



2025年12月期 第3四半期

決算説明資料

株式会社マイネット

東証スタンダード 3928 | 2025.11.14

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

1

引き続き営業利益が好調、通期業績予想を上方修正

営業利益は期初予想から約3倍の312百万円に上方修正

2

J.LEAGUE FANTASY CARDのリリース準備が順調に進捗

メディア説明会、クローズドβテストなどリリースに向け各種施策展開を開始

3

好調なタイトル運営に加え、新領域での成長が急拡大

セカンダリーの営業利益は社内目標達成率116%超

BtoBソリューション(人材マッチング)でのスペシャリスト派遣人数は年初比500%

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

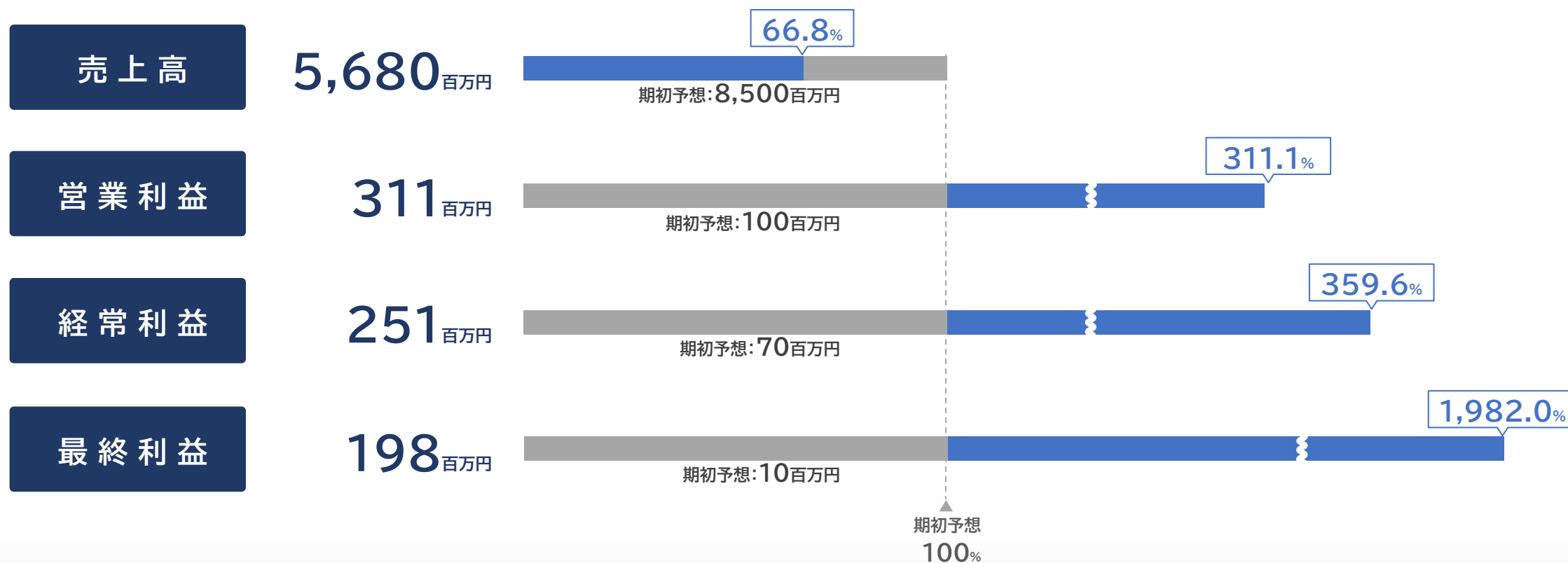
補足資料

Q3も黒字となり着実な利益の積み上げが継続
新規プロダクト開発も順調に進捗し新たな収益基盤の確立に目途

単位:百万円	2024 Q3累計	2025 Q3累計	増減額	増減率
売上高	6,693	5,680	△1,013	△15.1%
営業利益	385	311	△74	△19.4%
経常利益	350	251	△98	△28.1%
最終利益	319	198	△121	△38.0%

期初予想に対する進捗

売上高は期初予想に対して射程圏内、段階利益は大幅超過



通期業績の上方修正

Q4は新規事業への投資分を吸収し黒字化の見込み
各段階利益の目標超過が確実となったことから上方修正を実施

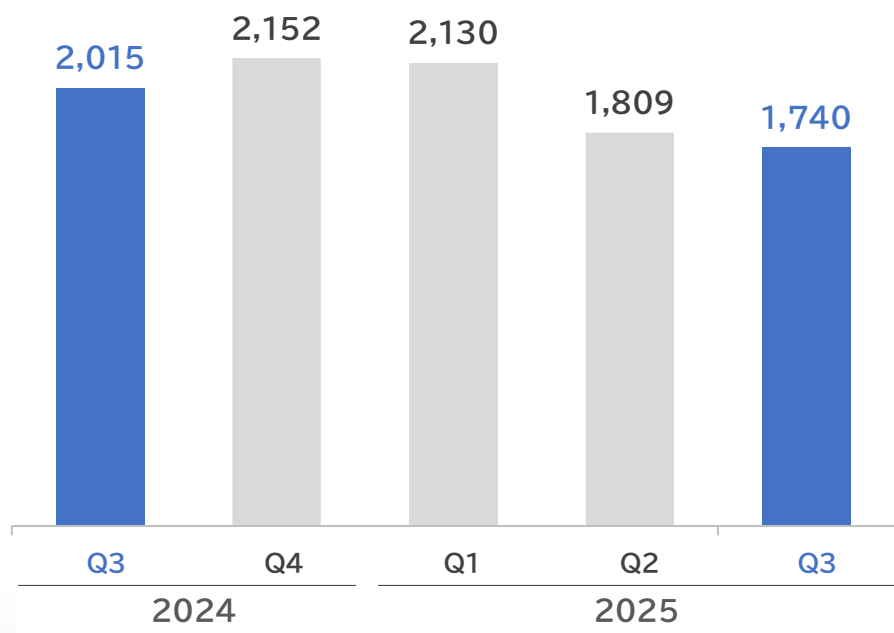
単位:百万円	期初予想	上方修正	増減額	増減率
売上高	8,500	8,500	-	-
営業利益	100	312	+212	+212.0%
経常利益	70	242	+172	+245.7%
最終利益	10	166	+156	+1,560.0%

