

2024年6月期 (第25期)

第3四半期 決算説明会

2024年5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  
3Q決算

■ **3Q:売上8.2億 営利△1百万 経常+40百万**

アプリ市場下降トレンドに抗し、売上下げ止めと経費抑制を推進。  
大きな流出は抑えた。

FY2024  
3Qトピック

■ **アプリは、運用効率化によりQ黒字を達成！**

■ **新分野は、第2投資により長期的には売上上昇。**

電子コミックは北米に販路拡大。  
Switch/Steam向けは堅調維持。

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。**

FY2024

I 決算

# ■ Q業績サマリー



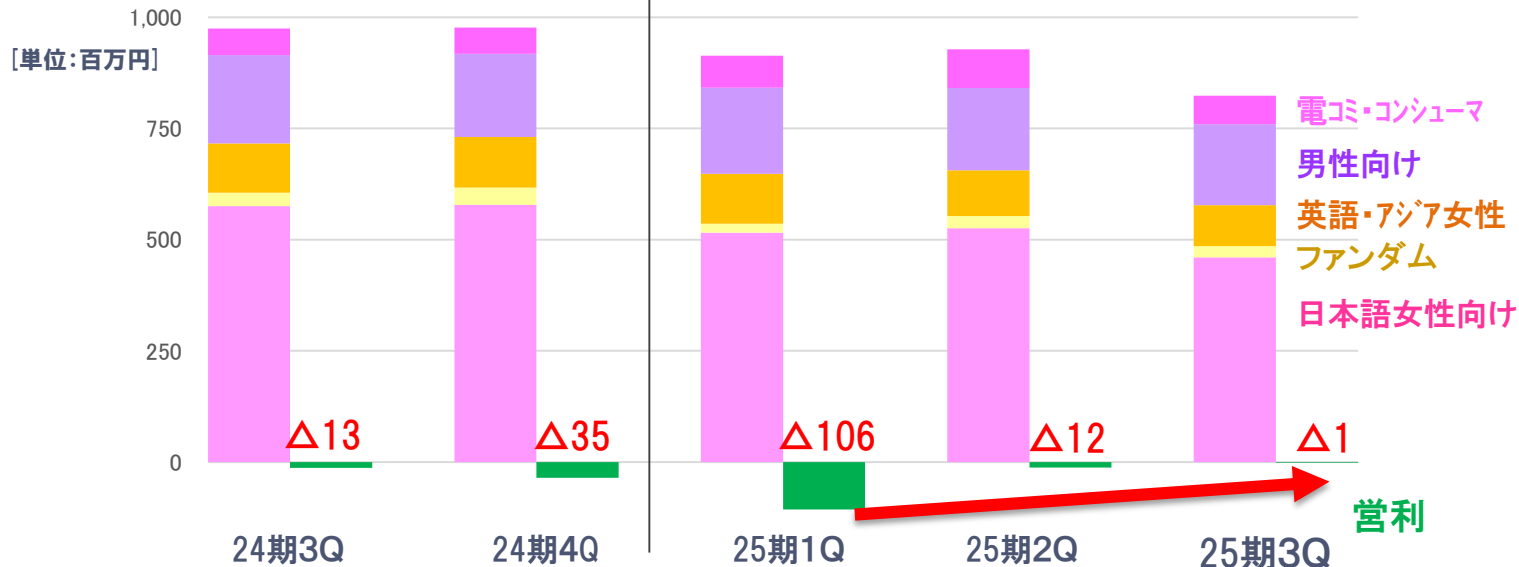
[単位:百万円]

	2023年6月期		2024年6月期				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	YonY	QonQ
売上高	974	977	913	928	823	84%	89%
売上原価	446	429	456	437	378	85%	86%
労務費	213	184	210	199	189	89%	95%
外注費	163	169	176	169	127	78%	75%
その他	69	74	69	67	61	88%	91%
販管費	541	583	563	502	446	83%	89%
広告宣伝費	156	191	179	133	117	75%	88%
販売手数料	231	241	223	219	171	74%	78%
その他	153	150	159	150	157	103%	105%
営業利益	△13	△35	△106	△12	△1	—	—
経常利益	△10	△17	△98	△18	40	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	16	△18	△99	△19	39	235%	—

