

2027年1月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2026年6月12日

東

上場会社名 株式会社アピリッツ  
コード番号 4174

上場取引所

URL <https://appirits.com/>

代表者(役職名) 代表取締役社長執行役員CEO (氏名) 和田 順児

問合せ先責任者(役職名) 取締役執行役員CSO (氏名) 中館 博貴

(TEL) 03-6684-5111

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

(百万円未満切捨て)

1. 2027年1月期第1四半期の連結業績(2026年2月1日~2026年4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1月期第1四半期	2,498	0.9	40	—	38	—	3	—
2026年1月期第1四半期	2,475	15.9	2	△97.9	△0	—	△9	—

(注) 包括利益 2027年1月期第1四半期 5百万円( —%) 2026年1月期第1四半期 △9百万円( —%)

	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1月期第1四半期	0.87	0.86
2026年1月期第1四半期	△2.44	—

(注) 2026年1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、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失である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1月期第1四半期	5,738	1,814	30.2
2026年1月期	5,704	1,860	31.2

(参考) 自己資本 2027年1月期第1四半期 1,730百万円 2026年1月期 1,781百万円

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1月期	—	14.00	—	14.00	28.00
2027年1月期	—	—	—	—	—
2027年1月期(予想)	—	14.50	—	14.50	29.00

(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. 2027年1月期の連結業績予想(2026年2月1日~2027年1月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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
第2四半期(累計)	4,864	△5.7	△167	—	△194	—	△126	—	△31.37
通期	10,843	8.9	228	—	174	—	114	—	28.28

(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 : 無  
 新規 ー 社(社名) ー 、除外 ー 社(社名) ー
- (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1月期1Q	4,196,562株	2026年1月期	4,196,562株
② 期末自己株式数	2027年1月期1Q	150,000株	2026年1月期	150,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2027年1月期1Q	4,046,562株	2026年1月期1Q	4,019,060株

※ 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。

(四半期決算補足説明資料及び四半期決算説明会内容の入手方法)

当社は、決算に関する説明(動画)及び説明資料について、速やかに当社ホームページに掲載する予定でありませ

## ○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 .....	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	6
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	6
(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 .....	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	10
(セグメント情報等の注記) .....	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	13
(継続企業の前提に関する注記) .....	13
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記) .....	13
(重要な後発事象) .....	13

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

文中の将来に関する事項は、当第1四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

## (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わが国経済は、雇用・所得環境の改善や各種政策効果を背景に緩やかな回復傾向にあります。しかしながら、物価上昇の継続による個人消費への影響や米国の通商政策を起点とした世界的な貿易摩擦の高まりなど、依然として先行きは不透明な状況が続いております。

当社グループが属するインターネット業界・オンラインゲーム業界においては、需要の面では、大手企業を中心に「デジタル・トランスフォーメーション(DX)」と呼ばれるデジタル技術の活用による変革の流れが引き続き力強いものとなっており、企業や政府・自治体における旺盛なIT投資が継続しております。また、供給の面では、デジタル人材の不足が依然として深刻な状況にあり、需給ギャップの拡大とそれに伴う人材獲得競争の激化が見られ、ソフトウェア等の開発単価は上昇傾向にあります。さらに、生成AIの急速な普及により、開発プロセスの効率化が加速する一方、従来の労働集約型モデルの変革を迫る産業構造の転換期を迎えており、ベンダーには「何人投入したか」から「どのようなビジネス価値を創出したか」への提供価値の転換が求められております。

このような経営環境において、当社グループは「ザ・インターネットカンパニー」というビジョンのもと、「セカイに愛されるインターネットサービスをつくり続ける」をミッションに掲げ、その実現に向けてWebソリューション事業・デジタル人材育成派遣事業・押しカルチャー&ゲーム事業を展開しております。前連結会計年度において収益を圧迫した大型不採算案件は当第1四半期連結会計期間末をもって収束し、収益構造の正常化が進んでおります。また、従来の受託開発を軸とした「Delivery」モデルに加え、顧客の事業成長とともに創り出す「Discovery」モデルへの転換を推進しており、企業・人材・アイデアが循環する価値創造エコシステム「SAKURA STAGE BASE」を中心とした新たな事業展開を加速させております。

