



2023年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年11月14日

上場会社名 株式会社マイネット 上場取引所 東
コード番号 3928 URL <https://mynet.co.jp/>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 岩城 農
問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 西村 拓也 (TEL) 03-6864-4261
四半期報告書提出予定日 2023年11月14日 配当支払開始予定日 —
四半期決算補足説明資料作成の有無：無
四半期決算説明会開催の有無：有（機関投資家及びアナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

1. 2023年12月期第3四半期の連結業績（2023年1月1日～2023年9月30日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年12月期第3四半期	6,630	△15.7	81	—	73	—	117	—
2022年12月期第3四半期	7,863	△1.6	△6	—	△16	—	△78	—

(注) 包括利益 2023年12月期第3四半期 127百万円 (—%) 2022年12月期第3四半期 △67百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2023年12月期第3四半期	13.93	—
2022年12月期第3四半期	△9.19	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年12月期第3四半期	3,463	1,120	32.2
2022年12月期	4,360	995	22.7

(参考) 自己資本 2023年12月期第3四半期 1,116百万円 2022年12月期 989百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年12月期	—	6.00	—	0.00	6.00
2023年12月期	—	0.00	—	—	—
2023年12月期（予想）	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2023年12月期の連結業績予想（2023年1月1日～2023年12月31日）

（％表示は対前期）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
通期（累計）	9,400	△10.8	110	—	85	—	100	—

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有
新規1社 （社名）株式会社OneSports NEXT 除外1社 （社名）株式会社滋賀レイクスターズ

（注）詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動）」をご覧ください。

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無
- ④ 修正再表示：無

（注）詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご覧ください。

（4）発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2023年12月期3Q	8,710,334株	2022年12月期	8,710,334株
② 期末自己株式数	2023年12月期3Q	286,621株	2022年12月期	271,621株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年12月期3Q	8,428,383株	2022年12月期3Q	8,564,462株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	8
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループの事業領域である国内ゲーム市場は2兆円の大台に到達し、中でもオンラインプラットフォームにおけるゲームコンテンツ市場は1.6兆円を超える規模を維持し、国内ゲーム市場において中心的な存在となっております。(ファミ通ゲーム白書2022より)

このような事業環境のもと、当社グループは主幹事業としておりましたゲームの買取運営に加え、今後更なる売上の成長を目指し、新領域である運営受託・部分受託・新規開発受託への事業拡大を行い、ターゲット市場を拡張しております。

また、新規事業としてファンタジースポーツに注力しています。ファンタジースポーツとは、実在する好きな選手を集めて空想のチームを作り、現実の試合における選手の成績に基づいてポイント等を競うゲームで、米国ではプロスポーツの新たな楽しみ方として普及・定着し、その市場は9,000億円にのぼります。日本におけるファンタジースポーツ市場において、リーグ公認のもと運営を通じた収益をスポーツに還元するスポーツエコシステムを構築し、事業の拡大を目指しております。

当第3四半期におけるゲーム事業では、プロスポーツライセンスを使用したスポーツゲームに実績のあるOneSports NEXT社を新たに当社グループに迎え入れ、スポーツコンテンツビジネスに精通している経験豊富なメンバーがグループジョインしました。これを契機に新規スポーツゲームのリリースやWeb3ゲーム運営のほか、当社がこれまで開発運営をしてきましたファンタジースポーツにおける他競技への横展開などスポーツジャンルにおける開発ラインを強化してまいります。

そして、今期より拡張を進めているゲーム周辺領域のうち新規開発にあたる進捗として、OneSports NEXT社から一般社団法人日本野球機構承認の新作ゲームアプリ「プロ野球ネクストヒーローズ」をリリースしました。

10月にはゲーム業界外のクライアントに対してコンサルティング事業を展開しているDigon株式会社(以下、「ディゴン社」)がグループジョインしました。ディゴン社が当社にグループジョインすることで異業種向けのコンサルティング事業が加わり、当社の強みである営業力の拡張とともに、もう一方の強みであるソフトウェア企画/開発力を中期的に活用していくことで、部分受託事業の更なる成長を狙えると考えております。

また、クリエイターが生涯活躍し続けられる世界の実現を目指し、ゲーム業界に特化したクリエイターのタレントマネジメントサービス等を展開している株式会社ゲームクリエイターズギルド(以下、「GCG社」)と業務提携しました。GCG社との業務提携を通じて、当社における人材サービス事業(SES、人材派遣、等)の迅速な立ち上げを行うと共に、部分受託事業の成長拡大、そして人員稼働率の更なる向上が実現できると考えております。

ファンタジースポーツ事業ではB.LEAGUE(以下、Bリーグ)の2023-24シーズンの開幕に合わせてBリーグ公認ファンタジースポーツ「B.LEAGUE#LIVE2023」のサービスサイトをオープンしました。前シーズンにあたる

「B.LEAGUE#LIVE2022」においては主要KPIについて計画を上回る成果を残すことができました。その中でもログイン継続率は米国大手ファンタジー事業者のログイン率や一般的なゲームログイン率を大きく上回り当初計画を超える水準で推移しました。今シーズンは前シーズンの成果を活かしより一層ユーザーが楽しめるサービスを提供してまいります。

そして、10月には当社が運営する日本最大級のバスケットボールメディア「BASKET COUNT」の大幅なリニューアルを行いました。「BASKET COUNT」は、NBAやBリーグを中心としたバスケットボールに関する様々な記事をオンライン上で無償配信しており、記事本数は約250本/月です。「BASKET COUNT」からの情報発信を組み合わせ、メディアとゲームの両面から生み出すシナジー効果を用いて、先日日本で開催されたFIBAバスケットボール・ワールドカップ以降ますます盛り上がりを見せるバスケットボールのファン・コミュニティの熱量を高め、ファンタジースポーツをさらに盛り上げてまいります。引き続き、国内のファンタジースポーツ市場の形成をリードするとともに、当社における第二の柱となる事業として確立を目指してまいります。

全社的な取り組みとしましては、コスト構造を改善することを目的に人員合理化を実施し、固定費の最適化施策を完了しました。今後は、持続的な利益体質への転換に向けゲーム市場での事業拡大およびファンタジースポーツの事業確立を目指し売上の再成長を推進してまいります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は6,630,729千円(前年同期比15.7%減)、営業利益は81,320千円(前年同四半期は営業損失6,302千円)、経常利益は73,147千円(前年同四半期は経常損失16,661千円)、親会社株主に帰属する四半期純利益は117,447千円(前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失78,669千円)となっております。

なお、当社グループはゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報は記載しておりません。

(2) 財政状態に関する説明

(資産の部)

当第3四半期連結会計期間末の資産につきましては、前連結会計年度末に比べて896,589千円減少し、3,463,438千円となりました。これは主に、現金及び預金の減少(前連結会計年度末比422,097千円の減少)などがあったことによるものであります。

(負債の部)

当第3四半期連結会計期間末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて1,021,423千円減少し、2,342,746千円となりました。これは主に、長期借入金の減少(前連結会計年度末比307,200千円の減少)などがあったことによるものであります。

(純資産の部)

当第3四半期連結会計期間末の純資産につきましては、前連結会計年度末に比べて124,835千円増加し、1,120,692千円となりました。これは主に、利益剰余金の増加(前連結会計年度末比117,440千円の増加)などがあったことによるものであります。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,977,096	1,554,999
売掛金及び契約資産	1,187,360	1,035,892
未収入金	13,699	7,770
未収還付法人税等	27,266	—
その他	416,194	222,450
貸倒引当金	△5,942	△3,700
流動資産合計	3,615,673	2,817,411
固定資産		
有形固定資産	53,066	33,804
無形固定資産		
のれん	31,000	25,830
その他	57,480	61,754
無形固定資産合計	88,480	87,584
投資その他の資産		
投資有価証券	215,027	243,831
敷金	106,131	96,645
長期前払費用	265,665	184,011
繰延税金資産	15,432	—
その他	550	152
投資その他の資産合計	602,806	524,639
固定資産合計	744,353	646,027
資産合計	4,360,027	3,463,438

