2027年6月期（第36期）
第１四半期決算説明資料

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11月6日

当資料についての注意

NJ holdings

■ 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。

目次

Ⅰ. 2027年6月期 第1四半期決算ハイライト

Ⅱ. 2027年6月期 業績見通し

Ⅲ. 会社概要

Ⅰ. 2027年6月期 第1四半期決算ハイライト

1. 連結業績
（1）業績サマリー

売上高はゲーム事業により減収も、外注費原価を削減し、営業利益を確保。

（単位：百万円）

	2026年6月期 1Q累計	2027年6月期 1Q累計	差異	
売上高	2,500	**2,250**	△249	・ゲーム事業△314 ・モバイル事業+67
売上原価	1,999	**1,685**	△314	・ゲーム事業△366 ・モバイル事業+55
売上総利益	501	**565**	64	・ゲーム事業+52M ・モバイル事業+12M
販売費及び一般管理費	483	**562**	79	・ゲーム事業+72M ・モバイル事業+22M
営業利益	18	**3**	△14	・ゲーム事業△20M ・モバイル事業△10M
経常利益	13	**△6**	△19	
税金等調整前四半期純利益	13	**△6**	△19	
親会社株主に帰属する四半期純利益	4	**△50**	△54	

1. 連結業績
（2）セグメント別業績

ゲーム事業は減収減益、モバイル事業は増収減益。

（単位：百万円）

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2026年6月期 1Q累計	2027年6月期 1Q累計	差異	2026年6月期 1Q累計	2027年6月期 1Q累計	差異
ゲーム事業	1,828	**1,514**	△314	64	**43**	△20
モバイル事業	655	**723**	67	25	**14**	△10
その他	16	**13**	△3	6	**4**	△2
セグメント間取引消去及び全社費用	0	**0**	0	△56	△**43**	13
のれん償却額	—	—	—	△21	△**15**	6
連結合計	2,500	**2,250**	△249	18	**3**	△14

（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前期の4Qに縮小段階に入ったことで、減収。モバイル事業は、新規出店店舗の売上寄与により、増収。

（単位：百万円）

	売上高				
	2026.6期				2027.6期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ゲーム事業	1,828	1,724	1,732	1,683	**1,514**
モバイル事業	655	787	808	674	**723**
その他	16	13	12	12	**13**
セグメント間取引消去	―	―	△0	―	**―**
連結合計	2,500	2,524	2,553	2,370	**2,250**

（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。

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、大規模な体制で行っていた案件の縮小により、1Qは減益。なお、前期4Qの利益伸長は納品タイミングが重なった等の要因による。モバイル事業は、人件費の増加により、前年同期と比べて減益。

（単位：百万円）

	セグメント利益（営業利益）				
	2026.6期				2027.6期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ゲーム事業	64	33	100	110	**43**
モバイル事業	25	56	41	6	**14**
その他	6	4	5	4	**4**
セグメント間取引消去及び全社費用	△78	△68	△68	△61	△**59**
連結合計	18	26	78	60	**3**

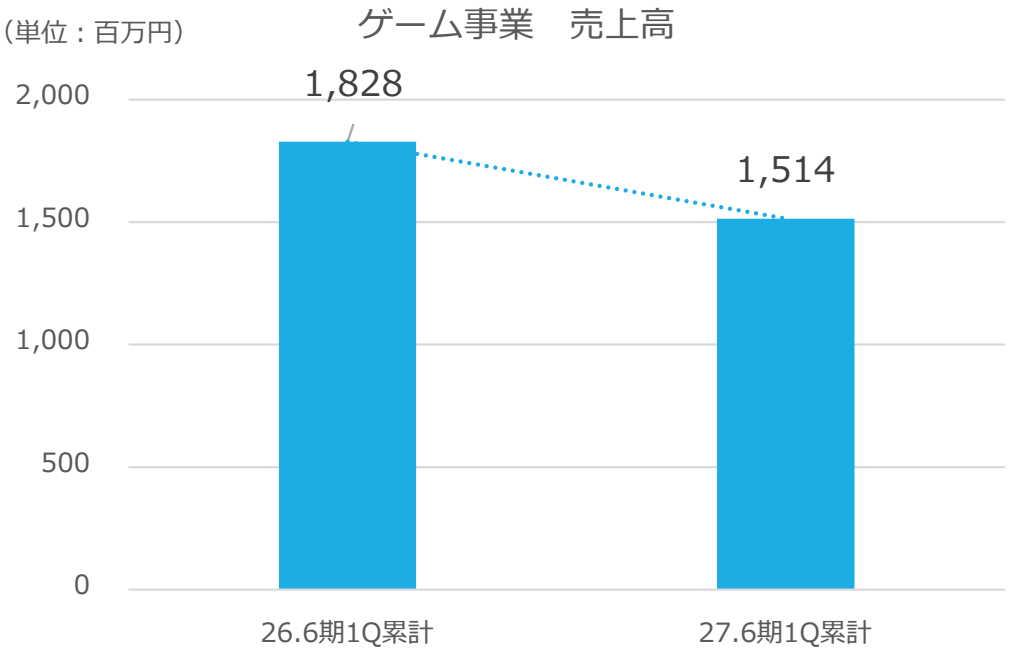
（注）その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. ゲーム事業
（1）業績概要

