

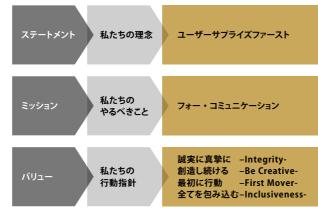


ミクシィグループの企業理念

私たちはサービスの先にいるユーザーの気持ちや 要望に常に真摯に応えるのはもちろんのこと、 ユーザーの想像や期待を超える価値を、 「コミュニケーションサービス」を通じて提供することを

「コミュニケーションサーヒス」を通じて提供することを 目指しています。

コミュニケーションを通じて世界を鮮やかに変えていく。それが私たちミクシィグループのミッションです。



目次

ミクシィグループの事業領域 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
財務ハイライト・非財務情報	2
ステークホルダーの皆さまへ	4
既存サービスのビジネスモデルおよび実績	10
ミクシィグループの財務戦略	12
ミクシィグループのESG ·····	16
ESG/環境・社会との関わり	18
環境への配慮	18
社会への貢献	18
CTOメッセージ	20
ESG/コーポレート・ガバナンス ·····	23
取締役 ·····	23
監査役 ·····	25
社外取締役メッセージ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	26
コーポレート・ガバナンス体制	27
事業などのリスク	29
IR活動サマリ/投資家情報	31

見通しに関する注意事具

この報告書は、当社グループの計画、見通し、戦略、業績などに関する将来の見通しを含んでいます。これらの見通しは、現在入手可能な情報から得られた判断に基づいています。したがって、実際の業績は、様々なリスクや不確実性の影響を受けるものであり、これらの見通しとは大きく異なる結果となることがあることをご承知おきください。将来の見通しに影響を与えうる要素には、当社グループの事業領域を取り巻く経済環境、商品・サービスの開発状況の変化、為替レートの変動などがあります。ただし、見通しに影響を与えうる要素はこれらに限定されるものではありません。

注: この報告書の内容は、2020年3月期(2019年4月1日~2020年3月31日)の実績に基づいています。(ただし、2020年4月以降の情報を一部含みます)

ミクシィグループの事業領域

2020年4月より、さらなる 業績拡大を見込むスポーツを加え、 事業セグメントを3つに再編しました。

- デジタルエンターテインメント事業:スマホゲームを中心としたゲームの提供
- ●スポーツ事業:プロスポーツチーム運営及び公営競技ビジネスの推進
- ●ライフスタイル事業:インターネットを活用した人々の生活に密着したサービスの提供

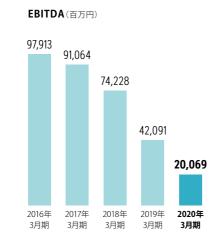
2020年3月期においては、「モンスターストライクのリバイブ」と「スポーツ領域の事業成長」に注力しましたが、引き続きデジタルエンターテインメント事業では「モンスターストライクのリバイブ」を狙います。「10年経っても愛されるブランドであり続けること」を目標に、ユーザーに驚きや喜びを届ける施策を積み重ねて業績の向上につなげてまいります。

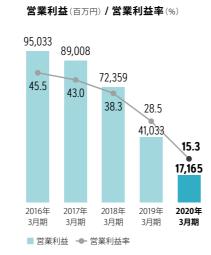
また、スポーツ事業では、公営競技関連への投資をさらに進めます。市場規模・成長率ともに魅力的な公営競技に私たちのIT技術を投入し、新たなエンターテインメントへとリノベーションし、第2の事業の柱へ育ててまいります。

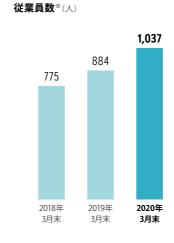


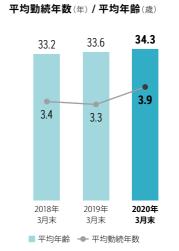
非財務情報





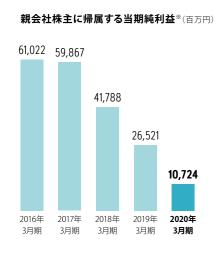


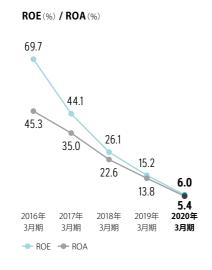




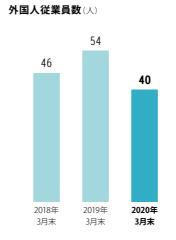


女性従業員比率(%) / 女性管理職比率(%)





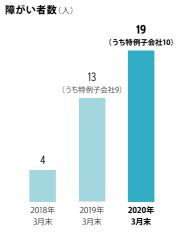




取締役数(人) / 取締役就任期間(年数)

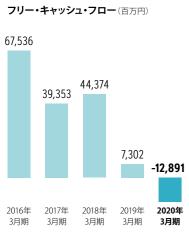
8

4.8

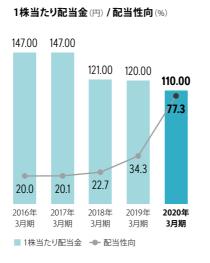




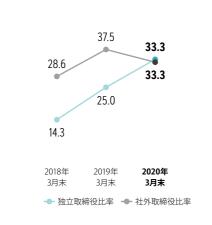
育休取得者比率(%) / 育休からの復職率(%)



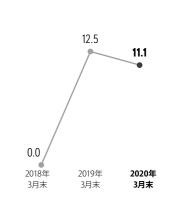




²⁰¹⁹年 2020年 2018年 3月末 3月末 3月末 ■ 取締役数 - 取締役就任期間



独立取締役比率(%) / 社外取締役比率(%)



女性取締役比率(%)

※ 従業員数は正社員(連結)の合計です。

5.7

^{※ 2016}年3月期より、「当期純利益又は当期純損失」を「親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失」としています。



株式会社ミクシィ 代表取締役社長 木村 弘毅

2020年6月23日をもちまして、当社株式の上場市場が東京証券取引所マザーズ市場から市場第一部へ変更されました。これもひとえに、これまで当社をご支援くださいました株主さまをはじめ、すべてのステークホルダーの皆さまのご厚情の賜物であると心より感謝申し上げます。

2020年3月期の評価

「モンスターストライク」の高い収益性を再認識

2020年3月期は、当社グループの主力サービス「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、確かな成果と手応えを得ました。

「モンスターストライク」は、周年カウントダウンキャンペーンなどユーザーの話題となるマーケティングを仕掛けることでMAU(月間アクティブユーザー数)を回復し、加えてTVアニメ「鬼滅の刃」など人気IPとのコラボや魅力的なキャラクター提供といった施策の効果により、下期においてはARPU(ユーザー1人当たりの平均売上金額)を向上することができました。また収支の改善に向けて、関連するアニメ、ゲーム、マーチャンダイジングの担当部門の連携強化など、社内体制の整備や広告宣伝費の効率化に取り組んだ結果、期初予想を上回る売上・利益を達成しました。

リリースから6年以上を経た「モンスターストライク」が今もなお愛され、世界累計利用者数5,300万人を突破し、高い収益水準を維持できているのは、他社のゲームではなかなか見られません。「モンスターストライク」が適切な施策によって高い収益が得られるブランドであると再認識できたことは、当社グループのさらなる事業成長への大きな自信となりました。



6周年カウントダウンキャンペーン

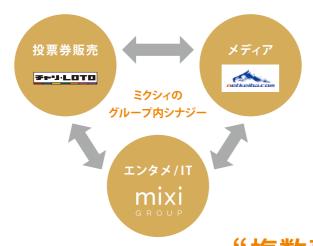


TVアニメ「鬼滅の刃」コラボ

将来に向けてM&Aを実施

「スポーツ領域の事業成長」については、将来の企業価値向上に向けたM&Aを実施しました。2019年10月には株式会社千葉ジェッツふなばしの株式を取得し、当社としては初めてプロスポーツチームの経営に乗り出しました。また公営競技ビジネスの推進を目的に、競馬関連で唯一無二のポジションを築くメディア「netkeiba.com」を運営する株式会社ネットドリーマーズをグループに迎えました。当社および前期に子会社化した株式会社チャリ・ロトの3社で、共同事業開発や周辺事業進出など、シナジーを生み出す新たなサービスの開発を進めております。さらにSNS「mixi」をはじめとするライフスタイル

事業でも、スマホフォトプリント事業でトップクラスの株式会社スフィダンテを子会社化しました。同社の高品質なサービスと、家族アルバム「みてね」にアップロードされた多くの写真データという双方のアセットを組み合わせることで、「みてね年賀状」という新たなサービスも提供いたしました。引き続き、M&Aや出資などを駆使しつつ、ユーザーにさらなる付加価値を提供してまいります。



中長期の取り組み

当社グループは、「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」を中期経営方針としています。
注力事業ドメインをエンターテインメント事業に設定し、

。 授数事業による [°] 経営安定化を図り、 [°] 企業価値の向上を"

成長市場であるモバイルゲーム市場と公営競技関連市場での事業成長を推進します。 「モンスターストライク」に次ぐ柱を確立することで複数事業による経営安定化を図り、 企業価値の向上を目指します。

