2026年12月期　第３四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年11月10日

上 場 会 社 名	株式会社アイビス	上場取引所	東
コ ー ド 番 号	9343	URL	https://www.ibis.ne.jp/
代　　表　　者	（役職名） 代表取締役社長	（氏名）	神谷　栄治
問合せ先責任者	（役職名） 取締役管理部門担当	（氏名）	河村　栄治　　(TEL) 052-587-5007
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　　：有　（機関投資家・証券アナリスト・個人投資家向け　）

（百万円未満切捨て）

１．2026年12月期第３四半期の連結業績（2026年１月１日～2026年９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	%
2026年12月期第３四半期	4,574	25.7	1,002	17.3	1,018	18.5	701	21.9
2025年12月期第３四半期	3,638	―	854	―	859	―	575	―

（注）包括利益　2026年12月期第３四半期　　701百万円（　21.9%）　2025年12月期第３四半期　　575百万円（　―%）

	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
2026年12月期第３四半期	38.02	36.26
2025年12月期第３四半期	31.45	29.90

（注）１.2025年12月期第１四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、2025年12月期第３四半期の対前年同四半期増減率については記載しておりません。
２.2025年12月期において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、2025年12月期第３四半期の各数値については、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。
３.当社は、2025年10月１日付で普通株式１株につき５株の割合で株式分割を行っております。2025年12月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、１株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後１株当たり四半期純利益を算定しております。

（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	%
2026年12月期第３四半期	4,682	3,420	72.1
2025年12月期	4,187	2,899	67.8

（参考）自己資本　2026年12月期第３四半期　　3,377百万円　　2025年12月期　　2,838百万円

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
2025年12月期	―	0.00	―	10.00	10.00
2026年12月期	―	0.00	―		
2026年12月期(予想)				12.00	12.00

（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12月期の連結業績予想（2026年１月１日～2026年12月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		１株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	5,454	9.0	1,355	12.8	1,362	12.1	940	10.8	50.96

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無　　：無

※　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　　ー社（社名）　ー　　、除外　　１社（社名）　株式会社ゼロイチスタート

（注）株式会社ゼロイチスタートは、2026年４月１日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用　　：無

（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）	2026年12月期３Ｑ	18,487,115株	2025年12月期	18,416,095株
②　期末自己株式数	2026年12月期３Ｑ	330株	2025年12月期	330株
③　期中平均株式数（四半期累計）	2026年12月期３Ｑ	18,452,840株	2025年12月期３Ｑ	18,299,890株

（注）当社は、2025年10月１日付で普通株式１株につき５株の割合で株式分割を行っております。2025年12月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期中平均株式数（四半期累計）」を算定しております。

※　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

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料６ページ「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。

○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 …… 6
（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 …… 6
２．四半期連結財務諸表及び主な注記 …… 7
（１）四半期連結貸借対照表 …… 7
（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 …… 9
（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項 ……11
（継続企業の前提に関する注記） ……11
（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記） ……11
（連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更） ……11
（セグメント情報等） ……11
（キャッシュ・フロー計算書に関する注記） ……12
（企業結合等関係） ……13
（収益認識関係） ……14
（重要な後発事象） ……15

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３四半期連結累計期間における我が国経済は、３年連続で５％を超える賃上げが実現する等、雇用・所得環境の改善が進み、緩やかな回復が続きました。一方で、中東情勢の緊迫化を受けた原油価格の上昇や為替相場の変動等により物価の先行きに不透明感が残るなか、個人消費の持ち直しは力強さを欠く状況となりました。また、日本銀行による段階的な利上げ、米国の通商政策の動向及び中国経済の減速に加え、ロシア・ウクライナ情勢の長期化等の地政学リスクもあり、先行きは依然不透明な状況となっております。

このような環境下において、当社は「モバイル」「ソリューション」「AI歌声合成」の３つを事業セグメントとして、当社の強みである高度な技術力、スピーディな意思決定及びAIを活用した業務効率の向上を軸に事業を推進いたしました。当社は、世界的なユーザー基盤を持つ自社プロダクト事業と、国内で安定した需要を持つソリューション事業、そしてAI技術を活かした新規領域の拡大を組み合わせることで、持続的な成長を目指しております。

