

会社概要 (2016年12月31日現在)

商号	株式会社マイネット
証券コード	3928
本社所在地	東京都港区北青山二丁目11番3号 A-PLACE青山
創業	2006年7月1日
資本金	15億7,051万円
従業員	410名(連結) ※業務委託およびアルバイトなどを含めると587名

株式の状況 (2016年12月31日現在)

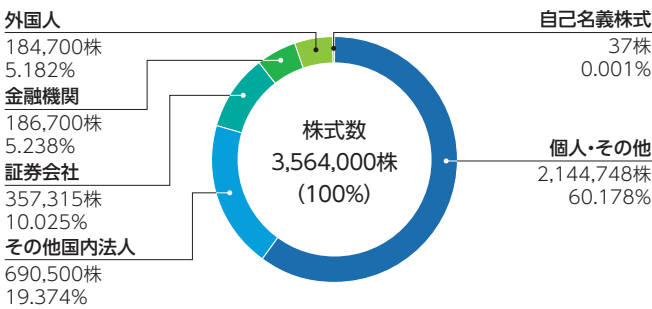
発行可能株式総数	10,000,000株
発行済株式の総数	3,564,000株
株主数	2,502名

大株主

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
上原 仁	816,500	22.909
グリー株式会社	313,500	8.796
株式会社セガゲームス	150,700	4.228
日本証券金融株式会社	125,200	3.512
株式会社SBI証券	118,200	3.316
BDashFund2号投資事業有限責任組合	117,000	3.282
笠原 健治	104,000	2.918
SMBCベンチャーキャピタル2号 投資事業有限責任組合	85,000	2.384
嶺井 政人	80,000	2.244
高橋 新	72,700	2.039

※2017年1月1日付けで普通株式1株につき2株の株式分割を行いました。

所有者別株式分布状況 (2016年12月31日現在)



用語集

- BPR
Business Process Re-engineeringの略。
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し、
生産性を向上させています。
- 自動化
ツールの開発・導入によって業務を自動化し、定期的にかかる人的工
数を削減しています。
- 初心者パッケージ
新しく始めたユーザーがゲームを楽しむ上でのポイントを抽出し、
適切な施策を実施しています。

役員 (2017年3月29日現在)

代表取締役社長	上原 仁	監査等委員	奥原 淳
取締役	嶺井 政人	監査等委員(社外)	中山 和人
取締役	村兼 躍	監査等委員(社外)	保田 隆明
取締役(社外)	岩城 農	監査等委員(社外)	村山 純

株主メモ

事業年度	1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎事業年度終了後3ヵ月以内
定時株主総会基準日	12月31日
期末配当金受領株主確定日	12月31日
単元株式数	100株
公告方法	当社の公告方法は、電子公告としています。 ただし事故その他やむを得ない事由により 電子公告をすることができないときは、日 本経済新聞に掲載します。当社の公告掲載 URLは次のとおりです。 http://mynet.co.jp/
上場証券取引所	東京証券取引所マザーズ市場 (証券コード：3928)
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社 証券代行部



