



2027年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年8月12日

上場会社名 株式会社アカツキ 上場取引所 東
 コード番号 3932 URL <https://aktsk.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 香田 哲朗
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役副社長CF0兼CS0 (氏名) 石倉 彦彦 TEL 03 (5422) 7757
 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. 2027年3月期第1四半期の連結業績（2026年4月1日～2026年6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	%
2027年3月期第1四半期	5,126	121.6	693	—	652	—	787	—
2026年3月期第1四半期	2,313	△44.0	△1,698	—	△1,907	—	△1,167	—

(注) 包括利益 2027年3月期第1四半期 833百万円 (—%) 2026年3月期第1四半期 △312百万円 (—%)

	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
	円 銭	円 銭
2027年3月期第1四半期	59.81	—
2026年3月期第1四半期	△80.94	—

(注) 1. 2027年3月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、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。

2. 2026年3月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在するものの、1株当たり四半期純損失の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	%
2027年3月期第1四半期	78,646	38,872	49.0
2026年3月期	62,325	45,376	72.3

(参考) 自己資本 2027年3月期第1四半期 38,568百万円 2026年3月期 45,070百万円

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
2026年3月期	—	55.00	—	60.00	115.00
2027年3月期	—	—	—	—	—
2027年3月期（予想）	—	60.00	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 2026年10月1日を効力発生日として普通株式1株につき3株の割合をもって株式分割を実施する予定であるため、2027年3月期（予想）の中間配当金につきましては、当該株式分割を考慮する前の金額を記載しております。

3. 2027年3月期の期末配当につきましては、現時点で業績予想が困難であることから未定としております。

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027年3月31日）

当社グループは、ゲーム・コミック事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、その他の事業についても投資を継続していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であります。そのため、今後につきましては、四半期毎の決算や事業の概況の適時な開示に努めることにより、通期の業績予想については開示しない方針とさせていただきます。詳細につきましては、添付資料P3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結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) 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) 株式会社グルーヴ・ホールディングス他 1社、除外 1社 (社名) 株式会社WOWs

(注) 詳細は、添付資料P. 7「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(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更に関する注記)」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：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 | : 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)	2027年3月期1Q	14,519,800株	2026年3月期	14,519,800株
② 期末自己株式数	2027年3月期1Q	2,487,531株	2026年3月期	97,531株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2027年3月期1Q	13,161,610株	2026年3月期1Q	14,419,615株

(注) 1. 株式給付信託(J-ESOP)により信託口が保有する当社株式(2027年3月期1Q: 32,156株、2026年3月期: 32,156株)を、自己株式に含めて記載しております。

2. 株式給付信託(J-ESOP)により信託口が保有する当社株式(2027年3月期1Q: 32,156株、2026年3月期1Q: 32,156株)を期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めて記載しております。

※ 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

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

(決算補足説明資料の入手方法)

当社の決算補足説明資料は決算発表後速やか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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
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	5
四半期連結損益計算書	5
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	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(追加情報)	7
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	9
(セグメント情報等の注記)	10
(企業結合等関係)	12
(重要な後発事象)	14

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1四半期連結累計期間における我が国経済は、雇用や所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復が続くことが期待されております。ただし、中東情勢の影響や金融資本市場の変動の影響など、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスクに十分注意する必要があります。

このような環境の中、当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、新ビジョン「- Challengers' Community -」を掲げ、「感性とテクノロジーで、世界をもっと楽しく、豊かに変えていく。」というミッションの実現を企業活動の根幹に据えてまいります。新たなビジョン・ミッションのもと、当社グループは、めまぐるしい変化の中で、挑戦者として機会に向き合うために、お客様のニーズを掴むことはもちろん、新しい企てを発想するメンバー、クリエイター、チームや企業から、一緒に挑戦するパートナーとして、所属する組織としても魅力的なコミュニティを構築し、人と事業がそれぞれ連携し価値を高め合い、驚きや新しさを持った企画やサービスにスピード感をもって挑戦してまいります。

