

# 2026年3月期 通期決算補足説明資料

コムシード株式会社  
証券コード：3739



目次

---

- 1. 2026年3月期 通期連結決算概要**
2. 今後の取り組み
3. APPENDIX : 中期経営計画

バーチャルホール領域が堅調に推移。有料アプリが前期比減収となるも売上高は+0.4%増収  
 営業利益は3.3%減益となるも、経常利益は+24.8%増益、純利益は2億円強の大幅な増益を達成

(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	増減率 及び額
売上高	2,464	2,474	0.4%
営業利益	144	140	△3.3%
経常利益	117	146	24.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△134	98	+233

## 決算概況

- 有料アプリ販売が減収となるも、バーチャルホール領域が堅調に推移し、前期比+0.4%増収
- 「スロパチスピリット」を10月リリース。グリパチとともにバーチャルホール領域の拡大を図る
- ブロックチェーン事業の整理を実行。当期純利益が前期赤字から回復し、大幅な黒字化を達成

## モバイル事業 前期比較

(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	増減額	増減率	増減要因
売上高	2,401	2,470	69	2.9%	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 有料アプリは新タイトルの販売が下期に偏った影響等により減収</li> <li>・ バーチャルホール領域はグリパチに続きスロパチスピリットを新たにリリースしたこと等により増収</li> </ul>
営業利益	335	195	△140	△41.9%	
営業利益率	13.9%	7.9%			

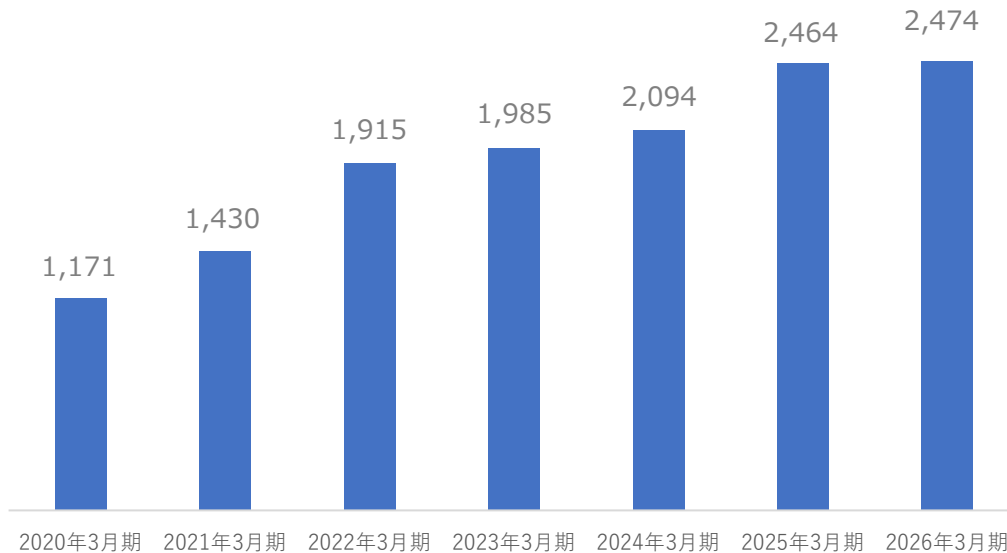
## ブロックチェーン事業 前期比較

(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	増減額	増減率	増減要因
売上高	99	26	△73	△73.6%	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 不採算事業の整理やコスト削減を実施し、赤字額は大幅減少</li> </ul>
営業利益	△185	△54	130	-	
営業利益率	-	-			

