MYNET

2018年12月期
第2四半期 決算説明会

株式会社マイネット

証券コード：3928

第2四半期ハイライト（経営）

業 績

インシデント※ 影響下でも過去最高売上高を達成。
営業利益は上半期計画を大幅に上振れ

財 務

自己資本比率は47.8%と財務基盤は磐石。
インシデント後も金融機関との関係は変わらず良好

組 織

セキュリティガバナンスの強化を中心に、
コーポレート本部を組織再編

※ 2018年3月に当社グループが運営するゲームサービスの一部サーバーに対する不正アクセスが発生し、13タイトルに長時間メンテナンス等の影響が及びました。

© Mynet Inc. All rights reserved.

第2四半期ハイライト(事業)

仕 入

グラニのゲーム事業買収など4タイトル仕入。
6月現在の運営タイトル数は36

サービス運営

インシデントの影響を受けたタイトルが
想定以上に回復。他タイトルは磐石

GSアセット

各アセットの利益貢献度の見える化を推進。
データ・ナレッジの社内商品流通を着実に進行

© Mynet Inc. All rights reserved.

1. 決算概要

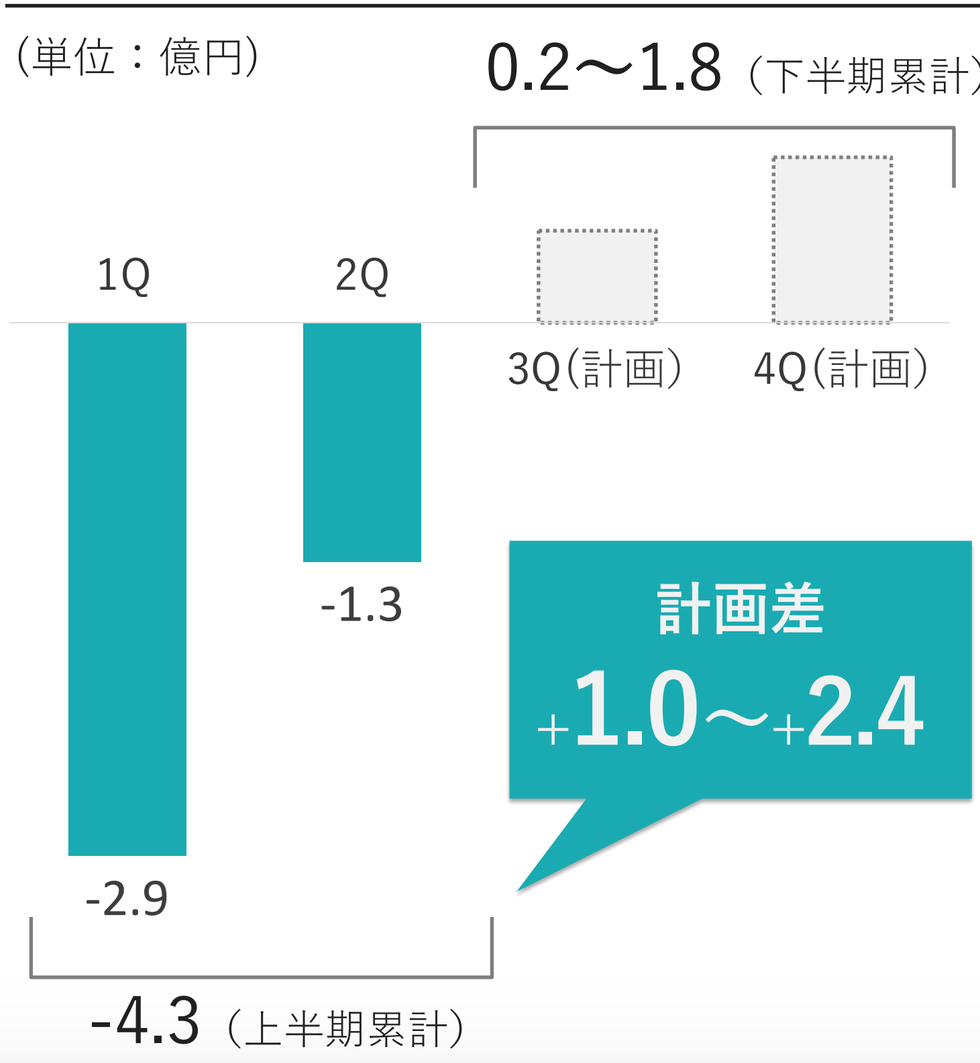
2. 事業戦略と進捗

© Mynet Inc. All rights reserved.

下半期黒字化に向けて着実に進行

上半期の営業利益が計画を大幅に上振れ。
通期業績予想も上方修正し、下半期黒字化へ着実に進行

営業利益推移（四半期）



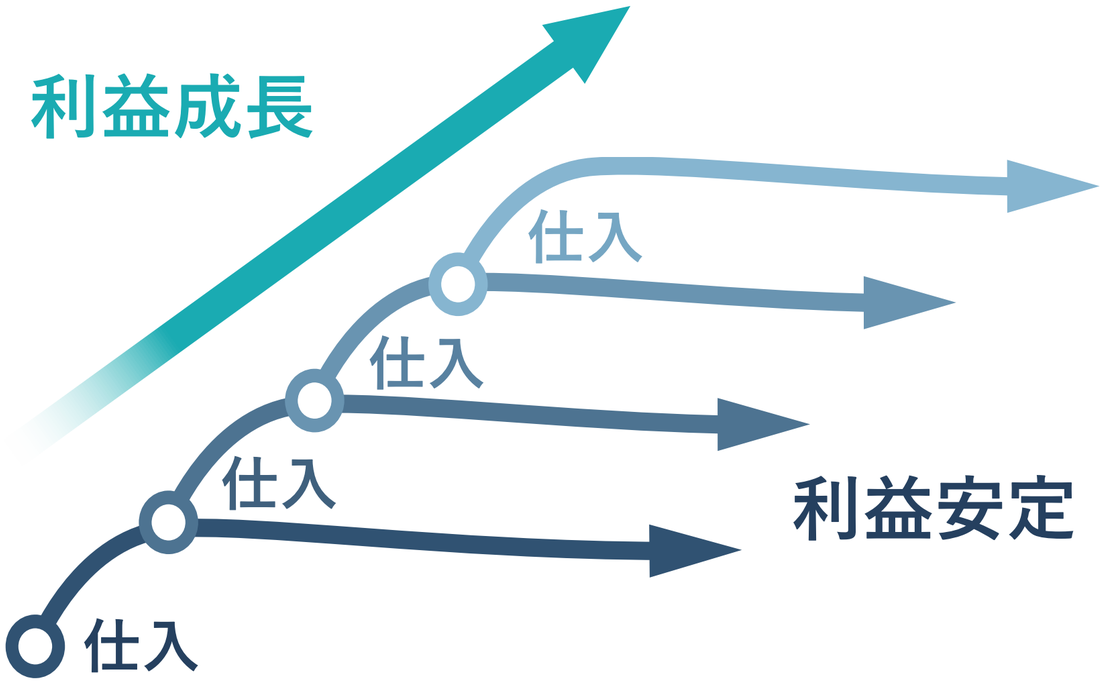
2018年12月期 通期　連結業績予想

単位：百万円	今回 修正予想	前回 発表予想
売上高	11,633 ～11,933	11,500 ～12,000
EBITDA	581 ～731	360 ～640
営業利益	-410 ～-250	-650 ～-350
経常利益	-458 ～-298	-700 ～-400
親会社株主に帰属する 当期純利益	-3,528 ～-3,388	-3,680 ～-3,400

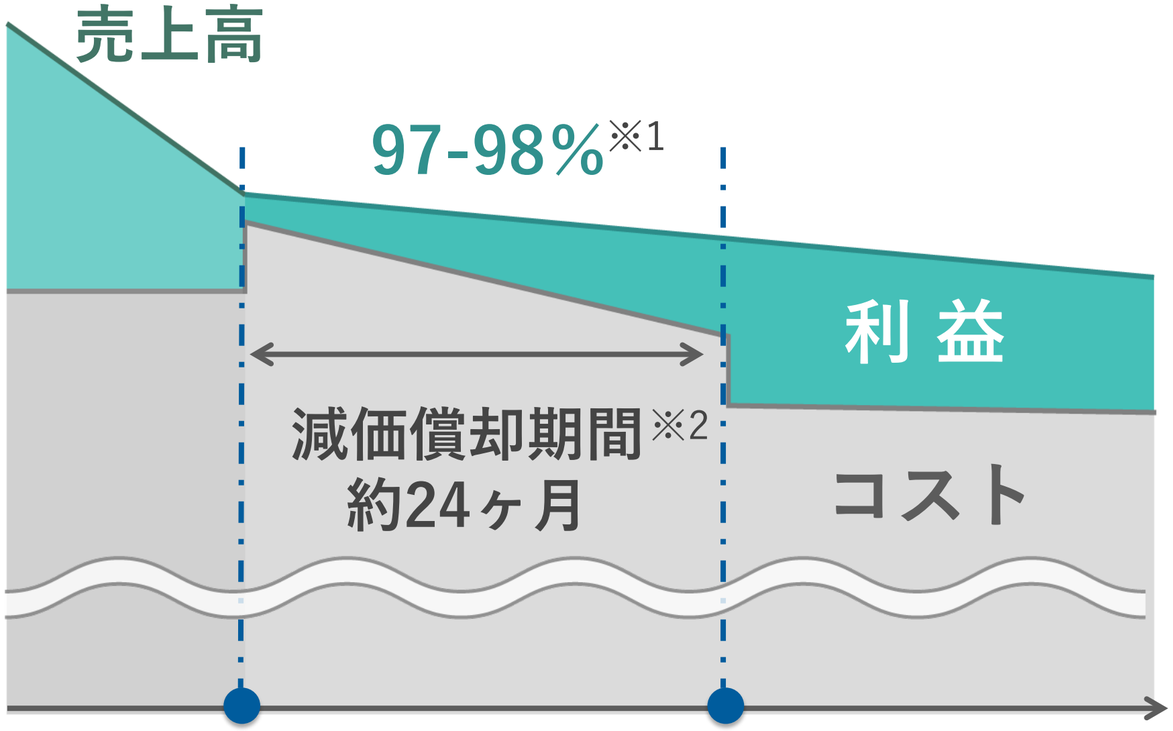
© Mynet Inc. All rights reserved.

メーカーから仕入れて利益体質にリノベーションしたタイトルを積上げ、持続的に成長するビジネスモデル

仕入モデルによる積上げ



タイトル毎の業績推移イメージ



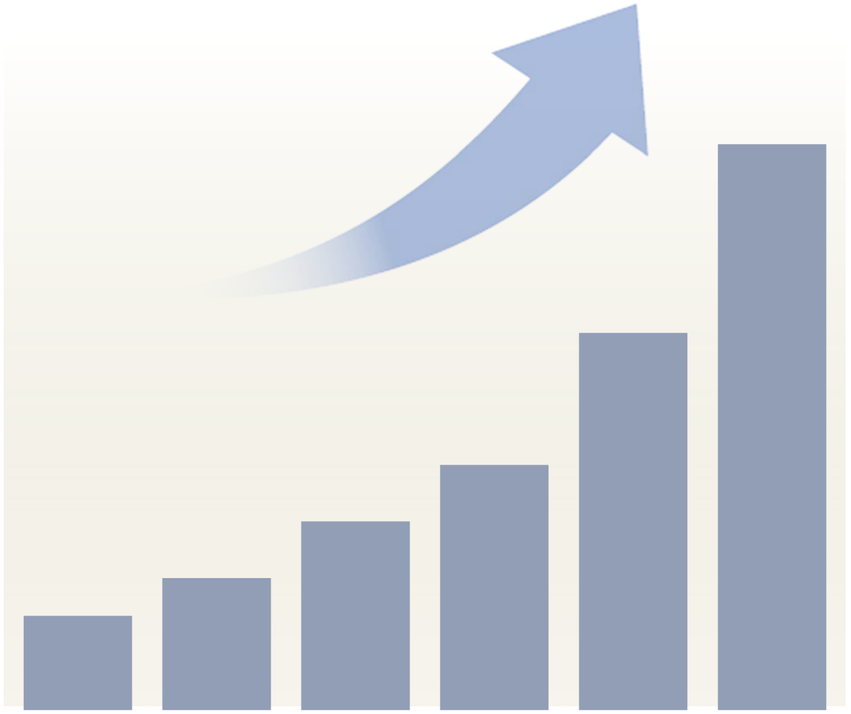
※1 月次での逓減率を表わしています。

※2 買取ったタイトルは資産計上を行い、約24ヶ月で定額償却します。

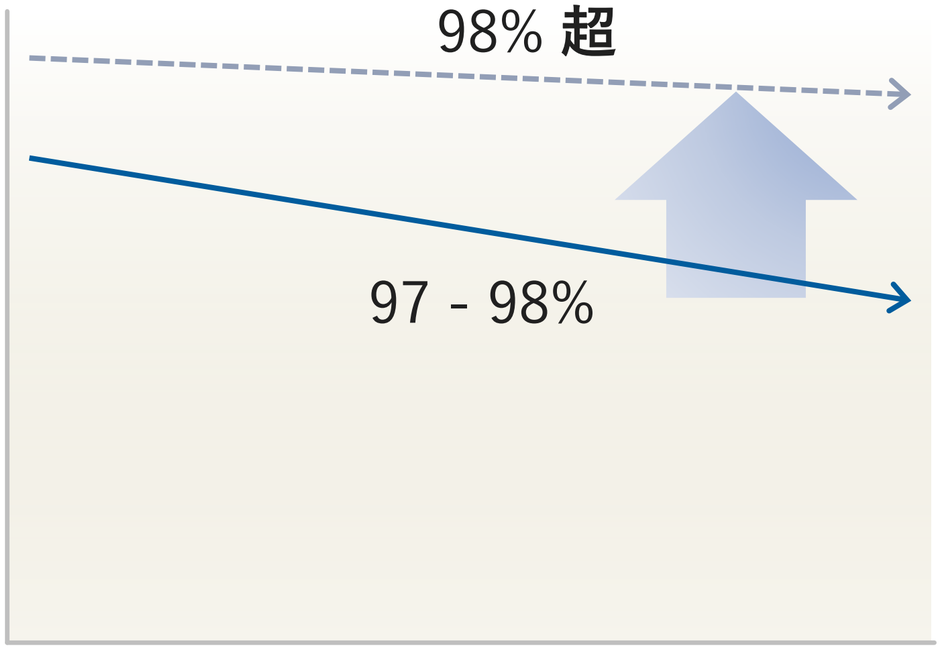
© Mynet Inc. All rights reserved.

