

第10期（2013年12月期）
第1四半期 決算説明資料

株式会社モブキャスト
（証券コード3664）
http://mobcast.co.jp/

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

目次

1　2013年12月期第1四半期決算　・・・・　3

2　2013年12月期第1四半期ハイライト　・・・・　8

3　事業戦略　・・・・　22

4　業績予想　・・・・　32

5　その他　・・・・　37

（参考資料）　・・・・　40

（用語集）　・・・・　51

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1.2013年12月期
第1四半期決算

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

サマリー

オフシーズンである1Qを無事に乗り切りました

売上高

前年同期比+20.4%
前四半期比−6.9%

■ オフシーズンの影響を加味してほぼ想定通り
■ 2012-12月の高ARPPU（6,733円）の影響を除けばQonQでも増収

営業利益

前年同期比−55.7%
前四半期比−74.9%

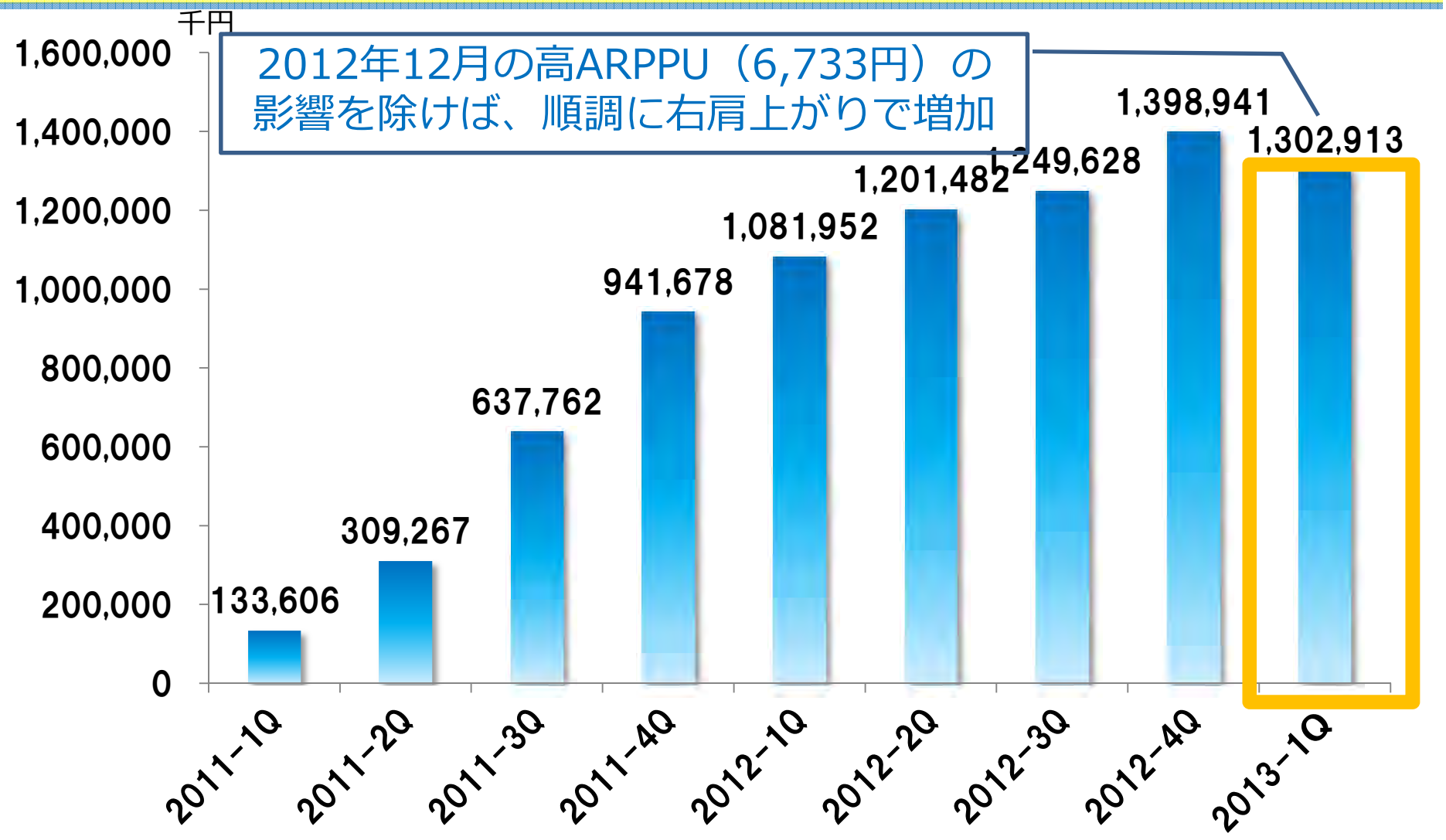
■ ほぼ想定通り
■ 固定費増等により営業利益率低下（2Q以降トップライン上昇により解消）
■ 3月に積極的な広告展開（WBC等）

（注）当四半期より連結財務諸表を作成しているため、前年同期比、前四半期比は、個別財務諸表との比較であります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

売上高推移

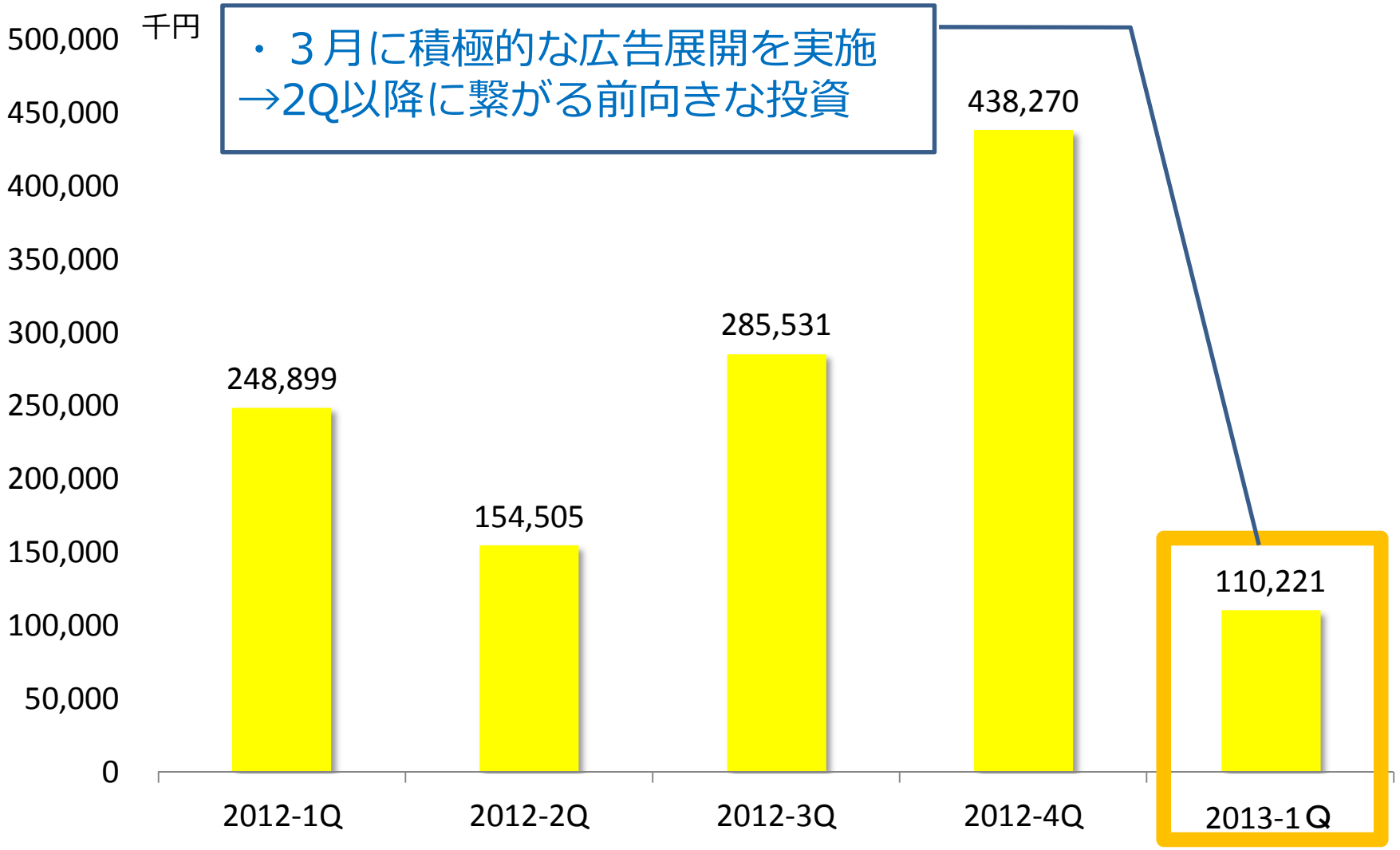


（注）当四半期より連結財務諸表を作成しているため、それ以前の数値は個別財務諸表のものであります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

