



株式会社 K e y H o l d e r
2 0 1 9 年 1 2 月 期 決 算 説 明 会

2020年 2月 14日（金）

JASDAQ : 4712

This program is brought to you by Corporate planning division

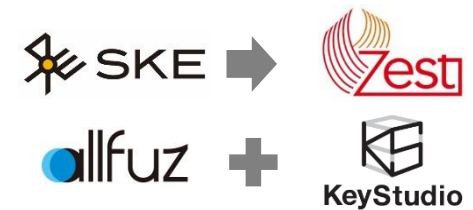
1	： 2019年12月期 トピックス	P. 3
2	： 2019年12月期 連結業績報告	P. 7
3	： セグメント別概況報告	P. 15
4	： 来期展望	P. 23
5	： 補足情報	P. 39

1-1 : トピックス

4月 株式交換により株式会社allfuzを子会社化
株式取得によりフリーンラーズ株式会社を子会社化



7月 株式会社SKEが「株式会社ゼスト」へ商号変更
株式会社allfuzにKeyStudioを統合



8月 フリーンラーズ株式会社と株式会社KeyProduction
そして譲受けたイメージフィールド株式会社の制作
部門を統合、株式会社UNITED PRODUCTIONSへ
商号変更



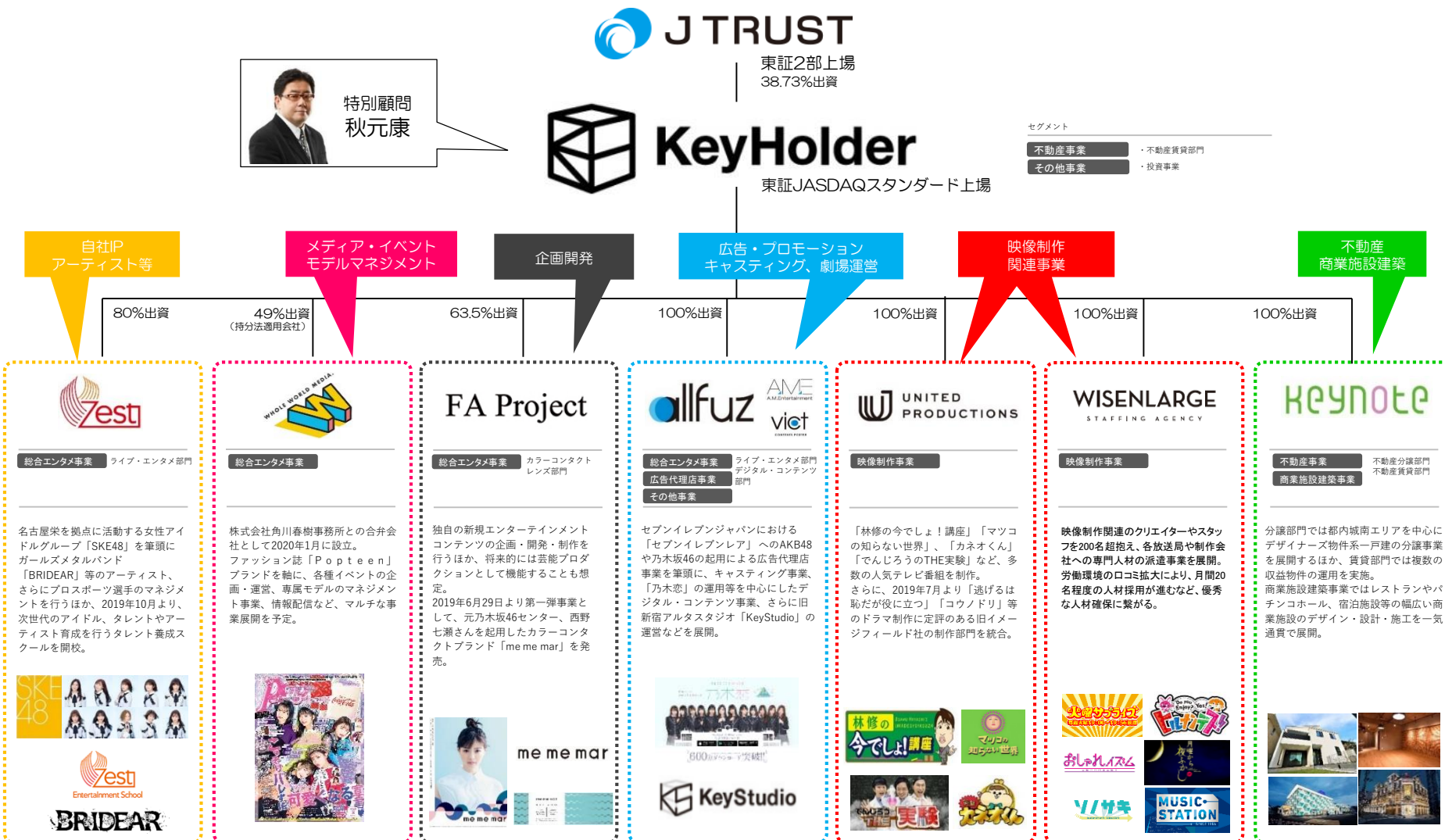
10月 株式取得によりワイゼンラーズ株式会社を子会社化

WISENLARGE

12月 株式会社角川春樹事務所との合併会社、株式会社
ホールワールドメディア設立

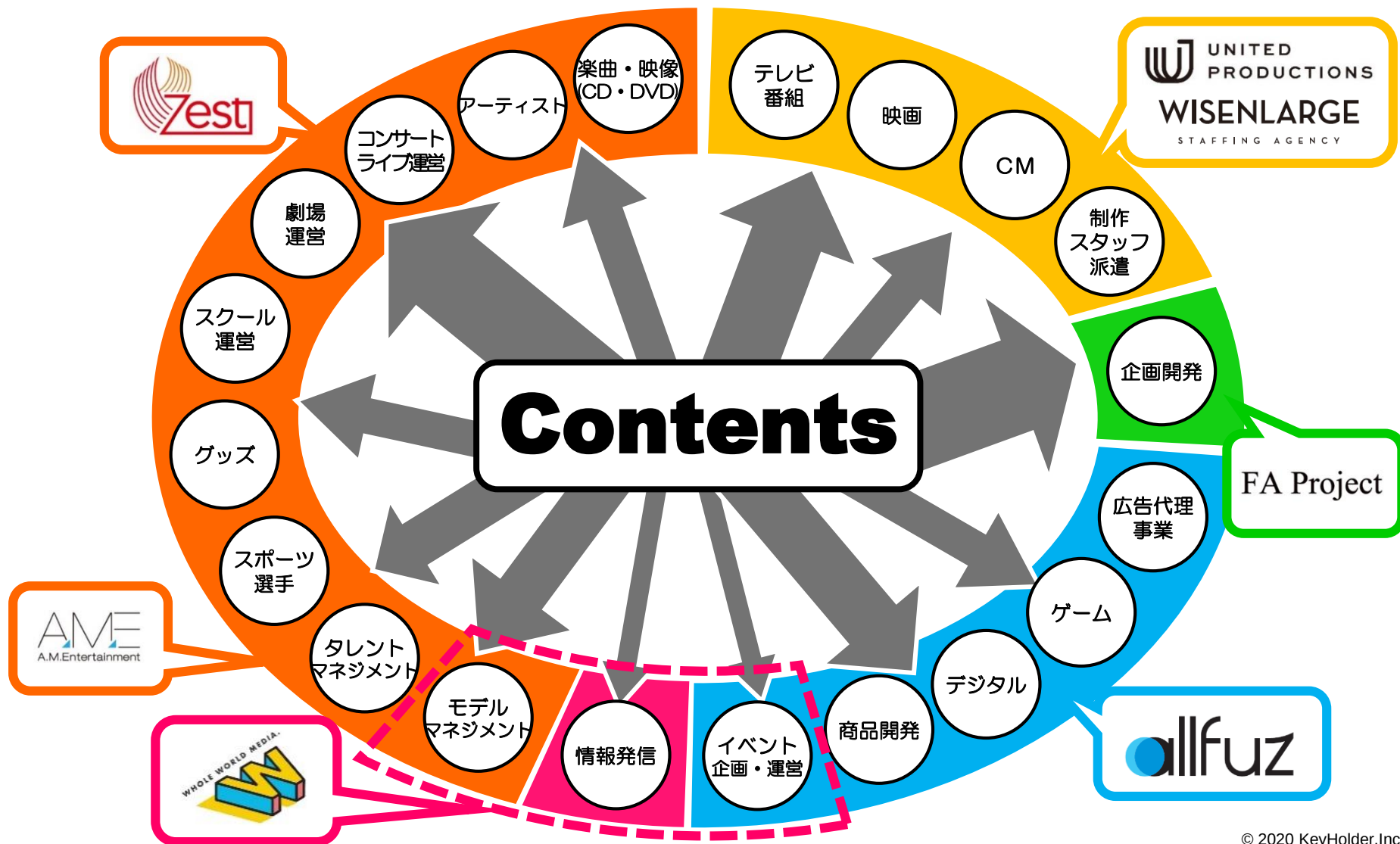


1-2: グループ体制



1-3 : グループの事業展開

コンテンツ開発から総合的なマネタイズまでのシステムを構築



2019年12月期 連結業績報告

2-1 : 2019年12月期 連結業績 損益計算書 (PL)

(単位：百万円)

	2019年3月期 3Q (連結)	2019年3月期 (連結)	2019年12月期 (連結)	前年同期比
	実績	実績	実績	
売上収益	7,359	10,611	10,391	141.2%
営業利益	△209	△400	85	—
税引前利益	△255	△177	△94	—
当期利益	△238	△168	△1,054	—

