



MIXI



FY2025 Q3

決算説明資料

[2024.10.1 - 2024.12.31]

2025.2.13 Thu.

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 業績予想の修正

4 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

- ・ 千葉ジェッツやTIPSTARの売上増に加え、アリーナの売上が加わり、YoY20.8%増収
- ・ 各事業の増収により、EBITDAは黒字を継続

ライフスタイル

- ・ 注力商材の売上は増加したものの、年賀状サービスの苦戦によりYoY3.1%減収
- ・ EBITDAは、年賀状関連の広告宣伝費の抑制や事業の収益性向上によりYoY増益

デジタルエンターテインメント

- ・ 売上は、YoYで微減も人気IPとのコラボ等により社内計画を上回って推移
- ・ EBITDAは、事業撤退によるコスト削減等によりYoY増益

業績予想の修正

- ・ Q3までの好調な業績及び足元の状況を勘案し上方修正
- ・ 上方修正によりROEは9%を超える見込みであり、株主資本コストを上回る想定

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 業績予想の修正

4 Appendix

4ページをご覧ください。
まずは財務状況についてご説明します。

単位：百万円

	FY2024／Q3 (2023年10月-12月)	FY2025／Q3 (2024年10月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	41,240	41,532	+0.7%
EBITDA	7,736	9,533	+23.2%
営業利益	6,664	8,282	+24.3%
経常利益	4,416	7,719	+74.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	2,417	5,189	+114.7%

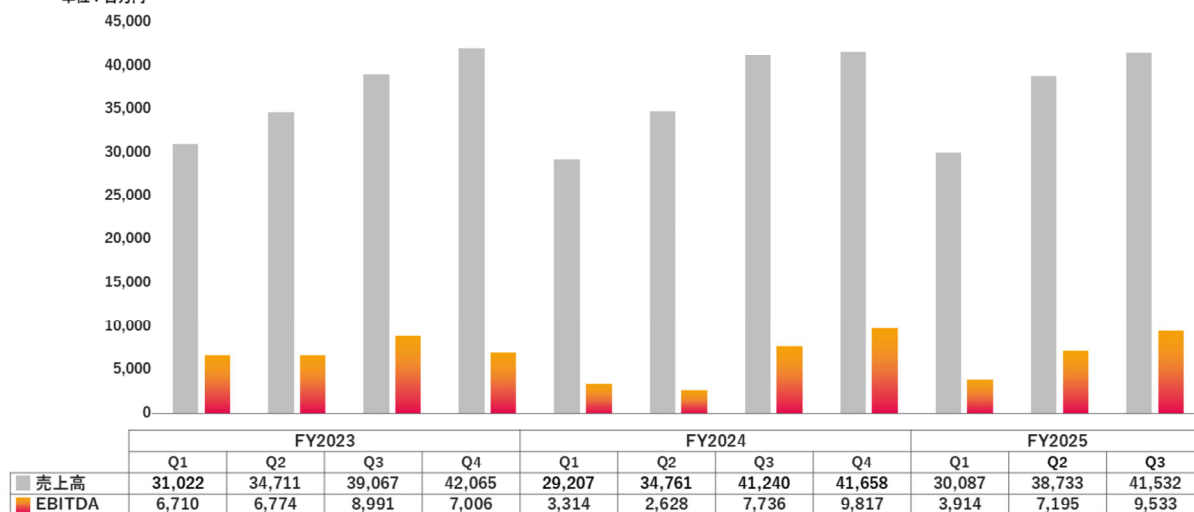
5ページをご覧ください。
Q3の四半期連結損益計算書です。

売上高 415億円、
EBITDA 95億円、
営業利益 82億円、
当期純利益 51億円
と、前年同期比で増収増益となりました。

売上は、デジタルエンターテインメントおよび
ライフスタイルセグメントで若干減収となったものの、
その他のセグメントで増収となりました。
一方、EBITDA は全てのセグメントで増益となりました。

