



モブキャストグループ  
第18期 2021年12月期  
第1四半期決算説明資料

2021年5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）





# 2021年グループ方針

いまだ先が見えない  
コロナ禍においても  
黒字化を必達へ

グループ各社の  
才能資源・IPの  
価値を最大化

## 01 財務戦略

- ・主要子会社を営業黒字体制とし、通期営業CFをプラスへ。
- ・ホールディングスコストダウン（前年対比▲1.1億円）。
  - コロナ禍対応も踏まえオフィスを約半分に縮小。
  - 管理本部の業務効率化により人員を大幅に削減済み。

## 02 グローバルニッチ戦略

- ・戦略の根幹である動画マーケティング・D2C等のデジタルコンテンツを軸としたマーケティング戦略を更に推し進める。
- ・モブキャストインターナショナルを中心に、アフターコロナを見越した日本のコンテンツのグローバル拡大に向けた準備を進める。

### 2021年12月期 通期連結業績予想 売上高55億円、営業利益0.2億円

(単位：百万円)

	連結			ゲームス		ゆとりの空間	
	2021年	2020年	差異	2021年	2020年	2021年	2020年
売上	5,500	6,658	▲1,158	2,100	2,928	3,200	2,635
営業利益	20	▲618	638	220	▲21	200	14

# 目次

---

- 01 2021年12月期 第1四半期 決算概要
- 02 2021年12月期 第1四半期 グループ各社状況
- 03 APPENDIX

# 01

2021年12月期 第1四半期  
決算概要



2021年12月期  
第1四半期決算サマリー  
- 連結 -

## 予想に対して順調に推移 売上高12億円、営業損失 1 億円

- **売上高** : 前年同Q対比で減収
  - ・トムスが連結外となった事による
- **営業利益** : 前年同Q対比で1.5億円改善
  - ・子会社2社が前年同Q対比増益
  - ・ホールディングスコストダウン

- ・特別利益：持分法適用会社「株式会社トムス」の株式譲渡益 64百万円
- ・特別損失：ゆとりの空間 情報セキュリティ対策費 28百万円

(単位：百万円)

	2021年 1Q	2020年 4Q	QOQ	2020年 1Q	YOY
売上	1,214	1,458	83.3%	2,047	59.3%
営業利益	▲101	▲113	-	▲253	-
経常利益	▲120	▲219	-	▲285	-
当期純利益	▲86	▲420	-	▲228	-

2021年12月期  
 第1四半期決算サマリー  
 - Mobcast games -

## 売上高5.4億円、営業利益30百万円

- 過去の負の遺産処理と体質転換完了。前Q（2020年4Q）に引き続き営業黒字達成、継続的に営業黒字が計上できる体制を確立。
- 『転生したらスライムだった件～魔国連邦創世記～』はリリースから2年経つも、アニメ（第2期）の影響もあり好調。
- 2月にリリースした新タイトル『盾の勇者の成り上がり～RERISE～』も堅調に推移。
- 『キングダム乱-天下統一への道-』は1月に譲渡。

（単位：百万円）

	2021年 1Q	2020年 4Q	QOQ	2020年 1Q	YOY
売上	545	702	77.6%	881	61.9%
営業利益	30	15	-	1	-
経常利益	23	9	-	▲9	-
当期純利益	23	▲170	-	43	-

2021年12月期  
第1四半期決算サマリー  
- ゆとりの空間 -

## 売上高6.6億円、営業損失21百万円

- 百貨店は緊急事態宣言による外出自粛にも関わらず、MD改革により好調。
- ECは「個人情報およびカード情報漏洩」により影響を受けるも、前年同Q比で売上増加。

(単位：百万円)

	2021年 1Q	2020年 4Q	QQQ	2020年 1Q	YOY
売上	662	753	87.9%	642	103.0%
営業利益	▲21	30	-	▲31	-
経常利益	▲27	24	-	▲32	-
当期純利益	▲56	▲25	-	▲35	-

# 02

2021年12月期 第1四半期  
グループ各社の状況







# MOBCAST GAMES





- MOBCAST GAMES -  
2021年12月期 第1四半期  
戦略の進捗状況

## 2021年度は「筋肉質の体質で」攻めの経営を実行中

### ゲーム事業

1

- 安定した収益基盤としてのゲーム事業において計画通り新規タイトル3本を日本国内で配信予定。

### 新規事業

2

- IP創出事業  
KAKAO JAPANと共同でIPを創出し、ウェブトゥーン(縦読みマンガ)の形で開発中。第4四半期に事業開始予定。
- その他新規事業  
アニメ、マンガ、ゲーム等のコアファンに向けた新規サービスを開発中。2021年度中にサービス開始予定。

