



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループ
第16期 2019年12月期
決算説明資料

2020年2月13日(木)

株式会社モブキャストホールディングス
(証券コード：3664)

目次

- 01 2019年12月期 第4四半期・通期決算概要
- 02 2020年12月期 通期業績予想
- 03 2020年12月期 MOBCAST GROUP STRATEGY
- 04 APPENDIX

ホールディングス化における経営指針

ホールディングス体制
経営指針
(2018年1Q時点)

ホールディングス化により
新戦略を策定

- ①安定的な黒字経営 (3年以内)
- ②エンタメ領域での業容拡大 (M&A)
- ③グループ子会社のIPO (5年以降)

2019年12月期 第4 四半期・通期
決算概要

01

2019年12月期
連結 第4四半期・通期 決算サマリー

2019年4Qは、売上高 22.4億円、営業損失0.8億円

エンタメ領域の業容拡大に伴い、ゆとりの空間・ゲームゲート（4QよりPL連結開始）が寄与し、売上は22.4億円、営業損失は0.8億円まで改善。安定的な黒字経営の基盤が整った。

(単位：百万円)

	2019年 4Q	QOQ	2019年 3Q	2019年 2Q	2019年 1Q	2019年 通期	YOY	2018年 通期
売上	2,249	153.6%	1,464	1,544	1,442	6,700	92.5%	7,245
営業利益	▲89	-	▲264	▲445	▲199	▲998	-	▲536
経常利益	▲174	-	▲320	▲469	▲215	▲1,180	-	▲630
当期純利益	▲446	-	▲317	▲464	▲182	▲1,411	-	▲1,221

エンタメ領域の業容拡大

「トムス」「ゆとりの空間」「ゲームゲート」をM&Aし、エンタメ領域での業容を拡大。
3社のグループ化により「グローバルニッチ戦略」を推進できる体制へ。



2020年12月期
通期業績予想

02

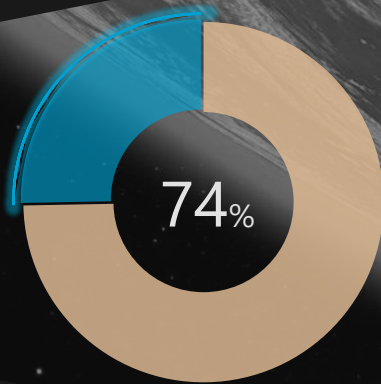
業績予想開示可能な体質へ

売上規模は2017年から約2.7倍となり、
売上構成は「ゲーム領域」「モータースポーツ領域」「キッチン雑貨領域」に分散。

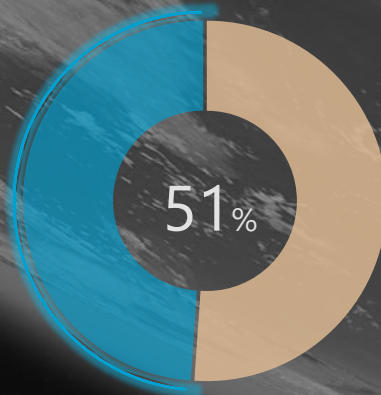
2017



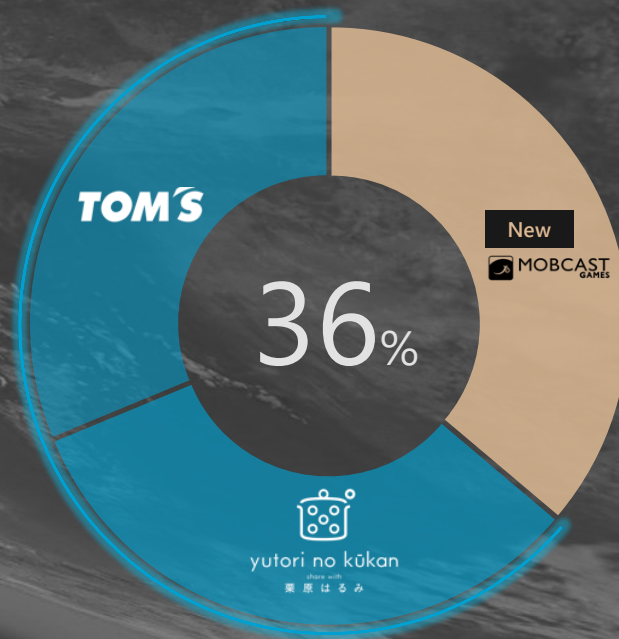
2018



2019



2020



2020年12月期 通期業績予想レンジ
- 連結 -

売上93億、営業利益0.5億をレンジ上限と予想。

ゲームの「エヴァンゲリオン売上」およびトムスの「スポンサー収入」、それぞれの振れ幅を見込み、レンジを設定。

(単位：百万円)

