

MIXI



FY2024 Q3

決算説明資料

[2023.10.1 – 2023.12.31]

2024.2.9 Fri



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いたします。

1 エグゼクティブサマリー



スポーツ

- 観戦事業・公営競技事業ともに売上が伸長し、YoY15.7%増収
- 観戦事業の赤字幅は縮小も、TIPSTAR・海外市場探索等の投資によりEBITDAはYoY減益

ライフスタイル

- 売上は家族アルバム みてねの伸長により、YoY5.2%増収
- EBITDAはQ2に引き続き、海外でのユーザー獲得や、体制強化への投資を行いYoY減益

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MAU向上により、YoY3.3%増収
- EBITDAはモンスターストライクの10周年施策及びモンスターシリーズの運営コスト増により、YoY減益
- コトダマンは、5.5周年イベント等の施策が奏功しYoY増収増益

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
- 一株当たり期末配当予想は55円据え置き（同通期配当予想は110円）
- Q4において損失発生の可能性あり。詳細が確定次第、速やかに開示予定

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
- | 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きましてご説明いたします。

1 連結損益計算書（四半期）



単位：百万円

	FY2023／Q3 (2022年10月-12月)	FY2024／Q3 (2023年10月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	39,067	41,240	+5.6%
EBITDA	8,991	7,736	▲14.0%
営業利益	7,824	6,664	▲14.8%
経常利益	2,352	4,416	+87.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	59	2,417	+3,996.6%

5

5ページをご覧ください。

Q3の四半期連結損益計算書でございます。

売上高は412億円と、前年同期比で増収となりました。

一方、EBITDAは77億円、営業利益は66億円と前年同期比で減益となりました。
減益の主な要因は、モンスターストライク10周年施策及びモンスターシリーズの
運営コストによるものです。

持分法適用会社ののれんの減損や、モンスターシリーズ5タイトルの撤退損失など
営業外費用22億円を計上したことにより、
経常利益は44億円、当期純利益は24億円となりました。

なお、前年同期も、のれんの減損等により53億円の営業外費用を
計上したため、経常利益、当期純利益は増益となっております。



連結業績（四半期推移）



単位：百万円

45,000

40,000

35,000

30,000

25,000

20,000

15,000

10,000

5,000

0

	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
売上高	28,529	25,746	29,866	37,887	31,022	34,711	39,067	42,065	29,207	34,761	41,240
EBITDA	6,992	4,126	3,300	7,653	6,710	6,774	8,991	7,006	3,314	2,628	7,736

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

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。

1 財務状況

2 事業状況

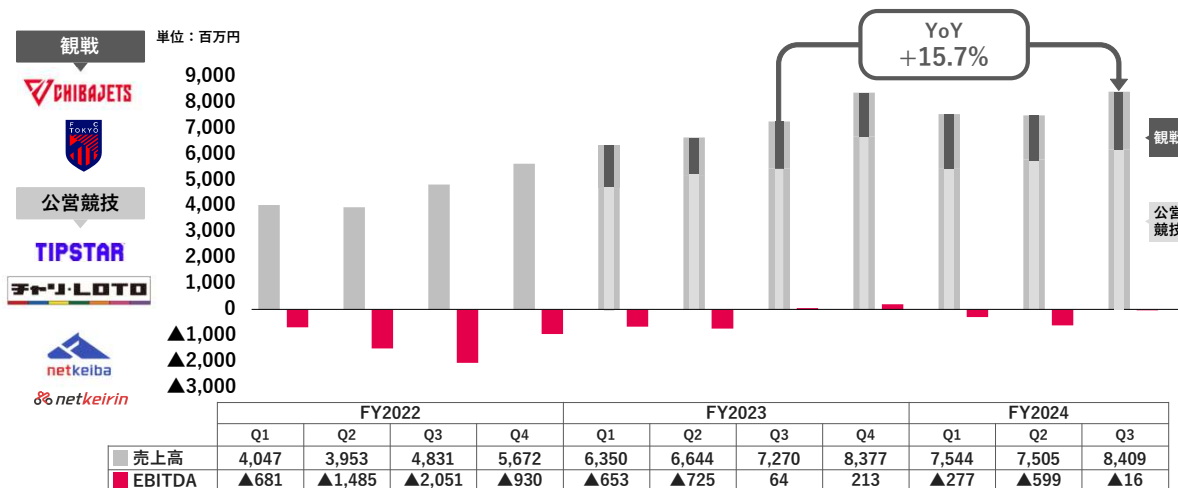
- | スポーツ
- | ライフスタイル
- | デジタルエンターテインメント
- | 投資

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いたします。

- 観戦事業・公営競技事業ともに売上が伸長し、YoY15.7%増収
- 観戦事業の赤字幅は縮小も、TIPSTAR・海外市場探索等の投資によりEBITDAはYoY減益



※FY2023 Q1 東京フットボールクラブ社連結開始
 ※FY2023より公営競技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15.7%増の84億円となりました。
 増収の主な要因は、観戦事業でチケットや物販収入が増加したこと、
 公営競技事業でTIPSTAR、チャリ・ロトの車券販売が伸長したことなどによるものです。

また、EBITDAは、前年同期比で減益となりました。
 観戦事業の赤字額は縮小したものの、TIPSTARの広告宣伝費の増加や
 海外ベッティング市場探索に係るコストなどにより、
 公営競技事業のEBITDAが悪化いたしました。

千葉ジェッツ



- 東アジアスーパーリーグ（EASL）の2023-24シーズンのグループステージ全勝。3月実施のファイナル4へ進出



FC東京



- 2023シーズンはクラブ史上最高の売上高を達成
- 年間来場者数はリーグ2位



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Bリーグを代表し、東アジアスーパーリーグに出場しております。
グループステージを全勝し、ファイナルへ進出することができました。

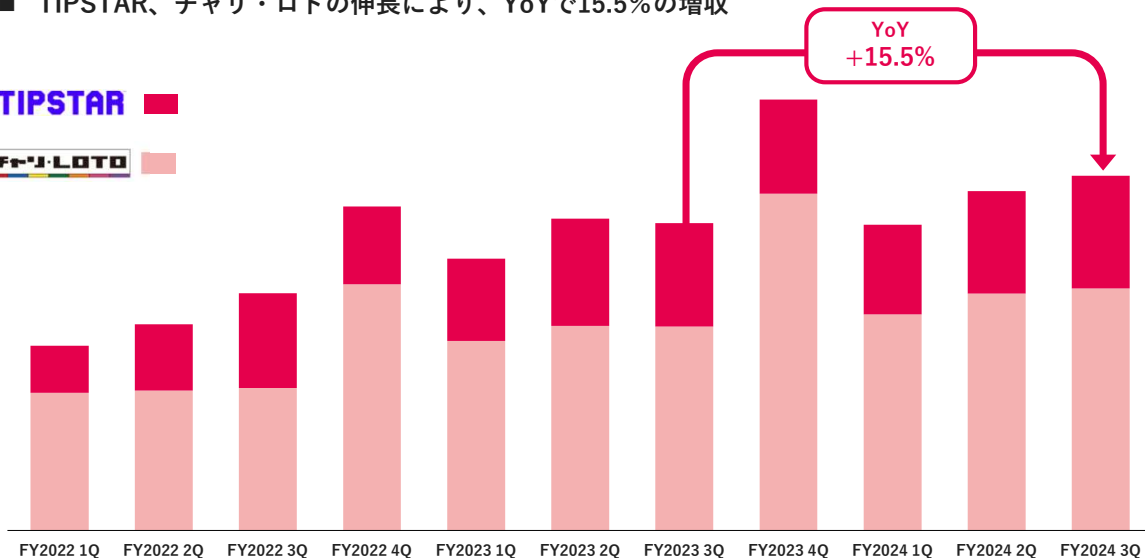
またFC東京は、2023シーズンにおいて、クラブ史上最高の売上高を達成いたしました。
来場者数は前年より約3割増となり、年間でリーグ2位となりました。

引き続き両チームの運営に当社のノウハウを掛け合わせ、
さらに多くのファンの皆様を楽しませるエンターテインメントを提供してまいります。

■ TIPSTAR、チャリ・ロトの伸長により、YoYで15.5%の増収

TIPSTAR

チャリ・ロト



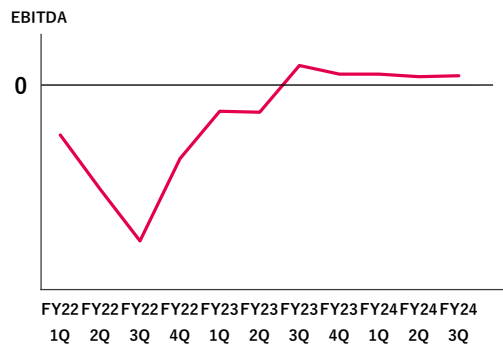
10ページをご覧ください。
TIPSTAR、チャリ・ロトの売上高推移となります。
前年同期比で15.5%の増収となりました。

なお、前期末より会計処理の変更を行っており、
その影響を除くと前年同期比で10.6%の増収となっております。

両サービスともに年末のキャンペーン等が奏功し、売上を伸ばすことができました。

TIPSTAR EBITDAの状況

■ EBITDAは黒字を維持して推移



チャリ・ロト 運営受託の状況

高松競輪場再整備事業 優先交渉権獲得

「高松競輪場再整備事業」公募型プロポーザルの結果、優先交渉権者に選定



※現時点でのイメージであり、今後の協議により詳細を決定いたします

4月より順次再整備事業を開始予定。
競輪場の新たな価値創造や地域活性化に貢献

11ページをご覧ください。
TIPSTAR、チャリ・ロトの状況となります。

TIPSTARは、Q3につきましてはキャンペーンなどを行いつつも黒字を維持しました。
引き続き事業拡大に向けプロダクトの改修を進めてまいります。

チャリ・ロトは競輪場の運営受託にも積極的に取り組んでおり、
「高松競輪場再整備事業」の優先交渉権者に選定されました。
今後とも、競輪場の新たな価値創造や地域活性化に貢献してまいります。

