



# MIXI



## FY2025 Q1

決算説明資料

[ 2024.4.1 - 2024.6.30 ]

2024.8.13 Tue.

本日はお忙しい中、決算説明会にご参加いただきまして、  
誠にありがとうございます。  
上級執行役員CFOの島村です。

## 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
- | 投資

## 3 Appendix

本日は2ページに記載のアジェンダに沿って、ご説明します。

**スポーツ**

- ベッティング事業・観戦事業ともに売上が伸長し、YoY13.8%増収
- EBITDAは、TIPSTARなどの増収によりYoY赤字幅縮小

**ライフスタイル**

- 売上は家族アルバムみてねの注力商材（プレミアム、写真プリント、GPS）がけん引し、YoY13.0%増収
- EBITDAは、引き続き海外ユーザー獲得への投資を強化するも、売上伸長の影響によりYoY赤字幅縮小

**デジタルエンターテインメント**

- 売上はモンスターストライクのARPU減少により、YoY3.8%減収
- EBITDAは、事業撤退によるコスト削減によりYoY増益
- コトダマンは、売上・EBITDAともに前年同水準。黒字を維持

**投資**

- 投資先であるタイミー社が7月26日に上場。保有株式の一部を売却中

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。

詳細はこれよりご説明します。

## 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
- | 投資

## 3 Appendix

4ページをご覧ください。  
まずは財務状況につきましてご説明します。

単位：百万円

	FY2024/Q1 (2023年4月-6月)	FY2025/Q1 (2024年4月-6月)	増減率 (YoY)
売上高	29,207	30,087	+3.0%
EBITDA	3,314	3,914	+18.1%
営業利益	2,245	2,787	+24.2%
経常利益	2,344	3,263	+39.2%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,315	2,235	+69.9%

