



2024年6月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年5月10日

上場会社名 株式会社エヌジェイホールディングス 上場取引所 東
コード番号 9421 URL https://www.njhd.jp/
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 福田 尚弘
問合せ先責任者 (役職名) 経営企画室長 (氏名) 野澤 創一 TEL 03-5418-8128
四半期報告書提出予定日 2024年5月10日 配当支払開始予定日 -
四半期決算補足説明資料作成の有無：有
四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年6月期第3四半期の連結業績（2023年7月1日～2024年3月31日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年6月期第3四半期	7,647	△0.4	237	—	234	—	382	—
2023年6月期第3四半期	7,681	△7.5	△157	—	△172	—	△215	—

(注) 包括利益 2024年6月期第3四半期 389百万円 (—%) 2023年6月期第3四半期 △214百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2024年6月期第3四半期	72.31	—
2023年6月期第3四半期	△40.67	—

(注) 1. 2023年6月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、1株当たり四半期純損失であり、また、希薄化効果を有する潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 2024年6月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、希薄化効果を有する潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2024年6月期第3四半期	4,319	1,773	39.1
2023年6月期	4,203	1,383	31.1

(参考) 自己資本 2024年6月期第3四半期 1,688百万円 2023年6月期 1,305百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2023年6月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2024年6月期	—	0.00	—	—	—
2024年6月期（予想）	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無
2024年6月期の配当予想につきましては、未定としております。

3. 2024年6月期の連結業績予想（2023年7月1日～2024年6月30日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	9,690	△4.4	100	—	90	—	260	—	49.12

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 ー社（社名）、除外 ー社（社名）

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2024年6月期3Q	5,350,400株	2023年6月期	5,350,400株
② 期末自己株式数	2024年6月期3Q	57,550株	2023年6月期	57,550株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年6月期3Q	5,292,850株	2023年6月期3Q	5,292,850株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料3ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
- ・決算説明資料は、2024年5月10日（金）に当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	8
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	11
(セグメント情報等)	12
(収益認識関係)	13

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、世界的な金融引締めや海外景気の下振れによるリスクが存在しておりますが、物価上昇の安定及び持続的成長を目指す政策が進められるなか、持ち直しの動きに一部足踏みが見られるも、緩やかに回復しております。

ゲーム業界におきましては、各種の余暇産業が回復するなかで、余暇時間の奪い合いが激しくなっております。スマホゲーム市場では、新作タイトル等のダウンロード数推移からゲームアプリへの関心は高くあり、コロナ禍の反動減からは戻りつつありますが、アプリ内購入収益の回復はまだ途上であります。長期人気タイトルが魅力を磨き重ねてきたなか、新作タイトルにとっての競争環境は厳しく、一定以上のユーザーの獲得及び定着に至れる新規タイトルは限られております。コンシューマー市場では、ハードの販売が好調であり、新作タイトルの発売に合わせて市場は堅調に推移しており、巣籠もりを経てダウンロードなどオンラインでのゲーム購入が増えたことも、ユーザー人口の増加につながっております。一方で、クオリティ水準の上昇に伴う開発費の高騰は、新規タイトル開発に対する厳選と集中の傾向を強めると予想されます。また、リリース後の長期的なサービス提供に向けたゲームデザインや販売方法が試みられております。

モバイル業界におきましては、端末価格の適正化や通信料金の値下げにより、乗り換えメリットが低下するなか、円安等による販売価格の上昇や最新機種に対する購買意欲の低下もあって、買い換え間隔が伸びております。法令改正により2023年12月27日から値引き規制の一層の強化が始まり、最新機種を求めるユーザー向けの購入プランが登場するなどしておりますが、購買意欲が低下傾向にあるなかにおいて、買い換えサイクルの更なる長期化が予想されます。通信を活用したサービスやソリューションが市場の活性化に期待されておりますが、5Gの特徴である高速大容量通信を可能とするミリ波の整備及び対応端末の普及はごく一部に限られており、ミリ波に対応した高価格帯端末の普及策が待ち望まれております。

このような事業環境のなか、当社は、ゲーム事業におきましては、新規案件の獲得に注力するとともに、開発コストのコントロールに取り組んでまいりました。モバイル事業におきましては、キャリアショップ部門については、提供サービスの拡充を図り、販売店部門については、地域密着型に重点をおいた戦略に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の連結業績につきましては、以下のとおりです。

