

2022年9月期(FY2022)
第2四半期
決算説明会資料

人と企業の笑顔が見たい



株式会社IJS-IJS

証券コード:6554

■ 対前年同期比 増収経常増益

- 売上高 : 463百万円増(9.9%増)
- 営業利益 : 298百万円増(302.0%増)
- 経常利益 : 56百万円増(15.0%増)
- 四半期純利益 : 150百万円減(59.1%減)

■ 減損損失を計上

■ 通期業績予想は据え置き

* 配当予想の修正なし

- 「技術者派遣事業」を「ソリューション事業」に名称変更
- 従来「その他」に含まれていた、HRコンサルティング及びAI関連は、それぞれ「コンサルティング事業」、「AR/VR事業」に変更

変更前(～FY2021)

技術者派遣事業	<ul style="list-style-type: none"> ・派遣 ・製造請負 ・IT請負 ・その他
コンサルティング事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ITコンサルティング
AR/VR事業	<ul style="list-style-type: none"> ・AR/VRアカデミー事業 (株式会社クロスリアリティ) ・AR/VRソリューション事業 (株式会社クロスリアリティ、株式会社エスユーエス)
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・HRコンサルティング ・AI関連 ・就労移行支援事業等 ・その他(再生医療支援事業等)

変更後(FY2022～)

ソリューション事業	<ul style="list-style-type: none"> ・派遣 ・製造請負 ・IT請負 ・その他
コンサルティング事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ITコンサルティング ・HRコンサルティング
AR/VR事業	<ul style="list-style-type: none"> ・AR/VRアカデミー事業 (株式会社クロスリアリティ) ・AR/VRソリューション事業 (株式会社クロスリアリティ、株式会社エスユーエス) ・AI関連
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・就労移行支援事業等 ・その他(再生医療支援事業等)

