

& and factory

3Q 2022

Financial Results



Our Mission

日常に&を届ける

常識を打ち破る圧倒的な品質を提供し、少し先の未来を作っていく
革新性があるプロダクトを世の中に送り出し、人々の習慣を獲得する
非デジタルな業界に変革をもたらし、世の中をアップデートする

Index

1. 2022年8月期 3Q業績ハイライト
2. マンガ事業
3. エンタメ事業
4. RET事業
5. Appendix

01

2022年8月期 3Q業績ハイライト

売上高
(3Q累計)

2,051 百万円
(YoY-9%)

営業利益
(3Q累計)

28 百万円
(YoY+164百万円)

APP事業 (マンガ・エンタメ)

- マンガ事業の売上高はYoYで減少
- 獲得単価が低調に推移し新規ユーザー獲得は順調、MAUは1,121万人となり過去最高を達成
- 占い事業の売上高成長率はQoQで+26%

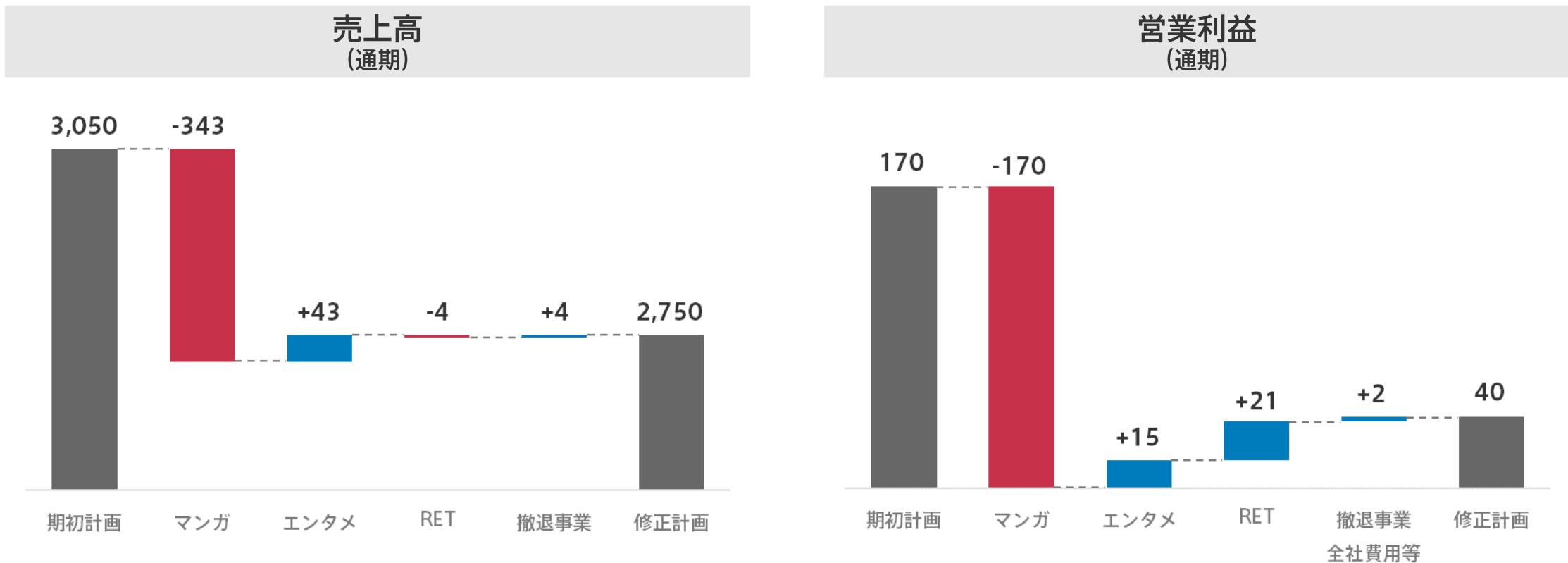
RET事業・その他

- &AND HOSTEL事業は計画通り進捗
- RET事業は概ね損益分岐点に到達
- 新規事業においてコンサルティング収益を計上したため売上がQoQで増加

2022年8月期業績予想の修正

- 既存のマンガアプリにおいて課金・広告ARPUが伸び悩む。売上高が期初計画対比で下振れ
- 新規事業に関してはプロジェクトの遅延が生じており、既存事業の業績下振れを打ち返すに至らず
- 来期以降の業績予想については現在精査中だが、Webtoon事業等の貢献開始が織り込まれる予定

(百万円)



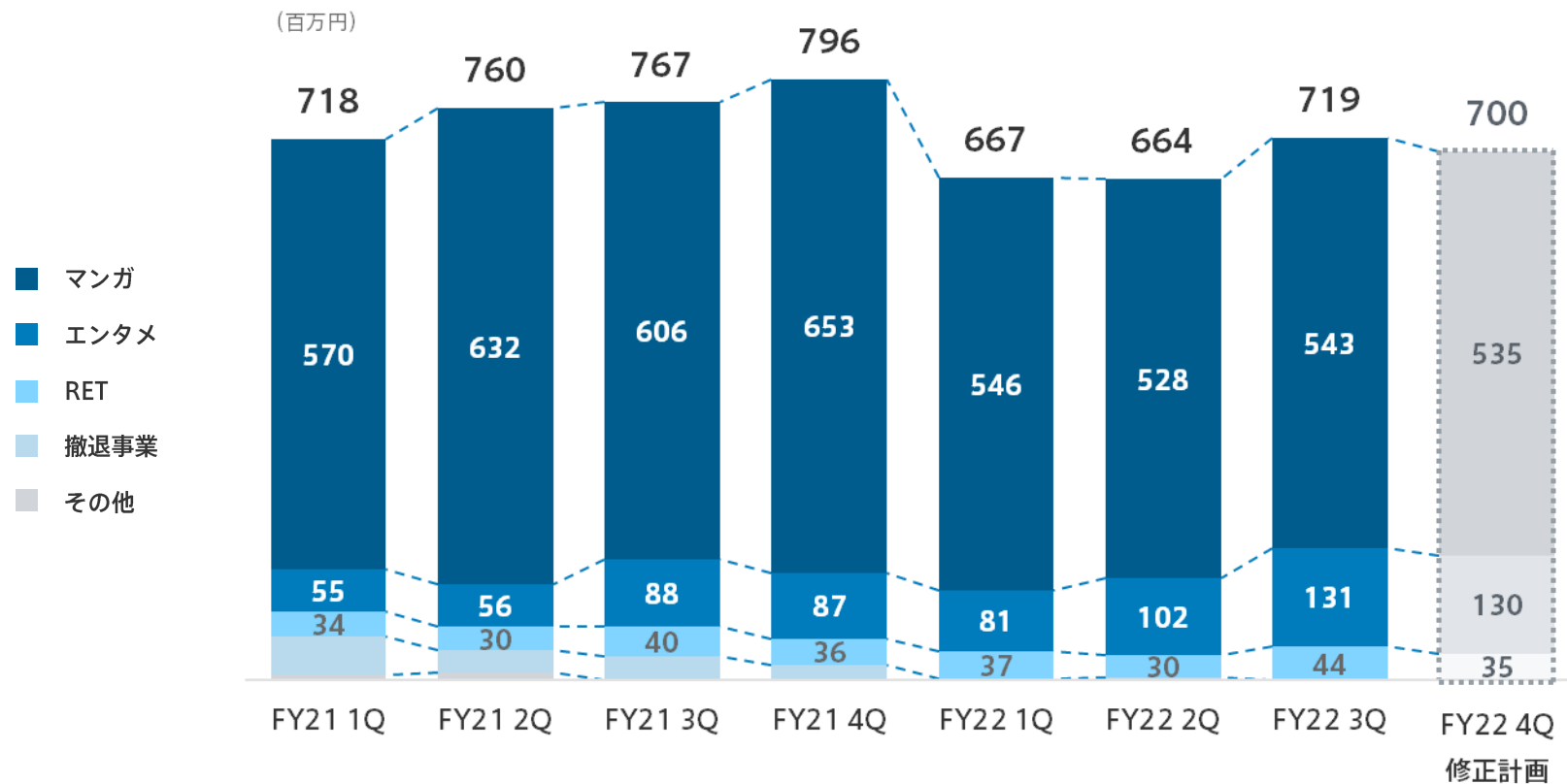
2022年8月期業績予想の修正（続き）

(百万円)