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

| 投資

3 業績予想の修正

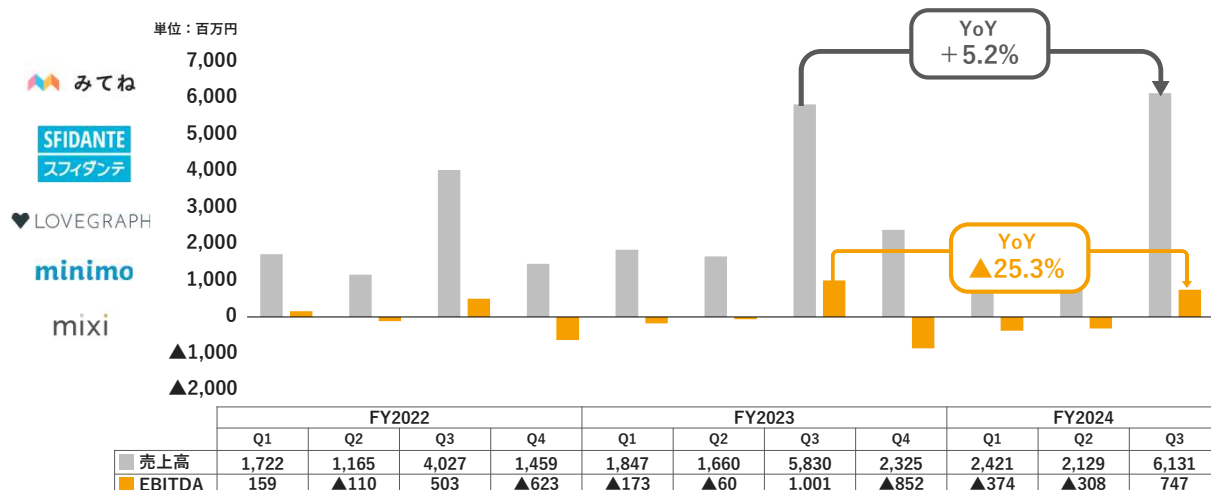
4 Appendix

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いたします。

2 ライフスタイル セグメント売上・EBITDA推移



- 売上は家族アルバム みてねの伸長により、YoY5.2%増収
- EBITDAはQ2に引き続き、海外でのユーザー獲得や、体制強化への投資を行いYoY減益



13

13ページをご覧ください。

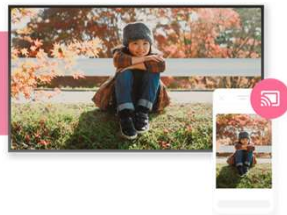
売上高は前年同期比で5.2%増の61億円となりました。
みてね経済圏において、年賀状サービスの売上は微減となりましたが、
フォトプリントなどのサービスの伸長により、増収となりました。

EBITDAは前年同期比減益となりましたが、
これは主に、引き続き海外でのユーザー獲得や
体制強化への投資を積極的に行ったことによるものです。

みてね マネタイズ施策の状況

- 国内外で積極的にマネタイズ施策を実施

プレミアムProで
TV Cast機能が登場



みてねカレンダーを海外で開始



みてねみまもりGPSトーク 発売

- 音声メッセージの送受信機能を搭載した最新モデルの予約販売を開始



14ページをご覧ください。
みてね経済圏の状況です。

みてねでは、国内外で新サービスのリリースを進めております。
Q3では、2Qにリリースした「みてねプレミアムPro」（※1）に新機能を追加し、
みてねカレンダー（※2）の海外販売を開始いたしました。

また、みてねみまもりGPSにつきましては、
最新モデルとなる「みてねみまもりGPSトーク」の予約販売を開始いたしました。
昨年は新規利用者数1位を獲得（※3）しており、引き続きユーザー数増加による
収益拡大を目指します。

――

※1 「みてねプレミアムPro」：月額料金の支払いにより様々な特典が受けられる
「みてねプレミアム」の高付加価値サービス

※2 「みてねカレンダー」：みてねにアップロードした写真を活用しカレンダーを
作成できるサービス

※3 No.1ロケーションアプリ

（23年度1月～23年度11月までの合計 日系パブリッシャー iOS&Android合算 data.ai調べ）

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

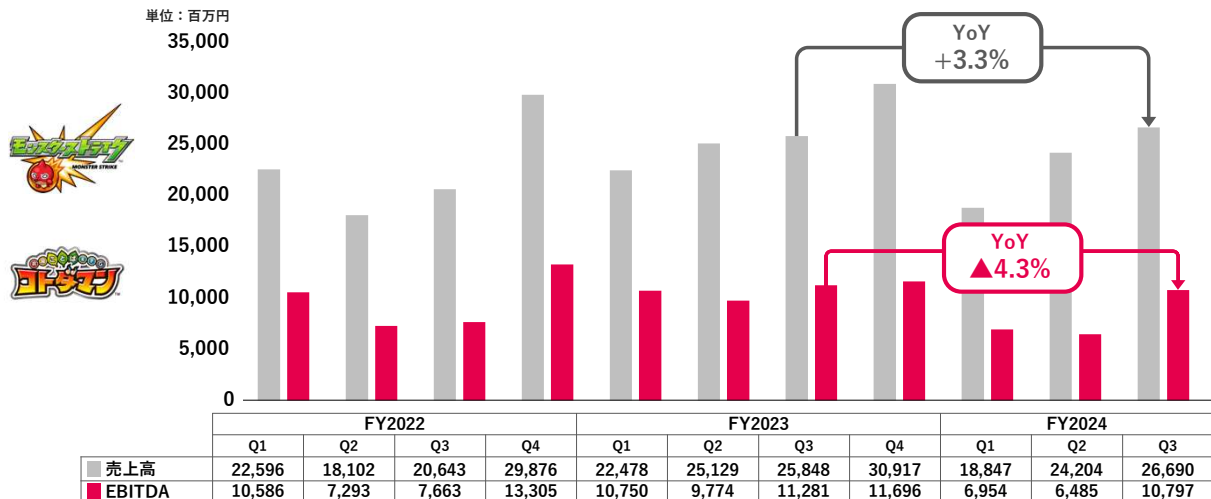
| 投資

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いたします。

- 売上はモンスターストライクのMAU向上により、YoY3.3%増収
- EBITDAはモンスターストライクの10周年施策及びモンスターシリーズの運営コスト増により、YoY減益
- コトダマンは、5.5周年イベント等の施策が奏功しYoY増収増益



