



2020年2月18日

各位

会社名 株式会社 ソケッツ
代表者名 代表取締役社長 浦部 浩司
(コード番号:3634 東証マザーズ)
問合せ先 コーポレートコミュニケーション室 栗原 徹
(TEL. 03-5785-5518)

<マザーズ> 投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 開催状況

開催日時	2020年2月7日(金) 10:00~11:00
開催方法	対面による実開催
開催場所	東京都港区赤坂2-5-6 トスラブ山王健保会館 2階 会議室
説明会資料名	1. 2020年3月期 第2四半期決算短信[日本基準](非連結) 2. 2020年3月期 第2四半期決算説明資料

【添付資料】

1. 2020年3月期 第3四半期決算短信[日本基準](非連結)
2. 2020年3月期 第3四半期決算説明資料

以上



2020年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2020年2月6日

上場会社名 株式会社ソケット 上場取引所 東
 コード番号 3634 URL <https://www.sockets.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 浦部 浩司
 問合せ先責任者 (役職名) コーポレートマネジメント室室長 (氏名) 小田嶋 俊和 TEL 03-5785-5518
 四半期報告書提出予定日 2020年2月7日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有 「2020年3月期第3四半期決算説明資料」を同日付で公表しております。
 四半期決算説明会開催の有無：有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2020年3月期第3四半期の業績 (2019年4月1日～2019年12月31日)

(1) 経営成績 (累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年3月期第3四半期	886	△10.5	△32	—	△31	—	△33	—
2019年3月期第3四半期	991	△14.3	△35	—	△36	—	△37	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年3月期第3四半期	△13.52	—
2019年3月期第3四半期	△15.45	—

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載していません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年3月期第3四半期	1,196	1,004	81.5
2019年3月期	1,245	1,044	81.5

(参考) 自己資本 2020年3月期第3四半期 975百万円 2019年3月期 1,015百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年3月期	—	0.00	—	3.00	3.00
2020年3月期	—	0.00	—	—	—
2020年3月期 (予想)	—	—	—	3.00	3.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2020年3月期の業績予想 (2019年4月1日～2020年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,450	0.5	15	△79.5	15	△79.4	12	△82.2	4.89

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2020年3月期3Q	2,477,400株	2019年3月期	2,477,400株
② 期末自己株式数	2020年3月期3Q	24,583株	2019年3月期	24,583株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年3月期3Q	2,452,817株	2019年3月期3Q	2,447,659株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・当資料に記載している業績見通し等の将来に関する予測は、本資料の発表日現在において当社が入手可能な情報及び、合理的であると判断する一定の前提に基づいて作成したものであり、実際の業績等は今後様々な要因により予想数値と異なる場合があります。業績予想の前提となる仮定及び業績予想の利用については、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
- ・四半期決算説明補足資料はT D n e t で同日開示しています。
- ・当社は2020年2月7日（金）に機関投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布する資料については、開催後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
第3四半期累計期間	5
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	6

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期累計期間におけるわが国経済は、一定の内外需を背景とした継続的かつ底堅い基調である一方、米中、米朝、中東含む国際情勢に端を発する海外発の景気下振れリスクにより依然として先行きが不確実な状況にもあります。

このような経済環境の中、次世代高速通信網5Gの導入、自動車や家電はじめ日常生活においてインターネットに接続される端末数の急激な増加、それに伴うセンサー技術の発達、また社会へ普及が進む人工知能(AI)など人と機械のコミュニケーション手段の進展や多様化がより一層進むことが予想されます。その過程で様々な行動履歴(ログ)、環境情報や生体情報などあらゆるセンシング情報を含む大量の情報やコンテンツなどが従来とは比較にならない規模でインターネット上で保管、流通される状況がさらに進みます。一方で欧州の個人情報保護規則(GDPR)に代表される個人情報の扱い方について慎重な検討や対策が進められる状況が日本においても起こりつつあります。それらの未来に向けた次世代のネットワーク、テクノロジー、データの有効な利活用において、新たな産業構造が生まれる可能性があります。

その中で、あらゆるエンターテインメント分野やマーケティング分野(音楽・映像・書籍・テレビ・イベントなどエンターテインメント全般および広告コンテンツ)を体験する機会においても、緩やかにかつ確実な変化が起きております。その変化のうねりは、より大きなものになり、日々の生活の中でより多くのコンテンツに接触する機会が増加することによる関連市場の飛躍的な活性化に大きな事業機会があります。

またインターネットにつながるデバイスが、家電、テレビ、自動車など生活に密着した機器にまで広がるIoT(Internet of Things)と大量データを自律的に学習するAIの普及、データ解析や予測技術の進展、これらを通じて新たな価値を生み出すデータベース関連サービスの事業機会の増加が予想されます。また人と機械、人とテクノロジーとのコミュニケーションにおいて、従来のスマートフォン、パソコンなどを通じて、画面やテキスト(文字)を通じた情報のやり取りだけでなく、人と機械がより自然に会話をするなかで、情報のみならず感情など目に見えない情報までもやりとりする人と機械が気持ちを通わず新しい対話型インターネットサービスの進展も予想されます。

このような環境のもと、当社は「データベース・サービスカンパニー」として、『人の想像力をつなぐ』ことをミッションに、コンテンツに紐づく情報をデータベース化したオリジナルのメディアサービスデータベース(以下「MSDB」といいます)を開発し、通信会社およびインターネットサービス会社を対象に、データ提供、検索機能提供、レコメンド・パーソナライズ機能提供、データ分析などの多様なデータベース関連サービスの開発および提供を行っております。

当社の強みは、創業来10年以上に及びエンターテインメントを通じて人間が持つ感情や感性を体系的、網羅的、詳細にデータベース化を行い、国内最大級の感性データベースであるMSDBとして自社開発、運用を行い、それらで蓄積した「感性メタ」を活用したデータ分析やAIを例とするデータ活用応用技術にあります。

MSDBで培った感性および感情を科学する技術を発展させ、エンターテインメント産業の発展に貢献するのはもちろんのこと、人の感性を理解するテクノロジーを通じて美容、食品、飲料、衣料、消費材、旅行、イベントなどにデータ開発の領域を広げております。そのうえで、エンターテインメントから始まりあらゆる分野の感性データを連携する「ブランドパートナーシップ」「クロスプロモーション」など独自の感性マーケティングサービスが提供可能となりつつあります。

まずは、現在の主力サービスである音楽・映像・書籍・人物を中心とした多くの情報からその日その時のおすすめを提供する「レコメンドサービス」、サービス利用者の一人ひとりの嗜好性を分析し、サービス利用者の好みにあわせた情報を提供する「パーソナライズサービス」、エンターテインメント分野に特化した「検索サービス」、「データ提供サービス」、当社独自感性メタデータを活用した分析による「データアナリティクス(データ分析)サービス」を強化してまいります。

これらのサービスについては、ユーザーベースをもつパートナー企業への技術ライセンス提供として、KDDI株式会社、株式会社レコチョクを通じた株式会社NTTドコモ、ヤフー株式会社、楽天株式会社、LINE MUSIC株式会社などのサービスにて利用されております。

一方で従来の大手通信会社向けの受託型の開発・運用事業においては、さらなる縮小が続いております。その中で当社独自の「感性AI」を活用した「人の感情、感性を理解するテクノロジー」による特定分野に特化した「専門AI」に関する特定パートナー企業とのサービス検証、プロトタイプ開発からサービス化に向けた取り組みが始まっております。また感性マーケティング事業に向けて美容分野への感性メタデータ提供も始まる中でより広い普及を目指した新たなプロダクト開発も始まっております。さらに昨年9月末に音楽分野に特化した分析サービス「Music Analytics」のβ版が限定公開し、有料版の準備を進めるなど、エンターテインメントとテクノロジーの連携およびその連携を利活用した感性マーケティング事業への布石を着実に進めております。

将来の企業成長のために進めている開発・運用売上からライセンス収入主体への事業モデルの進化に向けたデータ・テクノロジーライセンス事業に一段と主力事業がシフトする一方で、研究開発やデータ開発を売上の25%を目処に積極的な投資を実行しております。これらの事業活動の結果、当第3四半期累計期間の売上高は前年同

期比89.5%の886,817千円となりました。売上原価は、ライセンス事業の拡大や既存事業の開発・運用の効率化が進み、前年同期比86.4%の514,119千円となりました。販売費及び一般管理費については外部委託コストの削減（インハウス化）などにより、前年同期比93.6%の404,933千円となりました。この結果、営業損失32,235千円（前年同四半期は営業損失35,928千円）、経常損失31,962千円（前年同四半期は経常損失36,096千円）、四半期純損失33,171千円（前年同四半期は37,813千円の四半期純損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期会計期間末における総資産は、1,196,607千円（前事業年度末比49,251千円減）となりました。

流動資産につきましては947,257千円（同36,077千円減）となりました。増減の主な要因としましては、売上債権の回収による現金及び預金の増加（同138,925千円増）、売上高の減少に伴う売掛金の減少（同174,434千円減）などがあったことによります。固定資産につきましては、減価償却によるソフトウェアの減少（同31,016千円減）、ソフトウェア仮勘定の増加（同23,188千円増）などにより、249,350千円（同13,173千円減）となりました。負債は、191,794千円（同9,950千円減）となりました。増減の主な要因としましては、外注業務の見直しなどによる買掛金の減少（同13,893千円減）、賞与支給による賞与引当金の減少（同21,604千円減）などがあったことによります。

これらの結果、純資産は1,004,812千円（同39,300千円減）となり、自己資本比率は、前事業年度末の81.5%から変わらず81.5%となりました。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

2020年3月期の個別業績見通しは、以下のとおりであります。直近に公表されている業績予想から修正はありません。

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
通期	1,450	0.5	15	△79.5	15	△79.4	12	△82.2	円 銭 4.89

(注) %表示は対前年増減比であります。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2019年3月31日)	当第3四半期会計期間 (2019年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	639,333	778,259
売掛金	309,346	134,912
仕掛品	1,415	7,496
その他	33,311	26,620
貸倒引当金	△73	△32
流動資産合計	983,334	947,257
固定資産		
有形固定資産	20,283	15,970
無形固定資産		
ソフトウェア	59,008	27,991
ソフトウェア仮勘定	—	23,188
その他	72	72
無形固定資産合計	59,081	51,252
投資その他の資産		
その他	184,126	183,095
貸倒引当金	△967	△967
投資その他の資産合計	183,158	182,127
固定資産合計	262,523	249,350
資産合計	1,245,858	1,196,607
負債の部		
流動負債		
買掛金	42,851	28,958
未払金	9,513	16,227
未払法人税等	1,907	4,481
賞与引当金	44,143	22,539
その他	39,035	46,006
流動負債合計	137,451	118,213
固定負債		
退職給付引当金	63,598	73,581
その他	694	—
固定負債合計	64,293	73,581
負債合計	201,745	191,794
純資産の部		
株主資本		
資本金	505,737	505,737
資本剰余金		
資本準備金	404,137	404,137
資本剰余金合計	404,137	404,137
利益剰余金		
利益準備金	4,295	4,295
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	133,790	93,260
利益剰余金合計	138,085	97,555
自己株式	△32,009	△32,009
株主資本合計	1,015,949	975,419
新株予約権	28,163	29,392
純資産合計	1,044,113	1,004,812
負債純資産合計	1,245,858	1,196,607

(2) 四半期損益計算書
(第3四半期累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
売上高	991,284	886,817
売上原価	594,797	514,119
売上総利益	396,487	372,697
販売費及び一般管理費	432,416	404,933
営業損失(△)	△35,928	△32,235
営業外収益		
受取利息	10	3
受取配当金	420	70
受取手数料	190	189
商標権使用料	80	90
その他	111	43
営業外収益合計	813	396
営業外費用		
為替差損	956	106
その他	23	17
営業外費用合計	980	123
経常損失(△)	△36,096	△31,962
特別利益		
新株予約権戻入益	—	508
特別利益合計	—	508
税引前四半期純損失(△)	△36,096	△31,454
法人税、住民税及び事業税	1,717	1,717
法人税等合計	1,717	1,717
四半期純損失(△)	△37,813	△33,171

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

2020年3月期 第3四半期 決算説明資料

FOR Quality of LIFE

株式会社ソケット

証券コード3634

<https://www.sockets.co.jp/>

2020/2/7

ビジネスモデル変革に伴う開発・運用収入の大幅な減少傾向続く

ライセンス収入は増加傾向、ライセンス取引件数前期比1.3倍

ライセンス事業進展や開発効率向上などにより粗利率は前年比2.0%向上

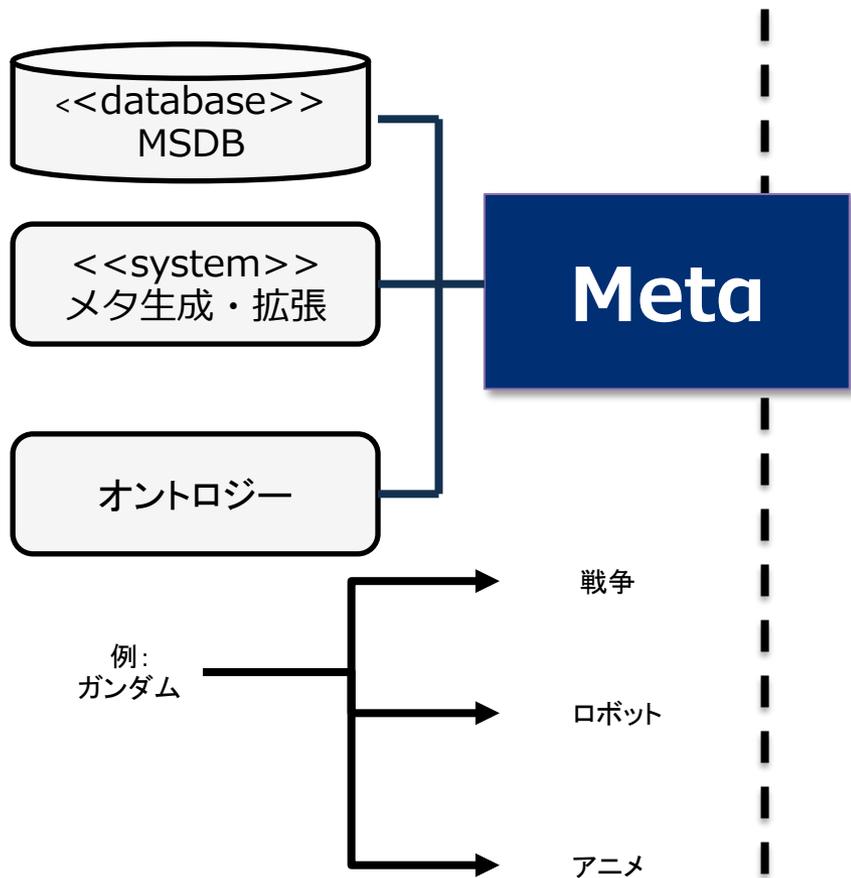
ライセンス収入の全社売上に占める割合63%、ビジネスモデル変革進む

研究開発費およびデータ開発費、売上の26.5%の金額を先行投資実行

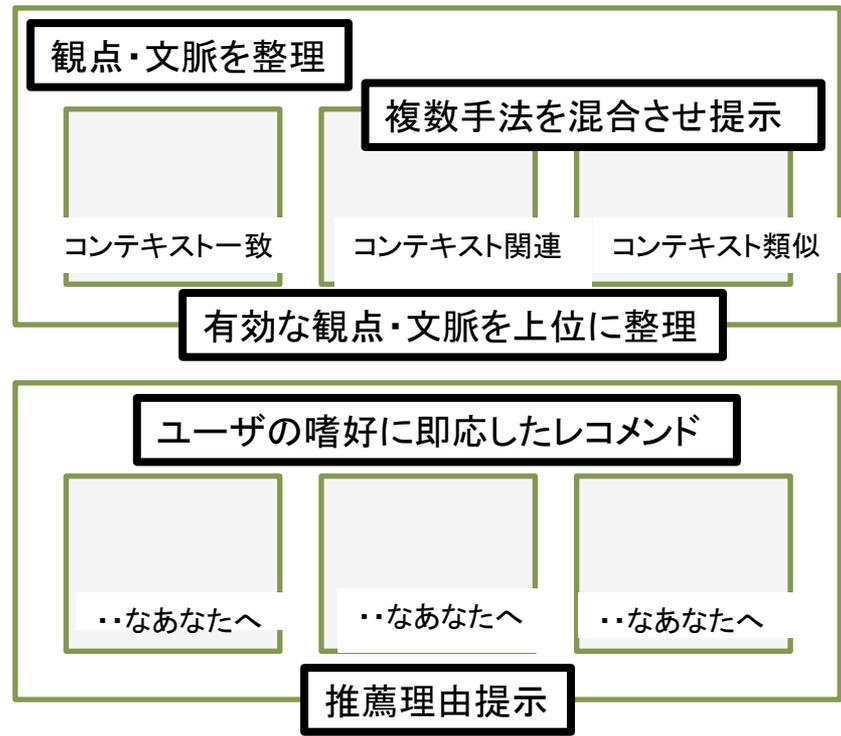
2019年11月

付加価値体験型レコメンドエンジン「Meta (メタルファ)」リリース

今後、既存ライセンス・サービスに順次適用および新規ライセンス展開予定



観点・コンテキストを解釈して、重み付け、ロジック、ルールベース、協調フィルタリングなど複数の手法を、混合させて提示



- ✓ 前期比、開発・運用売上の大幅減少もライセンス事業進展あり、若干の増益
- ✓ ライセンス事業により粗利率前年比2.0%向上
- ✓ 研究開発・データ開発の積極投資

(単位：百万円)

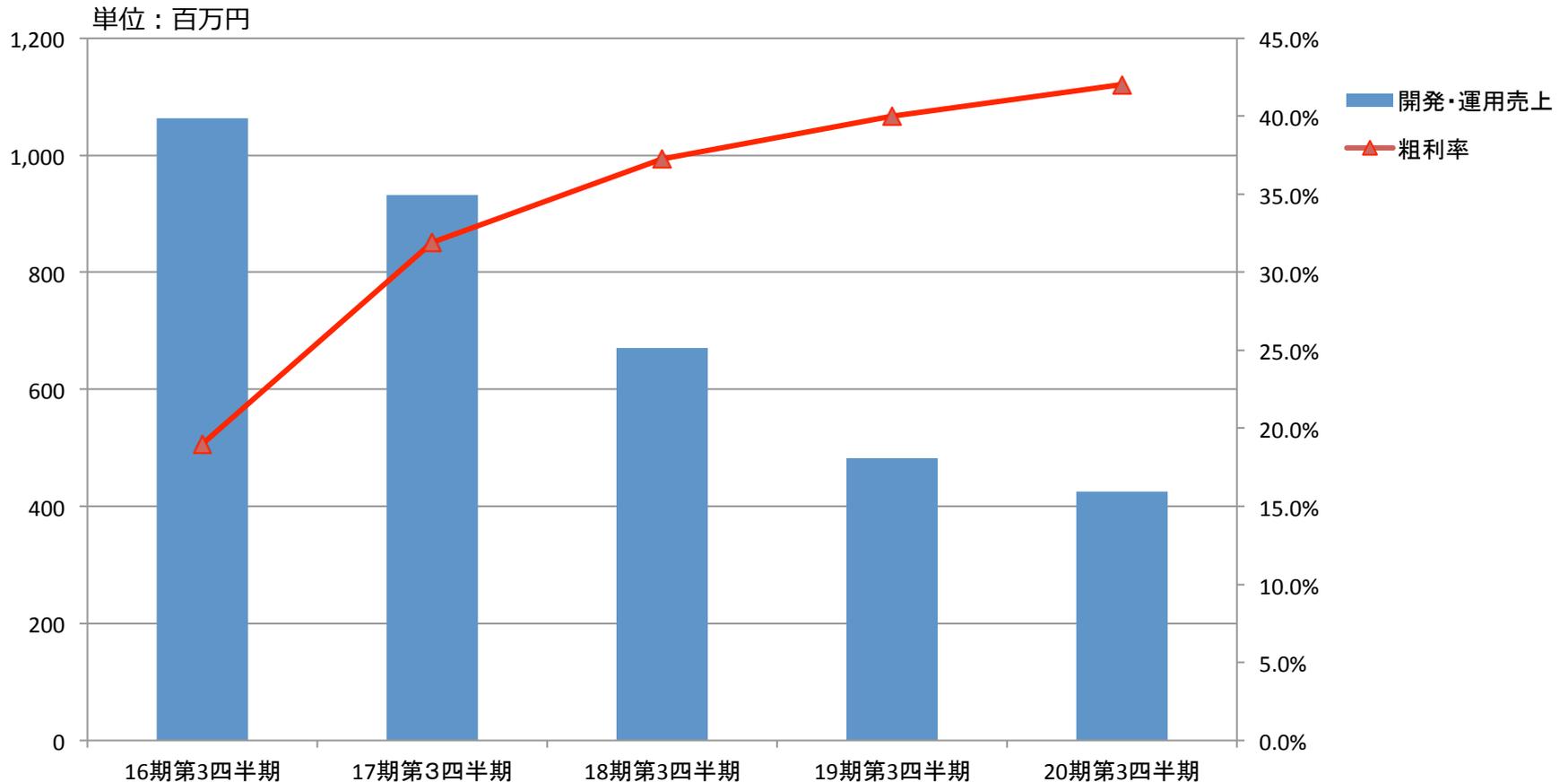
	前第3四半期 (参考)	当第3四半期	
売上高	991	886	◇前期比通信会社向け開発・運用等売上1億円超減少
原価	594	514	◇開発効率化
粗利益	396	372	
粗利率	40.0%	42.0%	◇ライセンス事業進展による収益性向上
販売管理費	432	404	◇開発効率化による販売管理費の減少
営業利益	▲35	▲32	◇ライセンス事業、開発効率化による収益性向上

- ✓ ライセンス売上、微増傾向
- ✓ ライセンス売上比率は対全体売上の63%に
- ✓ 音楽AI、Music Analyticsなどのリリース時期の遅延有り

	当期第1四半期 (当期4-6月)	当期第2四半期 (当期7-9月)	当期第3四半期 (当期10-12月)
売上高	285	344	256
(ライセンス売上)	(152)	(148)	(160)
ライセンス売上割合	53%	43%	63%

開発・運用収入型から自社プロパティライセンス収入型へ

- ✓ 開発・運用型売上は4年間で7億円弱減少
- ✓ 粗利率は19%から42%へ伸長



- ✓ ライセンス収入モデル主体の確立に向け顧客基盤を強化
- ✓ 取引先数ベースで対前年40%ベースでの成長
新規獲得及び既存顧客のアカウント数を増やし成長を加速
- ✓ 音楽・映像分野に加え、新分野の開拓進む

月間ライセンス売上計画について



✓ **研究開発・データ関連投資※を売上の26.5%相当額にて実行中**

※研究開発費は販売管理費、データ開発投資は原価に計上

✓ **基礎的な研究開発からより近々の事業化に向けた実戦的な応用開発加速**

	当第3四半期 2019年4-12月	前期 第3四半期 2018年4-12月	前々期 第3四半期 2017年4-12月
R&D・データ開発投資	2億3,500万円	2億2,800万円	2億1,600万円

