



2026年6月期（第35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)

2026年8月7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. 2026年6月期 通期決算ハイライト

II. 2027年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I . 2026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

ゲーム事業、モバイル事業ともに業績伸長に寄与し、増収増益。

(単位：百万円)

	2025年6月期 通期	2026年6月期 通期	差異	
売上高	9,107	9,949	+842	・ゲーム事業+429 ・モバイル事業+414
売上原価	7,310	7,840	+530	・ゲーム事業+320 ・モバイル事業+220
売上総利益	1,797	2,109	+312	・ゲーム事業+109 ・モバイル事業+193
販売費及び 一般管理費	1,746	1,926	+179	・ゲーム事業+37 ・モバイル事業+166
営業利益	51	183	+132	・ゲーム事業+71 ・モバイル事業+27
経常利益	31	183	+151	
税金等調整前 当期純利益	31	△9	△40	
親会社株主に帰属する 当期純利益	31	△119	△151	・投資有価証券評価損 192

1. 連結業績

(2) セグメント別業績

ゲーム事業は、運営サポート分野における海外対応業務の拡大により、増収増益。
モバイル事業は、新店の収益寄与に加え、既存店も堅調により、増収増益。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2025年6月期 通期	2026年6月期 通期	差異	2025年6月期 通期	2026年6月期 通期	差異
ゲーム事業	6,539	6,969	+429	236	308	+71
モバイル事業	2,511	2,925	+414	102	129	+27
その他	67	54	△12	28	21	△6
セグメント間取引消去 及び全社費用	△10	△0	+10	△232	△ 215	+16
のれん償却額	—	—	—	△83	△ 60	△23
連結合計	9,107	9,949	+842	51	183	+132

(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、外注も活用して大規模な体制で対応していた案件が4Qに縮小段階を迎えたことにより減。モバイル事業は、4Qは季節要因により減。

(単位：百万円)

	売上高							
	2025.6期				2026.6期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ゲーム事業	1,614	1,545	1,613	1,765	1,828	1,724	1,732	1,683
モバイル事業	490	682	702	635	655	787	808	674
その他	17	18	15	16	16	13	12	12
セグメント間取引消去	△3	△2	△2	△2	—	—	△0	—
連結合計	2,119	2,243	2,329	2,414	2,500	2,524	2,553	2,370

(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、外注原価の発生時期の計画ズレの解消が進んだことなどにより増。
モバイル事業は、イベント等の販促費や採用に伴う人件費等の増加により減。

（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	3Q	4Q
ゲーム事業	35	67	55	78	64	33	100	110
モバイル事業	7	29	40	25	25	56	41	6
その他	7	7	5	7	6	4	5	4
セグメント間取引消去 のれん償却額 全社費用	△86	△84	△64	△80	△78	△68	△68	△ 61
連結合計	△36	19	36	31	18	26	78	60

（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

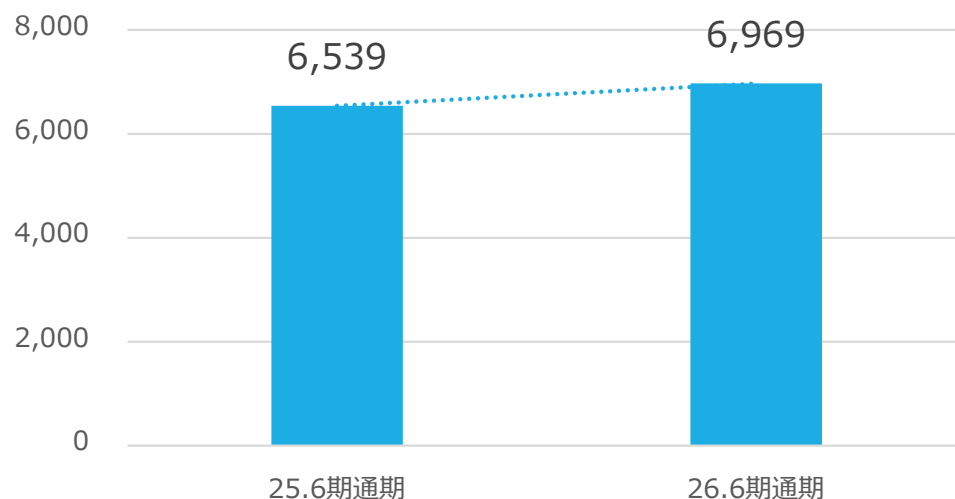
(1) 業績概要

ゲーム事業

- 売上高：運営タイトルの終了があったものの、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：受託開発及び自社開発の各プロジェクトにおける原価の増加や運営タイトルの終了といった減益要因が生じたものの、ゲーム運営サポート分野において海外対応業務が拡大したことにより、増益。

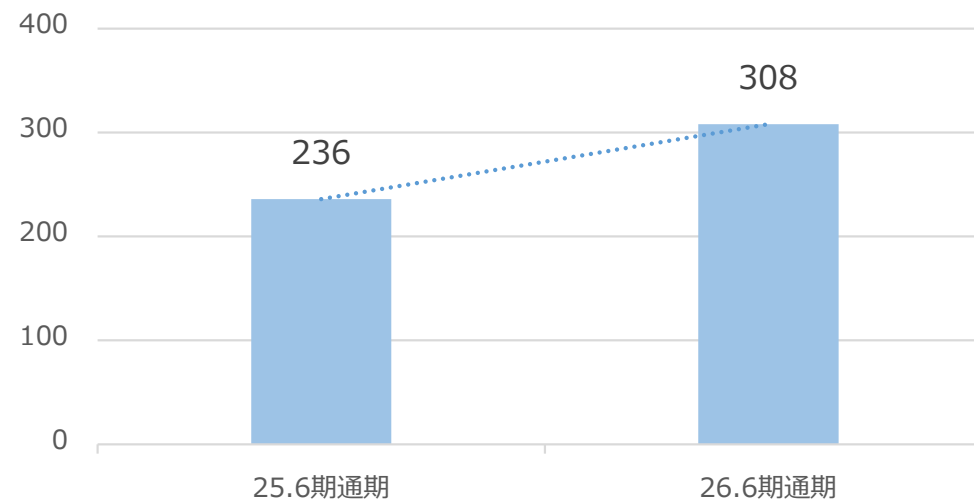
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



