



2023年3月29日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 マ イ ネ ッ ト
住 所 東 京 都 港 区 北 青 山 二 丁 目 11 番 3 号
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 岩 城 農
(コード番号：3928)

問 い 合 わ せ 先 取 締 役 西 村 拓 也
TEL. 03-6864-4261

第17期定時株主総会事業説明資料について

当社は、2023年3月29日開催の第17期定時株主総会で添付の事業説明資料を説明しましたのでお知らせいたします。

なお、当該資料は基本、2023年2月14日に開示した「2022年12月期第4四半期および通期決算説明会資料」に沿ったものですが、「2. 2023年以降について」は内容の追加及び更新があります。



MYNET

第17期定時株主総会 事業説明資料

株式会社マイネット
証券コード：3928 (東証プライム)

2023/03/29

1. 決算概要

2. 2023年以降について

3. 事業概況

損益計算書(連結)

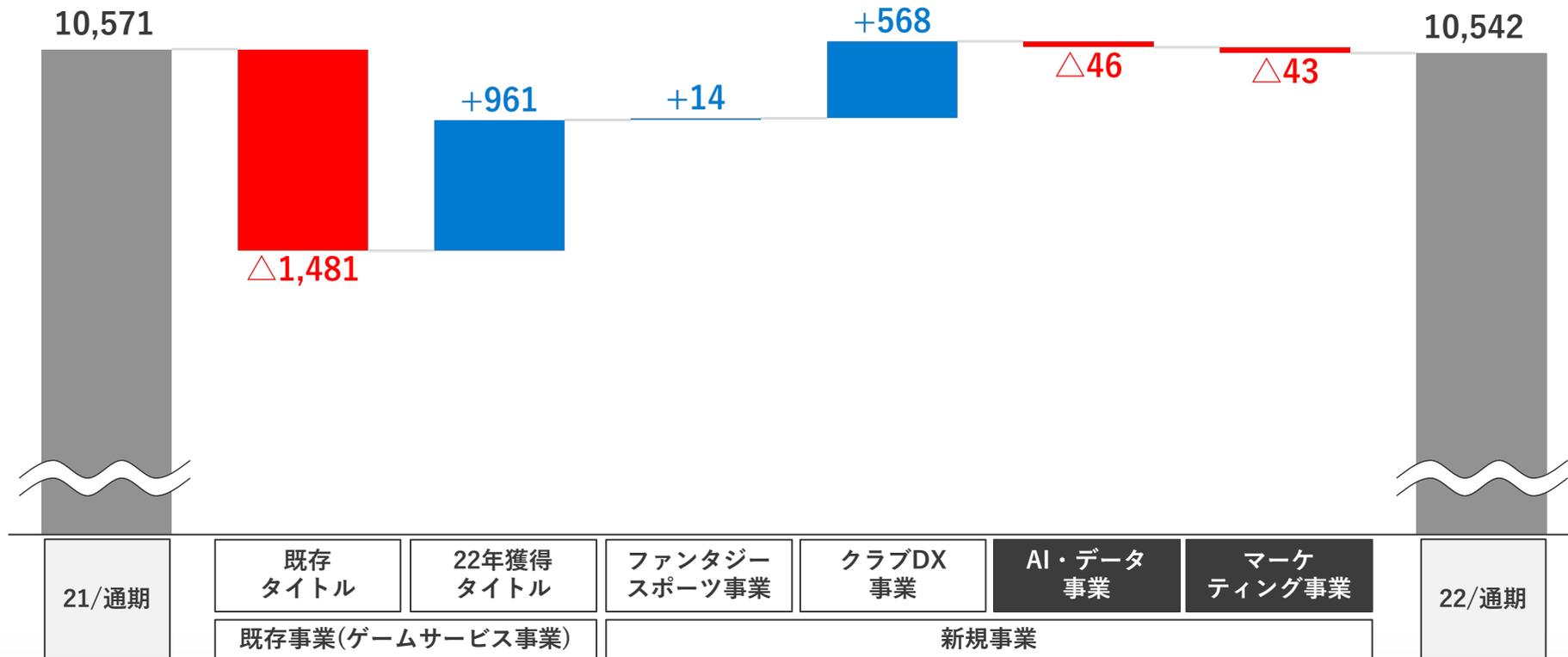
4Qは新規事業への積極投資やタイトル等の減損損失を計上するなど、業績が振るわず。当初予想から大きく乖離し、通期の営業利益は△399百万円、当期純利益は△1,633百万円で着地。

項目 単位：百万円	22/4Q	21/4Q	前年同期比	22/通期	21/通期	前期比	修正予想 (22.12.15)	当初予想 (22.2.14)
売上高	2,679	2,583	+96	10,542	10,571	△28	10,514	11,000
EBITDA	△258	96	△354	△49	795	△844	-	-
EBITDAマージン	-	3.7%	-	-	7.5%	-	-	-
営業利益	△393	38	△430	△399	577	△976	△436	200
営業利益率	-	1.5%	-	-	5.5%	-	-	1.8%
経常利益	△403	29	△435	△419	546	△966	△441	175
親会社株主に帰属する 当期純利益	△1,554	△200	△1,354	△1,633	229	△1,862	△1,610 ~△1,493	120

売上高増減分析(通期・連結)

既存タイトルは想定よりも売上を落とさなかったが、新規獲得タイトルが振るわず、GS事業は減収。
21年9月にグルーピングした滋賀レイクスが寄与し、最終的に売上高は横ばいで推移。

