



2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年2月10日

上場会社名 株式会社アカツキ 上場取引所 東
 コード番号 3932 URL <https://aktsk.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 香田 哲朗
 問合せ先責任者 (役職名) CFO (氏名) 米島 慶一 TEL 03-5422-7757
 四半期報告書提出予定日 2023年2月13日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2023年3月期第3四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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	%
2023年3月期第3四半期	18,132	△3.4	4,405	△11.0	3,957	△23.9	2,105	△44.4
2022年3月期第3四半期	18,775	△20.7	4,950	△46.8	5,200	△44.2	3,784	△35.0

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 2,226百万円 (△42.9%) 2022年3月期第3四半期 3,897百万円 (△32.8%)

	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
2023年3月期第3四半期	155.34	150.81
2022年3月期第3四半期	277.54	268.78

(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	%
2023年3月期第3四半期	53,414	39,530	73.9
2022年3月期	46,079	38,236	82.9

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 39,447百万円 2022年3月期 38,209百万円

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
2022年3月期	—	40.00	—	40.00	80.00
2023年3月期	—	40.00	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 2023年3月期の期末配当につきましては、現時点では業績予想が困難であることから未定としております。

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

当社グループは、ゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、コミック事業についても積極的に挑戦していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であります。そのため、今後につきましては、四半期毎の決算や事業の概況の適時な開示に努めることにより、通期の業績予想については開示しない方針とさせていただきます。

詳細につきましては、添付資料P3「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。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：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 : 有
- 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

(注) 詳細は、添付資料P7「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(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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）	2023年3月期3Q	14,143,600株	2022年3月期	14,098,100株
② 期末自己株式数	2023年3月期3Q	550,751株	2022年3月期	580,564株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期3Q	13,552,204株	2022年3月期3Q	13,635,962株

(注) 1. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2023年3月期3Q：50,077株、2022年3月期：80,005株）を、自己株式に含めて記載しております。

2. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2023年3月期3Q：64,530株、2022年3月期3Q：65,460株）を期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めて記載しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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)

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

当社の四半期決算補足説明資料は決算発表後速やかに当社ウェブサイト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	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
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(会計方針の変更)	7
(重要な後発事象)	7

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、ウィズコロナの下で、各種政策の効果もあって、景気が持ち直していくことが期待されております。ただし、世界的な金融引締め等が続く中、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスクとなっている他、物価上昇や供給面での制約に加え、金融資本市場の変動等の影響や中国における感染動向に十分注意する必要があります。

そのような状況の中、当社グループが属するゲーム業界を取り巻く環境につきましては、2022年の世界のビデオゲーム消費支出は前年比5.4%増の2,031億ドルと予測されておりますが、その中でも最も大きな割合を占めているモバイルゲームにつきましては前年比5.0%増の1,035億ドルの市場規模へ成長することが見込まれており（出典：Newzoo「Global Games Market Forecast」）、引続きグローバルで成長し続ける業界であると考えられております。

また、当第3四半期連結累計期間において当社グループが新規参入したコミック事業を取り巻く環境につきましては、国内の2021年コミック市場全体で前年比10.3%増の6,759億円と過去最高を更新しております。その中でも電子コミック市場は前年コロナ禍の自粛生活で拡大した新規ユーザーがそのまま定着している他、「縦スクロールコミック」の台頭でマンガを読んでもこなかった新たなユーザーを掘り起こしている結果、前年比20.3%の4,114億円と大きく成長しております。さらに、当社グループが提供を始めた縦読みフルカラーコミック「ウェブトゥーン」の世界市場は、2027年に約2兆円規模にまで成長すると予想されております（出典：QYR Research）。

このような環境の中、当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、責任と権限を一体化して事業を運営するベンチャーグループを目指し、ゲーム事業とコミック事業の分社化及びDawn Capital 1号投資事業有限責任組合の組成等を進めてまいりました。また、当社グループの主力事業であるゲーム事業に関する既存タイトルの堅実な運用の他、新規開発タイトルへの積極的な投資を進め、コミック事業では2022年6月に縦読みフルカラーコミックアプリ「HykeComic」を正式にリリースしております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高18,132百万円（前年同期比3.4%減）、営業利益4,405百万円（同11.0%減）、経常利益3,957百万円（同23.9%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益2,105百万円（同44.4%減）となっております。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

当社グループは、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを「ゲーム事業」、「コミック事業」の2つの報告セグメントと、「その他」の3区分のセグメントに変更しております。

なお、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、変更後の区分により作成することは実務上困難なため、前年同期比情報については開示を行っておりません。

(ゲーム事業)

当社グループのゲーム事業につきましては、新型コロナウイルス感染症の影響は見受けられず、より高いクオリティとユーザー体験にこだわり、タイトルを厳選して開発・運用していく方針の下、既存タイトルの堅実な運用と新規タイトルの開発に努めてまいりました。主力タイトルである株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの協業タイトル「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」につきましては、5年ぶりに新ストーリーを追加しユーザーの活性化を図った他、海外版の対応言語も拡大させ6言語に対応させるなど、長期目線での運用を継続しつつ、直近では劇場版との連動企画を複数に分けて開催してまいりました。また、株式会社スクウェア・エニックスとの協業タイトル「ロマンシング サガ リ・ユニバース」では、国内版3.5周年及び4周年イベントや佐賀県とのコラボイベントを開催するなど、コアファンを惹きつける長期目線での安定運営を継続してまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高17,854百万円、セグメント利益6,086百万円となっております。

(コミック事業)

