



MYNET

2023年12月期
決算説明資料

株式会社マイネット(3928)

2024年2月14日 第4四半期および通期

Agenda

- 1 2023年12月期 事業報告
- 2 2023年12月期 トピックス
- 3 2024年12月期 業績見通し
- 4 補足資料

既存タイトルの好調やタイトル獲得など、Q4営業利益は大幅増加

各タイトル年末施策の計画超過、タイトル獲得、M&A企業の収益貢献など、前年同期比480百万円増の87百万円

利益構造改革を推し進め、通期業績もV字回復

通期営業利益は前年比567百万円増の168百万円

通期を通じて上方修正を3回実施

営業利益は期初業績予想から168.5%の超過達成

2024年度の事業計画は増収増益

売上高は前年比110.1%の9,600百万円、営業利益は130.6%の220百万円を計画

1

2023年12月期 事業報告

2023年12月期 通期決算ハイライト

コスト最適化と売上再成長へ向けた施策の進行によりV字回復実現
2024年度以降の売上再成長に向けた足場を固めた1年

単位:百万円	FY2022	FY2023	増減額	増減率
売上高	10,542	8,717	△1,824	△17.3%
営業利益	△399	168	+567	—
経常利益	△419	125	+545	—
最終利益	△1,633	143	+1,776	—

期初業績予想からの比較

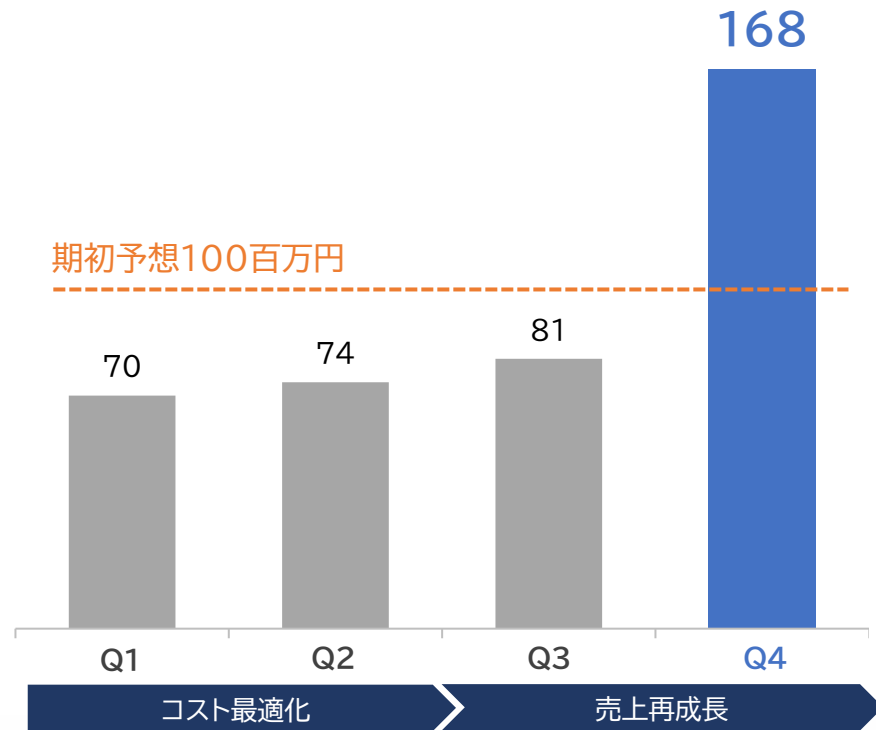
各段階利益において期初業績予想を超過達成
2023年度を通じて上方修正を3回実施

単位:百万円	期初業績予想	実績	増減額	増減率
売上高	9,400	8,717	△682	△7.3%
営業利益	100	168	+68	+68.5%
経常利益	80	125	+45	+56.7%
最終利益	70	143	+73	+104.7%

営業利益(累積)の推移

既存運営が通期を通じて好調、タイトル獲得も収益に寄与
上期のコスト最適化と下期の売上再成長施策の効果がQ4で具現化

(単位:百万円)