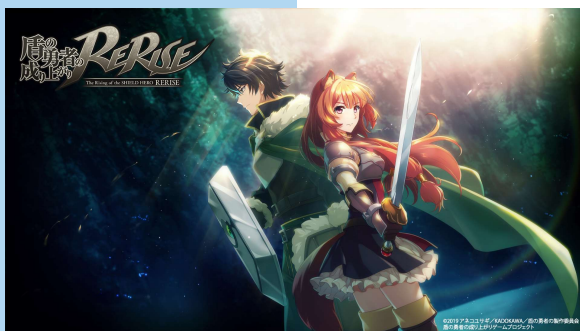
### 海外事業

3

- ゲーム事業、IP創出事業ともに、中華圏・東南アジア及び英語圏での収益拡大を目指して、著作権獲得と海外パートナーの開拓進行中。

- MOBCAST GAMES -  
2021年12月期 第1四半期  
- ゲーム事業 最新タイトル -

ゲーム事業は第1四半期に新規タイトルを1本配信開始  
また、2本の新規タイトルを近日配信開始予定



「盾の勇者の成り上がり ~RERISE~」(プロジェクト参画タイトル)  
大人気異世界ファンタジーのゲーム化  
2021年2月24日 日本国内配信開始  
アニメ第2期が2021年10月に放送開始予定  
ゲーム売上は堅調に推移中



「sin 七つの大罪 X-TASY」(プロジェクト参画タイトル)  
墮落と快楽を貪る魔王崇拜型RPG  
台湾・香港などアジア数か国にて好評配信中のゲームタイトル  
2021年5月11日 日本版事前登録開始  
2021年初夏 日本版配信開始予定



「幽☆遊☆白書 GENKAIバトル魂 (スピリッツ)」(パブリッシングタイトル)  
大人気アニメのゲーム化  
2021年4月5日 事前登録開始  
2021年5月中 日本国内配信予定

※プロジェクト参画タイトル：版元、パブリッシャーとを繋ぐ役割でプロジェクトに参画しております



yutori no kūkan  
share with  
栗原はるみ

## ゆとりの空間





yutori no kukan

share with  
栗原はるみ

- ゆとりの空間 -  
2021年12月期 第1四半期  
戦略の進捗状況

## 経営体制を強化、事業ポートフォリオ刷新を継続実行中

### 三大方針の継続

1

#### ① IPOに向けた経営基盤・事業基盤の強化

- 3月の株主総会にてモブキャストホールディングスより新たに取締役2名を選任。安定的な収益基盤の創出、コーポレート・ガバナンス及び内部管理体制の整備をより高度に加速させていく経営体制を整え、IPO準備に入る。

#### ② PR力×企画力で更なるユーザーへ価値を提供

- SNS戦略を強化 世界観を伝える特集、ニュース・キャンペーン情報等を配信し栗原親子総フォロワー数126万人へ（2021.3月末時点）法人企業とのタイアップ呼び水にもなりレシピ監修など案件が増加、その取り組みをSNSでPRしフォロワーが増加していく好循環な状況。

#### ③ EC事業の強化

- ゆとりの空間ECにおいて個人情報ならびにクレジットカード情報漏洩が発覚。再発防止対策を徹底し、クレジットカード利用の再開および売上拡大に向けた施策を準備中。

### ブランドごとの事業戦略

2

#### ① 栗原はるみブランドアップデート

- 2021年SSより1年前から企画・刷新したMDスタート。3月単月は百貨店のリビングフロア売上前年比と当社直営店舗売上前年比で全店舗上回る結果を出せた。

#### ② 昨年創り出した栗原心平の新ブランドの更なる拡大

- YouTubeごちそうさまチャンネル登録者数約13万人へ。EC事業に加えて本年度中に新たに準備中の新規事業も投入し、拡大を加速させる。

## 免責注意事項



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あります。

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。

# 03

Appendix



## 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	972,367千円 (2021年3月末日時点)
連結従業員数	132名 (2021年3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)

	2020年			2021年	
	1 Q	2 Q	3 Q	4 Q	1 Q
売上高	2,047,593	1,759,374	1,393,587	1,458,186	1,214,995
売上原価	1,327,051	1,013,359	787,596	792,588	641,791
売上総利益	720,542	746,014	605,990	665,597	573,204
販管費	973,666	821,076	782,591	779,561	674,652
営業利益	▲ 253,123	▲ 75,062	▲ 176,600	▲ 113,963	▲ 101,448
経常利益	▲ 285,106	▲ 123,494	▲ 188,554	▲ 219,157	▲ 120,921
四半期純利益(※)	▲ 228,271	822,352	▲ 895,145	▲ 420,745	▲ 86,258
総資産	6,910,569	5,243,549	4,621,793	3,622,107	3,170,208
純資産	523,061	1,814,981	1,143,408	865,174	779,327

(※) 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	30,008,308株
大株主の状況 * 1	
藪 考樹	15.2%
(株)S B I 証券	4.9%
(株)ファミリーショップワタヤ	3.1%
(株)でらゲー	1.6%
寺田 航平	1.5%
楽天証券(株)	1.3%
ハクバ写真産業(株)	1.2%
山下 良久	1.1%
海老根 智仁	1.0%
J.P. Morgan Securities plc	1.0%

## 株価関連指標

株価 * 3	127円
時価総額 * 3	3,811,055千円
総資産 * 2	3,170,208千円
純資産 * 2	779,327千円
PBR * 3	4.91倍
PER * 3	-

\* 1 : 2020年12月末日時点

\* 2 : 2021年3月末日時点

\* 3 : 2021年5月12日時点