なお、前年同期に持分法適用会社ののれんの減損や
事業撤退損失などを計上したため、経常利益以下の増減率が大きくプラスとなりました。

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

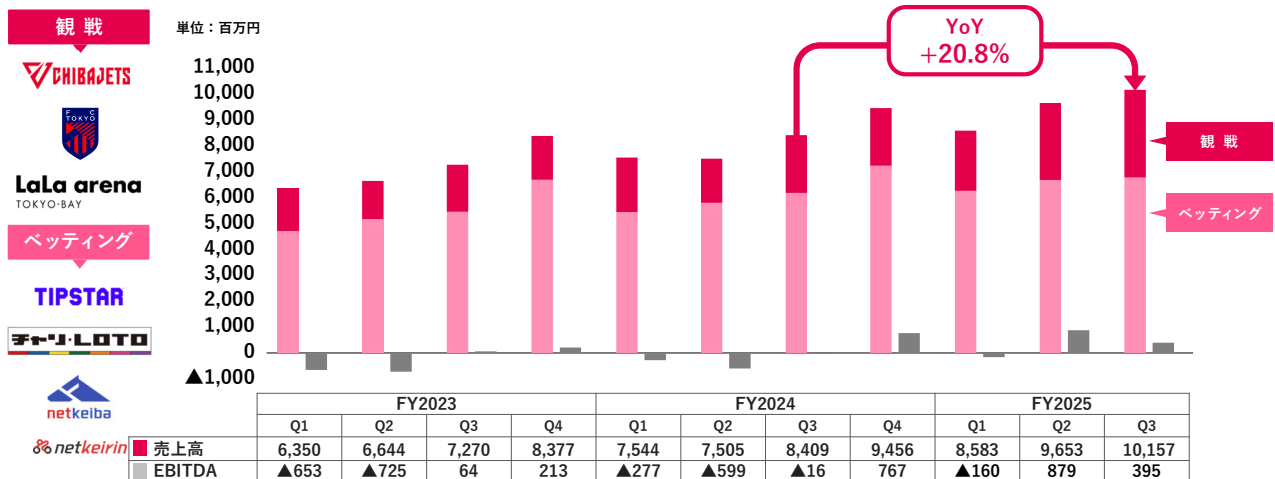
| 投資

3 業績予想の修正

4 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。

- ・千葉ジェッツやTIPSTARの売上増に加え、アリーナの売上が加わり、YoY20.8%増収
- ・各事業の増収により、EBITDAは黒字を継続



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20.8%増の101億円となりました。
主な要因は、千葉ジェッツのチケット収入増加や、
TIPSTARの車券販売の伸長に加え、
Q2よりアリーナの売上が加わったことによるものです。

なお、アリーナ開業の影響を除きますと、
前年同期比17.6%の増収となっています。

EBITDAは各事業の増収に伴い、増益となりました。



・ B1リーグ戦通算入場者数
100万人*を突破（2024年10月）



* レギュラー戦のみ
* 12月には110万人を突破



・ 前シーズンにおいてシーズン最多来場者数／
最多平均来場者数を更新



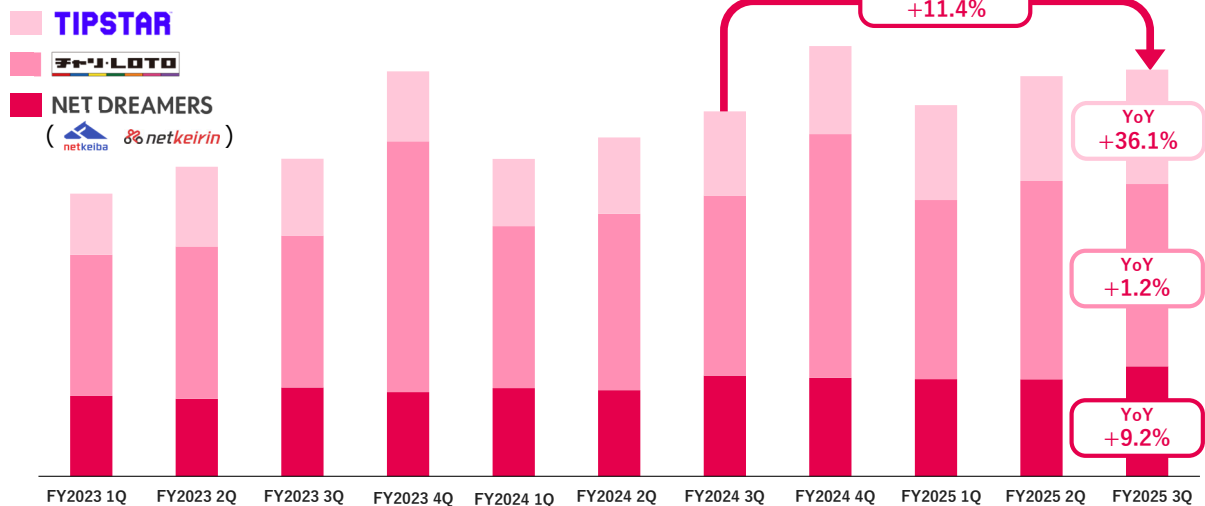
©FC TOKYO

9ページをご覧ください。
観戦事業の状況となります。

千葉ジェッツは、昨年10月に
B1リーグの通算入場者数が100万人を突破しました。
新たなアリーナも完成し、今後さらに多くのファンの皆様にご来場いただきたいと思います。

FC東京は、昨シーズン、ホームゲーム最多来場者数を5年ぶりに更新しました。
明日から始まる2025シーズンは、新体制のもと、
「+1Goal（ワンモアゴール）」の攻撃的なスタイルで上位を狙っていきます。

- ・ TIPSTAR、チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社の売上高合計がYoY11.4%増収
- ・ TIPSTARはYoY36.1%増収と高い成長率を継続



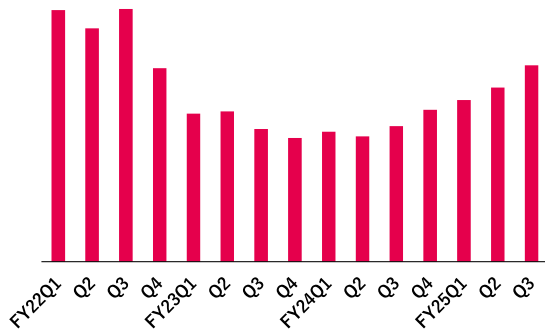
10ページをご覧ください。
ベッティング事業の主要サービス売上高推移となります。

