

モブキャストグループ
第21期 2024年12月期
決算説明資料

2025年2月14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）



Agenda

- 01 ソーシャルゲーム企業からIP創出グループ企業へ
- 02 2024年12月期通期業績および来期業績開示について
- 03 2025年12月期 戦略方針について
- 04 Appendix

01

ソーシャルゲーム企業からIP創出グループ企業へ

エンターテインメントを通じて、
世界をワクワクさせる。

私たちは創業当初から、クリエイターと共にサービスやコンテンツを共創し、多くのワクワクを生み出してきました。

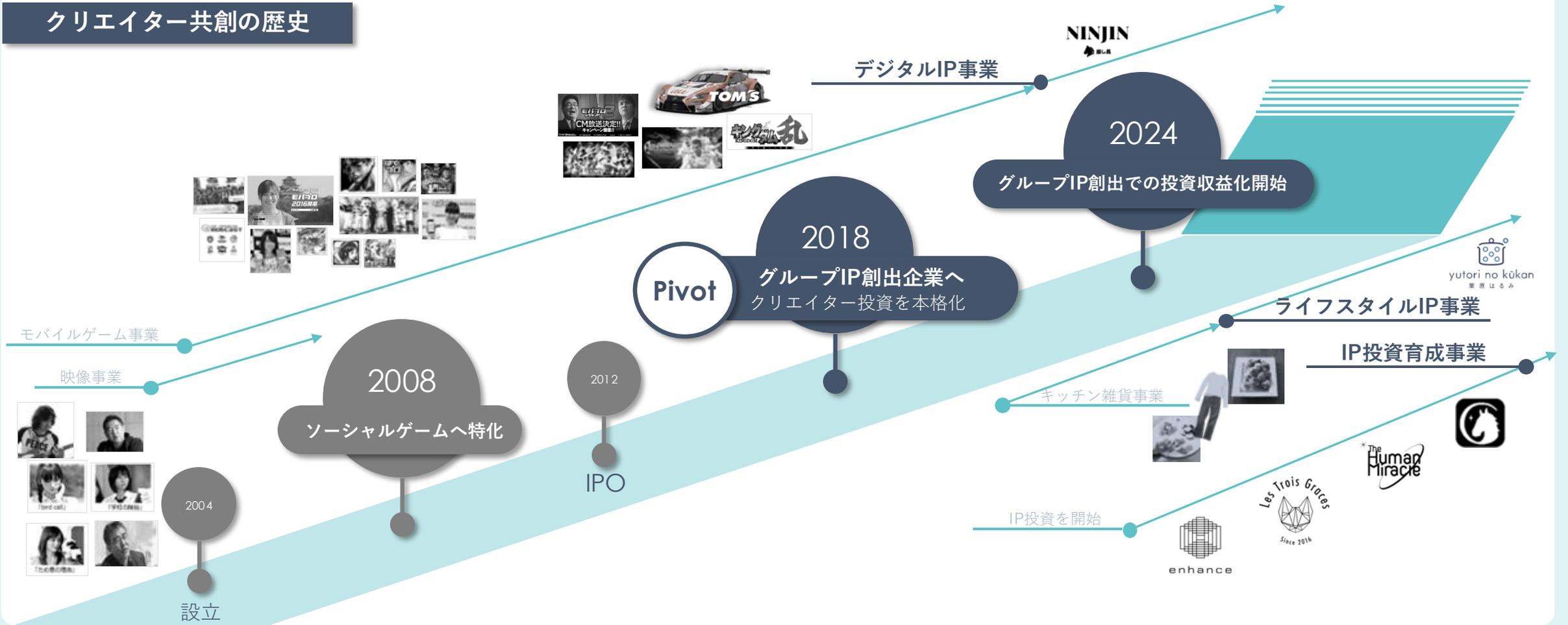
時代は「マス」から「個」へと移り変わり、いまや人々は意義や想い、ストーリーに共感し、自らの意思で選択する時代です。

だからこそ、強い想いを持つクリエイターが生み出す、心を動かすサービスやコンテンツこそが、

人々の心に響き、世界中にワクワクを生み出していくのではないのでしょうか。モブキャストグループはこれからも、クリエイターと共に、世界中の人々の心を動かし、ワクワクを届けるエンターテインメントを創り続けていきます。

