

& and factory

2025年8月期
第3四半期 決算説明資料

Financial Results



Index

1. 2025年8月期 3Q業績ハイライト
2. マンガ事業
3. エンタメ事業
4. APPその他事業
5. RET事業
6. Appendix

Our Mission

日常に&を届ける

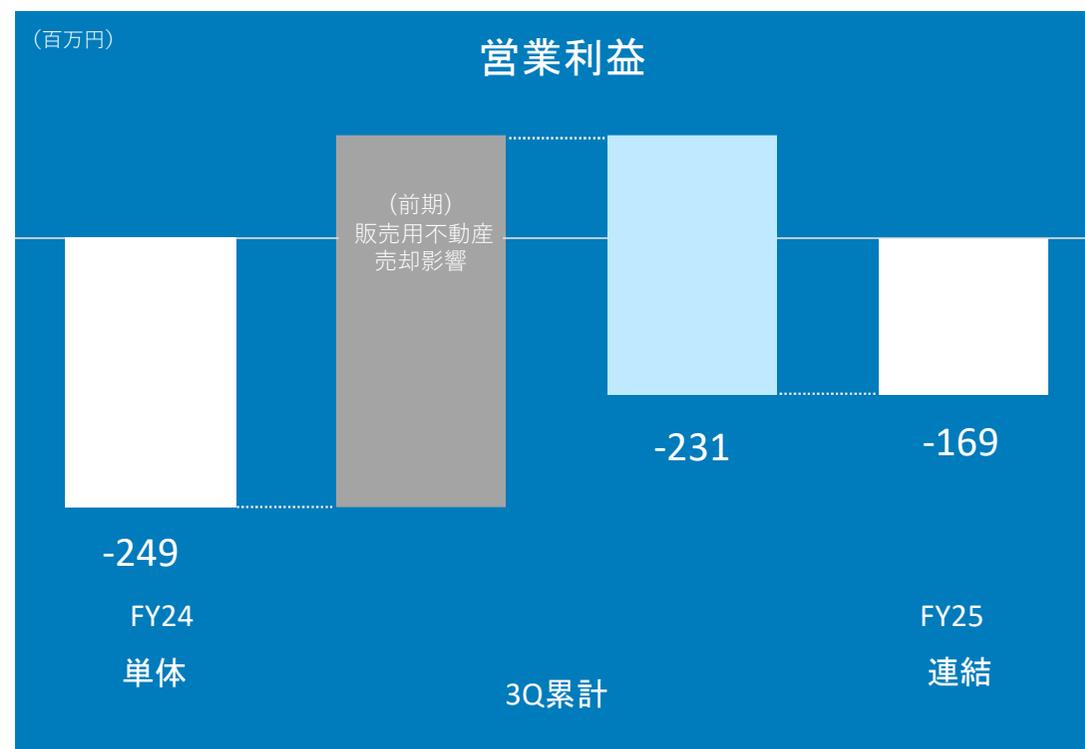
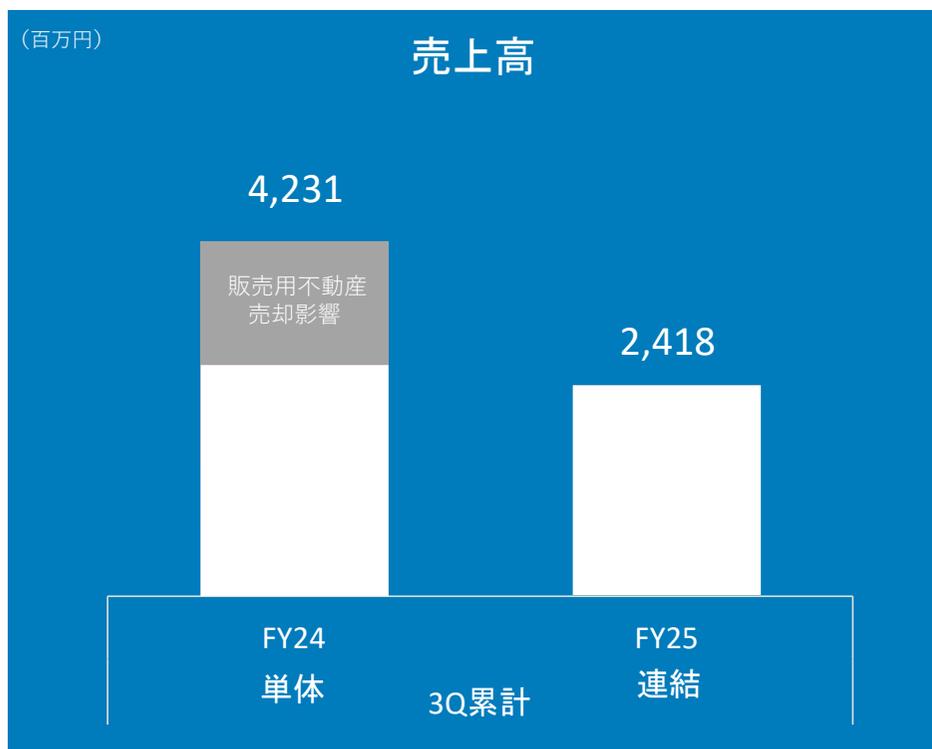
常識を打ち破る圧倒的な品質を提供し、少し先の未来を作っていく
革新性があるプロダクトを世の中に送り出し、人々の習慣を獲得する
非デジタルな業界に変革をもたらし、世の中をアップデートする

