

mixi GROUP

FY2020 決算説明資料  
2019.4.1 - 2020.3.31

2020.5.15

©mixi, Inc. All rights reserved.

©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の決算について  
ご説明させていただきます。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021業績予想

## 4. Appendix

本日の説明会のコンテンツといたしましては、  
FY2020の財務状況、事業状況に加え、FY2021の取り組み、  
および業績予想についてご説明いたします。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021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

	FY2020/Q4 (2020年1月-3月)	FY2019/Q4 (2019年1月-3月)	増減率 (YoY)
売上高	39,806	38,049	4.6%
EBITDA	15,181	14,448	5.1%
営業利益	14,089	14,134	▲0.3%
経常利益	13,841	14,134	▲2.1%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	10,298	9,419	9.3%

©mixi, Inc. All rights reserved.

4ページをご覧ください。  
4Qの連結損益計算書でございます。

売上高は398億円となり、前年同期比で4.6%の増収となりました。  
EBITDAは151億円、当期純利益は102億円となり、  
前年同期比で9.3%の増益となりました。

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を開示させて頂くことと致しました。

## 連結損益計算書（累計）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020 (2019年4月-2020年3月)		達成率	FY2019 (2018年4月-2019年3月)	増減率 (YoY)
	実績	予想		実績	
売上高	112,171	111,000	101.1%	144,032	▲22.1%
EBITDA	20,069	-	-	42,091	▲52.3%
営業利益	17,165	15,500	110.7%	41,033	▲58.2%
経常利益	16,933	15,500	109.2%	41,120	▲58.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	10,724	9,500	112.9%	26,521	▲59.6%

©mixi, Inc. All rights reserved.

5ページをご覧ください。  
通期累計の連結損益計算書でございます。

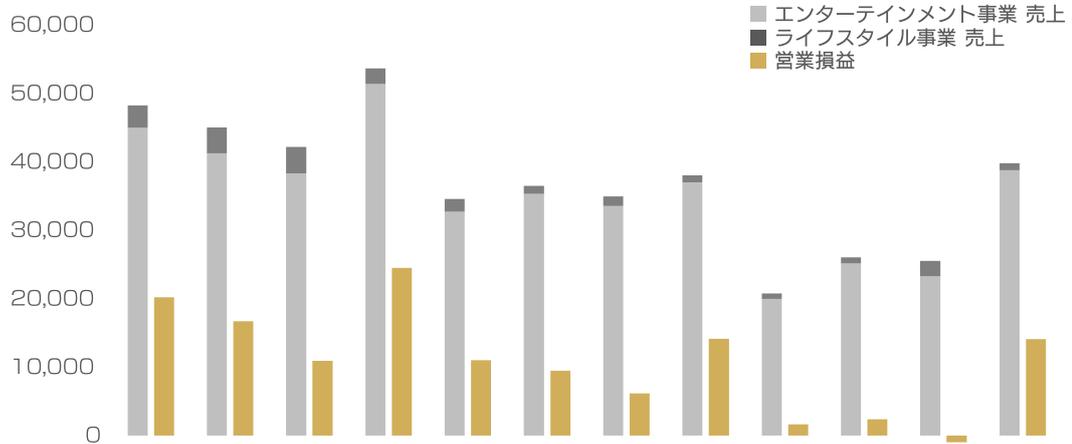
売上高は**1,121億円**、EBITDAは**200億円**、当期純利益は**107億円**となりました。

減収減益ではあるものの、主にモンスターストライクの売上が想定を上回り、**3月23日**に上方修正した業績予想を達成することが出来ました。

## 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	Q2	Q3	Q4
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	25,168	23,297	38,781
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	887	2,231	1,025
営業損益	20,209	16,699	10,949	24,501	11,029	9,496	6,175	14,134	1,637	2,398	▲959	14,089

©mixi, Inc. All rights reserved.

6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。

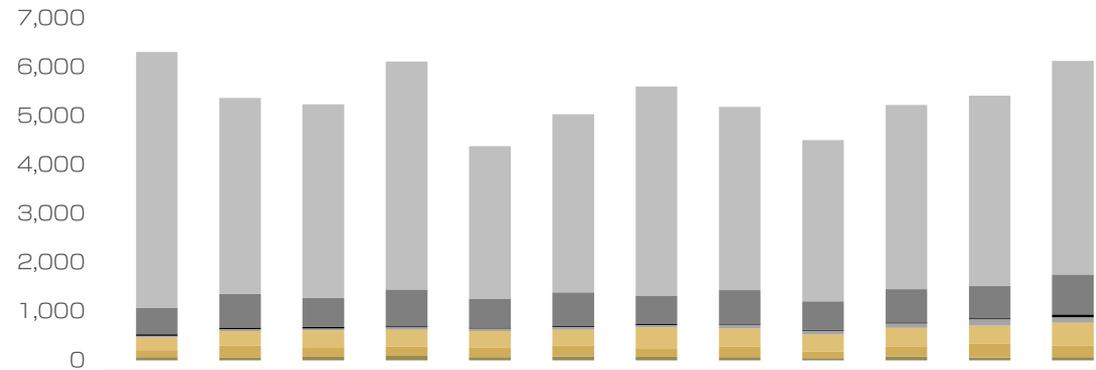
エンターテインメント事業は売上高387億円、  
ライフスタイル事業は売上高10億円という結果となりました。

