



FY2022 Q2

決算説明資料

[2021.7.1 – 2021.9.30]

2021.11.5 Fri

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

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

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

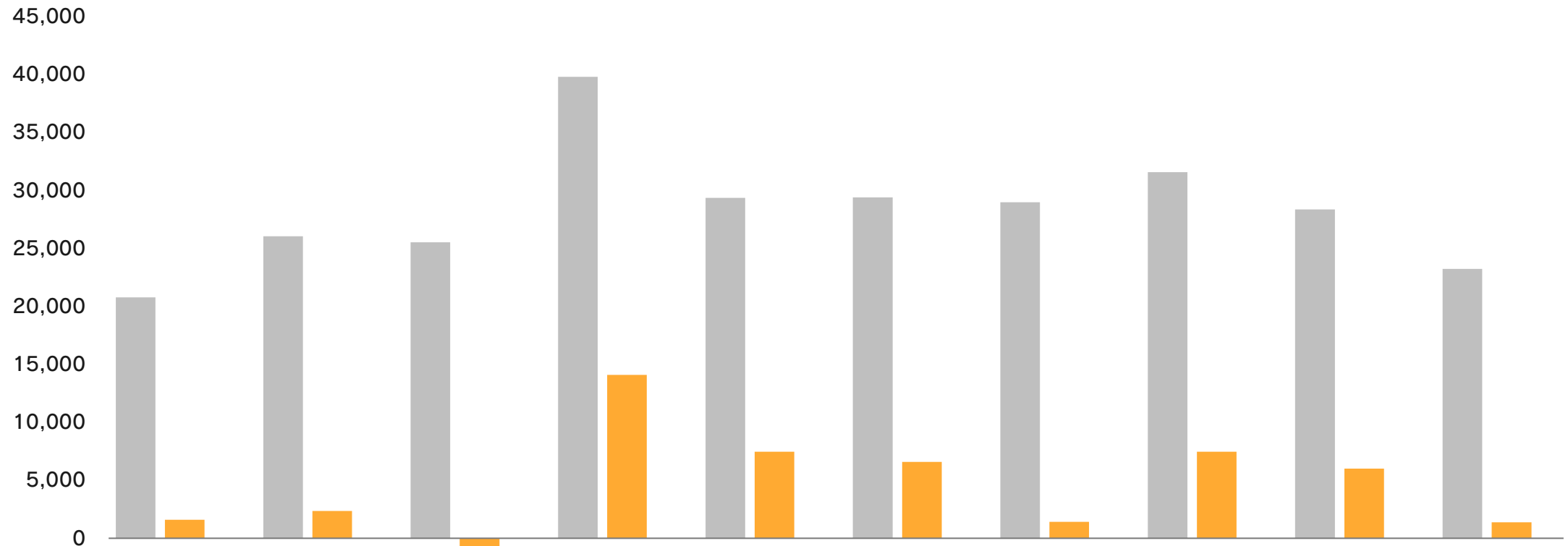
3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

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% |

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 |

売上原価（四半期推移）

単位：百万円

8,000

6,000

4,000

2,000

0

| | FY2020 | | | | FY2021 | | | | FY2022 | |
|-----------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 |
| ■ 外注費 | 3,299 | 3,769 | 3,893 | 4,370 | 5,013 | 3,838 | 5,133 | 4,093 | 4,353 | 3,940 |
| ■ 開発人件費 | 583 | 683 | 665 | 817 | 927 | 853 | 990 | 1,264 | 930 | 1,000 |
| ■ コンテンツ費用 | 16 | 16 | 14 | 53 | 59 | 60 | 83 | 68 | 87 | 86 |
| ■ 減価償却費 | 81 | 95 | 131 | 111 | 101 | 122 | 117 | 121 | 110 | 113 |
| ■ 賃借料 | 346 | 371 | 367 | 475 | 452 | 474 | 602 | 509 | 544 | 548 |
| ■ 仕入 | 131 | 212 | 284 | 232 | 232 | 93 | 205 | 201 | 239 | 114 |
| ■ その他 | 53 | 78 | 65 | 70 | 80 | 75 | 112 | 122 | 123 | 112 |

販管費（四半期推移）

単位：百万円

25,000

20,000

15,000

10,000

5,000

0

| | FY2020 | | | | FY2021 | | | | FY2022 | |
|----------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q1 | Q2 |
| ■ 決済手数料 | 5,576 | 6,993 | 7,206 | 9,843 | 7,777 | 7,518 | 7,489 | 7,112 | 6,791 | 5,444 |
| ■ 広告宣伝費 | 4,053 | 6,332 | 6,661 | 2,508 | 1,712 | 3,711 | 6,875 | 3,732 | 3,052 | 3,929 |
| ■ 外注費 | 1,931 | 1,231 | 1,801 | 1,679 | 1,202 | 1,232 | 1,317 | 1,462 | 1,314 | 1,281 |
| ■ 人件費 | 1,518 | 1,906 | 1,652 | 2,270 | 1,737 | 2,106 | 1,887 | 2,389 | 2,097 | 2,373 |
| ■ 支払地代家賃 | 407 | 658 | 1,156 | 922 | 822 | 803 | 820 | 807 | 771 | 769 |
| ■ 減価償却費 | 259 | 377 | 529 | 713 | 666 | 659 | 656 | 680 | 601 | 615 |
| ■ のれん償却額 | 70 | 102 | 183 | 265 | 265 | 265 | 265 | 265 | 265 | 272 |
| ■ 租税公課 | 91 | 123 | 47 | 309 | 171 | 199 | 116 | 300 | 156 | 146 |
| ■ その他 | 769 | 757 | 1,745 | 1,072 | 675 | 788 | 900 | 983 | 914 | 1,100 |

