mixi

2012年度　第1四半期決算説明会

2012年4月1日～2012年6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。

損益計算書

売 上 高 ：課金売上が増加し、前年同期比で18.5%増収

営業利益：増収効果により、前年同期比で162.5%増益

単位：百万円

	FY2012/1Q (2012年4-6月)	FY2011/1Q (2011年4-6月)	前年同期比 増減率
売上高	3,539	2,986	18.5%
売上原価	984	1,014	▲3.0%
売上総利益	2,554	1,971	29.6%
販管費	1,665	1,632	2.0%
営業利益	889	338	162.5%
経常利益	871	279	212.2%
当期純利益	562	147	282.4%

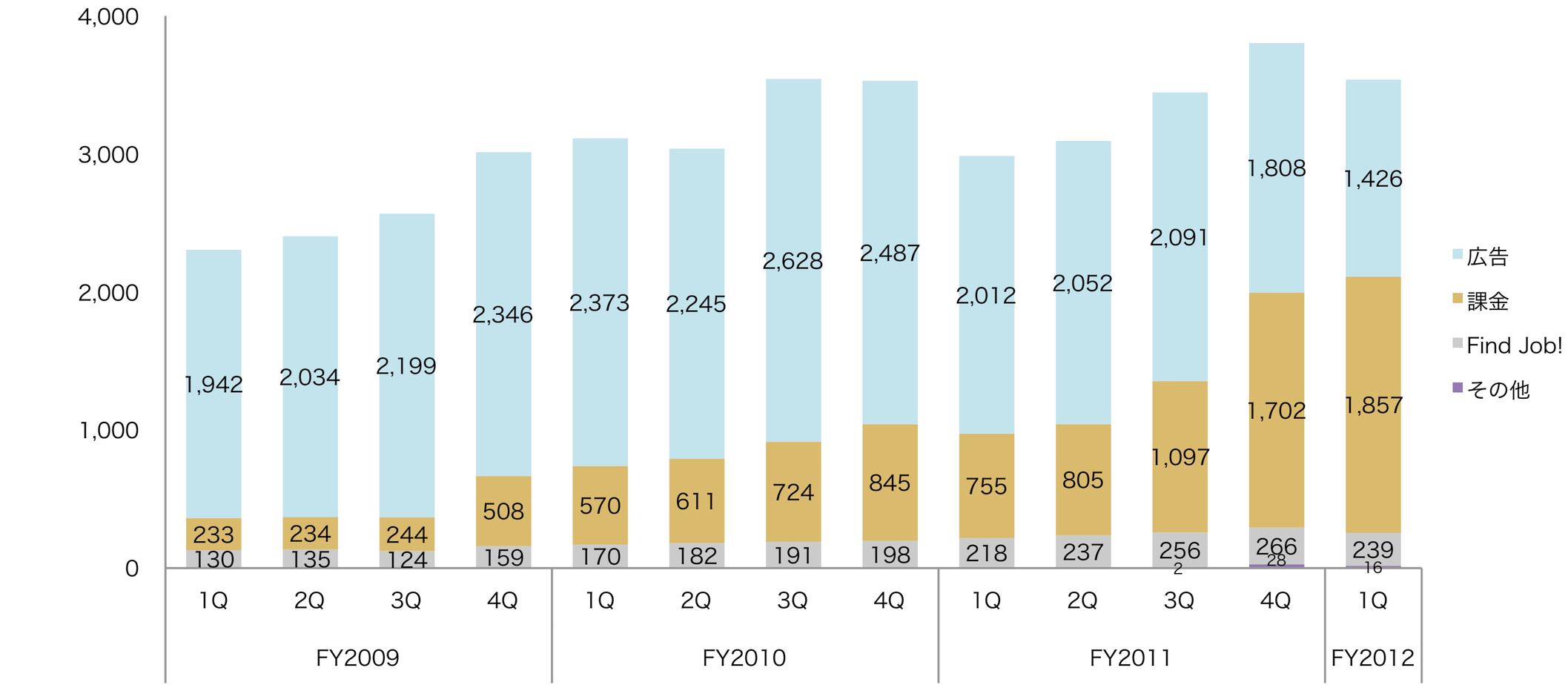
Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