TIPSTAR、チャリ・ロト社、ネットドリーマーズ社は
堅調に成長を続け、全体で前年同期比11.4%の増収となりました。
チャリロト社については、前年同期に一時的な売上を計上していたため
1.2%の増収にとどまりました。

なお、TIPSTARは前年同期比36.1%と高い成長率を継続しています。

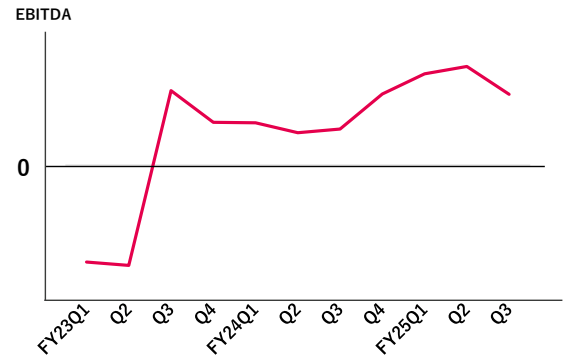
MAUの状況

- 継続的なプロダクト改修が奏功し、足元のMAUは着実に増加



EBITDAの状況

- Q3はユーザー獲得への投資を増加
- 投資により利益は減少も、黒字は継続



11ページをご覧ください。
TIPSTARの状況となります。

TIPSTARはアプリの操作性向上やソーシャル機能の実装等、継続的なプロダクト改修が奏功し、着実にMAUが増加しています。

EBITDAは、ユーザー獲得を目的に一時的に広告宣伝費を投下した結果、Q2に比べてやや減少したものの、黒字を維持しています。

引き続きプロダクトの改修と並行して効率的な運営を行い、兆しが見えたタイミングで大きく成長投資を行いたいと考えています。

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

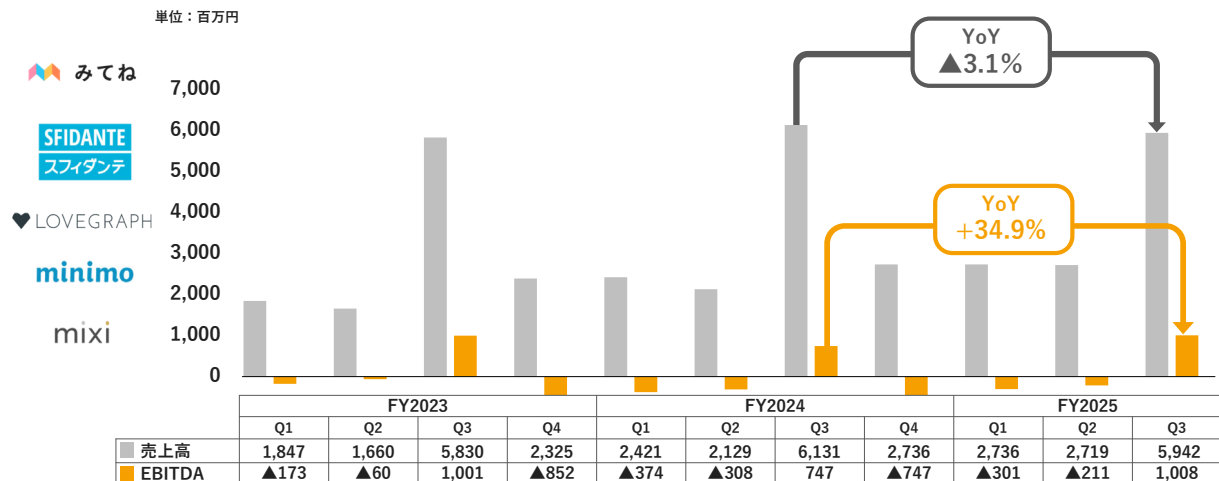
| 投資

3 業績予想の修正

4 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。

- ・ 注力商材の売上は増加したものの、年賀状サービスの苦戦によりYoY3.1%減収
- ・ EBITDAは、年賀状関連の広告宣伝費の抑制や事業の収益性向上によりYoY増益



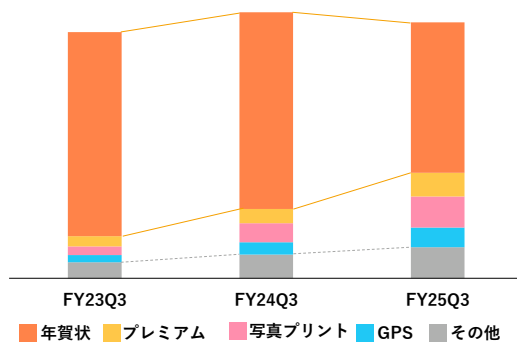
13ページをご覧ください。

売上高は、59億円となりました。
みてねにおいて、プレミアムサービスなど注力商材の売上が伸長した一方で、年賀状サービスが苦戦し、前年同期比で3.1%減となりました。

なお、EBITDAは、海外ユーザー獲得への投資は増加したものの、年賀状関連コストの抑制や、利益率の高い注力商材の増収などにより前年同期比で増益となりました。

売上構成比推移

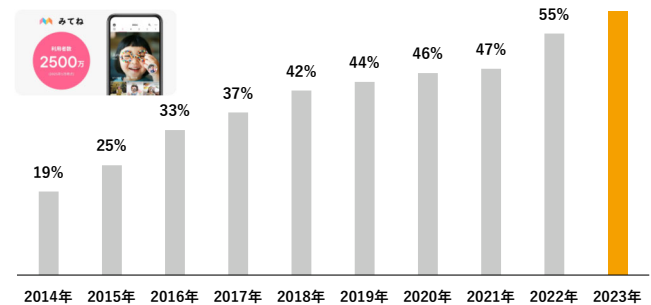
- ・年賀状市場が縮小する中、注力商材（プレミアム・写真プリント・GPS）は伸長