投資有価証券  
売却益など  
による

アプリ市場下降トレンドに抗し、売上下げ止めと経費抑制を推進。大きな流出は抑えた。

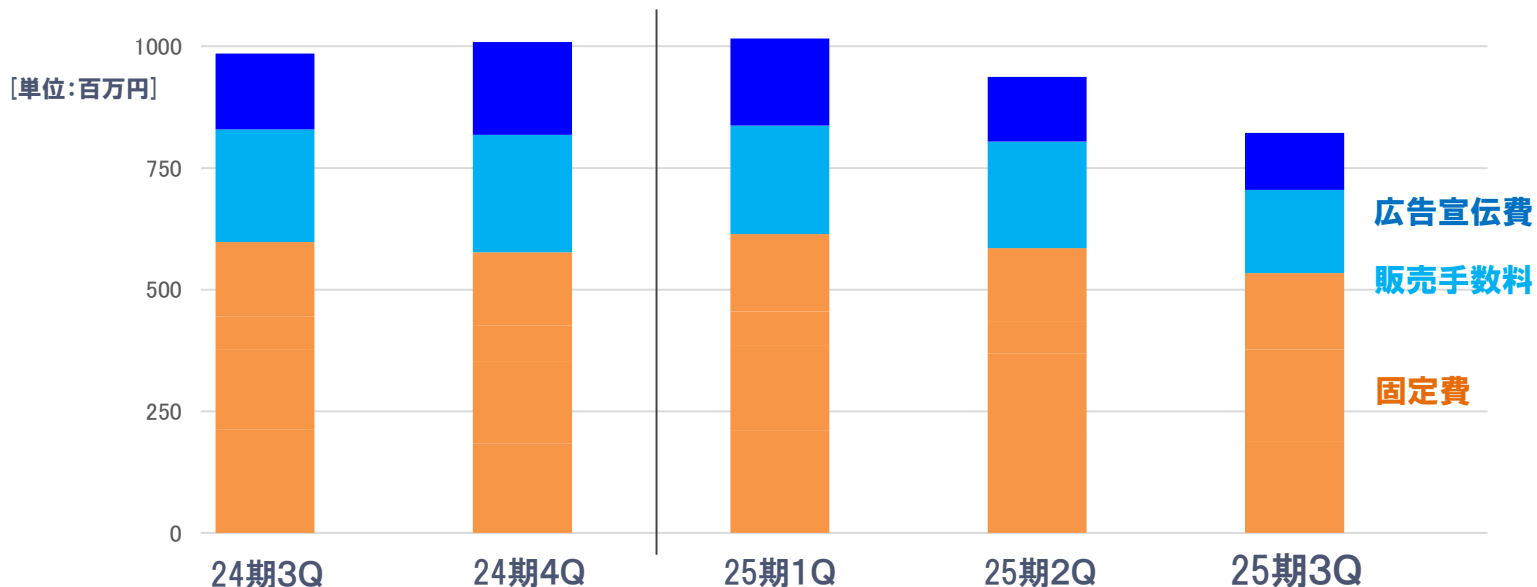
(ボルテージ推定: 年△20%)



		実績		実績	実績	実績	YonY	QonQ
		24期3Q	24期4Q					
アプリ事業	日本語女性	575	578	515	525	460	80%	88%
	ファンダム*	29	38	20	27	24	83%	88%
	英語・アジア女性	111	113	112	102	92	83%	91%
	男性	198	186	193	185	181	92%	98%
新分野	電コミ・コンシューマ	59	59	71	87	63	106%	73%
	売上合計	974	977	913	928	823	84%	89%
	営業利益	△13	△35	△106	△12	△1	-	-

\*ファンダム: グッズ・カフェ・イベント・動画など。

固定費や広告費の抑制により、経費は大幅に減少。



		実績	実績
PA費 ※	広告宣伝費	156	191
	販売手数料	231	241
固定費	労務費	213	184
	外注費	163	169
	その他	223	225
	小計	600	579
経費合計		987	1,012