売上高（四半期推移）

課金売上は堅調に推移

広告売上はスマートフォンでは順調に拡大したものの、フィーチャーフォンが減少

単位：百万円

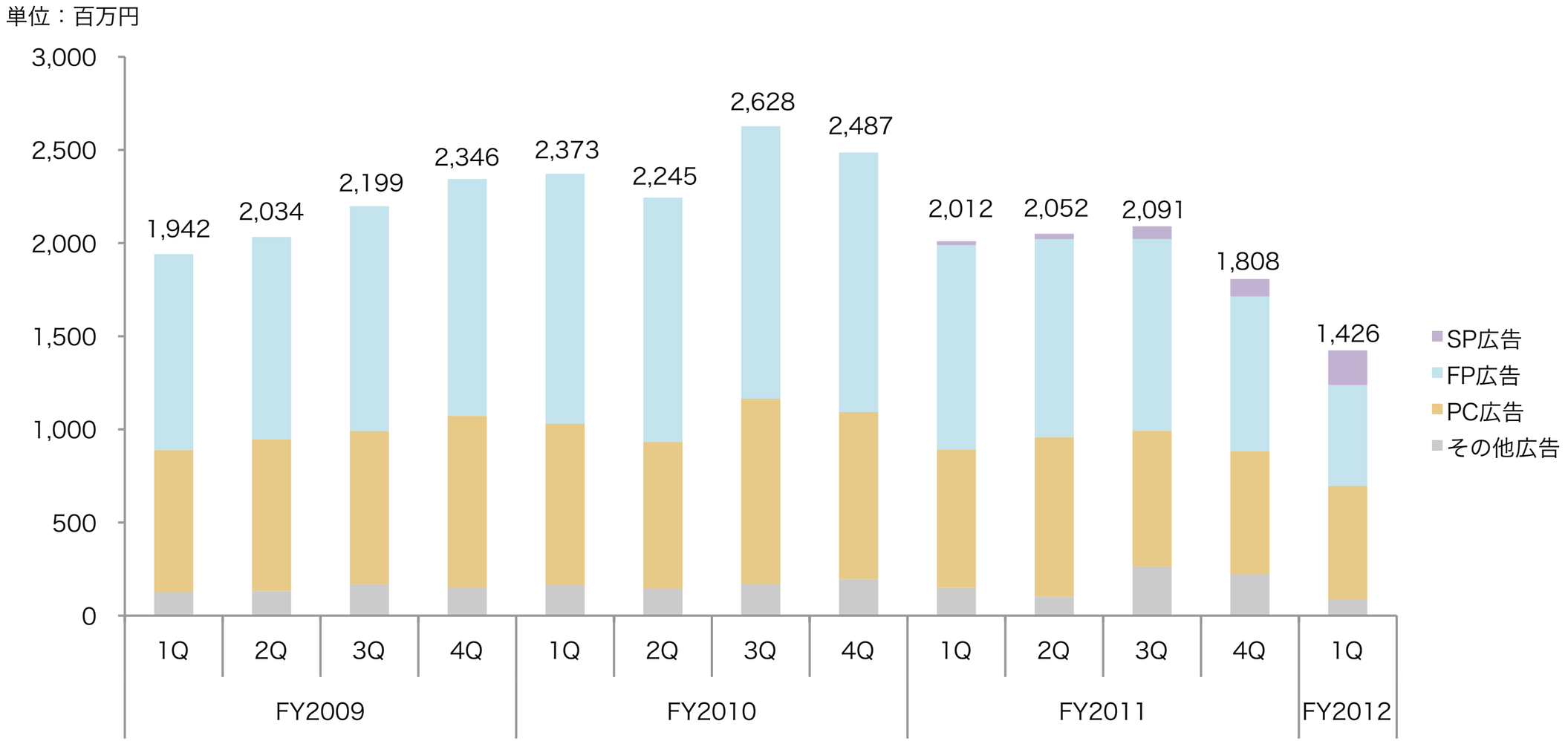


注：2011年度より広告売上高をグロス計上からネット計上に変更しております。2011年度以前の数値はネット計上に遡及修正しております。

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

広告売上内訳（四半期推移）

スマートフォン広告は順調に拡大したものの、フィーチャーフォン広告が減少



注：SP広告はスマートフォン広告、FP広告はフィーチャーフォン広告を示しております。前回までのMB（モバイル）広告の表記を、今回よりFP広告に名称変更しております

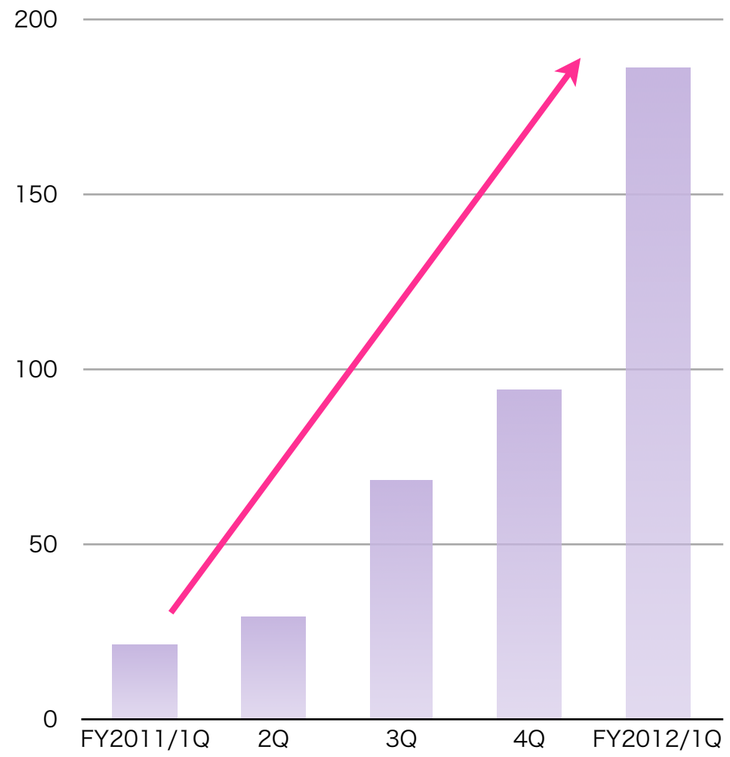
Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

