2027年６月期　第１四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年11月６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）執行役員経営企画室長　　（氏名）野澤　創一　　ＴＥＬ　03-5418-8128

配当支払開始予定日　　－
決算補足説明資料作成の有無：有
決算説明会開催の有無　　：無

（百万円未満切捨て）

１．2027年６月期第１四半期の連結業績（2026年７月１日～2026年９月30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	%
2027年６月期第１四半期	2,250	△10.0	3	△79.8	△6	－	△50	－
2026年６月期第１四半期	2,500	18.0	18	－	13	－	4	－

（注）包括利益　2027年６月期第１四半期　△49百万円（－%）　2026年６月期第１四半期　6百万円（－%）

	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
2027年６月期第１四半期	△9.56	－
2026年６月期第１四半期	0.78	－

（注）１．2026年６月期第１四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。
２．2027年６月期第１四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）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2027年６月期第１四半期	3,314	1,537	43.5
2026年６月期	3,574	1,595	41.8

（参考）自己資本　2027年６月期第１四半期　1,441百万円　2026年６月期　1,492百万円

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
2026年６月期	－	0.00	－	0.00	0.00
2027年６月期	－				
2027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
2027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。

３．2027年６月期の連結業績予想（2026年７月１日～2027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	9,280	△6.7	320	74.2	280	52.8	170	－	32.12

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※　注記事項

（１）当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更：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）	2027年６月期１Ｑ	5,350,400株	2026年６月期	5,350,400株
②　期末自己株式数	2027年６月期１Ｑ	57,616株	2026年６月期	57,616株
③　期中平均株式数（四半期累計）	2027年６月期１Ｑ	5,292,784株	2026年６月期１Ｑ	5,292,784株

※　添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※　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、2026年11月６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．経営成績等の概況 …… 2
（１）当四半期の経営成績の概況 …… 2
（２）当四半期の財政状態の概況 …… 2
（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 …… 3
２．四半期連結財務諸表及び主な注記 …… 4
（１）四半期連結貸借対照表 …… 4
（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 …… 5
四半期連結損益計算書 …… 5
四半期連結包括利益計算書 …… 6
（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項 …… 7
（継続企業の前提に関する注記） …… 7
（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記） …… 7
（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用） …… 7
（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記） …… 7
（セグメント情報等の注記） …… 8
（収益認識関係） …… 9

１．経営成績等の概況

（１）当四半期の経営成績の概況

当第１四半期連結累計期間におけるわが国経済は、物価上昇が続いているものの、個人消費にはもち直しの動きが見られ、緩やかに回復しておりますが、中東情勢が及ぼす影響が注視されております。

ゲーム業界におきましては、モバイルゲーム市場では、市場規模が横ばいで推移しており、長く楽しみ続けられる取組みの重要性が高まっております。コンシューマーゲーム市場では、主要ゲーム機の価格改定が行われる中、リマスター版や移植版をはじめとする人気タイトルの発売が続いており、コンテンツの充実に寄与しております。PCゲーム市場では、基本プレイ無料（F2P）型のゲーム内課金モデルの収益割合が高まる一方、販売本数も堅調に増加しており、市場の拡大が続いております。

モバイル業界におきましては、円安の進行やメモリをはじめとする部品コストの上昇等を背景に端末価格の値上げが続いており、国内出荷台数に減少が見られ始めております。ミドルレンジ帯端末の供給継続が望まれる一方で、通信と端末の分離とオンライン手続きが進んだ結果、通信サービスのみの契約が拡大傾向にあります。

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、同種業務の集約など人材リソース管理の最適化を行い、稼働率の改善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、店頭購入メリットの訴求による端末買い替えの促進や、出張型イベントの開催に取り組んでまいりました。

この結果、当第１四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、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、減収となりました。モバイル事業においては、新規出店した店舗による売上寄与により、増収となりました。この結果、売上高は、2,250百万円と前年同期と比べ249百万円（10.0%減）の減収となりました。

