



# 株式会社エヌジェイホールディングス

(JASDAQスタンダード：9421)

## 2016年3月期（第25期） 第2四半期決算説明会資料

---

2015年12月2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. 会社概要及び事業環境

1. 会社概要
2. 事業環境

## II. 2016年3月期上期決算ハイライト

1. 連結業績概要
2. セグメント別業績概要
3. 施策

## III. 2016年3月期通期見通し

1. 連結業績見通し
2. 事業方針・取り組み事項
3. 配当

# I .会社概要及び事業環境

---

# 1.会社概要

## (1) 会社情報及び沿革

### ■ 会社概要

設立	: 1991年12月
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 (2015年3月末現在)
従業員数	: 連結 470名 (2015年9月末時点。うち臨時雇用者102名 (最近半年間の平均人員数) )

### ■ 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) (現 (株)ウィルコム) と一次代理店契約を締結し移動体通信事業を開始
- ・96年 4月 エヌ・ティ・ティ関西移動体通信網(株) (現 (株)エヌ・ティ・ティ・ドコモ) と一次代理店契約を締結
- ・96年 4月 移動体通信事業会社である(株)インターベルを設立
- ・96年 8月 (株)インターベルが関西セルラー電話(株)(現 KDDI (株))と一次代理店契約を締結
- ・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)インターベルが(株)東京デジタルホン(現 ソフトバンクモバイル(株))と一次代理店契約を締結
- ・00年 7月 (株)インターベルが郊外型携帯電話販売店(現 ピポパーク)の営業展開を開始
- ・04年 4月 (株)インターベルを当社に吸収合併
- ・06年 4月 ジャスダック証券取引所に上場
- ・07年 3月 (株)ネプロサービス (現(株)シーズプロモーション) を設立し、人材コンサルティング事業に進出
- ・10年 3月 (株)キャリアフリーを新設分割し、当社移動体通信事業併売店部門を事業承継
- ・10年 4月 (株)キャリアフリーが(株)光通信と資本業務提携し、併売店21店舗を譲受け
- ・11年 9月 (株)モバイル&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 1月 IT/バイリンガルスキル人材派遣事業「PANACHE(パナッシュ)」を(株)EPコンサルティングサービスより買収
- ・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)トーテックの発行済株式67.0%を取得し、連結子会社化

# 1.会社概要

## (2) 商号変更・本社移転

### ■ 新商号

株式会社エヌジェイホールディングス (NJ Holdings Inc.)

### ■ 変更の目的

変更の目的持株会社化後1年が経過し、事業ポートフォリオの再構築を進める中、

- ①社名から持株会社であることを明確にし、
- ②Nepro (=Network Product) という通信領域を事業ドメインとする起源ながら、通信事業以外への事業展開も進めることを示しつつ
- ③ネプロジャパンの頭文字である「N」と「J」を残すことで、創業者精神や経営理念を踏襲する。