広告事業トピックス：スマートフォン広告の強化

スマートフォン広告メニューの整備を進め、広告出稿社数も順調に拡大

スマートフォン広告売上高

単位：百万円



＜通常メニュー＞

＜ソーシャルエキスパンドアド＞

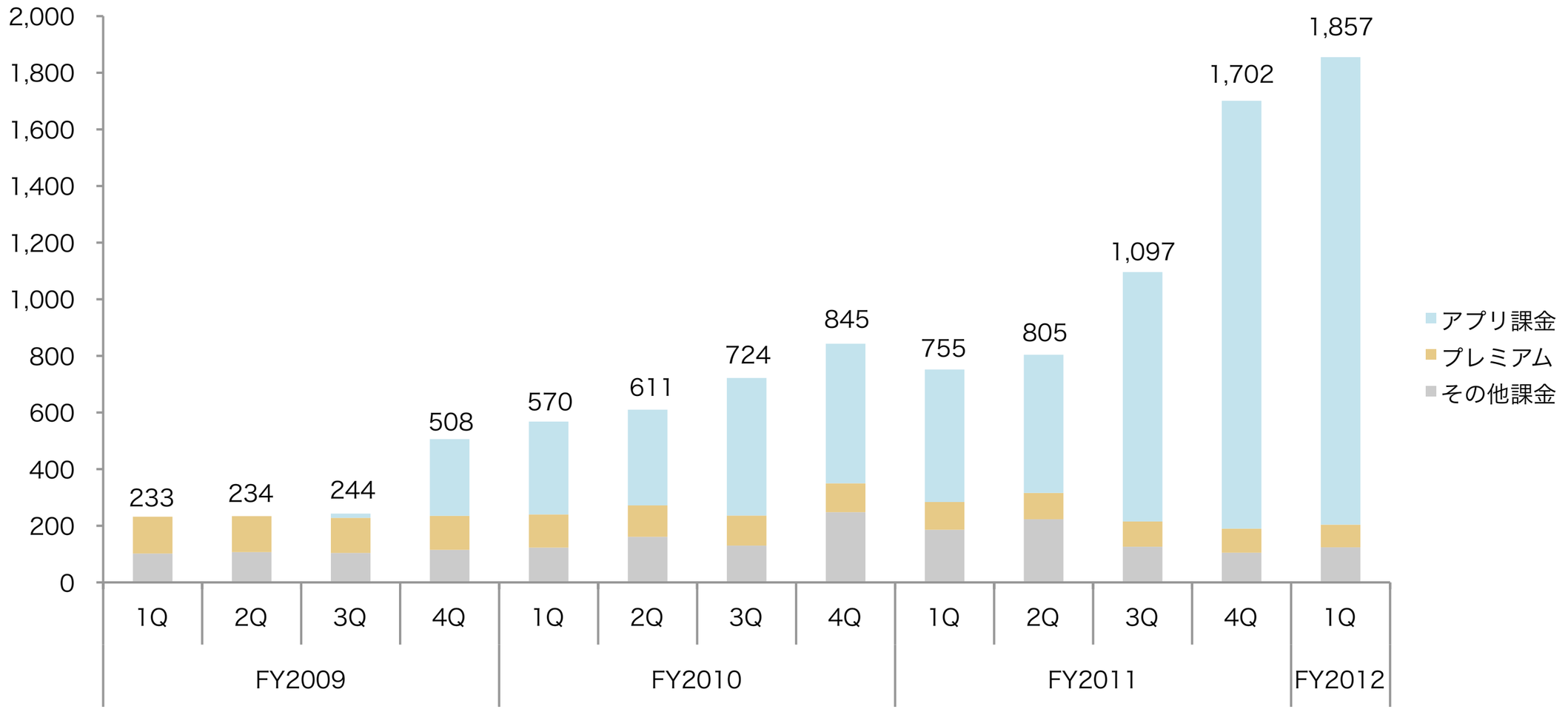
事例：インテル株式会社

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

課金売上内訳（四半期推移）

ゲームを中心としたアプリ課金は堅調に推移

単位：百万円



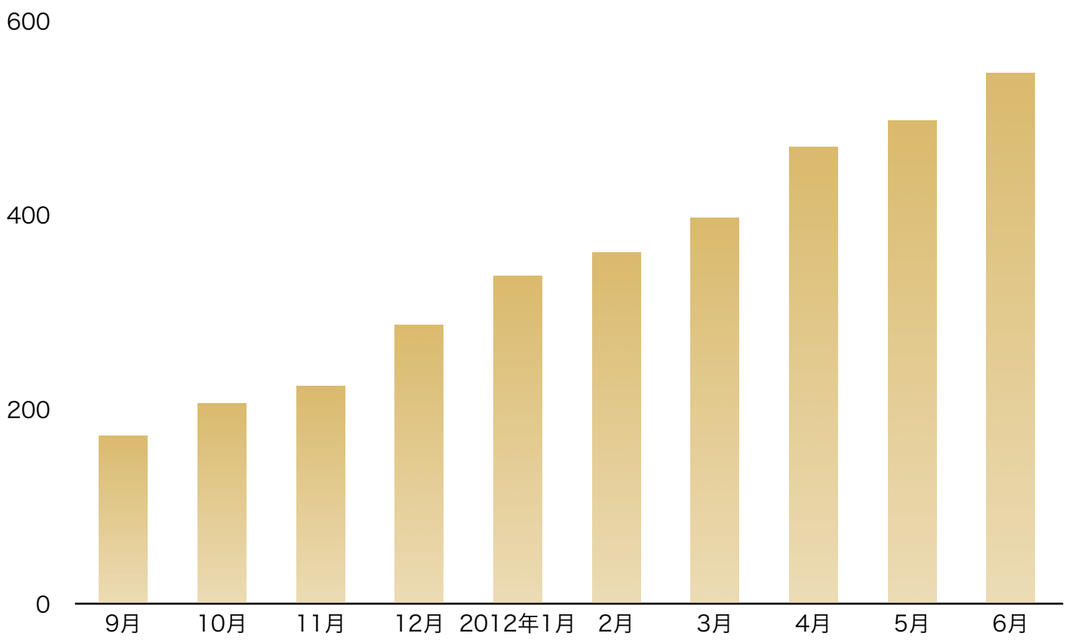
Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