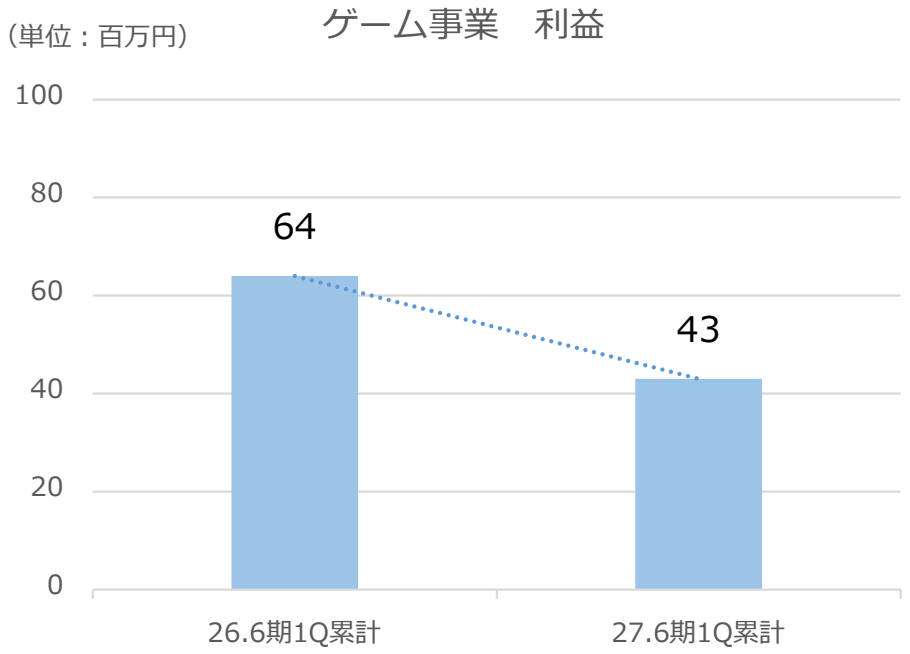
ゲーム事業

- 売上高：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したことにより、減収
- 営業利益：上記減収要因に伴う損益影響は外注費等の原価削減により概ね抑えられたものの、減益

