



FY09(10年3月期) 第2四半期決算説明会

株式会社フェイス

Nov 13, 2009



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

アジェンダ



1. FY09(10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. FY09(10年3月期)通期業績予想

3. 事業戦略

- ビジネス・コンセプト
- 新しいコンテンツ流通の創造 <1>~<6>



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY09(10年3月期)第2四半期決算



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

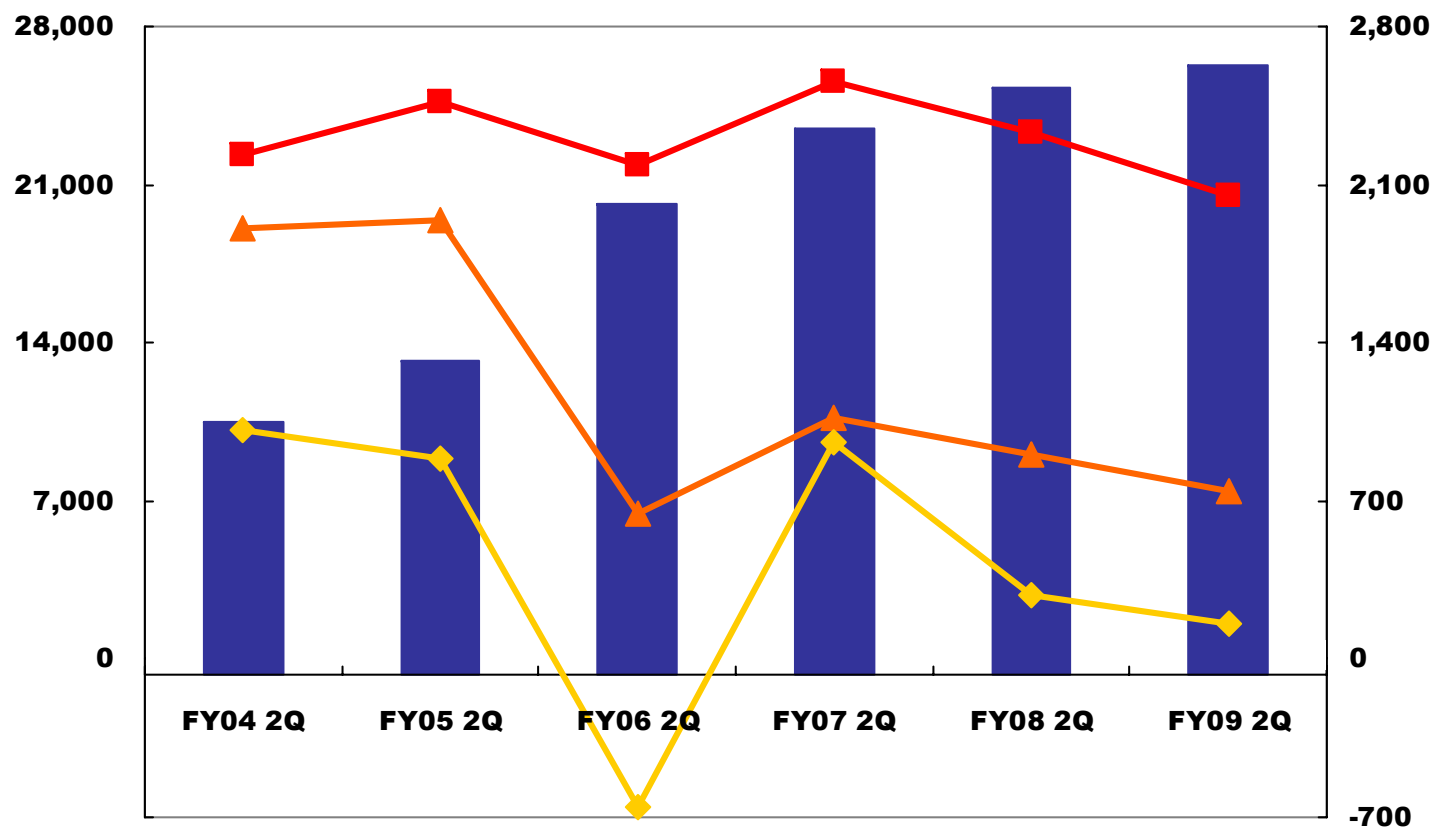
連結業績ハイライト 2Q



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4.1%増の26,322百万円。着信メロディ事業の減収等から、営業利益は前年同期比17.7%減の747百万円、経常利益は前年同期比6.9%減の690百万円となり、四半期純利益は前年同期比45.1%減の157百万円となりました。

売上高:百万円

利益:百万円



■ 売上高 ■ EBITDA ▲ 営業利益 ◆ 四半期純利益



Mobile



Game



Internet



Computer

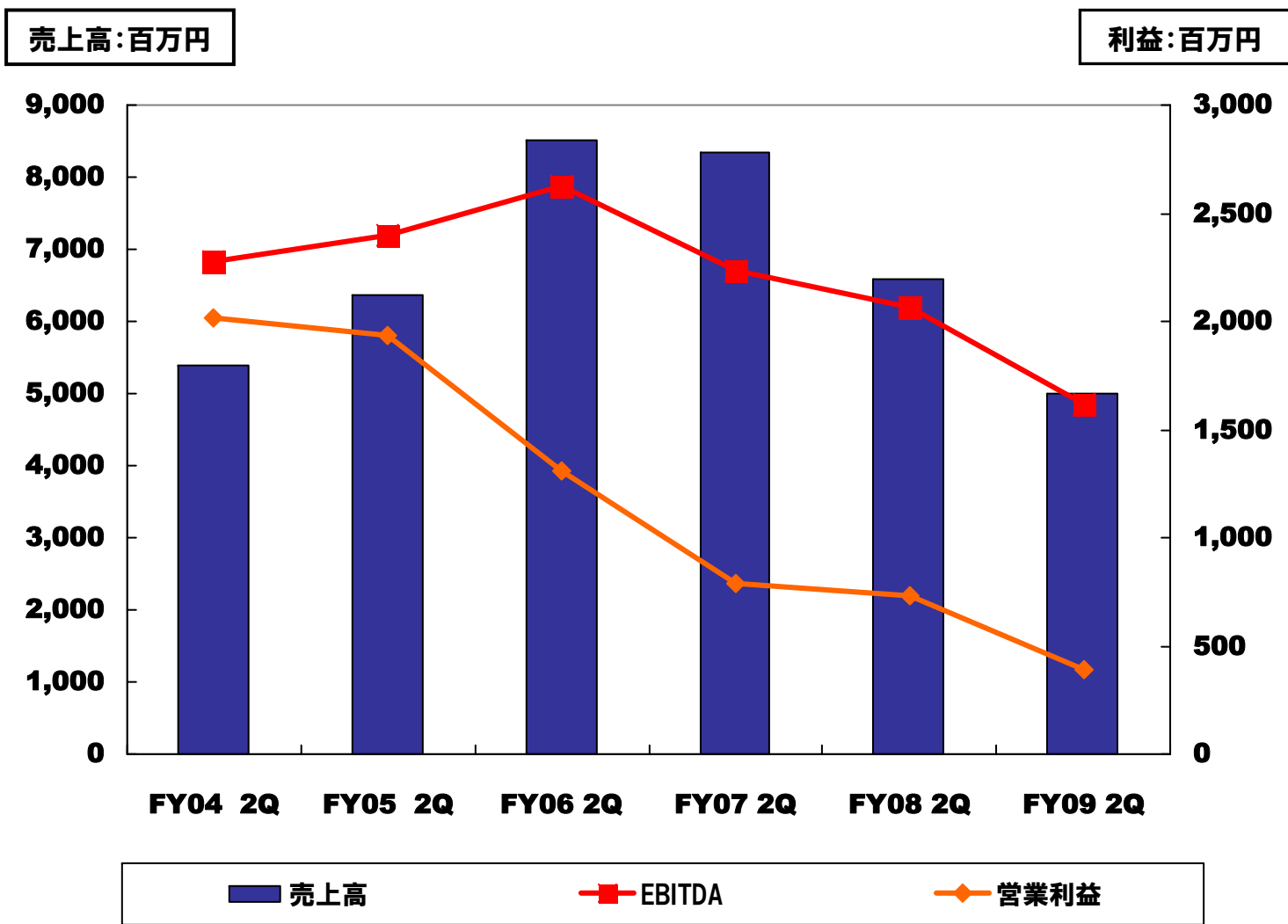


Technology

FY09 2Q コンテンツ事業の業績



コンテンツ事業の売上高は、着信メロディ事業の減収等により、前年同期比24.1%減の5,004百万円となり、営業利益は、前年同期比47.1%減の387百万円となりました。



