

2021年12月期並びに 中期経営計画の数値修正について

株式会社バイキューブ
2022年1月11日

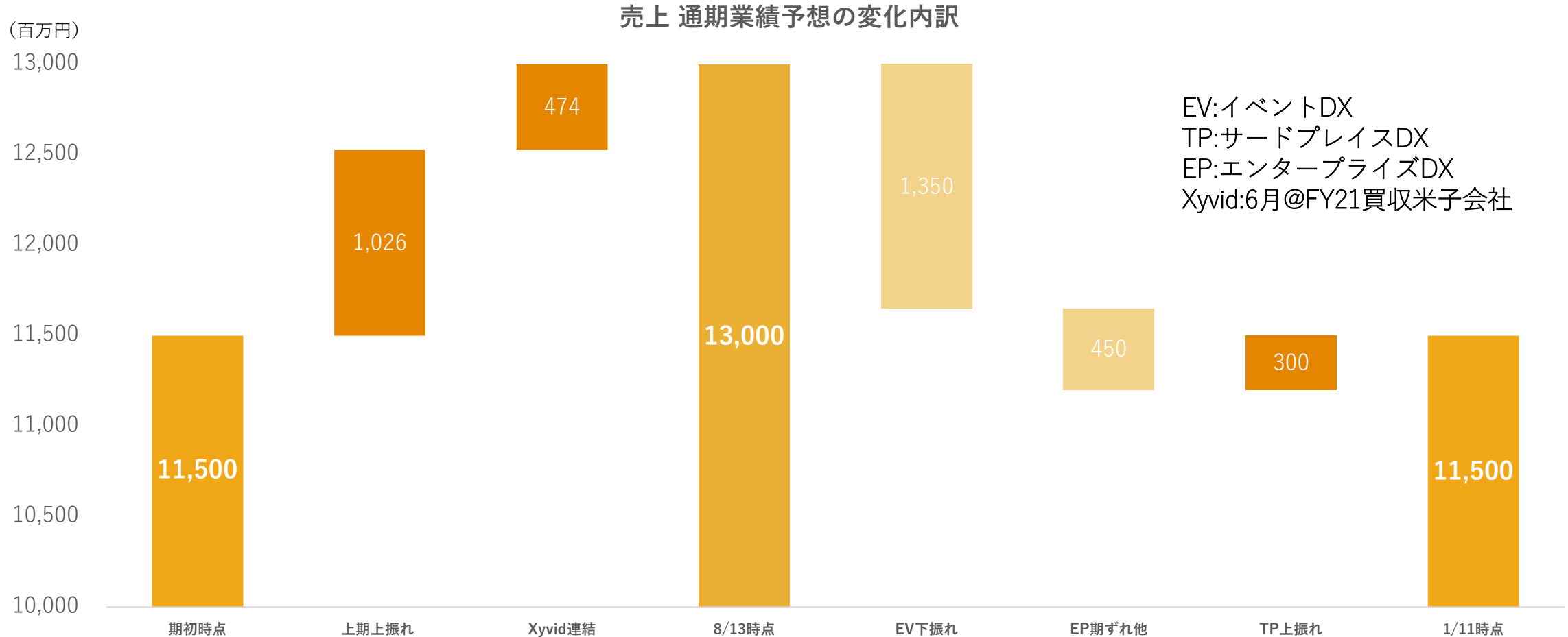


イベントDXにおける事業構造の変化（小規模イベントの急減。中・大規模、高付加価値は増加するも補いきれず）の影響を受け、期初の売上予想は達成見込なもの、上方修正後の売上予想を下方修正。営業利益以下についても、前記事業構造変換の対応の遅れ並びに、広告宣伝投資により予想を下方修正。

(百万円)	FY2020実績	FY2021予想 (1/11修正)	FY2021予想 (期初策定)	FY2021予想 (8/13修正)
売上高	8,282	11,500	11,500	13,000
EBITDA <small>※営業利益+減価償却費及びのれん償却額</small>	1,959	2,650	3,040	3,600
営業利益	1,046	1,400	2,000	2,400
経常利益	1,020	1,250	1,870	2,300
親会社株主に 帰属する当期純利益	1,138	1,150	1,560	2,000

