

2026年1月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2025年12月12日

東

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所

コード番号 4174 URL <https://appirits.com/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長執行役員CEO (氏名) 和田 順児

問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CSO (氏名) 中館 博貴 (TEL) 03-6684-5111

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

(百万円未満切捨て)

1. 2026年1月期第3四半期の連結業績 (2025年2月1日～2025年10月31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	
2026年1月期第3四半期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年1月期第3四半期	7,619	18.1	△124	—	△127	—	△123	—
	6,454	2.2	23	△94.7	19	△95.6	△57	—

(注) 包括利益 2026年1月期第3四半期 △123百万円 (- %) 2025年1月期第3四半期 △57百万円 (- %)

	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
2026年1月期第3四半期	円 銭	円 銭
2025年1月期第3四半期	△30.62	—
	△13.81	—

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、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
2026年1月期第3四半期	百万円	百万円	%
2025年1月期	5,858	2,204	36.3
	5,760	2,394	40.4

(参考) 自己資本 2026年1月期第3四半期 2,128百万円 2025年1月期 2,327百万円

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
2025年1月期	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2026年1月期	—	8.00	—	8.00	16.00
2026年1月期(予想)	—	14.00	—	14.00	28.00

(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1月期の連結業績予想 (2025年2月1日～2026年1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	
通期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	
	10,551	17.1	103	△44.5	90	△51.0	51	12.4	12.82	
	~172	~△7.1	~160	~△13.6	~97	~111.3	~24.10			

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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 2社 (社名) 株式会社JUTJOY、株式会社ア ピリッツ・ファンカルチャー、除外 1社 (社名) 株式会社ムービー パートナー グループ

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(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 : 有
- 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1月期3Q	4,189,662株	2025年1月期	4,158,762株
② 期末自己株式数	2026年1月期3Q	150,000株	2025年1月期	150,000株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年1月期3Q	4,032,946株	2025年1月期3Q	4,126,946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 : 有（任意）
監査法人によるレビュー

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

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、当社が現在入手している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。

（決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法）

当社は、決算に関する説明（動画）及び説明資料について、速やかに当社ホームページに掲載する予定であります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(会計方針の変更)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(セグメント情報等の注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	13
(継続企業の前提に関する注記)	13
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	13
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	13
(重要な後発事象)	14
独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書	16

1. 当四半期決算に関する定性的情報

文中の将来に関する事項は、当第3四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、雇用・所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあり、緩やかな回復傾向にあります。しかしながら、物価上昇の継続による個人消費への影響や米国の通商政策などにより、依然として先行きは不透明な状況が続いております。

当社グループが属するインターネット業界・オンラインゲーム業界においては、需要の面では、大手企業を中心に「デジタル・トランスフォーメーション（DX）」と呼ばれるデジタル技術の活用による変革の流れが引き続き力強いものとなっており、企業や政府・自治体における旺盛なIT投資が継続しております。また、供給の面では、デジタル人材の不足が依然として深刻な状況にあり、需給ギャップの拡大とそれに伴う人材獲得競争の激化が見られ、ソフトウェア等の開発単価は上昇傾向にあります。さらに、近年、生成AIへの注目度が高まっており、ChatGPTをはじめとする大規模言語モデル等の技術的発展が進む中、生成AIの実用化に向けた取り組みがユーザー・ベンダーともに本格化しております。

このような経営環境において、当社グループは「ザ・インターネットカンパニー」というビジョンのもと、「セカイに愛されるインターネットサービスをつくり続ける」をミッションに掲げ、その実現に向けてWebソリューション事業・デジタル人材育成派遣事業・推しカルチャー＆ゲーム事業を展開し、DX化に伴う需要拡大や開発単価の上昇等の追い風の下、収益拡大を図っております。

