



FY2022 Q2

決算説明資料

[2021.7.1 – 2021.9.30]

2021.11.5 Fri

© mixi, Inc. All rights reserved.

本日はお忙しい中、決算説明会にご参加いただきまして、
まことにありがとうございます。
代表取締役社長の木村です。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

本日は取締役CFOの大澤と、木村より、
財務状況・事業状況・業績予想の修正
及び今後の方針についてご説明いたします。

スポーツ事業

- ・チャリロト、TIPSTARは引き続きYoYでGMV伸長も計画未達

ライフスタイル事業

- ・家族アルバム みてね、minimoの好調によりYoY増収

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はYoY減収もコトダマンはYoY増収

業績予想の修正

- ・主にTIPSTARおよびモンスターストライクの売上減少見込、コスト増加により下方修正
- ・中期経営方針に変更はないものの、事業推進とコスト削減を両立し、修正した業績予想のレンジ上限もしくはそれ以上の業績を目指す

3ページをご覧ください。

エグゼクティブサマリーとなります。

各事業、好不調ありますが、TIPSTARとモンスターストライクの状況を鑑み、業績予想の修正を決定いたしました。

詳細については追ってご説明させていただきます。

ここからは大澤よりご説明いたします。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

取締役CFOの大澤です。
まず財務状況についてご説明させていただきます。

連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

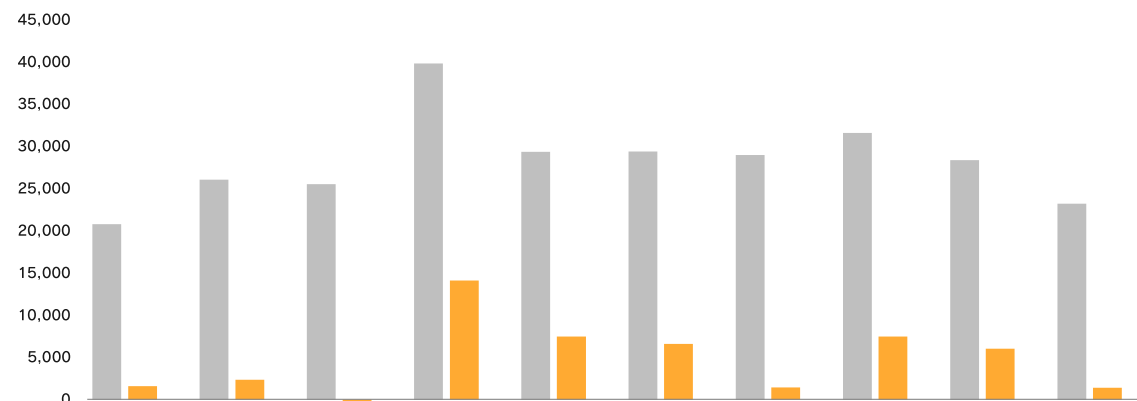
単位：百万円

	FY2021/Q2 (2020年7月-9月)	FY2022/Q2 (2021年7月-9月)	増減率 (YoY)
売上高	29,392	23,221	▲21.0%
EBITDA	7,637	2,372	▲68.9%
営業利益	6,589	1,371	▲79.2%
経常利益	6,556	1,480	▲77.4%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	4,409	2,113	▲52.1%

5ページをご覧ください。
四半期連結損益計算書でございます。

売上高は232億円、EBITDAは23億円、営業利益は13億円となり
前年同期比で減収減益となりました。

単位：百万円



	FY2020				FY2021				FY2022	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	20,780	26,055	25,528	39,808	29,360	29,392	28,984	31,582	28,366	23,221
営業損益	1,591	2,343	▲878	14,091	7,460	6,589	1,410	7,467	6,011	1,371

