



2025年12月期 第4四半期および通期

決算説明資料

株式会社マイネット

東証スタンダード 3928 | 2026.2.13



目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

2026年12月期の業績見通し

4

補足資料

1

営業利益は期初予想から3.7倍の374百万円で着地

営業利益は2023年以降、4億円前後の水準で3期連続黒字を継続し、構造的な黒字基盤を確立
成長投資を内包しながらも、通期ベースで利益水準を安定的に拡大できる経営フェーズへ移行

2

J.LEAGUE FANTASY CARD スタート好調

1月度の計画対比+39%超。開幕前にも関わらず複数のカードパックが完売

3

新規タイトル獲得、既存タイトルも年末商戦で好調を維持

セカンダリーの通期営業利益は社内目標比+32%超

人材マッチングが年初比600%、開発ソリューションの案件化数は前年比1,600%に拡大

4

2026年12月期は増収増益の計画

売上成長を重視するフェーズに入りつつも、通期で増収増益を確保する計画

売上高・最終利益共に前年比+20%超の成長を見込む

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

2026年12月期の業績見通し

4

補足資料

2025年12月期 Q4決算ハイライト

新規事業投資を行いながら、利益創出力が想定を上回った2025年度
売上成長は翌期に持ち越しつつ、収益基盤の強化が進展

単位:百万円	FY2024	FY2025	増減額	増減率
売上高	8,846	7,478	△1,368	△15.5%
営業利益	428	374	△53	△12.6%
経常利益	375	308	△66	△17.9%
最終利益	245	228	△17	△7.1%

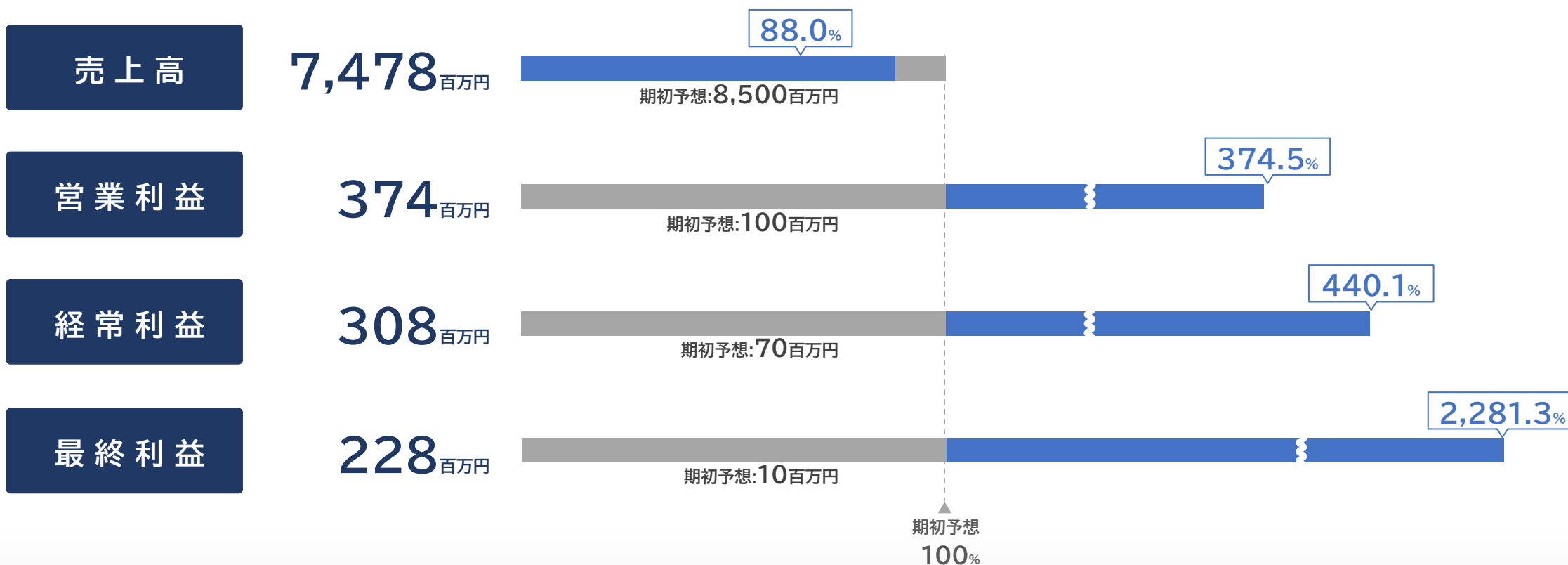
通期業績予想に対する比較

修正後の業績予想と同水準で着地
期初予想比では全段階利益で大幅な上振れを達成

単位:百万円	業績修正 (12/26)	FY2025	増減額	増減率
売上高	7,500	7,478	△21	△0.3%
営業利益	375	374	△1	△0.1%
経常利益	305	308	+3	+1.0%
最終利益	220	228	+8	+3.7%

期初業績予想に対する進捗

売上高は未達も、段階利益は期初業績予想から大幅超過

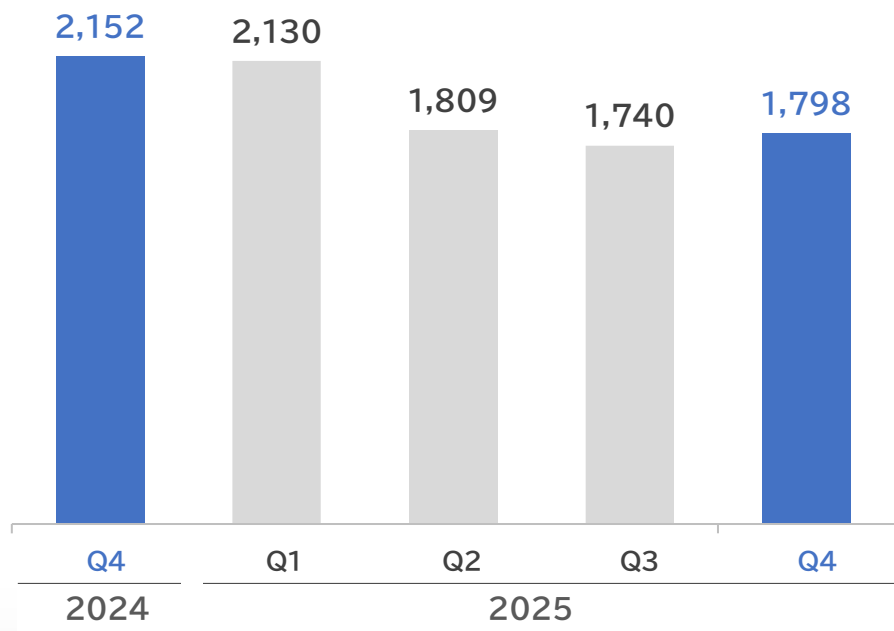


四半期別 売上高・営業利益

Q4の黒字化により12四半期連続黒字を達成
安定した収益力と成長投資が両立する事業構造を実現

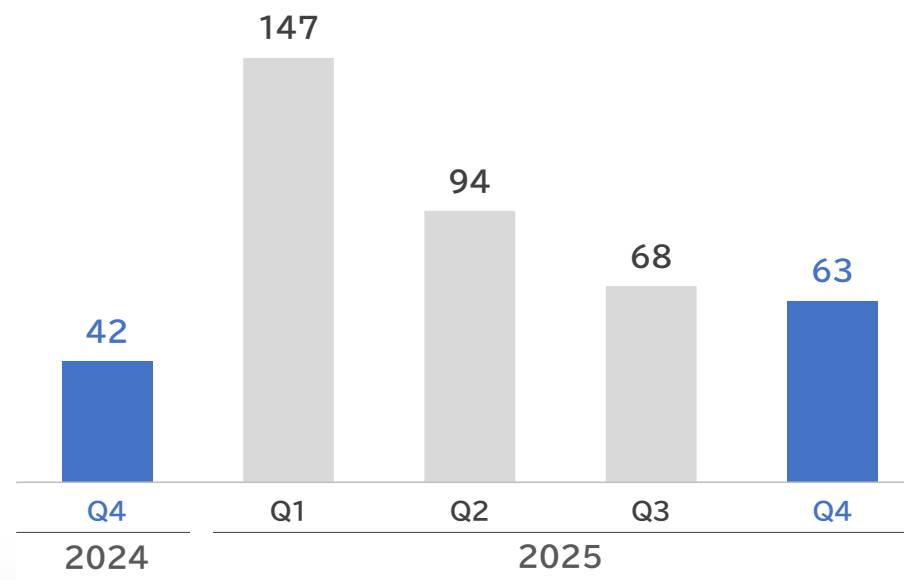
売上高

(単位:百万円)