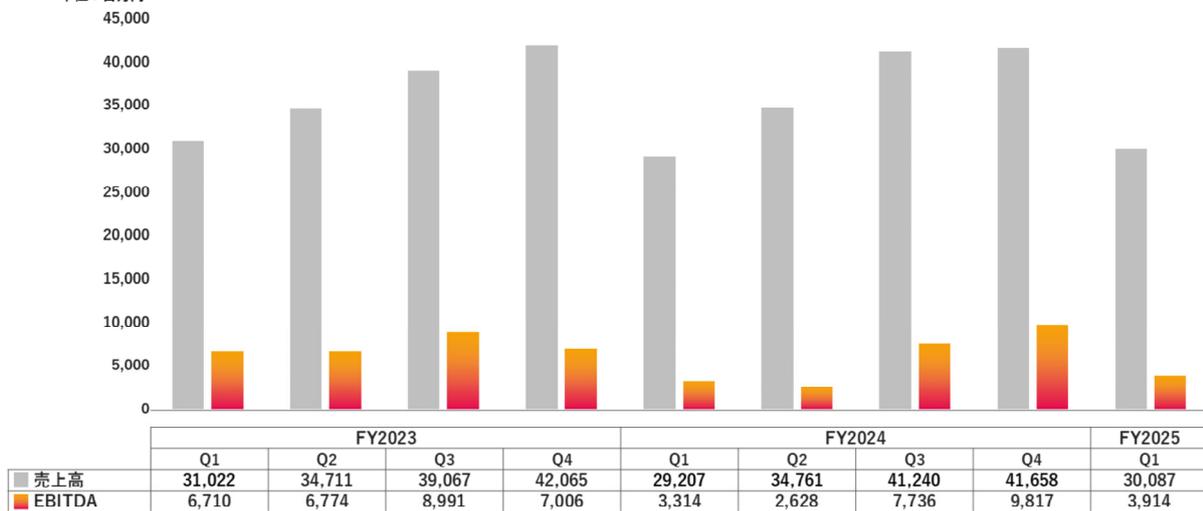
5ページをご覧ください。  
Q1の四半期連結損益計算書です。

売上高 300億円、  
EBITDA 39億円、  
営業利益 27億円、  
当期純利益 22億円  
と増収増益となりました。

売上高につきましては、  
デジタルエンターテインメントセグメントが  
前年同期比で微減となりましたが、  
その他のセグメントは増収となりました。

また、利益につきましては全てのセグメントで増益となりました。

単位：百万円



6ページをご覧ください。  
連結業績の四半期推移です。

## 1 財務状況

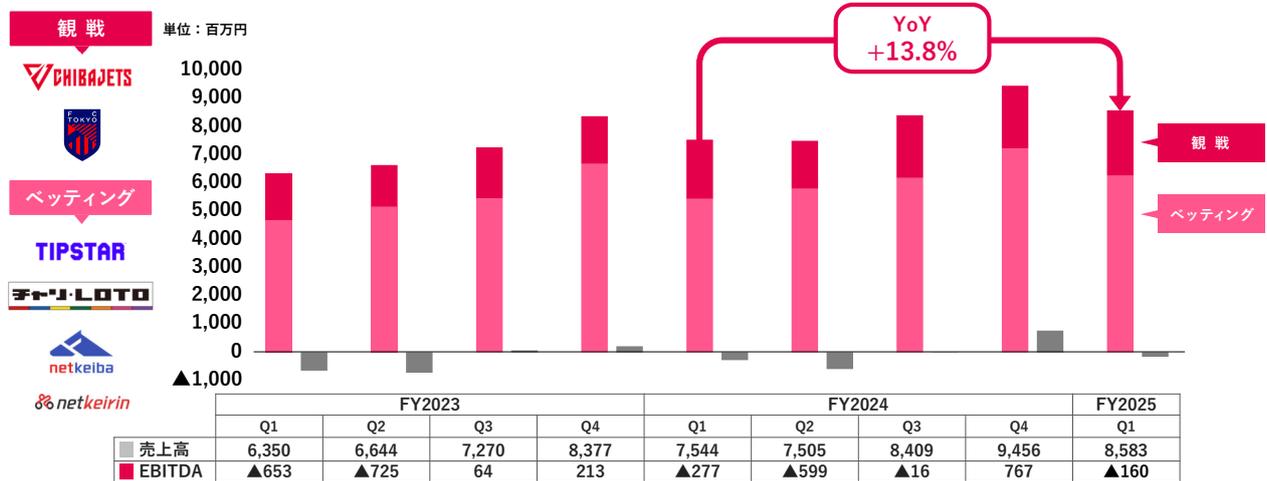
## 2 事業状況

- | 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
- | 投資

## 3 Appendix

7ページをご覧ください。  
これより各セグメント別の事業状況をご説明します。

- ・ベッティング事業・観戦事業ともに売上が伸長し、YoY13.8%増収
- ・EBITDAは、TIPSTARなどの増収によりYoY赤字幅縮小



※FY2023 Q1 東京フットボールクラブ社連結開始  
 ※FY2023よりベッティング事業と観戦事業を分けて開示しております

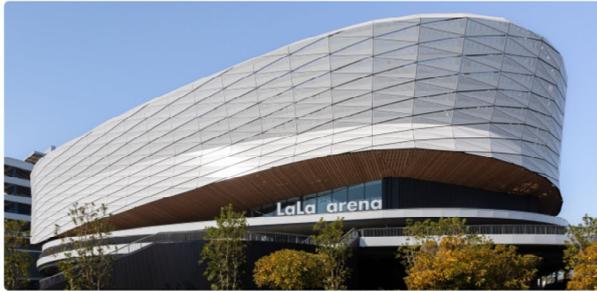
8ページをご覧ください。  
 スポーツセグメントの振り返りとなります。

売上高は、前年同期比で13.8%増の85億円となりました。  
 増収の主な要因は、  
 TIPSTARの車券販売取扱高が伸長したこと、  
 FC東京の物販売上などが増加したことなどによるものです。

EBITDAは、前年同期比で赤字幅が縮小しました。  
 アリーナ開業に伴いコストが増加したものの、  
 増収の影響が大きかったためです。

LaLa arena  
TOKYO-BAY

- ・4月竣工。5月にお披露目イベント実施
- ・7月に当社主催のオフラインイベント「DREAMDAZE II」実施



LaLa arena TOKYO-BAY お披露目イベント



- ・2年連続4回目の『ソーシャルメディア最優秀クラブ』を受賞。ファンクラブ会員数が前年比2倍以上に



- ・新国立競技場でのホームゲームで同会場におけるJ1リーグ最多入場者数達成



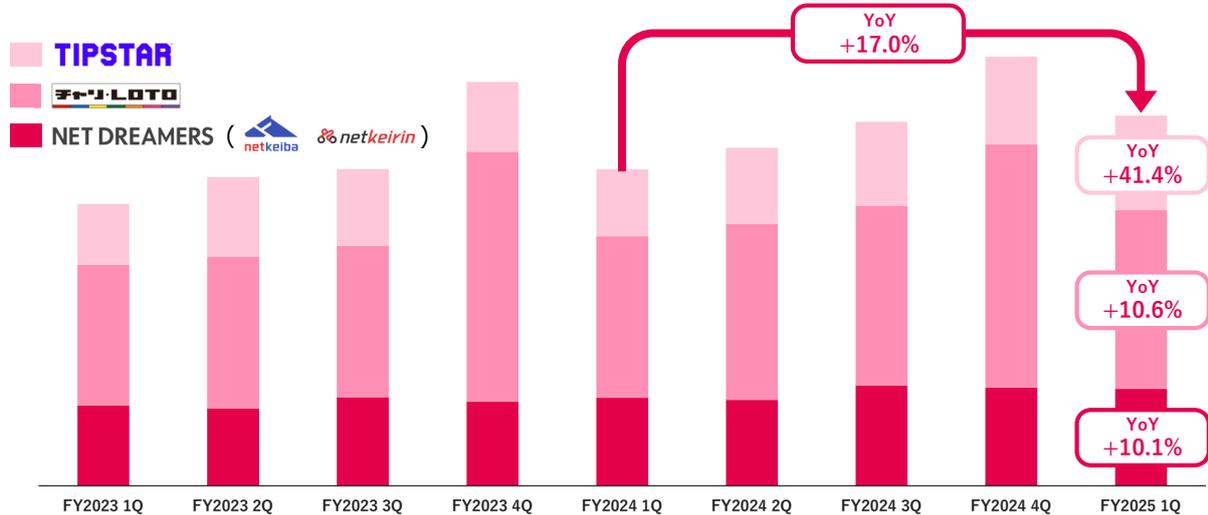
9ページをご覧ください。  
観戦事業の状況となります。

千葉ジェッツのホームとなる「LaLa arena TOKYO-BAY」が4月に竣工し、5月にお披露目イベントを実施しました。

千葉ジェッツは、前シーズンでは2冠を達成するとともに、SNS運用で最もパフォーマンスを出したクラブに贈られる「ソーシャルメディア最優秀クラブ」を受賞しました。積極的なSNS運用なども功を奏し、ファンクラブ会員数は前年と比較して2倍以上に増加しました。

FC東京は、7月の新国立競技場でのホームゲームで、同会場におけるJ1リーグ最多入場者数を達成し、クラブ史上最多入場者数も更新しました。

- TIPSTAR、チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社の売上高合計がYoY17.0%増収
- TIPSTARがYoY41.4%増収し、ベッティング事業の売上成長をけん引



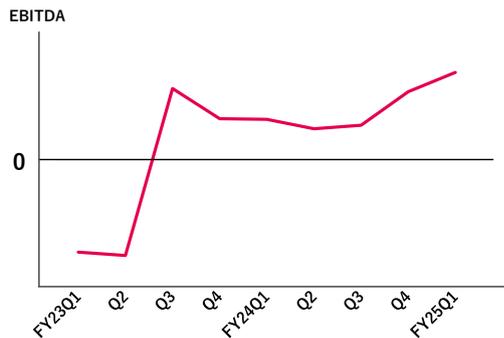
10ページをご覧ください。  
ベッティング事業の主要サービス売上高推移となります。

