



株式会社フェイス

**FY15（2016年3月期）
通期決算説明会**

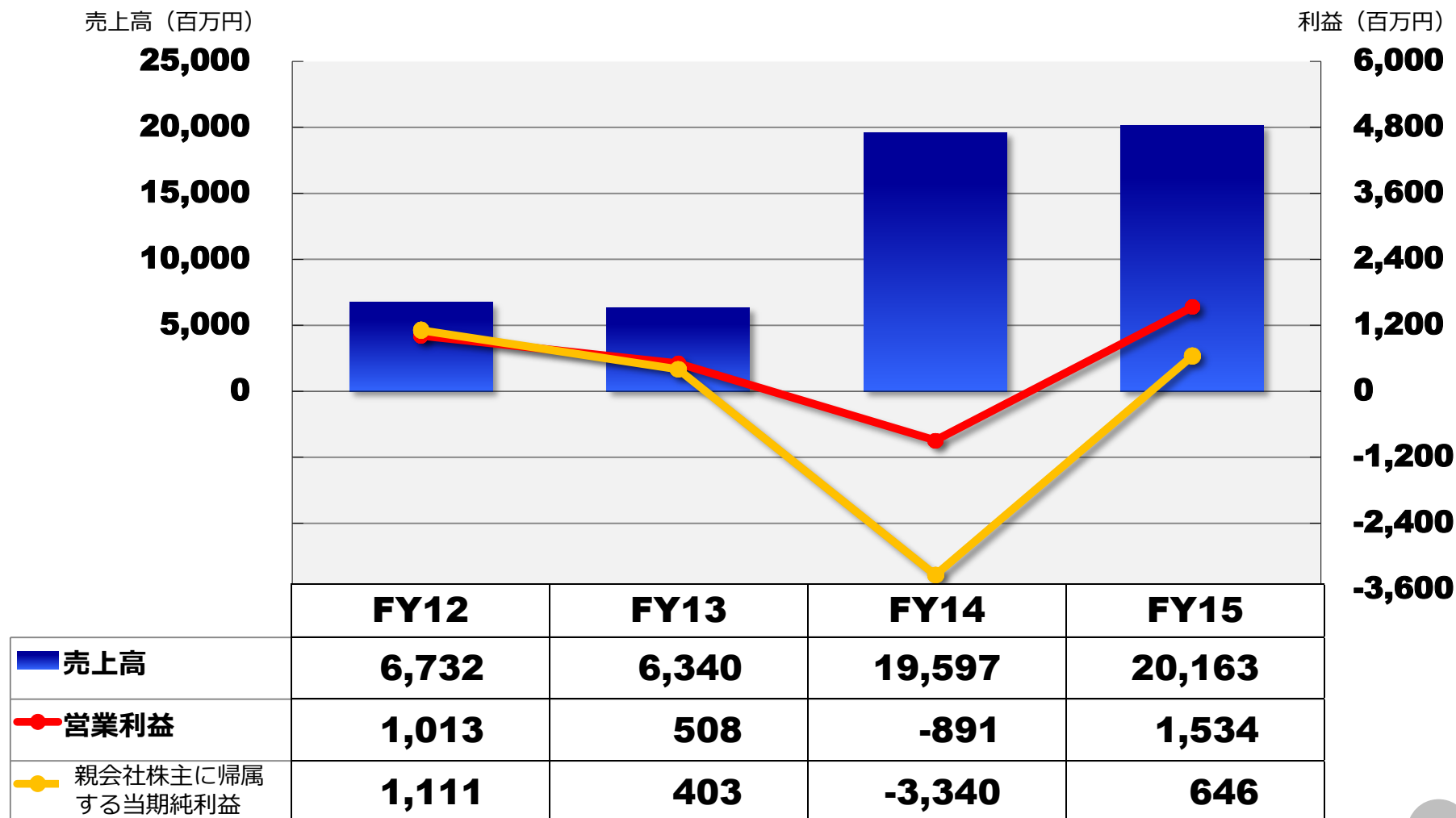
**2016年5月25日
株式会社フェイス**

2016年3月期
通期決算概要

FY15 連結業績ハイライト

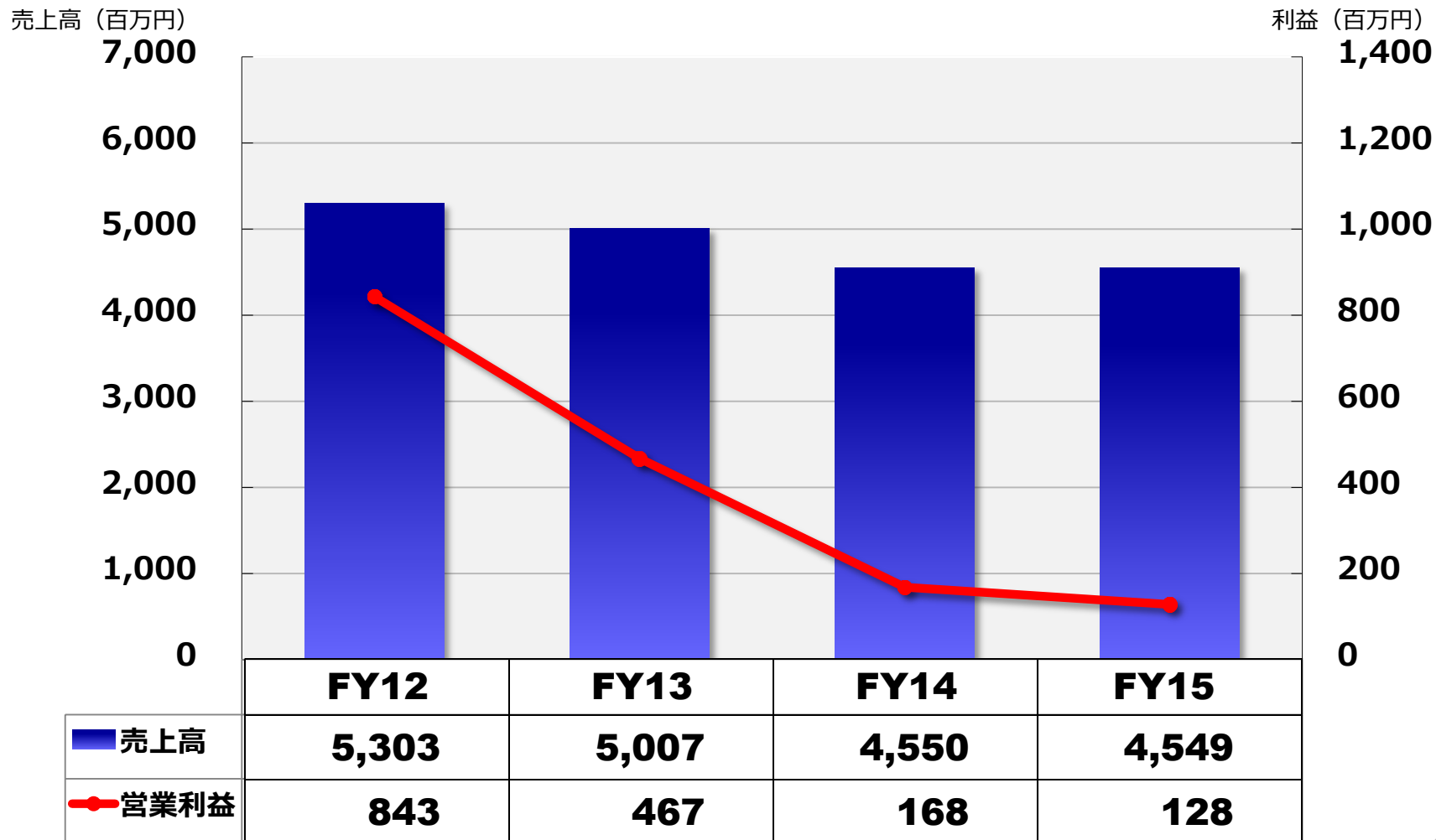


➤ 市場環境に応じたサービスの展開強化と日本コロムビア業績の回復により、売上高は20,163百万円、営業利益は1,534百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は646百万円。



