



MOBCAST  
GROUP

モブキャストグループ  
第16期 2019年12月期  
第3四半期決算説明資料

2019年11月13日 (水)

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

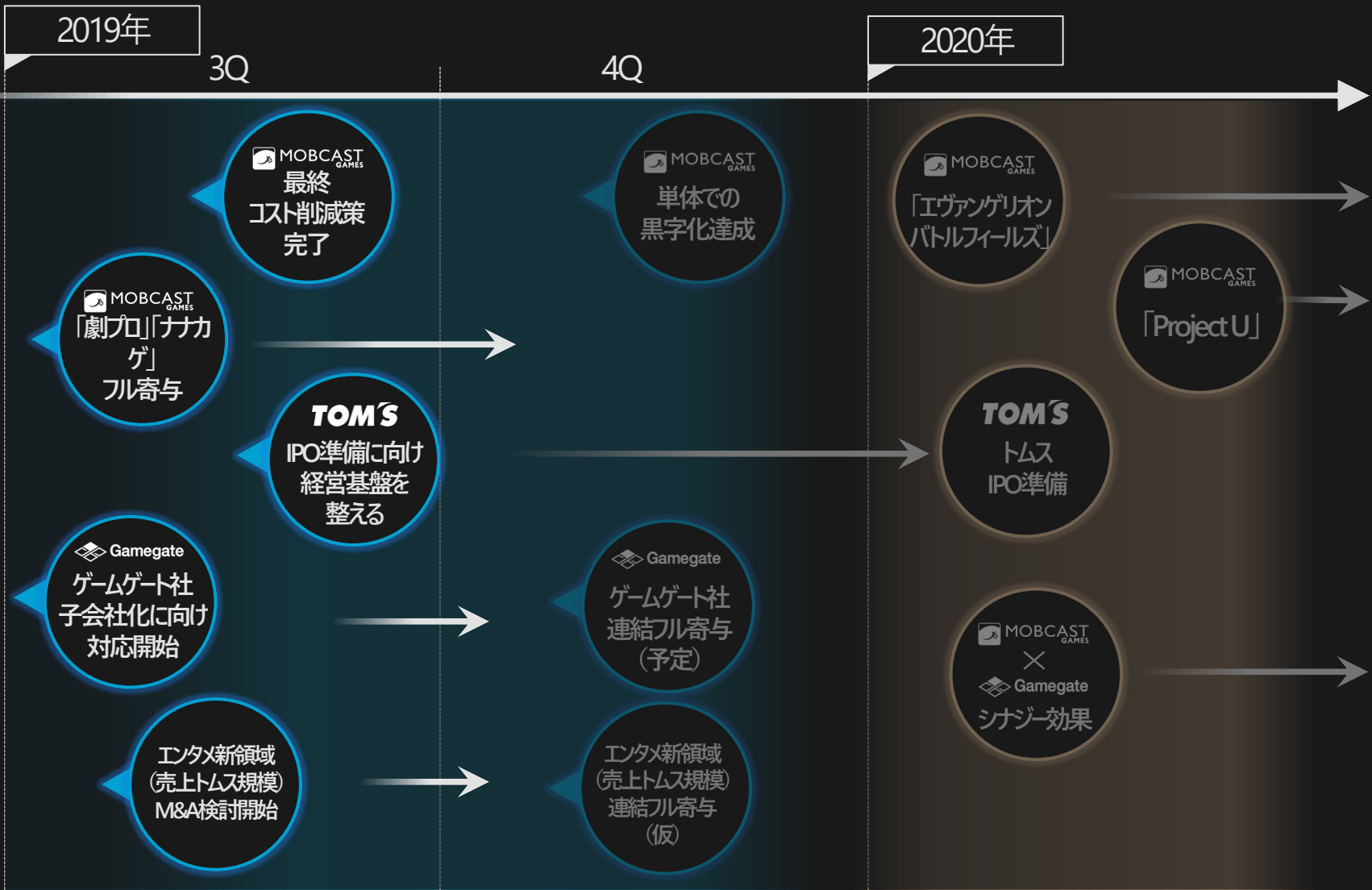
- 01 MOBCAST HOLDINGS
- 02 MOBCAST GAMES
- 03 TOM'S
- 04 4Q黒字化に向けた取組み
- 05 APPENDIX

