

PIXEL COMPANYYZ INC.

2022.2.15

2021年12月期 決算事業説明資料

Copyright(c) PIXELCOMPANYZ INC. All right reserved.

■ 目次

- **ピクセルカンパニーズ 会社概要**
- **2021年 第12月期**
 - **ビジネスサマリー**
 - **連結業績**
- **2021年 第12月期**
 - **セグメント成績**
- **2022年度 経営方針について**
- **お知らせ**

質疑応答に関して

ご質問、ご意見の事前募集に多数ご応募いただきまして、心より御礼申し上げます。

2021年期末決算におけるご質問・ご意見に関しまして、各セグメントにおける事業進捗、今後の展望等に関するご質問等を多くいただきましたことから、本事業説明資料のご説明によりご質問等への回答とさせていただきます。

なお、お寄せいただきましたご質問、ご意見に対するご説明が、当該事業における顧客情報等を含め、今後の営業活動に支障をきたすと想定されるもの、インサイダー取引規制に抵触する可能性が想定されるもの、ならびに本事業説明資料の内容がご説明となるもの、その他適時開示を要する内容へのご説明は差し控させていただきます。

■ ピクセルカンパニーズ 会社概要

経営理念

個性という輝きとグループの絆をもって 誠実で大きなビジネスを通じ
ひとりひとりが誇りをもって 豊かな人生を歩む

PIXEL COMPANYZ INC.

名称	ピクセルカンパニーズ株式会社 — PIXEL COMPANYZ INC. —
代表者	吉田 弘明
設立	1986年10月
資本金	3,439百万円 (2021年12月31日時点)
従業員数	54名 (連結) (アルバイト含む)
証券取引所	東京証券取引所 JASDAQ (スタンダード) 証券コード 2743
事業内容	グループ全体の経営方針・ 戦略策定・経営管理

PIXEL COMPANYZ GROUP

システムイノベーション事業
ピクセルソリューションズ株式会社

ディベロップメント事業
ピクセルエスレート株式会社

エンターテインメント事業
ピクセルゲームズ株式会社

その他(海外)事業
HYBRID(HK)CO.,LIMITED

2021年 第12月期

- ビジネスサマリー

- 連結業績

■ 2021年12月期-ビジネスサマリー

7月 第三者割当てによる増資（第12回新株予約権の発行）

8月 NFT/ブロックチェーン技術を活用したサービスの共同開発に向けた
体制の構築を開始

11月 ピクセルソリューションズ株式会社における2022年新卒採用の目標達成

12月 新市場区分において「スタンダード市場」を選択

GFA(株)とメタバース事業に関する共同事業の開始を決定

メタバース上に複合リゾート施設等を建設する開発プロジェクトを開始

■ 連結経営成績 [3カ年推移]

[単位：百万円] ※百万円未満切捨て	2019年	2020年	増減 (前年同期比)	2021年
売上高	2,516	2,352	▲1,338	1,014
営業利益	46	▲299	▲326	▲625
経常利益	31	▲313	▲316	▲629
当期純利益	49	▲942	▲498	▲1,440
1株当たりの純 利益 [※単位：円]	2.15	▲35.84	▲10.37	▲46.21

- ✓ ディベロップメント事業において大型太陽光案件の引渡しがなかったこと等から前年同期比で売上高が減少
- ✓ エンターテインメント事業における日本IR関連費用（業務委託費等）、システムイノベーション事業における採用費（2022年新卒採用）の増加等による営業損失の増加
- ✓ ディベロップメント事業において宮古島リゾート計画に係る協業先とのトラブル・太陽光案件における取引先の破産手続き開始による特別損失の計上

Copyright(c) PIXELCOMPANYZ INC. All right reserved.

