2026年12月期　第３四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年11月13日

上場会社名　　株式会社マイネット　　上場取引所　東
コード番号　　3928　　ＵＲＬ　https://mynet.co.jp/
代表者　　（役職名）代表取締役社長　　（氏名）岩城　農
問合せ先責任者　（役職名）取締役副社長　　（氏名）西村　拓也　　（ＴＥＬ）03-6864-4221

配当支払開始予定日　　－
決算補足説明資料作成の有無：有
決算説明会開催の有無　　：有（機関投資家及びアナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

１．2026年12月期第３四半期の連結業績（2026年１月１日～2026年９月30日）

（１）連結経営成績（累計）

（%表示は、対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年12月期第３四半期	6,001	5.7	△184	－	△213	－	△295	－
2025年12月期第３四半期	5,680	△15.1	311	△19.4	251	△28.1	198	△38.0

（注）包括利益　2026年12月期第３四半期　△316百万円（－%）　2025年12月期第３四半期　200百万円（△40.7%）

	１株当たり四半期純利益	潜在株式調整後１株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年12月期第３四半期	△33.36	－
2025年12月期第３四半期	23.32	－

（注）潜在株式調整後１株当たり四半期純利益については、2025年12月期第３四半期は希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。また、2026年12月期第３四半期は１株当たり四半期純損失であり、また、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

（２）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2026年12月期第３四半期	4,292	1,436	33.5
2025年12月期	4,688	1,521	32.4

（参考）自己資本　2026年12月期第３四半期　1,436百万円　2025年12月期　1,521百万円

２．配当の状況

	年間配当金				
	第１四半期末	第２四半期末	第３四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2025年12月期	－	0.00	－	0.00	0.00
2026年12月期	－	0.00	－		
2026年12月期（予想）				0.00	0.00

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

３．2026年12月期の連結業績予想（2026年１月１日～2026年12月31日）

（%表示は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期（累計）	8,010	7.1	△220	―	△260	―	△330	―	△36.52

（注）１．直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

２．当社は、2026年６月23日開催の取締役会において、株式会社Zero Gamingを割当先とする第三者割当による新株式の発行を行うことを決議し、７月13日に払い込みが完了いたしました。2026年12月期の連結業績予想における「１株当たり当期純利益」については、当該第三者割当の影響を考慮しております。なお、当該第三者割当による新株式の発行については、添付資料P.10「２．四半期連結財務諸表及び主な注記（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）」をご覧ください。

３．連結業績予想の修正につきましては、本日公表の「通期連結業績予想の修正及び特別損失の計上に関するお知らせ」をご参照ください。

※　注記事項

（１）当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更：有

新規　　ー社　　除外　　2社　　（社名）株式会社mynet.ai、ディゴン・コンサルティング株式会社

（注）詳細は、添付資料P.10「２.四半期連結財務諸表及び主な注記（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項（企業結合等に関する注記）」をご覧ください。

（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更　：無
② ①以外の会計方針の変更　：無
③ 会計上の見積りの変更　：無
④ 修正再表示　：無

（４）発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2026年12月期３Ｑ	9,581,334株	2025年12月期	8,710,334株
② 期末自己株式数	2026年12月期３Ｑ	37,973株	2025年12月期	157,973株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年12月期３Ｑ	8,865,621株	2025年12月期３Ｑ	8,500,347株

※　添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※　業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社としてお約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.２「１．経営成績等の概況」をご覧ください。

○添付資料の目次

１．経営成績等の概況 …… 2
（１）当四半期の経営成績の概況 …… 2
（２）当四半期の財政状態の概況 …… 2
２．四半期連結財務諸表及び主な注記 …… 4
（１）四半期連結貸借対照表 …… 4
（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 …… 6
（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項 …… 8
（四半期連結損益計算書関係） …… 8
（セグメント情報等の注記） …… 9
（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記） …… 10
（継続企業の前提に関する注記） …… 10
（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記） …… 10
（企業結合等に関する注記） …… 10
（重要な後発事象の注記） …… 12

