



MIXI

FY2027 Q1 決算説明資料

2026.4.1－2026.6.30

2026.7.31 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。
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 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 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。

- FY2027 Q1は、全セグメントで増収増益を達成

スポーツ

- ・ PointsBet社の新規連結と既存事業の伸長で売上高YoY94.5%増、国内ベッティングがけん引しEBITDAはYoY108.0%の大幅増益

ライフスタイル

- ・ みてね注力領域やminimoの好調で売上高YoY24.5%増、増収及び収益性改善によりEBITDAは黒字化

デジタルエンターテインメント

- ・ モンスターストライク増収により売上高YoY21.5%増、増収及びコスト効率化によりEBITDAはYoY39.5%増益

AI活用

- ・ AIによる効率化が当たり前の時代になる中、Runway提携やCAIO設置により、最先端AIをサービスに実装する「アプリケーションレイヤーのAI企業」へ

業績予想及び配当予想の修正

- ・ 株式売却による特別利益の計上を見込み、当期純利益を上方修正
- ・ FY2027の1株当たり年間配当予想は、配当性向40%の基準に基づき、155円へ増配を見込む

3ページをご覧ください。
エグゼクティブサマリーです。

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 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 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

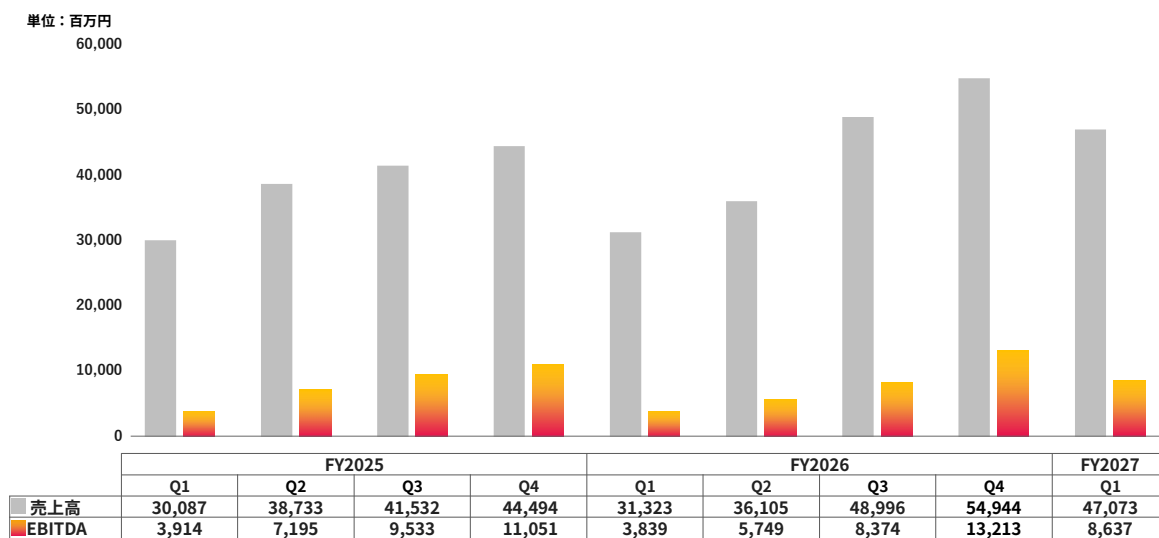
	FY2026／Q1 (2025年4月-6月)	FY2027／Q1 (2026年4月-6月)	増減率 (YoY)
売上高	31,323	47,073	+50.3%
EBITDA	3,839	8,637	+125.0%
営業利益	2,677	5,428	+102.8%
経常利益	2,023	5,652	+179.3%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,414	5,825	+311.7%

5ページをご覧ください。
四半期連結損益計算書です。

Q1の決算は、
売上高 470億円
EBITDA 86億円
営業利益 54億円
経常利益 56億円
当期純利益 58億円
と、前年同期比増収増益となりました。

売上高は、PointsBet社の新規連結に加え、デジタルエンターテインメントが好調に推移したことにより、前年同期比50.3%の増収となりました。
EBITDAは、デジタルエンターテインメントがけん引し、前年同期比125%の増益となっています。

また、ビットバンク社株式譲渡の決定に伴い、繰延税金資産を認識したことで法人税等調整額が減少し、当期純利益が増加しました。
なお、ビットバンク社株式売却による利益の計上は、Q3の予定です。



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

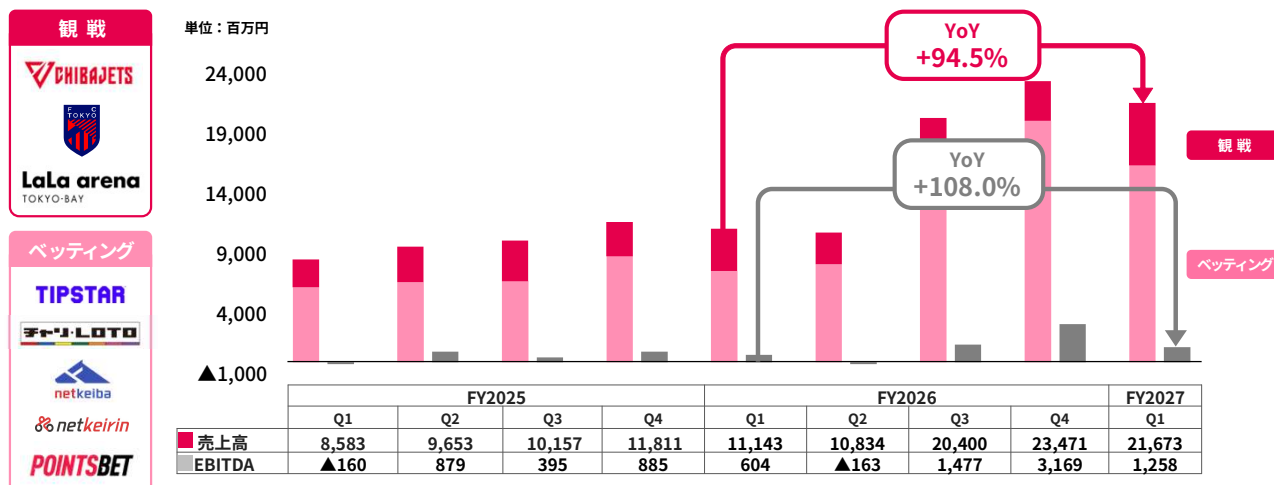
3 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 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。

- 売上高は、PointsBet社の新規連結影響及び既存事業全体が伸長し、YoY94.5%増収
- EBITDAは、国内ベッティング事業がけん引し、YoY108.0%増益



*FC東京の決算期を1月期から6月期へ変更したため、FY27Q1に2～6月分の実績を計上しています

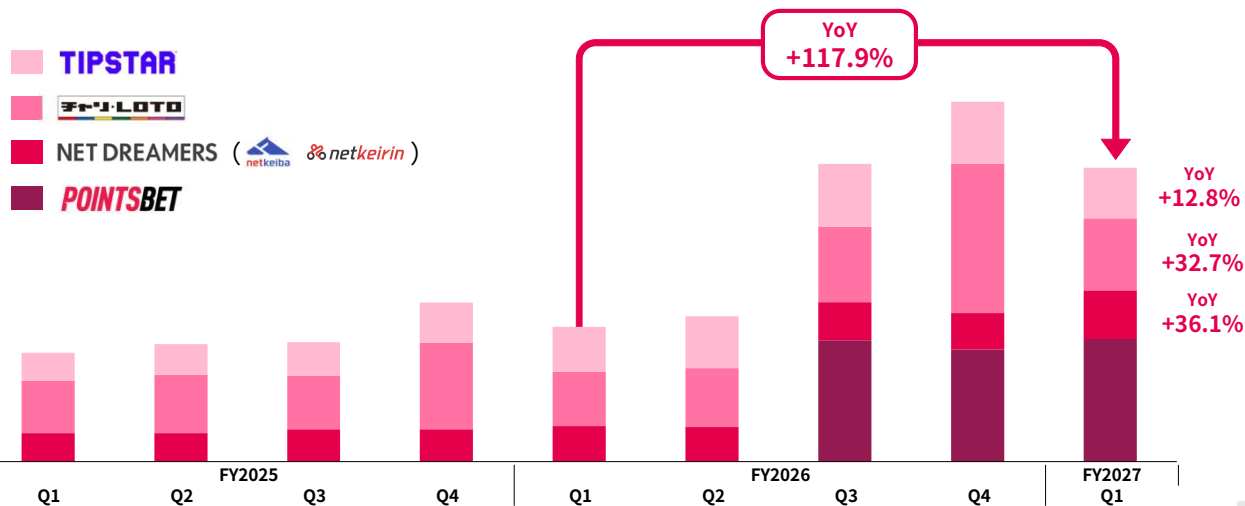
8ページをご覧ください。
スポーツの振り返りとなります。

売上高は、前年同期比で94.5%増の216億円となりました。
増収の主な要因は、PointsBet社の新規連結の影響に加え、ベッティング事業、観戦事業がそれぞれ伸長したことによるものです。

なお、FC東京は決算期を変更したため、Q1には、2～6月の5か月分の実績が計上されています。この影響を除くと、前年同期比82.7%の増収となっています。

EBITDAは、国内ベッティング事業がけん引し、前年同期比で108.0%増の12億円となりました。

- ベッティング事業の売上高は、PointsBet社が加わりYoY117.9%増収（新規連結影響を除きYoY26.9%増収）
- チャリ・ロト社は、競輪場の包括受託運営の好調により、YoY32.7%増収
- ネットドリーマーズ社は前期に開始した車券販売の伸長により、YoY36.1%増収



9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の推移です。

売上高は、PointsBet社が加わったことにより、前年同期比117.9%増と大幅な増収となりました。
新規連結影響を除くと、前年同期比26.9%増となっています。

チャリ・ロト社の競輪場包括受託運営事業や、ネットドリーマーズ社の競輪車券販売事業の伸長により、高い成長率を維持しています。

なおTIPSTARは、4～6月の競輪市場が規制強化等の影響により前年同期比約3%増にとどまるなか、前年同期比12.8%の売上成長を実現し、引き続きシェアを拡大しております。

「アーバンサイクルパークス広島」の グランドオープンとGⅠ開催（チャリ・ロト社）

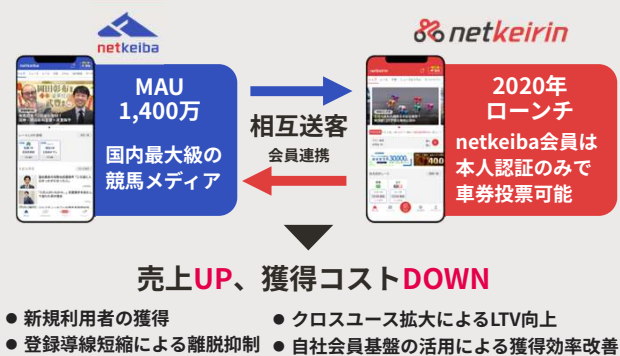
- 2026年4月、地域に開かれた複合施設「アーバンサイクルパークス広島」としてグランドオープン
- 2027年2月には広島競輪場でGⅠ「読売新聞社杯全日本選抜競輪」の開催が決定



netkeirinの車券投票機能が浸透（ネットドリーマーズ社）

- netkeirinでは、情報閲覧に加え昨年車券投票も開始。予想から投票まで一気通貫のサービスを提供
- netkeibaの会員基盤と連携し、競輪の新規ファン獲得と利用拡大を実現

netkeiba×netkeirinで実績向上



10ページをご覧ください。
ベッティング事業の状況をご説明します。

チャリ・ロト社が包括運営を受託する「アーバンサイクルパークス広島」は、再整備を経て4月にグランドオープンを迎えました。
2027年2月には、GⅠレースの開催も決定しています。
同施設は再整備の好事例として、多くの自治体から視察を受けるなど、業界内でも注目を集めています。

ネットドリーマーズ社は、MIXIグループ参画後の2020年に競輪メディア「netkeirin」をリリースし、昨年7月には車券投票機能も追加しました。
現在は、予想から投票までを一気通貫で提供するとともに、「netkeiba」の1,400万人規模のユーザー基盤との、相互送客を行っています。
これにより、新規競輪ファンの獲得と、ベッティング事業全体のLTV向上を実現しています。

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

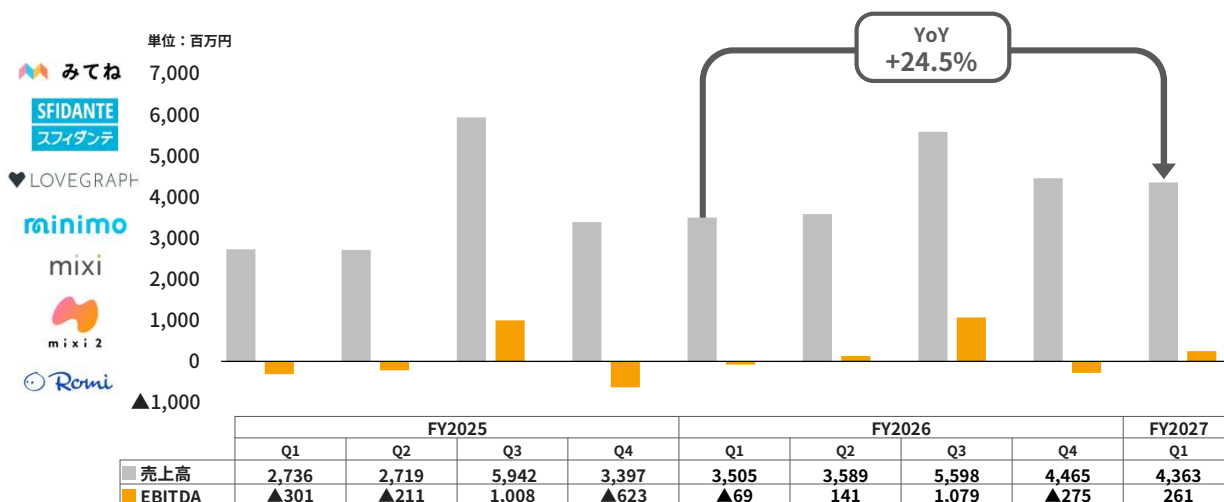
3 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 Appendix

11ページをご覧ください。
ライフスタイルについてご説明します。

- 売上高は、みてね注力領域やminimoの好調により、YoY24.5%増収
- EBITDAは、増収及び収益性の改善により、黒字化



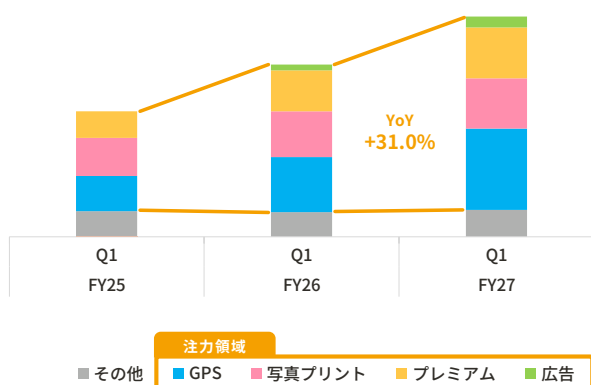
12ページをご覧ください。

売上高は、前年同期比で24.5%増の43億円となりました。
増収の主な要因は、収益性の高いみてね注力領域や、minimoが好調に推移したことによるものです。

EBITDAは、増収及び収益性の改善により黒字化しました。

みてねの商材別売上構成推移 (Q1)

- 注力領域はYoY31.0%増収



「みてねファミリーパートナー」開始

- 2026年7月「みてねファミリーパートナー」を開始
- みてねの顧客基盤を活かし、子育て世帯に向けて価値ある体験の提供を目指す

ファミリーパートナー
提供メニュー

- ・パートナーバッジの活用
- ・共同でコンテンツを発信
- ・公式素材や呼称の活用



みてね

Rakuten Travel

家族の体験価値向上

楽天トラベルと連携し、子どもの成長とともにある家族の体験価値向上に向けた施策を実施

13ページをご覧ください。
家族アルバムみてねの状況をご説明します。

みてねの注力領域の売上高は、前年同期比で31.0%増収となりました。

また、みてねは、7月より「みてねファミリーパートナー」の取り組みを開始しました。第一弾として楽天トラベル様とパートナーシップをスタートしています。

家族旅行をはじめとした親子・三世代での思い出づくりを後押しし、旅先での撮影の機会も広げることで、より多くの家族に価値ある体験を提供していきます。

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

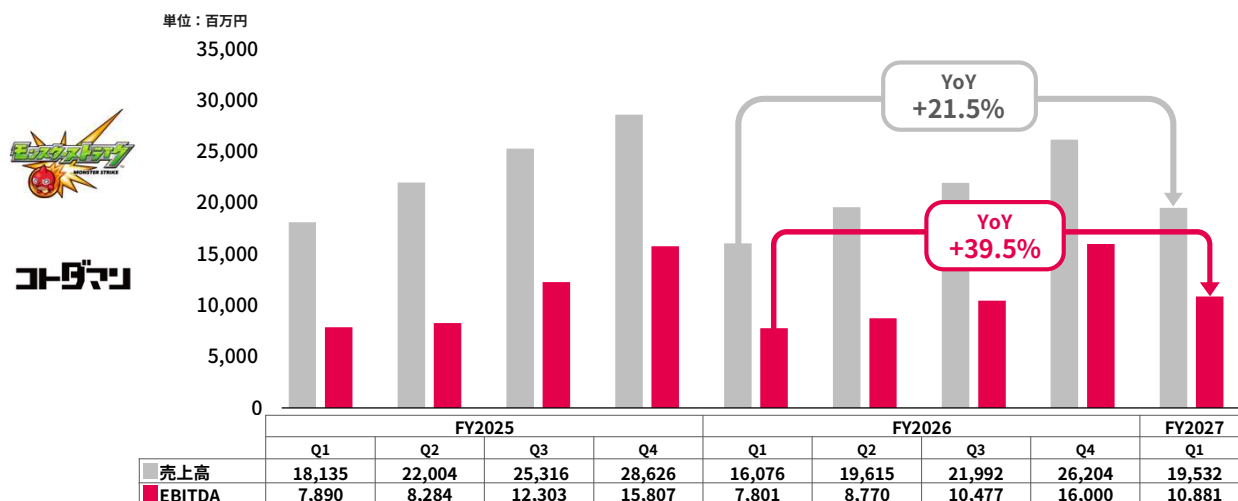
3 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 Appendix

