



2023年6月期（第32期） 通期決算説明資料

株式会社エヌジェイホールディングス
（スタンダード市場：9421）

2023年8月14日

- 当資料に記載されている当社及び当社子会社の現在の戦略・計画・認識等のうち、将来の業績等に関する見通しは、リスクや不確実な要因を含んでおり、実際の業績は、様々な要因により、見通しとは大きく異なることがあります。実際の業績に影響を与えうる主要な要因には、当社及び当社子会社の事業領域を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社及び当社子会社の提供する製品・サービスに対する需要動向や競争激化による価格下落や顧客の求めに応じることのできる技術力等があります。なお、業績に影響を与えうる要因はこれらに限定されるものではありません。
- 当資料の作成に際し、正確性を確保するため、注意を払っておりますが、その正確性、完全性を保証するものではありません。
- 当資料は、今後予告なしに変更されることがあります。
- 当資料に記載されている会社名及び製品・サービス名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

I. 2023年6月期 通期決算ハイライト

II. 2024年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I . 2023年6月期 通期決算ハイライト

1. 連結業績

(1) 業績サマリー

営業損失縮小。前期のような巨額な原価増加の発生はなく、売上総利益率は改善傾向。

(単位：百万円)

| | 2022年6月期 通期 | 2023年6月期 通期 | 差異 |
|---------------------|----------------|----------------|--------|
| 売上高 | 10,652 | 10,131 | △521 |
| 売上原価 | 9,681 | 8,638 | △1,043 |
| 売上総利益 | 970 | 1,493 | +522 |
| 販売費及び 一般管理費 | 1,840 | 1,732 | △107 |
| 営業利益 | △869 | △ 239 | +629 |
| 経常利益 | △865 | △ 260 | +605 |
| 税金等調整前 当期純利益 | △1,223 | △ 377 | +845 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | △1,231 | △ 469 | +762 |
| EBITDA※ | △652 | △ 113 | +537 |

・当期のれん償却額
80百万円

※ EBITDA：営業利益に減価償却費及びのれん償却額を足し戻して算定

1. 連結業績

(2) セグメント別業績

ゲーム事業は、黒字転換。モバイル事業は、4Q販売落ち込みで黒字維持にやや足りず。

(単位：百万円)

| | 売上高 | | | セグメント利益（営業利益） | | |
|----------------------|----------------|----------------|------|----------------|----------------|------|
| | 2022年6月期 通期 | 2023年6月期 通期 | 差異 | 2022年6月期 通期 | 2023年6月期 通期 | 差異 |
| ゲーム事業 | 8,124 | 7,995 | △128 | △609 | 43 | +653 |
| モバイル事業 | 2,467 | 2,070 | △397 | 46 | △14 | △61 |
| その他 | 68 | 71 | +2 | 31 | 37 | +5 |
| セグメント間取引消去 及び全社費用 | △8 | △6 | +1 | △223 | △225 | △1 |
| のれん償却額 | — | — | — | △113 | △80 | +33 |
| 連結合計 | 10,652 | 10,131 | △521 | △869 | △239 | +629 |

(注) 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ます。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

1. 連結業績

(3) セグメント別業績 売上高（四半期毎）

ゲーム事業は、中止案件の発生により減収。モバイル事業は、前年同期の傾向以上に減収。

(単位：百万円)

| | 売上高 | | | | | | | |
|----------------------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|--------------|
| | 2022.6期 | | | | 2023.6期 | | | |
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q |
| ゲーム事業 | 2,366 | 2,116 | 1,863 | 1,777 | 1,950 | 1,962 | 2,110 | 1,972 |
| モバイル事業 | 626 | 628 | 655 | 558 | 447 | 561 | 599 | 462 |
| その他 | 16 | 16 | 17 | 17 | 18 | 17 | 17 | 17 |
| セグメント間取引消去 及び全社費用 | △2 | △1 | △2 | △1 | △1 | △1 | △2 | △1 |
| のれん償却額 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 連結合計 | 3,006 | 2,760 | 2,533 | 2,352 | 2,415 | 2,540 | 2,725 | 2,450 |

(注) 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ます。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

1. 連結業績

(4) セグメント別業績 営業利益（四半期毎）

ゲーム事業は、僅少なながら黒字を維持。モバイル事業は、値引き等で価格訴求するも販売台数が伸び切らず、営業損失に。

(単位：百万円)

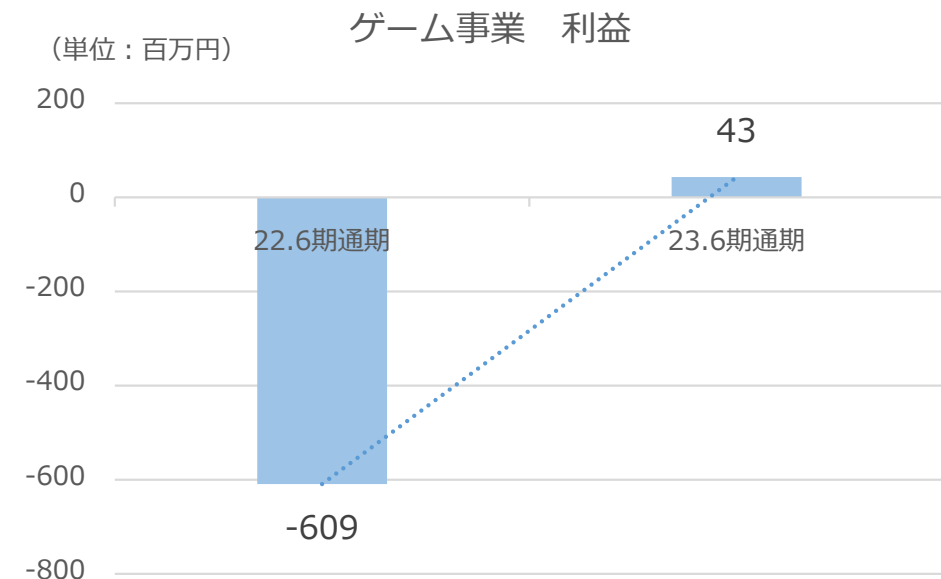
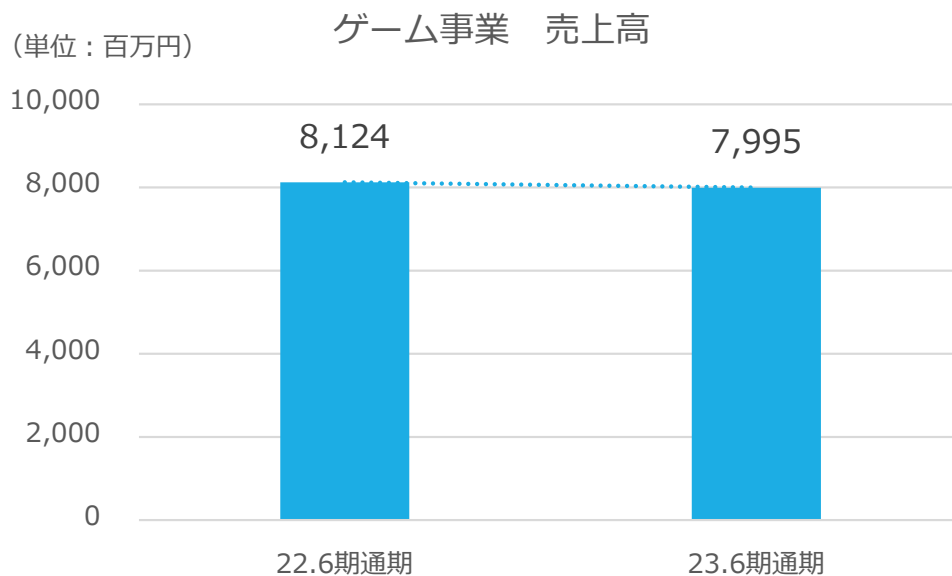
| | セグメント利益（営業利益） | | | | | | | |
|----------------------|---------------|------|------|------|---------|------|-----|-------------|
| | 2022.6期 | | | | 2023.6期 | | | |
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q |
| ゲーム事業 | 89 | △199 | △311 | △187 | 2 | △96 | 130 | 7 |
| モバイル事業 | 32 | △4 | 14 | 3 | △19 | 14 | 15 | △ 25 |
| その他 | 8 | 7 | 6 | 7 | 8 | 9 | 9 | 9 |
| セグメント間取引消去 及び全社費用 | △58 | △59 | △53 | △52 | △57 | △59 | △55 | △ 53 |
| のれん償却額 | △36 | △36 | △19 | △20 | △19 | △19 | △19 | △ 20 |
| 連結合計 | 35 | △292 | △363 | △248 | △86 | △151 | 80 | △ 81 |