営業利益

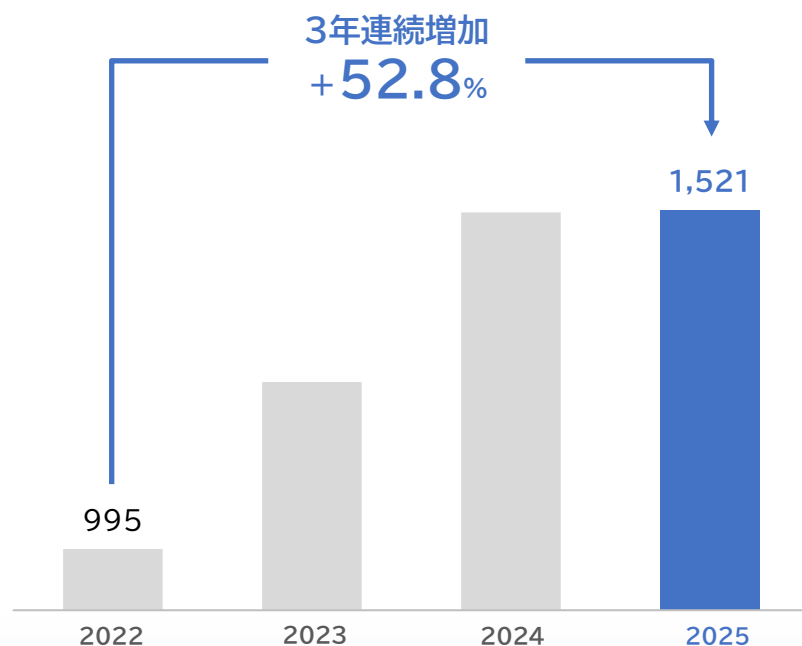
(単位:百万円)



純資産の積み上げにより、再成長構造を支える財務基盤を構築

純資産の推移

(単位:百万円)



再成長に向けた投資余力の確保

- ・ 運営効率化により、キャッシュフロー創出力が大幅に改善
- ・ 純資産の積み上げにより、自己資本比率が32%まで向上
- ・ 財務基盤の安定を背景に、機動的な調達も可能な状態へ

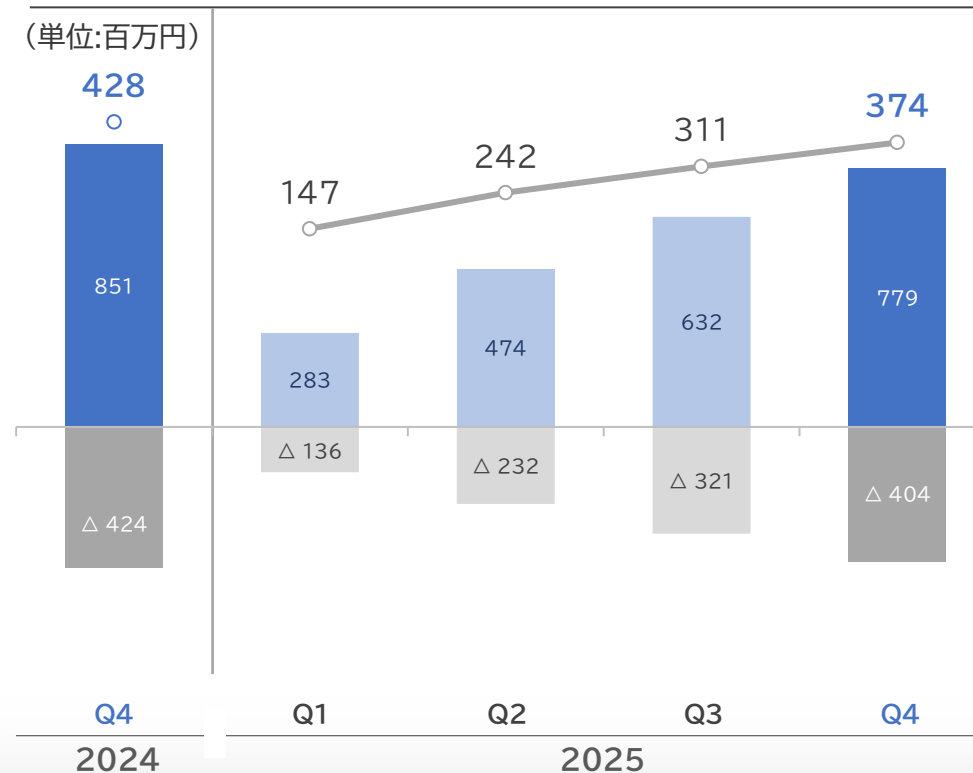
再成長を財務面から支える強度な土壌を確立

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
既存の収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)