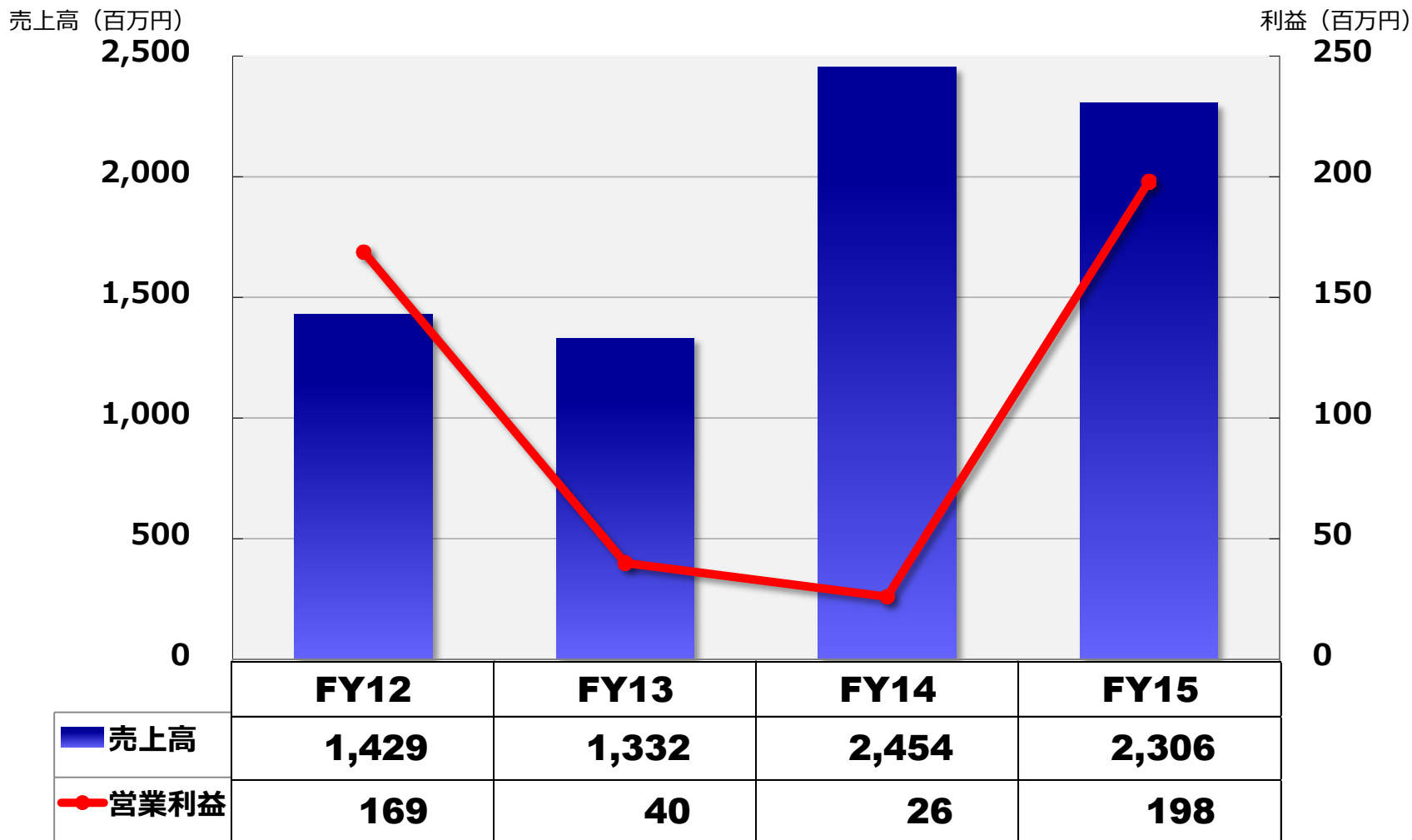
FY15 コンテンツ事業の業績

- 新たなサービス展開の積極的な取り組みにより売上高は前期とほぼ同水準の4,549百万円。
- 営業利益は、コスト削減を図るものの、新規連結子会社の損失取込により前期比23.5%減の128百万円。



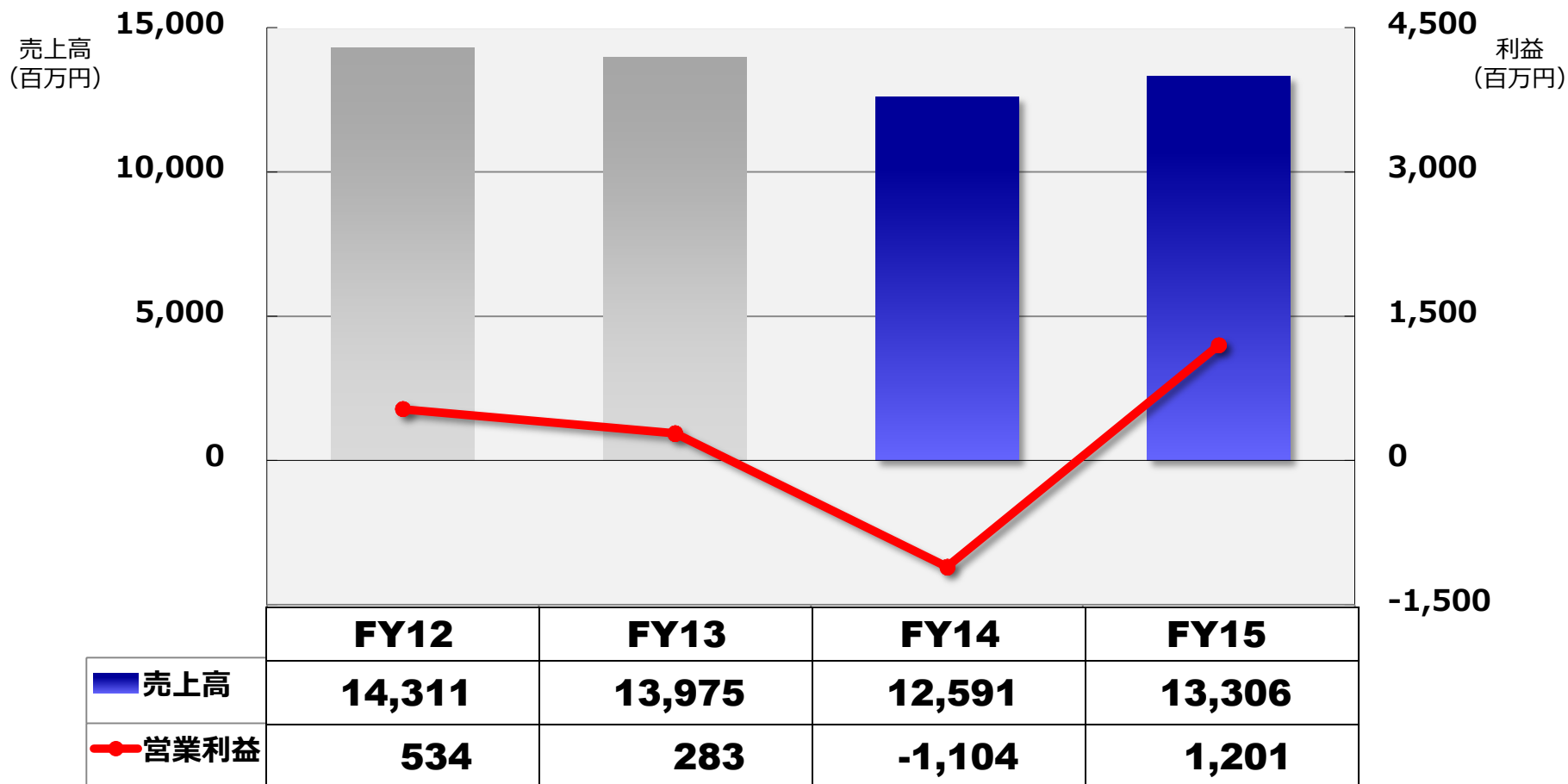
FY15 ポイント事業の業績

- ポイント発行は堅調に推移するも、エコポイント制度終了により売上高は前期比6.0%減の2,306百万円。
- 営業利益は、サーバー管理型への移行に伴う一時費用の負担減少、販売費及び一般管理費抑制等により、前期比662.1%の大幅増で198百万円。



