

# 株式会社メディア工房 (Media Kobo Inc.)

## 平成28年8月期 中間決算説明会

〈東京証券取引所マザーズ 証券コード：3815〉

Media Kobo, Inc. All Rights Reserved



# CONTENTS

## 決算概要

総括 4 P

財務状態 5 P

経営成績 6 P

セグメント別経営成績 7 P

各事業部経営成績 8 P

## 事業戦略

今後の世界展開 12 P

占いコンテンツ事業 13 P

電話占い事業 15 P

ゲームコンテンツ事業 12 P

その他（O2O事業他） 20 P

## その他会社に関する情報

会社概要 22 P

株主構成 23 P

株価推移 24 P



# 決算概要



## <上半期>

- 当社主要事業である占い事業の減収減益
- ゲームコンテンツ事業における新規タイトルのリリース遅れ  
継続的な先行投資→最終利益の減少
- 新規事業の立ち上げによる先行投資



## <下半期>

全社的な体制整備および再構築を行うことにより、来期にかけての再成長を目指す。

## 経営指標と今後の展開

**潤沢なキャッシュポジション**  
→不足の事態に備えた安定的な経営  
→成長性の高い分野への先行投資



- 安定的な無借金経営  
… 現金預金1,629百万円：借入金1,085百万円  
… 自己資本比率 59.3%（前期末：58.8%）
- 高い支払い能力  
… 流動比率 250.1%（前期末：291.6%）





# 財務状態

## ■ 連結貸借対照表 ■

(百万円)	平成27年8月 期	平成28年8月 期 第2四半期 (当期)	増減額	増減率
流動資産	2,532	2,079	▲453	▲17.9
有形固定資産	311	302	▲8	▲2.8
無形固定資産	243	359	116	47.7
投資・その他の 資産	338	489	151	44.7
資産合計	3,425	3,230	▲195	▲5.7
流動負債	868	831	▲37	▲4.3
固定負債	518	448	▲70	▲13.6
負債合計	1,387	1,279	▲107	▲7.8
純資産合計	2,038	1,950	▲87	▲4.3
負債純資産合計	3,425	3,230	▲195	▲5.7

### ■ 資産の部

- ・ 現金及び預金及び売掛金352百万円の減少  
→ 売上の減少
- ・ 無形固定資産125百万円の増加  
→ ソフトウェア仮勘定（ゲーム）176百万円の計上
- ・ 関係会社株式の取得135百万円  
→ メディア工房コリア株式

### ■ 負債の部

- ・ 買掛金15百万円の減少
- ・ 1年以内返済予定の長期借入金22百万円の減少
- ・ 未払費用38百万円の減少
- ・ 未払法人税39百万円の増加

### ■ 純資産の部

- ・ 配当金の取崩106百万円
- ・ その他有価証券評価差額金56百万円の計上  
（メディア工房コリア株式）  
→ 平成27年度4月1日以降開始事業年度に適用  
（包括利益計上）



# 経営成績

## ■ 連結損益計算書 ■

(百万円)	平成27年8月期 第2四半期	平成28年8月期 第2四半期 (当期)	増減額	増減率
売上高	1,209	1,009	▲199	▲16.5
売上原価	436	494	57	13.3
売上総利益	773	515	▲257	▲33.3
販売管理費	557	474	▲82	▲14.9
営業利益	216	41	▲174	▲80.9
営業外利益	6	1	▲4	▲67.7
営業外費用	32	28	▲3	▲11.6
経常利益	190	14	▲175	▲92.2
特別利益	2	—	▲2	—
特別損失	0	—	▲0	—
税引き前 当期純利益	192	14	▲177	▲92.3
当期純利益 又は純損失	83	▲22	▲106	—

### ■ 売上高の減少

- 占いコンテンツ事業における  
売上高の減少
- 新規ゲームタイトルのリリース遅れ

### ■ 売上原価の増加

- ゲーム開発にかかる人件費及び  
外注費の増加
- 新規ゲームタイトルのリリース遅れ

### ■ 当期純利益の減少

- 税金費用37百万円の計上 (※)

※当社では連結納税制度を採用しておらず、法人税、住民税及び事業税は主にメディア工房単体に対する第2四半期末時点における概算計算での計上の結果となります。法人税、住民税及び事業税については昨年度計上いたしました事業整理損による税効果計上額のうち、事業整理損等が第3四半期以降に税金費用として発生する為、納税額は減少する見込みです。