2018年、IP創出を担うグループ企業へとピボットし、クリエイターとの共同会社を複数設立。2024年より、共同会社の株式の一部を戦略的パートナーへ譲渡することで、収益化フェーズへ移行。

クリエイター共創の歴史



クリエイターと共にIPを『共創・拡大・シナジー創出・仲間づくり』へと発展させる一連の流れを、グループ戦略『クリエイター共創経営』として推進。現在、各ステップにおいて多様なクリエイターと協業を進め、事業成長を加速。

創業以来の20年間クリエイターとコンテンツを作り続けてきた実績を強みに



クリエイターとの共創

- 一つの分野を深く探求し、その分野に精通している
- 強い影響力を持ち、他者に深くインスパイアを与える
- 常に進化し続け、新しいアイデアやコンテンツを生み出す

一緒に
会社をつくる
(投資)

一緒に
事業を拡大する

勝ちパターンを見つける
・ 泥臭いハンズオン経営
(戦略策定→実行→改善)

グループ間シナジー
を生み出す

グループ横断で展開できる
ファッション領域を推進中

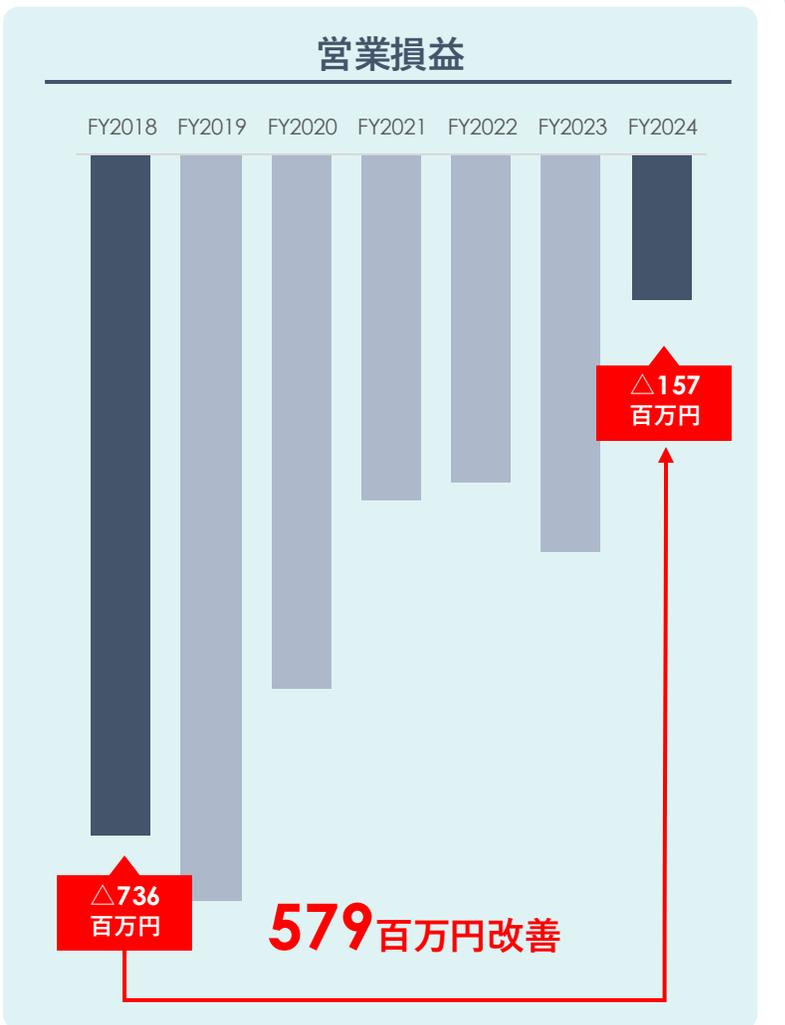
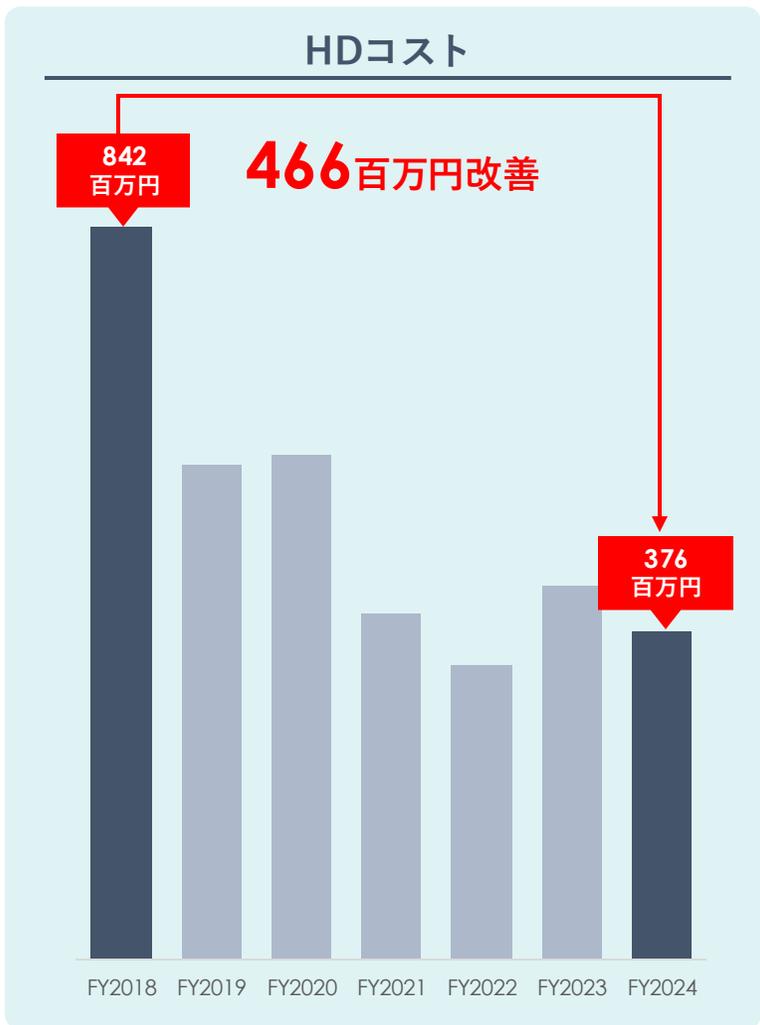
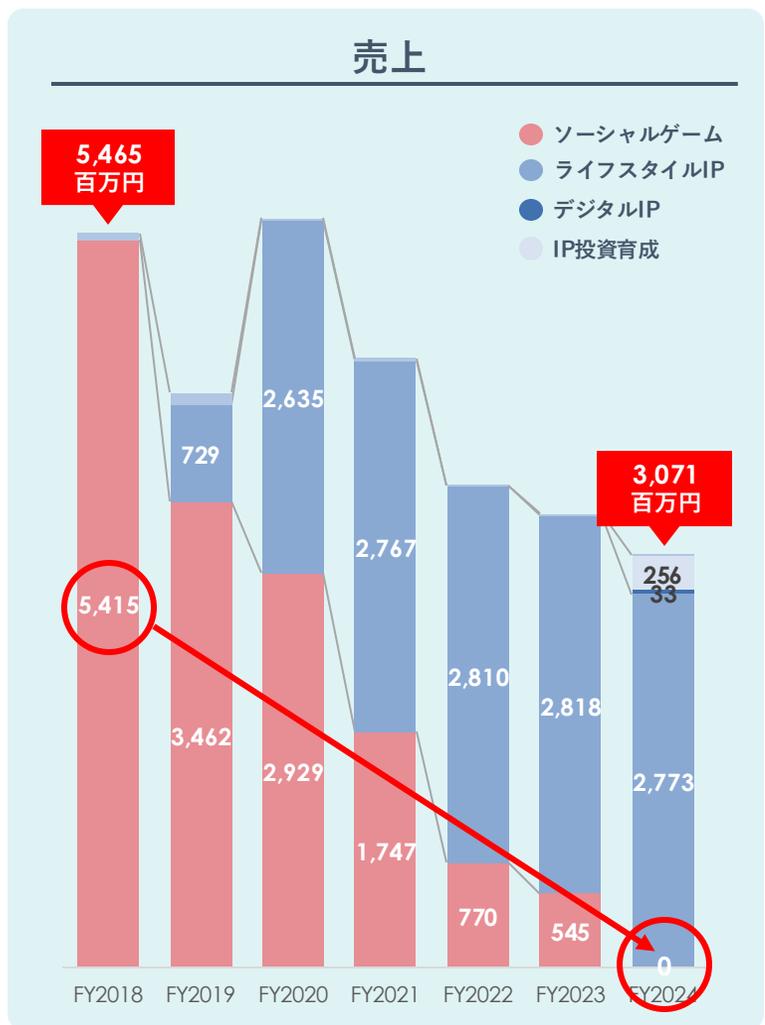
更なる戦略パートナーを
仲間化 (株式譲渡)