また、中期ビジョンである「アピリッツVISION2030」の達成に向けた取り組みを強化しております。「規模の拡大・トップラインの成長」を最重要テーマと位置づけるとともに、事業推進力と経営力の両立を図るため、人材ポートフォリオ経営を推進しております。これまで若手中心であった社内構造を見直し、構造改革を進めることで、若手の成長ポテンシャルとミドル～シニア層の高い専門性・マネジメント力が共存する体制を構築してまいります。当社グループには多数のデジタル人材が在籍しており、今後も採用・育成を継続的に行う必要がありますが、その質とポートフォリオのバランスを重視しながら、長期的な人材投資を行っております。従業員1人1人の成長が事業成長及び社会貢献につながるという考え方のもと、人と事業が継続して成長できる環境づくりを進めてまいります。

さらに、当社グループが成長戦略として掲げるM&A戦略の面では、その実現によりデジタル人材の確保と事業領域の拡大に取り組んでおります。引き続き、積極的なM&Aの実行を進めてまいります。なお、過年度から第3四半期連結累計期間末までに実現したM&Aは以下のとおりであり、いずれも完全子会社化しております。

時期	名称	事業内容
2022年1月	株式会社ムービングクルー	ファンコミュニティサイトの企画・開発・運営等
2022年7月	株式会社Y's	IT人材派遣、Webサイト制作等
2024年6月	Bee2B株式会社	Webサービス、システム開発・構築、運用・保守、コンサルティング等
2024年10月	株式会社クエイル	スマホアプリ・Webアプリケーション開発、AWSを主軸としたインフラ・クラウドサービスの構築・移行・運用、Webサイト制作等
2025年4月	株式会社JUTJOY	SES、エンジニア教育、受託開発、営業・採用・教育支援、マーケティング等

(注) 1. 株式会社ムービングクルーは、2025年6月1日付で当社へ吸収合併しております。

2. 株式会社JUTJOYは、株式会社Y'sがその全株式を取得しており、当社の孫会社に当たります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における当社グループの業績は、以下のとおりとなりました。

売上高 7,619,973千円（前年同期比18.1%増）

営業損失 124,478千円（前年同期は営業利益23,768千円）

経常損失 127,768千円（前年同期は経常利益19,711千円）

親会社株主に帰属する四半期純損失 123,487千円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失57,010千円）

当第3四半期連結累計期間におけるセグメント別の業績は次のとおりであります。

なお、セグメント間取引消去前の金額を記載しております。

① Webソリューション事業

Webソリューション事業においては、これまで若手エンジニアに責任あるポジションを積極的に任せることで、案件を通じた技能向上および事業拡大を図ってまいりましたが、当第3四半期連結会計期間においては中長期的な収益性向上を重視し、不採算案件の見直し・対応に注力いたしました。その結果、売上高は大きく伸長しなかった一方で、当第2四半期連結会計期間と比較して外注費等の費用は減少しております。今後も不採算案件の収束とともに費用の削減を進め、利益は段階的に回復していく見通しです。なお、不採算案件対応の影響は来期第1四半期会計期間までを想定しております。

また、人材ポートフォリオの観点で、従来の若手中心の体制からミドル～シニア層を含むプロフェッショナル人材を積極的に配置する構造改革に着手しております。シニア人材の豊富な経験・専門性と若手の高い成長意欲の相互作用によって組織力を強化し、高付加価値・高利益率を目指した大型SI案件の受託開発を推進することで、競合他社との差別化を図ってまいります。

その一環として、人材採用方針の見直しにより、中堅～シニア層の即戦力人材の獲得を強化すると同時に、プロジェクト特性に応じた最適なチーム編成への再構成を進めております。これにより、安定した品質と生産性を確保しつつ、中長期的なトップラインの拡大と収益性の両立を目指してまいります。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,768,111千円（前年同期比20.0%増）、セグメント利益は235,301千円（前年同期比1.7%減）となりました。

