

2026年7月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年12月5日

上場会社名 株式会社エイチームホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 3662 URL <https://www.a-tm.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 林 高生
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 社長室長 (氏名) 森下 真由子 TEL 052-747-5573
 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・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2026年7月期第1四半期の連結業績 (2025年8月1日～2025年10月31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		調整後EBITDA※		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	%	百万円	%
2026年7月期第1四半期	5,529	△2.6	287	△7.5	270	20.5	234	2.3	295	128.2
2025年7月期第1四半期	5,677	△5.0	310	—	224	—	229	—	129	—

(注) 包括利益 2026年7月期第1四半期 349百万円 (156.9%) 2025年7月期第1四半期 135百万円 (−%)

	EBITDA※		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
	百万円	%	円 銭	円 銭
2026年7月期第1四半期	367	19.4	15.89	14.17
2025年7月期第1四半期	308	—	6.97	—

※調整後EBITDA=EBITDA+M&A関連費用(①)+販売促進引当金繰入額(②)+販売促進費(②)-付与ポイントの暗号資産相当額(②)

①M&A関連費用には下記を含んでおります。

1. M&A執行手数料：仲介手数料(FA費用含む)、各種DD費用等
2. M&Aに係る資金調達費用(融資関連手数料、公募増資費用等)

②株式会社Paddleの事業から生じる費用

※EBITDA=営業利益+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。)+のれん償却額

※2025年7月期第4四半期において、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7月期第1四半期に係る各数値については、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2026年7月期第1四半期	百万円 14,370	百万円 9,153	% 62.3
2025年7月期	15,209	9,169	59.3

(参考) 自己資本 2026年7月期第1四半期 8,953百万円 2025年7月期 9,021百万円

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
2025年7月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 22.00	円 銭 22.00
2026年7月期	—	—	—	—	—
2026年7月期(予想)		14.00	—	14.00	28.00

(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7月期の連結業績予想（2025年8月1日～2026年7月31日）

(%表示は対前期増減率)

	売上高		調整後EBITDA		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
通期	百万円 24,500	% 2.4	百万円 1,500	% △12.8	百万円 900	% 6.4	百万円 900	% △43.2	百万円 600	% △42.1

	EBITDA		1株当たり 当期純利益
通期	百万円 1,300	% 2.1	円 銭 32.32

(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 一社 (社名) 除外 1社 (社名) 株式会社エイチームフィナジー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：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7月期 1Q	18,811,135株	2025年7月期	18,811,135株
② 期末自己株式数	2026年7月期 1Q	225,019株	2025年7月期	244,017株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年7月期 1Q	18,579,715株	2025年7月期 1Q	18,565,366株

(注) 1株当たり四半期純利益の算定上の基礎となる期中平均株式数については、「株式付与ESOP信託」及び「役員報酬BIP信託」制度において、日本マスタートラスト信託銀行株式会社（株式付与ESOP信託口及び役員報酬BIP信託口）が保有する株式を控除対象の自己株式に含めて算定しております。

※ 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、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、四半期決算短信（添付資料）4ページ「1. 経営成績等の概況（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. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半期の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(セグメント情報等の注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	10
(企業結合等関係の注記)	11
(重要な後発事象の注記)	13

1. 経営成績等の概況

2024年6月3日に行われた株式会社microCMSとの企業結合について、2024年7月期末以降において暫定的な会計処理を行っておりましたが、2025年7月期第4四半期に確定したため、前第1四半期連結累計期間との比較分析にあたっては、暫定的な会計処理の確定による見直し後の金額を用いております。

