# 2025年2月期 第2四半期(中間期)決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年10月10日

クオンタムソリューションズ株式会社 上場会社名 上場取引所

コード番号 2338 URL https://www.quantum-s.co.jp/

代 表 者 (役職名)代表取締役社長 (氏名) Francis Bing Rong Zhou

問合せ先責任者 (役職名)管理部 (氏名) 趙 完晧 (TEL) 03 (4579) 4059

半期報告書提出予定日 2024年10月10日 配当支払開始予定日

決算補足説明資料作成の有無 : 無 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2025年2月期第2四半期(中間期)の連結業績(2024年3月1日~2024年8月31日)

### (1)連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年中間期増減率)

	売上高	5	営業利	l益	経常利益		親会社株主にする中間純	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年2月期中間期	563	484. 0	△180	_	△235		△86	_
2024年2月期中間期	96	△18.8	△219	_	△112		△109	
(注) 包括利益 2025年2月	期山間期	∧38	百万田( -	_%) 202	24年2日期山間期	В	人219百万田	(0,

.%) <u>──△38百万円( —%)202</u>4年2月期中間期

	1株当たり 中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益
2025年2月期中間期	円 銭 △1.96	円 銭
2024年2月期中間期	△2. 70	_

(注) 当社は、2024年3月1日付で普通株式1株を3株に株式分割しております。前連結会計年度の期首に当該株式 分割が行われたと仮定して、「1株当たり中間純利益」を算定しております。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2025年 2 月期中間期 2024年 2 月期	百万円 415 1,149		% 38. 2 △13. 2

(参考) 自己資本 2025年2月期中間期 158百万円 2024年2月期 △151百万円

## 2. 配当の状況

		年間配当金						
	第1四半期末	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			
2024年2月期	_	0.00	_	0.00	0.00			
2025年2月期	_	0.00						
2025年2月期(予想)			_	0.00	0.00			

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

# 3. 2025年2月期の連結業績予想(2024年3月1日~2025年2月28日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高	5	営業利:	益	経常利:	益	親会社株主 する当期和		1株当たり 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
通期	941	358. 5	△182	_	△165	_	△165	_	△3.	. 72

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無

# ※ 注記事項

(1) 当中間期における連結範囲の重要な変更 : 無

新規 -社(社名)- 、除外 -社(社名)-

(2) 中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
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

# (4)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(中間期)

2025年2月期中間期	44, 893, 293株	2024年2月期	43, 609, 593株
2025年2月期中間期	115, 797株	2024年2月期	115, 797株
2025年2月期中間期	43, 965, 118株	2024年2月期中間期	40, 771, 388株

(注) 当社は、2024年3月1日付で普通株式1株を3株に株式分割しております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、発行済株式数(普通株式)を算定しております。

- ※ 第2四半期(中間期)決算短信は公認会計士又は監査法人の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

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。

# ○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	4
(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 中間連結財務諸表及び主な注記	3
(1) 中間連結貸借対照表	3
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書	3
中間連結損益計算書	3
中間連結会計期間	3
中間連結包括利益計算書	9
中間連結会計期間	9
(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書	C
(3)中間連結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)	1
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	2
(セグメント情報等)	3
(収益認識関係)	4
(重要な後発事象)	4
3. その他	5
継続企業の前提に関する重要事象等	5

### 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

当中間連結会計期間における我が国経済は、日米金利差の将来見通しに起因する為替レートの不安定な推移等によるインフレ傾向が顕著であり、今後も引き続き、厳しい状況が継続すると見込まれます。

このような状況のもと、当社グループは、前期より中核事業として展開していたシステムソリューション事業を、当社の事業の方向性をより明確に表現するためAIソリューション事業へと名称変更し、事業を電気自動車 (EV) 事業からAI関連事業、即ち、1) AIインフラ事業 (現在はGPUサーバーの販売が中心)、2) AIゲーム事業へ、及びAIGC事業は3) AIエンタープライズソリューション事業としてシフトを進めております。また、アイラッシュケア事業に関しては、黒字転換を目指して注力しております。

この結果、当中間連結会計期間につきましては、売上高563百万円(前年同期比484.0%増)、営業損失180百万円(前年同期は219百万円の営業損失)、経常損失235百万円(前年同期は112百万円の経常損失)、特別利益として債務免除益148百万円を計上したことにより、親会社株主に帰属する中間純損失86百万円(前年同期は109百万円の親会社株主に帰属する中間純損失)となりました。