	FY22.3Q累計	FY22		FY21	
	実績	期初計画	修正計画	期初計画比	
				前期実績	
売上高	2,051	3,050	2,750	-300	3,044
営業利益	28	170	40	-130	-83
経常損失	-131	-47	-178	-131	-239
当期純損失	-131	-40	-178	-138	-561

売上高の推移

- 厳しい外部環境が続くも全セグメントにおいてQoQでの増収・増益を達成
- マンガ事業では課金売上が好調に推移した一方、広告売上が減少し売上高はYoY-10%で着地
- エンタメ事業の中でも占い事業が拡大。ゲーム攻略アプリ（最強シリーズ）の縮小を打ち返す
- 前年度の事業譲渡による売上減少の影響はあるが、&AND HOSTELを中心としたRET事業は堅調に推移



前年同期比

-6%

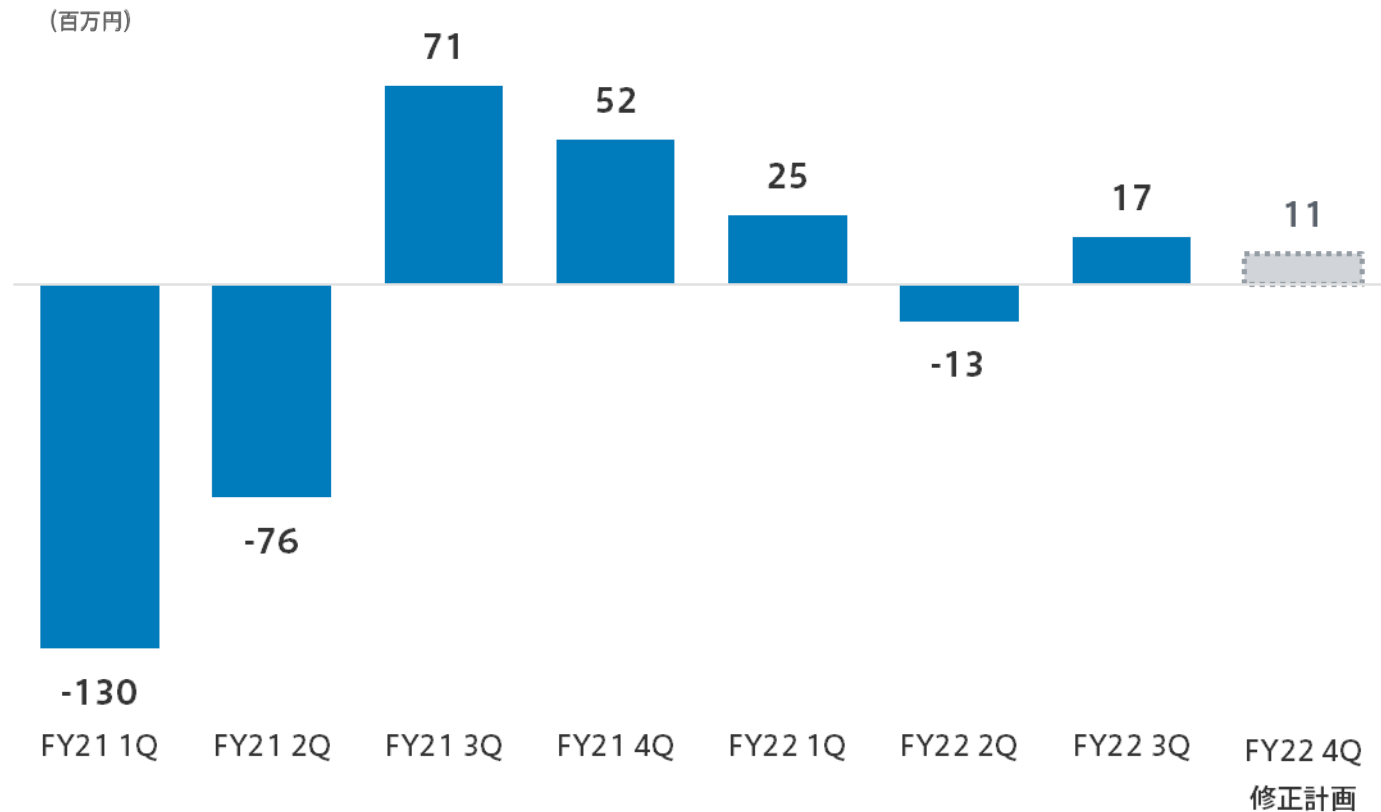
前四半期比

+8%

※その他に含まれていたAPP事業に関連するインターネット広告の代理サービス事業は、2021年8月期第3四半期以降APP事業で管掌する組織変更を行っております。

営業利益の推移

- マンガ事業においては継続して効率的に広告宣伝費を投下
- 占い事業が成長フェーズにあり、引き続き積極的に広告宣伝費を計上
- 前年度の事業構造改革は当初想定通り利益改善に寄与



