2026年３月期　第１四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2025年８月８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）取締役副社長CFO兼CSO　　（氏名）石倉　壱彦　　ＴＥＬ　03（5422）7757

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１四半期の連結業績（2025年４月１日～2025年６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	%
2026年３月期第１四半期	2,313	△44.0	△1,698	―	△1,907	―	△1,167	―
2025年３月期第１四半期	4,131	14.4	△775	―	△325	―	△271	―

（注）包括利益　2026年３月期第１四半期　△312百万円　（－%）　2025年３月期第１四半期　△159百万円　（－%）

	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
2026年３月期第１四半期	△80.94	―
2025年３月期第１四半期	△18.84	―

（注）潜在株式調整後１株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在するものの、１株当たり四半期純損失の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	%
2026年３月期第１四半期	50,976	40,411	78.7
2025年３月期	54,632	41,455	75.3

（参考）自己資本　2026年３月期第１四半期　40,105百万円　2025年３月期　41,111百万円

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
2025年３月期	―	40.00	―	55.00	95.00
2026年３月期	―				
2026年３月期（予想）		55.00	―	―	―

（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
２．2026年３月期の期末配当につきましては、現時点で業績予想が困難であることから未定としております。

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）

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、その他の事業についても投資を継続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連結範囲の重要な変更：有

新規　1社　（社名）株式会社ＣＲＡＹＯＮ、除外　－社　（社名）－

（注）詳細は、添付資料Ｐ．７「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（連結範囲の重要な変更）」をご覧ください。

（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１Ｑ	14,517,300株	2025年３月期	14,517,100株
②　期末自己株式数	2026年３月期１Ｑ	97,531株	2025年３月期	97,531株
③　期中平均株式数（四半期累計）	2026年３月期１Ｑ	14,419,615株	2025年３月期１Ｑ	14,419,359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（2026年３月期１Ｑ：32,156株、2025年３月期：32,156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（2026年３月期１Ｑ：32,156株、2025年３月期１Ｑ：32,156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。

※　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。

（決算補足説明資料の入手方法）

当社の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 …… 5
四半期連結包括利益計算書 …… 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
（連結範囲の重要な変更） …… 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
（四半期連結損益計算書に関する注記） …… 7
（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記） …… 7
（セグメント情報等の注記） …… 8

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１四半期連結累計期間における我が国経済は、雇用や所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復が続くことが期待されております。ただし、物価上昇の継続が消費者マインドの下振れ等を通じて個人消費に及ぼす影響や、米国の通商政策の影響など、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスク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、2024年の世界のゲーム市場の収益はマクロ経済が厳しい状況にもかかわらず、前年比で2.1%増加の1,877億ドルと予測されており、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3.0%増の926億ドルの市場規模へ成長することが見込まれております。また2027年までに世界のゲーム市場の収益は2,133億ドルに成長することが見込まれているため、引き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。（出典：Newzoo「Global Games Market Forecast」）

また、コミック事業を取り巻く環境につきましては、2024年の国内コミック市場全体で前年比1.5%増の7,043億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の伸長率は年々ゆるやかになっているものの、前年比6.0%増の5,122億円と成長しております。（出典：公益社団法人全国出版協会「出版指標」）さらに、当社グループが提供をしている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、2030年に54億ドル規模にまで成長すると予想されております。（出典：QYResearch）

当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、国内市場に閉じたプロジェクトへの事業投資を凍結し、グローバルポテンシャルを持つ大型プロジェクトへ集中投資することで、長期間の継続運営で大きなリターンを目指してまいりました。当社グループの主力事業であるゲーム事業では、既存タイトルの堅実な運用の他、3D×マルチデバイス×多言語を見据えた大型プロジェクトにリソースの大部分を集中させ、新規開発タイトルへの積極的な投資を進めてまいりました。また、コミック事業では、作品制作および他社プラットフォームでの販売強化を優先する方針のなか、有名クリエイターとの協業によるオリジナル作品の制作を進めてまいりました。さらに、2025年３月には株式会社NTTドコモが主体の海外向けマンガ配信サービス「MANGA MIRAI」を米国にてリリースしており、本サービスに係る開発及び運営業務を引続き受託しております。

この結果、当第１四半期連結累計期間の経営成績は、売上高2,313百万円（前年同期比44.0%減）、営業損失1,698百万円（前年同期は営業損失775百万円）、経常損失1,907百万円（前年同期は経常損失325百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失1,167百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失271百万円）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、前第１四半期連結累計期間において「その他」事業に含まれていた「IPソリューション」事業については、量的重要性が増したため、当第１四半期連結会計期間より報告セグメントとして記載する方法に変更しております。