モバイルゲーム市場での事業成長

「モンスターストライク」については、10年先も愛されるブランドであり続けることを目標に、ゲーム企画やアップデートの質と量の向上、マーケティングおよびメディアミックス施策の綿密な連携により、ゲームの再活性化に取り組みます。加えて、外部IPとのコラボを展開しながら、収益のアップサイドを狙っていきたいと考えております。また、「みんなでワイワイ楽しむ」という「モンスターストライク」の本質的価値を体現する新しいゲーム体験を提供することで、引き続きリバイブを目指します。

新規ゲームの開発は、勝ち筋の見えた企画のみ、厳選して行ってまいります。成熟しているモバイルゲーム市場ですが、依然、巨大なマーケットは健在です。「新しい遊び」を提供することができれば、新たなカテゴリーを創出し、牽引できると考えております。

公営競技で第2の事業の柱をつくる

中長期的な成長を見据えた時、当社グループにとって重要な経営課題となるのが、「モンスターストライク」に次ぐ第2の事業の柱をつくり、経営の安定化を図ることです。新たな事業の柱へと成長させるべく、積極的に事業投資を進めているのが、スポーツ事業です。様々なスポーツの中でも、当社グループが重点的に取り組む分野が、公営競技です。競輪や競馬といった公営競技は市場規模が大きく、成長率も高い魅力的な市場と言えます。そこに我々がエンターテインメント事業で培ったノウハウとIT技術を投入し、新たなエンターテインメントとしてリノベーションすることで、安定収益の柱に育てて

加えて公営競技には、経済的な可能性のみならず、地域活性化に つながるという社会的な意義もあります。すでに当社グループでは、 人口減少やノウハウ不足に悩む各地の公営競技に対して、競技場の 運営などといった支援を行っています。2020年4月には玉野競輪場

(岡山県玉野市)の包括運営事業者、富山競輪場(富山県富山市)の施設所有者として、株式会社チャリ・ロトによる競輪場運営事業が始まりました。今後も同様に自治体との連携を広げ、市場の拡大とともに、日本全体の地域活性化と地方創生に貢献していきます。



いきます。

No.1競馬サイト「netkeiba.com」



オンライン競輪・オートレース投票サイト「チャリロト.com」

「ネットドリーマーズ」サービス概要



「チャリ・ロト」サービス概要



千葉ジェッツ

その他ビジネスの事業成長

2019年のラグビーワールドカップの盛り上がりを見ても わかるように、スポーツほど、一度に多くの人々を元気にする

ものはありません。みんなで共感し喜び合うこと

で、日々の生活へのモチベーションが高まり、より豊かで健康的な人生に ならではの つながっていく。こうした姿を思い描きながら、スポーツならではの価値を 社会に広めていきます。

当社はB.LEAGUEの千葉ジェッツに加え、FC東京、東京ヤクルト

〜 / フリローズの中長期的な成長をサポートしてまいります。また、2020年

Unlim

2月にリリース

した「Unlim (アンリム)」を通じ、 スポーツ文化の発展を経済面 から支える事業にも関わって まいります。



スポーツギフティングサービス「Unlim」

「Unlim」サービス概要 メディア 一般財団法人 アスリートフラッグ財団 応援ポイント ポイント利用 Unlim 寄付金 一般財団法人 アスリート/チーム アスリートフラッグ財団 寄付金

¥

応援ポイント

成長を支え続ける企業文化

当社グループは、ユーザーにサプライズや喜びを与えるものづくり、サービスづくりに 強い想いを持つ人材の集まりです。ミクシィの典型的なエンジニアは、多能工のように SNSメディアにもゲームの開発にも映像関連の新技術にも自発的に関わり、ものづくりの 面白さを感じながら、かつてないサービスを徹底追求しています。人材が主役となって 醸成してきた創造的な企業文化を、事業拡大に伴って新たに迎え入れた仲間たちとも 共有し、新しいコミュニケーションサービスを常に生み出し続けることで、持続的な成長 を目指します。

新型コロナウイルスの影響と今後

新型コロナウイルス感染症の拡大により、世界経済や消費者 の心理・行動は大きく変化しています。

コロナ禍での外出自粛で家族や友人と会うことが難しくなり、 今までの当たり前が崩壊し、社会に大きなストレスをもたらして います。そんな環境において、皆さまに憩いを与えるエンター テインメントの必要性を改めて感じています。

ミクシィが 求められる

しかしながら、まだオフラインでしか楽しめないようなエンターテインメントも数多く 残っております。それらに対し、我々の持つエンターテインメントのノウハウと、IT技術

> を駆使することで、デジタルトランスフォーメーションを推進し、 多くのお客さまに届けることができると考えています。「今こそ、 エンターテインメントやコミュニケーションを得意とするミクシィ グループが日本を、そして世界を元気づける時」との想いを込めて、 グループー丸となって皆さまの想像や期待を超えるコミュニ ケーションサービスの創出に挑戦していきます。

ステークホルダーの皆さまにおかれましては、今後ともご支援 くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。







ストライク

アプリのDLは

無料

(一部アイテム

は有料)

ひっぱりハンティングRPG「モンスターストライク」





「モンスターストライク」関連事業







一緒にいる友だちと最大4人まで同時に遊べる協力プレイ(マルチプレイ)が特徴の、誰でも簡単に楽しめる爽快アクション RPGです。2013年10月より日本国内で配信を開始し、現在では、台湾、香港・マカオにおいても提供しています。アプリの枠に 留まらず、マーチャンダイジングやリアルイベントをはじめ、動画・アニメの配信、常設店舗の運営など、多岐にわたるメディア ミックスを展開しています。2020年5月には世界累計利用者数が5,300万人を突破しました。

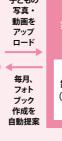
→ みてね

みてね

基本は

は有料)







家族アルバム「みてね」累計利用者数 (単位:万人)



パパとママが撮った子どもの大切な写真や動画を、祖父母や親戚など招待した家族だけにリアルタイムで共有できる、写真・動画 アプリです。無料・無制限で写真や動画をアップロードでき、家族みんなで楽しくコミュニケーションできるとで好評いただいて います。2015年4月にサービスを開始し、2017年7月には英語対応を開始しました。現在は7か国語でご利用いただけ、2020年4月に 利用者数が700万人を突破しました。

収益化に向けた対応

2019年4月に従来のサービスよりも利便性を向上した月額課金制のプレミアムサービスを提供、また同年6月にスマホフォト プリント事業などを手掛ける株式会社スフィダンテを子会社化し、同社のノウハウを活かした「みてね年賀状」の提供を開始し、 収益化を前進させました。さらに、同社のフォトギフトサービス「OKURU」と「みてね」が連携し、「みてね」の写真を使用したギフトを オーダーできるサービスを提供することで、収益化の機会を拡大させました。今後も「みてね」のユーザーアセットを組み合わせる ことで、新しい価値を提供し、事業を強化してまいります。

minimo

サロンスタッフ直接予約アプリ「minimo」



450 400万人突破

2014年 2015年 2016年 2017年 2018年 2019年 2020年

「minimo」累計利用者数 (単位:万人)

24時間いつでも、お客さまが美容師やネイリスト、アイデザイナーなどのサロンスタッフ個人を直接予約できるアプリで、2014年1月 にサービスを開始しました。従来のサロン単位の予約ではなく、サロンスタッフを直接予約でき、お客さまが選んだスタッフと事前 に希望のスタイルについて相談や質問ができるのでミスマッチを防げます。お客さま、サロンスタッフ双方にで好評いただき、 2019年12月に累計400万ダウンロードを突破しました。

mixi group annual report 2020 既存サービスのビジネスモデルおよび実績



企業価値のさらなる 向上のため、 積極的な投資を 継続します。

2020年3月期 連結業績の概要

2020年3月期の連結業績は、売上高1,121億円(前期比22.1% 減)、EBITDAは200億円(同52.3%減)、営業利益171億円(同 58.2%減)、経常利益169億円(同58.8%減)、親会社株主に帰属 する当期純利益107億円(同59.6%減)となりました。減収減益 ではありますが、業績予想の上方修正を2度行い、最終的にそれ をさらに上回る着地となりました。修正の内容は、売上高では 「モンスターストライク」の売上が人気IPとのコラボ企画などに より想定を上回ったことに加え、連結子会社化した3社および 株式会社セガゲームスより譲受したゲーム「コトダマン」の業績 が寄与したこと、利益では売上の増加に加え、本社移転コスト の期初の見積もりからの減少および広告宣伝費の効率化など です。なお、株式取得による連結子会社が増加したため、今回 よりEBITDAを開示しています。

2020年3月期 連結業績サマリ

(百万円)	18/3月期	19/3月期	20/3月期	削期比 増減率
売上高	189,094	144,032	112,171	-22.1%
売上総利益	166,043	123,808	90,878	-26.6%
売上総利益率	87.8%	86.0%	81.0%	_
販売費及び一般管理費	93,683	82,774	73,712	-10.9%
販売管理費率	49.5%	57.5%	65.7%	_
EBITDA	74,228	42,091	20,069	-52.3%
営業利益	72,359	41,033	17,165	-58.2%
営業利益率	38.3%	28.5%	15.3%	_
経常利益	72,717	41,120	16,933	-58.8%
親会社株主に帰属 する当期純利益	41,788	26,521	10,724	-59.6%

