第9期（2012年12月期）第3四半期決算説明資料



株式会社モブキャスト

（証券コード：3664）

© 2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2012年11月

目次

1　ハイライト	……	3
2　会社概要	……	5
3　トピックス	……	10
4　2012年12月期第3四半期決算	……	13
5　mobcast データ	……	19
6　今後の事業戦略	……	25
7　通期の見通し	……	32
（参考資料）	……	35
（用語集）	……	42

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

1.ハイライト

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

第３四半期総括

新規ゲーム	新規ゲーム2タイトルの配信を開始しました。 7/24「モバサカ」、9/24「メジャプロ」
会員数	新規ゲームの投入や広告宣伝の効果により、プラットフォーム「mobcast」の会員数が急増し、270万人を突破しました（10月末時点）。前年同期比＋85%。
売上高	当第３四半期の売上高は、QonQで＋4%の増収、過去最高を更新いたしました。（前年同期比＋96%） 新規会員の入会から課金までのタイムラグにより3Qは微増でしたが、4Q以降に大きく寄与してくるものと想定しております。
営業利益	当第３四半期の営業利益は、QonQで＋85%の増益となり、過去最高益を達成しました。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2.会社概要

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

会社概要

2012年9月30日現在



社　　名	株式会社モブキャスト（mobcast inc.）
U　R　L	http://mobcast.co.jp/
住　　所	東京都品川区東品川二丁目2番33号 Nビル
設　　立	2004年3月26日
代　　表	代表取締役社長　藪　考樹（やぶ　こうき）
資　本　金	377,042千円
従 業 員 数	社員62名　アルバイト・派遣社員5名

2012年6月26日　東京証券取引所マザーズ上場 [3664]

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

Mission（ミッション）

エンターテイメントコンテンツを通して、
世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする！！

CUSTOMER MISSION

1. 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します。
2. 誰でも楽しめるサービスを提供します。
3. 健全なサービスを提供します。

WORKING STYLE

1. ユーザーが感動するクオリティの追求
まずは自分が楽しめるコンテンツを考え、ユーザーの喜ぶ顔を想像すること！

2. オープンコミュニケーションの実践
コミュニケーションを後回しにしない！愚痴は社内で大声で！

3. 自らの意思で動く
道徳心に基づき、自ら考え、判断し、自らが責任を取れる行動を取る！

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

ビジネスドメイン

モバイルプラットフォーム事業

mobcast

ソーシャルゲームサービス



ソーシャルメディアサービス



スポーツに特化したエンターテインメントプラットフォーム「mobcast」上で
ソーシャルゲームサービスとソーシャルメディアサービスを展開

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

モブキャストの特徴

1．プラットフォーマー

プラットフォーマーの強み（SAP*との違い）

・メルマガ等による自由な告知・集客
・ビッグデータ分析（広告効果等）
・オープン化による成長

大手２プラットフォーマーとの違い

・成長余力（260万人から500万人、1,000万人へ）

2．スポーツに特化

・効率的、効果的な広告・マーケティング活動
・日々新たな話題があり、コミュニティが活性化
・共通ルールにより海外展開が容易

3．自社開発ゲームエンジン

・飽きずに長く遊んでもらえるノウハウ
・コンシューマーゲーム業界出身人材が開発（高いゲーム性）

＊SAP：Social Application Provider ソーシャルゲーム開発会社

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

３.トピックス

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2012年トピックス

3 月 9 日 「モバプロ 2012」配信開始



3月30日 新サービス「実況Live!」開始

4 月 2 日 東京神宮ヤクルト、千葉ロッテ、埼玉西部の3球場でスタメンジャック



4 月 7 日 「スポーツが未来をつくる」プロジェクト第1弾 槙原寛己氏による野球教室開催

5月16日 「スポーツが未来をつくる」プロジェクト第2、3弾

6月19日 モバプロナイターにて、石巻市の小学生による始球式開催（大阪、仙台）

スポーツが未来をつくる mobcast

6 月 1 日 「モバプロ」にて、名球会選手配信開始

6月26日 東京証券取引所マザーズ市場へ上場

7 月 9 日 新C.I.ロゴマーク決定

mobcast

7月10日 新ゲーム「モバサカ」正式オープン

モバサカ モバイルオンラインサッカー

8月31日 「mobcast」会員250万人突破

9月24日 新ゲーム「メジャプロ」正式オープン

MLB.JP公式ライセンスゲーム メジャプロ

10月15日 オープン化（β）発表

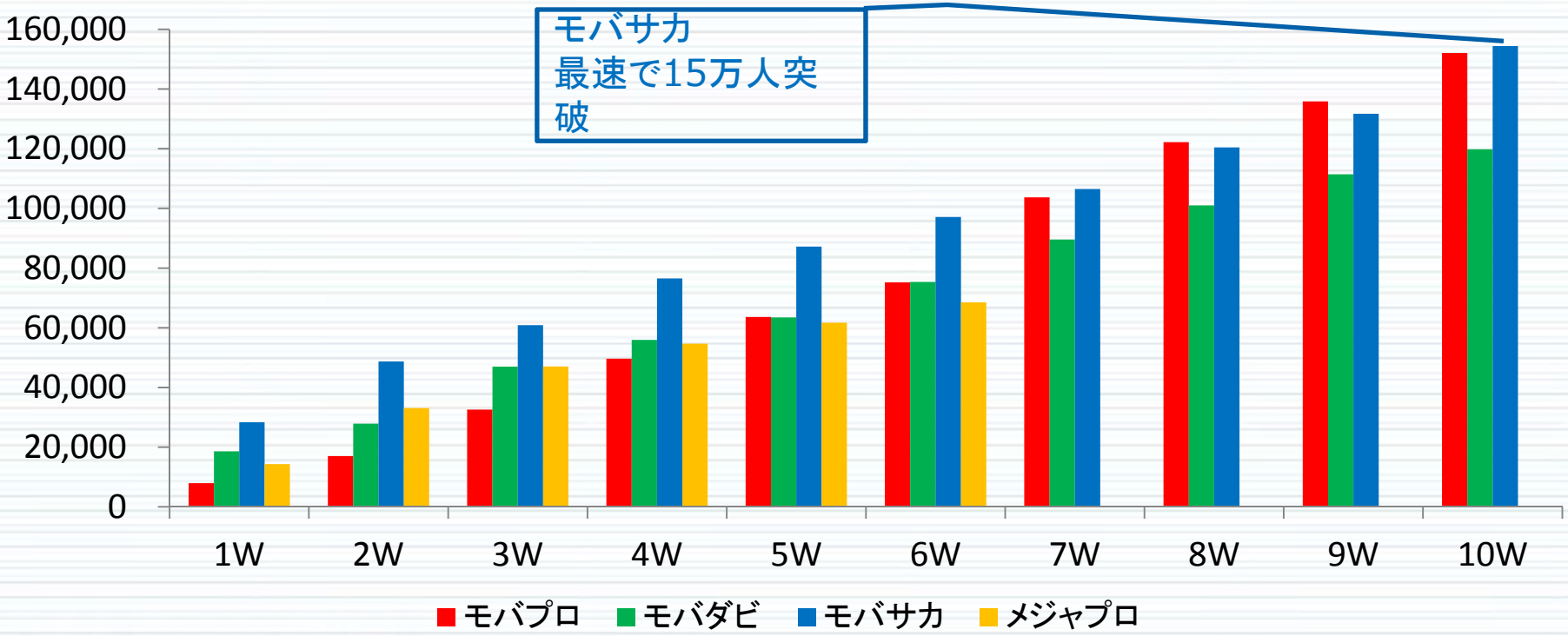
©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

新規ゲーム

① 7/24「モバサカ」・・・FIFPro・JFA公認サッカーゲーム
② 9/24「メジャプロ」・・・MLB公認メジャーリーグ野球ゲーム







©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

4.2012年12月期
第３四半期決算

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

サマリー

売上高

前四半期比４%増

- モバプロ、モバダビ共に堅調に会員数増加で**過去最高を更新**
- モバサカ好調な滑り出し
- mobcast会員数急増中
  新規入会者の課金は4Q以降に寄与する予定