■ 連結財務状況 [前期比]

[単位：百万円] ※百万円未満切捨て	2020年期末	増減	2021年期末
総資産	4,333	▲3,608	725
負債	3,231	▲2,998	233
純資産	1,101	▲609	492
1株当たりの純資産 [※単位：円]	38.28	▲26.19	12.05

✓ 総資産・負債の減少

- ・ ディベロップメント事業において太陽光案件に係る決済により前渡金の減少
- ・ ディベロップメント事業における太陽光案件権利販売に伴う短期借入金及び前受金の減少

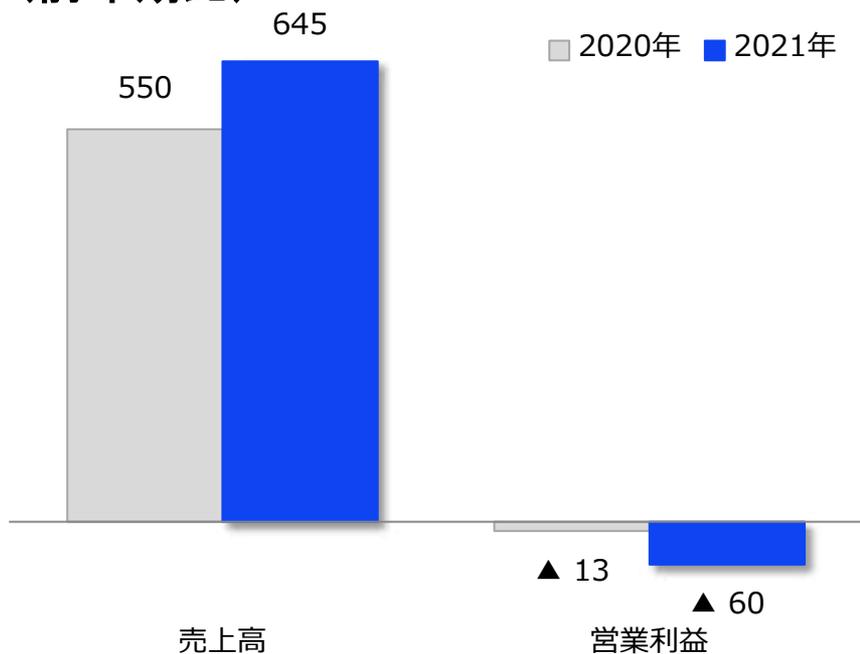
2021年 第12月期

- セグメント成績

システムイノベーション事業

売上高・営業利益 (前年同期比)

[単位：百万円]

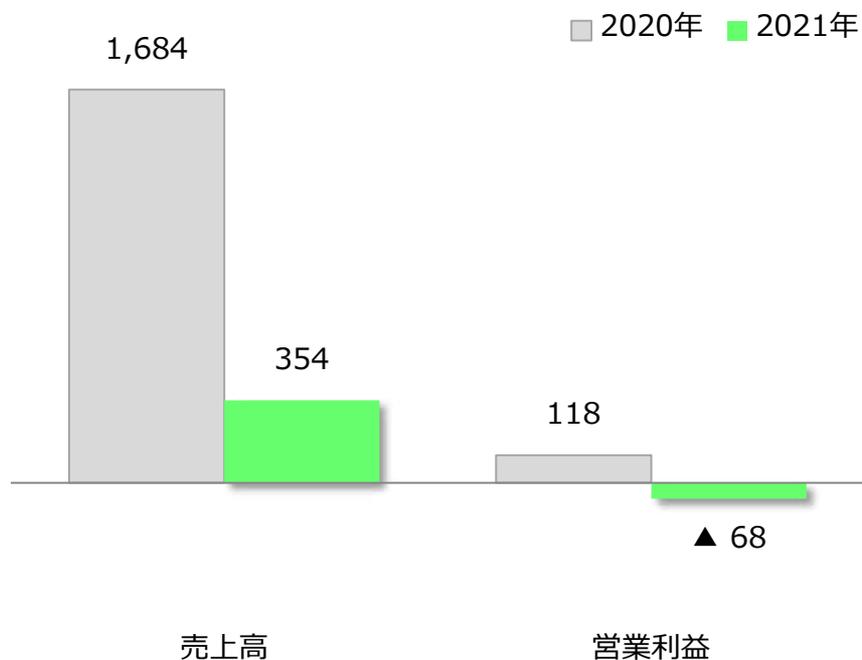


- ✓ 前事業年度からの仕掛案件の一部解消等により前年同四半期比で売上高の増加
- ✓ エンジニア採用強化（2022年新卒）に伴う採用コスト等の増加等により営業損失の計上