FY15 コロムビア事業の業績

- アニメ関連作品、ゲームソフトおよびアーティストマネジメント関連事業の売上が好調に推移、売上高は前期比5.7%増の13,306百万円。
- 営業利益は、音源2次利用の好調・特販/通販の全般的売上増および構造改革による固定費の大幅削減により、前期比2,305百万円増の1,201百万円。



※コロムビア事業の売上高及び営業利益は、FY14より当社グループの業績に算入。FY12～13は比較のため日本コロムビア(株)の業績を記載。

FY15 セグメント別連結業績（前期との比較）

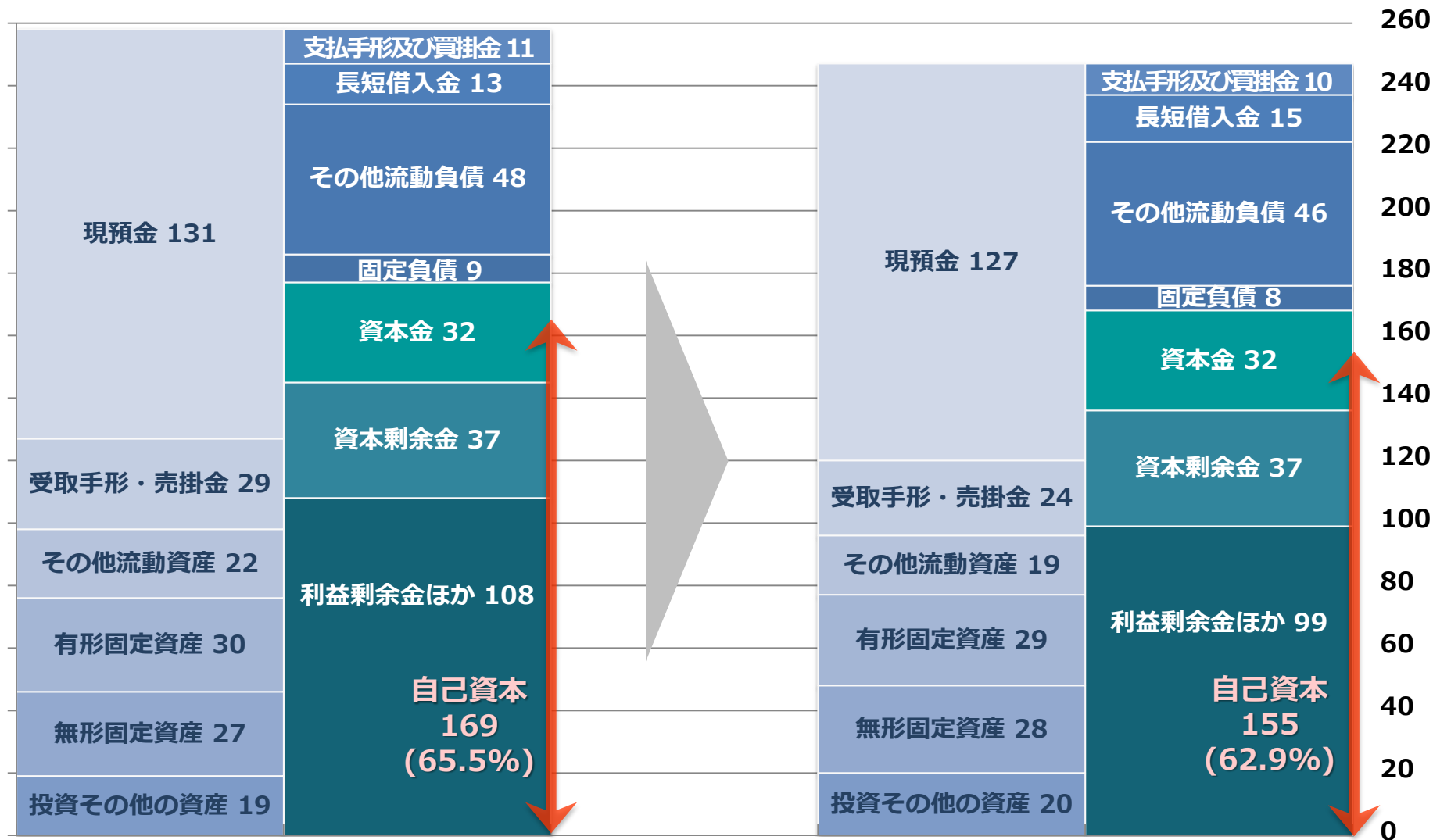


(単位：百万円)

	FY14	FY15	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	19,597	20,163	+566	+2.9%
コンテンツ事業	4,550	4,549	+0	△ 0.0%
ポイント事業	2,454	2,306	△ 147	△ 6.0%
コロムビア事業	12,591	13,307	+715	+5.7%
営業利益	△ 891	1,534	+2,426	-
コンテンツ事業	168	128	△ 39	△ 23.5%
ポイント事業	26	198	+172	+662.1%
コロムビア事業	△ 1,104	1,201	+2,306	-
調整額※	18	5	△ 13	-
経常利益	△ 862	1,529	+2,392	-
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 3,340	646	+3,986	-

※調整額はセグメント間取引の消去によるもの。

連結貸借対照表（前期末との比較）



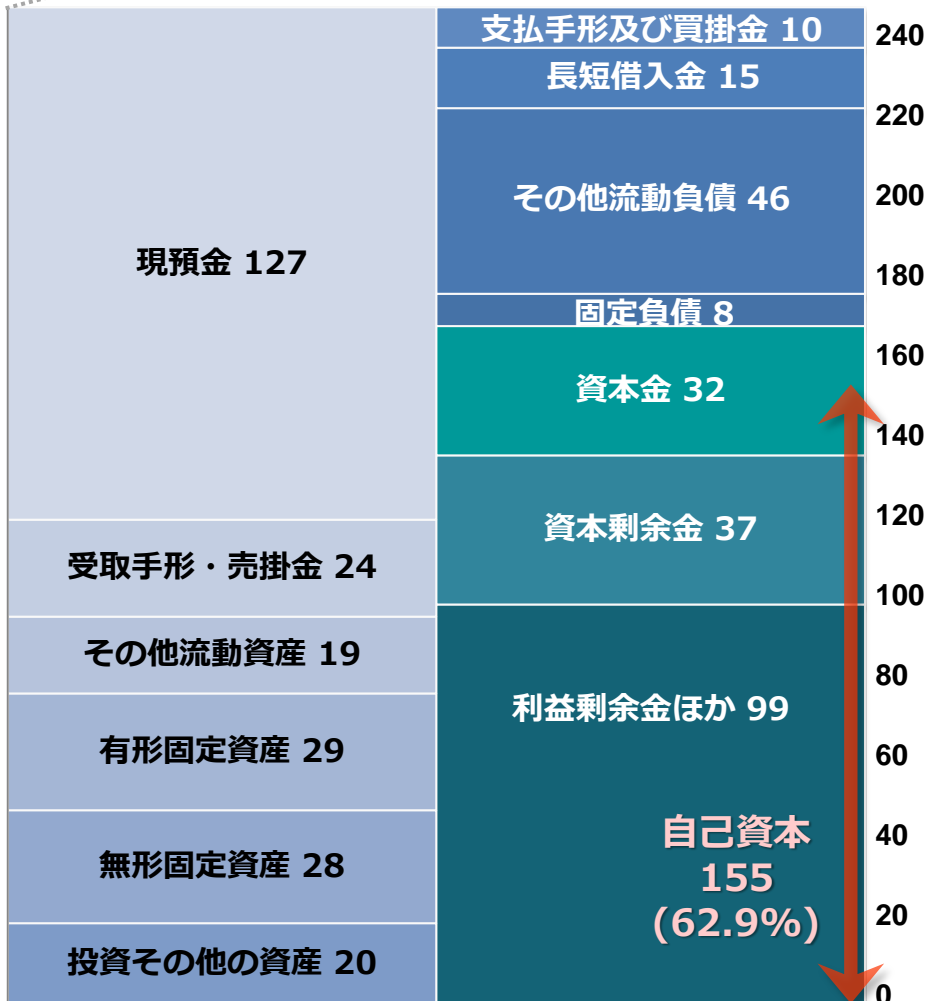
2015年3月末 総資産 258億円

2016年3月末 総資産 247億円

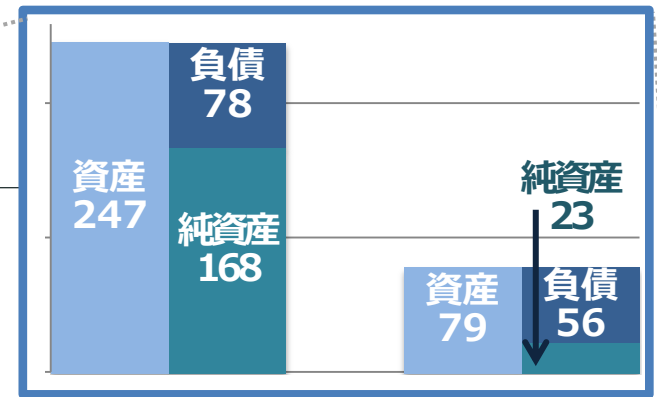
貸借対照表

(フェイス/コロムビア)