(注) 本資料中の当第2四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

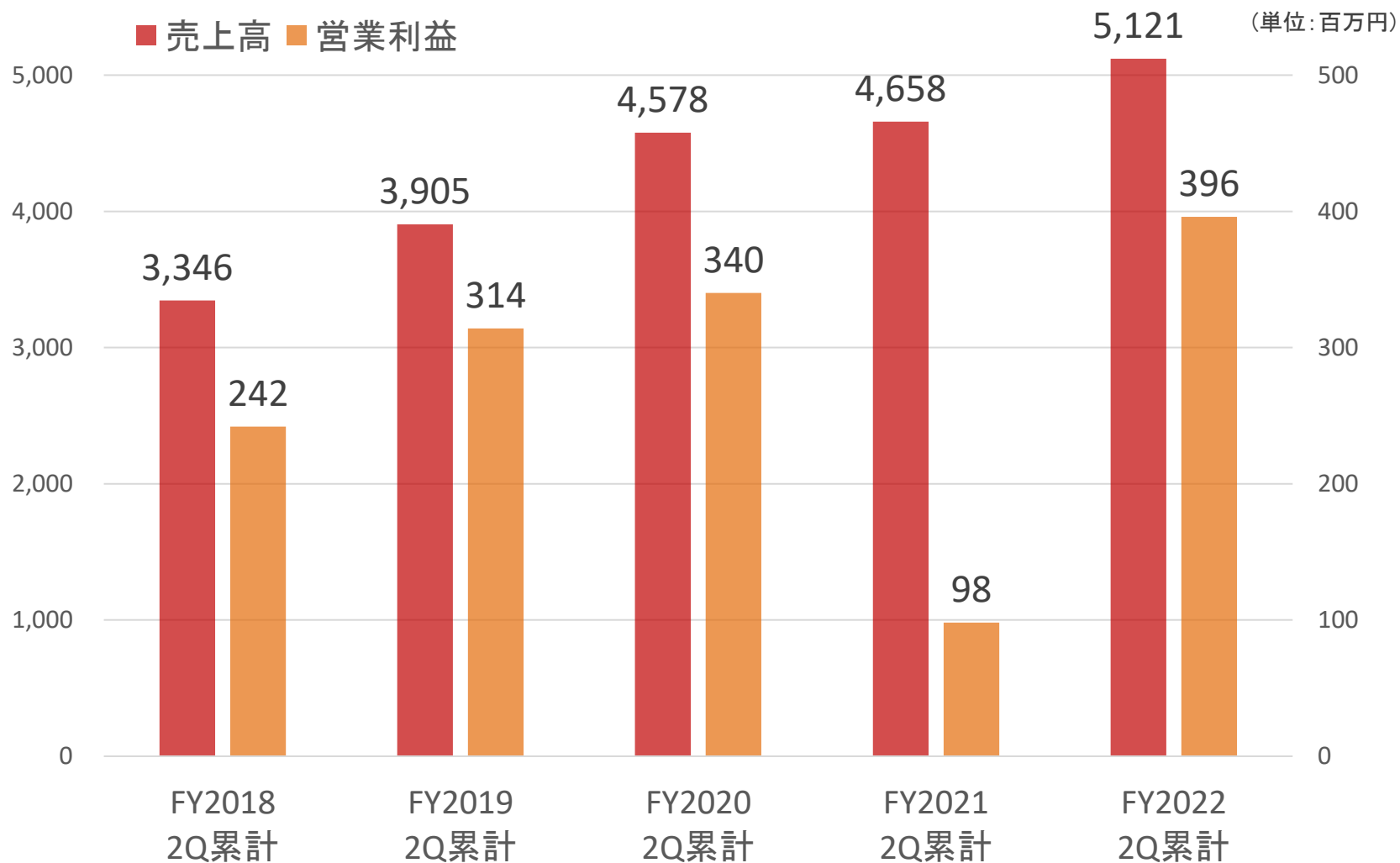
I. 2022年9月期 第2四半期決算概要

- ソリューション事業、コンサルティング事業、AR/VR事業において増収
- コロナ禍で影響を受けていた稼働率の回復により売上総利益、営業利益において増益
- 株式会社クロスリアリティ(連結子会社)において減損損失を203百万円計上

単位:百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率	増減要因等
売上高	4,658	5,121	463	9.9%	ソリューション事業: 対前年同期差 411百万円増 コンサル事業: 対前年同期差 24百万円増 AR/VR事業: 対前年同期差 31百万円増 その他: 対前年同期差 4百万円減
売上総利益 (売上高比率)	989 (21.2%)	1,381 (27.0%)	392 (+5.8P)	39.6%	稼働率上昇により利益増加
販売費及び 一般管理費	890	984	94	10.6%	抑制していた採用の再開により、 採用広告費を中心に増加
営業利益 (売上高比率)	98 (2.1%)	396 (7.7%)	298 (5.6P)	302.0%	
経常利益 (売上高比率)	379 (8.1%)	435 (8.5%)	56	15.0%	雇用調整助成金 254百万円減
四半期純利益 (売上高比率)	254 (5.5%)	104 (2.0%)	△150	△59.1%	特別損失として減損損失 203百万円計上

- 売上高は増収傾向
- 営業利益はコロナの影響を受けていた前期から大幅に回復



➤ 抑制していた採用の再開により採用広告費及び人件費が増加

単位: 百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率	増減要因
販売費	34	89	54	157.7%	
採用広告費	25	72	47	188.6%	新卒採用広告 36百万円増 中途採用広告 13百万円増
その他	9	16	7	75.8%	
人件費	539	583	43	8.1%	
経費	316	312	△4	△1.3%	
支払手数料	24	21	△3	△13.8%	内勤紹介手数料 5百万減
減価償却費	39	35	△3	△9.7%	クロスリアリティ 3百万減
賃借料	74	73	△1	△1.6%	大宮オフィス閉鎖等
システム関連費用	28	35	6	22.0%	インフラ整備強化等
その他	148	146	△1	△1.3%	
計	890	984	94	10.6%	

事業セグメント別概況（連結サマリー）

- ソリューション事業：前期にコロナの影響を受けた稼働率が回復し増収増益
- コンサルティング事業：好調に推移し増収増益
- AR/VR事業：受注を獲得し増収・赤字幅縮小
- その他：減収減益

単位：百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率
売上高	4,658	5,121	463	9.9%
ソリューション事業	4,271	4,682	411	9.6%
コンサルティング事業	320	345	24	7.5%
AR/VR事業	37	69	31	85.7%
その他(注)	28	24	△4	△15.1%
セグメント利益	98	396	298	302.0%
ソリューション事業	183	445	262	142.8%
コンサルティング事業	32	43	11	35.4%
AR/VR事業	△125	△83	42	-%
その他(注)	8	△9	△18	-%