売上高は6期連続増収を達成、営業利益は新規サービスの費用先行により3.3%減益

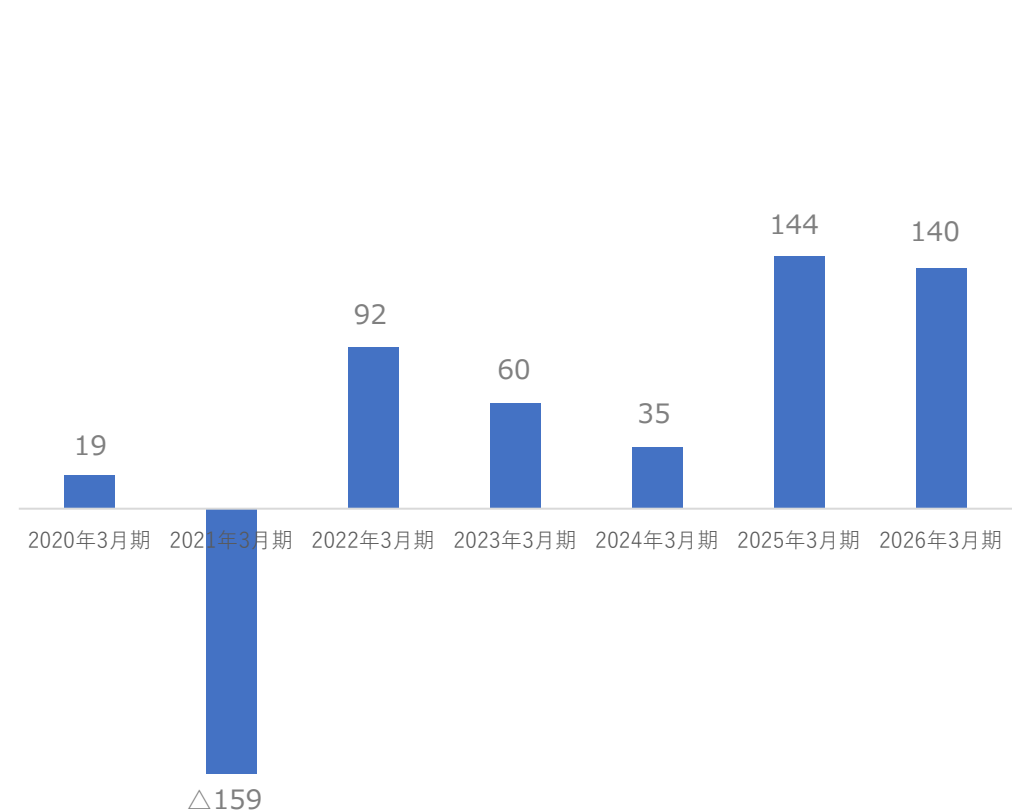
### 売上高推移（通期）

(単位：百万円)



### 営業利益推移（通期）

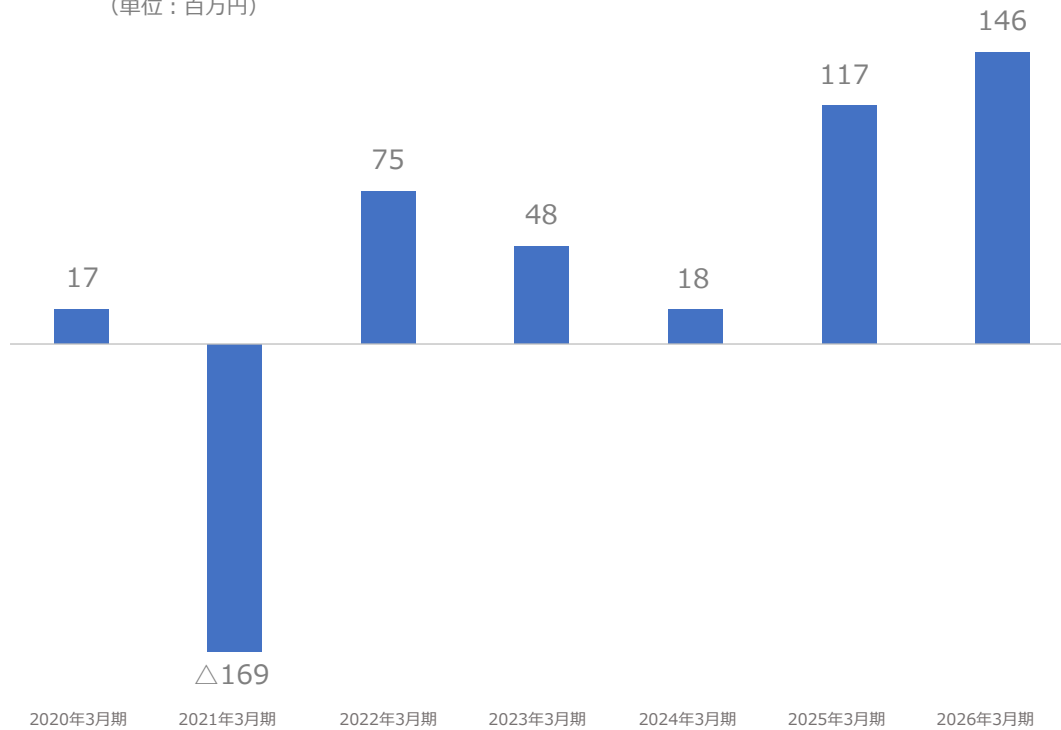
(単位：百万円)