前年同期比

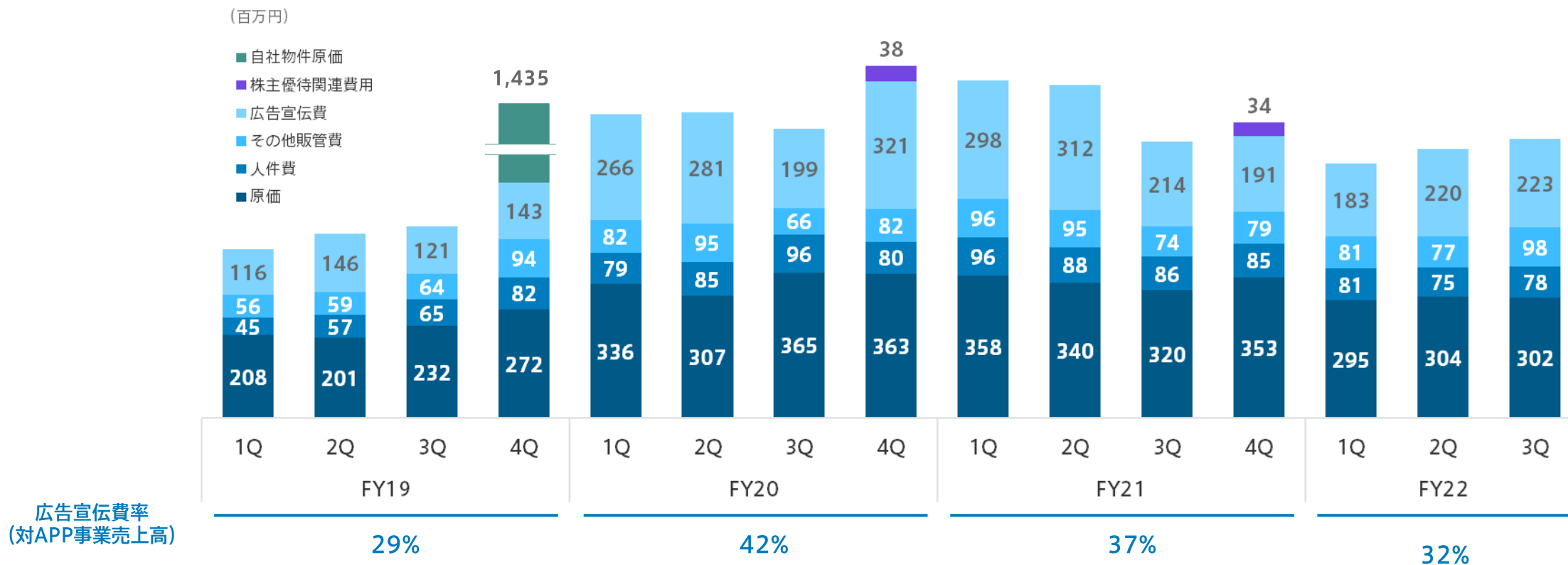
-54
百万円

前四半期比

+31
百万円

コスト推移

- 今期3Qの広告宣伝費はYoYで4%増加しているが、占い事業において積極投下したことが主因
- 全体のコスト構造に大きな変化は無いが、今期より一定程度のコスト圧縮を想定
- 長期的な費用圧縮に向けて派遣社員の正社員化を推進。採用教育費が計上されたため、その他販管費が一時的に増加



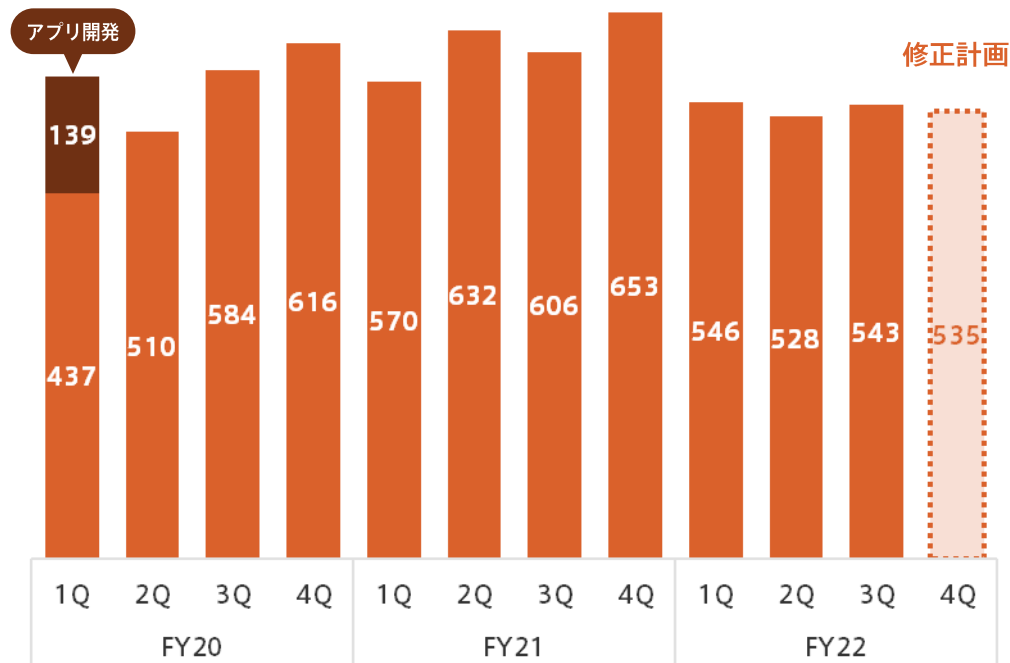
マンガ事業

売上高/営業利益推移 (四半期)

- 売上高はYoYで減少。課金売上は増加傾向にある一方、広告売上の減少が続いている
- 派遣社員の正社員化に伴う採用教育費の一時的な計上、売上の下振れを主因にYoYで利益は減少
- 来期以降の広告宣伝費については現在検討を進めているが、より効率を意識した運用が進む見込み

売上高

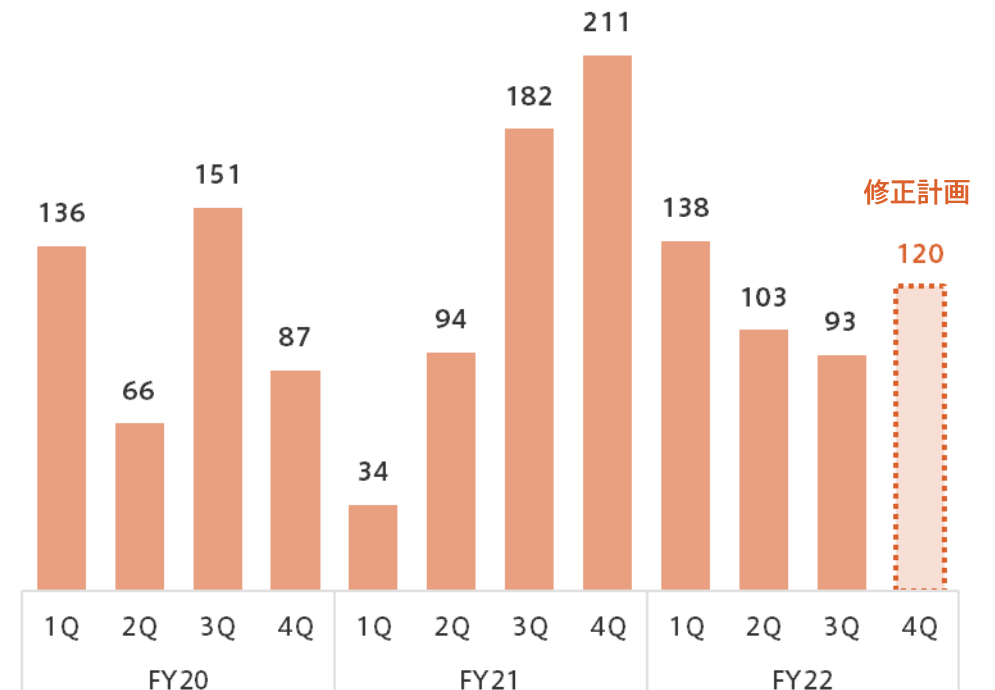
(百万円)



※アプリ開発は、初期開発に関する制作費等

営業利益

(百万円)



