



2026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 | 2026.05.15

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

1

機動的な株主還元の実行準備が完了

財務基盤の整備により約7億円の原資を確保。実行フェーズへ移行し、機動的な株主還元に向け準備を加速

2

『J.LEAGUE FANTASY CARD』滑り出し好調

先行投資期間と位置づけ、戦略的投資を実施。パック販売数・マーケットプレイス取引数ともに順調に拡大

3

異業種領域はBPOが成長し安定収益の柱へ

売上高は前年比1.7倍と大幅に成長。

4

セカンダリー領域は安定利益で底堅く推移

売上計画比101%達成。重点成長領域への投資原資を安定的に創出する好循環を維持

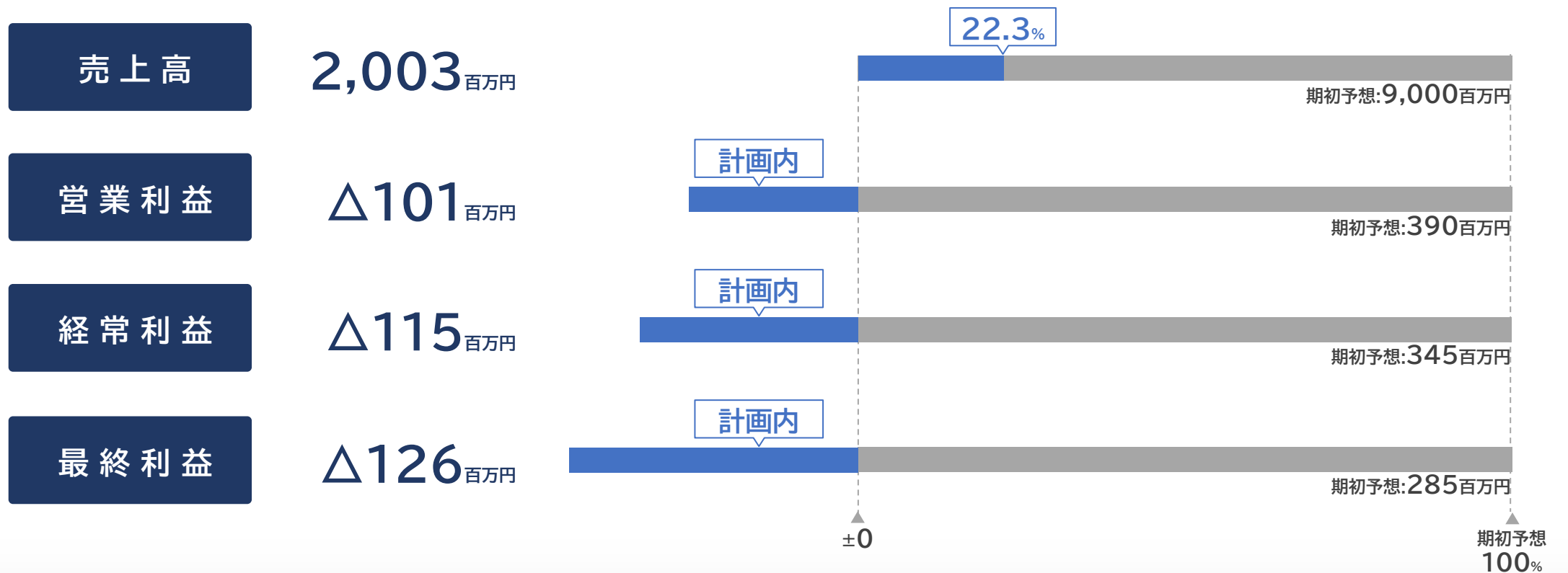
重点成長領域

売上高は前年同水準で推移 スポーツコンテンツ領域の成長に向けた戦略投資を実施

単位:百万円	2025 Q1	2026 Q1	増減額	増減率
売上高	2,130	2,003	△126	△5.9%
営業利益	147	△101	△248	-
経常利益	114	△115	△229	-
最終利益	96	△126	△223	-