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

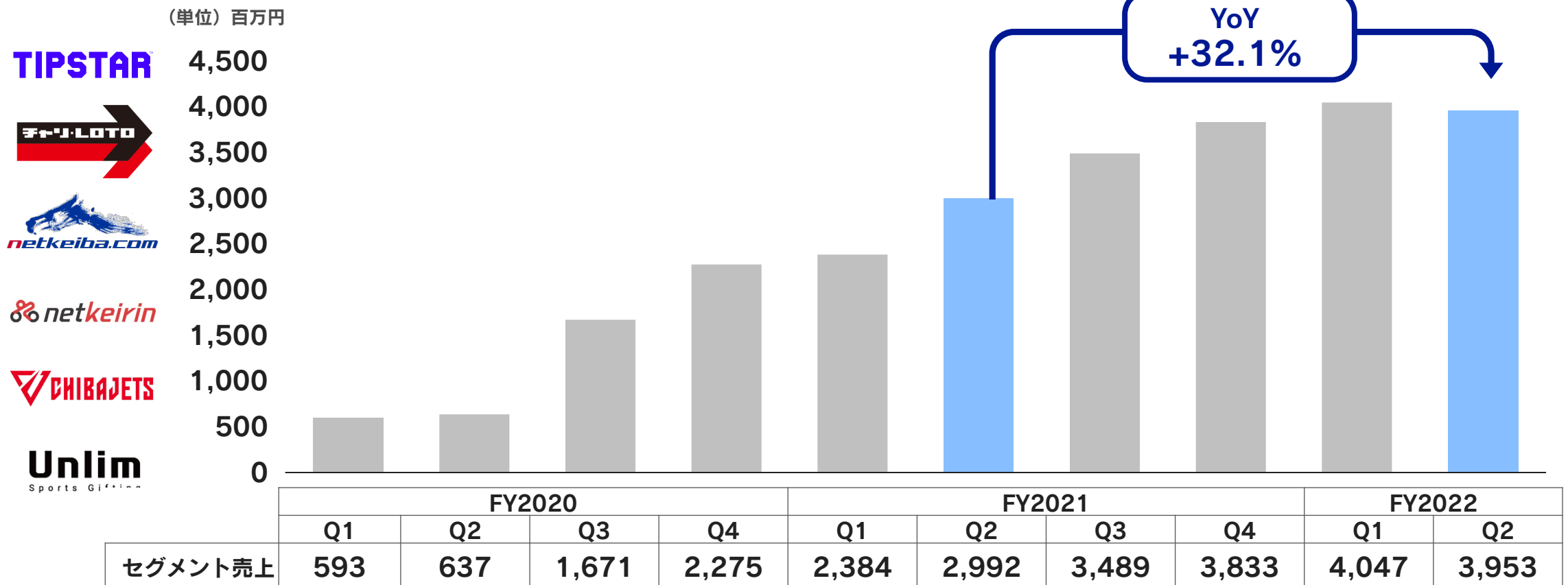


 netkeirin

 CHIBAJETS

Unlim
Sports Gifting

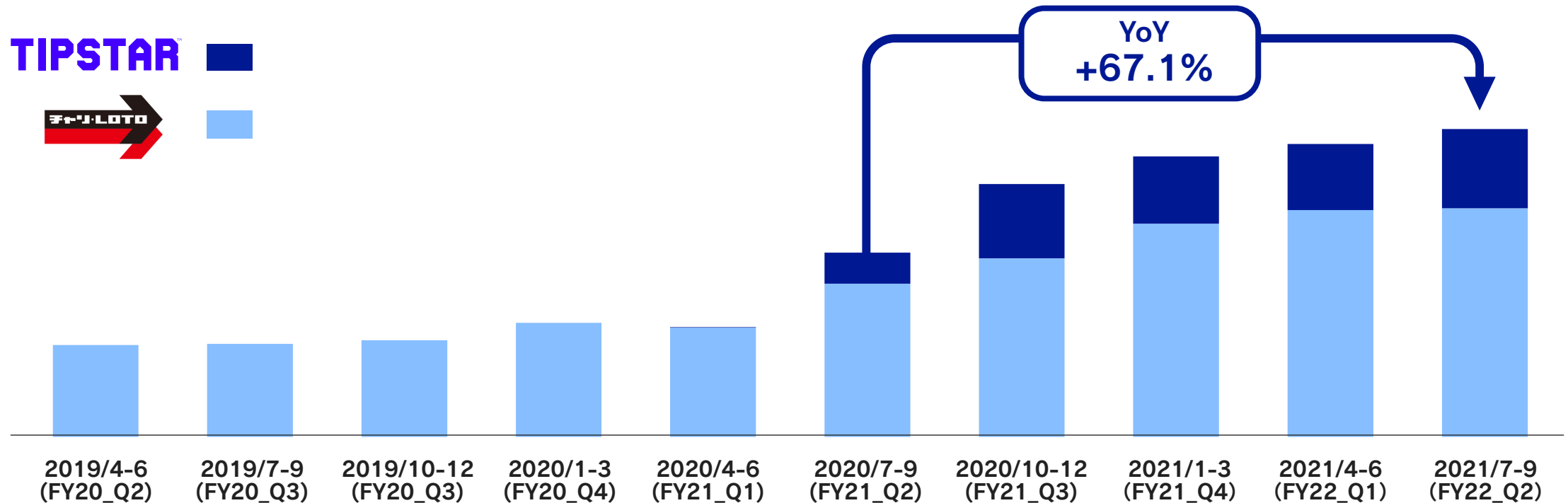
- YoY TIPSTARとチャリロトの売上が貢献し増収
- QoQ 千葉ジェッツがシーズンオフにより3億円減収