当社グループのコミック事業につきましては、2021年より準備を進めていたサービスである縦読みフルカラーコミックアプリ「HykeComic」を2022年6月に正式リリースしております。当該アプリでの取扱い作品数の増加やオリジナルコンテンツへの積極的な投資に加えて広告施策も行うことで、ユーザー数が順調に増加し売上高が伸びました。また、一部の作品について外部プラットフォームにて販売を開始し、複数タイトルが上位にランクインするなど、オリジナル作品の反響に手応えを得ております。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高102百万円、セグメント損失768百万円となっております。

(その他)

当社グループのその他事業はIP事業等が含まれており、当第3四半期連結累計期間においては、売上高175百万円、セグメント損失471百万円となっております。

(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総資産につきましては、前連結会計年度末に比べて7,334百万円増加し53,414百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加7,464百万円及びその他流動資産の増加675百万円があった一方で、売掛金及び契約資産の減少915百万円があった影響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につきましては、前連結会計年度末に比べて6,041百万円増加し13,884百万円となりました。主な要因として、その他流動負債の増加860百万円、新規発行による社債(1年内償還予定を含む)の増加2,000百万円及び長期借入金(1年内返済予定を含む)の増加3,991百万円があった影響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は、前連結会計年度末に比べて1,293百万円増加し39,530百万円となりました。主な要因として、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上2,105百万円があった一方で、剰余金の配当1,089百万円があった影響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、ゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、コミック事業についても積極的に挑戦していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、2023年3月期の業績見通しにつきましては開示しない方針とさせていただきます。

なお、業績見通しが適正かつ合理的に算出できる状況になりましたら、適時に開示する方針でございます。

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 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	25,724	33,189
売掛金及び契約資産	5,371	4,456
その他	1,759	2,435
流動資産合計	32,856	40,081
固定資産		
有形固定資産	753	669
無形固定資産		
その他	78	4
無形固定資産合計	78	4
投資その他の資産		
投資有価証券	11,098	11,352
その他	1,316	1,306
貸倒引当金	△24	—
投資その他の資産合計	12,390	12,658
固定資産合計	13,223	13,332
資産合計	46,079	53,414
負債の部		
流動負債		
買掛金	985	653
1年内償還予定の社債	—	1,000
1年内返済予定の長期借入金	8	—
未払法人税等	757	696
賞与引当金	249	—
株式給付引当金	194	47
その他	1,371	2,232
流動負債合計	3,567	4,629
固定負債		
社債	2,000	3,000
長期借入金	2,200	6,200
その他	75	54
固定負債合計	4,275	9,254
負債合計	7,842	13,884
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,773	2,777
資本剰余金	2,772	2,776
利益剰余金	34,499	35,509
自己株式	△2,061	△1,962
株主資本合計	37,984	39,101
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	137	208
為替換算調整勘定	86	137
その他の包括利益累計額合計	224	345
新株予約権	27	66
非支配株主持分	—	15
純資産合計	38,236	39,530
負債純資産合計	46,079	53,414

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	18,775	18,132
売上原価	7,928	7,576
売上総利益	10,847	10,556
販売費及び一般管理費	5,897	6,150
営業利益	4,950	4,405
営業外収益		
受取利息	7	9
為替差益	—	33
暗号資産評価益	148	—
助成金収入	41	—
貸倒引当金戻入額	100	4
その他	13	18
営業外収益合計	310	65
営業外費用		
支払利息	12	32
出資金運用損	18	85
投資事業組合運用損	—	98
暗号資産評価損	—	271
社債発行費	—	25
為替差損	14	—
その他	14	0
営業外費用合計	60	513
経常利益	5,200	3,957
特別利益		
投資有価証券売却益	479	42
事業譲渡益	—	211
特別利益合計	479	254
特別損失		
固定資産除却損	60	—
投資有価証券評価損	210	868
事業譲渡損	—	1
減損損失	—	63
特別損失合計	270	932
税金等調整前四半期純利益	5,409	3,278
法人税等	1,624	1,173
四半期純利益	3,784	2,104
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△0
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,784	2,105

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益	3,784	2,104
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	86	71
為替換算調整勘定	26	50
その他の包括利益合計	113	121
四半期包括利益	3,897	2,226
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,897	2,226
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△0

(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。

(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)

税金費用については、当第3四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。

(会計方針の変更)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することとしております。

なお、時価算定会計基準適用指針の適用による四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(重要な後発事象)

(共通支配下の取引等)

当社は、2023年2月10日開催の取締役会において、当社の100%出資の連結子会社である株式会社アカツキライブエンターテインメントを吸収合併(以下、本合併)することを決議し、同日付で合併契約を締結いたしました。

① 本合併の目的

当社グループは「世界をエンターテインする。クリエイターと共振する。」をミッションに、ゲーム事業を軸にコミック事業にも挑戦し、デジタルコンテンツを武器にグローバルで戦える会社を中長期的に目指しております。今後、さらなる成長を加速させるため、責任と権限を一体化して事業を運営するベンチャーカンパニーグループを目指し、2022年4月よりゲーム事業とコミック事業の分社化及びDawn Capital 1号投資事業有限責任組合の組成等を進めてまいりました。

そこで、株式会社アカツキライブエンターテインメントはライブエクスペリエンス事業を展開しておりますが、中長期的な当社グループの業績拡大及び企業価値の増大を目指すにあたり、経営資源の選択と集中により経営の合理化を図ることを目的として本合併を行うことといたしました。

② 本合併の概要

a. 被結合企業の名称及びその事業の内容

被結合企業の名称 株式会社アカツキライブエンターテインメント
事業の内容 ライブエクスペリエンス事業

b. 企業結合日(効力発生日)

2023年4月1日(予定)

c. 企業結合の法的形式

当社を存続会社、株式会社アカツキライブエンターテインメントを消滅会社とする吸収合併

d. 結合後企業の名称

株式会社アカツキ

③ 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」、「事業分離等に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理する予定であります。