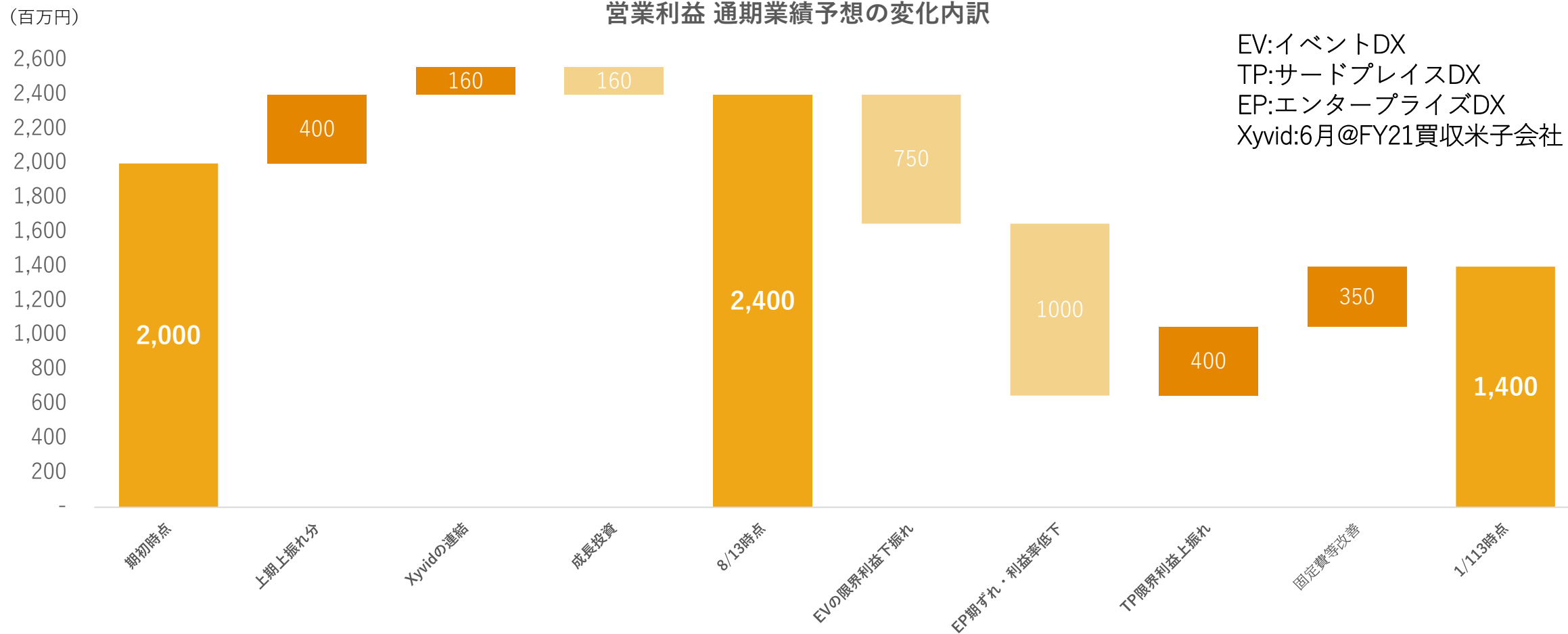
※なお、本資料中の2021年度の数値は本日時点での見通しであり、現在作業中の決算手続および監査法人の監査の結果によって変更する可能性があることをご了承ください。

上期の好調なイベントDXの成長や、米国Xyvid社の買収を受け8月13日に通期売上高を130億円に上方修正。しかしながら、3Q後半から発生した小規模イベントの急減の影響を大きく受け、イベントDX事業が大幅下振れ。エンタープライズDX事業にも一部遅れが発生するも、サードプレイスDX事業が上振れ。