2020年3月期 販売費及び一般管理費の内訳

(百万円)	18/3月期	19/3月期	20/3月期	前期比 増減率
販売費及び一般管理費	93,683	82,774	73,712	-10.9%
人件費	5,363	6,067	7,347	+21.1%
広告宣伝費	23,593	24,419	19,556	-19.9%
外注費	4,077	4,946	6,643	+34.3%
支払地代家賃	1,320	1,508	3,144	+108.5%
決済手数料	53,634	40,845	29,619	-27.5%
のれん償却額	1,085	_	768	_
租税公課	1,256	837	571	-31.7%
その他	3,351	4,152	6,061	+46.0%

■エンターテインメント事業

エンターテインメント事業の2020年3月期の売上高は、 1,072億円(前期比22.6%減)、セグメント利益は315億円(同 38.8%減)となりました。主力の「モンスターストライク」が収益を 上げる一方で、スポーツ領域に先行投資を進めてまいりました。

「モンスターストライク」の売上高は、ARPUの低下などにより 前期比で減少していますが、新キャラクター提供や人気IPとの コラボ施策が奏功し、期初の業績予想を上回る結果となり ました。また、「コトダマン」は移管を完了し、「モンスタースト ライク」とのコラボ企画などで業績を拡大させてまいりました。

スポーツ領域では、プロスポーツチーム経営、公営競技関連 事業において積極的な投資を行いました。2019年10月には 株式会社千葉ジェッツふなばし、次いで11月には株式会社ネット ドリーマーズの株式を取得し、連結子会社としております。

■ライフスタイル事業の概要

ライフスタイル事業の2020年3月期の売上高は49億円 (前期比8.7%減)、セグメント損失は6億円(前期はセグメント 損失16億円)となりました。

同事業では、家族向け写真・動画共有アプリ家族アルバム 「みてね」において、2019年4月に従来のサービスよりも利便 性を向上した月額課金制のプレミアムサービスを提供、また 2019年6月に年賀状アプリサービスでトップクラスの注文枚数 を獲得する株式会社スフィダンテを子会社化、さらに同社の ノウハウを活かして、2019年10月に「みてね年賀状」の提供を 開始し、収益化を前進させました。

2020年3月期 セグメント別業績サマリ

(百万円)	18/3月期	19/3月期	20/3月期	増減率
セグメント売上高				
エンター テインメント事業	175,948	138,607	107,218	-22.6%
ライフスタイル事業	13,146	5,427	4,954	-8.7%
セグメント利益*				
エンター テインメント事業	78,438	51,561	31,569	-38.8%
セグメント利益率	44.6%	37.2%	29.4%	_
ライフスタイル事業	1,638	-1,690	-675	_
セグメント利益率	12.5%	—%	%	_

※セグメント利益は、EBITDA(償却前営業利益)を用いております。

財政状態とキャッシュ・フローの概況

財政状態およびキャッシュ・フローについては、ともにM&A による子会社の新規取得と本社移転が大きく影響しました。 連結貸借対照表では、2020年3月期末の流動資産が1,461億円 と前期比で147億円減少となりました。これは主に、固定資産 取得および有価証券取得による現金及び預金の減少による ものです。固定資産は、538億円と前期比で217億円増加し ましたが、これは主に子会社の新規取得によるのれんの増加 と本社移転によるものです。負債については、流動負債が137億 円と前期比で13億円増加となりましたが、これは主に子会社 の新規取得による前受金および子会社の短期借入金の増加 によるものです。固定負債は52億円となり、前期比で37億円 増加しましたが、これは主に子会社の長期借入金の増加による

mixi group annual report 2020 ミクシィグループの財務戦略 ものです。純資産は、主に利益剰余金の増加により、前期比で19億円増加の1.809億円となりました。

連結キャッシュ・フロー(以下、CF)計算書では、営業活動によるCFは、本社移転による減価償却費、第4四半期会計期間の売上増加による売掛金増加、法人税等の支払いにより、前期比で若干減少し、177億円の増加となりました。投資活動によるCFは、有形固定資産および投資有価証券の取得、連結範囲の変動を伴う子会社株式の取得により前期比で増加し、306億円の減少となりました。財務活動によるCFは、配当金の支払いがありましたが、子会社の長期借入れなどにより前期比で減少し、60億の減少となりました。これらの結果、営業活動によるCFと投資活動によるCFを合算したフリー・キャッシュ・フローは、2019年3月期の73億円から2020年3月期の△128億円へと減少しています。なお、現金及び現金同等物の期末残高は、前期末に比べ190億円減少の1,254億円となっています。

連結貸借対照表およびキャッシュ・フロー計算書サマリ

(百万円)	19/3月期	20/3月期
資産の部		
流動資産	160,824	146,119
固定資産	32,131	53,859
総資産	192,955	199,978
負債・純資産の部		
流動負債	12,448	13,759
固定負債	1,516	5,280
純資産	178,990	180,938
(百万円)	19/3月期	20/3月期
営業活動によるCF	18,113	17,792
投資活動によるCF	-10,811	-30,683
財務活動によるCF	-19,079	-6,085
現金及び現金同等物の期末残高	144,417	125,427
フリー・キャッシュ・フロー	7,302	-12,891

2021年3月期 連結業績予想の概要

2021年3月期より報告セグメントを変更し、「モンスターストライク」や「コトダマン」などゲームを主力とするデジタルエンターテインメント事業、公営競技やプロスポーツなどを含むスポーツ事業、そして家族アルバム「みてね」、サロンスタッフ予約アプリ「minimo」、SNS「mixi」などを含むライフスタイル事業の3つとします。これまでエンターテインメント事業に組み込んでいたスポーツを独立させ、さらなる事業拡大に注力していきます。

スポーツを含めたエンターテインメントを注力事業と位置づけ、 「モンスターストライク」の収益規模の維持拡大とスポーツ事業 の収益成長を最重要事項とし、経営資源を集中する方針です。

「モンスターストライク」は、ゲーム企画、マーケティングおよびメディアミックス施策の綿密な連携、外部IPとのコラボ、広告宣伝費の効率化などで収益のアップサイドを図ります。そして新しいゲーム体験の提供を行うことで引き続きリバイブを狙っていきます。スポーツ事業は、プロスポーツチームのサポートを継続、公営競技関連子会社の成長加速と共同事業開発の推進を行ってまいります。また、ライフスタイル事業では、リモートコミュニケーションの増加でニーズが拡大する「みてね」のマネタイズ強化を継続します。

また、成長戦略が描けなくなった事業の撤退の判断など、 選択と集中は引き続き進めてまいります。

2021年3月期の業績予想は、連結売上高1,000億円、連結 EBITDA150億円、連結営業利益110億円としております。売上 高においては「モンスターストライク」を減収見込みとしておりますが、新型コロナウイルスの影響によりゲームと連動する イベントや映画の実施が不確実なため保守的に見込んだこと によるものであります。ゲームや公営競技関連において新規サービスのリリースを予定しておりますが、新規事業の売上に つきましては、不確実性が高いため、例年通り業績予想には 含めておりません。

2021年3月期連結業績予想サマリ

(百万円)	20/3月期 (実績)	21/3月期 (予想)	前期比 増減率
売上高	112,171	100,000	-10.9%
エンターテインメント事業	107,218	_	_
デジタルエンターテインメント事業	_	83,000	_
ライフスタイル事業	4,954	7,000	41.3%
スポーツ事業	_	10,000	_
EBITDA	20.069	15,000	-25.3%
営業利益	17,165	11,000	-35.9%
営業利益率	15.3%	11.0%	_
経常利益	16,933	11,000	-35.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	10,724	6,500	-39.4%
1株当たり当期純利益(円)	142.33	86.26	-39.4%

2020年3月期 M&Aの実績

株式会社ネットドリーマーズ 約150億円

その他 約40億円 合計 約190億円

投資方針と株主還元

当社グループは、主力の「モンスターストライク」のリバイブ と第2の事業の柱への育成を目指すスポーツ事業を軸とする 成長戦略を実現するために、安定した財務基盤をもとに積極的 な事業投資を進めていきます。

株主還元につきましては、M&Aを含む事業への投資を実施することにより、企業価値の持続的な向上を目指しながら、連結配当性向20%または株主資本配当率(DOE)5%を目安とした配当を行う方針です。これを基準に、2021年3月期の年間配当金は1株当たり110円(中間・期末それぞれ55円)を予定しております。なお、事業の拡大に伴う変化を、株主の皆さまにタイムリーにお知らせするとともに、今後も適切な株主還元に努めていきます。当社グループの成長を長くご支援いただきたくお願い申し上げます。



ミクシィグループでは、「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」という中期経営方針を掲げて おります。コミュニケーションは豊かな生活を送る上で不可欠なものですが、ITの発達や首都圏への人口の集中などで 失われてきたコミュニケーションもあります。私たちは、これまでもリアルな場でのコミュニケーションを豊かにすることを命題 に、新しいサービスを生み出してきました。SNS「mixi」は言うまでもなく、「モンスターストライク」も友人とのコミュニケーション を豊かにする「コミュニケーションサービス」であると位置づけています。これまで培ってきたノウハウを活かし、日本だけで なく世界にも新たなコミュニケーションサービスを提供していく、これこそが豊かな社会につながると信じています。

