



## 2026年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年2月9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CF0兼CS0 (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. 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	16,497	2.1	3,063	115.7	3,318	48.6	2,856	287.6
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

(注) 包括利益 2026年3月期第3四半期 3,237百万円 (277.6%) 2025年3月期第3四半期 857百万円 (2.3%)

	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 198.11	円 銭 198.09
2025年3月期第3四半期	51.12	50.94

#### (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	57,687	43,092	74.2
2025年3月期	54,632	41,455	75.3

(参考) 自己資本 2026年3月期第3四半期 42,785百万円 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
2025年3月期	円 銭 —	円 銭 40.00	円 銭 —	円 銭 55.00	円 銭 95.00
2026年3月期	—	55.00	—	—	—
2026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. 2026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. 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・コミック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3ページ「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 5社 (社名)株式会社C R A Y O N他4社、除外 1社 (社名)株式会社アカツキ福岡

(注) 詳細は、(添付資料) 7ページ「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 (連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)」をご参照ください。

(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3Q	14,519,800株	2025年3月期	14,517,100株
② 期末自己株式数	2026年3月期3Q	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3Q	14,420,687株	2025年3月期3Q	14,419,522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3Q : 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3Q : 32,156株、2025年3月期3Q : 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	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
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	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
(重要な後発事象)	9

## 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。

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、新ビジョン「「Challengers' Community」」を掲げ、「感性とテクノロジーで、世界をもっと楽しく、豊かに変えていく。」というミッションの実現を企業活動の根幹に据えてまいります。新たなビジョン・ミッションのもと、当社グループは、めまぐるしい変化の中で、挑戦者として機会に向き合うために、お客様のニーズを掴むことはもちろん、新しい企てを発想するメンバー、クリエイター、チームや企業から、一緒に挑戦するパートナーとして、所属する組織としても魅力的なコミュニティを構築し、人と事業がそれぞれ連携し価値を高め合い、驚きや新しさを持った企画やサービスにスピード感をもって挑戦してまいります。

当第3四半期連結累計期間における各事業の主な取り組みとして、当社グループの主力事業であるゲーム・コミック事業では、既存ゲームタイトルの継続運用において引き続きLTVの最大化に注力していることに加え、2025年8月末にリリースした新規タイトル「怪獣8号 THE GAME」の継続的な安定運営に経営資源を投入し、中長期的な収益基盤の強化を狙ってまいりました。また、エンタメ・ライフスタイル事業では、オンラインくじ「Slash Gift」が継続的な案件の獲得により好調に推移しており、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C R A Y O Nを新たに連結範囲に含め、事業基盤を強化し成長を加速してまいりました。さらに、第2四半期連結会計期間において2件の新規M&Aを実行することで、サービスラインナップを強化し、事業ポートフォリオの多角化を図っております。これらの戦略的な投資は、将来の収益拡大に向けた事業基盤を構築することを目的としております。

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16,497百万円（前年同期比2.1%増）、営業利益3,063百万円（同115.7%増）、経常利益3,318百万円（同48.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益2,856百万円（同287.6%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。

なお、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の区分を変更しており、当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいて記載しております。詳細は、（セグメント情報等の注記）【セグメント情報】の「II 当第3四半期連結累計期間 2. 報告セグメントの変更等に関する事項」をご覧ください。

#### （ゲーム・コミック事業）

当社グループのゲーム・コミック事業につきましては、既存ゲームタイトルの継続運用において引き続きLTVの最大化に注力していることに加え、2025年8月末には新規ゲームタイトルである「怪獣8号 THE GAME」をリリースしました。当該新規ゲームタイトルの3カ月間の収益寄与があったものの、既存ゲームタイトルの業績が高水準であった前第3四半期連結累計期間の実績には届かず前年同期比では減収となりましたが、事業ポートフォリオの見直しや既存タイトル運営の効率化により費用が大幅に減少したことで前年同期比では増益となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高14,482百万円（前年同期比5.3%減）、セグメント利益3,391百万円（前年同期比113.5%増）となっております。

#### （エンタメ・ライフスタイル事業）

当社グループのエンタメ・ライフスタイル事業につきましては、オンラインくじ・ECを軸に、企画・開発からサービス運営・サポートまでを一気通貫で提供するマーチャンダイジングソリューションにおいて、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、TVアニメ「桃源暗鬼」公式ストアのオープンなどによりサービス領域を拡大してまいりました。ファンエンゲージメント領域では、ファンクラブ運営からマーケティング支援まで手掛ける子会社の株式会社C R A Y O Nを第1四半期連結会計期間より新たに連結範囲に含め、事業基盤を強化し成長を加速してまいりました。さらに、第2四半期連結会計期間には世界有数のキャンディアーティスト集団である株式会社PAPABUBBLEのM&Aを実行することで新たに連結範囲に含め、同社のライブパフォーマンスによる独自の集客力と当社グループのIPプロデュース力やデジタルの知見を掛け合わせることで強固な事業基盤の構築を推進しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高1,400百万円（前年同期比76.7%増）、セグメント利益285百万円（前年同期比10.6%減）となっております。

#### （AI・DXソリューション事業）

当社グループのAI・DXソリューション事業につきましては、第2四半期連結会計期間においてSNSマーケティン

グやクリエイターエージェンシー、AIソリューションなどのサービスを展開する株式会社Natee及びその子会社の株式を取得することで子会社化し、新たに連結範囲に含めております。両社の各事業領域の専門性と当社グループのIPプロデュース力を融合させることを図り、事業規模の拡大を推進しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高600百万円、セグメント損失112百万円となっております。なお、当第3四半期連結累計期間より新たな報告セグメントとして発生しているため、前年同四半期比較は記載しておりません。

(その他)

当社グループのその他事業はコンテンツ投資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13百万円(前年同期比83.1%減)、セグメント損失51百万円(前年同期はセグメント損失249百万円)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3,054百万円増加し57,687百万円となりました。主な要因として、のれんの増加3,880百万円及び投資有価証券の増加1,382百万円があった一方で、売掛金及び契約資産の減少2,069百万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1,417百万円増加し14,595百万円となりました。主な要因として、長期借入金(1年内返済予定の長期借入金を含む)の増加3,963百万円があった一方で、未払法人税等の減少2,058百万円及び賞与引当金の減少301百万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1,637百万円増加し43,092百万円となりました。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2,856百万円及びその他有価証券評価差額金の増加330百万円があった一方で、剰余金の配当1,589百万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・コミック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、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3四半期連結会計期間 (2025年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	28,377	28,191
売掛金及び契約資産	5,624	3,554
預け金	4,923	5,075
その他	2,328	2,780
貸倒引当金	—	△5
流動資産合計	41,252	39,596
固定資産		
有形固定資産	403	693
無形固定資産		
のれん	—	3,880
その他	0	21
無形固定資産合計	0	3,902
投資その他の資産		
投資有価証券	11,375	12,757
その他	1,601	737
投資その他の資産合計	12,976	13,495
固定資産合計	13,379	18,090
資産合計	54,632	57,687
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	763	1,154
1年内返済予定の長期借入金	1,000	604
未払法人税等	2,492	434
賞与引当金	349	48
その他	2,773	2,220
流動負債合計	7,378	4,462
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	3,100	7,459
その他	698	673
固定負債合計	5,798	10,132
負債合計	13,177	14,595
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,780	2,782
資本剰余金	2,779	2,781
利益剰余金	34,734	36,023
自己株式	△261	△261
株主資本合計	40,032	41,324
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	957	1,288
為替換算調整勘定	121	172
その他の包括利益累計額合計	1,079	1,460
新株予約権	326	289
非支配株主持分	17	16
純資産合計	41,455	43,092
負債純資産合計	54,632	57,687

(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	16,161	16,497
売上原価	7,568	8,736
売上総利益	8,592	7,760
販売費及び一般管理費	7,172	4,697
営業利益	1,420	3,063
営業外収益		
受取利息	55	133
為替差益	287	357
暗号資産売却益	469	—
その他	133	106
営業外収益合計	946	598
営業外費用		
支払利息	32	47
投資事業組合運用損	—	116
暗号資産評価損	85	119
その他	15	60
営業外費用合計	133	343
経常利益	2,233	3,318
特別利益		
投資有価証券売却益	540	1,393
資産除去債務戻入益	28	—
新株予約権戻入益	—	58
段階取得に係る差益	—	51
特別利益合計	568	1,503
特別損失		
投資有価証券評価損	480	2
投資有価証券売却損	—	204
投資有価証券清算損	3	—
事業整理損	—	122
減損損失	76	390
特別損失合計	561	718
税金等調整前四半期純利益	2,240	4,102
法人税等	1,503	1,246
四半期純利益	736	2,855
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	737	2,856

(四半期連結包括利益計算書)