なお、第2四半期会計期間の売上は、GPUサーバーなどの取引拡大に伴い、第1四半期会計期間の97百万円から 465百万円へと376%増加 しました。

また、第2四半期会計期間の売上総利益は、第1四半期会計期間の85百万円から453百万円へと432%増加しました。これは、当社の取引力および顧客とのつながりが一層強化されたことを示しています。

セグメント別の業績は、以下のとおりであります。

(AIソリューション事業)

#### 1) AIインフラ事業

当事業におきましては、昨年9月から展開しているGPUサーバー取引事業が、生成AIコンテンツ開発に対する需要の急増とGPU市場の急速な拡大により好調に推移しました。この成功は、サプライヤーとの強固な関係や、広範な顧客ネットワークおよび市場ノウハウによるものです。当社の取引およびマーケティング能力が向上した結果、当中間連結会計期間における売上高は463百万円となりました。なお、第2四半期会計期間の売上は408百万円となり、第1四半期会計期間と比較して642%増加しました。なお、GPUサーバー取引に伴う代理手数料の減額分148百万円を特別利益として計上しております。

GPUサーバーの販売見込みにつきまして、日系データセンター事業会社向けで42百万円と、中国系大手Net運営会社向けで44百万円の2つ(合計86百万円の売上計上見込)については、直近で6月28日時点では2025年2月期第2四半期会計期間での売上計上を見込んでいたものの、世界情勢や取引先企業の状況変化に伴い、取引内容の見直しが必要となったという理由から実現しておりません。 なお、当該2つの案件の売上計上時期は2025年2月期第4四半期を予定しております。

なお、6月28日に開示した当期中のGPUサーバーの販売見通しに変更がございません。

### 2) AIゲーム事業

AIゲーム事業において、2023年12月に株式会社JP GAMESとの資本業務提携を締結し、JP Games株式会社とのパートナーシップに初参入しました。2024年1月には、同社の株式2.5%を取得しました。出資以来、JP GAMES株式会社とトリプルAゲーム「Project Jewel」を共同開発することで合意しました。このゲームには中東の要素が強く反映されており、中東の関係企業・政府から関心を寄せられました。7月10日に同ゲームのデモ版が完成し、現在は資金調達計画を進めるとともに、中東の投資家候補の探索を行っています。

また、2024年7月には、ゲーム「GYEE」の配信権を取得し、AIゲーム事業における新たなマイルストーンを達成しました。配信権取得後、7月中旬から8月にゲームサービス収益として売上高13百万円を計上しております。 今後は、(i) 特に日本におけるプレイヤーベースの拡大、(ii) 収益を伸ばすためのマーケティング投資、(iii) 確立されたIPを最大限に活用したゲームのさらなるアップグレードを計画しています。

### 3) AIエンタープライズソリューション事業

潜在的顧客と共に当社製品を活用することを目指し、より幅広い製品をカバーするため事業展開に取り組んでいます。

以上のように前期より着手しているAI関連事業の展開を急速に進めており、当中間連結会計期間において、売上高は480百万円(前年同期は2百万円)、売上構成比は85.3%となりました。セグメント利益(営業利益)は56百万円(前年同期は20百万円の営業損失)となり、前年同期と比べ76百万円の大幅改善となりました。

## (アイラッシュケア事業)

当事業におきまして、前期中に不採算店舗を1店舗削減し、一方で商材の海外販売を強化するなど、現状の事業環境に合った事業規模での収支均衡を図っております。その結果、売上高は82百万円(前年同期比12.4%減)、売上構成比は14.7%となりました。サロンの人件費削減等の経費節減に努めましたため、セグメント損失(営業損失)4百万円(前年同期は7百万円のセグメント損失)となりますが、前年同期と比べ3百万円の改善となりました。当期中の黒字転換を目指しております。

### (2) 財政状態に関する説明

#### ①資産、負債及び純資産の状況

#### (資産)

流動資産は、前連結会計年度末に比べて745百万円減少し、374百万円となりました。これは、主に商品が357百万円、前渡金が413百万円減少し、売掛金が34百万円増加したことなどによります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて11百万円増加し、41百万円となりました。これは、主に差入保証金が13百万円増加したことなどによります。この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて734百万円減少し、415百万円となりました。

