



# FY09(10年3月期) 通期決算説明会

株式会社フェイス

MAY 14, 2010



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# アジェンダ



## 1. FY09(10年3月期)通期決算

- 連結業績ハイライト
- コンテンツ事業の業績
- 電子マネー事業の業績

## 2. FY10(11年3月期)通期業績予想

## 3. 事業戦略

- グループ再編
- 新しいコンテンツ流通の創造



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



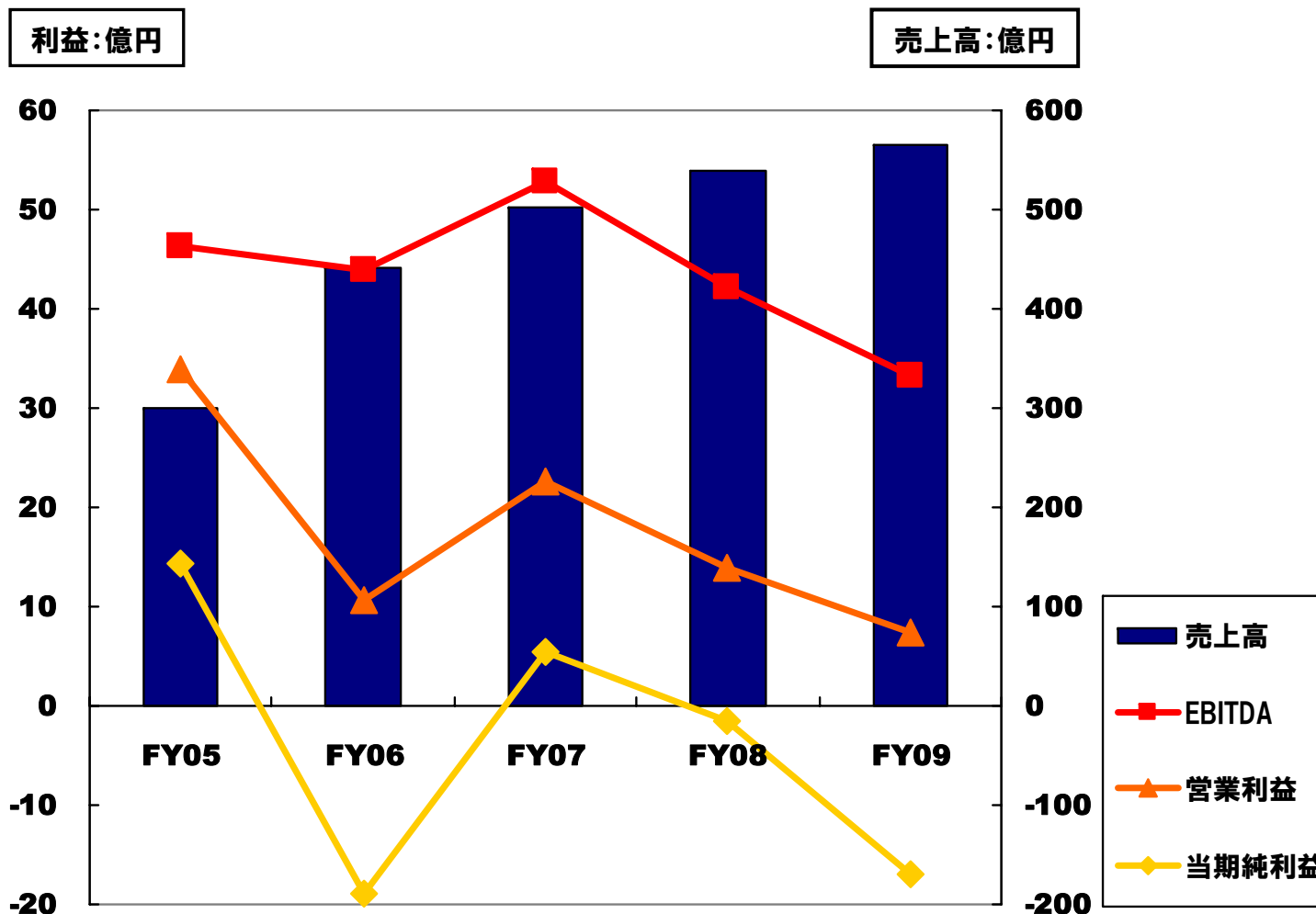
Technology

# FY09(10年3月期)通期決算

# 連結業績ハイライト



電子マネー事業の拡大により、引続き売上高の成長を達成。利益面では、営業利益、経常利益が減益となり、当期純損失では、のれんの減損損失、在外子会社を連結除外することによる為替換算調整勘定の取崩等の特別損失が発生。