また、中期ビジョンである「アピリッツVISION2030」の取り組みを推進しております。生成AIの台頭や案件の大型化・高度化を踏まえ、従来の若手エンジニア中心の体制から、要件定義・設計・アーキテクチャ構築を担うミドル～シニア層を戦略的に増強した人材ポートフォリオへの転換を進めております。従業員1人1人の成長が事業成長及び社会貢献へ繋がることを鑑み、人と事業が継続して成長できる環境作りを行うことを目的としております。具体的には、組織における横串のコミュニティを活性化し、相互理解や助け合い文化の促進を行う「共創・共学」、学びの継続ができる環境構築によりデジタル人材の育成を行う「人材育成」、学びを継続することによる「生産力向上」の3つの要素により実現できるものと考えており、最終的には多くのサービス開発を通して、事業・収益拡大を実現させ、社会に多数のデジタル人材を輩出することで「豊かな社会」の実現を目指してまいります。

さらに、当社グループが成長戦略として掲げるM&A戦略の面では、当社グループの既存事業との高いシナジーが見込める開発会社や、先端技術領域に強みを持つ企業、および優良な顧客基盤を有する企業を対象に、積極的な検討・実行を継続しております。これにより、技術ポートフォリオの拡充と事業領域の拡大を加速させ、グループ全体の企業価値最大化を図ってまいります。

また、M&Aのみならず成長領域への出資も積極的に推進しており、フィジカルAI領域については、事業展開に向けた取り組みを進めており、H2L株式会社への出資も含め、今後の成長領域として位置付けております。当社のアプリ開発力と同社の身体性デジタル化技術を融合することで、スポーツ指導AIやファン参加型体験など、フィジカルAI・スポーツテック領域における新市場の開拓を推進してまいります。

なお、過年度から当第1四半期連結会計期間末までに実現したM&Aは以下のとおりであり、いずれも完全子会社化しております。

時期	名称	事業内容
2022年1月	株式会社ムービングクルー	ファンクラブサービスの企画・開発・運営等
2022年7月	株式会社Y's	IT人材派遣、Webサイト制作等
2024年6月	Bee2B株式会社	Webサービス、システム開発・構築、運用・保守、コンサルティング等
2024年10月	株式会社クエイル	スマホアプリ・Webアプリケーション開発、AWSを主軸としたインフラ・クラウドサービスの構築・移行・運用、Webサイト制作等
2025年4月	株式会社JUTJOY	SES、エンジニア教育、受託開発、営業・採用・教育支援、マーケティング等
2025年11月	BUNBU COMPANY LIMITED	ソフトウェア開発等

(注) 1. 株式会社ムービングクルーは、2025年6月1日付けで当社へ吸収合併しております。

2. 株式会社JUTJOYは、株式会社Y'sがその全株式を取得しており、当社の孫会社に当たります。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における当社グループの業績は、以下のとおりとなりました。

売上高 2,498,618千円（前年同期比 0.9%増）

営業利益 40,779千円（前年同期は営業利益2,658千円）

経常利益 38,054千円（前年同期は経常損失418千円）

親会社株主に帰属する四半期純利益 3,539千円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失9,799千円）

当第1四半期連結累計期間におけるセグメント別の業績は次のとおりであります。

なお、当第1四半期連結累計期間より報告セグメントの変更を行っており、以下の業績に関する記述は、変更後の報告セグメントの区分に基づいております。詳細は、「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 (セグメント情報等の注記)」に記載のとおりであります。

また、セグメント間取引消去前の金額を記載しております。

#### ① Webソリューション事業

Webソリューション事業におきましては、前連結会計年度において収益を大きく圧迫した大型不採算案件が当第1四半期連結会計期間末をもって収束し、売上高および収益構造の正常化が進みました。不採算案件に伴うマイナス売上の解消により、売上高は通常時の水準へと回復いたしました。費用面においては、外注費の削減が着実に進み、原価の低下傾向が継続しております。また、プロジェクト管理体制の高度化に向けた取り組みとして、受注選別基準の厳格化やPMO機能による進捗・コスト管理の強化を継続的に推進しており、高付加価値・大型案件へのシフトを図っております。人材面においては、若手中心の体制からミドル～シニア層を中核とした構造改革を推進しており、1億円以上の大型SI案件の受注比率も高まっております。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は940,663千円（前年同期比6.0%減）、セグメント利益は112,604千円（前年同期比32.9%減）となりました。