各事業の主な取り組みとして、当社グループの主力事業であるゲーム・コミック事業では、既存ゲームタイトルの継続運用において引き続きLTVの最大化に注力していることに加え、2025年8月末にリリースした「怪獣8号 THE GAME」の継続的な安定運営に経営資源を投入し、中長期的な収益基盤の強化を図ってまいりました。また、エンタメ・ライフスタイル事業では、オンラインくじ「Slash Gift」が継続的な案件の獲得により好調に推移しており、ファンクラブ運営から広告・マーケティング支援までIPに関する多様なニーズに応えるソリューションを提供している子会社の株式会社C R A Y O Nを前連結会計年度より連結範囲に含め、事業基盤を強化し成長を加速してまいりました。さらに、前第2四半期連結会計期間及び当第1四半期連結会計期間において計3件の新規M&Aを実行することで、サービスラインナップを強化し、事業ポートフォリオの多角化を図っております。これらの戦略的な投資は、将来の収益拡大に向けた事業基盤を構築することを目的としております。

また、2026年6月25日に公表しました「株式会社サニーサイドアップグループ（証券コード：2180）との経営統合に向けた同社株券等に対する公開買付けの結果及び子会社の異動（特定子会社の異動）に関するお知らせ」に記載の通り、株式会社サニーサイドアップグループへのTOBが成立し、2026年7月1日付で決済が完了し連結子会社としております。これにより当社グループが培ってきた「IP・エンターテインメントを創り出す力」と、サニーサイドアップグループの誇る「PR・ブランドコミュニケーションの力」という双方の強みを融合させ、これまでになくスケールでの事業成長と企業価値の向上を実現してまいります。なお、当該連結子会社化に伴う当社グループの連結経営成績には第2四半期連結会計期間より寄与する予定です。

この結果、当第1四半期連結累計期間の経営成績は、売上高5,126百万円（前年同期比121.6%増）、営業利益693百万円（前年同期は営業損失1,698百万円）、経常利益652百万円（前年同期は経常損失1,907百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益787百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失1,167百万円）となっております。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

なお、当社グループは、前第2四半期連結会計期間において報告セグメントの名称変更、前第3四半期連結会計期間より報告セグメントの区分を変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいて記載しております。詳細は、（セグメント情報等の注記）【セグメント情報】の「Ⅱ 当第1四半期連結累計期間 2. 報告セグメントの変更等に関する事項」をご覧ください。

（ゲーム・コミック事業）

当社グループのゲーム・コミック事業につきましては、既存ゲームタイトルの継続運用によるLTVの最大化に注力する方針の下、株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの協業タイトル「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」につきましては、国内11周年イベントから海外11周年へと続く大型イベントの端境期においても、LTV最大化に向けた運営を継続してまいりました。

こうした施策を推進した中、損益状況につきましては2025年8月末にリリースした「怪獣8号 THE GAME」が収益に寄与したことに加え、既存ゲームタイトルの業績が高水準で推移したことにより、前年同期比で増収となりました。また、収益面の改善に加え、事業ポートフォリオの見直しや既存タイトル運営の効率化による費用削減、新規開発が一巡したことに伴う研究開発費の減少も寄与し、前年同期比で増益となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、売上高3,537百万円（前年同期比76.1%増）、セグメント利益1,282百万円（前年同期はセグメント損失1,622百万円）となっております。

(エンタメ・ライフスタイル事業)

当社グループのエンタメ・ライフスタイル事業につきましては、オンラインくじ・ECを軸に、企画・開発からサービス運営・サポートまでを一気通貫で提供するマーチャンダイジングソリューションが高成長を継続しております。オンラインくじ「Slash Gift」における人気IPとの大型案件が好調に推移しているほか、LINEミニアプリへのシステム提供を新たに開始するなど、事業基盤の拡充を図っております。また、前第2四半期連結会計期間にM&Aによって連結範囲に加わった世界有数のキャンディアーティスト集団である株式会社PAPABUBBLEにおいては、「ちいかわ」をはじめとする有力IPとのコラボ商品が好評で、業績に貢献しております。