営業利益及び経常利益は、ゲーム事業におきましては、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、減益となりました。モバイル事業におきましては、人員増強に伴う人件費の増加により、減益となりました。この結果、営業利益は3百万円と前年同期と比べ14百万円（79.8%減）の減益となり、経常損益は、6百万円の経常損失（前年同期は13百万円の経常利益）となりました。

親会社株主に帰属する四半期純損益は、50百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失（前年同期は4百万円の親会社株主に帰属する四半期純利益）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)ウィットワン及び(株)テックフラッグにてゲームの受託開発及び運営受託等を行っております。

売上高については、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、1,514百万円と前期と比べ314百万円（17.2%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、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、43百万円のセグメント利益（営業利益）と前年同期と比べ20百万円（31.8%減）の減益となりました。

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)などの店舗を運営しております。

売上高については、新規出店した店舗による売上寄与により、723百万円と前年同期と比べ67百万円（10.3%増）の増収となりました。

セグメント利益（営業利益）については、人員増強に伴う人件費の増加により、14百万円と前年同期と比べ10百万円（42.0%減）の減益となりました。

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、13百万円と前年同期と比べ3百万円（18.3%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、4百万円と前年同期と比べ2百万円（38.0%減）の減益となりました。

（２）当四半期の財政状態の概況

当第１四半期連結会計期間の総資産は3,314百万円となり、前連結会計年度末と比べ259百万円の減少となりました。主な要因は、現金及び預金の減少227百万円、売掛金及び契約資産の増加138百万円、流動資産のその他の減少141百万円等によるものであります。

当第１四半期連結会計期間の負債は1,777百万円となり、前連結会計年度末と比べ201百万円の減少となりまし

た。主な要因は、短期借入金の増加200百万円、未払法人税等の減少105百万円、流動負債のその他の減少197百万円、長期借入金の減少33百万円等によるものであります。

当第１四半期連結会計期間の純資産は1,537百万円となり、前連結会計年度末と比べ58百万円の減少となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純損失50百万円、非支配株主持分の減少7百万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、当第１四半期の連結業績は計画を下回ったものの、当期の利益計画は下期偏重となっていることから、通期計画に対しては大きな乖離のない水準で推移しております。

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。

２．四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 (2026年６月30日)	当第１四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,305,659	1,077,993
売掛金及び契約資産	933,297	1,072,054
商品	223,159	210,579
仕掛品	9,924	48,396
貯蔵品	993	1,618
その他	308,875	167,383
流動資産合計	2,781,910	2,578,025
固定資産		
有形固定資産	99,926	99,805
無形固定資産		
のれん	131,194	116,053
その他	81,919	76,311
無形固定資産合計	213,113	192,364
投資その他の資産		
差入保証金	354,225	351,600
その他	142,581	110,638
貸倒引当金	△17,478	△17,478
投資その他の資産合計	479,328	444,760
固定資産合計	792,369	736,930
資産合計	3,574,280	3,314,956
負債の部		
流動負債		
買掛金	240,616	222,530
短期借入金	300,000	500,000
１年内返済予定の長期借入金	207,200	182,200
未払法人税等	122,450	17,322
賞与引当金	32,753	17,344
その他	659,978	462,841
流動負債合計	1,562,998	1,402,238
固定負債		
長期借入金	224,750	191,700
退職給付に係る負債	173,627	166,458
その他	17,346	17,162
固定負債合計	415,723	375,320
負債合計	1,978,722	1,777,559
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	608,593	557,973
自己株式	△59,146	△59,146
株主資本合計	1,492,582	1,441,962
新株予約権	34	34
非支配株主持分	102,940	95,399
純資産合計	1,595,557	1,537,397
負債純資産合計	3,574,280	3,314,956

