

2019年3月期 第2四半期 決算補足説明資料



2018年11月14日
株式会社エムアップ°

目次

■ 2019年3月期 第2四半期決算概要	2
■ 2019年3月期の上半期トピックス	11
■ 今後の事業戦略	23
■ E M T G株式会社 事業紹介	27

2019年3月期 第2四半期決算概要

第2四半期連結業績ハイライト

(百万円)	18/3期 2Q (実績)	19/3期 2Q (実績)	前年同期比 増減額
売上高	1,793	2,026	233
売上総利益	583	602	19
販売費及び一般管理費	425	454	29
営業利益	158	147	△11
経常利益	178	173	△5
特別損失	—	△2,664	△2,664
税引前当期純利益	179	△2,458	△2,637
親会社株主に帰属 する当期純利益	105	△2,524	△2,629

- 売上高はeコマース事業の伸長などにより堅調に推移
- 一方で、新規事業への先行投資と人材の採用、M&A費用により利益は減少
- E M T Gの子会社化に伴い、株価が上昇したことから特別損失を計上（次ページ参照）

特別損失の計上について 1

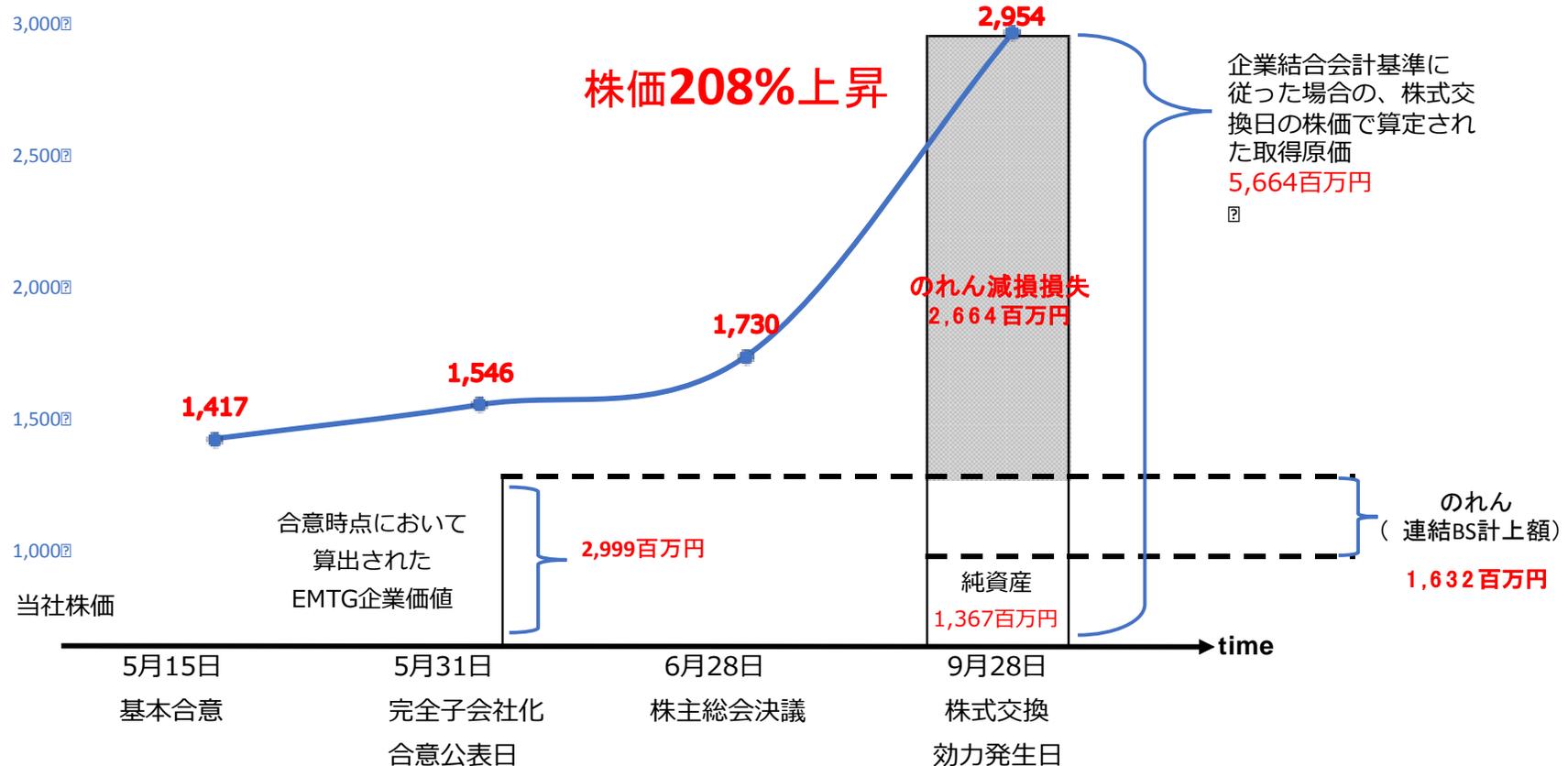
- 株式交換比率は、株主総会の議案確定のためにも、合意日に決定しなければならず、その後、株主総会決議から事務手続きを経て株式交換が実行されるまでには、一定の期間が必要とります。
(当社の場合には、5月15日の基本合意から、9月28日の株式交換日まで4ヶ月半)
- 通常、株式交換をした場合には、発行済株式数が増加するため、株価は大きく上昇することはまれです。
- しかし、今回の株式交換の場合は、当社とEMTGとのシナジー効果や、電子チケットなどEMTGの事業性、将来性への期待が高く、株価が約2倍へと大きく上昇しました。
- 現在の日本基準の会計学の考え方では、交換時点の株価が基準となり、交換対価として発行した株式の時価（約56億円：BSに計上）が、当社の子会社株式の価格となり、当初合意した交換価格（約30億円）との差額（約26億円：P/Lで調整）を特別損失として計上しなければならないと監査法人より指摘されました。
- 株価が上昇したことによって、**BS上の子会社株式の取得額が上昇し、これを調整するためにP/Lで損失を計上する**ということは、会社法や株式事務手続きに会計基準が対応しきれていないことが要因でもあります。また上昇した株価には、EMTGへの期待値も含まれていると考えられることから、それを株式交換の対価へと含めることは、EMTG評価額同士の交換となり矛盾しております。何より、今後の当社に期待を寄せいただいた株主の皆様へもご迷惑をおかけしてしまうことから、弁護士をはじめ関係各所と協議を進めてきました。
- しかしながら、過去、当社のように株式交換の公表後に株価が約2倍となった前例はなく、基準自体への検討が必要であるものの、現行の会計基準に従わざるを得ないと、当社として判断いたしました。