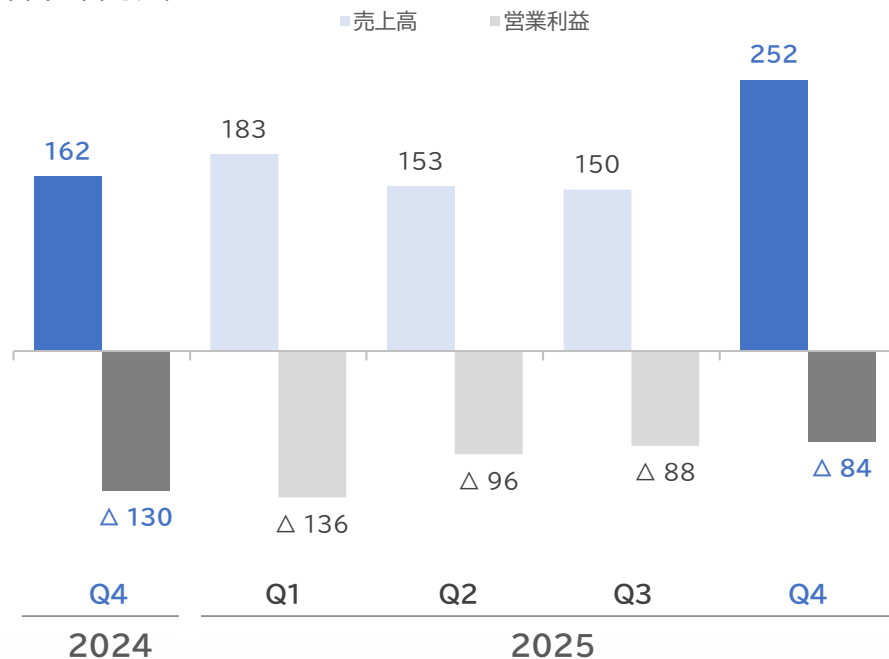


四半期別 事業別 売上高・営業利益

新規事業領域では売上を拡大しつつ、次年度に向けた仕込みが進展
ゲーム事業は安定した収益基盤を維持しながら、新領域への展開が前進

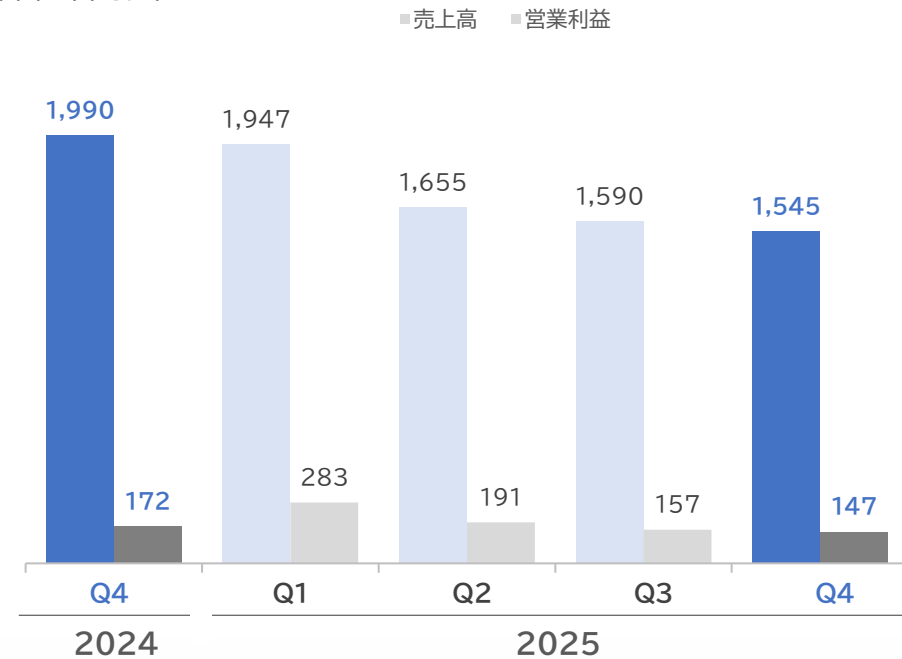
新規事業

(単位:百万円)



ゲーム事業

(単位:百万円)



2025年度に実施した戦略的仕込みが2026年度の売上に寄与 全投資領域で収益化に向けた準備が整う

事業	領域	評価	評価
ゲーム事業	セカンダリー		- 効率運営により営業利益計画比+32%の大幅超過 2026年Q1から収益帰属となる<u>新規タイトルを12月に獲得</u>
	新領域		<u>新領域の案件数・成約数が急拡大</u> - 人材マッチングは26年1月以降の急成長に向けた準備が整う
新規事業	スポーツDX		<u>『J.LEAGUE FANTASY CARD』を2026年1月にリリース</u> - その他、複数のプロジェクトを進行
	BtoBソリューション (異業種)		- 下期に垂直立ち上げた<u>BPO領域が新たな収益源に成長</u> - 多層的な収益構造へ進化

目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

2026年12月期の業績見通し

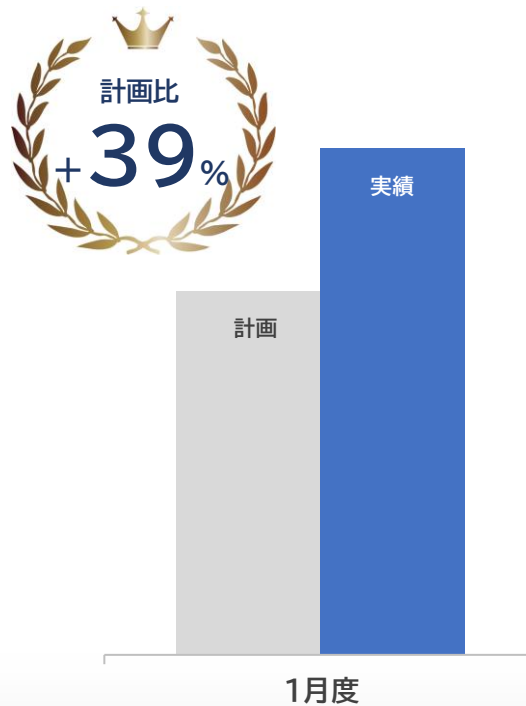
4

補足資料

1月中旬のリリースから集客/売上共に順調なスタート
開幕を前に複数のカードパックが完売

売上高

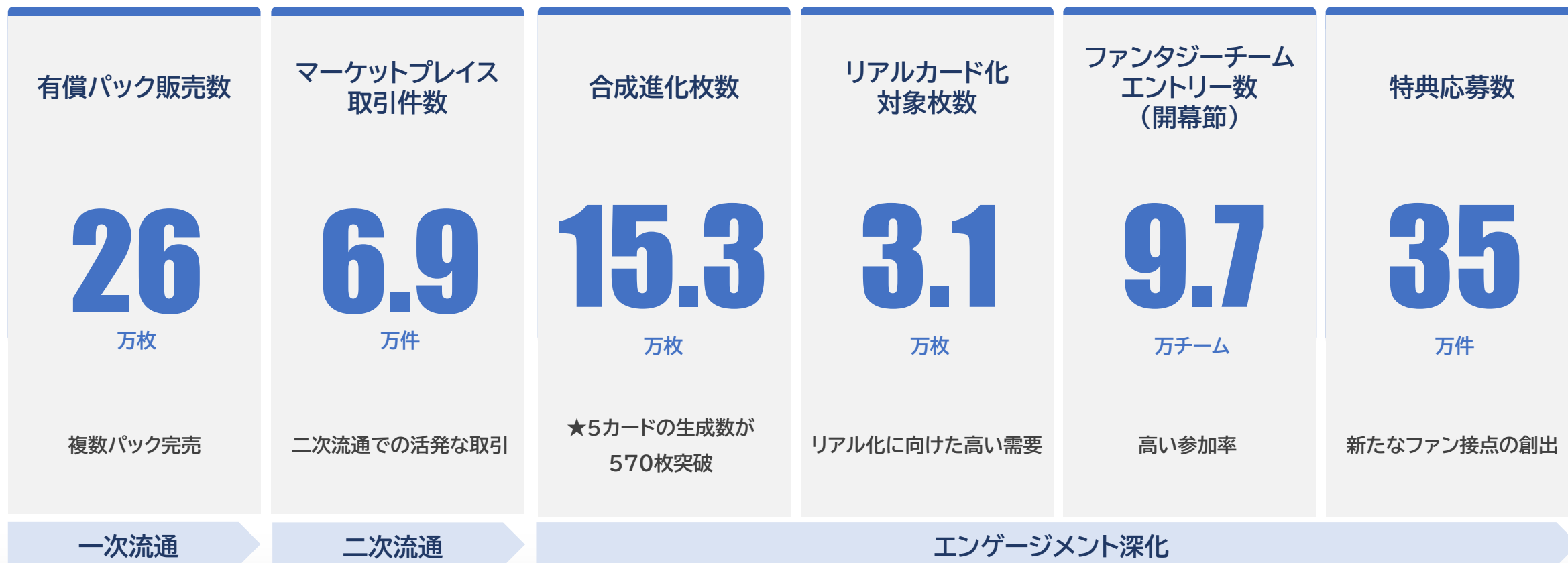
新規登録者数



7.5万人 × 高継続

*2026年2月8日時点

一次・二次流通を起点に「集めて、遊ぶ」の循環が早期に確立
高密度なエコシステムが自律的かつダイナミックに稼働



*2026年2月8日時点

スタジアム限定のリアルカード配布施策等を通じ、オンライン×スタジアムの接続を強化 「集めて、遊ぶ」の循環を更に加速

リアルカード配布



ラファエル エリアス
RAFAEL ELIAS

FW 9

生年月日	1999/4/12
身長 / 体重	182/76
出生地	ブラジル
Jリーグ初出場	2024/7/14
Jリーグ初得点	2024/7/20

※ 外国籍選手は国籍または出身地
2025/7/25 時点

京都サンガF.C.の
デジタルトレカもGET!!

