

APPBANK

2024年12月期 通期決算説明資料

成長戦略

世界中のファンを動かす『エンタメツアーリズム』始動。

AppBank株式会社
東証グロース6177

2025年2月13日

24/12期の業績サマリー

今期開始したメディア共創企画が収益貢献し、売上高はYoYで**2.0倍**、営業利益は先行投資もしながら**赤字幅を縮小**。25/12期の新規事業も始動し、中期経営計画目標の達成確度は上昇。

● 24/12期 実績

● メディア事業

2024年5月に開始したメディア共創企画事業が牽引し前期比で**売上高5.6倍**、**通期で黒字化**

● IP&コマース事業

イベントがない平時の収益力は改善するも新店出店もあり、赤字が継続

● 営業利益は、**赤字幅縮小**

中期経営目標の26/12期まで年平均成長率+70%に向けて投資が先行

● 売上高

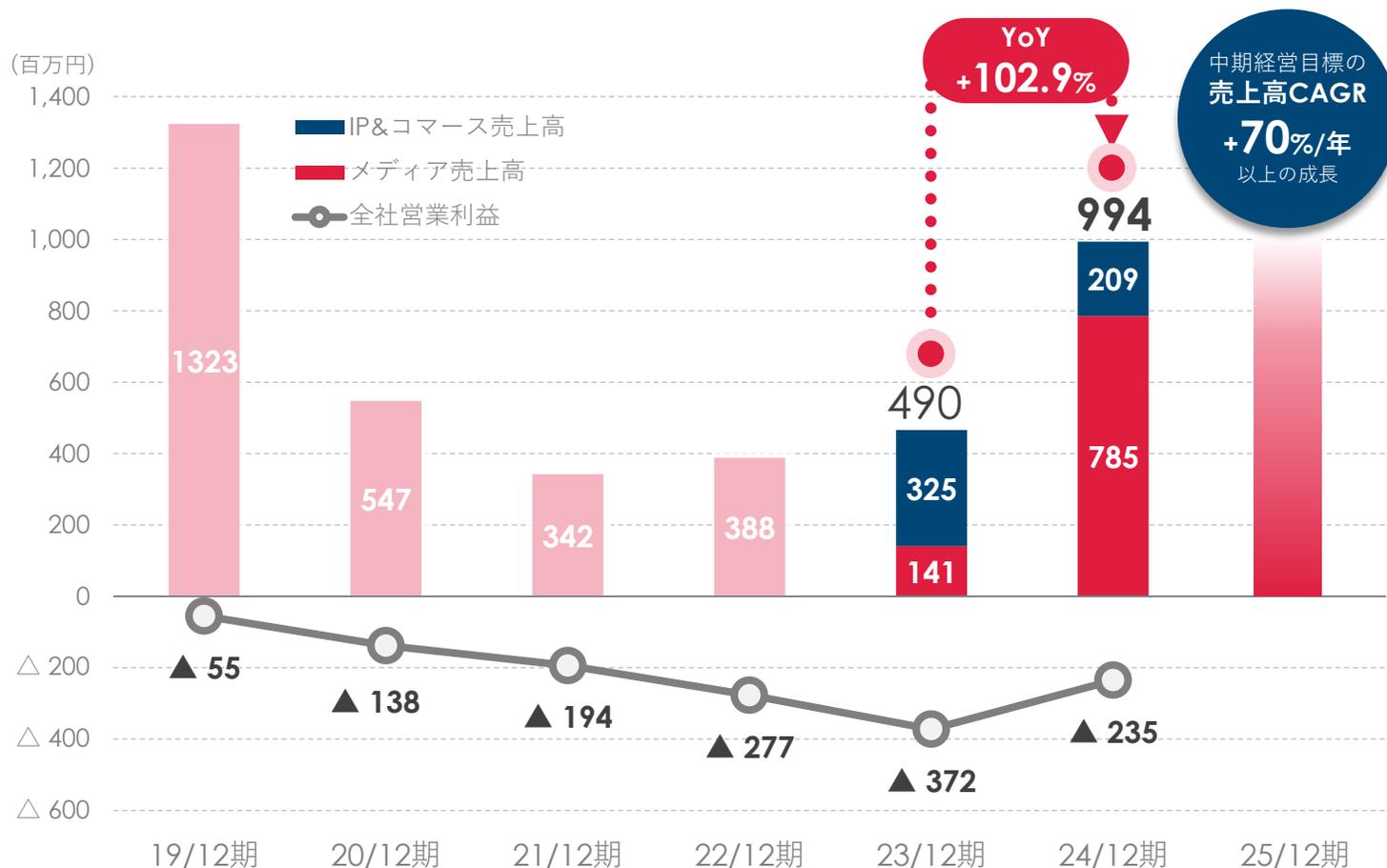
994百万円

YoY
2.0倍

● 営業利益

△235百万円

YoY
赤字幅縮小



*各セグメント売上高は、セグメント間の内部売上高又は振替高を除く外部顧客への売上高を表記している。また、23/12期以前のストア事業の収益は、IP&コマース事業に読み替えて表記している。

*グラフ内の24/12～4Qはイメージ。

AGENDA

01	“新”事業領域	P04
02	24/12期 通期の決算概要	P13
03	成長戦略の進捗状況	P18
04	中期経営計画	P28
05	参考資料	P36

1

“新”事業領域

New Business



世界中のファンを動かす

『エンタメツーリズム』始動。

日本の観光市場はコロナ後、再び世界から注目を浴びています。
次の観光トレンドを創る鍵はエンタメツーリズム。私たちは、エンタメと観光を結びつけ、
地域経済を活性化しながら世界中のファンを動かす新しい旅行体験を提供します。

世界中のファンを動かす『エンタメツーリズム事業』

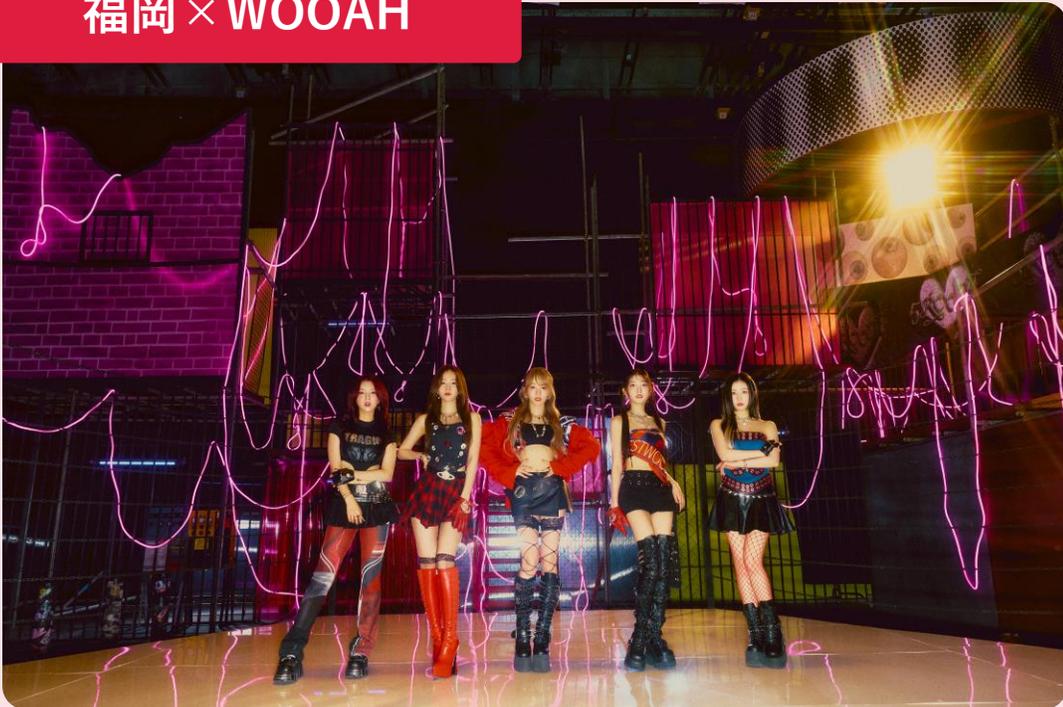
拡大してきたパートナーがもつエンターテインメント力と、豊富な観光資源を持つ地方とのネットワークを活かし、「エンタメ」×「観光」で世界中のファンを地方に呼び、新たな旅行体験を提供する次世代の観光事業を開始。



エンタメツーリズム事業の初動実績

地方放送局でのテレビ出演をアレンジ。芸能事務所からは日本進出のパートナーとして信頼を得ることができ、放送局との関係も深耕。今後の展開をスムーズに進められる足掛かりとなった。

福岡×WOOAH



TV出演をアレンジ

アジアで人気のKPOPグループ“WOOAH”の日本進出をサポート。福岡のテレビへの出演をアレンジし、実績ができたことで、所属するH MUSIC ENTERTAINMENT社や放送局からの信頼を獲得。

