



# mixi REPORT

GROUP

## 2020年3月期 報告書

2019年4月1日～2020年3月31日

証券コード：2121

## ごあいさつ

### 2020年3月期の業績

2020年3月期の連結業績は、売上高1,121億7100万円(前期比22.1%減)、EBITDA 200億6900万円(同52.3%減)、営業利益171億6500万円(同58.2%減)、親会社株主に帰属する当期純利益107億2400万円(同59.6%減)となりました。減収減益となりましたが、主力サービスである「モンスターストライク」の売上が期初予想を上回り、3月23日に上方修正した業績予想を達成いたしました。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を開示させていただきます。

### 重点施策

今期、エンターテインメント事業においては、「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」に注力いたしました。「モンスターストライク」は、周年イベントなどのマーケティング活動や人気IPとのコラボなどにより、MAU(月間アクティブユーザー数)とARPU(ユーザー1人当たりの平均売上金額)の回復に取り組み、期初予想を上回る売上・利益を達成いたしました。また「モンスターストライク」以外では、株式会社セガゲームスから譲り受けたゲーム「コトダマン」を成長軌道に乗せることができました。スポーツ領域では、公営競技ビジネスが前進いたしました。株式会社チャリ・ロトに続き、競馬メディア「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。また、バスケットボールチーム「千葉ジェッツ」の株式取得や、スポーツギフティングサービス「Unlim」のローンチを行いました。

ライフスタイル事業においては、子会社化した株式会社スフィダントと共同で「みてね年賀状」の提供を開始し、家族向け写真・動画共有アプリ「家族アルバム みてね」のマネタイズを強化いたしました。

### 2021年3月期の主な事業方針

来期より、さらなる業績拡大を見込むスポーツ事業を加え、開示セグメントをデジタルエンターテインメント事業、スポーツ事業、ライフスタイル事業の3つに分けます。

デジタルエンターテインメント事業では引き続き「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。

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。

### ステークホルダーの皆さまへ

当社は、事業成長を加速するために投資を進める一方、安定的かつ継続的な株主還元を努めております。2020年3月期の期末配当は1株当たり55円、中間配当と合わせて1株当たり110円を実施いたしました。2021年3月期の年間配当は、DOE(株主資本配当率)5%を基準に1株当たり110円を見込んでおります。

現在、新型コロナウイルス感染症の拡大により、オンラインの事業には一定の巣ごもり需要があるものの、オフラインの事業はネガティブな影響を受けております。しかし外出自粛などで社会全体がストレスにさらされる中、私たちの事業ドメインであるコミュニケーションやエンターテインメントの重要性が改めて求められていると感じております。「今こそ、ミクシィグループが

日本を、世界を元気づける時」という想いを持って、事業を進めてまいります。株主の皆さまには、変わらぬご指導とご支援をお願い申し上げます。



代表取締役社長  
木村 弘毅  
Koki Kimura

1株当たり年間配当金 110円  
(1株当たり期末配当金 55円)

# 2020年3月期 年間トピックス

## エンターテインメント領域

### モンスター6周年カウントダウンキャンペーンで多くのユーザーを獲得、『コトダマン』は成長軌道に

注力テーマ「モンスターストライクのリバイブ」施策の一環として、2019年10月にサービス開始6周年を迎えるまでの3カ月間、ゲーム内で様々な施策を毎月、実施するカウントダウンのキャンペーンを開催いたしました。

6周年イベントを盛り上げる施策に取り組んだ結果、MAU（月間アクティブユーザー数）を回復することができました。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を積極的に展開し、下期はARPU（ユーザー1人当たりの平均売上金額）の向上につなげております。

株式会社セガゲームスから譲り受けた『共闘ことばRPG コトダマン』は、移管完了後、モンスターとのコラボなどを実施し、成長軌道に乗せることができました。今後もミクシィのゲーム運営力やマーケティング力を活かし、グループ業績への寄与を目指します。



### 競馬メディアのトップ企業ネットドリーマーズを子会社化、競輪場運営事業にも参入し、公営競技ビジネスを拡充

2019年11月、競馬総合情報サイト「netkeiba.com」を運営する株式会社ネットドリーマーズ（以下、ネットドリーマーズ社）の全株式を取得し、子会社化いたしました。同社は競馬メディア・野球メディアを運営し、特に「netkeiba.com」は、国内最大級の競馬情報サイトとして月間利用者数が1,000万人超と、この領域で唯一無二のポジションを築いております。

同社のミクシィグループ入りにより、競輪車券のインターネット投票サービス「チャリロト.com」を展開する株式会社チャリ・ロト（以下、チャリ・ロト社）と合わせ、公営競技の事業ドメインに2社を擁する体制となりました。

2020年2月には、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チャリ・ロト社が選定され、競輪場の運営を担うことになりました。公営競技には、地方創生の面でも大きな期待が寄せられております。引き続き地方自治体との連携で地域の活性化に努め、地方創生に寄与してまいります。