今すぐ無料で新規登録!!

<https://jfc.go.link/gk9ZH>

© J.LEAGUE
© GAMEDAY Interactive Inc.
© 2006 KYOTO P.S.

チラシ配布



集める×遊ぶ
FANTASY CARD

Standard Card スタンダードカード

Special Card スペシャルカード

集めたカードを
リアルでも!

唯一無二のカードを手に入れよう!

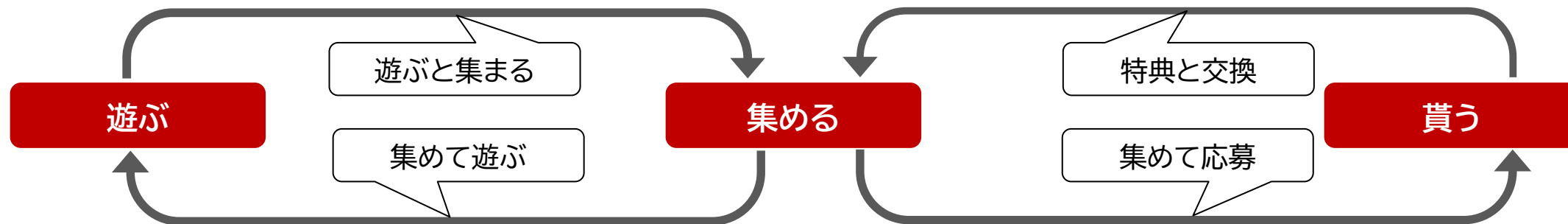
- Standard は★1から★5まで、レアリティごとのデザインが楽しめる!
- ★4からはシリアル付まで登場。特別なシリアル番号は、特別なデザインに!
- 個性豊かなデザインが投入される Special は、全レアリティでシリアル付き!

全カード公開中!

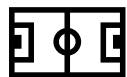
カード一覧も
チェック!

希少な1枚 多彩な楽しみ

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



ファンタジーで遊ぶ



スタッツを追う



育成してレアカード化



毎日ミッションをクリア



ランキングイベントに参加



パックを開けて



マケプレで取引



JFCを遊んで



スタジアムで



リアル化して収集



特典交換



伝わる熱量

希少な1枚 多彩な楽しみ



集める × 遊ぶ

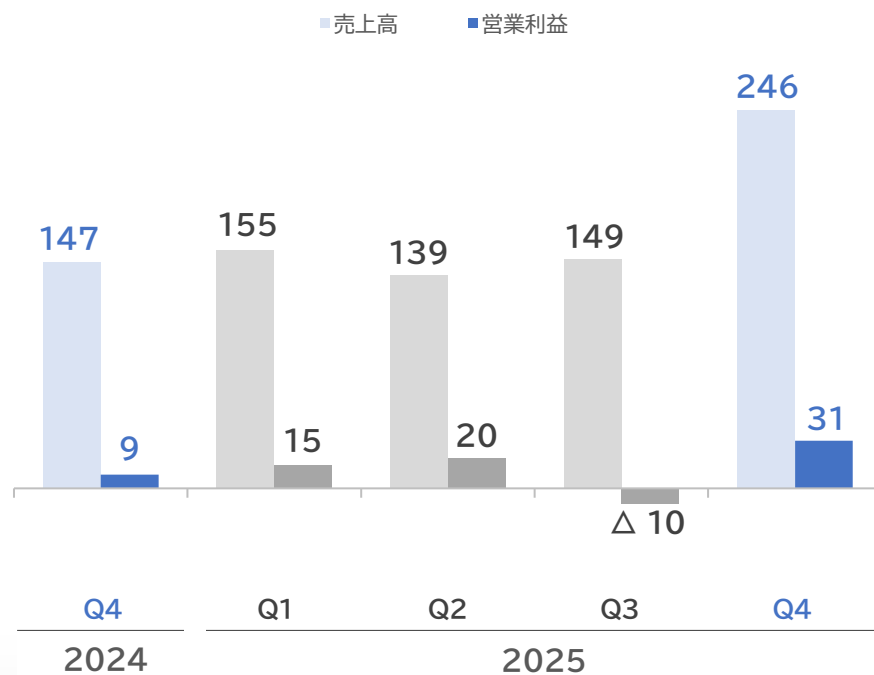
FANTASY
CARD



Q3に立ち上げたBPO事業がQ4業績を牽引 戦略コンサル領域に加え、新たな収益の柱を追加

売上高・営業利益

(単位:百万円)



新たな収益基盤に進化



戦略コンサルとBPOのハイブリッド化
Q4から収益の「質」と「量」が共に劇的進化

新規タイトルを24か月ぶりに獲得(26年度からの業績寄与)
既存タイトル群は効果的な運営により通期の営業利益計画を大幅達成

新規タイトル

Q1収益帰属に向けて移管プロセスも順調に進行中

2025Q4

契約締結
(仕込み完了)

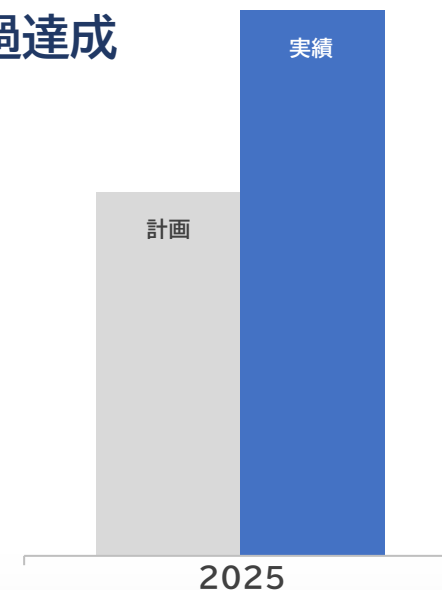
2026Q1

運営開始
(収益化スタート)

再成長を支える盤石な収益基盤を堅持

既存タイトル

4 四半期連続で
営業利益計画を超過達成

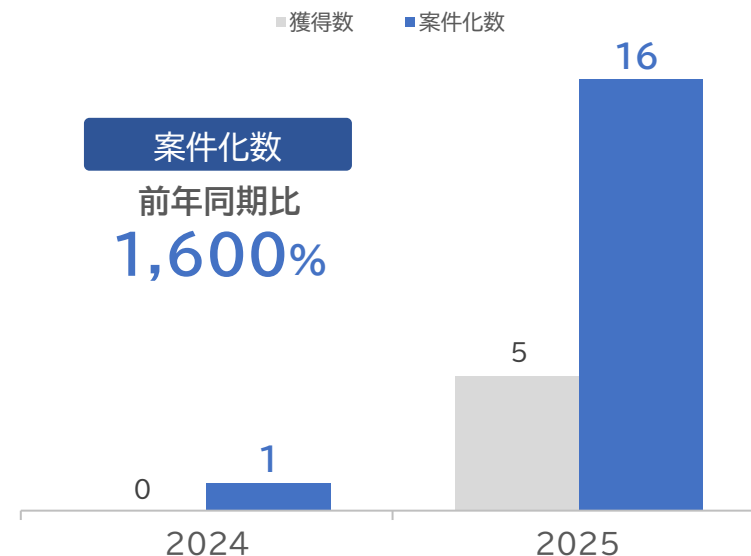


人材マッチングは事業強化を着実に進行し、来期以降の成長事業の一つに
開発ソリューションも多様な案件の獲得が進み、事業化に向けて順調に進捗

人材マッチング



開発ソリューション(部分受託/全受託)