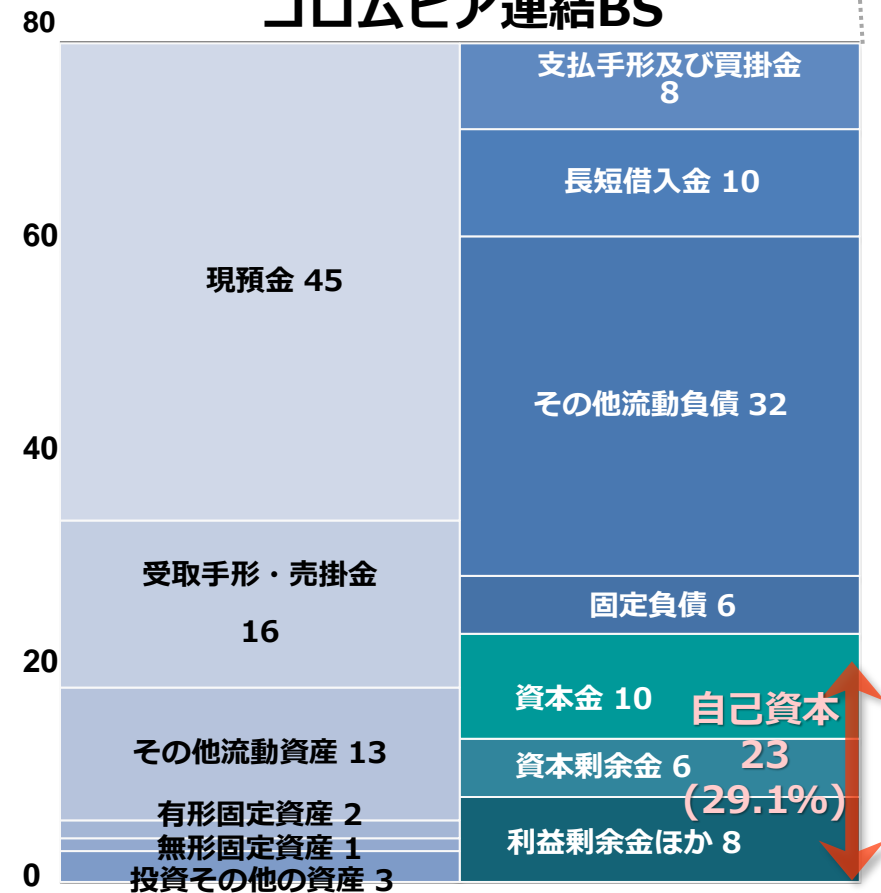
フェイス連結BS



2016年3月末 総資産247億円



コロムビア連結BS



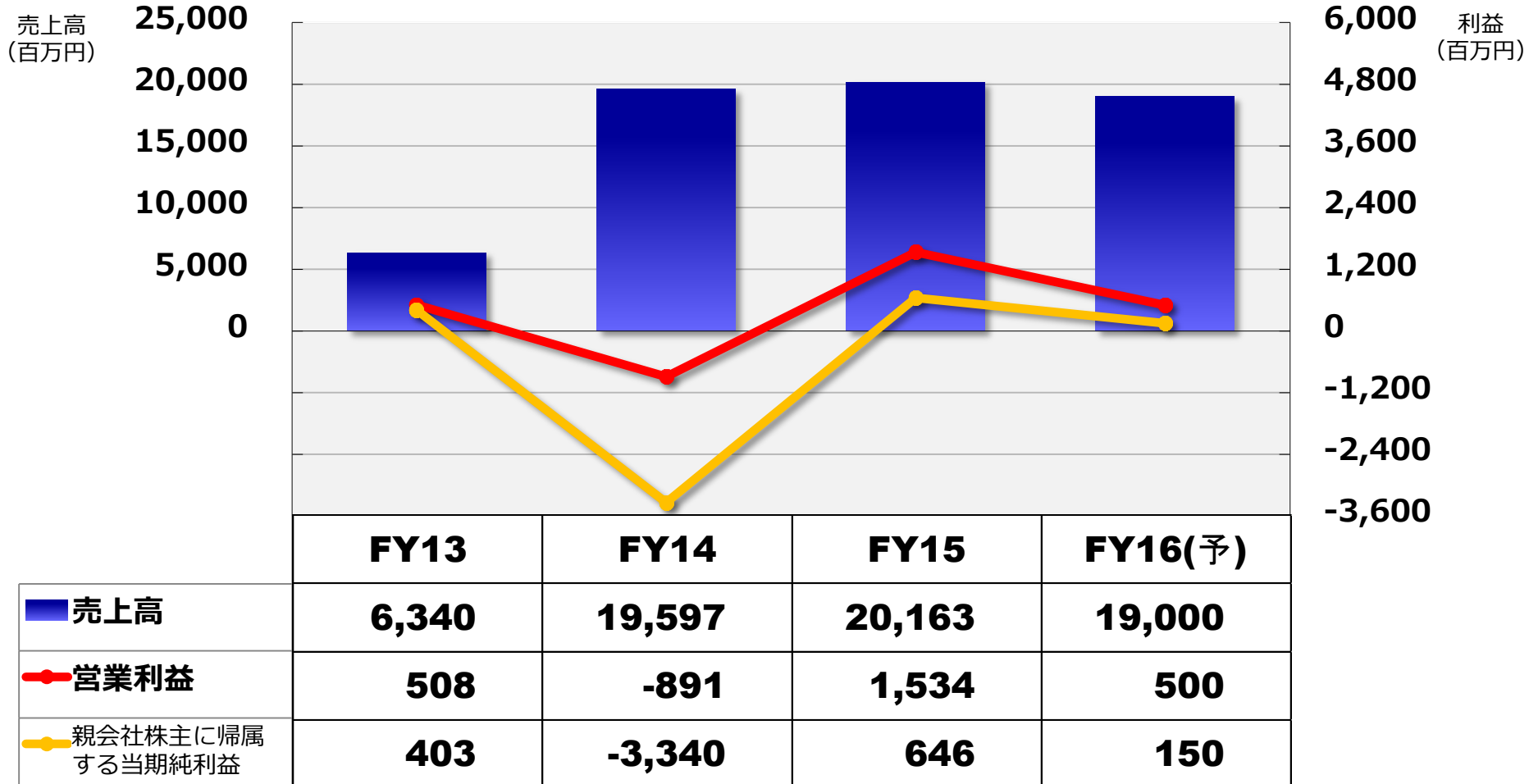
2016年3月末 総資産79億円

2017年3月期
業績予想

FY16 通期業績予想



▶ コロムビア事業において、当期特に好調であったアニメ関連作品の減収が見込まれること等により、売上高は5.8%減の19,000百万円、営業利益は67.4%減の500百万円、当期純利益は76.8%減の150百万円を見込む。



FY16 セグメント別 業績予想



(単位：百万円)

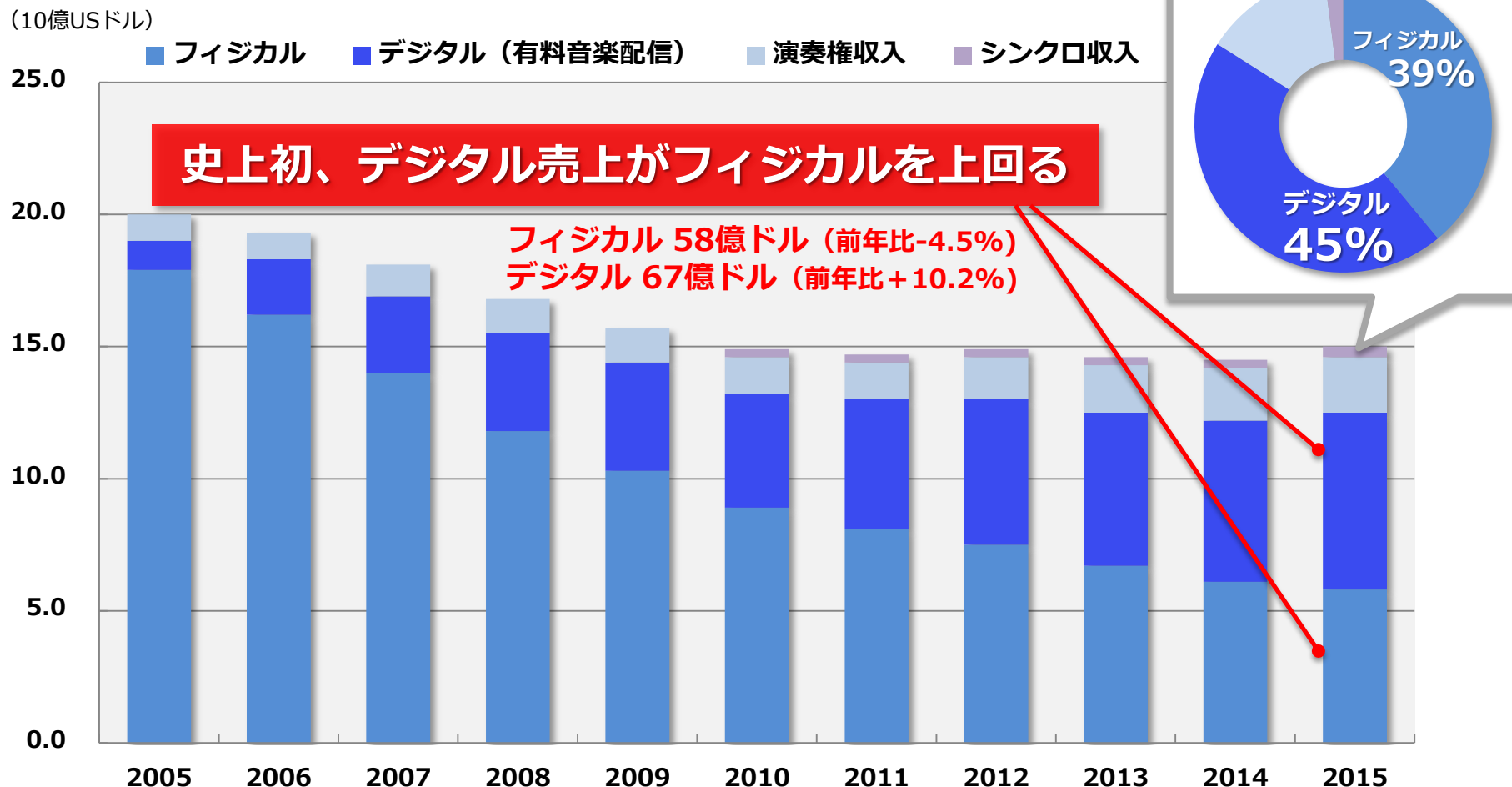
	FY15	FY16 (予想)	対前期	同左
			増減額	増減率
売上高	20,163	19,000	△ 1,163	△ 5.8%
コンテンツ事業	4,549	4,900	+350	+7.7%
ポイント事業	2,306	2,600	+293	+12.7%
コロムビア事業	13,307	11,500	△ 1,807	△ 13.6%
営業利益	1,534	500	△ 1,034	—
コンテンツ事業	128	125	△ 3	△ 2.8%
ポイント事業	198	200	+1	+0.6%
コロムビア事業	1,201	175	△ 1,026	△ 85.4%
調整額※	5	0	△ 5	—
経常利益	1,529	450	△ 1,079	—
親会社株主に帰属する当期純利益	646	150	△ 496	—