営業利益推移

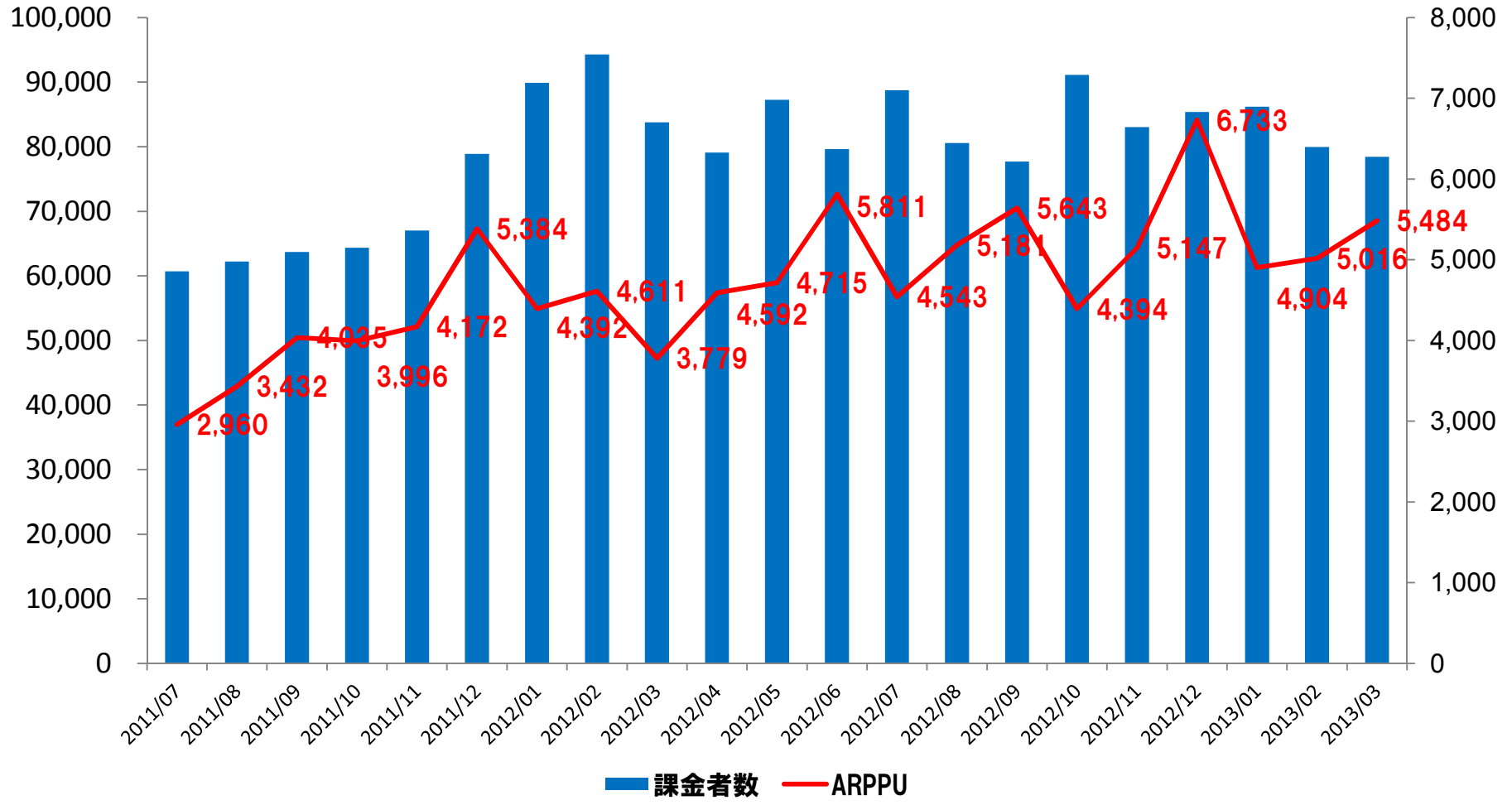


（注）当四半期より連結財務諸表を作成しているため、それ以前の数値は個別財務諸表のものであります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ARPPU（課金者１人当たり課金額）と課金会員数推移



引き続き、ARPPUは4～6千円に抑え、長く遊んでいただける運営を

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2.2013年第1四半期ハイライト

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ハイライト

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1-2.メディア

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

メディアサービス開始

mobcastスポーツ





テレビ朝日 土曜24:15～ニュース番組「Portal」内
スポーツニュースコーナー「Viva Spo!」
平成25年4月6日より放映開始
★番組内で「ビバスポで検索」アナウンス
→当社ウェブサイトへ（日本初）



スポーツコンテンツが大幅に充実

リアルとネットを繋ぎ、スポーツの新しい楽しみ方を提案します

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1-3.プラットフォーム

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

プラットフォームの機能強化とコンテンツ増



より多くの人に、もっと楽しんでもらえる スポーツプラットフォームへ

①課金
・SB課金決済開始（3キャリア対応完了）

docomo / au かんたん決済 / SoftBank まとめて支払い / WebMoney / DIGITAL CHECK / Edy Mobile

②UI
・マイページ及びUIの大幅改修

③コンテンツ
・スポーツコンテンツの充実（13個）

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1-4.ゲーム

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

新規ゲーム追加





モバプロスカウト（モブキャスト）

「モバプロ」連動機能付プロ野球選手育成ゲーム

3/31配信開始（野球）

・自社ゲーム１本追加で計5本
・他社ゲーム６本追加で計7本



100万人のWinning Post for mobcast（コーエーテクモゲームス）
2/5配信開始（競馬）



100万人の超WORLDサッカー！（CWSBrains）

2/18配信開始（サッカー）



爆闘甲子園！レジェンドナイン（ワンオブゼム）

3/13配信開始（野球）



爆釣！！フィッシングマスター（ワンオブゼム）

3/21配信開始（釣り）



マジうま for mobcast（ツナミ）

3/28配信開始（競馬）



プロバスケモバイルｂｊオールスターズ（スマイキー）

4/4配信開始（バスケ）

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1-5.海外展開

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

海外展開：韓国mobcastスタート



モバサカ
（ブラウザ）

3/28
配信開始
4/15
課金開始







銀河対戦S
（ネイティブ）
iOS



クエスト
ディフェンス
（ネイティブ）
iOS & Android





アンライト（PC）

（課金決済手段一覧）
キャリア課金、クレジットカード、プリペイドカード、ネット振込、バーチャル口座、有線電話決済、文化商品券、ゲーム文化商品券、図書文化商品券、ハッピーマネー商品券 etc.

4月末韓国mobcast会員数 327千人
（うちモバサカ 35,685人）

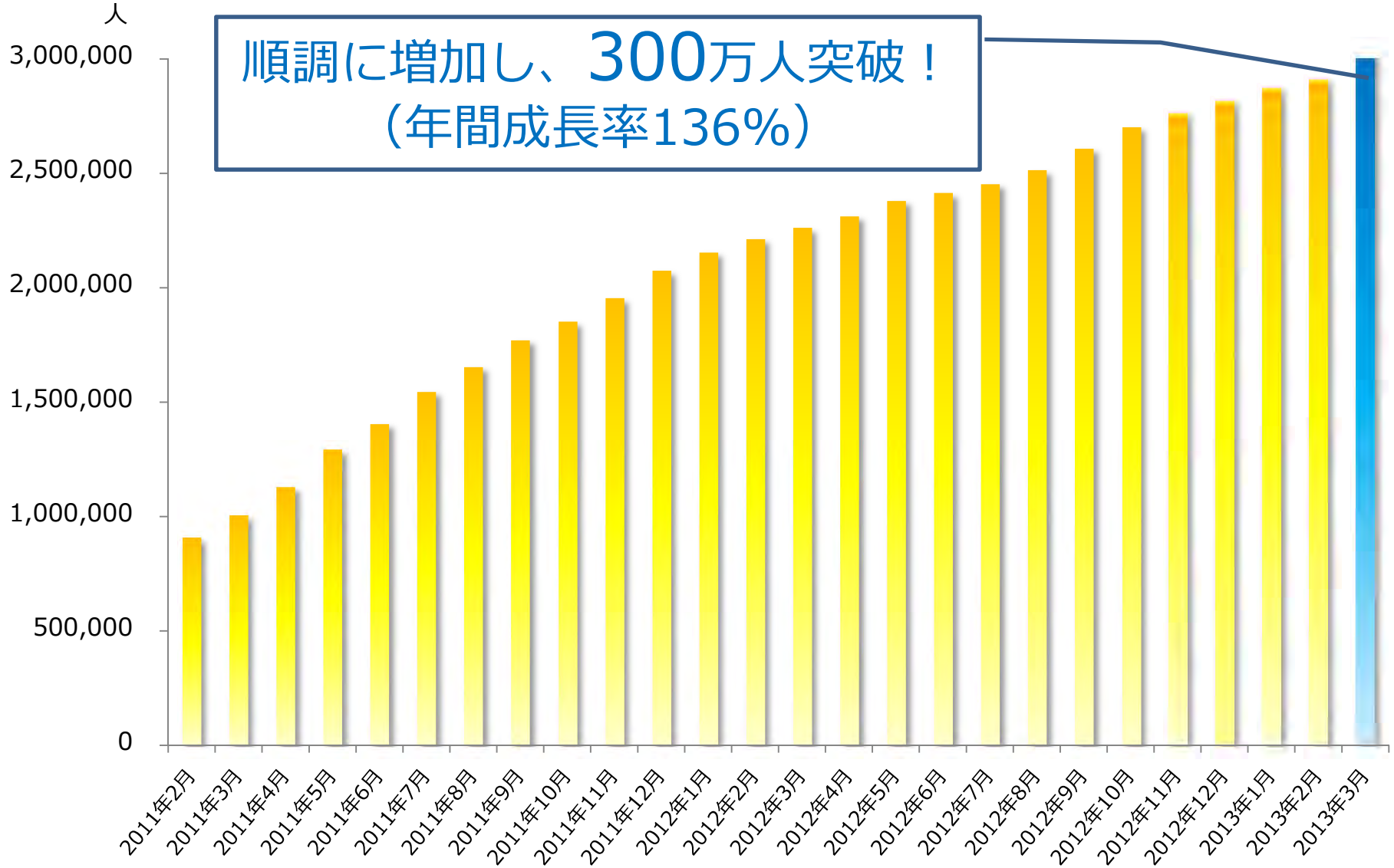
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

1-6.会員数推移

事業・サービス		会員数・その他	
メディア	mobcastスポーツ始動 VivaSpo!開始	会員数	積極的な広告展開により 新規入会者数急増 会員300万人突破
プラットフォーム	大幅改修 コンテンツ増加	その他	2/1株式交換によりモブキャストイーシー、mobcast Korea inc.を子会社化 3/15電通より第三者割当増資
ゲーム	自社ゲーム新規1 他社ゲーム新規6		
海外展開	韓国mobcast開始 韓国モバサカ開始		

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast会員数推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