事業拡大のパートナーへ
・ オイシックス・ラ・大地株式会社 etc

02

2024年12月期通期業績および来期業績開示について

ピボット後、選択と集中を進め、ソーシャルゲーム事業を完全に整理。HDコスト削減を徹底し、営業損益は大幅改善、黒字化への道筋を確立。



※2018-20年4月期は株式会社トムスを抜いた数値にて売上高・営業損失を記載しております。

IP投資育成事業において、投資先企業の戦略パートナーへの「営業投資有価証券の譲渡」を進め、約2.5億円の売上を計上。これにより、営業損失は前年同期比で2.7億円改善。

売上高

30.71 億円

前年：33.72億円 (△ 3.01億)

営業利益

△ 1.57 億円

前年：△ 4.28億円 (+2.70億)

経常利益

△ 1.89 億円

前年：△ 4.36億円 (+2.47億)

親会社株主に帰属する
当期純利益

△ 1.69 億円

前年：△ 3.80億円 (+2.11億)

売上高

営業利益

概要

IP投資育成事業

2.56億円

前年同期：0.03億円（+2.52億）

1.66億円

前年同期：△1.62億円（+3.28億）

戦略パートナーへの株式譲渡により、約2.5億円の譲渡売上を計上。

ライフスタイルIP事業

27.73億円

前年同期：28.17億円（△0.44億）

0.22億円

前年同期：0.42億円（△0.19億）

百貨店改装に伴う店舗閉鎖の影響が大きく、減収減益も、2期連続の営業黒字を達成。デジタルマーケティング戦略の成果により、EC会員数は5万ID増加し、約20万IDへ到達。

デジタルIP事業

0.33億円

前年同期：5.45億円（△5.12億）

△0.54億円

前年同期：△0.48億円（△0.05億）

6月に株式会社クラウドホースファームを吸収合併し、NINJIN株式会社としてスタート。10月末にゲーミングSNS「オシウマアプリ」をリリースし、1万ダウンロード突破。

※「その他」および「調整額」は含まず

2025年12月期においても、不確定要素が多くを占め、合理的な予想数値の算出が困難なため、通期の業績予想を見合わせ「非開示」とする方針。

- **IP投資育成事業**

新事業年度においても、保有営業有価証券の譲渡を目指す但、引き続き確実性は不透明。事業規模を踏まえると、成否による業績予想と実績の乖離が大きくなる可能性がある。

- **デジタルIP事業**

NINJIN社において「自社IPの創出」を進めるも、予想数値としては不確定要素が多く存在している。



上記2点により合理的な予想数値の算出が困難。
業績予想を「非開示」とし、今後算出が可能になった時点で速やかに開示する。

03

2025年12月期 戦略方針について



※子会社・関係会社のそれぞれの直近ファイナンス価格・第三者取引価格をもとに算出

ホールディングス「収益モデル」のもと

「IP創出による企業価値向上」×「戦略的パートナーへの株式譲渡」＝「ホールディングス黒字化」を目指す

1

投資事業強化

- 戦略パートナーへの株式譲渡による収益化を強化すべく、投資事業部を独立組織として再編。
- 企業価値の精緻な算出と戦略パートナーとの交渉力強化を目的に、小泉氏を3月末より社外取締役として招聘（※）。