「モバイルセグメント」では、モバイルペイントアプリ「ibisPaint」シリーズの開発・運営を進めました。同アプリは世界200以上の国と地域で利用され、MAU（月次アクティブユーザー）は約4000万人で、累計ダウンロード数は5.7億件を超えております。ユーザーの約９割が海外で、25歳未満の若年層が中心であることから、当社はAIを活用した創作支援機能や、使いやすさを高めるUI改善に継続して取り組みました。また、サブスクリプション課金への誘導、PC版を含むマルチデバイス展開及びプロユーザー向け機能の拡充により、収益基盤の強化を進めました。

「ソリューションセグメント」では、国内企業向けにインターネット端末向けWebアプリケーションの開発やクラウド構築支援を行い、企業のDX/AX需要の高まりに対応いたしました。当社は優秀なITエンジニアの採用・育成を継続し、AI駆動開発技術を活用した開発効率化にも取り組んでおります。また、2025年11月に完全子会社化した株式会社ゼロイチスタートについて、2026年４月１日付で当社が吸収合併し、国内市場における開発体制の強化と事業基盤の拡大を進めました。これにより、安定的かつ高再現性のある次世代のSIモデルの構築を目指しております。

「AI歌声合成セグメント」では、名古屋工業大学発ベンチャーである株式会社テクノスピーチの世界最先端の技術を活かし、AI歌声合成アプリ「VoiSona（ボイソナ）」を中心に事業を展開いたしました。国内外の著名アーティストによるボイスライブラリの拡充、モバイル領域への展開、アプリ課金型の収益モデル構築等、AI技術を活かした新しい音楽制作体験の提供に取り組みました。クリエイター層の拡大が続く中で、次世代の創作活動を支える基盤づくりを進めております。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間の業績は、売上高4,574,521千円（前年同期比25.7％増）、営業利益1,002,995千円（同17.3％増）、経常利益1,018,461千円（同18.5％増）及び親会社株主に帰属する四半期純利益701,489千円（同21.9％増）となり、売上高は20％を超える成長を継続し、各利益項目についても２桁増益となりました。なお、株式会社テクノスピーチは前第２四半期連結会計期間より、株式会社ゼロイチスタートは当第１四半期連結会計期間より、それぞれ損益の連結を開始し、これらも寄与した結果、増収増益となりました。

事業セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

＜モバイルセグメント＞

当第３四半期連結累計期間において、主力製品であるモバイルペイントアプリ「ibisPaint」シリーズは、世界的な利用拡大が続きました。2025年９月10日に累計５億ダウンロードを突破し、2026年９月末時点では５億7166万ダウンロード（前年同期比13.5%増）に達しました。世界200以上の国と地域で利用され、MAU約4000万人という大規模なユーザー基盤が、当社のモバイル事業の成長を支えております。

アプリは継続的な改善を進めており、Ver.13.1.18からVer.14.1.2まで複数のアップデートを実施したほか、季節やトレンドに合わせた素材コンテスト（第49回）を開催し、ユーザーの創作活動を後押しいたしました。2026年３月31日の大型アップデート「Ver.14.0.0」では、CMYK出力・モノクロ２階調出力等、印刷・出版やプロ制作に近いワークフローを支える機能のほか、「ブラシカテゴリ」「カラーパレットのグループ化」等、創作環境を大きく向上させる新機能を多数リリースいたしました。さらに、2026年９月７日には、半年足らずで次の大型アップデート「Ver.14.1.0」をリリースし、「3D素材機能」や、アニメーションに音声を付けられる「アニメーション音声トラック」等、ユーザーからの要望が特に多かった機能を搭載して、創作の領域を動画コンテンツへと広げました。いずれのアップデートにおいても主要な新機能の多くをプレミアム会員向けに提供しており、サブスクリプション課金数の増加に寄与しております。また、コーディングAIの活用による開発効率化がこうした大型アップデートの短期間での実現を支えたほか、従量制課金モデル「スマートクレジット」を導入し、Ver.14.1.0で追加した「レリーフ（高品質）」フィルター等の高度な機能に適用して、新たな収益機会の創出にも取り組みました。さらに、YouTube公式チャンネルでの新機能紹介動画配信等、宣伝コンテンツの強化によりユーザーの継続利用を促進いたしました。