TIPSTAR、チャリ・ロト社に加え、  
今回より売上規模が大きい  
ネットドリーマーズ社を掲載することとしました。

TIPSTARは、プロダクトの改修が進み、前年同期比41.4%と  
大幅増収しました。  
チャリ・ロト社及びネットドリーマーズ社も堅調に成長を続けており、  
全体で前年同期比17.0%の増収となりました。

## TIPSTAR EBITDAの状況

- 売上成長に伴いEBITDA黒字幅が拡大



## チャリ・ロト社 伊東温泉競輪場

- 2021年より同施設を所有。再整備事業に着手
- 2024年4月より包括運営を受託開始



※現時点でのイメージであり、関係各所との協議などにより計画が変更になる場合があります

11ページをご覧ください。  
TIPSTAR、チャリ・ロト社の状況となります。

TIPSTARは、売上の成長に伴いEBITDAの黒字幅が拡大しています。  
引き続きプロダクトの改修を進め、さらなる事業成長を目指します。

チャリ・ロト社は伊東温泉競輪場の施設保有に加え、  
4月から包括運営の受託を開始しました。  
また、玉野、広島、高松競輪場に続き、チャリ・ロト社として  
4か所目の再整備事業に取り組むことが決定しました。

今後とも、多くの方が楽しめる競輪場を目指し、  
地方創生に貢献していきます。

## 1 財務状況

## 2 事業状況

| スポーツ

| **ライフスタイル**

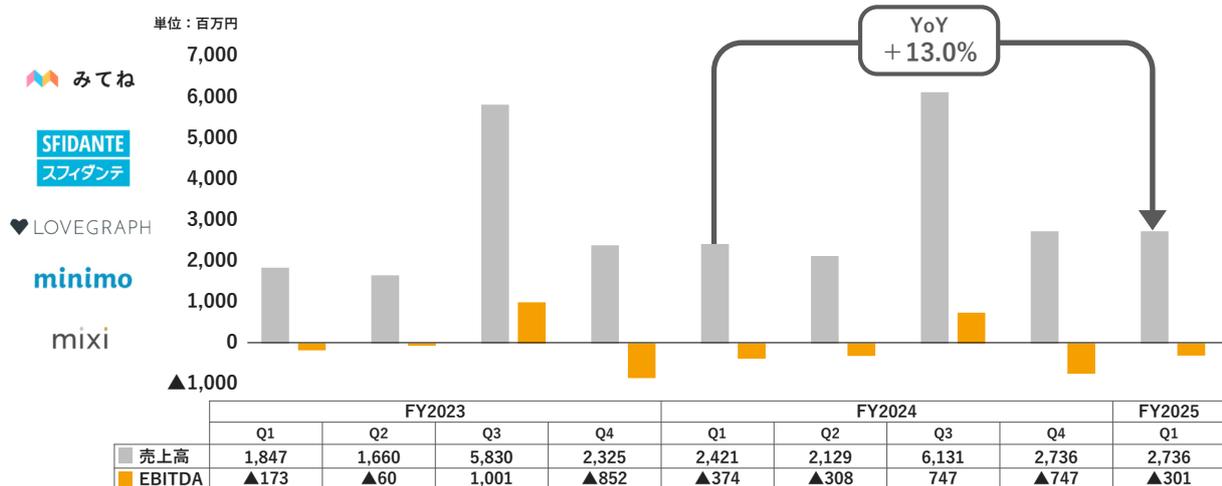
| デジタルエンターテインメント

| 投資

## 3 Appendix

12ページをご覧ください。  
ライフスタイルセグメントについてご説明します。

- ・売上は家族アルバムみてねの注力商材（プレミアム、写真プリント、GPS）がけん引し、YoY13.0%増収
- ・EBITDAは、引き続き海外ユーザー獲得への投資を強化するも、売上伸長の影響によりYoY赤字幅縮小



13ページをご覧ください。

売上高は前年同期比で13.0%増の27億円となりました。  
プレミアム・GPSなど、家族アルバムみてねの注力商材が  
売上伸長をけん引しました。

引き続き、海外ユーザー獲得への投資を行っていますが、  
売上伸長の影響により前年同期比でEBITDAの赤字幅が縮小しました。

## 事業戦略

注力商材の  
マネタイズ強化  
(プレミアム、写真プリント、GPS)

新商材拡充

コスト適正化

## 進捗状況

## みてねプレミアム 新機能・プラン追加

## 新機能追加

- ・コメントから写真や動画を検索できる機能
- ・まとめてダウンロード機能

## 年割プランの追加

	1カ月プラン	年割プラン
プレミアム	480円→590円	5,900円 (491.6円/月)
プレミアムPro	880円→1,090円	10,900円 (908.3円/月)

## デジタル商材の拡充

ステッカープラン登場

## 広告の掲載

2024年秋からプレミアムユーザー以外への広告掲載を予定



14ページをご覧ください。  
家族アルバムみてねの状況についてご説明します。

前期末の決算でお伝えした通り、  
収益性の向上を目的として事業戦略を策定し、  
各種アクションを進めています。

足元の取り組み状況としては、  
みてねプレミアムの機能強化を行い、価格改定を実施したほか、  
新商材となるステッカープランをリリースしました。  
なお、プレミアムユーザー以外への広告掲載を  
秋からスタートする予定です。

