



モブキャストグループ
第19期 2022年12月期
第2四半期決算説明資料

2022年08月12日（金）

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 2022年12月期決算 業績予想の修正
- 02 2022年12月期 第2四半期 決算概要
- 03 今後のグループ方針
経営資源をグループIPビジネス（取得・開発・拡大）へ集中
- 04 「継続企業の前提に関する注記」の早期解消の進捗
- 05 APPENDIX

01

2022年12月期決算 業績予想の修正

- 1-1 業績予想の修正
- 1-2 修正内容の詳細 | モブキャストゲームス
- 1-3 修正内容の詳細 | ゆとりの空間

		当初予想	修正予想	差異
売上高	連結	54.0億円	37.9億円	▲16.1億円
	ゲームス	25.0億円	8.4億円	▲16.6億円
	ゆとりの空間	29.7億円	28.9億円	▲0.8億円
営業利益	連結	0.4億円	▲3.2億円	▲3.6億円
	ゲームス	1.9億円	▲0.3億円	▲2.2億円
	ゆとりの空間	1.6億円	0.3億円	▲1.3億円

主な要因

- | | |
|------------|--|
| モブキャストゲームス | <ul style="list-style-type: none"> - 【1】新規ゲームの配信時期延期 - 【2】既存ゲームの売上減 - 【3】グローバルプロデュース案件の見送り - 【4】Webtoonタイトルの配信時期変更 |
| ゆとりの空間 | <ul style="list-style-type: none"> - 【1】店舗事業の新型コロナウイルス及びウクライナ情勢の影響による売上減 - 【2】EC事業の新システムへの移行影響による売上減 |

【1】新規ゲームの配信時期延期

– ゲーム内容の大幅な見直しを実施。8月の配信予定を来期へ変更。

【2】既存ゲームの売上減

– 2021年10月に配信された「転生したらスライムだった件」の競合タイトルによるマイナス影響が想定を上回り、大幅な売上減少となった。人気を誇り600万ダウンロードを記録した当社タイトルはリリースから約4年が経ち、昨年10月に配信された競合新規タイトルへユーザーが移行した為。



【3】グローバルプロデュース案件の見送り

– 中国において新規タイトル開発を推進していたものの、中国政府によるゲーム規制（コンテンツ内容やプレイ時間等）が強化されたことの影響を受け、配信エリアの変更を検討。台湾、香港、澳門での配信を目指したものの、今期売上計上は見送りに。

【4】Webtoonタイトルの配信時期変更

– 大手プラットフォームと共同開発中のWebtoonタイトルが、より多くのユーザーの皆さまに楽しんでもらえるようにクオリティアップを実施し、配信時期を変更。

【1】店舗事業の新型コロナウイルス及びウクライナ情勢の影響による売上減

－ 新型コロナウイルスの影響

新型コロナウイルスによるインバウンド需要低迷の影響を受け、出店しているアウトレットモールの集客が想定よりも減少。売上・利益共に影響を受ける。

－ ウクライナ情勢の影響

ウクライナ情勢による原価高騰分を販売価格へ転嫁したことによる影響で、一時的に百貨店等の店舗売上が減少。

【2】EC事業の新システムへの移行影響による売上減

－ 「お客様の購買体験価値の向上」及び「セキュリティ強化」を目的に3月に新システムへ移行。UI /UXの向上は図れたものの、Googleのオーガニック検索のアルゴリズムがリセットされ、セッション数が大幅減。当初予想に対して売上・利益の減少につながった。