-  Mobile
-  Game
-  Internet
-  Computer
-  Technology

5

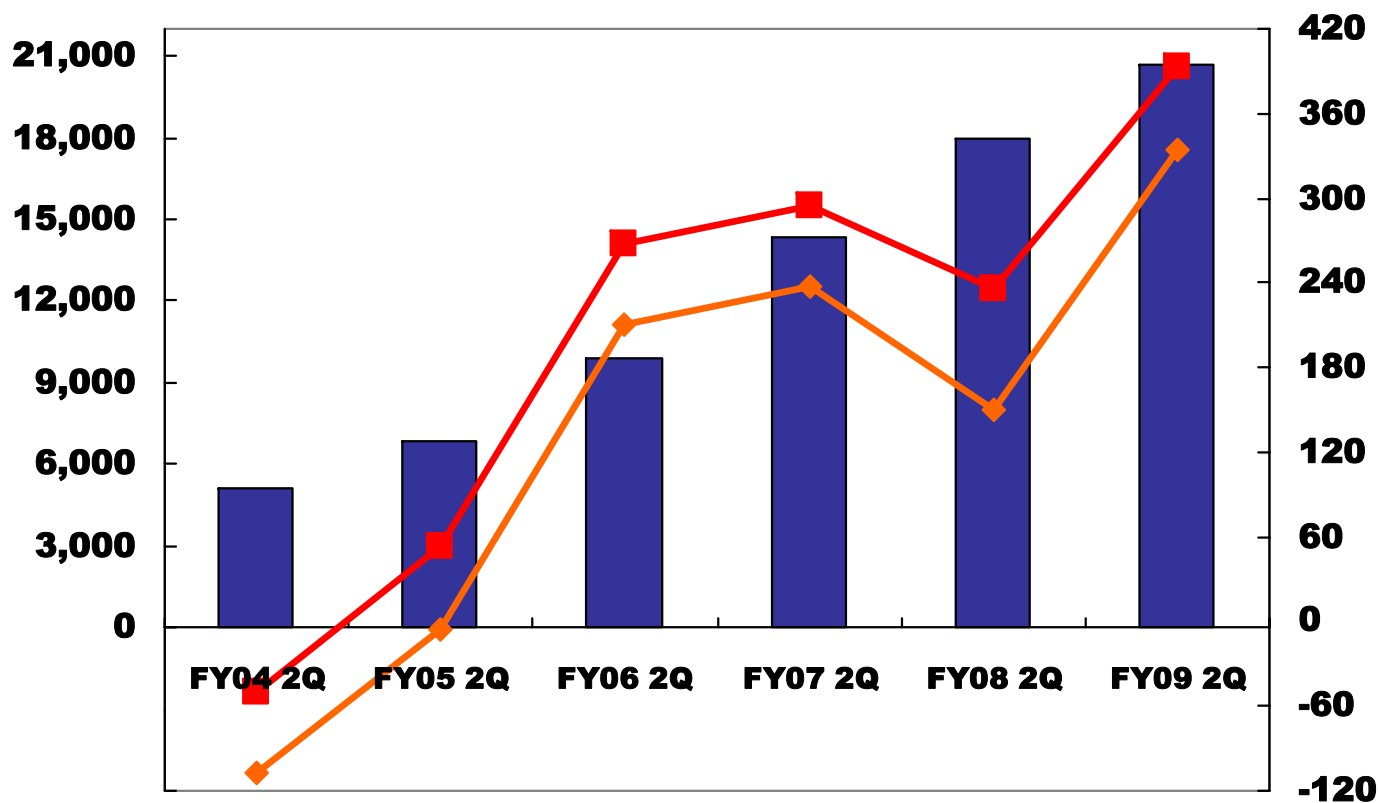
FY09 2Q 電子マネー事業の業績



売上高は、オンラインゲームを中心とした決済額高伸により、引き続き順調に成長。
 電子マネー事業の売上高は前年同期比15.0%増の20,701百万円となり、営業利益は、
 決済額の伸長等から、前年同期比122.8%増の334百万円となりました。

売上高:百万円

利益:百万円



■ 売上高

■ EBITDA

◆ 営業利益



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

連結貸借対照表(前期末との比較)

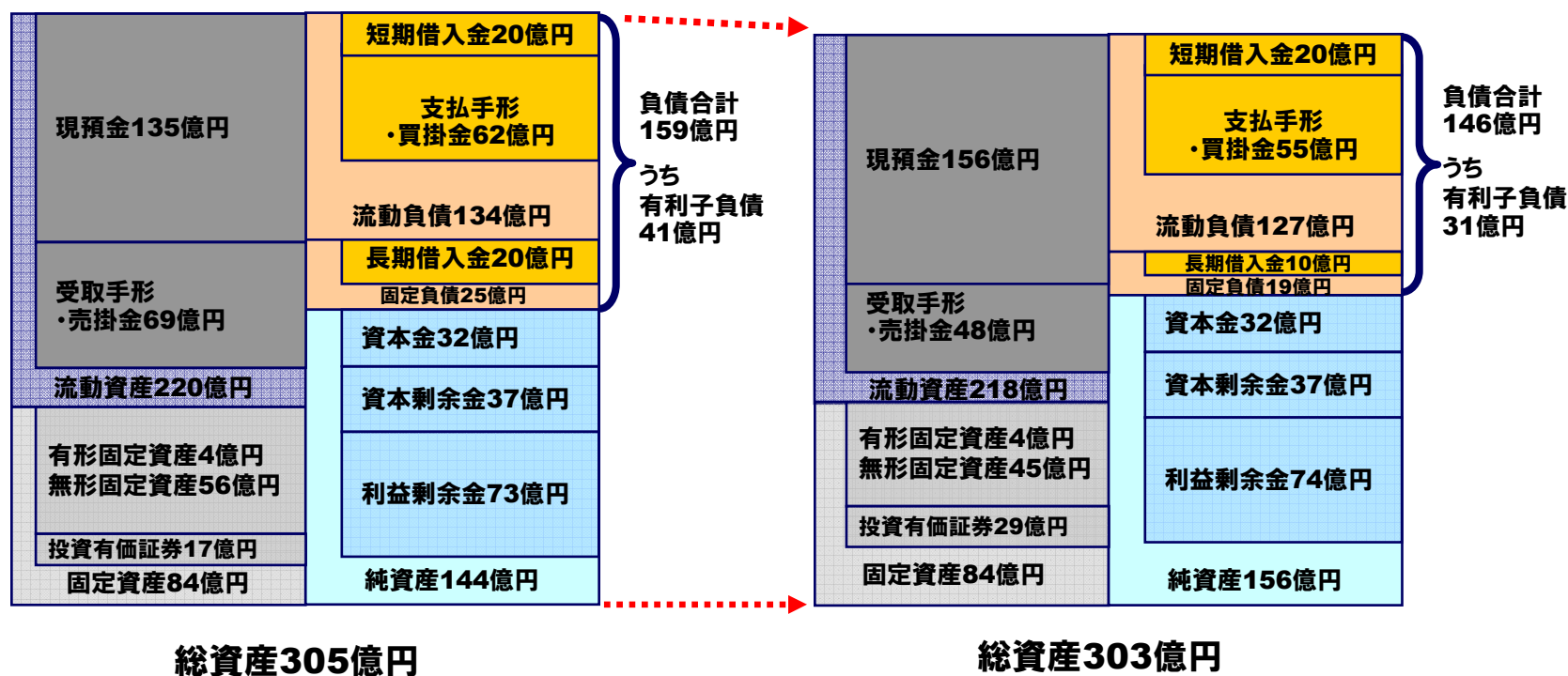


有利子負債を10億円圧縮し、自己資本が11億円増加。

自己資本比率が、3.7ポイント上昇(43.8% → 47.5%)

■2009年3月末

■2009年9月末



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY09 第2四半期事業展開ハイライト

FY09 2Q事業展開ハイライト



コンテンツ事業①

- 米国アカデミー賞公認 アジア最大級の国際短編映画祭「ショートショートフィルムフェスティバル & アジア」との共同プログラムを開始し、音楽とショートフィルムを融合した新しい映像コンテンツの配信事業を展開
- NTTドコモに加え、SoftBankモバイル向けに携帯向け動画配信サービス(NFRM™サービス)を開始 (Near Field Rights Management®)
- ウィルコムと高速モバイルデータ通信「XGP」を搭載した家庭用情報端末と地域活性化サービスの共同開発を開始
- 国内初、「iPhone/iPod touch」向けアプリケーションの開発システムを「COOK(クック)」ブランドで開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY09 2Q事業展開ハイライト