Mobile



Game



Internet



Computer

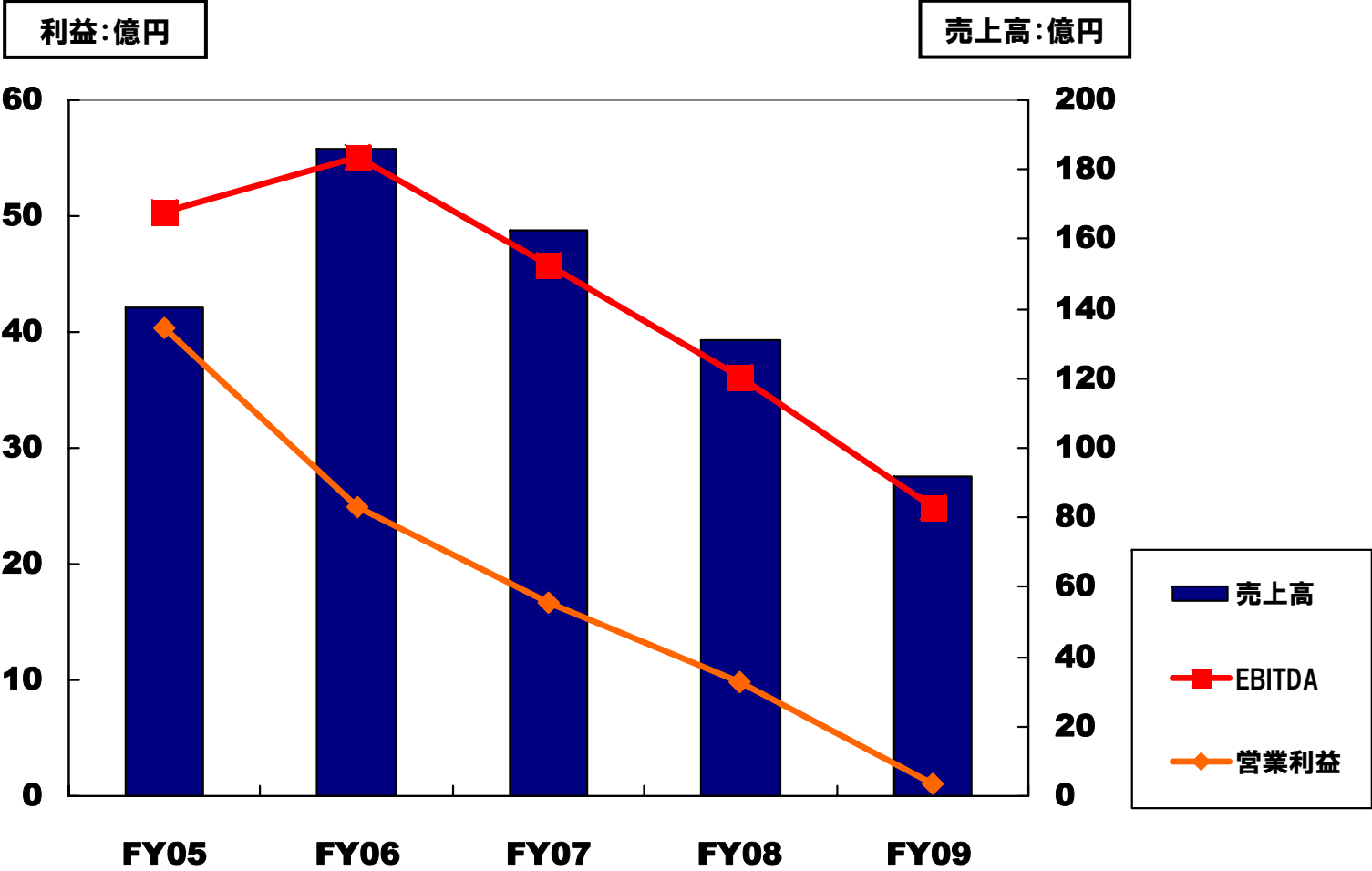


Technology

# FY09 コンテンツ事業の業績



売上高は、着信メロディ事業の減収、事業再編等により減収。  
利益面では、新たなコンテンツ配信プラットフォームの開発等により減益。



Mobile



Game



Internet



Computer

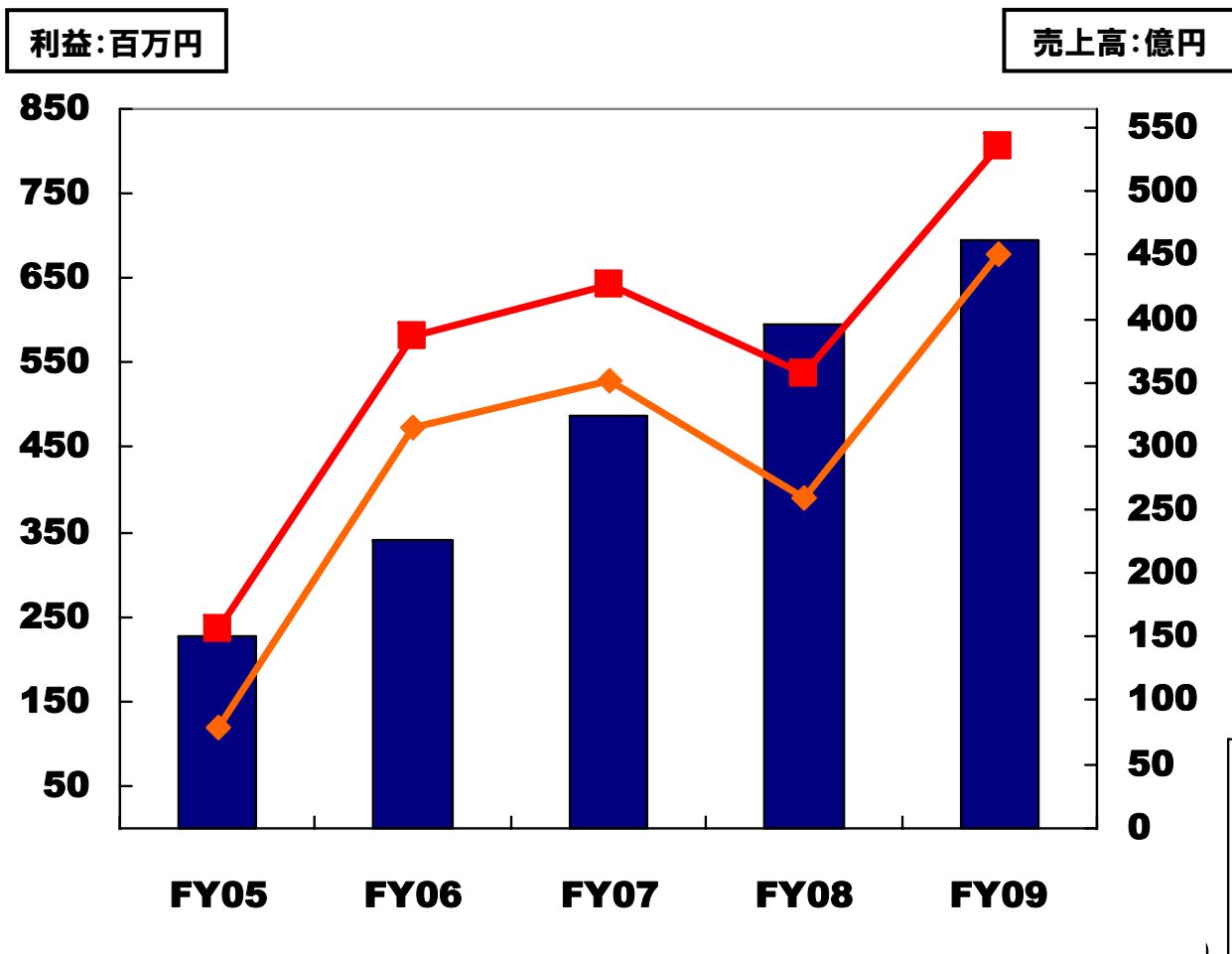


Technology

# FY09 電子マネー事業の業績



オンラインゲーム中心に携帯向けコンテンツ等の決済額伸張により、売上高、利益面で、引き続き高い成長を達成。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



## FY09 通期事業展開ハイライト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# FY09 通期事業展開ハイライト



## コンテンツ事業①

- 「iPhone」専用のカラオケアプリ「UTAMO(ウタモ)」をサービス開始
- 「iTunes」で再生中の楽曲歌詞を自動表示する「KASIMO(カシモ)」にダウンロード機能を追加。約10万曲の歌詞が「iPhone®」や「iPod®」で表示可能に
- 出版事業者の「iPhone/iPod touch」向け電子書籍化をサポートし、「Twitter」や「Facebook」等との連携を可能にするサービス「COOK(クック)」パブリッシャーを開始
- 「パコと魔法の絵本」に続く中島哲也監督作品、松たか子主演映画「告白」の製作を開始
- 朝日放送の提供する携帯向け動画配信サイトにて、NTTドコモに加え、SoftBankモバイル向けにNFRM™サービスを開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



# iPhone向けサービス(BtoC)



## 「iPhone」専用のカラオケアプリ

### UTAMO

- App Storeミュージックカテゴリ第一位を記録。
- iTunesが選ぶ2009年のトップセラーアプリとして、「UTAMO」が選出



## 再生中の楽曲歌詞を自動表示する

### KASIMO

- 現在、約79,000ダウンロード



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# iPhone向けサービス(BtoB)

「iPhone」向けアプリケーション制作サポート「COOK(クック)」の提供

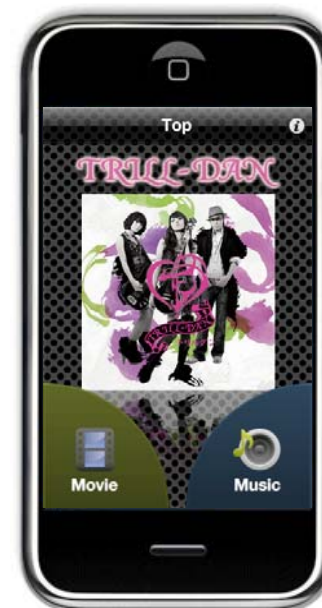


## 「COOK」パブリッシャー

雑誌等の「iPhone/iPod touch」向け電子書籍化をサポート

## 「COOK」プロモーション

世界中へ向けた音楽・映像のプロモーションをサポート



Mobile



Game



Internet



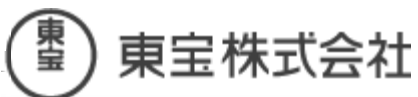
Computer



Technology

# 映画「告白」

大ヒット作品「パコと魔法の絵本」の中島哲也監督と同作品プロデューサーの石田雄治(フェイス・ワンダワークス 取締役副社長)が再び手を組み、ベストセラー小説「告白」を東宝、博報堂DYメディアパートナーズ、ヤフー、カルチュア・コンビニエンス・クラブ等と共同製作開始。