◆ 売上収益

- ・新規事業の開始に伴う増収
- ・不動産事業における販売用不動産の売却及び滞留在庫処分による増収

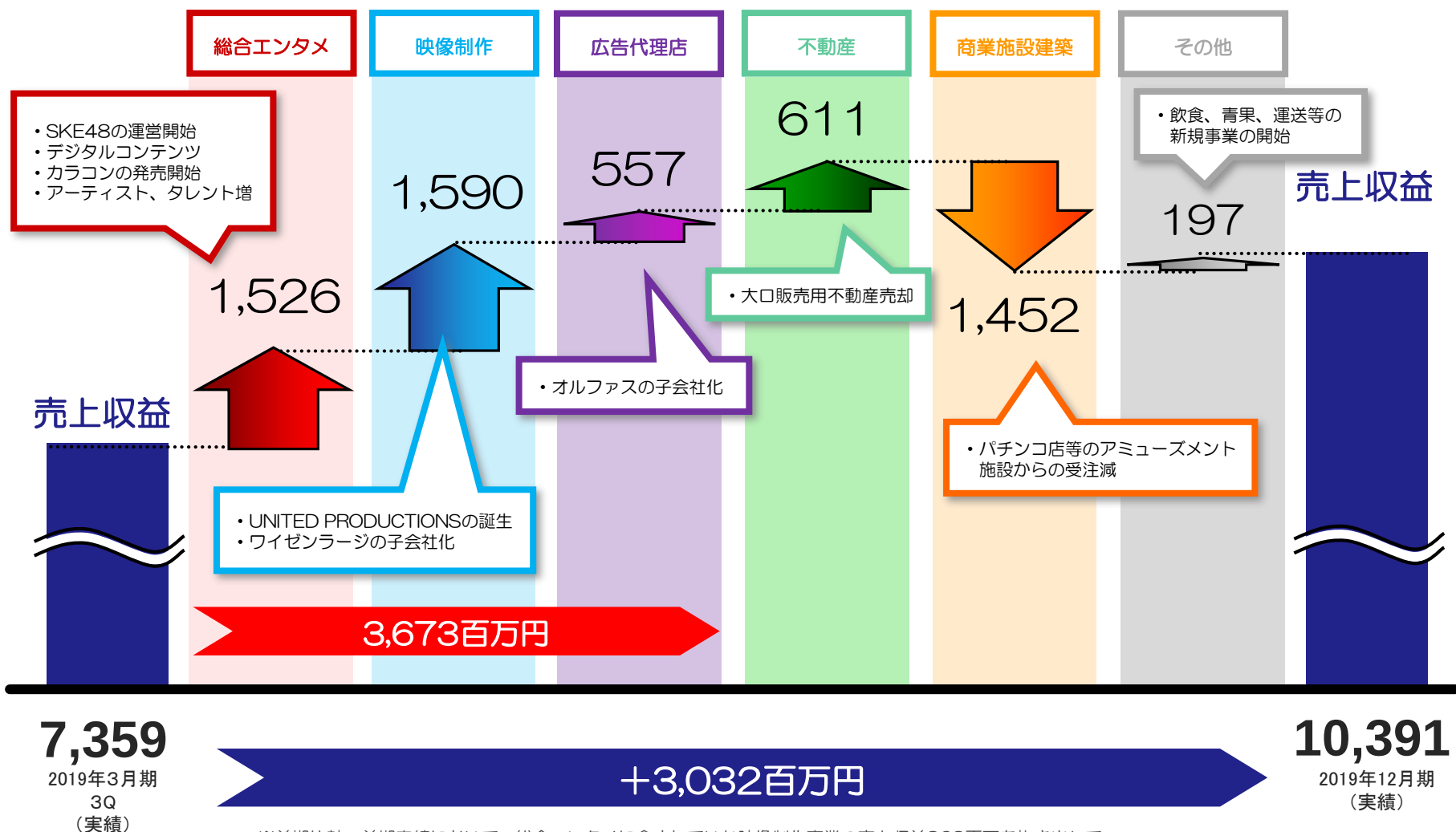
◆ 利益面

- ・販売用不動産の売却等により第2四半期までの営業赤字を挽回
- ・繰延税金資産の取り崩し等を実施により、大幅な減益。

2-2：業績詳細報告 売上収益増減要因

(単位：百万円)

売上収益 前年同期比

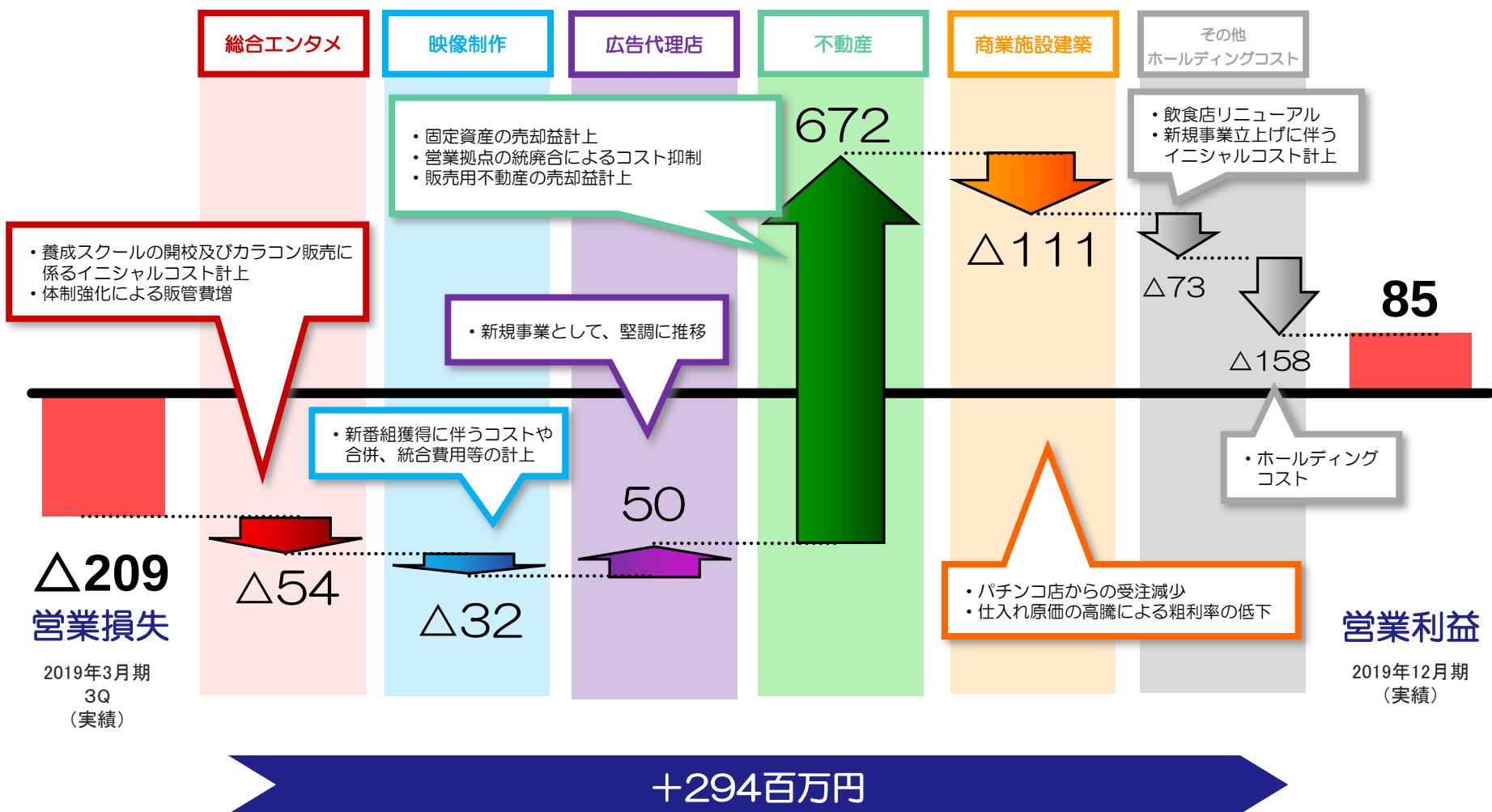


※前期比較：前期実績において、総合エンタメに含まれていた映像制作事業の売上収益863百万を抜き出して、それぞれ今期の実績と比較して算出しております。

2-3：業績詳細報告 営業利益増減要因

(単位：百万円)

