

2024年6月期 (第25期)

第1四半期 決算説明会

2023年11月13日



株式会社ボルテージ

東証スタンダード 証券コード 3639

FY2024 1Q決算

■ 1Q:売上9.1億、営利△1.06億

日本語女性向けは減少、英語・男性向けは横ばい。
新分野は2割増。

FY2024 1Qトピック

■ アプリ市場低調の中、コスト効率化とゲーム構造等を見直し。
リアルイベント、グッズ販売を積極実施。

■ 新分野は第2投資フェーズとして、ライン数を増やしヒット路線を充実。

成長戦略

■ アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」成立を目指す

1. 日女アプリ × ファンダム充実・アプリ進化 (ファンダム戦略)
2. 新分野 × 拡大・IP創出 (ヒットIP戦略)

FY2024 業績予想

■ 環境激変により、信頼性の高い数値の算定が困難であり、非開示。

A cluster of overlapping blue and teal rounded rectangles and circles in the top-left corner.

FY2024

A teal diamond shape containing a white letter 'I'.

決算



■ Q業績サマリー

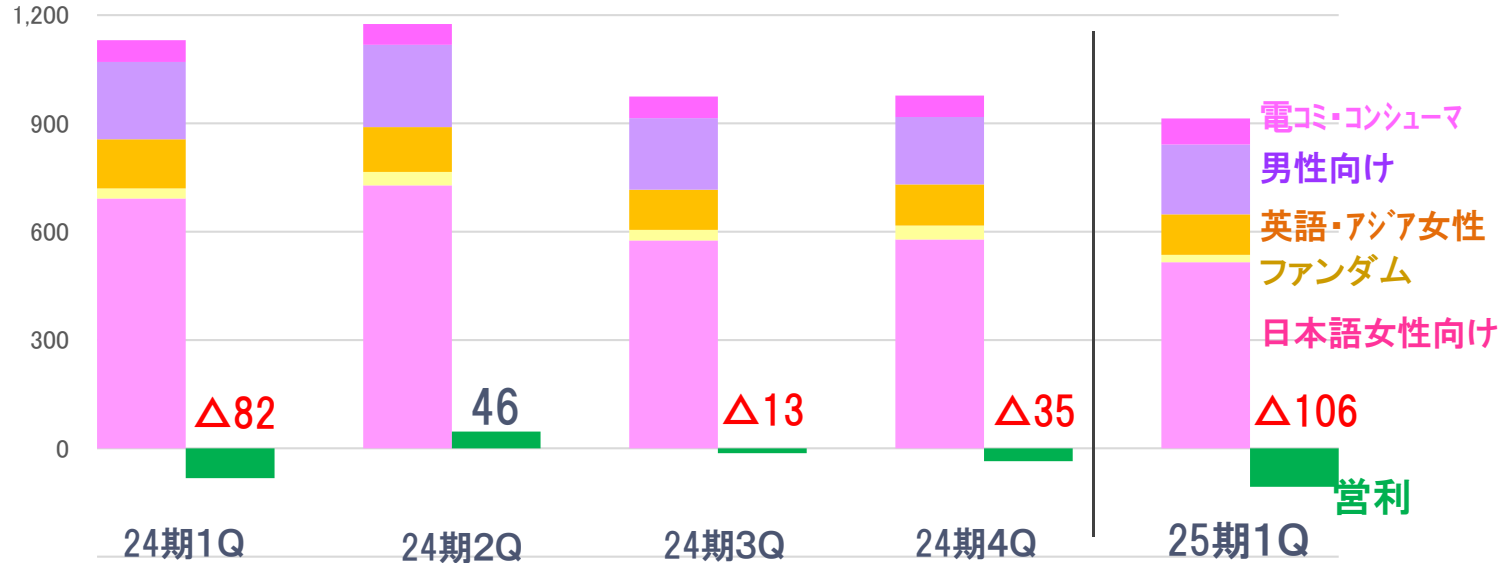


[単位:百万円]

	2023年6月期				2024年6月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	YonY	QonQ
売上高	1,130	1,175	974	977	913	81%	93%
売上原価	471	471	446	429	456	97%	106%
労務費	225	221	213	184	210	93%	114%
外注費	176	175	163	169	176	100%	104%
その他	69	74	69	74	69	100%	93%
販管費	740	656	541	583	563	76%	97%
広告宣伝費	269	189	156	191	179	67%	94%
販売手数料	303	304	231	241	223	74%	93%
その他	168	162	153	150	159	95%	106%
営業利益	△82	46	△13	△35	△106	—	—
経常利益	△67	31	△10	△17	△98	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△68	30	16	△18	△99	—	—