※調整額はセグメント間取引の消去によるもの。

市場環境と事業戦略

世界の音楽市場推移

前年比3.2%増の150億ドル(約1兆6,435億円)を記録。

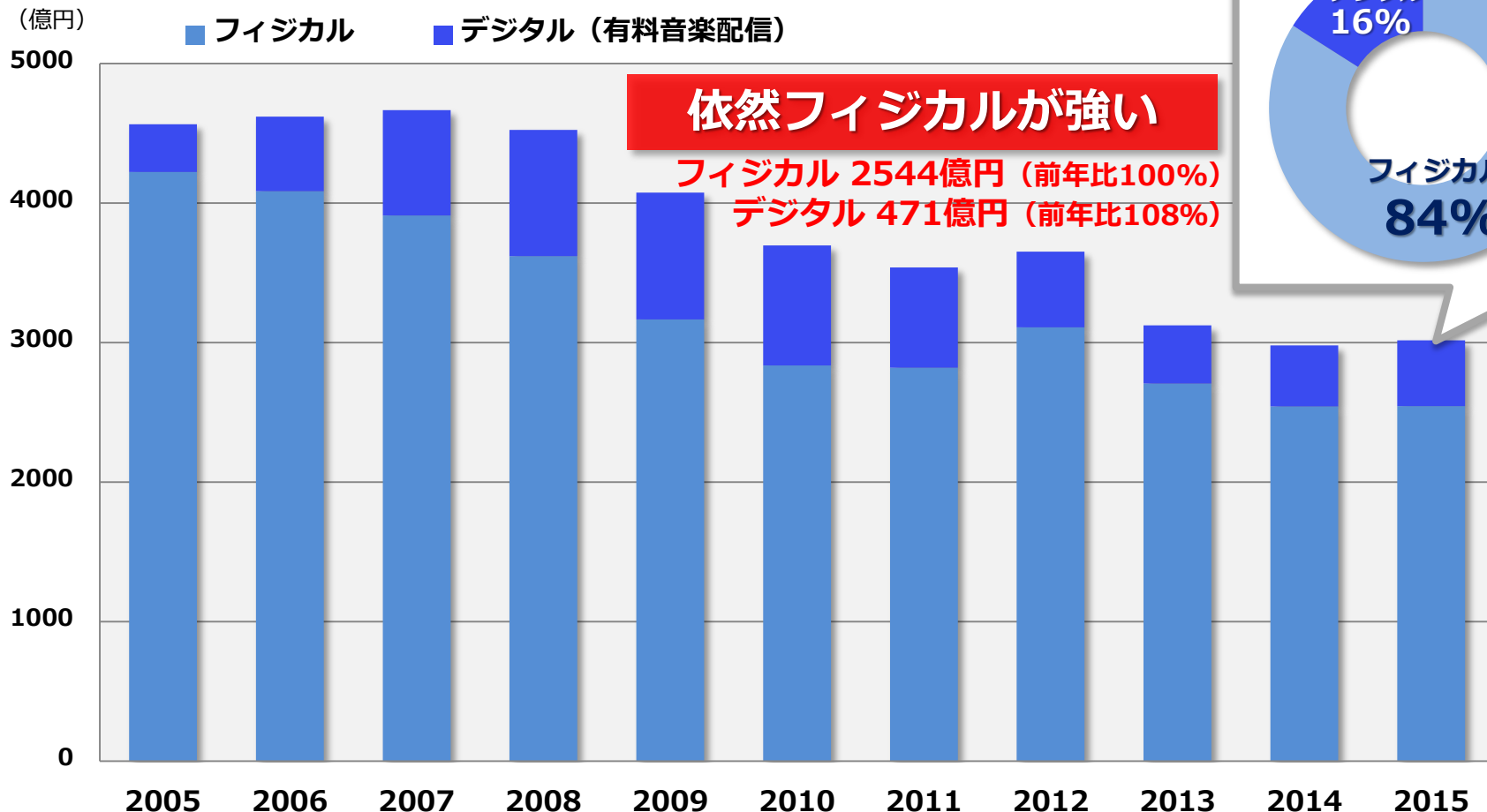


出典：国際レコード産業連盟 (IFPI) 「GLOBAL MUSIC REPORT 2015」

※) 「シンクロ収入」とは、テレビ、広告、映画、ブランド・パートナーシップ等からの原盤ライセンス料収入

日本の音楽ソフト/有料音楽配信の売上推移

3015億円を記録、前年比101%で3年ぶりのプラス。
デジタルは配信が前年比95%に対し、定額制が158%。

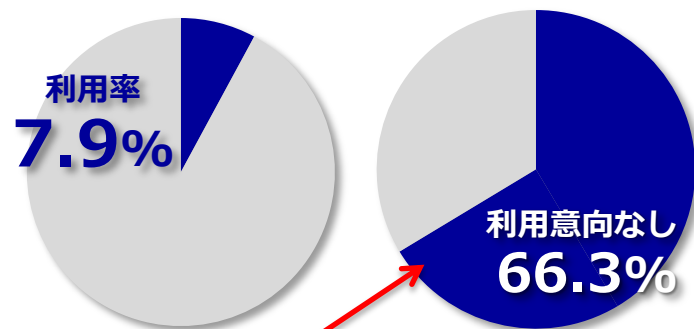
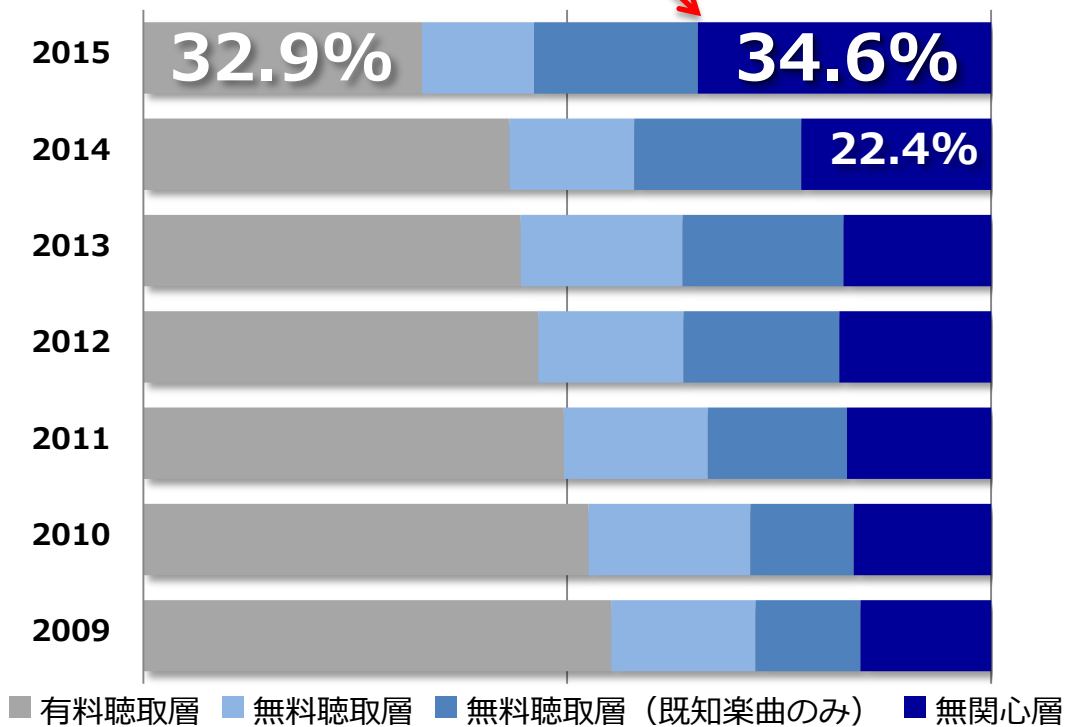


出典：日本レコード協会「日本のレコード産業 2016」をもとにフェイス作成

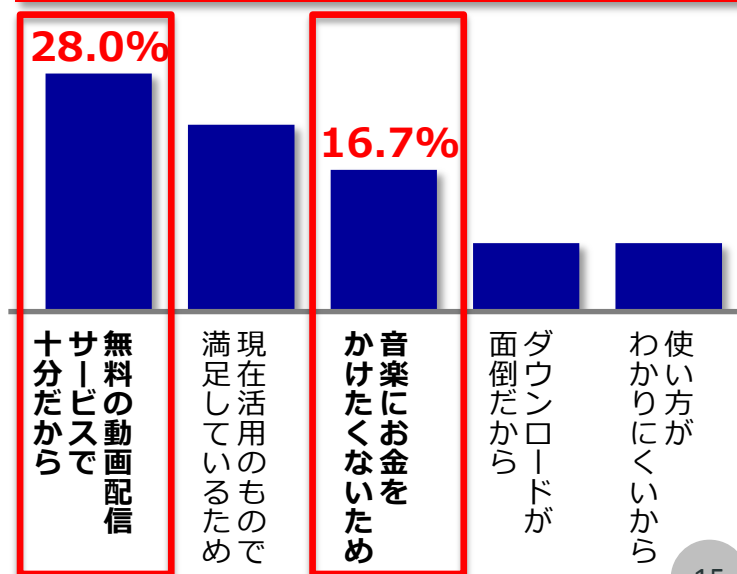
2015年 音楽市場（日本）

定額制サービスは伸びているが視聴スタイルとして定着するか予測不能。
「音楽へ対価を支払う層」が減り、無関心層が急増する深刻な状況。

無関心層が最も大きな割合



定額制の利用意向なしの理由



近年の国内ライブ市場動向

フェス・ライブ市場が急成長し公演数、動員数、売上額ともに過去最高。
周辺グッズの売上など今後も増加が見込まれる。

総公演数

29,546本
(前年比107.1%)

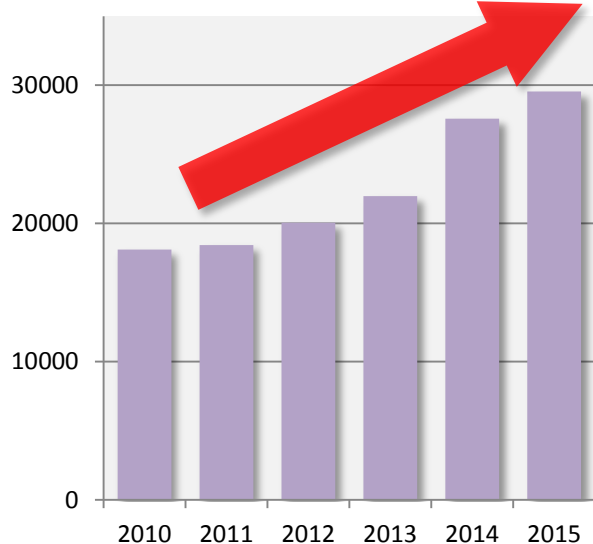
総動員数

4,753万人
(前年比111.5%)

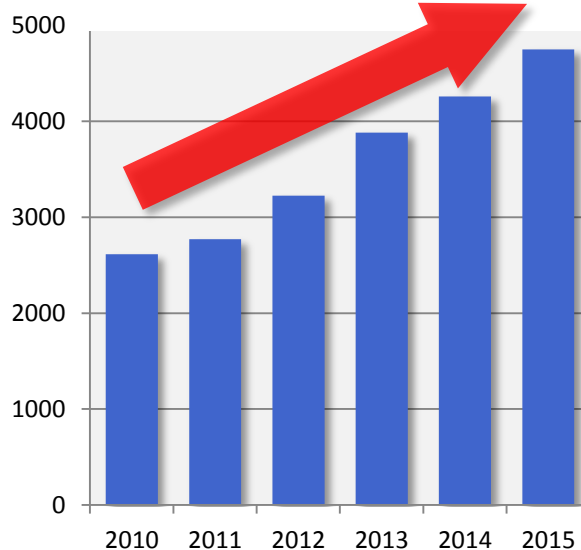
総売上額

3,186億円
(前年比115.9%)