課金事業トピックス：スマートフォンアプリの拡充

「mixiゲーム」のスマートフォン向けタイトルが増加

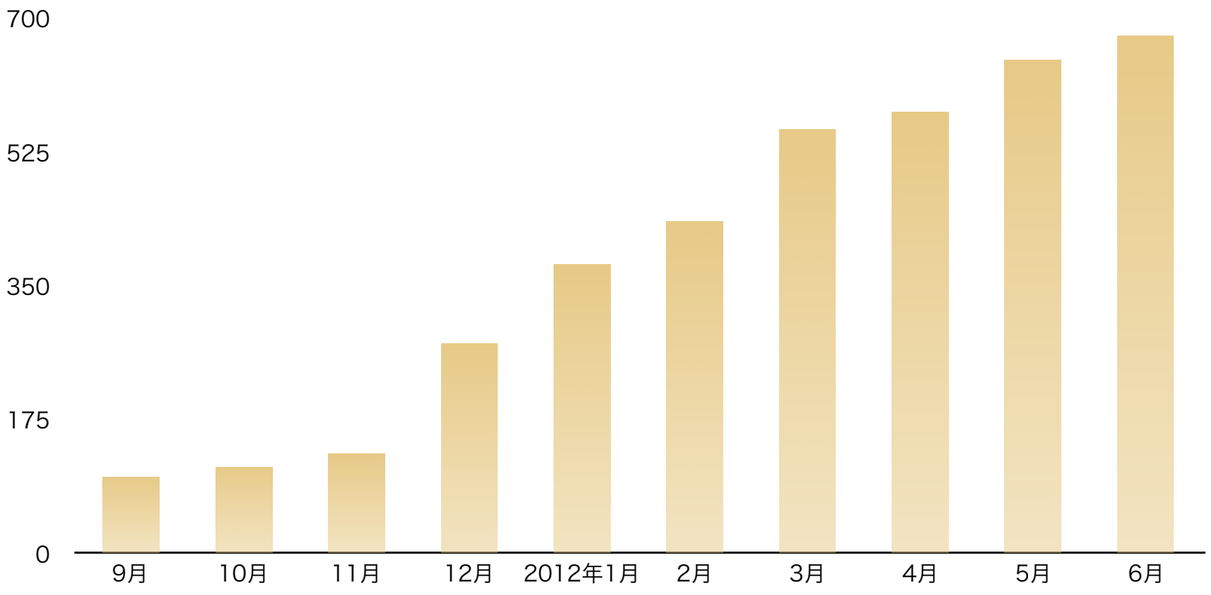
課金UUも堅調に推移

スマートフォンアプリ タイトル数



スマートフォン（mixi Touch）課金UU

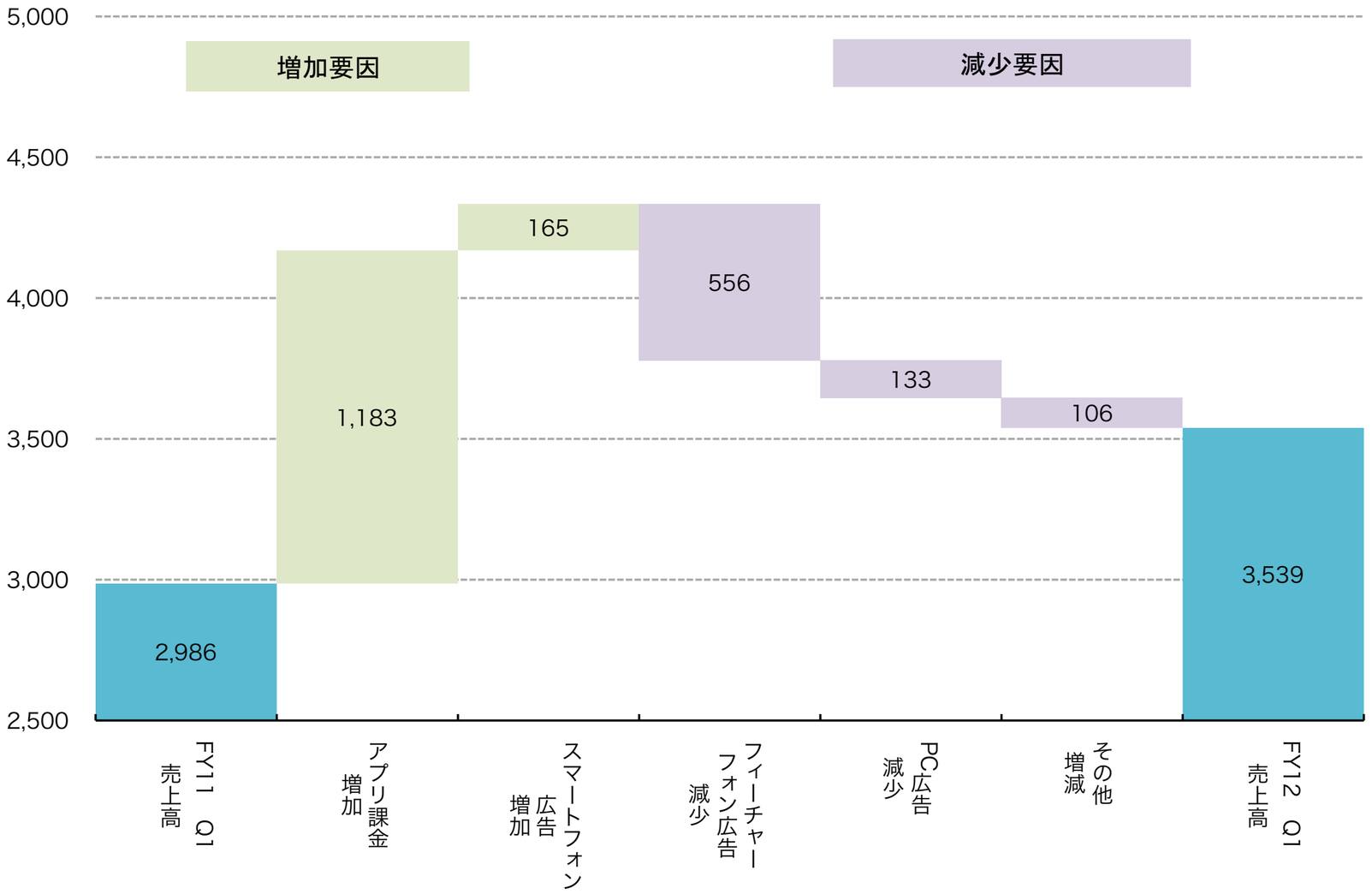
2011年9月を100とした場合



Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

売上高増減要因　ウォーターフォールチャート（前年同期比）

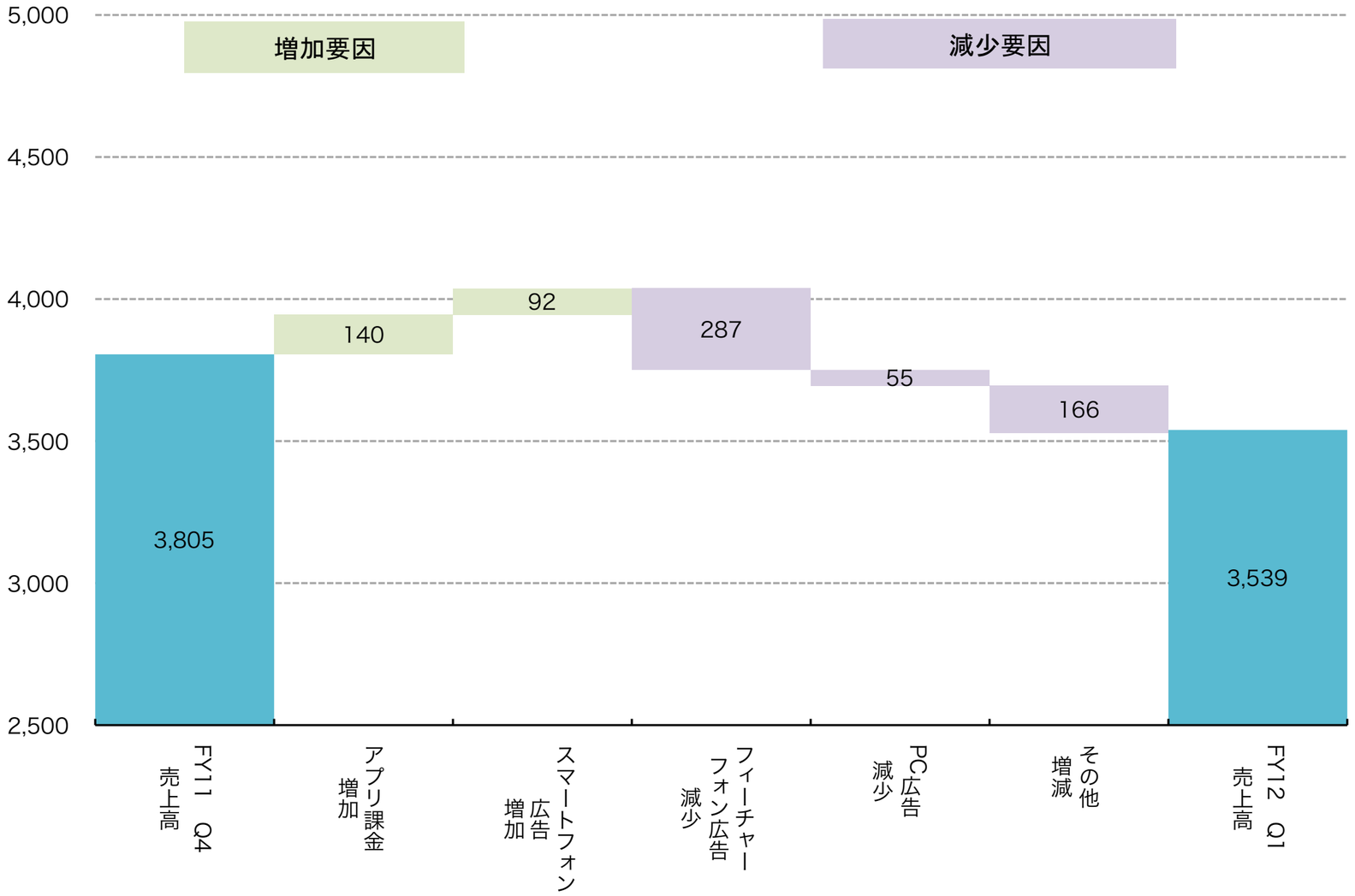
単位：百万円



Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

売上高増減要因　ウォーターフォールチャート（前四半期比）

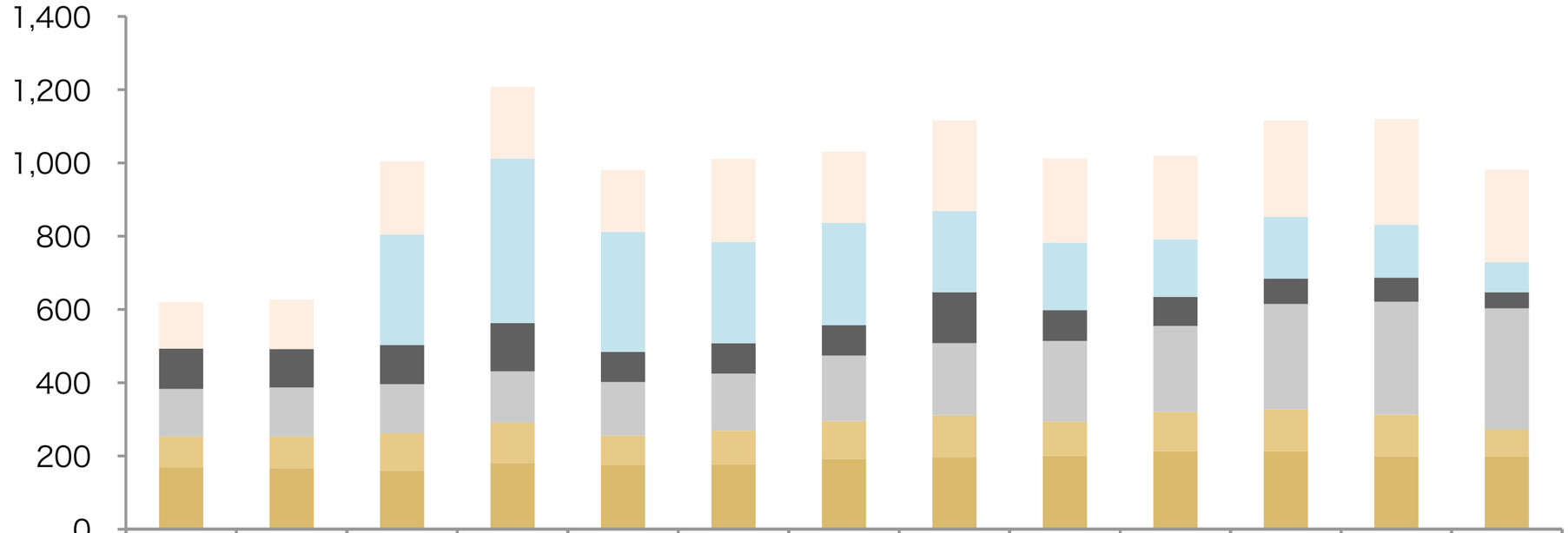
単位：百万円



Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