なお、前第１四半期連結累計期間との比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

（ゲーム事業）

当社グループのゲーム事業につきましては、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、3D×マルチデバイス×多言語を見据えた大型プロジェクトにリソースの大部分を集中させ、新規開発タイトルへの積極的な投資を進めてまいりました。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、国内10周年イベントから海外10周年へと続く大型イベントの端境期においてもLTV最大化に向けた運営を継続してまいりました。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、6.5周年イベントを実施するとともに、持続可能なサービス提供に向け、開発・運営体制の最適化を推進してまいりました。その他、既存タイトルのポートフォリオの見直し等もあったことにより減収・減益での着地となりました。

この結果、当第１四半期連結累計期間においては、売上高1,782百万円（前年同期比52.3%減）、セグメント損失1,643百万円（前年同期はセグメント損失627百万円）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、オリジナル作品のヒット創出を目指し製作・出版に注力するとともに、有力作品についてはメディアミックス展開によるIP価値の最大化を積極的に推進してまいりました。また、海外向け電子コミック配信サービスについては、株式会社NTTドコモが提供する「MANGA MIRAI」において安定的なサービス運営とユーザー体験向上のための機能開発を継続している他、2025年６月より「NARUTO」や「ONE PIECE」といった人気作品の配信を開始しており、本サービスに係る開発及び運営業務の受託も引続き当期業績に貢献しております。

この結果、当第１四半期連結累計期間においては、売上高226百万円（前年同期比18.3%減）、セグメント利益20百万円（前年同期はセグメント損失２百万円）となっております。

（IPソリューション事業）

当社グループのIPソリューション事業につきましては、オンラインくじ「Slash Gift」が人気IPとの大型案件が好調に推移し高成長を継続しております。また、新たにECソリューションとして、TVアニメ「桃源暗鬼」公式ストアをオープンするなどサービス領域を拡大してまいりました。さらに、ファンクラブ運営から広告・マーケティング支援までIPに関する多様なニーズに応えるソリューションを提供している子会社の株式会社ＣＲＡＹＯＮを当第１四半期連結会計期間より新たに連結範囲に含め、市場基盤を強化し成長を加速してまいりました。

この結果、当第１四半期連結累計期間においては、売上高298百万円（前年同期比167.2%増）、セグメント利益122百万円（前年同期はセグメント利益４百万円）となっております。

（その他）

当社グループのその他事業にはコンテンツ投資事業等が含まれております。当第１四半期連結累計期間においては、売上高５百万円（前年同期比80.9%増）、セグメント損失26百万円（前年同期はセグメント損失75百万円）となっております。

（２）財政状態に関する説明

（資産）

当第１四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3,656百万円減少し50,976百万円となりました。主な要因として、その他流動資産の増加1,088百万円及び投資有価証券の増加707百万円があった一方で、売掛金及び契約資産の回収等による減少4,339百万円及び投資その他の資産におけるその他の減少1,069百万円によるものであります。

（負債）

当第１四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2,613百万円減少し10,564百万円となりました。主な要因として未払法人税等の減少2,402百万円によるものであります。

（純資産）

当第１四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1,043百万円減少し40,411百万円となりました。これは主に、その他有価証券評価差額金の増加760百万円があった一方で、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上1,167百万円及び剰余金の配当794百万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、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、その他の事業についても投資を継続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、2026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 （2025年３月31日）	当第１四半期連結会計期間 （2025年６月30日）
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,377	28,308
売掛金及び契約資産	5,624	1,284
預け金	4,923	4,963
その他	2,328	3,417
流動資産合計	41,252	37,974
固定資産		
有形固定資産	403	387
無形固定資産		
その他	0	0
無形固定資産合計	0	0
投資その他の資産		
投資有価証券	11,375	12,082
その他	1,601	531
投資その他の資産合計	12,976	12,614
固定資産合計	13,379	13,002
資産合計	54,632	50,976
負債の部		
流動負債		
買掛金	763	641
１年内返済予定の長期借入金	1,000	－
未払法人税等	2,492	90
賞与引当金	349	17
その他	2,773	3,056
流動負債合計	7,378	3,806
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	3,100	4,100
その他	698	658
固定負債合計	5,798	6,758
負債合計	13,177	10,564
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,780	2,780
資本剰余金	2,779	2,779
利益剰余金	34,734	32,872
自己株式	△261	△261
株主資本合計	40,032	38,171
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	957	1,718
為替換算調整勘定	121	216
その他の包括利益累計額合計	1,079	1,934
新株予約権	326	289
非支配株主持分	17	16
純資産合計	41,455	40,411
負債純資産合計	54,632	50,976