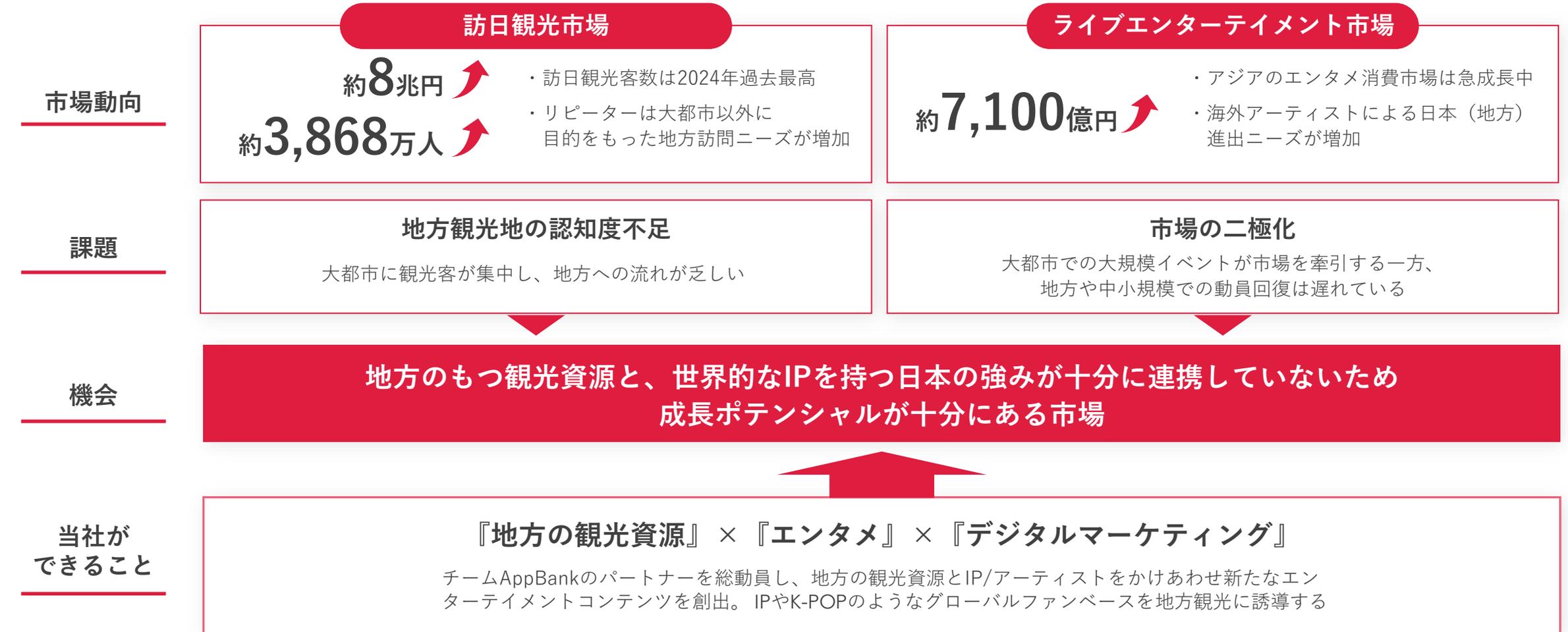
放送局・KPOP事務所と
関係構築ができたことで

番組制作やイベント企画の
協働が可能に



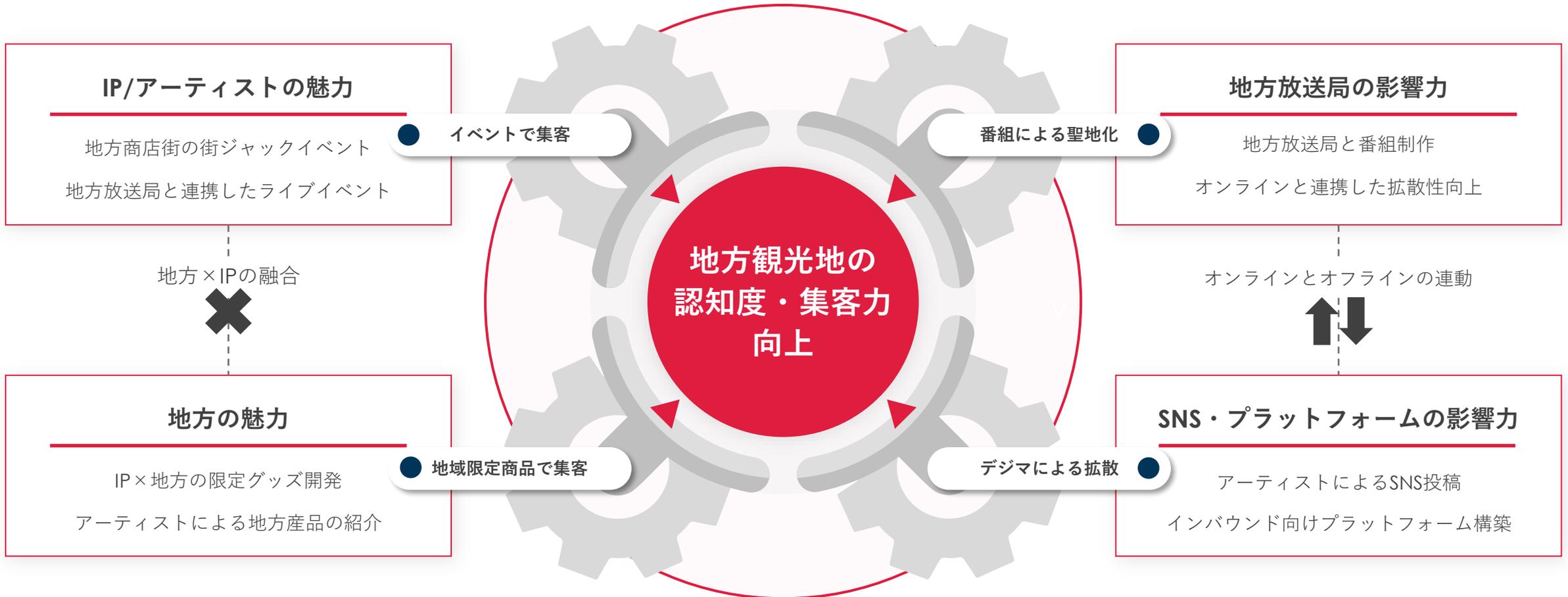
世界に誇れる日本の観光資源とエンタメ市場

日本の訪日観光市場は回復し、再び世界から注目されているが、その需要は大都市に集中しており、地方観光地の認知度不足が課題。急成長しているエンタメ市場と地方の魅力を連携させ、世界中のエンタメファンを動かし、地方に人流を創出。



「IP × 地方 × デジタル」のハイブリッド戦略

人気KPOPアーティストや、“すとぷり”の魅力を活かして、地域と融合したイベントや限定商品を企画。地方放送局のネットワークを活かした新たな地方の魅力創出とSNSやプラットフォームによる拡散により地方観光地の認知度・集客力を向上する。



エンタメツーリズム事業によるエコシステム

地方とエンタメを融合したコンテンツを展開することで、地方に経済的な価値だけではなくファンにも新たな体験的価値を提供し、地方とエンタメの融合によるツーリズムを観光トレンドにする。



エンタメツーリズム事業の収益化モデル

資本業務提携先のネットワークやIPを活かし、短期的には収益を確保しつつ、パートナー拡充を図りながら中長期でさらなる成長を目指す。

短期 | 即収益化

中期 | 領域拡大・オンライン化

長期 | 市場拡大

イベント収益

地方で街ジャック・施設とのコラボ
イベント開催

人気アーティスト/IPのイベント開催
オンライン×オフライン連動イベント

日本各地～アジア進出

グッズ販売

イベント会場でのグッズ販売

インバウンド向けECでの販売

ECでのグローバル展開

メディア収益

メディア共創企画事業

メディア共創事業の全国展開
地方放送局との番組制作

インバウンド向けメディア拡大

広告収益

タイアップスポンサー獲得

広告配信による収益

国内外の大手スポンサー獲得

ライセンス収益

IPコラボライセンス契約

地方自治体や企業とのIP利用契約

海外企業との長期ライセンス契約

インバウンド集客

インバウンド集客イベントの企画

インバウンド向けプラットフォーム
アーティストによるSNS拡散や
番組制作等による観光地化・聖地化

対象エリアの拡大

ビジョンを実現するチームAppBank

エンタメ領域のあらゆる領域で事業展開するSSHDと、強固な地方ネットワークを有するPLANAとの協働はもちろん、海外とのリレーションを持つクオンタムリープにより、ビジョン実現に必要なパートナーとの連携をさらに進め、ビジョンを実現する。

エンタメ/IP



- ・超人気2.5次元アイドル所属
- ・エンタメに関するあらゆる領域でエンタメ超大国目指す



- ・KPOPアーティストの芸能事務所

Coming Soon!!

【国内外】
某芸能事務所

- ・KPOPアーティスト
- ・人気の国内アーティスト
- ・国際的IP

地方



- ・全国地方放送局との信頼関係
- ・地方産品生産者との信頼関係



- ・地方商店街との信頼関係

パートナーのさらなる拡充



- ・アライアンス構築
- ・海外展開

インバウンドマーケティング

Coming Soon!!

PLAT
FORM

- ・訪日観光客向けの旅行プラットフォーム

EC

- ・訪日観光客向けのインターネット通販サイト

検討!

PLAT
FORM

- ・訪日観光客向けの旅行プラットフォーム

2 | 24/12期 通期決算概要

Annual results

24/12期 4Qの決算概要

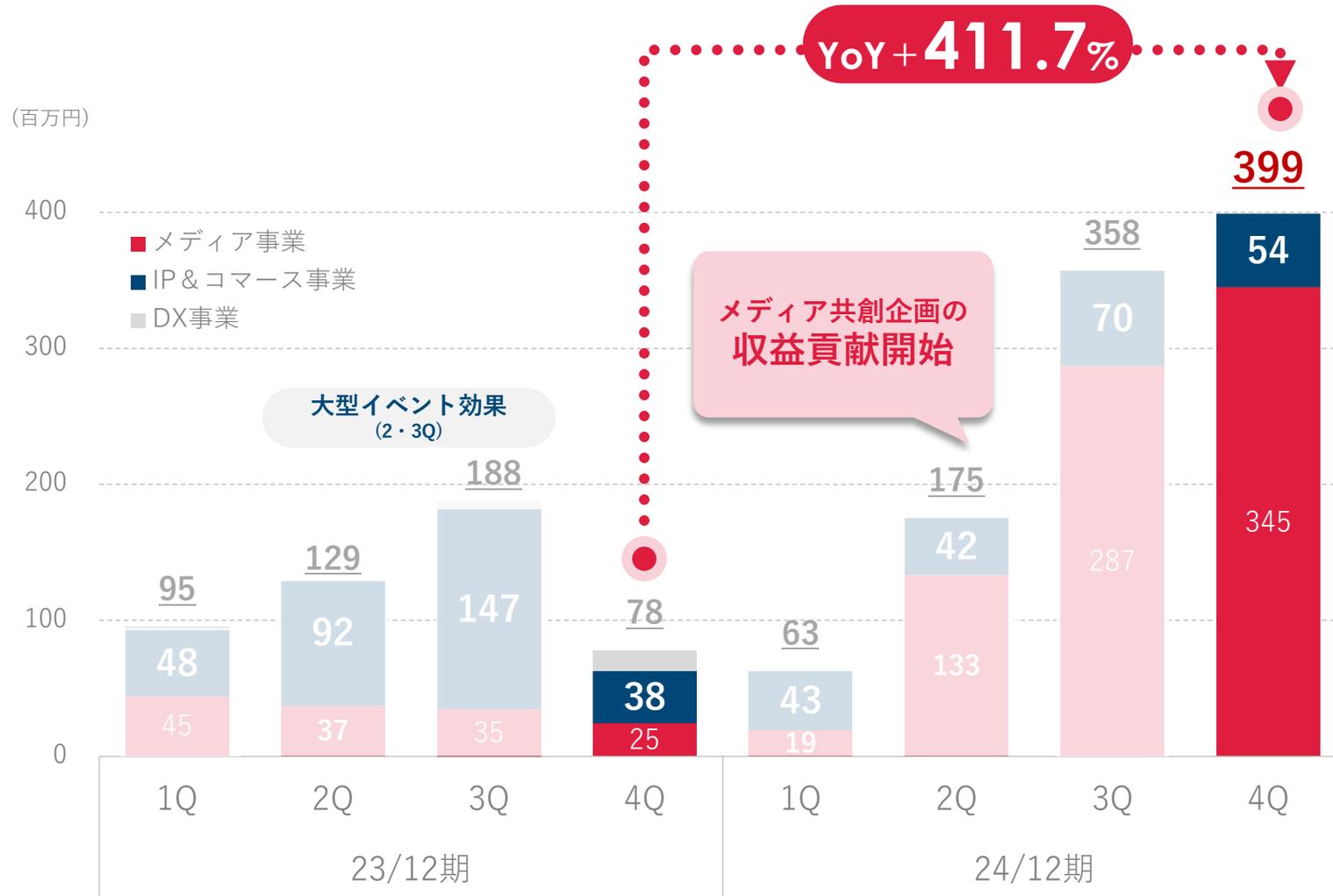
メディア共創企画事業が引き続き収益を拡大し、売上高は前年同期比で大幅に拡大した。

売上高



*23/12期までは連結決算を開示してきたが、3bitter（旧連結子会社）の事業譲渡に伴い、24/12期より単体決算に移行している。本資料では、過去の連結決算と今四半期の単体決算を比較している点に留意されたい。