(単位：百万円)

ゲーム事業 利益



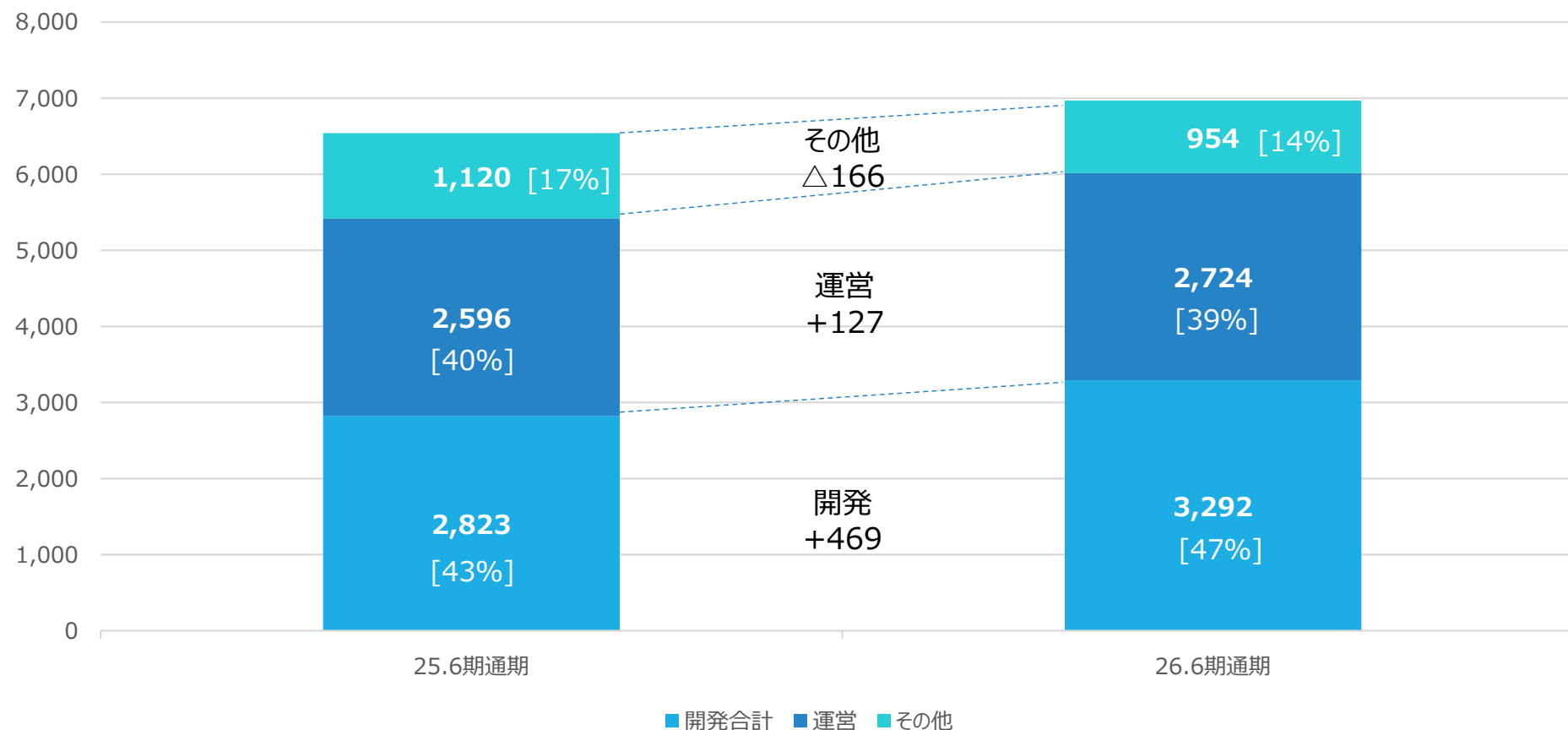
2. ゲーム事業

(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。

（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としています。

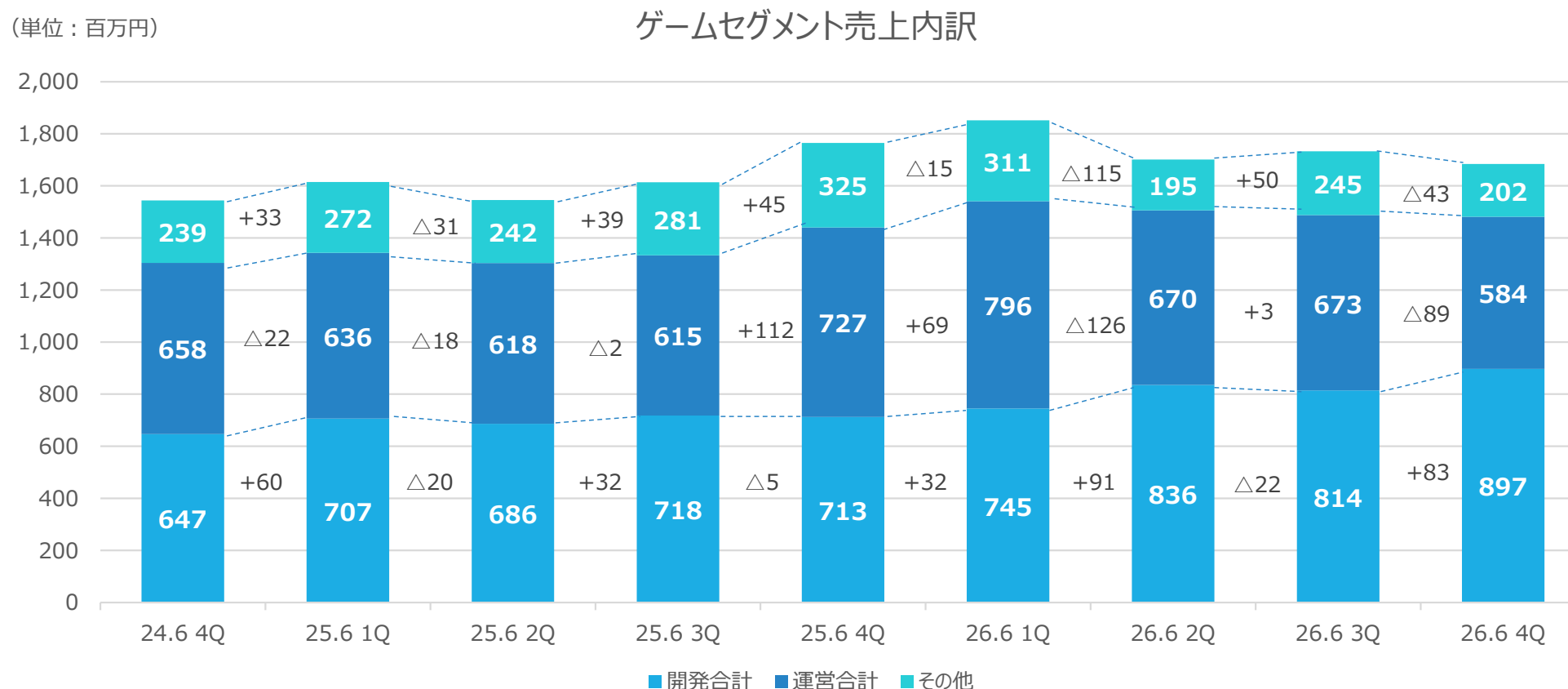
※運営売上には、運営サポート分野の売上に加え、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※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売上です。また、自社パブリッシュによる売上やロイヤリティはその他に含めております。