#### ② デジタル人材育成派遣事業

デジタル人材育成派遣事業におきましては、前連結会計年度末に発生した大口プロジェクト終了に伴う待機人員の解消が段階的に進み、稼働人数は回復基調で推移しております。当第1四半期連結累計期間における稼働人月は540人月となり、待機人数は前四半期をピークに減少傾向にあります。また、従来の派遣モデルから高付加価値な受託開発モデルへの事業転換を推進しており、一部のWeb開発機能をWebソリューションセグメントへ集約・統合することで、グループ内の開発リソースの最適化を図っております。これにより、Web開発を含む実質売上高は直近四半期比で微増となっており、事業モデル転換の進捗が着実に現れております。費用面においては、待機人員の稼働確保を推進しつつ、コスト最適化をさらに推進しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は395,282千円（前年同期比1.4%増）、セグメント損失は13,880千円（前年同期はセグメント利益3,560千円）となりました。

#### ③ 推しカルチャー&ゲーム事業

推しカルチャー&ゲーム事業におきましては、主としてスマートフォン向けオンラインゲームの運営およびファンクラブサービスの提供を行っております。当第1四半期連結累計期間は例年閑散期にあたるものの、継続的なコストコントロールによる原価低減が進捗し、前年同四半期を上回る水準で着地いたしました。

推しカルチャー&ゲーム事業においては、「けものフレンズ3」「UNI'S ON AIR (ユニゾンエアー)」「乃木坂的フラクタル」の安定運営を継続するとともに、受託開発運営案件複数タイトルを含む合計7タイトルの運営パイプラインを維持しております。

費用面においては、外注費の軽減によるコスト構造の改善が寄与し、セグメント営業利益率は9.4%と安定的に推移しております。また、身体データとAIを活用した「Physical AI Solution」については、次世代の収益基盤構築に向けた新規事業領域として準備を進めております。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は1,182,057千円（前年同期比7.3%増）、セグメント利益は110,463千円（前年同期はセグメント利益41,081千円）となりました。

(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資産合計は、5,738,241千円と前連結会計年度末に比べて33,772千円の増加となりました。流動資産は114,471千円増加し、4,594,394千円となりました。これは主に、現金及び預金が70,989千円、売掛金及び契約資産が39,619千円増加したこと等によるものです。固定資産は80,699千円減少し、1,143,846千円となりました。これは主に、差入保証金が35,569千円、のれんが26,658千円減少したこと等によるものです。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は、3,923,255千円と前連結会計年度末に比べて79,523千円の増加となりました。これは主に、短期借入金が441,631千円増加した一方で未払金が155,725千円、長期借入金が101,907千円減少したこと等によるものです。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産合計は、1,814,985千円と前連結会計年度末に比べて45,750千円の減少となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により3,539千円利益剰余金が増加、配当金の支払により56,651千円、利益剰余金が減少したこと等によるものです。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想については、2026年3月17日の「2026年1月期 決算短信 [日本基準] (連結)」で公表いたしました通期の業績予想に変更ありません。

## 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 (2026年1月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年4月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,118,468	2,189,458
売掛金及び契約資産	1,756,926	1,796,545
仕掛品	16,729	24,276
その他	588,627	584,953
貸倒引当金	△829	△839
流動資産合計	4,479,922	4,594,394
固定資産		
有形固定資産	216,887	207,973
無形固定資産		
のれん	238,779	212,121
その他	601	533
無形固定資産合計	239,381	212,654
投資その他の資産		
投資有価証券	21,020	21,020
差入保証金	556,035	520,466
その他	191,221	181,732
投資その他の資産合計	768,277	723,219
固定資産合計	1,224,546	1,143,846
資産合計	5,704,468	5,738,241

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2026年1月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年4月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	311,852	293,104
短期借入金	674,998	1,116,629
1年内返済予定の長期借入金	387,628	387,628
未払金	965,653	809,928
未払法人税等	65,597	40,644
賞与引当金	43,760	26,358
受注損失引当金	20,182	—
その他	398,119	391,039
流動負債合計	2,867,792	3,065,331
固定負債		
長期借入金	810,754	708,847
その他	165,186	149,077
固定負債合計	975,940	857,924
負債合計	3,843,732	3,923,255
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	653,187	653,187
資本剰余金	551,357	551,357
利益剰余金	700,447	647,335
自己株式	△115,562	△115,562
株主資本合計	1,789,430	1,736,318
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△7,639	△5,651
その他の包括利益累計額合計	△7,639	△5,651
新株予約権	78,944	84,318
純資産合計	1,860,735	1,814,985
負債純資産合計	5,704,468	5,738,241