### ■ 本社移転の目的

ゲーム事業のシナジー効果の発揮と管理機能の効率化等のため、人材ソリューション事業以外の本社及び事業所を集約・統合

### ■ 住所

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  
6階及び7階 合計798坪

### ■ 商号変更日および本社移転日

2015年12月1日



# 1.会社概要

## (3) 事業内容及びグループ概要

### NJ Holdings 株式会社エヌジェイホールディングス（持株会社）

#### ゲーム事業

ゲームの企画・制作・運営



株式会社ゲームスタジオ※



株式会社トライエース



株式会社エヌジェイワン

#### 人材ソリューション事業

技術者・バイリンガル・携帯ショップへの人材派遣など



株式会社シーズプロモーション



株式会社トーテック

#### モバイル事業

携帯電話・スマートフォンの販売



株式会社キャリアフリー

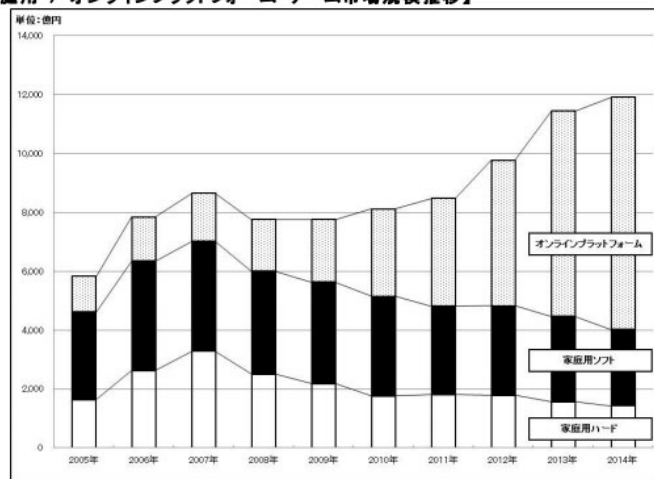


株式会社ネプロクリエイト

※2015年12月1日付けで、株式会社モバイル&ゲームスタジオから株式会社ゲームスタジオに社名変更いたしました。

## 2.事業環境 ゲーム市場の状況

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】

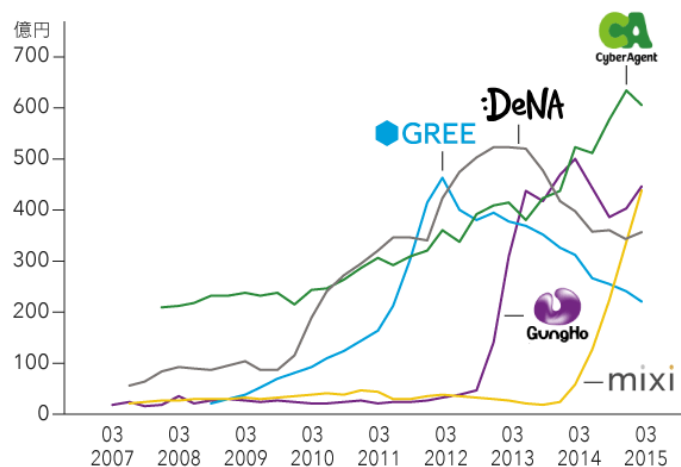


出典：ファミ通ゲーム白書 2015

集計期間：2004年12月27日～2014年12月28日（※2015年4月時点での情報に基づいて作成）

- ゲーム市場拡大
- 特に、オンラインプラットフォームのうちゲームアプリ（スマホ/タブレット向けゲームアプリ、フィーチャーフォンSNS）が18%増の7154億円に拡大。ゲーム市場の約6割を占めるまでに成長。
- ゲーム人口も4%増の4855万人  
うちアプリゲームユーザーは15%増の3376万人

### ソーシャルゲーム5社の四半期売上高推移



Powered by S P E E D A

<https://newspicks.com/news/961578/body/>

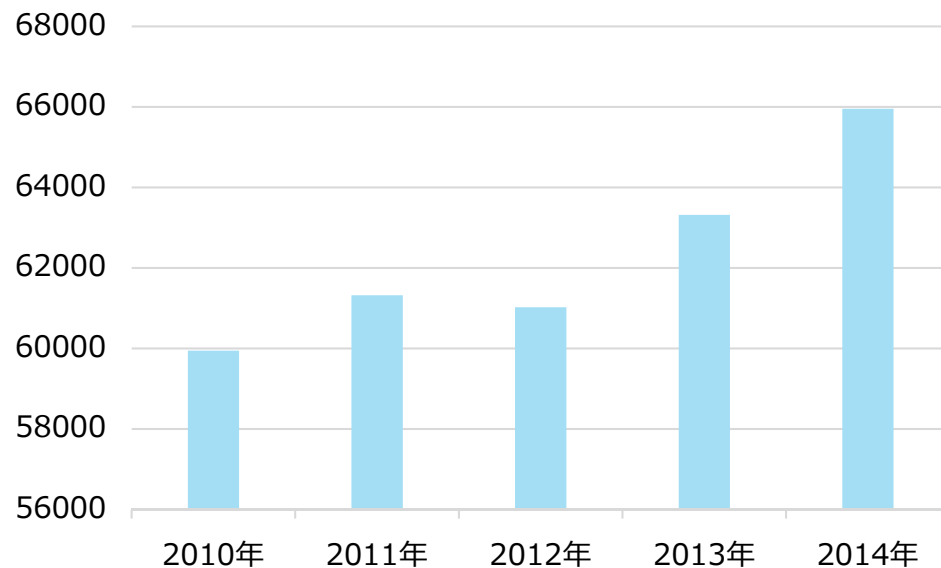
- パズドラやモンスターといった強いゲームアプリタイトルを持っている企業が好調。
- 中小パブリッシャーは、新規IP※のリスクテイクから、タイトルを絞って有名IPものへシフトしていく傾向。
- 大手ゲームメーカーも保有IPを活かし続々とタイトルリリース