16ページをご覧ください。

売上高は266億円、EBITDAは107億円となりました。
モンスターストライクは10周年施策によりMAUが向上した結果、
売上は前年同期を上回って推移いたしました。

EBITDAは、前年同期比で若干の減益となりました。
モンスターストライクは10周年施策によりユーザーの熱量向上に例年以上に
投資を行ったこと、
また、モンスターシリーズの運営コストが増加したことが主な要因です。

なお、コトダマンにつきましては、5.5周年イベントなどが奏功し
前年同期比で増収増益となっております。

モンスターストライクの状況

- Q2で増加に転じたMAUは、Q3で更に伸長
- 年末にかけてのキャンペーンや各種IPコラボ等も奏功し、売上は社内計画を上回る



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。

Q3では、引き続きMAUを伸長させることができました。
また、各種IPコラボなどの成果も高く、売上は前年同期及び
社内計画を上回って推移いたしました。

- モンスターストライク10周年施策により高まったMAUに、IP力向上施策を掛け合わせ、年末年始イベントが成功



18ページをご覧ください。

年末年始のモンスターストライクの業績は、社内計画を大きく上回る結果となりました。これは、10周年施策によってMAUを計画以上に向上できたこと、また、YouTubeのアニメ配信により新キャラクターの魅力を十分に訴求できたことによるものだと考えております。

10周年を迎えたタイトルではありますが、ユーザーの熱量を上げる施策や魅力的なキャラクター開発への投資を行うことで、業績の維持向上につなげられるという自信を持つことができました。今後もIP力向上に積極的に投資を行い、長寿化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
- | 投資

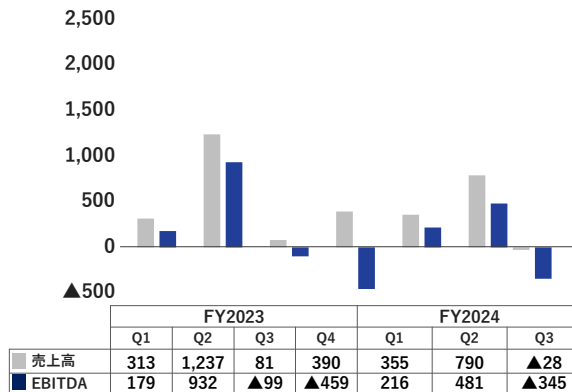
3 業績予想の修正

4 Appendix

19ページをご覧ください。
投資セグメントについてご説明いたします。

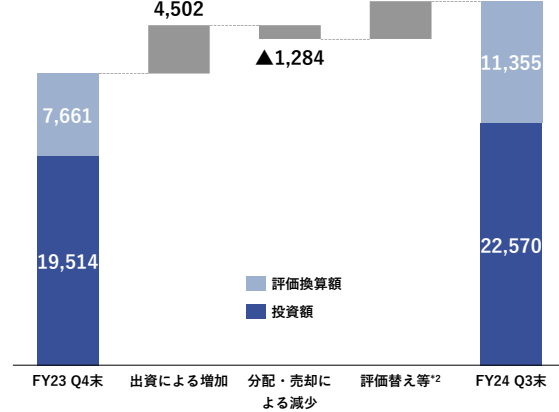
売上・EBITDA推移

単位：百万円



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

20ページをご覧ください。

Q3において一部のファンドで評価損を計上したため
 売上がマイナスとなりました。

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
- | 投資

3 業績予想の修正

4 Appendix

21ページをご覧ください。
業績予想の修正についてご説明いたします。

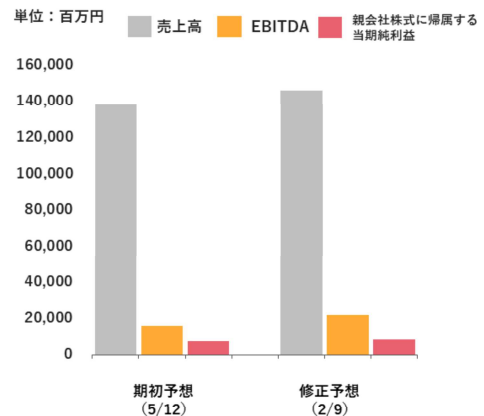
3 業績予想の修正



- Q3までの好調な業績及び足元の状況を勘案し上方修正
- 一株当たり期末配当予想は55円据え置き（同通期配当予想は110円）
- Q4において損失発生の可能性あり。詳細が確定次第、速やかに開示予定

単位：百万円

	FY2023 実績	FY2024 期初予想 (5/12)	FY2024 修正予想 (2/9)
売上高	146,867	138,000	146,000
EBITDA	29,482	16,000	22,000
営業利益	24,820	12,000	18,000
経常利益	18,250	11,000	15,000
親会社株主に 帰属する 当期純利益	5,161	7,500	9,500



22ページをご覧ください。
本日、業績予想を修正いたしました。

通期の売上高は1,460億円
EBITDAは220億円
営業利益は180億円
経常利益は150億円
当期純利益は95億円
と上方修正いたしました。

なお今回の業績予想修正には反映しておりませんが、当社関係会社において
今後事業環境の変化により、損失が発生する可能性があります。
詳細が確定次第、速やかに開示いたします。

配当につきましては、期初予想通り、
DOE5%を目安とした年間配当金110円としております。

3 セグメント別 業績予想修正のポイント（売上、EBITDA）



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	7,000	7,500	チケット、物販等の好調	+500	増収に伴う利益の増加
	公営競技	23,000	24,500	車券販売、メディア事業、競輪受託運営等の好調		増収に伴う利益の増加
ライフ スタイル		14,000	14,000	—	0	—
デジタル エンター テインメント		93,000	98,500	モンスターストライクの好調	+5,500	・増収に伴う利益の増加 ・モンスターシリーズ5タイトルの撤退による運営コスト減少等
投資		1,000	1,500	上期の株式売却及び為替影響	0	

23

23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。

売上の上方修正につきましては、スポーツの公営競技事業において車券販売などが好調であること、またデジタルエンターテインメントにおいては、モンスターストライクの業績好調を反映させたことが主な要因です。

また、EBITDAにつきましては、モンスターストライクの好調に加え、モンスターシリーズ5タイトルの撤退による運営コストの減少などが主な上方修正の要因となっております。

豊かなコミュニケーションを広げ、
世界を幸せな驚きで包む。

注力事業と方針

スポーツ

ソーシャルベッツィング
成長に向けた段階的な投資

ライフスタイル

みてねの国内収益拡大、
グローバルでの事業成長の実現

デジタル エンターテインメント

モンストIPへ投資を行い、
モンスト経済圏を拡大

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
各セグメントでグローバル化への取り組みも開始

24ページをご覧ください。

今期期初に掲げた方針を掲載しておりますが、
これまでの事業面の進捗としましては、
スポーツは子会社の業績好調など、セグメント全体で売上が順調に伸長し、
ライフスタイルでは、みてね経済圏においてグローバルでの
ユーザー成長や商材の追加などを実現することができました。
また、デジタルエンターテインメントでは、モンスターストライクにおいて
大きなアップサイドをつくることができました。

今期も残すところ2か月となりましたが
引き続き事業面でのアップサイドを創出するべく取り組んでまいります。

以上で私からの説明は終わります。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
- | 投資

3 業績予想の修正

4 Appendix

4 売上原価（四半期推移）



単位：百万円

14,000

12,000

10,000

8,000

6,000

4,000

2,000

0

	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 外注費	4,353	3,940	6,435	6,193	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802
■ 開発人件費	930	1,000	1,030	1,159	1,055	1,112	1,129	1,801	1,132	1,219	1,226
■ コンテンツ費用	87	86	102	85	140	133	132	114	222	193	240
■ 減価償却費	110	113	118	134	130	93	114	119	105	108	95
■ 賃借料	544	548	691	603	642	658	729	758	851	809	909
■ 仕入	239	114	183	240	514	236	252	495	695	431	512
■ その他	281	883	117	1,380	233	437	349	1,194	363	478	554

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

4 販管費（四半期推移）



単位：百万円

25,000

20,000

15,000

10,000

5,000

	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
決済手数料	6,791	5,444	6,671	8,716	6,893	7,759	8,312	9,126	5,968	7,633	8,661
広告宣伝費	3,052	3,929	5,431	4,886	2,895	4,881	4,564	4,383	3,487	7,119	5,822
外注費	1,314	1,281	1,695	2,037	1,506	1,450	1,290	1,567	1,187	1,311	1,382
人件費	2,097	2,373	2,155	2,561	2,595	2,661	2,500	3,733	2,907	2,791	2,743
支払地代家賃	771	769	788	788	791	786	788	792	792	792	813
減価償却費	601	615	683	756	696	665	705	792	616	609	628
のれん償却額	265	272	265	333	312	311	334	334	334	334	334
租税公課	156	146	145	326	214	215	207	243	167	174	244
その他	914	1,100	1,118	1,250	1,290	1,163	1,255	2,272	1,571	1,665	1,602

4 セグメント別 売上原価・販管費内訳



単位：百万円

	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
外注費（原価）	4,353	3,940	6,435	6,193	5,550	6,454	8,574	8,587	6,557	7,520	8,802
スポーツ	1,934	1,955	2,172	3,140	3,061	2,941	3,163	2,877	3,188	3,493	3,257
ライフスタイル	290	200	1,765	374	333	377	2,752	893	598	595	2,674
デジタルエンターテインメント	2,106	1,744	2,475	2,648	2,095	2,980	2,547	4,721	2,750	3,360	2,827
全社	21	39	22	30	60	154	111	94	20	70	43

	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
広告宣伝費（販管費）	3,052	3,929	5,431	4,886	2,895	4,881	4,553	4,395	3,487	7,119	5,822
スポーツ	786	1,349	2,171	744	798	1,277	1,144	1,114	1,112	1,243	1,603
ライフスタイル	217	161	625	472	334	142	691	636	358	279	940
デジタルエンターテインメント	2,013	2,374	2,563	3,590	1,748	3,446	2,700	2,596	2,000	5,578	3,271
全社	35	44	71	78	14	15	17	47	15	17	6

※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

	FY2023 (2022年10月-2022年12月)	FY2024 (2023年10月-2023年12月)	増減率 (YoY)
スポーツ事業			
売上高	7,270	8,409	+15.7%
セグメント利益（EBITDA）	64	▲16	-
ライフスタイル事業			
売上高	5,830	6,131	+5.2%
セグメント利益（EBITDA）	1,001	747	▲25.3%
デジタルエンターテインメント事業			
売上高	25,848	26,690	+3.3%
セグメント利益（EBITDA）	11,281	10,797	▲4.3%
投資事業			
売上高	81	▲28	-
セグメント利益（EBITDA）	▲99	▲345	-

4 連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書



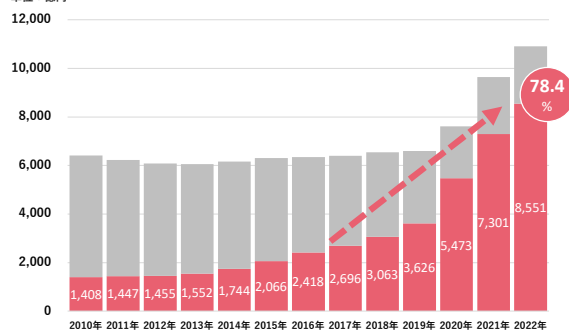
単位：百万円

	FY2023 (2023年3月末)	FY2024 (2023年12月末)	差異の主な要因
流動資産	162,907	154,213	自己株式の取得等による現預金の減少
固定資産	59,413	55,887	繰延税金資産の減少
総資産	222,321	210,100	-
流動負債	29,244	27,914	未払法人税等の減少
固定負債	9,613	8,806	-
純資産	183,463	173,379	-
	FY2023 (2022年4月-2022年12月)	FY2024 (2023年4月-2023年12月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	7,615	▲727	法人税等の支払額の増加等
投資活動によるCF	▲5,557	▲4,029	-
財務活動によるCF	▲6,843	▲13,884	自己株式の取得による支出の増加
現金及び現金同等物の期末残高	113,843	100,290	-

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

単位：億円



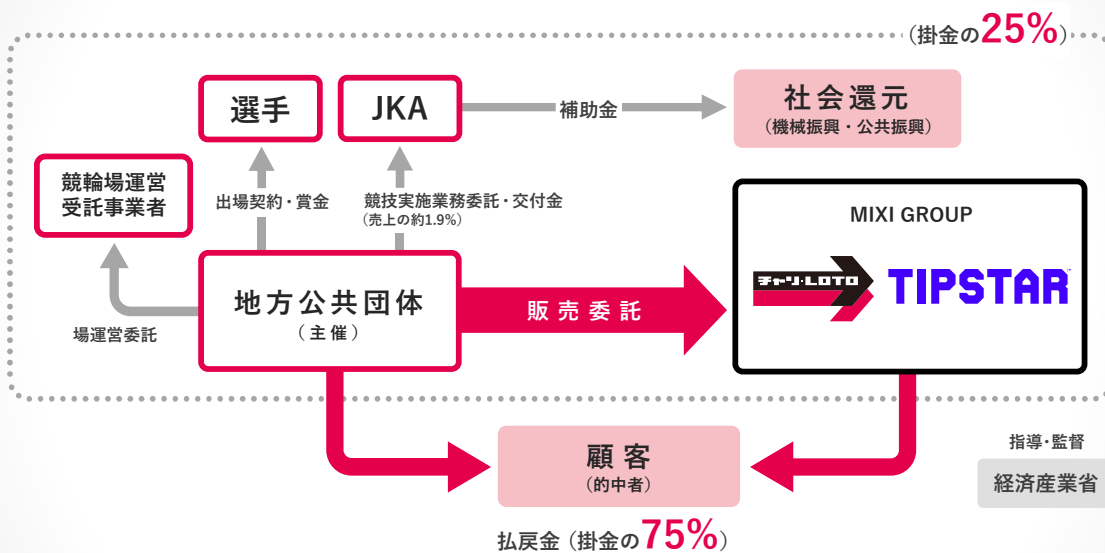
■ インターネット販売（電話販売を含む） ■ その他

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	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

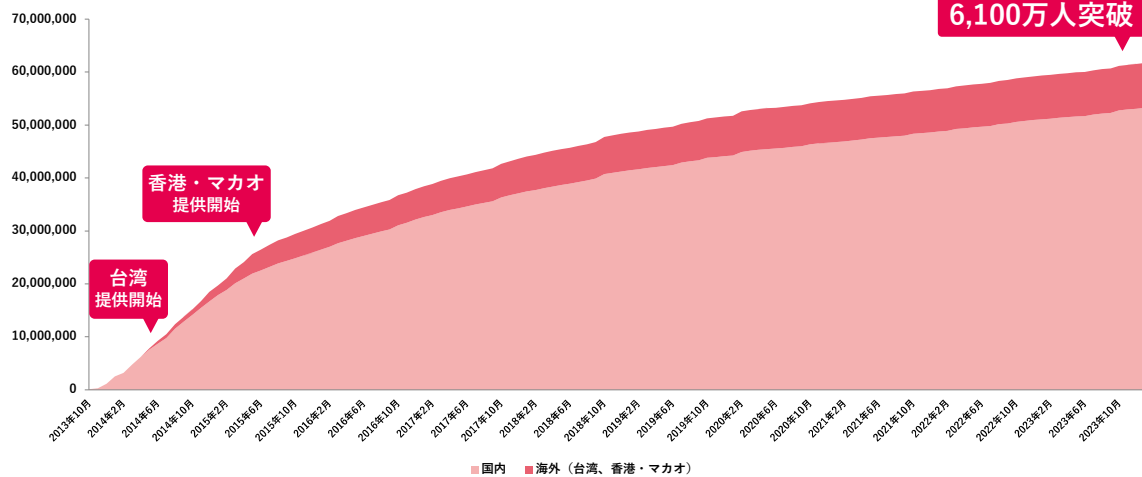


新玉野競輪場

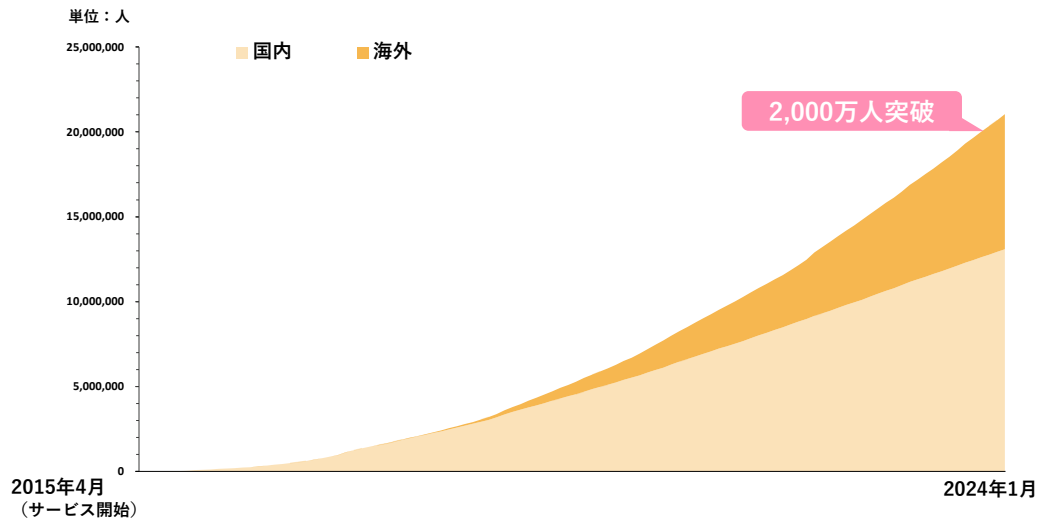


新広島競輪場イメージ：再整備後

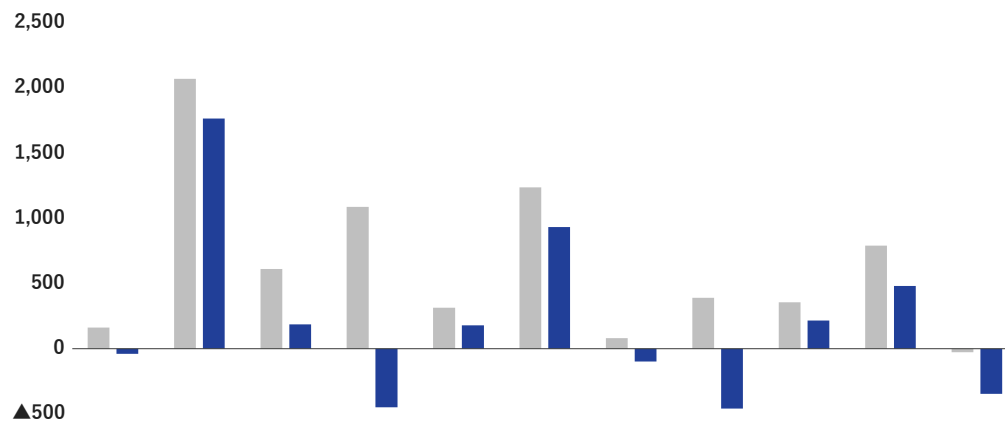
単位：人



* 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。
 * 2023年10月に世界累計利用者数が 6,100万人を突破