## (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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年4月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年2月1日 至 2026年4月30日)
売上高	2,475,245	2,498,618
売上原価	2,008,485	1,983,222
売上総利益	466,759	515,395
販売費及び一般管理費	464,100	474,615
営業利益	2,658	40,779
営業外収益		
受取利息	915	2,132
受取手数料	39	25
物品売却益	—	1,691
助成金収入	400	1,714
その他	504	643
営業外収益合計	1,859	6,205
営業外費用		
支払利息	4,910	7,597
その他	26	1,333
営業外費用合計	4,937	8,931
経常利益又は経常損失(△)	△418	38,054
特別損失		
固定資産除却損	117	42
特別損失合計	117	42
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(△)	△536	38,011
法人税等	9,263	34,471
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△9,799	3,539
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	—
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(△)	△9,799	3,539

## 四半期連結包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年2月1日 至 2025年4月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年2月1日 至 2026年4月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△9,799	3,539
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	—	1,988
その他の包括利益合計	—	1,988
四半期包括利益	△9,799	5,527
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△9,799	5,527
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(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。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用しております。

(セグメント情報等の注記)

前第1四半期連結累計期間(自 2025年2月1日 至 2025年4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:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	デジタル人材育成派遣事業	推しカルチャー &ゲーム事業	計		
売上高						
受託開発	583,241	—	10,099	593,340	—	593,340
運用・保守	213,450	—	65,509	278,959	—	278,959
コンサルティング	184,372	—	—	184,372	—	184,372
人材派遣	16,560	375,981	130,048	522,590	—	522,590
オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入	—	—	366,718	366,718	—	366,718
オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等	—	—	529,263	529,263	—	529,263
顧客との契約から生じる収益	997,624	375,981	1,101,639	2,475,245	—	2,475,245
外部顧客への売上高	997,624	375,981	1,101,639	2,475,245	—	2,475,245
セグメント間の内部売上高又は振替高	3,160	13,757	—	16,917	△16,917	—
計	1,000,784	389,738	1,101,639	2,492,162	△16,917	2,475,245
セグメント利益又は損失(△)	167,910	3,560	41,081	212,552	△209,893	2,658

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△209,893千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。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。

2. 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

## ① 収益の分解情報の区分変更

前連結会計年度より、従来「請負契約に係る取引」「準委任契約に係る取引」「人材派遣に係る取引」「オンラインゲーム配信サービスに係る取引」としていた収益の分解情報の区分をより明瞭な表示とするため、「受託開発」「運用・保守」「コンサルティング」「人材派遣」「オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入」「オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等」に表示方法を変更しております。なお、当該変更は収益の分解情報の区分変更であり、顧客との契約から生じる収益に与える影響はありません。

## ② 報告セグメントの変更

2025年6月1日付けで当社連結子会社であった株式会社ムービングクルー(以下、「ムービングクルー」)を吸収合併したことにより、ムービングクルーが行っていた事業が当社に統合されたことから、経営管理区分の見直しを行い、サービスごとに適切な報告セグメントへの再配置を行っております。

これにより、従来「オンラインゲーム事業」を「推しカルチャー&ゲーム事業」に名称変更するとともに、従来ムービングクルーが行い「Webソリューション事業」に含まれていたファンクラブサービスの企画・開発・運営に関する事業を「推しカルチャー&ゲーム事業」に含め、また、従来「デジタル人材育成派遣事業」に含まれていた人材派遣サービスの一部を「Webソリューション事業」及び「推しカルチャー&ゲーム事業」に含めることといたしました。

当第1四半期連結累計期間(自 2026年2月1日 至 2026年4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:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	デジタル人材育成派遣事業	推しカルチャー &ゲーム事業	計		
売上高						
受託開発	526,926	—	72,815	599,742	—	599,742
運用・保守	193,687	—	28,073	221,760	—	221,760
コンサルティング	194,382	—	—	194,382	—	194,382
人材派遣	25,166	383,163	122,096	530,425	—	530,425
オンラインゲーム運営におけるユーザーからの課金収入	—	—	650,729	650,729	—	650,729
オンラインゲーム運営における共同事業者から收受するレベニューシェア等	—	—	301,577	301,577	—	301,577
顧客との契約から生じる収益	940,163	383,163	1,175,291	2,498,618	—	2,498,618
外部顧客への売上高	940,163	383,163	1,175,291	2,498,618	—	2,498,618
セグメント間の内部売上高又は振替高	500	12,118	6,766	19,385	△19,385	—
計	940,663	395,282	1,182,057	2,518,003	△19,385	2,498,618
セグメント利益又は損失(△)	112,604	△13,880	110,463	209,186	△168,406	40,779

