



# 2026年6月期（第35期） 第2四半期（中間期）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)

2026年2月10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. 2026年6月期 上期決算ハイライト

## II. 2026年6月期 業績見通し

## III. 会社概要

## I. 2026年6月期 上期決算ハイライト

# 1. 連結業績

## (1) 業績サマリー

主にモバイル事業における新規出店店舗の利益伸長が寄与し、黒字転換。

(単位：百万円)

	2025年6月期 上期	2026年6月期 上期	差異	
売上高	4,363	5,025	+661	・ゲーム事業+392 ・モバイル事業+269
売上原価	3,520	3,981	+460	・ゲーム事業+329 ・モバイル事業+138
売上総利益	842	1,044	+201	・ゲーム事業+63 ・モバイル事業+131
販売費及び 一般管理費	859	999	+139	・ゲーム事業+68 ・モバイル事業+86
営業利益	△16	44	+61	・ゲーム事業▲5 ・モバイル事業+45
経常利益	△26	31	+58	
税金等調整前 中間純利益	△26	31	+58	
親会社株主に帰属する 中間純利益	△27	1	+28	
EBITDA※	60	133	+73	

※ 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、運営サポート分野の拡大が貢献も、開発分野の収益性低下等により、減益。  
モバイル事業は、新店の好調に加え、既存店も堅調により、增收増益。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2025年6月期 上期	2026年6月期 上期	差異	2025年6月期 上期	2026年6月期 上期	差異
ゲーム事業	3,160	<b>3,552</b>	+392	103	<b>98</b>	△5
モバイル事業	1,172	<b>1,442</b>	+269	36	<b>81</b>	+45
その他	35	<b>30</b>	△5	15	<b>11</b>	△3
セグメント間取引消去 及び全社費用	△5	—	+5	△129	<b>△104</b>	+25
のれん償却額	—	—	—	△41	<b>△42</b>	△1
連結合計	4,363	<b>5,025</b>	+661	△16	<b>44</b>	+61

(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、運営タイトル終了の影響により減収。

モバイル事業は、主に新規出店した店舗の収益寄与により増収。

(単位：百万円)

	売上高						
	2025.6期				2026.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	
ゲーム事業	1,614	1,545	1,613	1,765	1,828	<b>1,724</b>	
モバイル事業	490	682	702	635	655	<b>787</b>	
その他	17	18	15	16	16	<b>13</b>	
セグメント間取引消去 及び全社費用	△3	△2	△2	△2	—	—	—
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	2,119	2,243	2,329	2,414	2,500	<b>2,524</b>	

(注) 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、ゲーム運営サポート分野の拡大に伴う販管費の増加により減益。

モバイル事業は、主に新規出店した店舗が計画を上回って推移。

(単位：百万円)

	セグメント利益（営業利益）						
	2025.6期				2026.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	
ゲーム事業	35	67	55	78	64	33	
モバイル事業	7	29	40	25	25	56	
その他	7	7	5	7	6	4	
セグメント間取引消去 及び全社費用	△66	△63	△43	△59	△56	△47	
のれん償却額	△20	△21	△21	△21	△21	△21	
連結合計	△36	19	36	31	18	26	