(注) 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ます。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. ゲーム事業 (1) 業績概要

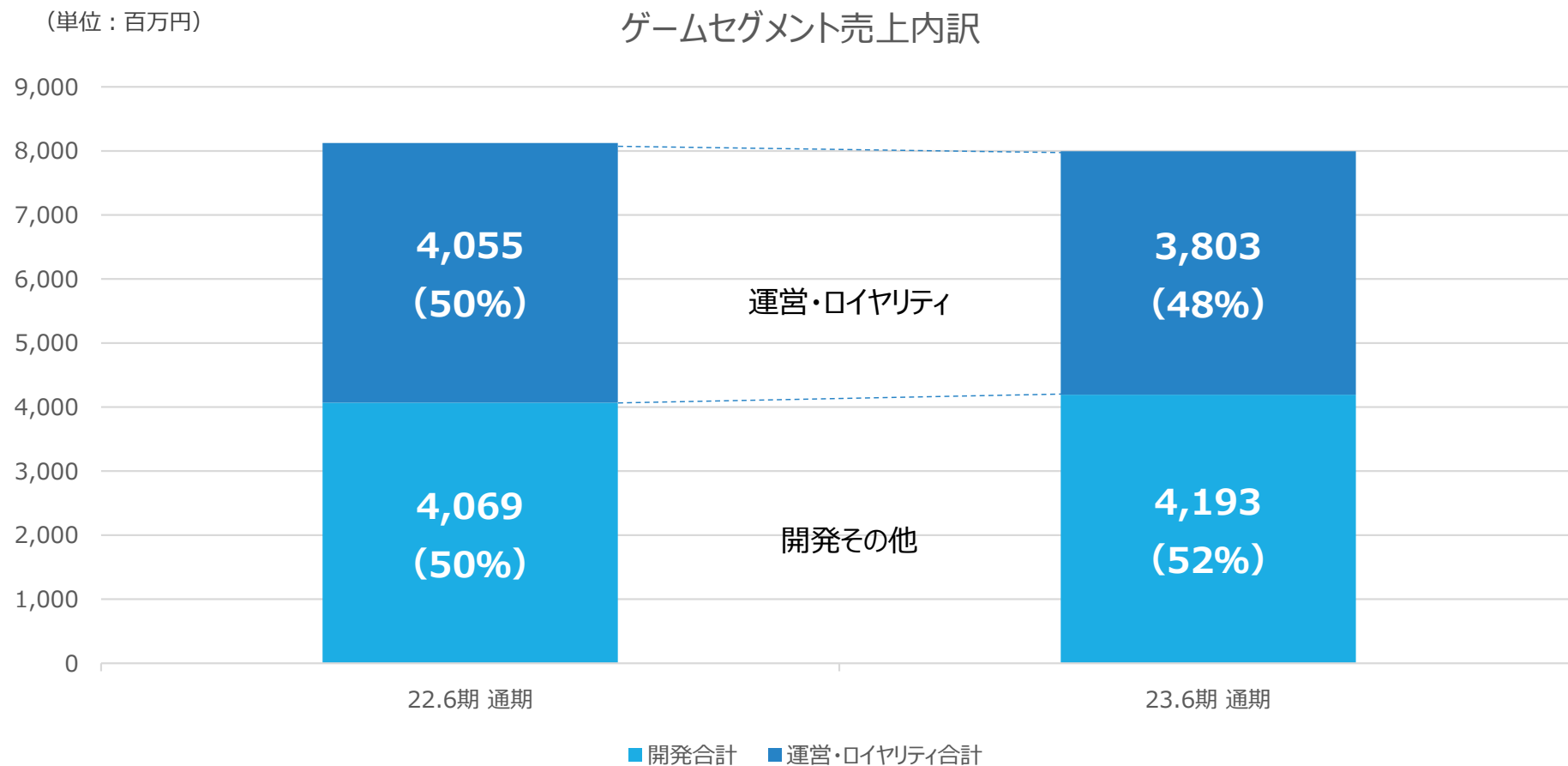
ゲーム事業

- 売上高は、運営サポート分野にて、新規リリースタイトルや海外向けローカライズ対応等に係る受注が好調に推移いたしましたが、運営売上の漸減傾向の影響から減収となりました。
- 営業利益は、開発分野にて、前期のような巨額の原価増加は発生せず、見積原価総額の増加による利益率の低下や運営売上の漸減に伴う利益の減少に対しては、運営サポート分野での好調な受注によりカバーいたしました。第4四半期において複数の開発案件の中止が発生したことから、セグメント利益を伸長できなかったものの、黒字転換を果たしました。



2. ゲーム事業 (2) 売上高の内訳

運営・ロイヤリティ売上は、前年同期比では減収も、運営サポート分野の寄与にて利益面への影響は軽微。



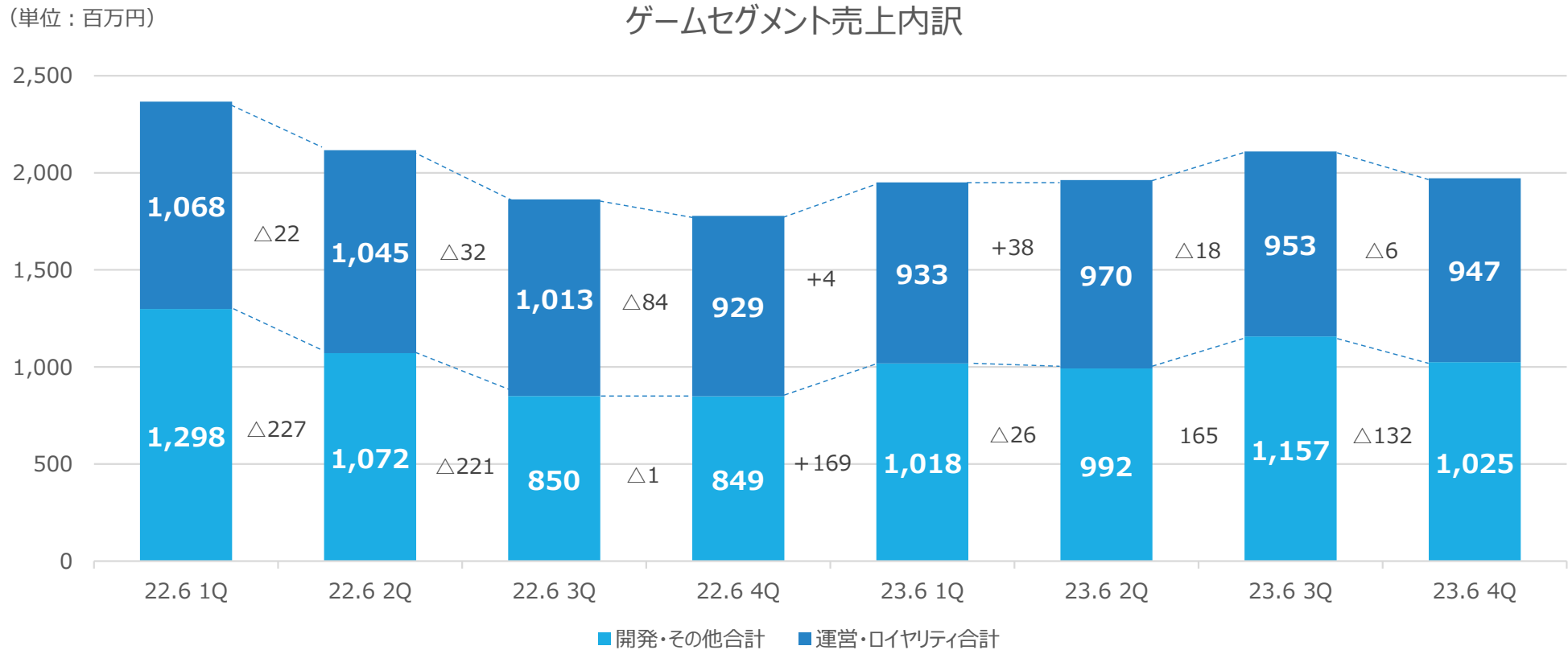
※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