経常利益は3期連続増益、当期純利益は4期ぶりの黒字化を達成

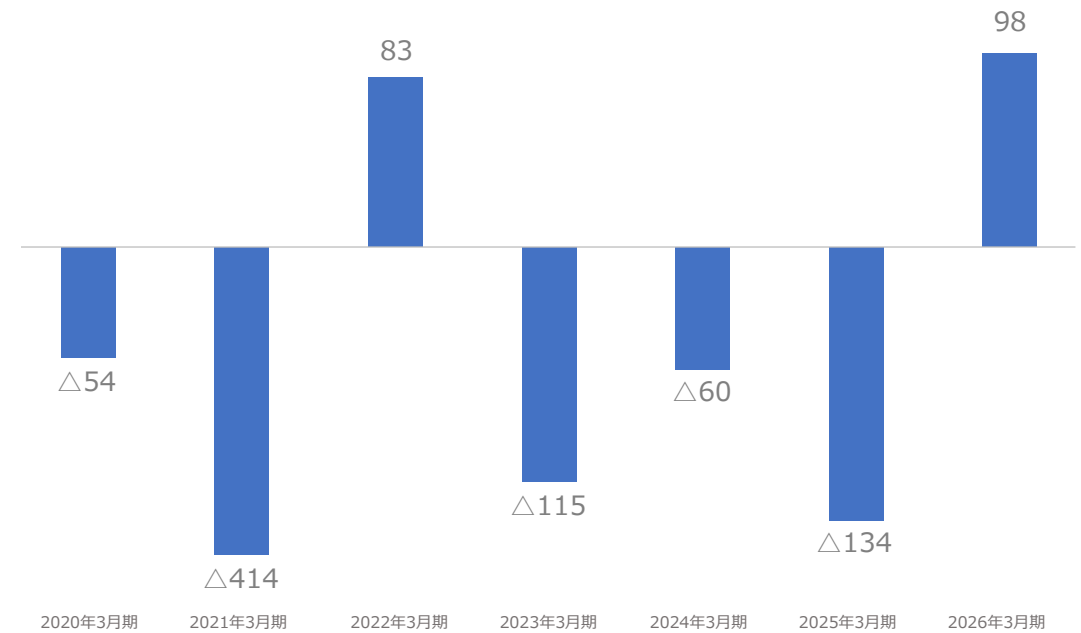
### 経常利益推移（通期）

(単位：百万円)



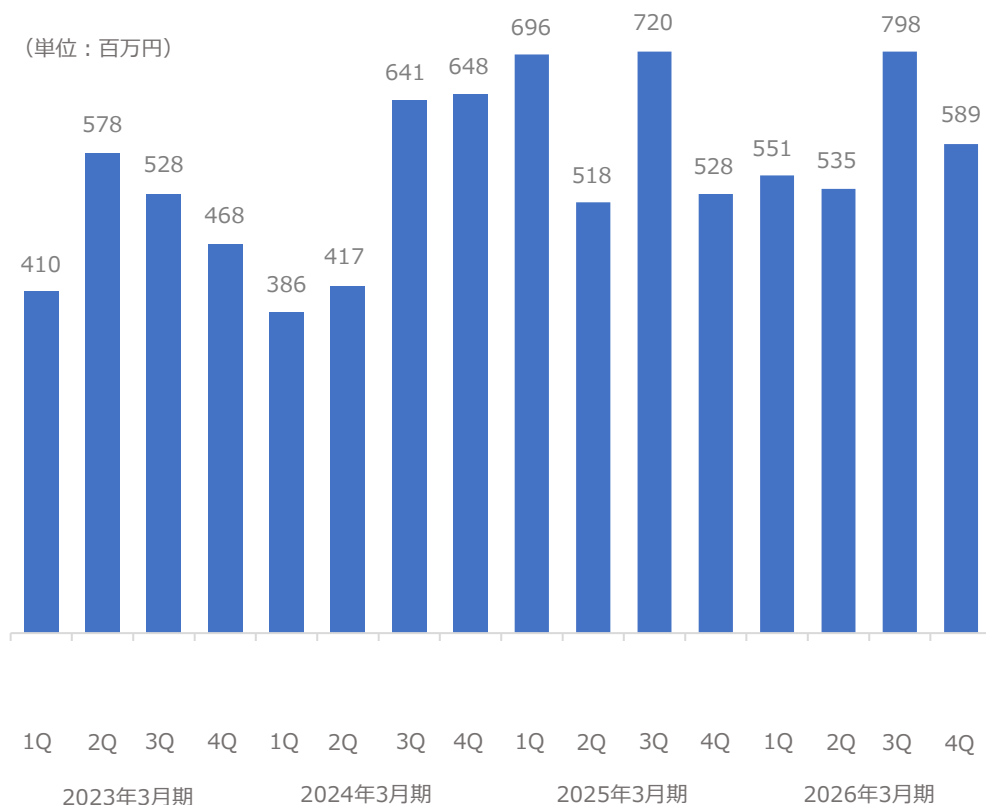
### 当期利益推移（通期）

(単位：百万円)