目次

Contents

1

決算概要

2

主要トピックス

3

2026年12月期の業績見通し

4

補足資料

2026年の位置づけ

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

2023年

コスト構造改革
黒字転換

- ・不採算事業の整理
- ・全社コストの最適化

2024-2025年

成長ドライバー創出
収益基盤の安定化

- ・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-

再成長フェーズへの転換

- ・再成長フェーズにおける
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)

ゲーム事業の収益基盤をベースとしつつ
重点領域は立ち上げ期を経て、成長性・収益性が同時に立ち上がる段階へ移行

FY2025



重点成長領域

FY2026



2026年12月期 通期業績予想

重点領域の拡大により売上は再成長局面へ移行
投資を継続する中でも、売上高・最終利益はともに前年比20%超の成長を計画

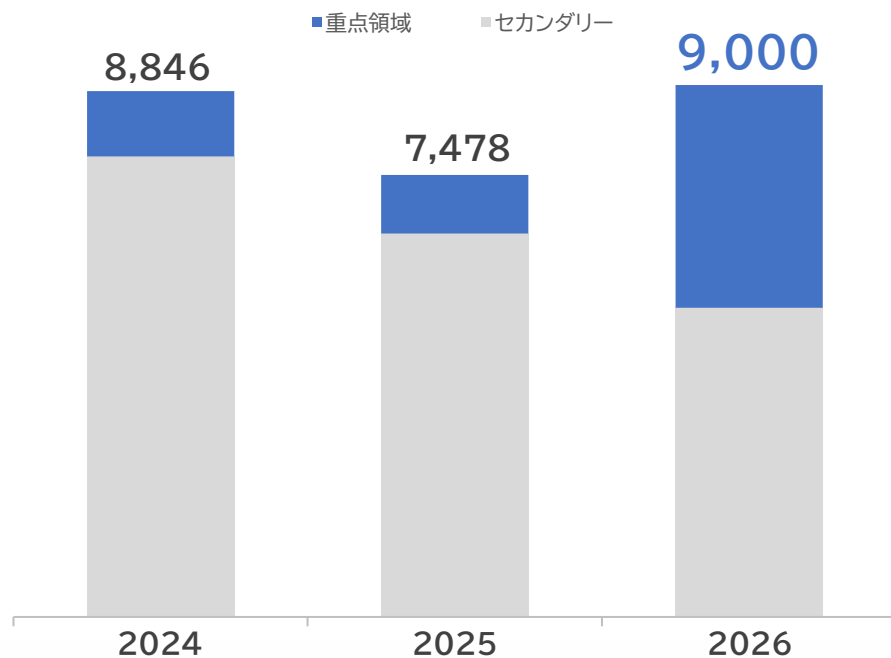
単位:百万円	FY2025	FY2026	増減額	増減率
売上高	7,478	9,000	+1,521	<u>+20.3%</u>
営業利益	374	390	+15	+4.1%
経常利益	308	345	+36	+12.0%
最終利益	228	285	+56	<u>+24.9%</u>
配当予想	-	-	-	-

重点領域の拡大が牽引する売上再成長

重点領域の拡大により、売上成長の質が転換する一年
利益を守りながら、次の成長に向けた基盤を構築

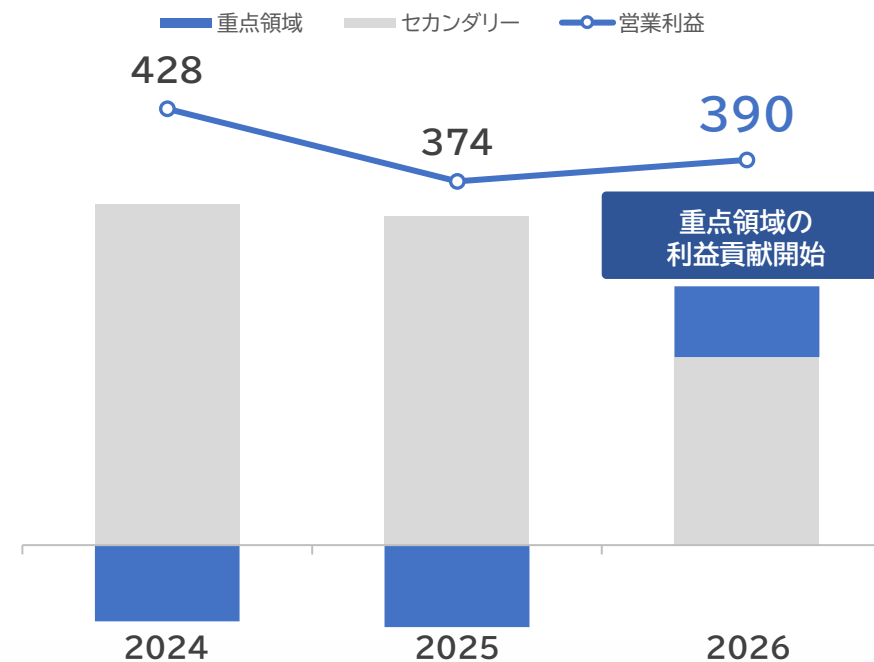
売上高

(単位:百万円)



営業利益

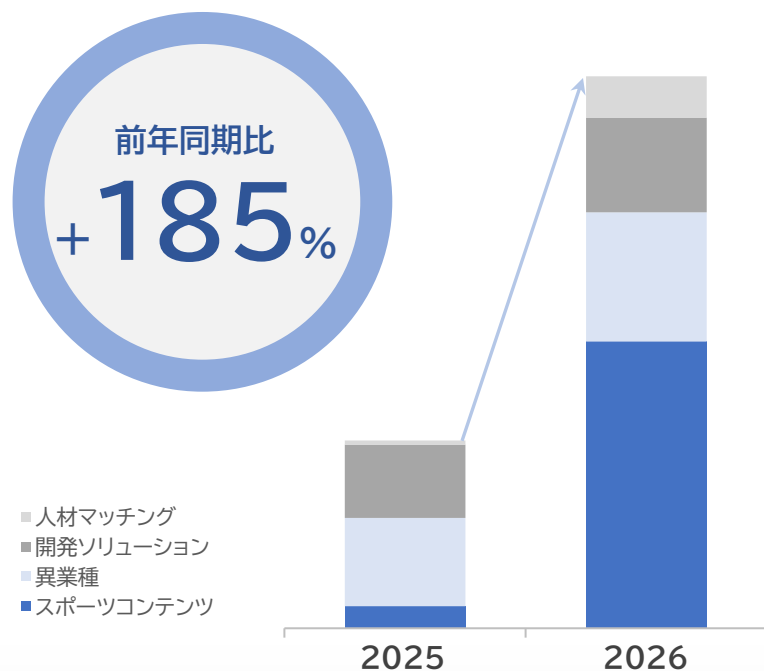
(単位:百万円)