2. ゲーム事業

(3) 売上高の内訳（四半期推移）

開発売上は、開発中の案件において納品時期が4Qに重なったことで、増加。
運営売上は、運営サポート分野における大型需要が一服し、減少。



※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。

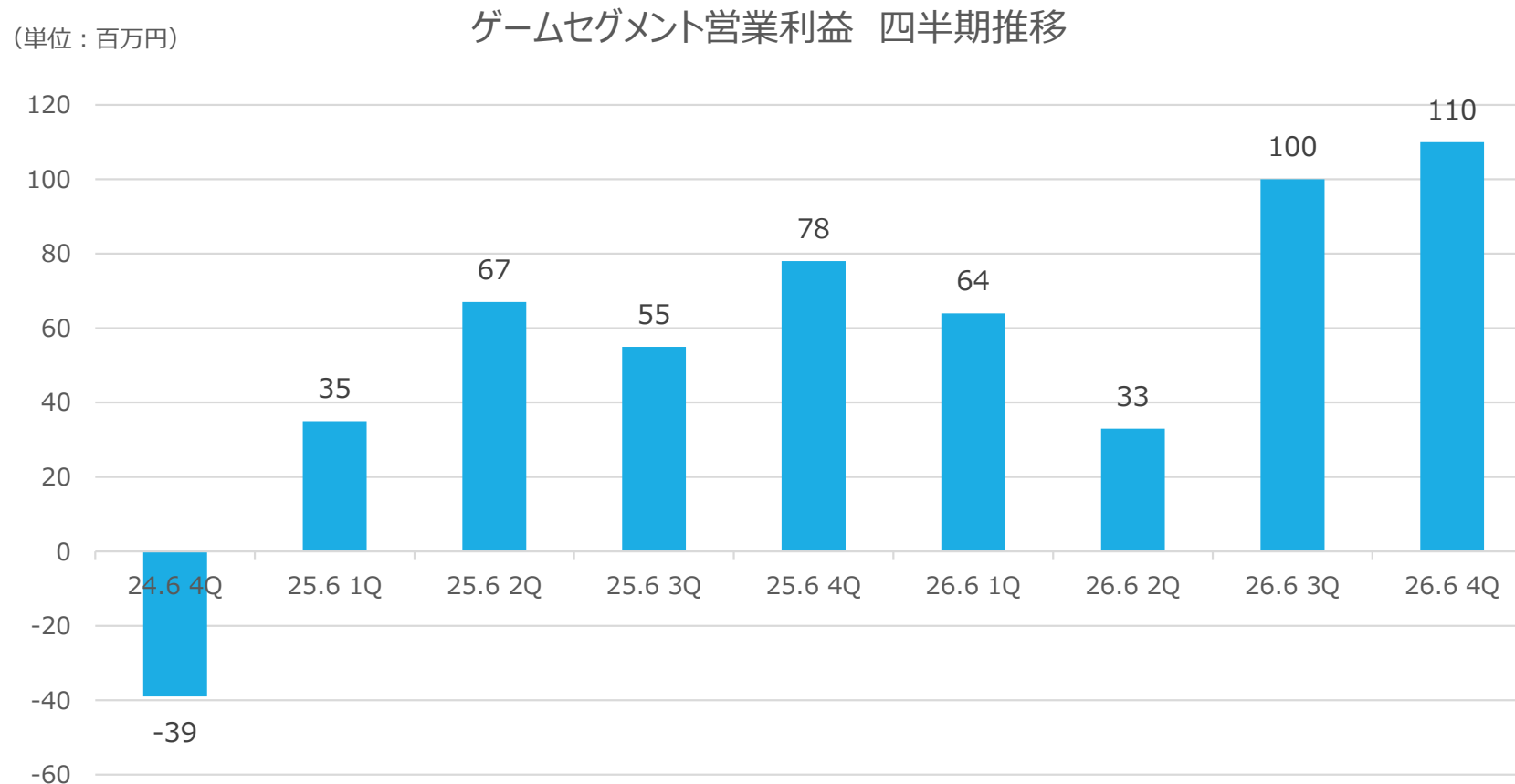
※運営売上には、運営サポート分野の売上に加え、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※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売上です。また、自社パブリッシュによる売上やロイヤリティはその他に含めております。

2. ゲーム事業

(4) 営業利益（四半期推移）

開発案件において上期に発生した外注原価の発生時期の計画ズレの解消が4Qに進んだことに加え、開発中の案件において納品時期が4Qに重なったことにより、増益。



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）	3件	（2026年5月8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	（2026年5月8日比 ±0）