2019年12月期 第3四半期  
MOBCAST HOLDINGS

01

# 2019年4Q黒字化のロードマップ

## - 2019年2Q決算資料再掲 -



# 4Q黒字化ロードマップ進捗 - 2019年3Q進捗 -

2019年4Q黒字化に向けて計画通り各施策を実施。



## 最終コスト削減

- コスト削減は継続実施、受託売上の計上でコストをカバーし利益確保。
- 2019年リリースタイトルの足元は軟調。改善、イベント等で売上の増加を図る。



## IPO準備に向けた 経営基盤の整備

- 強い「トムス」の維持・強化による事業基盤の拡大。
- IPOに向けた経営基盤の強化に向け、管理部門を整備。



## ゲームゲート子会社化 に向けた対応

- 2019年7月3日  
株式取得に関わる基本合意締結。
- 2019年11月13日  
株式取得契約締結。  
2020年1月1日より  
モブキャストゲームスとの  
合併決定。



## トムス規模の エンタメ新領域へ

- 「ゆとりの空間」  
2019年9月27日株式取得
- 役員2名を派遣し、更なる  
才能資源の価値最大化を  
はかる。

# 2019年12月期 第3四半期連結決算サマリー

## 売上高 14億円、営業損失2.6億円

売上は減少したものの、ゲーム事業の広告宣伝費の減少等により販管費が減少し、営業赤字縮小

(単位：百万円)

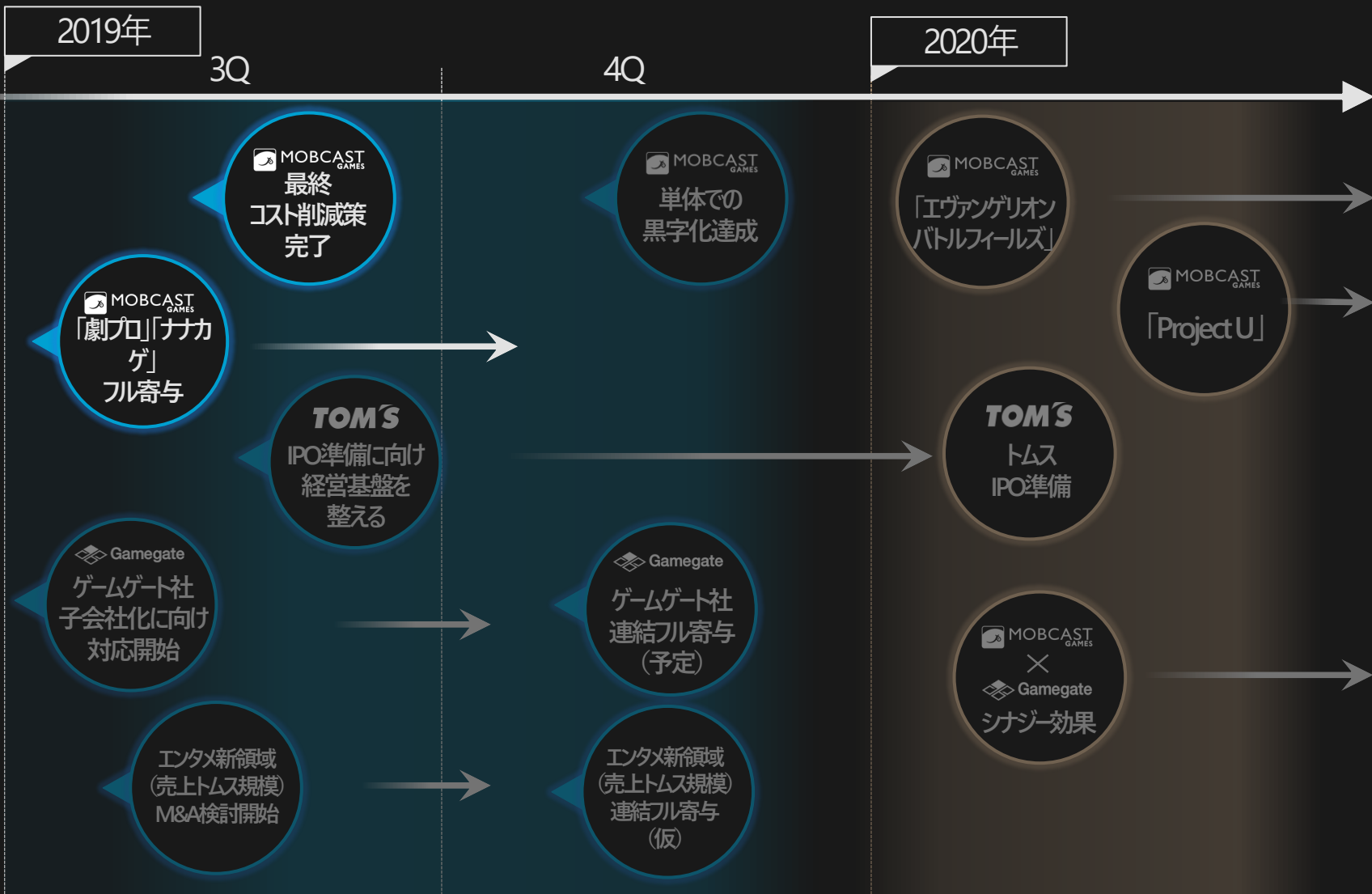
	2019年 3Q	2019年 2Q	QOQ	2018年 3Q	YOY	2019年 1~3Q	2018年 1~3Q	YOY
売上	1,464	1,544	94.8%	1,809	80.9%	4,451	5,435	81.9%
営業利益	▲264	▲445	-	▲238	-	▲908	▲311	-
経常利益	▲320	▲469	-	▲266	-	▲1,005	▲378	-
当期純利益	▲317	▲464	-	▲297	-	▲964	▲497	-