2

ファッション事業拡大

- グループ横断のシナジー創出を目的に、ファッション事業へ注力。三菱商事ファッションの協力のもと、事業拡大を推進。
- 自社ブランドの立ち上げと投資先企業の成長支援を通じ、HD収益への貢献を加速。

3

成長への戦略投資

- 「IP創出による収益化の加速」と「HDコストの更なる最適化」を目的に、オフィス移転を実施。
- 稼げるクリエイターを育成すべく、グループ全体でのナレッジシェアとインセンティブ設計を専門的に担う人事部門へ戦略的投資を実施。専任取締役を配置し、成長基盤を強化（※）。

※2月開催の取締役会で決議後、3月開催定時株主総会にて選任を予定



料理家
栗原はるみ・栗原心平

基本情報

企業名	株式会社ゆとりの空間
設立	1995年2月
所在地	東京都目黒区
代表者	代表取締役 栗原心平
事業概要	ライフスタイルプラットフォーム事業 (セールス事業及びライセンス事業)

自社メディアおよび事業展開のキーワード

YouTube

登録者数	総配信本数
23.8万人	400本

Instagramフォロワー数

139.9万人

栗原はるみ76.5万、ごちそうさま35.6万、
ゆとりの空間15.9万、栗原心平11.7万人、
料理部0.2万

EC会員ID数

20万ID

LINE登録者数

14.4万人

(ゆとりの空間11.4万、ごちそうさま3万)

店舗数

51店舗

ブランドライセンス先

S&B、雪印、
オイシックス、講談社等

2025年POINT

- 1 YouTubeを中心としたSNS戦略を更に加速させる
- 2 獲得会員のアクティブ率増を目指し、アプリ開発を計画
- 3 「クラシル」等を研究したデジタル新サービスの企画



栗原はるみ



栗原心平

Instagram icon
栗原はるみ
フォロワー **76.5**万人
栗原心平
フォロワー **11.7**万人

Recipe icon
レシピ 数万

YouTube icon
ゆとりの空間Ch.
(ごちそうさまCh.からの変更予定)
登録者数 **23.8**万人
レシピメンバーシップ
「栗原流 日本のご家庭料理教室」
(有料)



NINJIN

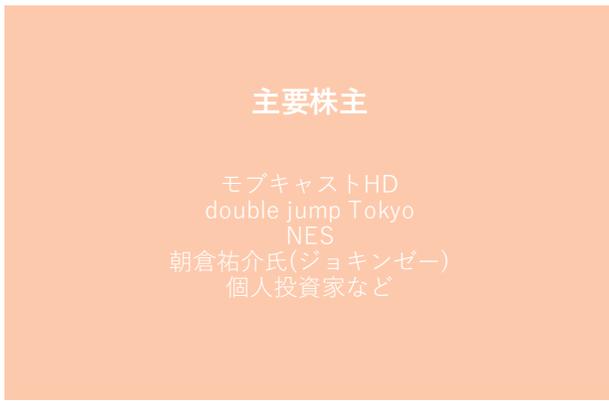
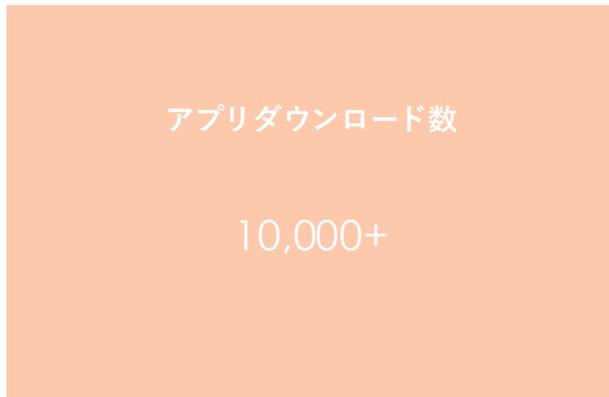


ゲームクリエイター
吉田安寛

基本情報

企業名	NINJIN株式会社
設立	2018年2月
所在地	東京都港区
代表者	代表取締役 吉田安寛
事業概要	IP を用いたゲーム及びデジタルコンテンツ等のプロデュース事業

自社メディアおよび事業展開のキーワード



2025年POINT

- 1 広告SDK導入が完了し、4月より本格的な広告を展開
- 2 4月からのリアル競馬と連動した新機能の開発を推進
- 3 トークンの発行やWeb漫画等の多角的IP展開を計画



yossy (吉田安寛)