損益状況については、株式会社PAPABUBBLEの新規連結が収益に寄与したことにより増収となった一方で、利益面においては、前年同期にオンラインくじ「Slash Gift」の大型案件取引が集中していた反動から、前年同期比で減益となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、売上高847百万円（前年同期比183.6%増）、セグメント利益59百万円（前年同期比51.5%減）となっております。

(AI・DXソリューション事業)

当社グループのAI・DXソリューション事業につきましては、前第2四半期連結会計期間にSNSマーケティングやクリエイターエージェンシー、AIソリューションなどのサービスを展開する株式会社Natee及びその子会社を子会社化し、前第3四半期連結会計期間から損益計算書を連結しております。SNSマーケティングでは新規案件の獲得が順調に推移しているほか、AIソリューションではフィジカルAI領域を含めた受注獲得を進め、事業立ち上げが堅調に進捗しております。なお、AIソリューションについては事業基盤の確立と成長に向けた積極的な投資フェーズにあり、当第1四半期連結累計期間においても引続き費用の計上が先行しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、売上高733百万円、セグメント損失98百万円となっております。なお、前第3四半期連結会計期間より新たな報告セグメントとして発生しているため、前年同四半期比較は記載しておりません。

(その他)

当社グループのその他事業にはコンテンツ投資事業等が含まれております。当第1四半期連結累計期間においては、売上高7百万円（前年同期比30.7%増）、セグメント損失7百万円（前年同期はセグメント損失26百万円）となっております。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の総資産につきましては、前連結会計年度末に比べて16,320百万円増加し78,646百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加7,657百万円、預け金の増加8,325百万円及びのれんの増加3,338百万円があった一方で、売掛金及び契約資産の回収等による減少3,023百万円によるものであります。

(負債)

当第1四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22,823百万円増加し39,773百万円となりました。主な要因として、短期借入金の増加6,481百万円及び長期借入金（1年内返済予定の長期借入金を含む）の増加16,735百万円によるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて6,503百万円減少し38,872百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上787百万円があった一方で、剰余金の配当867百万円及び自己株式の取得6,481百万円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

当社グループは、ゲーム・コミック事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、その他の事業についても投資を継続していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、2027年3月期の業績見通しにつきましては開示しない方針とさせていただきます。

なお、業績見通しが適正かつ合理的に算出できる状況になりましたら、適時に開示する方針でございます。

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：百万円)

	前連結会計年度 (2026年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	30,555	38,212
売掛金及び契約資産	6,724	3,701
預け金	4,419	12,745
その他	2,756	2,484
貸倒引当金	△5	△5
流動資産合計	44,451	57,139
固定資産		
有形固定資産	694	797
無形固定資産		
のれん	3,781	7,120
その他	21	17
無形固定資産合計	3,802	7,138
投資その他の資産		
投資有価証券	12,669	12,766
その他	741	839
貸倒引当金	△35	△35
投資その他の資産合計	13,376	13,571
固定資産合計	17,873	21,506
資産合計	62,325	78,646
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,160	1,428
短期借入金	—	6,481
1年内償還予定の社債	—	2,000
1年内返済予定の長期借入金	699	1,337
未払法人税等	1,193	661
賞与引当金	334	17
その他	2,034	2,225
流動負債合計	5,422	14,150
固定負債		
社債	2,000	—
長期借入金	8,955	25,051
その他	571	570
固定負債合計	11,526	25,622
負債合計	16,949	39,773
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,782	2,782
資本剰余金	2,781	2,781
利益剰余金	38,818	38,751
自己株式	△261	△6,743
株主資本合計	44,120	37,571
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	795	837
為替換算調整勘定	154	159
その他の包括利益累計額合計	950	996
新株予約権	289	289
非支配株主持分	15	15
純資産合計	45,376	38,872
負債純資産合計	62,325	78,646