2019年12月期第3四半期  
MOBCAST GAMES

02

# 2019年4Q黒字化のロードマップ

- 2019年2Q決算資料再掲 -





# 4Q黒字化ロードマップ進捗 3Q振り返り

1

## コスト削減

- 人件費削減による固定費圧縮を主に計画どおりに進捗

2

## 「劇プロ」のフル寄与

- 売上は3Qフル寄与したが2Qに対し微増にとどまる
- 課題である継続率改善に向けて、コンテンツの追加、特別選手カード配信等の施策を継続実施

3

## 「ナナカゲ」のフル寄与

- 売上は3Qフル寄与したが2Qに対し、減少
- リリース後のKPIの改善施策が売上増加に至らず、運用体制を見直し・コスト改善を実施

# 2019年12月期 第3四半期決算サマリー - MOBCAST GAMES -

売上高8.4億円、営業損失0.9億円  
前Q比、売上は約1.1億円減、営業利益は1億円改善

前Q比、既存タイトルおよび3Qフル寄与した「ナナカゲ」の売上が減少したがコスト構造の改善とプロモーション費用の圧縮により、営業損失は減少

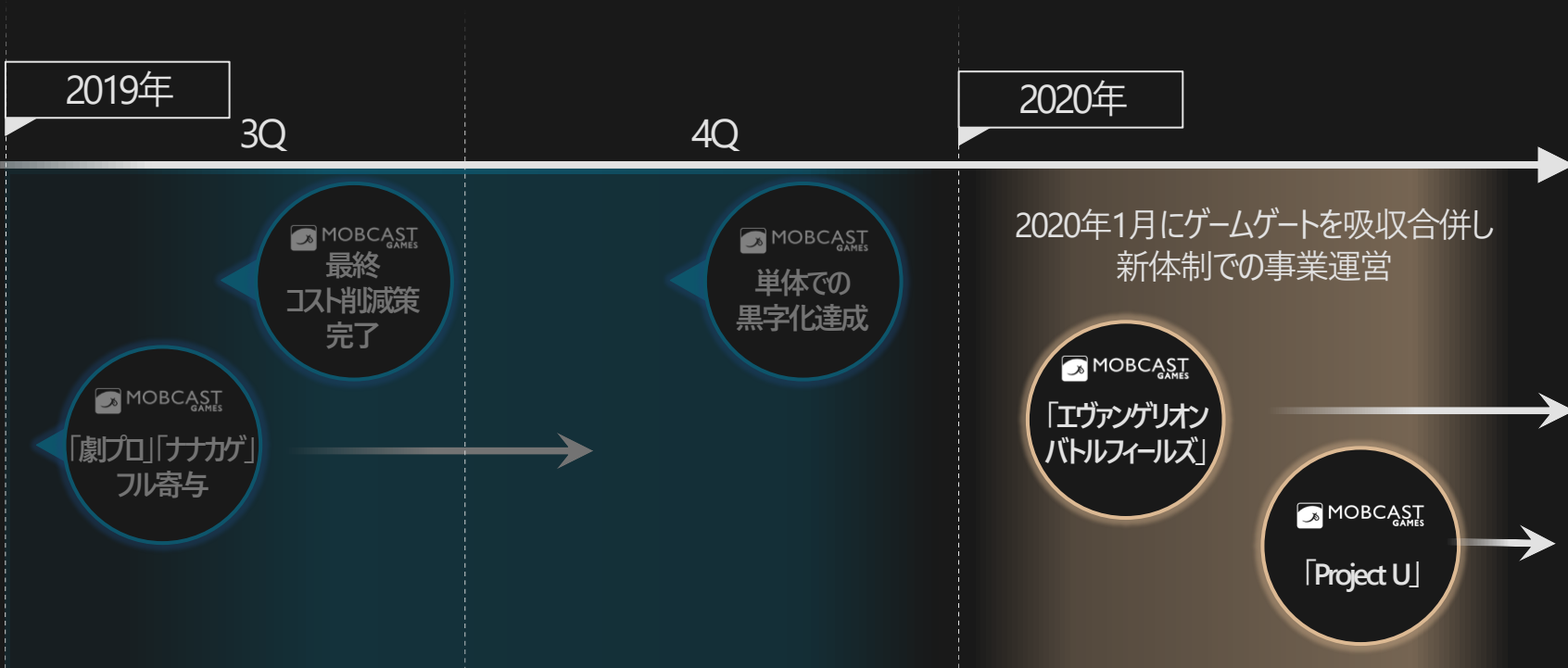
(単位：百万円)