なお、下半期においては子会社及び関係会社業績の好転が見込まれるため、通期における最終当期純利益は大幅な黒字となる見込みです。



# セグメント別経営成績

## 平成27年8月期 第2四半期連結累計期間

(百万円)	コンテンツ事業		その他	調整額	合計
	占いコンテンツ	ゲームコンテンツ			
売上高	1,173	8	27	—	1,209
営業利益 (損失)	440	▲20	▲42	▲161	216



## 平成28年8月期 第2四半期連結累計期間

(百万円)	コンテンツ事業		その他	調整額	合計
	占いコンテンツ	ゲームコンテンツ			
売上高	957	41	10	—	1,009
営業利益 (損失)	331	▲55	▲33	▲201	41

- ※1. 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。
- ※2. その他には主にO2O事業の売上が計上されております。
- ※3. また、調整額の部分には全社的にかかる管理部費用等を計上しております。



# 各事業部経営成績（1）

## 占いコンテンツ事業サマリー

- 大ヒットコンテンツの不在
- コンテンツ寿命の短命化



当第2四半期連結累計会計期間  
における減収減益の発生



**売上減の底打ち**  
下半期においては緩やかな回復

## 電話占い事業サマリー

- 「Lierre」の好調
- LINE占いにおける売上増加



当第2四半期連結累計会計期間  
における増収増益の発生



メディア工房単体 → 「電話占い」の拡大  
LINE(株)との協力体制を強化 → 「LINE占い」の拡大  
**更なる売上の増加**





# 各事業部経営成績（2）

## ゲーム事業サマリー

- 新規タイトルのリリース遅れ
- 継続的な先行投資の積み重なり
- ブルークエスト社（子会社）の体制整備の遅れ



当第2四半期連結累計会計期間  
における減益の発生

これに対し...

**収益体制の再構築  
開発期間の収益を支える施策  
&  
下半期  
4本の新規タイトルリリース**



# 各事業部経営成績（3）

## その他サマリー

- 継続的な「omotano」の運用
- 「Licie」リアル店舗によるサービス提供
- 「girls be」の低調



当第2四半期連結累計会計期間  
における減収の発生

これに対し...

各プロジェクトの見直し

&

新サービス提供の計画



# 事業戦略



# 今後の世界展開

## 中国・韓国等

メディア工房コリアとの協力体制のもと展開

メディア工房 50%  
韓国VC 50%

メディア工房コリアによる  
KOREA MCN社（※）との提携を計画

→ 韓国コスプレ市場に参入  
中国大手IT企業からの熱い注目

コスプレ市場参入  
中・韓での動画配信事業等

メディア工房コンテンツの  
パブリッシング

中国コンテンツ  
市場への参入

※KOREA MCN社

主に動画配信を取扱う企業であり、ゲーム広告ショーやコスプレコンテストの開催など、幅広く活動している。特にコスプレに関しては韓国のコスプレ協会委員長を務める。中国動画配信企業との提携を行っており、中国へのコンテンツ供給を行っている。

