



2019年8月期

# 中間決算説明会

## 第22期

DATE 2019.4.23

AUTHOR Media Kobo

**1. 2019年8月期 事業概要**

**2. 2019年8月期 上半期業績**

**3. TOPICS**

**4. 会社概要**

# 2019年8月期 事業概要

## 2019年8月期 事業概要



## 占い

当社グループは以下3つの方向から占いを展開しています。

1 to N 向け「デジタルコンテンツ占い」

1 to N 向け「占いメディア」

1 to 1 向け「電話占い・チャット占い」

スマートフォンさえあればどこでも誰でもいつでも、頼れる占い師とつながることができます。

## 医療ツーリズム・越境EC

当社グループは中国富裕層をターゲットにしたインバウンドサービスを展開しています。

日本国内で人間ドックをはじめとする健康診断や、美容整形等についてもご案内します。

## エンターテインメント

デジタルコンテンツ企業として、当社グループは何よりもユーザーに楽しんでもらいたいと考えています。

ゲームはもちろん、XR事業においては次世代のコミュニケーションツールの開発に力を入れており、

誰かと共有できる楽しさを皆様にご提供いたします。

# 2019年8月期 上半期業績

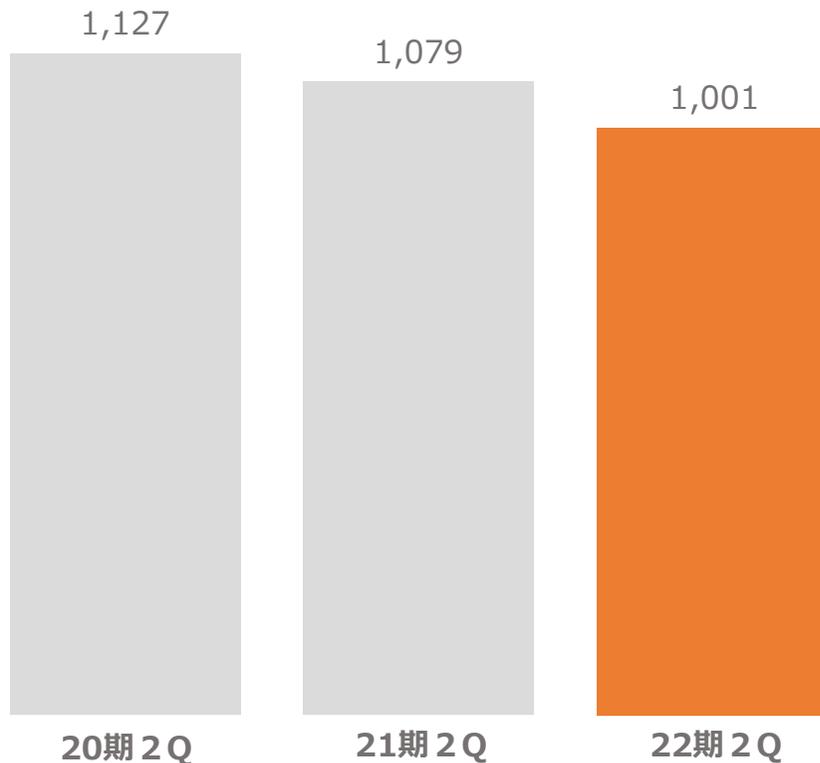
## 業績ハイライト

売上高	<b>1,001</b> 百万円	(前年同期比	<b>7.3%</b> 減)
営業利益	<b>22</b> 百万円	(前年同期比	<b>36.9%</b> 増)
経常利益	<b>27</b> 百万円	(前年同期比	<b>54.5%</b> 増)
四半期純利益	<b>18</b> 百万円	(前年同四半期純利益	<b>464.3%</b> 増)

## 主な増減要因

- 売上： One to One Marketing 事業及びメディア事業が前年同期比増  
 占いコンテンツ事業及びゲーム事業が前年同期比減
- 営業利益： 広告宣伝費及び外注費等の**全社的コストの効率化**により前年同期比増
- 経常利益： 第1四半期連結会計期間において以下を計上したことによる前年同期比増
- DoubleMe社株式の売却益 **4**百万円
  - 子会社訴訟の和解金 **5**百万円
  - 新株予約権戻入益 **12**百万円