期初業績予想に対する進捗

売上高は概ね計画通りに進捗、各利益も期初計画の範囲内で推移
広告宣伝費・開発費の一時的な増加による影響

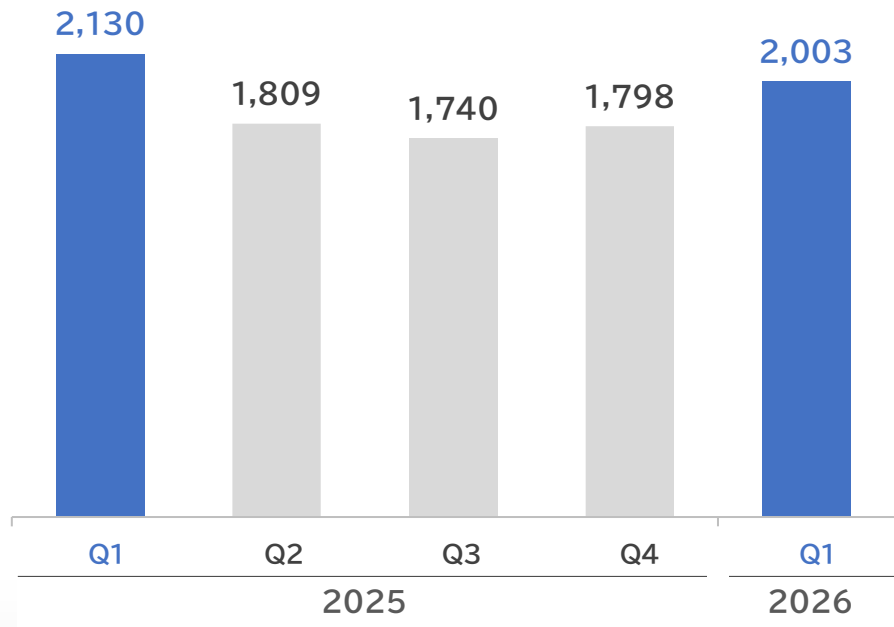


四半期別 売上高・営業利益

スポーツコンテンツおよび異業種領域の成長により売上高は回復
営業利益は戦略的投資を織り込んだ期初計画の範囲内で推移

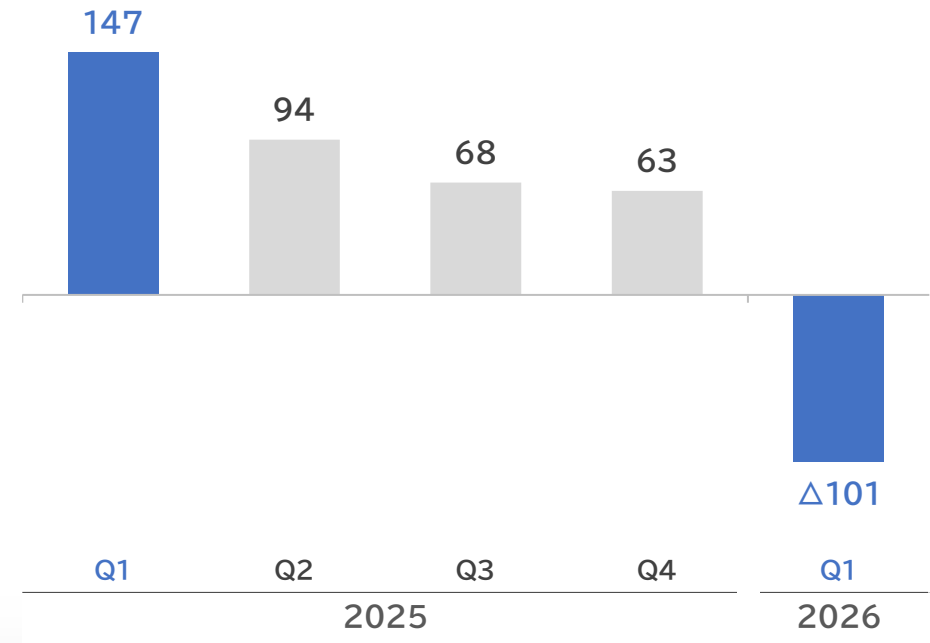
売上高

(単位:百万円)



営業利益

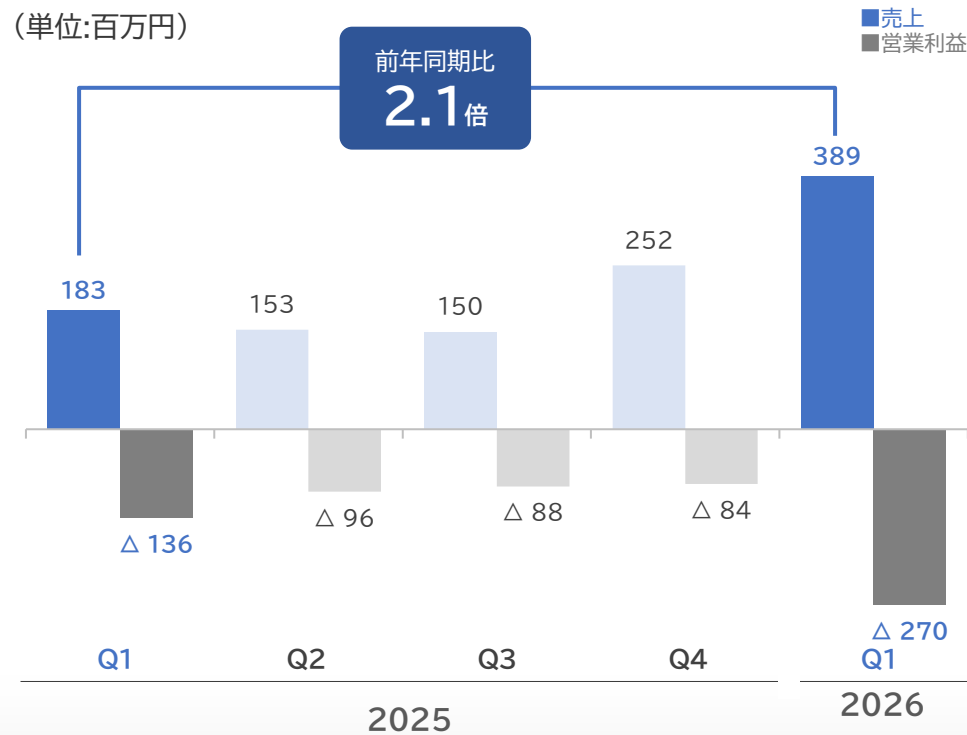
(単位:百万円)