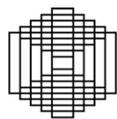
ゲームクリエイター
吉田氏の競馬エンタメ
提供力

1 現役馬主
スポーツロマン派歴
32年

2 ゲーム開発歴
30年

オシウマCh.
登録者数 **3.28** 万人
配言数 **331** 本





enhance



クリエイター
水口哲也

基本情報

企業名	ENHANCE EXPERIENCE INC.
設立	2014年10月
所在地	US本社：カリフォルニア / 日本支社：東京
代表者	代表取締役社長 水口 哲也
事業概要	VR/ARに活用可能な聴覚・視覚・触覚に関する技術(共感覚技術)の研究とゲーム開発

キーワード

累計収益
50ミリオン+\$

過去リリースタイトル
14作品

過去受賞/ノミネート数
300+

平均Metacritic Score (※)
88pt
※Metacritic Score...主要レビューサイトの評価を集約し、100点満点で示した国際的な評価指標。ゲームの市場評価を測る重要な指標として活用されている。

過去作品総ユーザー数
世界1,000万+

パートナープラットフォーム
4社+
(Apple, Google, Meta, Sony ...)

『テトリス® エフェクト・コネクテッド』が「Eurogamer 100」で1位を獲得。『ルミネス リマスター』もランクイン。



欧州ゲームメディアのEurogamerによる「今プレイすべきゲーム」をランキング形式で紹介する企画「Eurogamer 100」において、エンハンス社ゲームタイトル『テトリス® エフェクト・コネクテッド』が1位、そして『ルミネス リマスター』が91位にランクイン。

1位 『テトリス® エフェクト・コネクテッド』

『テトリス®』のメカクスと、HDやVRによるオーディオとビジュアル体験をシームレスに融合させた革新的なゲームプレイのアプローチによって、「忘れられない体験」を作り出したことが評価。

100	Honkai: Star Rail		10	Return of the Obra Dinn	
99	No Man's Sky		9	Nex Machina	
98	Hohokum		8	Elden Ring	
97	Alan Wake 2		7	Animal Crossing: New Horizons	
96	The Stanley Parable: Ultra Deluxe		6	Baldur's Gate 3	
95	The Last of Us Part II Remastered		5	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	
94	Might & Magic Clash of Heroes		4	Super Smash Bros. Ultimate	
93	Diablo IV		3	Outer Wilds	
92	Cities: Skylines		2	Mario Kart 8 Deluxe	
91	Lumines Remastered		1	Tetris Effect	

※「Eurogamer 100」とは欧州のゲームメディアであるEurogamerが選定した「現時点（2024年9月）でプレイすべき最高のゲーム」100作品を紹介するランキングです。このリストは、ゲームの歴史的な影響や重要性ではなく、現在のプラットフォームで合法的に入手可能であり、なおかつ現在プレイしても優れた体験が得られる作品に焦点を当て選出されています。



俳優・歌手
柴咲コウ

基本情報

企業名	レトロワグラス株式会社
設立	2016年11月
所在地	東京都港区
代表者	代表取締役 柴咲コウ
事業概要	D2C事業、芸音マネジメント事業、サステナビューティープロジェクト

自社メディアおよび事業展開のキーワード



2025年POINT

- 1 2期連続で黒字化を実現。今期も更なる業績成長を見込む
- 2 デザインアドバイザーを迎え、競争力高い商品開発を推進
- 3 吉田雄生氏を取締役に招聘し、音楽事業の成長を加速



柴咲コウ

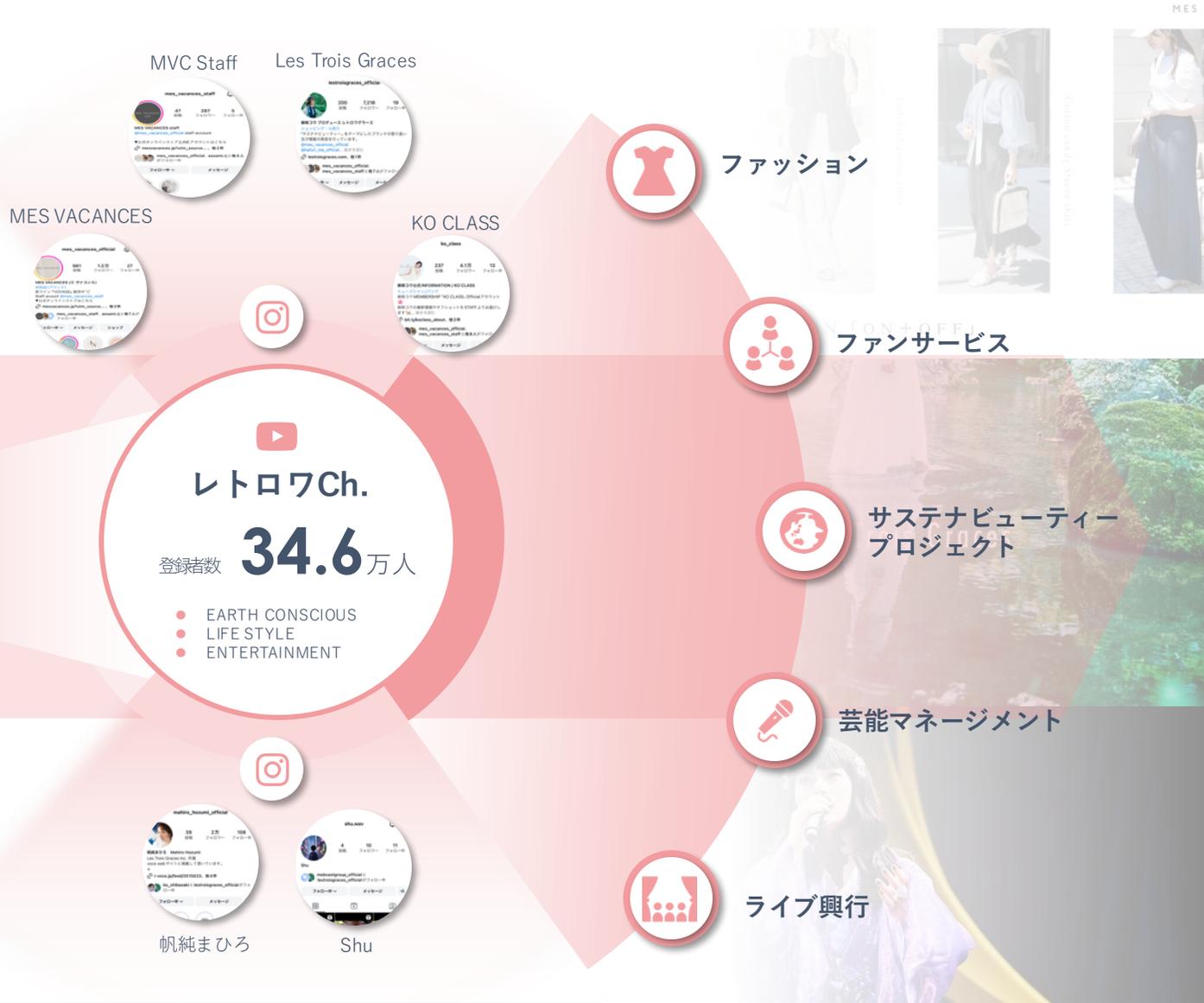
Instagram icon

柴咲コウ
フォロワー **121.7**万人

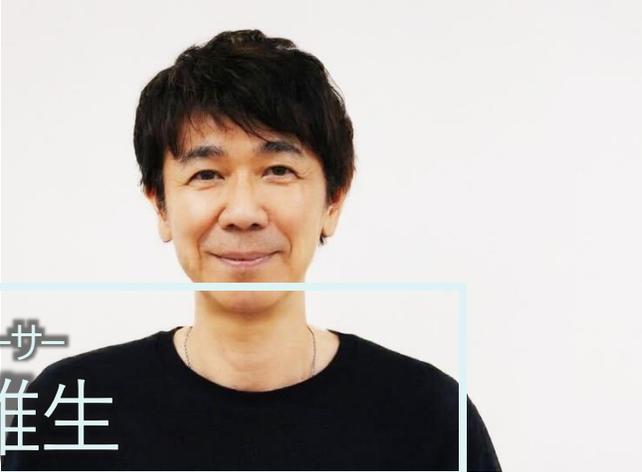
YouTube icon

レトロワCh.
登録者数 **34.6**万人

- EARTH CONSCIOUS
- LIFE STYLE
- ENTERTAINMENT



docka



音楽プロデューサー
吉田雄生

基本情報

企業名	株式会社docka
設立	2023年6月
所在地	東京都港区
代表者	代表取締役 吉田雄生
事業概要	ワンユニットマルチブランド展開（音楽制作・アパレル展開など）

自社メディアおよび事業展開のキーワード

YouTube

総再生数 | 登録者数

84万再生 | 2,760人

※2024年7月より本格稼働

楽曲リリース
(9曲収録済み)

2曲

1st『逃飛願望』 2024年7月17日リリース
2nd『性格悪すぎて無理』 2024年10月24日リリース

LINE登録者数

1,232人

※2024年7月より本格稼働

その他

- 2024年9月にシークレットライブを開催。300人動員。
- 2024年11月にアパレルブランド「docka」を立ち上げ。

2025年POINT

- 1 春のワンマンライブ開催に続き、夏は大型フェスへ参戦。秋には全国ツアーを予定
- 2 今夏、大手レーベルとの契約締結を予定しアルバム発売へ。新たなステージへの幕開け
- 3 ファッション展開では、ワンマンライブに合わせたSS向け商品、全国ツアーに向けたAW向け商品を発売



吉田雄生

クリエイター
吉田雄生氏の
プロデュース力

1 過去に音楽アーティストを
複数ヒットさせた実績

2 30年以上におよぶ
放送業界・音楽業界で培った
ネットワーク

docka

登録者数 **2.7** 千人

総再生数 **84**万再生



音楽



ファッション



ファンサービス
※年内よりサービス開始



電子漫画
※現在企画段階



公式LINE



公式TikTok



公式X

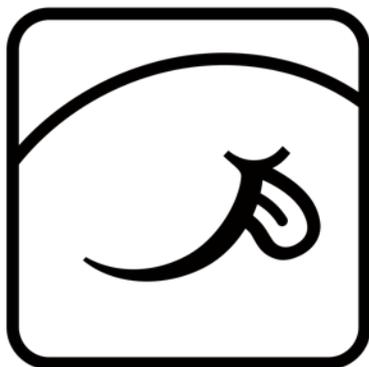
04

Appendix

(単位：千円)