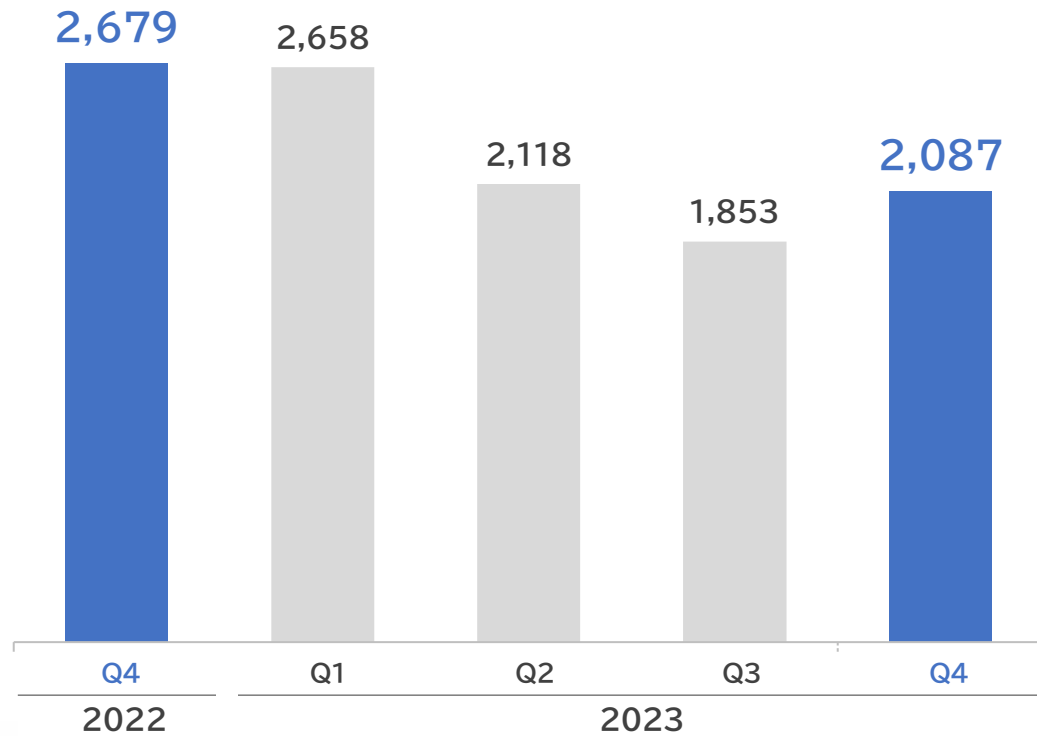
期初予想から68百万円増

期初予想比 **+68.5%**

四半期別 売上高推移

Q4のタイトル獲得やゲーム事業の新領域拡大も売上増に貢献
ファンタジースポーツの増収もあり売上高は2,087百万円

(単位:百万円)



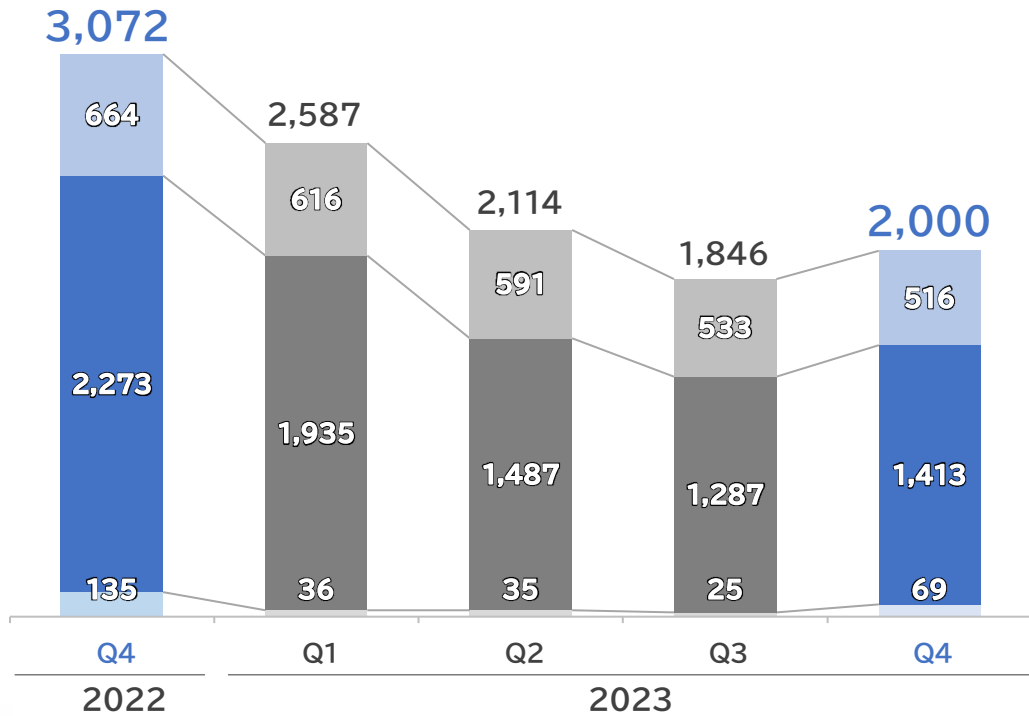
新領域への事業拡大により
売上再成長に向けた礎を築く

四半期別 費用推移

継続的なコスト最適化により前年同期から固定費を大幅削減

(単位:百万円)

