



MYNET

2025年12月期 第2四半期

決算説明資料

株式会社マイネット

東証スタンダード 3928 | 2025.08.14

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

1

営業利益が好調に推移するも、通期業績予想は据え置き

Q1からの利益成長トレンド継続、営業利益の期初予想進捗率は242%

2

Jリーグ公式の新プロダクト開発・運営を担当

Jリーグとサポーティングカンパニー契約を締結、新プロダクト開発を加速

3

ゲーム事業のタイトル運営が好調を維持

収益性の高い既存タイトル運営を効率化し安定稼働。営業利益は社内目標達成率152%

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

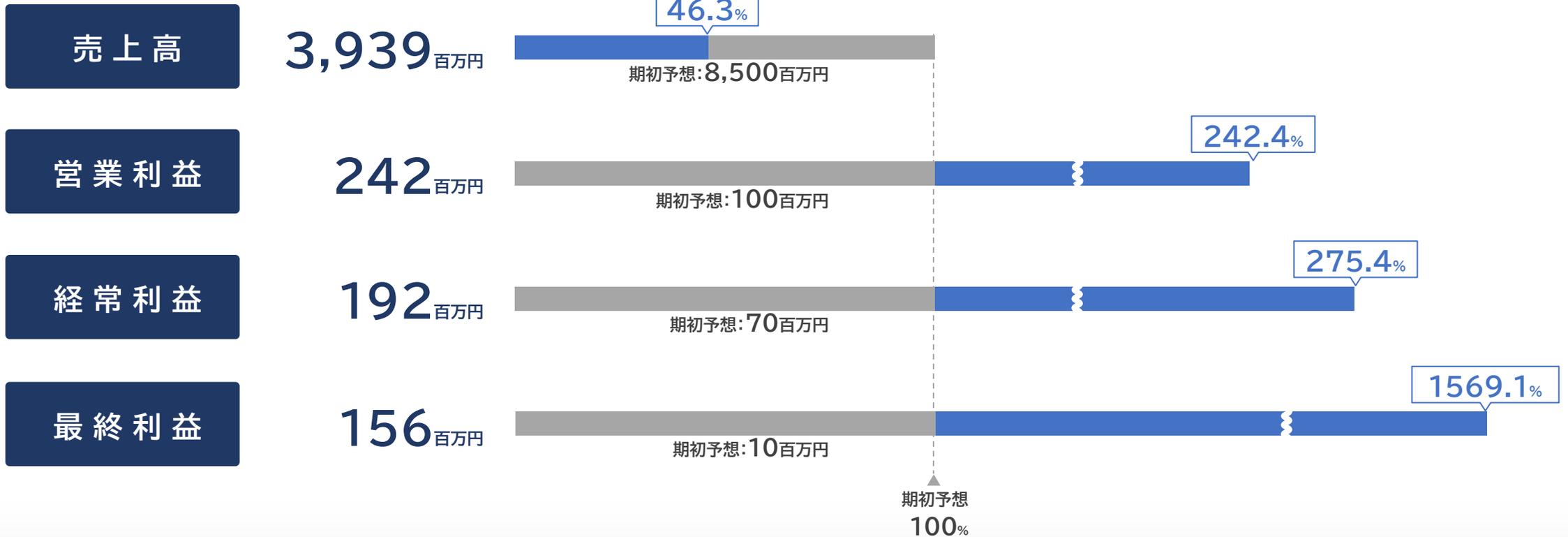
2025年12月期 Q2決算ハイライト

既存タイトル運営が引き続き好調に推移し営業利益を牽引
一方、将来の成長基盤を強固にするべくスポーツDX領域への投資を継続

単位:百万円	2024 Q2累計	2025 Q2累計	増減額	増減率
売上高	4,677	3,939	△738	△15.8%
営業利益	309	242	△66	△21.6%
経常利益	293	192	△100	△34.3%
最終利益	276	156	△119	△43.2%