	2023年	2024年			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	787,545	919,109	766,052	640,986	744,993
売上原価	311,994	315,098	282,531	263,755	296,165
売上総利益	475,551	604,011	483,520	377,231	448,827
販管費	673,853	521,214	517,419	489,894	542,677
営業利益(▲は損失)	▲ 198,302	82,797	▲ 33,898	▲ 112,663	▲ 93,849
経常利益(▲は損失)	▲ 202,185	76,264	▲ 37,216	▲ 119,885	▲ 108,501
四半期純利益(※)	▲ 186,085	116,904	▲ 45,439	▲ 107,657	▲ 132,835
総資産	2,495,876	2,407,749	2,286,294	2,172,797	2,247,239
純資産	391,923	507,962	467,960	346,431	378,783

(※) 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(▲は損失)



M O B C A S T
GROUP

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	179,706千円 (2024年12月末日時点)
連結従業員数	101名 (2024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

株式の状況

発行済株式数 * 1	49,138,357株
大株主の状況 * 1	
藪 考樹	9.35%
株式会社ファミリーショップワタヤ	4.53%
楽天証券株式会社	3.15%
山下 博	2.45%
株式会社 S B I 証券	2.35%
武上 康介	2.27%
五十畑 輝夫	1.82%
日本証券金融株式会社	1.43%
碓 悦章	1.22%
寺田 航平	0.91%

株価関連指標

株価 * 2	36円
時価総額 * 2	1,768,980千円
総資産 * 1	2,247,239千円
純資産 * 1	378,783千円
PBR * 2	5.61倍
PER * 2	—

* 1 : 2024年 12月末日時点

* 2 : 2025年 2月13日時点