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△168,406千円は、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。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。

2. 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

## ① 報告セグメントの変更

第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分方法を一部変更しており、従来「デジタル人材育成派遣事業」セグメントとして集約していた受託開発およびラボ型開発の領域について、「Webソリューション事業」セグメントとして開示しております。

同領域では、「デジタル人材育成派遣事業」セグメントに属する事業の案件も取り扱っていることから、当初は「デジタル人材育成派遣事業」セグメントに集約される形で管理されておりました。

しかし、当該領域は拡大しており、その量的重要性も増していく見込みであるとともに、その内容の性質に鑑み、「デジタル人材育成派遣事業」セグメントよりも「Webソリューション事業」セグメントとして管理することが適切と考え、業務上の意思決定及び業績評価に用いる報告資料の見直しを行ったものであります。

なお、前連結会計年度のセグメント情報は、変更後の区分により作成したものを開示しております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。)及びのれんの償却額は、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2月1日 至 2025年4月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年2月1日 至 2026年4月30日)
減価償却費	9,848千円	10,254千円
のれんの償却額	24,811 "	27,170 "

(重要な後発事象)

(ストックオプションとしての新株予約権の発行)

当社は、2026年5月27日開催の取締役会において、当社の子会社の取締役に対し、ストックオプションとして新株予約権を発行することを決議し、2026年6月1日に発行いたしました。

#### 1. スtockオプションとして新株予約権を発行する理由

当社の子会社の取締役に対して、当社の企業価値の持続的な向上を図るインセンティブを付与すると共に、株主の皆様と一層の価値共有を進めることを目的として、ストック・オプションとして新株予約権を無償で発行するものであります。

#### 2. 新株予約権の発行要項

(1) 新株予約権の発行日

2026年6月1日

(2) 付与対象者の区分及び人数

子会社取締役 1名 100個

(3) 新株予約権の発行数

100個

(4) 新株予約権の払込金額

金銭の払込みを要しないものとする。

(5) 新株予約権の目的となる株式の種類及び数

普通株式 10,000株

(6) 新株予約権の行使時の払込金額

1株につき656円

(7) 新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本金及び資本準備金の額

① 新株予約権の行使により株式を発行する場合において増加する資本金の額は、会社計算規則第17条第1項に従い算出される資本金等増加限度額の2分の1の金額とし、計算の結果生じる1円未満の端数は、これを切り上げ

るものとする。

② 新株予約権の行使により株式を発行する場合において増加する資本準備金の額は、上記①記載の資本金等増加限度額から上記①に定める増加する資本金の額を減じた額とする。

(8) 新株予約権の行使の条件

① 新株予約権者は、新株予約権を行使する時点において、継続して当社及び当社の子会社の取締役、監査役、執行役、執行役員又は使用人その他これに準ずる地位のいずれかの地位にあることを要するものとする。ただし、諸般の事情を考慮の上、権利の存続を当社の取締役会が承認した場合はこの限りではない。

② 新株予約権の行使は1個単位とし、1個未満の行使は認めないものとする。

③ 新株予約権者が死亡した場合、相続人がこれを行行使することはできないものとする。

④ 新株予約権者は、(9)に定める行使期間内に限り行使することができるものとする。ただし、行使に係る権利行使価額の年間(1月1日～12月31日)の合計額が新株予約権者一人あたり1,200万円を超過することになる行使はできないものとする。

⑤ その他の条件については、2026年4月28日開催の当社第26回定時株主総会決議及び新株予約権発行の取締役会決議に基づき、別途当社と新株予約権者との間で締結する「新株予約権割当契約」に定めるところによるものとする。

(9) 新株予約権の行使期間

2028年5月28日から2036年5月27日までとする。ただし、権利行使期間の最終日が当社の休業日に当たるときは、その前営業日を最終日とする。

(10) 譲渡による新株予約権の取得の制限

譲渡による本新株予約権の取得については、当社取締役会の決議による承認を要するものとする。