

2023年2月期 第2四半期決算説明会資料

JNSホールディングス株式会社
2022年10月19日



JINS | : 2023年2月期第2四半期 決算概要

- ◆売上高の昨対比は、昨年度2QにおいてNintendo Switch新タイトル発売があったため20%の減収となったが、全社計画比ではほぼ予定通り進捗
- ◆急激な為替変動が、深圳工場を抱えるコネクテッドソリューション事業の営業利益に大きく影響したが、為替予約オペレーションにより全社経常利益では黒字を確保
- ◆純利益は、昨年度2Qに株式譲渡による特別利益の発生があったことから減益

単位：百万円	2021.1H	2022.1H	前年同期比	
			百万円	%
売上高	4,732	3,795	▲937	▲20%
総利益 (%)	1,779 (38%)	1,447 (38%)	▲332 (-)	▲19%
販管費 (%)	1,576 (33%)	1,495 (39%)	▲81 (+6%)	▲5%
営業利益 (%)	202 (4%)	▲48 (-)	▲250 (-)	-
(為替差益)	(12)	(102)	(+90)	-
経常利益 (%)	100 (2%)	53 (1%)	▲47 (▲1%)	▲47%
(特別損益)	(653)	(-)	(▲653)	-
親会社株主に帰属する 当期純利益 (%)	562 (12%)	15 (0.4%)	▲547 (▲12%)	▲97%

前期1Qに比べると、2Qは売上、利益とも増収増益基調
為替対策により経常利益ベースでは49百万円の利益拡大

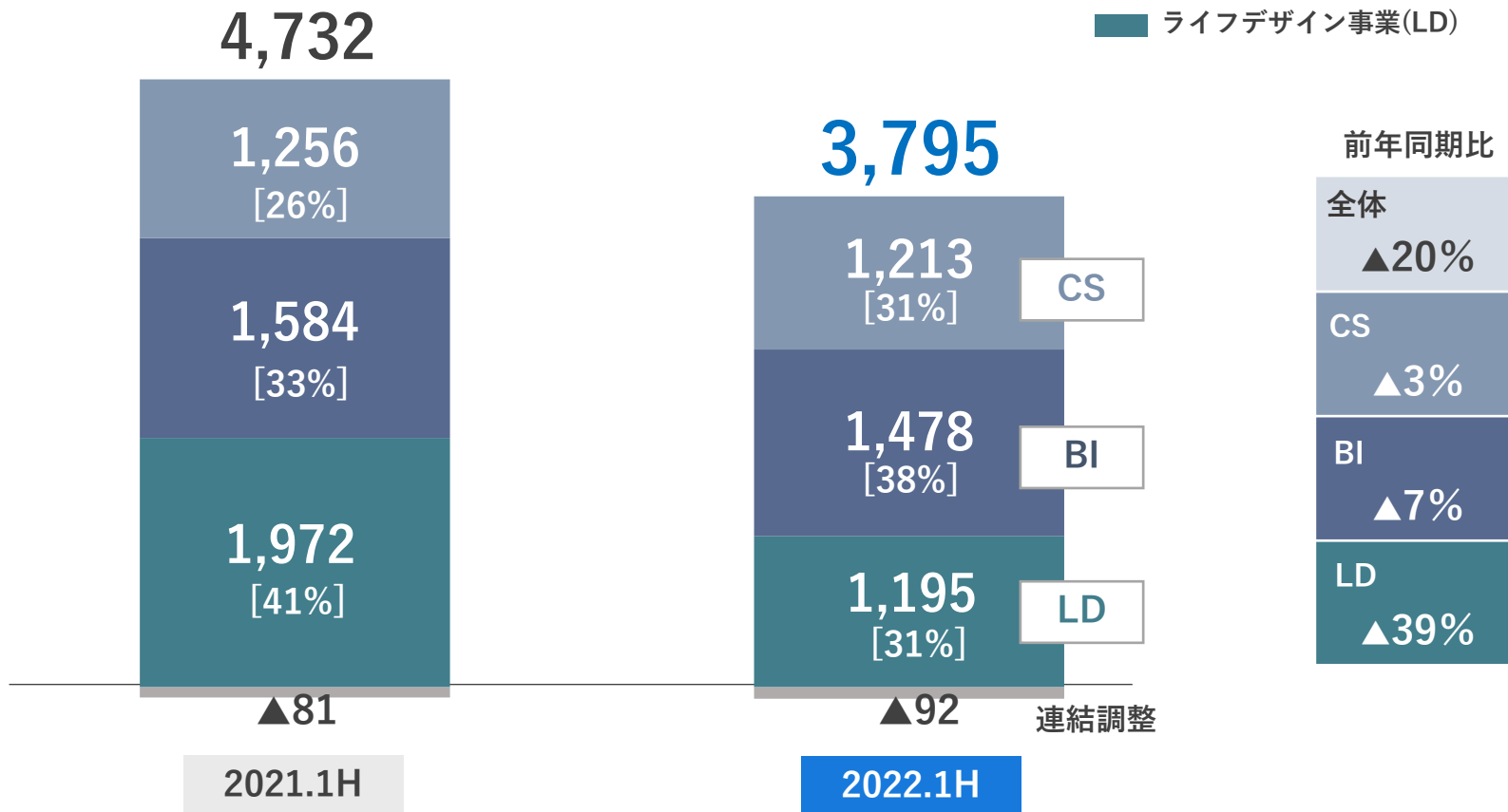
単位：百万円	2022FY 2Q	前期比	
売上高	1,908	+21	+1%
総利益 (%)	771 (40%)	+95	+14%
販管費 (%)	777 (41%)	+59	+8%
営業利益 (%)	▲7 (-)	+34	-
(為替差益)	(57)	(+12)	(+27%)
経常利益 (%)	51 (3%)	+49	26倍
(特別損益)	(-)	(-)	(-)
親会社株主に帰属する 当期純利益 (%)	30 (2%)	+44	-

※当第1四半期連結会計期間より「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を適用

- ◆LD：昨年度2QのSwitch新作発売の影響により前年同期では減収となったが、Switchのアジア展開が好調に推移
- ◆BI：自社事業であるBX事業は拡大したが、受託開発において一部の大型案件が一服し減収
- ◆CS：インバウンド需要減少、半導体不足問題、急激な為替変動のなか、ほぼ前年同期並みの売上高を確保

単位：百万円 []内は構成比

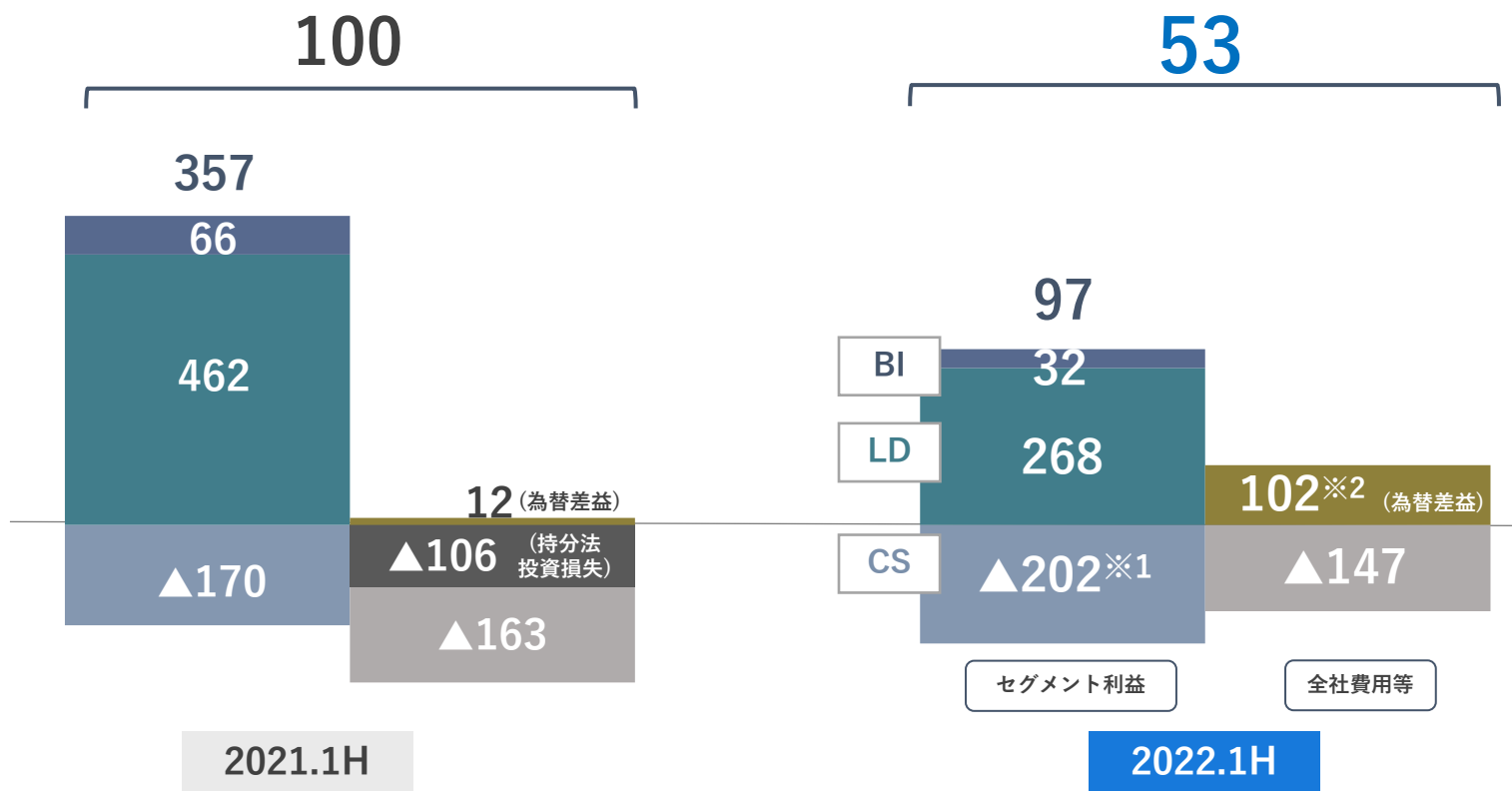
■ コネクテッドソリューション事業(CS)
■ ビジネスイノベーション事業(BI)
■ ライフデザイン事業(LD)



◆セグメント利益は、CSの為替変動によるマイナスをLDの好調でカバーし97百万円の黒字
 ◆為替予約等により102百万の為替差益が発生、経常利益は53百万円の黒字

