

2012年度 通期決算説明会

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。

2013年 次なる成長を目指し新たな経営体制へ



取締役会長
笠原 健治



取締役
最高事業責任者
川崎 裕一



代表取締役社長
最高経営責任者
朝倉 祐介



取締役
最高財務責任者
荻野 泰弘



取締役
最高技術責任者
松岡 剛志

2013年 次なる成長を目指し新たな経営体制へ



代表取締役社長
最高経営責任者
朝倉 祐介

- 2007年 マッキンゼー・アンド・カンパニー入社
- 2010年 株式会社ネイキッドテクノロジー
代表取締役社長兼CEOに就任
- 2011年 株式会社ミクシィに参画
- 2012年 執行役員 経営企画室長に就任
- 2013年 代表取締役社長に就任予定

東京大学法学部卒業

財務状況

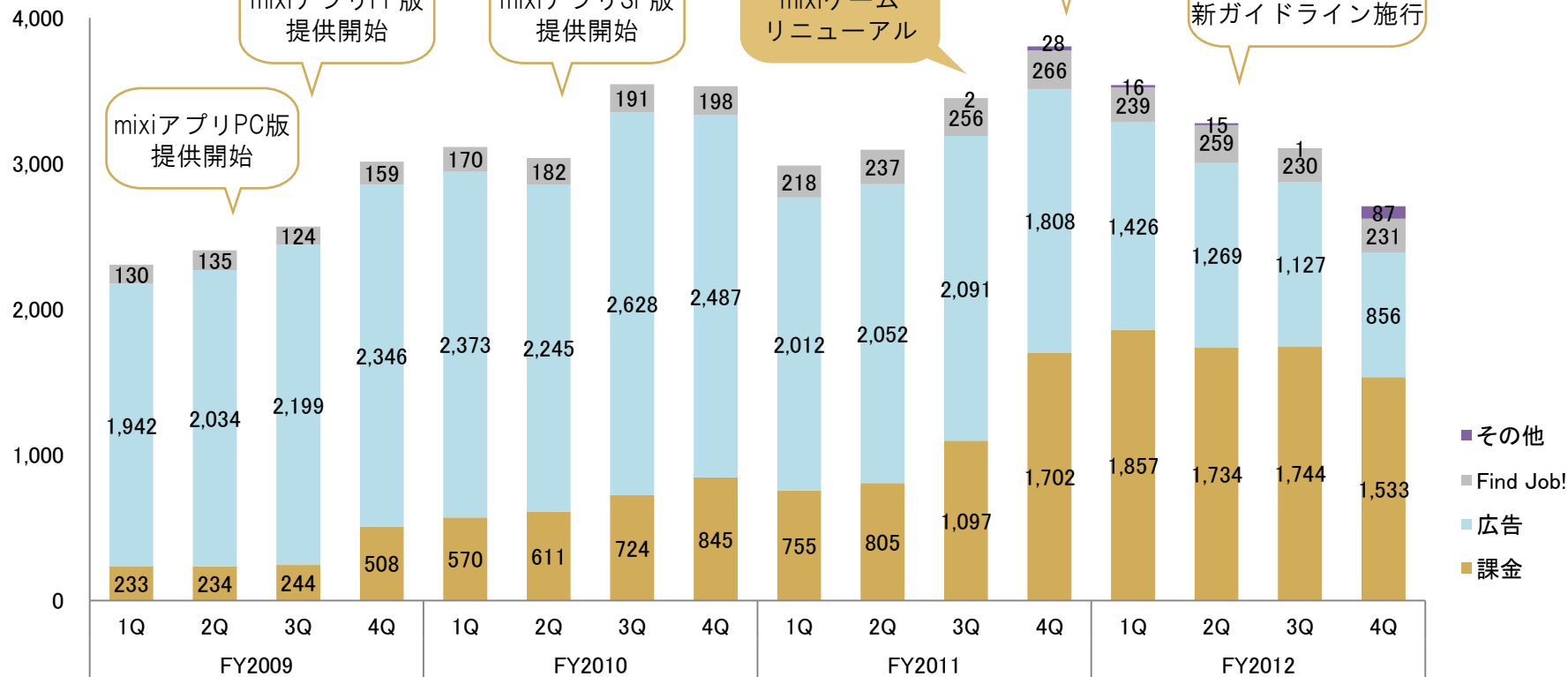
損益計算書

単位: 百万円

	FY2012 (2012年4月-2013年3月)	FY2011 (2011年4月-2012年3月)	増減率
売上高	12,632	13,334	▲5.3%
営業利益	2,574	2,194	17.3%
経常利益	2,629	2,107	24.8%
当期純利益	1,654	749	120.7%

