2021年2月16日

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　東証マザーズ）
問合せ先　取締役CFO　佐武　利治
（TEL.03－5414－6830）

<マザーズ>投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

○　開催状況

開催日時	2021年２月15日より動画配信
開催方法	インターネットを利用した動画配信形式 後日、視聴者からメールにて質問を受け付け、回答を実施
開催場所（URL）	当社コーポレートサイト　IRページにて公開 https://mobcast.co.jp/ir/others/
説明会資料名	第17期　2020年12月期　決算説明資料

【添付資料】

・投資説明会において使用した資料



モブキャストグループ
第17期 2020年12月期
決算説明資料

2021年2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　2020年12月期 通期・第4四半期決算概要

02　2021年12月期 通期業績予想

03　2021年12月期 通期グループ各社の方針

04　APPENDIX

2020年12月期 通期・第４四半期

決算概要

01

2020年12月期
通期業績予想と実績差異

売上高66億円、営業損失5.3億円（のれん償却前）

コロナ禍でも主要子会社は営業黒字（のれん償却前）を達成し、業績予想を上回る着地

MOBCAST GAMES

ビジネスモデルの転換に伴い組織体制と負の遺産を整理し、2020年4Qは四半期での営業黒字達成。
2021年12月期も安定して営業黒字を計上できる体質へ。

yutori no kūkan
share with
栗原はるみ

モブキャストグループ入り以来、重点強化してきたECやデジタル施策により、新たな顧客層獲得に成功。
新型コロナウィルスの影響を最小限に抑制し、2020年4Qは四半期も営業黒字達成。

（単位：百万円）

	連結			ゲームス		ゆとりの空間	
	実績	予想	差異	実績	予想	実績	予想
売上	6,658	6,550	108	2,928	2,839	2,635	2,618
のれん償却前営業利益	▲534	▲515	▲19	17	3	54	53
営業利益	▲618	▲600	▲18	▲21	▲35	14	13

2020年12月期
第4四半期決算サマリー
- 連結 -

売上高14億円、営業損失1.1億円

子会社2社は前Qに比べ増収増益。Qでの営業利益計上。

- ●営業外費用：「持分法による投資損失」90百万円
- ●特別損失：ゲームスの「利用許諾権評価損」183百万円、ゆとりはコロナの影響による店舗の「減損損失」49百万円を実施

（単位：百万円）

	2020年 4Q	QOQ	2020年 3Q	2020年 2Q	2020年 1Q	2020年 通期	YOY	2019年 通期
売上	1,458	104.6%	1,393	1,759	2,047	6,658	99.7%	6,681
のれん償却前営業利益	▲94	-	▲156	▲52	▲230	▲534	-	▲980
営業利益	▲113	-	▲176	▲75	▲253	▲618	-	▲1,016
経常利益	▲219	-	▲188	▲123	▲285	▲816	-	▲1,199
当期純利益※	▲420	-	▲895	822	▲228	▲721	-	▲1,428

2020年12月期
第4四半期決算サマリー
- MOBCAST GAMES -

売上高７億円、営業利益15百万円

・2020年11月12日開示の業績予想を売上で約0.9億円上回り、約７億円の着地。
・販管費も経費削減を進めた結果、Qで15百万円の黒字。
・過去にゲーム化権を取得するも開発が進んでいないタイトルについて、資産を一括して損失計上し183百万円の特損計上（CFには影響なし）。

（単位：百万円）

	2020年4Q	QOQ	2020年3Q	2020年2Q	2020年1Q	2020年通期	YOY	2019年通期
売上	702	101.9%	688	656	881	2,928	84.6%	3,460
のれん償却前営業利益	25	-	▲18	0	10	17	-	▲342
営業利益	15	-	▲28	▲9	1	▲21	-	▲349
経常利益	9	-	▲34	▲38	▲9	▲73	-	▲423
当期純利益※	▲170	-	▲355	▲58	43	▲540	-	▲498

※2019年4Q及び2019年通期は、旧ゲームス＋旧ゲームゲート



- MOBCAST GAMES -
2020年振り返り

旧経営陣から新経営陣へ移行

過去との決別の年として組織体制を再構築
過去の負の遺産処理を断行し利益の出る体質へ転換

1

リスクの少ないプロデュース型のビジネスモデルへ転換

- 自社でゲームの配信・運営を行うパブリッシング（配信）型のビジネスモデルからIPを使ったゲームの企画及びスキーム構築をメインに行うプロデュース型のビジネスモデル主体へと移行
- 上記に伴い、組織体制も再構築

2

過去の負の遺産を一掃

- 不採算タイトルの譲渡・撤退（2020年３月末、2020年９月末、2021年１月）
- バランスシートを見直し、開発が進まず回収見込みの低い資産の損失計上を断行
- その他コスト削減を徹底的に実施

2020年12月期
第4四半期決算サマリー
- ゆとりの空間 -

売上高7.5億円、営業利益0.3億円

・主要の百貨店売上が回復、また、法人営業の売上増加により売上高は前Qより増加。
・販管費も抑制し、営業利益0.3億円の営業利益。
・コロナ禍により百貨店売上の減少もあった中、EC売上、法人営業等に注力し通期営業黒字達成。

（単位：百万円）

	2020年 4Q	QOQ	2020年 3Q	2020年 2Q	2020年 1Q	2020年 通期	YOY	2019年 通期
売上	753	107.5%	700	538	642	2,635	-	727
のれん償却前営業利益	40	1,662.9%	2	33	▲21	54	-	54
営業利益	30	-	▲7	23	▲31	14	-	44
経常利益	24	-	▲8	21	▲32	4	-	41
当期純利益※	▲25	-	▲12	▲2	▲35	▲76	-	40

※2019年は4Qより連結開始。
そのため、YOYの記載は省略しております。



- ゆとりの空間 -
2020年振り返り

新型コロナウィルスの影響を最小限に抑制する仕組み作り

事業ポートフォリオ見直し、各種SNSを強化
リアル店舗ビジネスからEコマース中心へ転換を図る

1

IPOに向けた経営基盤・事業基盤の強化

- 執行役員制度導入、各事業ごとKPIを設置しモニタリング、
  迅速に課題解決できる仕組みを整える。
- 栗原はるみブランドに加え、栗原心平ブランドを新規立ち上げ。
  ２ブランド制にし、ブランドコンセプト・ターゲット・販売戦略・運営組織を明確化。

2

PR力×企画力で更なるユーザーへ価値を提供

- ２ブランドのSNS戦略を強化
  世界観を伝える特集、ニュース・キャンペーン情報等を配信しフォロワー数増加。
  栗原はるみ関連：56万人→86.7万人（155％アップ）
  栗原心平関連　：6万人　→30.2万人（503％アップ）
  ※2020年4月緊急事態宣言前と同年12月末時点で比較
- 法人からのライセンス契約打診の呼び水としても機能。

3

EC事業の強化

- 栗原はるみメインのゆとりの空間ECはスイーツ類など幅広い年代に受ける
  食品企画を積極投入、また既存商品の仕入れ・在庫管理を徹底した。
- 新たな収益源として栗原心平独自のECサイトを新規で立ち上げ。
  ブランドコンセプトに沿った食器、調理器具、生鮮などの販売開始。
- 2ブランドともに両者SNSからの積極配信で集客向上中。

02

2021年12月期 通期
業績予想

2021年
モブキャストグループの方針

いまだ先が見えない
コロナ禍においても
黒字化を必達へ

01 財務戦略

●主要子会社が営業黒字体制になり、営業CFがプラスへ。

●ホールディングスコストダウン（前年対比▲1.1億円）。
・コロナ禍対応も踏まえオフィスを約半分に縮小。
・管理本部の業務効率化により人員を大幅に削減済み。
（人件費38百万、業務委託・外注費他38百万、
システム関連費17百万、家賃17百万）

＋トムス株式譲渡により、連結で特別利益0.6億円を
2021年第１四半期にて計上。

2021年
モブキャストグループの方針

グループ各社の
才能資源・IPの価値を
グローバルに最大化させる

02 グローバルニッチ戦略

- 昨年より取り組んでいるグローバルニッチ戦略の根幹である**動画マーケティング・D2C**等デジタルコンテンツを軸としたマーケティング戦略を更に推し進める。

- モブキャストインターナショナル（昨年L.A.に設立）を中心に、アフターコロナを見越した日本のコンテンツのグローバル拡大に向けた準備を進める。

2021年12月期
通期連結業績予想

売上高55億円、営業利益0.2億円

MOBCAST GROUP　HDコストを削減。

MOBCAST GAMES　ビジネスモデルの転換により、売上は減少、営業利益は増加。

yutori no kūkan share with 栗原はるみ　引き続きECを強化・ライセンス収益増加を見込み、売上・営業利益ともに拡大。

（単位：百万円）

	連結			ゲームス		ゆとりの空間	
	2021年	2020年	差異	2021年	2020年	2021年	2020年
売上	5,500	6,658	▲1,158	2,100	2,928	3,200	2,635
営業利益	20	▲618	638	220	▲21	200	14

※2021年より株式会社トムスが連結から外れております

03

2021年12月期 通期
グループ各社の方針

MOBCAST GAMES

MOBCAST GAMES

MOBCAST GROUP

- MOBCAST GAMES -
2021年12月期

2021年は「筋肉質の体質」のままで、ゲーム事業の収益拡大と新規事業・海外展開の促進を図り、攻めの経営で売上拡大を目指す。

ゲーム事業

新規タイトルを３本配信予定

安定した収益基盤としてのゲーム事業において、
新作３本を日本国内で配信開始予定。

新規事業

新たな収益源を創出し、ゲームに依存しない収益体制へ

● IP創出事業

KAKAO JAPANと共同でIPを創出、ウェブトゥーン（縦読みマンガ）の形で複数配信予定。創出IPの2次利用による収益拡大も目指す。

● その他新規事業

アニメ、マンガ、ゲーム等のコアファンに向けた新規サービスを開発中。
2021年中にサービス開始予定。当事業から他事業への展開も。

海外事業

ゲーム事業及び新規事業において海外収益を目指す

● ゲーム事業

中華圏・東南アジア及び英語圏での収益拡大を目指す。特に英語圏は、北米に設立したモブキャストインターナショナルの機動力を生かす。

● IP創出事業（新規事業）

ウェブトゥーンの形態で中華圏及び韓国でも収益拡大と
モブキャストインターナショナルの機動力を生かし2次利用を目指す。



- MOBCAST GAMES -
2021年12月期
- ゲーム事業 -

ゲーム事業は新規タイトルを３本配信予定。
また、2022年以降の配信に向け複数タイトル進行中。



「盾の勇者の成り上がり ～RERISE～」（プロジェクト参画タイトル）
大人気異世界ファンタジーのゲーム化
事前登録者数は25万人を突破
2021年日本国内配信予定



「幽☆遊☆白書 GENKAIバトル魂（スピリッツ）」（パブリッシングタイトル）
大人気アニメのゲーム化
2021年日本国内配信予定

＋１本

海外で好評配信中のタイトルの国内配信準備中
情報解禁準備が出来次第、プレスリリース予定

※プロジェクト参画タイトル：版元、パブリッシャーとを繋ぐ役割でプロジェクトに参画しております

yutori no kūkan
share with
栗原はるみ

ゆとりの空間

MOBCAST GROUP

- ゆとりの空間-
2021年12月期

IPOに向け昨年コロナ禍でも奏功した方針を今年も継続実施
2ブランドの事業戦略の優先順位を明確にし、
事業ポートフォリオ本格刷新へ

01 3大方針を継続

1 経営基盤・事業基盤の強化
執行役員体制のもと、事業モニタリングと迅速な課題解決を継続実施。

2 PR力×企画力で更なるユーザーへ価値を提供
ユーザーとのエンゲージメントを高めロイヤル化を促進。

3 EC事業の強化
リアルビジネスからデジタルシフトし、事業ポートフォリオの転換を加速。

02 ブランドごとの事業戦略

1 栗原はるみブランドアップデート
- **ゆとりの空間ECの売上拡大**

デジタルマーケティングを積極活用した集客、ECシステム全般の見直し。

- **百貨店の効率化**

各種商品仕入れ精査・在庫管理徹底し店舗の選択と集中を進める。

2 昨年創り出した栗原心平の新ブランドの更なる拡大
- **ごちそうさまチャンネルECの売上拡大**

本人企画監修・セレクトの商品を増量、YouTube・SNSを積極活用した集客。

- **新規事業の立ち上げ**

ファンをさらに拡大し、コアファン化する施策として新規事業投入を予定。



モブキャストによる経営支援及び事業支援により、デジタル領域を中心とする成長基盤が整う

栗原はるみブランドと栗原心平ブランドを軸に2023年のIPOを目指す



モブキャストと共同で、デジタルをフル活用し
従来よりも若年層をターゲットとする
「**栗原心平**」**新ブランド**を2020年立ち上げ

デジタル領域での更なる
新規事業を準備中

2ブランドを
アジア中心に展開

2023年IPOへ

海外

栗原心平
ブランド

ライセンス事業

EC 等
デジタル関連

百貨店等
リアル関連



yutori no kūkan
share with 栗原はるみ

グループ入り後は
経営・事業基盤の強化と
EC事業へ注力

栗原はるみブランド
デジタル起点でアップデート

2019年

2020年

2021年

2023年

2019年10月モブキャストグループ入り

免責注意事項



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ございません。

04

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	972,367千円（2020年12月末日時点）
連結従業員数	137名（2020年12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)

	2019年	2020年			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	2,230,077	2,047,593	1,759,374	1,393,587	1,458,186
売上原価	1,373,926	1,327,051	1,013,359	787,596	792,588
売上総利益	856,151	720,542	746,014	605,990	665,597
販管費	964,309	973,666	821,076	782,591	779,561
営業利益	▲ 108,158	▲ 253,123	▲ 75,062	▲ 176,600	▲ 113,963
経常利益	▲ 194,534	▲ 285,106	▲ 123,494	▲ 188,554	▲ 219,157
四半期純利益(※)	▲ 463,880	▲ 228,271	822,352	▲ 895,145	▲ 420,745
総資産	6,941,708	6,910,569	5,243,549	4,621,793	3,622,107
純資産	685,572	523,061	1,814,981	1,143,408	865,174

(※) 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		30,008,308株
大株主の状況＊1		
	藪　考樹	15.2%
	㈱ＳＢＩ証券	4.9%
	㈱ファミリーショップワタヤ	3.1%
	㈱でらゲー	1.6%
	寺田　航平	1.5%
	楽天証券㈱	1.3%
	ハクバ写真産業㈱	1.2%
	山下　良久	1.1%
	海老根　智仁	1.0%
	J.P. Morgan Securities plc	1.0%

株価関連指標

株価＊2	148円
時価総額＊2	4,441,229千円
総資産 ＊1	3,622,107千円
純資産＊1	865,174千円
PBR＊2	5.15倍
PER＊2	-

＊1：2020年12月末日時点
＊2：2021年２月10日時点