



2019年8月期 2Q決算説明資料

日常に&を届ける

日常にあるものに新しいIdeaを加えることにより、
人々の生活を豊かにするサービスを提供してまいります。

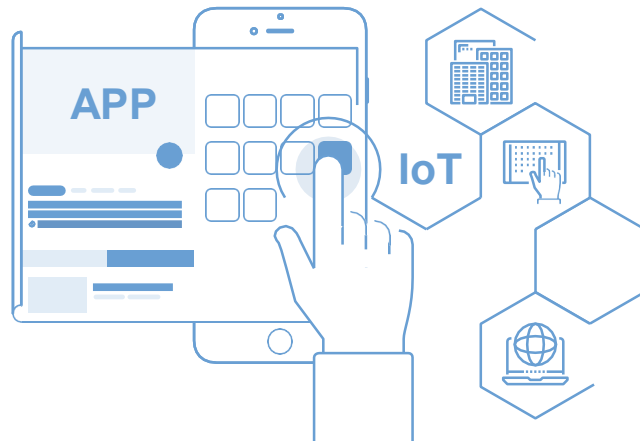
Business



Smartphone
APP



IoT



エグゼクティブサマリー

四半期毎に着実に成長

過去最高四半期売上高を継続更新中!

※自社物件販売を行った四半期を除く



マンガアプリが高成長を維持



&AND HOSTELが安定して収益確保



「働きがいのある会社」として選出

2019「働きがいのある会社」ランキングにおいて、日本で第2位、アジアで22位に選出。全社一丸となりモチベーション高く業務に従事してもらうことが、長期的な企業成長につながると確信。



アジアランキング
第22位

アジア初選出



日本ランキング
第2位

2年連続2回目

目次

1. 業績ハイライト
2. Smartphone APP事業
3. IoT事業

業績ハイライト（第2四半期会計期間）

売上高・営業利益共に計画を上回って着地。

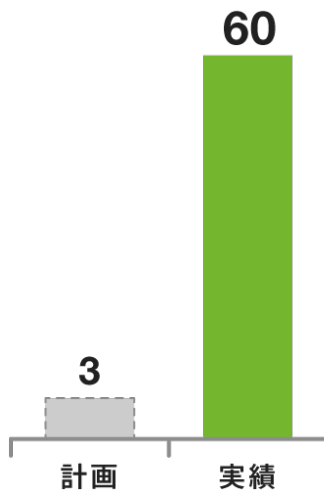
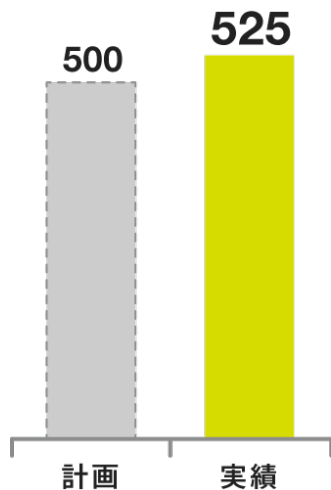
マンガアプリが成長を牽引し、&AND HOSTELが安定して収益を確保。

売上高

525
百万円

営業利益

60
百万円



業績ハイライト（第2四半期累計期間）

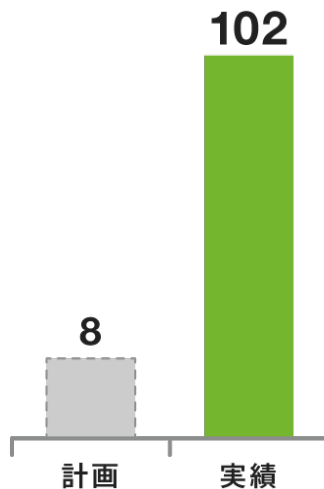
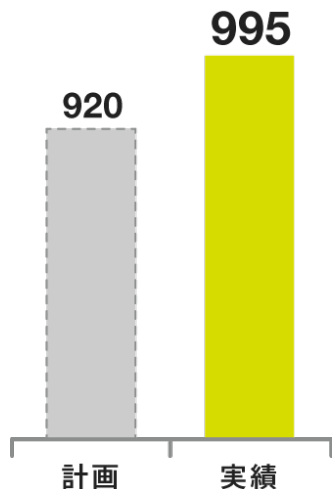
第3四半期以降に向けた投資を実行しつつも、両事業ともに力強く成長したため、累計ベースでも計画を上回り着地。