重点領域の質的・量的拡大

これまでに整備した事業基盤・体制を背景に、
重点成長領域が複数事業で同時に拡大するフェーズへ

重点成長領域の売上高



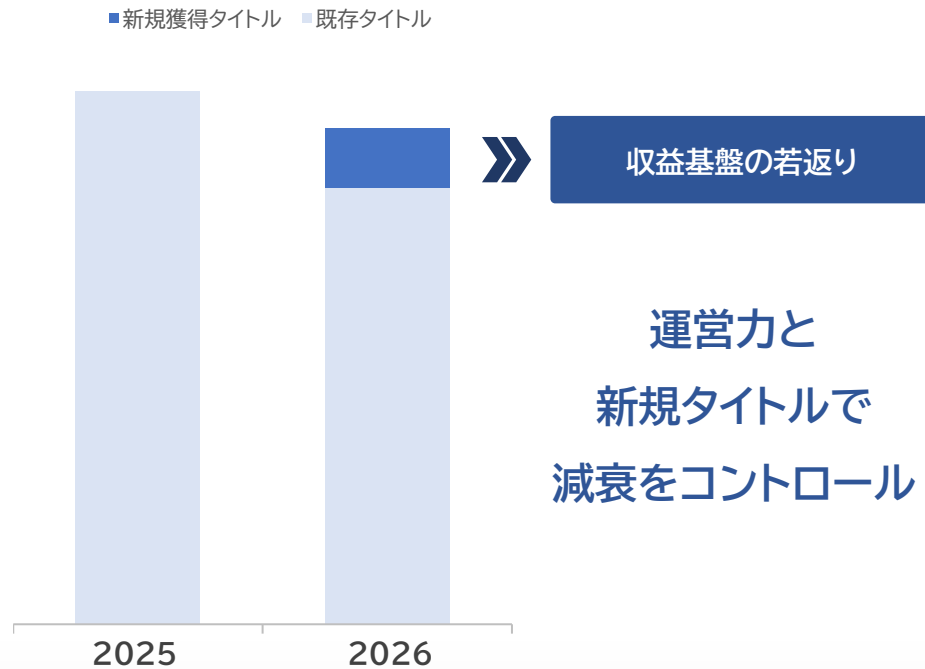
重点領域の売上成長基盤が拡大

人材マッチング	・2025年 事業強化を積極的に進め一定の成果 ・2026年 1月から前年比+966%増の売上増
開発ソリューション	・2025年 営業体制強化により複数案件を獲得 ・2026年 25年受注案件を基盤に更なる拡大を計画
異業種	・2025年 組織拡大+新規領域のBPO事業を加えQ4売上拡大 ・2026年 戦略コンサル+BPOの通期寄与で更なる売上成長
スポーツコンテンツ	・2025年 日本型ファンタジースポーツの進化系プロダクトを開発 ・2026年 好調『JFC』の通年成長+マルチスポーツ展開により大きく売上拡大

セカンダリー事業が支える安定的な収益基盤

強みとする効率的／効果的な運営体制に加え、期初に新規タイトルを獲得
セカンダリー事業は例年より低い減衰率で安定した収益力を維持

セカンダリー領域の売上高



収益基盤の質的転換

- ・ 投資基準をクリアした新規移管タイトルの獲得
- ・ 強みを活かした、既存タイトルからの安定収益
- ・ 重点成長領域への戦略的なリソース移管

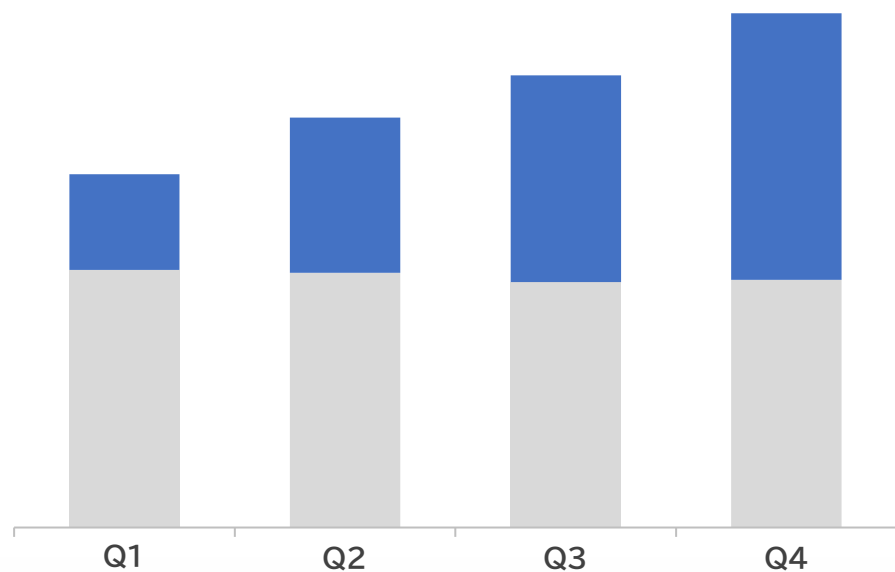
キャッシュカウとしての堅牢性を担保

通期業績達成に向けた年間進捗の考え方

2026年は、スポーツ事業特有の季節性やイベント性の影響を受けやすい一年
四半期ごとの業績は一時的に振れる可能性があるものの、
通期では増収増益・黒字を確保することを前提に、成長領域への投資と売上成長を優先する方針

