



MYNET

2024年12月期
決算説明資料

株式会社マイネット(3928)

2025年2月14日 第4四半期および通期

Agenda

- 1 2024年12月期 事業報告
- 2 2024年12月期 トピックス
- 3 2025年12月期 業績見通し
- 4 補足資料

通期で増収増益を達成、営業利益は計画比で大幅超過

- ・ 営業利益は前年同期比+154%増の428百万円、期初予想比では+94%超の達成率

セカンダリー事業は通期で好調を維持

- ・ セカンダリー事業の通期営業利益は前年同期比+81%増の超過達成

新規事業の売上高が急拡大

- ・ 新規事業の通期売上高は前年同期比+84%増に成長

2025年度は新規事業の成長と収益化に注力

- ・ 新規事業については成長性ある領域に再注力することで収益化を加速

1

2024年12月期 事業報告

2024年度方針である増収増益を達成
営業利益は前年同期比+154%増の428百万円

| 単位:百万円 | FY2023 | FY2024 | 増減額 | 増減率 |
|--------|--------|--------|------|---------|
| 売上高 | 8,717 | 8,846 | +128 | +1.5% |
| 営業利益 | 168 | 428 | +259 | +154.2% |
| 経常利益 | 125 | 375 | +249 | +199.2% |
| 最終利益 | 143 | 245 | +102 | +71.4% |

通期業績予想に対する進捗

期末の各種施策効果により営業利益は開示値を超過
一部の資産については期末で特別損失を計上

| 単位:百万円 | 10/10 上方修正 | FY2024 | 差異 | 差異率 |
|--------|---------------|--------|------|--------|
| 売上高 | 9,600 | 8,846 | △753 | △7.9% |
| 営業利益 | 360 | 428 | +68 | +19.0% |
| 経常利益 | 335 | 375 | +40 | +12.0% |
| 最終利益 | 290 | 245 | △44 | △15.3% |

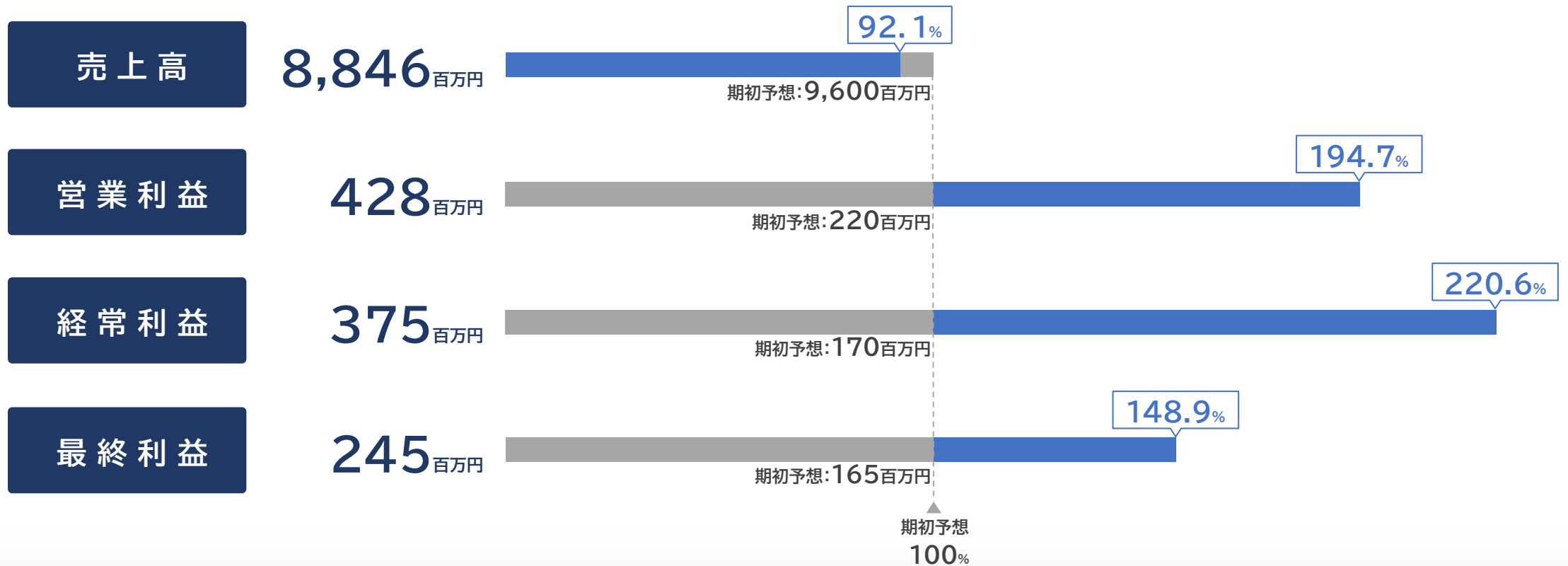
特別損失の計上について

売上再成長に向けて新規事業への拡大を進行する中で
資産を再精査しこのタイミングで整理

| 特別損失 | 理由 | 金額 |
|-------------|--|-------|
| ソフトウェア・のれん等 | 成長性の高い案件にリソースを集中するために 開発中プロジェクトを再整理 | 59百万円 |
| 投資有価証券 | 資本業務提携先との取り組みを再評価 | 59百万円 |