## (負債)

流動負債は、前連結会計年度末に比べて1,035百万円減少し、95百万円となりました。これは、主に買掛金が482百万円、前受金が591百万円減少したことなどによります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて0百万円減少し、残高はありません。この結果、総負債は、前連結会計 年度末に比べて1,035百万円減少し、95百万円となりました。

# (純資産)

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて301百万円増加し、319百万円となりました。これは、主に新株予約権の権利行使により、(i)資本金及び資本剰余金がそれぞれ173百万円、(ii)為替換算調整勘定が49百万円増加し、(iii)利益剰余金が86百万円減少したことなどによります。

## ②キャッシュ・フローの状況

当中間連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という)は、前連結会計年度末に比べて6百万円増加し、143百万円となりました。

当中間連結会計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

当中間連結会計期間の営業活動の結果、減少した資金は316百万円(前年同期は92百万円の減少)となりました。収入の主な内訳は、棚卸資産の減少357百万円、前渡金の減少413百万円等であり、支出の主な内訳は、税金等調整前中間純損失86百万円、仕入債務の減少482百万円、前受金の減少591百万円等によるものです。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

当中間連結会計期間の投資活動の結果、減少した資金は14百万円(前年同期は3百万円の減少)となりました。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

当中間連結会計期間の財務活動の結果、増加した資金は338百万円(前年同期は148百万円の増加)となりました。収入の内訳は、新株予約権の行使による株式発行による収入338百万円によるものです。

# (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2024年10月10日に公表の「特別利益の計上に関するお知らせ」に記載のとおり、当社グループは連結上148,353千円の特別利益を計上いたしました。 2024年10月10日に公表する「営業以外費用の計上に関するお知らせ」に記載のとおり、当社グループは連結上55,902千円の為替差損を計上いたしました。 2025年2月期の通期業績予想につきましては、本件以外の要因を含めて、適正かつ合理的に算定することができ次第、修正を公表いたします。

# 2. 中間連結財務諸表及び主な注記

# (1) 中間連結貸借対照表

		(単位:千円)
	前連結会計年度 (2024年2月29日)	当中間連結会計期間 (2024年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	137, 107	143, 273
売掛金	11, 409	45, 754
商品	523, 677	166, 300
前渡金	416, 830	3, 575
前払金	12, 072	-
未収入金	169	5, 266
その他	24, 446	15, 993
貸倒引当金	△6, 029	△5, 820
流動資産合計	1, 119, 683	374, 343
固定資産		
有形固定資産	1,636	1, 725
無形固定資産	2, 713	-
投資その他の資産		
差入保証金	25, 877	39, 111
長期貸付金	25, 000	25, 000
長期立替金	657, 417	634, 536
その他	20	592
貸倒引当金	△682, 417	△659, 536
投資その他の資産合計	25, 897	39, 703
固定資産合計	30, 248	41, 429
資産合計	1, 149, 931	415, 772

(単位	千	Ш	)
( = 11/	- 1	-	- 1

		(単位:十円)
	前連結会計年度 (2024年2月29日)	当中間連結会計期間 (2024年8月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	484, 897	2, 536
未払金	31, 258	76, 684
未払法人税等	2, 510	1,605
前受金	591, 340	-
預り金	1, 910	4,070
その他	19, 835	11,072
流動負債合計	1, 131, 752	95, 969
固定負債		
その他	69	-
固定負債合計	69	_
負債合計	1, 131, 821	95, 969
純資産の部		
株主資本		
資本金	3, 268, 604	3, 442, 245
資本剰余金	2, 851, 419	3, 025, 060
利益剰余金	△5, 920, 229	△6, 006, 670
自己株式	△59, 198	△59, 198
株主資本合計	140, 595	401, 437
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△292, 001	△242, 764
その他の包括利益累計額合計	△292, 001	△242, 764
新株予約権	168, 087	161, 130
非支配株主持分	1, 427	
純資産合計	18, 109	319, 803
負債純資産合計	1, 149, 931	415, 772

