

2026年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年2月13日

上場会社名 セガサミーホールディングス株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6460 URL <https://www.segasammy.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長グループCEO (氏名) 里見 治紀
 問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員財務経理本部長 (氏名) 大脇 洋一 (TEL) 03-6864-2400
 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 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2026年3月期第3四半期の連結業績 (2025年4月1日～2025年12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		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
2026年3月期第3四半期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期第3四半期	335,232	4.0	19,844	△54.6	23,838	△51.8	△16,894	—
	322,316	△8.1	43,706	△20.8	49,410	△13.9	41,756	17.3

(注) 包括利益 2026年3月期第3四半期 2,143百万円(△95.2%) 2025年3月期第3四半期 44,568百万円(−10.2%)

(参考) 調整後EBITDA 2026年3月期第3四半期3,482百万円(△93.6%) 2025年3月期第3四半期54,518百万円(△0.6%)

	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
2026年3月期第3四半期	円 銭	円 銭
2025年3月期第3四半期	79.98	—
	194.14	193.39

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2026年3月期第3四半期	百万円	百万円	%
2025年3月期	640,474	360,618	56.2
	644,777	381,604	59.1

(参考) 自己資本 2026年3月期第3四半期 360,255百万円 2025年3月期 381,165百万円

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3月期	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2026年3月期	—	25.00	—	27.00	52.00
2026年3月期(予想)	—	27.00	—	28.00	55.00

(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3月期の連結業績予想 (2025年4月1日～2026年3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	
通期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	
	490,000	14.2	40,000	△16.9	43,500	△18.1	△13,000	—		△61.87

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 37社 (社名) StakeLogic B.V. 他12社、
GAN Limited 他23社 、除外 一社 (社名) 一

(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）	2026年3月期3Q	221,229,476株	2025年3月期	241,229,476株
② 期末自己株式数	2026年3月期3Q	10,952,377株	2025年3月期	27,418,879株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年3月期3Q	211,218,169株	2025年3月期3Q	215,082,100株

(注)当社は、役員報酬BIP信託及び株式付与ESOP信託を導入しており、当該信託が保有する当社株式を期末自己株式数及び期中平均株式数の算定上控除する自己株式数に含めております。

※ 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：無
監査法人によるレビュー

※ 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「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。

・当社は、2026年2月13日に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算プレゼンテーション資料については事前にTDnet及び当社ホームページに掲載するほか、決算説明会の模様及び説明内容（映像並びに音声）については、当社ホームページに掲載する予定です。

○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	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) 四半期連結損益及び包括利益計算書	9
第3四半期連結累計期間	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	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)	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

(1) 経営成績に関する説明

■全体ハイライト

2026年3月期第3四半期連結累計期間は、売上高335,232百万円、営業利益19,844百万円、調整後EBITDA3,482百万円となりました。また、エンタテインメントコンテンツ事業において、Rovio Entertainment Ltd（以下、「Rovio」）について、のれん及びその他の無形資産の減損損失として31,380百万円を特別損失に計上したことから、親会社株主に帰属する四半期純損失は16,894百万円となりました。

今後の見通しにつきましては、2026年2月13日公表の「特別損失（減損損失）の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

■事業別ハイライト

エンタテインメントコンテンツ事業

当第3四半期連結累計期間においては、コンシューマ分野で『Football Manager 26』（フルゲーム、2025年11月5日発売）や『ソニックランブル』（F2P、2025年11月5日サービス開始）等の新作タイトルを複数投入いたしました。また、トランスメディア戦略に伴うライセンス収入は前年同期比で成長しております。

映像分野においては、配信プラットフォーマー等に対するアニメーション作品の販売に関する収入及びソニック映画1、2の配分収入を計上いたしました。

今後につきましては、コンシューマ分野において、フルゲーム新作『龍が如く 極3 / 龍が如く3外伝 Dark Ties』（2026年2月12日発売）を発売したほか、F2P新作『プロサッカーカラーブをつくろう！2026』（2026年1月22日サービス開始）を投入し、順調な滑り出しとなっております。Rovioについては、主力IPである「アングリーバード」関連事業に集中するほか、各アプリにおいてアプリ外決済比率の上昇に向けた施策等を実施してまいります。また、コンシューマ分野全体においても販売力の強化や、タイトル編成の見直し等に取り組んでまいります。