（1）当四半期の経営成績の概況

当社グループは「Creativity × Techで、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」という“Ateam Purpose”を掲げております。この“Ateam Purpose”的もとすべての役員及び従業員が一丸となり、様々な技術領域・ビジネス領域においてサービスを提供しております。具体的には、日常生活に密着した比較サイト・情報メディア・ツールなどの様々なウェブサービスの企画・開発・運営、法人向けにデジタル集客支援に関する事業支援の提供を行う「メディア・ソリューション」と様々な商材を取り扱う複数のD2Cサイトの企画・開発・運営を行う「D2C」の2つのサブセグメントから構成される「デジタルマーケティング事業」、及び「人と人とのつながりの実現」をテーマに、世界中の人々に娛樂を提供するゲームやツールアプリケーションの企画・開発及び運営を行う「エンターテインメント事業」を開拓しております。また、経営成績等の概況の報告事項につきまして、今後のM&Aの進展等によるのれん償却額等の増加を踏まえ、前連結会計年度より新たにEBITDAを追加いたしました。加えて、2024年11月より、株式会社Paddleの連結開始に伴い暗号資産に関わる費用が発生いたしました。現行の会計基準では読み取れない本業の収益性を表すために、M&Aに関わる一時的な費用と暗号資産の時価の変化による影響を控除した指標として調整後EBITDAを追加いたしました。

当第1四半期連結累計期間の売上高につきましては、デジタルマーケティング事業においてM&Aにより前連結会計年度に取得した企業の売上高が計上されているものの、株式会社エイチームフィナジーの株式譲渡を行ったことにより連結除外になったことに加え、デジタルマーケティング事業の一部既存メディア事業が減収となり、またエンターテインメント事業においてゲームアプリ全体で引き続き減収傾向であるため、前年同期比で微減収となりました。調整後EBITDAにつきましては、暗号資産関連事業に関する販売促進引当金繰入額、販売促進費及び付与ポイントの暗号資産相当額の調整が前年同期と比較して新たに発生したため、前年同期比で減益となりました。営業利益、経常利益につきましては、暗号資産価格が下落したことによる販売促進引当金繰入額の戻入が発生したことに加えて、デジタルマーケティング事業において利益確保を優先した事業運営を行ったため、前年同期比で増益となりました。親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、上述の各種利益増加要因に加え、2025年8月に株式会社エイチームフィナジーの株式を譲渡したことによる特別利益を計上したため、前年同期比で増益となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は5,529百万円（前年同期比2.6%減）、調整後EBITDAは287百万円（前年同期比7.5%減）、営業利益は270百万円（前年同期比20.5%増）、経常利益は234百万円（前年同期比2.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は295百万円（前年同期比128.2%増）となりました。

当第1四半期連結累計期間におけるセグメント別の経営成績は以下のとおりであります。

なお、前第2四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しており、以下の前年同期比較については、前年同期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

<メディア・ソリューション>

デジタルマーケティング事業のメディア・ソリューションでは、日常生活に密着した比較サイト・情報サイトの運営や法人向けデジタル集客支援に関する事業支援サービスを提供しております。

メディア・ソリューションの比較サイト・情報サイト等は、ユーザーの課題・悩みを元に適切な情報や選択肢を提示することで、パートナー企業の選択・意思決定を支援し報酬をいただくビジネスモデルです。広告運用・コンテンツ運用・メディア運用を自社で統合して実施することで、他社にはないデジタルマーケティング力を実現するとともに、ユーザーデータを蓄積し、活用しながら独自価値を向上させることで市場での優位性の構築に取り組んでおります。個人のユーザーへは基本無料でサービスを提供し、主な売上はパートナー企業に当該ユーザーを見込顧客として紹介することに対する紹介手数料及び成約報酬であります。

法人向けには、メディア運営で培ってきた「デジタルマーケティング力」を最大限に活用し、集客やサービス運営に関するコンサルティング、業務支援ツール等の売上向上に必要なソリューションの提供を行います。