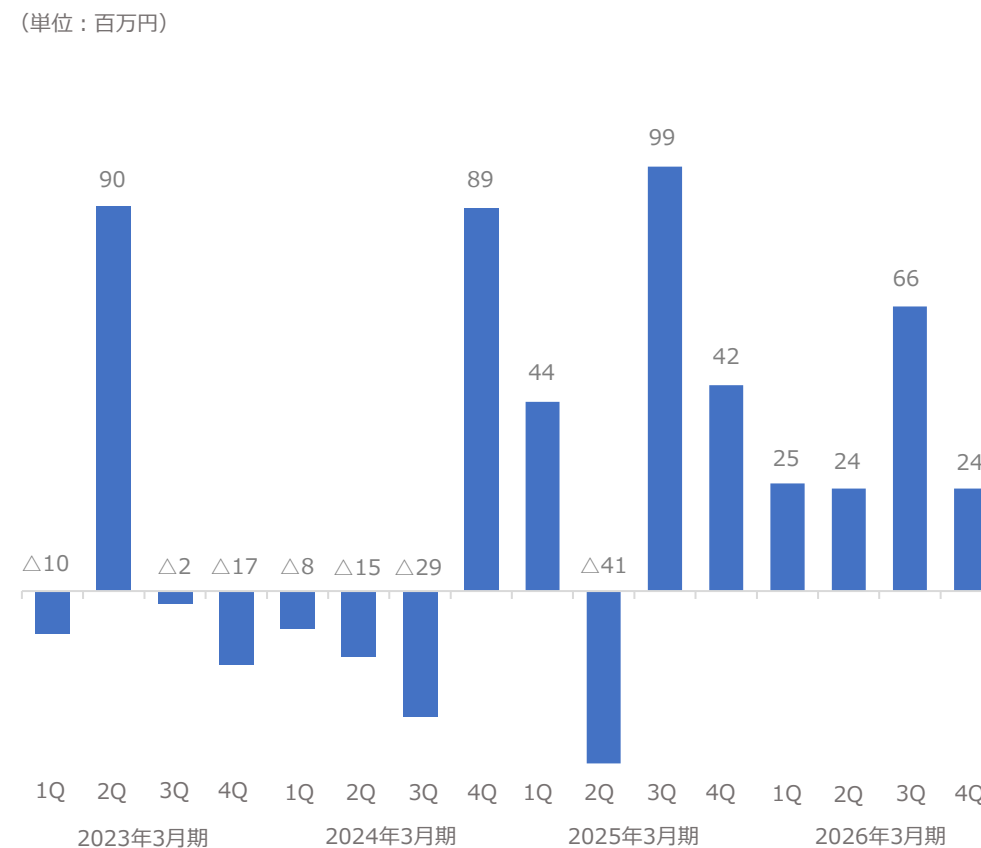


四半期売上高及び営業利益は、主力サービスの有料アプリ販売開始タイミングにより変動

売上高推移（四半期別）



営業利益推移（四半期別）



純資産7.9億円、総資産15.1億円。現金及び現金同等物の期末残高6.7億円

(単位：百万円)

	2025年3月期末	2026年3月期末
流動資産	1,294	1,121
固定資産	325	396
資産合計	1,619	1,517
負債	926	719
純資産	693	797
負債純資産合計	1,619	1,517
	2025年3月期	2026年3月期
営業活動によるCF	273	14
投資活動によるCF	△104	△15
財務活動によるCF	△31	△91
現金及び現金同等物の期末残高	763	671