SUSTAINABLE GALS DEVELOPMENT GALS























大項目	小項目	主な取り組み	対応するSDGs目標
E	オフィスの効率化	● グループ各社のオフィスを統合し、コスト・人・エネルギーを効率化する● 環境に配慮したオフィスデザインを実現する	7 =164-94400 12 =15 =000+6
▶ P.18	紙資源の削減	● ペーパーレス化とリサイクルを促進し、 森林資源の保全とCO2削減に取り組む	
S P.18	 ● 設立当初から渋谷にオフィスを構える企業として、 渋谷の文化・都市づくりに貢献する ● ミクシィグループが事業を展開する地方都市の発展に取り組む ★世代の育成・支援 ● IT分野において世界で活躍する人材の育成を行う ● 安全・安心なネット社会の実現のために啓発活動を実施する 		9 ::::::::::::::::::::::::::::::::::::
			4 **AACC 12 **SOURCE 16 ***COAL
	スポーツ振興	● スポーツ文化振興のため、アスリートやスポーツ団体への支援を行う	3 FREAR
	ダイバーシティの推進	● 個性を尊重するダイバーシティ推進企業として、 従業員一人ひとりにとって働きやすい会社を目指す	5 2007-104 8 8 8 8 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
G P .23	コーポレート・ガバナンス	●独立役員の選任●幅広い知識・経験・能力を持つ取締役で、取締役会を構成●監査役および監査役会による、取締役の業務執行に対する 監視機能の充実	16 TREEFE
	リスクマネジメント	● 各職能組織におけるリスク管理に加え、リスク管理委員会を設置しよりレピュテーションリスクに配慮した経営を行う	

ESG/環境・社会との関わり

E 環境への配慮

\$ 社会への貢献

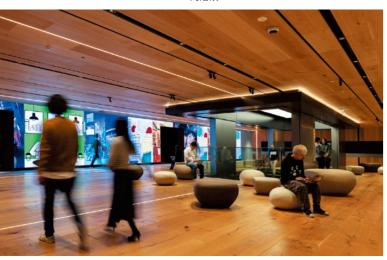
オフィスの効率化

新オフィスへ移転し、それまで5拠点あったオフィスを1拠点に統合しました。コスト・人・エネルギーの効率化に加え、より効果的な社内コミュニケーションが可能となりました。新オフィスは自然光を取り込みやすく、かつ、90%以上の照明がLED

となっております。 また、各フロアーは 内階段でつながって おり、エレベーター の使用を控えること で、省エネルギーを 実現しています。



内階段



新オフィスのエントランス

紙資源の削減

決裁から支払い処理までをオンライン上で、一気通貫で行う ワークフローシステムを構築し、印刷物を削減しています。また、 従業員にノートパソコンを配布し、すべての会議室にモニターを 設置することで、会議などのペーパーレス化を促進しています。

機密文書回収ボックス「保護くん(まもる くん)」の設置により、機密保持とリサイクル を両立しています。

保護くん(まもるくん)

地域への貢献

● 渋谷への貢献

当社グループは、設立当初から渋谷区にオフィスを構える企業として、テクノロジー・エンターテインメント・スポーツ・文化・ダイバーシティといった様々な色を持つ渋谷の地域支援に貢献しています。2019年も、親子向けのゴールデンウィークイベントや夏祭りなど、渋谷区で開催されたイベントに特別協賛し、地域の皆さまとともに渋谷を盛り上げました。

渋谷に拠点を置く当社を含めたIT企業4社が一丸となり、 渋谷をIT分野における世界的技術拠点にすることを目的と して「BIT VALLEY(ビットバレー)」プロジェクトを2018年に 開始しました。2年目となる2019年は、「モノづくりは新たな 領域へ」をコンセプトに、エンジニアだけでなくIT業界の「モノ づくり」に関わるすべての人を対象として、渋谷のみならず日本 全体のモノづくりの底上げを目指して「BIT VALLEY 2019」を 開催しました。エンジニアはもちろんのこと、著名なクリエイター が多数登場し、のべ2,400人以上に来場いただきました。



BIT VALLEY 2019

また、当社は一般社団法人 渋谷未来デザインの特別正会員として、渋谷に集う人々のアイデアを基に、オープンイノベーションによる社会的課題の解決策のデザインに協力しています。 2019年9月に2回目の開催となった、渋谷未来デザインが後援する多様な未来を考える都市型イベント「ソーシャルイノベー

ションウィーク渋谷」では、当社はゴールドパートナーとして 参画し、「技術とデザインが拓く未来のコミュニケーション」と 題するトークセッションも行いました。



ソーシャルイノベーションウィーク渋谷

● 地方創生

公営競技ビジネスを通じて、地方創生に貢献しています。 株式会社チャリ・ロトをグループに迎え、競輪事業に参入しました。競輪は地方自治体が施行者となって、各地の競輪場で開催されています。その収益金は地方自治体の財源となり、学校の建設や道路の整備といった公共施設の整備に役立てられるなど、地方財政に大きく貢献しています。

2020年2月、同社は玉野市(岡山県)が計画する「玉野競輪場 再編整備事業」の事業予定者として選定され、競輪場の運営 およびホテル運営を担うことになりました。公営競技および 周辺施設は、地域経済の活性化につながると大きな期待が 寄せられております。今後も、地方自治体との連携により、地域 活性化および地方創生に努めてまいります。



玉野競輪場(再編整備事業完成予想図)

次世代の育成・支援

●次世代の育成

2019年6月、当社および渋谷区教育委員会を含む6者で「Kids VALLEY 未来の学びプロジェクト」を開始し、渋谷区立小・中学校でのプログラミング教育の充実を図り、次世代のIT人材を渋谷から輩出する土台づくりを行っています。

当社は、中学生向けのカリキュラム開発や教材提供、プログラミングに関する啓発活動を担当しています。2019年度はプロジェクトの一環として、区立鉢山中学校と連携し、当社開発のアプリを用いて「プログラミング体験学習」を行う講座を開催しました。また、新型コロナウイルスの影響による休校を受け、同校の生徒に対して、自宅学習を支援するテキストを配信しています。



プログラミング体験学習

また、学生に「IT業界に興味を持ち、自分のキャリアを考える きっかけにしてほしい」との願いから企業訪問の受け入れを

実施しています。2019年 4月から2020年3月まで の合計で、53校352名に 来社いただきました。



企業訪問



ビジネスとテクノロジーのバランスを取る

取締役会は、ミクシィグループが企業理念「ユーザーサプライズファースト」を実現するとともに、日本の社会全体に貢献しながら持続的に成長していくためのかじ取りを担っています。その中にあって私には、取締役として、グループが抱える人・モノ・コト・資金のすべてを把握すること、また技術領域の担当役員として、世の中の流れや新しいテクノロジーに目を向け、固定観念に囚われずに事業の成長やイノベーションを促すアイデアを出していくことが求められます。ビジネスとテクノロジーのバランスを取りながら、ユーザーに想像や期待を超えるサービスを継続的に提供できる組織体制をつくることが、私の役割です。

価値創造を支えるビジネスインフラ

テクノロジーは、ミクシィの価値創造を支える重要なビジネスインフラといえます。これまで当社は、身近な人たちとのコミュニケーションを活性化させる斬新なサービスをテクノロジー主導で創り出し、成長を続けてきました。例えば、私たちの代表的なサービス「モンスターストライク」も、テクノロジーの力でバーチャルのゲームとリアルイベントを組み合わせ、コミュニケーションを盛り上げて、ユーザーの支持を拡大してきました。そして今また、AIや5Gといった最新テクノロジーによって、リアルとバーチャルを融合し、かつてないサービスを提供しようとしています。私たちのテクノロジーは、人々を楽しませ、幸せにして、日本を元気にすることを目指します。

現在、新型コロナウイルス感染症により家族や友人とのリアルなコミュニケーションが難しくなっています。そうした環境下で私たちは、リアルに対面で会えた時に、会えなかった分も含め熱量を上げられる仕組み、オンラインでも、すぐ隣にいるような感覚を実現するテクノロジーを創り出したいと考えています。またスポーツ事業の公営競技にIT技術を投入し、新たなエンターテインメントとして提案し、オープンで楽しい社会の構築へつなげていくのも、私たちが目指すところです。

テクノロジーで主導するESG経営

ミクシィのテクノロジーには、ユーザーに楽しさや喜び を届けるとともにESG経営を主導する働きがあります。

当社は、テクノロジーを切り口にした様々な取り組みで、幅広く社会への貢献を果たしています。渋谷から世界へと 飛躍するIT人材の育成を目指して小中学生のプログラミング教育を支援する「Kids VALLEY」、モノづくりに関わる 学生や社会人などクリエイターの学びの機会となるカンファレンスイベント「BIT VALLEY」に参画しています。また、現在の取り組みに加えて、日本の社会に対して、未来への課題を投げかける新たな場を積極的に提供していきたいと考えています。例えば、公営競技において、オンラインで収集したユーザーのデータを分析・活用することで、依存症対策にも活用できると考えています。

今後も、ビジネスとテクノロジーのバランスをうまく取りつつ、ミクシィグループの持続的な成長を支えていきます。

●安全・安心なネット社会の実現

インターネットを安全・安心に利用する啓発活動として、小中学校を中心に「インターネットセキュリティ講座」を実施しています。インターネットやソーシャルメディア特性の理解不足、軽視、ミスコミュニケーションによるトラブルの連鎖を生まないために、子どもたちの利用実態や課題にフォーカスし、主体的に利用できる力を身に付けてもらうことを目指しています。