② デジタル人材育成派遣事業

デジタル人材育成派遣事業においては、急速に進むデジタルビジネスの進展とそれを支えるデジタル人材の需給ギャップが構造的に問題となっており、当第3四半期連結累計期間においても、質の高いデジタル人材に対するニーズは引き続き高水準で推移しております。

当社グループでは、これまで未経験に近い人材を採用し、蓄積してきた教育ノウハウに基づく育成を行うことで質の高いデジタル人材を顧客に提供してまいりましたが、新たにミドル～シニア層のエンジニア採用を強化し、高付加価値な受託開発モデル（ラボ型開発）へのシフトを進めております。チームの中核を担う人材を多く採用することで、顧客先での技術リードやプロジェクトマネジメントの機能を強化し、より高度な要件に対応できる体制整備を図っております。

この戦略転換に伴い、当第3四半期連結会計期間においては中核人材の採用に係る一時的な先行投資が発生し、利益は下振れる結果となっておりますが、採用した人材が順次本格稼働していくことで、今後は収益性の改善が進んでいく見込みです。人材派遣と受託開発を組み合わせた柔軟な提供形態により、顧客の多様なニーズに応えるとともに、当社グループ全体の事業規模拡大と収益基盤の強化を目指してまいります。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は1,428,181千円（前年同期比28.1%増）、セグメント利益は33,654千円（前年同期比14.8%減）となりました。

③ 推しカルチャー＆ゲーム事業

推しカルチャー＆ゲーム事業においては、主としてオンラインゲームとファンクラブサービスの運営を行っております。「推し活」と呼ばれるユーザーの消費行動は年々活発なものとなっており、当社グループにおいては、IPを活用した「推し活」ビジネスを推進しております。

オンラインゲーム運営では、『けものフレンズ3』及び『UNI'S ON AIR（ユニゾンエアー）』がいずれも2025年9月にサービス開始6周年を迎えたことを記念して周年イベントを開催し売上に貢献しました。また、2025年6月には、従前まで株式会社gumiと共同運営を行っていた『乃木坂的フラクタル』の運営サービスを当社へ完全移管し、運営パイプラインの拡大を進めております。さらに、運営体制の効率化および外注の内製化を継続しており、外注費を中心とした運営費用は引き続き削減傾向にあります。

一方で、事業の分社化に伴い、これまで全社費用としていた一部の費用が当セグメントの費用として計上されるようになった結果、セグメント利益は前第3四半期連結累計期間と比較して低減する結果となりました。

新規タイトル開発については、協業開発と比較してさらにリスクの低い受託開発プロジェクトを中心に推進していく方針へとシフトしております。これにより、既存IPや運営ノウハウを活用しつつ、投下資本のコントロールと収益性の改善を優先してまいります。新規タイトル等の大型開発プロジェクトについては、事業全体の収益力が回復した段階で、改めて本格的な投資再開を検討してまいります。

こうした取り組みを通じて、推しカルチャー＆ゲーム事業においても、安定的な売上基盤とコスト効率の高い運営体制を両立させ、中長期的な成長余地を確保していくことを目指しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は3,484,399千円（前年同期比12.8%増）、セグメント利益は198,589千円（前年同期比35.8%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の資産合計は、5,858,347千円と前連結会計年度末に比べて98,291千円の増加となりました。流動資産は35,707千円増加し、4,480,286千円となりました。これは主に、売掛金及び契約資産が201,134千円、その他が160,388千円増加した一方で、現金及び預金が323,961千円減少したこと等によるものであります。固定資産は62,583千円増加し、1,378,061千円となりました。これは主に、投資その他の資産が136,533千円増加した一方で、のれんが67,662千円減少したこと等によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債合計は、3,654,155千円と前連結会計年度末に比べて288,605千円の増加となりました。流動負債は385,301千円増加し、2,569,468千円となりました。これは主に、短期借入金が400,000千円、1年内返済予定の長期借入金が20,004千円、未払金が178,778千円それぞれ増加した一方で、買掛金が113,339千円減少したこと等によるものであります。固定負債は96,695千円減少し、1,084,686千円となりました。これは主に、長期借入金が195,722千円減少したこと等によるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産合計は、2,204,192千円と前連結会計年度末に比べて190,314千円の減少となりました。これは主に、配当金の支払により利益剰余金が88,625千円、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上により利益剰余金が123,487千円それぞれ減少したこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想については、2025年9月5日の「2026年1月期 第2四半期（中間期）及び通期業績予想の修正に関するお知らせ」で公表いたしました通期の業績予想に変更はありません。