さらに、従来から実施している契約促進施策のほか、2025年12月下旬に導入した「ibisPaint」サブスクリプション課金数の増加を目的とした新しい広告投資モデルを継続した結果、当第３四半期連結累計期間の同アプリに係るサブスクリプション課金契約の純増数は12万7852件と、前第３四半期連結累計期間における同契約の純増数の11万9298件を上回って推移いたしました。なお、2026年８月５日より、日本、米国その他GDPの高い国を中心に、新規契約を対象として「ibisPaint」の価格を改定しております。

加えて、当社は創作領域以外にも技術活用を進めており、企業向けAIクラウドサービス「ibisWorks」を展開しております。その中核となるAI議事録サービス「ibisScribe」は、2026年２月４日に開催された「AI PRODUCTS NEXT AI TREND 2026」において「議事録作成AI部門」に選出・表彰され、当社の高いAI技術が外部からも評価されました。また、「ibisWorks」の各サービスは、法人顧客への提案活動を通じて順調に導入が進んでおります。さらに、2026年９月14日には、「ibisWorks」の新たなラインナップとして、名刺を動画撮影するだけでAIが一括でデータ化し、取引先情報として社内で共有・管理できるAI名刺管理サービス「ibisContacts」の提供を開始いたしました。

以上の結果、モバイルセグメントの売上高は2,602,537千円（前年同期比26.5%増）となりました。なお、当第３四半期連結累計期間の売上高は、第３四半期連結累計期間として過去最高となりました。売上区分別の国内売上高及び海外売上高は以下のとおりであります。

		前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）		当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）		
		金額 （千円）	構成比 （%）	金額 （千円）	構成比 （%）	増減率 （%）
サブスクリプション課金	国内売上高	234,536	28.0	309,354	22.3	31.9
	海外売上高	602,323	72.0	1,074,850	77.7	78.5
	計	836,859	100.0	1,384,204	100.0	65.4
売切型アプリ	国内売上高	47,048	23.7	44,037	19.7	△6.4
	海外売上高	151,741	76.3	179,088	80.3	18.0
	計	198,789	100.0	223,126	100.0	12.2
アプリ広告	国内売上高	207,544	20.4	177,680	18.5	△14.4
	海外売上高	809,803	79.6	782,399	81.5	△3.4
	計	1,017,348	100.0	960,080	100.0	△5.6
合計（その他含む）	国内売上高	492,022	23.9	539,664	20.7	9.7
	海外売上高	1,564,642	76.1	2,062,873	79.3	31.8
	計	2,056,665	100.0	2,602,537	100.0	26.5

売上区分別では、以下の傾向が見られました。

・サブスクリプション課金

「ibisPaint」におけるアプリ内での契約促進施策や新機能の追加等が寄与し、売上高は1,384,204千円（前年同期比65.4%増）と大幅に伸長いたしました。国内売上は前年同期比で31.9%増、特に海外売上は78.5%の高い伸びを示しました。これにより、サブスクリプション課金数は52万5492件（前年同期比49.6%増）に達し、同課金が収益の主軸へ転換したことが鮮明となりました。

・売切型アプリ

サブスクリプション課金への移行が進んでいるものの、同課金に抵抗がある一定のユーザーのニーズを的確にとらえた結果、売上高は223,126千円（前年同期比12.2%増）となりました。国内売上は前年同期比で減収となった一方、海外売上が堅調に伸びたことで、売切型アプリ全体としては増収となりました。

・アプリ広告

無料ユーザー層の利用は引き続き堅調で、DAU（日次アクティブユーザー）は高い水準を維持いたしました。しかし、広告市況の変動や配信アルゴリズムの調整によりeCPM（広告単価）が下振れし、売上高は960,080千円（前年同期比5.6%減）となりました。海外売上は前年同期比で小幅な減少にとどまったものの、国内売上がより大きく減少したことが影響し、アプリ広告全体としても減収となりました。

なお、2024年12月期からオーガニック成長へ転換して以来、効果的な広告投資を継続した結果、セグメント利益は1,300,820千円（前年同期比22.0%増）となりました。計画のとおり、当第１四半期連結累計期間から、サブスクリプション課金売上がアプリ広告売上を上回ったことで、収益構造はより安定的な形へと進化しております。