（単位：百万円）



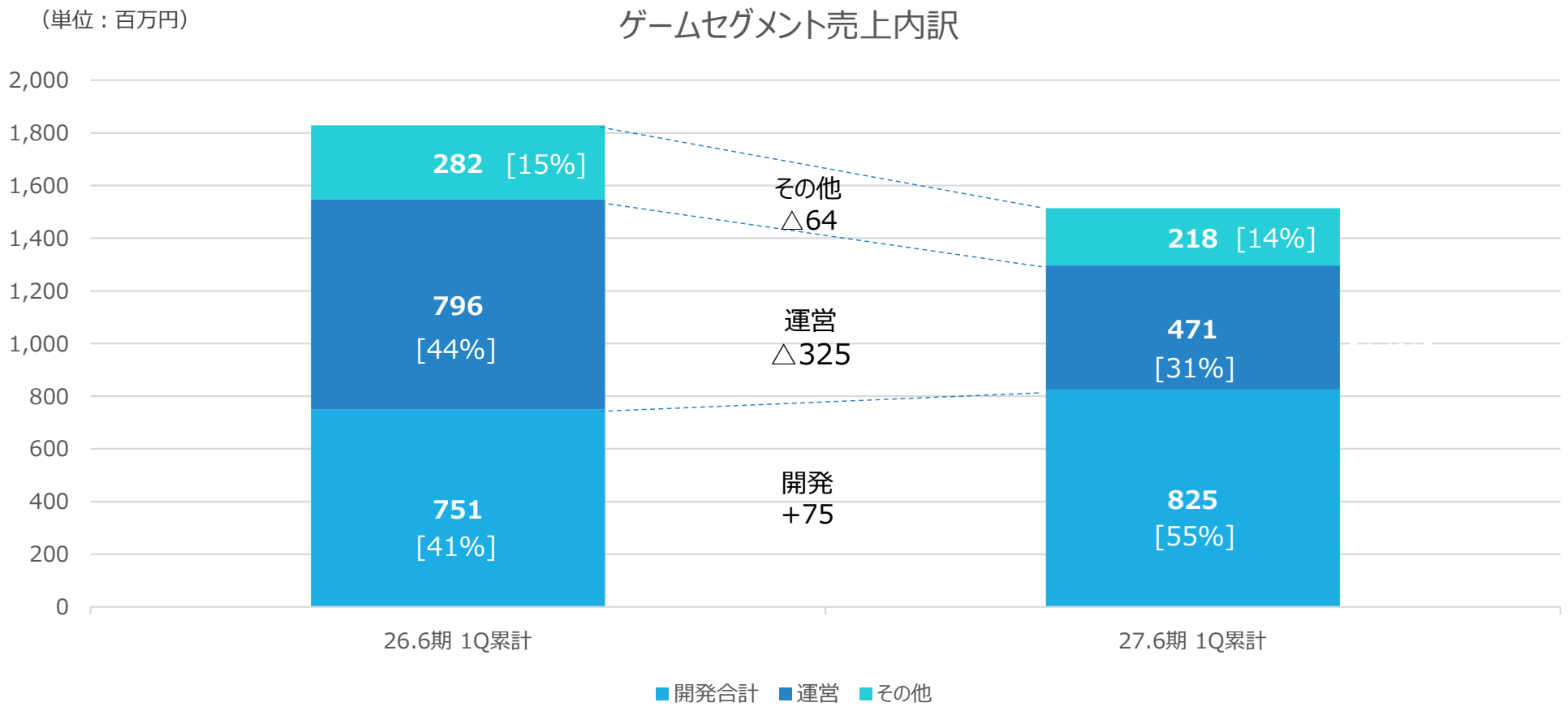
（単位：百万円）



2. ゲーム事業
（2）売上高の内訳（前年同期）

運営売上は、運営案件の終了や案件縮小により減少。
開発売上は、1Qに納品があり増加。

（単位：百万円）



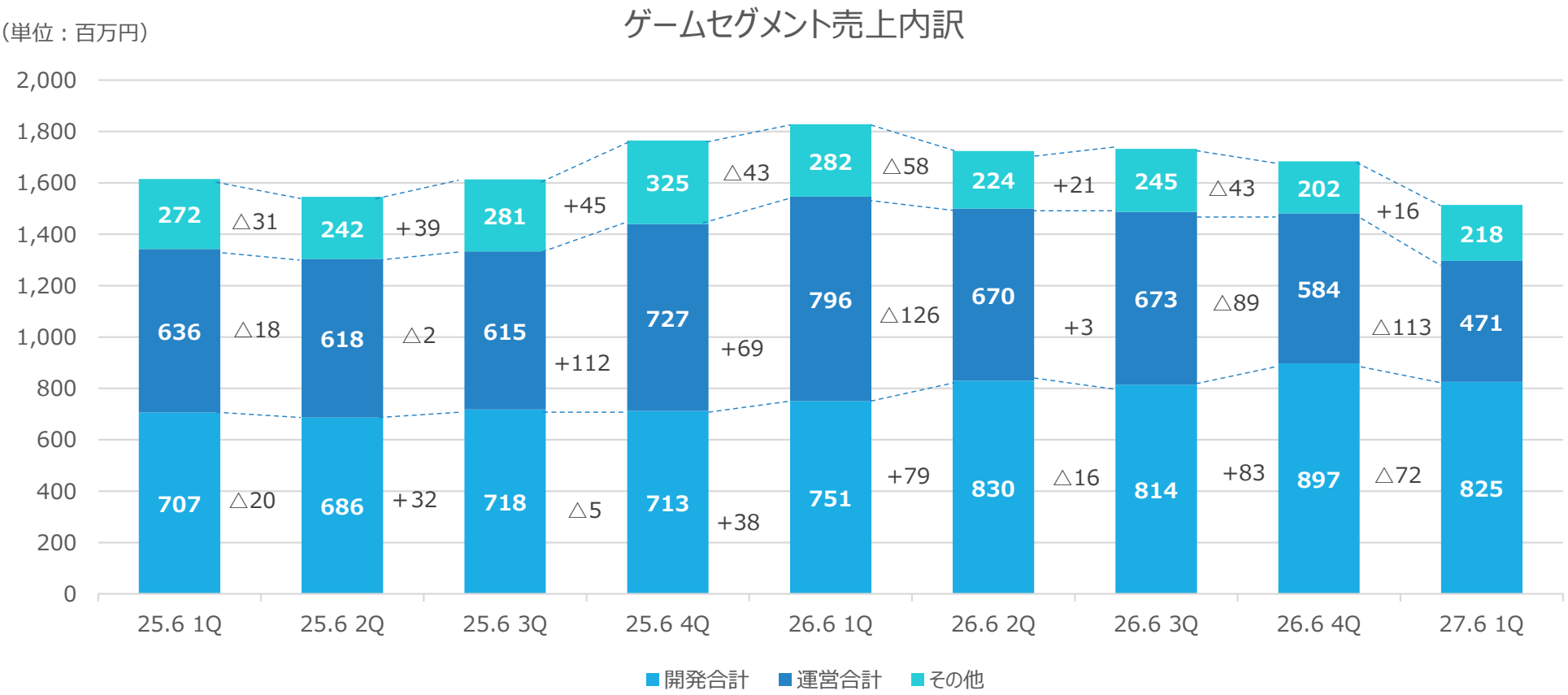
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象をしております。
※運営売上には、運営サポート分野の売上に加え、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。
※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連した売上です。また、自社パブリッシュによる売上やロイヤリティはその他に含めております。