目次

---

1. 2026年3月期 通期連結決算概要
2. 今後の取り組み
3. APPENDIX : 中期経営計画

主力事業のモバイル事業は引き続き拡大を見込む。ブロックチェーン事業は完全撤退により損益改善



## モバイル事業

注力・拡大



### バーチャルホール領域の拡大

「グリパチ」「スロパチスピリット」の両サービスの並行運用による収益拡大を図る



### 有料アプリの配信拡大

今期8本以上の配信を計画。市場人気の高い有カタイトルを複数本開発中



### 海外配信の拡大

海外プラットフォームへの展開を加速し、グローバル市場を開拓



### アプリ外決済課金サービスの導入

バーチャルホールサービスへ外部決済サービス導入済み  
プラットフォーム手数料の大幅削減による利益率向上を見込む



## ブロックチェーン事業

撤退



### ブロックチェーン事業から完全撤退

約5,000万円の損失削減：ブロックチェーン事業の整理・撤退により、前期比で約5,000万円の損失削減を見込む



## 新規事業

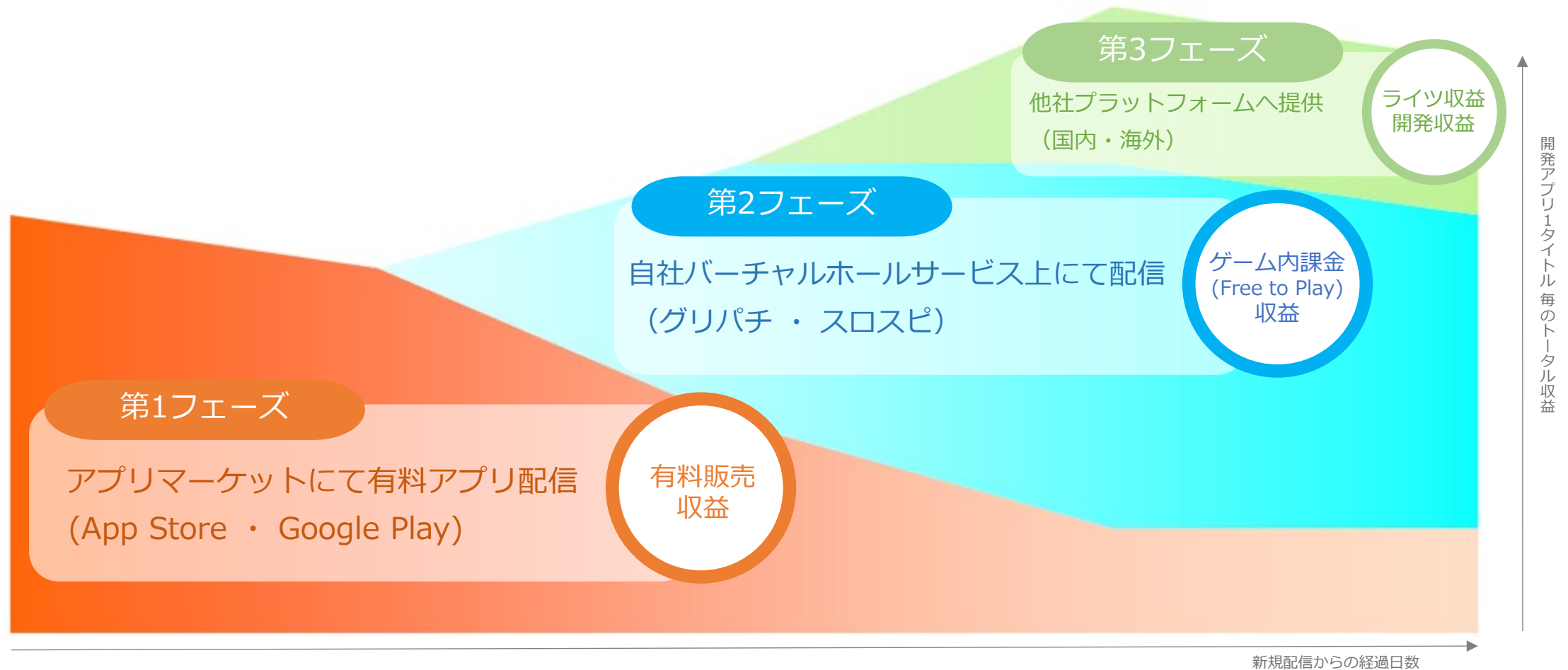
投資



### 韓国BAMBOO NETWORK社との資本業務提携

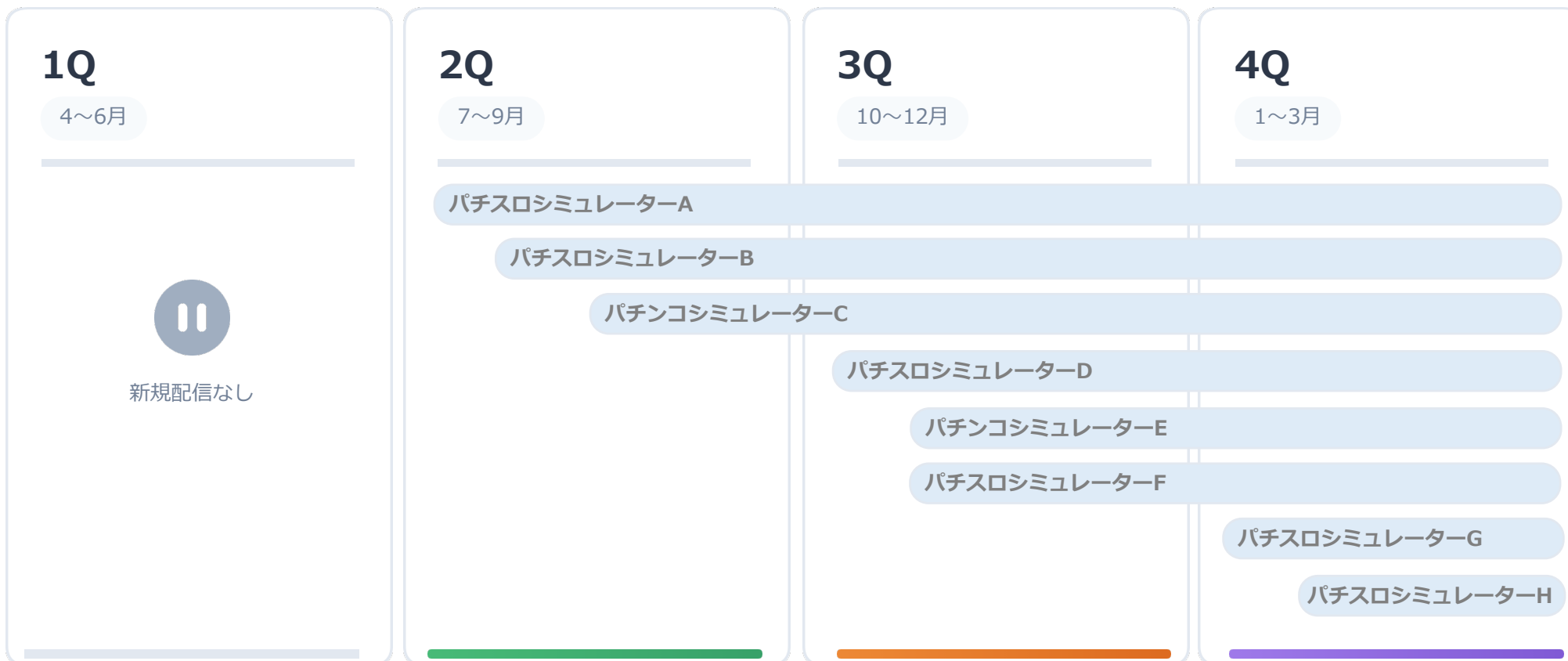
韓国トップクラスのショートドラマスタジオ「BAMBOO NETWORK」と資本業務提携。ショートドラマ及びFMVゲームを共同制作

開発アプリのワンソースマルチプラットフォーム戦略を展開。多角化販売によるトータル収益最大化を実現



前期の新規配信数5本から今期は現時点で8本の新規配信を計画。人気機種のカリタイルを複数本開発中

## 有料アプリ配信ロードマップ



バーチャルホール領域は「グリパチ」「スロスピ」の並行運営により収益拡大を図る



グリパチ

サービス開始日：2012年1月23日



スロパチスピリット (スロスピ)

サービス開始日：2025年10月1日



- 両サービスともアプリ外課金決済サービス導入済み。売上原価となるプラットフォーム決済手数料の大幅削減を見込む

韓国BAMBOO NETWORK社との資本業務提携を決議。ショートドラマ市場への参入を計画  
中期経営計画方針の「エンターテインメント・コミュニティ」企業の確立を目指し投資戦略を推進

## 提携先企業概要

企業名 BAMBOO NETWORK Co., Ltd.