※FY2020 Q1チャリ・ロト社連結開始 Q3チャリ・ロト社決算期変更のため6カ月分計上 Q4ネットドリーマーズ社、千葉ジェッツふなばし社連結開始

- 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カ月分計上

1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

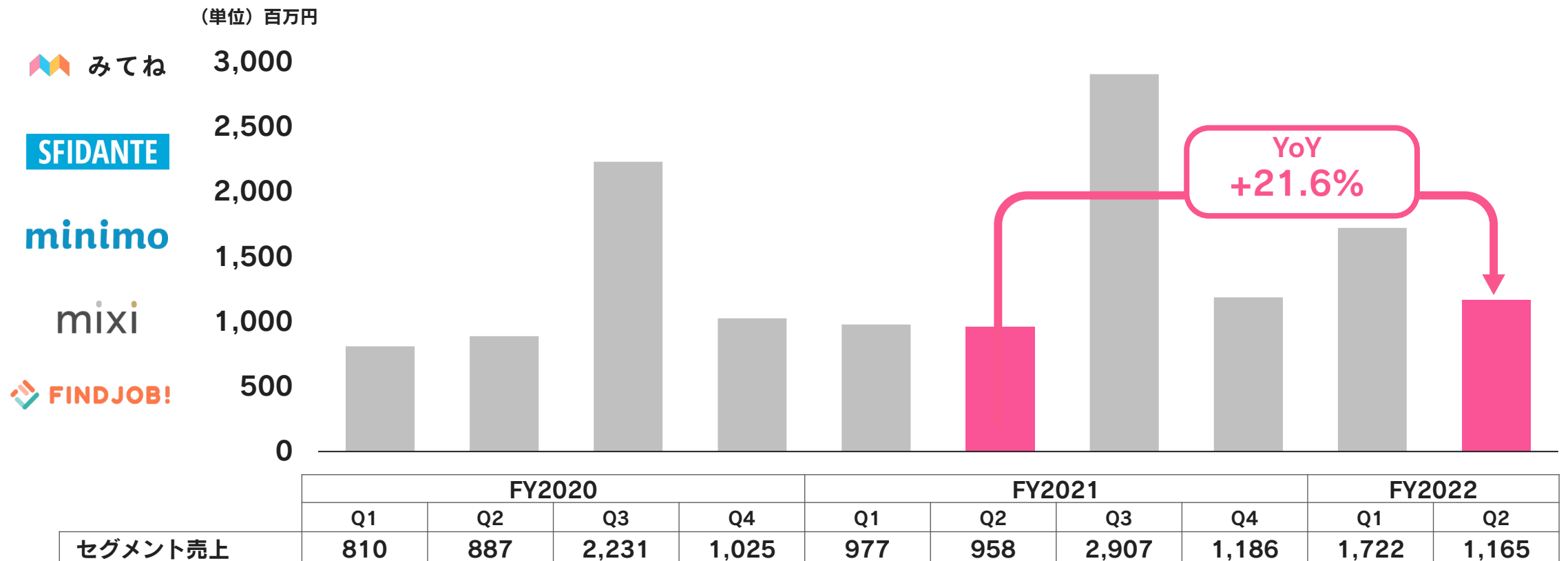
デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix



- 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

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



1. 財務状況

2. 事業状況

スポーツ

ライフスタイル

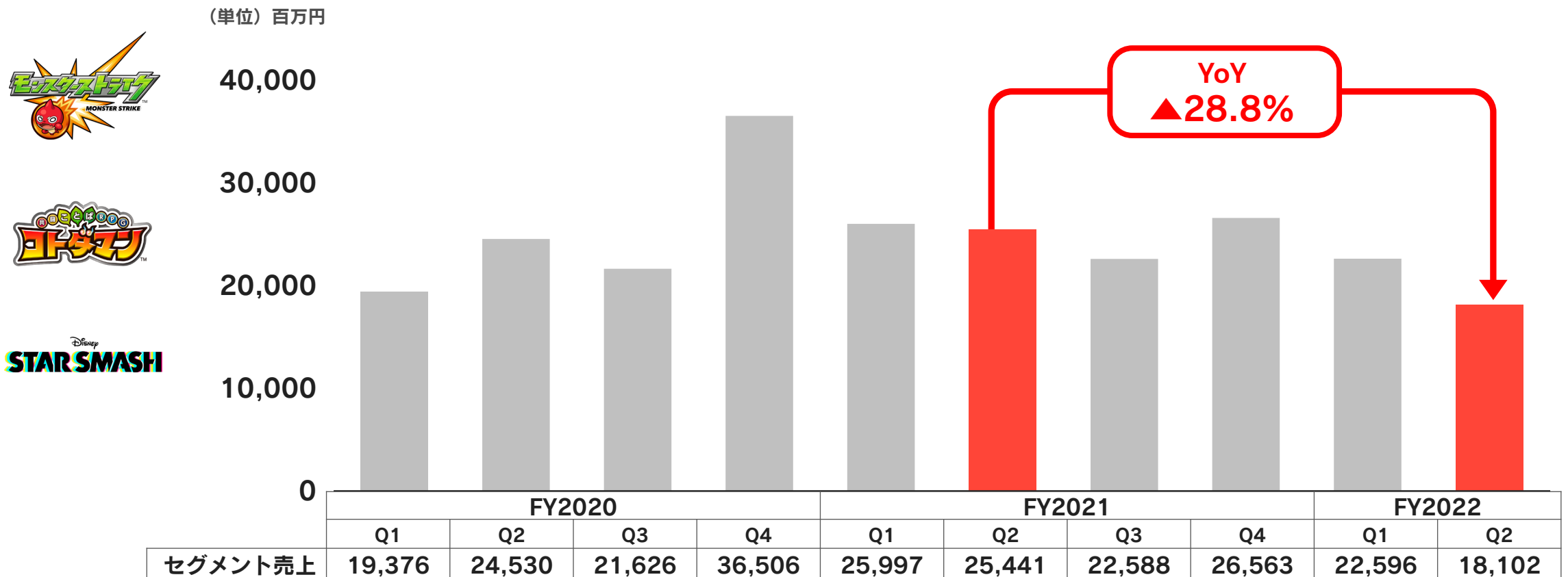
デジタルエンターテインメント

3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix



■ YoY、QoQ コトダマンは増収も、モンスターストライクが減収



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

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

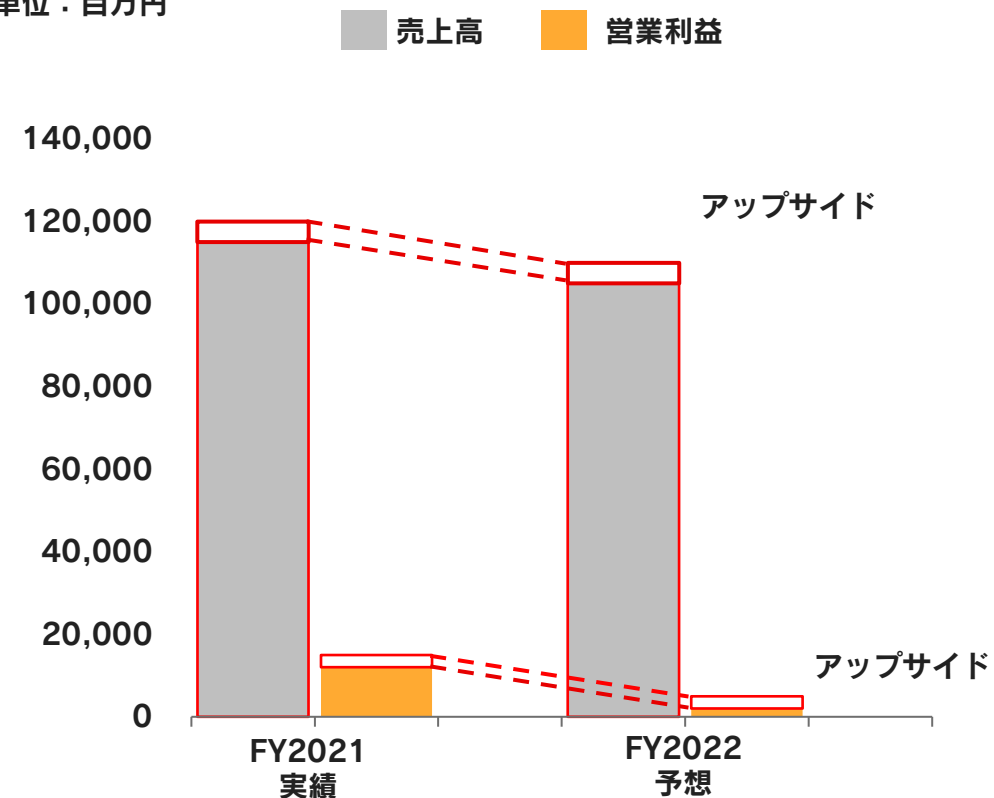
3. 業績予想の修正及び今後の方針

4. Appendix

- 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



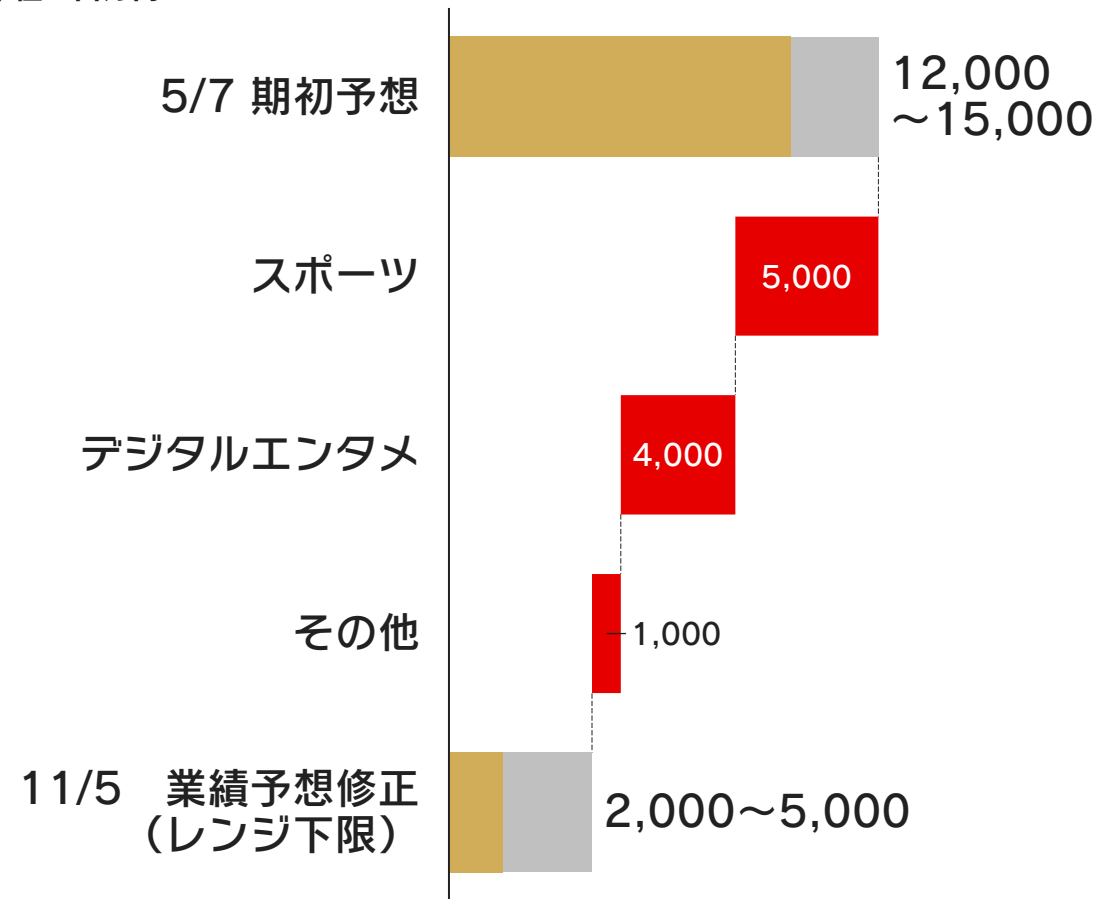
売上高

単位：百万円

| | 期初予想 | 新予想 | 業績予想修正の主な要因 |
|----------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| スポーツ | 25,000 | 17,500 | ✓ TIPSTARの売上見直しなど |
| デジタルエンタメ | 83,000 ~ 88,000 | 80,000 ~ 85,000 | ✓ モンストの2Q実績を踏まえたKPI見直し |
| ライフスタイル | 7,000 | 7,500 | ✓ みてね、minimoの好調 |

営業利益 差異

単位：百万円



要因

下期以降の方針

TIPSTAR

- TVCMで認知向上・顧客層拡大を図ったが計画未達
- 還元施策を実施しGMVは拡大したものの想定以上にコストが増加

戦略の修正

- マーケティング戦略の見直し
- コスト構造の見直し

モンスター
ストライク

- 競合環境などの影響を受けARPU低下
- コラボ費用の増加
- モンストIPを活用した新作ゲーム（モンストシリーズ）開発本数拡大によるコスト増加

中長期での経済圏拡大の目標は不変

- 年末年始・コラボ施策等積極的な施策
- モンストシリーズ開発加速

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



- 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



コンテンツ
スポーツ・ゲーム etc..

mixi
GROUP



NFT開発

Dapper Labs

mixi
GROUP



ブロックチェーン技術



flow



bitbank

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

- 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ノフ作品により「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