当第1四半期連結累計期間の売上高につきましては、M&Aにより前連結会計年度に取得した企業の売上高が計上されたものの、利益確保を優先とした事業運営方針に則り金融メディア事業、人材メディア事業において広告費を抑制したことにより減収となったため、前年同期比で微減収となりました。当第1四半期連結累計期間のセグメント利益につきましては、自動車関連事業が集客競争の激化に伴う広告費の増加により減益となったものの、利益の確保を優先とした事業運営に加え、前述のとおりM&Aにより前連結会計年度に取得した企業の利益が計上されたため、前年同期比で増益となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間におけるメディア・ソリューションの売上高は3,931百万円（前年同期比5.7%減）、セグメント利益は441百万円（前年同期比34.8%増）となりました。

<D2C>

デジタルマーケティング事業のD2Cでは、化粧品ブランド「lujo（ルジョー）」をはじめ、複数の商材を取り扱うECサイトを運営しております。当社グループ内で商品の企画・開発・販促を行い、製造のみ外部に委託するOEM（Original Equipment Manufacturer）生産を行っており、主に、継続的にご購入いただく定期販売モデルです。

今後も品揃えや販売方法、配送品質を日々改善し、ユーザーの期待を大きく超える購買体験ができるサービスを提供してまいります。

当第1四半期連結累計期間の売上高につきましては、化粧品ブランド「lujo（ルジョー）」において順調に継続利用者数が増加し、前年同期比で増収となりました。当第1四半期連結累計期間におけるセグメント利益につきましては、前連結会計年度に続き利益確保を優先した事業運営方針に則り運営効率化を図っており、前年同期比で増益となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間におけるD2Cの売上高は708百万円（前年同期比26.5%増）、セグメント利益は51百万円（前年同期比11.8%増）となりました。

<エンターテインメント>

エンターテインメント事業では、主に自社で開発したスマートデバイス向けゲームアプリケーション（以下「ゲームアプリ」という。）をApple Inc.が運営するApp Store及びGoogle LLCが運営するGoogle Play等の専用配信プラットフォームを通じて、世界中の人々に提供しております。ゲームアプリ自体は基本無料で提供しており、主な売上はユーザーがゲームをより効率よく優位に進めるためのゲーム内アイテム購入代金であります。

近年のグローバルにおけるゲーム市場環境及びユーザーニーズの変化、そして技術の進化等を踏まえ、エンターテインメント事業はスマートフォンゲームのみならず、グローバルのデジタル配信ゲーム市場（モバイルゲーム、PCゲームデジタル配信、家庭用ゲームデジタル配信）全体をターゲットに、グローバルで人気のIPと連携し、展開することを中長期方針とし、さらなる成長を狙います。また、今後はこれまでのゲームアプリ開発で培ったスキルやノウハウを活かし、他社協業案件による安定的な収益基盤の確立も進めてまいります。

当第1四半期連結累計期間の売上高につきましては、ゲームアプリ全体で引き続き減収傾向であるため、前年同期比で減収となりました。セグメント利益につきましては、一部協業案件が外部要因により契約終了となり前年同期比で減益となっておりますが、黒字を維持しております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間におけるエンターテインメント事業の売上高は888百万円（前年同期比6.4%減）、セグメント利益は36百万円（前年同期比30.9%減）となりました。

（2）当四半期の財政状態の概況

① 資産

当第1四半期連結会計期間末における総資産は14,370百万円となり、前連結会計年度末に比べ838百万円減少いたしました。これは主に、現金及び預金の減少775百万円によるものであります。

② 負債

当第1四半期連結会計期間末における負債は5,216百万円となり、前連結会計年度末に比べ822百万円減少いたしました。これは主に、未払法人税等の減少523百万円によるものであります。

③ 純資産

当第1四半期連結会計期間末における純資産は9,153百万円となり、前連結会計年度末に比べ16百万円減少いたしました。これは主に、その他有価証券評価差額金の増加48百万円があったものの、利益剰余金の減少134百万円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

当社グループは、中長期的な企業価値の向上に向け、売上向上支援カンパニーへの変革を目指してまいります。2026年7月期においても、デジタル集客及びサービス運営に関する業務代行やコンサルティング、業務支援ツール等の機能をM&Aにより取り込むことで、クライアント企業の課題解決のためのソリューションを適切に組み合わせたワンストップ支援を実現し、付加価値を高めて中長期的な事業成長を実現してまいります。