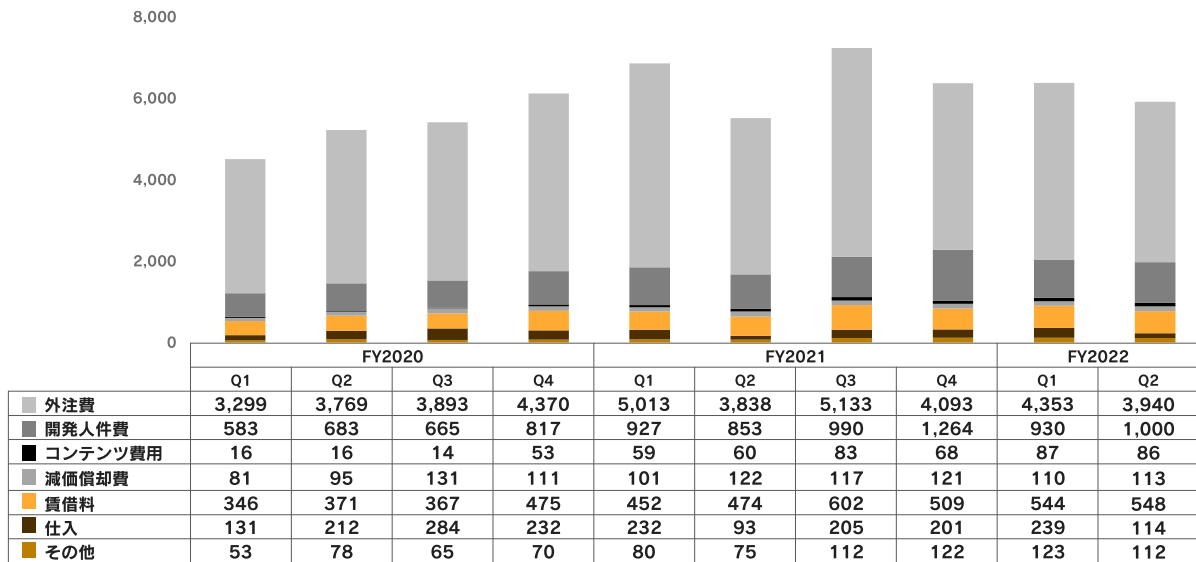
6ページをご覧ください。
連結業績の四半期推移でございます。

後述させていただきますが、
売上減少は主にモンスターストライクによるものです。

売上原価（四半期推移）

mixi GROUP

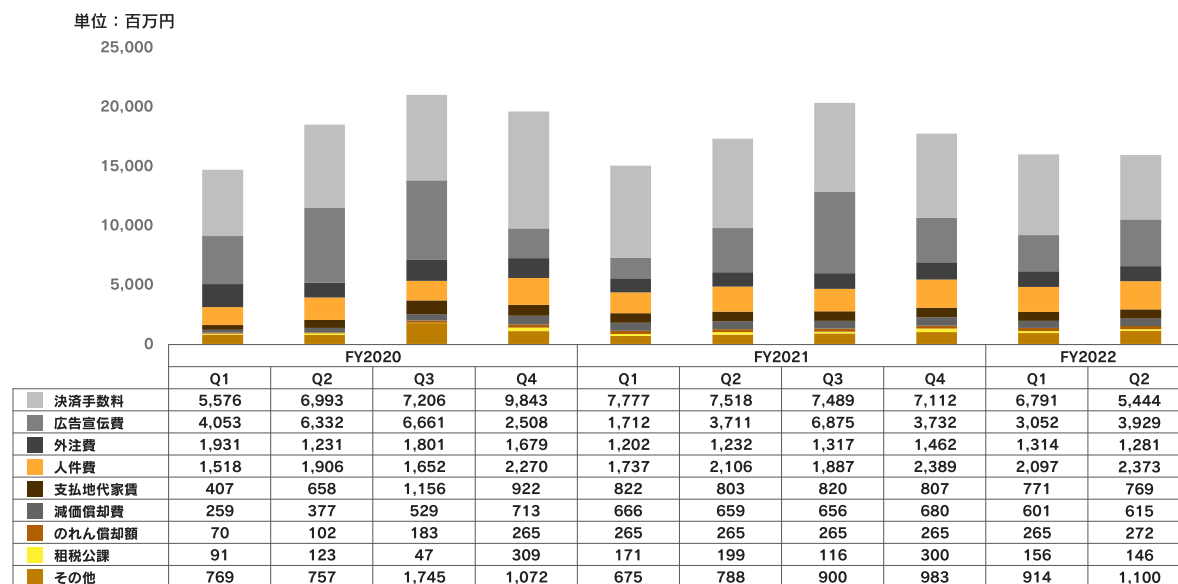
単位：百万円



7ページをご覧ください。
売上原価の推移でございます。

販管費（四半期推移）

mixi GROUP



8ページをご覧ください。
販管費の推移でございます。

売上低下に伴い、決済手数料が減少しております。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

TIPSTAR



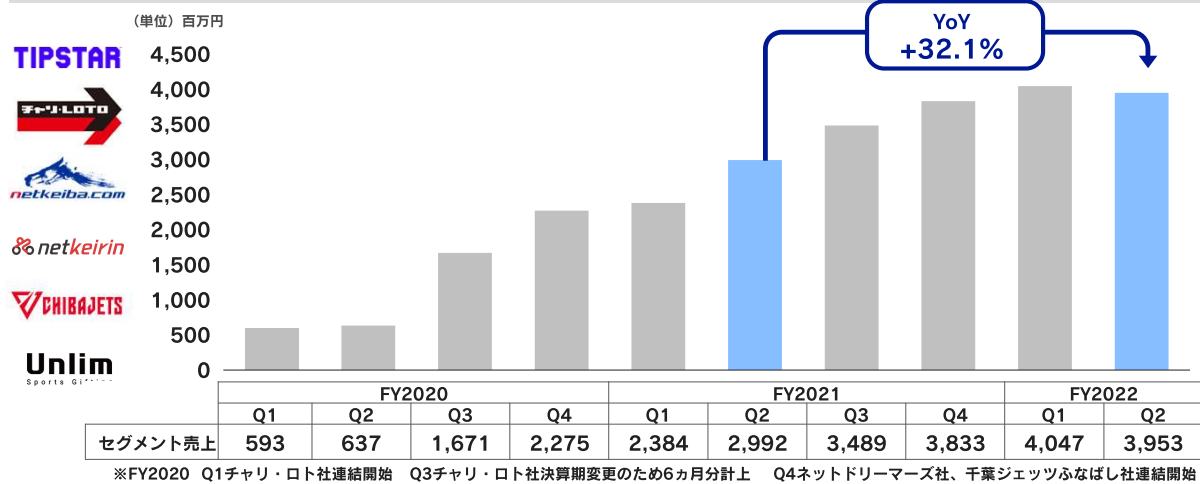
netkeirin

CHIBAJETS

Unlim
Sports Gifting

続きまして、各事業状況についてご説明いたします。

- YoY TIPSTARとチャリロトの売上が貢献し増収
- QoQ 千葉ジェッツがシーズンオフにより3億円減収



10ページをご覧ください。
スポーツの振り返りとなります。

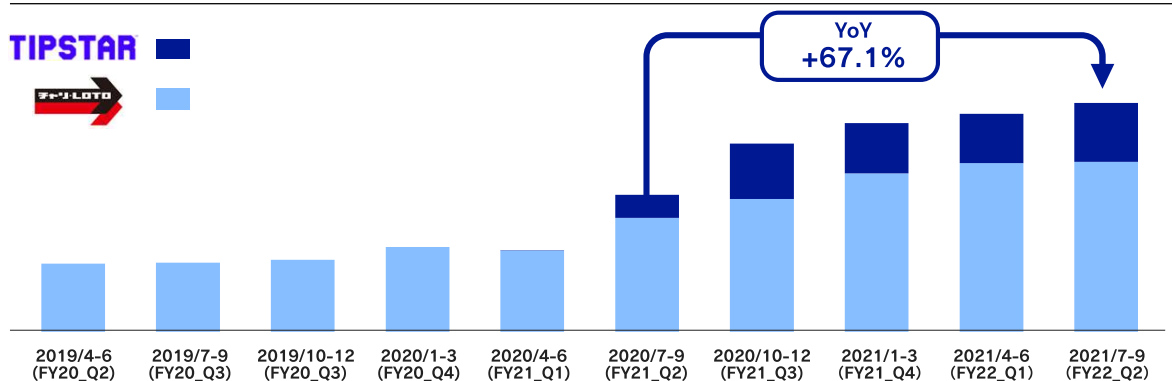
売上高は39億円となりました。

前年同期比ではチャリロトおよびTIPSTARの売上伸長により
32.1%の増収となりました。

前四半期比では、1億円の減収となっておりますが、
これは千葉ジェッツがシーズンオフに入り、3億円減収となったためです。

- YoY チャリロト+TIPSTARのGMVは67.1%増加
- QoQ TIPSTARのGMVは19.6%増加するも計画未達

チャリロト+TIPSTAR GMV推移



※FY2020 Q3 チャリ・ロト社決算期変更のため6ヵ月分計上

11ページをご覧ください。

チャリロト及びTIPSTARのGMV推移となります。

GMVの合計は、前年同期比で67.1%増となりました。

これは、インターネット車券販売の伸長によりチャリロトのGMVが増加したことに加え、TIPSTARのGMVも約2.5倍増加したためです。

また、前四半期比では5.1%増となりました。

TIPSTARのGMVは、19.6%の増加となっておりますが計画に対しては未達となりました。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