営業利益 前年同期比

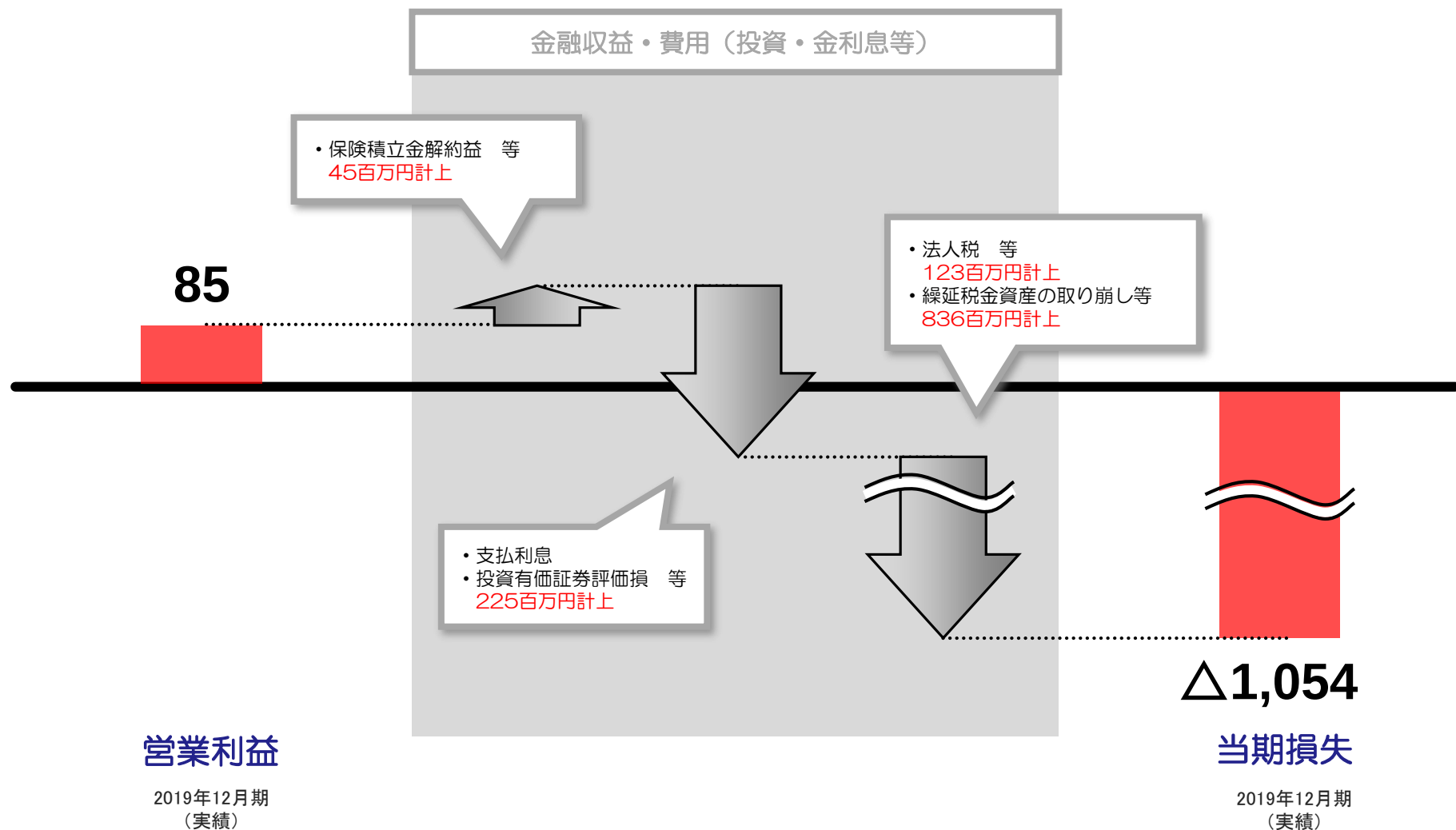


※前期比較：前期実績において、総合エンタメに含まれていた映像制作事業の営業利益17百万を抜き出して、それぞれ今期の実績と比較して算出しております。

2-4：業績詳細報告 営業利益～最終損益

(単位：百万円)

営業利益⇒最終損益



2-5：2019年12月期 連結業績 財政状態計算書（BS）

（単位：百万円）

資産の部				負債の部			
	2019年3月期 （連結）	2019年12月期 （連結）	前期比		2019年3月期 （連結）	2019年12月期 （連結）	前期比
流動資産	14,055	15,603	+1,548	流動負債	5,164	5,266	+102
現金及び現金 同等物	6,073	4,772	△1,301	非流動負債	3,781	9,210	+5,429
その他の 流動資産	7,982	10,831	+2,849	負債合計	8,945	14,477	+5,532
非流動資産	5,393	9,828	+4,435	資本の部			
有形固定資産	372	1,975	+1,603	株主資本	10,450	10,884	+434
無形資産	23	286	+263	その他の資本の 構成要素等	53	71	+18
投資その他 非流動資産	4,998	7,567	+2,569	資本合計	10,503	10,955	+452
資産合計	19,449	25,432	+5,983	負債及び資本合計			
				負債及び 資本合計	19,449	25,432	+5,983

- ① 収益不動産及び子会社の取得費用による減少及びのれんの計上による増加
IFRS16号適用に伴うリース資産計上による増加
- ② 収益不動産の取得による資産及び借入の増加、IFRS16号適用に伴うリース
負債計上による増加

2-6：2019年12月期 連結業績 キャッシュフロー（CF）

（単位：百万円）

	2019年3月期 （連結）	2019年12月期 （連結）
営業キャッシュフロー	△1,703	113
税引前利益	△177	△94
減価償却費	71	530
営業債権等の増減（△は増加）	△385	507
棚卸資産の増減（△は増加）	△1,580	△172
営業債務等の増減（△は減少）	476	△547
その他	△108	△111
投資キャッシュフロー	△4,095	△1,826
財務キャッシュフロー	2,219	412
現金及び現金同等物の期末残高	6,073	4,772

