



2026年1月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2025年12月12日

上場会社名 株式会社coly 上場取引所 東
コード番号 4175 URL <https://colyinc.com>
代表者(役職名) 代表取締役社長 (氏名) 中島 杏奈
問合せ先責任者(役職名) 執行役員管理本部長 (氏名) 村上 寛奈 (TEL) 03(3505)0333
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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2026年1月期第3四半期の業績(2025年2月1日～2025年10月31日)

(1) 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		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	4,899	13.9	△299	—	△248	—	△148	—
	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		円 銭		円 銭	
2025年1月期第3四半期	△26.91		—		—		—	

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 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	6,687	5,246	78.5

(参考) 自己資本 2026年1月期第3四半期 5,246百万円 2025年1月期 5,254百万円

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	—	0.00	—	0.00	0.00
2026年1月期(予想)	—	0.00	—	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1月期の業績予想(2025年2月1日～2026年1月31日)

2026年1月期の業績予想については、非開示といたします。詳細は添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(2) 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

(3) 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	5,502,900株	2025年1月期	5,502,900株
② 期末自己株式数		159株	2025年1月期	80株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年1月期3Q	5,502,785株	2025年1月期3Q	5,502,820株

※ 添付される四半期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

※ 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）

2026年1月期の業績予想については、非開示といたします。詳細は、添付ページ3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（決算補足説明資料の入手方法）

決算補足説明資料については、2025年12月12日（金）に当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○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	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	6
第3四半期累計期間	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報等)	7
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期累計期間における我が国経済は、雇用・所得環境の改善や各種政策の効果により、緩やかな回復が続きました。一方で米国の通商政策の影響や地政学リスクの継続、物価上昇の継続による景気下押しリスクなど、先行きは不透明な状況が続いております。

当社が主に事業を展開する日本のモバイルオンラインゲーム市場は、2012年より市場が拡大し2024年には1兆7,290億円となり、成長は鈍化傾向にあるものの（注1）、安定した市場規模を維持しております。また、2023年には国内モバイルゲームユーザーは女性ユーザーが半数以上を占め、当社のメインターゲットとなる層のユーザー数は増加し続けております（注2）。しかし、海外ディベロッパーのモバイルオンラインゲームをはじめとした高品質な商品の台頭や、開発の長期化や開発費の高騰のほか、ユーザー様の可処分時間および支出の獲得競争が継続しており、市場環境は厳しさを増しています。一方で、2024年のキャラクタービジネスの推定市場規模については前年を上回る見込みであり、底堅く推移しております。特に、女性向けエンタメ市場では、キャラクター性・ストーリー性を重視したIPコンテンツへの需要が引き続き堅調に推移しており、モバイルオンラインゲームを起点としたメディアミックス展開が末永くIPを継続させる重要な要素となっております。このような市場環境を受け、当社では自社開発のオリジナルIPを保有する強みを活かし、モバイルオンラインゲーム領域のみならず、グッズ、リアルイベント、飲食、音楽、舞台、アニメ等を含む複数のチャネルで展開し続けることでIPを盛り上げ、末永くユーザー様に楽しんでいただけるIP運営を目指しました。

モバイルオンラインゲーム事業については、前期にリリースしたオリジナルIPタイトル『ブレイクマイケース』が売上増加に寄与し、売上高は前年同期を上回りました。2025年5月の1周年イベントでは、『ブレイクマイケース』売上としては過去最高を計上し、周年以降のゲーム内イベントも引き続き好調に推移しました。『魔法使いの約束』につきましては2025年1月から3月までのTVアニメ放映が引き続き影響し、MAUは堅調な水準を維持し、売上高も安定的に推移しました。『スタンドマイヒーローズ』につきましては、9周年を迎えると同時に見据えた今後の展開を発表し多くの反響をいただいております。引き続き、各IPにおいてユーザー様にとって魅力のある運営を実施しながら、舞台やキャストイベント等のリアルイベントやグッズ等を絡めつつ、ゲームだけでなくIPとしての成長を目指してまいります。同時に、ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社との開発案件やその他新規タイトル等の、新たなIPの創出・新たなゲームの開発を進行し、安定成長のための準備を進めてまいります。

メディア事業においては、前述のとおりTVアニメ『魔法使いの約束』の放映や、『スタンドマイヒーローズ』及び『魔法使いの約束』の舞台実施に加え、『ブレイクマイケース』の舞台化準備等、メディアミックスをすすめたほか、各タイトルでのグッズ販売が好調に推移しました。また、異業種とのコラボレーション、「coly cafe! 池袋PARCO店」での期間限定カフェの開催等、ユーザー様とのタッチポイントを創出し、多方面から当社作品に触れる機会を提供し続け、売上高は前年同期を上回りました。

以上により、売上高につきましては、前年同期比で増加しました。売上高の増加に加え、Web上でゲーム内アイテムを販売する『coly ID』を推進したことにより手数料の圧縮が想定以上に進捗し、売上総利益についても前年同期比で増加しました。販売費及び一般管理費につきましては、ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社との開発案件やその他新規タイトル等の費用が先行し前年同期比で増加いたしました。

その結果、当第3四半期累計期間の業績につきましては、売上高4,899,928千円（前年同期比13.9%増）、営業損失299,570千円（前年同四半期は営業損失596,917千円）、経常損失248,505千円（前年同四半期は経常損失591,679千円）、四半期純損失148,068千円（前年同四半期は四半期純損失626,160千円）となりました。

