



APPBANK

決算説明資料

2023年12月期 第1四半期

2023年5月12日

注意事項

資料取扱い上のご注意

このプレゼンテーションで述べられているAppBank株式会社の業績予想、計画、事業展開等に関しましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき判断したものです。

マクロ経済や当社の関連する業界の動向、新たな技術の進展等によっては、大きく変化する可能性があります。

従いまして、実際の業績等が本プレゼンテーションと異なるリスクや不確実性がありますことをご了承下さい。

また、大きな変更がある場合は、その都度発表していく所存です。

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

5. 振り返り

6. その他

You are my friend!

インターネット産業はスマートフォンの登場により、これまで以上に変化のスピードを早めています。そんな中、最先端の情報と技術が集まるこの場所でAppBankは『You are my friend!』を理念として活動しています。非連続的な変化や、はやりすたりが激しい世界だからこそ、ユーザーのみなさま/お客さまとの関係を最も大切にしたいと考えています。

私たちは楽しみながら、遊びながら創造してきました。従業員一人ひとりがユーザーのみなさま/お客さまと共に価値を創り、成長していきたいと考えています。

その実現のために、私たちはみなさまに最も近い存在となったスマートフォンとその周辺分野において人と情報と技術を結びつけ、インターネットが持つ価値をより豊かに実感していただきたくメディアとコンテンツ、そして物販に注力してまいりました。

これからも私たちはこの理念を追求しながら、企業活動を通じて社会に貢献しステークホルダーをはじめ、関わるみなさまに認められ、成長する企業を目指してまいります。

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

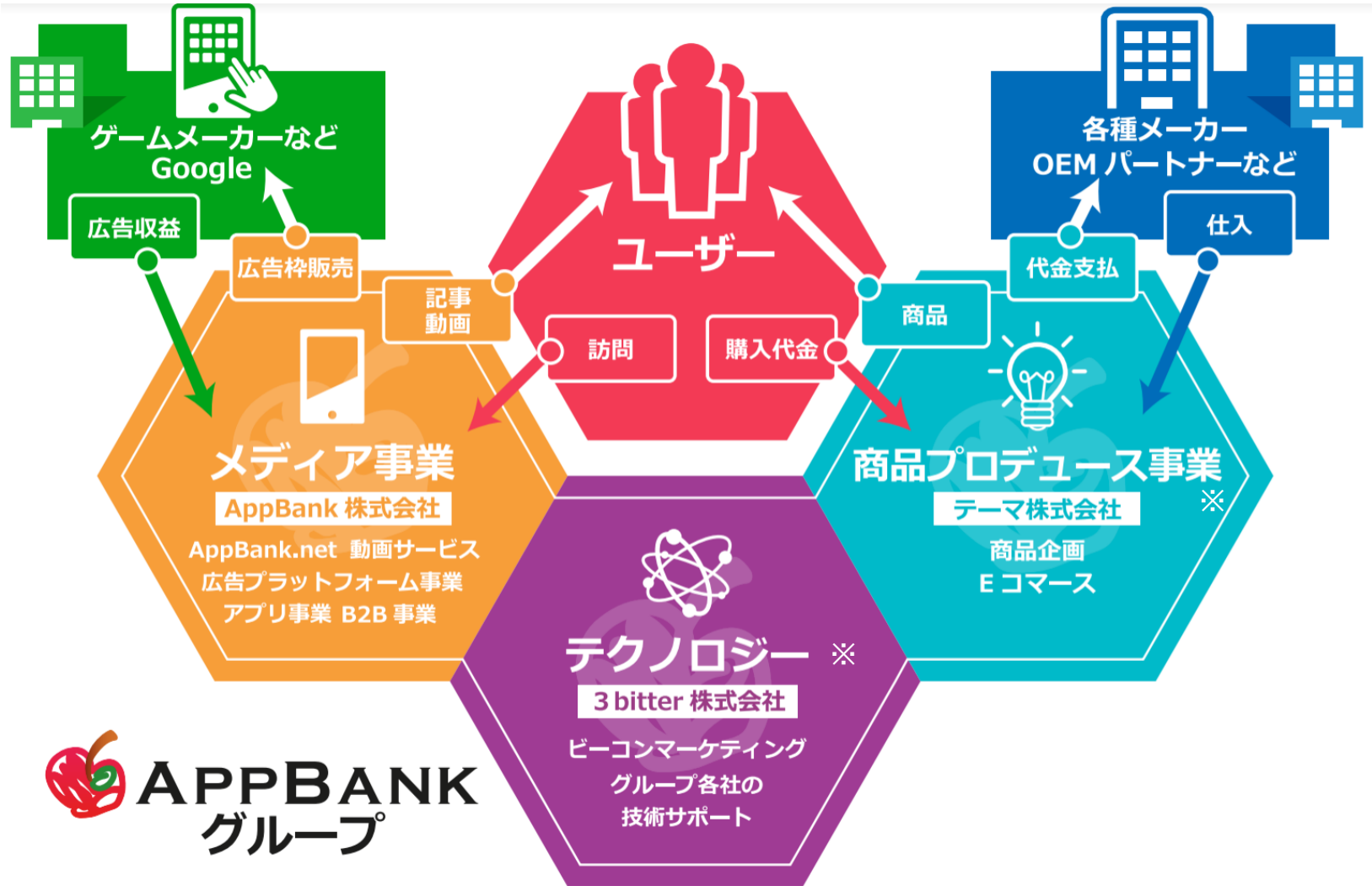
5. 振り返り

6. その他

会社概要

会社名	:	AppBank株式会社	
所在地	:	東京都新宿区	
設立	:	2012年1月23日	
経営陣	:	代表取締役社長CEO	村井 智建
		取締役	佐久間 諒
		取締役CFO	白石 充三
		社外取締役	上田 祐司
		社外取締役（監査等委員）	倉西 誠一
		社外取締役（監査等委員）	秋山 政徳
		社外取締役（監査等委員）	井尾 仁志
従業員数	:	40名（2023年3月31日時点）	

事業概要



※有価証券報告書等の開示書類のセグメント区分において、「商品プロデュース事業」はストア事業に含んでおり、「テクノロジー」はDXソリューション事業に区分して開示しております。

サービス説明

メディア事業

■メディアサイト運営

「AppBank.net」

2008年のサイト開設以来、iPhoneやアプリ、その他iPhone関連ニュースを中心に配信。

■アプリ運営

「パズドラ究極攻略」

「モンスター攻略」

有名ゲームのファン向けアプリにて、豊富なキャラクターデータベースやダンジョン情報を提供。

■動画配信

「YouTube」及び「niconico」を通じて動画コンテンツの提供・公開。うちYouTubeでは、チャンネル登録者約142万人の「マックスむらいチャンネル」を中心に展開中。