タイトル毎にグロースチームを組成し、
機能アップデートやAI化を進めて売上成長に挑戦

タイトルグロースへのチャレンジ



売上高 月次逓減率を向上



© Mynet Inc. All rights reserved.

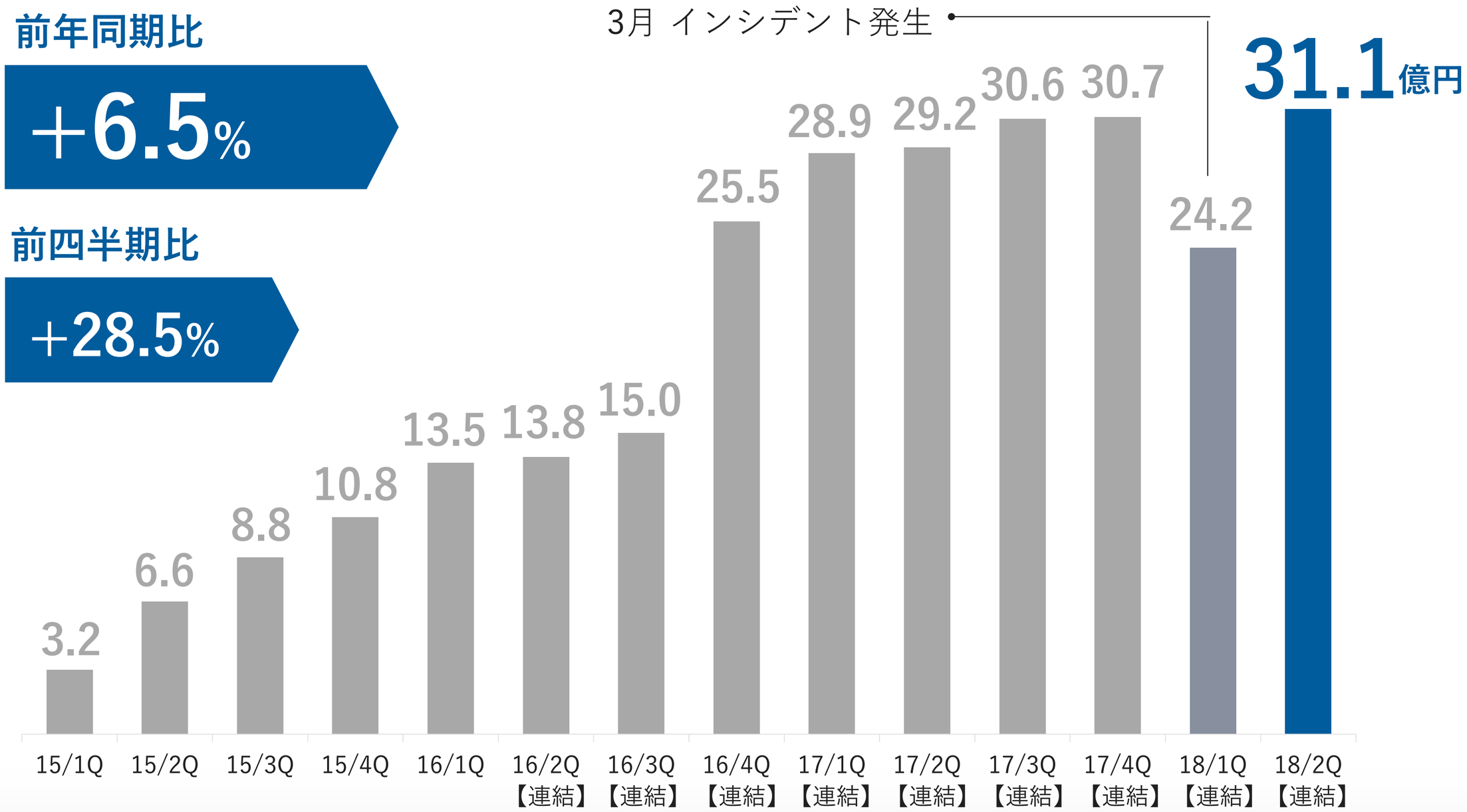
インシデント影響下でも過去最高の売上高を達成

前年同期比

+6.5%

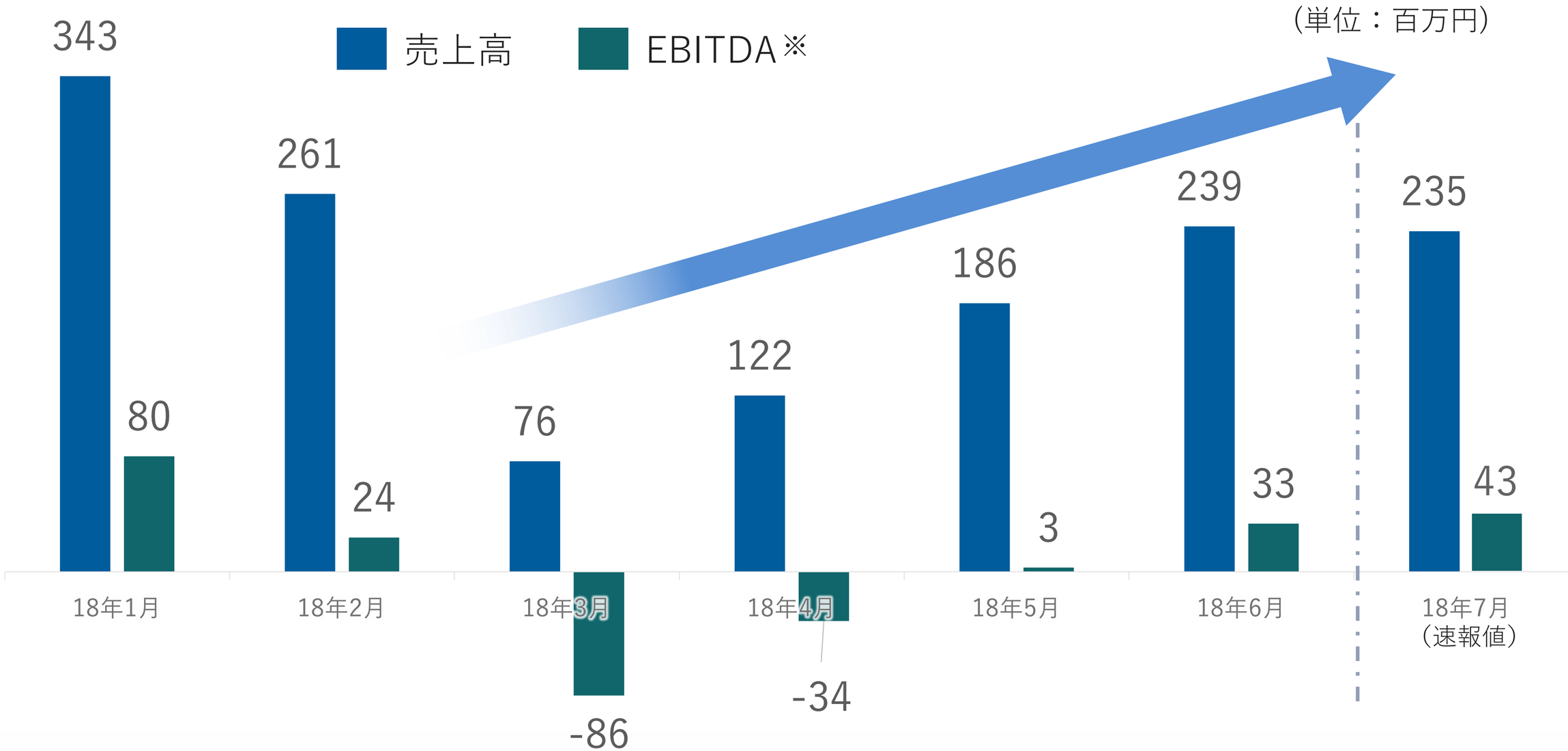
前四半期比

+28.5%



© Mynet Inc. All rights reserved.

サーバーへの不正アクセスによりサービス停止したタイトル群が想定を超えて回復、CFも黒字復帰



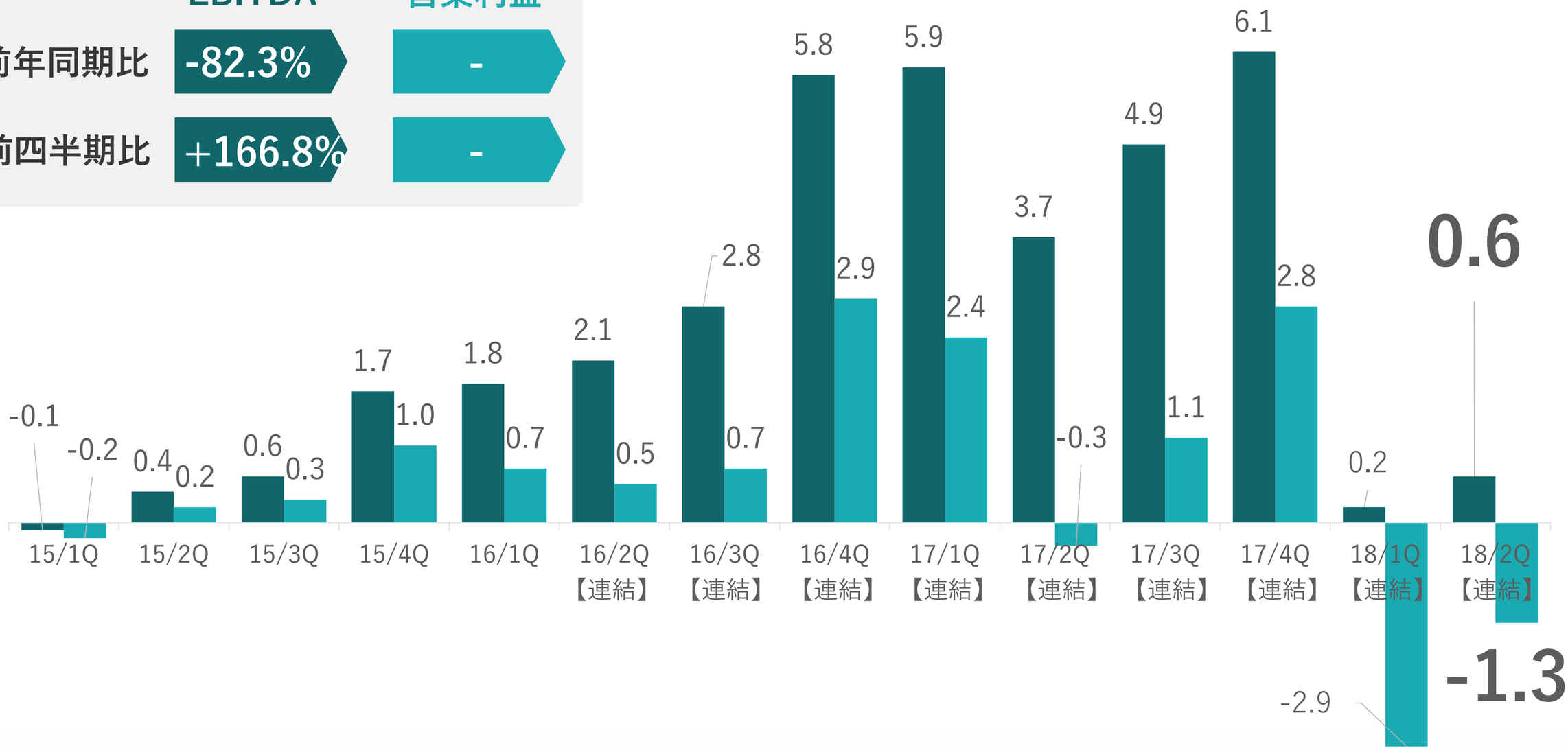
※ 営業利益に減価償却費を足し戻しているため、3月に実施したのれんの減損に関わらず、1～7月まで全て同じ条件です。

© Mynet Inc. All rights reserved.