期初予想に対する進捗

売上は期初予想値に未達も、
既存事業を中心とした増益により段階利益は期初予想から大幅超過

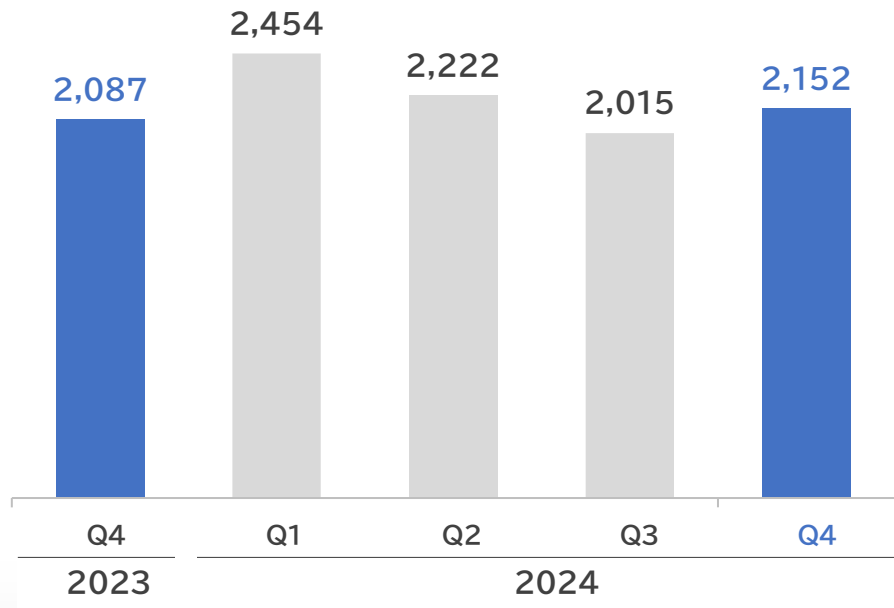


四半期別 売上高・営業利益

年末施策および新規事業の売上拡大により売上高は前年同期比増
投資を行いながらも営業利益はQ4も黒字を実現

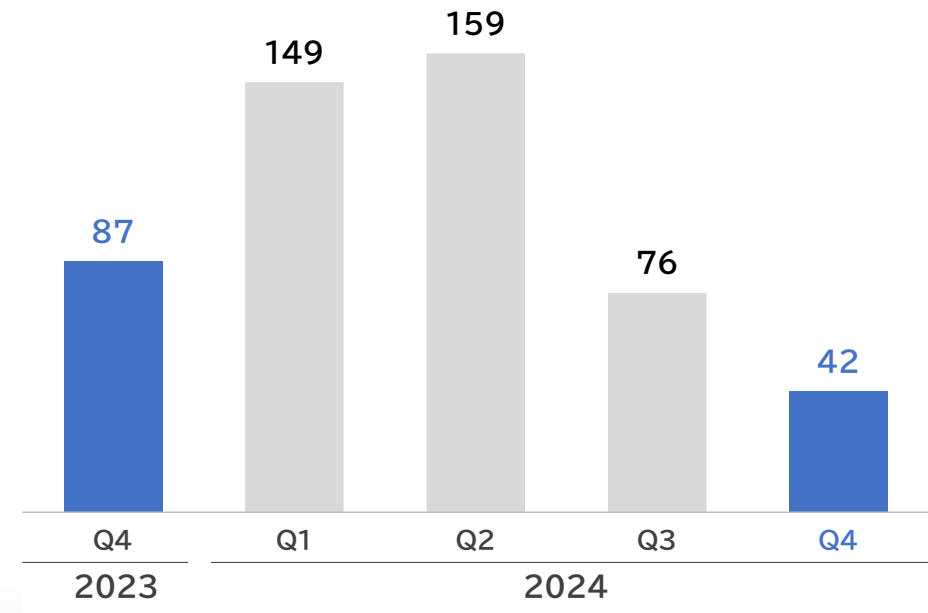
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)

