

各位

会社名 フューチャー株式会社  
代表者名 代表取締役会長兼社長 金丸 恭文  
(コード番号 4722 東証プライム市場)  
問合せ先 ファイナンシャル&アカウンティング  
グループ グループ長 松下 恭和  
(TEL (03) 5740 - 5724)

## 2022年12月期第2四半期連結業績（累計）のお知らせ

### 1. 2022年12月期第2四半期連結業績（累計）について

当社グループの当第2四半期連結会計年度(2022年1月1日～2022年6月30日)の連結業績は、

売上高	25,940百万円	(前年同期比 12.2%増)
営業利益	6,214百万円	(前年同期比 65.9%増)
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,517百万円	(前年同期比 67.5%増)

となりました。

当第2四半期連結累計期間における経済環境をみると、不安定な世界情勢、インフレーションの進行及び急速に進む円安の中でも、企業のDX（デジタルトランスフォーメーション）や業務改革、新たなデジタルサービス開発といったITを通じた経営改革への取り組みは引き続き旺盛です。また、働き方改革によるリモートワークへの対応のほか、企業全体のサプライチェーンの見直し等に伴いデジタル化の動きも加速し、あらゆる業種や領域においてDXの取り組みが活発化しています。さらに、個人においても、ECサイト経由での購買、動画やオンラインを活用した娯楽やスポーツ観戦、ネットサービス上での教育、自己啓発など、ITの利用が浸透しました。

このような状況下、当社においては多種多様な顧客から戦略的な案件を獲得したことに加え、中長期的な成長に資する大型プロジェクトが順調に進行した結果、当社グループの当第2四半期連結累計期間は前年同期比で増収増益となりました。

各セグメントの業績（売上高・営業利益）については以下の通りとなります。

#### (1) ITコンサルティング&サービス事業

フューチャーアーキテクト株式会社（フューチャー株式会社のテクノロジー部門を含む）は、EC通販企業向けに最適なEC運営をサポートするクラウドシステムを提供し、グループ会社である株式会社YOCABITOにて運用を開始しました。また、エネルギー業界におけるAI・IoT技術を活用したフルオートメーションシステム開発、デジタルコマースを加速するアパレル業界向けの基幹システム開発、顧客のITインフラの刷新案件等、引き続き多種多様な顧客からの様々な案件を獲得、推進いたしました。これらに加え、当社の中長期的な成長に資するプロジェクトである地域金融機関向け次世代バンキングシステム導入プロジェクト、人材派遣業向けや卸売業向けの基幹システム刷新案件などが順調に進行したこと、並びに品質管理の徹底を継続して行ったことから、前年同期比で増収増益となりました。

フューチャーインスペース株式会社は、定常的な保守運用サービスに加え、既存顧客システムのシステム基盤更改およびクラウド移行案件の受注が好調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

Future One株式会社は、収益認識基準の適用による影響により前年同期比で減収となりましたが、昨年より推進中の大型案件の確実なプロジェクト推進と品質確保、強みであるオリジナルのパッケージソフトウェア「InfiniOne」の業界特化型の営業展開による受注拡大により、前年同期比で増益となりました。

株式会社ワイ・ディ・シーは、物流分野における独自のノウハウを当社グループの顧客に提供し顧客層の拡大に努めたものの、SI案件の減少、後ろ倒しなどにより前年同期比で減収減益となりました。

株式会社ディアイティは、脆弱性診断、コンピュータフォレンジック、インシデント対応などのサイバーセキュリティ関連の受注が好調に推移している一方、ネットワーク機器の販売が減少したため、前年同期比で減収減益となりました。

この結果、本セグメントの売上高は 22,192 百万円（前年同期比 19.9%増）、営業利益は 6,615 百万円（同 86.9%増）となり、増収増益となりました。

## **(2) ビジネスイノベーション事業**

株式会社YOCABITOは、スポーツ関連商品については入荷が遅延していた商品が徐々に納品され、部活動や大会等が再開されたことにより回復傾向にありますが、アウトドア関連商品に関しては競争の激化と急速な円安による原価への影響を大きく受け、前年同期比で減収減益となりました。

コードキャンプ株式会社は、法人からの受注、キッズ向けの「CodeCamp KIDS」は伸長したものの、個人向けの受注は競合他社の参入を背景に減少しました。また、カリキュラム開発や、認知度向上のための広告宣伝に積極的に投資したことから、前年同期比で減収減益となりました。

東京カレンダー株式会社は、「東カレデート」等のネットサービス収入や月刊誌販売が安定的に推移するも、広告収入の減少および次世代グルメプラットフォーム構築費用の計上により、前年同期比で増収減益となりました。

ライブリッツ株式会社は、会員管理・ECパッケージ「FastBiz」のサッカー業界導入や、スポーツ向けクラウドファンディングサービス「BARREL ZONE」を開始した結果、前年同期比で増収増益となりました。