01

2025年8月期 3Q 業績ハイライト

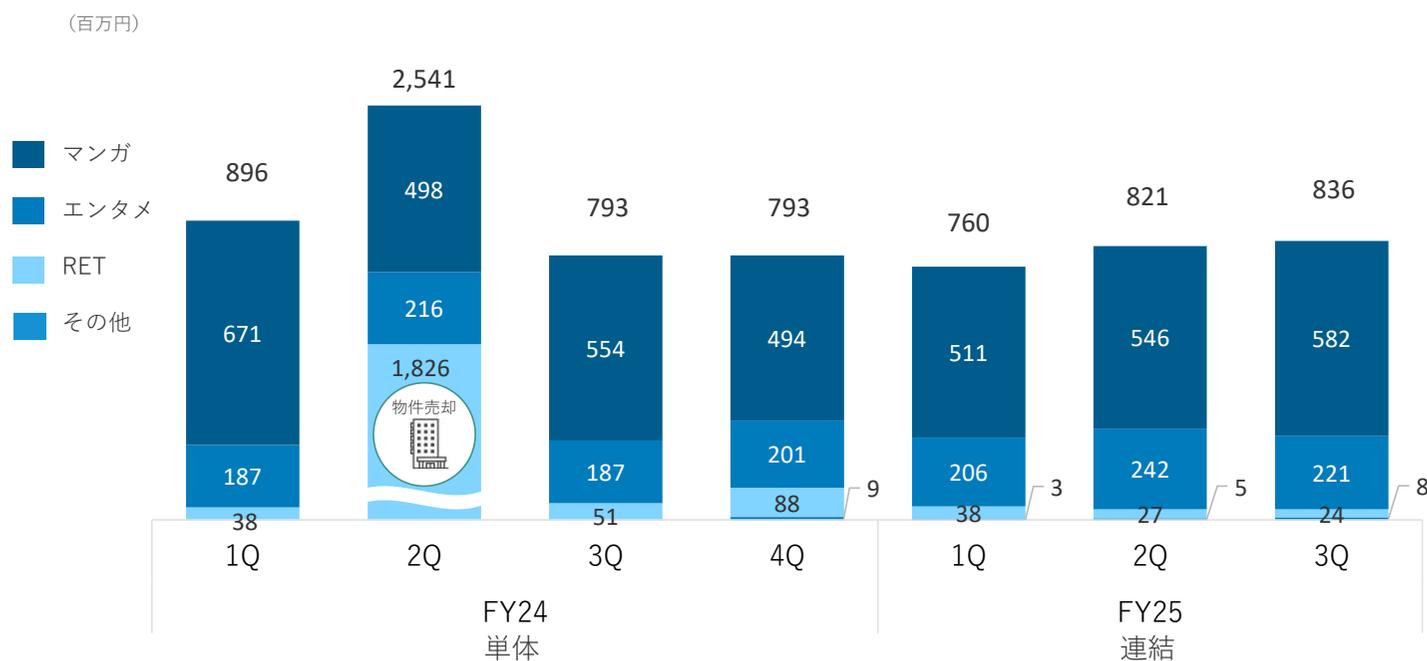
2025年8月期 3Q業績ハイライト

- 売上高は前年に販売用不動産の売却を計上しており、前年比で大きく減収
- 営業利益は前年同期の販売用不動産の売却に伴う一時的な評価損が縮小となる一方で、当社主力事業であるマンガ事業において、新規事業コストの投資が重なり営業損失で着地



売上高の推移

- マンガ事業では事業譲受した「ソク読み」と受託開発案件が3Q売上に寄与し前年同期を上回って着地
- エンタメ事業では占い事業が牽引し、前年同期と比較して売上高約18%成長となっており堅調に推移
- RET事業では、不動産仲介による売上を収受。一方で&AND HOSTEL心斎橋の売却に伴う宿泊売上が減少したことが影響し前年同期を下回って着地

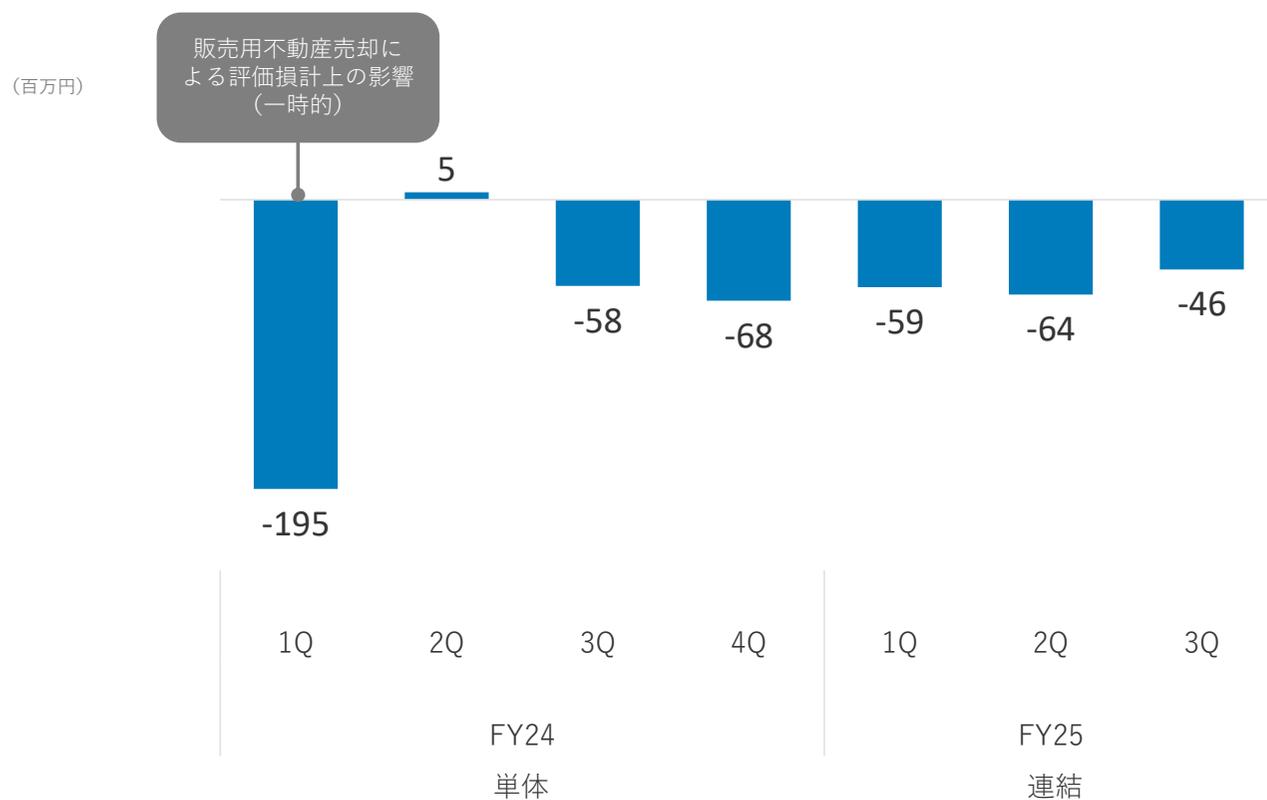


前年同期比
+ 5.4%

前四半期比
+ 1.8%

営業利益の推移

- マンガ事業において、新規事業コストの投資が重なり利益が縮小
- エンタメ事業の既存サービスは微増ながらも堅調に増益推移
- RET事業は不動産仲介報酬による売上を収受。高い利益率で利益に寄与。前四半期に続いて営業黒字を維持