期初予想に対する進捗

Q1から続く利益成長トレンドをQ2においても継続
各段階利益は期初予想を大幅超過

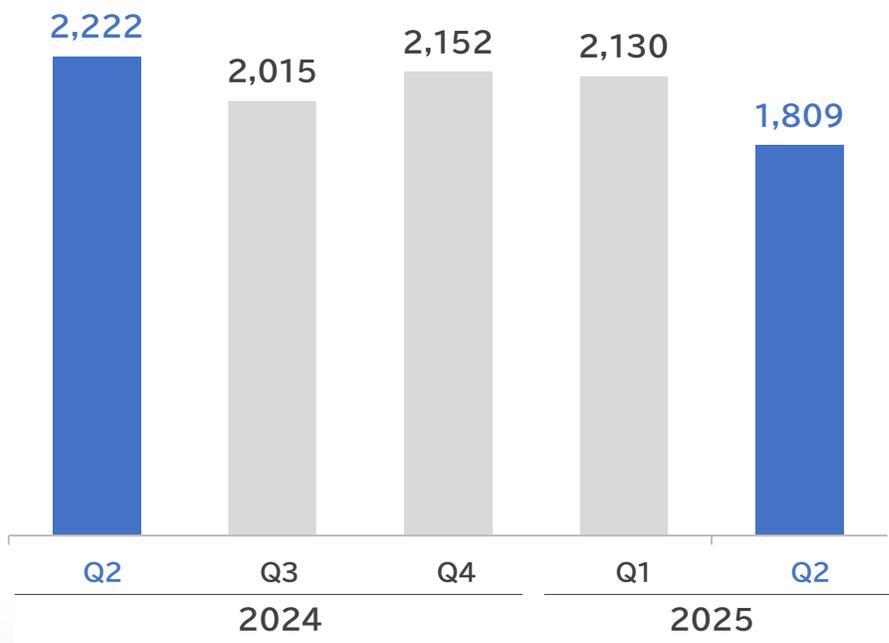


四半期別 売上高・営業利益

売上高は前年同期比から減少も、再成長に向け新規事業において新プロダクトの開発が進行
営業利益は堅調に推移。創出した収益の範囲内で成長領域への投資を継続

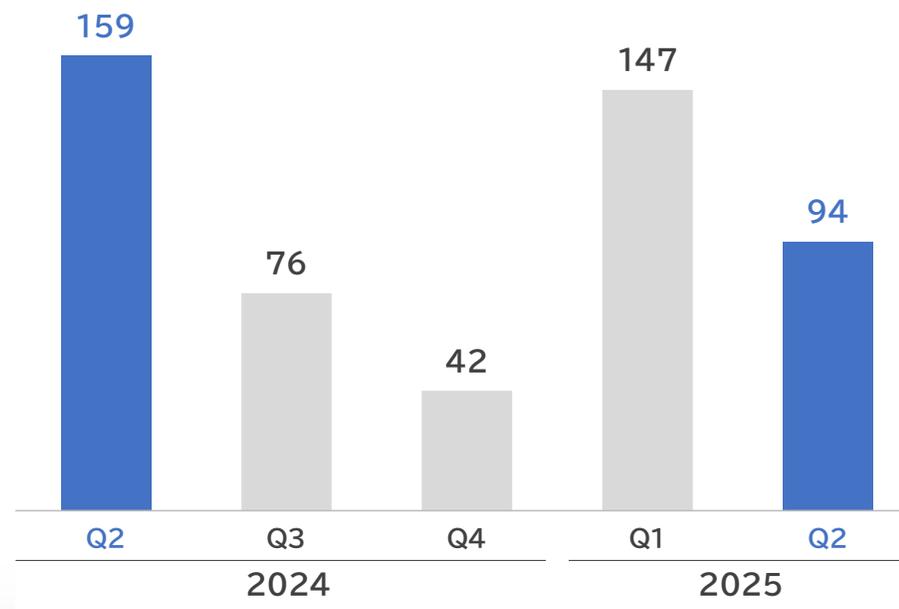
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)