売上高

995
百万円

営業利益

102
百万円



Smartphone APP

Smartphone APP 提供カテゴリー

& AND COMICS

出版社オリジナルタイトルを多数揃えた
出版社のオリジナルマンガアプリ



提供：スクウェア・エニックス



提供：白泉社



提供：集英社



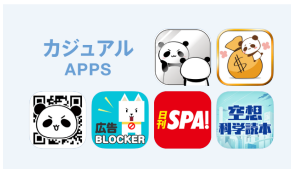
提供：ビーグリー



COMING SOON

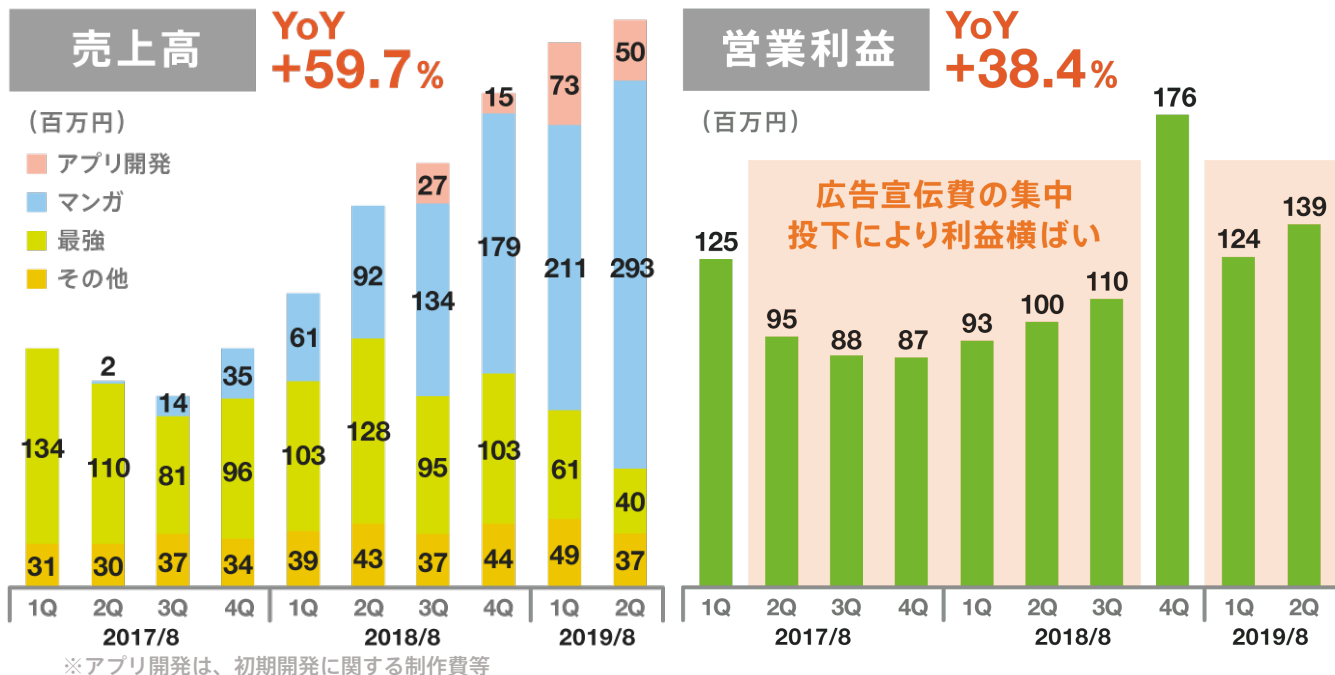
& AND APPS

ソーシャルゲームの攻略及びマルチプレイの
パートナーを募集する掲示板アプリ『最強シ
リーズ』やその他新規アプリ



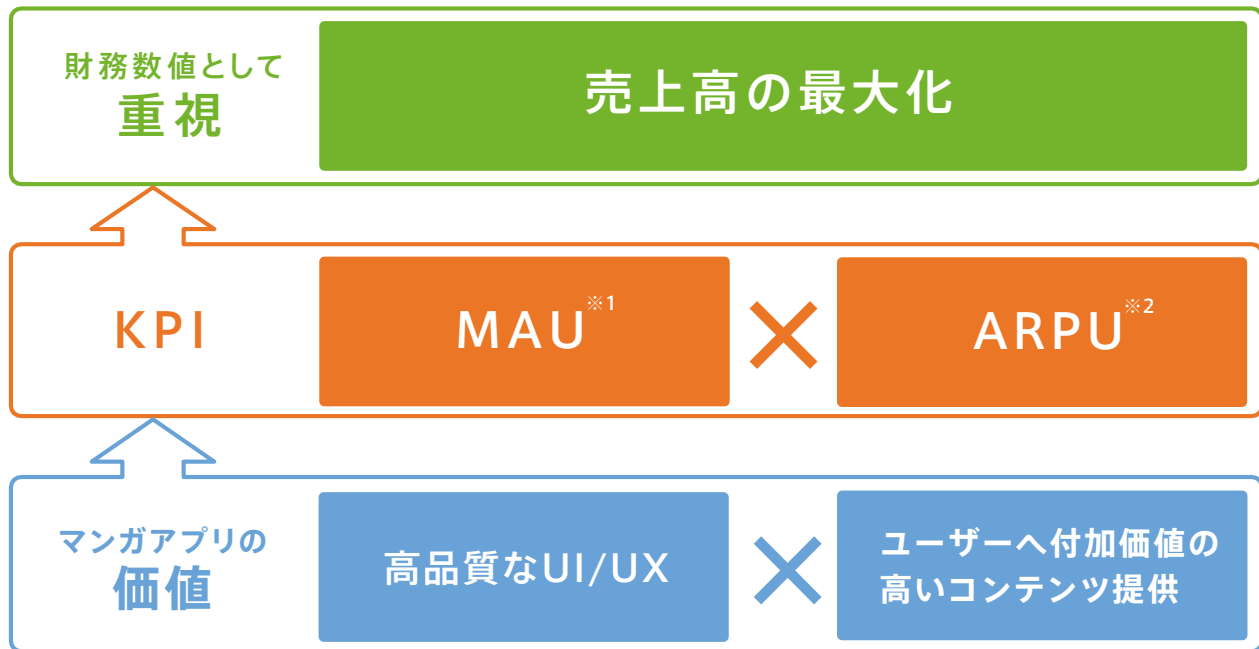
売上高/営業利益推移（四半期）

マンガアプリが堅調に推移し、売上高は前年同期比59.7%増、営業利益は前年同期比で38.4%増。(広告宣伝費の集中投下により、前四半期比では緩やかに増加)



