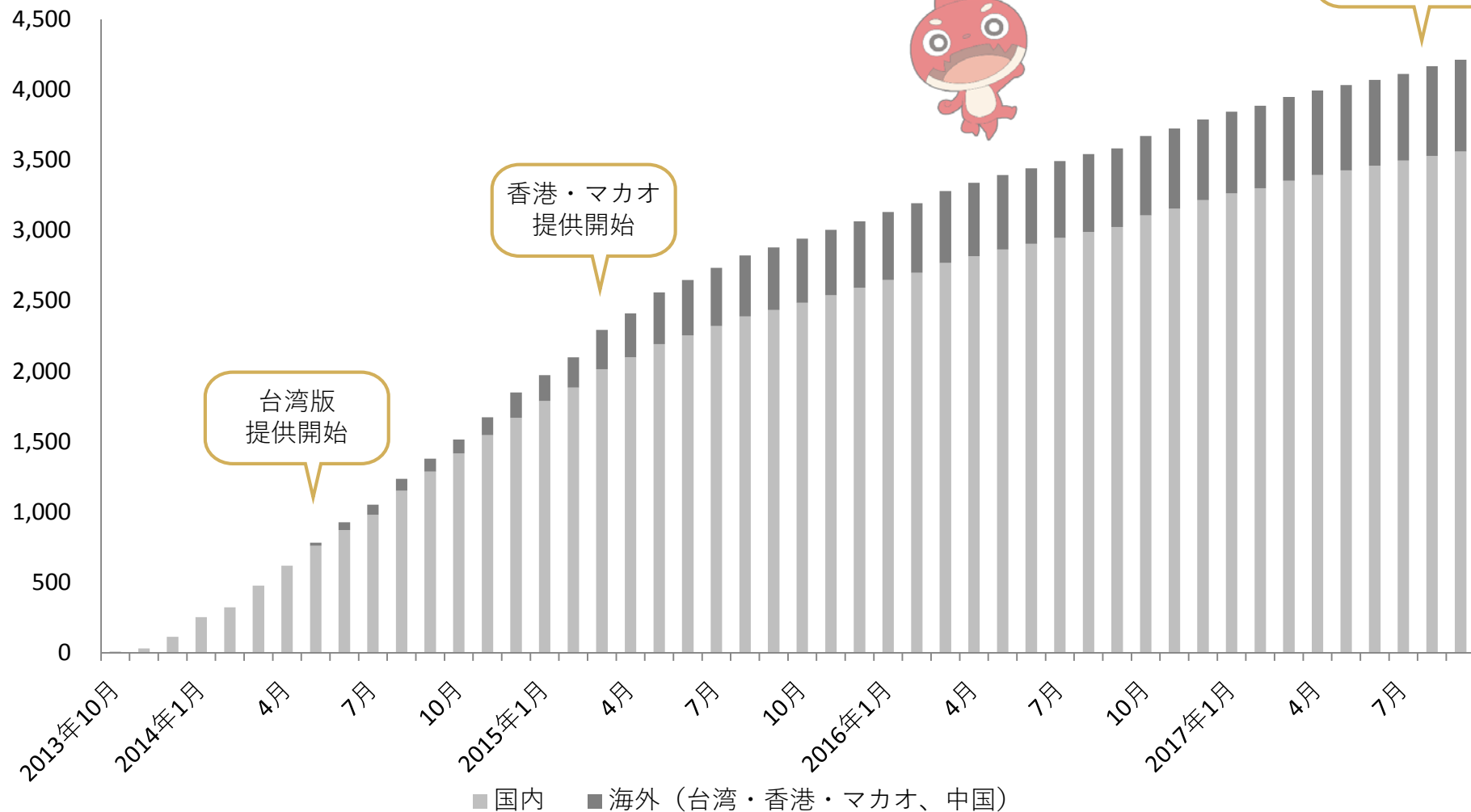
投資会社

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

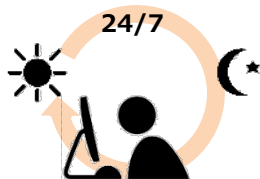
ミクシィグループの健全化推進体制

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。

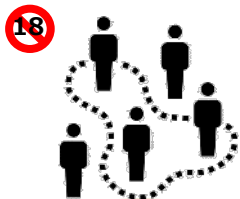
ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

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