■償却費 ■固定費 ■変動費



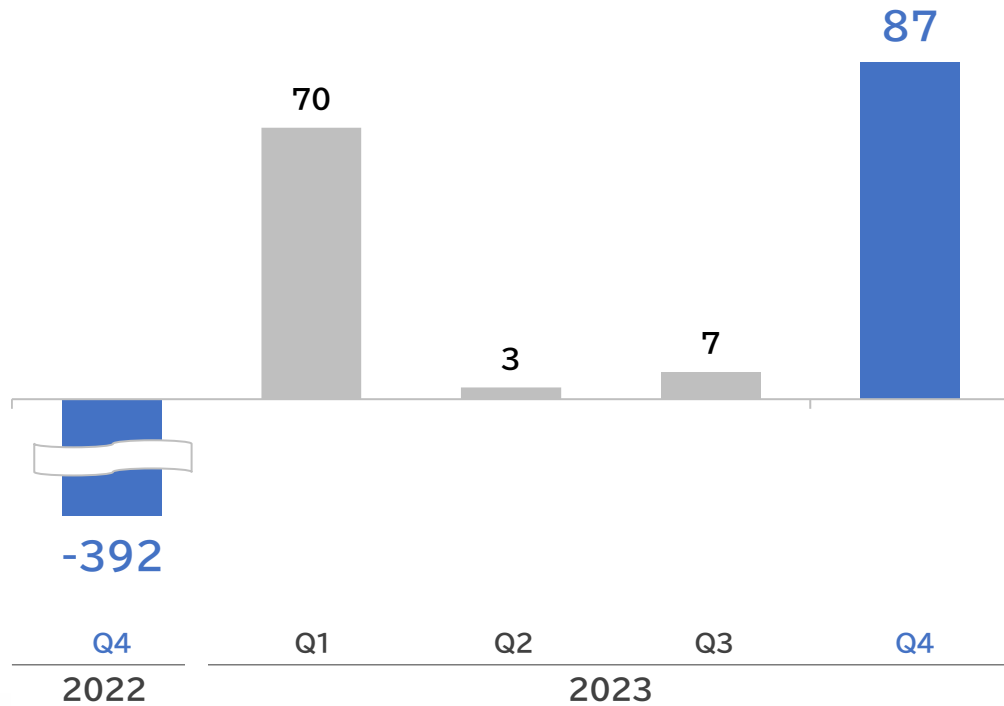
総費用1,072百万円減

前年同期比 Δ 34.9%

四半期別 営業利益推移

四半期の営業利益は全て黒字を達成
経営施策や各タイトル年末施策効果によりQ4営利は大幅増加

(単位:百万円)



