



2025年12月期 第1四半期

決算説明資料

株式会社マイネット

東証スタンダード 3928 | 2025.05.15

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、期初予想を大幅超過

Q1営業利益は通期業績予想を既に+47%上回る147百万円
既存タイトルが好調に推移したことにより売上高・営業利益は社内目標を大きく超過

2

新規事業は新プロダクトのリリースに向けて開発継続

2025年 下期リリースを目指しプロダクト開発およびアライアンスを進行

3

ゲーム事業はタイトル運営が好調を維持

タイトル施策により営業利益は前年同期比で+13%増の283百万円

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

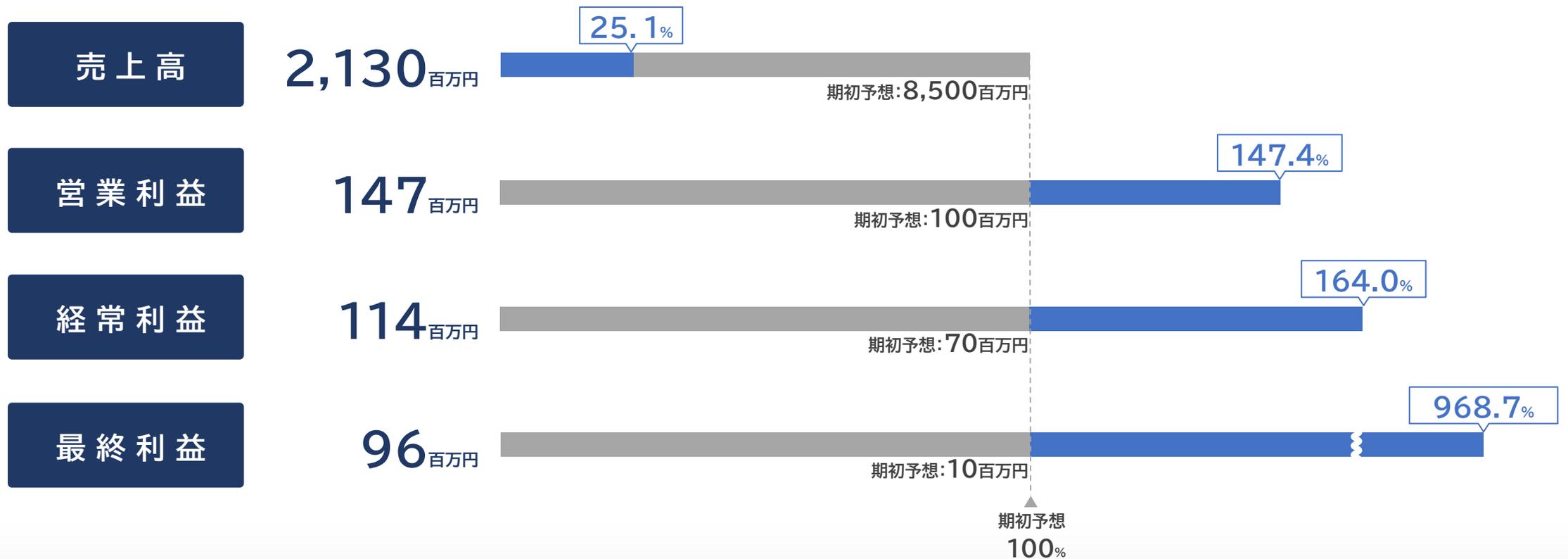
2025年12月期 Q1決算ハイライト

売上高は前年同期比減となるも営業利益は前年と同水準

単位:百万円	2024 Q1	2025 Q1	増減額	増減率
売上高	2,454	2,130	△324	△13.2%
営業利益	149	147	△2	△1.5%
経常利益	148	114	△34	△22.9%
最終利益	155	96	△58	△37.7%