## ■ 占いコンテンツ事業及びゲームコンテンツ事業の減収が影響



前年同期比**7.3%**減

増収要因： One to One Marketing 事業及びメディア事業が前年同期比で増加

減収要因： 占いコンテンツ事業におけるシステム投資時期の遅れに伴う収益化の遅れ

ルイスファクトリーにおける運営タイトル数減少及びコンテンツの長期運営に伴う収益の低下

## ■ 売上高減少が影響もコスト効率化により増益で着地



前年同期比**36.9%**増

広告宣伝費**50.8%**減

広告宣伝の更なる効率化に向けてシステム開発中

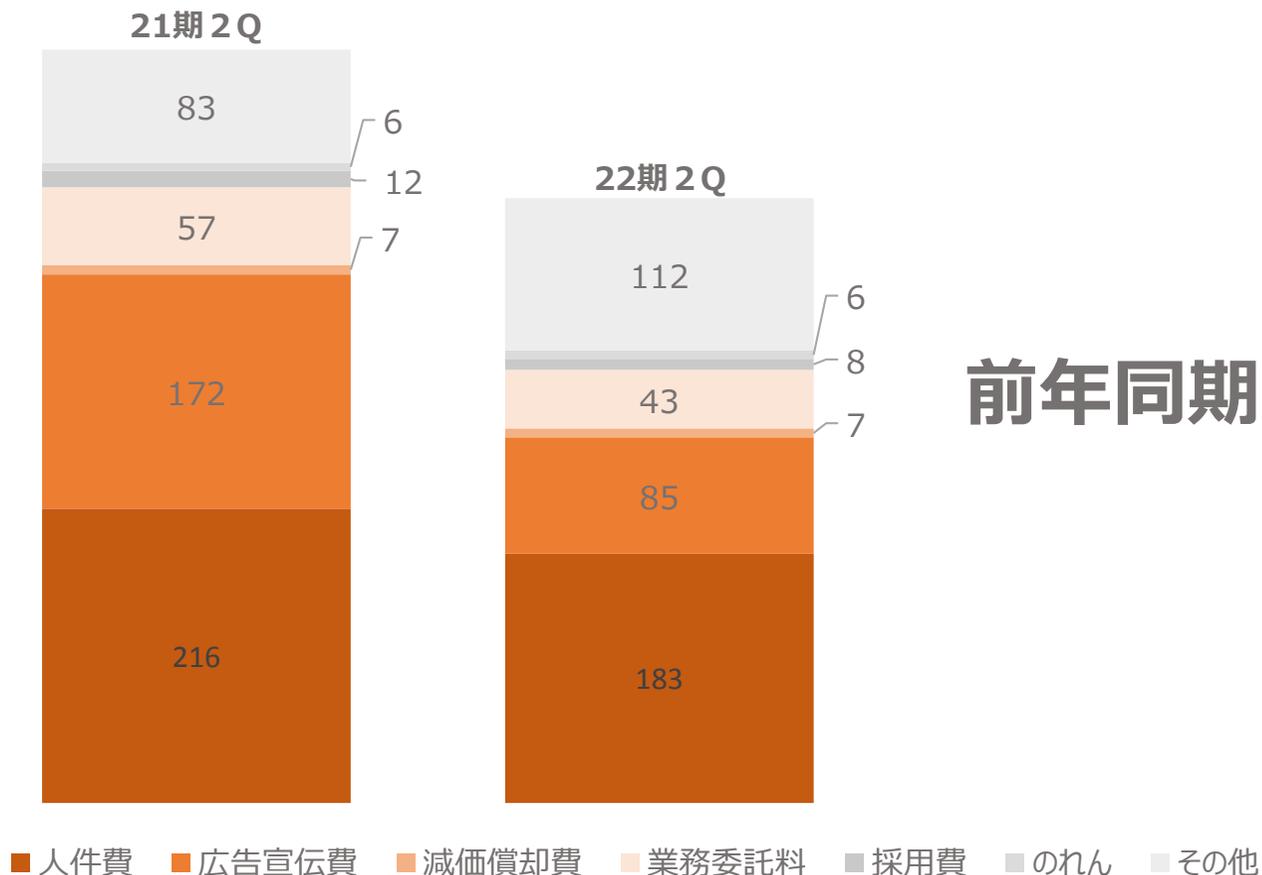
事業構造の変化に伴う  
変動費率上昇による影響

## ■事業構造に変化 One to One Marketing 事業が継続的増収益

(百万円)		21期2Q	22期2Q	増減率(%)	主な増減要因
占 い コ ン テ ン ツ	売 上	881	841	▲4.6	占いコンテンツ会員の減少及びコンテンツ短命化
	営 業 利 益	250	262	4.8	広告宣伝費の見直し（コスト効率化） One to One Marketing事業の増収増益
ゲ ー ム コ ン テ ン ツ	売 上	175	126	▲28.1	セカンダリーゲームタイトル未獲得 運営長期化に伴うユーザー分散、収益の低下
	営 業 利 益	9	6	▲32.1	
メ デ ィ ア	売 上	20	30	50.5	占いメディアにおける広告収益の拡大 収益の多角化
	営 業 利 益	▲18	▲16	—	
そ の 他	売 上	2	6	193.3	新規事業の内容変更
	営 業 利 益	▲41	▲52	—	MR・越境EC等への先行投資（開発）