四半期別 売上高・営業利益

営業利益は11四半期連続黒字化を達成
事業ポートフォリオの再構築と収益安定化を両立

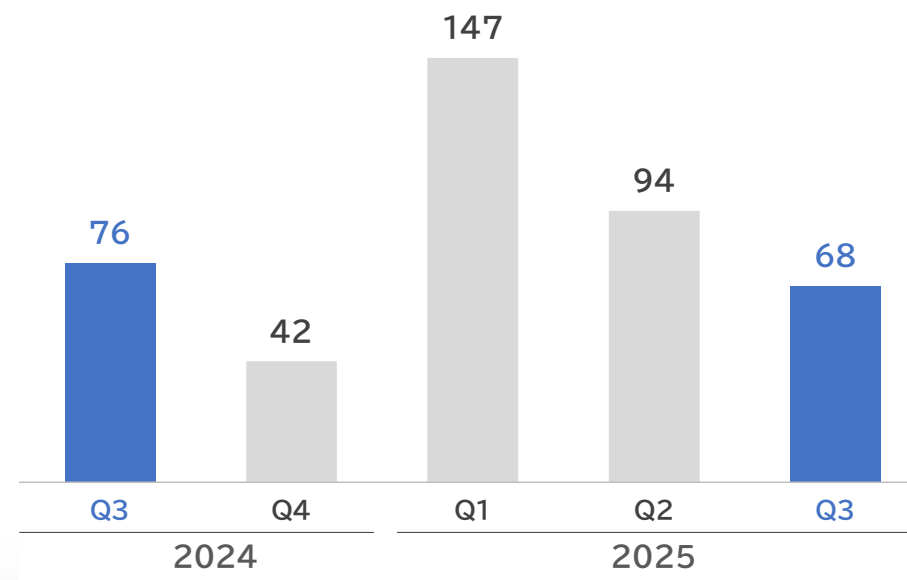
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)

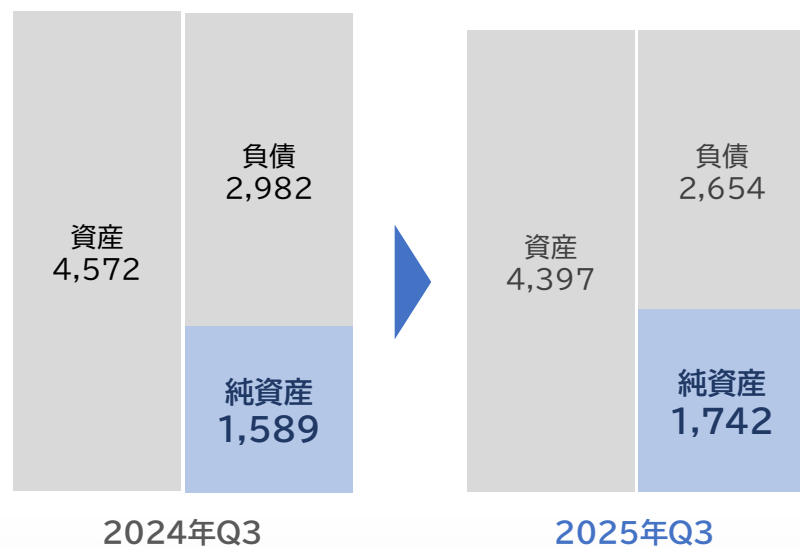


貸借対照表

事業戦略の変更後から純資産が1.7倍に増加
積極的な成長投資を機動的に実行できる財務環境へ

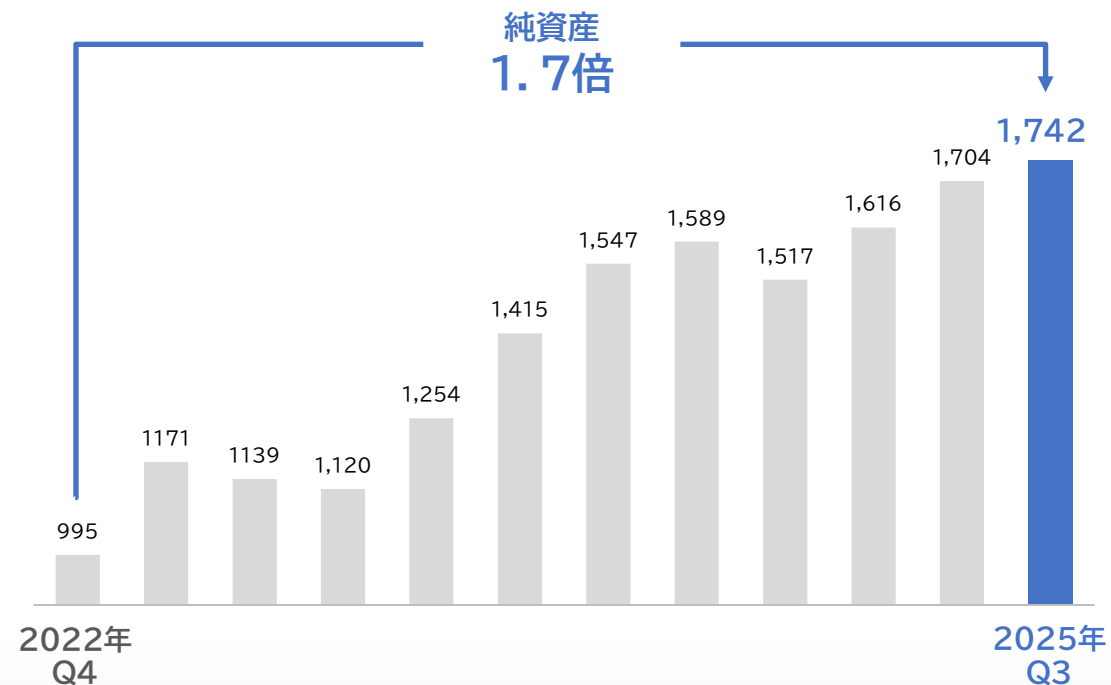
貸借対照表

(単位:百万円)