（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）

（単位：千円）

	前第１四半期連結累計期間 （自　2025年７月１日 至　2025年９月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2026年７月１日 至　2026年９月30日）
売上高	2,500,705	2,250,970
売上原価	1,999,420	1,685,158
売上総利益	501,284	565,811
販売費及び一般管理費	483,048	562,127
営業利益	18,236	3,684
営業外収益		
受取利息	957	2,018
不動産賃貸料	1,639	1,639
その他	369	409
営業外収益合計	2,966	4,067
営業外費用		
支払利息	4,614	4,591
支払手数料	2,559	7,471
為替差損	804	146
その他	196	1,653
営業外費用合計	8,175	13,864
経常利益又は経常損失（△）	13,027	△6,112
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（△）	13,027	△6,112
法人税等	6,639	43,344
四半期純利益又は四半期純損失（△）	6,387	△49,456
非支配株主に帰属する四半期純利益	2,256	1,162
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（△）	4,131	△50,619

（四半期連結包括利益計算書）

（単位：千円）

	前第１四半期連結累計期間 （自　2025年７月１日 至　2025年９月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2026年７月１日 至　2026年９月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	6,387	△49,456
四半期包括利益	6,387	△49,456
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,131	△50,619
非支配株主に係る四半期包括利益	2,256	1,162

（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）

該当事項はありません。

（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１四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。

（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記）

当第１四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第１四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第１四半期連結累計期間 （自　2025年７月１日 至　2025年９月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　2026年７月１日 至　2026年９月30日）
減価償却費	13,417千円	22,517千円
のれんの償却額	21,260 〃	15,140 〃

（セグメント情報等の注記）

【セグメント情報】

Ⅰ　前第１四半期連結累計期間（自　2025年７月１日　至　2025年９月30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					
ゲーム企画開発	750,619	－	750,619	－	750,619
ゲーム運営	796,130	－	796,130	－	796,130
店舗運営	－	655,420	655,420	－	655,420
その他	281,942	－	281,942	16,592	298,534
顧客との契約から生じる収益	1,828,692	655,420	2,484,112	16,592	2,500,705
その他の収益	－	－	－	－	－
外部顧客への売上高	1,828,692	655,420	2,484,112	16,592	2,500,705
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	－	－	－
計	1,828,692	655,420	2,484,112	16,592	2,500,705
セグメント利益	64,319	25,379	89,698	6,791	96,490

（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す。

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	89,698
「その他」の区分の利益	6,791
セグメント間取引消去	－
のれん償却額	△21,260
全社費用（注）	△56,993
四半期連結損益計算書の営業利益	18,236

（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１四半期連結累計期間（自　2026年７月１日　至　2026年９月30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					
ゲーム企画開発	825,398	－	825,398	－	825,398
ゲーム運営	470,746	－	470,746	－	470,746
店舗運営	－	723,238	723,238	－	723,238
その他	218,033	－	218,033	13,553	231,587
顧客との契約から生じる収益	1,514,177	723,238	2,237,416	13,553	2,250,970
その他の収益	－	－	－	－	－
外部顧客への売上高	1,514,177	723,238	2,237,416	13,553	2,250,970
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	－	－	－
計	1,514,177	723,238	2,237,416	13,553	2,250,970
セグメント利益	43,870	14,717	58,587	4,210	62,798

（注）１．「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す。

２．前第１四半期連結累計期間において、売上高は「一時点で移転される財又はサービス」及び「一定の期間にわたり移転される財又はサービス」に区分して表示しておりました。しかしながら、ゲーム事業におけるゲームプラットフォームや開発環境の変化等に伴い、前連結会計年度において受託開発案件の契約形態の多様化が一層進んだことを踏まえ、当社グループの事業における収益の実態をより明確化するため、前連結会計年度末より「ゲーム企画開発」、「ゲーム運営」、「店舗運営」及び「その他」の区分へと変更しております。この表示方法の変更を反映させるため、前第１四半期連結累計期間の売上高については、変更後の区分に組替えて表示しております。

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	58,587
「その他」の区分の利益	4,210
セグメント間取引消去	－
のれん償却額	△15,140
全社費用（注）	△43,973
四半期連結損益計算書の営業利益	3,684

（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（セグメント情報等の注記）」に記載のとおりであります。