現段階においては、2025年9月5日に開示しました業績予想に対して、各セグメント概ね想定通りの進捗であります。従いまして、通期連結業績予想につきましては2025年9月5日開示の予想を据え置くこととし、今後、業績見通しに変更が生じた場合には、速やかに公表いたします。

上記の将来に対する記述、以下の業績予想数値は、本資料発表日現在において当社グループが入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により変動する可能性があります。

2026年7月期通期業績見通し（2025年8月1日～2026年7月31日）

売上高	24,500百万円	(前連結会計年度比 2.4%)
調整後EBITDA	1,500百万円	(前連結会計年度比 △12.8%)
EBITDA	1,300百万円	(前連結会計年度比 2.1%)
営業利益	900百万円	(前連結会計年度比 6.4%)
経常利益	900百万円	(前連結会計年度比 △43.2%)
親会社株主に帰属する当期純利益	600百万円	(前連結会計年度比 △42.1%)

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：百万円)

	前連結会計年度 (2025年7月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年10月31日)
資産の部		
流动資産		
現金及び預金	6,301	5,525
売掛金及び契約資産	2,658	2,579
棚卸資産	303	338
暗号資産	1,236	1,175
その他	666	741
貸倒引当金	△4	△7
流动資産合計	11,160	10,352
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	267	259
その他（純額）	78	79
有形固定資産合計	346	339
無形固定資産		
のれん	1,300	1,254
顧客関連資産	248	239
マーケティング関連資産	21	—
その他	20	15
無形固定資産合計	1,591	1,509
投資その他の資産		
投資有価証券	1,726	1,787
敷金及び保証金	377	369
その他	12	18
貸倒引当金	△5	△5
投資その他の資産合計	2,111	2,169
固定資産合計	4,048	4,018
資産合計	15,209	14,370

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年7月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	321	285
1年内返済予定の長期借入金	11	11
未払金	2,174	2,197
未払法人税等	567	43
賞与引当金	—	17
販売促進引当金	983	886
株式給付引当金	26	—
役員株式給付引当金	7	—
株主優待引当金	82	—
その他	622	486
流動負債合計	4,797	3,927
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	750	750
長期借入金	23	20
資産除去債務	318	319
その他	150	199
固定負債合計	1,242	1,289
負債合計	6,039	5,216
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,713	1,713
資本剰余金	1,687	1,687
利益剰余金	5,775	5,640
自己株式	△368	△334
株主資本合計	8,807	8,706
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	345	394
繰延ヘッジ損益	△143	△162
為替換算調整勘定	11	14
その他の包括利益累計額合計	214	246
新株予約権	35	66
非支配株主持分	113	134
純資産合計	9,169	9,153
負債純資産合計	15,209	14,370

(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)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年8月1日 至 2024年10月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年8月1日 至 2025年10月31日)
売上高	5,677	5,529
売上原価	853	845
売上総利益	4,824	4,683
販売費及び一般管理費	4,599	4,412
営業利益	224	270
営業外収益		
受取利息及び配当金	0	3
為替差益	9	29
受取手数料	5	3
投資事業組合運用益	4	—
その他	2	6
営業外収益合計	21	42
営業外費用		
支払利息	0	1
債権売却損	6	1
投資事業組合運用損	—	2
暗号資産評価損	9	71
その他	0	1
営業外費用合計	16	78
経常利益	229	234
特別利益		
関係会社株式売却益	—	153
特別利益合計	—	153
税金等調整前四半期純利益	229	387
法人税等	100	71
四半期純利益	129	316
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	21
親会社株主に帰属する四半期純利益	129	295