- コネクテッドソリューション事業(CS)
- ビジネスイノベーション事業(BI)
- ライフデザイン事業(LD)
- 全社費用等

単位：百万円



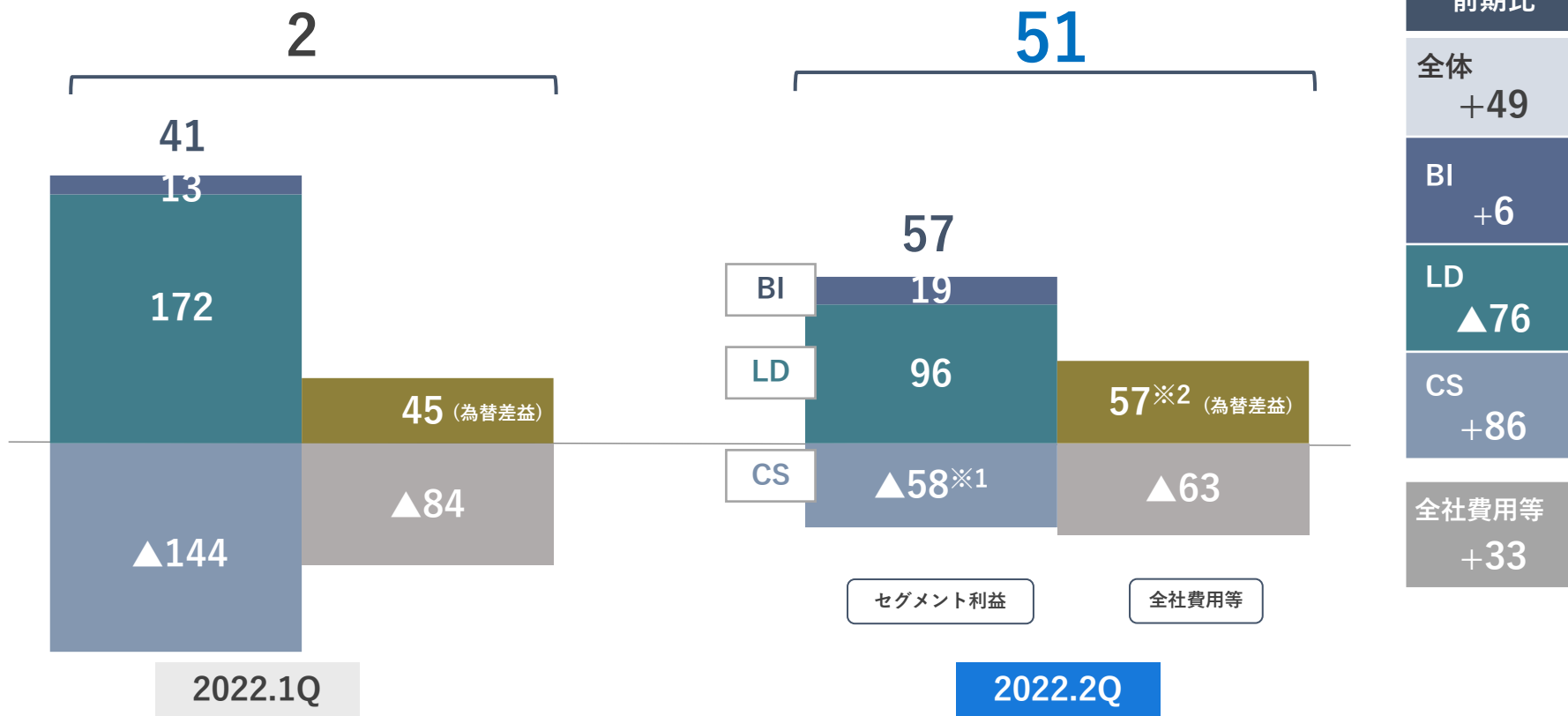
前年同期比	
全体	▲47
BI	▲34
LD	▲194
CS	▲31
全社費用等	▲212

※1 為替差益を加味した実質セグメント利益は▲111
 ※2 CSで発生した為替差益92を含む

2QはCSの採算改善によりセグメント利益が増加
1Q同様、為替差益も発生し経常利益としては前期比49百万円の増益

- コネクテッドソリューション事業(CS)
- ビジネスイノベーション事業(BI)
- ライフデザイン事業(LD)
- 全社費用等

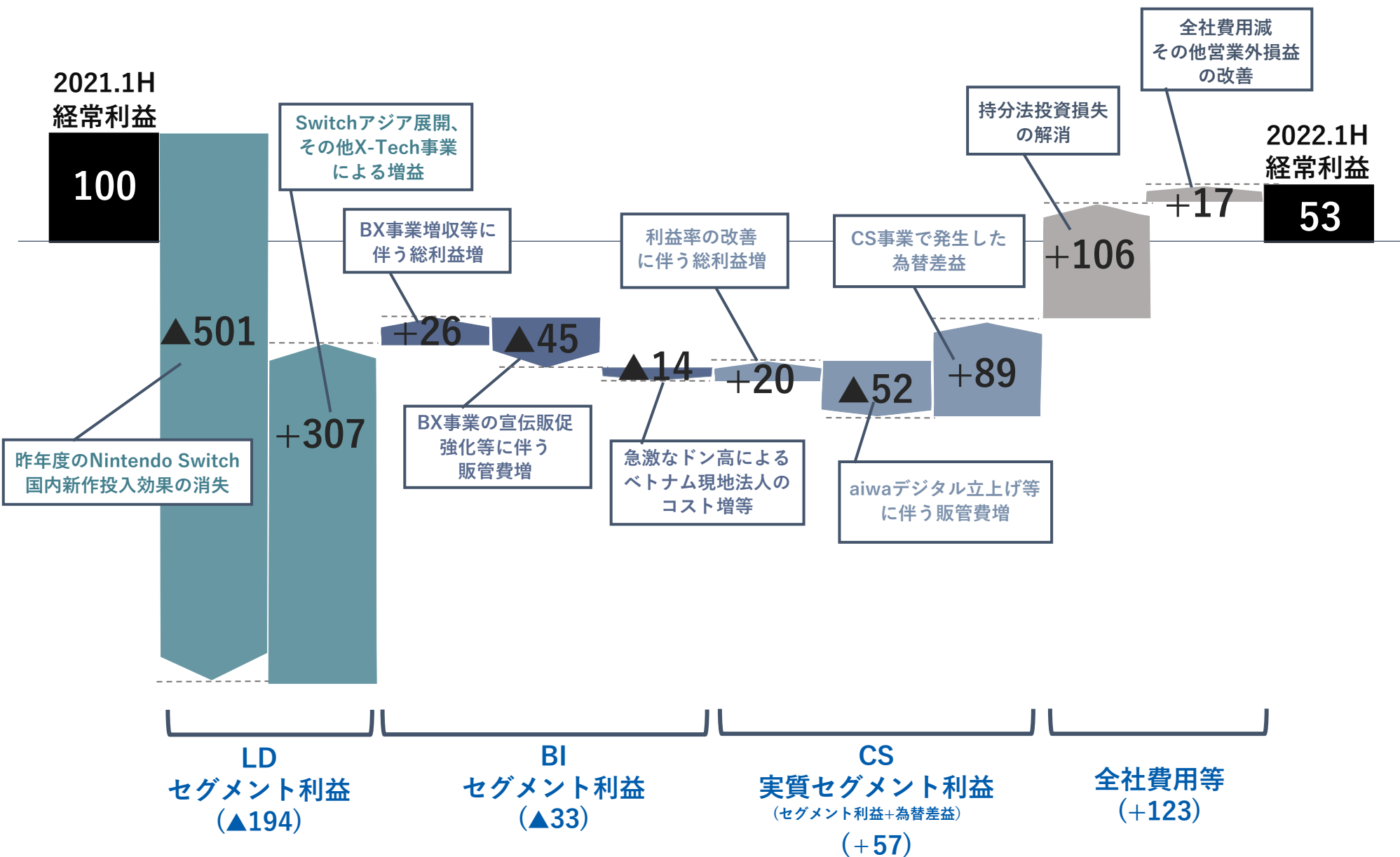
単位：百万円



※1 為替差益を加味した実質セグメント利益は▲5
 ※2 CSで発生した為替差益54を含む

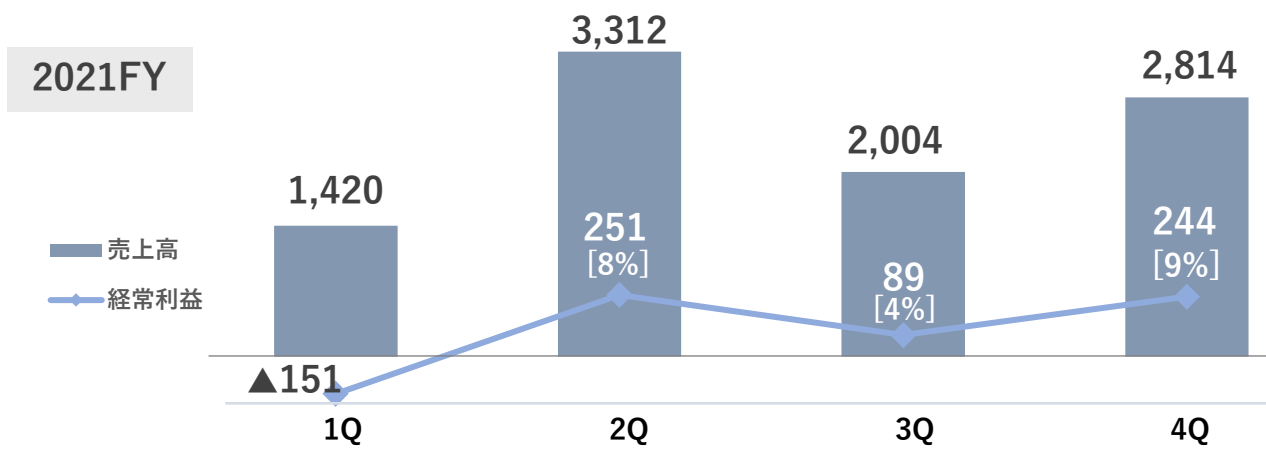
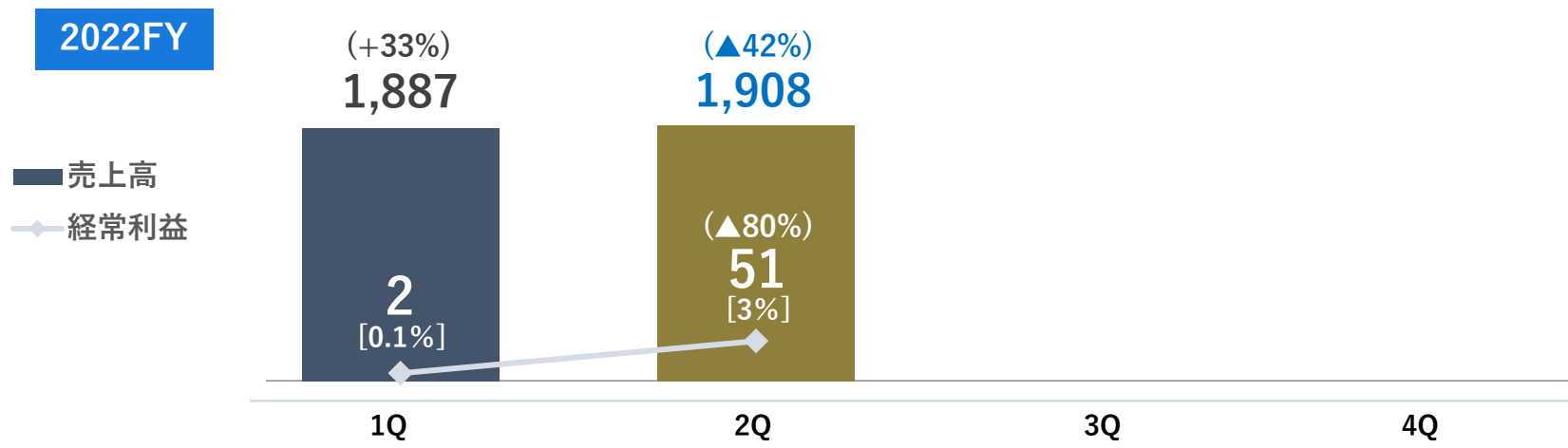
経常利益増減要因 (対前年同期比)

