



2025年11月13日

各 位

会 社 名 コムシード株式会社
代 表 者 名 代表取締役社長CEO 塚原謙次
コード番号 3739・名証ネクスト市場
問 合 せ 先 経営戦略室長 池野 勝祥
(TEL. 03-5289-3111)

代表取締役社長CEOによる
2026年3月期第2四半期決算に寄せたメッセージ公開について

本日、2026年3月期第2四半期決算発表を行うにあたり、当社代表取締役社長CEO 塚原謙次からのメッセージを公開しましたのでお知らせいたします。

詳細は添付資料をご覧ください。

以上



コムシード株式会社 代表取締役社長CEO 塚原 謙次より 2026年3月期第2四半期決算発表に寄せて

本日、2025年11月13日に2026年3月期第2四半期決算発表を実施いたしました。

決算報告の詳細については本日発表の決算短信をご確認ください。ここでは、私から決算内容の補足と、通期計画達成に向けた進捗、そして未来への成長戦略についてご報告いたします。

1. 2026年3月期 第2四半期累計期間の進捗状況

当第2四半期累計期間の連結業績は、売上高は前年同期における有料アプリの大ヒット反動減により前年同期比では減少しているものの、通期の業績計画に対しては順調に推移しています。

利益面については、不採算事業の整理と継続的なコスト削減が奏功して大幅な改善となりました。また、第3四半期以降に販売を開始した新サービスの初動も計画以上に進捗しており、通期業績予想の達成に向けて順調に進捗しています。

2. 「第二、第三の柱」の足掛かりと成長加速への手応え

長年、当社の最大の課題は、主力タイトルである『グリパチ』に次ぐ第二、第三の収益の柱を確立することでした。この課題に対し、当期は大きな足掛かりを作ることができたと確信しています。

・新バーチャルホールサービス「スロパチスピリット(スロスピ)」の順調な立ち上がり

10月1日にリリースした新サービス「スロスピ」は、初動進捗が計画以上に推移し、10月単月のバーチャルホールサービス事業の売上高は前月比で約2倍に成長いたしました。「グリパチ」との間での顧客の奪い合い(カニバリゼーション)もほぼ発生しておらず、二枚看板として共存運営を維持できる見込みです。

・有力有料アプリのヒット

10月15日にリリースした有料アプリ「パチスロ かぐや様は告らせたい」は、配信開始15日間で累積売上高1億円を突破するなど、期待を大きく上回る推移を見せています。今後も、継続的なヒットタイトル創出に向けて、パチンコ・パチスロメーカーとの関係強化をはかるとともに、新規提携メーカーの獲得に努めます。

3. 中期経営計画(2029年3月期)の推進

そして、この度、2029年3月期を目標とする中期経営計画を策定・開示いたしました。

当社は「楽しさの種をまく」を経営理念とし、日々の生活を豊かに楽しくする新たなエンターテインメント・コミュニティを創造する企業を目指しております。今回新たに中期経営目標として、売上高50億円、調整後営業利益5億円を2029年3月期に達成する目標を掲げました。また目標時価総額として100億円を目指してまいります。

この目標を達成するための計画は大きく2つです。既存事業領域の連続的成長の実現とM&Aによる非連続的な成長の実現です。



これまでの成長基盤は、当社が得意とするパチンコ・パチスロなどの遊技機ゲームアプリ領域にありました。今後はこの領域の強みを活かしつつ、さらに成長を加速させていく必要があります。

当社が培ってきた、ファンとコンテンツをつなぐ「エンターテインメント・コミュニティ」の運営力を活かし、世に点在する良質なエンターテインメントを幅広く当社の基盤に束ねていくことで、次なる事業領域の拡大を目指します。

そのための成長戦略の鍵として掲げているのが、M&Aの積極的な推進です。

今後は、M&A投資戦略方針にもとづき、エンターテインメント・IT領域において、当社グループとのシナジーが見込める優良企業への投資を積極化します。2029年3月期には、M&Aによる売上高15億円を目標に掲げ、既存事業の成長に上乘せすることで、企業価値の最大化を実現してまいります。

当社の経営理念である「楽しさの種をまく」をモットーに、モバイル事業における手応えを確かな成長に変え、そしてM&Aを梃子に非連続的な成長を実現することで、株主の皆様をはじめとする全てのステークホルダーの皆様の期待に応えてまいります。

今後とも、より一層のご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

2025年11月13日

コムシード株式会社
代表取締役社長 CEO
塚原 謙次