



## 2025年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2025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) 取締役CFO (氏名) 石倉 彦彦 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. 2025年3月期第3四半期の連結業績（2024年4月1日～2024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	%
2025年3月期第3四半期	16,161	△4.0	1,420	△9.1	2,233	41.5	737	9.4
2024年3月期第3四半期	16,832	△7.2	1,561	△64.6	1,578	△60.1	674	△68.0

(注) 包括利益 2025年3月期第3四半期 857百万円 (2.3%) 2024年3月期第3四半期 837百万円 (△62.4%)

	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
2025年3月期第3四半期	51.12	50.94
2024年3月期第3四半期	56.80	55.13

#### (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	%
2025年3月期第3四半期	52,102	40,021	76.2
2024年3月期	52,043	40,211	76.8

(参考) 自己資本 2025年3月期第3四半期 39,686百万円 2024年3月期 39,983百万円

### 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
2024年3月期	—	40.00	—	40.00	80.00
2025年3月期	—	40.00	—	—	—
2025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. 2025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. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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連結範囲の重要な変更：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 : 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)	2025年3月期3Q	14,517,100株	2024年3月期	14,516,100株
② 期末自己株式数	2025年3月期3Q	97,531株	2024年3月期	97,463株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2025年3月期3Q	14,419,522株	2024年3月期3Q	11,865,812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 (2025年3月期3Q : 32,156株、2024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 (2025年3月期3Q : 32,156株、2024年3月期3Q : 39,338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について)

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	
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
(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3四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、欧米における高い金利水準の継続に伴う影響や中国における不動産市場の停滞の継続に伴う影響など、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、2023年の国内コミック市場全体で前年比2.5%増の6,937億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巣ごもり需要終息の影響で伸び率は縮小しているものの、前年比7.8%増の4,830億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、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)

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、2023年3月期において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、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、コミック事業では当初予算内で検証フェーズを継続し、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。また、2023年12月には株式会社NTTドコモが主体となる海外向け電子コミック配信サービスの提供に向けた業務提携契約を締結し、米国でのサービス提供開始に向けた準備に注力しております。

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16,161百万円(前年同期比4.0%減)、営業利益1,420百万円(同9.1%減)、経常利益2,233百万円(同41.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益737百万円(同9.4%増)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。

#### (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、世界同時キャンペーンやアニメ「ドラゴンボールDAIMA」との連動イベントなど、国内外で複数の大型イベントを開催し、日米仏を含む10の国と地域にてストアセールスランキング(注)1位を獲得しました。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、同IPのゲームコンテンツとのコラボ施策や新章開始記念イベント、12月には6周年イベントを開催し、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。しかしながら、既存タイトルのポートフォリオの見直しや新規タイトルのリリースに向けた開発の加速に伴い研究開発費が増加したことにより減収・減益での着地となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高14,392百万円(前年同期比8.9%減)、セグメント利益1,472百万円(前年同期比41.9%減)となっております。

(注) ストアセールスランキング: App Store またはGoogle Playのセールスランキング

(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、当初予算内で引続き検証フェーズを継続し、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協業によるオリジナル作品の製作及び出版に注力し、オリジナル作品数を堅調に積み上げております。また、オリジナル作品の他社プラットフォームへの展開や映像化による原作漫画の閲覧数増加に伴って作品の販売が堅調に推移し売上高が伸長しており、海外向け電子コミック配信サービスの提供に向けた業務受託も業績に貢献しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高899百万円（前年同期比81.2%増）、セグメント利益115百万円（前年同期はセグメント損失310百万円）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ソリューション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870百万円（前年同期比60.4%増）、セグメント利益69百万円（前年同期はセグメント損失99百万円）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59百万円増加し52,102百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加3,369百万円及び投資有価証券の増加634百万円があった一方で、売掛金及び契約資産の減少1,947百万円及び流動資産のその他の減少1,694百万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249百万円増加し12,081百万円となりました。主な要因として、未払法人税等の増加987百万円があった一方で、買掛金の減少468百万円及び賞与引当金の減少335百万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190百万円減少し40,021百万円となりました。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737百万円、その他有価証券評価差額金の増加139百万円及び新株予約権の増加106百万円があった一方で、剰余金の配当1,156百万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、2025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 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	30,964	34,334
売掛金及び契約資産	5,024	3,077
その他	3,393	1,699
流動資産合計	39,383	39,110
固定資産		
有形固定資産	534	426
無形固定資産		
その他	6	3
無形固定資産合計	6	3
投資その他の資産		
投資有価証券	10,474	11,108
その他	1,644	1,453
投資その他の資産合計	12,118	12,562
固定資産合計	12,659	12,992
資産合計	52,043	52,102
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	1,188	720
1年内償還予定の社債	1,000	1,000
1年内返済予定の長期借入金	—	1,000
未払法人税等	65	1,053
賞与引当金	335	0
その他	2,531	2,774
流動負債合計	5,121	6,548
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	4,100	3,100
その他	610	433
固定負債合計	6,710	5,533
負債合計	11,832	12,081
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,779	2,780
資本剰余金	2,778	2,779
利益剰余金	34,243	33,824
自己株式	△261	△261
株主資本合計	39,540	39,122
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	273	413
為替換算調整勘定	169	150
その他の包括利益累計額合計	442	563
新株予約権	209	316
非支配株主持分	18	18
純資産合計	40,211	40,021
負債純資産合計	52,043	52,102

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
売上高	16,832	16,161
売上原価	7,416	7,568
売上総利益	9,415	8,592
販売費及び一般管理費	7,854	7,172
営業利益	1,561	1,420
営業外収益		
受取利息	34	55
為替差益	159	287
暗号資産売却益	—	469
その他	23	133
営業外収益合計	217	946
営業外費用		
支払利息	38	32
投資事業組合運用損	110	—
暗号資産評価損	40	85
その他	11	15
営業外費用合計	200	133
経常利益	1,578	2,233
特別利益		
投資有価証券売却益	87	540
資産除去債務戻入益	—	28
特別利益合計	87	568
特別損失		
固定資産除却損	15	0
投資有価証券評価損	410	480
投資有価証券清算損	21	3
減損損失	—	76
特別損失合計	447	561
税金等調整前四半期純利益	1,218	2,240
法人税等	544	1,503
四半期純利益	673	736
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利益	674	737

(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 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
四半期純利益	673	736
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	137	139
為替換算調整勘定	26	△19
その他の包括利益合計	164	120
四半期包括利益	837	857
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	838	857
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	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。

(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(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3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
減価償却費	121百万円	77百万円

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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			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	計				
売上高							
顧客との契約から生じ る収益	15,793	496	16,289	542	16,832	—	16,832
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	15,793	496	16,289	542	16,832	—	16,832
セグメント間の内部売 上高又は振替高	33	4	38	11	49	△49	—
計	15,827	500	16,327	554	16,881	△49	16,832
セグメント利益又は損 失(△)	2,535	△310	2,224	△99	2,125	△564	1,561

(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、IPソリューション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△564百万円には、セグメント間取引消去16百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△580百万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 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			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	計				
売上高							
顧客との契約から生じ る収益	14,392	899	15,291	870	16,161	—	16,161
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	14,392	899	15,291	870	16,161	—	16,161
セグメント間の内部売 上高又は振替高	35	12	47	20	67	△67	—
計	14,427	911	15,338	890	16,229	△67	16,161
セグメント利益	1,472	115	1,588	69	1,657	△237	1,420

(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、IPソリューション事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△237百万円には、セグメント間取引消去29百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△266百万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。