

2022年2月24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 決算説明資料」の一部訂正に関するお知らせ

2022年2月10日に開示いたしました「2021年12月期 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。

記

1. 訂正の理由

2022年2月10日に開示いたしました「2021年12月期決算短信〔日本基準〕(連結)」において、訂正すべき事項がありましたので、その訂正に伴い「2021年12月期 決算説明資料」を訂正するものであります。訂正事項の詳細は、本日発表の「(訂正・数値データ修正) 「2021年12月期決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部訂正について」をご参照ください。

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。

FY21 連結業績

- ・ リモート文化定着により昨対比成長
- ・ イベント、テレキューブが成長を牽引
- ・ 営業利益は1/11予想修正と比較してM&Aに関する一時的追加費用70百万円の下回る

| 売上 | 限界利益 | EBITDA | 営業利益 |
|--------------|---|-------------|---|
| 114.9 | 80.8 | 26.5 | 13.4 (億円) |
| (39%増) | (34%増) <small>※売上から変動費を引いたもの</small> | (35%増) | (28%増) <small>※M&Aに関する一時的追加費用70百万円計上</small> |

() 内は昨年同期比成長率

全社

MRR : 6.1億円 (35%増)

社員数 : 490名 (21%増)

エンタープライズDX (EP)

SDK利用料 (継続課金)
7.3億円
(86%増)

イベントDX (EV)

| | |
|--|------------------------------------|
| イベントDX ARR 35.8億円 (108%増) | イベント開催数 7,785回 (64%増) |
|--|------------------------------------|

サードプレイスDX (TP)

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 単Q設置台数 1,796台 (169%増) | 累積設置台数 7,753台 (277%増) |
|------------------------------------|------------------------------------|

() 内は昨年同期比成長率

FY21 連結業績

- ・ リモート文化定着により昨対比成長
- ・ イベント、テレキューブが成長を牽引
- ・ 営業利益は1/11予想修正と比較してM&Aに関する一時的追加費用70百万円の下回る

| 売上 | 限界利益 | EBITDA | 営業利益 |
|------------------------|--|-----------------------|---|
| 114.9 (39%増) | 80.8 (34%増) <small>※売上から変動費を引いたもの</small> | 26.5 (35%増) | 13.5 (億円) (29%増) <small>※M&Aに関する一時的追加費用70百万円計上</small> |

() 内は昨年同期比成長率

全社

MRR : 6.1億円 (35%増)

社員数 : 490名 (21%増)

エンタープライズDX (EP)

SDK利用料 (継続課金)
7.3億円
(86%増)

イベントDX (EV)

| | |
|--|------------------------------------|
| イベントDX ARR 35.8億円 (108%増) | イベント開催数 7,785回 (64%増) |
|--|------------------------------------|

サードプレイスDX (TP)

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 単Q設置台数 1,796台 (169%増) | 累積設置台数 7,753台 (277%増) |
|------------------------------------|------------------------------------|

() 内は昨年同期比成長率

昨年対比で売上38.8%増、EBITDA35.3%増など、営業利益、経常利益含め創業来最高益を実現
 純利益は、更なる構造改革に伴うソフトウェアの一部減損など追加計上の影響
 XyvidなどM&Aによるのれん償却増加によりEBITDAを重要指標に変更

| (百万円) | FY20 | FY21 | FY22通期予想 |
|---------------------|-------|---------------------|----------|
| 売上高 | 8,282 | 11,493 | 13,900 |
| EBITDA | 1,959 | 2,651 | 3,380 |
| 営業利益 | 1,046 | <u>1,335</u> | 2,000 |
| 経常利益 | 1,020 | <u>1,217</u> | 1,900 |
| 親会社株主に 帰属する当期純利益 | 1,138 | <u>978</u> | 1,500 |

M&Aに関する
一時的追加費用
70百万円計上

※EBITDA：営業利益＋減価償却費及びのれん償却額＋営業収益・費用のうち、非経常または非継続事業の取引損益（M&A関連費用、撤退事業の損益等）

昨年対比で売上38.8%増、EBITDA35.3%増など、営業利益、経常利益含め創業来最高益を実現
 純利益は、更なる構造改革に伴うソフトウェアの一部減損など追加計上の影響
 XyvidなどM&Aによるのれん償却増加によりEBITDAを重要指標に変更

| (百万円) | FY20 | FY21 | FY22通期予想 |
|---------------------|-------|---------------------|----------|
| 売上高 | 8,282 | 11,493 | 13,900 |
| EBITDA | 1,959 | 2,651 | 3,380 |
| 営業利益 | 1,046 | <u>1,351</u> | 2,000 |
| 経常利益 | 1,020 | <u>1,232</u> | 1,900 |
| 親会社株主に 帰属する当期純利益 | 1,138 | <u>1,324</u> | 1,500 |