※エンジニア及びデザイナーに係る全社共通費用を含む

マンガアプリKPIの推移

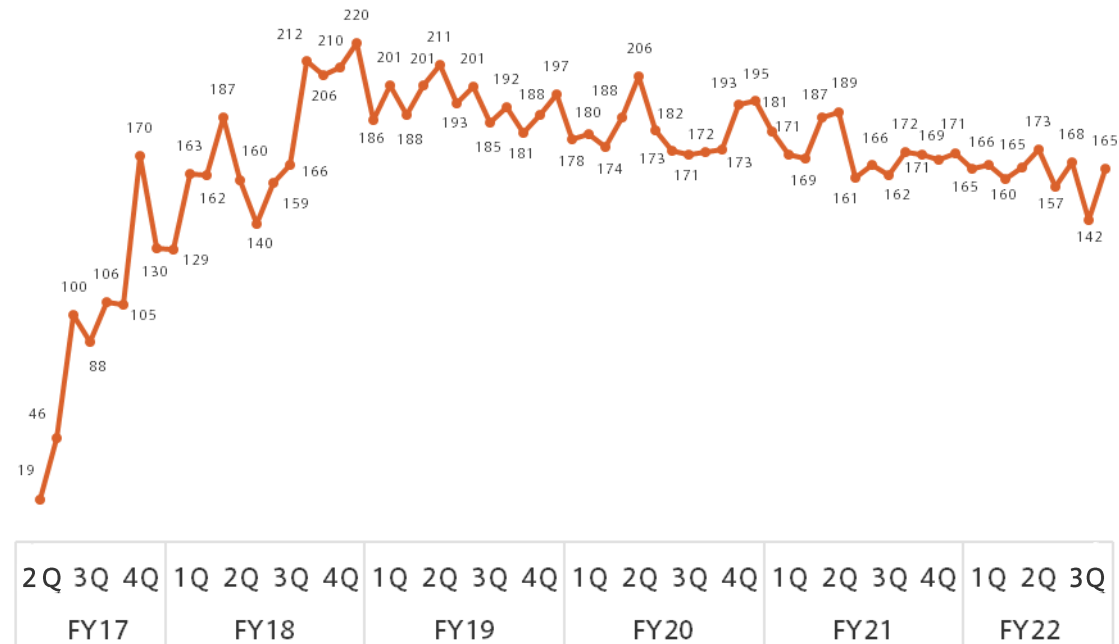
- 一部アプリにおける大型無料施策が奏功しMAUは増加
- GWの影響もあり、5月のMAUは1,160万人を達成
- 獲得単価は上昇傾向にあったが直近では改善に転じており、新規ユーザーの獲得は前期並みを維持

マンガアプリのMAU

(万人)



マンガアプリのARPU (円/人)

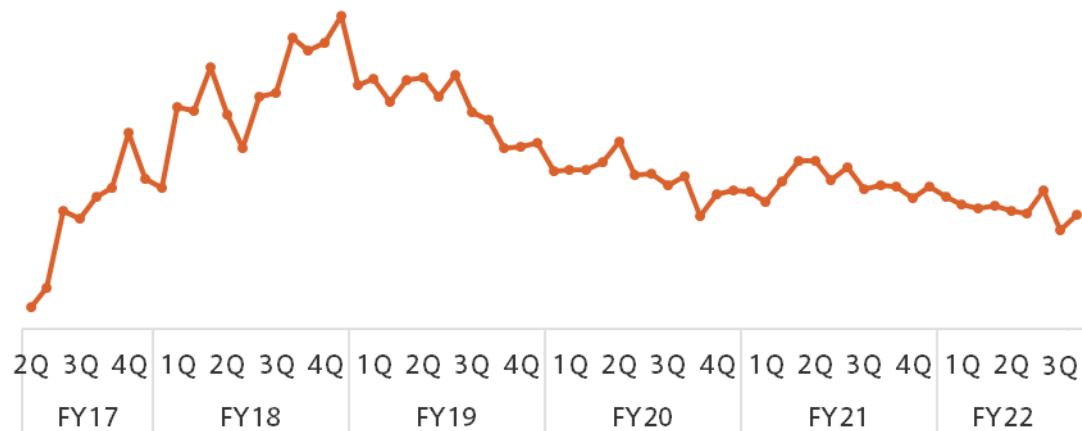


※マンガアプリのMAUの各四半期における平均値を採用

※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

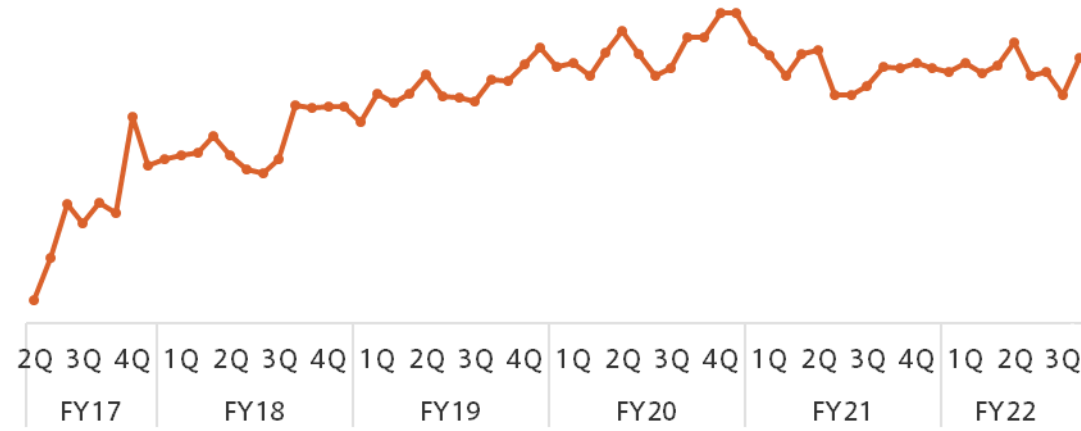
マンガアプリKPIの推移

広告ARPU (指数化)



- リワード広告における一部広告主に対する規制の影響により広告収益が減少
- 広告ARPUも横ばいで推移

課金ARPU (指数化)



- 大型無料施策の実施により4月の課金ARPUが一時的に低下
- 課金率の高いアプリが好調に推移したため5月は課金ARPUが上昇
- 今後単価の調整等によりARPUの改善を図る