多くのアクティブユーザーの基盤を活かして  
今後も収益性向上への取り組みを進めていきます。

## 1 財務状況

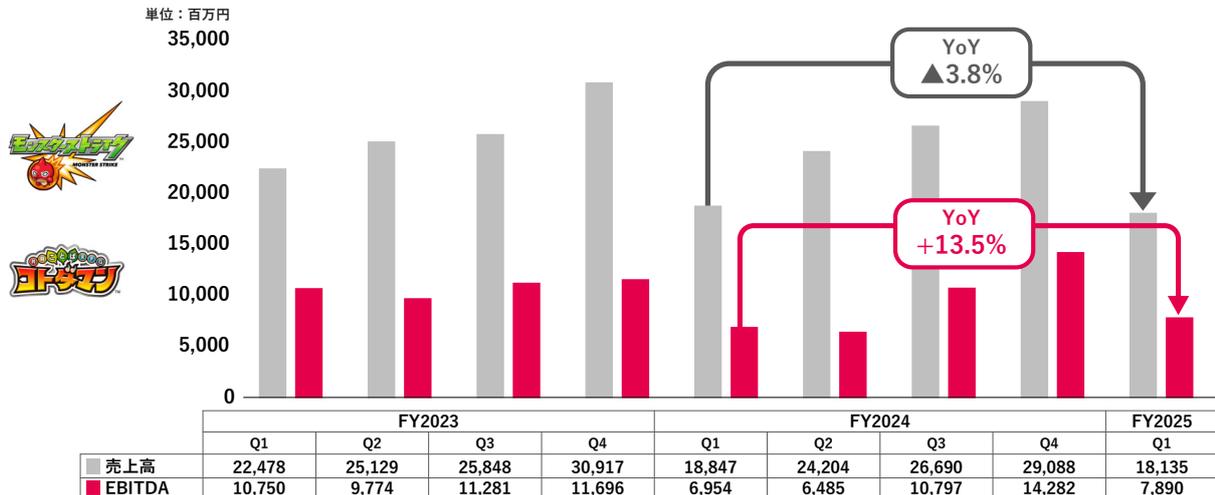
## 2 事業状況

- | 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
- | 投資

## 3 Appendix

15ページをご覧ください。  
デジタルエンターテインメントセグメントについてご説明します。

- 売上はモンスターストライクのARPU減少により、YoY3.8%減収
- EBITDAは、事業撤退によるコスト削減によりYoY増益
- コトダマンは、売上・EBITDAともに前年同水準。黒字を維持



16ページをご覧ください。

売上高は181億円と前年同期比3.8%の減収となりました。  
モンスターストライクは、MAUは昨年を上回りましたが、  
ARPUが下回る期間があったことから、Q1全体では売上微減となりました。

EBITDAは78億円と前年同期比13.5%の増益となりました。  
モンスターストライクの減収影響がある一方で、  
事業撤退によるコスト削減があったためです。

なお、コトダマンは売上・EBITDAともに前年同水準で、  
黒字を維持しています。

- ・有力なIPとのコラボなども奏功し、MAUはQ1を通しYoYで増加
- ・7月に開催した「DREAMDAZE II」も盛況。オンライン配信の最大同時接続数は36万を超える

4月



5月



6月



7月



Q1

Q2

人気IPとのコラボを開催



17ページをご覧ください。  
モンスターストライクの状況となります。

Q1では、魅力的なコラボや各種施策を実施したことで、  
全ての月でMAUが前年同期を上回りました。

また7月には、「LaLa arena TOKYO-BAY」にて  
「DREAMDAZE II」を開催しました。  
オンライン配信の最大同時接続数は36万を超えるなど、  
引き続き多くのユーザーにモンストを楽しんでいただけている状況です。

高いMAUを最大限に活かし、通期計画の達成を目指します。

## 1 財務状況

## 2 事業状況

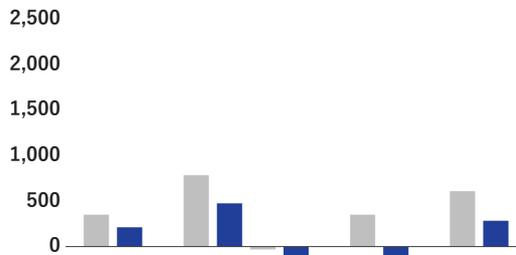
- | スポーツ
- | ライフスタイル
- | デジタルエンターテインメント
- | **投資**

## 3 Appendix

18ページをご覧ください。  
投資セグメントについてご説明します。

## 売上・EBITDA推移

単位：百万円

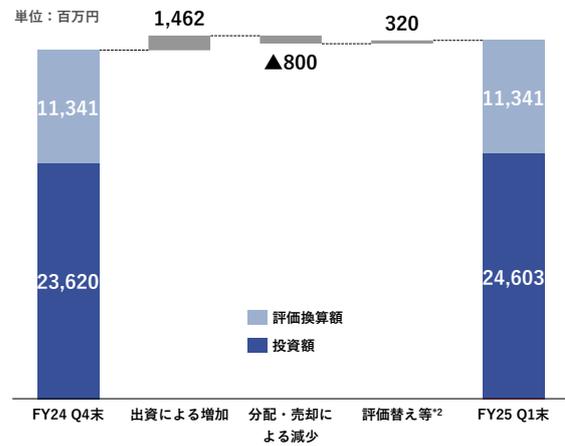


▲500

	FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
売上高	355	790	▲28	354	614
EBITDA	216	481	▲345	▲247	288

## 運用総額\*1

単位：百万円



\*1:運用総額の計算においては、営業投資有価証券のBS計上額に加え、直近のファイナンス価格を時価(投資の減損を認識した場合には、次回ファイナンスまでは当該減損後の簿価を時価とみなす)として運用総額を試算しています  
 \*2:評価替え等には、未上場株式の時価変動(減損後評価額)、上場株式持分の時価変動(期末の終値)、VCファンドの評価損益及び為替換算差額等が含まれています

19ページをご覧ください。

売上高は6億円、EBITDAは2億円となりました。  
 子会社におけるファンドの評価益の計上や、株式の売却などによるものです。

- ・ 事業の将来性や当事業との関連性に着目し、2019年10月より段階的に投資
- ・ 7月26日に上場。初値は1,850円と公開価格の1,450円を27.6%上回った
- ・ 当社の保有株式数は611万7千株、取得資金は6億8,668万5千円。現在保有株式の一部を売却中

## Timee

### 会社概要

企業名	株式会社タイミー / Timee, Inc.
代表者	小川 嶺（オガワ リョウ）
設立	2017年8月
事業内容	アプリケーションの企画・開発・運営
資本金	36.3億円 (2023年8月現在、資本準備金含む)
従業員数	1,203名（うち正社員932名）

[2024年6月時点]

