

mixi GROUP

FY2020 Q3 決算説明資料
2019.10.1 - 2019.12.31

2020.2.7

©mixi, Inc. All rights reserved.

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

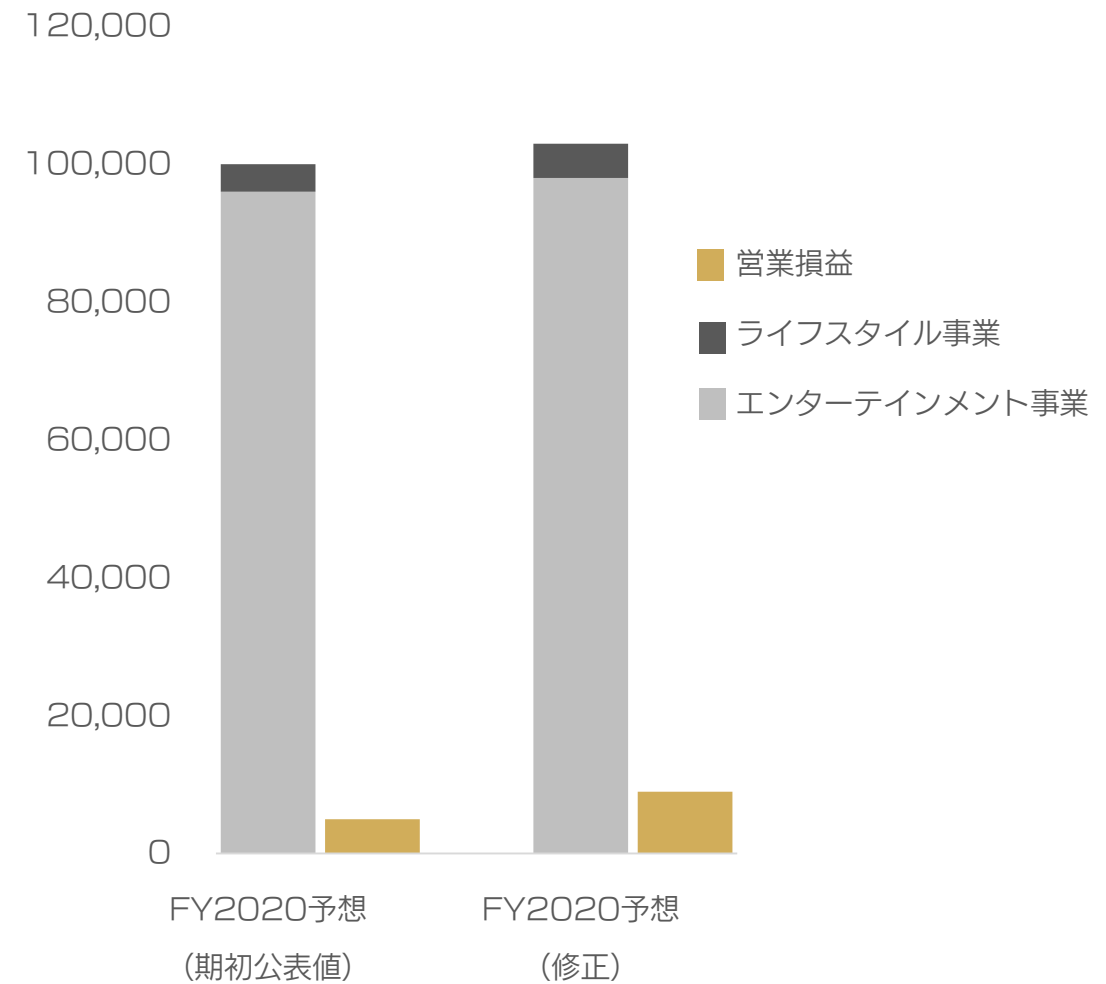
3. Appendix

FY2020通期業績予想修正

単位：百万円

	FY2020通期業績予想	
	期初公表値	修正
売上高	100,000	103,000
営業損益	5,000	9,000
経常損益	5,000	9,000
親会社株主に帰属する 当期純損益	3,000	4,000

