



2011年度 第2四半期決算説明会

(2011年7月1日～9月30日)

株式会社ミクシィ

<http://mixi.co.jp>

東証マザーズ 2121

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での弊社の判断であり、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承知ください。



2011年度第2四半期 連結業績概要



2011年度第2四半期 概要

スマートフォンをはじめとした各デバイス対応の強化

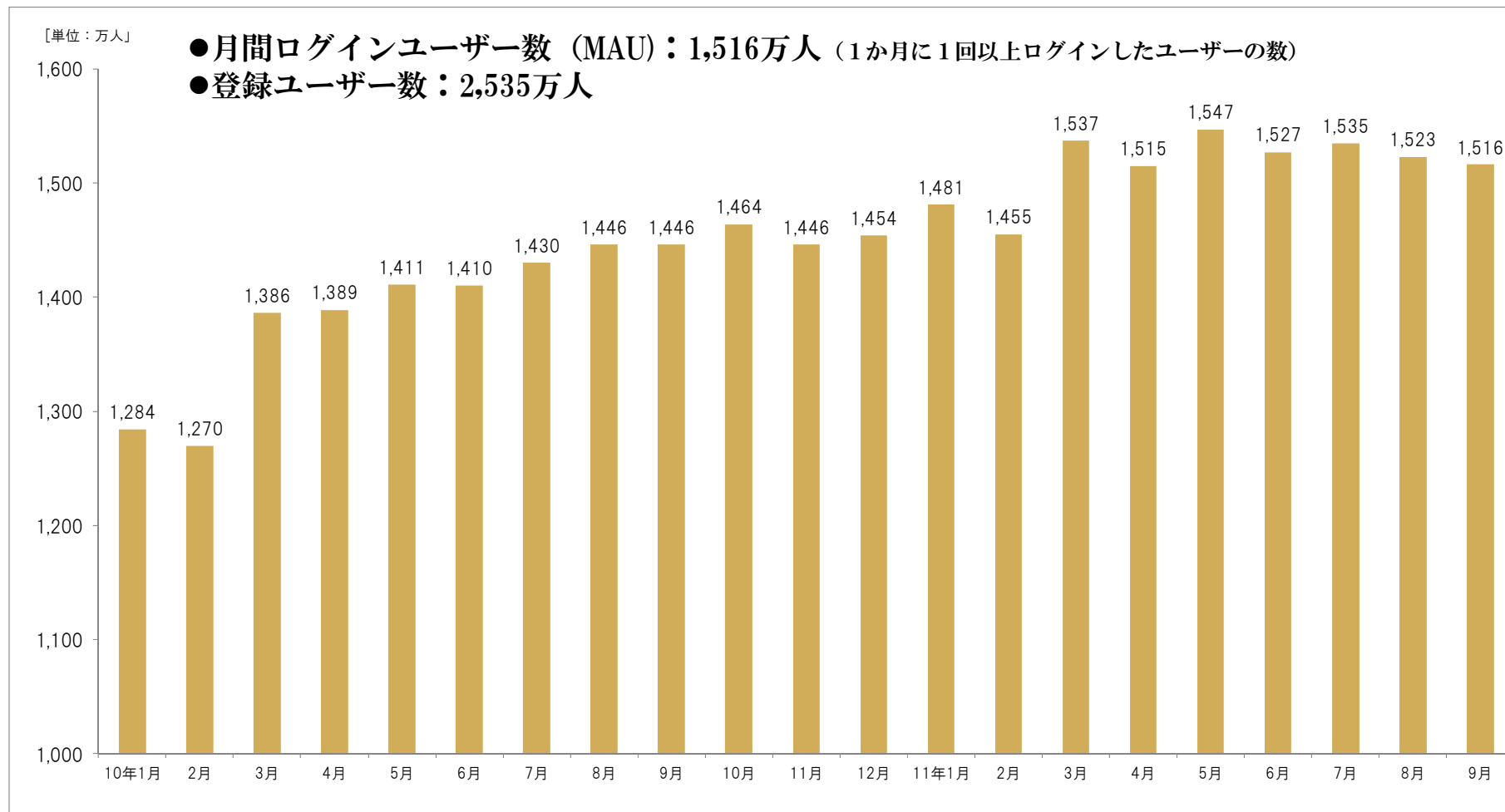
- mixiのアクティビティを促進するために各デバイスのインターフェースを改善
 - 10/5よりiPadにも対応をし、デバイス問わず『mixi』を快適に利用できる環境を整備
- スマートフォンの利用比率が拡大
 - 9月のスマートフォン月間ログインユーザーは430万人を超え、順調に拡大