従来の「求人サイト」でも「派遣」でもない  
「働きたい時間」と「働いてほしい時間」を  
マッチングするスキマバイトサービス



20ページをご覧ください。  
投資先の上場についてご説明します。

7月26日に、投資先のタイミー社が上場しました。  
2019年10月より段階的に投資し、  
2024年6月末時点で約600万株、5.6%の株式を保有しています。

なお当社の保有株式につきましては、  
グローバル・オフリングに合わせて一部売却を行っており、  
今後も段階的な売却を実施する予定です。

- ・売上は連結で社内計画どおり、利益は若干上回って推移
- ・タイミー社の株式売却などを含め、業績予想以上のアップサイドを目指す
- ・FY2024期末決算発表にて公表した「今後の事業成長と企業価値向上への取り組み」は計画通り進捗



21ページをご覧ください。  
業績予想の進捗状況についてご説明します。

Q1の連結業績としては、  
売上は社内計画通り、利益は若干上回って推移しました。  
タイミー社の株式売却などを含め、  
業績予想以上のアップサイド創出を目指していきます。

なお、前期末にお話したグローバルモンスターや  
豪州ベッティングサービスについても計画通り取り組みを進めており、  
来期以降の売上貢献を目指します。

ご清聴いただき、ありがとうございました。

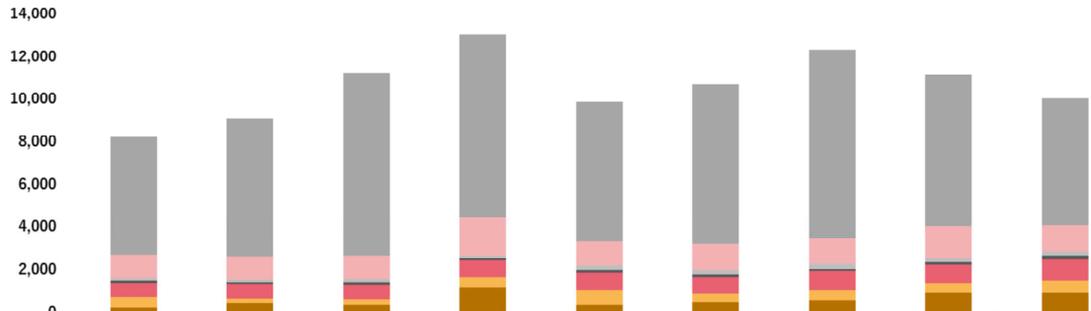
## 1 財務状況

## 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
- | 投資

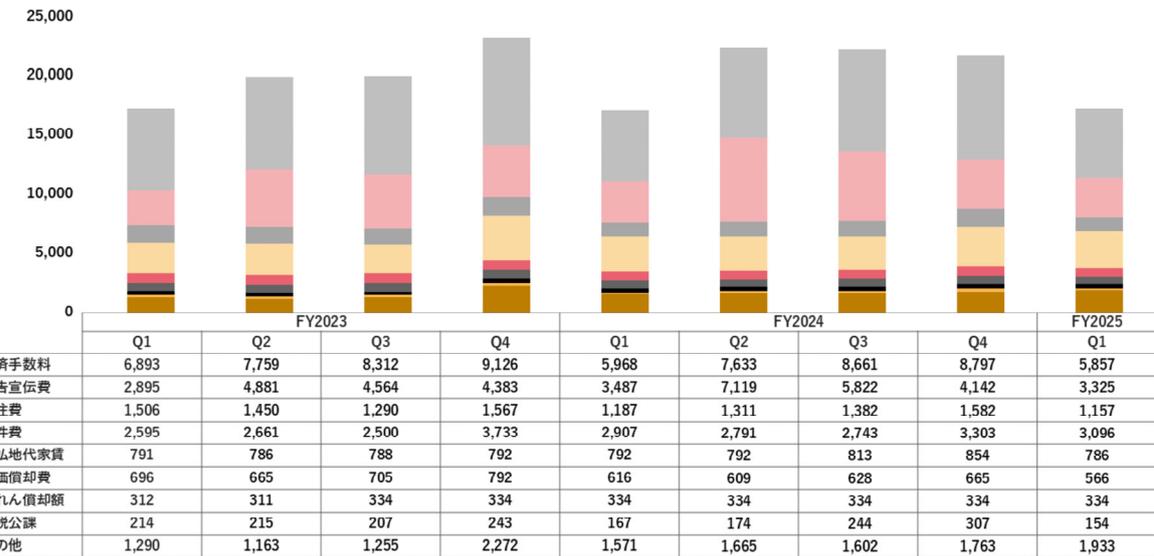
## 3 Appendix

単位：百万円



	FY2023				FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
■ 外注費	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802	7,116	5,955
■ 開発人件費	1,055	1,112	1,129	1,801	1,132	1,219	1,226	1,520	1,234
■ コンテンツ費用	140	133	132	114	222	193	240	188	188
■ 減価償却費	130	93	114	119	105	108	95	102	213
■ 賃借料	642	658	729	758	851	809	909	893	985
■ 仕入	514	236	252	495	695	431	512	412	538
■ その他	233	437	349	1,194	363	478	554	972	971

単位：百万円



	FY2023				FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
外注費（原価）	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802	7,116	5,955
スポーツ	3,061	2,941	3,163	2,877	3,188	3,493	3,257	3,394	3,370
ライフスタイル	333	377	2,752	893	598	595	2,674	1,051	538
デジタルエンターテインメント	2,095	2,980	2,547	4,721	2,750	3,360	2,827	2,624	2,031
全社	60	154	111	94	20	70	43	45	15

	FY2023				FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
広告宣伝費（販管費）	2,895	4,881	4,553	4,395	3,487	7,119	5,822	4,142	3,325
スポーツ	798	1,277	1,144	1,114	1,112	1,243	1,603	1,267	1,193
ライフスタイル	334	142	691	636	358	279	940	462	445
デジタルエンターテインメント	1,748	3,446	2,700	2,596	2,000	5,578	3,271	2,337	1,649
全社	14	15	17	47	15	17	6	74	36