映像分野では、引き続きアニメーション作品の国内外への販売等による収益を見込んでおります。

AM&TOY分野においては、引き続きプライズカテゴリや定番製品を中心に販売してまいります。

その他詳細につきましては、2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーション

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

遊技機事業

当第3四半期連結累計期間においては、パチスロでは『スマスロ 化物語』、パチンコでは『e 北斗の拳11 暴凶星』等を販売いたしました。

今後につきましては、第4四半期にて『スマスロ 北斗の拳 転生の章2』（2026年1月導入）、『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』（2026年3月導入）等を中心に販売を進めてまいります。また、今期より普及を進めているパチスロの新筐体について、『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』よりリール部分の販売を開始し、ホールのコスト負担の軽減を含め、遊技機業界の活性化に努めてまいります。

その他詳細につきましては、2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーション

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

ゲーミング事業

当第3四半期連結累計期間においては、既存ビジネス領域であるゲーミング機器販売、『パラダイスシティ』は好調に推移したものの、期中に買収が成立したGAN Limited（以下、「GAN」）及びStakelogic B.V.（以下、「Stakelogic」）の業績を取り込んだことにより、損失を計上いたしました。ゲーミング機器販売については、北米市場で『Railroad RICHES™』や『Super Burst™』シリーズが引き続き高稼働を記録しているほか、新規タイトルとして『Railroad RICHES Link™』シリーズの導入を開始し、順調な立ち上がりを見せております。

韓国の『パラダイスシティ』については、カジノにおいて引き続き日本人VIP客のドロップ額（チップ購入額）が高い水準を維持し、2025年1月～9月の売上高及び各段階利益は開業以来過去最高を記録する等、好調に推移したことから持分法取込において利益貢献いたしました。

※ GAN、Stakelogic及びPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. は12月決算のため3ヶ月遅れで計上

今後につきましては、ゲーミング機器販売においては、北米市場を中心に好調な既存タイトルや新規シリーズタイトルの販売強化を行うとともに、ゲーミング事業で掲げる「オムニチャネル戦略」の実現に向けて、取り組みを進めてまいります。

その他詳細につきましては、2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

2026年3月期第3四半期決算プレゼンテーション

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

【2026年3月期第3四半期連結累計期間】

	前年同期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
売上高	百万円 322,316	百万円 335,232	百万円 12,916	% 4.0
営業利益	43,706	19,844	△23,862	△54.6
経常利益	49,410	23,838	△25,571	△51.8
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(△)	41,756	△16,894	△58,650	—
調整後EBITDA(注)	54,518	3,482	△51,035	△93.6
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失(△)	円 194.14	円 △79.98	円 △274.12	% —

(注) 調整後EBITDA：経常利益+支払利息+減価償却費±調整項目※

※調整項目	・+事業上の特別利益
	・△事業上の特別損失(減損損失、タイトル評価減等)
	・△非支配株主に帰属する四半期純利益
	・+M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

《エンタテインメントコンテンツ事業》

	前年同期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
外部売上高	百万円 238,624	百万円 242,296	百万円 3,672	% 1.5
セグメント間売上高	425	444	—	—
売上高合計	239,050	242,741	3,691	1.5
経常利益	37,564	24,676	△12,887	△34.3
調整後EBITDA	40,505	2,039	△38,466	△95.0

《遊技機事業》

	前年同期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
外部売上高	百万円 76,430	百万円 73,385	百万円 △3,045	% △4.0
セグメント間売上高	91	76	—	—
売上高合計	76,522	73,462	△3,060	△4.0
経常利益	19,756	10,659	△9,097	△46.0
調整後EBITDA	22,279	11,278	△11,000	△49.4

《ゲーミング事業》

	前年同期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
外部売上高	百万円 3,101	百万円 16,795	百万円 13,694	% 441.6
セグメント間売上高	17	0	—	—
売上高合計	3,118	16,795	13,676	438.5
経常利益又は経常損失(△)	954	△247	△1,202	—
調整後EBITDA	44	143	99	226.7

(2) 財政状態に関する説明

(資産及び負債)

当第3四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ4,302百万円減少し、640,474百万円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ5,583百万円減少いたしました。これは、営業債権や棚卸資産が増加した一方で、現金及び預金が減少したこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べ1,280百万円増加いたしました。これは、Rovioののれん及び商標権等を減損したほか、製作出資の回収により出資金が減少した一方で、Stakelogic及びGANを連結の範囲に含めたことにより、のれんが増加したこと等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ16,683百万円増加し、279,856百万円となりました。これは、賞与引当金や長期借入金が減少した一方で、契約負債や仕入債務が増加したほか、Stakelogic及びGANの負債を取り込んだ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における純資産は、前連結会計年度末に比べ20,986百万円減少し、360,618百万円となりました。これは、為替換算調整勘定が増加した一方で、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上したほか、自己株式の取得や配当金の支払により株主資本が減少したこと等によるものであります。

(財務比率)