(注) 就労移行支援事業、再生医療支援事業等

- 派遣：在籍技術社員数減少の一方、稼働率が大幅に回復したことにより増収
- 請負：IT請負、製造請負ともに好調に推移し増収

単位：百万円

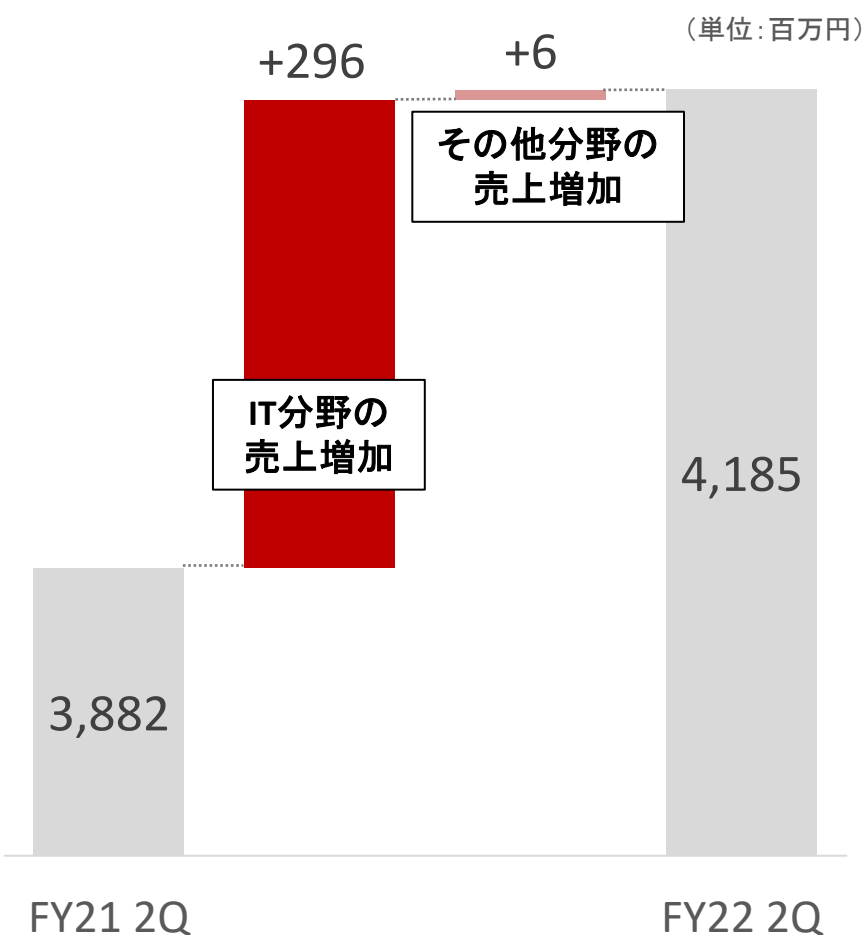
	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率
売上高	4,271	4,682	411	9.6%
派遣	3,882	4,185	303	7.8%
請負 (注)	389	497	108	27.8%