ストア事業

■スマホアプリ+店舗運営

IPコラボレーションの拠点として、和カフェ「原宿竹下通り友竹庵」、グッズ販売「原宿friend」を展開。

スマホアプリ「HARAJUKU」でデジタルくじ、モバイルオーダー機能、エリア限定コンテンツを提供。

■コンテンツ・IPコラボレーション事業

ストア事業の「原宿竹下通り友竹庵+原宿friend+パートナー店舗」を起点に、テクノロジー事業の「場所限定デジタル物販」を組み合わせた発展形として、**IPと店舗・地域のコラボレーション事業**を展開。

イベント会場への来場者だけが購入できる**限定グッズのデジタル物販サービス**、**店舗でのコラボレーション商品**の販売を皮切りに、全国展開も含めた企画を実施・運営。

DXソリューション事業

■イベント・ライブ物販DXソリューション

独自設計のBLE Beaconを用いて、リアルな場所とコンテンツを結びつける**イベント・ライブの運営DX+エリア限定デジタル物販ソリューション**を提供。

サービス説明(メディア事業)



- ・中核メディアサイト「AppBank.net」

2008年のサイト開設以来、iPhoneや、iPhone関連ニュースを中心に提供。

- ・攻略サイト「[パズドラ究極攻略](#)」「[モンスター攻略](#)」

『パズドラ』や『モンスター』のファン向けアプリにて、豊富なキャラクターデータベースやダンジョン情報を提供。



- ・動画配信の分野

「YouTube」及び「niconico」を通じて動画コンテンツの提供・公開。

うちYouTubeでは、チャンネル登録者約142万人の「[マックスむらいチャンネル](#)」を中心に展開中。

サービス説明（DXソリューション事業）

■ イベント・ライブ物販DXソリューション

・ BLE Beacon、アプリ等を用いて **新型コロナ下に最適化された** イベント・ライブ会場物販のDXソリューションを提供。

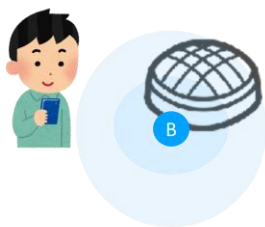
・ ライブ会場において「人」が携わっていた業務を見直し、イベント運営のオペレーション、バックヤード部分まで踏み込んだ、総合的なソリューション設計が特長。

新型コロナ禍におけるイベントやライブの「より安心・安全な運営」と「運営の効率化」を両立。

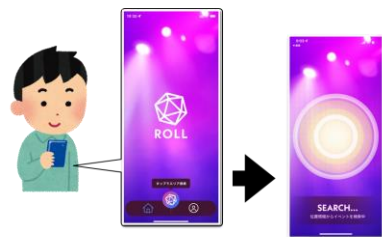
・ デジタル物販の決済金額に応じた手数料、もしくは定額ソリューション利用料が収入となる。

<デジタル物販イメージ>

① ユーザが会場に入る



② アプリを起動しBeaconを検索



※ beaconエリア内であれば数秒でbeaconが見つかり、商品購入プラン画面へ遷移します。

③ 商品の紹介と購入プランの選択（物販・ガチャ）



サービス説明（コンテンツ・IPコラボレーション事業）

■コンテンツ・IPコラボレーション事業

- ・自社店舗「原宿竹下通り友竹庵」の運営、DXソリューション事業（+エリア限定デジタル物販ソリューション）の提供実績を積み、その発展形として2022年4月からスタートした事業。

- ・「原宿竹下通り友竹庵」「原宿friend」や近隣のパートナー店舗、特定エリアを舞台に、IPとのコラボレーションイベントを開催。

- ・イベント来場者だけが購入できる限定グッズのデジタル物販、店舗におけるコラボレーション商品の販売が収入となる。コラボレーションによっては、Webサイト経由で全国通販も可能。

※デジタル物販は、当社グループが運営するアプリ（HARAJUKU、ROLL等）、Webサイト（Web ROLL）上での購入となります。



※引用 <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00029..html>
PRTIMES 2022年5月6日



※引用 2022年8月10日 ニュースリリース

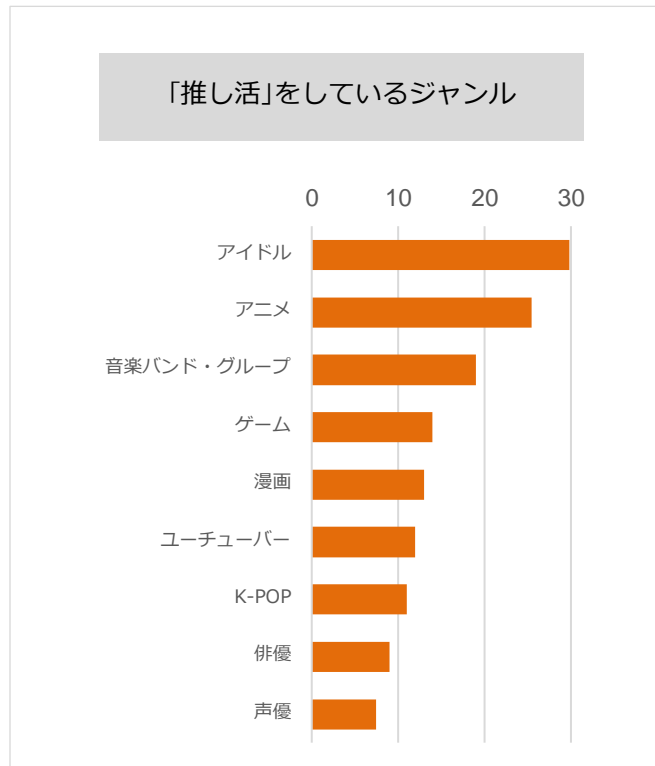
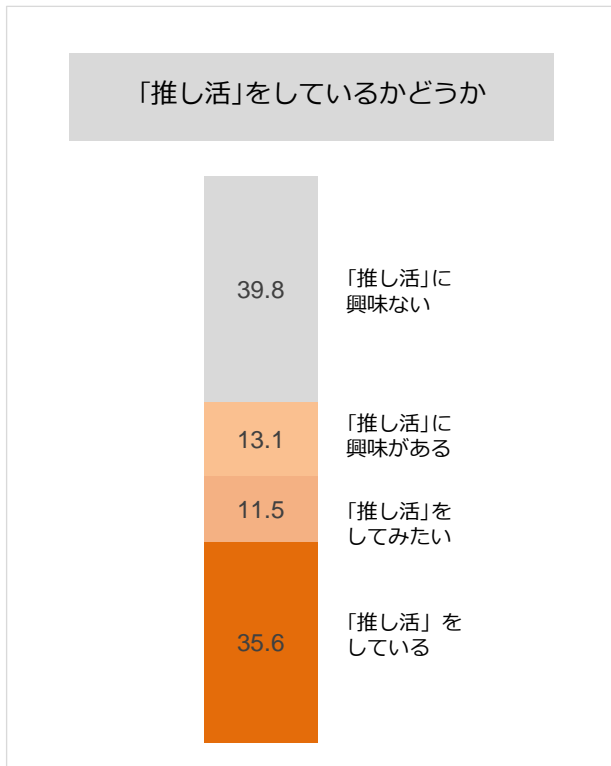