Townエリアでのローカルや企業連携サービスの強化

- Town構想の第一弾として8/31にソーシャルページ「mixiページ」をオーナー向けにオープン
 - 10/20より一般公開。10万を超えるmixiページがHOME画面上のメニューから閲覧可能に
 - 友人以外も含めた交流の場として、今後もサービス及びコンテンツを強化していく



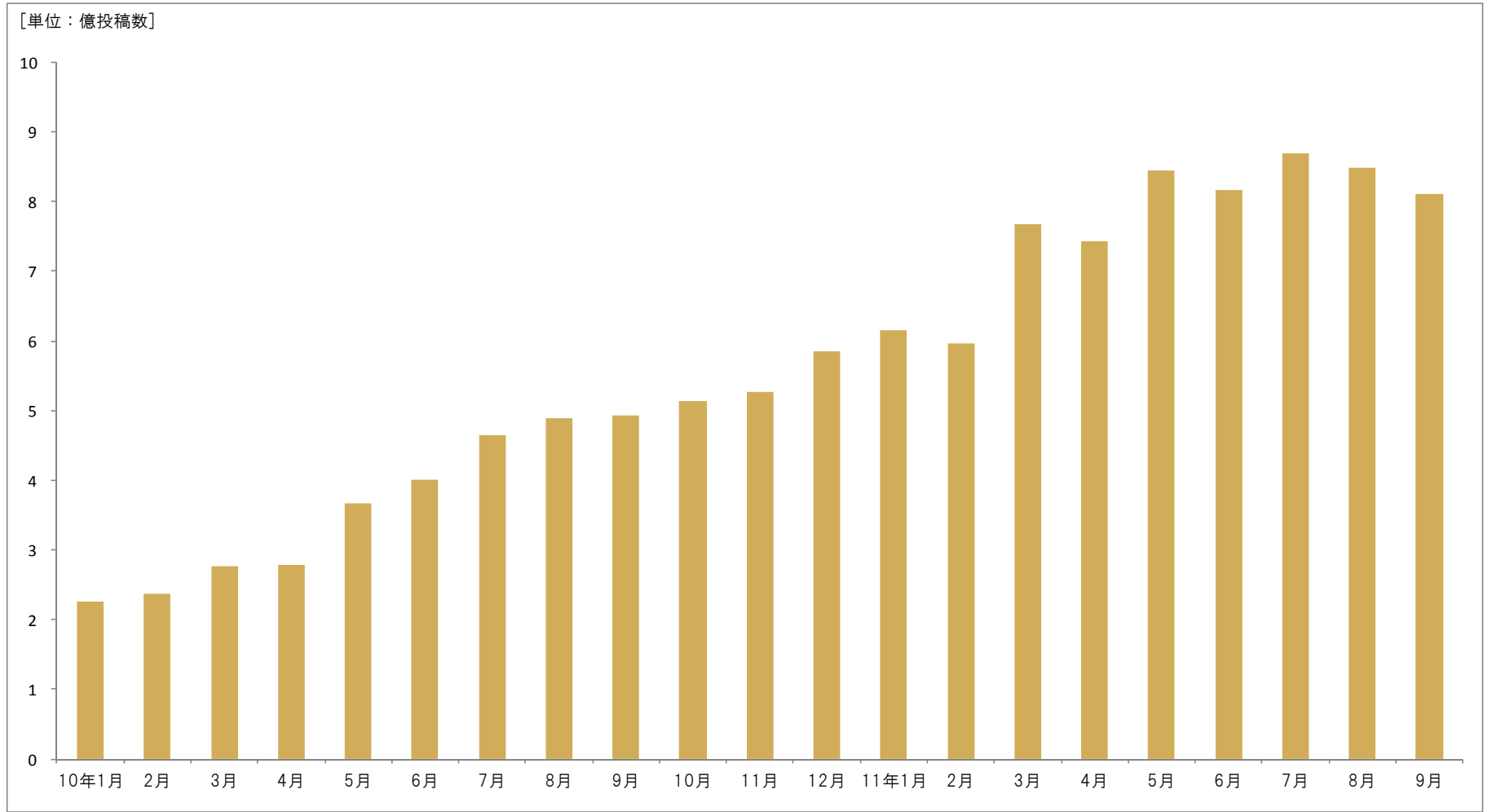
mixiの月間ログインユーザー数



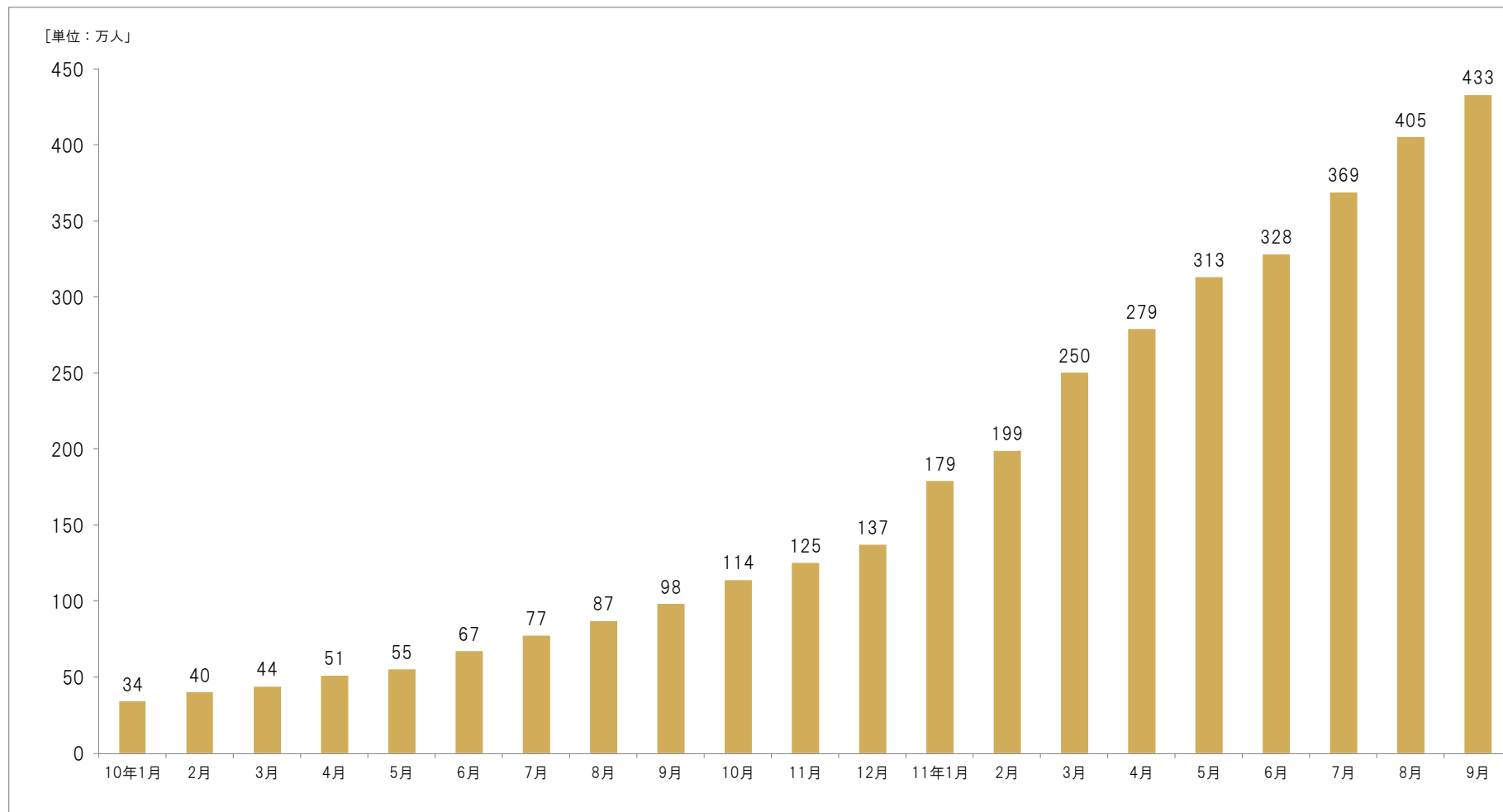
*2011年9月 月間ログインユーザー数及び登録ユーザー数は当社調べ



mixi総コミュニケーション投稿数



m スマートフォンの月間ログインユーザー数





スマートフォンビジネスの現状と施策

【サービス】

利用シーンの拡大

- ソフトバンクのスマセレを始め、プリインストール端末を拡充
- 9/21にWindows®Phone 向け『mixi』アプリを提供開始

テクノロジーベンチャーの100%子会社化

-  Naked Technology
-  CONIT
⇒スマートフォン開発を強化すべくベンチャー企業を子会社化

【マネタイズ】

広告

- ユーザーの利用がフィーチャーフォンからスマートフォンへ急速にシフト