SNSなどの事業者で構成する一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構に参加し、インターネット上の様々なトラブルから利用者を保護できるよう加盟企業と協力の上、対策を検討、実行しています。当社はSNS「mixi」で児童被害防止対策などに積極的に取り組み、成果を上げてきた知見を共有することで、安全・安心なネット社会実現に貢献してまいります。

また、一般社団法人日本オンラインゲーム協会の理事会社として、オンラインゲーム業界の健全な発展に貢献できるよう、業界向けガイドラインづくりや、青少年の適切な利用を啓発する活動などに取り組んでいます。ゲームに関わる業界団体で進められているゲーム依存に係る実態調査の結果を注視し、自社のみならず業界が迅速に対策を取れるよう業界における活動を続けてまいります。



インターネットセキュリティ講座

スポーツ振興

千葉ジェッツやFC東京、東京ヤクルトスワローズなどのプロチームから各競技で活躍する個人選手まで、幅広くサポートしています。サポートの一環として、プロスポーツクラブやアスリートを新しいカタチで支援するスポーツギフティング(寄付)サービス「Unlim(アンリム)」を2020年2月よりスタートしました。「Unlim」は、スポーツファンが好きなアスリートやチームを金銭的に応援をすることができるサービスで、ファンが行ったギフティングの67~83%がアスリートやチームに支援金として支払われます。スポーツ界では、資金面で競技の継続を断念せざるを得なかったり、引退後のセカンドキャリアに大きな不安を持つケースが多く見られます。競技での新たな挑戦やスポーツによる社会貢献を願うアスリート・チームが抱える金銭的な課題解決に貢献します。

当社がサポートするプロスポーツチームと個人アスリート

プロスポーツチーム

千葉ジェッツ (B.LEAGUE)

FC東京 (J.LEAGUE)

東京ヤクルトスワローズ(プロ野球)

TOKYO DIME

(3人制バスケットボール「3x3(スリーエックススリー)」)

個人アスリート

堀米雄斗(スケートボード)

野中生萌(スポーツクライミング)

松本弥生(競泳)

内野洋平(BMX)

瀬尻稜(スケートボード)

上田瑠偉(スカイランニング)

E S G

ダイバーシティの推進

LGBT

2016年12月より、事実婚や同性パートナーに対して、法律 婚と同等の福利厚生制度が利用できるように就業規則を改正 しました。これは日本初の取り組みであり、従業員のコミュニ ケーションの基本となる個性・多様性を尊重した、快適な職場 環境づくりを実現しています。



「にじはち」

LGBTの最大級イベント「東京レインボープライド」に合わせて 当社が作成した、誰もが自由に使用できるキャラクターです。

●障がい者

障がい者雇用の特例子会社である株式会社ミクシィ・エン パワーメントでは、当社グループ全体のユーザーデータ分析 やサービスの品質保証などの業務を行い、障がい者雇用の 機会を創出しています。2020年3月時点で、グループ全体で19名 が勤務しています。



株式会社ミクシィ・エンパワーメント



ESG/コーポレート・ガバナンス

G取締役

(2020年6月26日現在)



代表取締役社長 木村 弘毅

2003年 2月 (株)モバイルプロダクション 入社

2005年 3月 (株)インデックス 入社 2008年 6月 当社入社

2012年 8月 当社プロダクト開発部 プロダクトオーナー

2013年11月 当社モンストスタジオ プロデューサー

2014年 4月 当社モンストスタジオ 部長

2014年11月 当社執行役員

2015年 1月 当社モンストスタジオ 本部長

2015年 6月 当社取締役

2015年 8月 当社エックスフラッグスタジオ 本部長

2017年 4月 当社XFLAG事業本部 本部長

2018年 4月 当社執行役員

2018年 6月 当社代表取締役社長(現任)



取締役 多留 幸祐

2008年 8月 (株)ライブドア入社 2012年 1月 NHN Japan(株)

(現LINE(株)) 入社

2014年 2月 当社入社

2014年 2月 当社モンストスタジオ 企画グループ マネジャー

2015年 1月 当社モンストスタジオ 企画•運用部 部長

2015年 8月 当社エックスフラッグスタジオ本部 企画•運用部 部長

2016年 7月 当社エックスフラッグスタジオ本部 XFLAG GAMES 部長

2017年 4月 当社モンスト事業本部 本部長 2017年 6月 当社取締役(現任)

2018年 4月 当社執行役員

2018年 4月 当社デジタルエンターテインメント 事業本部 本部長



取締役CFO 大澤 弘之

2006年10月 (株)ケイビーエムジェイ (現(株)アピリッツ) 入社

2007年 6月 当社入社

2011年11月 当社経営推進本部経理財務部 部長

2014年 4月 当社経営推進本部経営推進室 室長

2017年 6月 当社経営推進本部 本部長

2018年 4月 当社執行役員

2018年 6月 当社取締役(現任)

2019年 4月 コーポレートサポート本部 本部長



取締役 奥田 匡彦

2004年 2月 ヤフー(株) 入社

2008年 9月 ピットクルー(株) 入社 2011年 2月 同社 取締役副社長

2013年 4月 当社入社

2015年 1月 当社MS本部 本部長

2016年 4月 当社オレンジスタジオ本部 本部長

2017年 1月 マーシャル(株) 代表取締役(現任)

2018年 4月 当社執行役員

2018年 4月 当社統括管理本部 本部長(現任)

2018年 6月 当社取締役(現任)



取締役CTO 村瀬 龍馬

2005年 1月 (株)イー・マーキュリー

(現当社) 入社 2009年12月 (株)KH2O 取締役

2012年 1月 (有)キュー・ゲームス入社

2013年 2月 当社入社

2014年 5月 当社クロスファンクション本部 システム統括室 第2グループ マネージャー

2016年 7月 当社エックスフラッグスタジオ本部 ゲーム開発室 室長

2018年 1月 当社XFLAG開発本部(現開発本部) 本部長(現任)

2018年 4月 当社執行役員

2019年 6月 当社取締役(現任)



取締役会長 笠原 健治

1999年 6月 (有)イー・マーキュリー (現当社) 設立 取締役

2000年10月 (株)イー・マーキュリー (現当社)に組織変更

代表取締役社長 2006年 2月 (株)ミクシィに商号変更

代表取締役社長 2008年 5月 上海明希網絡科技有限公司 董事長

2008年10月 (株)ネクスパス

(現(株)トーチライト) 代表取締役 2011年 4月 (株)ミクシィ・リクルートメント

代表取締役 2011年 7月 当社執行役員

2013年 6月 当社取締役会長(現任)

2016年 4月 当社Vantageスタジオ 本部長(現任)

2018年 4月 当社執行役員

mixi group annual report 2020 ESG/環境・社会との関わり | ESG/コーポレート・ガバナンス



社外取締役 嶋 聡

1986年 4月 財団法人松下政経塾 (現公益財団法人松下政経塾) 卒塾

1994年 4月 同法人東京政経塾代表 1996年10月 衆議院議員 当選

以後3期連続当選 2005年11月 ソフトバンク(株) (現ソフトバンクグループ(株)) 社長室長

2014年 4月 同社顧問

2014年 4月 ソフトバンクモバイル(株) (現ソフトバンク(株)) 特別顧問

2015年 4月 多摩大学 客員教授(現任)2017年 4月 (株)みんれび

2017年 4月 (株) みんれい (現(株)よりそう) 社外取締役

2017年 6月 当社取締役(現任) 2017年 6月 (株)ボルテックス 社外取締役

(現任)

2017年12月 (株)オークファン 社外取締役 (現任)

2018年10月 (株)アイモバイル 社外取締役 (現任)

2018年12月 (株)ネオキャリア 社外取締役 (現任)

2019年 8月 (株)アウトソーシングテクノロジー 社外取締役(現任)2020年 3月 ハンファソリューションズ(株)

20年 3月 ハンファソリューションス 社外取締役(現任)



社外取締役 志村 直子

1999年 4月 弁護士登録

1999年 4月 西村総合法律事務所

(現西村あさひ法律事務所)入所 2004年 9月 Debevoise & Plimpton法律事務所 勤務

2005年 4月 ニューヨーク州弁護士登録

2005年10月 西村ときわ法律事務所 (現西村あさひ法律事務所) 復帰

2008年 1月 西村あさひ法律事務所 パートナー (現任)

2016年 5月 (株)旅工房 社外監査役(現任)

2018年 6月 当社取締役(現任)

2019年 6月 日本信号(株) 社外監査役(現任)



社外取締役 吉松 加雄

1982年 4月 三菱電機(株) 入社

2000年 3月 KVHテレコム(株) 入社

2000年11月 サン・マイクロシステムズ(株) (現日本オラクルインフォメーション システムズ合同会社)

取締役経理財務本部長

2003年 7月 日本ベーリンガーインゲルハイム(株) 執行役員財務部長

2004年10月 エスエス製薬(株)