この結果、本セグメントの売上高は 3,849 百万円（前年同期比 17.6%減）、営業損失は 206 百万円（前年同期は 224 百万円の利益）となり、前年同期比で減収減益となりました。

（注）上記のセグメントの業績数値は、セグメント間の内部売上高または振替高を調整前の金額で記載しております。

## 2. 今後について

### (1) グループ戦略について

中長期的な事業環境としては、DXやリモートワークをはじめとする働き方改革等の変化に加え、ESG、SDGsなどの経済、社会的な課題への対応の要請もあり、企業の積極的なIT投資は続くものと予想されます。

当社グループといたしましては、ITを通じて経営改革を推進していく企業のニーズを的確に捉え、グループシナジーを発揮しながら多面的、積極的に支援することで、多種多様な顧客からの一層高い支持が得られるように努めてまいります。

また、グループとしての知的財産の有効活用や、M&Aも含めた機動的な戦略投資を行うことで、ビジネスモデルの進化を図り、次期以降の更なる成長へとつなげるとともに、継続的な人材採用、教育、研究開発への投資といった将来の成長に資する事業基盤の整備を進めてまいります。併せて、グループ内のコミュニケーション強化、品質管理精度の更なる向上等、グループガバナンスの強化を実施してまいります。

各セグメントの特記事項は次の通りです。

### (2) ITコンサルティング&サービス事業

フューチャーアーキテクト株式会社においては、経営改革を図る顧客からのグランドデザイン及びDXの推進を意識した、多様な業種からの基幹システム刷新の受注が増加しており、これらプロジェクトの確実な進行を図るとともに、顧客のDX人材育成プログラムの提供等、更なるニーズ開拓に努めてまいります。

また、地域金融機関に向けた「次世代バンキングシステム」など、業界全体の永年の課題解決に資するITソリューションの提供、デジタル活用による企業戦略全体の高度化支援といった、中長期的な成功につながる取り組みを強化してまいります。さらに、人材の獲得や教育への投資、品質管理、プロジェクトマネジメントの強化に取り組むことで、これからの時代をリードする体制作りを行ってまいります。

フューチャーインスペース株式会社は、既存顧客システムにおけるシステム基盤更改およびクラウド移行案件が複数立ち上がり、2023年にかけて案件規模が大きくなる見込みとなります。安定的なプロジェクト運営に向け、更なる開発品質改善と人材の育成により、着実に収益を拡大いたします。

株式会社ワイ・ディ・シーは、製造業のスマートファクトリー化に注力し、パイロット顧客への導入を足がかりとした他社への販売拡大及び、既存顧客へのソリューション提案を強化し、新規案件獲得を図ってまいります。また、新たに仕様選定・見積ツールである「CPQ SaaS」をリリースし、クラウドモデルの構築、販売拡大を目指します。物流領域においては、より一層のグループシナジーを発揮し案件獲得を目指します。

FutureOne株式会社は、引き続き大型案件の確実なリリースを目指すと共に、強みであるオリジナルのパッケージソフトウェア「InfiniOne」の業界特化型の営業展開による受注拡大を図りつつ、製品強化に努め、より一層の収益の拡大を目指します。

株式会社ディアイティは、企業のセキュリティライフサイクルへの対応力を強みの1つとしており、より一層対応力を高めるべく、特にニーズの多いマネージドEDRサービス、セキュリティ意識向上トレーニングサービスを強化すると共に、積極的に人材採用を進めることでビジネスを拡大してまいります。

### (3) ビジネスイノベーション事業

株式会社YOCABITOは、3月にオープンした旗艦店を軸に新たな取り扱いブランドの拡大と、イベントの開催等により積極的な自社ブランドの認知度向上を図ります。また、基幹システム刷新による受注効率向上により、各ECモールでの配送納期の縮小をすることでサービスレベルを向上させ、収益の拡大を進めてまいります。

東京カレンダー株式会社は、ネットサービス領域を継続的に広げていくとともに、ユーザーデータの活用を強化していくことで、メディアと各ネットサービスのシームレスな連携およびデジタルプロモーションの強化につなげ、収益を拡大してまいります。

コードキャンプ株式会社は、個人向けについては若手・中堅向け、ウェブデザインなどの関連分野、DX人材育成にターゲットを広げ、法人については採用から人材評価まで一貫して関わるパートナーとして、より多くの利用者の獲得をしてまいります。

ライブリッツ株式会社は、スポーツ映像解析技術「FastMotion」やVR・ARを駆使したメタバース技術の研究開発を進めており、スポーツやエンターテインメント業界以外にも含めた様々なビジネスシーンへ展開し、収益の拡大を目指します。

以上

#### ●本件に関するお問い合わせ先：

フューチャー株式会社 IR担当 松下恭和

IR直通 Tel：03-5740-5724 電子メール：[ir@future.co.jp](mailto:ir@future.co.jp)