

SD エンターテインメント株式会社

2017年3月期 第2四半期決算説明会



2016年12月8日
SD エンターテインメント株式会社
代表取締役社長 吉住 実

東証 JASDAQ
証券コード
4650

- 1. 連結決算ハイライト——P.2**
- 2. 事業トピックス——P.8**
- 3. その他——P.26**

The background of the slide features a light blue and white bar chart with four groups of bars. A black pen is positioned in the bottom left corner, and a portion of a calculator is visible in the bottom right corner. The chart has a legend at the bottom with three categories labeled A, B, and C, each represented by a small square. The numbers 2, 3, and 4 are visible below the first three groups of bars, and the number 4 is visible below the fourth group. The y-axis has labels 40 and 60.

1. 連結決算ハイライト

利益が前年同期下回るも、
成長への布石を打つ必要費用増で、利益ほぼ期初予想通り。

1-2Q 推移	2013 年 3 月期	2014 年 3 月期	2015 年 3 月期	2016 年 3 月期	2017 年 3 月期	増減
	1-2Q 個別	1-2Q 個別	1-2Q 個別	1-2Q 連結	1-2Q 連結	
売 上 高	4,084	4,151	3,667	3,963	4,066	+103
売上総利益	3,217	3,228	2,977	3,126	3,050	▲ 76
販 管 費	3,179	3,118	2,888	3,047	3,000	▲ 47
営 業 利 益	38	110	88	79	50	▲ 29
経 常 利 益	▲ 47	29	17	▲ 17	▲ 26	▲ 9
当期純利益	▲ 69	▲ 305	124	▲ 79	▲ 71	8

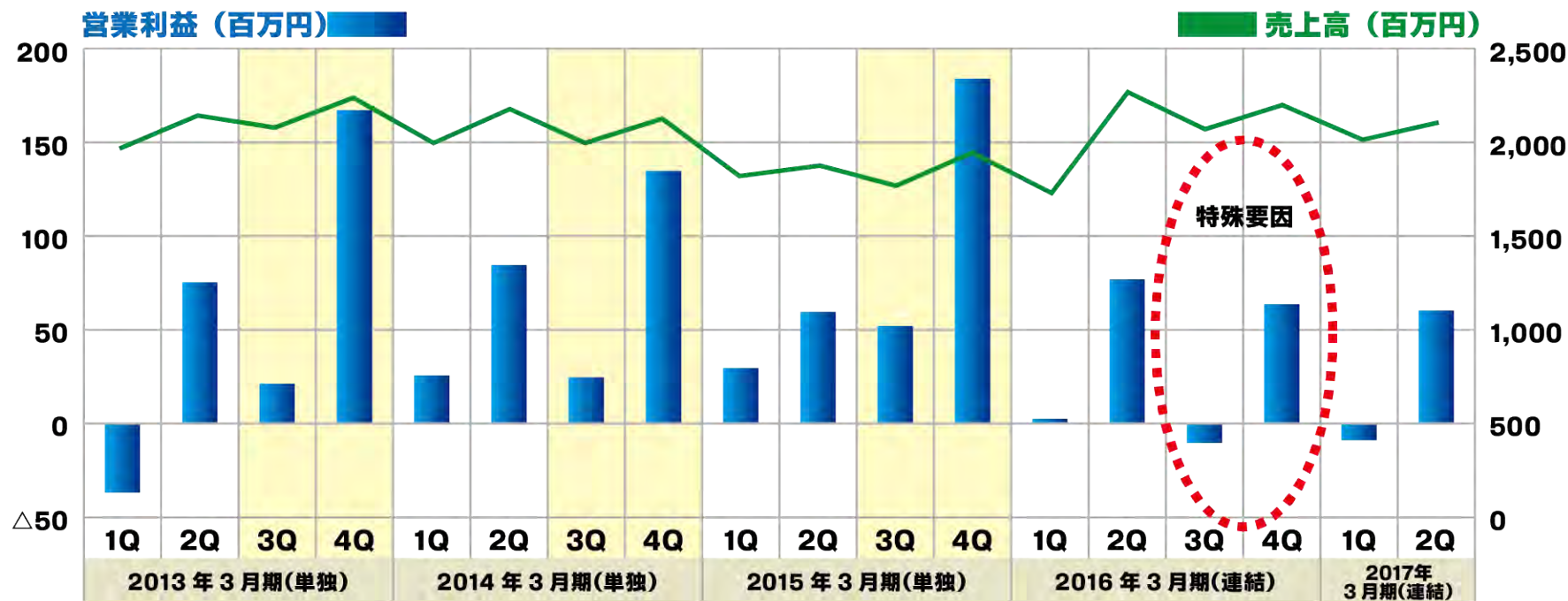
予想比	2017 年 3 月期 1-2Q		
	業績予想	実績	予想比
売 上 高	4,250	4,066	▲184
営 業 利 益	40	50	+10
経 常 利 益	▲ 30	▲ 26	+4
当期純利益	▲ 60	▲ 71	▲11