取締役財務経理本部長 2008年 1月 日本電産(株) 顧問

2008年 6月 同社 取締役執行役員

経理·財務·広報·IR担当 2009年 6月 同社取締役常務執行役員

最高財務責任者

2013年 4月 同社 取締役専務執行役員 最高財務責任者

2016年 6月 同社 専務執行役員 グローバルPMI推進統轄本部長

2018年 6月 同社顧問

2019年 4月 首都大学東京(現東京都立大学) 大学院 経営学研究科 特任教授

(現任) 2019年 7月 MIG(株) 社外取締役(現任)

2019年12月 (株)CFOサポート設立

代表取締役社長兼CEO(現任)

2020年 3月 ホシザキ(株) 社外取締役 (現任)

2020年 6月 当社取締役(現任)

役員の構成

	役員			X+ 14L	当社が期待する知見・経			見•経験			
			男性女性	独立性(社外のみ)	企業経営 経営戦略	M & A	事業戦略 マーケティング	研究 技術開発	財務 会計	法務 コンプライアンス	内部統制
	木村 弘毅		•		•		•				
	多留 幸祐		•		•		•				
	大澤 弘之		•		•	•			•		•
耳	奥田 匡彦		•		•	•				•	•
取締	村瀨 龍馬		•		•			•			
役	笠原 健治		•		•		•	•			
	嶋聡	社外	•	•	•	•					
	志村 直子	社外	•	•		•				•	
	吉松 加雄	社外(新任)	•	•	•	•	•		•	•	•
	加藤 孝子	社外	•	•					•		•
監査	西村 裕一郎	社外	•	•						•	•
2000年	若松 弘之	社外	•	•					•		•
	上田 望美	社外	•	•						•	

※上記一覧表は、役員の有する、すべての知見や経験を表すものではありません。

G監查役

(2020年6月26日現在)



社外監査役(常勤) 加藤 孝子

1970年 4月 日本無線(株) 入社 2000年 6月 ネイブルリサーチ(株) 取締役 2004年 3月 エトー建物管理(株) 入社 2004年 8月 (株)イー・マーキュリー(現当社)

常勤監査役(現任)



社外監査役(常勤) 西村 裕一郎

1982年 4月 日産自動車(株) 入社 1985年 6月 日産チェリー静岡販売(株)

(現日産プリンス静岡販売(株)) 出向

1987年 6月 日産自動車(株) 復職

1998年 4月 (株)日産コーエー (現(株)日産クリエイティブ サービス)出向 総務部 次長

2000年 1月 日産自動車(株) 復職 2005年 4月 (株) ヨロズ 出向 管理部 グループ長

2005年10月 同社転籍

2008年 6月 同社 CSR推進室 室長

2014年 4月 同社 総務部 部長 2019年 6月 当社監査役(現任)



社外監査役 若松 弘之

1995年 4月 監査法人トーマツ(現有限責任 監査法人トーマツ)入所

1998年 4月 公認会計士登録

2008年10月 公認会計士若松弘之事務所 代表 (現任)

2010年 4月 ビジネス・ブレークスルー大学 経営学部 講師

2010年 6月 (株)ウィザス 社外監査役 (現任)

2010年 8月 税理士登録

2011年 6月 (株)イースタン 社外監査役

2012年 6月 当社監査役(現任)

2014年 9月 早稲田大学大学院 ファイナンス研究科 講師

2015年 3月 キャスタリア(株) 社外監査役 (現任)

2015年 6月 パイオニア(株) 社外監査役

2015年 6月 生活協同組合パルシステム東京 員外監事

2017年 8月 (株)レノバ 社外監査役(現任)

2018年 7月 (株) ジェネリス 代表取締役(現任)



社外監査役 上田 望美

2019年 6月 当社監査役(現任)

1999年 4月 弁護士登録 1999年 4月 東京テーミス法律事務所 (現紀尾井坂テーミス綜合法律 事務所) 入所(現任)

E S G

G 社外取締役メッセージ

確かな実績と実力を備えたボードメンバーを支え、 「攻め」と「守り」のガバナンスを両立する

成長性と社会性を併せ持つビジネス

ミクシィは、顧客の「コミュニケーション」を豊かにすることを一貫して追求し、成長を続けてきた会社です。日本におけるSNSの先駆け的存在となった「mixi」、そして世界一の売上を達成したスマホアプリ「モンスターストライク」をつくり、インターネットやオンラインゲームの分野で画期的な成果を上げてきました。現在、検討を進めている新たなエンターテインメントサービスでも、再び世界一を目指せるでしょう。

ビジネスを通じて社会課題を解決する企業は、持続的な成長が可能です。SNS「mixi」は、匿名性からくる怖さがあったインターネットの世界に、友人や知人と安心してコミュニケーションできる場をつくりだし、その発展に貢献しました。また将来の成長に向けて注力している公営競技も、社会課題の解決と密接に関わる分野です。収益の一部を、社会や地球環境のために活用する公営競技に企業が取り組むのは、究極のESG経営といえます。ミクシィグループが参入することで、公営競技にもっと光を当てて、より良いエンターテインメントへと進化させることを期待しています。

ミクシィのビジネスの特長として、プロダクト重視の姿勢があります。求める水準を満たさないと前に進めませんから、リリースに至ったサービスは、いずれも高い独自性とクオリティを備えています。さらにプロダクト力と合わせて、高い企画力・技術力を持っていますが、一番の強みといえるのがマーケティング力です。ミクシィが得意とするバイラルマーケティングには、口コミによりユーザーを爆発的に増大させる力があります。

若さと実力に満ちた取締役会

ミクシィの取締役会は、年齢的には若いのですが、確かな実績と実力を備えています。世界一を成し遂げたボードメンバー、日本のSNSの草創期を牽引した会長が顔をそろえており、将来は1兆円企業を目指せる潜在能力を持ったチームと言えるでしょう。

さらに、各個人ではM&Aやマーケティングなど、様々な分野で専門性を持ち、多様な視点を確保しています。取締役会や経営会議の議論は、とても素晴らしい雰囲気の中で行われます。議題や報告に対して、私を含む社外取締役たちは率直

に意見をぶつけますし、問題があると躊躇なく差し戻します から、適度な緊張感を保っています。

世界一を成し遂げたポテンシャルへの期待

より高く飛躍するために、ミクシィには「攻め」と「守り」のガバナンスの両立が要求されます。2019年3月期に経営陣を刷新し、管理部門の役員2名を新たに任命することにより、ガバナンス体制の強化を進めてまいりましたが、2020年3月期は大きなリスク事案の報告はありませんでした。私はこれを「リスクを芽の段階で摘むことができており、危機管理の最上のレベルにある」と評価しています。以前に所属した企業でも、不祥事を乗り越えてガバナンス体制を強化する仕事に携わってきましたから、その時の経験をミクシィで役立てていくつもりです。また、私は、これまで数多く関わってきたM&Aの知見に沿い、ミクシィのM&A戦略に対しても積極的に提言しています。M&Aを成功させるために重要なPMIでは、「人材を大切にする」という基本が押さえられていて、非常に良い取り組みだと感じています。

若く実力のある経営陣がそろい、豊富な資金を持つミクシィのガバナンスにおいて、私が「攻め」と「守り」をサポートすることで、「モンスターストライク」に次ぐ新たな収益の柱をつくり、再び世界一の座を目指していきたいと考えています。

ステークホルダーの皆さまには、長きにわたるご支援をいただきますよう、お願い申し上げます。



株式会社ミクシィ社外取締役 嶋 聡

G コーポレート・ガバナンス体制

(2020年6月26日現在)

ガバナンス体制の強化・拡充を継続

■2020年3月期の主な施策

- 「指名・報酬委員会」を設置 監査役:1名を増員し、3名から4名へ
- 会計監査人:有限責任監査法人トーマツからPwCあらた有限責任監査法人へ異動
- 取締役会の実効性評価を実施

取締役会の機能向上により企業価値を高めるため、取締役会の実効性につき、自己評価・分析を実施しています。2020年2月にすべての取締役・監査役を対象にアンケートを実施。外部機関に直接、回答する方法により匿名性を確保しました。外部機関からの集計結果の報告を踏まえた上で、同年4月の定時取締役会において、分析・議論・評価を行いました。回答からは、おおむね肯定的な評価が得られており、取締役会全体の実効性については確保されていると認識しています。

■2021年3月期(進行期)における施策

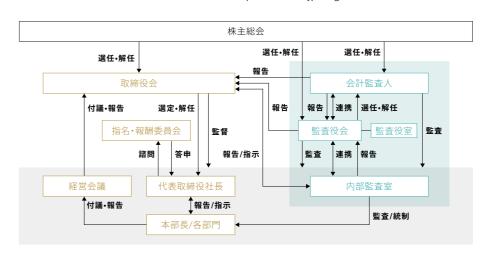
● 社外取締役および社外監査役の独立性判断に関する基準を制定(2020年4月22日)

コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、コーポレート・ガバナンスを企業価値の最大化を目指すための経営統治機能と位置づけています。このため、当社は事業の拡大に対応して、適宜、組織の見直しを行い、各事業の損益管理、職務権限と責任の明確化を図っています。会社の意思決定機関である取締役会の機能充実、監査役および監査役会による取締役の業務執行に対する監視機能の充実、業務遂行上の不正を防止する内部統制機能の充実を図ることに注力しています。

また、当社は、継続して経営の透明性や公正性を高めるために、法定開示書類の提示を適切に行うとともに、当社ホームページなどを利用したIR活動を積極的に実施する方針です。