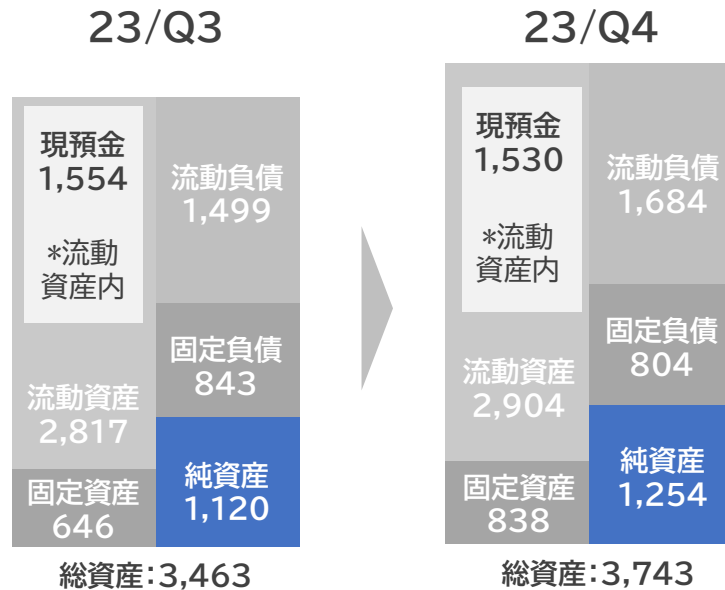
前年同期比
+480百万円

貸借対照表

Q4業績好調に加え繰延税金資産の計上により純資産が増加
自己資本比率は30.7%、ネットキャッシュ60百万円

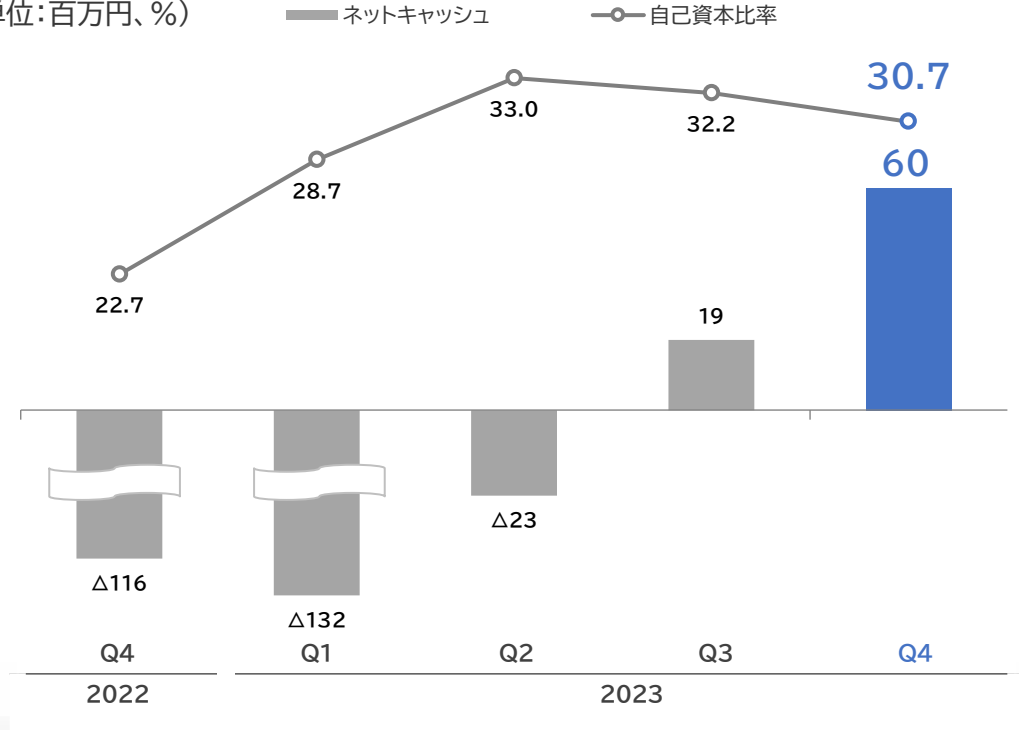
貸借対照表

(単位:百万円)



ネットキャッシュ・自己資本比率推移

(単位:百万円、%)



2

2023年12月期 トピックス

好調な既存運営に加え、新領域で事業拡大 ファンタジースポーツ売上は過去最高記録

事業区分	評価	内容
ゲーム事業	既存運営	◎ ・ 各タイトル年末施策が業績に寄与
	獲得	△ ・ Q3から期ズレするも1件獲得
	新領域	◎ ・ 開発受託案件は順調に開発進行中 ・ M&A、業務提携にて部分受託領域の強化が進行
スポーツDX事業	ファンタジースポーツ	○ ・ 「B.LEAGUE #LIVE2023」売上好調

コスト最適化は完了
下期は新領域への拡大を強化し、当期の業績にも寄与



既存事業で利益創出しつつ新領域の多角化を進行した1年 新領域での事業拡大で売上再成長の礎を築く

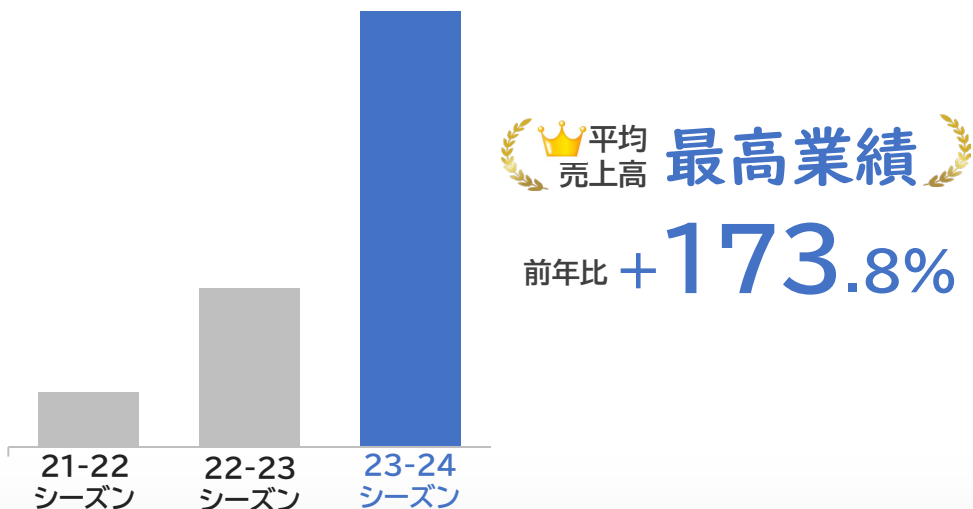


ファンタジースポーツに集中し競争力強化を推進した1年



その他

過去最高業績を更新
「B.LEAGUE #LIVE」のPMF完了



選択と集中

- ・ゲーム事業以外の投資を大幅に縮小
- ・ファンタジースポーツに選択と集中

開発ライン 拡張

- ・開発ラインを1→3本に拡大
- ・新たなマネタイズスキーム開発も進展

M&A 組織増強

- ・OneSports NEXT社のグループジョイン
- ・スポーツコンテンツビジネス人材を強化

プレゼンス 向上

- ・(財)スポーツエコシステム推進協議会理事に参画

3

2024年12月期 業績見通し

2024年12月期 通期業績予想

2024年度は増収増益の見込み

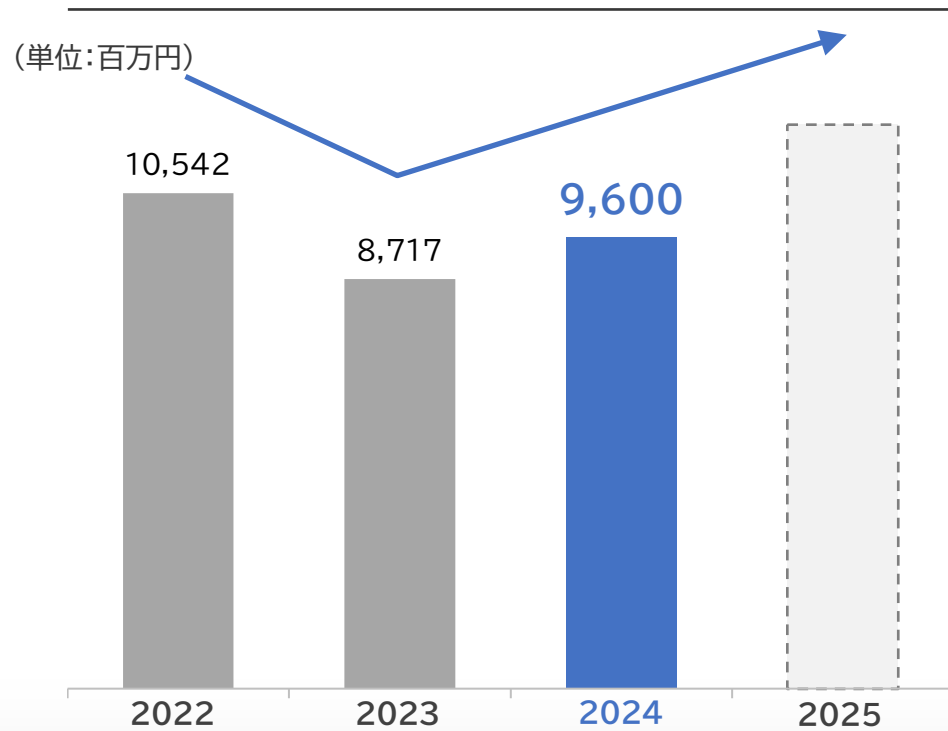
売上高は前期比10.1%、営業利益は前期比30.6%の増加を見込む

単位:百万円	FY2023	FY2024	増減額	増減率
売上高	8,717	9,600	882	+10.1%
営業利益	168	220	51	+30.6%
経常利益	125	170	44	+35.6%
最終利益	143	165	21	+15.2%
配当予想	0	0	-	-