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	790名	（2026年3月末比 +10名） （2025年6月末比 ±0名）
-----------	------	-------------------------------------

※1 2026年8月7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。

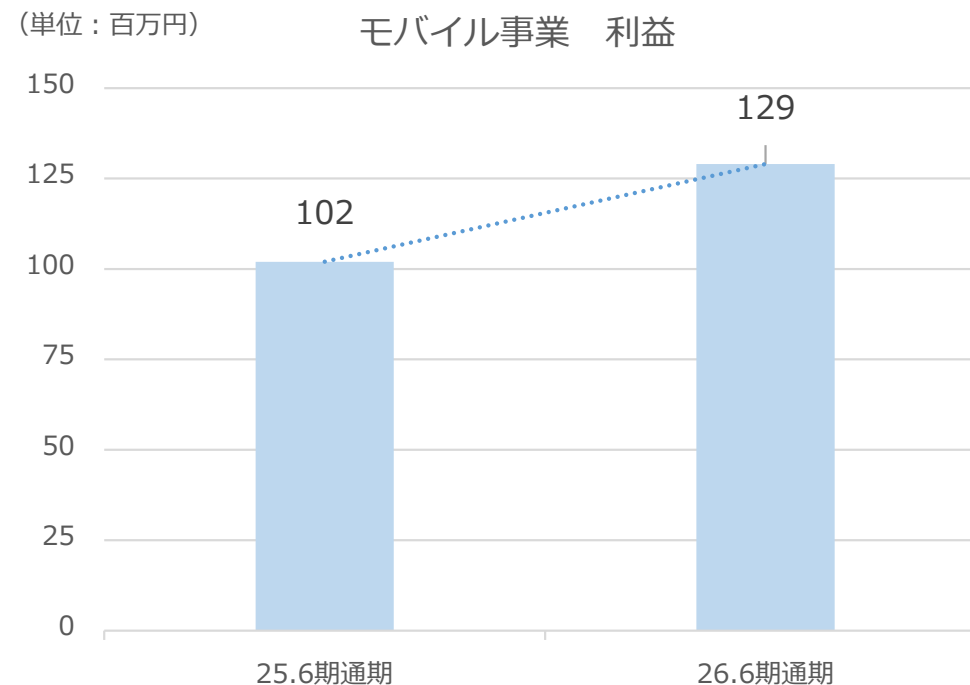
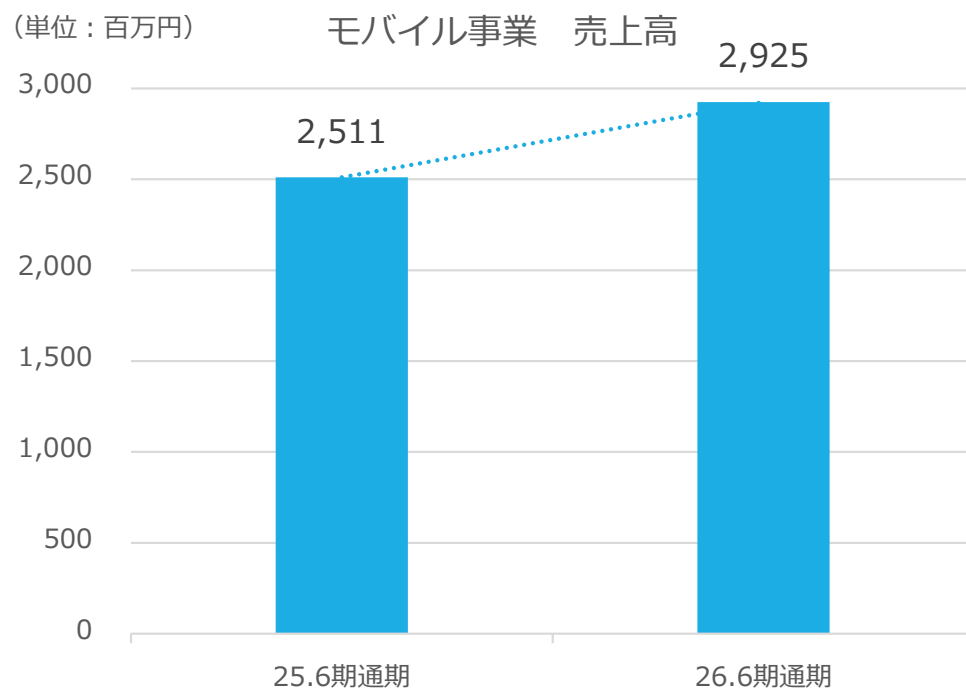
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2026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：主に新規出店した店舗の収益寄与や端末価格の上昇により、増収。
- 営業利益：イベントの実施など販売促進策の強化により販売台数が概ね前年並みを維持したことに加え、新規出店店舗の利益が計画を上回ったことにより、増益。



4. 当期及び最近のトピック

(1-1) ゲーム事業

■ 2026年8月6日

『青鬼2』がニンテンドーeショップとSTEAMにて発売されました。
(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

■ 2026年7月30日

『脱獄ごっこ Nintendo Switch Edition』のアップデートを配信いたしました。新マップの「バナナアイランド」や、10体の新スキンをまとめた「南国コレクション（DLC）」が登場！（開発・販売：ゲームスタジオ）



© LiTMUS / Game Studio Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2026年7月9日

弊社が受託開発しました『Echoes of Aincrad』が発売されました。

(開発：ゲームスタジオ)



©2020 川原 礫/KADOKAWA/SAO-P Project
©Bandai Namco Entertainment Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-4) ゲーム事業

■ 2026年7月6日

弊社が受託運営中の『SYNDUALITY Echo of Ada』において、シーズン5『DRIFTERS』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 (1-5) ゲーム事業

■ 2026年7月3日

弊社が開発をした『青鬼』のPlayStation 5版が発売となりました。

(開発：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / noprops / Game Studio Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-6) ゲーム事業

■ 2026年7月3日

STEAMにて『 UNDERGROUNDED 』が配信開始となりました。

(開発：ゲームスタジオ、販売：room6)



