

2021年3月8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)

2020年12月期決算説明動画の質疑応答について

この質疑応答は投資に関する説明会の代替としました。2020年12月期決算説明動画に関する質問を電子メールにより受付し、回答したものをまとめましたのでお知らせいたします。

【質問】(1)

P.6の「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」とありますが、具体的にはどのようなビジネスですか？

(パブリッシング(配信)型との相違点は?) また、P.18の「幽遊白書」、「海外で好評配信中のタイトルの国内配信」は、パブリッシング(配信)型のビジネスではないのですか？

【回答】(1)

ビジネスモデルとしましては、自社で投資リスクを保持しないビジネスモデルであり、自社で開発・運営・配信を行わないことから多くのタイトルを手掛ける事が可能となるモデルであります。

具体的には、従来の当社モデルは、IPを取得し、自社のリスクで開発・プロモーション等を行い、運営・配信含め全ての事業リスクを負う多額の投資を伴うビジネスモデルでありました。その為、ゲームがヒットした場合の収益は大きいものの、ヒットしなかった場合は営業損失に加え、設備・開発費等の減損損失等も発生する状態でありました。それに対しプロデュース型のビジネスモデルは、投資を抑える事で収益は低くなるものの、多額の投資・開発リスク等の負担を排除したビジネスモデルになります。

次に、P.18の「幽☆遊☆白書」に関しましては、従前取得したIPでありますことから、当初開発を自社リスクにて実施しておりましたが、前記プロデュース型へ移行するという経営判断のもと、新規投資や開発リスクを自社で保持しない体制に変更し、極力プロデュース型に近いモデルへとスキームを変更しております。

また、「海外で好評配信中のタイトルの国内配信」につきましては、現在情報を公開していないことから、回答を差し控えていただければと存じます。

【質問】（２）

P.15 新規事業とは、具体的にどのようなものですか？海外事業とは、既にある、転スラのゲームなどを海外でも配信するというものですか？

【回答】（２）

新規事業のうち、IP 創出事業につきましては、決算説明資料に記載の通り、KAKAO JAPAN 様と共同でオリジナルのコンテンツを配信していくものです。また、その他新規事業につきましては、公表できるタイミングになり次第、お知らせさせていただきます。

海外事業につきましては、国内配信タイトル以外に、新規タイトル、ゲーム以外のデジタルコンテンツの展開を想定しております。また、IP 創出事業では、中華圏及び韓国を中心に、創出した IP の二次利用による収益を目指します。

【質問】（３）

ゆとりの空間を IPO することで、どのような利益が得られると想定しているのですか？

【回答】（３）

子会社 IPO は、直接的なメリットとして当社グループの企業価値向上を実現できるものと考えており、同時に上場による子会社株式の流動性が高まるものであります。

間接的には、当社が推進しております資本業務提携の候補先企業が増加する可能性があり、当社の経営戦略が加速するメリットがあると考えております。

【質問】（４）

エンハンスやレトロワグラス等に出資していますが、どのようなメリットが得られると想定しているのですか？

【回答】（４）

Enhance Experience Inc.については、同社の VR（Virtual Reality、仮想現実）技術及び AR（Augmented Reality、拡張現実）技術と当社グループとのシナジーを視野に入れた戦略的投資を行っており、これらの技術を当社グループとの提携や事業・技術へ応用することで当社グループの売上・利益成長ならびに企業価値向上を想定しております。

レトロワグラス株式会社につきましては、マーケティングを中心とした事業支援及び経営支援を行っており、当社が今後各社にマーケティング支援に横断して使えるマーケティングプラットフォームの確立と、前記実現による当社を含めた双方の企業価値向上を想定しております。

【質問】（５）

ソーシャルキャピタル株式会社は、子会社ですが、決算資料には記載がありません。どのように扱っているのですか？

【回答】（５）

ソーシャルキャピタル株式会社は、ご指摘のとおり連結子会社であります。2020年12月期においては、同社の当社グループにおける金額的・重要性等より決算説明資料への記載を割愛させていただきました。

【質問】（６）

株価が上場来最安値になっていることは、御社の評価が上場来最低・最悪の状態であることを示していますが、何か対策を考えていますか？

【回答】（６）

株価対策につきましては、業績の回復に伴う株価の底上げを図ってまいります。

2020年12月期におきましては、新型コロナウイルス感染症の影響拡大により、モブキャストゲームスはゲームIPのテレビ・映画等の放映、海外営業が遅れたことから赤字を計上するに至っており、ゆとりの空間においては主力の百貨店での売上が休業や時短営業により、計画していた利益を実現する事が出来ませんでした。

今後は、(株)モブキャストゲームスは、プロデュース型のビジネスモデルに移行が完了しました事から、今期計画を達成する方針であり、以後も安定収益が確保できる体制構築が完了しております。

ゆとりの空間につきましては、引き続き、好調なEコマースの更なる強化に加え、デジタルマーケティングの強化、新規施策により計画を達成する予定です。

当社単体においては、コスト削減策を実施・実現しており、連結業績向上による株価への反映を目指しております。

【質問】（７）

ものすごい評価損出を出しながら、Enhance Experienceの株式を保持する理由は何ですか？ 何の収益も得られないのですから、トムスのように売却して、他の事業に回した方が良いように思えますが。

【回答】（７）

Enhance Experience Inc.については、同社のVR（Virtual Reality、仮想現実）技術及びAR（Augmented Reality、拡張現実）技術と当社グループとのシナジーを視野に入れた戦略的投資を行っており、これらの技術を当社グループとの提携や事業・技術へ応用する目的で株式を保有しております。当社株式の譲渡につきましては、同社の事業の進展と当社グループの事業の進展、状況をふまえて検討してまいります。

以 上