特別損失の計上について 2

- 実態を反映されない会計学上の解釈によって、株価の上昇分を当社の損失として、計上せざるを得ないということは、**創業以来、赤字決算が一度もない**当社としては、今後の当社へと期待を寄せていただいている、株主の皆さまを不安にさせてしまうことでもあり、大変遺憾です。
- こうした前向きな株式交換と、株価の上昇によって会計上の損失が出る事態は、今後の柔軟なM&A戦略、成長戦略の妨げとなることから、関係各所に問題提起するとともに、会計基準については検討していただきたくお願い申し上げていく所存であります。
- なお、今回、損失処理を行っているものの、EMTG株式の取得原価と同額で新株を発行しているため、**株主資本の毀損はありません。**
- この特別損失の計上により、一時的に利益剰余金はマイナスとなりますが、それ以上に資本剰余金も増加しているため、**当社および当社グループの純資産に影響は全くありません。**

特別損失の計上について 3

- EMTGとの株式交換について、合意公表日から株式交換日までの当社株価の上昇により、
- 会計学上の解釈により、株価の上昇分を特別損失（2,664百万円）として計上



- 企業会計基準に則った理論上の損失であるため、実際に費用が発生したことはなく、また、現金収支にも全く影響はありません。
- 詳しくは11月14日に開示いたしました「特別損失の計上に関するお知らせ」もご覧ください。