## ヨーロッパ諸国・北米等

ブルークエスト  
OBOKAID'EM  
ゲームコンテンツ事業  
を中心に展開

現在フランス大手通信会社  
ORANGE社との協業が決定

## 各国の企業との協業

→ 進出に係るコストの削減  
→ 各国市場に関するナレッジの  
取得

海外ゲーム  
コンテンツの  
国内パブリッシング

日本ゲーム  
コンテンツの  
海外パブリッシング

Apple/Googleへの  
自社コンテンツ提供



# 占いコンテンツ事業 (1)

## 占いコンテンツ事業においてNO1企業を目指す

ヒットコンテンツを  
生み出すための体制整備



占いコンテンツ事業の  
2事業部を1事業部に統合



配信数や人員配置の見直し

→新規コンテンツの企画・制作時間を拡充

大ヒットまでは伸びずとも、  
久方ぶりに長期ヒットとなったコンテンツ

名称：TV再放送不可◆  
10万人絶叫・伝説級の的中力！  
バケモノ霊能者・育代



- ISP向け+ App Store/  
Google Play Store向け新規コンテンツ…1~2本
- 通信キャリア向けコンテンツ…1~3本

計3~5本



<課金モデル>

- ISP向けコンテンツ…1本
- App Store/Google Play Store向けコンテンツ…1本
- 通信キャリア向けコンテンツ…1~2本

<広告モデル>

- App Store/Google Play Store向けコンテンツ…1本

計4~5本

新規コンテンツの企画制作に  
注力できる体制に



# 占いコンテンツ事業 (2)

## 増加するライトユーザーに対する施策 フリーミアム化への対応

- App Store/Google Play Store 向けライト系アプリのリリース → 「性格診断」という新たな観点
- 占いに**ゲーム性**を追加  
ユーザー自身の選択により結果を表示



## ダウンロード数の増加 広告型収益モデルの導入

→ 月額制・従量課金制への依存を軽減

- ・ 全国総ランキング！2016年あなたの運勢
- ・ 完全心理プロフィールX
- ・ 性格テスト～あなたならどうする？

### 合計69万ダウンロード！

(4/18日時点)