EC事業の3つのKPI



02

2022年12月期 第2四半期 決算概要

2-1 2022年12月期第2四半期決算サマリー | 連結

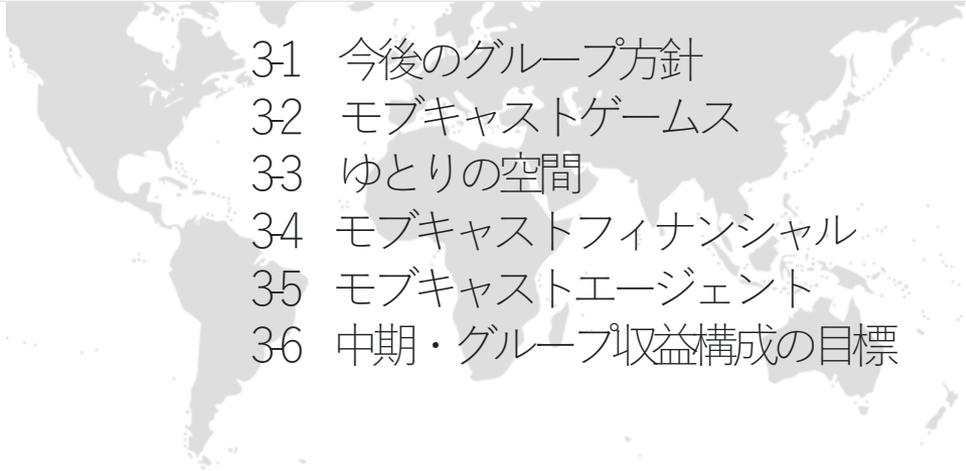


連結 売上高9.1億円、営業損失0.96億円

	売上	営業利益	経常利益	当期純利益
連結	9.12 億円 前年同Q差 ▲2.4億	▲0.96 億円 前年同Q差▲0.43億	▲1.07 億円 前年同Q差▲0.42億	▲1.19 億円 前年同Q差▲0.51億
モブキャスト ゲームス	2.13 億円 前年同Q差▲2.6億	0.07 億円 前年同Q差▲0.25億	0.05 億円 前年同Q差▲0.26億	0.02 億円 前年同Q差▲0.27億
ゆとりの空間	6.98 億円 前年同Q差 +0.3億	▲0.10 億円 前年同Q差▲0.11億	▲0.13 億円 前年同Q差▲0.15億	▲0.14 億円 前年同Q差▲0.16億