©Game Studio Inc. / Published by room6

4. 当期及び最近のトピック (1-7) ゲーム事業

■ 2026年5月12日

STEAMにて『OCTOPinbs』を発売いたしました。

(開発：トライエース)



©2026 Aniplex/Lasengle

4. 当期及び最近のトピック (1-8) ゲーム事業

■ 2026年4月28日

『脱獄ごっこ Nintendo Switch Edition』を発売いたしました。

(開発・販売：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / Game Studio Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-9) ゲーム事業

■ 2026年3月24日

弊社で受託運営中の『SYNDUALITY Echo of Ada』において、2026年3月19日よりシーズン4『CROSS ROADS』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 (1-10) ゲーム事業

■ 2025年12月3日

青森県DX推進を支援する「サポートIT企業」に登録完了（ウイットワン）

■ 2026年1月30日

東京ゲームダンジョン11に協賛・出展（ウイットワン）

■ 2026年2月4日

九州のゲーム産業振興団体「GFF」に賛助会員として加盟（ウイットワン）

■ 2026年3月4日

GFF様主催の『FUKUOKAゲームクリエイターズ・ネクスト』に協賛（ウイットワン）

4. 当期及び最近のトピック (1-11) 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 (1-12) 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 (1-13) 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 (1-14) 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 (1-15) ゲーム事業

■ 2025年7月11日

ホロライブゲームズ所属の「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. 2027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

(単位：百万円)

	2026年6月期 通期実績	2027年6月期 通期予想	差異
売上高	9,949	9,280	△669
営業利益	183	320	+ 136
経常利益	183	280	+ 96
親会社株主に帰属する 当期純利益	△119	170	+ 289

1. 通期業績見通し

(2) 業績予想について

■ ゲーム事業

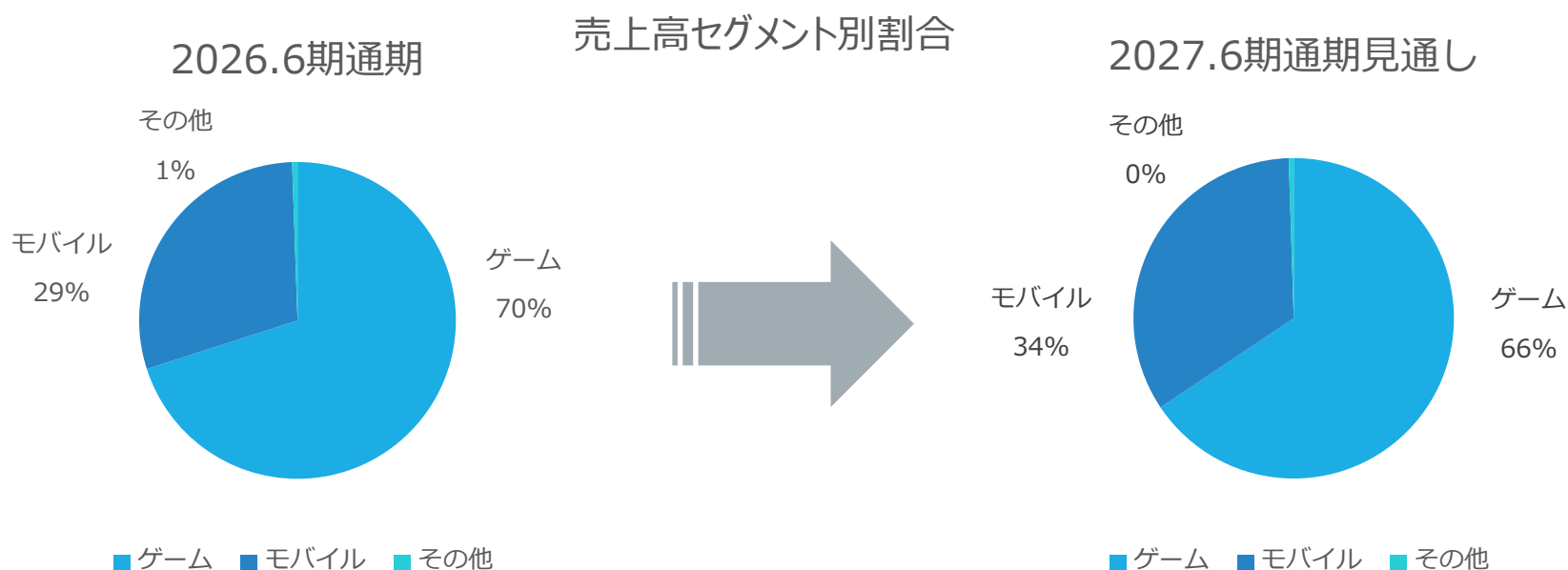
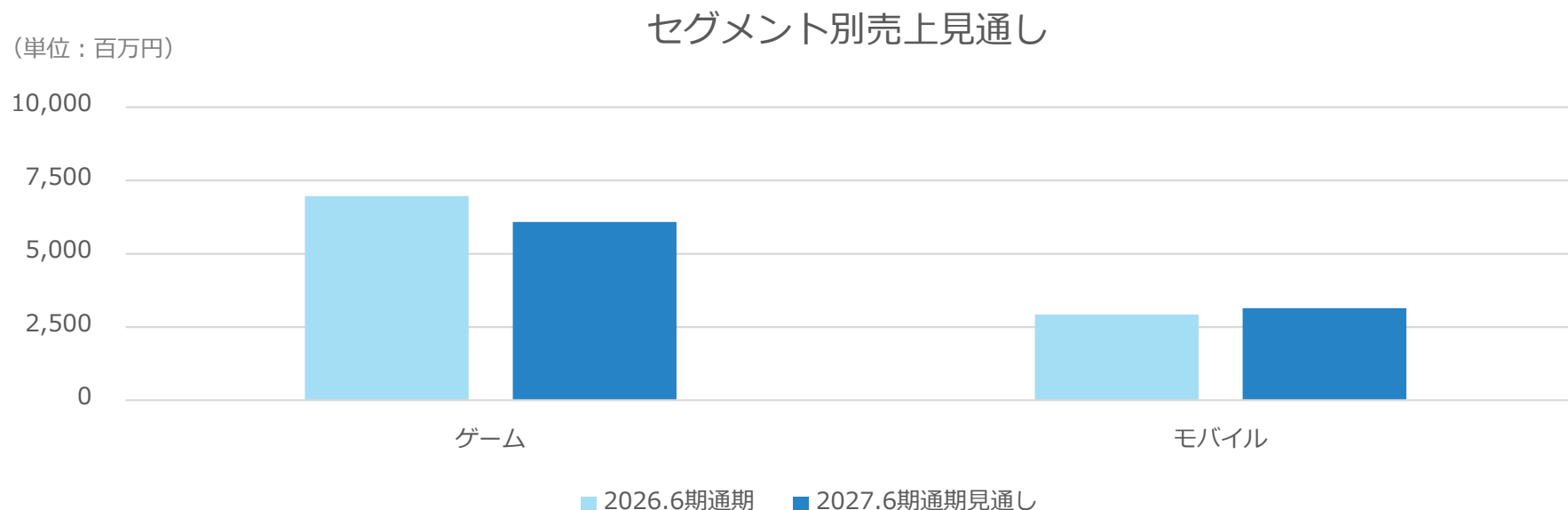
ゲーム運営サポート分野において、海外対応業務等の需要が堅調に推移するものと見込んでおります。一方、外注も活用して大規模な体制で対応していた案件が縮小段階を迎えたことから、売上高は減収となる見通しです。セグメント利益につきましては、新たに受注する開発案件の収益性の改善に取り組むことに加え、外注費が減少することにより、増益を見込んでおります。