	2019年 3Q	2019年 2Q	QOQ	2018年 3Q	YOY	2019年 1~3Q	2018年 1~3Q	YOY
売上	837	948	88.3%	1,331	62.8%	2,648	4,365	60.6%
営業利益	▲90	▲195	-	▲126	-	▲320	▲174	-
経常利益	▲113	▲207	-	▲112	-	▲362	▲181	-
当期純利益	▲129	▲231	-	▲122	-	▲405	▲199	-

# 4Q以降の予定

コスト構造改善施策完了により4Q以降は黒字化体質へ  
さらに

2020年1月ゲームゲート社との合併により、新戦略の実行  
新規2タイトル配信による収益拡大の可能性



2019年12月期第3四半期

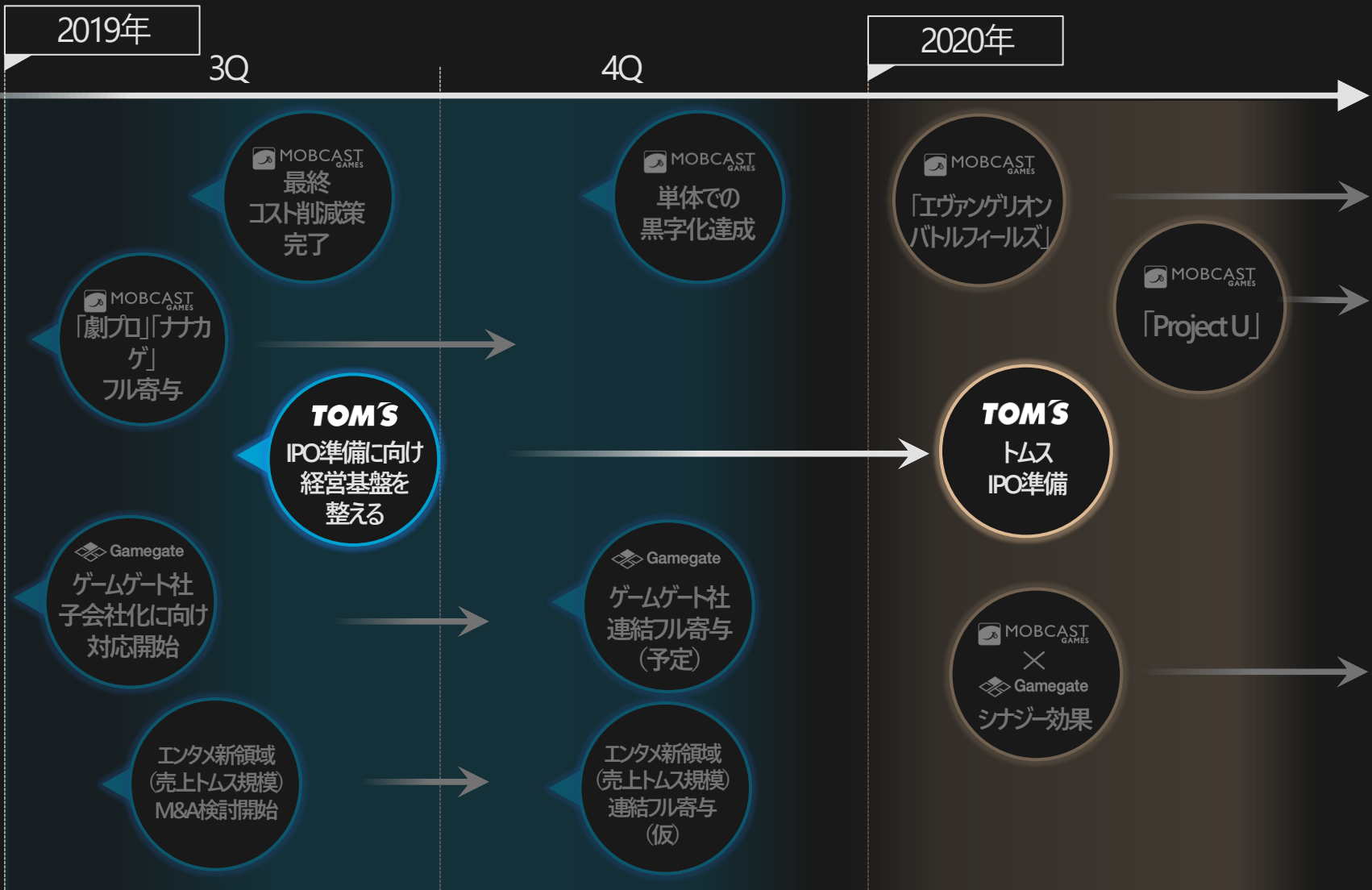
TOM'S

03



# 2019年4Q黒字化のロードマップ

## - 2019年2Q決算資料再掲 -



4Q黒字化ロードマップ進捗  
3Q振り返り

2019年12月期は業界初のIPOに向け  
事業拡大・経営基盤強化の投資フェーズ

1

事業基盤の拡大①  
レース事業の維持・強化

- ブランド基盤となる強いチームの維持／強化

▶2019年シーズン結果

SuperGT：2位

SuperFormula：1位

F3：2位



- スポンサー向けホスピタリティの改善強化
- ▶2020年シーズンのスポンサー営業  
(新規／継続)の本格始動

2

事業基盤の拡大②  
自動車用品事業の  
商品力・営業力強化

- TOM'Sパーツを装着したコンプリートカーの販売拡大

▶2019年内に9車種リリース予定

(現在4車種リリース済)