EMTG連結後の19年3月期業績見通しについて 1

(百万円)	18/3期		19/3期		
	(実績)	比率	(予想)	比率	前期比
売上高	3,683	100%	6,300	100%	171.1%
売上総利益	1,157	31.4%	1,880	29.8%	162.5%
販売費及び一般管理費	847	23.0%	1,561	24.8%	184.3%
(うちのれん償却額)	0	—	136	2.2%	—
営業利益	309	8.4%	325	5.2%	105.2%
経常利益	434	11.8%	284	4.5%	65.4%
税引前当期純利益	295	8.0%	△2,100	—	—
親会社に帰属する 当期純利益	101	2.7%	△2,300	—	—

- EMTGの完全子会社化により、下期からの6ヶ月間分のみ同社を連結
- 連結にあたり、来期以降に向け当社と同様の基準で、資産計上されていたEMTGのソフトウェアを費用処理
- そのため、今期に限りEMTG分の利益は減少
- 全社では、既存事業の底上げもあり、売上高は過去最高となり、先行投資、M&A費用も吸収し増益
- 特別損失は会計上の解釈によるものであり、それを除く本業は堅調。法人税等も200百万円ほどを見込む。

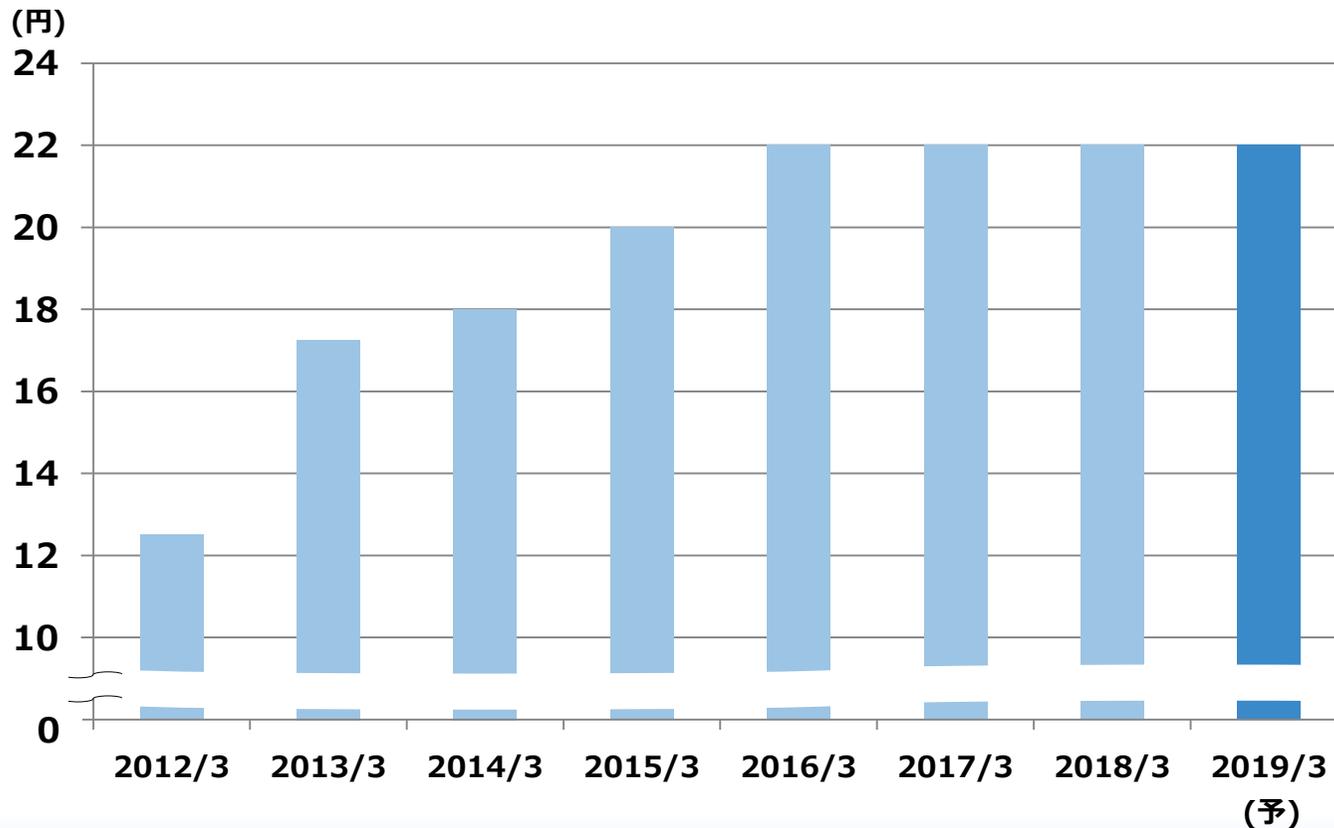
EMTG連結後の19年3月期業績見通しについて 2

- 19年3月期の営業利益、経常利益について
- 設立以来、当社では、事業活動の成果を適時適切に財務諸表に反映させるため、原則的にはソフトウェアについては資産計上せず、研究開発費として費用処理しております。
- これに対して、EMTGはソフトウェアを資産計上し、5年間で償却しておりました。
- 今回、EMTGを完全子会社化するにあたり、これまで同社が資産計上していたソフトウェア資産を見直し、19年3月期において、ソフトウェアを費用処理することといたしました。
- 以上より、平成31年3月期の業績予想において売上高は3,863百万円から6,300百万円（前年同期比171.1%）へと増加する見通しです。一方で、上記の通りEMTGのソフトウェアの費用処理によって利益は圧迫され、営業利益は325百万円、特別損失の計上により当期純利益は△2,300百万円となることを見通しております。
- 19年3月期にソフトウェアを費用処理することで、20年3月期以降はEMTGの財務体質は改善し、収益性が向上し、利益率は適正な水準に戻ると想定しております。
- また、当社グループとしてシナジー効果を発揮させることで、グループ全体としての利益も増加していくと見込んでおります。

配当政策

今後も積極的な事業投資と高配当を維持