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

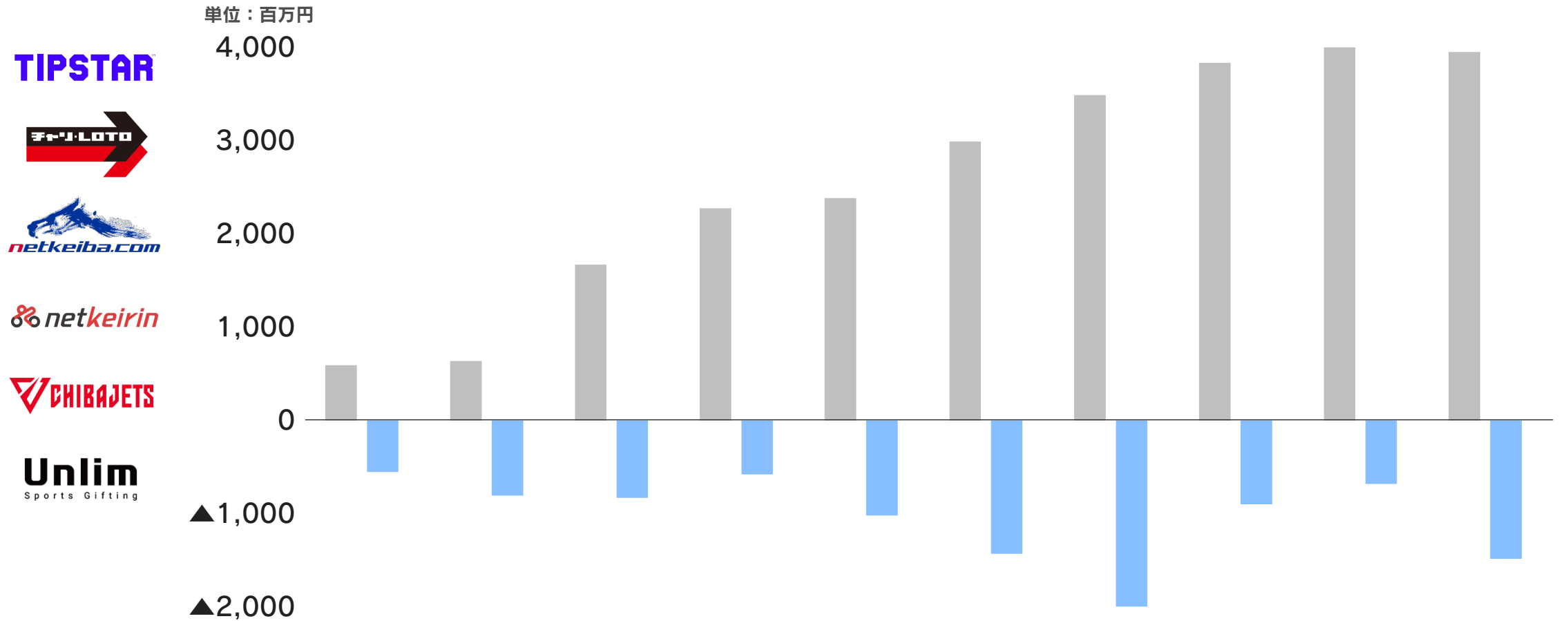
■ 減価償却費及びのれん償却額を考慮しないセグメント利益 (EBITDA)

単位：百万円

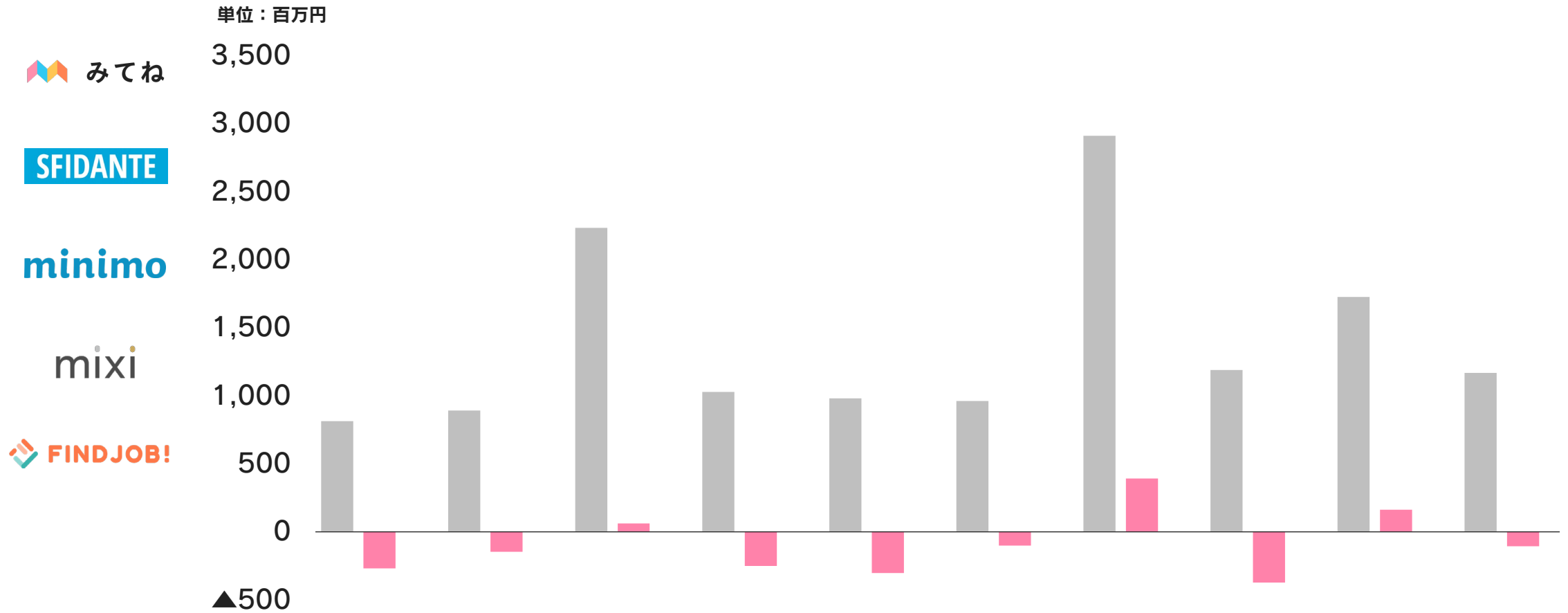
| | FY2021 (2020年4月-2020年9月) | FY2022 (2021年4月-2021年9月) | 増減率 (YoY) |
|-------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------|
| スポーツ事業 | | | |
| 売上高 | 5,377 | 8,000 | +48.8% |
| セグメント利益 (EBITDA) | ▲2,452 | ▲2,166 | - |
| ライフスタイル事業 | | | |
| 売上高 | 1,936 | 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% |