ディベロップメント事業

売上高・営業利益 (前年同期比)

[単位：百万円]

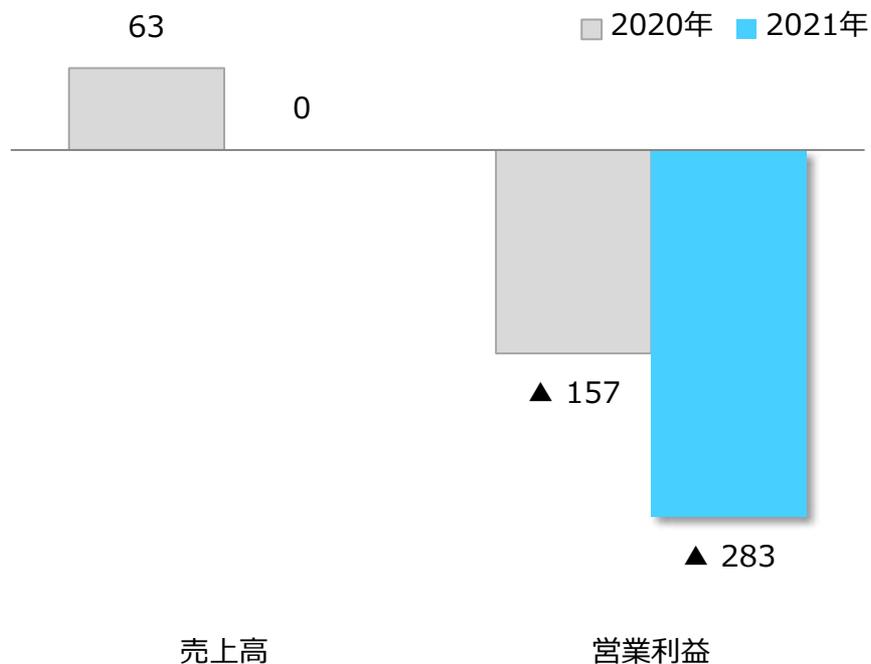


- ✓ 大型案件の引渡が減少したことによる前年同期比減収・減益
- ✓ 権利譲渡等による6案件の引渡しを行い、同案件の取得資金にかかる借入金の返済により、負債が減少(※1.2)

エンターテインメント事業

売上高・営業利益 (前年同期比)

[単位：百万円]



- ✓ 海外カジノ施設へのカジノゲーミングマシン販売に係る営業活動一時中断が継続（コロナ禍による海外渡航の制限等）
- ✓ 日本IR関連費用（委託費用等）の計上等により営業損失の増加

2022年度 経営方針について

2022年度
経営方針

『選択と集中』

アフターコロナを見据えた当社の事業環境を踏まえ、2022年度より事業転換を図ることにしました。経営方針として『**選択と集中**』を掲げ、既存事業の見直しと今後の当社グループにおける「中核事業」「成長の可能性」に対して経営資源を集中させ成長を狙います。