(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：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
売上高	2,313	5,126
売上原価	2,175	2,670
売上総利益	137	2,455
販売費及び一般管理費	1,835	1,761
営業利益又は営業損失(△)	△1,698	693
営業外収益		
受取利息	37	40
為替差益	—	126
暗号資産評価益	26	—
その他	17	31
営業外収益合計	82	198
営業外費用		
支払利息	12	60
為替差損	191	—
支払手数料	—	97
投資事業組合運用損	63	48
暗号資産評価損	—	23
その他	23	9
営業外費用合計	291	239
経常利益又は経常損失(△)	△1,907	652
特別利益		
固定資産売却益	—	11
投資有価証券売却益	800	545
新株予約権戻入益	58	0
特別利益合計	859	557
特別損失		
投資有価証券売却損	204	—
事業整理損	103	—
特別損失合計	307	—
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(△)	△1,355	1,209
法人税等	△187	422
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,167	787
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	△0
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(△)	△1,167	787

(四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△1,167	787
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	760	42
為替換算調整勘定	94	4
その他の包括利益合計	855	46
四半期包括利益	△312	833
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△311	833
非支配株主に係る四半期包括利益	△1	△0

(3) 四半期連結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。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更に関する注記)

当第1四半期連結会計期間において、株式会社グルーヴ・ホールディングス(以下「GHD社」)の全株式を取得し子会社化したことにより、当該会社及びその子会社である株式会社グルーヴ・ディレクション(以下「GD社」)を連結の範囲に含めております。なお、GHD社の仮決算日は4月30日、GD社の仮決算日は5月31日であり、当社と各子会社との第1四半期連結会計期間の末日の差異が3か月を超えておらず、かつ各子会社の仮決算日の財務諸表を用いて連結を行っているため、当第1四半期連結会計期間においては、貸借対照表のみを連結しております。

また、当社の連結子会社である株式会社WOWsは、重要性が低下したため、当第1四半期連結会計期間より連結の範囲から除外しております。

さらに、当社の持分法適用関連会社であるサイカ・コレクティブ株式会社は、保有している全ての株式を売却したことにより、持分法適用の範囲から除外しております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2026年5月13日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得すること及びその具体的な取得方法について決議し、2026年5月14日付で、東京証券取引所の自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による買付けにより、当社普通株式2,390,000株を取得しました。

この結果、株式給付信託(J-ESOP)により、信託を通じて交付した自己株式を含め、当第1四半期連結会計期間において自己株式が6,481百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末において自己株式が6,743百万円となっております。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第1四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。

(追加情報)

(株式会社サニーサイドアップグループ株券等に対する公開買付けの開始及び株式交換に向けた基本合意書の締結)

当社は、2026年5月13日開催の取締役会において、株式会社サニーサイドアップグループ(証券コード:2180、株式会社東京証券取引所スタンダード市場上場、以下「対象者」といいます。)の普通株式及び新株予約権を、対象者及び当社との間の経営統合を行うための取引(以下「本取引」といいます。)の一環として、金融商品取引法(昭和23年法律第25号。その後の改正を含みます。)に基づく公開買付け(以下「本公開買付け」といいます。)により取得することを決議いたしました。

なお、2026年5月14日より本公開買付けを実施しておりましたが、本公開買付けが2026年6月24日をもって終了し、2026年7月1日付で決済が完了し、連結子会社としております。

また、当社は、本取引の一環として、スクイーズアウト手続の完了後、当社を株式交換完全親会社とし、対象者を株式交換完全子会社とする株式交換(以下「本株式交換」といいます。)を行うことを予定しております。当社は2026年5月13日付で、株式会社サニーサイドアップグループの代表取締役である次原悦子氏(以下「次原氏」といいます。)及び次原氏の資産管理会社である株式会社ネクストフィールド(以下「NF」といいます。)との間で、基本合意書を締結し、本株式交換の株式交換比率の算定方法等について合意しました。

(1) 本公開買付けの概要

① 本公開買付けの目的

当社は、本取引により対象者グループとの経営体制の統合を図り、当社グループ及び対象者グループの経営資源を最大限に活用し連携するとともに、互いの事業戦略及び企業文化を最大限尊重することで、様々なシナジー効果が最大化され、単体での事業成果や企業価値を超え、双方の中長期的な企業価値の向上を図ることが可能であるとの考えに至り、本公開買付けを実施いたしました。