設立 2018年3月14日

所在地 大韓民国 ソウル特別市

代表者 鄭（チョン）ダビン、宋（ソン）ユングン

事業内容 映像コンテンツ、ショートドラマ制作

### 韓国トップクラスのショートドラマスタジオ

世界最大のショートドラマプラットフォーム「DramaBox」やエンタメ大手「TME Group」との戦略的提携実績を持つアジア屈指のIPスタジオ

## ショートドラマ市場規模予測

約8.7兆円  
2029年 世界市場

約1,530億円  
2026年 国内市場

※出典：YHリサーチ

## 資本提携・出資条件

取得株式数 8,685株

持分比率 2.1%

投資額 約1億円

取得方法 RCPS

## 業務提携内容

**新規IP企画・制作**：新規IP（知的財産）の企画・制作を行い、制作された本IPをもとに「FMVゲーム」と「ショートドラマ」を共同で制作

**グローバルライセンス**：本IPのグローバルライセンスを共同で保有

**日本国内戦略パートナー**：BAMBOO社のコンテンツの日本国内における戦略パートナーとして、国内での配信、ゲーム化、および二次利用（OSMU）に関わる全ての事業運営権を有する

財務体質健全化のための減資・欠損てん補の付議を決議。繰越欠損を一括解消し、将来の株主還元の基盤を整備

## 1. 実施の目的・効果

### 繰越利益剰余金の欠損を全額てん補

1,133百万円のマイナスを解消し、利益剰余金をプラスへ転換できる財務基盤を構築

### 機動的・柔軟な資本政策と株主還元の基盤整備

将来の成長局面において、機動的かつ柔軟な資本政策および株主還元策の実施に備える

### 財務体質の抜本的な健全化

会社法第447条・448条・452条に基づく勘定科目の振替により、健全な貸借対照表へ

## 2. 資本構成の変化（無償減資）

単位：百万円

BEFORE（現状）		AFTER（効力発生後）	
資本金	1,205	資本金	50
資本準備金	636	資本準備金	50
繰越欠損	△1,133	繰越欠損	0

減少額（資本金 △1,155 / 資本準備金 △586）を「その他資本剰余金」へ振替後、1,133百万円を欠損てん補に充当

## 3. 今後のスケジュール（予定）

取締役会決議

**2026/5/14**

完了

定時株主総会

**2026/6/23**

予定

債権者異議申述

**6/30~7/30**

予定

効力発生日

**2026/7/31**

予定

業績・純資産額への影響なし

純資産の部における勘定科目間の振替処理

無償減資・発行済株式数の変更なし

払戻は行わず、株主の保有株式数に変動なし

株主総会の承認が条件

2026年6月23日開催予定の第35回定時株主総会

通期売上高31億円、営業利益2.4億円、経常利益2.3億円、純利益2.1億円を見込む

(単位：百万円)	2026年3月期 実績		2027年3月期 予想		増減率	
	第2四半期累計	通期累計	第2四半期累計	通期累計	第2四半期累計	通期累計
売上高	1,087	2,474	1,100	3,000	1.2%	21.2%
営業利益	49	140	3	240	△93.9%	71.3%
経常利益	58	146	1	230	△98.3%	57.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	32	98	0	210	△100.0%	112.5%

- 「グリパチ」「スロパチスピリット」の2タイトル運営によるバーチャルホール領域の収益拡大を計画
- 有料アプリは有カタイトルのシミュレーターアプリを前期以上に積極的に投入していく計画
- 有料アプリの販売計画において、下期に向けて販売数が増加する計画となるため、下期偏重の業績予想
- 本業績予想には、新規事業、BAMBOO社との資本業務提携、および検討中のM&A等による影響は未反映

目次

---

1. 2026年3月期 通期連結決算概要
2. 今後の取り組み
3. **APPENDIX : 中期経営計画**

# 楽しさの種をまく

私たちは、コムシードの企業活動を通じて楽しさの種をまき続け  
より豊かで彩りのある社会の実現に貢献します。

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



## 中期経営計画（2029年3月期）の経営目標

日本を代表する「エンターテインメント・コミュニティ」企業を目指し、次の10年を見据えた長期ビジョンを構想中成長のための基盤づくりとして、今回新たに中期経営計画を策定。安定的成長でなく加速度的成長を目指す

	2026年3月期 (実績)		2029年3月期 (中期計画)
売上高	24.7億円	→	50億円
調整後営業利益 (EBITDA)	1.8億円 <small>※営業利益 + 減価償却費</small>	→	5億円
目標時価総額			100億円