株式会社マイネット
第11期 株主通信
2016.1.1 ▶ 2016.12.31
証券コード: 3928

運営に特化したゲームサービス事業を主軸に「オンラインサービスの100年企業」へ。

経営ビジョン

私たちマイネットグループは、社会のオンライン化の最先端で、人と人とを結び付けるサービスを提供し、100年成長し続ける企業を目指しております。

事業内容

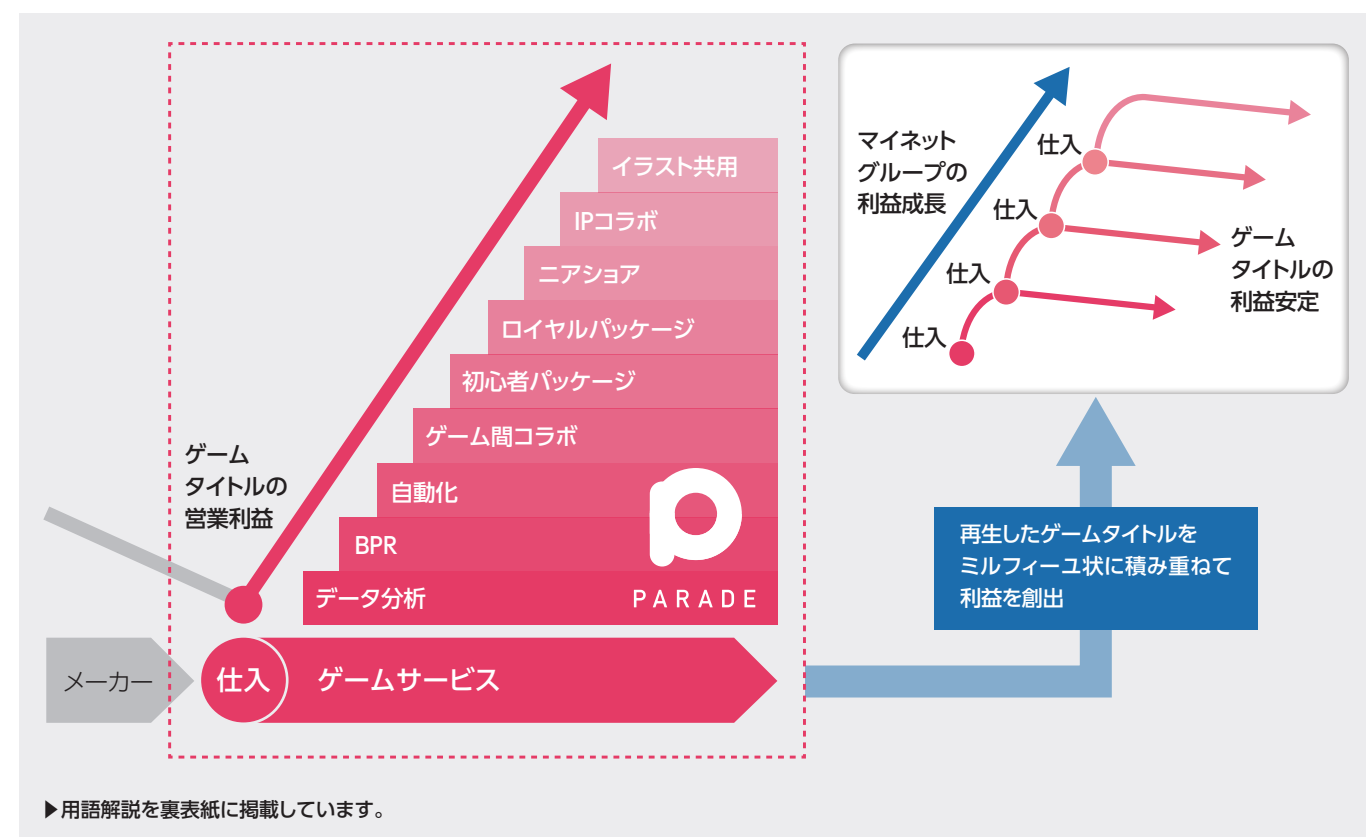
ゲームサービス事業 —仕入れたタイトルをバリューアップし、新たな価値を長期提供—

マイネットグループは、買取や協業を通じて開発元のメーカーから仕入れたスマートフォンゲームをバリューアップし、運営する「ゲームサービス事業」を展開しています。当社グループでは新規ゲームタイトルの開発は行わず、すでにリリースされているタイトルに独自の分析や施策によって新たな

