



FY2023 Q3
決算説明資料
[2022.10.1 – 2022.12.31]

2023.2.10 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。
取締役CFOの大澤です。

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お話しさせていただきます。

1 エグゼクティブサマリー（四半期）



スポーツ

- TIPSTAR・チャリロトの伸長及び新規連結の影響によりYoY50.5%の増収
- Q3のEBITDAは黒字化

ライフスタイル

- 家族アルバム みてねの伸長及び新規連結の影響によりYoY44.8%の増収

デジタルエンターテインメント

- モンスターストライクが前年同期を大幅に上回りYoY25.2%の増収

FY2023 業績予想の修正

- デジタルエンターテインメントの好調な業績を反映し、売上・EBITDA他を上方修正
- Q2に計上した事業撤退損失に加えて、持分法による投資損失を計上した結果、親会社株主に帰属する当期純利益は期初予想から変更なし

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。

Q3につきましても、引き続き好調を維持しております。

モンスターストライクが前年同期を大幅に上回るなど、
売上・EBITDAは伸長いたしました。
一方、持分法による投資損失が発生したため
当期純利益は前年同期比で減益となりました。

これらを踏まえ、通期業績予想につきましては
売上・EBITDA他を上方修正した一方で、
当期純利益は前回予想から据え置きとさせていただきました。

詳細はこれよりご説明させていただきます。

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 業績予想の修正

4 Appendix

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

	FY2022/Q3 (2021年10月-12月)	FY2023/Q3 (2022年10月-12月)	増減率 (YoY)
売上高	29,866	39,067	30.8%
EBITDA	3,300	8,991	172.4%
営業利益	2,233	7,824	250.4%
経常利益	2,334	2,352	0.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,261	59	▲95.2%

5

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。

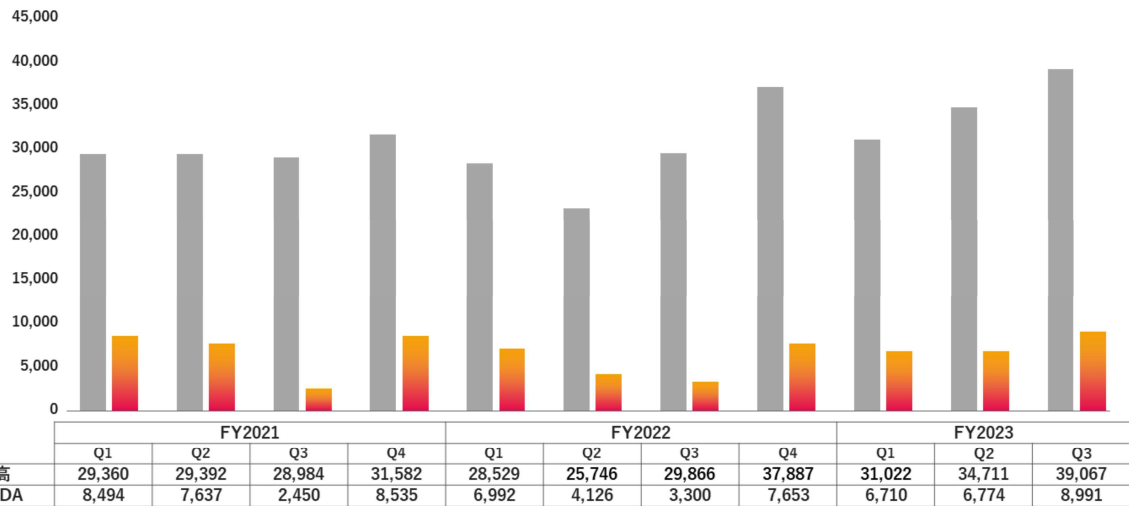
売上高は390億円、
EBITDAは89億円と前年同期比増収増益となりました。

一方、Q3において、持分法による投資損失を計上したため
当期純利益は減益となりました。

1 連結業績（四半期推移）



単位：百万円



※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。

季節性により例年コストが先行しやすいQ3ですが、
前四半期比においても増収増益となりました。

1 財務状況

2 事業状況

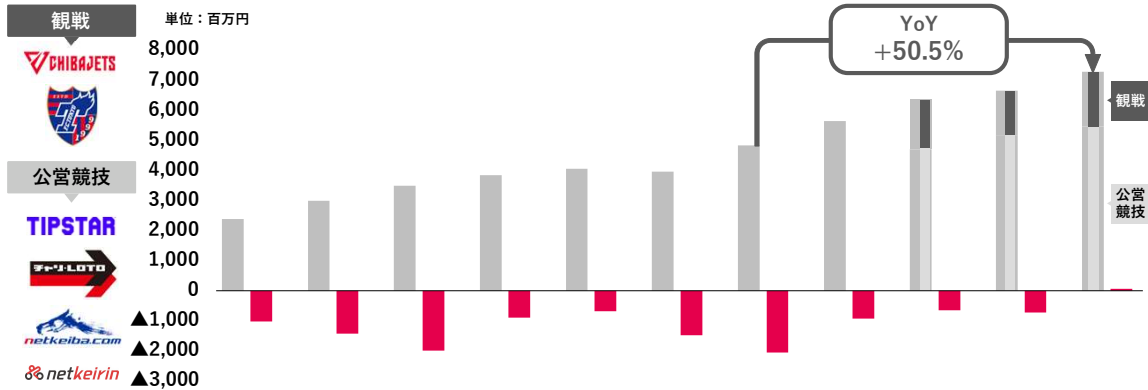
- | スポーツ
- | ライフスタイル
- | デジタルエンターテインメント
- | 投資

3 業績予想の修正

4 Appendix

続きまして、各事業状況についてご説明いたします。

- TIPSTAR・チャリロトの伸長、FC東京の新規連結により、YoY50.5%の増収
- EBITDAはTIPSTARのコスト効率化等により黒字化



	FY2021				FY2022				FY2023		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
売上高	2,384	2,992	3,489	3,833	4,047	3,953	4,831	5,672	6,350	6,644	7,270
EBITDA	▲1,020	▲1,431	▲1,996	▲898	▲681	▲1,485	▲2,051	▲930	▲653	▲725	64

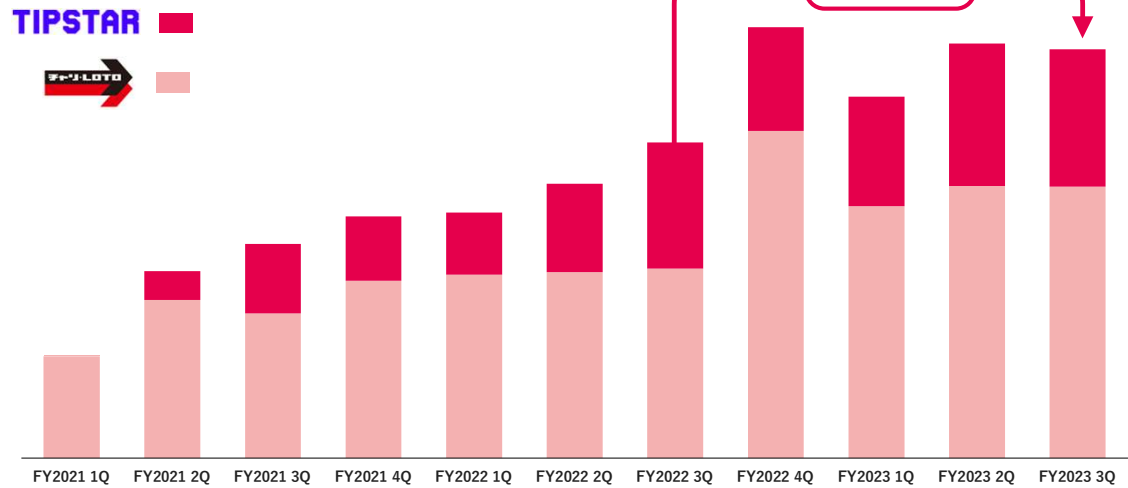
※FY2023 Q1 東京フットボールクラブ社連結開始
 ※FY2023より公営競技事業と観戦事業を分けて開示しております

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50.5%増の72億円となりました。
 売上高の増加は、TIPSTAR及びチャリロトの車券販売高増加に加え、
 今期より連結子会社となった東京フットボールクラブ社の影響によるものです。
 なお新規連結による影響を除いても、前年同期比26.4%の増収と伸長しております。

EBITDAにつきましては、黒字となりました。
 主にTIPSTARにおけるコスト効率化やジョイントベンチャーの解消、
 その他子会社の事業が好調に推移したことによるものです。

- チャリロト・TIPSTARともに伸長し、YoYで29.5%の増収



9ページをご覧ください。
チャリロト・TIPSTARの売上高推移となります。

チャリロトが手がける競輪場運営受託事業が安定的に売上成長に寄与しており、前年同期比29.5%の増収となっております。

- コストコントロールをしながら効果的なミッション設計を行い、収益性を向上
- 今後の成長に向け、みんなでワイワイとベッティングを楽しめる体験を強化

～FY2022

- 広告やキャンペーン等の見直しによるコスト最適化
- ビンゴ施策の実施や、ログインによるインセンティブの改修
- ベッティング体験改善

FY2023～

【上期の改修内容】

- バリューの転換
ライバーによる配信を中止し、ニュースフィードの導入を開始
- ユーザーが楽しめるエンタメ性の追加
さまざまな遊びの追加により、ユーザーのベッティングを促進



【下期以降】

- コミュニケーションの楽しさの追求
ユーザー同士のコミュニケーションの熱量を最大化する機能改善
- もっと楽しく／手軽に遊べる環境の構築
スマホゲームのノウハウを活かしたサービス運営

10ページをご覧ください。
TIPSTARリニューアルの状況となります。

Q3までの施策といたしましては、エンタメ性の追加など、各種施策の試行錯誤を行ってまいりました。その結果、適切なコストコントロールを行いつつ、ベッティングを楽しんでいただけるようになりました。

大きな事業成長を目指し、みんなでワイワイとベッティングを楽しめる体験の強化を進めてまいります。

千葉ジェッツ

- 9月29日より22-23シーズンが開幕
- ジェッツは新体制で首位をキープ。優勝を狙う



FC東京

- W杯の熱量を今シーズンに結びつける為に、グッズ販売等のシーズンオフ施策にも注力



11ページをご覧ください。
観戦事業の状況となります。

千葉ジェッツにおきましては、昨年9月にBリーグのシーズンが開幕しました。
新たなヘッドコーチを迎え、新体制で首位をキープし健闘しております。
また来年予定している新アリーナ完成に向け、計画通りに準備を進めております。