2. ゲーム事業 (3) 売上高の内訳 (四半期毎推移)

運営売上は、運営サポート分野の寄与により、当期から下げ止まって推移。



※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

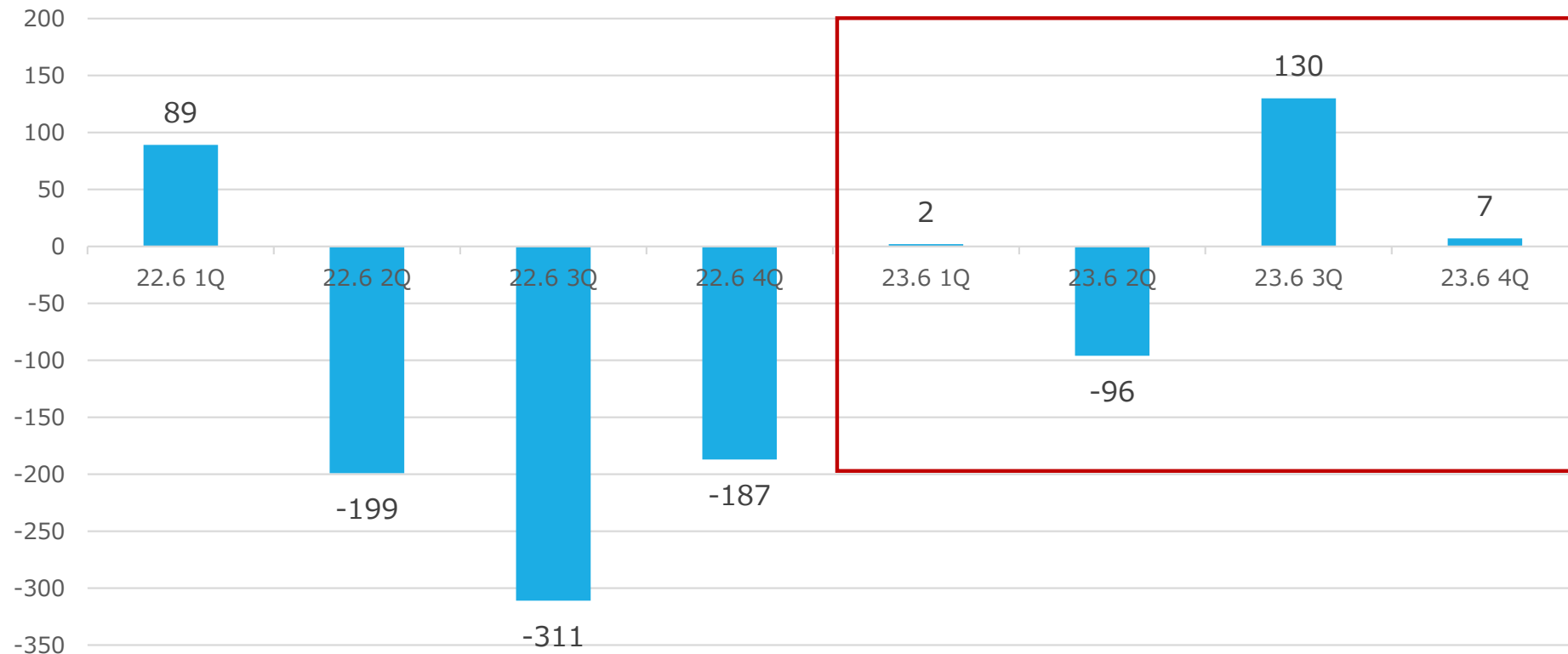
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象をしております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

2. ゲーム事業 (4) 営業利益（四半期毎推移）

第4四半期も僅少なながら黒字を維持。複数の開発案件の中止が発生したものの、運営サポート分野の受注好調が下支えとして寄与。

(単位：百万円)

ゲームセグメント営業利益 四半期推移



※営業利益の開発その他・運営ロイヤリティによる内訳は開示しておりません。

2. ゲーム事業

(5) 現在の案件状況等

現在の案件状況等

■ 現在開発中の案件数※1

| | | |
|----------------------------------|----|------------------|
| ・パッケージ型※2 ※3 (主なプラットフォーム：専用機、PC) | 4件 | (2023年5月12日比 +1) |
| ・スマホ型※2 ※4 (主なプラットフォーム：スマホ、PC) | 0件 | (2023年5月12日比 ▲2) |

■ 開発・運営体制の状況

| | | |
|-----------|------|--------------------------------------|
| ・ゲーム人員数※5 | 836名 | (2023年3月末比 +28名) (2022年6月末比 +39名) |
|-----------|------|--------------------------------------|

※1 8月14日時点における開発中のタイトル数であり、本年度内に開発完了するタイトル数を示すものではありません。

※2 マルチプラットフォーム対応タイトルは1件としてカウントしております。主に15名以上の開発体制のタイトルをカウントしております。

※3 ダウンロード販売形式もパッケージ型に分類しております。

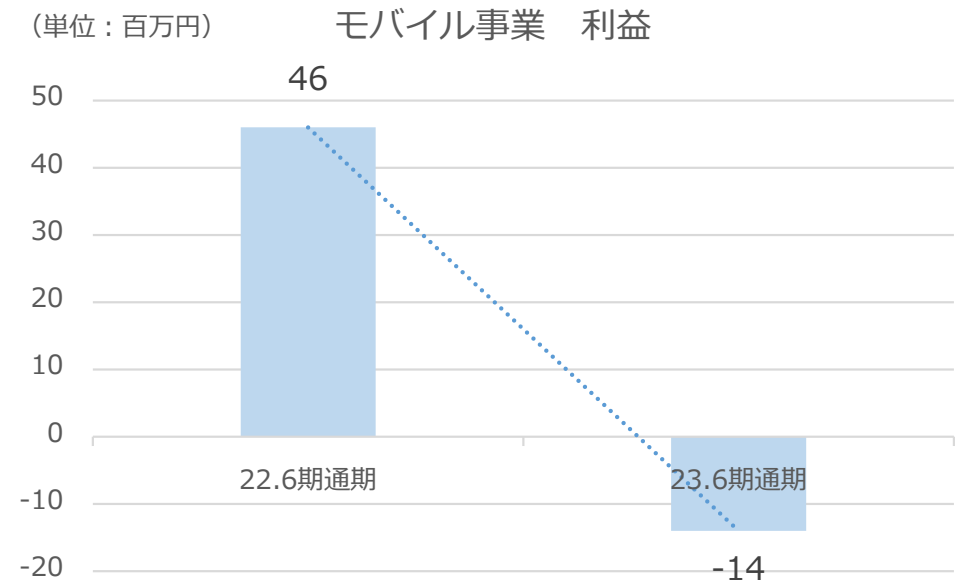
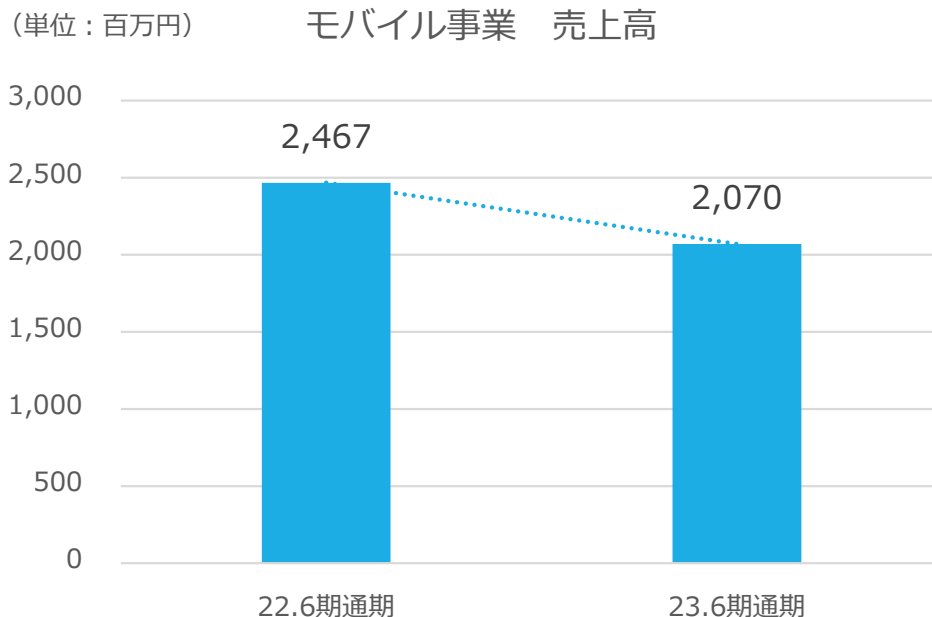
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2023年6月末時点の従業員数 (※改正労働契約法などを鑑み、一部の有期契約労働者を含めた人員数であります。)

3. モバイル事業 (1) 業績概要

モバイル事業

- 売上高：来店者数の前年度割れが続くなか、集客イベント等の実施に取り組み、販売機会の創出に努めましたが、販売台数は計画を下回りました。
- 営業利益：来店者数の下げ止まりの兆しが見えないなか、キャリアショップ部門においては、1顧客当たりの利益の増加に取り組みましたが、価格訴求を中心としている首都圏の販売店部門において販売台数の減少が大きく、店舗損益が悪化した結果、営業損失となりました。



4. 当期及び最近のトピック (1-1) ゲーム事業

- 2022年10月27日
- ・『スターオーシャン6 THE DIVINE FORCE』
発売（開発：トライエース）
[PS5、PS4、Xbox Series X|S、Xbox One、Steam]



© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN : akiman

4. 当期及び最近のトピック

(1-2) ゲーム事業

■ 2022年8月25日

- ・CEDEC2022にて講演いたしました。

「受託型開発会社が始める3Dアクションゲーム開発効率化のためのQA自動化への道のり~千里の道も一歩から~」

(テックフラッグ)

■ 2022年8月28日

- ・職業体験イベント「第5回ワーキング・キッズ・アドベンチャー」に出展

白井市白井コミュニティセンターにて、ゲーム開発の体験機会を提供いたしました。地域の子供たちの未来を応援する活動に賛同し、協力してまいります。

(ゲームスタジオ)

■ 2022年12月19日

- ・スマートフォン向け戦略シミュレーション対戦ゲーム『ラビリンス』をリリース

Playdek社が開発、販売するゲームタイトルの日本国内における取り扱いを開始いたしました。国内販売に際して翻訳・ローカライズを行っております。

(ウイットワン)

4. 当期及び最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2023年2月22日

・勤怠システムとのSlack連携サービス『テレぐる』をリリースいたしました。

(テックフラッグ)



■ 2023年5月2日

・「ライブを応援」する協力カードゲーム『推しカツ キラキライブ!』をゲームマーケット2023春にて発売いたしました。

(ウィットワン)



■ 2023年8月1日

・勤怠連携サービス『テレぐる』が、勤怠システムはTeamSpiritに加えKING OF TIMEにも、ビジネスチャットツールはSlackに加えTeamsにも対応いたしました。

(テックフラッグ)

4. 当期及び最近のトピック (2) モバイル事業

■ 2023年7月6日

iCracked Store バイシア前橋みなみモール 新規オープン
(ネプロクリエイト)



Ⅱ. 2024年6月期 業績見通し

1. 業績見通し

(1) 通期連結業績見通し

(単位：百万円)

| | 2023年6月期 通期実績 | 2024年6月期 通期予想 | 差異 |
|---------------------|------------------|------------------|-------|
| 売上高 | 10,131 | 10,370 | + 238 |
| 営業利益 | △239 | 200 | + 439 |
| 経常利益 | △260 | 180 | + 440 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | △469 | 120 | + 589 |
| EBITDA※ | △113 | 300 | + 413 |