広告等積極展開（3月～）



TVCM



球場駅ジャック





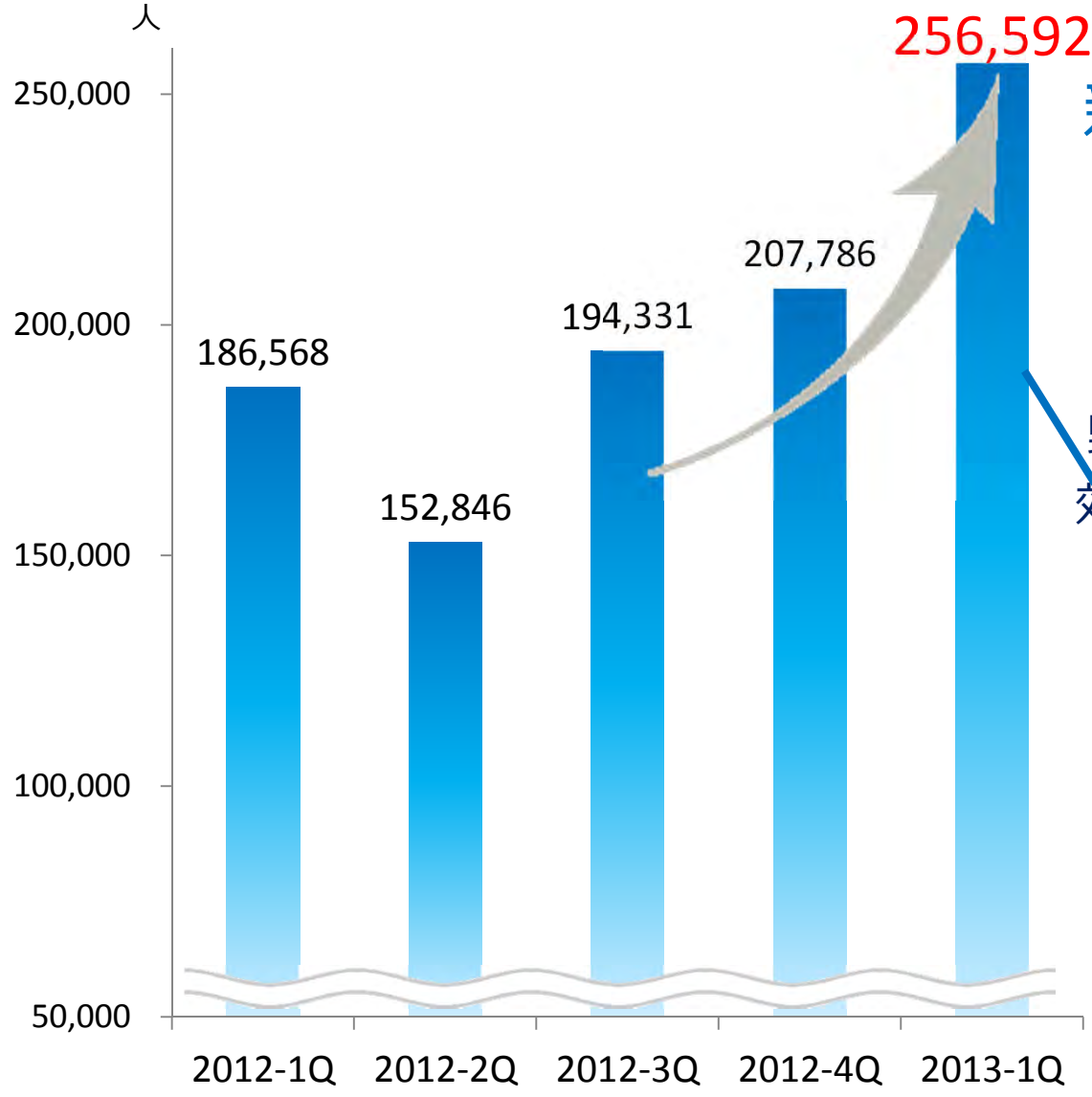
リアルイベント



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

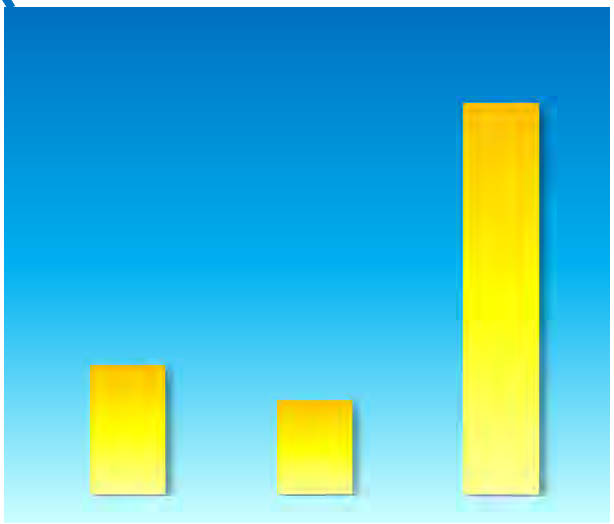
新規入会者数推移



新規入会者数急増！
（QonQ+23.5%）

2Q以降の売上に大きく寄与

野球開幕に合わせたTVCM等の効果で、3月だけで16万人増！



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

3.事業戦略

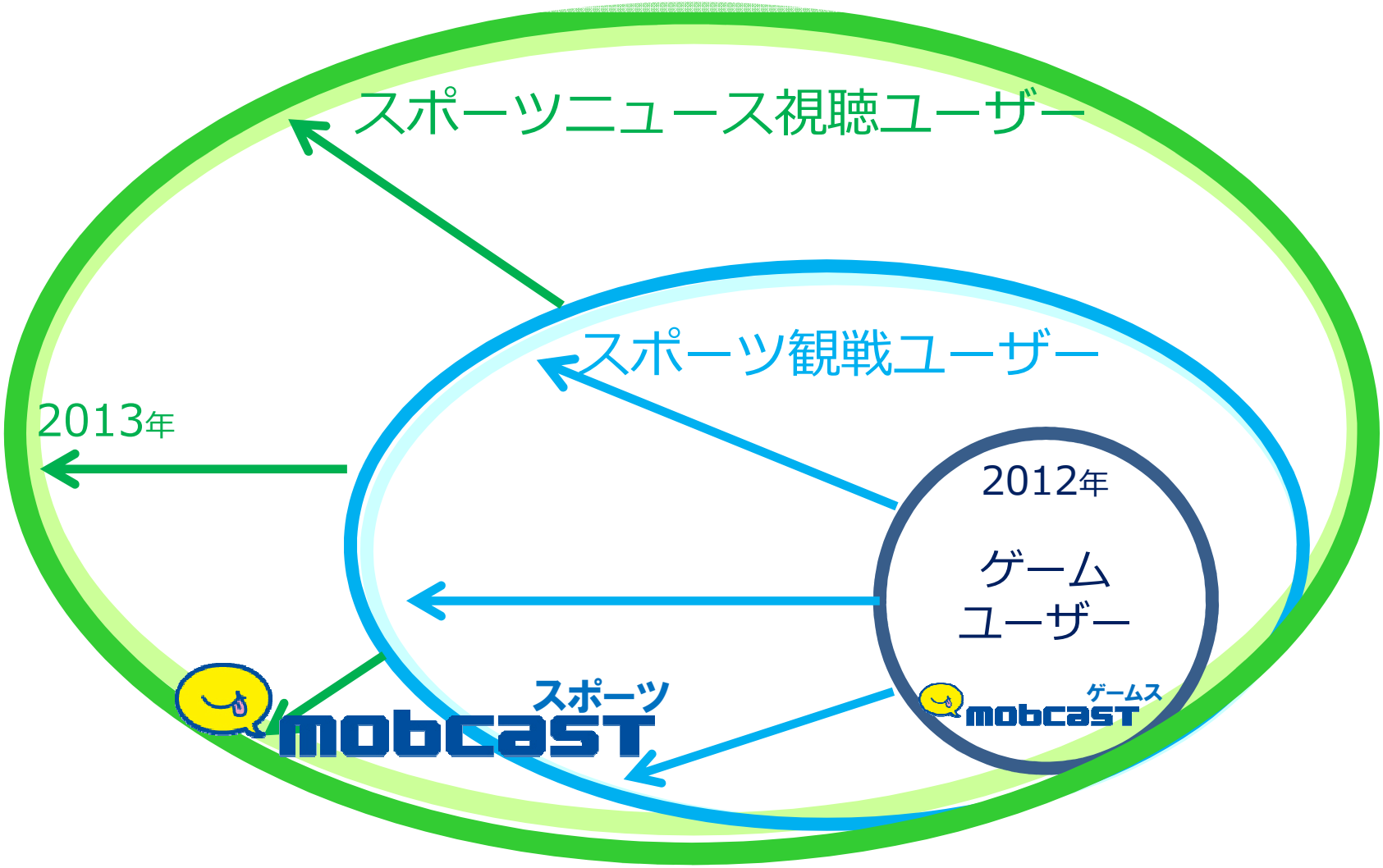
～モバイルスポーツメディア事業へ～

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ターゲット市場の拡大

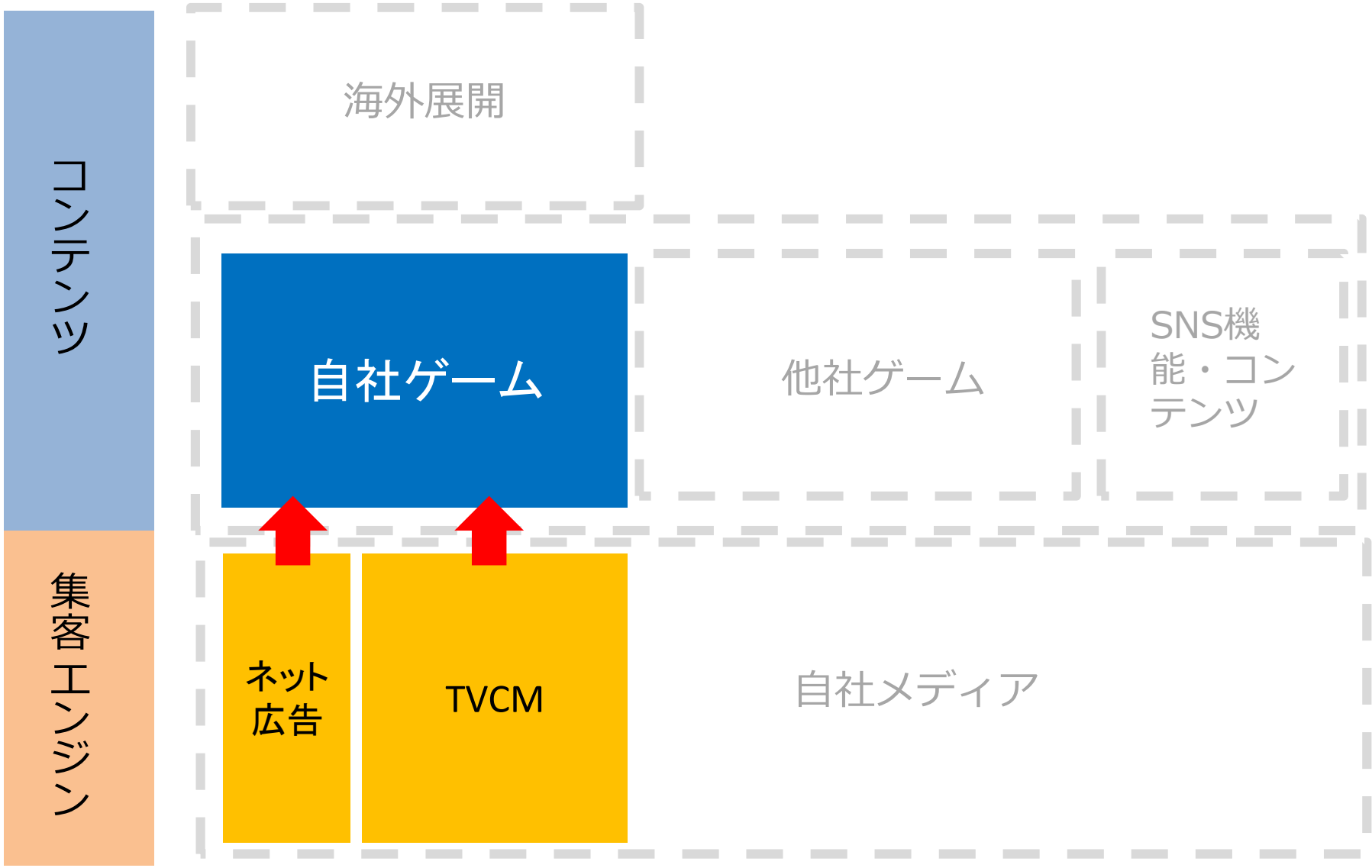
カジュアルなスポーツ好きという新たな層をターゲットに



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

（参考）2012年までの事業戦略マップ



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

スポーツメディア事業への布石 2012

mobcast cup
世界女子クラブ
選手権特別協賛





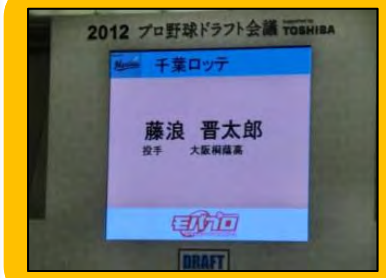