事業の仕分け

- ▶ **ノンコア事業** → 規模縮小、中断、撤退を個別に検討する
- ▶ **中核事業(コア事業)** → 集中的に経営資源を投下し成長させる

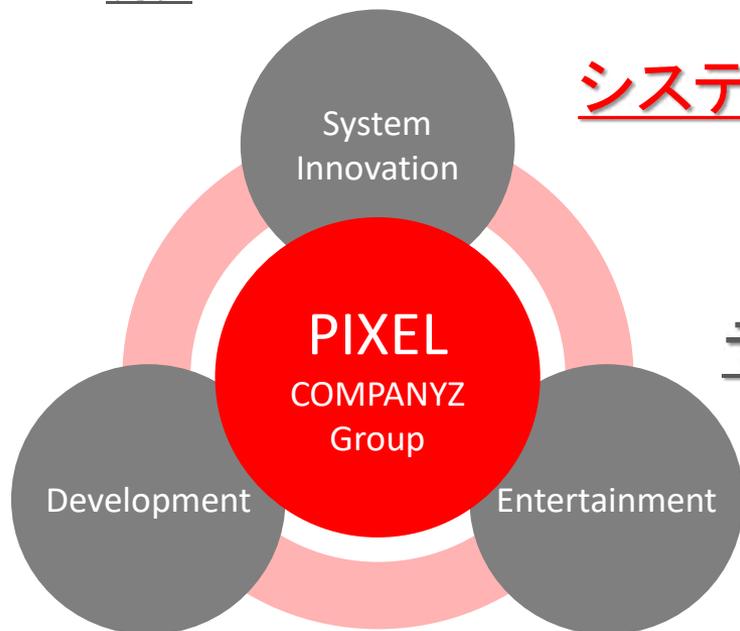
今後の事業構想の中で、事業の規模や継続期間にかかわらず、これからも中核事業にならない事業を縮小・撤退・譲渡し、将来性のある中核事業へ注力することで、グループ組織内の限られた経営資源「ヒト」「モノ」「カネ」「情報」をより効率的に活用し企業価値を高めることが目的です。

■ 2022年度経営方針について_事業セグメント別「選択と集中」

事業セグメント別 『選択と集中』

当社グループは3領域の事業セグメントに分かれた中核事業、および各領域を担うグループ子会社にて構成されてきましたが、今後は中核事業を軸とした事業変革を行います。

現状



システムイノベーション



今後
CORE
中核事業として
成長を目指す

ディベロップメント



NON-CORE
ノンコア事業
見直しを検討

エンターテインメント



NON-CORE
ノンコア事業
見直しを検討

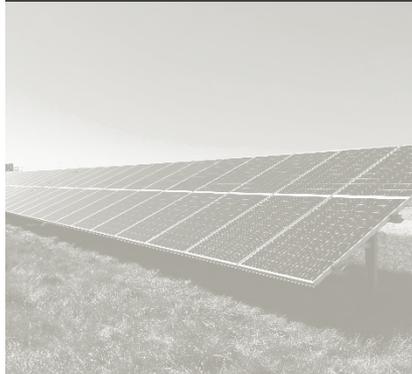
ノンコア事業の見直し

－事業規模縮小、中断、撤退の検討－

- ▶ 今後、各ノンコア事業は事業規模縮小、中断、撤退を個別に検討する

01 ディベロップメント

太陽光事業



現状、今後は大型ローンの伴う新規開発案件、大規模な太陽光事業の開発投資は中止とする。今後は小型案件のみ取り扱う等、事業規模縮小も検討。

02 ディベロップメント

大規模投資事業



リゾート開発などの大規模不動産開発投資については撤退を検討。今後の投資は不動産以外の分野を重視していく。

03 エンターテインメント

カジノ向け ゲーミング事業



新型コロナの影響により海外カジノ施設向けゲーミング機器の販売は中断継続中。今後は**オンラインゲーミング(NFTゲーミング)**に着目。

■ 2022年度経営方針について_中核事業(コア事業)の強化

中核事業の強化

ー成長分野への集中ー

- ▶ 中核事業(コア事業)に対して集中的に経営資源を投下してクラウド分野にて更なる成長を狙う。

Core Business



クラウド特化型DX支援事業

クラウド技術で顧客のデジタルトランスフォーメーション(DX)を支援

- 将来性を見込む成長市場
 - IT人材最大約79万人不足、国内市場成長率18.4%・約2.9兆円へ
- 社内体制の規模拡大中
 - 2022年度新卒**58名入社**、エンジニア**100名体制**へ大幅拡大
- 資格取得進行中
 - SalesforceおよびAmazon(AWS)、**公式認定資格取得達成**