FC東京におきましては、来週より、新しいシーズンが開幕いたします。
日本全体が熱狂したワールドカップの勢いをそのままに
引き続きJリーグを盛り上げてまいります。

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

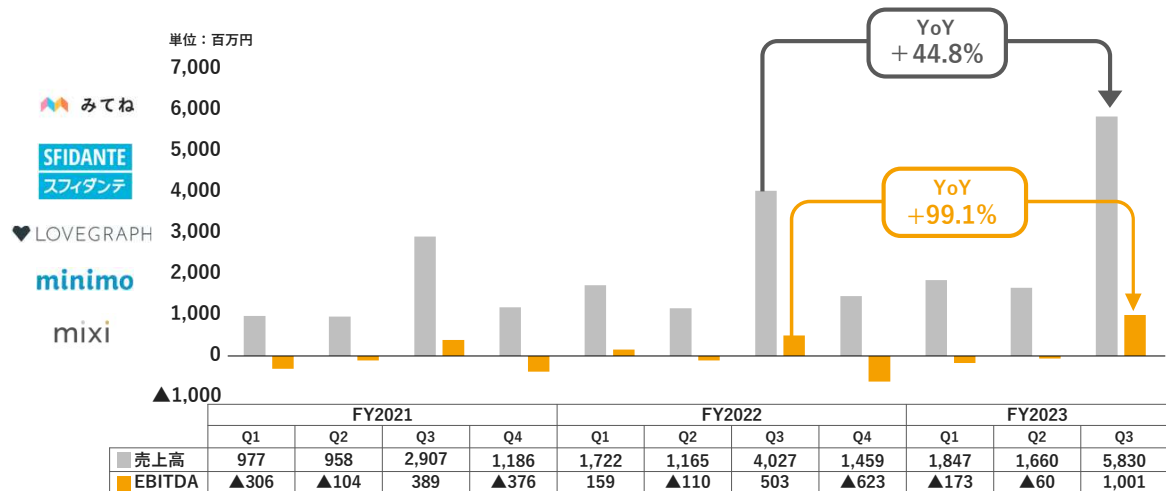
4 Appendix

続きまして、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



- 家族アルバム みてねの好調及び新規連結の影響により、YoY44.8%の増収
- 「みてね経済圏」は、年賀状以外のサービスも収益貢献し増益



13

13ページをご覧ください。

売上高は前年同期比で44.8%増の58億円となりました。
これは、家族アルバム みてねの好調及び新規連結の影響によるものです。

みてねにつきましては、年賀状以外の事業群も成長し経済圏を拡大することで、セグメント全体の増益に寄与しております。

3Qの状況

- プレミアム会員・写真プリントの利用者が増加
- 年賀状サービスでは、機材故障により一時受注停止等が発生。来期以降の再発防止に努める



2023年春シーズンに向けた施策

- みてねみまもりGPS 第三世代を発売
・子どもから親への「お知らせボタン」を搭載
・より安心・安全へ配慮したデバイスへ



14ページをご覧ください。
みてね経済圏の状況についてご説明いたします。

Q3におきましては、年賀状サービスのほか、プレミアム会員数の増加や写真プリントの利用者の増加などが増益の要因となりました。

一方、年賀状サービスでは機材故障による一時受注停止などがありました。ユーザーの皆様にはご迷惑をおかけし、大変申し訳ございません。来期以降の再発防止に努めてまいります。

またみてねみまもりGPSは
2023年 オリコン顧客満足度調査「子ども見守りGPSサービス」
のランキングで総合第1位を獲得いたしました。

春の入学シーズンに向け第三世代端末を発売し
さらなる経済圏の成長を目指してまいります。

1 財務状況

2 事業状況

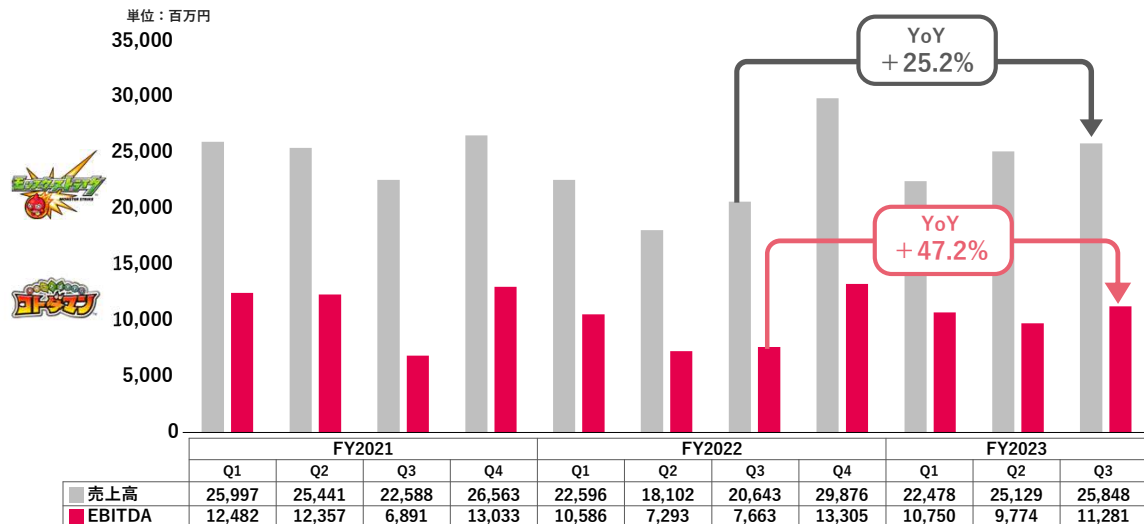
- | スポーツ
- | ライフスタイル
- | デジタルエンターテインメント
- | 投資

3 業績予想の修正

4 Appendix

続きまして、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。

- モンスターストライクの好調により、大幅な増収増益を達成
- コトダマンは減収。ユーザー体験の向上に努め、収益の改善を図る



16ページをご覧ください。

売上高は258億円、EBITDAは112億円となりました。
モンスターストライクは継続して好調を維持しており、Q3においても売上・利益ともに、前年同期を大きく上回って推移しております。

コトダマンにつきましては前年同期と比較し減収となっております。
ユーザー体験の向上に努め、収益の改善を図ってまいります。

モンスターストライク 好調の要因

- 9周年・年末年始イベントの成功により、2Qに引き続き3Qも好調を維持
- MAU・ARPUはYoYで増加



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の主な好調の要因は、9周年イベント及び年末年始イベントの成功です。

9周年イベント、コラボイベント等各種施策を組み合わせることで
Q2に引き続きMAUは高水準で推移しました。
その結果、年末年始のイベントをよい状態で迎えることができました。

Q4につきましても、年始に発表したオリジナルキャラクターが
大変ご好評をいただくなど好調にスタートしております。

10周年を迎える2023年におきましても、さらに企画力・運営力を向上させ、
皆様に末永く愛されるサービスの提供を目指してまいります。

- 「みんなでワイワイ」をコンセプトに、モンスターシリーズを含めた経済圏の構築・拡大を目指す
- 4Qにはモンスターシリーズを複数リリースし、さらなるIP価値向上を目指す

モンスターストライク

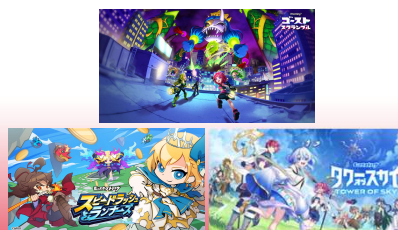
攻めと守りを追求し、
安定した運用とチャレンジで
新旧ファンに継続して愛される



モンスター 経済圏

モンスターシリーズ

モンスターブランドの提供価値
「みんなで遊ぶと楽しい」を軸に
多くのターゲットヘリーチ



18ページをご覧ください。

モンスター経済圏拡大に向けた取り組みにつきましてご説明いたします。

モンスターストライクは引き続き、「みんなでワイワイ」楽しめるスマホゲームの
トップブランドとして、多くのユーザーに楽しんでいただけるサービス
運営を行ってまいります。

加えて今期は、モンスターIPを活用した「モンスターシリーズ」の開発にも注力しており、
Q4にも複数のゲームのリリースを予定しております。

来期はモンスターストライク10周年の節目の年となりますので、
さらに経済圏を拡大すべく、IP価値の向上を推進いたします。

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**

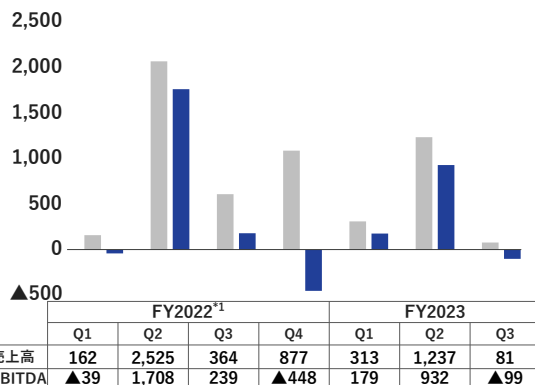
3 業績予想の修正

4 Appendix

続きまして、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



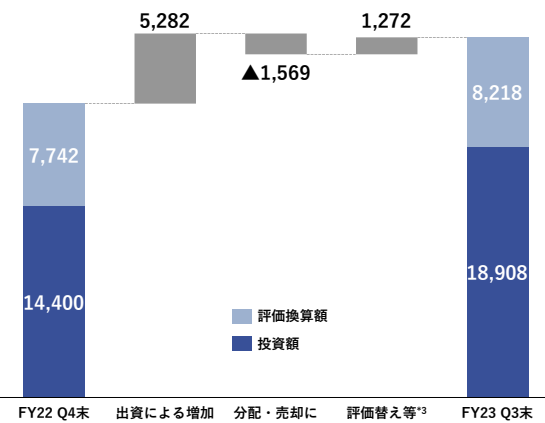
*1:投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