売上原価（四半期推移）

単位：百万円

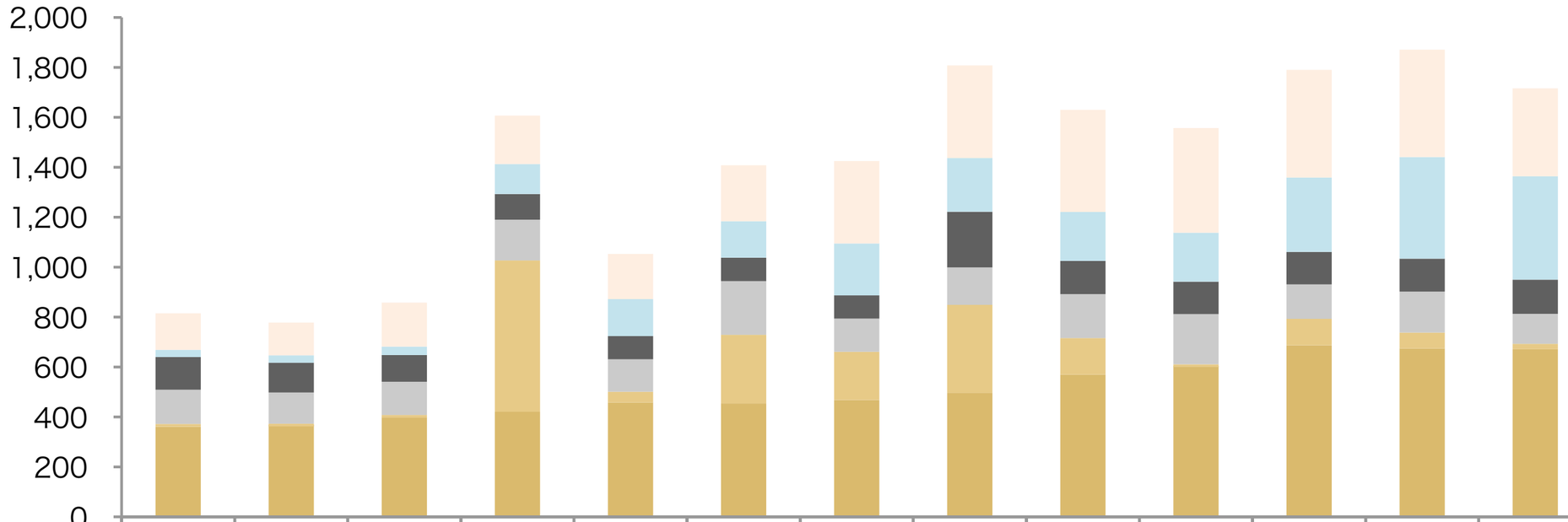


	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
	FY2009				FY2010				FY2011				FY2012
その他	127	135	200	196	169	227	195	247	230	229	263	289	253
アドプログラム費用	-	-	302	449	328	276	279	222	184	157	169	144	82
コンテンツ費用	110	105	107	132	82	83	83	139	84	79	69	66	44
開発人件費	130	134	134	140	146	156	179	197	220	235	288	308	330
減価償却費	84	86	102	110	80	92	104	115	94	107	114	115	74
賃借料	169	167	160	181	176	177	191	196	200	213	213	198	199