2. ゲーム事業
（3）売上高の内訳（四半期推移）

NJ holdings

運営売上は、案件縮小により減少。
開発売上は、概ね同水準で推移。

（単位：百万円）

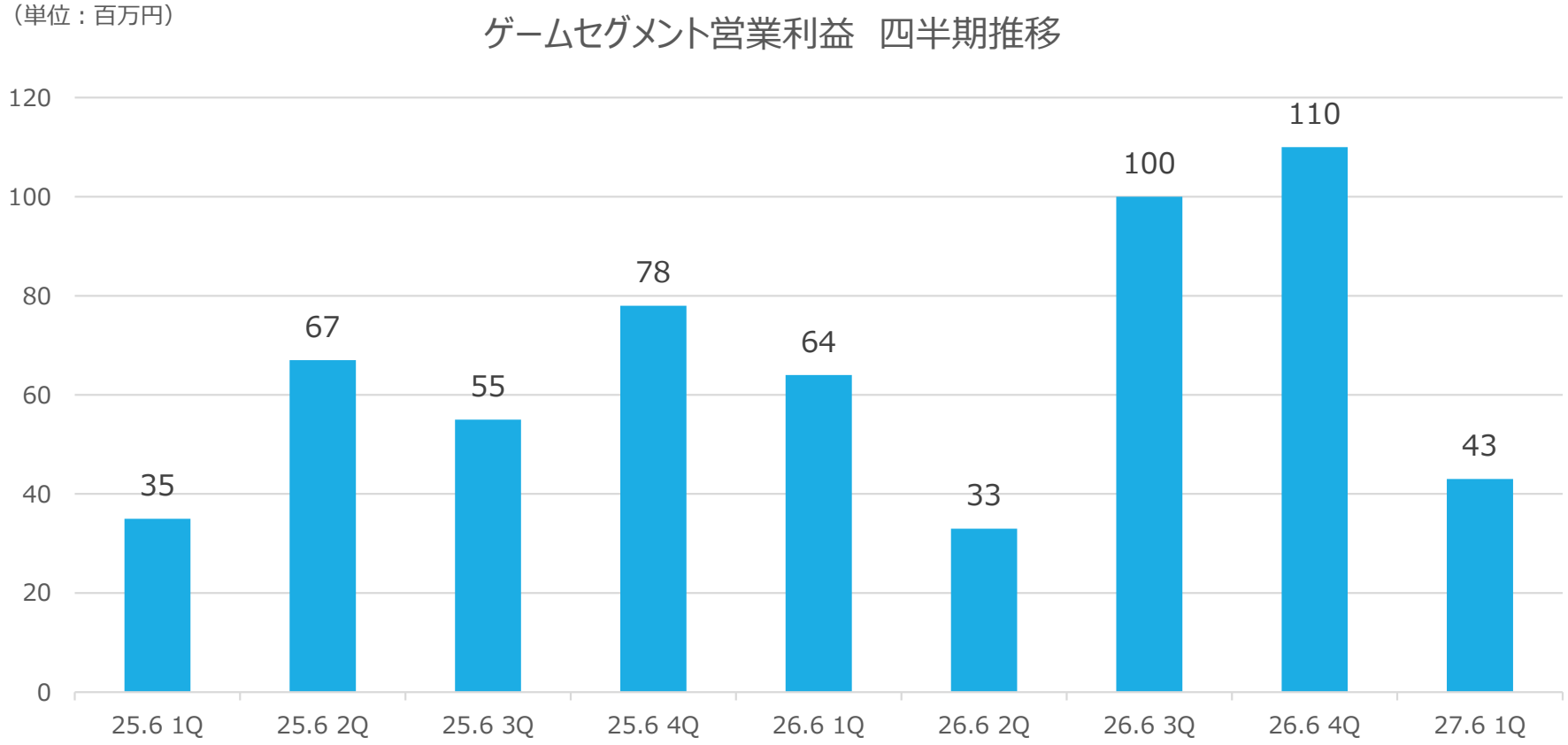


※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象をしております。
※運営売上には、運営サポート分野の売上に加え、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。
※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連した売上です。また、自社パブリッシュによる売上やロイヤリティはその他に含めております。

2. ゲーム事業
（4）営業利益（四半期推移）

主に大規模な体制で行っていた案件の縮小により、直近四半期と比べ減益。なお、前期4Qの利益伸長は納品タイミングが重なった等の要因が影響。

（単位：百万円）



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8月7日比 ±0）
・スマホ型※2 ※4（主なプラットフォーム：スマホ、PC）	0件	（2026年8月7日比 ±0）

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	766名	（2026年6月末比 -24名）

※1 2026年11月6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9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。）