		実績	実績	実績	YonY	QonQ
PA費 ※	広告宣伝費	179	133	117	75%	88%
	販売手数料	223	219	171	74%	78%
固定費	労務費	210	199	189	89%	95%
	外注費	176	169	127	78%	75%
	その他	229	218	219	98%	101%
	小計	616	587	535	89%	91%
経費合計		1,020	940	824	83%	88%

※Platform & Advertising

## 財政状態は引き続き堅調。

[単位:百万円]

	25期3Q末	24期末	前期末比
流動資産	1,958	2,042	96%
固定資産	913	911	100%
<b>資産</b>	<b>2,871</b>	<b>2,954</b>	<b>97%</b>
流動負債	601	664	91%
固定負債	143	127	113%
<b>負債</b>	<b>744</b>	<b>791</b>	<b>94%</b>
株主資本	2,029	2,108	96%
その他の包括 利益累計額	91	48	189%
新株予約権	5	5	110%
<b>純資産</b>	<b>2,127</b>	<b>2,162</b>	<b>98%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>2,871</b>	<b>2,954</b>	<b>97%</b>

II

# 成長戦略と 事業ごとの方針



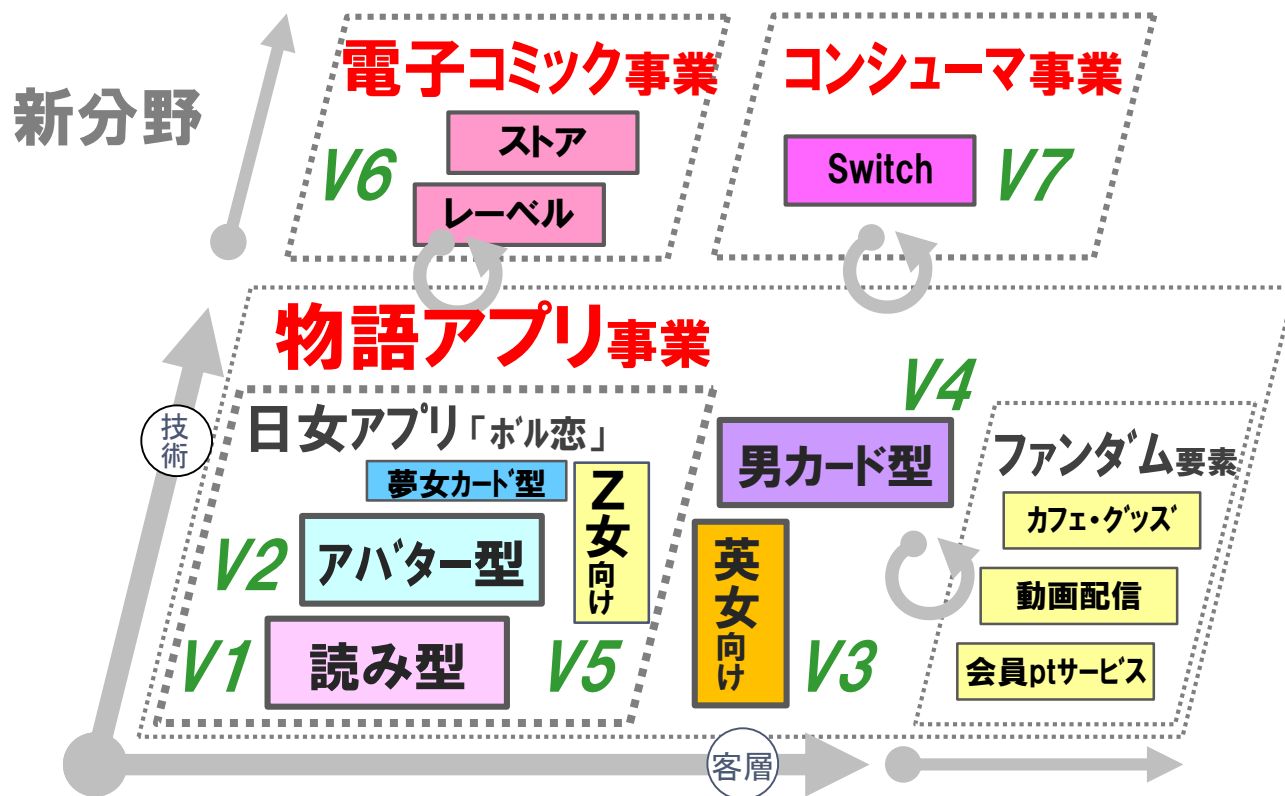
「恋愛と戦い」デジタル時代の物語コンテンツで、世界を楽しませる！

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)

