

2022年11月1日

各位

会社名 株式会社 ブイキューブ
 代表者名 代表取締役会長 間下 直晃
 (コード番号: 3681 東証プライム)
 問合せ先 取締役 CFO 経営企画本部長 山本 一輝
 (TEL. 03-6625-5011)

業績予想の修正に関するお知らせ

最新の業績動向を踏まえ、2022年12月期(2022年1月1日~2022年12月31日)の連結業績予想を修正いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

2022年12月期通期連結業績予想の修正(2022年1月1日~2022年12月31日)

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株当たり 当期純利益
前回発表予想(A)	13,900	2,000	1,900	1,500	61円80銭
今回修正予想(B)	12,300	800	700	500	20円60銭
増減額(B-A)	△1,600	△1,200	△1,200	△1,000	
増減率(%)	△11.5	△60.0	△63.2	△66.7	
(参考)前期実績 (2021年12月期)	11,493	1,351	1,232	1,324	54円68銭

(注) 今回修正予想(B)において、1株当たり当期純利益は2022年9月末時点の株数で算出しております。

(修正の理由)

現時点の通期見通しを踏まえ、期初時点の業績予想を修正するものであります。主に、売上高の成長の鈍化(売上高影響△16億円、営業利益影響△8億円)、イベントDX事業におけるマーケット変化(お客様の業界の割合やイベント規模の変化)への適応に時間を要していることによる利益率の低下(営業利益影響△2億円)、海外技術・製品仕入等における為替の影響(円安、営業利益影響△2億円)により、通期での売上及び利益につきまして、当初予想を下回る見込みとなりました。

エンタープライズDX事業は、SDK領域が堅調に推移しているものの、2017年以降注力プロダクトから外し減少を見込んでいたV-CUBEミーティングにおいて期初想定を上回る解約が発生したことに加え、自治体などにおける手続き等で売上計上までリードタイムが長く、半導体不足の影響も一部発生している緊急対策領域の今期中の低調を見込んでおります。また、為替(円安)の影響でZoom等外貨建ての仕入のあるプロダクトの利益率が悪化しており、当初業績予想と比較して売上高250百万円、セグメント利益130百万円の減少を見込んでおります。

イベントDX事業は、国内において売上比率の高い製菓業界と米国子会社Xyvidが低調に推移しております。国内ではバーチャル株主総会や人材業界等が昨対比で成長しているものの、製菓業界の急減の影響が大きく、また配信サポート等の営業人員の先行投資とマーケット変化(お客様の業界の割合やイベント規模の変化)へのオペレーション適応のバランス・最適化に時間を要していることにより利益率が低下しております。Xyvidにおいては、米国でコロナ禍が明け想定を上回るイベントのリアル回帰が起こっていま

す。一方で、インフレにより人件費や旅費等の高騰が進んでおり、足元は極端なリアル回帰からは落ち着きつつありオンライン・ハイブリッドイベントの併用が進んでおりますが、複数の新規契約の大手のお客様の、契約から利用開始までに想定以上の手続き上の時間がかかっており今期中の売上成長に遅延が発生しております。なお、これに伴い、Xyvid の買収におけるアーンアウト（業績目標達成を条件とする買収価格の支払い）が一部発生せず、買収価格は当初想定を大きく下回る予定です。当セグメント全体では、当初業績予想と比較して売上高 1,020 百万円、セグメント利益 860 百万円の減少を見込んでおります。

サードプレイス DX 事業は、テレキューブ設置台数は計画を大きく上回って推移しておりますが、売上と利益を長期にわたって繰り延べて計上するサブスク型の導入の増加や、直販よりもパートナー経由の販売比率が期初計画と比べて増加したことにより、当初業績予想と比較して売上高 330 百万円、セグメント利益 210 百万円の減少を見込んでおります。

業績予想修正の主な要因

セグメント	売上高（単位：百万円）		セグメント利益（単位：百万円）	
	修正前		修正前	
エンタープライズ DX	修正前	4,550	修正前	670
	修正後	4,300	修正後	540
	<ul style="list-style-type: none"> ■ V-CUBE ミーティングが期初想定を上回る解約 ■ 緊急対策領域での半導体不足による入札の延期等による未達 		<ul style="list-style-type: none"> ■ 円安影響による Zoom 等海外技術・製品仕入での利益率悪化 	
イベント DX	修正前	6,170	修正前	1,180
	修正後	5,150	修正後	320
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内の製薬業界の不調 ■ 米国 Xyvid において、コロナ禍後のリアル回帰が想定を上回る反動（インフレ等もありオンライン・ハイブリッド併用が進み極端なリアル回帰からは落ち着きつつある状況） 		<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内の営業人員の増強等の先行投資とコロナ禍におけるマーケット変化（業界・イベント規模）へのオペレーション適応に時間を要していることによる利益率低下（改善中） 	
サードプレイス DX	修正前	3,180	修正前	890
	修正後	2,850	修正後	680
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 売上と利益を繰り延べて計上するサブスク型の増大 ■ 直販よりパートナーによる販売が大きく成長したことによる影響 		<ul style="list-style-type: none"> ■ 設置台数は想定を大きく上回っており、今後は稼働中のテレキューブを活用するビジネスを強化 	

2020 年より拡大した新型コロナウイルスによる感染症の影響は、テレワークの社会的な認知やビジネスの様々な場面でのリモート化需要を創出するとともに、新しい生活様式や文化の変化をもたらし、オンラインイベントやテレキューブ等の需要の拡大により当社の成長に寄与してまいりました。アフターコロナの時代に入り、変化した社会環境と共に各事業は堅調に成長していく見込みですが、それぞれの成長のスピード感には変化が見られ、その変化に適応した組織への変化や投資を推し進めてまいります。また、それら既存事業の成長に引き続き取り組んでいくと共に、次の 10 年の社会課題の解決に資する新規事業への

取り組みを強化し、中長期的な成長を実現してまいります。詳しくは、2023年2月に発表予定の中期経営計画をご参照ください。

なお、2022年12月期第3四半期累計期間の業績につきましては、2022年11月11日(金)に発表予定でございます。

(注) 上記の業績予想は現時点で入手可能な情報に基づき作成した見通しであり、実際の業績は予想数値と異なる結果となる場合があります。

以 上