(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。

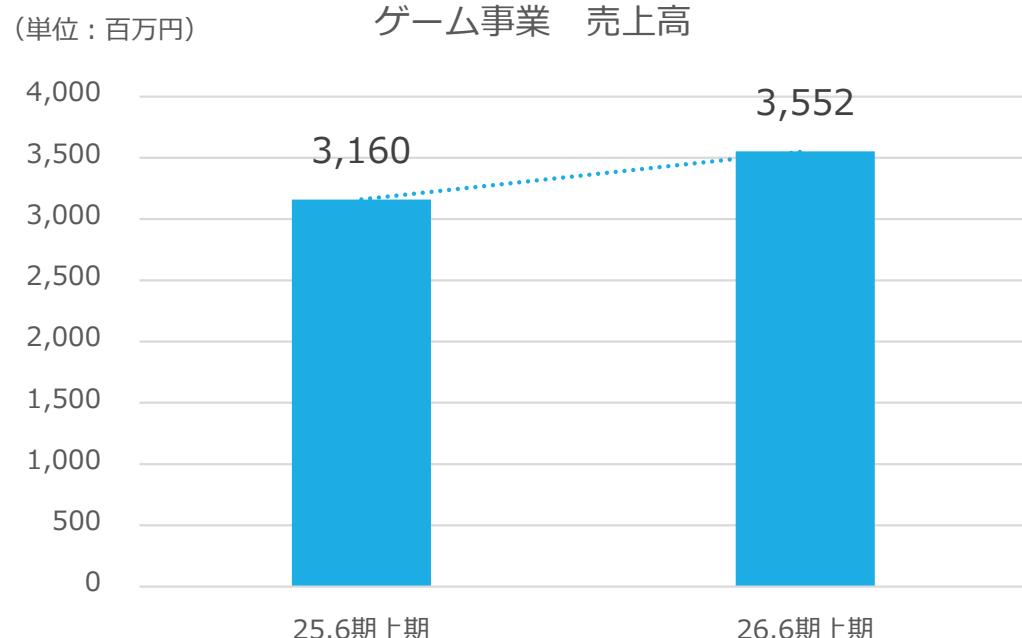
## 2. ゲーム事業

### (1) 業績概要

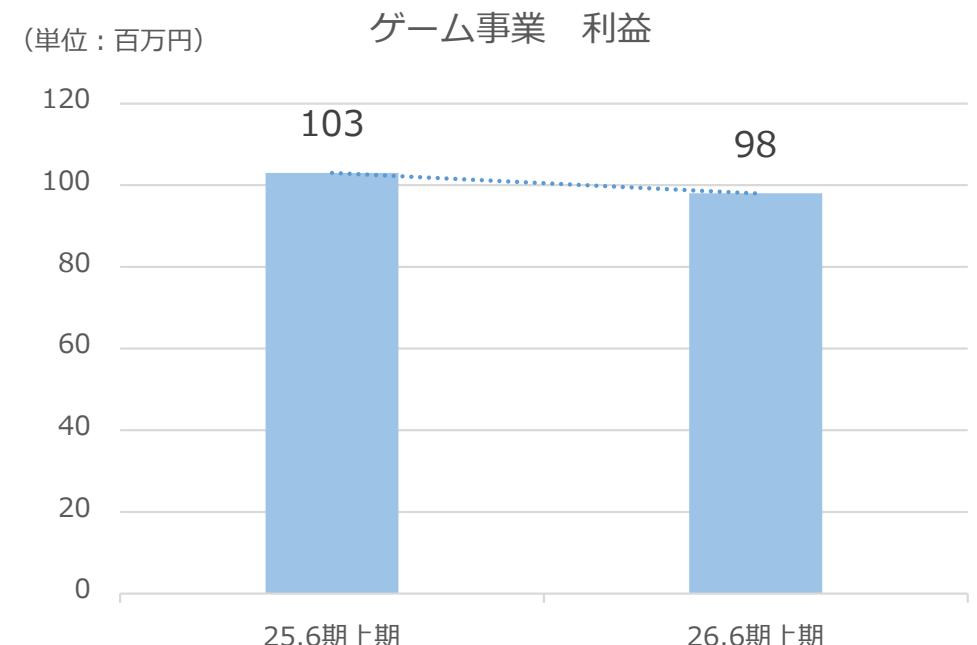
#### ゲーム事業

- 売上高：新規開発案件の受注計画に遅れが見られるものの、ゲーム運営サポート分野における海外対応業務の受注拡大により、増収。
- 営業利益：ゲーム運営サポート分野における海外対応業務の拡大による利益寄与があったものの、開発プロジェクトにおいて外注費の発生時期の計画ずれ等により原価が増加したことや新規開発案件の受注の遅れから、減益。

(単位：百万円)



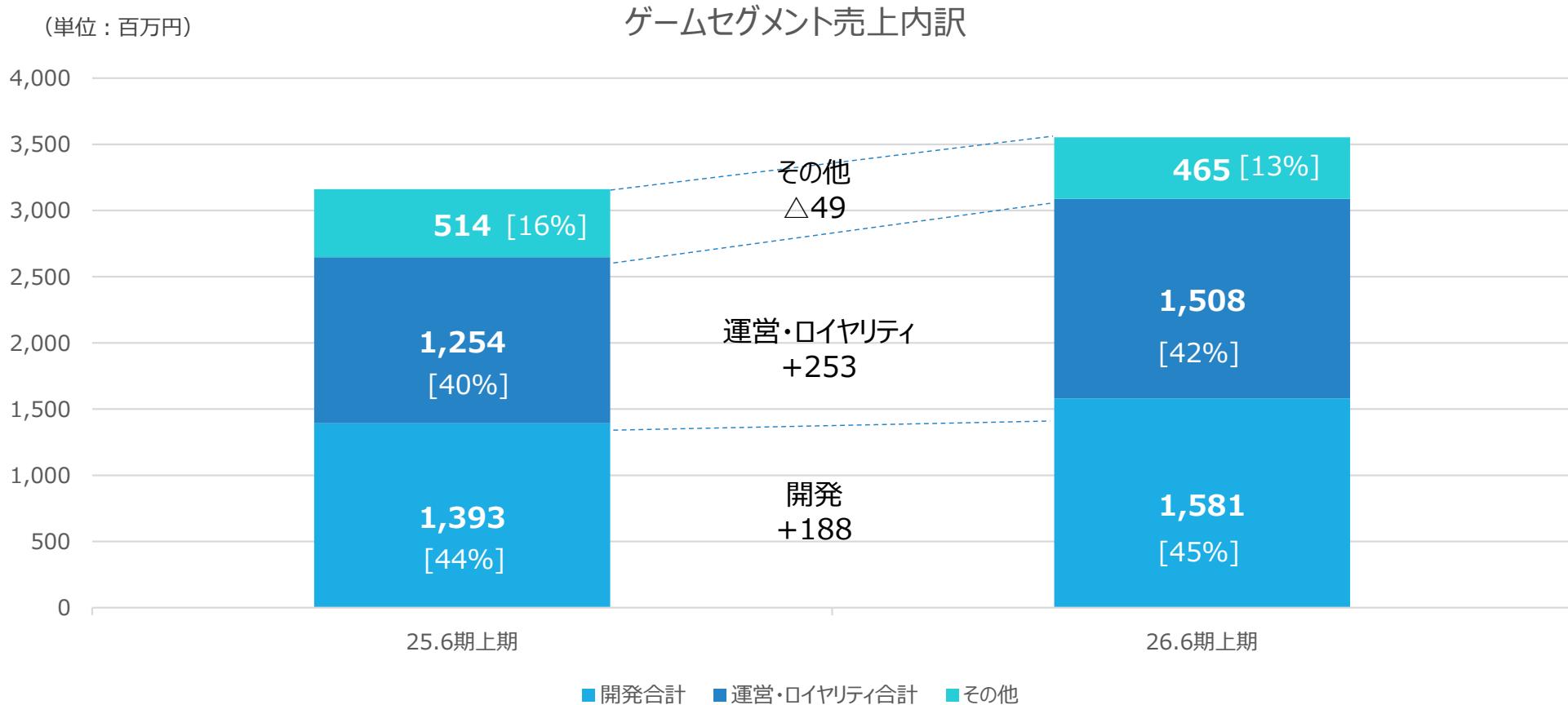
(単位：百万円)



