

株式会社メディア工房 (Media Kobo Inc.)

平成27年8月期会社説明会



CONTENTS

決算概要

財務状態（連結）	4 P
----------	-----

経営成績（連結）	5 P
----------	-----

セグメント別 P L（連結）	6 P
----------------	-----

事業戦略

第2の創業期として	8 P
-----------	-----

巨大市場、中国への参入	9 P
-------------	-----

占い事業	10 P
------	------

ゲーム事業	12 P
-------	------

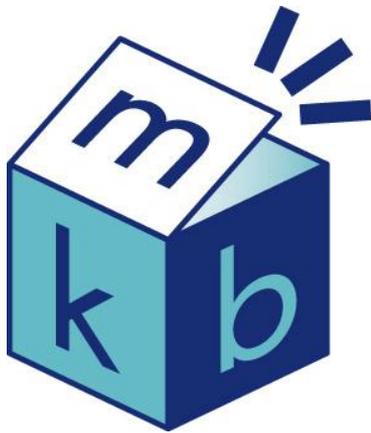
その他事業	16 P
-------	------

その他会社に関する情報

会社概要	19 P
------	------

株主構成	20 P
------	------

株価推移	21 P
------	------



決算概要

■ 財務状態に関するサマリー

当社では、占いコンテンツを主力とするビジネスを展開しておりますが、ユーザー嗜好の多様化、それに伴う成長市場の遷移に柔軟に対応するため、潤沢なキャッシュポジションを成長性の高い分野への積極的な投資として注いで参りました。また、資産内容の適切性及び充実化に配慮した経営を目標としており、当連結会計年度におきましては、無形固定資産の増加や繰延資産の減少など、前年と比べ、その内容は大きく変化しております。今後は引き続き、総資産回転率を上げ、ROA・ROEを上昇させるための施策を行って参ります。



(百万円)	平成26年8月期	平成27年8月期 (当期)	増減額	増減率
流動資産	2,821	2,532	△288	△10.2
有形固定資産	282	311	29	10.4
無形固定資産	61	243	181	295.2
投資・その他の資産	467	338	△129	△27.7
繰延資産	29	—	△29	△100
資産合計	3,662	3,425	△236	△6.5
流動負債	1,070	868	△202	△18.9
固定負債	521	518	△2	△0.5
負債合計	1,591	1,387	△204	△12.8
純資産合計	2,070	2,038	△32	△1.6
負債純資産合計	3,662	3,425	△236	△6.5

■ B/S 指標と今後の展開

- 無借金経営 ... 現金預金1,890百万円：借入金1,178百万円
- 自己資本比率 ... 58.8% (前年：56.2%)
- 流動比率 ... 291.6% (前年：263.5%)

■ 無形固定資産の増加

連結範囲の拡大

- 当連結会計年度において株式会社ブルークエスト及び株式会社ギフトカムジャパンを連結子会社としたことに伴い、のれん 76,325千円が増加しております。
- ゲーム開発
ソフトウェア仮勘定 90,495千円が増加しております。

■ 投資その他の資産の減少

連結の範囲の拡大

- 子会社株式相殺消去
- 子会社投資損失の取り込み

■ 繰延資産の減少

DPG!事業及びおこづかいアプリの整理

- 事業の収益性を長期的な視点で精査した結果、DPG!事業並びにおこづかいアプリを整理したことに伴い、開業費 29,780千円が減少しております。

潤沢なキャッシュポジション



成長性の高い分野への先行投資

経営成績(連結損益計算書)



■ 連結経営成績のサマリー

占いコンテンツは対前年比で堅調に推移。一方でゲーム事業への本格参入や、新規事業の先行投資に伴いコストが先行いたしました。また、収益事業育成のため、吸収合併及び連結範囲の拡大を行うなど、全社的にスクラッチ&ビルドの年となりました。



(百万円)	平成26年8月期	平成27年8月期 (当期)	増減額	増減率
売上高	2,482	2,427	△54	△2.2%
売上原価	837	1,013	176	21.0%
売上総利益	1,644	1,414	△230	△14.0%
販売管理費	999	1,146	147	14.7%
営業利益	645	268	△377	△58.5%
営業外利益	9	8	0	△9.6%
営業外費用	22	60	37	169.0%
経常利益	632	216	△416	△65.8%
特別利益	0	30	29	5553.0%
特別損失	28	169	141	491.6%
税引き前当期純利益	604	76	△527	△87.3%
当期純利益	327	86	△241	△73.7%

■ 売上高の減少

占いコンテンツは、前年同期と比較しヒットコンテンツに恵まれなかったことに伴い、売上高が減少しております。

■ 売上原価の増加

当連結会計年度においては、主にゲーム開発の先行投資が膨らんだことから、売上原価が増加しております。

■ 連結範囲の拡大等に伴うコスト増加

当連結会計年度において株式会社ブルークエスト及び株式会社ギフトカムジャパンを連結子会社としたことに伴い、のれんの償却 13,045千円を計上しております。

■ 特別損失の計上

本連結会計年度において、主に事業整理による特別損失を計上しております。

DPG!事業の整理

→ 韓流ブームの衰退を受け、第18期において全面的なDPG!事業の整理を行うことを決定いたしました。

主な内訳は下記の通りです。

- ・前渡金 29,553千円
- ・前払費用 33,055千円
- ・ソフトウェア17,201千円
- ・開業費 22,335千円
- ・長期前払費用 37,500千円
- ・商品 3,020千円
- ・商標権 2,344千円
- ・その他 376千円

ギフトカムジャパンにおける、おこづかいアプリ整理

→ AppStore / GooglePlayStore のA/R関連アプリの規制に伴い、「おこづかいアプリ」の事業整理を行いました。

- その内訳は下記の通りです。
- ・ソフトウェア 17,644千円
 - ・開業費 6,630千円

セグメント別 P L (連結)



■セグメントに関するサマリー

①コンテンツ事業

当連結会計年度におきましては、占い事業においては売上は堅調に推移し、ゲーム事業への先行投資を支える働きを見せました。

②O2O事業

コストをかけすぎることなく様々な分野へ新規参入し、当連結会計年度においては新規分野の開拓を進めると共に、取捨選択を行い、注力すべき事業の見極めを意識した経営を行って参りました。

③その他（主に電話占い事業）

今後ますます市場の拡大、ニーズの多様化が見込まれる分野において、事業譲受による基盤拡大を行い、順調に売上を伸ばしております。

成長性の高い市場へ
積極的に先行投資

↓
総合デジタル
コンテンツ企業



平成26年8月期

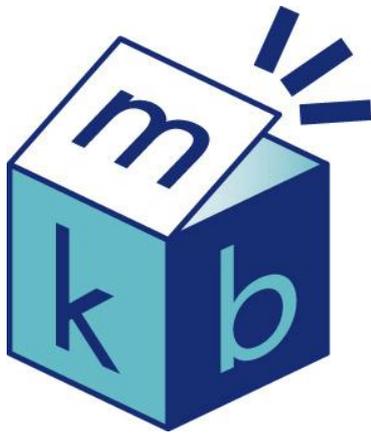
(千円)	コンテンツ事業			O2O事業	その他	全社消去	合計
	占いコンテンツ等	ゲームコンテンツ	ソリューション				
売上高	2,393,693	1,904	51,467	12,374	22,862	▲ 12	2,482,289
営業利益（損失）	1,050,089	▲ 4,590	34,622	▲ 68,635	▲ 39,510	▲ 326,116	645,858

※売上高・営業利益とも、内部取引を含む数値を表示しております。

平成27年8月期

(千円)	コンテンツ事業			O2O事業	その他	全社消去	合計
	占いコンテンツ等	ゲームコンテンツ	ソリューション				
売上高	2,266,784	48,834	38,906	6,211	67,240	▲ 156	2,427,821
営業利益（損失）	864,519	▲ 133,413	11,301	▲ 84,620	▲ 39,409	▲ 350,296	268,080

※売上高・営業利益とも、内部取引を含む数値を表示しております。



事業戦略

こだわりの工房品質を世界の男女へ！ 世界を代表する総合デジタルコンテンツ企業に 成長します！

① コアコンピタンスの強化

これまで培ってきたノウハウを用いて、時代の流れに対応することにより、厳しい業界を生き抜いてきましたが、ユーザーのニーズは日々多様化しております。これらのニーズにより柔軟に対応し、これまで培ってきたノウハウを生かした新たな事業の展開を模索すると共に、今まで以上の企画力と営業力を持って、名実ともに占い分野における国内No. 1のシェア獲得を目指して参ります。

② ゲーム事業・新規事業の拡大

自社ゲームブランド「OBOKAID'EM (オボカイドイーエム)」メイドインジャパンの品質を世界の男女に提供すると同時に、海外からの輸入ゲームを定期的にリリースし、グローバルにコネクションを深めていきます。これに合わせて、占い事業においても世界展開を進めて参ります。一方で新規事業においては、様々な分野に積極的に挑み、非占いユーザを取り込むことで、益々のユーザー層拡大を図って参ります。

③ アジア圏を中心とした世界展開の推進

世界展開の推進においては、手始めに日本と親和性があるアジア圏を中心にビジネスを展開します。「OBOKAID'EM(オボカイドイーエム)」の世界展開本格化をはじめ、自社拠点型ではなく、地域に密着したパートナーとアライアンスを組むことで、その地域にマッチングしたサービスを提供できるよう、日々邁進しております。

巨大市場、中国への参入



株式会社メディア工房
Media Kobo, Inc.

AppStore
GooglePlayStore



欧米を中心に、
世界約150カ国以上に
一斉サービス提供が可能



**中国は独自の市場を
主流にしている！！**



韓国から中国市場へ参入

なぜ韓国なのか→今まで築いてきた関係性を活用



<メディア工房コリアの役割の変容>

DPG!事業における
韓国メディアとの
コミュニケーション等を
円滑に行うための拠点



第18期中

韓国VCによる
メディア工房コリア
の株式50%の取得



①韓国における占いプラットフォームの整備
→MKBがこれまで培ってきたナレッジの活用

**中国巨大IT企業との
繋がりを持つため**

②CNPLUS との関係性の構築
→中国市場参入のための窓口

**中国市場参入に向けた
実績の積み上げ**

集客

収益

ターゲット層の拡大
配信網の拡充による
集客UP

サービス提供範囲
の拡大に伴う
収益形態の多様化

知名度の向上
ライトユーザーの
獲得

様々なプラット
フォームでの配信

世界標準化

収益形態の
多様化

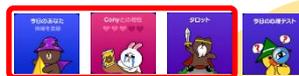
市場の拡大が予想される電話占い!

- 多様化するユーザーのニーズに柔軟に対応
 - 「当てる」占いから「解決する」占いへの変化
- 電話占いの他、「LINEお悩み相談所」への
コンテンツ提供も行っております!



マルチプラットフォーム対応!

楽天、Gunosy、LINEなど、日本国内に根強いプラットフォームに加え、AppStore、GooglePlayStoreなどの世界的なプラットフォームに配信!
今後も新規プラットフォームの出現に積極的に対応して参ります!



ユーザー数4億のLINEで占いトップシェア!

- 無料占いのみならず、有料占いも幅広く提供
- 業界トップレベルのコンテンツ数を配信



広告型収益モデル

性格診断アプリが総合ランキング第2位に!

- 大人気のゆるキャラ、ふなっしーとのコラボ!
- 今後はキャラクタービジネスを視野に入れて参ります!



スマホ+フューチャーフォン

スマートフォンへの移行に対応しつつ、一定の固定ユーザーを有するフューチャーフォンへの提供コンテンツにも注力!



新規！OBOK占い、提供決定！ 占い事業も海外展開を本格開始！

Apple社からの依頼で
現在、新たな占いコンテンツを
製作中！



自社ゲームブランドである
「OBOKAID'EM」が主導して開発！

- 様々なジャンルからのユーザーを囲い込む
- 潜在ゲームユーザーの確保
- 知名度の向上、「OBOKAID'EM」のブランディングの一環
- 世界同時配信のコンテンツ「OBOKAID'EM」が主軸となって行う
- ゲーム分野で培ったノウハウを生かして、占い分野の世界展開を主導



『LuCKY 4 LeAF (仮)』

プラットフォーム：AppStore/GooglePlay

価格：無料

配信予定：1月26日配信開始

ジャンル：ライフスタイル占いアプリ

ティザーサイト：<http://www.obokaidem.com/jp/lucky-4-leaf/>（仮）

開発・運営：株式会社メディア工房

権利表記：© OBOKAIDEM

「四つ葉のクローバーを見つけて今日1日をハッピーに！」
『LuCKY 4 LeAF (仮)』は生年月日を入力するだけの簡単操作で毎日の運勢を占います。
ラッキーカラー・ナンバー、総合運・恋愛運・仕事（勉強）運・金運の結果を知ることができます。
ラッキータイムやボイドタイムなど、AppleWatchにも対応した機能で自分に合ったタイミングをお知らせします。
また、クローバーを見つけて集める、ゲーム的要素でもっと楽しく、ハッピーな1日が過ごせるかも！



Apple Watch Apple TVにて コンテンツ提供予定!!



斬新なメイドインジャパングームを
世界の男女に！
多言語・マルチプラットフォーム、
最初から世界同時に提供。
日本最後発のゲームブランドのため、
セオリーに従わない独自の路線を！！

10月12日時点
世界累計65万ダウンロードを達成！！

Boost Beast

国内開発→世界同時配信
による課金収益

その結果 . . .

10月12日時点
世界累計165万ダウンロードを達成！

みどりの星

世界的なアプリからの広告収益

↓
収益基盤の拡大

今後の新規タイトル作成のための
基盤構築に大きく貢献！！

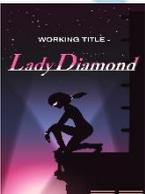
多言語・マルチプラットフォーム 世界一斉配信のゲームが続々、リリース予定です！



プラットフォーム：App Store/Google Play Store
価格：無料（アプリ内課金有り）
配信予定：2015年12月10日
ジャンル：新感覚！プチプチ系採掘アクション
ティザーサイト：<http://www.obokaidem.com/jp/pick-xell/>
共同開発・運営：Glashead



プラットフォーム：App Store/Google Play Store/Facebook Canvas/Amazon
価格：無料（アプリ内課金有り）
配信予定：2016年 春前
ジャンル：深海探索クレーンアクション
ティザーサイト：<http://www.obokaidem.com/jp/bermuda-treasure/>
共同開発・運営：KEYROUTE



プラットフォーム：App Store/Google Play Store/Facebook Canvas/Amazon
価格：無料（アプリ内課金有り）
配信予定：2016年 春前
ジャンル：怪盗パズル
ティザーサイト：<http://www.obokaidem.com/jp/lady-diamond/>
共同開発・運営：PUMO



プラットフォーム：App Store/Google Play Store/Facebook Canvas/Amazon
価格：無料（アプリ内課金有り）
配信予定：2016年 春
ジャンル：カジュアルシューティング
ティザーサイト：<http://www.obokaidem.com/jp/2016/sp.html>
共同開発・運営：OBOKAIDEM（内製タイトル）

内製&パートナーゲーム
計10本の製作が進行中！
そのうち4本を公開！

アプリ内課金 + 広告収益

ハイブリット型収益モデル

ゲーム事業（お知らせ）



株式会社メディア工房
Media Kobo, Inc.