単位：百万円

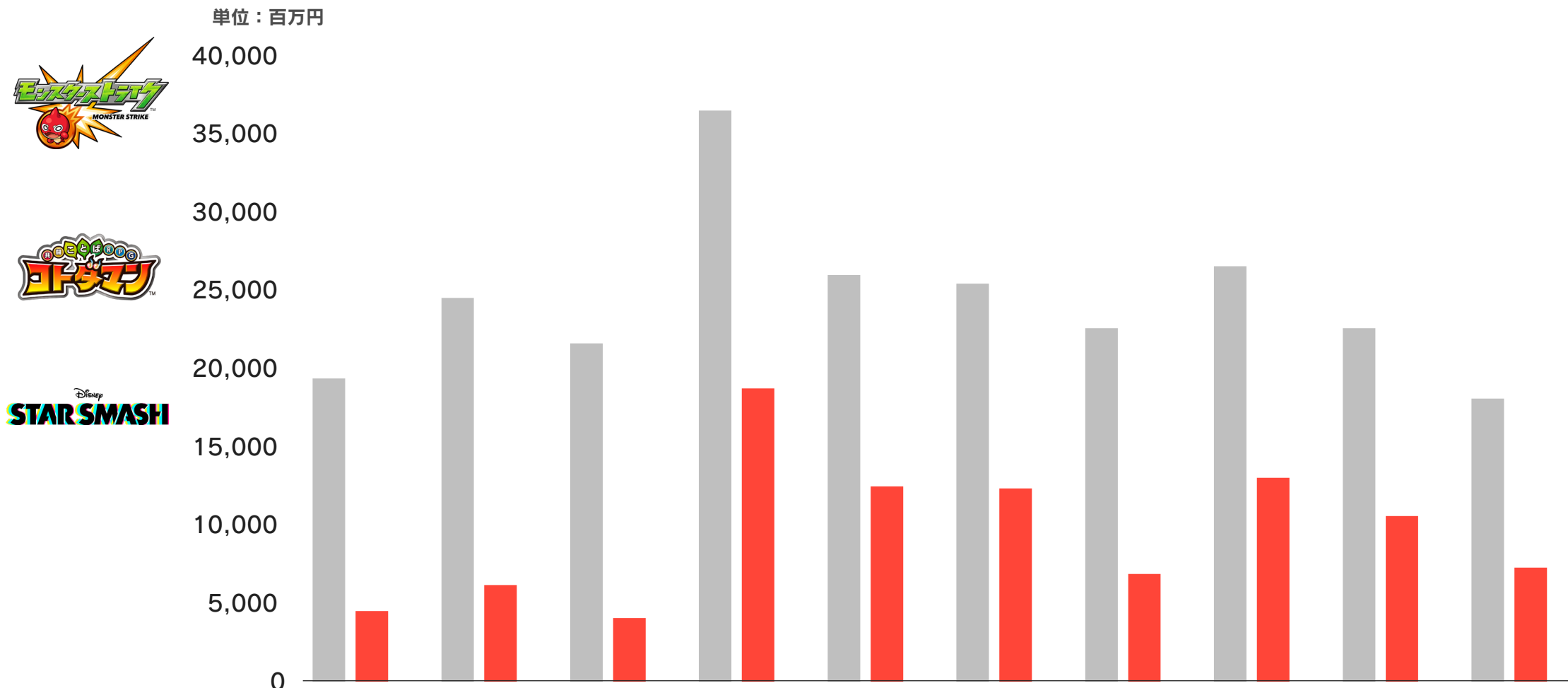
| | FY2021 (2020年9月末) | FY2022 (2021年9月末) | 差異の主な要因 |
|----------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 流動資産 | 166,121 | 142,403 | ビットバンク社の株式取得による 現預金減少 |
| 固定資産 | 60,234 | 72,762 | 投資有価証券の増加 |
| 総資産 | 226,356 | 215,166 | - |
| 流動負債 | 24,498 | 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 | 593 | 637 | 1,671 | 2,275 | 2,384 | 2,992 | 3,489 | 3,833 | 4,047 | 3,953 |
| ■ EBITDA | ▲553 | ▲807 | ▲830 | ▲578 | ▲1,020 | ▲1,431 | ▲1,996 | ▲898 | ▲681 | ▲1,485 |



| | 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 |



| | 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 |

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 |

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™

みんなで参戦!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める、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。



競輪総合メディア

『netkeirin』

あらゆる競輪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輪総合メディアです。

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」で闘う新感覚RPG

『コトダマン』

スマートフォンで遊べる「ことば」で闘う新感覚RPGです。文字の精霊「コトダマン」を組み合わせ「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られる、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



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得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。