② 対象者の概要

名称 株式会社サニーサイドアップグループ
所在地 東京都渋谷区千駄ヶ谷四丁目23番5号
代表者の役職・氏名 代表取締役社長 次原 悦子
事業内容 グループ会社の経営管理事業
資本金 550百万円 (2025年12月31日時点)
設立年月日 1985年7月1日

③ 買付け等の期間

2026年5月14日(木曜日)から2026年6月24日(水曜日)まで(30営業日)

④ 買付け等の価格

普通株式1株につき、金1,320円

2023年6月16日開催の対象者取締役会の決議に基づき発行された第8回新株予約権(以下「本新株予約権」といいます。)1個につき、金65,900円

⑤ 買付け予定の株券等の数

株券等の種類	買付予定数	買付予定数の下限	買付予定数の上限
普通株式	10,594,564株	5,551,400株	－株
合計	10,594,564株	5,551,400株	－株

(注) 1. 本公開買付けにおいては、買付予定数の上限を設定しておりませんので、買付予定数は本公開買付けにおいて公開買付者が買付け等を行う対象者株式の最大数である10,594,564株を記載しております。

2. 当該最大数は、2026年3月31日現在の対象者の発行済株式総数(15,197,600株)から、同日現在の対象者が所有する自己株式数(386,256株)を控除した株式数(14,811,344株、以下「本基準株式数」といいます。)に、本新株予約権の目的となる対象者株式の数の合計(106,100株)を加算した株式数(14,917,444株)から不応募予定株式(4,322,880株)を控除した株式数(10,594,564株)を記載しております。

⑥ 買付代金 13,914,692,380円

(注) 買付代金は、本基準株式数(14,811,344株)から、不応募予定株式数(4,322,880株)を控除した(10,488,464株)に、本公開買付け価格(1,320円)を乗じた金額(13,844,772,480円)及び本新株予約権の合計数(1,061個)に本新株予約権買付価格(65,900円)を乗じた金額(69,919,900円)の合計額を記載しております。

⑦ 支払資金の調達方法

自己資金及び銀行借入

⑧ 決済の開始日

2026年7月1日(水曜日)

(2) 公開買付けの結果

① 買付け株式の総数 9,355,136株

② 買付後に公開買付者が所有する当該会社普通株式の数 9,355,136株(所有割合(注)62.7%)

(注) 所有割合は、本基準株式数(14,811,344株)に、本新株予約権の目的となる対象者株式の数の合計(106,100株)を加算した株式数(14,917,444株)に対する割合であります。

③ 買付新株予約権の総数(株式に換算した総数) 106,100株

④ 買付け価格の総額 12,418,699,420円

(3) 本株式交換に係る基本合意の概要

① 本株式交換の目的

上記(1) 本公開買付けの概要 ① 本公開買付けの目的と同様になります。

② 基本合意の内容

イ. 当社、次原氏及びNFは、本株式交換において、対象者の株主に交付する当社の株式数は、対象者の株主が保有する対象者の株式数に、以下の計算式で算出される値（但し、スクイーズアウトのための株式併合が行われた場合、併合の比率に応じた調整を行うものとする。以下「本件株式交換比率」という。）を乗じた数とすることを合意し、対象者をして、当社との間で、当該合意を反映した株式交換契約を締結させる等当該合意を、スクイーズアウト手続完了後速やかに実現するため、相互に協力して必要な措置を行うものとする。

本件株式交換比率＝ X/Y

X：本公開買付けにおける買付価格

Y：本株式交換の効力発生日の前日までの、当事者間で別途合意する期間における、買付者の株価終値の平均値

ロ. 当社、次原氏及びNFは、本株式交換完了後の当社代表取締役を香田哲朗氏及び次原氏の2名とすることに合意し、香田哲朗氏及び次原氏の代表取締役就任のために合理的に必要な措置を行うよう合理的な努力を行うものとする。

ハ. 当社、次原氏及びNFは、本株式交換完了後の公開買付者の商号を「サニーズホールディングス株式会社（仮称）」とすることに合意し、当該商号変更のために合理的に必要な措置を行うよう合理的な努力を行うものとする。