- 取り扱い店舗数の拡大と稼働率の向上

▶投資フェーズの国内ディーラー事業が  
4Q中に損益分岐ラインへ到達  
見込み

3

経営基盤の強化  
管理部門の体制整備

- HDグループ管理体制への統合プロジェクトを開始

- 労働環境の大幅な改善を実施

- 上場企業グループとしての  
コンプライアンス、ガバナンスの整備

# 2019年12月期 第3四半期決算サマリー - TOM'S -

売上高6億円、営業損失0.5億円  
前年同Qと比較し売上は0.4億円増加、営業利益は0.8億円改善

売上は年間計画通りに順調に推移  
売上の伸長による粗利の増加で成長投資を徐々に吸収、営業損失は約0.5億円

(単位：百万円)

	2019年 3Q	2019年 2Q	QQQ	2018年 3Q	YOY	2019年 1~3Q	2018年 1~3Q	YOY
売上	606	562	107.8%	462	131.2%	1,730	-	-
営業利益	▲50	▲134	-	25	-	▲224	-	-
経常利益	▲54	▲136	-	▲11	-	▲234	-	-
当期純利益	▲35	▲107	-	▲4	-	▲151	-	-

4Q以降の予定  
-トムスの成長戦略-

レースを通じて積み上げたが、これまで最大限活かしきれなかったTOM'Sの高いブランド力を活用  
**「商品開発力」×「マーケティング力」＝「売上最大化」を目指す**  
**→勝ち筋である「トヨタ販売店様との協業」を徹底拡大**

戦略

2020年以降の施策

1 商品力強化

- ・主要車種の拡大 年内9車種リリース予定（過去3年の平均2車種）  
2020年度：10車種リリース予定
- ・ライツの新商品（グッズほか）カタログ・リリース<3Q>