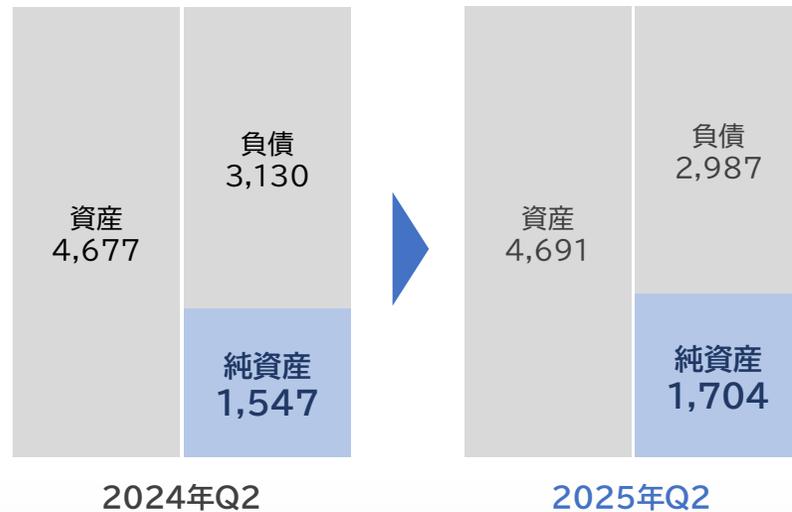


貸借対照表

着実に純資産を拡大し自己資本比率は回復基調
ネットキャッシュは大幅に改善し財務の健全性が向上

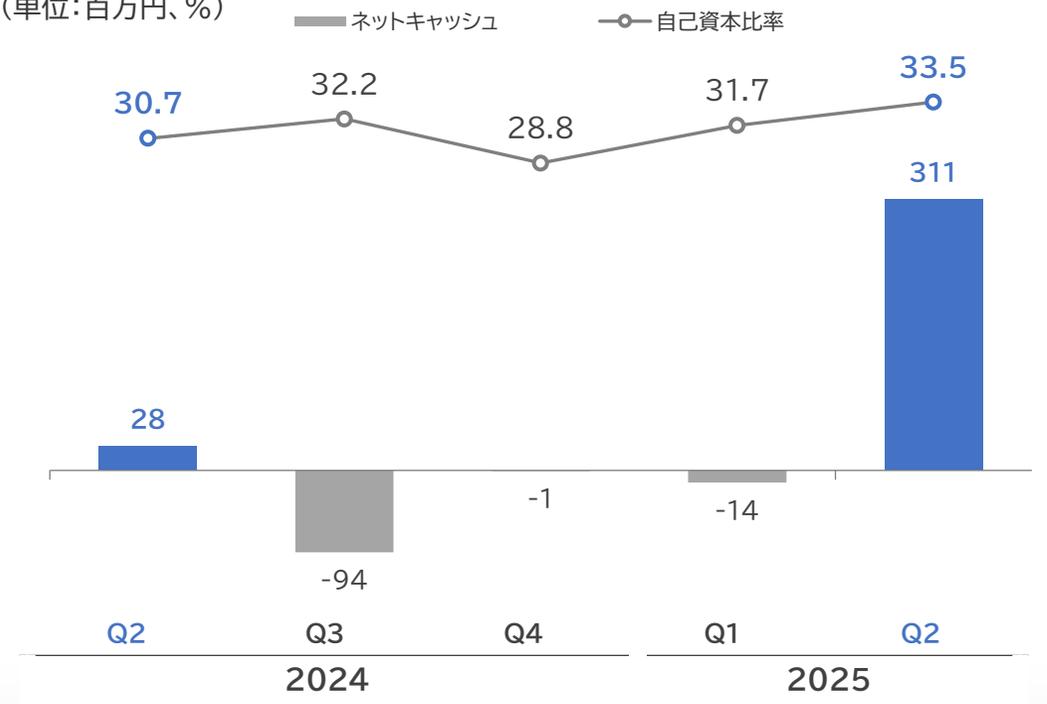
貸借対照表

(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、%)



目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

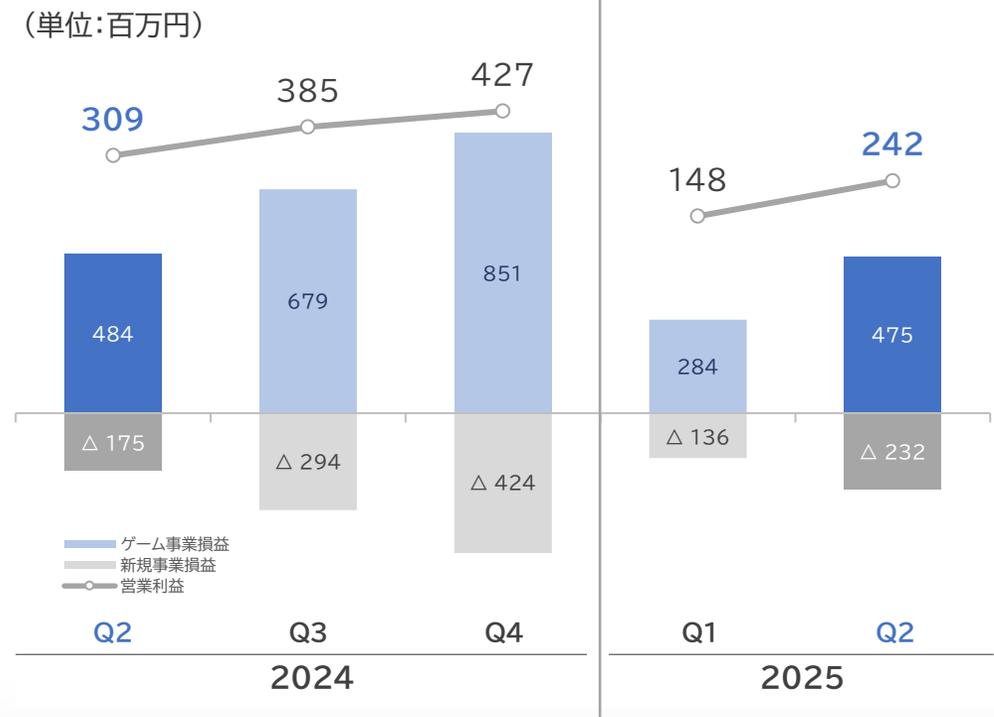
2025年度 全体方針と進捗

売上再成長に向けてセカンダリー領域で創出する収益の範囲内で新規事業への投資を継続

持続的成長に向けた事業戦略



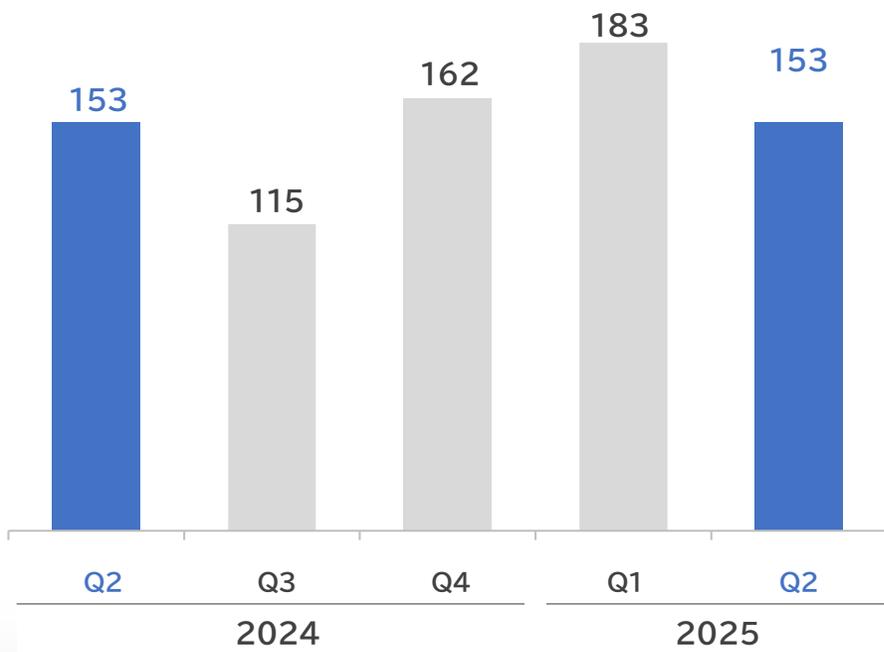
各事業収益と営業利益(累計)