なお、コーポレート・ガバナンス報告書は、当社ウェブサイト (https://mixi.co.jp/ir/governance/) に掲載しています。



取締役および取締役会

取締役会は社内取締役6名(うち女性0名)、社外取締役3名(うち女性1名)の計9名で構成され、原則として毎月1回定期的に取締役会を開催し、迅速かつ効率的な意思決定を行う体制としています。また、取締役の経営責任をより明確にし、経営環境の変化に迅速に対応できる経営体制を構築するため、取締役の任期を1年としています。

経営会議

経営会議は、事業運営に係る重要な討議や意思決定を行って

おり、原則として毎週1回定期的に開催していますが、必要がある場合には随時、開催することとしています。

監査役会

当社は、監査役設置会社です。監査役会は常勤監査役2名(うち女性1名)を含む社外監査役4名(うち女性2名)で構成されており、原則として毎月1回定期的に開催されています。また、監査役は、年度計画に基づき監査を行い、監査役会において報告・協議し、取締役に対し適宜意見を述べ、内部監査(人または室)との連携により全般的な監査を実施しています。

コーポレート・ガバナンス体制

指名·報酬委員会

当社は、取締役(社外取締役を除く)の個別の人事案に関する 事項や報酬などに関する事項について、取締役会における審議に 先立ち、社外取締役の意見・助言を得ることで透明性および客観 性を強化することを目的に、社外取締役全員と代表取締役社長で 構成される指名・報酬委員会を設置しています。

社外取締役および社外監査役の選任状況

当社の取締役9名のうち3名は社外取締役であり、監査役4名はすべて社外監査役で構成されています。社外取締役には、独立した立場からの監督機能を、社外監査役には、取締役の影響を受けず業務執行を客観的に監査することを期待して選任し、経営監視機能の実効性を確保しています。

社外取締役 嶋 聡 社外 独立

取締役会出席状況:100%(17回/17回)

衆議院議員としての経験のほか、これまでの経歴から企業活動に関する 豊富な見識・実績を有しており、その知識経験に基づき、経営事項の決定 および業務執行の監督などを行っていただくため。

社外取締役 志村 直子 社外 独立

取締役会出席状況:100%(17回/17回)

弁護士としての職務を通じて培われた法律・コンプライアンスなどに 関する専門的な知識および豊富な経験を有しており、当社取締役会の 一層の監督機能強化が期待されるため。

社外取締役 吉松 加雄 新任 社外 独立

取締役会出席状況:-%(-回/-回)

経営者としてグローバルに企業経営に従事し、企業活動に関する豊富な見識・実績を有しており、当社取締役会の一層の監督機能強化が期待されるため。

社外監査役 加藤 孝子 社外 独立

取締役会出席状況:100%(17回/17回)

監査役会出席状況:100%(19回/19回)

長年にわたり経理業務の経験を重ね、財務および会計に関する相当程度 の知見を有しており、その知識経験に基づき、議案審議などに適宜、助言 または提言を行っていただくため。

社外監査役 西村 裕一郎 社外 独立

取締役会出席状況:100%(13回/13回)

監査役会出席状況:100%(13回/13回)

長年にわたり経理業務の経験を重ね、人事および総務に関する相当程度 の知見を有しており、その知識経験に基づき、議案審議などに適宜、助言 または提言を行っていただくため。

社外監査役 若松 弘之 社外 独立

取締役会出席状況:100%(17回/17回)

監査役会出席状況:100%(19回/19回)

公認会計士および税理士の資格を有しており、その専門的見地から議案 審議などに適宜、助言または提言を行っていただくため。

社外監査役 上田 望美 社外 独立

取締役会出席状況:100%(13回/13回)

監查役会出席状況:100%(13回/13回)

弁護士の資格を有しており、その専門的見地から議案審議などに適宜、 助言または提言を行っていただくため。

取締役の選任方針および指名手続き

当社は、取締役(社外取締役を除く)候補選任に関する方針を以下の通り定めています。

取締役(社外取締役を除く)の人事案については、取締役がその役割・責務を実効的に果たすための知識・経験・能力を全体としてバランスよく備え、取締役会の多様性と適正規模を両立させる形で構成されるよう留意するものとする。

取締役(社外取締役を除く)のうち、業務執行を担当する者の人事案については、会社の持続的な成長と中長期的な企業価値の向上に寄与するように、先見性のある、適確・適切かつ迅速に経営判断・業務の執行を行うことができる者を選任するよう留意する。

取締役(社外取締役を除く)候補者は、この方針に従って選定し、指名・報酬委員会の審議を経て、取締役会決議により決定しています。

役員報酬決定の方針および手続き

当社は、取締役(社外取締役を除く)報酬に関する方針を以下の通り定めています。

取締役(社外取締役を除く)報酬の基本的な考え方として、持続的 な成長に向けた健全なインセンティブの一つとして機能する よう、現金報酬と当社株式報酬との割合を適切に設定する。

取締役(社外取締役を除く)報酬はこの方針に基づき、月例の「現金報酬」と、中長期の企業価値と連動する「株式報酬(株式報酬型ストックオプション)」の2種の形態にて支給しています。

具体的には、報酬は「基本報酬」「株式基本報酬」「成果報酬」の3点で構成され、それぞれの支給形態としては「基本報酬」は「現金報酬」、「株式基本報酬」は「株式報酬(株式報酬型ストックオプション)」、「成果報酬」は「現金報酬」または「株式報酬(株式報酬型ストックオプション)」のいずれかを選択できます。

「基本報酬」および「株式基本報酬」は職責などに応じて報酬額を決定しますが、「成果報酬」は、前期の全社・担当部門の業績および各人の貢献面から総合評価を行い、その評価に応じて報酬額を決定しています。

取締役(社外取締役を除く)の報酬制度や報酬水準については、決定プロセスの客観性・透明性を確保する観点から、指名・報酬委員会での審議を踏まえ、取締役会の決議により一任された代表取締役社長が決定しています。

社外取締役の報酬構成については、独立性の観点から現金報酬 に一本化しています。

監査役の報酬構成については、主として遵法監査を担うという 監査役の役割に照らし、現金報酬に一本化しています。

G 事業などのリスク

当社グループは、以下の事項を投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性があるものと考えています。なお、将来に関する事項は、第21期定時株主総会(2020年6月26日開催)時点において当社が判断したもので、不確実性を内包しているため、実際の結果と異なる場合があります。

1. 事業環境に係るリスク

①モバイル市場

当社グループがスマートデバイスで提供する各種サービスについては、モバイル関連市場の拡大が事業展開の基本条件です。しかし同市場は、新たな法的規制の導入や技術革新、通信事業者の動向などで急激かつ大幅な変動が生じる可能性があります。

②競合

スマートデバイスで提供する各種サービスは、国内外の企業との競合が激しい状況にあります。競争の激化やその対策のためのコスト負担などにより、当社グループの事業、業績、財政状態に影響を及ぼす可能性があります。また、当社グループの提供するサービスのユーザーが、競合するサービスの利用に費やす時間が増えた場合、当社グループのサービスに対する需要が減少する可能性があります。

③技術革新

インターネット業界は技術革新のスピードや顧客ニーズの変化が速く、新サービスの導入が相次いで行われます。優秀な技術者の確保、先端技術の研究やシステムへの採用などによっても変化に対する適時適切な対応ができない場合、競争力が低下する可能性があります。

2. 事業に係るリスク

①ユーザーの嗜好や趣味・関心の変化への対応

主なユーザーは、若年層を含むモバイルを利用する一般ユーザーであり、ユーザーの獲得・維持、利用頻度、課金利用数は嗜好の変化による影響を強く受けます。ユーザーニーズの的確な把握やニーズに対応するコンテンツの提供が適時適切に実行できない場合、ユーザーへの訴求力が低下する可能性があります。

エンターテインメント事業で提供するゲームの課金売上高が収益の大半を占めるうえ、特定タイトル(「モンスターストライク」)の売上高に大きく依存するため、競争力が低下した場合、ユーザー数の減少、課金ユーザー比率の低下、課金利用の減少などが生じる可能性があります。さらに、開発した新規タイトルの普及・課金が想定通り進捗しない場合には当社グループの事業、業績および財政状態に影響を与える可能性があります。

②ユーザー獲得の外部事業者への依存

エンターテインメント事業で提供するサービスは、Apple Inc. およびGoogle Inc.などプラットフォーム運営事業者を介して提供されますが、これら事業者との契約継続が困難となった場合や、事業者の運営方針や手数料などに変更が生じる可能性があります。

また、サービスの開発と提供では様々な外部事業者に対し業務の 委託を行っており、外部事業者との関係が悪化した場合にはサービスの維持および新規開発に支障をきたす可能性があります。

③グローバル展開

各国の法令、政治・社会情勢、文化、宗教、ユーザーの嗜好や商慣習の違い、為替変動などの潜在的リスクに対処できない場合、想定通りの成果を上げられない可能性があります。スマートフォンネイティブゲームの海外展開では、当社グループまたはサービスが日本国内と同様に受け入れられる保証はなく、場合によってはユーザーからの批判に晒される可能性があります。