**2015年11月12～15日
G-STARに出展決定！！**

G-STAR 2015は
韓国・釜山のBEXCOで
11月12～15日に開催！

パブリックエリアで1154
ブース、ビジネスエリアで
916ブース、
史上最大の規模となった
2014年展示会の記録を
破る見通しとのこと♪

➤ G-STAR とは何か

G-STARは、韓国で毎年開催される国際ゲーム展示会のことです。日本で言う東京ゲームショウのようなものです。この国際ゲーム展示会は、4日間で2億ドル以上のビジネス価値を生み出すなど、これまでに欧米とアジアのゲーム業界におけるハブの一つとしてすばらしい実績を持ち、その記録は毎年更新されています。

➤ 出展の狙い

- ① 占いポータルのアピール
→ 韓国にMK Bの占いロジックを十分に活用した新たなプラットフォームを展開予定。
- ② パートナー企業探し
→ 国際的な展示会に出展することで世界各国の企業との接点を。ますますの世界展開加速。



出展イメージ図



Blue Quest



ブラウザゲームのパブリッシング専門。
輸入を中心に行っているため、
海外とのコネクションが豊富！



「天空の王国ルメリア」
プラットフォーム：Yahoo! Mobage/mixiゲーム/Woopie
価格：無料（アプリ内課金あり）
ジャンル：黒魔術によって天空に浮かんでしまった悲劇の王国を、
かわいい動物たちと復興させる冒険ファンタジー系箱
庭ゲーム。
ティザーサイト：<http://yahoo-mbga.jp/game/12021670/play>
開発・運営：Enixan社



「トーテムと時の旅人」
プラットフォーム：Yahoo! Mobage/mixiゲーム/Woopie
価格：
ジャンル：遙かな太古へとタイムスリップしてしまった考古学者
たちが、現地の古代人たちの力を借りながら現代へ戻
る道を探す箱庭シミュレーション。
ティザーサイト：<http://yahoo-mbga.jp/game/12023000/play>
開発・運営：Enixan社

更に年内、新規タイトルをリリース予定♪

新たな成長産業の開拓・新規参入！ 将来の主軸事業を育成してまいります！

ちょっと着てみたいが叶う！
Licie



女性のための情報サイト
omotano



20~30代の女性向けオリジナルコンテンツやサービスを、今の時代にあわせたコミュニケーション設計の元提供して参ります！

omotanoは人気ニュースキュレーションアプリ「スマートニュース」「LINEニュース」や「カップルズ」に記事提供するなど、順調な滑り出しとなっており、今後も複数サイト/サービスへの記事提供が予定されており、アクセス数が拡大しております。

現在、これら以外の分野でも新規事業を企画検討中！

将来的には日本のみならず、グローバルな事業展開を見越して構想しております。

ファッションレンタルサービス"Licie" 11月12日より一般登録を開始！



月額制のため、たくさんレンタルしたい人にとってお得なサービスです♪

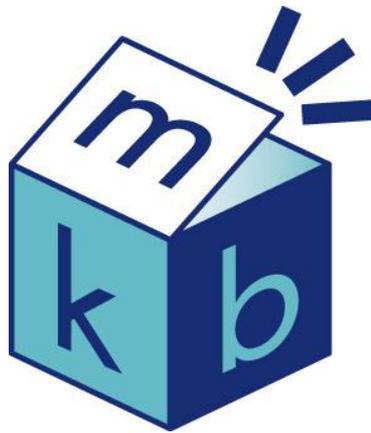
実店舗では気に入った洋服などを買取することも可能です！

リアル店舗型で実際に手にして確認することができるため、よりレンタルしやすくなりました。

立地も抜群！ファッションに敏感な女性が集まる表参道に店舗を構えます。

Licie
SINCE 2015
brush up yourself

ちょっとだけ、この日だけ着たいという女性のニーズに応えるサービスです。
さまざまなメディアの取材を受けるなど、サービスへの注目度が高まっております！



その他 会社に関する情報

本社 東京都港区赤坂四丁目2番6号 住友不動産新赤坂ビル12階

設立 1997年10月

資本金 451百万円

従業員数 連結 158名 (平成27年8月末 時点)
男女比 男4 : 女6

平均年齢 32.8歳 (平成27年8月末 時点)