※調整額を表示していません。過去の業績及び比較は現在のセグメントに合わせて遡及修正を行っています。

## ■コストの圧縮 販管費の見直しで利益へ貢献

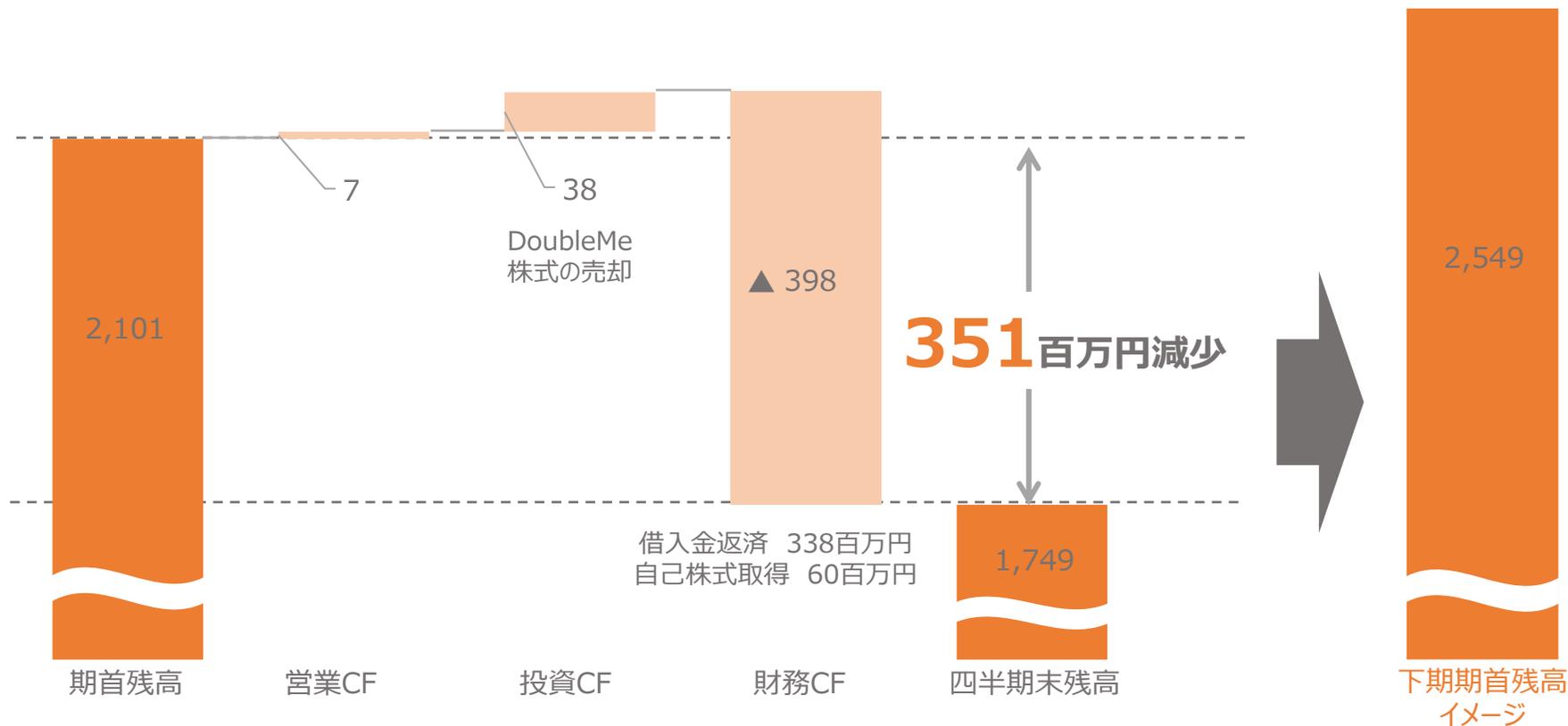


特記事項： 前期下半期より取り組んだ広告宣伝の見直しが奏功。引き続きコスト効率化を追求

## ■ 借入金の返済及び自己株式の取得により現預金が減少

(百万円)	21期	22期 2Q	増減額	増減率(%)
<b>流動資産</b>	<b>2,513</b>	<b>2,128</b>	<b>▲ 385</b>	<b>▲ 15.3</b>
うち現金及び預金	2,101	1,749	▲ 351	▲ 16.7
<b>固定資産</b>	<b>483</b>	<b>408</b>	<b>▲ 74</b>	<b>▲ 25.3</b>
うち投資有価証券	66	0	▲ 66	▲ 99.9
<b>総資産</b>	<b>2,997</b>	<b>2,537</b>	<b>▲ 460</b>	<b>▲ 15.3</b>
<b>流動負債</b>	<b>792</b>	<b>609</b>	<b>▲ 183</b>	<b>▲ 23.1</b>
<b>固定負債</b>	<b>796</b>	<b>576</b>	<b>▲ 220</b>	<b>▲ 27.7</b>
<b>負債合計</b>	<b>1,589</b>	<b>1,186</b>	<b>▲ 403</b>	<b>▲ 25.4</b>
<b>株主資本</b>	<b>1,393</b>	<b>1,351</b>	<b>▲ 41</b>	<b>▲ 3.0</b>
うち資本金	451	451	—	—
うち自己株式	▲ 454	▲ 514	▲ 60	—
<b>純資産</b>	<b>1,407</b>	<b>1,351</b>	<b>▲ 56</b>	<b>▲ 4.0</b>