03

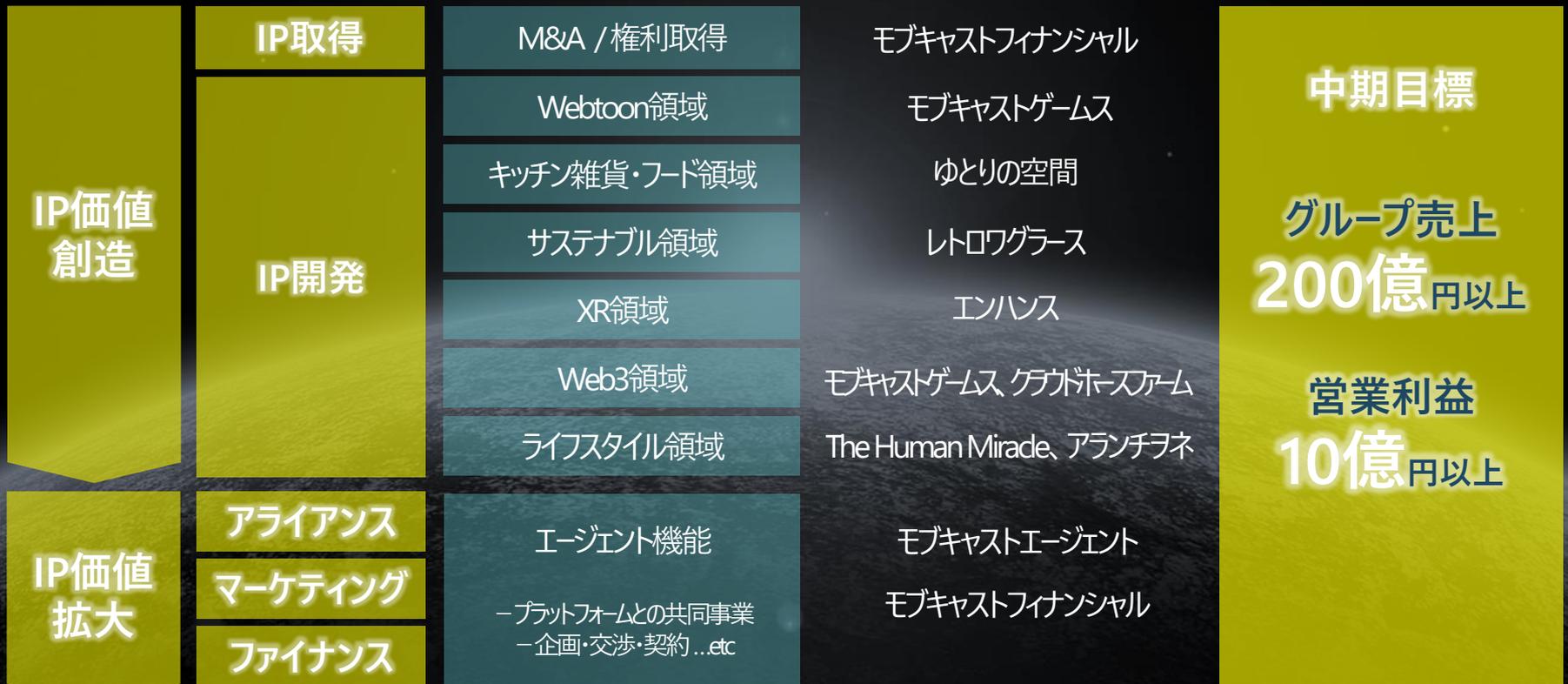
今後のグループ方針
経営資源をグループIPビジネス（取得・開発・拡大）へ集中

- 
- 31 今後のグループ方針
 - 32 モブキャストゲームス
 - 33 ゆとりの空間
 - 34 モブキャストフィナンシャル
 - 35 モブキャストエージェント
 - 36 中期・グループ収益構成の目標

経営資源を**グループIPビジネス（取得・開発・拡大）**へ集中

【背景】

- 長きに渡りIPビジネスを推進してきた中で、これからの時代における**IPの重要性を確信**した。
- AmazonやNetflix等、インターネットを介してコンテンツを届けるプラットフォームが乱立。
プラットフォーム同士の競争の激化による、コンテンツの獲得競争など**IPの需要**がますます高まっている。
- ライセンスIPは、権利元などの意向を受けやすく、自社ではコントロールがしづらい。

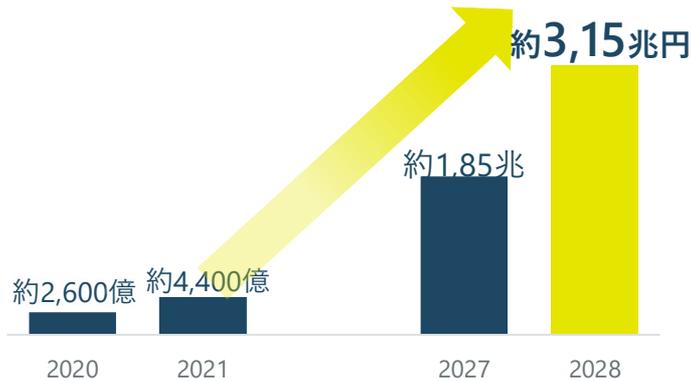


成長分野のWebtoon領域にてグループIPを複数開発。
併せて、期待高まるWeb3領域にて、NFTメディアを立ち上げる。

〔 2022年6月にモブキャストホールディングスによる増資にて
1億円の投資資金を調達済み 〕

新規事業

世界のWebtoon市場規模予想



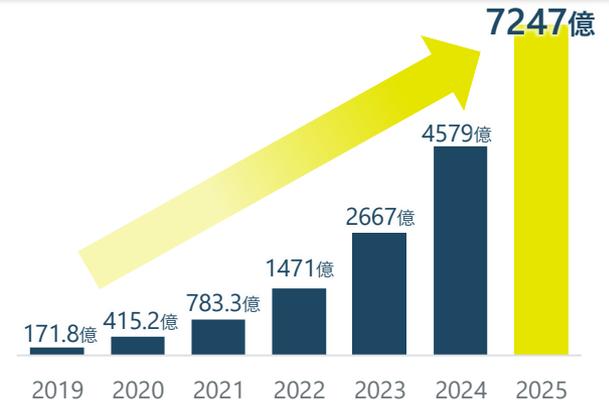
続々と参入

「スタジオドラゴンジャパン（仮）」設立へ！
日本オリジナルwebtoon作品の映像化
目指す（2022年5月12日）

DMM、2022年よりウェブ縦読みマンガ事業
に参入。企画制作スタジオを設立し、オリジ
ナルコンテンツを配信（2021年12月3日）

「Global Webtoons Market Size, Status and Forecast 2021-2027」
「Global Webtoons Market Size, Status and Forecast 2021-2028」 (QYResearch Group)
<https://www.marketresearch.com/QYResearch-Group-v3531/Global-Webtoons-Size-Status-Forecast-31504590/>