※投資セグメントでは当該費用が発生していないため、掲載しておりません

## ■ 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

	FY2024 (2023年4月-2023年6月)	FY2025 (2024年4月-2024年6月)	増減率 (YoY)
<b>スポーツ事業</b>			
売上高	7,544	8,583	+13.8%
セグメント利益 (EBITDA)	▲277	▲160	-
<b>ライフスタイル事業</b>			
売上高	2,421	2,736	+13.0%
セグメント利益 (EBITDA)	▲374	▲301	-
<b>デジタルエンターテインメント事業</b>			
売上高	18,847	18,135	▲3.8%
セグメント利益 (EBITDA)	6,954	7,890	+13.5%
<b>投資事業</b>			
売上高	355	614	+73.1%
セグメント利益 (EBITDA)	216	288	+33.0%

単位：百万円

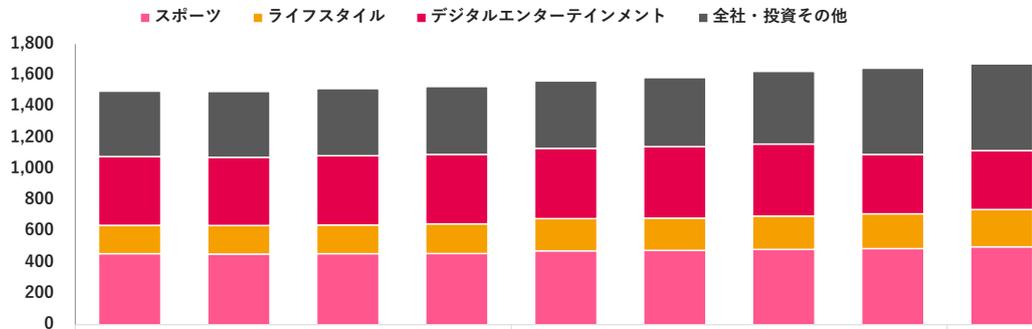
	FY2024 (2024年3月末)	FY2025 (2024年6月末)	差異の主な要因
流動資産	154,236	146,231	自己株式の取得や長期貸付けによる現預金の減少
固定資産	53,105	58,018	-
総資産	207,342	204,249	-
流動負債	22,992	22,588	-
固定負債	8,619	8,536	-
純資産	175,730	173,124	-
	FY2024 (2023年4月-2023年6月)	FY2025 (2024年4月-2024年6月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	▲8,222	▲3,589	法人税等の支払額の減少
投資活動によるCF	▲2,595	▲7,324	長期貸付けによる支出の増加
財務活動によるCF	▲6,350	▲3,829	自己株式の取得による支出の減少
現金及び現金同等物の期末残高	101,768	91,192	-

# 3

## 従業員数推移(正社員)



単位：人

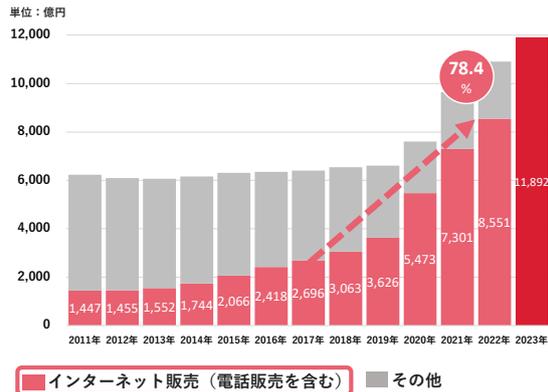


	FY2023				FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
スポーツ	456	454	456	457	474	477	483	488	500
ライフスタイル	182	183	184	190	207	207	214	224	239
デジタルエンターテインメント	441	437	444	445	450	459	462	380	378
全社・投資その他	419	422	430	435	432	442	466	553	556

※FY2023より一部の事業をスポーツから全社セグメントへ変更いたしました ※FY2023以前の従業員数の遡及修正を行っており、従前の開示数値から変更がございます