前年同期差

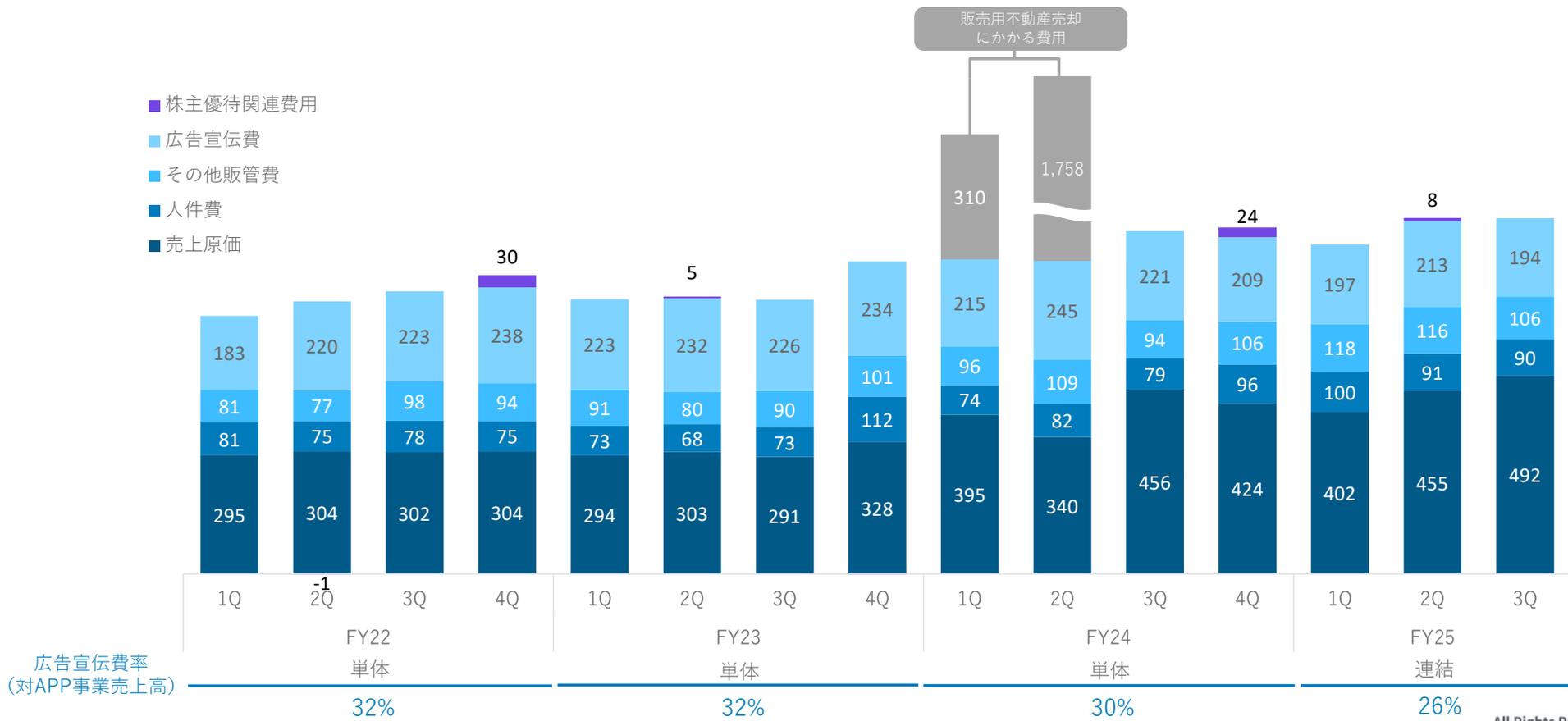
+ 12 百万円

前四半期差

+ 18 百万円

コストの推移

- インフラやシステム費用の見直しは継続して実施しており適正なコスト水準を維持
- 「ソク読み」の出版社への印税の発生、および3Qにおいて受託開発案件を完了した事による売上原価が増加
- 広告宣伝費はトップラインの状況を確認しつつ効率的に投下



長期経営方針



アリババクラウドとマンガ領域におけるMOU締結

& and factory

日本最大級のマンガ領域における開発運営会社



Alibaba Cloud

10億人の顧客を抱えるECプラットフォーム
10億人決済規模のAlipay

and factory とアリババグループのアリババクラウドは、マンガ業界の革新を推進するため基本契約を締結

これまで培った強みを生かし、以下の領域において、両社の企業価値向上に向けてお互いの収益化を協力し合う事で合意



マンガ業界向け AIソリューションの開発

両社は、マンガ業界の価値最大化に向け、背景イラストの自動作成支援やインテリジェントなストーリーボード作成、自動着色、自動アニメ化、自動翻訳など、マンガ制作の効率化やマンガをより多くの読者へ普及させるためのAIソリューションを共同開発し、クリエイターや出版社の効率と創造性向上への取り組み



マンガ x AIイノベーションラ ボ

マンガとAIの相互作用を研究するバーチャルラボを設立し、業界動向や技術革新、デジタルコンテンツ制作におけるベストプラクティスに関する情報共有の促進



クラウドファースト戦略の 推進

and factoryは、国内における主要クラウドプロバイダーとしてアリババクラウドを採用し、既存のインフラを移行します。これにより、アリババクラウドのスケラブルかつ安全で高性能なコンピューティングリソースを活用し、電子マンガ事業の拡大を促進

AIを活用した横読みマンガの縦スクロール化・Webtoon化研究開発について

- 横読みマンガを、コマ分割・縦スクロール表示に自動変換するための研究開発を2023年に開始
- AIを用いたコマ境界の自動認識・分割処理について、検証フェーズを完了
- AI技術として一定の品質に達しているが、引き続き開発を推進し、従来にない作品の供給量の実現と、国内外における需要の獲得を目指し本プロジェクトをスタート