売上高（四半期推移）

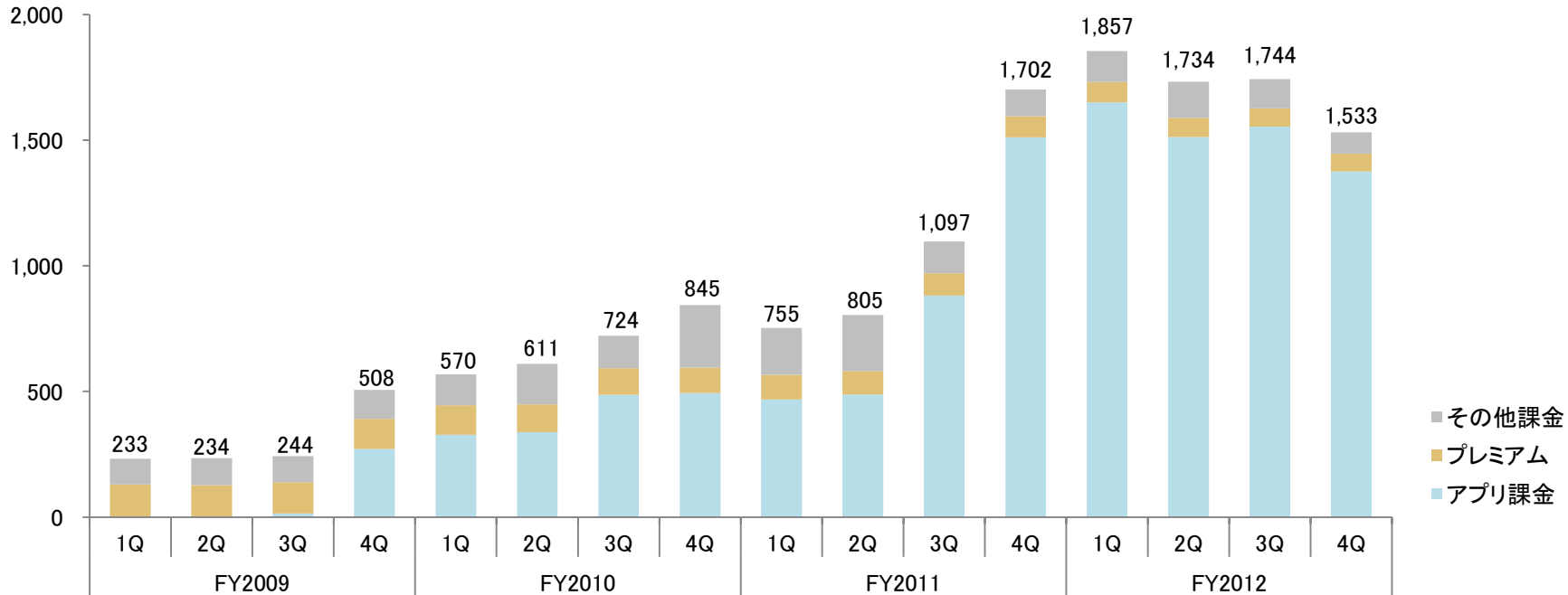
単位：百万円



課金売上内訳（四半期推移）

- ・ FY2012/4Qにおいては、リニューアルを控えたスマートフォン版「mixiゲーム」において、新規タイトル抑制が影響
- ・ 既存タイトルが健闘し、新規タイトル抑制による影響は最小限に留まる