## ■ 営業CFが縮小傾向 投資有価証券の売却で投資CFがプラス

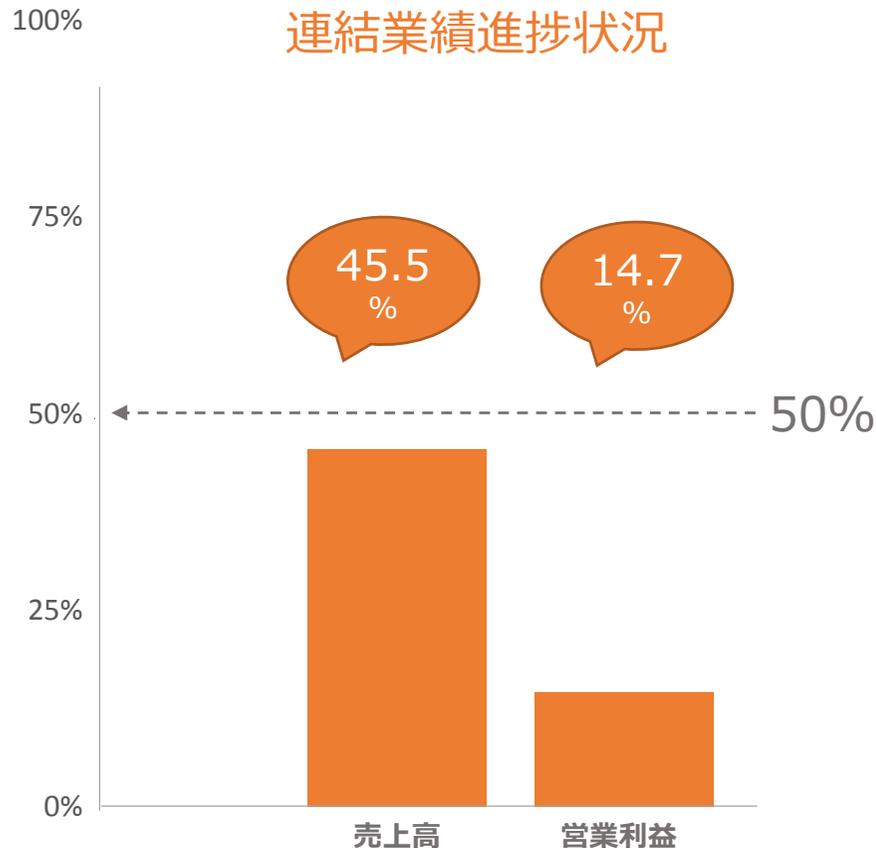


特記事項： 上半期は投資中心となり営業CFが縮小傾向

ただし、ネットキャッシュ**742**百万円で財務面では安定

下期内容： 下半期は追加投資のため**800**百万円の借入を実行

■ 投資「第1フェーズ」が上半期で完了 下半期は投資「第2フェーズ」を開始



## 上半期振り返り

占いコンテンツ・ゲームコンテンツ事業の売上が減少したものの、One to One Marketing事業の増収増益をはじめとした既存事業の収益を支えに、メディア事業・医療ツーリズム事業・越境EC事業・MR事業の推進に注力した、投資「第1フェーズ」完了の上半期となりました。

## 下半期計画

新規事業による収益寄与の開始を予定しています。また、各事業毎に投資「第2フェーズ」を行うとともに、自社の資産形成と最大有効活用を目的として各事業で横断的な連携を深め、相互送客を行ってまいります。

# TOPICS

(One to One Marketing 事業)

## スタッフと占い師の連携強化

- 占い師の業務を細やかにサポート
- 鑑定士のモチベーションを高く保つ

## ノウハウ・システムを新サービスへ展開

電話やチャットによる直接鑑定で培った

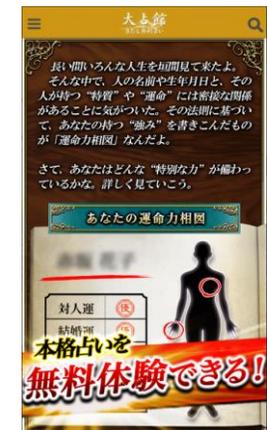
1対1の質の高いサービスを多角的なニーズへ応用



(占いコンテンツ事業)

## ユーザー行動分析でサービスを強化

- 更に効率的な広告宣伝に向けシステム開発中
- レコメンド機能の搭載と強化
- ユーザーセグメントを細分化しよりニーズに行き届いたコンテンツへ進化



## 占い海外展開

現在中国企業と中国大手プラットフォームと課金コンテンツの配信について協議中！すでに台湾・韓国・マカオに配信

## ■ 女性向けコンテンツ中心に展開 占いコンテンツ事業とのシナジー効果を発揮



## クライアントの拡大

- 広告収入の増加
- 機械学習によるターゲティング精度の向上

## B to C から B to B へ

- 多様な無料コンテンツでユーザー数増加へ
- ビックデータを生かして B to B 向けサービスへと展開



## ■ 安定重視ながらも新規タイトルの開発に意欲



### ■ タイトルの長命を目指して

- イベントをはじめとする運営の強化
- 他社IPとのコラボレーションによる相乗宣伝効果

### ■ 新規タイトルの開発

- 既にユーザーを抱えるタイトルの続編など安定を重視した開発
- VR・MR事業との連携

### ■ M&Aにも意欲

セカンダリー・新規開発共にM&Aによる人員・ナレッジの確保に意欲

## 新規タイトル制作決定！今秋リリース予定

## ■消費から経験へ 中華圏を中心にインバウンド事業を加速



### 日本の医療を世界へ

人間ドック・美容整形を導入した医療ツーリズムを提案  
すでに複数の医療機関と事業提携契約を締結

### ヘルスケアに特化（越境EC）

「必要性」と「付加価値」を備えた商品・サービスの選定  
安心安全な日本製品その他、クリニック専売品の提供など  
他社との差別化を図る

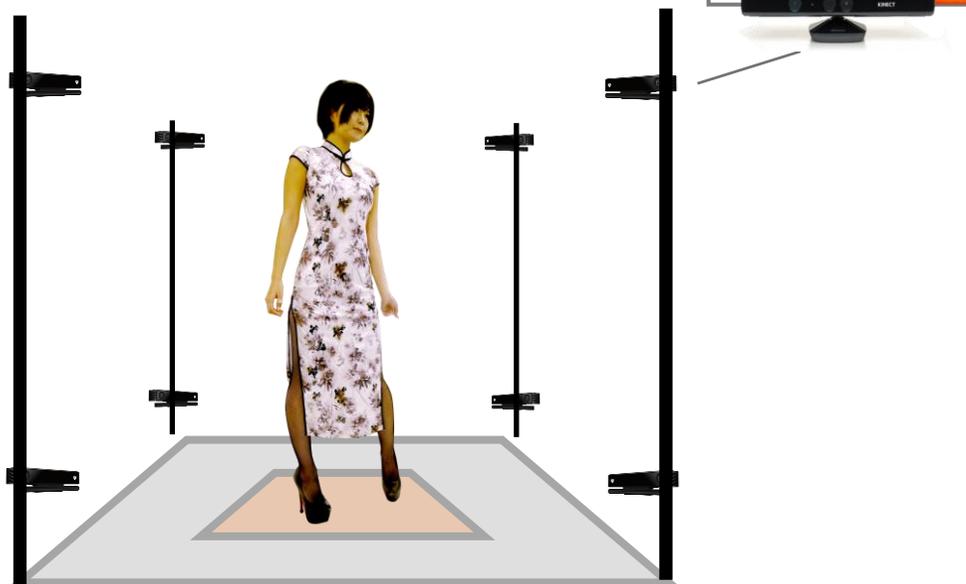


### 国内外関連会社で連携

国内子会社メディトラを中心に展開  
上海子会社・香港合併会社と三位一体となって事業を展開し中国の外貨規制をはじめとするカントリーリスクへの対応体制を強化

■ 実写MR動画コンテンツアプリ リリース間近！

## 特許出願中！



### 来たる5G時代！世界に先駆け

実写MR動画技術開発に取り組む企業が少ない中、5G時代の到来を見据えて自社独自のMRシステムの開発で実写MR動画ソリューションを世界へ展開予定