※ EBITDA：営業利益に減価償却費及びのれん償却額を足し戻して算定。

1. 通期業績見通し

(2) 各セグメントの状況

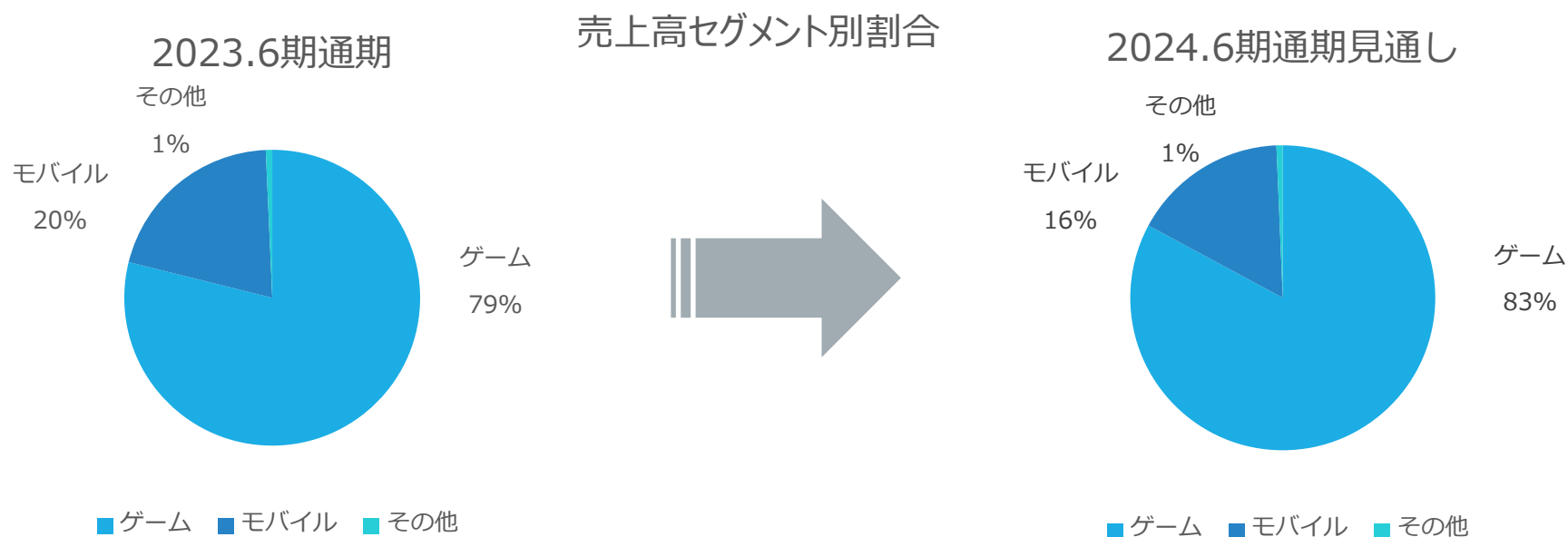
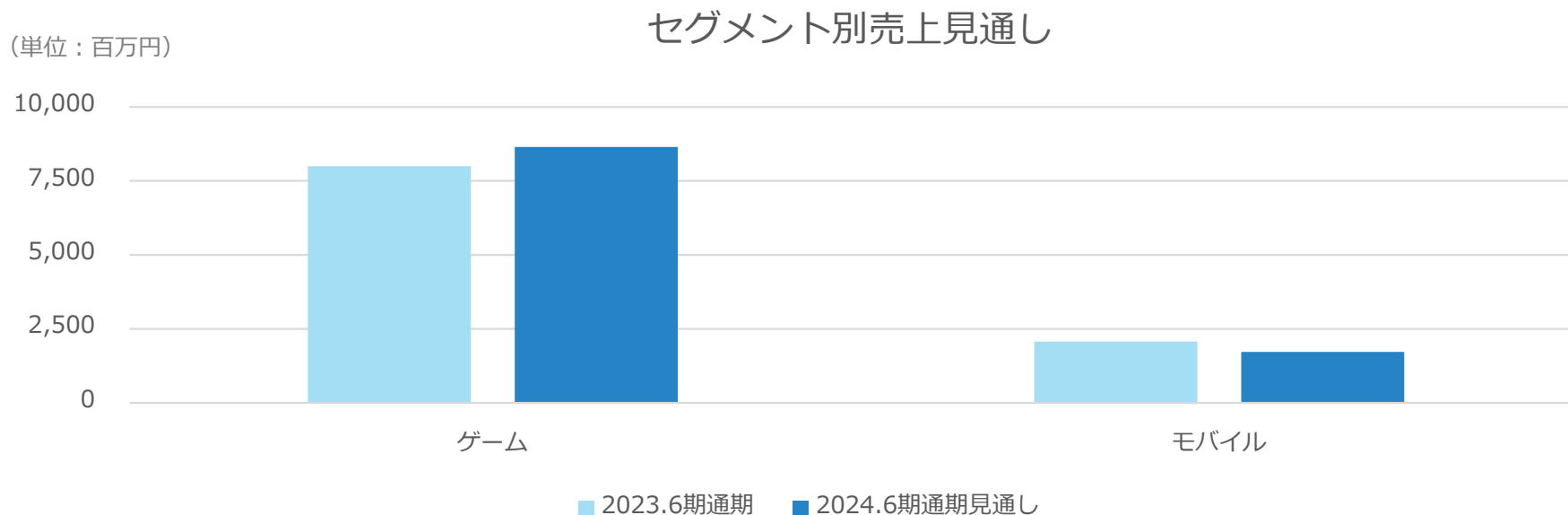
ゲーム事業

ゲーム事業においては、第1四半期は開発完了案件から新規開始案件等に向けての狭間の時期が重なることから営業損失となる見込みではありますが、既に受注時期が見通せている新たな開発案件もあることから、当期（2023年6月期）に発生した開発案件の中止による人員稼働率の低下は改善し、第2四半期より収支均衡となり通期での黒字転換を見込んでおります。

モバイル事業

完全分離プランや値引き規制等の法改正の施行以降、収益性が低下していた販売店部門に関して、特に従前より価格訴求力を中心としていた首都圏店舗において影響が大きく、今後も事業環境の底打ちが見通せない状況であることから、店舗損益の回復が困難と判断し、2023年6月30日をもって4店舗の閉店を実施しております。これにより、前期（2022年6月期）並みの利益水準への回復を見込んでおります。

2.セグメント別業績見通し (1) セグメント別売上高見通し

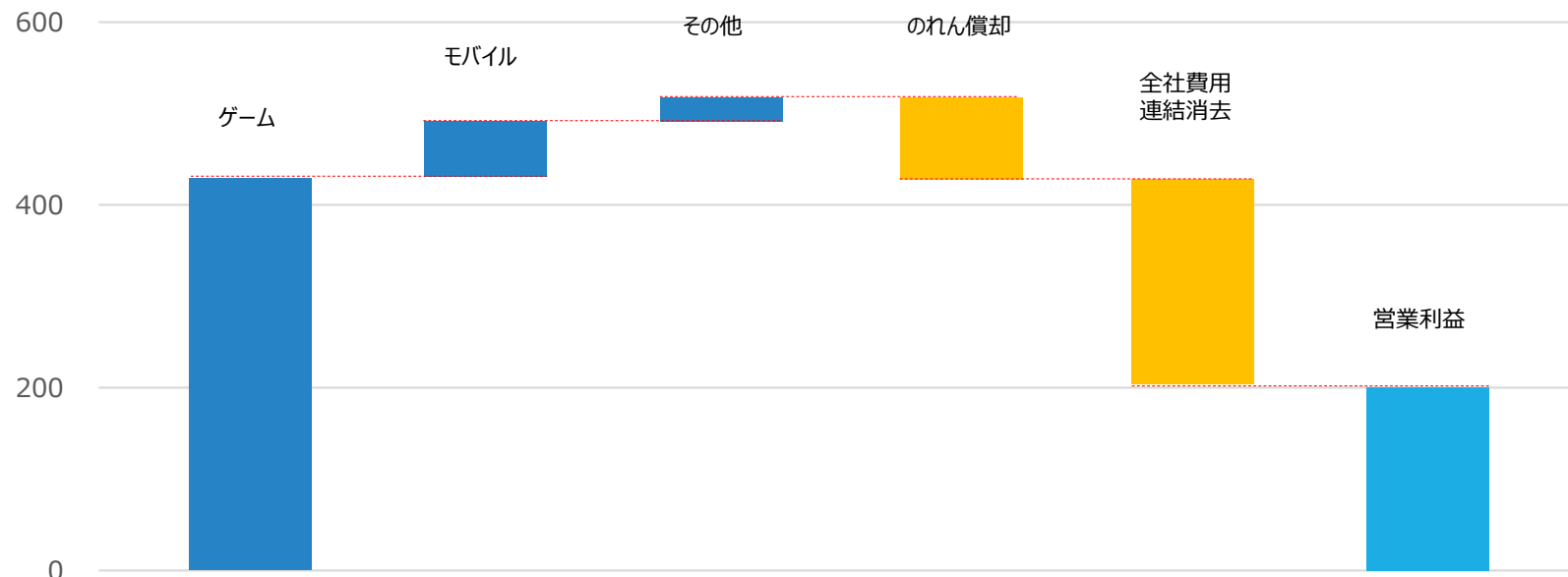


2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、200百万円を予想しております。

(単位：百万円)

通期営業利益見通しの内訳構成



※ 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。連結消去は、セグメント間の取引消去であります。

2023年6月期の期末配当について

- 当社は、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つと考えており、中長期的な事業拡大及び新規事業開拓のための内部留保に配慮しつつ継続的な安定配当を行うことを基本方針としております。
- しかしながら、前期（2022年6月期）に続き、当期（2023年6月期）も親会社株主に帰属する当期純損失を計上しており、財務体質の改善や運転資金の確保が必要とされていることから、誠に遺憾ながら、無配とさせていただきます。
また、次期（2024年6月期）の配当につきましては、未定とさせていただきます。

| | | | | | |
|-----|--|--------|--|--------|--|
| 15円 | | | | | |
| 10円 | | | | | |
| 5円 | | 5円 | | | |
| | | | | 0円 | |
| | | 22.6期末 | | 23.6期末 | |

Ⅲ. 会社概要

1. 会社概要

(1) 会社情報及び沿革

■ 会社概要

設立：1991年12月11日
 本社：東京都港区芝三丁目8番2号 住友不動産芝公園ファーストビル7階
 資本金：592,845千円（2023年6月末現在）
 従業員数：連結996名（2023年6月末時点。うち平均臨時従業員74名（派遣社員を除く））