会計上の一時的な要因により特別損失を計上いたしました、純資産、現金及び預金は大幅に増加しており、財政体質への影響は全くないことから、2019年3月期の配当は22円を維持いたします。



株主優待制度

毎年、期末(3月31日)及び第2四半期末(9月30日)現在の当社株主名簿に記載または記録された当社株式1単位(100株)以上を保有する株主様を対象に当社オリジナルのQUOカード500円分を贈呈(年間 1,000円贈呈)



要約貸借対照表

	18/3期 2Q (実績)	19/3期 2Q (実績)	前年同期比 増減額
流動資産	2,016	6,217	4,201
現預金	1,245	4,420	3,175
売上債権	588	1,173	585
棚卸資産	21	27	6
その他	161	595	434
固定資産	1,012	2,614	1,602
有形固定資産	287	445	158
無形固定資産	80	1,677	1,597
のれん	10	1,632	1,622
投資その他の資産	644	491	△153
資産合計	3,029	8,832	5,803

	18/3期 2Q (実績)	19/3期 2Q (実績)	前年同期比 増減額
流動負債	798	4,705	3,907
買掛債務	400	2,240	1,840
有利子負債	0	0	0
その他	397	2,465	2,067
固定負債	41	25	△16
負債合計	839	4,731	3,892
純資産	2,189	4,101	2,067
株主資本	2,126	4,074	2,067
その他	62	26	2,067
負債・純資産合計	3,029	8,832	5,803

- 現預金は、約3.5倍の4,420百万円、株主資本は約2倍の4,074百万円へとそれぞれ大きく増加、財務基盤はより強固に
- 利益剰余金は一時的にはマイナスとなりますが、19年6月開催の株主総会において、増加した資本剰余金を振り替え、本来の形に戻し、マイナスは解消する予定
- 有利子負債は、創業以来ゼロを継続

2019年3月期の上半期トピックス

- **EMTG 完全子会社化（9月28日）**

⇒ 第2四半期末はBSのみ連結、下期よりBSに加えP/Lも連結

- **ファンクラブサイト事業の基盤強化**

⇒ 新規サイトの開設を継続、アーティストやキャラクターECにも注力

- **コンテンツ関連ビジネスにおける着実な深化**

⇒ サービスの運営移管や、新規IPの獲得を実現

- **株式会社VR MODEでのVR事業の立ち上げ**

⇒ コンテンツの獲得と、プラットフォーム開発に着手

◇ 上半期トピックス（ファンクラブサイト事業）

◎ 既存事業（ファンクラブサイト、ファンメールサービス）の基盤拡大

ファンサイト
ファンクラブ



鈴木みのり



近藤孝行



祭nine.