※引用 2022年9月17日 ニュースリリース

対象市場

対面市場 「推し活」市場

- ・当社ストア事業は、当社が運営する「友竹庵」「原宿friend」スマホアプリ「HARAJUKU」では、IPコラボレーションにより集客し収益を獲得しているため、いわゆる「推し活」市場を体面市場として位置付け。
- ・調査によると、いわゆるZ世代で「推し活」をしている人は35.6%、「推し活」をしてみたいと思っている人は11.5%、「推し活」に興味がある人は13.1%。最も大きい分野の「アニメ」で2,800億円次いで「アイドル」で1,500億円と、その他13分野合計では**6,840億円**。



出所：日経リサーチ調べ日経MJ2022/11、日経マイクロトレンド2022/1/13
：矢野経済研究所「オタク」市場に関する調査(2021年)

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

5. 振り返り

6. その他

2023年12月期第1四半期決算 総括

1

売上高95百万円、営業損失が91百万円となり、前年同期における売上高77百万円、営業損失48百万円と比較して**増収減益**

2

事業拡大に向けた人件費等の固定費 + 増収に伴う支払手数料増により減益
1Qは、4月10日に開示済の資本業務提携等、**2Q以降の仕込みに注力**

3

- メディア事業において、検索エンジン経由のPV数減少 + 継続案件の終了に伴い、売上高が減少
- ストア事業・DXソリューション事業において、複数の案件実施により、売上高が増加

4

資金調達

- 第10回新株予約権の行使が完了し、70百万円の調達を実施
- 株式会社CANDY・A・GO・GOとの資本業務提携契約及び第三者割当による新株予約権を発行

2023年12月期第1四半期決算 損益状況

単位：百万円 下段：売上高比		2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期		
			前年同期比	増減額	
売上高		77	95	+23.7%	+18
	メディア事業	75 (98.7%)	65 (68.4%)	△14.2%	△10
	ストア事業	7 (10.2%)	48 (50.6%)	+512.8%	+40
	DXソリューション事業	0 (0.2%)	4 (5.0%)	+2,536.5%	+4
	セグメント間取引消去	△7 (△9.1%)	△22 (△24.0%)	-%	△15
売上総利益又は損失		17 (23.3%)	△1 (△1.3%)	-%	△19
販管費		65 (85.6%)	89 (94.3%)	+36.3%	+23
△：営業損失		△48 (-%)	△91 (-%)	-%	△43
△：経常損失		△47 (-%)	△93 (-%)	-%	△46
親会社株主に帰属する △：四半期純損失		△46 (-%)	△93 (-%)	-%	△46

- ・売上高 : ストア・DXソリューション事業において売上高が増加
- ・売上総利益 : 主に製造費用の増加により、売上総利益が減少
- ・販管費 : ストア・DXソリューションの事業の増収に伴い、著作権元へのロイヤリティ、決済手数料等が増加
- ・営業損失 : 売上原価・販管費の増加により、営業損失が増加
- ・四半期純損失 : 営業外費用として、支払手数料2百万円が発生

2023年12月期第1四半期決算 メディア事業

単位：百万円 下段：売上高比	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期		
			前年同期比	増減額
売上高	75	65	△14.2%	△10
売上総利益又は損失	23 (31.0%)	△6 (-%)	-%	△30
販管費	53 (70.8%)	49 (76.5%)	△7.3%	△3
△：営業損失	△30 (-%)	△56 (-%)	-%	△26

- ・売上高：ネットワーク広告、主力ゲーム関連におけるBtoB案件、動画広告でそれぞれ売上高が減少
- ・売上総利益：主に新規事業における人件費等の増加により、利益率が低下
- ・販管費：固定費を中心に販管費を削減
- ・営業損失：売上高の減少及び売上原価の増加により、営業損失は増加

2023年12月期第1四半期決算 ストア事業

単位：百万円 下段：売上高比	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期		
			前年同期比	増減額
売上高	7	48	+512.8%	+40
売上総利益	3 (49.7%)	31 (64.8%)	+699.5%	+27
販管費	14 (184.6%)	47 (98.5%)	+227.1%	+32
△：営業損失	△10 (-%)	△16 (-%)	-%	△5

- ・売上高：原宿実店舗・IPコラボレーション事業の拡大により、売上高が増加
- ・売上総利益：事業の進捗に伴い、収益性が向上したことにより、売上総利益が増加
- ・販管費：家賃・ロイヤリティ・人件費等の運営費用の増加により、販管費が増加
- ・営業損失：事業拡大による費用が増加したことにより、損失額が拡大

