



**FY2023 Q2**  
**決算説明資料**  
[ 2022.7.1 – 2022.9.30 ]

2022.11.4 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** 事業方針について

**5** Appendix

本日はこちら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、FC東京の新規連結により、YoY68.1%の増収

### ライフスタイル

- 家族アルバム みてね・minimoの好調により、YoY42.5%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好調 YoY38.8%の増収

### FY2023 業績予想の修正

- 上期実績の反映に加え、モンスターストライクの足元の状況を勘案し、売上・EBITDAを上方修正
- 一方で、2Qに事業ポートフォリオ見直しによる特別損失等を計上したため親会社株主に帰属する当期純利益の通期予想は、期初から変更なし

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。

Q2の実績といたしましては、モンスターストライクが前年同期を大幅に上回るなど、各事業セグメントで前年より大きく成長しております。  
一方、事業ポートフォリオ見直しによる特別損失等を計上しております。

通期業績予想につきましては、  
上期実績及び足元の状況を勘案し、売上・EBITDAは上方修正いたしました。

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** 事業方針について

## **5** 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/Q2 (2021年7月-9月)	FY2023/Q2 (2022年7月-9月)	増減率 (YoY)
売上高	25,746	34,711	34.8%
EBITDA	4,126	6,774	64.1%
営業利益	3,125	5,691	82.1%
経常利益	3,041	5,194	70.8%
親会社株主に 帰属する 当期純利益/損失	2,113	▲1,563	—

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347億円、  
EBITDAは67億円と前年同期比増収増益となりました。

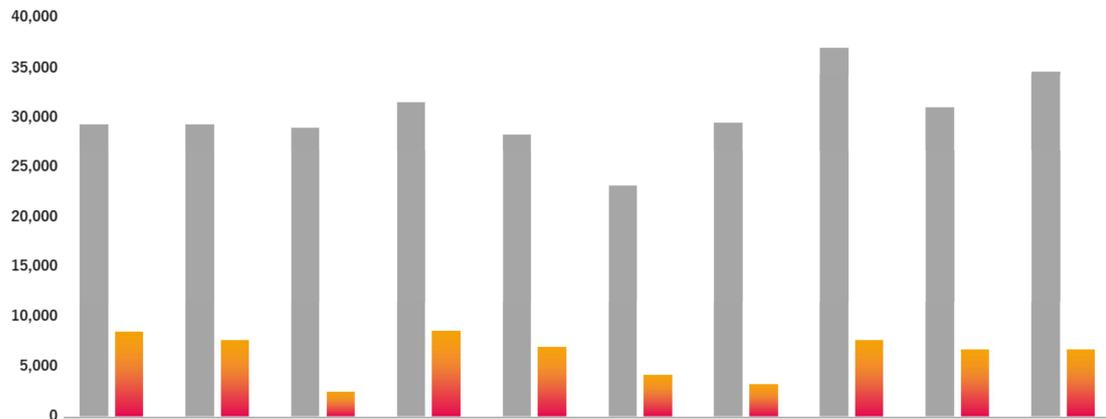
一方、当期純利益につきましては15億円の損失となりました。  
事業ポートフォリオ見直しを実施しており、特別損失等が発生したためです。

特別損失64億円の内訳といたしましては  
開発中のゲームタイトルの一部を中止したこと、  
千葉250競輪「PIST6」におけるJPF社とのジョイントベンチャーの解消等となります。

## 1 連結業績（四半期推移）



単位：百万円



	FY2021				FY2022				FY2023	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	29,360	29,392	28,984	31,582	28,529	25,746	29,866	37,887	31,022	34,711
EBITDA	8,494	7,637	2,450	8,535	6,992	4,126	3,300	7,653	6,710	6,774

※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。  
 こちらは連結業績の四半期推移となっております。  
 前四半期比においても増収増益となっております。