BtoBソリューション(異業種)の拡大により前年同期の売上水準を堅実に維持
安定的な事業基盤として着実に成長

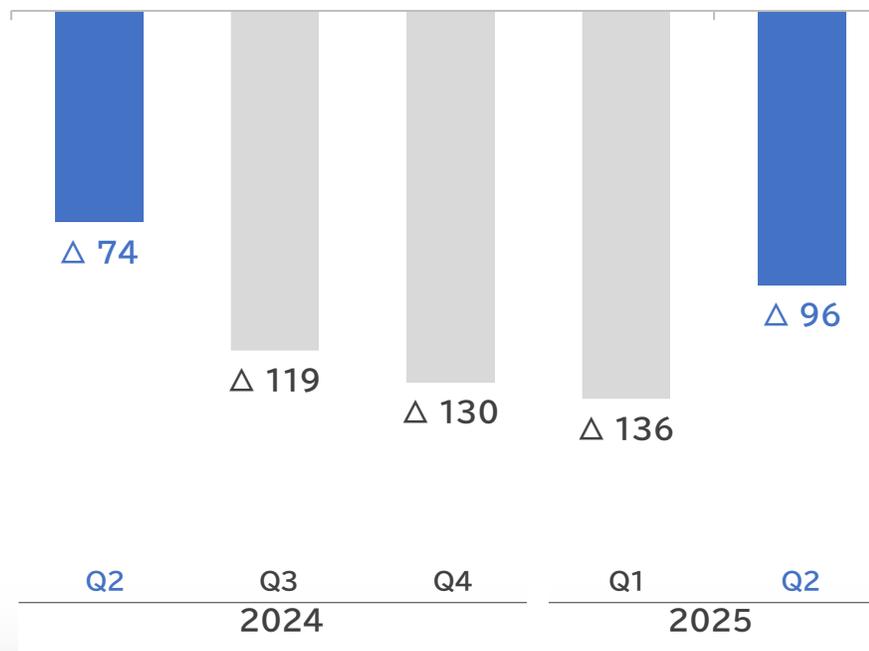
売上高

(単位:百万円)



営業利益

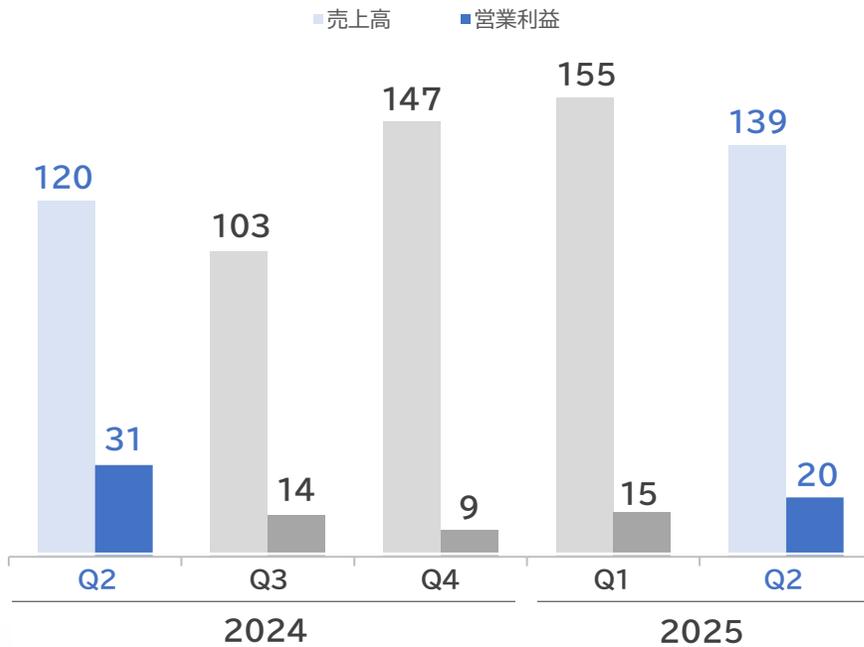
(単位:百万円)



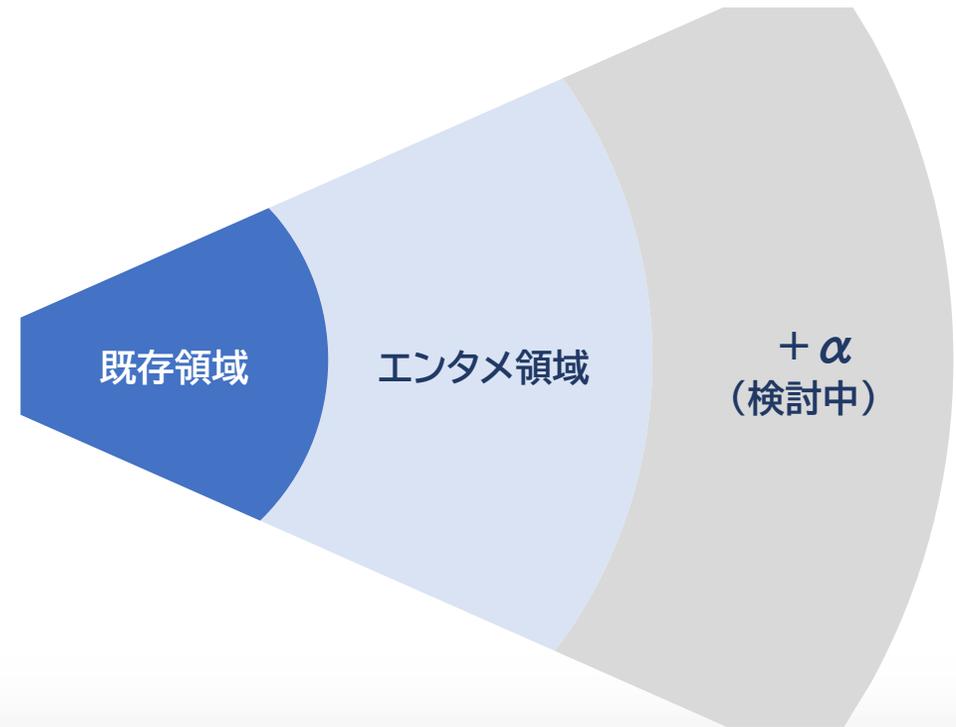
採用強化しコンサルティング事業をエンタメ業界に領域拡大
前年同期比で売上高が伸長

