



コンテンツ事業

世界の時間を「ワクドキ」で埋め尽くす

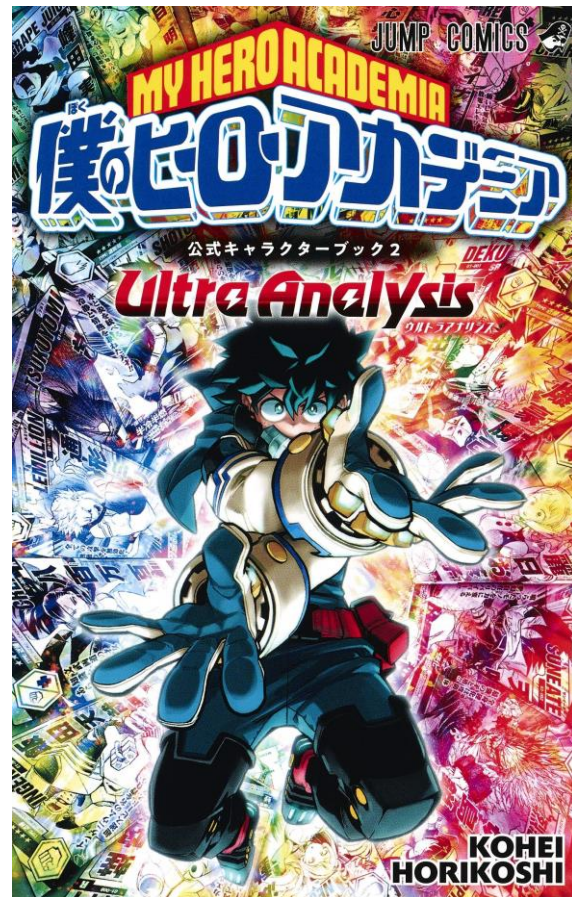
コンテンツ事業 (コンテンツの「どこでもドア」になる)



鬼滅の刃公式ファンブック 鬼殺隊見聞録



キングダム公式問題集



僕のヒーローアカデミア
公式キャラクターブック2 Ultra Analysis 46

コンテンツ事業 (コンテンツの「どこでもドア」になる)



©H.Furudate / Shueisha, "HAIKYU!!" Project,MBS



WIXOSS WXK-11 リンカーネイション



Battle Spirits [BS52] 転醒編 第1章 輪廻転生(リターナー)

概況：

- ▶ 通期での売上横ばい
- ▶ 漫画作品・カードゲームなどで手がけた作品が好調に推移、書籍編集の印税やロイヤリティ収入が四半期毎に拡大
- ▶ 開発を続けてきた海外事業の一層の展開によって本格的な事業拡大を目指す