なお、当社はコンテンツ事業の単一セグメントであるため、セグメント情報は記載しておりません。

（注1）出典：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2025」

（注2）出典：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会「CESAゲーム産業レポート2024」

(2) 財政状態に関する説明

①財政状態の状況

（資産の部）

当第3四半期会計期間末における総資産は、前事業年度末に比べて404,305千円増加し、6,687,526千円となりました。投資有価証券が209,717千円増加したこと及び、建物が161,497千円増加したことによるものです。

(負債の部)

当第3四半期会計期間末における負債は、前事業年度末に比べて411,828千円増加し、1,440,909千円となりました。これは主に一年内返済予定長期借入金が150,000千円増加したことに加え、賞与引当金が60,184千円増加したことによるものです。

(純資産の部)

当第3四半期会計期間末における純資産は、前事業年度末に比べて7,523千円減少し、5,246,617千円となりました。これは主に四半期純損失を148,068千円計上した一方でその他有価証券評価差額金が140,686千円増加したことによるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、これまで「もっと、面白く」を企業理念に掲げ、モバイルオンラインゲームの企画・開発及び運営を軸に自社IPの活用を中心とした事業展開に取り組んでまいりましたが、2026年1月期の業績予想は、以下の理由から非開示といたします。

- ・2026年1月期中にリリース予定としていた作品のサービス開始が来期以降に延期となる見込みであることを踏まえ、その影響を算定中であること
- ・モバイルオンラインゲーム市場を取り巻く競合環境の変化が激しく、売上動向の予測が困難であること

中長期的には、当社が得意とする女性向けエンタメ市場（注1）において、IP数の増加と事業領域の拡大を継続することが当社の成長につながると考えており、末永くユーザー様に寄り添うことのできるオリジナルIPを育て上げ、ゲームやメディアに加えて新たなEX体験（注2）を提供していきたいと考えております。今後の進捗を踏まえ、業績予想の算定が完了した場合は速やかに開示する方針です。

(注1) 女性向けエンタメ市場とは

エンタメ業界/エンタメ領域の中で、比率として女性のお客様が多い市場を指します。

(注2) EX体験とは

当社の造語で「Entertainment Transformation」または「Emotion Transformation」の略であり、あらゆる産業において「感情」を揺さぶられるような体験の提供が求められる状態を想定しています。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2025年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2025年10月31日)
資産の部		
流动資産		
現金及び預金	3,357,555	2,900,056
売掛金	494,603	442,665
商品	97,849	112,596
短期貸付金	121	—
その他	120,966	503,557
流动資産合計	4,071,095	3,958,876
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	19,463	180,960
機械及び装置（純額）	—	279
工具、器具及び備品（純額）	19,287	39,155
有形固定資産合計	38,750	220,395
無形固定資産		
ソフトウエア	28,512	38,248
ソフトウエア仮勘定	2,500	—
無形固定資産合計	31,012	38,248
投資その他の資産		
投資有価証券	1,740,664	1,950,382
敷金	160,534	240,993
差入保証金	93,000	100,000
長期貸付金	9,622	—
その他	148,163	178,630
貸倒引当金	△9,622	—
投資その他の資産合計	2,142,362	2,470,006
固定資産合計	2,212,126	2,728,650
資産合計	6,283,221	6,687,526

(単位：千円)

	前事業年度 (2025年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2025年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	129,789	186,454
一年内返済予定長期借入金	10,008	160,008
短期借入金	70,000	100,000
未払法人税等	22,244	13,035
契約負債	277,852	326,549
賞与引当金	19,888	80,073
その他	467,939	423,049
流動負債合計	997,722	1,289,170
固定負債		
長期借入金	16,656	71,650
繰延税金負債	14,702	80,088
固定負債合計	31,358	151,738
負債合計	1,029,080	1,440,909
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,910,309	1,910,309
資本剰余金	1,905,309	1,905,309
利益剰余金	1,405,413	1,257,344
自己株式	△203	△344
株主資本合計	5,220,828	5,072,618
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	33,312	173,998
評価・換算差額等合計	33,312	173,998
純資産合計	5,254,140	5,246,617
負債純資産合計	6,283,221	6,687,526

(2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 2024年2月1日 至 2024年10月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年10月31日)
売上高	4,301,973	4,899,928
売上原価	2,730,631	2,935,579
売上総利益	1,571,341	1,964,348
販売費及び一般管理費	2,168,259	2,263,918
営業損失(△)	△596,917	△299,570
営業外収益		
受取利息及び配当金	791	17,405
為替差益	81	—
還付消費税等	13,742	—
投資有価証券売却益	—	36,432
その他	495	1,294
営業外収益合計	15,110	55,133
営業外費用		
支払利息	219	3,828
貸倒引当金繰入額	9,622	—
為替差損	—	45
その他	29	193
営業外費用合計	9,872	4,067
経常損失(△)	△591,679	△248,505
特別利益		
固定資産受贈益	—	104,033
固定資産売却益	—	1,166
特別利益合計	—	105,200
特別損失		
固定資産除却損	606	165
関係会社株式評価損	20,000	—
関係会社清算損	7,447	—
投資有価証券評価損	—	1,853
特別損失合計	28,054	2,019
税引前四半期純損失(△)	△619,733	△145,324
法人税等	6,426	2,744
四半期純損失(△)	△626,160	△148,068

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期会計期間を含む当事業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ることにより算定しております。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する方法によっております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

当社は、コンテンツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期累計期間に係る四半期キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期累計期間に係る減価償却費(無形固定資産に係る償却費を含む。)は、次のとおりであります。

	前第3四半期累計期間 (自 2024年2月1日 至 2024年10月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年10月31日)
減価償却費	10,441千円	36,690千円