ニ. 上記のほか、基本合意の終了事由が規定されている。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四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1四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。）及びのれん償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
減価償却費	17百万円	33百万円
のれん償却額	－百万円	99百万円

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2025年4月1日 至 2025年6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並びに収益の分解情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	ゲーム・ コミック	エンタ メ・ライ フスタイル	AI・DXソ リユーシ ョン	計				
売上高								
顧客との契約から生 じる収益	2,008	298	—	2,307	5	2,313	—	2,313
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	2,008	298	—	2,307	5	2,313	—	2,313
セグメント間の内部 売上高又は振替高	11	—	—	11	5	17	△17	—
計	2,020	298	—	2,319	11	2,330	△17	2,313
セグメント利益又は損 失(△)	△1,622	122	—	△1,499	△26	△1,526	△172	△1,698

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ投資事業等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失の調整額△172百万円には、セグメント間取引消去10百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△182百万円が含まれております。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。

3. セグメント利益又は損失は、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。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2026年4月1日 至 2026年6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並びに収益の分解情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	ゲーム・ コミック	エンタ メ・ライ フスタイル	AI・DXソ リユーシ ョン	計				
売上高								
顧客との契約から生 じる収益	3,537	847	733	5,118	7	5,126	—	5,126
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	3,537	847	733	5,118	7	5,126	—	5,126
セグメント間の内部 売上高又は振替高	16	0	7	24	5	29	△29	—
計	3,553	847	741	5,142	12	5,155	△29	5,126
セグメント利益又は損 失(△)	1,282	59	△98	1,242	△7	1,235	△541	693

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ投資事業等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失の調整額△541百万円には、セグメント間取引消去12百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△553百万円が含まれております。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。

3. セグメント利益又は損失は、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. 報告セグメントの変更等に関する事項

前第2四半期連結会計期間より、損益管理区分の見直しを行った結果、報告セグメントを従来の「ゲーム」及び「コミック」の2区分から「ゲーム・コミック」の1区分に変更しております。

また、前第2四半期連結会計期間より、「IPソリューション」事業の名称を「エンタメ・ライフスタイル」事業に変更しております。

株式会社WOWsを前第2四半期連結会計期間において新たに設立し連結の範囲に含め「エンタメ・ライフスタイル」のセグメントに追加しておりましたが、重要性が低下したため、当第1四半期連結会計期間より連結の範囲から除外し、当該セグメントから除外しております。

株式会社Natee及びその子会社並びに株式会社PAPABUBBLEは前第2四半期連結会計期間に子会社化し、前第3四半期連結会計期間から損益計算書を連結しております。それにより、株式会社PAPABUBBLEは「エンタメ・ライフスタイル」のセグメントに追加しており、株式会社Natee及びその子会社は「AI・DXソリューション」のセグメントに追加しております。

さらに前第3四半期連結会計期間において、事業区分及び事業活動の実態を適切に表すとともに、明瞭に表現する目的で、「AI・DXソリューション」を報告セグメントとして記載しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分により作成したものを記載しております。

3. 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)

当第1四半期連結会計期間より、株式会社グルーヴ・ホールディングスの株式を取得し連結の範囲に含めたことに伴い、のれんが「エンタメ・ライフスタイル」において3,438百万円増加しております。なお、のれんの金額は、当第1四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額であります。

(企業結合等関係)

(取得による企業結合)

当社は、2026年4月24日開催の取締役会において、株式会社グルーヴ・ホールディングス（以下「GHD社」）の全株式を取得し、子会社化すること（以下「本件」）について決議し、同日付で株式譲渡契約書を締結いたしました。なお、2026年4月30日付で全株式を取得しております。また、GHD社は株式会社グルーヴ・ディレクション（以下「GD社」）を完全子会社として有しているため、本件によりGD社も当社の連結子会社（孫会社）となります。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社グルーヴ・ホールディングス及びその子会社である
株式会社グルーヴ・ディレクション
事業の内容 コンサートグッズ、ファンクラブグッズ等の企画、製作