インシデント一時費用を含めても既にEBITDAは黒字

	EBITDA	営業利益
前年同期比	-82.3%	-
前四半期比	+166.8%	-

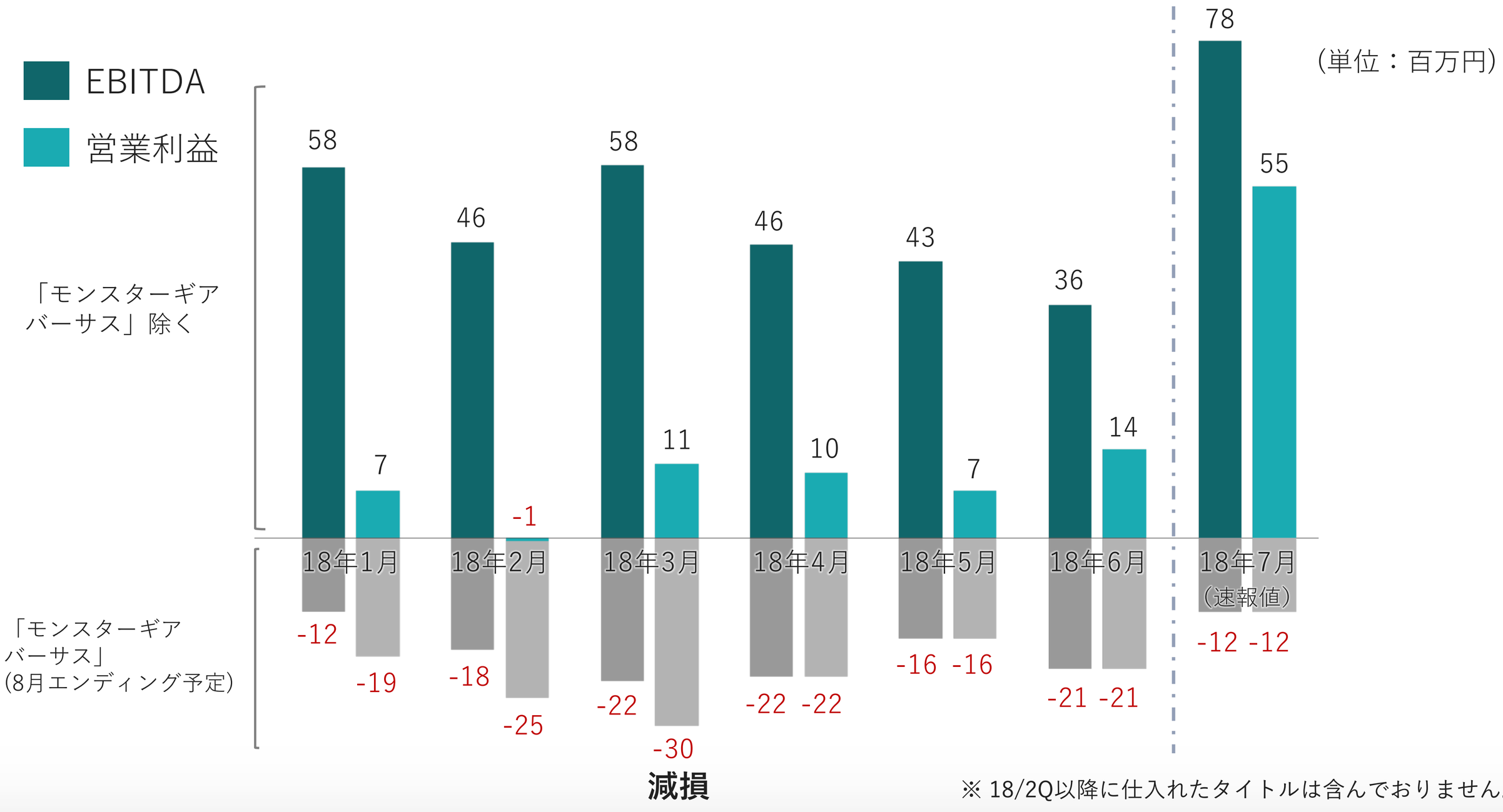
（単位：億円）



© Mynet Inc. All rights reserved.

既存タイトル(インシデント対象外) 業績推移(月次)

インシデント影響がない既存タイトルは磐石に黒字推移



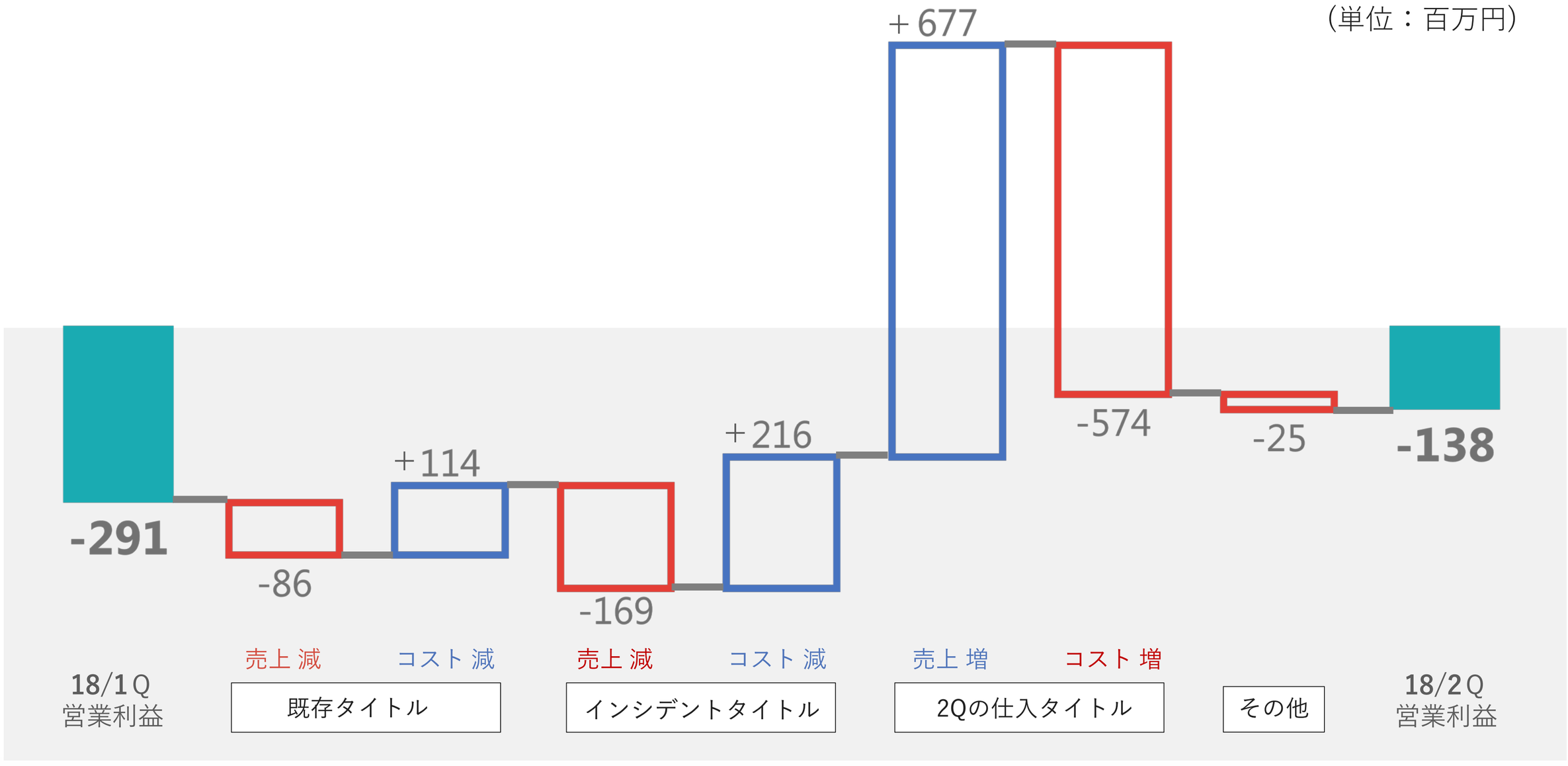
※ 18/2Q以降に仕入れたタイトルは含んでおりません。

© Mynet Inc. All rights reserved.

営業利益増減分析(四半期)

3Q以降の黒字復帰に向けて、全タイトル着実に推移

(単位：百万円)



※ 売上は変動費を抜いた限界利益で算出、コストは固定費のみで算出しています。

MYNET © Mynet Inc. All rights reserved.

セキュリティ抜本対策など一時的に販管費が増加

単位：百万円	【連結】18/2Q	【連結】17/2Q	前年同期比	【連結】18/1Q	前四半期比
売上高	3,112	2,921	+6.5%	2,421	+28.5%
売上総利益	1,137	963	+17.9%	802	+41.6%
販売管理費	1,275	1,000	+27.5%	1,093	+16.6%
EBITDA	66	376	-82.3%	24	+166.8%
EBITDAマージン	2.1%	12.8%	-10.7pt	1.0%	+1.1pt
営業利益	-138	-36	-	-291	-
営業利益率	-	-	-	-	-
経常利益	-138	-44	-	-319	-
親会社株主に帰属する当期純利益	-240	-275	-	-3,287	-

© Mynet Inc. All rights reserved.

費用推移(四半期)

前四半期の減損により償却負担が減少

単位：百万円 下段は売上比	【連結】 17/2Q	【連結】 17/3Q	【連結】 17/4Q	【連結】 18/1Q	【連結】 18/2Q
PF使用料	855	887	827	632	900
	29.2%	28.9%	26.9%	26.1%	28.9%
サーバー費用	129	129	136	126	201
	4.4%	4.2%	4.4%	5.2%	6.4%
外注費	506	462	423	444	547
	17.3%	15.1%	13.7%	18.3%	17.5%
減価償却費	292	258	213	197	119
	9.9%	8.4%	6.9%	8.1%	3.8%
のれん償却	120	118	118	118	85
	4.1%	3.8%	3.8%	4.9%	2.7%
人件費・採用費	679	685	704	736	848
	23.2%	22.3%	22.9%	30.4%	27.2%
オフィス費用	74	78	83	80	87
	2.5%	2.5%	2.7%	3.3%	2.8%
広告宣伝費	76	65	65	42	75
	2.6%	2.1%	2.1%	1.7%	2.4%
その他	224	261	218	333	384
	7.6%	8.5%	7.1%	13.7%	12.3%

© Mynet Inc. All rights reserved.

貸借対照表(四半期)

自己資本比率は47.8%と再び上昇ベクトル

単位：百万円	【連結】18/2Q	【連結】17/2Q	前年同期比	【連結】18/1Q	前四半期比
流動資産	4,537	4,382	+3.5%	6,123	-25.9%
現金及び預金	2,379	2,501	-4.8%	4,333	-45.0%
固定資産	2,462	4,723	-47.8%	1,386	+77.5%
総資産	6,999	9,105	-23.1%	7,510	-6.7%
流動負債	2,320	2,177	+6.5%	2,559	-9.3%
固定負債	1,318	309	+325.2%	1,367	-3.6%
純資産	3,360	6,617	-49.2%	3,582	-6.2%
資本金	2,990	2,953	+1.2%	2,981	+0.3%
自己資本比率	47.8%	72.6%	-24.8pt	47.5%	+0.3pt

© Mynet Inc. All rights reserved.