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

販管費（四半期推移）

単位：百万円



	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
	FY2009				FY2010				FY2011				FY2012
その他	146	131	176	194	181	224	330	371	409	419	431	430	352
決済手数料	29	30	34	120	148	146	208	215	196	196	298	407	414
地代家賃	131	119	107	103	93	94	93	223	133	130	130	132	137
外注費	137	125	133	163	130	215	133	150	176	201	138	164	120
広告宣伝費	11	4	10	606	43	275	193	352	146	7	106	64	22
人件費	361	369	398	421	458	454	468	497	570	604	687	674	671

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

連結業績予想

・第２四半期業績予想

売 上 高 ：１Ｑにおいては、ほぼ予定通りの進捗
ソーシャルゲーム新ガイドラインへの対応等により、２Ｑにおける課金事業の見込みを減額修正

営業利益：１Ｑにおいては、事業スピード向上にむけた内製化等によりコストが減少し、大幅に増加
２Ｑでは、売上減に伴う利益減少を想定

・通期業績予想

売上高・利益ともに、下期にかけても様々な施策・投資を予定しているため変更なし

単位：百万円

	FY2012/1Q	第２四半期（上期）業績予想		通期業績予想
	実績	（修正前）	（修正後）	（変更なし）
売上高	3,539	7,000～7,200	6,550～6,750	14,500～15,500
営業利益	889	850～950	1,200～1,300	2,200～2,800
経常利益	871	850～950	1,200～1,300	2,200～2,800
当期純利益	562	500～550	750～800	1,300～1,650

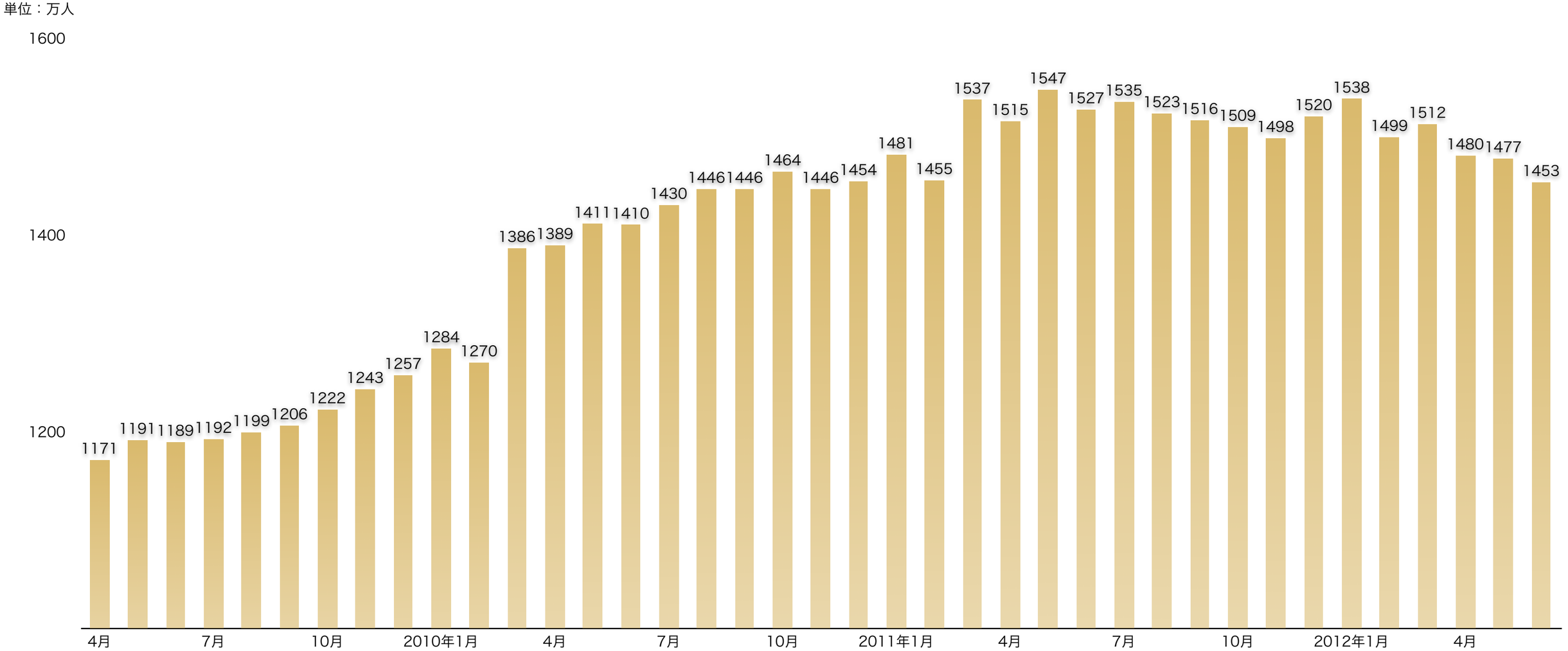
Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