ブラックジャックによろしく 佐藤秀峰

横読みマンガ

逆Z字状に目線誘導を行う。英語など、左から右への横書き文字をフキダシに入れた際、「コマは右から左へ、セリフは左から右へ」と読み順が反発し合う形に

K o m a s t e r

AIを活用した自動コマ認識・分割により縦スク化



縦スクマンガ／Webtoon

スマホ画面サイズに合わせて横幅が固定されており、コマの目線誘導は縦スクロールに沿って動くため、シンプルに読み進められる

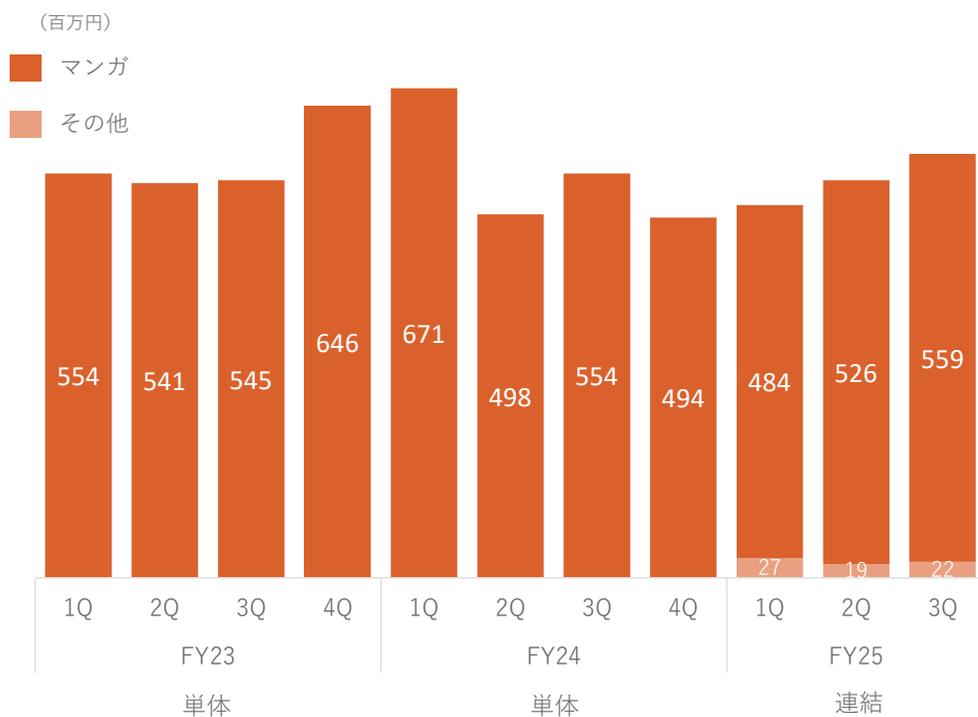
02

マンガ事業

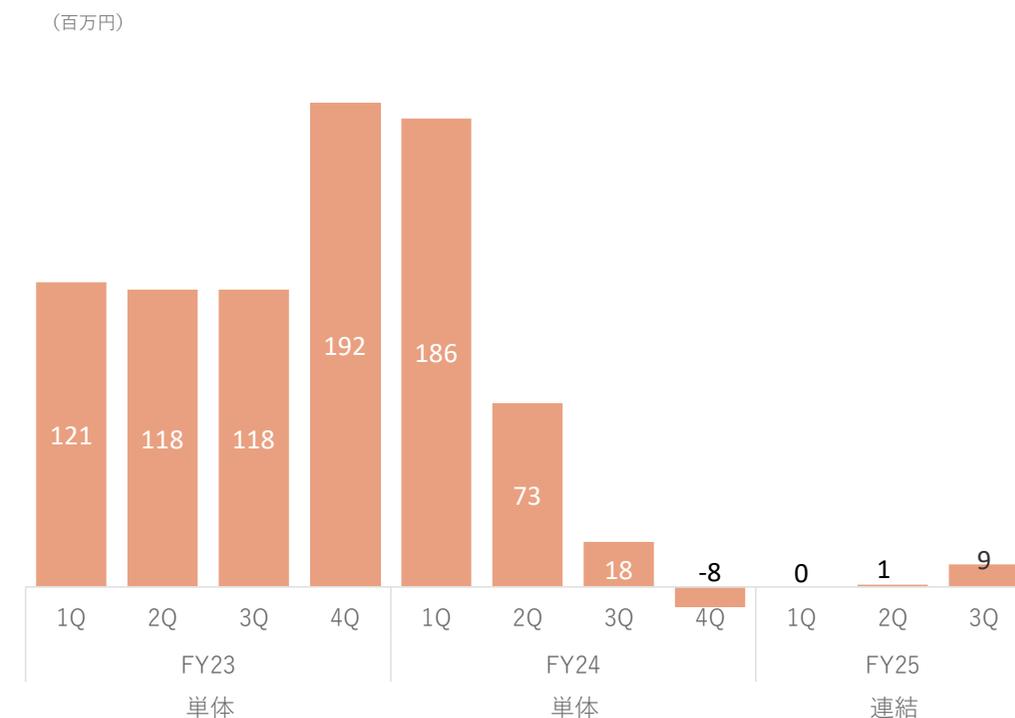
売上高/営業利益推移（四半期）

- 事業譲受した電子書籍ストア「ソク読み」のサービス開始と3Qにおける受託開発案件が売上増加に寄与
- 当期は、新規事業への投資負担が増加したものの、コスト見直しの取り組みが奏功し、営業黒字で着地
- 既存サービスおよび新規サービスにおいて、適切な効率化と各種施策の見直しを推進し、引き続き利益構造の強化を図る

売上高



営業利益



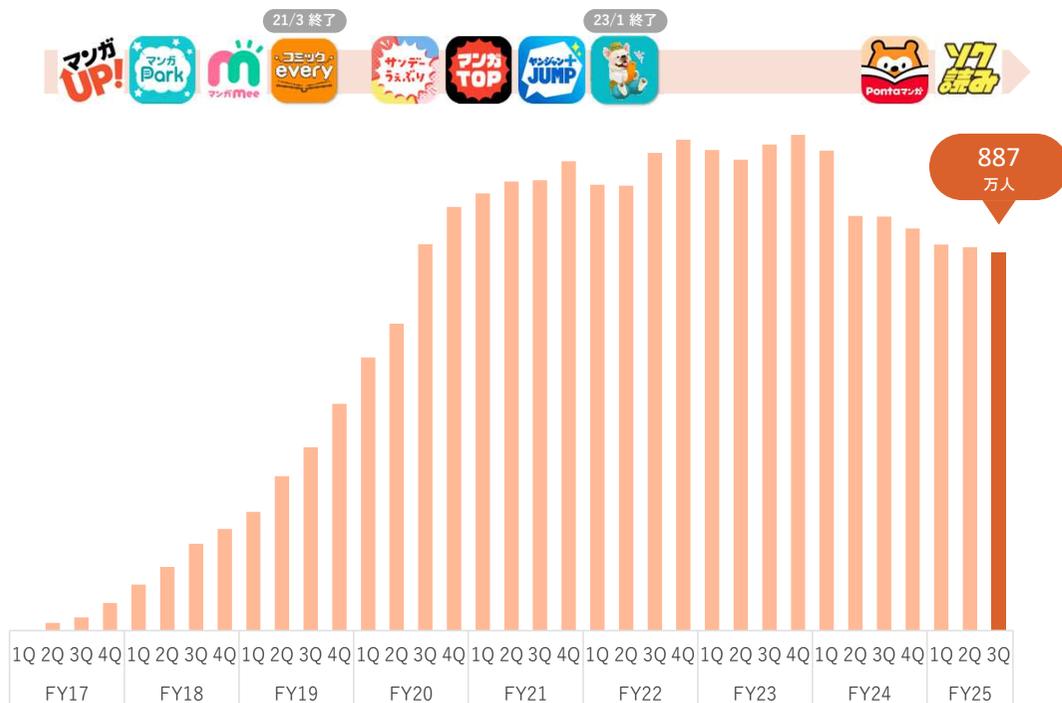
※エンジニア及びデザイナーに係る全社共通費用を含む

All Rights Reserved by and factory.inc 13

マンガアプリKPIの推移

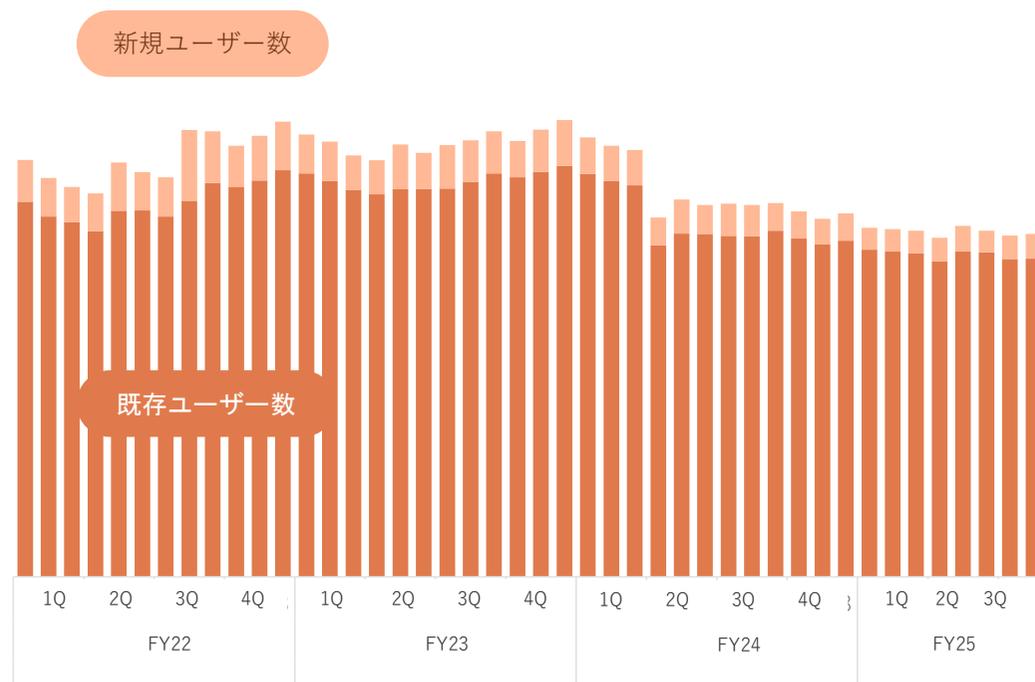
- 人気作品が完結したことによるMAU減少も逓減し、当第3四半期は横ばいで着地
- 既存ユーザーの継続率改善および新規ユーザー獲得の施策を行いユーザー数の回復を目指す

マンガアプリのMAU



※マンガアプリのMAUの各四半期における平均値を採用

既存ユーザー数と新規ユーザー数の推移

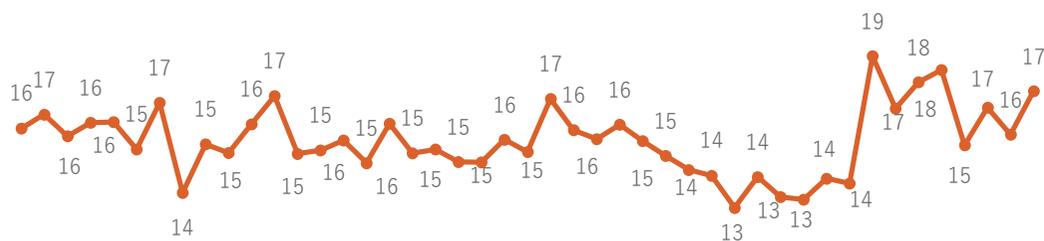


※新規ユーザー数は当月に新たにインストールをしたユーザーの数、既存ユーザーは当月のアクティブユーザー数から新規ユーザー数を除いたユーザーの数を指す

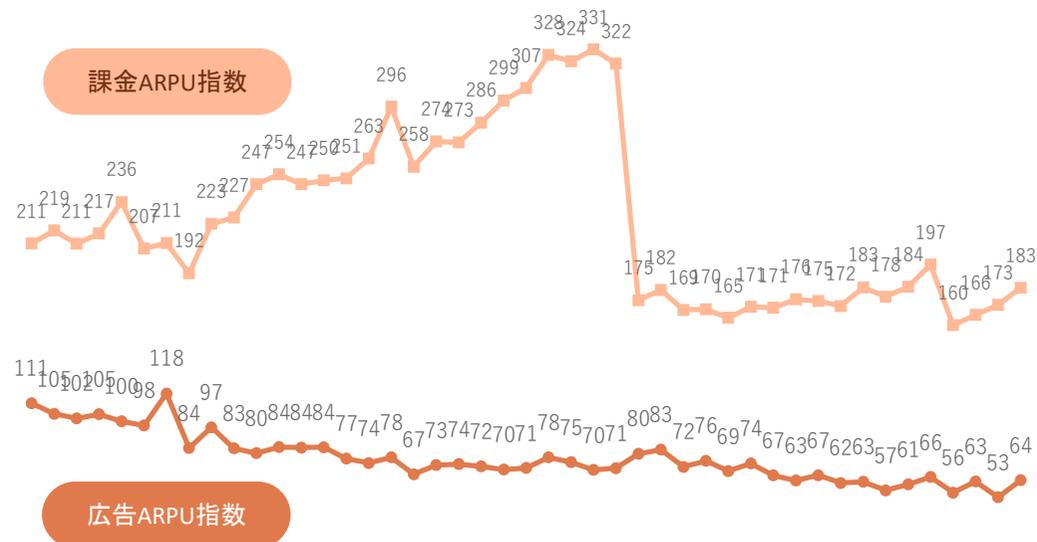
マンガアプリKPIの推移

- 課金ARPUは人気作品の新刊発売や劇場公開があり売上が牽引。その他、オリジナル作品の販売も好調で課金売上を押し上げた
- 配信ADNWの案件単価の伸び悩みおよび広告リワードの鈍化により、広告ARPUは横ばいで推移

ARPU（ユーザー1人あたりの収益単価）



課金ARPUと広告ARPUの推移（指数）



※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

マンガアプリの施策

オリジナル作品の販売が好調で売上を牽引！
引き続き、人気作品の無料配信などキャンペーンを実施

マンガUP!

人気オリジナル作品「ベル・プペーのスパダリ婚約」が
広告効果で再燃し、復帰ユーザーが増加し課金売上に
大きく寄与。その他、完結作品がイッキ読みできる
企画や、タイムセールを実施



人気作品の映画化やオリジナル作品の販売が
好調で売上を牽引！

マンガPark

「君を映して離さない」「営業部の高杉さんは心臓に悪い」等の連載開始から1年未満のオリジナル作品、及び移籍連載作品でのヒットが売上を牽引している。今後もオリジナル作品を中心としたキャンペーンに注力する。



マンガ事業の方針と戦略（再掲）

既存事業強化と種まき

FY25から複数の柱創出と再投資によるトップライン拡大

既存マンガ



- ・ 出版社との強固なリレーション
- ・ 1,000万弱のユーザー基盤
- ・ 安定した収益基盤
- ・ レベニューシェアモデルと受託モデルのハイブリッド形態

新規領域（種まき）

Pontaマンガ	大型ポイント連携型電子書店
ソク読み	老舗電子書店の再グロース
サウスワークス子会社化	マンガ翻訳受託の強化
Webtoonスタジオ設立	縦スクマンガ制作受託
集英社IP	BtoB 向けIP利活用の強化
AI縦マンガ化	自動コマ分割受託

①

既存マンガ
運営最適
安定利益創出

②

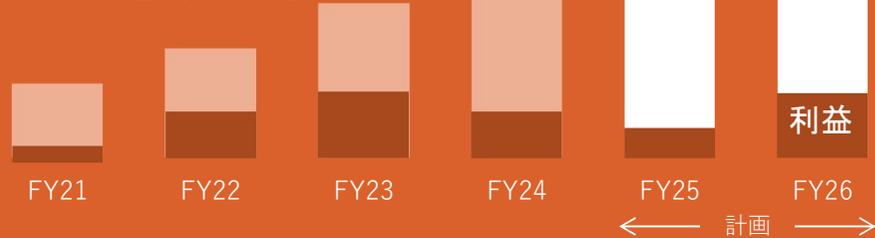
BtoB向け
収益基盤強化

③

チャレンジ領域

売上高/営業利益推移

一時的に利益は下がるものの
トップライン拡大は維持
FY26以降に利益も拡大予定



今までに仕込んだ新規の種まきを着実に成長させ、FY26以降の成長へ向け、マンガ事業領域における多角化を推進する

Webtoon制作スタジオの進捗

FY25 2Q時点

- フルパッケージ（全工程）案件を受注
- 1タイトル公開（タイトル公開準備中）
- ベース塗りツールのプロトタイプ制作完了
- 専属スタッフ複数名ジョイン

FY25 3Q実績

- トライアル作品 4本受注決定
- メディア企画の提案も進行中
- 弊社制作作品メディア露出の決定

Webtoon制作を2024年8月に始動後、着々と作品の受注を獲得！

FY25 制作タイトル数

👑 1Q：4タイトル

👑 2Q：3タイトル

👑 3Q：7タイトル

計14タイトル

今後の進捗

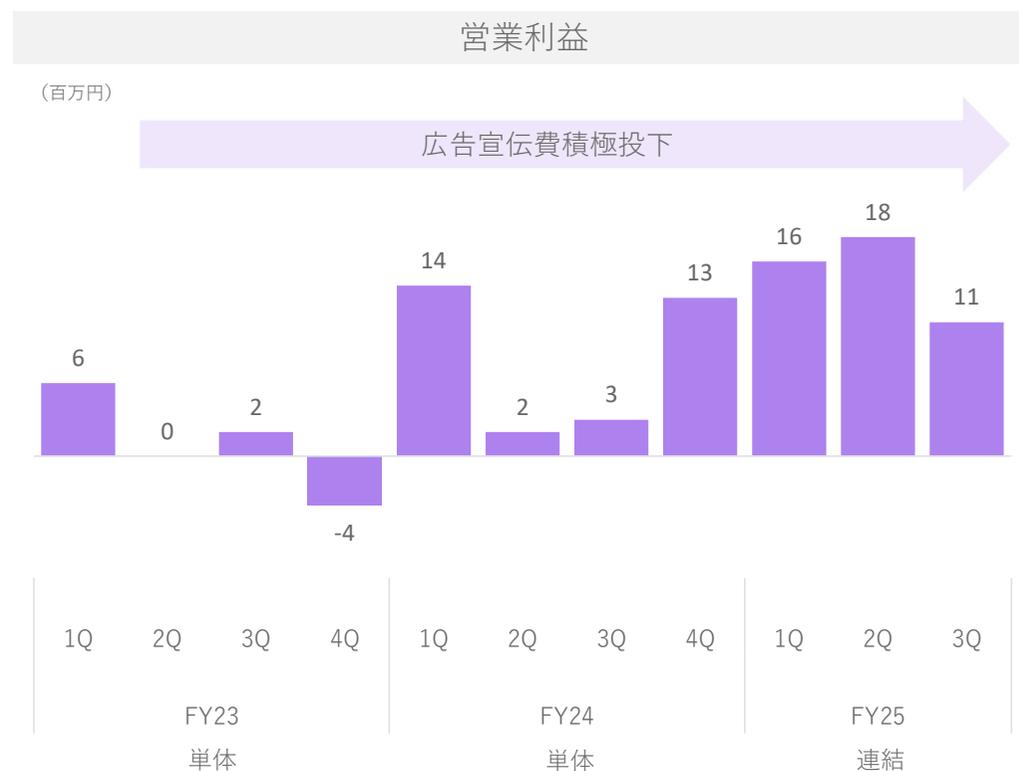
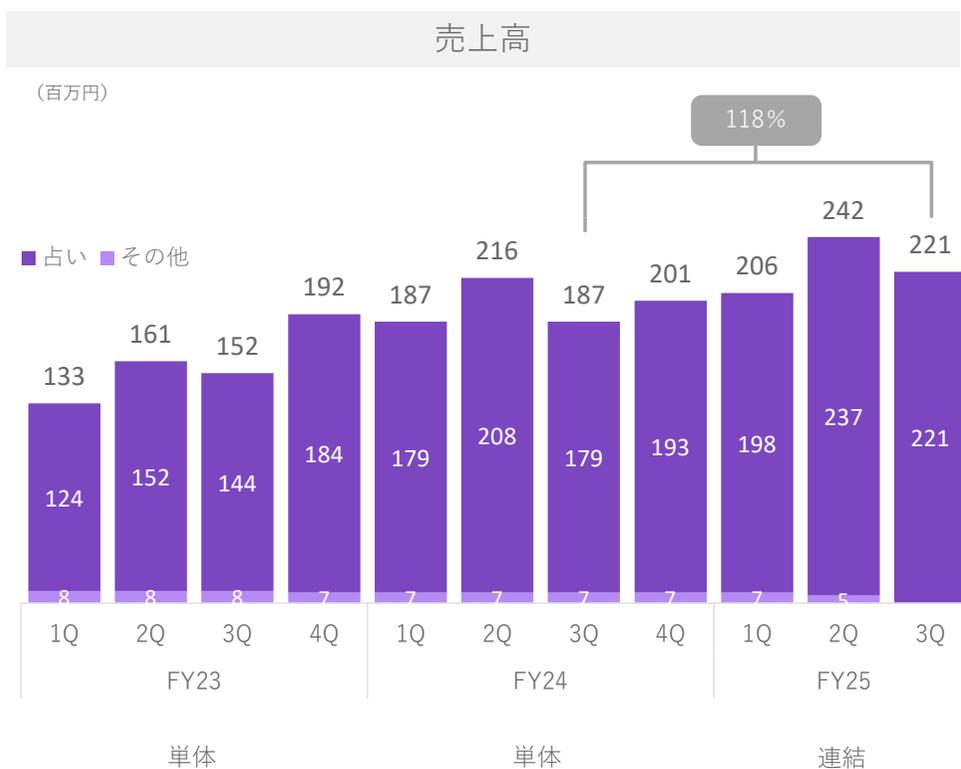
- 制作物納品後も作品が継続することで、追加受注と安定した収益を確保
- 作品配信による、ロイヤリティ収益を収受し来期以降の売上に寄与
- Webtoon市場の更なる拡大を見込み、大手電子書店の配信や制作受託で収益拡大を目指す

03

エンタメ事業

売上高/営業利益推移（四半期）

- 占い事業の牽引により売上高YoY約118%達成、引き続き堅調な成長率を維持
- 「電話占いuraraca」は広告宣伝費を積極的に投入し、売上は引き続き高水準で推移。また、受託開発による利益を収受し利益に寄与
- 「星ひとみの占い」アプリ及びWebサイトは、繁忙期終了後の需要減少に備えた特集を実施しユーザーの継続利用を促す他、的中報道からの流入が売上に寄与。前年同期を上回る収益を確保し、売上は堅調に推移



エンタメ事業のKPI

- 引き続きユーザー数は高水準を維持。アプリでは、機能面・運用面での継続的な調整と改善施策の実施が奏功し会員登録者数は堅調に増加
- WEBサイトでは、的中報道にあわせて特集企画を実施した他、メディアの露出に対するSEO強化により検索結果の上位表示が継続的に行われている事で、会員登録者数は堅調に増加

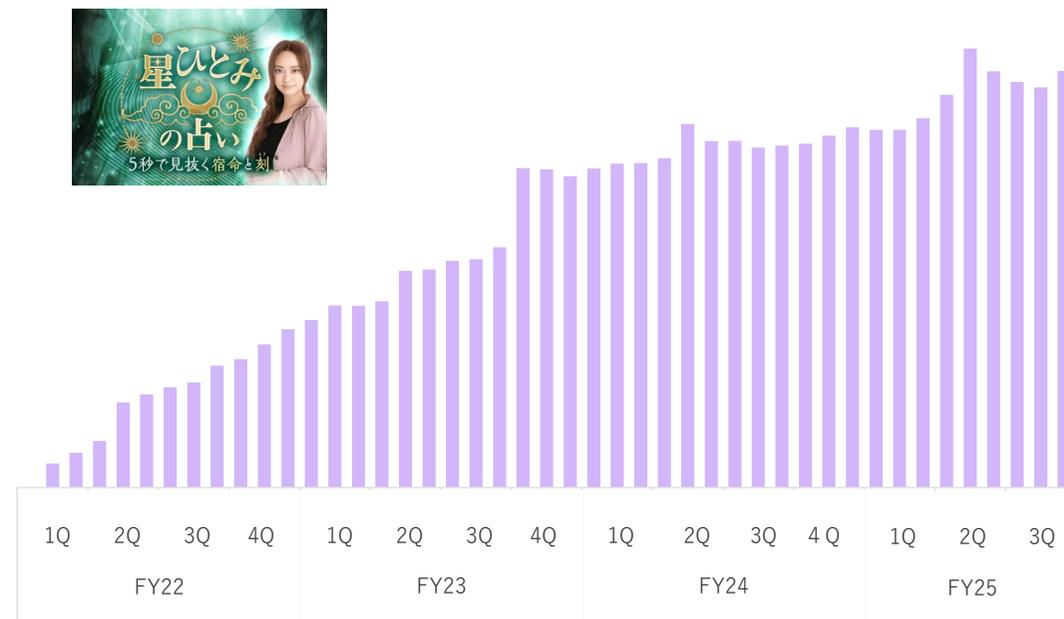
総ダウンロード数及び累計会員登録者数推移

星ひとみの占いアプリ



月別会員登録者数推移

星ひとみの占いWEBサイト



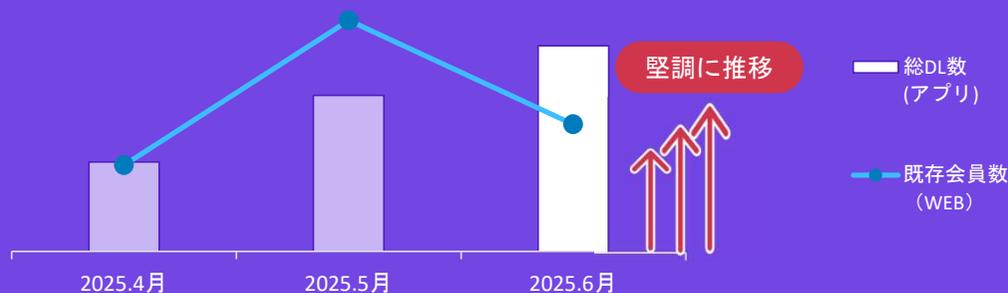
エンタメ事業の施策

大好評の恒例イベント！ 下半期の運勢を占う特集を実施

メディアで大人気の星ひとみによる、2025年の下半期の占いを今年も実施。販促施策が奏功し前年超えの販売実績



2025年下半期の占い特集ほか、的中報道もあり、アプリの総DL数が伸長！
WEBでは、会員継続率向上のため、退会ページの改修や施策が奏功し退会抑制に成功。既存会員数は着実に増加！



「星ひとみの占い」WEB

- ・過去の特集事例から実績がある施策として、下半期の購入ユーザーを対象に期間限定で20%のポイント還元を実施
- ・購買を促す表現や世界観の工夫により、売上促進に寄与

販売数：前年比 **207%**

売上：前年比 **215%**

「星ひとみの占い」アプリ

- ・アニメーションを取り入れたバナーの活用により、新たに効果的な表示枠を展開。アプローチの工夫も相まって、売上促進に寄与

売上：前年比 **163%**

3Qも占いの的中報道が、ユーザー増加に大きく牽引！

これにより売上も好調に伸長する見込み

引き続き顧客満足度の高いサービスを展開予定

エンタメ事業の方針と今後の戦略（再掲）

トップラインの成長を意識

FY25からトップラインと利益を意識した戦略へ

電話占い・チャット占い「uraraca」



高ARPUを維持
利用者の増加により
収益を拡大

人気占い師監修のコンテンツ・アプリ



…and
more!

積極的な広告戦略による利用者拡大
更に占い師との提携を広げる

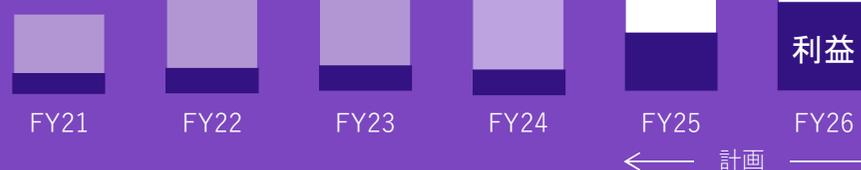
選択と集中

オンライン鑑定
システムOEM

エンタメ×不動産事業

売上高/営業利益推移

トップラインと利益の拡大
に注力



既存占い事業の選択と集中及び、そこで得た知識・技術を活かし
より収益性の高い新規事業への展開に利益体質の強化を図る

04

APPその他事業



ローカライズ受託案件が引き続き好調！

- 新規のゲーム翻訳案件を2件獲得
- 既存取引先のリピート受託もあり、売上は堅調に推移
- 新規開拓にも着手し、引き続き収益拡大を目指す

パブリッシングは複数のタイトルをリリース！

- リリースしたパブリッシングタイトルが、売上に寄与
- 新規のパブリッシング案件を3件獲得
- 継続的な案件獲得により、売上の増加を図る

ローカライズ受託の対応言語

- 英語
- 中国語（簡体・繁体）
- タイ語
- フランス語
- 韓国語
- スペイン語

SouthWorksの施策

『PROGRESS ORDERS』の、英語圏向けローカライズをサウスワークスが受託



株式会社ブシロード社との取り組み

ブシロード社の各種ゲームタイトルに、サウスワークスがこれまで培ったローカライズのノウハウを活かし、海外展開への寄与
作品の魅力を引き出しクライアントの事業展開を着実にバックアップしていく



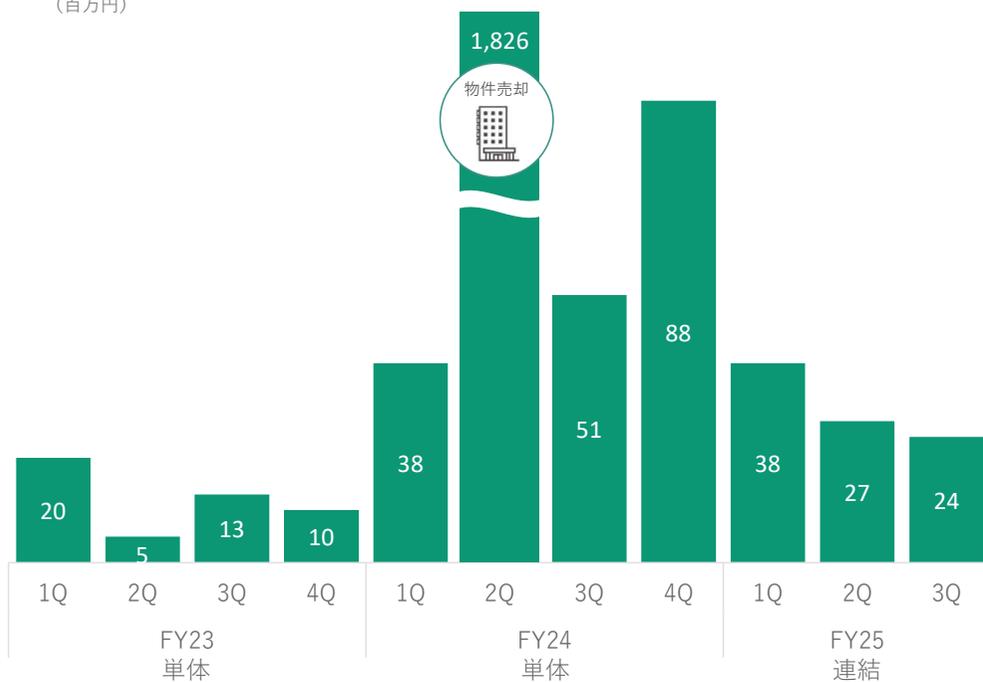
RET事業

売上高/営業利益推移（四半期）

- &AND HOSTEL全店の稼働率は引き続き高水準で推移し、宿泊売上は堅調に推移
- 不動産仲介報酬による売上を収受し、利益に寄与。前年同期の赤字から一転し、当期は黒字に転換
- Vtuberとの宿泊コラボイベントにおけるアップセルで売上に貢献。今後もイベント開催で収益拡大を目指す

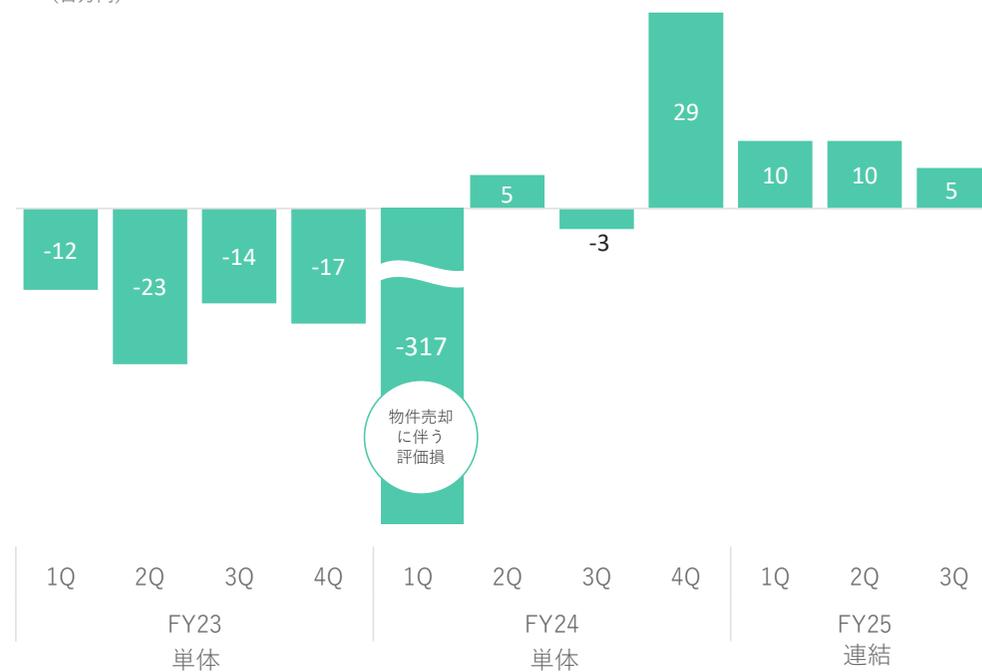
売上高

(百万円)



営業利益

(百万円)



RET事業の施策： &AND HOSTELのリソースを最大化する取り組み

2025年8月 VTuberコラボ謎解き脱出イベントの開催決定！

- アップランド社「.LIVE」所属のVtuber「電腦少女シロ」を主役に迎え、初の謎解き脱出ゲーム・イベントを開催
- 「謎解きクリエイター けんぴ。」氏制作による、&AND HOSTEL AKIHABARA全体を活用した体験型のオリジナル謎解き脱出ゲーム
- 従来を上回る収容規模での実施により、過去最大の収益となる見込み

【イベント開催日程】 2025.8.23-24/2025.8.30-31



RET事業の施策：&AND HOSTELのリソースを最大化する取り組み

2025年9月 VTuberグループ「Re:AcT」との特別なコラボ宿泊イベントの開催が決定！

- 東京・大阪の「&AND HOSTEL」を一棟貸し切り、Re:AcT 2期生色に染まった空間で過ごせる特別な一日を提供
- 従来のイベントを超えた「一体感と没入感」で集客率と収益性の向上により&AND HOSTELにおける付加価値の最大化を目指す



【イベント開催日程】2025.9.19～21/ 2025.9.27～28

過去開催
VTuberコラボイベント
個室宿泊予約率

95%超え

&AND HOSTELは宿泊施設としてインバウンドの増加により宿泊売上を収受しているが、FY24より新たな取り組みとしてVTuberとのコラボイベントを開催

客室をVTuberのグッズで彩ったコラボルーム化やオリジナルアメニティグッズのプレゼント等、国内VTuberファンの方々をターゲットにリソース活用を図り、アップセルを実現

また、開催ごとにユーザーから高評価を頂いており、今後も継続開催を予定しており定常的な収益源として、今後のRET事業の収益拡大に寄与

RET事業の方針と戦略（再掲）

既存事業による収益確保

新たな取り組みによる拡大戦略

店舗運営による宿泊収益の確保



- 引き続き安定的な運営により宿泊収益を積み上げる
- マンガ・エンタメ事業で培った技術力、データ分析力を活かし客室単価の最適化を図る

他事業とのシナジー最大化

マンガ事業や占い事業とのシナジー効果を最大限に発揮する前期にて実績を積んだVTuberコラボ企画について継続開催、イベント規模拡大を図る

コンサル強化

他社物件取得案件への取得からHOSTEL運営受託まで総合的なコンサルティング提案を強化し、ランニング収益向上およびコンサル売上獲得を図る

営業利益推移

FY24で赤字脱却完了

FY25以降は利益水準を引き上げる



07

Appendix

BS増減比較

(百万円)

	2024年8月期末 単体	2025年8月3Q期末 連結	増減比較 (前期末比)
流動資産	2,509	1,881	-628
└現金及び預金	1,563	1,026	-537
固定資産	117	244	126
資産合計	2,627	2,125	-501
流動負債	1,192	832	-360
固定負債	225	246	21
負債合計	1,417	1,078	-338
└(有利子負債)	455	379	-76
資本金	801	801	0
資本剰余金	800	800	0
利益剰余金	-392	-560	-168
自己株式	0	0	0
その他有価証券評価差額金	0	3	3
新株予約権	0	2	2
非支配株主持分	0	0	0
純資産合計	1,209	1,046	-162

PL実績

(百万円)

	2024年8月期3Q 累計期間実績 (単体)	2025年8月期3Q 累計期間実績 (連結)	前年同期比	2025年8月期 修正計画 (連結)
売上高	4,231	2,418	57.2%	3,200
└売上高成長率	98.7%	-42.8%	—	-36.3%
└APP事業	2,315	2,310	99.8%	—
└RET事業	1,915	90	4.7%	—
└その他	0	17	—	—
営業損益	-249	-169	—	-310
経常損益	-273	-170	—	-310
親会社株主に帰属する当期純損益	-65	-172	—	-380

※「その他」の区分は、主にマンガのIPを広告等に活用する事業であります。

事業別売上高・営業利益

	(百万円)	FY23				FY24				FY25		
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
マンガ	売上高	554	541	545	646	671	498	554	494	511	546	582
	マンガ	554	541	545	646	671	498	554	494	484	526	559
	その他	-	-	-	-	-	-	-	-	27	19	22
	広告宣伝費	193	191	194	189	182	191	179	165	152	155	147
	営業利益	121	118	118	192	186	73	18	-8	0	1	9
	MAU (万人)	1,129	1,105	1,140	1,161	1,126	972	971	943	905	899	887
エンタメ	売上高	133	161	152	192	187	216	187	201	206	242	221
	占い事業	124	152	144	184	179	208	179	193	198	237	221
	その他	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5	0
	営業利益	6	0	2	-4	14	2	3	13	16	18	11
	占い事業	9	9	12	11	19	5	3	12	15	18	19
RET (不動産事業)	売上高	20	5	13	10	38	1,826	51	88	38	27	24
	営業利益	-12	-23	-14	-17	-317	5	-3	29	10	10	5

ディスクレーム

- 本書には、当社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。
- 別段の記載がない限り、本書に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。
- 当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 当社以外の会社に関する情報は、一般に公知の情報に依拠しています。