コンテンツ事業②

- 映像クリエイター支援サービス「クリエイターズ・ラボ」フルハイビジョン3D-CG素材集のダウンロード販売を開始
- 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
- 「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
- エルビス・プレスリー デビュー55周年 & 「KORG DS-10」1周年記念、エルビス・プレスリー カバー楽曲の世界オーディションを「viBirth」にて開催
- ガチャピンとムックが歌う「世界で1つのお誕生日ソングDVD」を発売
- ご当地キャラクター『せんとくん』、『ひこねのよいにゃんこ』×『たねまる』（横浜開港150周年キャラクター）コラボレーション、全国都道府県47種のコスチュームキューピー等、様々なキャラクターを携帯・パソコン向けに展開



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY09 2Q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、オンラインゲームのイベント「夏messe. 2009」を開催
- 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



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



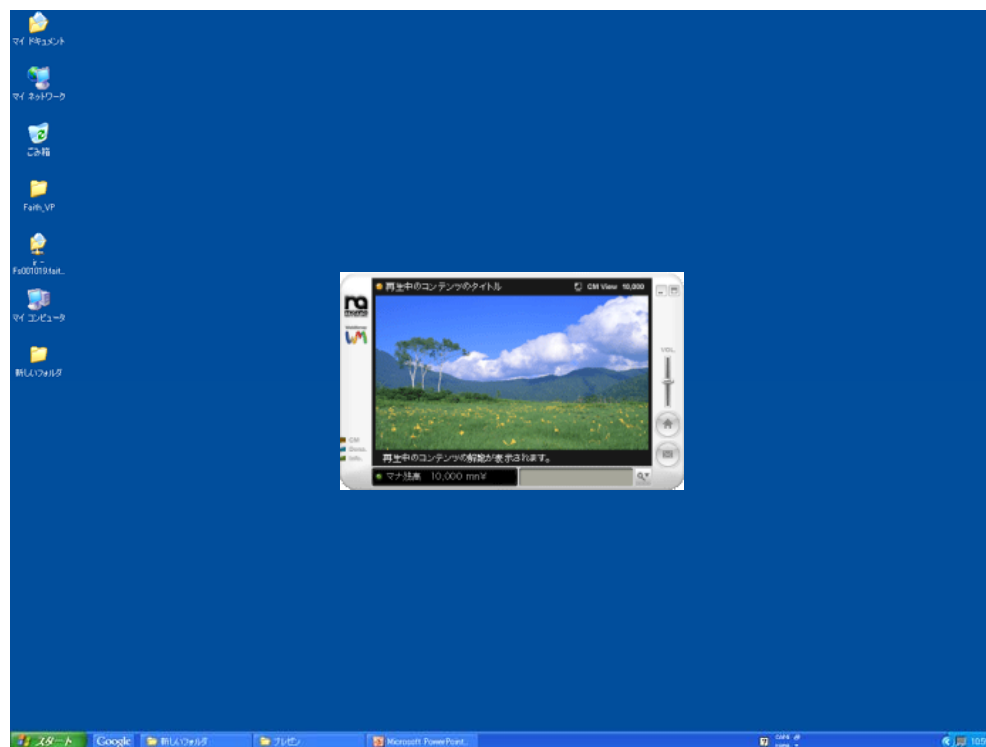
Technology

新たな広告媒体の開発



動画を視聴するだけで電子マネー「WebMoney」が貯まる
ウィジェット型CM動画配信サービス「manna マナ」のβサービスを
開始

mannaプレイヤー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY09 通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

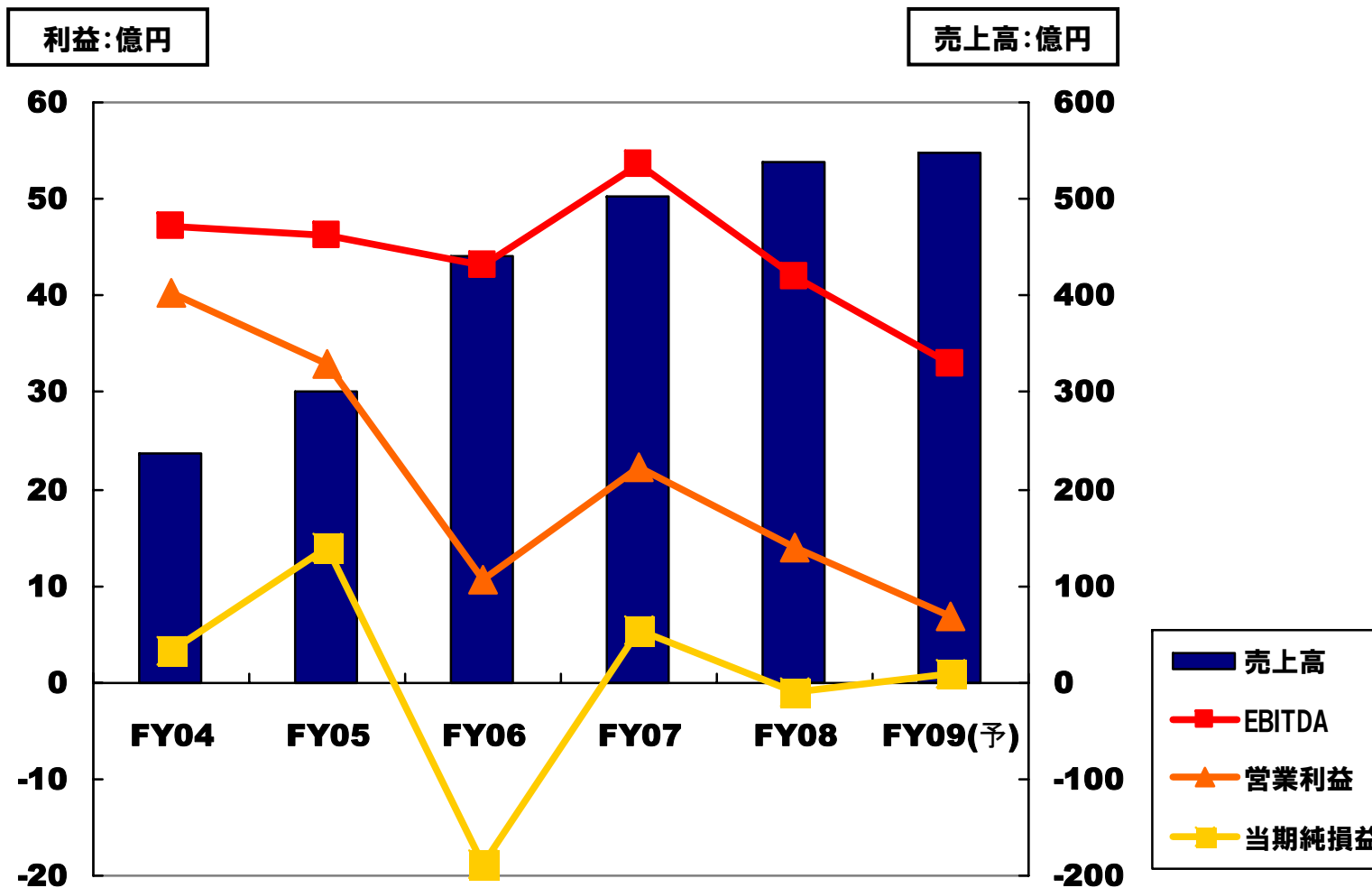


Technology

FY09 通期 業績予想



着信メロディは、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、売上高は微増を見込む。利益面では、着信メロディの減収、新たなコンテンツ配信サービスの開発、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

FY09 連結セグメント別業績予想



(百万円)

	FY08	FY09 (予想)	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
売上高	53,957	54,730	773	1.4%	
コンテンツ事業	13,105	10,360	▲ 2,745	-20.9%	単体着信メロディソリューションの減 着信音再生技術ライセンスの減
電子マネー事業	39,472	43,000	3,528	8.9%	主力のオンラインゲームをはじめとしたデジタルコンテンツ需要増に伴う決済額の増加
その他	1,378	1,370	▲ 8	-0.6%	
EBITDA	4,208	3,323	▲ 885	-21.0%	
コンテンツ事業	3,608	2,584	▲ 1,024	-28.4%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	537	629	92	17.1%	増収効果
その他	77	110	33	42.9%	
営業利益	1,425	680	▲ 745	-52.3%	
コンテンツ事業	990	165	▲ 825	-83.3%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	388	425	37	9.5%	増収効果
その他	60	90	30	50.0%	
経常利益	994	510	▲ 484	-48.7%	営業利益の減
当期純利益	▲ 149	100	249	-	



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



フェイスのビジネス・コンセプト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ビジネス・コンセプト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