⇒スマートフォン広告を販売開始

課金

- ゲームなどスマートフォンでも課金を強化
- キャリアをはじめとした決済の拡充
 - auかんたん決済/docomo spモード決済
 - クレジットカード/WebMoney決済



2011年度第2四半期 連結損益計算書

- アプリ課金が堅調に推移し、課金売上高は前年同期比31.7%増の805百万円
- スマートフォンへの利用のシフトにより、モバイル広告売上が落ち込み、広告の売上高は同8.6%減の2,052百万円

[単位:百万円]	FY11/2Q (11年7月-9月)	構成比	FY10/2Q (10年7月-9月)	増減率 (YonY)
売上高	3,095	-	3,039	1.8%
ソーシャルネット事業	2,857	92.3%	2,856	0.0%
（広告）	2,052	66.3%	2,245	-8.6%
（課金）	805	26.0%	611	31.7%
Find Job !事業	237	7.7%	182	30.1%
売上総利益	2,072	67.0%	2,025	2.3%
営業利益	511	16.5%	614	-16.8%
経常利益	429	13.9%	553	-22.4%
四半期純利益	193	6.3%	242	-20.0%

* mixiポイント(mixiアプリ課金/モバイルコンテンツ課金)の売上は「mixiポイント」の消費時に計上となります。

旧基準(グロス計上)のFY11/2Qの売上高は3,911百万円、FY10/2Qは3,891百万円



2011年度第2四半期 連結費用構成

- 事業拡大のため人材採用を積極的に行った結果、「開発人件費」及び「人件費」が前年同期比で増加

[単位:百万円]	FY11/2Q (11年7月-9月)	売上高 構成比	FY10/2Q (10年7月-9月)	増減率 (YonY)
[売上原価]				
賃借料	213	6.9%	177	20.1%
減価償却費	107	3.5%	92	16.1%
開発人件費	235	7.6%	156	50.9%
コンテンツ調達費	79	2.6%	83	-4.6%
アドプログラム費	157	5.1%	276	-43.0%
その他	229	7.4%	227	0.8%
売上原価合計	1,022	33.0%	1,013	0.9%
[販管費]				
人件費	604	19.5%	454	33.0%
広告宣伝費	7	0.2%	275	-97.3%
外注費	201	6.5%	215	-6.4%
支払地代家賃	130	4.2%	94	38.6%
決済手数料	196	6.4%	146	34.4%
その他	419	13.6%	224	87.1%
販管費合計	1,561	50.4%	1,411	10.6%