単位：百万円



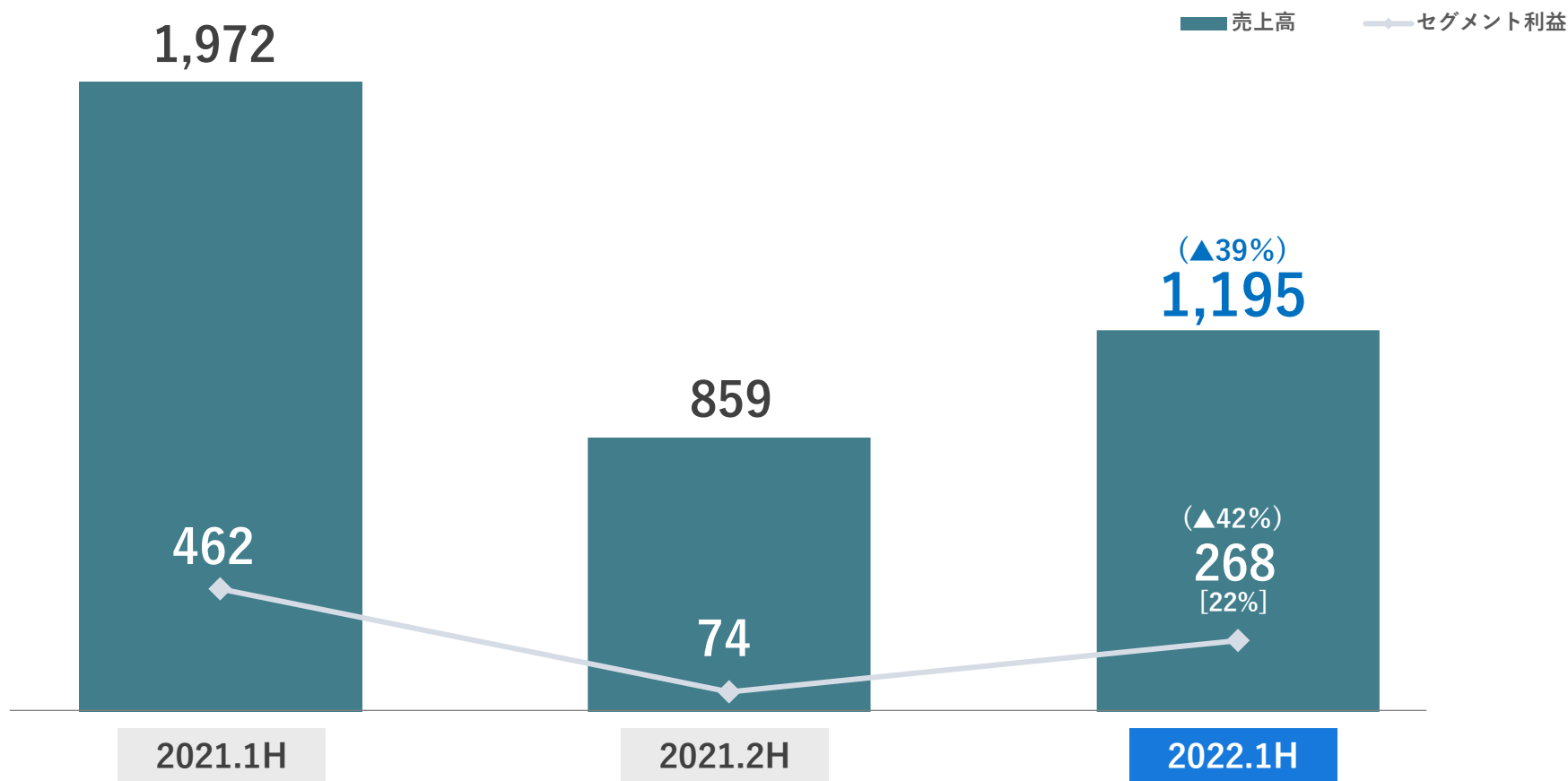
1Qから2Qに掛けては増収増益基調

単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略



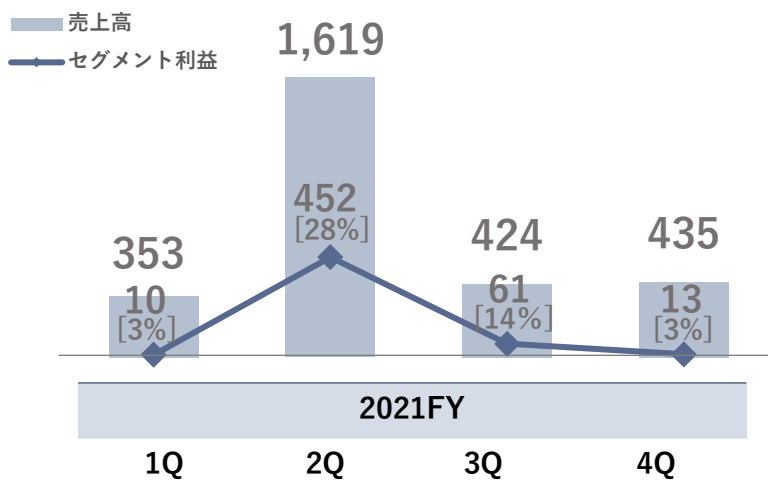
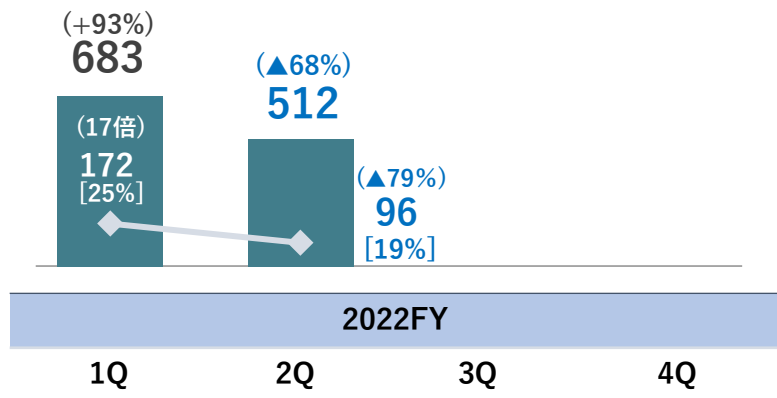
2021.1HのSwitch新作の投入による大幅な事業拡大から2021.2Hでの減収を経過し
今期は同作品の海外展開が好調に推移、前期から再び大きく増収増益に

単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略



単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略

■ 売上高
◆ セグメント利益



2022FY 2Qサマリー

事業拡大を見据えた海外展開強化を継続 期首利益予想は上期末時点で超過

- ◆国内及び海外の累計出荷数は45万本を突破
- ◆米国・欧州向けの多言語に対応した欧米版に加えPCプラットフォーム「STEAM」での販売も開始
来年度の新作タイトル投入を見据え、海外含めたチャンネル拡大を推進
- ◆HealthTechではヘルスケアコンテンツプロデュースの好調に加え、健康経営支援サービス【RenoBody 30日チャレンジ】をリリース
EdTech・FinTechもDX需要を取り込み堅調に推移

「ぼくのなつやすみ」シリーズ監督が贈るひと夏の冒険アドベンチャーゲーム

「クレヨンしんちゃん『オラと博士の夏休み』」アジア版好調



韓国・香港・台湾でパッケージおよびダウンロード形式で発売(2022.5)