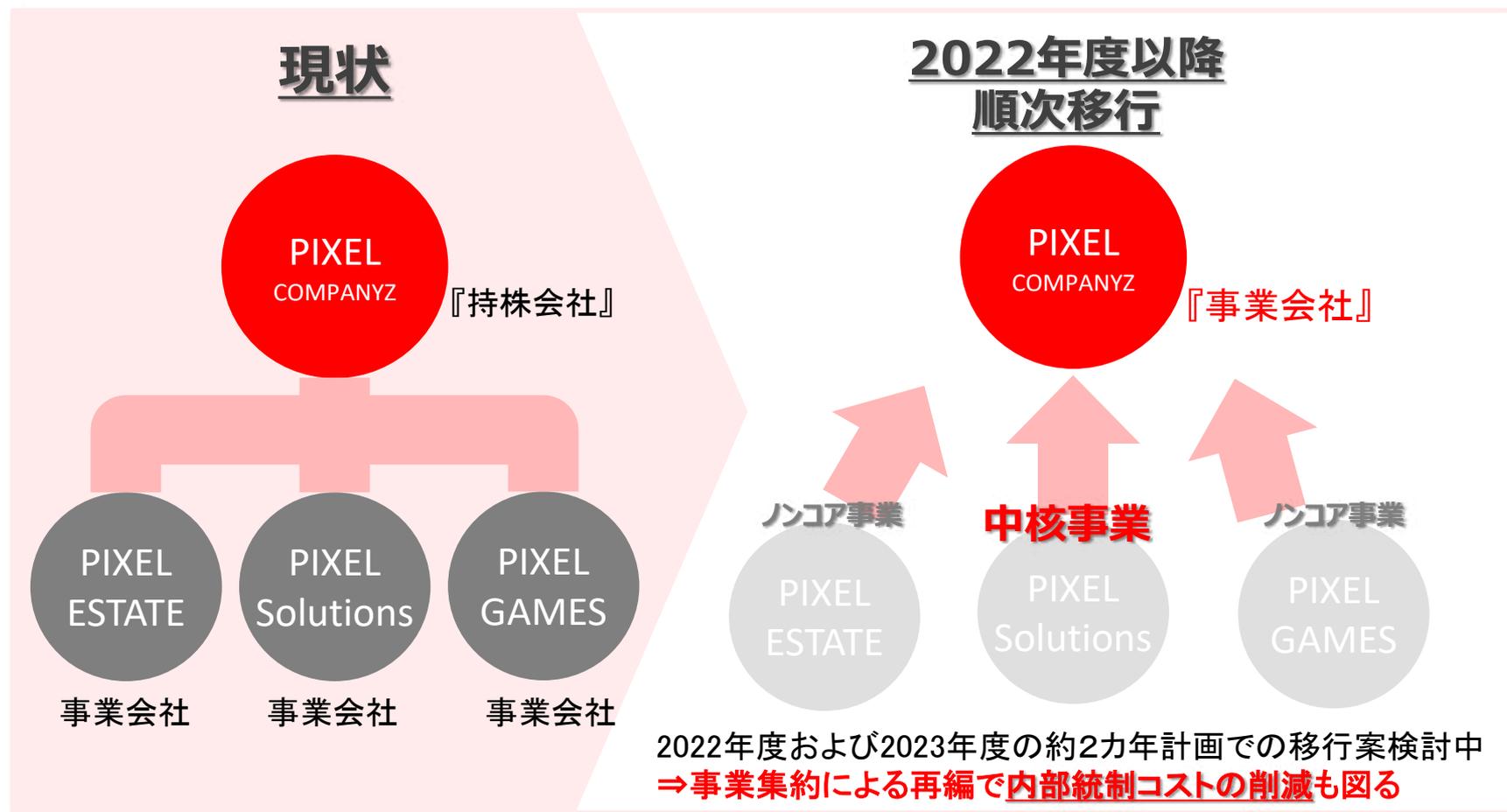
中核事業からの連携事業 ーブロックチェーン関連の事業展開ー

- ▶ 『クラウド』領域の中核事業を発展させ、『ブロックチェーン』領域の各種取り組みへ連携することで、更なる事業開発の可能性を探る。

A NFT関連① メタバース	オンラインバーチャル空間にて 日本文化を全世界に発信	DecentralandやSandboxなどのメタバース（仮想世界）NFTプラットフォームに複合型リゾート「メタ・リゾートTOKYO（仮称）」を開発。
B NFT関連② NFTゲーム	有力IPコンテンツを利用した NFTゲーム開発の検討	成長著しいNFTゲーミングの領域にて、当社が得意とする有名IPコンテンツと融合させたゲーム開発を企画中。
C NFT関連③ ギルド	NFTゲーム向けギルド 新領域をエンジニア教育の場へ	エンジニア教育プログラムとしてオンラインゲームを団体でプレイするNFTゲームギルドを体験。将来は自社開発ゲーム連携も。

組織再編計画

ピクセルカンパニーズ 持株会社から事業会社へ



その他組織再編に関わる方針

- PXE・PXGの事業縮小や、PXSも含むPXCへの事業集約の可能性も検討
- 統廃合による組織再編を実施するも、組織規模は更に拡大する予定
(PXSへ新卒・中途のエンジニア社員60～100名の入社)
- 統廃合により間接業務もスリム化し、事業統合後の業務効率化を図る
- グループ人材集約による「管理部の強化」も重要課題として取り組む
 1. 人事・総務：100名規模エンジニア新入社員の受入体制構築
 2. 財務：新体制への再編へ向けた資本政策
 3. 経営企画：内部管理体制の見直し・再整備によるコンプライアンス経営

お知らせ

■ お知らせ

1. ピクセルソリューションズ株式会社 Salesforceコンサルティングパートナーに認定 (※1)

2022年1月19日付でお知らせのとおり、当社子会社であるピクセルソリューションズ(株)が世界15万社以上にクラウドベースのCRM（顧客管理システム）やSFA（営業支援システム）、MA（マーケティングオートメーション）を提供するセールスフォースドットコム（Salesforce）のコンサルティングパートナーに認定されました。当社は、これからも顧客企業のDX推進のお手伝いをさせて頂くと共に、Salesforce認定資格保持者の排出に力を注いでまいります。