■ 沿革

- ・91年 12月 (株)新都市科学研究所として設立
- ・95年 11月 ディーディーアイ関西ポケット電話(株)と代理店契約を締結し移動体通信事業(現 モバイル事業)を開始
- ・96年 4月 エヌ・ティ・ティ関西移動体通信網(株)（現 (株)NTTドコモ）と代理店契約を締結
- ・96年 8月 関西セルラー電話(株)(現 KDDI(株))と代理店契約を締結
- ・97年 3月 (株)新都市科学研究所から(株)ネプロジャパンに商号変更
- ・99年 6月 (株)東京デジタルホン(現 ソフトバンク(株))と代理店契約を締結
- ・00年 7月 郊外型携帯電話販売店(現 ピポパーク)の営業展開を開始
- ・06年 4月 ジャスダック証券取引所に上場
- ・11年 9月 (株)モバイル&ゲームスタジオ（現 (株)ゲームスタジオ）の発行済株式を全て取得し、連結子会社化
- ・14年 4月 持株会社体制へ移行。(株)ネプロモバイル関東、同東海、同関西及び(株)ネプロクリエイトを新設分割により設立。
- ・14年 12月 (株)ネプロモバイル関東、同東海、同関西を(株)ラネットへ譲渡
- ・15年 3月 (株)トライエースの発行済株式68.9%を取得し、連結子会社化
- ・15年 9月 (株)トーテック（現 (株)デルタエンジニアリング）の発行済株式67.0%を取得し、連結子会社化
- ・15年 12月 東京都港区に本社を移転、(株)ネプロジャパンから(株)エヌジェイホールディングスに商号変更
- ・17年 6月 (株)ブームの事業再生支援に伴い、新たに設立した新生(株)ブームにて同社事業を譲受け
- ・17年 12月 ゲーム運営/カスタマーサポートを行う(株)ウィットワンを設立
- ・18年 7月 (株)トーテック（現 (株)デルタエンジニアリング）の株式の一部をDELTA Holdings株式会社へ譲渡
- ・18年 10月 (株)ISAOのゲーム運営サポート事業を吸収分割により(株)ウィットワンにて承継
- ・19年 6月 決算期を3月から6月に変更
- ・19年 11月 連結子会社(株)ウィットワン、(株)ブーム及び(株)エヌジェイワンの3社を経営統合
- ・20年 3月 (株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設
- ・20年 7月 グループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立
- ・22年 4月 市場区分の見直しにより、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）からスタンダード市場へ移行

1. 会社概要

(2) 事業セグメントを構成する主なグループ会社



株式会社エヌジェイホールディングス
(持株会社)



株式会社ゲームスタジオ



株式会社トライエース



株式会社ウィットワン



株式会社ネプロクリエイト

ゲーム事業

主にゲームの開発受託・運営受託

モバイル事業

auショップ運営
販売店ピポパーク運営

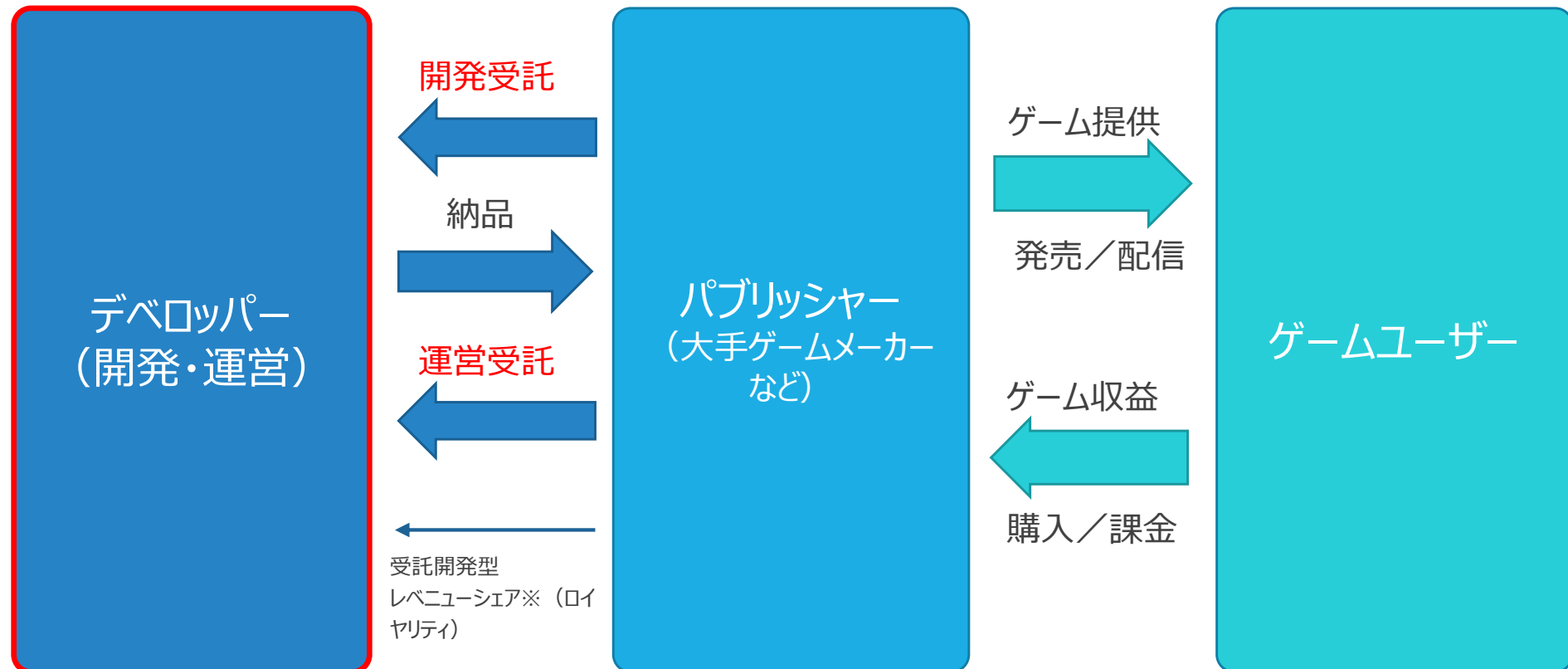
※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