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1月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年10月31日)
資産の部		
流动資産		
現金及び預金	2,293,950	1,969,989
売掛金及び契約資産	1,784,460	1,985,594
仕掛品	21,325	16,142
その他	349,379	509,767
貸倒引当金	△4,537	△1,207
流动資産合計	4,444,578	4,480,286
固定資産		
有形固定資産	217,889	211,807
無形固定資産		
のれん	291,778	224,116
その他	875	670
無形固定資産合計	292,654	224,786
投資その他の資産		
差入保証金	526,468	559,847
その他	278,464	381,618
投資その他の資産合計	804,933	941,466
固定資産合計	1,315,477	1,378,061
資産合計	5,760,055	5,858,347

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年1月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	436,010	322,671
短期借入金	300,000	700,000
1年内返済予定の長期借入金	367,624	387,628
未払金	644,781	823,559
未払法人税等	48,314	45,694
賞与引当金	34,558	23,340
受注損失引当金	—	20,474
その他	352,877	246,101
流動負債合計	2,184,166	2,569,468
固定負債		
長期借入金	1,098,383	902,661
その他	82,999	182,025
固定負債合計	1,181,382	1,084,686
負債合計	3,365,549	3,654,155
純資産の部		
株主資本		
資本金	645,112	651,716
資本剰余金	543,282	549,886
利益剰余金	1,254,405	1,042,292
自己株式	△115,562	△115,562
株主資本合計	2,327,237	2,128,331
新株予約権	67,268	75,860
純資産合計	2,394,506	2,204,192
負債純資産合計	5,760,055	5,858,347

(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

第3四半期連結累計期間

	(単位：千円)	
	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年2月1日 至 2024年10月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年10月31日)
売上高	6,454,767	7,619,973
売上原価	5,180,156	6,356,496
売上総利益	1,274,611	1,263,477
販売費及び一般管理費	1,250,842	1,387,955
営業利益又は営業損失（△）	23,768	△124,478
営業外収益		
受取利息	208	2,787
受取手数料	142	3,275
物品売却益	1,880	3,098
その他	1,052	2,334
営業外収益合計	3,284	11,497
営業外費用		
支払利息	7,030	14,649
その他	312	136
営業外費用合計	7,342	14,786
経常利益又は経常損失（△）	19,711	△127,768
特別損失		
固定資産除却損	361	797
本社移転費用	43,544	—
特別損失合計	43,906	797
税金等調整前四半期純損失（△）	△24,194	△128,566
法人税等	32,815	△5,078
四半期純損失（△）	△57,010	△123,487
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	—
親会社株主に帰属する四半期純損失（△）	△57,010	△123,487

四半期連結包括利益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年2月1日 至 2024年10月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年10月31日)
四半期純損失(△)	△57,010	△123,487
四半期包括利益	△57,010	△123,487
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△57,010	△123,487
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(会計方針の変更)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」（企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分（その他の包括利益に対する課税）に関する改正については、2022年改正会計基準第20－3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。）第65－2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。なお、当該会計方針の変更による四半期連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関する改正については、2022年改正適用指針を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。なお、当該会計方針の変更による前年四半期の四半期連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用しております。