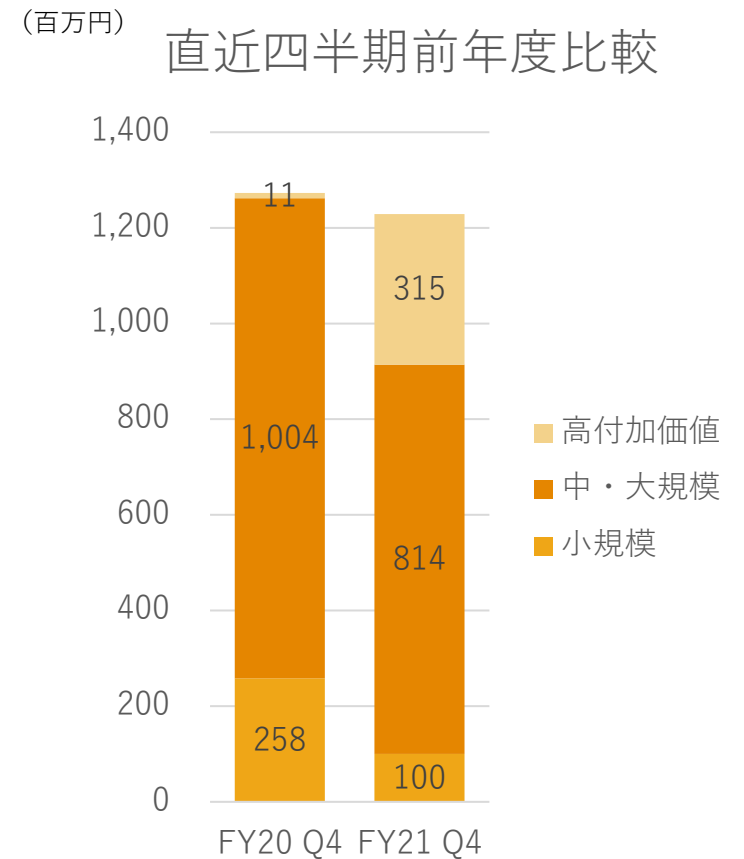
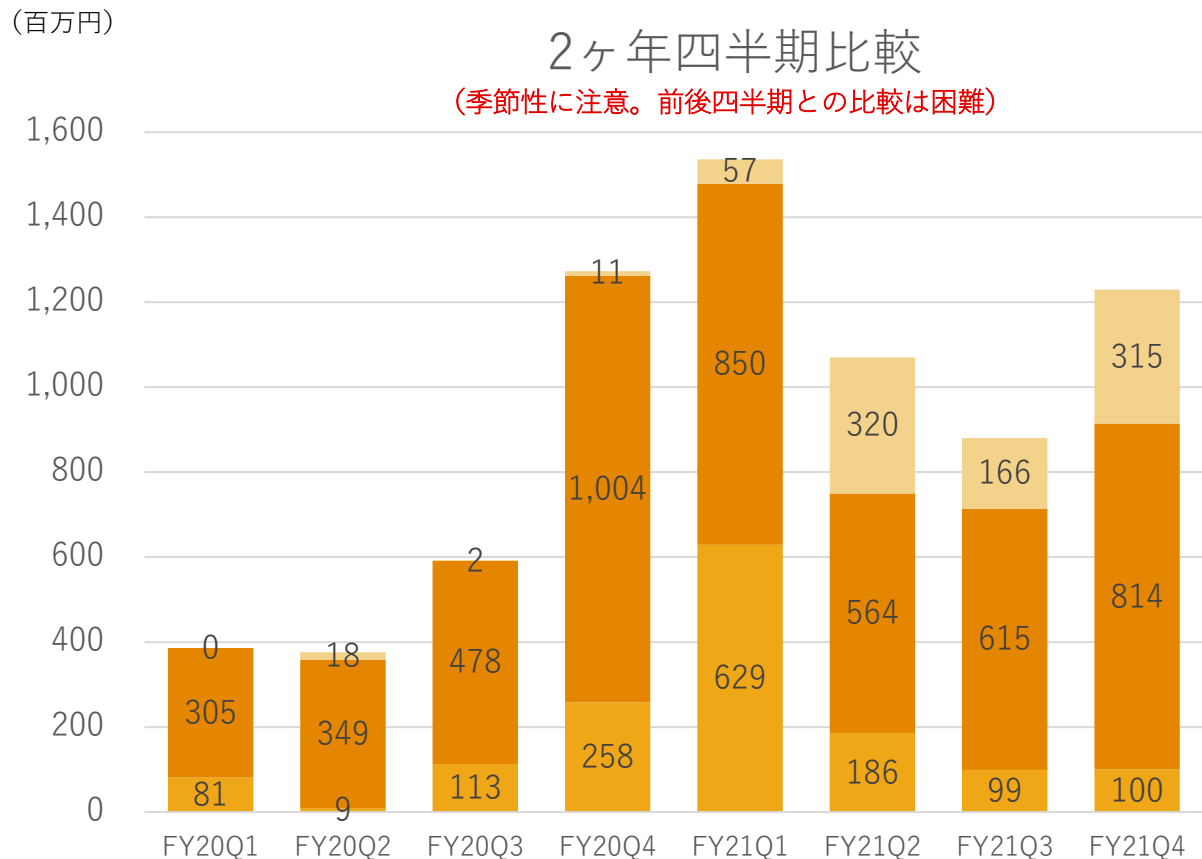
イベントDXの限界利益率を年間で3%程度改善するも、小規模イベントの大幅減の影響により限界利益が大幅に下振れ。サードプレイスDXは好調も、エンタープライズDXの大型案件の納期ずれによる影響と、Zoomなどの再販商品の比率増加による限界利益率の低下が発生しているため、固定費の改善で対応中。