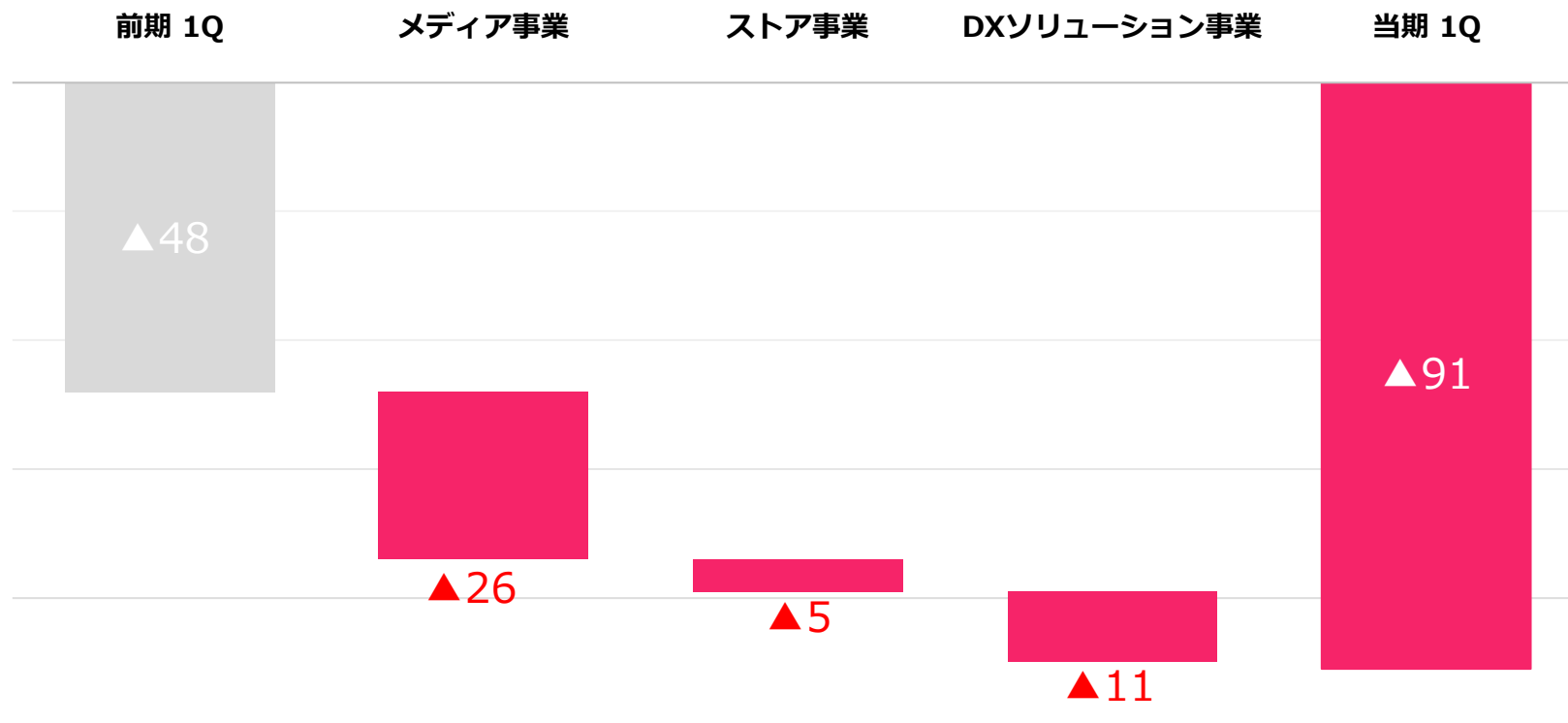
2023年12月期第1四半期決算 DXソリューション事業

単位：百万円 下段：売上高比	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期		
			前年同期比	増減額
売上高	0	4	+2536.5%	+4
売上総損失	△2 (△1387.5%)	△2 (△61.1%)	-%	△0
販管費	4 (2550.3%)	15 (320.5%)	+231.3%	+10
△：営業損失	△7 (-%)	△18 (-%)	-%	△11

- ・売上高：ライブ案件・ストア事業におけるIPコラボレーション向けにソリューションを提供し、売上高が増加
- ・売上総利益：サーバ関連費用及び外注費の増加により、売上原価が増加
- ・販管費：エンジニア採用に伴う人件費及びソリューション上の決済金額の増加に伴う支払手数料等の販管費が増加
- ・営業損失：事業拡大に向けた費用が増加したが、売上高の増加が追いついておらず損失額が拡大

2023年12月期第1四半期 営業損失増減（前年同期比）

単位：百万円



- ・前年同期と比較し、システム開発やイベント運営に係る原価及び販管費が増加したが、売上高の増加が追いついていないことにより、損失が拡大
- ・メディア事業は、売上高の減少に加え、新規事業に伴う人件費を中心とした費用が増加し、損失が拡大
- ・ストア及びDXソリューション事業は、人件費・支払手数料・家賃等の費用が増加し、損失が拡大

2023年12月期第1四半期 財務状況

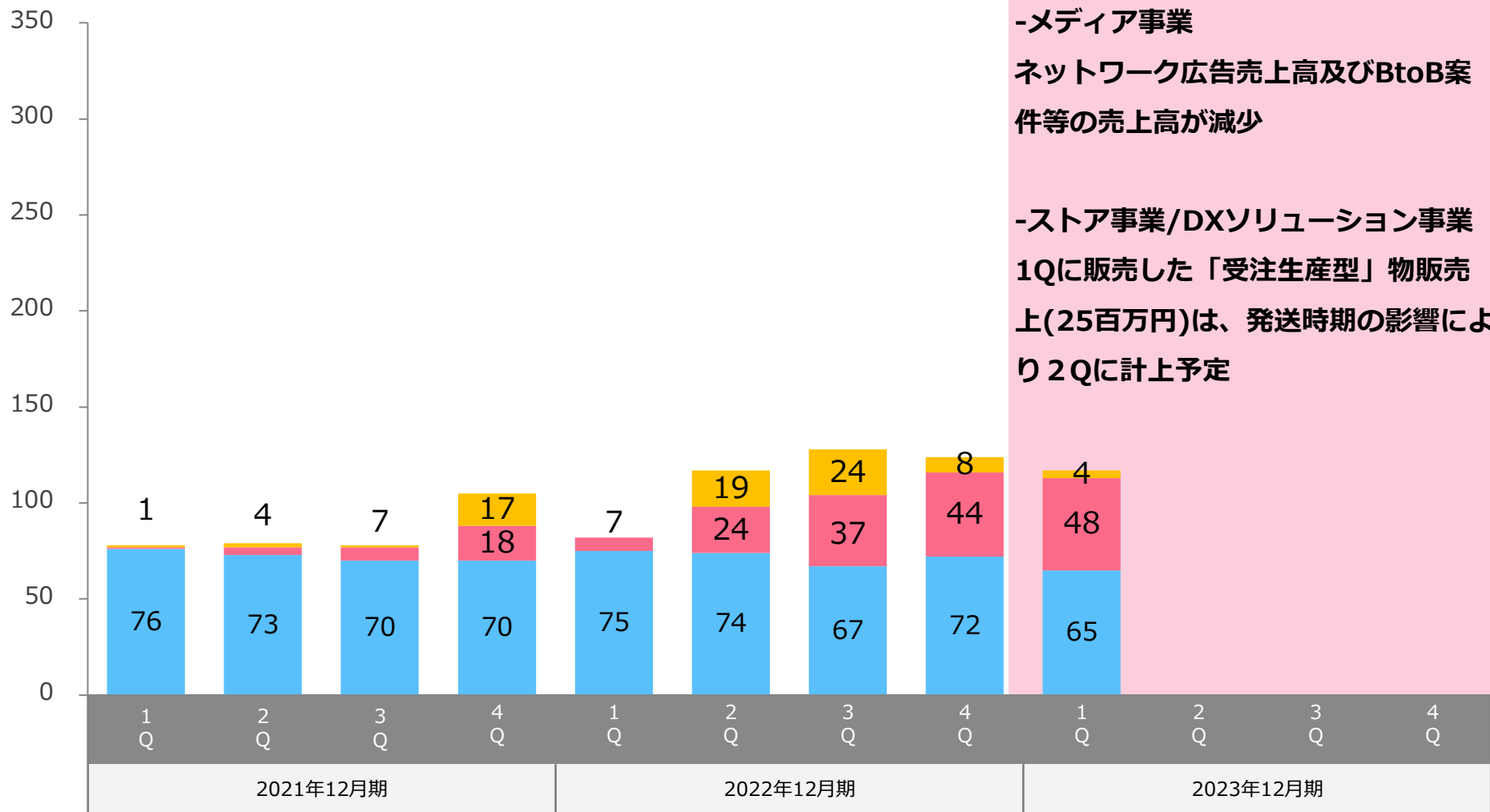
単位：百万円 下段：構成比		2022年12月期末	2023年12月期 第1四半期末	
				前期末比
資産	流動資産	211 (76.3%)	171 (73.0%)	△39
	固定資産	65 (23.7%)	63 (27.0%)	△2
資産合計		276 (100%)	235 (100%)	△41
負債	流動負債	117 (42.3%)	99 (42.4%)	△17
	固定負債	9 (3.6%)	8 (3.6%)	△1
負債合計		127 (45.9%)	108 (46.0%)	△18
純資産合計		149 (54.1%)	127 (54.0%)	△22
負債純資産合計		276 (100%)	235 (100%)	△41

- ・資産： 現預金△39／商品+7／未収入金△8
- ・負債： 買掛金△5／未払金+8／預り金△20
- ・純資産： 資本金及び資本準備金+71／親会社株主に帰属する四半期純損失計上△93

事業別状況：売上高 四半期推移

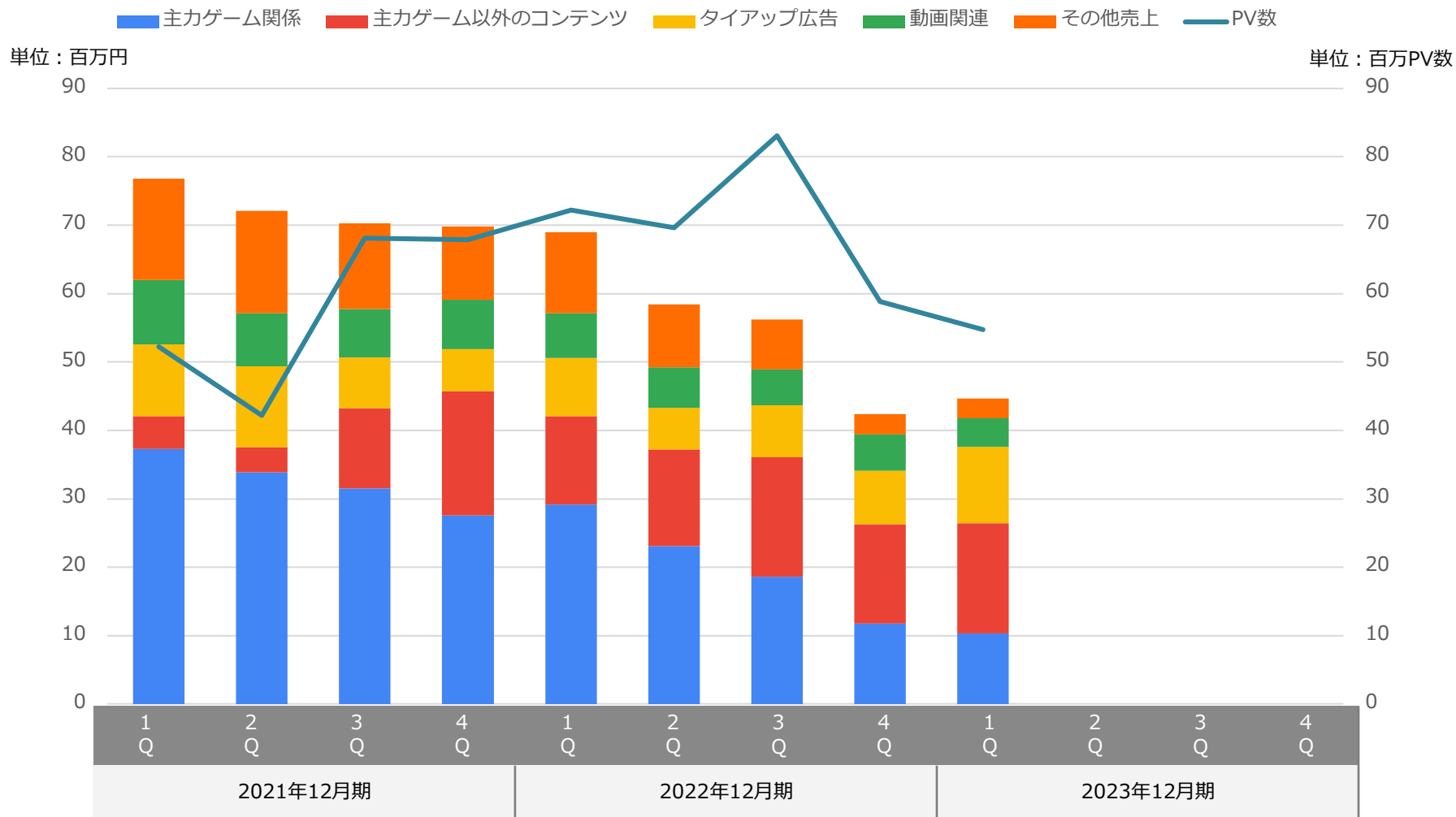
■ メディア事業 ■ ストア事業 ■ DXソリューション事業

単位：百万円



事業別状況：売上高 メディア事業 四半期推移