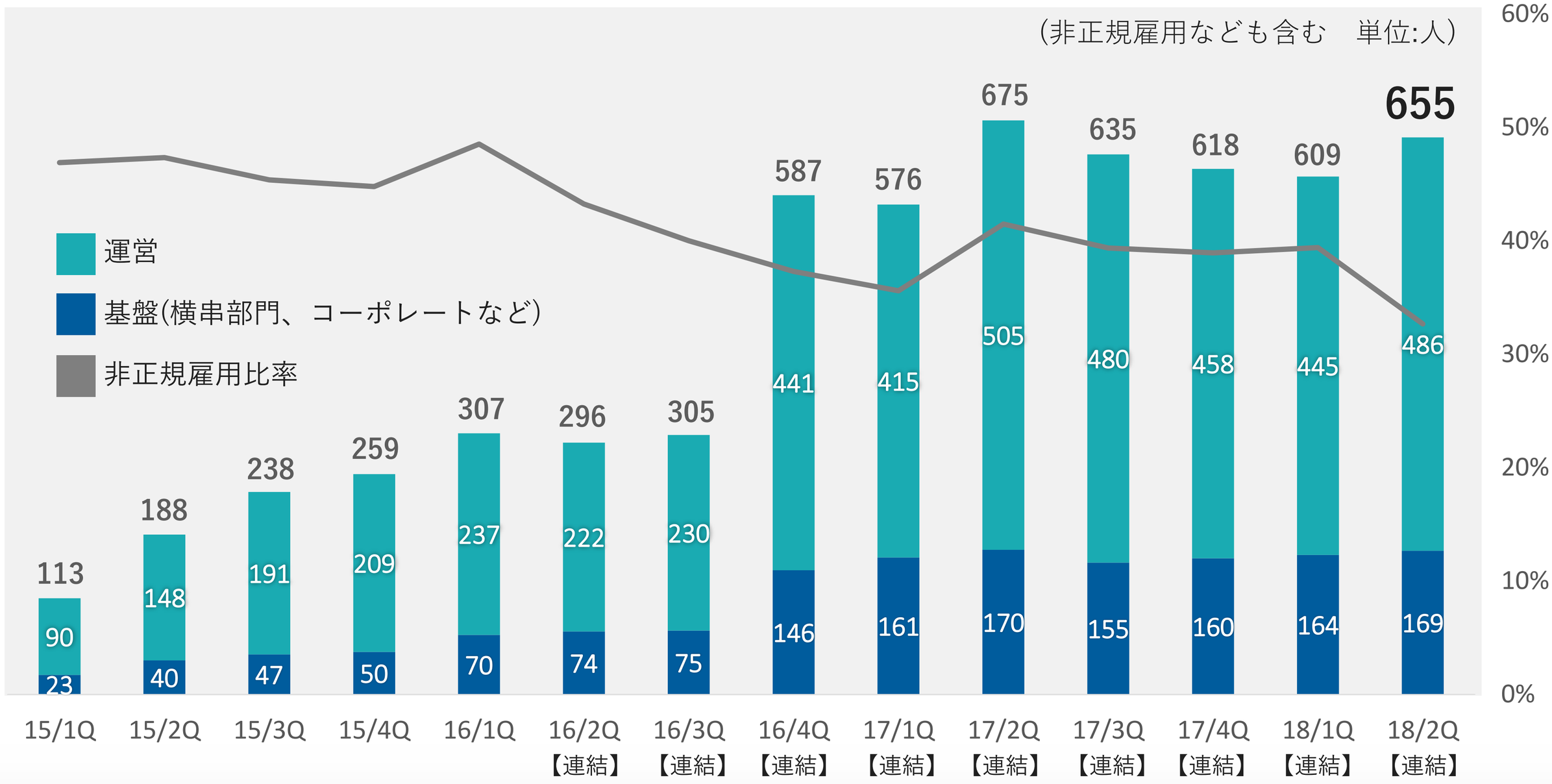
累計営業CFは黒字達成、キャッシュ創出力も回復

単位：百万円	【連結】18/2Q累計	【連結】17/2Q累計	前年比
営業活動によるCF	208	1,061	-80.3%
減価償却費及びのれん	520	764	-31.8%
投資活動によるCF	-1,609	-499	-
フリーキャッシュフロー	-1,401	562	-
財務活動によるCF	1,488	-607	-
現預金の増減額	87	-45	-
現預金期首残高	2,292	2,546	-10.0%
現預金期末残高	2,379	2,501	-4.8%

© Mynet Inc. All rights reserved.

従業員数推移(四半期)

グラニの事業買収により強力なメンバーが多数合流



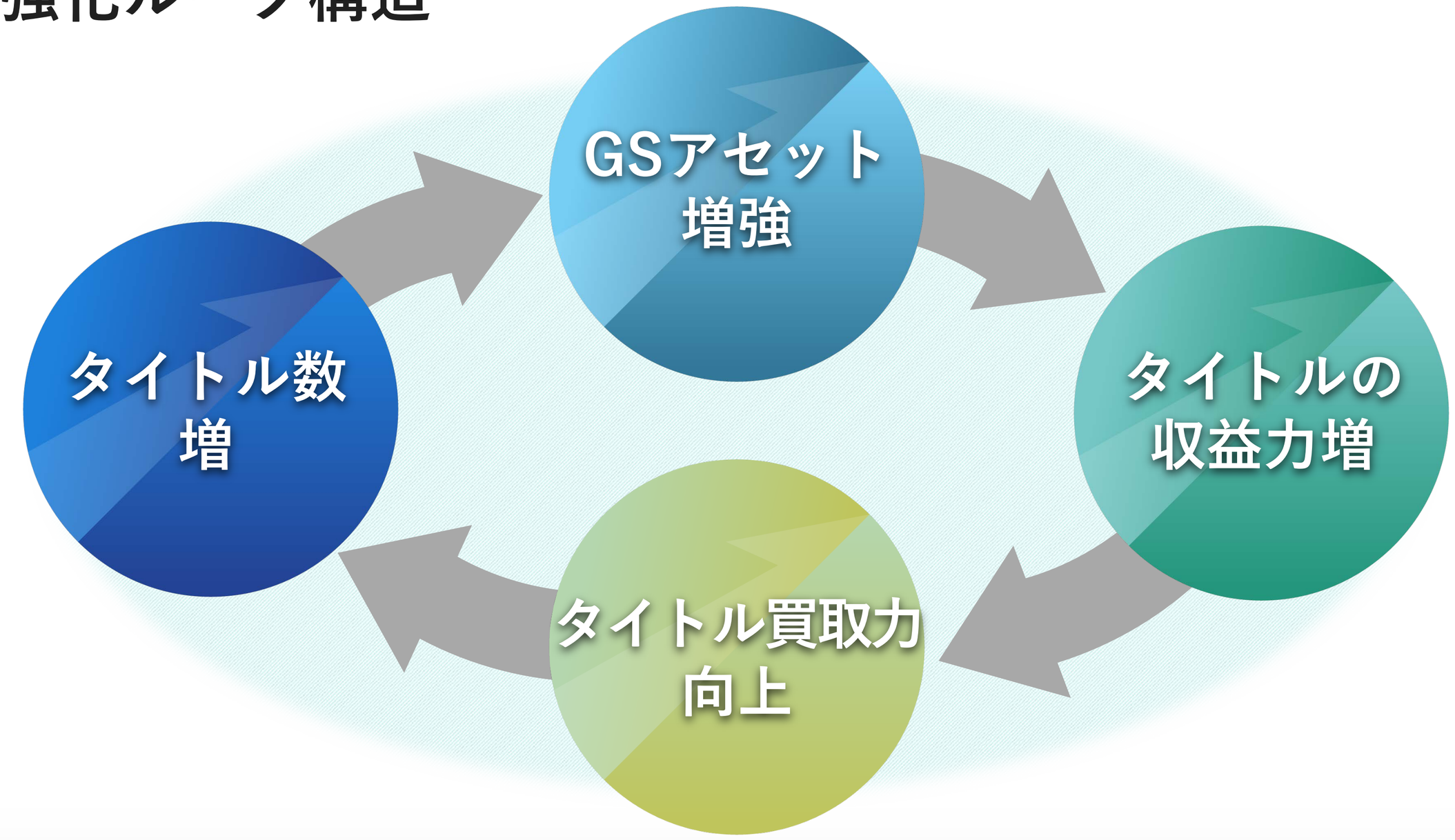
© Mynet Inc. All rights reserved.

1.決算概要

2. 事業戦略と進捗

© Mynet Inc. All rights reserved.

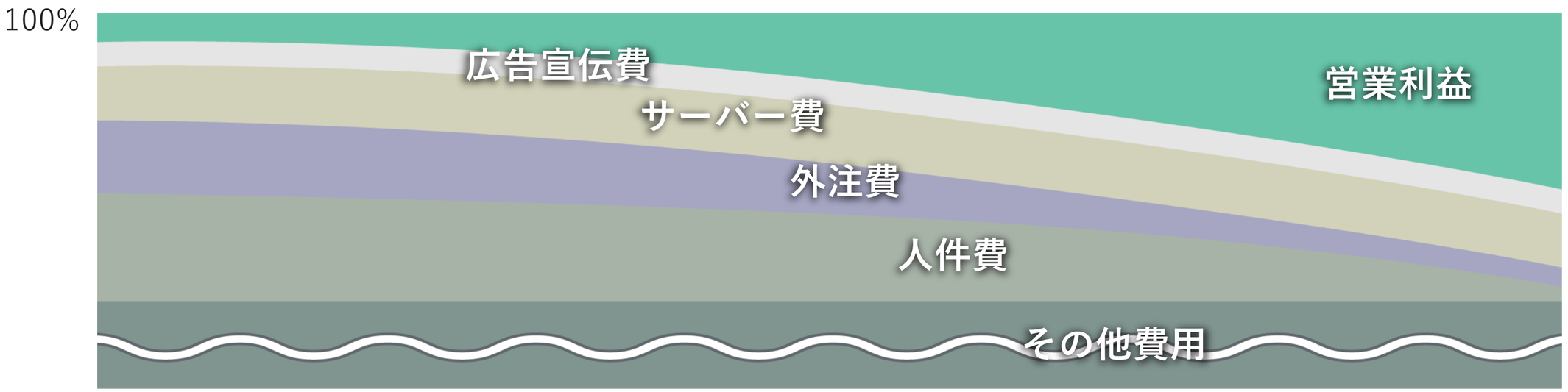
タイトル数を積み上げるほど収益力が高まる強化ループ構造



© Mynet Inc. All rights reserved.

GSアセットの活用でタイトル利益率は上昇。
各タイトルを長期利益化し、10年空間を実現する

各科目の対売上比率推移イメージ

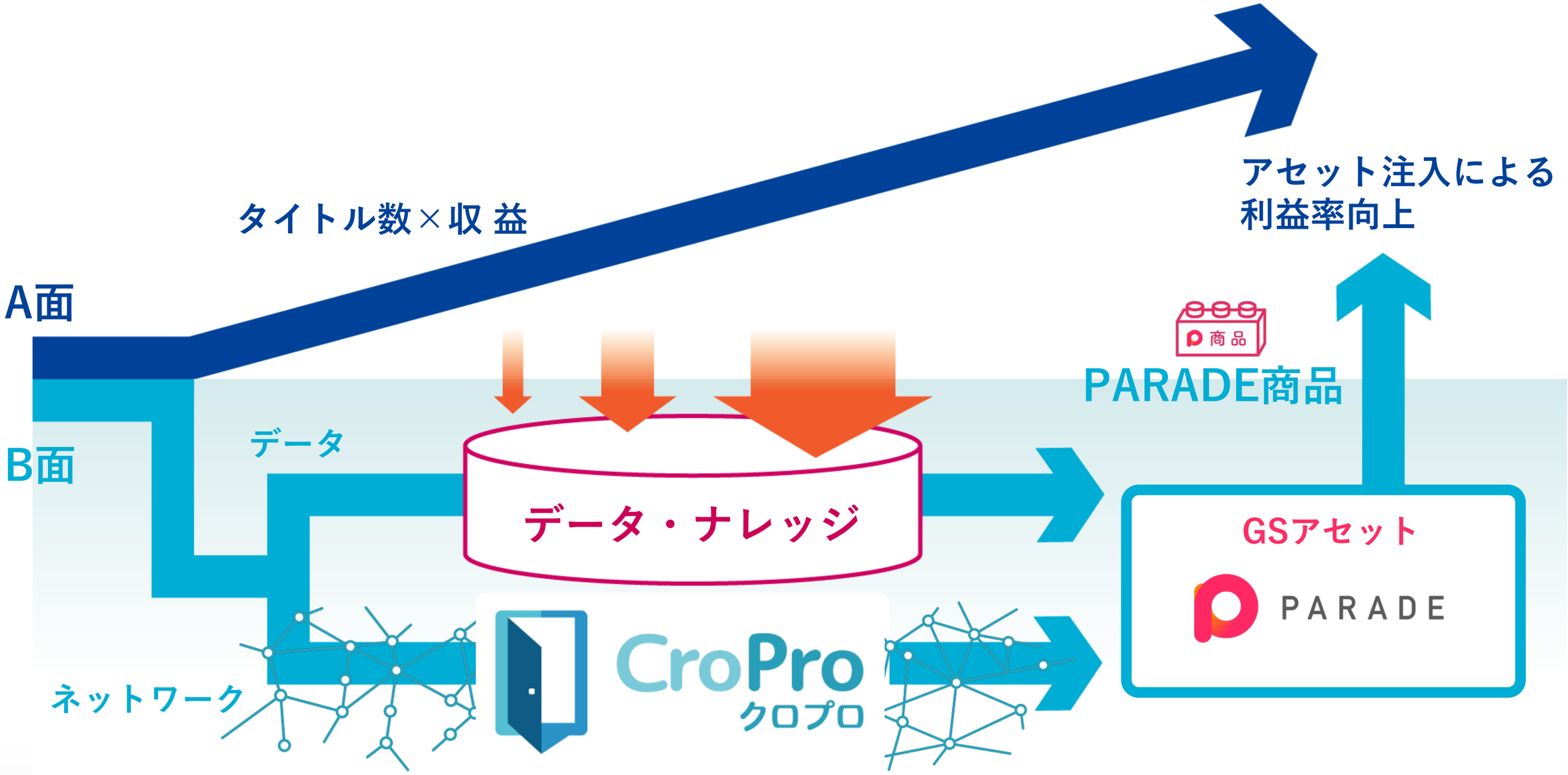


営業利益 ↑	AI化（商材精度、人のパフォーマンス向上）
広告宣伝費 ↓	送集客・CroPro・ASO・インハウス運用
サーバー費用 ↓	サーバーコスト圧縮
外注費 ↓	イラストアセット
人件費 ↓	自動化BPR

MYNET © Mynet Inc. All rights reserved.

タイトル数＝AI化基盤

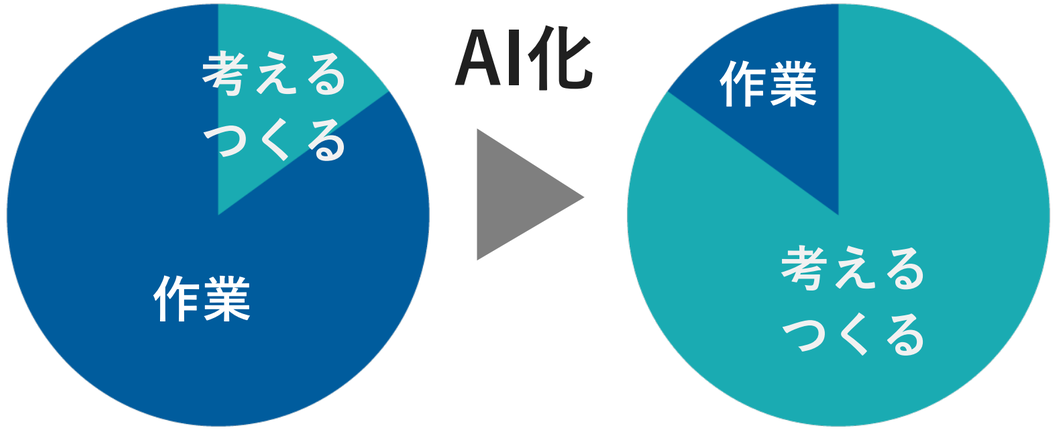
国内最大数のゲーム空間のリアルタイムデータが蓄積。
他社には真似できない機械学習・AI化基盤を構築



© Mynet Inc. All rights reserved.

AI時代の到来と100タイトル10年空間の実現に向けて、全領域のAI進化と650人総AI人材化を推進。AIスタジオ下で先行2タイトル2チームのAI化実装を開始

人とAIのハイブリッド運転化



作業は機械に任せ、予測精度はAIに任せ、人はクリエイティブに集中しパフォーマンスを最大化

GSアセットのフルスタック導入



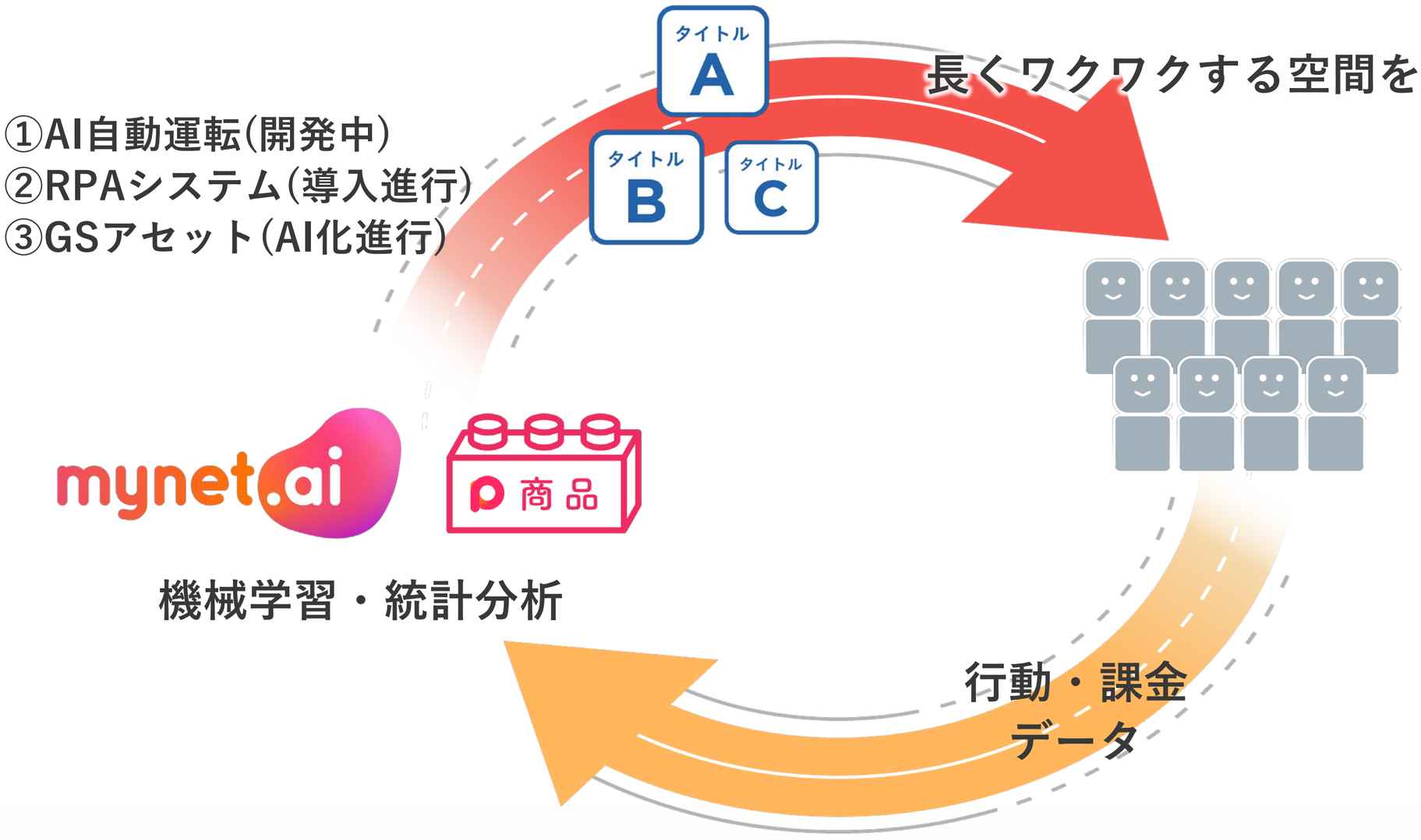
・送集客パッケージ　・ASOパッケージ　・ガチャ･アイテム分析
・イベント分析　・オンライン広告出稿
・スマート進行管理　・イラストアセット
など全26商品（6月現在）

AIスタジオ下で運営する2タイトルにGSアセットをフルスタック導入。全商品のAI進化を推進

MYNET © Mynet Inc. All rights reserved.

全領域AI進化の推進

mynet.aiによるAI運転の自社開発に加え、他AI企業との連携でRPA導入やGSアセットのAI化を進行中

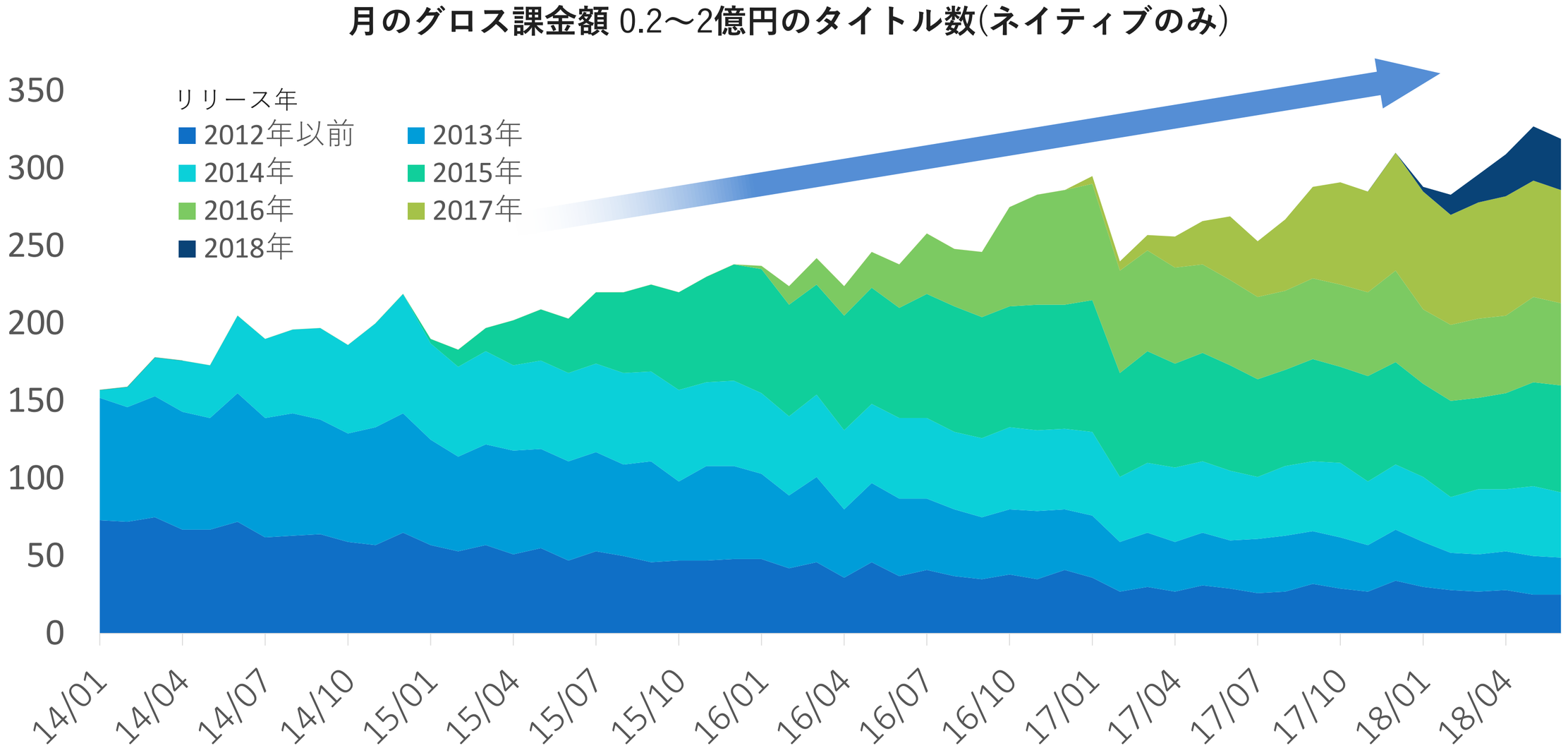


© Mynet Inc. All rights reserved.

仕入の進捗

© Mynet Inc. All rights reserved.

当社の得意領域である月のグロス課金額0.2～2億円のタイトル数は増加傾向



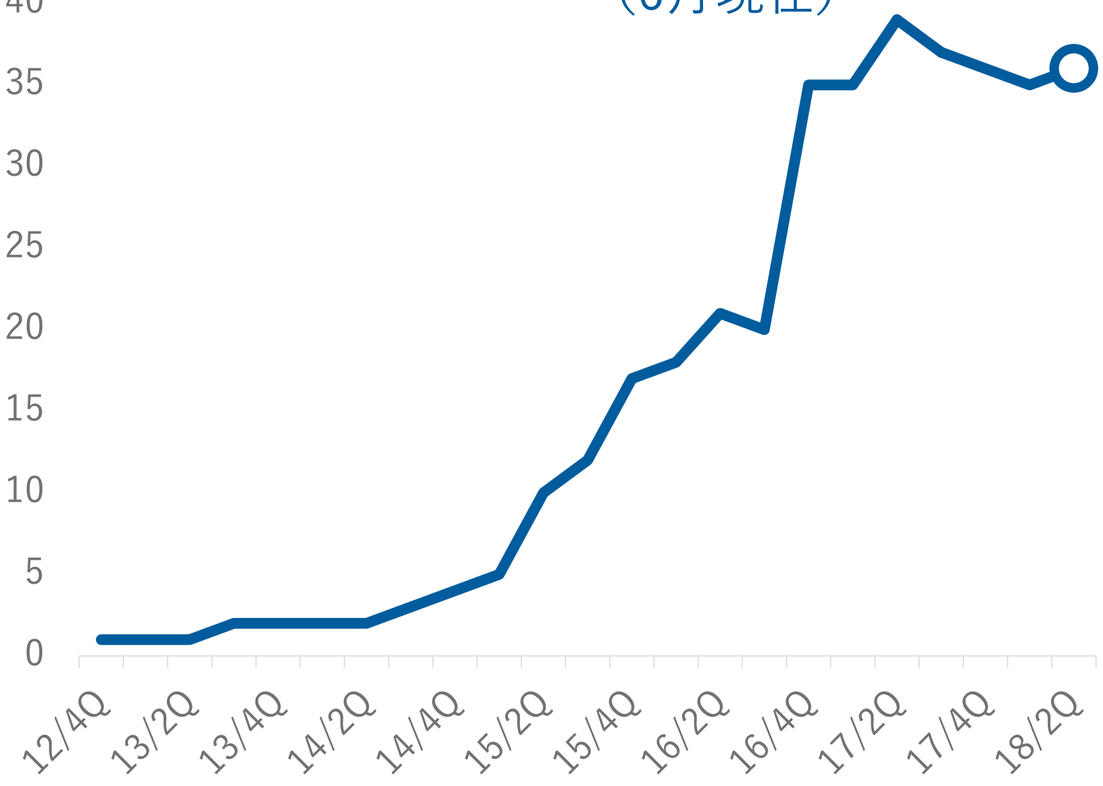
出所：App Annieより当社調べ　　データ条件：2014年1月~2018年6月、日本、iOS & Google Play合計

© Mynet Inc. All rights reserved.

100タイトルに向けて、月平均1本ペースで仕入を実施

運営タイトル数推移

36タイトル運営※
（6月現在）



2Qの仕入とエンディング

仕入　4タイトル

4月　「神獄のヴァルハラゲート」
「黒騎士と白の魔王」
「非公開タイトル」
6月　「非公開タイトル」

エンディング＆運営終了　3タイトル

4月　「三国INFINITY エクスタシー」

「HUNTER×HUNTER バトルコレクション /
HUNTER×HUNTER トリプルスターコレクション」
「HUNTER×HUNTER アドバンスコレクション」

3Q以降に確定している仕入　2タイトル

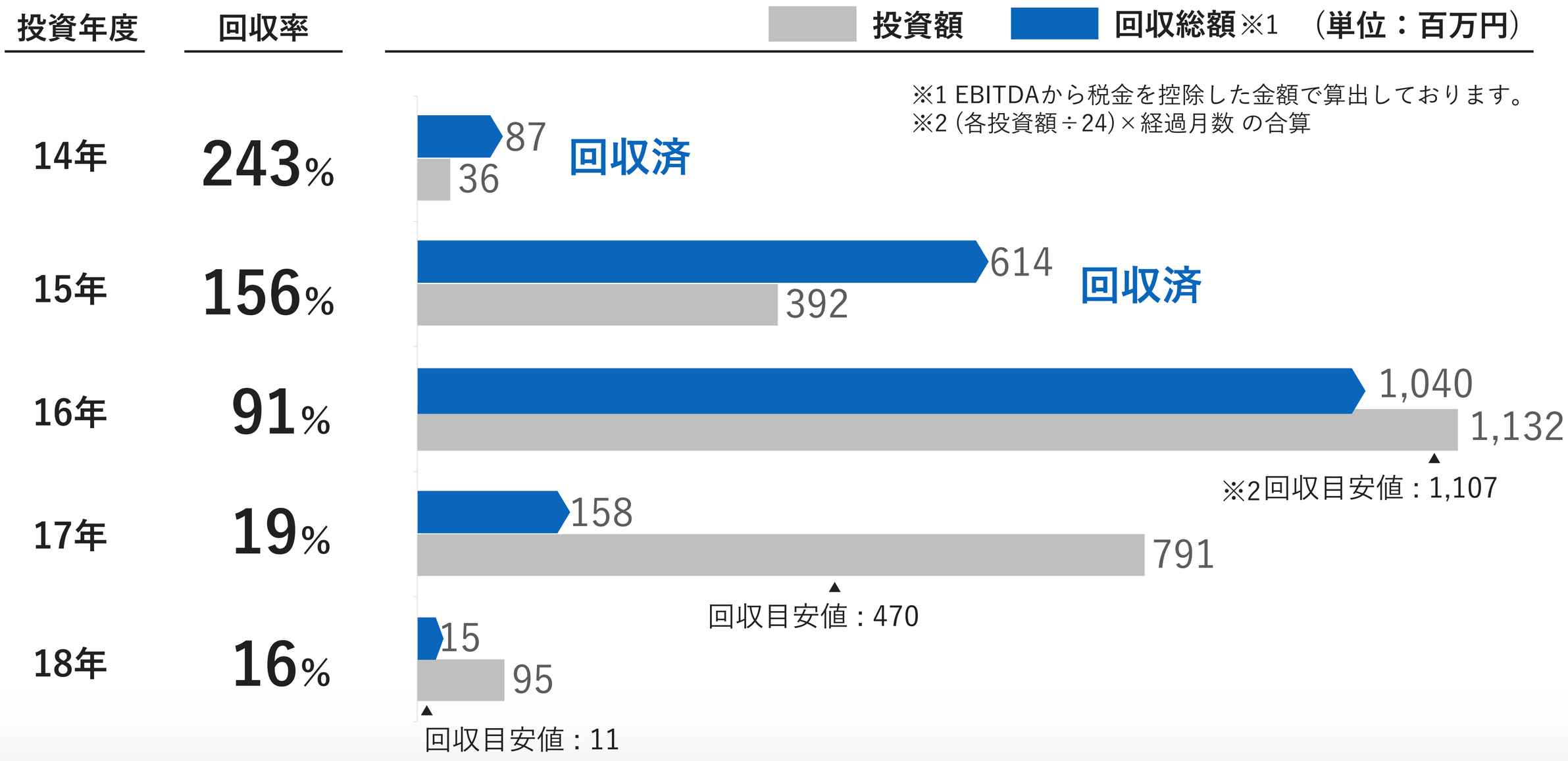
7月　「オトメ勇者」「非公開タイトル」

※ 運営タイトル数カウント方法について：収益帰属開始タイミングで加え、エンディングした翌月から減らしています。

© Mynet Inc. All rights reserved.

投資回収の実績(タイトル買取)

14･15年仕入分は投資額を既に全額回収。
基準の24ヶ月経過後も企業価値向上に貢献



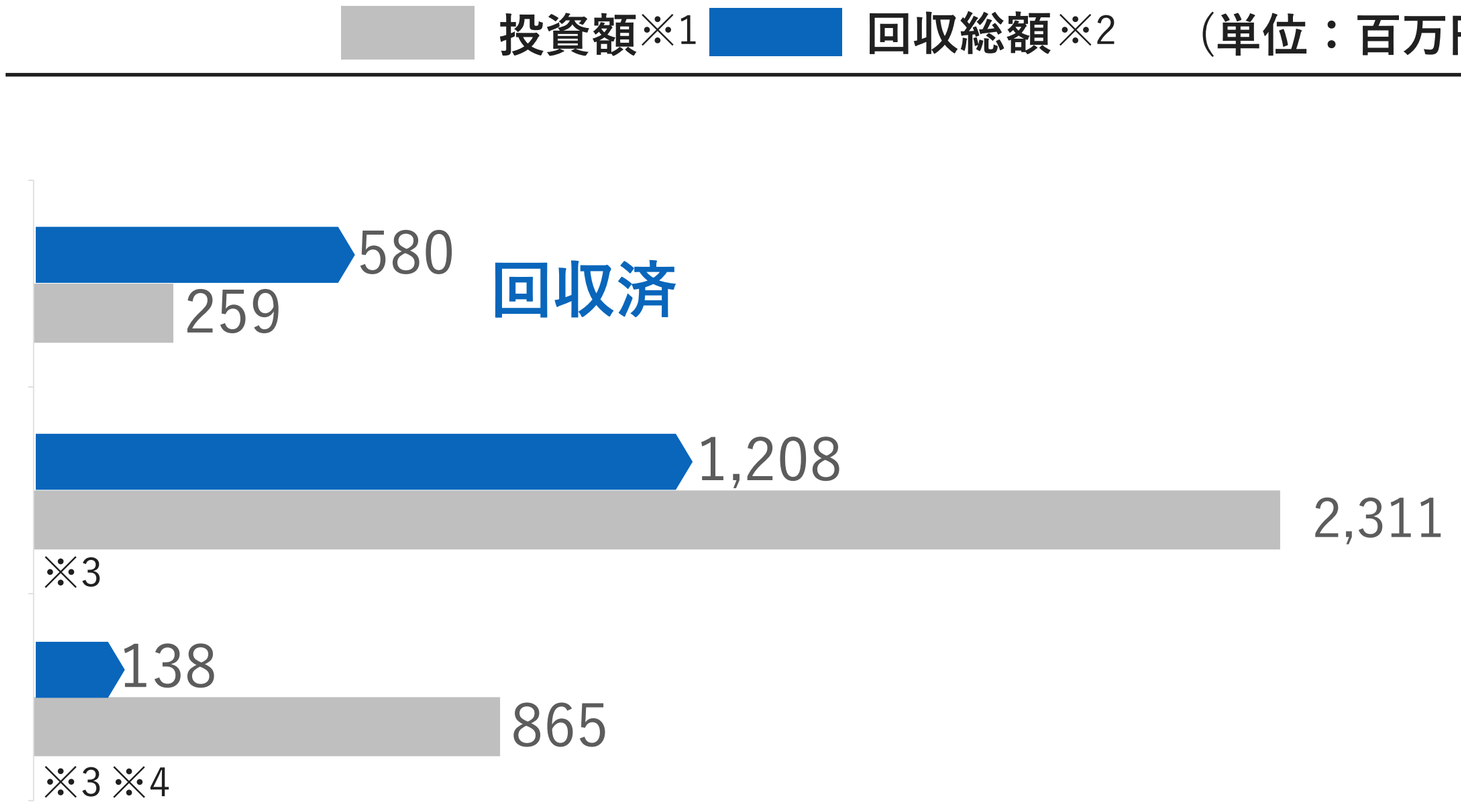
※1 EBITDAから税金を控除した金額で算出しております。
※2 (各投資額÷24)×経過月数 の合算

© Mynet Inc. All rights reserved.

投資回収の実績(企業買収)

ポケラボ案件は想定以上の早さで全額回収を達成。
グラニ案件の回収速度も想定以上

案件	回収率
16年6月 ㈱ポケラボ吸収分割後 分割会社の子会社化	223%
16年11月 クルーズ㈱の ゲーム事業の一部買収	52%
18年4月 ㈱グラニのゲーム事業買収	16%



※1 のれんに「ドラゴンタクティクス」及び「ミリオンアーサーエクスタシス」を協業からステップ買取した際の買取金額を含めて算出しております。
※2 EBITDAから税金を控除した金額で算出しております。
※3 投資時のシミュレーションから経済条件の変更（協業からのステップ買取や、リスタートタイトルの海外ローンチなどによる収益性の増加や取得価額の価額修正)や既存タイトルの増減があり回収目安値は算出困難なため、実績値のみを記載しております。
※4 のれんの金額は、当第２四半期会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額です。

© Mynet Inc. All rights reserved.

新規事業

© Mynet Inc. All rights reserved.

Active Sonarを中心に積極投資を継続。
スマートフォンゲームのマーケティングにおける新しい常識を創出

ActiveSonar

Next Marketing Summit

NEXT MARKETING

MeegusDSP

次の新規事業創出へ

2018年12月期

Active Sonar

広告情報の一元管理をはじめとした
スマートフォンゲーム企業向け
マーケティングソリューション

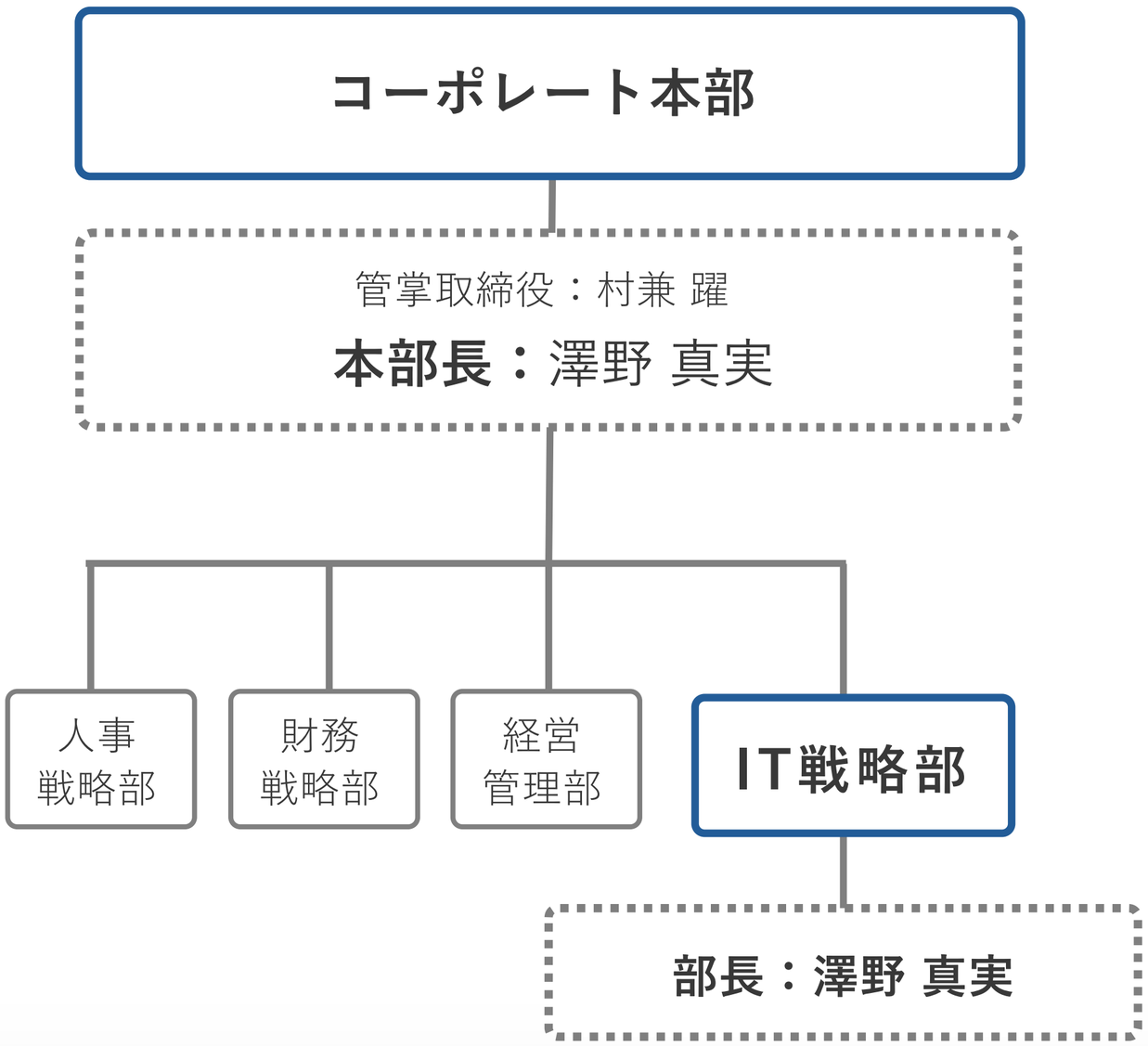
© Mynet Inc. All rights reserved.

組織体制

© Mynet Inc. All rights reserved.

コーポレート機能の強化

6月に澤野真実がコーポレート本部長に就任。
セキュリティガバナンスを中心にコーポレートを強化





澤野 真実

大手外資系マネジメントコンサルティングファームにて情報通信、金融、製造、消費財等の幅広い業種の事業戦略、成長戦略、営業戦略、IT戦略、ITガバナンス、業務改革等のプロジェクトに従事。その後、グローバルに展開するIT情報サービス企業に転じ、保険事業部長、経営企画部長、事業戦略本部長等を歴任後、COOとして主に企画・管理部門を担当。2018年1月より株式会社マイネットにCIO兼IT戦略部長(現任)として参画。4月に執行役員に就任（現任）。6月にコーポレート本部長に就任（現任）。

© Mynet Inc. All rights reserved.

中期経営ビジョン



© Mynet Inc. All rights reserved.



ご清聴ありがとうございました

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」（forward-looking statements）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 Inc. All rights reserved.

参考資料

© Mynet Inc. All rights reserved.

会社概要

社　名	株式会社マイネット	資本金	29億9,083万円
設　立	2006年6月	従業員数	655名（2018年6月現在）
事業領域	ゲームサービス事業	所在地	東京都港区北青山2-11-3 A-PLACE青山

役　名	氏　名	生年月	主な職歴
代表取締役社長	上原 仁	昭和49年11月	日本電信電話株式会社、NTTレゾナント
取締役 副社長	嶺井 政人	昭和59年9月	モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社
取締役	村兼 躍	昭和40年10月	クレディ・スイス証券株式会社
社外取締役	和田 洋一	昭和34年5月	スクウェア・エニックス・ホールディングス　代表取締役社長

ほか監査等委員である取締役4名

企業理念	「会いたいときに会いたい人に会える社会の実現」
経営ビジョン	人と人とを結びつける「オンライン時代の100年企業」

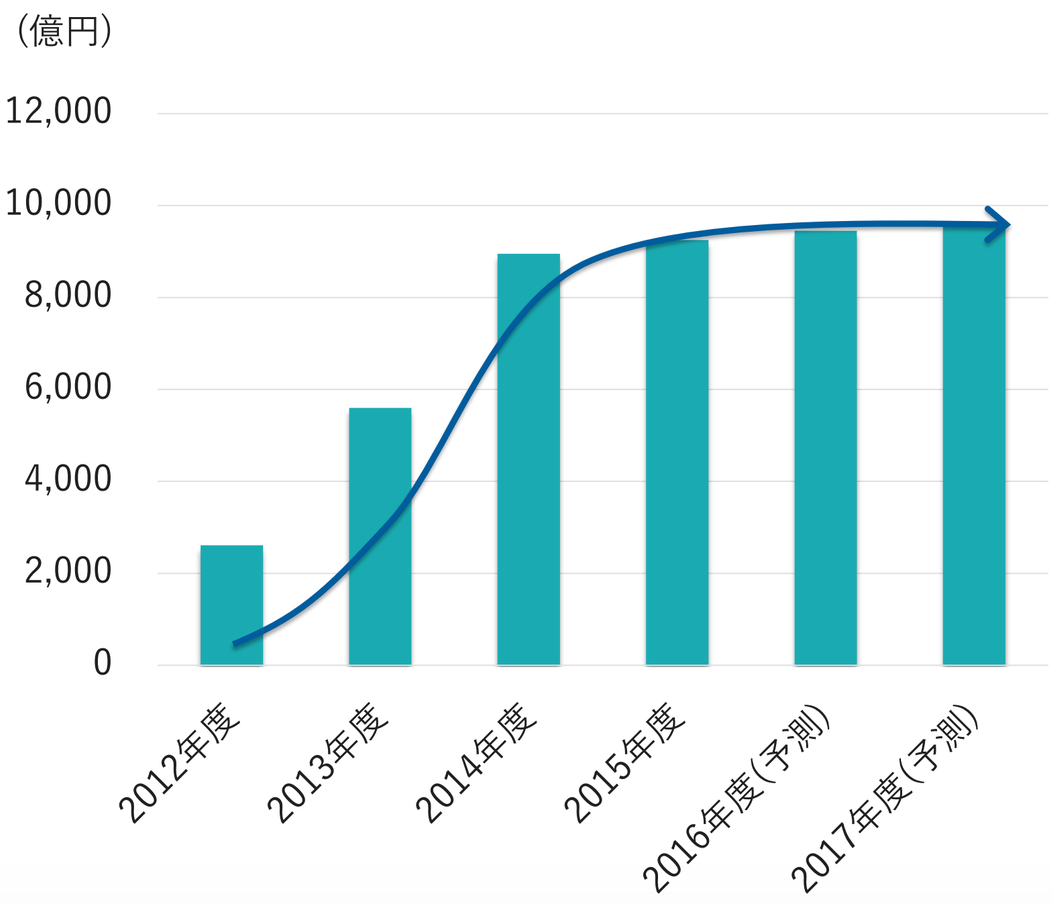


© Mynet Inc. All rights reserved.

スマートフォンゲームの市場環境

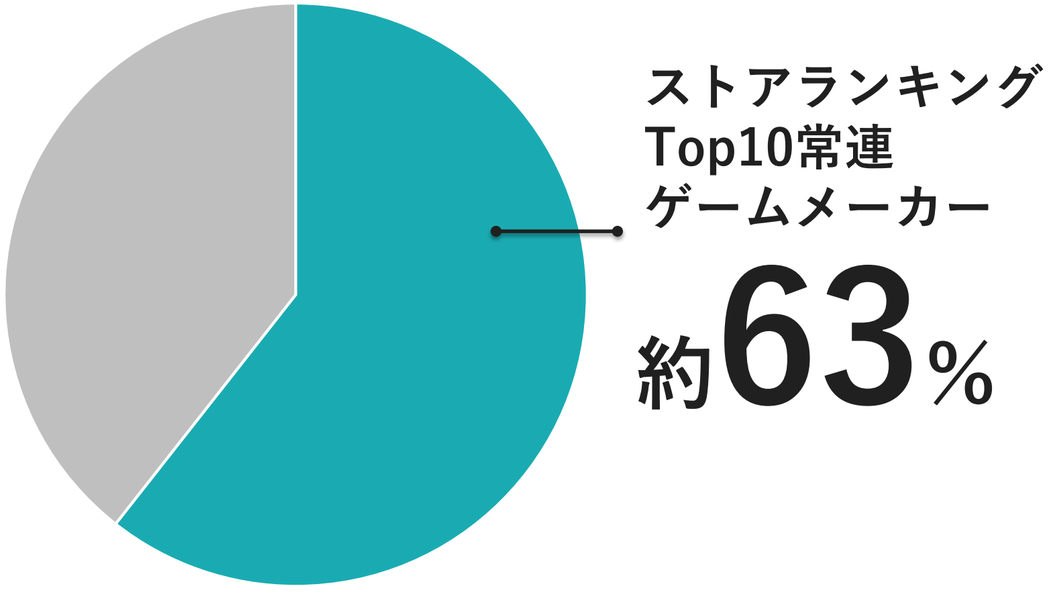
市場の成熟化による経営効率化ニーズが顕在化。
寡占化の進行も伴い、タイトル卸が進行

国内スマートフォンゲーム市場規模推移と予測



出所：矢野経済研究所

国内スマートフォンゲーム市場構成比



出所：App Annieより当社調べ
データ条件：2017年1月~2017年12月、日本、iOS&Google Play合計

© Mynet Inc. All rights reserved.

MYNET経営戦略

組織戦略

・ONE MYNET
・アメーバ経営

事業戦略

・100タイトル
100チーム
・サービスエンジン

新規事業

ハンマー＆
フォーカス

企業戦略

（オンライン三原則）

理念・ビジョン

© Mynet Inc. All rights reserved.

経営理念

「会いたいときに会いたい人に
会える社会の実現」

経営ビジョン

「オンライン時代の100年企業」

マイネットグループは、不可逆に進む世界のオンライン化の先端で
人と人とを結び付けるサービスを提供し続ける
「オンライン時代の100年企業」です

© Mynet Inc. All rights reserved.