# (2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書 中間連結損益計算書

	前中間連結会計期間(自 2023年3月1日	(単位:千円) 当中間連結会計期間 (自 2024年3月1日
* 1 *	至 2023年8月31日)	至 2024年8月31日)
売上高	96, 440	563, 186
売上原価	14, 789	24, 801
売上総利益	81, 650	538, 384
販売費及び一般管理費	301, 607	718, 501
営業損失(△)	<u>△219, 956</u>	△180, 116
営業外収益	104	401
受取利息	194	401
為替差益	109, 001	-
貸倒引当金戻入額	634	-
その他	1, 178	564
営業外収益合計	111, 010	966
営業外費用		101
支払利息	<del>-</del>	191
為替差損	-	55, 902
支払手数料	3, 267	-
営業外費用合計	3, 267	56, 094
経常損失(△)	△112, 214	△235, 245
特別利益		
債務免除益		148, 353
特別利益合計		148, 353
税金等調整前中間純損失 (△)	△112, 214	△86, 891
法人税、住民税及び事業税	819	976
法人税等合計	819	976
中間純損失(△)	△113, 033	△87, 868
非支配株主に帰属する中間純損失 (△)	△3, 124	$\triangle 1,427$
親会社株主に帰属する中間純損失(△)	△109, 908	△86, 440

# 中間連結包括利益計算書

		(単位:千円)_
	前中間連結会計期間	当中間連結会計期間
	(自 2023年3月1日 至 2023年8月31日)	(自 2024年3月1日 至 2024年8月31日)
中間純損失(△)	△113, 033	<u>⊥ 2021+ 0 ), 01 H</u>
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△106, 362	49, 237
その他の包括利益合計	△106, 362	49, 237
中間包括利益		△38, 631
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	△216 <b>,</b> 270	△37, 203
非支配株主に係る中間包括利益	△3, 124	$\triangle 1,427$

# (3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

		(単位:千円)
	前中間連結会計期間 (自 2023年3月1日 至 2023年8月31日)	当中間連結会計期間 (自 2024年3月1日 至 2024年8月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前中間純損失(△)	$\triangle$ 112, 214	△86, 891
減価償却費	-	181
為替差損益(△は益)	△77, 942	39, 018
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△563	-
受取利息及び受取配当金	△195	△401
支払利息	-	191
債務免除益	_	△148, 353
支払手数料	3, 267	-
売上債権の増減額(△は増加)	32, 899	△36, 175
前払費用の増減額(△は増加)	859	2, 242
未収消費税等の増減額 (△は増加)	△3, 406	-
棚卸資産の増減額(△は増加)	2, 246	357, 376
未収入金の増減額(△は増加)	108, 614	△4, 794
前渡金の増減額(△は増加)	-	413, 255
仕入債務の増減額 (△は減少)	△860	△482, 257
前受金の増減額 (△は減少)	-	△591, 594
その他	△43, 224	222, 549
· 小計	△90, 519	△315, 652
利息及び配当金の受取額	195	401
利息の支払額	-	△191
法人税等の支払額	△2, 226	△800
営業活動によるキャッシュ・フロー	△92, 550	△316, 242
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	-	△468
差入保証金の差入による支出	_	$\triangle 13,750$
その他	△3, 449	_
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3, 449	△14, 219
財務活動によるキャッシュ・フロー		
新株予約権の行使による株式の発行による収入	81, 835	338, 421
新株予約権の発行による収入	65, 140	_
その他	1,732	_
財務活動によるキャッシュ・フロー	148, 708	338, 421
現金及び現金同等物に係る換算差額	4, 881	△1, 793
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	57, 589	6, 165
現金及び現金同等物の期首残高	236, 335	137, 107
現金及び現金同等物の中間期末残高	293, 925	143, 273

#### (3) 中間連結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)

当社グループは、前連結会計年度におきまして営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、営業活動によるキャッシュ・フローがマイナスとなりました。また、当中間連結会計期間においても、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する中間純損失を計上し、営業活動によるキャッシュ・フローがマイナスとなりました。これらの状況により、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。

当社グループは、当該状況を早急に解消するため、以下の施策を実施してまいります。

1) AI ソリューション事業では、AI インフラ事業において、第2四半期連結会計期間に97台のGPUサーバーを販売し、大幅な利益を計上しました。これにより、当社のGPU販売事業が着実に進展しています。第2四半期連結会計期間のGPU販売の好調な実績を踏まえ、下半期にはさらなる収益の拡大が見込まれています。また、GPU販売事業の成功を踏まえ、株式会社ユビタスとの間で将来的なAIDC事業(AI データセンター事業)に関する業務提携に向けての基本合意書を締結しました。AIDC事業を日本及び世界に拡大する計画を検討しております。

