



2026年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年2月10日

上場会社名 株式会社ハピネット 上場取引所 東
コード番号 7552 URL <https://www.happinet.co.jp/>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 水谷 敏之
問合せ先責任者 (役職名) 取締役最高財務責任者 (氏名) 石丸 裕之 (TEL) 03-3847-0410
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 : 無

(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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年3月期第3四半期	339,500	19.9	13,368	36.7	13,530	34.3	9,627	74.6
2025年3月期第3四半期	283,180	4.0	9,777	26.7	10,074	26.6	5,514	△7.2

(注) 包括利益 2026年3月期第3四半期 9,548百万円(-48.4%) 2025年3月期第3四半期 6,433百万円(△2.7%)

	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3月期第3四半期	219.52	216.05
2025年3月期第3四半期	124.87	122.91

(注) 2026年1月1日付で普通株式1株につき、2株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、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3月期第3四半期	159,496	60,447	37.6
2025年3月期	121,452	55,672	45.5

(参考) 自己資本 2026年3月期第3四半期 60,045百万円 2025年3月期 55,269百万円

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 25.00	円 銭 —	円 銭 105.00	円 銭 130.00
2026年3月期	—	25.00	—		
2026年3月期(予想)				80.00	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

2026年1月1日付で普通株式1株につき、2株の割合で株式分割を行っております。そのため、2026年3月期(予想)の1株当たり期末配当金は、当該株式分割の影響を考慮した金額を記載しております。2026年3月期(予想)の1株当たり年間配当金合計は、株式分割の実施により、中間配当金と期末配当金との単純合算ができないため記載しておりません。なお、株式分割を考慮しない場合の2026年3月期(予想)の1株当たり期末配当金は160円、年間配当金合計は185円となります。

配当予想の修正については、本日(2026年2月10日)公表しました「業績予想の修正及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

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）

	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		(%表示は、対前期増減率)
	百万円	%	百万円	%	百万円	%		百万円	%	
通期	430,000	18.0	15,000	28.4	15,000	25.4	10,000	47.8	226.78	

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

2026年1月1日付で普通株式1株につき、2株の割合で株式分割を行っております。2026年3月期の連結業績予想における通期の1株当たり当期純利益については、当該株式分割の影響を考慮しています。なお、当該株式分割を考慮しない場合の1株当たり当期純利益は453円57銭となります。

業績予想の修正については、本日(2026年2月10日)公表しました「業績予想の修正及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 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、除外 1社 (社名) 株式会社ハピネットファントム・スタジオ

(注) 当社の完全子会社であった株式会社ハピネットファントム・スタジオは、2025年4月1日付で同じく当社の完全子会社である株式会社ハピネット・メディアマーケティングを存続会社とする吸収合併により消滅したため、第1四半期連結会計期間より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3月期3Q	48,100,000株	2025年3月期	48,100,000株
② 期末自己株式数	2026年3月期3Q	4,790,366株	2025年3月期	4,208,724株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2026年3月期3Q	43,856,428株	2025年3月期3Q	44,161,674株

(注) 1 期末自己株式数及び期中平均株式数(四半期累計)の算定上控除する自己株式数には、「株式給付信託(J-ESOP)」及び「株式給付信託(BBT)」に係る信託財産として、株式会社日本カストディ銀行(信託E口)が保有している当社株式を含めております。

2 2026年1月1日付で普通株式1株につき、2株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、発行済株式数（普通株式）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

(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。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3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。

(決算補足説明資料の入手方法について)

決算補足説明資料は、2026年2月10日に当社ウェブサイトに掲載しております。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況	2
(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(セグメント情報等の注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	8
(重要な後発事象の注記)	9

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況

当第3四半期連結累計期間における当社グループの関連業界におきましては、大人需要を取り込んだ市場が好調に推移している一方で、物価の上昇や、少子化、消費者ニーズの多様化、エンタテインメントのデジタル化が進むなど、依然として先行きが不透明な状況で推移しております。

このような状況の中、当社グループの経営成績につきましては、ビデオゲーム事業がヒット商品により大きく伸長したことや、玩具事業、アミューズメント事業が引き続き好調に推移したことにより、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は3,395億円(前年同期比19.9%増)、営業利益は133億6千8百万円(同36.7%増)、経常利益は135億3千万円(同34.3%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は96億2千7百万円(同74.6%増)となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

① 玩具事業

玩具事業につきましては、玩具事業につきましては、BANDAI SPIRITSの「一番くじ」をはじめとしたくじ商品など、コンビニエンスストア向けの商品や、コレクターズフィギュアなど、ハイターゲット向けの商品が好調に推移したことに加え、バンダイの「Tamagotchi Paradise」などのヒット商品もあったことにより、売上高、利益面ともに前年同期を上回りました。