（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４月１日 至　2024年６月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2025年４月１日 至　2025年６月30日）
売上高	4,131	2,313
売上原価	2,660	2,175
売上総利益	1,470	137
販売費及び一般管理費	2,246	1,835
営業損失（△）	△775	△1,698
営業外収益		
受取利息	2	37
為替差益	221	－
暗号資産売却益	435	－
暗号資産評価益	－	26
その他	26	17
営業外収益合計	685	82
営業外費用		
支払利息	13	12
為替差損	－	191
投資事業組合運用損	106	63
暗号資産評価損	114	－
その他	0	23
営業外費用合計	235	291
経常損失（△）	△325	△1,907
特別利益		
投資有価証券売却益	252	800
新株予約権戻入益	－	58
特別利益合計	252	859
特別損失		
投資有価証券売却損	－	204
投資有価証券清算損	1	－
事業整理損	－	103
特別損失合計	1	307
税金等調整前四半期純損失（△）	△74	△1,355
法人税等	197	△187
四半期純損失（△）	△271	△1,167
非支配株主に帰属する四半期純損失（△）	△0	△0
親会社株主に帰属する四半期純損失（△）	△271	△1,167

（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４月１日 至　2024年６月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2025年４月１日 至　2025年６月30日）
四半期純損失（△）	△271	△1,167
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	98	760
為替換算調整勘定	14	94
その他の包括利益合計	112	855
四半期包括利益	△159	△312
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	△159	△311
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	△1

（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。

（連結範囲の重要な変更）

当第１四半期連結会計期間より、非連結子会社であった株式会社ＣＲＡＹＯＮの重要性が増したため、連結の範囲に含めております。

（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。

（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。

（四半期連結損益計算書に関する注記）

当第１四半期連結累計期間において、一部の連結子会社において、ゲームタイトルを終了することとしたため、事業整理損103百万円を特別損失として計上しております。なお、事業整理損の内容は、従業員の特別退職金となります。

（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（無形固定資産に係る償却費を含む。）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４月１日 至　2024年６月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2025年４月１日 至　2025年６月30日）
減価償却費	32百万円	17百万円

（セグメント情報等の注記）

【セグメント情報】

Ⅰ　前第１四半期連結累計期間（自　2024年４月１日　至　2024年６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：百万円）

	報告セグメント				その他（注）１	合計	調整額（注）２	四半期連結財務諸表計上額（注）３
	ゲーム	コミック	IPソリューション	計				
売上高								
顧客との契約から生じる収益	3,739	276	111	4,128	3	4,131	－	4,131
その他の収益	－	－	－	－	－	－	－	－
外部顧客への売上高	3,739	276	111	4,128	3	4,131	－	4,131
セグメント間の内部売上高又は振替高	9	1	0	11	8	19	△19	－
計	3,749	278	112	4,139	11	4,151	△19	4,131
セグメント利益又は損失（△）	△627	△2	4	△626	△75	△701	△73	△775

（注）１．「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ投資事業等を含んでおります。

２．セグメント利益又は損失の調整額△73百万円には、セグメント間取引消去８百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△81百万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一般管理費であります。

３．セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

Ⅱ　当第１四半期連結累計期間（自　2025年４月１日　至　2025年６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：百万円）

	報告セグメント				その他（注）１	合計	調整額（注）２	四半期連結財務諸表計上額（注）３
	ゲーム	コミック	IPソリューション	計				
売上高								
顧客との契約から生じる収益	1,782	226	298	2,307	5	2,313	－	2,313
その他の収益	－	－	－	－	－	－	－	－
外部顧客への売上高	1,782	226	298	2,307	5	2,313	－	2,313
セグメント間の内部売上高又は振替高	15	2	－	18	5	23	△23	－
計	1,798	228	298	2,325	11	2,337	△23	2,313
セグメント利益又は損失（△）	△1,643	20	122	△1,499	△26	△1,526	△172	△1,698

（注）１．「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ投資事業等を含んでおります。

２．セグメント利益又は損失の調整額△172百万円には、セグメント間取引消去10百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△182百万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一般管理費であります。

３．セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業損失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

前第１四半期連結累計期間において「その他」事業に含まれていた「IPソリューション」事業については、量的重要性が増したため、当第１四半期連結会計期間より報告セグメントとして記載する方法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。