2012年夏サカス
イベントブース

球場等でのリア
ルイベント
2012年実績
24回　9万人



mobcastフットサルスタジアム





2012年ドラフト
会議協賛



2012年クラ
イマックス
シリーズ
（セ）協賛

様々なスポーツ関連イベントへの協賛・協力等により、スポーツ業界やスポーツファンへの**影響力**が大きく増大してきた

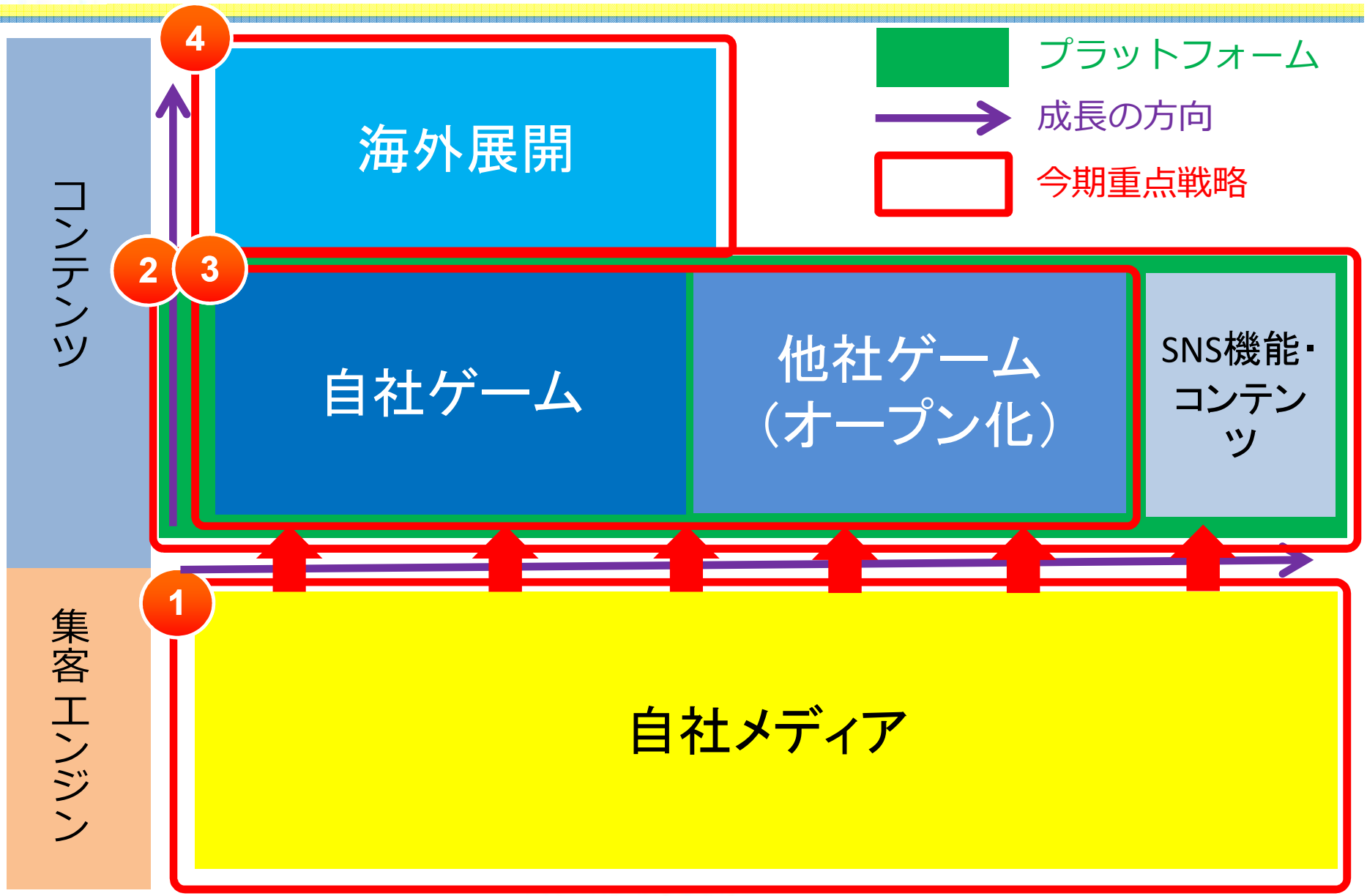
＝スポーツの新しい楽しみ方を提案できる体制が整ってきた

➡ モバイルスポーツメディア事業へ

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2013年の事業戦略マップ

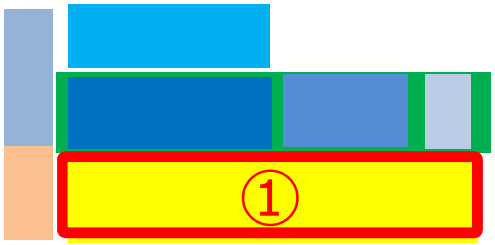


© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

①メディアサービス

～会員1,000万人に向けて～



メディア展開の開始

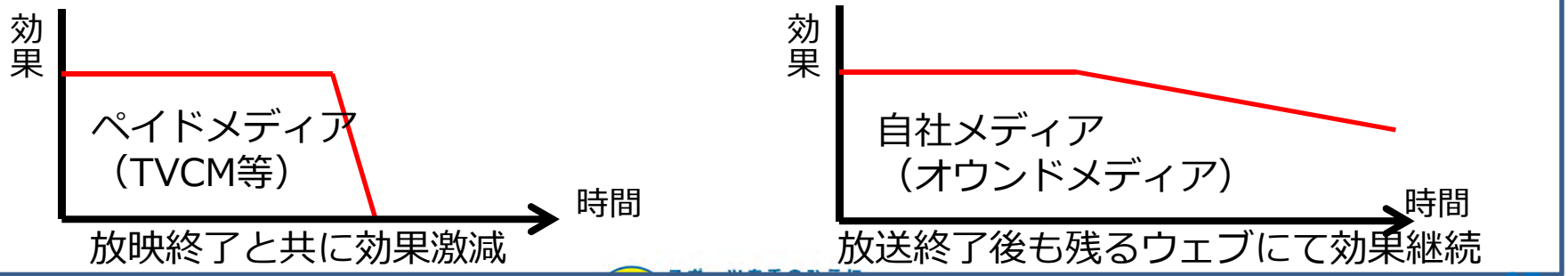


Viva Spo!　　やべっちFC　　GET SPORTS

背景：スポーツ業界及びスポーツファンへの影響力増
目的：新規獲得と継続率上昇
効果：「スポーツ＝モブキャスト」の浸透
効率：単発の広告から回遊・ストック型の獲得へ

ネットとリアルを連動した**O2Oマーケティング**、TV、ネット、ソーシャルメディアを組み合わせた**クロスマーケティング**により、スポーツユーザーへの**コンタクトポイント**が増大

