



2022年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2022年4月28日

上場会社名 株式会社enish 上場取引所 東
 コード番号 3667 URL https://www.enish.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 安徳 孝平
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員管理本部長 (氏名) 高木 和成 TEL 03(6447)4020
 四半期報告書提出予定日 2022年5月13日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年12月期第1四半期の業績 (2022年1月1日～2022年3月31日)

(1) 経営成績 (累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第1四半期	1,058	-	△140	-	△140	-	△141	-
2021年12月期第1四半期	1,213	17.7	54	-	45	-	36	-

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年12月期第1四半期	△9.93	-
2021年12月期第1四半期	2.64	2.64

- (注) 1. 2022年12月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため記載しておりません。
 2. 「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)等を当第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年12月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっているため、対前年同四半期増減率は記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年12月期第1四半期	1,716	757	43.8	49.60
2021年12月期	1,536	561	36.3	40.25

(参考) 自己資本 2022年12月期第1四半期 752百万円 2021年12月期 557百万円

(注) 「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)等を当第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年12月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準を適用した後の数値となります。

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2022年12月期	-	-	-	-	-
2022年12月期 (予想)	-	-	-	-	-

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無
 2022年12月期の配当予想につきましては、現在未定であります。

3. 2022年12月期の業績予想 (2022年1月1日～2022年12月31日)

2022年12月期の業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。
 なお、当該理由等につきましては、添付資料P.3「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 7「2. 四半期財務諸表及び主な注記 (3) 四半期財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」をご覧ください。

(2) 発行済株式数 (普通株式)

- ① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2022年12月期1Q	15,169,860株	2021年12月期	13,729,760株
2022年12月期1Q	51株	2021年12月期	20株
2022年12月期1Q	14,205,492株	2021年12月期1Q	13,729,740株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (1) 経営成績に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
第1四半期累計期間	5
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	7
3. その他	7
継続企業の前提に関する重要事象等	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期累計期間における我が国経済は、ワクチン接種の普及により経済活動の回復がみられたものの、新型コロナウイルスの新たな変異株の再拡大により回復のペースは緩やかで厳しい状況にあります。またウクライナ情勢の変化や世界的な原材料の高騰による影響で、景気の先行きは極めて不透明な状況が続いております。

当社においては、従業員の安全性を考慮し、恒久的なテレワーク（在宅勤務）制度を導入しており、通勤時間が不要になるなど、従業員満足度の向上が図られたとともに、場所を問わずチーム体制が有効に機能したこともあり、ゲームアプリの運用・開発面での生産性向上につながっております。

このような事業環境の中、当社では、2022年2月11日にリリースいたしました大人気作品『進撃の巨人』のスマートフォンゲーム最新作「進撃の巨人 Brave Order」が累計300万ダウンロードを突破しており、業績に大きく貢献しております。2023年にはTVアニメ『進撃の巨人 The Final Season完結編』の放送が決定しており、引き続きゲーム内のさらなる活性化を図るため、新機能の実装や機能改善を行い、収益寄与につなげてまいります。

前事業年度にリリースいたしましたアニメ『彼女、お借りします』初のスマートフォンゲーム「彼女、お借りします ヒロインオールスターズ」は継続率が低いことからアクティブユーザーの減少もあり、収益貢献が限定的となりました。

リリース2年目を迎えた、累計700万ダウンロードを突破しましたアニメ『五等分の花嫁』初のスマートフォンゲーム「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」は、引き続き当社の業績に貢献しております。ユーザーに寄り添った機能改善や出演人気声優を起用した公式放送を行い、番組とゲームで連動した企画の実施や書き下ろしイラストの充実など、引き続き魅力的なイベント施策を行い収益寄与につなげてまいります。

リリース12年目を迎えた「ぼくのレストラン2」「ガルショ☆」は、コラボレーション施策等が好調に推移し、引き続き当社の売上収益に貢献しております。よりきめ細やかな対応を図り、ユーザーの皆様の満足度向上に努めてまいります。

また、足元の状況としては、アニメ『ゆるキャン△』初となるスマートフォンゲームを開発中であることを発表いたしました。2022年配信予定に向け、鋭意開発を進めております。なお、当第1四半期累計期間において、これらの新規IPタイトルの開発コストが計上されております。

当第1四半期累計期間においては、既存タイトルの安定運営を目的にオフショアを活用し、新規IPタイトル開発に国内人材を投入しております。有力案件を確保し、年1～2本ペースでの新規タイトルリリースを行うことで利益を積み上げ、企業価値向上を図ってまいります。

この結果、当第1四半期累計期間の業績は、売上高は1,058百万円（前年同四半期は1,213百万円）、営業損失は140百万円（前年同四半期は54百万円の営業利益）、経常損失は140百万円（前年同四半期は45百万円の経常利益）、四半期純損失は141百万円（前年同四半期は36百万円の四半期純利益）となっております。

なお「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）を当第1四半期会計期間の期首から適用しているため、当第1四半期累計期間における経営成績に関する説明において、前第1四半期累計期間と比較した増減額及び前年同四半期比（%）の記載は省略しております。詳細につきましては、「2. 四半期財務諸表及び主な注記（3）四半期財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご覧ください。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期会計期間末の流動資産につきましては、前事業年度末に比べて176百万円増加し、1,518百万円となりました。これは主に、現金及び預金の増加（前事業年度末比370百万円の増加）があった一方で、未収入金の減少（前事業年度末比248百万円の減少）によるものであります。固定資産につきましては、前事業年度末に比べて3百万円増加し、197百万円となりました。これは主に、敷金及び保証金の増加（前事業年度末比2百万円の増加）によるものであります。

この結果、総資産は、前事業年度末に比べ180百万円増加し、1,716百万円となりました。

(負債)

当第1四半期会計期間末の流動負債につきましては、前事業年度末に比べて15百万円減少し、955百万円となりました。これは主に、買掛金の減少（前事業年度末比35百万円の減少）、未払金の減少（前事業年度末比70百万円の減少）があった一方で、契約負債の増加（前事業年度末比111百万円の増加）によるものであります。固定負債につきましては3百万円となりました。

この結果、負債合計は、前事業年度末に比べ15百万円減少し、958百万円となりました。

(純資産)

当第1四半期会計期間末の純資産につきましては、前事業年度末に比べて196百万円増加し、757百万円となりました。これは主に、四半期純損失を141百万円計上したものの、第三者割当による行使価額修正条項付第15回新株予約権の権利行使により資本金及び資本剰余金がそれぞれ203百万円増加したことによるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年12月期につきましては、既存タイトルの売上高の維持と効率的な運営体制の見直しを行い収益力の強化を図ってまいります。また、売上収益の拡大を目的に、新規で年間1～2タイトルをリリースしていく方針です。今後の新規タイトルにつきましては、運営にオフショアを活用することにより、国内人材が新規開発に特化できる体制を構築することで、開発の長期化や開発費の高騰など各種リスクの低減を図りながら、開発費の増加が生じないよう努めつつ、高品質なIPタイトルの開発を行ってまいります。

エンターテインメント事業を取り巻く環境は変化が激しく、当社の事業も短期間に大きく変動する可能性があること等から、信頼性の高い業績予想数値を算出することが困難となっているため、決算業績及び事業の概況の速やかな開示に努め、業績予想については開示を見合わせます。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年12月31日)	当第1四半期会計期間 (2022年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	652,912	1,023,363
売掛金	271,302	394,000
前渡金	55,000	—
前払費用	91,649	77,575
未収入金	254,984	6,775
その他	16,270	17,132
流動資産合計	1,342,119	1,518,847
固定資産		
有形固定資産	8,211	8,454
無形固定資産	2,191	2,073
投資その他の資産		
関係会社株式	29,951	29,951
関係会社長期貸付金	14,691	16,163
長期前渡金	66,000	66,000
敷金及び保証金	69,060	71,680
その他	4,180	3,529
投資その他の資産合計	183,883	187,325
固定資産合計	194,286	197,853
資産合計	1,536,406	1,716,700
負債の部		
流動負債		
買掛金	110,247	74,602
短期借入金	550,000	550,000
未払金	187,097	116,997
契約負債	40,515	151,553
その他	83,273	62,298
流動負債合計	971,134	955,451
固定負債		
その他	3,524	3,370
固定負債合計	3,524	3,370
負債合計	974,658	958,822
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,853,200	3,057,145
資本剰余金	2,852,200	3,056,145
利益剰余金	△5,148,137	△5,360,816
自己株式	△40	△40
株主資本合計	557,223	752,434
新株予約権	4,525	5,444
純資産合計	561,748	757,878
負債純資産合計	1,536,406	1,716,700