マンガアプリ成長の源泉（KPI）

MAUとARPUの2つのKPIを成長させることにより、売上高の最大化を実現する。

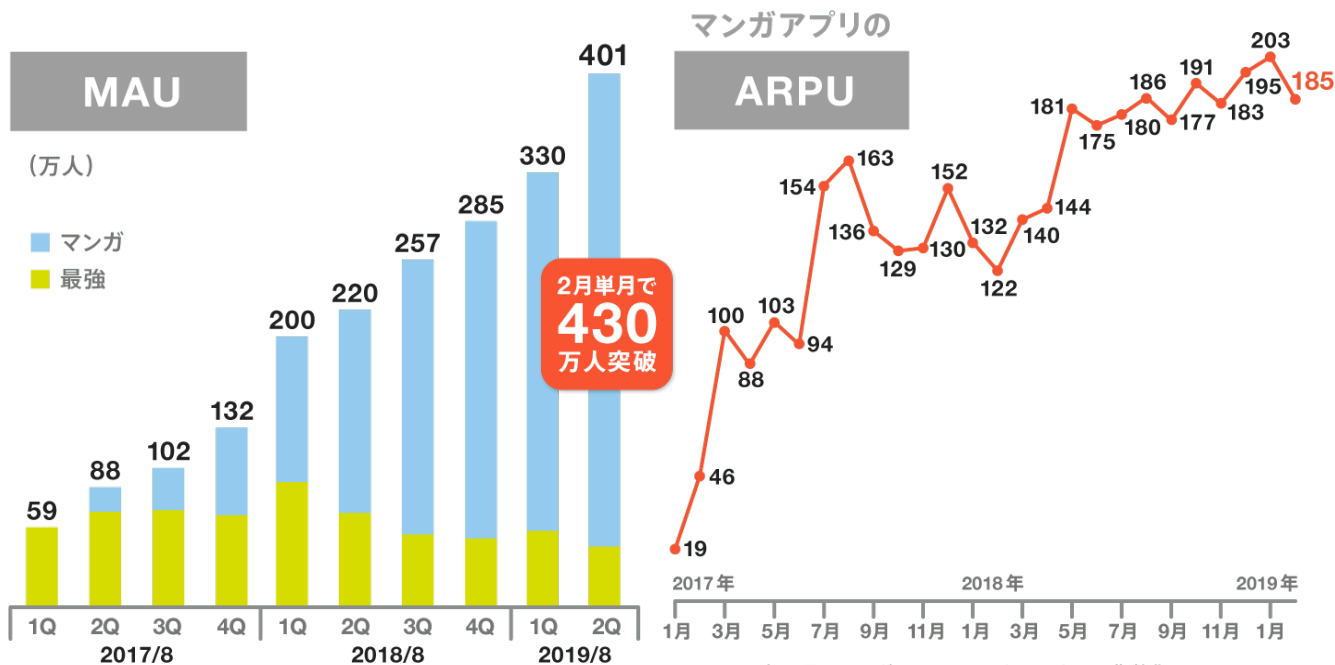


※1 Monthly Active Userの略称であり、1ヶ月に一度でもアプリを利用したユーザーの数を指します。

※2 Average Revenue Per Userの略称であり、ユーザー一人当たりの収益単価であります。

KPIの推移

新規アプリのリリースも寄与し、MAUは大幅に増加。ARPUは小刻みに上下しながらも右肩上がりのトレンドを継続。



※マンガアプリ及び最強シリーズのMAUの各四半期における平均値を採用

※2017年3月のマンガUP!のARPUを100として指数化
以降は、新規含む複数アプリのARPUの単純平均値を指数化

『マンガUP!』がGoogle Play部門賞受賞

株式会社スクウェア・エニックスと共同開発/運用するマンガアプリ
『マンガUP!』がGoogle Play ベストオブ2018エンターテインメント
部門で部門賞を受賞。



「地獄少年 花子くん」 ©Aidairo/SQUARE ENIX
「ハッピーシュガーライフ」 ©Tomiyaki Kagisora/SQUARE ENIX
「真能メイズ」 ©Shinichi Okada/J-ta Yamada/SQUARE ENIX
「明るいセカイ計画」 ©Aki Aoki/Koki Izumi/SQUARE ENIX
「キャタピラー」 ©Shinya Murata/SQUARE ENIX
©Ibuka Hikozaki/SQUARE ENIX ©Tokuosada Hayami/SQUARE ENIX

新規マンガアプリの提携が決定

1,000超の作品を有する、株式会社日本文芸社と業務提携決定。
20代～30代の高ARPUユーザーをターゲットに新たな顧客層の獲得によるさらなる収益向上を図る。



業務提携
決定!!!