## メディア領域

### グループシナジーによる新サービス「みてね年賀状」が、ライフスタイル事業の売上増に貢献

2019年6月、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нте（以下、スフィダнте社）を子会社化し、同社のノウハウを活かしたスマホアプリ「みてね年賀状」の提供を同年10月より開始いたしました。同サービスは「家族アルバム みてね」の派生サービスとして、「みてね」の収益化を大きく前進させました。

また、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」の写真を使用してカレンダーやオリジナルギフトをオーダーできるサービスを提供することで、収益化の機会が拡大いたしました。今後もスフィダнте社の高品質サービスと「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。



## NEW SERVICE

### アスリート・チームへの新しい応援のカタチ スポーツギフティングサービス「Unlim」のサービス開始

2020年2月、プロスポーツクラブやアスリートへ新しいカタチで支援するスポーツギフティングサービス「Unlim（アンリム）」を開始いたしました。

「Unlim」では、一般財団法人アスリートフラッグ財団を通じて、ファンが行ったギフティング（寄付）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。

オリンピックの延期や新型コロナウイルスの影響で、スポーツの環境は厳しい状況となっております。

「Unlim」は、アスリート・チームには金銭面で悩むことなく競技に集中してもらい、ファンには観戦だけではなく新しい応援のカタチの提供を目指しております。



# 2021年3月期の重点施策

## エンターテインメントのノウハウと最先端のIT技術でデジタルトランスフォーメーションを推進し、新しいニーズに応えるサービスを創出いたします。

### エンターテインメントに経営資源を集中

2021年3月期は、セグメントを見直し、これまで「エンターテインメント事業」「ライフスタイル事業」の2つを報告セグメントとしておりましたが、大幅な業績拡大を見込む「スポーツ事業」を加え、「デジタルエンターテインメント事業」「スポーツ事業」「ライフスタイル事業」の3つといたします。

デジタルエンターテインメント事業の「モンスターストライク」の収益規模の維持拡大、スポーツ事業の収益成長を最重要テーマとし、より経営資源を集中していく方針です。

新型コロナウイルスの影響で、世界は大きな転換期に突入しました。この環境下、ミクシィグループが持つエンターテインメントのノウハウとIT技術でデジタルトランスフォーメーション(DX)を推進し、「新しい遊び」「新しいコミュニケーションの在り方」を提供してまいります。

### デジタルエンターテインメント事業

「モンスターストライク」におきましては、10年経っても愛されるブランドを目指し、ゲーム企画、マーケティングやメディアミックス施策の連携により、ゲームの再活性化に取り組むことに加え、外部IPとのコラボで収益のアップサイドを狙います。また、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。

一方、新規ゲームについては勝ち筋の見えた企画に絞り、本数を厳選して開発を進めます。新たなカテゴリーを創出するために大胆な挑戦を続け、依然として巨大な規模を誇るモバイルゲーム市場におけるカテゴリーリーダーを目指します。

### スポーツ事業

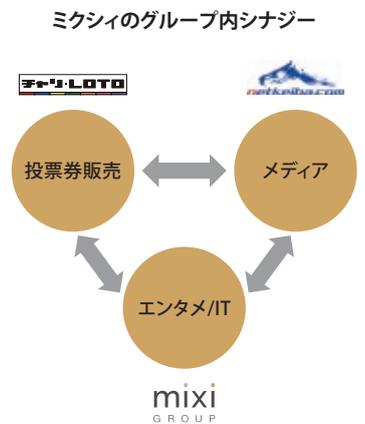
第2の収益の柱を形成すべく公営競技関連事業への積極的な投資を進め、チャリ・ロト社およびネットドリーマーズ社の成長とともに、共同事業開発や周辺事業への進出など、シナジーを生み出す

新たなサービスの開発を目指します。

公営競技は規模が大きく、かつ成長率も高い魅力的な市場です。そこにミクシィグループのエンタメのノウハウとIT技術を投入し、リノベーションを推進することで、大きなシェアを獲得することが可能と考えております。

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、チャリ・ロト社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まいります。

公営競技以外のスポーツでは、新型コロナウイルスの影響を直接に受け、見通しが利くとは言い難い状況が続いておりますが、プロスポーツチームの中長期の成長に向けてサポートを継続するとともに、スポーツギフティングサービス「Unlim」によるアスリート支援の輪を広げてまいります。



### ライフスタイル事業

ライフスタイル事業では、「家族アルバム みてね」のマネタイズ強化に注力いたします。

「みてね」は、遠く離れた祖父母が孫の成長を見守れるなど、新型コロナウイルスの影響で外出自粛が求められる中でも、家族間のコミュニケーションを支え続けております。今後も社会のニーズに応え、長く愛されるサービスを提供することにより、中長期的な事業成長を図ってまいります。

## CSR・社会貢献

### 「Kids VALLEY 未来の学びプロジェクト」を通して、世界で活躍する次世代IT人材の育成に貢献

当社では、東急株式会社および渋谷に本社を構えるIT企業(当社のほか3社)、渋谷区教育委員会と2019年6月に「プログラミング教育事業に関する協定」を締結し、「Kids VALLEY 未来の学びプロジェクト」に参画。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おります。

当社は、中高生向けの企業訪問受け入れプログラム「XFLAG アカデミー」の経験を活かし、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。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」を行う講座を開催いたしました。

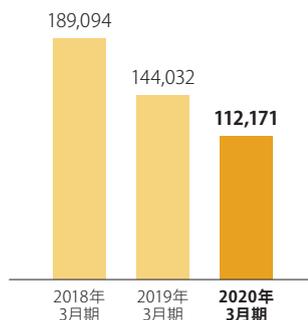


当社社員によるプログラミング講座の様子

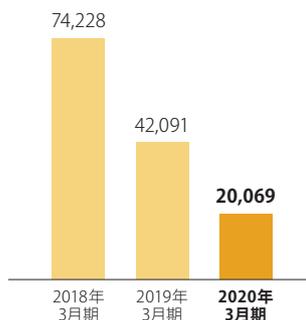
また新型コロナウイルスの感染拡大の影響で学校が休校となる中、同校の生徒に対して、学習課題の充実を図る支援を行うため、ウェブサイト構築やプログラミングの基礎を学べる自宅学習用テキストを作成、配布いたしました。

# 連結業績・財務

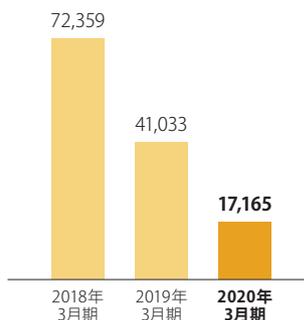
売上高 (百万円)



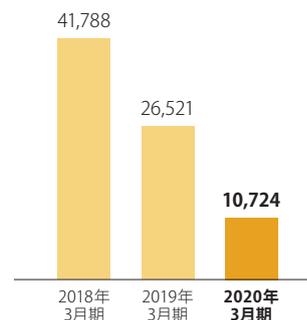
EBITDA (百万円)



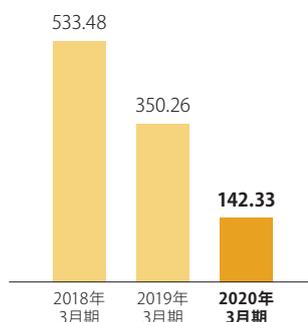
営業利益 (百万円)



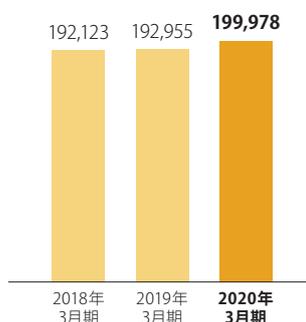
親会社株主に帰属する  
当期純利益 (百万円)



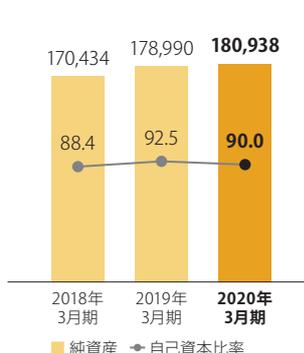
1株当たり当期純利益 (円)



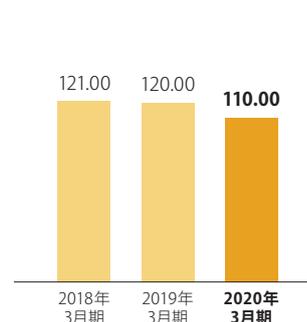
総資産 (百万円)



純資産 (百万円)  
自己資本比率 (%)



1株当たり配当金 (年間) (円)



## 会社情報

### 会社概要 (2020年3月31日現在)

会社名	株式会社ミクスィ (mixi, Inc.)
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
ウェブサイト	<a href="http://mixi.co.jp/">http://mixi.co.jp/</a>
設立	1999年6月3日
資本金	96億98百万円
従業員数	1,040名 (連結・正社員のみ)

### 役員 (2020年6月26日現在)

代表取締役社長	木村 弘毅
取締役	多留 幸祐
取締役	大澤 弘之
取締役	奥田 匡彦
取締役	村瀬 龍馬
取締役会長	笠原 健治
社外取締役	嶋 聡
社外取締役	志村 直子
社外取締役	吉松 加雄
社外監査役(常勤)	加藤 孝子
社外監査役(常勤)	西村 裕一郎
社外監査役	若松 弘之
社外監査役	上田 望美

### 株式の状況 (2020年3月31日現在)

発行可能株式総数	264,000,000株
発行済株式の総数	78,230,850株
株主数	18,681名

### 大株主 (2020年3月31日現在)

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。

### 株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	6月
基準日	3月31日
株主名簿管理人 および特別口座の 口座管理機関	東京都千代田区 丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
株主名簿管理人 事務取扱場所	東京都千代田区 丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部 郵便物送付先: 〒168-0063 東京都杉並区 和泉二丁目8番4号 電話照会先: ☎0120-782-031 インターネットホームページ: URL: <a href="https://www.smtb.jp/personal/agency/index.html">https://www.smtb.jp/personal/agency/index.html</a>
公告の方法	電子公告 <a href="http://mixi.co.jp/">http://mixi.co.jp/</a> ただし、やむを得ない事由により 電子公告によることができない 場合は、日本経済新聞に掲載する 方法により行います。

