



2022年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年11月11日

上場会社名 AppBank株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6177 URL http://www.appbank.co.jp/
 代表者(役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 村井 智建
 問合せ先責任者(役職名) 取締役管理本部長CFO (氏名) 白石 充三 (TEL) 03-6302-0561
 四半期報告書提出予定日 2022年11月14日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年12月期第3四半期の連結業績(2022年1月1日~2022年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第3四半期	294	24.7	△153	—	△157	—	△152	—
2021年12月期第3四半期	236	△49.3	△152	—	△152	—	△134	—

(注) 包括利益 2022年12月期第3四半期 △152百万円(—%) 2021年12月期第3四半期 △134百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年12月期第3四半期	△19.32	—
2021年12月期第3四半期	△17.14	—

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため記載しておりません

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年12月期第3四半期	389	285	71.3
2021年12月期	414	334	78.5

(参考) 自己資本 2022年12月期第3四半期 277百万円 2021年12月期 325百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年12月期	—	0.00	—	—	—
2022年12月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2022年12月期の連結業績予想(2022年1月1日~2022年12月31日)

2022年12月期の連結業績予想につきましては、今般の新型コロナウイルス感染症の当社事業活動全般に与える影響は軽微ではあるものの、当社のメディア事業の主たる事業領域であるインターネット広告市場は、急激に変化しており、当社グループの業績も大きな影響を受ける状況にあります。そのため、通期の連結業績予想の開示を行っておりません。詳細につきましては、添付資料4ページの(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明をご参照ください。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
新規 社(社名) 、除外 社(社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

会計方針の変更に関する注記

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2022年12月期3Q	8,462,500株	2021年12月期	7,862,500株
② 期末自己株式数	2022年12月期3Q	14,643株	2021年12月期	14,643株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年12月期3Q	7,893,744株	2021年12月期3Q	7,847,857株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

当社は、決算説明資料については、速やかに当社ホームページに掲載する予定であります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	8
3. その他	10
継続企業の前提に関する重要事象等	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、メディア事業とストア事業、DXソリューション事業の3種のセグメントを軸に事業を展開しております。

当第3四半期連結累計期間における当社グループを取りまく経営環境としまして、新型コロナウイルス感染症にかかる活動制限の緩和を受け、外食や宿泊などのサービスを中心に個人消費の回復が見られるものの、資源価格の上昇や日米金利差拡大を受けた円安による物価上昇等が続いており、企業活動や個人消費の停滞により、景気回復のペースは未だ予断を許さない状況が続いております。

このような経済情勢のなか、当社が事業領域とする国内インターネット広告市場は成長を続け、テレビ・新聞・雑誌・ラジオのマスコミ四媒体合計の売上規模を上回ると期待されます。また、消費者向け電子商取引(BtoC-EC)市場は、経済産業省による2021年の調査「令和3年度デジタル取引環境整備事業(電子商取引に関する市場調査報告書)」によると、EC化率(全ての商取引市場規模に対するEC市場規模の割合)が前年比0.7ポイント増の8.8%となるなど、商取引の電子化が引き続き進展しています。

このような環境下において、当社グループは、中期的な成長戦略として「脱マックスむらい」の新たな収益構造の確立を目指しております。そのためにも、まずは「既存事業分野での成長と深耕」と「次の成長の柱となる新規事業の立ち上げ」による収益の回復に努めております。

メディア事業においては、サイト運営、スマートフォンアプリの開発・運営、インターネット動画配信、アドネットワーク運営及びこれらと連動する広告枠販売等のビジネス、BtoBコンテンツ提供事業を行っております。サイト運営では、中核メディアサイト「AppBank.net」、攻略サイト「バズドラ究極攻略」、「モンスター攻略」等を提供しております。動画配信の分野では、「YouTube」及び「niconico」を通じて動画コンテンツの提供・公開を行っており、うちYouTubeでは、チャンネル登録者が約144万人の「マックスむらいチャンネル」等を提供・公開しております。

ストア事業においては、連結子会社のテーマ株式会社を運営母体として、「メイドインジャパン」、「地域密着型」をコンセプトとした和カフェ「原宿竹下通り友竹庵」の運営と、他社が保有するコンテンツ・IPとのコラボレーション事業を行っております。IPコラボレーションでは、「友竹庵」でコラボレーションスイーツ等を提供する他、同じく当社の連結子会社である3bitter株式会社が提供する位置情報を用いた決済サービスを利用する形で、IPのコラボレーショングッズがもらえるエリア限定のデジタルくじ並びに全国通販デジタルくじの販売等を行っております。