	2020年		2019年 通期	%	
	下限	上限		下限	上限
売上	9,286	9,383	6,700	138.5%	140.0%
営業利益	▲39	52	▲998	-	-
のれん	92	92	-	-	-

2020年 各社予想レンジ	新ゲーム		ゆとりの空間	トムス	
	下限	上限		下限	上限
売上	3,358	3,435	3,026	2,902	2,922
営業利益	277	349	160	115	135

※ ゲーム、トムス、ゆとり3社の合算額と連結合計との差額は、その他の連結子会社及びH D分です。
 ※ 2020年ののれんは、各社ののれん償却費を外出して別途記載しております。
 2019年のゆとりは、連結PLIに含まれる3ヶ月分の売上、営業利益です。

2020年12月期 通期

MOBCAST GROUP STRATEGY

03



モブキャストグループ戦略



強い「想い」と影響力を持つ
才能資源・ブランドに
共感しシナジーを生む

共同プロジェクト

共同事業会社

M&A



©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会
©Gamegate



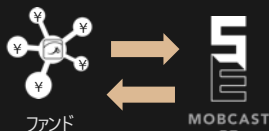
STRATEGY

グローバルニッチ戦略

継続成長できる仕組み作り

多様な資金調達ノウハウ

エンタメ・IT業界ネットワーク



M&A
IPO
支援

「世界70億人をワクワクさせる」ことを目指し
才能資源・ブランドの価値を
「グローバルニッチ」戦略で最大化し
新しいエンターテインメントを創出する

- New** MOBCAST GAMES: キャラクターのファンにデジタルコンテンツを通じたワクワクを
- TOM'S**: 世界の自動車・レースファンにワクワクを
- yutori no kukan: 家族の食卓にワクワクを
- Les Trois Grates: 「美」のワクワクを
- enhance: 未来のエンタメ経験創造を通じたワクワクを
- LeaR: リアルな場の体験を通じたワクワクを
- ARANCIONE: 親子で楽しめるワクワクを



今後の新規事業創造

グローバルニッチ戦略の推進

国内でニッチ市場に対し抜群の影響力があるブランド資源を「グローバルニッチチャンネル」を通して世界中のニッチユーザーに届け、コアファンへグロースさせる。



ホールディングス内に新設した「グループマーケティング推進室」が主体となって戦略を推進。
「グローバルニッチチャンネル」で、世界中のファンとダイレクトでディープな関係を構築する。

経営体制の刷新

エンターテインメント領域でのグループ会社拡大の中、ガバナンス強化と成長戦略の推進のため、同領域における経営の知見がある3名を新たに経営陣に迎え、更なる成長を目指す。

代表取締役社長CEO
藪 考樹



取締役CFO
佐武 利治



取締役（非常勤）
岡田 晋



取締役グローバル担当 内田 康史氏

UCLAフィルムスクールで学び、映画配給会社を経て、アニメーションビジネスへ。GDH（現GONZO）のCOOとして映像事業を統括。その後、映画プロデューサーや事業開発、プロジェクトファイナンスに数多く参画。2020年1月より、株式会社モブキャストゲームズ代表取締役社長に就任。



社外取締役 繁松 徹也氏

1990年4月 株式会社富士銀行入行
2000年1月 株式会社ディー・ワイ・オー入社
2004年12月 同社 常務取締役経営企画部長兼グループ施行役員
2005年6月 コンセイユ・レジャンデル株式会社 代表取締役社長
2007年1月 フィールズ株式会社入社
2007年6月 同社 専務取締役グループ戦略本部長
2010年4月 円谷プロダクション取締役
2016年4月 同社 代表取締役社長
2018年7月 アンランジュ株式会社 代表取締役社長（現任）



社外取締役 館信秀氏

1965年、大学在学中にトヨタ・パブリカ700を駆ってレースデビュー。その後、1974年に株式会社トムスを設立し代表取締役社長に就任。1982年、レーサーとしての現役を引退した後はチーム・オーナーに専念。1998年に株式会社トムスの代表取締役会長に就任。現在は株式会社トムスファウンダー。