 みてね

 SFIDANTE

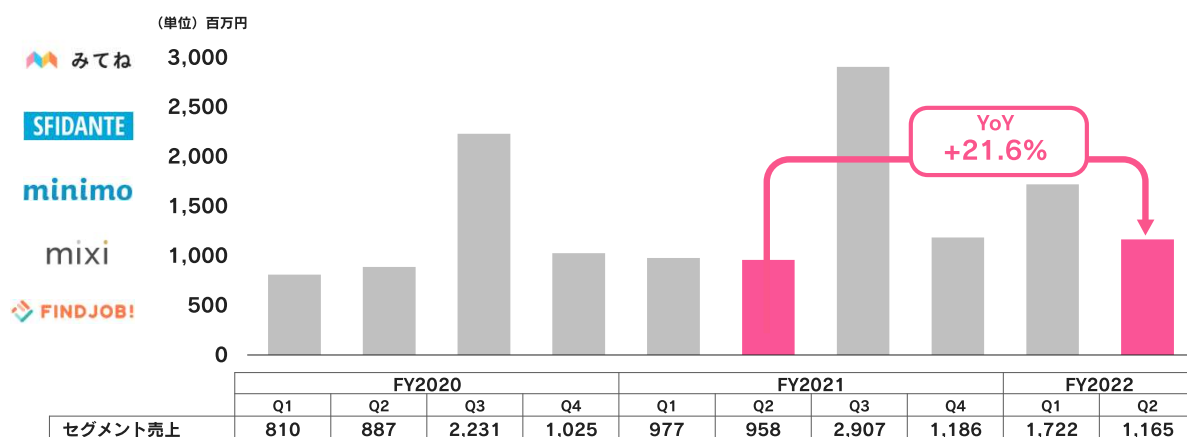
 minimo

 mixi

 FINDJOB!

続きまして、ライフスタイルについてご説明いたします。

- YoY 家族アルバム みてね、minimoの好調により増収
- QoQ 1Qはみてね母の日・父の日ギフトによる季節要因とSNS mixiの一時的な売上計上影響あり



※FY2020 Q2 スフィダンテ社連結開始

©mixi, Inc. All rights reserved.

13ページをご覧ください。

売上高は前年同期比で21.6%増の11億円となりました。

これは主に家族アルバム みてね・minimoの売上伸長によるものです。

家族アルバム みてねのマネタイズ強化

- ✓ 七五三シーズンに向けた出張撮影キャンペーンを実施



Romi グッドデザイン賞受賞

- ✓ 「GOOD DESIGN AWARD 2021」にて
グッドデザイン賞を受賞



14ページをご覧ください。
みてね、Romiの状況となります。

みてねは引き続きマネタイズ強化を進めています。
2Qにおいては七五三シーズンに向けた
出張撮影キャンペーンを実施し、好評をいただいております。

Romiはグッドデザイン賞を受賞することができました。
生活空間になじみやすいデザインや、自然に会話できる音声認識
の精度などが評価されました。

今後もユーザーの期待に応えていけるよう、よりよいサービスを
目指してまいります。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

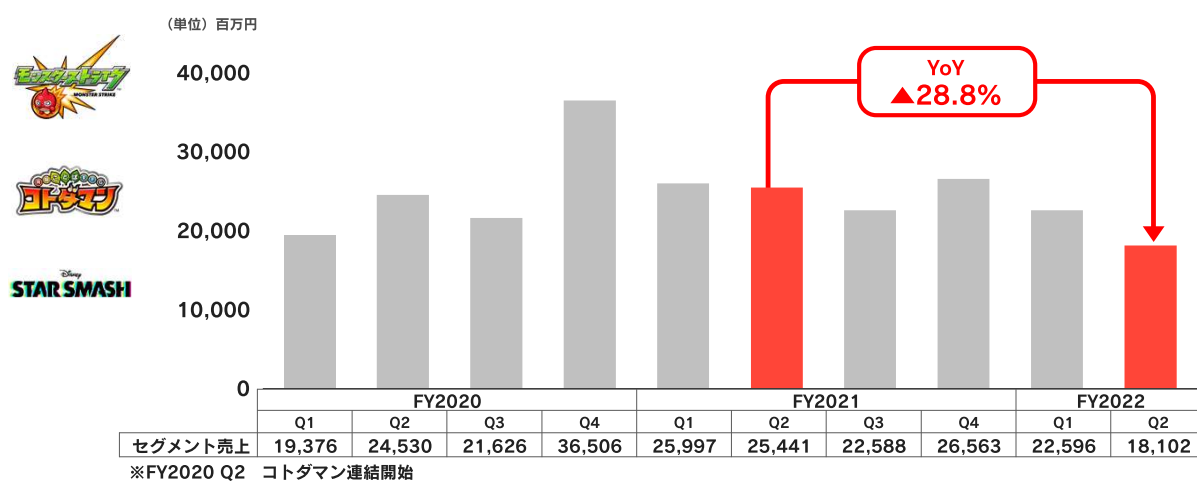
3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix



続きまして、デジタルエンターテインメントについて
ご説明いたします。

■ YoY、QoQ コトダマンは増収も、モンスターストライクが減収



16ページをご覧ください。

売上高は181億円となり、前年同期比では28.8%の減収となりました。

モンスターストライク

- ✓ 継続してIPコラボ施策を実施
- ✓ オンラインイベント モンストフリーク2021を開催
前年を上回る同時接続数38万人を記録



コトダマン

- ✓ 複数のIPコラボを実施、MAUなど大幅増
- ✓ モンストで培ったコラボのノウハウを活用した
開発運営



©春場ねぎ・講談社/「五等分の花嫁」製作委員会

17ページをご覧ください。
モンスターストライク・コトダマンの状況となります。

モンスターストライクにつきましては、
2Qは前年同期比でMAU・ARPUが低下し、減収となりました。

しかしながら、足元10月に実施した8周年記念のオンラインイベント
「モンストフリーク2021」においては、最大同時接続数が38万人と
前年を上回っております。
IPコラボの施策も継続して実施し、年末年始に向け盛り上がりを
創出しております。

コトダマンはコラボ等の施策により前年同期比増収となりました。
コラボ施策には、モンスターストライクを運営していくなかで培った、
IPの世界観を壊さずにゲームに組み込む開発力などが活かされています。

なおスタースマッシュは12月にクローズすることを決定いたしました。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