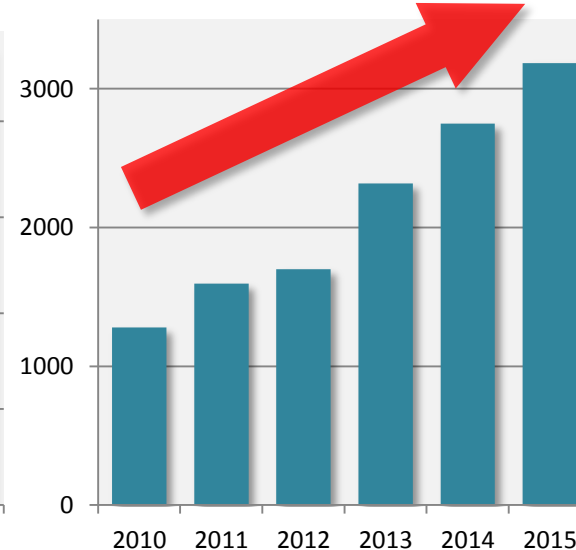
(本)



(万人)



(億円)



音楽の値段とアーティスト収入

米国アーティストが定額制に反対する理由は、分配の少なさにある。

メディア	売価	アーティスト利益	アーティストが利益 \$ 100を受取るための必要販売数
アルバムCD (自費出版)	1枚 \$ 10.00	\$ 8.00	12.5枚
アルバムCD (レーベル経由)	1枚 \$ 12.00	\$ 2.76	36.2枚
iTunes	1枚 \$ 9.99	\$ 2.30	43.5枚
Amazon	1枚 \$ 9.99	\$ 2.30	43.5枚
Spotify	月額 \$ 9.99	\$ 0.0011 ※1回再生当たり	90,909再生

音楽視聴の多様化に対応するサービス提供

音楽への興味関心の希薄化

アーティストへの収益分配問題が表面化

音楽市場の課題に対するフェイスの取り組み



音楽視聴の多様化

ユーザーニーズに
合ったサービス提供

音楽への関心の希薄化

音楽への関心を増やし
コアファンが満足できる
サービス提供

収益分配問題が表面化

アーティスト還元
仕組みの見直し、
付加価値による価値提供

Fans'

アーティストが自ら発信、
直接ファンと繋がる
環境づくり



ファンが集まる機能を拡充



アーティスト還元
仕組みを最適化



FaRao
PRO

インターネットでの
BGM提供。
随時、機能を
追加・拡張



BGMによる音楽環境作り



収益モデルの多様化に
よりアーティストへの
還元増加



VIDEO
Clipper

ライブの
多様な楽しみ方に対応



新機能でライブへの
関心を拡大。
コアファンは
満足度の高い視聴が
可能。

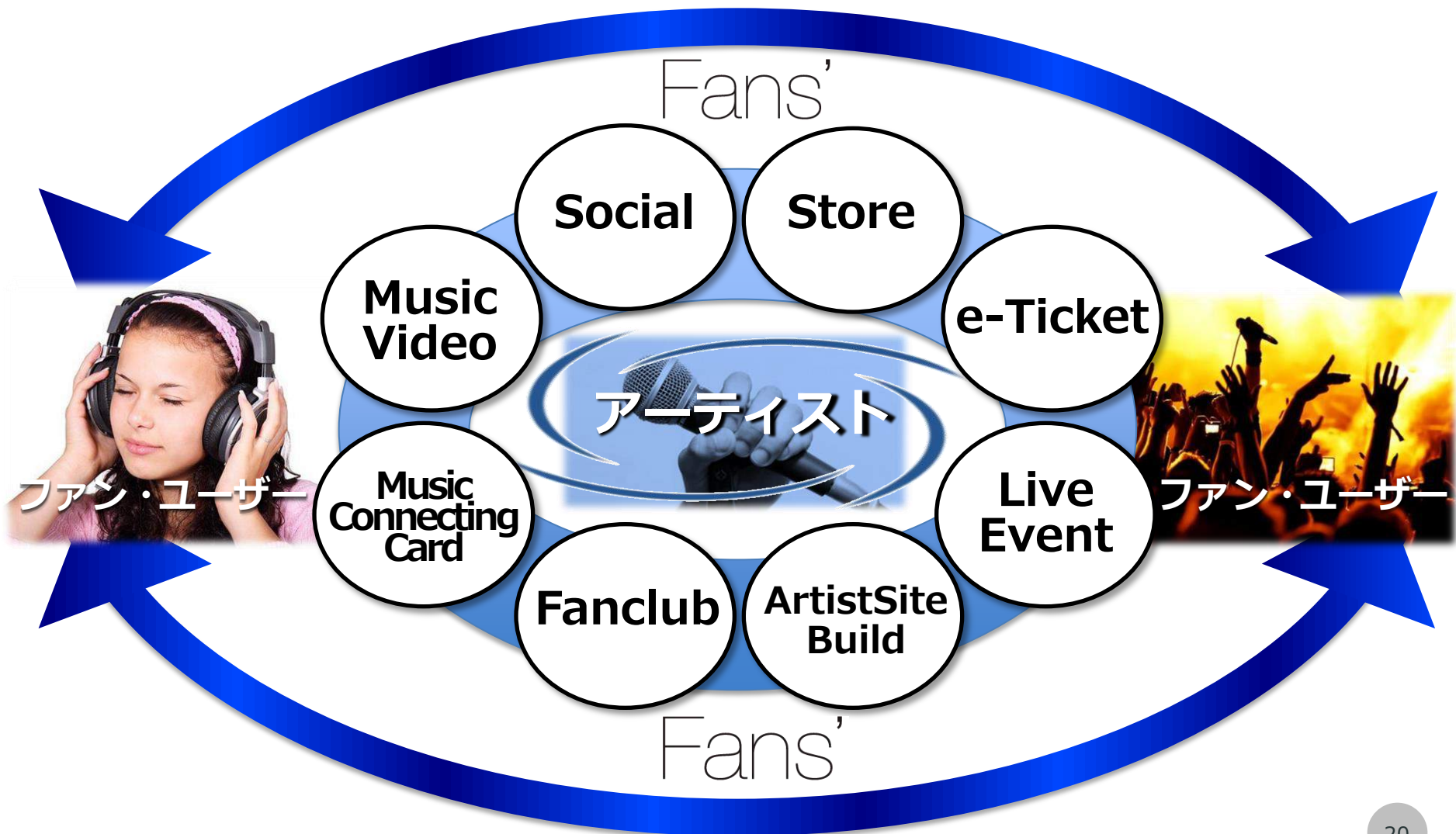


拡散による
プロモーション



アーティストプラットフォーム「Fans'」

アーティストとユーザーをダイレクトにつなぐ、多機能プラットフォーム。



Smart Shop Device 「FaRao PRO」

BGMを軸に店舗の運用や集客・販促に役立つ店舗ソリューションを提供。

業界最多3000以上の
多彩な音楽チャンネル

タイマー設定で
オリジナル編成が可能

音楽チャンネル・お得情報
を来店客へ発信



複数店舗の一括管理が可能

簡単設置・高音質
常時最新システムに更新

店舗・企業に役立つ
ソリューションを搭載

◆インバウンド ◆セキュリティ ◆販売促進 ◆店舗運用 等

新動画サービス「VIDEO Clipper®」



複数のユーザーがそれぞれ撮影した映像をリアルタイムで配信。
2016年3月より日本/世界で開始。



VIDEO Clipper
Share the Live Music!

配信形式：iPhone、iPad向けアプリ
配信地域：日本含む全世界
対応言語：日本語、英語

配信画面イメージ



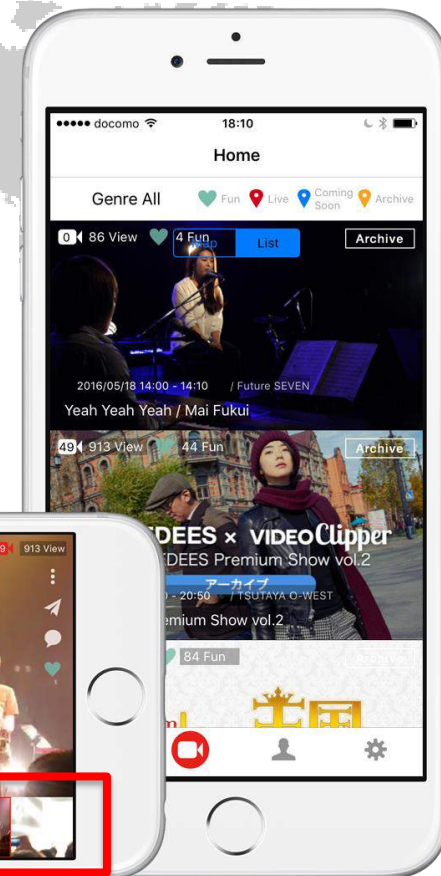
新動画サービス「VIDEO Clipper」



コンサートなどの音楽イベントをマルチカメラでライブ中継。
世界中のどこからでも楽しむことができる。



VIDEO Clipper
Share the Live Music!

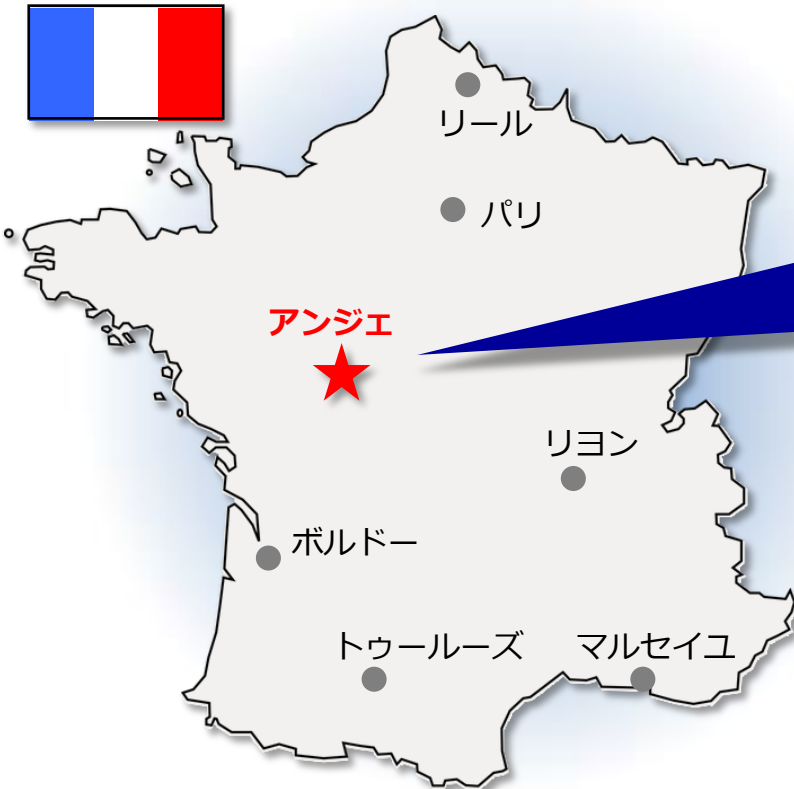


TWEEDEES「TWEEDEES Premium Show vol.2」
クラムボン「clammbon 2016 mini album 会場限定販売ツアー」
ふくい舞「Yeah Yeah Yeah」

グローバル展開

フェイスフランス

フランス・アンジェ市に設立、2016年6月より営業活動開始。



Faith France, SAS

所在地：フランス アンジェ市

*オランド政権のIT推進都市
「French Tech」に選定、
IT化を推進中



フランスのBGM市場

- 小売・飲食・サービス業等、
約250万店舗が存在
- 71%の小売店舗がBGMを利用

※著作権管理団体 (SACEM) 調査

FaRao PROの競争優位性

- 圧倒的なチャンネル数
- FaRao連携によるO2O実現
- 日本楽曲の取扱い
- 簡単操作／複雑な接続不要

アンジェ市行政との連携

1. 行政施設10ヶ所へのFaRaoPRO導入

- ①アンジェ市役所
- ②[Mediatheque Toussaint]図書館
- ③[Complexe sportif AquaVita]水がテーマのスポーツのキャンパス
- ④[Complexe sportif Jean Bouin]スポーツのキャンパス (テニス、ジムなど)
- ⑤[Boutique Irigo]バス・トラムのチケット販売所 など



2. アンジェ市によるプロモーション協力

アンジェ市の雑誌、記者会見、スクリーン、パンフレットへの掲出、施設設置の情報端末に広告掲載

グローバル展開

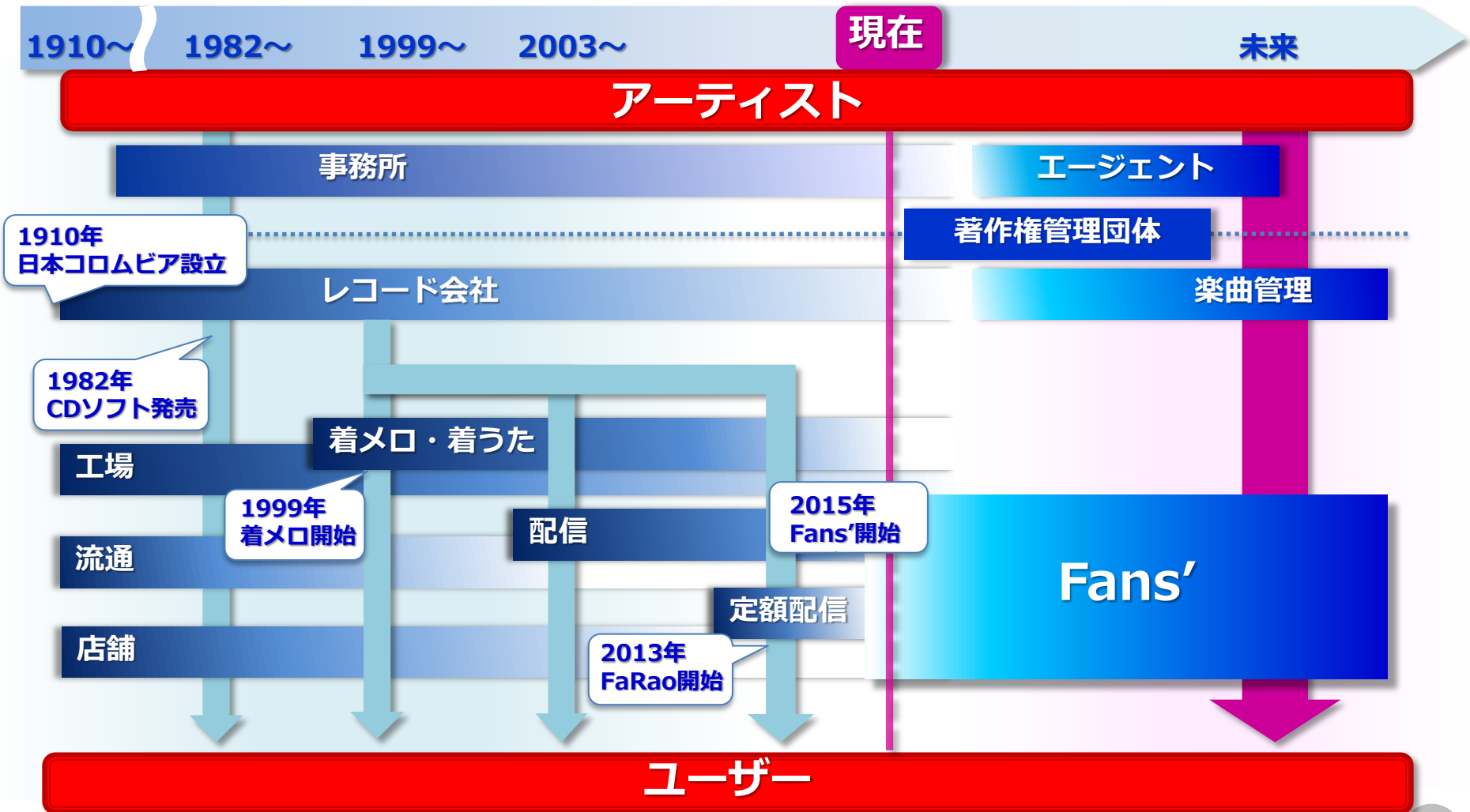


サービス/プラットフォームの海外展開を積極的に推進。



音楽コンテンツ流通の未来像

100年に1度の変革のチャンスであり、現在と未来を見据えたサービス提供が重要。





Faith

G r o u p