新しいマンガアプリの魅力

魅力1

「週刊漫画ゴラク」「コミックヘブン」などで掲載された作品を中心に厳選して配信

魅力2

アプリだけのオリジナル作品も掲載予定

魅力3

「ギフト士」「モンキーピーク」「白竜-LEGEND-」「ミナミの帝王」など数々のヒットタイトルを有する



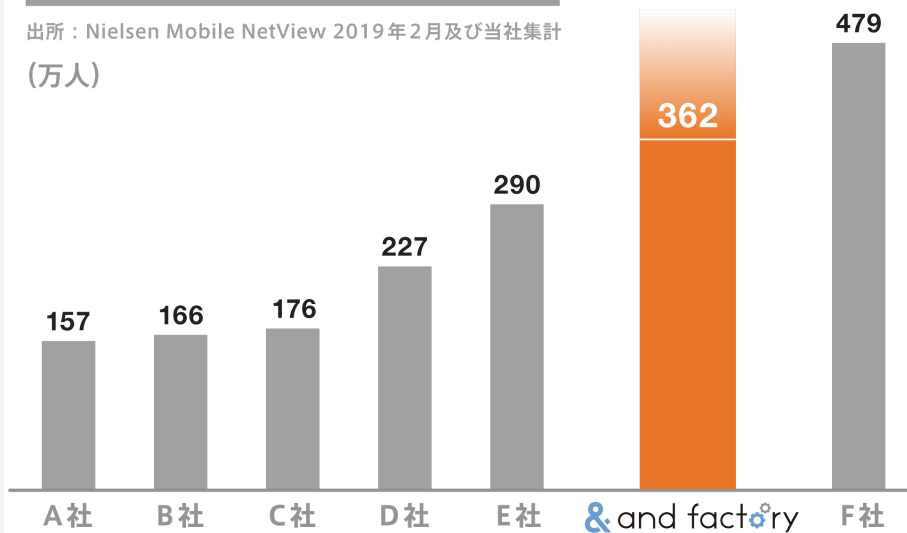
マンガアプリ業界の圧倒的No.1へ

既存アプリの成長のみならず、新規アプリの投下でMAUをさらに増加。
業界No.1を目指す。

主要マンガアプリのMAU

出所：Nielsen Mobile NetView 2019年2月及び当社集計

(万人)



後発ながら
短期間で実績多数!