売上高・営業利益

(単位:百万円)



事業領域の拡大



Jリーグとサポーターティングカンパニー契約を締結



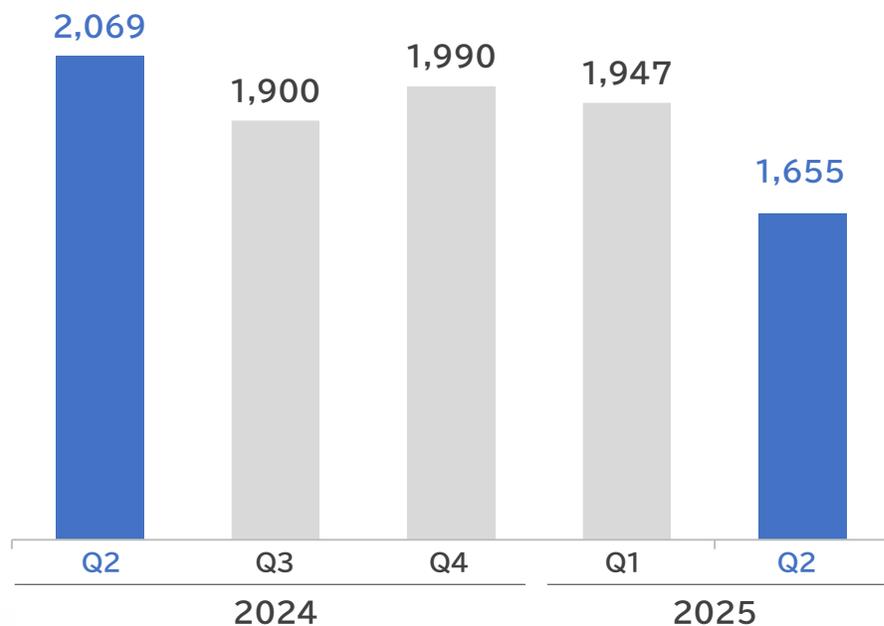
| 取り組み内容

- ✓ Jリーグ公式サービスとなる「トレーディングカード×ファンタジースポーツゲーム」をマイネットグループが開発・運営
- ✓ 当社グループ内の経験/ノウハウを集約、「集めて遊ぶ」をキーワードに誰もが楽しめ、Jリーグがある生活をもっと豊かにするサービスを開発中
- ✓ サービスの詳細/リリース時期については、近日発表予定

収益性の高いタイトル運営を効率化し安定稼働
同時に新領域へのリソースシフトを進行

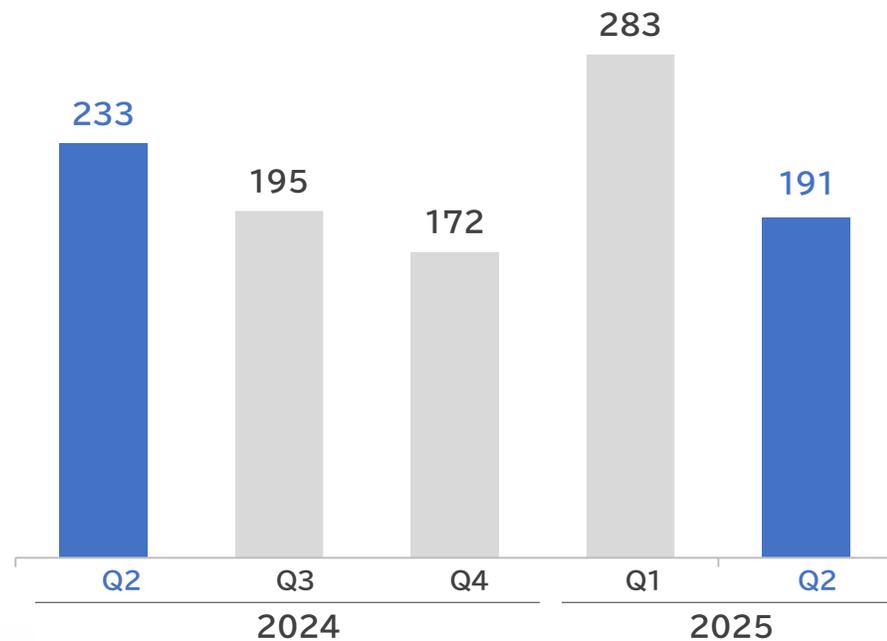
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)



セカンダリー領域では、既存タイトルは引き続き好調、新規タイトルは獲得是非を検討中
 新領域では、パイプラインの拡充と共に成約案件も着実に増加

セカンダリー

新領域

既存タイトル
運営

上期営業利益の社内目標達成率



152.6%

新規タイトル
獲得

新規パイプライン

慎重に獲得是非を検討中

3件

BtoBソリューション(ゲーム)



