

2021年11月4日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 プ イ キ ュ ー ブ
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 間 下 直 晃
(コード番号：3681 東証第一部)
問 合 せ 先 取 締 役 CFO 経 営 企 画 本 部 長 山 本 一 輝
(TEL. 03-6625-5011)

(訂正) 「2021年12月期第3四半期 決算説明資料」の
一部訂正に関するお知らせ

2021年11月1日に開示いたしました「2021年12月期第3四半期 決算説明資料」の記載内容に訂正すべき事項がございましたので、下記の通りお知らせいたします。

なお、2021年11月1日に開示いたしました「2021年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」の訂正はございません。

記

1. 訂正の理由

2021年11月1日に開示いたしました「2021年12月期第3四半期 決算説明資料」において、イベントDX事業KPIにおけるイベント回数に一部誤りがありましたので、訂正を行うものであります。

2. 訂正箇所

別紙をご参照ください。なお、訂正箇所には下線を付して表示しております。

- (1) 3 ページ
- (2) 18 ページ
- (3) 22 ページ

以 上

FY21.3Q 連結業績

- ・リモート文化浸透による急成長
- ・イベントDX、テレキューブが牽引
- ・引き続き変化の激しい環境に適応しながら急成長を継続する

売上	限界利益	EBITDA	営業利益
85.0	59.6	19.5	11.1 (億円)
(60%増)	(48%増)	(59%増)	(100%増)

※売上から変動費を引いたもの

() 内は昨年同期比成長率

全社

MRR : 6.0億円 (56%増)

社員数 : 492名 (27%増)

エンタープライズDX (EP)

SDK利用料
5.2億円
(103%増)

イベントDX (EV)

イベントDX ARR
37.1億円
(212%増)

イベント開催数
6,149回
(151%増)

サードプレイスDX (TP)

単Q設置台数
1,750台
(228%増)

累積設置台数
5,957台
(329%増)

() 内は昨年同期比成長率

FY21.3Q 連結業績

- ・リモート文化浸透による急成長
- ・イベントDX、テレキューブが牽引
- ・引き続き変化の激しい環境に適応しながら急成長を継続する

売上	限界利益	EBITDA	営業利益
85.0 (60%増)	59.6 (48%増)	19.5 (59%増)	11.1 (億円) (100%増)

※売上から変動費を引いたもの

() 内は昨年同期比成長率

全社

MRR : 6.0億円 (56%増)

社員数 : 492名 (27%増)

エンタープライズDX (EP)

SDK利用料
5.2億円
(103%増)

イベントDX (EV)

イベントDX ARR
37.1億円
(212%増)

イベント開催数
6,151回
(151%増)

サードプレイスDX (TP)

単Q設置台数
1,750台
(228%増)

累積設置台数
5,957台
(329%増)

() 内は昨年同期比成長率

高い継続率・高いLTVを元に積極的な顧客獲得の宣伝広告などを開始
 来年以降の閑散期の開催数拡大が売上・利益率向上の鍵

	FY20		FY21	
	3Q (7-9月)	3Q累計 (1-9月)	3Q (7-9月)	3Q累計 (1-9月)
平均単価 (万円)	50	55	58	57
回数 (回)	1,175	2,454	<u>1,453</u>	<u>6,149</u>

ARR

37.1億円
 (2Q 33.9億円)

※2020/10-2021/9の継続顧客からの売上

NRR

221%
 (2Q 252%)

※2020/10-2021/9継続顧客からの売上と
 昨年同期間売上との比率

月平均解約率

0.99%
 (2Q 1.14%)

※売上金額をベースに算出

高い継続率・高いLTVを元に積極的な顧客獲得の宣伝広告などを開始
 来年以降の閑散期の開催数拡大が売上・利益率向上の鍵

	FY20		FY21	
	3Q (7-9月)	3Q累計 (1-9月)	3Q (7-9月)	3Q累計 (1-9月)
平均単価 (万円)	50	55	58	57
回数 (回)	1,175	2,454	<u>1,512</u>	<u>6,151</u>

ARR

37.1億円
 (2Q 33.9億円)