単位：百万円

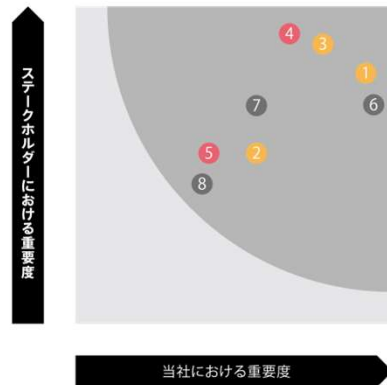


*1:投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

4 マテリアリティの特定

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。

マテリアリティ領域



事業機会

- ① コミュニケーションの場と機会の創出
- ② イノベーションの促進
- ③ 地域社会との共栄

リスク

- ④ 健全な IT サービスの運営
- ⑤ 安全・安心なスポーツ等イベントの運営

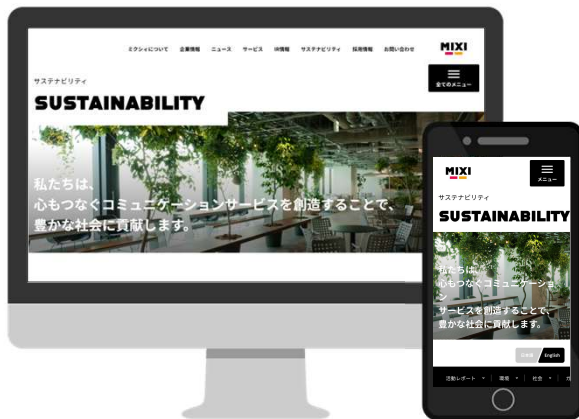
会社・コーポレート

- ⑥ 情報セキュリティとプライバシー
- ⑦ ダイバーシティ & インクルージョン
- ⑧ ガバナンス強化

4 サステナビリティの取り組み



- 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/>

4 令和6年能登半島地震に対する支援について



- 5,000万円を義援金として拠出し、日本赤十字社を通じて寄付
- 「モンスターストライク」や「共闘ことばRPG コトダマン」、「netkeiba」、「netkeirin」など各種サービスでも寄付を実施

■家族アルバム みてね

2024年1月1日に発生した令和6年能登半島地震で、「家族アルバム みてね」で購入された商品が破損、紛失など商品被害を受けた方に、無償で再送いたします

【対象商品】

写真プリント、写真アルバム、フォトブック、アニバーサリーブック、カレンダー、DVD

※一部、時期が古いご注文や、「家族アルバム みてね」から該当のメディアを削除されている場合、

ご対応が難しいこともございます。まずはご相談ください

※詳細は「家族アルバム みてね」アプリ内のお知らせをご覧ください

【無償配送の受付開始日】

2024年1月5日（金）

※期限はありませんのでいつでもご連絡ください



4 主要サービス紹介



スポーツ

— 公営競技事業 —



みんなで参戦！のっかりベッティング

『TIPSTAR』

TIPSTARとは、365日配信されるライブ動画と、競輪・新KEIRIN PISTE・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.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。



国内最大級の競馬総合メディア

『netkeiba.com』

月間ユーザー約1,700万人、PV数11億超を持つ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。



競輪の魅力をもっと楽しめるメディア

『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、そしてフースターの皆さまや観戦者たちに楽しんでもらえるような強く魅力的なクラブをめざします。



明治安田生命 J 1 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 J リーグクラブづくりをめざします。



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。



スポーツのNFTマーケットプレイス

『DAZN MOMENTS』

スポーツ・チャンネル「DAZN」と共同運営するスポーツ特化型NFTマーケットプレイス。スポーツ選手のスーパープレーやメモリアルシーンの映像をNFTコンテンツとして提供します。コンテンツは全て動画のため、お気に入りの映像シーンをいつでも何度でも楽しめます。コンテンツにはそれぞれシリアルナンバーが記されており、Flowブロックチェーンに記録されます。

※2024年3月14日にサービスの提供を終了いたします

4 主要サービス紹介



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。一瞬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」で開く新感覚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」で開く新感覚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。



ブツ扱い共同アクション

『ゴーストスクランブル』

最大3人のマルチプレイで仲間と連携しボスオバケと戦う「ブツ扱い共同アクションゲーム」です。ヒカリを当てる、味方オバケ「モンQ」を飛ばす等のアクションを駆使してオバケと戦うのが特徴です。

※2024年2月13日にサービスの提供を終了いたします



積み上げタワーパズルRPG

『タワーオブスカイ』

ブロックを高く積み上げて巨大なタワーを作り、空を飛ぶモンスターに攻撃を与えて倒していく「タワーパズルRPG」です。

※2024年3月26日にサービスの提供を終了いたします

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』

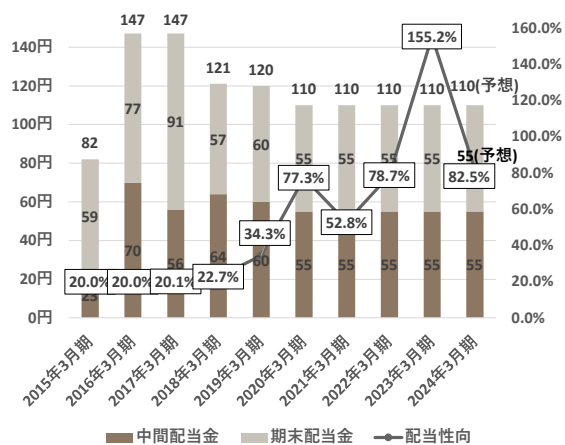
「心地よいつながり」を軸としたコミュニケーションの場を提供するソーシャル・ネットワーキング サービス(SNS)です。

4 株主還元について



- 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

4 会社概要



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 上級執行役員 CEO	木村 弘毅	社外取締役	嶋 聡
	取締役 上級執行役員	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	長田 有喜
	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	若松 弘之
			社外監査役	上田 望美
従業員数	1,556名 (連結・正社員のみ) (2023年3月末日現在)			
発行株数	73,730,850株			
大株主	笠原 健治			46.94%
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)			10.62%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051			3.66%
	株式会社日本カストディ銀行 (信託口)			3.29%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 133612			2.28%

(2023年9月末日現在)

心もつなごう。**MIXI**