売上高の四半期推移：セグメント別



● メディア事業

新事業が継続的に収益貢献

- PLANAと5月に開始した、メディア共創企画事業が継続して増収
- 旧メディア事業もQoQで増収

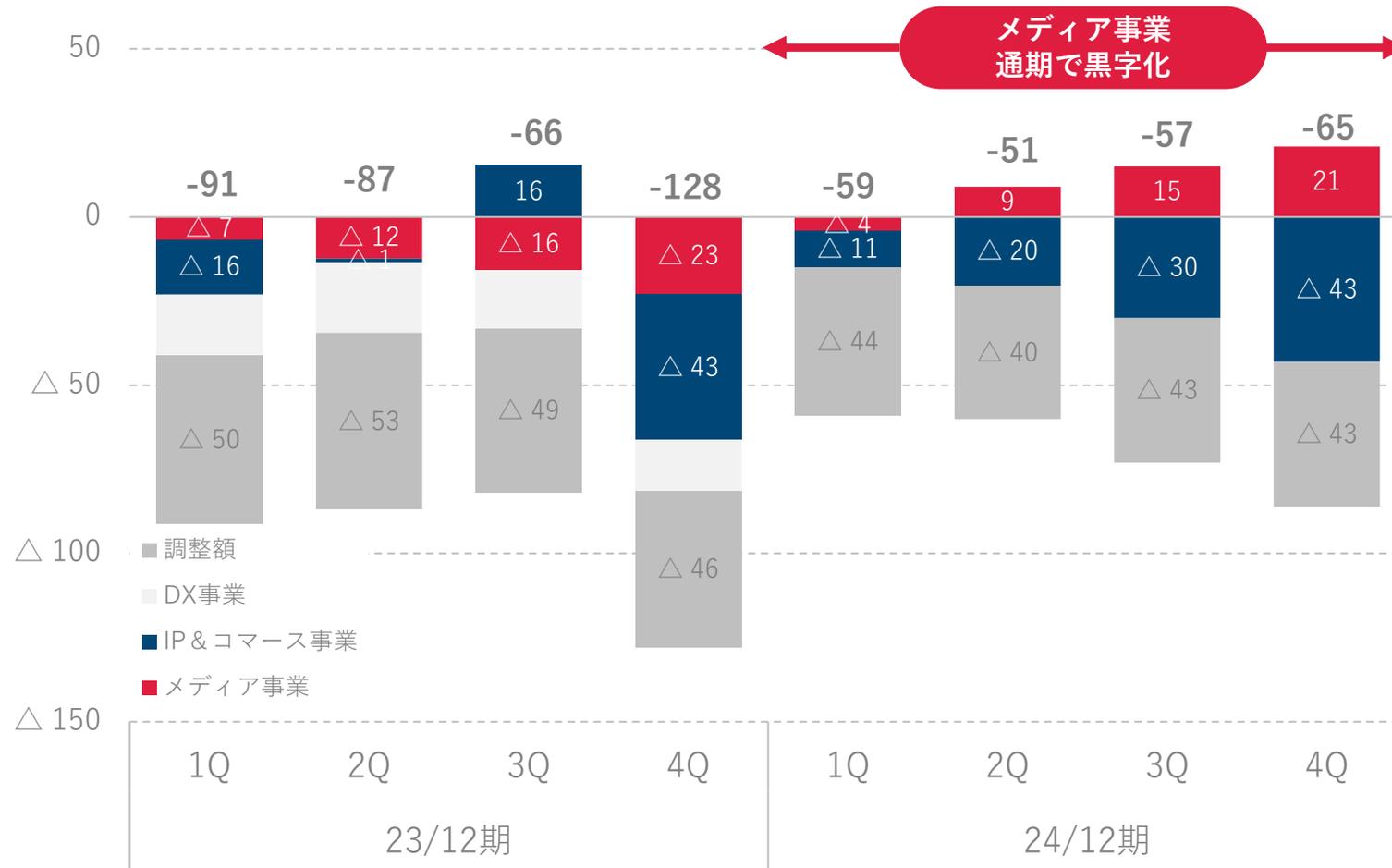
● IP&コマース事業

前年同期比で増収

- 9月に開店した鎌倉店は立ち上げ期のため本格的な収益貢献はこれからだが、前年同期比では増収
- 4Qは大型イベントがない分前四半期比では減収

*各セグメント売上高は、セグメント間の内部売上高又は振替高を除く外部顧客への売上高を表記している。また、23/12期以前のストア事業の収益は、IP&コマース事業に読み替えて表記している。

営業利益の四半期推移：セグメント別



● **メディア事業**

通期で営業黒字化

- メディア共創企画事業による増収効果
- 既存事業でも、進めてきた人件費等のコスト削減と、収益性が良い領域へのリソース集中施策が寄与し前四半期で増収

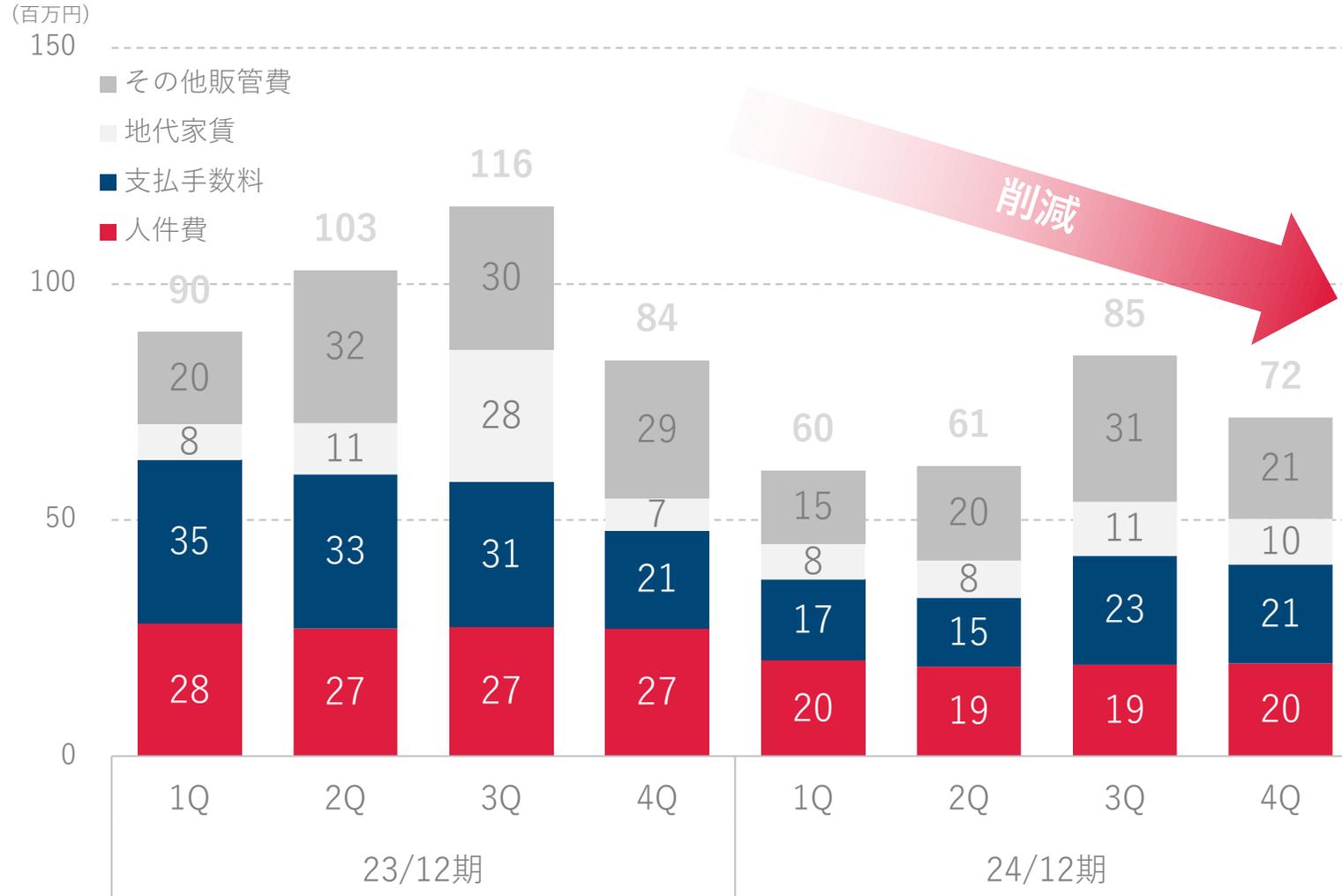
● **IP&コマース事業**

イベント剥落に伴う減益

- 鎌倉店は立ち上げ期につき赤字
- 平時の店舗収益向上策も随時実行中

*23/12期以前は、本社管理費をメディア事業（セグメント）で計上してきたが、24/12期以降はセグメント区分外の調整額として外数開示する手法に改めた。各セグメント利益は、本社費配賦前基準となる。
また、本資料に掲載しているセグメント利益は、本基準を過去に訴求して反映した際の修正値を掲載している。本修正値は、未監査の参考数値である点に留意されたい。また、23/12期以前のストア事業の収益は、IP&コマース事業に読み替えている。

販管費の四半期推移（全社）



● 人件費

- ・ コスト削減施策が奏功し
通期では前期比で約3割削減

● 支払手数料

- ・ 3Qに鎌倉店出店に係る一過性コスト
- ・ 通期では前期比約4割のコスト削減

● 地代家賃

- ・ 鎌倉店出店に伴い上昇（3Q）
- ・ 通期では前期比約3割のコスト削減

● その他販管費

- ・ 計画通り進捗

3

成長戦略の進捗状況

構想実現に向けた事業提携とシナジー創出実績が積み上がってきた

24/12期 2Q以前 (1/7) 従来から持つ経営資源

創業から培ってきたIPに関する知見を最大限に活用するオフラインの場として和スイーツを販売する「YURINAN」を運営、IPの持つポテンシャルを活用すべくコラボ・イベント等を定期的的に実施する。

	IPホルダー		IP
原宿 (自社店舗)			
地方 (地域)			イン バウンド



YURINAN 原宿



事業内容

IPのオフラインの場として和スイーツを販売

原宿の竹下通りにて、オフラインを活用したIPとのコラボの提供の場として「YURINAN」を運営し、どら焼きをはじめとしたスイーツを販売

特徴

IPとのコラボによる付加価値の創出

創業時より培ってきたIPとのコラボによる付加価値を提供することにより、高い収益性の担保を実現

成長性

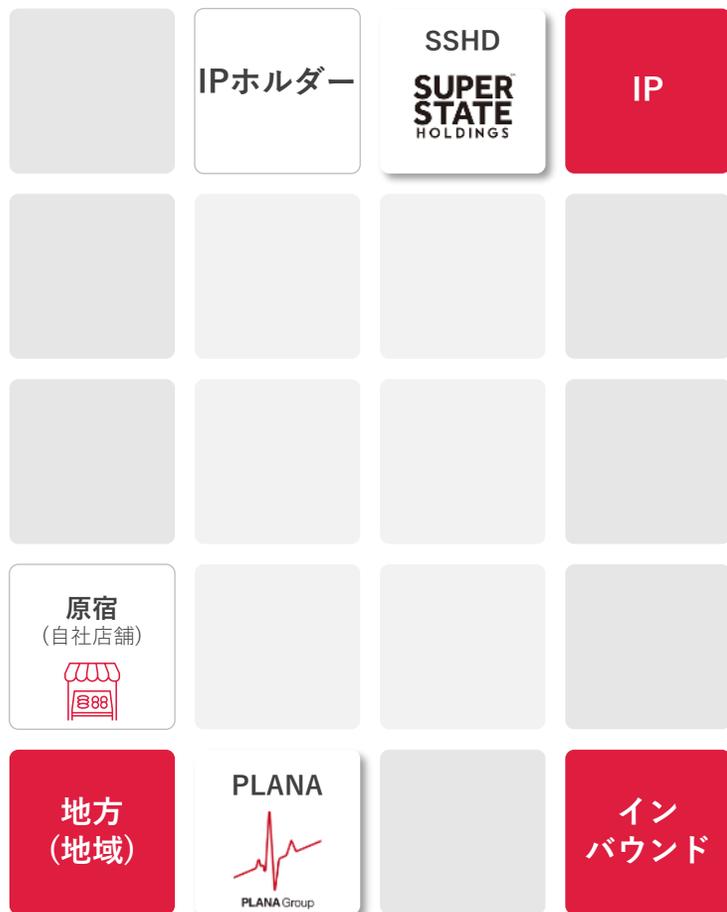
他店舗の出店・イベントによる集客増加

「オペレーションの改善・コラボイベント施策、本社機能の最適化」による、店舗の横展開による成長性

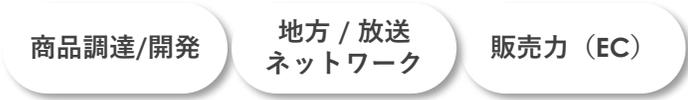


24/12期 2Q以前 (2/7) 資本業務提携先のユニークネス

全国47都道府県の地方放送局とネットワークを持つPLANA、2.5次元アイドルを軸とした「360° 総合エンタメプロデュースカンパニー」であるSSHHDと、戦略的パートナーとして事業推進する。



全国47都道府県の地方放送局とネットワークを持つ、**ダイレクトマーケティングエキスパート**



「クリエイティビティと情熱で、世界をもっと楽しくする。」
エンタメコンテンツの360° プロデュース企業



24/12期 3Q以降

(3/7) 新たな業務提携先

APPBANK

地域や商店街を活性化する地域ブランディングに強みを持つクライメートスターズと新たに業務提携、原宿等の自社拠点に依らない、幅広い地域におけるIPコラボレーションの実施可能性が広がった。

提携発表日 | 24/10/18

	IPホルダー	SSHD SUPER STATE HOLDINGS	IP
CLIMATE STAR'S			
原宿 (自社店舗)			
地方 (地域)	PLANA		インバウンド



地域ブランディングのプロフェッショナル

その時限りの一時的なサービス提供に留まらず未来を見据えたプランニングとクリエイティブで地域に寄り添う

地方展開加速

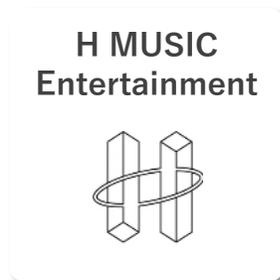
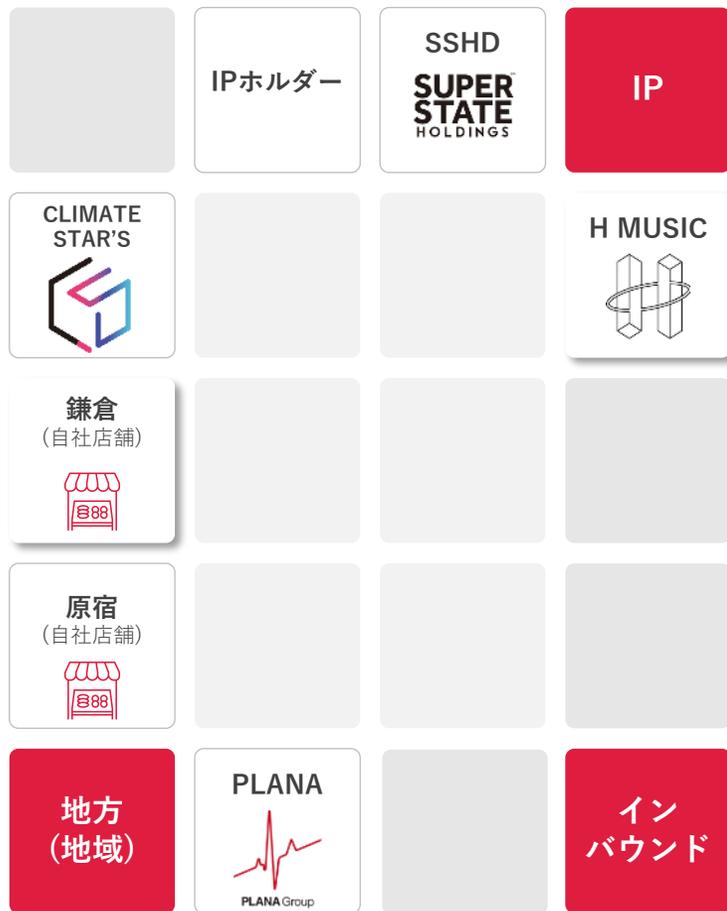
店舗がない
エリアでのイベント

インバウンド
集客

24/12期 3Q以降 (4/7) 新たな業務提携先と新規拠点

APPBANK

韓国アーティストをプロデュースするH MUSICと業務提携、従来コラボ主体だった2次元や2.5次元IPに、新たに3次元IPによる地域活性化策を加えた。鎌倉新店と合わせ基盤を増強しコラボパターン拡張を図る。



3次元IP

海外展開



提携発表日 | 24/11/12

世界で人気急上昇中の
KPOPアーティストをプロデュースする芸能マネジメント企業



新規出店日 | 24/9/3

年間約1,200万人の観光客が訪れる新たな拠点

24/12期 3Q以降 (5/7) シナジー創出事例その1

IP × 地域戦略の一環でSPTRの2.5次元アーティストや、世界で人気のサンリオと復刻イベントを実施、掛け算のパターンを増やしながら、コラボイベントの開催に係る収益拡大及び安定化を進めている。

	IPホルダー	SSHD SUPER STATE HOLDINGS	IP
CLIMATE STAR'S			H MUSIC
鎌倉 (自社店舗)	復刻コラボ	逃げ上手の若君	
原宿 (自社店舗)	ラブライブ! スーパースター!!	Knight A - 騎士A -	
地方 (地域)	PLANA		インバウンド

イベント日 | 24/9/21~

ラブライブ!
スーパースター!!

YURINAN
原宿



ラブライブ! スーパースター!!と
ジャックイベントを開催

イベント日 | 24/10/1~

復刻コラボ

YURINAN
鎌倉



鎌倉店で人気IPとの
連続コラボを復刻開催

イベント日 | 24/10/29~

SSHD
SUPER STATE HOLDINGS

YURINAN
原宿



Knight A - 騎士A -と
コラボイベントを原宿開催

イベント日 | 24/11/22~

逃げ上手の若君

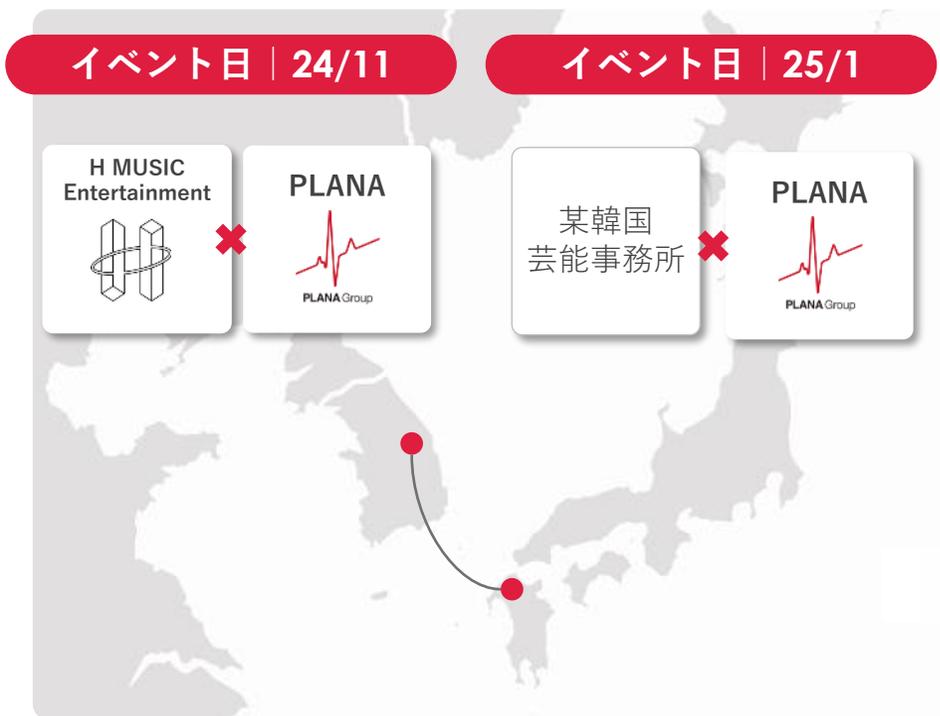
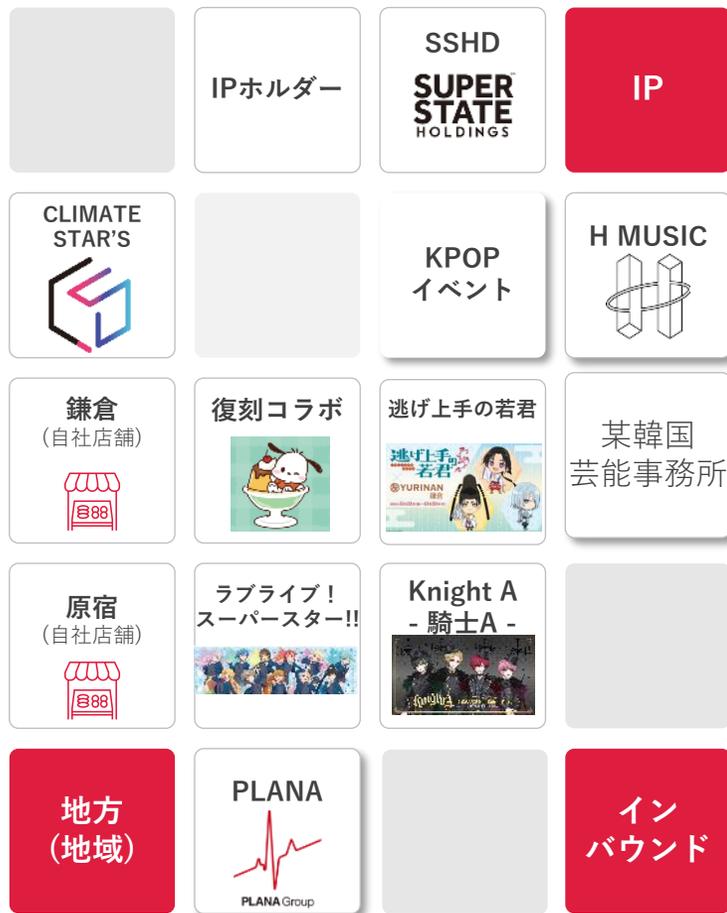
YURINAN
鎌倉



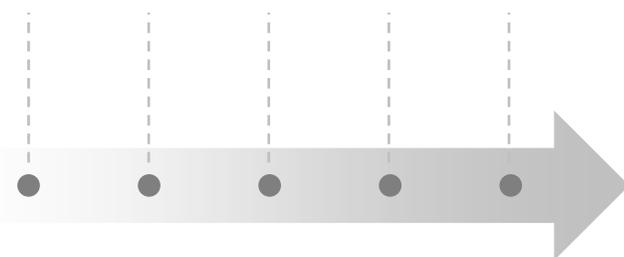
新IP「逃げ上手の若君」の
鎌倉コラボイベントに参画

24/12期 3Q以降 (6/7) シナジー創出事例その2

47都道府県の地方放送局とネットワークを有するPLANAと連携し、H MUSICのアーティストの日本進出第一弾として福岡の放送局での出演が実現、KPOPスター×地方活性化コラボの好例となった。