売上高は、ゲーム事業においては、開発が完了したタイトルや運営タイトルの縮小があったものの、運営サポート分野の受注が堅調に推移したことに加え、自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡や既存案件の開発進捗に伴う売上の計上により、ほぼ前期並みとなりました。モバイル事業においては、端末価格の上昇により売上単価は上昇しましたが、来店者数の前年度割れが続いており、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退もあって、販売台数は減少しました。この結果、売上高は、7,647百万円と前年同期と比べ33百万円(0.4%減)の減収となりました。

営業損益及び経常損益は、ゲーム事業におきましては、開発が完了したタイトルや運営タイトルの縮小による売上減少要因に対しては、外注費等のコストコントロールにより損益への影響が抑えられたことと、自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡に伴う売上の計上や開発原価の減少等の一過性の利益要因が重なったことにより、全体としては、売上高はほぼ前期並みとなる一方で、原価が減少し、利益が増加することとなりました。モバイル事業におきましては、キャリアショップ部門においては、アクセサリなどの周辺商材の販売強化等による1顧客当たりの獲得利益の増加、販売店部門においては、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退により、部門損益が改善いたしました。この結果、営業損益は、237百万円の営業利益(前年同期は157百万円の営業損失)となり、経常損益は、234百万円の経常利益(前年同期は172百万円の経常損失)となりました。

親会社株主に帰属する四半期純損益は、382百万円の親会社株主に帰属する四半期純利益(前年同期は215百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① ゲーム事業

当セグメントにおきましては、(株)ゲームスタジオ、(株)トライエース、(株)ウィットワン、(株)ウィットワン沖縄及び(株)テックフラッグにてゲームの開発受託及び運営受託等を行っております。

売上高については、開発が完了したタイトルや運営タイトルの縮小があったものの、運営サポート分野の受注が堅調に推移したことに加え、自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡や既存案件の開発進捗に伴う売上の計上により、6,036百万円と前年同期と比べ12百万円(0.2%増)の増収となりました。

セグメント損益(営業損益)については、開発が完了したタイトルや運営タイトルの縮小による売上減少要因に対しては、外注費等のコストコントロールにより損益への影響が抑えられたことと、自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡に伴う売上の計上や開発原価の減少等の一過性の利益要因が重なったことにより、全体としては、売上高はほぼ前期並みとなる一方で、原価が減少し、利益が増加することとなりました。この結果、

セグメント利益（営業利益）は380百万円と前年同期と比べ344百万円（955.8%増）の増益となりました。

② モバイル事業

当セグメントにおきましては、(株)ネプロクリエイトにてauショップ等のキャリアショップ及び複数の通信事業者の端末・サービスを取り扱う販売店PiPoPark(ピポパーク)を運営しております。

売上高については、端末価格の上昇により売上単価は上昇しましたが、来店者数の前年度割れが続いており、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退もあって、販売台数が減少したことにより、1,569百万円と前年同期と比べ38百万円（2.4%減）の減収となりました。

セグメント利益（営業利益）については、キャリアショップ部門においては、アクセサリなどの周辺商材の販売強化等による1顧客当たりの獲得利益の増加、販売店部門においては、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退により、部門損益が改善いたしました。この結果、セグメント利益（営業利益）は42百万円と前年同期と比べ30百万円（274.4%増）の増益となりました。

③ その他

当セグメントにおきましては、クレジット決済事業等を行っております。

売上高については、53百万円と前年同期と比べ0百万円（0.4%減）の減収となりました。セグメント利益（営業利益）については、27百万円と前年同期と比べ0百万円（0.2%減）の減益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の総資産は4,319百万円となり、前連結会計年度末と比べ116百万円の増加となりました。主な要因は、流動資産のその他の減少175百万円、投資その他の資産のその他の減少123百万円、売掛金の減少101百万円、現金及び預金の増加522百万円等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の負債は2,545百万円となり、前連結会計年度末と比べ273百万円の減少となりました。主な要因は、短期借入金の減少201百万円、長期借入金の減少93百万円等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の純資産は1,773百万円となり、前連結会計年度末と比べ389百万円の増加となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益382百万円等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後の見通しにつきまして、2024年5月10日付「業績予想の修正に関するお知らせ」のとおり、下記の修正を行っております。