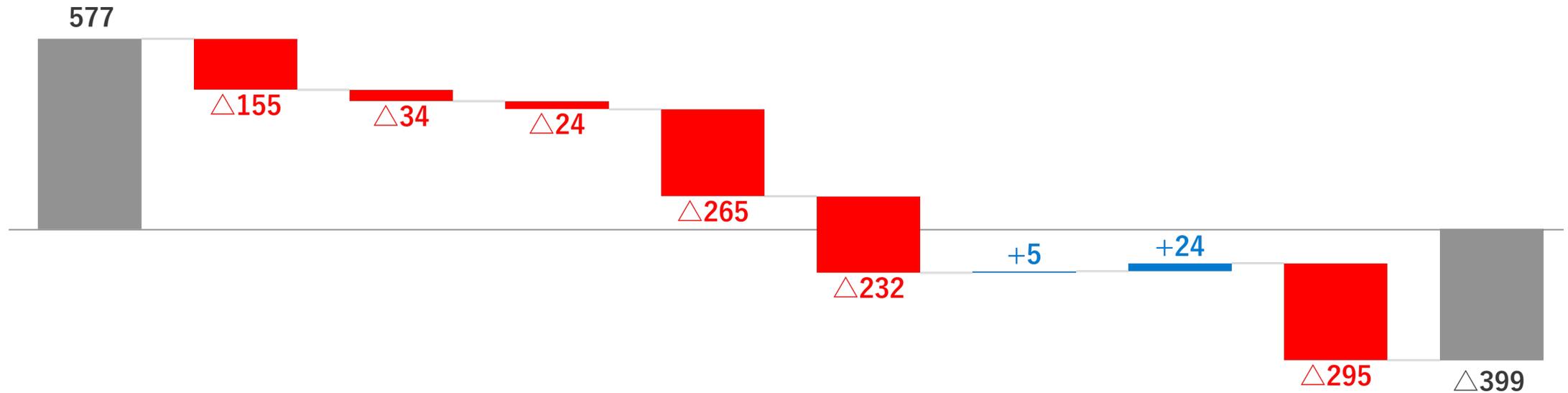
(単位: 百万円)



営業利益増減分析(通期・連結)

ファンタジースポーツ事業やクラブDX事業といった新規事業への投資が加速。
 タイトルのエンディングに伴うスタンバイ人員の人件費やコーポレート費用の増加も利益を圧迫。

(単位: 百万円)



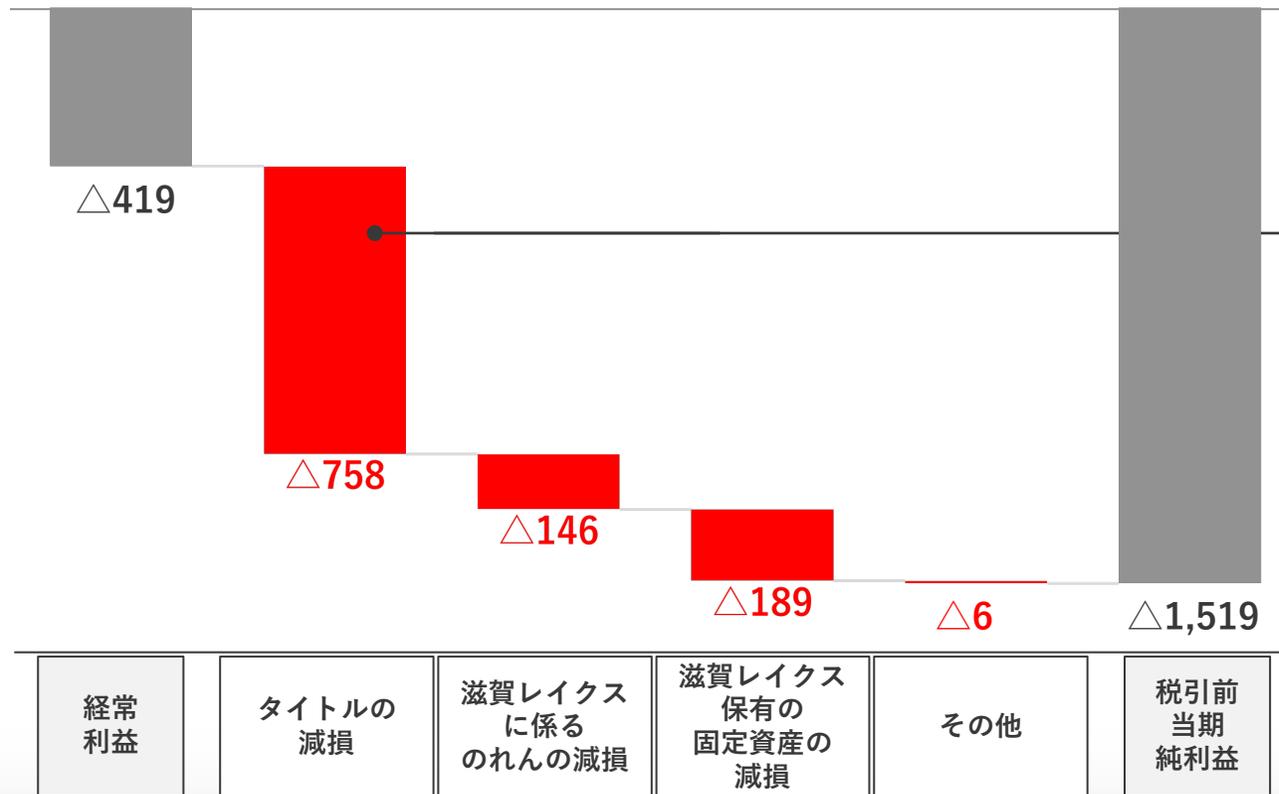
21/通期	既存タイトル	22年獲得タイトル	Web3投資	ファンタジースポーツ事業	クラブDX事業	AI・データ事業	マーケティング事業	全社費用等	22/通期
	既存事業(ゲームサービス事業)			新規事業					

※ AI・データ事業及びマーケティング事業は22年8月に事業撤退しています。

減損損失の計上(通期・連結)

当期に獲得した3タイトル、滋賀レイクスを連結子会社化した際に生じたのれん及び同社が保有する複数の固定資産等を減損し、計1,099百万円の特別損失を計上。

(単位: 百万円)



ゲームタイトルの減損の概要

マイネットゲームスで当期に獲得した3タイトルについて、獲得時におけるデューデリジェンスが甘かったことや、移管後の運営が軌道に乗らなかったことなどにより、当初シミュレーションから大きな乖離が発生。「固定資産の減損に係る会計基準」に基づき将来の回収可能性を検討した結果、帳簿価額を回収することは困難との結論に至り、長期前払費用758百万円を減損損失として計上。

貸借対照表(四半期末・連結)

減損損失を計上したことで、総資産は大幅減少かつ自己資本比率は22.7%まで減少。
借換に向けた一括返済やタイトル獲得等により、ネットキャッシュは△111百万円とマイナスに転落。

貸借対照表

(単位: 百万円)