※IP:intellectual property、知的財産



### ■ 人材ビジネス市場規模

(単位：億円)

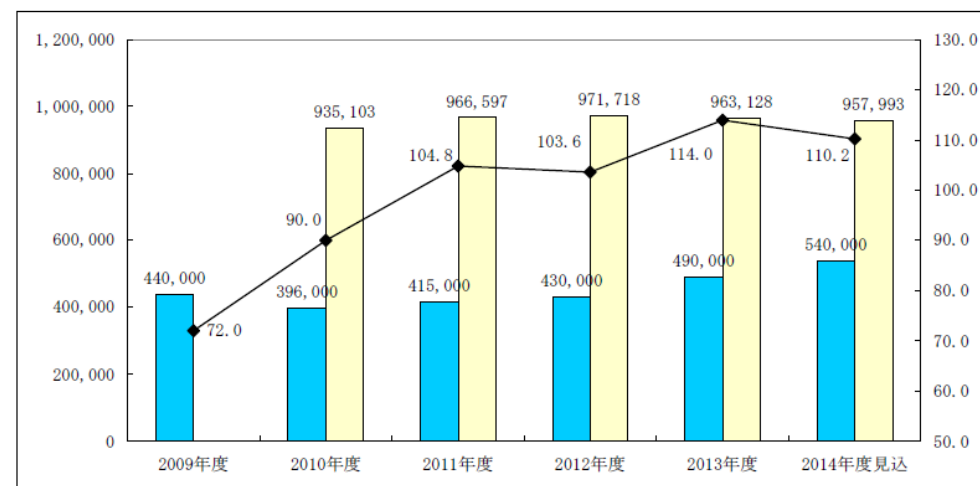


※厚生労働省統計他各種統計及び矢野経済研究所調査による推定

- 景気拡大に伴い、市場は回復。
- 求人は増加しているが、正社員化や少子化の影響で、人材確保（登録者、求職者）が追いつかない状況

### ■ 技術者派遣市場規模

<技術者派遣市場規模推移（2009～2014年度見込み）>



※広義市場規模とは厚生労働省発表の労働者派遣事業の数値を基本に算出

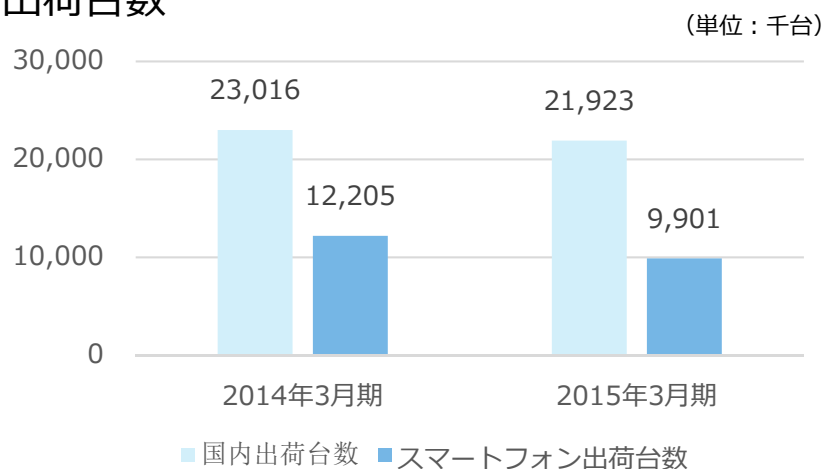
黄色：広義技術者派遣市場規模  
青色：技術者派遣市場規模  
折れ線は、技術者派遣市場規模の伸び率

<矢野経済研究所推定>

- ミドルレンジ～ハイエンドの技術者派遣市場は年率10%超で拡大。
- マイナンバー制度対応やオリンピック特需の影響で、技術者の需要は2015年～2017年にかけてさらに増加が見込まれる。

## 2.事業環境 移動体通信市場の状況

### ■ 出荷台数



※JEITA発表データを基に当社作成

- 出荷台数は、スマートフォン減少により、携帯全体としても減少
- スマートフォンは、国内スマートフォン市場が本格的な立ち上がりを見せた2010年以降、初めて年間ベースでのマイナス成長。普及が進み買い替えステージに。

### ■ 販売台数前年比



BCNランキング 2015年9月25-27日 / 2014年9月19-21日 日次 <時系列パネル>

各年のiPhone発売直後の3日間の初速値比較

- iPhone、スマートフォン全体ともに前年を下回る。
- iPhone潜在ユーザの取り込みも一巡。新型は買い替えが中心。
- 5sや6に対する満足度も高く、最新機種への買い替えニーズは昨年を下回ったか。

## Ⅱ .2016年3月期上期決算ハイライト

---

# 1.連結業績概要

## (1) 上期業績サマリー

(単位：百万円)

	2015年上期	2016年 期初予想	2016年上期	期初予想 差異	期初予想差異の主な理由
売上高	7,465	<b>3,500</b>	<b>3,460</b>	△40	
売上総利益	1,565	—	<b>529</b>	—	
販売費及び 一般管理費	1,501	—	<b>964</b>	—	
営業利益	63	△ <b>300</b>	△ <b>435</b>	△135	・ゲーム事業における開発費等原価の増加
経常利益	44	△ <b>300</b>	△ <b>445</b>	△145	
当期純利益	12	△ <b>300</b>	△ <b>390</b>	△90	

# 1.連結業績概要

## (2) セグメント別業績

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益		
	2015年3月期 上期	2016年3月期 上期	前期比	2015年3月期 上期	2016年3月期 上期	前期比
ゲーム事業	938	<b>1,107</b>	118%	0	<b>△235</b>	—
人材ソリューション 事業	264	<b>361</b>	136%	△21	<b>△35</b>	—
モバイル事業	6,275	<b>1,964</b>	31%	282	<b>38</b>	14%
その他	72	<b>106</b>	146%	9	<b>24</b>	270%
合計	7,551	<b>3,539</b>	47%	269	<b>△207</b>	—

(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、クレジット決済事業等、当社の当社子会社からの業務委託料等を含んでいます。

## 2.セグメント別業績概要

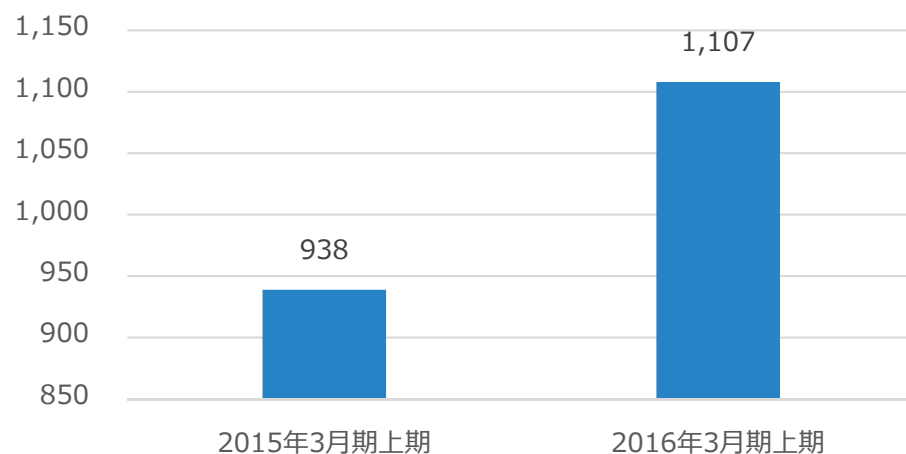
### (1) ゲーム事業

#### ゲーム事業

- 大型案件の下期納品等の要因による、業績の下期偏重
- 一部プロジェクトの追加開発への対応により納期が後ろ倒しとなり、当初見込みより開発費等の原価が増加

(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

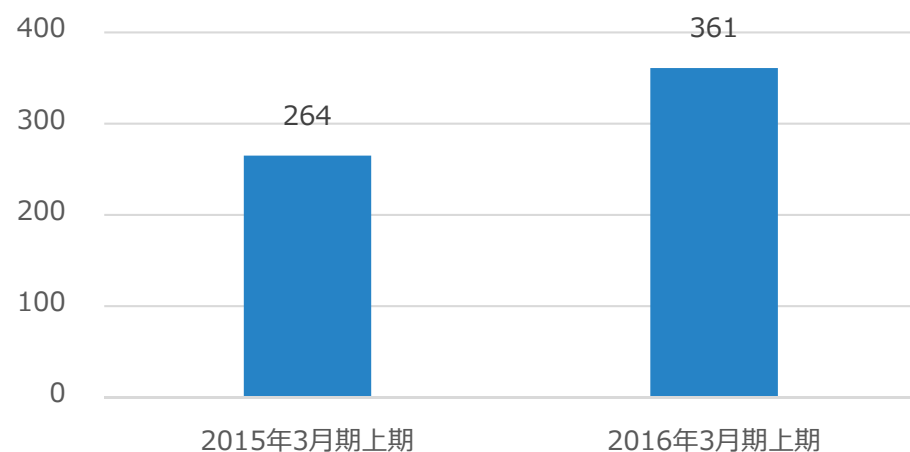


## 2.セグメント別業績概要 (2) 人材ソリューション事業

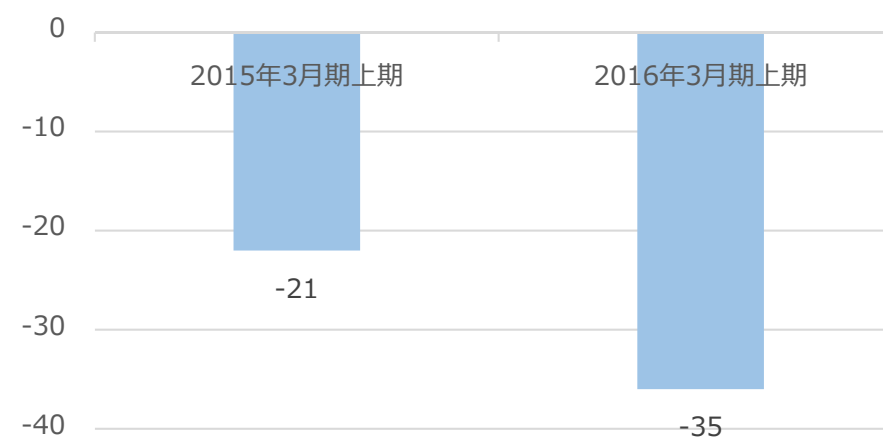
### 人材ソリューション事業

- 関西営業部の拡大及びPANACHEスタッフィング事業の売上加算により売上高は増収
- 中長期的な事業拡大を目的とした営業体制の強化及び事務所移転等により、赤字拡大

(単位：百万円) 人材ソリューション事業 売上高



(単位：百万円) 人材ソリューション事業 利益

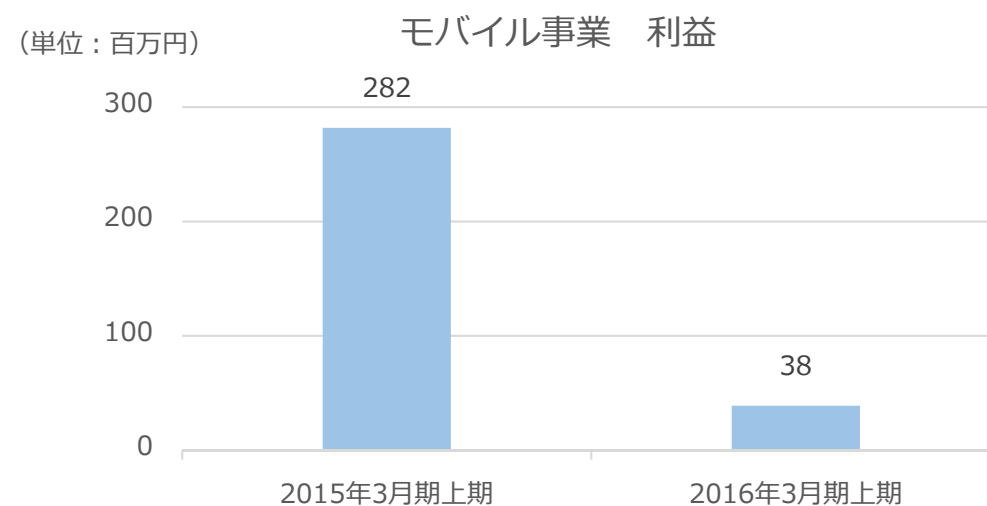
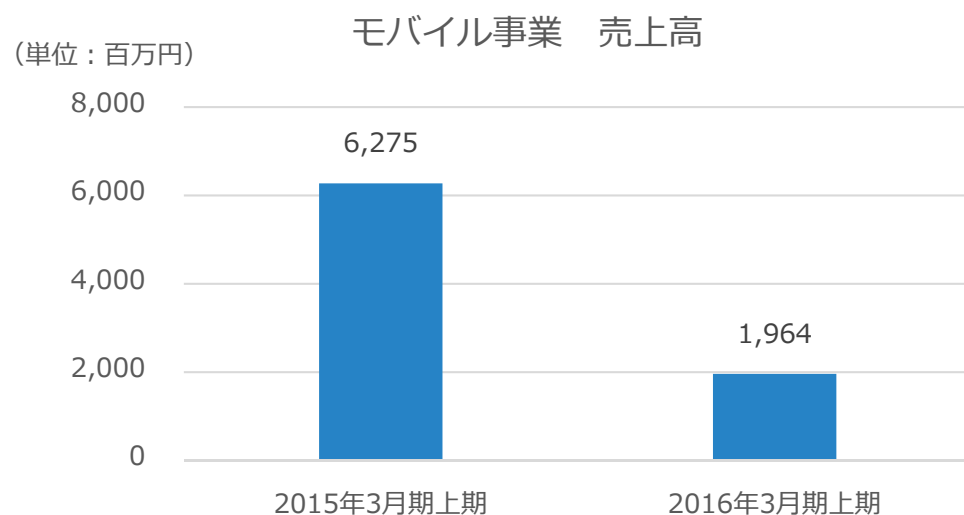


## 2.セグメント別業績概要

### (3) モバイル事業

#### モバイル事業

- 前期に実施したドコモショップ運営事業の売却により、減収減益
- キャリアショップにおいては、ストック収益の継続的な増加、販売店においては、不採算店舗の統廃合ならびに好立地への移転・出店の実施により、規模は大きく縮小したものの業績は堅調に推移





### 3.施策 2016年3月期の主なトピックス (1) ゲーム事業



© SQUARE ENIX CO., LTD. Developed by tri-Ace Inc.

■4月

『スターオーシャン5 Integrity and Faithlessness』  
公式サイト公開（トライエース）[PS4,PS3]



© SQUARE ENIX CO., LTD.

■4月

『LORD of VERMILION III Chain-Gene ver.3.3』  
の稼働を開始（ゲームスタジオ）[アーケード]



© SQUARE ENIX CO., LTD.

■6月

『LORD of VERMILION ARENA』  
正式サービス開始（ゲームスタジオ）[PCゲーム]



© Spike Chunsoft Co., Ltd. Developed by tri-Ace Inc.