2 マーケティング強化

- ・ファンマーケティングの新規実施  
→ファンクラブサービスの開始（レース&用品共通）<2020年1Q>
- ・Web/SNSマーケティング施策強化

3 販売力強化

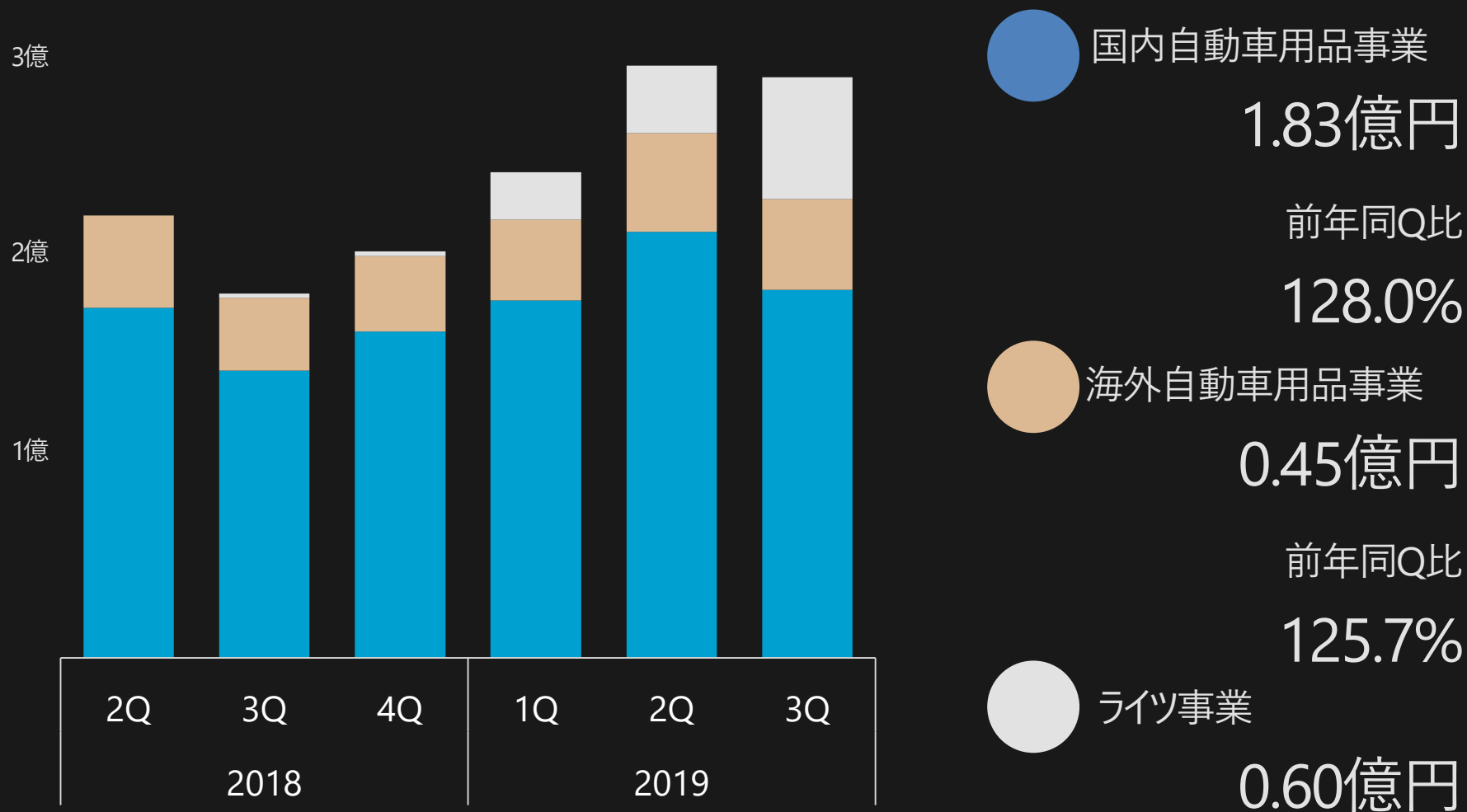
- ・営業人員の増強&企画型営業への転換
- ・全国の販売店様との取引拡大、海外展開の強化  
→トップ営業強化<新規> & ボトムアップ型販売支援<既存>
- ・グループシナジーを活かした販売企画