営業利益

前四半期比８５%増

- 計画通りの利益達成
- 四半期ベースで**過去最高益**
- 2Qの広告費分が剥落
- 3Q営業利益率22.8%

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

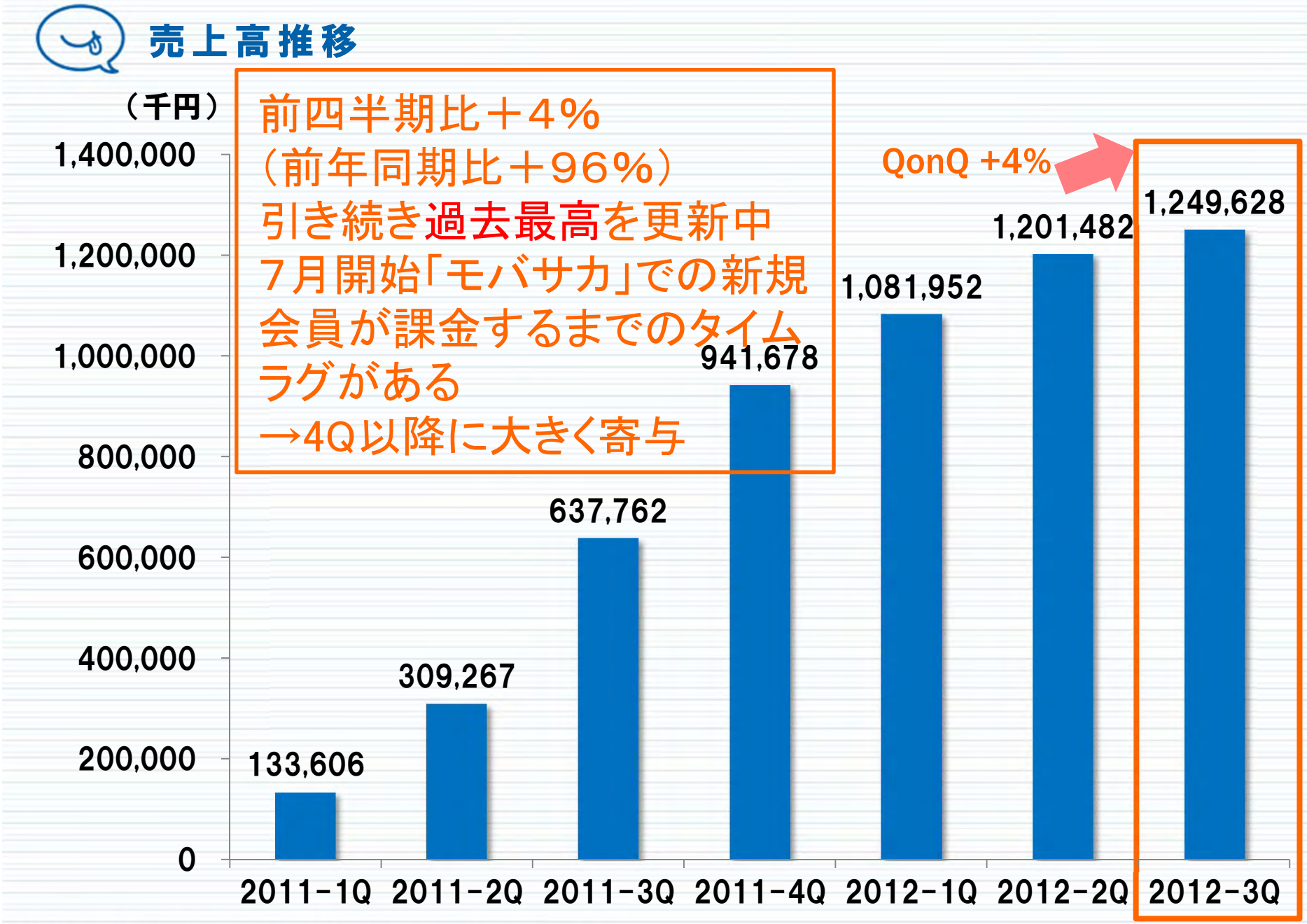
2012年12月期第２四半期　業績概要

		第9期 第2四半期 累計期間	第9期 第3四半期	第9期 第3四半期 累計期間	第8期 通期
売上高	（千円）	2,283,434	1,249,628	3,533,063	2,022,313
営業利益	（千円）	403,404	285,531	688,936	521,097
経常利益	（千円）	394,784	284,474	679,258	510,213
純利益	（千円）	227,359	167,253	394,613	484,234
総資産	（千円）	2,077,400	1,494,154	1,494,154	1,329,052
純資産	（千円）	1,260,636	2,431,909	2,431,909	716,121
１株当たり純利益	（円）	39.27	26.08	65.78	90.23
自己資本比率	（%）	60.68	61.44	61.44	53.88

＊第8期の1株当たり純利益は、平成24年3月8日付の株式分割（1:500）に伴う影響を加味し、遡及修正を行った金額であります。

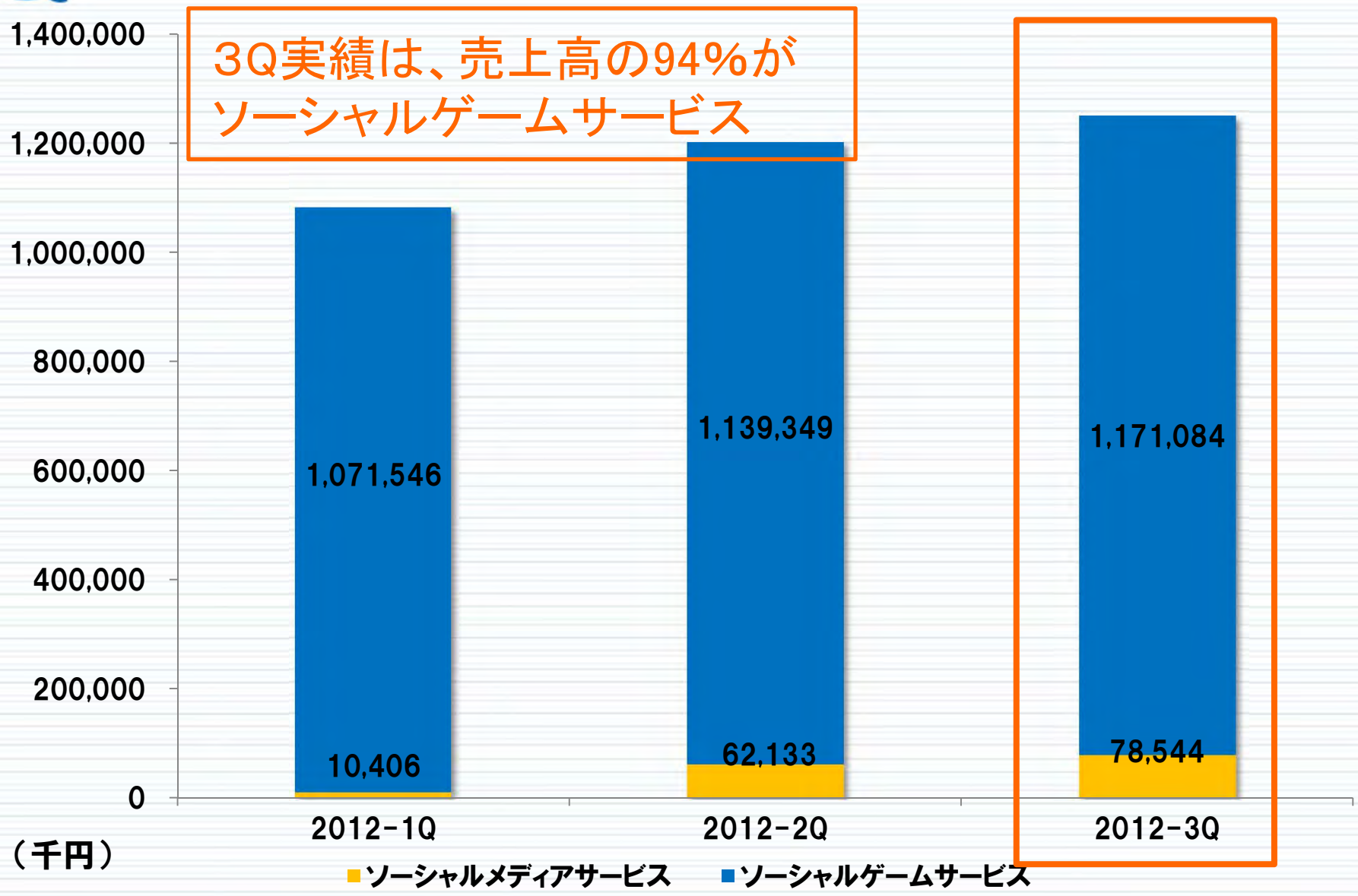
©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