## チャリロト：市場のオンライン化による伸長

- ・ オンライン化により競輪市場全体が拡大
- ・ 新型コロナウイルスの影響で無観客試合が増加し、オンライン化が加速

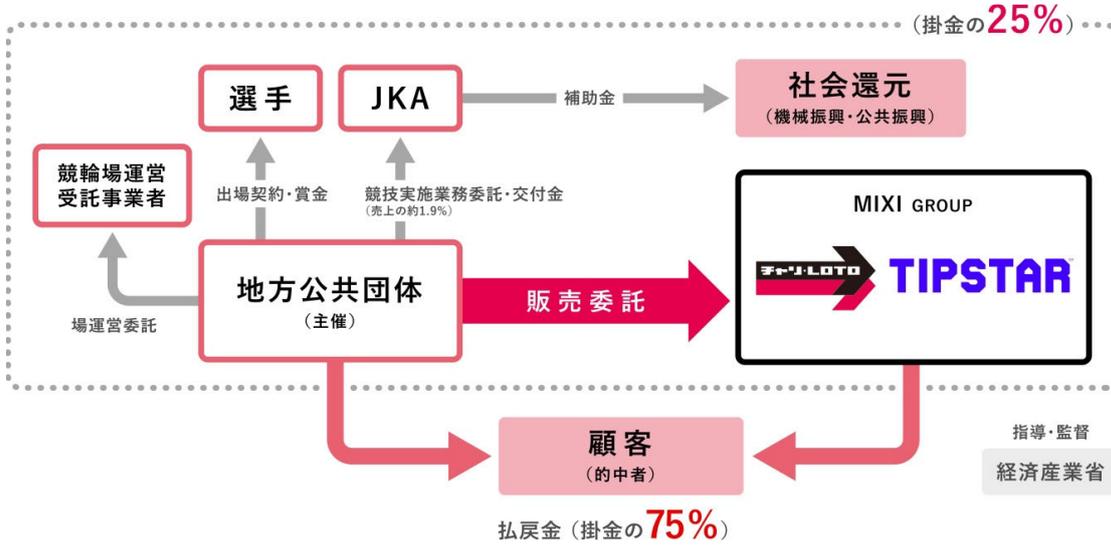


出所：経済産業省製造産業局車両室、公益財団法人JKAの広報KEIRIN等

## TIPSTAR：新規マーケットの創出

- ・ 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！





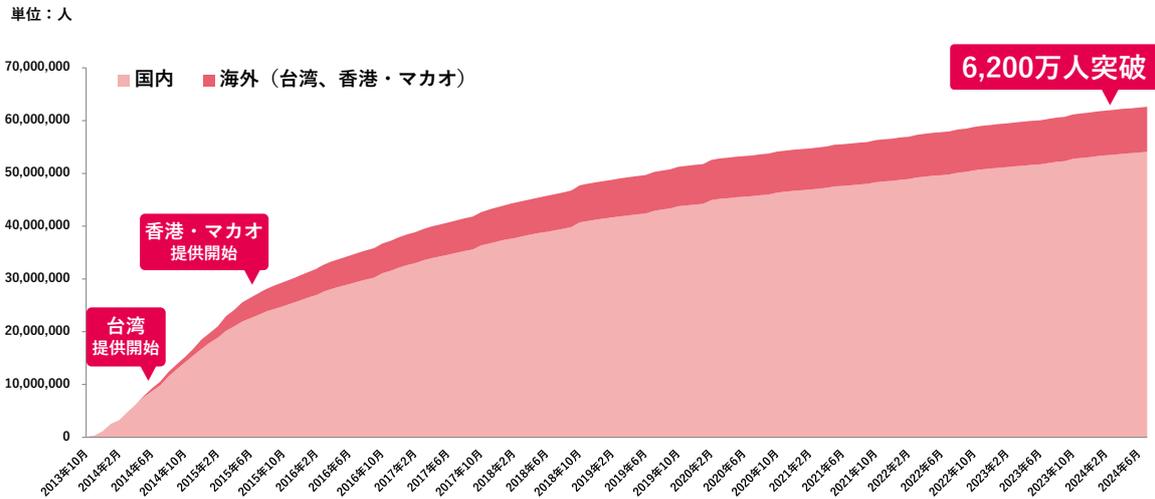
形態	競輪場
施設所有	富山競輪場
施設所有・再整備・包括運営	伊東温泉競輪場
包括運営・再整備 (一部施設所有)	玉野競輪場
包括運営	高松競輪場
包括運営	小松島競輪場
包括運営・再整備	広島競輪場



新玉野競輪場

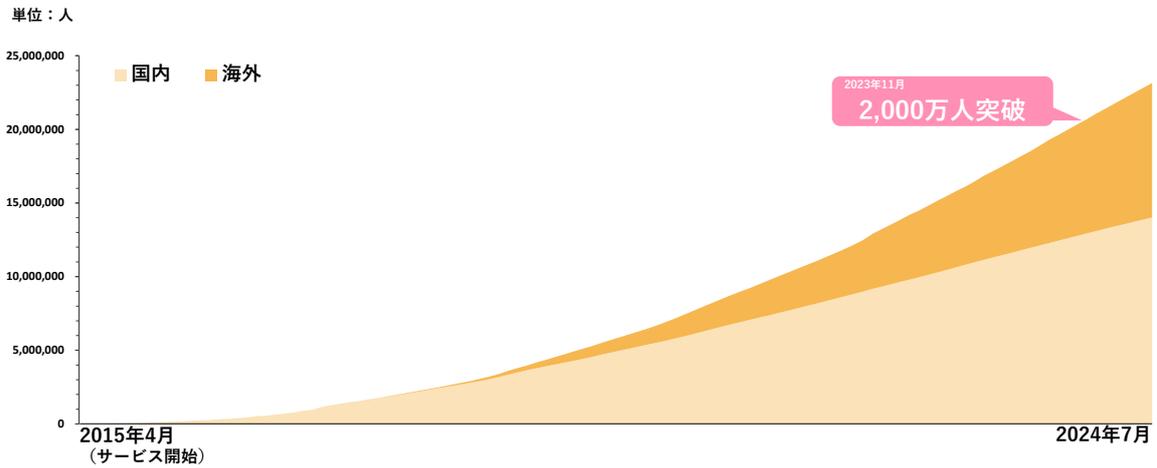


新広島競輪場イメージ：再整備後

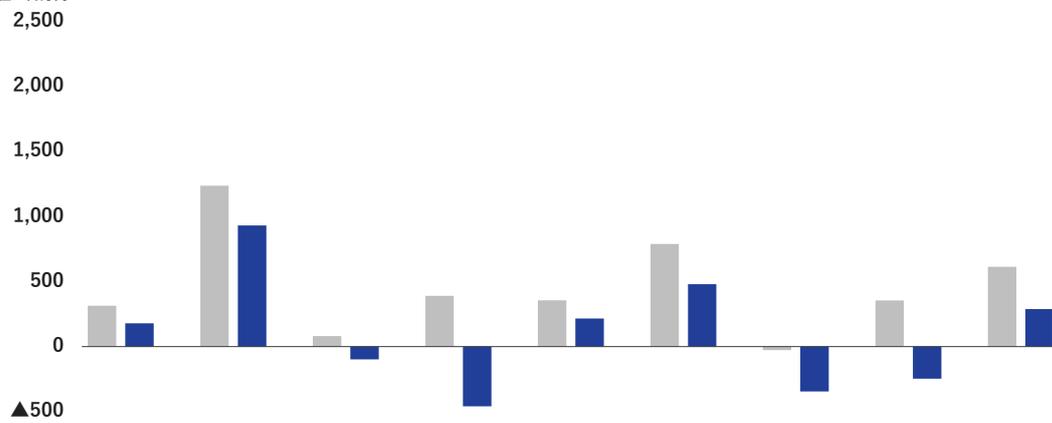


\* 利用者数には、同一端末で重複ダウンロードされた数は含んでおりません。  
 \* 2020年2月の中国版終了に伴い、2017年8月以降の中国版のダウンロード数を削除しております。  
 \* 2024年3月に世界累計利用者数が6,200万人を突破