# 中期注力事業の進捗状況

## -自動車用品事業-

注力事業である「自動車用品事業」の売上高は、各事業ともに前年同Q比で成長

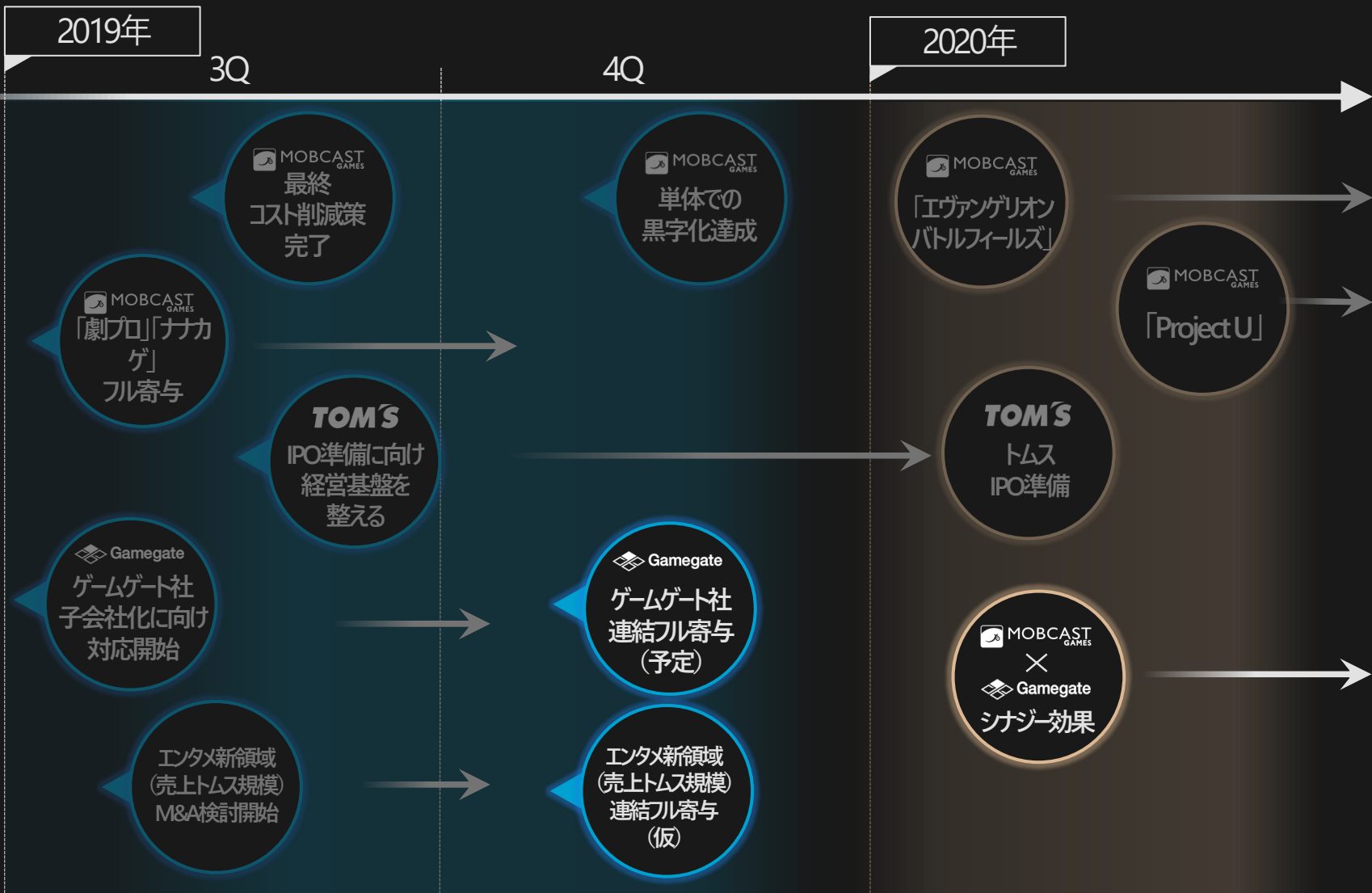


2019年12月期第3四半期  
4Q黒字化に向けたHDの取組み

04

# 2019年4Q黒字化のロードマップ

## - 2019年2Q決算資料再掲 -



# 2019年4Q黒字化へ向けた取組



「世界70億人をワクワクさせる」ことを目指し  
才能資源の価値を最大化し  
新しいエンターテインメントを創出する



## ①ゲーム事業領域の新・成長戦略

「ゲームゲート社」の株式取得及び、  
シナジー追求のための合併を決定



## ②新たな「ブランド」資源の価値最大化へ

30年に渡り培ってきた栗原親子のIP・ブランド力と  
モブキャストグループとのシナジーで更なる成長をさせ  
最終的にはIPOを目指す

①ゲーム事業領域の新・成長戦略

厳選したIPを、ゲーム事業と共に育てていくローリスク・ミドルリターンモデル

ゲーム事業から アニメIPプロデュース事業へ



- ・大型IPを中心に、高額なライセンス料を支払うハイリスク・ハイリターンモデル
- ・海外との共同プロジェクトで製作費のリスクヘッジを図るも、未だ投資負担重い
- ・海外の規制およびゲームの成功如何に左右される高ボラティリティ事業

ゲームゲート社が持つアニメビジネスの“目利き”と“座組み”を強みに加え、プロデュースに特化

国内の成功を受けて、キャラクター事業と共に  
英語圏 & 中国語圏にマルチ展開

②新たな「ブランド資源の価値最大化」へ  
- ゆとりの空間 株式取得 -

年商約30億円規模を基盤に新たな成長戦略を展開



料理家  
**栗原はるみ・心平**

1994年の創業以来、大切な人を笑顔にし感謝の気持ちを伝えるための、ゆとりある「キッチン空間」をつくり出しながら、年商30億円規模まで成長した「ゆとりの空間」。  
さもないことを30年間積み重ねてきた栗原はるみ・心平親子の料理家としての才能資源は、累計3,000万部を超える書籍や多彩なキッチン道具として形を変え、数多くの家族に愛されている。

