

2022年10月14日

各 位

会 社 名 株式会社ネクスグループ  
 代 表 者 名 代表取締役社長 石原 直樹  
 (スタンダード市場・コード6634)  
 問 合 せ 先  
 役 職 ・ 氏 名 取締役管理本部長 齊藤 洋介  
 電 話 03-5766-9870

## 業績予想に関するお知らせ

当社は、未定としておりました2022年11月期連結業績予想について、下記のとおりお知らせいたします。

### 1. 2022年11月期通期連結業績予想 (2021年12月1日～2022年11月30日)

(単位：百万円未満切り捨て)

	売上高 (百万円)	営業利益及 び損失 (百万円)	経常利益及 び損失 (百万円)	親会社株主 に帰属する 当期純利益 (百万円)	1株当たり 当期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	—	—	—	—	—
今回修正予想 (B)	2,818	427	524	776	32.67
増減額 (B-A)	—	—	—	—	
増減率 (%)	—	—	—	—	
(ご参考) 前期実績 (2021年11月期)	4,848	△208	△133	303	20.39

### 2. 公表の理由

当社は、新型コロナウイルス感染症拡大や、当社グループが推進してきた事業再編が、当社グループに与える影響を合理的に算定することが現在まで困難であったことから、2022年11月期における連結業績予想を未定としておりました。

この度、2022年9月1日付「連結子会社の異動を伴う株式譲渡に関するお知らせ」をもって、当社グループが今期強く推進をしてまいりました事業構造改革が概ね完了し、今期の営業黒字化と来期以降を見据えた成長について目処が立ったことにより、新規事業の整備及び事業再編による影響も踏まえた2022年11月期通期連結業績予想を算定いたしましたので公表いたします。

「事業構造改革」の大きな目的の一つである「慢性的な営業赤字の解消」については、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けて、前期赤字の状態でも早期の業績の回復を見込めない、インターネット旅行事業、ブランドリテールプラットフォーム事業の両事業からの撤退を行いました。これにより、売上高については、前期比の33.4%に減少したものの、営業損益は前期比で約436百万円の改善を図ることが出来ました。また、今期に関しましては、進行年度途中で事業撤退を行ったため128百万円の営業損失を取り込んでおりますが、来期以降はこの営業損失の影響も除外されます。

また、前述した売上高の減少に伴い今後の収益の柱となる新事業への進出も進めており、新たな事業セグメントとして「メタバース・デジタルコンテンツ事業」を追加しました。

コロナ禍でも成長が見込まれるデジタルコンテンツ分野への取り組みとして、株式会社実業之日本デジタルを完全子会社化いたしました。老舗出版会社である株式会社実業之日本社の電子書籍部門の受託業務を行っており、既に作家との委託契約等により複数作品の取り扱いがあるため、設立時から既に一定程度の売上高が確約されています。今後も、コンビニプリントへのコンテンツ提供、図書館・小学校向けサブスクリプションサービスなど、新しい取り組みを続け、来期は更なる成長を目指します。

また、現在注目されている「メタバース\*1」の分野への進出を行うために、VRゲームコンテンツの開発、VR関連機器の開発、VRサービスのサポートを行う株式会社ワイルドマンの株式を取得し、持分法適用関連会社としました。代表の渡部氏はエンジニアとして、日本国内最大のゲーム開発者向け技術交流会である CEDEC 2018 で受賞をするなど、VRゲームコンテンツの開発ノウハウがあり、取締役の吉田氏は、VR上でアバターのフルトラッキングを安価に行うための下半身トラッキングデバイスの Haritora をプロダクトオーナーとして開発するなど、メタバースに必要な VR 開発技術と、ゲームコンテンツ開発のノウハウを持つテックカンパニーです。2022年9月には、株式会社レジストアート（以下「レジストアート」）が実施するレジストアートトークンプロジェクトに参画し、レジストアートがサービスを提供する予定の VR 美術館の開発を行うなど、来期以降もさらなる成長を目指します。

\*1「メタバース」とは、オンライン上に構成されたデジタル仮想空間サービスや仮想空間そのものを指します。「メタバース」市場規模は、アメリカの市場調査・コンサルティング会社の Emergen Research が、「世界のメタバース市場規模は 2020 年に 476.9 億米ドルに達し、2028 年までには 8289.5 億米ドルへ拡大するだろう」との予想を発表するなど、成長性が非常に高く注目されている市場です。

「暗号資産ブロックチェーン事業」では、暗号資産の運用により一定の売り上げを確保しております。また、業務提携先である株式会社クシムと連携をして、当社が発行する暗号資産ネクスコイン（NCXC）の価値向上に向けた取り組みを開始し、GameFi\*2 領域での活用に向けた検討を進めており、来期には本格的なマネタイズに取り組んでいく予定です。

\*2「GameFi」とは、Game(ゲーム)と Finance(金融)を融合した言葉であり、ゲームをプレイすることでプレイヤーがトークンなどの経済的インセンティブを獲得出来る仕組みを含むブロックチェーンゲームを指します。

以上の結果、通期の売上高は 2,818 百万円を見込んでおります。各利益については、事業構造改革の結果により、営業利益 427 百万円を見込んでおります。また、経常利益 524 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益 776 百万円を見込んでおります。

なお、上記の見込みには、2022 年 9 月 1 日に当社が株式会社ネクソプレミアムグループを譲渡したことによる関係会社株式売却損 90 百万円（概算）及び株式会社チチカカ・キャピタルを譲渡したことによる関係会社株式売却益 643 百万円（概算）を現時点の連結決算への影響金額として見込んでおります。

以上