- ✓ SES(業務委託)は着実に人月拡大中
- ✓ マーケのイラスト業務や運営効率化支援等、チーム単位での受注も進行

初期開発



- ✓ 受託開発1件が稼働開始
- ✓ 新規パイプライン2件が企画提案進行中

ご清聴ありがとうございました

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

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

ゲーム事業・新規事業

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)

ミッション

Make COLOR

毎日に感動を

日々の娯楽は人生に欠かせないものだ我々は考えています。
マイネットはゲームを通じて人々の日常生活に色彩と感動をもたらす、エンターテインメント企業です。

中期ビジョン

GATE26 – NEXT LEVEL

マイネットは2026年までの2か年で、ゲーム/エンターテインメント企業としての多様性を広げ、
地域やプラットフォームそして業界など様々な方面でその存在感を広げていくことを掲げています。

タイトルの長期運営のほか初期開発等の受託業務を拡大
ファンタジースポーツや開発を含めた戦略コンサルなど差別化されたサービスを展開

ゲーム事業

セカンダリー



ゲームメーカーから仕入れたタイトルを
独自ノウハウで長期運営

新領域



部分受託・初期開発など
ゲーム業界内の多様なニーズに対応

新規事業

スポーツDX



新しいファンエンゲージメントの形である
ファンタジースポーツの開発・運営が強み

BtoBソリューション(異業種)



開発リソースを備え実行フェーズまで
カバーする戦略コンサルが強み

新規事業で新たな事業基盤を構築し、業容拡大することで売上再成長を目指す



ゲーム事業

売上高 **8,246**百万円 構成比 **93.2%**

新規事業

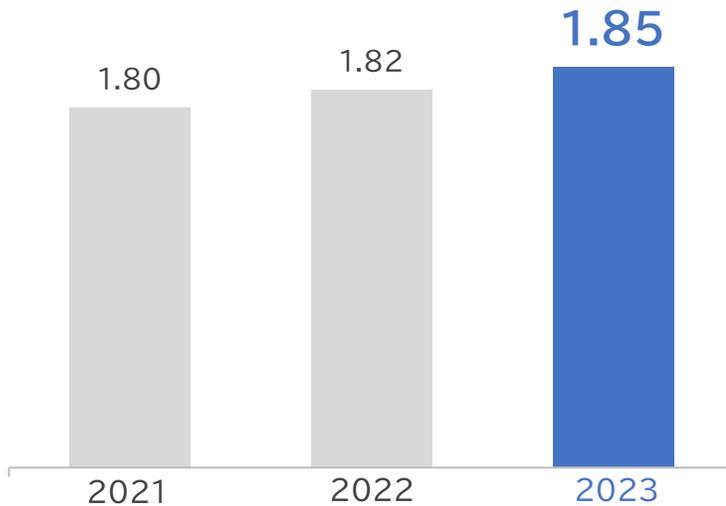
売上高 **599**百万円 構成比 **6.8%**

*当2025年12月期より事業ポートフォリオ区分を変更しているため、本ページに記載する2024年度の数値を変更後の区分に組み替えた数値で比較分析しております。

国内ゲームコンテンツ市場は堅実に拡大
 当社ターゲットであるモバイルゲーム市場は中核領域

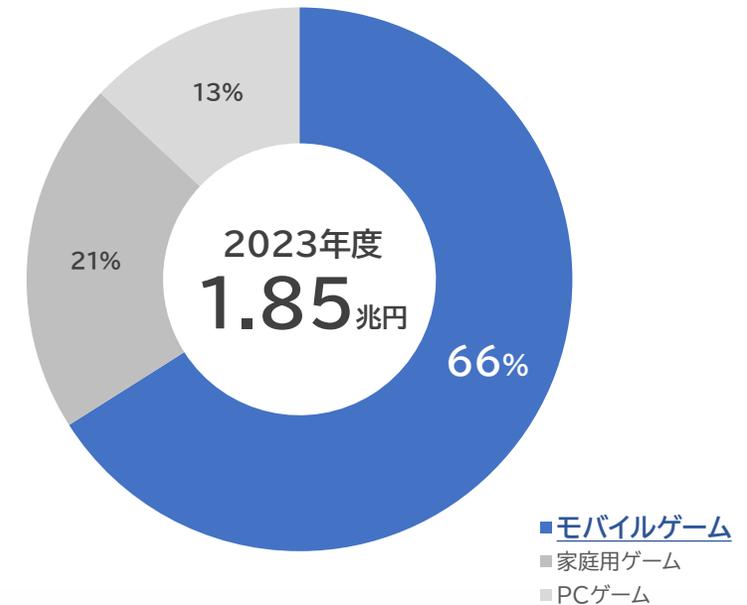
市場規模の推移

(単位:兆円)