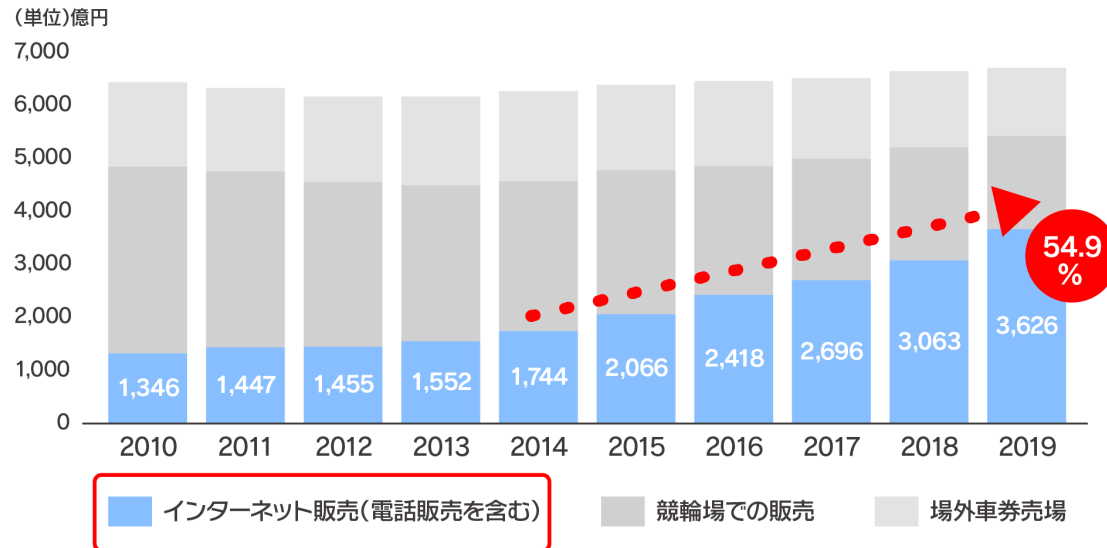
IT・Web業界の求人情報サイト

『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。

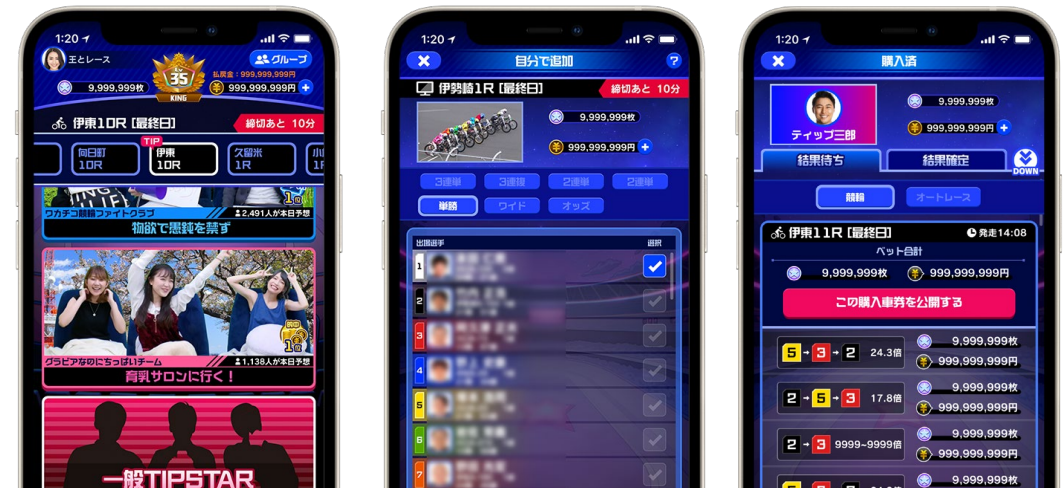
チャリロト：市場のオンライン化による伸長

- ✓ 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



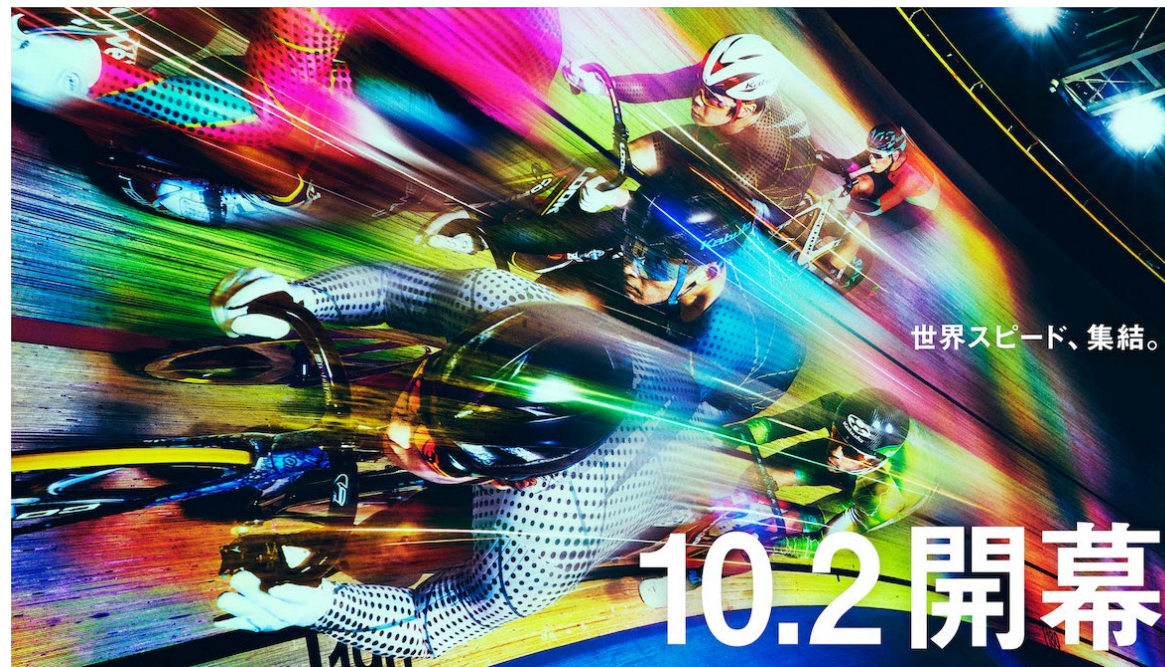
TIPSTAR：新規マーケットの創出

- ✓ 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メント
- 演出、アート、フードなども楽しめるエンターテイメント空間
- 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