売上は、日女向けが減少、英女・男性は横ばい。新分野は2割増。
 営利は、新分野の投資増やイベント出展で赤字拡大。

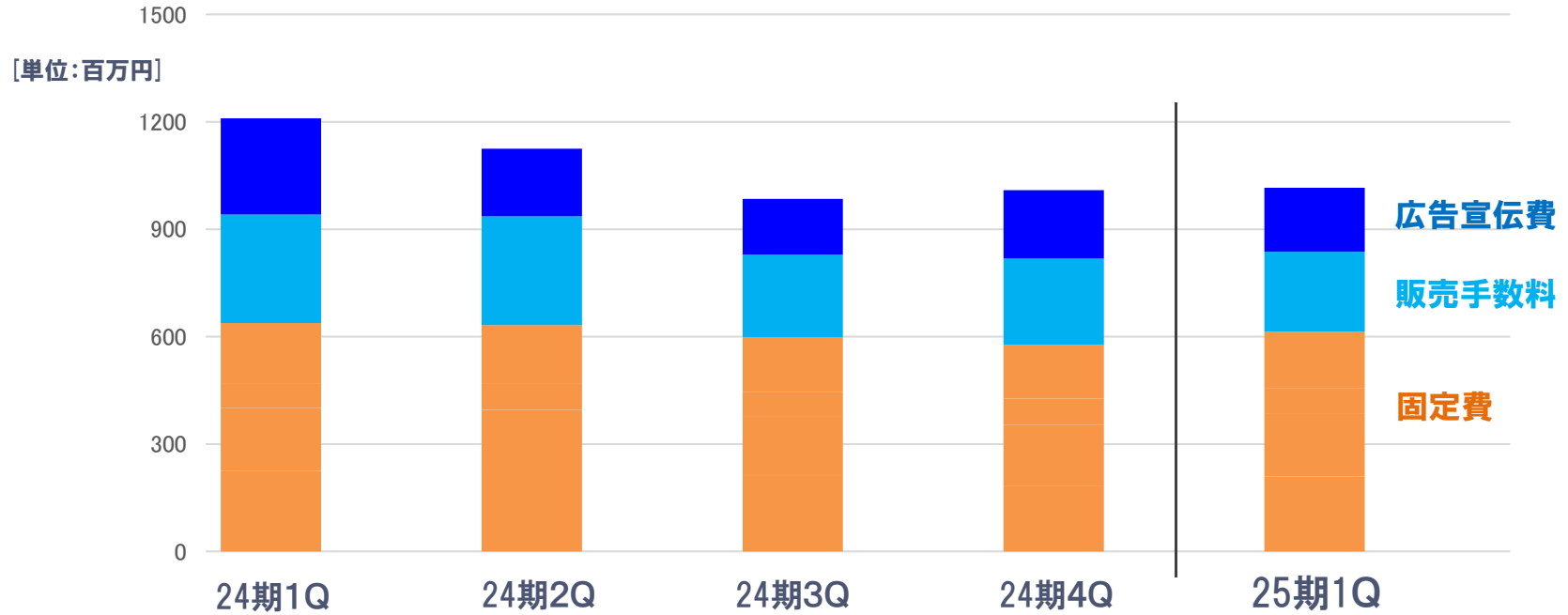
[単位:百万円]



		24期				25期1Q		
		実績	実績	実績	実績	実績	YonY	QonQ
アプリ事業	日本語女性	691	728	575	578	515	75%	89%
	ファンダム*	27	37	29	38	20	72%	52%
	英語・アジア女性	136	124	111	113	112	82%	99%
	男性	213	228	198	186	193	90%	104%
新分野	電コミ・コンシューマ	60	57	59	59	71	119%	121%
	売上合計	1,130	1,175	974	977	913	81%	93%
	営利	△82	46	△13	△35	△106	-	-

*ファンダム: グッズ・カフェ・イベント・動画など。

新分野の投資増やイベント出展で外注費が増加。



		実績	実績	実績	実績	実績	YoY	QonQ
PA費 ※	広告宣伝費	269	189	156	191	179	67%	94%
	販売手数料	303	304	231	241	223	74%	93%
固定費	労務費	225	221	213	184	210	93%	114%
	外注費	176	175	163	169	176	100%	104%
	その他	238	237	223	225	229	96%	102%
	小計	640	634	600	579	616	96%	106%
経費合計		1,212	1,128	987	1,012	1,020	84%	101%

※Platform&Advertising

財政状態は引き続き堅調。

[単位:百万円]

	25期1Q末	24期末	前期末比
流動資産	1,928	2,042	94%
固定資産	929	911	102%
資産	2,858	2,954	97%
流動負債	666	664	100%
固定負債	127	127	100%
負債	793	791	100%
株主資本	2,009	2,108	95%
その他の包括 利益累計額	50	48	104%
新株予約権	5	5	100%
純資産	2,065	2,162	96%
負債純資産	2,858	2,954	97%

