

平成 27 年 4 月 27 日

各 位

会 社 名 株式会社エスケイジャパン  
代 表 者 名 代表取締役社長 八百 博徳  
(コード番号 7608 東証 第一部)  
問 合 せ 先 取締役管理部長 野崎 伸一  
(電話番号 06-6765-0670)

## 事業の現状、今後の展開等について

当社は、事業の現状、今後の展開等について、下記のとおり株式会社東京証券取引所に対し、同社有価証券上場規程第 311 条第 1 項第 4 号に定める書面を提出いたしましたので、お知らせいたします。

本書面の提出により、株式会社東京証券取引所有価証券上場規程第 311 条第 1 項第 4 号に定める期間は 9 ヶ月となり、平成 27 年 10 月 31 日までのいずれかの月において、月間平均上場時価総額および月末時価総額が 20 億円以上となった時は、同二部指定替え基準には該当しないことになります。

当社では、下記に記載いたしました今後の展開における改善施策を推進することにより業績の回復を図り、市場からの評価を高め、上場時価総額を 20 億円以上へ回復し、今後とも市場第一部上場を維持するよう努めてまいります。

### 記

#### 1. 事業の現状

当社グループは、「子供から大人まで、夢を与えるキャラクター商品を人々の生活の中に提供する」ことをモットーに、癒し・安らぎ・潤いのある商品の企画開発・販売に取り組んでおります。キャラクターエンタテインメント事業のうちアミューズメント部門としては、キャラクターのぬいぐるみ・キーホルダー・雑貨等をアミューズメント施設のオペレーター等へ販売を、S P（セールスプロモーション）部門としては、企業の販売促進商品の企画販売をそれぞれ行っており、キャラクター・ファンシー事業では、キャラクターのぬいぐるみ・キーホルダー・雑貨等をファンシーグッズ専門店や量販店等に販売しております。

平成 27 年 2 月期において、アミューズメント部門におきましては、第 1 四半期は「ted」等のオリジナルキャラクターのヒットにより好調だったものの、第 2 四半期以降は他社より発売されたゲーム・アニメ映画キャラクターが市場を席巻し、それ以外のキャラクターはほとんど注文されないといった変化が起こり、非常に厳しい状況となりました。この状況のもと、当部門では有力なキャラクターの権利所得を推進するため、グループで著作権取得を一元管理する体制に移行し、業務効率の向上およびキャラクター契約のスピードアップを進め、競合他社と差別化できる商品づくりを遂行いたしました。この施策の実行により、一定の効果はあったものの業績向上には十分な成果を上げることができなかったこと等により売上高は 3,016 百万円（前年同期比 9.5%減）となりました。

S P 部門におきましては、前年売上の柱であったムック本および雑誌の付録が減少したこと等により、売上高は 654 百万円（前年同期比 18.4%減）となりました。

以上の結果、売上高は 3,671 百万円（前年同期比 11.4%減）となり、利益面では、固定費の削減等を行いました。売上高の減少が影響し、174 百万円の営業損失（前年同期は 175 百万円の営業損失）となりました。

キャラクター・ファンシー事業におきましては、前期より好調であった「なめこ栽培キット」の落ち込み、かねてより不採算であったカード事業からの撤退、さらには過剰在庫商品の在庫評価損を計上いたしました。ゲーム・コミックおよびアニメなどで展開されたキャラクターが大ブームとなり、多くのお客さまの店頭へ導入できたことに加え、大ヒットした映画の影響によりアニメキャラクターグッズの売上も大きく伸びました。また、前期より好調であったゆるキャラも引き続き堅調に推移しました。

以上の結果、売上高は 3,253 百万円（前年同期比 13.0%増）、営業利益は 48 百万円（前年同期は 29 百万円の営業損失）となりました。

この結果、当連結会計年度の売上高は6,924百万円（前年同期比1.4%減）、営業損失は78百万円（前年同期は164百万円の営業損失）、経常損失は61百万円（前年同期は165百万円の経常損失）、当期純損失は20百万円（前年同期は178百万円の当期純損失）となりました。

（連結業績推移）

区 分	第24期 (平成25年2月期)	第25期 (平成26年2月期)	第26期 (平成27年2月期)	第27期(予想) (平成28年2月期)
売上高 (百万円)	8,278	7,020	6,924	6,300
経常利益又は 経常損失(△) (百万円)	149	△165	△61	41
当期純利益又は 当期純損失(△) (百万円)	117	△178	△20	78
1株当たり当期純利益 又は当期純損失(△) (円)	14.28	△21.74	△2.44	9.39
総資産 (百万円)	3,580	3,464	3,341	—
純資産 (百万円)	2,024	1,740	1,656	—
1株当たり純資産額 (円)	242.61	208.86	200.01	—

## 2. 今後の展開

### （1）既存事業の安定化

アミューズメント部門におきましては、1店舗ずつきめ細かく訪問販売する営業活動は継続しながら、チェーン展開しているオペレーターに対しては、機械の設置台数や顧客層等のデータを収集し、お客さまごとのニーズに即した商品をOEMとして提案することにより、売上高と利益率の向上に努めます。

S P部門におきましては、これまでの中心であった出版業界以外のクライアント開拓をするとともに、安定的受注品目の発掘に努めてまいります。また、既存の仕入先への集中発注によるスケールメリットを創出しながら、中国での新規仕入先開拓にも注力し、利益率の向上につなげてまいります。

キャラクター・ファンシー事業におきましては、新規販売ルートとして取り組んでいるホームセンターやドラッグストア等への拡販をすすめることにより、オリジナル商品の販売比率を高め、売上高と利益率の向上に努めてまいります。また、期間限定の催事やイベントを新たな販売手法として構築してまいります。

### （2）経費の削減

前事業年度より実施した、カード事業をはじめとした不採算部門からの撤退、拠点の統廃合等により経費の圧縮が進み、当事業年度においては、販売費及び一般管理費が前年同期比で約13%減少する見込みであります。今後もさらなる経費削減に取り組み、収益力の向上を図ってまいります。

### （3）新規マーケットの開拓

当社グループは創業以来、キャラクターを中心とした事業展開を行ってまいりました。取り扱うキャラクターを分散し、機動的な仕入体制をとることにより、キャラクターの人気の移り変わりに柔軟に対応してまいりましたが、当社グループで企画した商品がヒットするか否かは、そのキャラクターの人気度に大きく左右されます。また、商品開発にあたっては、キャラクターの商品化許諾に関する著作権元との契約により、商品化許諾を受けたキャラクターを用いた商品を提供しておりますが、人気キャラクターの商品化許諾を著作権元から獲得できなかった場合ならびに現在使用しているキャラクターの商品化許諾に関する著作権元との契約が解消された場合、グループの業績に影響を受ける可能性があります。

この状況を打破するため、キャラクター以外の事業領域開拓として、これまで手掛けたことがなかつ

たアルコール検知器の販売や、中古市場等の未開拓マーケットへの積極的な進出により、グループ全体の事業規模の拡大につなげてまいります。

### **3. 上場維持について**

当社グループにおいては、今しばらく厳しい経営環境、財務状況が続くと予想されますが、競争力のある商品の投入と継続的な固定費の削減により収益を向上させ、企業価値と市場の信頼を回復させることにより、株式会社東京証券取引所市場第一部の上場維持に努めてまいりたいと考えております。

以上