(注)製造請負、IT請負、その他

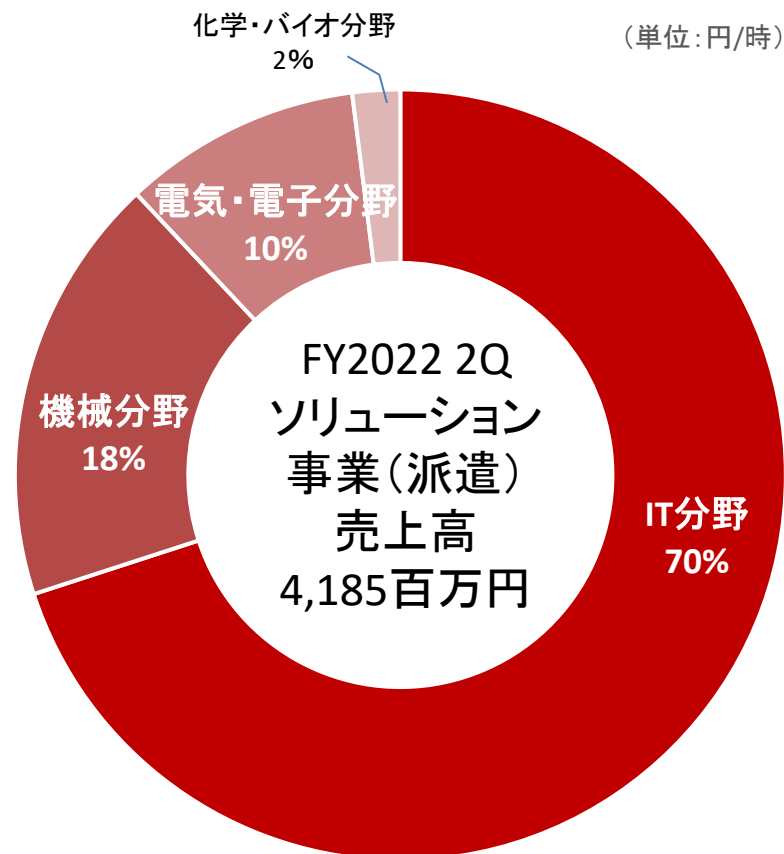
① IT分野の強化

・新規開拓等によりIT分野の売上増加

＜ソリューション事業(派遣)の売上増減＞



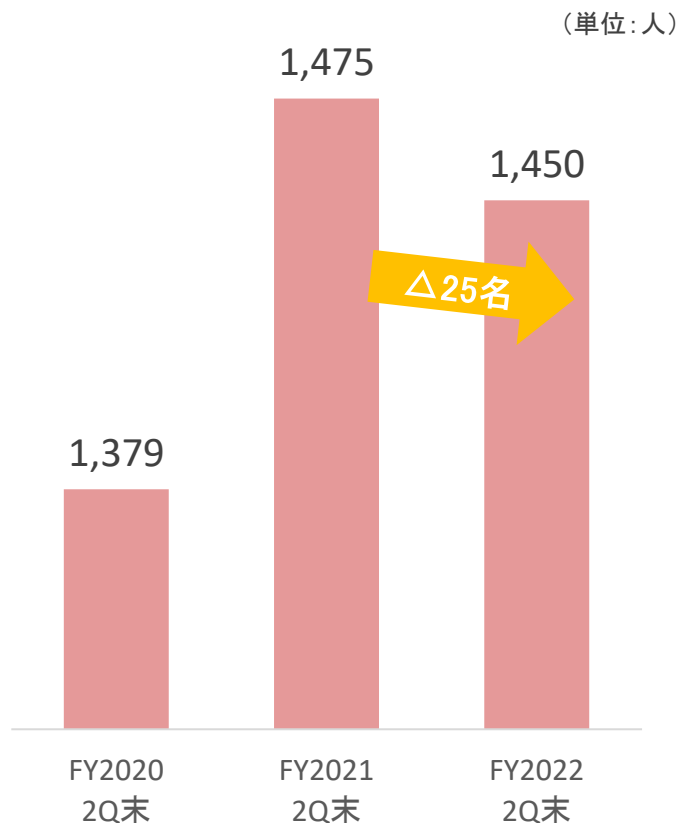
＜技術社員職種別売上高構成＞



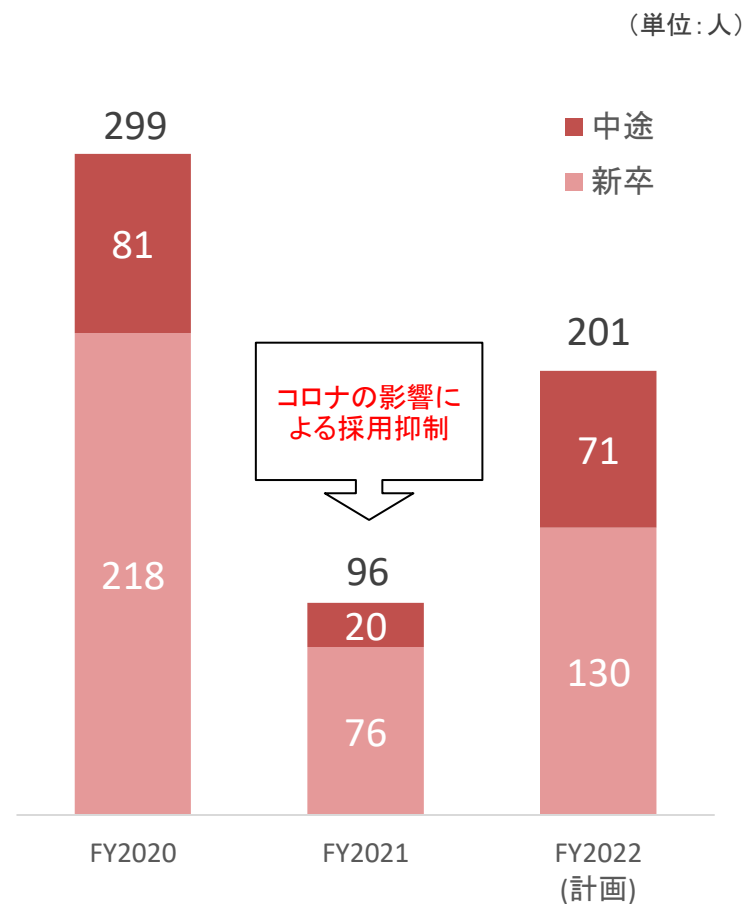
② 採用方法の多様化による採用強化

- ・FY2021は新型コロナウイルス感染症の影響により、採用を抑制したため在籍人数減少
- ・採用活動を再開し、FY2022の新卒技術者採用者数は139名の採用が決定