Webtoon事業の進捗

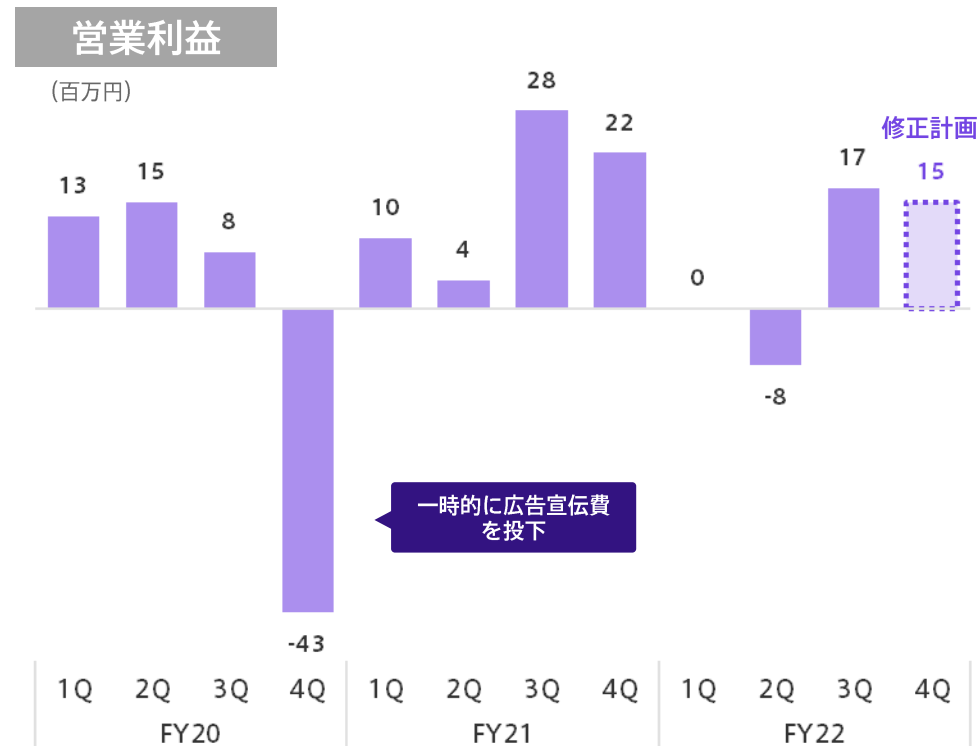
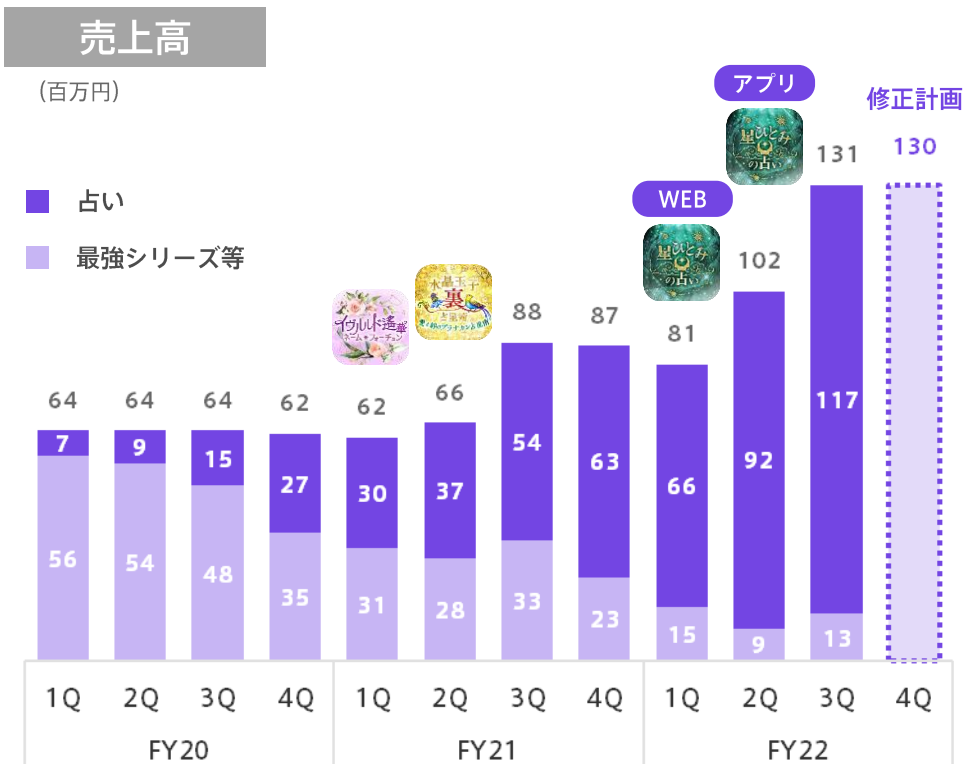
- 重点施策の一つとしてWebtoon事業を推進中
- 既に協業関係にある出版社とWebtoon事業の推進についても協業すべく最終調整を行っており、進展があり次第速やかにアップデート予定
- 競争が激化しているWebtoon市場において、当社がこれまで複数アプリの運営を行ってきたノウハウを活かすことで収益性の高い座組が実現可能



エンタメ事業

売上高/営業利益推移 (四半期)

- 年末年始に積極的に広告宣伝費を投下し利用者数が大きく増加。ARPUも高水準で推移し売上利益ともに増加
- 有名占い師との個別サービスが順調に推移。特に星ひとみについてはTVでの宣伝効果に加え、競合となるアプリもなく好調が継続
- 4Qについても順調な売上高の推移を見込む

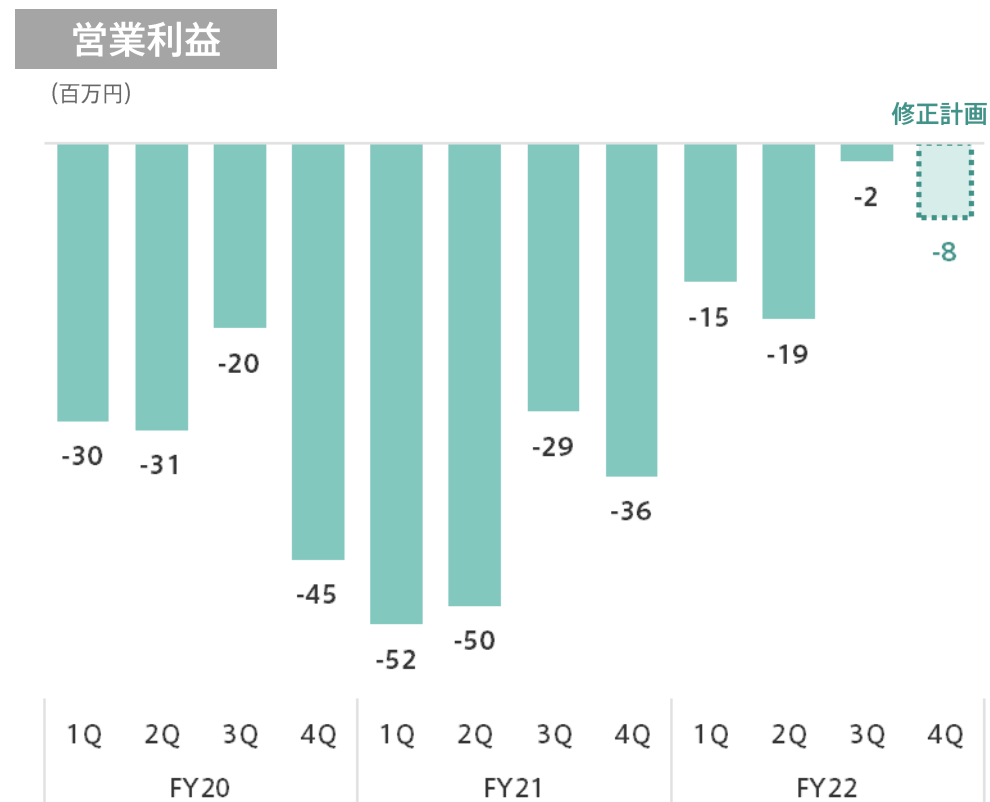
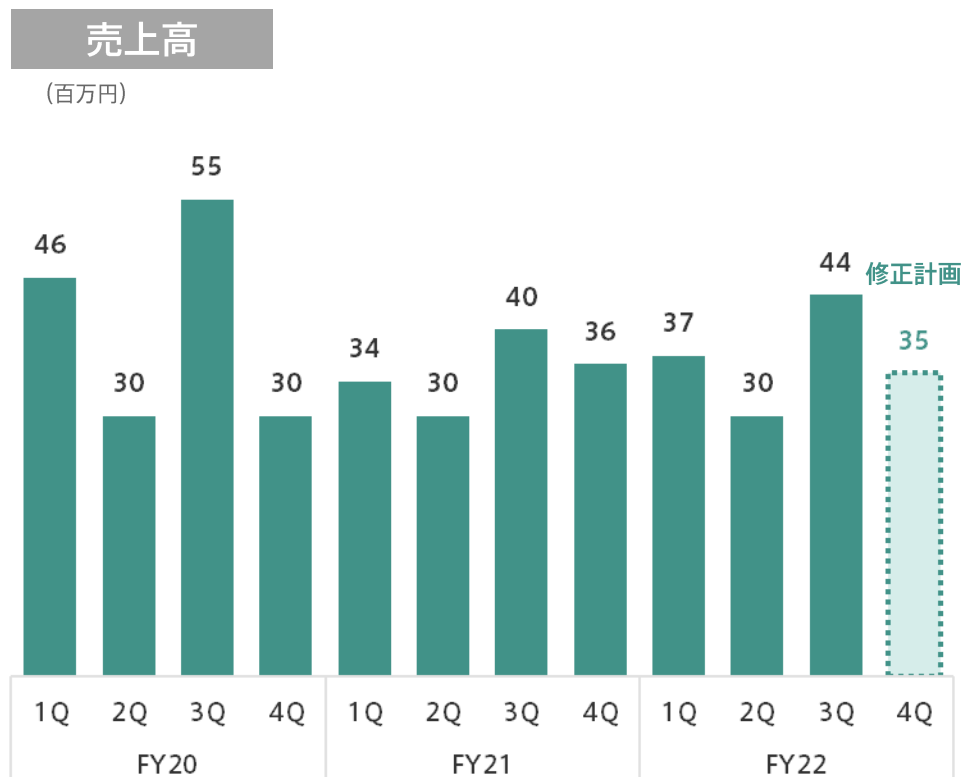