価値を付加。多くのユーザーが長くワクワクするタイトルへとバリューアップして、市場に流通させています。

このように当社グループは、ゲームサービスに特化し、利益を生む複数のタイトルを流通させることで、持続的な成長をめざしています。

●マイネットのゲーム再生スキームとビジネスモデル



仕入

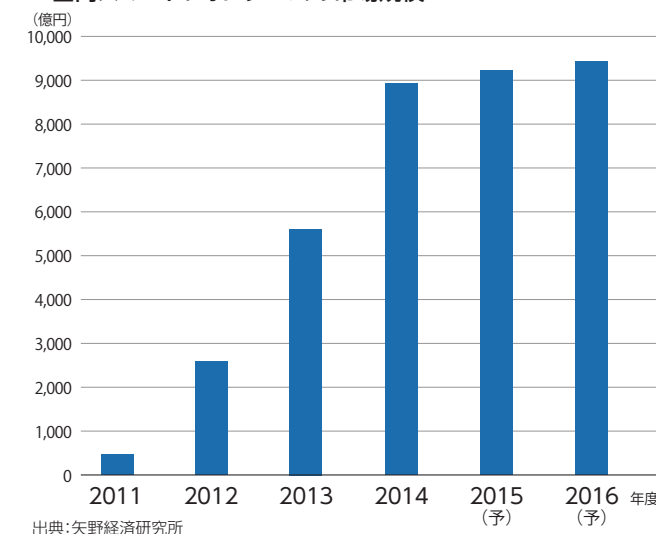
ゲーム×M&Aによる仕入モデル

国内のスマートフォンゲーム市場は成熟期を迎え、ゲームメーカーは規模の拡大よりも効率性を重視する傾向が強くなってきています。

このような市場環境のなか、新規タイトルの開発に集中するゲームメーカーにとって、人的リソースの最適配置は大きな課題の1つです。また、ゲーム事業をはじめ複数の事業を展開する企業のなかには、選択と集中を進めるためにゲーム事業からの撤退を検討している企業もあります。

マイネットは、こうした企業へのソリューションとしてM&Aを積極的に推進。金融や財務の知見をもつ経営陣が中心となり、緻密な交渉とデューデリジェンスを行うことで、さまざまなゲームタイトルを仕入れています。

●国内スマートフォンゲームの市場規模



ゲームサービス

バリューアップ施策と集客ネットワーク

最近のスマートフォンゲームはF2Pサービス※が主流となっており、リリース後の運営方法がそのゲームの収益に大きく影響します。マイネットグループでは、PARADE競争力と呼んでいる独自のデータ分析やフレームワークに基づくバリューアップ施策で、仕入れたゲームの収益性を継続的に高め、ユーザーに長くワクワクするゲーム体験を提供しています。

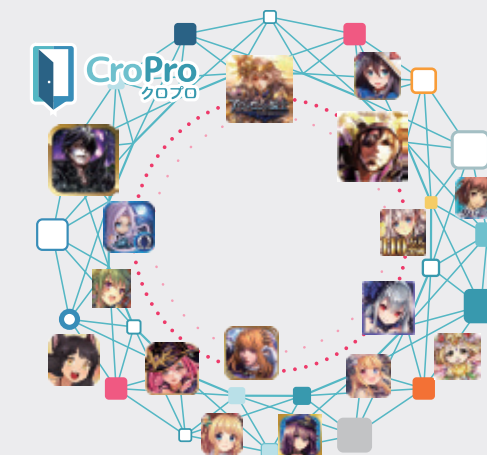
具体的には、生産プロセスのBPRや自動化、パートナー企業への移管などを進めることで、ゲームサービスの効率化を推進。同時に、複数のタイトル運営で蓄積されるノウハウやユーザーの行動データを活用し、各タイトルの付加価値を向上させることで、売上の拡大を図っています。