現地アニメ声優の音声&背景美術変更※による
ローカライズ対応

各国での流通・販売・プロモーション展開による
グローバルブランディング



店頭POP、商業施設における
フォトゾーン設置など露出強化

SNS投稿/キャンペーン
インフルエンサーによる拡散

2022.4~予約販売開始

プロモーション映像公開(韓国任天堂Youtubeチャンネル)
→視聴数30万回超

台湾最大級ゲームメディア「巴哈姆特(バハムート)」
→期待のソフト第1位に選出



TVCM放映/Web広告
車体ほかOOH広告出稿



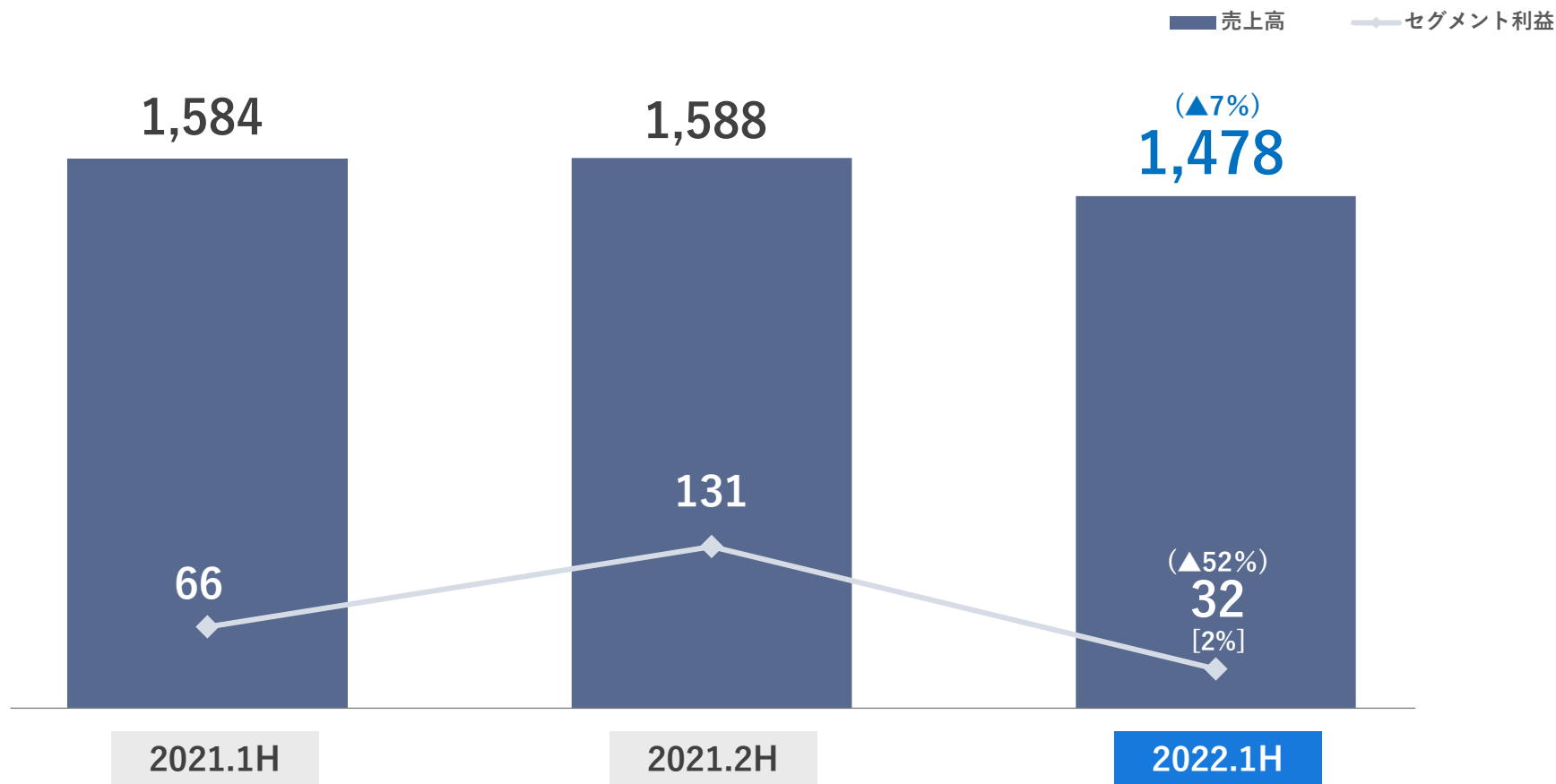
タイアップ企画の展開

※韓国版のみ

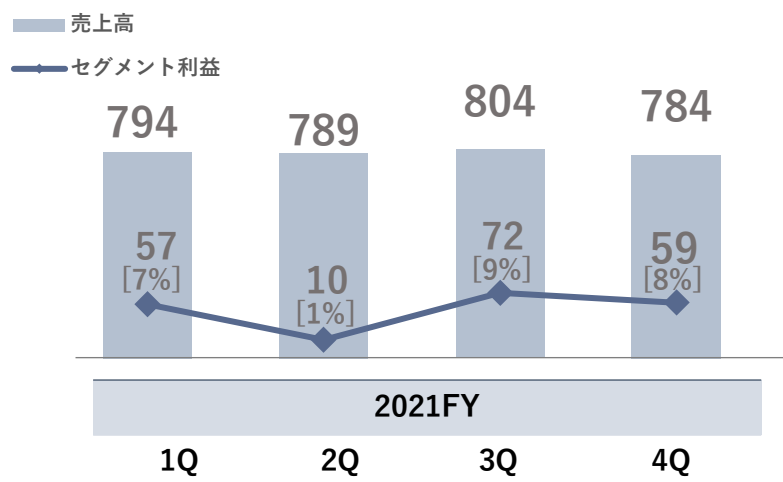
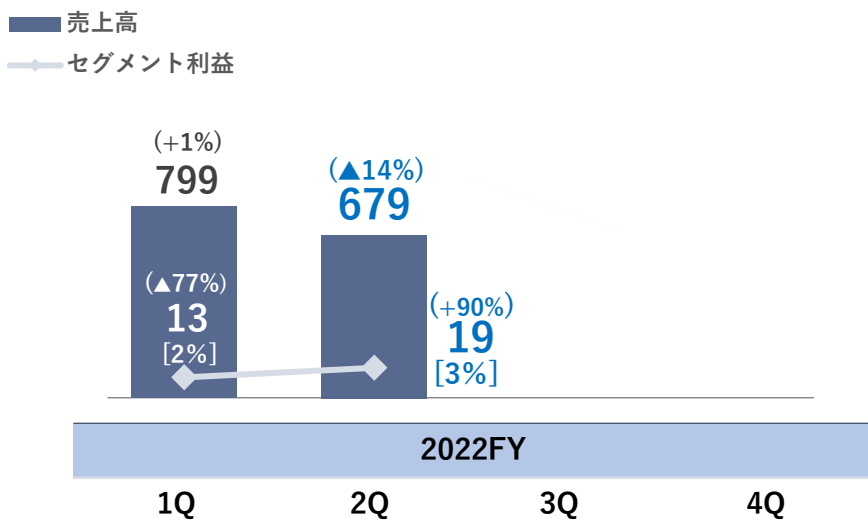
国内外累計出荷数 45万本 突破

- ◆ 自社事業のBX事業については積極的マーケティング活動の展開により売上高が拡大
- ◆ サービスインテグレーション(SI)事業については大型案件が一服したのに加えてベトナム子会社が急激なドン高の影響でコスト増となり減益

単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略



単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略



2022FY 2Qサマリー

自社事業(BX事業)は拡大継続
システムインテグレーション事業は
大型案件一服により減収

- ◆自社事業【OfficeBot】における展示会出展や著名人を起用したプロモーションなど、顧客拡大に向けた取り組みを強化
加えて、製薬・医療機器メーカー向けチャットボットを開発、業界特化型の展開を推進
- ◆SI事業は大型案件が一服、加えてベトナムでのオフショア開発がドン高の影響を受けコスト増

BX事業の拡大に向けた各種取り組みを推進



即戦力ナレッジマネジメント
AIツール

著名人(ウエンツ瑛士氏)を起用した PRを展開

企業DX 問合せ対応自動化

95% DOWN

社内の問合せ

企業DX ナレッジマネジメント

80% UP

社員の自己解決力

FAQをBOTに登録。以上

最初から賢い

だから**即削減**

従来のチャットボットの
面倒な学習作業・
設定作業から卒業！

社内資料、社員のノウハウから

BOTが全部検索

だから**即解決**

そのチャットボット
まだFAQしか
扱えないんですか!?

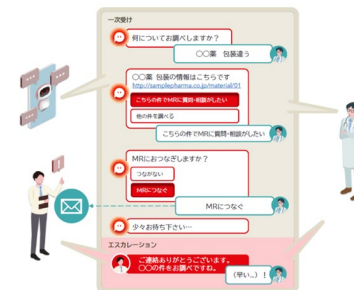
各種プロモーション活動における発信力強化
サービス提供のさらなる拡大

企業のDXやビジネスイノベーションを支援

業界特化型の展開を強化

PharmaBot

製薬・医療機器メーカー向けチャットボット



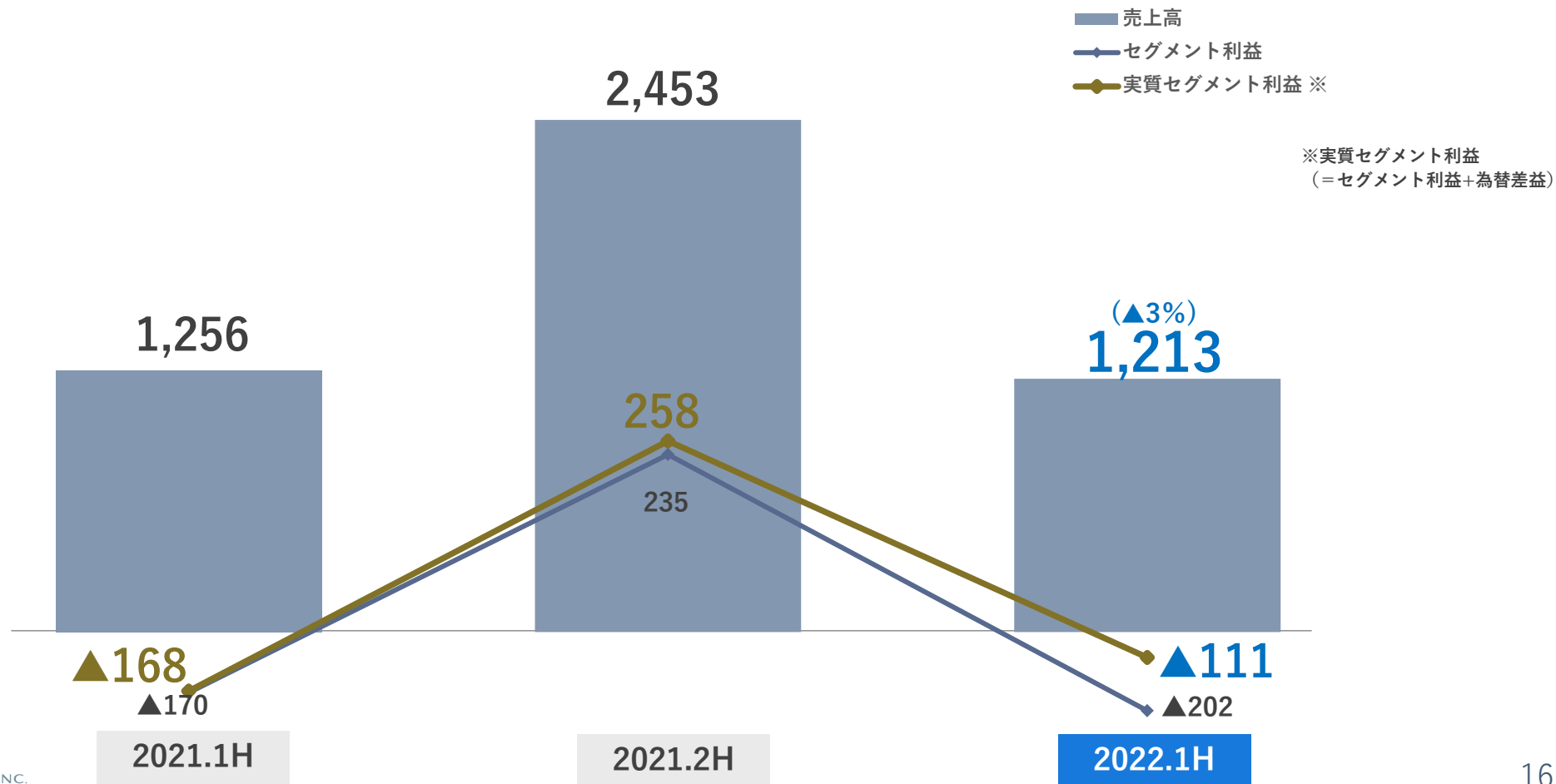
医療従事者や製薬・医療機器メーカー社員における
製品/製剤関連をはじめとした質問にBOTが対応

- ☑ 約11万語の医学用語に対応可能
- ☑ メディカルライターがシナリオ作成を支援
- ☑ MR※とのチャット機能でシームレスな有人対応

医療現場と製薬企業の連携・情報共有を
デジタルコミュニケーションでサポート

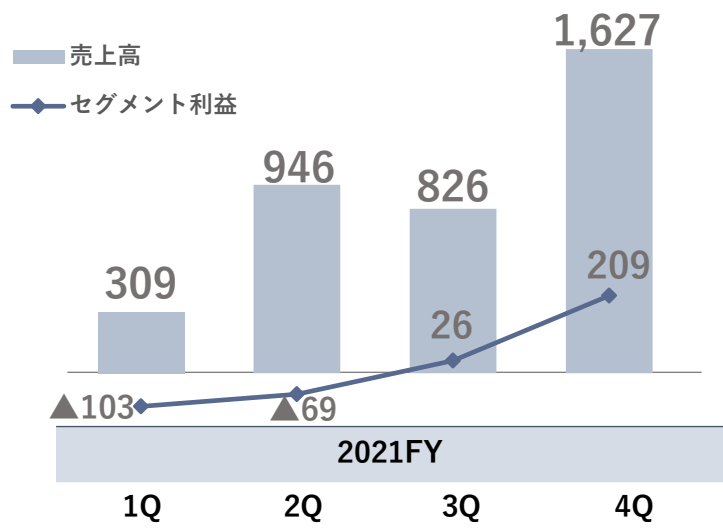
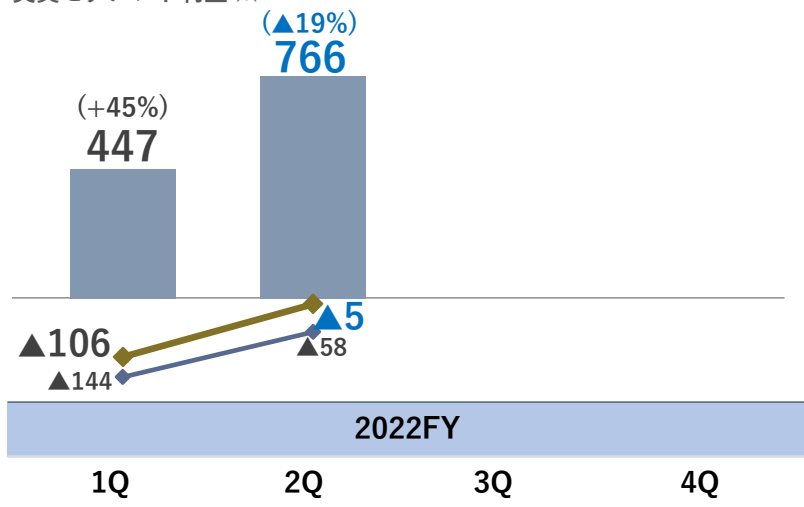
- ◆2020年度から発生したコロナ禍によるインバウンド製品の需要減少や部材調達環境の悪化に対応し新たな事業構造への転換と製造体制の安定化を推進、前年同期でほぼ昨年度並みの売上を確保
- ◆新たに生じた為替問題に対応すべく為替予約オペレーションを推進
為替差損益を加えた実質セグメント利益で前年同期比約60百万の改善