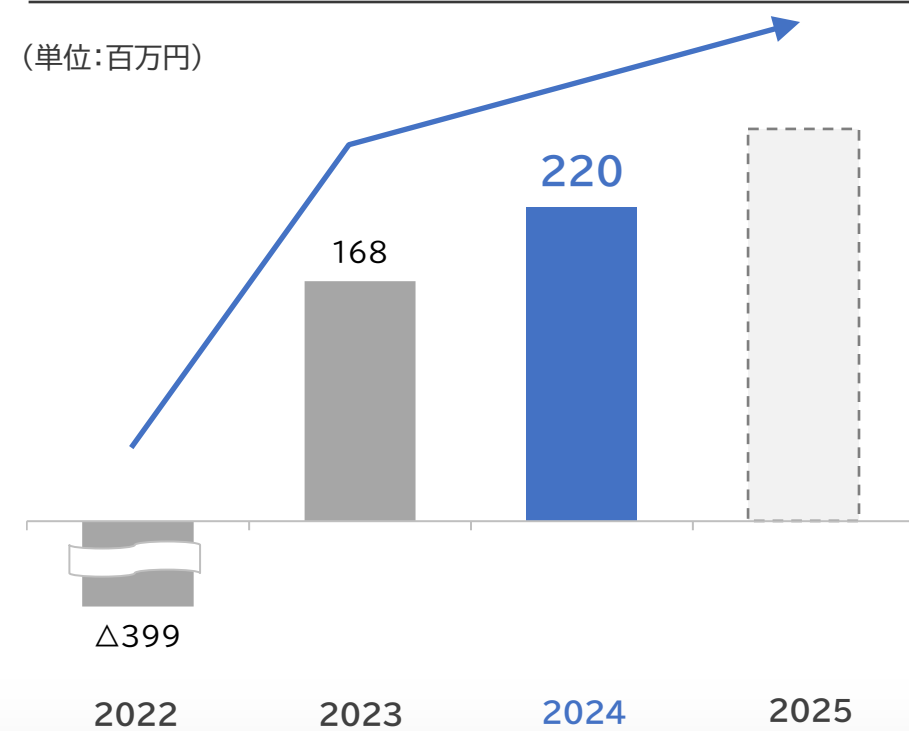
2024年度方針

2024年度は増収増益を実現しつつ
2025年度以降の持続的成長に向けた取り組みを継続

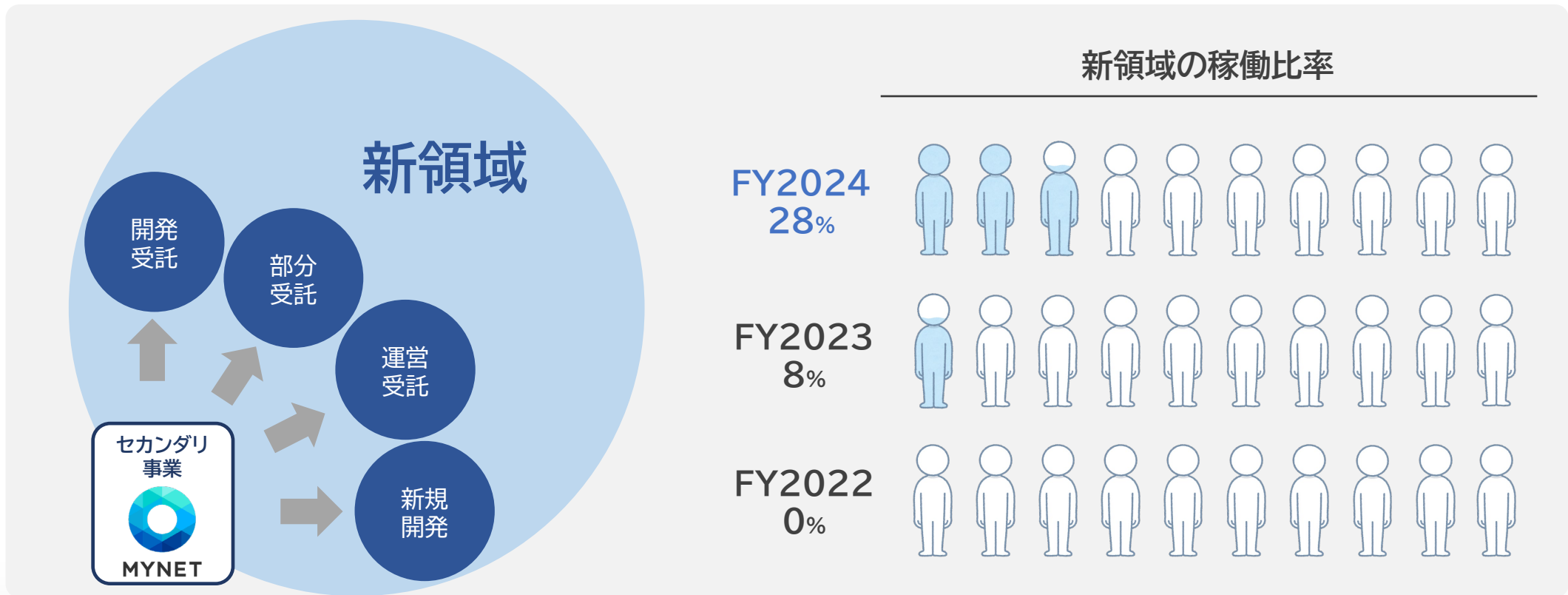
売上高



営業利益



買取運営から新領域にリソースシフト
持続的な売上成長に向けて新領域への事業拡大に集中



2024年度は「競技数の追加」×「マネタイズ手段の拡張」に取り組む
戦略的な事業リソースの集約で成長スピードを加速

事業展開



組織増強



ご清聴ありがとうございました

4

補足資料



会社名

株式会社マイネット

代表取締役

岩城 農

住所

東京都港区北青山2-11-3

設立

2006年6月14日

事業内容

ゲーム事業、スポーツDX事業

グループメンバー数*

371名

*2022年12月末時点(グループ連結、間接雇用除く)

「デジタルの力で繋がりを拡張する」ことで、
「会いたい時に会いたい人に会える社会の実現」を目指す

Vision

会いたい時に
会いたい人に会える社会の実現

Mission

デジタルの力で繋がりを拡張する

Value

Integrity

誠実に、真摯に社会価値と向き合う

Progressive

変化を楽しみ、進歩し続ける

Be Smart

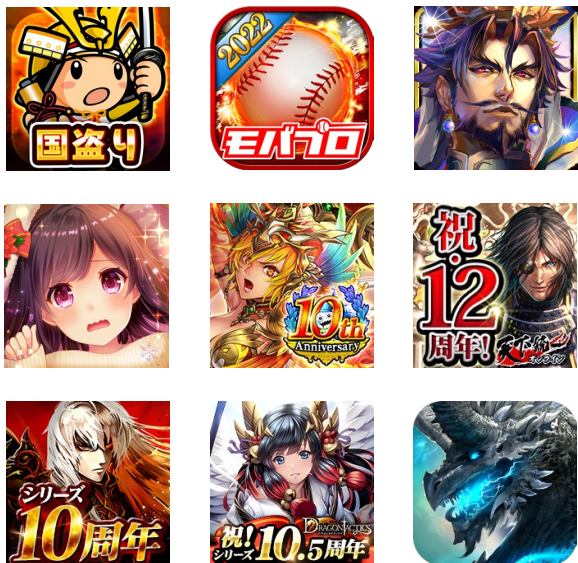
賢く行動し、理に適った解を導き出す

Ownership

圧倒的当事者意識でコトに向かう

タイトル買取・長期運営を中心に事業を展開
買取運営から得た強みを軸にファンタジースポーツの事業確立を目指す

ゲーム事業



運営タイトル数

80 本以上

スポーツDX事業

ファンタジースポーツ
「B.LEAGUE #LIVE2023」



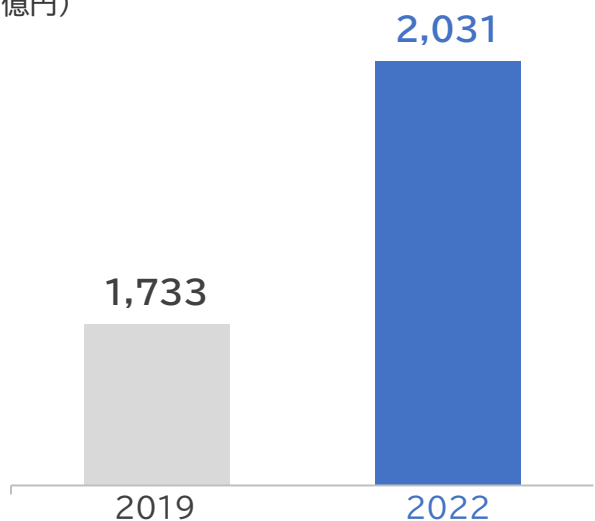
(公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ公認)

国内ゲーム市場は2兆円を超える規模に成長 国内スポーツ市場は政府の支援もあり大幅に拡大する見通し

国内ゲーム市場

国内ゲーム市場は拡大し続け
当社のターゲット市場規模も順調に拡大

(単位:10億円)