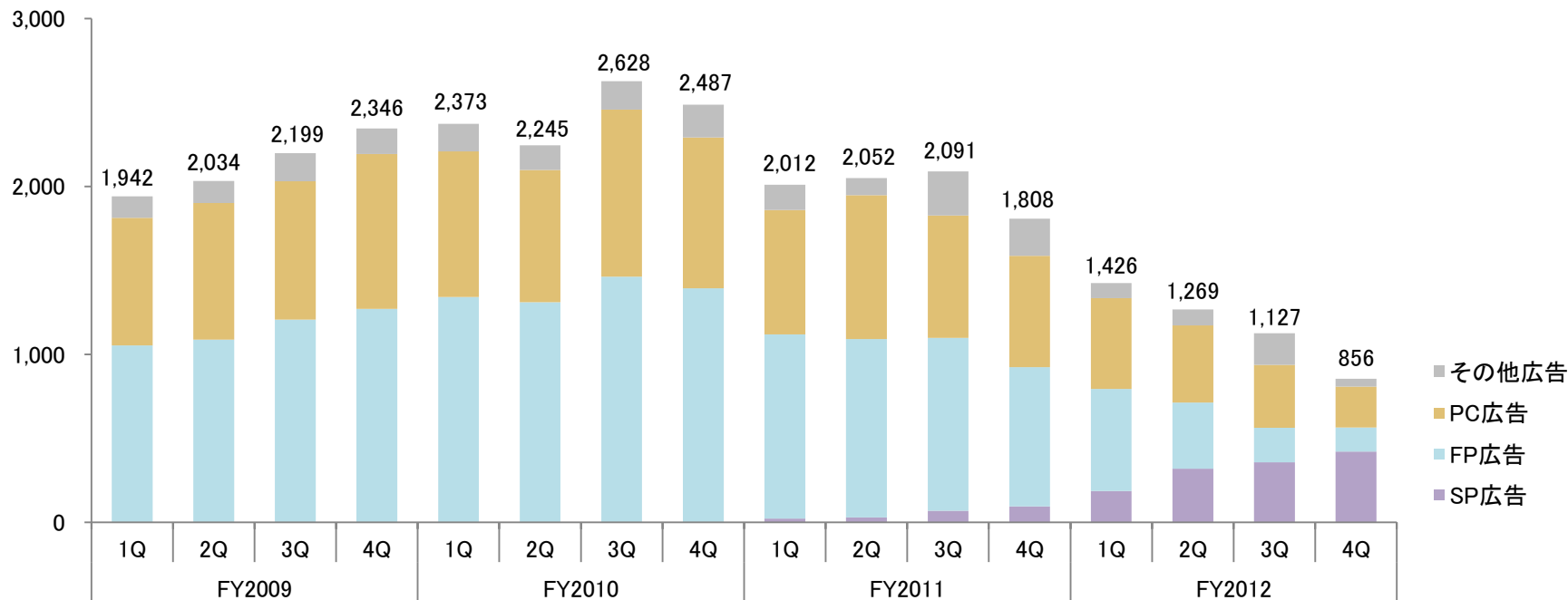
単位: 百万円



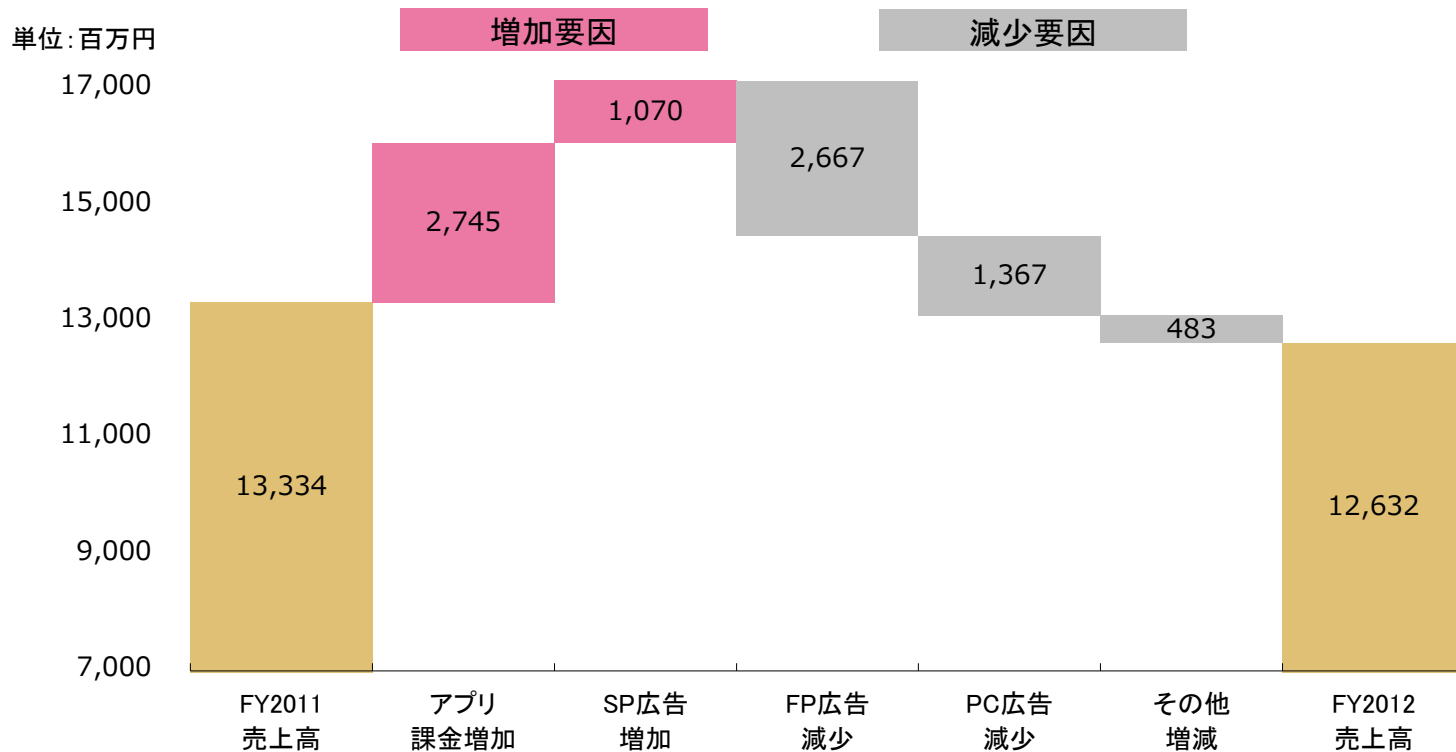
広告売上内訳（四半期推移）

- ・ スマートフォン（SP）広告は順調に拡大
- ・ デバイス環境の変化によりフィーチャーフォン（FP）およびPC広告は減少

単位：百万円



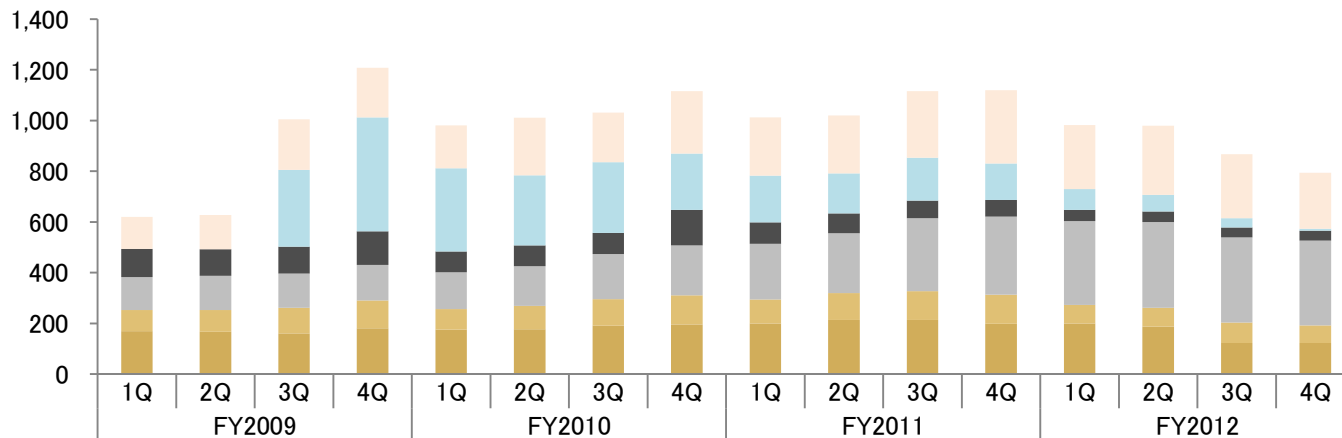
売上高増減要因（前年比）



売上原価（四半期推移）

- 年間を通じて、アドプログラム費用・賃借料などを中心にコスト構造の見直しを実施

単位：百万円

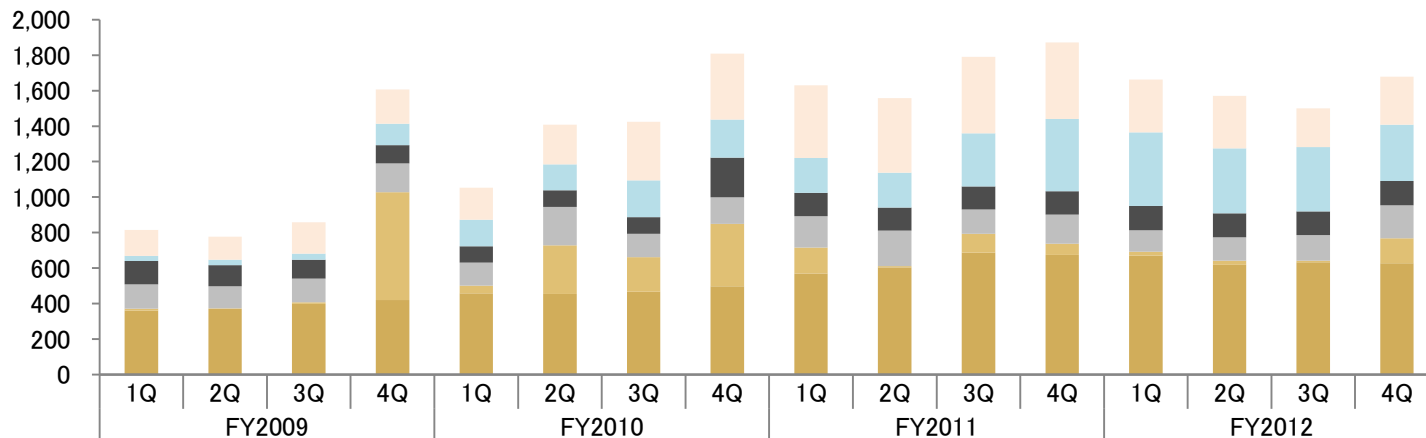


■ その他	127	135	200	196	169	227	195	247	230	229	263	289	253	273	252	221
■ アドプログラム費用	-	-	302	449	328	276	279	222	184	157	169	144	82	66	37	7
■ コンテンツ費用	110	105	107	132	82	83	83	139	84	79	69	66	44	41	39	39
■ 開発人件費	130	134	134	140	146	156	179	197	220	235	288	308	330	339	336	335
■ 減価償却費	84	86	102	110	80	92	104	115	94	107	114	115	74	74	80	69
■ 賃借料	169	167	160	181	176	177	191	196	200	213	213	198	199	187	123	123

販管費（四半期推移）

- 「mixi」公式クライアントアプリのキャンペーンを実施し、広告宣伝費が増加

単位：百万円



	FY2009				FY2010				FY2011				FY2012			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
■ その他	146	131	176	194	181	224	330	371	409	419	431	430	298	295	218	270
■ 決済手数料	29	30	34	120	148	146	208	215	196	196	298	407	414	366	363	318
■ 地代家賃	131	119	107	103	93	94	93	223	133	130	130	132	137	135	133	137
■ 外注費	137	125	133	163	130	215	133	150	176	201	138	164	120	132	144	185
■ 広告宣伝費	11	4	10	606	43	275	193	352	146	7	106	64	22	24	9	142
■ 人件費	361	369	398	421	458	454	468	497	570	604	687	674	671	618	633	627

通期業績予想

- ・売上高：課金増加および広告減少を想定
- ・営業利益：売上構成の変化により利益率が一時的に減少

単位：百万円

	FY2013予想 (2013年4月-2014年3月)	FY2012実績 (2012年4月-2013年3月)
売上高	12,000～13,500	12,632
営業利益	1,000～2,000	2,574
経常利益	1,000～2,000	2,629
当期純利益	500～1,100	1,654