子会社 株式会社ブルークエスト 株式会社ギフトカムジャパン

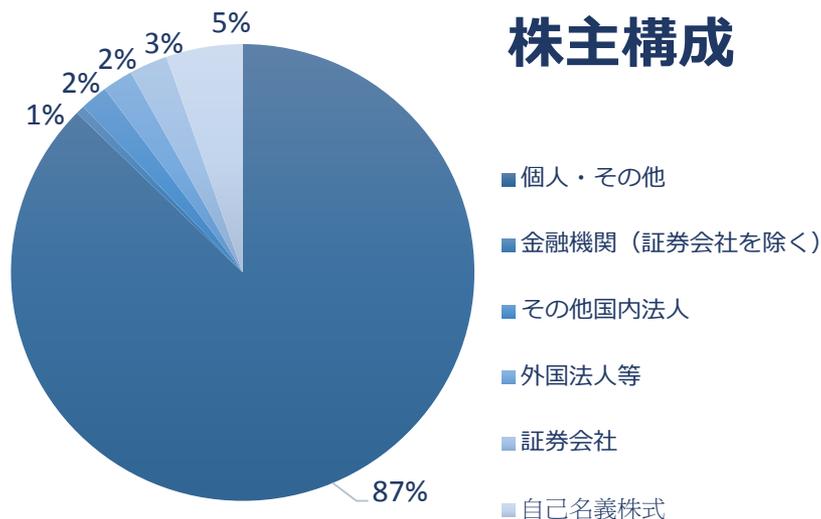
上場市場 東証マザーズ (3815)