**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

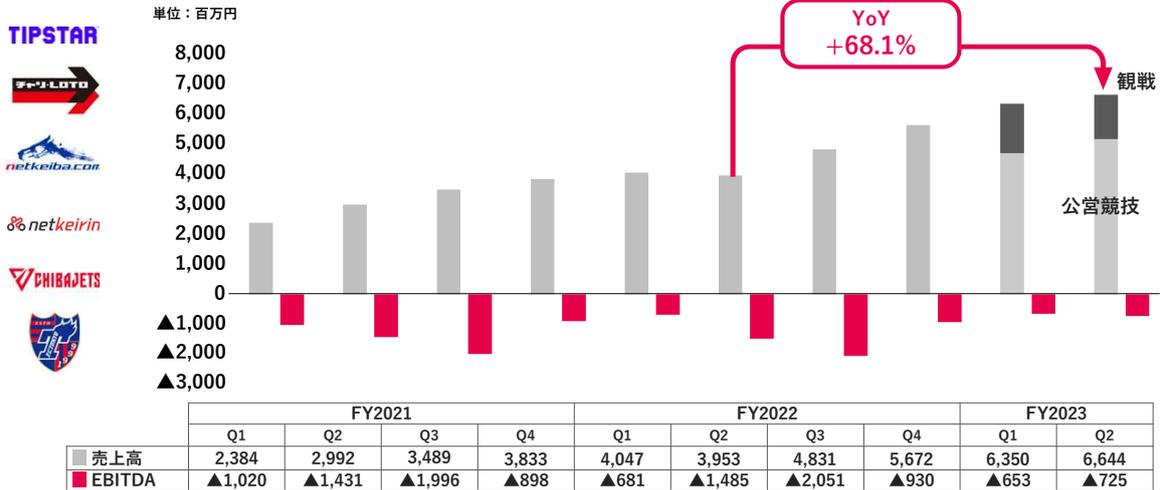
**3** 業績予想の修正

**4** 事業方針について

**5** 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、YoY68.1%の増収
- EBITDAはTIPSTARなどのコスト効率化により赤字幅が縮小



※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68.1%増の66億円となりました。  
 これはTIPSTAR及びチャリロトの車券販売高増加に加え、  
 東京フットボールクラブ社を連結開始したことによるものです。

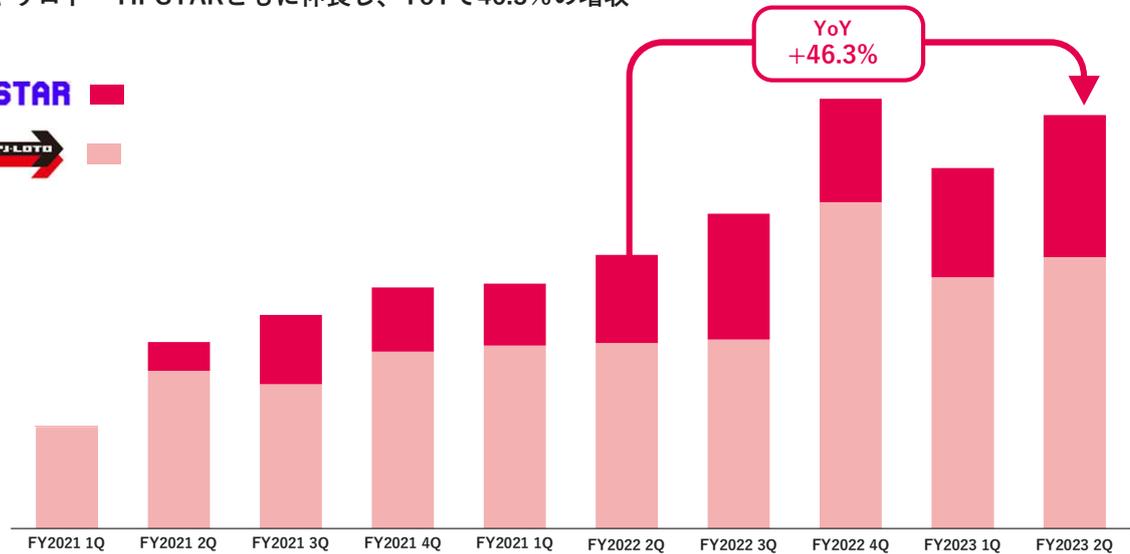
なお東京フットボールクラブ社による売上高を除いても、  
 前年同期比37.5%増収と伸長しております。

EBITDAにつきましては、前年同期比で改善しております。  
 これは主にTIPSTARにおけるコスト効率化等の影響によるものです。

- チャリロト・TIPSTARともに伸長し、YoYで46.3%の増収

TIPSTAR 

チャリロト 



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。

ともに大きく伸長し、前年同期比46.3%の増収となっております。

なお前回まで、車券販売のGMVを開示してまいりましたが、チャリ・ロト社の車券販売以外の売上が拡大しているため、今回より売上高での開示とさせていただきます。

- 上期 効果的なミッション設計により売上が伸長
- 下期以降 コミュニケーションの楽しさを追求し、ユーザーの熱量最大化を狙う

～FY2022

- 広告やキャンペーン等の見直しによるコスト最適化
- ピンゴ施策の実施や、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を追求  
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。

上期におきましては、ニュースフィードの導入など、バリューの転換やエンタメ性の追加等の施策を推進しました。さまざまな遊びを追加したことで、売上を伸長させることができました。

足元では、コミュニケーションの楽しさを追求した機能改善を行っております。Q1に導入したニュースフィードを活用して、ユーザー同士のコミュニケーションを活性化し、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おります。

## DAZN MOMENTS

## セカンダリーマーケットプレイス解禁

- 10月5日よりユーザー間での売買がスタート
- C to Cサービス導入で流通総額の拡大を狙う



## FC東京 国立競技場にて試合開催

- 悪天候にも関わらず、来場者数5万人超と大盛況
- アフターコロナにおける観戦者増加も期待



11ページをご覧ください。  
観戦事業の状況となります。

スポーツ特化型NFTマーケットプレイス「DAZN MOMENTS」におきましては、10月5日よりセカンダリーマーケットプレイスを解禁し、ユーザー間での売買がスタートいたしました。

FC東京におきましては、9月18日に国立競技場でのホーム戦を開催し、来場者数5万人超と大変ご好評をいただきました。  
アフターコロナにおける観戦者増加にも期待しています。

**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** 事業方針について

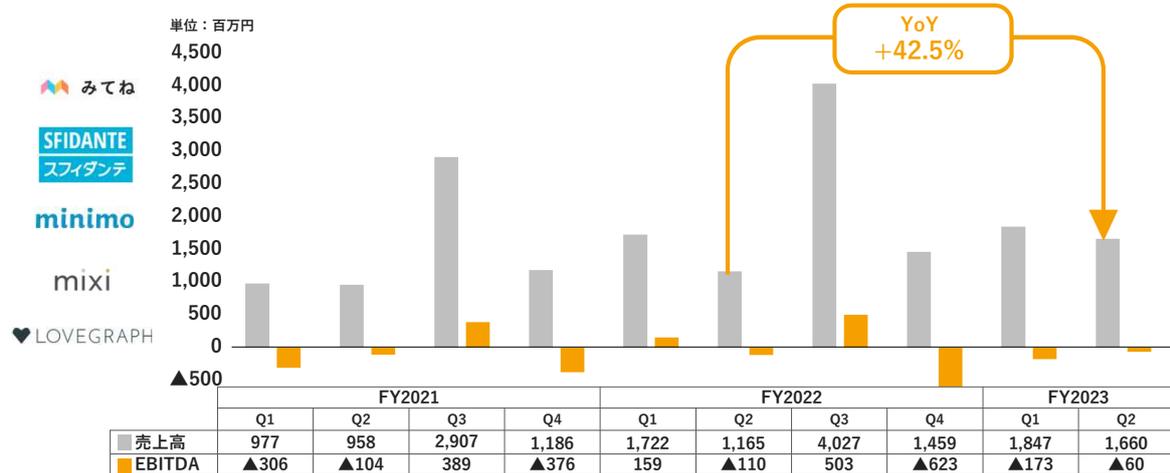
**5** Appendix

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・minimoの好調により、YoY42.5%の増収
- 売上拡大に伴い、赤字幅は縮小



13

13ページをご覧ください。

売上高は前年同期比で42.5%増の16億円となりました。  
これは、家族アルバム みてね及びminimoが順調に売上を伸ばしたためです。

みてねにつきましては、ラブグラフの連結開始のほか、  
みてね写真プリントのリニューアル、みてねGPSの月額課金サービスの  
積み上げ等により売上を拡大しました。

## 2 ライフスタイル 投資によるみてね経済圏のさらなる拡大



### スフィダンテ社による CONNECTIT社の子会社化

- スマホ年賀状アプリにおけるシェア拡大、規模拡大によるコスト効率化を見込む



※ 両社が運営する全ての年賀状アプリの合計出荷枚数 2021年10月～2022年1月

### デコルテHDとの資本業務提携

- みてね経済圏における「写真」の価値を高める資本業務提携を実施



14ページをご覧ください。  
みてね経済圏の拡大についてご説明いたします。

10月に、当社子会社のスフィダンテ社が、CONNECTIT社の株式を100%取得いたしました。  
年賀状アプリサービスにおいて強固なユーザー基盤を持つ両社が手を組むことにより、スマホ年賀状のさらなるシェア拡大やコスト効率化を見込んでおります。

また、9月には、アニバーサリーフォト及びフォトウエディング事業を行うデコルテホールディングスとの資本業務提携を実施し、持分法適用会社といたしました。  
みてね経済圏における「写真」サービスとのシナジーを生み出し、今後のさらなる経済圏拡大に寄与するものと見込んでおります。

**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

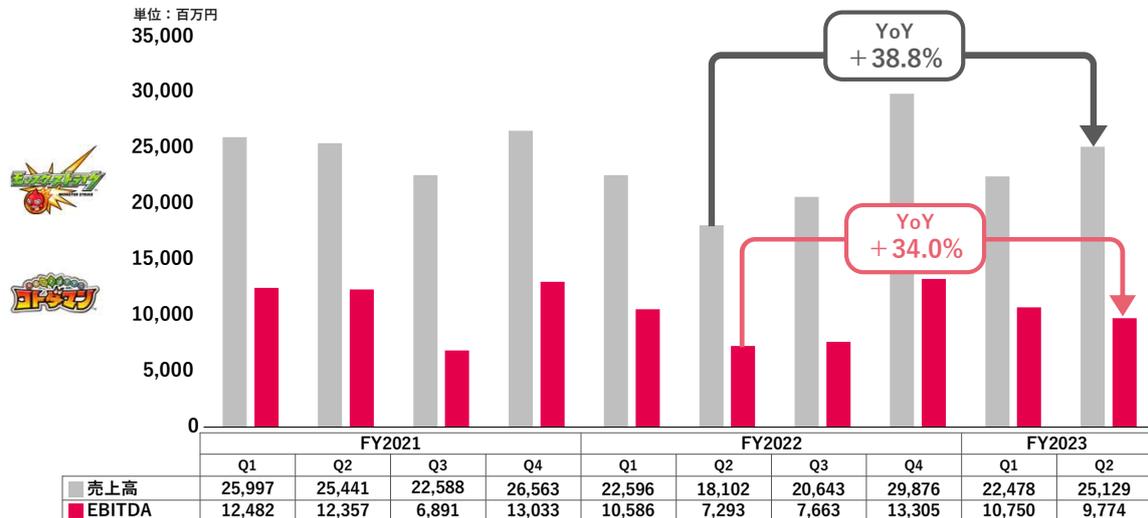
**3** 業績予想の修正

**4** 事業方針について

**5** 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251億円、EBITDAは97億円となりました。  
モンスターストライクは継続して好調を維持しており、Q2においては売上・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好調な前年実績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

- コラボに加え、オフラインイベントや各種施策が奏功し、ARPUおよびMAUの増加に寄与



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。

好調の要因はコラボの成功のみならず、  
ゲーム内の新しいクエストやガチャの投入などの各種施策と、  
適切なタイミングでのマーケティングのかけ合わせにより  
ユーザーの熱量を高めることに成功したためです。

今後もこの好調を維持すべく、さらなる運営力の向上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

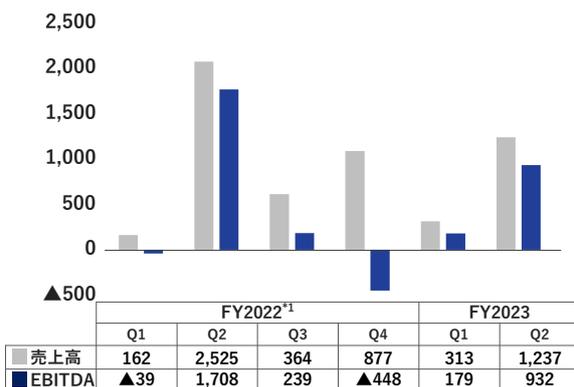
**4** 事業方針について

**5** 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



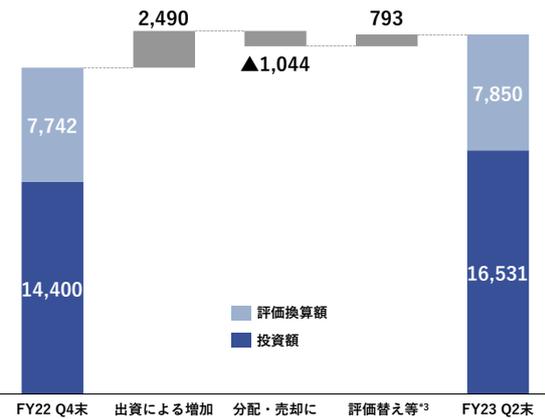
\*1:投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

\*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(期末の時価)、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<sup>\*2</sup>

単位：百万円



19ページをご覧ください。

売上高は、12億円、EBITDAは9億円となりました。

Q2では、アルム社等の株式売却により  
売上が発生しております。

**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** 事業方針について

**5** 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

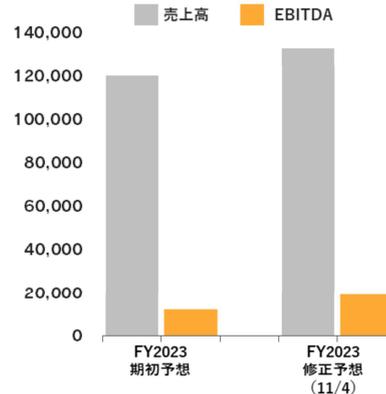


- 売上・EBITDAについて、上期実績及び足元の状況を勘案し上方修正
- 当期純利益は期初予想から変更なし
- 一株当たりの中間配当金は55円、期末配当予想は55円と据え置き

単位：百万円

	FY2023 期初予想	FY2023 修正予想 (11/4)
売上高	120,000	133,000
EBITDA	12,500	19,500
営業利益	8,500	15,500
親会社株主に 帰属する 当期純利益	5,000	5,000

単位：百万円



21

21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1,330億円  
EBITDAは195億円  
営業利益は155億円と上方修正いたしました。

なお特別損失等の影響により  
当期純利益は50億円と期初の予想から変更していません。

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。

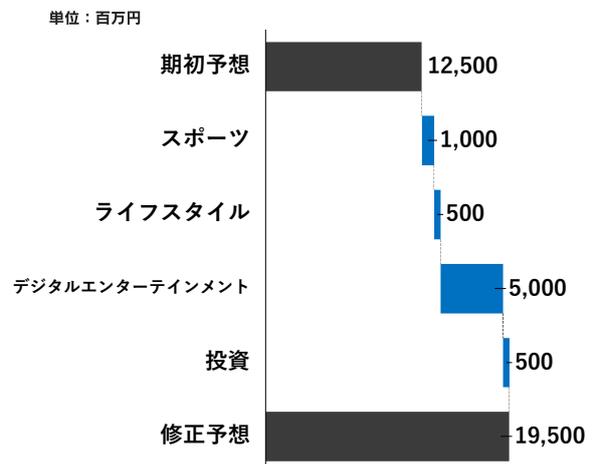
### 3 FY2023 業績予想の修正：セグメント別



#### 売上修正のポイント

		期初 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	19,000	20,000	チャリロト・ネットドリーマーズ の上期実績等を反映
	観戦	7,000	7,000	—
ライフ スタイル		11,000	12,000	新規連結子会社等による増加
デジタル エンター テインメント		82,000	92,000	モンスターストライクの 上期実績の反映・ 足元のトレンドを勘案し上方修正
投資		1,000	2,000	上期実績の反映

#### EBITDA 差異



22ページをご覧ください。  
業績予想修正の内訳となります。

モンスターストライクの上期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修正の主な要因となっております。