通期業績予想（売上高）



「mixiゲーム」

スマートフォン版リニューアル

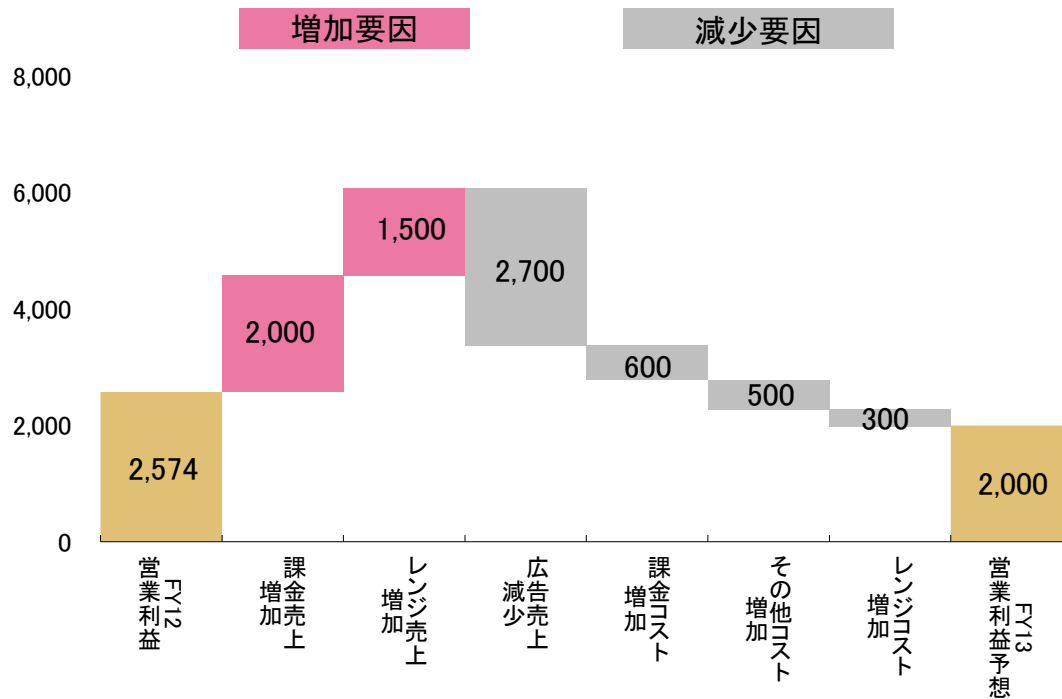
（5/9リリース）

- ・ リニューアルしたスマートフォン版「mixiゲーム」売上はDeNA社のシェア分を控除後のネット計上に
- ・ リリース後の状況は想定内、売上は6月から寄与を見込む

通期業績予想（営業利益増減要因）

単位：百万円

10,000



- ・ 「mixiゲーム」スマートフォン版リニューアル等による課金売上増加
- ・ 広告売上の減少トレンドのボトムはFY13/1Qを想定

ソーシャル・ネットワーキングサービス「mixi」

ユーザーファースト

- ユーザーの声を取り入れる仕組みの整備
 - サービス改善のためのリサーチフロー構築
 - 顕在化していない要望を拾い上げる仕組み（ログ解析・ABテスト等）
 - ユーザーファーストウィークの開催（2012年11月）

ユニット制

- ・ 少人数のユニット制を採用
- ・ アントレプレナーとしてのプロダクトオーナーが裁量と収益責任を持ち、迅速にサービスを企画・開発・運営



リリース数が約2.5倍に

スマホ市場は、ブラウザからアプリへ

- 日本のスマホアプリ市場は世界的にみても大きい
- 「mixi」でもアプリはブラウザの約1.6倍の利用率

 **Top Countries by Revenue**
Google Play Q1 2013

Country	Rank Change vs Q4-2012
1 Japan	-
2 South Korea	▲ 1
3 United States	▼ 1
4 United Kingdom	-
5 Germany	-

 SOURCE: App Annie Index™

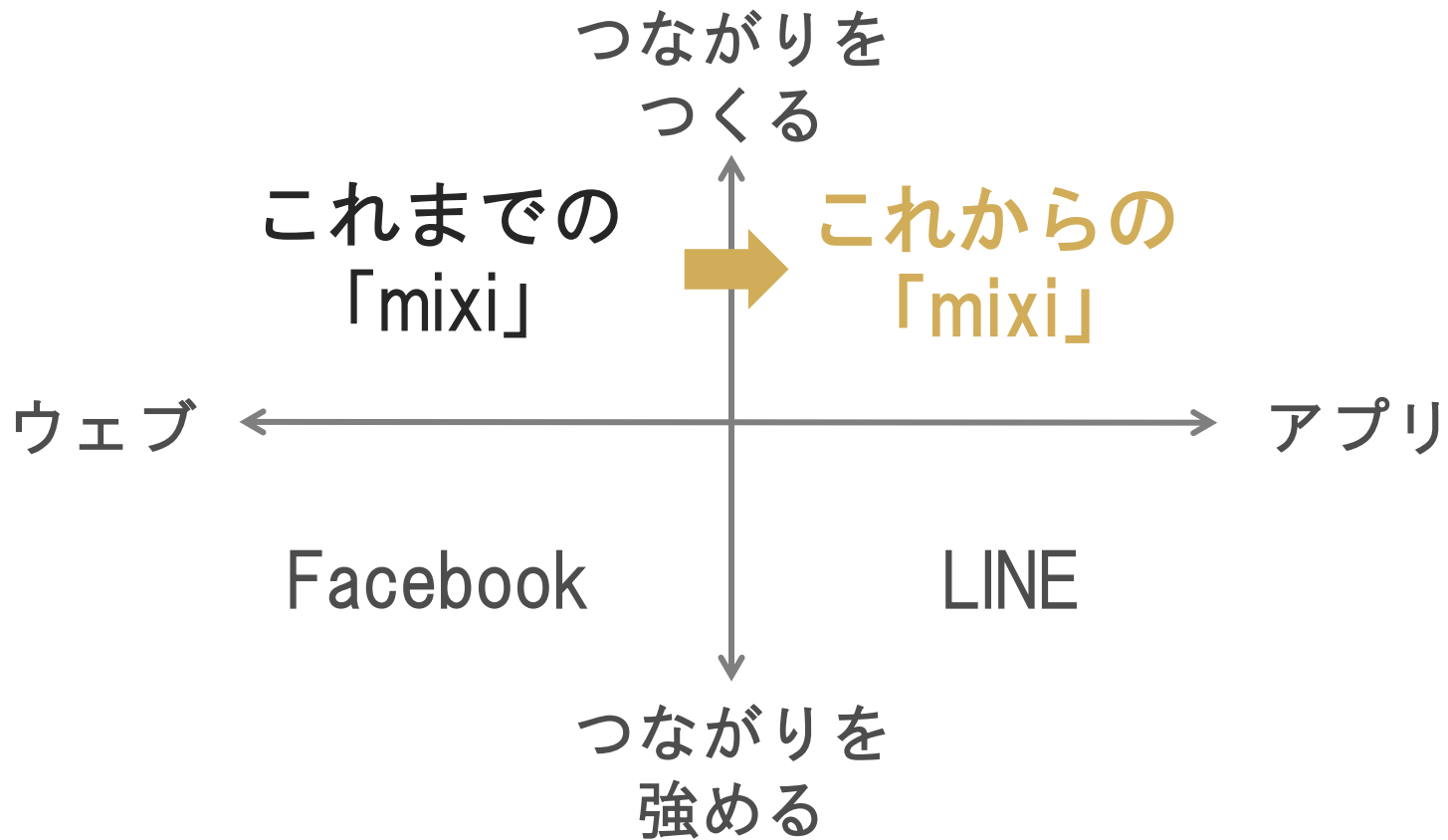
 **Top Countries by Revenue**
iOS Q1 2013