- ①市場調査・人材教育・コンサル費用増
(フィットネス・ゲーム・シネマ等)
- ②放課後デイサービス等開業準備費用
- ③賃料削減交渉成功報酬一括計上
- ④赤字ゲーム店譲渡決定の減損計上

流動負債膨らむも、流動資産も増えている。
年度資金調達によるもの。期末にはほぼ前期並みの見込み。

B / S	2016 年 3 月期 期末(連結)	比率	2017 年 3 月期 2Q(連結)	比率	増減	主な要因
流 動 資 産	1,545	15.9%	2,544	24.2%	+998	年度資金調達に伴う 現預金の増 1,042 百万円 期末約弁返済進み前期並見込
固 定 資 産	8,101	83.4%	7,911	75.1%	▲190	差入保証金の減 137 百万円
繰 延 資 産	65	0.7%	78	0.7%	+13	
流 動 負 債	3,075	31.7%	3,142	29.8%	+66	
固 定 負 債	4,492	46.3%	5,291	50.2%	+798	年度資金調達に伴う 社債・借入の増 707 百万円 期末約弁返済進み前期並見込
純 資 産	2,144	22.1%	2,101	20.0%	▲43	増資分増加 21 百万円あるも 利益剰余金の減少 71 百万円 期末自己資産比率前期並見込
総 資 産	9,712	100.0%	10,534	100.0%	+821	

上期対前年同期比低調もほぼ計画通り。
前年下期(3Q4Q)利益低調には、特殊要因あり。



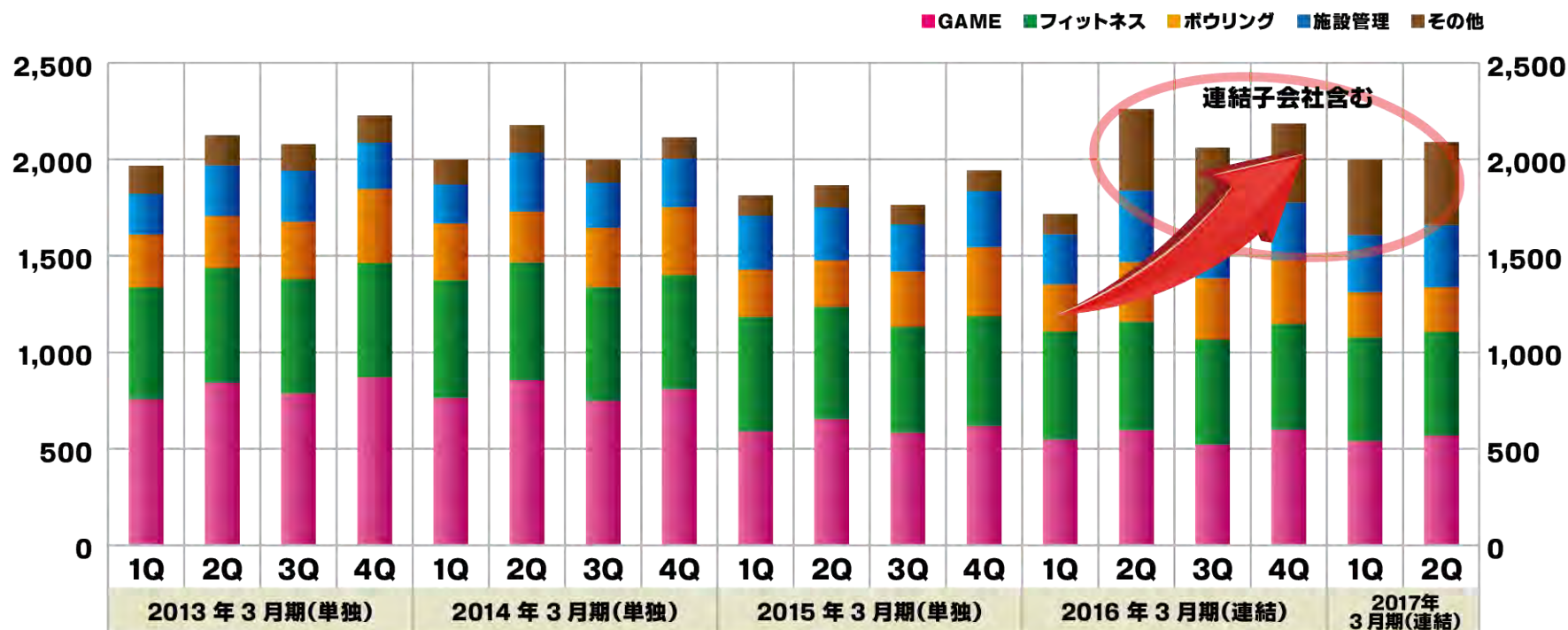
連結	2013年3月期(単独)				2014年3月期(単独)				2015年3月期(単独)				2016年3月期(連結)				2017年3月(連結)	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	1,961	2,122	2,067	2,219	1,989	2,162	1,991	2,102	1,809	1,858	1,758	1,937	1,711	2,251	2,053	2,181	1,994	2,072
営業利益	△36	74	21	165	25	84	24	133	29	59	51	182	2	76	△10	63	△9	59

単位 (百万円)

前下期低調の
特殊要因

- ①新ダイエットプログラム開発推進失敗に伴う費用増
- ②2ヶ月超のゲーム大型一部店舗改装休業影響
- ③好スタートの「ネットキャッチャー」事業開業負担
- ④3月より黒転も、介護事業フォーユーの大幅赤字

事業別売上高四半期推移

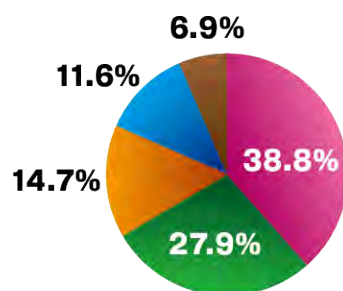


売上高	2013年3月期(単独)				2014年3月期(単独)				2015年3月期(単独)				2016年3月期(連結)				2017年3月期(連結)	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
GAME	747	840	790	871	766	857	748	811	592	655	580	615	550	600	524	599	540	567
フィットネス	581	588	583	585	601	600	589	586	589	574	550	567	555	559	545	546	528	530
ボウリング	279	273	298	380	290	271	304	352	246	242	286	359	244	309	309	322	242	232
施設管理	209	263	261	240	204	292	231	245	274	273	237	285	254	361	266	307	290	328
その他	143	156	134	140	127	140	116	106	105	112	102	108	106	420	408	405	391	412
合計	1,961	2,122	2,067	2,219	1,989	2,162	1,991	2,102	1,809	1,858	1,758	1,937	1,711	2,251	2,053	2,181	1,994	2,072

単位 (百万円)

事業多角化で、ゲーム事業に偏った売上シェア改善！

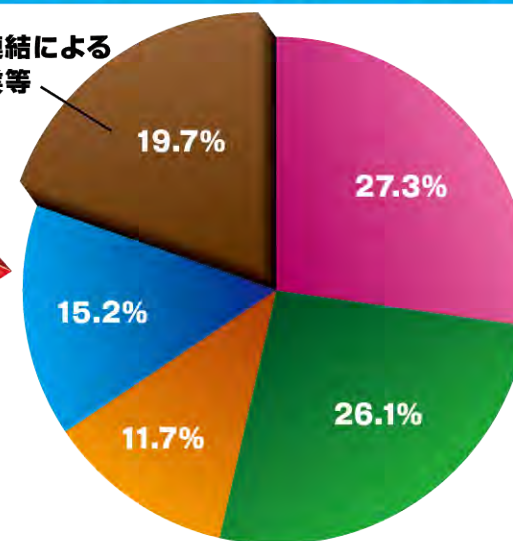
部門別売上シェア 2013 年 3 月期



■ GAME ■ フィットネス ■ ボウリング ■ 施設管理 ■ その他

部門別売上シェア 2017 年 3 月期 2Q

子会社連結による
介護事業等



■ GAME ■ フィットネス ■ ボウリング ■ 施設管理 ■ その他

セグメント別四半期推移

売上高/シェア	2013 年 3 月期		2014 年 3 月期		2015 年 3 月期		2016 年 3 月期		2017 年 3 月期 2Q	
GAME 事業部	3,250	38.8%	3,184	38.6%	2,445	33.2%	2,275	27.7%	1,108	27.3%
フィットネス事業部	2,339	27.9%	2,378	28.8%	2,282	31.0%	2,207	26.9%	1,060	26.1%
ボウリング事業部	1,231	14.7%	1,219	14.8%	1,135	15.4%	1,186	14.5%	475	11.7%
施設管理事業部	975	11.7%	974	11.8%	1,072	14.6%	1,189	14.5%	620	15.2%
その他	576	6.9%	490	6.0%	430	5.8%	1,341	16.4%	804	19.7%



2. セグメント別事業概況

1 フィットネス事業

1 足元の状況

2 今後の取り組み

2 GAME 事業

3 その他事業

「カウンセリング&クロージング」技術浸透

重要業績指標 (KPI) 見学からの入会率改善が安定化。

見学入会率
57%

> 63%



TSS活用で、
初期定着率も向上

※TSS…トレーニングサポートシステム

初期定着率
85%

> 90%

トレーニングサポートシステム

Training Support System

1ヶ月目

あなたに合った
運動プログラムの
作成ご提案



2ヶ月目

1ヶ月の運動効果測定
さらに効果を
出すためのご提案



3ヶ月目

新たな目標の設定！
食事や休養の
アドバイスも



既存店舗
会費売上前期比

> 102%

自社ブランド開発・販売順調に推移。パッケージ販売の他、
店舗内プロテインバーでの提供を本格化。今期より2店舗で実施。



自社製品に切り替え
バリエーション増で収益性改善

既存店舗物販売上前期比 **>108%**
粗利率 **25% > 35%**

10月▶ ベーシックプロテインリニューアル
11月▶ ベーシックプロテイン
「マンゴーミックス」販売開始

プロテインバー設置で
店舗での飲食販売本格化

既存店舗飲食売上前期比 **>445%**

今期中に 10 店舗で展開予定。通期
売上インパクト 36M。メニュー強化
とクロージングで伸長見込む。

1 フィットネス事業

1 足元の状況

2 今後の取り組み

2 GAME 事業

3 その他事業

既存店在籍数向上策 新規プログラム導入で入会・継続動機高める



アンティグラビティ



**UBOUND
トランポリンレッスン**



コラーゲンホットヨガ

秋田広面店スピニングバイク (導入済)
富士店UBOUND (導入済)
国立店スピニングバイク (導入済)

銚子店アンティグラビティ (導入済)
小倉南店コラーゲンホットヨガ (導入済)
桑名店ホットヨガスタジオ (3月)

12月下旬 津藤方店オープン 大手スーパーチェーン敷地内出店モデルに

津店、契約満了により 10 月クローズ。至近に「津藤方店」として新規オープン。



2ヶ月間休業するも、スタッフのがんばりにより、会員数減少せず!

12月下旬 津藤方店オープン 大手スーパーチェーン敷地内出店モデルに

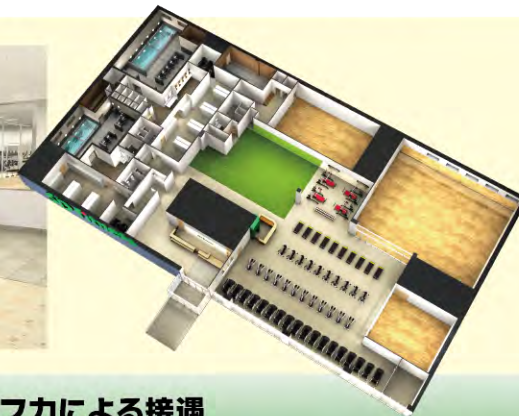
津店、契約満了により10月クローズ。至近に「津藤方店」として新規オープン。



ターフストレッチ
エリア



ホットヨガ
スタジオ



サーキット専用
スタジオ



岩盤浴・サウナ等
充実のSPA施設

スタッフ力による接遇



仮設店舗内での入会相談



一人ひとり丁寧にご案内



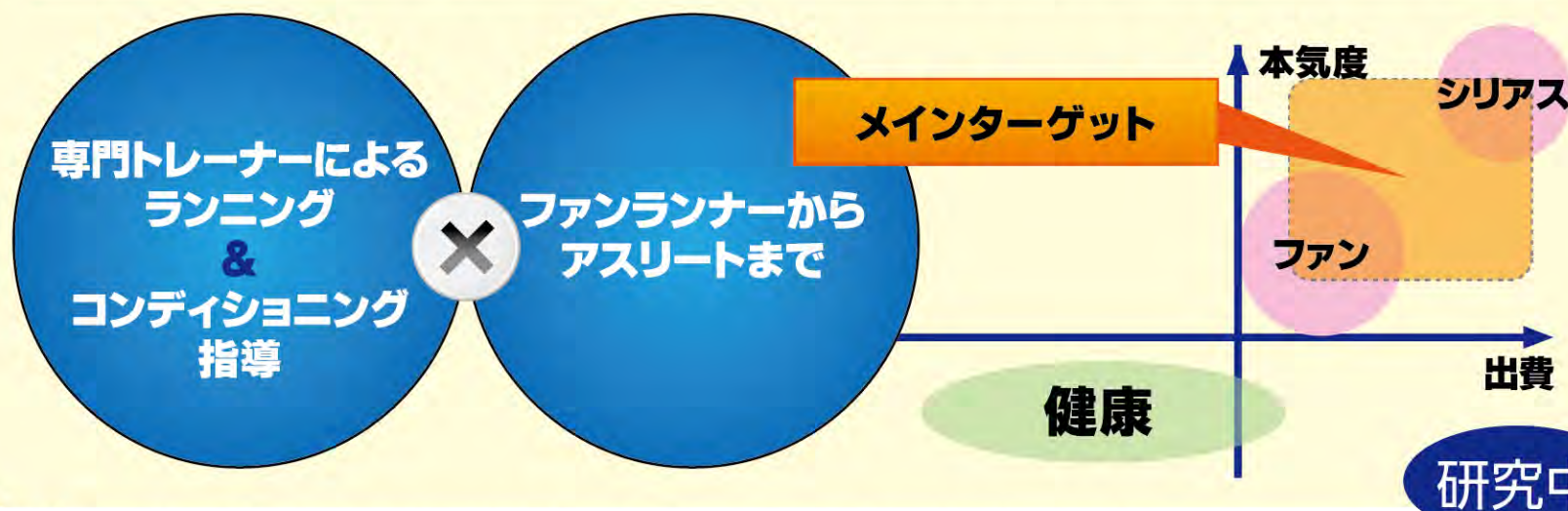
買い物客へチラシを配りPR

最新のトレンドで需要喚起し、スタッフ力で、長期在籍に繋げる。
1,900名(既存)⇒2,500名規模のクラブを目指す。

成長モデルづくりの実験

1 ランナー層向け ▶ 悩めるランナーの不安を解決するジム

快適な環境と正しい走り方の指導で、ランナーの悩みを解決するコンパクトタイプのランニング & コンディショニングジム。



指導プログラムは、実績あるパートナーと共同開発東京 23 区東部を中心に物件調査中。来春オープン予定。 ※パートナー…オリンピック出場経験者

- 2 シニア層向け
- 3 ニッチ層向け

1 フィットネス事業

2 GAME 事業

① 足元の状況

② 今後の取り組み

3 その他事業

事業モデル見直しと、上昇ジャンル強化

スクラップ & ビルド

高知県 **四万十店CLOSE(5月)**

香川県 **丸亀VASALA店CLOSE(7月)**

北海道 **帯広音更店OPEN(5月)**

150 坪前後の小型店舗を積極出店し、不採算店舗は順次閉鎖という方針。前期オープンの函館上磯店ともに新店舗は引き続き順調に推移している。

プライズゲーム強化

プライズ既存店前期比 **102%**

メーカー主導となる新製品投入による売上伸長効果は限定的で、既存店前期比90%台。軟調傾向続く中、コンサルティングによる運営強化の成果もあり、プライズゲームは伸長。

1 フィットネス事業

2 GAME 事業

1 足元の状況

2 今後の取り組み

3 その他事業

新規出店

CASE1

帯広音更店の立地モデルを参考に
物件情報収集中。出店対象地域は
全国の地方都市。法的要件や経済
条件により、進捗がやや遅れている。



ディノスパーク
帯広音更店



CASE2

中・大型スーパー内でプライズ
ゲームを中心に運営する小規模事
業モデル。現在、北海道大手スー
パーチェーンへの出店協議中。



プライズゲーム強化

前述の運営強化に加え、最大繁忙期となる年末に向けて、
既存店舗へクレーンゲーム機を追加導入する。

導入機器と台数

セガ社製【UFO9】を中心に、大
型景品対応のクレーンゲーム機も
合わせ **>100台**

これらにより12月以降の
プライズゲーム
前年同月比120%を目指す。



1 フィットネス事業

2 GAME 事業

3 その他事業

1 今後の取り組み

ネットカフェへの新コンテンツ導入

競合他社が、インターネットカフェのマルチアイテム化を進める中、
当社ネットカフェ事業も、来店動機啓発・滞在時間アップを目的に、コンテンツ追加を進める。

ヒトカラ導入

愛知県豊橋市の店舗
に【ひとりカラオケ】を
試験導入。進捗順調な
場合、年度内に複数店
舗へ導入予定。



多様なコンテンツ

カラオケ需要の他、デ
ジタル楽器レンタル
語学コンテンツによ
る、英会話レッスンな
ど、多用性を持たせ、
需要喚起する。



ファンを増やし、来場頻度を高める

ポイントカード会員システム一新

利用頻度アップのため
会員登録で情報を収集、
ハウスマネーによる
囲い込みを実施予定



2015 年リピート率 **29%** ➤ **50%!**
※2018 年 3 月期までに

年間売上 ➤ **61M** (粗利益49M) **UP!**

支援型事業の拡大

放課後デイサービス

子会社2社にて、都心及び横浜でそれぞれ1号店オープン。単月黒字化にやや時間を要するため、保育事業拡大にややウェイトを置いた出店戦略をとる。

認可外保育事業

子会社にて、都心に1号店オープン。順調に推移。2号店は、より利用者メリットの大きいと思われる企業内保育園事業として来春オープン予定。

ファシリティマネジメント 事業化始動

自社ビルを持つ当社のノウハウとして、ビル管理業務の事業化推進。

M&A

当社事業領域と親和性高い案件を中心に都度検討。

免 責 事 項

本資料は、当社および当社グループの企業説明に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券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。

本資料に記載された意見や予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性・完全性を保証または約束するものではなく、今後、予告なしに変更されることがありますので予めご了承ください。

 **エンターテイメント株式会社**

(東証 JASDAQ 証券コード 4650)