（参考）＜TVCMの効果と自社メディアの効果＞



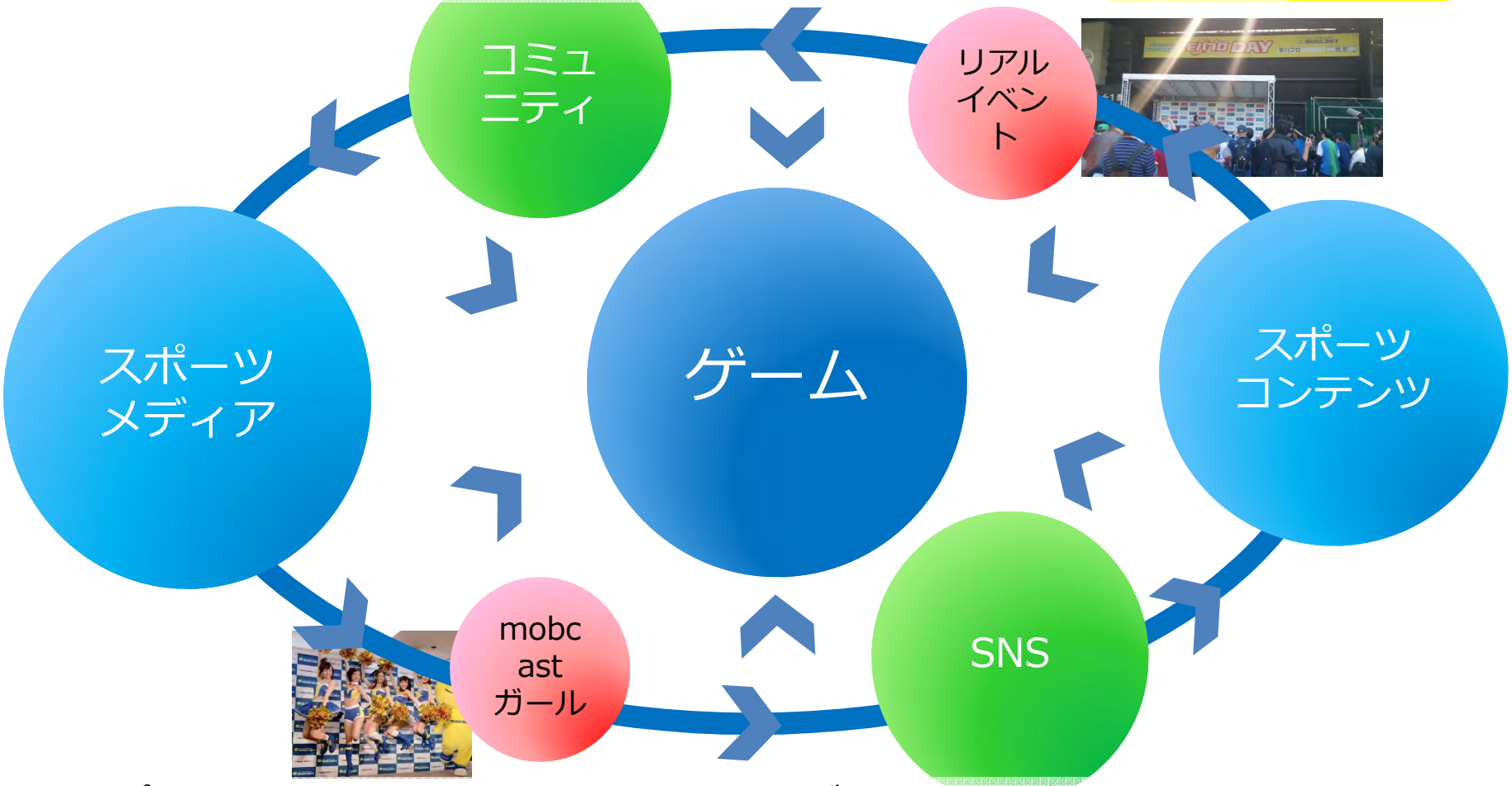
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

②プラットフォーム

～100億PVに向けて～



モブキャストプラットフォームの回遊・滞留とマネタイズのサイクル



スポーツを軸に、TV番組での露出等のメディア展開や魅力あるコンテンツで幅広いユーザーを集め、コミュニティやSNS機能、イベント等をクロス展開して回遊・滞留させ、マネタイズエンジンであるゲームに誘引

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

③ゲーム

～月間課金流通額10億に向けて～

<ロードマップ>

	1Q	2Q	3Q	4Q
自社ブラウザ	5	5	6	6
自社ネイティブ	–	–	1	2
他社ゲーム	7	→	→	20以上
（参考）2012年	自2他0	自2他0	自4他0	自4他1

mobcastゲームスのコンセプト＝High Quality & Casual Play



3Qリリース予定
カーレースゲーム
（HTML5を駆使したネイティブ的ブラウザゲーム）



3Qリリース予定

新感覚RPGゲーム

（ネイティブアプリ）



4Qリリース予定

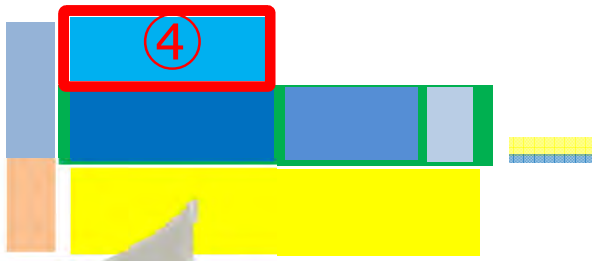
3D育成型野球ゲーム
（3DCGネイティブアプリ）

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

④海外展開

～韓国で早期の会員数100万人達成へ～



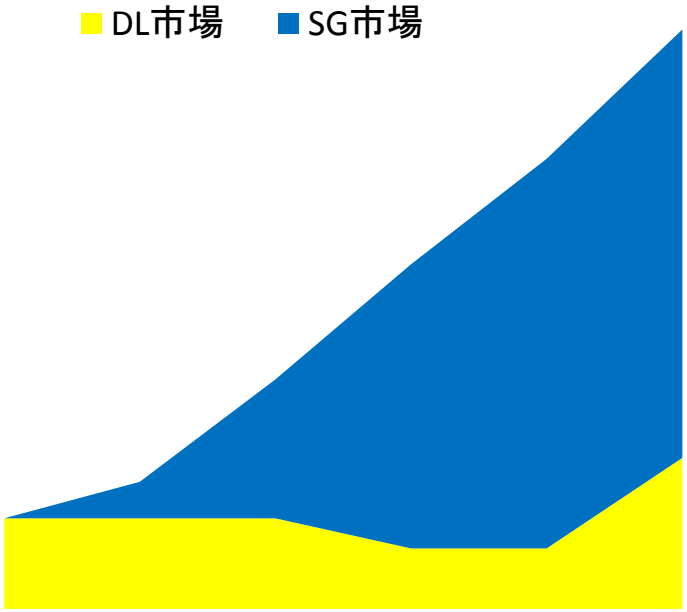
（モブキャストの海外戦略@韓国）

2013年3月	2013年5月		2014年
mobcast Korea オープン	モバプロ配信開始（NEOWIZ社）	・・・・	プラットフォームオープン化
モバサカ配信開始	TVCM放映		