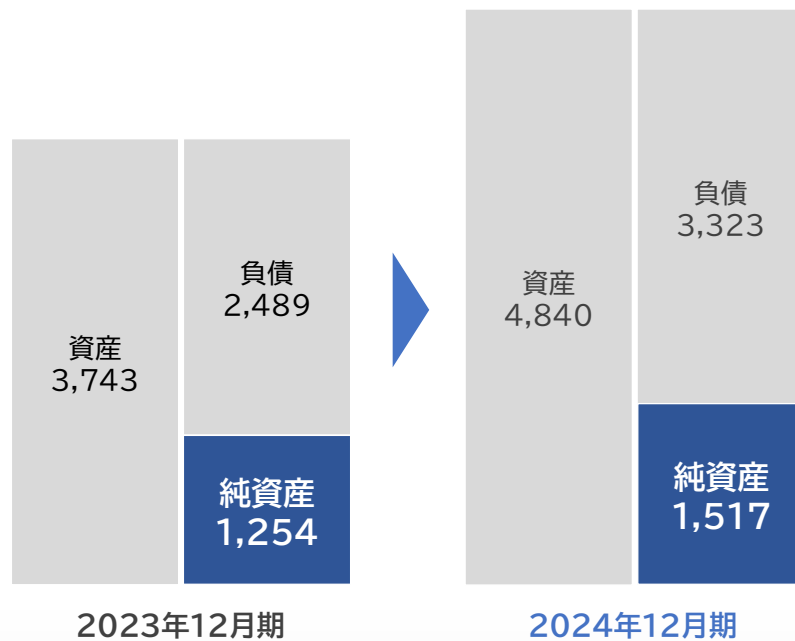


貸借対照表

純資産は前年同期比120%超の15億円台に回復
12月に銀行借入を実行するも自己資本比率は30%前後を維持

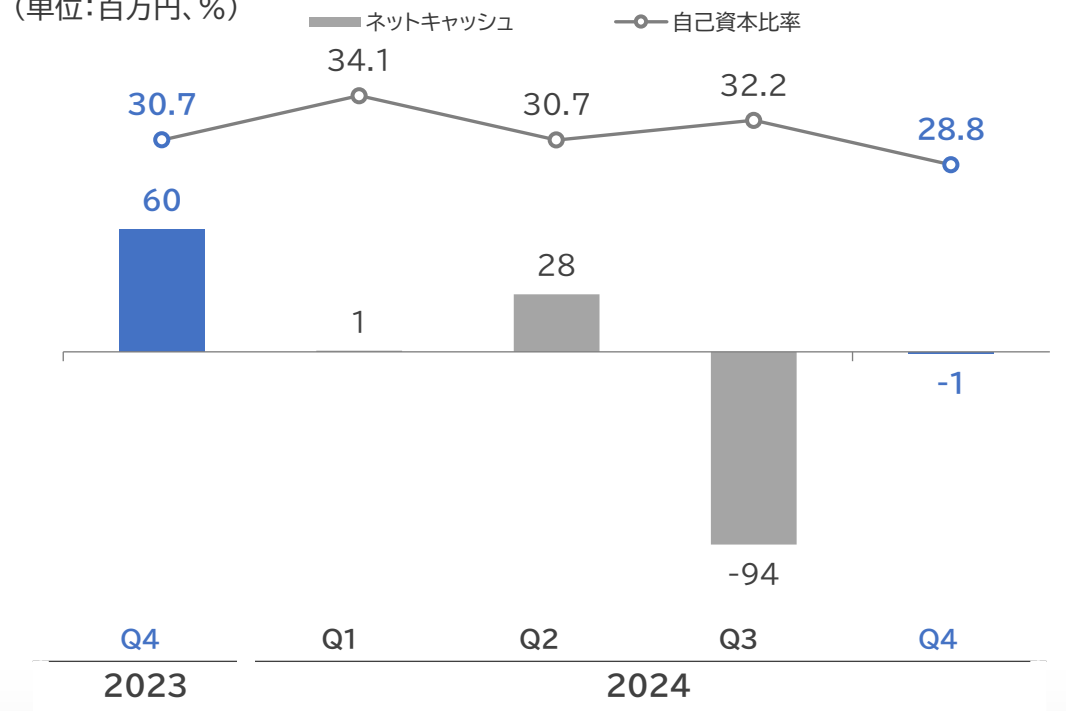
貸借対照表

(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

2024年12月期 トピックス

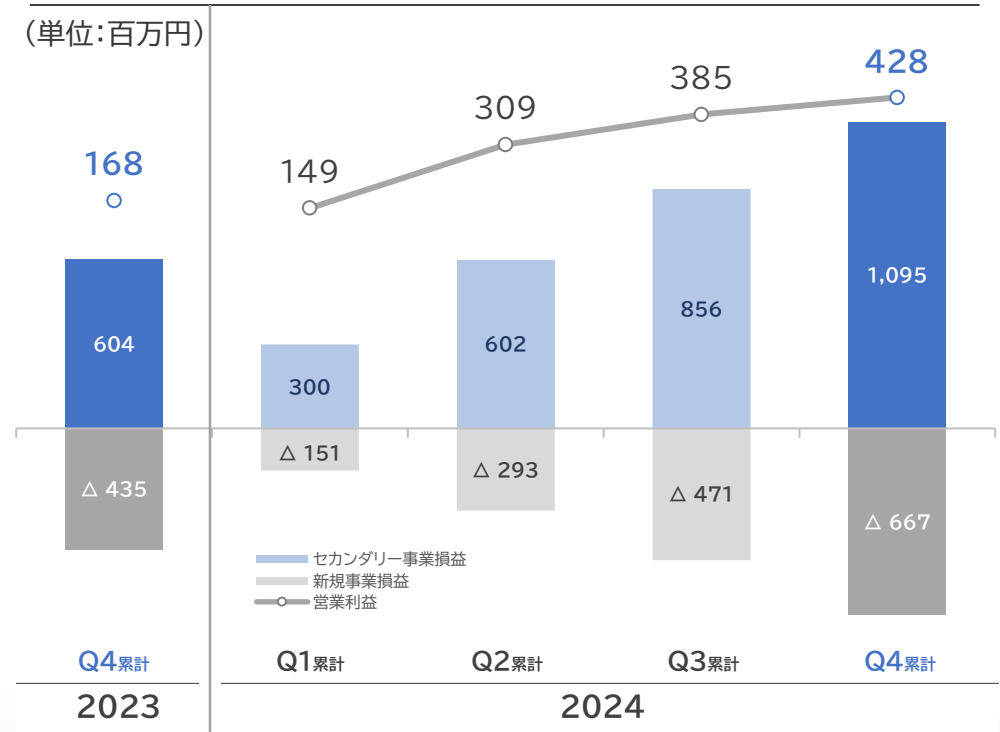
2024年度 全体方針の進捗

セカンダリー事業の収益は昨年度から大幅増加
事業収益の範囲内で売上再成長に向けた新規事業投資を継続実施

持続的成長に向けた事業戦略



各事業収益と営業利益



2024年度 事業別の売上高・営業利益

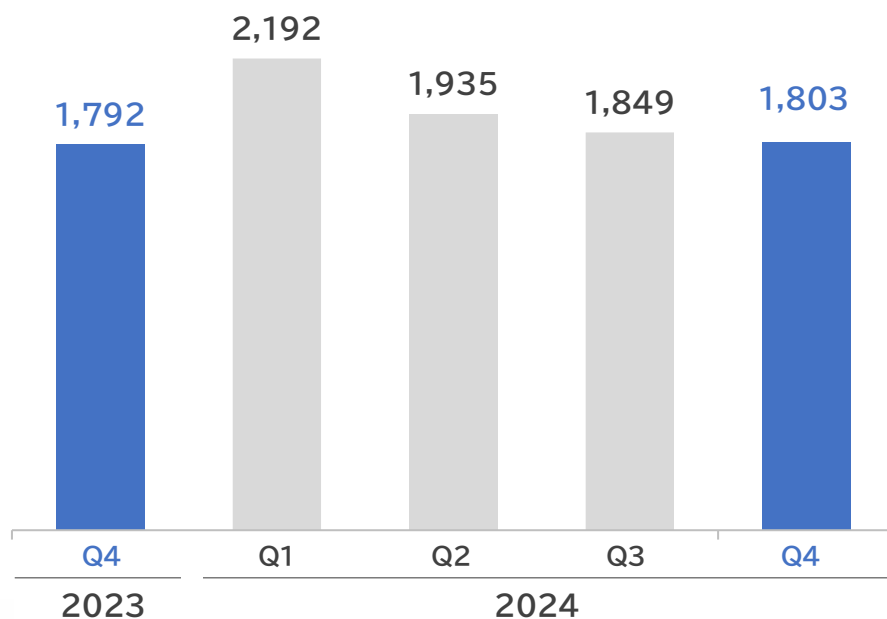
売上面では新規事業が+84%成長を実現
利益面においてはセカンダリー事業が+81%増となり連結業績を底上げ