- 一定水準のアクティブ比率を維持しながら、海外ユーザーは引き続き伸長
- 2024年7月末時点で、海外は39.5%、また全体の2割程度が北米



単位：百万円



	FY2023				FY2024				FY2025
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
売上高	313	1,237	81	390	355	790	▲28	354	614
EBITDA	179	932	▲99	▲459	216	481	▲345	▲247	288

当社は企業活動・ステークホルダーへのインパクトという視点から企業活動を通して実践するテーマとして、8つのマテリアリティを設定しました。コミュニケーションサービスを生み出す企業として、人・地域・社会のつながりの創出とイノベーションの促進を価値創造の源泉とするともに、健全なサービス運営に真摯に取り組んでまいります。また、情報セキュリティとプライバシー・多様な人材の活躍・ガバナンスという経営基盤の強化・改善を推進してまいります。



- MIXIでは、サステナビリティに積極的に取り組んでおります
- コーポレートサイトにサステナビリティに関する情報を掲載しております



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

#### 健康経営の取組み

MIXIではサステナビリティの一環として、健康経営に取り組んでおります。

より魅力的なサービスを提供し、従業員のエンゲージメントや企業価値を高めるために、一人一人が心身ともに健康な状態で、高いパフォーマンスを発揮できる環境を整備することが重要であると考えます。

今後も世の中の変化や会社の成長とともに、従業員やそのご家族の幸せをもたらす健康経営施策を推進してまいります。

<https://mixi.co.jp/sustainability/social/employee/>

## スポーツ

## — ベッティング事業 —

TIPSTAR

みんなで参戦!のっかりベッティング

『TIPSTAR』

TIPSTARとは、365日配信されるレース映像と、競輪・PIST6・オートレースのネット投票を、基本無料で、友達と一緒に楽しむことができるサービスです。



競輪・オートレース車券販売サイト

『チャリロト』

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。



国内最大級の競馬総合メディア

『netkeiba (ネットケイバ)』

月間ユーザー約1,700万人、PV数11億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、レース映像、予想に役立つ動画、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。

netkeirin

競輪の魅力存分に楽しめるメディア

『netkeirin (ネットケイリン)』

ワンストップであらゆる競輪情報を提供する、月間ユーザー数約100万人の競輪総合メディアです。豊富なコンテンツを用意し、全国競輪場全レースの出走表やオッズ・競輪予想、ニュース、コラム、選手データベースなどを網羅しております。

## — 観戦事業 —

CHIBAJETS

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』

千葉ジェッツふなばしは、「千葉県をバスケットボール王国にする」というビジョンのもと、地域に根差し、競技人口の増加を目的としたバスケットボールの普及ならびに地元から多くのプロを輩出することを旨とした選手育成の強化、そしてアースターの皆さまや競技者たちに憧れを持ってもらえるような強く魅力的なクラブをめざします。

FC TOKYO

明治安田 J1リーグ プロサッカークラブ

『FC東京』

FC東京は、地域社会・行政・企業との協働体制により、長期的な視点から真の「都民のための地域密着型」の Jリーグクラブづくりをめざします。

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。

## デジタルエンターテインメント



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

『共闘ことば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」を組み合わせて「ことば」をつくり、ステータリアを目指します。

## ライフスタイル



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。



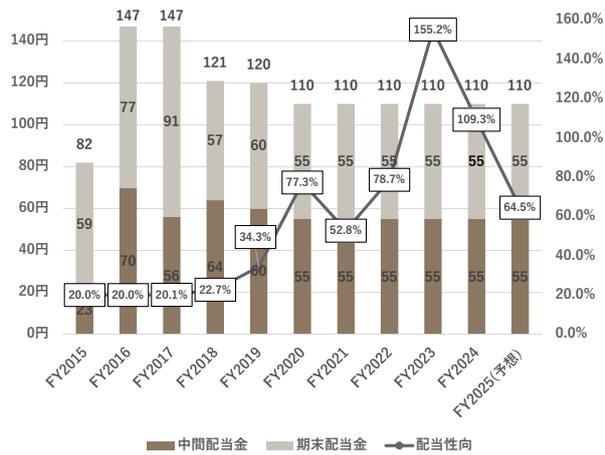
ソーシャル・ネットワーキング サービス

『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。

- 連結配当性向20%または株主資本配当率（DOE）5%を目安に配当を行う

### 配当金推移



### 自己株式の取得推移

取得期間	取得株式総数 (株)	取得総額 (円)
2023年5月15日～ 2023年8月16日	2,810,600	7,499,844,800
2021年5月10日～ 2021年9月16日	2,839,600	7,499,784,900
2018年5月15日～ 2018年6月7日	4,133,800	14,997,361,000
2016年11月10日～ 2017年7月7日	3,744,100	19,999,729,000
2016年5月13日～ 2016年7月19日	2,526,300	9,999,856,500

## 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 3,750,000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 2024年5月13日から2025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)

## 取得状況一覧

取得期間	取得株式総数 (株)	取得総額 (円)
2024年5月13日～ 2024年5月31日	200,200	548,705,900
2024年6月1日～ 2024年6月28日	236,300	680,514,200
2024年7月1日～ 2024年7月31日	147,000	439,476,400
2024年5月13日～ 2024年7月31日 累計	583,500	1,668,696,500
進捗状況	15.6%	22.2%

会社名	株式会社MIXI (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 上級執行役員 CEO	大澤 弘之	社外取締役	藤田 明久
	取締役 上級執行役員	村瀬 龍馬	社外取締役	渡瀬 ひろみ
	取締役 上級執行役員	笠原 健治	常勤監査役 (社外)	西村 裕一郎
			社外監査役	上田 望美
		社外監査役	高山 清子	
従業員数	1,673名 (連結・正社員のみ)			(2024年6月末日現在)
発行株数	73,730,850株			
大株主	笠原 健治			46.26%
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)			11.64%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051			2.94%
	株式会社日本カस्टディ銀行 (信託口)			2.64%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 133612			2.27% (2024年3月末日現在)

心もつなごう。

**MIXI**



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