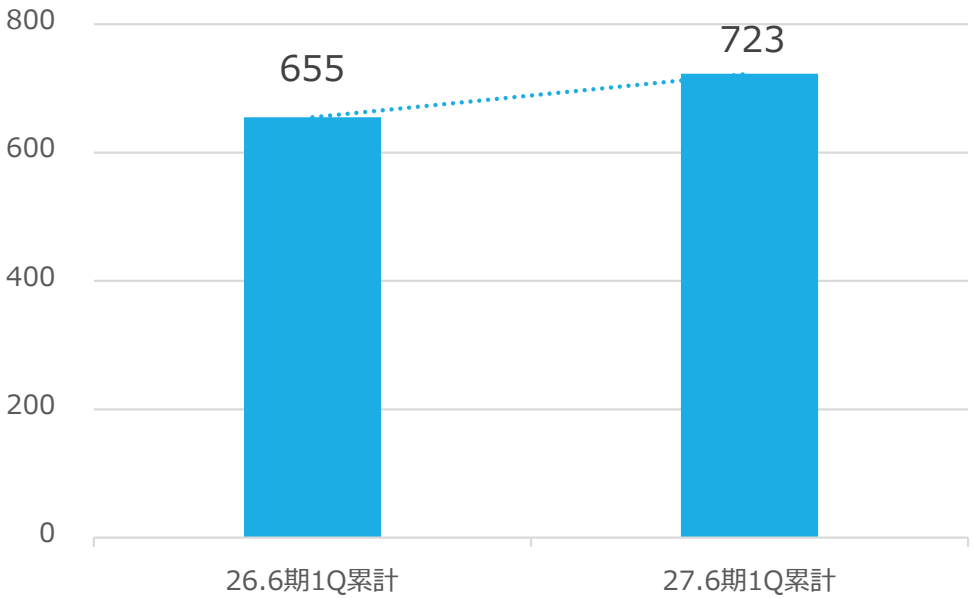
3. モバイル事業
（1）業績概要

モバイル事業

- 売上高：新規出店した店舗による売上寄与により、増収
- 営業利益：人員増強に伴う人件費の増加により、減益

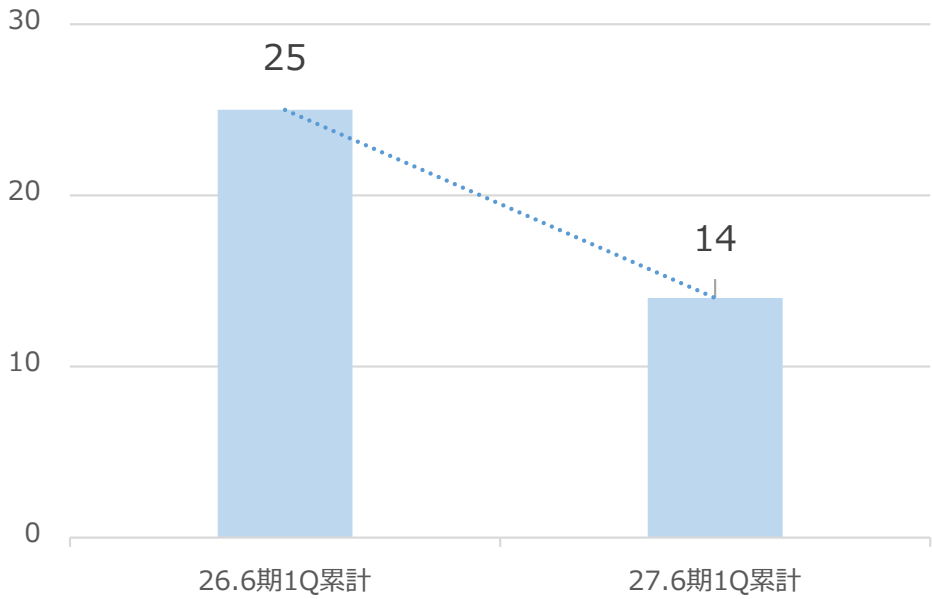
（単位：百万円）

モバイル事業　売上高



（単位：百万円）

モバイル事業　利益



4. 当期及び最近のトピック
（1-1）ゲーム事業

■2026年10月30日

『END OF ETERNITY ENHANCED REMASTER』を発売いたしました。
（開発・販売：トライエース）



©SEGA/tri-Ace Inc.

4. 当期及び最近のトピック
（1-2）ゲーム事業

■2026年8月12日

「holo Indie」にて配信中の『ころさんのホームWAN!ダービー』に、宝鐘マリンのマスコット「宝鐘クマリン」が主人公の新モードが無料アップデートで追加

（開発：ウィットワン、販売：holo Indie）



©COVER ©CCMC Corp. ©Wit One Inc.