DXソリューション事業においては、連結子会社の3bitter株式会社を運営母体として、主に位置情報テクノロジーを用いたイベント・ライブ運営及び物販のDXサービス「SWAMP」を提供しております。主に有名アーティストの全国ツアーやロックフェスティバル等のライブ向けにサービスを提供しております。また、テーマ株式会社が運営するIPコラボレーション事業向けに、アプリやデジタルくじ等のシステムを提供しております。

当社では、特にストア事業におけるIPコラボレーション事業並びにDXソリューション事業を今後の成長の柱と見込んでおり、今後の営業並びにコラボレーション企画の大型化、システム開発は順調に進んでおります。事業面においては進捗が見られる一方、それらが売上の回復に繋がるまでは一定のタイムラグが発生することから、継続的な製造費用並びに販売費及び一般管理費のコントロールにも努めておりますが、上記2事業の本格立ち上げに伴い、エンジニアや店舗スタッフを中心に必要な採用を積極的に進めております。

当第3四半期連結累計期間における業績は、売上高294,908千円(前年同期比24.7%増)、営業損失153,907千円(前年同期は営業損失152,439千円)、経常損失157,351千円(前年同期は経常損失152,714千円)、親会社株主に帰属する当期純損失152,512千円(前年同期は親会社株主に帰属する当期純損失134,518千円)となりました。

各セグメントの業績は、次のとおりであります。

当第3四半期連結会計期間より、従来「その他」に含めておりました連結子会社1社(3bitter株式会社)の事業の重要性が増したため、新たに「DXソリューション事業」を加えた3区分に変更しております。前年同期比については、前年同期の数値を変更後の報告セグメントの区分に組み替えて算出しております。

各セグメントの業績数値にはセグメント間の内部取引高を含んでおります。

(メディア事業)

メディア事業においては、主に「AppBank.net」を始めとした自社運営メディア・アプリの安定的なPV数増加とPV当たり広告収益の向上並びに維持に取り組みました。自社運営メディアのPVについては、編集体制の見直しの効果が出てきており、対前年同期比で足元のPVは増加傾向にあります。一方、PV当たり広告収益については、引き続き高い水準を維持しております。

営業面では、「AppBank.net」の広告売上・コンテンツ売上が前年同期と比べて増加いたしました。一方で、ストア事業及びDXソリューション事業に注力するためにリソースを大きく投入したことから、BtoB関連売上・アフィリエイト売上が減少しております。

利益面では、継続的に製造費用並びに販売費及び一般管理費のコントロールを行っており、製造費用・販売費及び一般管理費は横ばい状態です。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるセグメント合計では、売上高は218,665千円（前年同期比0.6%減）、セグメント損失は117,388千円（前年同期はセグメント損失129,021千円）となりました。

(ストア事業)

ストア事業においては、IPとのコラボレーションを多数実施し、「友竹庵」におけるコラボレーションスイーツ等の提供やコラボレーショングッズがもらえるエリア限定デジタルくじの販売等を行いました。また、当第3四半期連結累計期間より、IPとコラボレーション・イベント実施の拠点となる実店舗「原宿friend」をオープンした他、デジタルくじの全国通販も開始いたしました。

営業面では、IPコラボレーション事業において、有名アニメ作品「ラブライブ！スーパースター!!」や「新テニスの王子様」、男性アイドルグループ「VOYZ BOY」等とのコラボレーションを実施する等、営業活動が順調に進んだことで、売上高は大幅に増加いたしました。

利益面では、売上の増加並びにコラボレーションの実施に伴い、商品原価、人員採用並びにグッズ引換所の出店に伴う費用の増加、IP著作権元に支払うロイヤリティの増加のため、費用は増加いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるセグメント合計では、売上高は70,787千円（前年同期比475.7%増）、セグメント損失は37,708千円（前年同期はセグメント損失17,246千円）となりました。

(DXソリューション事業)

DXソリューション事業においては、多数のイベント・ライブに対して、イベント・ライブ運営及び物販のDXサービス「SWAMP」を提供いたしました。また、自社を含むグループ全体での案件の増加に伴い、モバイルオーダー機能、決済関連、アプリ等の開発を進めました。

営業面では、ライブやロックフェスティバル向けの案件増加及びストア事業におけるIPコラボレーション向けのサービス提供により売上高は増加いたしました。利益面では、開発案件の増加により人件費が増加し、また、当社サービスを使った決済金額の増加に伴い、決済に係る支払手数料が増加いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるセグメント合計では、売上高44,902千円（前年同期比820.9%増）、セグメント利益1,188千円（前年同期はセグメント損失6,171千円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産の部)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は389,897千円となり、前連結会計年度末に比べ24,689千円減少いたしました。これは主に、「現金及び預金」が49,987千円減少、「売掛金」が18,137千円減少、「商品」が21,576千円増加、「流動資産 その他」に含まれている「未収入金」が11,924千円増加したことによるものであります。

(負債の部)

当第3四半期連結会計期間末における負債は104,505千円となり、前連結会計年度末に比べ24,797千円増加いたしました。これは主に、「買掛金」が10,555千円増加、「流動負債 その他」に含まれている「未払金」が9,483千円増加、「前受金」が3,553千円増加、「長期借入金」が3,880千円減少したことによるものであります。

(純資産の部)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は285,391千円となり、前連結会計年度末に比べ49,486千円減少いたしました。これは主に、「資本金」及び「資本準備金」がそれぞれ52,449千円増加、「親会社株主に帰属する四半期純損失」が152,512千円となったためであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社事業を取りまくインターネット広告市場は、拡大を続けるとともに、第5世代移動通信システムの商用サービス開始も予想され、スマートフォンの利便性が向上することで、我々の日常生活に一層浸透していくものと思われます。

このような事業環境の下、メディア事業においては、既存メディアの再構築に着手するとともに、規模拡大に向けたコンテンツ投資を行い、収益向上や新しい収益モデルの確立に注力いたします。

連結業績予想につきましては、今般の新型コロナウイルス感染症の当社事業活動全般に与える影響は軽微ではあるものの、当社のメディア事業の収益がユーザーの嗜好や人気動画コンテンツのトレンド変化並びに広告単価の変動等の影響を大きく受ける状況や、メディア事業において規模拡大に向けたコンテンツ投資に着手するなど不確定な要素があることから、適正かつ合理的な数値の算出が困難であると判断しております。そのため、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の連結業績予想については開示しない方針とさせていただきます。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	242,618	192,631
売掛金	50,033	31,896
商品	3,501	25,078
原材料及び貯蔵品	2,294	1,934
その他	29,011	57,083
流動資産合計	327,458	308,623
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	5,503	3,026
機械及び装置(純額)	11,036	9,381
車両運搬具(純額)	0	0
工具、器具及び備品(純額)	0	899
有形固定資産合計	16,539	13,307
無形固定資産		
のれん	26,699	21,004
無形固定資産合計	26,699	21,004
投資その他の資産		
敷金及び保証金	42,020	44,955
長期未収入金	146,457	145,577
その他	1,868	2,007
貸倒引当金	△146,457	△145,577
投資その他の資産合計	43,888	46,962
固定資産合計	87,128	81,273
資産合計	414,586	389,897
負債の部		
流動負債		
買掛金	19,646	30,201
1年内返済予定の長期借入金	4,800	4,800
未払費用	22,941	21,512
未払法人税等	429	4,439
その他	17,101	32,643
流動負債合計	64,918	93,595
固定負債		
長期借入金	14,790	10,910
固定負債合計	14,790	10,910
負債合計	79,708	104,505
純資産の部		
株主資本		
資本金	100,000	152,449
資本剰余金	703,519	755,968
利益剰余金	△477,520	△630,033
自己株式	△574	△574
株主資本合計	325,424	277,809
新株予約権	9,453	7,581
純資産合計	334,877	285,391
負債純資産合計	414,586	389,897

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2021年1月1日 至2021年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2022年1月1日 至2022年9月30日)
売上高	236,429	294,908
売上原価	202,870	228,502
売上総利益	33,559	66,406
販売費及び一般管理費	185,998	220,314
営業損失(△)	△152,439	△153,907
営業外収益		
受取利息	4	2
受取配当金	3	3
受取手数料	440	-
物品売却益	31	-
貸倒引当金戻入額	570	880
雑収入	60	130
営業外収益合計	1,110	1,015
営業外費用		
支払利息	306	242
支払手数料	1,059	4,210
雑損失	20	6
営業外費用合計	1,385	4,458
経常損失(△)	△152,714	△157,351
特別利益		
新株予約権戻入益	-	5,610
固定資産売却益	24,000	-
特別利益合計	24,000	5,610
減損損失	5,295	269
特別損失合計	5,295	269
税金等調整前四半期純損失(△)	△134,009	△152,010
法人税、住民税及び事業税	508	502
法人税等合計	508	502
四半期純損失(△)	△134,518	△152,512
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△134,518	△152,512

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)
四半期純損失(△)	△134,518	△152,512
四半期包括利益	△134,518	△152,512
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△134,518	△152,512

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結会計期間において、第10回新株予約権の行使に伴い、資本金52,449千円、資本準備金52,449千円がそれぞれ増加しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において、資本金152,449千円及び資本剰余金755,968千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過措置に従っておりますが、利益剰余金期首残高に与える影響はありません。また、収益認識会計基準等の適用による当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。

なお、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過措置に従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報は記載していません。

(セグメント情報等)

前第3四半期連結累計期間(自 2021年1月1日 至 2021年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				その他	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)
	メディア 事業	ストア事業	DXソリュー ション事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	219,257	12,295	4,876	236,429	—	236,429	—	236,429
セグメント間の内部 売上高又は振替高	649	—	—	649	—	649	△649	—
計	219,907	12,295	4,876	237,078	—	237,078	△649	236,429
セグメント損失(△)	△129,021	△17,246	△6,171	△152,439	—	△152,439	—	△152,439

(注) セグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産にかかる重要な減損損失)

「メディア事業」セグメントにおいて、ソフトウェアについて減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間においては5,295千円であります。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)
	メディア 事業	ストア事業	DXソリュー ション事業	計				
売上高								
顧客との契約から 生じる収益	183,419	70,787	40,702	294,908	—	294,908	—	294,908
外部顧客への売上高	183,419	70,787	40,702	294,908	—	294,908	—	294,908
セグメント間の内部 売上高又は振替高	35,246	—	4,200	39,446	—	39,446	△39,446	—
計	218,665	70,787	44,902	334,355	—	334,355	△39,446	294,908
セグメント利益又は 損失(△)	△117,388	△37,708	1,188	△153,907	—	△153,907	—	△153,907

(注) セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第3四半期連結会計期間より、従来「その他」に含めておりました連結子会社1社(3bitter株式会社)について、重要性が増したため、「DXソリューション事業」に区分しております。

なお、前第3四半期連結会計期間の「報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報」は、変更後の区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度におきまして、6期連続の営業損失を計上しており、また、当第3四半期連結累計期間においても、153,907千円の営業損失を計上していることから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

しかしながら、当第3四半期連結会計期間末において、192,631千円の現金及び現金同等物を有しており、当面の事業資金を確保できている状況であることから、資金繰りの懸念はありません。また、当社グループはこのような事象又は状況を解消・改善するため、以下の対応策を講じることにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないものと判断しております。

①事業収益の改善

当連結会計年度においては、当社の中核事業であるメディア事業の成長と同時に、当社の連結子会社であるテーマ株式会社及び3bitter株式会社が提供している位置情報テクノロジーを用いた各種サービスの提供により、売上高の増加を図ってまいります。

具体的には、当社の運営メディアにおけるコンテンツ制作及び集客施策の強化により、PV・動画視聴回数の増加を図ると同時に、PV当たり広告収益の向上並びに高い水準を維持することで、ネットワーク広告を始めとするオンライン広告売上の拡大を目指しております。「AppBank.net」では、当社として注力すべきコンテンツの題材を整理し、各制作チームにおいて、より魅力的なコンテンツを数多く配信できるよう、企画・編集オペレーションの改善を進めております。特に、従来の主力であったスマートフォンゲーム関連の記事以外にも、テクノロジー・ガジェット、カジュアルフード等、新たなジャンルの記事制作も強化し、一定の成果が出ております。集客施策については、主にシステム面からSEO対策やサイト内のユーザー回遊の強化を図っております。PV当たり広告収益の向上並びに維持については、外部パートナーと連携して広告運用の改善とノウハウ蓄積が順調に進んでいると考えておりますが、今後も鋭意改善を進めてまいります。また、新たな広告収益の獲得を目的としたサービスの立ち上げを行っております。

「マックスむらいチャンネル」等の動画チャンネルにおいては、過去の動画制作における主力メンバーであった元社員を招聘して制作体制の見直しを行い、動画視聴回数並びに広告収益の向上を図っております。また、引き続き、成長分野であるショート動画の制作にも行っており、YouTubeに加えてTikTokでの配信にも取り組んでおります。「マックスむらいチャンネル」のゲームプレイ動画やトーク動画が好きな従来の動画のファン、また、TikTok等の動画を通じて獲得できた新たなファンに対して、魅力的な動画を提供すると同時に、当社グループが運営するストア事業等の他サービスへの送客を行ってまいります。営業体制については、メディア事業、システム部門において人員の採用と教育を進めることで、売上拡大のスピードを上げると同時に、各媒体の現状に適した新たな広告商品の開発を進め、今後の販売強化を図る方針です。当社の連結子会社であるテーマ株式会社では、原宿の自社店舗と他社が保有するコンテンツ・IPとのコラボレーション（以下、「IPコラボレーション」）事業を軸に売上の拡大を目指しております。IPコラボレーションの拠点として、原宿竹下通りにて「メイドインジャパン」、「地域密着型」をコンセプトとする和カフェ「原宿竹下通り友竹庵」（以下、「友竹庵」）及びIPコラボレーションイベントの拠点となる「原宿friend」の2店舗を展開しております。「友竹庵」では、「原宿いちご大福」等の通常の和スイーツメニューの提供に加え、コラボレーションスイーツ、ドリンク類の提供を行うことで、原宿竹下通りの訪問客のみならず、IPの集客力も活かした集客増加を図ることで、売上拡大を目指しております。「原宿friend」では、当社の連結子会社である3bitterが持つ位置情報を用いた決済サービスを利用し、コラボレーショングッズがもらえるエリア限定のデジタルくじの販売やイベントを実施することで、売上の拡大を目指しております。また、原宿竹下通りにおける取組をモデルケースとして他地域への横展開を進める他、IPコラボレーション実施地域に来訪できないユーザーのために、デジタルくじの全国通販サイト「Web ROLL」での展開も促進することで、更なる売上の拡大を図る方針です。

同じく、当社の連結子会社である3bitter株式会社が提供している位置情報テクノロジーを用いたイベント・ライブ運営及び物販のDXサービス「SWAMP」について、ウィズコロナの環境下におけるイベント・ライブ運営のデジタル化に対するニーズの高まりに伴い、サービスの需要が増加しております。当第3四半期連結累計期間においても、有名アーティストの東京ドーム公演や全国ツアー、ロックフェスティバル等、多数のライブ案件においてサービスを提供いたしました。今後は、イベント・ライブにおいて広く「SWAMP」の利用を促進し、サービス提

供を進めてまいります。また、上記にてご説明しましたIPコラボレーション事業をテクノロジー面でサポートし、関連サービスを提供することで、グループ全体の売上拡大に貢献する方針です。

一朝一夕にという訳にはまいりませんが、新たな事業の方向性が定まり、再成長軌道に入りつつあると考えております。これらの施策を着実に実行していくことで、グループ全体での売上の拡大と早期黒字化、並びに成長事業の確立を目指してまいります。

②営業費用の適正化

当連結会計年度において、前連結会計年度に削減した販売費及び一般管理費について、引き続き、現在の事業規模に見合う適正な水準でのコストコントロールを進めてまいります。一方で、主にコンテンツ制作、システム開発部門並びにストア事業において、事業成長のために必要な投資を行っておりますが、投資の効率性を意識し、定期的な見直しとコントロールを継続してまいります。

③運転資金の確保

当社は、2022年6月30日の取締役会にてマイルストーン・キャピタル・マネジメント株式会社を割当先とした第10回新株予約権の発行決議を行いました。2022年9月30日時点までに第10回新株予約権の一部が行使され、当第3四半期連結会計期間において104百万の調達を行いました。