新型コロナウイルス感染拡大における影響：

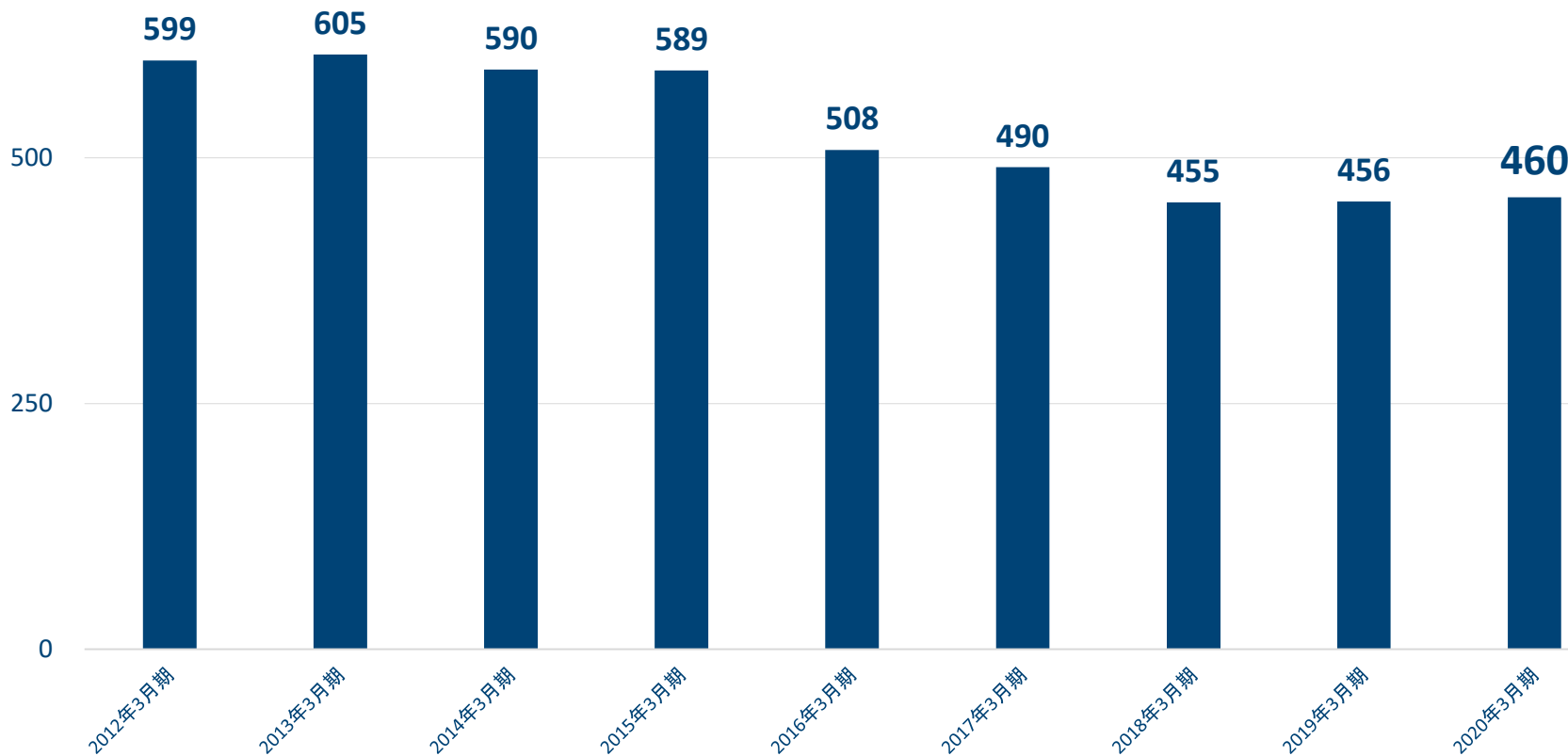
- ▶ 従来からのリモートワークを推進してきたことなども奏功し、新型コロナウイルス感染拡大の影響は限定的
- ▶ 第1四半期にはプロジェクトの発注が遅延するなどの一部影響はあったものの、第2四半期で取り込み、売上拡大は継続する見通し

売上（コンテンツ事業）



(百万円)