売上高については、ゲーム事業において、主に運営タイトルの規模縮小や終了に伴って売上が減少傾向にあることに加え、第1四半期連結会計期間以降からは開発完了等から次の中規模以上の新規案件の受注に向けての狭間の期間が重なるなかで、当初予想していた業績下振れ影響については、短期・小規模案件でカバーしてきておりましたが、第4四半期連結会計期間の受注状況は細の見通しであり、また、次の中規模以上の案件開始時期も遅れる見通しであることから、前回予想を下回る見込みです。

営業利益及び経常利益については、ゲーム事業において、上記減収による減益影響の一部は、外注費等の原価コントロールにより抑えるものの、前回予想を下回る見込みです。

以上により、当連結会計年度の通期業績予想につきましては、次のとおりです。

売上高 9,690百万円（前回予想は、売上高 9,950百万円）
 営業利益 100百万円（前回予想は、営業利益 200百万円）
 経常利益 90百万円（前回予想は、経常利益 180百万円）
 親会社株主に帰属する当期純利益 260百万円（前回予想は、親会社株主に帰属する当期純利益360百万円）

なお、本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が本資料の発表日現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績は様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度（2023年6月期）において2期連続で営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、また、これらの損失により純資産が過去の基準時点よりも一定割合下回ったことから、シンジケートローン契約の財務制限条項に抵触しております。

これらの状況により、前連結会計年度に引き続き継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しているものと認識しております。

当社グループは、当該状況の解消又は改善を図るべく、以下のとおり、業績の回復及び安定化に向けた施策を講じるとともに、財務基盤の改善に取り組んでおります。

① 事業収支の改善について

a. ゲーム事業の収益性の安定化

営業体制を変更し、適時な案件受注に向けて取り組んでおります。

当社グループのゲーム開発におきましては、新規プロジェクトを一旦受注しますと、ゲームの完成まである程度安定した受注を継続して確保できてきましたが、昨今、案件の大型化に伴う開発継続審議の厳格化から、発注者が開発途中で中止を意思決定することも増えており、当社グループとしましては、予期せぬ開発中止により、当該開発に携わっていた人員の余剰が発生するため、出来る限り速やかに新規案件への移行が重要な課題となっております。

しかしながら、中止判明後に新規案件を適時に受注することは容易ではなく、開発が中止されるリスク等も勘案しながら、営業活動を進めて行くことが必要となっております。

当社グループは、従来、案件獲得から開発管理までをプロジェクト責任者が統合的に行ってきておりましたが、このような環境変化の中、開発中も同時並行して案件獲得を推進するため、開発にプロジェクト責任者のリソースの多くが割かれている状況を踏まえ、前期（2023年6月期）の第4四半期頃より、新たに別途営業に専念できる人員を確保する体制を敷いております。併せて、本営業体制変更の効果を高めるため、経営のトップもこれまで以上に積極的に新たな営業体制をまとめて率いることで、多様な営業戦略を可能にしております。

また、新規案件の獲得に関しては、受注確度及び受注時期に関する情報の把握の頻度及び精度を上げるとともに、開発中案件のうち次フェーズの開始が保留となっている案件の今後の見通しについて、開始が決定されるまでの期間の業績影響度を評価する体制の強化に取り組んでおります。これにより、開始に備えた待機人員等によって将来発生しうる損失リスクの予見性を高め、待機期間の長期化などによる損失が拡大する前に受注案件の優先順位の変更や他案件への人員配置などを判断し、リカバリー策の実行をしております。

これらの施策により、ゲーム事業の収益性の安定化を図っております。

b. ゲーム事業のリスク管理体制の強化

当社グループは、2022年6月期に発生したゲーム事業における多額の損失の発生を受け、2023年1月20日付にて投資経営委員会を発足しております。

この投資経営委員会は、主に経営判断に属するリスクが生じる可能性のある事業等の開始、中止、続行等について、その判断に特段の問題がないか等について、個別及びグループ全体のリスク管理の視点から審査をする機関であり、特にゲーム事業における大型案件の受注や継続判断については、連結業績におけるリスクを踏まえて評価するとともに、リスク状況のモニタリングを強化し、重大な収支悪化の防止に向けて受注条件や受注体制に対するチェック機能を強化する取り組みを進めております。