(c)映画「告白」フィルムパートナーズ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# NFRM™サービスについて



携帯で購入



携帯で視聴



パソコンで視聴



テレビで視聴



Mobile



Game



Internet



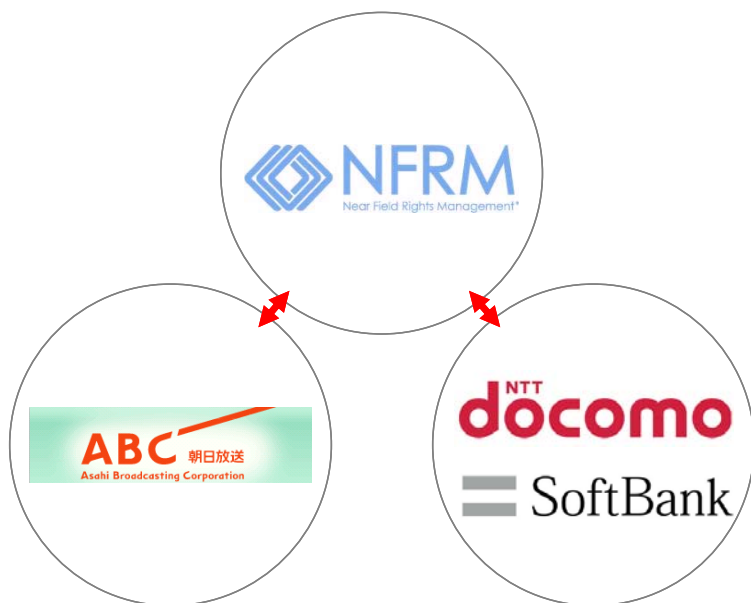
Computer



Technology

# NFRM™サービスの拡大

SoftBankモバイル向けに  
サービスを開始



インターネットプラットフォーム  
事業を展開するNTTスマート  
コネクトを経由してのサービス  
を開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



# FY09 通期事業展開ハイライト



## コンテンツ事業②

- 音楽とショートフィルムの融合による新しい映像コンテンツを創造し、ネット配信事業を展開  
ショートショート フィルムフェスティバル & アジアとの共同プログラム開始
- TBSと共同で、未来のトップアーティストを生み出す音楽番組「MusicBirth+」を開始し、TV・インターネット・携帯を完全融合
- 個人向け健康情報管理サービス「ポケットカルテ」に全国約16万の病院、診療所、歯科診療所の検索機能を追加
- 携帯で日々の医療費を管理し、医療費控除申請書類の作成を容易にする「デジタル領収書」サービスを、京都ユビキタス特区で開始。総務省の「ICT経済・地域活性化基盤確立事業(ユビキタス特区事業)」に採択
- コロムビアミュージックエンタテインメントの株式を取得。同社をフェイス・グループに迎え、戦略的パートナーシップを構築



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 新しいコンテンツ流通の創造(SSFF)

米国アカデミー賞公認の国際短編映画祭「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」と、新部門「ミュージック Short クリエイティブ部門」を設立。全く新しいスタイルのビデオ・クリップ作品(『ミュージック Short』)を展開。



The screenshot shows the website for the Music Short Creative Department. At the top, there is a navigation bar with icons for TOP, Japan Department, Stop! Warm-up Department, Music Short Department, Travel Short Project, Q&A, and English. The main content area features a red acoustic guitar and the text: "音楽と映画の新しいかたち" (New styles of music and film), "音楽から生まれる新感覚ショートフィルムを募集!!" (We are recruiting new style short films born from music!!), and "国内公募" (Open to domestic submissions). A QR code is provided for more information. Below the guitar, it says "ショートショート フィルムフェスティバル & アジア 2010 ミュージックShort 部門" and "Wanted: New Style Short Film with Music". A section titled "ミュージックShortは、計2部門で大募集!" (Music Short is recruiting in 2 departments!) includes a sub-section for "PV 部門" (PV Department) with the text: "レコード会社が製作している販売楽曲用の公式ミュージックビデオの内、ショートフィルムとして構成されている作品を各レコード会社へ向けて公募する部門。" (This department solicits works that are structured as short films within the official music videos produced by record companies for their sales, and submits them to each record company).



Mobile



Game



Internet



Computer

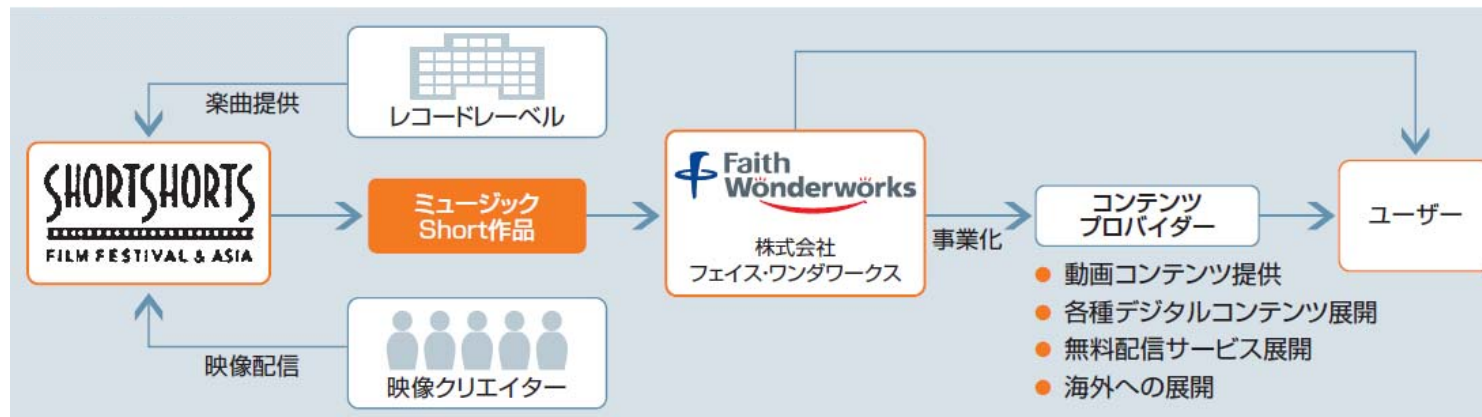


Technology

# 新しいコンテンツ流通の創造(SSFF)



## ビジネススキーム



## 参加アーティスト

青山伸也	区 麗情	SLY TRIBES	浜野絵美
Lee Sang Eun (イ・サンウン)	元気ロケッツ	外間隆史	ハミュダ★バガボンド
泉谷しげる	KONISHIKI	タカオカアツシ	Floor on the Intelligence
INORAN	Saitone	竹内電気	細川ひとみ
IWAO	板上弘	種ともこ	Hermin(ホ・ミン)
ウスベラーズ	笹川美和	千田真友美	マルカート
佐多田三斗	sun's market	着 MO	山本浩司
wooderd chiarie	THE JETZEJOHNSON	つしまみれ	LOVE PSYCHEDELICO
ウミネコサウンズ	THE JIZZ MONKS	つじあやの	Lil'
8bit Project	THE BACK HORN	トベタ・バジュン	梁 邦彦
大黒摩季	柴田淳	2+1 (Two plus One)	LAZYgunsBRISKY
ORIGA	JaccaPop	ナオミール	渡邊奈央
オトナモード	JAM Project	Nerddelic Studio Works	渡辺等
カサリンチュ	SHUUBI	西脇唯	
カラーポトル	シュリスベイロフ	野宮真貴	
木内健	JYONGRI	PAITITI	



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



# 新しいコンテンツ流通の創造(MusicBirth+)

メディア融合型の音楽番組「MusicBirth+」の開始



テレビ・インターネット・携帯  
を全く新しい形で融合した  
「MusicBirth+」

フェイスが出演アーティストを育成  
・マネジメントし、トップアーティスト  
へ育て上げ様々なメディアで楽曲  
の展開を行う他、番組から直接  
「MusicBirth+」のウェブサイト  
へ送客する等、従来の音楽番組  
には無い、全く新しい試み。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 新しいコンテンツ流通の創造(ポケットカルテ)



## 電子カルテ情報管理サービス「ポケットカルテ」に 全国約16万の病院、診療所、歯科診療所の検索機能を追加

- 外出先でも即座に医療機関の検索が可能
- 住所、路線、診療科目からの絞り込み検索が可能
- 自身の健康情報を確認したのち、医療機関の検索画面にワンクリックで遷移可能



Mobile



Game



Internet



Computer



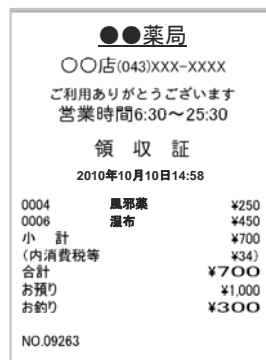
Technology

# 新しいコンテンツ流通の創造(デジタル領収書)



## サービスイメージ

①



医療機関・薬局で  
レシートを受け取る

②



PHS／携帯にデータを  
取り込みサイトにアクセス

③

日付	タイトル	詳細	削除
01.01.01	〇〇病院	詳細	削除
02.01.01	〇〇薬局	詳細	削除
03.01.01	〇〇クリニック	詳細	削除
04.01.01	〇〇病院	詳細	削除

ポケットカルテと連携、自身が  
登録した医療費情報を確認

④



医療費控除明細を  
簡単に作成可能



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 新しいコンテンツ流通の創造(コロンビアと連携)



コロンビアミュージックエンタテインメント株式会社の株式31.39%をフェイスが取得し、コロンビアをフェイス・グループに迎え入れ、戦略的パートナーシップを構築。

音楽関連サービスの連携を軸に、

- 映画・短編動画等の映像関連事業
- オンラインゲーム事業
- 携帯・インターネットを活用したアーティストプロモーション



コロンビア所属アーティストのブランディング、ヒット作品の創出はもとより、豊富な楽曲資産の更なる活用を積極的に推進し、新たなビジネスを創出



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# FY09 通期事業展開ハイライト



## 電子マネー事業

●ウェブマネー、個人間電子マネー取引サービス「ぶちカンパ」と「速フリ」を開始

●ウェブマネー、エイディアと共同でウィジェット型CM動画配信サービス「manna マナ」を開始

●ウェブマネー、2009年国内最大級オンラインゲームライブイベントの開催



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 個人間電子マネー取引サービスの開始



才能あるクリエイターや、社会貢献活動に対して、電子マネー「WebMoney」によりオンライン上での寄付が可能。

## <利用者例>

- 自作の音楽、CGデザインを配信するクリエイター
- 世の中の出来事やニュースなどを配信するブロガー
- 社会貢献活動を行っている方



個人のWebサイト上で、簡単に決済窓口を開設可能。

## <利用者例>

- メルマガ、ブログ、Podcast、質問回答サービス等、各種有料サービスや、オークション代金等の支払い



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



# オンラインゲーム市場の更なる拡大

オンラインゲームファン、クリエイター、運営企業が楽しさを共有するコミュニケーションの場として「ONLINE GAME messe. 2009」を実施



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 利用環境の拡大

モバゲータウン、GREEをはじめとした携帯向けゲーム、コンテンツでの利用が拡大しました。



The image displays two screenshots of mobile game and social platforms. The top screenshot shows the Mobage Town (モバゲータウン) website, a DeNA property, featuring a navigation bar and various game and content thumbnails. The bottom screenshot shows the GREE mobile app interface, highlighting a '無料登録' (Free Registration) button and a login form. The GREE interface includes sections for 'ブログ&コミュニティ' (Blog & Community), '無料ミニゲーム' (Free Mini Games), '芸能人ブログ' (Celebrity Blogs), and 'アバター' (Avatars).



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology





**FY10通期 業績予想**



Mobile



Game



Internet



Computer

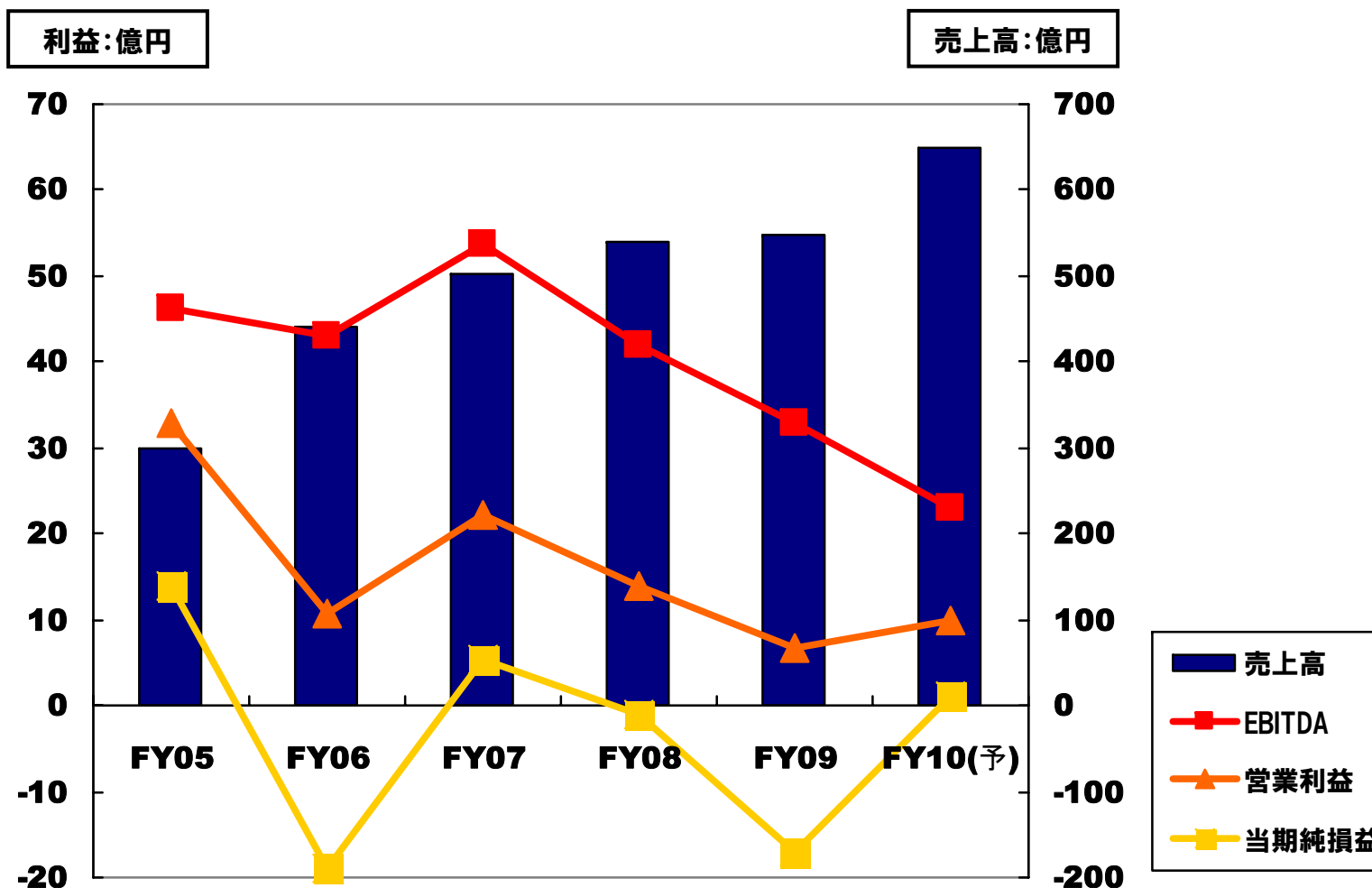


Technology

# FY10 通期 業績予想



着信メロディ配信ソリューションは、引き続き減収を見込むも、電子マネー事業の拡大等により、売上高は増収を見込む。利益面では、着信メロディの減収をはじめ、新たなコンテンツ流通のしくみを創出するため「配信サービス開発」「システム構築」「制作プロデュース」「プロモーション」「コンテンツ調達」等を引き続き推進することから、減益を見込む。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# FY10 連結セグメント別業績予想