4. 当期及び最近のトピック
（1-3）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
（1-4）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
（1-5）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
（1-6）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
（1-7）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
（1-8）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
（1-9）ゲーム事業

■2026年10月23日

インディゲーム展示会「東京ゲームダンジョン14」に協賛・出展いたします（ウィットワン）

■2026年10月13日

「第9回全国エンタメまつり（ぜんため）」に初出展いたします（ウィットワン）

■2026年9月7日

当社が開発を担当した『アズールレーンリズムウェーブ』が「AZUR LANE MUSI9 FES.」のSOUND MUSEUMに試遊台として設置されました（ウィットワン）

■2026年9月7日

東京ゲームショウ2026ビジネスデーに出展（09-W56）いたします（ウィットワン）

■2026年8月10日

東京ゲームショウ2026「SELECTED INDIE 80」インディーゲーム企画に協賛決定（ウィットワン）

■2026年8月6日

当社が開発を担当した『ROUTE16R』（サン電子）がNintendo Switch、Steamにて2026年8月6日(木)に発売されました（ウィットワン）

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

■直近公表値から変更はありません。

（単位：百万円）

	2027年6月期 1Q累計実績	2027年6月期 通期予想	進捗率	（参考） 2026年6月期 通期
売上高	2,250	**9,280**	24.3%	9,949
営業利益	3	**320**	1.2%	183
経常利益	△6	**280**	－	183
親会社株主に帰属する当期純利益	△50	**170**	－	△119

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

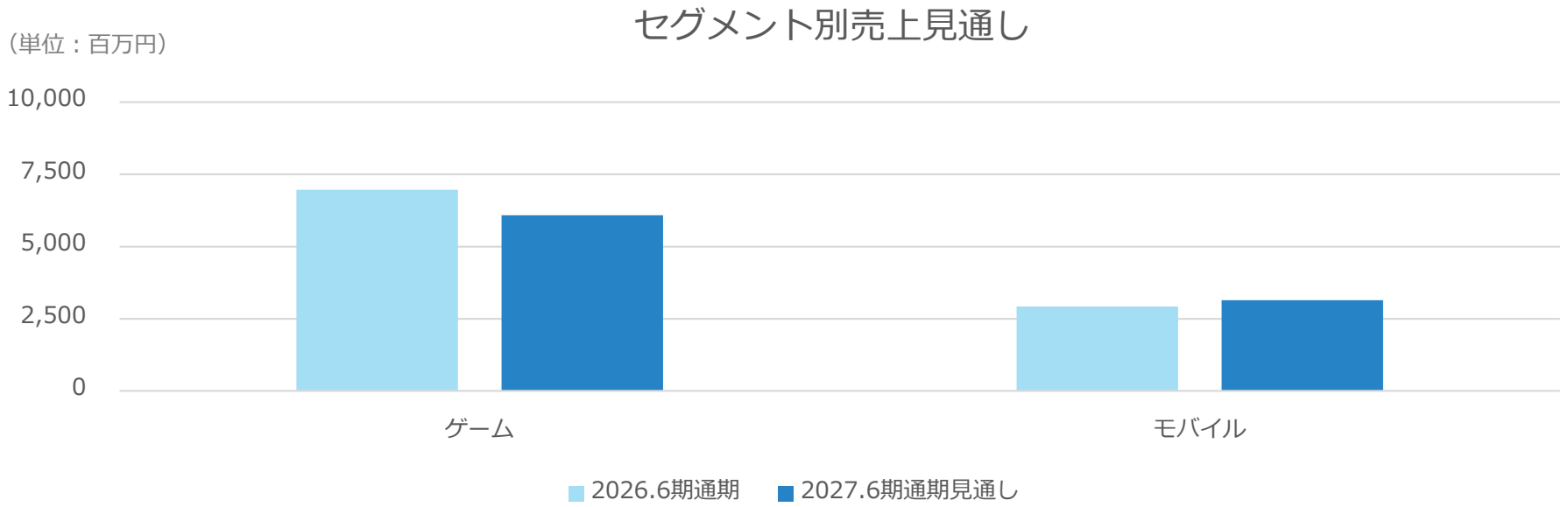
ゲーム事業におきましては、当第１四半期は、新規開発案件の受注が当初見込みより遅れていることにより、計画を下回っております。一方で、運営サポート分野における翻訳等の海外対応業務の需要が引き続き堅調に推移していることに加え、収益性向上の取組みを重ねることで、新規受注の遅れの影響を補い、通期では当初計画並みの業績を確保できるものと見込んでおります。