当第3四半期連結会計期間末における流動比率は、前連結会計年度末に比べ62.1ポイント低下し、350.7%となりました。また、当第3四半期連結会計期間末における自己資本比率は、前連結会計年度末に比べ2.9ポイント低下し、56.2%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年5月12日に公表した通期連結業績予想を修正いたしました。詳細については、2026年2月13日公表の「特別損失（減損損失）の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	200, 360	142, 980
受取手形、売掛金及び契約資産	52, 653	69, 381
有価証券	—	454
商品及び製品	10, 958	23, 597
仕掛品	59, 565	75, 409
原材料及び貯蔵品	23, 155	24, 253
その他	42, 353	47, 440
貸倒引当金	△303	△356
流動資産合計	388, 744	383, 160
固定資産		
有形固定資産		
土地	13, 691	13, 716
その他（純額）	35, 240	39, 150
有形固定資産合計	48, 931	52, 866
無形固定資産		
のれん	30, 119	36, 701
商標権	44, 871	45, 068
その他	16, 251	17, 917
無形固定資産合計	91, 241	99, 687
投資その他の資産		
投資有価証券	51, 185	52, 334
その他	64, 776	52, 520
貸倒引当金	△102	△95
投資その他の資産合計	115, 859	104, 759
固定資産合計	256, 033	257, 313
資産合計	644, 777	640, 474

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,560	26,660
短期借入金	7,500	7,409
未払法人税等	3,822	5,682
引当金	13,135	6,931
その他	46,161	62,570
流動負債合計	94,179	109,254
固定負債		
社債	10,000	10,000
長期借入金	132,000	128,250
引当金	2,149	4,355
退職給付に係る負債	4,616	5,533
資産除去債務	2,329	2,534
その他	17,897	19,927
固定負債合計	168,993	170,602
負債合計	263,173	279,856
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	69,740	29,866
利益剰余金	314,947	286,469
自己株式	△54,866	△26,459
株主資本合計	359,774	319,829
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,441	3,338
繰延ヘッジ損益	641	1,260
土地再評価差額金	△1,109	△1,109
為替換算調整勘定	16,868	35,546
退職給付に係る調整累計額	1,548	1,389
その他の包括利益累計額合計	21,391	40,425
新株予約権	414	333
非支配株主持分	24	29
純資産合計	381,604	360,618
負債純資産合計	644,777	640,474

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
売上高	322,316	335,232
売上原価	173,508	190,399
売上総利益	148,807	144,833
販売費及び一般管理費	105,101	124,989
営業利益	43,706	19,844
営業外収益		
受取利息	2,564	2,329
受取配当金	156	157
持分法による投資利益	2,054	3,291
投資事業組合運用益	788	305
為替差益	1,267	11
その他	1,240	989
営業外収益合計	8,071	7,085
営業外費用		
支払利息	1,319	1,966
支払手数料	109	109
投資事業組合運用損	686	619
その他	252	395
営業外費用合計	2,368	3,090
経常利益	49,410	23,838
特別利益		
固定資産売却益	19	7
投資有価証券売却益	227	840
関係会社株式売却益	8,499	—
その他	435	2
特別利益合計	9,181	850
特別損失		
固定資産売却損	0	0
減損損失	1,021	34,096
事業再編損	6,145	1,616
その他	322	523
特別損失合計	7,490	36,237
税金等調整前四半期純利益	51,101	△11,548
又は税金等調整前四半期純損失（△）		
法人税、住民税及び事業税	10,674	7,422
法人税等調整額	△1,334	△2,080
法人税等合計	9,339	5,342
四半期純利益又は四半期純損失（△）	41,761	△16,891
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	41,756	△16,894
又は親会社株主に帰属する四半期純損失（△）		
非支配株主に帰属する四半期純利益	5	2

	(単位：百万円)	
	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△13	△102
繰延ヘッジ損益	419	619
為替換算調整勘定	3,090	19,052
退職給付に係る調整額	△636	△161
持分法適用会社に対する持分相当額	△53	△373
その他の包括利益合計	2,806	19,034
四半期包括利益	44,568	2,143
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	44,563	2,140
非支配株主に係る四半期包括利益	5	2

(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)

当社は、2025年5月12日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づき自己株式の消却を決議し、2025年5月23日付で自己株式20,000,000株を消却いたしました。これにより、当第3四半期連結累計期間において、資本剰余金及び自己株式がそれぞれ39,738百万円減少しております。

さらに、同日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき自己株式の取得を決議し、これに基づき、東京証券取引所における市場買付により、当第3四半期連結累計期間において、普通株式3,818,600株を11,999百万円で取得いたしました。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

当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する方法を採用しております。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する方法によっております。

(セグメント情報等)