ミオヤマザキ

gugudan (K-POP)



NICOLE (K-POP)



月額制
ファンメール

SKE48 mail (アプリ)



NMB48 mail (アプリ)



ファンメール「チョコメ！」



AKB48グループ総選挙の投票権を付与したメールサービスのアプリ版をリリース

ファンメール配信「チョコメ！」声優・アイドル・俳優に続き、グラビアシリーズを新たに開始

⇒事業基盤の底上げに、新規サービスを継続して開設

◇ 上半期トピックス (EC事業)

◎ hide 20th Memorial Project [hide1998～Last Words～] 発売

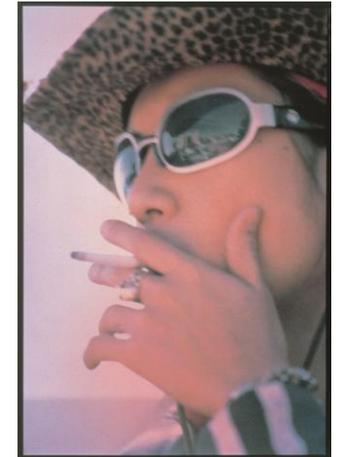
「hide」の1998年春の活動にフォーカスし、ラジオ番組音声(未編集)、LAでの映像(未発表を含む)、音楽専門誌をリアルにコンプリートした完全限定生産のBOXセット

hide
Memorial

発売元：株式会社 エムアップ (企画・制作から販売までをトータルプロデュース)
2018年5月2日発売 13,800円 (税抜)

オリコンDVDチャート2位を記録 (5月14日付ウィークリーランキング)

数量限定販売 ⇒ 完全SOLD OUT



©HEADWAX ORGANIZATION
photo by YOUSUKE KOMATSU

[hide1998～Last Words～ SIMPLE EDITION HEADWAX] 発売

発売元：株式会社 エムアップ
2018年12月8日発売 6,800円 (税抜)

◎ 「エヴァンゲリオン」公式オンラインストア限定アイテムやコラボなど多数販売

サイト名称：EVANGELION STORE(エヴァンゲリオンストア)

運営主体：株式会社グラウンドワークス：

◆EVA x ニューバランス FRESH FOAM CRUZ ¥12,000(税抜)

数量限定販売 ⇒ 即完売

◆METAL BUILD エヴァンゲリオン初号機 (バンダイ) ¥22,000(税抜)

数量限定販売 ⇒ 即完売

◆山下しゅんや x 吉沢光正作

エヴァンゲリオン新劇場版 式波・アスカ・ラングレー (フレア)

2019年1月発売 (予定) ¥13,500 (税抜)



©カラー

コンテンツ関連ビジネスにおける着実な深化

◎ 一部サイトで他社から当社への運営移管を実現

⇒ 他にも、人気 I P の獲得が順調に推移、コンテンツ多数リリース

他社からの運営移管

たけしの家庭の医学

ABCとり放題



特長

朝日放送テレビで放送している「おしゃべりクッキング」や「アタック25」などの、番組と連動したコンテンツや、動画、スタンプ、壁紙、コラムなどの朝日放送テレビならではのデジタルコンテンツを配信。

2018年3月29日リリース

2018年6月1日リリース

他、サイト以外にも7アプリ同時移管

人気 I P とのコラボ例

大人気TVアニメ『ポプテピピック』 プレゼントキャンペーン



期間：2018/9/10～2018/9/28

当社運営サイトでのデジタルコンテンツ配信に加え、「ポプテピピック」初のイベント開催に合わせ、ドコモのアニメ見放題サイト「dアニメストア」と連携施策プレゼントキャンペーンを実施。