その他のセグメントにおきましても、上期実績を反映し、通期売上・EBITDAを上方修正いたしました。

次のパートは、木村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 事業方針について

## 5 Appendix

代表取締役社長の木村です。  
私から改めて、事業方針につきましてご説明いたします。

## 4 育成過程におけるサービスの選択と集中



- 事業ポートフォリオの見直しを実施することで、特別損失が発生

### 種まき



モンスターに次ぐ果実をつくるための種まきの一年

### 育成



投資した種の芽を伸ばし育てきる一年に

### 収穫



育てた果実を収穫するとき

24ページをご覧ください。  
育成過程における事業の選択と集中につきましてご説明いたします。

当社は今期を「育成」の期と位置付け、  
来期以降の「収穫」に向けた取り組みを進めております。  
そのなかで今回、事業ポートフォリオの見直しを実施し、  
特別損失等が発生いたしました。  
主な内容は二点です。

まず一つ目は、開発中ゲームタイトルの一部を中止したことです。  
事業環境等の変化や、当初の想定以上にコストが膨らんでいることを受け、  
一部タイトルの中止を決定いたしました。

二つ目は、PIST6におけるJPF社とのジョイントベンチャーの解消です。

関係各所との協議を重ね、TIPSTARにおける車券の  
単独販売を取りやめることといたしました。  
販売の窓口を拡大し認知を広げることが、  
PIST6及び競輪市場の発展に向け最善であると合意いたしました。

## 4 中期経営方針に対する進捗状況



### ポイントと進捗状況

ポイント	進捗
▪ 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	来期黒字化に向け進捗中
▪ 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	モンスト本体好調 シリーズもリリース
▪ 新作ゲームでモンスト級のホームランを狙い続ける	パイプラインを見直し、 新作ゲームの開発を推進
▪ 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	3か年で300~500億円の計画に変更なし みてね経済圏の拡大は順調に進捗

25

25ページをご覧ください。

前期ご説明いたしました中期経営方針につきましては、一部の事業撤退はあるものの、大きな変更はありません。

各ポイントに対する進捗状況は、記載の通りです。

心もつなごう。MIXI

上期におきましては、  
スポーツセグメントでは、前年同期比で売上成長を実現しております。  
アフターコロナに向けて再び市場が活性化する中、更なる事業成長を  
目指してまいります。

ライフスタイルセグメントでは、みてねが国内で経済圏を拡大しております。  
グローバルでもユーザー数を伸ばしており、更なる可能性を感じております。

デジタルエンターテインメントセグメントでは、モンスト本体が  
好調を維持しており、継続してユーザーの皆様に  
喜んでもらえる運営ができていると自信を深めています。  
来期迎える10周年に向けてユーザーの皆様のご想像を超える  
たくさんの仕掛けを準備してまいります。

このような好調な事業をしっかり育てていくことで、  
更なる事業拡大を目指してまいります。

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** 事業方針について

**5** Appendix

## 5 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
■ 外注費	5,013	3,838	5,133	4,093	4,353	3,940	6,435	6,193	5,550	6,454
■ 開発人件費	927	853	990	1,264	930	1,000	1,030	1,159	1,055	1,112
■ コンテンツ費用	59	60	83	68	87	86	102	85	140	133
■ 減価償却費	101	122	117	121	110	113	118	134	130	93
■ 賃借料	452	474	602	509	544	548	691	603	642	659
■ 仕入	232	93	205	201	239	114	183	240	514	237
■ その他	80	75	112	122	281	883	117	1,380	233	437

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

### ■FY2023 Q2 差異要因

> 外注費

東京フットボールクラブ社新規連結に伴う増加、  
新規タイトルリリースに伴う増加など

### ■FY2022 Q4 差異要因

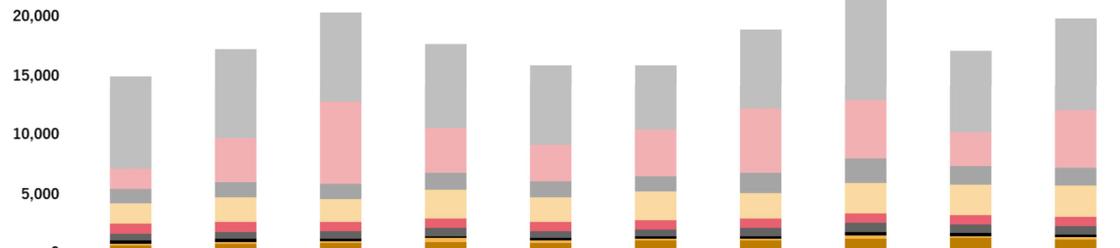
> その他

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

## 5 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
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
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
外注費	1,202	1,232	1,317	1,462	1,314	1,281	1,695	2,037	1,506	1,450
人件費	1,737	2,106	1,887	2,389	2,097	2,373	2,155	2,561	2,595	2,661
支払地代家賃	822	803	820	807	771	769	788	788	791	786
減価償却費	666	659	656	680	601	615	683	756	696	665
のれん償却額	265	265	265	265	265	272	265	333	312	311
租税公課	171	199	116	300	156	146	145	326	214	215
その他	675	788	900	983	914	1,100	1,118	1,250	1,290	1,163