純資産の推移

(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

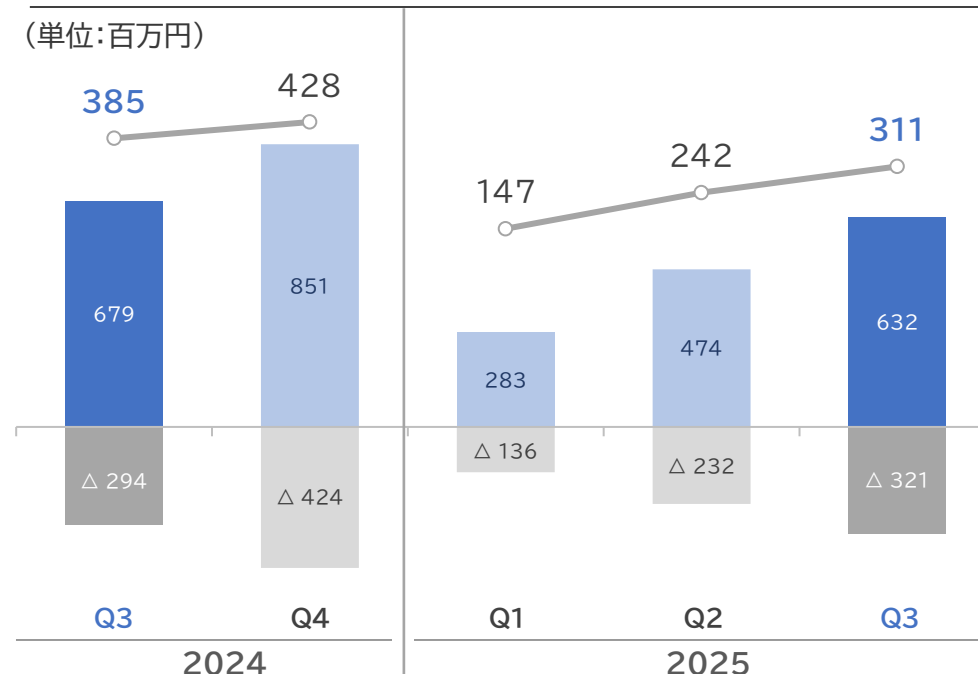
2025年度 全体方針と進捗

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
セカンダリー領域の利益基盤を軸に新たな事業の柱となる新事業を創出する方針

持続的成長に向けた事業戦略



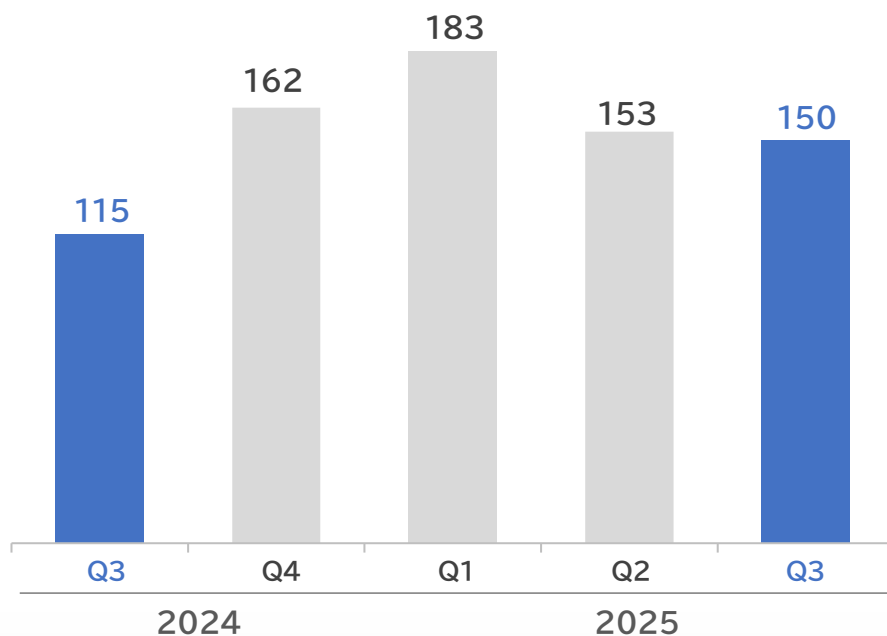
各事業収益と営業利益(累計)



BtoBソリューション(異業種)の事業拡大により売上高は堅調
スポーツDXは投資継続も赤字幅縮小し改善傾向

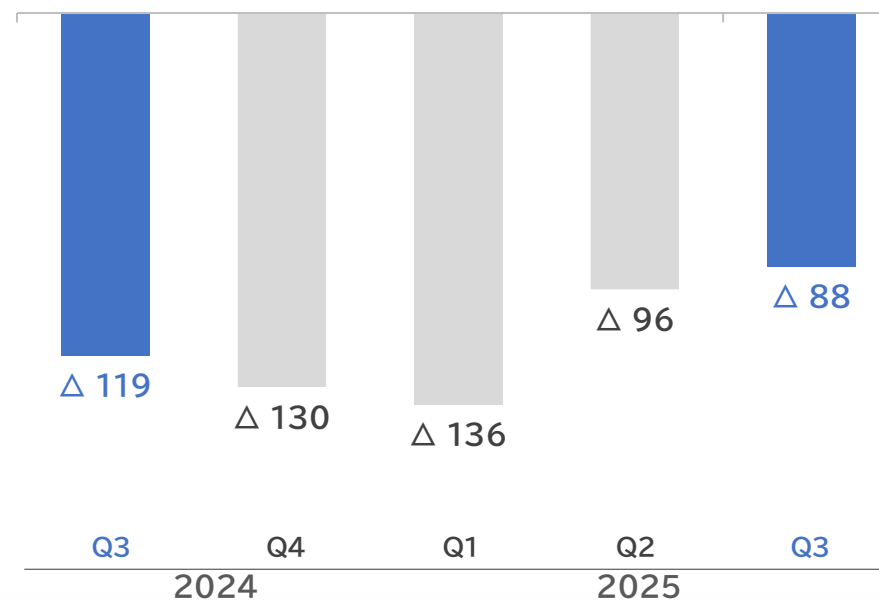
売上高

(単位:百万円)



営業利益

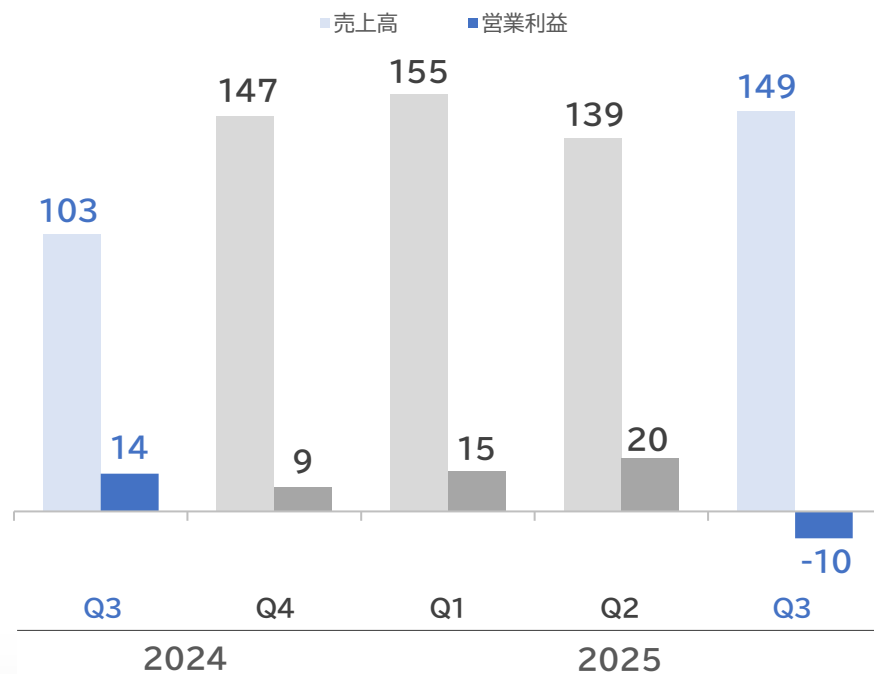
(単位:百万円)