Ⅱ

成長戦略と 事業ごとの方針

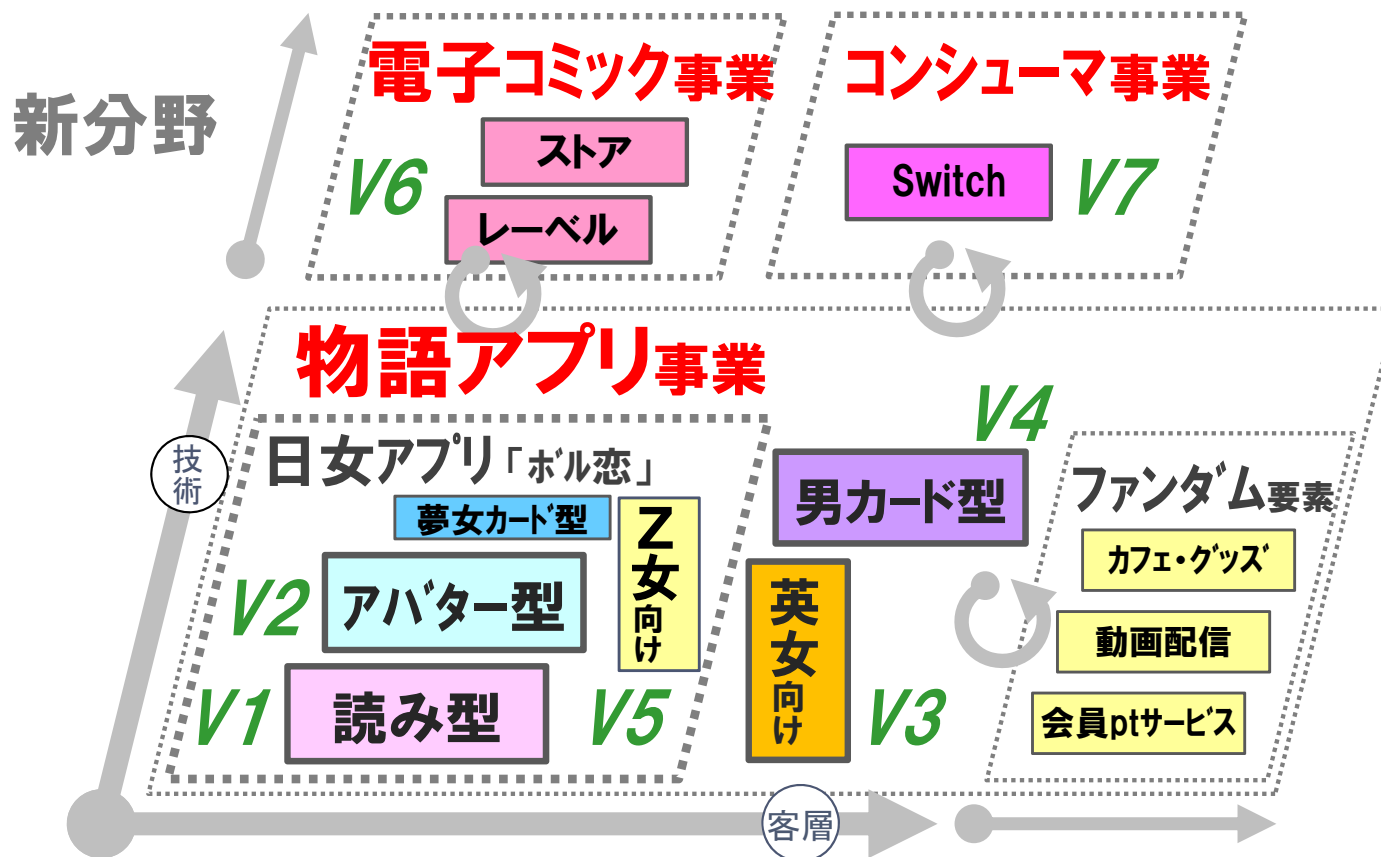
「恋愛と戦い」デジタル時代の物語コンテンツで、世界を楽しませる！

アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」

多角
企業へ

1. 日女アプリ × ファンダム・アプリ進化 (ファンダム戦略)

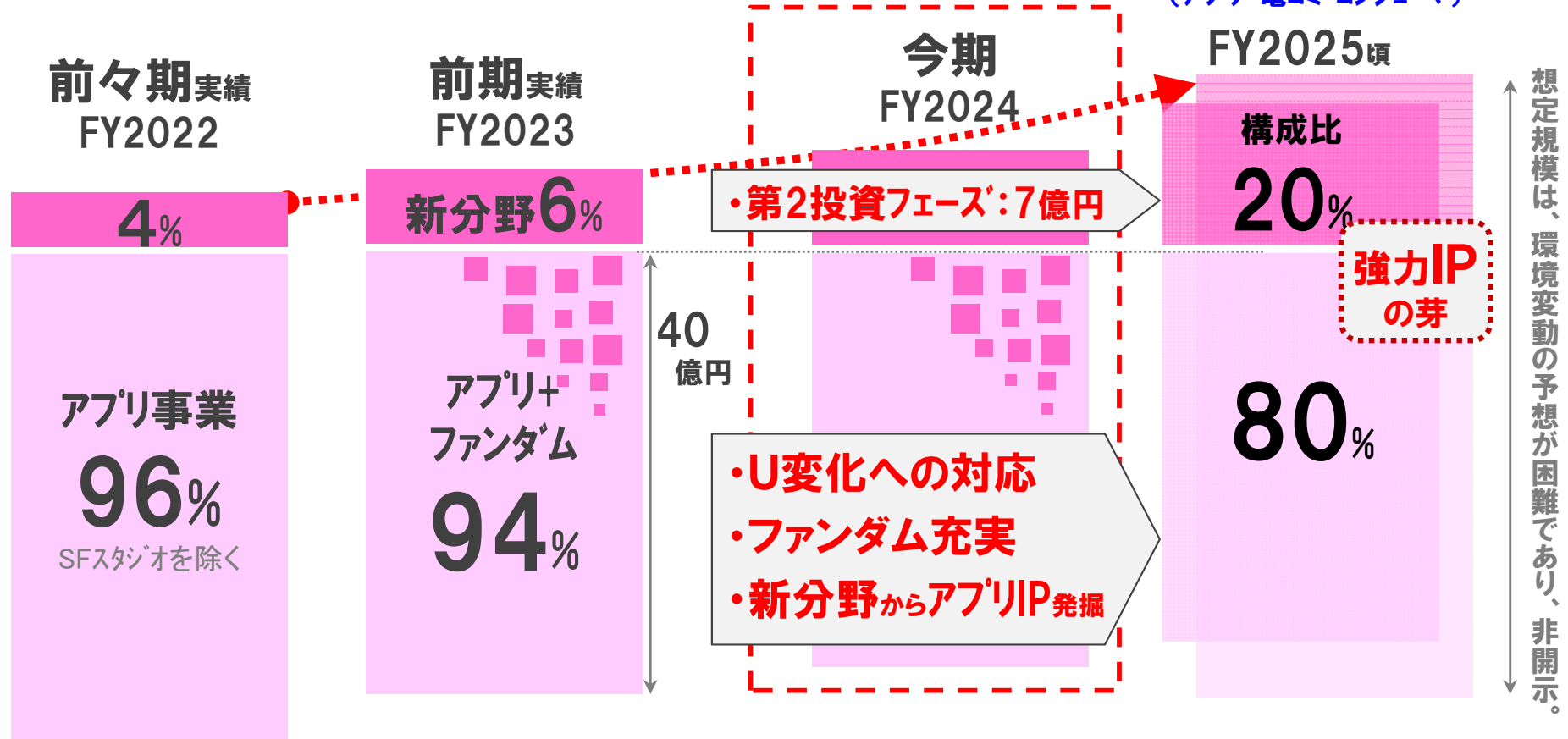
2. 新分野 × 拡大・IP創出 (ヒットIP戦略)
電コミ・コンシューマ



Vx: 特定ノウハウごとに疑似・事業会社を設置

FY2025頃、3本柱の成立を目指す！

事業3本柱 (アプリ・電コミ・コンシューマ)