RET事業

04

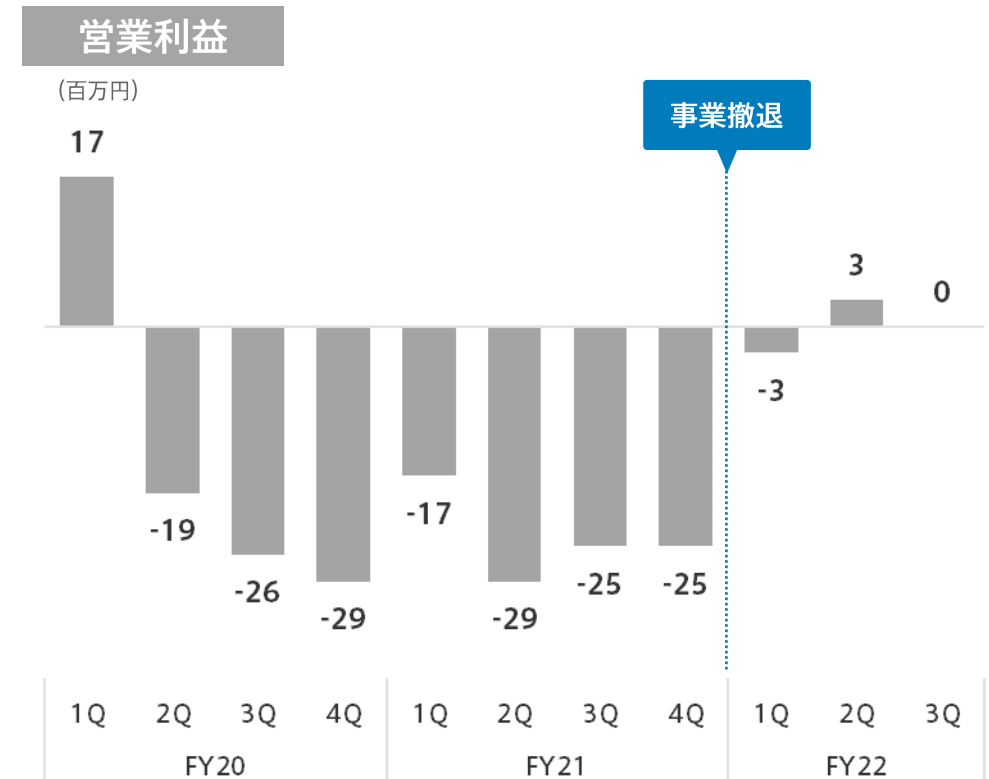
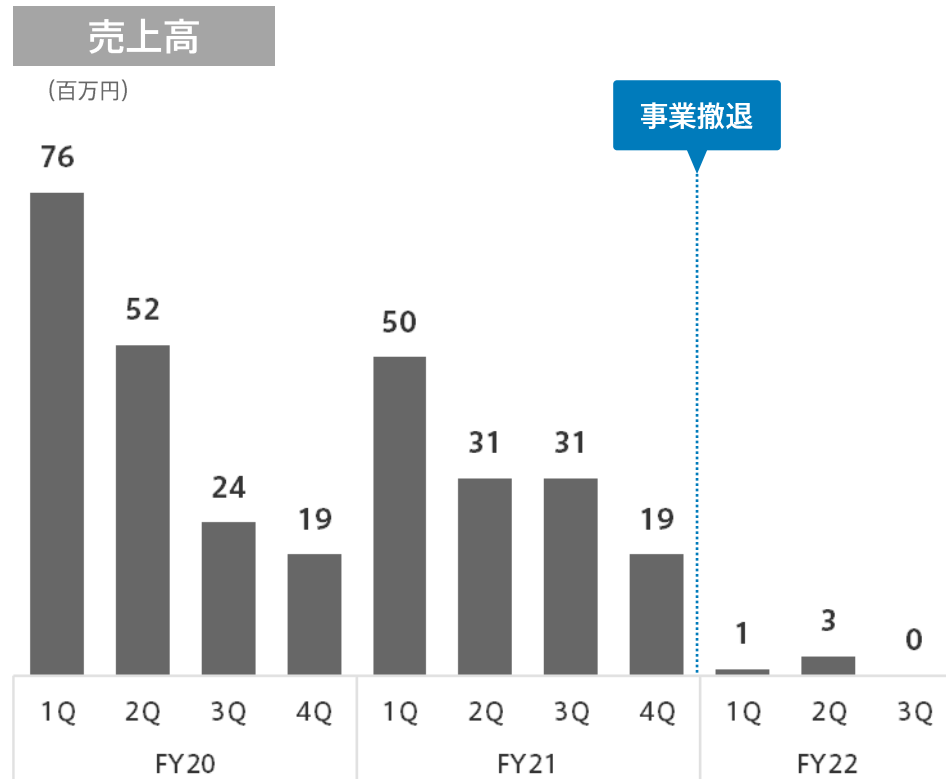
売上高/営業利益推移 (四半期)

- 自社開発物件の売却は進捗無し、今後動きがあった際には速やかに開示予定
- 営業利益は着実に改善しており、一時収益の計上もあった3Qでは概ね損益分岐点まで到達
- &AND HOSTELは現存店舗の運営を継続させつつ新規事業に注力