<在籍技術者数>



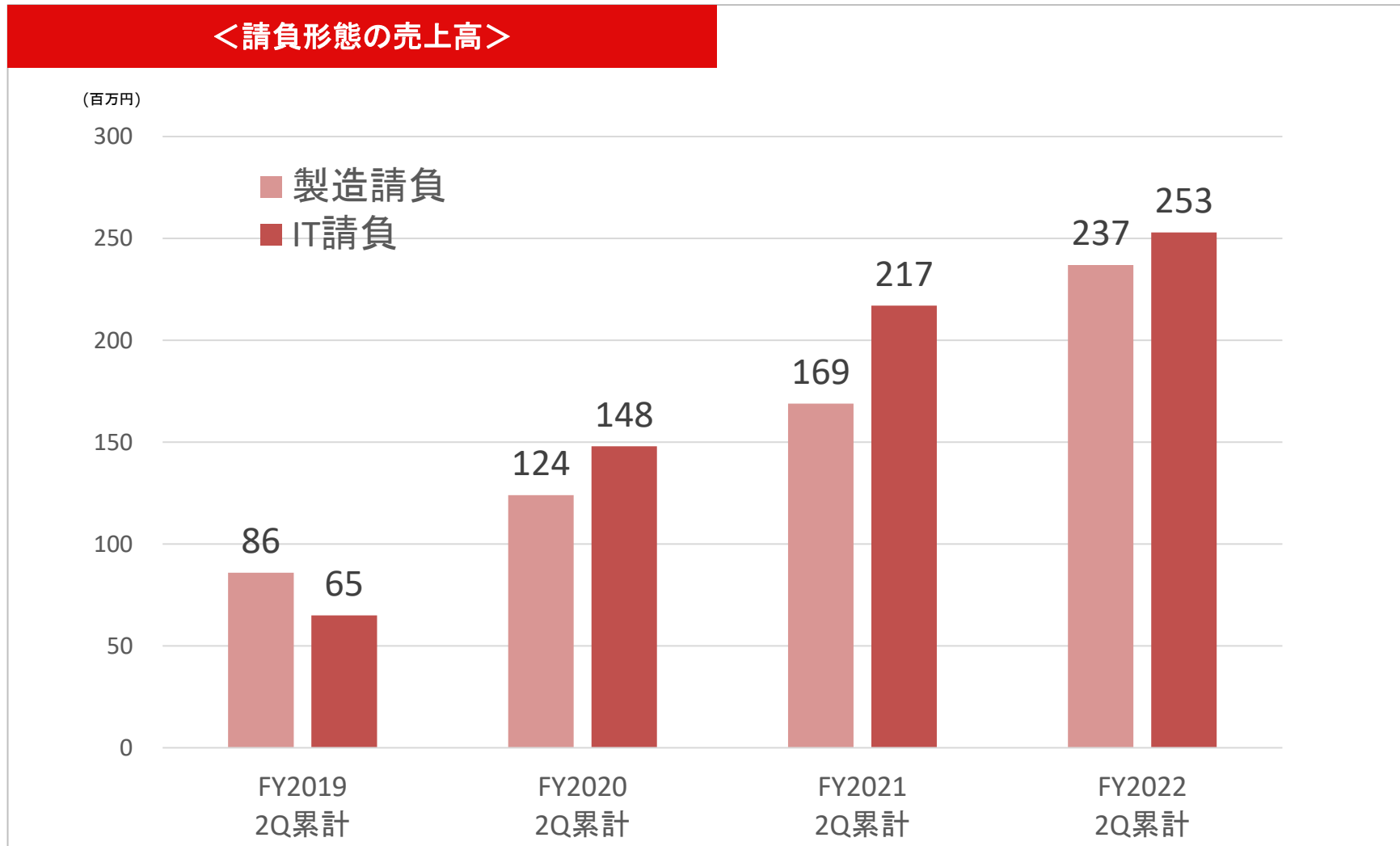
<技術者採用状況>



③ 請負業務の拡大

- ・プロジェクト単位及びチーム体制による受注が可能
- ・コロナ禍の中でも売上高が好調に推移し、引き続き受注拡大に取り組む

<請負形態の売上高>



- ITコンサルティング : SAPのクラウド系基幹システムの導入を中心に拡大
- HRコンサルティング : ビジネスコンサルティングサービスで減収

単位:百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率
売上高	320	345	24	7.5%
ITコンサルティング	302	329	26	8.7%
HRコンサルティング	17	15	△2	△12.4%

- AR/VRアカデミー : 外部受講生が増加
- AR/VRソリューション : VRツアー、仮想空間上のコミュニケーションツール等を受注
- AI関連 : 受託開発及びAIデザイナー講座の売上を獲得の一方、前期に大型案件があったため減収

単位: 百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率
売上高	37	69	31	85.7%
AR/VRアカデミー	1	2	1	97.6%
AR/VRソリューション	21	57	36	171.7%
AI関連	14	8	△5	△40.4%

- 就労移行支援事業等 :利用者減少により減収
- 再生医療支援事業 :受注を獲得

単位:百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	増減	増減率
売上高	28	24	△4	△15.1%
就労移行支援事業等	28	23	△4	△17.2%
再生医療支援事業	-	0	0	-%

- 現金及び預金の増加等による流動資産の増加、減損等による固定資産の減少
- 未払法人税等の増加による負債の増加

単位: 百万円

	FY2021 期末	FY2022 2Q末	増減	増減率	要因
流動資産	3,599	3,883	283	7.9%	
現金及び預金	2,306	2,489	183	7.9%	連結キャッシュフロー状況参照
売上債権	1,187	1,314	127	10.7%	
固定資産	637	400	△237	△37.2%	有形固定資産の減少 81百万円 無形固定資産の減少 90百万円 その他: 長期前払費用の減少 62百万円
資産合計	4,237	4,284	46	1.1%	
流動負債	1,351	1,406	55	4.1%	その他: 未払法人税等の増加 42百万円
未払金	616	605	△10	△1.7%	
固定負債	46	34	△12	△25.9%	リース債務の減少 7百万円
純資産	2,840	2,843	3	0.1%	四半期純利益計上 104百万円 配当金支払 61百万円 非支配株主持分の減少 40百万円
負債純資産合計	4,237	4,284	46	1.1%	
自己資本比率	65.6%	65.8%	0.2P		