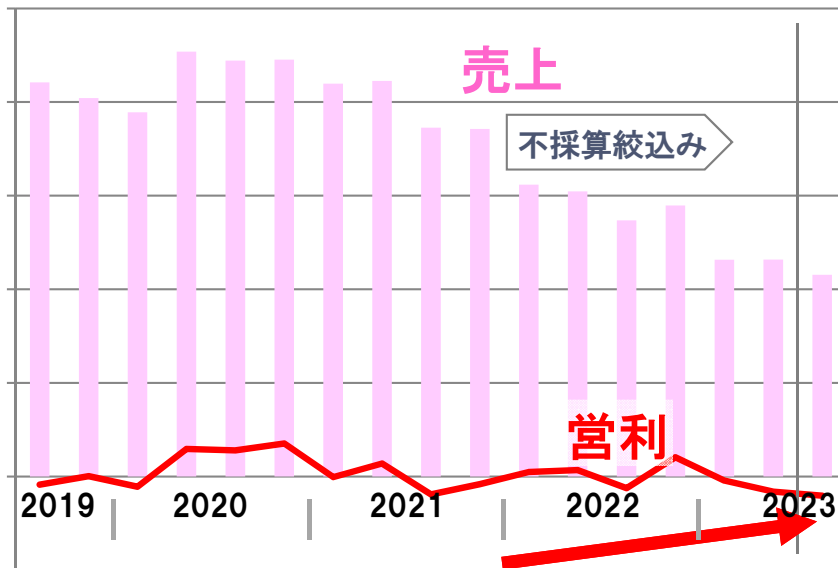


■ 分野別 進捗

アプリは、
コスト効率化に努めたが、赤字が残った。

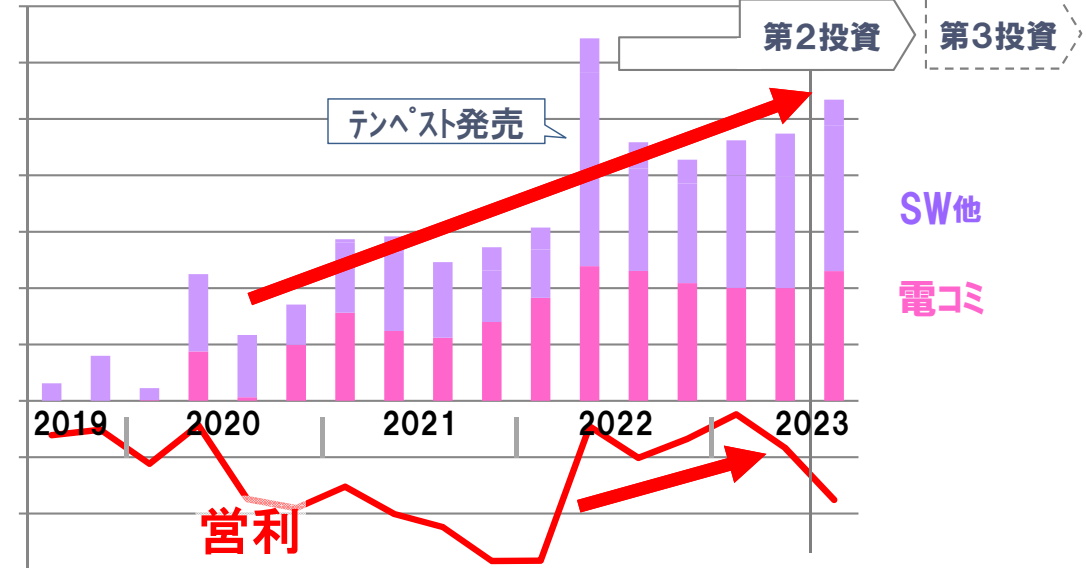
新分野は、第2投資を本格化。
制作数を増やし、増収減益となった。

アプリ事業

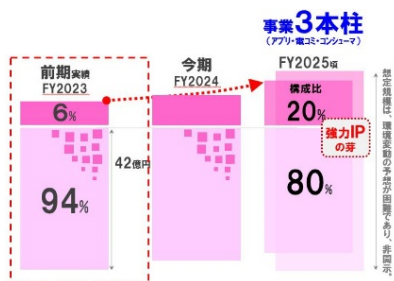


グラフの売上・営利は、管理会計ベースの課金売上で算出(Q別)。

新分野



グラフの売上・営利は、管理会計ベースの課金売上で算出(Q別)。



アプリ

日女

コスト効率化

運営の少人数化
広告費の調整

U行動の変化対応

タイパ志向、今すぐ志向
ゲーム構造、UI等の見直し

第3投資の検討

ファンダム醸成

コロナ後の、お出かけ志向に対応

英女・男性

新規アプリsin・大型施策の実施

新分野

ライン増・販路開拓

第2投資の本格化

第3投資
の検討

ヒット路線創出

■ 新分野事業 拡大イメージ



新分野は、前期からの第2投資を本格化。制作数を増やす。

		FY2024	FY2025
投資予定：300百万円		新規・連載＋着手	継続＋着手 予定
電コミ レーベル	モノクロ	25＋5本 <small>・ライセンスアウト作品を含む</small>	30本程度 <small>・ライセンスアウト作品を含む</small>
	Webtoon	3＋1本	10本程度