出典:「ファミ通ゲーム白書2024」

市場規模の内訳



出典:「ファミ通ゲーム白書2024」

これまでに80タイトルを超えるタイトルを運営
タイトル運営で培った強みを活かしゲーム部分受託・初期開発へ業容拡大



営業力

ゲーム業界各社とのネットワーク
豊富なタイトル買収・M&A経験

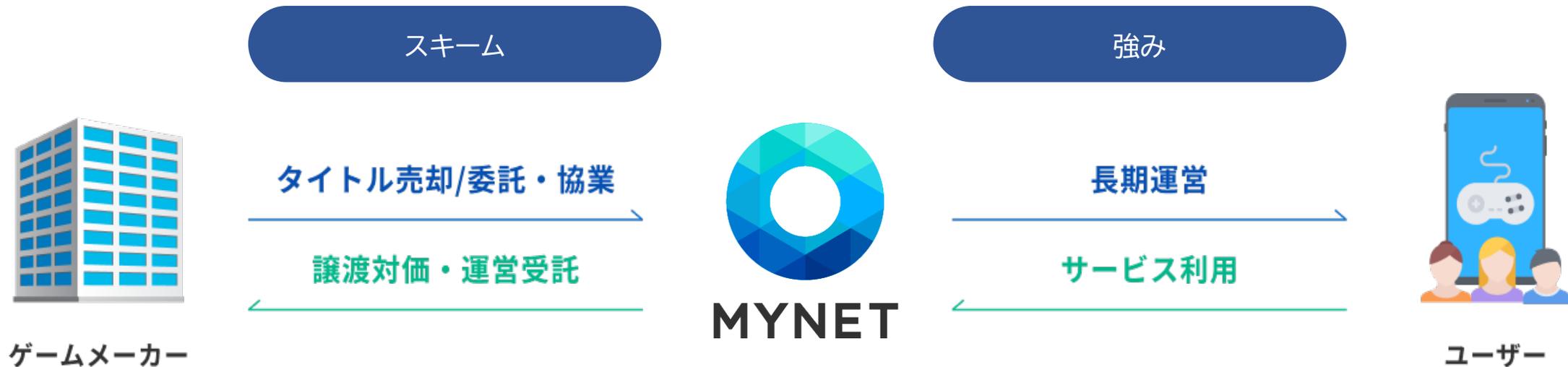
運営力

定量分析に基づく運営設計のスキル・ノウハウ
累計80タイトルを超える長期運営の経験

企画・開発力

タイトル運営経験に裏付けされた深い知見に基づく
ゲームソフトウェアの開発ナレッジ

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
運営に精通したメンバーで長期運営を実現



部分受託・初期開発などゲーム業界内の多様なニーズに対応

01



ゲーム業界内の
多種多様なニーズ



02



タイトル運営で培った
運用力・企画開発力



03



課題解決

セカンダリー領域の強みを新規事業に展開することで売上再成長を目指す

ゲーム事業 セカンダリー領域

新規事業



戦略コンサルにオフショア開発・AIソリューション機能を追加
豊富な経験と最先端技術を融合させクライアントの変革をサポート

Point 1



Consulting

経験豊富な
戦略コンサルタント

Point 2



**Offshore
Development**

高品質・低コスト
技術力の高い開発体制

Point 3



New Tech

競争力強化を実現する
最新テクノロジーの支援

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・角度を加速

競争力



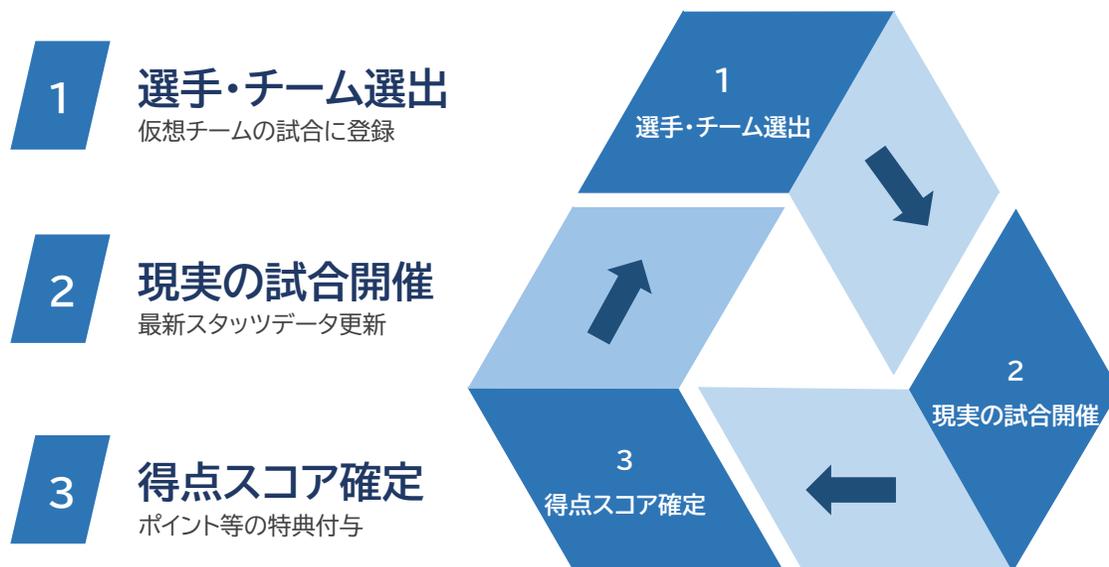
事業方針



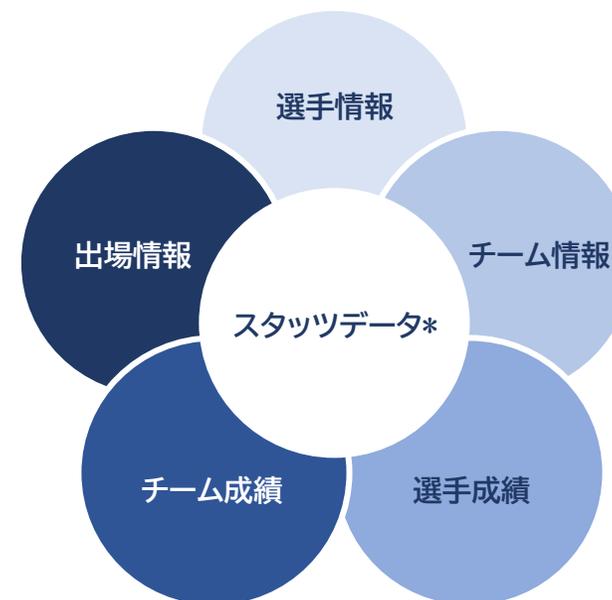
実在するスポーツ選手から成る架空のチームを組成し
現実の試合における選手のパフォーマンスをスコア化しポイント等を競い合うゲーム