新・モブキャストゲームス



モブキャストゲームス STRATEGY 2020

ゲームゲート社との統合により、プロデュースに特化したローリスク・ミドルリターンモデルへ。
強みであるアニメビジネスの“目利き”と“座組み”を活かしグローバルにニッチIPを展開。



©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会
©Gamegate

1

キャラクターマネジメント事業の確立

キャラクターの価値を最大化させ、自ら企画立案し、事業をプロデュースしていく座組み力でリスク最小化を実現。

2

スポーツゲーム分野から撤退

厳選したニッチなキャラクターIPに注力するために、スポーツゲームタイトルは売却。

3

グローバル市場へ

日本で既に展開している事業を、ファン層が急拡大しているグローバル市場に向けて展開予定。

グローバルニッチ戦略タイトル

世界中にコアファンを抱えるニッチIP・キャラクターをゲームなど様々なカタチでお届けする。



- エヴァンゲリオン バトルフィールドズ
- 転生したらスライムだった件～魔国連邦創世記～
- ガールズ&パンツァー 戦車道大作戦！
- からくりサーカス ～Larmes d'un Clown～
- 暁の軌跡モバイル

⋮

トムス



TOM'S



トムス STRATEGY 2020

46年に渡る日本のトップレーシングチームとして「強いトムス」ブランドを「グローバルニッチ戦略」で更に強化。事業及び経営基盤を強固していく。

TOM'S

1

トムスブランドの維持→進化

レース業界のリーディングチームを目指すためのチーム変革。



2

トムス「スープラ」「センチュリー」の開発・販売

トップレーシングチームとしてレースで鍛え上げた「ヒト」「技術」「ノウハウ」を結集したハイパフォーマンスカーを販売開始。



3

トムス「ファンクラブ」の本格稼働

ファンマーケティングによる更なる収益機会の構築。



ゆとりの空間



yutori no kukan

share with 栗原はるみ

ゆとりの空間 STRATEGY 2020

ゆとりある「キッチン空間」をつくり出してきた料理家 栗原はるみ・心平親子の
才能資源・ブランド価値を「グローバルニッチ戦略」で最大化させる。



1 PR力×企画力で更なるユーザーへ価値を提供

累計3,000万部の実績があるレシピ書籍等、30年の積み重ねで築いた「栗原ブランド」と「世界観」をグローバルニッチチャンネルを通し展開。

2 グループ化による経営基盤・事業基盤の強化

ホールディングスからの経営支援により、将来のIPOに向けて基盤を強化。

3 EC事業の強化

D2CとしてECサイト及びファンマーケを強化。新たなユーザー層の獲得を目指す。



最後に



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループは「世界70億人をワクワクさせる」ことを目指し
才能資源の価値を「グローバルニッチ」戦略で最大化し
新しいエンターテインメントを創出する

免責注意事項



MOBCAST
GROUP

本資料には、将来の予測や、見通し、判断、戦略等に関する記述が含まれていますが、それらの記述は、当社が資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。

各種要因の変化等により、実際とは異なる可能性がございます。

本資料の作成にあたっては、記載されている情報に誤りや漏れ等が無いよう、の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。

+ APPENDIX

05



2019年12月期
第4四半期・通期決算サマリー
- MOBCAST GAMES -

売上高 6.8億円、営業損失約0.3億円

- ・利益計上を想定していた経営スリム化プロジェクトが決裂し、4Q黒字未達成。
- ・2Qに配信開始した「劇プロ」等の売上減少により、売上は6.8億円（3Qより1.4億円減少）。
- ・コスト構造改革により順調に固定費は減少し、損失額が縮小。

(単位：百万円)

	2019年 4Q	QOQ	2019年 3Q	2019年 2Q	2019年 1Q	2019年 通期	YOY	2018年 通期
売上	688	82.2%	837	948	863	3,337	61.6%	5,415
営業利益	▲29	-	▲90	▲195	▲34	▲350	-	▲368
経常利益	▲63	-	▲112	▲206	▲41	▲424	-	▲396
当期純利益	▲75	-	▲129	▲230	▲44	▲479	-	▲864