		発売＋着手	発売＋着手 予定
投資予定：400百万円			
Switch	ホル恋移植	2＋3本	6本程度
	オリジナル	1＋3本	

2023年11月時点

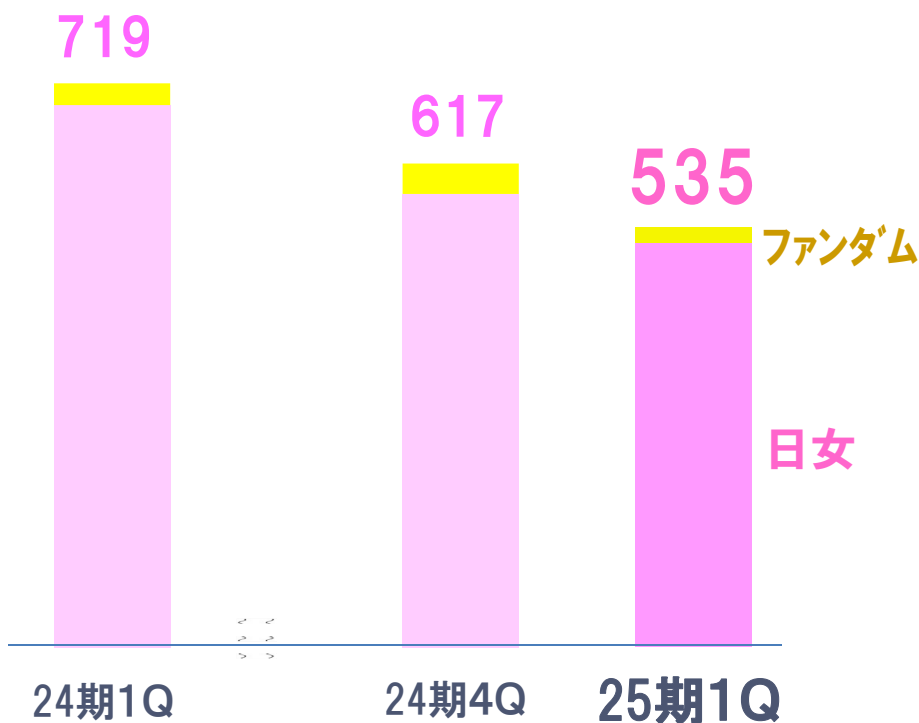


アプリ事業

アプリ市場の成熟により、主要タイトルの減少が続く。

売上高の推移

[単位:百万円]



トピックス

【アプリ】

- ・9月「王子様のプロポーズ Eternal Kiss」10周年。10月には新長編ストーリーを配信。



【ファンダム】

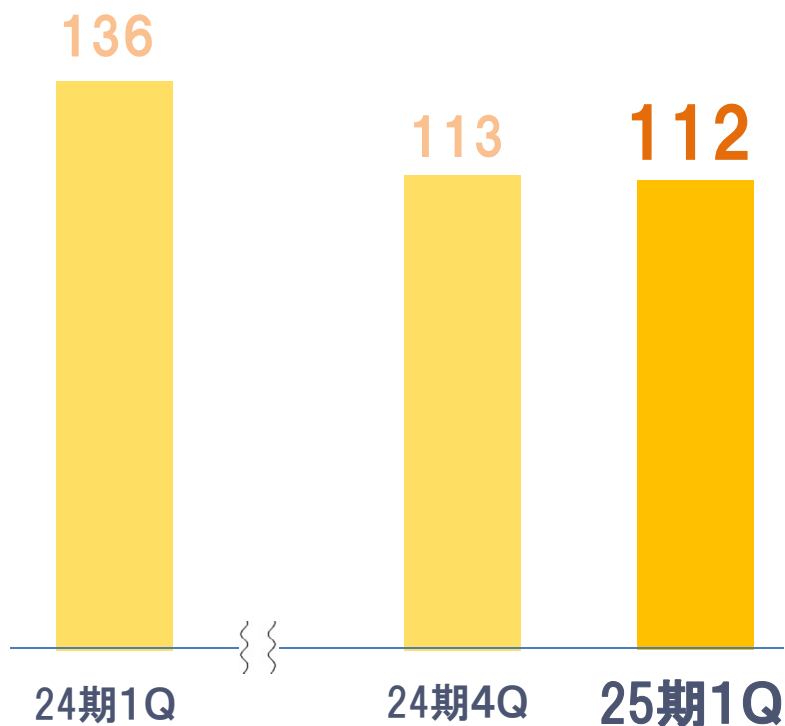
- ・9月「天下統一恋の乱 Love Ballad ～華の章～」全国6都市でビジュアルボードを掲出。
- ・11月 横断イベント「カレと誓う婚姻届」開催予定。



4Q投入の新作が伸びきらず、QonQ売上は横ばい。

売上高の推移

[単位:百万円]



トピックス

【アプリ】

・新作「The Princess in the Mirror」が寄与するも想定を下回る。



【ファンダム】

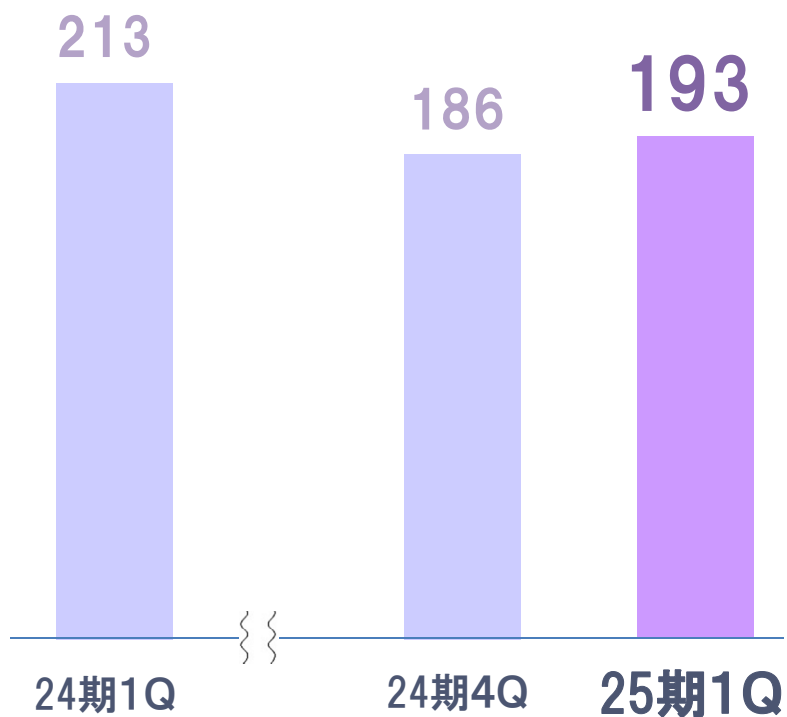
・米国「Anime Expo 2023」へ4年ぶりに出展。数十万人の北米ファンにリーチ。



