



2026年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年5月13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 吾彦 TEL 03 (5422) 7757
 定時株主総会開催予定日 2026年6月25日 配当支払開始予定日 2026年6月26日
 有価証券報告書提出予定日 2026年6月24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：有（機関投資家及びアナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

1. 2026年3月期の連結業績（2025年4月1日～2026年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年3月期	25,856	9.3	7,444	90.1	7,618	79.9	5,652	243.2
2025年3月期	23,652	△1.3	3,915	46.3	4,233	49.4	1,646	27.8

(注) 包括利益 2026年3月期 5,521百万円 (142.0%) 2025年3月期 2,281百万円 (59.9%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2026年3月期	391.97	391.95	13.1	13.0	28.8
2025年3月期	114.22	114.20	4.1	7.9	16.6

(参考) 持分法投資損益 2026年3月期 25百万円 2025年3月期 77百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2026年3月期	62,325	45,376	72.3	3,125.09
2025年3月期	54,632	41,455	75.3	2,851.11

(参考) 自己資本 2026年3月期 45,070百万円 2025年3月期 41,111百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2026年3月期	2,693	△3,283	3,178	34,242
2025年3月期	3,639	△1,240	△2,137	31,062

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2025年3月期	—	40.00	—	55.00	95.00	1,372	83.2	3.4
2026年3月期	—	55.00	—	60.00	115.00	1,662	29.3	3.8
2027年3月期(予想)	—	60.00	—	—	—	—	—	—

(注) 1. 2026年3月期における1株当たり期末配当金については、未定から60円に変更しております。詳細については、本日(2026年5月13日)公表いたしました「配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。
 2. 2027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. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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P4「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中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CRAYON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)14ページ「3. 連結財務諸表及び主な注記 (5) 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) 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

(3) 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	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	97,531株	2025年3月期	97,531株
③ 期中平均株式数	2026年3月期	14,421,077株	2025年3月期	14,419,534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：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：32,156株、2025年3月期：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。

(参考) 個別業績の概要

1. 2026年3月期の個別業績 (2025年4月1日～2026年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年3月期	18,217	△21.3	4,904	△35.3	6,084	324.8	5,760	—
2025年3月期	23,138	1.5	7,585	30.5	1,432	△67.9	△2,719	—

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2026年3月期	399.46	399.44
2025年3月期	△188.59	—

(注) 1. 2025年3月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在するものの、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

2. 株式給付信託 (J-ESOP) により信託口が保有する当社株式を、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております (2026年3月期：32,156株、2025年3月期：32,156株)。

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2026年3月期	58,707	44,791	75.8	3,085.61
2025年3月期	51,263	40,713	78.8	2,800.88

(参考) 自己資本 2026年3月期 44,501百万円 2025年3月期 40,387百万円

(注) 株式給付信託 (J-ESOP) により信託口が保有する当社株式を、1株当たり純資産の算定上、事業年度末の発行済株式総数から控除する自己株式に含めております (2026年3月期：32,156株、2025年3月期：32,156株)。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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。

(決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法について)

決算説明資料は決算発表後速やかに当社WEBサイトに掲載いたします。

また当社は2026年5月14日に機関投資家及びアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	5
3. 連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 連結貸借対照表	6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	8
連結損益計算書	8
連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	14
(セグメント情報等の注記)	15
(企業結合等関係)	18
(1株当たり情報)	19
(重要な後発事象)	20

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度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、緩やかな回復が見られました。ただし、中東情勢の影響や金融資本市場の変動の影響、通商政策やアメリカの政策動向による影響など、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。

当連結会計年度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CRAYON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、当連結会計年度の業績は、売上高25,856百万円（前期比9.3%増）、営業利益7,444百万円（前期比90.1%増）、経常利益7,618百万円（前期比79.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益5,652百万円（前期比243.2%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、当連結会計年度より報告セグメントの区分を変更しており、当連結会計年度の比較・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「1. 報告セグメントの概要（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よるLTVの最大化に注力するとともに、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。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、国内版11周年記念イベントが盛況で、世界連携施策により日仏含む7つの国と地域でストアセールスランキング1位を獲得しました。

こうした施策を推進した中、損益状況につきましては新規ゲームタイトルの6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推移した前連結会計年度の実績には届かず、前年同期比で減収となりました。一方、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る費用削減に加え、新規開発が一巡したことに伴う研究開発費の減少も寄与し、前年同期比で増益となりました。

この結果、当連結会計年度においては、売上高22,134百万円（前期比1.1%減）、セグメント利益7,972百万円（前期比92.9%増）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

(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」における人気IPとの大型案件が好調に推移しているほか、有力IPへのシステム提供も拡大したことにより、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、当連結会計年度においては、売上高2,560百万円（前期比117.4%増）、セグメント利益474百万円（前期比2.3%増）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。なお、AIソリューションは事業基盤の確立と成長に向けた積極的な投資フェーズにあり、当連結会計年度において費用の計上が先行しております。

この結果、当連結会計年度においては、売上高1,143百万円、セグメント損失241百万円となっております。なお、当連結会計年度より新たな報告セグメントとして発生しているため、前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、当連結会計年度においては、売上高18百万円（前期比81.4%減）、セグメント損失64百万円（前期はセグメント損失284百万円）となっております。

(2) 当期の財政状態の概況

(資産)

当連結会計年度末の総資産につきましては、前連結会計年度末に比べて7,692百万円増加し62,325百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加2,178百万円、売掛金の増加1,375百万円、のれんの増加3,781百万円及び投資有価証券の増加1,294百万円があった一方で、投資その他の資産のその他の減少865百万円によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて3,771百万円増加し、16,949百万円となりました。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5,554百万円があった一方で、未払法人税等の減少1,299百万円及び流動負債のその他の減少419百万円によるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末の純資産は、前連結会計年度末に比べて3,921百万円増加し45,376百万円となりました。主な要因として、親会社株主に帰属する当期純利益の計上5,652百万円あった一方で、剰余金の配当1,589百万円によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ3,179百万円増加し34,242百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、営業活動の結果獲得した資金は2,693百万円（前連結会計年度は3,639百万円の獲得）となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益8,306百万円の計上があった一方で、投資有価証券売却益1,608百万円の計上及び法人税等の支払額3,872百万円があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、投資活動の結果支出した資金は3,283百万円(前連結会計年度は1,240百万円の支出)となりました。これは主に、定期預金の払戻による収入5,500百万円及び投資有価証券の売却及び償還による収入2,468百万円があった一方で、定期預金の預入による支出3,770百万円、投資有価証券の取得による支出3,411百万円及び連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出3,658百万円があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、財務活動の結果獲得した資金は3,178百万円(前連結会計年度は2,137百万円の支出)となりました。これは主に、長期借入れによる収入6,750百万円があった一方で、長期借入金の返済による支出1,983百万円及び配当金の支払による支出1,591百万円があったことによるものであります。

(4) 今後の見通し

2027年3月期以降につきましては、ゲーム・コミック事業においては、既存ゲームタイトルの運用において引き続きLTV最大化を目指すとともに、新規ゲームタイトルである「怪獣8号 THE GAME」が通期で業績に寄与する見通しです。また、大型の新規開発が一巡したことに加え、スマートフォンソフトウェア競争促進法の施行等に伴うプラットフォーム手数料の低減により費用負担が抑制される見込みです。また、AIを活用した運営・開発の効率化も継続して推進してまいります。エンタメ・ライフスタイル事業におきましてはマーチャンダイジングソリューションにおけるM&Aを含めた更なる成長を図るとともに、2026年3月期にグループ参画した会社が通期での業績に寄与することを見込んでおります。AI・DXソリューション事業におきましては、新たにグループ参画した会社を中心に、現在は将来の成長に向けた投資フェーズにあることから、引き続き費用計上が先行する見通しであります。

以上を踏まえた2027年3月期の業績見通しにつきましては、ゲーム・コミック事業における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、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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、国内の同業他社との比較可能性を確保するため、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	28,377	30,555
売掛金	4,252	5,628
契約資産	1,371	1,096
預け金	4,923	4,419
その他	2,328	2,756
貸倒引当金	—	△5
流動資産合計	41,252	44,451
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	561	1,079
減価償却累計額	△288	△556
建物及び構築物 (純額)	272	522
工具、器具及び備品	433	591
減価償却累計額	△303	△435
工具、器具及び備品 (純額)	130	155
その他	7	45
減価償却累計額	△7	△29
その他 (純額)	0	16
有形固定資産合計	403	694
無形固定資産		
のれん	—	3,781
ソフトウェア	0	19
その他	0	1
無形固定資産合計	0	3,802
投資その他の資産		
投資有価証券	11,375	12,669
繰延税金資産	6	11
その他	1,594	729
貸倒引当金	—	△35
投資その他の資産合計	12,976	13,376
固定資産合計	13,379	17,873
資産合計	54,632	62,325

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	763	1,160
1年内返済予定の長期借入金	1,000	699
未払法人税等	2,492	1,193
契約負債	949	629
賞与引当金	349	334
その他	1,823	1,404
流動負債合計	7,378	5,422
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	3,100	8,955
繰延税金負債	275	338
その他	423	233
固定負債合計	5,798	11,526
負債合計	13,177	16,949
純資産の部		
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	38,818
自己株式	△261	△261
株主資本合計	40,032	44,120
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	957	795
為替換算調整勘定	121	154
その他の包括利益累計額合計	1,079	950
新株予約権	326	289
非支配株主持分	17	15
純資産合計	41,455	45,376
負債純資産合計	54,632	62,325

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
売上高	23,652	25,856
売上原価	9,954	11,827
売上総利益	13,698	14,028
販売費及び一般管理費	9,782	6,584
営業利益	3,915	7,444
営業外収益		
受取利息	92	215
持分法による投資利益	77	25
為替差益	—	484
暗号資産売却益	469	—
その他	58	107
営業外収益合計	697	833
営業外費用		
支払利息	37	67
為替差損	50	—
投資事業組合運用損	2	299
暗号資産評価損	272	144
その他	16	147
営業外費用合計	379	658
経常利益	4,233	7,618
特別利益		
投資有価証券売却益	1,695	1,813
資産除去債務戻入益	38	—
新株予約権戻入益	17	58
段階取得に係る差益	—	51
特別利益合計	1,751	1,922
特別損失		
固定資産除却損	0	10
投資有価証券評価損	1,074	507
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	324	390
特別損失合計	1,403	1,234
税金等調整前当期純利益	4,581	8,306
法人税、住民税及び事業税	2,935	2,538
法人税等調整額	1	118
法人税等合計	2,936	2,656
当期純利益	1,645	5,650
非支配株主に帰属する当期純損失 (△)	△1	△2
親会社株主に帰属する当期純利益	1,646	5,652

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
当期純利益	1,645	5,650
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	684	△162
為替換算調整勘定	△48	33
その他の包括利益合計	636	△128
包括利益	2,281	5,521
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	2,283	5,523
非支配株主に係る包括利益	△1	△2

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	2,779	2,778	34,243	△261	39,540
当期変動額					
新株の発行	0	0			1
剰余金の配当			△1,156		△1,156
親会社株主に帰属する当期純利益			1,646		1,646
自己株式の取得				△0	△0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					—
当期変動額合計	0	0	490	△0	491
当期末残高	2,780	2,779	34,734	△261	40,032

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	273	169	442	209	18	40,211
当期変動額						
新株の発行						1
剰余金の配当						△1,156
親会社株主に帰属する当期純利益						1,646
自己株式の取得						△0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	684	△48	636	116	△1	751
当期変動額合計	684	△48	636	116	△1	1,243
当期末残高	957	121	1,079	326	17	41,455

当連結会計年度(自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	2,780	2,779	34,734	△261	40,032
当期変動額					
新株の発行	1	1			3
剰余金の配当			△1,589		△1,589
親会社株主に帰属する当期純利益			5,652		5,652
連結範囲の変動			22		22
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					—
当期変動額合計	1	1	4,084	—	4,088
当期末残高	2,782	2,781	38,818	△261	44,120

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	957	121	1,079	326	17	41,455
当期変動額						
新株の発行						3
剰余金の配当						△1,589
親会社株主に帰属する当期純利益						5,652
連結範囲の変動						22
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△162	33	△128	△36	△1	△166
当期変動額合計	△162	33	△128	△36	△1	3,921
当期末残高	795	154	950	289	15	45,376

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	4,581	8,306
減価償却費	121	211
のれん償却額	—	199
段階取得に係る差損益 (△は益)	—	△51
賞与引当金の増減額 (△は減少)	17	△25
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	—	35
事業整理損	—	122
固定資産除却損	0	10
資産除去債務戻入益	△38	—
持分法による投資損益 (△は益)	△77	△25
投資有価証券評価損益 (△は益)	1,074	507
投資有価証券売却損益 (△は益)	△1,695	△1,608
投資有価証券清算損	3	—
暗号資産評価損益 (△は益)	272	144
減損損失	324	390
受取利息	△92	△215
支払利息	37	67
為替差損益 (△は益)	31	△512
新株予約権戻入益	△17	△58
投資事業組合運用損益 (△は益)	2	299
売上債権の増減額 (△は増加)	△0	△702
契約資産の増減額 (△は増加)	△599	275
その他の資産の増減額 (△は増加)	573	605
仕入債務の増減額 (△は減少)	△424	3
契約負債の増減額 (△は減少)	505	△319
その他の負債の増減額 (△は減少)	△367	△1,158
その他	△239	39
小計	3,993	6,539
利息の受取額	92	215
利息の支払額	△37	△67
事業整理に伴う支出	—	△122
法人税等の支払額	△409	△3,872
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,639	2,693
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△2,149	△3,770
定期預金の払戻による収入	—	5,500
有形固定資産の取得による支出	△71	△98
無形固定資産の取得による支出	△274	△494
暗号資産の売却による収入	626	—
貸付けによる支出	△50	△30
投資有価証券の取得による支出	△1,579	△3,411
投資有価証券の売却及び償還による収入	2,029	2,468
投資事業組合からの分配による収入	234	38
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△3,658
その他	△5	170
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,240	△3,283

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
社債の償還による支出	△1,000	—
長期借入れによる収入	—	6,750
長期借入金の返済による支出	—	△1,983
株式の発行による収入	1	3
新株予約権の発行による収入	19	—
自己株式の取得による支出	△0	—
配当金の支払額	△1,157	△1,591
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,137	3,178
現金及び現金同等物に係る換算差額	△63	281
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	197	2,871
現金及び現金同等物の期首残高	30,864	31,062
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	308
現金及び現金同等物の期末残高	31,062	34,242

(5) 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、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。

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。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものがあります。

当社グループは事業活動の特徴を考慮した経営管理上の区分に基づき、事業セグメントを集約したうえで、「ゲーム・コミック事業」、「エンタメ・ライフスタイル事業」、「AI・DXソリューション事業」の3つを報告セグメントとしております。

「ゲーム・コミック事業」は、主にモバイルゲームの企画、開発及び運営及び縦読みフルカラーコミックの企画、制作、配信等を行っております。

「エンタメ・ライフスタイル事業」は、オンラインくじ販売システムの提供、ファンアプリプラットフォームの開発・運用及びスイーツショップの複数ブランドの運営等を行っております。

「AI・DXソリューション事業」は、SNSマーケティングやクリエイターエージェント、AIソリューションなどのサービスを展開しております。

(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。

前連結会計年度において「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、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。

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。

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、前連結会計年度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。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

セグメント間の内部売上高又は振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報及び収益の分解情報

I 前連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	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	22,374	1,177	—	23,552	100	23,652	—	23,652
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	22,374	1,177	—	23,552	100	23,652	—	23,652
セグメント間の内部 売上高又は振替高	47	0	—	48	25	73	△73	—
計	22,422	1,178	—	23,600	125	23,725	△73	23,652
セグメント利益又は 損失(△)	4,132	463	—	4,595	△284	4,310	△395	3,915
その他の項目								
減価償却費	110	0	—	111	1	113	7	121

(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△395百万円には、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△435百万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、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

4. セグメント資産の金額は、事業セグメントに資産を配分していないため記載しておりません。

II 当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	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 リューション	計				
売上高								
顧客との契約から生 じる収益	22,134	2,560	1,143	25,837	18	25,856	—	25,856
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	22,134	2,560	1,143	25,837	18	25,856	—	25,856
セグメント間の内部 売上高又は振替高	71	20	11	104	21	125	△125	—
計	22,205	2,581	1,154	25,942	39	25,981	△125	25,856
セグメント利益又は 損失 (△)	7,972	474	△241	8,205	△64	8,140	△696	7,444
その他の項目								
減価償却費	173	24	3	201	0	202	8	211

(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△696百万円には、セグメント間取引消去71百万円、各報告セグメントに配分していない全社損益△767百万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、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

4. セグメント資産の金額は、事業セグメントに資産を配分していないため記載しておりません。

4. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

当連結会計年度より、株式会社Natee及び株式会社PAPABUBBLE JAPAN HDの株式を取得し連結の範囲に含めたことに伴い、のれんが「エンタメ・ライフスタイル」において2,864百万円、「AI・DXソリューション」において916百万円増加しております。

(企業結合等関係)

取得による企業結合

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称	株式会社PAPABUBBLE JAPAN HD (以下「PJHD」という。)及びその子会社である株式会社PAPABUBBLE JAPAN (以下「PJ」という。) (以下両社合わせて「PAPABUBBLE JAPAN」という。)
事業の内容	菓子の製造・販売