## 2. ゲーム事業

### (2) 売上高の内訳（前年同期）

開発売上は、開発プロジェクトの体制拡大に伴い増加、  
運営売上は、運営サポート分野の海外対応業務の拡大に伴い増加。



※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。

※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。

※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連したその他の案件等の売上を対象としております。

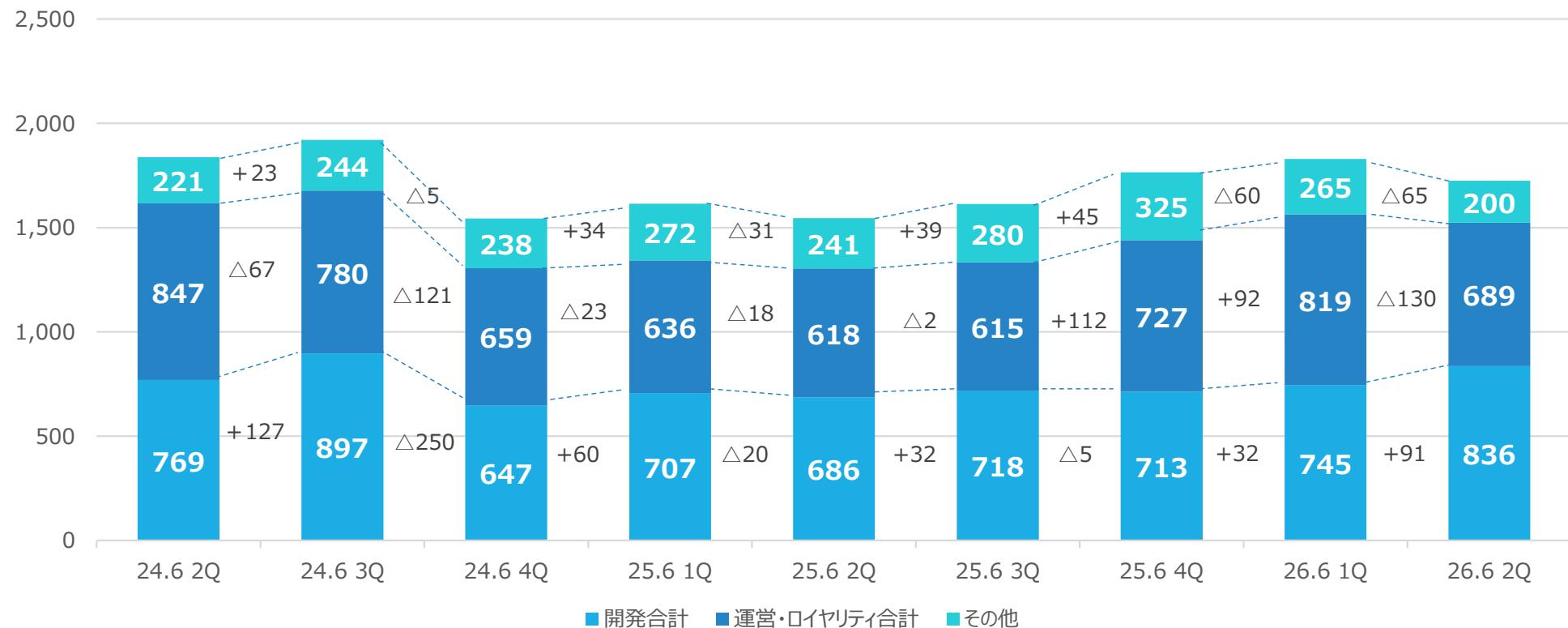
## 2. ゲーム事業

### (3) 売上高の内訳（四半期推移）

開発売上は、開発プロジェクトの体制拡大に伴い増加  
運営売上は、運営タイトル終了の影響により減少。

(単位：百万円)