*2: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

*3: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

運用総額^{*2}

単位：百万円



20ページをご覧ください。

売上高は、約1億円、EBITDAは約1億円の損失となりました。

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

続きまして、通期業績予想の修正につきまして
ご説明いたします。

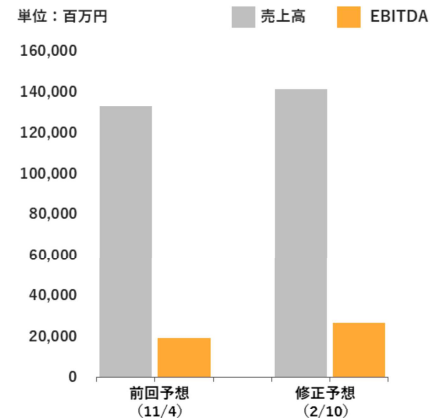
3 業績予想の修正



- 売上～経常利益について、Q3までの実績及び足元の状況を勘案し上方修正
- 当期純利益は期初予想から変更なし
- 期末配当予想は55円据え置き（通期配当予想は110円）

単位：百万円

	FY2022 実績	FY2023 前回予想 (11/4)	FY2023 修正予想 (2/10)
売上高	122,030	133,000	142,000
EBITDA	22,073	19,500	27,000
営業利益	17,808	15,500	23,000
経常利益	17,626	15,500	16,500
親会社株主に 帰属する 当期純利益	10,262	5,000	5,000



22

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1,420億円
EBITDAは270億円
営業利益は230億円
と上方修正いたしました。

経常利益につきましては165億円といたしました。
これはQ3に計上した持分法による投資損失等の影響によるものです。

またQ2に特別損失を計上したため、
当期純利益は50億円と期初の予想から変更しておりません。

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。

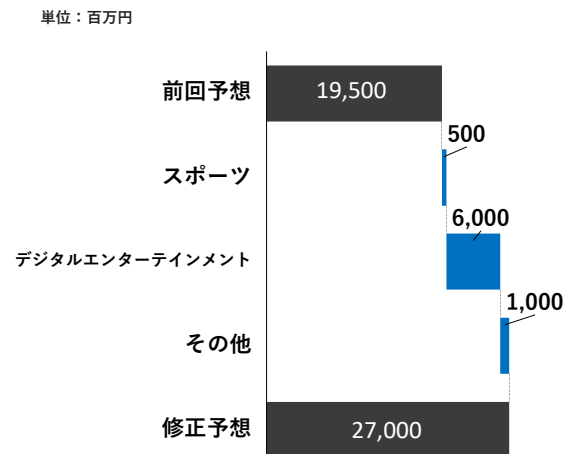
3 FY2023 業績予想の修正：セグメント別



売上修正のポイント

		前回 予想	修正 予想	業績予想修正における 主要ポイント
スポーツ	公営 競技	20,000	20,000	—
	観戦	7,000	7,000	—
ライフ スタイル		12,000	12,000	—
デジタル エンター テインメント		92,000	101,000	モンスターストライクの Q3までの実績の反映・ 足元のトレンドを勘案し上方修正
投資		2,000	2,000	—

EBITDA 差異



23

23ページをご覧ください。
業績予想修正の内訳となります。

売上につきましては、デジタルエンターテインメントのQ3までの実績を反映したこと、足元のトレンドも好調であることが主な修正要因となっております。

EBITDAにつきましては、デジタルエンターテインメントの好調に加え、スポーツや全社におけるコストの効率化を勘案し、上方修正いたしました。

Q3の総括といたしましては、モンスターストライクの好調に加え、みてね経済圏の拡大、またスポーツセグメントにおいては初のEBITDA黒字を計上するなど、各セグメントにおいて着実に収益が向上してきております。引き続き事業投資を継続し、来期以降の収益拡大に努めてまいります。

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

12,000

10,000

8,000

6,000

4,000

2,000

0

	FY2021				FY2022				FY2023		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 外注費	5,013	3,838	5,133	4,093	4,353	3,940	6,435	6,193	5,550	6,454	8,574
■ 開発人件費	927	853	990	1,264	930	1,000	1,030	1,159	1,055	1,112	1,129
■ コンテンツ費用	59	60	83	68	87	86	102	85	140	133	132
■ 減価償却費	101	122	117	121	110	113	118	134	130	93	114
■ 賃借料	452	474	602	509	544	548	691	603	642	658	729
■ 仕入	232	93	205	201	239	114	183	240	514	236	252
■ その他	80	75	112	122	281	883	117	1,380	233	437	349

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

■ FY2023 Q3 差異要因

> 外注費

年賀状サービスの売上増加に伴う増加

■ FY2022 Q4 差異要因

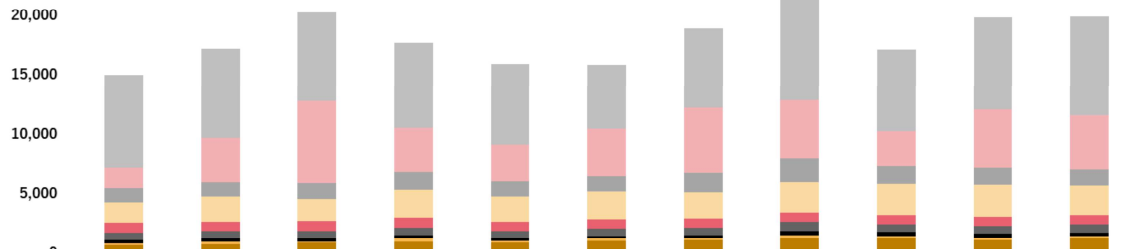
> その他

投資の事業化に伴い、特別損失の投資有価証券評価損の一部を振替

4 販管費（四半期推移）



単位：百万円
25,000



	FY2021				FY2022				FY2023		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
■ 決済手数料	7,777	7,518	7,489	7,112	6,791	5,444	6,671	8,716	6,893	7,759	8,312
■ 広告宣伝費	1,712	3,711	6,875	3,732	3,052	3,929	5,431	4,886	2,895	4,881	4,564
■ 外注費	1,202	1,232	1,317	1,462	1,314	1,281	1,695	2,037	1,506	1,450	1,290
■ 人件費	1,737	2,106	1,887	2,389	2,097	2,373	2,155	2,561	2,595	2,661	2,500
■ 支払地代家賃	822	803	820	807	771	769	788	788	791	786	788
■ 減価償却費	666	659	656	680	601	615	683	756	696	665	705
■ のれん償却額	265	265	265	265	265	272	265	333	312	311	334
■ 租税公課	171	199	116	300	156	146	145	326	214	215	207
■ その他	675	788	900	983	914	1,100	1,118	1,250	1,290	1,163	1,255

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

4 セグメント別 売上原価・販管費内訳



単位：百万円

	FY2021				FY2022				FY2023		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
外注費（原価）	5,013	3,838	5,133	4,093	4,353	3,940	6,435	6,193	5,550	6,454	8,574
スポーツ	1,585	1,226	1,275	1,547	1,924	1,946	2,161	3,129	3,044	2,916	3,163
ライフスタイル	155	165	1,046	305	290	201	1,766	346	305	329	2,752
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	2,470	2,647	2,085	2,969	2,547
全社	20	64	46	43	32	49	38	70	116	238	111

	FY2021				FY2022				FY2023		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
広告宣伝費（販管費）	1,712	3,711	6,875	3,732	3,052	3,929	5,431	4,886	2,895	4,881	4,553
スポーツ	385	1,518	2,209	1,019	752	1,324	2,150	697	770	1,227	1,144
ライフスタイル	164	139	550	236	217	162	626	472	334	142	691
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	2,487	3,577	1,739	3,438	2,700
全社	47	21	43	72	69	70	168	138	52	74	17

※投資セグメントでは当該費用が発生していないため、掲載していません

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

	FY2022 (2021年10月-2021年12月)	FY2023 (2022年10月-2022年12月)	増減率 (YoY)
スポーツ事業			
売上高	4,831	7,270	+50.5%
セグメント利益 (EBITDA)	▲2,051	64	-
ライフスタイル事業			
売上高	4,027	5,830	+44.8%
セグメント利益 (EBITDA)	503	1,001	+99.1%
デジタルエンターテインメント事業			
売上高	20,643	25,848	+25.2%
セグメント利益 (EBITDA)	7,663	11,281	+47.2%
投資事業			
売上高	364	81	▲77.5%
セグメント利益 (EBITDA)	239	▲99	-

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

4 連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書



単位：百万円

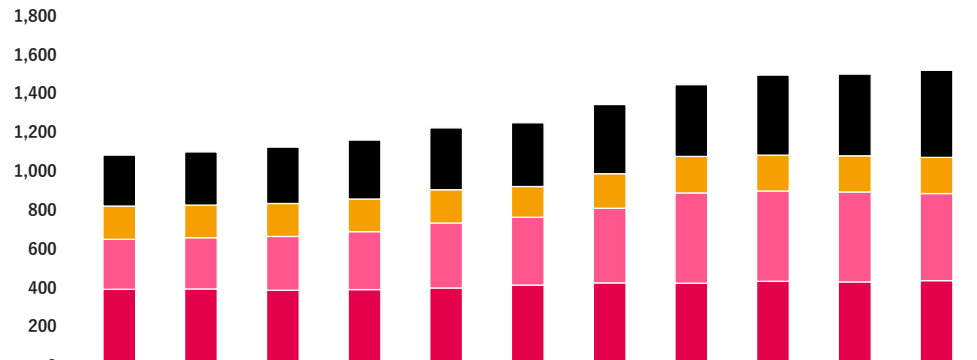
	FY2022 (2022年3月末)	FY2023 (2022年12月末)	差異の主な要因
流動資産	155,871	161,361	-
固定資産	62,184	58,791	投資有価証券の減少
総資産	218,056	220,153	-
流動負債	20,847	29,759	未払金の増加
固定負債	11,152	10,001	-
純資産	186,056	180,392	-
	FY2022 (2021年4月-2021年12月)	FY2023 (2022年4月-2022年12月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	▲1,726	7,615	事業撤退損、持分法による投資損失等
投資活動によるCF	▲13,775	▲5,557	投資有価証券取得による支出の減少
財務活動によるCF	▲14,864	▲6,843	自己株式取得による支出の減少
現金及び現金同等物の期末残高	119,399	113,843	-

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

4 従業員数推移(正社員)



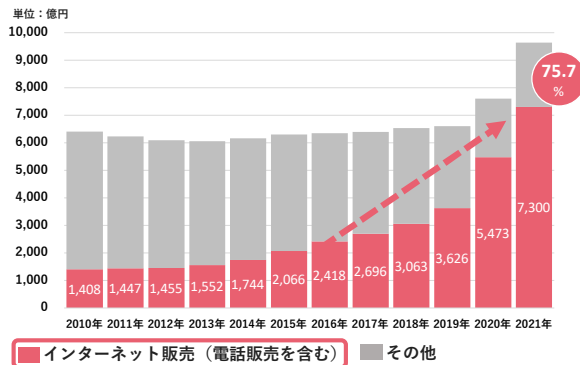
単位：人



※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より投資事業を事業化いたしました

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余地は大きい
- 施設を保有することで施設のDXによる伸長も狙う

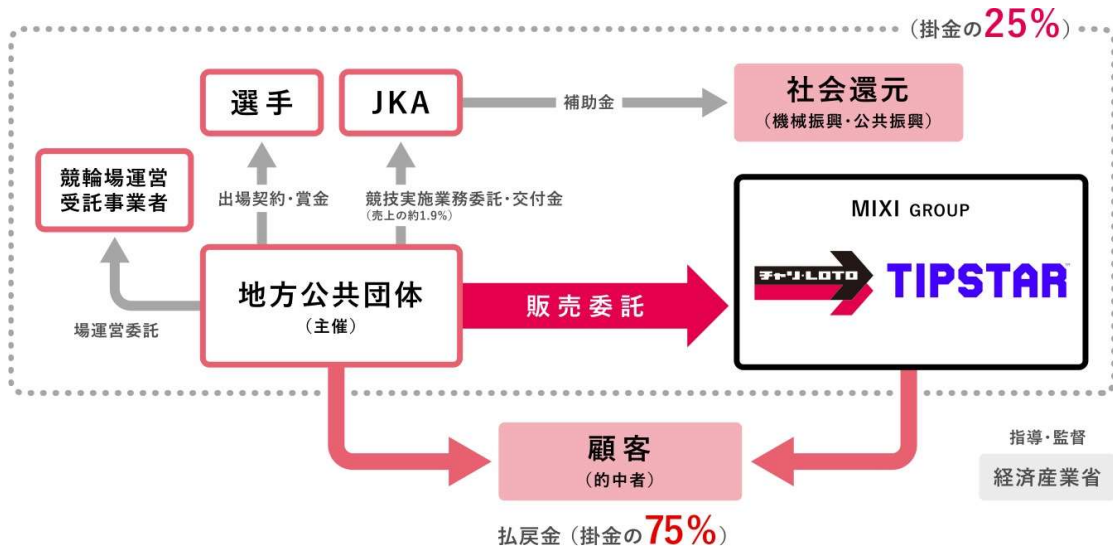


出所：経済産業省製造産業局車両室、公益財団法人JKAの広報KEIRIN等

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

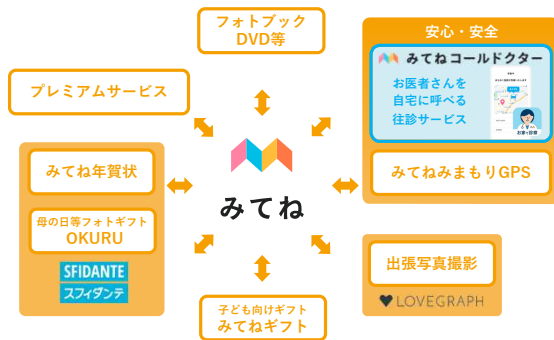


新玉野競輪場

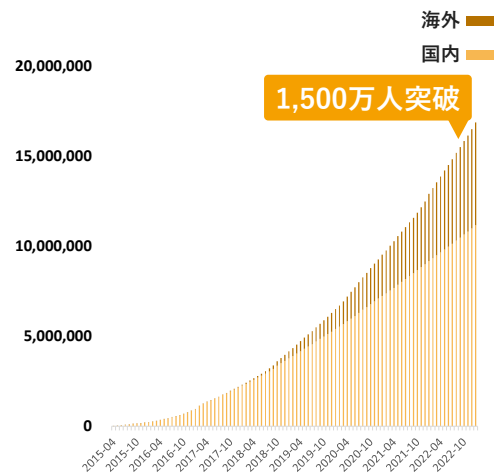


新広島競輪場イメージ：再整備後

みてね経済圏の状況



ユーザー数推移 (国内・海外)



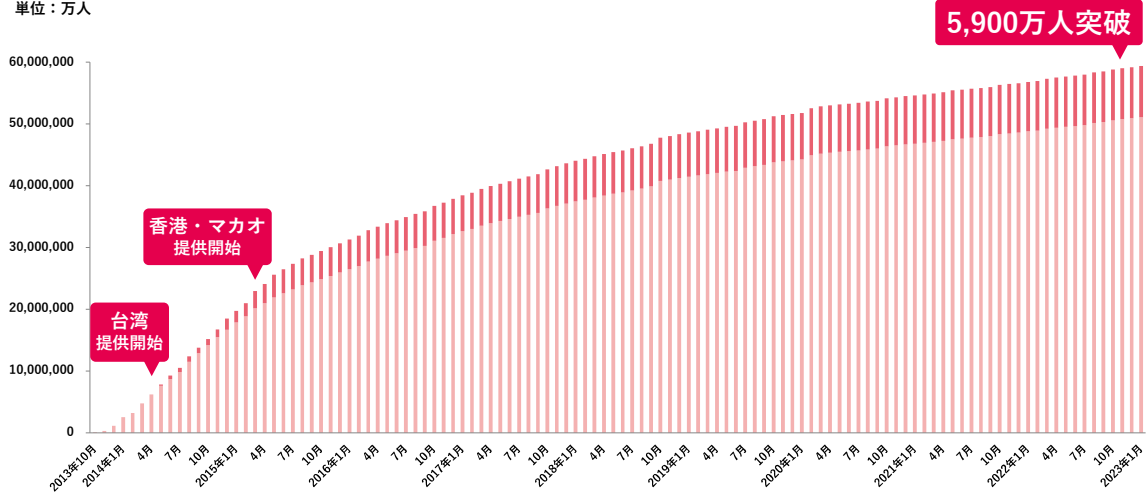
4

デジタル
エンターテインメント

「モンスターストライク」利用者数推移



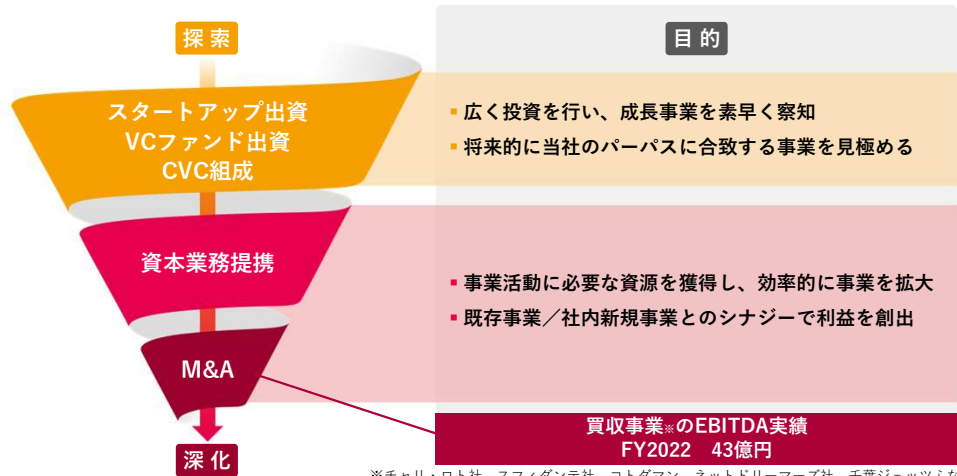
単位：万人



* 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。
 * 2022年8月に世界累計利用者数が5,800万人を突破

4 投資活動の実績と今後の計画

- FY2019~2022の4年間で、総額約700億円の投資を実行。うちM&Aは300億円
- FY2023~2025の3年間で、M&A・資本業務提携は、300~500億円を計画

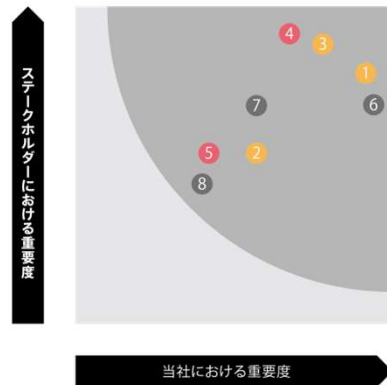


※チャリ・ロト社、スフィダンテ社、コトダマン、ネットドリーマーズ社、千葉ジェッツふなばし社 単体実績

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

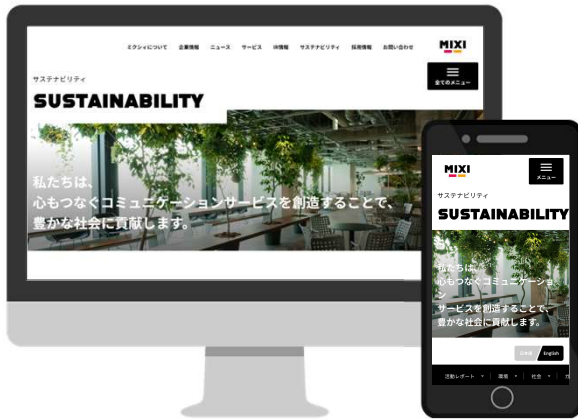
会社・コーポレート

- 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 サービス紹介



スポーツ

— 公営競技事業 —

TIPSTAR

みんなで参戦！のっかりベッティング

『TIPSTAR』

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

netkeirin

競輪の魅力を活かした楽しめるメディア

『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、そしてファ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。



明治安田生命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。



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。

4 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。



ブツ競い共闘アクション

『モンスターストライク 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「ブツ競い共闘アクションゲーム」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。

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。



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。

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	木村 弘毅	社外取締役	嶋 聡
	取締役CFO 上級執行役員	大澤 弘之	社外取締役	藤田 明久
	取締役CTO 上級執行役員	村瀬 龍馬	社外取締役	長田 有喜
	取締役ファウンダー上級執行役員	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	1,516名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
大株主 (2022年9月30日現在)	笠原 健治			45.25%
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)			9.81%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051			5.35%
	株式会社日本カस्टディ銀行 (信託口)			2.80%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 133612			2.21%

(2022年12月31日現在)

心もつなごう。 **MIXI**