- ① 主として営業債権及びその他の債権の回収
- ② 主として有形固定資産取得に係る一部金の支出
- ③ 主として借入金の増加

セグメント別業績詳細報告

3-1：セグメント別業績報告 ～総合エンターテインメント事業①～

● ライブ・エンタメ部門 （ゼスト）

- ・ SKE48による活動
 - 25th & 26thシングル発表、
 - ライブツアー及び11周年イベント
 - 10期生決定
- ・ ゼストエンターテインメントスクール開校（@名古屋）
- ・ BRIDEAR所属発表、フルアルバムリリース
- ・ スポーツ部門所属選手の拡充
（サッカー：遠藤航選手、ハンドボール：土井レミイ杏利選手ほか）



● デジタル・コンテンツ部門 （allfuz）

- ・ 「乃木恋」「TWICE -GO! GO! Fightin' -」
「IZ*ONE remember Z」等ゲームアプリの
プロモーション・運営



● カラコン部門 （FA Project）

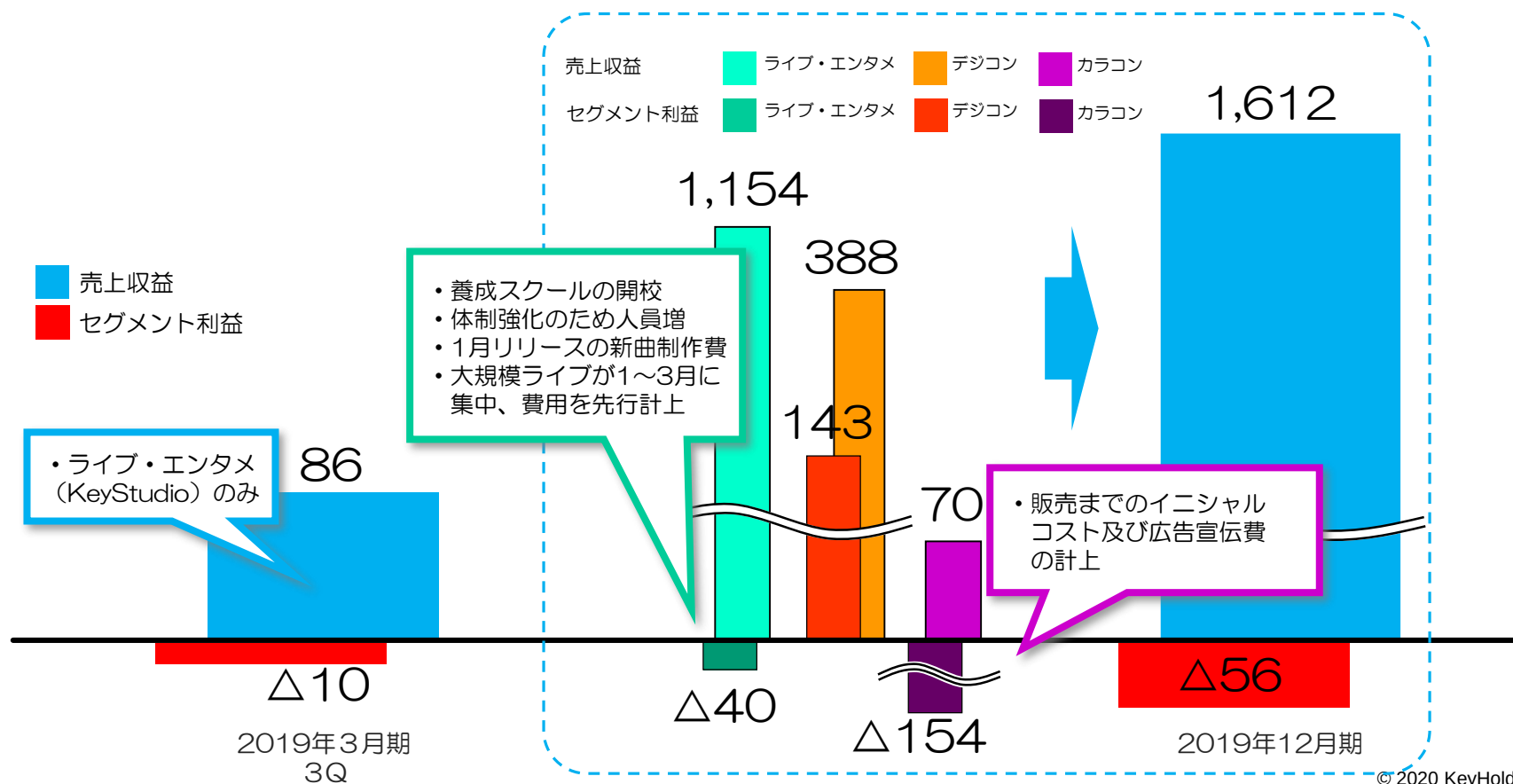
- ・ 2019年7月販売開始、全国への販売網展開

me me mar



3-2：セグメント別業績報告 ～総合エンターテインメント事業②～

(単位：百万円)



© 2020 KeyHolder, Inc.