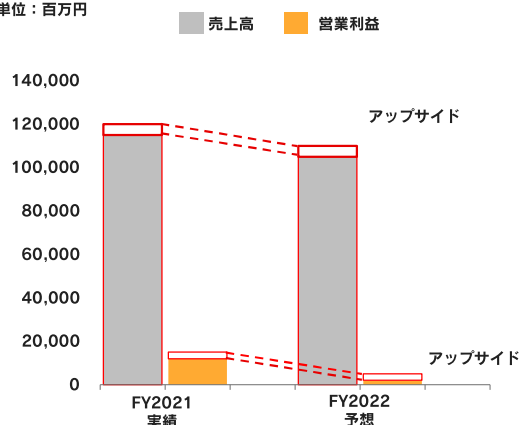
4. Appendix

続きまして、業績予想の修正及び今後の方針について
ご説明いたします。

- 売上・営業利益ともに▲100億円の修正
- 配当金は予想を修正せず、1株当たり年間配当金110円を見込む

	FY2022 通期 (2021年4月-2022年3月)		
	期初予想 (5/7時点)	新予想 (11/5時点)	直近予想比
売上高	115,000～ 120,000	105,000～ 110,000	▲10,000
EBITDA	14,000～ 17,000	6,000～ 9,000	▲8,000
営業利益	12,000～ 15,000	2,000～ 5,000	▲10,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	8,500～ 10,000	2,500～ 4,000	▲6,000

単位：百万円

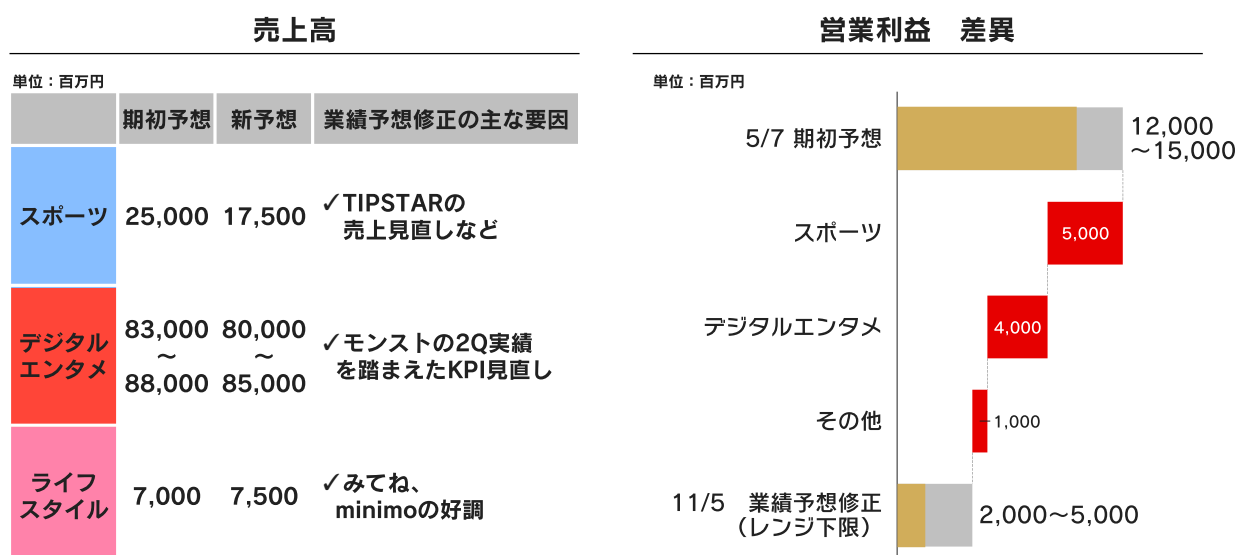


19ページをご覧ください。

本日、業績予想の下方修正を開示いたしました。
大変申し訳ございません。

通期の売上高は1,050億円～1,100億円
EBITDAは60億円～90億円
営業利益は20億円～50億円
当期純利益は25億円～40億円といたしました。

なお配当金につきましては1株当たり年間配当金110円と、
期初予想から据え置かせていただきます。



20ページをご覧ください。

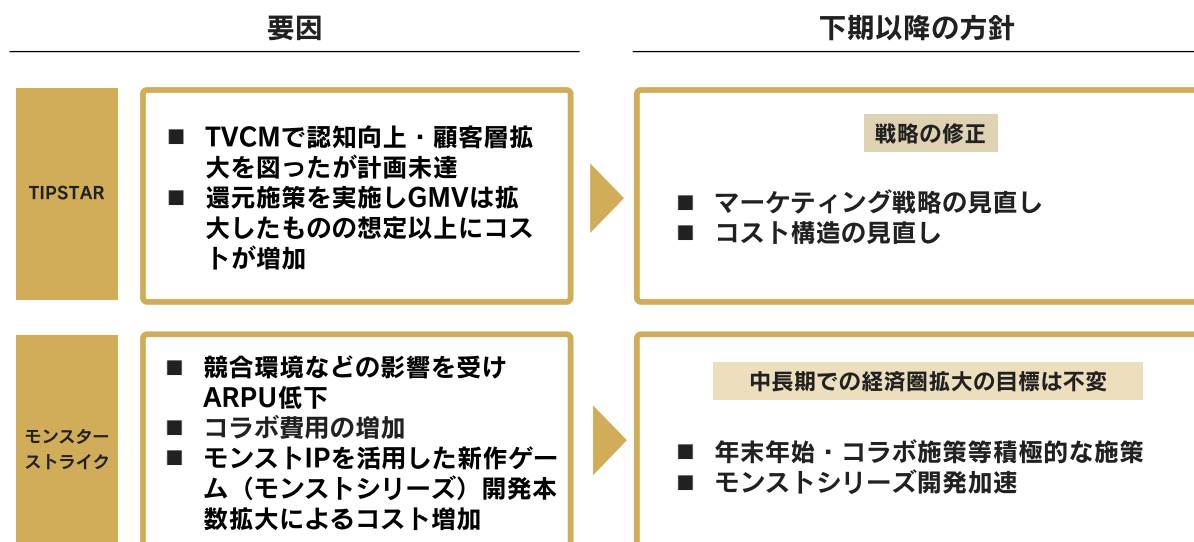
業績予想の下方修正について、内訳をご説明いたします。

5月7日に発表いたしました業績予想に対し、売上高は
 スポーツでは175億円、
 デジタルエンターテインメントでは800億円～850億円へと下方修正
 ライフスタイルでは75億円へと上方修正
 となりました。

営業利益の差異は、
 スポーツでマイナス50億円
 デジタルエンターテインメントでマイナス40億円の下方修正となりました。

スポーツでは主にTIPSTARの売上見込の低下、及びコストの増加、
 デジタルエンターテインメントでは主にモンスターストライクの
 売上見込の低下、及びコストの増加が要因です。