国内ブロックチェーン市場規模



国内ブロックチェーン活用サービスにおける市場規模の推移予測
(出典：矢野経済研究所)
<https://itimpres.co.jp/articles/-/22752>

既存事業

人気IPタイトルを複数開発中。「炎炎ノ消防隊 炎舞ノ章」「信長の野望・天道」など。

2024年12月期を直前期としたIPOを目標に「4つの成長戦略」を更に推し進めていく。

新規事業

オイシックス・ラ・大地社とのIP開発拡大

- 過去に当社が監修したミールキットは顧客から高い評価を獲得。新たに**今年9月にリニューアル販売・予約受付を予定**。
- その他、複数プロジェクトが進行中。レシピ監修を中心にIP開発を推進。



エスビー食品「栗原はるみ わたしのカレー」

- エスビー食品株式会社より、共同開発したカレールウ「栗原はるみ わたしのカレー 中辛」が**2022年8月15日に新発売**。



構造改革

上期にて完了

01. 製造プロセスの改革
02. 販売プロセスの改革



03. 一店舗あたりの収益率の向上

自社ECサイトの成長

セッション数

×

購買単価

×

購入率

12月を目標に
昨年下期対比
110%↑

CRM強化で
両KPIを
向上させる

顧客層の拡大

- 30代をターゲットに
ルミネ有楽町へ出店。



- 40代をターゲットに
西武池袋百貨店へ出店。

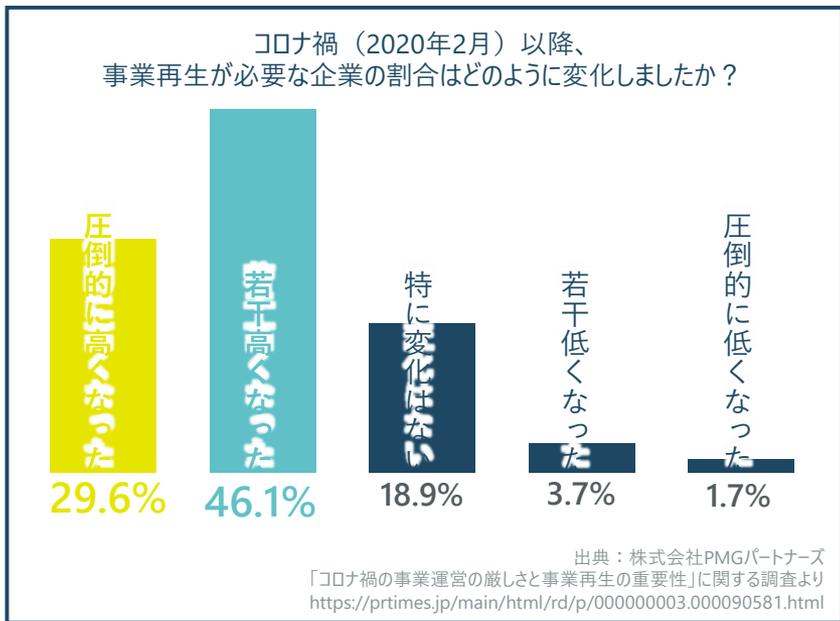


今後も顧客層を広げる店舗への出店を計画。

積極的なM&AによるIP取得に加え、新たに 企業再生案件のフィナンシャルアドバイザー業務（本年10月より）を収益化

背景

ーコロナ禍以降、IP関連の企業再生案件は増加



実績

- ーエンタメ領域全般へ事業領域を拡大以降、M&AによるIP取得や投資先企業の資金調達・資本政策策定などを担当。
- ーフィナンシャル分野のノウハウがグループ内に蓄積している。



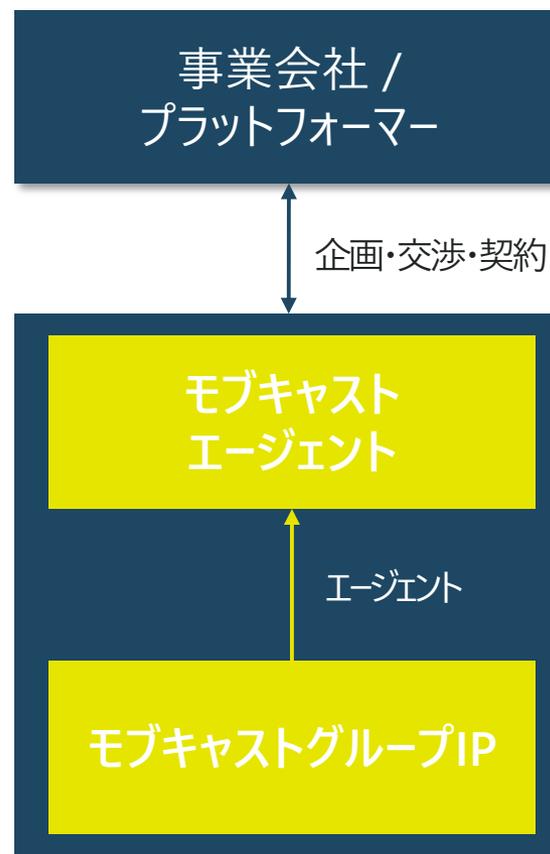
モブキャストグループIPのエージェントとなり、 各種事業者とのアライアンスを実現しIP価値の拡大を収益化

背景

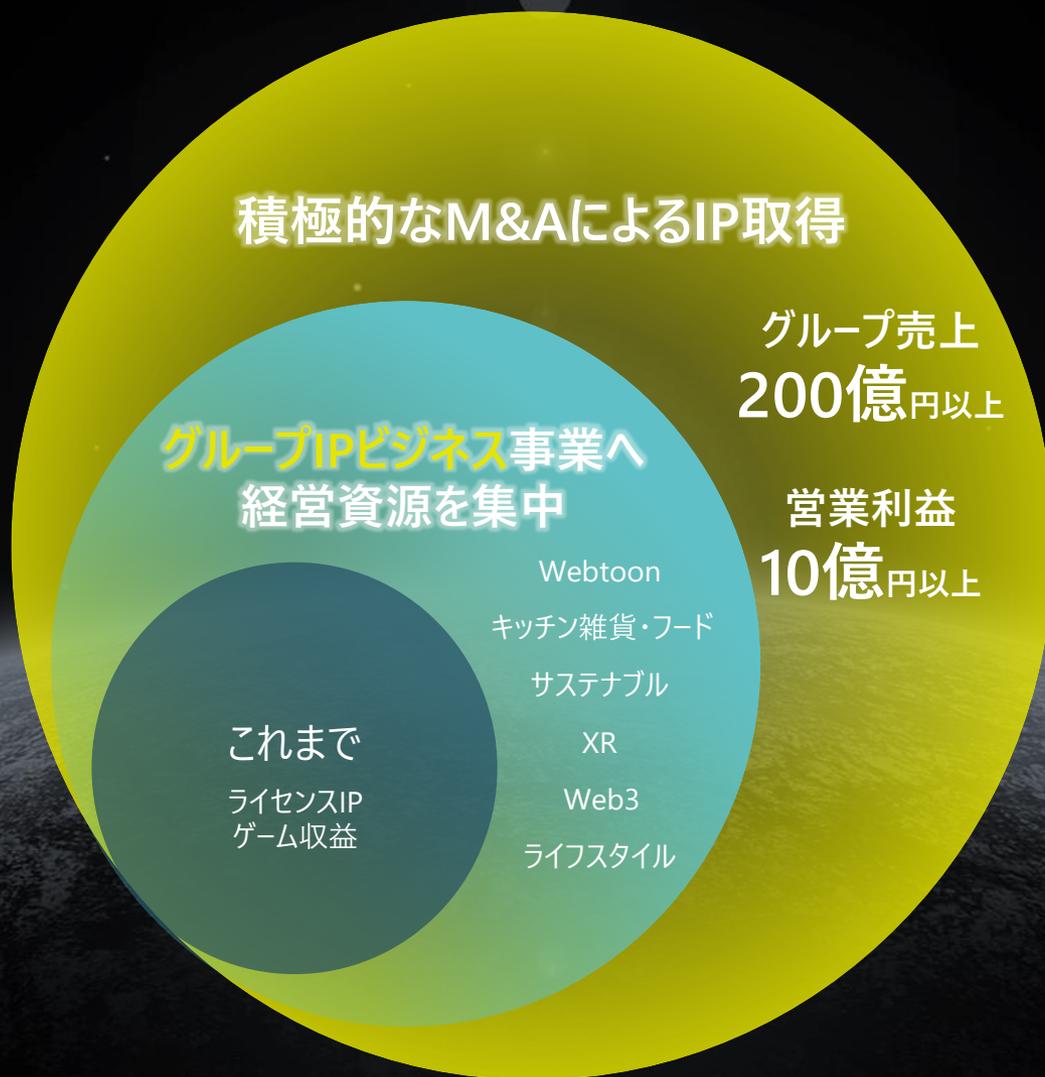
- プラットフォーマーや事業会社からのIP需要は、競合との差別化のために益々高まっている。
- IT化やグローバル化が進んだことでIPの活用方法が拡大している中、IPの価値を毀損させないように契約など細やかな管理が重要となっている。