### 完全自由視点の実写立体動画！

独自開発のデータ形式により軽量かつ実寸大表示可能な動画システム

### 2019年5月 アプリリリース予定

STEAM STORE (※) に  
実写MR動画の録画コンテンツアプリをリリース予定

### 2019年秋 大規模アップデート予定

Hololens2, OculusQuest 等幅広いデバイスに対応したMR動画プラットフォームを展開予定

※ Steam (スチーム)  
アメリカのValve Corporationの運営するPCゲーム、ストーリーングビデオなどのダウンロード販売とハードウェアの通信販売やユーザの交流補助を目的としたプラットフォーム。

# 会社概要

# VALUE YOUR LIFE with Global Human Communication.

テクノロジーは日々驚くべきスピードで世界的に進化し続けています

私たちはこうしたテクノロジーの進化こそが  
人々に新しいコミュニケーションをもたらすと信じています

私たちのミッションは  
デジタルコミュニケーションを通じて人々の不安や悩みを解決する一助となり

世界的に人々が豊かな人間関係を構築し社会がよりよくなるきっかけとなることです

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 138名 (2019年2月末 時点) ※契約社員等を含む就業人数
平均年齢	30.1歳 (2019年2月末 時点)
子 会 社	株式会社ブルークエスト 株式会社ルイスファクトリー 株式会社ギフトカムジャパン 株式会社メデイトラ 魅仕坊 (上海) 互联网科技有限公司 (上海子会社 資本100%) 日本和心醫藥有限公司 (香港合弁会社 出資比率60%)
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



- 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



担当窓口： 株式会社メディア工房  
                  管理部 経営企画チーム IR担当

T E L : 03-5549-1804

F A X : 03-3586-4480

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