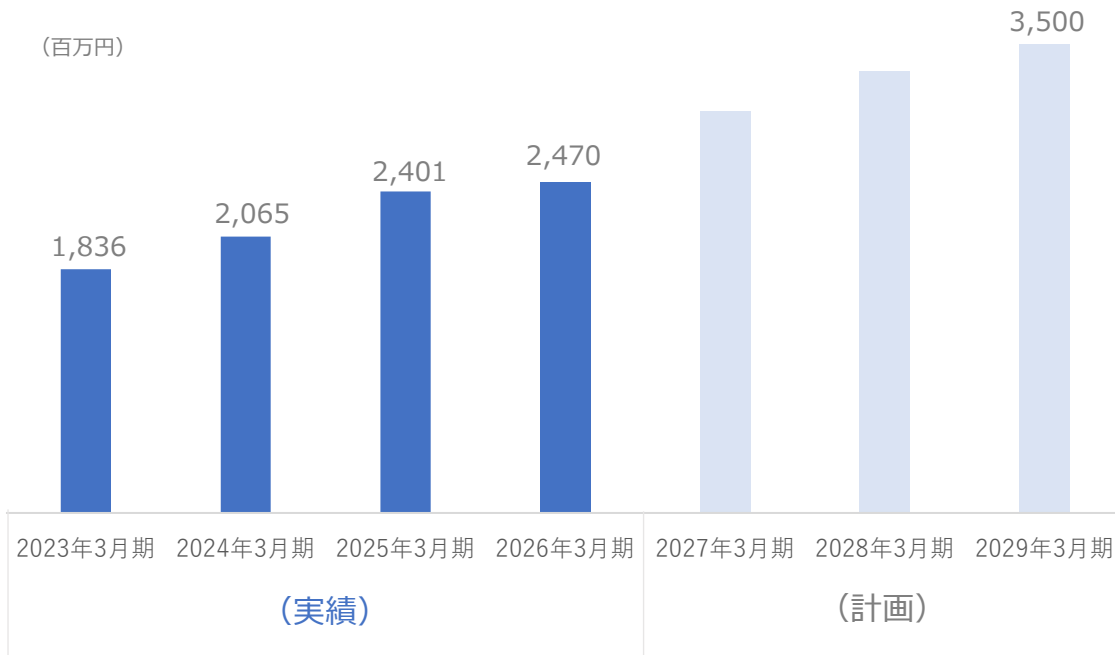
2029年3月期目標 既存事業で売上高35億円、M&A(投資戦略)で15億円、調整後営業利益5億円を計画

(百万円)		2026年3月期 実績	2029年3月期 中期計画	計 画
既存事業	ソーシャルゲーム事業	1,265	1,770	「グリパチ」「スロスピ」の二枚看板によるバーチャルホールサービスの拡大
	有料アプリ事業	820	1,300	・有カタイトルの配信本数拡大 ・提携パチンコ・パチスロメーカーの拡大
	受託開発・運営事業	143	200	子会社アイビープロGRESSでの受託開発案件の拡大
	その他事業	246	230	海外配信プラットフォームへの提供拡大
M&A (投資戦略)		-	1,500	M&A投資戦略方針に沿った非連続的な成長を計画
売上高合計		2,474	5,000	
調整後営業利益		186	500	