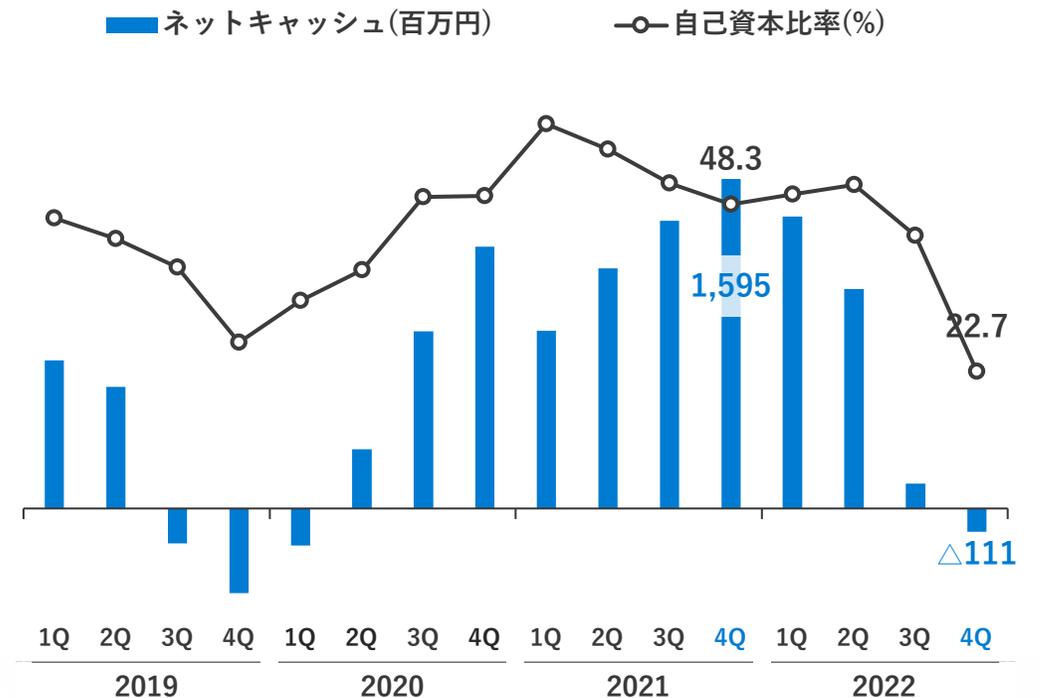
22/3Q

現預金 2,417	流動負債 1,800
*流動 資産内	固定負債 1,506
流動資産 4,054	純資産 2,551
固定資産 1,804	

22/4Q

現預金 1,977	流動負債 1,773
*流動 資産内	固定負債 1,590
流動資産 3,615	純資産 995
固定資産 744	

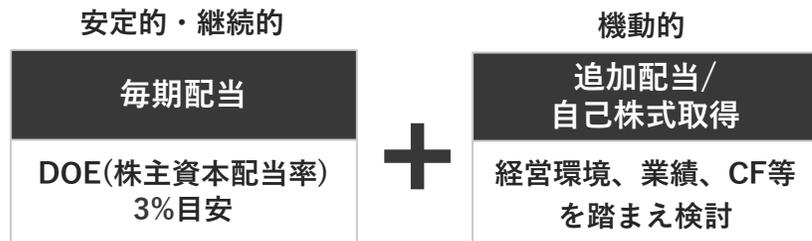
ネットキャッシュ・自己資本比率推移



配当方針の変更

業況を鑑み、まずは内部留保の充実を図り、既存事業の基盤整備や新規事業投資に充当することが最優先と判断し、配当方針を変更。それに伴い、22年12月期の期末配当は無配。

配当方針の変更



22年12月15日以降

内部留保の充実を図り、既存事業の基盤整備や第2の収益の柱を創出するための投資に充当していくことが最優先であると判断し、配当実施の可能性及びその時期等については未定とする。

基準日	1株あたり配当金		
	第2四半期末	期末	合計
当期実績 (22年12月期)	6円	0円	6円
修正予想 (22.12.15)	6円	0円	6円
当初予想 (22.2.14)	6円	6円	12円
前期実績 (21年12月期)	0円	6円	6円

1. 決算概要（通期・4Q）

2. 2023年以降について

3. 事業概況

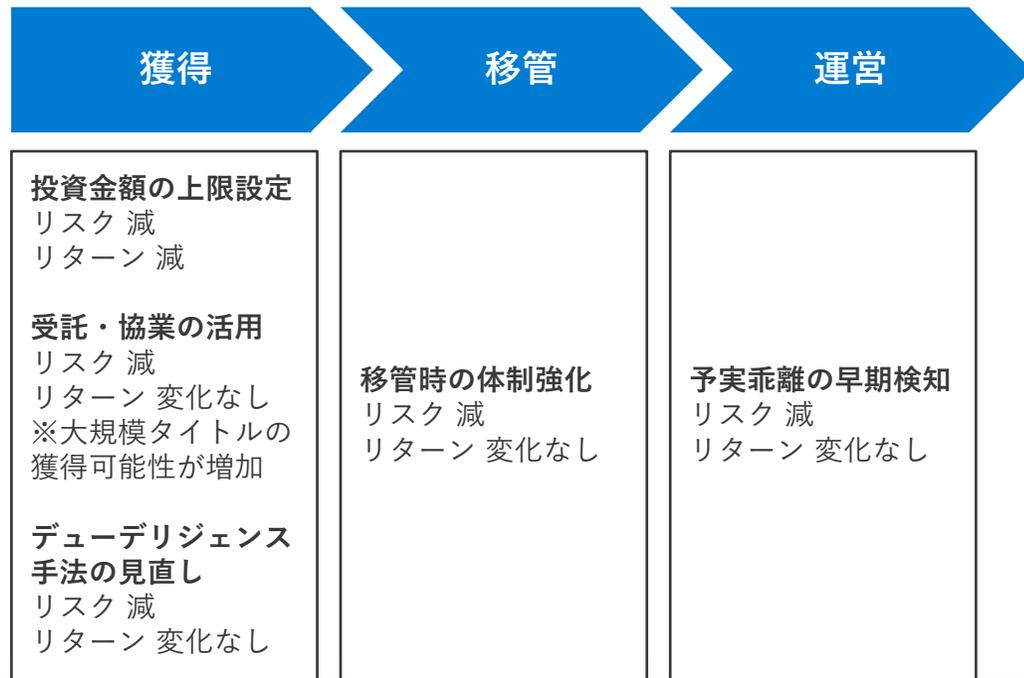
まずは前期の赤字構造を解消するため、売上維持・コスト削減施策を実行中。
同時に持続的な利益体質に向けた各種施策の準備を実行。



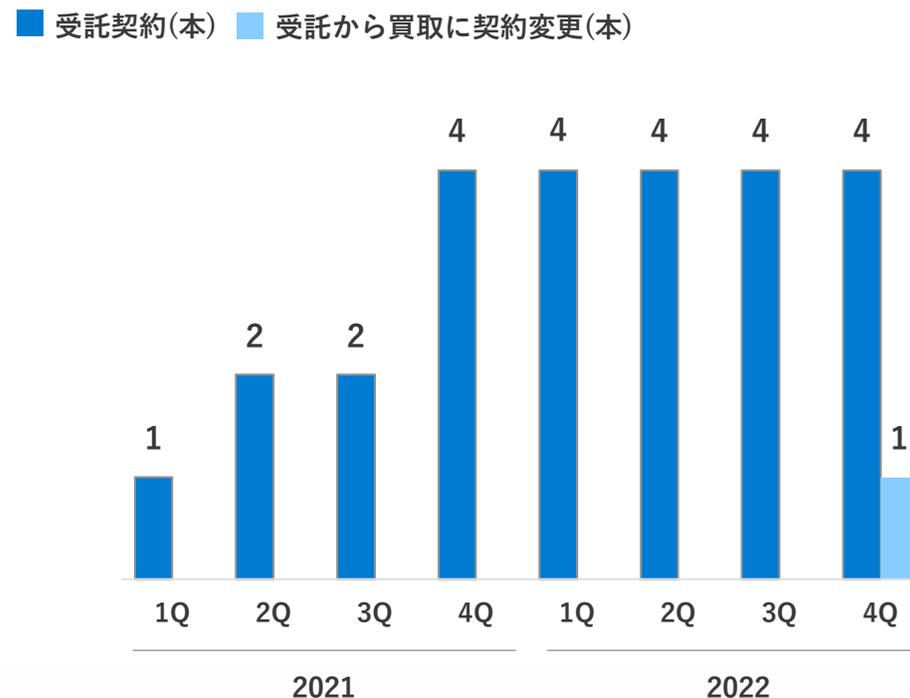
獲得リスクの極小化

投資総額を例年通りの金額にまで絞り、移管フロー全体を見直す事で獲得リスクを極小化。
受託スキームによる獲得実績も徐々に増加しており、受託から買取への変更も実現。

主なフロー別実行アクション



受託契約の実績(累計)



(株)滋賀レイクスターズの全株式を(株)サン・クロレラの代表取締役社長を務める
中山太氏に譲渡することを決定。

選択と集中

継続投資

ファンタジースポーツ(FS)事業

マネタイズが出来ており、KPIも堅調に推移している
B.LEAGUE#LIVEシリーズにリソースを集中。
一方で投資金額についての管理は徹底。
プロ野球#LIVEシリーズの2023シーズンはサービス提供
を行わず、2024シーズン以降は鋭意検討中。

事業撤退
投資中断

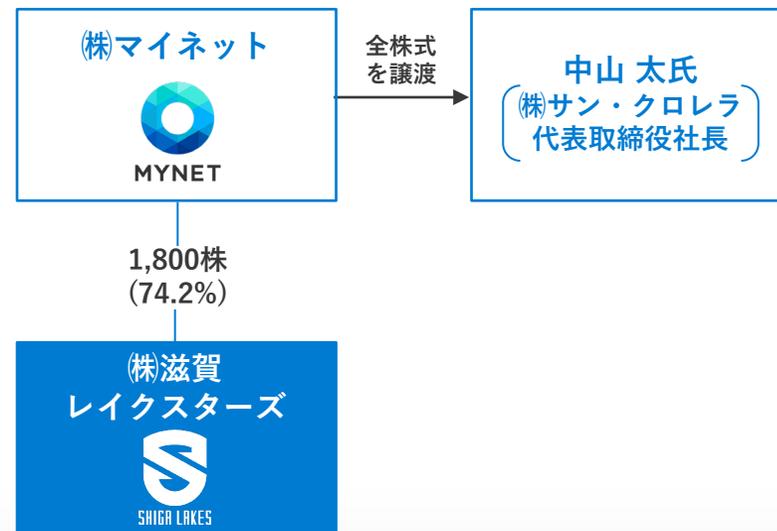
AI・データ事業、マーケティング事業、クラブ
DX事業 FC琉球は既に撤退。

ゲームサービス事業 Web 3 投資(ブロックチェーン
やNFTの活用)は収益性が見通しが立たないため、投資を
中断。ファンタジースポーツ事業でのNFT活用は継続し
て模索する。

クラブDX事業 滋賀レイクスは23年3月31日に撤退。

(株)滋賀レイクスターズの全株式を譲渡

サン・クロレラ社において、NBAやBリーグといったトップカテゴリから、大学、高校といった幅広いカテゴリの団体・選手との取り組みを展開されているご経験をお持ちの中山氏に株式譲渡することが滋賀レイクスにとって最善と判断し、23年3月31日を予定日として実行。



新規投資の選択と集中：組織体制（23.2.14公開 決算説明資料から新規追加）

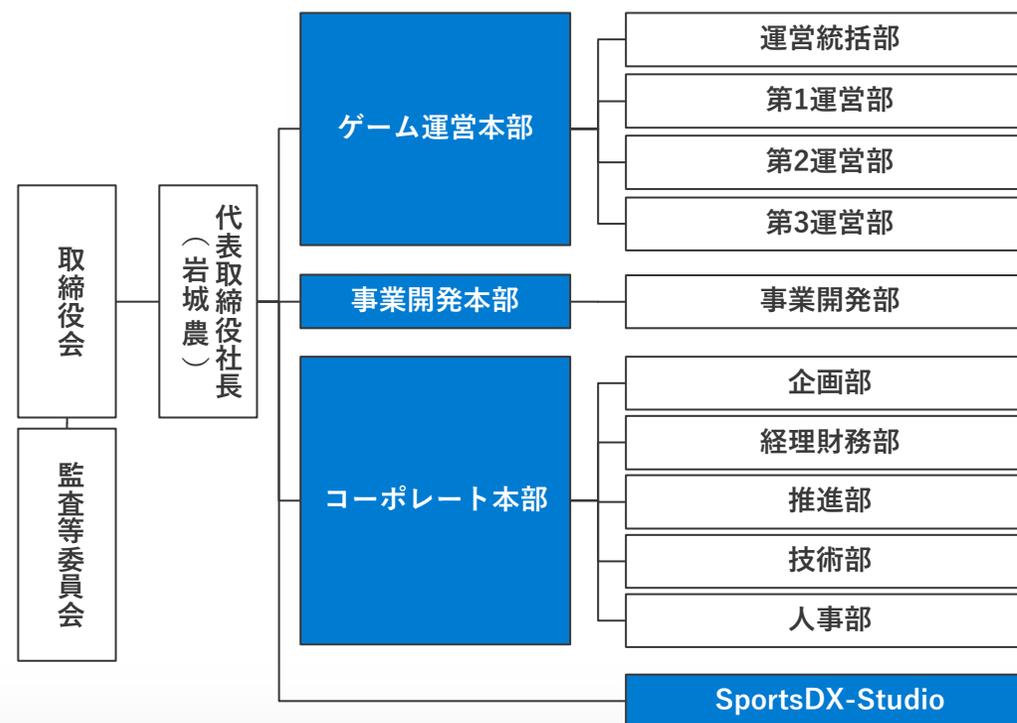
代表取締役社長の岩城農に権限を集約させるため、代表1名体制に変更。
さらに全社組織を3本部+1スタジオとすることで、残った2事業に集中できる体制を構築。

役員体制（23年3月29日付）

氏名	新役職	旧役職
岩城 農	代表取締役社長	同左
上原 仁	取締役会長	代表取締役会長
西村 拓也	取締役	常務執行役員
太田 雄貴	取締役 (社外取締役)	同左
和田 洋一	取締役 監査等委員 (社外取締役)	同左
中山 和人	取締役 監査等委員 (社外取締役)	同左
保田 隆明	取締役 監査等委員 (社外取締役)	同左

※ 第17期定時株主総会及びその後の取締役会にて正式に決定される予定です。

組織図（23年4月1日付）

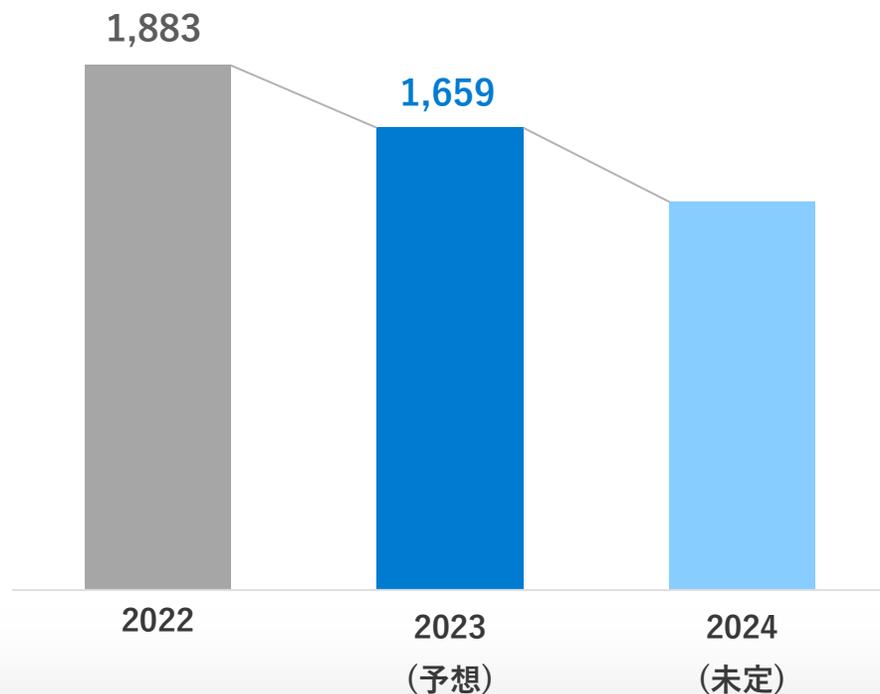


全社的なコスト構造の改善 (23.2.14公開 決算説明資料から一部更新)

バリューチェーン全体を通して、22年度末からコスト規模の最適化に着手。
全社間接部門コストについても23年度から着手し、24年度には最適なコスト規模を実現。

フェーズ1実行によるGS間接部門及び全社間接部門の費用削減イメージ

(単位: 百万円)



ゲームサービス(GS)間接部門費用

ゲームサービス事業の間接部門を再編。実効性の高い機能のみを残し、その他は解消、人材も配置転換。
23年12月期予算で既に2億円程度のコスト削減効果を見込む。

全社間接部門費用

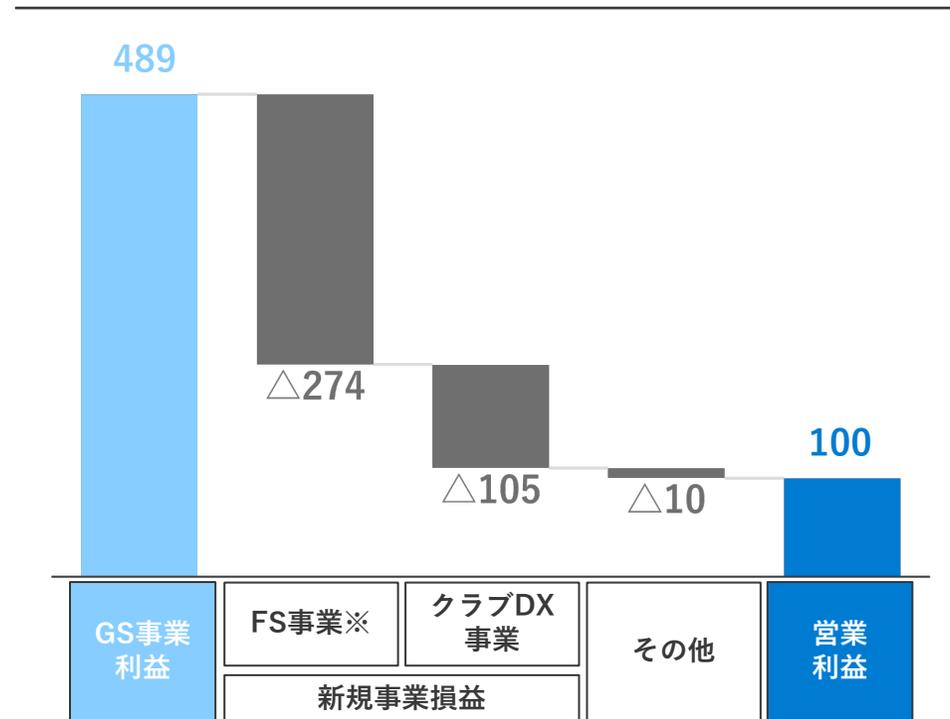
ワークフローの再設計やSaaSの整理/統合を実行し、業務のスマート化を23年度中に計画。また、機動的にオフィスの最適化が行えるよう、コーポレート職の従業員を除く全ての従業員は原則リモートワークへと移行しており、既に沖縄オフィスの解約を決定。その他にもコストの適正化を積極的に推進。

23年12月期業績予想（23.2.14公開 決算説明資料から一部更新）

クラブDX事業の撤退による業績への影響は精査中のため、23年通期予想は一旦据え置き。
営業利益・経常利益・当期純利益の全てにおいて黒字を必達目標とすることは継続。

単位：百万円	23/通期予想	22/通期実績	増減額
売上高	9,400	10,542	△1,142
営業利益	100	△399	+499
営業利益率	1.1%	-	-
経常利益	80	△419	+499
親会社株主に帰属する 当期純利益	70	△1,633	+1,703
1株あたり配当金(円)	中間 0円 期末 0円	中間 6円 期末 0円	-

23年通期の営業利益の内訳



※ FS事業：ファンタジスポーツ事業の略称。

スタンダード市場上場の選択申請を決定（23.2.14公開 決算説明資料から新規追加）

業績の早期安定化に集中するため、23年4月に予定される東証の制度改正の施行後速やかにスタンダード市場上場を選択申請することを決定。

	株主数	流通株式数	流通株式 時価総額	流通株式比率	1日平均売買代金 (月平均売買高)	純資産の額
当社の適合状況 (2022年12月31日時点)	5,264人	65,638単位	28億円	72.9%	0.3億円 (7,511単位)	9億円
プライム市場上場維持基準	800人以上	20,000単位 以上	100億円以上	35%以上	0.2億円以上	正
当初の計画書に記載した 計画期間	-	-	2025年12月期	-	-	-
スタンダード市場上場維持基準	400人以上	2,000単位以上	10億円以上	25%以上	10単位以上	正

※当社の適合状況は、東証が基準日時点で把握している当社の株券等の分布状況等をもとに算出を行ったものです。

※月平均売買高については、2022年下半年（7月～12月）の売買高合計を6（か月）で除して月平均として算出しております。

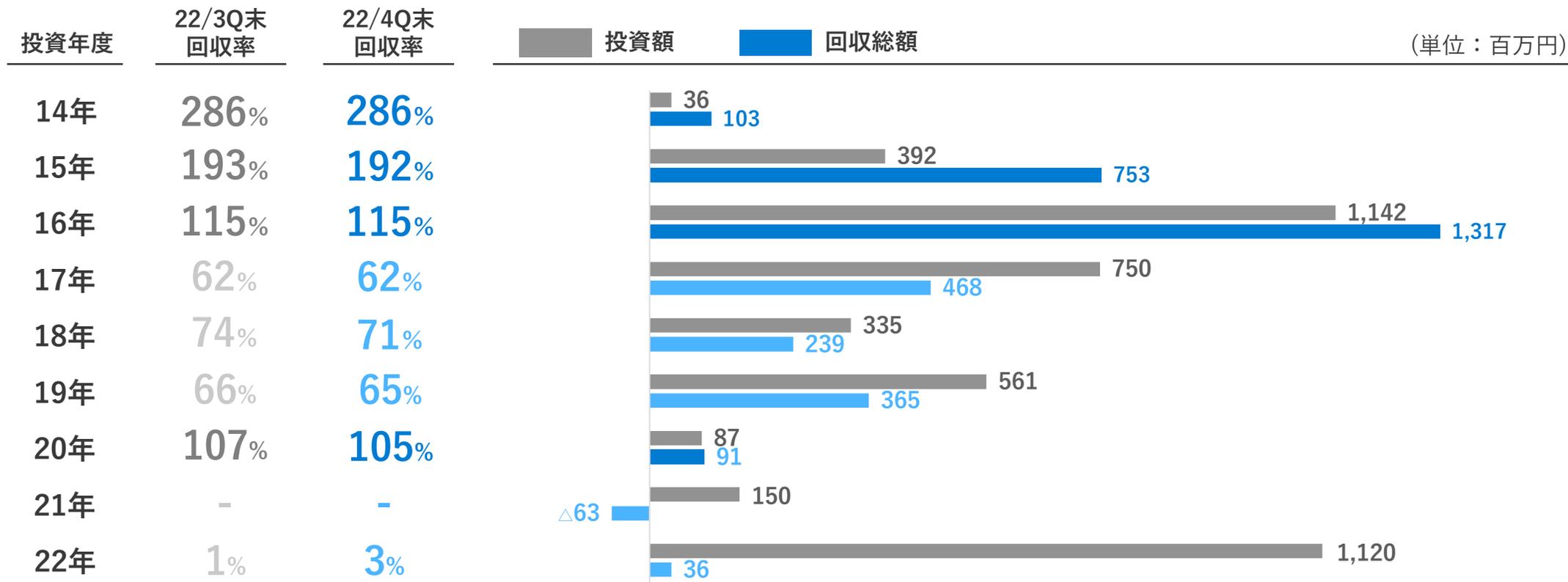
1. 決算概要（通期・4Q）

2. 2023年以降について

3. 事業概況

ゲームサービス事業：投資回収の実績(タイトル買取)

14-16年、20年買取分は全額回収済み。21年を除く他の年度も回収できるよう事業を推進。22年度は過去最高水準の11.2億円を投資しており、23年度は過去数年の水準にまで縮小予定。



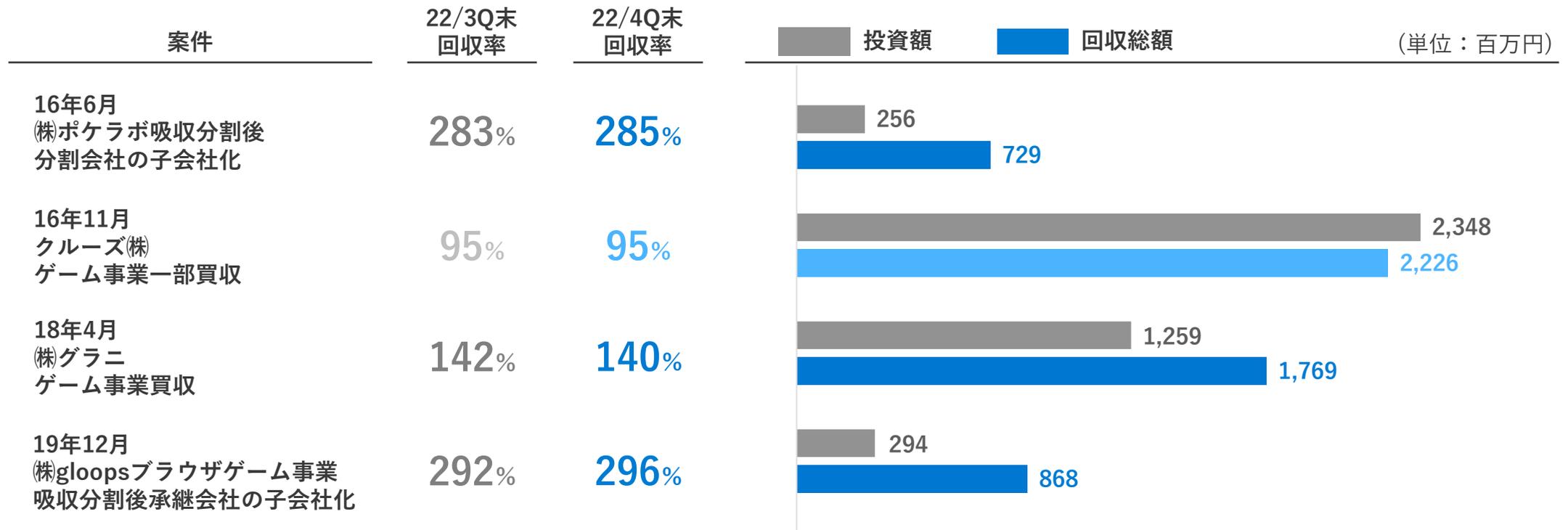
※回収総額はEBITDAから税金を控除した金額に、投資額に係るタックスシールドを加算し、算出しています。

※集計方法を前期末時点から、一部変更・精緻にしているため過去資料からの数値変更が一部存在します。

※21年買取分は全てエンディング済みのため回収停止になっています。

ゲームサービス事業：投資回収の実績(企業買収)

ポケラボ案件、グラニ案件、gloops案件は回収後も企業価値向上に大きく貢献。
クルーズ案件も投資回収に向けて進行。



※回収総額はEBITDAから税金を控除した金額に、投資額に係るタックスシールドを加算し、算出しています。
※集計方法を前期末時点から、一部変更・精緻にしているため過去資料からの数値変更が一部存在します。

ファンタジースポーツ事業：運営タイトル

リーグ公認サービス「B.LEAGUE#LIVE2022」を運営。
スポンサー型賞金スキームを用いたデイリーFantasy（DFS）モードを通じて収益化。

「B.LEAGUE#LIVE2022」

国内男子プロバスケットボールリーグB.LEAGUE公認のファンタジースポーツゲーム。日本型DFS(デイリー・ファンタジー・スポーツ)を実装。B.LEAGUE#LIVEシリーズの2シーズン目。



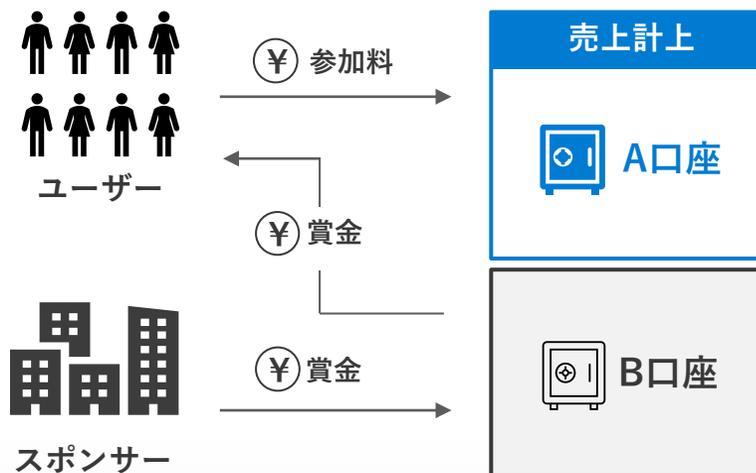
B.LEAGUE#LIVE2022
動作環境：モバイルブラウザ
(Safari, Chrome)



※上記写真は開発途中画面となります。

収益モデル

ユーザーは、実際の試合日に開催されるゲームにエントリー(有料)。スポンサーから提供された賞金を原資として、好成績のユーザーに支払。ユーザーからの参加料が当社の売上となる。原資を売上口座と分けることで、合法的に実行。

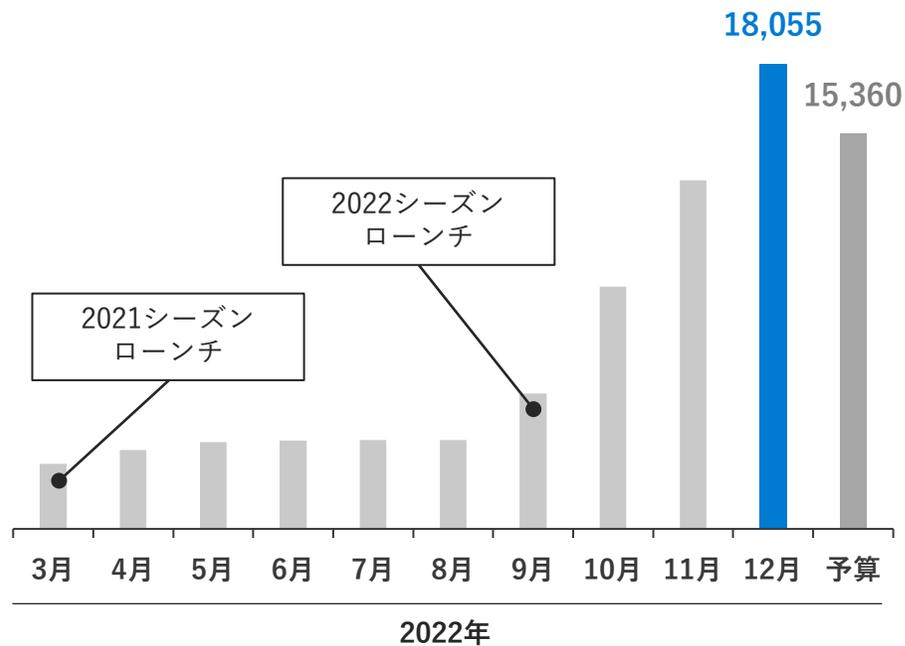


ファンタジースポーツ事業：「B.LEAGUE#LIVE2022」の状況

アカウント数、売上共に予算を超過する形で着実に成長。（高いログイン継続率も特徴）
「ブースターのGAMEDAYがもっと楽しくなる」選択肢の一つとして普及/定着を進める。