④ 当社グループおよび当社グループの製品、サービス、 事業に対する信頼または社会的信用

ユーザーの根拠の乏しい風説などにより、当社グループおよび サービスの評判・信頼が傷つくとともに、一部の悪質なユーザーに よる不適切な行為や違法行為などが行われた場合にはサービスの 安全性・信頼性が低下し、ユーザー数が減少する可能性があります。 また、業務委託先である外部事業者による個人情報の漏えい、 その他の違法行為または不適切な行為などがあった場合は、当社 グループまたはサービスに対するレピュテーションが低下する 可能性があります。

さらに、当社グループがブランド価値の維持および強化に必要 な投資を行えない場合や、競合他社がより競争力のあるブランド を確立した場合などは、当社グループのブランド価値が低下する 可能性があります。

このようなレピュテーションリスクやコンプライアンスに配慮 した経営判断のため、次の体制を整えています。

▶リスク管理体制とリスク管理委員会を整備

リスク・コンプライアンス担当役員やコンプライアンス本部を設置し、網羅的なリスク状況の把握や、発生後の迅速な対応方法の策定など、全社的なリスク管理体制を構築しています。また、執行の長である本部長が、毎月開催の本部長報告会にて担当本部のリスクを報告する仕組みとし、一定金額以上の重要な事業推進においては、取締役会または経営会議に上程し、決裁しています。なお、経営会議の決裁権限を拡大し、取締役会において経営戦略・リスクマネジメントに関する議論・判断に専念できる体制を整えています。加えて、新規事業やM&Aを行う際に、組織横断的なリスクの洗い出し・評価・対応策の検討を行う会議体としてリスク管理委員会を設置し、審議結果を事業部門や取締役会などにフィードバックすることでリスク・コンプライアンス体制の向上を図っています。

3. 事業推進体制に係るリスク

①人材の確保および育成

事業拡大に伴い必要となる事業責任者などの優秀な人材の確保・ 育成が計画通り進まなかった場合には、当社グループの競争力の 低下や事業の拡大が制約される可能性があります。

② 内部管理体制

事業の急速な拡大などにより、十分な内部管理体制の構築が 追いつかない状況が生じた場合、適切な業務運営、管理体制の 構築が困難となる可能性があります。

③情報管理体制

当社グループが保有する個人情報などにつき、漏えい、改ざん、 不正使用などが生じる可能性を完全に排除することはできません。 これらの事態に備え、個人情報漏えいに対応する保険に加入して いるものの、損失を完全に補填できるとは限らず、これらの事態が 起こった場合、適切な対応を行うのに相当なコストの負担、損害 賠償請求、当社グループに対する信用の低下が生じる可能性が あります。

4. システムに係るリスク

①事業拡大に伴う継続的な設備・システム投資

今後のユーザー数およびアクセス数の拡大に備え、継続的に システムインフラなどへの設備投資を計画していますが、計画を 上回る急激なユーザー数およびアクセス数の増加などがあった 場合、設備投資の時期、内容、規模について変更せざるを得なく なり、設備投資、減価償却費負担の増加が想定されます。

②システム障害・自然災害

サービスへのアクセス急増などの一時的な過負荷や電力供給 の停止、ソフトウェアの不具合、外部連携システムにおける障害、 コンピュータウイルスや外部からの不正な手段によるコンピュータ への侵入、自然災害、事故など予測不可能な様々な要因によって コンピュータシステムがダウンする可能性があります。

5. 法的規制などに係るリスク

当社グループの事業は各種法令や、監督官庁の指針、ガイド ラインなどの規制を受けています。このような法令の制定や改正、 監督官庁による許認可の取消または処分、新たなガイドラインや 自主的ルールの策定または改定などにより、当社グループの事業 が新たな制約を受け、または既存の規制が強化される可能性が あります。

6. 知的財産権に係るリスク

当社グループの認識していない知的財産権がすでに成立して いる可能性または新たに知的財産権が成立する可能性があり、 当社グループが第三者の知的財産権を侵害することによる損害 賠償請求や差止請求、または当社グループに対する知的財産権

の使用料の請求などを受ける可能性があります。さらに、システム 開発でのオープンソースソフトウェアでは、予測できない理由など で知的財産権の利用に制約が発生する可能性があります。

7. 投融資に係るリスク

事業ポートフォリオ拡大では、投資先企業とのシナジー効果や 投資先企業による収益貢献などを期待して投資していますが、予定 したシナジーが得られない場合や投資が回収できなくなるほか、 投資先企業の業績によっては減損処理などを実施する可能性が あります。投資事業組合など(ファンド)への投資も実施しますが、 ファンドが出資する未公開企業の業績が悪化した場合など、投資 資本が回収できない可能性があります。

8. 業務提携・M&Aに係るリスク

当社グループのサービスと親和性の高い企業との業務・資本 提携やM&Aにおいて、被買収企業との融合または提携先との関係 構築・強化が予定通り進捗しない場合、統合または提携により 当初、想定した事業のシナジー効果などが得られない場合、何らか の理由で業務提携が解消された場合など、投資に要した資金、時間 その他の負担に見合った利益を回収できない可能性があります。 また、企業買収などに伴い、連結貸借対照表において相当額の のれんを計上していますが、事業環境や競合状況の変化などに より期待する成果が得られない場合、当該のれんについて減損 損失を計上する必要があります。

9. 新規事業に係るリスク

新サービス・新規事業の創出、育成のため追加的な支出が発生 する場合、利益率が低下する可能性があります。また、当社グループ として新サービス・新規事業の経験が浅い場合には、経験不足に より円滑な事業運営ができない可能性があります。新サービス・ 新規事業の展開が計画通りに進まない場合や計画を中止する 場合、開始した新規事業が期待した収益性を実現できない場合 などには、当社グループの事業、業績および財政状態に影響を 与える可能性があります。

10. 業績の推移について

2017年3月期以降、「モンスターストライク」のアクティブユーザー 数の減少などで「モンスターストライク」事業収益が減少傾向と なり、連結業績は2020年3月期に至るまで減収・減益傾向が続いて います。引き続き「モンスターストライク」の収益性の向上・維持や スポーツ領域の新規事業開発などの施策を講じる方針ですが、 かかる対策が適時適切に行えなかった場合や、功を奏さなかった 場合などは、当社グループの事業、業績および財政状態に影響を 与える可能性があります。

IRに関する活動状況

株主・投資家の皆さまとの積極的な対話の場として、四半期 ごとの決算発表後にアナリスト・機関投資家向けの決算説明 会を実施しています。説明会資料や動画については速やかに 当社グループウェブサイトに掲載することで、どの投資家にも 公平になるような開示を心掛けています。また海外投資家 向けに、面談や電話会議を四半期ごとに実施することに加え、 海外IRで直接、投資家を訪問する機会も年に数回設けています。

情報開示ツールとして、決算情報、決算情報以外の適時開示 資料、有価証券報告書(四半期報告書)、決算説明会資料、決算 説明会動画などを当社グループウェブサイトに掲載しています。

今後も中長期的な視点からIR活動に取り組み、株主・投資家 との対話を大事にして、株主・投資家とのエンゲージメント強化 および持続的な企業価値の向上を目指します。

2020年3月期の主なIR活動

活動内容	年間の実施回数
アナリスト・機関投資家向け決算説明会	2
アナリスト・機関投資家向けスモールミーティング	ĵ ·
国内投資家とのミーティング・電話会議	76
海外投資家とのミーティング・電話会議	7
※ 国内投資家は国内にオフィスがある投資家、海外投資家はそれ! 集計しています。	以外の投資家として

IR・投資家情報トップページ

https://mixi.co.jp/ir/



会社情報

従業員数

会社名	株式会社ミクシィ	(mixi, Inc.)
代表者	代表取締役社長	木村 弘毅

設 立 1999年6月3日 資本金 9,698百万円

所在地 〒150-6136 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号

> 渋谷スクランブルスクエア36F 1,037名(連結・正社員のみ)

主要グループ会社 株式会社チャリ・ロト

株式会社ネットドリーマーズ 株式会社千葉ジェッツふなばし

株式会社スフィダンテ

株式会社ミクシィ・リクルートメント 株式会社ミクシィ・エンパワーメント

ホームページ https://mixi.co.jp

上場証券取引所 東京証券取引所第一部 (2020年6月23日より)

証券コード 2121 決算日 3月31日 定時株主総会 6月

監査法人 PwC あらた有限責任監査法人 株式の総数 発行可能株式総数: 264,000,000株

> 78,230,850株 発行済株式総数:

株主数 18 681名

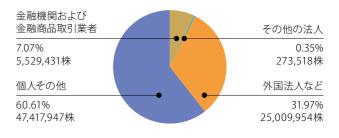
株主名簿管理人 三井住友信託銀行株式会社

大株主

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
笠原 健治	34,101,900	45.25
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051 (常任代理人 株式会社みずほ銀行)	2,766,900	3.67
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505038 (常任代理人 香港上海銀行東京支店)	1,750,867	2.32
THE BANK OF NEW YORK 133612 (常任代理人 株式会社みずほ銀行)	1,448,200	1.92
SAJAP (常任代理人 株式会社三菱UFJ銀行)	1,088,100	1.44

[※]当社は2,881,300株の自己株式を保有しています。当該株式には議決権がないため上記 大株主からは除外するとともに、持株比率の算出についても、当該株式数を控除しています。

所有者別株式分布状況



※ 自己株式2,881,300株 (28,813単元) は、「個人その他」に含めて記載しています。