運営コストの削減とトップラインの拡大——その両面からのアプローチで、ゲームサービスの最適運営を実現しています。

※F2Pサービス: ゲーム自体は無料で遊ぶことができ、特定のアイテムを取得するのに課金が必要とするサービス。

相互送客ネットワーク「CroPro(クロプロ)」

「CroPro」は、マイネットグループがゲーム事業者向けに提供している相互送客ネットワークです。「CroPro」に参加する企業がコラボレーションし、相互にユーザーを送客し合う仕組みは、ゲームの集客を増やすプラットフォームとして機能しており、2017年2月末時点で95社が参加しています。タイトルが増えれば増えるほど、相互送客源となるユーザー数も増加することから、「CroPro」は収益の拡大に大きく貢献しています。



ゲームサービス業の先駆者として 新たな産業構造を創る。

独自のビジネスモデルに基づく 成長戦略で増収増益を達成

当社グループの事業の基盤となるゲーム産業の市場規模は、2011年当時の4,000億円から5年間で3倍の1兆2,000億円にまで拡大しています。そのうちの9,000億円はF2Pサービスによるものであり、ゲーム産業はソフトウェア産業からサービス産業へと変化しました。また、スマートフォンゲーム市場に目を向けると、すでに市場成長は頭打ちとなり、成熟期へ移行したものと考えています。

成熟期に入ったスマートフォンゲーム市場では、いま2つの変化が顕著になっています。1つはゲームメーカーとサービス事業者との「役割分担」の進行です。メーカーは、いわゆるホームランタイトル（ヒット作）の開発に集中し、

開発したゲームの運営は、当社グループのようなサービス事業者任せるといった役割分担が進んでいます。

もう1つは事業者間の「合従連衡」です。メーカーやサービス事業者の間で規模や効率を追求する動きが加速し、業界の再編が進んでいます。

こうした流れのなかで、当社グループは業界で唯一のゲームサービスに特化した事業者として、独自のビジネスモデルに基づく成長戦略を実行し、付加価値の高いサービスを提供してきました。その結果、2016年度の連結業績は売上高68億136万円（前年度比129.4%増）、営業利益5億82万円（同244.7%増）、経常利益4億1,096万円（同212.4%増）、親会社株主に帰属する当期純利益8億8,274万円（同824.8%増）となり、急成長を実現しています。



代表取締役社長 上原 仁

仕入れたタイトルをバリューアップし、 ユーザーに新たな価値を長期提供

ユーザーがスマートフォンゲームに期待する価値は、ワクワクする体験ができること、そして同じゲームをプレイする仲間とそうしたワクワク体験を共有できることです。当社グループは、このユーザー価値にフォーカスし、M&Aやメーカーとのリレーションによってゲームタイトルをメーカーから獲得し、新たな機能や施策を付加して、利益を生み出すタイトルにバリューアップしています。ホームランタイトルではなく、市場に流通して収益が落ち着きつつあるタイトルを仕入れ、より多くのユーザーから支持されるタイトルとして流通させる——そのノウハウこそが、当社グループのビジネスモデルの基盤であり、成長戦略を支えています。

こうした取り組みを強化するために、2016年11月には、会社分割で持株会社体制に移行するとともに、インターネット関連ビジネスを展開しているクルーズ(株)がゲーム事業を新設分割して設立された(株)C&Mゲームスの株式を取得しました。これによって、当社グループは新たに14の優良タイトルを獲得すると同時に、社員数は従来の2倍にあたる約600名となり、生産体制を強化することができました。