2019年12月期
第4四半期・通期決算サマリー
- GAME GATE -

売上高 1.2億円、営業利益約70万円

- ・11/13株式取得以降、PL連結開始。約1.5ヶ月連結決算に寄与。
- ・買収検討時の想定どおりに事業は進捗するものの、のれん償却費により収支均衡。

(単位：百万円)

	2019年 4Q	QOQ	2019年 3Q	2019年 2Q	2019年 1Q	2019年 1~4Q	YOY	2018年 1~4Q
売上	123	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	0	-	-	-	-	-	-	-
経常利益	0	-	-	-	-	-	-	-
当期純利益	▲20	-	-	-	-	-	-	-

2019年12月期
第4四半期・通期決算サマリー
- TOM'S -

売上高 6.7億円、営業利益0.1億円

- ・年間のレース戦績を反映し4Qに追加のレース売上を獲得したことにより、3Qより約60百万円売上高増加。
- ・売上増加による粗利で販管費を吸収し、4Qに営業黒字回復。

(単位：百万円)

	2019年 4Q	QOQ	2019年 3Q	2019年 2Q	2019年 1Q	2019年 通期	YOY	2018年 2~4Q※
売上	672	110.9%	606	562	561	2,403	-	1,780
営業利益	13	-	▲50	▲134	▲39	▲211	-	199
経常利益	▲9	-	▲54	▲137	▲43	▲244	-	174
当期純利益	▲305	-	▲35	▲107	▲8	▲454	-	120

※2018年12月期は、第2四半期より連結開始（9ヶ月間連結寄与）

2019年12月期
第4四半期・通期決算サマリー
- ゆとりの空間 -

売上高 7.4億円、営業利益0.6億円

- ・9/27に株式取得。4QからPL連結開始。
- ・百貨店売上が堅調に推移し、売上は買収検討時の想定どおりに進捗。

	2019年 4Q	QOQ	2019年 3Q	2019年 2Q	2019年 1Q	2019年 通期	YOY	2018年 通期
売上	746	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	62	-	-	-	-	-	-	-
経常利益	61	-	-	-	-	-	-	-
当期純利益	59	-	-	-	-	-	-	-

会社概要

社名	株式会社モブキャストホールディングス (MOBCAST HOLDINGS INC.)
本社所在地	東京都港区六本木六丁目8番10号 STEP六本木4階
代表者	藪 考樹
設立年月日	2004年3月26日
資本金	3,023,436千円 (2019年12月末日時点)
連結従業員数	253名 (2019年12月末日時点)
事業概要	グループ戦略、成長戦略の策定およびそのマネジメント エンタテインメントコンテンツ化IPやブランドの保有

四半期決算推移

(単位：千円)

	2018年	2019年			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	1,809,795	1,442,735	1,544,503	1,464,314	2,249,038
売上原価	1,295,066	1,043,638	1,190,937	1,125,306	1,373,926
売上総利益	514,728	399,096	353,566	339,008	875,112
販管費	739,134	598,307	798,872	603,068	965,054
営業利益	▲ 224,405	▲ 199,210	▲ 445,305	▲ 264,060	▲ 89,942
経常利益	▲ 252,603	▲ 215,540	▲ 469,270	▲ 320,353	▲ 174,934
四半期純利益(※)	▲ 724,229	▲ 182,862	▲ 464,159	▲ 317,791	▲ 446,197
総資産	4,467,509	4,467,509	4,495,115	6,953,844	6,962,922
純資産	914,406	914,406	554,972	895,929	703,255

(※) 四半期純利益は、親会社株主に帰属する四半期純利益数値です。

株式情報

株式の状況

発行済株式数 * 1	24,008,308株
大株主の状況 * 1	
藪 考樹	19.04%
(株)SBI証券	2.12%
(株)でらゲー	2.01%
MLI FOR CLIENT GENERAL NON TREATY-PB	1.88%
寺田 航平	1.87%
楽天証券(株)	1.53%
ハクバ写真産業(株)	1.45%
カブドットコム証券株式会社	1.21%
海老根 智仁	1.19%
J P モルガン証券(株)	0.93%

株価関連指標

株価 * 2	336円
時価総額 * 2	8,066,791千円
総資産 * 1	6,962,922千円
純資産 * 1	703,255千円
PBR * 2	11.58 倍
PER * 2	-

* 1 : 2019年12月末日時点

* 2 : 2020年2月13日時点