➤ 税金等調整前四半期純利益の計上等によりキャッシュ増加

単位:百万円

	FY2021 2Q累計	FY2022 2Q累計	主な要因
営業キャッシュフロー	149	269	税金等調整前四半期純利益 232百万円 減損損失 203百万円 売上債権の増加額 △127百万円
投資キャッシュフロー	△20	13	定期預金の純減額 30百万円 有形固定資産の取得による支出 △11百万円
財務キャッシュフロー	△67	△69	配当金の支払額 △61百万円
キャッシュ増減	62	213	
キャッシュ期末残高	1,856	2,489	

Ⅱ. 2022年9月期 業績予想

- AR/VR事業は事業計画の見直しを進めている一方、ソリューション事業は好調に推移
⇒通期業績予想は据え置き

単位: 百万円

	FY2022 2Q実績	FY2022 通期予想	進捗率	備考
売上高	5,121	10,775	47.5%	新卒採用139名の早期稼働に向け進行中
売上総利益 (売上高比率)	1,381 (27.0%)	2,795 (25.9%)	49.4%	
販売費及び 一般管理費	984	2,193	44.9%	来期新卒採用強化のため下期に採用広告費が増加
営業利益 (売上高比率)	396 (7.7%)	601 (5.6%)	66.0%	
経常利益 (売上高比率)	435 (8.5%)	668 (6.2%)	65.2%	
当期純利益 (売上高比率)	104 (2.0%)	423 (3.9%)	24.5%	上期に特別損失として減損損失 203百万円計上

➤ 配当予想の修正なし

■株主還元方針

- ・事業拡大に必要な内部留保とのバランスを勘案した継続的かつ安定的な株主還元を実施する方針

■FY2021配当実績

- ・普通配当：1株当たり7円

■FY2022配当予想

- ・普通配当：1株当たり10円

Ⅲ. 成長戦略 および 2022年9月期 方針

AR/VR、AIによる差別化戦略を軸にした IT領域への大胆なシフト

①技術者派遣領域の収益基盤強化（コア事業の改善強化）

- IT受託、AI受託、製造請負事業の拡大

- 機械、電気電子、化学領域は人財育成とプロジェクト請負型への転換

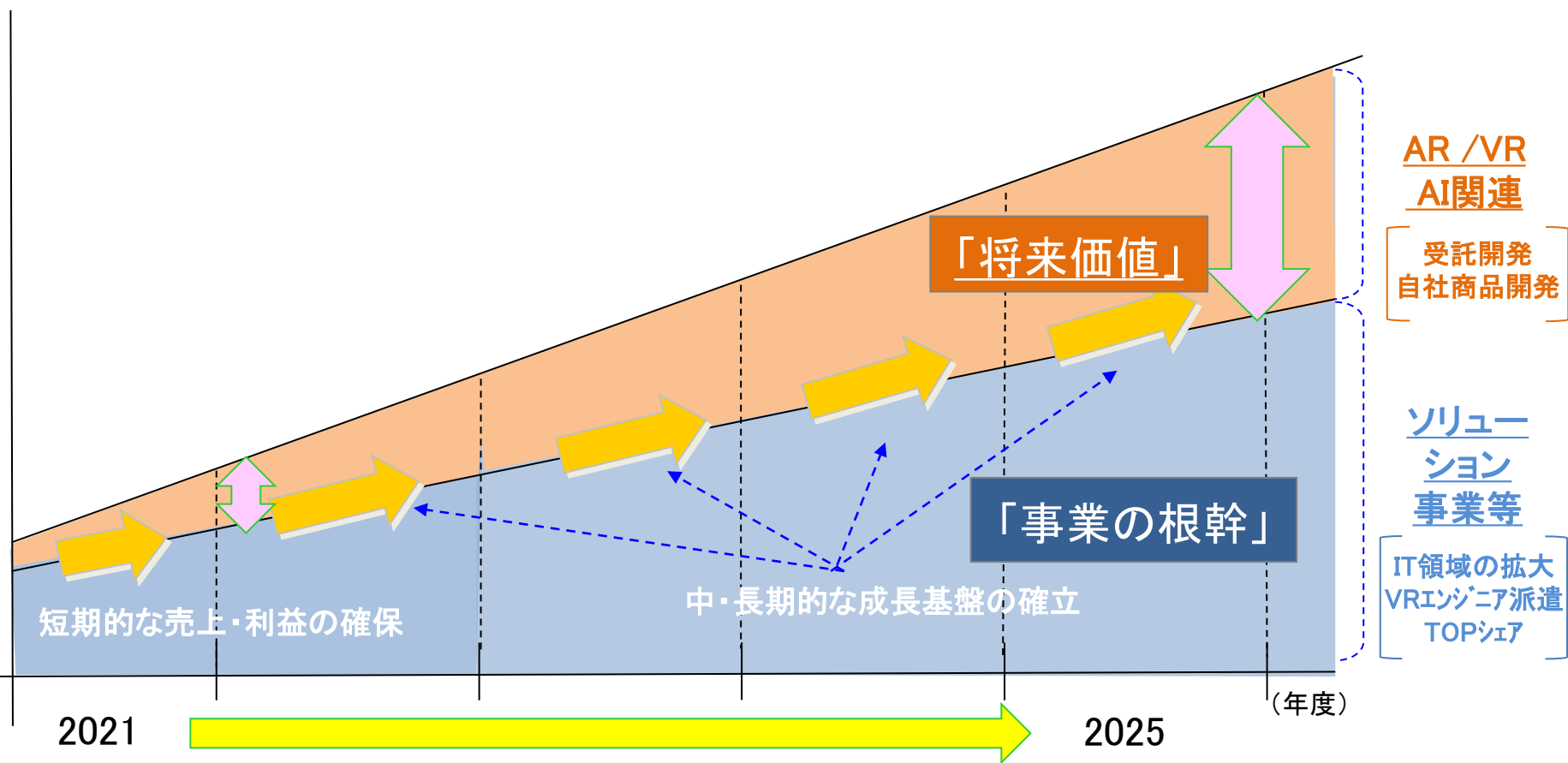
②技術者派遣領域を活かし先端IT領域（特にAR/VR、AI）での成長（多角化、高付加価値化の促進）