(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	736	2,855
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	139	330
為替換算調整勘定	△19	51
その他の包括利益合計	120	381
四半期包括利益	857	3,237
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	857	3,238
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。

(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。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

(連結の範囲の重要な変更)

第1四半期連結会計期間において、非連結子会社であった株式会社C R A Y O Nの重要性が増したため、連結の範囲に含めております。

第2四半期連結会計期間において、株式会社WOWsを新たに設立したため、連結の範囲に含めております。

また、株式会社Natee及び株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDの株式を取得し子会社化したことにより、当該2社及びそれらの子会社2社を連結の範囲に含めております。なお、みなし取得日を第2四半期連結会計期間末日としており、当第3四半期連結会計期間から損益計算書を連結しております。

当第3四半期連結会計期間において、株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDの完全子会社である株式会社PAPABUBBLE JAPANを存続会社として2025年11月1日付にて合併し、株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDは消滅しております。なお、同日付で存続会社である株式会社PAPABUBBLE JAPANは株式会社PAPABUBBLEに社名変更しております。

一方、当社の連結子会社であった株式会社アカツキ福岡は、2025年9月30日付で清算終了したため、連結の範囲から除外しております。

(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（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	77百万円	174百万円
のれんの償却額	—	99

(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 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	エンタ メ・ライ フスタイル	AI・DXソ リユーシ ョン	計				
売上高								
顧客との契約から生 じる収益	15,291	792	—	16,083	77	16,161	—	16,161
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	15,291	792	—	16,083	77	16,161	—	16,161
セグメント間の内部 売上高又は振替高	34	0	—	34	19	54	△54	—
計	15,325	792	—	16,118	97	16,216	△54	16,161
セグメント利益又は 損失(△)	1,588	319	—	1,907	△249	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、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△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 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				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 3	四半期連結 財務諸表計 上額 (注) 4
	ゲーム・ コミック	エンタ メ・ライ フスタイル	AI・DXソ リユーシ ョン	計				
売上高								
顧客との契約から生 じる収益	14,482	1,400	600	16,483	13	16,497	—	16,497
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	14,482	1,400	600	16,483	13	16,497	—	16,497
セグメント間の内部 売上高又は振替高	42	9	6	57	15	73	△73	—
計	14,525	1,409	607	16,541	29	16,570	△73	16,497
セグメント利益又は 損失(△)	3,391	285	△112	3,564	△51	3,512	△449	3,063

(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. 「ゲーム・コミック」に分類していた株式会社アカツキ福岡は、2025年9月30日付で清算終了したため、連結の範囲から除外したため、同社の売上高並びにセグメント利益又は損失の金額については、連結除外日までの実績を含んでおります。

3. セグメント利益又は損失の調整額△449百万円には、セグメント間取引消去40百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△489百万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。
  4. 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。
2. 報告セグメントの変更等に関する事項
- 第2四半期連結会計期間より、損益管理区分の見直しを行った結果、報告セグメントを従来の「ゲーム」及び「コミック」の2区分から「ゲーム・コミック」の1区分に変更しております。
- 前第3四半期連結累計期間において「その他」に含まれていた「IPソリューション」については、量的重要性が増したため、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しております。なお、第2四半期連結会計期間より、その名称を「エンタメ・ライフスタイル」に変更しております。
- 株式会社WOWsを第2四半期連結会計期間において新たに設立し、連結の範囲に含めており、「エンタメ・ライフスタイル」のセグメントに追加しております。
- 株式会社Natee及び株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDの株式を取得し子会社化したことにより、当該2社及びそれらの子会社2社を連結の範囲に含めております。なお、みなし取得日を第2四半期連結会計期間末日としており、当第3四半期連結会計期間から損益計算書を連結しております。それにより、株式会社PAPABUBBLE JAPAN HD及びその子会社は「エンタメ・ライフスタイル」のセグメントに追加しており、株式会社Natee及びその子会社は「AI・DXソリューション」のセグメントに追加しております。
- 当第3四半期連結会計期間において、株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDの完全子会社である株式会社PAPABUBBLE JAPANを存続会社として2025年11月1日付にて合併し、株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDは消滅しております。なお、同日付で存続会社である株式会社PAPABUBBLE JAPANは株式会社PAPABUBBLEに社名変更しております。
- 当第3四半期連結会計期間において、事業区分及び事業活動の実態を適切に表すとともに、明瞭に表現する目的で、「AI・DXソリューション」を報告セグメントとして記載しております。
- なお、前第3四半期連結会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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。