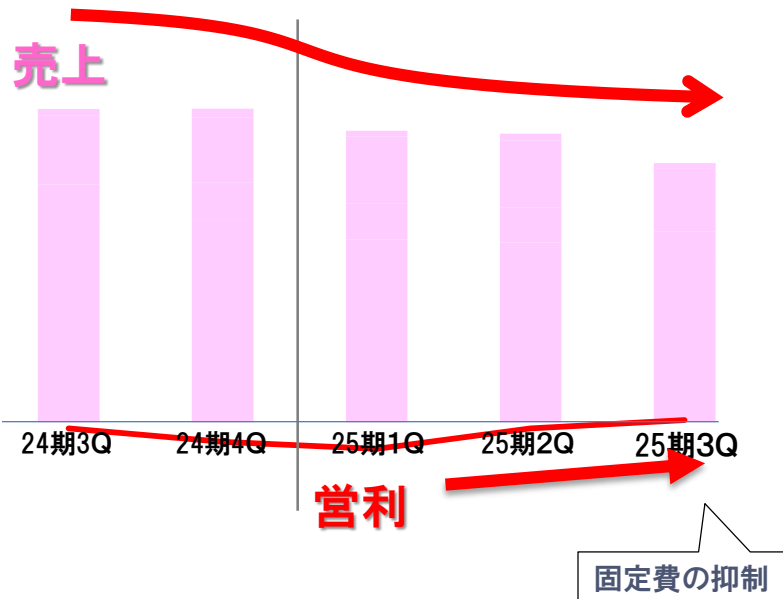
2. 新分野 × 拡大・IP創出 (ヒットIP戦略)  
電コミ・コンシューマ



Vx: 特定ノウハウごとに疑似・事業会社を設置

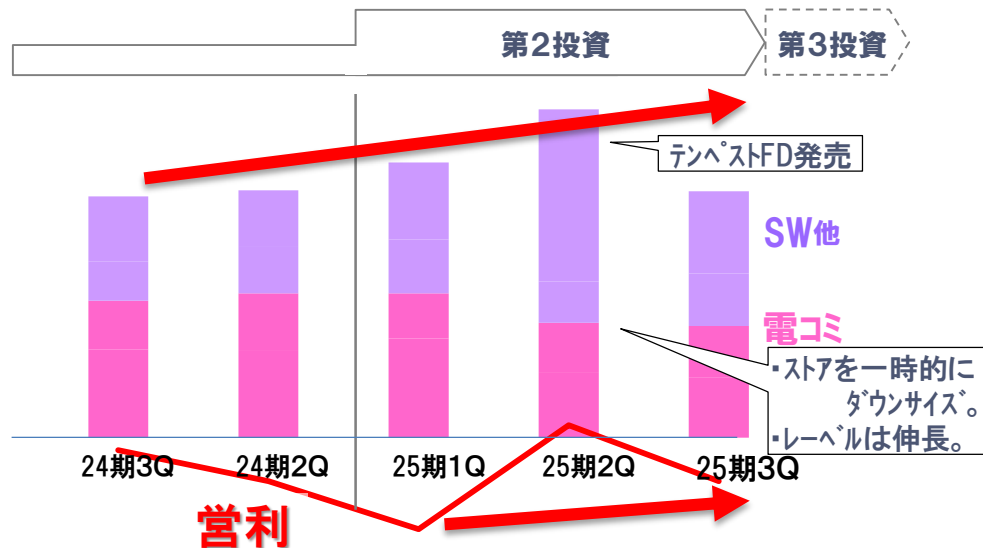
## アプリ事業

運営効率化により、Q黒字を達成！

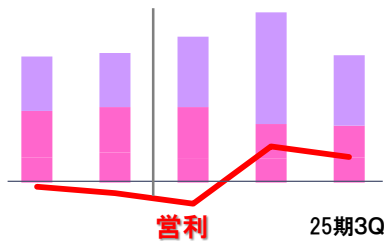