Country	Rank Change vs Q4-2012
1 United States	-
2 Japan	-
3 United Kingdom	-
4 China	▲ 2
5 Australia	▼ 1

 SOURCE: App Annie Index™

FY2013/1Q世界のスマホアプリ売上のうち日本はiOSで2位、GooglePlayで1位

※出典：AppAnnie



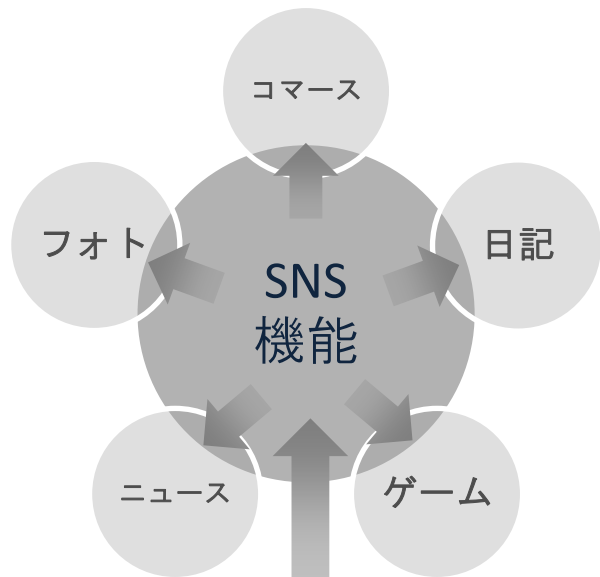
つながりを スマホアプリで つくる

人と人をつなげる「mixi」

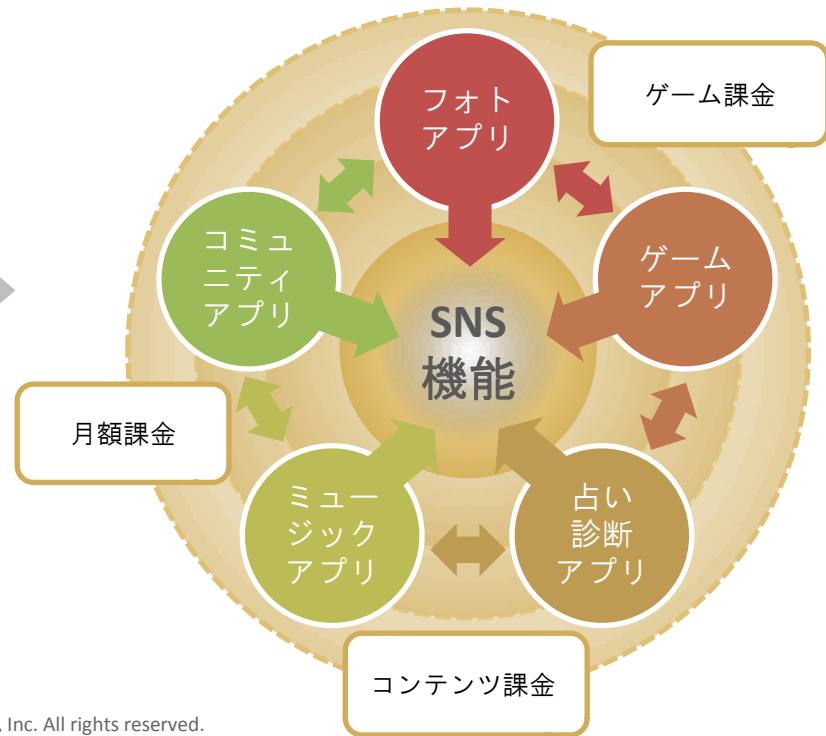


- ・ 個別の目的に合わせたアプリを入り口とし、全体のトラフィックを拡大
- ・ アプリに合わせたユーザー課金の提供

これまでの「mixi」



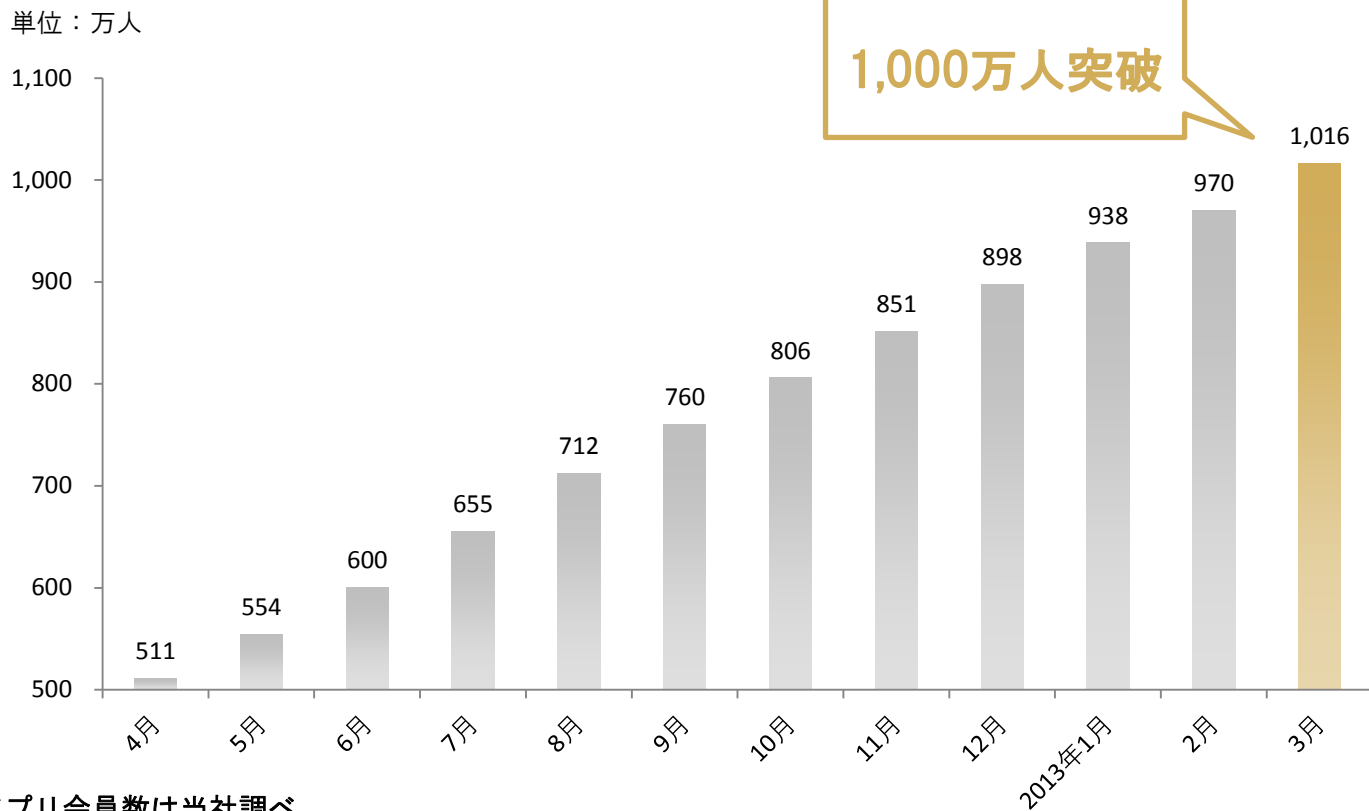
これからの「mixi」



人材 スマホアプリエンジニアを4倍へ

技術 スマホアプリ開発基盤の構築

アプリ会員数



※1：アプリ会員数は当社調べ

※2：当社提供の公式ネイティブアプリダウンロード数積算値

スマホアプリ数

2本 ▶ 50本

25倍挑戦

株式会社ミクシィ

変化こそが企業の本質
全社を挙げて“変革”に取り組む



永久変革

新生ミクシィ社が取り組む3つの変革

変革① SNS「mixi」内外での収益拡大

変革② 外部事業への積極投資

変革③アントレプレナーの輩出

SNS 「mixi」 内外での収益拡大

「mixi」内: 「サービス」と「利益」の双方追求

「mixi」外: 「mixi」運営ノウハウをフル活用

戦略事業子会社を順次設立

戦略事業子会社第一弾

株式会社ミクシィマーケティング

2013年7月1日設立（予定）

新たな広告・マーケティングソリューションへの挑戦

- ・ 広告およびマーケティングソリューション事業
- ・ DSP・DMP事業「Vantage」
- ・ ネットポイント事業「モラッポ」の運営



外部事業への積極投資

事業ポートフォリオを拡大
非連続な成長を目指す
投資子会社を設立

投資子会社

アイ・マーキュリーキャピタル株式会社

2013年7月1日設立（予定）

- ・ 50億円規模の投資実行を想定
- ・ 長期保有での利益創出を企図
- ・ スタートアップからレイターステージまで
- ・ オンライン事業・オフライン事業双方を対象