エンターテインメント事業の売上が前年同期と比較して17億円増加しておりますが、こちらはモンスターの売上に加え、チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社などの新規連結子会社の売上が加わっているためです。

## 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	Q2	Q3	Q4
■ 外注費	5,226	4,010	3,961	4,660	3,128	3,643	4,276	3,744	3,299	3,769	3,893	4,370
■ 開発人件費	543	690	596	753	582	688	581	694	583	683	665	817
■ コンテンツ費用	33	32	27	19	19	17	16	16	16	16	14	53
■ 減価償却費	34	36	40	53	52	60	57	73	81	95	131	111
■ 賃借料	259	301	364	347	332	326	419	374	351	376	372	473
■ 仕入	145	253	183	189	204	227	182	218	131	212	284	232
■ その他	69	52	72	92	66	78	72	67	48	78	61	71

©mixi, Inc. All rights reserved.

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。

外注費が前年同期と比較して増加しております。  
これは、新規連結子会社のコストが加わっているためです。

## 販管費（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円

30,000

25,000

20,000

15,000

10,000

5,000

0

	FY2018				FY2019				FY2020			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
決済手数料	13,832	12,746	13,097	13,958	9,847	10,446	11,013	9,535	5,576	6,993	7,206	9,843
広告宣伝費	4,529	5,947	8,429	4,687	5,267	6,991	8,120	4,039	4,053	6,332	6,661	2,508
外注費	626	788	1,517	1,145	1,026	1,058	1,189	1,672	1,931	1,231	1,801	1,679
人件費	1,082	1,756	1,160	1,363	1,439	1,696	1,366	1,564	1,518	1,906	1,652	2,270
支払地代家賃	288	327	346	358	375	369	373	389	407	658	1,156	922
のれん償却額	361	361	361	—	—	—	—	—	97	212	116	342
租税公課	319	289	193	454	184	209	127	316	91	123	47	309
その他	665	735	879	1,071	1,002	975	967	1,207	957	969	2,423	1,711

©mixi, Inc. All rights reserved.

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。

人件費が前年同期比で増加しておりますが、期末賞与による影響と、新規連結子会社のコストが加わっているためです。

一方、広告宣伝費が前年同期比で減少しております。  
こちらは主にモンスターライクの広告宣伝を効率化したことによるものです。  
モンスターライクにおいては、広告費を効率化しつつ、  
2月、3月の売上を伸ばすことが出来ました。  
引き続き当社の主力事業として、利益を創出してまいります。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021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。

	主な取組	詳細
モンスターストライク	MAUの回復	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2Qの周年カウントダウンキャンペーンや4QのコラボによりYoYでプラスに転じる</li> </ul>
	ARPUの回復	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特に4Qのコラボが成功し、計画を上方修正</li> <li>・成長余地は十分にあり、引き続きリバイブに注力</li> </ul>
スポーツ	公営競技ビジネスの推進	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャリ・ロト、ネットドリーマーズをグループ会社化</li> <li>・競輪場再編へも参入し、競輪場の運営を通し、地方創生へ貢献</li> </ul>
	プロスポーツ領域の成長加速	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロバスケットボールチーム「千葉ジェッツふなばし」の株式取得</li> <li>・スポーツギフトサービス「Unlim」開始</li> <li>・一方で、新型コロナウイルス感染拡大を受け試合やイベントの中止対応を実施</li> </ul>

©mixi, Inc. All rights reserved.

10ページをご覧ください。

まず、FY2020で注力した「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」について振り返りたいと思います。

モンスターストライクのリバイブにつきましては、MAUとARPUの回復に取り組み、期初予想を上回る売上・利益を達成することが出来ました。

また、公営競技関連では、FY2019のチャリ・ロト社に加え、あらたに、netkeiba.comを運営するネットドリーマーズ社をグループ会社に迎え、3社共同での事業開発などを推進しております。

地方競輪場の運営にも取り組むなど、公営競技のリノベーションに対する準備も着実に進んでおります。

## モンスターストライクのリバイブ FY2020の取り組み

mixi GROUP

- カウントダウンから周年キャンペーンへ連動させ、MAU回復およびユーザーの定着を実現
- 4Qには人気IPとのコラボ企画も実施。期初予想を超え着地

### カウントダウンから周年への連動



### 新キャラ/人気IPとのコラボ



©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振り返りとなります。

周年イベントなど、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、アクティブユーザーを回復できました。  
加えて、人気IPとのコラボや魅力的なキャラクター提供などで、下期はARPUを向上できました。

モンスターストライクは適切な施策を打つことが出来れば、高い売上・利益を達成出来ると、再認識し、我々の自信にも繋がりました。

引き続き、ユーザーにサプライズを提供し、業績の向上に繋がっていきたいと思っております。

- 公営競技では積極的なM&Aを実施。競輪場支援にも着手し、地方創生に貢献していく
- スポーツ業界の成長を加速するため、チーム経営やギフトサービスに着手

公営競技

チャリ・ロト



- ・チャリ・ロト、ネットドリーマーズの株式取得
- ・玉野競輪場再編整備にも着手、地方創生を目指す



プロスポーツ



- ・千葉ジェッツふなばしの株式取得、
- ・スポーツギフトサービス「Unlim」のローンチ



©mixi, Inc. All rights reserved.

12ページをご覧ください。  
スポーツ領域の振り返りとなります。

公営競技関連の実績としましては、  
チャリ・ロト社が玉野競輪場の再編整備事業者として選定されました。  
玉野市と共に、競輪のリノベーションを進めてまいります。

プロスポーツの実績としましては、  
バスケットボールチーム千葉ジェッツの取得や、  
ギフトサービス「Unlim」のローンチを行いました。

しかしながら、スポーツの環境は、新型コロナウイルスの影響により、  
無観客での開催や、試合の中止など、厳しい状況となりました。

	主な取組	詳細
デジタルエンタメ	新規ゲームのリリース、成長	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「コトダマン」移管完了。モンスターコラボ等様々な企画実施により、業績拡大</li> <li>・モンスタードリームカンパニーは実績を鑑みクローズ判断</li> <li>・FY2021に向け、新作タイトル準備</li> </ul>
	既存ゲームの進退判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リリース後も進退をシビアに判断</li> <li>・モンスターストライク中国、ファイトリーグの中止を決定</li> <li>・今後、リソースを注カゲームへ集中し、成長に繋げる</li> </ul>
ライフスタイル	みてね	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フォトプリント事業を展開するスフィダンテをグループ会社化</li> <li>・「みてね年賀状」をローンチし、マネタイズに成功</li> </ul>
	minimo	<ul style="list-style-type: none"> <li>・累計利用者数は順調に成長し、400万人を突破</li> </ul>

©mixi, Inc. All rights reserved.

13ページをご覧ください。  
デジタルエンタメおよびライフスタイル領域の振り返りです。

デジタルエンタメでは、当社として、初めて他社からゲームを譲り受けました。「コトダマン」の移管完了後は、モンスターストライクとのコラボなどを実施し、成長軌道に乗せることが出来ております。また、自社開発のゲームも、新たな仕込みを行っております。

ライフスタイルでは、「みてね」において、今期グループ会社化したスフィダンテ社とともに、新規サービスの「みてね年賀状」を開発するなど、マネタイズ手段の拡充を行いました。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

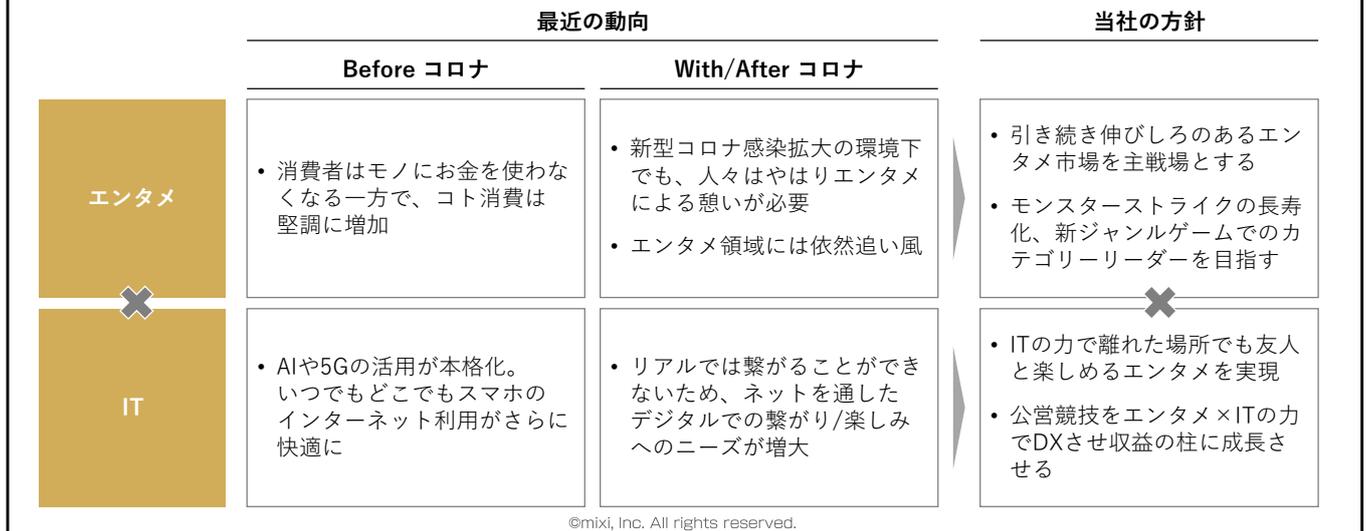
## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021業績予想

## 4. Appendix

続きまして、今期FY2021の取り組みについてご説明いたします。

- 新型コロナウイルスの影響により、世界が転換期へ突入
- 急激な環境変化の中でも、エンタメに対するニーズは拡大
- 既存のエンタメに当社が持つノウハウ、IT技術でデジタルトランスフォーメーション（DX）



15ページをご覧ください。  
当社の経営方針についてご説明いたします。

現在、蔓延している新型コロナウイルスによる影響で、  
今、世界は大きな転換期へ突入していると私は考えております。

新型コロナの影響により、外出自粛など、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、皆様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。

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メも  
数多く残っております。  
それらに対し、私たちの持つエンタメのノウハウと、  
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、  
多くのお客様に届けることができると考えています。

今こそ、当社が日本を、世界を元気づける時だと考えております。

FY2021の方針  
セグメントの見直し

mixi GROUP

- 事業領域をふまえ、拡大するスポーツを加え、3セグメントへ

～FY2020



FY2021～



©mixi, Inc. All rights reserved.

16ページをご覧ください。

今期FY2021より、更なる業績拡大を見込むスポーツを加え、開示セグメントを3つに分けます。

モンスターストライクや、コトダマンなどゲームやアニメを含む、「デジタルエンターテインメント」セグメント、公営競技や千葉ジェッツなどを含む「スポーツ」セグメント、みてね、minimoや、SNS mixiなどを含む「ライフスタイル」セグメントといたします。

- モンスターは収益規模の維持拡大を推進。10年経っても愛されるモンストを目指す
- ゲーム市場は依然規模が大きい。新規ゲームは本数を厳選しカテゴリーリーダーを狙う

### モンストのリバイブ

再活性化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム企画/アップデートの質と量を向上</li> <li>・マーケティングやメディアミックスの連携をより綿密に実施</li> </ul>
外部IPとのコラボ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外部IPとのコラボも積極的に実現</li> </ul>
新しいゲーム体験の創出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「みんなでワイワイ楽しむ」というモンストの本質的価値を体現する新しいゲーム体験の創出</li> </ul>

### 国内モバイルゲーム市場売上規模



©mixi, Inc. All rights reserved.

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事業の今期の方針につきましては、引き続きモンスターストライクのリバイブに注力してまいります。

モンスターストライクにおきましては、10年たって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、マーケティングおよびメディアミックス施策をより綿密に連携し、ゲームの再活性化に取り組みます。

加えて、外部IPとのコラボを通じ、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、これら恒常的な施策の積み重ねに加え、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の提供を行うことで、引き続きリバイブを狙ってまいります。

新規ゲームの開発は、勝ち筋のみえた企画のみ、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」を提供することが出来れば、新たなカテゴリーを創出し、牽引出来ると考えております。

FY2021の方針

## スポーツ事業：公営競技

mixi GROUP

- 公営競技のリノベーションを行い、安定収益の柱へ
- 玉野競輪、富山競輪ほか、地方自治体と連携し、地方創生に寄与
- チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社の成長と、新サービスの開発

## 公営競技事業の成長

競技場や投票券販売など、公営競技のDXを通じ  
次世代エンターテインメントの礎を築く

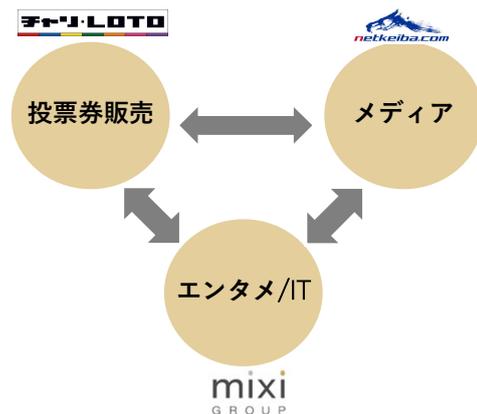
公営競技の  
活性化

- ・子会社が手掛けるサービスの磨き込み
- ・競技場のDXなど周辺事業の強化

地方創生  
に貢献

- ・公営競技業界全体のリノベーションを  
通じて、地方創生にも貢献

## ミクシィのグループ内シナジー



©mixi, Inc. All rights reserved.

18ページをご覧ください。

スポーツ事業につきましては、第2の事業の柱を形成すべく、  
公営競技関連事業への投資を進めてまいります。

公営競技は市場が大きく、かつ、成長率も高い魅力的な市場です。  
そこにIT技術を投入し、新たなエンタメとしてリノベーションし、  
収益の柱へと成長させたいと考えております。

合わせて、玉野競輪との取り組みの様に、  
地方自治体と連携し、地域の活性化に努め、  
地方創生に寄与してまいりたいと考えております。

また、今期もチャリ・ロト社とネットドリーマーズ社の  
それぞれの成長を目指すとともに、  
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ます。

- 様々な不安を抱えるアスリートを支援する「Unlim」の活用
- 関連するプロスポーツチームに対しても、中長期的な成長に向けたサポートを引き続き推進

### アスリート支援

スポーツギフティングサービス「Unlim」を通じて、スポーツの発展に貢献



### プロスポーツチームの成長

チームの中長期的な成長に向け、幅広いサポートを実施



©mixi, Inc. All rights reserved.

19ページをご覧ください。

公営競技以外のスポーツ領域におきましては、新型コロナウイルスによる影響を大きく受けており、見通しが効くとは言い難い状況です。

こうした環境であるからこそ、「Unlim」を活用して頂き、アスリートの支援の輪を作ってまいりたいと思っております。

また、プロスポーツチームにおきましては、千葉ジェッツ、FC東京や、ヤクルトスワローズなど、中長期的な成長に向けてサポートを続けてまいりたいと思っております。

- みてねを通じ、Withコロナの環境下でも家族間のコミュニケーションを活性化
- 今後も家族系サービスに注力し、ユーザーから長く愛される事業へ成長させる

### みてねでコミュニケーション活性化

StayHome中も孫の成長を見守れるサービスを通じ、家族間のコミュニケーションを活性化



©mixi, Inc. All rights reserved.

### 中長期的な事業成長

サービスを強化し、更なるマネタイズ化を実現。長く愛されるサービスを提供する



20ページをご覧ください。

ライフスタイル事業につきましては、みてねのマネタイズを強化してまいります。

新型コロナウイルスの影響で外出自粛となり、祖父母など、遠く離れた家族とのコミュニケーションが難しくなりました。「みてね」は、これまでも家族間のコミュニケーションをオンラインで支えて参りました。

今後も、社会的なニーズにお応えすることを通して成長を続けてまいります。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021業績予想

## 4. Appendix

最後にFY2021の業績予想についてご説明いたします。

## FY2021 通期業績予想

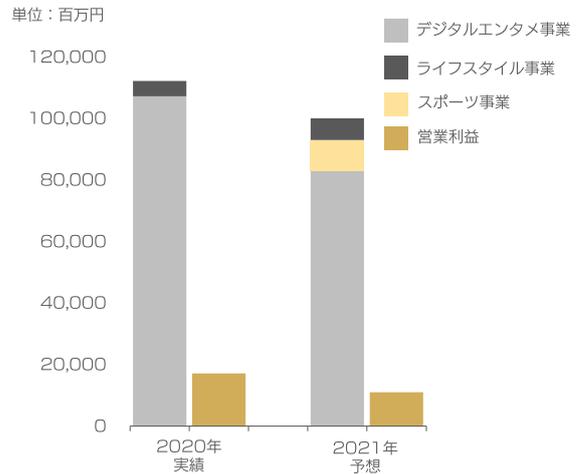
mixi GROUP

■ 売上：デジタルエンタメ 830億円、スポーツ 100億円、ライフスタイル 70億円  
 ■ EBITDA：150億円 / ■ 営業利益：110億円

単位：百万円

	FY2021 通期 (2020年4月-2021年3月)
売上高	100,000
EBITDA	15,000
営業利益	11,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	6,500

単位：百万円



©mixi, Inc. All rights reserved.

22ページをご覧ください。

今期の業績予想は

売上高 1,000億円

EBITDA 150億円

営業利益 110億円

当期純利益 65億円 となる見通しです。

売上高はモンスターライクの減収を織り込み、連結で前期比マイナス10%、EBITDAは公営競技の事業投資などのコストを見込み、連結で同マイナス25%としております。