実績

事業会社であるオイシックス・ラ・大地社と、ゆとりの空間との資本業務提携時には、エージェント機能の役割を担った。



グループIPビジネスに経営資源を集中し、新たな収益源を増加させ、
ライセンスIPゲーム収益の構成比を下げる。



04

「継続企業の前提に関する注記」の早期解消の進捗

4-1 「継続企業の前提に関する注記」の
早期解消の進捗



「継続企業の前提に関する注記」の早期解消の進捗

- 対策① 2022年12月期通期連結業績予想の達成。
 対策② 経営資源を国内体制に集中（海外拠点の撤退） → 完了
 対策③ 子会社事業に関係しない保有資産の売却等によるキャッシュフローの改善。

背景

新型コロナウイルスに起因する 外的影響による業績悪化

【影響①】

2018年に子会社化したトムスは、2020年のレース及びディーラー等におけるイベントの延期・中止が相次ぎ、将来のグループ業績への影響が不透明となり、止むを得なく保有株式を全株売却に至る経営判断をした。

【影響②】

2019年に子会社化したゆとりの空間は、2020年からの2年間「緊急事態宣言」による百貨店の休業及び営業時間短縮により、主力の百貨店売上が大幅減となり、事業計画が未達となった。

進捗状況

対策①

新方針「経営資源をグループIPビジネスへ集中」により、来期黒字化への体制を整える。

対策③

ゆとりの空間とオイシックス・ラ・大地社との取り組みで、キャッシュフローは大きく改善。

更にグループ収益にインパクトを与える保有資産の売却プロジェクトを推進中。



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。

05

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	1,184,367千円 (2022年6月末日時点)
連結従業員数	123名 (2022年6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)

	2021年			2022年	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	1,161,685	1,076,057	1,084,359	944,080	912,535
売上原価	624,133	569,151	517,070	447,612	413,319
売上総利益	537,552	506,905	567,289	496,467	499,216
販管費	590,583	621,058	671,939	582,170	595,889
営業利益	▲ 53,031	▲ 114,153	▲ 104,649	▲ 85,702	▲ 96,673
経常利益	▲ 65,817	▲ 105,816	▲ 105,649	▲ 92,518	▲ 107,559
四半期純利益(※)	▲ 68,721	▲ 201,553	▲ 736,979	▲ 85,093	▲ 119,281
総資産	3,255,994	3,291,343	2,789,910	2,711,841	3,084,346
純資産	771,827	810,740	174,227	114,041	402,137

(※) 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	34,976,608株
大株主の状況 * 1	
BNP PARIBAS LONDON BRANCH FOR PRIME BROKERAGE SEGREGATION ACC FOR THIRD PARTY	7.5%
山下 博	3.4%
株式会社 S B I 証券	3.3%
藪 考樹	3.2%
日本証券金融株式会社	2.5%
株式会社ファミリーショップワタヤ	2.4%
寺田 航平	1.3%
後藤 知近	0.9%
ハクバ写真産業株式会社	0.9%
海老根 智仁	0.8%

株価関連指標

株価 * 2	75円
時価総額 * 2	2,623,245千円
総資産 * 1	3,084,346千円
純資産 * 1	402,137千円
PBR * 2	6.67倍
PER * 2	-

* 1 : 2022年6月末日時点

* 2 : 2022年8月10日時点