(百万円)

	FY09	FY10 予想	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	<b>56,634</b>	<b>65,000</b>	<b>8,366</b>	<b>14.8%</b>
コンテンツ事業	9,269	8,200	▲ 1,069	-11.5%
電子マネー事業	46,237	55,500	9,263	20.0%
その他	1,128	1,300	172	15.2%
EBITDA	<b>3,326</b>	<b>2,300</b>	<b>▲ 1,026</b>	<b>-30.8%</b>
コンテンツ事業	2,485	1,480	▲ 1,005	-40.4%
電子マネー事業	805	800	▲ 5	-0.6%
その他	57	20	▲ 37	-64.9%
営業利益	<b>735</b>	<b>1,000</b>	<b>265</b>	<b>36.0%</b>
コンテンツ事業	11	240	229	2081.8%
電子マネー事業	679	680	1	0.1%
その他	45	80	35	77.8%
経常利益	<b>627</b>	<b>850</b>	<b>223</b>	<b>35.4%</b>
当期純利益	<b>▲1,755</b>	<b>100</b>	<b>1,855</b>	-



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 成長戦略



Mobile



Game



Internet



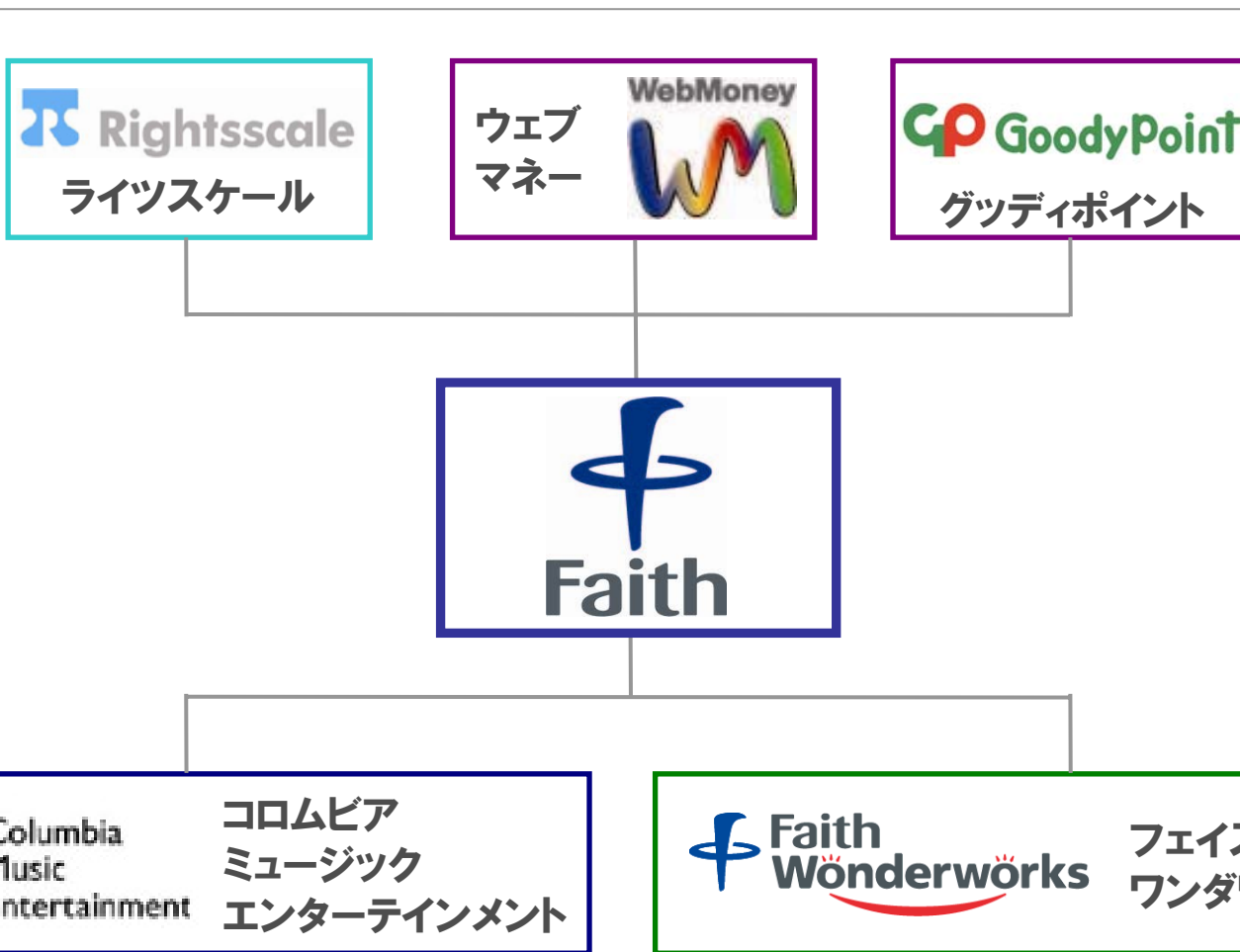
Computer



Technology

# グループ再編

## ●再編後



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 市場環境① ~ハード/ネットワーク/コンテンツの進化~



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 市場環境② ～新たなメディアの出現～



The collage features three overlapping digital media interfaces:

- Ustream (top left):** A live streaming platform interface showing a 'Superbike, Cycling and Snooker Live' broadcast. It includes navigation tabs for 'All Live', 'Mobile', 'Sports', 'Entertainment', 'Gaming', 'Music', and 'Animals'. A video player shows a speedometer with '14:35' and '01-01-2010'.
- Twitter (top right):** A profile page for 'Weezer' with a bio in Japanese: '04/26 Edmonton Sonic Boom /all: ...folks, here's another ng summer weezer show fo... bit.ly/9Cxcou9 from =w= ace.' It also features a promotional banner for '極上のロールケーキ' (Premium Quality Roll Cake).
- YouTube (bottom):** A video player for 'WebMoney16' with a video title in Japanese: '『第1弾-オープニング編』ウェブマネー主催 ONLINE GAME messe.2009'. The video shows people at a gaming event.



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 主要グループ会社一覧



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ユーザー



多様なコンテンツ



# 新しいコンテンツ流通のしくみの創出



## ■新たな映像コンテンツ流通のしくみ

⇒ショートショート フィルムフェスティバル & アジア

## ■新たな音楽コンテンツ流通のしくみ

⇒MusicBirth+

## ■新たな音楽コンテンツ流通のしくみ

⇒コロムビアミュージックエンタテインメントとの  
戦略的パートナーシップの構築



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

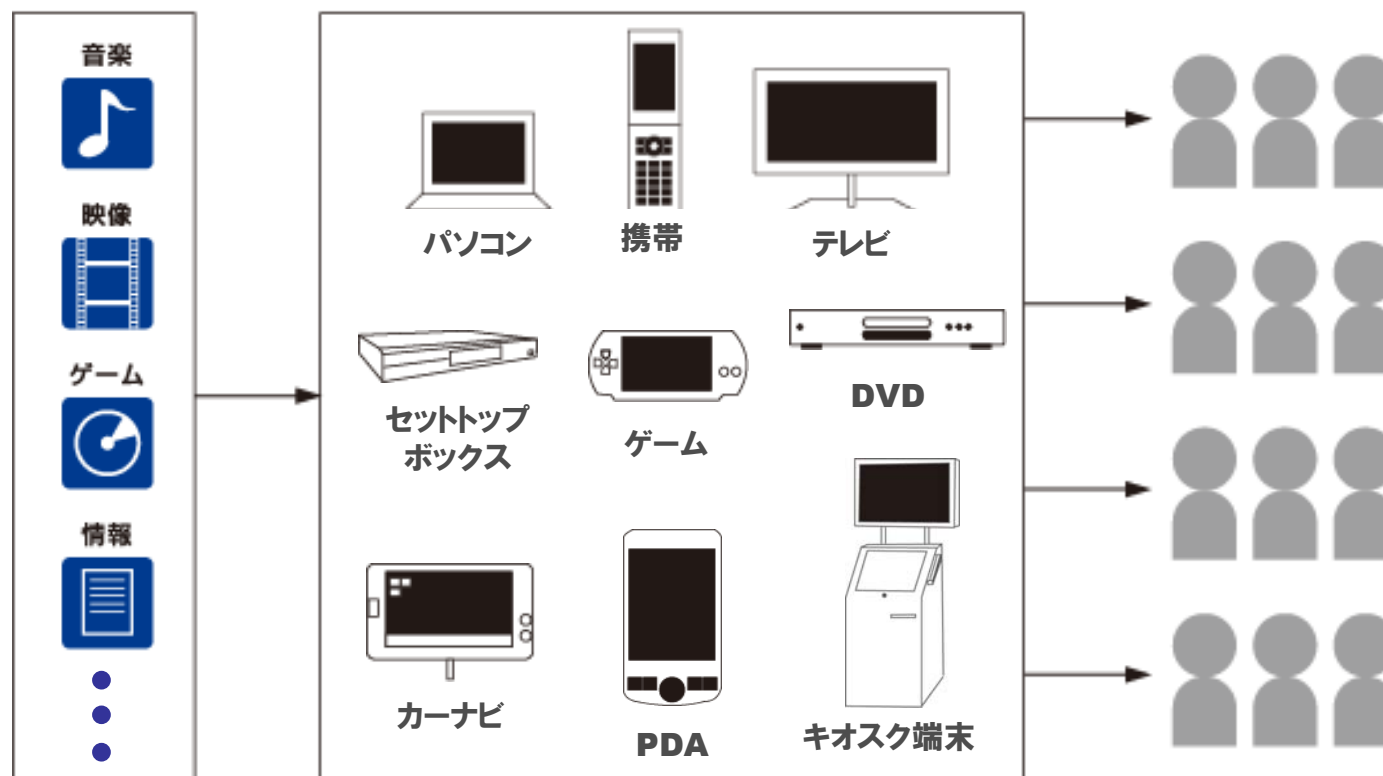
# マルチコンテンツ & マルチプラットフォーム戦略



マルチ  
コンテンツ

マルチ  
プラットフォーム

ユーザー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

市場のニーズに即座に対応し、  
ネットワーク・端末を問わずユーザーへ届ける



ご清聴、ありがとうございました。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

**參考資料**

# FY09 セグメント別連結業績 (前年同期との比較)



(単位:百万円)

		FY08	FY09	対前期 増減額	同左 増減率
売上高		<b>53,957</b>	<b>56,634</b>	<b>2,677</b>	<b>5.0%</b>
	コンテンツ事業	<b>13,105</b>	<b>9,269</b>	<b>▲ 3,836</b>	<b>-29.3%</b>
	電子マネー事業	<b>39,472</b>	<b>46,237</b>	<b>6,765</b>	<b>17.1%</b>
	その他	<b>1,378</b>	<b>1,128</b>	<b>▲ 250</b>	<b>-18.1%</b>
EBITDA		<b>4,208</b>	<b>3,326</b>	<b>▲ 882</b>	<b>-21.0%</b>
	コンテンツ事業	<b>3,608</b>	<b>2,464</b>	<b>▲ 1,144</b>	<b>-31.7%</b>
	電子マネー事業	<b>537</b>	<b>805</b>	<b>268</b>	<b>49.9%</b>
	その他	<b>77</b>	<b>57</b>	<b>▲ 20</b>	<b>-26.0%</b>
営業利益		<b>1,425</b>	<b>735</b>	<b>▲ 690</b>	<b>-48.4%</b>
	コンテンツ事業	<b>990</b>	<b>11</b>	<b>▲ 979</b>	<b>-98.9%</b>
	電子マネー事業	<b>388</b>	<b>679</b>	<b>291</b>	<b>75.0%</b>
	その他	<b>46</b>	<b>45</b>	<b>▲ 1</b>	<b>-2.2%</b>
経常利益	<b>994</b>	<b>627</b>	<b>▲ 367</b>	<b>-36.9%</b>	
当期純利益	<b>▲ 149</b>	<b>▲ 1,755</b>	<b>▲ 1,606</b>	-	



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# 連結貸借対照表(前期末との比較)



■2009年3月末

■2010年3月末

現預金135億円	短期借入金20億円	負債合計 159億円 うち 有利子負債 40億円
	支払手形 ・買掛金62億円	
受取手形 ・売掛金69億円	流動負債134億円	流動資産220億円
	長期借入金20億円 固定負債25億円	
有形固定資産4億円 無形固定資産56億円	資本金32億円	資本剰余金37億円
	投資有価証券17億円	
固定資産84億円	利益剰余金73億円	純資産144億円
	固定負債18億円	

総資産305億円

現預金90億円	短期借入金24億円	負債合計 169億円 うち 有利子負債 39億円
	支払手形 ・買掛金71億円	
受取手形 ・売掛金63億円	流動負債151億円	流動資産172億円
	長期借入金15億円 固定負債18億円	
有形固定資産29億円 無形固定資産18億円	資本金32億円	資本剰余金37億円
	投資有価証券74億円	
固定資産127億円	利益剰余金54億円	純資産129億円
	固定負債18億円	

総資産299億円



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# のれん代の償却額推移



(単位:百万円)

	FY09	FY10(予)	FY11(予)	FY12(予)	FY13(予)	FY14(予)
ウェブマネー	77	83	83	77	45	8
フェイス・ワンダワークス	3,566	938	178	26	20	-
その他	15	-2	-2	-2	-2	-1
計	3,658	1,019	259	101	63	7