※旧基準(グロス計上)のFY11/2Qの販売手数料は816百万円、FY10/2Qは846百万円



2011年度業績予想修正

修正理由

- 期初予想では下半期以降もモバイル広告売上の拡大を見込んでいたが、スマートフォンへの利用のシフトが想定以上に進行した影響により、見通しを下方修正

下期予想の前提

- モバイル広告は上記の傾向が続き、またスマートフォン広告は販売は開始しつつも市場形成段階であり、売上は徐々に拡大する見込み
- 広告はバナーのソーシャル化、mixiページの活用、タイアップなどを実施し、売上拡大を目指す
- 課金はmixiアプリのリニューアルにより、mixiゲームを開始し、課金売上の増加を見込む

単位：百万円

2011年度 通期予想	売上高	営業利益	経常利益	当期（四半期） 純利益
前回発表予想	15,000~16,300	3,400~3,800	3,300~3,700	1,650~1,900
今回修正予想	13,000~14,000	1,600~2,500	1,300~2,300	500~1,100
上半期実績	6,081	850	708	340



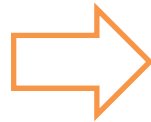
mixiゲーム



mixiアプリリニューアル

- 11月15日よりモバイル版「mixiアプリ」のゲーム系アプリを切り出し「mixiゲーム」として提供開始
- 12月中にPC/Touchをリニューアル予定

mixiアプリ



mixiゲーム 既存のmixiアプリの
エンターテインメントジャンル

mixiアプリ 既存のmixiアプリの占い・
診断、コミュニケーション、
学習、便利ツールジャンル
など

m ユーザビリティ向上

- 課題として、以前はカテゴリが多く、様々なゲームが散在していたため、見つけづらかった
 - ⇒ゲームカテゴリを一本化し、タイトルを集約することにより、分かりやすさを向上。検索窓を設置し、ゲームをより見つけやすく
 - ⇒mixiのホーム画面から導線を設置し、よりスムーズにmixiゲームへ誘導することができる

現状

The current app interface is cluttered with multiple categories and overlapping content. Key elements include:

- mixiアプリ** header
- 友達と一緒に楽しむアプリ** section
- おすすめ** section with various app cards
- マイミクもはじめてます** section with friend recommendations
- 新着・カテゴリ** section with multiple sub-categories
- 注目ゲーム** section with featured game cards
- ランキング** section with a list of top games

11/15~

The proposed design streamlines the interface for 'mixiゲーム'. Key improvements include:

- Unified Category:** A single 'mixiゲーム' header at the top.
- Search Functionality:** A search bar is added for easier navigation.
- Clear Game Listings:** Games are listed in a clean, vertical stack with clear titles and descriptions.
- Social Features:** Each game card includes social information like '友達も遊んでます' and 'あいうえおがまきけこさん他10人が参加'.
- Ranking and Recommendations:** A 'ランキング' section highlights top games, and a 'おすすめ' section provides personalized recommendations.


 ゲームのラインナップ充実



















※企業名は50音順で掲載しております

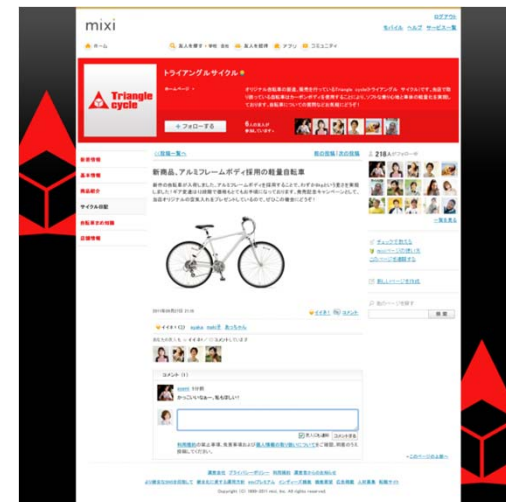
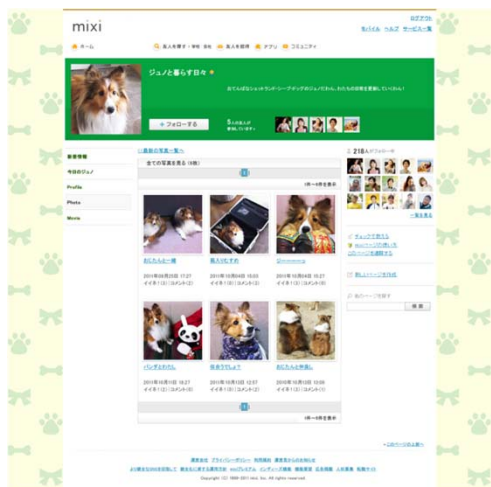