(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 2024年2月1日 至 2024年10月31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並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	デジタル人材育成派遣事業	推しカルチャー&ゲーム事業	計		
売上高						
受託開発	1,256,609	—	155,701	1,412,311	—	1,412,311
運用・保守	529,745	—	201,171	730,916	—	730,916
コンサルティング	489,063	—	—	489,063	—	489,063
人材派遣	30,433	1,059,538	482,316	1,572,288	—	1,572,288
オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入	—	—	1,518,139	1,518,139	—	1,518,139
オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等	—	—	732,048	732,048	—	732,048
顧客との契約から生じる収益	2,305,852	1,059,538	3,089,377	6,454,767	—	6,454,767
外部顧客への売上高	2,305,852	1,059,538	3,089,377	6,454,767	—	6,454,767
セグメント間の内部売上高又は振替高	918	55,607	—	56,525	△56,525	—
計	2,306,770	1,115,145	3,089,377	6,511,293	△56,525	6,454,767
セグメント利益	239,279	39,499	309,523	588,302	△564,534	23,768

(注) 1. セグメント利益の調整額△564,534千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「Webソリューション事業」セグメントにおいて、前中間連結会計期間にBee2B株式会社を完全子会社としたこと及び前第3四半期連結会計期間に株式会社クエイルを完全子会社したことにより、のれんが発生しております。当該事象によるのれんの増加額は、146,083千円であります。

当第3四半期連結累計期間(自 2025年2月1日 至 2025年10月31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並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	デジタル人材育成派遣事業	推しカルチャー&ゲーム事業	計		
売上高						
受託開発	1,614,848	—	29,591	1,644,440	—	1,644,440
運用・保守	592,030	—	151,989	744,019	—	744,019
コンサルティング	498,029	—	—	498,029	—	498,029
人材派遣	54,215	1,376,449	406,165	1,836,830	—	1,836,830
オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入	—	—	1,622,804	1,622,804	—	1,622,804
オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等	—	—	1,273,847	1,273,847	—	1,273,847
顧客との契約から生じる収益	2,759,124	1,376,449	3,484,399	7,619,973	—	7,619,973
外部顧客への売上高	2,759,124	1,376,449	3,484,399	7,619,973	—	7,619,973
セグメント間の内部売上高又は振替高	8,986	51,732	—	60,719	△60,719	—
計	2,768,111	1,428,181	3,484,399	7,680,692	△60,719	7,619,973
セグメント利益	235,301	33,654	198,589	467,545	△592,024	△124,478

(注) 1. セグメント利益の調整額△592,024千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2 報告セグメントの変更等に関する事項

① 収益の分解情報の区分変更

前連結会計年度より、従来「請負契約に係る取引」「準委任契約に係る取引」「人材派遣に係る取引」「オンラインゲーム配信サービスに係る取引」としていた収益の分解情報の区分をより明瞭な表示とするため、「受託開発」「運用・保守」「コンサルティング」「人材派遣」「オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入」「オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等」に表示方法を変更しております。なお、当該変更は収益の分解情報の区分変更であり、顧客との契約から生じる収益に与える影響はありません。

② 報告セグメントの変更

2025年6月1日付けで当社連結子会社であった株式会社ムービングクルー（以下、「ムービングクルー」）を吸収合併したことにより、ムービングクルーが行っていた事業が当社に統合されたことから、経営管理区分の見直しを行い、サービスごとに適切な報告セグメントへの再配置を行っております。

これにより、従来の「オンラインゲーム事業」を「推しカルチャー&ゲーム事業」に名称変更するとともに、従来ムービングクルーが行い「Webソリューション事業」に含まれていたファンクラブサービスの企画・開発・運営に関する事業を「推しカルチャー&ゲーム事業」に含め、また、従来「デジタル人材育成派遣事業」に含まれていた人材派遣サービスの一部を「Webソリューション事業」及び「推しカルチャー&ゲーム事業」に含めることといたしました。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(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 2024年2月1日 至 2024年10月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年10月31日)
減価償却費	49,976千円	32,143千円
のれんの償却額	60,172〃	74,917〃