主な投資対象

感性AI分野

【自然言語解析】

- ・感情モデル、感性会話モデル開発、感情空間マップ

【専門AI】

- ・汎用AIとAPI連携を実現する特化型AI

【アナリティクスプラットフォーム】

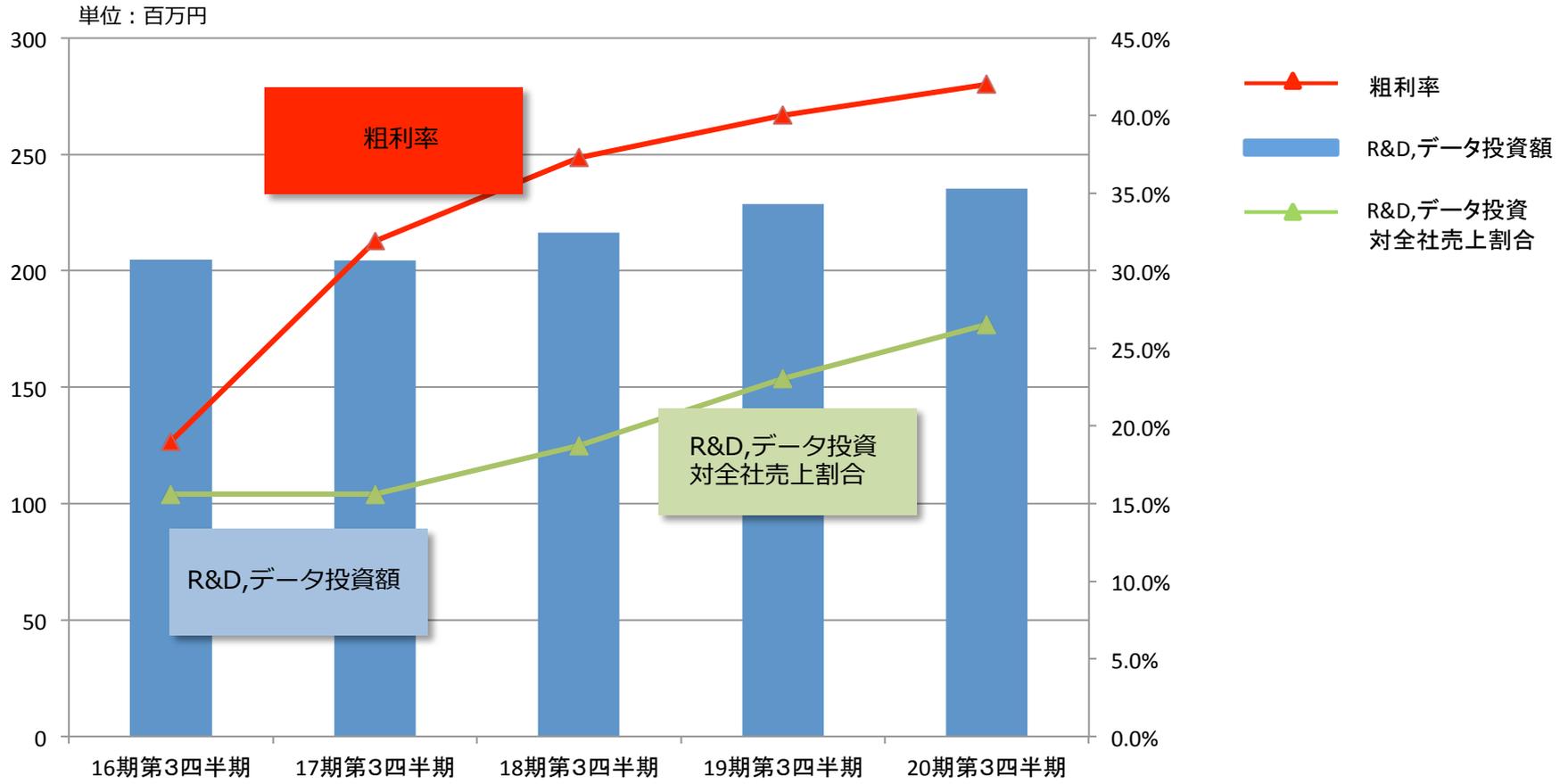
- ・音楽/映像分野のマーケティング支援/アナリティクスプラットフォーム

【データ開発】

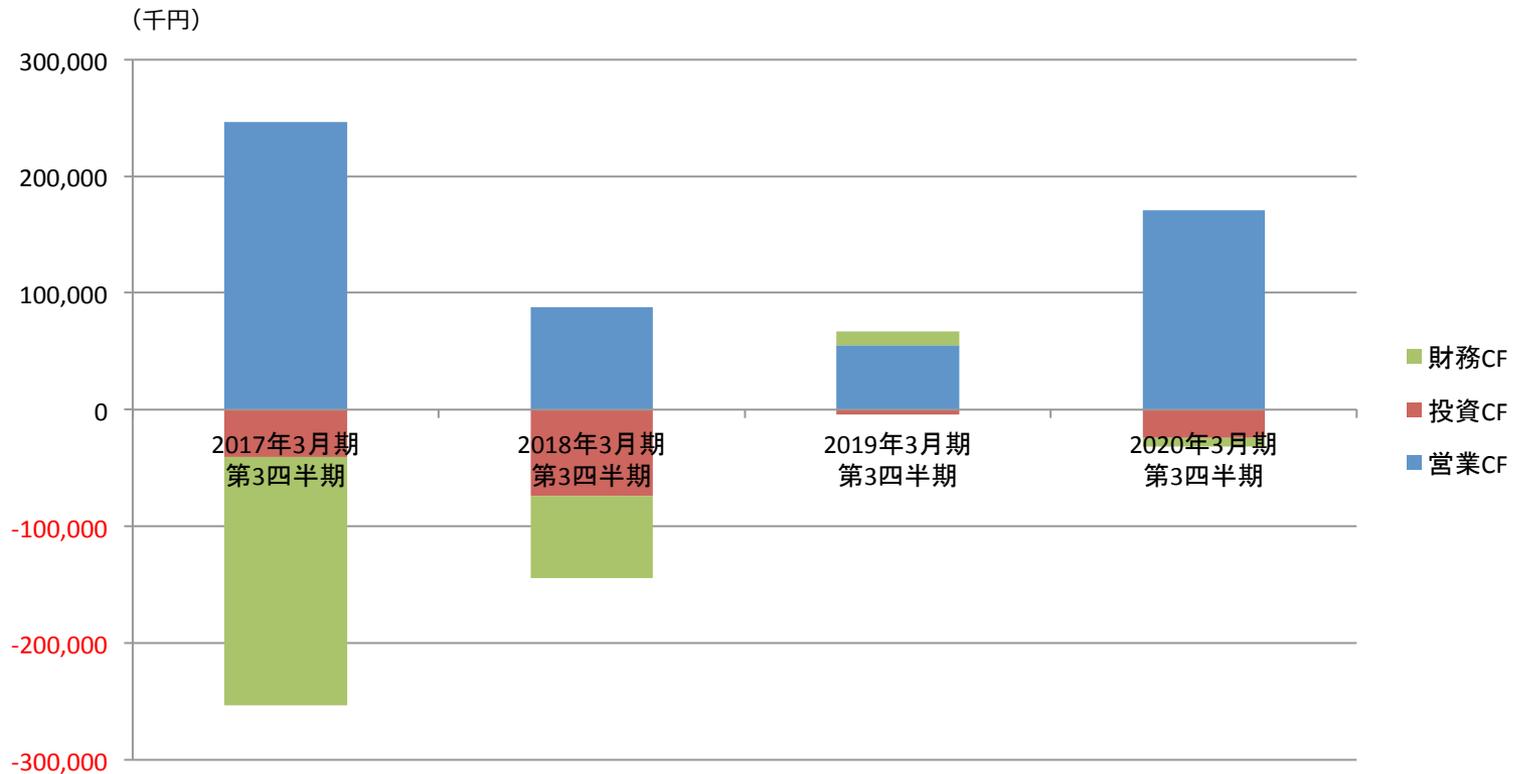
- ・上記に関わるオリジナルメタデータ開発

2020年3月期 第3四半期決算 -先行投資の効果（過去5カ年推移）

- ✓ 先行投資を積極実行に伴い粗利率は上昇中
- ✓ 引き続き、積極投資を実行のうえ、粗利率50%超を2年以内に目指す



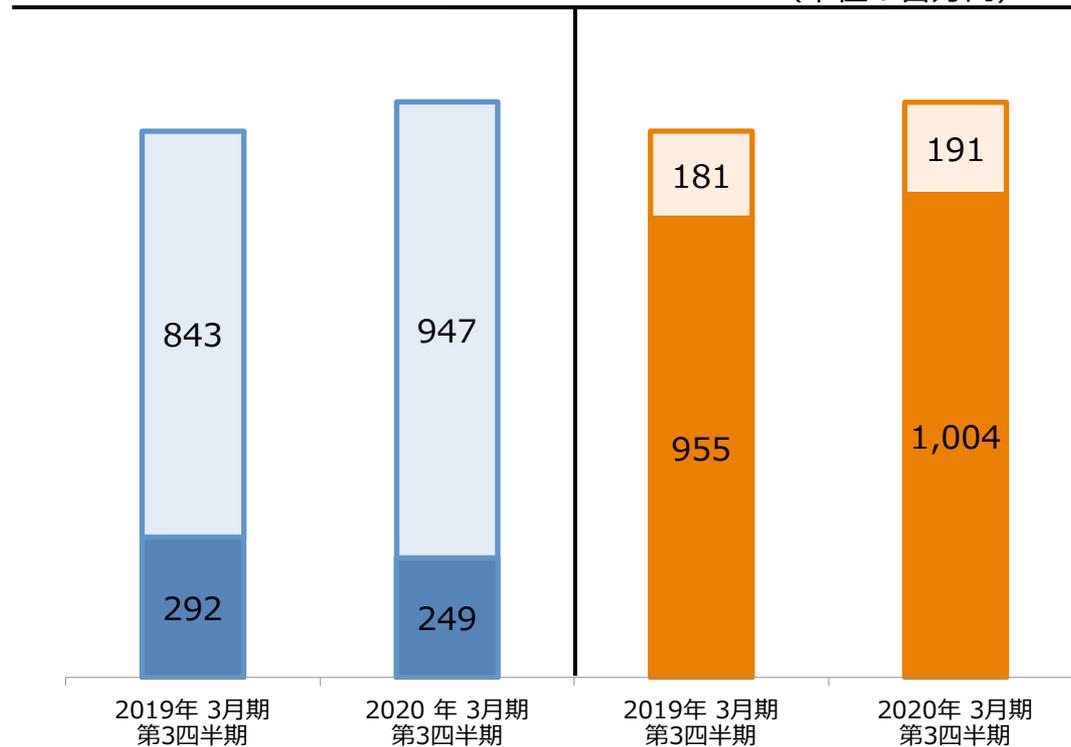
- ✓ 営業キャッシュフロー増加傾向
- ✓ 増加している営業キャッシュフローを原資に積極投資を続行



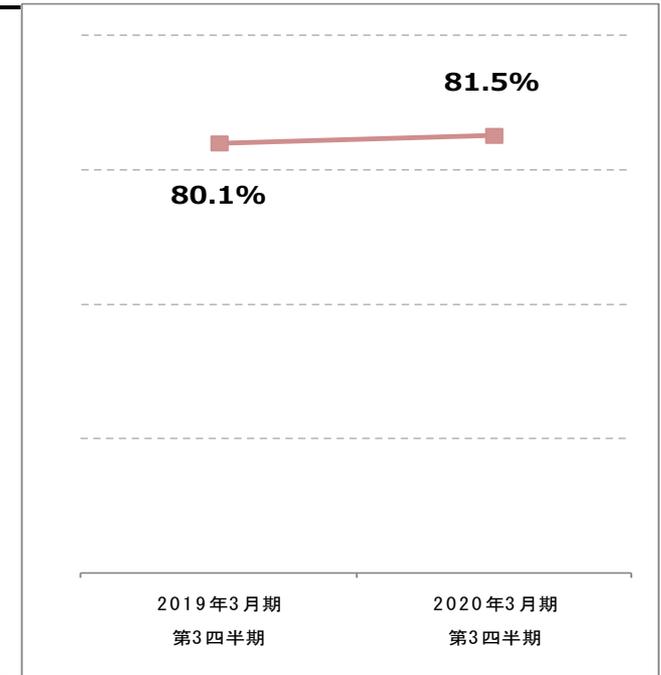
- ✓ 無借金、自己資本比率81.5%
- ✓ 財務基盤強化続く、資本戦略の選択肢広がる

BS推移

(単位：百万円)

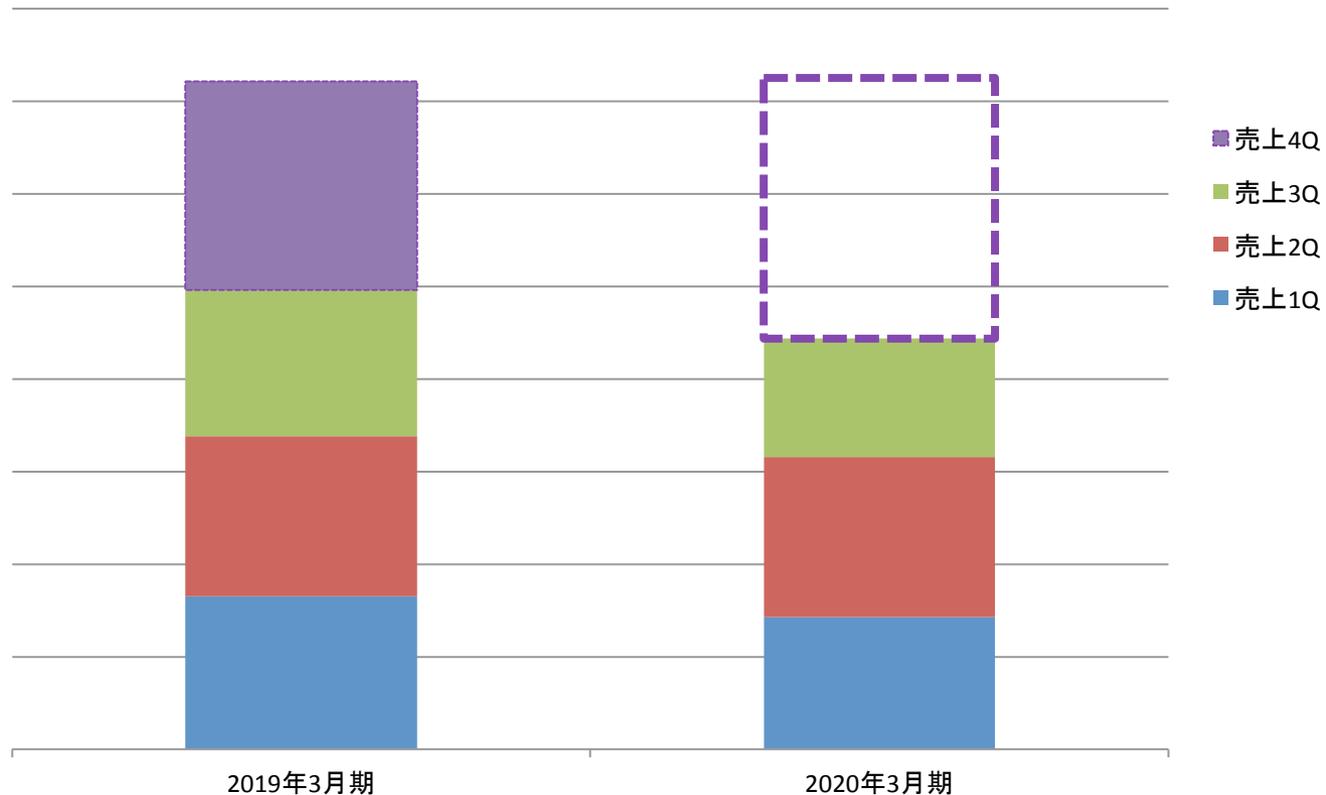


自己資本比率推移



- ✓ 前期同様に4Q比率が高くなる傾向
- ✓ 現時点において期初業績予想からの変更なし

四半期別売上推移



中期展開について

逆回転マーケティング

企業が顧客を囲い込むのではなく、特定の共通因子を持ったコミュニティに企業側から寄り添っていく「エモーショナル・マーケティング」

AIのコモディティ化

AIの普及に伴う「人間性」への回帰

プライバシー保護 -Cookie less

世界的なプライバシー保護重視の流れにおけるクッキー利用の制限などのテクノロジー潮流の変化

データ・ドリブン進展

DMP利用格差の是正および先行企業によるアナリティクスの進化

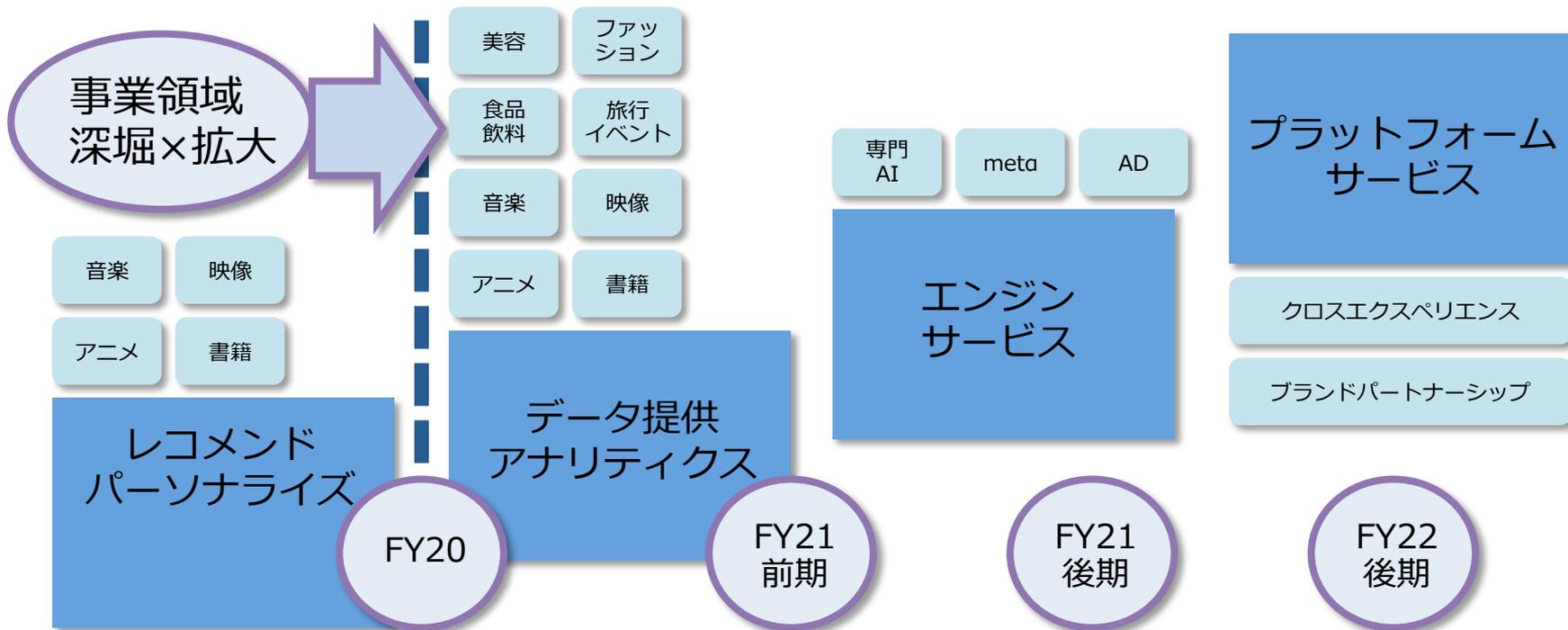
IoT

MaaSはじめIoTの進展によるセンシング情報量の爆発的な増加および生体情報のストリーミング化

5G

大容量高速ネットワークによる「エンターテインメント市場」の活性化



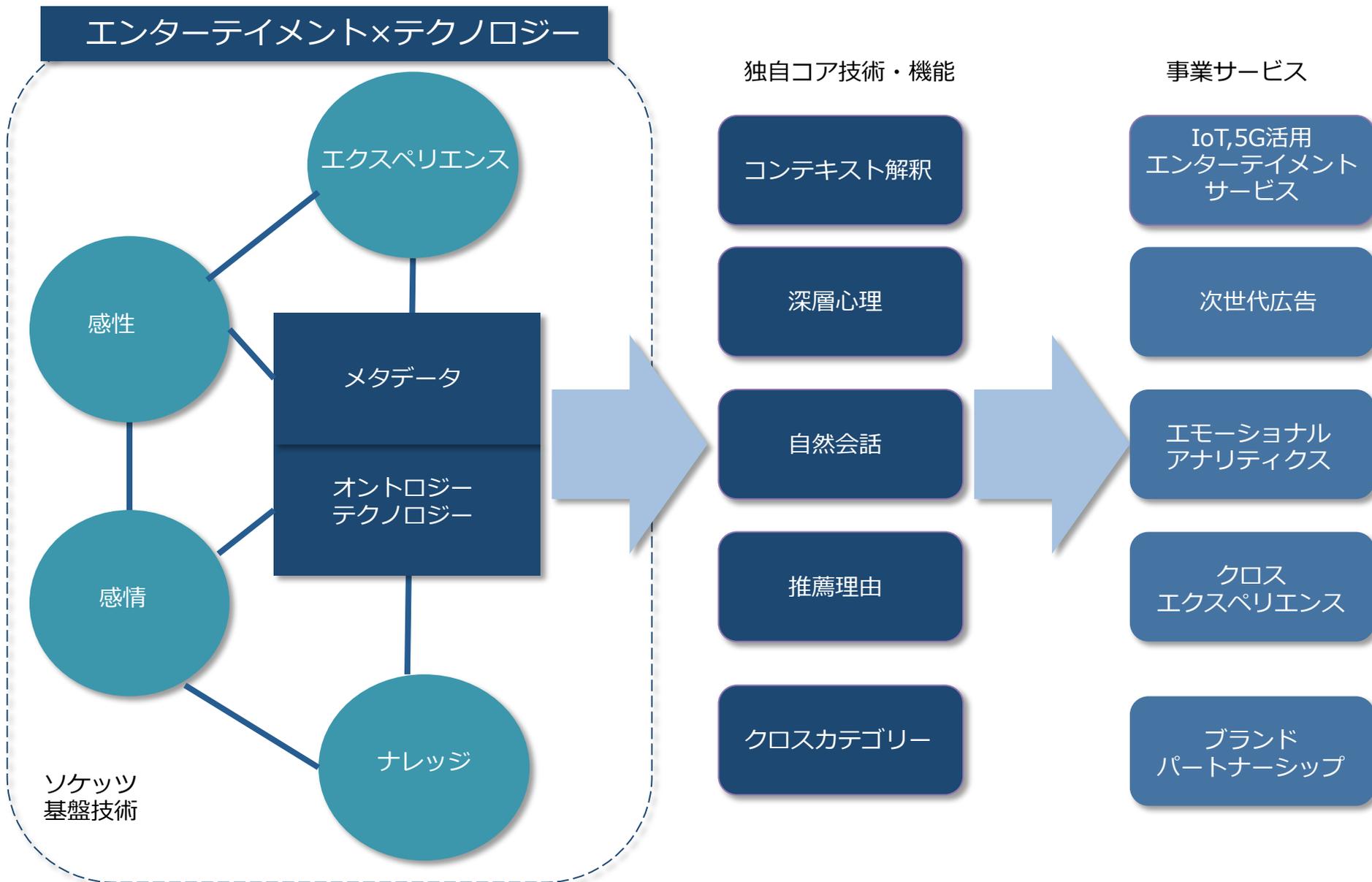


国内最大級の感性メタデータ

感性・感情を科学するオントロジー技術※

感性AIによる独自サービス

※オントロジー：概念や情報を体系化する技術



中期展開 -3カ年 KPI

2020.4-
2021.3

2021.4-
2022.3

2022.4-
2023.3

低価格帯ライセンス開始
取引先拡大

音楽・映像サービス・機能拡充

感性マーケティングサービス開始

感性マーケティングサービス拡大

クロスエクスペリエンス・
サービス開始

クロスエクスペリエンス活用型
ブランドパートナーシップ
プラットフォーム

月間ライセンス1億円

月間ライセンス1.5億円

月間ライセンス3億円

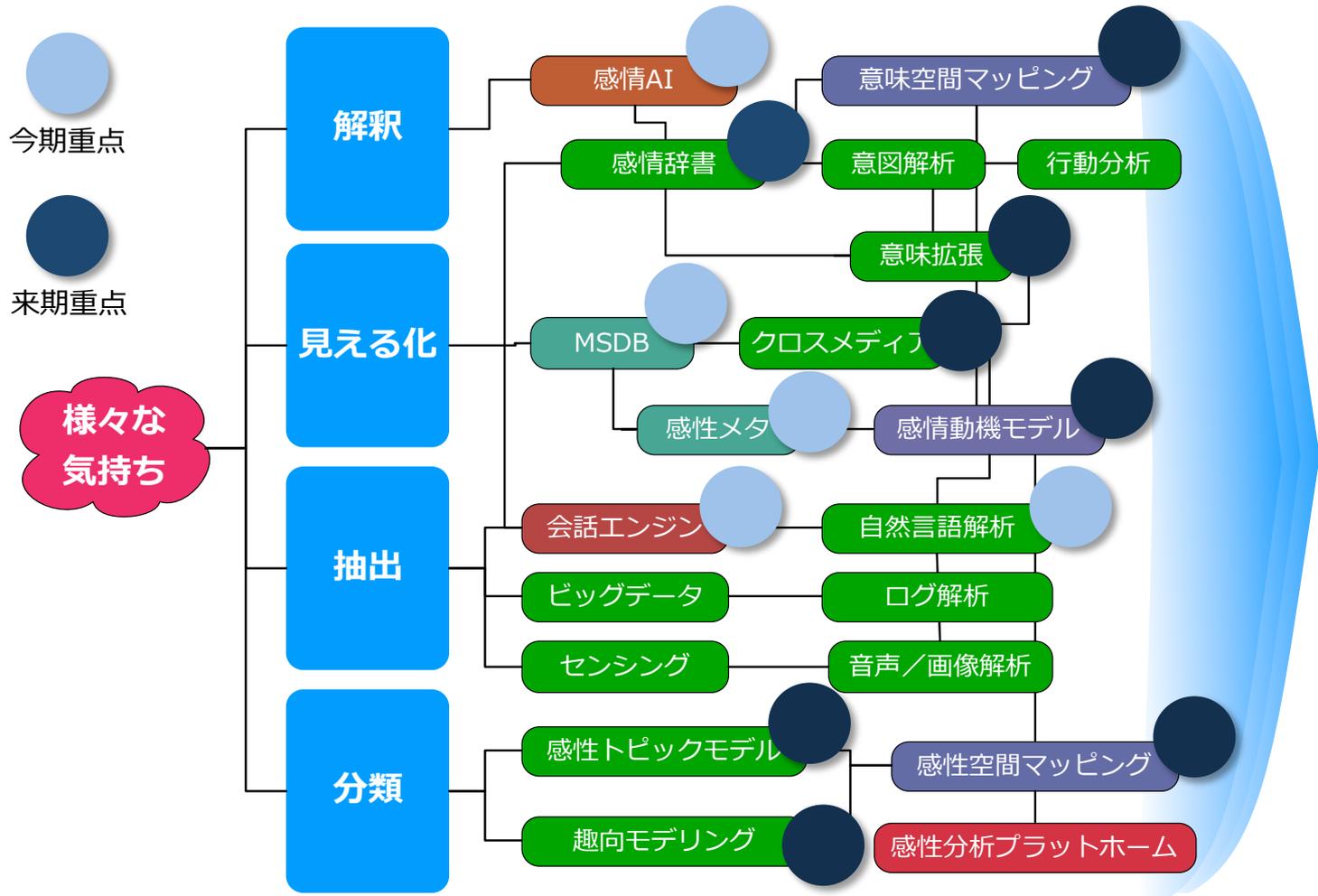
粗利率45%

粗利率50%

粗利率60%~

コンテキストを解釈する「感性モデル」開発

感性や感情を軸とした様々な体験の提案を感性AI技術で実現する為の要素技術の開発を進めています



中期展開

-エンターテインメント×感性マーケティング提供企業へ

中期ビジョン

人と作品・商品・体験・サービスをクロスをつなぐ “共感連鎖” プラットフォーム



本資料における予想数値等は、発表日現在において当社が入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後の様々な要因により予想数値と異なる場合があります

【お問い合わせ先】

株式会社ソケット

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷四丁目23番5号

窓口：IR担当

Tel : 03-5785-5518 Fax : 03-5785-5517

E-mail : ir@sockets.co.jp