M&Aに関する
 一時的追加費用
 70百万円計上

※EBITDA：営業利益＋減価償却費及びのれん償却額＋営業収益・費用のうち、非経常または非継続事業の取引損益（M&A関連費用、撤退事業の損益等）

2QまではイベントDXを中心とした投資により固定資産増加、その他Xyvid買収によるのれんの増加

- ・ プラチナスタジオ（イベント配信用14スタジオ）新設 7億円、機材関連 2億円
- ・ 米国Xyvid社の買収関連 34億円（のれん）
- ・ サブスク提供用のテレキューブ資産 5億円

| (百万円) | 2020年12月31日 | 2021年12月31日 | 増減 |
|---------------------------------------|------------------------------------|--|---|
| 流動資産 (うち 現金及び預金) | 4,976 (2,772) | <u>4,251</u> (1,823) | <u>△725</u> (△948) |
| 固定資産 (有形固定資産) (ソフトウェア) (のれん) | 5,054 (496) (2,095) (767) | <u>10,641</u> (1,694) (2,366) (4,137) | <u>+5,587</u> (+1,198) (+271) (+3,369) |
| 総資産 | 10,031 | <u>14,892</u> | <u>+4,861</u> |
| 流動負債 (うち 短期借入金、1年内返済の長期借入金) | 5,034 (2,586) | 4,578 (2,155) | △455 (△430) |
| 固定負債 (うち 長期借入金) | 1,171 (904) | 5,579 (4,828) | +4,408 (+3,923) |
| 純資産 | 3,825 | <u>4,734</u> | <u>+909</u> |

2QまではイベントDXを中心とした投資により固定資産増加、その他Xyvid買収によるのれんの増加

- ・ プラチナスタジオ（イベント配信用14スタジオ）新設 7億円、機材関連 2億円
- ・ 米国Xyvid社の買収関連 30億円（のれん）
- ・ サブスク提供用のテレキューブ資産 5億円

| (百万円) | 2020年12月31日 | 2021年12月31日 | 増減 |
|---------------------------------------|------------------------------------|---|--|
| 流動資産 (うち 現金及び預金) | 4,976 (2,772) | <u>4,222</u> (1,823) | <u>△754</u> (△948) |
| 固定資産 (有形固定資産) (ソフトウェア) (のれん) | 5,054 (496) (2,095) (767) | <u>11,036</u> (1,694) (2,366) <u>(3,759)</u> | <u>+5,982</u> (+1,198) (+271) <u>(+2,991)</u> |
| 総資産 | 10,031 | <u>15,259</u> | <u>+5,228</u> |
| 流動負債 (うち 短期借入金、1年内返済の長期借入金) | 5,034 (2,586) | 4,578 (2,155) | △455 (△430) |
| 固定負債 (うち 長期借入金) | 1,171 (904) | 5,579 (4,828) | +4,408 (+3,923) |
| 純資産 | 3,825 | <u>5,100</u> | <u>+1,275</u> |

EP：汎用Web会議が減少もSDKが成長、売上構成変化での利益率差により減益

EV：イベント数増加により増収増益、コスト改善及び中規模以上案件獲得により来期も増収増益へ

TP：企業向けテレキューブ増加を中心に増収増益、来期はTVCM等マーケティング強化しさらに成長加速へ

| (百万円) | | FY20 | FY21 | FY22 |
|--------------|----------------|------------------|-------------------------|------------------|
| | | 通期実績 | 通期実績 | 通期予想 |
| エンタープライズDX事業 | 売上高 | 4,721 | 4,573 | 4,550 |
| | セグメント利益 (率) | 902 (19.1%) | 670 (14.7%) | 670 (14.7%) |
| イベントDX事業 | 売上高 | 2,586 | 4,710 | 6,170 |
| | セグメント利益 (率) | 452 (17.5%) | <u>624</u> (13.3%) | 1,180 (19.1%) |
| サードプレイスDX事業 | 売上高 | 973 | 2,210 | 3,180 |
| | セグメント利益 (率) | 261 (26.8%) | 702 (31.8%) | 890 (28.0%) |
| 全社費用 | | △568 | △662 | △740 |
| 合計 | 売上高 | 8,282 | 11,493 | 13,900 |
| | 営業利益 (率) | 1,046 (12.6%) | <u>1,335</u> (11.6%) | 2,000 (14.4%) |

| FY21 | FY22 |
|------|------|
| 通期実績 | 通期予想 |

Xyvidのれん償却及び買収費用を除いたイベントDX事業利益

| | |
|----------------|------------------|
| 4,710 | 6,170 |
| 783 (16.6%) | 1,410 (19.6%) |