| 単位:百万円 | FY2023 | FY2024 | 差異 | 差異率 |
|----------|--------|--------|------|---------------|
| 売上高 | 8,717 | 8,846 | +128 | +1.5% |
| セカンダリー事業 | 8,138 | 7,780 | △358 | △4.4% |
| 新規事業 | 579 | 1,066 | +486 | +84.1% |
| 営業利益 | 168 | 428 | +259 | +154.2% |
| セカンダリー事業 | 604 | 1,095 | +491 | +81.3% |
| 新規事業 | △435 | △667 | △231 | △53.1% |

既存タイトルの運営が好調
2023度末に獲得したタイトルの収益がプラス貢献

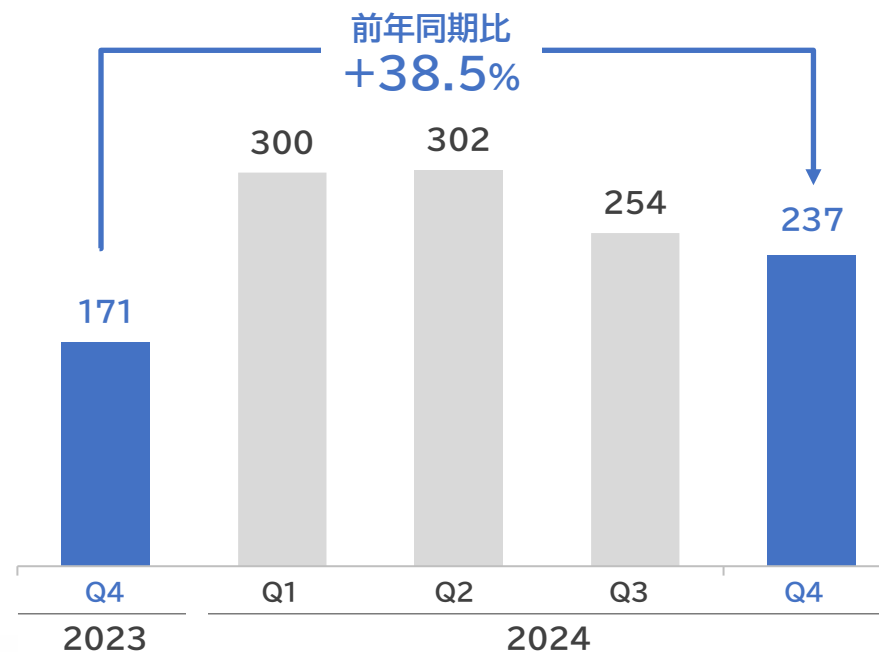
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)



既存運営は通期の社内目標値を達成

獲得面では案件の大型化が進行したことから一層のシナジーとリスクを勘案した審査を継続

既存運営

買取運営

✓ 営業利益の社内目標比 +17.9%増

運営受託

✓ 営業利益の社内目標比 +11.6%増

新規獲得を取り巻く事業環境

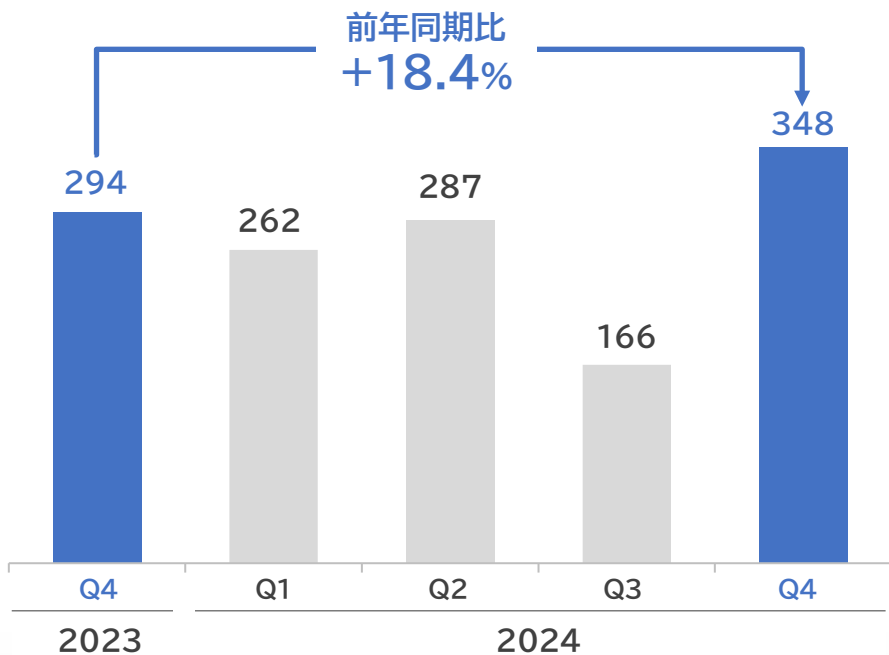


投資基準に合致したソーシングに注力

新規の受託開発等により売上高は前年同期比+18%増
2025年度の新プロダクトリリースに向けてスポーツDX領域への投資を実施

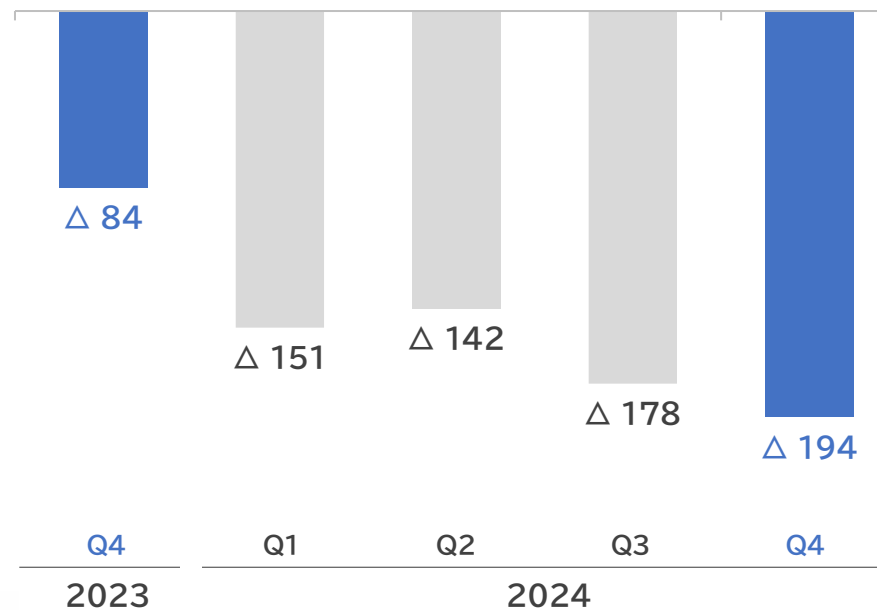
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)



売上再成長に向けた新規事業への取り組みは着実に前進
BtoBソリューション(異業種)は通期で黒字化

| 領域 | 評価 | 領域 |
|------------------|----|---|
| スポーツDX | △ | <ul style="list-style-type: none"> 2025年の単月黒字化を目指し、新規プロダクトの開発を進行 B.LEAGUE #LIVEにおいて過去最高ユーザー数を更新 |
| 初期開発 | △ | <ul style="list-style-type: none"> 受託開発案件を完遂。新規開発における新たな実績を獲得 自社パブリッシュ案件は方針変更に伴い改廃 |
| BtoBソリューション(ゲーム) | × | <ul style="list-style-type: none"> 市況も影響しゲーム業界への人材ソリューションは未達に |
| BtoBソリューション(異業種) | ○ | <ul style="list-style-type: none"> 組織強化も進捗した事で早々に収益に貢献 開発力も加え、ソリューション提供能力も向上 |

3

2025年12月期 業績見通し

2025年12月期 通期業績予想

新規事業の成長と収益化を一段進め
事業ポートフォリオの組み替えを加速させる1年

| 単位:百万円 | FY2024 | FY2025 | 増減額 | 増減率 |
|--------|--------|--------|------|--------|
| 売上高 | 8,846 | 8,500 | △346 | △3.9% |
| 営業利益 | 428 | 100 | △328 | △76.7% |
| 経常利益 | 375 | 70 | △305 | △81.3% |
| 最終利益 | 245 | 10 | △235 | △95.9% |
| 配当予想 | 0 | 0 | - | - |

事業ポートフォリオについて

セカンダリーをゲーム事業の一部として内包する形で再定義
新規事業はスポーツDX領域における売上成長と単月黒字化を目指す

| 事業 | 領域 | 取り組み |
|-------|----------------------|--|
| ゲーム事業 | セカンダリー | <ul style="list-style-type: none">・ 既存運営は引き続き効率化されたタイトル運営に注力・ 投資基準に合った大型案件のソーシングと獲得 |
| | 新領域 (業界内領域拡大) | <ul style="list-style-type: none">・ タイトル運営で培った運営力、企画・開発力の初期開発への活用・ 部分受託など多様なニーズへの対応を拡大 |
| 新規事業 | スポーツDX | <ul style="list-style-type: none">・ 新たなマネタイズを搭載したプロダクトのリリース・ スポーツDX領域の単月黒字化 |
| | BtoBソリューション (異業種) | <ul style="list-style-type: none">・ 経営戦略に加え開発案件への領域拡大が進み総合的なコンサルティングの提供が可能に・ 積極的な組織強化を継続する事で新規顧客開拓を加速 |

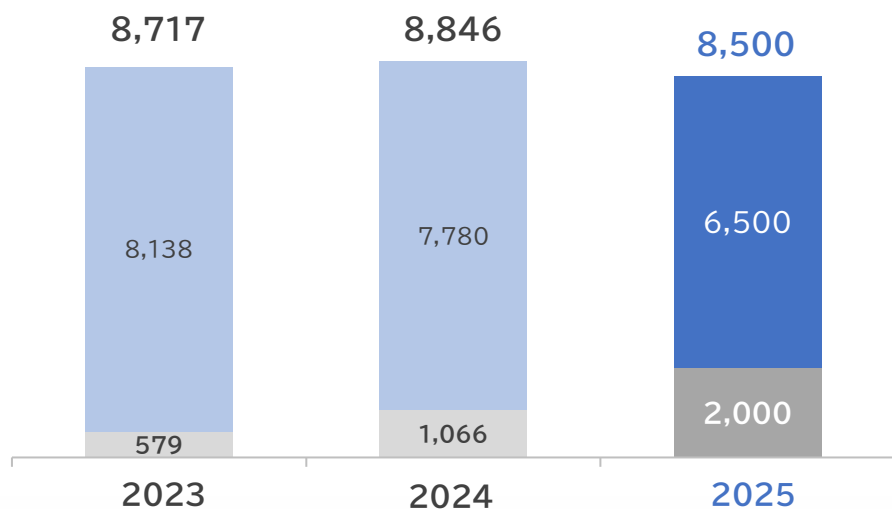
2025年度方針

ゲーム事業は強みである運営力、企画・開発力を軸にゲーム業界内における新領域へ積極拡大
新規事業はスポーツDXとBtoBソリューション(異業種)に集中して成長を加速

売上高

(単位:百万円)

■新規事業+ゲーム事業(新領域) ■ゲーム事業(セカンダリー)



全体方針

ゲーム事業

セカンダリー

・大規模案件主体の市況への適応

新領域

・新規開発、部分受託など順調に拡大している取り組みへの更なる注力

新規事業

スポーツDX

・単月黒字化と売上の更なる伸長

BtoB(異業種)

・積極投資による更なる成長の加速

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

セカンダリー事業など

グループメンバー数*

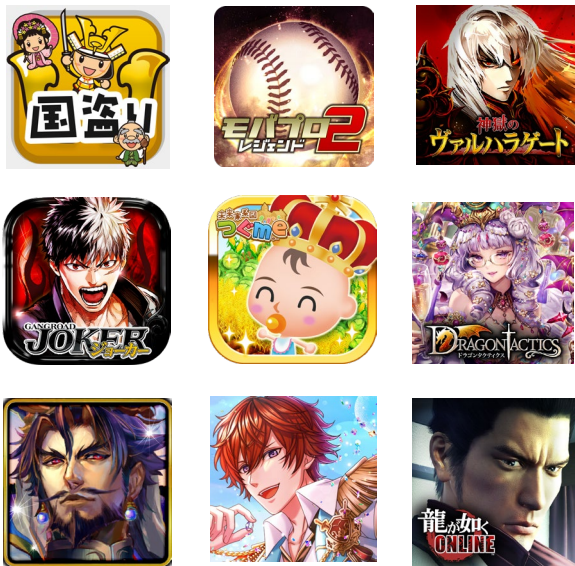
260名

*2024年12月末時点(グループ連結、会社法上の役員、臨時雇用者、間接雇用除く)

事業概要

タイトルの買収・長期運営を中心としたセカンダリー事業を展開
セカンダリー事業の強みを軸にゲーム周辺の新領域に事業拡大

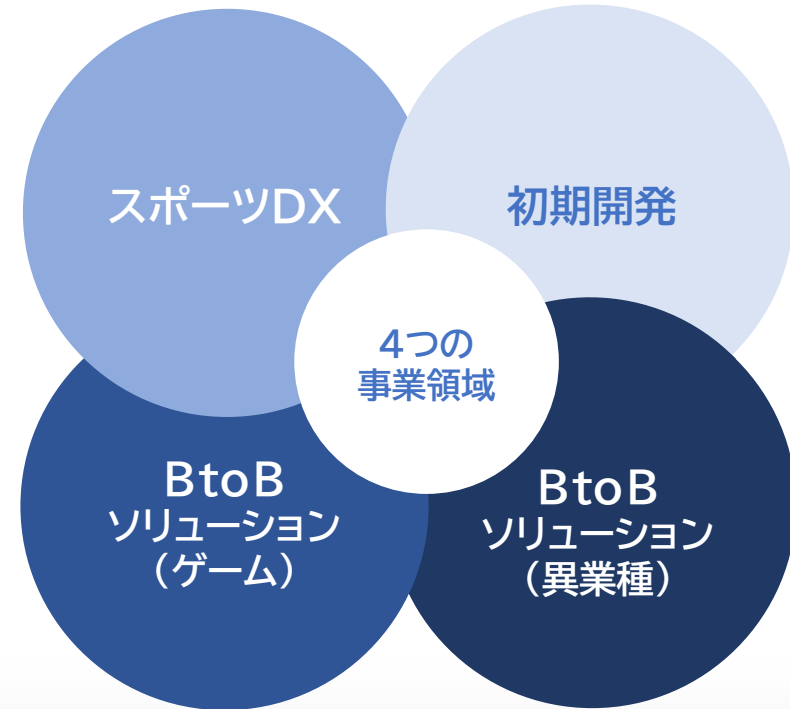
セカンダリー事業



累計運営タイトル数

80 本超

新規事業



セカンダリー事業の強みである運営力と企画・開発力を活かし
新規事業としてゲーム周辺の領域へ事業を拡大



セカンダリー事業

売上高 **7,780**百万円 構成比 **87.9**%

ゲームメーカーから仕入れたゲームタイトルを独自の運営力と
企画・開発ノウハウにより効率的なタイトル運営を実現

新規事業

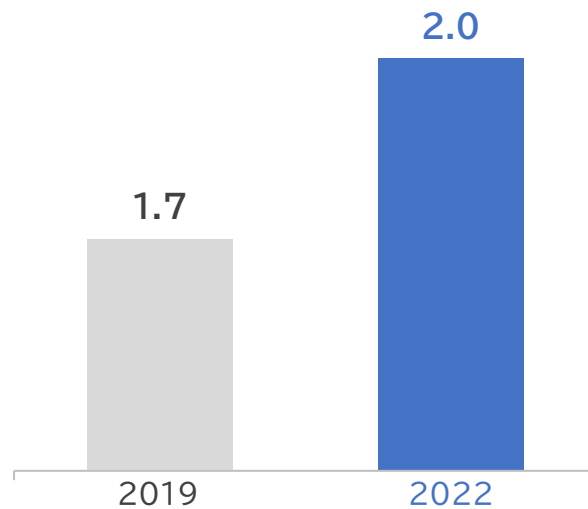
売上高 **1,066**百万円 構成比 **12.1**%

日本最大級のファンタジースポーツや開発案件を含めた戦略コンサルティング
など差別化されたサービス提供により売上高を拡大中

国内ゲーム市場は2兆円を超える規模に拡大 当社ターゲットであるオンラインプラットフォームはゲーム市場における中核領域

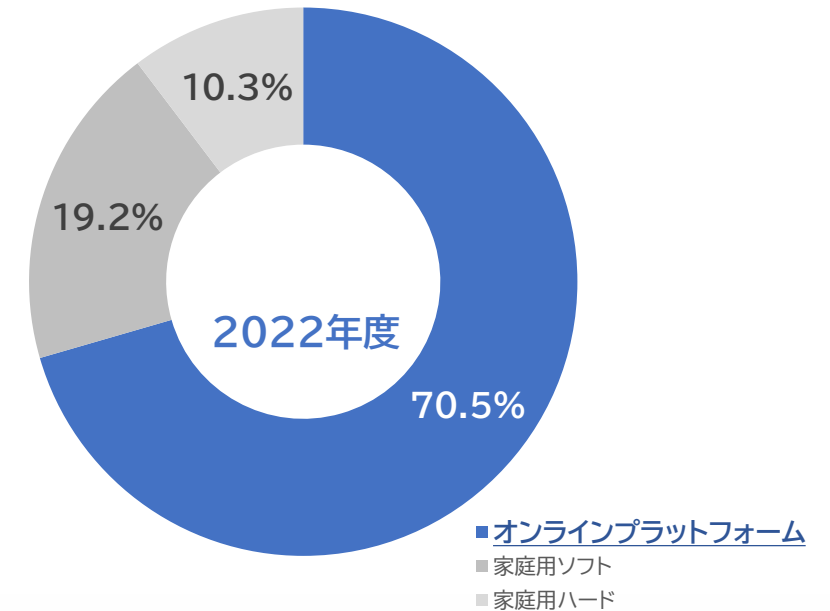
国内ゲーム市場の規模

(単位:兆円)