これにより、ゲーム事業の収益悪化に対するリスク管理体制を強化しております。

c. モバイル事業の収益性の改善

モバイル事業におきましては、完全分離プランや値引き規制等の法改正の施行以降、収益性が低下しており、前期においては、損失を計上するに至りました。特に従前より価格訴求力を中心としていた首都圏店舗において損失が拡大したなか、今後も事業環境の底打ちが見通せない状況であることから、店舗損益の回復が困難と判断し、2023年6月30日をもって首都圏4店舗を閉店いたしました。

当第3四半期連結累計期間におきましては、不採算店舗の撤退による損益改善に加え、キャリアショップ部門においては、セキュリティやコーティング等の周辺商材の案内強化による1顧客あたり利益の増加の取り組み、販売店部門においては、イベント実施による集客等の強化により、収益性の改善を果たしております。引き続き、提供サービスの拡充や周辺商材の販売等に取り組むとともに、法人営業についても強化し、顧客の拡大に取り組んでまいります。

また、端末の長期利用ユーザーが増えるなか、携帯端末の修理需要等が伸びており、首都圏エリアにおいても店舗利益が見込まれる状況になっていることから、地域密着型の店舗戦略と併せて商圈調査を推し進め、収益機会の拡大を追求しております。

これらの施策により、モバイル事業の収益性の改善を図っております。

② 財務基盤の改善について

a. 運転資金の確保

モバイル事業の不採算店舗の撤退に伴う差入保証金の返還及び棚卸資産の圧縮、当社グループによるシナジー効果の薄い関連会社株式の譲渡、並びに本業に影響のない投資不動産の売却等により、運転資金の確保に取り組

んでおります。

また、「① 事業収支の改善について」にて記載の改善策を踏まえた当社グループの利益計画について、各金融機関に説明を行い、融資残高の維持を依頼し、短期での更新を継続しておりますが、出来る限り早い時期に1年単位での契約更新をしていただける様に全ての金融機関からの同意を得るべく協議してまいります。

取引金融機関とは緊密に連携を行い、将来必要となる資金についてもご支援いただけるよう良好な関係を継続できるよう対応してまいります。

b. 財務体質の抜本的な改善

財務体質を抜本的に改善し、財務基盤の安定性を回復するため、金融機関以外からの調達についても適宜検討を進めてまいります。

しかしながら、これらの対応策は実施途上であり、今後の事業環境の変化によっては計画どおりの改善効果が得られない可能性があること、また、金融機関と締結した借入契約の一部については、契約上の返済期限が1年未満の短期になっていることから、現時点においては継続企業の前提に関する重要な不確実性が存在するものと認識しております。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,136,684	1,658,815
売掛金及び契約資産	1,299,849	1,198,424
商品	173,114	155,074
仕掛品	11,454	32,846
貯蔵品	1,533	1,498
その他	356,983	181,501
流動資産合計	2,979,620	3,228,161
固定資産		
有形固定資産	54,031	89,183
無形固定資産		
のれん	420,000	360,000
その他	7,952	31,520
無形固定資産合計	427,952	391,520
投資その他の資産		
差入保証金	360,123	353,047
その他	448,136	324,306
貸倒引当金	△66,555	△66,524
投資その他の資産合計	741,704	610,830
固定資産合計	1,223,688	1,091,533
資産合計	4,203,309	4,319,694
負債の部		
流動負債		
買掛金	327,363	296,878
短期借入金	965,000	763,239
1年内償還予定の社債	40,000	20,000
1年内返済予定の長期借入金	245,543	220,351
未払法人税等	22,271	55,598
賞与引当金	26,929	44,080
その他の引当金	15,836	30
その他	514,530	588,865
流動負債合計	2,157,474	1,989,044
固定負債		
社債	20,000	—
長期借入金	349,102	256,000
退職給付に係る負債	143,908	152,126
その他	148,904	148,674
固定負債合計	661,915	556,801
負債合計	2,819,389	2,545,845

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	592,845	592,845
資本剰余金	350,290	350,290
利益剰余金	421,440	804,153
自己株式	△59,111	△59,111
株主資本合計	1,305,464	1,688,177
新株予約権	34	34
非支配株主持分	78,420	85,637
純資産合計	1,383,919	1,773,849
負債純資産合計	4,203,309	4,319,694

