

2023年11月10日

各位

東京都港区六本木六丁目8番10号  
 会社名 株式会社モブキャストホールディングス  
 代表者名 代表取締役CEO 藪 考 樹  
 (コード番号: 3664 東証グロース)  
 問合せ先 取締役 CFO 岡田 晋  
 (TEL.03 - 5414 - 6830)

### 通期連結業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、最近の業績動向を踏まえ、2023年2月13日に公表した業績予想を修正することといたしましたので、以下の通りお知らせいたします。

#### 記

#### 1. 2023年12月期通期連結業績予想値の修正 (2023年1月~12月)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株あたり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 4,200	百万円 △290	百万円 △300	百万円 420	円 銭 —
(2022年2月13日公表)	~4,770	~△210	~△230	~480	
今回修正予想 (B)	3,540 ~3,580	△290 ~△210	△300 ~△230	420 ~480	—
増減額 (B-A)	△660 ~△1,190	—	—	—	—
増減率 (%)	△15.71 ~△24.95	—	—	—	—
(ご参考) 前期実績	3,587	△354	△392	△448	△12.35

(補足情報)

セグメント別 2023年12月期通期連結業績予想値の修正 (2023年1月~12月)

(単位: 百万円)

		前回発表予想 (2023年2月 13日公表)	今回修正予想	増減額
連 結	売上高	4,200 ~4,770	3,540 ~3,580	△660 ~△1,190
	営業利益	△290 ~△210	△290 ~△210	—
	親会社株主に帰属 する当期純利益	420 ~480	420 ~480	—
デジタルIP領域 (旧モバイルゲーム事業)	売上高	1,200 ~1,730	540	△660 ~△1,190
	営業利益	△40 ~20	△40 ~20	—
	親会社株主に帰属 する当期純利益	△35 ~20	△35 ~20	—
ライフスタイルIP領域 (旧キッチン雑貨事業)	売上高	2,970 ~3,010	2,970 ~3,010	—
	営業利益	50 ~70	50 ~70	—
	親会社株主に帰属 する当期純利益	15 ~20	15 ~20	—
IP投資育成領域	売上高	30	30	—
	営業利益	△300	△300	—
	親会社株主に帰属 する当期純利益	440	440	—

## 2. 修正の理由

当第3四半期連結累計期間の業績を反映して、通期の売上高につきまして上表のとおり業績予想の修正をいたしました。デジタル IP 領域（旧モバイルゲーム事業）によるものであり、修正理由としては以下のとおりです。尚、ライフスタイル IP 領域（旧キッチン雑貨事業）及び IP 投資育成領域の売上高につきましては、当初公表している数値の範囲内に収まるものと想定しております。

デジタル IP 領域につきましては、既存事業であるライセンス IP 事業（旧 IP プロデュース事業）の内、2023年1月に新たに配信した「炎炎ノ消防隊 炎舞ノ章」が、今期初めて配信するということでライセンス IP 事業全体の売上予想を大きく占める売上予想をいたしました。しかし、リリース後に不具合が発生したこと、ユーザーを惹きつける内容のコンテンツを提供することができなかった等の理由により売上は伸び悩み、当初の計画を大幅に下回る結果となりました。不具合の箇所を解消し、コンテンツの改善を図り、その他人気アニメとのコラボレーションを企画する等売上改善に努めてまいりましたが、十分な回復に至っていない状況が続いております。また、既存のライセンス IP ゲームタイトルの経年による売上減少も影響しております。尚、営業損失以下の損益につきましては、著作権元へ支払うロイヤリティ、共同運営会社へ支払うレベニューシェア手数料、プラットフォームへ支払う回収代行手数料といった売上に大きく比例するコストも当初の計画値より大幅に減少しており、また、人件費削減等のコストの見直しを実施したことにより、当初公表している数値の範囲内に収まるものと想定しております。

現在はライセンス IP を使用したモバイルゲームだけでなく、進化するテクノロジーに対応し、メタバースのようなバーチャル空間や Web3.0 にインパクトを与える自社 IP 創出を加速することを新たな成長戦略の中核とし、エンターテインメントの潮流を見極め、VTuber や電子漫画など多様なジャンルでの自社 IP 創出にチャレンジする一方で、成長戦略に沿わないライセンス IP 事業に対し経営資源の投入は制約していくと戦略的判断に至り、今般モバイルゲーム等のライセンス IP タイトルの一部を株式会社テンダに譲渡することといたしました。そして、電子漫画、VTuber・メタバース分野においてオリジナル IP の創出を模索し、メタバース・Web3.0 時代に受容される IP を創出することをチャレンジしてまいります。

尚、上記の業績予想は、本資料発表日現在において入手可能な資料に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後の様々な要因によって予想数値とは異なる可能性があります。

以 上