アプリ内外の盛り上げ施策によりQonQで増収。

売上高の推移

[単位:百万円]



トピックス

「六本木サディスティックナイト」
【アプリ】

・本編へのボイス追加により各種KPIが向上。



【ファンダム】

・7月開催のリアルイベントが好評。

11月、大型ライブ&朗読イベントを予定。



7月「リアルNightJewel」



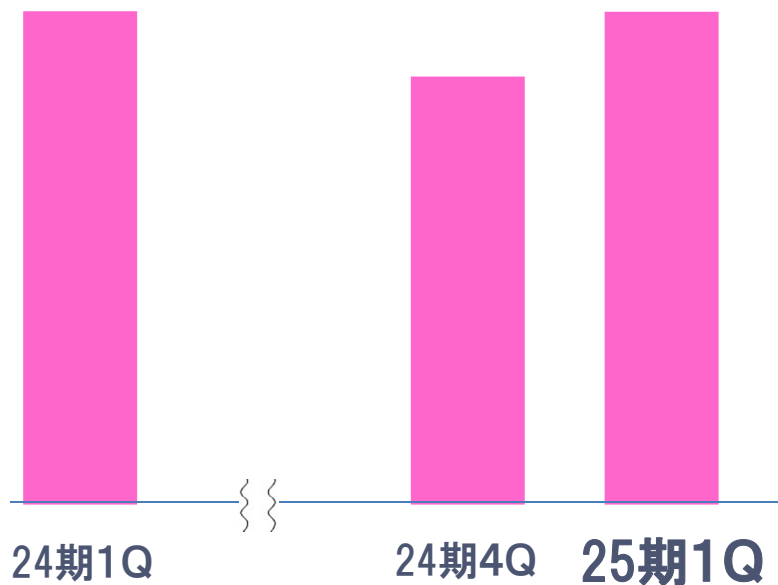
11月「Night Jewel Party!」



新分野

周年施策や新作投入により、YonY・QonQともに増収。

売上高の推移



トピックス

販売ストア「ぼるコミ」

・3周年施策により新規ユーザー、課金者数が増加。

コミックレーベル「ボル恋comic」

・新刊投入やライセンスアウトが堅調。作品数は38本に。



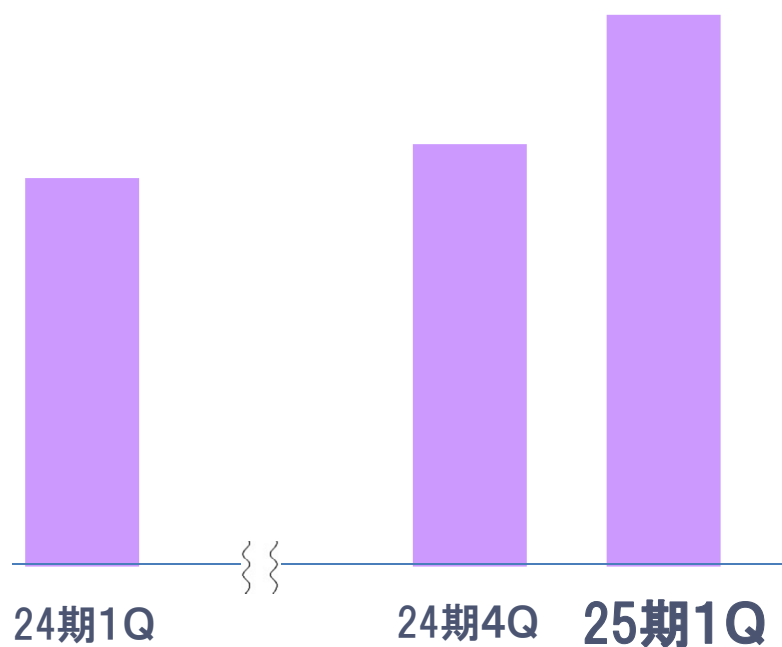
11/4 タテヨミカラー漫画レーベル「ボル恋TOON」創刊
第1弾「熱愛発覚～スパタリレラブと恋に落ちました～」先行配信開始



LINEマンガ 11/5付
「恋愛」カテゴリ2位
「総合」8位

移植、オリジナル共に順調に拡大。新作投入に注力。

売上高の推移



トピックス

ボル恋移植タイトル

・7月、「マスカレード・キス～危険な駆け引き～」発売。



オリジナルタイトル

・「even if TEMPEST 宵闇にかく語りき魔女」AX2023へ出展。



2Q以降の取り組み

オリジナルタイトル

・10月「even if TEMPEST 連なるときの暁」発売。
「宵闇にかく語りき魔女」と合わせて拡大を図る。



・11月「アニメイトガールズフェスティバル (AGF) 2023」出展。
「テンペスト」グッズ販売が好評であったほか、
完全新規IP 3作の制作を発表。
2024年以降、順次発売予定。



新作タイトル3作品制作中!