話題作『からかい上手の高木さん』 プレゼントキャンペーン



期間：2018/5/17～2018/6/17

当社運営サイトでのデジタルコンテンツ配信に加え、会員増施策としてヒロイン「高木さん」役の大人気声優「高橋李依」様のプレゼントキャンペーンを実施。

主な月額使い放題サービス系サイト

スゴ得コンテンツ®

ゆるキャラグランプリ for スゴ得
docomo



マチ★キャラとり放題 for スゴ得
docomo



韓流大好き! for スゴ得
docomo



マクロス公式 for スゴ得
docomo



TBS for スゴ得
docomo



auスマートパス®

ハローキティコレクション
for auスマートパス
au-IDEX



名医とつながる! たけしの家庭の医学
for auスマートパス
au-IDEX



App Pass®

ゆるキャラグランプリ
for App pass
SoftBank



マクロス公式
for App pass
SoftBank



声優グランプリ for スゴ得
docomo



動画配信サービスに関する開発ノウハウ等を蓄積

テレビ東京のアニメ動画見放題サービス **あにてれ**



2017年4月のサービスリリース後に、
多くの機能を実装。2018年度も継続的に
新機能を開発・実装を行う。

◎ 主な追加機能

- ・ライブ配信
- ・VR配信
- ・編成型VOD
- ・ダウンロード
- ・iTunes決済追加
- ・コメント機能 等

◎ 今後の追加機能

- ・Google Play決済追加
- ・リコメンド機能
- ・コミック閲覧

あにてれTOPイメージ（アプリ/PC）



©TV TOKYO Corporation

配信タイトル

- ・FAIRY TAIL
- ・イナズマイレブン
- ・遊☆戯☆王5D's
- ・魔法×戦士 マジマジポピュアーズ！
- ・キラッとプリ☆チャン
- ・けものフレンズ
- ・ようこそジャパリパーク
- ・PPPのなぞぺぱ！
- ・PPPのゆるぺぱ！
- ・おそ松さん
- ・銀魂
- ・ポケットモンスター
- ・妖怪ウォッチ
- ・テニスの王子様
- 他

**豊富なプラットフォーム開発実績や
ライブ配信のノウハウをVR事業にも活かす**

新会社によるVR事業の立ち上げ

当社ならびに、EMTGの主力事業であるファンクラブサイト事業などで培ったアーティスト、アイドル、俳優、声優といった各権利元とのリレーションを生かし、VRを中心とした先端表現技術を用いたライブ動画の生配信など、新たな事業の創出と発展、拡大をはかる