期初予想に対する進捗

期初予想において各段階利益は極めて好調なスタート
通期業績予想の修正はQ2以降に検討

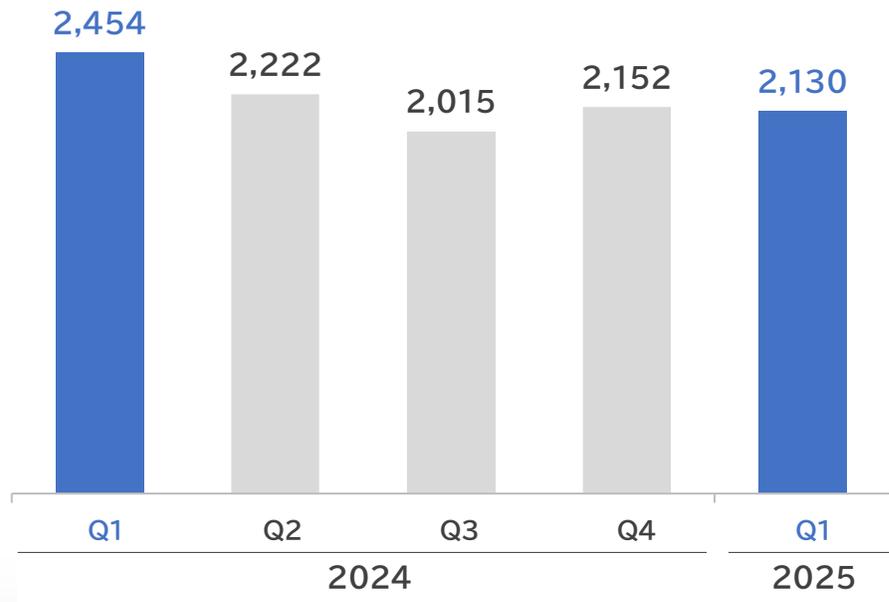


四半期別 売上高・営業利益

BtoBソリューション(異業種)・新領域の増収により売上高が安定推移
ゲーム事業の増益で連結営業利益を底上げ

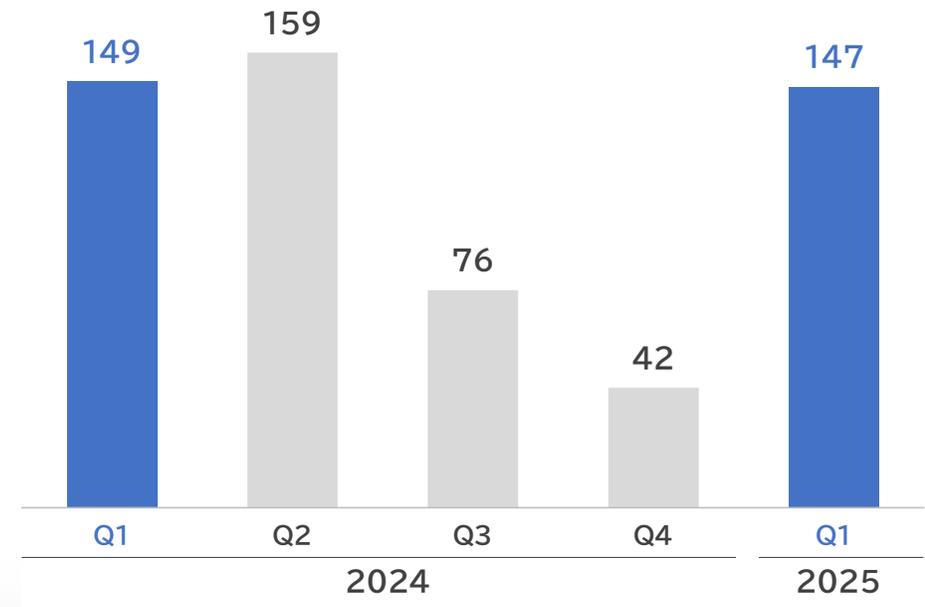
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)