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 (四半期連結損益計算書)
 (第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年7月1日 至 2023年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年7月1日 至 2024年3月31日)
売上高	7,681,111	7,647,740
売上原価	6,531,716	6,159,844
売上総利益	1,149,395	1,487,896
販売費及び一般管理費	1,306,980	1,249,969
営業利益又は営業損失(△)	△157,584	237,926
営業外収益		
受取利息	138	42
受取手数料	178	6,055
持分法による投資利益	4,952	—
受取補償金	—	4,638
不動産賃貸料	6,990	9,076
その他	2,285	7,843
営業外収益合計	14,544	27,655
営業外費用		
支払利息	9,833	16,322
支払手数料	16,483	11,224
不動産賃貸原価	1,821	1,214
その他	1,310	2,066
営業外費用合計	29,448	30,827
経常利益又は経常損失(△)	△172,488	234,754
特別利益		
関係会社株式売却益	—	34,966
投資不動産売却益	—	179,512
特別利益合計	—	214,478
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△172,488	449,232
法人税等	42,099	59,302
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△214,588	389,930
非支配株主に帰属する四半期純利益	654	7,217
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△215,243	382,712

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年7月1日 至 2023年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年7月1日 至 2024年3月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△214,588	389,930
四半期包括利益	△214,588	389,930
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△215,243	382,712
非支配株主に係る四半期包括利益	654	7,217

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

当社グループは、前連結会計年度(2023年6月期)において2期連続で営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、また、これらの損失により純資産が過去の基準時点よりも一定割合下回ったことから、シンジケートローン契約の財務制限条項に抵触しております。

これらの状況により、前連結会計年度に引き続き継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しているものと認識しております。

当社グループは、当該状況の解消又は改善を図るべく、以下のとおり、業績の回復及び安定化に向けた施策を講じるとともに、財務基盤の改善に取り組んでおります。

① 事業収支の改善について

a. ゲーム事業の収益性の安定化

営業体制を変更し、適時な案件受注に向けて取り組んでおります。

当社グループのゲーム開発におきましては、新規プロジェクトを一旦受注しますと、ゲームの完成まである程度安定した受注を継続して確保できてきましたが、昨今、案件の大型化に伴う開発継続審議の厳格化から、発注者が開発途中で中止を意思決定することも増えており、当社グループとしましては、予期せぬ開発中止により、当該開発に携わっていた人員の余剰が発生するため、出来る限り速やかに新規案件への移行が重要な課題となっております。

しかしながら、中止判明後に新規案件を適時に受注することは容易ではなく、開発が中止されるリスク等も勘案しながら、営業活動を進めて行くことが必要となっております。

当社グループは、従来、案件獲得から開発管理までをプロジェクト責任者が統一的に行ってきておりましたが、このような環境変化の中、開発中も同時並行して案件獲得を推進するため、開発にプロジェクト責任者のリソースの多くが割かれている状況を踏まえ、前期(2023年6月期)の第4四半期頃より、新たに別途営業に専念できる人員を確保する体制を敷いております。併せて、本営業体制変更の効果を高めるため、経営のトップもこれまで以上に積極的に新たな営業体制をまとめて率いることで、多様な営業戦略を可能にしております。

また、新規案件の獲得に関しては、受注確度及び受注時期に関する情報の把握の頻度及び精度を上げるとともに、開発中案件のうち次フェーズの開始が保留となっている案件の今後の見通しについて、開始が決定されるまでの期間の業績影響度を評価する体制の強化に取り組んでおります。これにより、開始に備えた待機人員等によって将来発生しうる損失リスクの予見性を高め、待機期間の長期化などによる損失が拡大する前に受注案件の優先順位の変更や他案件への人員配置などを判断し、リカバリー策の実行をしております。

これらの施策により、ゲーム事業の収益性の安定化を図ってまいります。

b. ゲーム事業のリスク管理体制の強化

当社グループは、2022年6月期に発生したゲーム事業における多額の損失の発生を受け、2023年1月20日付にて投資経営委員会を発足しております。

この投資経営委員会は、主に経営判断に属するリスクが生じる可能性のある事業等の開始、中止、続行等について、その判断に特段の問題がないか等について、個別及びグループ全体のリスク管理の視点から審査をする機関であり、特にゲーム事業における大型案件の受注や継続判断については、連結業績におけるリスクを踏まえて評価するとともに、リスク状況のモニタリングを強化し、重大な収支悪化の防止に向けて受注条件や受注体制に対するチェック機能を強化する取り組みを進めております。