(2) 企業結合を行った理由

当社グループは、「感性とテクノロジーで、世界をもっと楽しく、豊かに変えていく」というミッションのもと、主力であるゲームやコミック事業を通じた既存IPの価値最大化や新たなIPの創出に取り組むとともに、多様な才能と共鳴し共に挑戦する「Challengers' Community」のビジョンを掲げ、多角的な事業展開を推進しております。

GD社は、アーティストのライブグッズ企画・製造において豊富な実績を有しております。海外拠点との直接取引による優位な価格競争力に加え、強固な協働体制に基づく一貫通貫の管理により、業界水準を凌ぐ短納期と厳格な品質管理を実現してきました。また、長年にわたり築き上げた音楽・エンタメ業界との深い信頼関係により、安定した事業基盤を確立しております。近年では、アニメやVtuber関連のグッズといった周辺領域における取引も拡大しております。

当社のエンターテインメント領域における知見やネットワークと、GD社の高品質・短納期のリアルグッズ製造ノウハウを掛け合わせることで、当社グループが展開するIPの多面的な展開を加速させ、ファン体験の価値を向上させるとともに、グループ全体の持続的な企業価値向上に努めてまいります。

(3) 企業結合日

2026年4月30日（株式取得日）

(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ことによるものであります。

2. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる取得した事業の業績の期間

GHD社の仮決算日は4月30日、GD社の仮決算日は5月31日であり、当社と各子会社との第1四半期連結会計期間の末日の差異が3か月を超えておらず、かつ各子会社の仮決算日の財務諸表を用いて連結を行っているため、当第1四半期連結会計期間においては、貸借対照表のみを連結しており、当第1四半期連結会計期間に係る第1四半期連結損益計算書において被取得企業の業績は含まれておりません。

3. 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	現金及び預金	4,500百万円
取得原価（GHD社株式）		4,500百万円

4. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 162百万円

5. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれんのご金額

3,438百万円

上記金額には、GHD社の完全子会社であるGD社ののれんも含まれております。

なお、のれんのご金額は、当第1四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額であります。

(2) 発生原因

今後の事業展開により期待される将来の超過収益力から発生したものです。

(3) 償却方法及び償却期間

10年間にわたる均等償却

6. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額ならびにその主な内訳

流動資産	1,720百万円
固定資産	23
資産合計	1,744
流動負債	682
固定負債	—
負債合計	682

上記には、GHD社の完全子会社であるGD社の金額も含まれております。

(重要な後発事象)

(株式分割及び株式分割に伴う定款の一部変更)

当社は、2026年8月12日開催の取締役会において、株式分割、定款の一部変更等に関し決議いたしました。

1. 株式分割の目的

当社株式の投資単位当たりの金額を引き下げることにより、投資家の皆様がより投資しやすい環境を整えることで、当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的としております。

2. 株式分割の概要

(1) 分割の方法

2026年9月30日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主の所有する当社普通株式を、1株につき3株の割合をもって分割いたします。

(2) 分割により増加する株式総数

① 株式分割前の発行済株式総数（自己株式を含む）	14,519,800株
② 株式分割により増加する株式数	29,039,600株
③ 株式分割後の発行済株式総数	43,559,400株
④ 株式分割後の発行可能株式総数	135,271,200株

※基準日までの新株予約権の行使に伴い①～③の株式数は増加する可能性があります。

(3) 分割の日程

基準日公告日	2026年9月11日
基準日	2026年9月30日
効力発生日	2026年10月1日

3. 定款の一部変更

(1) 定款変更の理由

上記の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2026年10月1日を効力発生日として、当社定款の一部を変更いたします。

(2) 定款変更の内容

現行定款	変更後定款
第6条 (発行可能株式総数及び発行可能種類株式総数) 当社の発行可能株式総数は、 <u>4509万400株</u> とする。	第6条 (発行可能株式総数及び発行可能種類株式総数) 当社の発行可能株式総数は、 <u>1億3527万1200株</u> とする。

(3) 定款変更の日程

取締役会決議日	2026年8月12日
効力発生日	2026年10月1日

4. その他

資本金の額の変更

今回の株式分割に伴う資本金の変更はございません