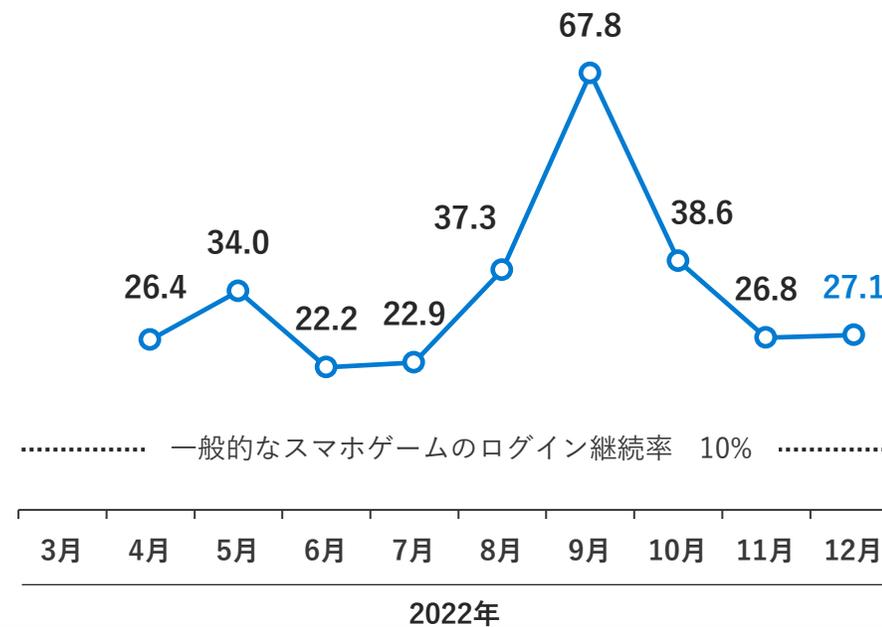
累計アカウント数

(単位: アカウント)



ログイン継続率※

(単位: %)



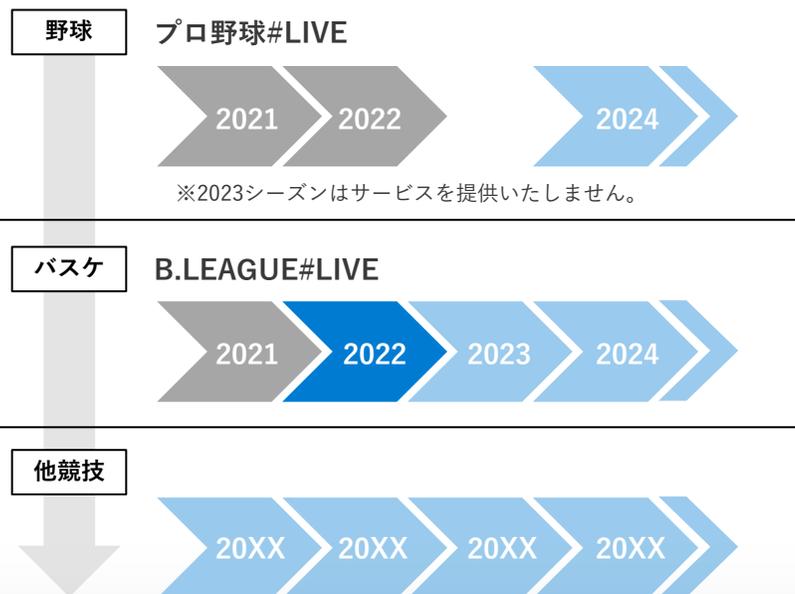
※ 前月ログインしたユーザーのうち、当月もログインしたユーザーの割合。

ファンタジースポーツ事業：今後の展望

運営中タイトルを着実に磨き上げ、他競技への横展開を計画。
相性の良いWeb3領域など、他領域との掛け合わせも視野に市場開拓を進める。

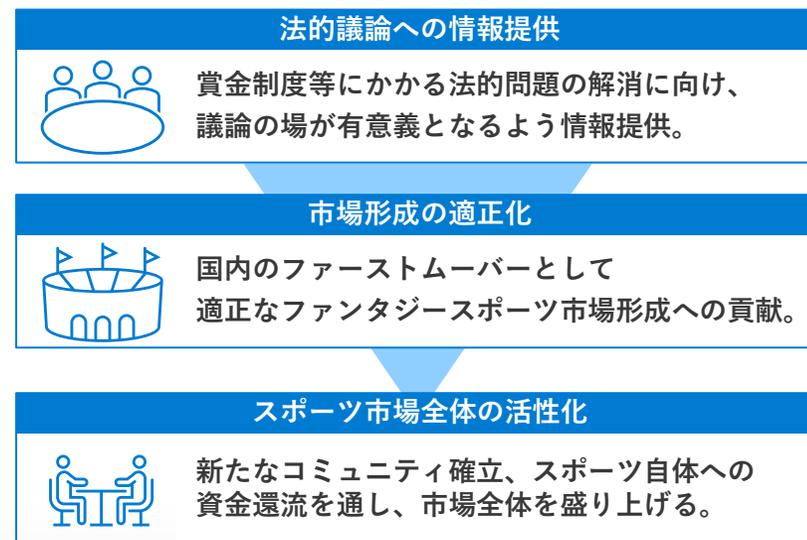
今後のコンテンツ動向

運営しているタイトルを着実に磨き上げ、シーズンごとに他競技への横展開を目指す。将来的にWeb3など他領域との掛け合わせも視野に成長を加速させる。



市場形成を牽引

ファンタジースポーツなど各種スポーツDXの拡大に向けた議論に積極的に参加。適正な市場形成、関連コミュニティの確立、スポーツへの資金還流を促進。





MYNET