これにより、ゲーム事業の収益悪化に対するリスク管理体制を強化してまいります。

c. モバイル事業の収益性の改善

モバイル事業におきましては、完全分離プランや値引き規制等の法改正の施行以降、収益性が低下しており、前期においては、損失を計上するに至りました。特に従前より価格訴求力を中心としていた首都圏店舗において損失が拡大したなか、今後も事業環境の底打ちが見通せない状況であることから、店舗損益の回復が困難と判断し、2023年6月30日をもって首都圏4店舗を閉店いたしました。

当第3四半期連結累計期間におきましては、不採算店舗の撤退による損益改善に加え、キャリアショップ部門においては、セキュリティやコーティング等の周辺商材の案内強化による1顧客あたり利益の増加の取り組み、販売店部門においては、イベント実施による集客等の強化により、収益性の改善を果たしております。引き続き、提供サービスの拡充や周辺商材の販売等に取り組むとともに、法人営業についても強化し、顧客の拡大に取り組んでまいります。

また、端末の長期利用ユーザーが増えるなか、携帯端末の修理需要等が伸びており、首都圏エリアにおいても

店舗利益が見込まれる状況になっていることから、地域密着型の店舗戦略と併せて商圈調査を推し進め、収益機会の拡大を追求してまいります。

これらの施策により、モバイル事業の収益性の改善を図ってまいります。

② 財務基盤の改善について

a. 運転資金の確保

モバイル事業の不採算店舗の撤退に伴う差入保証金の返還及び棚卸資産の圧縮、当社グループによるシナジー効果の薄い関連会社株式の譲渡、並びに本業に影響のない投資不動産の売却等により、運転資金の確保に取り組んでおります。

また、「① 事業収支の改善について」にて記載の改善策を踏まえた当社グループの利益計画について、各金融機関に説明を行い、融資残高の維持を依頼し、短期での更新を継続しておりますが、出来る限り早い時期に1年単位での契約更新をしていただける様に全ての金融機関からの同意を得るべく協議してまいります。

取引金融機関とは緊密に連携を行い、将来必要となる資金についてもご支援いただけるよう良好な関係を継続できるよう対応してまいります。

b. 財務体質の抜本的な改善

財務体質を抜本的に改善し、財務基盤の安定性を回復するため、金融機関以外からの調達についても適宜検討を進めてまいります。

しかしながら、これらの対応策は実施途上であり、今後の事業環境の変化によっては計画どおりの改善効果が得られない可能性があること、また、金融機関と締結した借入契約の一部については、契約上の返済期限が1年未満の短期になっていることから、現時点においては継続企業の前提に関する重要な不確実性が存在するものと認識しております。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自2022年7月1日至2023年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
一時点で移転される財又はサービス	3,829,802	1,607,384	5,437,187	53,987	5,491,175
一定の期間にわたり移転される財又はサービス	2,189,936	—	2,189,936	—	2,189,936
顧客との契約から生じる収益	6,019,739	1,607,384	7,627,123	53,987	7,681,111
その他の収益	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	6,019,739	1,607,384	7,627,123	53,987	7,681,111
セグメント間の内部売上高又は振替高	4,000	926	4,926	—	4,926
計	6,023,739	1,608,310	7,632,050	53,987	7,686,038
セグメント利益	36,058	11,236	47,294	27,504	74,798

(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でありませぬ。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	47,294
「その他」の区分の利益	27,504
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△59,999
全社費用(注)	△172,383
四半期連結損益計算書の営業損失(△)	△157,584

(注) 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。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2023年7月1日 至 2024年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
一時点で移転される財又はサービス	4,016,220	1,564,620	5,580,840	53,767	5,634,608
一定の期間にわたり移転される財又はサービス	2,013,132	—	2,013,132	—	2,013,132
顧客との契約から生じる収益	6,029,353	1,564,620	7,593,973	53,767	7,647,740
その他の収益	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	6,029,353	1,564,620	7,593,973	53,767	7,647,740
セグメント間の内部売上高又は振替高	7,200	5,274	12,474	—	12,474
計	6,036,553	1,569,894	7,606,447	53,767	7,660,215
セグメント利益	380,691	42,072	422,763	27,457	450,220

(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でありませぬ。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	422,763
「その他」の区分の利益	27,457
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△59,999
全社費用(注)	△152,294
四半期連結損益計算書の営業利益	237,926

(注) 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。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、「四半期連結財務諸表に関する注記事項(セグメント情報等)」に記載のとおりであります。