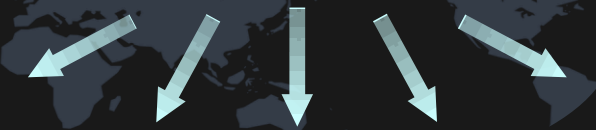
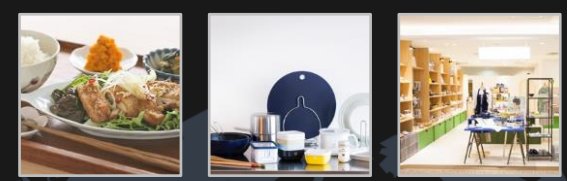
栗原はるみ・心平親子の料理家としての影響力  
累計3,000万部の実績があるレシピ書籍



yutori no kukan  
share with  
栗原はるみ

Target Segment  
ロイヤルユーザー × 次世代ロイヤルユーザー

30年の積み重ねで築いた栗原ブランドを更に活かし  
PR力×企画力で  
更なるユーザーへ価値を提供





# 最後に



MOBCAST  
GROUP

## ① 中長期戦略



[https://youtu.be/q\\_4WSdZdAts](https://youtu.be/q_4WSdZdAts)

## ② エンタメ新領域へのM&A



<https://youtu.be/IDDFt1GF184>

## ② エンタメ分野への投資



<https://youtu.be/x9iPb4MVvj4>

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「ニッチトータル」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

# 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	2,896,603千円 (2019年9月末日時点)
連結従業員数	98名 (2019年9月末日時点 ※株式会社ゆとりの空間の従業員数は含まない)
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		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	1,809,848	1,809,795	1,442,735	1,544,503	1,464,314
売上原価	1,258,949	1,295,066	1,043,638	1,190,937	1,125,306
売上総利益	550,899	514,728	399,096	353,566	339,008
販管費	789,646	739,134	598,307	798,872	603,068
営業利益	▲ 238,747	▲ 224,405	▲ 199,210	▲ 445,305	▲ 264,060
経常利益	▲ 266,001	▲ 252,603	▲ 215,540	▲ 469,270	▲ 320,353
四半期純利益(※)	▲ 297,675	▲ 724,229	▲ 182,862	▲ 464,159	▲ 317,791
総資産	5,203,605	4,467,509	4,467,509	4,495,115	6,953,844
純資産	1,214,061	914,406	914,406	554,972	895,929

(※) 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	19,558,308株
大株主の状況 * 1	
藪 考樹	23.37%
(株)SBI証券	2.74%
(株)でらゲー	2.47%
寺田 航平	2.30%
ハクバ写真産業(株)	1.79%
海老根 智仁	1.46%
楽天証券(株)	1.17%
水飽 健一郎	0.84%
大和証券(株)	0.55%
笹岡 俊二	0.51%

## 株価関連指標

株価 * 2	227円
時価総額 * 2	5,170,675千円
総資産 * 3	6,953,844千円
純資産 * 3	895,929千円
PBR * 2	5.82 倍
PER * 2	-

\* 1 : 2019年6月末日時点

\* 2 : 2019年11月12日時点

\* 3 : 2019年9月末日時点

# ゲームゲート 会社概要

社名	株式会社ゲームゲート
本社所在地	東京都渋谷区広尾1丁目2番1号ヒカリビル3F
代表者	阪野 哲
設立年月日	2011年8月25日
資本金	10,000千円 (2019年7月末日時点)
従業員数	7名 (2019年5月末日時点)
事業概要	ライセンスマネジメント事業等

	2016年 7月期※	2017年 7月期※	2018年 7月期※	2019年 7月期
(単位：百万円)				
売上	222	631	604	870
営業利益	3	90	49	232
経常利益	3	102	49	225
当期純利益	2	41	49	70

※税込

# ゆとりの空間 会社概要

有力百貨店を中心に60店舗、およびECにて展開

社名	株式会社ゆとりの空間
本社所在地	東京都目黒区碑文谷5丁目9番8号
代表者	栗原 心平 栗原 はるみ
設立年月日	1995年2月22日
資本金	170,500千円 (2019年9月末日時点)
従業員数	200名 (アルバイト含む)
事業概要	カフェ・レストランの運営、オリジナル食器、調理器具、婦人アパレル製品、キッチン雑貨の企画・製造・販売等の卸・小売事業