14ページをご覧ください。
デジタルエンターテインメントについてご説明します。

- 売上高は、モンスターストライクのMAUが減少したものの、ARPUが増加し、YoY21.5%増収
- EBITDAは増収に加えコスト効率化により、YoY39.5%増益



15ページをご覧ください。

売上高は、前年同期比で21.5%増の195億円となりました。
モンスターストライクは、MAUが前年同期を下回ったものの、人気IPとのコラボがARPUの上昇に寄与したことで、増収となりました。

EBITDAは、前年同期比で39.5%増の108億円となりました。
増収に加え、国内モンスターストライクのコスト効率化がさらに進んだことで増益となりました。

- ARPUは、人気IPとのコラボなどにより課金率も上昇した結果前年を上回る水準
- 人気IPコラボやハーフアニバーサリー施策等が奏功し、MAUの減少幅がYoY及びQoQで縮小



16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。

ARPUは、人気IPとのコラボ等により課金率・ARPPUの双方が向上し、前年同期を上回りました。

MAUは引き続き減少傾向にあるものの、人気IPとのコラボやハーフアニバーサリー施策が奏功し、前期と比較して減少幅は縮小しています。
今後も新規ユーザー獲得施策などにより、更に高い水準を目指します。

- リアルイベント「DREAMDAZE IV」を実施し、来場者数は1万人超、SNSトレンド1位も獲得し盛況
- 新規ユーザーでも分かりやすいUI/UXへ順次改修を実施。MAU向上を狙う

1 リアルイベントによる接点創出



7月11日・12日

「DREAMDAZE IV」開催

リアルイベントを通じ、ユーザー同士
が交流する接点を創出

2 UI/UXの継続改善

ホーム画面を改修予定。表示内容を整理し、情報をさらに分かりやすく

現行ホーム画面



改修後イメージ



Point

- 情報の優先順位を再整理
- 主要導線の配置を見直し
- 見やすさ・分かりやすさを重視

→今後も利用状況を確認、分析。
ユーザーの使いやすいUI/UXに向け継続
した改善を実施

*画像・イラストは開発中のものです

17ページをご覧ください。

7月に実施したリアルイベント「DREAMDAZE IV」は、入場チケットが販売開始当日に全席完売、立ち見席を追加販売するほどの盛況となり、2日間で1万人を超える方にご来場いただきました。

2日目のモストニュース配信時には「モストニュース」がSNSでトレンド1位を獲得するなど会場内外で大きな盛り上がりを見せました。

また、イベント内で新規ユーザーにも利用しやすいUI/UXへの改修を発表しました。今後も順次改修を進め、MAU向上につなげていきます。

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 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 Appendix

18ページをご覧ください。
投資についてご説明します。

事業承継の概要

- GREE LP Fund JP2号投資事業有限責任組合を一部承継

(1)名称	GREE LP Fund JP2号投資事業有限責任組合
(2)所在地	東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号渋谷スクランブルスクエア36F（異動後）
(3)設立根拠等	投資事業有限責任組合契約に関する法律に基づく投資事業有限責任組合
(4)組成目的	主に日本国内の投資組合等への出資を行うことにより、当該投資組合等を通じて間接的に投資先企業への投資を行うとともに、必要に応じて投資先企業と無限責任組合員との間のネットワーク構築等を行い、投資元本の価値を高めること
(5)組成日	2025年7月1日
(6)出資の総額 （取引実行日想定）	5,455百万円
(7)出資者・出資比率・ 出資者の概要 （本取引実行時の予定）	グリーキャピタルマネジメント株式会社 26.65% 株式会社MIXI 19.27%（新設会社 約1.01%を含む） その他出資者 約54.08%

投資事業一部承継の目的

- 投資事業に高度な知見を持つ中尾俊輔氏の参画により、当社グループにおける投資運用体制を高度化

事業承継の目的

投資資産の拡大を背景に、

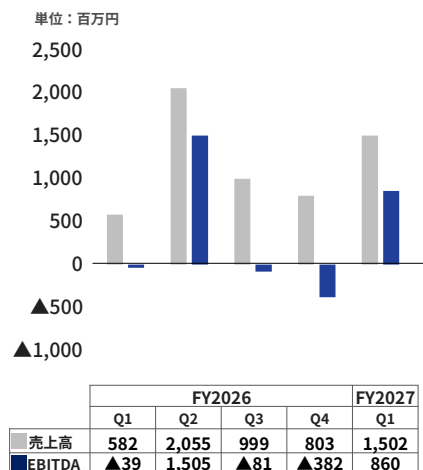
- ファンド運営に関する専門人材・運営機能を取り込み、投資ポートフォリオの運用・管理体制を高度化
- 投資活動を通じた知見・ネットワークを、グループの事業成長や価値創出につなげる

19ページをご覧ください。

この度、当社はグリーホールディングス様より、投資ファンドの運営事業を承継するとともに、運営ファンドのLP持分の一部を取得しました。

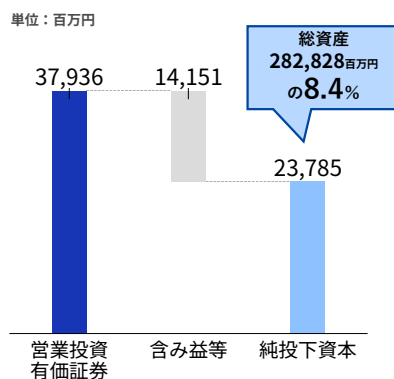
本承継の目的は、投資事業において高度な知見と豊富な実績を持つ人材を迎え、当社グループの投資運用体制を、より一層高度化することです。

売上・EBITDA推移



純投下資本について

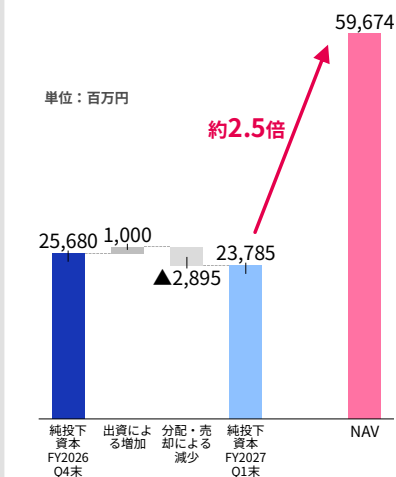
- 純投下資本を、「総資産の10%以内」を目安にコントロール



*純投下資本とは、これまでの投下キャッシュ累計から、回収済キャッシュ累計を引いたものです。営業投資有価証券から、含み益等を控除することでも算出可能です

運用の状況

- NAVは純投下資本の約2.5倍



*NAV = 時価の計算においては、未上場株式については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、VCファンド出資についてはNAV (Net Asset Value) を時価として試算しています

20ページをご覧ください。
投資セグメントの状況です。

投資先ファンドの損益取り込みや保有株式の売却等により、売上高は15億円、EBITDAは8億円となりました。

今回から、投資セグメントの透明性を高めるため、純投下資本と、Net Asset Value、「NAV」についてご説明します。

純投下資本については、総資産の10%以内でコントロールしていきます。
Q1末時点では、純投下資本は総資産の8.4%です。

また、NAVは597億円と、純投下資本の約2.5倍となっています。

なお、会計基準の変更に伴い、Q1よりマイノリティファンドの保有株式を時価評価したことにより、営業投資有価証券を51.8億円追加で計上しています。

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 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 Appendix

21ページをご覧ください。
AI活用の状況についてご説明します。

- AIによる効率化が当たり前の時代になる中、Runway提携やCAIO設置により、最先端AIをサービスに実装する「アプリケーションレイヤーのAI企業」へ

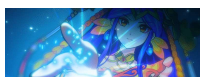
足元の施策

runway

Runway社との戦略的パートナーシップ締結

世界的な映像生成AI・世界モデル領域を牽引する企業と連携

これまでの活用事例



モンストイベントPV制作

約21日 → 約3日



MIXIブランドPVの制作

約20日 → 約7日

Runway社とは

- ・映像生成AIに加え、現実世界をシミュレーションする「世界モデル（GWM-1*）」へ研究領域を拡張する応用AI研究の世界的リーダー
- ・Lionsgateとの提携など、ハリウッドを含むクリエイティブ業界で活用が進展
- ・NVIDIA等のグローバル投資家からも出資を受ける、生成AI領域の先進企業

MIXI、
全社AI戦略を統括する
「CAIO（最高AI責任者）」を新設

- 取締役の村瀬龍馬がCAIO（Chief AI Officer）に就任
- 全社AI戦略の策定、推進とAIガバナンスを統括
- AIネイティブな組織と人材基盤、技術基盤を整備

今後はAIが浸透した社内環境を土台に、効率化からアプリケーションレイヤーでの価値創出へ

短期

クリエイティブ制作の内製化・高速化をさらに強化

中期

効率化の先にある“新しい体験・IP価値”を創出。当社のサービスがかかえる多くのユーザーと、生成的な世界／リアルタイム体験を共創。

長期／グローバル

コンテンツ供給の壁を崩し、日本IPの世界展開を加速

※GWM-1：General World Modelの略。現実世界の構造や変化をAI上で捉え、次に起こる動きや状態をリアルタイムにシミュレーションするRunwayのAIモデル群。