■ モバイル事業

新規出店の機会を引き続き検討し、店舗型ビジネスの拡大を図ってまいります。また、人材の採用と育成を強化することで、店舗収益力の向上に取り組んでまいります。これらにより、増収増益を見込んでおります。

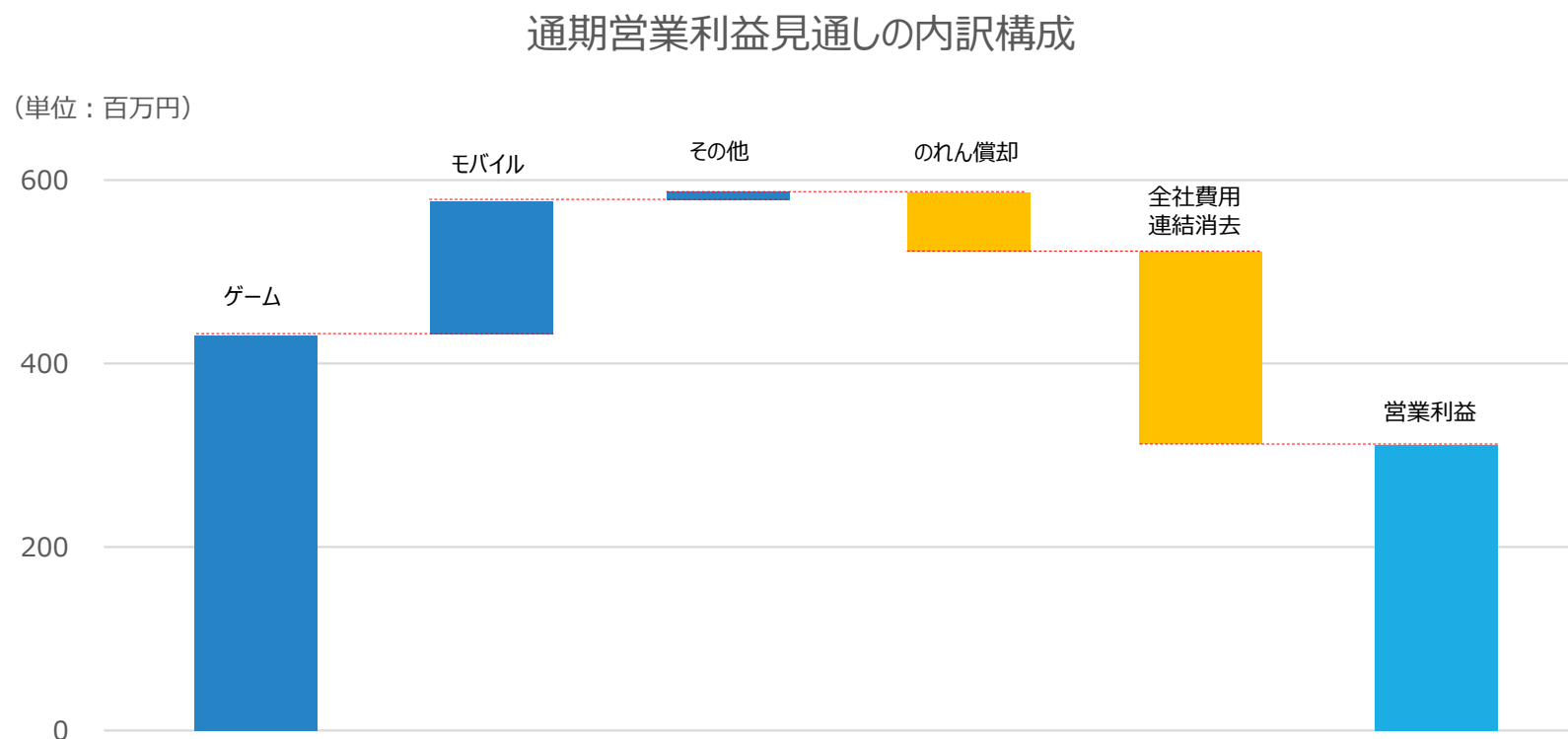
2.セグメント別業績見通し

(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、320百万円を予想しております。



※ 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。連結消去は、セグメント間の取引消去であります。

2026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。
- 当期（2026年6月期）の連結業績につきましては、前期に引き続き営業利益を計上したものの、親会社株主に帰属する当期純損失を計上いたしました。こうした業績及び財務体質の改善が課題となっていることも踏まえ、誠に遺憾ではございますが、当期の配当につきましては無配とさせていただきます。
- 次期（2027年6月期）の配当につきましては、復配を目指してまいります。業績の進捗状況を見極めたうえで判断する必要があることから、現段階では未定としております。