売上高推移



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

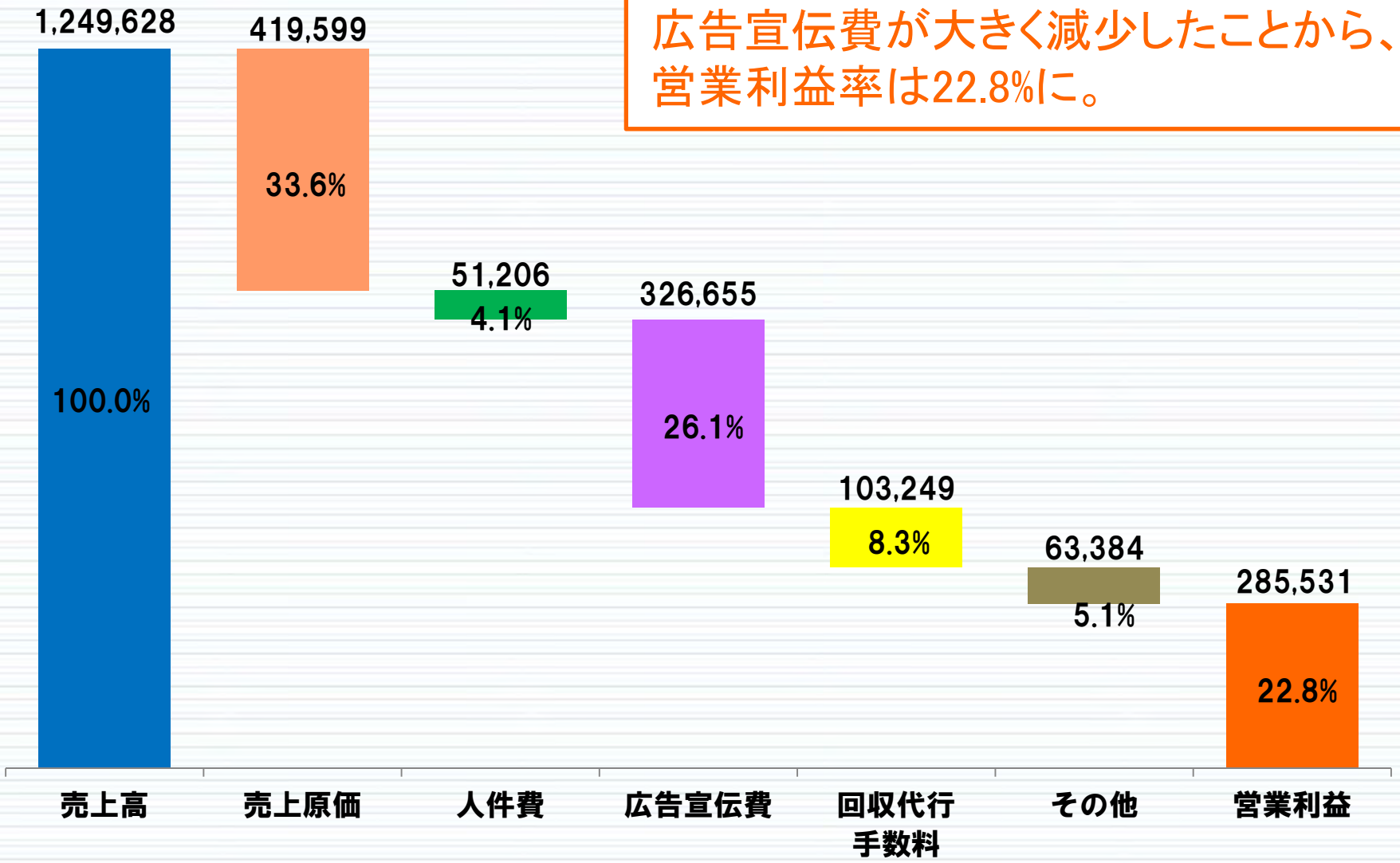
売上高構成



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

収益構造（3Q）

開幕シーズンであった2Qに比べて
広告宣伝費が大きく減少したことから、
営業利益率は22.8%に。

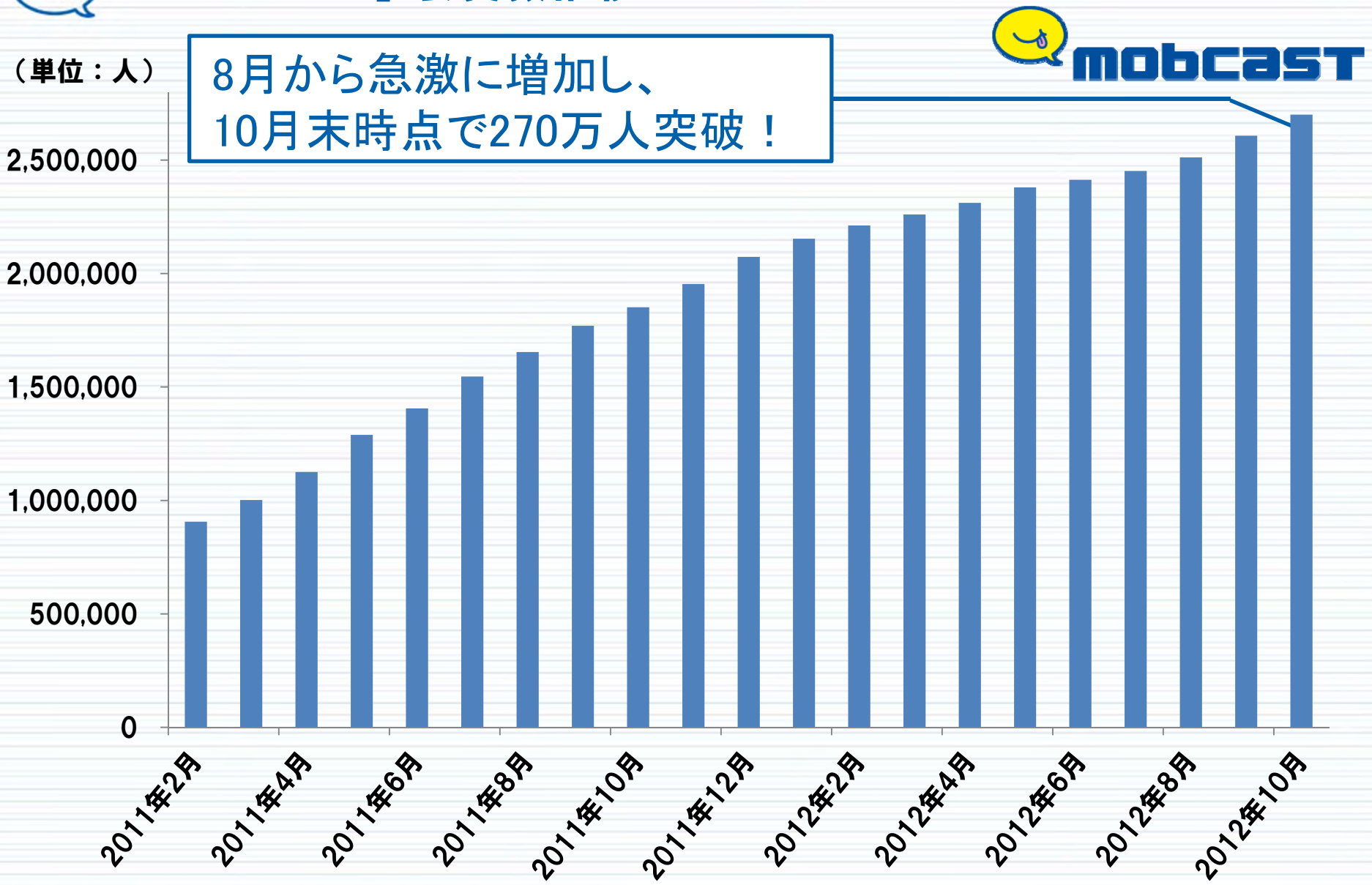


©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

5.mobcastデータ

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

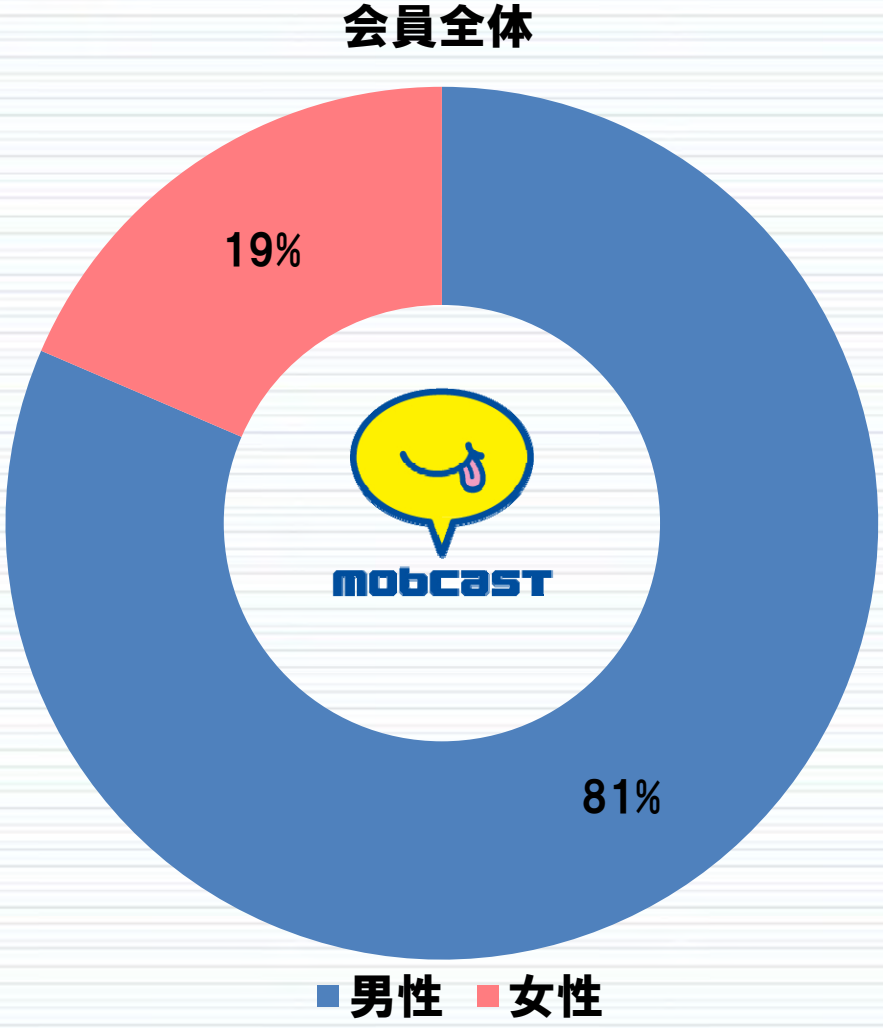
「mobcast」会員数推移

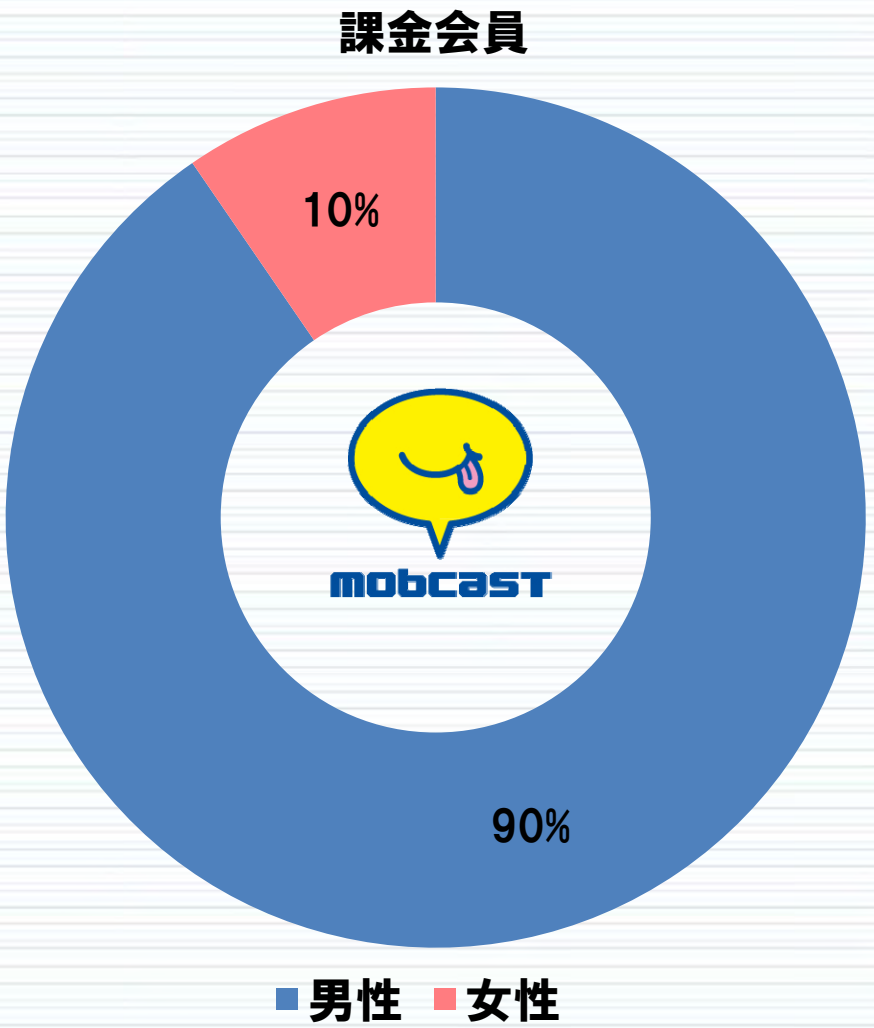


©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast 会員属性（男女別）

2012年9月末時点





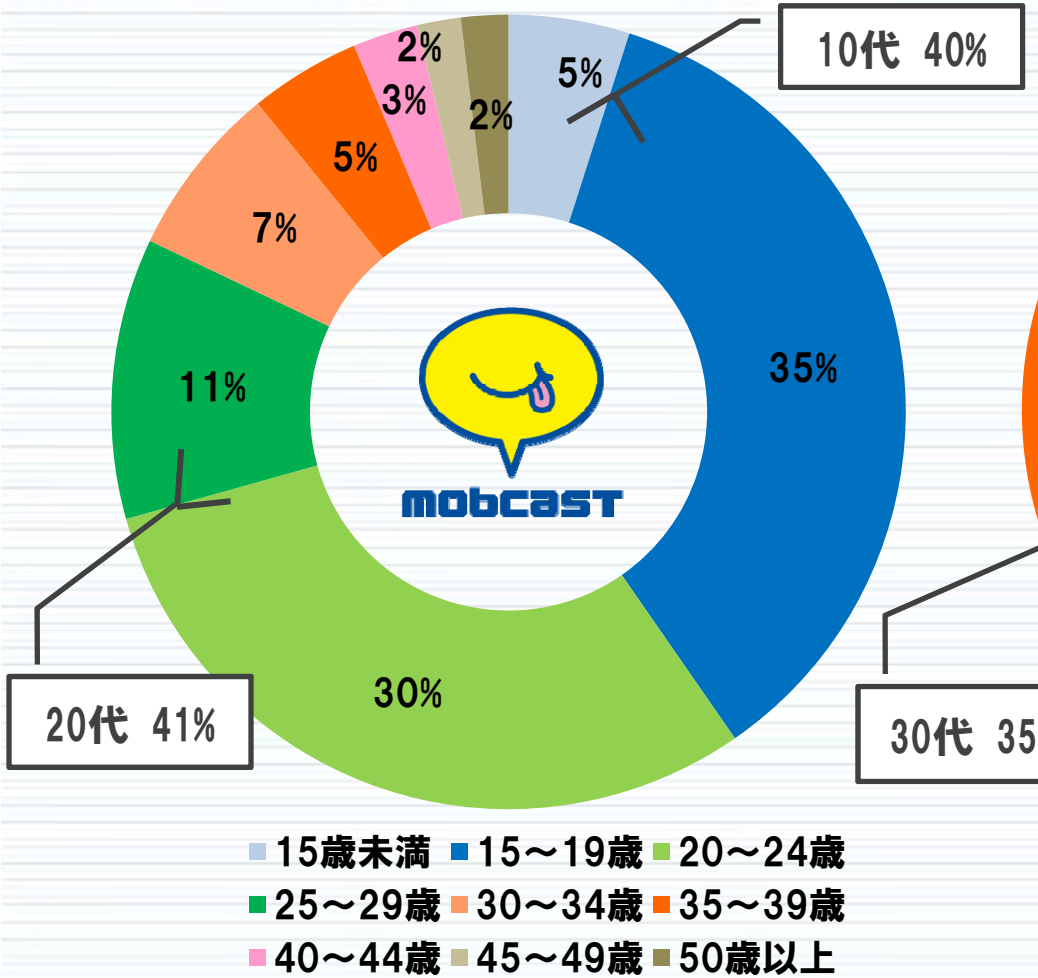
男性ユーザーが中心

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast 会員属性（年齢別）

2012年9月末時点

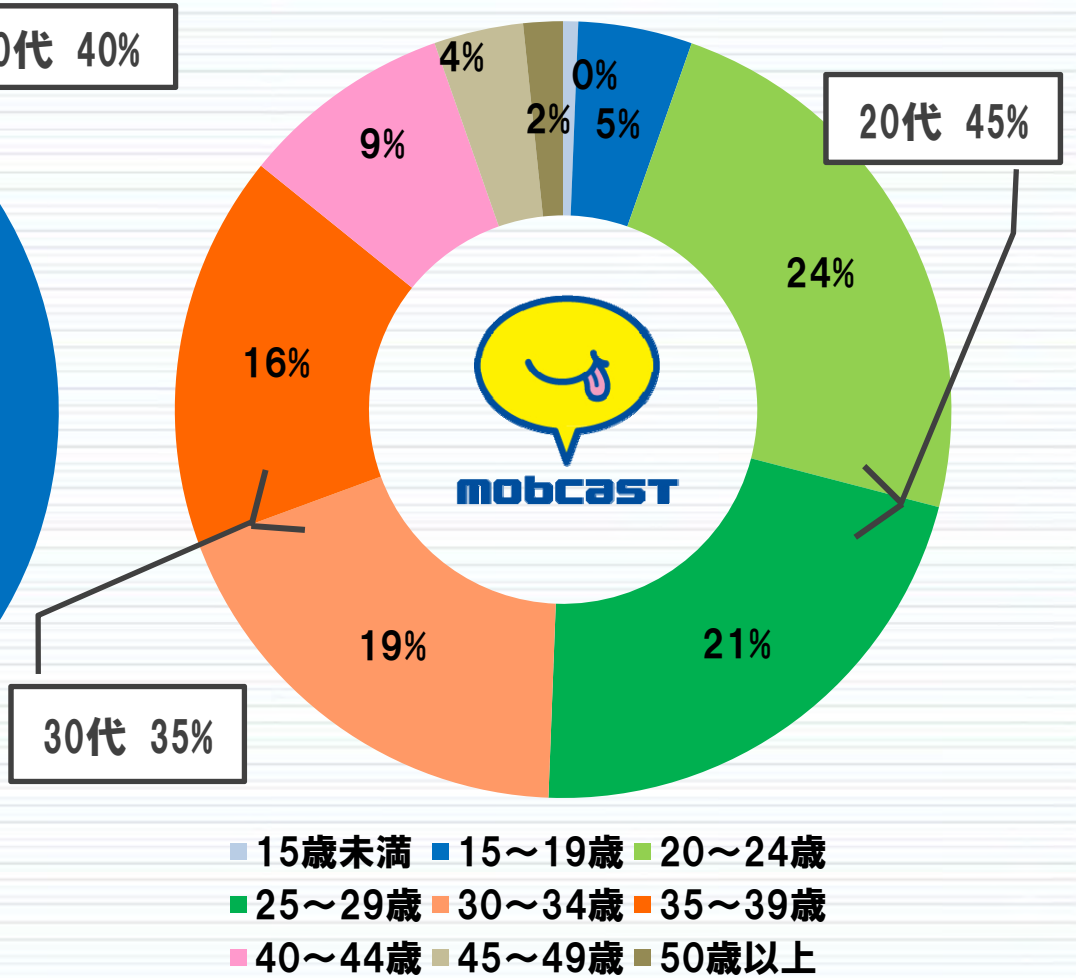
会員全体



15歳未満 15～19歳 20～24歳
25～29歳 30～34歳 35～39歳
40～44歳 45～49歳 50歳以上

10代、20代が中心

課金割合



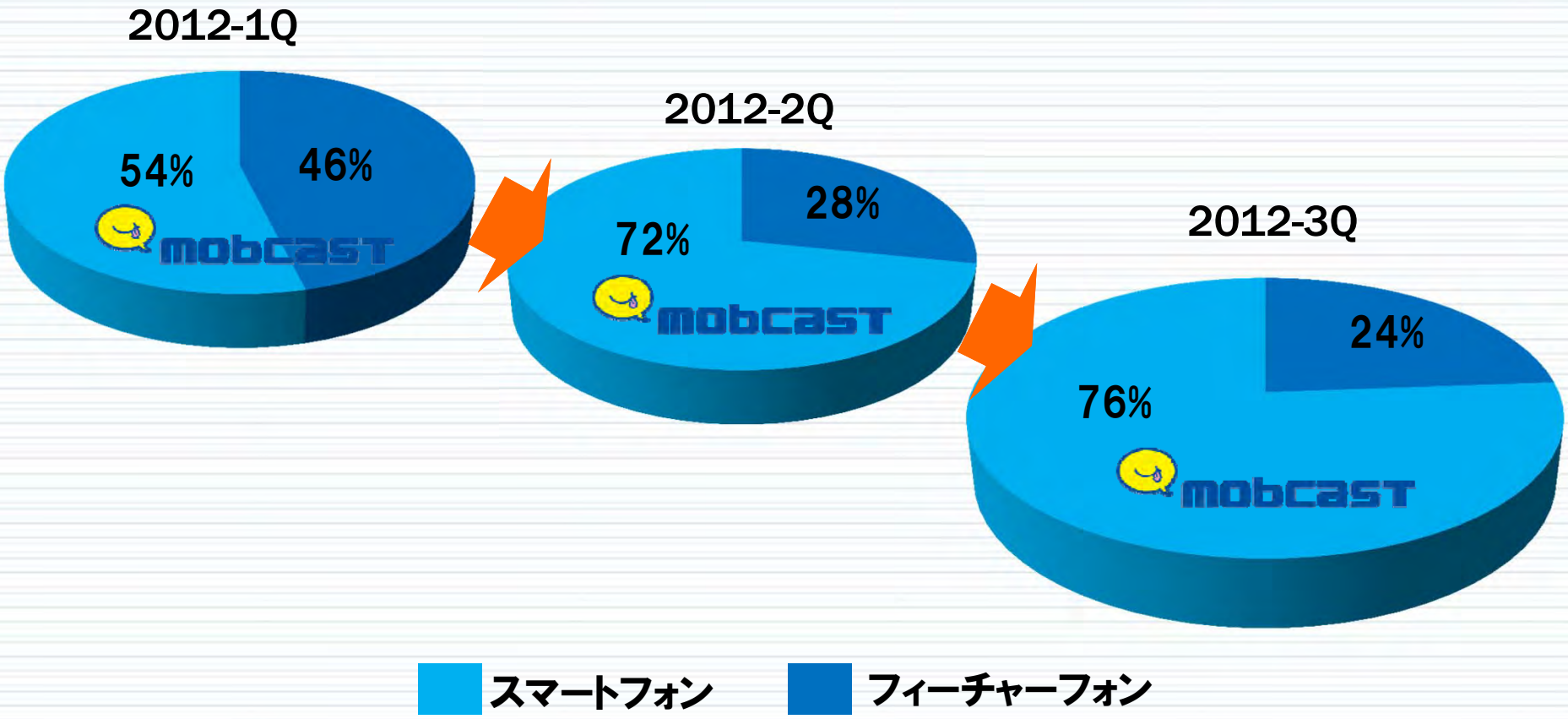
15歳未満 15～19歳 20～24歳
25～29歳 30～34歳 35～39歳
40～44歳 45～49歳 50歳以上