営業利益 通期業績予想の変化内訳



EV: イベントDX
 TP: サードプレイスDX
 EP: エンタープライズDX
 Xyvid: 6月@FY21買収米子会社

FY21Q1で大きく伸びた製薬業界の小規模イベントがQ3から急失速。Q4も想定を更に上回ってダウン。
 中・大規模は顧客側のトラブルによる開催キャンセルが影響しQ4は軟調も、営業活動は進捗し堅調な成長を期待。
 堅調な中・大規模ならびに高付加価値の拡大、製薬業界以外の業界の急拡大、コスト構造のコントロールをしっかりと実行し、
 FY22の力強い成長を実現する。11月にはタクシーCM、12月には1000人以上集客のイベントDXカンファレンスを実施。



※なお、本資料中の2021年度の数値は本日時点での見通しであり、
 現在作業中の決算手続および監査法人の監査の結果によって変更する可能性があることをご了承ください。

イベントDXの事業構造の急激な変化による影響を大きく受けたことや、急拡大するテレキューブなどを受けて中期経営計画をアップデートする。

FY22においては、テレビCMなども含めた積極攻勢を行い、成長の加速と次の中計への加速の年とする。

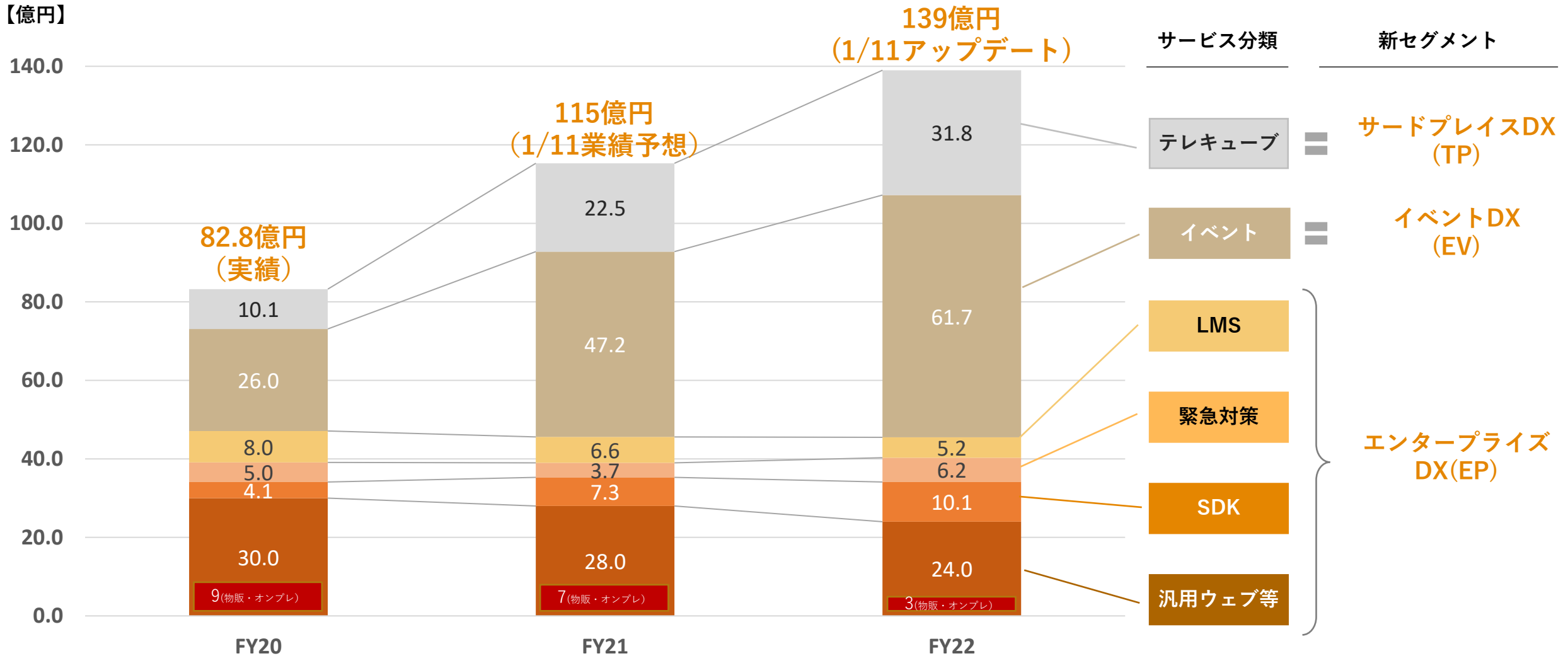
主要経営指標	FY20 (中計)	FY20 (実績)	FY21 (中計)	FY21 (1/11修正)	FY22 (中計)	FY22 (1/11修正)
売上高	79億円	82.8億円	115億円	115億円	153億円	139億円
EBITDA	17.8億円	19.6億円	30.4億円	26.5億円	46億円	33.8億円
営業利益	9億円	10.4億円	20億円	14億円	35億円	20億円 <small>広告宣伝費5億円弱予定</small>
純利益(*1)	10億円	11.4億円	14億円	11.5億円	27億円	15億円
ROE	27%	33%	30%以上	28%	35%以上	28%
配当性向(*2)	20%	15%	12%	22.8%	20%をベースに 30%を目指す	