事業拡大へ向けての取り組み

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

月間ログインユーザー（MAU）

月間ログインユーザー(MAU）：1,453万人（2012年6月）

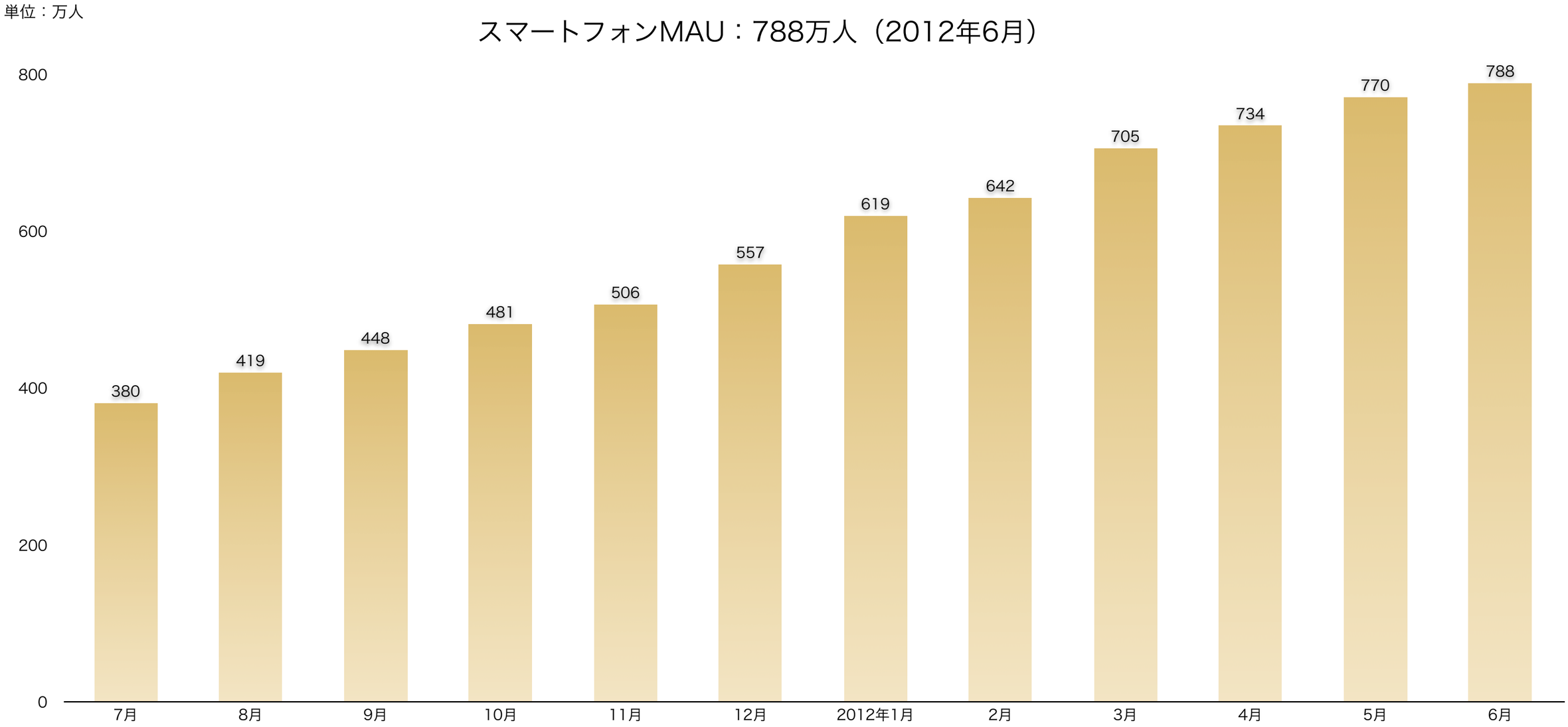


注：MAUは当社調べ

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

スマートフォンMAU

単位：万人

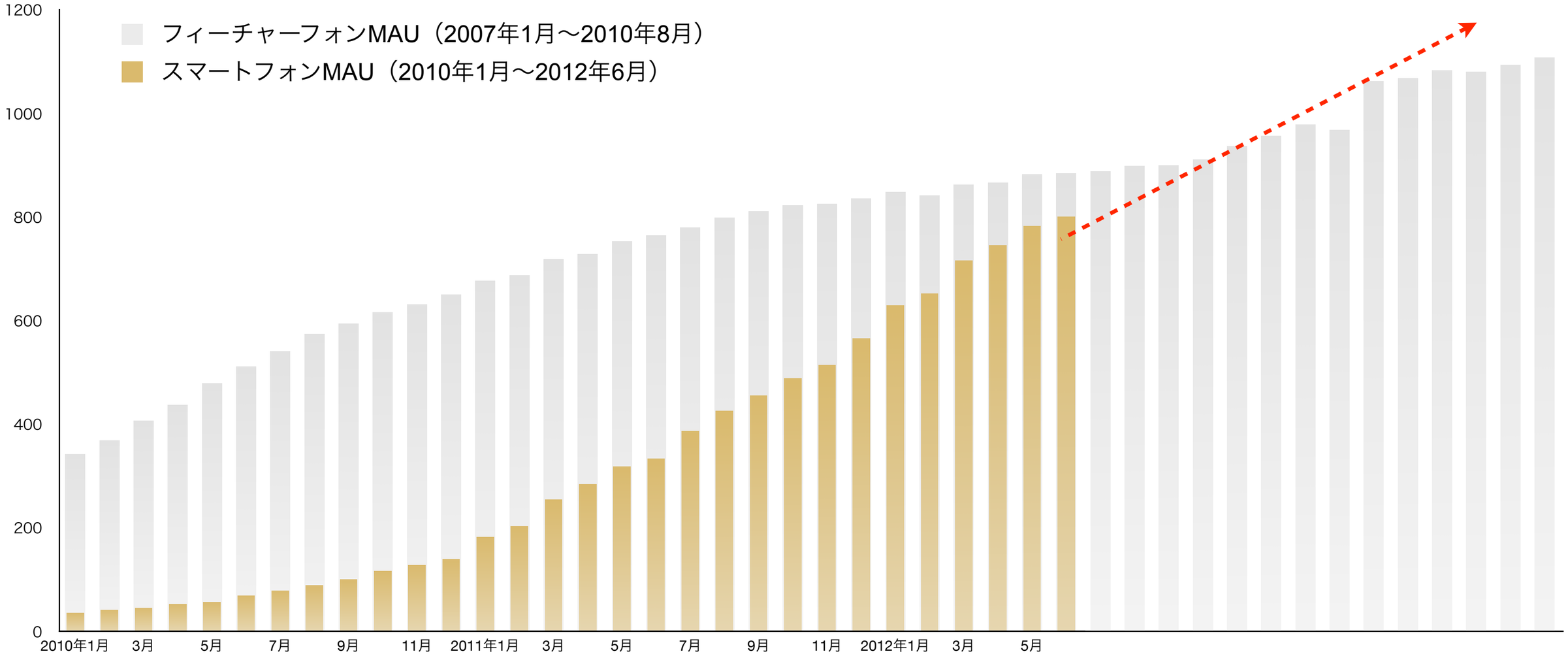


注：MAUは当社調べ

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

スマートフォンユーザーの成長

スマートフォンは、2007–8年のフィーチャーフォンの拡大ペースを上回り、急成長



注：2011年6月までのスマートフォンMAUは、mixi Touch（ブラウザ）のみの数値となっております

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

事業拡大に向けての取り組み

ユーザー基盤強化

ビジネス基盤強化

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユーザー基盤強化

ユーザーファーストの実現

ユニット制の導入

ビジネス基盤強化

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユーザーファースト：ユーザー起点のプロダクト開発

「mixi」の利用方法はユーザーによって多種多様

・ユーザーの声を取り入れる仕組みの整備

機能要望	青文字 アンケート	ユーザーイ ンタビュー
ログ解析	ABテスト	etc

・プロダクト毎にユーザーの声に応える体制に

・個々のユーザーに適したUI/UXの提供

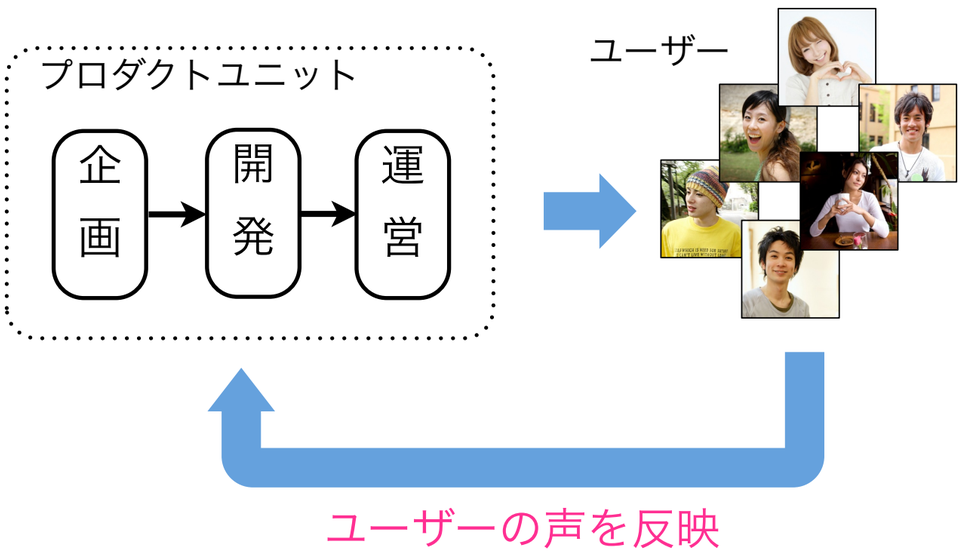
ユーザーからサポートに対して要望が多かった、
ボイスの公開範囲設定を2012年6月に実施

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユニット制： スピーディな企画・開発・運営体制へ

「mixi」の各機能ごとにユニット制を採用

・各プロダクトにおけるユーザーの声に応えるための最適な体制に
・少人数のユニットが裁量と責任を持って迅速にサービスを企画・開発・運営していく



プロダクトユニット群

つぶやき	ゲーム	コミュニティ
日記	ページ	ニュース
メッセージ	モール	etc

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユニットが仮想カンパニーとしてユーザーと向き合い、収益を追う

サポート機能群

広告機能

システム機能

経営推進機能

プロダクトユニット群

ボイス	ゲーム	コミュニティ
日記	ページ	ニュース
メッセージ	モール	etc

ホームユニット群

・デバイス　・フィード
・プロフィール　・登録　・検索
・デザイン　・etc

※UI等プロダクトユニット間の調整

ユーザー

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユーザー基盤強化

ビジネス基盤強化

広告事業

課金事業

その他

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

広告事業：スマートフォンで展開できる広告商品開発

「ソーシャルエキスパンドアド」
スマートフォン上でのリッチな広告展開が可能に

事例① ソニーマーケティング株式会社

・バイラル効果により開始24時間で100万回を突破
・クライアントサイトへの流入率約10%

「ユーザー参加型広告」
友人とのコミュニケーションを促進する診断系タイアップ

事例② 日本コカ・コーラ株式会社
「mello Yello」

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

課金事業：スマートフォンコンテンツの拡充および導線強化

4-6月にリリースされた主なゲームタイトル

戦国バスター改
Klab株式会社

神魔×継承！ラグナブレイク
CROOZ株式会社

戦国ロワイヤルENISHI
株式会社ディー・エヌ・エー

ブラウザ三国志モバイル
株式会社マーベラスAQL

仮面ライダーレジェンド
株式会社バンダイナムコゲームス

(C)石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映
(C)2012 NBGI

Android版公式アプリに「はじめましたFEED」追加
iOS版公式アプリにリクエスト通知受け取り機能追加

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

ユーザー基盤強化

ビジネス基盤強化

広告事業

課金事業

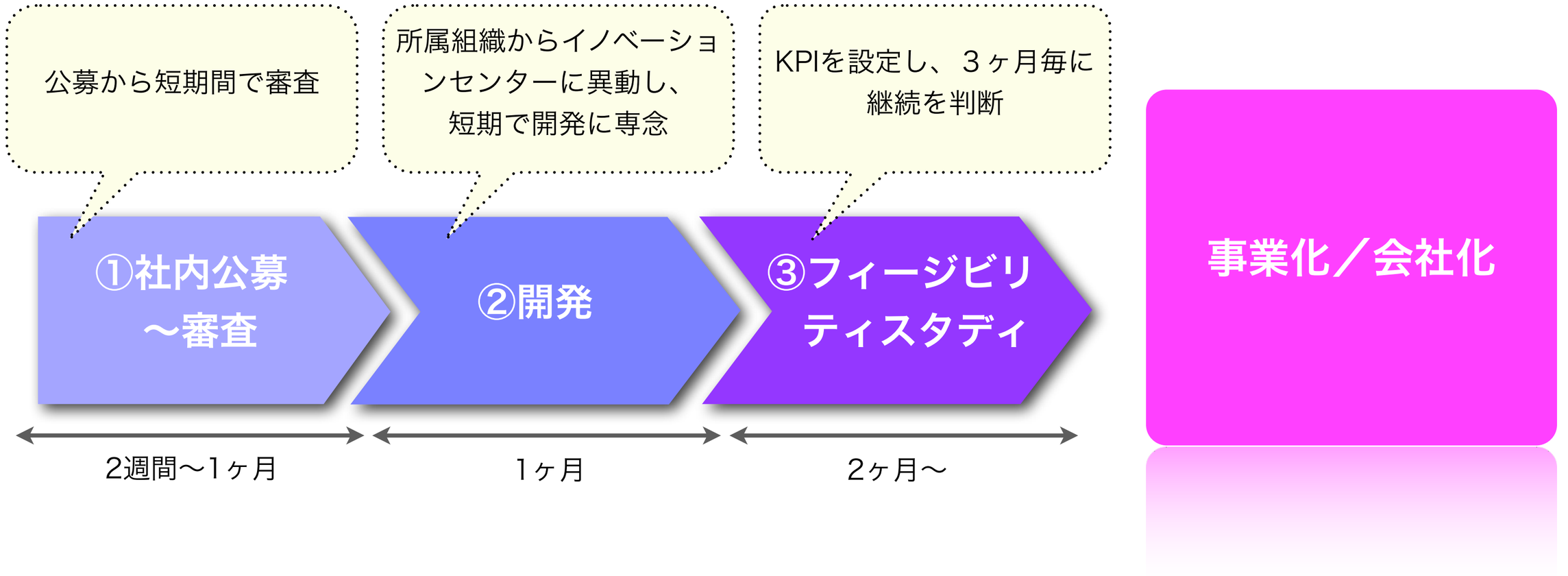
その他

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

新規事業創出

社内発プロジェクトの事業化を推進

・イノベーションセンターを新設



Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.

Copyright (C) mixi, Inc. All rights reserved.