APPENDIX



会社紹介

社名

株式会社ボルテージ

代表者

代表取締役社長 津谷祐司

経営理念・ビジョン

「アート&ビジネス」で世界に貢献する
「恋愛と戦いのドラマ」で、人々の「生活を盛り上げる」
「自発と責任」で、自律し成長する個人・組織になる

設立

1999年9月

上場日

東証スタンダード:2022年4月
(東証一部:2011年6月、東証マザーズ:2010年6月)

資本金

1,250百万円 (2023年9月末時点)

従業員数

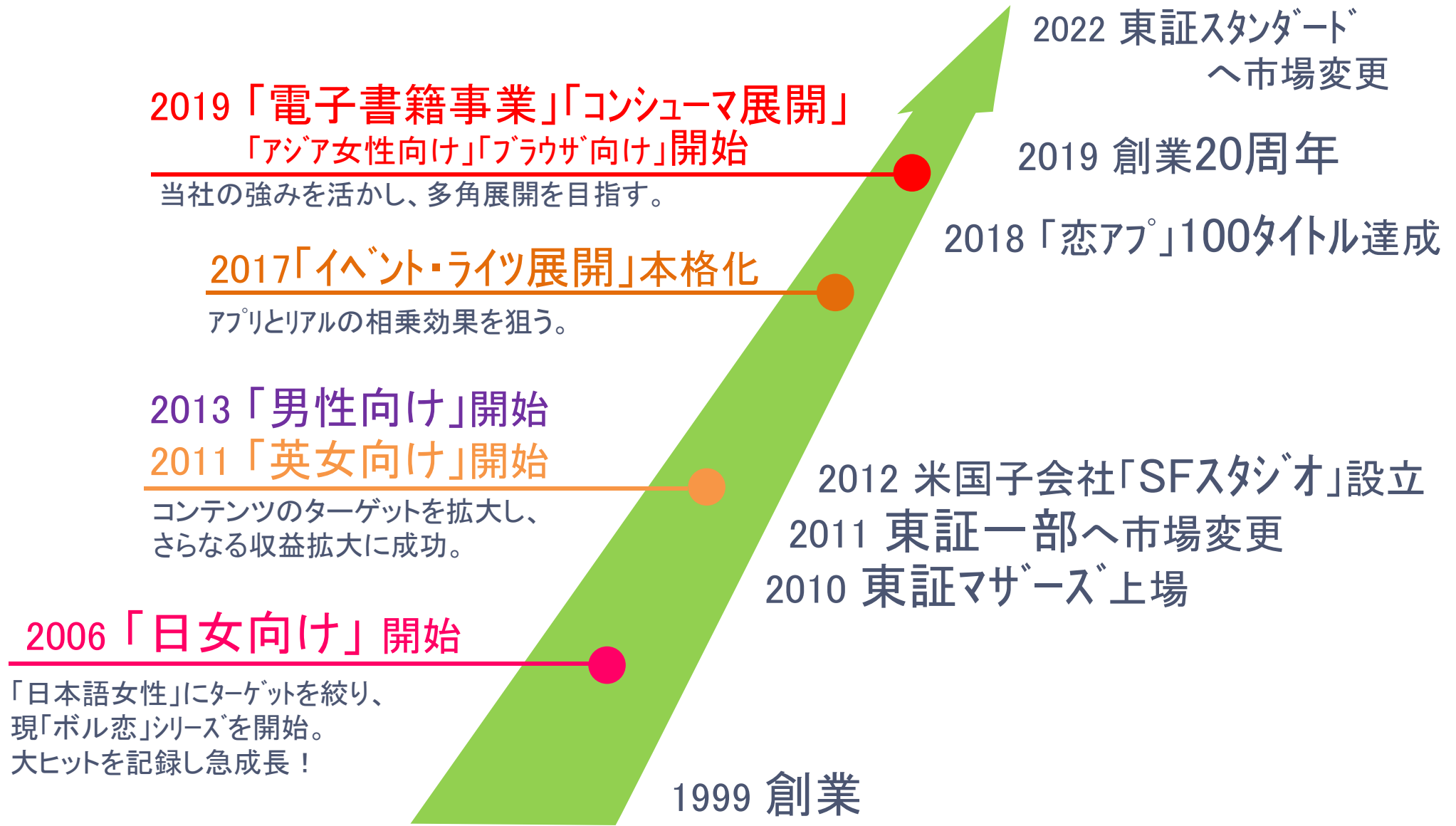
186名※ (2023年9月末時点)

※臨時雇用者(契約社員、アルバイト、派遣社員)を含まない

子会社

国内：(株)ボルピクチャーズ

市場変化に合わせて、客層・技術を拡張してきた。



事業区分(25期2Q以降)

区分		分類	主要タイトル
物語アプリ	日女	読み物型	100恋+
		アバター型	恋乱、誓い、シンデ、ミラプリ王子、魔界、幕天、2LDK
		カード型	あや恋、アニドル
		ファンダム	ボルSHOP (グッズ) ボルフェス、コラボカフェ 2.5次元舞台、ファンミーティング 動画配信
新分野	英・亜女	読み物型	Love365 中国・台湾向け
	男性	カード型	六本木
新分野	電子コミック/ コンシューマ	電コミ	(ストア)ぼるコミ (モノクロコミックレーベル)ボル恋comic (タテヨミカラー漫画レーベル)ボル恋comic
		コンシューマ	Nintendo Switch向け

ボルテージの強み

1. 物語アプリ制作力

2. 女性ニーズの把握

商品

販売

組織

3. 自律的なPDCA

グローバル展開

	日本	英語	中国	香港・台湾	東南アジア	欧州
100恋+	○	○ Love3	—	—	—	○ Love3
ダウト	○	○ Liar!	○ 掲穿	○ Doubt	—	—
恋乱	○	○ Samurai	—	—	—	—
魔界	○	○ Darkness	—	—	—	—
あや恋	○	○ Ayakashi	—	—	タイ○ Ayakashi	—
アニドル	○	—	—	—	—	—