(*1) 純利益 = 親会社株主に帰属する当期純利益

(*2) NOPLAT = みなし税引後利益、実効税率34%をベースに算出

セグメント別の売上高計画（2022年1月11日開示）

イベントDX事業、サードプレイスDX事業は引き続き力強く成長を牽引する見込。
 汎用ウェブは一部不採算事業の撤退/縮小を行うが、SDKは引き続きの力強い成長が期待される。



事業によってコロナ禍の影響やコロナ後の変化が変わるため、それぞれについて当社所感を記載

セグメント	サービス分類	中期経営計画の3年目、FY22の計画についてのコメント
サードプレイスDX	テレキューブ	<p>↑</p> <p>コロナ禍を経た働き方の変化により、本格的な普及フェーズに突入。年間1万台規模も視野に入れつつ、企業内・公共を更に拡大。テレビCM開始テクノロジー活用による更なる用途・収益減の拡大へ取り組む</p>
	イベント	<p>↗</p> <p>製薬業界の小規模イベントは自前化を軸に最小限に織り込む。中・大規模、高付加価値は製薬業界や他の人材、金融、B2Bマーケ、株主総会など様々な業界での堅調な伸びが見込まれる。</p>
エンタープライズDX	LMS	<p>→</p> <p>企業向けは、コロナでダメージを受けた顧客の回復などもあり堅調に成長学校向けが更なる政府方針の変更により1.5億円程度減少へ（売上・利益共）</p>
	緊急対策	<p>↗</p> <p>FY21はFY20の営業不可環境のダメージを大きく受けたが、FY21は営業が再開されたことや、災害対策への意識の高まりから成長軌道に戻る見込</p>
	SDK	<p>↗</p> <p>FY21は大型案件の開始の遅れの影響を受けたが、それらの案件の開始と堅調なSDK利用ニーズ（事業のリモート化ニーズ）を取り込み成長する見込</p>
	汎用ウェブ等	<p>→</p> <p>FY21はオンプレミスの需要減の影響を受けたことを踏まえ、汎用ウェブ会議のオンプレミスからの撤退と利益の出ない物販からの撤退/縮小による売上減4億円を見込む。SaaSのV-CUBEミーティングとZoomの合計は横ばい見込</p>

Evenな社会の実現

～すべての人が平等に機会を得られる社会の実現～



Beyond テレワーク
V-CUBE

本書は、株式会社バイキューブ（連結子会社を含む）に関連する予想、見通し、目標、計画等の将来に関する記述を含みます。これらの記述は、当社が本書の作成時点において入手した情報に基づき、本書の作成時点における予測等を基礎として記載されています。また、これらの記述のためには、一定の前提（仮定）を使用しています。これらの記述または前提（仮定）は主観的なものであり、将来において不正確であることが判明したり、将来実現しない可能性があります。このような事態の原因となりうる不確実性やリスクに関する追加情報については、当社の決算短信、有価証券報告書、ディスクロージャー誌、アニュアルレポート等をご参照ください。

本書における将来に関する記述は、本書の作成時点のものであり、本書の作成時点の後に生じた事情によりこれらの記述に変更があった場合でも、当社は本書を改訂する義務は負いかねますのでご了承ください。

本書における当社以外の企業等にかかわる記述は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性・適切性等について、当社はこれを保証するものではありません。本書で使用するデータまたは表現等の欠落、誤謬、本書の使用により引き起こされる損害等に対する責任は負いかねますのでご了承ください。

本書にかかる一切の権利は、株式会社バイキューブに帰属しており、電子的または機械的な方法を問わず、いかなる目的であれ、当社の書面による承諾を得ずに複製または転送等を行わないようお願いいたします。