2. 特別利益及び損失の計上並びに2021年12月期連結業績と前期実績との差異に関するお知らせ (※2)

2022年2月15日付で開示のとおり、2021年12月期（2021年1月1日～2021年12月31日）において、特別利益及び損失を計上いたしました。また、併せて、2021年12月期の連結業績につきまして、前期実績との間で差異が生じました。

3. グループ事業再編の検討開始に関するお知らせ (※3)

2022年2月15日付で開示のとおり、当社グループ事業再編の検討を開始することを決議いたしました。

2020年以降、新型コロナウイルス感染症の拡大等、当社グループを取り巻く環境が大きく変化いたしました。その中で、当社はアフターコロナを見据えた事業環境を踏まえ、2022年度より、経営方針として「選択と集中」を掲げ、既存事業の見直しと今後の当社グループにおける「中核事業」、「成長の可能性」に対して、経営資源を集中させグループ全体の企業価値向上を目指します。

（なお、検討内容の詳細は、本資料P12～P19に記載のとおりとなります。）

【免責事項】

本資料に記載されている、当社グループの現在の計画、見通し、戦略およびその他の歴史的事実でないものは、作成時点において入手可能な情報に基づく将来に関する見通しです。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績を確約するものでなく、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。また、新たな情報、将来の事象、そのほかの結果にかかわらず、当社グループが将来の見通しや試算を見直して改定するとは限らず、当社グループはそのような義務を負いません。尚、本資料は日本国内外を問わずいかなる投資勧誘またはそれに類する行為のために作成されたものでもございません。

**一日も早い新型コロナウイルス感染症の終息と
皆様のご健康を心よりお祈り申し上げます。**

PIXEL COMPANYYZ INC.