2. ゲーム事業 (1) 事業内容

- 当社のゲーム事業は**開発受託**および**運営受託**を主としております。

当社ゲーム事業



※ 受託開発をベースとしながら、ゲーム収益の一部の受領を目指す受託収益スキームです。受領には売上等の条件が伴うことがあります。

2. ゲーム事業 (2) 各社の事業領域

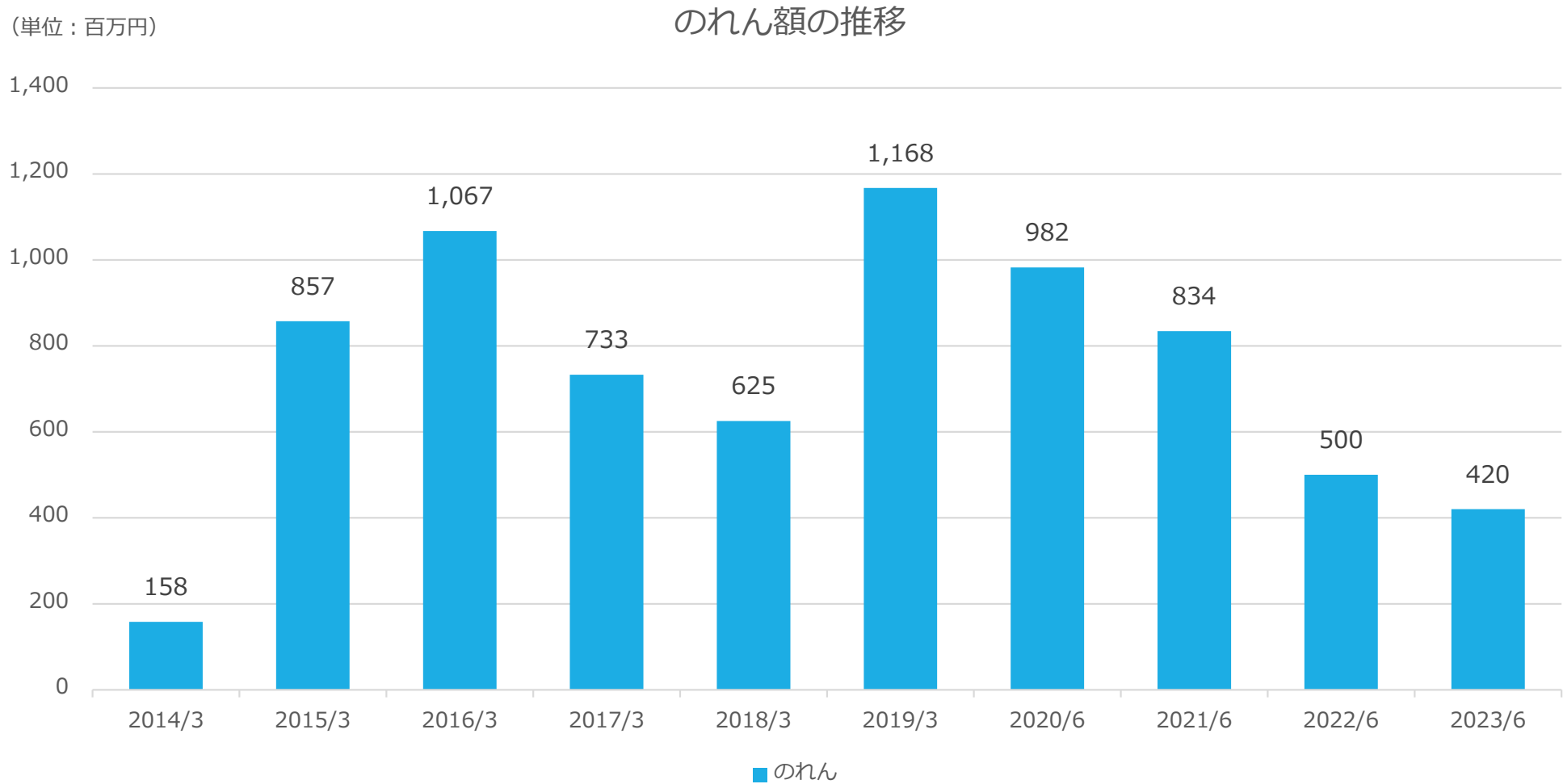
■ スマホゲームの開発・運営フェーズとゲーム各社の主なカバー範囲

| 企画・制作 | 運営 | | | |
|--|----------------------------|---|-------------------------------|---------------------------------|
| | イベント運営 追加企画・制作 KPI分析 | 投稿監視 サーバ監視 アプリ挙動監視 | メールポ ーサー告知/調査 公式サイト/SNS | 海外ローカライズ 翻訳・LQA 海外ゲームレビュー |
|  | | | | |
|  | | | | |
| | |  | | |

(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

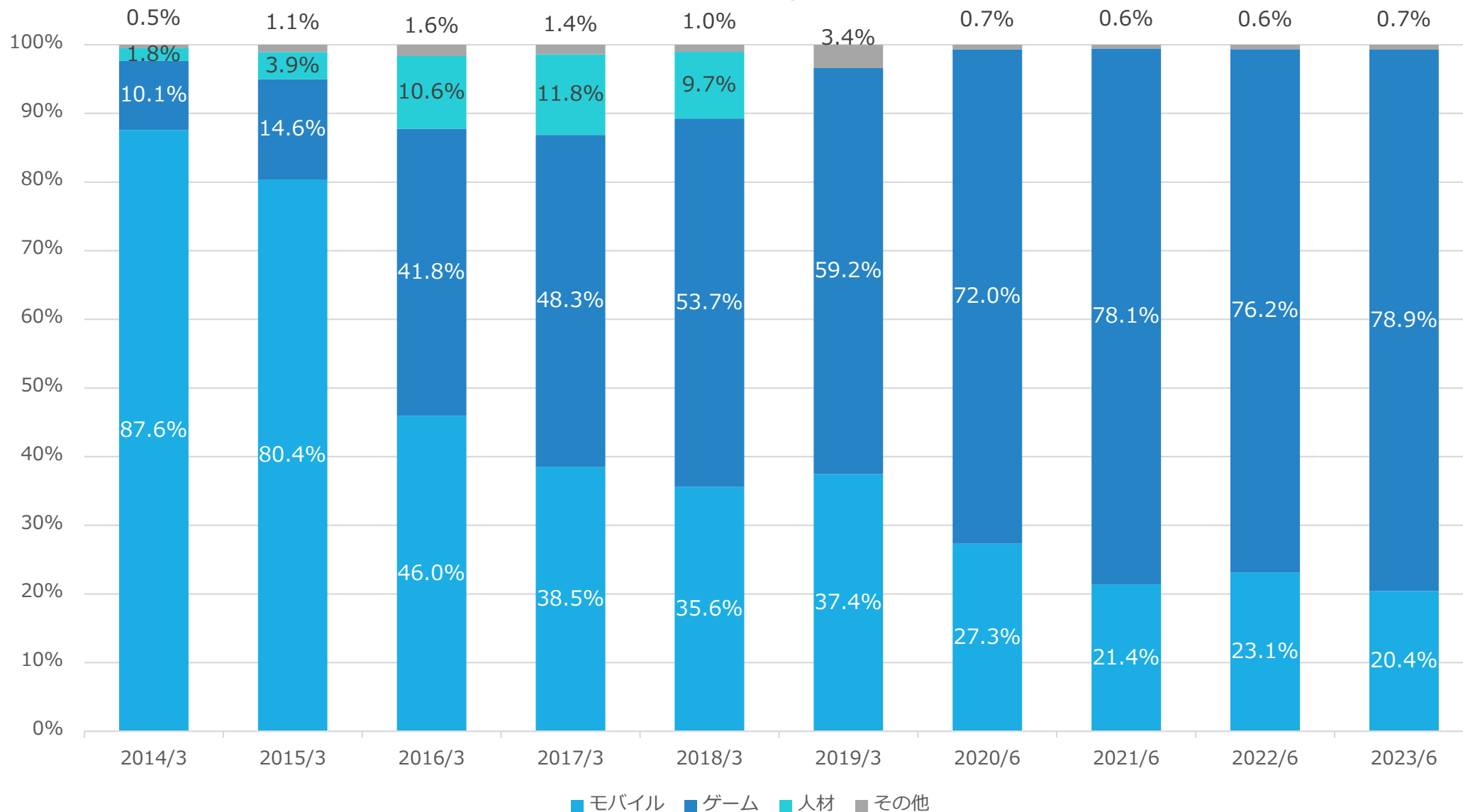
(単位：百万円)

| | 2022年6月期 通期 | 2023年6月期 第2四半期 | 2023年6月期 通期 |
|---------------------|----------------|-------------------|----------------|
| 営業活動による キャッシュフロー | △685 | 31 | 339 |
| 投資活動による キャッシュフロー | 230 | △226 | △253 |
| 財務活動による キャッシュフロー | 299 | △116 | △43 |
| 現金及び現金同等物 の残高 | 1,094 | 782 | 1,136 |