従来の診断系アプリにゲーム要素を取り入れた、新たな性格診断アプリ。  
App Storeにて総合無料第2位を獲得！

名称：性格テスト～あなたならどうする？～

人気キャラクターとのコラボレーションで  
より気軽に占いを楽しめるように♪

名称：エブリディ☆ふなっしー





# 電話占い事業

これまでは…

占いの結果そのものがメイン  
→ 「当たる」占いにニーズ



近年は…

占いの結果をもとに  
その人が抱える悩みや迷いごとを解決する  
→ ひとつの「道しるべ」としての占いにニーズ



電話での直接鑑定や  
LINEお悩み相談所への  
幅広いコンテンツの提供



拡大するニーズに対応し、  
より密接にユーザー関わるために

新たな形態によるサービスの提供を計画中

ユーザーの悩みに  
幅広く対応できる質の高い占い師を開拓



# ゲームコンテンツ事業 (概要)

多言語・マルチプラットフォーム対応で  
世界同時展開を実現

国内ゲームの輸出



海外ゲームの輸入



Blue  
Quest

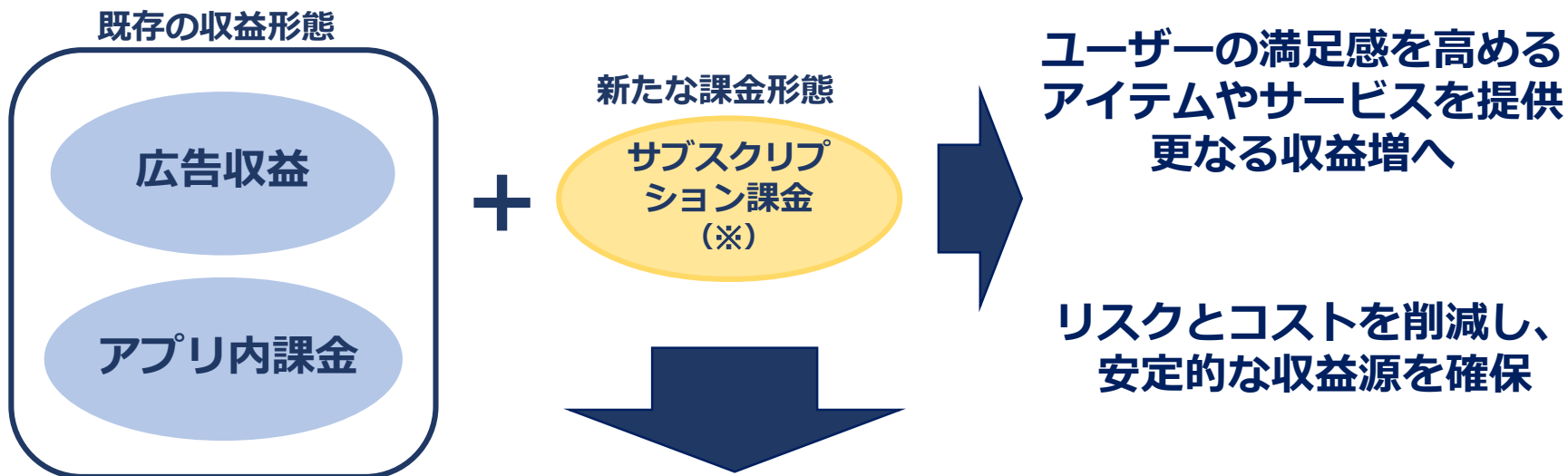






# ゲームコンテンツ事業 (OBOKAID'EM)

## 収益基盤の安定化と増加のための施策



フランスの大手通信会社である  
ORANGE社との事業提携が決定！！  
ヨーロッパ市場に積極参入



※サブスクリプション課金  
= 定額課金



# ゲームコンテンツ事業 (OBOKAID'EM)

4月21日リリース!



TRAP DA GANG

今期中更に**4本**の  
新規タイトルをリリース予定

みどりのほしぼし



LADY DIAMOND

ベトナムの大ヒットメーカー  
との共同制作も!



# ゲームコンテンツ事業（子会社）

## Blue Quest



ブラウザゲームの  
輸入作品を中心とした  
パブリッシング専門

→ 海外とのコネクションが豊富

現在 **9タイトル** を配信中  
下半期には新たなタイトルを  
続々配信予定！

下半期には二ヶ月に1本の  
新規タイトル配信体制を構築

一部事例



「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。  
URL：<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：無料（アプリ内課金あり）  
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。  
URL：<http://yahoo-mbga.jp/game/12023000/play>  
開発・運営：Enixan社