既存の戦略コンサルティングに加えキッティングBPO受託を開始
新たな収益の柱を構築に向けた戦略的投資により一時的に営業赤字

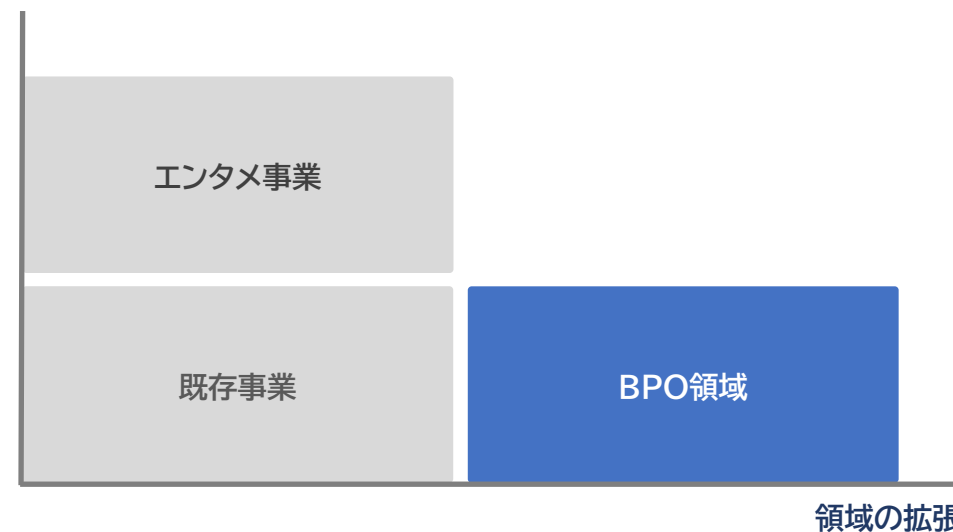
売上高・営業利益

(単位:百万円)



事業領域の拡大

事業の拡張



明治安田Jリーグ百年構想リーグの開幕に合わせ、サービスリリース予定

希少な1枚 多彩な楽しみ



タイトル

J.LEAGUE FANTASY CARD

ジャンル

トレーディングカード × ファンタジースポーツゲーム

対象プラットフォーム

Webアプリケーション／基本無料(一部サービス内課金あり)

リリース(予定)

2026年1月



Jリーグの強固なファン基盤とマイネットのゲーム開発・運用力を融合
新たな市場機会を創出し、次世代のファンエンゲージメントの在り方を追求



Jリーグの強み

- ✓ 年間1,250万人の観客動員数
- ✓ 熱量の高い強固なファンベース
- ✓ JリーグID、公式データ等の資産



新たな市場機会を創出
次世代のファンエンゲージメントを追求



マイネットの強み

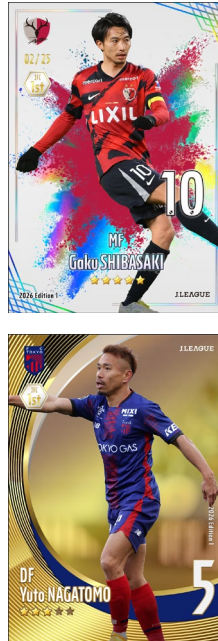
- ✓ 豊富なゲーム開発・運用実績
- ✓ ユーザー分析の基づく企画開発力
- ✓ 安定した長期運用ノウハウ