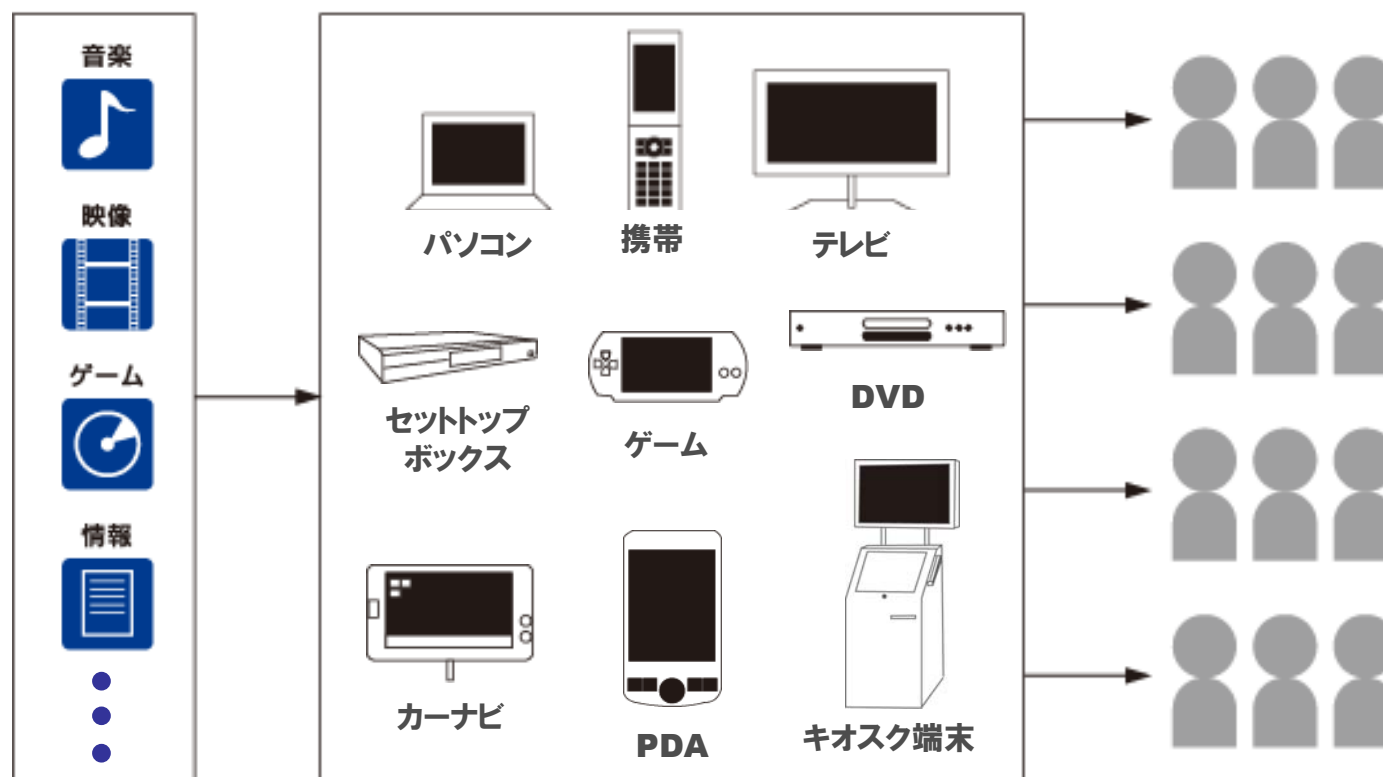
マルチコンテンツ & マルチプラットフォーム戦略



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



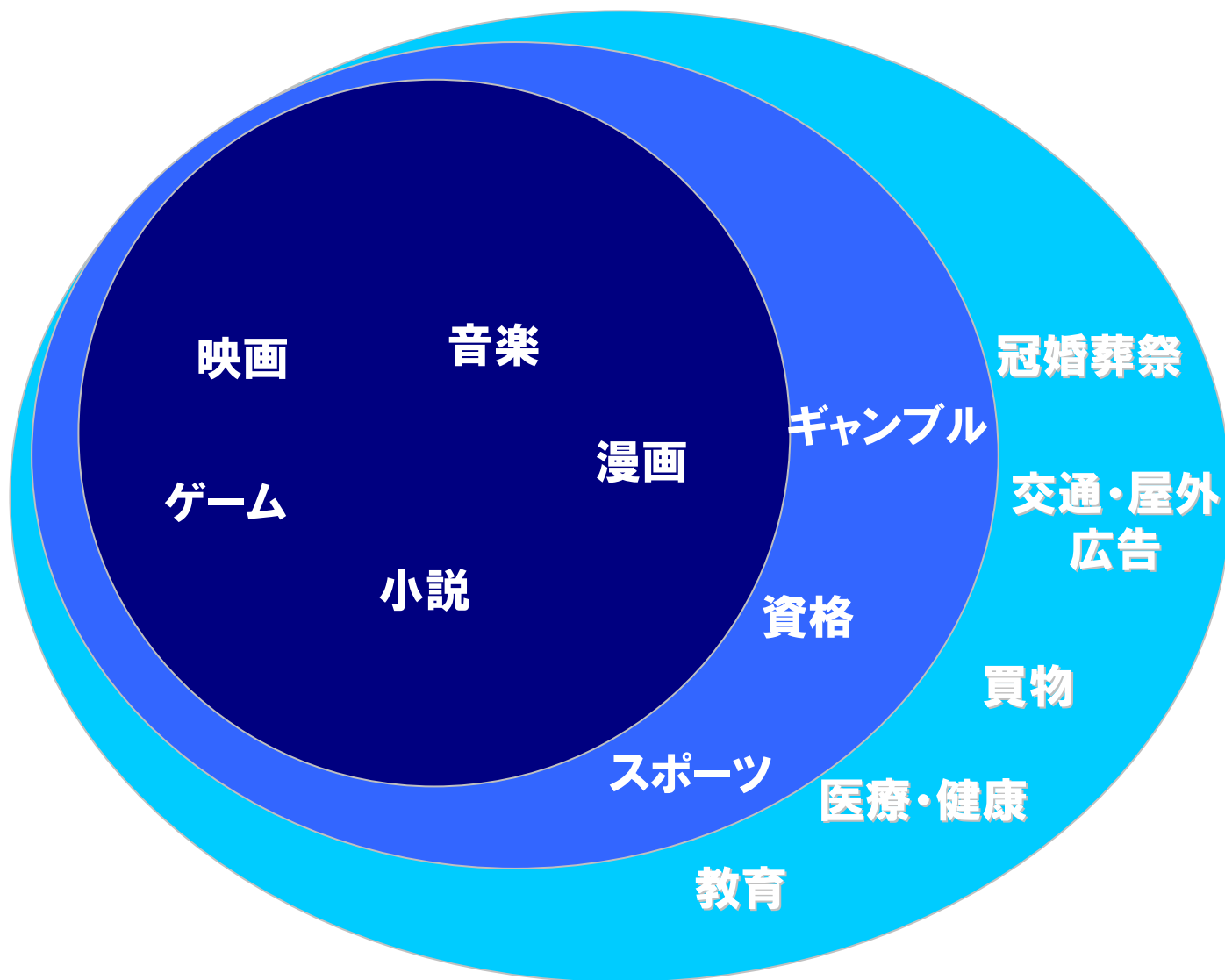
Computer



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

コンテンツビジネス領域の拡大



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新しいコンテンツ流通の創造



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

プラットフォーム

新しいコンテンツ流通の創造 <1>

ウィルコムと高速モバイルデータ通信「XGP」を搭載した家庭用情報端末と地域活性化サービスの共同開発を開始



●「XGP」搭載 家庭用情報端末

テレビの画面上で、地域情報や生活情報等の様々な情報を提供するセットトップボックス型端末。

●地域活性化サービス

XGPの基地局を通して防災情報や地域情報、医療情報やエンタテインメントコンテンツ等を各家庭に届ける。その他、区報の配信、議会放送、地域講座への申込、学校・病院と連携したサービスを提供。

2009年4月9日に株式会社ウィルコム、株式会社ウィルコム沖縄と沖縄県金武町における町民生活の向上、地域活性化に資する『地域活性化包括連携協定』を締結。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

医療健康情報



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <2>

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

※「ポケットカルテ」は、10,000ユーザーを突破しております。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

iPhone



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <3>

「iPhone/iPod touch」向けアプリケーションの提供

UTAMO 

App Storeミュージックカテゴリ
第一位を記録



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <4>

「iPhone/iPod touch」向けアプリケーション制作サポート「COOK」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

<メリット>

- ⇒世界中をターゲットに新たな読者の獲得
- ⇒「Twitter®」や「Facebook®」等、
Webサービスとの連携
- ⇒在庫リスクや物流にとらわれない



「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

<メリット>

「COOK」プロモーションを使用することで、在庫や
物流にとらわれず、全世界のユーザーに直接プロ
モーションを行うことが可能



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

音樂 + 映像

新しいコンテンツ流通の創造 <5>

ショートショート フィルムフェスティバル 新部門「ミュージックShort部門」を設立

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 2010」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。

SHORTSHORTS
FILM FESTIVAL & ASIA 2010

TOP ジャパン部門 ストップ! 温暖化部門 ミュージック Short 部門 旅ショート! プロジェクト Q&A English

音楽と映画の新しいかたち
音楽から生まれる新感覚ショートフィルムを募集!!