20代、30代が中心

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast 会員属性（デバイス別）

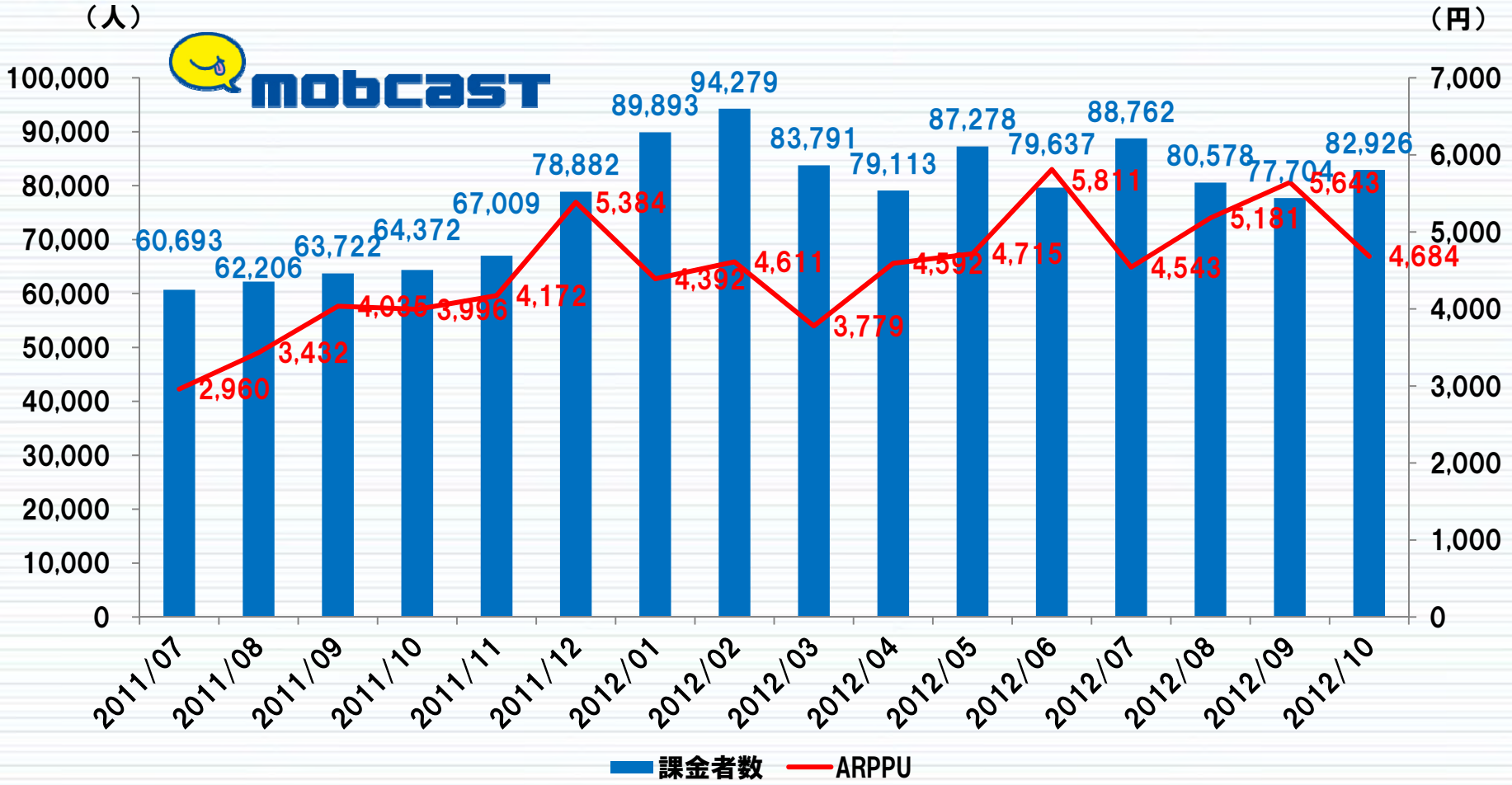
2012年新規入会者



新規入会者の3/4以上がスマートフォンに

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast ARPPU（課金者１人当たり課金額）と課金会員数推移



ARPPUは4～6千円に収まるようにゲームバランスを調整
→長く遊んでいただく運営方針

＊上記は、課金ベースの数字であり、売上高（消費ベース）とは異なります。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

６.今後の事業戦略

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

事業戦略

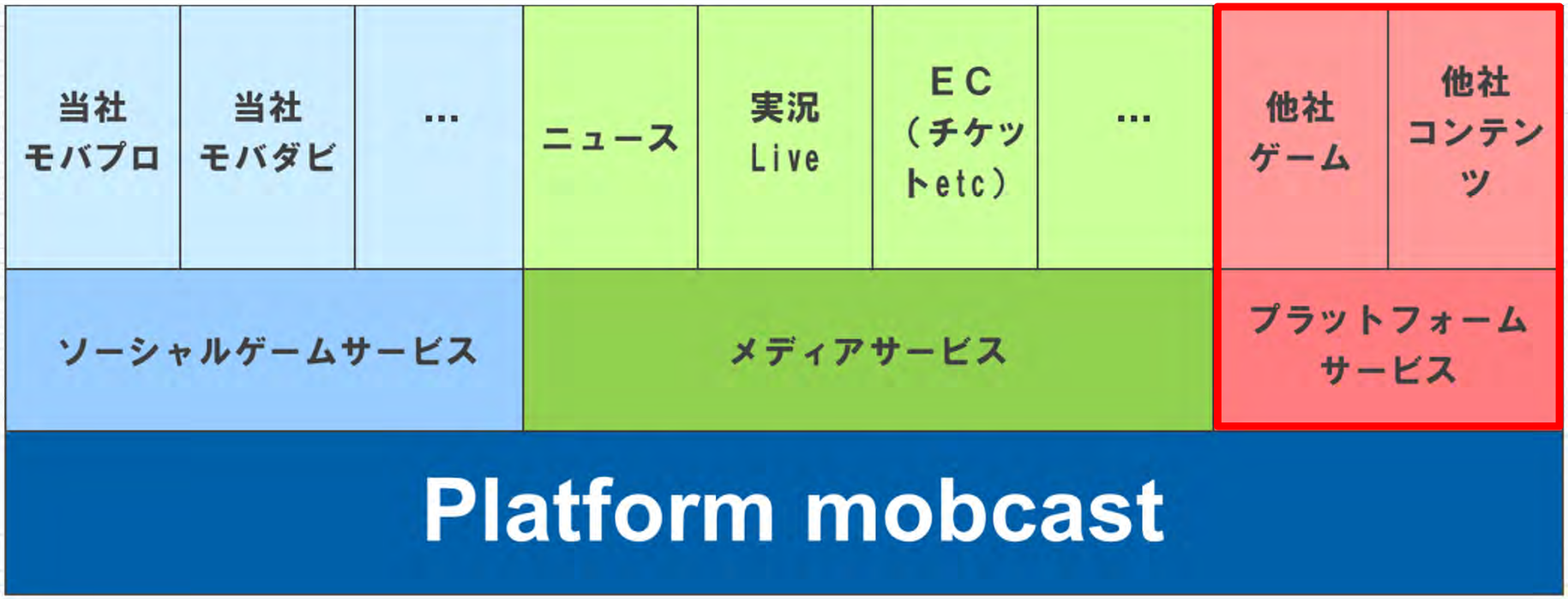
1	**プラットフォームのオープン化** ⇒課金者層と課金額の拡大
2	**ソーシャルゲーム新タイトル投入** ⇒課金者層と課金額の拡大
3	**海外展開** ⇒ゲームシステムの横展開
4	**メディアサービスの拡充** ⇒新規会員数、PV数の増加

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

オープン化：プラットフォームサービス

プラットフォームのオープン化（β）

他社が開発し、提供しているスポーツ系ソーシャルゲーム、各種スポーツ系コンテンツやサービスを「mobcast」でも利用可能にしていきます。
第1弾として、2012年11月に、（株）コナミデジタルエンタテインメントから『Jリーグドリームレジェンズ』の配信が決定いたしました。
今後も第2弾、第3弾と順次CP製のコンテンツの配信を行っていきます。



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

自社ソーシャルゲーム新タイトル投入

新規自社開発ゲームを追加投入

2012年2Q	2012年3Q	2012年4Q
モバプロ モバイルオンラインプロ野球ゲーム	モバプロ モバイルオンラインプロ野球ゲーム	モバプロ モバイルオンラインプロ野球ゲーム
モバダビ MOBILE DERBY GAME	モバダビ MOBILE DERBY GAME	モバダビ MOBILE DERBY GAME
Webサッカー オンラインサッカーシミュレーションゲーム	モバサカ モバイルオンラインサッカー	モバサカ モバイルオンラインサッカー
	MLB.JP公式ライセンスゲーム メジャプロ メジャーリーグベースボール・プロフェッショナル MLB.com	MLB.JP公式ライセンスゲーム メジャプロ メジャーリーグベースボール・プロフェッショナル MLB.com
		プロトレ（仮）

2012.7.24
配信開始

2012.9.24
配信開始

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

海外展開

2013年春のリリースに向けて２方針で準備中

①ライセンスモデル

自社開発ゲームのライセンスを付与し、先方主導で展開
＜野球ゲーム＞
韓国：NEOWIZ社と業務提携の基本合意締結（11/6）

Neowiz Internet Corporation（KOSDAQ Listed）
CEO : Ki Won Lee
Address : 12F, Dong-Gung BLDG, 736-17,
Yeoksam-dong, Gangnam-gu, Seoul, Korea 135-080
Main Business : Mobile Application and Platform services, Online Music
Established in : June 2002
Total Assets : USD 72 million



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2013年春のリリースに向けて２方針で準備中

②垂直型自社展開モデル

決済とマーケティングのみ現地会社に委ね、自社で展開
＜サッカーゲーム＞
ベトナム、インドネシア、タイ、フィリピンの4カ国に絞って
市場環境調査中

	ベトナム	インドネシア	タイ	フィリピン
携帯電話加入数	1億2千万人	2億3千万人	8千万人	9千万人
スマートフォン普及率	14.8%	8.3%	20.3%	6.4%
サッカー競技人口	187万人	709万人	130万人	167万人

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

メディアサービスの拡充

既存メディアとのタイアップによるサービス拡充

既存会員の継続率向上と新規会員獲得のため、
メディアサービスを拡充（2013年よりサービス開始予定）



TV



ネット



雑誌

mobcast

今までにない全く新しい
『スポーツメディア』の立ち上げ

ラジオ



新聞



リアル



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

７.通期の見通し

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

通期の見通し

2Q決算発表時に上方修正した見通しに変更無し

（理由）・自社ゲーム売上については保守的に見込んだ数字をそのまま使用
・オープン化売上は未知数なため見込まず
・年末にかけて大型の良い広告宣伝案件があるため、利益の上ぶれ分は来期以降への投資としてプロモーション費用を積極的に投下予定



		2012年12月期 修正予想	2011年12月期 3Q累計実績	進捗率
売　上　高	（百万円）	4,500	3,533	78.5%
営 業 利 益	（百万円）	1,125	688	61.2%
経 常 利 益	（百万円）	1,115	679	60.9%
当期純利益	（百万円）	669	394	58.9%
１株当たり当期純利益	（円）	109.47	65.78	60.1%

＊１株当たり当期純利益は、現時点で確定している株式数の増加のみ考慮した期中平均株式数で計算しております。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast

手のひらにエンターテインメントを！社会に感動を！

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ございません。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。
本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤りや漏れ等が無いよう、細心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ございません。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

参考資料

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

株式情報

株式の状況

発行済株式数	6,468,000株

大株主の状況＊1

藪　考樹	42.26%
住友商事	3.95%
ビットアイル	3.55%
清田卓生	3.16%
ハクバ写真産業	3.16%
頼定誠	2.68%
海老根智仁	2.62%
佐藤崇	1.70%
高森浩一	1.65%
南英幸	1.59%

＊1　平成24年6月30日時点
＊2　平成24年10月31日時点
＊3　平成24年9月30日時点
＊4　＊2及び＊3
＊5　平成24年12月期業績予想に基づく

株価関連指標

株価	2,309円＊2
時価総額	14,934,612千円＊2
総資産	2,431,909千円＊3
純資産	1,494,154千円＊3
PBR	10.00倍＊4
PER	22.32倍＊5

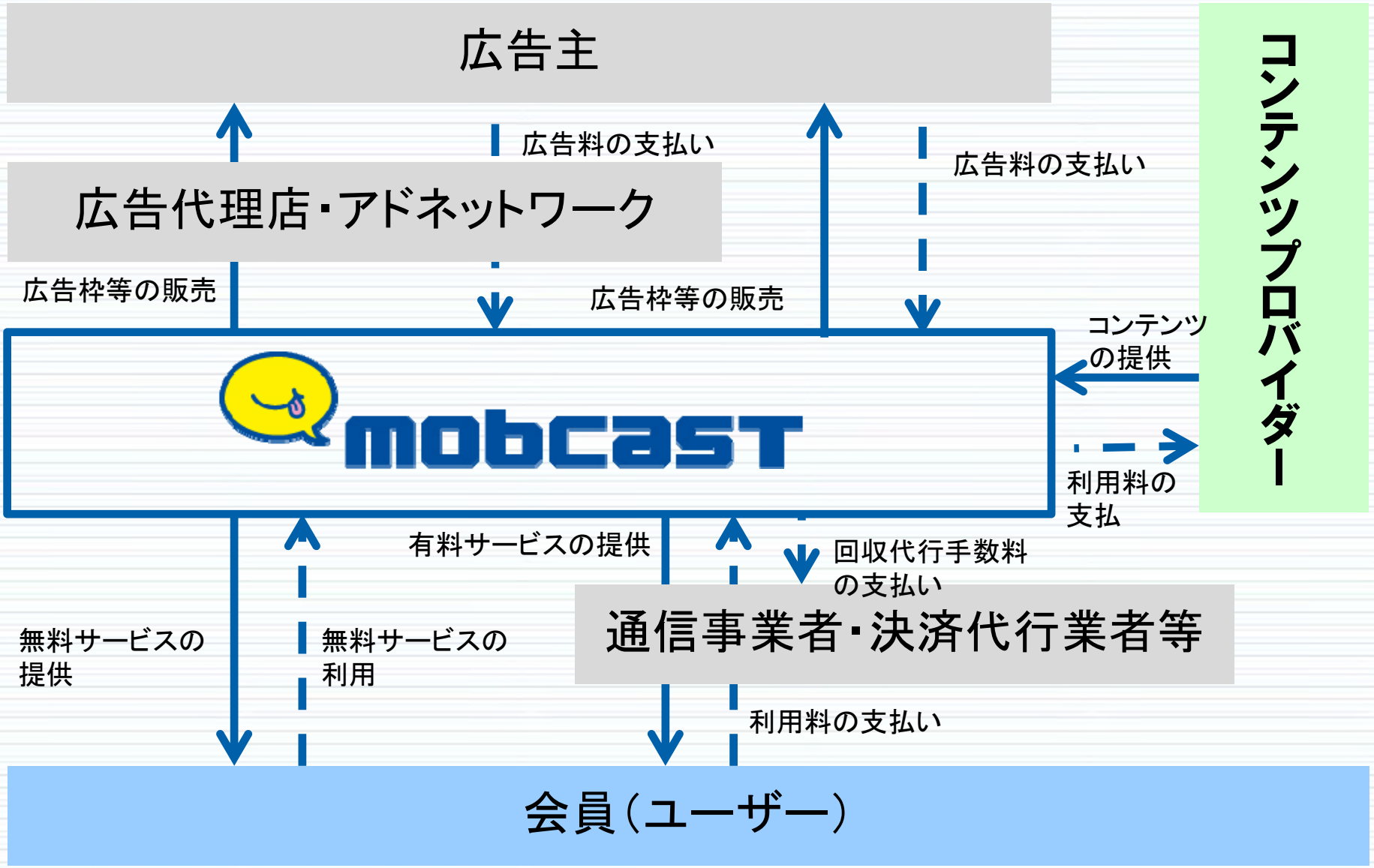
©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

株価推移



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

事業系統図



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

「スポーツが未来をつくる」プロジェクト

スポーツが未来をつくる

mobcast

モブキャストは、スポーツ振興と、スポーツが発信するメッセージやスポーツが持つ力で、世界中の人々の明るい未来及び健全な社会づくりを支援する目的で、2012年3月より、「スポーツが未来をつくる」プロジェクトを開始し、子供向け野球教室の開催、被災地石巻の子供たちのプロ野球観戦招待やスポーツ用具一式の贈呈など、様々な支援活動に取り組んでいます。







©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

健全性への取り組み

ソーシャルゲームが抱える問題

①過度な射幸心

②青少年保護

③RMT(リアル・マネー・トレード)

④コンプリートガチャ(景品表示法)

モブキャストは、いち早く対応してきました

① 安心安全委員会、課金アラート表示、ガチャ回数制限

② 24時間365日書込み監視、18歳未満の課金上限設定

③ モブパトロールによる見回りと削除依頼、不正会員への厳格な対処、匿名トレード機能(開発中)

④ 当社はもともとコンプガチャを採用しておりませんでした

これからも、健全な遊びの場を提供してまいります。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

サービスの安全性と健全性強化への取り組み

当社は、ユーザーが安心して利用できるサービスの提供が、信頼性の向上に繋がり、事業の持続的発展に寄与するものと認識しております。当社は、青少年保護、健全性維持・向上のために、下記のような取り組みを実施しております。

システムによる対応

・NGワード・・・悪質性が高いと思われる単語は使用できません

・ミニメール利用制限・・・未成年のユーザーは未成年同士としかミニメールができません

投稿監視システム

24時間365日、書き込みの確認を実施しています。

RMT(リアルマネートレード)の禁止・対策

RMTは禁止とし、オークションサイトなどを定期的に確認し、不適切な出品や入札があった場合には速やかに対応を行っております。また、現在、匿名トレード機能を開発中であり、これによりRMTゼロを目指します。

ブラックリスト

迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーをブラックリストに登録できる機能を提供し、迷惑行為の拡大を防止しています

強制退会

コミュニティで不適切な言動(荒らし行為)があった場合、コミュニティ利用停止をおこないます。

その他、ルール違反のユーザーに対しては、厳しく強制退会を実施しています。

課金制限

18歳以下(当社サービス登録年齢)のユーザーは、月額10,500円(税込)までしか利用できないように課金制限を設けております。また、ゲームごとに、18歳以下のユーザーは月額3,150円を超える課金ができない、等の利用制限をそれぞれ設けております。これらに加え、月の課金額が一定額を超えた場合には、登録年齢に関係なく、警告が表示される仕組みを導入しております。

なお、未成年ユーザーが、サービス登録時の年齢を偽ったり、保護者名義の携帯電話で保護者の年齢を登録したりした場合には、当社では制限できませんので、ご家庭で利用方法等についてお話し合いください。

安心安全委員会

健全性維持に向けた取り組みとして、定期的に「安心安全委員会」を開催し、健全性の強化や対策について議論しております。

mobcast8つのルール

サイト内に、未成年のユーザーでもわかる平易な文章で、安全な利用のための注意書きを掲載しております。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集



株式会社モブキャスト

（証券コード：3664）

© 2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2012年11月

用語集（ビジネス篇）

フィーチャーフォン（ガラケー）
通話機能を主体とし、その他にカメラやワンセグ等の機能を搭載している従来型の携帯電話。

スマートフォン
iPhoneやAndroidなどを代表とする多機能な携帯電話のこと。携帯電話とパソコン・PDA（携帯情報端末）の機能を組み合わせたもの。

SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）
人と人とのつながりを促進・サポートするためのコミュニティ機能（掲示板、ミニメール送信等）を有する会員制のサービス、ウェブサイト。

ソーシャルゲーム（ソーシャルネットワークゲーム）
ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）上で提供され、他のユーザーとコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲーム・ブラウザゲーム。基本無料でプレイすることができる。

コンシューマーゲーム
家庭・個人向けに作られたゲーム機・ゲームソフトでプレイするゲーム。代表例はテレビゲーム。

プラットフォーマー
ソーシャルゲームなどを配信する環境・機能（プラットフォーム）を自社で保持する事業者のこと。

SAP（ソーシャル・アプリケーション・プロバイダー）
ソーシャルゲームなどの開発・運営を行う事業者のことで、プラットフォームを保持せず、プラットフォーマにアプリを提供している事業者。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集（ゲーム篇）

ブラウザゲーム
　ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要がなく、インターネットに接続できればどこでも利用できるゲーム。

アプリゲーム
　ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要があるゲーム。iPhoneやAndroid端末向けのアプリゲームがある。

ユーザー
　サービスやゲームを利用する人

プラットフォーマー
　ソーシャルゲームなどを配信する環境・機能（プラットフォーム）を自社で保持する事業者のこと。

SAP（ソーシャル・アプリケーション・プロバイダー）
　ソーシャルゲームなどの開発・運営を行う事業者のこと。（プラットフォームを保持していない事業者を指して使用しております）

トレード
　ゲーム内のアイテムなどをユーザー間で交換をすること。

RMT（リアルマネートレード）
　ソーシャルゲームにおけるキャラクターやアイテム、ゲーム内で利用可能な仮想通貨等を、現実に売買する行為。

アクティブ数（マンスリーアクティブ数）
　月に1日以上ゲームをプレイするユーザー数のこと。（毎日のプレイ者数はデイリーアクティブ数）

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集（メディア篇・財務編）

メルマガ（メールマガジン）
　発信者が定期的にメールで情報を流し、読みたい人が購読するようなメールの配信の一形態のこと。メルマガと略されることも多い。

コロシアム
　スポーツ等の結果をユーザーが予想するサービス。的中するとmobcast内で利用可能な仮想通貨がもらえる。

実況Live！
　プロ野球の試合中継を携帯電話から閲覧でき、ユーザーは応援・試合内容に関する書き込みができるサービス。

ブラックリスト
　違反行為、迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーからの接触を防ぐためそのユーザーをブラックリストに登録すること。ブラックリストに入れられたユーザーは、被害ユーザー以外のユーザーにも表示されるため二次被害を防ぐ効果もある。

課金者数
　ゲーム内の有料アイテムなどを獲得するために、月に一度以上、支払いをしているユーザーの数。

ARPPU(アルプ、アープ)
　課金者の一人当たり平均支払額(月間)。Average Revenue Per Payed Userの略。なお、会員数の一人当たり平均支払額(月間)をARPU(Average Revenue Per User)と呼ぶ。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved