

& and factory

2Q 2021

Financial Results



Something Newを生み出す

日常に&を届ける

というMissionのもと、
常に新しい領域への挑戦を推進し、
人々の生活を豊かにする
サービスを提供してまいります。



Index

1. 2021年8月期2Q 業績ハイライト
2. Smartphone APP事業
3. IoT事業
4. 事業方針及び2021年8月期業績予想
5. Appendix



1. 2021年8月期2Q 業績ハイライト



売上高
(2Q累計)

1,479百万円
(YoY横ばい)

営業利益
(2Q累計)

-207百万円
(YoY-156百万円)

Smartphone APP事業

- 売上高・営業利益ともに**期初想定に沿った進捗**
- 年末年始の休暇等の影響もあり、マンガアプリの売上が堅調に推移。**売上高：QoQ+10%**
- 一時的な開発受託を除くベースでは、前期2Q累計期間と比較して**売上高：YoY+22%増加**
- 長期休暇の季節要因等により**下期偏重の計画**
- マンガアプリにおいて効率的に広告宣伝費を投下したことが奏功し利益率が改善

IoT事業

- 緊急事態宣言中でありながらも**稼働率は高い水準で推移**
- ホステル全体では顧客単価の改善が引き続き課題。リブランディングを行った一部店舗では大きく単価が改善

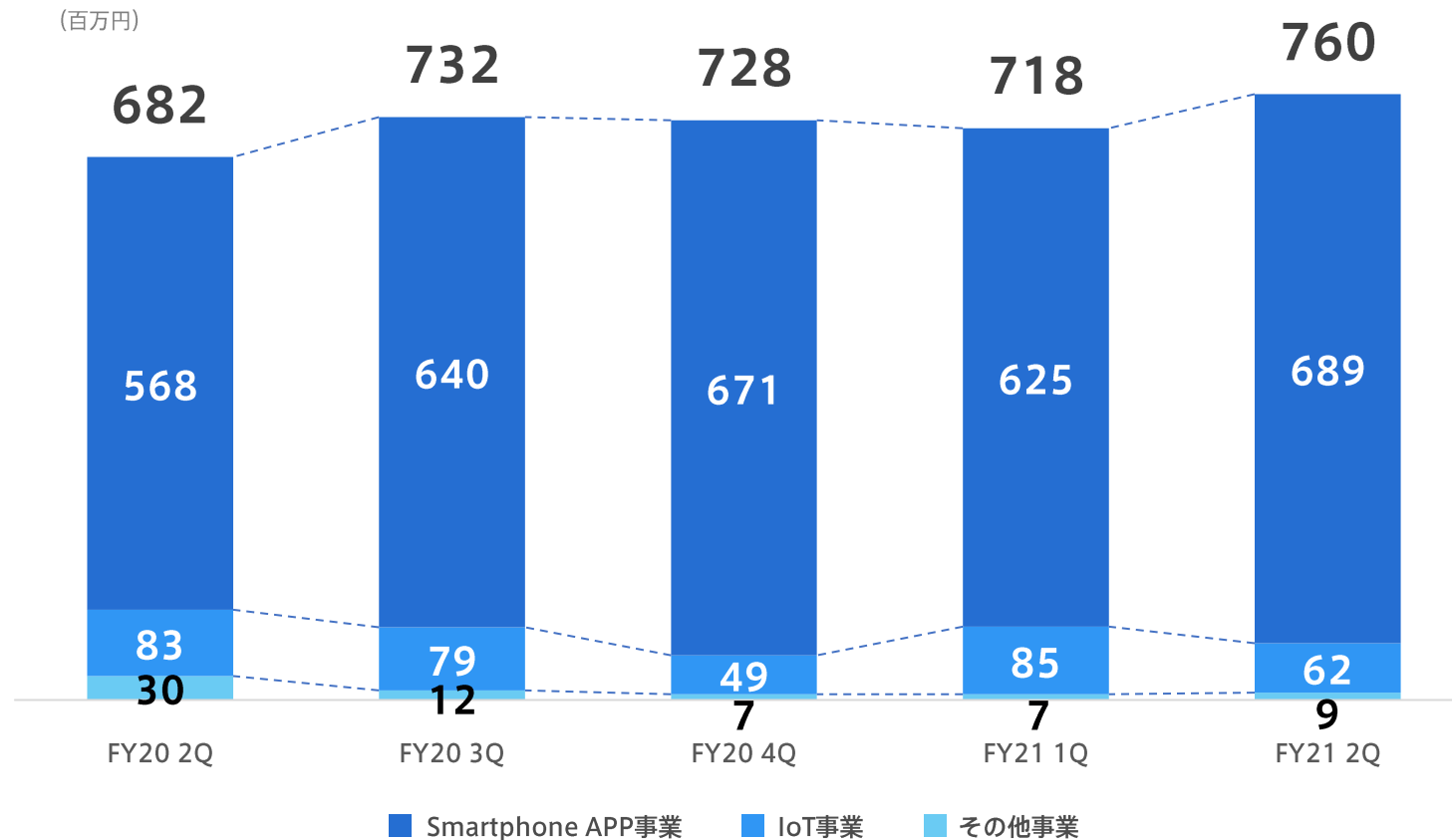
2021年8月期2Q 業績ハイライト

	FY21 上期 (6カ月)		
	全社合計	Smartphone APP事業	IoT事業
売上高 (YoY)	1,479 百万円 横ばい	1,315 百万円 +8%	147 百万円 -29%
営業利益 (YoY)	-207 百万円 -156 百万円	128 百万円 -28%	-149 百万円 -84 百万円

	FY21 2Q (3カ月)		
	全社合計	Smartphone APP事業	IoT事業
売上高 (QoQ)	760 百万円 +6%	689 百万円 +10%	62 百万円 -27%
営業利益 (QoQ)	-76 百万円 +53 百万円	91 百万円 +143%	-79 百万円 -9 百万円

&。売上高の推移

- 前期2Qから引き続きマンガアプリ事業が堅調に推移しており業容の拡大をけん引
- 年末年始休暇等の季節要因を含め、概ね想定通りとなる着地
- 2021年1月7日より再び緊急事態宣言が発出されたことにより宿泊関連事業が影響を受け、tabii及びinntoの導入が停滞



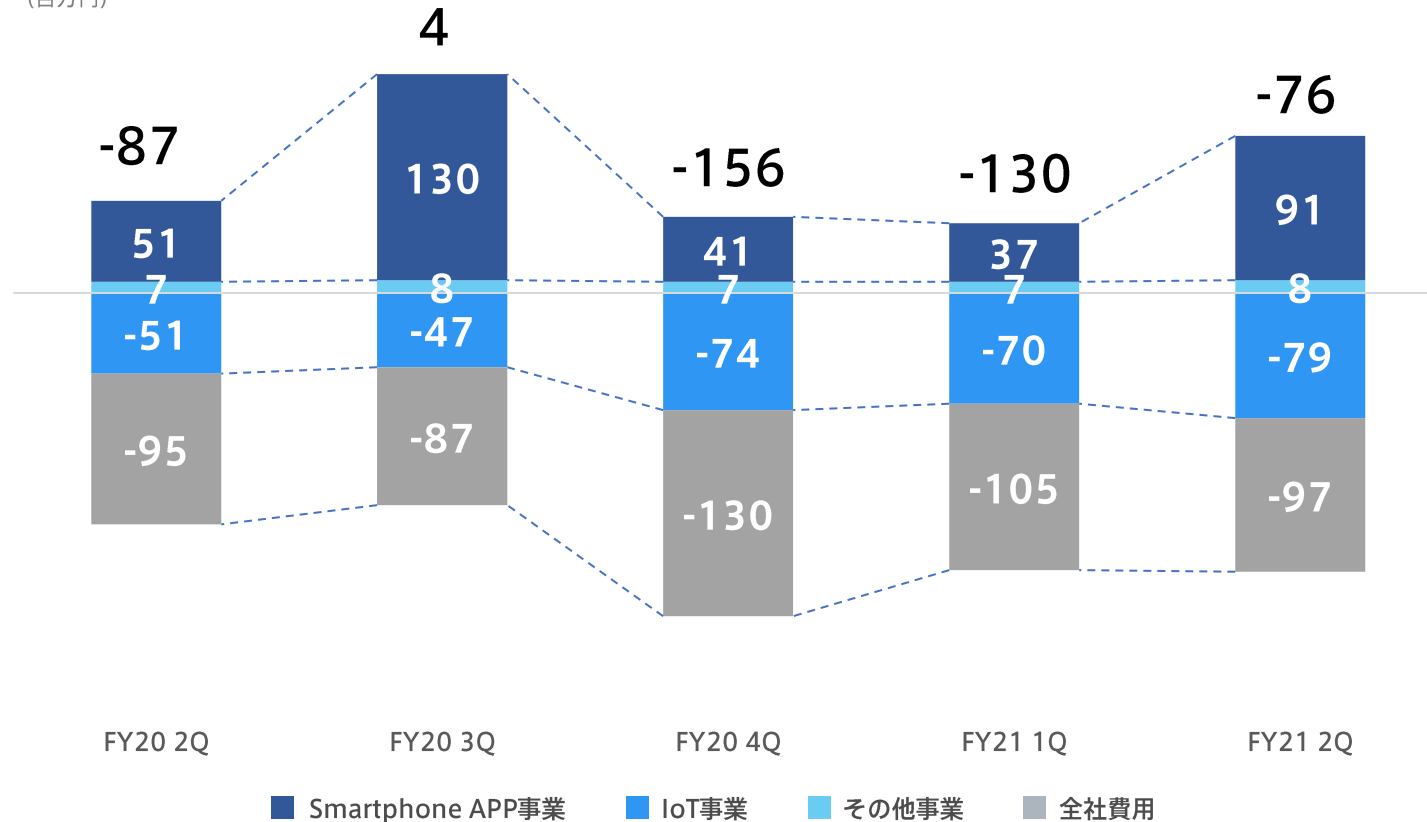
前年比
+12%

前四半期比
+6%

&。営業利益（セグメント利益）の推移

- ・ 四半期ベースでの赤字幅が縮小、**期初計画通り進捗しており、下期に利益水準回復を見込む**
- ・ マンガアプリにおける広告宣伝費の効率的な投下により利益率が改善
- ・ IoT事業は&AND HOSTELにおいて稼働率が回復傾向にあるものの、平均単価の回復には課題が残っており、QoQ横ばいで推移

(百万円)



前年差

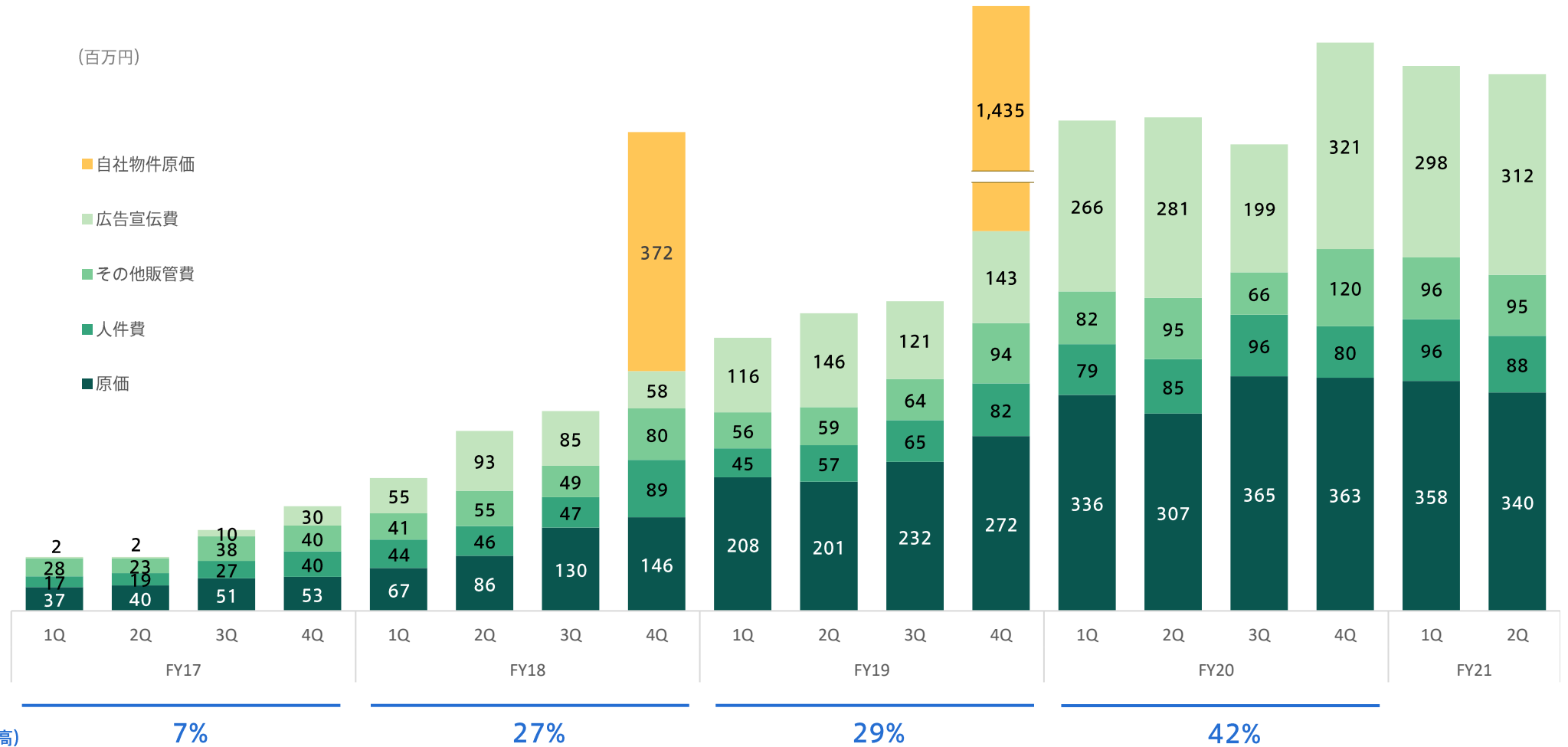
+11
百万円

前四半期差

+53
百万円

コスト推移

- 全体として大きなコスト構造に変化はない
- 広告宣伝費はYoY+11%増加しているが、概ね想定線
- 広告出稿単価の上昇により獲得効率が短期的に悪化

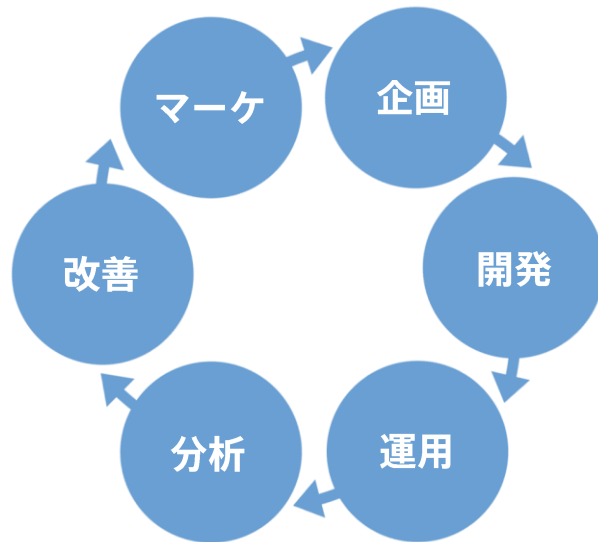


2. Smartphone APP事業



&。当社マンガアプリの特徴

運用力での差別化



- アプリ毎にチームを組成
- 企画開発から運用、マーケティングまでワンストップサービスを提供
- アプリグロース体制の確立と圧倒的な実績

コンテンツ力での差別化

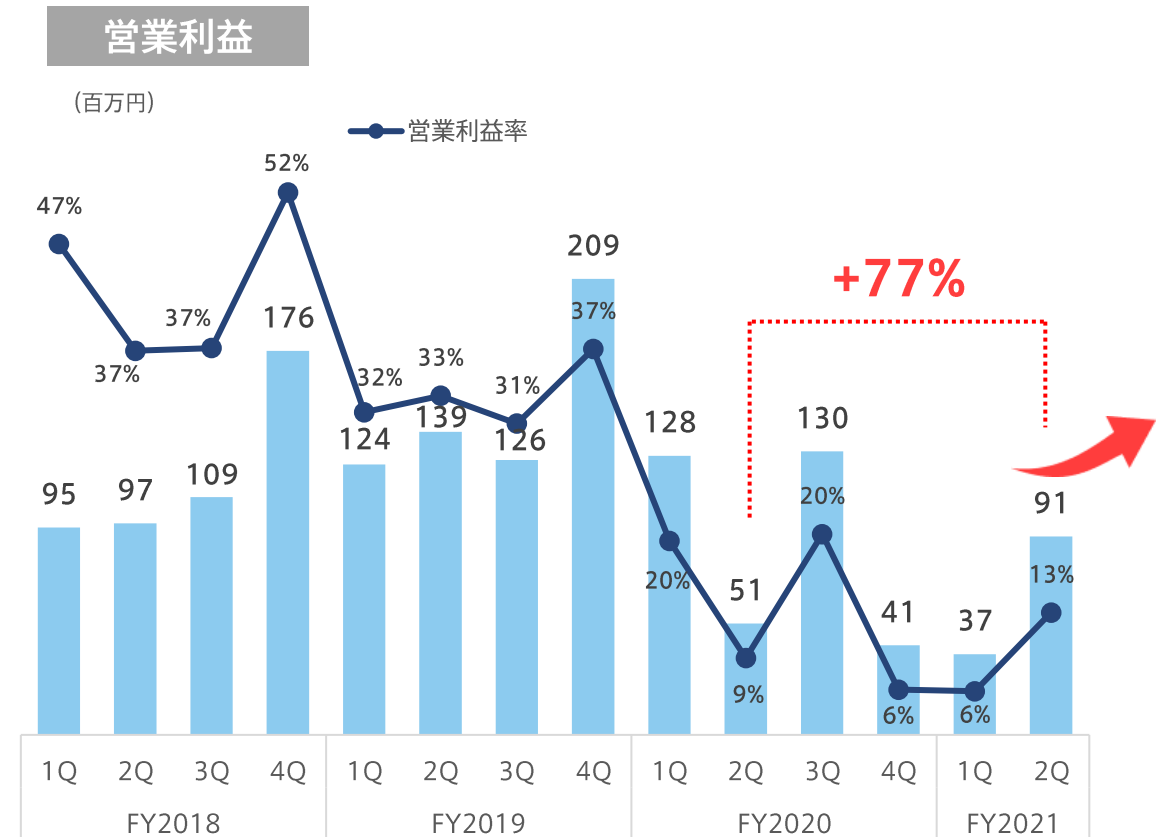
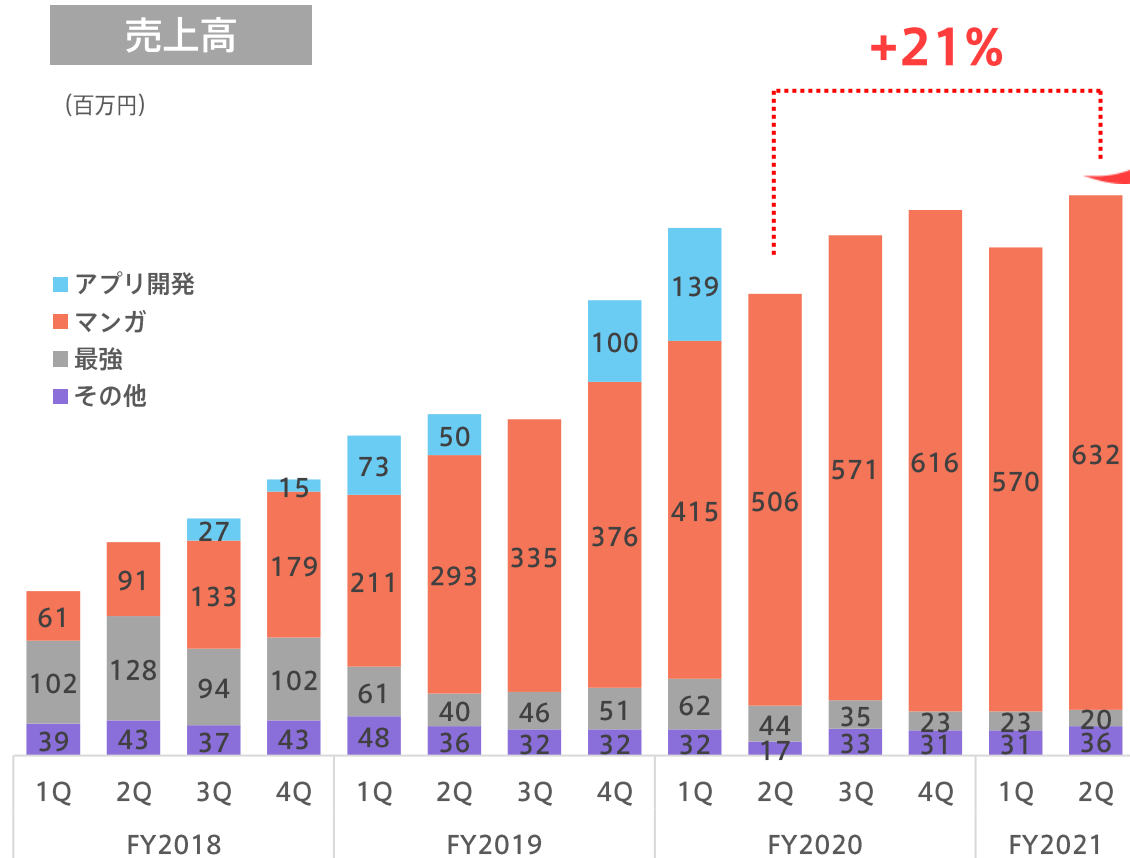


※単行本未収録の他のアプリで読めない作品が読める

- 出版社独自のブランドを確立
- 弊社提供アプリでしか読めない出版社オリジナルタイトルを多数提供

&。売上高/営業利益推移（四半期）

- ・ 季節変動要因を含みつつも堅調に推移しており、四半期ベースでの売上高はYoY+21%で着地
- ・ 広告宣伝費は上期に積極投下し、下期は抑制的となる運用計画のため利益は下期偏重
- ・ 広告宣伝費を効率的に投下したことにより、利益率は改善傾向にあり営業利益はYoY+77%で着地



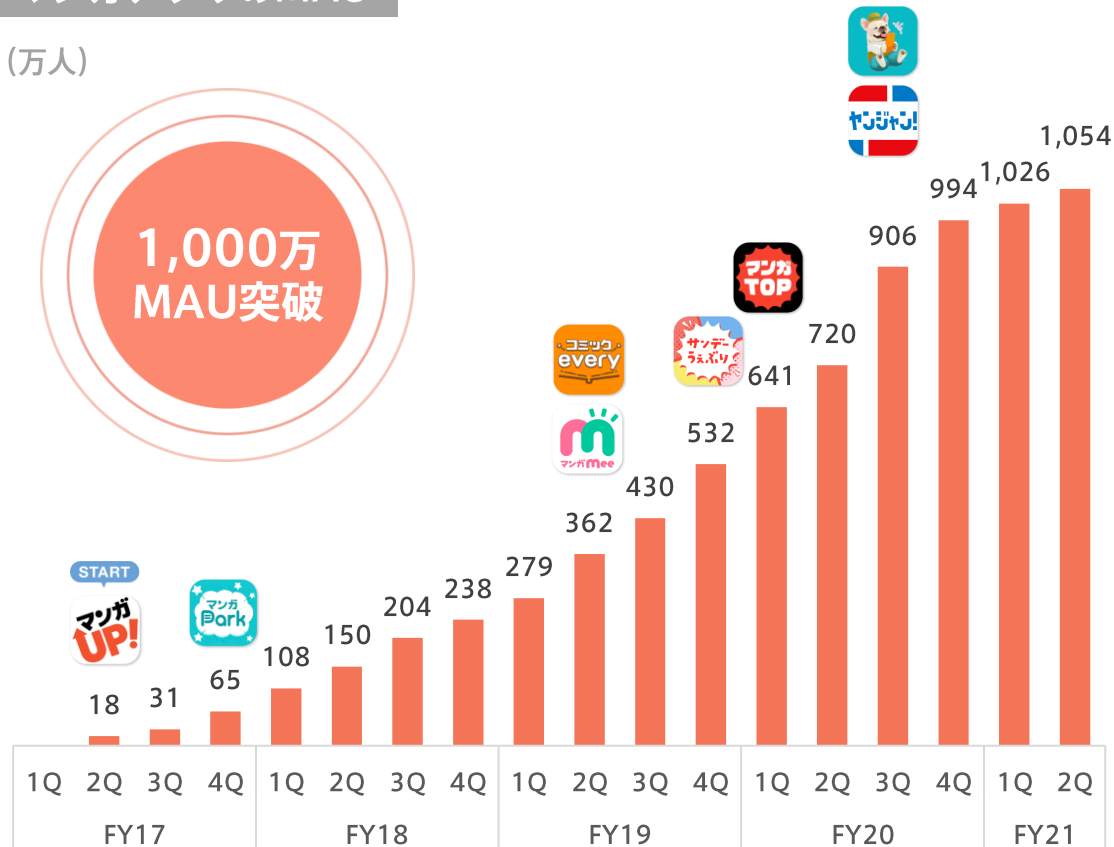
※アプリ開発は、初期開発に関する制作費等

&。マンガアプリKPIの推移

- MAUは1,000万人を超えて堅調に推移
- 年末年始休暇の影響もあり12月から1月にかけては課金ARPU及び広告ARPUともに上昇
- ARPU全体ではQoQで横ばい推移

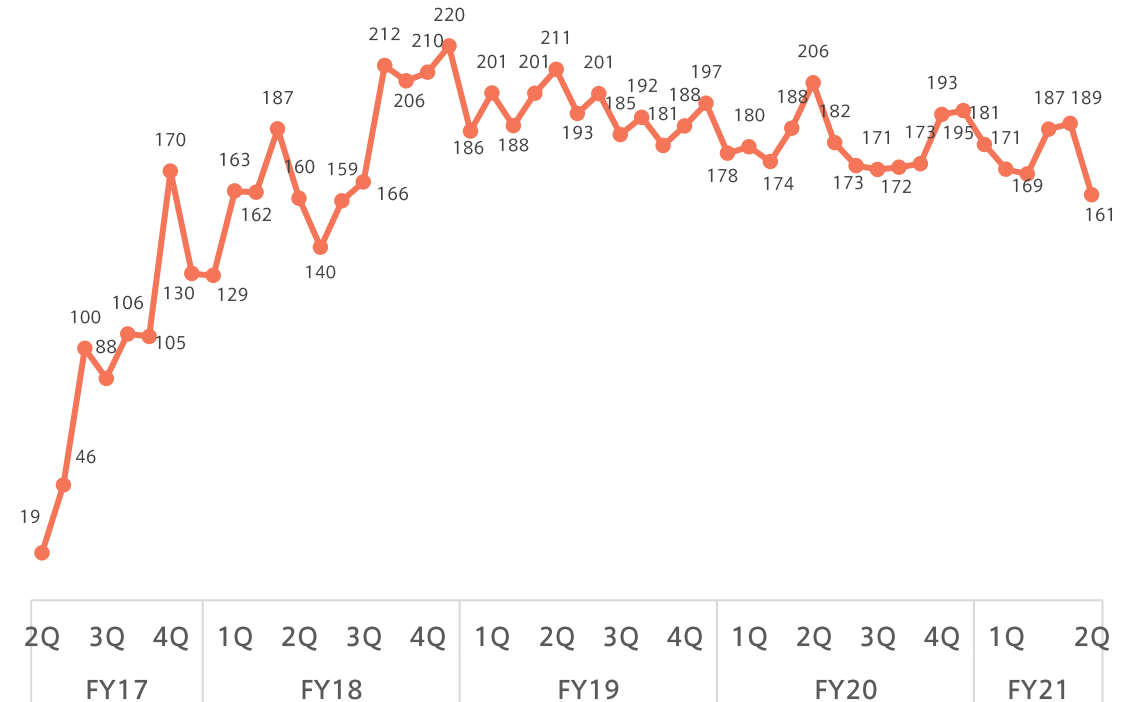
マンガアプリのMAU

(万人)



※マンガアプリのMAUの各四半期における平均値を採用

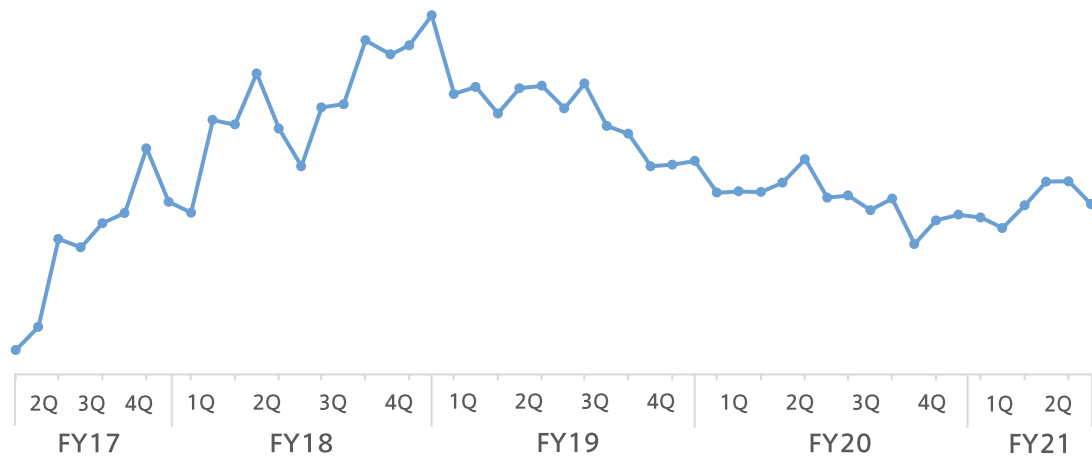
マンガアプリのARPU (指数化)



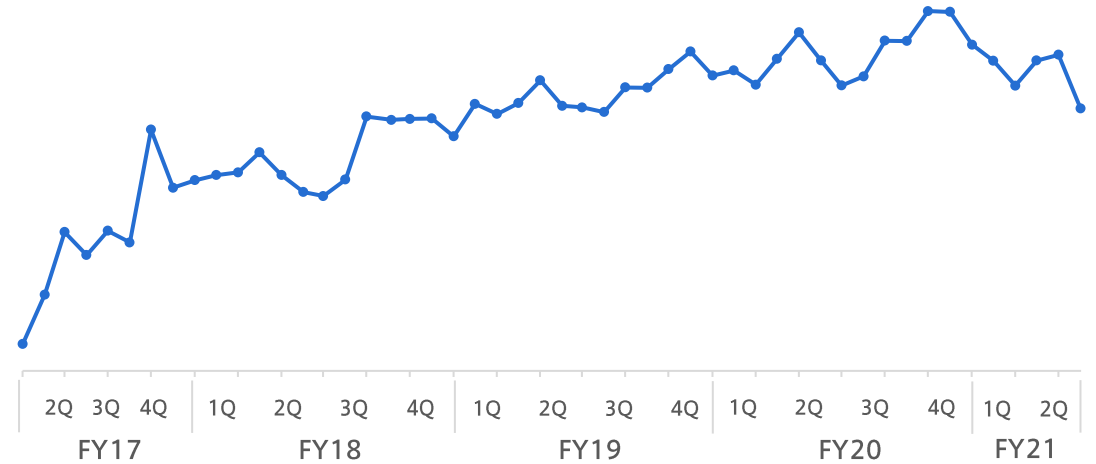
※2017年3月のマンガUP!のARPUを100として指数化。
以降は、新規含む複数アプリのARPUの単純平均値を指数化。

& マンガアプリKPIの推移

広告ARPU (指数化)



課金ARPU (指数化)



- 前期4Qを底に回復傾向
- 特にリワード広告の単価が上昇

- 全体としては季節変動に沿った推移
- 一部アプリにおいて新たなユーザー層の獲得施策を打った結果、一時的に課金売上の伸びが鈍化

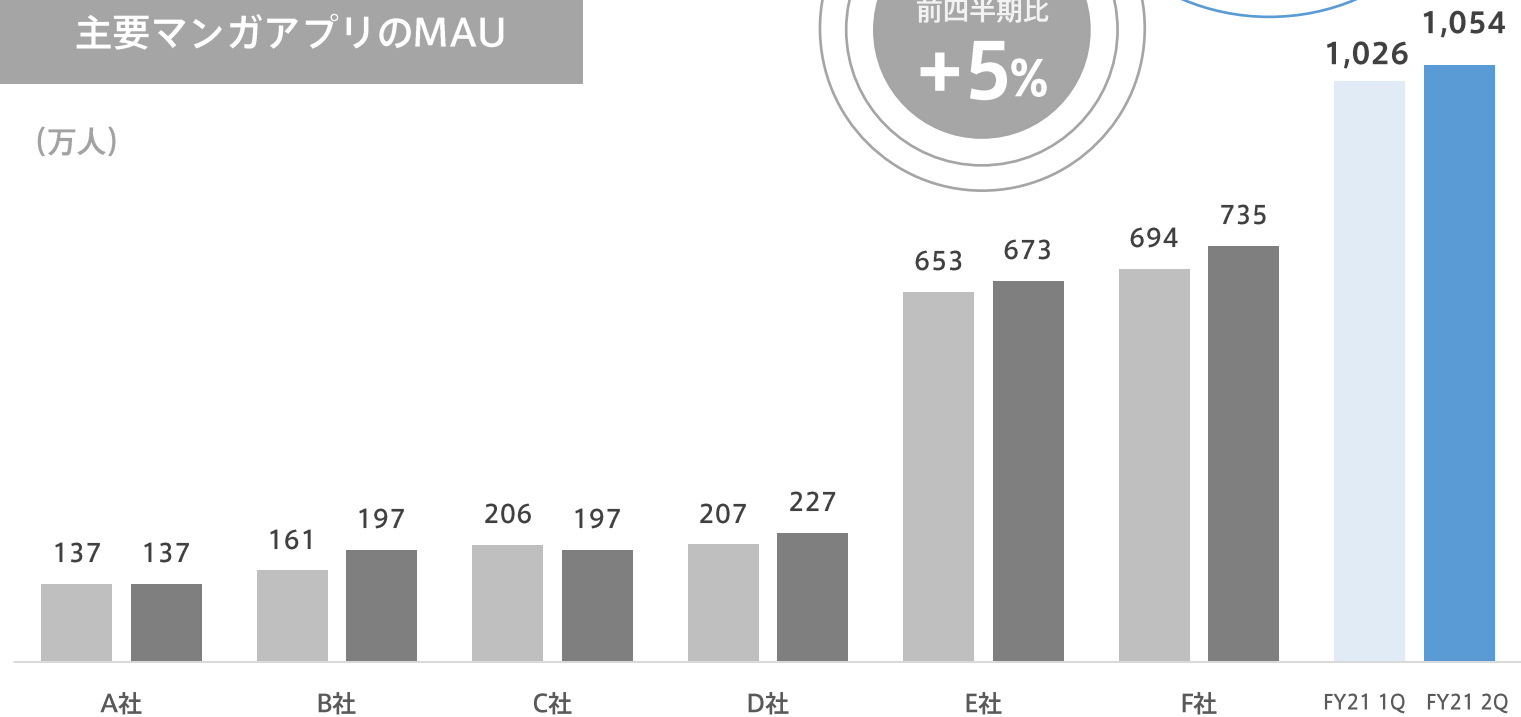
&。マンガアプリKPIの推移

マンガアプリ業界のトップ集団へ

8つのアプリを運営
1,000万MAUを突破し堅調に推移

主要マンガアプリのMAU

(万人)



当社
前四半期比
+3%

競合他社平均
前四半期比
+5%



amūtus



集英社



日本文芸社



小学館
SHOGAKUKAN



Beagle



集英社



白泉社
HAKUSENSHA



SQUARE ENIX.

&。and factory

出所：Nielsen Mobile NetView2020年11月度、2021年2月度
※and factoryのみ当社集計、四半期平均値を使用

1

Skyfallと資本業務提携を締結



- ・ 2021年2月17日に当社が株式会社Skyfallに出資し、資本業務提携契約を締結
- ・ リワードウォールによる新たな収益拡大を目的としパートナーシップを強化
- ・ 電子書籍事業者向けの新たな広告プロダクトの共同開発
- ・ 電子書籍事業者に特化した総合デジタルプロモーション支援などの検討

2

講談社が運用するアプリに対して コンサルティングを開始

おもしろくて、ためになる

講談社 マガポケ

- ・ 当社が持つアプリ運用に関するノウハウを活かし、株式会社講談社が運営するアプリ「マガジンポケット」に対してコンサルティングを開始
- ・ 広告によるマネタイズ、配信構成や運用方法に関するサポート、KPIや市場分析サービスを提供

3

App Ape Award 2020 アプリ部門において優秀賞を受賞



- ・ 国内最大規模のアプリの祭典において、「ヤンジャン!」がアプリ・オブ・ザ・イヤー2020 アプリ部門で優秀賞を受賞
- ・ 「マンガMee」、「サンデーうぇぶり」もアプリ部門にてノミネート

4

コミックeveryサービス終了



2021年3月31日をもって株式会社ビーグリーと共同運用してきた「コミックevery」がサービスを終了

3. IoT事業

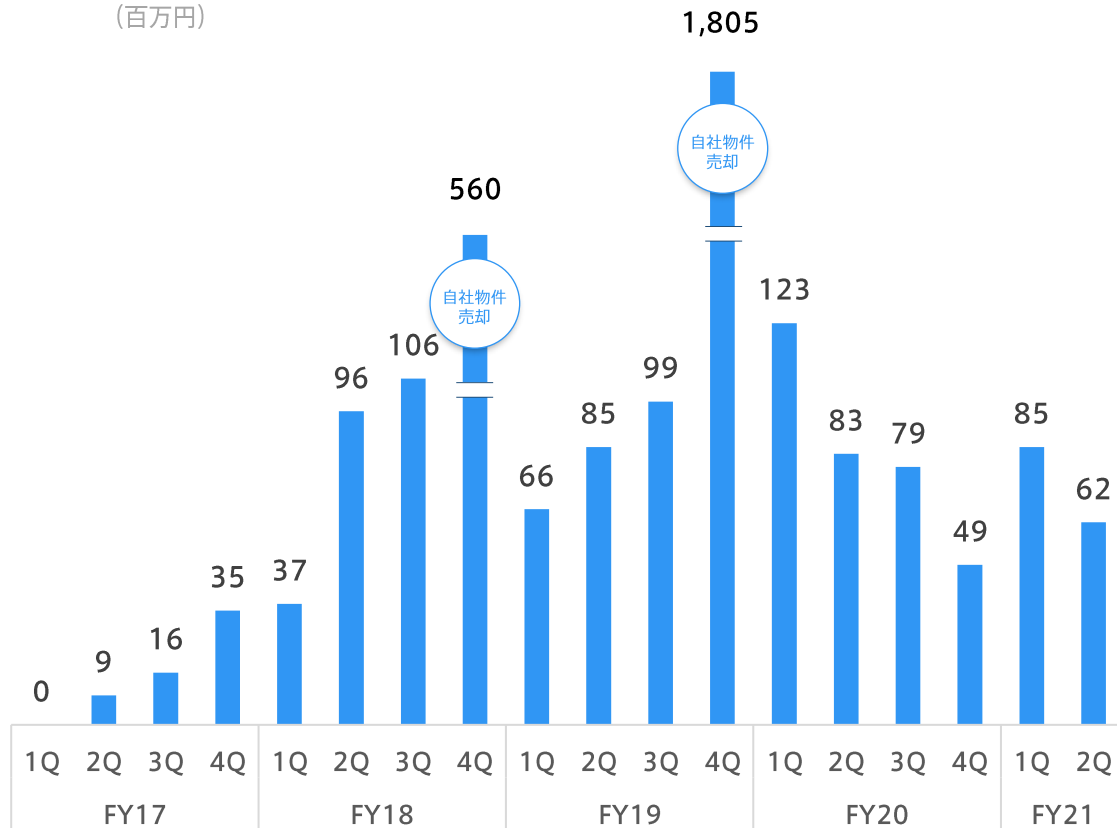


&。売上高/営業利益推移（四半期）

- YoY減収ながらも、&AND HOSTEL単体ベースでは売上高増
- 緊急事態宣言の再発令に伴いinnto、tabiiにおいては導入が鈍化、一部施設の休業に伴う解約あり
- 自社開発物件の売却は進捗無し、3Q以降で変動があった場合は速やかに開示予定

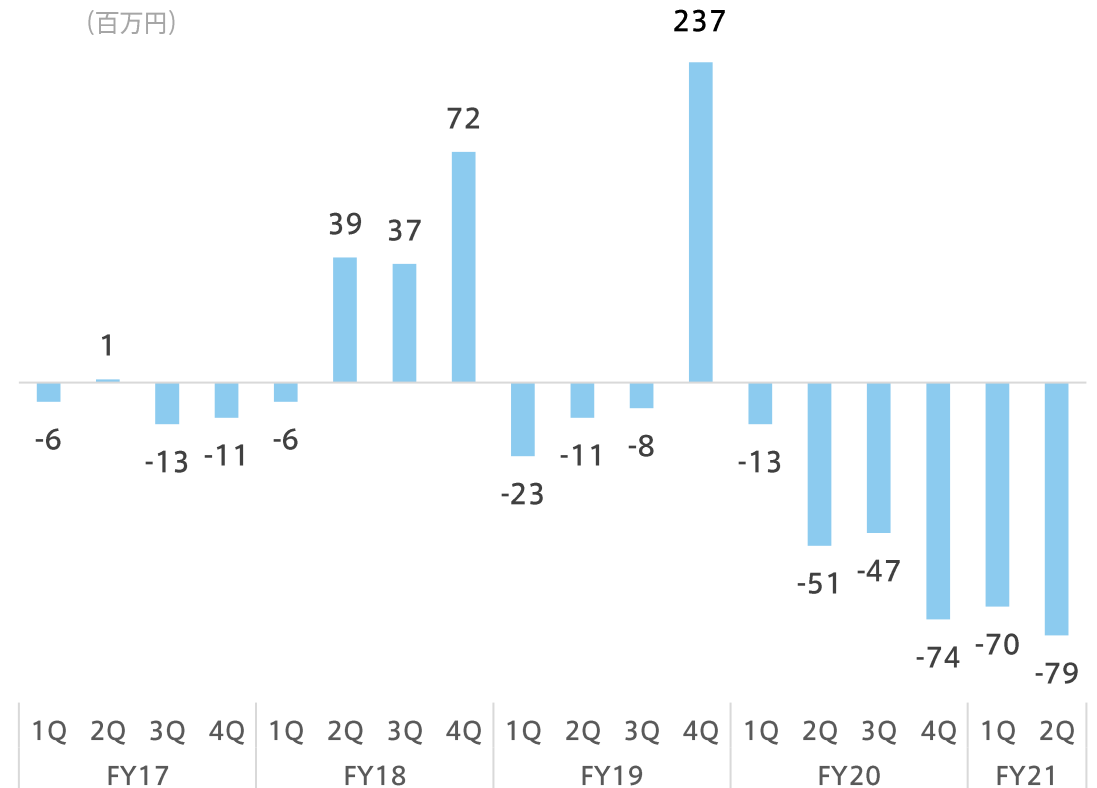
売上高

(百万円)



営業利益

(百万円)



**& AND
HOSTEL**

8店舗（開業済み）
（5店舗営業中、3店舗臨時休業中）

innito

292施設
（前四半期末比+7施設）

tabii

5,181台
（前四半期末比+248台）

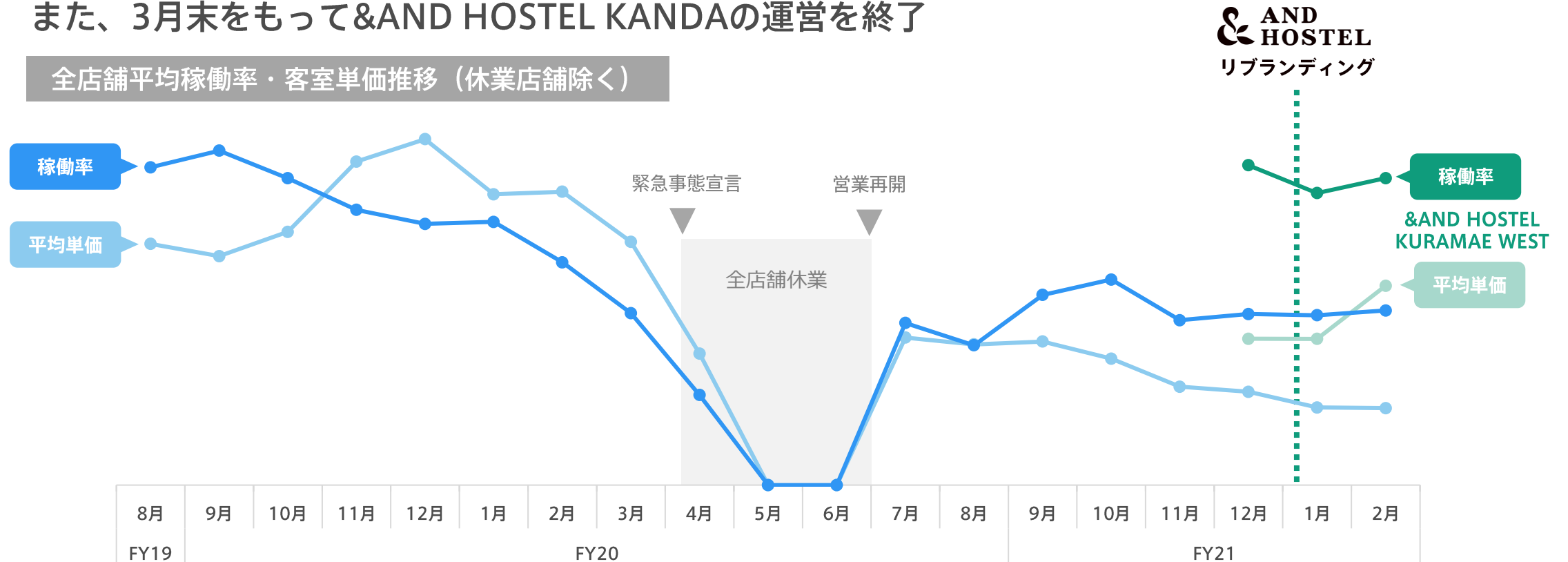
totonono

新たに3社へ導入済み
（約8万戸以上へ導入済み）

& AND HOSTELの稼働状況

- 2020年10月より一部店舗を短期的に休業（東京1店舗、大阪2店舗）
- 直近では東京を中心に稼働率は回復傾向
- 平均単価は2021年1月にリブランディングを行った&AND HOSTEL KURAMAE WESTで改善傾向にあるが、他店舗の回復には依然課題が残る
- 2021年3月に新たに&AND HOSTEL ASAKUSA KAPPABASHIをオープン
- また、3月末をもって&AND HOSTEL KANDAの運営を終了

全店舗平均稼働率・客室単価推移（休業店舗除く）



&。 &AND HOSTEL KURAMAE WESTのリブランディング実施

- &AND HOSTEL KURAMAE WESTにおいてリブランディングを実施（2021年1月）
- 「ウェルネスを届けるスマートホテル」をコンセプトにリニューアル
- スマートミラーデバイス「ミラーフィット」を導入することで周辺ホテルと差別化
- リリース後、新規顧客獲得が着実に増加しており、引き続き顧客単価の向上を目指す
- 自社発信によるSNS等からのダイレクト予約が増加
- 引き続き効果を検証し全体的な単価上昇やリピート率向上を目指す

and factoryが 考えるウェルネス体験

- リラックスできる空間づくり
- 健康的な食事やドリンク
- 洗練されたアートや装飾
- 先進デバイスを活用したユニークな体験



totono totono導入拡大



- 新たに大手不動産の株式会社アミックスと株式会社前田に導入
- 都内を中心とした約1万9,000戸以上の物件にて運用を開始
- この導入により全国計約8万戸以上への導入となる

「おそ松さん」コラボルームを &AND HOSTEL HOMMACHI EASTにて導入開始



- KADOKAWAが運営する「EJアニメホテル」で好評を博した「おそ松さん」コラボルームを「&AND HOSTEL HOMMACHI EAST」に導入
- and factoryはスマートフォンを使った各種演出の企画開発を担当
- &AND HOSTEL HOMMACHI EAST 他、全国4都市6ホテルでの宿泊サービスの提供を開始

4. 事業方針及び 2021年8月期業績予想



&。 2021年8月期計画（期初計画から変更なし）

- 2020年8月期は創業以来初の前期比減収となったが、再度売上高は増収を目指す
- 営業損失は縮小するものの、本社移転中止に伴い、移転予定先の賃料を営業外費用として計上しているため当期純損失は-1.8億の計画
- &AND HOSTEL自社開発物件は販売活動を継続しているものの、先行き不透明のため業績予想には織り込まず

単位：百万円	2020年8月期	2021年8月期		
	実績	計画	前年同期比	成長率
売上高	2,946	3,540	+594	20%
営業利益 (又は損失)	-202	-27	+175	—
経常利益 (又は損失)	-259	-177	+82	—
当期純利益 (又は損失)	-362	-182	+180	—

Something Newを生み出す

日常に&を届ける

というMissionのもと、
常に新しい領域への挑戦を推進し、
人々の生活を豊かにする
サービスを提供してまいります。