この結果、売上高は1,460億9千2百万円(前年同期比11.6%増)、セグメント利益は87億2千7百万円(同18.2%増)となりました。

② 映像音楽事業

映像音楽事業につきましては、映像パッケージ制作・流通事業の拡大や、当社がライセンス権を持つ映像パッケージ商品の貢献により、売上高は前年同期を上回りました。利益面につきましては、当社買付洋画作品の投資損失が発生したことにより、前年同期を大幅に下回りました。

この結果、売上高は487億5千4百万円(前年同期比1.8%増)、セグメント利益は5億3千7百万円(同50.9%減)となりました。

③ ビデオゲーム事業

ビデオゲーム事業につきましては、任天堂のゲームハード「Nintendo Switch 2」と関連アクセサリが好調に推移したことに加え、「Pokemon LEGENDS Z-A」や「カービィのエアライダー」などの関連ソフトの販売も伸長したことにより、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。

この結果、売上高は968億9千1百万円(前年同期比48.2%増)、セグメント利益は19億2千1百万円(同502.5%増)となりました。

④ アミューズメント事業

アミューズメント事業につきましては、カプセル玩具市場が引き続き好調に推移していることに加え、当社が運営するカプセルトイショップ「ガシャココ」や、当社がバンダイナムコアミューズメント社と共同運営を行うカプセルトイショップの店舗の増加も貢献し、売上高、利益面ともに前年同期を大幅に上回りました。なお、「ガシャココ」は2025年12月末日時点で153店舗を出店しております。

この結果、売上高は477億6千2百万円(前年同期比22.4%増)、セグメント利益は38億3千4百万円(同61.8%増)となりました。

(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況

当第3四半期連結会計期間末の資産につきましては、前連結会計年度末に比べ380億4千3百万円増加し、1,594億9千6百万円となりました。これは主に、受取手形及び売掛金の増加497億3千3百万円、電子記録債権の増加49億9千9百万円、棚卸資産の増加40億3千7百万円及び、現金及び預金の減少214億8千9百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ332億6千8百万円増加し、990億4千8百万円となりました。これは主に、支払手形及び買掛金の増加288億4千9百万円及び賞与引当金の増加11億1千7百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ47億7千5百万円増加し、604億4千7百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益計上による利益剰余金の増加96億2千7百万円、剰余金の配当による利益剰余金の減少29億2千4百万円及び、自己株式の取得等による減少18億4千9百万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

通期の連結業績予想につきましては、ビデオゲーム事業がヒット商品により大きく伸長したことや、玩具事業、アミューズメント事業が引き続き好調に推移していることにより、2025年11月13日に「2026年3月期 第2四半期（中間期）決算短信【日本基準】（連結）」で公表いたしました連結業績予想を上回る見通しであります。

詳細につきましては、本日（2026年2月10日）公表いたしました「業績予想の修正及び配当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

	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)	(単位：百万円)
資産の部			
流動資産			
現金及び預金	41,005	19,515	
受取手形及び売掛金	38,016	87,750	
電子記録債権	2,821	7,820	
棚卸資産	8,160	12,198	
その他	6,939	7,829	
貸倒引当金	△4	△234	
流動資産合計	<u>96,938</u>	<u>134,880</u>	
固定資産			
有形固定資産	5,629	5,322	
無形固定資産			
のれん	2,044	1,606	
その他	1,867	1,670	
無形固定資産合計	<u>3,911</u>	<u>3,276</u>	
投資その他の資産			
投資有価証券	9,136	8,934	
その他	5,839	7,084	
貸倒引当金	△3	△3	
投資その他の資産合計	<u>14,972</u>	<u>16,016</u>	
固定資産合計	<u>24,514</u>	<u>24,616</u>	
資産合計	<u>121,452</u>	<u>159,496</u>	
負債の部			
流動負債			
支払手形及び買掛金	41,814	70,664	
未払法人税等	2,767	2,842	
賞与引当金	338	1,455	
その他	13,601	16,526	
流動負債合計	<u>58,522</u>	<u>91,489</u>	
固定負債			
株式給付引当金	315	437	
役員株式給付引当金	343	739	
退職給付に係る負債	3,434	3,585	
その他	3,163	2,797	
固定負債合計	<u>7,257</u>	<u>7,559</u>	
負債合計	<u>65,780</u>	<u>99,048</u>	
純資産の部			
株主資本			
資本金	2,751	2,751	
資本剰余金	3,353	3,353	
利益剰余金	47,103	53,807	
自己株式	△2,996	△4,845	
株主資本合計	<u>50,212</u>	<u>55,066</u>	
その他の包括利益累計額			
その他有価証券評価差額金	5,066	4,976	
繰延ヘッジ損益	△8	3	
その他の包括利益累計額合計	<u>5,057</u>	<u>4,979</u>	
新株予約権	402	402	
純資産合計	<u>55,672</u>	<u>60,447</u>	
負債純資産合計	<u>121,452</u>	<u>159,496</u>	