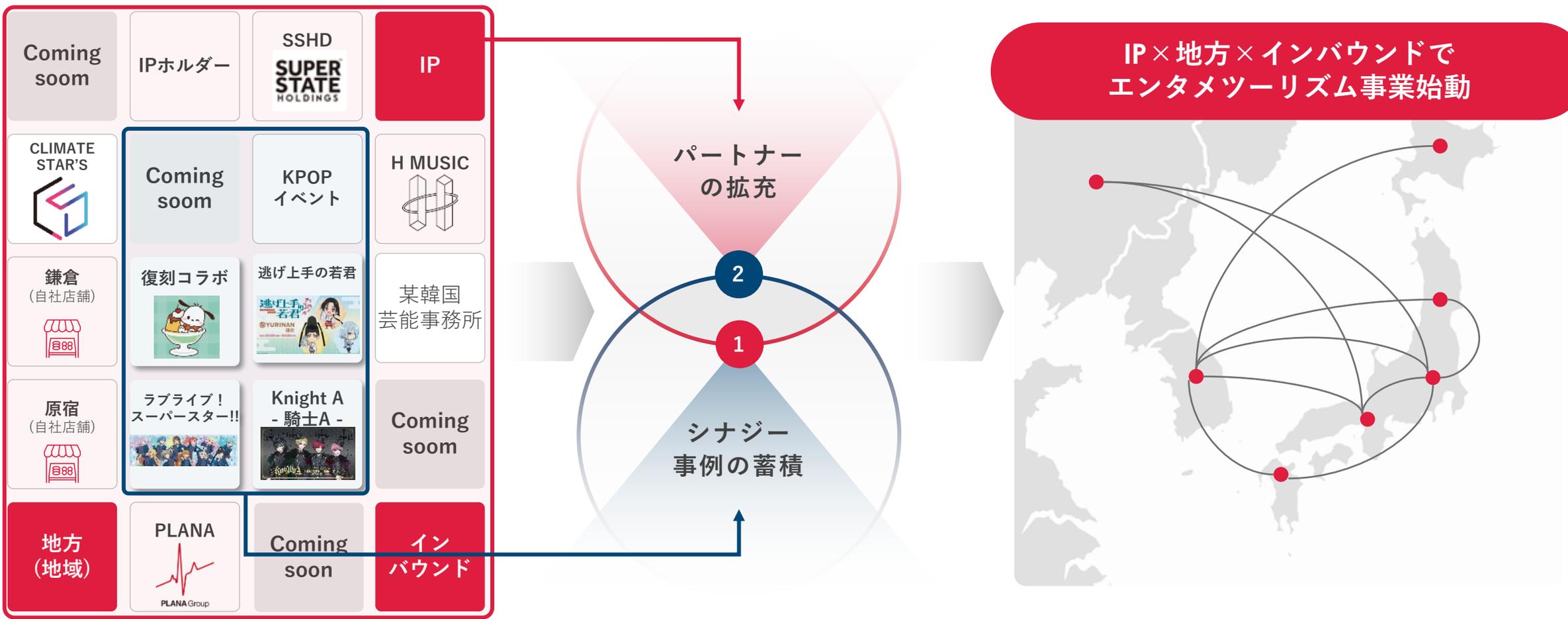
本件を皮切りに、
地方活性化コラボの実施を本格化



KPOPスターの日本進出第一弾として
福岡の放送局での出演が実現

24/12期 4Q以降 (7/7) 日本一のIPコラボレーション企業に向けて

引き続き、パートナーの拡充とシナジー事例の蓄積を強力に推進し、「掛け算の付加価値」を追求することで、日本一のIPコラボレーション企業に向け邁進する。



成長戦略の全体像（再掲）

- パートナーの拡充とシナジー事例の蓄積を強力に推進し「掛け算の付加価値」を追求することで、成長性・収益性の高いユニークなビジネスモデルの確立と、より広いマーケットへの進出を目指す。

目指す市場

全国展開～海外展開（アジア）

スケールする
事業モデル開発

地方×IP/クリエイティブ

IPコンテンツを活用した地域活性化事業モデルの開発

インバウンド需要の取り込み

海外人気の高いIPを活用したインバウンド市場における事業モデルの開発

資本業務提携に
よって注入する
経営資源

SUPER
STATE
HOLDINGS

SSHHD社

IP

クリエイティブ

ファンベース



PLANA Group

PLANA社

商品調達/開発

販売力（EC）

地方 / 放送ネットワーク



クオンタムリープ社

経営力

海外展開

アライアンス構築

事業運営の中で培ってきた

IPコラボレーションの収益化ノウハウ、営業力・企画力・オペレーション力・発信力

(参考) IR noteにて、オリジナルコンテンツを随時発信中

新中期経営計画

新経営陣対談 Vol.1

新経営陣対談 Vol.2

新経営陣対談 Vol.3



第二創業期として業績をV字回復!!

♡ 17

AppBank株式会社
2024年7月10日 17:19



AppBank(6177) | 新経営陣の役割は!? クオンタムリープ流の経営支援について

♡ 15

AppBank株式会社
2024年8月19日 08:00



AppBank(6177) | 経営陣対談Vol.2 地方の未来を共に創る。PLANA三好代表とAppBank白石が語る、地方から日本を元気に

公開日：2024年11月14日

URL:https://note.com/appbank_2012/n/3074d8df7bcf



AppBank(6177) | 経営陣対談Vol.3 IP・エンタメ業界に革新を。SUPER STATE HOLDINGS岡崎氏とAppBank白石が語る、新たな挑戦と未来への展望

公開日：2024年11月15日

URL:https://note.com/appbank_2012/n/96655960933d

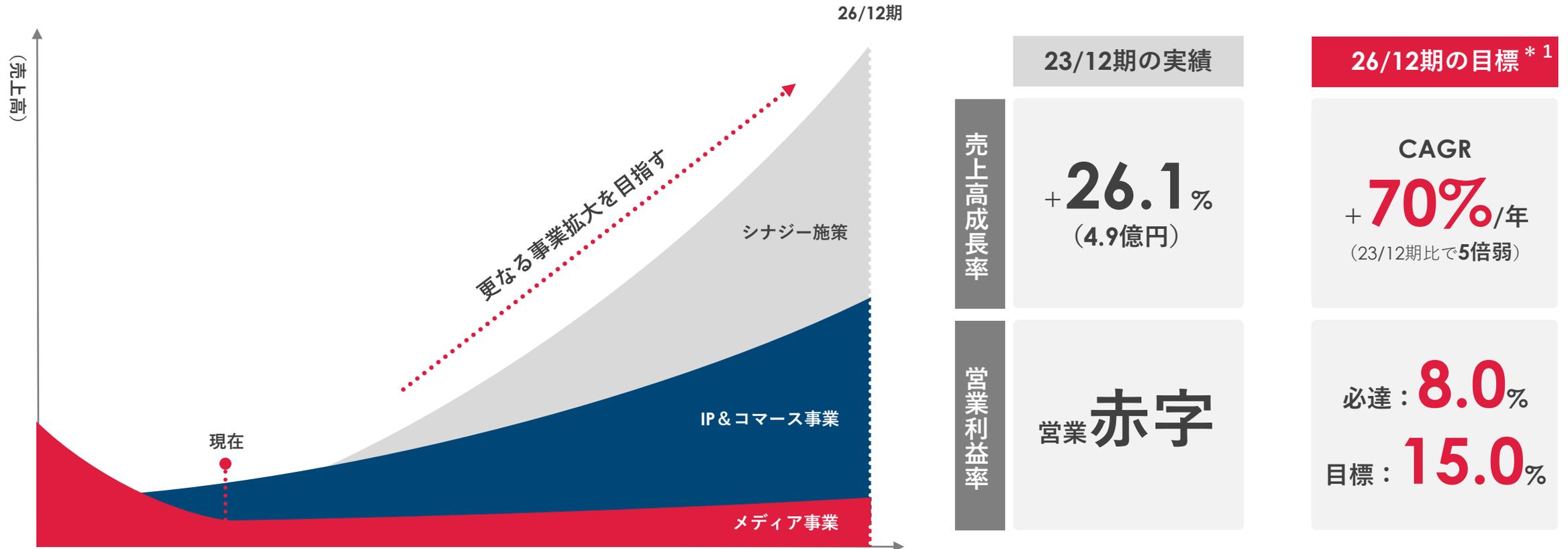
3

中期經營方針

Business Strategy

中期財務目標（再掲）

- 26/12期までの3カ年で、**CAGR +70%/年のトップライン成長を実現**すると共に、
- 生産性の改善、規模拡大に伴う固定費負担の軽減で、**最終年度に営業利益率8%の必達**を目指す。



*1 26/12期の目標値の項目に関しては、水面下で収益拡大に向けた具体的な経営施策を進めているものの、立上期にあたる24/12期は開始時期次第で大きく業績が変動し正確な計画が策定しにくいことから、3カ年の中期目標をコミットする経営方針を採用しております。

中期事業目標と24/12期進捗

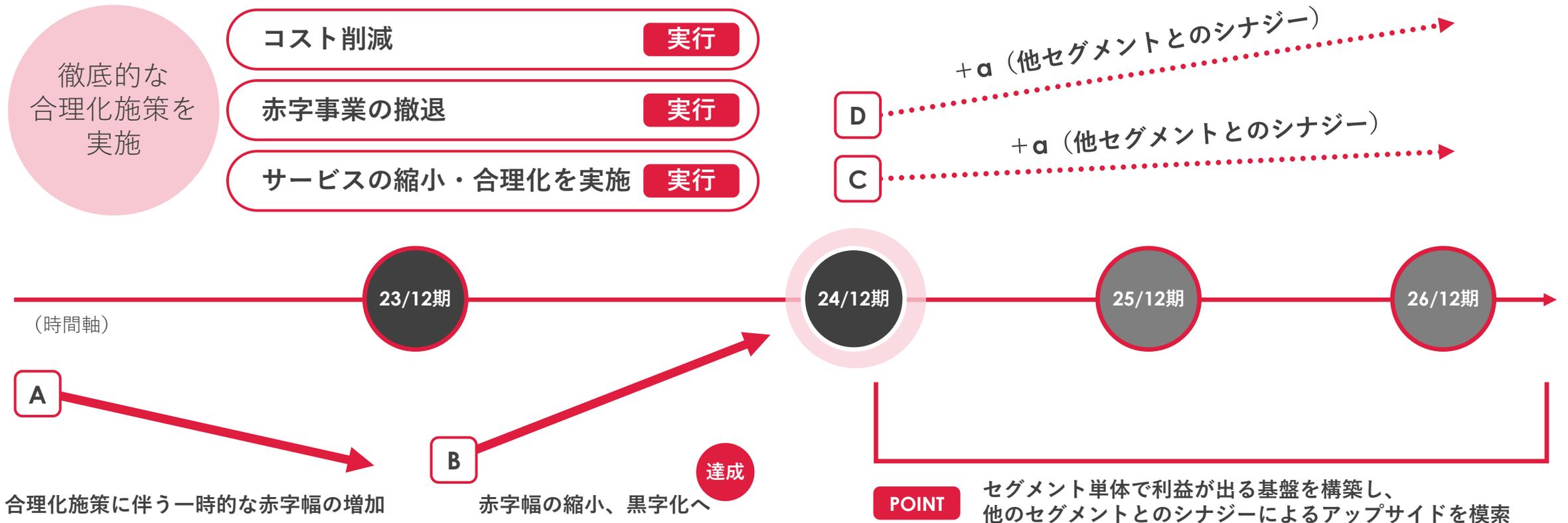
- メディア事業は継続黒字、IP&コマース事業は原宿モデルの横展開で収益拡大しつつ、
- 地方×IP/クリエイティブを軸に、資本業務提携先とのシナジー創出策を推し進める。

	メディア事業	IP&コマース事業			シナジー施策
目標	営業利益率	店舗数	イベント数	提携IP数	施策の創出数
23/12期	赤字 <small>23/12期は本社費配賦前基準で営業利益率は△29.7%と低収益</small>	1店	3回/年	10件	0施策
24/12期	黒字化	2店	4回/年	16件	3施策
26/12期	継続黒字 収益性改善	8+店 店舗数 8倍超	10回/年 超過収益機会 3倍超	20+件 事業機会の拡大	5施策 新たな収益機会の創出

現在

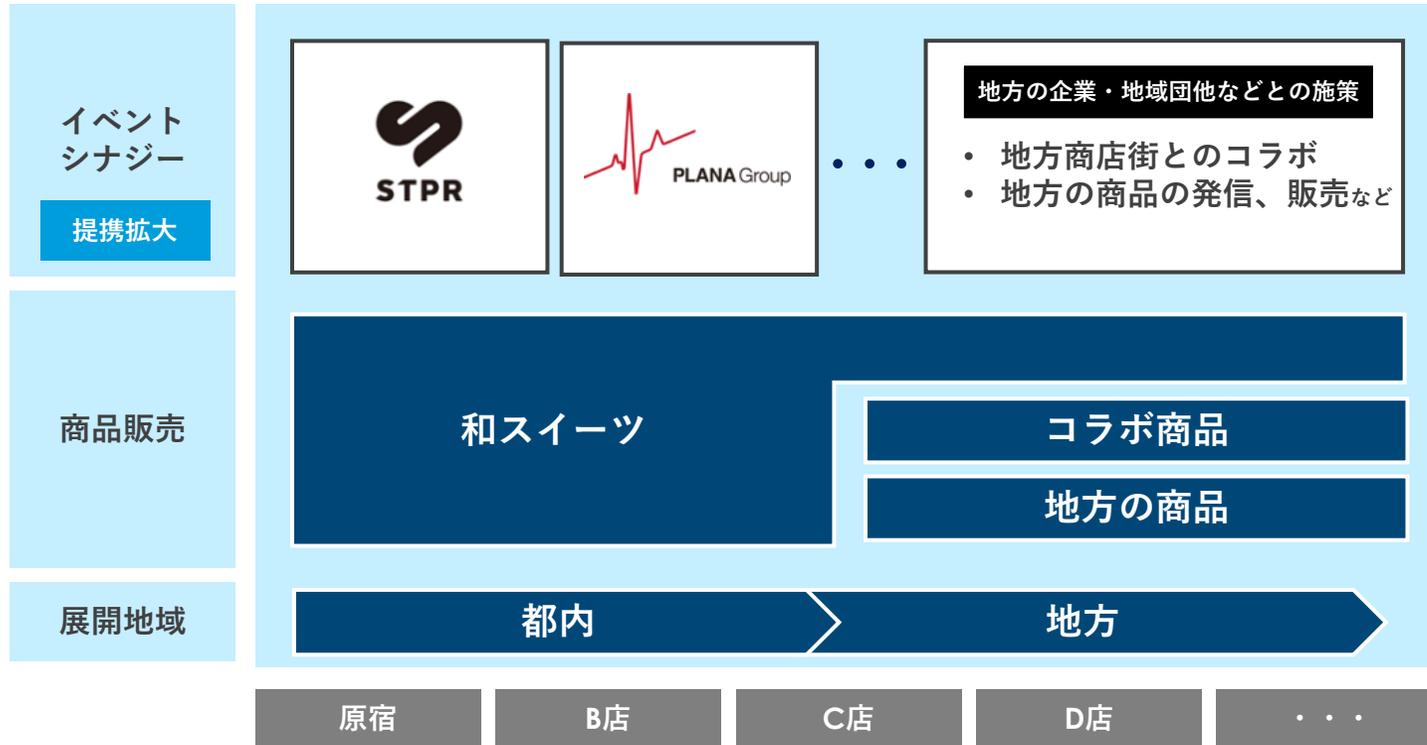
メディア事業（再掲）

- 23/12期に徹底的な合理化施策を実施、メディア共創企画事業の収益貢献開始もあり、24/12期に通期で事業黒字化を達成、更なるシナジー創出によるアップサイドを実現すべく施策実行する。



IP & コマース事業（再掲）

- 地方への出店を実施する上で、協業先の企業のネットワークを活用し、地域に根付いた商品、
- 団体などとのコラボを積極的に実施することで、「地方×IP戦略」を推進していく



地方×IP戦略を推進

事業シナジーのイメージ（再掲）

各社の強みの掛け算で、IPコンテンツを活用した地域活性化事業モデルの開発を本格推進する。

IP/クリエイティブ

×

地方リーチ

IPホルダー

アニメ・マンガ著作権者

アーティスト・タレント



APPBANK



地方テレビ局

他の地方メディア

地方産品

5 | 參考資料

appendix

基本情報

● 会社情報

会社名	AppBank株式会社
本社所在地	〒160-0022 東京都新宿区新宿2-8-5 東弥鋼業ビル 4階
設立日	2012年1月
資本金	302,874千円（2023年12月31日時点）
事業内容	IP&コマース事業、メディア事業
代表者	代表取締役社長 白石 充三
加盟団体	一般社団法人 日本インタラクティブ広告協会（JIAA）

● 主要株主

株主	株式保有率
村井 智建	14.12%
株式会社SSHD	9.98%
株式会社SBI証券	5.97%
マイルストーンキャピタルマネジメント株式会社	3.68%
JPモルガン証券株式会社	2.41%

* 2023年12月31日時点



*YURINAN - 原宿竹下通り

直近の主なコーポレートアクション

- 新たな経営体制におけるAppBankの「第二創業期」として3つのアクションを実施。

A

代表取締役の変更
経営陣の刷新

B

戦略パートナーと
資本業務提携

C

グループ事業を再編
赤字部門の整理

多くのステークホルダー様と、これまで培ってきた実績・ノウハウを糧に、
24/12月期をAppBankの第二創業期とし、3つのコーポレートアクションを実施

A 新代表のご紹介



代表取締役社長

白石 充三

関西学院大学大学院を修了後、株式会社ジャフコ（現ジャフコグループ株式会社）に入社。一貫して投資業務に従事し、多くの成長企業に対する投資、IPOに関わる。2016年からグループリーダーも経験。

2020年4月、AppBank株式会社に管理部長CFOとして入社。

2021年3月、取締役管理本部長CFOに就任。

2024年3月、代表取締役社長に就任。

2006年

株式会社ジャフコ
(現ジャフコグループ株式会社)入社

2020年

AppBank株式会社
管理部長CFO

2021年

AppBank株式会社
取締役

2024年

AppBank株式会社
代表取締役社長

「みんなの“好き”を応援する」企業として
日本一のIPコンテンツ・コラボレーション企業を目指します



旧任：代表取締役社長

村井 智建

これまで：代表取締役社長

これから：事業推進部長 兼 動画事業部長

これまで

主な役割
経営全般

これから

主な役割
事業推進

B 資本業務提携の概要（2024/02/16開示分）

- AppBankの企業価値の向上を目的とした、戦略的な資本業務提携を実施。
- 資金の調達だけにとどまらず、中長期的な目線での事業の成長のための基盤の再構築を図る。

第三者割当による資金調達

累計8.6億円の資金調達を実施

• 新株の発行

約1億円

行使価格 85円（前日終値の90%）

割当日 2024/04/01

• 新株予約権の発行

約7.6億円

行使可能期間 2024/04/01～2026/03/31

行使価格 85円（前日終値の90%）

割当先



主な資金使途

- ① IP&コマース事業における新規出IP&コマース事業 : 約230百万円
- ② 「IP×地方」等をコンセプトとした商品製造費用 : 約251百万円
- ③ メディア事業における広告代理事業の事業運転資金 : 約279百万円

③ グループ事業を再編赤字部門の整理

- 「メディア事業の合理化」により、それに係るコストの削減を実施。
- また、赤字事業であった「3bitterの売却」を実施しによりシステム部の負担が減少

メディア事業の合理化

- 人員の削減によるコスト削減
- 収益性が良い媒体へのリソースの集中

3bitterの事業売却

- 赤字の事業の撤退によるP/L負担の軽減
- メディア事業に係るシステム部の負担の減少



選択と集中を実施

赤字部門は撤退し、
収益性の高いストア事業へ
リソースを投下

事業概要

- 当社の強みである「IP」×「クリエイティブの収益化ノウハウ」を活用し、
- オンライン・オフライン両輪にて事業を推進する。

展開している事業

1 メディア事業

スマートフォン向け総合情報サイト
「AppBank.net」、動画チャンネルの運営

2 IP&コマース事業

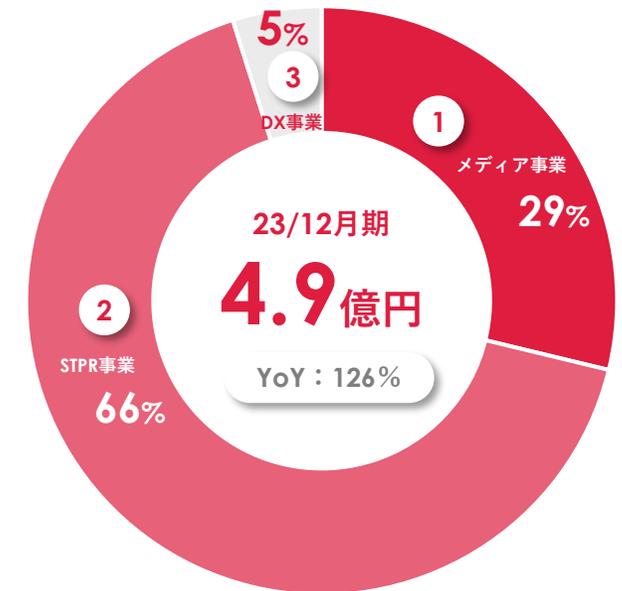
直営店舗および周辺地域における
IPコンテンツとのコラボレーションの実施

3 DX事業

モバイルオーダー、デジタルくじシステム等の
提供を通じた物販DXソリューションの提供

事業譲渡済み

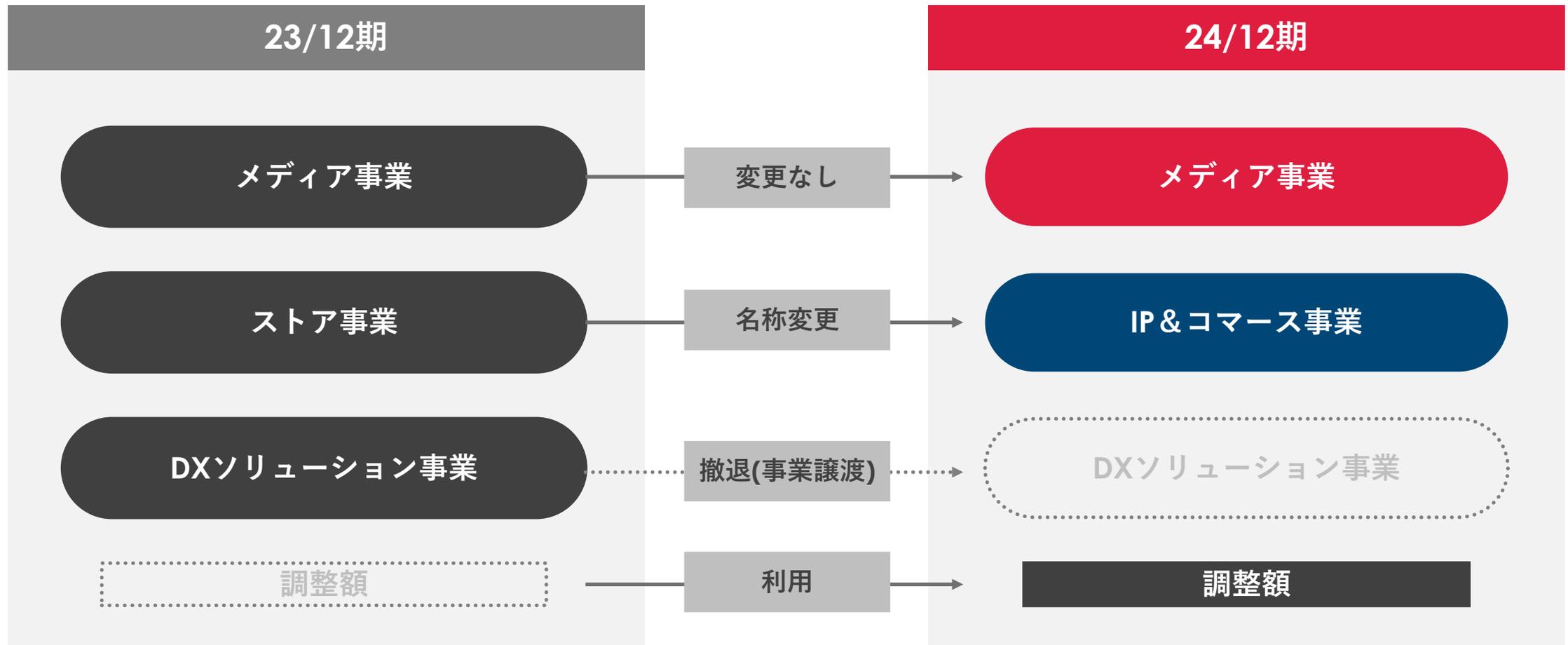
売上高構成比



■ メディア事業 ■ ストア事業 ■ DX事業

セグメント名称と区分の変更

旧DXソリューション事業の撤退に伴い、24/12期より「メディア事業」と「IP&コマース事業」の2つにセグメントを変更する。合わせて、これまでメディア事業に計上してきた本社管理費を、セグメント区分外の調整額に再整理した開示手法に改める。



*23/12期以前は、本社管理費をメディア事業（セグメント）で計上してきたが、24/12期以降はセグメント区分外の調整額として外数開示する手法に改めた。各セグメント利益は、本社費配賦前基準となる。また、本資料に掲載しているセグメント利益は、本基準を過去に訴求して反映した際の修正値を掲載している。本修正値は、未監査の参考数値である点に留意されたい。

① メディア事業

- 自社メディアサイト「AppBank.net」の運営及び動画プラットフォームにおけるコンテンツ提供を通じて、広告収益や会費収益を獲得する。

A BtoB事業

「AppBank.net」の運営

スマートフォン関連の総合情報サイトである「AppBank.net」の運営
当メディアにおける広告枠を販売し、広告収益を獲得



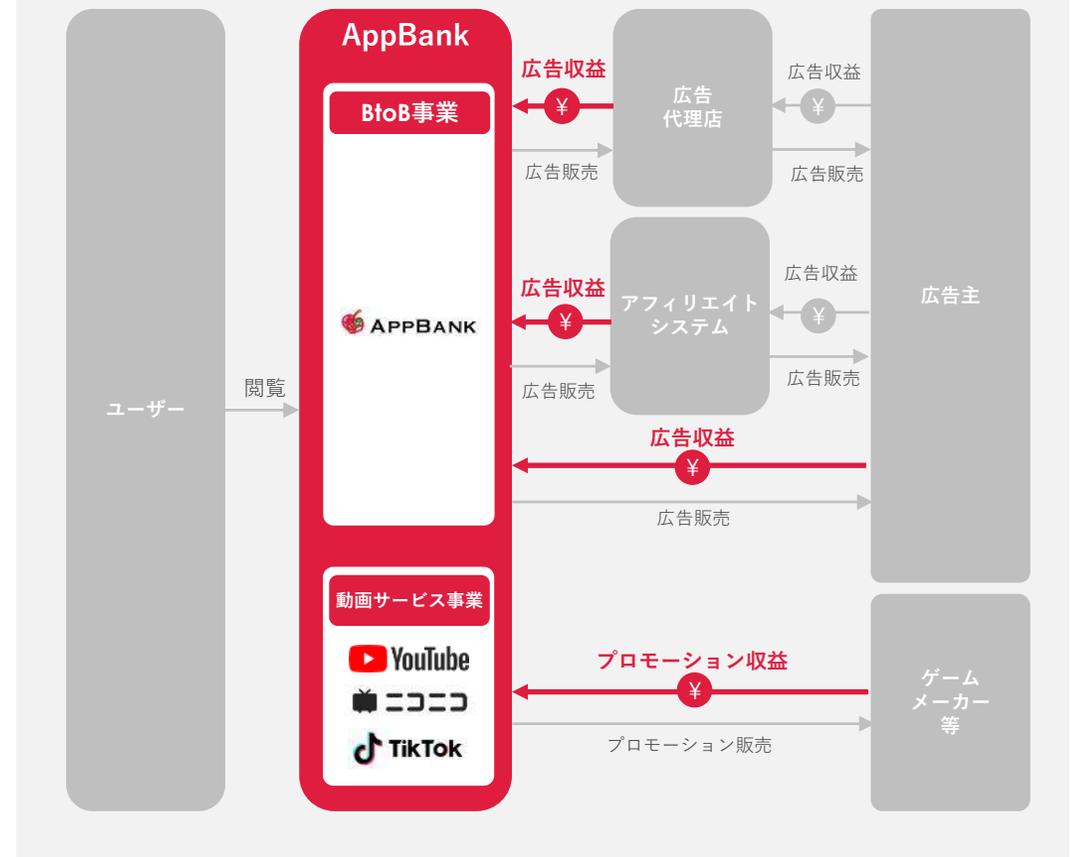
B 動画サービス事業

自社制作の動画コンテンツの提供

「Youtube」「ニコニコ」「TikTok」などの
動画プラットフォームにおける自社制作の動画コンテンツの提供
視聴回数に応じた広告収益や有料会員数に応じた月額会費収益を獲得



収益モデル

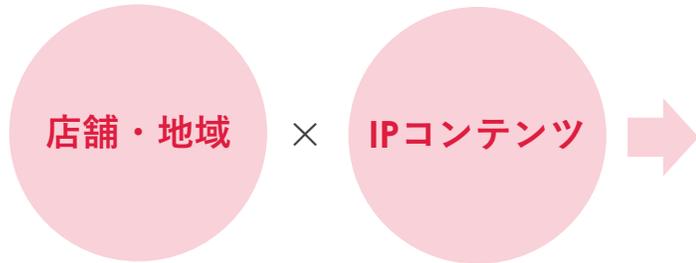


② IP&コマース事業 (1/2)

- IPコンテンツとコラボレーションした魅力的な商品をテイクアウト特化型モデルで展開、
- リアル空間とIPコンテンツを掛け合わせた地域一体型の経済活動の活性化を目指す。

店舗×IPコンテンツのコラボレーション

原宿竹下通りで運営する「YURINAN-ゆうりんあん-」を中心として、店舗・EC・WebサービスなどでIPコンテンツとコラボレーションした飲食・物販事業を行う



IPコンテンツを活用した
地域経済活動の活性化

店舗

「YURINAN-ゆうりんあん-」
「原宿friend」で、IPコンテンツ
とのコラボレーション商品を提供



EC

IPコンテンツとのコラボレー
ション商品をECサイトやWeb
サービスを通じて全国のファン
に提供

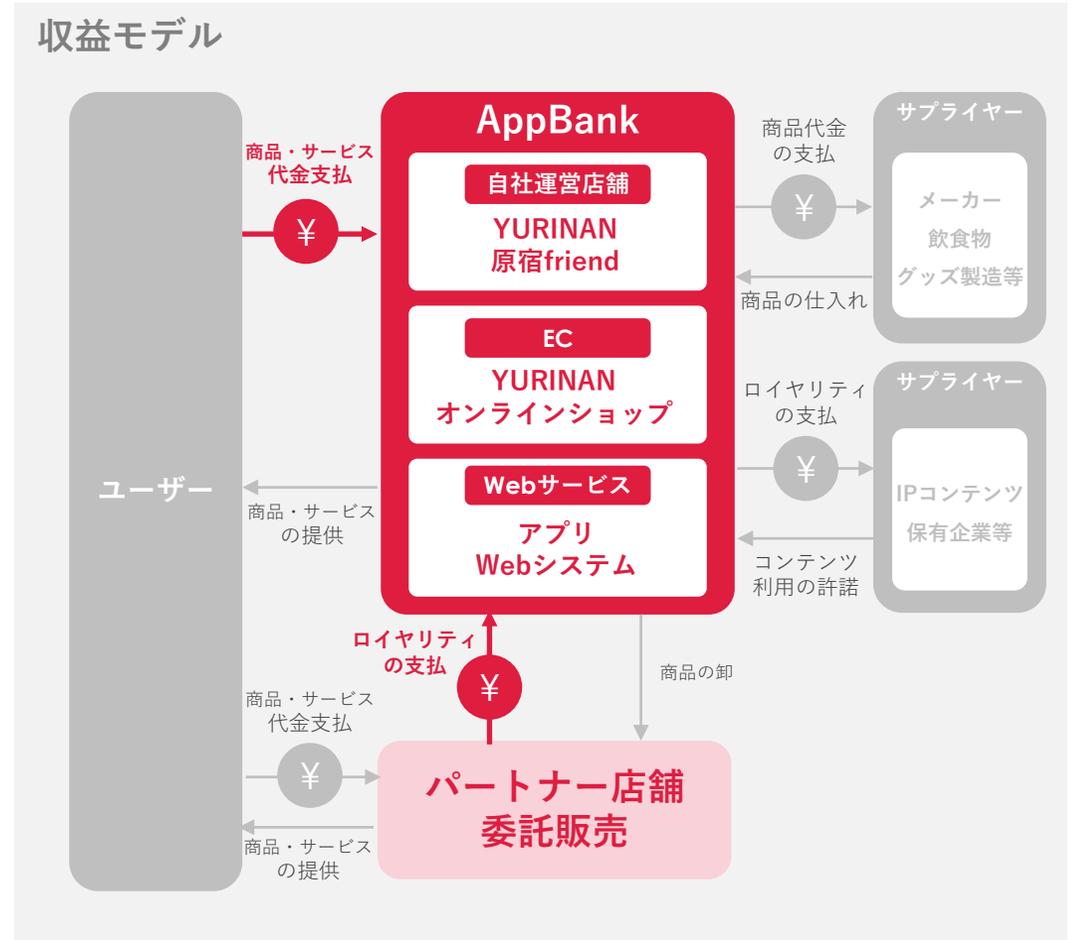


Webサービス

混雑緩和のための人流コントロール
を目的とした予約販売システムや、
チェックインすることでイベント参
加可能なWebサービスを提供



収益モデル



② IP&コマース事業 (2/2)

- 和スイーツを販売する「YURINAN」を運営。創業から培ってきたIPに関する知見を最大限に活用し、コラボ商品の開発・販売、コラボイベントの実施により、付加価値を提供する。

オンラインだけでは実現できない付加価値を創造し、人流を生み出す

オフライン店舗の運営

IPとのコラボの場の提供として
「YURINAN」を運営



IPとのコラボによる
付加価値の創出

IPが刻印された
和スイーツの販売



イベントの実施による
集客増加

オフラインで人々を動かす
イベントの企画



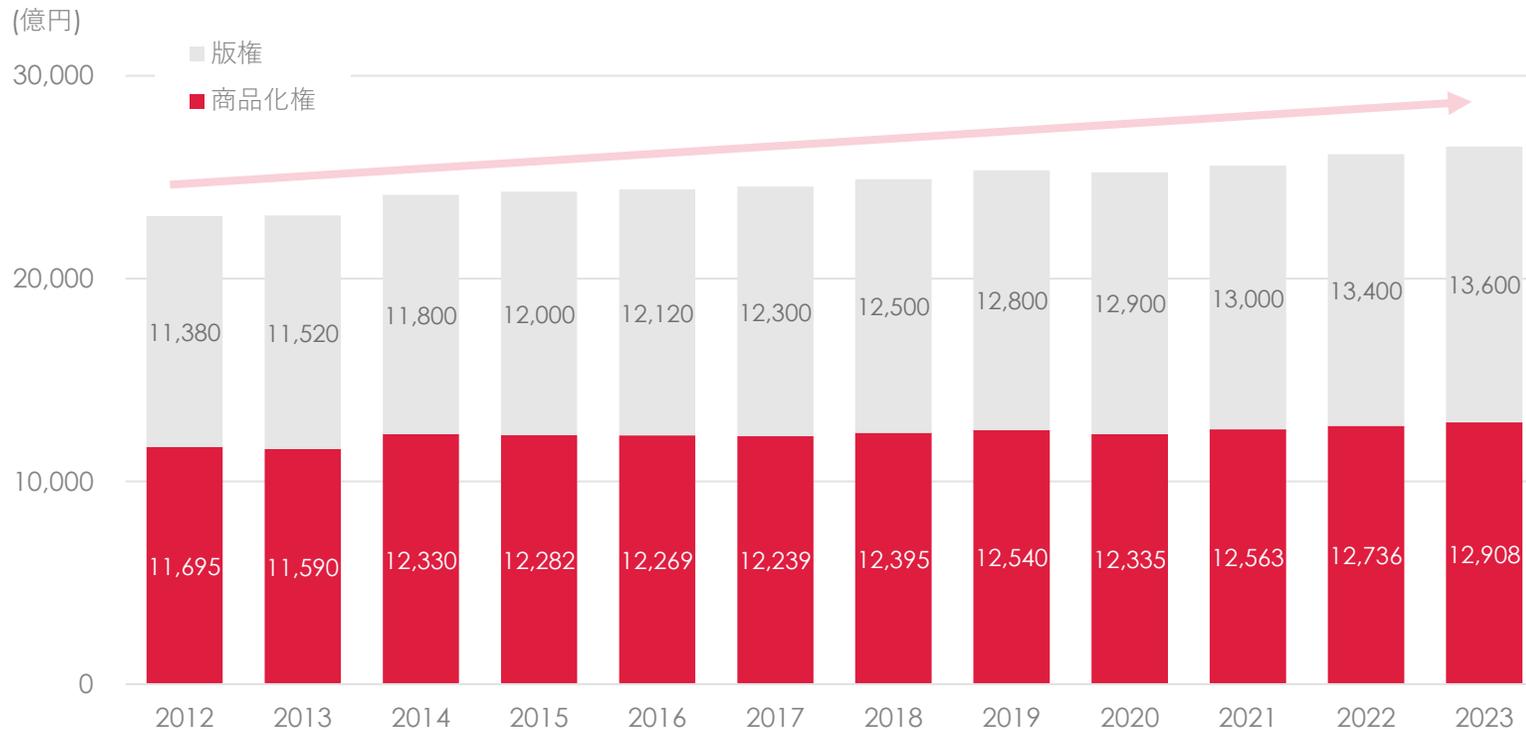
原宿ジャック(弊社運営の店舗)にてSNSで人気を博す大人気歌手グループ「すとぶり」の謎解きイベントなどを実施、多くのファンのオフライン集客を実現