単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略



単位：百万円 ()内は前年同期比 []内は利益率 マイナスの場合は省略

■売上高
◆セグメント利益
◆実質セグメント利益 ※
※実質セグメント利益
(=セグメント利益+為替差益)



2022FY 2Qサマリー

為替差益を加味した実質セグメント利益は
2Qにかけて大幅に改善

- ◆中国のゼロコロナ政策による地域ロックダウン等は散発している状況にはあるが、昨年度に比べると製造体制の安定化は改善
- ◆為替変動に対応した為替予約オペレーションを積極的に展開
- ◆新たな自社ブランド「aiwaデジタル」立ち上げ、9月の販売開始に向けた生産及びPR活動を展開

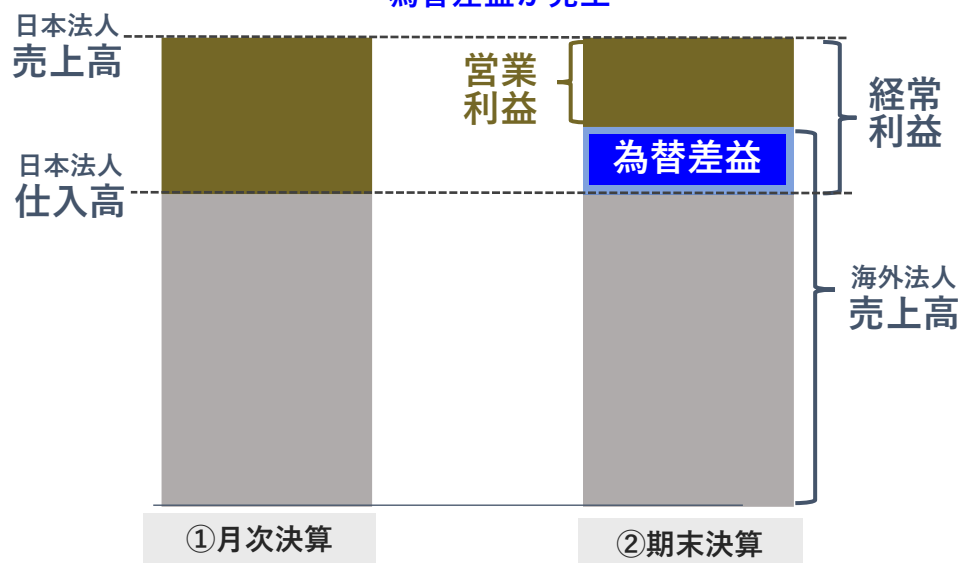
為替差損益の構成

■ 日本および海外法人が保有する外貨の評価替え

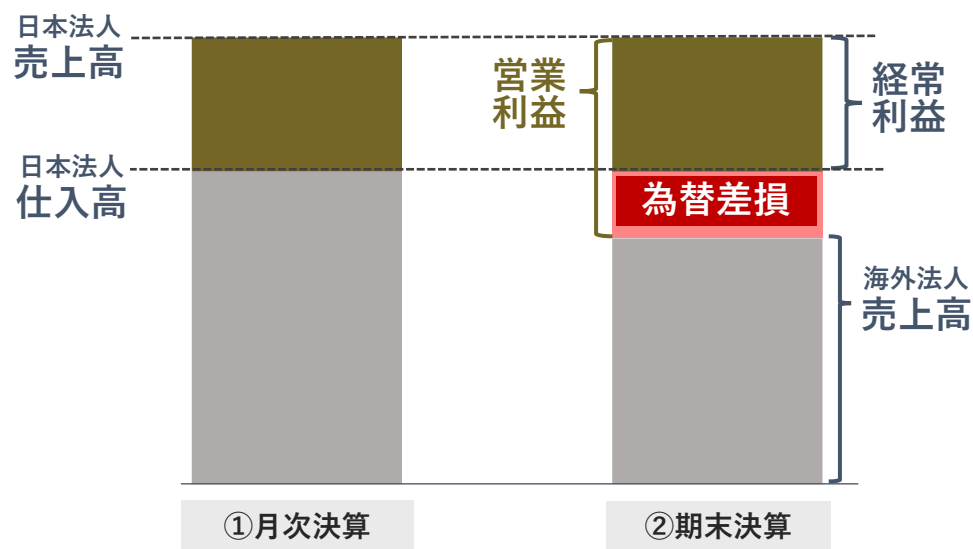
■ 「為替予約により確定した日本法人の仕入高」と
「期中平均レートにより円換算した海外法人の売上高」との差

- ① 日々のオペレーション(月次決算)：
受注時に為替予約により日本法人における円ベースでの仕入高を確定
- ② 期末決算時の連結調整処理：
四半期決算時に期中平均レートにより為替差損益及び営業利益を算出

期中平均レート：円安の場合
= 為替差益が発生

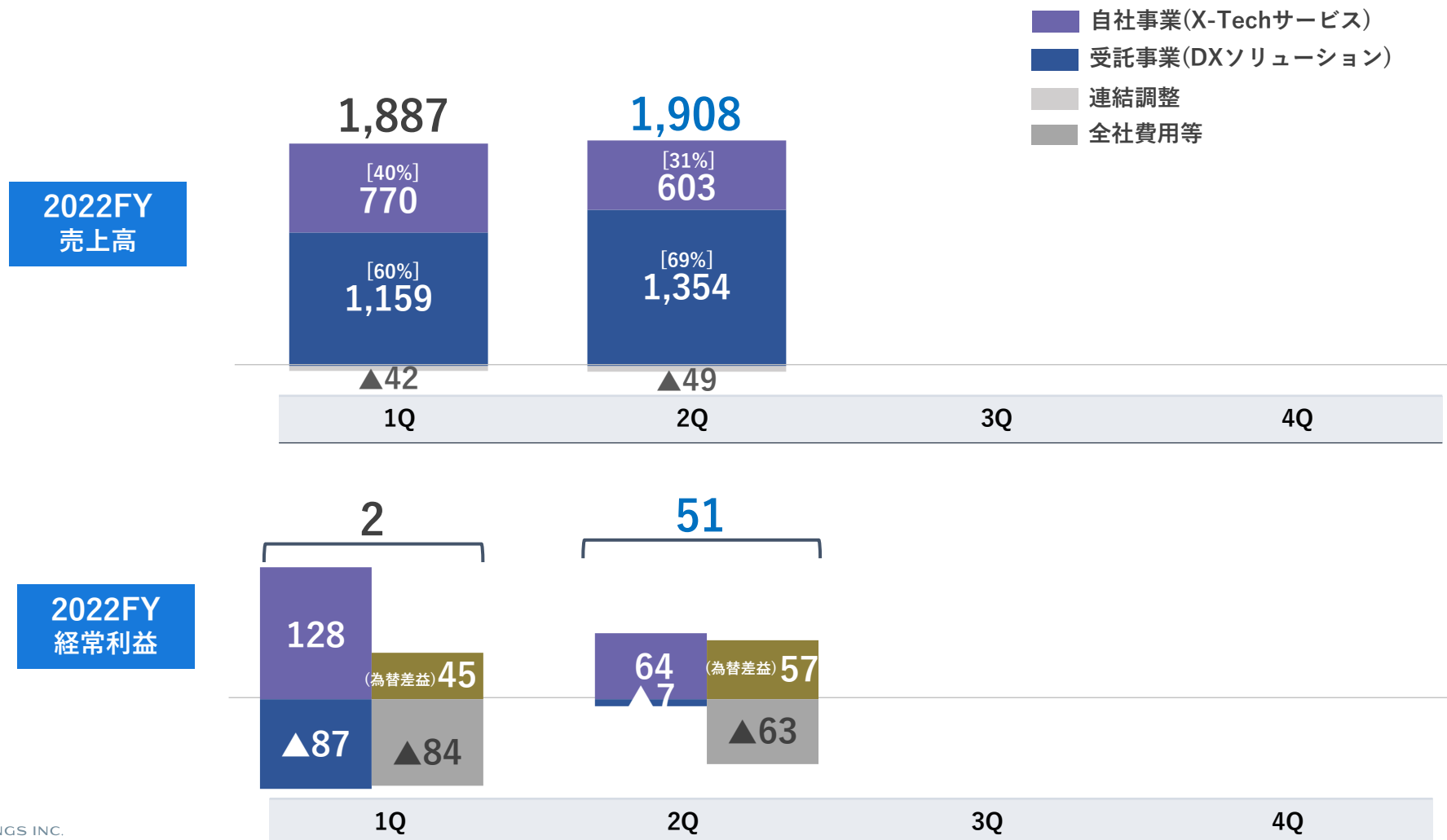


期中平均レート：円高の場合
= 為替差損が発生



- ◆ 自社事業はSwitchアジア展開の好調によりBI、CSの自社事業投資をカバー
- ◆ 受託事業は売上高拡大に伴い為替差益も含めて採算が改善、これにより経常利益が拡大

単位：百万円 []内は構成比



- ◆ 配当及び自社株取得、納税、借入金返済、開発投資等による現預金の減少
- ◆ 有価証券及び在外子会社の評価換算により、純資産は前期末同水準
- ◆ 総資産の減少に伴い、自己資本比率は約7%上昇

	前年度末(22/2)	当期末(22/8)	増減		前年度末(22/2)	当期末(22/8)	増減
流動資産	7,185	6,077	▲1,108	流動負債	1,952	1,279	▲673
現金及び預金	4,982	3,697	▲1,285	契約負債	100	168	+68
受取手形、売掛金及び 契約資産	1,134	978	▲156	短期借入金・1年内 返済予定の長期借入金	503	393	▲110
前渡金	291	331	+40	その他	1,349	718	▲631
その他	778	1,071	+293	固定負債	1,240	1,046	▲194
固定資産	1,600	1,802	+202	負債合計	3,193	2,326	▲867
有形固定資産	245	237	▲8	株主資本(自己株式除く)	5,427	5,144	▲283
無形固定資産	267	407	+140	その他の包括利益累計額	127	366	+239
投資その他の資産	1,087	1,157	+70	新株予約権	37	42	+5
資産合計	8,786	7,879	▲907	純資産合計	5,593	5,553	▲40
				負債・純資産合計	8,786	7,879	▲907
				自己資本比率	63.2%	69.9%	+6.7%