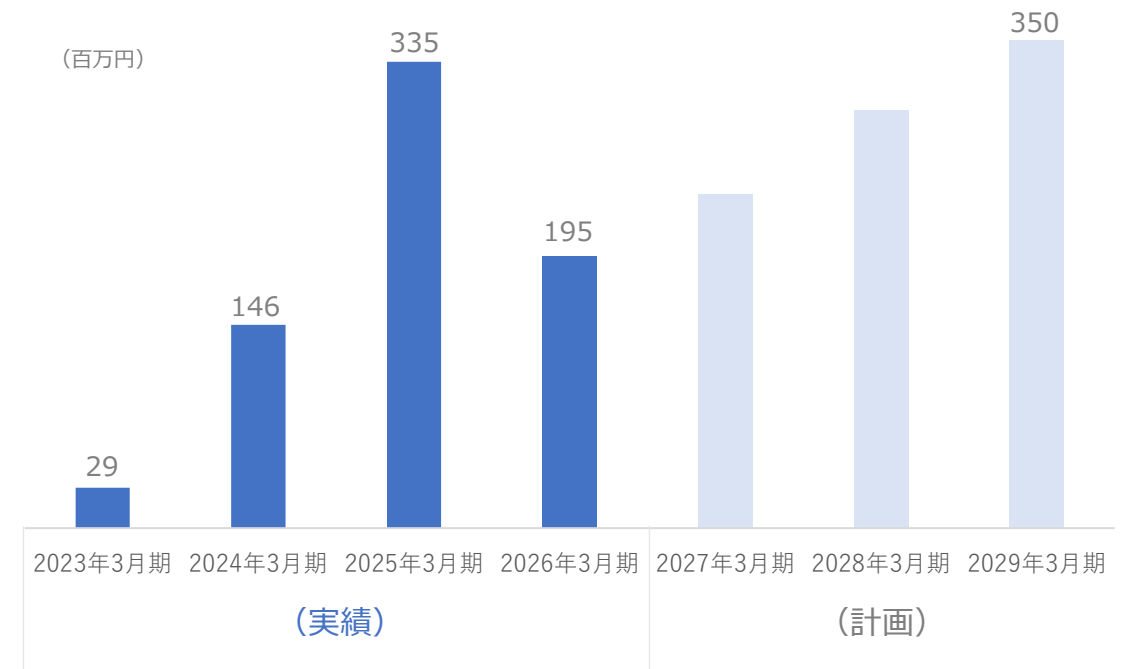
※営業利益+減価償却費

好調なモバイル事業はオーガニックの成長曲線を見込む。ブロックチェーン事業は縮小・撤退

モバイル事業の売上高推移

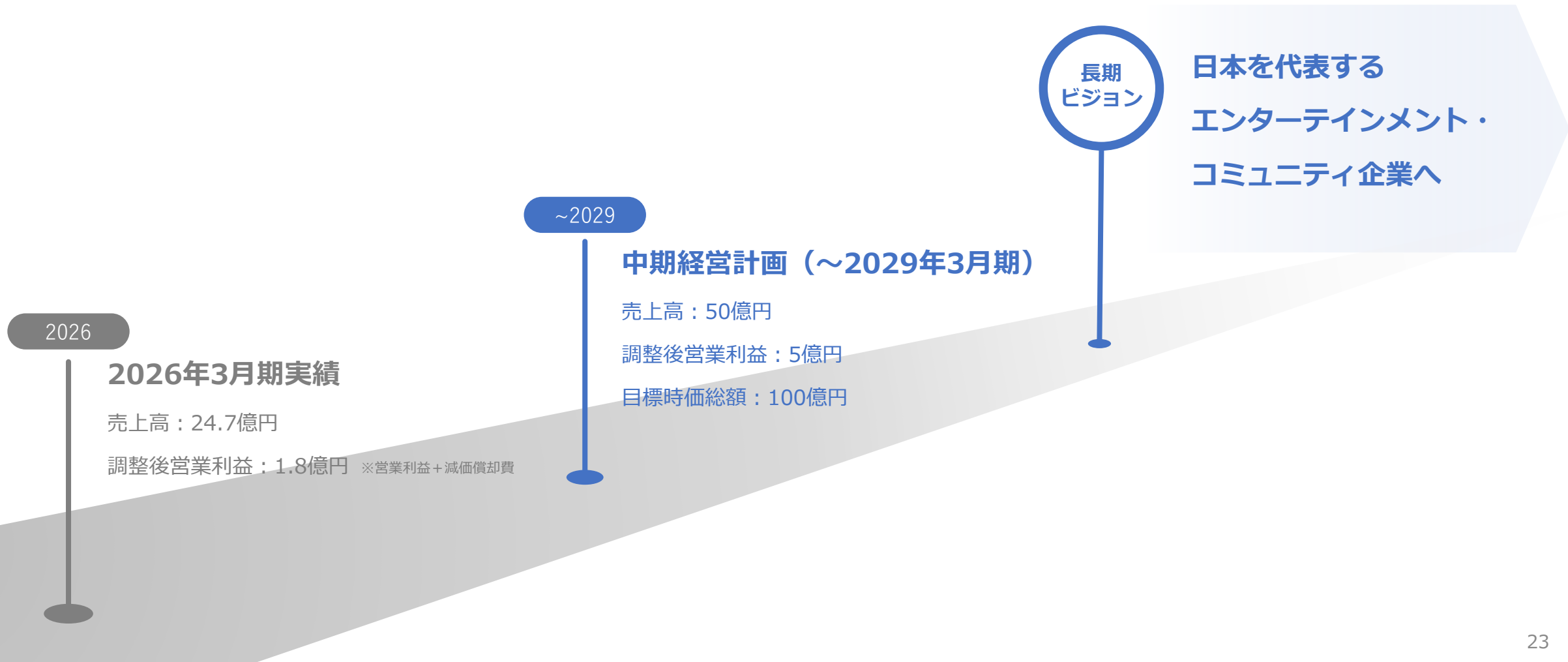


モバイル事業の営業利益推移



- ソーシャルゲーム： バーチャルホールサービスは「グリパチ」「スロスピ」により売上規模2倍を計画
- 有料アプリ： 提携するパチンコ・パチスロメーカーを拡大し、有カタイトルの年間配信本数拡大を計画
- その他事業： 開発アプリの海外配信プラットフォームへの提供拡大による増加を計画

日本を代表する「エンターテインメント・コミュニティ」企業を目指し、次の10年を見据えた長期ビジョンを構想中  
成長のための基盤づくりとして、新たに中期経営計画を策定。安定的成長でなく加速度的成長を目指す



## 本資料の取り扱いについて

本資料は、2026年4月末現在のデータに基づいて作成されております。

本資料に記載の計画及び予測等は、資料作成時点の当社判断であり、その実現・達成を保証・約束するものではなく、また、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではありません。

本資料は、当社についての情報提供を目的とするものであり、当社株式の購入や売却等の勧誘を目的としたものではありません。投資に関する決定はご自身の判断において行っていただくようお願いいたします。

本資料に記載された内容は、予告なしに変更されることがあります。