COMING SOON



日本文芸社



Beagle



集英社



白泉社
HAKUSENSHA



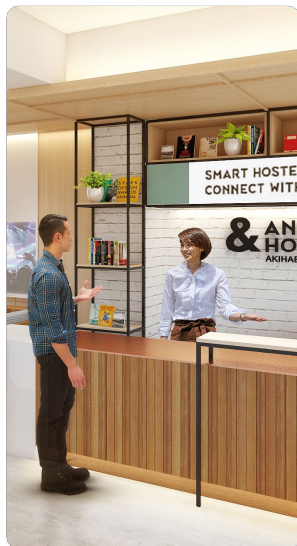
SQUARE ENIX

IoT

IoT 提供カテゴリー

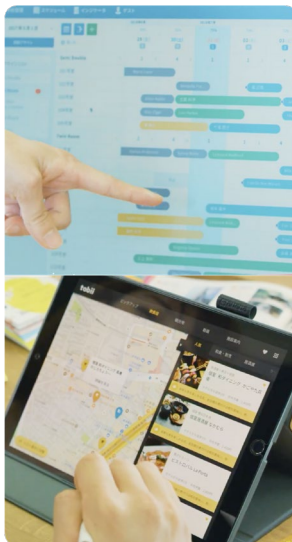
& AND HOSTEL

IoTデバイスが体験できる
スマートホテル
『&AND HOSTEL』



& AND STAY

宿泊管理システム『innto』
客室タブレット『tabii』



& AND IoT

複数のIoTを一括で操作可能
IoTプラットフォーム
『&IoT』



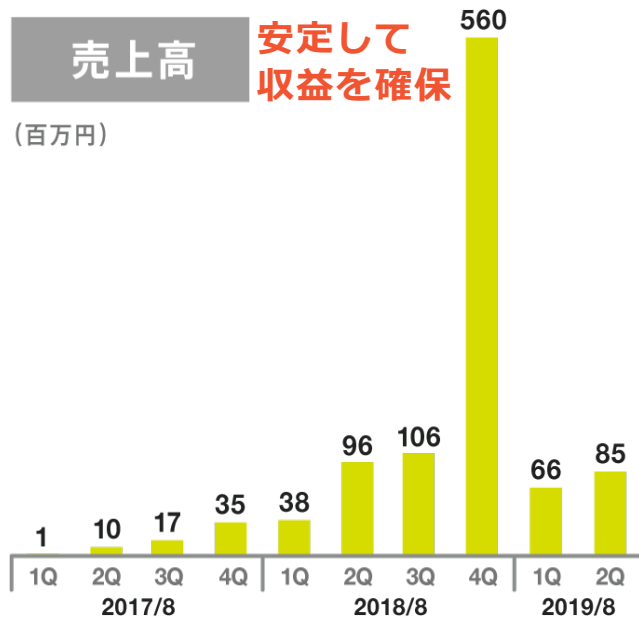
売上高/営業利益推移（四半期）

売上高は&AND HOSTELが順調に出店数を増やし安定して収益を確保。
&AND HOSTEL以外の収益拡大に向け投資も計画通り実行。

売上高

安定して
収益を確保

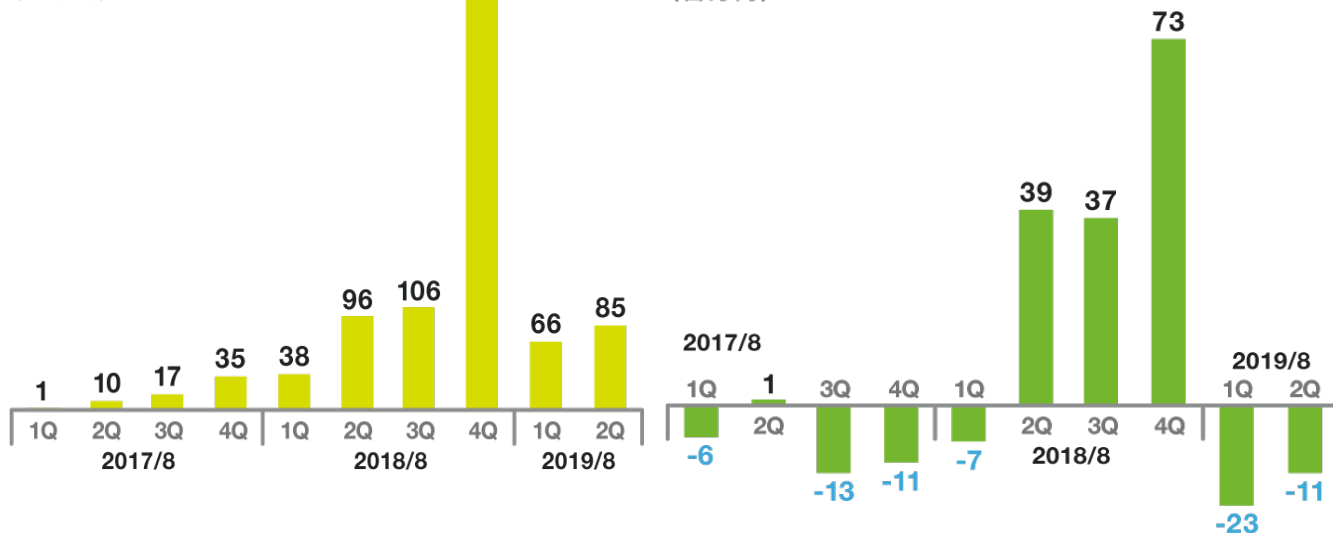
(百万円)



営業利益

計画内で着地

(百万円)



事業ハイライト