単位：百万円

JINS II : 2023年2月期 業績見通し

年間利益予想を修正

- ◆ 経常利益(+50百万円)、純利益(+20百万円)を上方修正
- ◆ 上期の為替変動による影響等を盛り込み、営業利益を下方修正
- ◆ 下期の為替レートは現在と同準を前提とし、為替差損益は0として設定

	2021FY	期首予想	修正後	単位：百万円		
				期首予想比		前年比
売上高	9,550	9,600	9,600	—	—	+1%
営業利益	516	260	210	▲50	▲19%	▲59%
経常利益	433	250	300	+50	+20%	▲31%
親会社株主に帰属する 当期純利益	353	180	200	+20	+11%	▲43%
配当	10円 (普)5円 (特)5円	5円	5円	—	—	▲50%
ROE※	6.6%	3.3%	3.6%	+0.3ポイント		▲3.0 ポイント

連結業績予想(売上高、経常利益)

- ◆LD：Switch事業の好調を受け、売上高、利益とも期首予想を上方修正
- ◆BI：ドン高によるオフショア開発のコスト増、BX事業拡大への投資増等を見込み、セグメント利益を下方修正
- ◆CS：為替差益を含めた年間実質セグメント利益は黒字化、但し元高によるメーカー事業へのインパクト等を見込み、前年並みに下方修正

単位：百万円

売上高

※外部売上のみ

経常利益

	売上高			経常利益			
	期首予想	修正後	期首予想比	期首予想	修正後	期首予想比	
LD	1,940	2,200	+13%	LD	200	350	+75%
BI	3,420	3,200	▲6%	BI	230	180	▲22%
CS	4,240	4,200	▲1%	CS	120	90 ^{※1} (内 為替差益92)	▲25%
連結売上高	9,600	9,600	—	全社費用等 ^{※2}	▲300	▲320	—
				連結経常利益	250	300	+20%

※1 実質セグメント利益 (=セグメント利益+為替差益)

※2 CS為替差益を除く

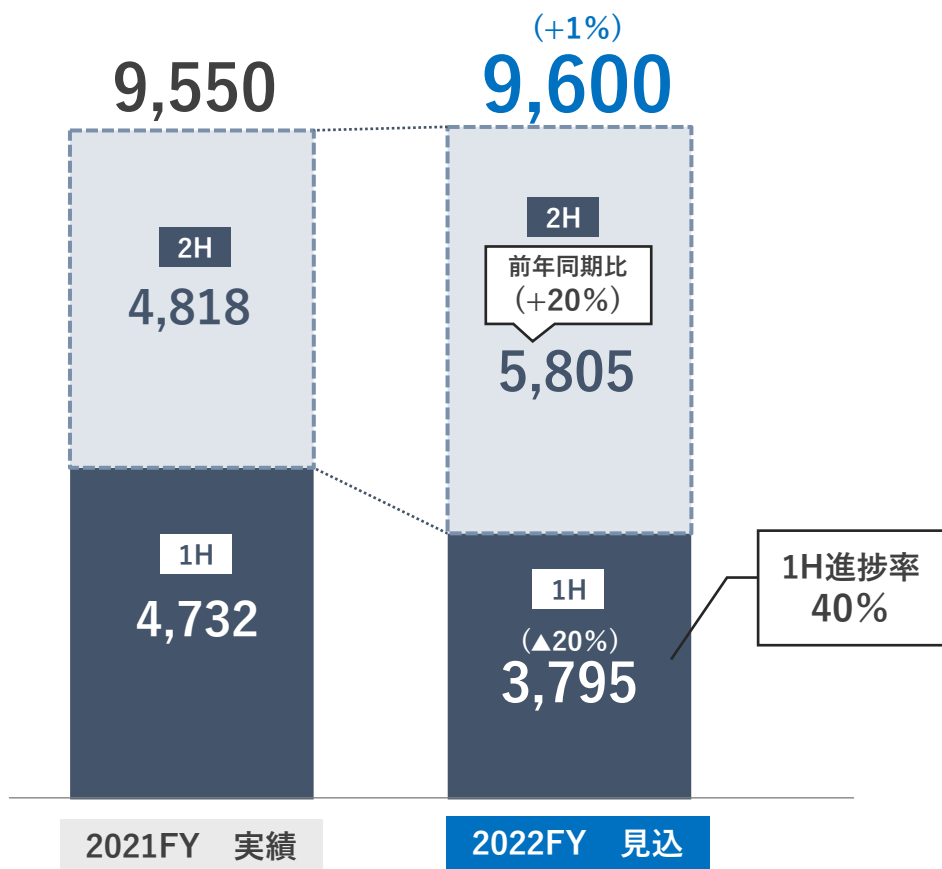
1H進捗率：売上高40%、経常利益18%

2H計画(対前年比)：売上高21%増、経常利益26%減

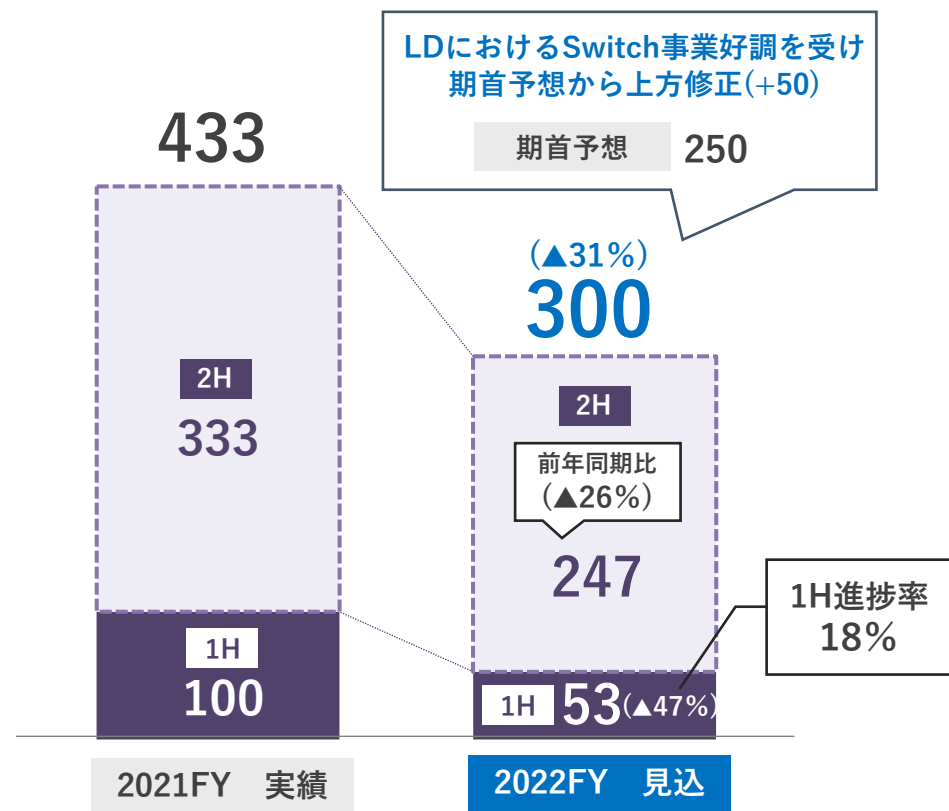
単位：百万円 ()内は前年同期比

売上高

※外部売上のみ



経常利益

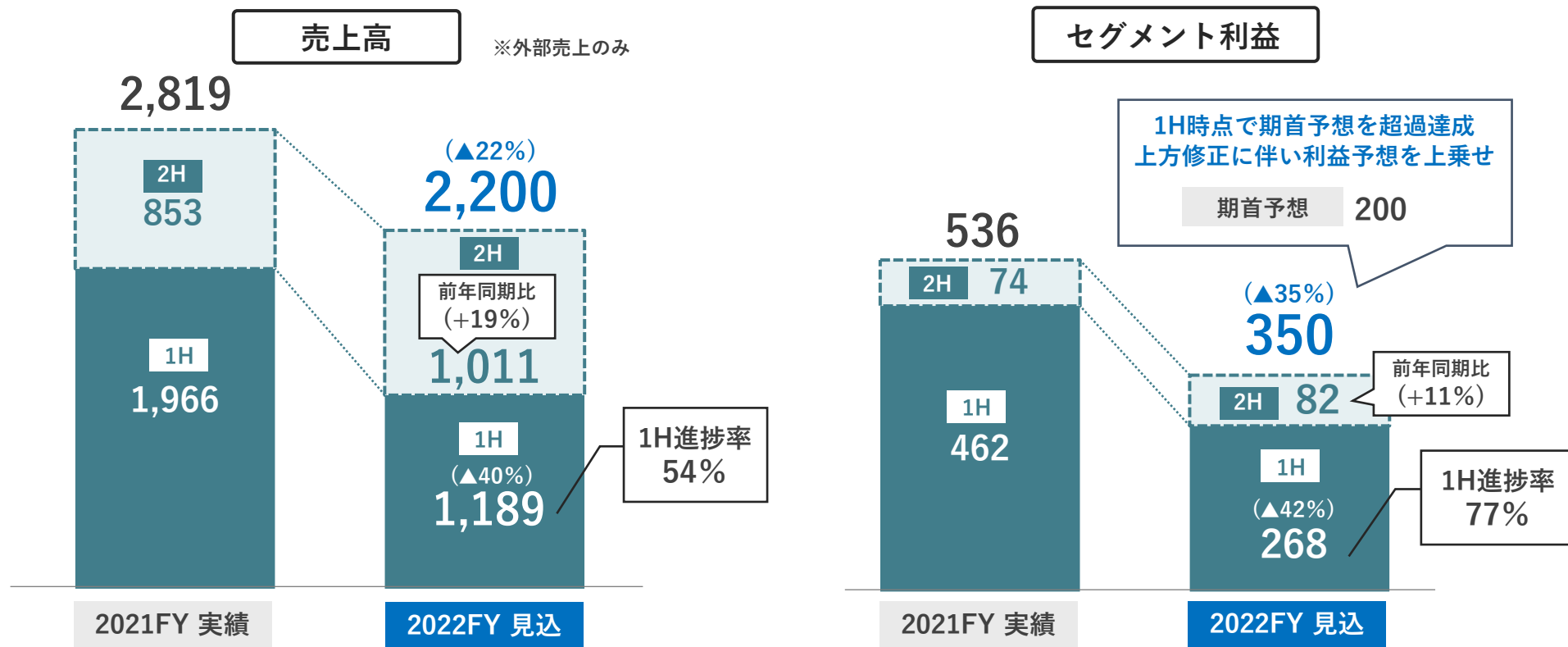


セグメント別業績進捗率：ライフデザイン事業

1H進捗率：売上高54%、セグメント利益77%

2H計画(対前年比)：売上高19%増、セグメント利益11%増

単位：百万円 ()内は前年同期比



2022FY 主要動向

- 「オラ夏」の多プラットフォーム化と世界展開による収益拡大と事業基盤拡充
- 各X-Techサービス(Ed/Health/Fin)の事業拡大継続

CharaTech

世界展開および
多プラットフォーム化を推進



Nintendo Switch/Playstation欧米版※
およびPC版を販売開始(2022.8~)



※ダウンロードのみ

2023年
初頭

Playstation国内向け発売予定
豪華特典付き“特別限定パッケージ”も登場



23年度に向けた **新規タイトル** 開発も進行中

EdTech

良質なコンテンツ開発・提供による
知育アプリ事業の強化



2022.10
リリース

Disneyまじかる
スプラッシュ!
～バシャバシャぬりえ～



ディズニーキャラクターのぬりえで
色彩感覚を楽しく身につける

ウォルト・ディズニー・ジャパンとのライセンス契約の下
新規知育アプリを開発・投入

HealthTech

ウォーキングイベントサービスによる
健康経営支援事業の拡大



RenoBody

スマホ/ウェアラブル端末対応
無料歩数計アプリ

健康経営優良法人
支援 **100** 社以上

導入実績
400 団体突破

※2022年4月現在

リピート率向上
新規顧客取り込み

健康経営ソリューションとして
法人向けに提供



アプリ内の機能でウォーキング
イベントを手軽に開催

ウォーキングイベント実施団体
23年度 **500件** 超へ

FinTech

キャッシュレス決済アプリ事業における
サービス強化・顧客拡大

- DXによるキャッシュレス化
- コロナ禍を背景とした非接触ニーズ



スーパー、ホームセンターや
飲食店など利用が拡大

DX時代の
新しいサービス拡充を支援



etc...