韓国市場
既にネイティブの市場有り（約800億円）
→これからブラウザゲームの市場をモブキャストが作っていく

（日本で起きた現象）
ダウンロード型アプリ市場約900億円に、ブラウザソーシャル市場4,000億円が約3年で一気にアドオンされた

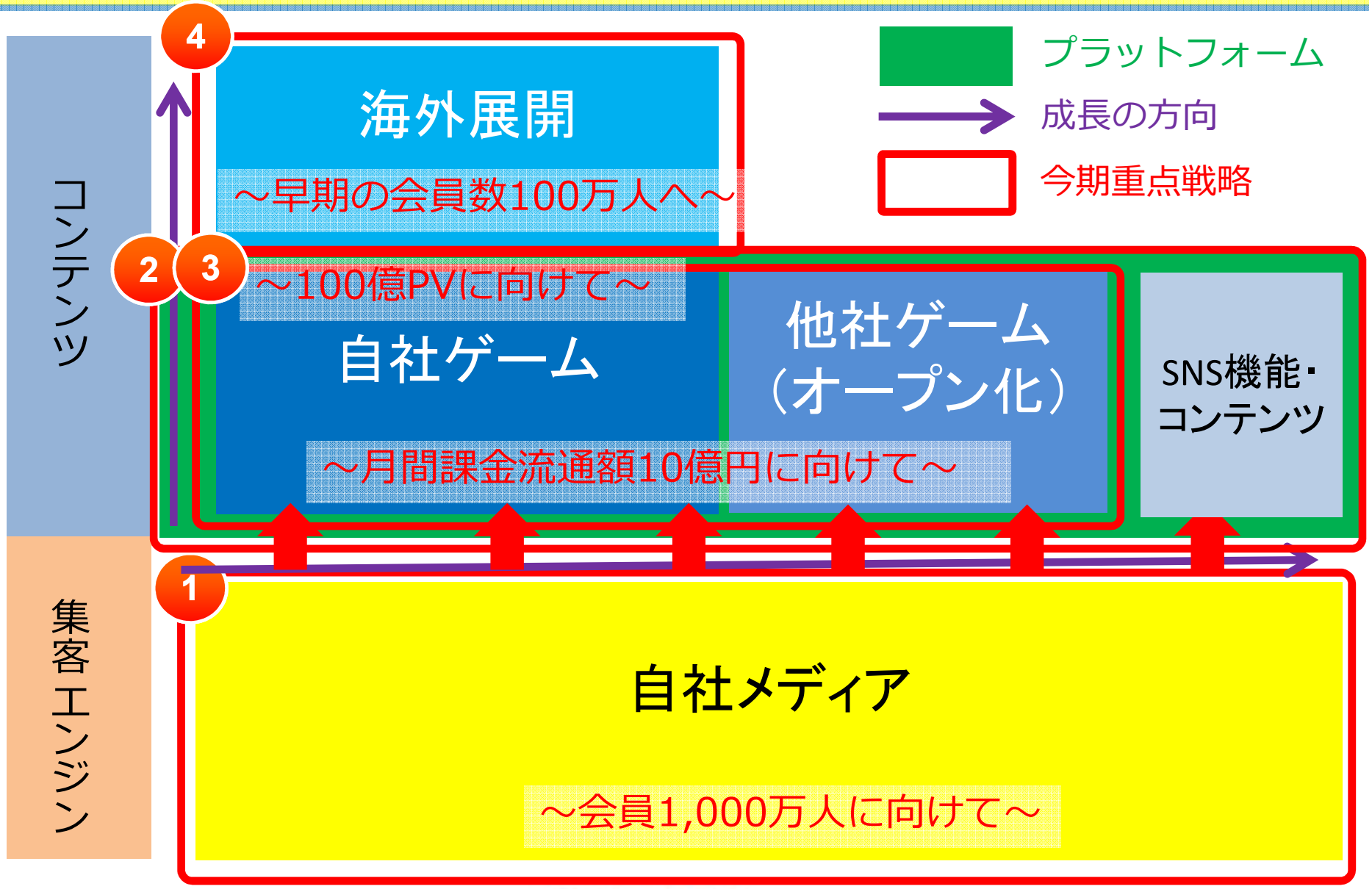
→韓国で日本の成功モデルを再現



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2013年の事業戦略マップ（再掲）



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

4.業績予想

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2013年12月期連結業績見通し

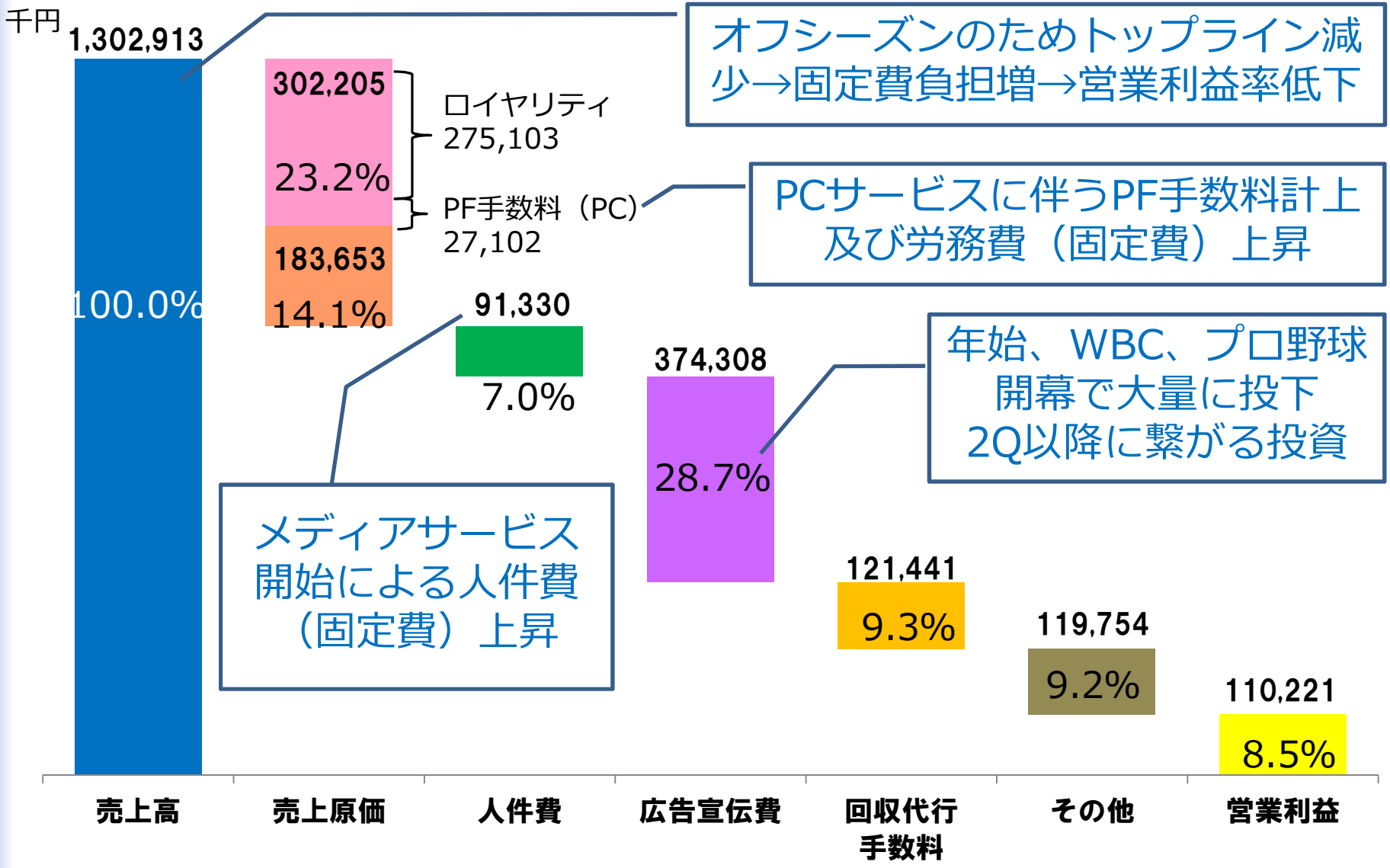
・2/1付にて子会社化した連結子会社2社の業績見通しを反映
・新規会員急増による2Q以降の売上増が見込めるため売上高上方修正
・投資フェーズとして積極的広告展開を行うため利益据え置き

		2013年12月期 連結予想	2013年12月期 単体予想＊1
売　上　高	（百万円）	8,000	7,000
営 業 利 益	（百万円）	1,750	1,750
経 常 利 益	（百万円）	1,700	1,700
当期純利益	（百万円）	1,000	1,000
１株当たり 当期純利益	（円）	147.9	147.9

＊1.2013年2月8日に開示した当社単体の業績予想の数値であります。
＊2.１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。

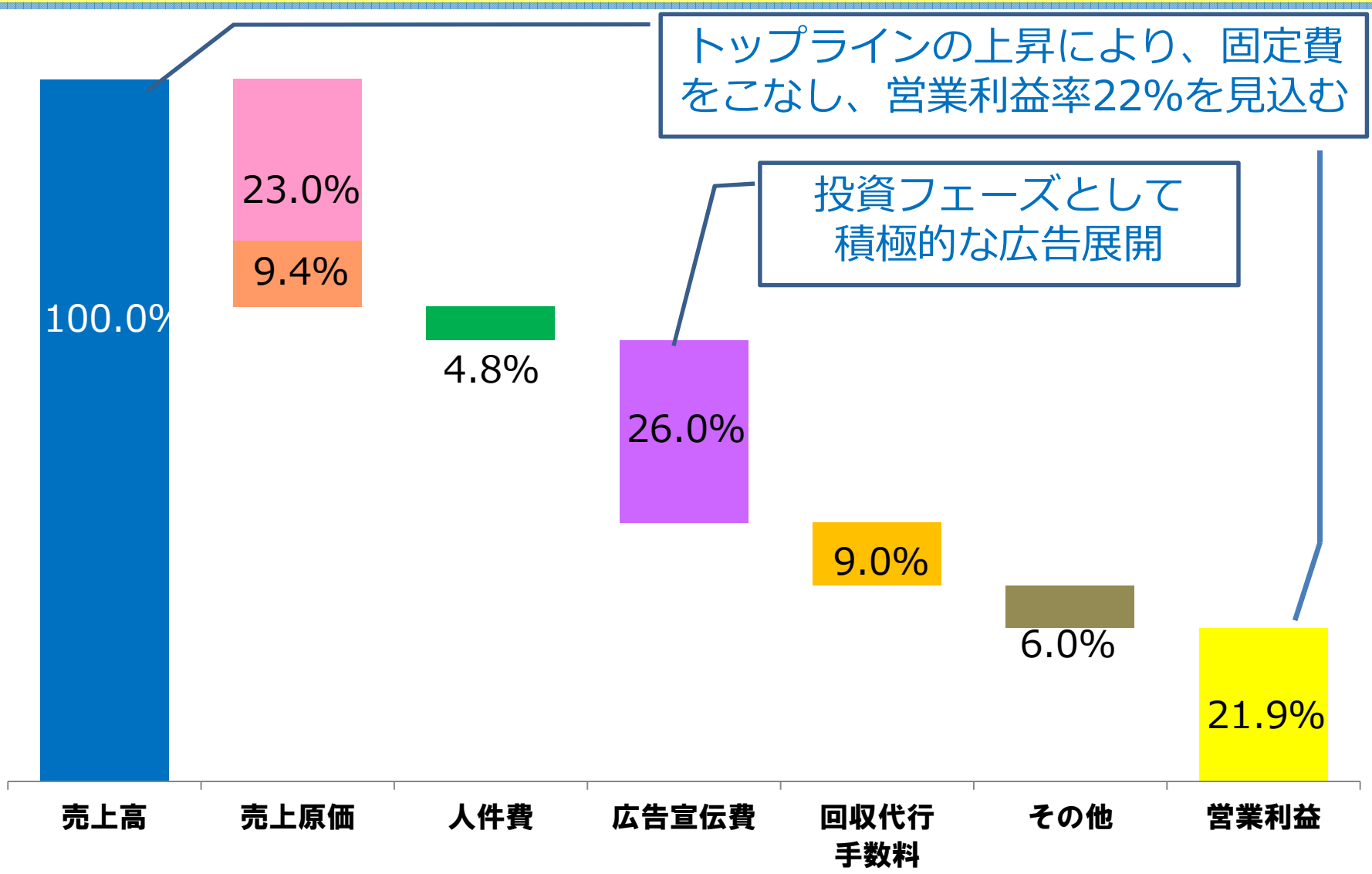
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

収益構造（1Q）



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

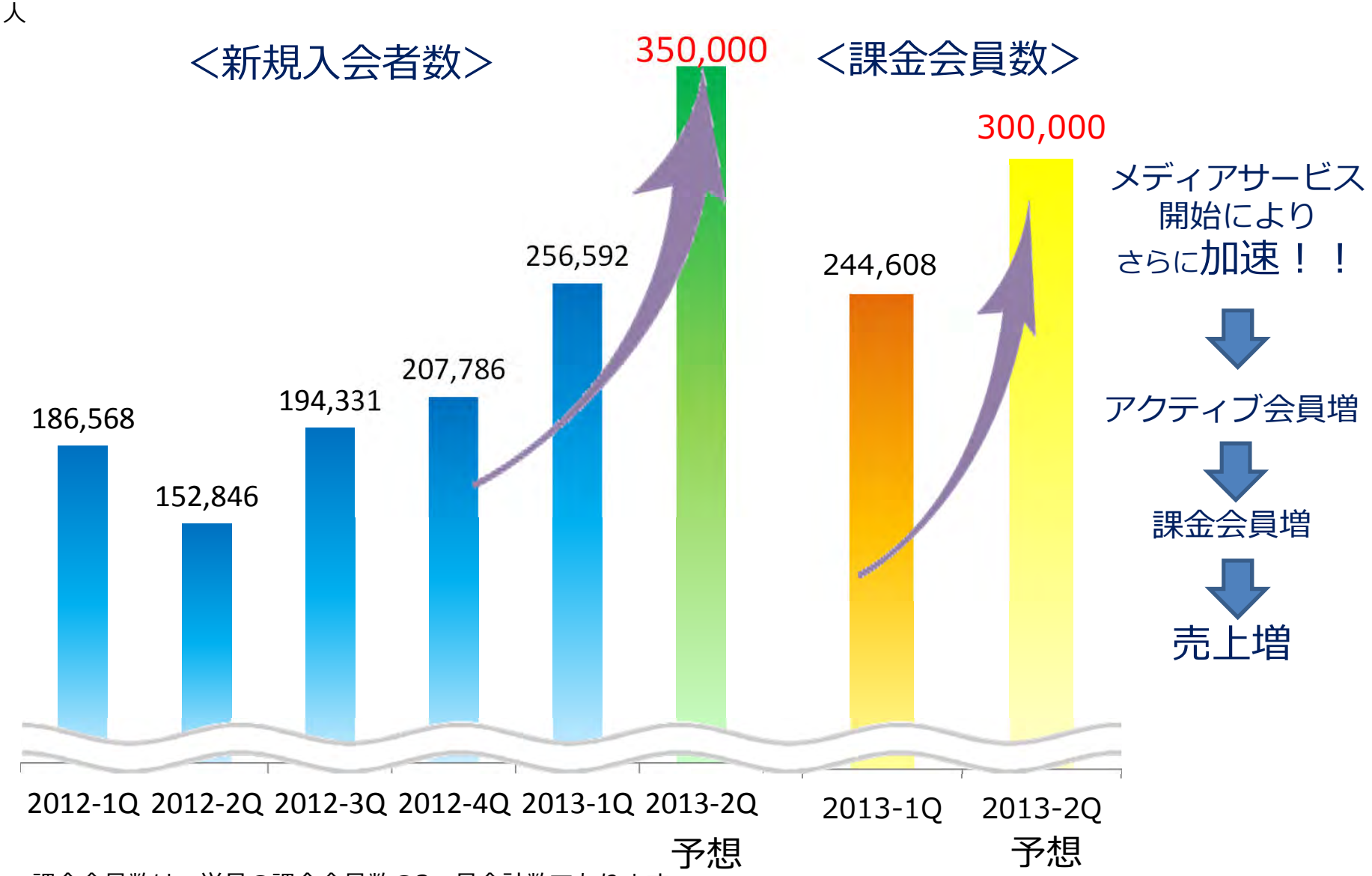
収益構造（通期予想）



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

新規入会者数・課金会員数予想



課金会員数は、単月の課金会員数の3ヶ月合計数であります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

5.その他

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

株式分割

株式分割の実施を決定

（目的）
投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層の更なる拡大を目的とする

（概要）
分割比率：１：２
基準日：平成25年5月31日（金）
効力発生日：平成25年6月1日（土）

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved



http://mobcast.co.jp/

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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved



参考資料

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

会社概要

2013年3月31日現在



社名	株式会社モブキャスト（mobcast inc.）
URL	http://mobcast.co.jp/
住所	東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木4F
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	681,218千円
グループ従業員数	社員132名　アルバイト9名
子会社等	株式会社モブキャストイーシー、mobcast Korea inc.
2012年6月26日	東京証券取引所マザーズ上場 [3664]

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

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！

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ビジネスドメイン

モバイルスポーツメディア事業 mobcast

ソーシャルゲームサービス

内製ゲーム

モバプロ モバイルオンラインプロ野球ゲーム

モバサカ モバイルオンラインサッカー

モバダビ MOBILE ONLINE DERBY

メジャプロ

モバプロスカウト

課金収入

外製ゲーム



課金代行・システム手数料

ソーシャルメディアサービス



メール　コミュニティ　ニュース　超サカ　実況Live!



広告収入・課金収入

多用な決済手段

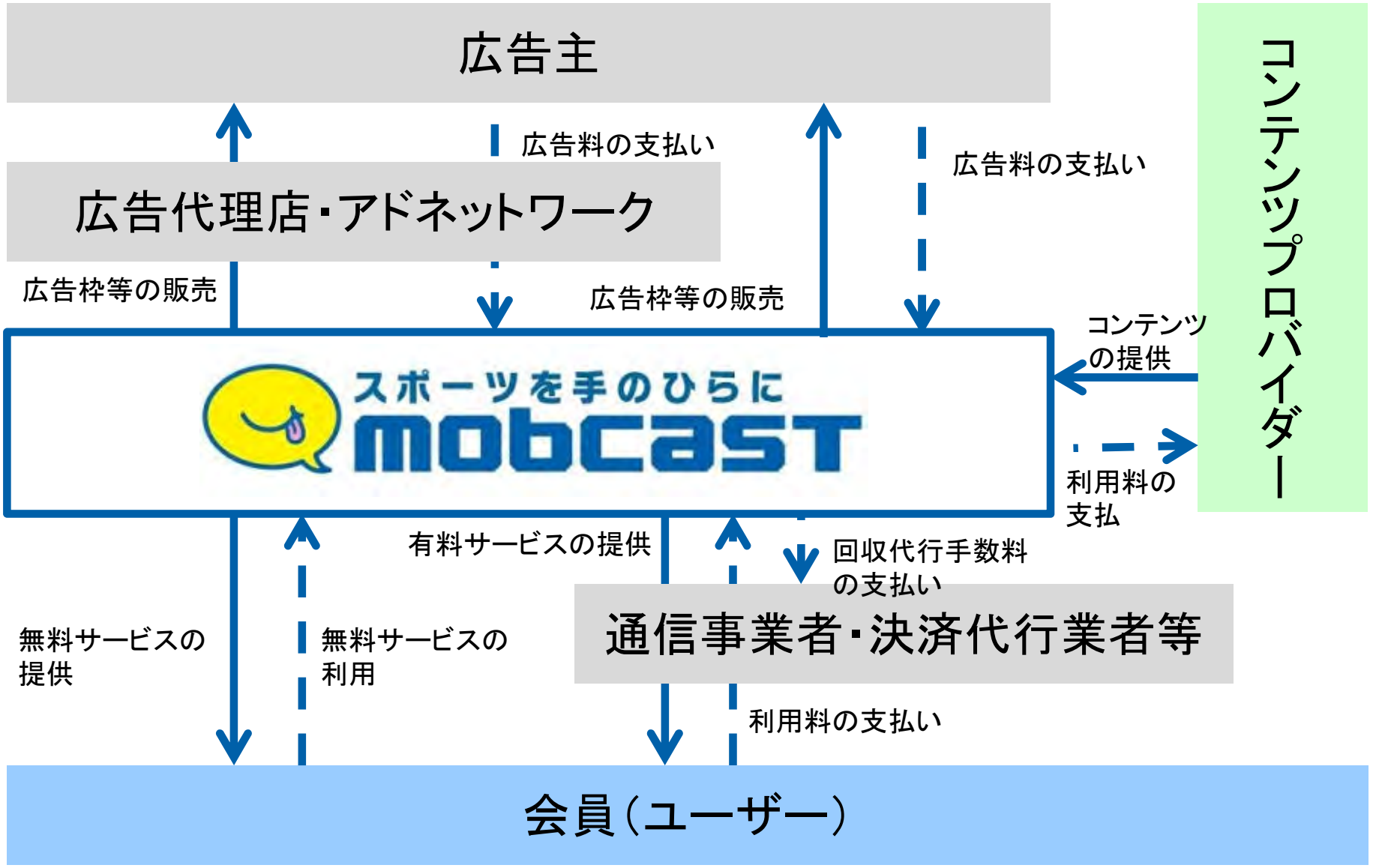
au かんたん決済　NTT docomo　SoftBank まとめて支払い　WebMoney　DIGITAL CHECK　Edy Mobile

その他クレジットカード等

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

事業系統図



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

モブキャストの特徴

スポーツに特化したモバイルメディア

1. スポーツファンにフォーカスした広告・マーケティング活動
2. 日々新たな話題があり、コミュニティが活性化
3. スポーツファン層（男性）からの圧倒的な支持
4. 全世界でルールが共通であり、海外展開が容易

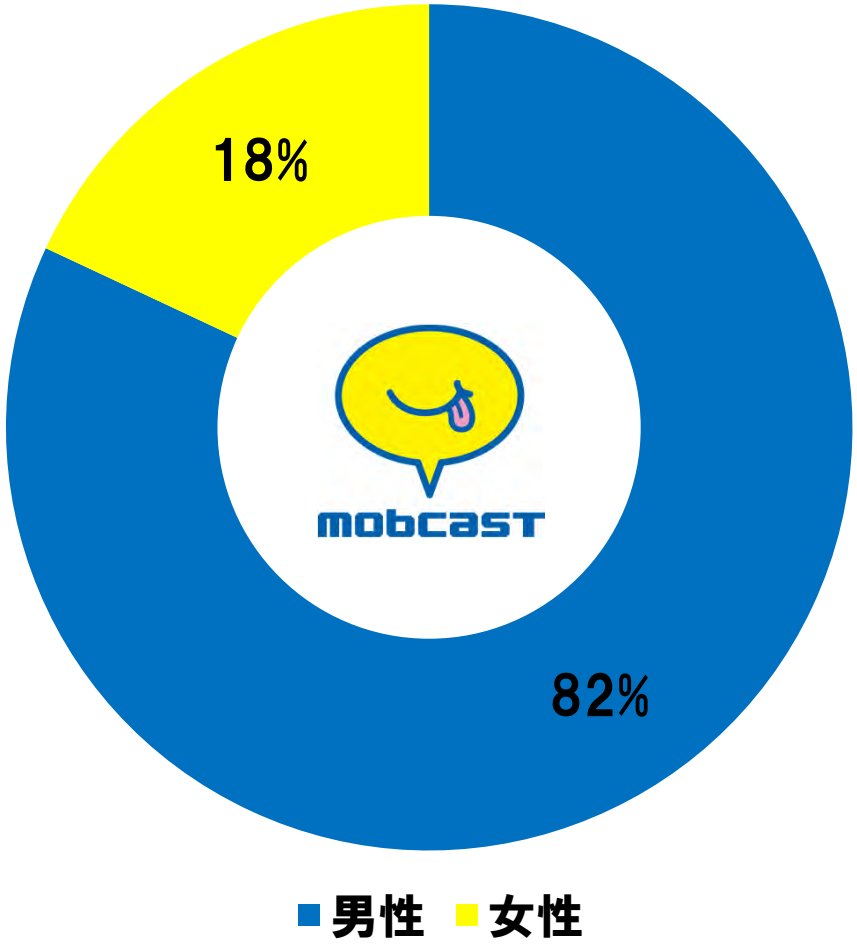
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

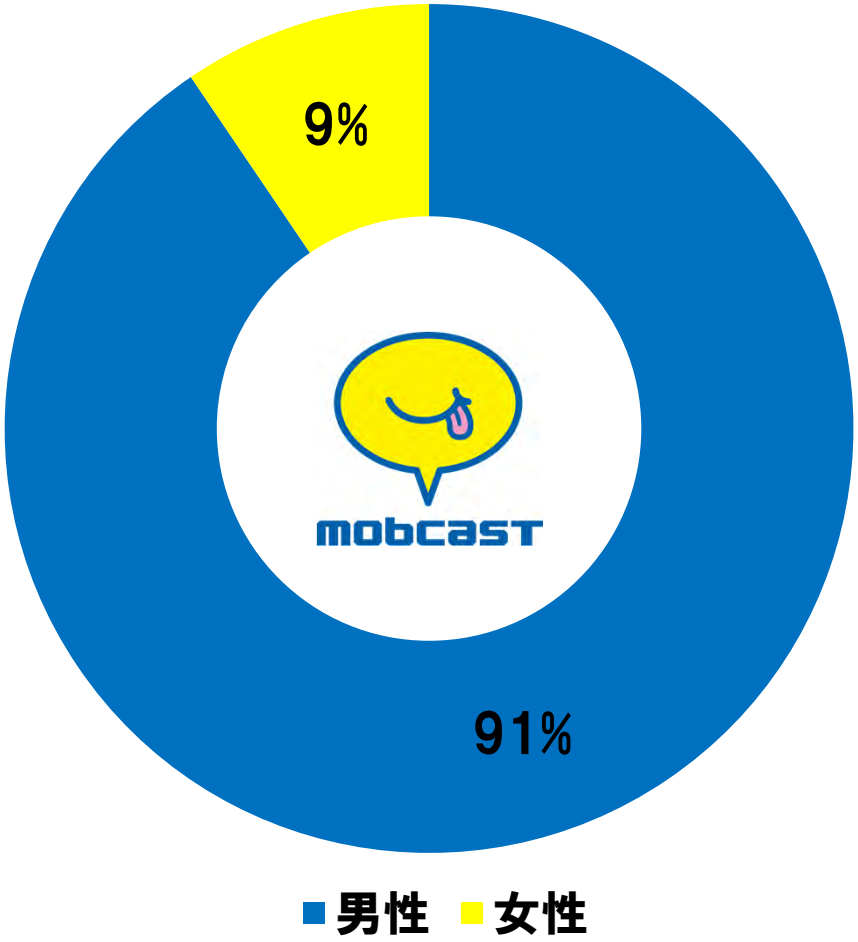
mobcast会員属性（男女別）

2013年3月末現在

全会員



課金会員

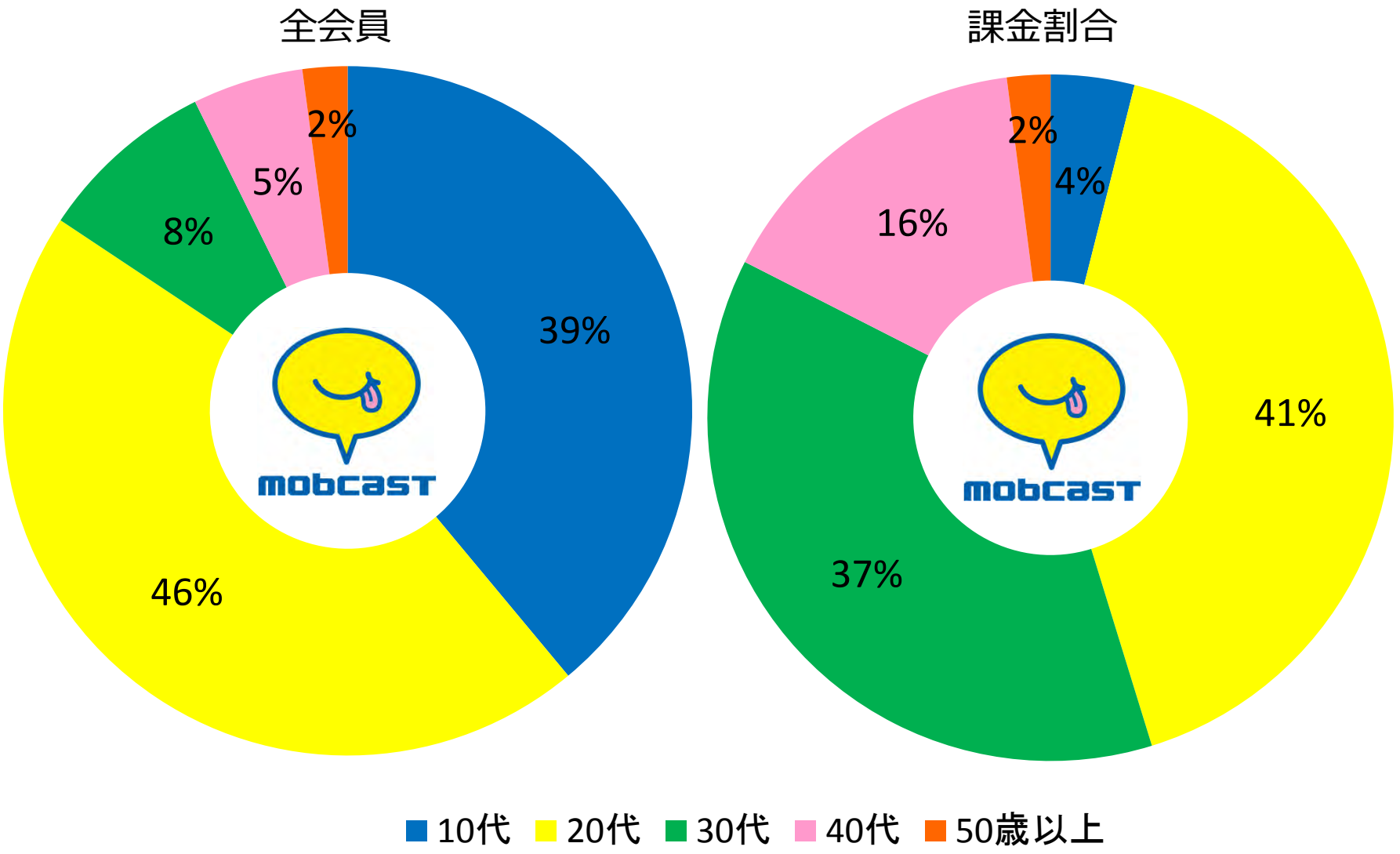


© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

mobcast会員属性（年齢別）

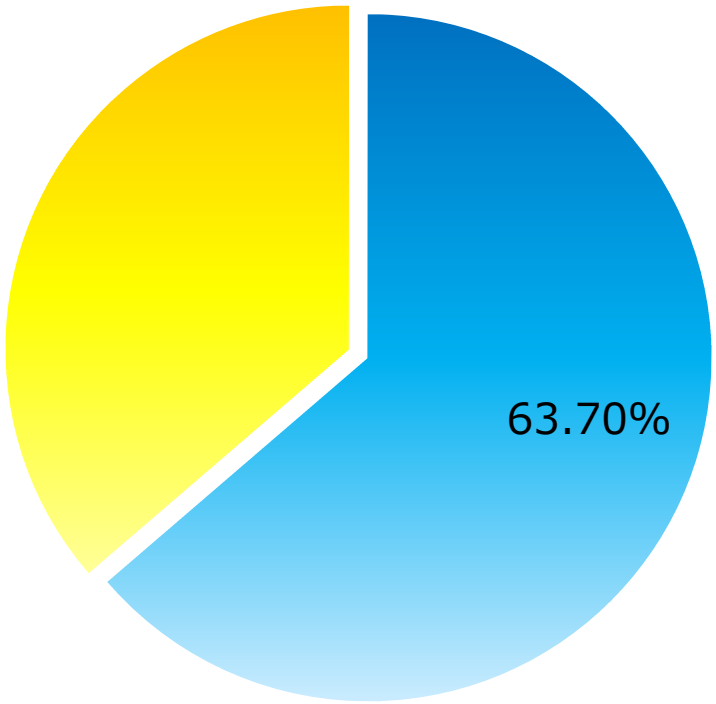
2013年3月末現在



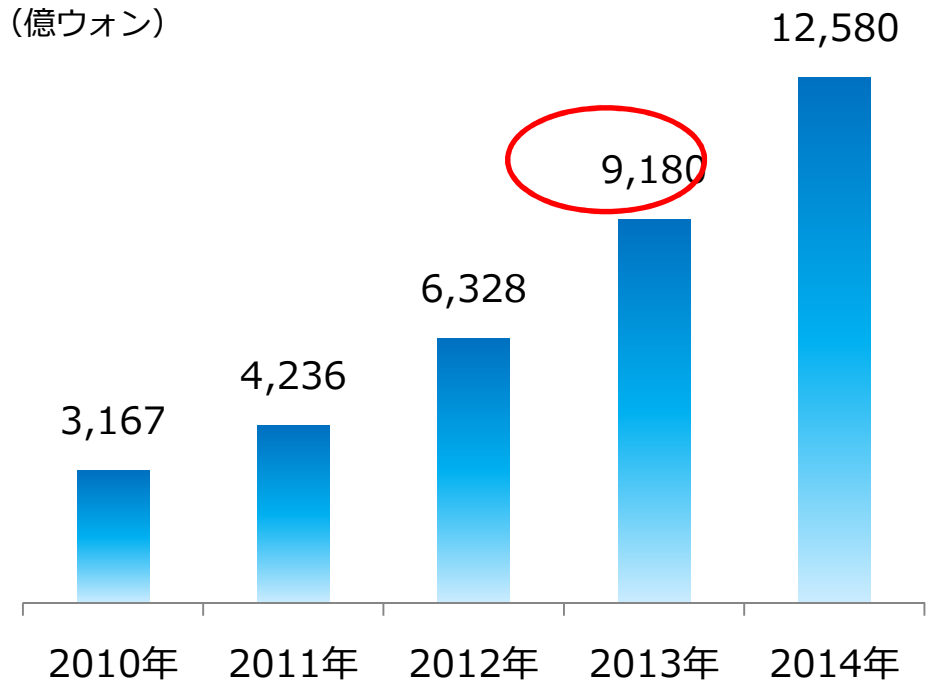
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

（参考）韓国モバイルゲーム市場

韓国スマートフォン普及率
（韓国インターネット新興院調べ）



韓国モバイルゲーム市場規模
（韓国コンテンツ新興院調べ）



韓国のモバイルゲームは、9,000億ウォン＝800億円の市場規模と
年30%強の高成長率

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

株式情報

株式の状況

発行済株式数	6,787,404株

大株主の状況＊1

藪　考樹	42.50%
㈱ビットアイル	3.47%
清田卓生	3.08%
ハクバ写真産業㈱	3.08%
日本マスタートラスト信託銀行	2.93%
頼定誠	2.62%
海老根智仁	2.56%
佐藤崇	1.66%
高森浩一	1.61%
日本トラスティサービス信託銀行	1.40%

＊1　**平成24年12月31日時点**
＊2　**平成25年5月2日時点**
＊3　**平成24年3月31日時点**
＊4　**株価※2÷1株当たり純資産**
＊5　**平成25年12月期業績予想に基づく**

株価関連指標

株価	3,510円＊2
時価総額	23,823,788千円＊2
総資産	3,195,147千円＊3
純資産	2,521,007千円＊3
PBR	9.44倍＊4
PER	23.73倍＊5

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

株価推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast



用語集

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

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。

© 2013 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）

© 2013 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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved