

2019年3月期 第2四半期 決算説明資料

感性AIでココロを豊かに

株式会社ソケット

証券コード3634

<http://www.sockets.co.jp/>

2018/11/12

1. 2019年3月期 第2四半期決算

2. エンターテイメント×テクノロジー ～最前線2018

1. 2019年3月期第2 四半期決算

1.2019年3月期 第2四半期決算 -ハイライト



計画通り開発売上中心からライセンス売上中心の事業構造へ推移中

通信会社向け開発・運用収入の減少トレンド（前年同期比-7,900万円）
新規ライセンス売上（前年同期比+1,500万円）計上するも、全社では減収減益

一方、1Qと2Q比較では、売上+1,700万円・営業利益+4,500万円の増加

引続き、売上の23%程度を研究開発費およびデータ開発費へ積極投資

1.2019年3月期 第2四半期決算 -概要

- ✓ 前期比、従来の開発・運用売上が大きく減少
- ✓ 新規ライセンス事業は引続き伸長推移
- ✓ 将来に向けたR&D/データ開発関連は積極投資

(単位：百万円)

	前第2四半期 (参考)	当第2四半期
売上高	759	676
原価	479	422
粗利益	280	254
粗利率	36.9%	37.5%
販売管理費	262	287
営業利益	18	▲33

要因

- ◇開発売上 前年比45%
データライセンス伸長するも
補いきれず
- ◇従来の開発・運用売上の減少
- ◇自社プロパティ・ライセンスによる
粗利率向上
- ◇R&D/データ開発関連の投資増加

1.2019年3月期 第2四半期決算 -当期第1四半期と第2四半期の比較

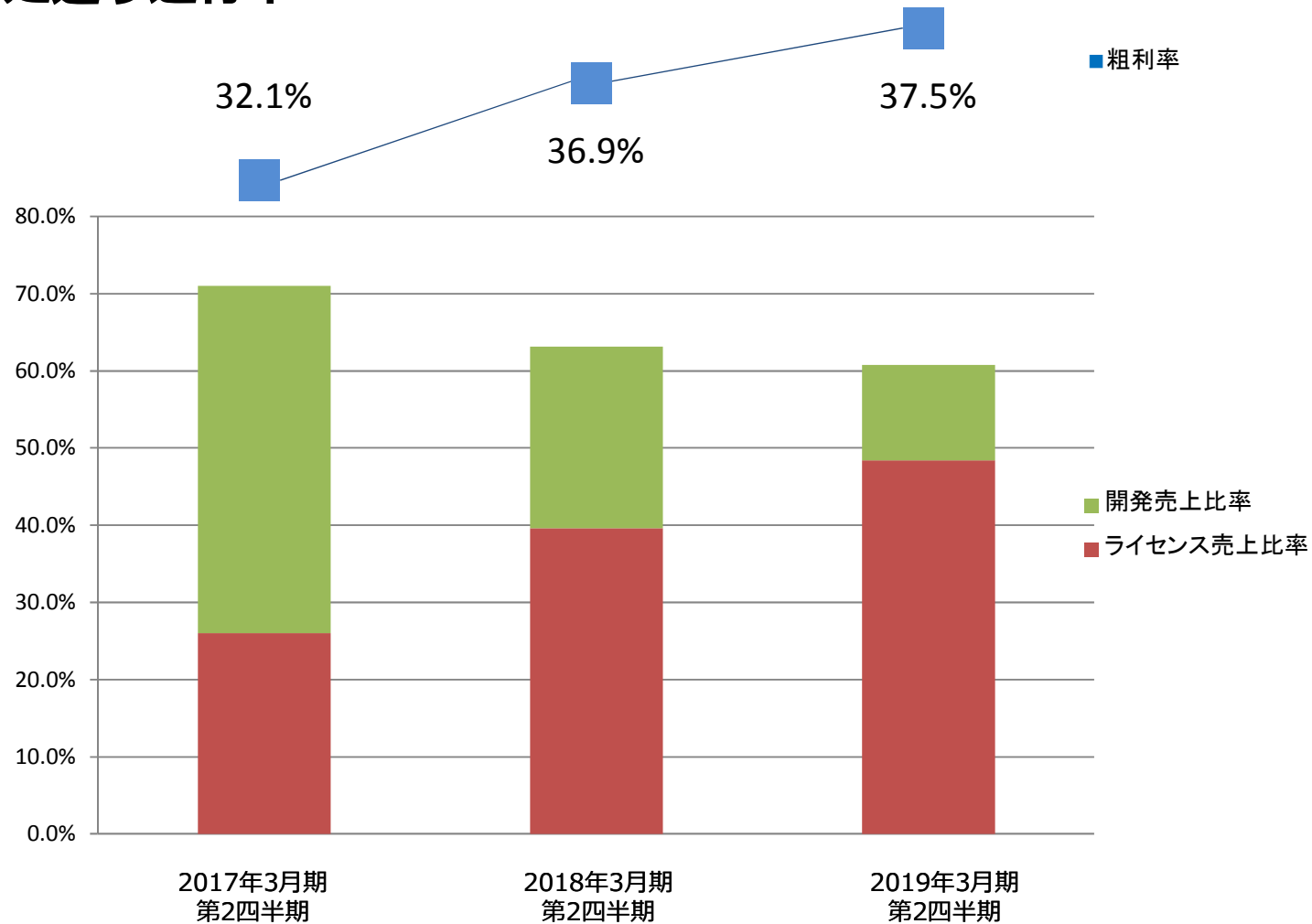
- ✓ 1Qより売上・粗利益が大きく伸長
- ✓ 粗利率が40%超えへ
- ✓ ライセンス/開発事業の効率化進む

(単位：百万円)

	当期第1四半期 (当期4-6月)	当期第2四半期 (当期7-9月)
売上高	329	346
原価	220	202
粗利益	109	144
粗利率	33.2%	41.6%
販売管理費	149	138
営業利益	▲39	5

1.2019年3月期 第2四半期決算 - 事業モデル転換の推移

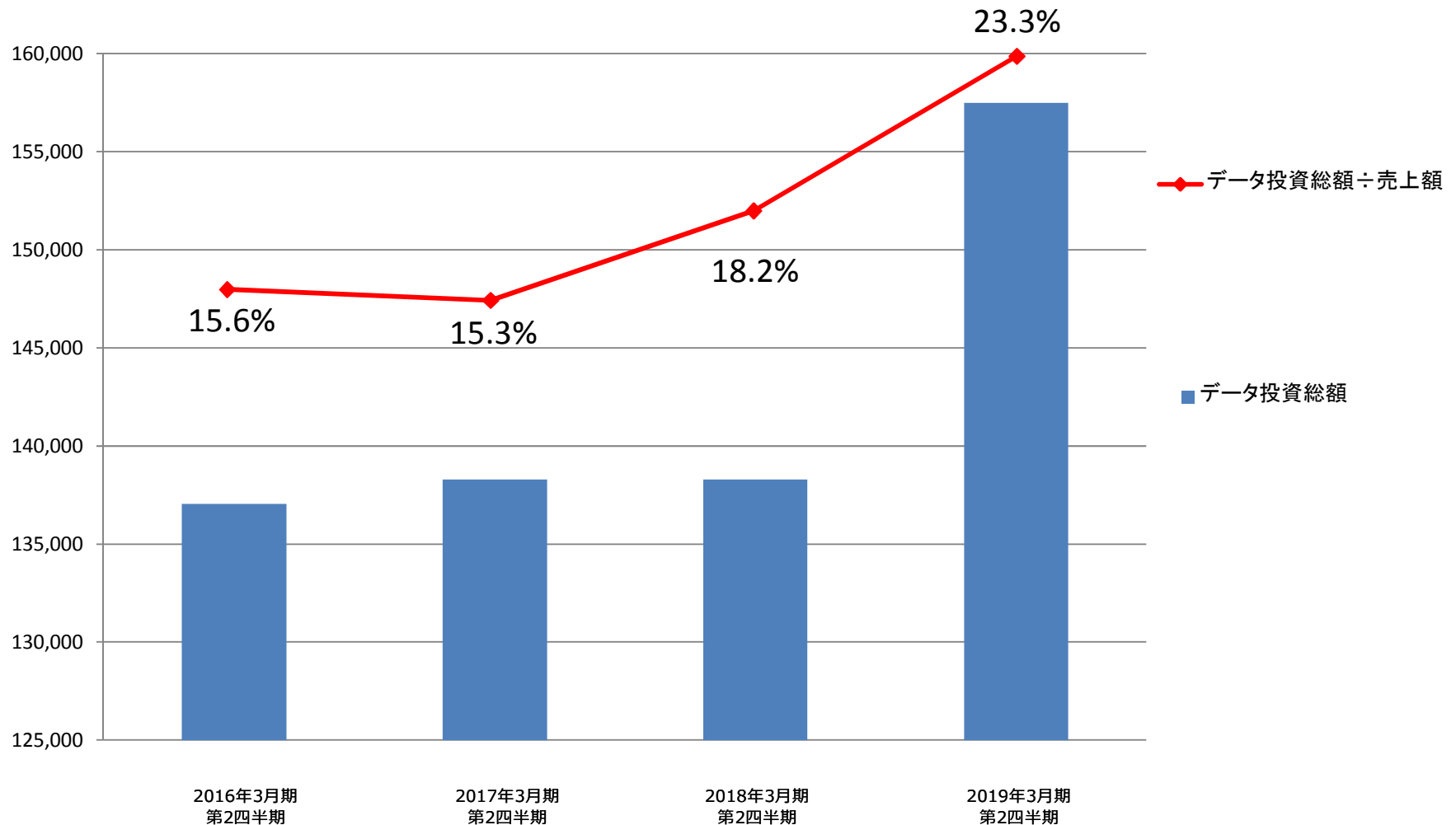
- ①開発売上の減少 ②ライセンス売上の伸長 ③粗利率の上昇
予定通り進行中



1.2019年3月期 第2四半期決算

- 積極投資を継続

- ✓ ライセンス主体の事業モデルに向けたR&D/データ関連の積極的投資
- ✓ 売上の23%を投資に廻す

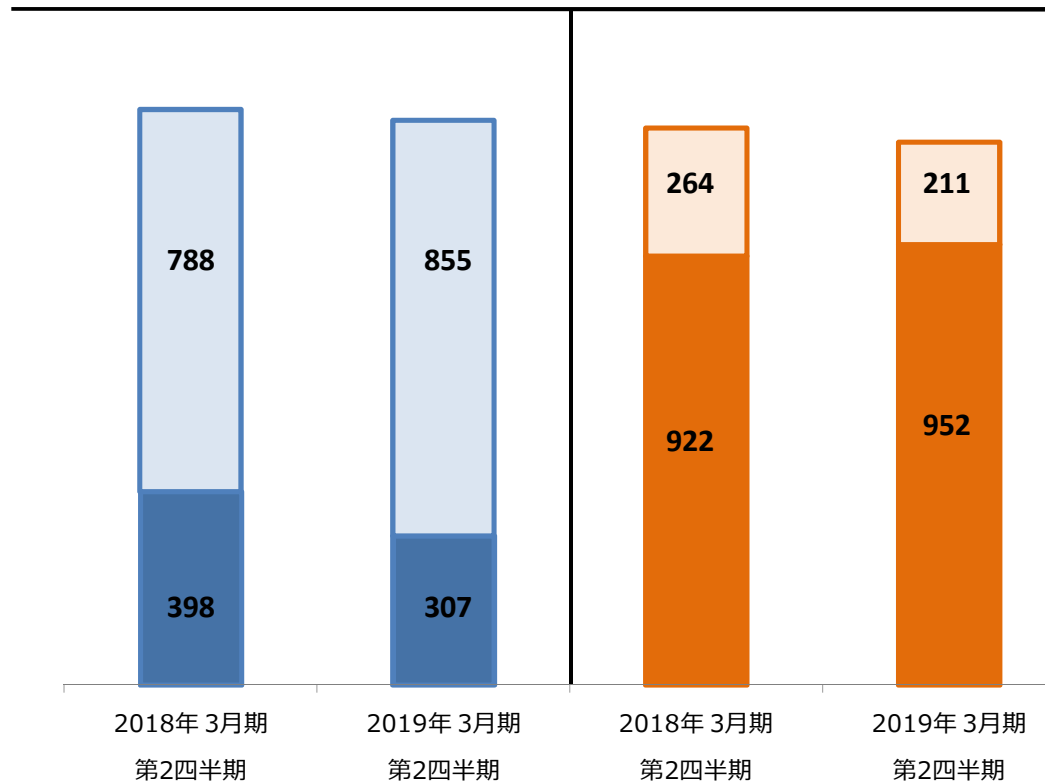


1.2019年3月期 第2四半期決算 -BS（貸借対照表）について

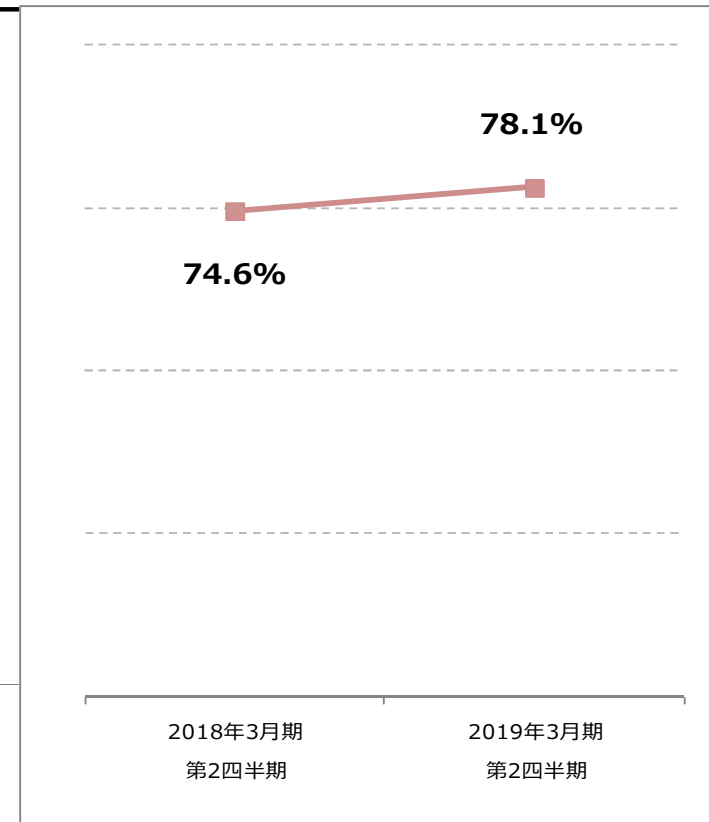
- ✓ 無借金、自己資本比率78.1%
- ✓ 財務基盤引続き強化、今後の投資戦略に備える

BS推移

(単位：百万円)



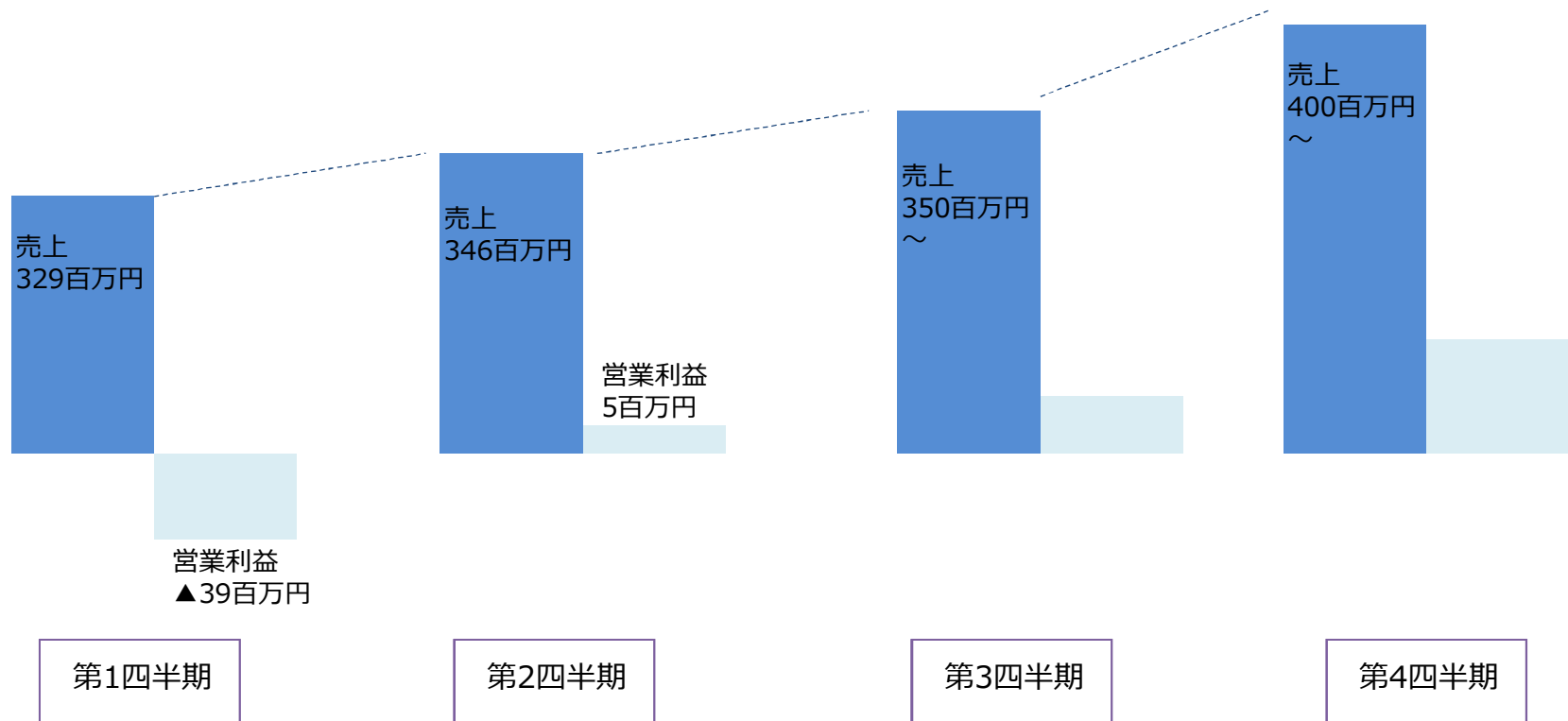
自己資本比率推移



■ 固定資産 ■ 流動資産 ■ 純資産 ■ 負債

1.2019年3月期 第2四半期決算 -通期に向けて

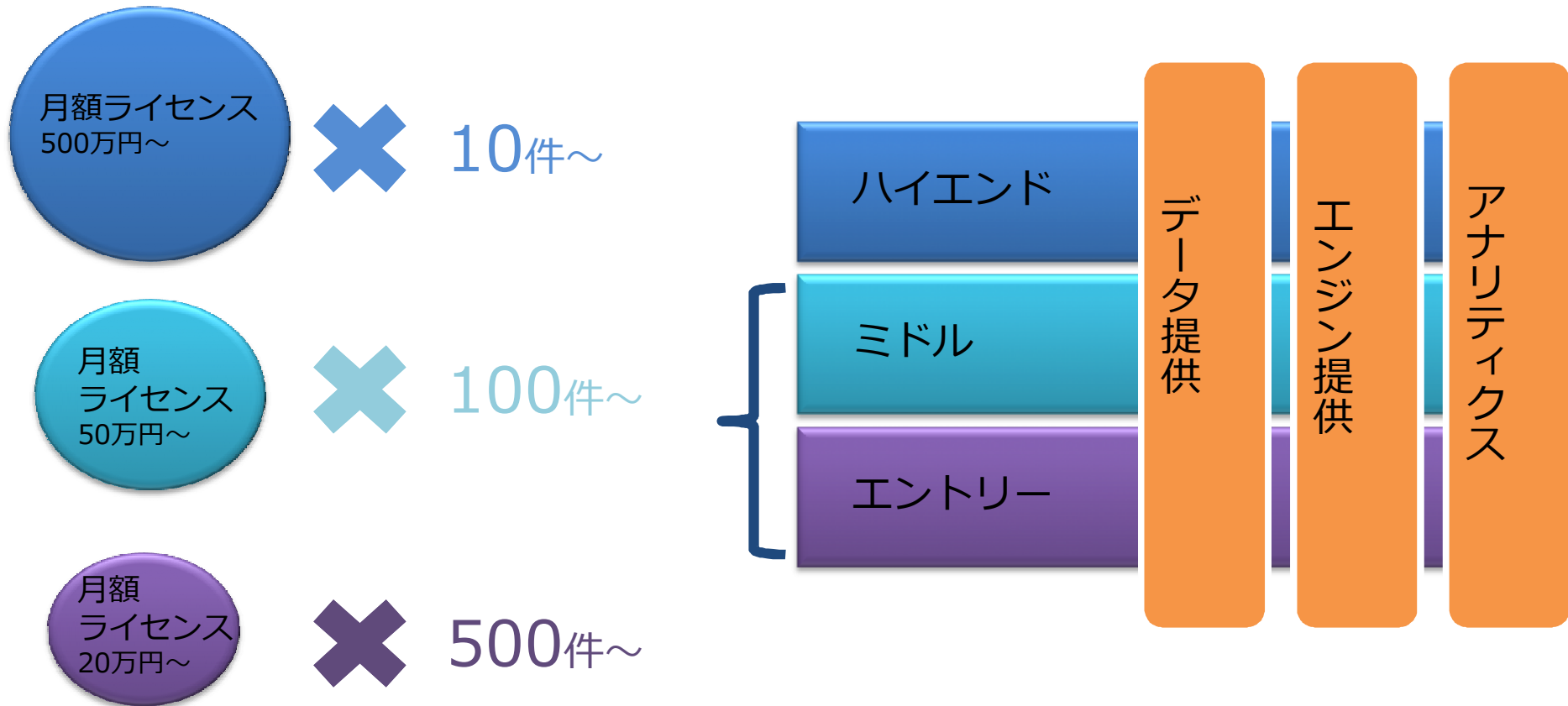
通期 売上16億円 営業利益5,000万円 の期初計画に向けて



※参考 前期4Q
売上
営業利益

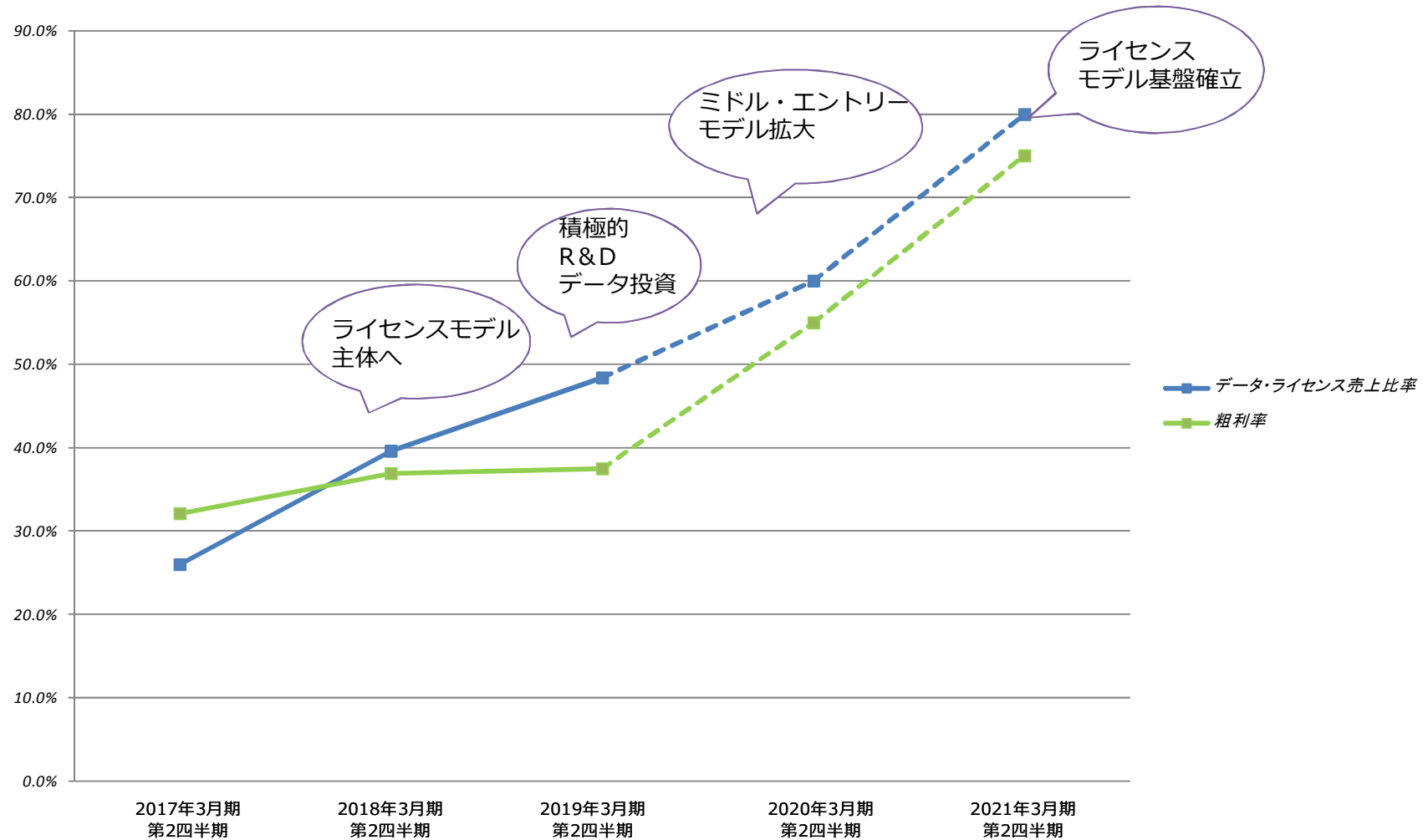
ビジネスモデル多様化 × オープン化

→ ミドル、エントリーモデル本格導入・拡大へ



1.2019年3月期 第2四半期決算 - 今後の事業構造予想

ビジネスモデル多様化によるライセンス売上比率、利益率の上昇



エンターテイメント×テクノロジー発 感性マーケティング行

感情や感性を理解する技術・データベース



提供領域

  
エンターテイメントサービス



    
   
生活サービス

1.2019年3月期 第2四半期決算 - トピックス

LINE LIVE へのデータライセンス提供について

2018年11月9日プレスリリースより

ソケットズ、LINE LIVEカラオケ機能向けに同期歌詞データ提供開始

株式会社ソケットズ（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：浦部 浩司、以下「ソケットズ」）は、LINE 株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：出澤剛）が運営するライブ配信サービス LINE LIVE 向けに同期歌詞データの提供を開始しました。

こちらは、ソケットズが自社開発した同期歌詞自動生成システムを活用し、LINE LIVE サービスにおけるライブ配信をしながらカラオケを楽しむことができる「カラオケ機能」において、歌詞と楽曲が同期する「同期歌詞データ」を提供することとなります。

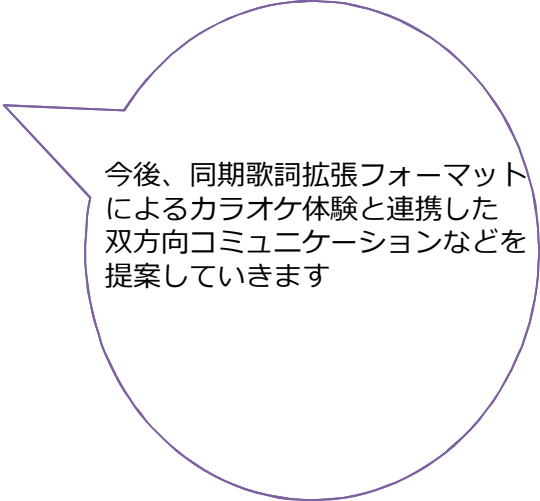
ソケットズでは、独自のデータベースならびに AI テクノロジーを活用し音楽、映像、書籍をはじめとしたエンターテイメントに関する、各種メタデータの開発、検索、レコメンド、パーソナライズ、音楽分析、映像分析、サービス開発、調達支援、マーケティング、制作支援など、エンターテイメントサービスにおける新たな価値創造に向け取り組んでまいります。

■ LINE LIVE

LINE LIVE は誰でも気軽にライブ配信が楽しめる動画配信サービスです。

何気ない日常の出来事を話したり音楽演奏や歌唱など自身のパフォーマンスを見せたりなど、時間や場所に関係なく自由にライブ配信を楽しむことができます。ライブ配信中はコメントやハート・応援アイテムを送ることができるので、友達はもちろんタレントやアーティストなどとも双方向のコミュニケーションをとることが可能です。

・LINE LIVE : <https://live.line.me/>



今後、同期歌詞拡張フォーマットによるカラオケ体験と連携した双方向コミュニケーションなどを提案していきます

エンターテイメント×テクノロジー 最前線 2018

サマリー

- ✓ 世界ではエンターテイメント×テクノロジーが勃興している
- ✓ 日本ではようやく夜明け前といえる状況である
- ✓ エンターテイメント×テクノロジーは、当社にとって大きな事業機会となる

日本におけるエンターテイメント×テクノロジー フロントランナーの1社として

本質は変わらない

どんなに技術が進歩しても音楽や映画などのエンターテイメントが、人を励ましたり癒したり、落ち着かせたり、気づかせたり、感動させたりする瞬間の価値は変わらないと考えています

ソケットズが変えたいものは2つ

- ✓ 暮らしの中で、もっと音楽や映画と触れる機会が増えること
- ✓ 多様性のある作品の価値が、より生まれ、高まること



2.エンターテイメント×テクノロジー 最前線 -世界で勃興期を迎えている

世界で進むエンターテイメント×テクノロジー

世界で勃興期を迎えている
エンターテイメント×テクノロジー



音楽

- セキュリティ/認証 (イベント・チケット)
- 権利管理/処理
- 共同制作/Co-write
- AI作曲/作詞/ミックス
- A&R支援
- クロスプロモーション
- プロモーション効果測定
- パーソナライズ
- ヒット予測
- ライブ会場選定/予測/フィードバック
- コミュニケーション
- アーティスト発掘

映画

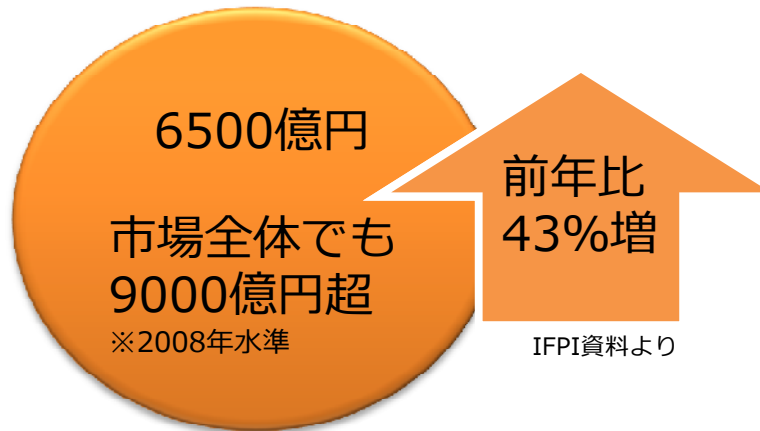
- 興行予測
- 制作支援
- マーケティング支援
- メディアプランニング
- プロモーション効果測定
- パーソナライズ

2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線

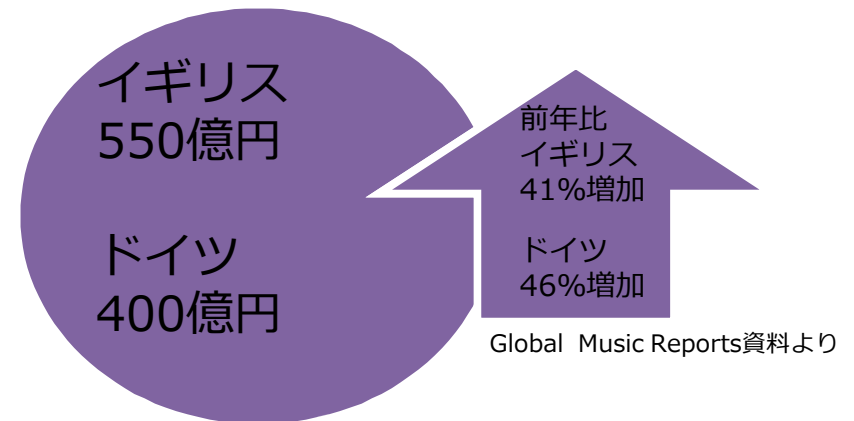
-海外でエンターテインメント市場のデジタル化は急速に進んでいる

海外ではエンターテインメント×テクノロジー市場の**基盤**が大きく**成長**しつつある

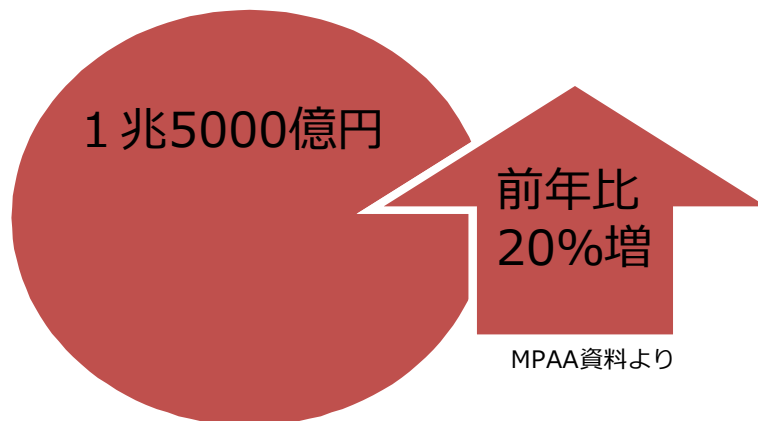
米国音楽市場（ストリーミング）



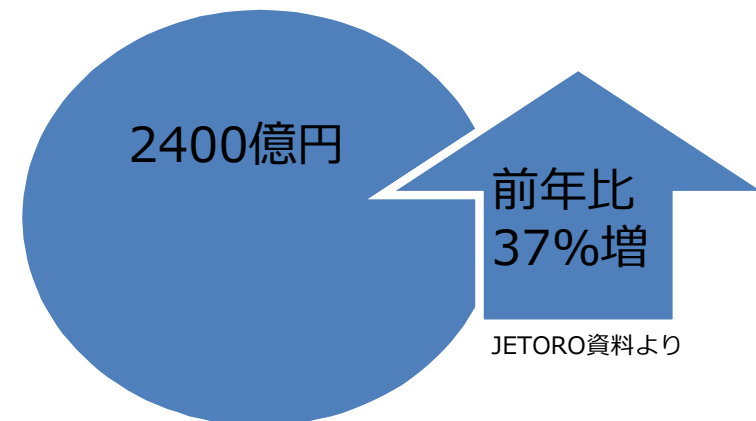
欧州音楽市場（ストリーミング）



米国映像市場（ストリーミングVOD）



中国映像市場（ストリーミングVOD）



※各国2017年市場規模概算、金額は通年平均為替にて試算

2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線 -日本は夜明け前ともいえる

世界で2番目の音楽市場規模

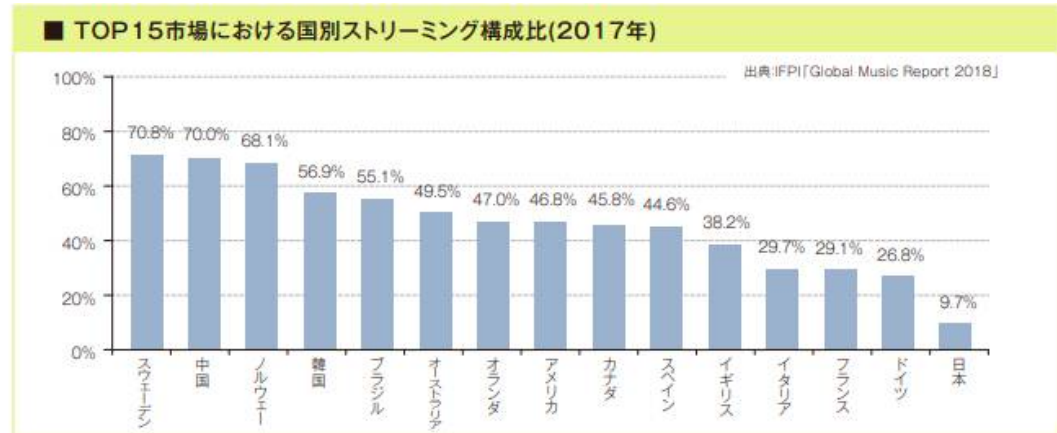
TOP TEN MUSIC MARKETS 2017



- | | |
|------------|----------------|
| 1. USA | 6. South Korea |
| 2. Japan | 7. Canada |
| 3. Germany | 8. Australia |
| 4. UK | 9. Brazil |
| 5. France | 10. China |

IFPI資料より

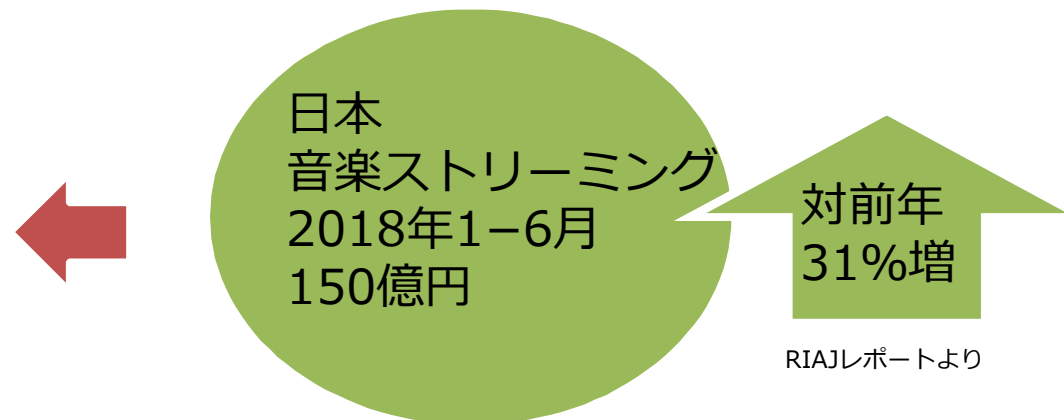
主要国で**最低**の音楽ストリーミング構成比



Global Music Reports/RIAJレポートより

バリューギャップにようやく**変化**の兆し

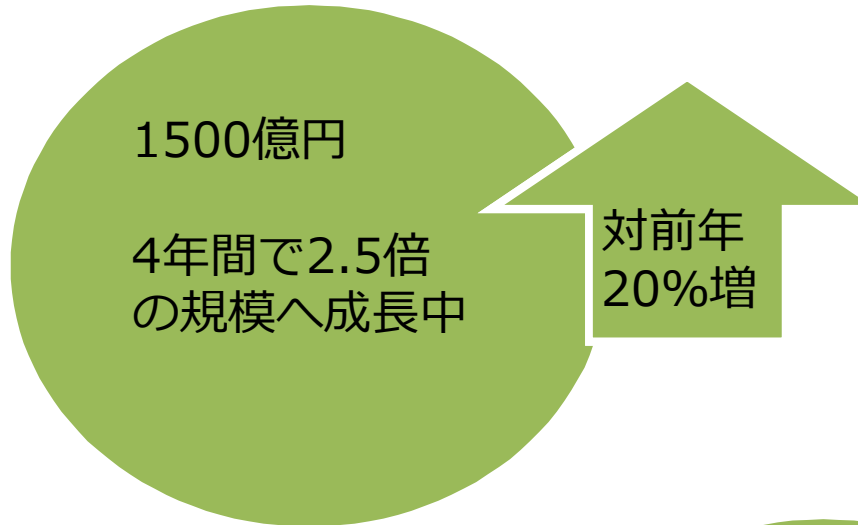
世界平均50%の構成比の場合
日本市場は1500億
現在の約10倍規模に



RIAJレポートより

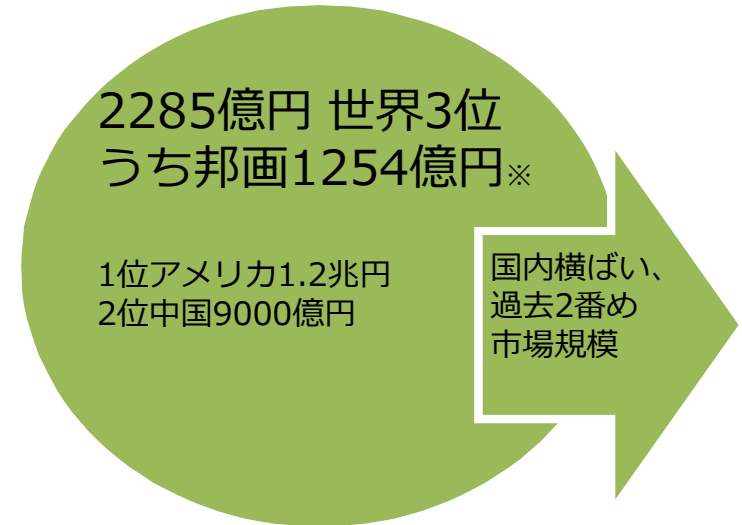
2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線 -日本は夜明け前ともいえる

国内映像市場（有料インターネット）



日本映像ソフト協会資料より

日本の映画興行市場



※日本映画製作者連盟資料より

テレビドラマ制作本数

年間 400本程度※
市場規模としては映画を超える

邦画製作600本程度/年※

※各種資料より当社推定

2つの成長機会

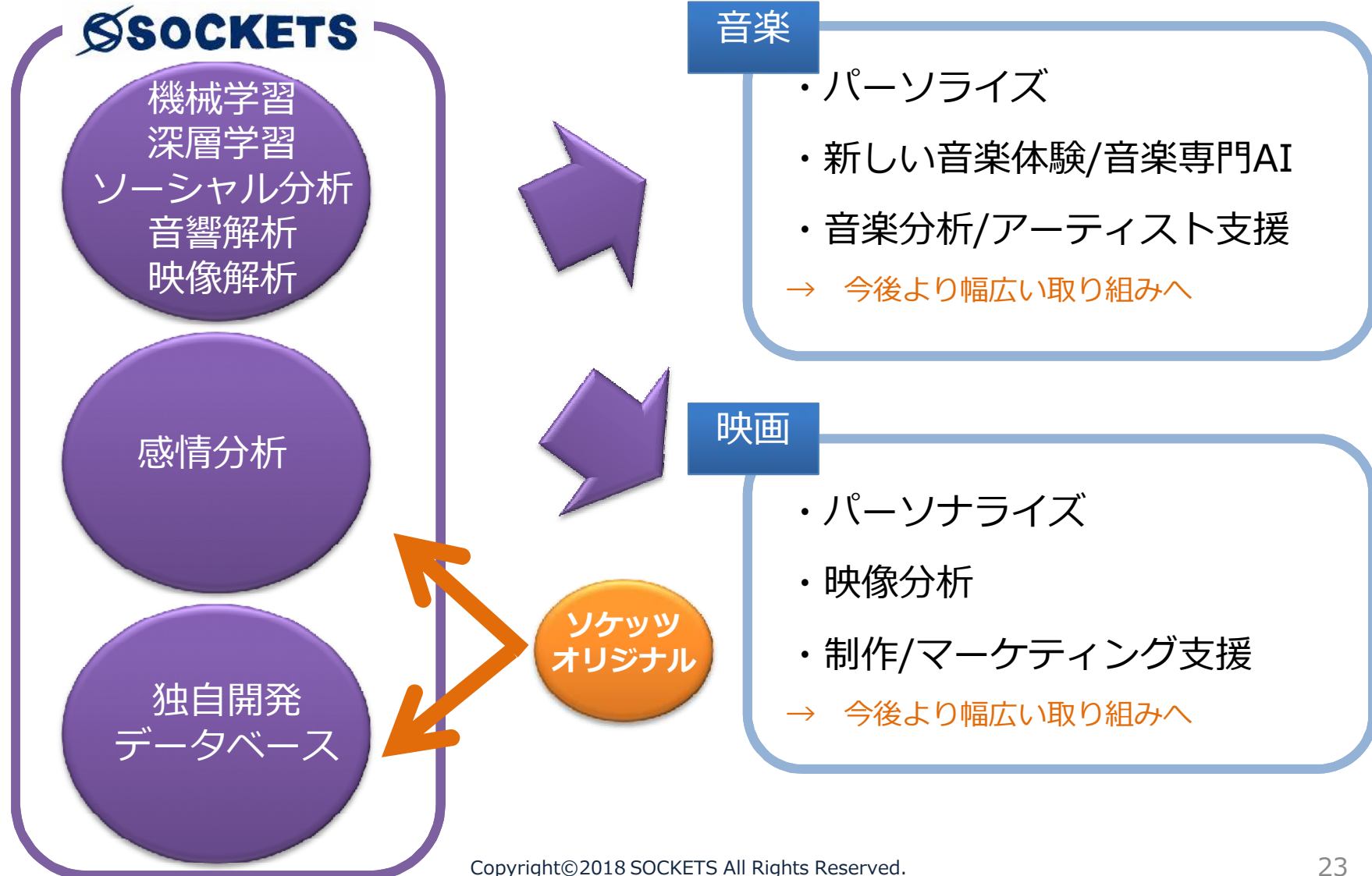
ストリーミング市場など
デジタル化の広がり
→ライセンス分野の成長

ストリーミング市場など
デジタル化の広がり
によるデータドリブン化
→アナリティクス分野の成長

2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線 -ソケットの現在の取り組み

エンターテインメント×テクノロジー オリジナル感性AI

エンターテインメント×テクノロジー 注力分野



2.エンターテイメント×テクノロジー 最前線 -ソケットのエンターテイメント×テクノロジー実績



データ提供

専門検索

レコメンド

提供分野

音楽

映像

書籍

人物

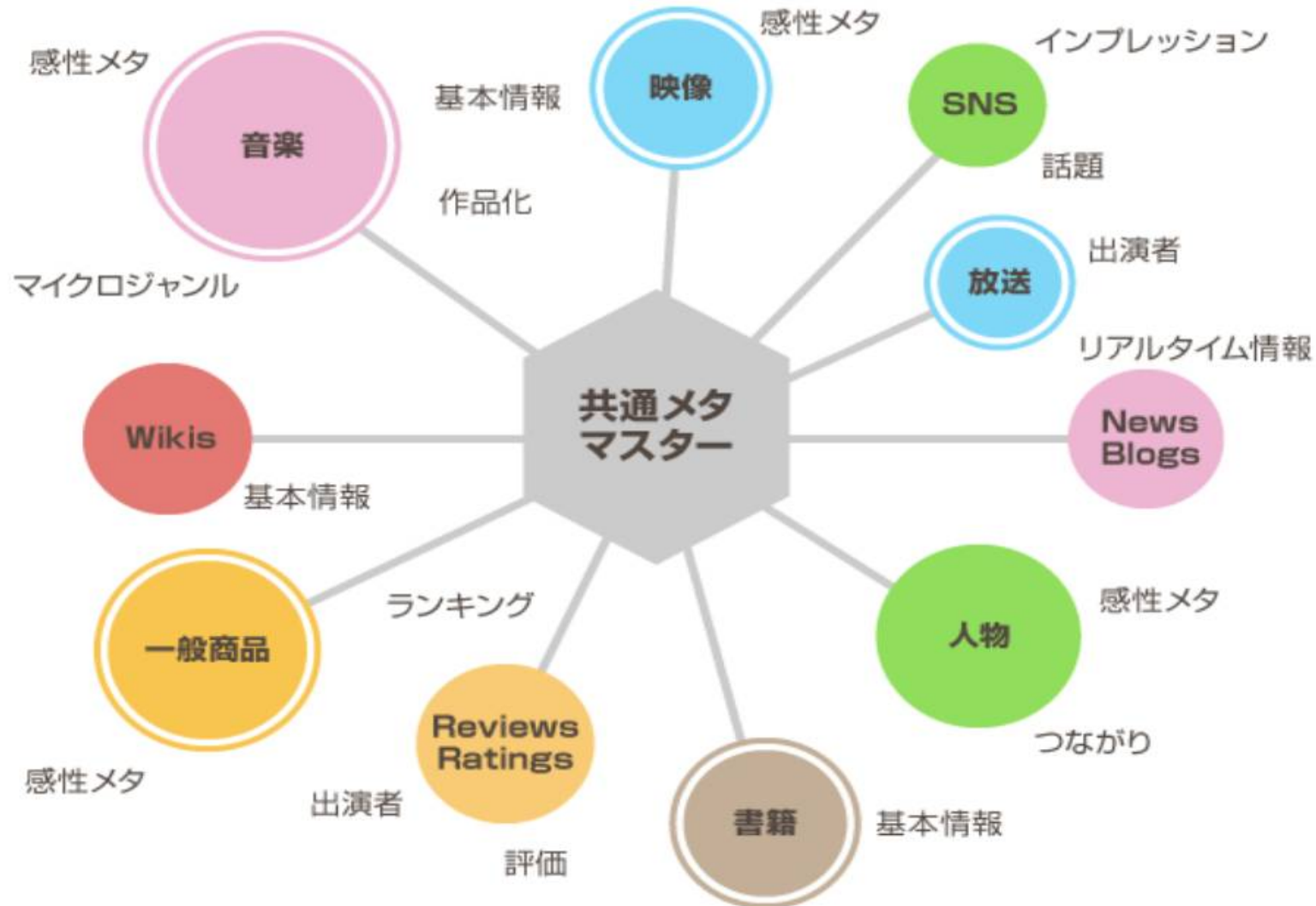
主なライセンス先

KDDI、TSUTAYA、レコチョク、楽天、NTTドコモ、Yahoo!
LINE MUSIC、LINE、Huluなど

月間**1000**万ユーザー以上の**アクティブ**ユーザー利用に

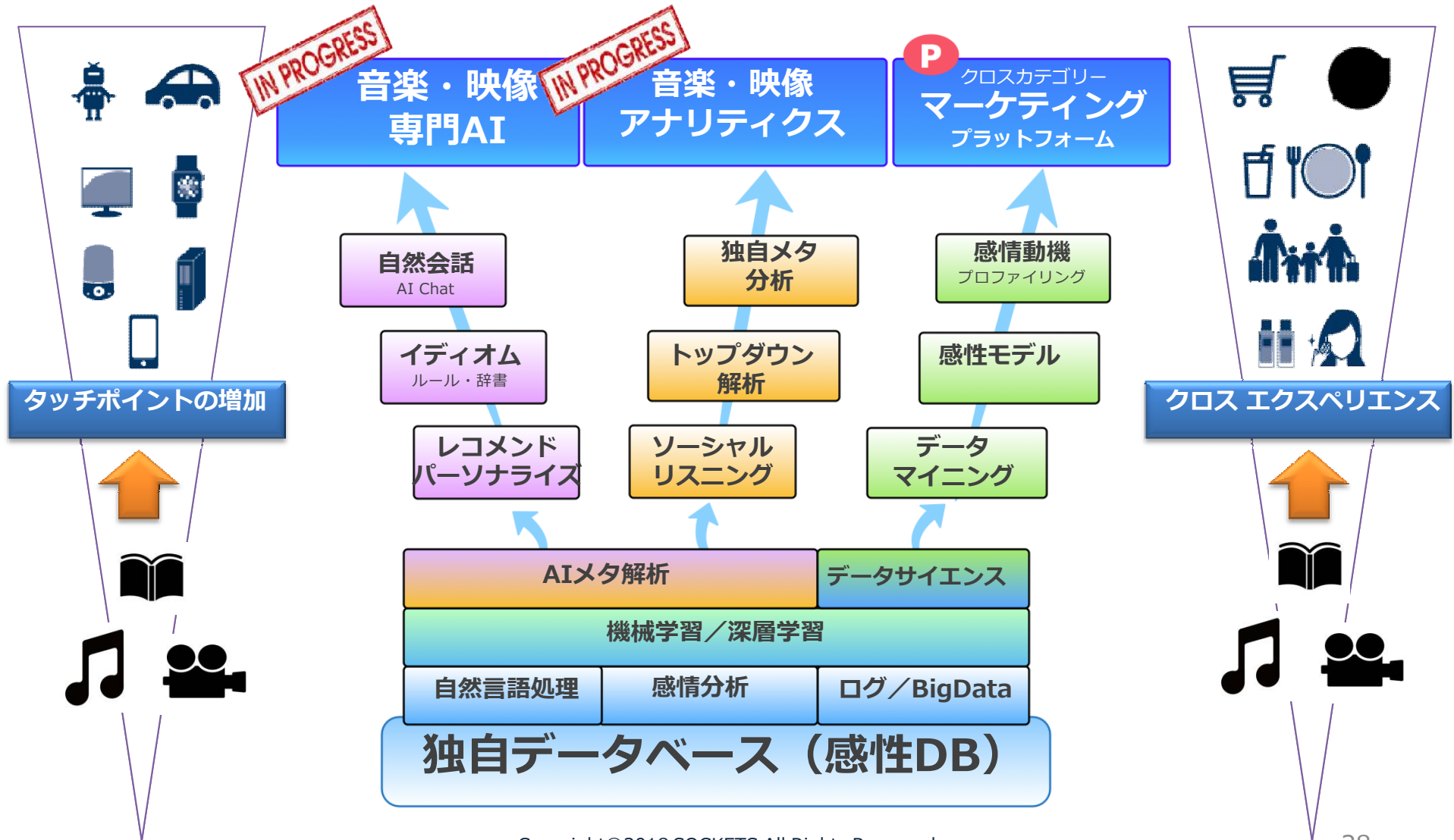
2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線 -ソケットの考える “その先” Beyond Next

“エンターテインメント×テクノロジー “その先”を実現するオリジナル・メタマスター



2.エンターテインメント×テクノロジー 最前線 -ソケットの開発状況

エンターテインメント×テクノロジー → クロスエクスペリエンス・マーケティング



本資料における予想数値等は、発表日現在において当社が入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後の様々な要因により予想数値と異なる場合があります

【お問い合わせ先】

株式会社ソケット

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷四丁目23番5号

窓口：コーポレート本部IR担当

Tel : 03-5785-5518 Fax : 03-5785-5517

E-mail : ir@sockets.co.jp