I 前第3四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年12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			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメン トコンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	238,624	76,430	3,101	318,156	4,159	322,316
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	425	91	17	535	△535	—
計	239,050	76,522	3,118	318,691	3,624	322,316
セグメント利益又は損失(△)	37,564	19,756	954	58,275	△8,865	49,410

(注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額4,159百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。

2 セグメント利益又は損失の調整額△8,865百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△758百万円、セグメント間取引消去1百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△8,107百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

3 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2025年4月1日 至 2025年12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			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメン トコンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	242,296	73,385	16,795	332,478	2,754	335,232
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	444	76	0	521	△521	—
計	242,741	73,462	16,795	332,999	2,233	335,232
セグメント利益又は損失(△)	24,676	10,659	△247	35,087	△11,249	23,838

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額2,754百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。
 2 セグメント利益又は損失の調整額△11,249百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△690百万円、セ
 グメント間取引消去73百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△10,631百万円が含まれてお
 ります。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。
 3 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常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

(固定資産に係る重要な減損損失)

エンタテインメントコンテンツ事業セグメントにおいて、当第3四半期連結会計期間に、当グループの連結子
 会社であるRovioののれん及びその他の無形資産の減損損失を計上しております。当該減損損失の計上額は、当第
 3四半期連結累計期間において、31,380百万円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

ゲーミング事業セグメントにおいて、Stakelogicの株式取得に伴い、第1四半期連結会計期間より、同社及び
 その子会社12社を連結の範囲に含めております。

この結果、ゲーミング事業セグメントにおいて、のれんが17,998百万円発生し、当第3四半期連結累計期間の
 償却額は1,027百万円であります。なお、取得原価の配分が完了していないため、当第3四半期連結会計期間末に
 おいて入手可能な合理的な情報に基づき、暫定的な会計処理を行っております。

ゲーミング事業セグメントにおいて、GANの株式取得に伴い、第1四半期連結会計期間より、同社及びその子会
 社23社を連結の範囲に含めております。

この結果、ゲーミング事業セグメントにおいて、のれんが17,498百万円発生し、当第3四半期連結累計期間の
 償却額は900百万円であります。なお、取得原価の配分が完了していないため、当第3四半期連結会計期間末にお
 いて入手可能な合理的な情報に基づき、暫定的な会計処理を行っております。

エンタテインメントコンテンツ事業セグメントにおいて、当第3四半期連結会計期間に、当グループの連結子
 会社であるRovioののれんの減損損失を計上したため、のれんの金額が減少しております。当該事象によるのれん
 の減少額は、当第3四半期連結累計期間において、28,707百万円であります。

なお、上記（固定資産に係る重要な減損損失）に、当該のれんの減損損失も含めて記載しております。

(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 2024年4月1日 至 2024年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年12月31日)
減価償却費	9,789百万円	11,429百万円
のれんの償却額	2,281	4,252

(重要な後発事象)

(自己株式の取得について)

当社は、2026年2月13日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式の取得に係る事項について決議いたしました。

1 自己株式の取得理由

当グループは、資本効率重視の経営による企業価値の最大化を目指しており、その一環としてキャピタルアロケーション方針を策定し、成長投資及び株主還元等への資本配分を行っております。この方針に沿って、当グループの成長事業と位置付けているコンシューマ分野においてはゲーム開発をはじめとしたオーガニック投資に加えて、RovioのM&Aを通じた事業拡大を進めてまいりました。また、第三の事業の柱としての確立を目指すゲーミング事業においてもGAN及びStakelogicのM&A等を通じた事業基盤の強化を進めてまいりました。

しかしながら、2026年2月13日公表の「特別損失（減損損失）の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ」のとおり、2026年3月期第3四半期決算において、Rovioののれん及び他の無形資産の減損損失を計上したほか、Stakelogicにおいても買収当初の見込みより収益性が低下しております。この状況に鑑み、当グループはキャピタルアロケーション方針を見直し、当面の間、大型M&Aの実施を凍結することを決定いたしました。これに伴い、大型M&Aに向けて確保していた資金の再配分を行い、その結果として、200億円の自己株式取得を実施することといたしました。なお、これにより取得した自己株式は取得完了後に消却する予定であり、詳細については取得完了後に取締役会において決議する予定です。

2 自己株式の取得の内容

- | | |
|----------------|--|
| (1) 取得対象株式の種類 | 当社普通株式 |
| (2) 取得し得る株式の総数 | 12,000,000株（上限）
(発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合5.71%) |
| (3) 株式の取得価額の総額 | 200億円（上限） |
| (4) 取得期間 | 2026年2月16日から2026年7月31日まで |
| (5) 取得方法 | 東京証券取引所における市場買付 |