【事業進捗】

株式会社VR MODEの設立。
プラットフォーム開発着手、各種コンテンツの獲得、制作へ。
また、各事業会社との提携も順次進行中。

2019年今期内概要発表、早期スタートを目標

■展開コンテンツ例

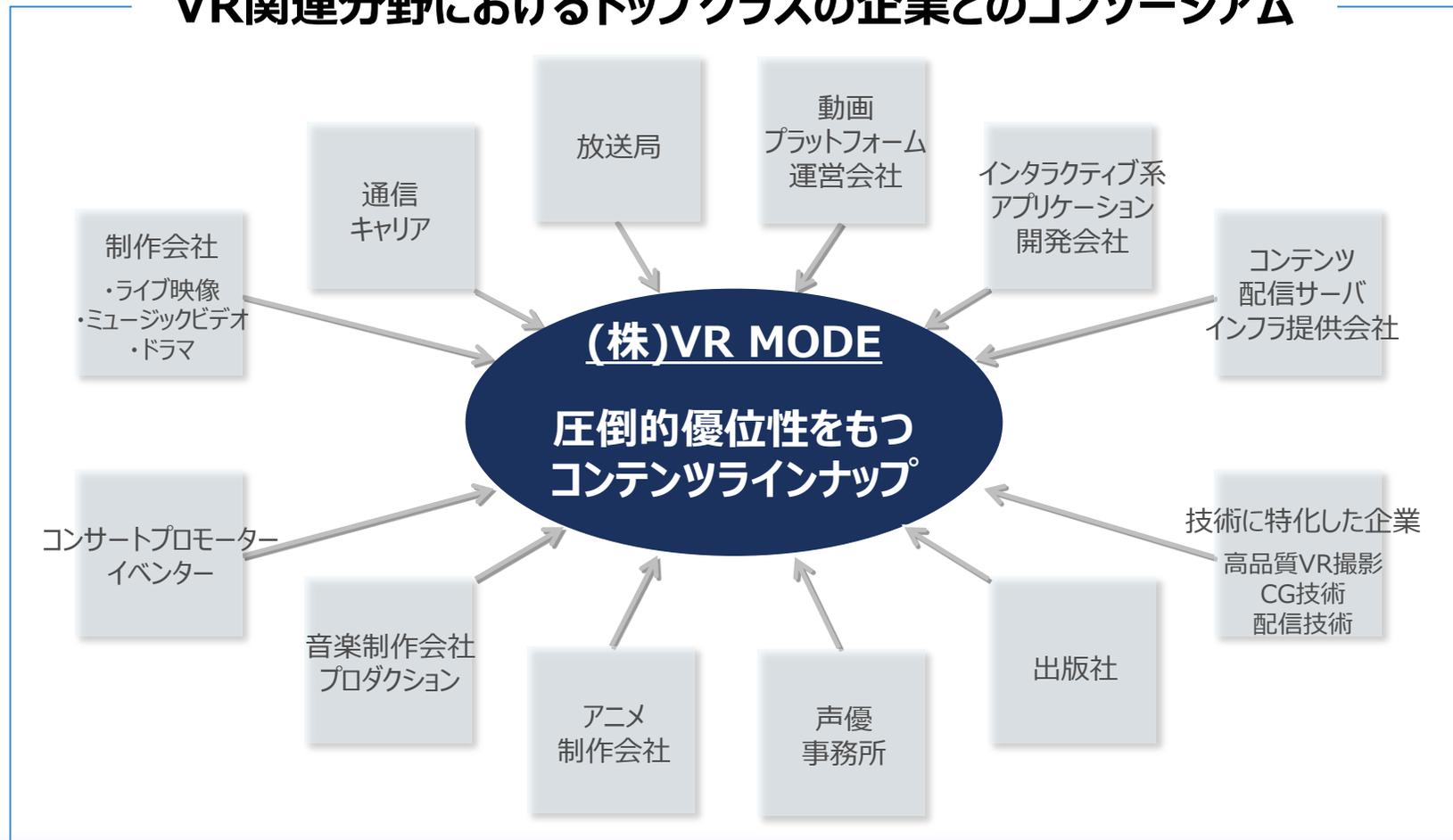
VRライブ（生配信・オンデマンド配信） / VRドラマ（インタラクティブ） / VRデート（2D・3D） / VRグラビア写真集 / ユーザー参加型双方向課金VRコンテンツ 等

VRイベントにおいて100万人が同時視聴できるプラットフォーム構築へ

新会社によるVR事業の構想

リレーション+技術+ノウハウ=VRライブプラットフォームのパイオニア

VR関連分野におけるトップクラスの企業とのコンソーシアム



VR事業の主な提携先 1/2

動画配信

インフラ

株式会社 J ストリーム

動画配信を主軸とした事業展開を続けており、

- ・自社で保有・運営する独自のコンテンツ配信ネットワーク（CDN）を活用した動画配信
- ・動画の企画・制作・運用
- ・Webサイト制作・システム開発
- ・動画広告による収益化支援

まで、総合的なサービスとソリューションを提供し、企業のマーケティングやコンテンツビジネスなどを支援している企業。

- ・将来の5Gによる大容量通信の展開を視野に入れた4K/8K配信
- ・低遅延配信などの最先端の動画配信技術
- ・データ量が多い360度動画をはじめとするVR、ARコンテンツの配信
- ・VRコンテンツのライブ配信