なお、新型コロナウイルスによる業績影響も一部想定しております。

こちらは後ほどご説明いたします。

また、新規事業などの売上、利益につきましては、

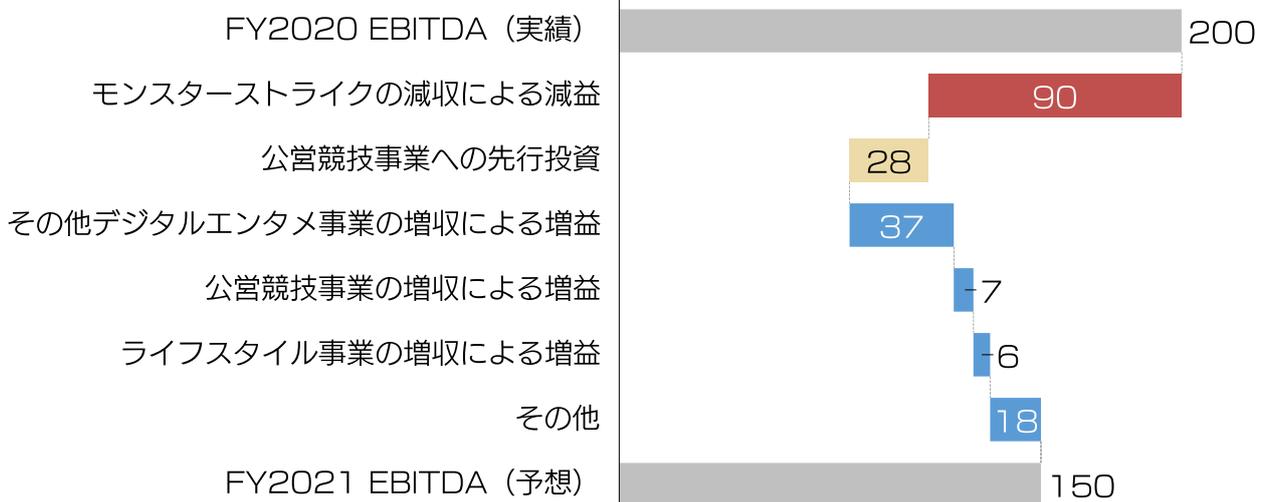
例年通り業績予想には織り込まず、

昨年同様コンサバティブフォーキャストとなっております。

## FY2020実績からの EBITDA変動額の主要因

mixi GROUP

単位：億円



©mixi, Inc. All rights reserved.

23ページをご覧ください。

前期とのEBITDAの変動額の主要因としましてはご覧の通りとなっております。モンスターストライクは、足元での売上は好調なもの、まだ本質的なリバイブには至っていないと考えております。

新型コロナウイルスの影響により、例年開催しているイベントや映画などの実施可否も不透明な状況から、コンサバティブな予想としております。

なお、広告宣伝など費用の効率化は進めてまいります。

公営競技事業への先行投資は、主に新サービスの開発です。昨年から更に28億円増加させることで、クオリティを向上させ、着実な収益貢献を目指してまいります。

その他デジタルエンタメ事業につきましては、コトダマンの増益を見込むとともに、新規ゲームの開発を厳選して進めてまいります。

## 新型コロナウイルスの影響

mixi GROUP

- オンラインの事業規模が大きく、比較的追い風、但し業績予想は保守的

### オンライン

- モンスターストライクおよびモバイルゲーム  
→ 巣ごもり需要による**売上増**
- チャリ・ロト  
→ 1開催あたりのオンライン**車券販売増**
- ネットドリーマーズ  
→ 無観客で競馬は実施、**有料予想の売上増**
- みてね  
→ リモートコミュニケーションの増加

### オフライン

- モンスターストライクおよびモバイルゲーム  
→ 映画やイベントの延期/中止
- チャリ・ロト  
→ 競輪場の開催中止による**車券販売減**
- 千葉ジェッツ  
→ リーグ中止による**チケット/グッズ販売減**
- minimo  
→ サロン利用低下による**取引減**

©mixi, Inc. All rights reserved.

24ページをご覧ください。

現状、新型コロナウイルスによる、当社への影響を整理しております。

オンラインに関連するものは、一定の巣ごもり需要の影響を受けております。  
オフラインに関連するものは、やはりネガティブな影響を受けております。

当社全体はオンラインでの事業規模が大きく、  
現時点で追い風ではあるものの、業績予想はコンサバティブに見ております。

## 株主還元について

mixi GROUP

【株主還元方針】 企業価値の持続的な向上を目指し、事業開発・M&Aなど、事業成長のための投資をする一方で、株主還元も安定的かつ継続的に行う方針

### 配当

配当性向20%または株主資本配当率(DOE)  
5%を目安として利益還元を行う



### 自己株式の取得

FY2020は、将来的に株式価値を向上する  
投資が出来たと判断し自己株取得は見送り

スフィダンテ / コトダマン  
/ ネットドリーマーズ / 千葉ジェッツ

M&A合計 約190億円を実施

©mixi, Inc. All rights reserved.

25ページをご覧ください。

株主還元についてですが、  
FY2020の期末配当は、予想どおり55円、中間配当金と合わせ110円と  
させていただきます。

また、FY2021の配当につきましても、配当方針に変更はなく、  
年間配当金はDOE 5%を基準に110円を見込んでおります。

また、FY2020期末での自己株式の取得は見送らせて頂きます。  
ネットドリーマーズ社のM&Aなど、将来の企業価値向上に向けた投資が、  
十分に出来たと判断したためです。

## FY2021 投資方針

mixi GROUP

- 将来的な企業価値の向上に向け、将来的な利益を生み出す投資を優先

公営競技関連における新サービスの立ち上げ

注力事業の成長に向けた買収や出資等

©mixi, Inc. All rights reserved.

最後に、26ページをご覧ください。  
投資方針についてご説明致します。

FY2021におきましては、企業価値の向上に向け、  
積極的な投資を進めたいと考えております。  
具体的には、公営競技関連における新サービスの早期立ち上げや、  
注力事業の成長に向けたM&Aなどです。

引き続きご支援頂ければと思います。  
以上で、説明を終わります。ご清聴ありがとうございました。

## 1. FY2020の状況

- 財務状況
- 事業状況
  - ・ モンスターストライクおよびスポーツ領域の状況
  - ・ その他領域の状況

## 2. FY2021の取り組みについて

## 3. FY2021業績予想

## 4. Appendix

## 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 (2019年4月-2020年3月)	FY2019 (2018年4月-2019年3月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	107,218	138,607	▲22.6%
セグメント利益 (EBITDA)	31,569	51,561	▲38.8%
ライフスタイル (旧：メディアプラットフォーム)			
売上高	4,954	5,427	▲8.7%
セグメント利益 (EBITDA)	▲675	▲1,690	-

## 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 (2020年3月末)	FY2019 (2019年3月末)	差異の主な要因
流動資産	146,119	160,824	M&A等株式取得による現預金減
固定資産	53,859	32,131	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	199,978	192,955	-
流動負債	13,759	12,448	前受金の増加
固定負債	5,280	1,516	長期借入金及び長期未払金の増加 繰延税金負債の計上
純資産	180,938	178,990	-
	FY2020 (2019年4月-2020年3月)	FY2019 (2018年4月-2019年3月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	17,792	18,113	法人税の減少
投資活動によるCF	▲30,683	▲10,811	M&A等株式取得 新オフィス移転関連費用の計上
財務活動によるCF	▲6,085	▲19,079	自己株式取得 (FY2019)
現金及び現金同等物の期末残高	125,427	144,417	-

## 従業員数推移(正社員)

mixi GROUP

単位：人

1,200

1,000

800

600

400

200

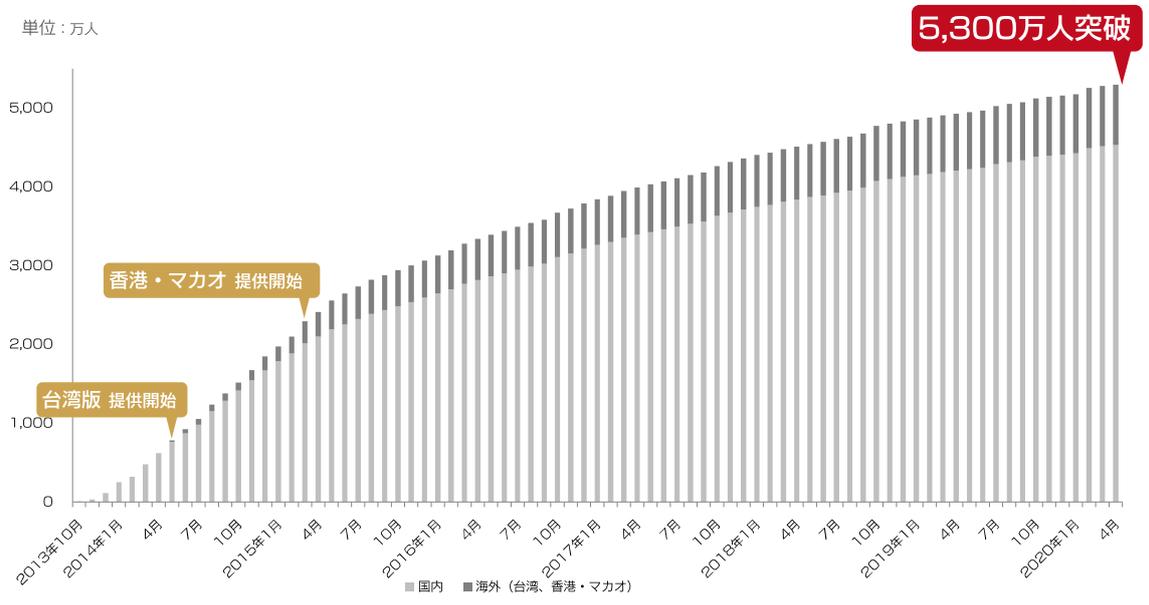
0

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
	FY2018				FY2019				FY2020			
■ 全社・その他	104	101	67	79	103	125	194	205	199	189	206	190
■ ライフスタイル事業	261	247	247	232	221	195	189	165	180	179	164	158
■ エンターテインメント事業	355	374	428	464	508	502	489	514	590	592	664	692

©mixi, Inc. All rights reserved.

# 「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP



5,300万人突破

\* 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5月7日に世界累計利用者数が 5,300万人を突破

# ライフスタイル事業売上推移

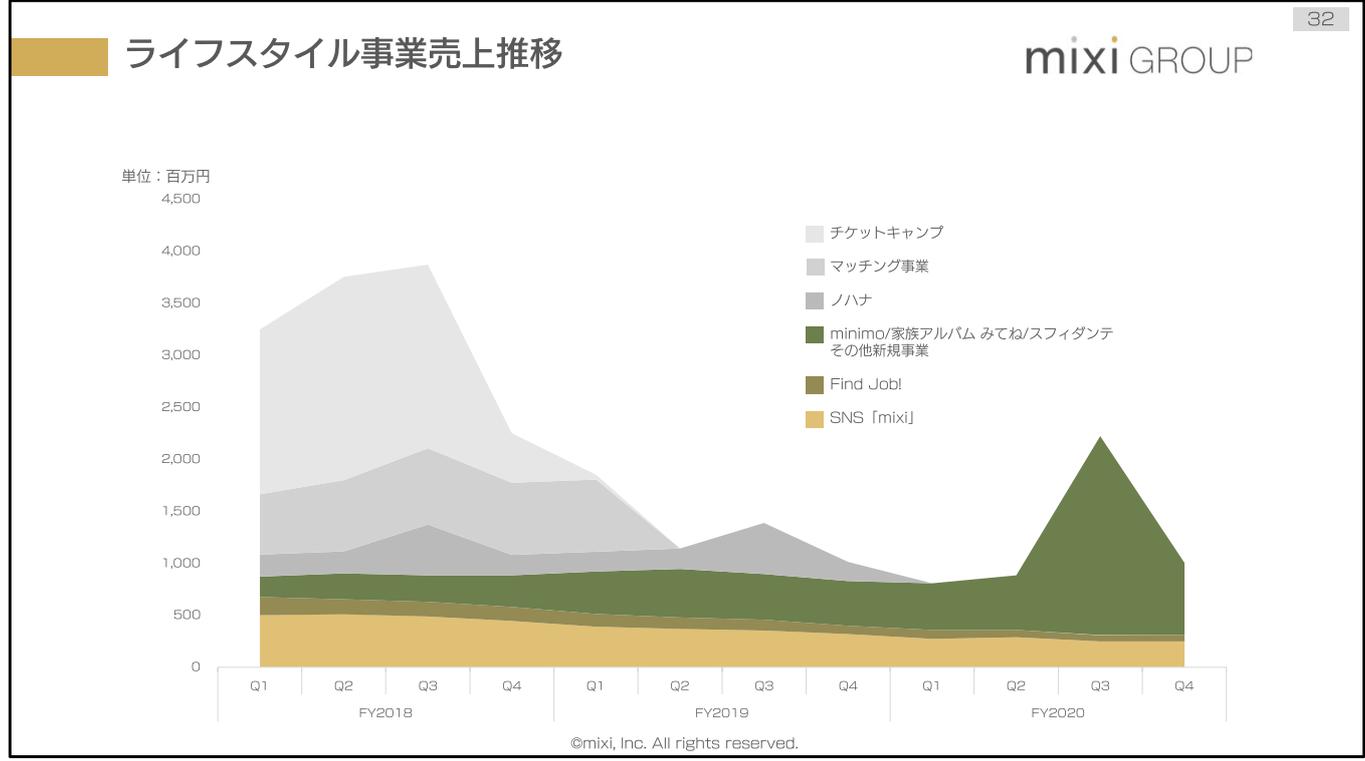
単位：百万円

4,500  
4,000  
3,500  
3,000  
2,500  
2,000  
1,500  
1,000  
500  
0

- チケットキャンプ
- マッチング事業
- ノハナ
- minimo/家族アルバム みてね/スフィダンテ  
その他新規事業
- Find Job!
- SNS「mixi」

Q1 Q2 Q3 Q4 Q1 Q2 Q3 Q4 Q1 Q2 Q3 Q4  
FY2018 FY2019 FY2020

©mixi, Inc. All rights reserved.



## 新役員体制とコーポレートガバナンス強化の推進

mixi GROUP

### 新役員体制

取締役	木村 弘毅	
	多留 幸祐	
	大澤 弘之	
	奥田 匡彦	
	村瀬 龍馬	
	笠原 健治	
社外取締役	嶋 聡	独立役員
	志村 直子	独立役員
	吉松 加雄*	独立役員
社外監査役	加藤 孝子	独立役員
	西村 裕一郎	独立役員
	若松 弘之	独立役員
	上田 望美	独立役員

\*新任候補者

### 独立性判断に関する基準の制定

2020年4月22日、社外取締役及び社外監査役の、独立性判断に関する基準を制定いたしました。

以下のいずれにも該当しない場合独立役員とする。

- (1) 当社及び当社子会社の業務執行者
- (2) 当社の定める基準を超える取引先の業務執行者
- (3) 当社から役員報酬以外に多額の金銭その他の財産を得ているコンサルタント、会計専門家又は法律専門家
- (4) 当社の主要株主、または、当該主要株主における業務執行者
- (5) 当社の主要な借入先や取引銀行における業務執行者
- (6) 当社の主幹証券における業務執行者
- (7) 当社の監査法人における業務執行者
- (8) 上記(1)～(3)の近親者
- (9) 過去3年間に於いて(1)～(7)に該当していた者

※詳細は2020年4月22日開示の「独立性判断に関する基準の制定に関するお知らせ」をご参照ください

## 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	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	1,040名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
主要株主	笠原 健治		45.25%	
	THE BANK OF NEW YORK 140051		3.67%	
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505038		2.32%	
	THE BANK OF NEW YORK 133612		1.92%	
	SAJAP		1.44%	

(2020年3月31日現在)



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.