国内公募

ミュージック Short クリエイティブ部門 特設モバイルサイト

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

Wanted: New Style Short Film with Music

ミュージックShortは、計2部門で大募集!

PV部門

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。



Mobile



Game



Internet



Computer



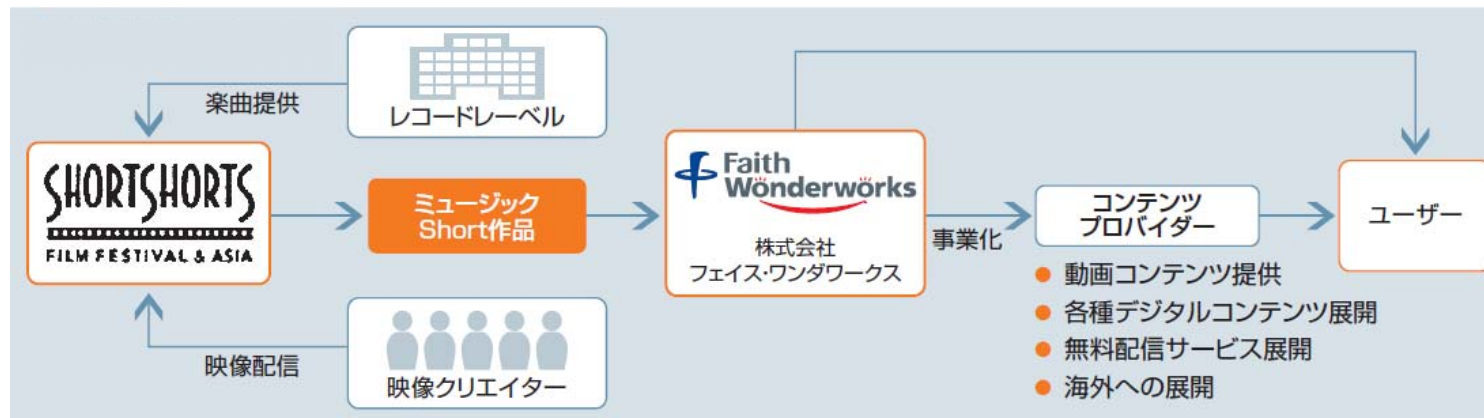
Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <5>

ショートショート フィルムフェスティバル 新部門「ミュージックShort部門」を設立



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
カザリンチュ	SHUUBI	西脇唯	
カラーボトル	シュリスベイロフ	野宮真貴	
木内健	JYONGRI	PAITITI	



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

テレビ＋インターネット＋携帯



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <6>

メディア融合型の音楽番組「MusicBirth+(ミュージックバース)」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