ゲームセグメント売上内訳



※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。

※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。

※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連したその他の案件等の売上を対象としております。

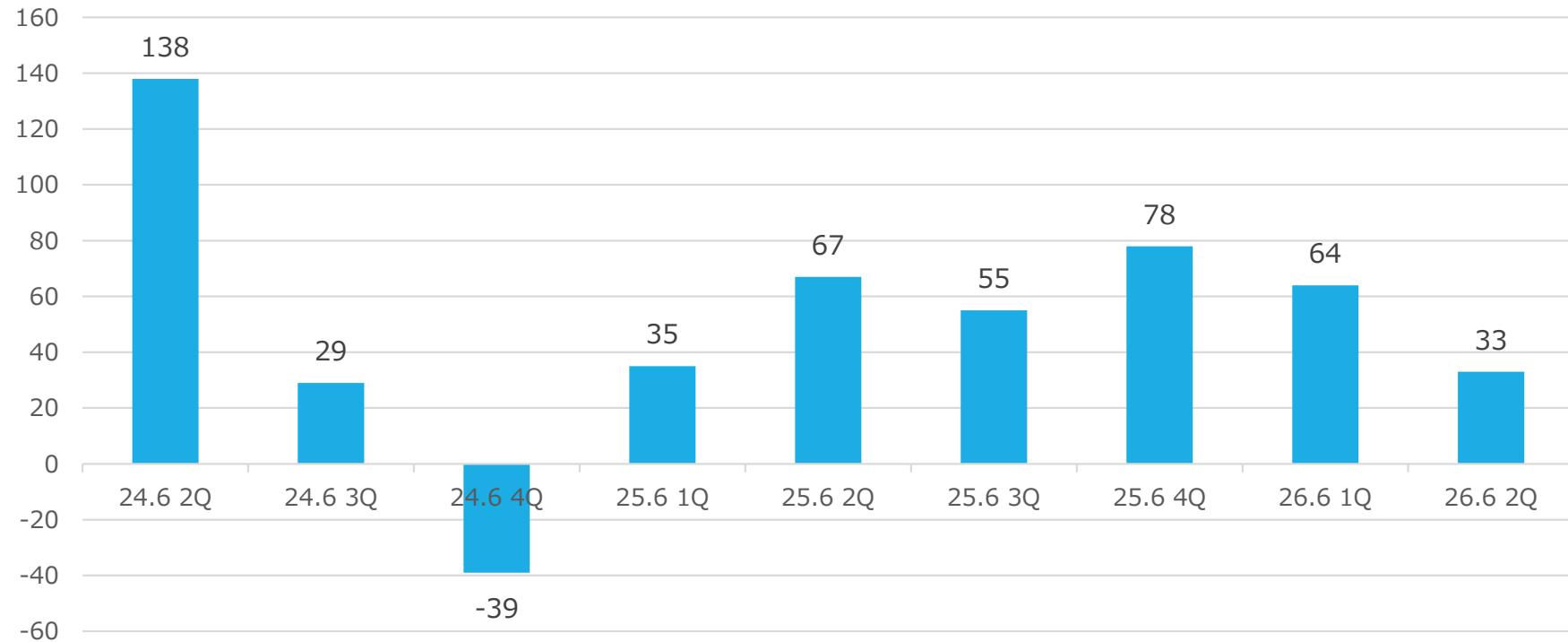
## 2. ゲーム事業

### (4) 営業利益（四半期推移）

ゲーム運営サポート分野の拡大に伴い販管費が増加。

(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・運営ロイヤリティ・その他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）	<b>4件</b>	(2025年11月7日比 +1)
・スマホ型※2※4（主なプラットフォーム：スマホ、PC）	<b>0件</b>	(2025年11月7日比 ±0)

##### ■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	<b>782名</b>	(2025年9月末比 △14名) (2025年6月末比 △8名)
-----------	-------------	-------------------------------------

※1 2026年2月10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は、パッケージ型に分類しております。