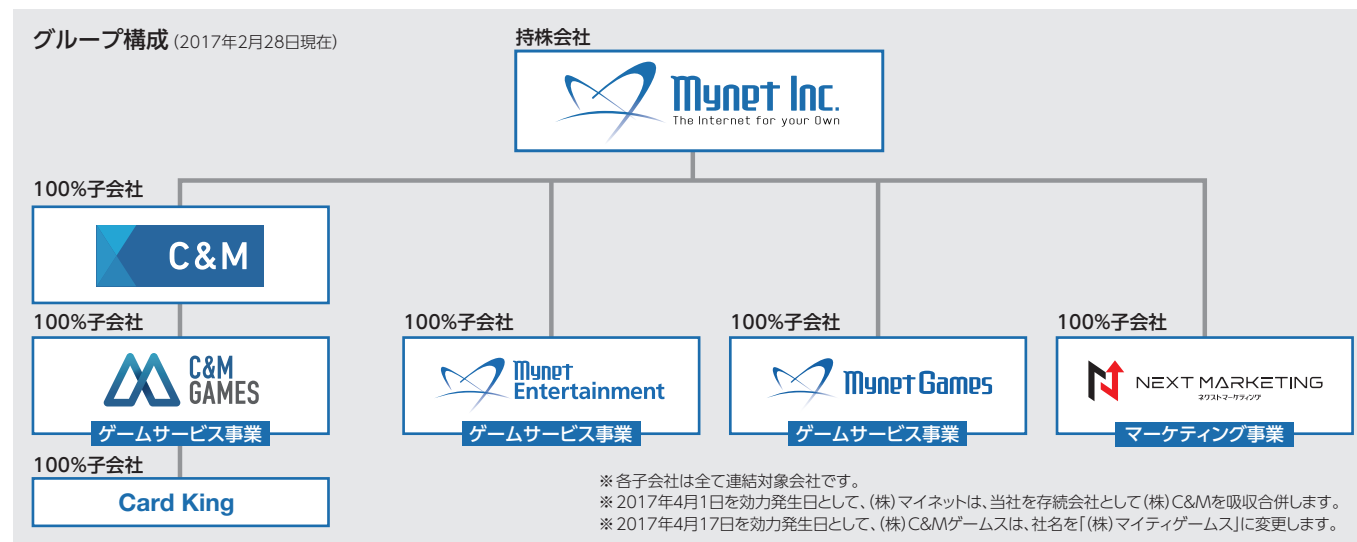
すでに当社グループのゲームサービスレーベルである「PARADE（パレード）」は市場のなかで確かなプレゼンスを確立し、相互送客ネットワーク「CroPro（クロプロ）」はゲームサービスの最適運営を実現するプラットフォームとして機能していますので、今回のM&Aによるシナジーを追求し、事業のさらなる拡大をめざします。

「オンラインサービスの100年企業」 への成長をめざして

当社グループは、“社会のオンライン化は不可逆に進む”という前提に立って、「オンラインサービスの100年企業」となることをめざしています。現在の注力領域であるゲームサービス事業においては、ユーザーの行動履歴など蓄積されるビッグデータを分析して、多くのユーザーにより最適なゲーム体験を提供していきます。「PARADEのゲームはどれも楽しい」「ゲームをつくったらマイネットへ」というように、ユーザー、メーカー双方にとってマイネットが“なくてはならない”存在になる。そして、サービス産業へと変化したゲーム産業のなかでゲームサービス業を根付かせる。当社グループは、ゲームサービス業の先駆者として新たな産業構造を創っていきたいと考えています。

また、ゲームサービス事業に続く、第2、第3の事業の柱の創出にも取り組んでいきます。近年加速度的に進化しているAI（人工知能）技術、データ分析やフレームワークといった当社グループの技術・ノウハウを融合し、新規事業の確立をめざしています。その一環として、2017年2月に(株)ネクストマーケティングを設立し、当社取締役副社長の嶺井政人が代表取締役社長に就任しました。今後、同社を中心にマーケティング関連事業を強化していきます。

「オンラインサービスの100年企業」への挑戦は、100キロマラソンへの挑戦に似ています。当社グループは、変化に富むコースを見極め、最適なペース配分を設計し、持続可能な成長を実現してまいります。株主の皆さまには、末永く応援いただければ幸いです。