キャッシュレス

オンラインチャージ

モバイルオーダー

電子レシート連携

etc...

1H進捗率：売上高44%、セグメント利益18%

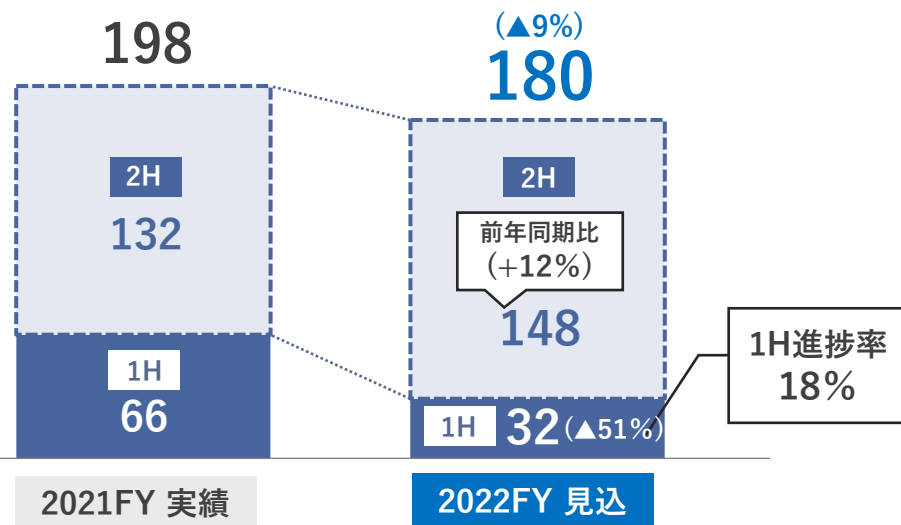
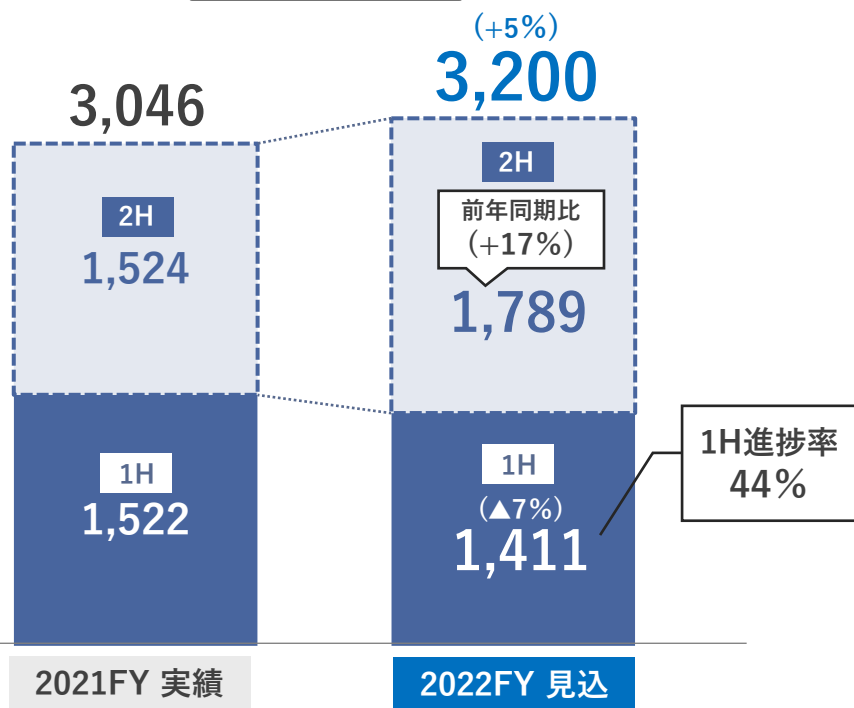
2H計画(対前年比)：売上高17%増、セグメント利益12%増

単位：百万円 ()内は前年同期比

売上高

※外部売上のみ

セグメント利益



2022FY 主要動向

- 自社サービスであるBX事業のさらなる拡大
- コロナ禍回復及びDX需要取り込みによるSI事業の売上回復

自社サービスである BX事業のさらなる拡大



チャットボットから
ナレッジマネジメントAIツールへ

「OfficeBot」によるDX推進を通じて
「ナレッジマネジメント」を導入、経営の競争力を強化

機能
強化

**ドキュメント
学習AI**

規定や帳票などのドキュメントから
自動で質問・回答のシナリオを生成

→組織内のナレッジを効率的に共有・活用

顧客開拓プロモーションの強化
展示会/セミナー/Web広告 etc..



クラウド型ビジネスアドレス帳



協業パートナーとの販促・新規開拓営業強化

- ☑ セキュリティ関連機能のさらなる強化
- ☑ 名刺管理サービスとの連携 etc...

導入2,000社
50万アカウント
突破! ※

SI事業におけるIoT、DX、 インバウンドの需要取り込み

IoT

コネクテッドデバイス向け
ソフトウェアソリューションの強化

新規IoTサービス

日本カード(共同事業)



キャッシュレス決済関連端末
向けソフトウェア開発



DX

保険・製薬など業種別サービス開発、
政府・自治体などDX支援

ヴィアトリス製薬

医療従事者向け総合情報Webサイト
「Viatrix e Channel」開発



インバウンド

コロナ禍から回復基調にある
既存クライアント企業からの
受注拡大



セグメント別業績進捗率：コネクテッドソリューション事業

1H進捗率：売上高28%

2H計画(対前年比)：売上高23%増、セグメント利益22%減

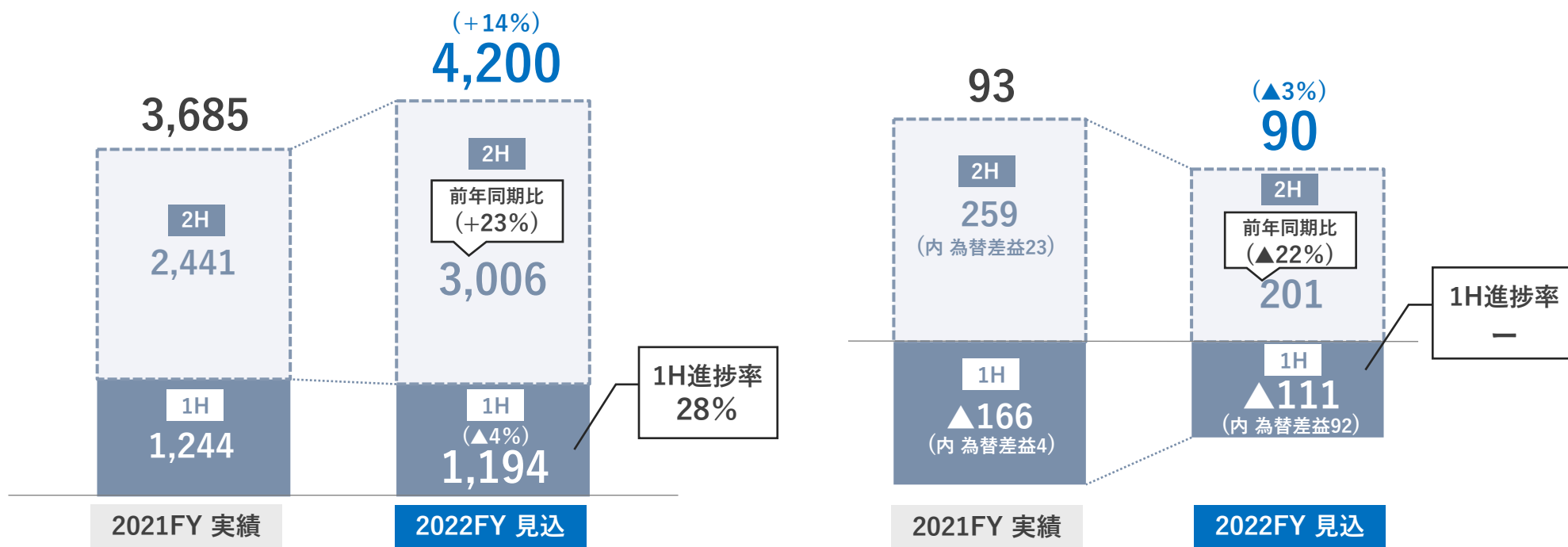
単位：百万円 ()内は前年同期比

売上高

※外部売上のみ

セグメント利益※

※実質セグメント利益
(=セグメント利益+為替差益)



2022FY 主要動向

- 製造安定化への注力と為替対策の継続
- 自社製品「aiwaデジタル」事業の導入と立上げ
- 新規IoTサービスやインバウンド需要回復の取り込みによるODM生産の拡大

新規IoT、インバウンド需要回復 によるODM生産拡大



子ども用GPSサービス
「みてねみまもりGPS」



スマートロック製品



AI通訳機
「POCKETALK」

etc...

既存案件のさらなる拡大



見守りデバイス
「omamolink」



LTE 通信機能付き
スマートウォッチ



IoTサービス向け
BLEゲートウェイ

etc...