(四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年8月1日 至 2024年10月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年8月1日 至 2025年10月31日)
四半期純利益	129	316
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△22	48
繰延ヘッジ損益	36	△19
為替換算調整勘定	△8	3
その他の包括利益合計	6	32
四半期包括利益	135	349
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	135	328
非支配株主に係る四半期包括利益	—	21

(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)

前第1四半期連結累計期間（自 2024年8月1日 至 2024年10月31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：百万円)

	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
	メディア・ソリューション	D2C	エンターテイメント	計		
売上高						
外部顧客への売上高	4,167	560	950	5,677	—	5,677
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	4,167	560	950	5,677	—	5,677
セグメント利益	327	46	53	427	△202	224

(注) 1. セグメント利益の調整額△202百万円は、報告セグメントに帰属しない全社費用であります。

2. セグメント利益は、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. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

当第1四半期連結累計期間（自 2025年8月1日 至 2025年10月31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：百万円)

	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
	メディア・ソリューション	D2C	エンターテインメント	計		
売上高						
外部顧客への売上高	3,931	708	888	5,529	—	5,529
セグメント間の内部売上高又は振替高	0	—	—	0	△0	—
計	3,931	708	888	5,529	△0	5,529
セグメント利益	441	51	36	530	△259	270

(注) 1. セグメント利益の調整額△259百万円は、報告セグメントに帰属しない全社費用であります。

2. セグメント利益は、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。

3. 前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、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た後の金額により開示しております。

2. 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

該当事項はありません。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

前第2四半期連結会計期間より、当社グループの事業の管理区分の見直しに伴い、報告セグメントを従来の「デジタルマーケティング事業」、「エンターテインメント事業」の2区分から「メディア・ソリューション」、「D2C」及び「エンターテインメント」の3区分に変更しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分により作成したものを記載しております。

(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 2024年8月1日 至 2024年10月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年8月1日 至 2025年10月31日)
減価償却費	31 百万円	50 百万円
のれんの償却額	51 " "	46 "

(注) 前第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、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た後の金額により開示しております。

(企業結合等関係の注記)

(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)

2024年6月3日に行われた株式会社microCMSとの企業結合について、2024年7月期末以降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1四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の見直しを反映しております。

この結果、前第1四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書は、のれん償却額が5百万円、法人税等調整額が3百万円減少し、顧客関連資産償却費が8百万円増加しております。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3百万円減少しております。

(関係会社株式の譲渡)

当社は、2025年5月15日に当社の連結子会社である株式会社エイチームフィナジー（以下「エイチームフィナジー」という。）の発行済株式全てをSasuke Financial Lab株式会社に譲渡（以下、「本株式譲渡」という。）することを取締役会で決議し、同日付で株式譲渡契約を締結いたしました。

これに基づき、2025年8月1日に株式譲渡を実施いたしました。

1. 株式譲渡の概要

(1) 譲渡した相手会社の名称

Sasuke Financial Lab株式会社

(2) 当該連結子会社の名称及び事業内容

名称：株式会社エイチームフィナジー

事業内容：お金に関する悩みを解決する比較サイト、情報サイト等様々なウェブサービスを企画・開発・運営する事業及び保険代理店事業

(3) 株式譲渡の理由

エイチームフィナジーの主要事業である「ナビナビ保険」は、2020年にサービスを開始して以降、順調に売上高を拡大しておりましたが、集客競争の激化により徐々に集客コストが高騰したことに加え、強みであるWEBマーケティング集客を軸とした当初の戦略では、今後の大幅な売上高及び利益の創出に限界があることが明らかとなりました。さらなる成長を実現するには戦略の見直しに加え、大規模な広告宣伝費投下や人員増強等の追加投資が必要であり、本事業の事業価値最大化及び当社グループの成長戦略に照らした経営資源の配分の観点から、本事業の今後のあり方について、幅広く検討すべき状況でした。