大企業を中心としたパートナー企業と連携しながら、着実に展開実績を拡大。変なホテルなどへのtabii導入が進み、導入台数は順調に拡大。

実績

**& AND
HOSTEL**

9 店舗

innto

171 施設

tabii

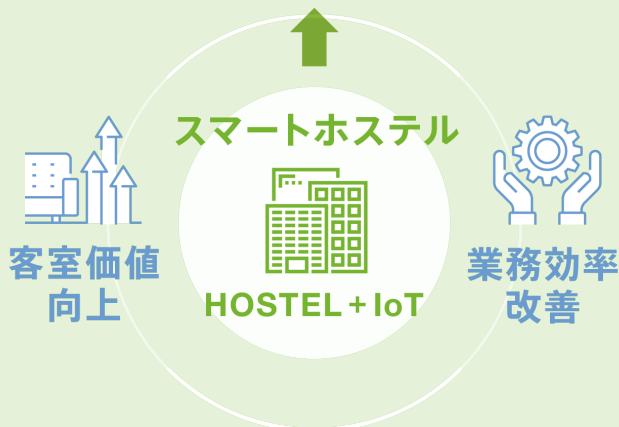
1,338 台

※&AND HOSTELは2019年8月末日までの開業予定店舗を含む

※innto及びtabiiは2019年2月末日の契約締結ベース

STAY + Technology

ホテルや旅館など宿泊領域を
テクノロジー化



tabii : 日本全国に導入推進

案件により四半期ごとの増加数に変動はあるものの、変なホテルを中心に着実に導入数増加。

導入台数は **1,338** 台
前期比 **+33.3%**

2019年2月末日の契約締結ベース

月額利用料無料！ おすすめ情報や施設情報をひとまとめ。
動画も見放題のタブレットサービス！

All free! Any useful and helpful information are in it.
Even you can watch unlimited movies by this tablet service.

