



2026年2月12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 コーポレート本部長 吉田篤史  
(TEL. 03-5289-3111)

代表取締役社長CEOによる  
2026年3月期第3四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3四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3四半期決算発表に寄せて

本日、2026年2月12日に2026年3月期第3四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、そして今後の成長戦略についてご報告いたします。

#### 1. 2026年3月期 第3四半期累計期間の結果について

当第3四半期累計期間の連結業績について、売上高はブロックチェーン事業の撤退による減収、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微減となるも、利益面については、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益とも過去20年で最高益を達成するペースで進捗しております。増益の要因は、不採算事業の整理による損失額の減少とともに、主力事業であるバーチャルホールサービス事業の強化・拡充、ならびに各パチンコ・パチスロメーカー協力のもと、有料アプリ事業の新規タイトルの継続配信、さらには、近年開始した海外配信サービス事業の収益拡大等による既存主力事業の連続的成長によるものです。

#### 2. 不採算事業(ブロックチェーン事業)の整理状況について

前期1.85億円の損失を計上したブロックチェーン事業については、プロジェクトの撤退・縮小や人件費・固定費削減等の整理を継続実施いたしました。その結果、当第3四半期累計の損失額は4,719万円まで減少しました。なお、直近第3四半期間(10～12月の3か月間)の累計損失額は527万円にまで圧縮されております。第4四半期中には子会社HashLinkの事務所解約等による固定費削減を引き続き行うことで、当期中に全ての整理が完了いたします。これにより来期以降、ブロックチェーン事業による損失発生はほぼ消滅いたします。

#### 3. バーチャルホールサービス事業の状況について

主力事業となるバーチャルホールサービス事業については、『グリパチ』に続く新たなサービス『スロパチスピリット』を10月にリリースいたしました。この結果、バーチャルホールサービス事業の売上高はQonQで1.5倍となり、主力事業の拡大に向けて順調に進捗しております。なお、当期中は持続的な成長基盤を構築するための投資フェーズ期として、認知拡大とユーザー獲得のための戦略的な広告宣伝費の投下を実施しております。

『グリパチ』は本年1月23日をもって14周年を迎えましたが、『スロパチスピリット』においても『グリパチ』同様に長期的にわたり継続していけるサービスに育ててまいります。

#### 4. 通期業績予想に対する進捗について

2026年3月期連結業績予想に対して、第3四半期時点の業績進捗率は、売上高18億8,530万円(進捗率67%)、営業

利益1億1,598万円(進捗率77%)、経常利益1億2,376万円(進捗率95%)、純利益7,218万円(進捗率72%)となりました。売上高は若干下振れしているものの、利益面は上振れて推移しており、全体としてはほぼ計画通りに進捗しております。不採算事業の整理を断行した結果、コスト削減が計画通りに進行しており、グループ全体の収益性改善に寄与しております。なお当期については、バーチャルホールサービス事業の拡大に向けて、計画に基づき戦略的な広告宣伝費の投下を集中させております。これらは次年度以降の持続的な成長基盤を構築するための先行投資であり、既存タイトルの安定収益や受託開発事業の堅調な推移により、これらコストを吸収しながら計画達成を目指してまいります。

#### 5. 来期以降の計画や中長期的な展望について

当社主力事業の核となる戦略は、開発アプリにおけるワンソースマルチプラットフォーム販売です。開発したパチンコ・パチスロアプリの販売手法を段階的にフェーズに分けて販売することでトータル収益の最大化を図っております。第1フェーズは有料アプリとして販売し、第2フェーズで自社バーチャルホールサービスとしてアイテム課金販売、さらに第3フェーズでは国内及び海外の他社プラットフォーム上にて配信を行うことによってライセンス収益を獲得していきます。このワンソースマルチプラットフォーム販売戦略が当社のコア・コンピタンスとなります。

まず、第1フェーズの拡大戦略として、これまで以上に有力なタイトルのアプリ開発獲得を目指してまいります。そのためには、提携パチンコ・パチスロメーカーとの関係強化とともに、平行して新たなメーカーとの提携開拓を実施しております。第2フェーズの拡大戦略として、『グリパチ』と『スロパチスピリット』の両サービスを平行展開していくことにより、開発アプリの受け皿となる自社プラットフォームの規模拡大を図ってまいります。そして、第3フェーズでは海外他社プラットフォームへのアプリ提供を強化していくことで、さらなる収益拡大を目指してまいります。

その他、新たなコスト削減施策として、2月9日より『グリパチ』にてアプリ外課金決済サービスを導入いたしました。スマホ新法施行後にApple決済手数料率が30%から26%に引き下げとなった効果とともに、アプリ外課金決済サービスの導入により、売上原価となる決済手数料の削減を見込んでおります。金額換算では、年間1億円程度のコスト削減効果を試算しており、今後『グリパチ』以外の当社サービスにも順次導入してまいります。

当社は、不採算事業であったブロックチェーン事業の整理を実施するとともに、成長を続けるモバイル事業に注力する方針としました。既存モバイル事業については、来期以降も連続的な成長を見込むとともに、決済手数料等の原価コスト削減により、大幅な利益率向上も併せて実現してまいります。さらには、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遂行することにより、2029年3月期中期経営計画達成に向けて邁進してまいります。

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。

2026年2月12日

コムシード株式会社  
代表取締役社長 CEO  
塚原 謙次