YoYで85.8%、主カゲーム関係のBtoB売上高減が主な要因

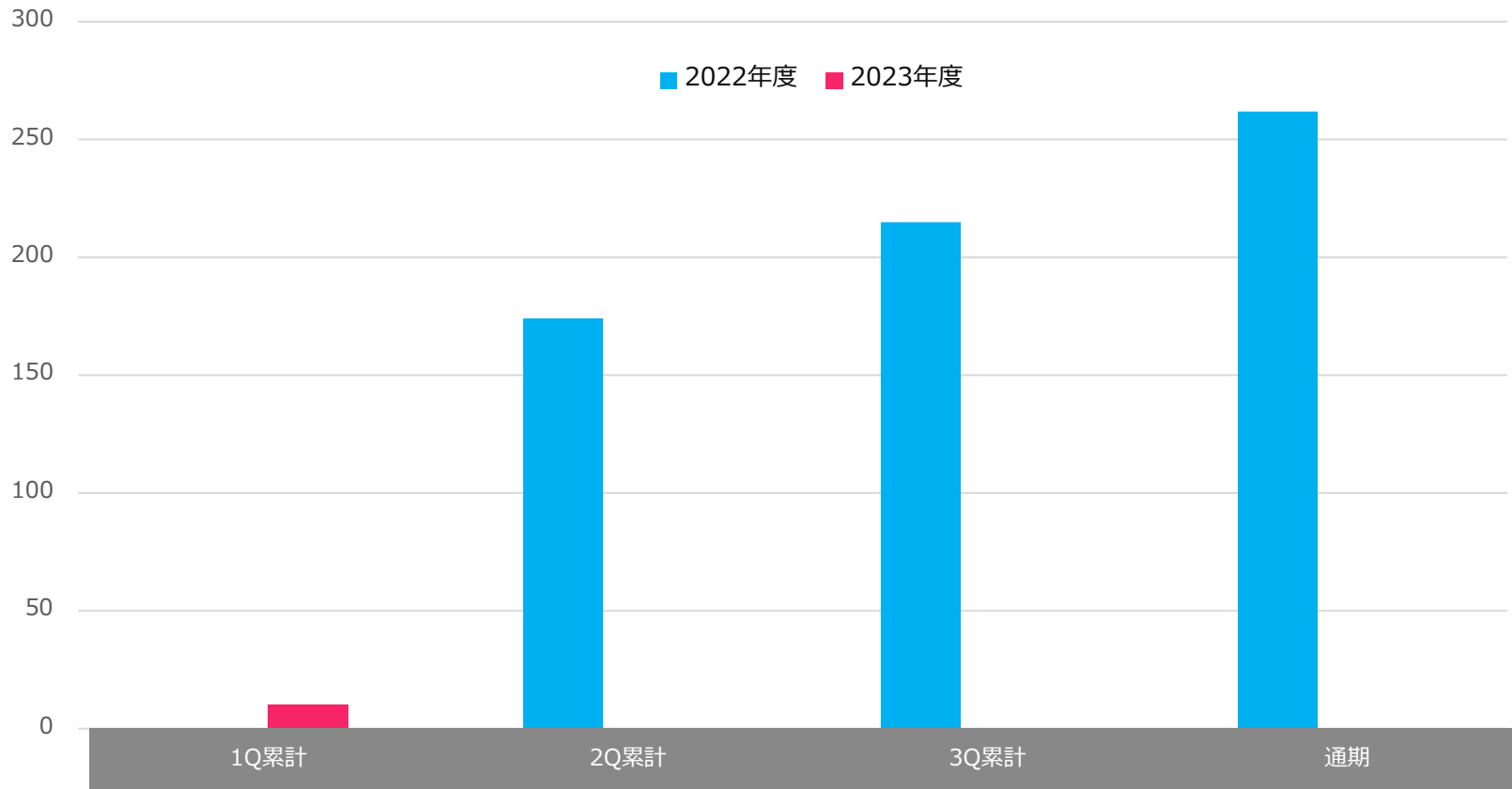


※グループ間の取引は除く

事業別状況：DXソリューション事業 決済額 推移

ライブへの物販DXソリューションの提供は、前期と比べ増加

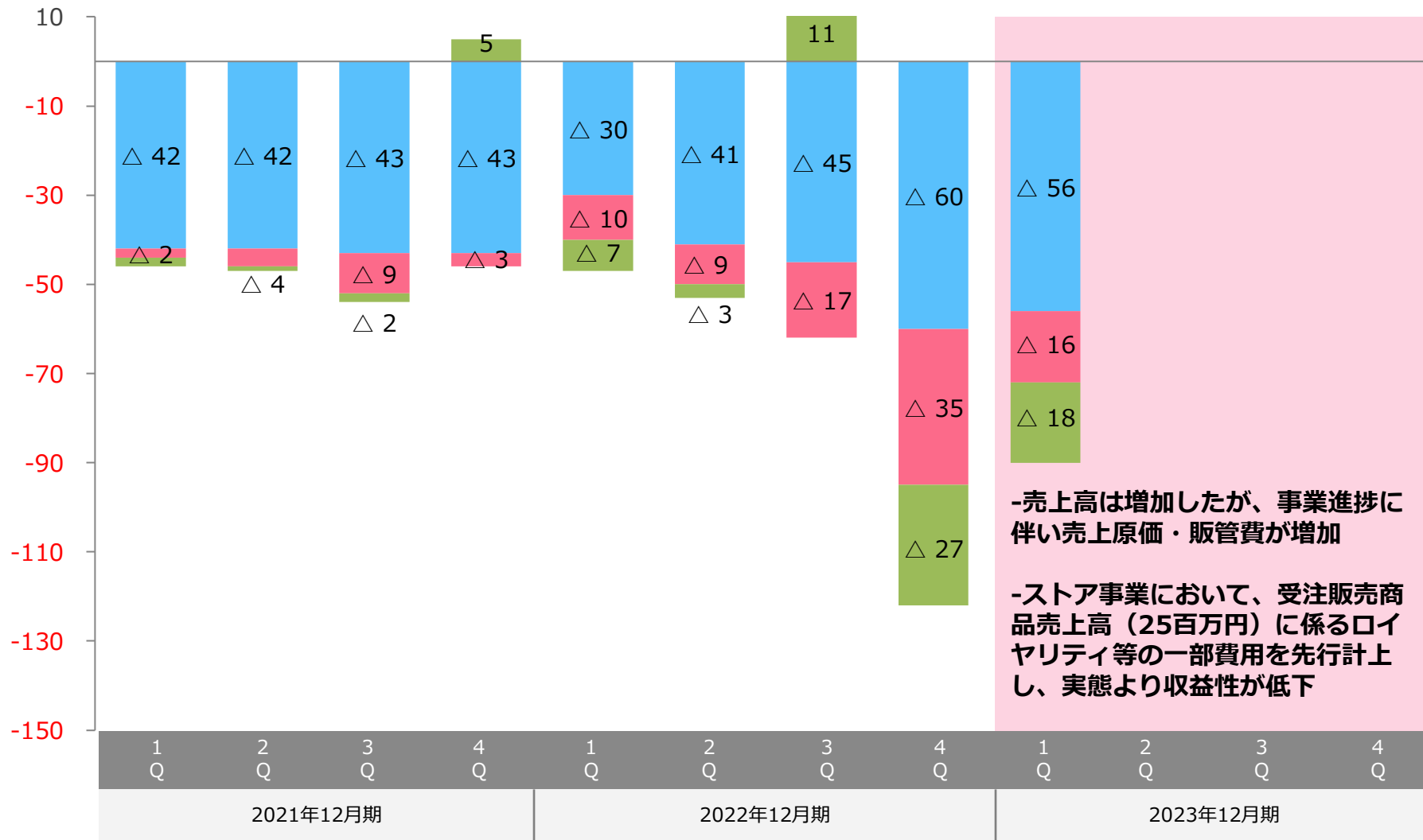
単位：百万円



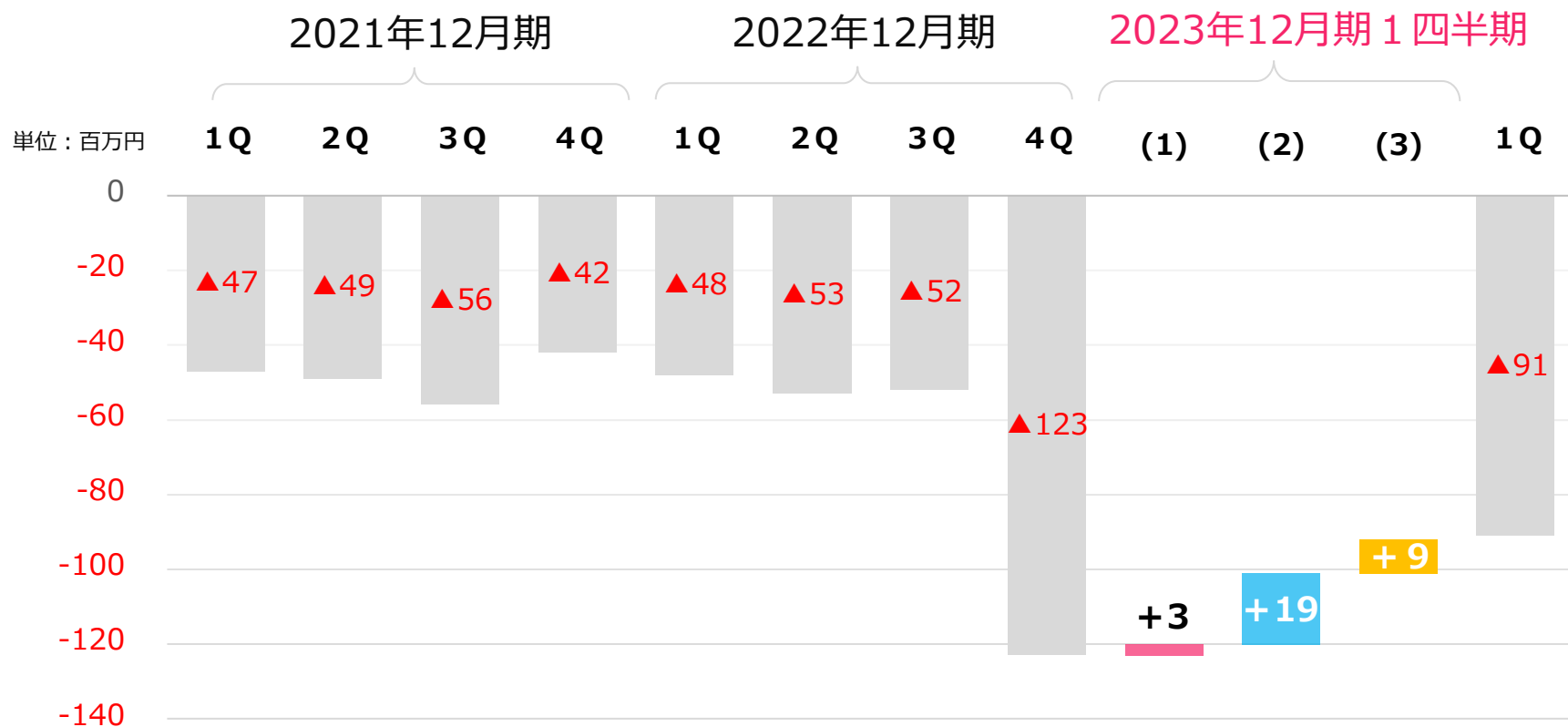
事業別状況：営業利益 四半期推移

単位：百万円

■メディア事業 ■ストア事業 ■DXソリューション事業



2023年12月期第1四半期 営業損失増減（四半期比較）



2022年12月期(10-12月) 比較、営業損失増減の要因

- (1) メディア事業では、メディア制作に係る費用の減少により、損失は縮小
- (2) ストア事業では、家賃・ロイヤリティ・商品評価損等の減少により、損失が縮小
- (3) DXソリューション事業では、支払手数料等の費用の減少により、損失が縮小