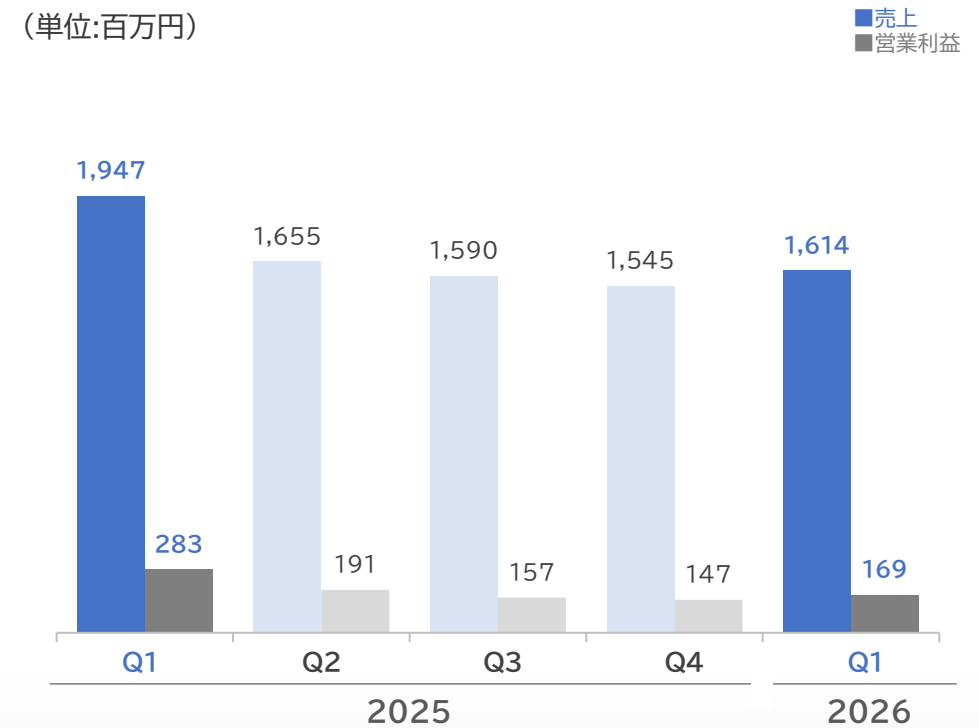
四半期別 事業別 売上高・営業利益

新規事業は前年同期比2.1倍と成長加速、ゲーム事業は安定利益で底堅く推移

新規事業



ゲーム事業



目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

補足資料

2026年12月期は再成長に向けた転換点
「重点成長領域への投資」×「機動的な株主還元」により企業価値の最大化を目指す

重点成長領域への投資

セカンダリー領域のキャッシュ創出を背景に
中長期成長に向けた戦略投資を継続

株主還元の開始

資本効率を意識した
株主還元を開始

株主還元の検討進捗

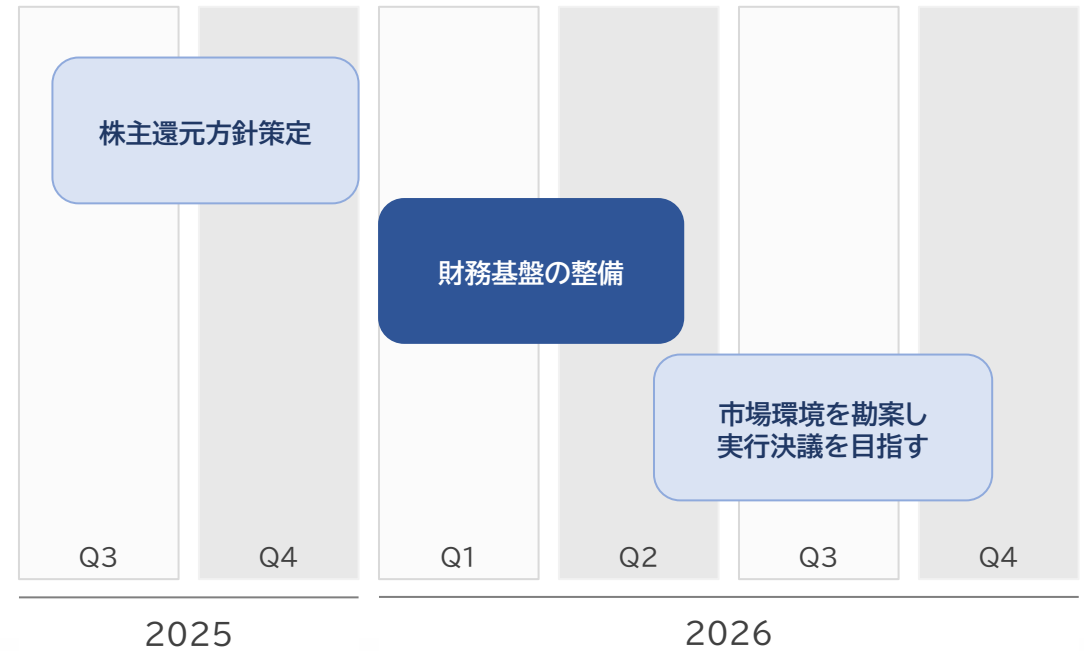
原資としての分配可能額を確保し財務基盤の整備が完了
今期中の株主還元を検討

財務基盤整備の状況



戦略的資金配分の実行体制が完成

検討進捗



セカンダリー領域の収益基盤をベースとし
重点成長領域の収益性と成長性が同時に立ち上がる一年

2025年12月期



重点成長領域



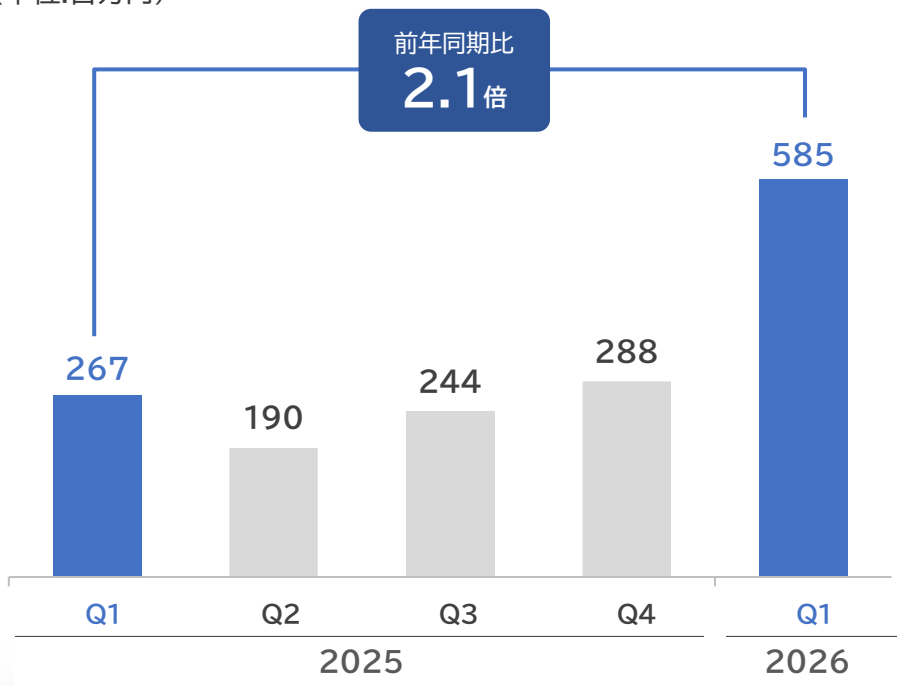
2026年12月期



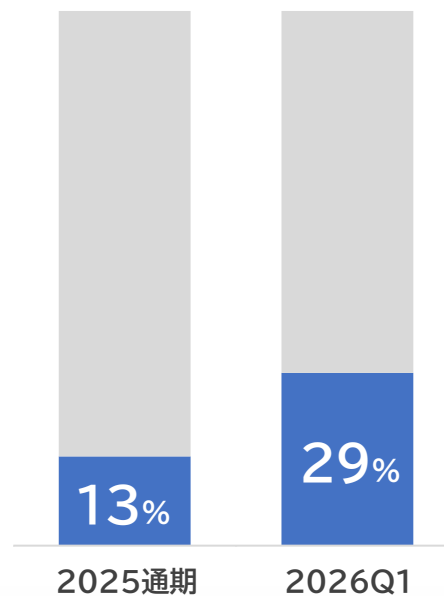
重点成長領域の売上高は大幅に拡大
売上構成比も上昇し、事業ポートフォリオ転換が進展

売上高

(単位:百万円)