(2) 四半期損益計算書
(第1四半期累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年3月31日)	当第1四半期累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年3月31日)
売上高	1,213,457	1,058,958
売上原価	920,976	966,449
売上総利益	292,481	92,509
販売費及び一般管理費	237,890	232,816
営業利益又は営業損失(△)	54,591	△140,307
営業外収益		
受取利息	68	161
債務免除益	—	9,876
その他	197	1,790
営業外収益合計	266	11,828
営業外費用		
支払利息	8,706	11,006
株式交付費	—	715
その他	1,009	0
営業外費用合計	9,716	11,722
経常利益又は経常損失(△)	45,140	△140,200
特別損失		
減損損失	4,069	—
特別退職金	3,870	—
特別損失合計	7,939	—
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	37,201	△140,200
法人税、住民税及び事業税	950	949
法人税等合計	950	949
四半期純利益又は四半期純損失(△)	36,250	△141,149

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

当社は、前事業年度まで7期連続となる営業損失及び8期連続となるマイナスの営業キャッシュ・フローを計上しており、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社は、当該事象又は状況を解消し事業基盤及び財務基盤の安定化を実現するために、以下の対応策を講じております。

①事業基盤の安定化

徹底的なコスト削減や、事業の選択と集中により、事業基盤の安定化を図ってまいります。具体的には、既存タイトルについては、各タイトルの収益状況に応じた人員配置を行うなど運営体制の見直しを継続的に行うことによりコスト削減を図るほか、その中においても収益が見込めない既存タイトルについては、それらの事業譲渡・配信終了も視野に対応する方針であります。また、他社IPタイトルとのコラボレーションを実施するなど、他社IPの協力を得ることによりユーザーのログイン回数や滞在時間の増加を図り、売上収益の拡大を進めてまいります。今後の新規タイトルにつきましては、運営にオフショアを活用することにより、日本チームが新規開発に特化できる体制を構築いたします。人員体制及び協力企業の制作力・技術力を踏まえ、過去事例を参考に慎重に工数を見積もることで、開発スケジュールの遅延等による開発費の増加が生じないように努めてまいります。また、IPの価値と経済条件を踏まえ収益性が高く見込まれるタイトルに対して優先的に開発・運営人員を配置することにより、当社の収益改善を図ってまいります。

②財務基盤の安定化

財務面につきましては、財務基盤の安定化のため、複数社の取引金融機関や協業先と良好な関係性を築いており、引き続き協力を頂くための協議を進めております。なお、2022年1月11日付で発行した第三者割当による行使価額修正条項付第15回新株予約権が2022年3月31日までに13,263個行使された結果、406,815千円の資金調達をしており、財務基盤の安定化が図られております。売上高やコスト等の会社状況を注視し、必要に応じてすみやかな各種対応策の実行をしてまいります。

しかしながら、既存タイトルの売上動向、新規タイトルの売上見込及び運営タイトルの各種コスト削減については将来の予測を含んでおり、引き続き業績の回復状況を慎重に見極める必要があること、今後の新株予約権の行使に関しては株価下落などにより当初想定した資金調達額を確保できない可能性があることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、当第1四半期累計期間において、新株予約権の行使請求に伴い新株式1,326,300株の発行を行いました。この結果、当第1四半期累計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ203,945千円増加し、当第1四半期会計期間末において資本金が3,057,145千円、資本準備金が3,056,145千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「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。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

(モバイルゲームに係る収益認識)

当社がサービスを提供するモバイルゲームに係る収益に関して、従来、ユーザーがゲーム内通貨を使用し、アイテム等を購入した時点で収益を認識しておりましたが、ユーザーがゲーム内アイテム等を購入した時点以降のアイテム使用期間を見積り、当該見積り期間に応じて収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期累計期間の売上高は20,258千円減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失はそれぞれ20,258千円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は71,529千円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前事業年度の貸借対照表において、「流動負債」に表示していた「前受金」は、当第1四半期会計期間より「契約負債」に含めて表示することとしました。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当社は、エンターテインメント事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社は、前事業年度まで7期連続となる営業損失及び8期連続となるマイナスの営業キャッシュ・フローを計上しており、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

なお、詳細につきましては、「2. 四半期財務諸表に関する注記(3) 四半期財務諸表に関する注記事項(継続企業の前提に関する注記)」に記載しております。