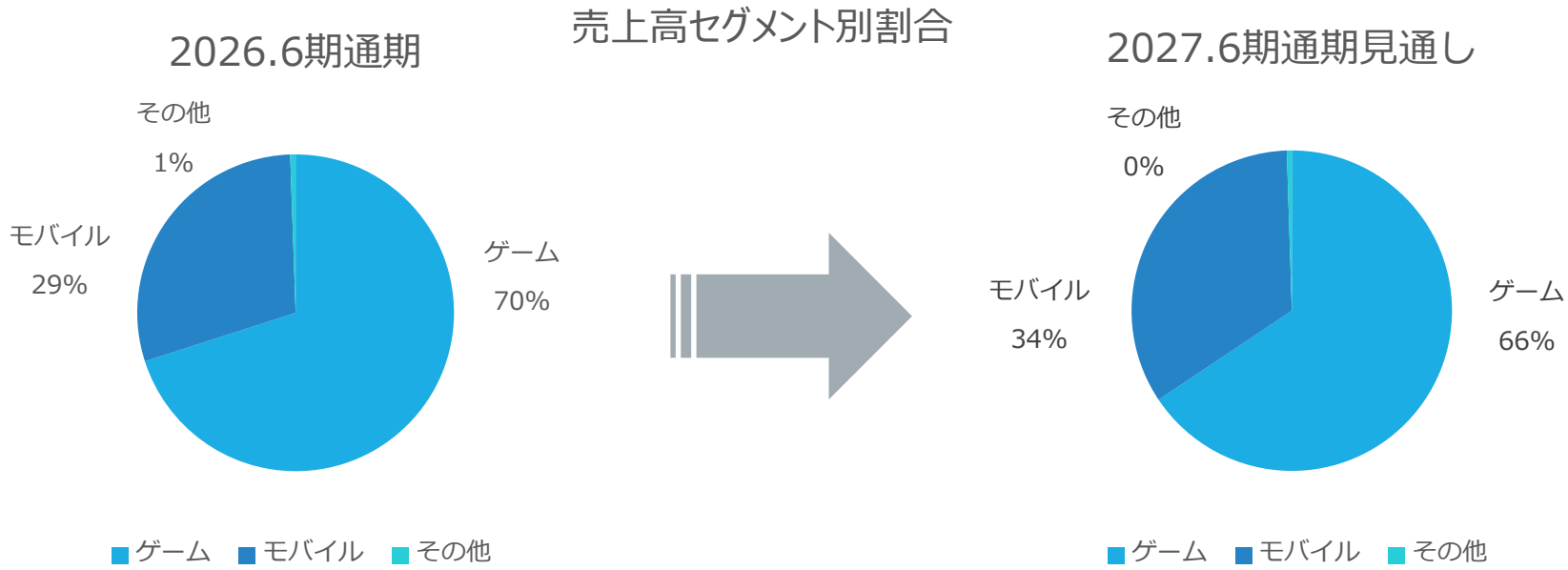
■ モバイル事業

モバイル事業におきましては、採用した人員の育成を進め、来店対応と出張型イベントの実施を同時に強化していくことに加え、新規出店の機会を引き続き検討し、店舗運営型ビジネスの拡大を下期に目指しております。これらにより、当初計画どおりに推移するものと見込んでおります。

当連結会計年度（2027年６月期）における通期の業績見通しにつきましては、2026年８月７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

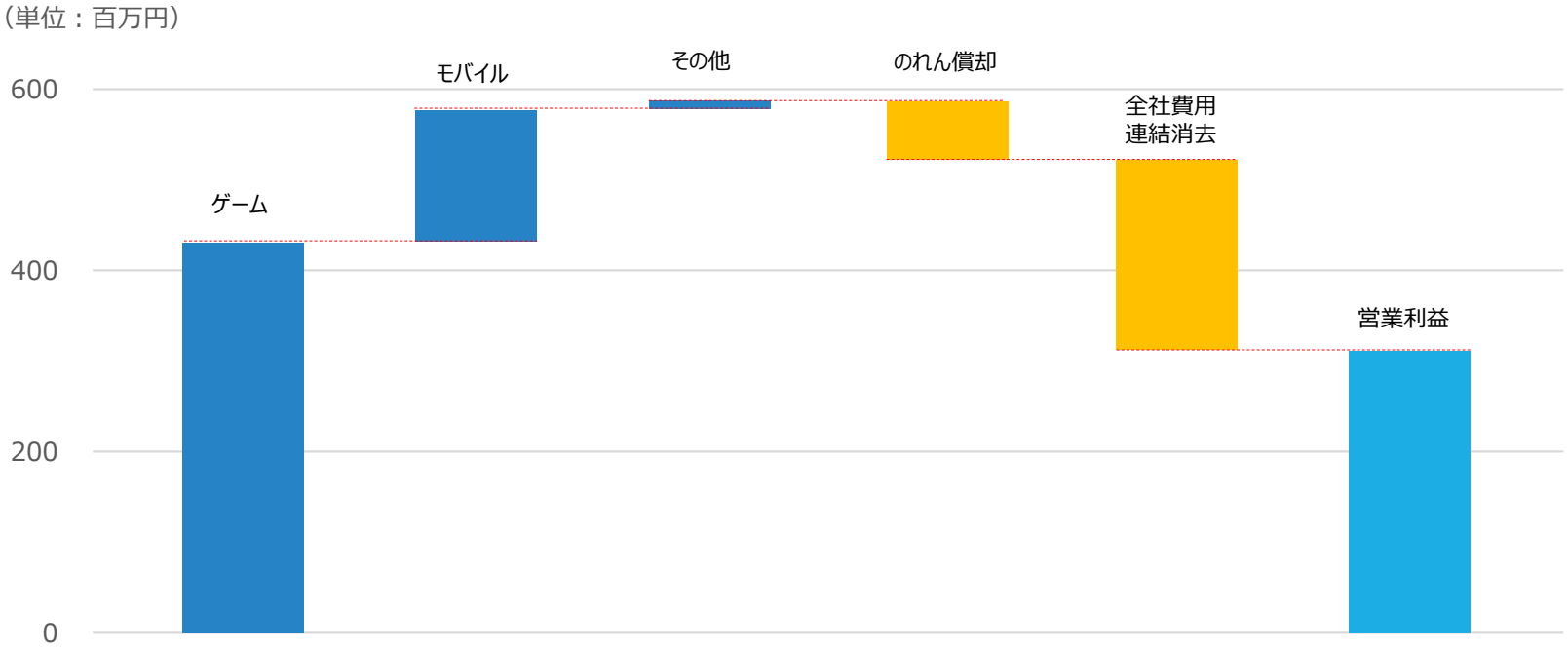




2.セグメント別業績見通し
（2）通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、320百万円を予想しております。

通期営業利益見通しの内訳構成



※ 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　（2026年6月末現在）
従業員数	連結883名　（2026年9月末時点。うち平均臨時従業員32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

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

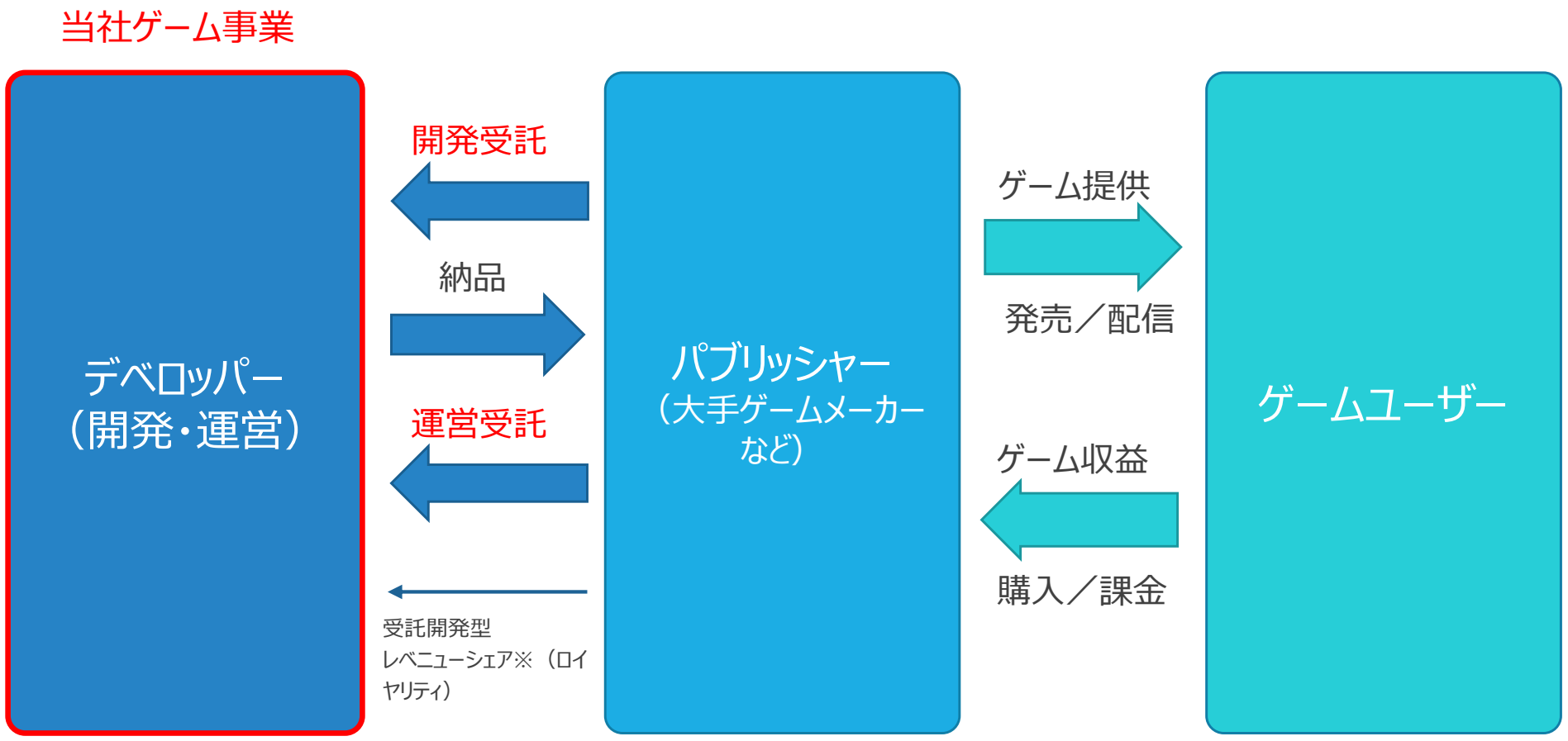
モバイル事業

auショップ運営
販売店ピポパーク運営
iCracked Store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。

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

NJ holdings

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