AIソリューション事業では、AIゲーム事業において、JP Games株式会社との共同ゲーム開発を目指し、前連結会計年度にゲーム「Jewel」のデモ版開発に300,000千円を投資し、2024年7月に検収が完了しました。今後開発計画を作成後に、開発期間を3年と予定しておりますが、早期のリリースを目指し、投下資本の回収をすすめます。さらに、ゲーム「GYEE」の独占的配信権を取得し、7月中旬から13,570千円の収益を上げました。今後、同ゲームのIPを活用、ゲームアプリビジネスを強化しつつアップグレードを進め、更なるユーザー数の獲得を目指してまいります。

AIソリューション事業では、AIエンタープライズソリューション事業において、潜在的顧客と共に当社製品を活用することを目指し、より幅広い製品をカバーするため事業展開に取り組んでまいります。

2)アイラッシュケア事業では、前連結会計年度に実施した店舗削減により、現事業環境下において最適の店舗展開としており、商材の拡販戦略強化により当期黒字転換を目指しております。

3) 今後必要となる事業資金の確保については、第12回新株予約権を含めた資金調達で得た資金や手元資金の他、必要に応じた新たな資金調達を検討することで対応してまいります。

しかし、これらの対応策の実現可能性は、市場の状況、需要動向、他社との競合等の影響を受けており、新株予約権者や投資家の意向や事業計画の達成如何にも左右されるため、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、中間連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、上記のような重要な不確実性の影響を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)

- I 前中間連結会計期間(自 2023年3月1日 至 2023年8月31日)
  - 1. 配当に関する事項 該当事項はありません。
  - 2. 基準日が当中間連結会計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当中間連結会計期間の末日後となる もの

該当事項はありません。

3. 株主資本の著しい変動に関する事項

当社は、2023年4月25日付で張玉珊氏より第11回新株予約権の権利行使を受け、新株を発行しました。それらの結果、当中間連結会計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ42,002千円増加し、当中間連結会計期間末において資本金が2,996,574千円、資本剰余金が2,579,389千円となっております。

- Ⅱ 当中間連結会計期間(自 2024年3月1日 至 2024年8月31日)
  - 1. 配当に関する事項 該当事項はありません。
  - 2. 基準日が当中間連結会計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当中間連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

3. 株主資本の著しい変動に関する事項

当社は、2024年4月2日の第10回新株予約権の一部行使、及び、2024年5月10日、6月7日、8月7日、及び8月16日の第三者割当による第12回新株予約権の一部行使を受け新株を発行いたしました。この結果、当中間連結会計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ173,640千円増加し、当中間連結会計期間末においては資本金が3,442,245千円、資本剰余金は3,025,060千円となっております。

#### (セグメント情報等)

# 【セグメント情報】

- I 前中間連結会計期間(自 2023年3月1日 至 2023年8月31日)
  - 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

							14 . 1 1 1/
	報告セグメント		`	この44		調整額	中間連結損益計算書
	AIソリュー ション事業	アイラッシ ュケア事業	計	その他 (注1)	合計	(注2)	計上額(注3)
売上高							
外部顧客への 売上高 セグメント間の	2, 200	94, 240	96, 440	-	96, 440	-	96, 440
内部売上高又は振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	2, 200	94, 240	96, 440	-	96, 440	-	96, 440
セグメント損失	△20, 025	△7, 713	△27, 739	△804	△28, 543	△191, 413	△219, 956

- (注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。
  - 2. セグメント損失の調整額△191,413千円は、全額各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
  - 3. セグメント損失は、中間連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。
- Ⅱ 当中間連結会計期間(自 2024年3月1日 至 2024年8月31日)
  - 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

							14 . 1 1 1/
	報告セグメント		その他		調整額	中間連結損益計算書	
	AIソリュー ション事業	アイラッシ ュケア事業	計	(注1)	合計	(注2)	計上額(注3)
売上高							
外部顧客への 売上高 セグメント間の	480, 637	82, 548	563, 186	_	563, 186	_	563, 186
内部売上高又は振替高	_	_	-	_	_	_	_
<b>≒</b>	480, 637	82, 548	563, 186	-	563, 186	_	563, 186
セグメント利益 又はセグメント 損失 (△)	56, 418	△4, 409	52, 008	△650	51, 358	△231, 475	△180, 116

- (注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。
  - 2. セグメント利益又はセグメント損失 ( $\triangle$ ) の調整額 $\triangle$ 231,475千円は、全額各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
  - 3. セグメント損失は、中間連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。
  - 4. 「システムソリューション事業」について事業内容をより適正に表示するため「AIソリューション事業」 へ名称を変更しております。なお、前中間連結会計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメント名 称に基づき開示しております。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