ファンダム展開

ユーザ交流 (オンライン代・併)	舞台 (オンライン代・併)	動画
○ Shop・フェス	○ 朗読劇	○ ニコニコ動画
—	—	—
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	○ ライブ	○ TV・YouTube

*「Switch」向けタイトルは含まない

ボルテージは、持続可能な世界の実現に向け、SDGsに積極的に取り組んでまいります。

当社の取り組み

環境(Environment)

- ・ペーパーレス化
- ・紙類のリサイクル

社会(Social)

- ・学生訪問受け入れ
- ・柔軟な勤務体系と女性管理職の活躍

ガバナンス(Governance)

- ・コンプライアンス/リスク管理体制の構築・維持
- ・各種 通達・報告窓口の設置
- ・株主様との関係性構築(IR担当、お問合せ窓口設置)

該当するSDGsの目標



「女性が活躍できる組織づくり」に注力しています。

実績

日経WOMAN 企業の女性活用度調査2021

総合:140位

「情報・通信」業内:21位

	総合	「情報・通信」業
2021	140位	21位
2020	152位	24位
2019	206位	25位
2018	198位	22位

女性が働きやすい企業をランキングする日経WOMAN主催企業の女性活用度調査2021にて総合140位、情報・通信」業21位にランクイン。

Forbes JAPAN WOMEN AWARD 2017

“従業員規模300名以上1,000名未満の部”
5位受賞



意欲ある女性が働きやすい環境作りを積極的に行っている企業を表彰するアワード。

女性管理職比率

全国平均9.4%に対し54%※

	2019年度	2020年度	2021年度
女性	13人	17人	14人
全体	28人	30人	26人
比率 (女性/全体)	46%	57%	54%

※2022年8月30日 株式会社帝国データバンク
「女性登用に対する企業の意識調査」より

その他の取り組み

- ・時間短縮勤務
- ・子どもの看護休暇
- ・早期復帰支度金
- ・チャイルドサポート休暇
- ・ママランチ会
- ・病後児保育施設利用料補助

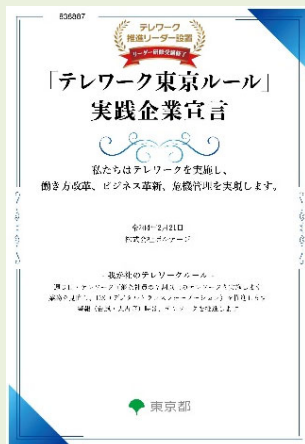
詳細は当社ホームページをご覧ください

<https://www.voltage.co.jp/recruit/woman/>

多様な働き方を支援するための環境づくりに注力しています。

実績

「テレワーク東京ルール」実践企業に認定 (2022/2)



テレワーク推進や業務効率化によるDX推進などのルール策定により、東京都が提唱する「テレワーク東京ルール」実践企業※に認定。

※「働き方改革」や「ビジネス革新」といったテレワークで実現する戦略ビジョンを踏まえ、各企業が策定・宣言するもの

「心のバリアフリー」サポート企業に登録 (2022/4)



子育て世代の従業員のバックアップ制度や、海外向けの翻訳コンテンツなどが評価され、東京都の「心のバリアフリー※」サポート企業に登録。

※全ての人々が平等に参加できる社会や環境について考え、必要な行動を続けること

「オフィス/テレワークのハイブリッド勤務」形態を実現 (2021/11)



本社オフィスの減床と共にリニューアルし、フリーアドレス体制へ移行。



リアルなコミュニケーションが可能なオフィスワークとテレワークとの併用により、アイデアや円滑な連携が生まれやすい環境を構築。

その他の取り組み

- ・勤務時間区分の自主選択
- ・リフレッシュ休暇制度
- ・フレックスタイム(トライアル期間中)

詳細は当社ホームページをご覧ください
<https://www.voltage.co.jp/company/workstyle/>

用語	意味
読み物型	ストーリーを楽しむことがメインとなるタイプのアプリ。
アバター型	ストーリーをメインに、アバターなどのゲーム性を組み合わせたタイプのアプリ。
カード型	カードの収集・育成要素を持つタイプのアプリ。
ファンダム	作品へのポジティブな深い感情的なつながりから生まれたファン文化。当社グループのタイトルを消費するだけでなく、共感・応援するファン集団を指す。また、上記を醸成するためのアプリ外施策も指す。
タイパ	タイムパフォーマンス(時間対効果)。コンテンツ消費等、費やした時間に対して得られる満足度を指す。
UI	User Interface。コンテンツのフォントや色使い、画面の配置など、ユーザーの操作性や利便性に直結する視覚要素。
ボル恋	当社が提供する恋愛ドラマシリーズの総称。アプリを中心に、Webコンテンツや家庭用ゲーム向けも含む。
IP	Intellectual Property(知的財産)。当社オリジナルのタイトル1つ1つを指す。
Webtoon	スマートデバイスでの閲覧に適した、縦読みカラーコミック。
イベント・ライツ 展開	当社のタイトルIPを用いたアプリ外での展開。主に、舞台・コラボカフェなどのリアルイベントの実施や、グッズ販売、映画化・CD販売などの映像・音楽展開に分類される。

株式会社ボルテージ



- ・本資料には将来の予測に関する記述が含まれておりますが、それらの記述は、資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。様々な要因の変化等により、実際の業績とは異なる可能性がありますことを御承知おき願います。
- ・本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤り・遺漏等が無いよう細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。
- ・本資料で記載されている会社名・商品名・サービス名は、各社の商標または登録商標です。