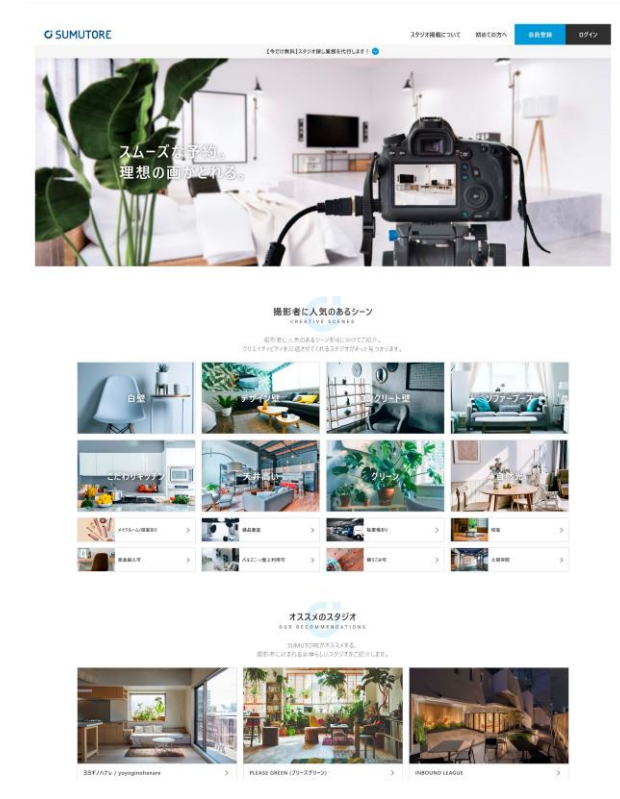
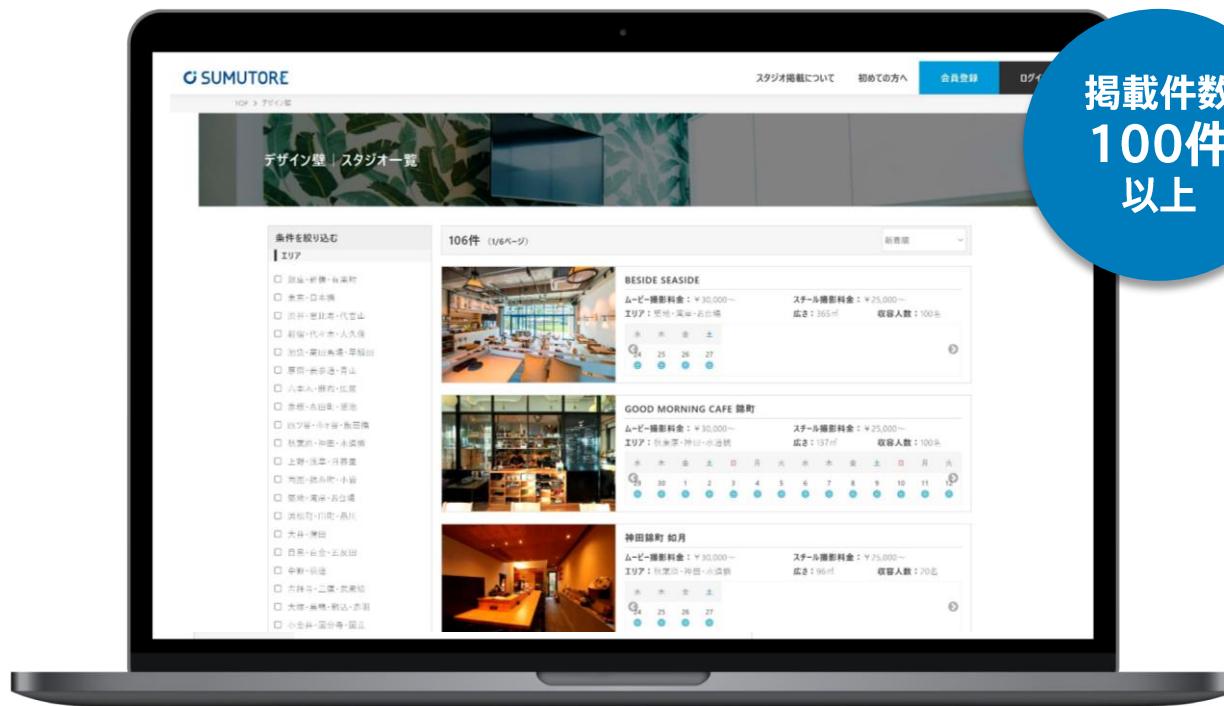
参考：撤退事業（その他IoT事業）売上高/営業利益推移（四半期）

- IoT事業の事業構造改革を実施したことに伴い、今期1Qより事業セグメントの区分方法を見直し、報告セグメントを「IoT事業」から「RET事業」に変更



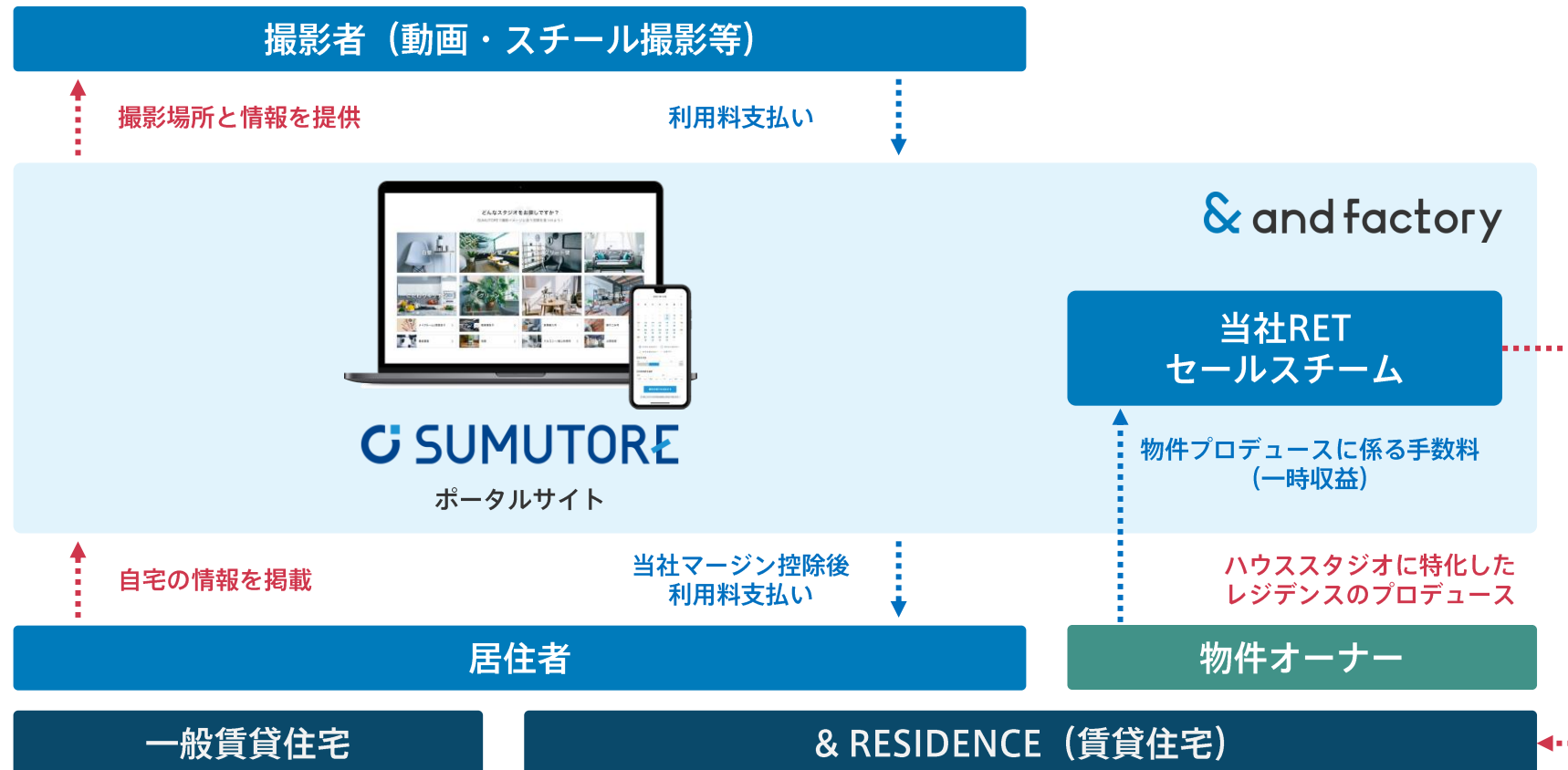
「SUMUTORE」サービス4月21日より運用開始

- 撮影を行うためのスタジオニーズと撮影場所の提供者のマッチングプラットフォームを開発
- 4月21日よりポータルサイト「SUMUTORE」を運用開始
- 掲載件数約100件でスタート、徐々に掲載件数を増やしつつ今後は利便性の向上を目指していく
- 随時細かな仕様アップデートや機能追加を行いながら利用促進を図る



(再掲) 商流図と当社のキャッシュポイント

- 撮影スタジオのプラットフォームサイト「SUMUTORE」に居住者からの情報を掲載
- 一般的な住宅をスタジオとして活用するニーズに特化したto Bサービスに注力（プロ向け、商業利用目的での撮影）
- 外部への時間貸しを前提とした利用規約・諸条件を備えた物件をプロデュース、副次的な収益源を見込む

