

各位

会社名 フューチャー株式会社
代表者名 代表取締役会長兼社長 金丸 恭文
(コード番号 4722 東証プライム)
問合せ先 ファイナンシャル&アカウンティング
グループ グループ長 松下 恭和
(TEL (03) 5740 - 5724)

2022年12月期第1四半期連結業績（累計）のお知らせ

1. 2022年12月期第1四半期連結業績（累計）について

当社グループの当第1四半期連結会計年度(2022年1月1日～2022年3月31日)の連結業績は、

| | |
|------------------|--------------------------|
| 売上高 | 12,605百万円 (前年同期比 13.7%増) |
| 営業利益 | 3,341百万円 (前年同期比 96.2%増) |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 2,386百万円 (前年同期比 92.0%増) |

となりました。

当第1四半期連結累計期間における経済環境をみると、不安定な世界情勢の中でも、企業のDX(デジタルトランスフォーメーション)や業務改革、新たなデジタルサービス開発といったITを通じた経営改革への取り組みは旺盛な動きを見せております。また、働き方改革によるリモートワークへの対応のほか、企業全体のサプライチェーンの見直し等に伴い、デジタル化の動きも加速しており、前期から引き続きあらゆる業種や領域においてDXの取り組みが活発化しております。さらに、個人のライフスタイルにおいても、ECサイト経由での購買、動画やオンラインを活用した娯楽やスポーツ観戦、ネットサービス上での教育、自己啓発など、ITの利用が浸透するとともに、キャンプ等の屋外レジャーが引き続き人気を集めました。

このような状況下、当社においては多種多様な顧客から戦略的な案件を獲得したことに加え、中長期的な成長に資する大型プロジェクトが順調に進行した結果、当社グループの当第1四半期連結累計期間は前年同期比で増収、大幅な増益となりました。

各セグメントの業績(売上高・営業利益)については以下の通りとなります。

(1) ITコンサルティング&サービス事業

フューチャーアーキテクト株式会社(フューチャー株式会社のテクノロジー部門を含む)は、小売業・物流業においてAI-OCR技術を活用した伝票等のフルデジタル化等、当社独自のAI技術を活用したデジタル基盤を構築いたしました。また、エネルギー業界におけるAI・IoT技術を活用したフルオートメーションシステム開発、デジタルコマースを加速するアパレル業界向けの基幹システム開発、顧客のITインフラの刷新等、引き続き多種多様な顧客から戦略的な案件を獲得、推進いたしました。これらに加え、当社の中長期的な成長に資するプロジェクトである地域金融機関向け次世代バンキングシステム導入プロジェクト、人材派遣業向けや卸売業向けの基幹システム刷新案件などが順調に進行いたしました。また、引き続き、品質管理の徹底を継続して行い、前年同期比で増収、大幅な増益となりました。

フューチャーインスペース株式会社は、定常的な保守運用サービスに加え、既存顧客システムのシステム基盤更改およびクラウド移行案件の受注が好調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

Future One株式会社は、収益認識基準の適用による売上減少の影響が出たことにより前年同期比で減収となりましたが、昨年より推進中の大型案件への確実なプロジェクト推進と品質確保、他案件についてもプロジェクトコントロールの見直しを実施したことにより、前年同期比で増益となりました。

株式会社ワイ・ディ・シーは、物流分野における独自のノウハウを当社グループの顧客に提供し顧客層の拡大に努めるも、SI案件の減少により、前年同期比で減収減益となりました。

株式会社ディアイティは、脆弱性診断、コンピュータフォレンジック、インシデント対応などのサイバーセキュリティ関連の受注が好調に推移している一方、半導体不足によるネットワーク構築関連機器の調達遅延の影響を受け、前年同期比で減収減益となりました。

この結果、本セグメントの売上高は 10,882 百万円（前年同期比 22.0%増）、営業利益は 3,505 百万円（同 117.1%増）となり、増収、大幅な増益となりました。

（２）ビジネスイノベーション事業

株式会社YOCABITOは、海外からの商品の大幅な納期遅延やアウトドア関連商品の競争の激化、需要が一服した影響などに加え、EC基幹システム切り替え、旗艦店のオープンに注力したことにより、前年同期比で減収減益となりました。

コードキャンプ株式会社は、法人からの受注、キッズ向けの「Code Camp KIDS」は伸長したものの、個人向けの受注は競合他社の参入を背景に減少しました。また、カリキュラム開発や、認知度向上のための広告宣伝に積極的に投資したことから、前年同期比で減収減益となりました。

東京カレンダー株式会社は、「東カレデート」等のネットサービス収入が安定的に推移するとともに、企業プロモーションの質の向上により広告収入が伸長し、前年同期比で増収増益となりました。

ライブリッツ株式会社は、スポーツ映像解析技術「Fast Motion」のウィンタースポーツ活用や、会員管理・ECパッケージ「Fast Biz」のサッカー業界およびエンターテインメント業界への導入を進めた結果、前年同期比で増収増益となりました。

この結果、本セグメントの売上高は 1,774 百万円（前年同期比 18.4%減）、営業損失は 67 百万円（前年同期は 100 百万円の利益）となり、前年同期比で減収減益となりました。

（注）上記のセグメントの業績数値は、セグメント間の内部売上高または振替高を調整前の金額で記載しております。

2. 今後について

(1) グループ戦略について

中長期的な事業環境としては、DXやリモートワークをはじめとする働き方改革等の変化に加え、ESG、SDGsなどの経済、社会的な課題への対応の要請もあり、企業の積極的なIT投資は続くものと予想されます。

当社グループといたしましては、ITを通じて経営改革を推進していく企業のニーズを的確に捉え、グループシナジーを発揮しながら多面的、積極的に支援することで、多種多様な顧客からの一層高い支持が得られるように努めてまいります。

また、グループとしての知的財産の有効活用や、M&Aも含めた機動的な戦略投資を行うことで、ビジネスモデルの進化を図り、次期以降の更なる成長へとつなげるとともに、継続的な人材採用、教育、研究開発への投資といった将来の成長に資する事業基盤の整備を進めてまいります。併せて、グループ内のコミュニケーション強化、品質管理精度の更なる向上等、グループガバナンスの強化を実施してまいります。

各セグメントの特記事項は次の通りです。

(2) ITコンサルティング&サービス事業

フューチャーアーキテクト株式会社においては、経営改革を図る顧客からのグランドデザイン及びDXの推進を意識した、多様な業種からの基幹システム刷新の受注が増加しており、これら受注済案件の確実な進行を図るとともに、顧客のDX人材育成プログラムの提供等、投資ニーズのある企業からの新規受注獲得に努めてまいります。

また、地域金融機関に向けた「次世代バンキングシステム」など、業界全体の永年の課題解決に資するITソリューションの提供、デジタル活用による企業戦略全体の高度化支援といった、中長期的な成功につながる取り組みを強化してまいります。さらに、人材の獲得や教育への投資、品質管理、プロジェクトマネジメントの強化に取り組むことで、これからの時代をリードする体制作りを行ってまいります。

フューチャーインスペース株式会社は、既存顧客システムにおけるシステム基盤更改およびクラウド移行案件が複数立ち上がる見込みであり、更なる開発品質改善と若手人材の育成により収益の増加を目指してまいります。

株式会社ワイ・ディ・シーは、製造業へのスマートファクトリー化提案に注力し、パイロット顧客への導入を足がかりに他社への拡販を図ってまいります。また、製造業の顧客接点改革においてはCRM/CPQという独自のソリューションを展開し、物流領域においては当社との共同提案により一層のグループシナジーの発揮を図ってまいります。

FutureOne株式会社は、引き続き大型案件の確実なリリースを目指すと共に、強みであるオリジナルのパッケージソフトウェア「InfiniOne」の業界特化型の営業展開による受注拡大を図りつつ、製品強化に努め、より一層の利益拡大を目指します。

株式会社ディアイティは、企業のセキュリティライフサイクルへの対応力を強みの1つとしていますが、それを高めるべく、特にニーズの多いマネージドEDRサービス、セキュリティ意識向上トレーニングサービスを強化すると共に、積極的な人員増を進めることでビジネスを拡大していきます。

(3) ビジネスイノベーション事業

株式会社YOCABITOは、取扱い商材やサービスの拡充を目標に株式会社eSPORTSから商号変更し、その第一弾として3月、アウトドア用品を中心とした旗艦店をオープンし、また、2月に基幹システム刷新を完了しています。今後は、旗艦店とECとの相互送客を促進させるためのシステム化に投資することと、旗艦店を広告塔として活用すべくイベントの開催等で屋号のさらなる露出を図ります。また、基幹システム刷新により受注効率が向上しており、配送納期の縮小による売上拡大を目指し、サービス拡充に取り組んでまいります。

東京カレンダー株式会社は、プロモーションの質を向上させデジタルを活用した有料コンテンツの販売を促進するとともに、メディアとネットサービスを一体化させたデジタルプラットフォームを新たに立ち上げ、ネットサービスを強化することにより、収益の拡大を目指します。

コードキャンプ株式会社は、ブロックチェーン技術を用いたオープンバッジの研修修了生への発行、キッズ向けにプログラミング教育用ロボットを開発している企業や、プログラミング教育の普及を目指す団体との教材の共同開発など、様々な取り組みを行い、より多くの利用者の獲得を目指します。

ライブリッツ株式会社は、会員管理・ECパッケージ「FastBiz」の展開に加え、スポーツ映像解析技術「FastMotion」を活用した新たなファンサービスをスポーツやエンターテインメント業界に展開し、収益の増加を目指します。

以上

●本件に関するお問い合わせ先：

フューチャー株式会社 IR担当 松下恭和

IR直通 Tel：03-5740-5724 電子メール：ir@future.co.jp