オンライン化社会の3原則に則った事業・組織を創出

Open Architecture

情報やシステムの設計・仕様を公開し、誰もがオープンにつながれる構造を担保すること。例：当社の運営移管はあらゆるプログラミング言語やゲームタイプに対応できる

Network Effect

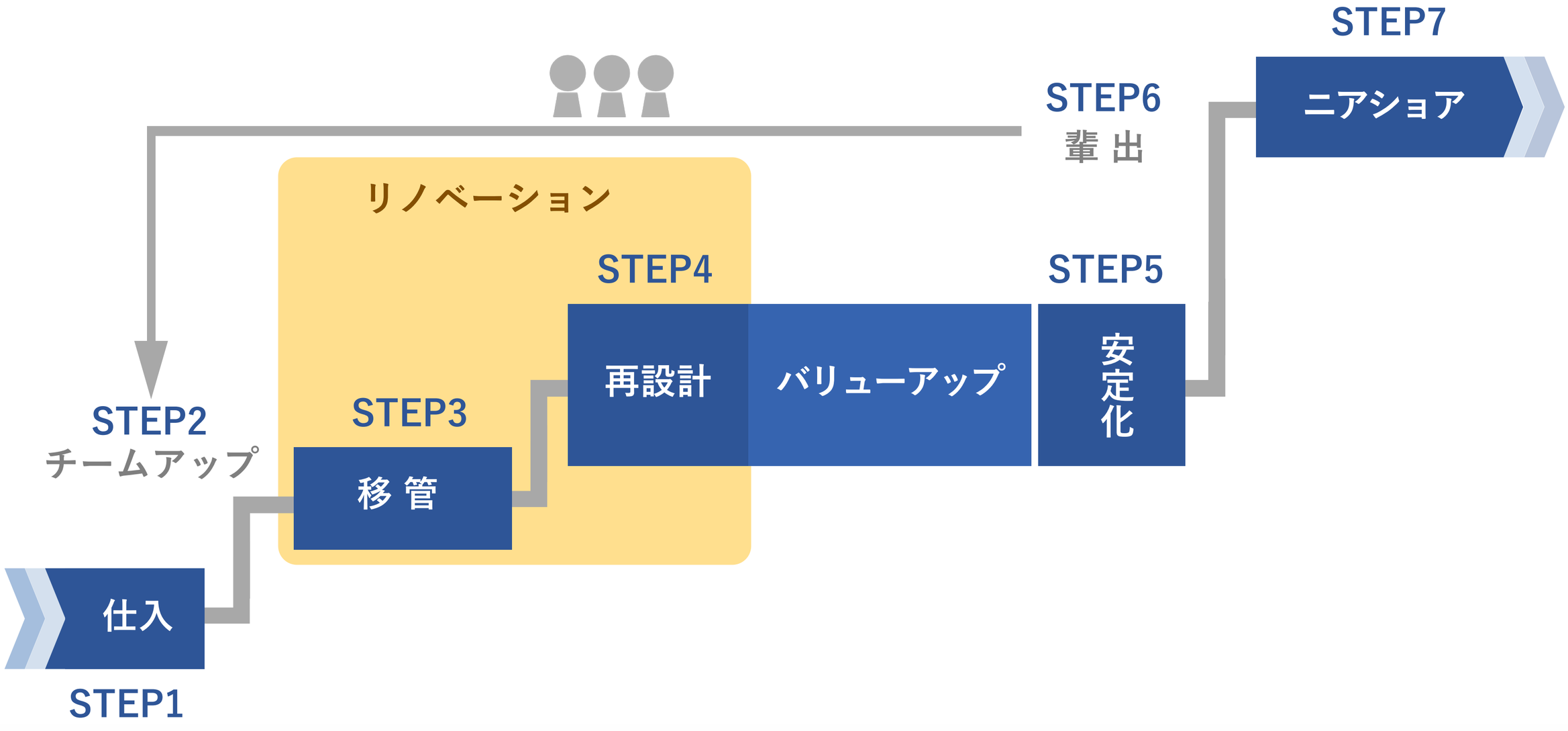
参加者が増えれば増えるほどネットワークの価値が高まる構造を担保すること。例：当社のCroProは参加企業が増えるほど集客量が増え、そこに当社は最大数のタイトルを投入して価値を享受する

Data is King

オンライン社会はデータの保有こそが競争力。領域の濃密なデータを自動蓄積する構造を担保すること。例：当社のゲームサービス事業は最大タイトル数のユーザー行動データを蓄積活用している

MYNET © Mynet Inc. All rights reserved.

7ステップで高付加価値化と長期利益化を実現

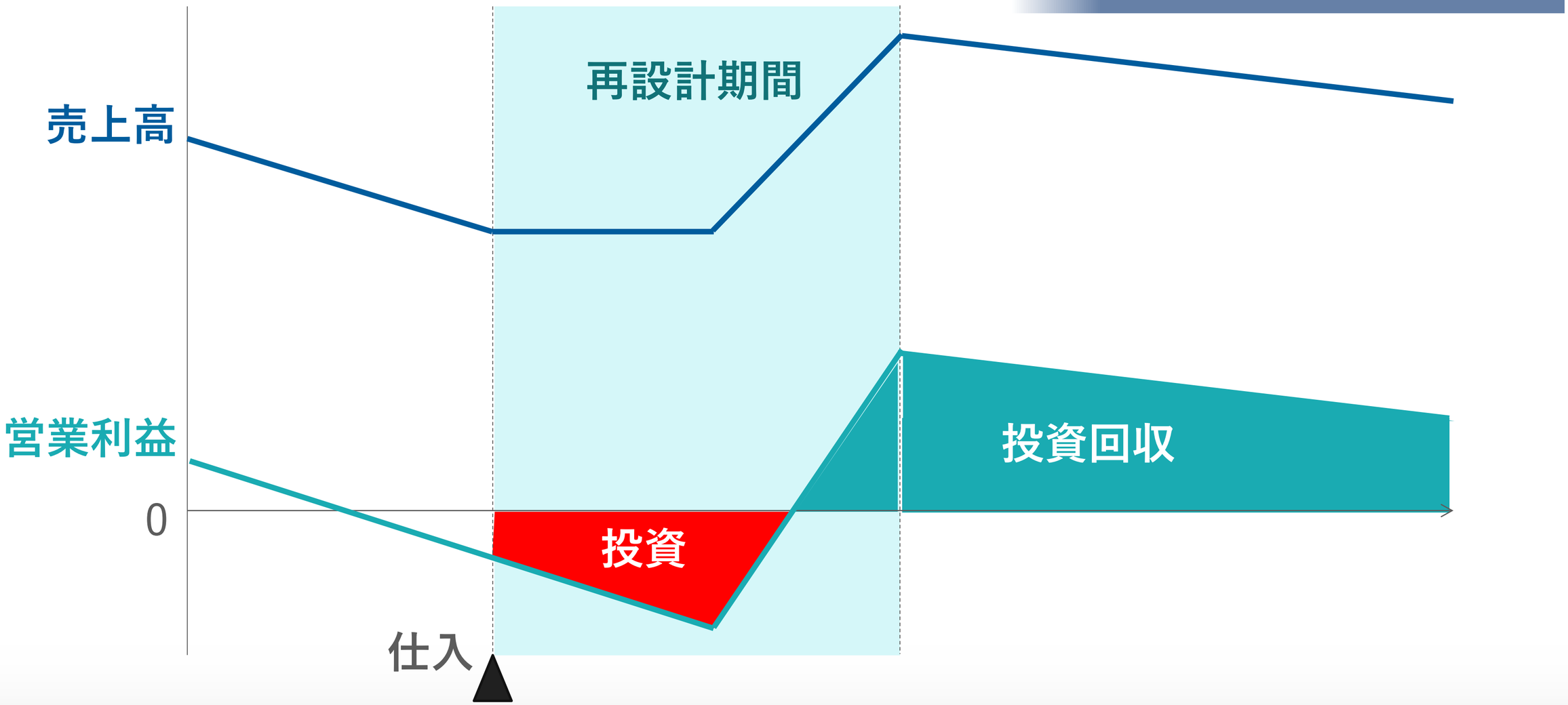


© Mynet Inc. All rights reserved.

2018年 重点施策：再設計型の増加

回復余地のある赤字タイトルを積極仕入。
強みのリノベーション力で利益化を図る

再設計型の収益イメージ



© Mynet Inc. All rights reserved.

2018年 重点施策：グローバル

海外進出するメーカーの動きが加速。
サービス構築から当社が担い、海外ローンチ

海外売上実績

神界のヴァルキリー Valkyrie Crusade

LEGEND OF MONSTERS

刻のイシュタリア saga of ishtaria

逆襲のファンタジカ FANTASICA®

非公開タイトル

etc.



「From Tokyo to Global Market」

17/4Q海外売上高比率 20%

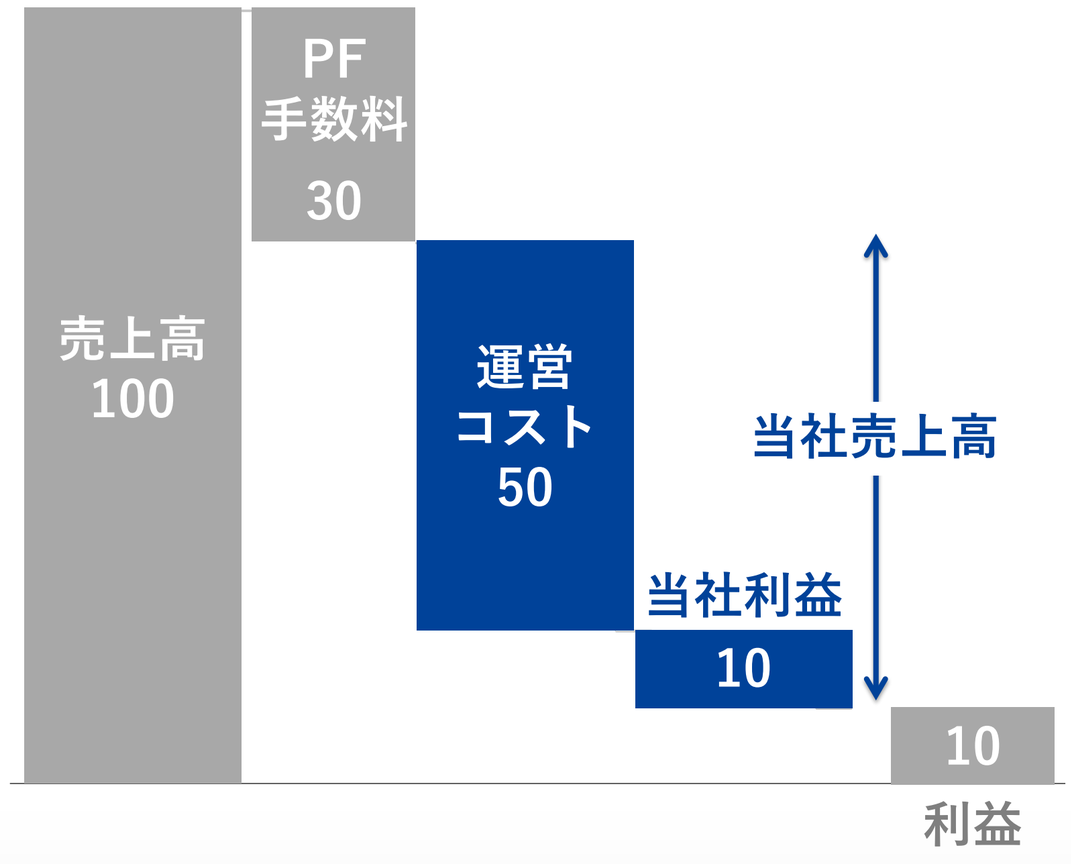
© Mynet Inc. All rights reserved.

大型タイトル、再設計型、海外ローンチなど
高リスクの案件をプロフィットシェアでヘッジ

プロフィットシェアとは

- パブリッシャーはメーカーのまま、当社が運営を主導
- タイトルの営業利益を当社とメーカーで折半
- 減損リスクを低減した上でのタイトル仕入を可能とする

メーカーとの利益分配イメージ



© Mynet Inc. All rights reserved.

用語集

ゲームサービス
オンラインゲームにおける運営フェーズの提供サービスを指す。マイネットグループではゲームメーカーが制作したスマートフォンゲームを買取や協業により仕入れ、独自のノウハウでバリューアップした後に長期サービス運営を行うゲームサービス事業を展開。

PARADE
マイネットグループが展開するゲームサービスレーベル(ブランド)。
「長く、ワクワクする空間を提供する」ことを目指す。

GSアセット(Game Service Asset)
タイトルを積み重ねることで得られるデータ・ナレッジや集客ネットワークをアセットとして集約。
タイトルに適用することで収益力が向上する。
ex.自動化ツール/分析フレームワーク/AIツール/売上ナレッジ/キャラアセット/集客手段

エンディング
マイネットグループではサービス終了をゲームのクローズではなくエンディングととらえ、ユーザーが最後まで楽しめて納得感のある最後を提供する。

© Mynet Inc. All rights reserved.

用語集

ニアショア
運営コストが低い国内のゲーム事業者にマイネットグループがバリューアップしたゲームタイトルを移管し、1タイトル当たりの営業利益を向上させる。

改修・安定型
運営開発フェーズにある改修型は、継続的にアップデートやコラボを行い売上規模をキープする。
安定運営以降の安定型は、グロス規模は小さいが、安定して利益を創出することが出来る。

再設計型
利益成長の潜在力は高いが低迷しているタイトルを買取り、当社の再設計ノウハウでゲーム構造に手を入れ収益回復させる。

BPR (Business Process Re-engineering)
業務を分析・分解し、工数と得られる成果に基づいてフローを見直すことで生産性を高める。

ゲームサイクル
ユーザーがゲーム内でやりたいことを楽しく、心地よく実現するための構造。

相互送客
「CroPro」を活用したゲーム間コラボレーションを行い、ユーザーを相互送客する。

© Mynet Inc. All rights reserved.

用語集

スマート化・自動化
ツールの開発・導入によって業務の自動化を行うことで定常的にかかる人的工数を減らす。

イラスト共用
マイネットグループのゲームタイトルで制作してきたイラストをタイトル間で共用して、利用することでコスト削減を行うことができる。

CroPro(クロプロ)
マイネットグループ独自の相互送客ネットワーク。
ゲーム内で相互にバナーを設置したり、ゲーム間コラボを実施することで、ユーザーを相互に送客する。

AI(Artificial Intelligence)
人工知能。人間の脳が行っている知的な作業をコンピュータで模倣したソフトウェアやシステムの総称。

IP(Intellectual Property)タイトル
漫画やアニメ、ゲームなどの版権を利用したタイトル。

PF(Platform)
ソフトウェアが動作するための基盤のこと。
App Store、Google Play、GREE、Mobageなどがある。

© Mynet Inc. All rights reserved.