※2020/10-2021/9の継続顧客からの売上

NRR

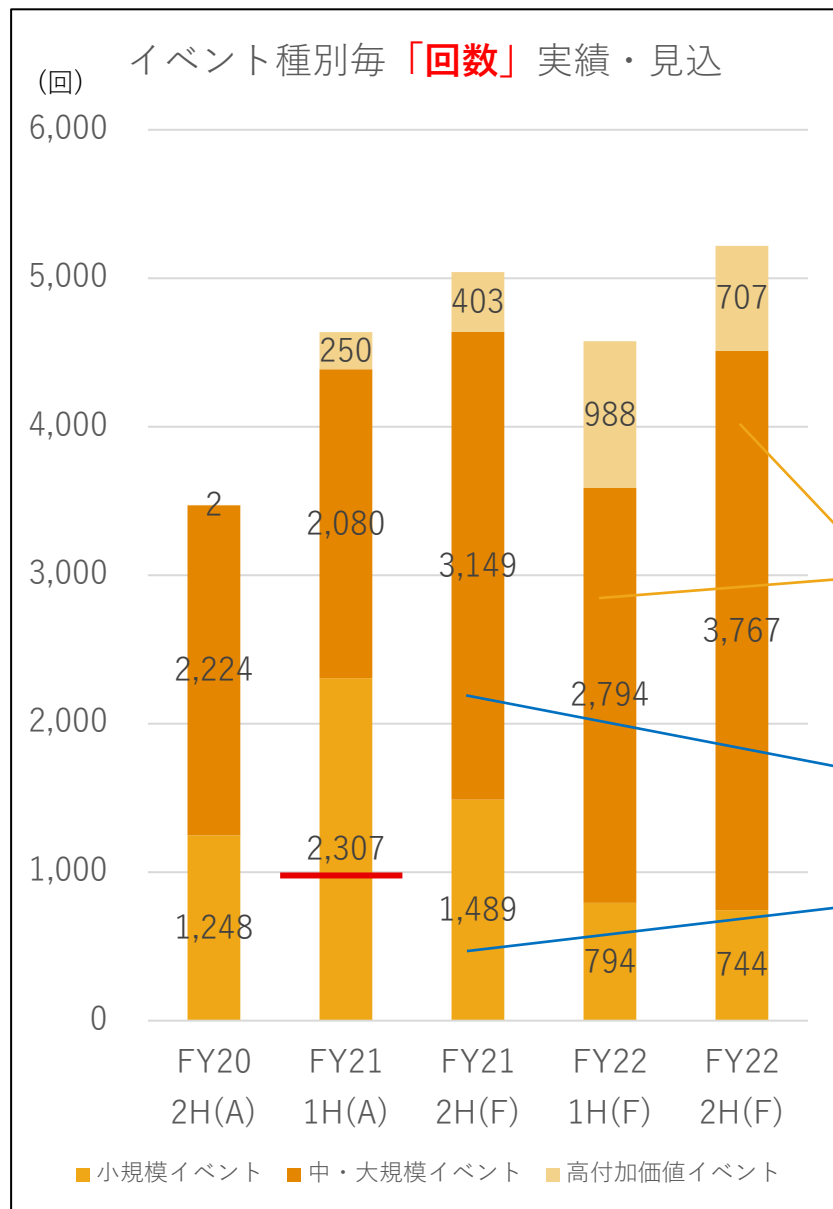
221%
 (2Q 252%)