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

5. 振り返り

6. その他

成長戦略：中期目標

達成

脱マックスむらいにおける
収益構造を確立

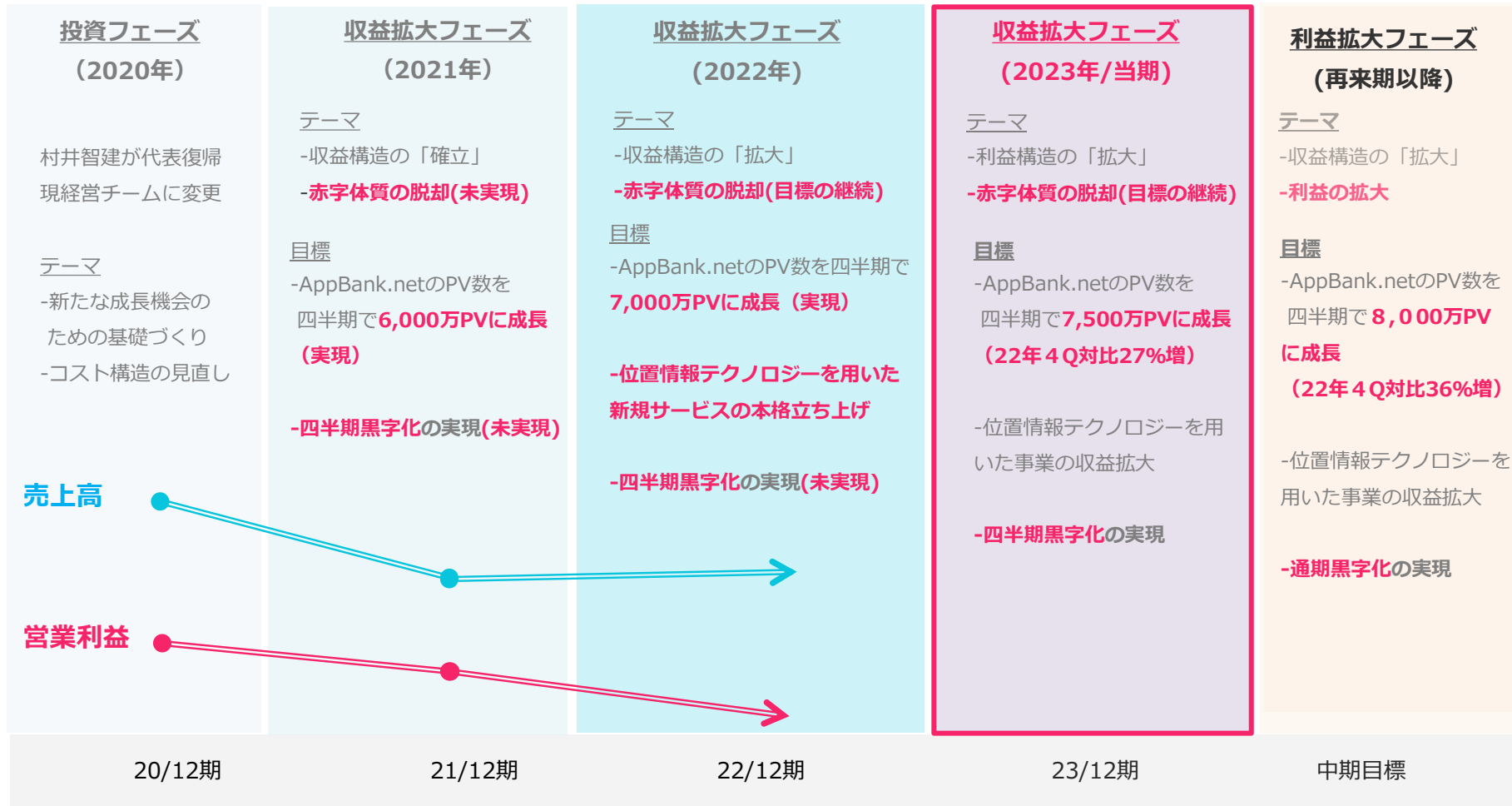


今

収益構造としての
脱マックスむらいを完了
会社は次のステージへ明確に移行

成長戦略：中期目標

2023年12月期も引続き「収益拡大フェーズ」と位置付ける



収益拡大フェーズ及び利益拡大フェーズ における重点成長施策について

資本業務提携パートナーとの

シナジーの具現化による収益拡大を実現

成長戦略：重点成長施策

①位置情報技術・モバイルオーダーシステムを用いた

新規サービスの拡大

- テーマ(株)：スマホアプリ「HARAJUKU」を起点としたIPとのコラボレーションによる収益拡大
- 3bitter(株)：イベント・ライブ物販DXソリューションの導入促進

②メディア事業の再成長

- 「AppBank.net」のPV当たり広告単価を維持した上でPV数の増加
- 新マーケティングサービス（新たな収益源）の立ち上げに注力

成長戦略：重点成長施策詳細

①位置情報技術・モバイルオーダーシステムを用いた新規サービスの拡大

目標：次の成長の柱と定め、案件数の拡大に努める

地域・イベント会場と連携したプラットフォーム構築と運営

i

- IPとコラボレーションしたデジタル物販+コラボ商品の販売等による収益拡大
- 「原宿竹下通り友竹庵」「原宿friend」と拠点とした『原宿発』の展開
- 案件数の拡大のみならず、案件規模の拡大・実施地域の拡充を進める

イベント・ライブの物販DXソリューションの導入促進

ii

- 自社開発のBeaconを用いて、場所を限定した物販やコンテンツ配布が可能となるサービス
- 新型コロナ下におけるイベント・ライブ運営に最適化された物販ツールであり、運営のオペレーション、バックヤード部分まで踏み込んだ設計が特長
- 様々な利用用途（ライブ物販・決済、常設型案件）、様々な規模の案件を実施して実績を作る
- 「原宿竹下通り友竹庵」等、具体的な「場所」「地域」との連携を進めて事業領域の拡大を図る

成長戦略：重点成長施策詳細

②メディア事業の再成長

目標：「AppBank.net」のPV数の成長

iii

AppBank.netの新たなユーザー層の開拓とユーザー満足度の向上

- PV当たり広告単価を維持しつつ、新しい記事カテゴリーの立ち上げ
- 編集部機能と記事制作の分業推進による、記事企画力とタイムリーな記事制作&発信力を強化

iv

ネットワーク広告以外の広告売上高獲得による収益性の向上

- 自社メディアにおけるBtoBタイアップ広告の獲得
- AppBank.netのSEO力を生かして、新たなマーケティングサービスを展開

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

5. 振り返り

6. その他

進捗状況：収益拡大フェーズ（2023年度1Qまで）の振り返り

（全体）

- 次代の成長の柱と定めたストア事業・DXソリューション事業の売上比率が44.8%まで伸長
- 4月10日に発表した資本業務提携パートナーとの協業等の仕込みは順調
今後の売上高拡大と四半期黒字化に向けた手応えはあり
- 約70百万円の資金調達を実施

（メディア事業）

- 「AppBank.net」のコンテンツ・システム投資を重ねながら、PV当たり広告単価の拡大を進める

（ストア事業）

- IPコラボレーション事業が拡大
- 同コラボレーションの運営ノウハウ獲得と、営業活動は順調に進捗

（DXソリューション事業）

- 有名アーティストのライブ等へのソリューション提供が進んだ
- これまでの案件実績により、新たな営業パイプラインの拡充も進んでおり、今後の収益拡大を見込む

2023年12月期業績予想について

引き続き2023年12月期の業績予想は非開示

インターネット広告業界に軸足を置く、当社メディア事業は不確定な要素が多く、

今後とも新興領域で様々なチャレンジを実施していくため、合理的な見込みを算出するこ

とは困難であると判断し、業績見込みを非開示としています。

今後とも、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概要のタイムリーな開示に努めると

共に業績予想は、合理的な業績予想が開示できる状況になる場合に速やかに開示すること

を予定しております。

目次

1. ミッションビジョン

2. 会社概要

3. 2023年12月期第1四半期 業績実績

4. 成長戦略

5. 振り返り

6. その他

その他 資金調達及び資本業務提携

2023年4月10日に資金調達及び資本業務提携を発表

https://data.swcms.net/file/appbank/ir/news/auto_20230410544793/pdfFile.pdf

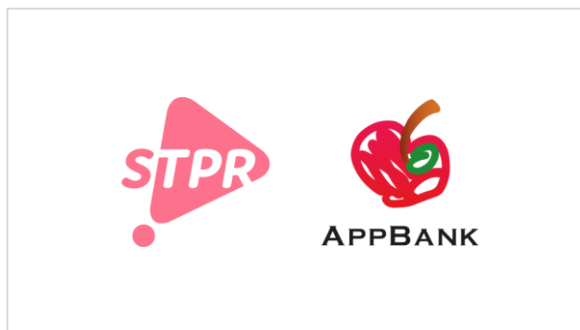
■ 資金調達

- ・ 第三者割当による新株＋有償新株予約権の発行により、合計で約2.5億円の調達を予定（現時点で約2億円を調達済）

■ 資本業務提携

- ・ 協業の仕込みは順調に進捗。具体的には適切なタイミングで公表予定

株式会社STPR



※引用 <https://prtimes.jp/000000075.html>
PRTIMES 2023年4月11日

クオンタムリープ株式会社



※引用 <https://prtimes.jp/000000014.html>
PRTIMES 2023年4月28日