(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：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	283,180	339,500
売上原価	248,072	298,263
売上総利益	35,108	41,236
販売費及び一般管理費	25,330	27,868
営業利益	9,777	13,368
営業外収益		
受取利息	6	44
受取配当金	149	170
その他	178	208
営業外収益合計	334	422
営業外費用		
支払利息	0	0
貸倒引当金繰入額	—	224
その他	37	34
営業外費用合計	37	259
経常利益	10,074	13,530
特別利益		
固定資産売却益	10	2
投資有価証券売却益	—	13
関係会社清算益	95	—
特別利益合計	106	16
特別損失		
固定資産除却損	13	9
減損損失	1,351	—
投資有価証券評価損	81	—
関係会社株式評価損	—	14
関係会社清算損	—	4
特別損失合計	1,446	28
税金等調整前四半期純利益	8,734	13,518
法人税、住民税及び事業税	3,764	4,704
法人税等調整額	△544	△813
法人税等合計	3,220	3,891
四半期純利益	5,514	9,627
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,514	9,627

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：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)
四半期純利益	5,514	9,627
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	910	△90
繰延ヘッジ損益	8	11
その他の包括利益合計	918	△78
四半期包括利益	6,433	9,548
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	6,433	9,548
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

(セグメント情報等の注記)

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並びに収益の分解情報

(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
	玩具事業	映像音楽事業	ビデオゲーム 事業	アミューズ メント事業	計		
売上高							
顧客との契約から 生じる収益	130,881	47,913	65,371	39,014	283,180	—	283,180
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	130,881	47,913	65,371	39,014	283,180	—	283,180
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	130,881	47,913	65,371	39,014	283,180	—	283,180
セグメント利益	7,386	1,094	318	2,369	11,170	△1,392	9,777

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,392百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,392百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない本社の総務部門等管理部門に係る費用であります。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

ビデオゲーム事業において、ソフトウェアの減損損失を計上しております。

なお、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は1,351百万円であります。

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並びに収益の分解情報

(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
	玩具事業	映像音楽事業	ビデオゲーム 事業	アミューズ メント事業	計		
売上高							
顧客との契約から 生じる収益	146,092	48,754	96,891	47,762	339,500	—	339,500
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	146,092	48,754	96,891	47,762	339,500	—	339,500
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	146,092	48,754	96,891	47,762	339,500	—	339,500
セグメント利益	8,727	537	1,921	3,834	15,020	△1,652	13,368

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,652百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,652百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない本社の総務部門等管理部門に係る費用であります。

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。

(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11月13日開催の取締役会において、株式給付信託（BBT 及び J-ESOP）への追加拠出に関する事項について決議し、株式数306,000株、取得価額1,872百万円を取得いたしました。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において、自己株式が4,845百万円となっております。

(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	1,413百万円	1,001百万円
のれんの償却額	438	438

(重要な後発事象の注記)

(株式分割、株式分割に伴う定款の一部変更)

当社は、2025年11月13日開催の取締役会決議に基づき、2026年1月1日付で株式分割及び定款の一部変更を行っております。

1. 株式分割

(1) 株式分割の目的

投資単位当たりの金額を引き下げ、投資家の皆様がより投資しやすい環境を整えることにより、当社株式の流動性を高め、投資家層の拡大を図ることを目的としております。

(2) 株式分割の概要

①分割の方法

2025年12月31日（当日は株主名簿管理人の休業日につき、実質的には2025年12月30日）の最終の株主名簿に記載又は記録された株主様が所有する普通株式1株につき、2株の割合をもって分割いたしました。

②分割により増加した株式数

株式分割前の発行済株式総数	24,050,000株
今回の分割により増加した株式数	24,050,000株
株式分割後の発行済株式総数	48,100,000株
株式分割後の発行可能株式総数	128,000,000株

(3) 日程

基準日公告日	2025年11月28日
基準日	2025年12月31日
効力発生日	2026年1月1日

2. 株式分割に伴う定款の一部変更

(1) 定款変更の理由

今回の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2026年1月1日をもって当社定款第6条（発行可能株式総数）を変更いたしました。

(2) 定款変更の内容（変更箇所に下線を付しております。）

変更前定款	変更後定款
第6条 当会社の発行可能株式総数は、 <u>64,000,000株</u> とする。	第6条 当会社の発行可能株式総数は、 <u>128,000,000株</u> とする。

(3) 日程

取締役会決議日	2025年11月13日
効力発生日	2026年1月1日