## 新分野

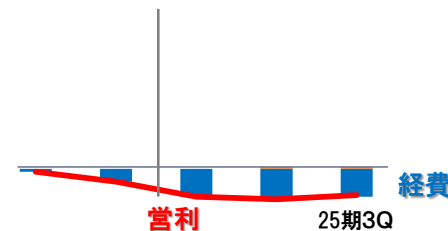
第2投資により、長期的には売上上昇。



既存シリーズ  
直近2Qは黒字維持！



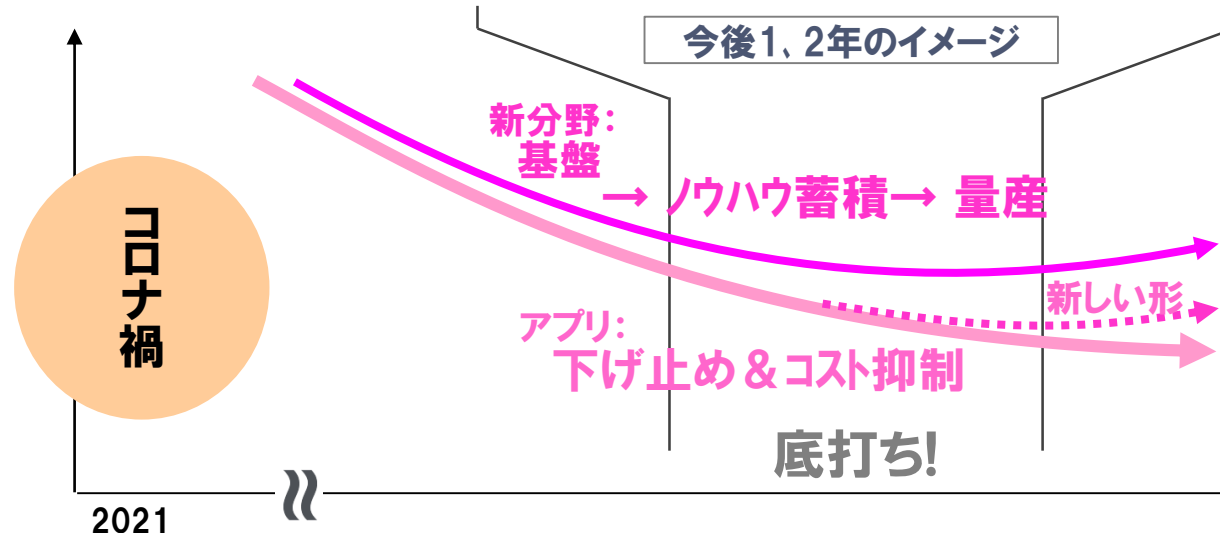
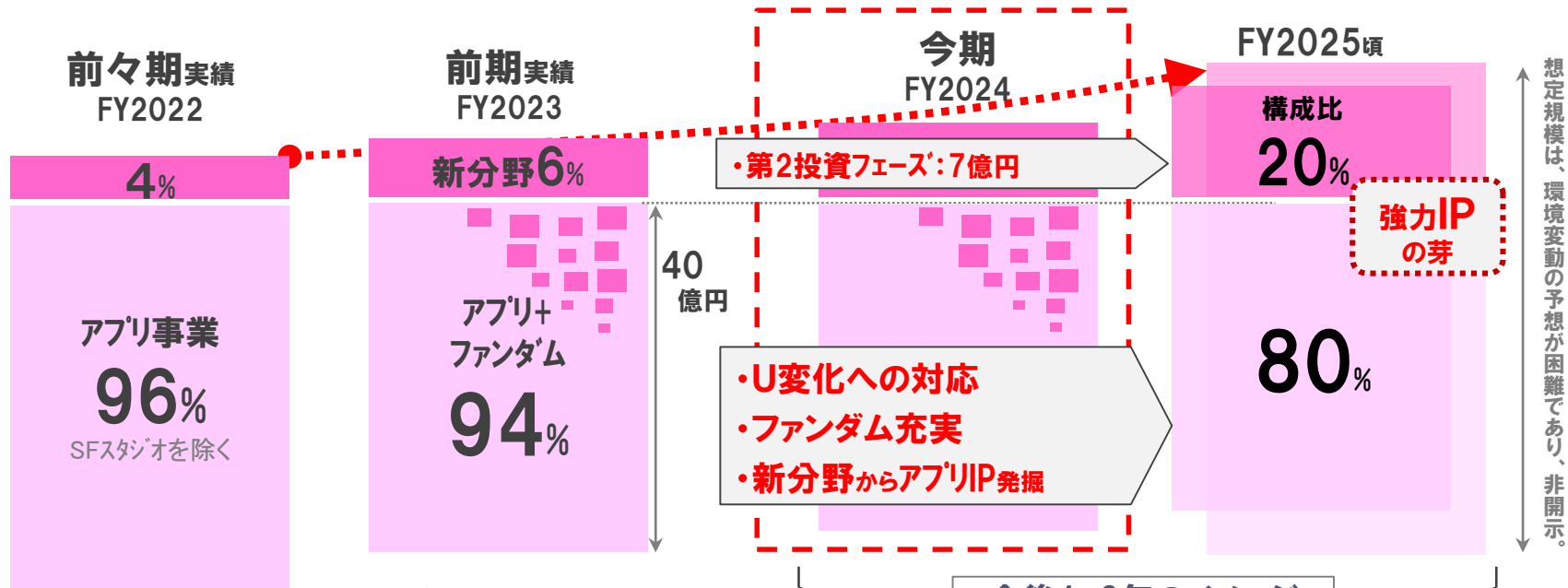
新規シリーズ  
複数の新作を開発中。