事業内容 コンテンツ制作・配信事業
各種メディア事業 他





株主構成と所有者別株式分布状況（2015年8月末時点）



株主の状況

総株主数	4,137人
1単元以上の株式を所有する株主数	4,088人

※2014年8月期末の総株主数は3,526人

株式の状況

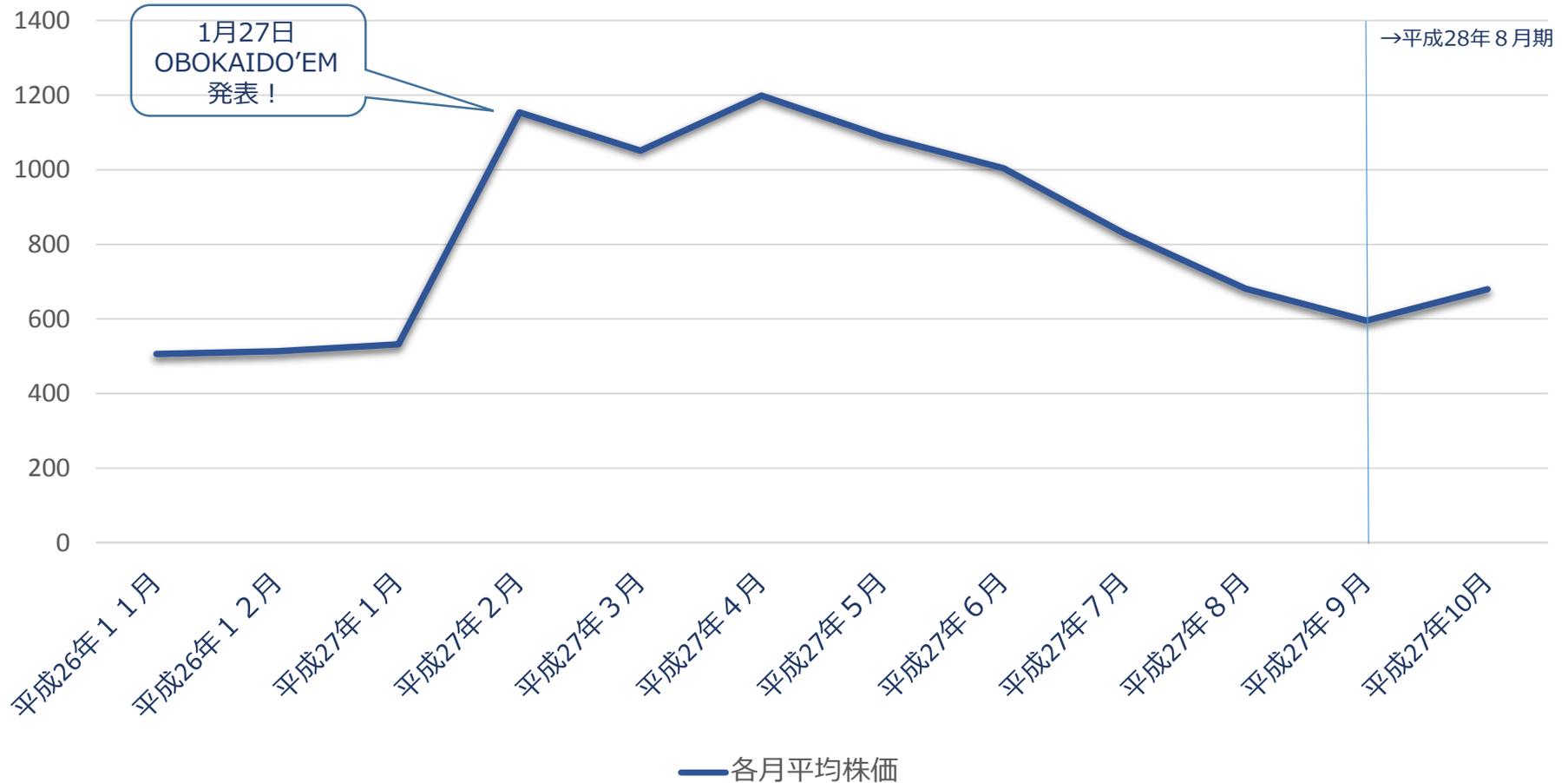
上場株式数	11,300,000株
自己株式数の合計	602,876株
役員の所有株式数合計	6,718,700株
流通株式数	3,978,424株
流通株式数比率	35.2%

大株主の状況

株主名	所有持株数 (株)	所有株式数の 割合
長沢 一男	6,662,100	58.95%
株式会社メディア工房	602,876	5.33%
ニフティ株式会社	200,000	1.76%
長沢 敦子	188,000	1.66%
日本証券金融株式会社	70,700	0.62%
株式会社SBI証券	53,300	0.47%
DEUTSCHE BANK AG LONDON	49,900	0.44%
モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社	41,800	0.36%
J.P.MORGAN CLEARING CORP- CLEARING	40,600	0.35%
長沢 匡哲	40,000	0.35%



平成27年度8月期 各月平均株価





- 本資料は、当社をご理解いただくための情報提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券への投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料に全面的に依拠した投資等の判断は差し控え願います。
- 本資料は、正確性を期すために慎重に作成しておりますが、安全性を保証するものではありません。本資料中の予測や情報によって生じた損害等については、当社は一切の責任を負いかねます。
- 本資料に記載された意見や予測等の情報は、本資料作成時点の当社の判断によるものであり、潜在的なリスクや不確実性が含まれております。そのため、事業環境の変更等の様々な要因により、実際の業績及び記載されている将来の見通しとは乖離が生じることがありますのでご了承ください。

【本資料及び当社に関するお問い合わせ先】

株式会社 メディア工房

管理部 経営企画チーム

TEL 03 - 5549 - 1804

FAX 03 - 3586 - 4480

<http://www.mkb.ne.jp>