売上構成比の推移

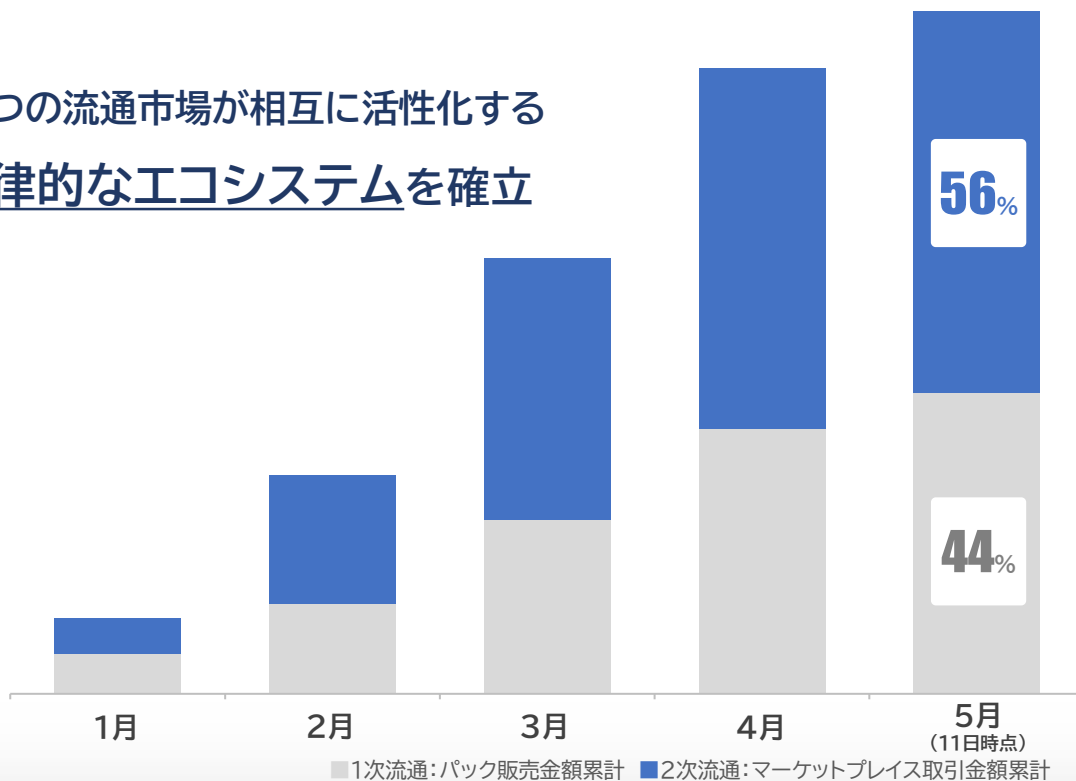


重点領域の構成比が拡大
ポートフォリオ変革が加速

1次・2次流通の取扱総額が連動しながら大きく拡大
 合成やリアル化枚数など、アクティビティKPIも全て好調に推移

主要KPI

2つの流通市場が相互に活性化する
自律的なエコシステムを確立



有償パック販売数	161 万枚
マーケットプレイス取引件数	51.1 万件
合成進化枚数	87.7 万枚
リアルカード化対象枚数	22.6 万枚
ファンタジーチームエントリー数	240 万チーム
特典応募数	306 万件

*2026年5月11日時点

最大の魅力の1つであるリアルカードが近日中に配送開始
デジタルでもリアルでも楽しめる、トレカサービスの新たな形を提供

「デジタル所有」を「リアル資産」へと昇華



シリアルナンバー付きの実物カードを自宅に配送



他にはないサービスの提供

希少な1枚
(高品質)

- ・高品質なカードデザイン
- ・徹底された希少性管理
- ・希少性を裏付ける、高い印刷品質

多彩な
楽しみ

- ・実際の試合と連動したファンタジーゲーム
- ・活況なゲーム内コミュニティ(マーケットプレイス)
- ・リアルカード化と自動配送
- etc.

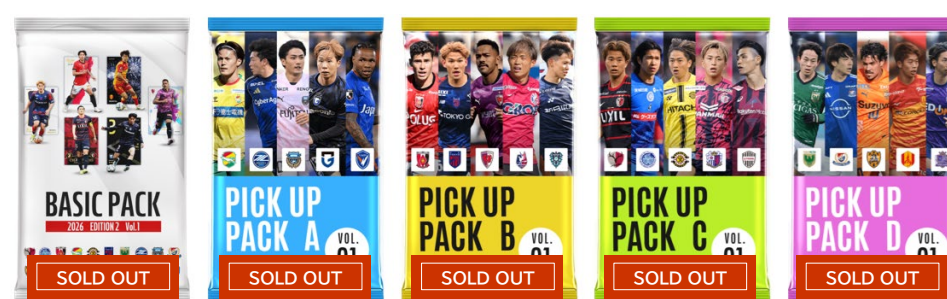
初の直筆サインカードやJ2・J3選手のカード化などラインアップ拡充
Edition1を上回る初速を記録

Edition2リリース



- 直筆サイン、ユニフォーム、ケースヒット1of1などが登場
- 26-27シーズンに先駆け、J2/J3の選手もオールスターから初登場

各種パック販売好調



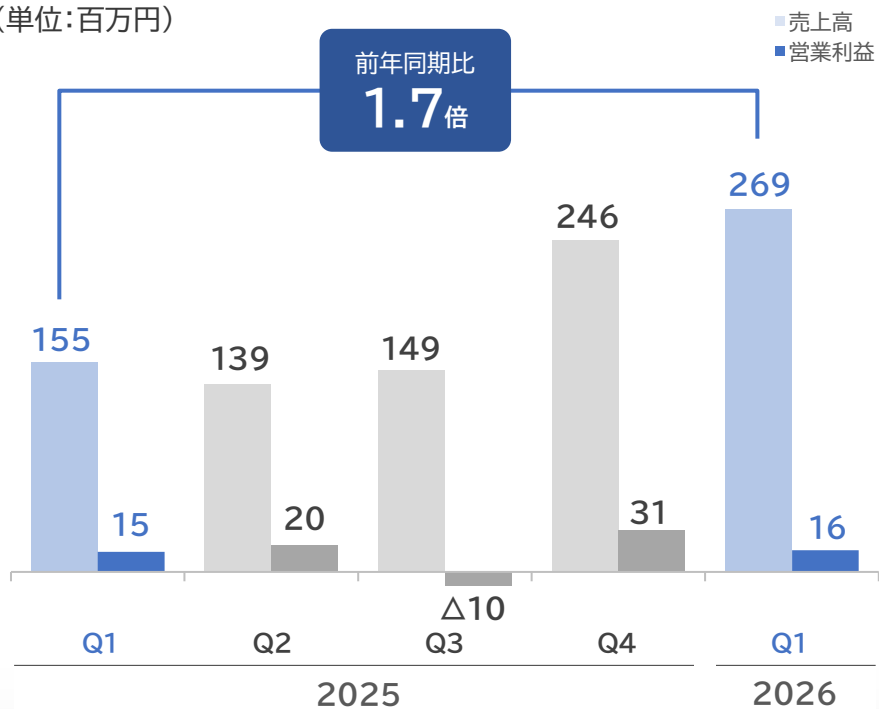
想定を上回るスピードで完売



BPO事業の拡大により安定収益の土台確立 今後も非連続な新規事業を重層化し、収益最大化を加速

売上高・営業利益

(単位:百万円)



成長基軸



BPO事業に次ぐコンサル関連事業を新たに取り込み
事業ポートフォリオの多角化による収益の最大化を推進

人材マッチング: 専門チームの合流により前年同期比10倍と大幅に拡大
 開発ソリューション: 3D・VR・移植開発等の受託案件拡大

人材マッチング売上推移

(単位:百万円)



開発ソリューション

3D開発	高度な3Dグラフィック・モデリング開発 VTuberモデル制作を含む3Dコンテンツ制作支援
VR開発	空間コンピューティング技術を活用した 体験型VRコンテンツ開発
移植開発	コンシューマ・Steam向け等の 複数プラットフォーム向けの最適化・移植開発

多様な開発ニーズに対応し、受託領域を拡大

新規獲得と運営力により収益の長期安定化を実現
盤石な収益基盤を堅持し、成長投資の原資を安定創出

社内計画比

売上高

計画

実績

101%

営業利益

計画

実績

108%

社内計画に対し売上高、営業利益ともに超過達成

売上高推移

》 収益の安定維持 》



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

事業領域

ゲーム事業：セカンダリー、人材マッチング、開発ソリューション

新規事業：スポーツコンテンツ、異業種（下線は重点成長領域）

グループメンバー数*

262名

*2025年12月末時点

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

人材マッチング・開発ソリューション



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

スポーツコンテンツ



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

異業種

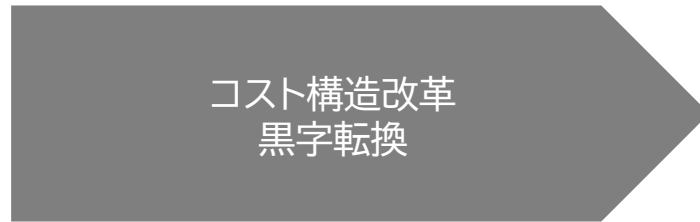


開発リソースを備え戦略策定から
実行フェーズまでカバーするコンサルティング

2026年12月期の位置づけ

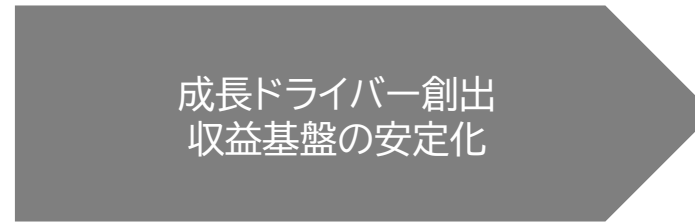
「コスト改革」から「成長ドライバー創出」を経て、2026年12月期より再成長フェーズへ転換
- 強固な経営基盤を軸とした持続的な企業価値向上 -

2023年



- ・不採算事業の整理
- ・全社コストの最適化

2024-2025年



- ・安定した収益基盤の構築
(事業効率化と投資管理)
- ・新規事業領域の選択と集中

2026年-



- ・再成長フェーズにおける
重点成長領域への戦略投資
- ・新規事業の事業拡大と収益基盤化
- ・次の成長段階を見据えた
機動的な資本政策
(成長投資・株主還元を含む最適配分)

重点成長領域への戦略投資の継続と事業拡大を加速 新たな収益の柱として強固な基盤を確立し、本格的な収益化フェーズへ移行

戦略投資方針

セカンダリー領域で創出した収益



高い成長ポテンシャルを持つ重点成長領域

重点成長領域の事業方針

スポーツコンテンツ

『J.LEAGUE FANTASY CARD』の通年成長
マルチスポーツ展開による事業拡大

異業種

戦略コンサル×BPOのハイブリッドモデルへ進化

人材マッチング

組織拡大と営業体制強化を通じて案件数増加

開発ソリューション

2025年に受注した案件を基盤に事業拡大

再成長フェーズを支える技術基盤

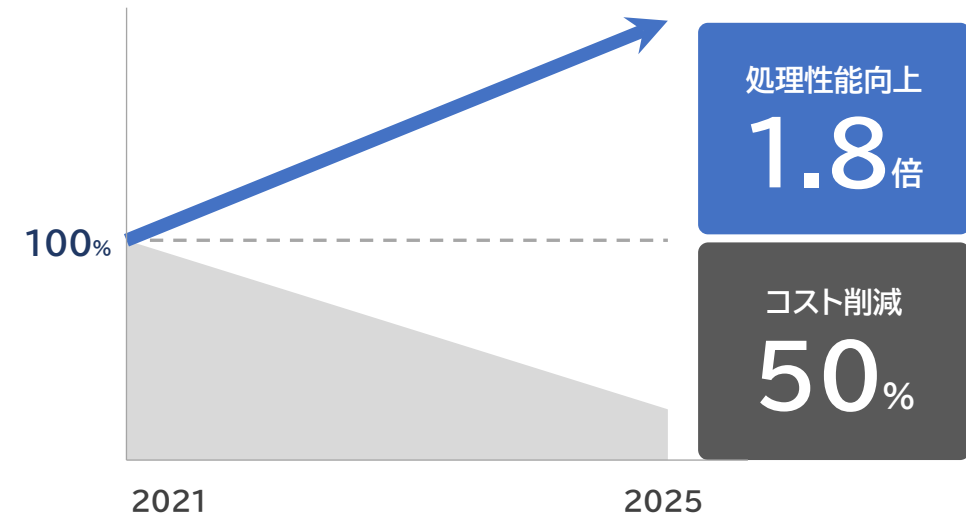
最新技術によるセキュリティ強化と処理性能向上、FinOps徹底によるコスト最適化を達成
これらが生む原資で再成長フェーズを支え、持続的な企業価値向上を加速

セキュリティ強化

現状	サイバー攻撃の脅威が高度化・多様化
対応	マルチクラウド環境を包括的にカバーするセキュリティ基盤を強化

サービスの停止や障害リスクを最小化

FinOpsによるコスト最適化

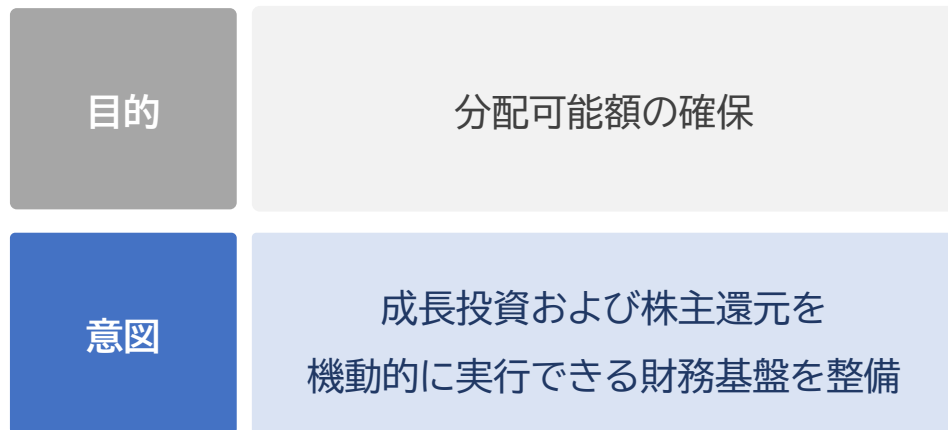


過去からの戦略的技術選定により
持続的コスト最適化を確立

再成長フェーズを支える財務基盤

資本構成の最適化により、将来の施策を機動的に実行できる財務基盤を整備
技術変革等で創出した原資を最適配分し、戦略投資と株主還元の両立を推進

Step 1 資本金・資本準備金の額の減少



資本構成の最適化と財務の機動性向上

Step 2 キャピタル・アロケーションの最適化

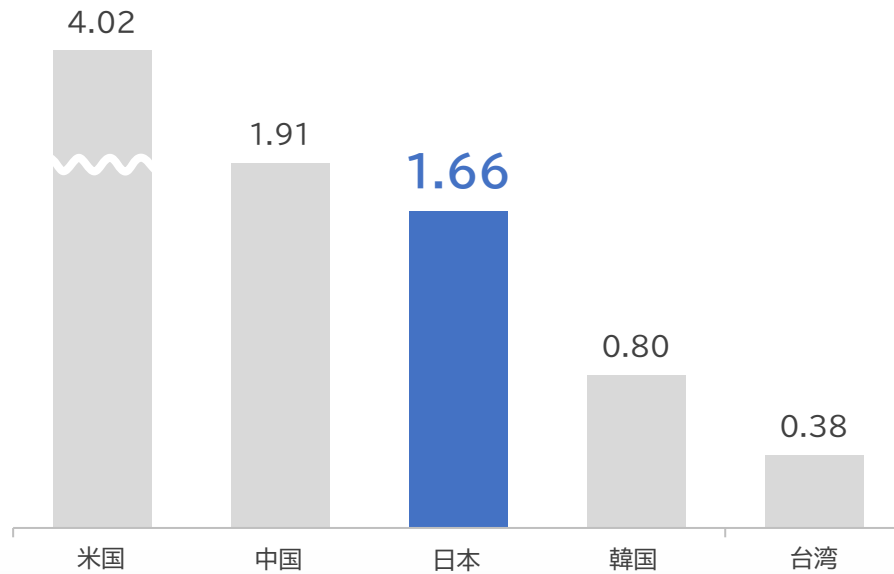


成長と還元のサイクルを回すことで
企業価値の更なるステージアップへ

日本のモバイルゲーム市場は世界3位、1.6兆円規模の巨大市場を堅持

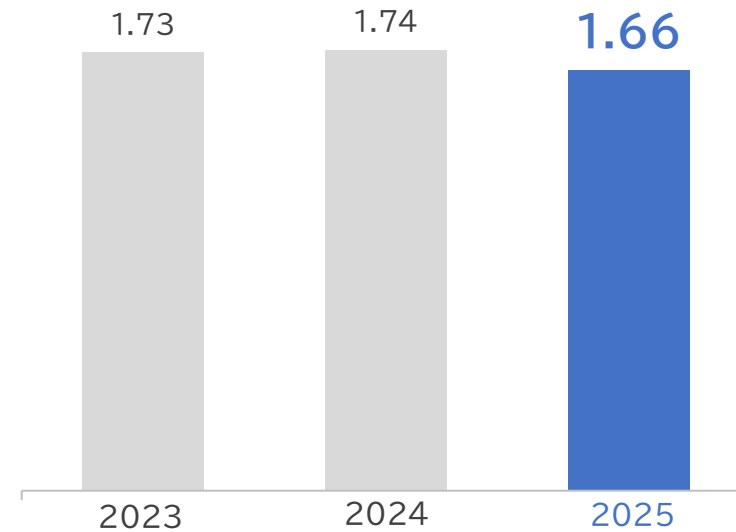
主要国別市場

(単位:兆円)