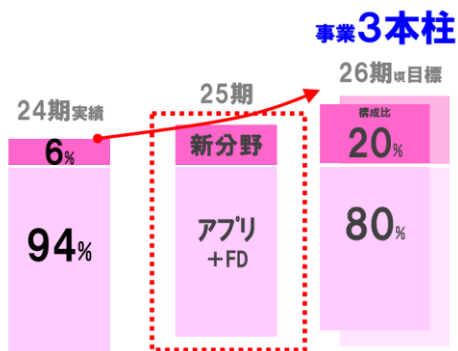


各グラフの売上・営利は、管理会計ベースの課金売上で算出(Q別)。

# 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)





アプリ

日女  
コスト抑制

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

新分野

ノウハウの蓄積

第2投資の本格化

ヒット路線創出

第3投資の検討

# ■ 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。ノウハウ蓄積を急ぐ。

		FY2024	FY2025
投資予定：300百万円		新規・連載＋着手	新規・連載＋着手 予定
電コミ レーベル	モノクロ	20＋10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	1＋3本	8本程度

		発売＋着手	発売＋着手 予定
投資予定：400百万円			
Switch	ボル恋移植	4＋1本	6本程度
	オリジナル	1＋3本	

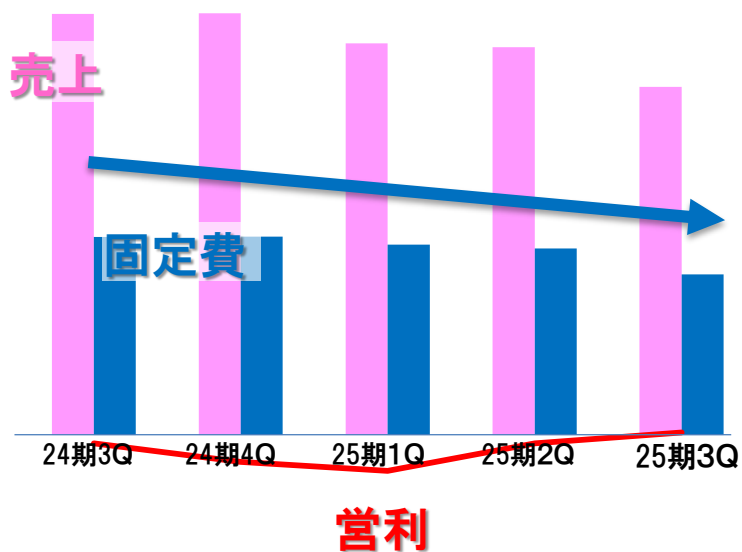
2024年5月時点

A decorative graphic in the top-left corner consisting of several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue and teal, along with a few circular dots.