＜ソリューションセグメント＞

当第３四半期連結累計期間において、企業のWebアプリケーション開発を取り巻く環境は、生成AIの急速な普及を背景に大きな転換期を迎えており、AIを活用したシステム開発へのニーズが高まっております。そのような中、エンドユーザー企業との直接取引による受託開発案件の獲得を強化するとともに、新たな営業チャネルの開拓に取り組みました。また、AI駆動開発による生産性向上を背景に、より高付加価値な案件への対応力強化を進めました。

受託開発事業では、上流工程や高付加価値案件への対応力の向上に取り組むとともに、ITエンジニアのスキル層に応じた適正配置や開発体制の整備を進めました。その結果、案件単価及び収益性の改善につながりました。また、当社はAIを活用した業務運営の高度化を継続して推進しており、社内勉強会やeラーニング研修を通じて、ITエンジニアのスキルアップと作業効率向上を両立させております。これにより、複数案件を並行して進められる体制が整い、生産性向上に寄与いたしました。さらに、AI駆動開発の活用による開発スピードのさらなる向上にも取り組んでおり、開発工数と品質確保の両立を図っております。今後は、開発生産性の向上に見合う案件を確保するため、営業体制の強化を最優先課題の一つと位置付け、積極的な人員拡充・営業手法の多様化を進めてまいります。

IT技術者派遣事業では、当第３四半期連結累計期間を通じて複数の法人顧客における受け入れが継続いたしました。また、ITエンジニアのAI活用が順調に進んでおり、顧客ニーズへの対応力の向上を図るとともに、受託比率の向上に向けた取り組みを進めております。

さらに、完全子会社である株式会社ゼロイチスタートを2026年４月１日付で吸収合併いたしました。同社が有する事業コンサルティングの知見、SEOノウハウ等を取り込みながら、AI駆動開発体制の整備を急速に進めました。実案件を通じてAI駆動開発の運用ノウハウをさらに蓄積し、開発精度の向上を重ねることで、当社が目指す「次世代のSIer型事業モデル」への転換を加速し、より高い再現性と収益性を備えた事業基盤の構築を進めてまいります。

以上の結果、ソリューションセグメントの売上高は、IT技術者派遣から受託開発へのシフトを進めるとともに、2026年４月１日付で吸収合併した株式会社ゼロイチスタートの受託開発事業が加わったことにより、1,875,971千円（前年同期比24.3%増）と前年同期を大きく上回りました。なお、当第１四半期連結会計期間より株式会社ゼロイチスタートの損益を連結に取り込んでおります。売上区分別では、以下のとおりであります。

・受託開発

売上高は792,090千円（前年同期比117.4%増）となりました。上流工程や高付加価値案件にも対応できる体制整備を進めるとともに、Webアプリケーション領域を中心とした開発体制の強化が奏功し、前年同期比で大幅な増収となり、第３四半期連結累計期間として過去最高の売上を記録いたしました。AIツール活用による生産性向上も寄与し、受託開発が当セグメントの成長を力強く牽引いたしました。引き続き、今後の案件対応力と収益基盤の強化につながる体制を整えてまいります。

・IT技術者派遣

売上高は1,079,920千円（前年同期比5.7%減）となりました。受託比率増加施策の推進により減収となったものの、複数の法人顧客における受け入れが継続いたしました。

利益面では、受託開発比率の上昇等により、当第３四半期連結累計期間の売上総利益率は前年同期を上回りました。一方で、当第３四半期連結会計期間においては、当第２四半期連結会計期間に計上した高採算の大型受託開発案件の反動に加え、一部技術者の稼働率の一時的な低下、開発体制の拡充に伴う費用の増加等により、売上総利益率は低下いたしました。また、販売費及び一般管理費は、株式会社ゼロイチスタートのM&Aに伴い計上したのれんの償却額34,922千円（償却期間７年）に加え、合併に伴う一時的な費用の計上及び事業拡大に向けた営業体制の強化等により増加いたしました。なお、当該のれんは、現時点ではPPA（取得原価配分）前の暫定的な金額であり、今後、PPA手続きの完了に伴い、無形資産への配分額や償却スケジュールが確定する予定であります。確定後は適切に開示してまいります。これらの結果、セグメント利益は212,653千円（前年同期比1.4%増）となりました。

＜AI歌声合成セグメント＞

当第３四半期連結累計期間において、株式会社テクノスピーチは、BtoC向けのVoiSona事業と、BtoB向けの受託開発事業を中心にAI音声合成・AI歌声合成技術を活用した事業活動を推進いたしました。AI歌声合成市場は、クリエイター層の拡大や動画プラットフォームの成長を背景に、国内外において今後も成長が期待されておりますが、当セグメントの業績は期初の計画を下回って推移いたしました。

以上の結果、AI歌声合成セグメントの売上高は96,012千円となりました。売上区分別では、以下のとおりであります。

・VoiSona（BtoC）

売上高は74,023千円となりました。新たに「ナースロボ＿タイプＴ」（トーク）、「ふたばこみなと」（ソング）、「一花」（ソング）、「ray」（ソング・トーク）、「樋辻澪」（ソング）、「メカスズカ」（ソング）、「琉璃」（トーク）、「Bennett Fantasia」（ソング）及び「雨衣」（トーク）をリリースしたほか、クロスリンガル版ソングボイス「Chis-A」の無償化による海外ユーザー層の拡大や、PC版ソングアプリの多言語表示、iOS版のお試し機能の追加等、継続的な機能改善を行いました。これらにより、アカウント数は計画を上回るペースで増加し、トークボイスの販売は伸長したものの、ソングボイスを中心にVoiSonaのアプリ課金売上は計画で見込んだ水準に届かず、ボイスライブラリの制作受託も、制作の進行が当初の想定より遅れたこと等により計画を下回りました。今後は、2026年10月６日に提供を開始した、iPhone／iPadのアプリ内で購入から利用まで完結する「iOS専用ボイスライブラリ」により、モバイルの新たなユーザー層の収益化を図ってまいります。また、アプリ内課金に対応したAndroid版の開発も進めております。

・受託開発（BtoB）

売上高は21,989千円となりました。各種ソフト・サービス・ゲーム等へのライセンス提供が継続し、ライセンス収入は計画を上回りました。一方、顧客製品の開発スケジュールの変更によりボイス制作案件の着手が翌期以降にずれ込んだこと、及び顧客の製品計画の見直しにより予定していた制作案件が見送りとなったことから、受託開発全体としては計画を下回りました。今後は、ゲーム等向けのライセンス及び制作案件の獲得に取り組むとともに、音声合成及び歌声合成の精度向上に関する研究開発を進めてまいります。

技術関連資産償却額及びのれん償却額として45,332千円を計上し、当セグメントの損失は△62,493千円となりました。

なお、前第１四半期連結累計期間は同社の損益が連結に含まれていないため、前年同期比は記載しておりません。

（２）財政状態に関する説明

（資産）

当第３四半期連結会計期間末の資産合計は4,682,061千円（前期末比11.8%増）となりました。これは主に、現金及び預金が2,548,633千円（前期末比22.3%増）、売掛金及び契約資産が649,596千円（前期末比2.7%増）であったこと等によるものであります。

（負債）

当第３四半期連結会計期間末の負債合計は1,261,700千円（前期末比2.1%減）となりました。これは主に、未払法人税等が141,061千円（前期末比39.0%減）、賞与引当金が75,064千円（前期末比42.2%減）であったこと等によるものであります。

（純資産）

当第３四半期連結会計期間末の純資産合計は3,420,360千円（前期末比18.0%増）となりました。これは主に、利益剰余金が2,536,244千円（前期末比25.6%増）、資本金が421,983千円（前期末比2.6%増）であったこと等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

2026年12月期の業績予想につきましては、2026年２月10日に公表の「2025年12月期決算短信〔日本基準〕(連結)」から変更ありません。

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：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,083,187	2,548,633
売掛金及び契約資産	632,427	649,596
商品及び製品	1,890	1,785
貯蔵品	152	172
その他	130,537	153,337
貸倒引当金	△1,960	△1,937
流動資産合計	2,846,236	3,351,587
固定資産		
有形固定資産	22,328	38,377
無形固定資産		
ソフトウエア	227,022	274,802
のれん	616,431	546,650
技術関連資産	185,031	174,558
その他	1,050	915
無形固定資産合計	1,029,535	996,926
投資その他の資産	289,577	295,170
固定資産合計	1,341,442	1,330,473
資産合計	4,187,678	4,682,061
負債の部		
流動負債		
買掛金	14,105	5,436
1年内返済予定の長期借入金	25,392	11,200
未払法人税等	231,340	141,061
賞与引当金	129,855	75,064
その他	713,400	895,621
流動負債合計	1,114,093	1,128,383
固定負債		
長期借入金	43,830	－
役員退職慰労引当金	60,136	66,897
その他	70,300	66,420
固定負債合計	174,266	133,317
負債合計	1,288,359	1,261,700

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	411,163	421,983
資本剰余金	408,764	419,585
利益剰余金	2,018,912	2,536,244
自己株式	△275	△275
株主資本合計	2,838,564	3,377,537
新株予約権	60,755	42,823
純資産合計	2,899,319	3,420,360
負債純資産合計	4,187,678	4,682,061

（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

第３四半期連結累計期間

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
売上高	3,638,603	4,574,521
売上原価	1,439,366	1,725,846
売上総利益	2,199,236	2,848,675
販売費及び一般管理費	1,344,380	1,845,679
営業利益	854,856	1,002,995
営業外収益		
受取利息	1,349	3,834
為替差益	－	6,105
確定拠出年金返還金	1,472	2,093
受取報奨金	3,152	1,380
その他	1,274	2,432
営業外収益合計	7,249	15,847
営業外費用		
支払利息	352	324
為替差損	2,044	－
その他	121	57
営業外費用合計	2,519	381
経常利益	859,586	1,018,461
特別利益		
新株予約権戻入益	2,863	21,940
特別利益合計	2,863	21,940
特別損失		
固定資産売却損	－	394
固定資産除却損	0	1,019
特別損失合計	0	1,414
税金等調整前四半期純利益	862,449	1,038,986
法人税、住民税及び事業税	255,520	328,680
法人税等調整額	31,354	8,816
法人税等合計	286,875	337,496
四半期純利益	575,574	701,489
親会社株主に帰属する四半期純利益	575,574	701,489

四半期連結包括利益計算書

第３四半期連結累計期間

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
四半期純利益	575,574	701,489
四半期包括利益	575,574	701,489
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	575,574	701,489

（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。

（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。

（連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更）

当第３四半期連結累計期間において、当社の連結子会社であった株式会社ゼロイチスタートは、当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

（セグメント情報等）

【セグメント情報】

前第３四半期連結累計期間(自　2025年１月１日　至　2025年９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

（単位：千円）

	報告セグメント				調整額（注）２	四半期連結損益計算書計上額（注）３
	モバイル	ソリューション	AI歌声合成（注）１	計		
売上高						
外部顧客への売上高	2,056,665	1,509,828	72,109	3,638,603	－	3,638,603
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	－	－	－	－
計	2,056,665	1,509,828	72,109	3,638,603	－	3,638,603
セグメント利益又は損失（△）	1,066,539	209,779	△53,022	1,223,296	△368,440	854,856

（注）１．セグメント利益又は損失（△）のAI歌声合成事業の△53,022千円には、のれん償却額△23,239千円、技術関連資産償却額△6,982千円が含まれております。

２．セグメント利益又は損失（△）の調整額△368,440千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、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

当第３四半期連結累計期間において、株式会社テクノスピーチの全株式を取得し完全子会社化しております。それに伴い、報告セグメントに「AI歌声合成セグメント」を追加しております。

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３四半期連結累計期間において、株式会社テクノスピーチの全株式を取得し完全子会社化しております。それに伴い、「AI歌声合成セグメント」においてのれんが発生しております。

当該事象によるのれんの増加額は325,352千円であります。

なお、当該のれんの金額は、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定による取得原価の当初配分額の重要な見直しが反映されております。

当第３四半期連結累計期間(自　2026年１月１日　至　2026年９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

（単位：千円）

	報告セグメント				調整額（注）３	四半期連結損益計算書計上額（注）４
	モバイル	ソリューション（注）１	AI歌声合成（注）２	計		
売上高						
外部顧客への売上高	2,602,537	1,875,971	96,012	4,574,521	－	4,574,521
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	－	－	－	－
計	2,602,537	1,875,971	96,012	4,574,521	－	4,574,521
セグメント利益又は損失（△）	1,300,820	212,653	△62,493	1,450,980	△447,985	1,002,995

（注）１．ソリューションセグメントの212,653千円には、のれん償却額△34,922千円が含まれております。

２．AI歌声合成セグメントの△62,493千円には、のれん償却額△34,859千円、技術関連資産償却額△10,473千円が含まれております。

３．セグメント利益又は損失（△）の調整額△447,985千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、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。

４．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。

５．「(企業結合等関係)」の「（比較情報における取得原価の当初配分額の重要な見直し）」に記載の取得原価の当初配分額の重要な見直しに伴い、前第３四半期連結累計期間のセグメント情報については、当該見直し反映後のものを記載しております。

(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３四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。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第３四半期連結累計期間（自　2025年１月１日　至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間（自　2026年１月１日　至　2026年９月30日）
減価償却費	85,817千円	118,366千円
のれんの償却額	23,239千円	69,781千円

（企業結合等関係）

共通支配下の取引等

（完全子会社の吸収合併）

当社は、2026年２月10日開催の取締役会の決議に基づき、2026年４月１日を効力発生日として、当社の完全子会社である株式会社ゼロイチスタートを吸収合併いたしました。

１．企業結合の概要

（１）被結合企業の名称及び事業の内容

被結合企業の名称：株式会社ゼロイチスタート

事業内容：ノーコード・ローコードシステム開発事業

（２）企業結合日

2026年４月１日

（３）企業結合の法的形式

当社を存続会社、株式会社ゼロイチスタートを消滅会社とする吸収合併

（４）その他取引の概要に関する事項

①合併の目的

当社の完全子会社である株式会社ゼロイチスタートの強みである①事業コンサルティングの見識、②開発生産性が高いノーコードツールの運用知見、③SEOノウハウ等を当社のソリューション事業に取り込み、ブーストさせることによって、シナジー効果を最大化し、当社が目指すSIer化に向けた体制を更に加速させ、収益拡大を図ることを目的として、当該子会社を吸収合併することといたしました。

②合併に係る割当の内容

当社は、株式会社ゼロイチスタートの全株式を所有しており、本合併による新株式の発行及び合併交付金の支払いはありません。

２．実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号2019年１月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号2019年１月16日）に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

（比較情報における取得原価の当初配分額の重要な見直し）

2025年１月31日（みなし取得日2025年３月31日）に行われた株式会社テクノスピーチとの企業結合について、前第３四半期連結累計期間において暫定的な会計処理を行っておりましたが、前連結会計年度末に確定しております。

この暫定的な会計処理の確定に伴い、当第３四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に含まれる比較情報において、取得原価の当初配分額に重要な見直しを反映しております。

この結果、前第３四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書は、技術関連資産償却額が6,982千円増加、のれん償却額が14,417千円、法人税等調整額が2,463千円減少しております。これらに伴い、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益がそれぞれ7,435千円増加、四半期純利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益が9,898千円増加しております。

（収益認識関係）

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

前第３四半期連結累計期間(自　2025年１月１日　至　2025年９月30日)

（単位：千円）

	報告セグメント			合計
	モバイル事業	ソリューション事業	AI歌声合成	
アプリ広告	1,017,348	－	－	1,017,348
サブスクリプション	836,859	－	－	836,859
売切型アプリ	198,789	－	－	198,789
IT技術者派遣	－	1,145,438	－	1,145,438
受託開発	－	364,390	12,429	376,819
VoiSona	－	－	59,679	59,679
その他	3,666	－	－	3,666
顧客との契約から生じる収益	2,056,665	1,509,828	72,109	3,638,603
その他の収益	－	－	－	－
外部顧客への売上高	2,056,665	1,509,828	72,109	3,638,603

当第３四半期連結累計期間(自　2026年１月１日　至　2026年９月30日)

（単位：千円）

	報告セグメント			合計
	モバイル事業	ソリューション事業	AI歌声合成	
アプリ広告	960,080	－	－	960,080
サブスクリプション	1,384,204	－	－	1,384,204
売切型アプリ	223,126	－	－	223,126
IT技術者派遣	－	1,079,920	－	1,079,920
受託開発	－	792,090	21,989	814,079
VoiSona	－	－	74,023	74,023
その他	35,127	3,960	－	39,087
顧客との契約から生じる収益	2,602,537	1,875,971	96,012	4,574,521
その他の収益	－	－	－	－
外部顧客への売上高	2,602,537	1,875,971	96,012	4,574,521

（重要な後発事象）

該当事項はありません。