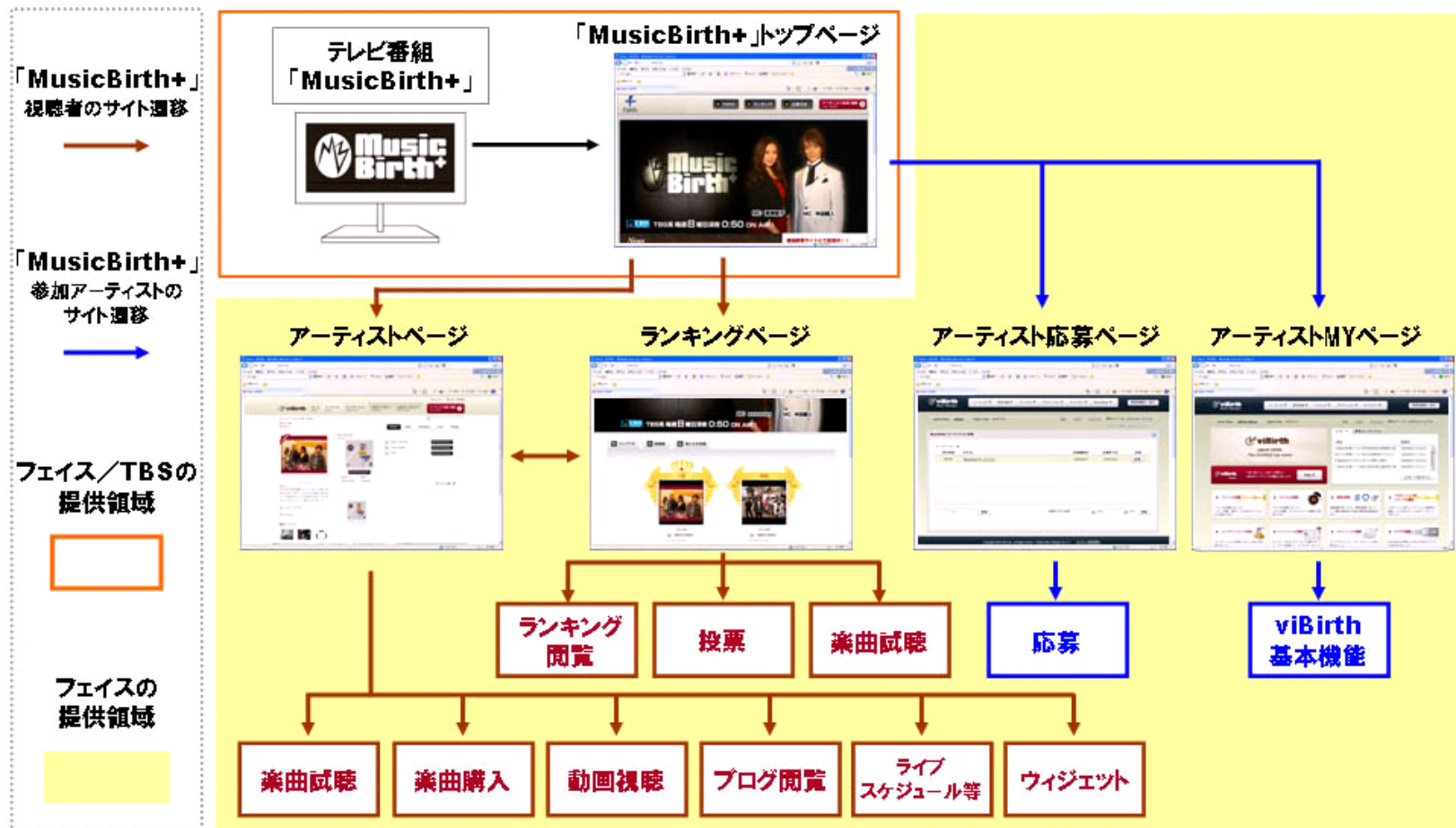
Technology

新しいコンテンツ流通の創造 <6>

メディア融合型の音楽番組「MusicBirth+(ミュージックバース)」の開始



「MusicBirth+」テレビとインターネットとの連携



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer

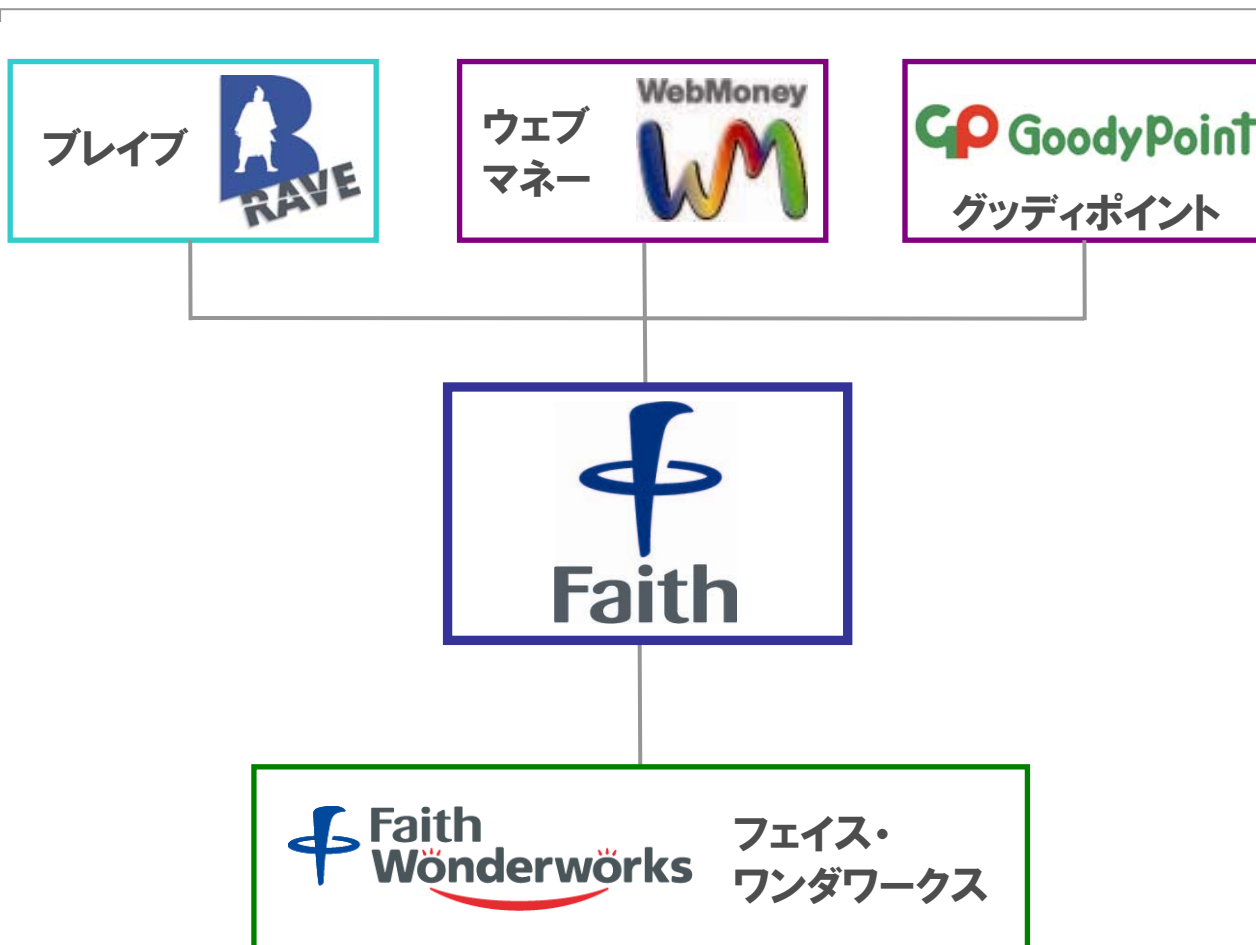


Technology

まとめ

グループ再編

●再編後



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新たなコンテンツの流通のしくみ創り



多様なコンテンツ



ユーザー



Mobile



Game



Internet

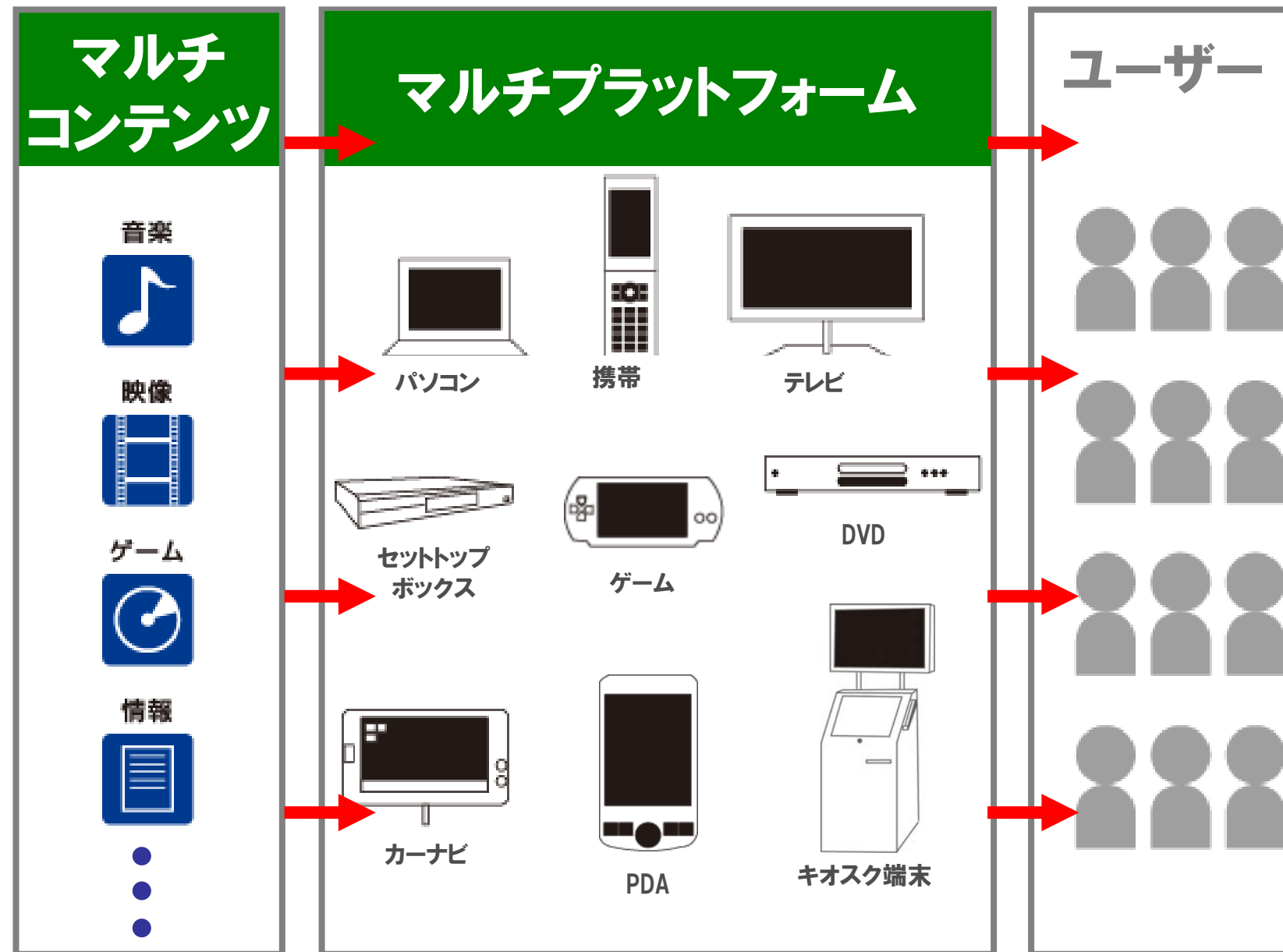


Computer



Technology

新たなコンテンツの流通のしくみ創り



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

2Q 連結セグメント別実績推移



(単位:百万円)

	FY05			FY06			FY07			FY08			FY09		
	2Q	対前期 増減額	同左 増減率	2Q	対前期 増減額	同左 増減率	2Q	対前期 増減額	同左 増減率	2Q	対前期 増減額	同左 増減率	2Q	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	13,249	2,727	25.9%	20,193	6,944	52.4%	23,452	3,258	16.1%	25,291	1,838	7.8%	26,322	1,031	4.1%
コンテンツ事業	6,373	983	18.2%	8,542	2,169	34.0%	8,345	▲ 196	-2.3%	6,592	▲ 1,752	-21.0%	5,004	▲ 1,588	-24.1%
電子マネー事業	6,854	1,726	33.6%	9,891	3,037	44.3%	14,300	4,409	44.6%	17,998	3,697	25.9%	20,701	2,703	15.0%
MVNO事業	-	-	-	1	-	-	-	▲ 1	-	-	-	-	-	-	-
その他	21	18	544.1%	1,758	1,736	8055.5%	805	▲ 952	-54.2%	700	▲ 105	-13.1%	617	▲ 83	-11.8%
営業利益	1,940	30	1.6%	644	▲ 1296	-66.7%	1,066	422	65.6%	907	▲ 158	-14.9%	747	▲ 160	-17.7%
コンテンツ事業	1,931	▲ 85	-4.2%	1,285	▲ 646	-33.4%	785	▲ 500	-38.9%	732	▲ 52	-6.7%	387	▲ 345	-47.1%
電子マネー事業	▲ 5	101	-	210	215	-	236	26	12.4%	150	▲ 86	-36.5%	334	184	122.8%
MVNO事業	-	-	-	▲ 825	-	-	-	825	-	-	-	-	-	-	-
その他	14	-	-	▲ 26	▲ 40	-	45	71	-268.1%	25	▲ 19	-43.5%	25	0	0.0%
経常利益	2,027	88	4.5%	563	▲ 1,464	-72.2%	884	321	57.0%	741	▲ 143	-16.2%	690	▲ 51	-6.9%
純利益	889	▲ 124	-12.2%	▲ 653	▲ 1,542	-	960	1,613	-	287	▲ 673	-70.1%	157	▲ 130	-45.1%



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY09 通期連結セグメント別業績予想



(百万円)