(2) 企業結合を行った主な理由

当社グループが、これまで培ってきたデジタル領域でのIPプロデュース力や事業ノウハウと、PAPABUBBLE JAPANが持つリアルな顧客接点、職人による製造力、そして体験型エンターテインメントの知見を融合させることにより、デジタルとリアルを融合させた新しいライフスタイル体験の創出を加速すべく、PJHDの株式を取得いたしました。

(3) 企業結合日

2025年8月27日 (株式取得日)
2025年9月30日 (みなし取得日)

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

PJHDの完全子会社であるPJを存続会社として2025年11月1日付にて合併し、PJHDは消滅しております。なお、同日付で存続会社であるPJは株式会社PAPABUBBLEに社名変更しております。

(6) 取得した議決権比率

89.9%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したことによるものであります。

2. 連結財務諸表に含まれる被取得企業の業績の期間

2025年9月1日から2026年2月28日

3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	2,320百万円
取得原価 (PJHD株式)		2,320

4. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザーに対する報酬等 23百万円

5. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん

3,015百万円

上記金額には、PJHDの完全子会社であるPJののれんも含まれております。

(2) 発生原因

今後の事業展開により期待される将来の超過収益力から発生したものです。

(3) 償却方法及び償却期間

10年間にわたる均等償却

6. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	630百万円
固定資産	2,606
資産合計	3,237
流動負債	395
固定負債	1,714
負債合計	2,109

上記には、PJHDの完全子会社であるPJの金額も含まれております。

7. 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額及びその算定方法

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
1株当たり純資産額	2,851.11円	3,125.09円
1株当たり当期純利益	114.22円	391.97円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	114.20円	391.95円

(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を、「1株当たり純資産額」の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式に含めております(前連結会計年度32,156株、当連結会計年度32,156株)。また、「1株当たり当期純利益」及び「潜在株式調整後1株当たり当期純利益」の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております(前連結会計年度32,156株、当連結会計年度32,156株)。

2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	1,646	5,652
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	1,646	5,652
普通株式の期中平均株式数(株)	14,419,534	14,421,077
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(百万円)	—	—
普通株式増加数(株)	1,548	876
(うち新株予約権(株))	(1,548)	(876)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	新株予約権2種類(新株予約権の数214,442個(普通株式216,620株))	新株予約権2種類(新株予約権の数213,612個(普通株式215,790株))

(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

当社は、2026年4月24日開催の取締役会において、株式会社グルーヴ・ホールディングス（以下「GHD社」）の全株式を取得し、子会社化すること（以下「本件」）について決議し、同日付で株式譲渡契約書を締結いたしました。なお、2026年4月30日付で全株式を取得しております。また、GHD社は株式会社グルーヴ・ディレクション（以下「GD社」）を完全子会社として有しているため、本件によりGD社も当社の連結子会社（孫会社）となります。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社グルーヴ・ホールディングス及びその子会社である
株式会社グルーヴ・ディレクション
事業の内容 コンサートグッズ、ファンクラブグッズ等の企画、製作

(2) 企業結合を行った理由

当社グループは、「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もと、主力であるゲームやコミック事業を通じた既存IPの価値最大化や新たなIPの創出に取り組むとともに、多様な才能と共鳴し共に挑戦する「Challengers' Community」のビジョンを掲げ、多角的な事業展開を推進しております。

GD社は、アーティストのライブグッズ企画・製造において豊富な実績を有しております。海外拠点との直接取引による優れた価格競争力に加え、強固な協働体制に基づく一気通貫の管理により、業界水準を凌ぐ短納期と厳格な品質管理を実現してきました。また、長年にわたり築き上げた音楽・エンタメ業界との深い信頼関係により、安定した事業基盤を確立しております。近年では、アニメやVtuber関連のグッズといった周辺領域における取引も拡大しております。

当社のエンターテインメント領域における知見やネットワークと、GD社の高品質・短納期のリアルグッズ製造ノウハウを掛け合わせることで、当社グループが展開するIPの多面的な展開を加速させ、ファン体験の価値を向上させるとともに、グループ全体の持続的な企業価値向上に努めてまいります。

(3) 企業結合日

2026年4月30日（株式取得日）

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得した議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したことによるものであります。

2. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金及び預金	4,500百万円
取得原価		4,500百万円

3. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等（概算） 168百万円

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

5. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額ならびにその主な内訳

現時点では確定しておりません。