IoTを中心とした新規案件取り込み

自社ブランド製品 「aiwaデジタル」始動

JENESIS × aiwa

aiwaブランドのデジタル分野における商標使用权を取得
新生「aiwaデジタル」シリーズを立ち上げ

2022.8 メディア向け製品発表会開催



会場満席・ウェビナー視聴者多数
TV取材実施

各種メディア・SNSで大きな反響
国内外50以上の媒体で記事掲載

2022.9 第1弾プロダクト発売



ラインナップ全6機種を順次販売開始

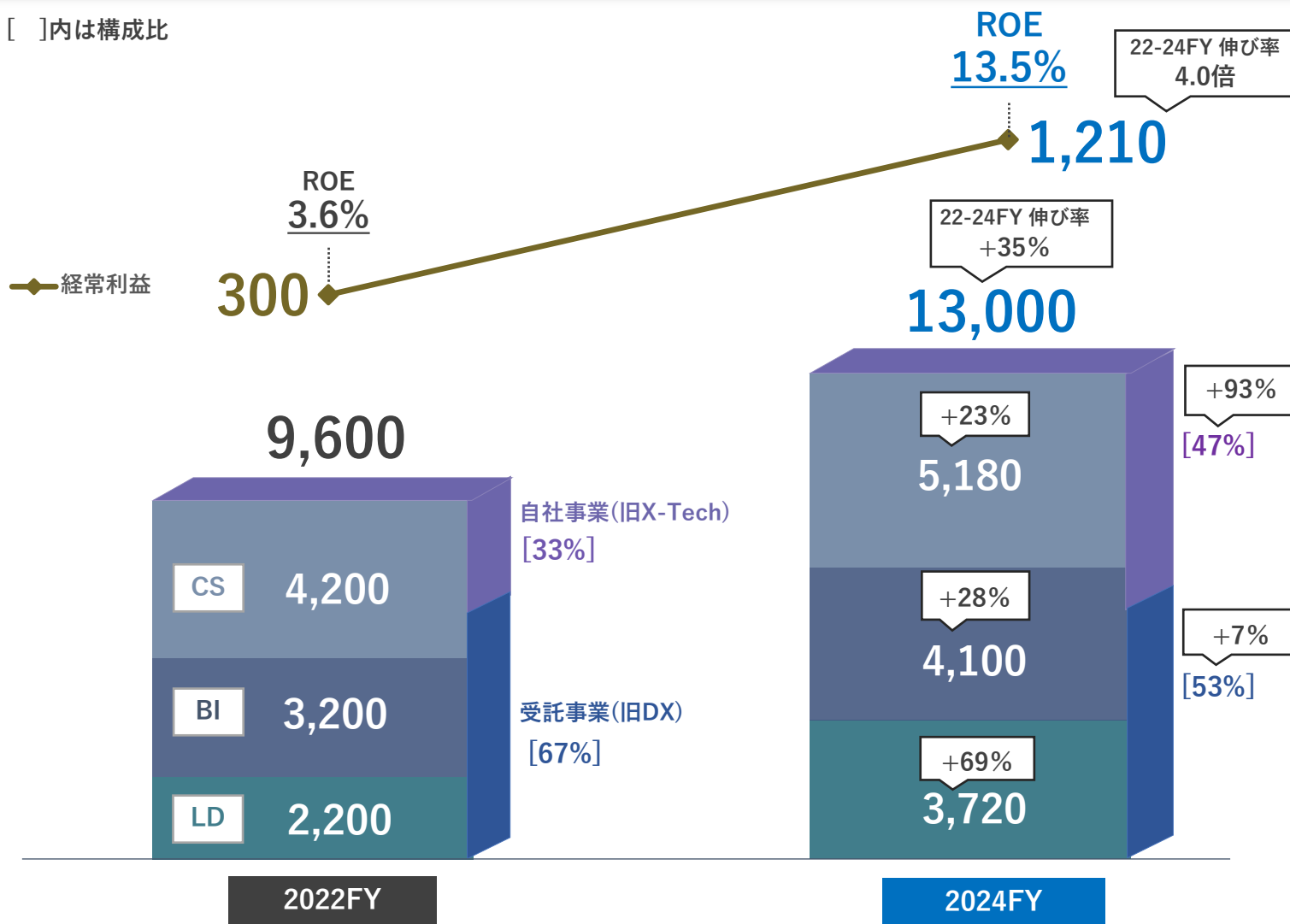


イメージキャラクター「石橋凌」氏
親和性の高いミドル世代中心にPRを展開

DX時代のビジネス・生活に溶け込む
デジタル製品を提供

22年度を足固めの年とし、24年度売上高130億円、経常利益12億円超 ROE13.5%の“成長性と収益性を兼ね備えた企業体質”への飛躍を図る

単位：百万円 []内は構成比



JNS

Appendix

所在地	東京都千代田区神田須田町1-23-1 住友不動産神田ビル2号館10F
連結従業員数 (2022年8月末現在)	483名 (国内267名・海外216名)
設立	2004年4月
上場 (証券コード：3627)	2008年5月 東証マザーズ上場 2012年1月 東証第一部へ市場変更 2022年4月 東証再編に伴いプライム市場へ移行
資本金 (2022年8月末現在)	2,392,665千円 発行済株式数 12,144,500株
連結子会社	ネオス株式会社 JENESIS株式会社 創世訊聯科技(深圳)有限公司 (中国) 創紀精密科技(深圳)有限公司 (中国) Neos Vietnam International Co., Ltd (ベトナム) スタジオプラスコ株式会社
決算期	2月

経営理念

～“Technology”と“Creativity”で未来を創る～

ライフデザイン事業 (LD)

知育・教育、健康、マネー、エンターテインメント等におけるデジタルテクノロジーを活用したライフデザインサービスの提供

DX Technologyをベースに
3つの事業にフォーカス

コネクテッド ソリューション事業 (CS)

深圳のサプライチェーンを活用したコネクテッドデバイスの企画/開発/製造とデバイス・クラウド・ネットワーク一体型ソリューションの提供

ビジネスイノベーション事業(BI)

ソフトウェア開発、システムインテグレーション、AI、クラウド技術等を活用したビジネスイノベーションを実現するソリューション&サービスの提供

ハードウェア・ソフトウェア・コンテンツを網羅する
JNSグループならではのDX Technologyを活かして事業を展開

CharaTech

キャラクターコンテンツ

EdTech

キッズアプリ 教育コンテンツ

法人向けICT製品

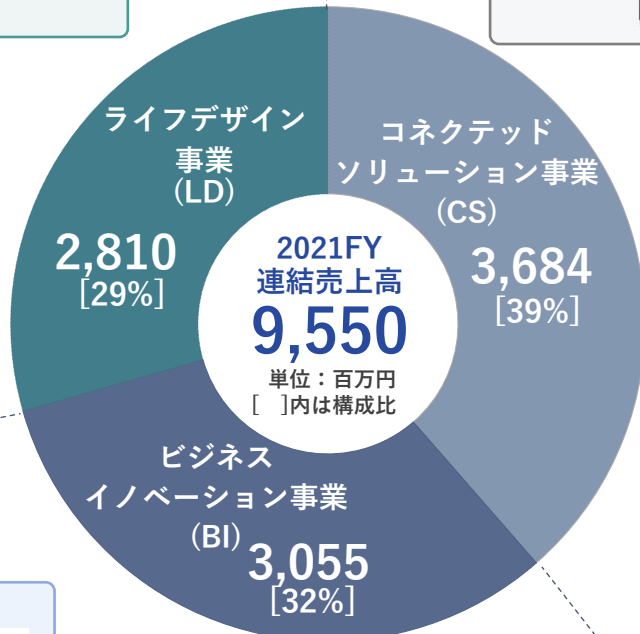
HealthTech

歩数計アプリ
RenoBody

ヘルスケアサービス

FinTech

プリペイド決済サービス



各種IoTデバイス

GPS・見守り スマートロック製品
スマートディスプレイ

etc...

大手法人向けソリューション案件

aws partner network
salesforce registered consulting partner
cybozu Official Partner Consulting

空運 保険 メディカル

BXサービス

OfficeBot 即戦力AIチャットボット
SMART アドレス帳

「POCKETALK」シリーズ

etc...

etc...

JNSホールディングス

グループ経営管理・新規事業開発



コネクテッドソリューション事業 (CS)

JENESIS

創世訊聯科技
(深圳)有限公司

創紀精密科技
(深圳)有限公司

ICTおよびIoT製品等の開発、販売
製造受託、カスタマーサポート

ビジネスイノベーション事業 (BI)

solution company



情報通信サービスおよび
ソフトウェア、コンテンツ開発

ライフデザイン事業 (LD)

content service
company



FinTech PJ



情報通信サービスおよび
ソフトウェア、コンテンツ開発



オフショア開発

開発技術本部

クラウドデザイン部



国内開発



コンテンツ制作

発行済み株式総数 12,144,500株

(+4,100)

株主数 7,346名

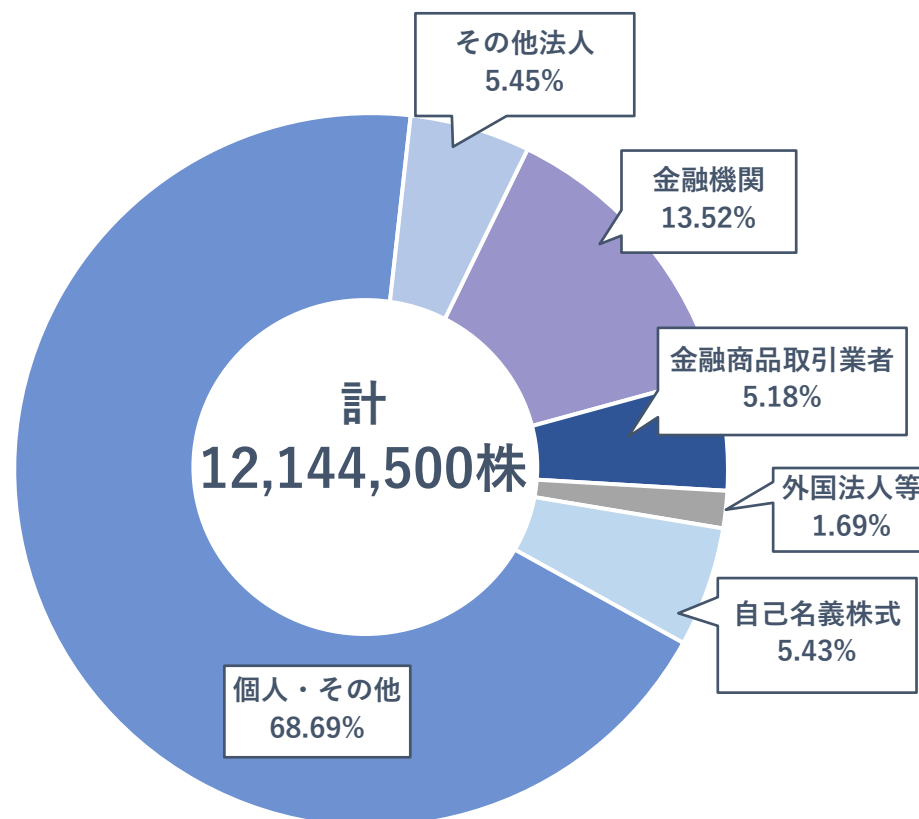
(▲143)

※()内は対前年度末

大株主(上位10名)

	所有株数(株)	持株比率(%)
池田 昌史	1,877,800	16.35
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	833,100	7.25
太陽生命保険株式会社	570,000	4.96
シャープ株式会社	360,000	3.13
楽天証券株式会社	264,500	2.30
藤岡 淳一	239,400	2.08
井川等	219,700	1.91
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	177,000	1.54
マケナフィールズ株式会社	131,600	1.14
川村英夫	128,300	1.11

株式所有者別分布





creating the future
with
Technology & Creativity

“テクノロジー”と“クリエイティビティ”で
未来を創る

JNSグループがもつ
イノベーティブなテクノロジーとクリエイティビティで
社会の発展と未来に貢献してまいります

 **IR** メールニュース
【購読無料】

当社IRに関する最新情報を
タイムリーにお届け致します
<https://www.jns.inc/ir/>