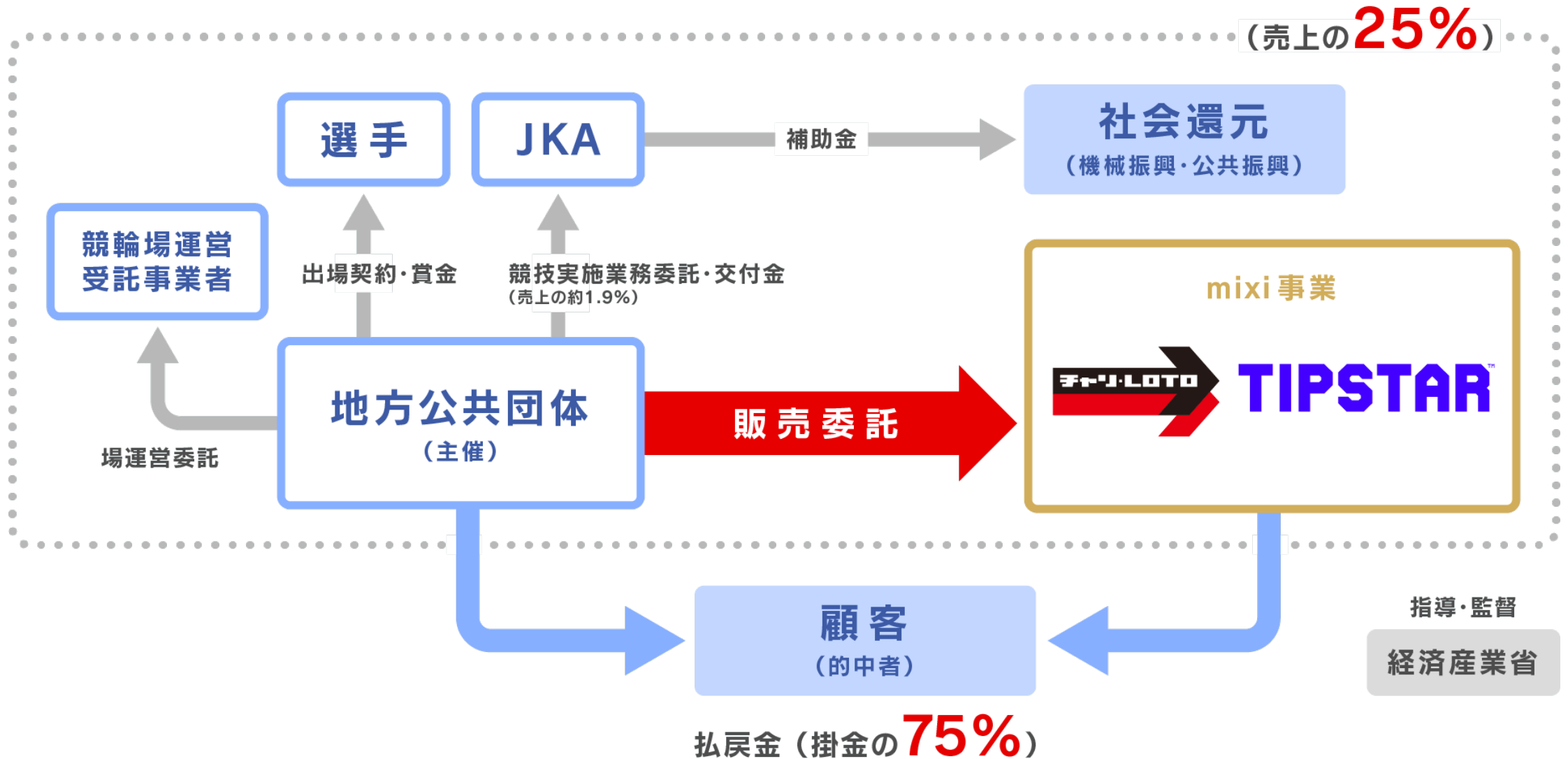
- チャリ・ロト社が受注した玉野競輪場の改修工事を実施中。2022年春オープンを目指す
- 全国初の試みとして、ホテルを併設予定。ホテル客室には瀬戸内海を望むテラスを設け、競技開催時には客室から観戦できるように



新玉野競輪場イメージ

伊東温泉競輪場 施設所有

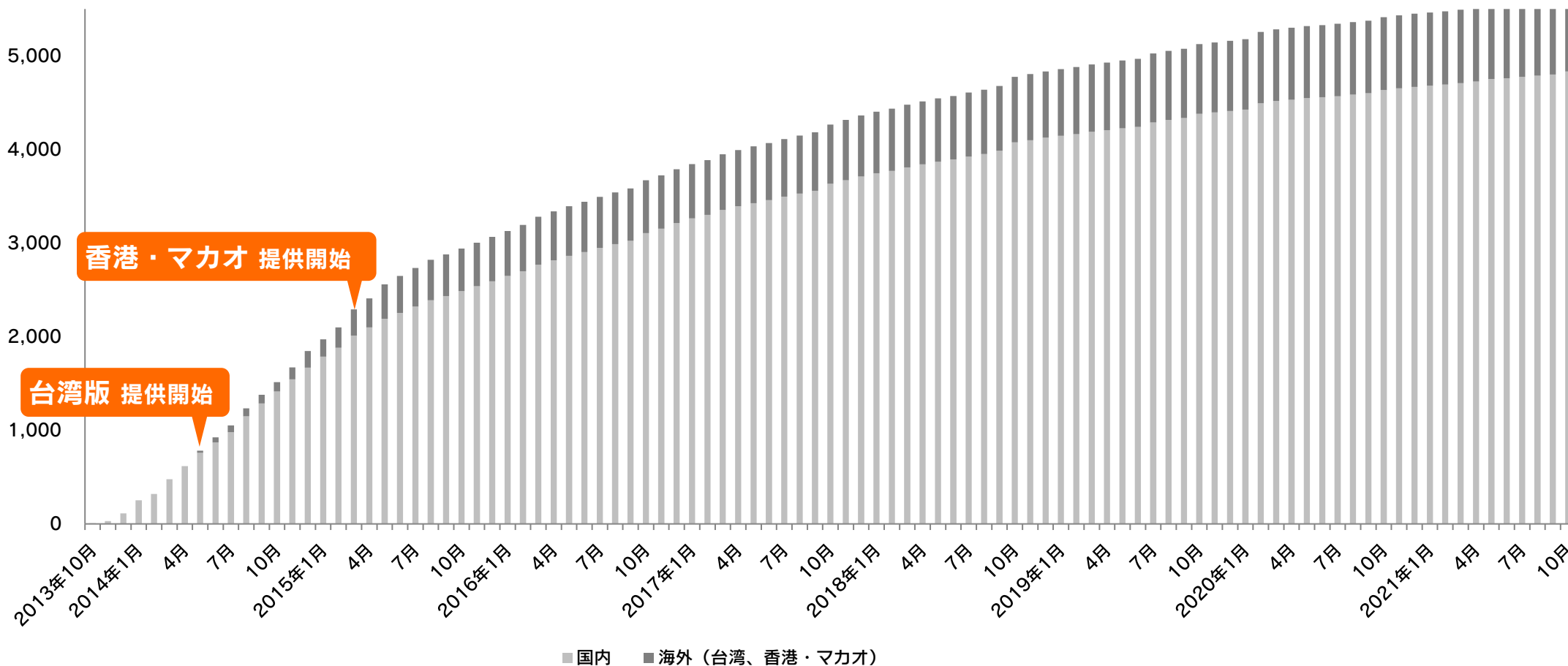
- 2021年3月より伊東温泉競輪場施設の所有者となった
- 施設の所有は、富山に次ぎ2場目



「モンスターストライク」 利用者数推移

5,600万人突破

単位：万人



* 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

取得履歴

- (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)

mixi
G R O U P

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