※2020/10-2021/9継続顧客からの売上と
 昨年同期間売上との比率

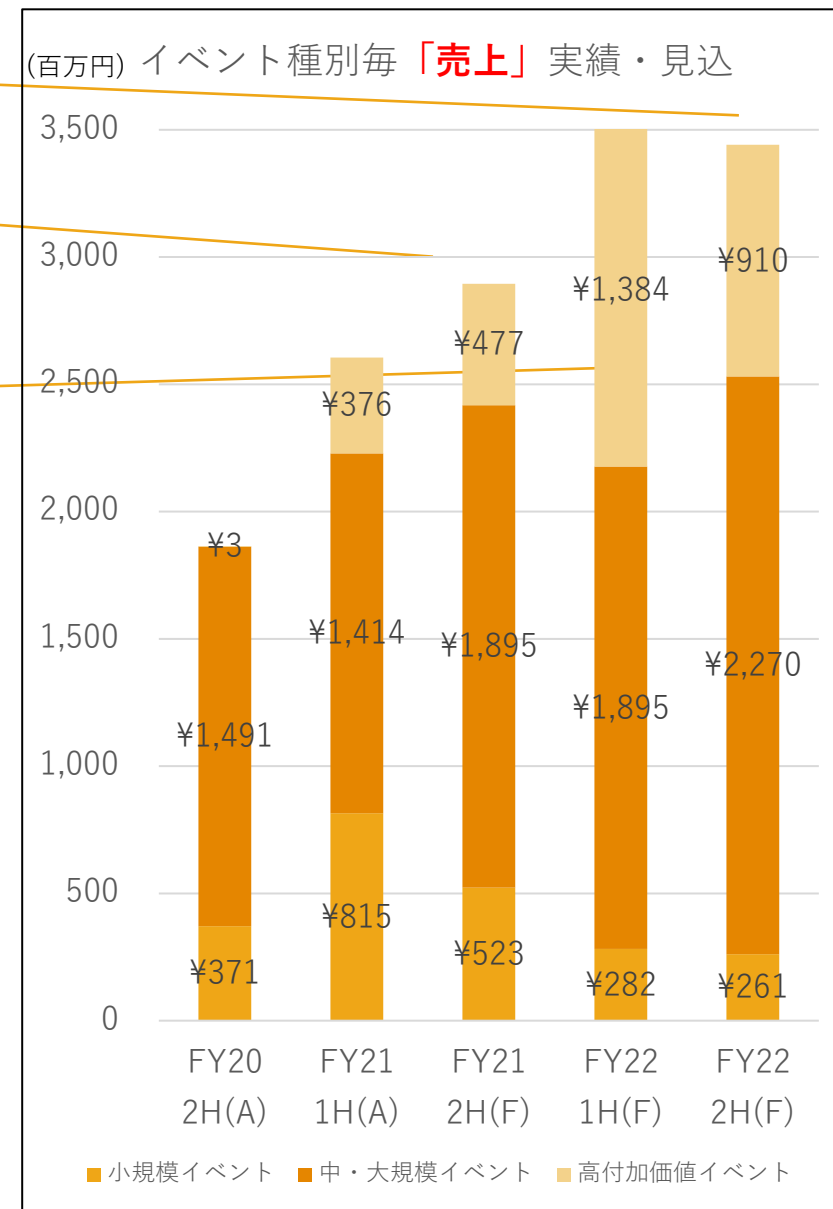
月平均解約率

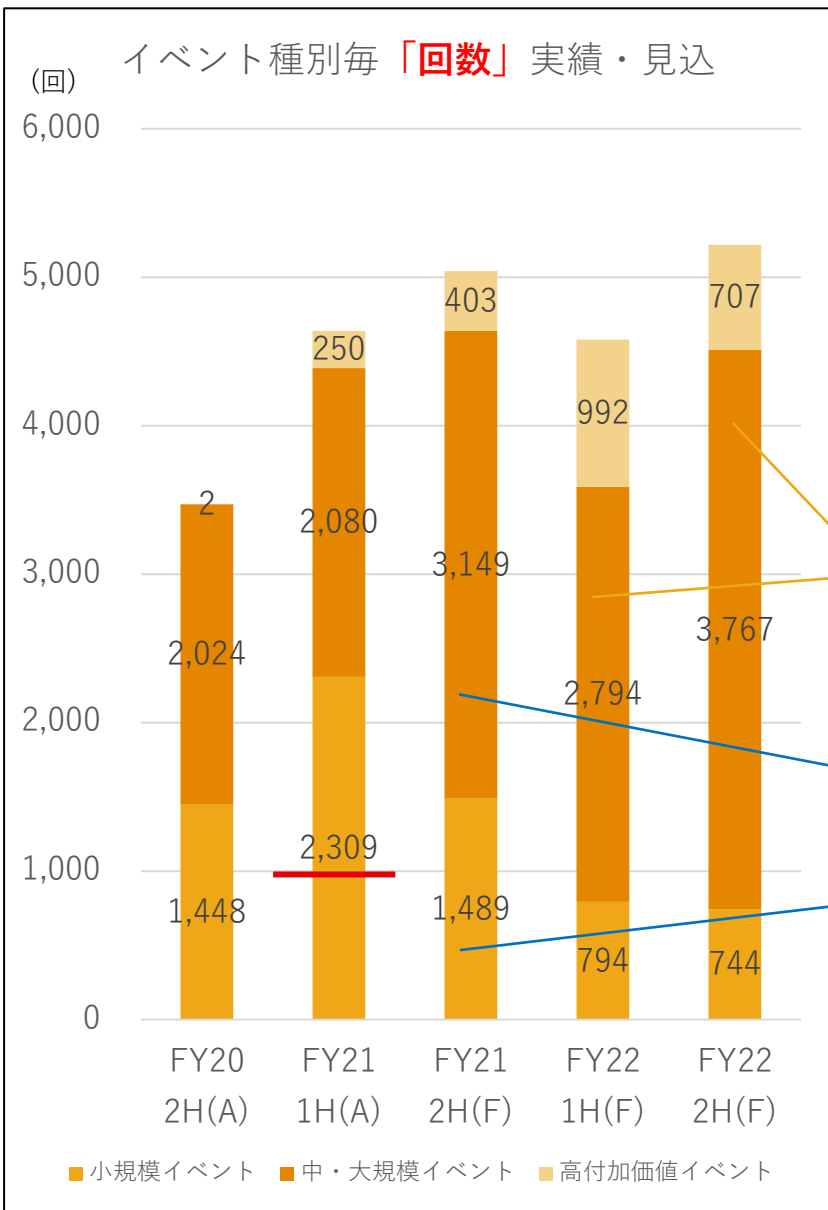
0.99%
 (2Q 1.14%)

※売上金額をベースに算出



- ・下期の拡大ペースを加速できるかは様子見
 - ・3Qは変化への対応が間に合わなかったが、閑散期対策・オペレーションの構造改革により限界利益率を5~10ポイントアップさせる
 - ・バーチャル株総を年間500社規模に拡大
 - ・株総の6月集中により上期に偏りあり
 - ・EventIn、Touchcast拡大
 - ・製薬業界における中規模以上配信の拡大 (未開拓顧客への拡大と既存拡大の両面)
 - ・タクシーCMなどによる一般業界への拡大
 - ・単価は横ばいを想定
 - ・製薬業界の中規模以上案件の拡大 (FY21 2H 7月時想定：約1,800回→2,100回)
 - ・製薬業界の小規模イベントの案件数大幅縮小 (FY21 2H 7月時想定：約4,200回→1,489回)
- 小規模イベント：主に製薬の地方支店の小規模案件
 高付加価値イベント：バーチャル株総、EventIn、Touchcast、Xyvidなど付加価値の高いサービス





・下期の拡大ペースを加速できるかは様子見

・3Qは変化への対応が間に合わなかったが、閑散期対策・オペレーションの構造改革により限界利益率を5~10ポイントアップさせる

・バーチャル株総を年間500社規模に拡大
 ・株総の6月集中により上期に偏りあり
 ・EventIn、Touchcast拡大

・製薬業界における中規模以上配信の拡大
 (未開拓顧客への拡大と既存拡大の両面)
 ・タクシーCMなどによる一般業界への拡大
 ・単価は横ばいを想定

・製薬業界の中規模以上案件の拡大
 (FY21 2H 7月時想定：約1,800回→2,100回)

・製薬業界の小規模イベントの案件数大幅縮小
 (FY21 2H 7月時想定：約4,200回→1,489回)

小規模イベント：主に製薬の地方支店の小規模案件
 高付加価値イベント：バーチャル株総、EventIn、Touchcast、Xyvidなど付加価値の高いサービス