22ページをご覧ください。

この度、映像生成AI領域を世界的にリードするRunway社と、戦略的パートナーシップを締結しました。

すでに当社は、Runway社の技術をクリエイティブ制作に活用しており、その結果、モンスターストライクのイベントに関わる映像制作物は約21日から3日に、MIXIブランドムービーは約20日から7日に、制作期間を短縮できています。

また、取締役の村瀬がCAIOに就任し、AI活用を全社で推進する体制も強化しています。

今後は、当社が培ってきたソーシャル領域の知見や、大規模なユーザー基盤と、AIを掛け合わせて新しい体験を生み出していきます。
これらの取り組みで、「アプリケーションレイヤーのAI企業」への変革を加速していきます。

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 AI活用の状況

4 業績予想の修正

5 Appendix

23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。

- 持分法適用関連会社であるビットバンク株式会社の株式売却をQ3に予定。特別利益の計上を見込み、親会社株主に帰属する当期純利益を上方修正

単位：百万円

	FY2026 実績	FY2027 期初予想 (5/15)	FY2027 修正予想 (7/31)	前期比増減率
売上高	171,369	185,000	185,000 (±0)	+8.0%
EBITDA	31,176	31,500	31,500 (±0)	+1.0%
営業利益	22,256	19,500	19,500 (±0)	▲12.4%
経常利益	24,700	20,000	20,000 (±0)	▲19.0%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	17,270	13,500	25,000 (+11,500)	+44.8%

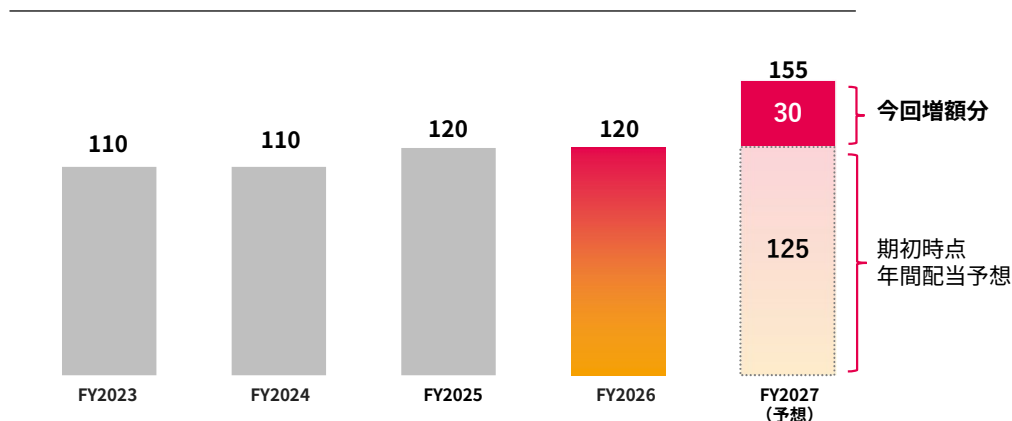
24ページをご覧ください。

FY27の通期業績予想は、売上高から経常利益までは期初予想を据え置き、当期純利益のみ、135億円から250億円へ上方修正しました。

ビットバンク社株式の売却に伴い、Q3に計上予定の特別利益を、通期業績予想に反映しています。

- FY2027の1株当たり年間配当予想は、配当性向40%を基準に、155円へ増配を見込む
- Q3に予定するビットバンク社の株式売却に伴い、中間配当60円、期末配当95円を予定

1株当たり配当金 (円)



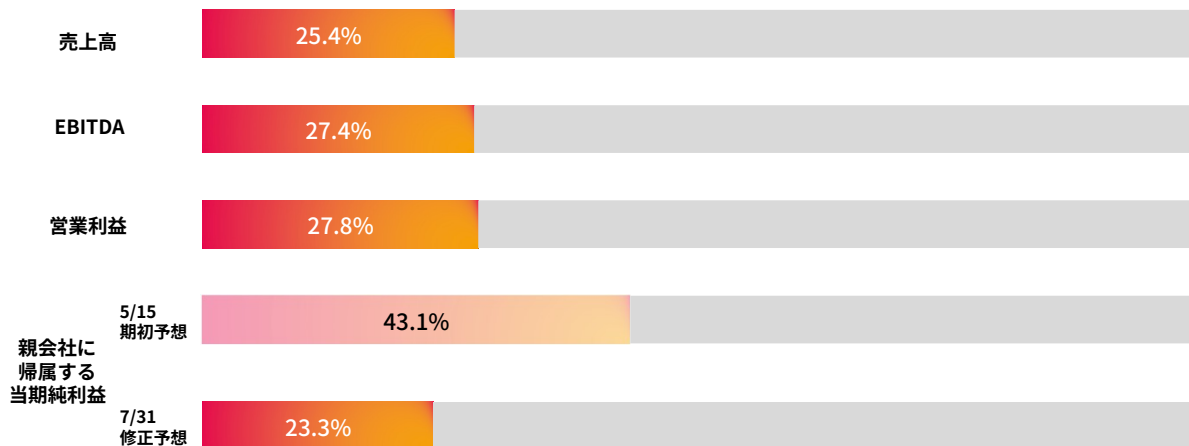
25ページをご覧ください。
配当予想の修正についてご説明します。

当社は、事業成長のための投資に注力するとともに、連結配当性向40%またはDOE5%を目安として、安定した株主還元を継続的に実施する方針です。

期初予想では、DOE5%を基準に、年間配当を125円としていました。
今回、当期純利益の予想を上方修正した結果、配当性向40%を基準に算出した年間配当額が期初予想を上回る見込みとなりました。
これを受け、年間配当予想を30円増額し、155円とします。

なお、ビットバンク社株式の売却をQ3に予定していることを踏まえ、中間配当は据え置き60円、期末配当を95円へ引き上げる予定です。

- Q1業績は通期業績予想に対して順調に進捗



26ページをご覧ください。
業績予想に対する進捗状況です。

PointsBet社を含む各事業は計画通りに進捗しており、通期業績予想に対してインラインで推移しています。

引き続き各事業の成長を積み重ねることで、今期業績予想のアップサイドを狙うとともに、中期ビジョンの達成を目指していきます。

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

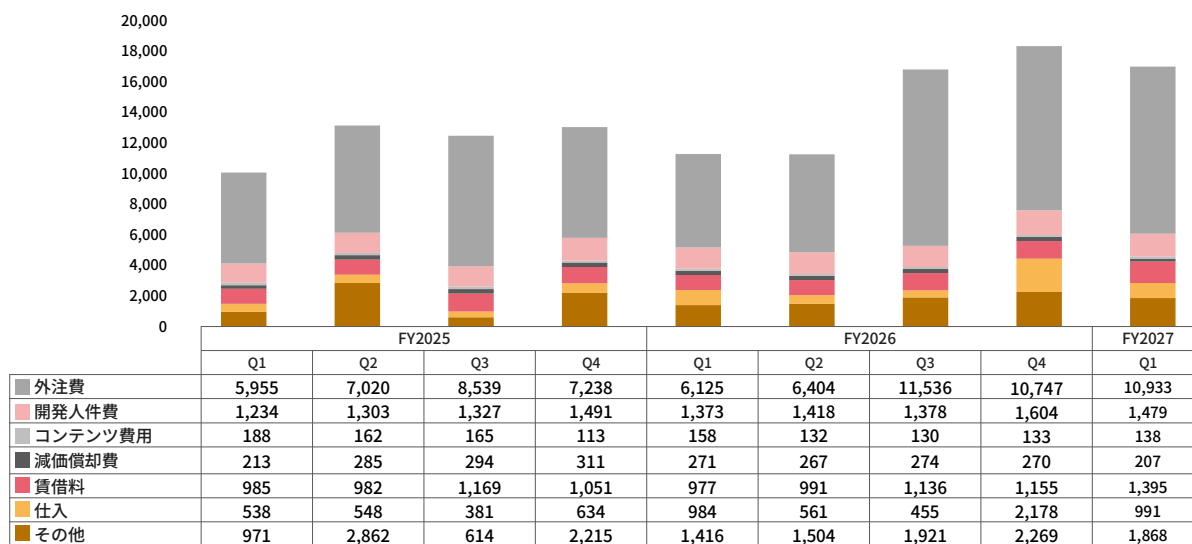
3 AI活用の状況

4 業績予想の修正

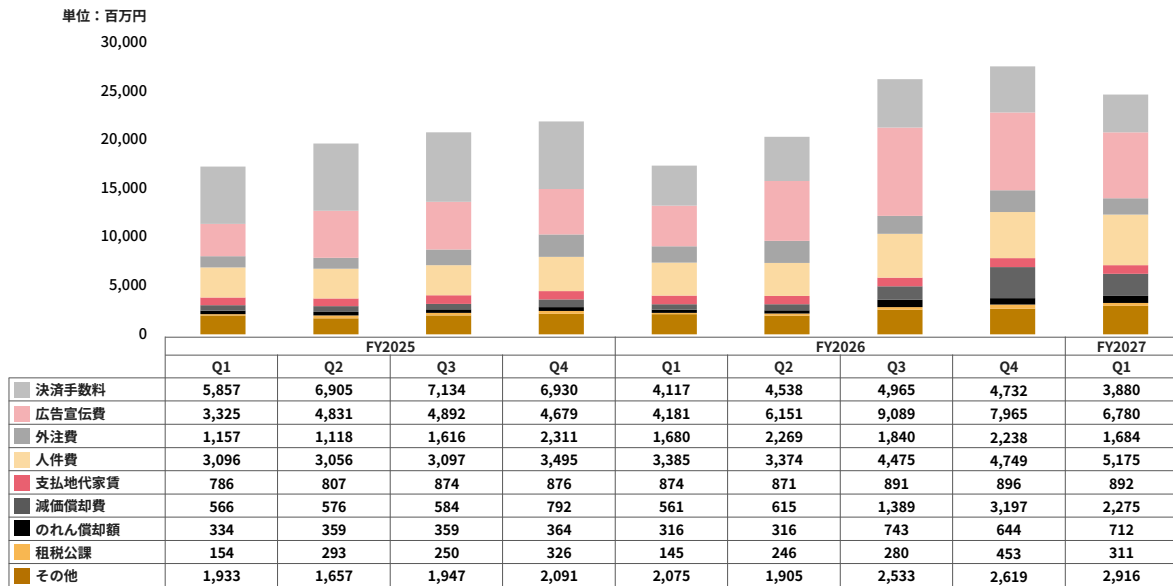
5 Appendix

5 売上原価（四半期推移）

単位：百万円



5 販管費（四半期推移）



5 セグメント別 売上原価・販管費内訳

単位：百万円	FY2025				FY2026				FY2027
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
外注費（原価）	5,955	7,020	8,539	7,238	6,125	6,404	11,536	10,747	10,933
スポーツ	3,370	3,545	3,877	3,639	3,830	3,595	7,580	7,071	8,281
ライフスタイル	538	633	2,113	958	569	728	1,550	1,062	624
デジタルエンターテインメント	2,031	2,822	2,535	2,620	1,711	2,075	2,397	2,602	2,023
全社・投資	15	19	12	19	14	5	8	11	4

単位：百万円	FY2025				FY2026				FY2027
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
広告宣伝費（販管費）	3,325	4,831	4,892	4,679	4,181	6,151	9,089	7,965	6,780
スポーツ（観戦）	146	59	158	244	147	77	137	219	215
スポーツ（ベッティング）	1,047	1,079	1,361	1,544	1,722	1,993	4,677	4,777	3,867
ライフスタイル	445	378	533	582	485	527	586	686	588
デジタルエンターテインメント	1,649	3,287	2,819	2,285	1,802	3,522	3,663	2,236	2,061
全社・投資	36	27	20	22	24	31	24	45	47

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

	FY2026 (2025年4月-2025年6月)	FY2027 (2026年4月-2026年6月)	増減率 (YoY)
スポーツ事業			
売上高	11,143	21,673	+94.5%
セグメント利益（EBITDA）	604	1,258	+108.0%
ライフスタイル事業			
売上高	3,505	4,363	+24.5%
セグメント利益（EBITDA）	▲69	261	-
デジタルエンターテインメント事業			
売上高	16,076	19,532	+21.5%
セグメント利益（EBITDA）	7,801	10,881	+39.5%
投資事業			
売上高	582	1,502	+158.1%
セグメント利益（EBITDA）	▲39	860	-

5 連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

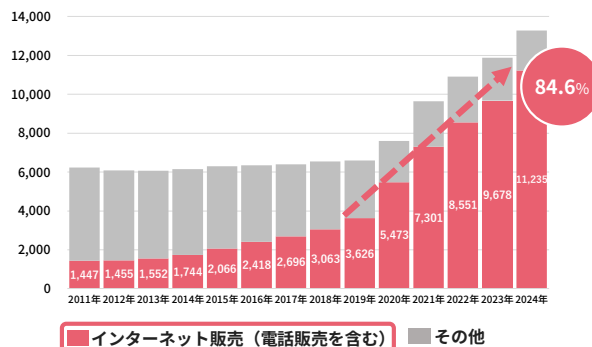
単位：百万円

	FY2026 (2025年6月末)	FY2027 (2026年6月末)	差異の主な要因
流動資産	176,340	178,020	会計方針変更に伴う 営業投資有価証券の増加等
固定資産	104,064	104,808	-
総資産	280,405	282,828	-
流動負債	40,022	37,572	未払金の減少等
固定負債	50,916	49,881	-
純資産	189,466	195,375	-
	FY2026 (2025年4月-2025年6月)	FY2027 (2026年4月-2026年6月)	差異の主な要因
営業活動によるCF	▲13,892	3,326	前渡金の減少及び 法人税等の支払額の減少等
投資活動によるCF	▲3,640	▲1,249	定期預金の払戻による収入の増加及び 固定資産取得による支出の減少等
財務活動によるCF	▲4,077	▲4,349	-
現金及び現金同等物の期末残高	86,444	109,212	-

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開催が増加し、オンライン化が加速

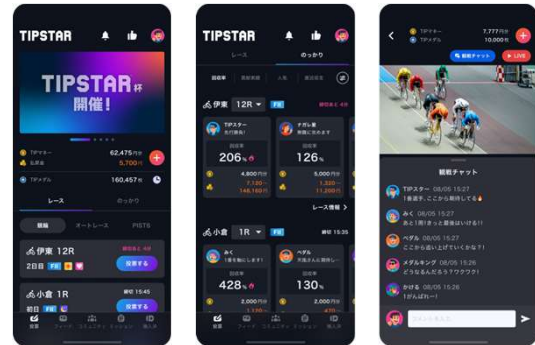
単位：億円

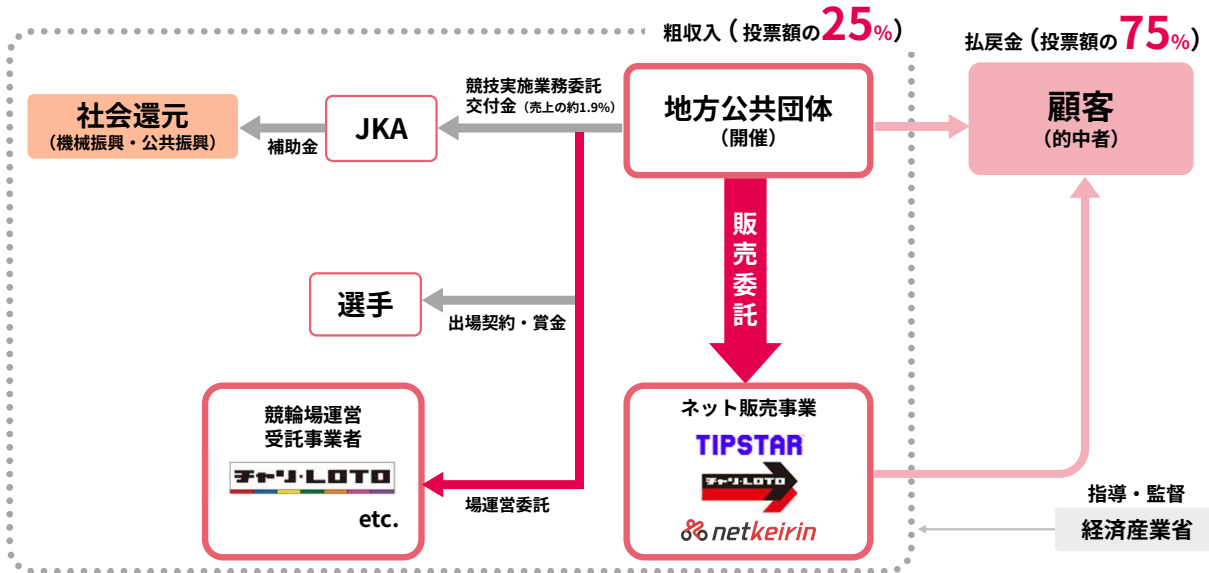


出所：経済産業省製造産業局車両室、公益財団法人JKAの広報KEIRIN等

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・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 (一部施設所有)	広島競輪場



新玉野競輪場



新広島競輪場

- PointsBet社のPPAが確定
- 117M AUD（約11,423百万円*）を、4年償却のソフトウェアとして認識。償却費は一時的に増加
- FY30Q3より償却額は大幅に減少

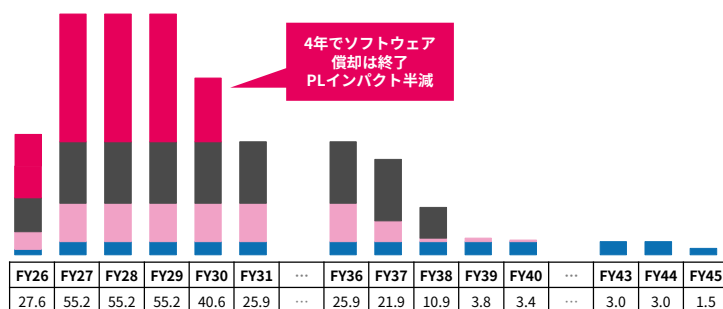
■のれん・無形資産の内訳

（単位：百万豪ドル）

科目	金額	償却年数
のれん（豪州・カナダ）計	169.4	12
無形資産 計	273.4	
ソフトウェア	117.1	4
商標権（豪州）	56.9	19
顧客関連資産（豪州）	88.0	11
顧客関連資産（カナダ）	11.4	14
合計	442.8	

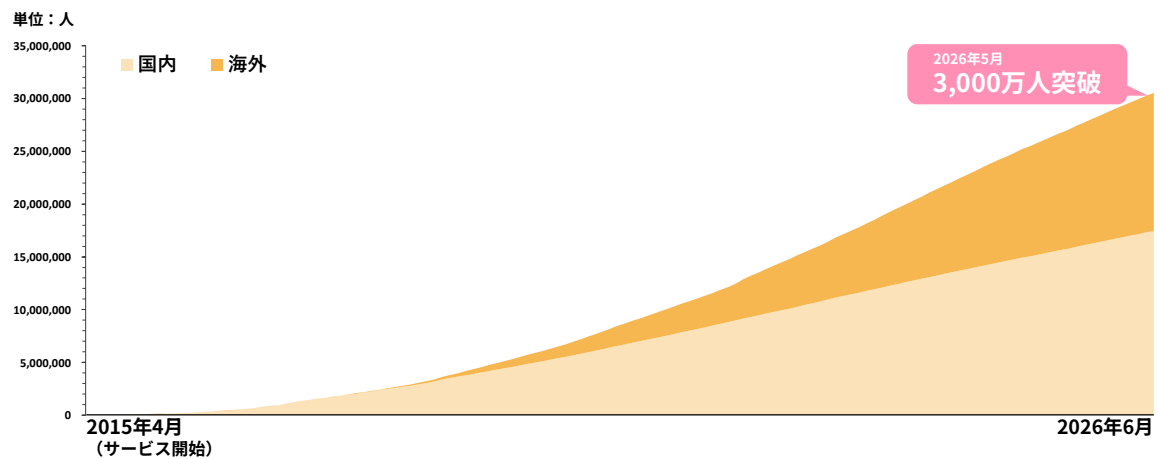
■償却額推移

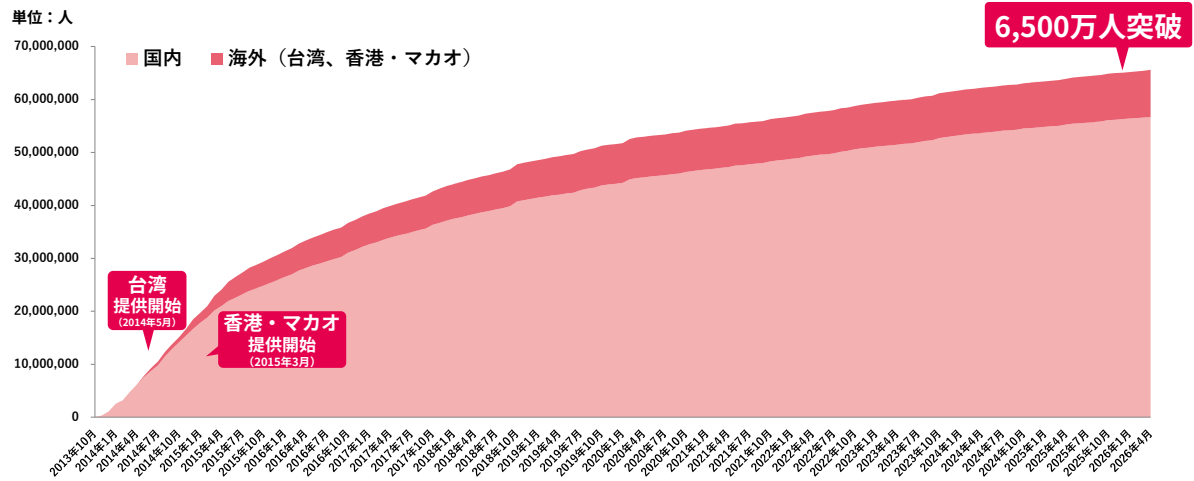
（単位：百万豪ドル）

■ 商標権 ■ 顧客関連資産 ■ のれん ■ ソフトウェア


*2025年9月22日時点レートにて計算

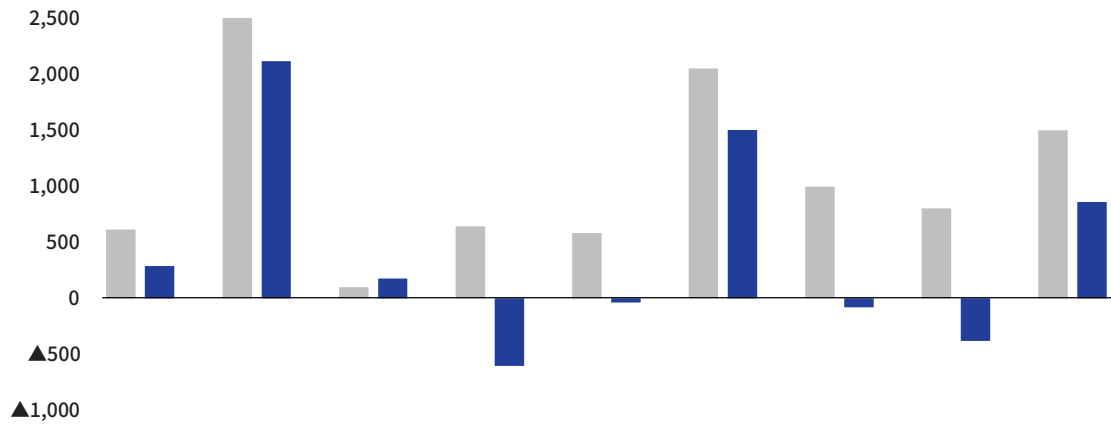
- 一定水準のアクティブ比率を維持しながら、海外ユーザーは引き続き伸長
- 2026年6月末時点で、海外は42.7%、また全体の2割程度が北米





* 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。
* 2025年12月に世界累計利用者数が6,500万人を突破

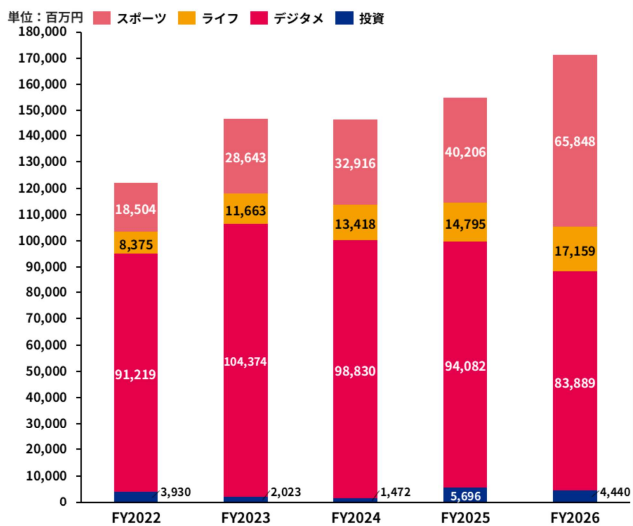
単位：百万円



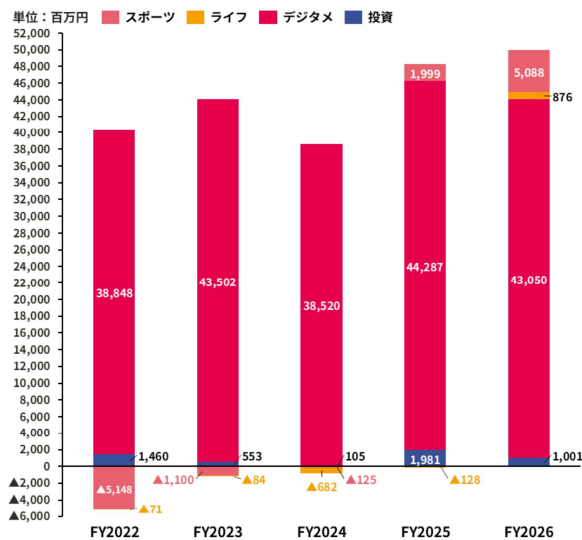
	FY2025				FY2026				FY2027
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
売上高	614	4,338	99	643	582	2,055	999	803	1,502
EBITDA	288	2,119	178	▲604	▲39	1,505	▲81	▲382	860

5 セグメント別売上高・EBITDA推移

売上高推移

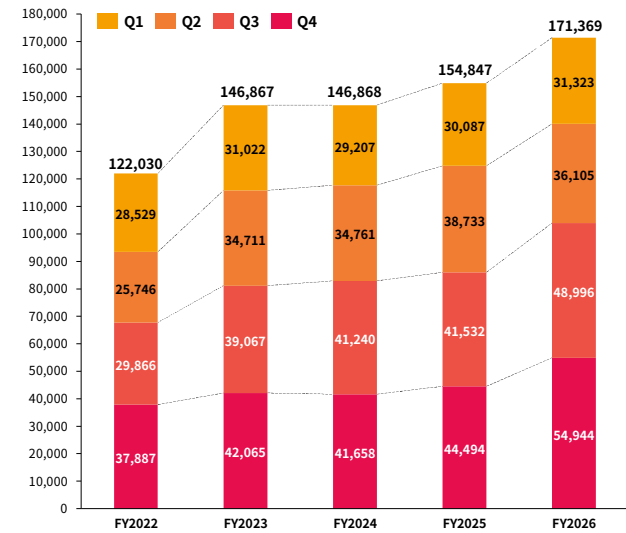


EBITDA推移



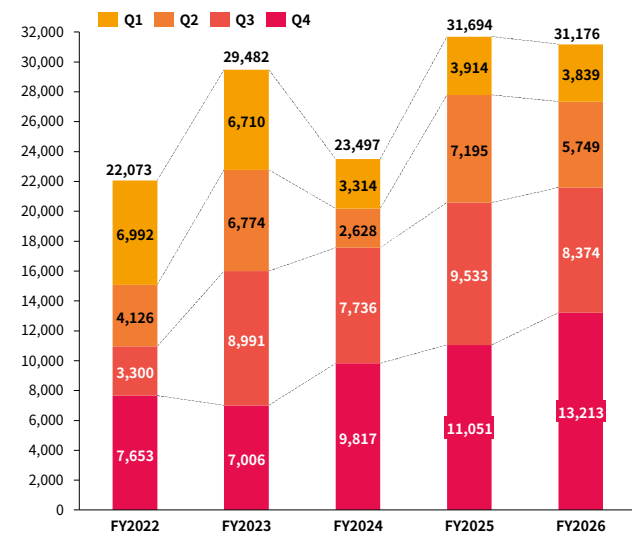
売上高推移

単位：百万円



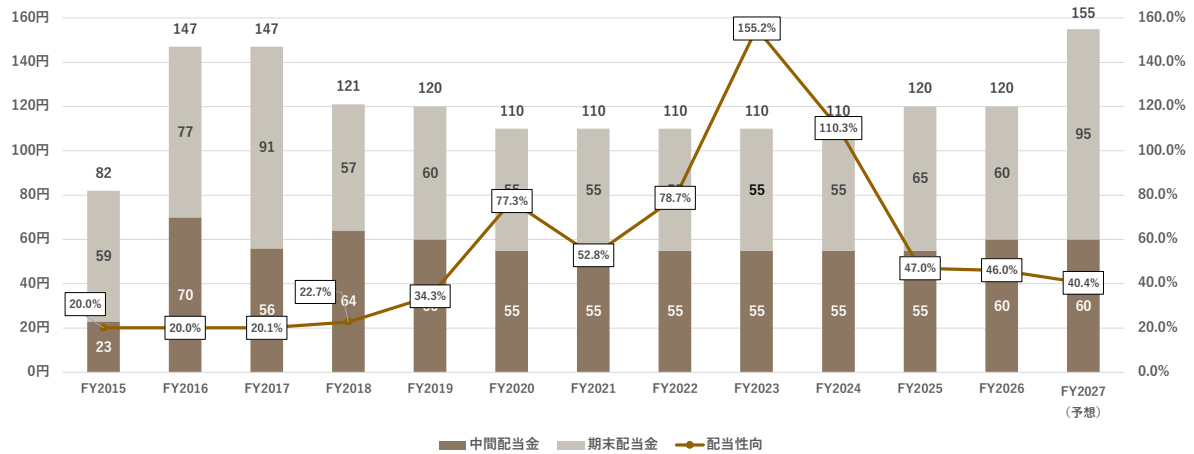
EBITDA推移

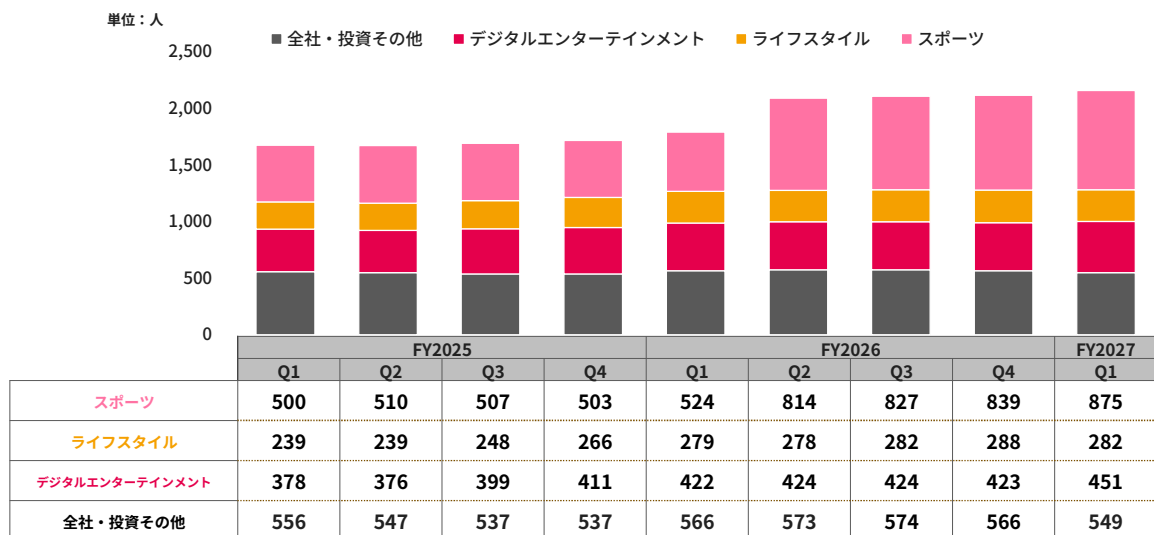
単位：百万円



- FY2027より、連結配当性向40%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





* FY2026 Q2よりPointsBet社を連結しました

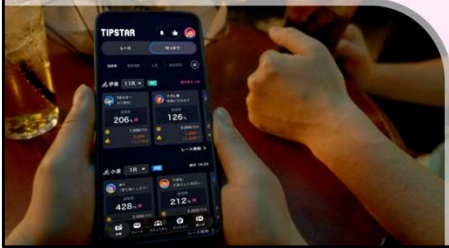


MIXI



中期ビジョン

——「We-Timeエコノミー」における成長戦略——



「We-Time」の価値が高まる要素

1 AIによる「余暇時間」の創出

AIが仕事や家事を効率化し、「We-Time」に費やす余暇が増加

2 「信頼」に基づく消費の拡大（We-Timeとしての消費機会拡大）

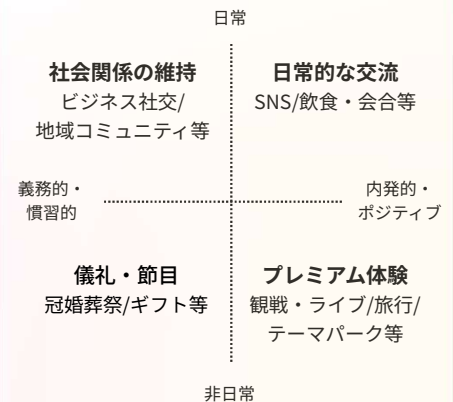
AIで情報が氾濫するほど信頼できる相手との会話や推奨が消費の起点となり「誰かと一緒に」楽しむ消費機会が拡大

3 「共体験」のプレミアム化

1人の時間が安く手軽に満たされるほど、誰かと感情を共有する体験の希少性が高まり、「特別な価値」となる

「We-Timeエコノミー」全体像

グローバルで市場規模は
10兆～15兆ドル規模（当社推計）



MIXIの勝ち筋



- ① 口コミで広がる
口コミだから低コスト
- ② 友だちと遊ぶから続ける
みんなでやるから、続けたいくなる
- ③ 共体験で利用意欲・エンゲージメントを高める
みんなでの盛り上がりが利用や消費を後押し

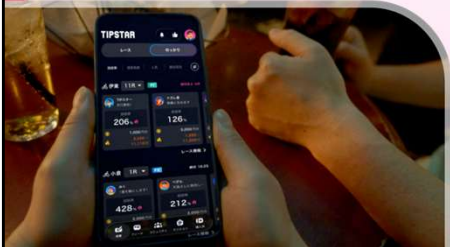
高利益率の事業の実現

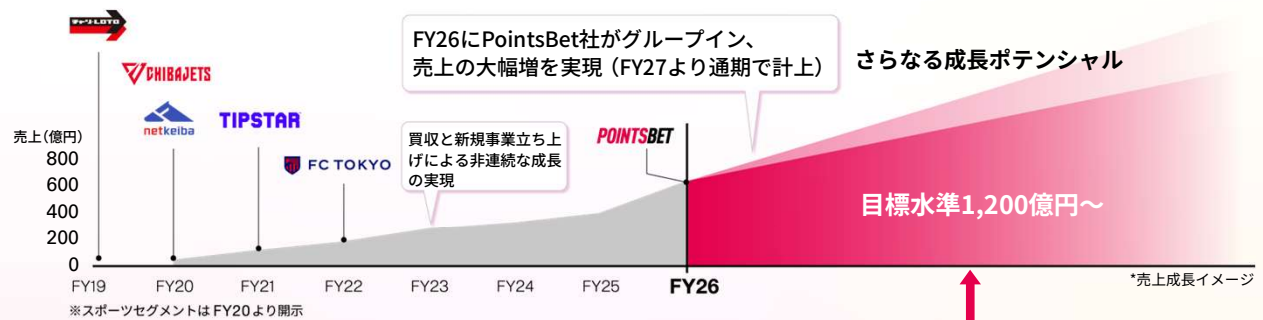
（全盛期のSNS「mixi」は40%超の利益率、モンスターストライクは60%超の利益率）