- 3か年でVR領域においてアウトソーシング業界でのTOPシェアを獲得

- IT領域売上の比重拡大

新規事業へのチャレンジ

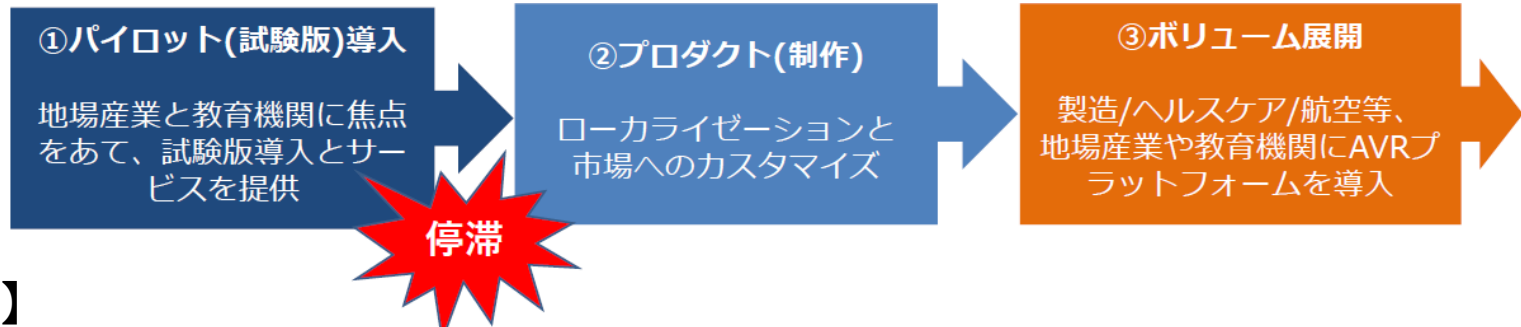
- ソリューション事業等 : 既存事業 = 事業の根幹
- AR/VR、AI関連 : 新規取組み = 成長ドライバー