１．経営成績等の概況

（１）当四半期の経営成績の概況

当社グループの主たる事業領域である国内モバイルゲームの市場規模は約１兆6,634億円の規模を誇り、依然として国内ゲームコンテンツ市場の中心として巨大な規模を有しております（ファミ通モバイルゲーム白書2026より）。

このような市場環境の中、当社グループは売上成長構造を再構築・再強化し、企業としての持続的な成長性を高めるべく、既存のゲーム運営基盤を活かしつつ、スポーツコンテンツ領域や人材マッチング領域といった「重点成長領域」の拡大に注力しております。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間の売上高は6,001,608千円（前年同期比5.7%増）、営業損失は184,620千円（前年同期比495,733千円減）、経常損失は213,864千円（前年同期比465,618千円減）となりました。

また、親会社株主に帰属する四半期純損失につきましては、ゲーム事業セグメントにおいて一部の自社開発タイトルの開発停止を決定し、ソフトウエア仮勘定に係る減損損失67,887千円を特別損失に計上したことなどにより、295,799千円（前年同期比493,994千円減）となりました。

セグメント別の経営成績は、次のとおりであります。

①ゲーム事業セグメント

当セグメントにはゲーム事業の「セカンダリー領域」「開発ソリューション領域」「人材マッチング領域」、新規事業の「スポーツコンテンツ領域」が含まれます。

当連結会計期間の「セカンダリー領域」においては、既存タイトルの長期的かつ安定的な運営に注力した結果、好調に推移しました。さらに、８月には新たにスマートフォンゲームの運営業務委託契約を締結する等、新規案件の獲得を着実に進めております。

また、新たな収益の柱として育成中の「開発ソリューション領域」「人材マッチング領域」においては、当社が培ってきたタイトル運営や企画・開発の専門ノウハウを活かし、多種多様な企画開発ニーズに対するソリューションの提供や、パートナー企業のタイトル運営チームへ専門性の高い人材を提供するサービスを展開しております。当連結会計期間においても、顧客企業のニーズを的確に捉えた支援実績が着実に積み上がり、順調に事業規模を拡大しました。

新規事業の「スポーツコンテンツ領域」においては、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（本社：東京都千代田区、チェアマン：野々村 芳和、以下「Ｊリーグ」）と協業して運営する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』を１月にリリースし、開発・運営を行っています。

当連結会計期間においては、８月７日に開幕をした「２０２６／２７明治安田Ｊリーグ」にあわせて、７月には新シリーズ「2026/27 Edition1」をリリースしたほか、８月には友達や家族同士で楽しむことができる新機能「フレンドカップ」を実装する等、継続的な機能拡充と施策展開を通じてユーザー層の拡大とファンコミュニティのさらなる活性化に努めました。また、６月に締結した株式会社Zero Gamingとの資本業務提携に基づき、同社が有するグローバルな知見やネットワークを融合させ、スポーツコンテンツ領域における国内No.1の地位の確立に向けた基盤構築を推進しております。

また、自社開発パイプラインの精査を行い、開発投資効率の最適化を図る観点から、一部の自社開発タイトルについて開発停止を決定いたしました。

以上の結果、売上高は5,286,105千円（前年同期比0.8%増）、営業損失は197,684千円（前年同期比483,395千円減）、となりました。

②異業種事業セグメント

当セグメントには新規事業の「異業種領域」が含まれます。前連結会計年度に構築した、戦略策定から実行支援までをワンストップで提供する体制を基盤とし、当連結会計期間においては、既存顧客の深耕及び新規顧客の開拓に向けた営業活動をさらに加速させました。主力の戦略コンサルティング事業が堅調に推移したことに加え、機材やソフトウエアの導入・設定を担うキッティングBPOサービスの稼働においても、本格稼働に伴う新規案件の獲得や受注拡大が着実に進捗し、事業規模が拡大しております。

以上の結果、売上高は715,503千円（前年同期比64.7%増）、営業利益は13,064千円（前年同期比48.6%減）となりました。

（２）当四半期の財政状態の概況

①資産の部

当四半期連結会計期間末の資産につきましては、前連結会計年度末に比べて396,620千円減少し、4,292,258千円となりました。これは主に、ソフトウエア仮勘定の減少（前連結会計年度末比590,175千円の減少）などがあったことによるものであります。

②負債の部

当四半期連結会計期間末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて312,186千円減少し、2,855,531千円となりました。これは主に、長期借入金の減少（前連結会計年度末比264,140千円の減少）などがあったことによるものであります。

③純資産の部

当四半期連結会計期間末の純資産につきましては、前連結会計年度末に比べて84,434千円減少し、1,436,726千円となりました。これは主に、利益剰余金の減少（前連結会計年度末比284,799千円の減少）などがあったことによるものであります。

２．四半期連結財務諸表及び主な注記

（１）四半期連結貸借対照表

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,372,984	2,006,671
売掛金及び契約資産	960,795	1,065,045
未収入金	28,373	10,091
未収還付法人税等	9,423	5,105
その他	182,619	163,006
貸倒引当金	△30,000	－
流動資産合計	3,524,195	3,249,920
固定資産		
有形固定資産	15,621	13,101
無形固定資産		
のれん	97,816	71,139
ソフトウエア	－	429,742
ソフトウエア仮勘定	590,175	－
その他	63	－
無形固定資産合計	688,055	500,881
投資その他の資産		
投資有価証券	211,006	164,196
敷金	44,941	44,941
長期前払費用	18,333	133,752
繰延税金資産	186,575	185,213
その他	149	249
投資その他の資産合計	461,006	528,354
固定資産合計	1,164,683	1,042,337
資産合計	4,688,878	4,292,258

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	207,397	343,729
未払金	396,844	280,287
契約負債	88,647	77,564
短期借入金	33,600	74,800
１年内返済予定の長期借入金	725,392	926,616
１年内償還予定の社債	290,000	145,000
未払法人税等	22,423	7,038
賞与引当金	85,794	33,034
その他	196,116	215,596
流動負債合計	2,046,215	2,103,667
固定負債		
長期借入金	708,126	443,986
社債	390,000	295,000
繰延税金負債	23,375	12,877
固定負債合計	1,121,501	751,863
負債合計	3,167,717	2,855,531
純資産の部		
株主資本		
資本金	49,631	109,294
資本剰余金	1,270,086	1,389,761
利益剰余金	230,861	△53,937
自己株式	△55,094	△13,243
株主資本合計	1,495,485	1,431,873
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	25,676	4,852
その他の包括利益累計額合計	25,676	4,852
純資産合計	1,521,161	1,436,726
負債純資産合計	4,688,878	4,292,258

（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

（四半期連結損益計算書）

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
売上高	5,680,157	6,001,608
売上原価	3,124,630	3,755,465
売上総利益	2,555,526	2,246,142
販売費及び一般管理費	2,244,413	2,430,762
営業利益又は営業損失（△）	311,113	△184,620
営業外収益		
受取利息	3,184	5,699
為替差益	－	3,931
その他	1,155	11,113
営業外収益合計	4,340	20,744
営業外費用		
支払利息	19,073	25,463
為替差損	4,882	－
社債利息	6,257	4,324
投資事業組合運用損	28,907	12,969
支払手数料	3,550	1,000
その他	1,029	6,232
営業外費用合計	63,700	49,988
経常利益又は経常損失（△）	251,753	△213,864
特別損失		
減損損失	－	※１ 67,887
特別損失合計	－	67,887
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失（△）	251,753	△281,752
法人税、住民税及び事業税	37,396	12,171
法人税等調整額	9,298	1,875
法人税等合計	46,694	14,046
四半期純利益又は四半期純損失（△）	205,059	△295,799
非支配株主に帰属する四半期純利益	6,863	－
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失（△）	198,195	△295,799

（四半期連結包括利益計算書）

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	205,059	△295,799
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,524	△20,823
その他の包括利益合計	△4,524	△20,823
四半期包括利益	200,535	△316,622
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	193,671	△316,622
非支配株主に係る四半期包括利益	6,863	－

（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項

（四半期連結損益計算書関係）

※１　減損損失

当第３四半期連結累計期間において、当社グループは以下の資産について減損損失を計上いたしました。

報告セグメント	用途	種類	減損損失（千円）
ゲーム事業セグメント	自社企画開発タイトル	ソフトウエア仮勘定	67,887

（セグメント情報等の注記）

【セグメント情報】

前第３四半期連結累計期間（自　2025年１月１日　至　2025年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：千円）

	報告セグメント			調整額	合計
	ゲーム事業	異業種事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	5,245,622	434,534	5,680,157	－	5,680,157
セグメント間の内部売上高又は振替高	49,699	10,000	59,699	△59,699	－
計	5,295,322	444,534	5,739,856	△59,699	5,680,157
セグメント利益	285,711	25,401	311,113	－	311,113

（注）セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

当第３四半期連結累計期間（自　2026年１月１日　至　2026年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：千円）

	報告セグメント			調整額	合計
	ゲーム事業	異業種事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	5,286,105	715,503	6,001,608	－	6,001,608
セグメント間の内部売上高又は振替高	38,740	－	38,740	△38,740	－
計	5,324,845	715,503	6,040,348	△38,740	6,001,608
セグメント利益又はセグメント損失（△）	△197,684	13,064	△184,620	－	△184,620

（注）セグメント利益又はセグメント損失（△）は、四半期連結損益計算書の営業損失（△）と一致しております。

（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）

（第三者割当による新株式の発行）

当社は、2026年６月23日開催の取締役会において、株式会社Zero Gamingを割当先とする第三者割当による新株式の発行を行うことを決議し、７月13日に払込みが完了いたしました。

１．募集の概要

募集の方法	第三者割当増資
発行する株式の種類及び数	普通株式 871,000株
発行価額	１株につき228円
発行価額の総額	198,588,000円
資本組入額	99,294,000円（１株につき114円）
払込期日	2026年７月13日
割当先	株式会社Zero Gaming
資金の使途	スポーツコンテンツ領域の事業拡大に向けた投資
決議	2026年６月23日開催の臨時取締役会決議日

２．募集の目的及び理由

当社グループの中長期的な成長エンジンであるスポーツコンテンツ領域での取り組みを収益基盤の柱へと成長させるための戦略投資に充当する予定であります。

３．調達する資金の使途

具体的な使途	金額（百万円）	支出予定時期
ファンタジースポーツのプロモーション費用	88	2026年７月～2027年12月
マルチスポーツ展開に向けたアプリケーションの開発及び機能拡張資金	108	2026年７月～2027年12月

（継続企業の前提に関する注記）

該当事項はありません。

（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記）

当第３四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第３四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
減価償却費	3,062千円	171,933千円
のれんの償却額	26,677千円	26,677千円

（企業結合等に関する注記）

（連結子会社の合併）

当社グループは、以下のとおり、当社の連結子会社間における吸収合併を行いました。

１．取引の概要

(1) 結合当事企業の名称及び当該事業の内容

①

（吸収合併存続会社）

名称　　株式会社マイネットゲームス

事業内容　　セカンダリー事業

（吸収合併消滅会社）

名称　　株式会社mynet.ai

事業内容　　データ分析・AI（人工知能）活用サービス

②
(吸収合併存続会社)
名称　　Digon株式会社
事業内容　　コンサルティング業務、人材派遣業務
(吸収合併消滅会社)
名称　　ディゴン・コンサルティング株式会社
事業内容　　コンサルティング事業

(2) 企業結合日
2026年７月１日

(3) 企業結合の法的形式
① 株式会社マイネットゲームスを存続会社、株式会社mynet.aiを消滅会社とする吸収合併
② Digon株式会社を存続会社、ディゴン・コンサルティング株式会社を消滅会社とする吸収合併

(4) 結合後企業の名称
① 株式会社マイネットゲームス
② Digon株式会社

(5) その他取引の概要に関する事項
本合併は、当社グループ内における経営資源を集約させることで、経営の合理化、効率化を図ることを目的としております。

２．実施する会計処理の概要
「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたしました。

（重要な後発事象の注記）
該当事項はありません。