Sasuke Financial Lab株式会社は、2016年の創業以来、デジタル技術を活用し保険を通じてお客様の安心を実現するため、「コのほけん！」を代表とする様々な保険サービスを提供しております。そのため、エイチームフィナジーの全株式をSasuke Financial Lab株式会社に譲渡することがグループ全体での事業ポートフォリオの適正化及びエイチームフィナジーが運営する「ナビナビ保険」等の事業価値最大化につながると考えたため、本株式譲渡を実施いたしました。

(4) 株式譲渡日

2025年8月1日

(5) 法的形式を含むその他取引の概要に関する事項

受取対価を現金とする株式譲渡

2. 実施した会計処理の概要

(1) 譲渡損益の金額

関係会社株式売却益 153百万円

(2) 譲渡した子会社に係る資産及び負債の適正な帳簿価額並びにその内訳

流動資産	90 百万円
固定資産	0
資産合計	90
流動負債	61
負債合計	61

(3) 会計処理

当該譲渡株式の連結上の帳簿価額と売却価額との差額を「関係会社株式売却益」として特別利益に計上しております。

3. 株式譲渡した事業が含まれていた報告セグメントの名称

メディア・ソリューション

4. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に計上されている株式譲渡した子会社に係る損益の概算額

株式譲渡日が当連結会計年度の期首となるため、当連結会計年度の連結損益計算書には株式譲渡した子会社に係る損益は含まれておりません。

(重要な後発事象の注記)

(取得による企業結合)

当社は、2025年9月30日に株式会社シグニティ（以下「シグニティ社」という。）の全株式を取得し、子会社化することについて取締役会で決議し、同日付で株式譲渡契約を締結いたしました。

これに基づき、2025年11月20日に全株式を取得いたしました。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称：株式会社シグニティ

事業の内容：プッシュ通知サービス「PUSH ONE」・広告配信プラットフォーム「スマホロック画面広告」の運営

(2) 企業結合を行った主な理由

シグニティ社は、「人とデジタルの力で社会を元気にする」を理念に掲げ、効果的なマーケティングを実現するアプリ不要のプッシュ通知サービス「PUSH ONE」をはじめ、スマホロック画面で商品をプロモーションできる「スマホロック画面広告」を運営しております。スマートフォンの普及に伴うマスコミ媒体のデジタルシフトという産業の構造変換に対して、シグニティ社の「PUSH ONE」を活用して効果的に会員獲得ができるという成功事例を生み出しました。そのため、マスコミ・出版業界に多くの顧客を抱え、Webメディア事業における会員数増加に貢献しております。2018年のサービス開始以来蓄積されたユーザーデータ数によるスイッチングコストに加え、プッシュ通知を用いたWeb広告の配信に関するプログラムについて日本及び米国の特許権を取得しており、ビジネス上の優位性を有しております。当社グループのリソース及びデジタル集客ノウハウを提供することで、シグニティ社のビジネスはさらなる収益拡大が見込めます。また、「PUSH ONE」は、デジタルマーケティング支援における新規顧客拡大のための商材、既存顧客向けのクロスセル商材としても有用であると判断したため、本株式を取得いたしました。

(3) 企業結合日

2025年11月20日（株式取得日）

2025年11月30日（みなし取得日）

(4) 企業結合の法的形式

株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更ありません。

(6) 取得する議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得することによるものです。

2. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	1,050百万円
取得原価		1,050百万円

3. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザリーに対する報酬・手数料等 52百万円

4. 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

5. 企業結合日に受け入れる資産及び引き受ける負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。

(多額な資金の借入)

当社は、2025年11月4日に資金の借入を行うことを取締役会で決議し、以下のとおり借入を実行いたしました。

- | | |
|-----------|-------------------|
| (1) 資金使途 | 株式会社シグニティの株式取得に充当 |
| (2) 借入先 | 株式会社三井住友銀行 |
| (3) 借入金額 | 1,000百万円 |
| (4) 借入金利 | 基準金利+スプレッド |
| (5) 借入実行日 | 2025年11月20日 |
| (6) 借入期間 | 10年 |
| (7) 担保保証 | 無担保、無保証 |