セグメント利益：事業セグメント別営業利益（間接部門費などの控除前利益）

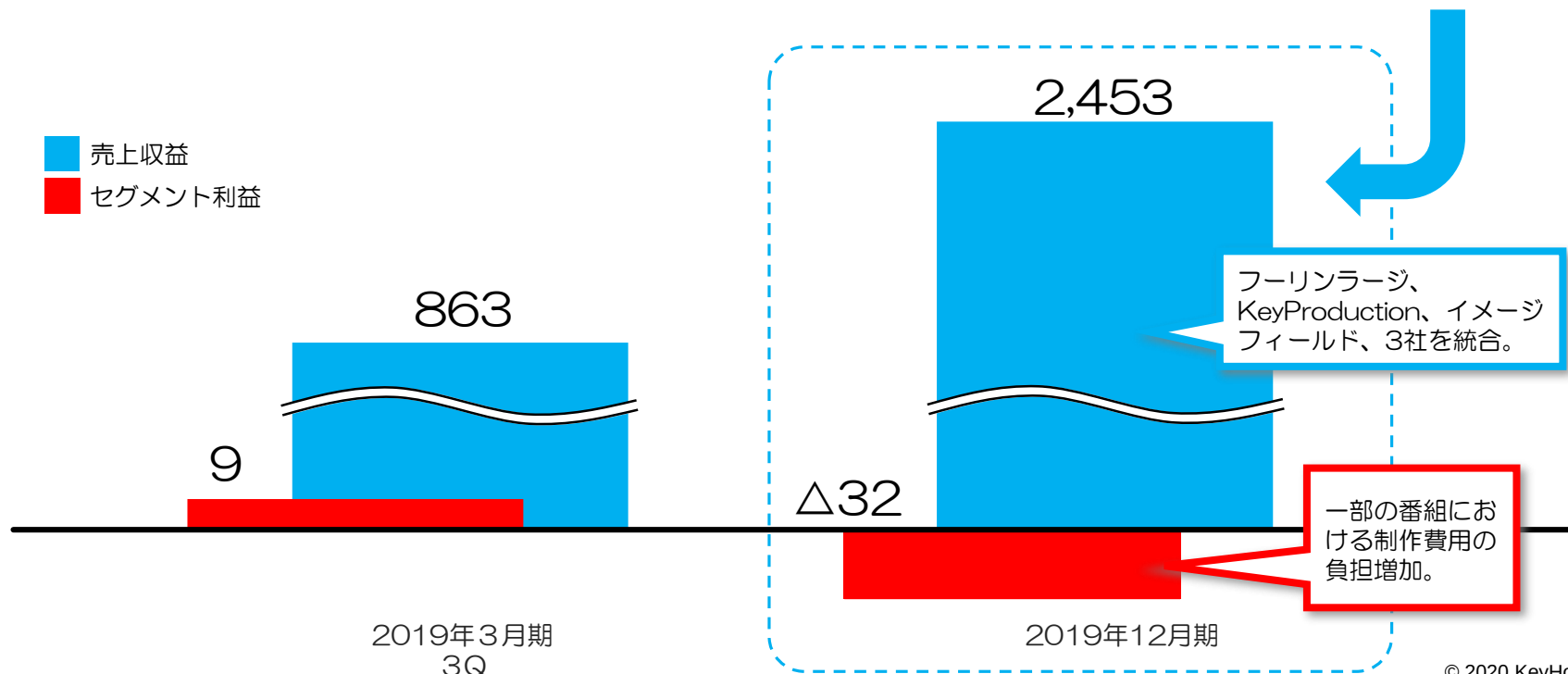
3-3：セグメント別業績報告 ～映像制作事業～

(単位：百万円)

制作件数
約65件



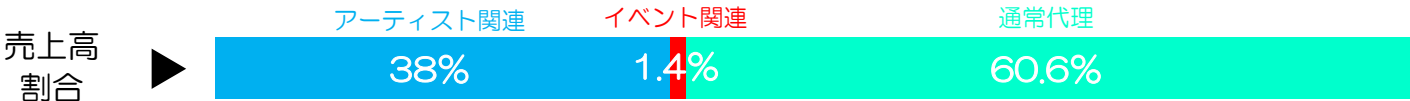
■ 売上収益
■ セグメント利益



3-4：セグメント別業績報告 ～広告代理店事業～

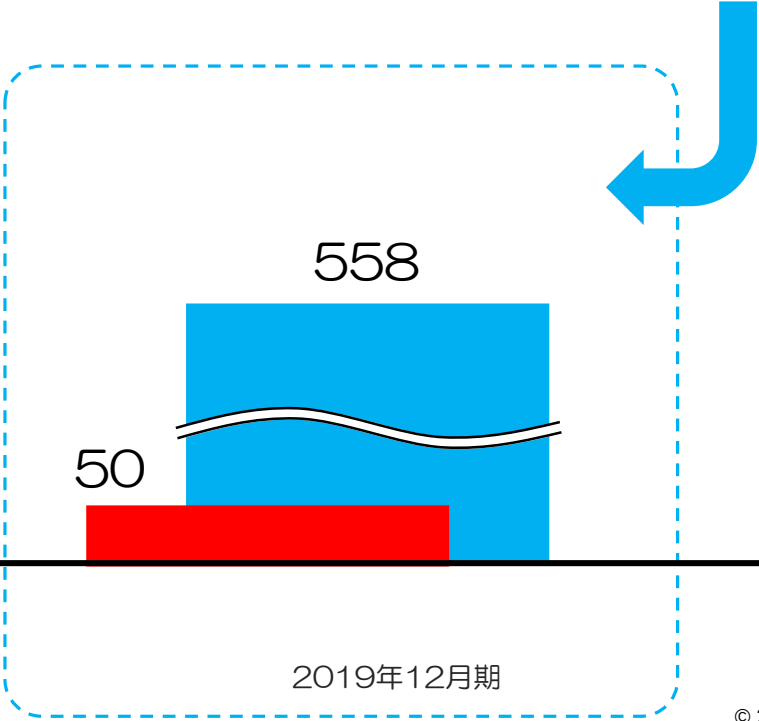
(単位：百万円)

※広告代理店売上計上について：期初計画策定時から、売上の計上基準を変更



■ 売上収益
■ セグメント利益

※前期実績無し



2019年3月期
3Q

2019年12月期

3-5：セグメント別業績報告 ～不動産事業～

(単位：百万円)

不動産事業（分譲部門、賃貸部門）

	2019年3月期 3Q (連結)	2019年12月期 (連結)	前期比
	実績	実績	(百万円)
売上収益	4,158	4,769	+611
分譲部門	3,994	4,607	+613
賃貸部門	164	162	△2
セグメント利益	52	725	+673
分譲部門	△35	535	+570
賃貸部門	87	190	+103