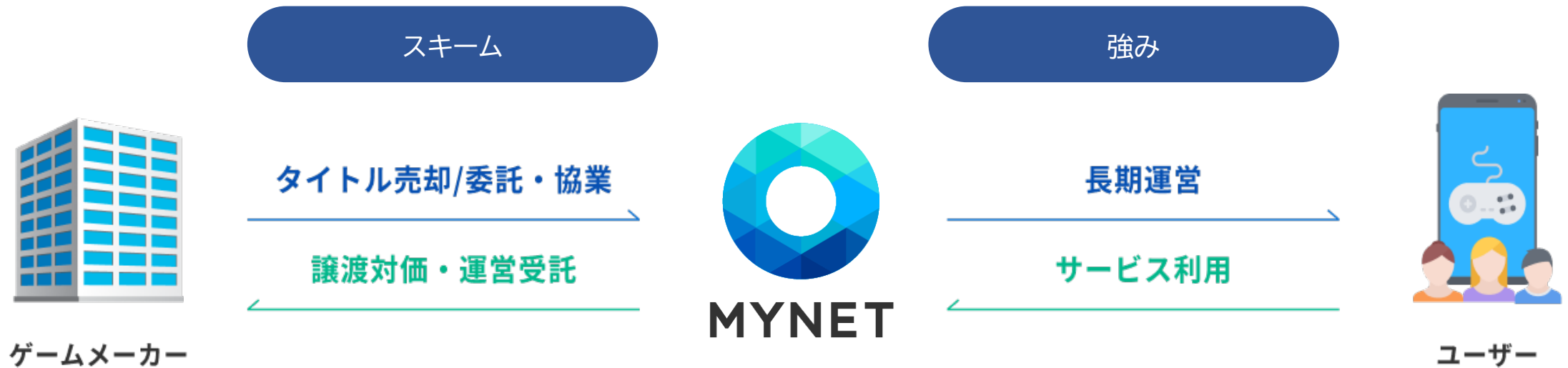
出典:「ファミ通ゲーム白書2023」

国内ゲーム市場の内訳

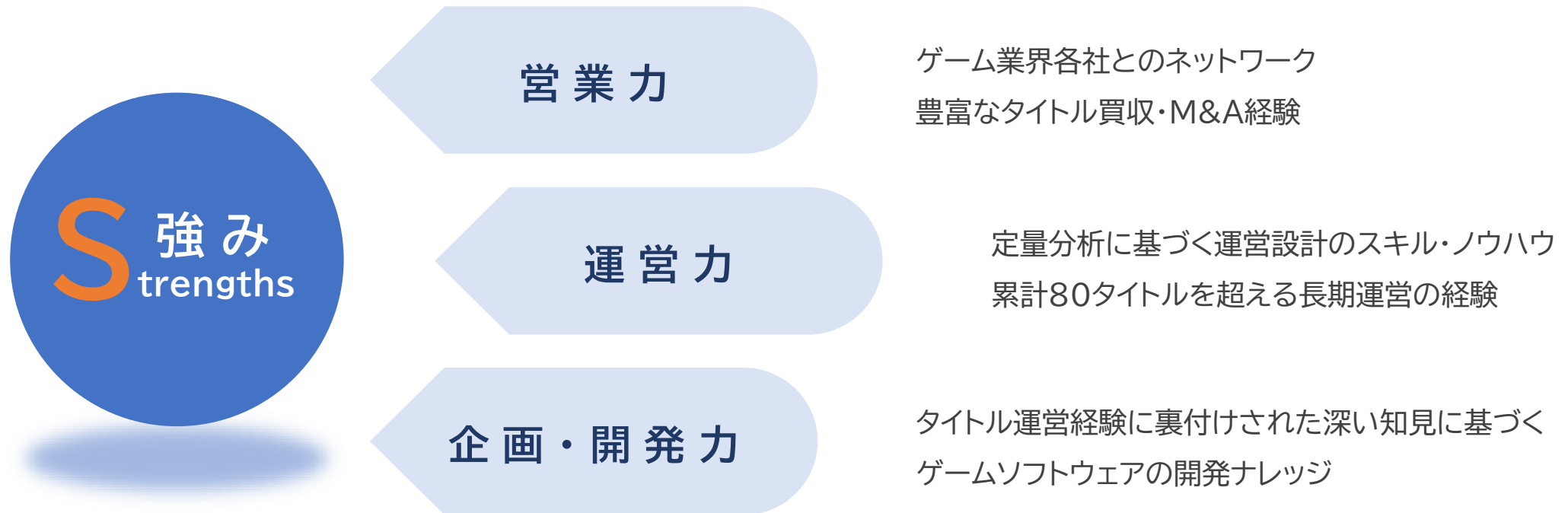


出典:「ファミ通ゲーム白書2023」

顧客ニーズに合わせた柔軟なスキームでタイトルを獲得
運営に精通したチームを強みに長期運営を実現



営業力、運営力、企画・開発力を強みに、これまでに80タイトルを超えるタイトルを運営



既存事業の強みを活かした各種新規事業を展開することで売上再成長を目指す

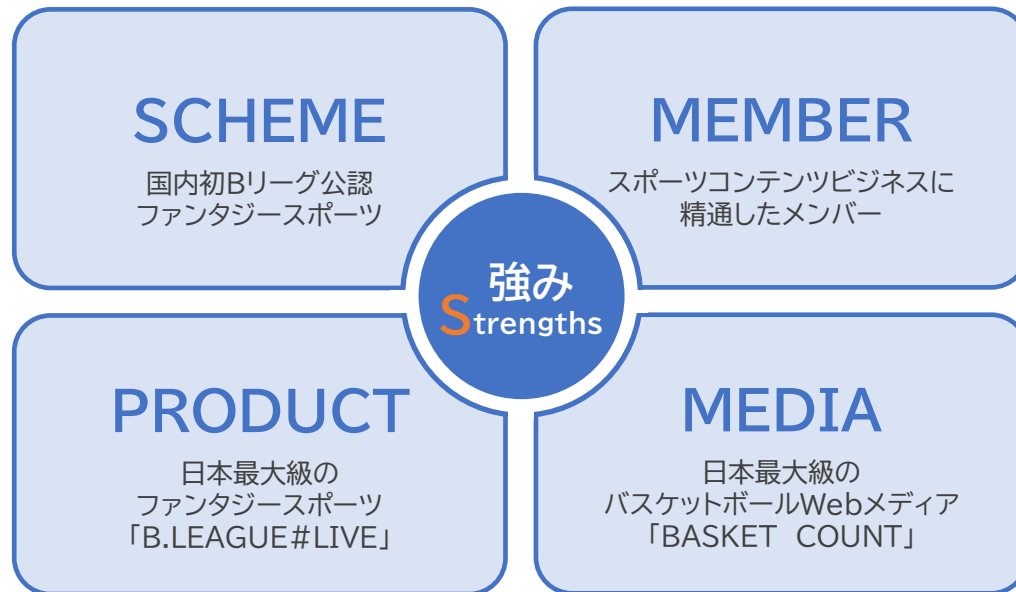
セカンダリー事業

新規事業



スポーツコンテンツビジネスに関わるリソースを(株)GAMEDAY Interactiveに集約 競技数の追加・マネタイズ手段の拡張により成長スピードを加速

競争力



事業方針





会社名
株式会社GAMEDAY Interactive

住所
東京都港区北青山2-11-3

代表取締役
岩城 農

創業
2024年4月1日

事業内容
スポーツDX



会社名
Digon株式会社

住所
東京都港区北青山2-11-3

代表取締役
岩城 農

創業
2018年2月6日

事業内容
コンサルティング

2024年12月期第4四半期のリリース

| 日付 | 種類 | 種類 |
|------------|------|---|
| 2024-10-01 | PR情報 | 株式会社マイネット代表取締役社長 岩城 農よりご挨拶 |
| 2024-10-01 | PR情報 | Digon株式会社にデジタルトランスフォーメーション(DX)や人工知能(AI)などの最新技術に精通する濱野 寿朗氏が参画 |
| 2024-10-01 | PR情報 | Bリーグ公認ファンタジースポーツゲーム「B.LEAGUE #LIVE」千葉ジェッツふなばしとオフィシャルパートナー契約締結 |
| 2024-10-01 | PR情報 | Bリーグ公認ファンタジースポーツゲーム「B.LEAGUE #LIVE」滋賀レイクスとシルバーパートナー契約締結 |
| 2024-10-10 | 適時開示 | 通期連結業績予想の上方修正に関するお知らせ |
| 2024-10-16 | IR情報 | 【機関投資家様向け】2024年12月期 第3四半期 決算説明会に関するお知らせ |
| 2024-10-24 | PR情報 | Digon株式会社がDX時代の企業競争力を高める新たな内製化支援サービス「In-House Transformation コンサルティング (IHXコンサルティング)」を展開 |
| 2024-10-30 | PR情報 | ドラマティック抗争RPG『龍が如く ONLINE』が6周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「6周年記念キャンペーン」を開催 |
| 2024-11-01 | PR情報 | マイネットが日本最大級の技術書イベント『技術書典』に協賛いたします |
| 2024-11-12 | 決算 | 2024年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結) |
| 2024-11-12 | IR情報 | 2024年12月期 第3四半期決算 決算説明会資料 |
| 2024-11-13 | IR情報 | 2024年12月期 第3四半期 決算説明会 動画アップロードのお知らせ |
| 2024-11-19 | PR情報 | 美少女育成RPG「ファルキューレの紋章」リアルカード頒布プロジェクト実施 |
| 2024-11-20 | IR情報 | 2024年12月期 第3四半期 決算説明会 質疑応答要約 |
| 2024-11-26 | PR情報 | Digon株式会社が新サービスを発表 生成AIで業務改善と新規事業創出を実現 |
| 2024-11-28 | PR情報 | Digon株式会社とケースワイズコンサルティング株式会社が物流業界向け業務提携を発表 |
| 2024-12-09 | PR情報 | Digon株式会社とワンダフルフライ株式会社が提携 AIローコードツール「ワンダーロボ」によるシステム開発内製化支援サービスの提供を開始 |
| 2024-12-16 | PR情報 | 2024年12月21日(土) ファンタジースポーツゲーム「B.LEAGUE #LIVE」協賛試合実施のお知らせ |
| 2024-12-25 | PR情報 | Bリーグ公認ファンタジースポーツ「B.LEAGUE #LIVE」年末年始大感謝祭を開催中！ |
| 2024-12-26 | IR情報 | 連結子会社からの配当金受領に関するお知らせ |
| 2024-12-27 | PR情報 | リアルタイム陣取りバトルゲーム「天下統一オンライン」が14周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「14周年記念キャンペーン」を開催 |

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