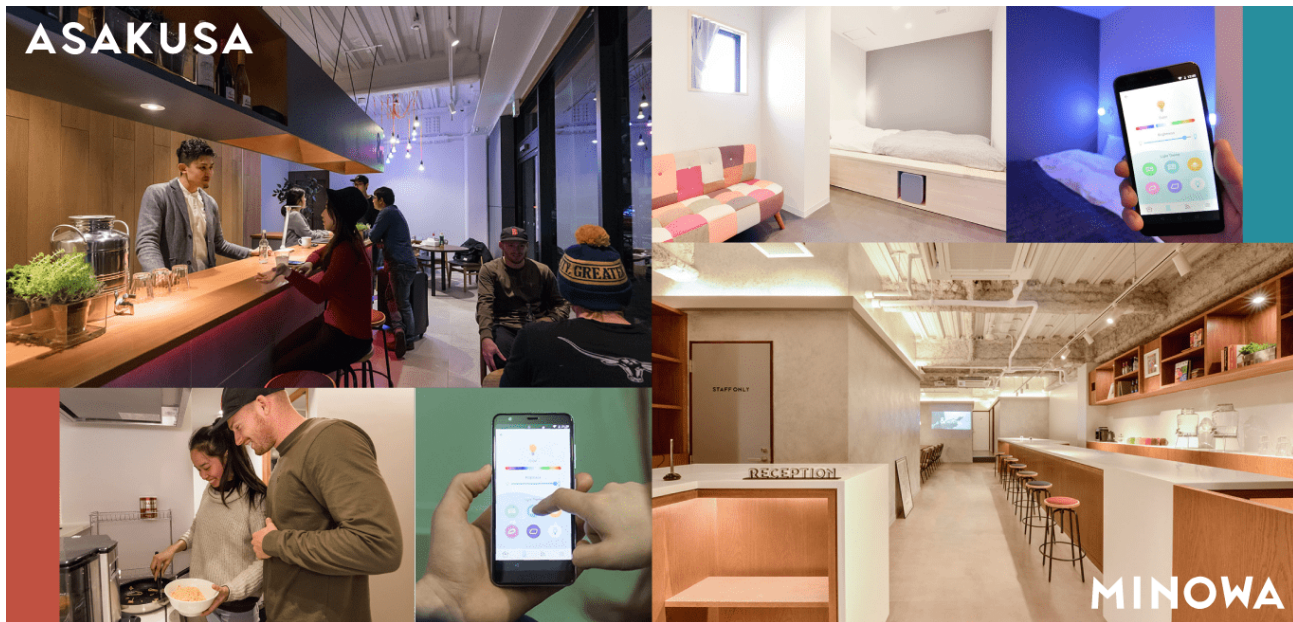
tabii



- 変なホテル京都
- 変なホテル福岡博多
- 変なホテル南船場
- 相鉄フレッサイン東京田町
- ホテルサーブ渋谷
- 鴨川館

&AND HOSTEL : 2店舗連続オープン

IoT体験が楽しめるスマートホテル®「&AND HOSTEL」が浅草と三ノ輪にオープン。これまで以上に業務効率化、宿泊体験価値の向上を実現。



&AND HOSTEL : 日経優秀製品・サービス賞受賞

IoTサービスにおける独自性と宿泊業界における課題解決への可能性が受賞の要因。継続して『宿泊領域×Technology化』を推進。



IoTなどのテクノロジーを駆使し、近未来のIoT空間を楽しめる体験型宿泊施設として、宿泊自体をひとつの観光目的として価値創造しています。

未来の家プロジェクト：第3期実証実験開始

新たな参画企業を迎え、第3期IoTスマートホーム生活モニタリング実証実験を開始。家が居住者に働きかけるホームオートメーションの実現など、住宅領域での事業化に向けて前進中。