FY2026 Q4 再掲

「We-Timeエコノミー」における 事業ポートフォリオと成長戦略





目標実現に向けた成長戦略

- 新たなベッティング体験（ソーシャルベッティング）の拡大
- PointsBet社とともにソーシャルベッティングをグローバルで実現
- 観戦事業のさらなる収益改善/ブランディング活用

みてね
FY16
minimo
FY14

売上(億円)

150

100

50

0

FY19

FY20

FY21

FY22

FY23

FY24

FY25

FY26

SPIDANTE
スパイダント

♡ LOVEGRAPH

自社での新規事業立ち上げを軸に、
買収事業を含めた経済圏を形成

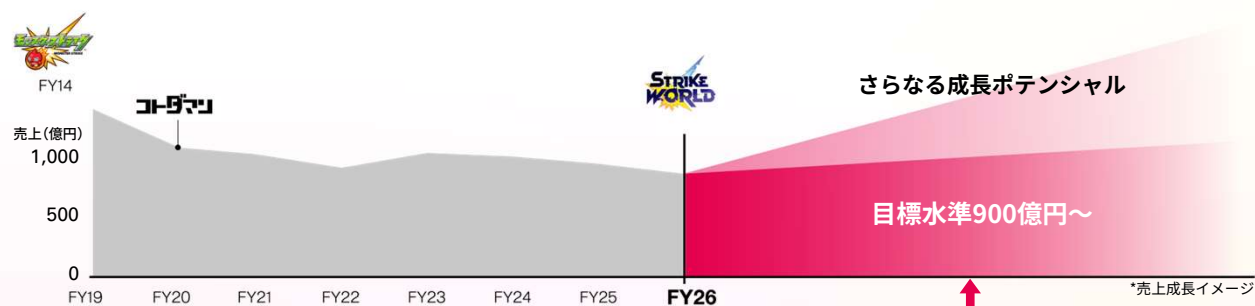
さらなる成長ポテンシャル

目標水準400億円～

*売上成長イメージ

目標実現に向けた成長戦略

- みてね経済圏を拡大し、デジタル商材への注力により収益性強化
- 海外におけるみてね事業規模の拡大と早期収益化

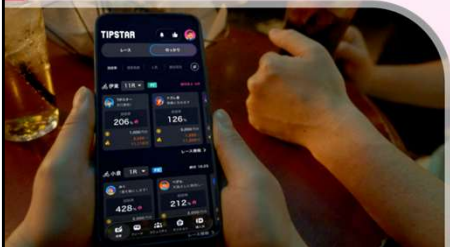


目標実現に向けた成長戦略

- ・国内におけるモンスターの利益水準維持
- ・日本発IPと連携した海外市場の開拓



財務目標及び財務・ガバナンス方針



- 効率性（EBITDAマージン、ROE）の向上を優先しつつ、トップライン向上を目指す

	指標	FY26 実績	目標水準	目標実現に向けた基本方針
トップライン	売上高	1,713 億円	3,000 億円	ソーシャルベッティングやみてねの成長を加速することにより、FY26の2倍水準の売上高を目指す
	重点投資領域 ^{*1} 売上高成長率(年平均)	——	10%	
効率性	優先指標 EBITDAマージン	18%	20%	スポーツ、ライフスタイルの利益構成比を上げることで、全社の収益性を改善
	重点投資領域 EBITDA構成比 ^{*2}	11%	60%	
	優先指標 ROE	9.6%	15%	利益水準の向上と財務レバレッジの改善により実現

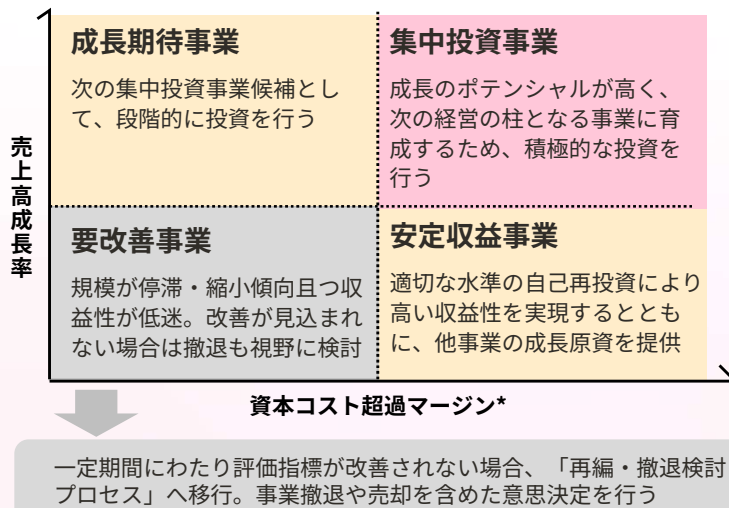
^{*1}：全社数値からモンスト国内・台湾・香港・マカオ・その他（全社コスト等）を抜いた合計

^{*2}：重点投資領域のEBITDA合計÷事業セグメントEBITDA合計

- 事業ポートフォリオマネジメント方針に基づく事業投資やM&Aを行うことで、利益の最大化を目指す
- 利益成長による増配を目指す

キャピタルリソース	アロケーション		考え方
安定事業からのCF	事業投資	集中投資事業	・ 事業ポートフォリオマネジメント方針に基づき成長可能性が高い事業に多く配分
		安定収益事業	
		成長期待事業	
	株主還元		・ 利益成長局面における適切な株主還元
現預金/借入金	機動的成長資金	M&A	・ M&Aに積極投資 ・ 営業CFを超えて投資をすべき期待事業が創出された場合にも備える
		事業投資	
		安全資金	

- 事業ポートフォリオマネジメントの考え方に基づき、資本効率性を踏まえ動的な資源配分を行う



MIXIの事業ポートフォリオは

- ・売上高成長率（成長性）
- ・資本コスト超過マージン（資本コストに対する収益性）の

2軸でマッピングし、各ハードルレートを基準に4つのステージで管理

事業の取捨選択を含め、動的な資源配分を実施

* 資本コスト超過マージンは、EBITDAマージンと、WACCより算出した目標EBITDAマージン（ハードルレート）との差分として定義

WACC：6.18%

株主資本コスト：7.40%

※共に2026年3月末時点

- 株主資本水準の適正化が進み、3年平均ROEは株主資本コストを上回る水準に到達。
今後の利益成長局面への移行を踏まえ、配当性向の引き上げを行うことで、株主還元を強める

利益水準

下降局面

上昇局面

これまでの方針

株主配当

配当性向20%または株主資本配当率（DOE）5%を
目安とする

その他方針

消却は5%を上限に実施
自社株買いは必要に応じて機動的に実行

今後の方針

株主配当

配当性向**40%**または株主資本配当率（DOE）5%を
目安とする

その他方針

変更なし

- 指名・報酬委員会の委員長に独立社外取締役を選任するなどガバナンス面の強化を行うとともに、取締役は中期ビジョンと連動した報酬設定とすることで、中期ビジョン実現に向けた規律を強化

1 指名・報酬委員会運営基盤の強化 実施済み

2025年6月、指名・報酬委員会の委員長に独立社外取締役を選任。業務執行取締役の評価・選定における客観性を強化。年間計画に基づく委員会の開催のほか、月次の委員長-事務局定例も実施。取締役会に対しては中間報告（10月）・総括報告（4月）を実施し、活動の透明性を確保

2 取締役の指名・評価を中心としたガバナンスの強化 実施済み

取締役人材要件の見直し、IDP（育成計画）の策定フローなど取締役指名関連の制度を改定。また、社外役員を含めた「ピアレビュー」の仕組みを導入するなど、関連する諸制度を大幅刷新

3 報酬制度の変革による株主の皆さまとの利害一致* 推進中

取締役報酬ポリシーの策定をはじめ、中期ビジョンと強く連動させる新制度（STI/LTI双方の業績連動）の導入や変動報酬比率の引き上げ、マルス・クローバック条項の新規導入等を指名・報酬委員会として諮問し、必要な機関決定を経て制度化を進める予定

*2026年6月の株主総会への付議を予定

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、一人ひとり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/>

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 東京都渋谷区渋谷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		社外取締役	藤田 明久	
	上級執行役員 CEO	木村 弘毅	社外取締役	渡瀬 ひろみ	
	取締役 上級執行役員	島村 恒平	社外取締役	河合 俊明	
	取締役 上級執行役員	村瀬 龍馬	常勤監査役 (社外)	西村 裕一郎	
	取締役 上級執行役員	笠原 健治	常勤監査役 (社外)	平尾 智是	
			社外監査役	上田 望美	
			社外監査役	高山 清子	(2026年6月末日現在)
従業員数	2,157名 (連結・正社員のみ)				(2026年6月末日現在)
発行済株式数	68,530,850株				(2026年6月末日現在)
大株主	笠原 健治		49.95%		
	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)		8.16%		
	株式会社日本カストディ銀行 (信託口)		2.48%		
	木村 弘毅		2.18%		
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001		1.70%		(2026年3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