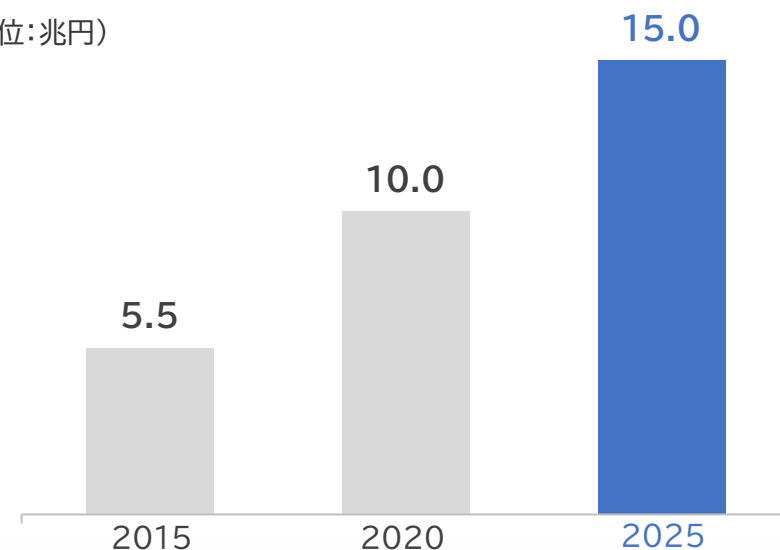


出典:「ファミ通ゲーム白書2023」

国内スポーツ市場

スポーツ産業は「日本再興戦略2016」に含まれ
2025年までに15兆円の市場規模へ成長する見込み

(単位:兆円)



出典:内閣府「日本再興戦略2016」

ゲーム業界各社とのネットワークを通じてタイトル買取を実施
タイトル運営で培った運営力とソフトウェア企画/開発力で長期運営を展開



営業力

ゲーム業界各社とのネットワーク
豊富なタイトル買取・M&A経験

運営力

定量分析に基づく運営設計のスキル・ノウハウ
累計80タイトルを超える長期運営の経験

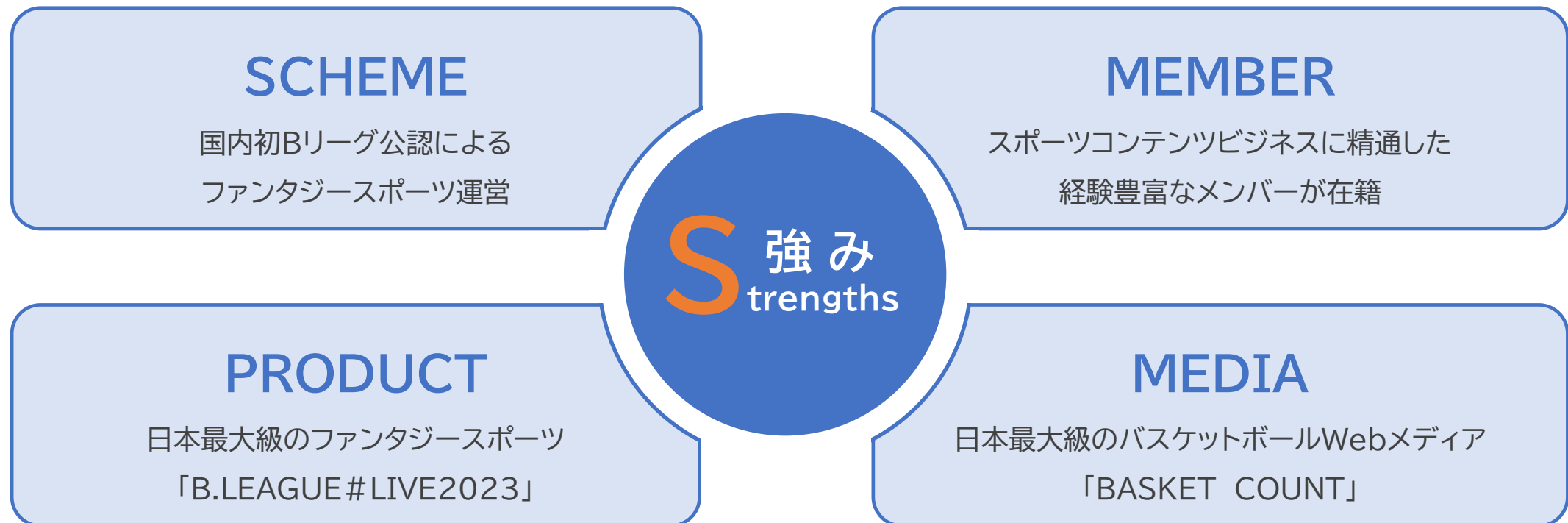
企画・開発力

タイトル運営経験に裏付けされた深い知見に基づく
ゲームソフトウェアの開発ナレッジ

新たな収益基盤としてゲーム周辺領域に事業拡張
売上高の多様化と積層化を進行し安定的な収益を確保



スポーツコンテンツ・ビジネスに精通したメンバーを軸に
ファンジースポーツ、メディア、ゲームなどを通じたファンエンゲージメントの進化を目指す



「B.LEAGUE #LIVE」のプロダクトマーケットフィット検証完了
Bリーグモデルをベースとして他競技へ事業を拡大

事業拡大への道筋



開発ラインの拡張

1 ライン → 3 ライン

ファンタジースポーツ事業を加速

本資料における情報の取り扱い

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」を含みます。これらは現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。また、これらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。



MYNET