前中間連結会計期間(自 2023年3月1日 至 2023年8月31日)

(単位:千円)

		報告セグメント	7 0 114		
	AIソリュー ション事業	アイラッシュ ケア事業	計	その他 (注)	合計
機器販売	_	_	_	_	_
サロン	_	69, 610	69, 610	_	69, 610
商材販売	_	22, 885	22, 885	_	22, 885
ロイヤリティ	_	1,659	1,659	_	1,659
コンテンツ制作	2, 200	_	2, 200	_	2, 200
ゲームサービス収入	_	_	_	_	_
その他	_	85	85	_	85
顧客との契約から生じる収益	2, 200	94, 240	96, 440		96, 440
その他収益	_	_	_	_	
外部顧客への売上高	2, 200	94, 240	96, 440	_	96, 440

(注) 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントです。

当中間連結会計期間(自 2024年3月1日 至 2024年8月31日)

(単位:千円)

		報告セグメント	7 0 114		
	AIソリュー ション事業	アイラッシュ ケア事業	計	その他 (注)	合計
機器販売	463, 243	_	463, 243	_	463, 243
サロン	_	61, 227	61, 227	_	61, 227
商材販売	_	20, 441	20, 441	_	20, 441
ロイヤリティ	_	879	879	_	879
コンテンツ制作	_	_	_	_	_
ゲームサービス収入	13, 570	_	13, 570	_	13, 570
その他	3, 823	_	3, 823	_	3, 823
顧客との契約から生じる収益	480, 637	82, 548	563, 186	_	563, 186
その他収益	_	_		_	_
外部顧客への売上高	480, 637	82, 548	563, 186	_	563, 186

- (注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントです。
  - 2. 「システムソリューション事業」について事業内容をより適正に表示するため「AIソリューション事業」へ 名称を変更しております。なお、前中間連結会計期間の顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、変 更後の報告セグメント名称に基づき開示しております。

(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

当社グループは、前連結会計年度におきまして営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、営業活動によるキャッシュ・フローがマイナスとなりました。また、当中間連結会計期間においても、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する中間純損失を計上し、営業活動によるキャッシュ・フローがマイナスとなりました。これらの状況により、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。

当社グループは、当該状況を早急に解消するため、以下の施策を実施してまいります。

1) AI ソリューション事業では、AI インフラ事業において、第2四半期連結会計期間に97台のGPUサーバーを販売し、大幅な利益を計上しました。これにより、当社のGPU販売事業が着実に進展しています。第2四半期連結会計期間のGPU販売の好調な実績を踏まえ、下半期にはさらなる収益の拡大が見込まれています。また、GPU販売事業の成功を踏まえ、株式会社ユビタスとの間で将来的なAIDC事業(AI データセンター事業)に関する業務提携に向けての基本合意書を締結しました。AIDC事業を日本及び世界に拡大する計画を検討しております。

AIソリューション事業では、AIゲーム事業において、JP Games株式会社との共同ゲーム開発を目指し、前連結会計年度にゲーム「Jewel」のデモ版開発に300,000千円を投資し、2024年7月に検収が完了しました。今後開発計画を作成後に、開発期間を3年と予定しておりますが、早期のリリースを目指し、投下資本の回収をすすめます。さらに、ゲーム「GYEE」の独占的配信権を取得し、7月中旬から13,570千円の収益を上げました。今後、同ゲームのIPを活用、ゲームアプリビジネスを強化しつつアップグレードを進め、更なるユーザー数の獲得を目指してまいります。

AIソリューション事業では、AIエンタープライズソリューション事業において、潜在的顧客と共に当社製品を活用することを目指し、より幅広い製品をカバーするため事業展開に取り組んでまいります。

2)アイラッシュケア事業では、前連結会計年度に実施した店舗削減により、現事業環境下において最適の店舗展開としており、商材の拡販戦略強化により当期黒字転換を目指しております。

3) 今後必要となる事業資金の確保については、第12回新株予約権を含めた資金調達で得た資金や手元資金の他、必要に応じた新たな資金調達を検討することで対応してまいります。

しかし、これらの対応策の実現可能性は、市場の状況、需要動向、他社との競合等の影響を受けて、新株予約権者や投資家の意向や事業計画の達成如何にも左右されるため、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、中間連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、上記のような重要な不確実性の影響を反映しておりません。