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

### ■FY2023 Q2 差異要因

> 広告宣伝費

XFLAG PARK オフライン開催による増加など

## 5 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
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
スポーツ	1,585	1,226	1,275	1,547	1,924	1,946	2,161	3,129	3,044	2,916
ライフスタイル	155	165	1,046	305	290	201	1,766	346	305	329
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
全社	20	64	46	43	32	49	38	70	116	238

	FY2021				FY2022				FY2023	
	Q1	Q2	Q3	Q4	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	5,431	4,886	2,895	4,881
スポーツ	385	1,518	2,209	1,019	752	1,324	2,150	697	770	1,227
ライフスタイル	164	139	550	236	217	162	626	472	334	142
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
全社	47	21	43	72	69	70	168	138	52	74

※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

## 5 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7月-2021年9月)	FY2023 (2022年7月-2022年9月)	増減率 (YoY)
<b>スポーツ事業</b>			
売上高	3,953	6,644	+68.1%
セグメント利益 (EBITDA)	▲1,485	▲725	-
<b>ライフスタイル事業</b>			
売上高	1,165	1,660	+42.5%
セグメント利益 (EBITDA)	▲110	▲60	-
<b>デジタルエンターテインメント事業</b>			
売上高	18,102	25,129	+38.8%
セグメント利益 (EBITDA)	7,293	9,774	+34.0%
<b>投資事業</b>			
売上高	2,525	1,237	▲51.0%
セグメント利益 (EBITDA)	1,708	932	▲45.4%

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

## 5 連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書



単位：百万円

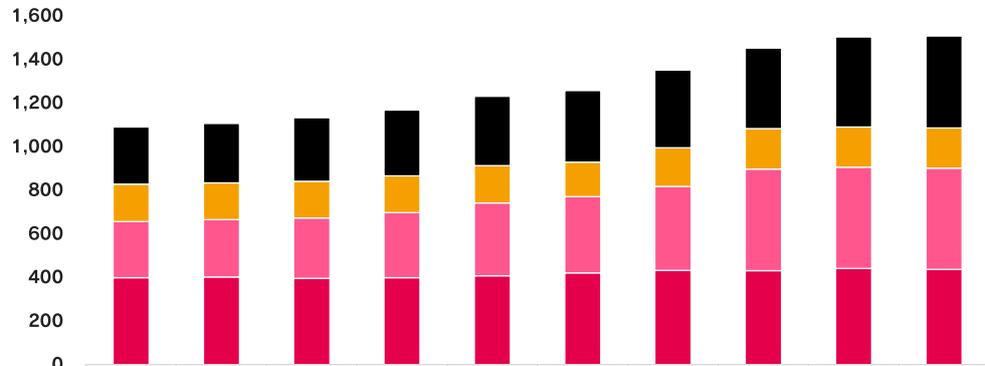
	FY2022 (2022年3月末)	FY2023 (2022年9月末)	差異の主な要因
流動資産	155,871	156,500	-
固定資産	62,184	65,402	投資有価証券等の増加
総資産	218,056	221,903	-
流動負債	20,847	27,042	未払金の増加
固定負債	11,152	10,343	-
純資産	186,056	184,517	-
	FY2022 (2021年4月-2021年9月)	FY2023 (2022年4月-2022年9月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	610	8,073	法人税支払い額の減少、 事業撤退損等
投資活動によるCF	▲12,647	▲4,169	投資有価証券取得による支出の減少
財務活動によるCF	▲11,632	▲3,906	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	126,059	118,893	-

※投資事業化に伴い、FY2022の遡及修正を行っております

## 5 従業員数推移(正社員)



単位：人



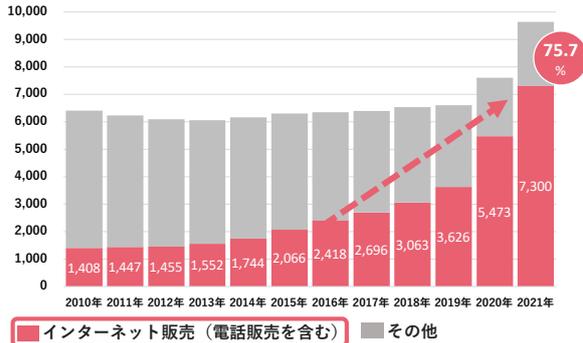
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
	FY2021				FY2022				FY2023	
■ 全社・投資その他	262	273	291	303	318	329	357	369	412	421
■ ライフスタイル	172	168	169	168	171	158	177	187	185	185
■ スポーツ	257	263	277	299	334	349	385	465	464	464
■ デジタルエンターテインメント	399	402	395	398	407	421	432	431	441	437