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

当中間連結会計期間において、株式会社JUTJOYの全株式を取得して子会社化したため、連結の範囲に含めております。また、2025年8月1日付で、新設分割により株式会社アピリッツ・ファンカルチャーパートナーを新たに設立し、当第3四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

なお、当社の連結子会社であった株式会社ムービングクルーは、2025年6月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

当社は、2025年8月29日、会社法第370条及び当社定款第25条第2項（取締役会の決議に替わる書面決議）の規定による決議によって、以下のとおり、ベトナム法人Bunbu Joint Stock Company（以下、Bunbu社）を完全子会社化することを決議し、2025年11月25日付で全株式を取得いたしました。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 : Bunbu Joint Stock Company

事業の内容 : ソフトウェア開発等

(2) 企業結合を行った主な理由

当社は、「セカイに愛されるインターネットサービスをつくり続ける」をミッションに、2000年の創業より企業のデジタルビジネスの変革をご支援してまいりました。エンジニアを中心としたデジタル人材を事業成長の源泉と考えており、「人と事業」が継続して成長できる、助け合える環境づくりを進めていく「VISION2030」を定めております。また、中期的な成長戦略においても、当社と同領域の事業を営む企業のM&Aに取り組み、売上規模の拡大と同時に、ノウハウの強化と、優秀な人材の迎え入れを実現することを方針に掲げております。

この度完全子会社となるBunbu社は、ギア社長が2010年の慶應義塾大学への留学を契機に日本の技術力と発展に触発され、帰国後、日系IT企業で約5年の実務を経て有限会社BUNBUを創業。ベトナム各地の優秀なエンジニアと日本のエンジニアの協働でトップクラスの開発力を確立し、現在は約40名の体制へ拡大しました。これまで蓄積したノウハウと精神を次世代へ継承し、「日本の高い技術」と「ベトナムの若い情熱」を結ぶことで、両国にとってWin-Winの輝く未来を創出することを方針に掲げております。

今回の株式取得により、収益の拡大、コストの最適化、優秀なタレントの確保、品質の向上、海外における事業展開等が期待でき、より効率的な運営が可能となるものと考えております。今後、当社とのシナジーの創出により、さらなる事業拡大を見込めるものと判断し、同社の全株式を取得し子会社化するものといたしました。

(3) 企業結合日

2025年11月25日

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得した議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として、株式を取得したためであります。

2. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	25,634百万VND (約161,445千円)
取得原価		161,445千円

なお、2026年12月期から2027年12月期までの業績達成度合いに応じて、アーンアウト対価で最大9,787百万VND（約61,644千円）の支払が行われます。

※日本円表記は、株式取得時のレートである1円=158.78VNDにて計算しております。

3. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザリー費用等（概算額）	25,912千円
-----------------	----------

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

5. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。

独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書

2025年12月12日

株式会社アピリッツ

取締役会 御中

ESネクスト有限責任監査法人

東京都千代田区

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 田代 学

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 志村 翔子

監査人の結論

当監査法人は、四半期決算短信の「添付資料」に掲げられている株式会社アピリッツの2025年2月1日から2026年1月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2025年8月1日から2025年10月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2025年2月1日から2025年10月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について期中レビューを行った。

当監査法人が実施した期中レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に準拠して期中レビューを行った。期中レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

四半期連結財務諸表に対する経営者並びに監査役及び監査役会の責任

経営者の責任は、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して四半期連結財務諸表を作成することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査役及び監査役会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した期中レビューに基づいて、期中レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に従って、期中レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の期中レビュー手続を実施する。期中レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・ 繼続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、期中レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、期中レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論表明の基礎となる、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の期中レビューに関する指揮、監督及び査閲に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、計画した期中レビューの範囲とその実施時期、期中レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用している場合はその内容について報告を行う。

利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上