# Ⅲ アプリ事業

## QonQの売上減収も、経費抑制により黒字化。

### アプリ事業 売上高・固定費・営利の推移



### トピックス

#### 【アプリ】

- ・3月「天下統一恋の乱 Love Ballad ～月の章～」7周年。キャンペーン施策の他、3/22～4/1で、サンリオコラボ実施。



- ・4月「100シーンの恋+」にて、新作「幼なじみ、二度目の初恋」配信開始。6月、8月と新作を続々配信予定。



掲載されたグラフの売上・営利は、管理会計ベースの課金売上で算出(Q別)。



## ボル恋体験型ファンミーティング 「冬恋2024～カレと過ごす青春バレンタイン～」 開催(2月)

夏恋2024イベントに続き、ボルテージキャラと思い出作りを楽しめるリアルイベントを、東京・渋谷にて開催。



## 「あやかし恋廻り」初舞台作品 「イマーシヴSTAGE あやかし恋廻り 暁の章～煌牙編～」上演(5月)

「あやかし恋廻り」の世界観を、没入感ある新感覚ステージでお届け。新宿村LIVEにて上演。



イマーシヴSTAGE＝  
観客や演者の動きで映像を動かすインタラクティブな演出など、  
これまでにないデジタル技術を駆使した手法を採用。

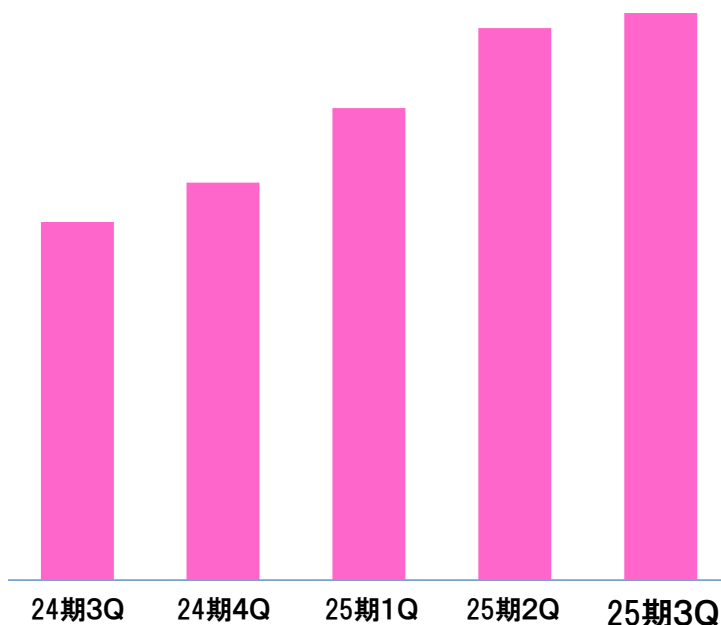


A decorative graphic in the top-left corner consisting of several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue and teal, along with a few circular dots.