# その他 (O2O事業他)

20代~30代の女性のニーズを実現  
新たな成長産業を開拓中



omotano



ページviewのアップ  
現在約50万view  
→100万viewへ



Licie



店舗を中心とした  
サービスの拡充による会員獲得  
Webサービス展開予定



girls be



特徴あるプロジェクト  
を企画立案し、  
達成件数の増加を図る

新たなサービスの立ち上げを計画中

「ライフスタイル」をキーワードに、  
提供者と利用者の双方が満足する  
商品やサービスをオンラインに！！





# その他 会社に関する情報



# 会社概要

**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)

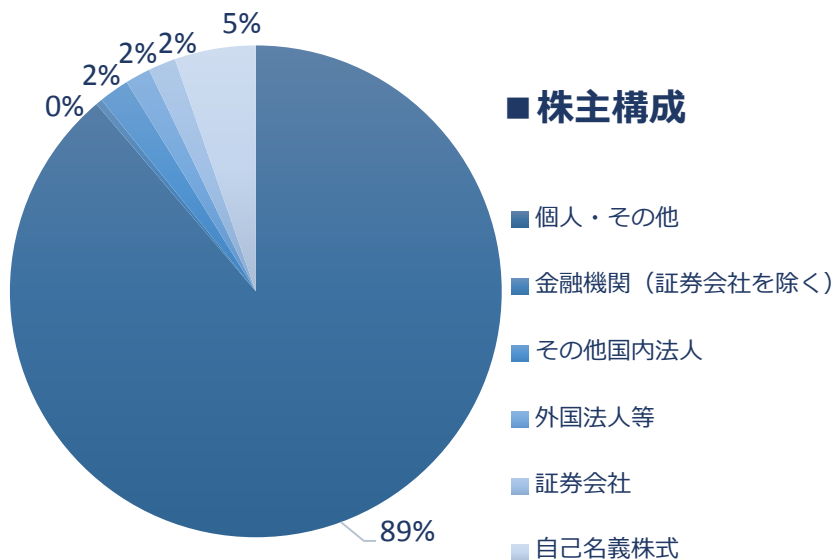
**事業内容** コンテンツ制作・配信事業  
各種メディア事業 他





# 株主構成

## ■ 株主構成と所有者別株式分布状況（平成28年2月末時点） ■



### ■ 株主の状況

総株主数	4,167人
1単元以上の株式を所有する株主数	4,117人

※平成27年8月期末の総株主数は4,137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%

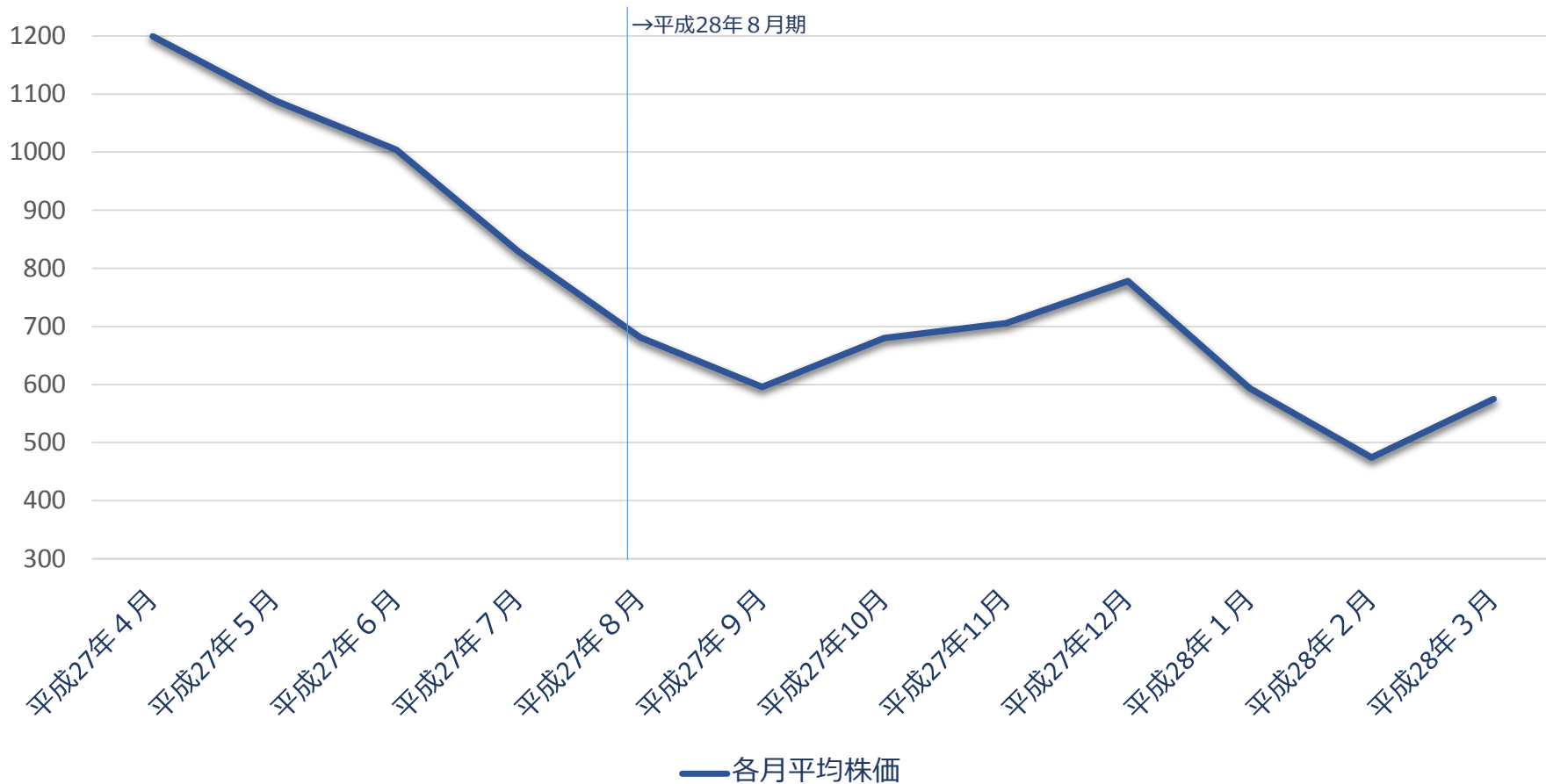
### ■ 大株主の状況

株主名	所有持株数 (株)	所有株式数の 割合
長沢 一男	6,662,100	58.96%
株式会社メディア工房	602,876	5.33%
ニフティ株式会社	200,000	1.77%
長沢 敦子	188,000	1.66%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT J PRD AC ISG (FE-AC)	66900	0.59%
日本証券金融株式会社	48600	0.43%
BNY GCM ACCOUNTS M NOM	43000	0.38%
長沢 匡哲	40000	0.35%
松井証券株式会社	30,600	0.27%
林 靖	30,000	0.26%



# 株価推移

## 平成28年度 8月期 各月平均株価







# 本資料に関する注意事項

- 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>