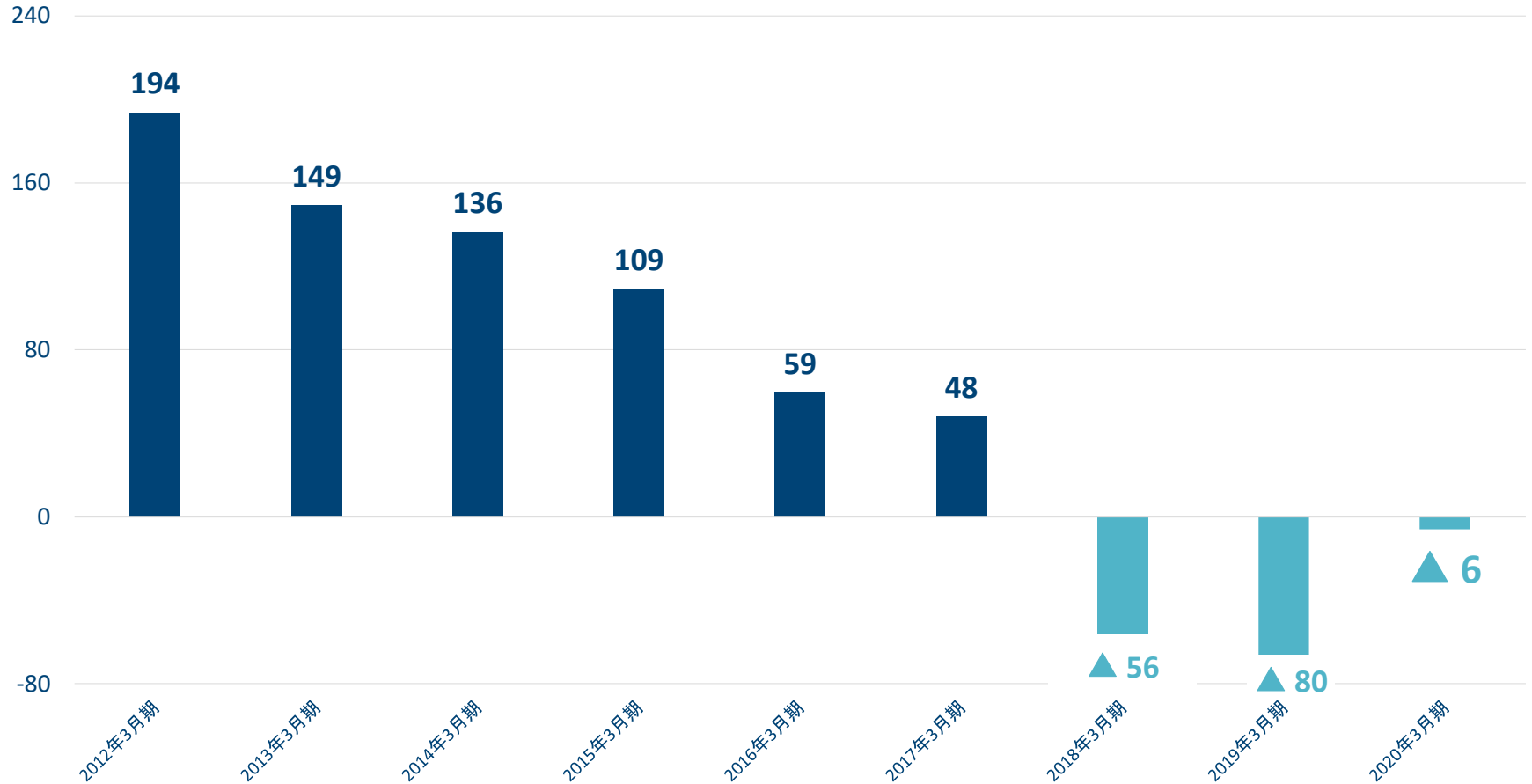
750



セグメント利益（コンテンツ事業）



(百万円)

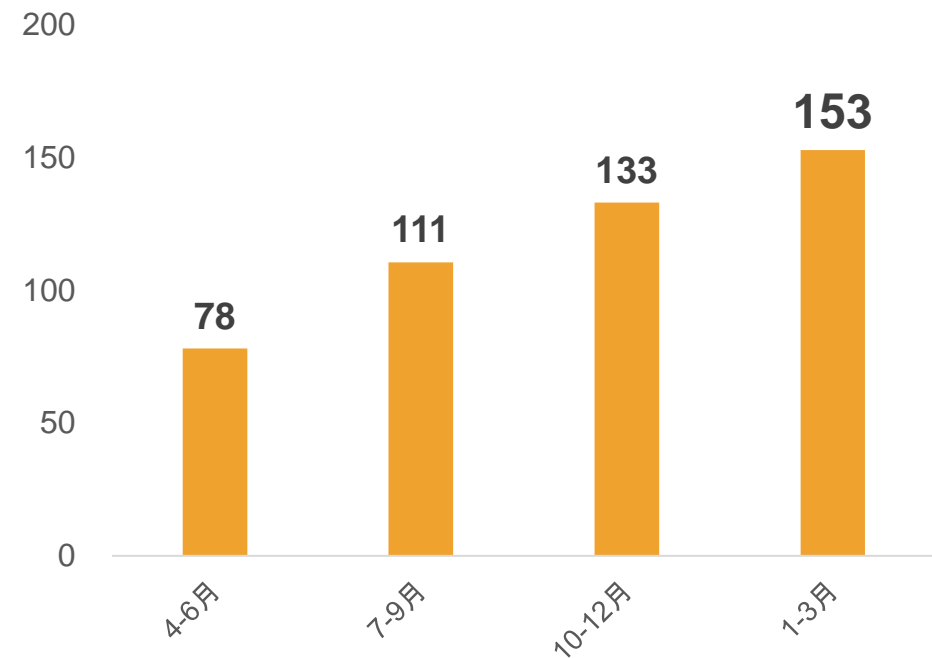


セグメント利益（コンテンツ事業）



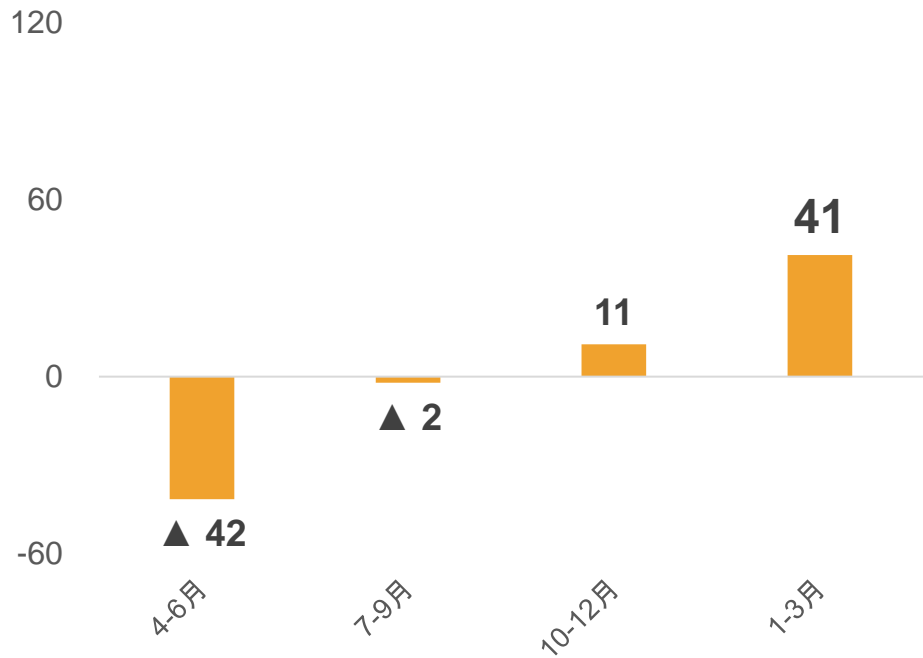
売上 (2020年3月期)

(百万円)



セグメント利益 (2020年3月期)

(百万円)

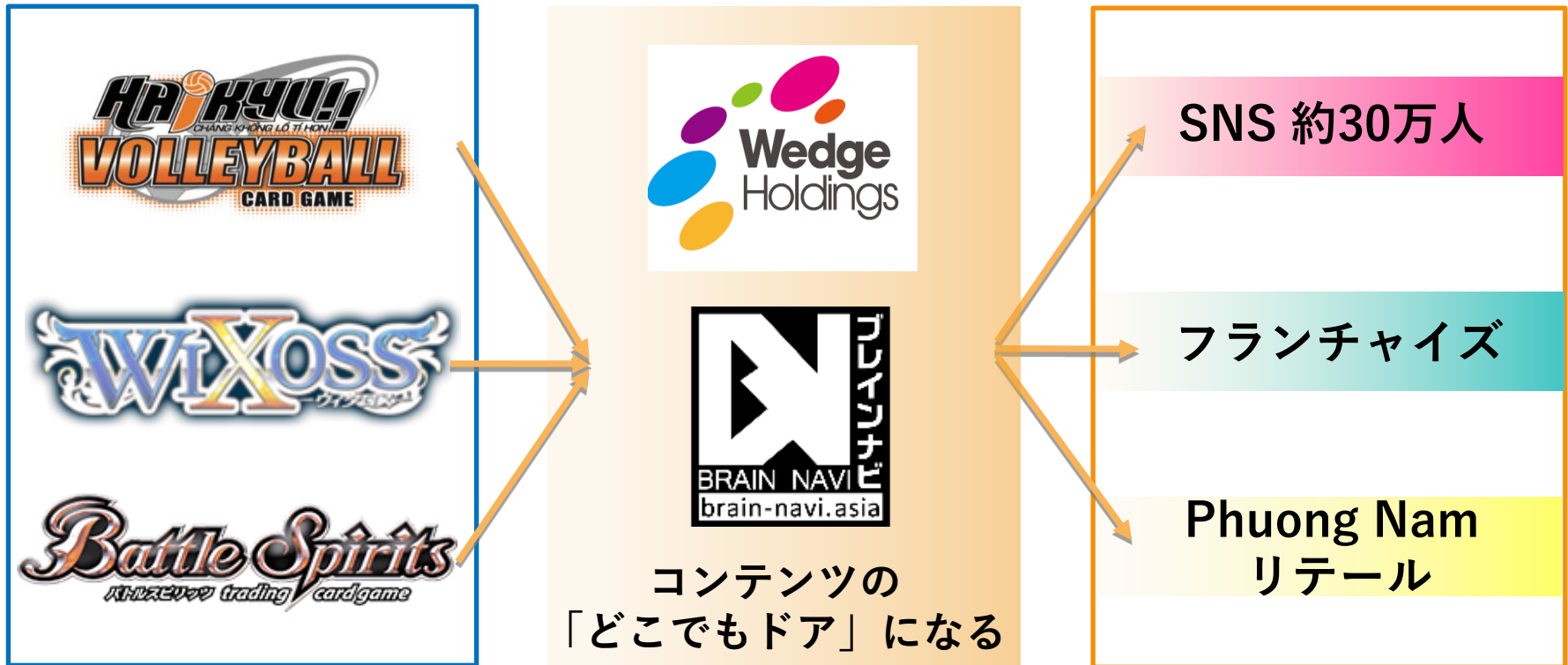


東南アジアでTCGの新たな商流を創出



コンテンツ獲得

販売網



東南アジアでTCGの新たな商流を創出



- 日本の大手TCG版元から東南アジア総代理店・販売権を獲得
 - ・ HAIKYU!! Volleyball Card Game (2018年1月～)
 - ・ WIXOSS (2020年4月～)
 - ・ Battle Spirits (2020年6月～)
- SNSを通じ東南アジアで30万人のTCGファンのコミュニティを醸成 (2017年3月～)
- インドネシアで直営店とフランチャイズを展開 (2020年5月～)
- ベトナムでの大手書店Phuong Namリテールとの販売提携でチャネル開発 (2020年6月～)

インドネシアでのフランチャイズ展開

インドネシア

フランチャイズ店舗数：9店舗

(2020年5月より加盟店募集開始)

直営店舗数：3店舗

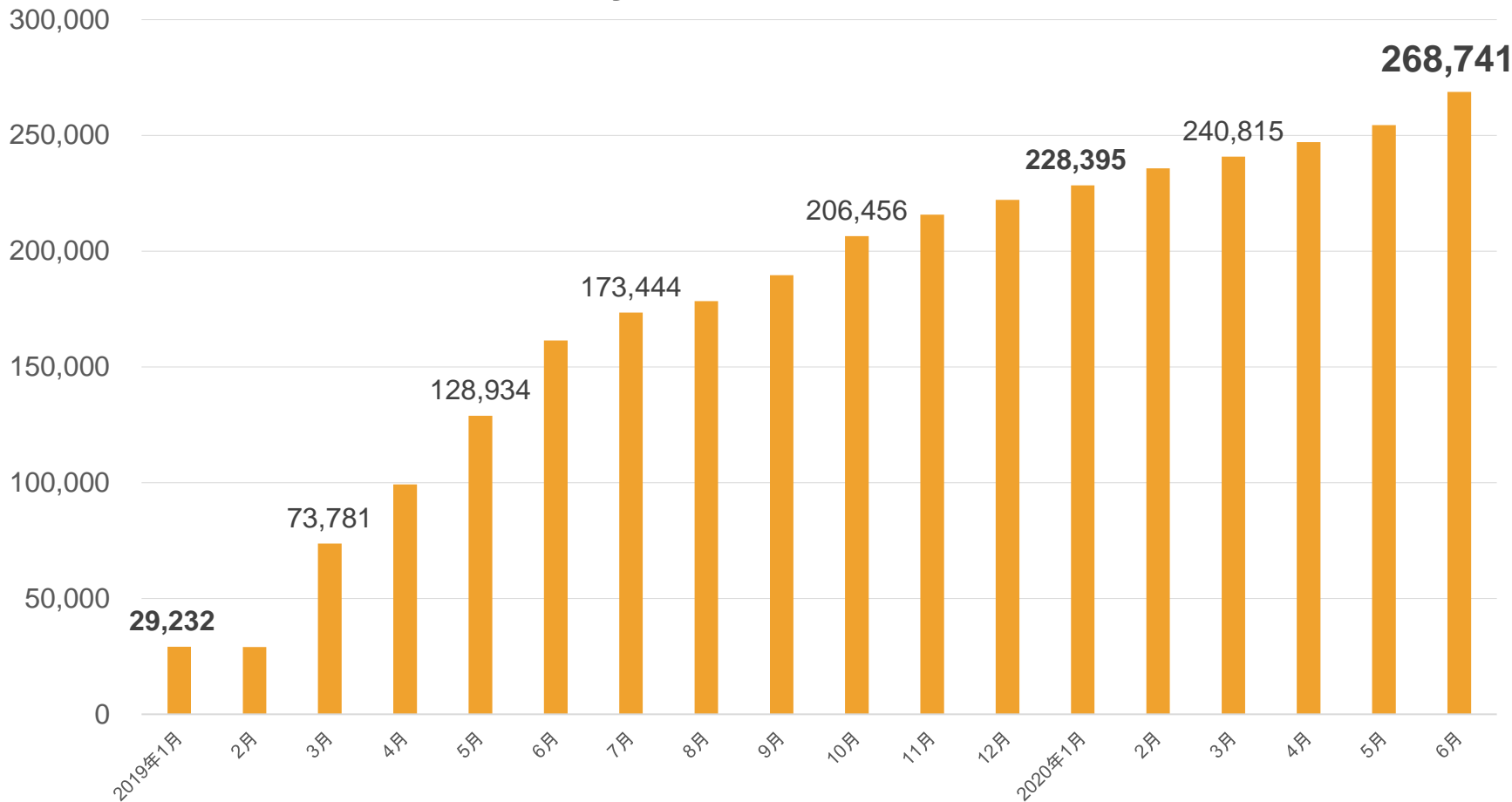


SNS運営 - アジア最大級のTCGコミュニティを形成



(フォロワー)

TCGnoheya Facebook フォロワー



SNS運営 - アジア最大級のTCGコミュニティを形成



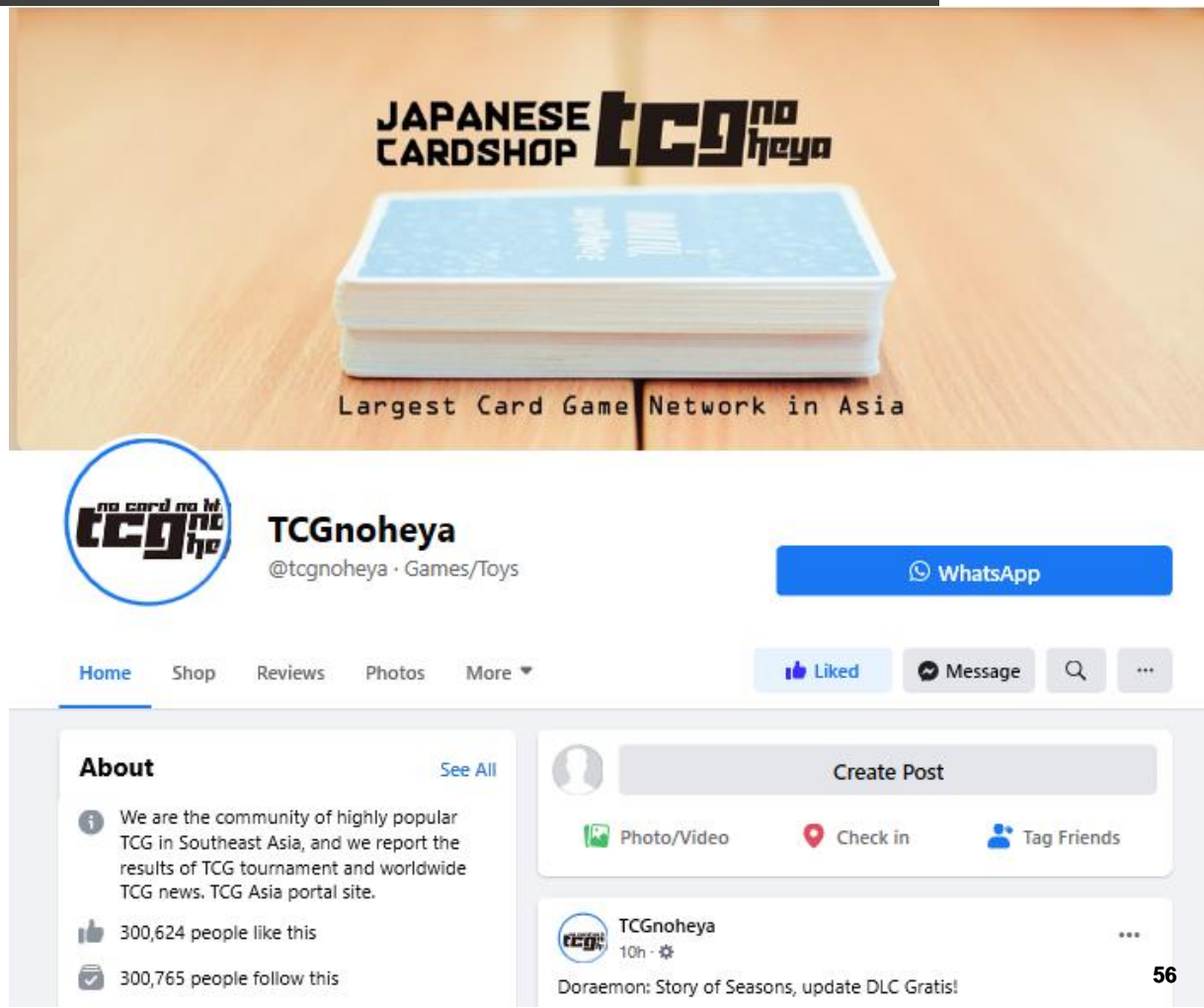
7月26日

TCGnoheyaページ

合計フォロワー数：

300,765人

<https://www.facebook.com/tcgnoheya/>



- 第1四半期はプロジェクト遅延あり
 - 取扱コンテンツ好調
 - 経費抑制継続
 - 東南アジアでの新市場開拓進む
-
- **今後は日本での好調さを取り込みつつ、
東南アジア展開を加速**



THANK YOU