出典:「ファミ通モバイルゲーム白書2026」

国内モバイルゲーム市場の推移



出典:「ファミ通モバイルゲーム白書2026」

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人材マッチング・開発ソリューションへ業容拡大



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

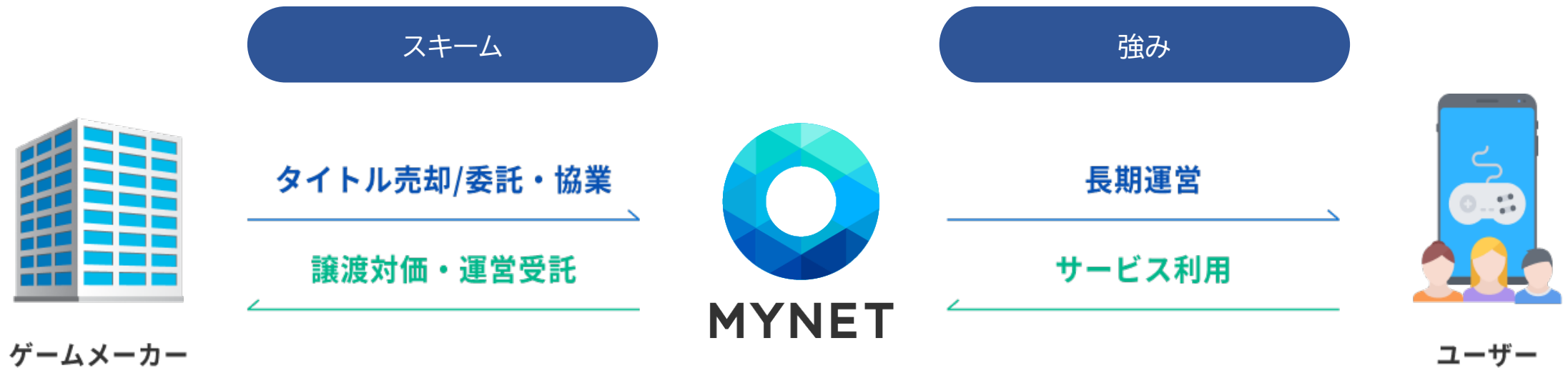
運営力

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



セカンダリー領域の強みを重点成長領域に展開することで売上再成長を目指す

セカンダリー領域

重点成長領域



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

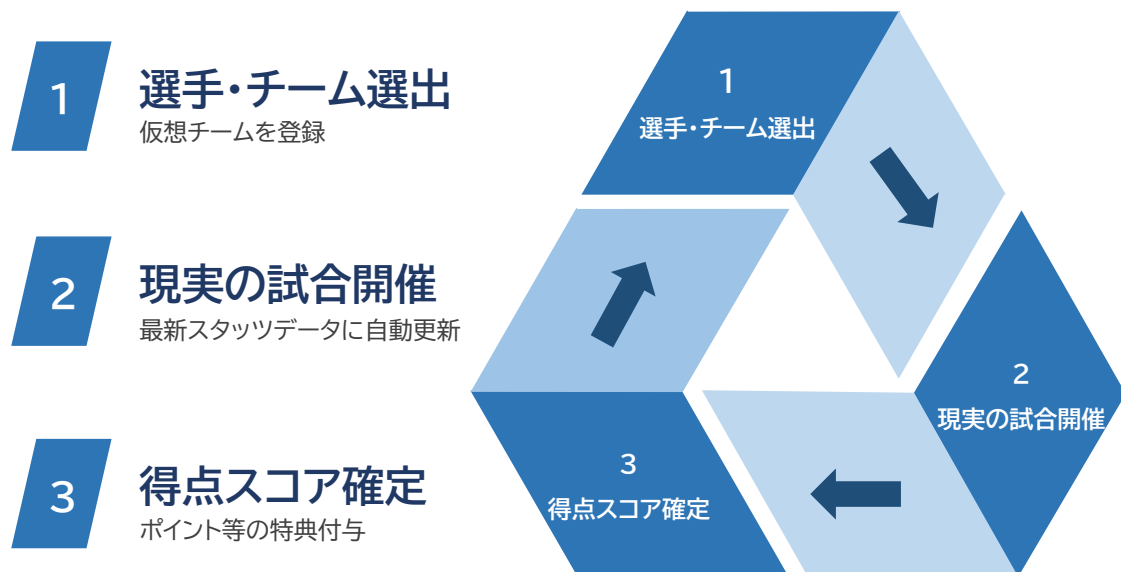


対象競技の拡張

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

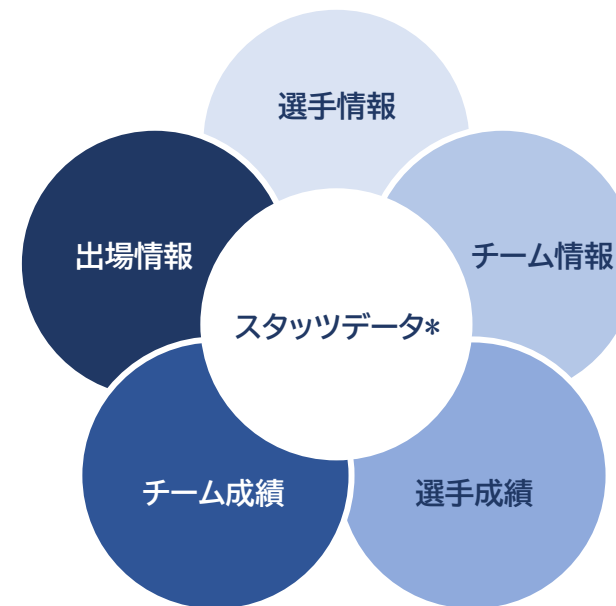
ファンタジースポーツ

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

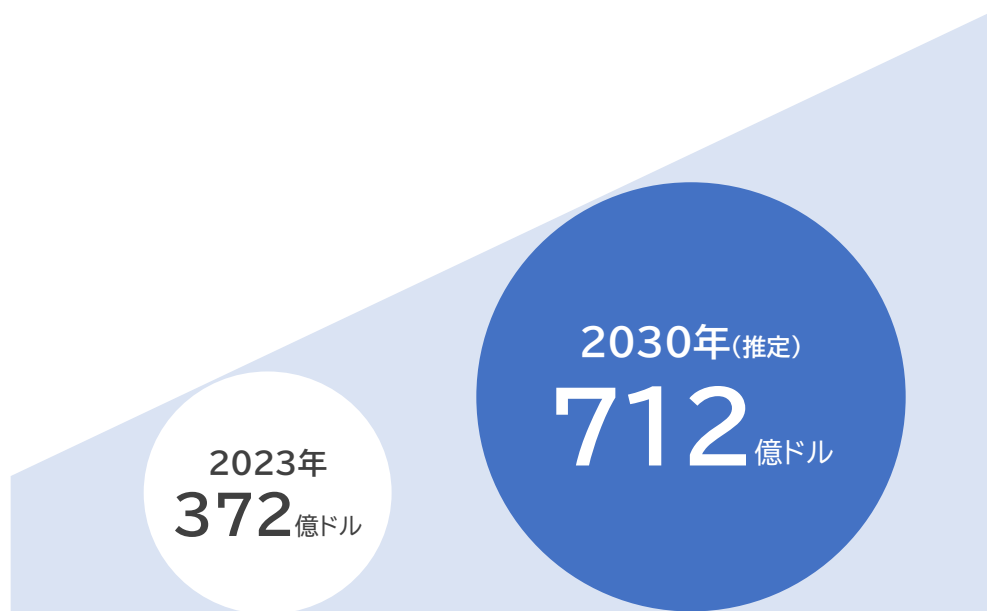
最新スタッツ
データ連携



*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



戦略コンサルティングにBPO事業、AIソリューション機能を追加
戦略策定から実行フェーズまでカバーするコンサルティングで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



BPO

戦略実行に必要な
サーバ・PC等の支援

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

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

グループ会社概要



会社名
株式会社マイネットゲームス

住所
東京都港区北青山2-11-3

代表取締役
岩城 農

創業
2007年11月8日

担当領域
セカンダリー
人材マッチング、開発ソリューション



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

担当領域
スポーツコンテンツ



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

担当領域
異業種(戦略コンサルティング)

2026年12月期 第1四半期のリリース

日付	種類	内容
2026/01/15	PR情報	Jリーグ公式のトレーディングカード×ファンタジーゲーム『J.LEAGUE FANTASY CARD』1月14日(水)正式リリース。
2026/01/19	決算	【アナリスト・機関投資家の方向け】2025年12月期 第4四半期および通期 決算説明会に関するお知らせ
2026/01/26	PR情報	リアルタイムバトルRPG『神獄のヴァルハラゲート』がシリーズ13周年！ 皆さまのご愛顧に感謝し「シリーズ13周年記念キャンペーン」を開催
2026/01/30	PR情報	最強不良マンガxカードゲームRPG『ジョーカー～ギャングロード～』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
2026/02/13	決算	2025年12月期 決算短信[日本基準](連結)
2026/02/13	決算	2025年12月期 第4四半期および通期 決算説明会資料
2026/02/16	PR情報	『J.LEAGUE FANTASY CARD』がサービス開始から好調な進捗 ～1月度の売上高は計画比+39%増を達成し、新規登録者数は7.5万人を突破～
2026/02/18	PR情報	マイネット、AMD EPYC™プロセッサへの移行により年間コスト50%削減と性能1.8倍を達成～AMDとの連携を強化し、重要戦略の一つであるFinOps推進を加速～
2026/02/20	決算	2025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
2026/02/24	IR情報	資本金及び資本準備金の額の減少に関するお知らせ
2026/02/25	決算	2025年12月期 第4四半期決算 書き起こし要約
2026/02/25	決算	2025年12月期 第4四半期決算 決算説明会エグゼクティブサマリー
2026/02/26	IR情報	公認会計士等の異動に関するお知らせ
2026/02/27	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11周年！ 11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！
2026/03/02	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
2026/03/04	IR情報	第20期定時株主総会招集ご通知及び株主総会資料
2026/03/04	IR情報	第20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
2026/03/12	PR情報	Oracle Cloud Infrastructure 最新インスタンスの導入活用を開始 64%の処理性能向上によりコストを最適化し、戦略的な取り組みであるFinOpsを加速
2026/03/23	PR情報	『J.LEAGUE FANTASY CARD』登録者数11万人突破記念キャンペーン実施 ご希望選手のデジタルトレカ(★3 Standard)を抽選で11名様にプレゼント！
2026/03/26	IR情報	連結子会社からの配当金受領に関するお知らせ
2026/03/27	IR情報	有価証券報告書-第20期(2025/01/01-2025/12/31)
2026/03/27	IR情報	第20期定時株主総会 資料アップロードのお知らせ

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、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・修正を行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、お問い合わせフォームからのご連絡をお願いを限定させていただいており、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