ゲームサービスレーベル「PARADE」を発表

マイネットグループは、創業10周年を迎えた2016年7月1日、独自のゲームサービスレーベル「PARADE（パレード）」を発表しました。“長く続くお祭りのパレード、そこに続々と参加していく笑顔の人々”を象徴する「PARADE」。このレーベル名を冠したスマートフォンゲームは、ユーザーに“長く、ワクワクする空間を提供する”ことを約束するタイトルです。当社グループは、今後もM&Aの推進によって「PARADE」タイトルを拡大し、ゲームサービス事業をさらに成長させていきます。



運営タイトルが36に拡大

2016年11月にクルーズ(株)がゲーム事業を新設分割して設立された(株)C&Mゲームスの株式を取得したことで14タイトルが加わり、運営ゲームタイトル数は36タイトルに達しています(2017年2月末時点)。仕入れるタイトルが増えるほど、ユーザーから得られるデータも増え、各タイトルの運営改善、そして収益の向上につながります。マイネットグループは、このスケールメリットを活かし、スマートフォンゲーム市場におけるプレゼンスの拡大をめざしています。

M&A強化に向けて59億円を調達

「PARADE（パレード）」のプレゼンスを拡大していくためには、新たなゲームタイトルの仕入が不可欠です。そこでマイネットでは、2016年度に銀行からの借入により51億円、新株予約権の発行などにより8億円の資金を調達し、M&Aを積極化していくための体制を整えています。今後も負債と純資産をバランスよく活用し、企業買収・事業買収を積極的に進めることで、企業価値の最大化をめざしています。

「日本テクノロジー Fast50」で8位にランク

マイネットは、国際監査法人デロイト トウシュ トーマツ リミテッドが選定する第14回「日本テクノロジー Fast50」において、過去3決算期の売上高成長率が270.21%に達したことを評価され、2016年度のテクノロジー・メディア・テレコミュニケーション業界の成長率ランキングで50位中8位にランクしました。これを励みに「オンラインサービスの100年企業」への挑戦を続けていきます。



2016年 日本テクノロジー Fast50 授賞式

損益計算書

科目	期別	(千円)	
		当事業年度[連結] (2016年1月1日～ 2016年12月31日)	前事業年度[単体] (2015年1月1日～ 2015年12月31日)
売上高		6,801,368	2,964,029
売上原価		4,168,594	2,023,100
売上総利益		2,632,774	940,929
販売費及び一般管理費		2,131,949	795,668
営業利益		500,824	145,260
営業外収益		2,376	1,151
営業外費用		92,238	14,877
経常利益		410,962	131,533
特別利益		—	2,863
特別損失		—	33,513
税金等調整前当期純利益		410,962	100,883
法人税、住民税及び事業税		208,791	75,709
法人税等調整額		△680,576	△70,268
法人税等合計		△471,784	5,440
親会社株主に帰属する当期純利益		882,747	95,443

貸借対照表

科目	期別 当事業年度[連結] (2016年12月31日)	前事業年度[単体] (2015年12月31日)
資産の部		
流動資産	5,748,752	2,442,790
固定資産	4,474,597	532,021
資産合計	10,223,349	2,974,812
負債の部		
流動負債	5,722,752	550,707
固定負債	449,696	51,200
負債合計	6,172,448	601,907
純資産の部		
株主資本	4,020,057	2,372,904
純資産合計	4,050,900	2,372,904
負債純資産合計	10,223,349	2,974,812

キャッシュ・フロー計算書

科目	期別	(千円)	
		当事業年度[連結] (2016年1月1日～ 2016年12月31日)	前事業年度[単体] (2015年1月1日～ 2015年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		1,096,605	△101,697
投資活動によるキャッシュ・フロー		△5,756,855	△540,396
財務活動によるキャッシュ・フロー		5,474,892	2,086,316
現金及び現金同等物の増減額		814,641	1,444,221
現金及び現金同等物の期首残高		1,732,278	288,057
現金及び現金同等物の期末残高		2,546,920	1,732,278

業績の推移