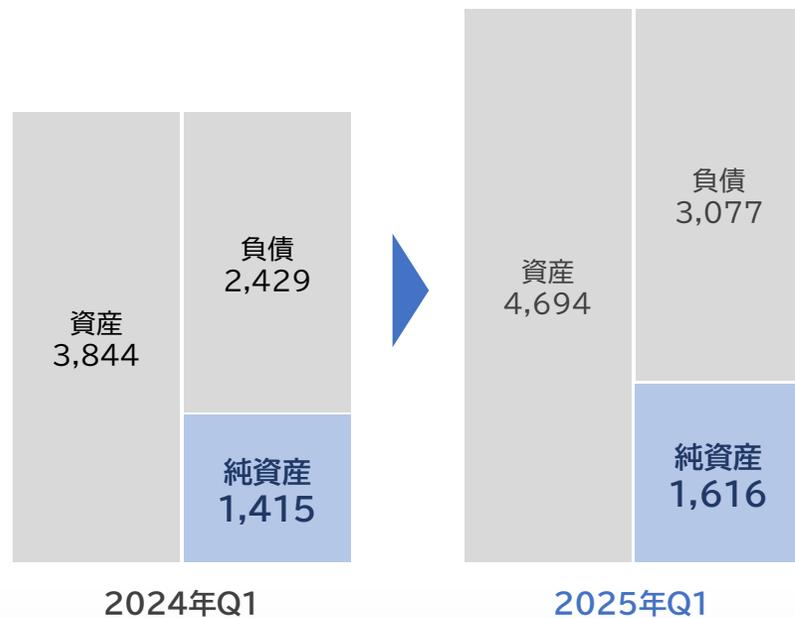


貸借対照表

業績好調により純資産は着実に拡大、自己資本比率も30%台に回復

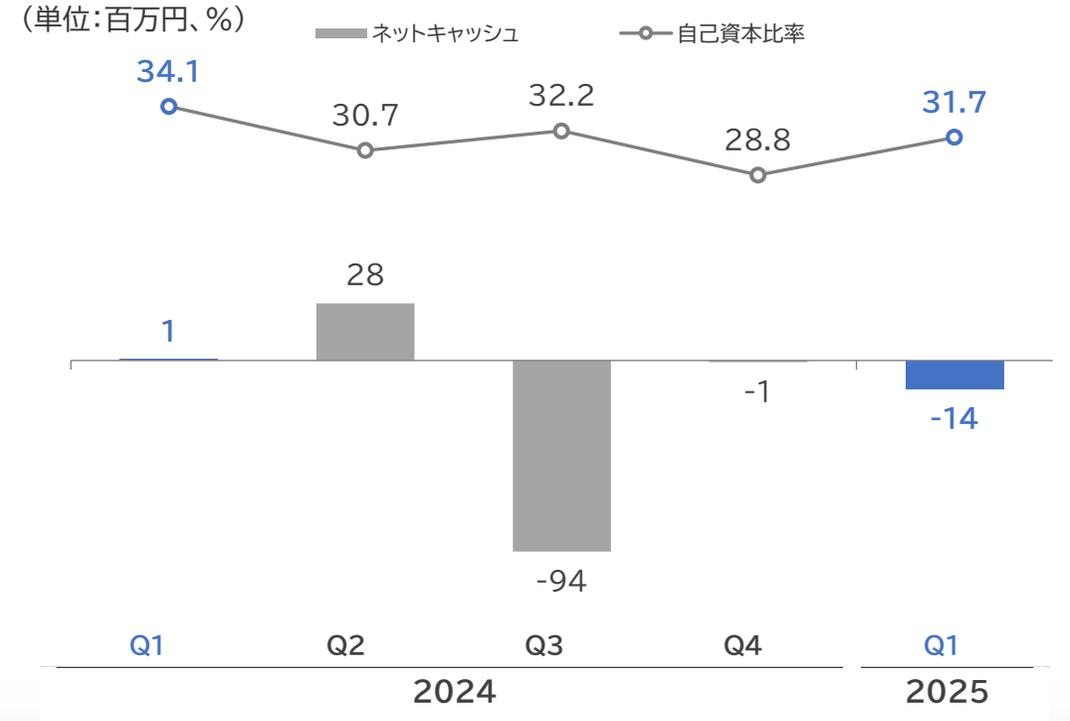
貸借対照表

(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

事業ポートフォリオの変更

開発に関わる領域をゲーム事業の一部として内包する形で再定義



*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、次ページ以降に記載する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。