事務局を務め、様々な企業と未来の家づくりを進めています。



I・TOP 横浜
IoT Smart Home Project



未来の家プロジェクトは、横浜市が立ち上げた「I・TOP（アイトップ）横浜」のプロジェクトのひとつです。

Appendix

全社戦略

Smartphone APP



既存領域を成長させ
新領域に着手

既存事業を
土台とした
新領域

攻略

マンガ

IoT



宿泊施設を軸に
展開領域を拡大

注力領域



住宅



宿泊施設



オフィス



商業施設



学校

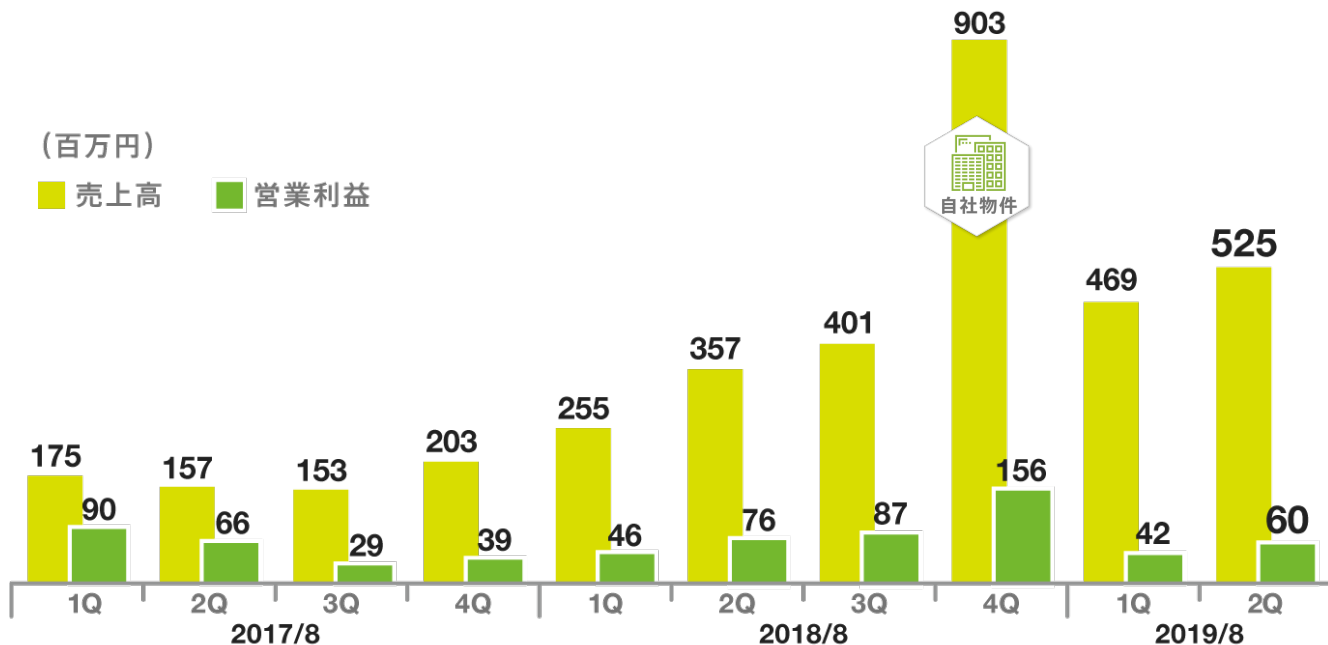


医療施設

売上高/営業利益推移（四半期）

2Qは計画を上回って着地。

過去最高四半期売上高を更新（自社物件販売を行った四半期は除く）。



2019年8月期2Q BS増減比較

(百万円)

	2018年8月期末	2019年8月期2Q末	増減比較
流動資産	1,104	3,354	2,250
現金及び預金	672	1,420	748
固定資産	218	363	145
資産合計	1,322	3,718	2,396
流動負債	653	612	-41
固定負債	216	1,580	1,364
負債合計	869	2,193	1,324
(有利子負債)	352	1,716	1,364
資本金	34	543	509
資本剰余金	33	542	509
利益剰余金	385	440	55
自己株式	—	0	
純資産合計	453	1,525	1,072

2019年8月期2Q PL実績

(百万円)

	2018年8月期2Q	2019年8月期2Q	2019年8月期 予想
売上高	612	995	3,070
売上高成長率	84.3%	62.6%	60.2%
Smartphone APP事業	465	814	—
IoT事業	133	151	—
その他事業	13	29	—
営業利益	122	102	511
営業利益率	19.9%	10.3%	16.6%
経常利益	—	81	504
経常利益率	—	8.1%	16.4%
四半期(当期)純利益	—	55	350
四半期(当期)純利益率	—	5.5%	11.4%

※2018年8月期2Qは四半期財務諸表を作成していないため、経常利益及び当期純利益は記載しておりません。

※2019年8月期のセグメント別の業績予想は非開示となっております。

ディスクレーマー

- 本書には、当社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。
- 別段の記載がない限り、本書に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。
- 当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 当社以外の会社に関する情報は、一般に公知の情報に依拠していません。