上期状況

当初事業計画からの遅延発生

主力であった【EONプラットフォーム】事業展開に課題



【要因】

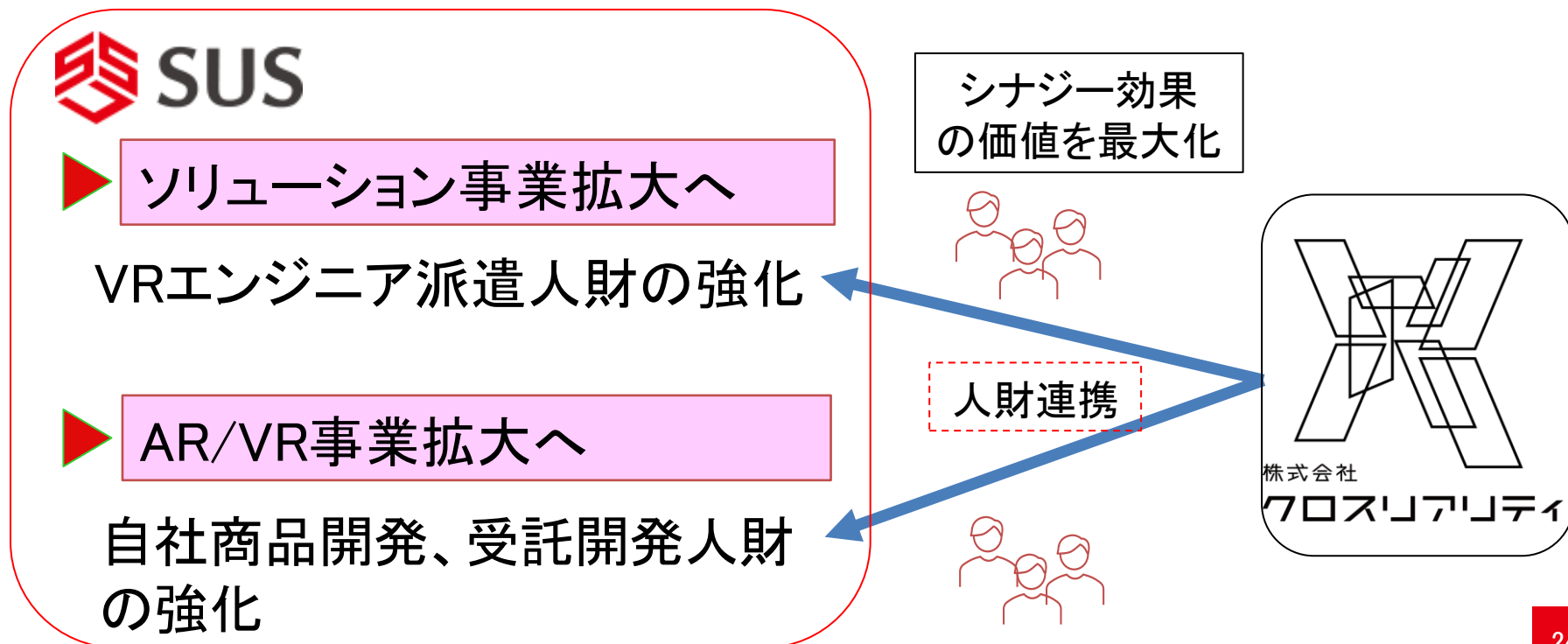
- ・当初EONプラットフォームの世界22カ国の実績に基づき、日本での展開をする事業計画策定
しかし世界のトレンドから遅れている日本市場へ先行し過ぎた面があり、停滞している
- ・EONプラットフォーム、その他ハードウェアを含む商材全般の販売を計画
→EON社のビジネスモデルの変更により、ハードウェア販売から撤退
→EONプラットフォームや商材の、日本に合わせたローカライズ化(日本語への対応、仕様の変更等)の対応遅れ等

⇒以上から【**クロスリアリティ社の事業計画見直しを実施**】



クロスリアリティ社の保有する固定資産について
減損損失 203,444千円を特別損失として計上

- 引続きEON社の最先端の教育、実践プログラムの活用及びEONプラットフォームの販売を継続
日本市場の動向を見て、計画を見直し、運営
- SUSグループへのVRエンジニア育成及び人財確保
エンジニア育成人数の拡大
- 京都クロスメディアパーク構想の一員として、
国や京都府の方針に沿った実証事業を実施



受託開発: 元離宮二条城「MR×大政奉還」

邨田丹陵筆「大政奉還図」をMRで現地(二条城二の丸御殿黒書院)で再現し、修学旅行生をターゲットに、歴史を正しく学ぶ機会を創出(令和3年度文化庁Living History事業)

徳川慶喜は
ポリュメトリック
技術で再現



位置情報の
精度向上の
ノウハウ取得



側近家臣5名
は3Dモデル
制作。
各家紋や江戸
小紋、刀置き
も忠実に再現



観客視聴エリア

運用支援に自動
起動ツール
(Nebula+開発ア
プリ)も作成

メリット

- ✓ **XR先端技術の実証実験・MRアプリ開発能力・経験蓄積**
 - ・ ポリュメトリック+複数3Dモデル同梱のチャレンジングな開発とMRアプリ開発の能力・経験蓄積
- ✓ **拡張販売展開・新商材(観光・エンタメ向けAR)も視野**
- ✓ **各機関との連携シナジー・宣伝利用**
 - ・ 京都市(=二条城)との広報
 - ・ 東映京都撮影所と連携
 - ・ KDDI 5G・XR部の開発支援
- ✓ **今後この実績とAIチャットに音声を加えて、本人との会話を楽しむ企画へ展開(AI自社開発済み)**

MR=複合現実の技術で

二条城で 幕末の大政奉還を体験

NHKや関西テレビのニュース等で取材放送済み(2022/3/9)

<https://www.youtube.com/watch?v=aEa0FZq6Hi8>

- クロスリアリティ社の事業見直し実施
- グループ成長戦略、方向性に**変更無し**
 - ソリューション事業：VRエンジニア派遣の拡大
 - AR/VR事業：自社商品開発、受託開発の拡大
- 22年9月期：新規事業の遅れを、既存事業にて補う
 - ⇒ 通期業績予想は据え置き
 - ⇒ 配当予想も変更無し

免責事項

- この資料は皆様の参考に資するため、株式会社エスユーエス(以下、「当社」という。)の現状をご理解いただくことを目的として、当社が作成したものです。
- 当資料に記載された内容は、現在において一般的に認識されている経済・社会等の情勢および当社が合理的と判断した一定の前提に基づいて作成されておりますが、経営環境の変化等の事由により、予告なしに変更される可能性があります。

将来見通しに関する注意事項

- 本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」を含みます。これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。