# IV 新分野

モノクロコミックレーベル「ボル恋comic」は、順調に売上が伸長。  
タテヨミカラー漫画「ボル恋TOON」とも、販路拡大・体制・原作力を強化。

## 「ボル恋comic」売上高の推移



## トピックス

### 【販売ストア「ぼるコミ」】

・スクウェア・エニックス漫画作品を配信開始。

### 【コミックレーベル「ボル恋comic」】

・4月英語翻訳版にて海外販売開始。



### 【タテヨミカラー漫画レーベル「ボル恋TOON」】

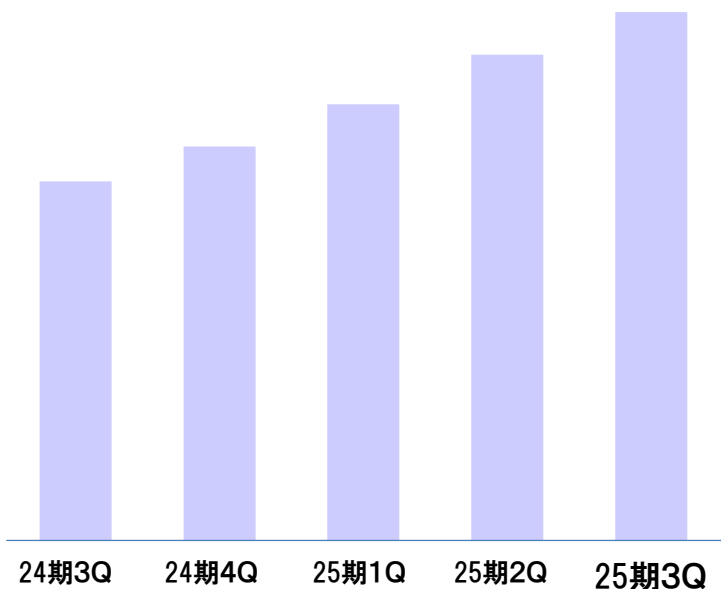
・第1弾「熱愛発覚」ストーリー等のテコ入れを実施。



「LINEマンガ」「ぼるコミ」等での先行に続き、4Q以降は、「めっちゃコミック」「コミックシーモア」ほかに販路拡大。  
・2、3作目、今秋配信に向け制作進行中。

年末新作投入・大型イベントの反動でQonQ減収も堅調維持。  
Switch/Steam向けタイトルの販売本数は14万本突破。(5/13時点)

Switch/Steam向け販売本数(累計)の推移



## トピックス

### 【ボル恋移植タイトル】

- ・1月「うっかり婚」(Switch、Steam) 発売
- ・4月「スタートコール 救命恋愛24時」(Switch、Steam) 発売



### 【オリジナルタイトル】

- ・ファンブック等、「テンペスト」IP関連商品 各種リリース。
- オリジナル新規IP 3作も制作進行中。



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 (2024年3月末時点)
従業員数	167名※ (2024年3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。

**2019 「電子書籍事業」「コンシューマ展開」**  
**「アジア女性向け」「ブラウザ向け」開始**

当社の強みを活かし、多角展開を目指す。

**2017 「イベント・ライツ展開」本格化**

アプリとリアルの相乗効果を狙う。

**2013 「男性向け」開始**

**2011 「英女向け」開始**

コンテンツのターゲットを拡大し、さらなる収益拡大に成功。

**2006 「日女向け」開始**

「日本語女性」にターゲットを絞り、現「ボル恋」シリーズを開始。大ヒットを記録し急成長！

2022 東証スタンダード  
へ市場変更

2019 創業20周年

2018 「恋アプ」100タイトル達成

2012 米国子会社「SFスタジオ」設立

2011 東証一部へ市場変更

2010 東証マザーズ<sup>®</sup>上場

1999 創業

## 事業区分(25期4Q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
	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
		電コミレーベル	(モノクロコミック)ボル恋comic (タテヨミカラー漫画)ボル恋TOON
		Nintendo Switch™/ Steam®向け	ボル恋移植タイトル テンペスト魔女

## 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

ユーザー交流 (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	<b>140位</b>	<b>21位</b>
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9.8%に対し54%※

	2020年度	2021年度	2022年度
女性	17人	14人	13人
全体	30人	26人	24人
比率 (女性/全体)	57%	54%	<b>54%</b>

※2023年8月17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
- ・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

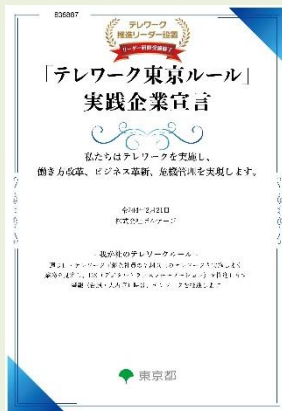
詳細は当社ホームページをご覧ください

<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

### 「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。



### 「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

## 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

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。