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 907名（2026年6月末時点。うち平均臨時従業員40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
・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	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	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
・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
・25年	12月	(株)ウィットワンを存続会社として(株)ウィットワン沖縄を吸収合併

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



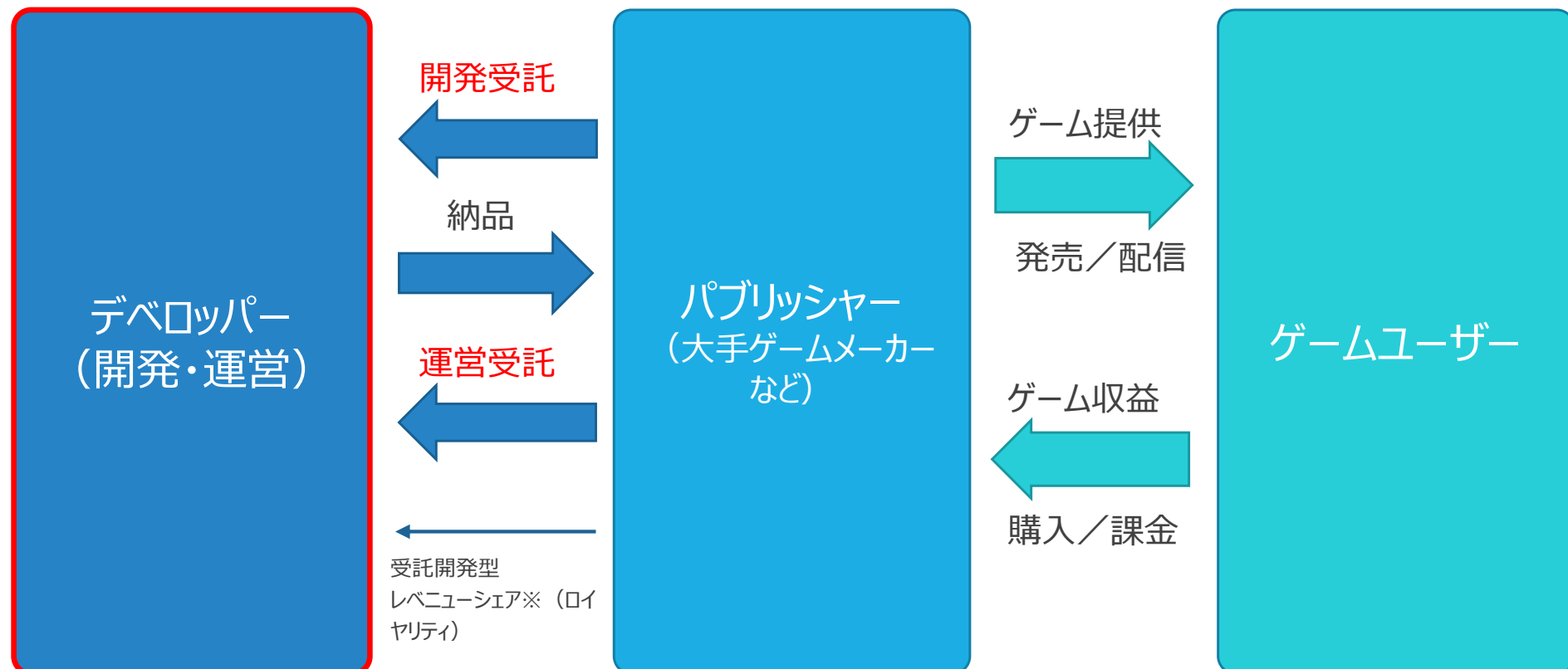
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

※ 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。

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

■ 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

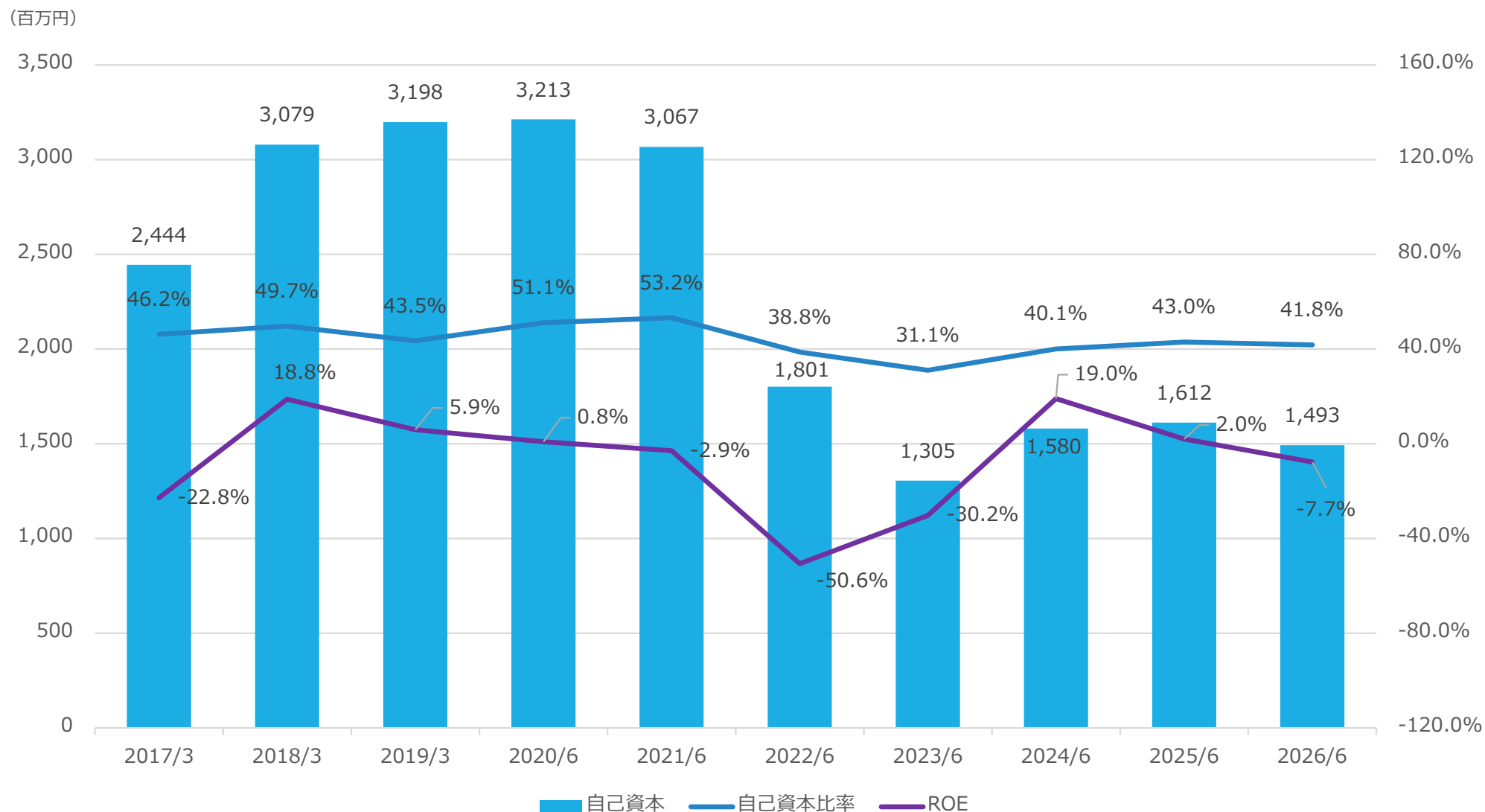
企画・制作	運営			
	イベント運営 追加企画・制作 KPI分析	投稿監視 サーバ監視 アプリ挙動監視	メール・ポータル ユーザー告知/調査 公式サイト/SNS	海外ローカライズ 翻訳・LQA 海外ゲームレビュー
				