ユーザーの状況

- ・2025年1月、世界累計利用者数が2,500万人突破
- ・国内出生数に対するみてね利用率は2023年において約60%と増加傾向*

国内出生数に対するみてね利用率



* 「みてね」登録時に入力されたお子さまの誕生日と厚生労働省発表「人口動態統計」から算出。2023年12月時点で60%。

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。

みてね経済圏においては、年賀状市場の縮小が予見される中、
商材ポートフォリオの見直しを行ってきました。

その結果、年賀状市場の縮小は想定以上であったものの、
売上は昨年規模を維持しています。
また、プレミアムプランなど利益率の高い商材が成長し、収益性は向上しました。

なお、2025年1月に利用者数が2,500万人を突破しました。
年度ごとの国内出生数に対する利用率が約60%と、
子育て世帯の半数以上にご利用いただいています。
今後も国内外でユーザー基盤を広げ、みてね経済圏全体での収益成長を目指します。

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

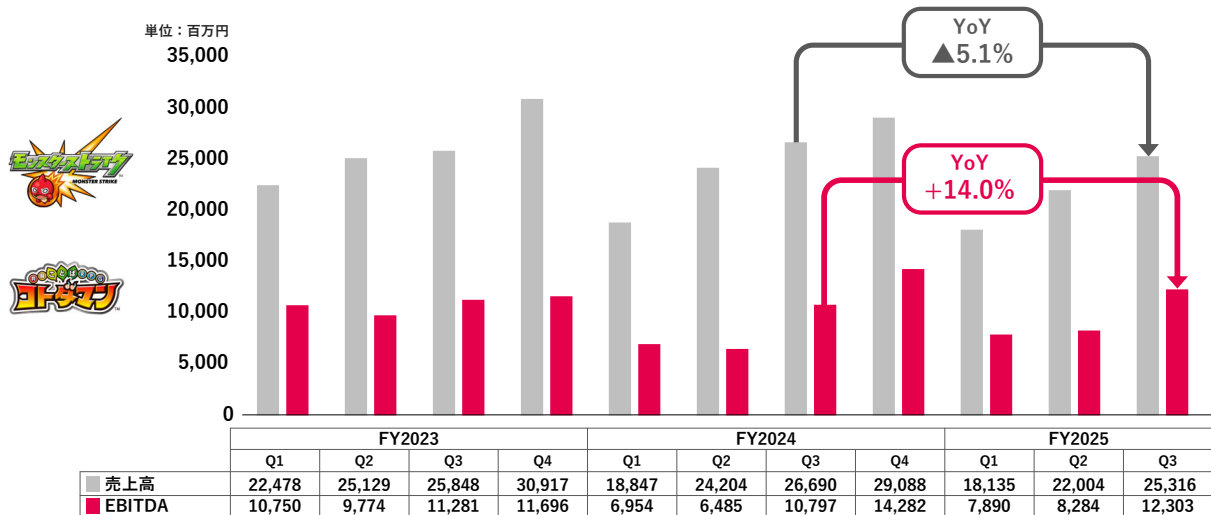
3 業績予想の修正

4 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、YoYで微減も人気IPとのコラボ等により社内計画を上回って推移
- ・EBITDAは、事業撤退によるコスト削減等によりYoY増益



16ページをご覧ください。

売上高は、253億円と前年同期比5.1%の減収となりました。
モンスターストライクは、前年同期比では若干の減収となりましたが
社内計画を上回って推移しました。

EBITDAは、123億円と前年同期比14.0%の増益となりました。
これは事業撤退によるコスト削減等で利益率が改善したためです。

なお、コトダマンは減収減益となりました。

- ・ 前年同期（10周年）と比較するとMAUは減少も、コラボ等の影響でARPUは増加
- ・ 年始の新キャラクター販売も好調

10月

11月

12月

1月



©SENHA

Q3

Q4

人気IPとのコラボ



17ページをご覧ください。
モンスターストライクの状況です。

Q3を通して、アクティブユーザーは
10周年施策を実施した前年同期比では減少しました。
一方、コラボ等の好調により、ARPUは増加しました。
また、年始の新キャラクターも大変ご好評をいただきました。

引き続きコラボ等の施策により、業績のアップサイドを目指します。

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

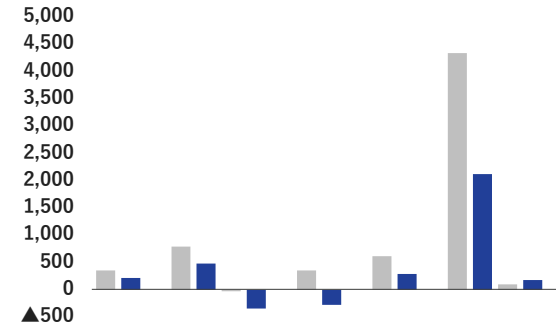
3 業績予想の修正

4 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

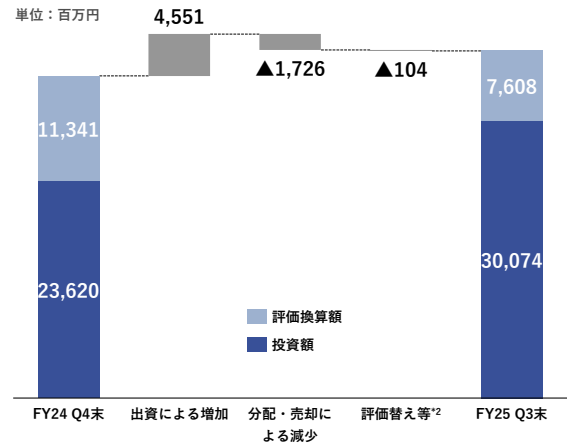
単位：百万円



	FY2024				FY2025		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
売上高	355	790	▲28	354	614	4,338	99
EBITDA	216	481	▲345	▲247	288	2,119	178

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1億円、EBITDAは1.7億円となりました。
EBITDAが売上を上回っておりますが、ファンド評価洗替の会計処理において、コストがマイナスとなったためです。

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 業績予想の修正

4 Appendix

20ページをご覧ください。
業績予想の修正についてご説明します。

- Q3までの好調な業績及び足元の状況を勘案し上方修正
- 上方修正によりROEは9%を超える見込みであり、株主資本コストを上回る想定

単位：百万円

	FY2024 実績	FY2025 期初予想 (5/10)	FY2025 修正予想 (2/13)	前期比増減率
売上高	146,868	147,000	153,000 (+6,000)	+4.2%
EBITDA	23,497	23,000	31,000 (+8,000)	+31.9%
営業利益	19,177	18,500	26,500 (+8,000)	+38.2%
経常利益	15,669	17,500	25,500 (+8,000)	+62.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	7,082	12,000	17,500 (+5,500)	+147.1%

21ページをご覧ください。

通期の売上高 1,530億円
 EBITDA 310億円
 営業利益 265億円
 当期純利益 175億円
 と、上方修正いたしました。

上方修正によりROEは9%を超える見込みであり、
 株主資本コストを上回る想定です。

単位：百万円

		売上			EBITDA	
		期初 予想	修正 予想	業績予想修正における 主要ポイント	セグメント 利益の増減	業績予想修正における 主要ポイント
ス ポ ー ツ	観 戦	9,000	11,000	チケット、物販等の好調	+1,500	増収による増益
	ベッ ティ ング	26,000	27,000	TIPSTARの好調		増収による増益
ライフ スタイル		15,000	14,000	年賀状市場の縮小が期初想定 を上回り、売上が縮小	—	—
デジタル エンター テインメント		95,000	95,000	—	+4,500	コスト効率化を含めた利益率の向上 による増益
投資		2,000	6,000	タイミー株式売却	+2,000	増収による増益

22ページをご覧ください。
セグメント別 業績予想修正のポイントとなります。

売上は、ライフスタイルセグメントにおいて
年賀状関連事業が想定以上に減少した一方で、
スポーツセグメントでは各事業が好調、
また、投資セグメントにおいては
タイミー社株式の売却益を計上するなどのアップサイドがありました。

EBITDAについては、スポーツおよび投資セグメントの増益に加え、
デジタルエンターテインメントセグメントにおいて
想定以上のコスト効率化による利益向上がありました。

これらの要因により、通期業績予想を売上、利益ともに上方修正しております。



今期は、様々な事業が好調に推移した結果、
本日上方修正を公表することができました。
期末まで残りわずかとなりましたが、引き続きアップサイドを狙っていきます。

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 業績予想の修正

4 Appendix

単位：百万円

14,000
12,000
10,000
8,000
6,000
4,000
2,000
0

	FY2023				FY2024				FY2025		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 外注費	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802	7,116	5,955	7,020	8,539
■ 開発人件費	1,055	1,112	1,129	1,801	1,132	1,219	1,226	1,520	1,234	1,303	1,327
■ コンテンツ費用	140	133	132	114	222	193	240	188	188	162	165
■ 減価償却費	130	93	114	119	105	108	95	102	213	285	294
■ 賃借料	642	658	729	758	851	809	909	893	985	982	1,169
■ 仕入	514	236	252	495	695	431	512	412	538	548	381
■ その他	233	437	349	1,194	363	478	554	972	971	2,862	614

単位：百万円

25,000

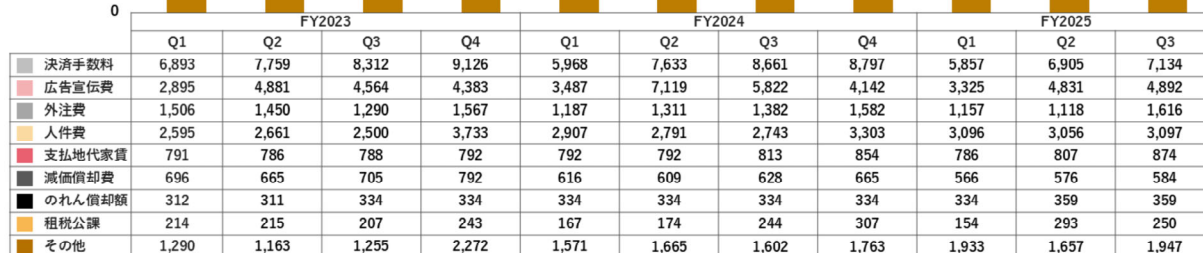
20,000

15,000

10,000

5,000

0



4

セグメント別 売上原価・販管費内訳



単位：百万円	FY2023				FY2024				FY2025		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
外注費（原価）	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802	7,116	5,955	7,020	8,539
スポーツ	3,061	2,941	3,163	2,877	3,188	3,493	3,257	3,394	3,370	3,545	3,877
ライフスタイル	333	377	2,752	893	598	595	2,674	1,051	538	633	2,113
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	2,822	2,535
全社	60	154	111	94	20	70	43	45	15	19	12

単位：百万円	FY2023				FY2024				FY2025		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
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	4,831	4,892
スポーツ	798	1,277	1,144	1,114	1,112	1,243	1,603	1,267	1,193	1,138	1,519
ライフスタイル	334	142	691	636	358	279	940	462	445	378	533
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	3,287	2,819
全社	14	15	17	47	15	17	6	74	36	27	20

* 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

4

セグメント別売上高・調整後 EBITDA



■ 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

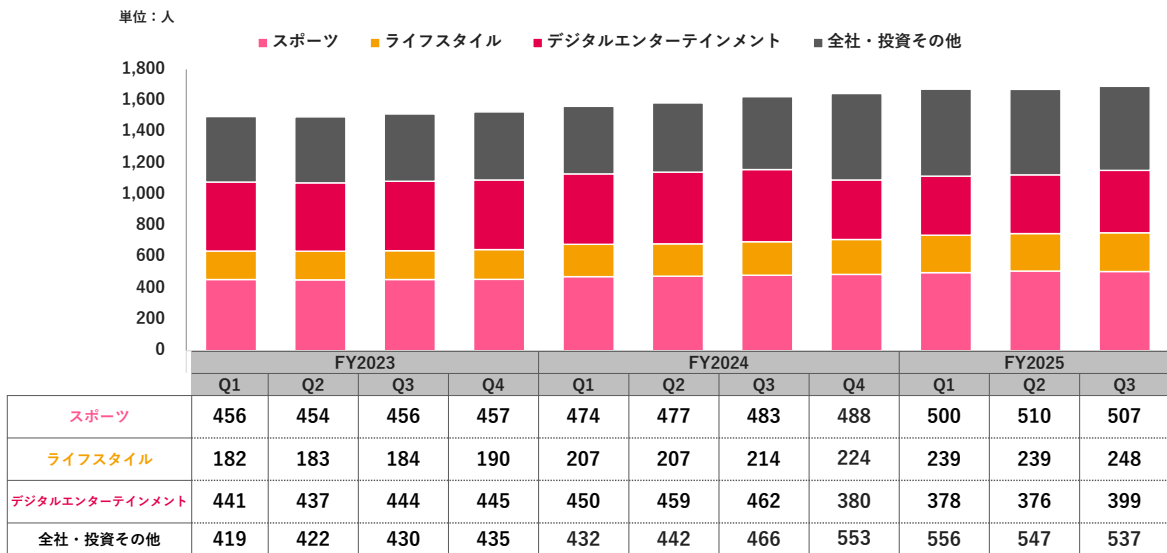
	FY2024 (2023年10月-2023年12月)	FY2025 (2024年10月-2024年12月)	増減率 (YoY)
スポーツ事業			
売上高	8,409	10,157	+20.8%
セグメント利益（EBITDA）	▲16	395	-
ライフスタイル事業			
売上高	6,131	5,942	▲3.1%
セグメント利益（EBITDA）	747	1,008	+34.9%
デジタルエンターテインメント事業			
売上高	26,690	25,316	▲5.1%
セグメント利益（EBITDA）	10,797	12,303	+14.0%
投資事業			
売上高	▲28	99	-
セグメント利益（EBITDA）	▲345	178	-

単位：百万円

	FY2024 (2024年3月末)	FY2025 (2024年12月末)	差異の主な要因
流動資産	154,236	166,108	売掛金および営業投資有価証券の増加
固定資産	53,105	54,337	-
総資産	207,342	220,445	-
流動負債	22,992	31,949	-
固定負債	8,619	12,950	子会社による長期借入金の増加
純資産	175,730	175,545	-
	FY2024 (2023年4月-2023年12月)	FY2025 (2024年4月-2024年12月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	▲727	13,733	利益の増加
投資活動によるCF	▲4,029	▲8,748	固定資産の取得による増加
財務活動によるCF	▲13,884	▲7,893	子会社による長期借入金の増加
現金及び現金同等物の期末残高	100,290	102,834	-

4

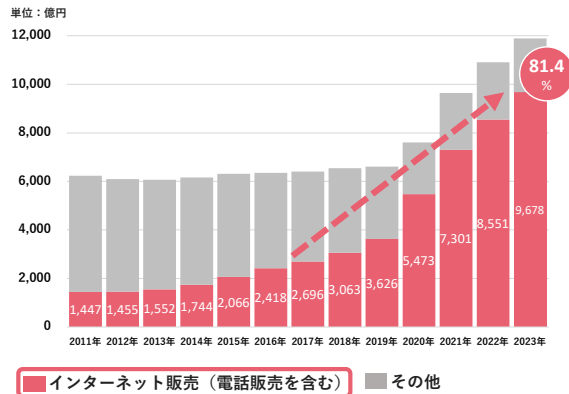
従業員数推移(正社員)



* 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以前の従業員数の過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

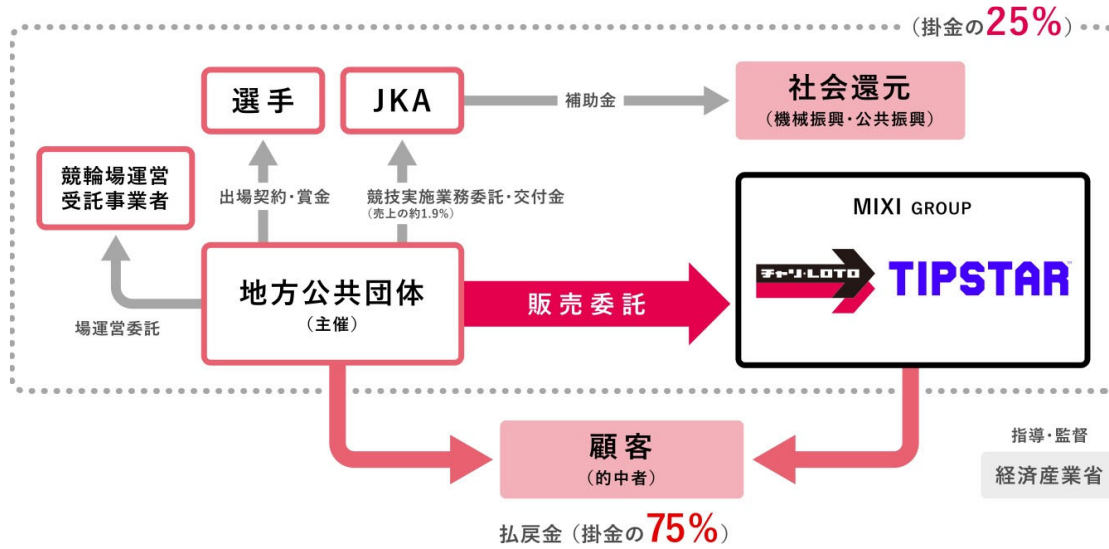
- ・ オンライン化により競輪市場全体が拡大
- ・ 新型コロナウイルスの影響で無観客試合が増加し、オンライン化が加速



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

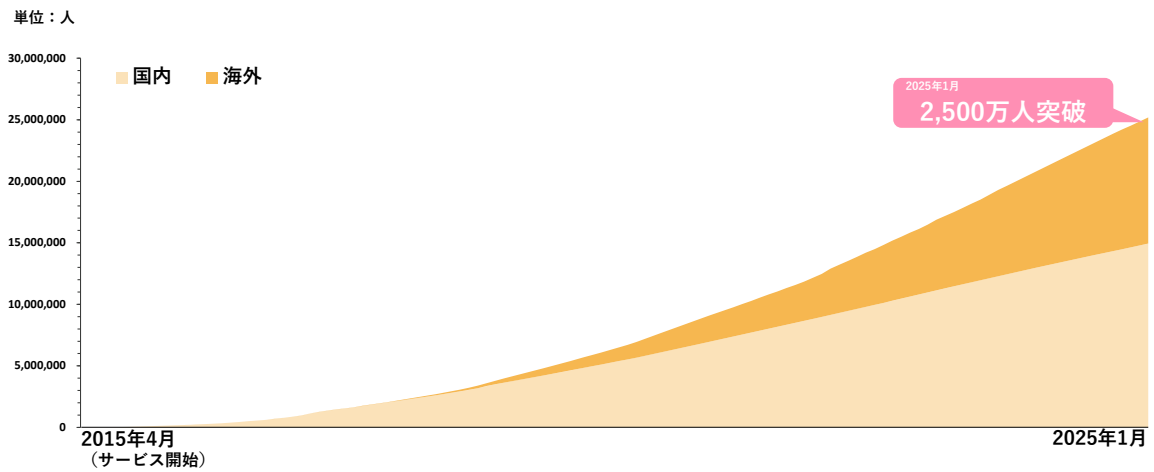


新玉野競輪場

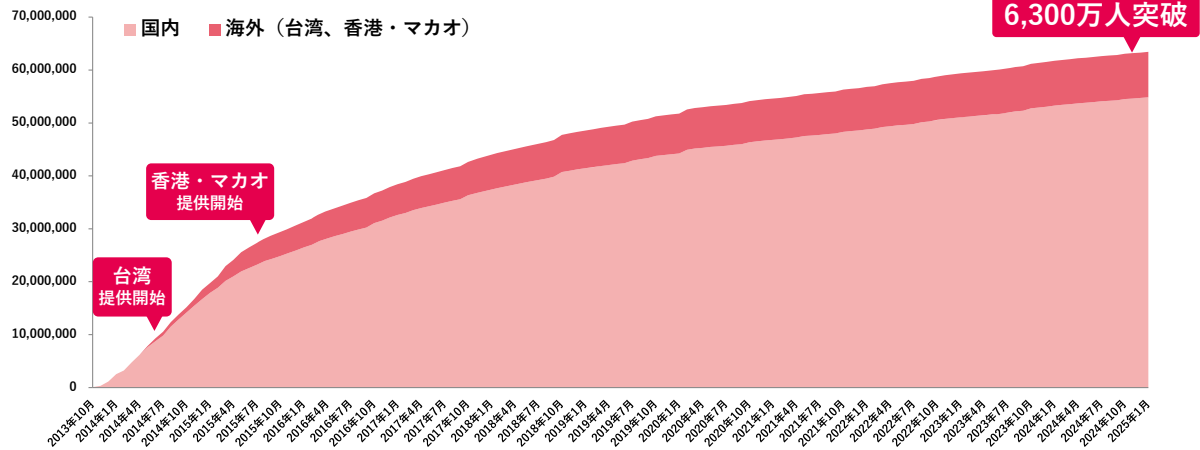


新広島競輪場イメージ：再整備後

- 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
- 2025年1月末時点で、海外は40.7%、また全体の2割程度が北米

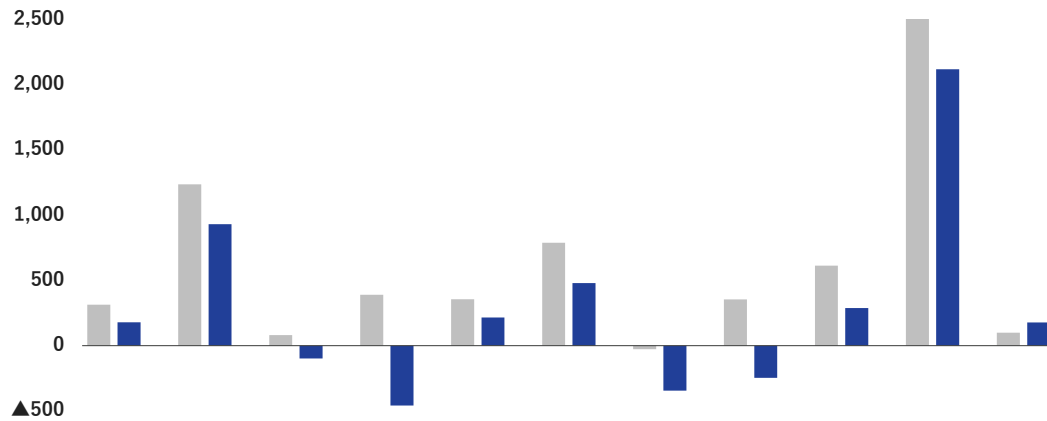


単位：人



* 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。
* 2024年10月に世界累計利用者数が6,300万人を突破

単位：百万円



	FY2023				FY2024				FY2025		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
売上高	313	1,237	81	390	355	790	▲28	354	614	4,338	99
EBITDA	179	932	▲99	▲459	216	481	▲345	▲247	288	2,119	178

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/>

健康経営の取り組み

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 —



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目指した選手育成の強化、そしてプ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。



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・企業との協力体制により、長期的な視点から真の「都民のための地域密着型」の J1 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。

ライフスタイル



みてね

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。

minimo

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。

mixi

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。



mixi2

ソーシャル・ネットワーキングサービス

『mixi2』

繋がった人、繋がりたい人との関係性を深められ、自分の興味関心でも繋がれる新しいSNSです。

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。



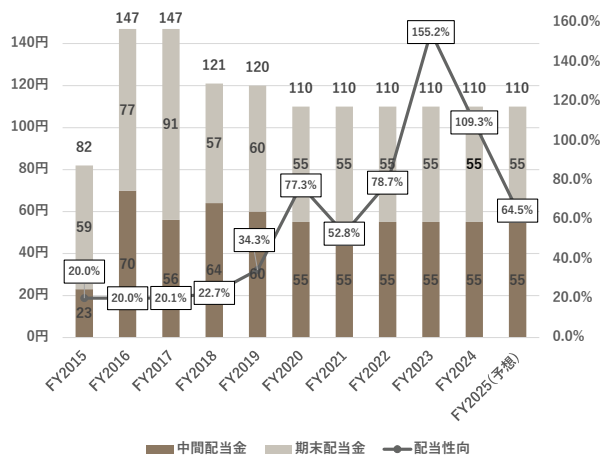
「ことば」で闘う新感覚RPG

『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、ステージクリアを目指します。

- ・ 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～31日	200,200	548,705,900
2024年6月1日～28日	236,300	680,514,200
2024年7月1日～31日	147,000	439,476,400
2024年8月1日～30日	823,300	2,272,091,900
2024年9月2日～30日	209,400	594,664,100
2024年10月1日～31日	314,000	874,398,400
2024年11月1日～29日	380,100	1,044,511,700
2024年12月2日～31日	76,500	229,569,200
2025年1月6日～31日	210,000	634,850,000
2024年5月13日～ 2025年1月31日累計	2,596,800	7,318,781,800
進捗状況	69.2%	97.6%

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	1,672名 (連結・正社員のみ)			(2024年9月末日現在)
発行株数	73,730,850株			
大株主	笠原 健治		47.28%	
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)		12.63%	
	株式会社日本カストディ銀行 (信託口)		2.85%	
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 133612		2.15%	
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051		2.05%	(2024年9月末日現在)



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