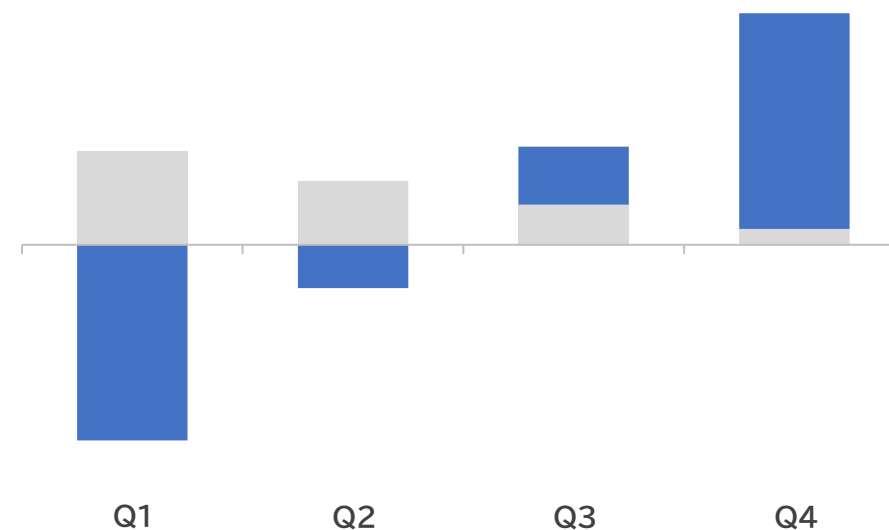
売上高

■重点領域 ■セカンダリー



営業利益

■重点領域 ■セカンダリー



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

2026年12月期の業績見通し

4

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*

262名

*2025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

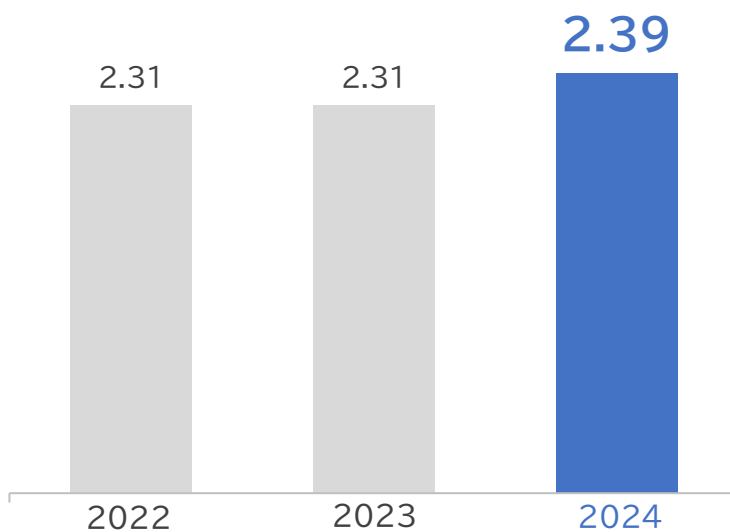
売上高 **599** 百万円 構成比 **6.8** %

*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

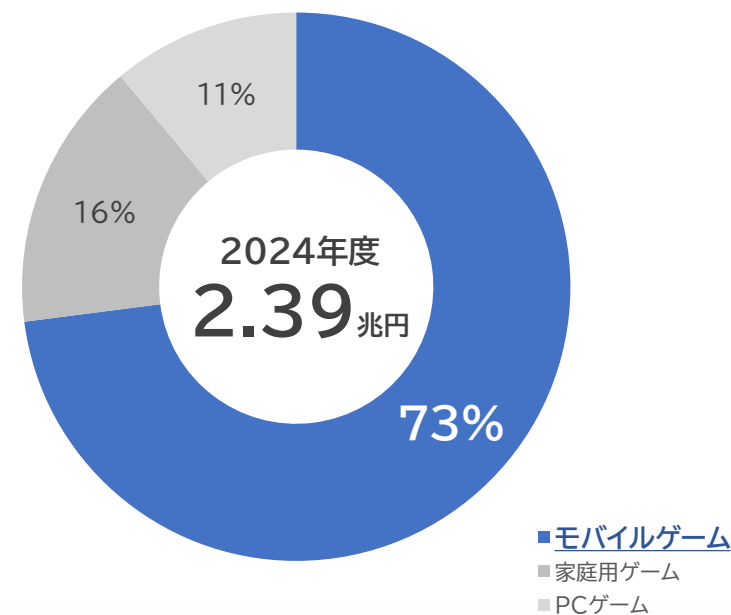
市場規模の推移

(単位:兆円)



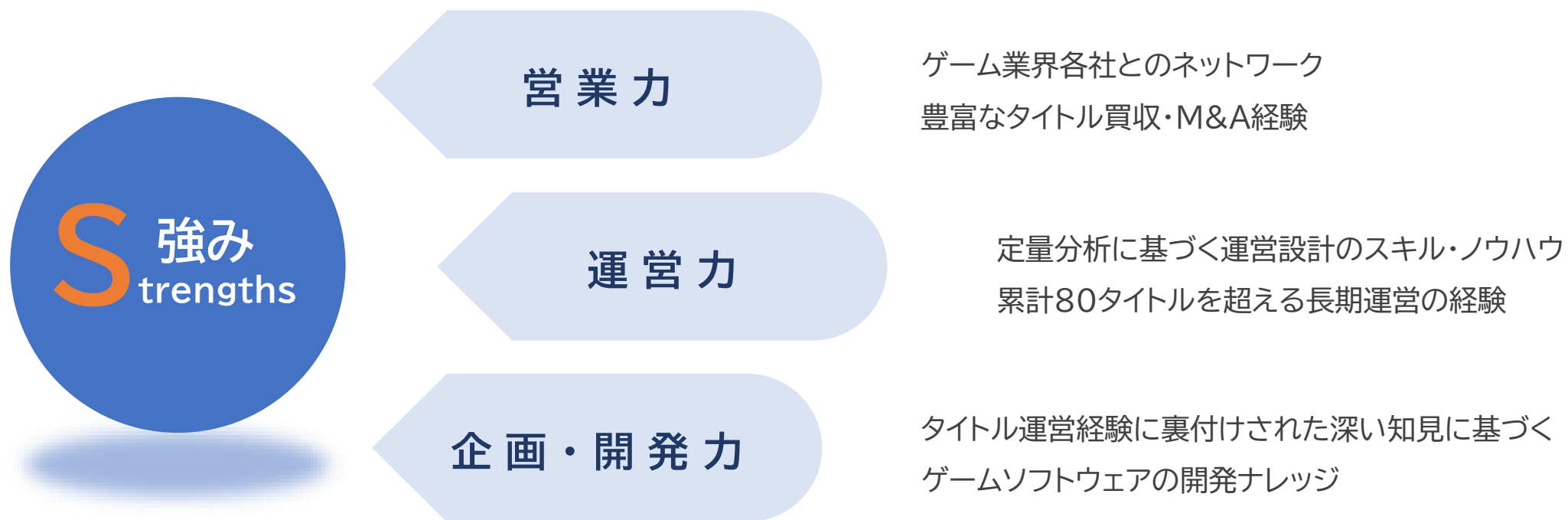
出典:「ファミ通ゲーム白書2025」

市場規模の内訳

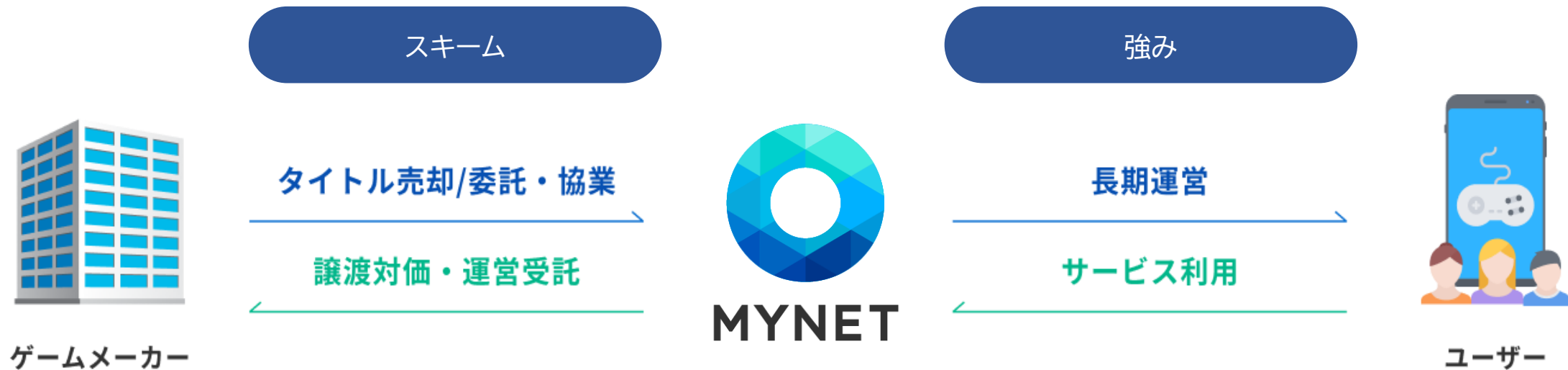


出典:「ファミ通ゲーム白書2025」

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

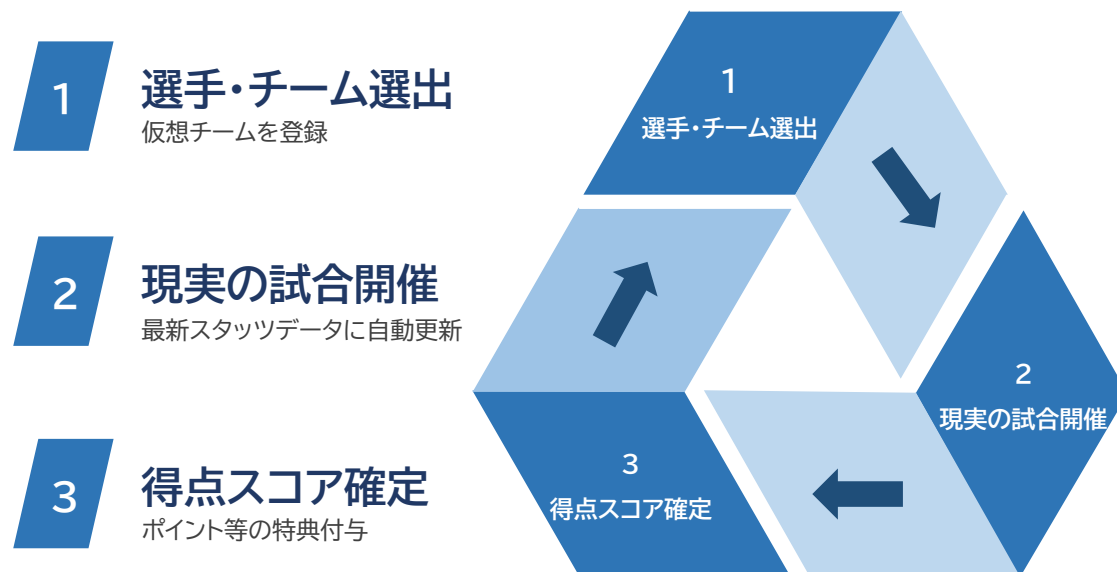


対象競技の拡張

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

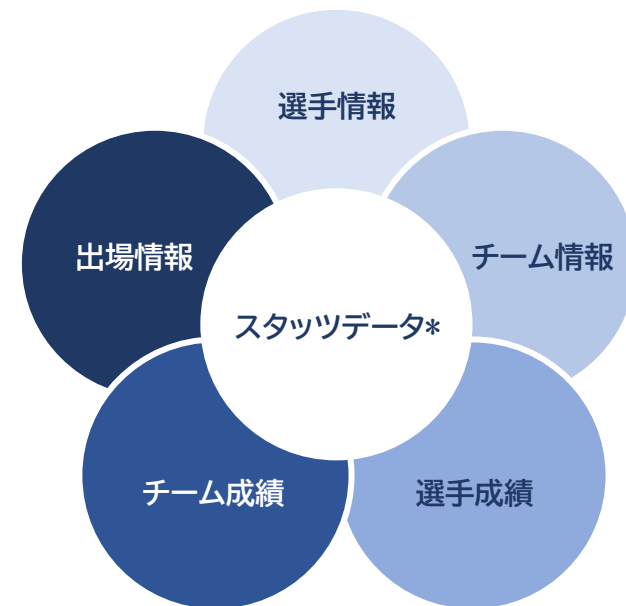
ファンタジースポーツ

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

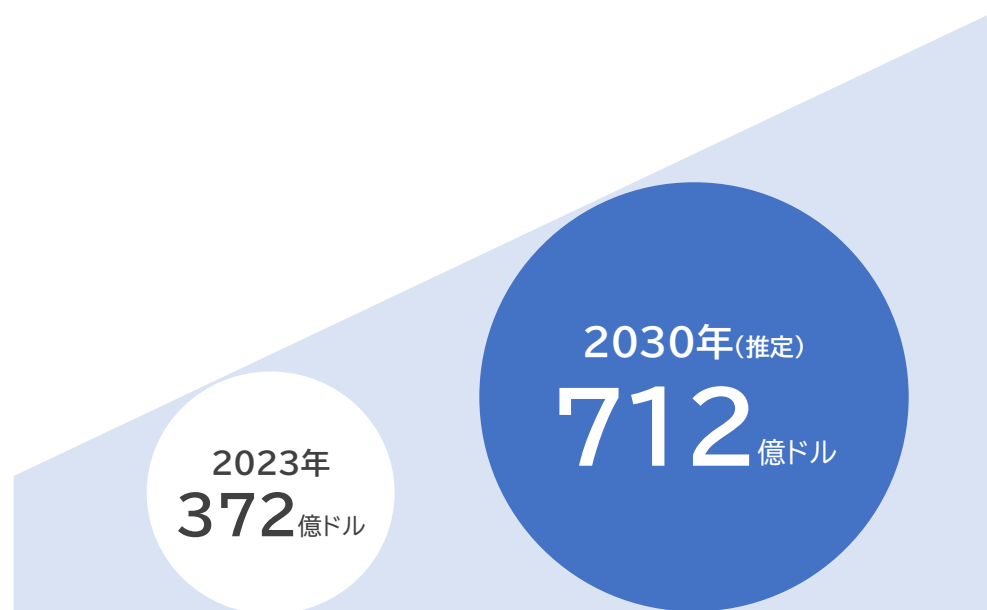
《 最新スタッツ
データ連携 》



*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

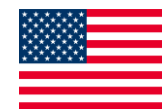
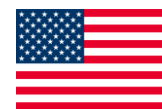
デジタル技術に牽引されグローバル市場規模も年々拡大
北米を中心にファンタジースポーツを牽引

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4四半期のリリース

日付	種類	種類
2025-10-06	PR情報	『J.LEAGUE FANTASY CARD』クローズドβテスト参加者募集！テストに参加して限定のデジタルトレカを手に入れよう！
2025-10-14	PR情報	マイネット、AMD社、ビヨンド社の3社合同セミナーにCTOの堀越、技術部の猪狩、事業開発部の見学が登壇いたします
2025-10-14	IR情報	【アナリスト・機関投資家の方向け】2025年12月期 第3四半期 決算説明会に関するお知らせ
2025-10-27	PR情報	集める×遊ぶ！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』公式サイトを公開！
2025-10-30	PR情報	ドラマティック抗争RPG『龍が如く ONLINE』が7周年！皆さまのご愛顧に感謝し「7周年記念キャンペーン」を開催
2025-11-06	決算	通期連結業績予想の上方修正に関するお知らせ
2025-11-07	PR情報	来年リリース予定の新サービス『J.LEAGUE FANTASY CARD』が 各メディアに記事として掲載されました
2025-11-10	PR情報	マイネットが日本最大級の技術書イベント『技術書典19』に協賛いたします
2025-11-11	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』クローズドβテストに定員超えの1,100名が参加し、想定を上回る反響
2025-11-14	PR情報	プロ野球カードゲーム「モバプロ2 レジェンド」が8.5周年！ 8.5周年を記念し、元西武ライオンズの石毛宏典氏コラボ開催！
2025-11-14	決算	2025年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)
2025-11-14	決算	2025年12月期 第3四半期決算説明会資料
2025-11-17	IR情報	2025 年 12 月期 第3四半期 決算説明会 動画アップロードのお知らせ
2025-11-18	PR情報	集める×遊ぶ！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』カードデザイナー一覧【第一弾】を公開！
2025-11-19	IR情報	2025年12月期 第3四半期 決算説明会 質疑応答要約
2025-11-28	IR情報	2025年12 月期 第3四半期 決算説明会 書き起こし要約
2025-12-09	IR情報	2026年12月期に向けた成長戦略と企業価値向上への取り組み
2025-12-10	PR情報	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体制を大幅強化
2025-12-11	PR情報	株式会社マイネット執行役員CTOの堀越裕樹 社会課題解決型ハッカソン「TECH WORLD Hackathon 2025」の審査員に就任
2025-12-17	IR情報	連結子会社からの配当金受領に関するお知らせ
2025-12-19	PR情報	『J.LEAGUE FANTASY CARD』事前登録キャンペーンを開始 初のPVとカードデザイン第二弾も同時公開！
2025-12-26	決算	通期連結業績予想の修正に関するお知らせ
2025-12-26	IR情報	スマートフォンゲームの運営権買取契約締結のお知らせ
2025-12-29	PR情報	リアルタイム陣取りバトルゲーム「天下統一オンライン」が15周年！皆さまのご愛顧に感謝し「15周年記念キャンペーン」を開催

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、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