	FY08	FY09 (予想)	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
売上高	53,957	54,730	773	1.4%	
コンテンツ事業	13,105	10,360	▲ 2,745	-20.9%	着信メロディ事業の減 着信音再生技術ライセンスの減
電子マネー事業	39,472	43,000	3,528	8.9%	主力のオンラインゲームをはじめとしたコンテンツ需要増に伴う決済額の増加
その他	1,378	1,370	▲ 8	-0.6%	
EBITDA	4,208	3,323	▲ 885	-21.0%	
コンテンツ事業	3,608	2,584	▲ 1,024	-28.4%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	537	629	92	17.1%	増収効果
その他	63	110	47	74.6%	
営業利益	1,425	680	▲ 745	-52.3%	
コンテンツ事業	990	165	▲ 825	-83.3%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	388	425	37	9.5%	増収効果
その他	46	90	44	95.7%	
経常利益	994	510	▲ 484	-48.7%	営業利益の減
当期純利益	▲ 149	100	249	-	

*2Q決算発表にあたり、通期見込み(売上高、営業利益、経常利益、当期純利益)は変更していません。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

のれん償却額推移



(単位:百万円)

	FY08		FY09		FY10(予)	FY11(予)	FY12(予)	FY13(予)
	2Q	通期	2Q	通期(予)				
ウェブマネー	36	73	36	73	73	73	67	34
フェイス・ワンダワークス	1,062	2,131	1,076	2,151	2,151	380	26	20
ブレイブ	1	3	1	3	3	3	-	-
MVP	2	4	-	-	-	-	-	-
メディアコンプレックス	7	11	-	-	-	-	-	-
その他	60	69	9	9	-	-	-	-
計	1,168	2,291	1,122	2,236	2,227	456	93	54



Mobile



Game



Internet



Computer

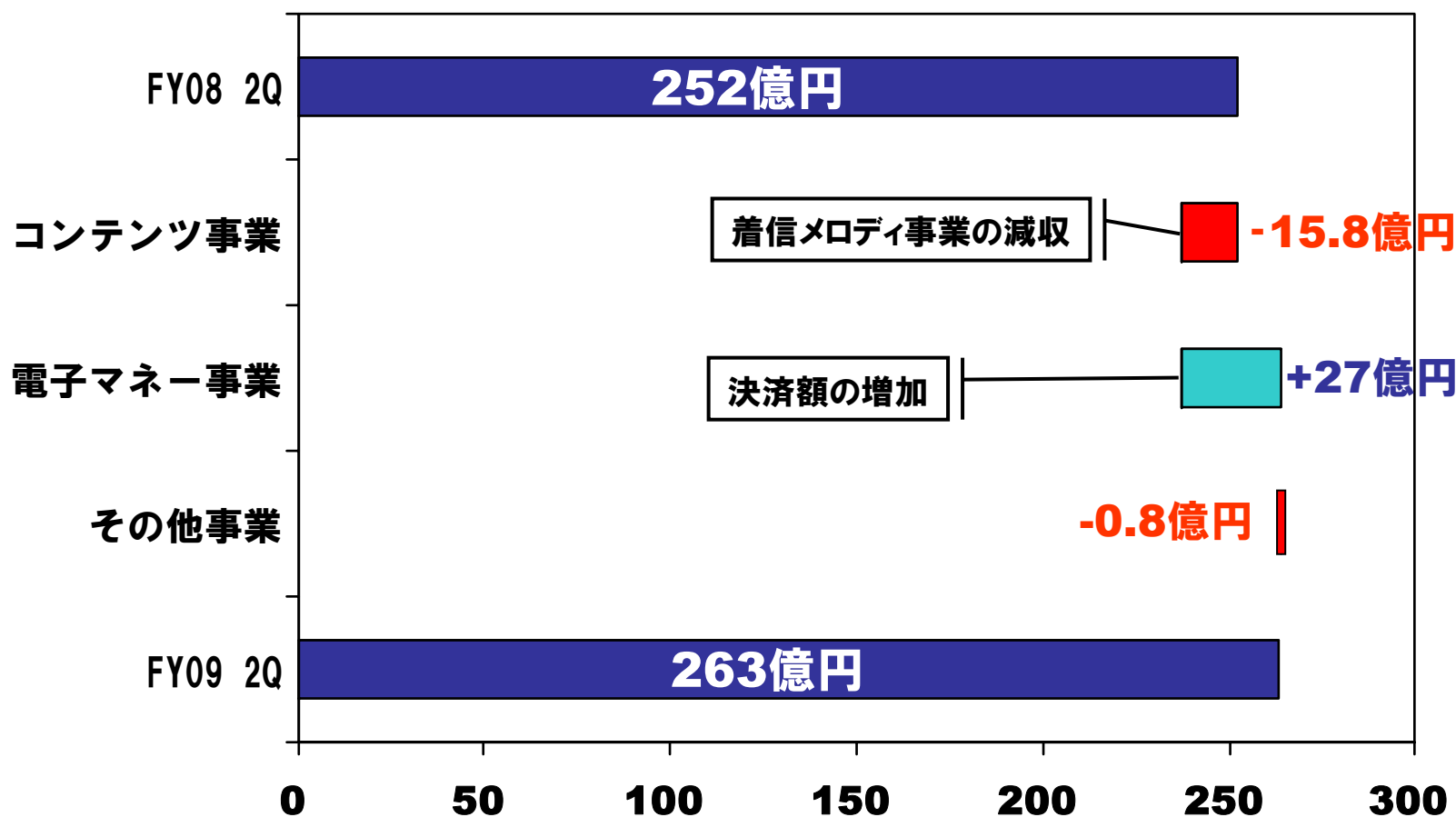


Technology

FY09 2Q 連結売上高(前期との比較)



(単位:億円)



Mobile



Game



Internet



Computer

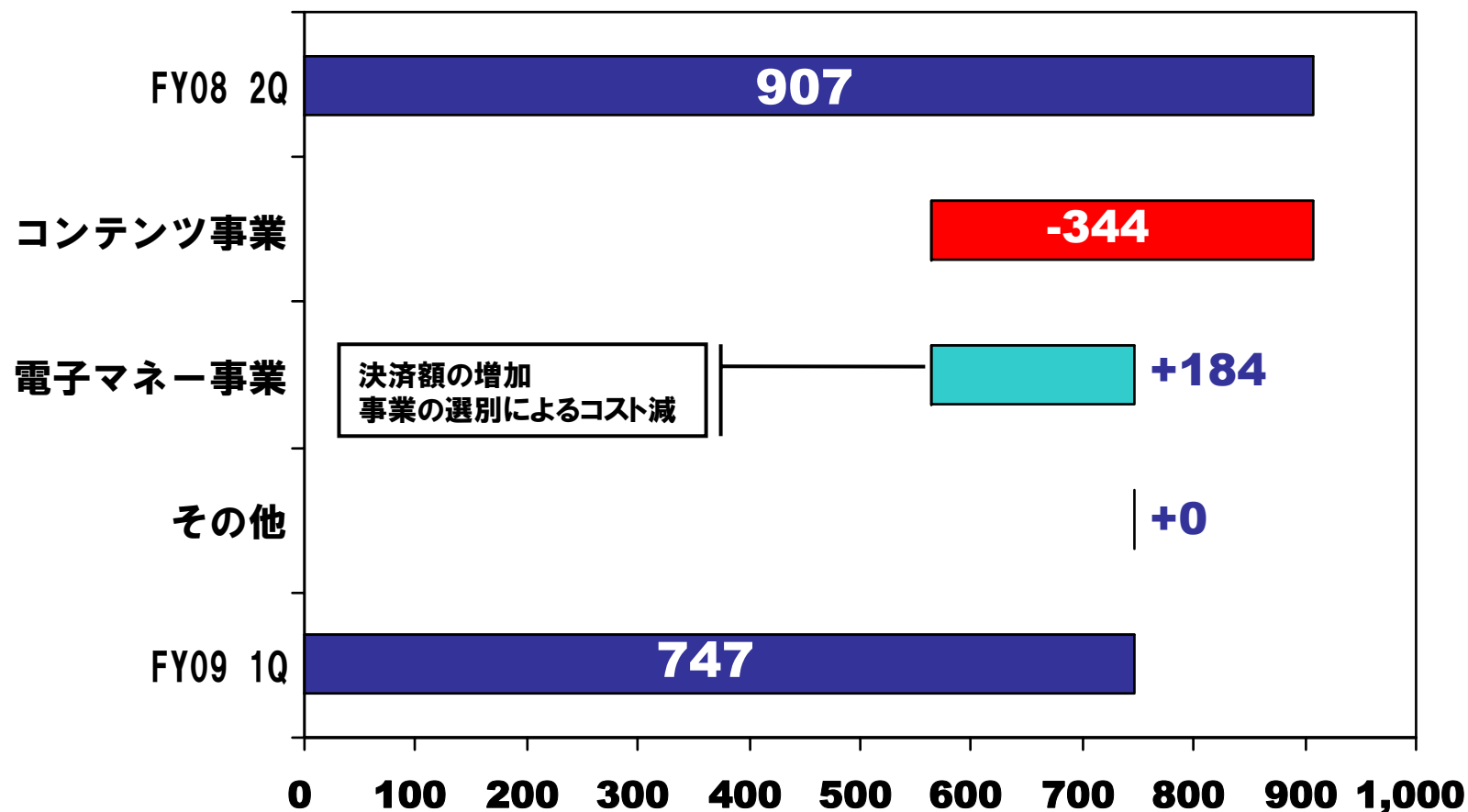


Technology

FY09 2Q 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

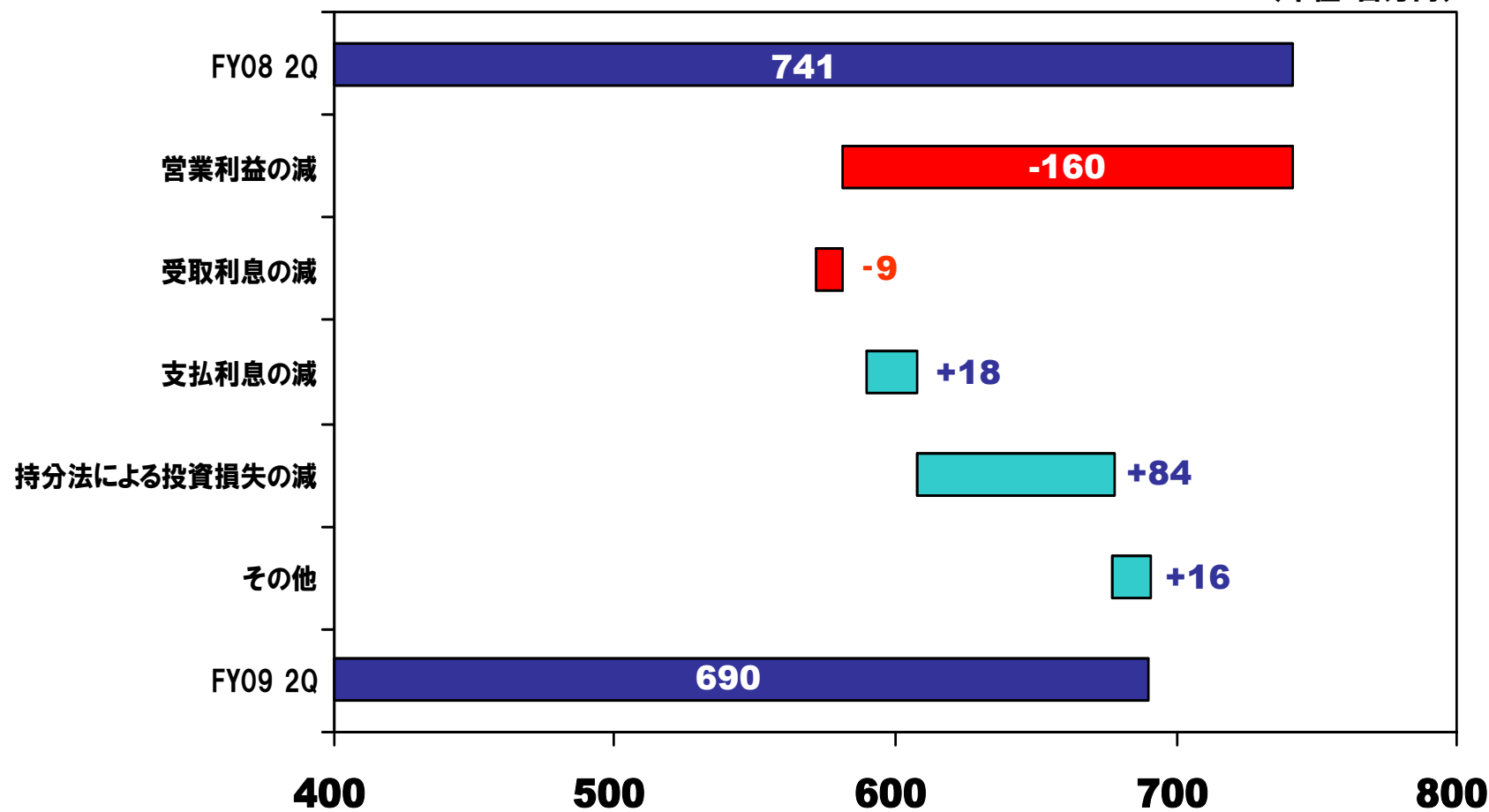


Technology

FY09 2Q 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



mobile



game



internet



computer

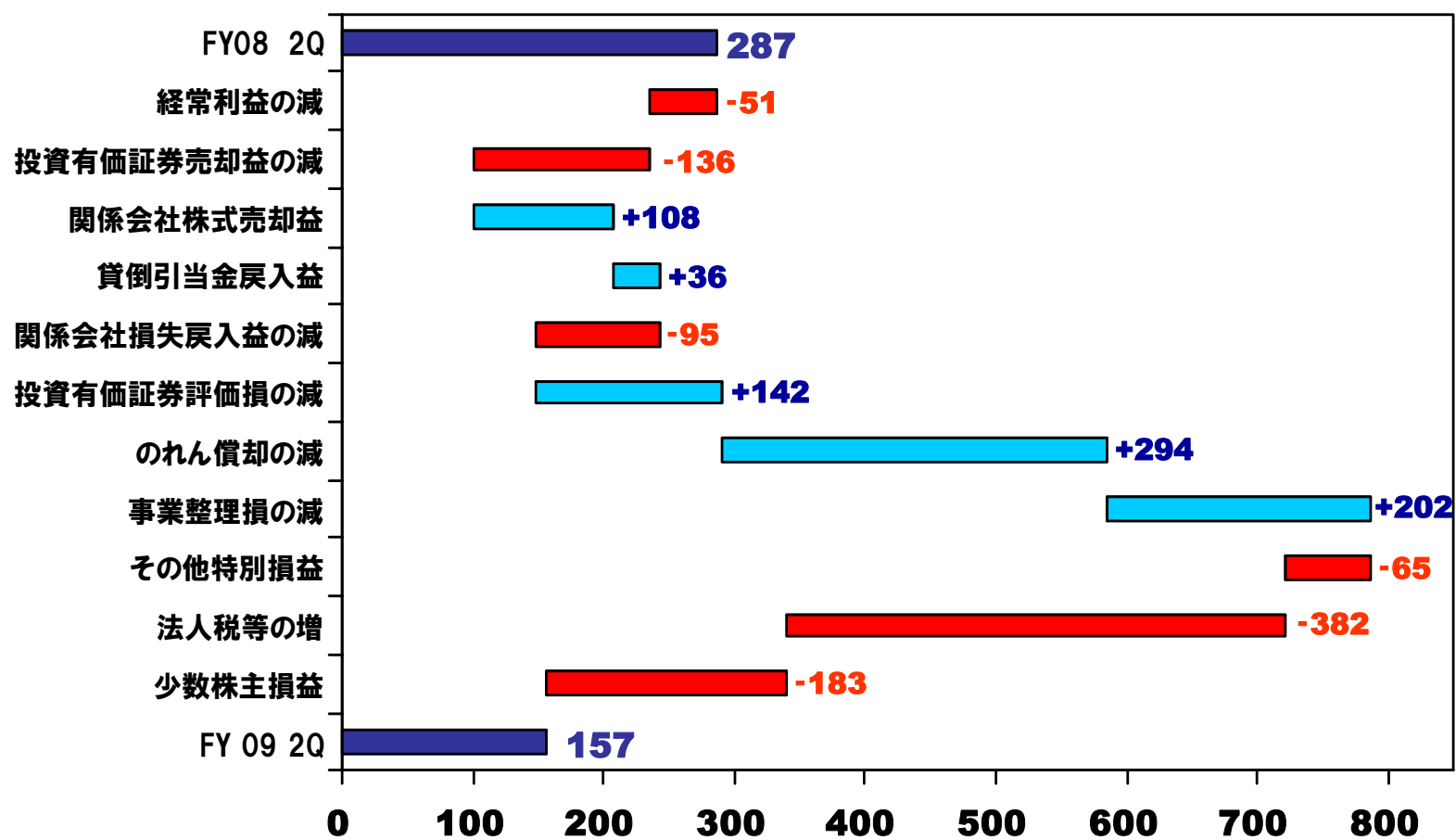


technology

FY09 2Q 連結四半期純利益(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