変革①②

mixiノウハウの活用と積極投資によりポートフォリオを拡充

ToB事業

Vantage
deploygate

mixi research

「mixi」内外
での収益拡大

外部事業への
積極投資

nohana



ToC事業

自社育成

投資育成

アントレプレナーの輩出

国内ナンバー1のアントレプレナー輩出企業へ

3つの変革に、全力で挑戦

変革① SNS「mixi」内外での収益拡大

変革② 外部事業への積極投資

変革③アントレプレナーの輩出

新生ミクシィ社の成長を約束します

Appendix

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	3,765百万円		
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	笠原 健治	社外取締役 青柳 立野
	取締役	原田 明典	常勤監査役 加藤 孝子
	取締役	荻野 泰弘	社外監査役 佐藤 孝幸
	社外取締役	中村 伊知哉	社外監査役 若松 弘之
従業員数	477名 (連結・正社員のみ)		
発行株数	155,106株		
主要株主 (2013年3月31日現在)	笠原健治		53.81%
	MORGAN STANLEY & CO. INTERNATIONAL PLC		1.76%
	BARCLAYS CAPITAL SECURITIES LIMITED		1.28%
	日本証券金融株式会社取締役社長 小林 英三		1.07%
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)		1.05%
	(注) 上記の他、自己株式が5,786株 (3.73%) あります		2013年3月31日現在

貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

単位: 百万円

	FY2012 (2012年4月-2013年3月)	FY2011 (2011年4月-2012年3月)
流動資産	16,717	15,792
固定資産	3,365	3,857
総資産	20,083	19,649
固定負債	59	78
純資産	16,291	14,722

単位: 百万円

	FY2012 (2012年4月-2013年3月)	FY2011 (2011年4月-2012年3月)
営業活動によるCF	2,836	1,043
投資活動によるCF	▲946	▲2,971
財務活動によるCF	▲137	▲1,943
現金及び現金同等物の期末残高	9,199	7,423

サービス概要

「mixi」は、「心地よいつながり」を軸としたコミュニケーションの場を提供するソーシャル・ネットワークング サービス(SNS)です

mixi日記	「mixi」上に日記の投稿ができる機能 日記を通じてコミュニケーションを図ることが可能
つぶやき (mixiボイス)	「つぶやき」を通じて、簡単にお互いの「今」の状況や想いを伝え合うことのできるコミュニケーション機能
mixiフォト	友人・知人と「写真」を通じ、楽しくコミュニケーションすることができる機能 「イイネ」やコメントをつけられるため、友人・知人と写真を通じたコミュニケーションが可能
mixiメッセージ	友人にリアルタイムにメッセージが送れる機能 写真や絵文字の添付、スタンプの送信も可能
コミュニティ	趣味や話題のコミュニティで情報交換できる機能 好きなことや気になる情報を、共通の趣味を持った人と話し合うことが可能
mixiゲーム	仲の良い友人をはじめ、ゲームをプレイするmixiユーザー全体と一緒にゲームを遊びながらコミュニケーションできる機能
mixiページ	店舗やブランド、アーティストなどが情報発信することができる機能 友人を経由してページの情報を広げることが可能
mixiモール	「mixi」のインターネットショッピングモール機能 商品を共有したり、友人とコミュニケーションしながらショッピングを楽しむことが可能

ミクシィ社 新規事業

「Find Job !」 「mixi」 に続く新規事業を創出するべく、日々チャレンジを続けています

モラッポ	無料の会員登録、アプリダウンロードや企業のアンケートリサーチへの回答、「mixiゲーム」の利用等によりポイント（モラポイント）を貯めることができ、mixiポイントや現金、ギフト券、電子マネーなどに交換することが可能なポイントサービス
Vantage	SNS「mixi」のオーディエンスデータを活かしたターゲティング配信が特徴の広告主・広告会社向けオンライン広告取引プラットフォーム（DSP：Demand Side Platform）
イノベーションセンター	2012年8月に株式会社ミクシィが新設した新規事業創出を目的とする部署 社員からの新規事業の応募（社内公募）や、経営陣からの新規事業の提案などの様々なアプローチにより、新規事業を創出していく
Deploy Gate	2012年9月に開始したAndroidアプリ提供者向けテスト版アプリ配信サービス 開始7か月で世界93か国4,000を超えるAndroidアプリの開発に利用されるなど、個人の開発者から企業におけるAndroidアプリ開発現場まで、広く使われるサービスに成長を遂げている
ノハナ	2013年2月に開始した、毎月無料（送料別）で1冊フォトブックを受け取ることができるサービス 2013年5月現在、3万人の利用者が75万枚の写真をアップロードし、約2.5万冊のフォトブックが発行される等、家族間のコミュニケーション手段として活発に利用されている

ソーシャルゲーム利用環境整備

ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会		当社プラットフォームでの対応
2012年 3月	ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会設置	ランダム型有償コンテンツルール」の改定
2012年 5月	「コンプリートガチャガイドライン」策定	「mixiアプリガイドライン」に、アプリの利用環境整備を要請する条項の新設
2012年 6月	「ゲーム内表示等に関するガイドライン」策定 「リアルマネートレード対策ガイドライン」策定 「コンプリートガチャ等に関する事例集」策定	
2012年 6月	新団体設立に向けた準備委員会発足	
2012年11月	一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）発足	

健全化推進体制



人・システムによるパトロール

- ・独自の監視ツール
- ・ベイジアンフィルタ
- ・24時間365日の問い合わせ対応、パトロール

サービス区分イメージ



好循環な 環境整備の確立

教育・啓発活動

- ・サービス内啓発コンテンツの設置
- ・各種シンポジウム・講演活動への参加

青少年ユーザーのゾーニング

- ・携帯フィルタリングを利用したユーザー確認
- ・青少年ユーザーへのサービス制限

mixi