

2024年6月期第2四半期決算説明会 主な質疑応答の要旨

質問1. M&A 戦略に関して、ターゲットや規模感についてのどのような考えをお持ちでしょうか？

まずは、今の事業構成で業績を回復し安定化させることを第一に取り組んでいる。M&Aの検討対象は、ゲーム事業やモバイル事業に関連のある事業領域になるが、具体的なターゲットというものは設定していない。

質問2. 半年前、1年前と比べて変化したものは何でしょうか？

ゲーム事業の体制の見直しを行ったことです。まず、投資経営委員会を設置して、大型案件の受注について審議するとともに、開発状況の継続的な確認を強化したこと。次に、情報の収集力を上げる体制を構築したこと。既存及び新規案件の状況や人員の稼働状況などに関する現況及び見通しについて、グループ全体に対する情報の収集力と精度を上げた。人員の状況については月2回の頻度で収集しグループ共有を行っている。これにより以前より判断が早くできるようになった。

質問3. 「既存プロジェクトの開発進捗に伴う売上計上」(9ページ)について、その意味と上期決算への貢献度について、補足説明をお願いします。

前年同期と比べた場合、前年も当期も開発が続いているタイトルに関しては、当期の方が計上した売上高が大きかったというのが詳しい説明になります。売上増加の約半分程度がそれによる貢献です。

質問4. NJホールディングスがゲーム事業の将来を考える上で、他にどのような日本の中小上場ゲーム会社を参考にしているか。トーセ(TOSE)やユークスのような受託開発中心の会社か？それとも、日本ファルコムや日本一ソフトウェアのような自社IPをベースにしたゲーム開発・パブリッシングを行う会社か？

類似企業でどこかと言われれば、トーセになる。しかし、他のゲーム会社も見ている。いずれにしても、ゲームクリエイターの気質を高めていくことが重要だと考えている。

質問5. ゲーム事業の主要取引先としてバンダイナムコエンターテインメントとスクウェア・エニックスの2社が掲載されていますが、両社ともタイトルをキャンセルしており、今後タイトル数を減らす意向を示しています。これは、NJホールディングスの現計画にどのような影響がありますか？ 次期中期計画ではこの2社からの受託への依存度を下げていくのでしょうか？

当社が当期取り組んでいる主要な案件に関しては、中止になったものは今のところない。案件の絞り込みの傾向は、数年前から現れてきており、それについては、これまでも業界環境として触れてきたところである。過去2期の赤字となったのは、その影響を既に受けてきたというのが、一因としてある。

そのため、当期は、様々な対策に取り組んでいる。将来リスクの事前察知と先手の営業強化を行っている。この2社以外の新たなクライアントとの取引にも取り組んでいる。

質問6. 現状の業容での事業規模について、自然体でどの程度か？ポテンシャルとしてはどのくらいでしょうか？

当期の業績予想規模である売上100億円、営業利益2億円は、最低限達成すべき水準として捉えている。今の業容規模でポテンシャルとしては、営業利益率5%、営業利益で5億円であるが、ゲーム事業には様々なリスクもあるため、それが生じても2億円は維持できるよう体制づくりに取り組んでいる。

質問7. 業容を広げる、あるいは変化するとしたら、何が考えられるのでしょうか？

当面は、広げるとしても大きく外れないところであり、ゲーム事業で考えていきたい。ただ、ゲーム事業の取り組み方について変化することは考えられる。当社の事業戦略について重要な決定をした場合は、速やかにお知らせする。

(注) 当資料の業績見通しは、当社が現時点で入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提のもとづいており、実際の業績は見通しと異なる可能性があります。