※FY09ののれん償却額のうち、1,420百万円を特損計上



Mobile



Game



Internet



Computer

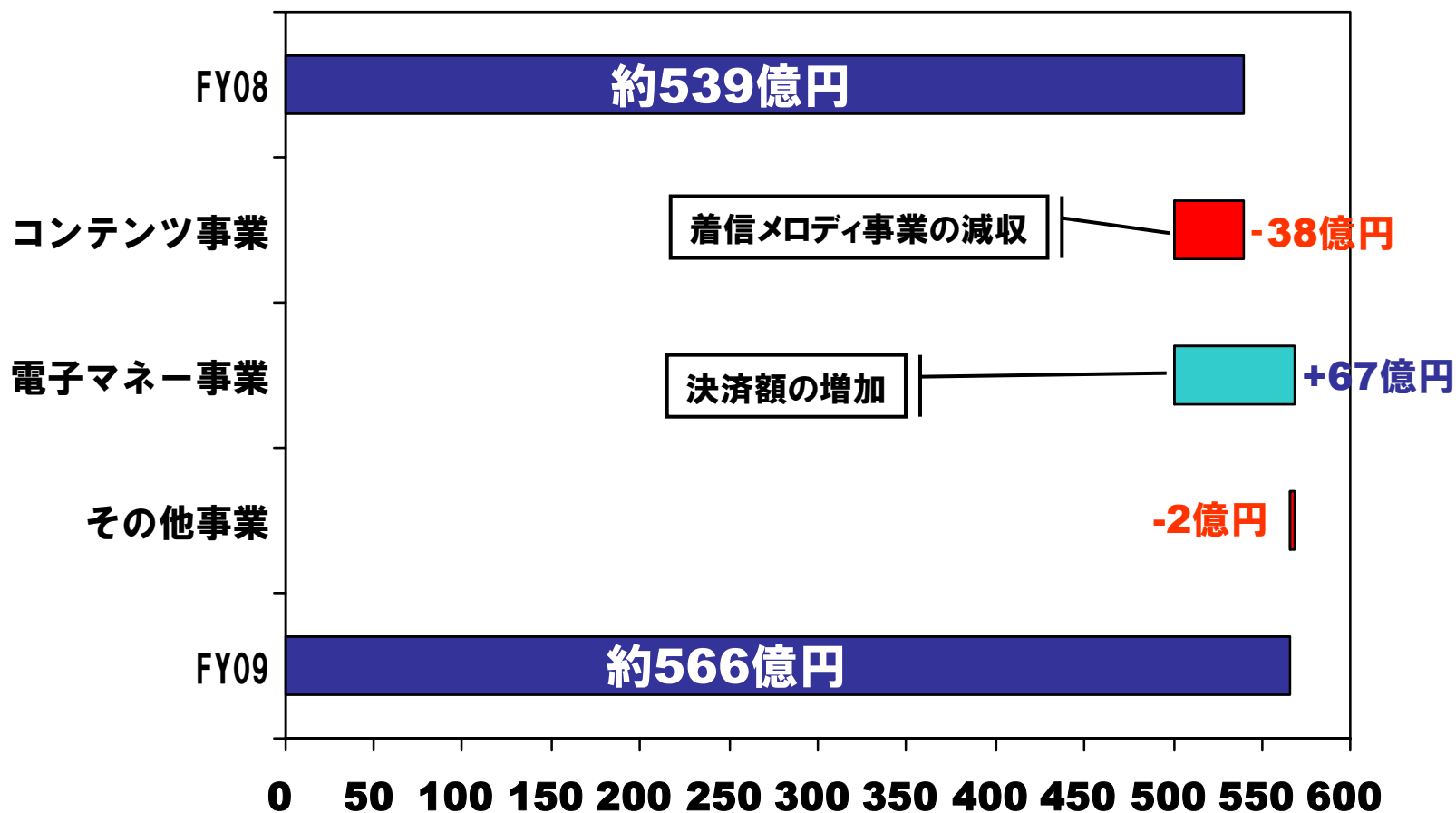


Technology

# FY09 連結売上高(前期との比較)



(単位:億円)



