



2024年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年8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) CFO (氏名) 米島 慶一 TEL 03 (5422) 7757
四半期報告書提出予定日 2023年8月10日 配当支払開始予定日 —
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. 2024年3月期第1四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第1四半期	3,610	△30.8	△802	—	△722	—	△709	—
2023年3月期第1四半期	5,213	1.8	448	△50.2	381	△57.2	190	△66.4

(注) 包括利益 2024年3月期第1四半期 △604百万円 (—%) 2023年3月期第1四半期 300百万円 (△47.2%)

	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
2024年3月期第1四半期	△56.62	—
2023年3月期第1四半期	14.09	13.66

(注) 2024年3月期第1四半期の潜在株式調整後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	%
2024年3月期第1四半期	45,323	33,151	72.8
2023年3月期	53,156	38,752	72.7

(参考) 自己資本 2024年3月期第1四半期 33,008百万円 2023年3月期 38,642百万円

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
2023年3月期	—	40.00	—	40.00	80.00
2024年3月期	—	—	—	—	—
2024年3月期（予想）	—	40.00	—	—	—

(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. 2024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. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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 : 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）	2024年3月期1Q	14,143,600株	2023年3月期	14,143,600株
② 期末自己株式数	2024年3月期1Q	2,645,305株	2023年3月期	550,805株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期1Q	12,534,037株	2023年3月期1Q	13,512,483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（2024年3月期1Q：50,077株、2023年3月期50,077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（2024年3月期1Q：50,077株、2023年3月期1Q：85,126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）

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1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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
(セグメント情報)	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、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年の世界のゲーム市場の収益は世界的なインフレや不況の影響を受けて前年比で4.3%減少の1,844億ドルと予測されておりますが、ユーザーエンゲージメントは高いままであり、世界中のプレイヤーは増加しているため、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、2025年までに2,120億ドルに成長することが見込まれております。(出典: Newzoo「Global Games Market Forecast」)

また、前連結会計年度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2022年コミック市場全体で前年比0.2%増の6,770億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8.9%増の4,479億円と成長しております。

(出典:公益社団法人全国出版協会「出版月報」)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: 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、前連結会計年度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下でも収益の落ち込みがあった他、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。

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3,610百万円(前年同期比30.8%減)、営業損失802百万円(前年同期は営業利益448百万円)、経常損失722百万円(前年同期は経常利益381百万円)、親会社株主に帰属する四半期純損失709百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益190百万円)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。

(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、LTV最大化を目指し長期目線での運用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、新章のリリースを含む過去最大規模のアップデートの実施や国内版4.5周年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。しかしながら、このような堅実な運用の下でも既存タイトル全体として収益の落ち込みがあった他、前年6月に櫻坂46・日向坂46応援[公式]音楽アプリ「UNI'S ON AIR (ユニゾンエアー)」の運営体制変更があった影響を受けて、前年同期比では減収・減益となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、売上高3,351百万円(前年同期比34.9%減)、セグメント損失427百万円(前年同期はセグメント利益851百万円)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、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制作に注力し、複数タイトルの連載を開始するなど積極的な投資を行っております。またオリジナル作品の他社プラットフォームへの展開の推進に伴って、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176百万円(前年同期比16,079.9%増)、セグメント損失120百万円(前年同期はセグメント損失189百万円)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1四半期連結累計期間においては、売上高81百万円(前年同期比25.0%増)、セグメント損失85百万円(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7,832百万円減少し45,323百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の減少6,626百万円、売掛金及び契約資産の回収等による減少1,594百万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2,231百万円減少し12,172百万円となりました。主な要因として社債の償還による減少1,000百万円(1年内償還予定の社債を含む)及び未払法人税等の減少1,250百万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5,601百万円減少し33,151百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上709百万円、剰余金の配当545百万円及び自己株式の取得4,484百万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、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、2024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 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	34,071	27,444
売掛金及び契約資産	3,940	2,345
その他	2,852	2,899
流動資産合計	40,864	32,690
固定資産		
有形固定資産	653	635
無形固定資産		
その他	10	9
無形固定資産合計	10	9
投資その他の資産		
投資有価証券	10,889	11,281
その他	738	706
投資その他の資産合計	11,627	11,988
固定資産合計	12,291	12,633
資産合計	53,156	45,323
負債の部		
流動負債		
買掛金	623	798
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	2,200	2,200
未払法人税等	1,265	14
賞与引当金	331	—
株式給付引当金	62	52
その他	1,865	2,049
流動負債合計	7,348	5,116
固定負債		
社債	3,000	3,000
長期借入金	4,000	4,000
その他	54	55
固定負債合計	7,054	7,055
負債合計	14,403	12,172
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,777	2,777
資本剰余金	2,776	2,776
利益剰余金	34,746	33,491
自己株式	△1,963	△6,447
株主資本合計	38,338	32,598
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	160	232
為替換算調整勘定	144	177
その他の包括利益累計額合計	304	409
新株予約権	94	124
非支配株主持分	14	18
純資産合計	38,752	33,151
負債純資産合計	53,156	45,323

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	5,213	3,610
売上原価	2,855	2,259
売上総利益	2,357	1,350
販売費及び一般管理費	1,908	2,152
営業利益又は営業損失(△)	448	△802
営業外収益		
受取利息	5	2
為替差益	161	252
その他	6	4
営業外収益合計	173	259
営業外費用		
支払利息	8	16
社債発行費	25	—
投資事業組合運用損	28	32
暗号資産評価損	178	124
その他	0	5
営業外費用合計	240	179
経常利益又は経常損失(△)	381	△722
特別利益		
事業譲渡益	159	—
投資有価証券売却益	19	5
特別利益合計	179	5
特別損失		
固定資産除却損	—	15
減損損失	63	—
特別損失合計	63	15
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	498	△732
法人税等	308	△22
四半期純利益又は四半期純損失(△)	189	△709
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又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	190	△709

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	189	△709
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	38	72
為替換算調整勘定	71	33
その他の包括利益合計	110	105
四半期包括利益	300	△604
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	300	△604
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)

当社は、2023年5月15日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得すること及びその具体的な取得方法について決議し、2023年5月16日付で、東京証券取引所の自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による買付けにより、普通株式2,094,500株を取得しました。この結果、当第1四半期連結累計期間において自己株式が4,484百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末において自己株式が6,447百万円となっております。

(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。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自2022年4月1日至2022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	計				
売上高							
顧客との契約から生じる収益	5,146	1	5,147	65	5,213	—	5,213
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	5,146	1	5,147	65	5,213	—	5,213
セグメント間の内部 売上高又は振替高	35	—	35	0	36	△36	—
計	5,182	1	5,183	66	5,249	△36	5,213
セグメント利益又は損失(△)	851	△189	662	△75	587	△138	448

(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事業等を含んでおりません。

2. セグメント利益又は損失の調整額△138百万円には、セグメント間取引消去2百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△141百万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1四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023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	計				
売上高							
顧客との契約から生 じる収益	3,351	176	3,528	81	3,610	—	3,610
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	3,351	176	3,528	81	3,610	—	3,610
セグメント間の内部 売上高又は振替高	15	0	16	1	17	△17	—
計	3,366	177	3,544	83	3,627	△17	3,610
セグメント損失 (△)	△427	△120	△547	△85	△633	△169	△802

(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事業等を含んでおりま
す。

2. セグメント損失の調整額△169百万円には、セグメント間取引消去5百万円、各報告セグメントに配
分していない全社費用△174百万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。