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	351,758	203,842
未払金	279,107	153,368
契約負債	274,717	115,032
短期借入金	—	260,000
1年内返済予定の長期借入金	165,999	160,000
1年内償還予定の社債	490,000	290,000
未払法人税等	7,880	5,340
賞与引当金	73,862	31,106
その他	129,859	280,890
流動負債合計	1,773,182	1,499,578
固定負債		
長期借入金	662,200	355,000
社債	770,000	470,000
資産除去債務	25,339	—
長期未払金	127,652	—
繰延税金負債	—	18,168
その他	5,796	—
固定負債合計	1,590,987	843,168
負債合計	3,364,169	2,342,746
純資産の部		
株主資本		
資本金	49,631	49,631
資本剰余金	1,391,688	1,390,438
利益剰余金	△366,083	△248,643
自己株式	△100,328	△100,328
株主資本合計	974,907	1,091,098
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	15,074	25,094
その他の包括利益累計額合計	15,074	25,094
新株予約権	5,875	4,500
純資産合計	995,857	1,120,692
負債純資産合計	4,360,027	3,463,438

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 (四半期連結損益計算書)
 (第3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年9月30日)
売上高	7,863,099	6,630,729
売上原価	4,867,059	4,158,176
売上総利益	2,996,040	2,472,553
販売費及び一般管理費	3,002,342	2,391,233
営業利益又は営業損失(△)	△6,302	81,320
営業外収益		
受取利息	31	416
為替差益	8,046	8,357
法人税等還付加算金	364	1,020
助成金収入	4,594	2,772
その他	2,216	1,367
営業外収益合計	15,251	13,932
営業外費用		
支払利息	8,949	7,675
社債発行費	8,811	—
社債利息	3,702	3,906
投資事業組合運用損	3,637	10,266
その他	511	258
営業外費用合計	25,610	22,105
経常利益又は経常損失(△)	△16,661	73,147
特別利益		
関係会社株式売却益	—	139,604
投資有価証券売却益	—	12,000
新株予約権戻入益	—	1,375
特別利益合計	—	152,979
特別損失		
固定資産除却損	133	14,183
商品評価損	1,242	—
特別退職金	—	48,539
特別損失合計	1,376	62,722
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△18,038	163,404
法人税、住民税及び事業税	5,997	33,619
法人税等調整額	54,633	12,338
法人税等合計	60,631	45,957
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△78,669	117,447
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△78,669	117,447

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△78,669	117,447
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	10,791	10,020
その他の包括利益合計	10,791	10,020
四半期包括利益	△67,878	127,467
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△67,878	127,467
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

第1四半期連結会計期間において、当社の100%子会社である株式会社滋賀レイクスターズの当社が保有する全株式を、株式会社サン・クロレラの代表取締役社長である中山太氏に譲渡いたしました。これにより、第1四半期連結会計期間より同社を連結の範囲から除外しております。

また、当第3四半期連結会計期間より、株式会社OneSports NEXTの株式を取得し子会社化したことに伴い、同社を連結の範囲に含めております。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当社グループは、ゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

当社は、2023年10月19日開催の取締役会において、Digon株式会社（以下、「ディゴン社」）の株式取得（子会社化）に関し、株式譲渡契約の締結及び譲渡実行することを決議し、同日付で株式を取得しました。

(1) 企業結合の概要

①被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 Digon株式会社
事業の内容 コンサルティング業務、人材派遣業務

②企業結合を行った主な理由

当社は、今後の更なる売上成長を目指し、従来の主幹事業であるゲーム運営に加え、周辺領域に積極的に進出しております。ディゴン社が当社グループに加わることにより、ディゴン社の強みであるコンサルティング/ソフトウェア企画力を活用し、当社の強みであるゲーム事業における営業力を拡張するとともに、中期的な開発領域および部分受託領域の成長を実現してまいります。

③企業結合日

2023年10月19日

④企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤取得した議決権比率

70.00%

(2) 被取得企業の取得原価及びその内訳

(単位：千円)

	金額
現金	383,600
取得原価の合計	383,600

(3) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 3,050千円

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

(5) 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。