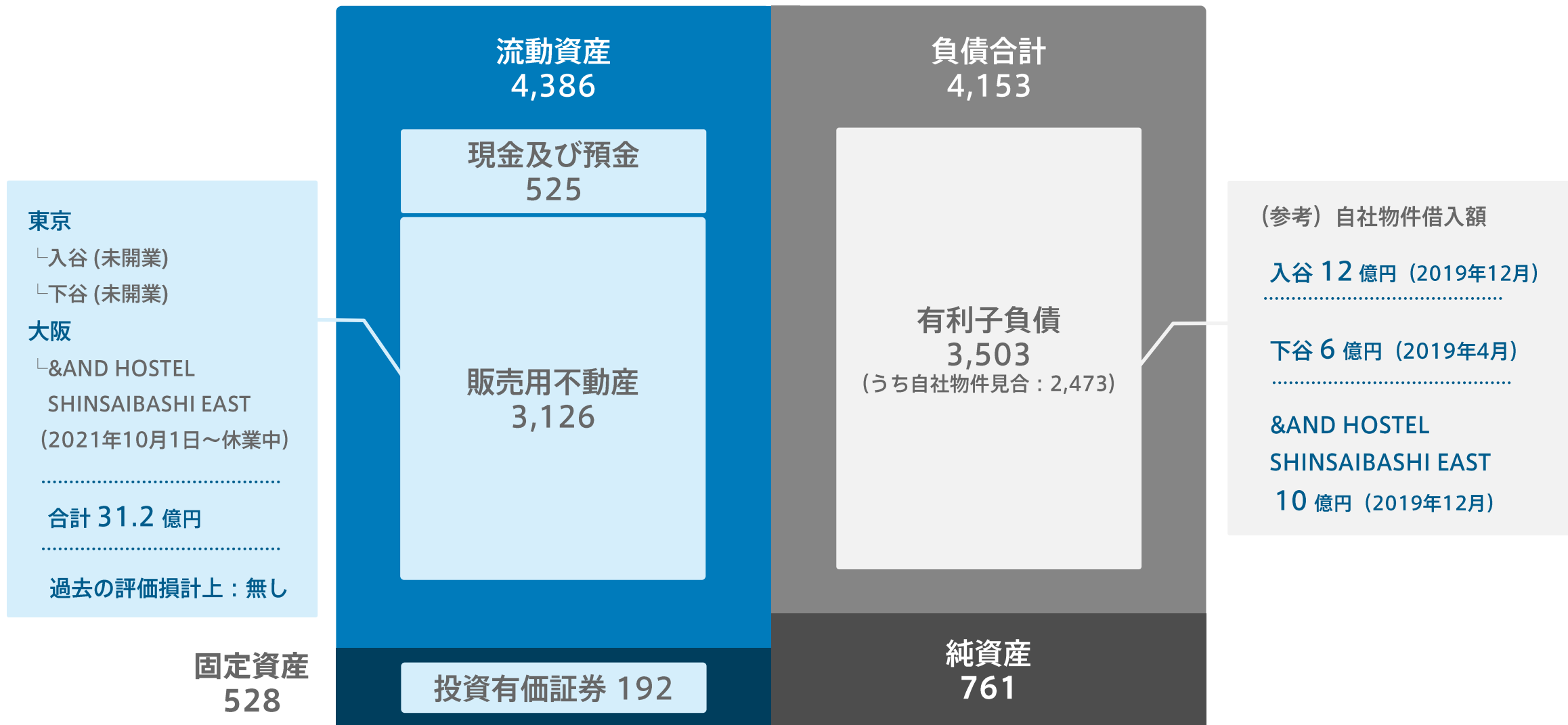


Appendix

当社のBS概略

2022年8月期3Q末






(百万円)



当社保有の投資有価証券（4月14日開示から変更無し）

売却益が発生した際のアロケーション方針

売却益が生じた際には優先的に既存・新規事業の拡大に充当していくが、短期的にまとまった資金使途がない場合には自己株式取得などの一時的な株主還元にも充当することも検討する

投資先	出資額	持分割合	事業内容	出資時期
 ATMOPH	9百万円	0.85%	窓型のスマートディスプレイ 「Atmoph Window」の開発・提供	2018年4月
	非開示	非開示	AIを活用したインサイト マーケティングのツールを提供	A種2018年11月 B種2019年12月
 MIRROR FIT.	30百万円	※J-KISS型新株予約 権のため算出不可	専用のミラーデバイスを用いた フィットネス体験等のサービス 「MIRROR FIT.」を提供	2020年10月
 cynack	4百万円	1.44%	AR基礎技術開発による ツールやサービスの開発・提供 及びコンサルティング事業等	2020年12月
 Skyfall	非開示	非開示	スマートフォンアプリ及びWEBサービス 向けのアドネットワークの開発・運営	2021年2月
上記5社累計出資額	207百万円			

※出資後に簿価の洗い替えを行ったものがあるため、出資額の合計と投資有価証券のBS計上額は一致していない。

BS増減比較

(百万円)

	2021年8月期末	2022年8月期3Q末	増減比較 (前期末比)
流動資産	4,733	4,386	-346
└現金及び預金	774	525	-249
固定資産	643	528	-114
資産合計	5,376	4,914	-461
流動負債	1,324	1,200	-124
固定負債	3,163	2,953	-210
負債合計	4,488	4,153	-334
└(有利子負債)	3,756	3,503	-252
資本金	549	551	2
資本剰余金	548	550	2
利益剰余金	-210	-341	-131
自己株式	-0	-0	0
純資産合計	888	761	-126

(百万円)

	2021年8月期3Q 累計期間	2022年8月期3Q 累計期間	前年同期比	2022年8月期 修正計画
売上高	2,247	2,051	91.3%	2,750
└売上高成長率	1.4%	-8.7%	—	-9.7%
└APP事業	2,027	1,934	95.4%	—
└RET事業	111	111	100.3%	—
└その他	108	5	5.2%	—
営業利益又は営業損失	-136	28	—	40
経常損失	-247	-131	—	-178
当期（四半期）純損失	-268	-131	—	-178

※「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、主に新技術等を用いたエンターテインメント領域に係る事業であります。
 ※第1四半期会計期間より、IoT事業の事業構造改革を実施したことに伴い、事業セグメントの区分方法を見直し、報告セグメントを従来の「APP事業」「IoT事業」から、「APP事業」「RET事業」に変更しております。
 また、前第3四半期会計期間より、APP事業に関連するインターネット広告の代理サービス事業を、APP事業で管掌する組織変更を行いました。なお、前第3四半期累計期間のセグメント情報については、変更後の区分により作成したものを記載しております。

事業別売上高・営業利益

		FY20				FY21				FY22		
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
(百万円)												
マンガ アプリ	売上高	577	510	584	616	570	632	606	653	546	528	543
	広告宣伝費	261	276	194	278	297	311	214	191	171	190	202
	営業利益	136	66	151	87	34	94	182	211	138	103	93
	MAU (万人)	641	720	906	994	1,026	1,054	1,056	1,101	1,046	1,044	1,112
エンタメ	売上高	64	64	64	62	62	66	88	87	81	102	131
	占い事業	7	9	15	27	30	37	54	63	66	92	117
	最強	41	40	36	23	23	20	25	15	7	1	1
	営業利益	13	15	8	-43	10	4	28	22	0	-8	17
	占い事業	-14	-14	-16	-48	-4	-6	9	12	0	-4	23
RET (不動産事業)	売上高	46	30	55	30	34	30	40	36	37	30	44
	営業利益	-30	-31	-20	-45	-52	-50	-29	-36	-15	-19	-2

ディスクレームー

- 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す。