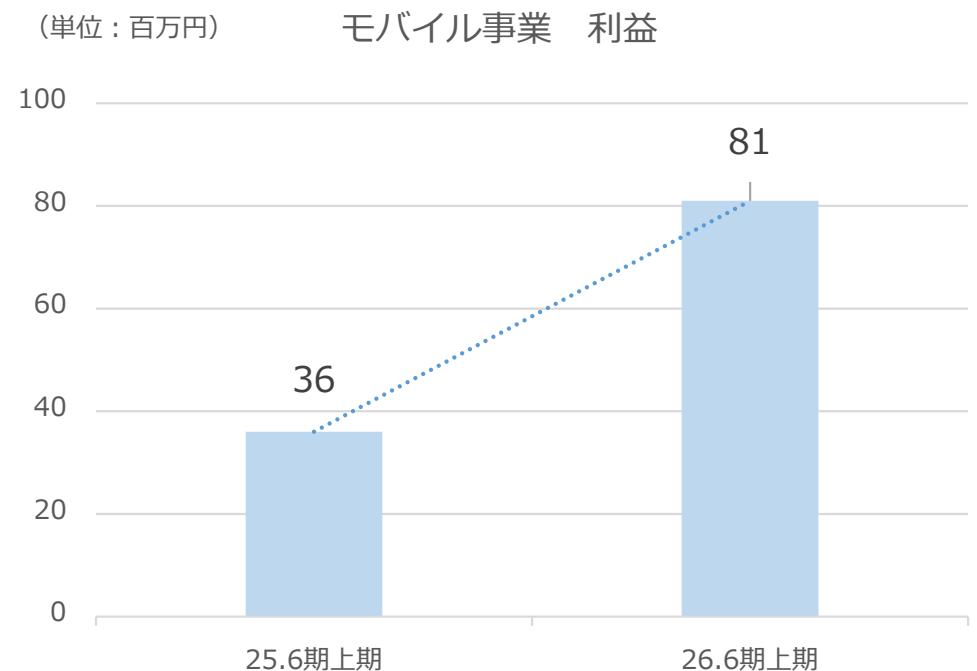
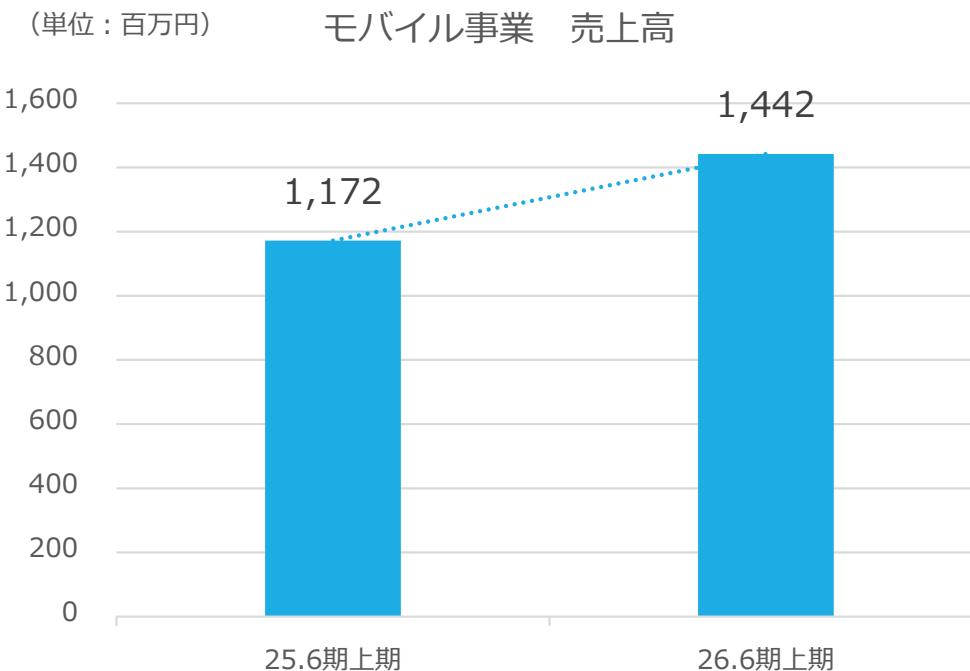
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2025年12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：主に新規出店した店舗の収益寄与により、増収。
- 営業利益：主に新規出店した店舗の利益寄与に加え、既存店の販売も堅調に推移したことにより、増益。



## 4. 当期及び最近のトピック (1-1) ゲーム事業

■ 2025年10月30日 ニンテンドーeショップ／Steam

『青鬼 ブルーベリー温泉の怪異』の追加DLC『青鬼 ブルーベリー温泉の怪異 -真相編-』を発売いたしました。

(開発・販売：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / noprops / Game Studio Inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-2) ゲーム事業

■ 2025年10月16日

弊社で受託運営中の『SYNDUALITY Echo of Ada』において、シーズン3『ENDER BUSTERS』を開始しました。  
(開発：ゲームスタジオ)



©MAGUS / SYNDUALITY™&©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2025年9月30日

Steamにて『誰が勇者を育てたか -Spin of Fate-』の配信を開始いたしました。  
(開発: ゲームスタジオ)



©KADOKAWA CORPORATION 2025 / OUP GAMES / Game Studio Inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-4) ゲーム事業

■ 2025年9月25日～28日

東京ゲームショウ2025に弊社で開発している『UNDERGROUNDED』を出展しました。

(開発：ゲームスタジオ、販売：room6)



©Game Studio Inc. / room6 inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-5) ゲーム事業

■ 2025年9月11日

ニンテンドーeショップにて『フルーツバス』の配信を開始いたしました。  
(販売:エヌジェイホールディングス)



©Krillbite Studio AS, Published by NJ Holdings Inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-6) ゲーム事業

■ 2025年7月11日

ホロライブゲーマーズ所属の「戌神ころね」がひたすらホームランを打つゲーム『ころさんのホームWAN!ダービー』が「holo Indie」からリリース  
(開発: ウィットワン、販売: holo Indie)



©COVER ©CCMC Corp. ©Wit One Inc.