※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

単位：億円

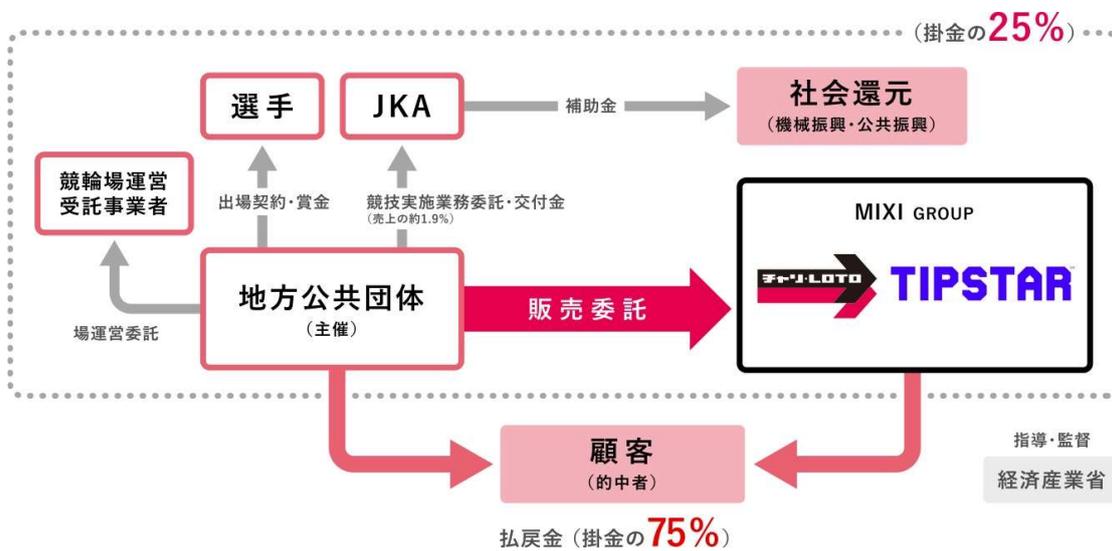


出所：経済産業省製造産業局車両室、公益財団法人JKAの広報KEIRIN等

## 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

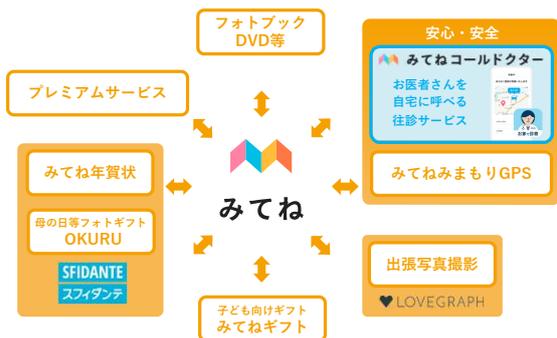


新玉野競輪場

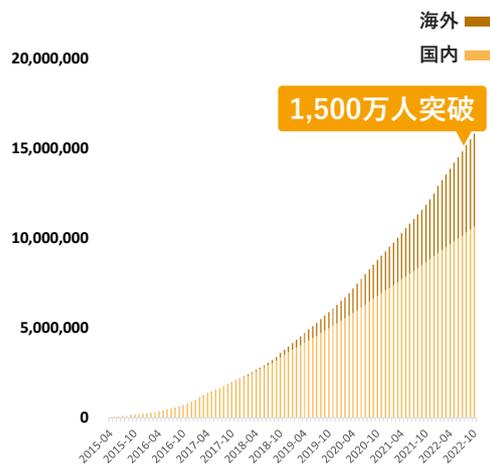


新広島競輪場イメージ：再整備後

みてね経済圏の状況



ユーザー数推移 (国内・海外)



## CONNECTIT社 会社概要

## CONNECTIT

会社名	株式会社CONNECTIT (コネクティット)
所在地	〒100-0006 東京都千代田区有楽町1-10-1有楽町ビルディング
資本金	1,000万円
設立	2014年7月31日
代表取締役社長	飯野 法志
主要サービス	スマホで年賀状／ネットで年賀状 コンビニで年賀状

※株式会社スフィダントの100%子会社

## デコルテHD 会社概要

DE & Co.  
DECOLTE HOLDINGS

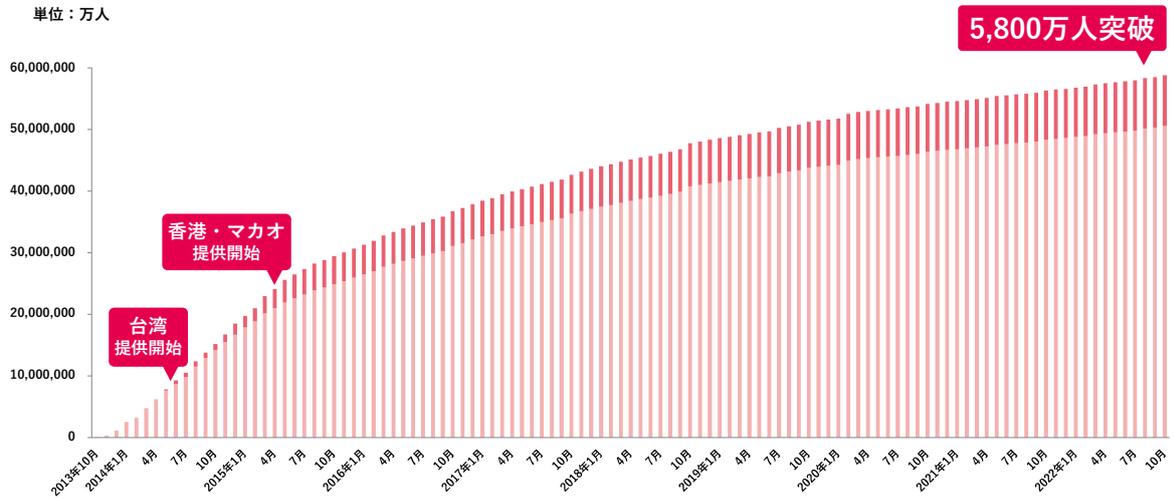
会社名	株式会社デコルテ・ホールディングス
所在地 (本社)	〒659-0066 兵庫県芦屋市大槻町1-25 アクセシオ芦屋3F
資本金	155百万円
設立	2001年11月
代表取締役社長	小林 健一郎
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウェディングフォト等のスタジオ事業を運営する子会社の株式保有</li> <li>・フィットネスジムの運営</li> <li>・子会社への経営指導及び内部管理業務の受託</li> </ul>

※当社の持分法適用会社（持分約27%）

- 「みんなでワイワイ」をコンセプトに、モンストシリーズを含めた経済圏の構築・拡大を目指す



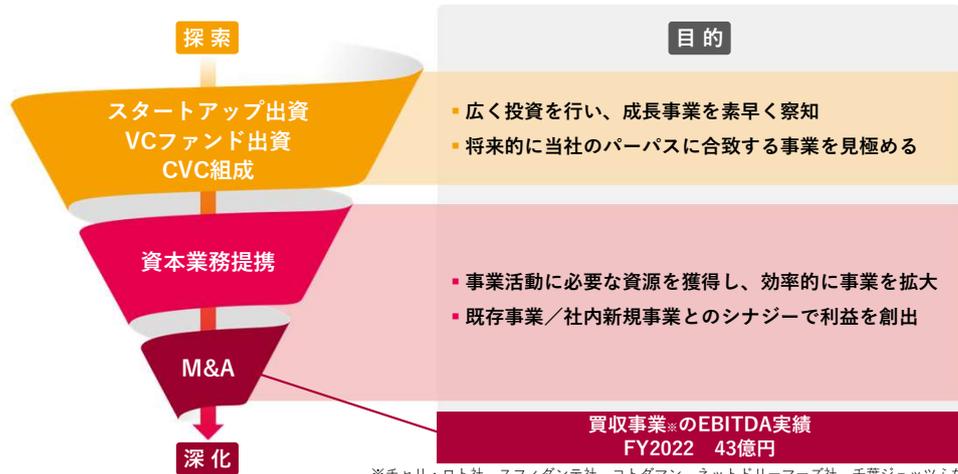
- モンスターストライク**  
 攻めと守りを追求し、安定した運用とチャレンジで新旧ファンに継続して愛される
- モンストシリーズ**  
 モンストブランドの提供価値「みんなで遊ぶと楽しい」を軸に多くのターゲットへリーチする
- メディアミックス**  
 ゲーム以外の手段でもモンストに触れる機会をつくる



\* 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

## 5 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

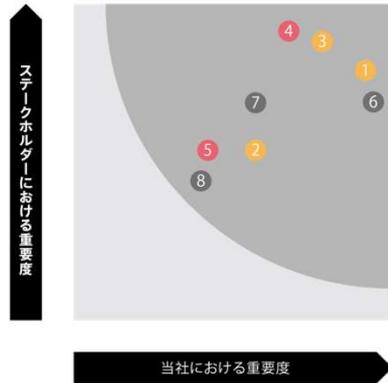


※チャリ・ロト社、スフィダンテ社、コトダマン、ネットドリーマーズ社、千葉ジェッツふなばし社 単体実績

## 5 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

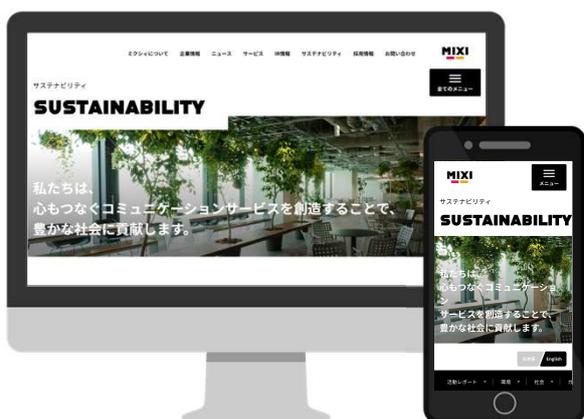
### 会社・コーポレート

- 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

## 5 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/>

## 5 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 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。

## netkeirin

競輪の魅力を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録やオッズ・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標と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。

## 5 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。



オバケ獵散らし"3+1"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**』  
ヒカリ攻撃で戦うバスター3人と、ガイドやアイテム投下で仲間を監督・サポートするドローン1人の最大4人で遊べる「オバケ獵散らし"3+1"アクションゲーム」です。ソロはもちろん、マルチプレイでは、エモートやボイスチャットを使ってプレイ可能です。また、プレイ中の盛り上がったシーンを自動で録画できる「録ゲーハイライト」を使用して、簡単にSNSにシェアできます。

### 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。



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。

## 5 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	1,509名 (連結・正社員のみ)			
発行株数	78,230,850株			
大株主	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9月30日現在)

心もつなごう。 **MIXI**