Mobile



Game



Internet



Computer



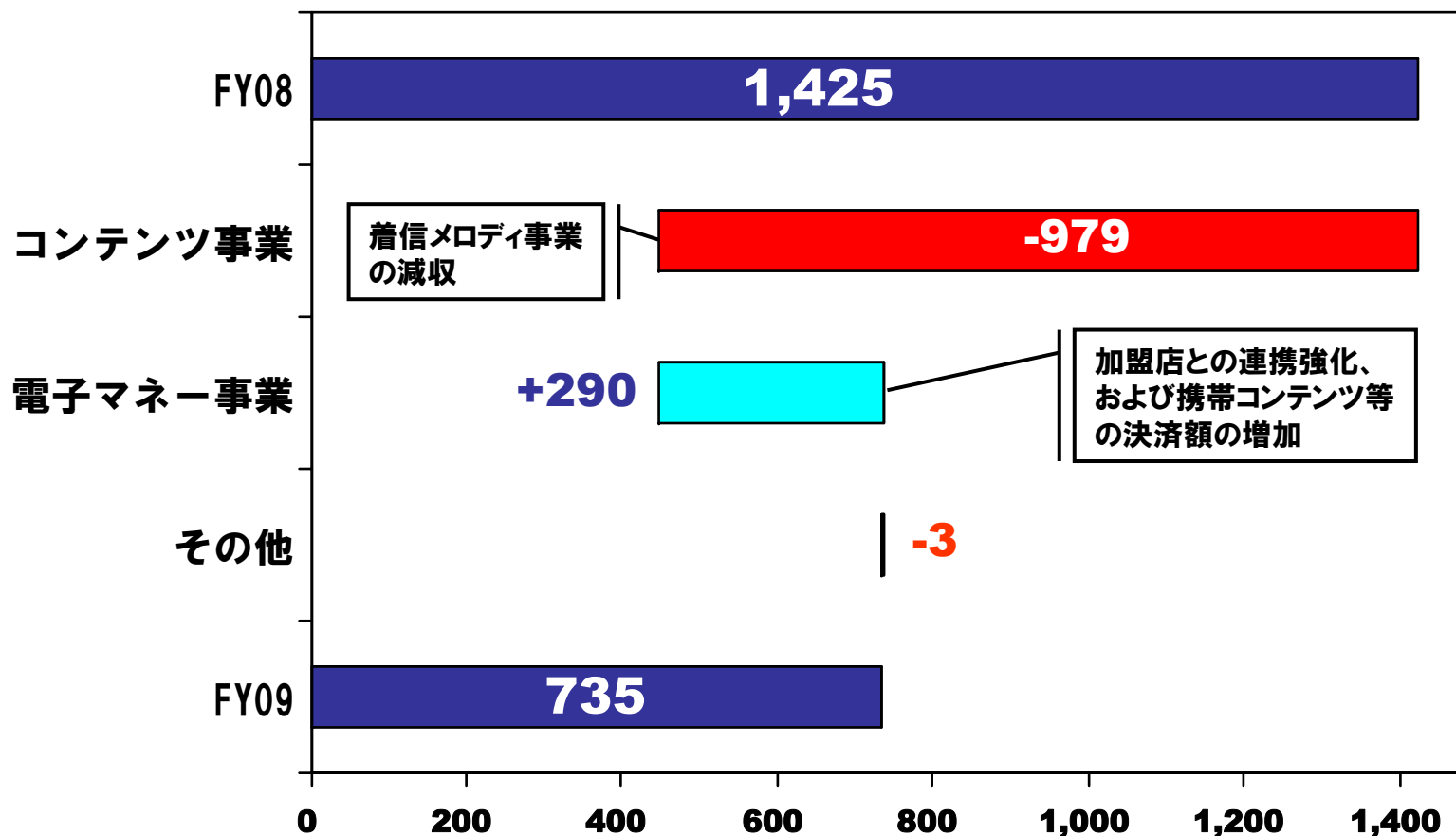
Technology



# FY09 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

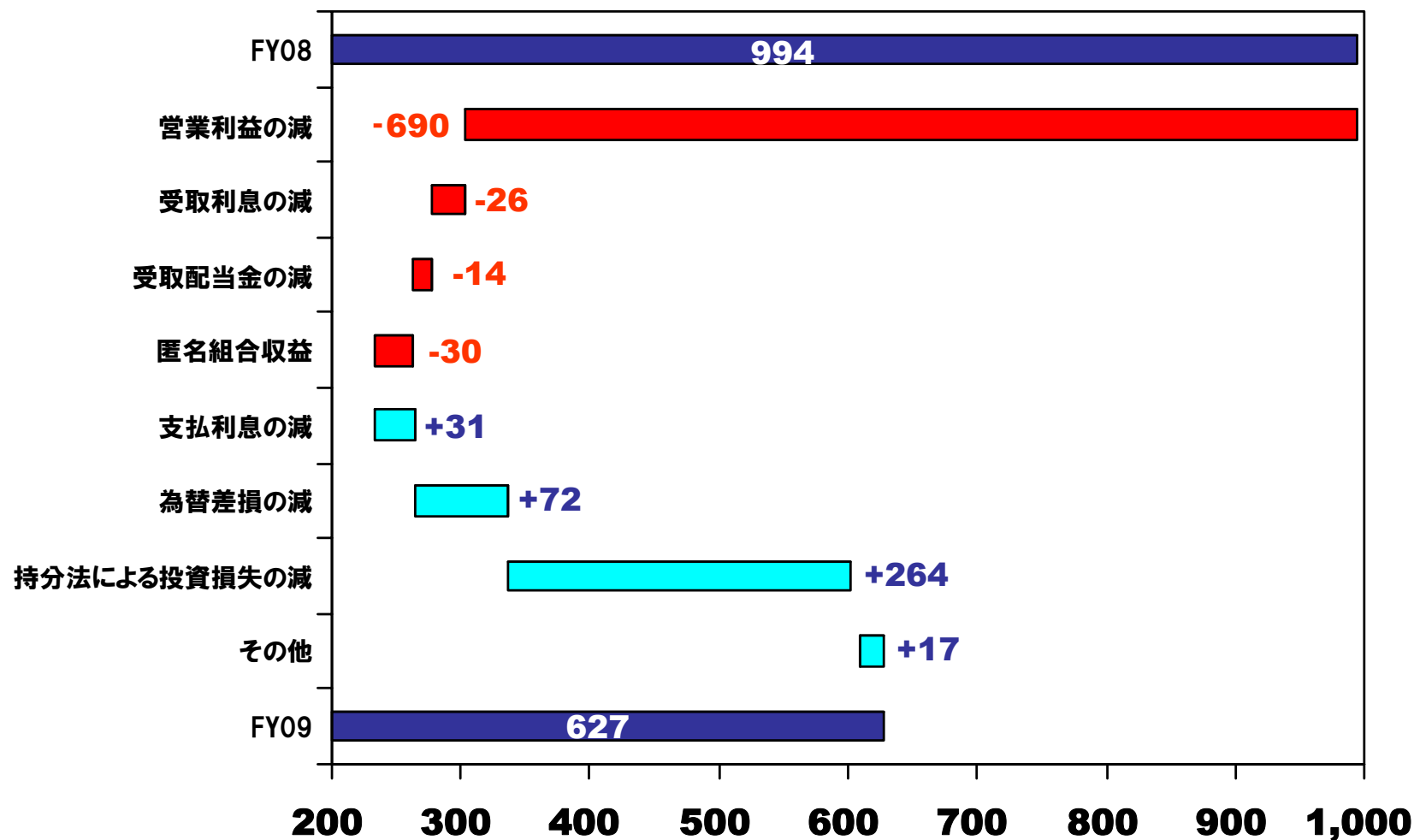


Technology

# FY09 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

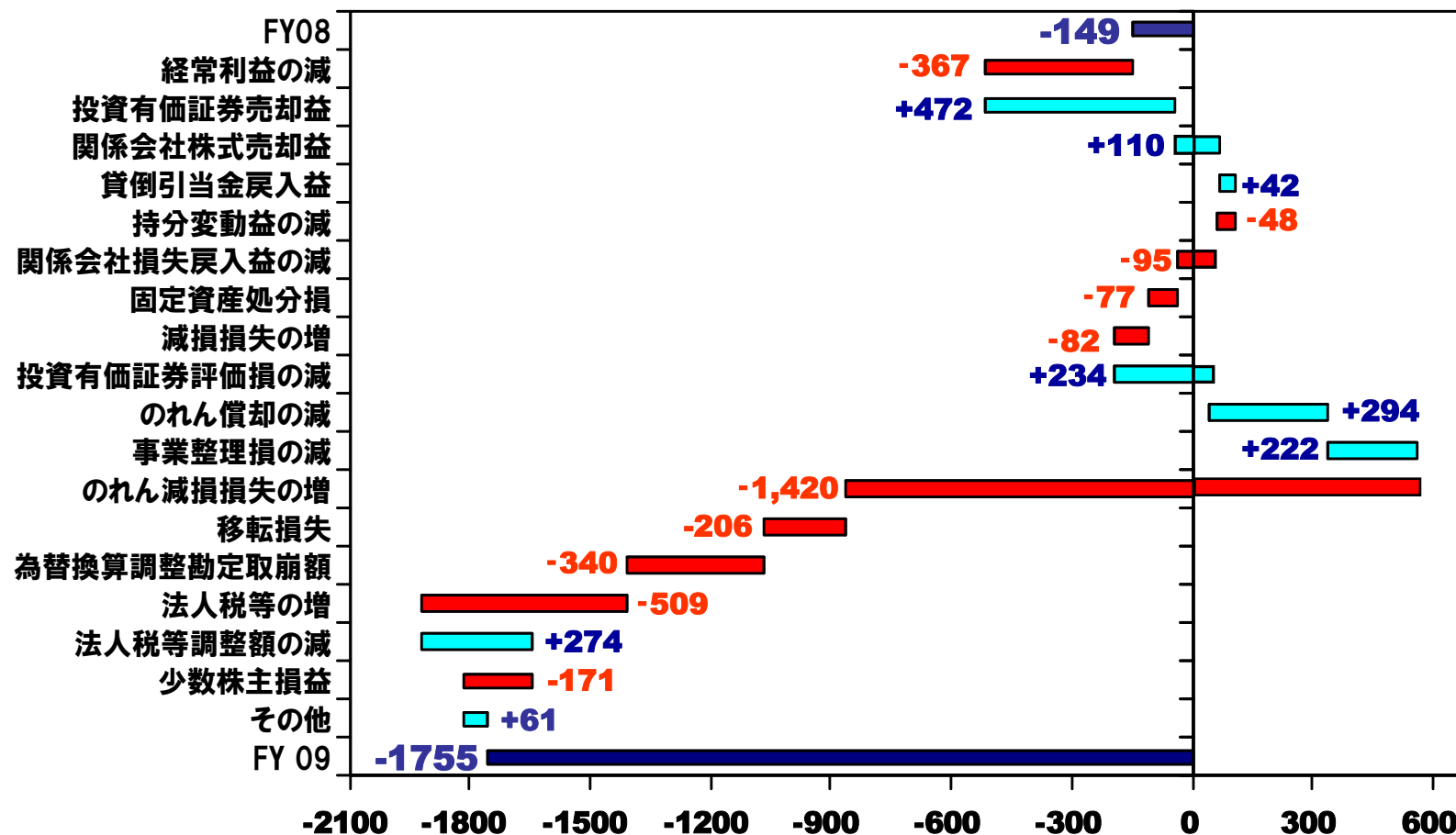


Technology

# FY09 連結当期純損益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

## 注意事項

本説明および参考資料の内容には、将来の当社業績に関する見通しが含まれていますが、これらは現在入手可能な情報から得られたフェイスの経営者の判断にもとづくものであり、その実現には潜在的リスクや不確実性を含んでいます。実際の業績は、これら業績に関する見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきください。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology