



FY10(11年3月期) 第2四半期決算説明会

株式会社フェイス

Nov 12, 2010



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

アジェンダ



1. FY10(11年3月期)第2四半期決算

- 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

- 新たなコンテンツ流通の創造



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY10(11年3月期)第2四半期決算



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

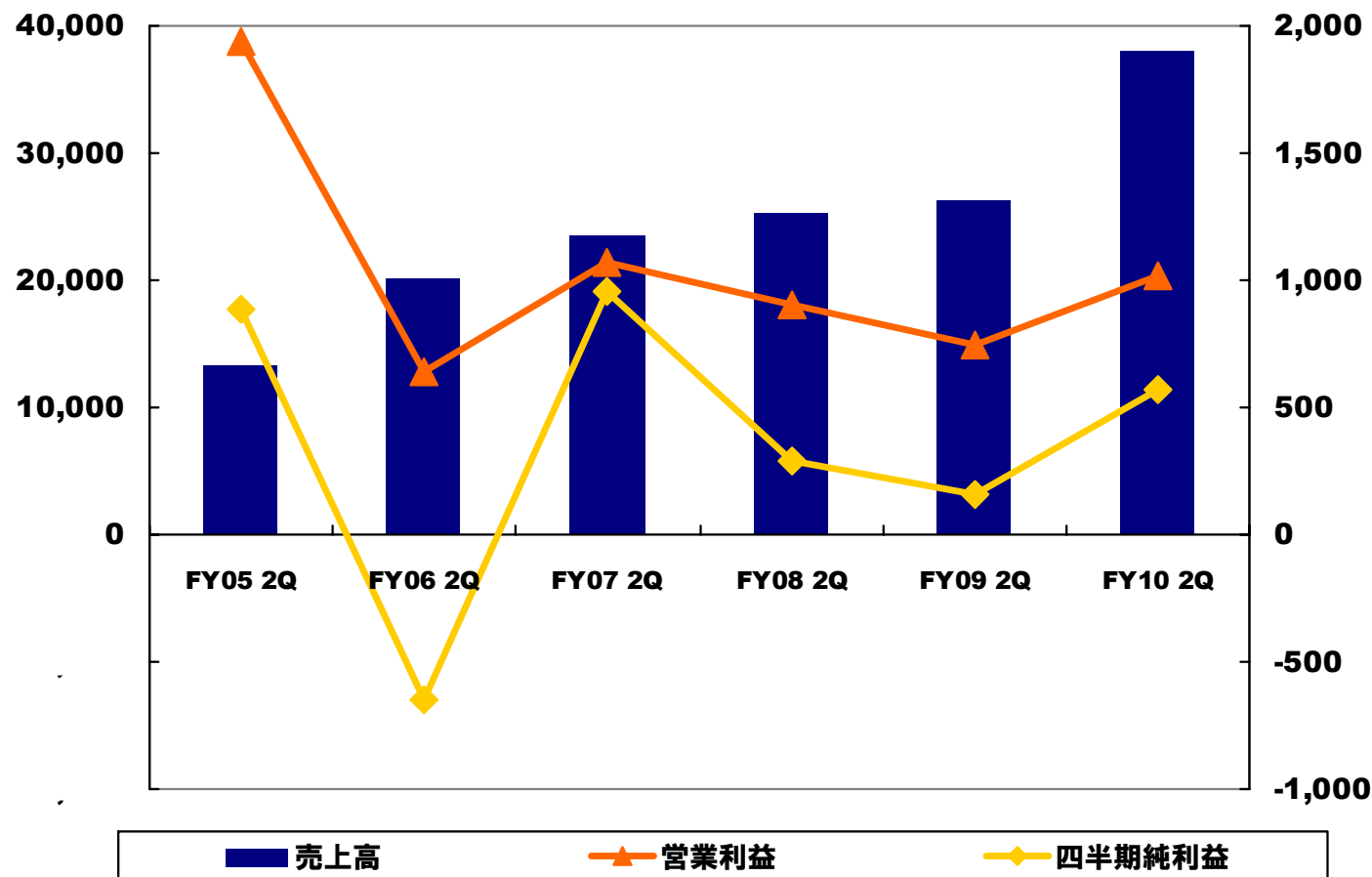
FY10 2Q 連結業績ハイライト

第2四半期連結累計期間の売上高は、電子マネー事業の引き続き高い成長により、前年同期比44.7%増の38,081百万円。電子マネー事業の成長とグループ全体によるコスト削減等から、営業利益は前年同期比36.0%増の1,016百万円、経常利益は前年同期比56.9%増の1,082百万円となり、四半期純利益は前年同期比258.9%増の566百万円となりました。



売上高:百万円

利益:百万円



Mobile



Game



Internet



Computer

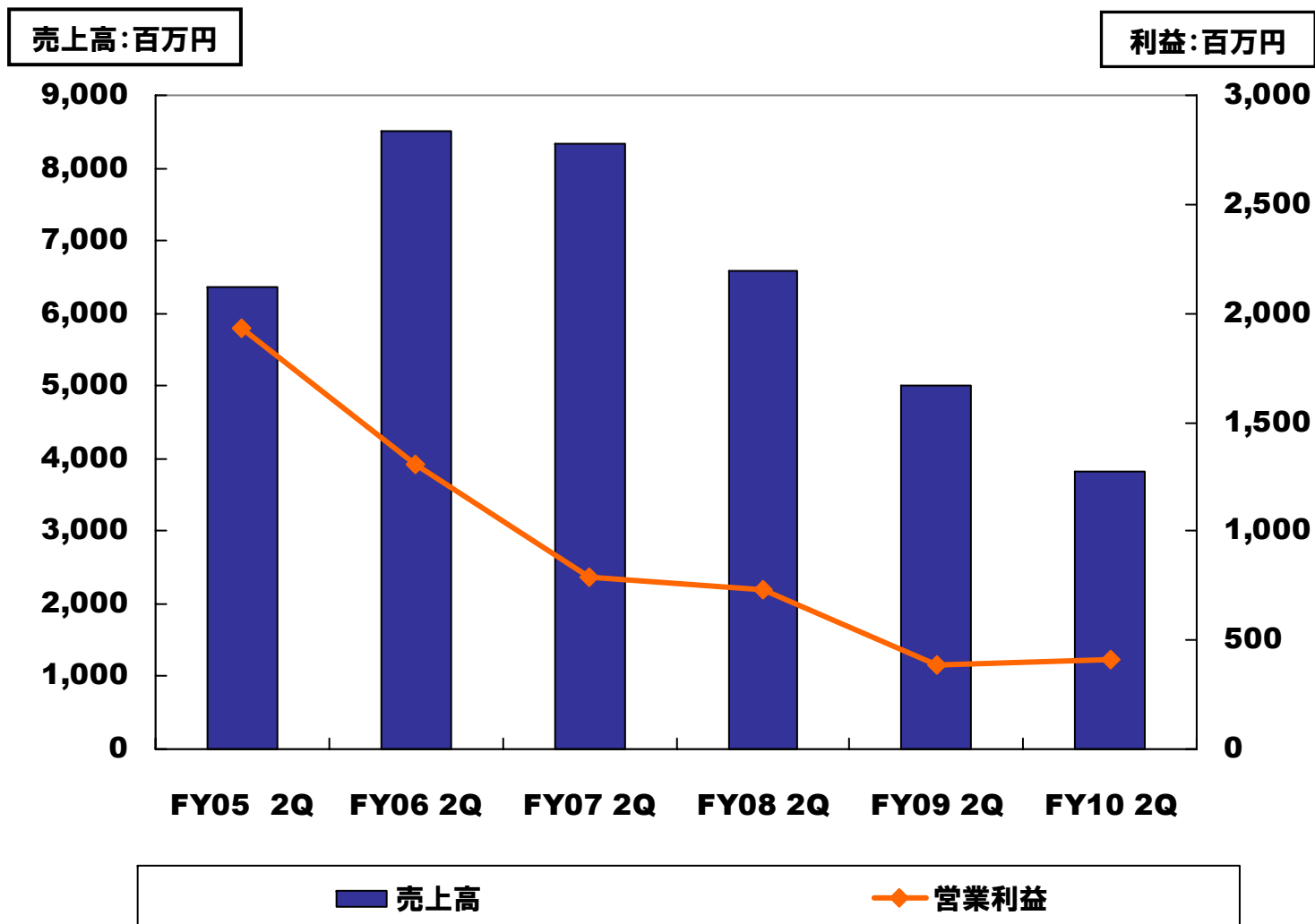


Technology

FY10 2Q コンテンツ事業の業績



着信メロディ事業の減収等により売上高は減収、利益面に関してはグループ再編および統合、集約等の結果、微増となりました。



Mobile



Game



Internet



Computer

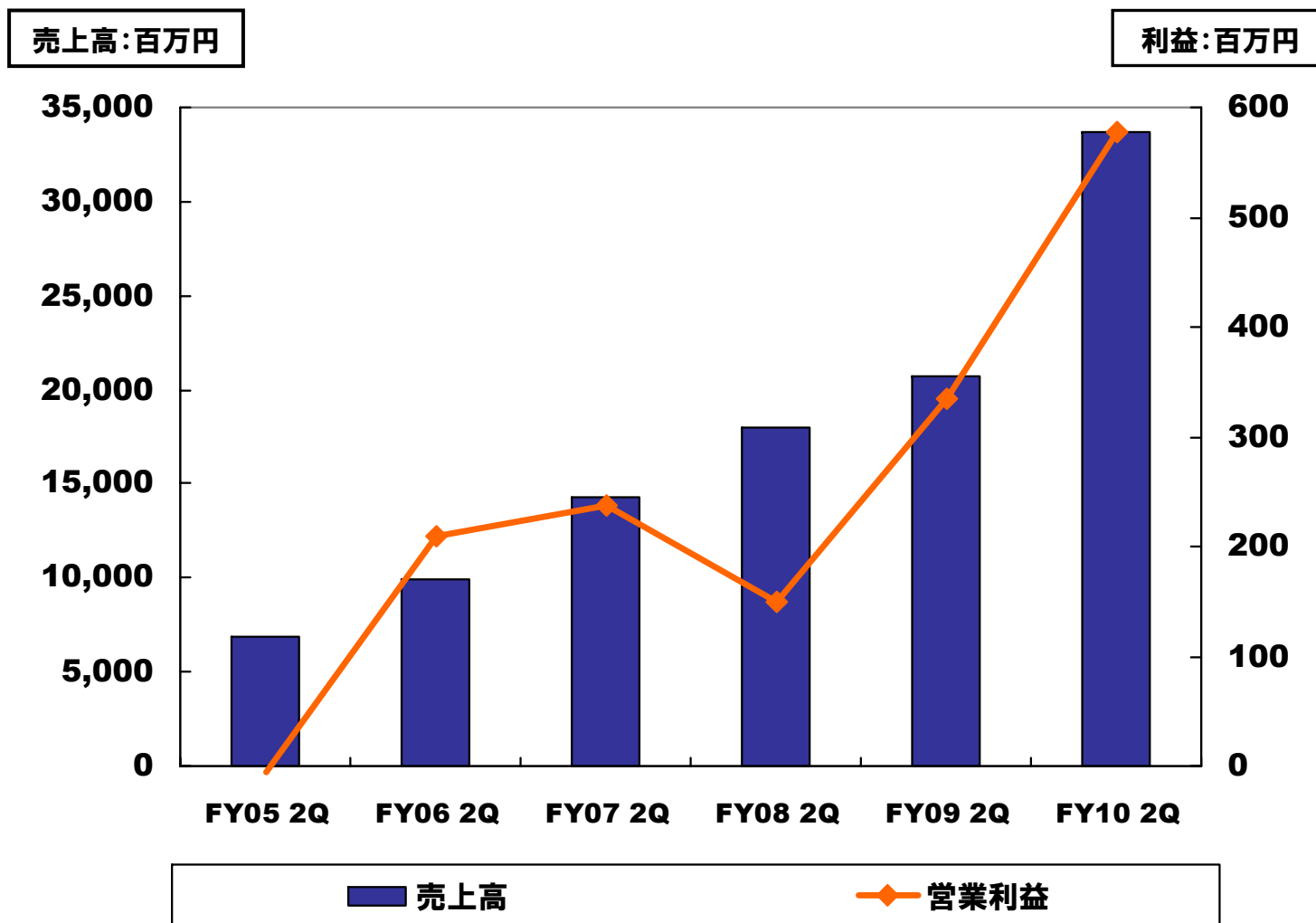


Technology

FY10 2Q 電子マネー事業の業績



売上高は、オンラインゲームの拡大に加え、ソーシャルゲーム等の決済額の伸長により、引き続き順調に推移し、利益面でも増益となりました。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY10 第2四半期事業展開ハイライト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY10 2Q事業展開ハイライト



コンテンツ事業

- 音楽番組「MusicBirth+(ミュージックバース)」より誕生した楽曲が、着うた®配信サイトにてクラブミュージックカテゴリのデイリーランキング2位を記録
- 米国アカデミー賞公認「ショートショート フィルムフェスティバル」と、『ミュージック Short クリエイティブ部門』にて、オンラインプロジェクトを開始
- 東宝株式会社等と製作の大ヒット映画「告白」が、292万8,000人を動員し、第82回米国アカデミー賞・最優秀外国語映画賞部門への日本代表作品として選出
- 新レーベル「Future」を開始し、コレクション性の高いカードから楽曲ダウンロードサイト等へ誘導する「コネクティングカード」を開始
- フェイス・ワンダワークスの携帯サイト「GIGAツch(ギガツチ)」にて、「WebMoney」での決済を開始



Mobile



Game



Internet



Computer



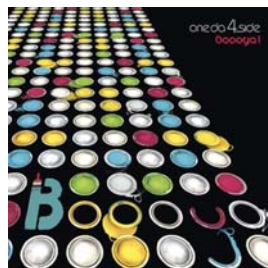
Technology

新たな音楽コンテンツ流通「MusicBirth+」

テレビ・インターネット・携帯を融合した「MusicBirth+」からヒットを記録



『one da 4side』の渋谷ワンセグキャンペーンソング「Boooya!」が、
着うた®配信サイトのクラブミュージック部門のデイリーランキングで2位を獲得し、
CDの全国発売を開始



携帯



パソコン



テレビ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新たな映像コンテンツ流通「SSFF」



米国アカデミー賞公認短編映画祭 「ショートショート フィルムフェスティバル」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
『ミュージック Short』部門にて、オンラ
インプロジェクトを開始

クリエイターや視聴者間のコミュニケー
ション機能を設置

- ディスカッション機能や投票機能
- 作品アイデアの共有機能
- 音楽アーティストからの楽曲提供機能
等

clammbon (クラムボン)
ミュージック Short プロジェクト
メンバーによるセレクトを通じた作品はDVDに収録!!

対象楽曲はアルバム
「2010」収録の全曲

OCCP-36181

ヒットアーティスト
「クラムボン」との
コラボレーション



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

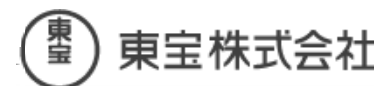
映画「告白」

大ヒット作品「パコと魔法の絵本」に続き、中島哲也監督とフェイス・ワンダークスが再び手を組み、ベストセラー小説「告白」を東宝等と映画化



6月の公開以来、

- 292万8,000人を動員
- 興行収入37億8,700万円
- 第83回米国アカデミー賞
最優秀外国語映画賞部門
日本代表に選出



(c)映画「告白」フィルムパートナーズ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新たな音楽コンテンツ流通「Future」

新たなレーベルによる楽曲配信・制作・販売を開始



ユーザーの360°を
音楽との接点で取り囲む
『360°戦略』を推進。



新レーベル『Future』



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新たな音楽コンテンツ流通「コネクティングカード」

アーティスト・アイドルユニット等の楽曲や情報のダウンロードや決済が簡単にでき、同時にコレクション性を持たせたコネクティングカードを開始

①裏面に記載されたQRコードを読み込むか、16桁のランダムな英数字を入力



②専用サイトにアクセス



③楽曲・情報のダウンロードや決済が可能



④購買履歴DBに対し、プッシュ型のマーケティングを実施



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY10 2Q事業展開ハイライト



電子マネー事業

●ウェブマネー、CM動画配信サービス「manna(マナ)」に、新たな機能を追加

●キャリア課金以外の決済手段として初めて、「WebMoney」が、携帯公式サイト「GIGAツch」、「GREE」で利用可能に



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

利用環境の拡大「manna」

Web検索機能や社会貢献団体への寄付機能等を追加



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



**現在、会員数は
19万人を突破**



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

利用環境の拡大「公式サイトでの使用」

公式サイトにて、「WebMoney」が利用可能に



会員2,125万人の
「GREE」



会員300万人の
フェイス・ワンダワークス
「GIGAツch(ギガツチ)」



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY10通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

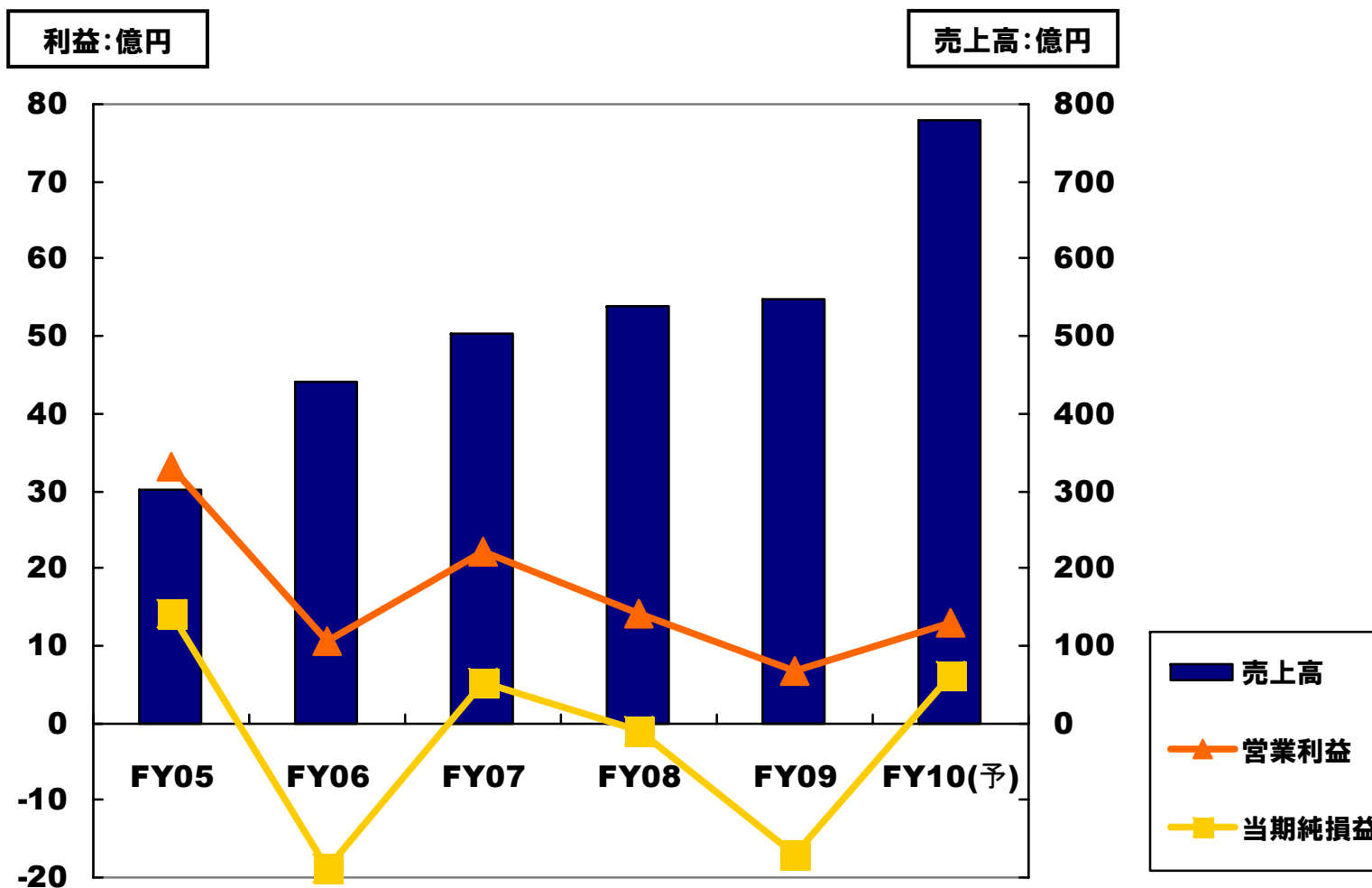


Technology

FY10 通期 業績予想



電子マネー事業の拡大等により、売上高は増収を見込んでおります。利益面では、電子マネー事業の拡大およびグループ全体でのコスト削減等により、増益を見込んでおります。



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	56,634	78,000	21,366	37.7%
コンテンツ事業	9,269	8,100	▲ 1,169	-12.6%
電子マネー事業	46,237	68,700	22,463	48.6%
その他	1,128	1,200	72	6.4%
営業利益	735	1,300	565	76.9%
コンテンツ事業	11	420	409	3718.2%
電子マネー事業	679	840	161	23.7%
その他	45	40	▲ 5	-11.1%
経常利益	627	1,360	733	116.9%
純利益	▲1,755	600	2,355	-



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

*FY10通期見込み(売上高、営業利益、経常利益、純利益)は、11月4日発表の修正数値を記載しております。

事業戦略



Mobile



Game



Internet

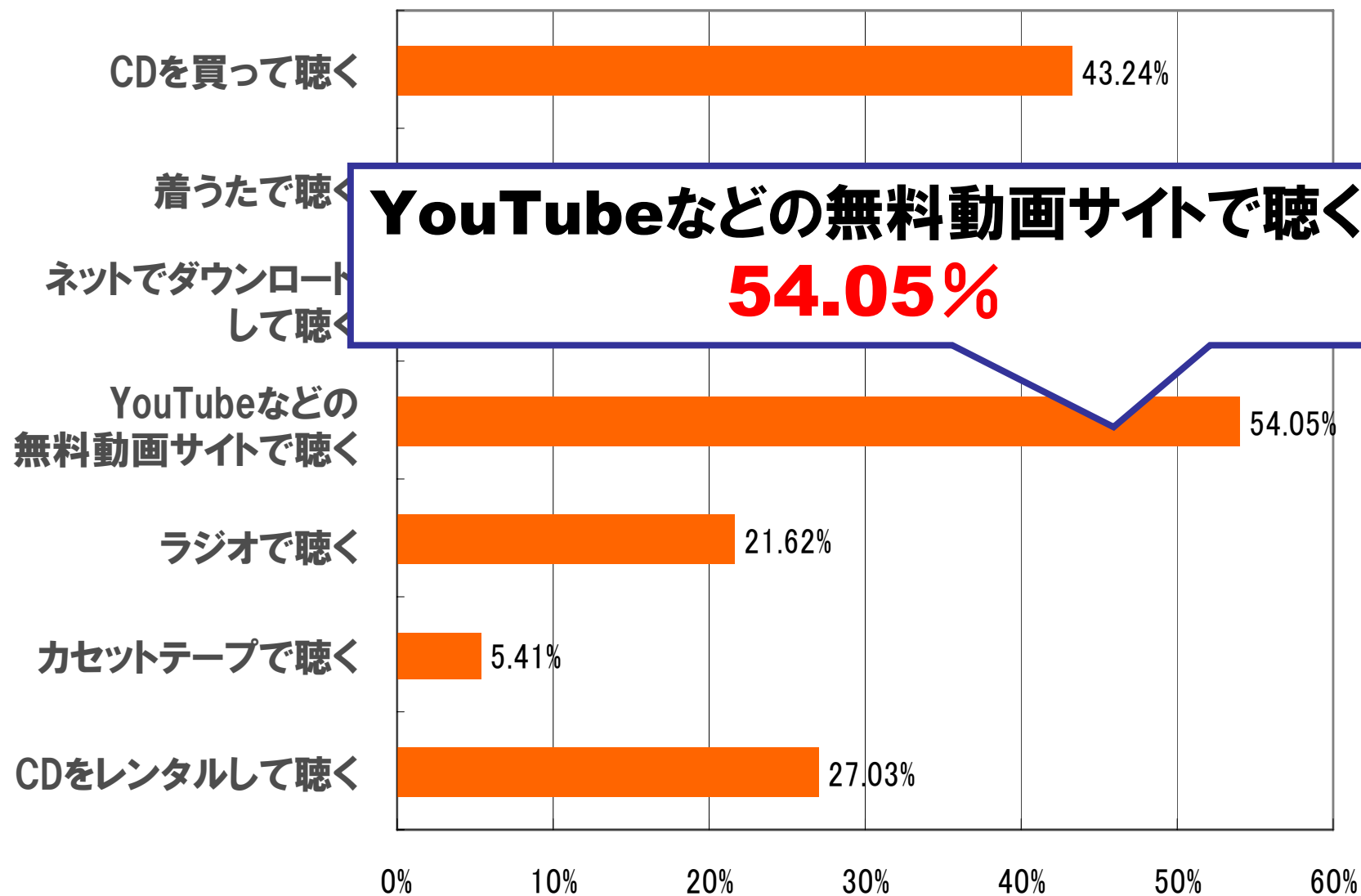


Computer



Technology

音楽の聴き方



Mobile



Game



Internet



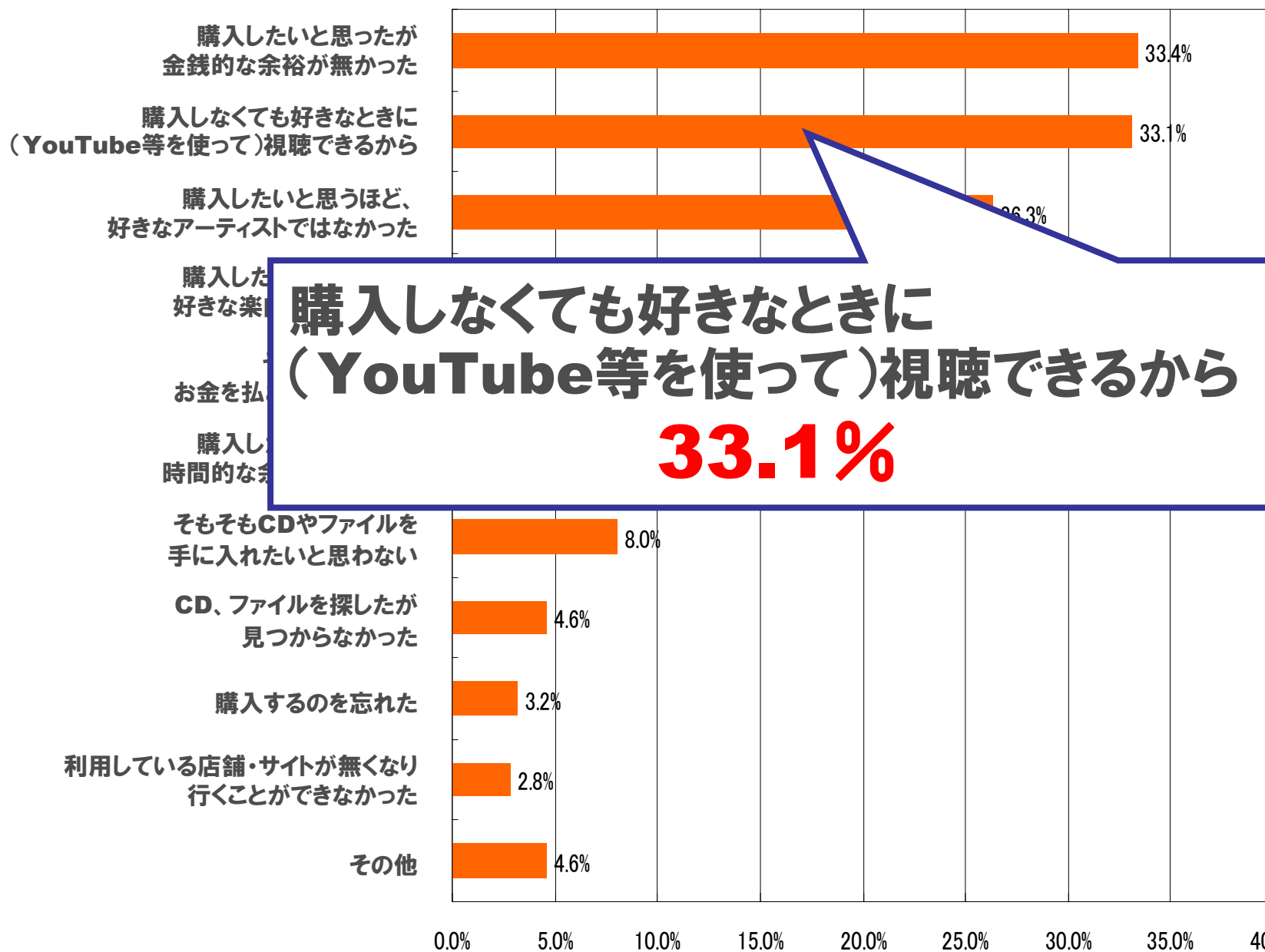
Computer



Technology

参考：社団法人 日本レコード協会
2009年度 音楽メディアユーザー実態調査

音楽を購入しなかった理由



**購入しなくても好きなきに
(YouTube等を使って)視聴できるから
33.1%**



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

情報(コンテンツ)の流通

～従来～

新聞 ⇒ コンテンツ + 印刷工場
+ 流通 + 販売店

テレビ ⇒ コンテンツ + 放送免許
+ テレビ受像機

音楽 ⇒ コンテンツ + CD工場
+ 流通 + 販売店 + 再生機

大資本のみが情報を配信できた



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

情報(コンテンツ)の流通

～近未来～



コンテンツの将来

作品を取り巻く 権利ビジネス

映画 書籍 音楽 ゲーム



作品はコピーできても
クリエイターはコピーできない



Mobile



Game



Internet

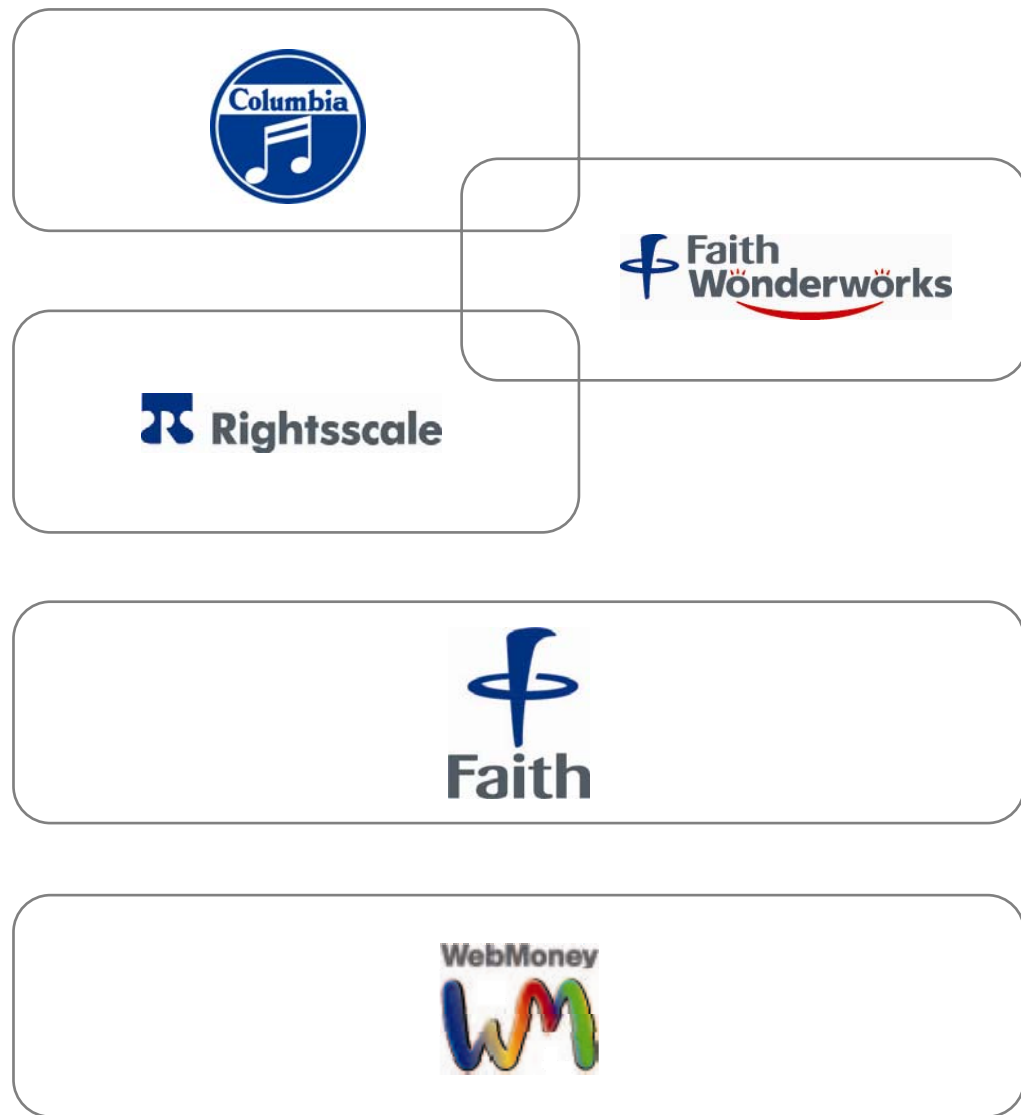


Computer



Technology

フェイス・グループによるコンテンツ提供



■アーティストの
発掘・育成
■コンテンツの
制作／調達

コンテンツ
流通のしくみ
創り



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

コネクティングカードにおけるグループ・シナジー



ワンストップで、
新たなコンテンツ
流通のしくみを
創出



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



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

FY10 2Q セグメント別連結業績 (前年同期との比較)



(単位:百万円)

	FY09 2Q	FY10 2Q			通期 見込み	進捗率
			対前期 増減額	同左 増減率		
売上高	26,322	38,081	11,759	44.7%	78,000	48.8%
コンテンツ事業	5,004	3,811	▲ 1,193	-23.8%	8,100	47.0%
電子マネー事業	20,701	33,677	12,976	62.7%	68,700	49.0%
その他	617	593	▲ 24	-3.9%	1,200	49.4%
営業利益	747	1,016	269	36.0%	1,300	78.2%
コンテンツ事業	387	407	20	5.2%	420	96.9%
電子マネー事業	334	577	243	72.6%	840	68.7%
その他	26	32	6	23.1%	40	80.0%
経常利益	690	1,082	392	56.9%	1,360	79.6%
四半期純利益	157	566	409	258.9%	600	94.3%

*FY10通期見込み(売上高、営業利益、経常利益、純利益)は、11月4日発表の修正数値を記載しております。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

のれん代の償却額推移



(単位:百万円)

	FY09		FY10		FY11(予)	FY12(予)	FY13(予)	FY14(予)
	2Q	通期	2Q	通期(予)				
ウェブマネー	36	77	40	82	81	75	44	8
フェイス・ワンダワークス	1,076	3,566	470	938	178	26	20	-
その他	10	15	-1	-2	-2	-2	-2	-1
計	1,122	3,658	509	1,018	257	99	62	7

※FY09の通期のれん償却額のうち、1,420百万円を特損計上



Mobile



Game



Internet



Computer

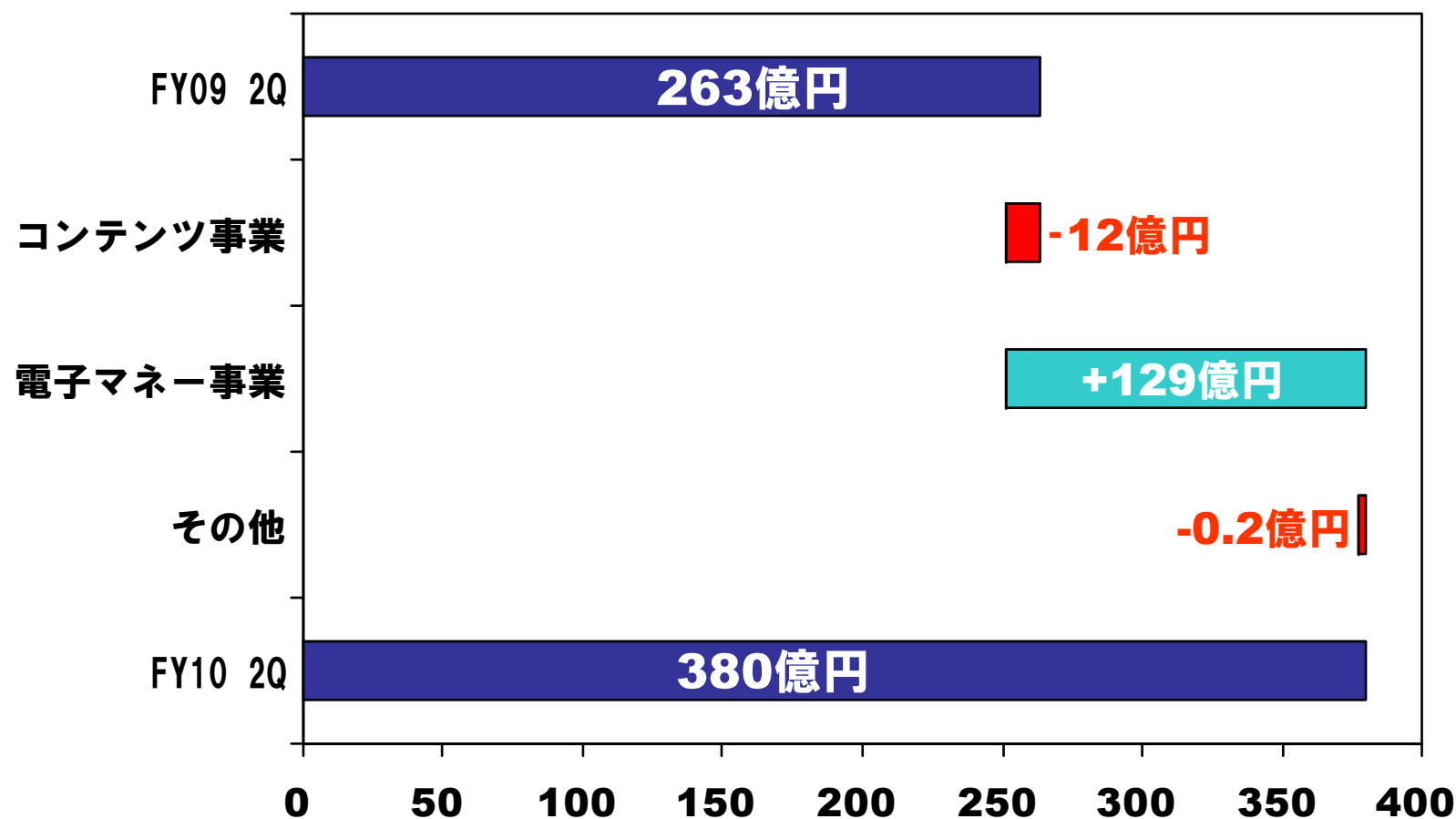


Technology

FY10 2Q 連結売上高(前期との比較)



(単位:億円)



Mobile



Game



Internet



Computer

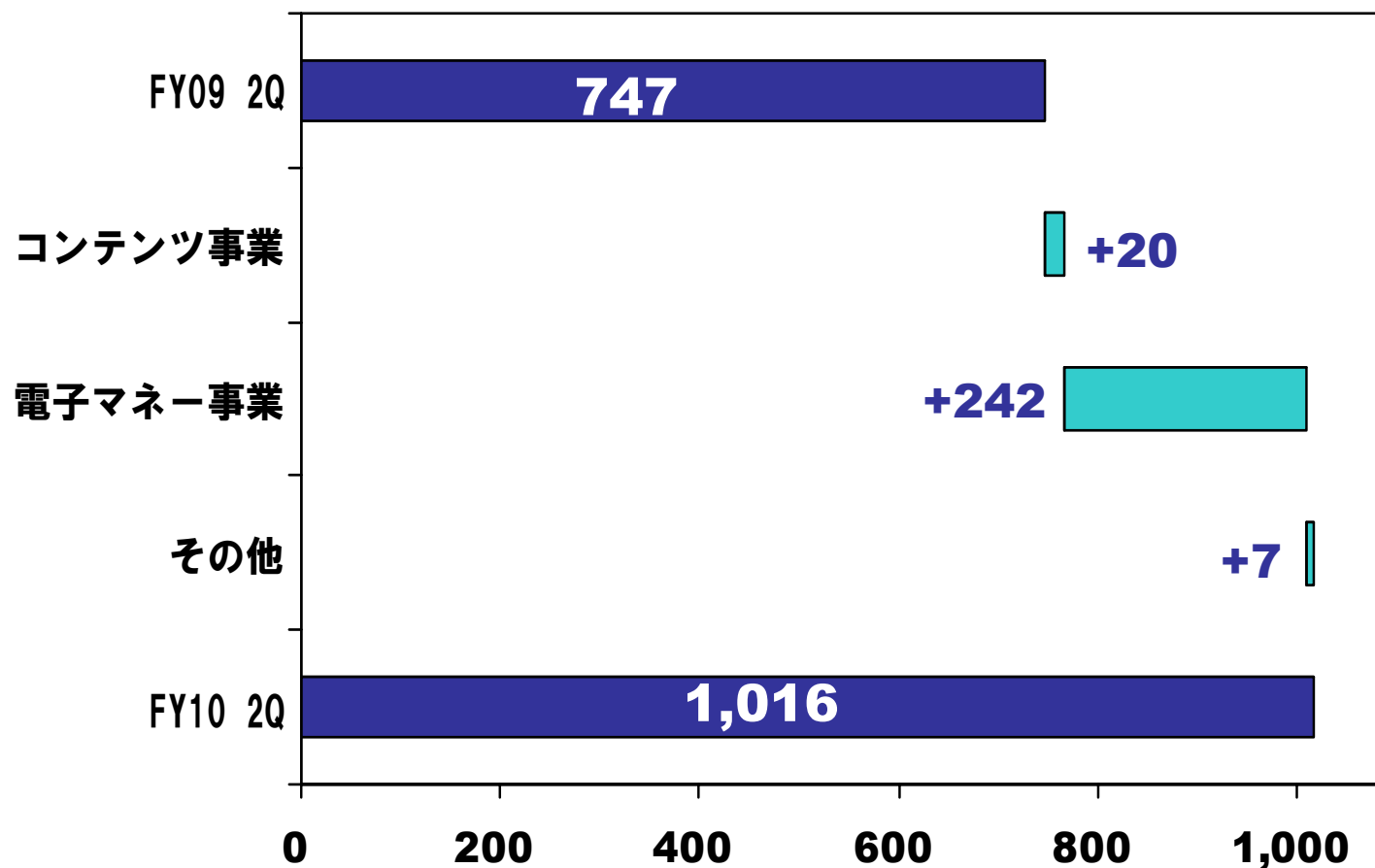


Technology

FY10 2Q 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

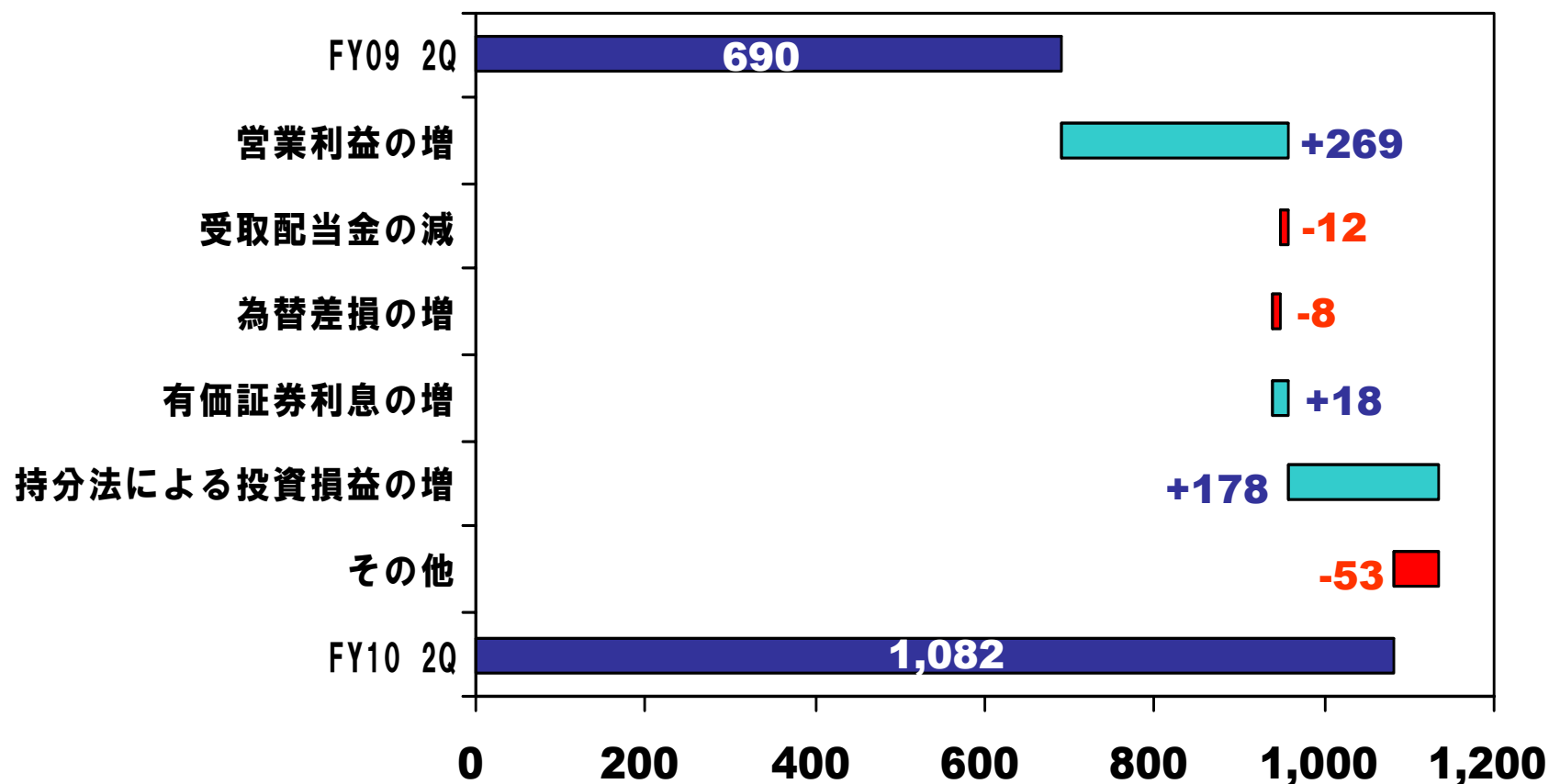


Technology

FY10 2Q 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

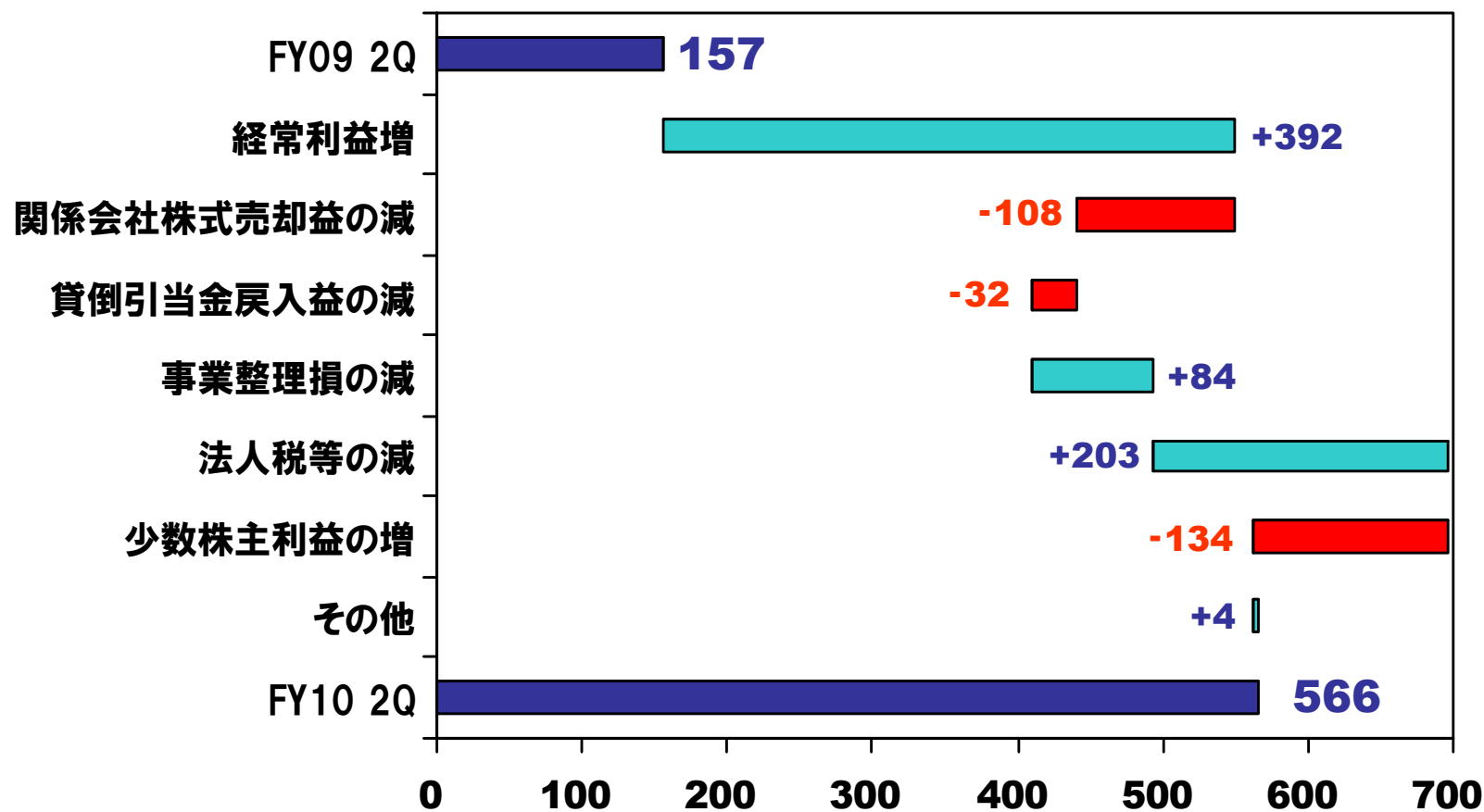


Technology

FY10 2Q 連結純利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



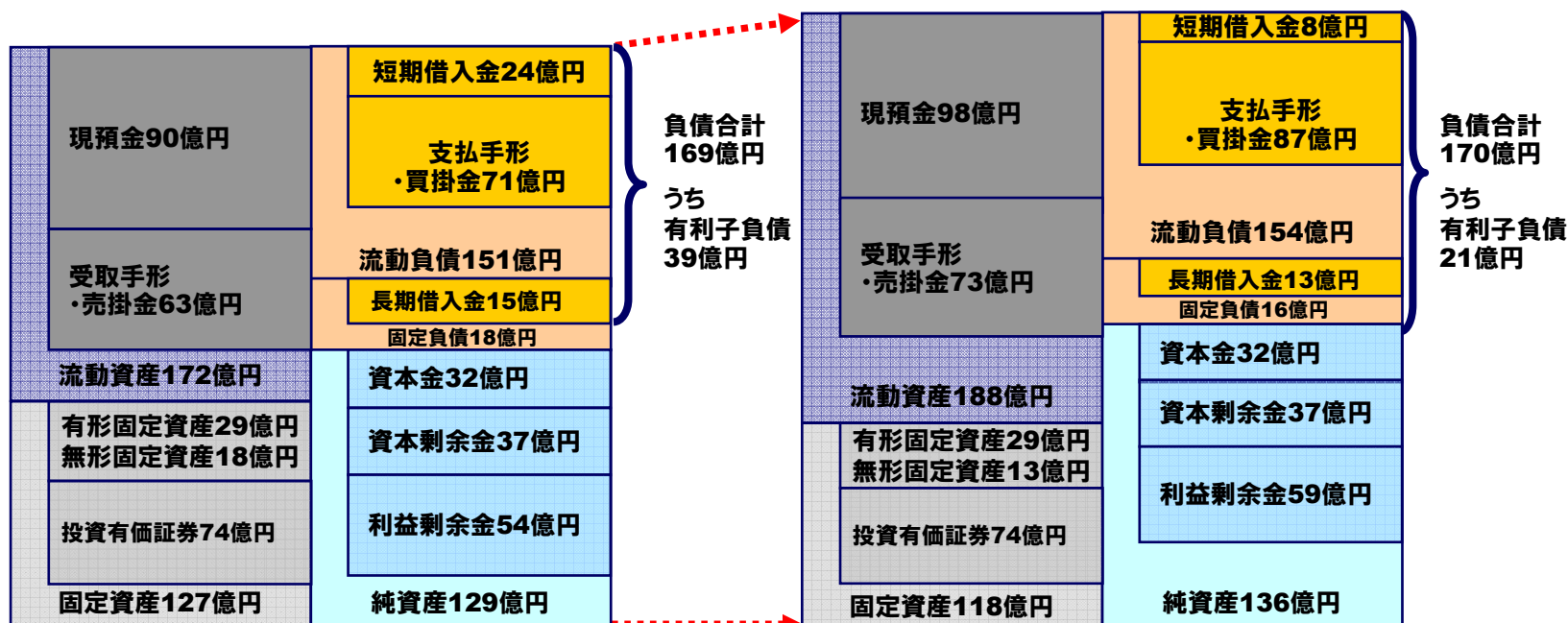
Technology

連結貸借対照表(前期末との比較)



■2010年3月末

■2010年9月末



総資産299億円

総資産306億円



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