## II. 2026年6月期 業績見通し

# 1. 通期業績見通し

## (1) 通期連結業績予想

■直近公表値から変更はありません。

(単位：百万円)

	2026年6月期 2Q累計実績	2026年6月期 通期予想	進捗率	(参考) 2025年6月期 通期
売上高	5,025	<b>9,910</b>	50.7%	9,107
営業利益	44	<b>150</b>	29.9%	51
経常利益	31	<b>130</b>	24.5%	31
親会社株主に帰属する 当期純利益	1	<b>110</b>	1.2%	31
EBITDA※	133	<b>290</b>	46.2%	216

※ 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) 業績予想に対する進捗状況について

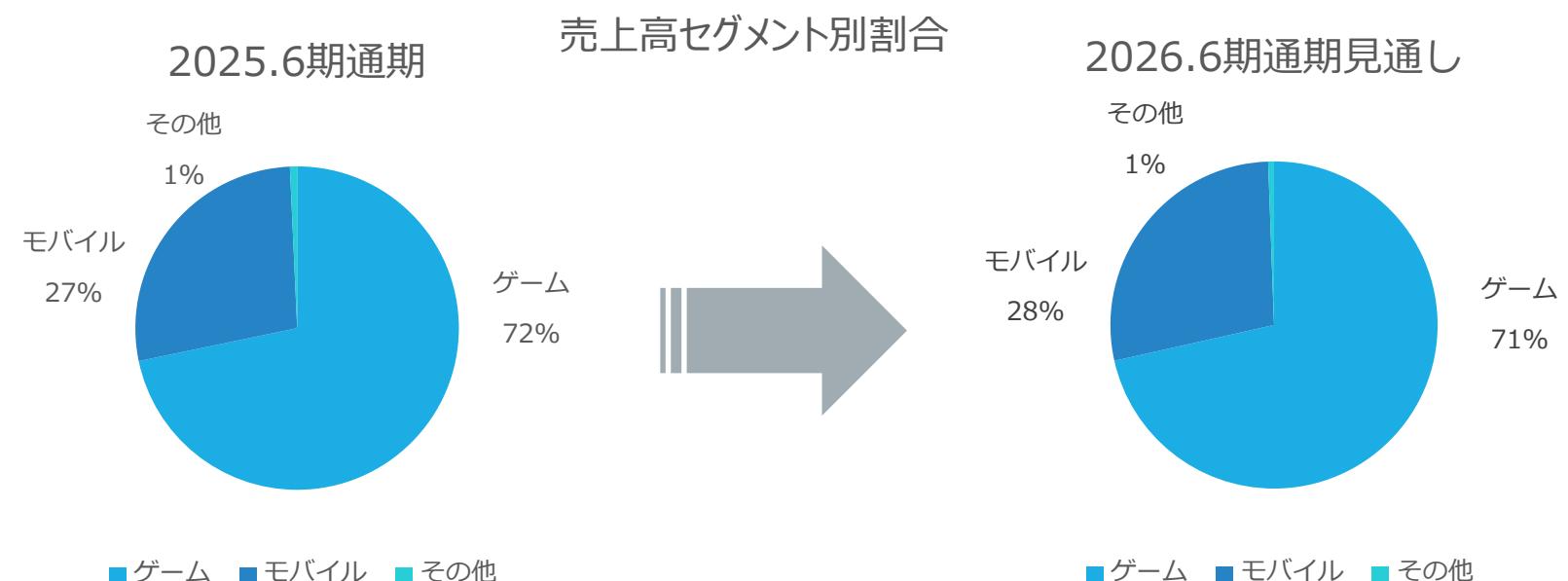
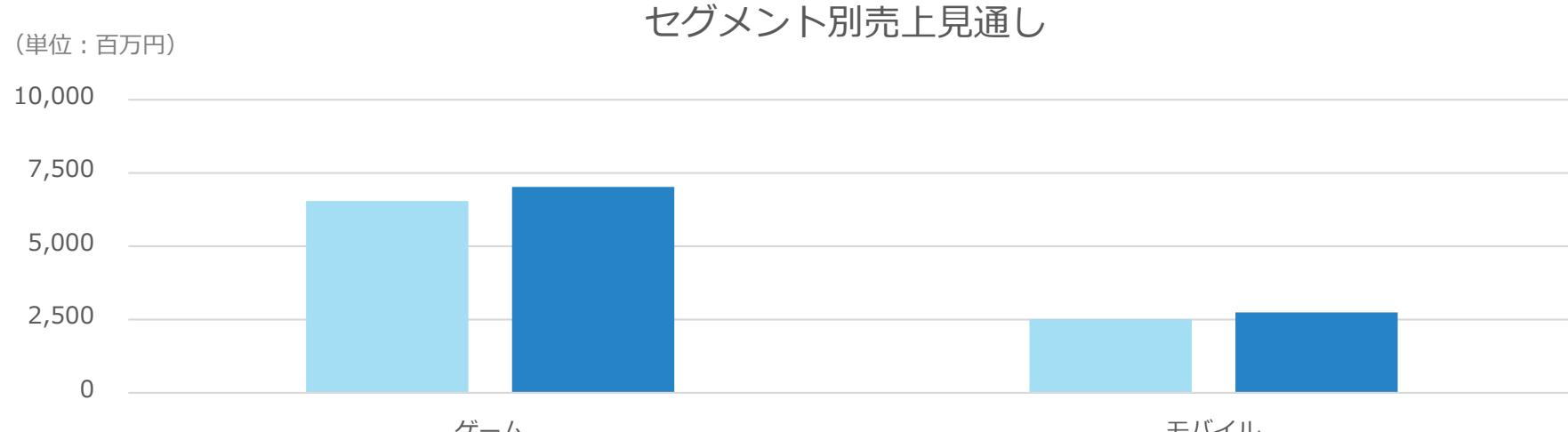
ゲーム事業においては、ゲーム運営サポート分野での海外対応業務は引き続き好調な推移を見込んでおります。一方で、外注費原価の発生時期の計画ずれ等によって収益性が低下していた開発プロジェクトについては、下期には正常化を予定しているものの、上期の低下を取り戻すには至らない見込みであります。また、受注が遅れている新規開発案件については、提案の強化に取り組んでおり、第4四半期の受注を目指しております。この結果、ゲーム事業全体としては、売上高は概ね計画並みを見込むものの、セグメント利益はやや下回る見込みです。

モバイル事業においては、主に新規出店した店舗の好調に加え、既存店の販売も堅調な推移を予想していることから、売上高及びセグメント利益ともに計画を上回る見込みです。

以上により、通期における業績予想との乖離は軽微になるものと見込んでおります。  
当連結会計年度（2026年6月期）における通期の業績見通しにつきましては、2025年8月8日発表の業績予想に変更はありません。

## 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

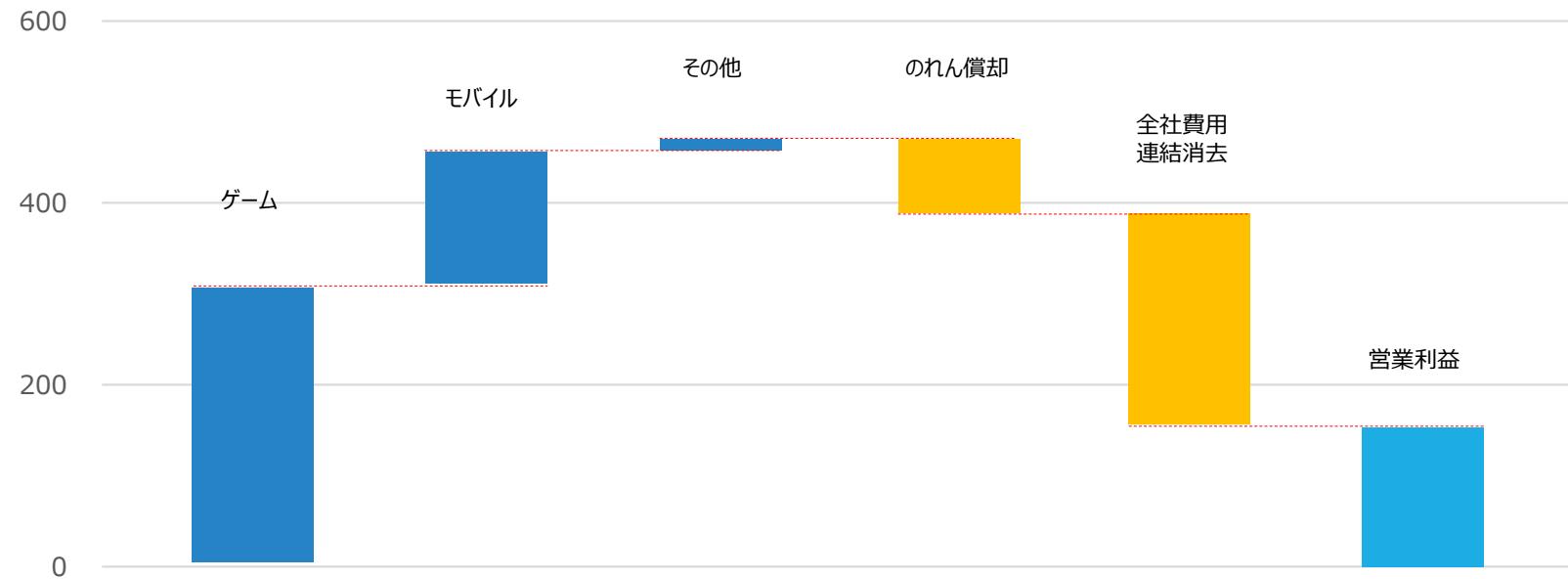


## 2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、150百万円を予想しております。

通期営業利益見通しの内訳構成

(単位：百万円)



※ 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。

### 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（2025年6月末現在）
従業員数	連結 901名（2025年12月末時点。うち平均臨時従業員44名（派遣社員を除く））
決算月	6月

### ■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
- ・23年 7月 (株)デルタエンジニアリングの全保有株式を売却

## (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、販売店ピポパーク  
iCracked Storeなどの店舗を運営

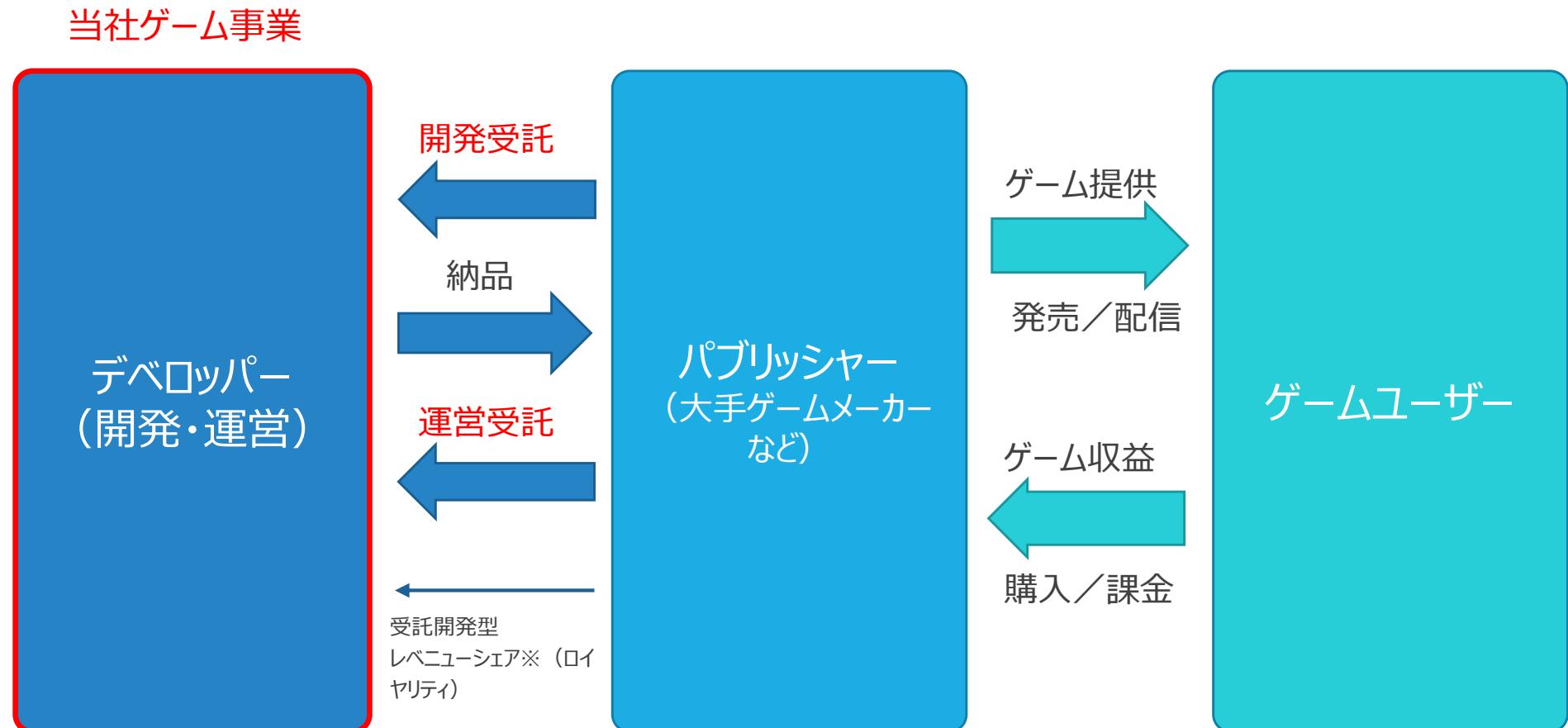
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

※ 2025年12月1日付にて、(株)ウィットワンを存続会社、(株)ウィットワン沖縄を消滅会社として、吸収合併を行いました。

## 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。



※ 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

#### ■ 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



## 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>

𝕏 @NJ\_Holdings