				
				

(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

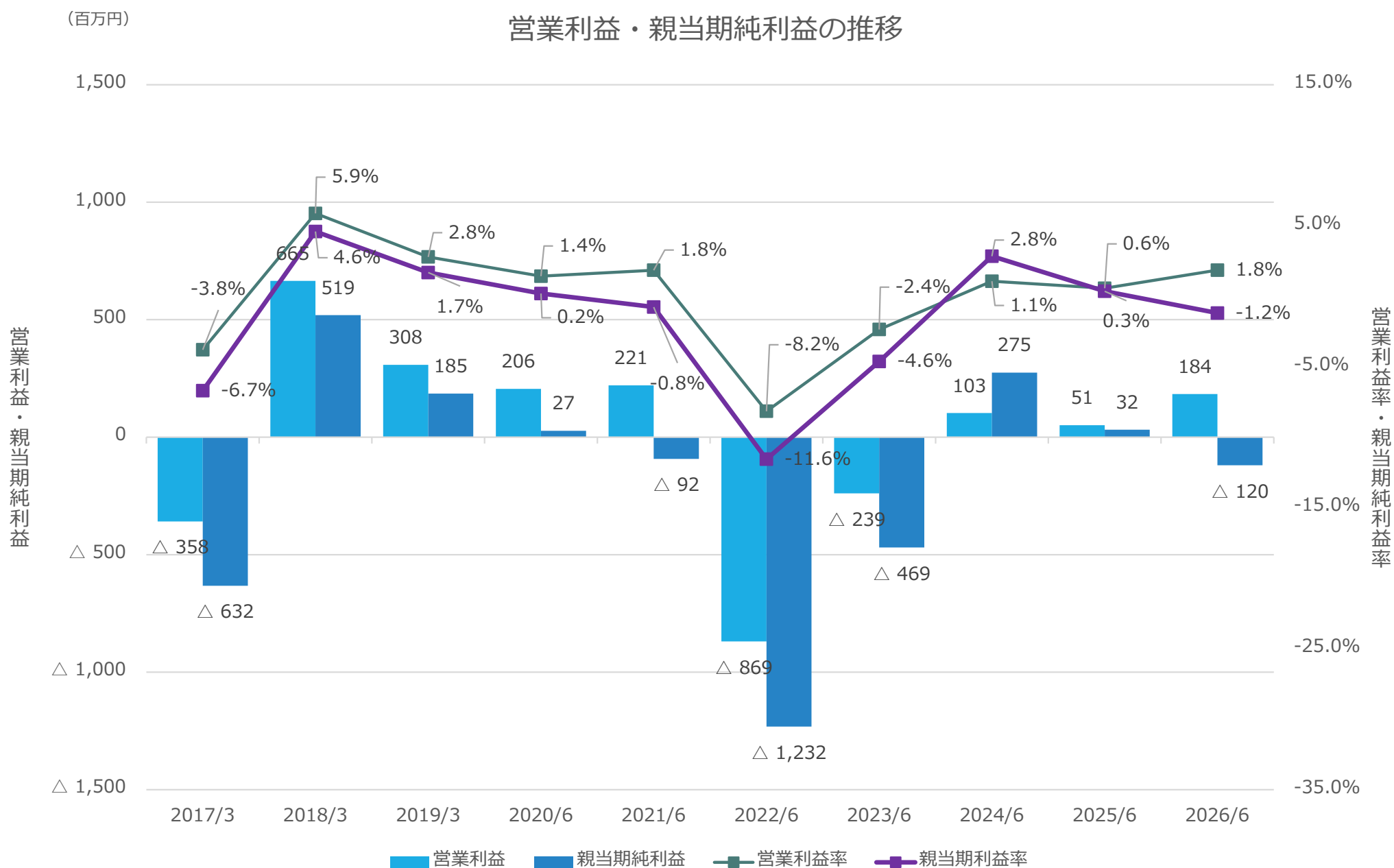
(単位：百万円)

	2025年6月期 通期	2026年6月期 第2四半期	2026年6月期 通期
営業活動による キャッシュフロー	△482	181	852
投資活動による キャッシュフロー	△194	△60	△152
財務活動による キャッシュフロー	△165	△95	△247
現金及び現金同等物 の残高	851	877	1,305

(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>

✕ @NJ_Holdings