

2024年12月期 第4四半期および通期 決算説明会 質疑応答要約

2025年2月14日に開催した2024年12月期 第4四半期および通期 決算説明会の質疑応答要約について、下記のとおりお知らせいたします。

記

Q：スポーツDXでは新たなマネタイズを搭載したプロダクトのリリースと単月黒字化を目指すとのことですが、新たなマネタイズ手法による利益貢献が大きいと見込んでいるのでしょうか。

またリリース時期はいつ頃を予定しているのでしょうか。

A：最初は2021年にNPB公認ファンタジースポーツサービス「プロ野球#LIVE2021」で、マネタイズを搭載しないかたちから開始し、その後現在のスポンサースキームを採用するなど、着々と改善することを繰り返しておりました。その中で、よりマネタイズができる仕組みを日本で実現できるように作り上げていくことが命題となっておりました。現時点では詳細を申し上げられないのですが、2025年にリリースできる見立てを持ちながら着実に進んでおります。

この新たなマネタイズ手法の実装により、収益事業として期待ができると考えております。弊社が今まで提供してきた各スポーツにおける内部KPIを参考にし、試行錯誤の上でアップデートをしておりますので、これまでの延長線上のようなマネタイズモデルでありながらも、ユーザー様に遊んでいただきやすいかたちを目指しております。

リリース時期は2025年を目標に順調に進められております。

Q：2024年はセカンダリー事業で新規タイトルの獲得がなかったとのことですが、2025年はどう対策を打つのでしょうか。

A：市況的に新作そのものが減ってきております。正確な数字は差し控えますが、国内のスマホ市場における新規のタイトルリリースが前年比二桁%単位で減ってきているという試算もあります。各社様の戦略や今お考えになっていることも、市況に合わせ、細かい動きよりは大きいうねりになっていると感じており、そちらを「大型化」と称しております。

この「大型化」というのは、複数タイトル、場合によっては事業単位、会社単位といったところも視野に入れるような案件を指しています。予想している部分もありますし、実際にご相談にあがる、あるいは我々からご提案をすることもございます。売上・利益の側面だけではなく、エンターテインメント企業ないしはゲーム企業として組織力・総合力を上げるべく、次の一步を進められるような取り組みに繋がりたいと思っておりますし、順方向に進む道と強く信じております。もちろんお客様あつての商売ですから、機会をいただければ喜んで全て検討しており、今でも第3四半期までご報告していたように、40社程度は毎月回っております。その点を強みとしながら市況をしっかりと捉え、ニーズをいただく場合には全力でお応えしております。その中で、大きな案件を決められるようにしっかりとソーシングしていくというのが対策になっていきます。

安定したゲーム事業というものをより視座を高く持って考えながら、セカンダリー事業のみならず、個別のニーズに我々ができることをしっかりお応えし価値を発揮してまいります。携わったコンテンツを遊んでいただくお客様から、ゲーム業界・ゲーム産業における存在意義を認めていただけるよう、愚直にやっ払いこうというのが2025年の考えでございます。

質疑応答要約は以上です。

なお、決算説明会動画も公開していますので、以下のURLよりご覧ください。

<https://youtu.be/LB3oc2upmXo>

本資料において提供される情報は、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。そ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、本資料に含まれる「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。

【本件に関する問い合わせ先】

株式会社マイネット IR担当

お問合せフォーム：<https://mynet.co.jp/ir/contact>