集めて、遊ぶ

Jリーグがある生活をもっと豊かにする、リーグ公式トレカ

集める楽しさ

デジタルトレカの再定義

リアルもデジタルも
誰もが集めたい、トレーディングカード

Jリーグをもっと楽しむ

親子でも遊べる日本型ファンタジー

集めたカードが活躍する
リアルタイムに数値化された熱狂がマッチデーを更に楽しくする

貯まる/貰える/伝わる

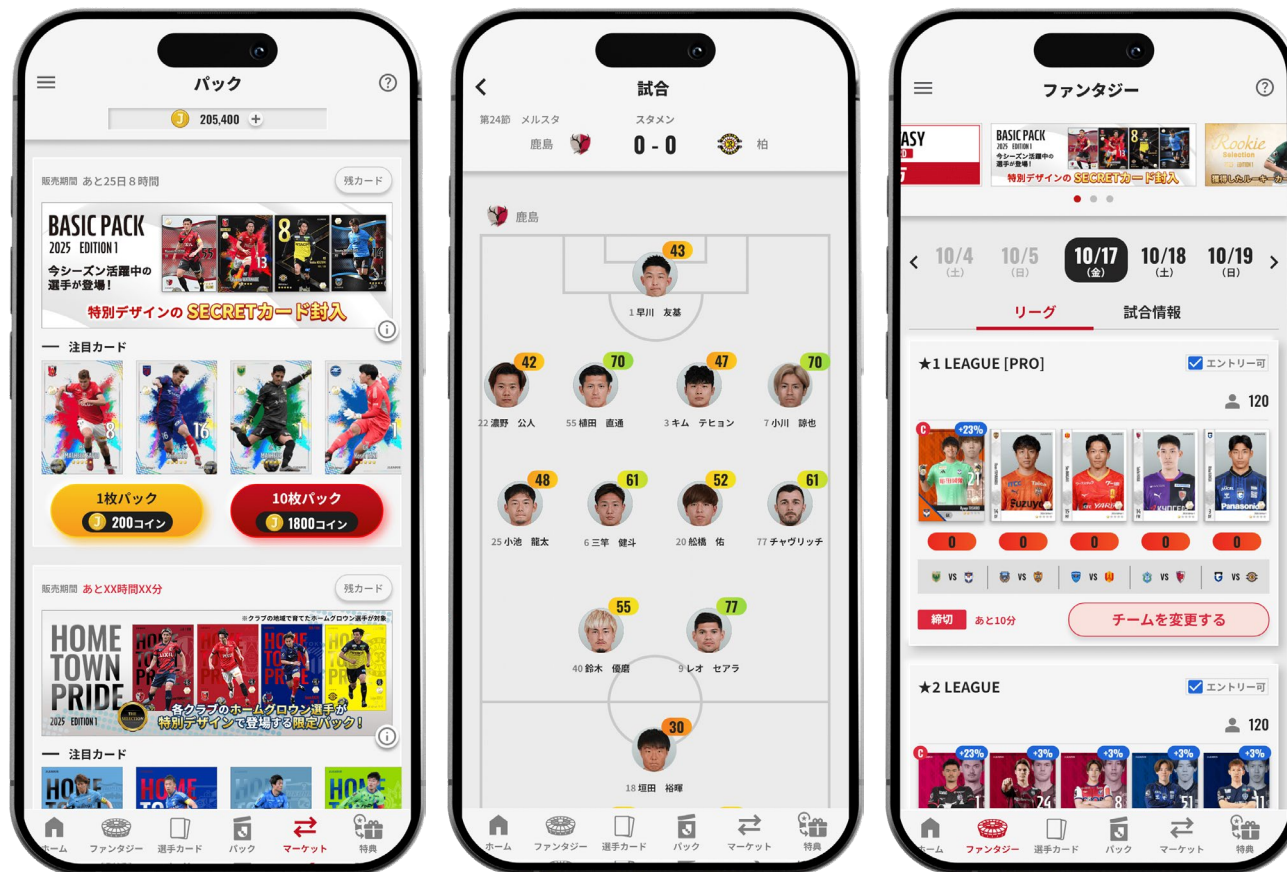
コツコツ貯めるコレクションポイント

カードを集めると、クラブ別に貯まって特典が開放
コレクションの熱量がリーグとクラブに伝わる

様々な**集め方**、様々な**楽しみ方**
デジタルもリアルも、JFCがJリーグがある生活をもっと豊かにする



正式リリースに向けたクローズドβテストを実施

クローズドβテスト概要

- 参加者数
限定1,000名(応募者抽選)
- 実施期間
2025年10月22日(水)10時~11月10日(月)18時
- 参加者特典
2025シーズン新人選手の限定ルーキーカードを入手可能

高い需要とエンゲージメントを確認
マーケットプレイスとコア機能の利用率も高く、リリースに向けて準備は順調

10倍

応募者数

定員1,000名に対し約1万人が応募
定員を増員し、1,100名が参加

88%

ファンタジースポーツ参加

967名がファンタジースポーツをプレイ
試合日4日間で6,740チームが作られる

100%

Rookie Selection完売

Rookie Selectionカードは完売
合計49,505パックが開封された

45%

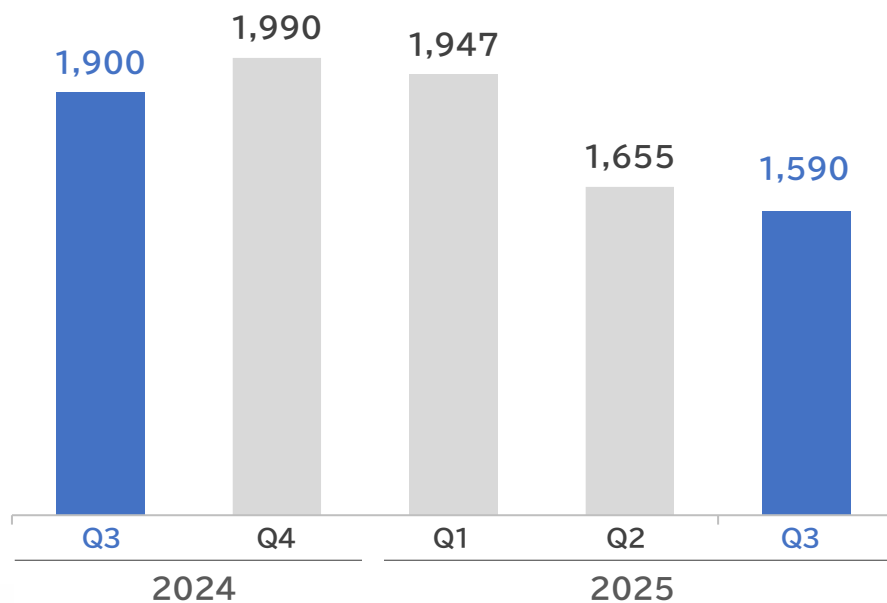
マーケットプレイス利用

497名がマーケットプレイスを利用
サービス内で売買を実施

セカンダリー事業の安定収益創出に加え新領域へのリソースシフトが進行
事業ポートフォリオの多角化が着実に進捗

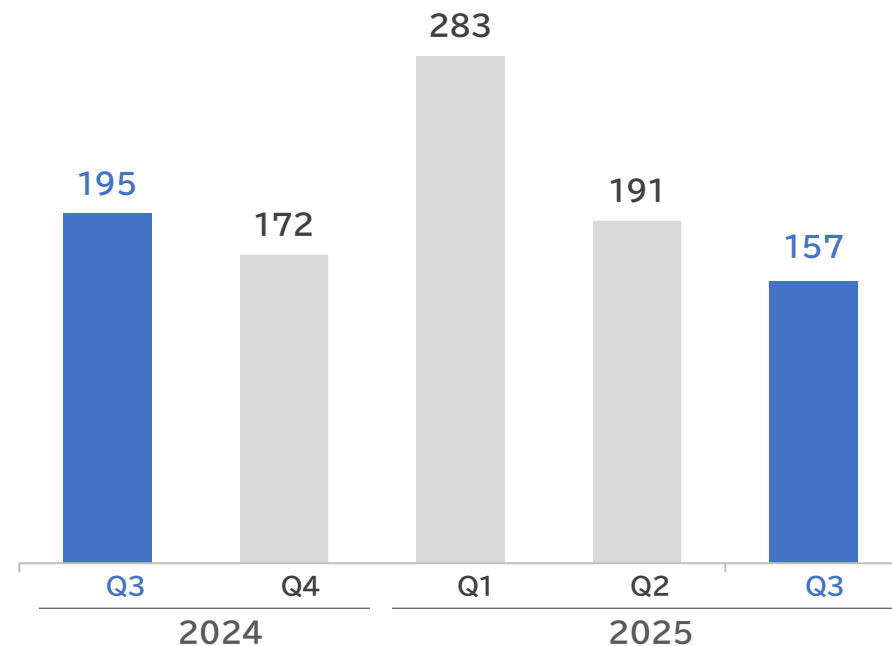
売上高

(単位:百万円)



営業利益

(単位:百万円)



新領域はゲーム業界内の高い需要を背景に二領域に集中
新たな事業の柱として今期より本格的に育成

事業分野

内容

セカンダリー

タイトル運営
Q3営業利益 社内目標比**116%**



- ✓ ゲーム会社から買収したタイトルの運営
- ✓ パートナー企業タイトルの受託運営

新領域

BtoBソリューション
(人材マッチング)



- ✓ デザイナー・クリエイター等の**スペシャリストを**
パートナー企業に派遣し、タイトル運営をサポート

初期開発
(部分受託/全受託)



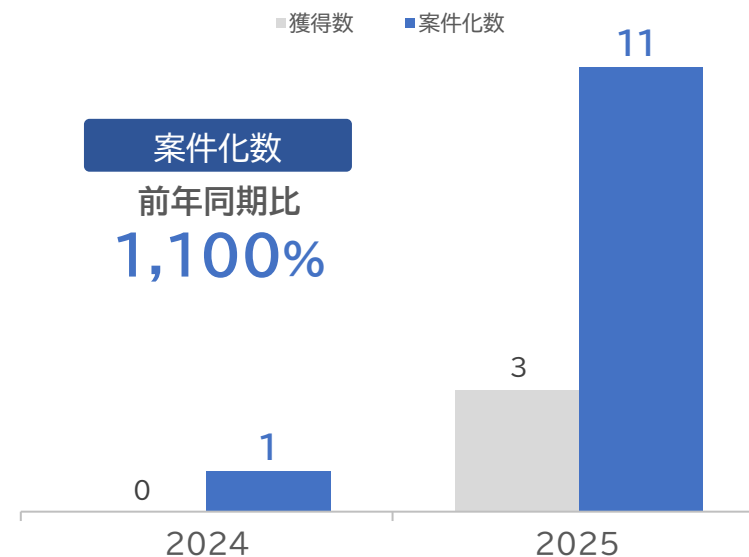
- ✓ パートナー企業の**ゲーム開発をサポート**

新領域の拡大に向けた営業体制を強化してきた結果
スペシャリスト派遣・初期開発受託の件数が急増

BtoBソリューション(人材マッチング)



初期開発(部分受託/全受託)



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

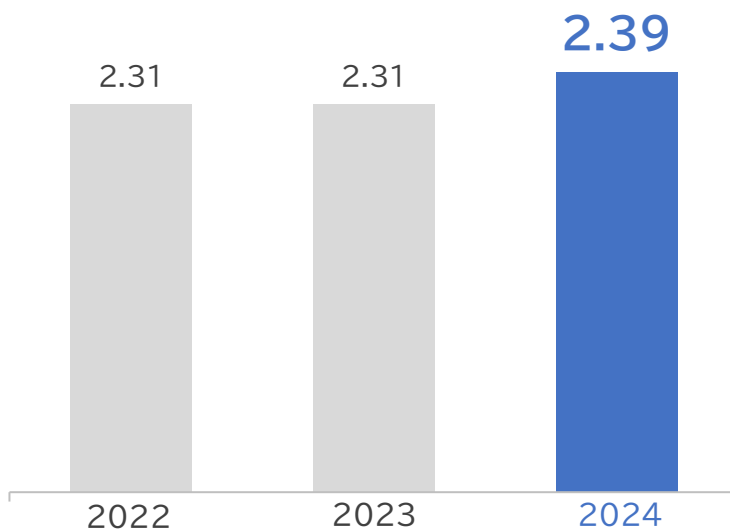
売上高 **599** 百万円 構成比 **6.8** %

*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

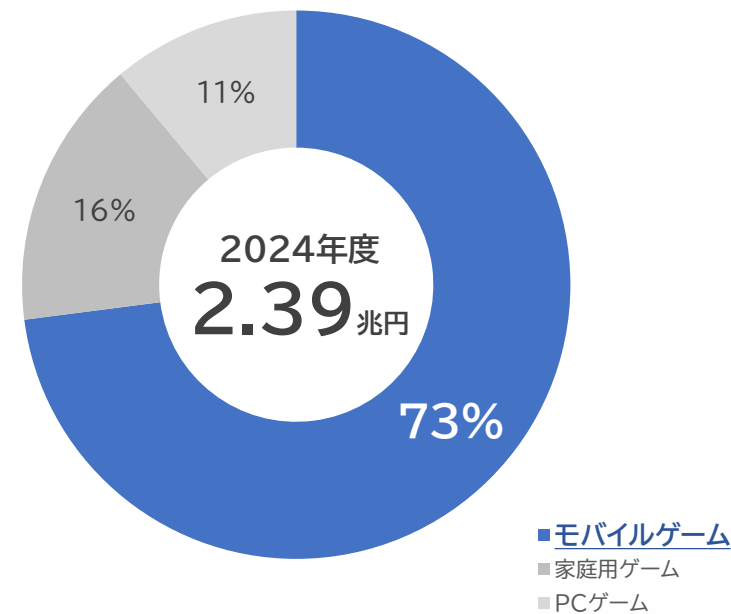
市場規模の推移

(単位:兆円)



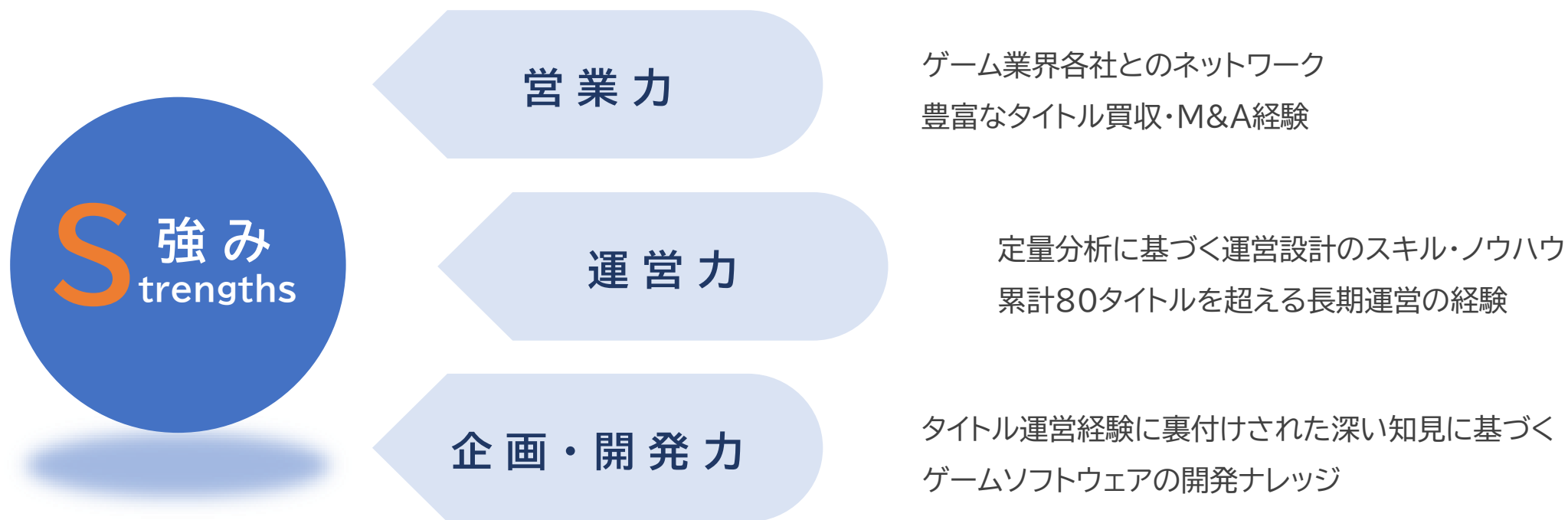
出典:「ファミ通ゲーム白書2025」

市場規模の内訳

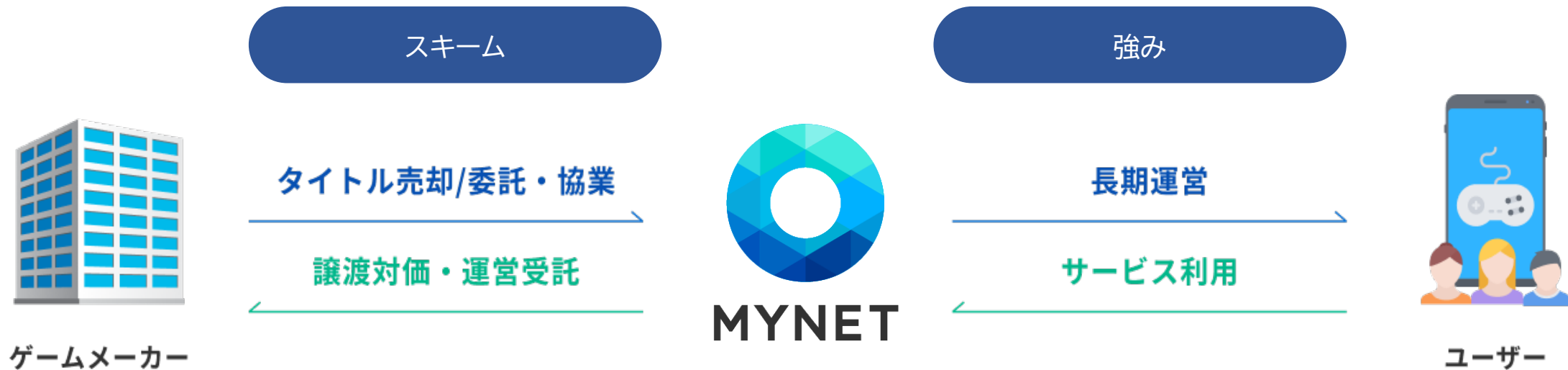


出典:「ファミ通ゲーム白書2025」

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



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

強み
Strengths

営業力

運営力

企画・開発力

スポーツDX

BtoBソリューション(異業種)

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

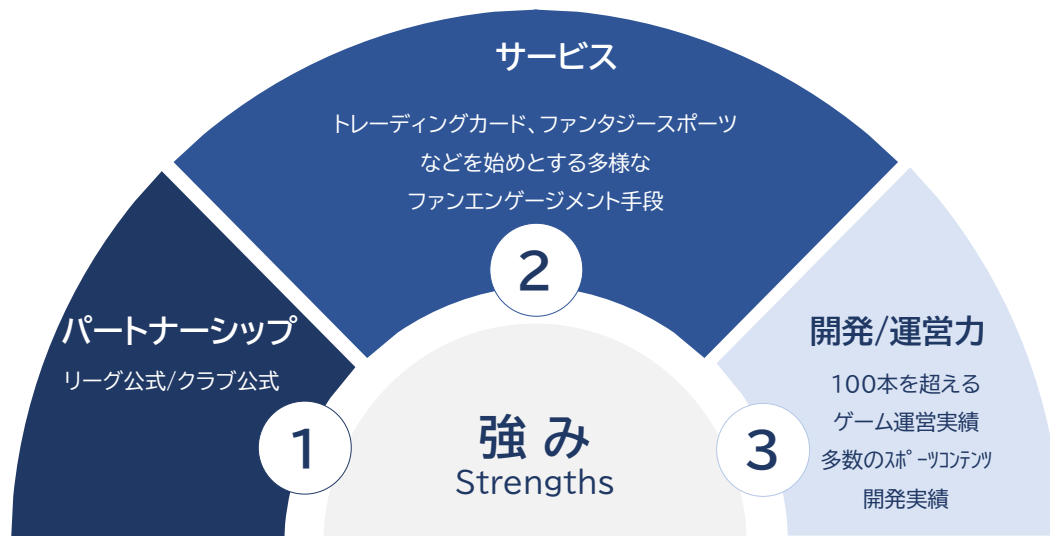


New Tech

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・プロダクトの進化拡張により成長スピード・角度を加速

競争力



事業方針

プロダクトの進化拡張

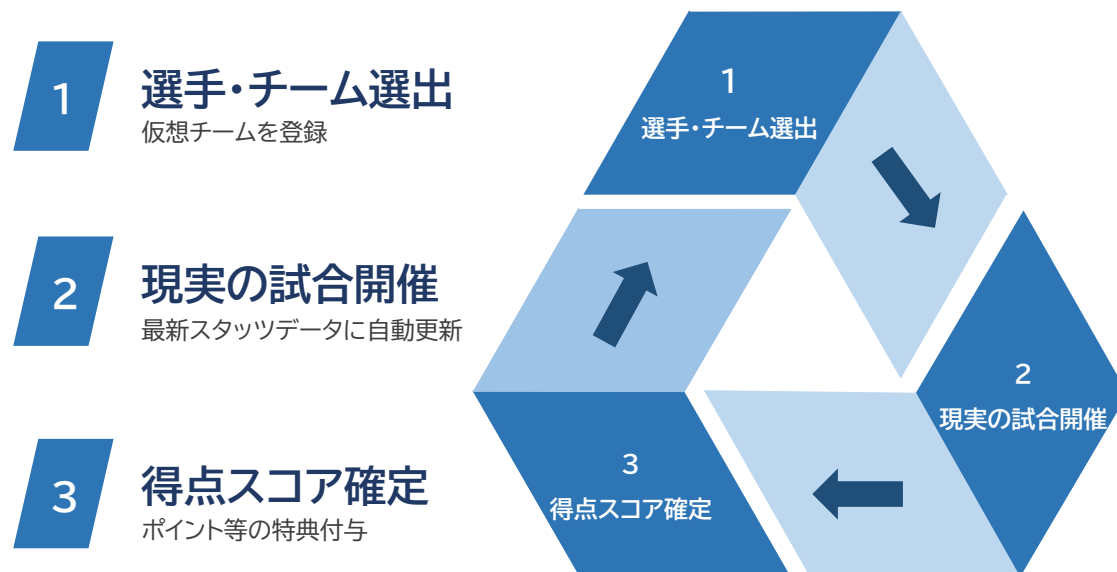


対象競技の拡張

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

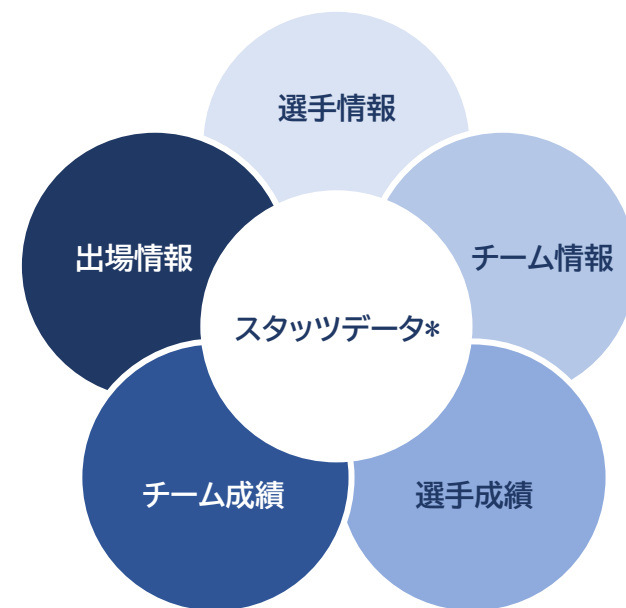
ファンタジースポーツ

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

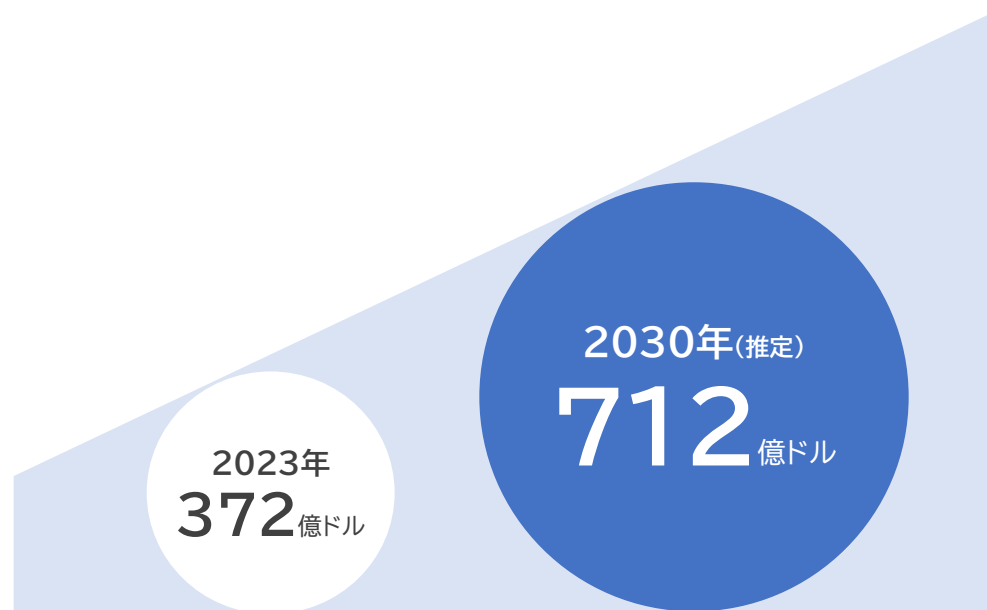
《 最新スタッツ
データ連携 》



*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3四半期のリリース

日付	種類	種類
2025-07-01	PR情報	人気本格RPG「ドラゴンタクティクス」が13周年！皆さまのご愛顧に感謝し「ドラタク祝13周年～不良遊戯 シャッフル・ザ・カード コラボ祭～」を開催
2025-07-08	PR情報	『夢王国と眠れる100人の王子様』と『最遊記RELOAD -ZEROIN-』のコラボが復刻開催！最遊記キャラがイベントやガチャに登場！
2025-07-24	IR情報	【アナリスト・機関投資家の方向け】2025年12月期 第2四半期 決算説明会に関するお知らせ
2025-07-29	PR情報	超美麗カードバトルRPG「ラグナブレイク・サーガ」が12周年！皆さまのご愛顧に感謝し「12周年記念キャンペーン」を開催
2025-08-12	PR情報	マイネット、Jリーグサポーターズカンパニー契約を締結 ～Jリーグ公式トレーディングカード × ファンタジースポーツゲームの開発・運営が決定～
2025-08-14	決算	2025年12月期 第2四半期(中間期)決算短信〔日本基準〕(連結)
2025-08-14	IR情報	2025年12月期 第2四半期決算説明会資料
2025-08-14	IR情報	半期報告書(第20期)(2025/1/1～2026/3/31)
2025-08-15	IR情報	2025年12月期第2四半期 決算説明会 動画アップロードのお知らせ
2025-08-21	IR情報	2025年12月期第2四半期 決算説明会 質疑応答要約
2025-08-27	IR情報	2025年12月期第2四半期 決算説明会 書き起こし要約
2025-09-04	PR情報	一般社団法人アスリートソサエティの活動支援に対し感謝状を拝受しました ～りそな銀行「SDGs推進私募債」発行による寄付活動のご報告～
2025-09-10	PR情報	アクティブバトルRPG「刻のイシュタリア」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
2025-09-17	IR情報	Jリーグ公式 トレーディングカード×ファンタジースポーツゲーム『J.LEAGUE FANTASY CARD』2026年始動。

ディスクレーマー

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