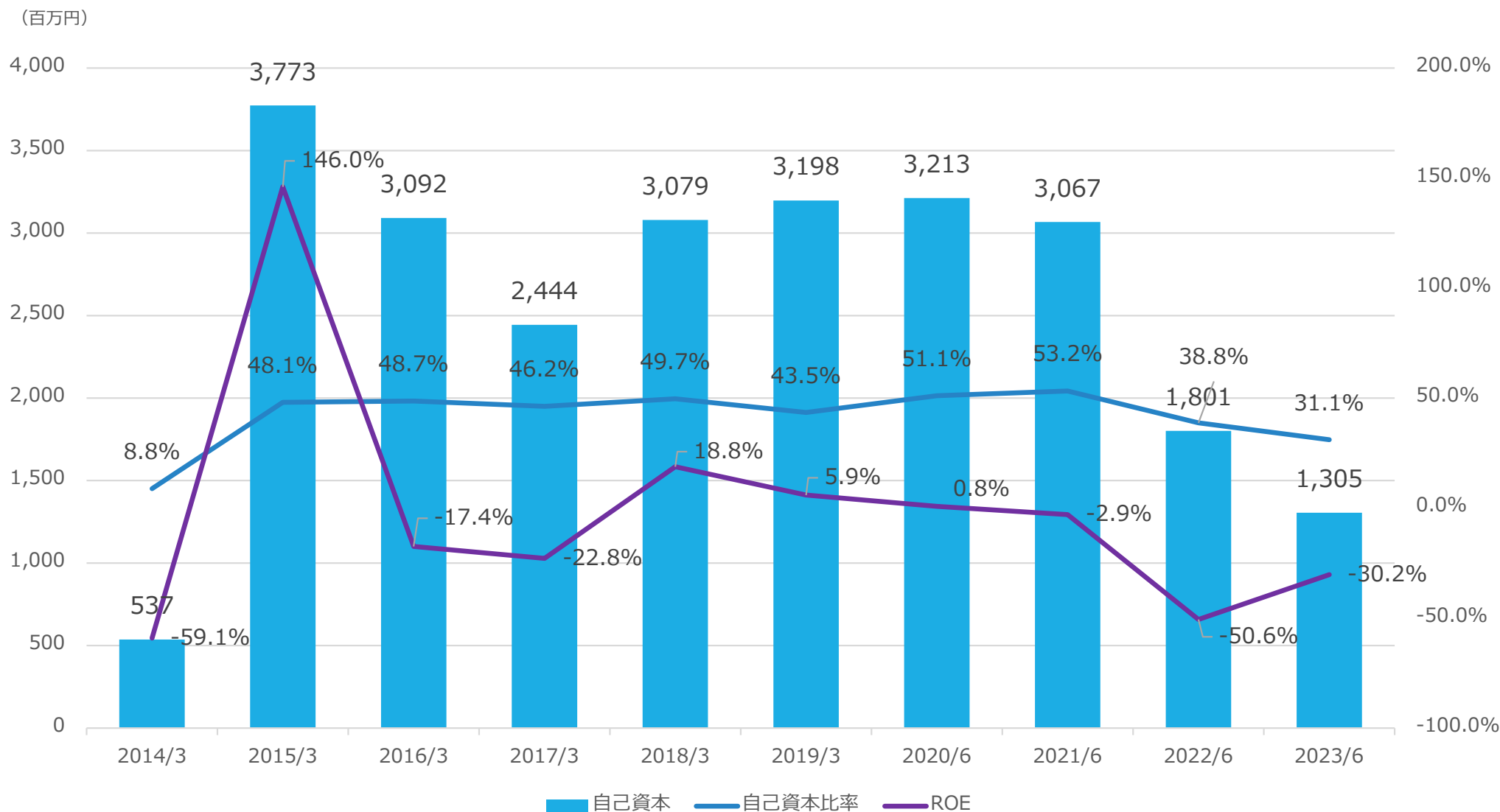


(参考資料) 売上高のセグメント割合の推移

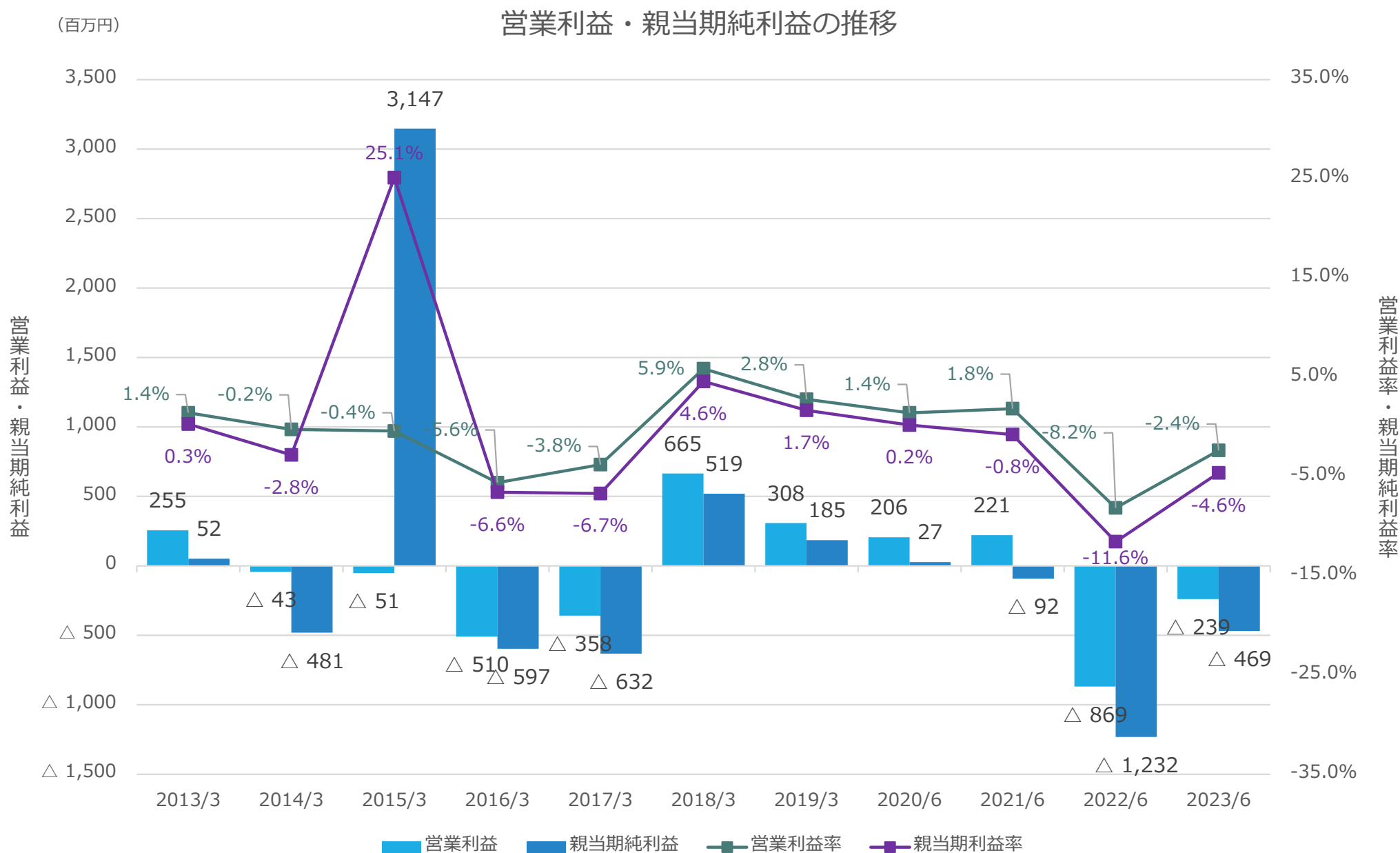
売上高（外部顧客に対する売上高）におけるセグメント割合



(参考資料) 自己資本・自己資本比率・ROEの推移



(参考資料) 営業利益・親会社株主に帰属する当期純利益の推移



お問合せ窓口

株式会社エヌジェイホールディングス
経営企画室

TEL : 03-5418-8128

Email : ir@njhd.jp

URL : <https://www.njhd.jp>