- ◆ 分譲部門増収・増益要因
 - ・販売用不動産の売却益（733百万円）の計上
 - ・中長期滞留在庫の早期処分に向けた販売価額の見直し
- ◆ 賃貸部門減収・増益要因
 - ・収益物件の売却
 - ・固定資産の売却益（145百万円）の計上

3-6：セグメント別業績報告 ～商業施設建築事業～

商業施設建築事業

(単位：百万円)

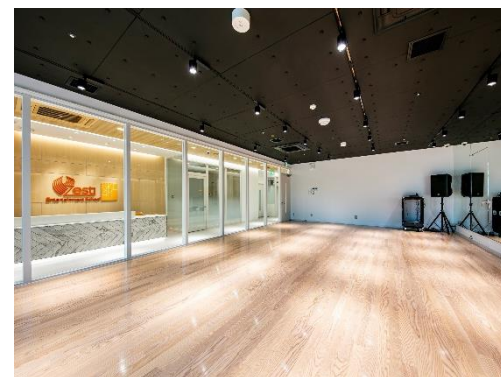
	2019年3月期 3Q (連結)	2019年12月期 (連結)	前期比
	実績	実績	(百万円)
売上収益	2,251	799	△1,452
粗利益	714	78	△636
%	31.7%	9.7%	△21.9%
セグメント利益	64	△47	△111
%	2.8%	－%	－%

◆ P店などのアミューズメント施設からの受注減

◆ 仕入れ原価の高騰による粗利率の低下

・ 2019年12月期 受注件数

128 件 / 通期
(前年同期比△11.7%)



ゼスト エンタテインメントスクール内観

来期展望

(進行期)



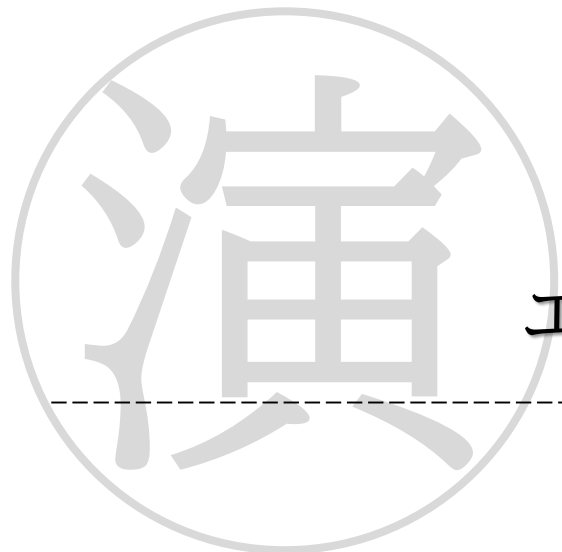
所属アーティストやタレント、コンテンツの拡充

- SKE48のみに頼らない、これからブレイクするアーティストやタレントに加え、プロスポーツ選手など、取り扱いコンテンツの増加・拡充
- 個人事務所などからの業務委託受託による、取り扱いコンテンツの間口拡大
- SKE48メンバーで組まれた新グループ「カミングフレイバー」が活動を開始、さらにオーディションによる新たな派生ユニット活動も展望



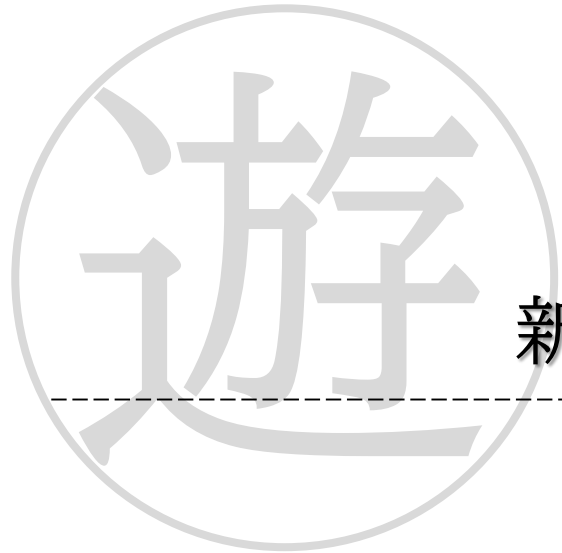
他社とのエンターテインメント施策

- JKT×SKEの交換留学の開始
- スクール運営継続に加え、受講場所を問わないeラーニングによる可能性
- 韓国「Z-POP Dream」や「Tiktok」との新たな施策



エージェント機能の付与

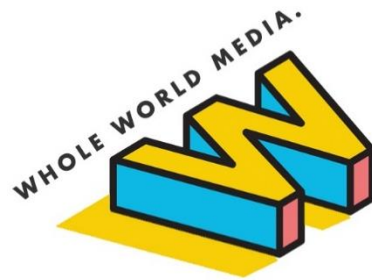
- KeyHolderグループ躍進のための要として、マネジメント業務からライブ・イベントのプロモーション、広告起用から映像制作など、グループリソースを活用した展開を統合的にサポートするための“エージェント機能”



デジタル・コンテンツ部門

新作ゲームアプリの展開

- スマートフォン向け、乃木坂46公式ゲームアプリ「乃木恋 ～坂道の下で、あの日は恋をした～」、TWICE公式ゲームアプリ「TWICE -GO! GO! Fightin' -」、IZ*ONEのゲームアプリ「IZ*ONE remember Z」に続く、2020年リリース予定の新作ゲームアプリにおける代理店業の展開



媒体・モデルを活用した情報発信・イベント

- 角川春樹事務所の発行するファッション誌「P o p t e e n」の名を冠したイベントの企画・運営
- 所属モデル卒業後の活躍も視野に入れたマネジメント体制の整備・構築



UNITED
PRODUCTIONS

既存制作案件継続 & 新番組・映画企画開始

- バラエティを中心に、既存番組及び新規獲得案件は継続
- 4月クールの新バラエティ番組、大物MCを起用した制作案件を獲得、制作開始
- ドラマや映画、数々のヒット作を制作してきた旧Image Field社制作スタッフの手による新たな映画企画への参画
- 海外、映画制作案件への参画。ロケハン開始
- グループ特別顧問を務める秋元康先生との番組企画開始



UNITED
PRODUCTIONS

海外映像配信プラットフォームへの着手

- 今後の更なるインターネットストリーミング配信サービス（配信プラットフォーム）の充実・加速化を見込み、グローバルマーケットに向けて放つコンテンツの企画・制作



UNITED
PRODUCTIONS

“制作会社”から“コンテンツホルダー”へ

- 総合エンターテインメント事業などにおけるグループリレーションを活かし、社外エンタメ企業等とのアライアンスを組むことで「出資する立場＝ライセンスを持つ立場（コンテンツホルダー）」を目指す
- 制作会社に留まらず、出資する幹事会社として自ら制作委員会を立ち上げ、コンテンツを供給していく立場になる



広告代理店 & 芸能事務所

セブンイレブンフェア継続 & 新規案件受託

- セブンイレブン（フェア）案件継続展開
- デジタルサイネージ等、案件に付帯するクリエイティブの一部内製化体制構築
- 新人発掘グローバルオーディション企画「Z-POP Dream」
- 英語や中国語など、多言語化に対応した所属タレント・モデル・俳優の拡充
- 「エンターテインメント × クラウドファンディング」事業（新規事業の検討）



KEYNOTE

不動産事業

収益不動産活用 & 戸建分譲 re:start

- 保有収益不動産による賃料収入 & マーケットを鑑みて売却も検討
- 戸建分譲部門では、前期までの滞留在庫処分が一巡。供給戸数こそは減少するも、都内に集約した事業リソースをもって都心の良質物件中心の取扱いに切り替え、利益率10%を目標に原点回帰を図る
- 不動産仲介事業（前回は下北沢物件）も引き続き継続
- 将来を見据えた新規事業として不動産特定共同事業法への着手（クラファン）



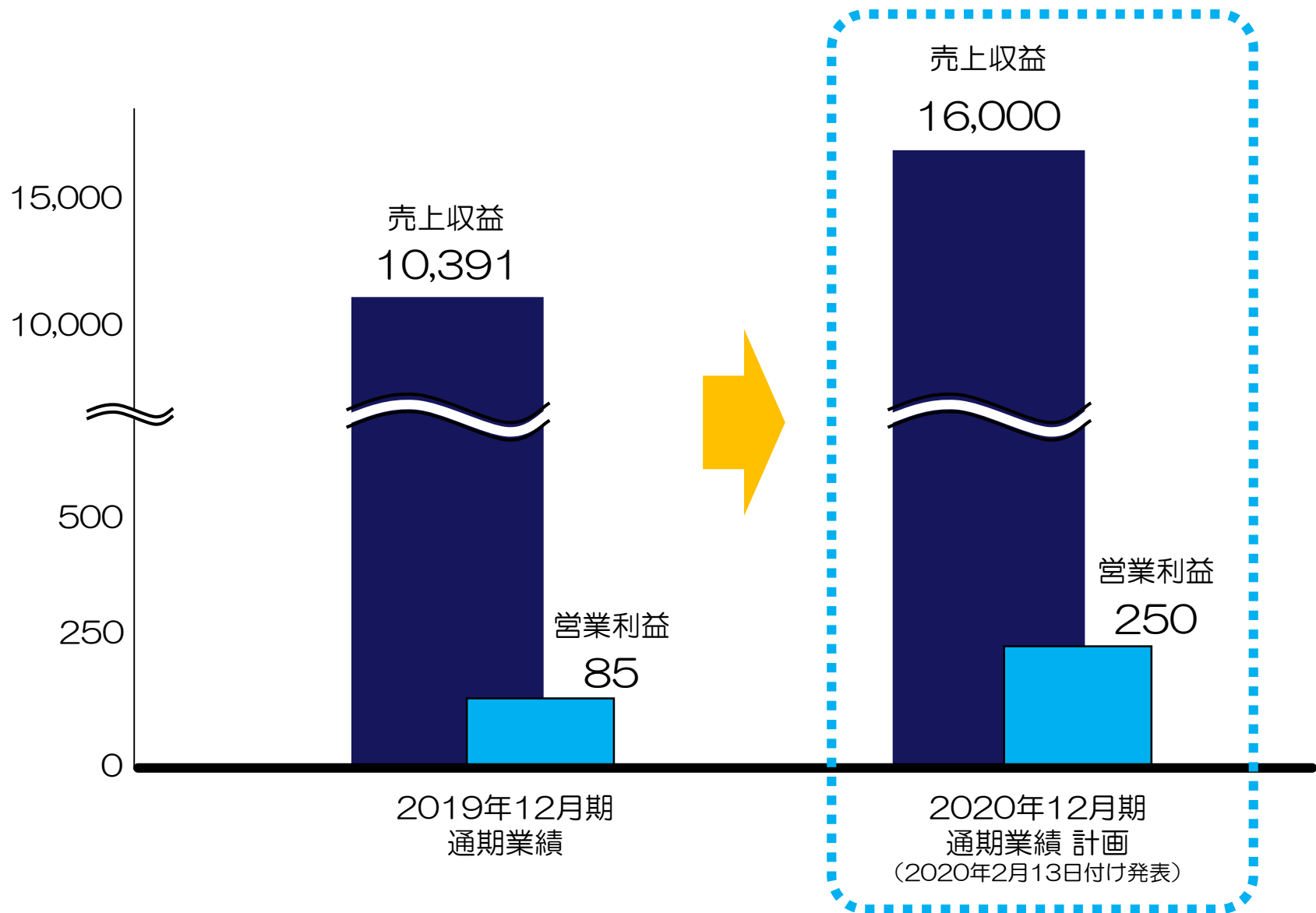
KEYNOTE

商業施設建築事業

最大の強み“デザイン力”を活かした案件獲得

- 既存の海外飲食店案件、国内パチンコホール案件は最大限継続しつつ、業界動向に則した組織体制の整備
- 新規案件獲得に向け、最大の強みである“デザイン力”を活かす体制作りに向けた人員配置の最適化及び、M&A等を含めた組織体制強化の検討

4-12：来期計画



Novelbright