単位：百万円



連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

- 営業赤字だが、本社移転に係る一時費用を控除すると7億円の営業利益
- 決算期間統一によりチャリ・ロト社は6カ月、スフィダンテ社は4カ月分を当四半期に計上

単位：百万円

	FY2020/Q3 (2019年10月-12月)	【※本社移転費用控除】 FY2020/Q3 (2019年10月-12月)	FY2019/Q3 (2018年10月-12月)	増減率 (YoY)	【※本社移転費用控除】 増減率 (YoY)
売上高	25,528	25,528	34,938	▲26.9%	▲26.9%
営業損益	▲959	714	6,175	-	▲88.4%
経常損益	▲971		6,198	-	
親会社株主に 帰属する 当期純損益	▲1,765		4,177	-	

連結損益計算書（累計）

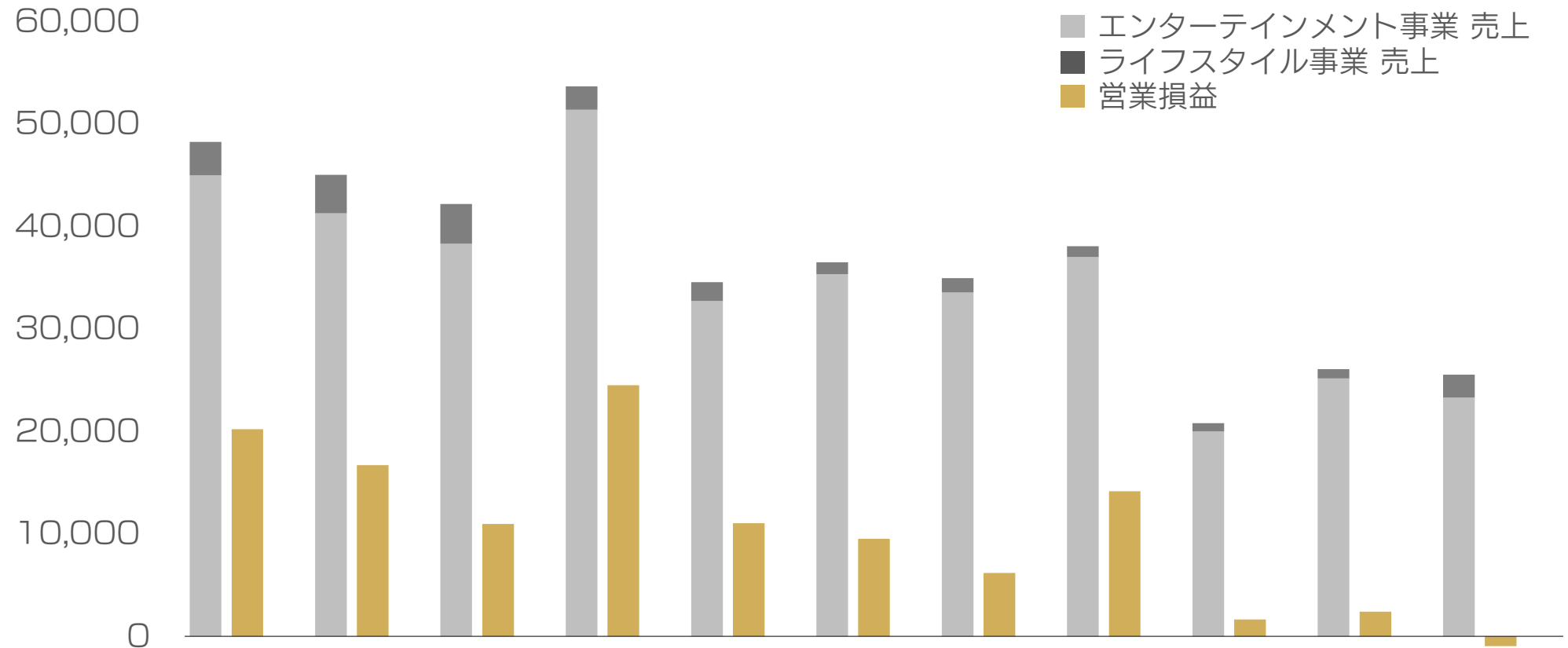
mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020/Q3 (2019年4月-12月)	FY2019/Q3 (2018年4月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	72,364	105,983	▲31.7%
営業損益	3,076	26,899	▲88.6%
経常損益	3,092	26,985	▲88.5%
親会社株主に 帰属する 当期純損益	426	17,101	▲97.5%

事業別業績（四半期推移）

単位：百万円



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

売上原価（四半期推移）

単位：百万円

7,000

6,000

5,000

4,000

3,000

2,000

1,000

0



	FY2018				FY2019				FY2020		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 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
■ 開発人件費	543	690	596	753	582	688	581	694	583	683	665
■ コンテンツ費用	33	32	27	19	19	17	16	16	16	16	14
■ 減価償却費	34	36	40	53	52	60	57	73	81	95	131
■ 賃借料	259	301	364	347	332	326	419	374	351	376	372
■ 仕入	145	253	183	189	204	227	182	218	131	212	284
■ その他	69	52	72	92	66	78	72	67	48	78	61

販管費（四半期推移）

単位：百万円

30,000

25,000

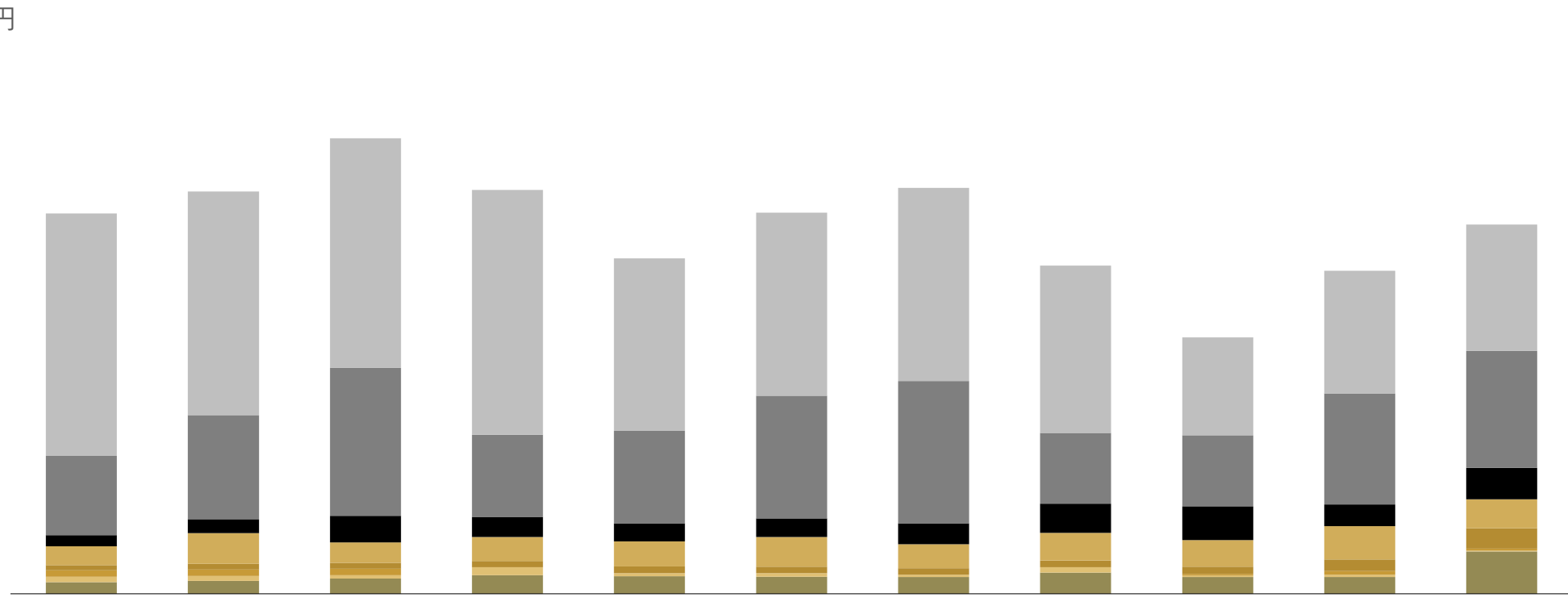
20,000

15,000

10,000

5,000

0



	FY2018				FY2019				FY2020		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 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
■ 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
■ 外注費	626	788	1,517	1,145	1,026	1,058	1,189	1,672	1,931	1,231	1,801
■ 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
■ 支払地代家賃	288	327	346	358	375	369	373	389	407	658	1,156
■ のれん償却額	361	361	361	—	—	—	—	—	97	212	116
■ 租税公課	319	289	193	454	184	209	127	316	91	123	47
■ その他	665	735	879	1,071	1,002	975	967	1,207	957	969	2,423

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

エンターテインメント事業：モンスターストライクのリバイブ リバイブ施策

mixi GROUP

- 下期のモンストのリバイブ施策の目標はARPUの向上

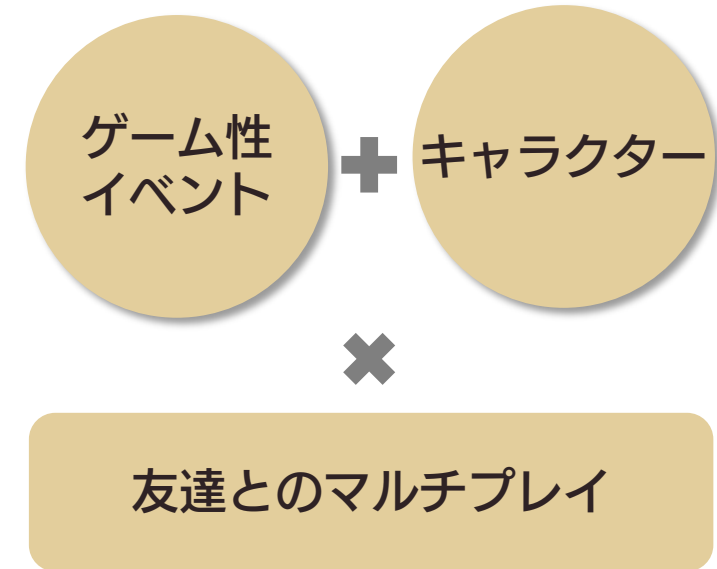
リバイブ施策のステップ

- 6周年に合わせた継続的なMAU向上施策
- ゲーム性/キャラクターによるユーザー定着とARPU向上により業績のV字回復を狙う



下期ARPU向上施策

- 消費意欲を掻き立てる仕組みを作り、共感消費を生み出す



エンターテインメント事業：モンスターストライクのリバイブ モNST 3Q～年末年始施策

mixi GROUP

- コラボなど、ARPU向上に対して一定の成果があったものの、計画通りの売上
- モNSTのリバイブは途上。ユーザーの消費意欲を喚起し、引き続きARPUの向上を目指す

HUNTER×HUNTERコラボ (3Q)



年始超獣神祭新キャラクター (4Q)



- コトダマンは、モンスターとのコラボやTVCMなど大規模なマーケティング施策を実施
- 一方、既存サービスのクローズも決定。ノウハウや学びを新規ゲームの企画・開発に

コトダマンのマーケティング施策



既存サービスのクローズ

中国版モンスターストライク、
ファイトリーグのサービスを終了

ノウハウや学びをストックし、
新規ゲームの企画・開発リソースに

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
その他ゲームプロダクトの状況
- **スポーツ関連事業の状況**

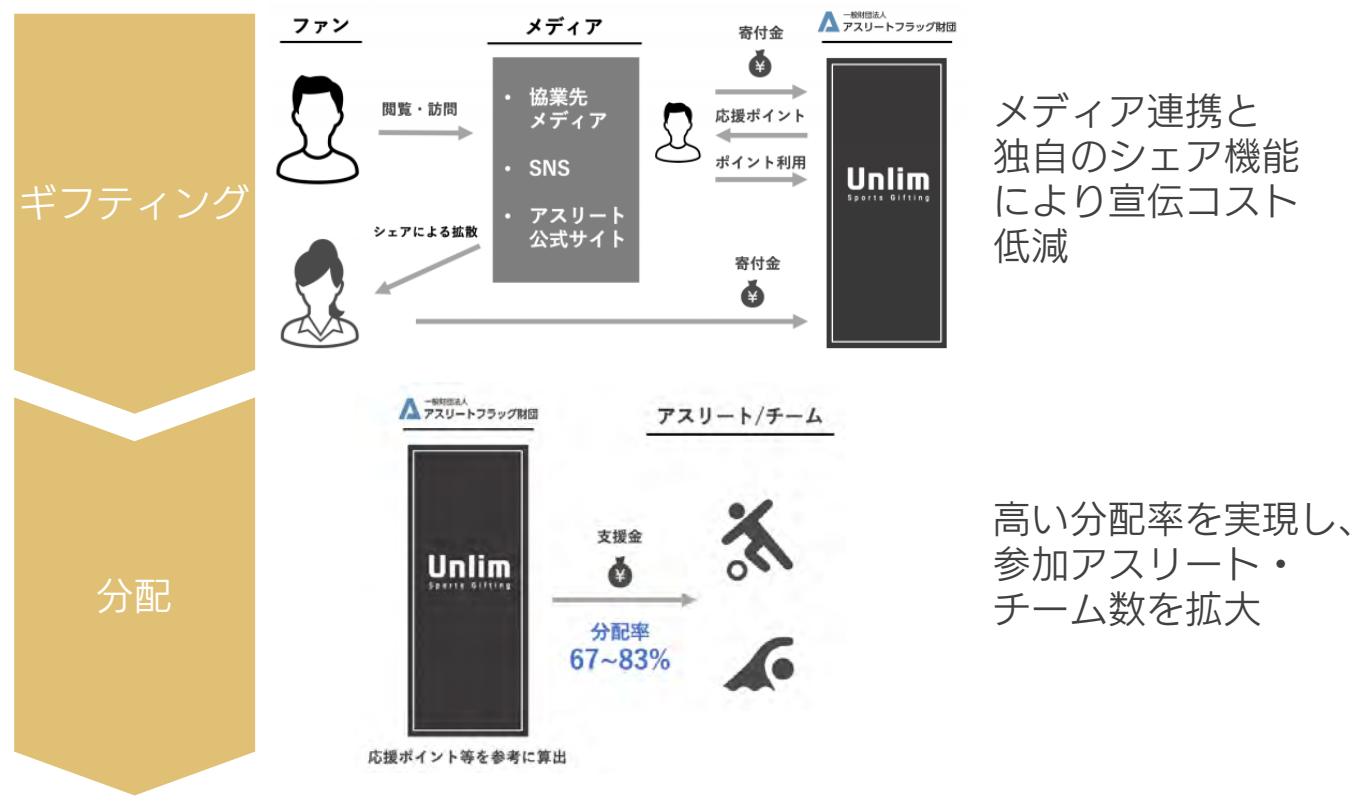
3. Appendix

エンターテインメント事業：スポーツ領域の事業成長 新サービス「Unlim」のローンチ

mixi GROUP

- スポーツファンが好きなアスリート・チームへ簡単にギフティングできるサービス「Unlim」
- スポーツ活動の資金面を支え、持続可能な産業へと成長させていく

Unlimサービス概要



参加アスリート・チーム (五十音順・敬称略)

アスリート

太田宏介 (Jリーグ名古屋グランパス)
 西藤俊哉 (フェンシングフルーレ)
 高梨 沙羅 (女子スキージャンプ)
 寺地拳四朗 (プロボクサー)
 中村 未優 (女子レスリング)
 畠山 健介 (ニューイングランド・フリージャックス)
 星翔太 (Fリーグ名古屋オーシャンズ)
 堀米雄斗 (スケートボード選手)
 三宅 諒 (フェンシングフルーレ)
 森重 真人 (JリーグFC東京)

チーム

FC東京
 千葉ジェッツふなばし
 栃木ゴールデンブレーブス
 ひがし北海道クレインズ
 ヒト・コミュニケーションズサンウルブズ

(2月5日時点)

エンターテインメント事業：スポーツ領域の事業成長 公営競技：ネットドリーマーズ社株式取得

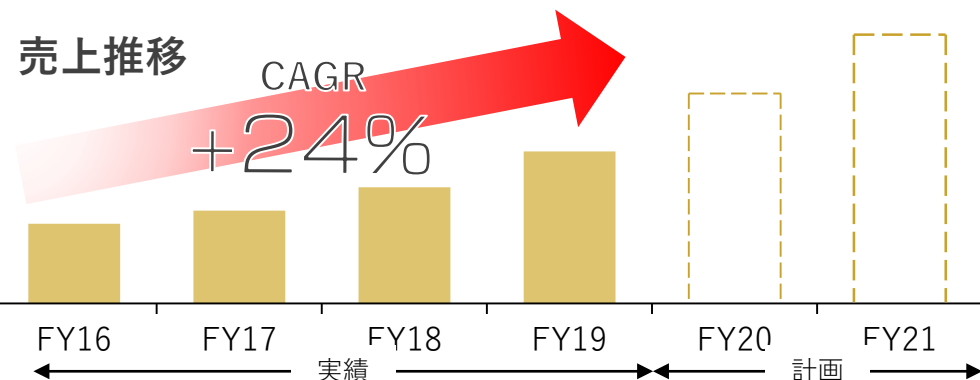
mixi GROUP

- ネットドリーマーズ社が公営競技領域で築き上げたNo1 競馬メディアのポジションに、チャリ・ロト社およびミクシィの事業アセットを掛け合わせることで更なる事業成長を目指す

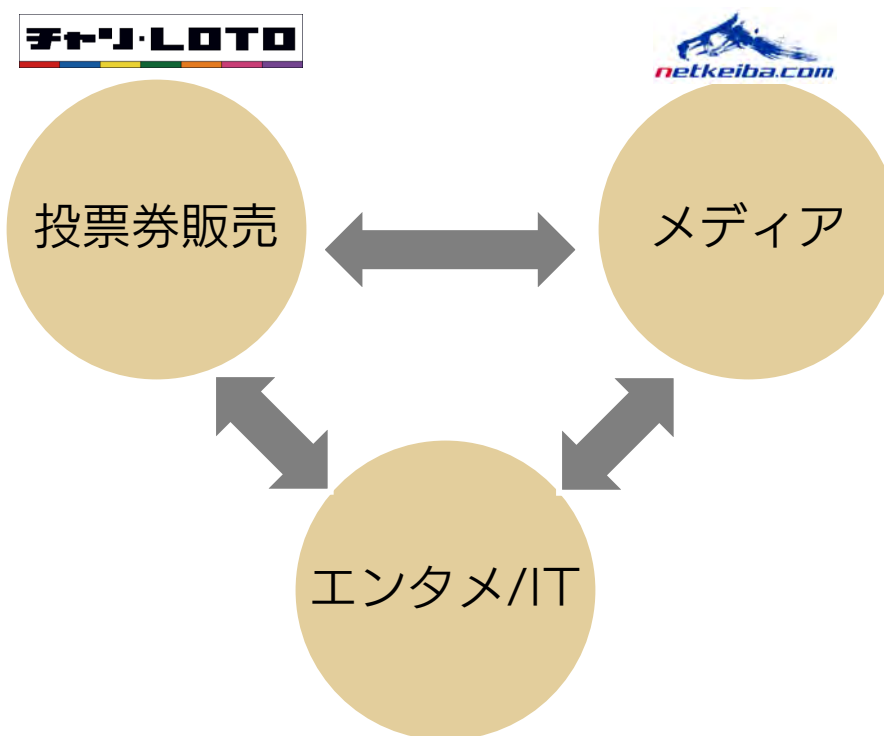
ネットドリーマーズ概要



主力サービス
netkeiba.comの
月間利用者数が
1,000万人を突破
(2019年12月)



ミクシィのグループ内シナジー



モンスターストライクのリバイブ

スポーツ領域の事業成長

1. 財務状況

2. 事業状況

- モンスターストライクおよび
その他ゲームプロダクトの状況
- スポーツ関連事業の状況

3. Appendix

セグメント別売上高・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

	FY2020/Q3 (2019年4月-12月)	FY2019/Q3 (2018年4月-12月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	68,436	101,592	▲32.6%
セグメント利益 (EBITDA)	13,267	34,297	▲61.3%
ライフスタイル (旧：メディアプラットフォーム)			
売上高	3,928	4,393	▲10.6%
セグメント利益 (EBITDA)	▲428	▲1,245	-

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/Q3 (2019年12月末)	FY2019/Q3 (2018年12月末)	差異の主な要因
流動資産	144,802	161,409	M&A等株式取得による現預金減
固定資産	49,728	23,888	M&Aに伴うのれん等の計上 新オフィスの固定資産増加
総資産	194,531	185,298	-
流動負債	20,761	16,056	移転費用他、未払金の増加
固定負債	2,629	14	繰延税金負債の計上
純資産	171,140	169,226	-
	FY2020/Q3 (2019年4月-12月)	FY2019/Q3 (2018年4月-12月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	12,002	8,693	法人税の減少
投資活動によるCF	▲24,654	▲5,434	M&A等株式取得
財務活動によるCF	▲7,858	▲18,575	自己株式取得 (FY2019)
現金及び現金同等物の期末残高	123,894	140,880	-

従業員数推移(正社員)