実施期間：2023年8月2日～8月29日

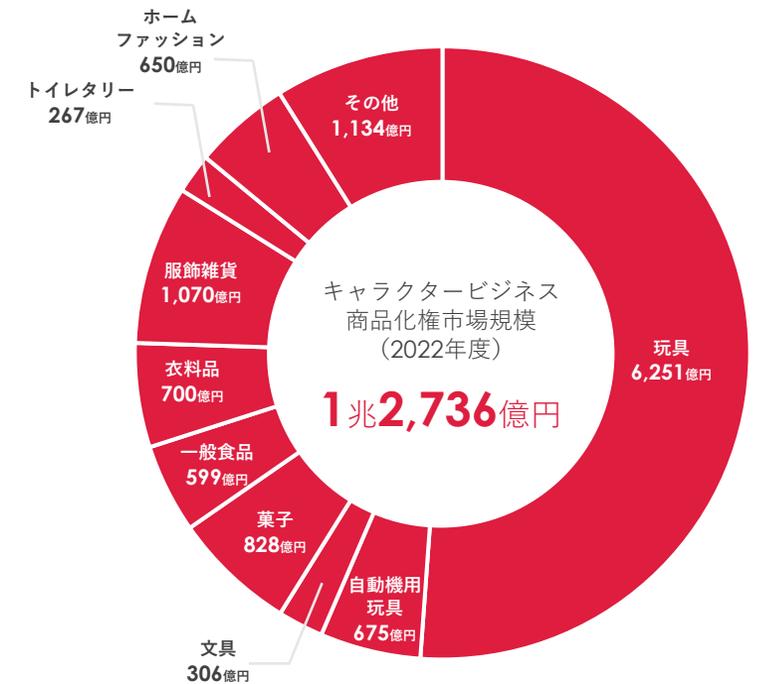
IP市場推移

当社の事業領域であるキャラクタービジネス市場は、著作権市場・商品化権市場を合わせ、国内で2.5兆円市場を形成。

キャラクタービジネス市場規模の推移



キャラクタービジネス商品化権市場構成比



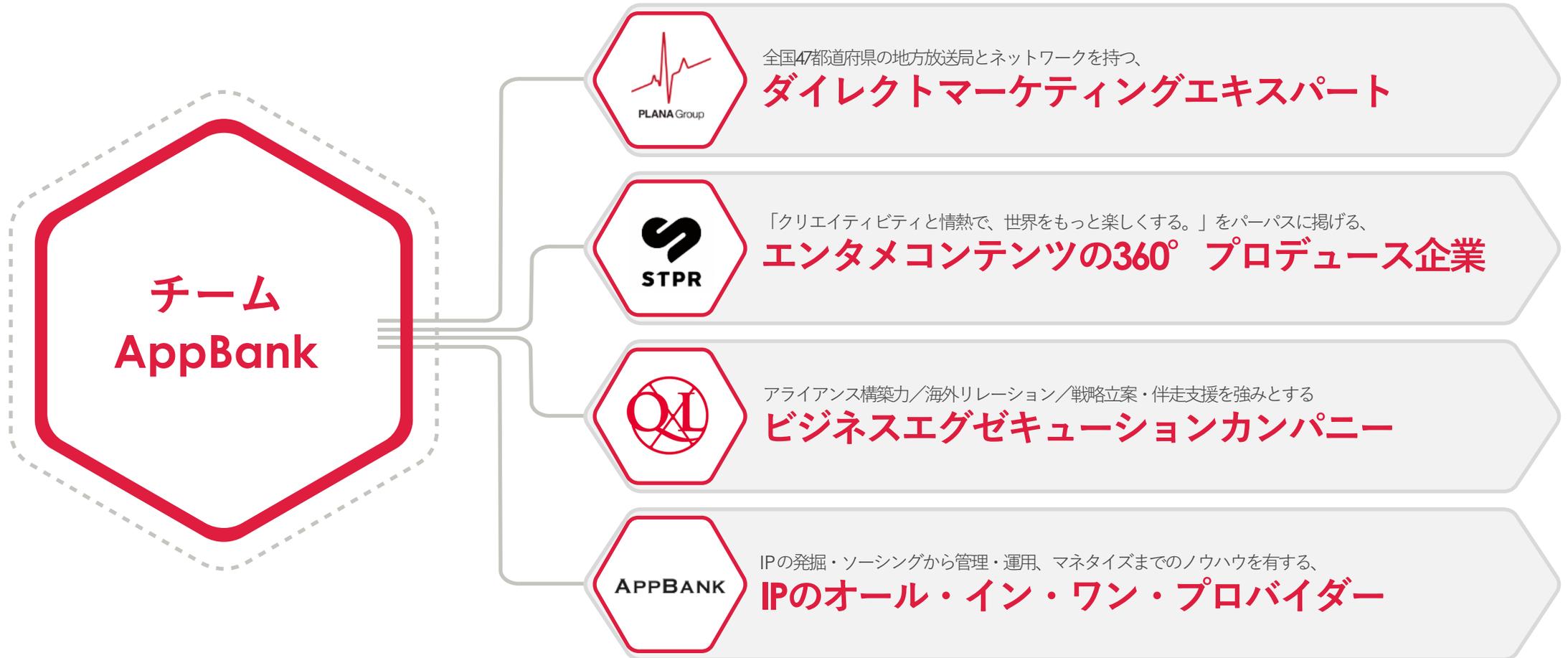
注釈：図表は株式会社矢野経済研究所『キャラクタービジネスに関する調査（2023年）』におけるデータをもとに、当社計算。尚、商品化権とは、商品に付帯してキャラクターを使用する権利であり、小売金額ベースにて算出。著作権とは、出版権、広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用権などであり、契約金額ベースにて算定。尚、2023年度は予測値。

• 戦略的パートナーのご紹介

チーム AppBankとは

シナジー創出イメージ

- 各社の強みの掛け算で、**IPコンテンツを活用した地域活性化事業モデル**の開発を本格推進する。





PLANA Group

売上高：155億円（2022年度）

メディア共創企画
を共に推進

地方放送局と連携し、 地方産品のEC、地方都市 でのイベントを企画推進

地方放送局とのネットワークを強みとするダイレクトマーケティングのエキスパートグループ、IPを梃としたクライアント企業の地方深耕・需要創出支援の領域で、協業を進める。

商品調達/開発

地方 / 放送
ネットワーク

販売力 (EC)

全国47都道府県の地方放送局とネットワークを持つ、 ダイレクトマーケティングエキスパート



広告・販促

通販事業

フルフィルメント

海外進出支援

新規顧客獲得
プラン策定

コンテンツ
作成

メディア
バイイング

オンエア
/ 受注

フォロー
プラン作成

クリエイ
ティブワーク

フォロー
ツール発想



三好 正洋

PLANA : 代表取締役

AppBank: 取締役(監査等委員)

大学卒業後、株式会社プラナコーポレーションに入社。広告会社の営業として、主に通信販売を行う企業の支援並びに、媒体買付を担当しダイレクトマーケティングに従事。2011年2月に、販促分野以外での通信販売支援を行う株式会社PWAN(パン)を設立と同時に代表取締役に就任。グループの成長戦略と地方創生を視野に入れ、2018年3月、株式会社北海道産地直送センターをグループ化すると同時に代表取締役に就任。「ダイレクトマーケティング」と「技術」と「DX」で、一次生産者支援事業・地方創生に取り組んでいる。



コラボイベント等 ビジネスの掛け算による 地域活性化支援

2.5次元アイドル「すとぷり」をはじめとしたクリエイターを支援する総合プロデュースカンパニー、コラボイベント等ビジネスの掛け算による地域活性化支援の領域で、協業を進める。

IPを活用した
マネタイズ

IPの管理・運用

IP発掘・
ソーシング

「クリエイティビティと情熱で、
世界をもっと楽しくする。」をパーパスに掲げる、

エンタメコンテンツの360° プロデュース企業



ライブ & イベント | MD & ライセンス | プラットフォーム | ミュージック

マルチチャネルネットワーク | コンテンツ | STPR スタジオ

★ 2.5次元アイドル史上初となる紅白出場を果たした「すとぷり」が象徴的な人気ユニット



岡崎 太輔

SSHD : 取締役
AppBank : 社外取締役(監査等委員)

1994年東京都民銀行(現きらぼし銀行)入行。2000年カルチュア・コンビニエンス・クラブにて財務経理部マネジメント、M&A、Tポイント事業新規立ち上げを経て、数社のベンチャー企業に経営参画。その後、2011年エスクリ、2017年鉄人化計画など上場会社の取締役を歴任。エンタメ、IT、レジャーなど幅広い業種でコーポレート部門マネジメント、ファイナンス、M&A等を推進。



クオンタムリープ

(=非連続の飛躍)

実現に向けた経営支援

非連続な成長加速のための座組構築力と実行支援力を強みとするビジネスエグゼキューション企業、App Bank取締役として、同社代表取締役とパートナーの2名が参画し経営を推進している。

ネットワーク

アライアンス

海外展開

APPBANK

アライアンス構築力／海外リレーション／戦略立案・伴走支援を強みとする、

ビジネスエグゼキューションカンパニー

ビジネスエグゼキューションのステップ

01

コミュニティを通じて、個々の企業のビジョンを理解し、**成長するための潜在的ニーズをくみ取り**、必要な要素を顕在化させる。

02

成長を加速するための**提携の枠組（Business Executionの座組）を構想**し、事業に関わるメンバーが取組みやすい環境を整備する。

03

ビジネスを効果的に実行するための**ネットワークのかけ合わせ**を行う。

04

仲間とともにBusiness Executionを実行し、成長する。



中村 智広

クオンタムリープ：代表取締役
AppBank：取締役

同志社大学、英国ヨーク大学大学院終了後、1990年にソニー創業者・盛田昭夫会長（当時）のスタッフとしてソニー入社。財務、So-net事業、VAIO事業を経て、ソニー韓国にて社長（コンシューマー商品統括）に就任。クロスボーダーマネジメントを20年経験。クオンタムリープにてアジア事業を立ち上げ。2022年6月代表取締役就任。



萩原 一禎

クオンタムリープ：パートナー
AppBank：取締役

早稲田大学商学部卒業後、三菱商事株式会社を経て、ソニー株式会社にてインターネット事業のアジア展開を手動。中国・アジア市場の開拓を陣頭指揮し、事業経営の経験と10年以上の中小企業経営の実務に携わる。

本資料の取り扱いについて

- 本資料の作成に当たり、当社は当社が入手可能な統計等第三者情報についての正確性や完全性に依拠し、前提としていますが、その正確性あるいは完全性について、当社は何ら表明及び保証するものではありません。
- 発表日現在の将来に関する前提や見通し、計画に基づく予想が含まれている場合がありますが、これら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、当社としてその達成を約束するものではありません。
- 当該予想と実際の業績の間には、経済状況の変化やお客様のニーズ及び嗜好の変化、他社との競合、法規制の変更等、今後のさまざまな要因によって、大きく差異が発生する可能性があります。
- 2024年5月14日付「2024年12月期第1四半期決算及び中期経営方針説明資料」にて記載いたしました、次回の「事業計画及び成長可能性に関する事項」の発表予定時期を、「2025年2月を目処」から「2025年3月を目処」に変更させていただきます。

APPBANK