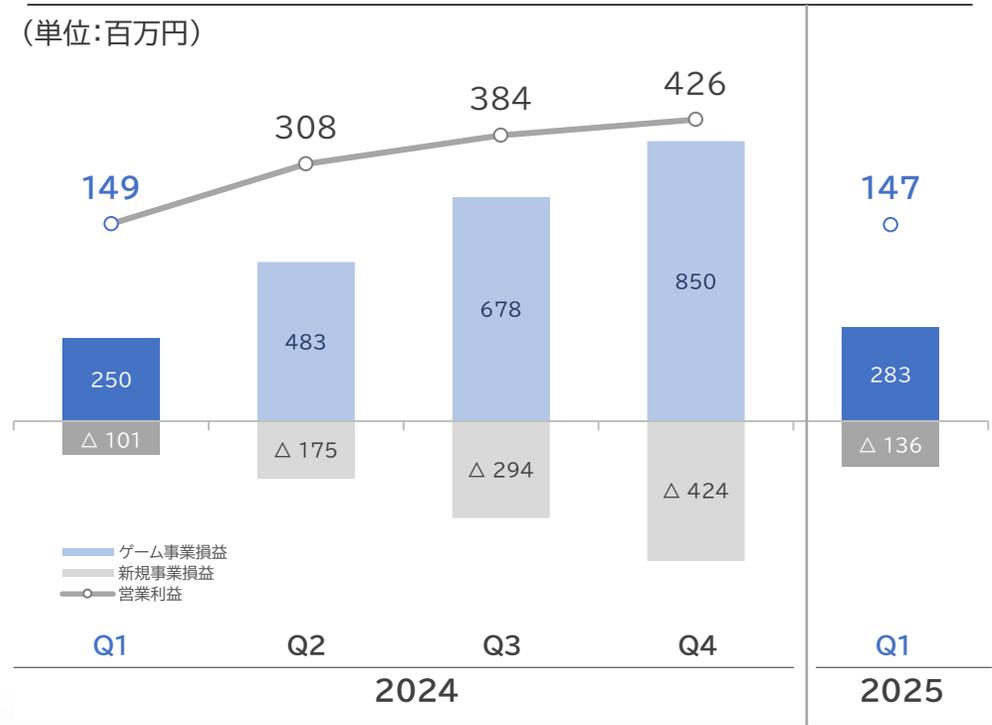
2025年度 全体方針と進捗

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



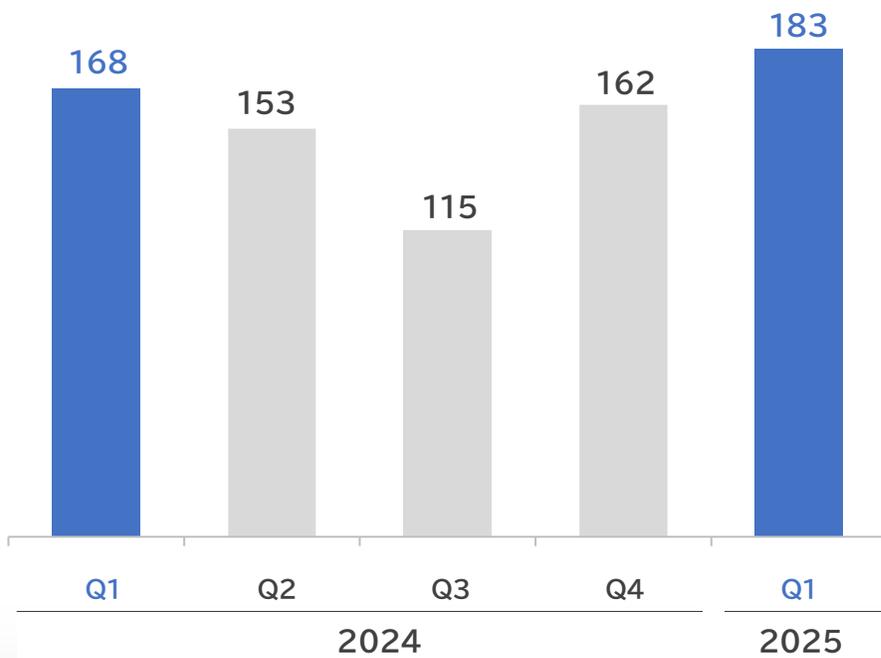
各事業収益と営業利益(累計)



BtoBソリューション(異業種)が伸長し売上高は前年同期比でプラス
2025年度中の単月黒字化に向けてスポーツDX領域への投資を継続

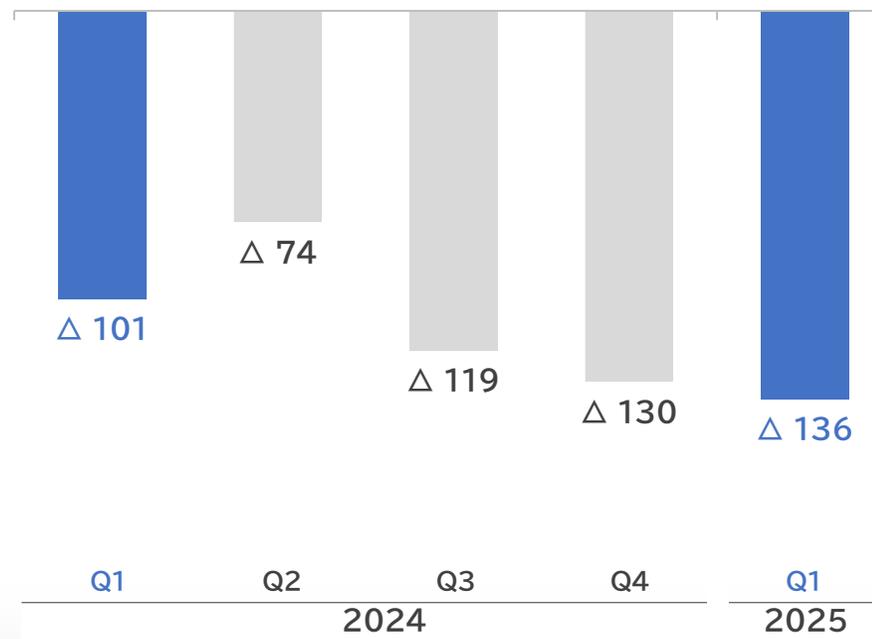
売上高

(単位:百万円)



営業利益

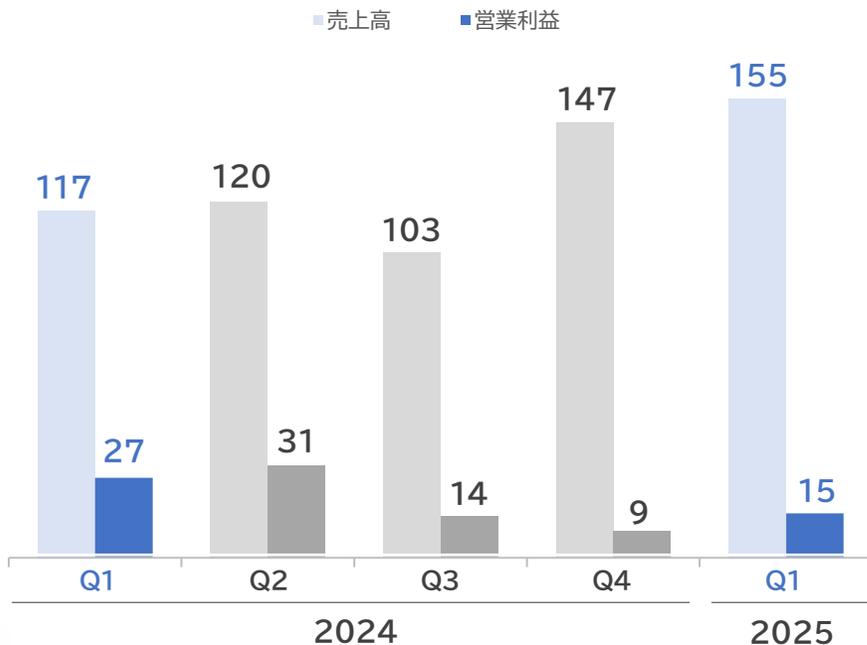
(単位:百万円)