■ ネットドリーマーズ社、千葉ジェッツふなばしの連結によりエンターテインメント事業の人員数増加

単位：人

1,200

1,000

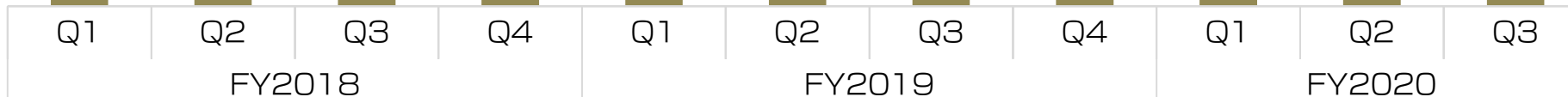
800

600

400

200

0

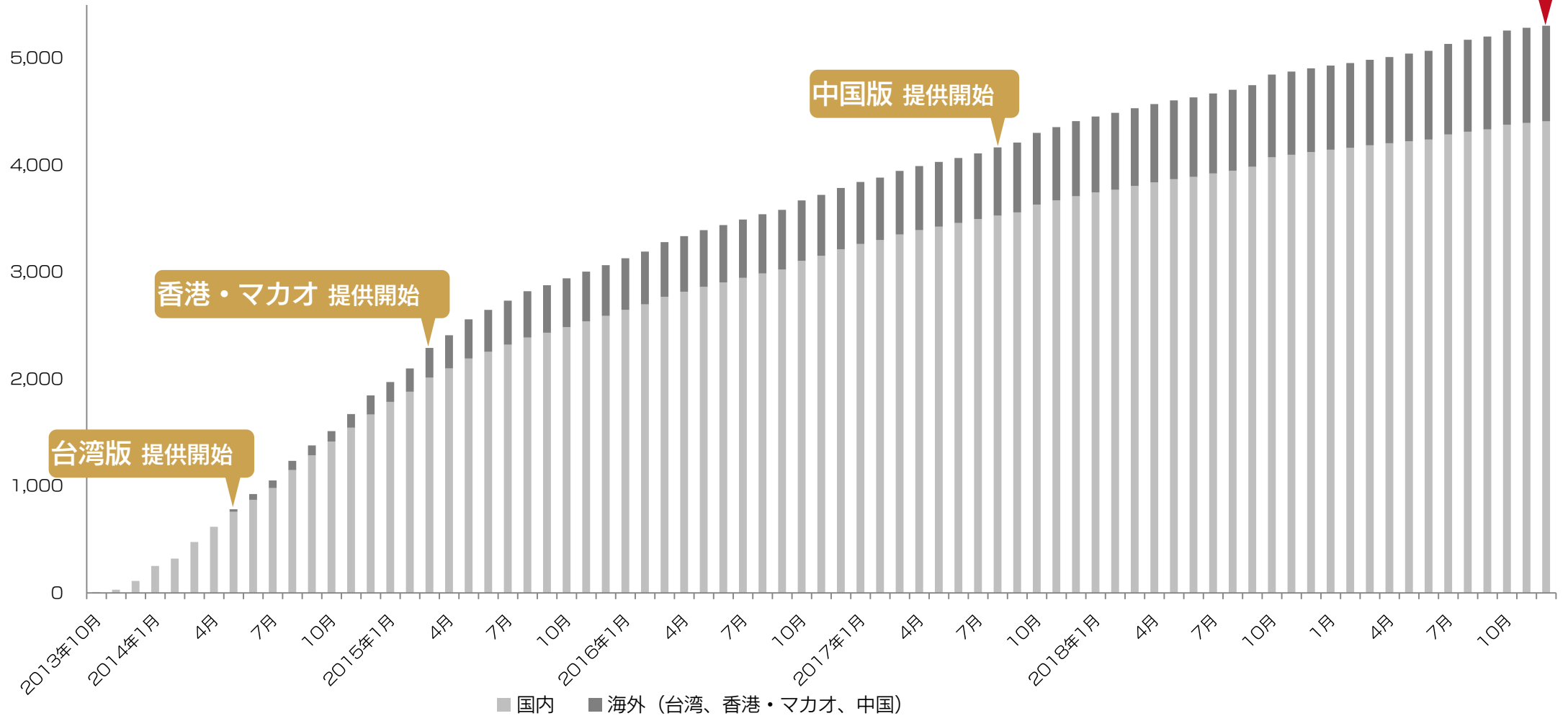


■ 全社・その他	104	101	67	79	103	125	194	205	199	189	206
■ ライフスタイル事業	261	247	247	232	221	195	189	165	180	179	164
■ エンターテインメント事業	355	374	428	464	508	502	489	514	590	592	664

「モンスターストライク」利用者数推移

5,300万人突破

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
 * 2019年12月26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

- 3Qは年賀状サービスにより増収
- 「みてね年賀状」により、みてねのマネタイズが前進/スフィダンテ社は連結後も増収

単位：百万円

4,500

4,000

3,500

3,000

2,500

2,000

1,500

1,000

500

0

Q1

Q2

Q3

Q4

Q1

Q2

Q3

Q4

Q1

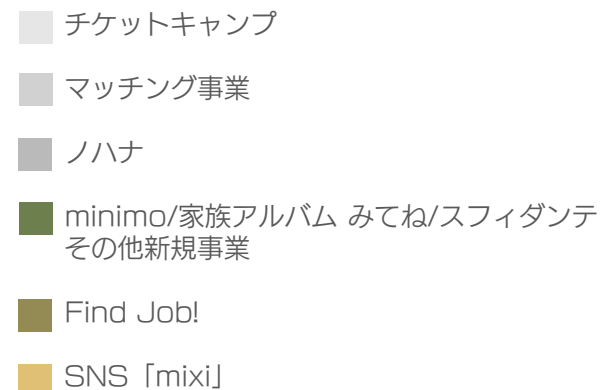
Q2

Q3

FY2018

FY2019

FY2020



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	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	1,034名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
主要株主 (2019年9月30日現在)	笠原 健治			45.25%
	THE BANK OF NEW YORK 140051			2.46%
	JP MORGAN CHASE BANK 380634			2.40%
	THE BANK OF NEW YORK 133972			2.29%
	GOLDMAN, SACHS & CO.REG			1.72%

(2019年12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