ファンタジースポーツ

実際に行われる試合



最新スタッツ
データ連携

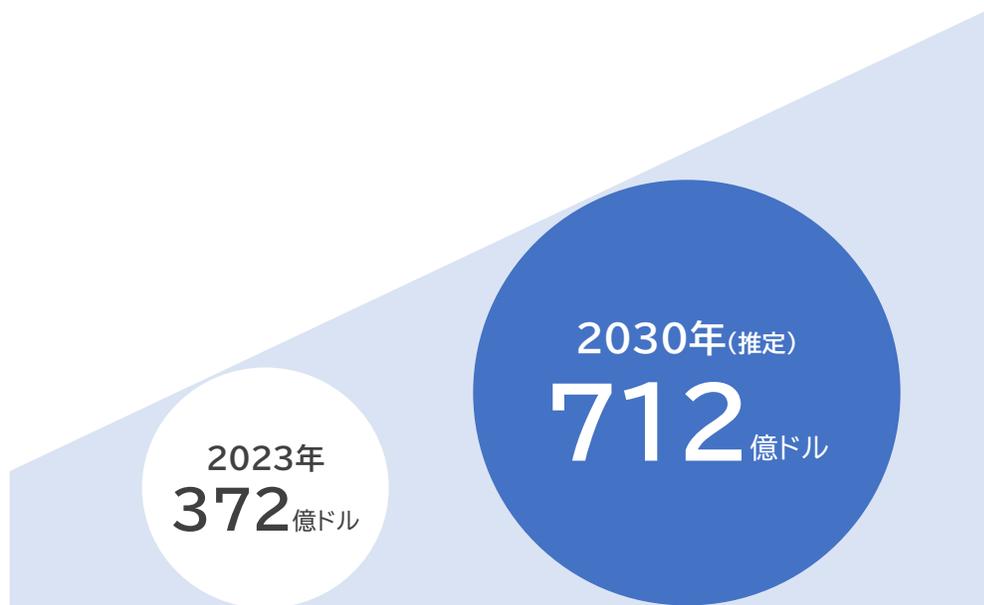


*活躍する選手を予想し仮想チームを組成することがポイント

*チームの勝率や得失点のほか選手のプレーに関するデータ

デジタル技術に牽引されグローバル市場規模も年々拡大
北米を中心にファンタジースポーツを牽引

グローバル市場規模



出典: Mordor Intelligence

主要プレイヤー





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
BtoBソリューション(異業種)
(コンサルティング)

2025年12月期 第2四半期のリリース

日付	種類	種類
2025-04-07	PR情報	コンサルタント活用術に関するウェビナー『「はい喜んで！」イケてるコンサルタント活用術』を開催
2025-04-21	PR情報	「ThinkingData 0→1 Meetup 2025 Tokyo」にCTOの堀越が登壇いたします
2025-04-21	PR情報	「Tokyo Game Jam- Spring 2025」にCTOの堀越が審査員として参加いたします
2025-04-24	適時開示	譲渡制限付株式報酬としての自己株式の処分に関するお知らせ
2025-04-30	PR情報	多人数参加型カードバトル「不良遊戯 シャッフル・ザ・カード」が11周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「11周年記念キャンペーン」を開催
2025-04-30	PR情報	ドラマティック抗争RPG『龍が如く ONLINE』が6.5周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「6.5周年記念キャンペーン」を開催
2025-05-01	IR情報	【アナリスト・機関投資家の方向け】2025年12月期 第1四半期 決算説明会に関するお知らせ
2025-05-01	PR情報	プロ野球カードゲーム「モバプロ2 レジェンド」が8周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「8周年・伝説誕生キャンペーン」を開催
2025-05-01	PR情報	超美麗カードバトルRPG「レジェンド オブ モンスターズ」が13周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し豪華カードが手に入る「13th Anniversary キャンペーン」を開催
2025-05-13	PR情報	リアルタイムバトルゲーム「大戦乱!!三国志バトル」が13周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「祝!!13周年記念イベント」を開催
2025-05-15	決算	2025年12月期 第1四半期 決算短信
2025-05-15	IR情報	2025年12月期 第1四半期 決算説明会資料
2025-05-16	IR情報	2025年12月期 第1四半期 決算説明会 動画アップロードのお知らせ
2025-05-22	IR情報	2025年12月期 第1四半期 決算説明会 質疑応答要約
2025-05-23	適時開示	譲渡制限付株式報酬としての自己株式の処分払込完了に関するお知らせ
2025-06-04	IR情報	2025年12月期 第1四半期 決算説明会 書き起こし要約
2025-06-05	PR情報	マイネットゲームスの複数のゲームタイトルで外部決済「アプリペイ」を導入同額でアイテム10%増量など、アプリ内よりお得に商品を購入可能

ディスクレームー

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。

お問い合わせ

IRに関するお問い合わせにつきましては、公平で正確な対応を期すため、文字で記録の残る形式に集約し、お電話による対応は行っておりません。誠に恐れ入りますが、お問い合わせの際は下記URLのフォームからお願い申し上げます。

お問い合わせフォーム: <https://www.mynet.co.jp/ir/contact>



MYNET