EP：汎用Web会議が減少もSDKが成長、売上構成変化での利益率差により減益

EV：イベント数増加により増収増益、コスト改善及び中規模以上案件獲得により来期も増収増益へ

TP：企業向けテレキューブ増加を中心に増収増益、来期はTVCM等マーケティング強化しさらに成長加速へ

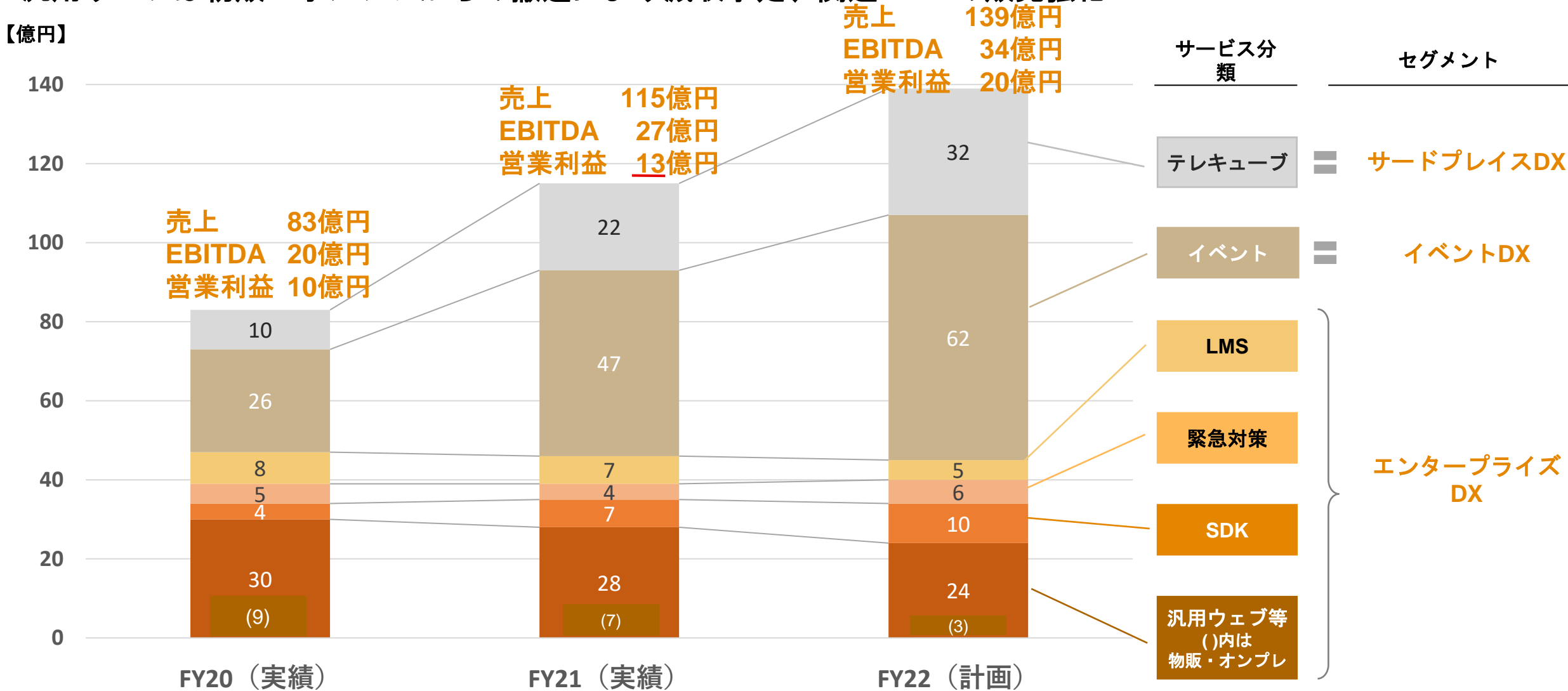
| (百万円) | | FY20 | FY21 | FY22 |
|--------------|----------------|------------------|-------------------------|------------------|
| | | 通期実績 | 通期実績 | 通期予想 |
| エンタープライズDX事業 | 売上高 | 4,721 | 4,573 | 4,550 |
| | セグメント利益 (率) | 902 (19.1%) | 670 (14.7%) | 670 (14.7%) |
| イベントDX事業 | 売上高 | 2,586 | 4,710 | 6,170 |
| | セグメント利益 (率) | 452 (17.5%) | <u>639</u> (13.6%) | 1,180 (19.1%) |
| サードプレイスDX事業 | 売上高 | 973 | 2,210 | 3,180 |
| | セグメント利益 (率) | 261 (26.8%) | 702 (31.8%) | 890 (28.0%) |
| 全社費用 | | △568 | △662 | △740 |
| 合計 | 売上高 | 8,282 | 11,493 | 13,900 |
| | 営業利益 (率) | 1,046 (12.6%) | <u>1,351</u> (11.8%) | 2,000 (14.4%) |

| FY21 | FY22 |
|------|------|
| 通期実績 | 通期予想 |

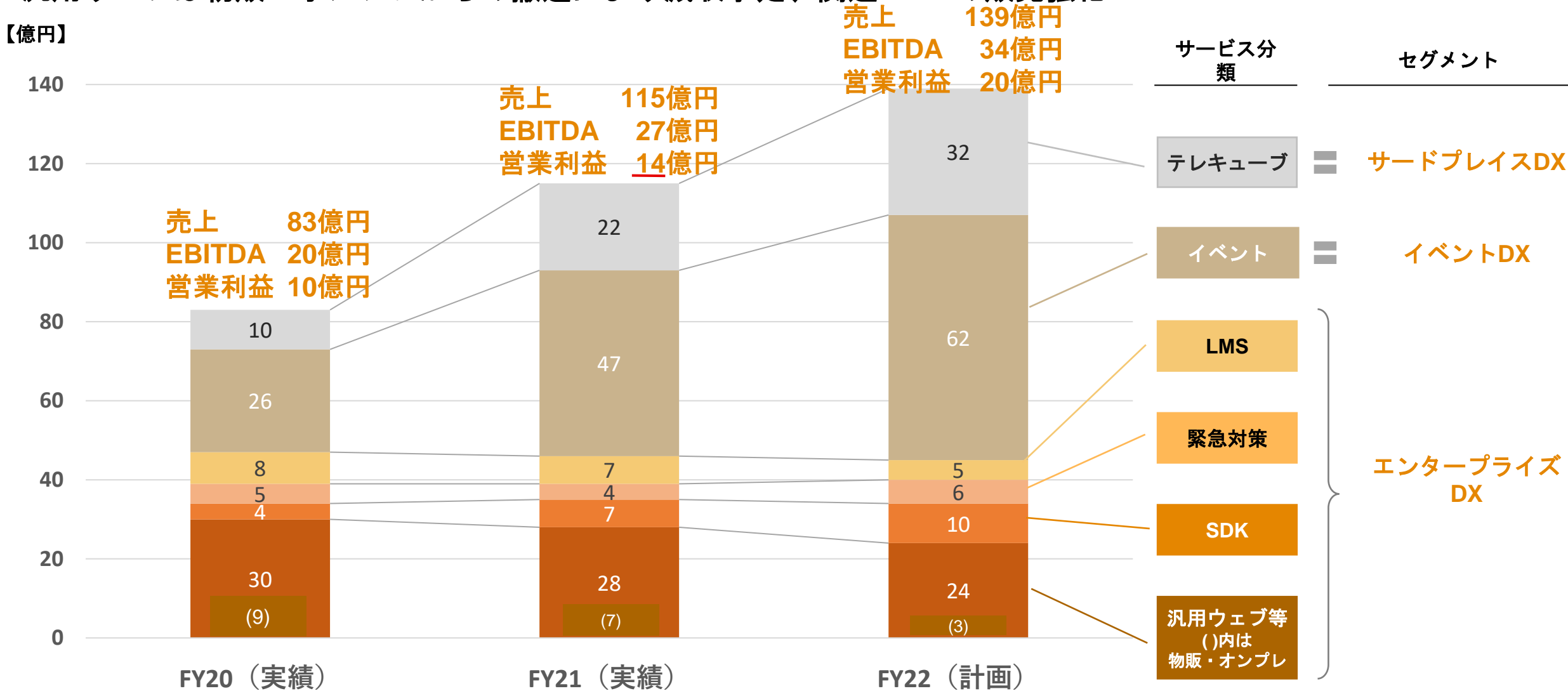
Xyvidのれん償却及び買収費用を除いたイベントDX事業利益

| | |
|----------------|------------------|
| 4,710 | 6,170 |
| 783 (16.6%) | 1,410 (19.6%) |

イベントDX市場の構造変化があるものの引き続き力強い成長予定、テレキューブは高い需要が継続しており拡大中
 汎用ウェブは物販・オンプレからの撤退により減収予定、関連SaaSの販売強化へ



イベントDX市場の構造変化があるものの引き続き力強い成長予定、テレキューブは高い需要が継続しており拡大中
汎用ウェブは物販・オンプレからの撤退により減収予定、関連SaaSの販売強化へ

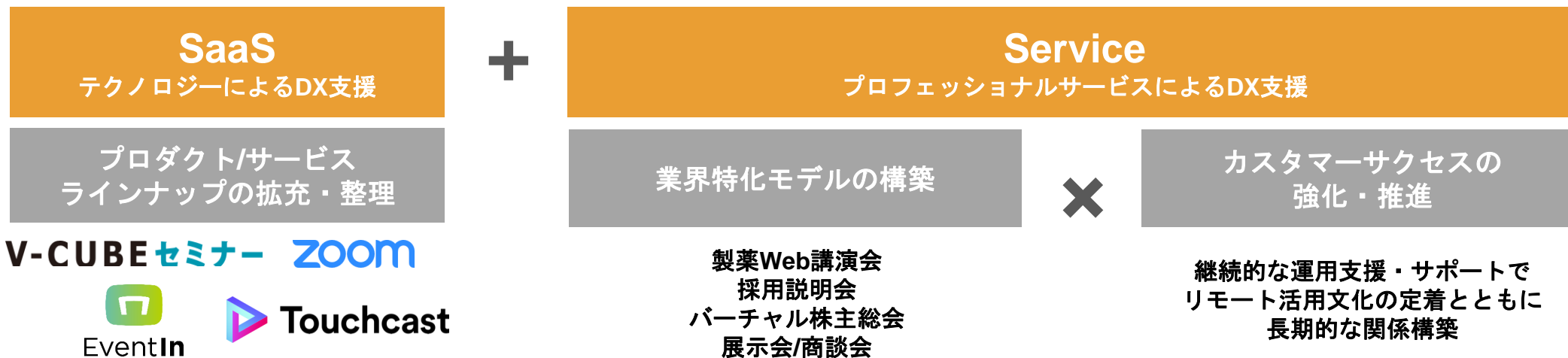


成長の柱となっている、イベントやセミナーなどのDXをソフトウェアとサービスで実現する事業
中心顧客の製薬業界だけでなく、非製薬業界（就職説明会、バーチャル株主総会など）においても需要増加中

| (百万円) | FY20 | FY21 | FY22 |
|---------------------------------|----------------|------------------------------|------------------|
| | 通期実績 | 通期実績 | 通期予想 |
| 売上高 | 2,586 | 4,710 | 6,170 |
| セグメント利益 (率) | 452 (17.5%) | <u>624</u> <u>(13.3%)</u> | 1,180 (19.1%) |
| (参考) Xyvidのれん償却 及び買収費用を除いた利益 | | 783 (16.6%) | 1,410 (19.6%) |



イベントDX事業の価値提供モデル



成長の柱となっている、イベントやセミナーなどのDXをソフトウェアとサービスで実現する事業
中心顧客の製薬業界だけでなく、非製薬業界（就職説明会、バーチャル株主総会など）においても需要増加中

| (百万円) | FY20 | FY21 | FY22 |
|---------------------------------|----------------|------------------------------|------------------|
| | 通期実績 | 通期実績 | 通期予想 |
| 売上高 | 2,586 | 4,710 | 6,170 |
| セグメント利益 (率) | 452 (17.5%) | <u>639</u> <u>(13.6%)</u> | 1,180 (19.1%) |
| (参考) Xyvidのれん償却 及び買収費用を除いた利益 | | 783 (16.6%) | 1,410 (19.6%) |



イベントDX事業の価値提供モデル