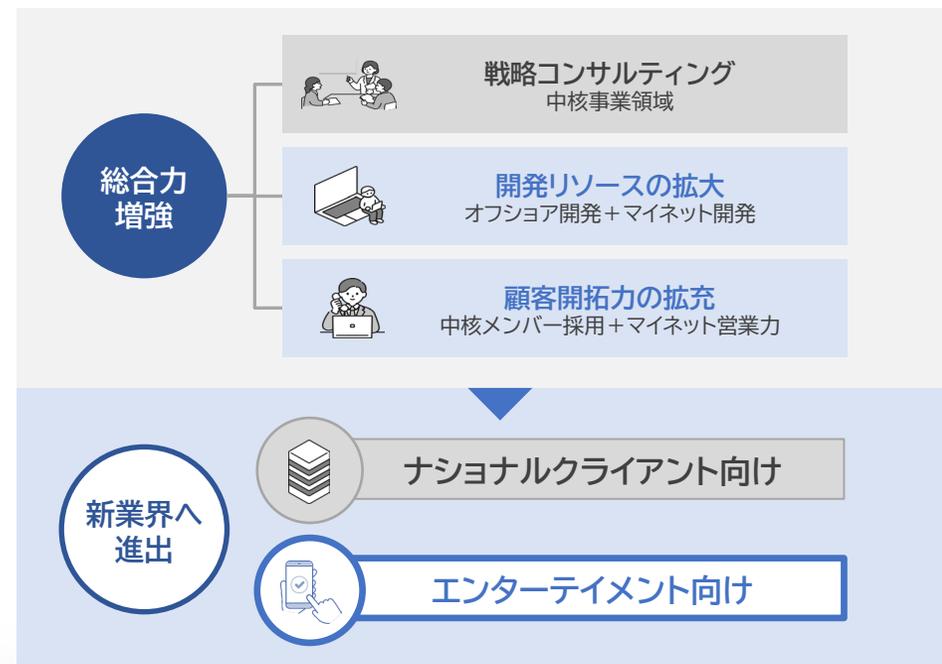
開発力・営業力を向上し「コンサル×開発」で事業領域を拡大
売上高は前年同期比で着実に成長

売上高・営業利益

(単位:百万円)



事業領域の拡大



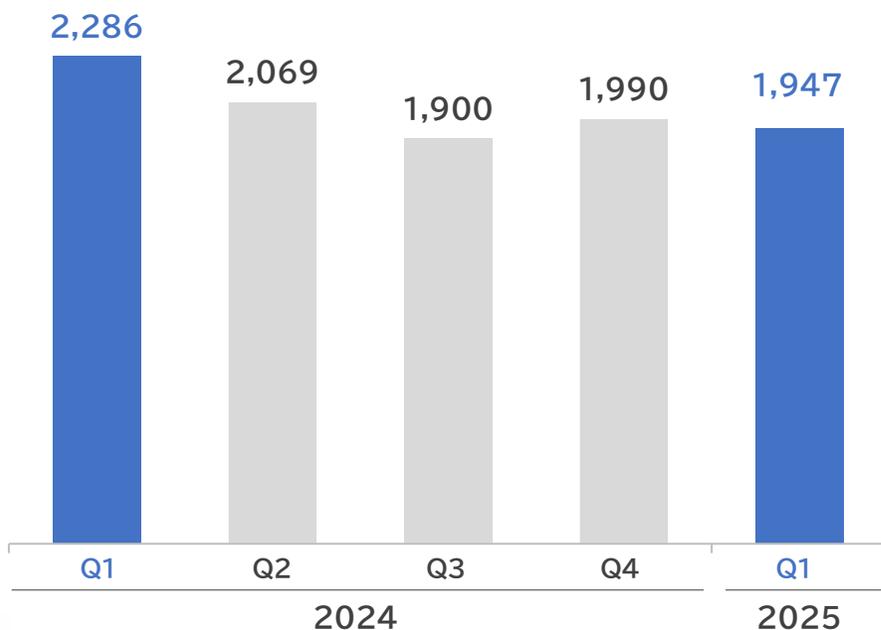
国内プロリーグとのアライアンスをベースに新プロダクトを開発中
 新プロダクトをリリースし2025年度中の単月黒字化を目指す

プロスポーツ・リーグ	プロダクト	特徴/強み
	2025年 Newプロダクト リリース 下期予定	<ul style="list-style-type: none"> ● マネタイズスキームの追加 ● ファンエンゲージメント要素強化
	2023年 B.LEAGUE #LIVE 	<ul style="list-style-type: none"> ● スポンサースキーム ● 堅調な顧客単価
	2021年 プロ野球 #LIVE2022 	<ul style="list-style-type: none"> ● 高い継続率 ● 実際の試合がより楽しめるゲーム性

売上高は前年同期比減となるも想定以上に減衰を軽減
 営業利益は周年イベントほか各種施策効果を受け、前年同期比で大きく増加

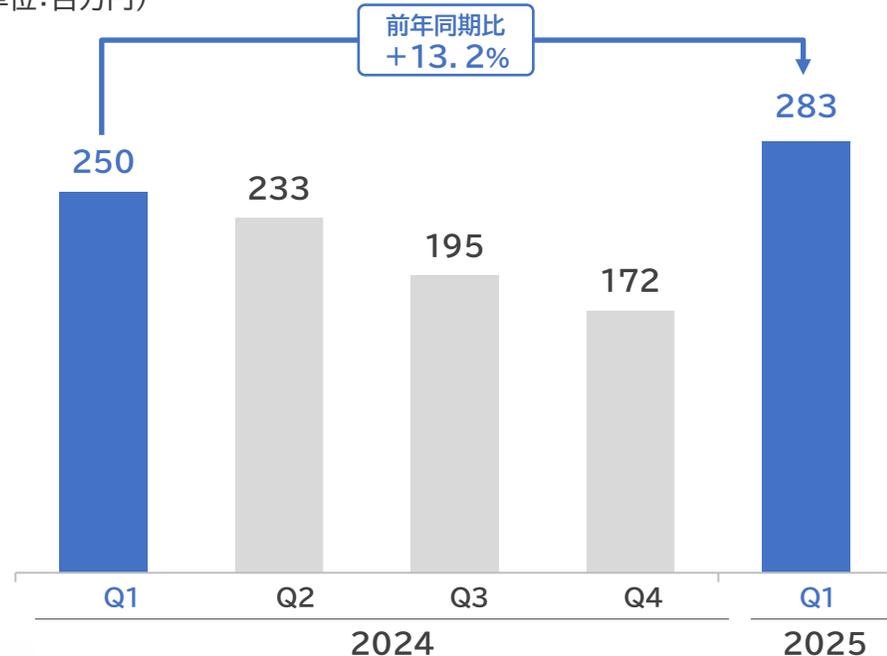
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)



セカンダリー：主カタイトルの売上向上・コスト効率化施策が功を奏し、社内目標を大幅超過
 新領域：営業強化を通じ複数の案件パイプラインを確保しており、今後具現化を図る

セカンダリー

- ✓ 主カタイトルが目標超過に大きく貢献
- ✓ 他のタイトルも引き続き堅調に推移
- ✓ タイトル横断での収益性向上施策も組織的に推進

売上高の社内目標

+78.2%

営業利益の社内目標

+240.4%

新領域

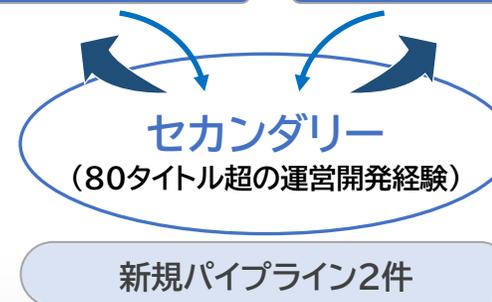
- ✓ セカンダリ80タイトル超の運営経験を活かし、
BtoBソリューション提供や初期開発に業容を拡大中

新規パイプライン2件

BtoBソリューション(ゲーム)
ライン受託/仲介/パブリッシング支援等

新規パイプライン3件

初期開発
開発受託等



ご清聴ありがとうございました

目次

Contents

1

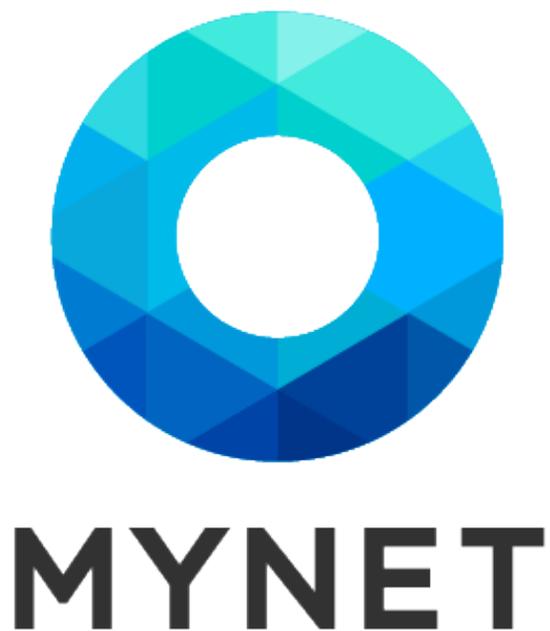
決算概要

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)

Mission

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、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

事業別売上高

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 **7,780**百万円 構成比 **87.9**%

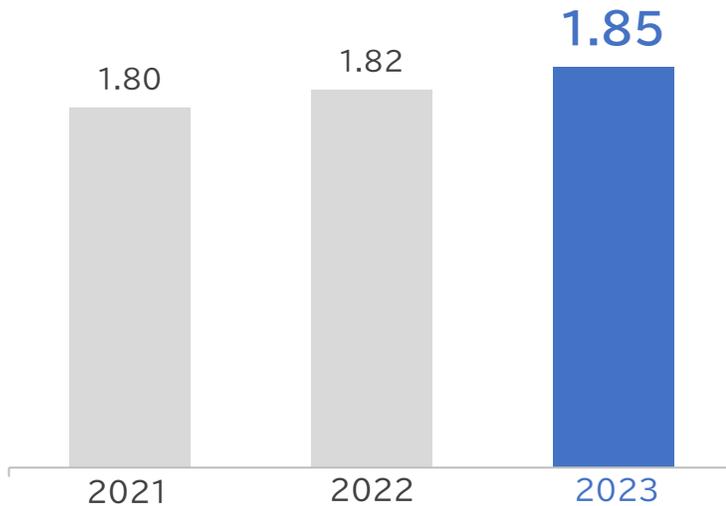
新規事業

売上高 **1,066**百万円 構成比 **12.1**%

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

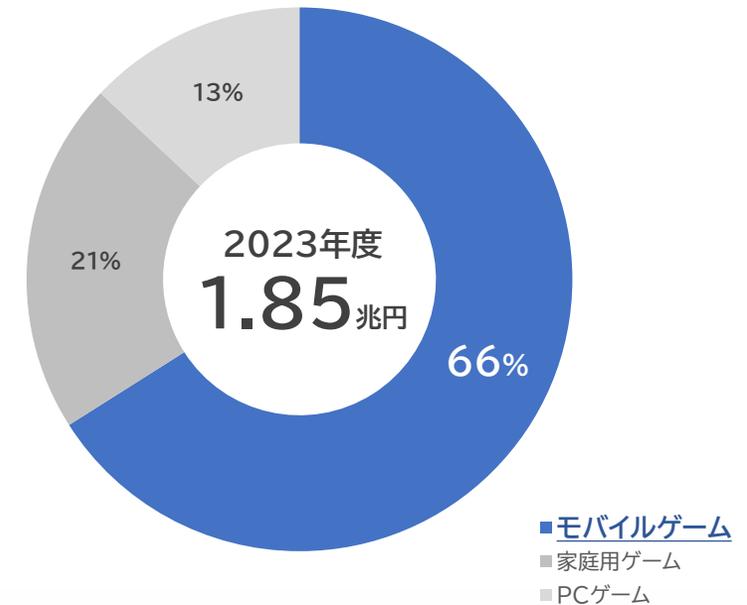
市場規模の推移

(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

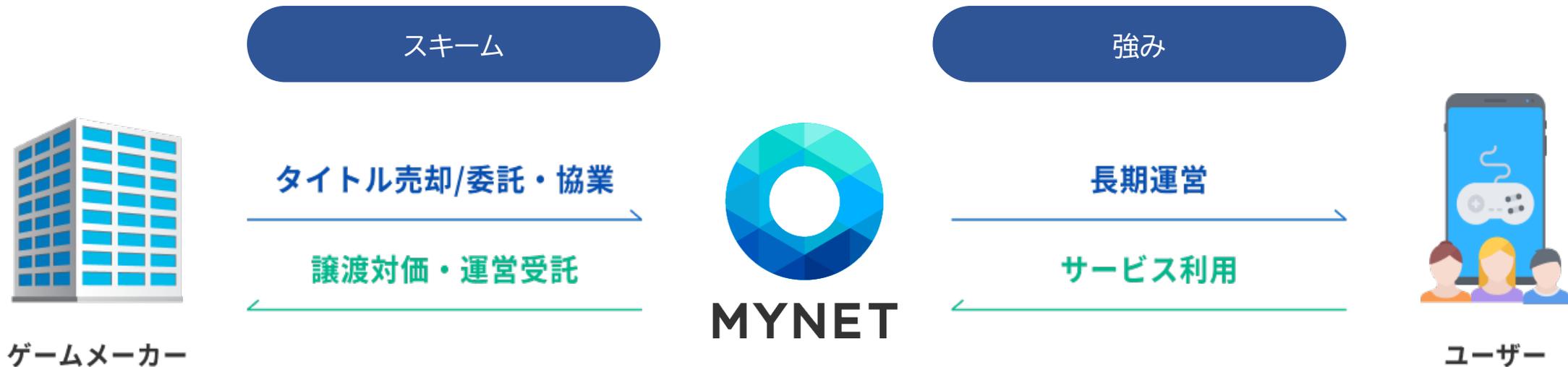
運営力

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

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



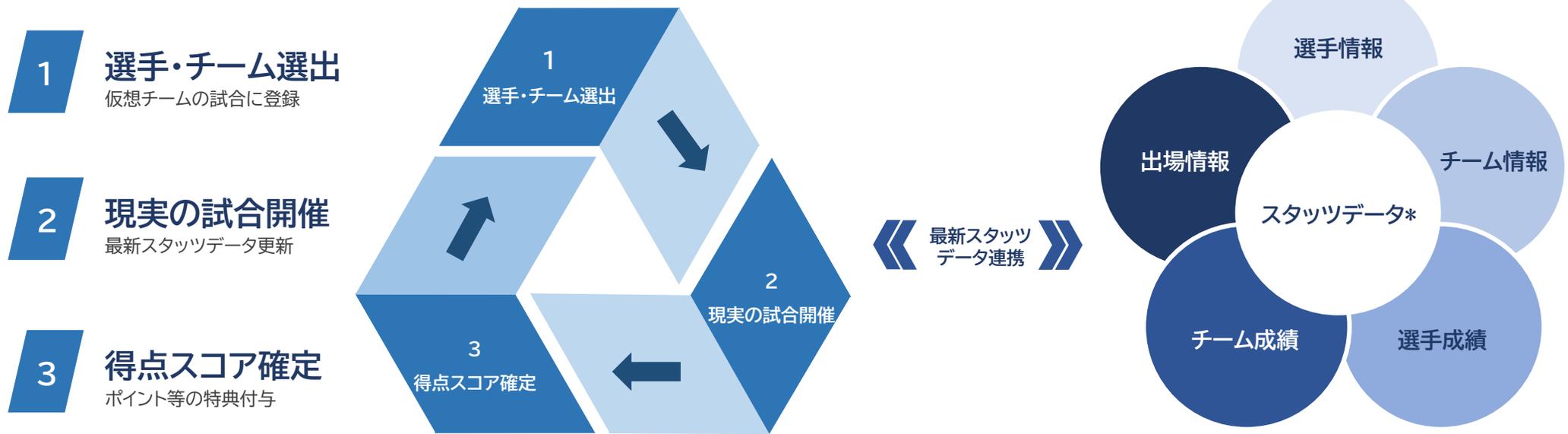
事業方針



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



*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

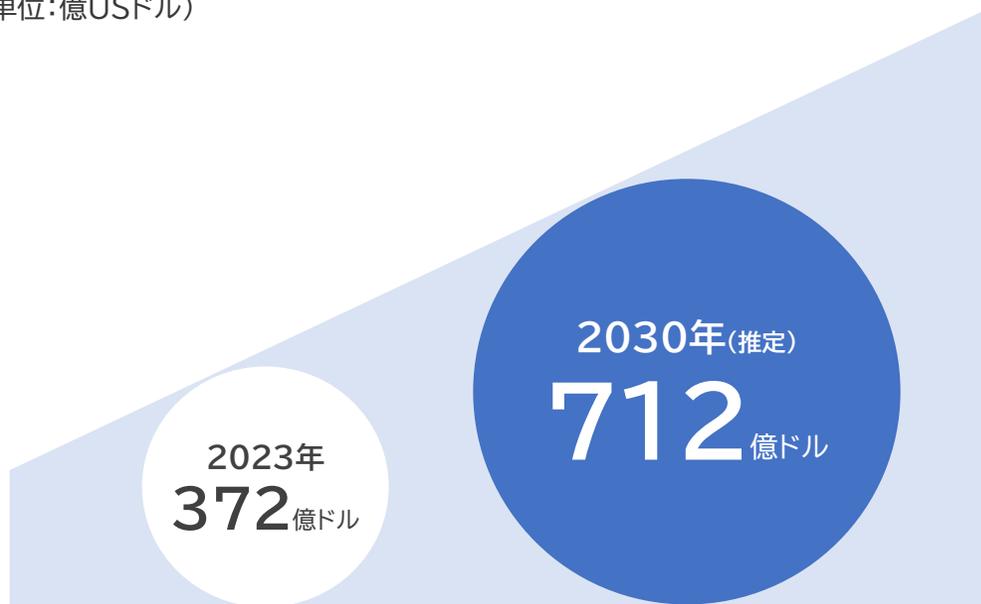
*チームの勝率や得失点のほか選手のプレーに関するデータ

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

主要プレイヤー

(単位:億USD)



出典: Mordor Intelligence





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1四半期のリリース

日付	種類	種類
2025-01-14	PR情報	物流業界特化型M&A支援開始 戦略策定からシステム統合までワンストップで提供
2025-01-15	IR情報	【アナリスト・機関投資家の方向け】2024年12月期 第4四半期及び通期 決算説明会に関するお知らせ
2025-01-20	PR情報	DigonとAMELAがオフショア開発事業における戦略的業務提携を発表
2025-02-14	決算	2024年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)
2025-02-14	決算	2024年12月期 第4四半期および通期 決算説明会資料
2025-02-14	適時開示	通期連結業績予想と実績値との差異および特別損失に関するお知らせ
2025-02-17	IR情報	2024年12月期 第4四半期および通期 決算説明会 動画アップロードのお知らせ
2025-02-20	PR情報	DigonとProofXが業務提携を発表 生成AIで業界の未来を切り拓く「Japan AI Union」設立へ
2025-02-28	PR情報	女性向けパズルRPG『夢王国と眠れる100人の王子様』が10周年！10周年キービジュアルと豪華アニバーサリーキャンペーンの情報を公開！
2025-02-28	PR情報	ゲーム業界で日本初 マイネットが導入した技術が『Alibaba Cloud』公式サイトに事例掲載
2025-03-05	適時開示	第19期定時株主総会招集ご通知
2025-03-05	適時開示	第19期定時株主総会招集ご通知に際しての電子提供措置事項
2025-03-06	PR情報	スマートフォン向け農場生活ゲーム「未来家系図 つぐme」が10周年！皆さまのご愛顧に感謝し「10周年記念キャンペーン」を開催
2025-03-10	IR情報	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
2025-03-18	IR情報	2024年12月期 第4四半期および通期 決算説明会 書き起こし要約
2025-03-27	適時開示	連結子会社からの配当金受領に関するお知らせ
2025-03-27	IR情報	第19期定時株主総会決議ご通知
2025-03-28	適時開示	有価証券報告書－第19期(2024/01/01－2024/12/31)

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