についても早期より手がけており、実績を多数有しております。

VR事業の主な提携先 2/2

VR撮影

VR配信システム

株式会社クロスデバイス

長年に渡る360度VRパノラマ動画事業でのノウハウを基に、

- ・8K 60fps 撮影
- ・マルチカメラライブ対応VRプレイヤー
- ・立体視（3D）VRライブ配信
- ・スマートフォン対応8K VR映像配信・視聴システム
- ・VR一斉配信システム
- ・タブレット型VR視聴システム
- ・プロジェクションVRシステム

など、VRに関する企画、撮影、制作、配信、広告のソリューションを展開しており、業界を牽引しております。

特に、NTTテクノクロス社と推進している、独自のアルゴリズムである「パノラマ超エンジン」を活用した、高精細な8K VR動画を少ないデータ量で高画質配信するソリューションが定評となっており、音楽やスポーツなどのライブ配信の実績を多数有しております。

展開予定のVRコンテンツイメージ



VR ライブ

アーティストのライブを生配信、オンデマンド配信で提供。
バンド、アイドル、声優とジャンルを問わず
様々なアーティストのライブを配信します。



VR ドラマ (デート)

様々なシチュエーションに合わせて、アイドル、タレント、俳優/女優、アーティストと一緒に、とあるシーンを一緒に過ごすことができるコンテンツを配信します。

その他

- ・バーチャルアイドル
 - ・ユーチューバー
 - ・スポーツ（野球、サッカー等オリンピックを見据えた各スポーツ種目）
 - ・格闘技、プロレス
 - ・アニメ、キャラクター
 - ・歌舞伎、2.5次元など舞台公演
 - ・お笑い芸人
 - ・アナウンサー
- 等が参加するコンテンツ制作も行っています。

オリジナルグッズ制作

アーティストやアイドル限定仕様のVRゴーグル
スマホ用VRゴーグルの制作や販売も行っています。

■ 対応デバイス <全方位でのマルチデバイス対応>

主要HMD（ヘッドマウントディスプレイ） / プレイステーションVR / スマートフォン / PC

**音楽を中心として、様々なジャンルのコンテンツを制作
ユーザー参加型双方向課金VRコンテンツなども展開予定**

子会社の新規事業で着実な成果

W E Δ R Eの事例

KAKUZUの事例

◎ 乃木坂46・欅坂46の公式ファンアプリ運用



大人気アイドルグループ
乃木坂46 初の公式ファンアプリ

継続的にアップデートを実施。コンシェルジュ機能やカレンダー機能など、更に「乃木活」が便利になった公式ファン活動支援アプリ！



今一番勢いのあるアイドルグループ
欅坂46の公式ファンアプリ

アラーム機能・フォト&ボイスのガチャ販売・オフィシャルグッズ当選機能に加え、毎日楽しめるクイズ機能を搭載！

◎ ファンアプリを軸とした横展開へ

乃木坂・欅坂ファンアプリのエンジンを活用し、様々な横展開を推進中です。

- ・他有名アーティストのファンアプリ
- ・アニメIPなど2次元キャラクターのファンアプリ、売り切りアラームアプリ
- ・Vtuberなど2.5次元キャラクターのファンアプリ

◎ LINEスタンプ・着せかえ制作



芸能人・アーティスト・お笑い芸人・映画・ドラマ等のハイクオリティなLINEスタンプ、着せかえ・絵文字等を制作

「クオリティ」「企画力」と「スピード感」を重視した制作により、制作点数も毎月増加。今後も「企画力」更にUPし、受託制作や自社配信のIP獲得に注力する

◎ ゲーム系イラスト制作



スマートフォンやコンシューマゲーム用のキャラクター制作・2Dグラフィック制作や、UI/UX指示書の制作や企画立案などゲーム制作に関わるクリエイティブ部分全般をサポート

オリジナルタイトルや有名IP問わず、様々なジャンル、テイストでのイラスト制作を対応。社内のアートディレクションや内製も拡充しており、クオリティコントロールを強化。中国企業の案件も増えてきており、日本作家さんのグローバル化も推進していきます。