詳細につきましては、木村よりご説明いたします。



21ページをご覧ください。修正の要因と下期以降の方針について、ご説明いたします。

TIPSTARにおきましては、TVCMによる新規顧客獲得の計画が未達となりました。

また、幅広い層へ還元施策を強化しGMVは拡大したものの、想定以上にコストが増加いたしました。現在、マーケティング戦略の見直しを行い、TVCMや還元施策の効率化などコスト削減を開始しております。そして、よりユーザーに楽しんでいただけるようプロダクトの改善も継続して行うことで、収益性を向上させていきます。

モンスターストライクにおきましては、競合環境などの影響を受けARPUが低下し、2Qの売上が計画を下回りました。

しかしながら足元においては10月の8周年イベントが好評で、売上トレンドは回復しております。年末年始に向けて、ユーザーの皆様に喜んでいただけるようなコラボやイベント等、積極的な施策を実施し、さらなる売上増を実現させます。またコスト増加の要因としましては、モンストIPを活用した新作タイトルの準備のため、投資コストが増加いたしました。来期以降、新作タイトルによる収益のさらなる拡大を図ります。

- 「モンスターストライク ゴーストスクランブル」を発表、2022年春頃リリース予定
- クローズドβテストを予定



22ページをご覧ください。

モンスターIPを使用したスピンオフ作品群『モンスターシリーズ』について、新規タイトルを発表いたしましたのでご説明いたします。

タイトルは「モンスターストライク ゴーストスクランブル」です。2022年春頃のリリースを目指し、11月中にはクローズドベータテストを予定しております。

最大4人で楽しめるゲームで、モンスターストライクの顧客層と親和性が高く、モンスターIPのファンに楽しんでもいただけるタイトルを目指しています。

引き続きモンスターストライクのブランド力の強化を行い、モンスター経済圏の拡大を目指していきます。

- 9月にビットバンク社と資本業務提携契約を締結
- 11月にDapper Labs社との業務提携に関する基本合意書を締結



- 「ビットコインの技術で、世界中にあらゆる価値を流通させる」ことをミッションとする
- ビットコイン・リップル・イーサリアムなどの仮想通貨を売買できる暗号資産取引所「bitbank」の運営など、暗号資産関連事業を展開
- 仮想通貨取引量国内No.1※

※2021年2月14日 CoinMarketCap調べ

Dapper Labs

- 累計売上高8億ドルを超え、NFT市場で最大の成功と言われる「NBA Top Shot」を運営
- 同社の生み出した「Flow」は次世代のオープンソースブロックチェーンで、開発者がNFTを含む消費者向けのアプリケーションを簡単に構築できるよう設計されている



23ページをご覧ください。

暗号通貨及びNFTビジネスに向けた提携を発表いたしましたので
ご説明いたします。

9月に仮想通貨取引量国内No.1の取引所を運営するビットバンク社との
資本業務提携を発表しました。

さらに本日、累計売上高8億ドルを超え、NFT市場で最大の成功と
言われる「NBA Top Shot」を運営するDapper Labs社との
業務提携について発表いたしました。



デジタルエンターテインメント・ スポーツの 新たなマネタイゼーション

ミクシィグループの目指す「エンタメ×テクノロジー
で世界のコミュニケーションを豊かに」を創出する

24ページをご覧ください。

NFTサービスの提供についてご説明いたします。

暗号通貨及びNFT市場は急成長しており、
各デジタル領域でマネタイズの仕組みを大きく変えるポテンシャルを
持っています。

ビットバンク社・Dapper Labs社はブロックチェーンの最新技術や
運営ノウハウを持っています。
そこに当社のデジタルエンタメやスポーツ領域のコンテンツを
掛け合わせたNFTサービスをいち早く展開することで、
この急成長市場におけるビジネスの拡大を目指します。

- 事業推進とコスト削減を両立し、修正した業績予想のレンジ上限もしくはそれ以上の業績を目指す

中期経営方針（再掲）

- スポーツ事業へ積極的な投資を行い、第二の柱へと成長させ、2～3年での黒字化
- モンストは新しいゲーム体験の創出およびスピンオフ作品により「モンスト経済圏」の拡大を図る
- 新作ゲームでモンスト級のホームランを狙い続ける
- 注力事業の成長に向けたシナジーのあるM&A実施で成長を加速

25ページをご覧ください。
今後の経営方針についてご説明いたします。

期初に掲げた中期経営方針には変更はございません。
事業推進とコスト削減を両立し、修正予想のレンジの上限もしくはそれ以上の業績を達成したいと考えております。

短期的には厳しい状況ではございますが、スポーツやNFTなどの成長市場においても投資を進めております。
魅力あるサービスの提供を続け、中長期にわたる企業価値向上を目指してまいります。

ご清聴ありがとうございました。

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

■ 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

	FY2021 (2020年4月-2020年9月)	FY2022 (2021年4月-2021年9月)	増減率 (YoY)
スポーツ事業			
売上高	5,377	8,000	+48.8%
セグメント利益 (EBITDA)	▲2,452	▲2,166	-
ライフスタイル事業			
売上高	1,936	2,888	+49.1%
セグメント利益 (EBITDA)	▲411	48	-
デジタルエンターテインメント事業			
売上高	51,438	40,699	▲20.9%
セグメント利益 (EBITDA)	24,840	17,880	▲28.0%

■ 差異要因

> スポーツ

売上高 : チャリ・ロト社、TIPSTARの貢献による
セグメント利益 : TIPSTAR開発費用等の減少

> ライフスタイル

売上高 : みてね、minimo、スフィダンテの好調、
SNS mixiの一時的な売上の計上
セグメント利益 : 増収による増益

> デジタルエンターテインメント

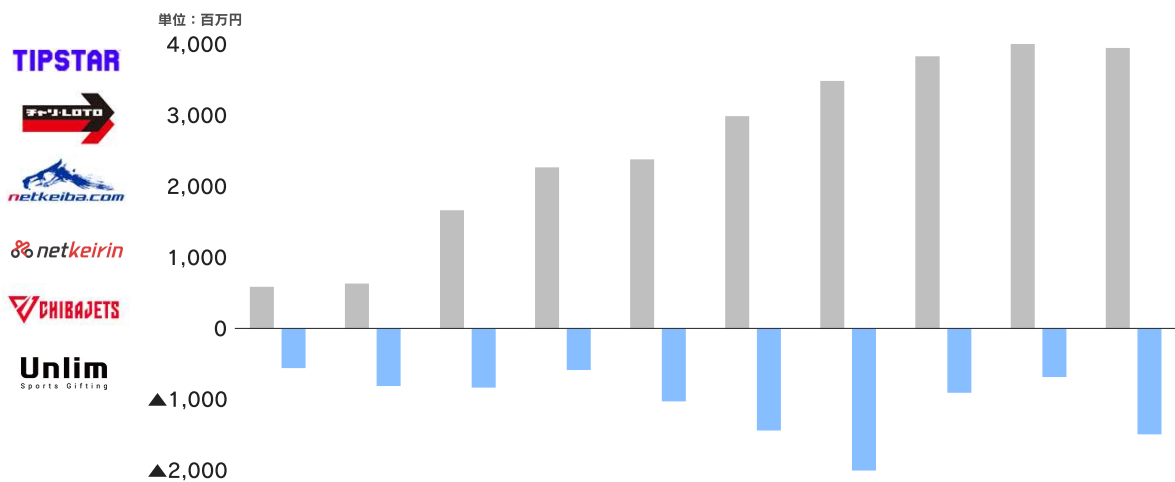
売上高 : モンスターストライクの減収
セグメント利益 : 減収による減益

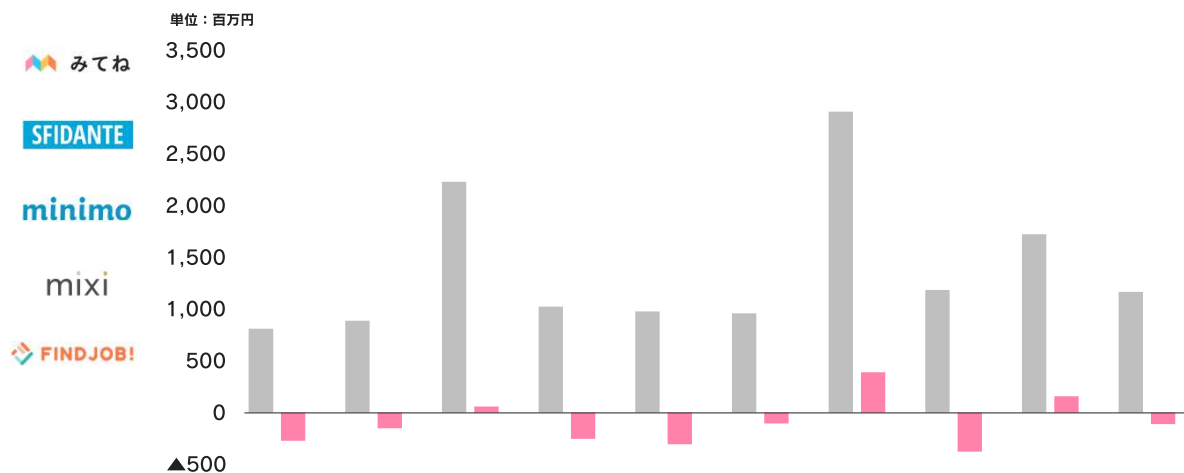
連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2021 (2020年9月末)	FY2022 (2021年9月末)	差異の主な要因
流動資産	166,121	142,403	ビットバンク社の株式取得による 現金減少
固定資産	60,234	72,762	投資有価証券の増加
総資産	226,356	215,166	-
流動負債	24,498	18,376	未払い法人税の減少
固定負債	12,267	11,647	-
純資産	189,590	185,141	-
	FY2021 (2020年4月-2020年9月)	FY2022 (2021年4月-2021年9月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	22,178	122	四半期純利益の減少、法人税等の支払額の増加
投資活動によるCF	▲2,055	▲12,159	投資有価証券取得による支出の増加
財務活動によるCF	▲3,864	▲11,632	自己株式の取得
現金及び現金同等物の期末残高	141,671	126,059	-





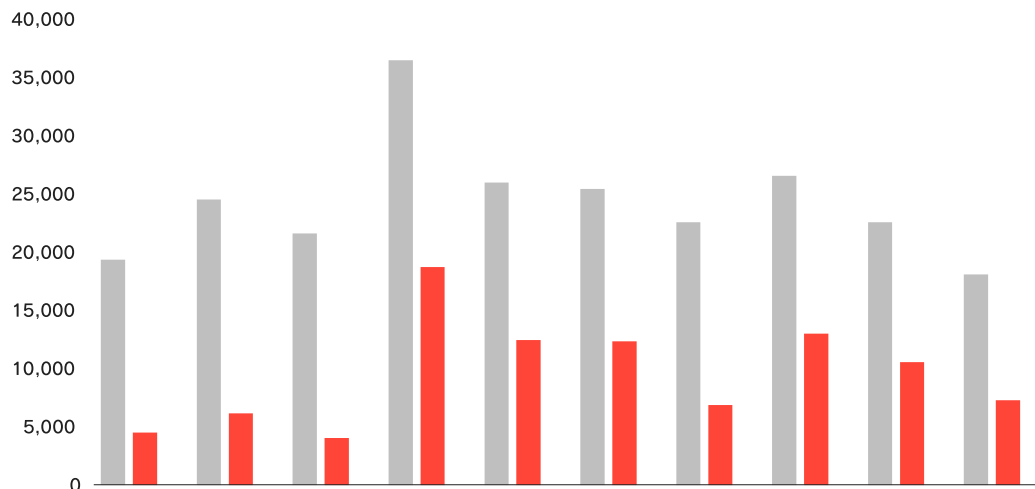
	FY2020				FY2021				FY2022	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	810	887	2,231	1,025	977	958	2,907	1,186	1,722	1,165
EBITDA	▲272	▲151	58	▲254	▲306	▲104	389	▲376	159	▲110

セグメント別（四半期推移）
デジタルエンターテインメント

mixi GROUP



単位：百万円



	FY2020				FY2021				FY2022	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	19,376	24,530	21,626	36,506	25,997	25,441	22,588	26,563	22,596	18,102
EBITDA	4,519	6,171	4,061	18,745	12,482	12,357	6,891	13,033	10,586	7,293

セグメント別 売上原価・販管費内訳

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2021				FY2022	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
外注費（原価）	5,013	3,838	5,133	4,093	4,353	3,940
スポーツ	1,585	1,226	1,275	1,547	1,924	1,946
ライフスタイル	155	165	1,046	305	290	201
デジタルエンターテインメント	3,253	2,384	2,767	2,199	2,106	1,745
全社	20	64	46	43	32	49

	FY2021				FY2022	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
広告宣伝費（販管費）	1,712	3,711	6,875	3,732	3,052	3,929
スポーツ	385	1,518	2,209	1,019	752	1,324
ライフスタイル	164	139	550	236	217	162
デジタルエンターテインメント	1,114	2,033	4,074	2,406	2,013	2,375
全社	47	21	43	72	69	70

従業員数推移(正社員)

mixi GROUP

単位：人

1,400

1,200

1,000

800

600

400

200

0

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
	FY2020				FY2021				FY2022	
■ 全社・その他	199	189	206	190	262	273	291	303	318	329
■ ライフスタイル	180	179	164	158	172	168	169	168	171	158
■ スポーツ	—	—	—	—	257	263	277	299	334	349
■ デジタルエンターテインメント	590	592	664	689	399	402	395	398	407	421

・ FY2021のセグメント変更により、旧エンターテインメントセグメントに属していたスポーツセグメントの人員を分離。デザイン/開発等の横断組織の人員を全社・その他に変更いたしました

スポーツ事業

TIPSTAR

みんなで夢戦!のっかりベッティング

『TIPSTAR』

TIPSTAR(ティップスター)は、全43競輪場のレース映像を365日朝～最終レースまで、日替わり出演チームによる予想ライブ配信を見ながら、競輪ネット投票を友だちと一緒に楽しむ、基本無料のサービスです。



競輪・オートレース車券販売サイト

『チャリロト.com』

競輪車券・オートレース車券の販売に加えて、最大12億円が当たる競輪くじ「チャリロト」の販売も行っています。

Fansta

スポーツ観戦できるお店が見つかる

『Fansta』

スポーツ観戦できる飲食店を「エリア」だけでなく「放映予定」からも検索することができるサービスです。「その日、お店はスタジアムになる。」を合言葉に、スタジアムが遠方で観戦に行けないなど様々な都合で現地へ応援に行けないサポーターの方、スポーツ観戦が好きな方がFanstaを通して近隣のDAZN視聴可能店舗に集まり、仲間と一緒にスポーツ観戦を楽しむことができます。



B.LEAGUE所属、プロバスケットボールチーム

『千葉ジェッツふなばし』

XFLAGは千葉ジェッツふなばしのオフィシャルパートナーとして、観客動員数1位を誇る千葉ジェッツふなばしの魅力を今以上に発信していくべく、共に新たなアリーナスポーツの可能性に挑戦していきます。



国内最大級の競馬総合メディア

『netkeiba.com』

月間ユーザー約870万人、PV数10億超を誇る国内最大級の競馬総合メディアです。最新ニュース、レース情報、著名人コラム、50万頭以上の競走馬データベース、海外・地方競馬情報など、幅広いコンテンツを提供しております。



競馬総合メディア

『netkeirin』

あらゆる競馬情報を見ることができ、これまで競輪に触れる機会がなかった方でも楽しめる競馬総合メディアです。

デジタルエンターテインメント事業



ひっぱりハンティングRPG

『モンスターストライク』

スマートフォンの特性を活用した、誰でも簡単に楽しめる爽快アクションRPGです。一緒にいる友だちと最大4人まで同時に遊べる協力プレイ(マルチプレイ)が特長です。



「ことば」で遊ぶ新感覚RPG

『コトダマン』

スマートフォンで遊べる「ことば」で遊ぶ新感覚RPGです。文字の精霊「コトダマン」を組み合わせて「ことば」をつくり、ステージクリアを目指します。



©Disney, Published by XFLAG

共闘スマッシュアクション

『スタースマッシュ』

友だちや家族と一緒に盛り上げれる、ディズニーキャラクターが登場する「共闘スマッシュアクションゲーム」です。タップでボールを打ち返し、ターゲットを倒してステージクリア! 簡単操作で誰でも気軽にアクションゲームの爽快感を味わうことができます。シングルプレイのほか、マルチプレイでは最大4人までの共闘プレイを楽しむことができます。

ライフスタイル事業



みてね

minimo

mixi



FINDJOB!

子どもの写真・動画共有アプリ

『家族アルバム みてね』

子どもの写真や動画を無料・無制限で家族だけにいつでも簡単に共有することができるアプリです。

あなたにぴったりのサロンスタッフが見つかるアプリ

『minimo』

美容室・ネイルサロン・まつげサロンなどにお通いに行けるビューティアプリ。美容師やネイリスト、アイデザイナーなど4万人以上が登録。

ソーシャル・ネットワーキング サービス

『mixi』

「心地よいつながら」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・ネットワーキング サービス(SNS)です。

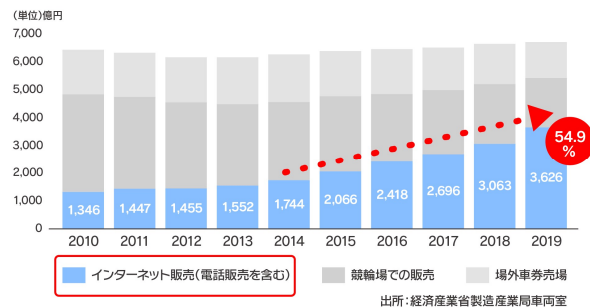
IT・Web業界の求人情報サイト

『FINDJOB!』

Webエンジニア、Webデザイナー、Webディレクターなど、IT・Webに特化した優良企業の求人情報が満載。

チャリロト：市場のオンライン化による伸長

- ✓ メインのユーザーは50代以上の男性
- ✓ オンライン化による市場の拡大
- ✓ 市場の拡大およびオンライン化の拡大余地はまだまだ大きい



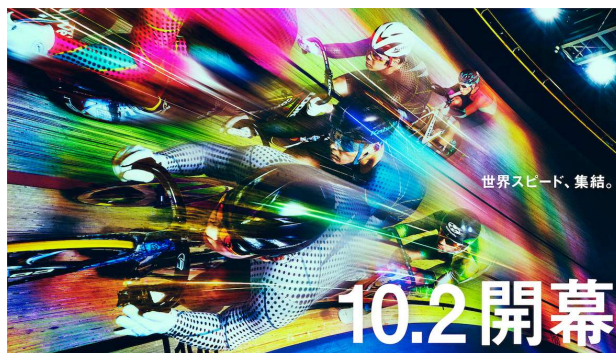
TIPSTAR：新規マーケットの創出

- ✓ メインユーザーは20-40代
- ✓ 女性ユーザーの構成比も半数に迫る
- ✓ スマホゲームのノウハウを使った新サービス
友人と一緒に楽しむことでもっと楽しく、お得に！



国内外トップクラスの自転車競技選手が千葉に集結^[1] 日本の自転車競技界の発展を目的とした自転車トラックトーナメント^[2]

^[1]新型コロナウイルス感染拡大に伴い、現在外国人選手の入国制限がなされております。状況の改善に伴い入国制限が解除され次第、海外からの選手参戦を予定しています^[2] 自転車競技法による競輪であり「250競走」という種目の開催になります



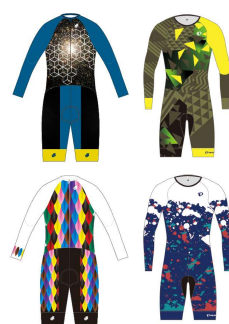
PIST6は、千葉市主催で国際基準のルールに基づき行われる日本初の自転車トラックトーナメントです。また、既存競輪より分かりやすいルールを採用することで、これまで競輪に関心が薄かった若年層や女性を中心とした新たな顧客開拓をはかります。なお、PIST6は、株式会社JPF様と当社の合併会社である株式会社PIST6が運営しており、車券は当社のTIPSTARにて販売しております。



▲会場演出イメージ



▲世界基準の木製バンク



▲オリジナルジャージデザイン（一部）

- 会場は千葉競輪場跡地に新設された世界基準の木製バンク
- 世界ランキング上位選手も参戦予定
- 競輪のシステムを活用した全く新しい自転車エンターテインメント
- 演出、アート、フードなども楽しめるエンターテインメント空間
- 臨場感あふれる座席、快適に楽しめるサービス設計
- 場内は全てキャッシュレス対応

新しいベッティングの形 **TIPSTAR**® で楽しめる

玉野競輪場の
再整備が進む

- チャリ・ロト社が受注した玉野競輪場の改修工事を実施中。2022年春オープンを目指す
- 全国初の試みとして、ホテルを併設予定。ホテル客室には瀬戸内海を望むテラスを設け、競技開催時には客室から観戦できるように



新玉野競輪場イメージ

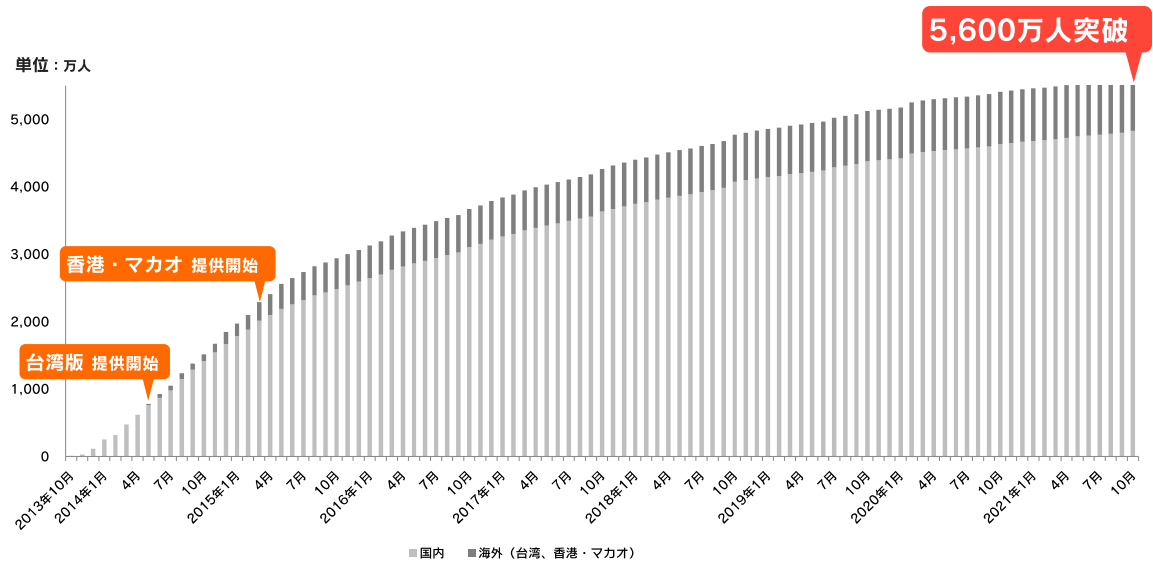
伊東温泉競輪場
施設所有

- 2021年3月より伊東温泉競輪場施設の所有者となった
- 施設の所有は、富山に次ぎ2場目



「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP



* 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。
 * 2020年2月の中国版終了に伴い、2017年8月以降の中国版のダウンロード数を削除しております。
 * 2021年10月8日に世界累計利用者数が 5,600万人を突破

- ミクシィでは、ESGに積極的に取り組んでおります。
- コーポレートサイトにESGに関する情報を掲載しております。



mixi ESG

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

<https://mixi.co.jp/esg/>

こちらからご覧ください

2021年7月9日付で株式会社東京証券取引所（以下、「東京証券取引所」）より、新市場区分における上場維持基準への適合状況に関する一次判定結果を受領し、「プライム市場」の上場維持基準に適合していることを確認いたしました。

当社はこの結果に基づき、取締役会において、2022年4月4日に予定されている新市場区分への移行後に当社が所属する市場区分として「プライム市場」を選択することを決議し、申請書類を東京証券取引所に提出いたしました。

取得に係る事項の内容

- (1) 取得する株式の種類 当社普通株式
- (2) 取得する株式の総数 3,800千株 (上限)
- (3) 株式の取得対価 金銭
- (4) 株式の取得価額の総額 7,500百万円 (上限)
- (5) 取得期間 2021年5月10日から2022年3月末日
- (6) 買付方法 東京証券取引所における市場買付け
(取引一任契約に基づく市場買付け)

取得履歴

取得期間	取得した 株式の総数	取得価額の総額
2021/5/10～ 5/31	606,500株	1,612,825,700円
2021/6/1～ 6/30	250,700株	697,889,000円
2021/7/1～ 7/31	541,400株	1,504,031,200円
2021/8/1～ 8/31	1,194,500株	3,014,120,200円
2021/9/1～ 9/16	246,500株	670,918,800円
2021/5/10～ 9/16 累計	2,839,600株	7,499,784,900円

会社概要

mixi GROUP

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	〒150-6136 渋谷区渋谷2-24-12 渋谷スクランブルスクエア 36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	吉松 加雄
	取締役	奥田 匡彦	常勤監査役 (社外)	西村 裕一郎
	取締役	村瀬 龍馬	常勤監査役 (社外)	加藤 孝子
	取締役	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	1,257名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
大株主	笠原 健治		45.49%	
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)		9.75%	
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051		4.67%	
	株式会社日本カストディ銀行 (信託口)		3.23%	
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505038		2.11%	

(2021年9月30日現在)



FY2022 Q2

2021.7.1-2021.9.30

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

© mixi, Inc. All rights reserved.