mixiページの概要

m ソーシャルページサービス mixiページ



ソーシャルページ サービス 「mixiページ」



m mixiページの概要

- 個人、企業問わず様々な目的に合わせてページを作成することが可能
- 3デバイスで閲覧及びmixiページの開設が可能

【基本情報】
mixiページの概要を紹介。
画像は自由に設定できます。

【メニュータブ】
mixiページのコンテンツタブ

【メンバー表示スペース】
参加しているユーザーのプロ
フィール画像を表示

【背景】
背景画像を自由に
設定できます。

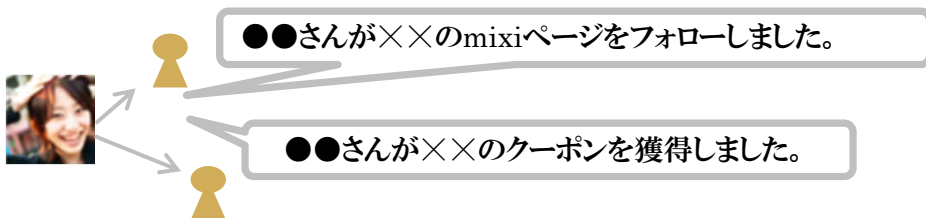


m mixiページの集客方法

- mixiページへの誘導方法として、ソーシャルグラフによる拡散、検索、広告誘導枠の3パターンが想定される

①登録してもらったユーザーのフィードからの誘導

- mixiページ上のアクションは、そのユーザーの友人のトップページへ表示されるため、そのフィードからの誘導が見込める



②検索からの誘導

- ユーザーが自由に興味のあるページを検索することができる

③広告誘導枠からの誘導

- mixiの純広枠を活用し、ユーザーを集客することが可能



3デバイスで対応





mixiページのオーナー向け広告の例

友人の
アクティ
フィード



mixiページの誘導枠

mixi
ホーム

Cycle Cycle(サイクル サイクル)

ホームページ

オリジナル自転車の製造、販売を行っているCycle Cycle(サイクル サイクル)です。当店で取り扱っている自転車はカーボンボディを使用することにより、ソフトな乗り心地と車体の軽量化を実現しております。自転車についての質問などお気軽にどうぞ!

+ フォローする

5人の友人が参加しています

最新情報

基本情報

商品紹介

サイクル日記

自転車まめ知識

店舗情報

2011年09月27日 21:18

コメント (1)

asami 5分前
かっこいいなあー、私もほしい!

友人がmixiページ内で起こしたアクションがフィードされる

友人のフィードを見て、mixiページに移動

バナー広告及びm AD (個人・中小向け広告) でmixiページへ誘導

m ADの提供準備

○ mixiユーザー、中小企業、誰でも『mixi』上で広告を出稿できるサービス



スマートフォン画面



モバイル画面

- 広告はPC、モバイル、スマートフォン（mixi Touch）に掲載可能
 - 近日スマートフォンから出稿可能に
- 小額から出稿可能（クレジットカード利用）
- 簡単に投稿可能（媒体/配信開始日/クリック数）
- 配信後に広告のレポート分析

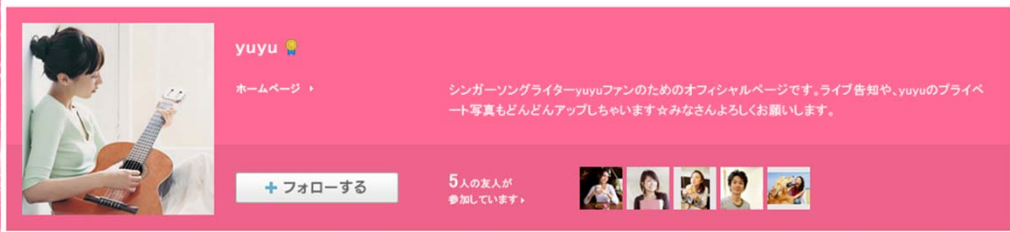
mixiページの課金ビジネスイメージ



友人・登録しているmixiページのフィード

友人のフィードを見て、mixiページに移動

友人が商品を購入、イイネ！ボタン等のアクションを起こすとフィードが流れる



- 新着情報
- 基本情報
- ディスコグラフィ
- yuyuダイアリー
- ライブ情報
- ミュージックビデオ



- ✓ チェックで教える
- ✓ mixiページの使い方
- このページを通報する
- ✓ 新しいページを作成
- 他のページを探す
- 検索

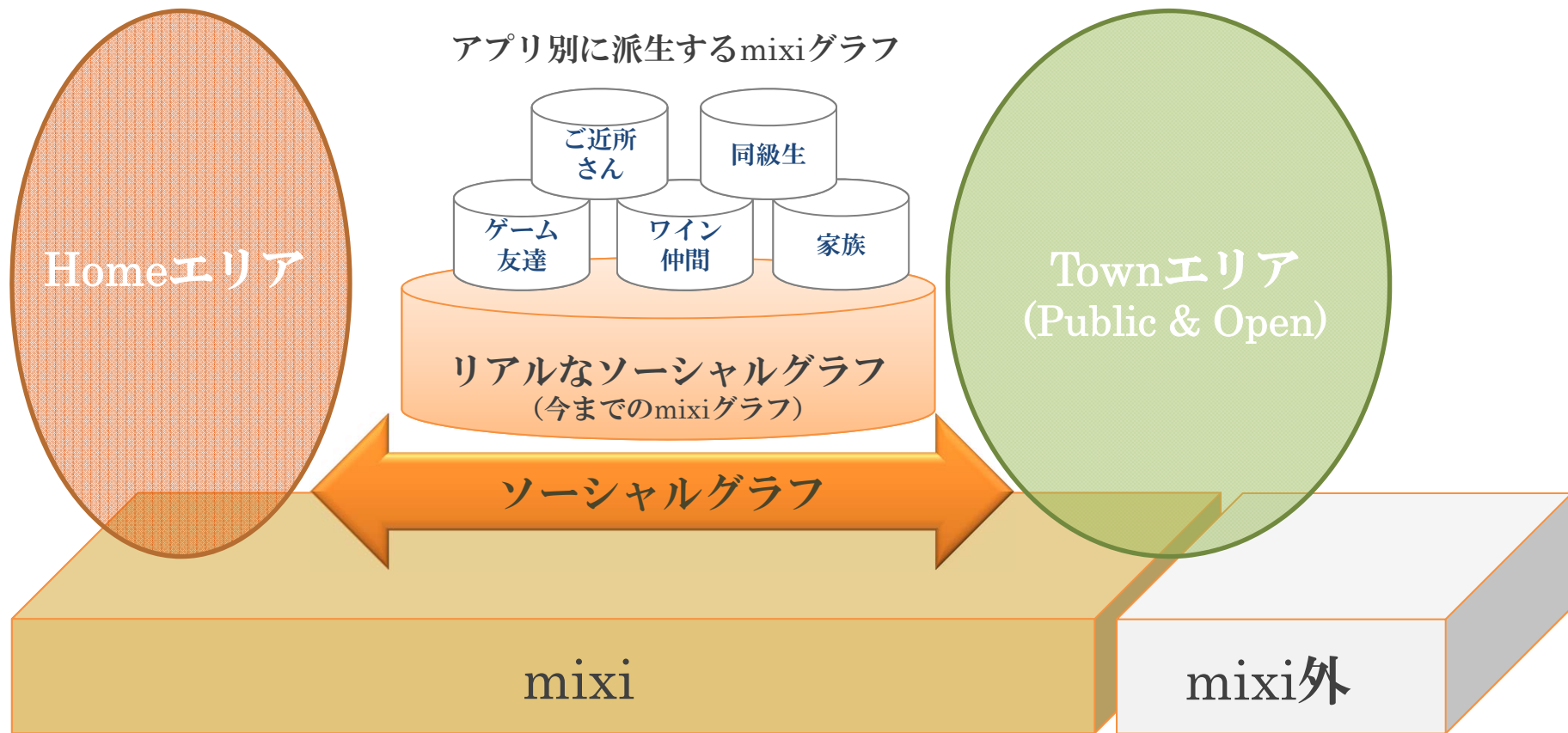
mixiページを活用し、売れた商品に対し、売上の一部を収入とするレベニューシェアモデル



下期以降の施策方針



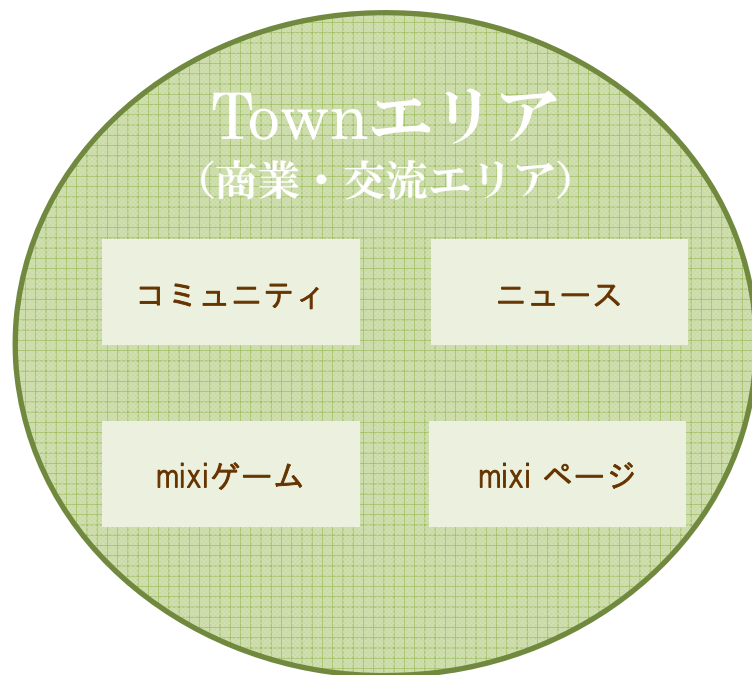
mixiプラットフォームの活用



Townエリアのサービスを強化し、Homeエリアと連携することで新たなコミュニケーション機会の創出とmixiグラフの活性化を図る



mixiタウンの今後の展開予定

友人以外も含めた交流の場
(Public & Open)

- mixiページ 2011/8/31 開始
- mixiゲーム 2011/11/15 開始予定
- コミュニティ及びmixiニュースをタウンに適した形にリニューアル
- mixiページのビジネス支援プラットフォーム展開

ソーシャルグラフと連携した様々なサービスやコンテンツを提供し、サービスとマネタイズの両面を強化していく

m 今後の施策～広告ビジネス

- 既存の広告市場でスマートフォン広告やmixiページを活用した広告を開始
- 新規市場では広告のソーシャル化により単価の向上など、SNSの特性を活かした広告を強化し、今後売上拡大を目指していく

	大規模パートナー	スモールパートナー
既存市場	<ul style="list-style-type: none"> ○ スマートフォン向け広告 ○ mixiページ誘導枠 ○ mixiポイントプラス 	<ul style="list-style-type: none"> ○ m AD ○ mixiポイントプラス
新規市場	<ul style="list-style-type: none"> ○ ソーシャルバナー 	準備中

m 今後の施策～課金ビジネス

- 短期的にはゲームでの課金収入を拡大することに注力していく
- 中長期的にはコマース、デジタルコンテンツの販売をスタートし、ソーシャル化をしながら課金売上を伸ばしていく

	デジタルコンテンツ	コマース
既存市場	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム ○ デジタルコンテンツ ⇒ミクコレ等コンテンツ課金 	<ul style="list-style-type: none"> ○ コマース ⇒年賀実施済み ⇒今後コマースに参入予定
新規市場	<ul style="list-style-type: none"> ○ デジタルコンテンツ ⇒ギフトなど新たな課金形態の創出 	準備中