■8月

『イグジストアーカイヴ - The Other Side of the Sky -』  
公式サイト公開（トライエース）[PS4,PSVITA]



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX CO., LTD.

© SUGIYAMA KOBO

■10月

『星のドラゴンクエスト』  
リリース（ゲームスタジオ）[スマートフォン]

### 3.施策 2016年3月期の主なトピックス

#### (2) ゲーム事業、人材ソリューション事業、モバイル事業

#### ゲーム事業

■7月31日

ゲーム運営事業の強化を目的として、株式会社エヌジェイワンを始動いたしました。

■12月1日

株式会社モバイル&ゲームスタジオから株式会社ゲームスタジオに社名変更いたしました。

#### 人材ソリューション事業

■8月10日

株式会社シーズプロモーション本社を大崎に拡張移転いたしました。

■9月30日

技術系人材ソリューション企業の株式会社トーテックを子会社化いたしました。

#### モバイル事業

■8月13日

PiPoParkカインズ前橋みなみモール店（群馬） オープン

■9月12日

PiPoPark長岡天神店（京都） オープン

## Ⅲ.2016年3月期通期見通し

---

# 1. 通期業績見通し

## 前回予想差異について

(単位：百万円)

	2016年3月期 前回通期予想	2016年3月期 通期予想	差異
売上高	9,000	<b>9,000</b>	0
営業利益	0	<b>△ 200</b>	△ 200
経常利益	0	<b>△ 200</b>	△ 200
当期純利益	0	<b>△ 200</b>	△ 200

- 売上高については、人材ソリューション事業においてトーテックの寄与があるものの、ゲーム事業の大型案件の開発スケジュール遅延により、新規受注案件の開始遅れから、当初予想を据え置き。
- 損益については、上期の赤字幅拡大とゲーム事業において下期納品予定の大型プロジェクトの開発スケジュールが遅延し、開発費等の原価が増加していることにより、下期の挽回が当初予想を下回る見込みであること等から、営業利益、経常利益とも200百万の損失となる見込み。

# 1. 通期業績見通し

## 上期実績と通期予想について

(単位：百万円)

	2016年3月期 上期実績	2016年3月期 通期予想
売上高	3,460	<b>9,000</b>
営業利益	△435	△ <b>200</b>
経常利益	△445	△ <b>200</b>
当期純利益	△390	△ <b>200</b>
(参考) EBITDA※	△308	<b>64</b>

※営業利益に減価償却費及びのれん償却費を足し戻して算定

- ゲーム事業は、下期に大型案件の納品予定があり、売上が増加し、セグメント利益は黒字転換見込み
- ※レベニューシェア収益は、課金売上予測にもとづいて、通期予想に織り込み済み

### (1) ゲーム事業

ネイティブゲームタイトルを中心に開発数を増やすと共に、  
運営受託など収益ソースの拡大を目指す

#### 「開発力の強化」

人材採用の強化と開発会社との提携・買収

- ➡ ①開発案件数（現在大型5件、中型3件※）・顧客数の増加による売上増加
- ②開発ラインの効率化・内製比率の増加による利益率の向上

#### 「運営力の強化」

人材の増強と実績の積み上げ

- ➡ ①運営収益の増加
- ②レベニューシェアの増加に向けた運営実績の積み上げ

※現在開発中のタイトル数であり、本年度内に納品するタイトル数を示すものではありません。また、同規模分類でも開発規模や開発期間は案件毎に異なります。

### (2) 人材ソリューション事業

#### 技術者人材の派遣・紹介事業の拡大と営業体制の確立

- 紹介案件への取り組み強化
- 採用・プロモーション方法の見直し
- 一人当たり生産性の向上
- 部門間連携強化



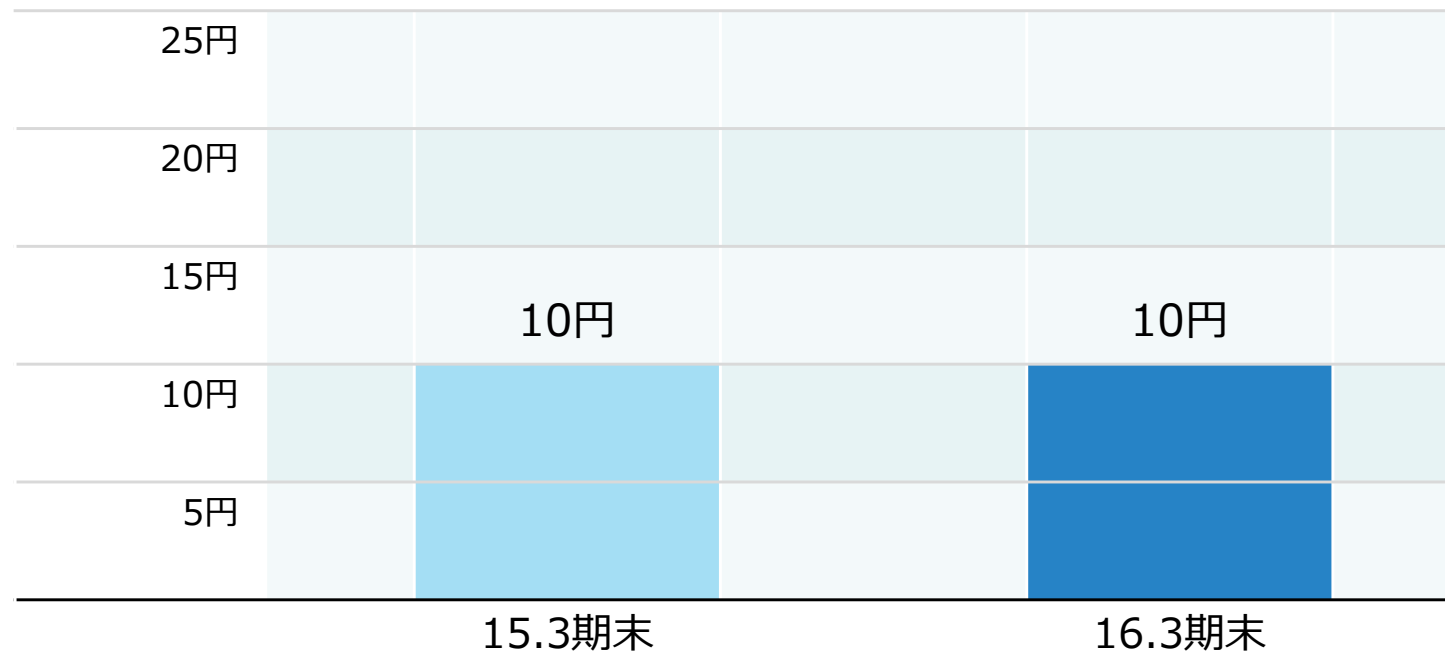
### (3) モバイル事業

#### 継続的成長モデル確立に向け、ストック収益の向上

- キャリアショップ事業は集中戦略
- 販売店事業は不採算店舗の統廃合と好立地への移転・出店、および改装の推進
- 通信商材以外の副商材の取扱いにより、ストック型収益の向上を推進
- 法人営業への取り組み強化

#### 配当政策

- 株主に対する継続的な安定配当を行う基本方針のもと、期末配当は10円を予定しております。





## 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

FAX : 03-5418-8122

Email : [ir@njhd.jp](mailto:ir@njhd.jp)

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

## (ご参考) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2015年3月期 第2四半期	2016年3月期 第2四半期
営業活動によるキャッシュフロー	583	△ 1,036 (※1)
投資活動によるキャッシュフロー	△ 37	△ 282 (※2)
財務活動によるキャッシュフロー	△ 419	△ 1
現金及び現金同等物の四半期末残高	503	2,418

※1 税金の支払い△944を含む

※2 子会社株式取得による正味支出△39、本社移転等に伴う差入保証金△231を含む

# (ご参考) 株価推移

NEPRO JAPAN Co.,Ltd.

2015/11/20



(C) 2015 Yahoo Japan Corporation.

<http://stocks.finance.yahoo.co.jp>

出典：Yahoo!ファイナンスより