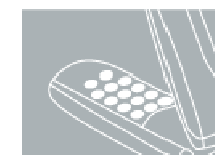




# FY11 (12年3月期) 第2四半期決算説明会

株式会社フェイス

Nov 10, 2011



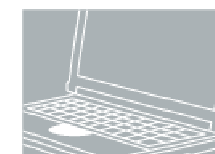
Mobile



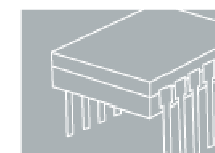
Game



Internet



Computer



Technology

# アジェンダ



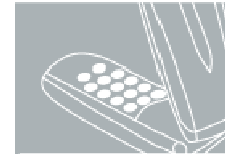
## 1. FY11(12年3月期)第2四半期決算

- 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

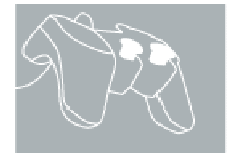
## 2. FY11(12年3月期)通期業績予想

## 3. 事業戦略

- 新たなコンテンツ流通の創造



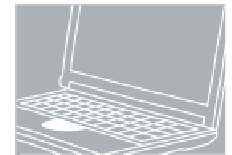
Mobile



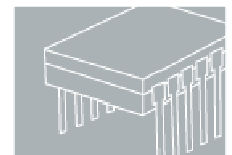
Game



Internet



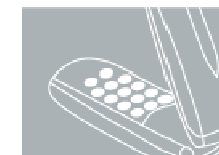
Computer



Technology



# FY11(12年3月期)第2四半期決算



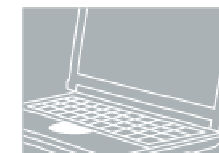
Mobile



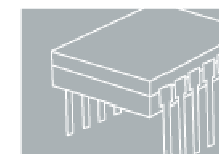
Game



Internet



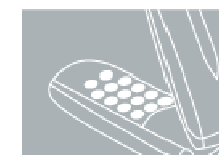
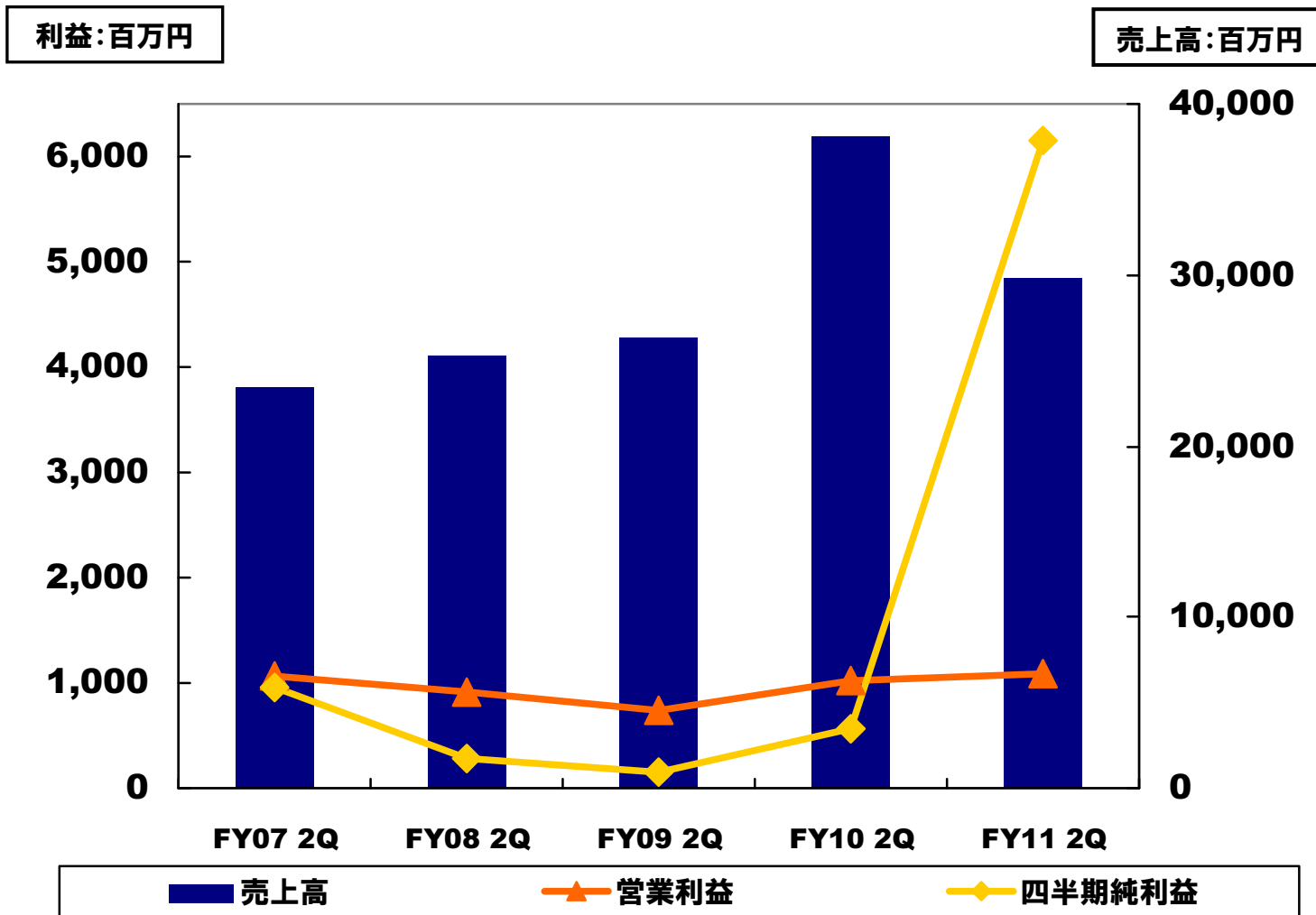
Computer



Technology

# 連結業績ハイライト FY11 2Q

連結子会社であった株式会社ウェブマネーを連結除外したこともあり、売上高は減収となりましたが、営業利益は微増、四半期純利益はウェブマネーの売却益もあり、大幅な増益となりました。



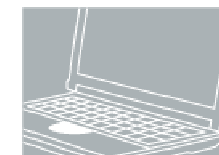
Mobile



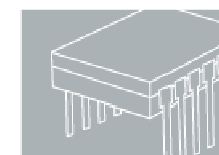
Game



Internet



Computer

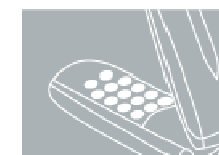
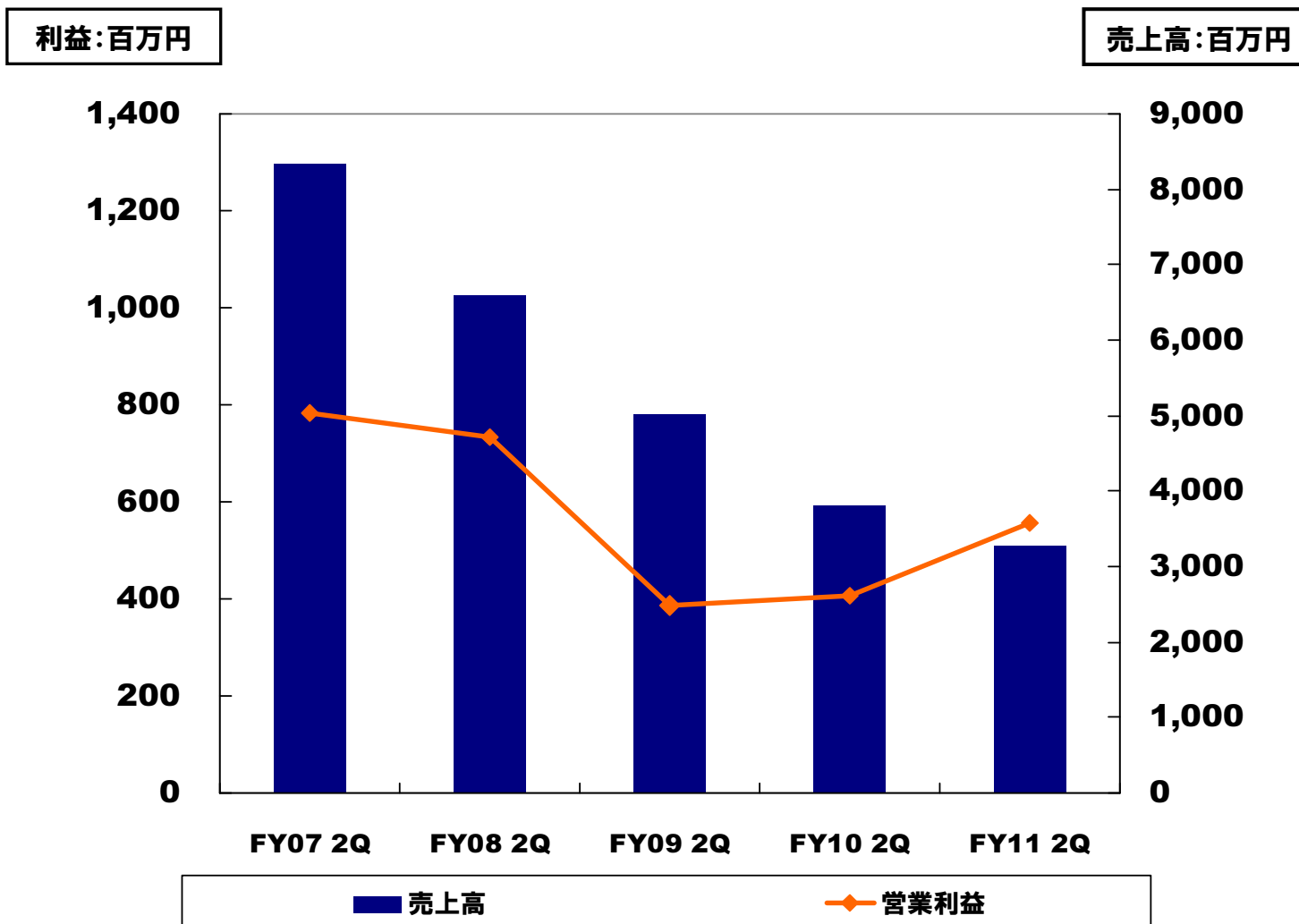


Technology

# FY11 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、売上高は減収となりましたが、利益面に関しては、コスト削減等により増益となりました。



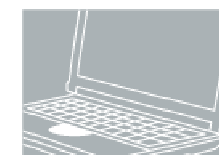
Mobile



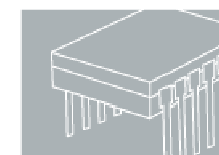
Game



Internet



Computer

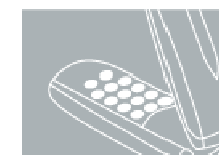
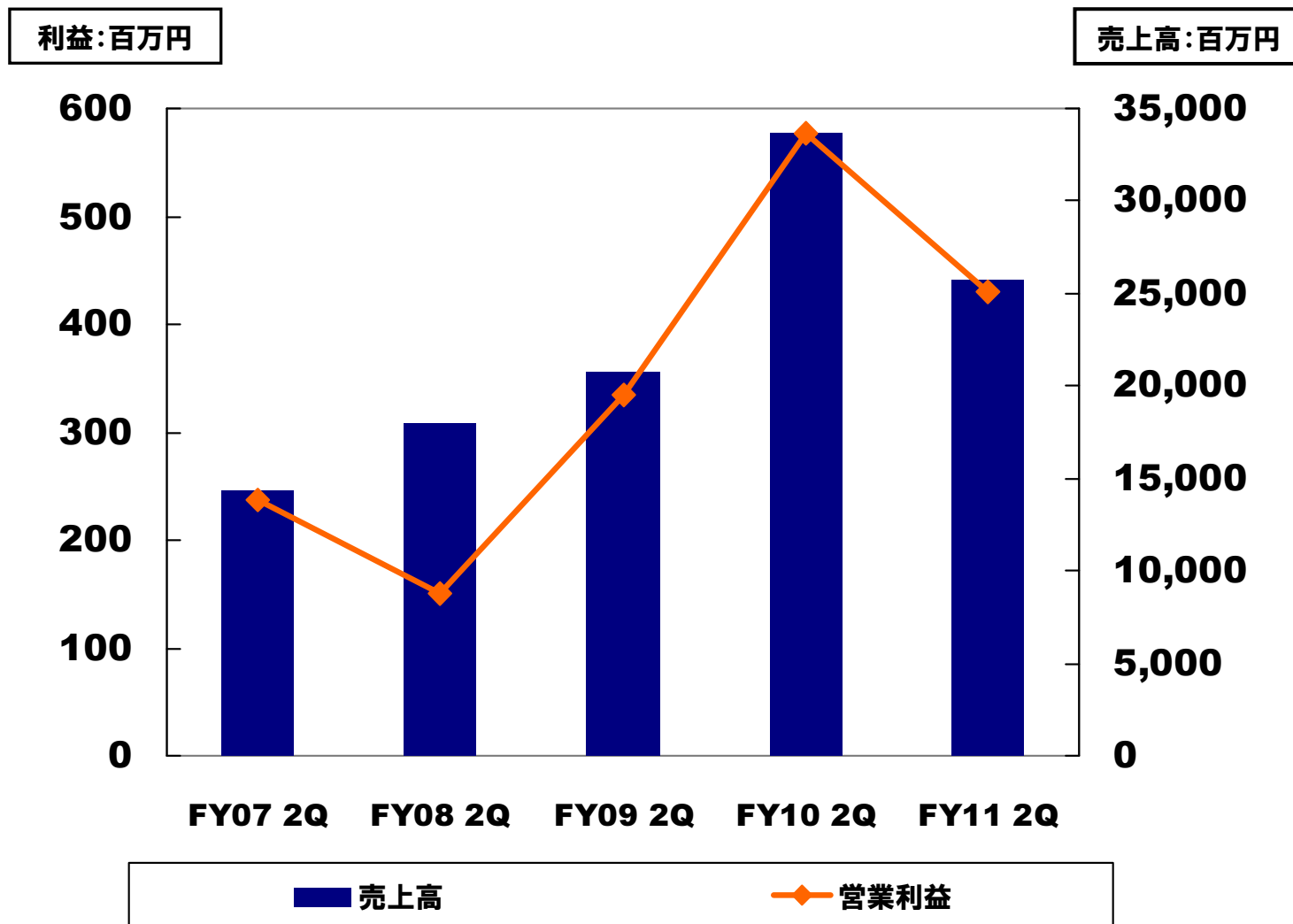


Technology

# FY11 2Q 電子マネー事業の業績



株式会社ウェブマネーの株式を平成23年7月に売却し、連結除外しているため、同事業の業績は第1四半期連結累計期間と同額となっております。



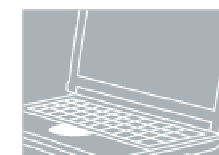
Mobile



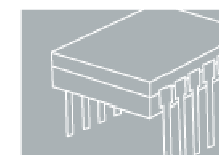
Game



Internet



Computer



Technology

# 連結貸借対照表(前期末との比較)



株式会社ウェブマネーを連結除外したことにより、受取手形及び売掛金、投資有価証券等が減少し、総資産を約92億円圧縮しております。また、支払手形及び買掛金の減少による負債の減少と、四半期純利益の計上による純資産の増加から、自己資本比率が39.4%から81.3%へと大幅に向上し、財務体質を強化しております。

## ■2011年3月末

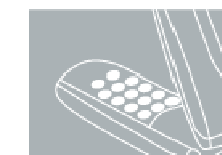
## ■2011年9月末

現預金: 120億円	短期借入金: 4億円	負債合計 181億円
受取手形・売掛金: 83億円	支払手形・買掛金: 99億円	
流動資産: 213億円	流動負債: 167億円	うち 有利子負債 15億円
有形固定資産: 28億円 無形固定資産: 8億円	長期借入金: 11億円	自己資本 128億円
投資有価証券: 74億円	固定負債: 14億円	
固定資産: 113億円	資本金: 32億円	
	資本剰余金: 37億円	自己資本比率 39.4%
	利益剰余金: 65億円	
	純資産: 145億円	

現預金: 131億円	短期借入金: 4億円	負債合計 43億円
受取手形、売掛金: 12億円	支払手形、買掛金: 2億円	
流動資産: 155億円	流動負債: 31億円	うち 有利子負債 13億円
有形固定資産: 30億円 無形固定資産: 4億円	長期借入金: 9億円	自己資本 191億円
投資有価証券: 44億円	固定負債: 12億円	
固定資産: 79億円	資本金: 32億円	
	資本剰余金: 37億円	自己資本比率 81.3%
	利益剰余金: 126億円	
	純資産: 191億円	

総資産327億円

総資産235億円



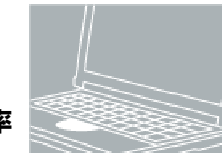
Mobile



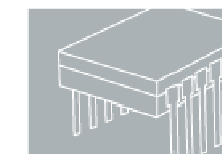
Game



Internet



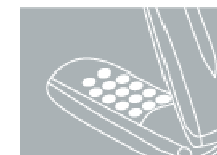
Computer



Technology



## FY11 第2四半期事業展開ハイライト



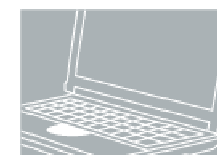
Mobile



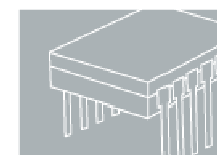
Game



Internet



Computer



Technology

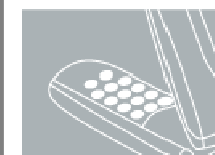


# FY11 2Q事業展開ハイライト



## コンテンツ事業

- キャラクター映像に音楽と写真を合成し、ビデオレターを作成できる「キティちゃんのお祝いビデオレター」を発売。
- 動画コンテンツを携帯・テレビで購入・視聴ができる、新たな動画コンテンツ配信チャンネル「GIGA.TV」を開始
- ユーザー同士が検索ワードによって紐付ける新たなコミュニケーションサービス『CHACHER(チャチャー)』を開始
- 音楽、ファッション、アート、映画、映像等を世界中に7カ国語でライブ配信することが可能なショールーム、Future SEVENを開設
- 音楽・映像作品の企画、制作、プロデュースおよび、ファンクラブ運営、ライブイベント等の制作、管理を行う(株)フューチャーレコーズを日本コロムビア(株)との合併で設立



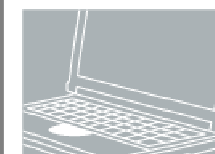
Mobile



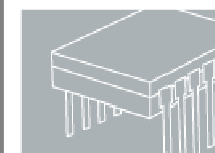
Game



Internet



Computer



Technology

# 新たな音楽コンテンツ流通「ピクミックスレター」

キャラクター映像に音楽と写真を合成、簡単にビデオレターを作成。

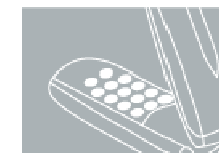
お祝いメッセージを“もっと楽しく”をコンセプトに、Webサイトで提供されるキャラクターのスピーチ映像とお手持ちの写真やメッセージを合成し、簡単に作成。

**第一弾は、女性に人気の高い“ハローキティ”**でスペシャル感溢れるビデオレターとして、6月から発売開始。

## Pic Mix Letter



オリジナル動画はメールでプレゼントも可能



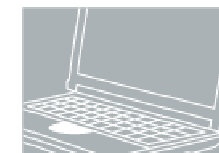
Mobile



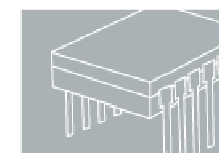
Game



Internet



Computer



Technology

# 新たな映像コンテンツ流通「GIGA.TV」



動画コンテンツを携帯・テレビのいずれから購入し、いずれの端末でも視聴ができる新たな動画コンテンツ配信チャンネル「GIGA.TV」が第一弾として三菱液晶テレビ「REAL」ML10/LB10の2シリーズ4機種に搭載。

## 【GIGA.TVの特長】

- 多様な課金方法  
携帯(キャリア課金)、クレジットカード、WebMoneyで可能。
- 携帯・テレビでの視聴が可能  
フェイスの独自認証システムを活用することで、購入したコンテンツはどちらでも視聴可能。
- HD動画を多数ラインナップ  
三菱液晶テレビ「REAL」2シリーズに対応した多彩なHD動画をリーズナブルな価格で提供。



## GIGA.TV視聴方法



### ケータイで見たドラマを買ってみましょう

GIGA.TV/ケータイサイトの起動後、会員情報登録します。

購入履歴画面にて「購入」を選びます。

4桁パスワードを入力

4桁パスワードを入力します。パスワードの最低設定は「0000」です。

再生開始画面にて「TVで再生開始」を選びます。

アプリが起動します。各自動に以下の画面が表示されます。



ケータイをテレビに向けて赤外線送信すると、上記の画面が表示されます。

●画面はイメージです。実際とは異なる場合があります。●サービス内容、サービス仕様、機能および料金、お申し込み方法などは予告なしに変更する場合がございます。●本誌には、会員コースごとの消費額込みの掲載を示しておりますが、複数のコースをご利用または複数のコンテンツをご購入されるなどの場合、お手元で計算された額と実際の請求額が異なる場合がございます。●QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。●本誌におかれている会社名、製品名は各社および各団体の商標または登録商標です。●本誌から許可なく転記、転写することを禁じます。

# 新たなコミュニケーションサービス「CHACHER」



ユーザー同士が“知りたい”ワードでつながる検索ワードを「起点」とした新たなコミュニケーションサービスを6月に開始。8月からスマホにも対応。



スマホ版



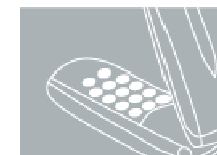
もっとも能動的なWeb活動検索で、世界中の人たちがつながる『検索コミュニティ』。たくさんの人々と、同じ検索ワードをリアルタイムに共有できれば・・・



「なぜ、いま、このワードで検索したのか？」  
 「そのワードで困っているなら、手伝いましょうか？」  
 「どうして、そんなマニアックなワードを知ってるの？」  
 そんな知らない同士の検索活動への興味、関心が生まれる。



PC版



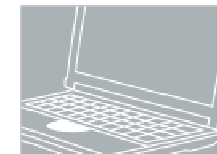
Mobile



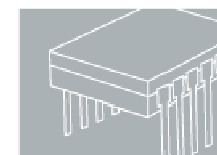
Game



Internet



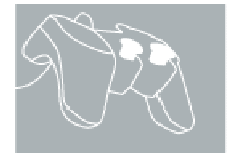
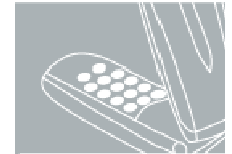
Computer



Technology



# 音楽との新しい接点の創出「Future SEVEN」



日本の音楽、芸術、ファッション、映画等を世界に向けて将来有望なアーティスト、クリエイターが最高のパフォーマンスを発信できる空間を創造。



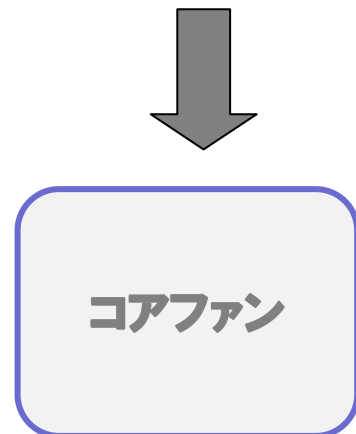
# 新たな音楽コンテンツ流通「Future RECORDS」



日本コロムビア(株)とアーティストに関わる著作物の企画制作、管理を行う合併会社、(株)フューチャーレコーズを設立

## コアファン向け施策

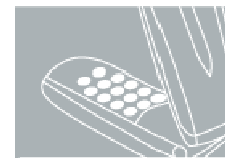
- 著作物制作
- ライブ収録制作
- コメント/トーク収録制作
- アーティスト写真収録
- PV収録制作



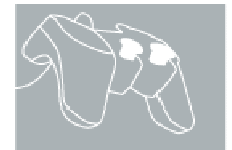
- ライブ実施
- ライブアーカイブ提供

## 各種著作物収録の「場」

- 音源収録
- ライブ収録
- コメント/トーク収録
- アーティスト写真収録
- PV収録



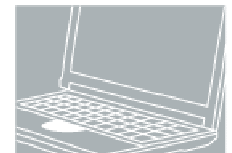
Mobile



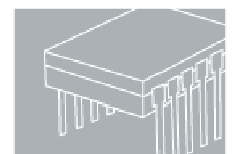
Game



Internet

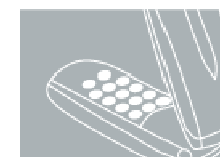


Computer



Technology

**FY11通期 業績予想**



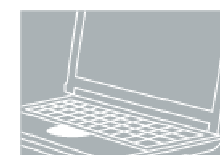
Mobile



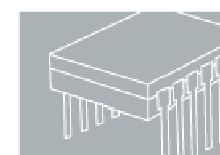
Game



Internet



Computer



Technology

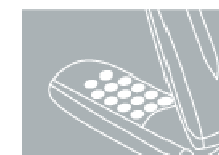
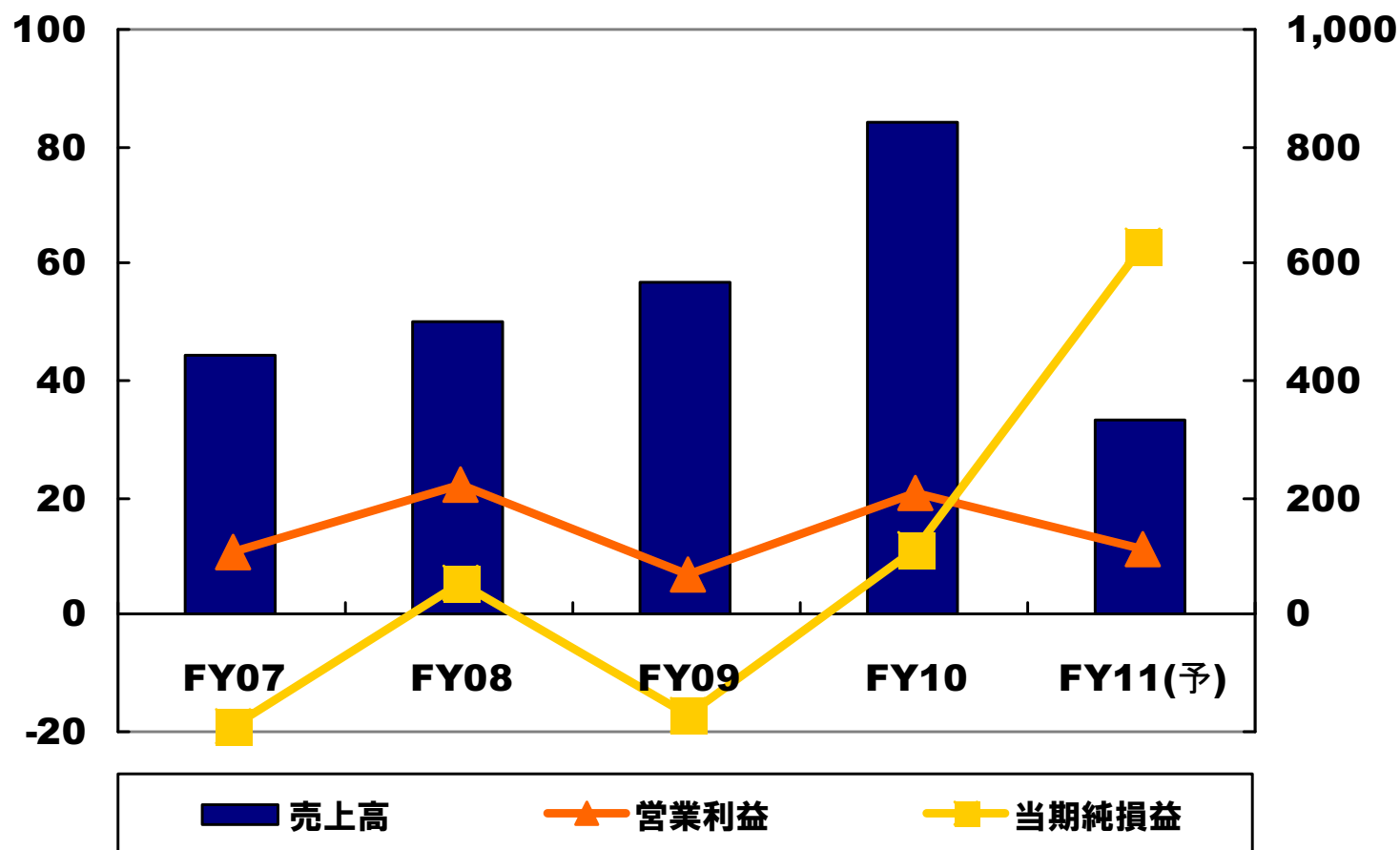
# FY11 通期 業績予想

株式会社ウェブマネーの株式売却に伴う売上高、営業利益の減少および特別利益の発生等により、平成24年3月期通期連結業績予想については、売上高は33,560百万円、営業利益は1,150百万円、経常利益は1,280百万円、当期純利益は6,300百万円となる見込みです。



利益:億円

売上高:億円



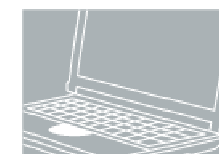
Mobile



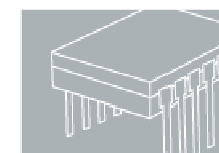
Game



Internet

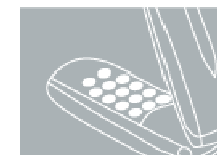


Computer



Technology





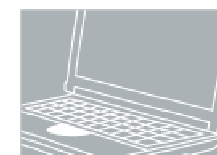
Mobile



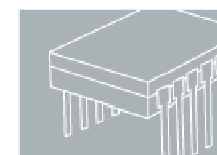
Game



Internet



Computer



Technology

## 事業戦略

# 新たな音楽コンテンツ流通



## ～従来～

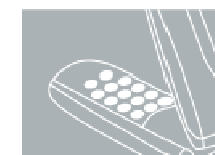
- 音楽の流通手段は、CDというパッケージがほぼ独占
- コンテンツの収益は、CDによる売上を通して確保
- 音楽業界ではアーティスト目線の360° 戦略が従来の流れ



## ～現在～

- 情報端末の進化等により、音楽の流通手段が多様化
- CD、ライブ、グッズ等、ターゲットのウォンツに合ったコンテンツ提供スキームにより、収益確保
- 時と場所を選ばずに、必要なコンテンツを得られるユーザー目線の360° 戦略で多様化するニーズに対応

ユーザーは、様々な手段の中から、自分に最適な音楽コンテンツを最適な形で選択し、楽しむことができる



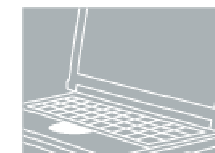
Mobile



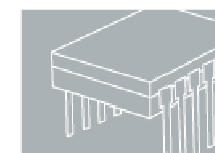
Game



Internet



Computer



Technology

# フェイス・グループによる新たなコンテンツ提供

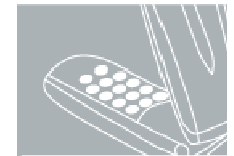


## フェイス・グループの「新・360° 戦略」

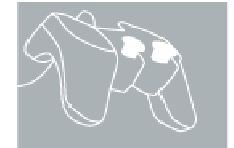
従来の方法にとらわれず、アーティストやライツホルダーの持つコンテンツのユーザーリーチを最大化する方法を採用・開発するとともに、ユーザーニーズを360°をカバーする事で、無数に存在する送り手⇔受け手のニーズをマッチングする最適解を提供。



### Connecting Card



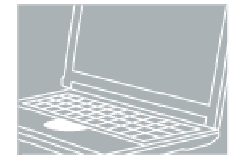
Mobile



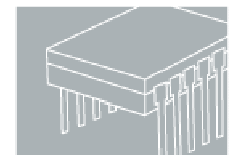
Game



Internet



Computer



Technology



# コンテンツ提供におけるグループ・シナジー

グループ・シナジーを最大化し、  
『新たなコンテンツ流通のしくみを創出』

場所や時間を問わずにコンテンツを楽しむことができる環境を創造する「マルチコンテンツ&マルチプラットフォーム戦略」を旗印に、新たなコンテンツ流通の創造を推進していきます。



日本コロムビア株式会社  
ミュージックソフト等の制作・宣伝・販売



株式会社フューチャーレコーズ  
アーティスト関連の著作物の企画、制作、管理



株式会社フェイス・ワンダワークス  
映像制作・プロデュース／音楽・動画等の配信



株式会社フェイス  
コンテンツ流通のしくみ創り



株式会社ライツスケール  
iTunes Music Store向け楽曲／アプリ等の開発

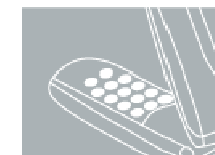


グッディポイント株式会社  
ポイントカードをフックにしたマーケティングシステムの提供

コンテンツ制作／  
プロデュース

配信プラットフォームの  
開発・提供

コンテンツ配信



Mobile



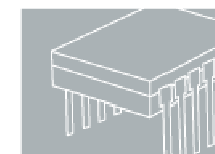
Game



Internet



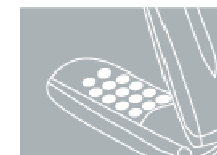
Computer



Technology



ご清聴、ありがとうございました。



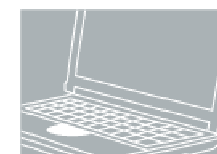
Mobile



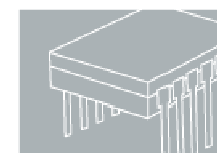
Game



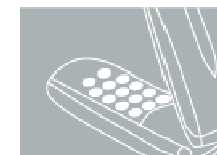
Internet



Computer



Technology



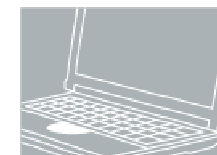
Mobile



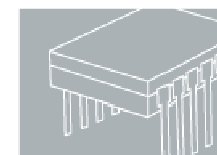
Game



Internet



Computer



Technology

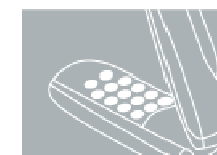
**參考資料**

# FY11 2Q セグメント別連結業績 (前年同期との比較)

(単位:百万円)



	FY10 2Q	FY11 2Q	対前期	
			増減額	同左 増減率
売上高	38,081	29,787	▲ 8,294	-21.8%
コンテンツ事業	3,811	3,274	▲ 537	-14.1%
電子マネー事業	33,677	25,717	▲ 7,960	-23.6%
その他	593	795	202	34.2%
営業利益	1,016	1,084	68	6.6%
コンテンツ事業	407	557	150	36.7%
電子マネー事業	577	430	▲ 147	-25.4%
その他	32	97	65	203.1%
経常利益	1,082	1,154	72	6.6%
四半期純利益	566	6,148	5,582	985.1%



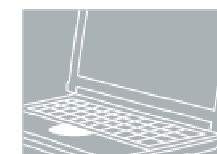
Mobile



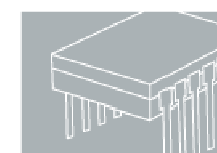
Game



Internet



Computer



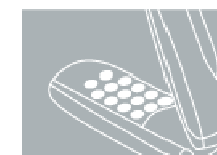
Technology

# のれん代の償却額推移



(単位:百万円)

	FY10		FY11		FY12(予)	FY13(予)
	2Q	通期	2Q	通期(予)		
ウェブマネー	41	82	20	20	-	-
フェイス・ワンダワークス	469	938	165	178	26	20
その他	-1	-2	-1	-2	-2	-2
計	509	1,018	184	196	24	18



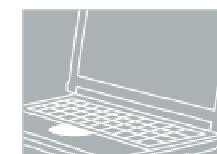
Mobile



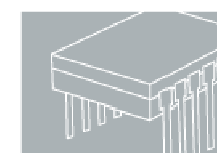
Game



Internet



Computer



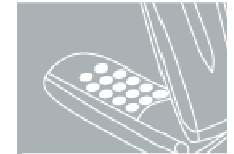
Technology



# FY11 2Q 連結売上高(前期との比較)



(単位:億円)



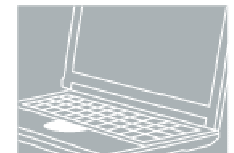
Mobile



Game



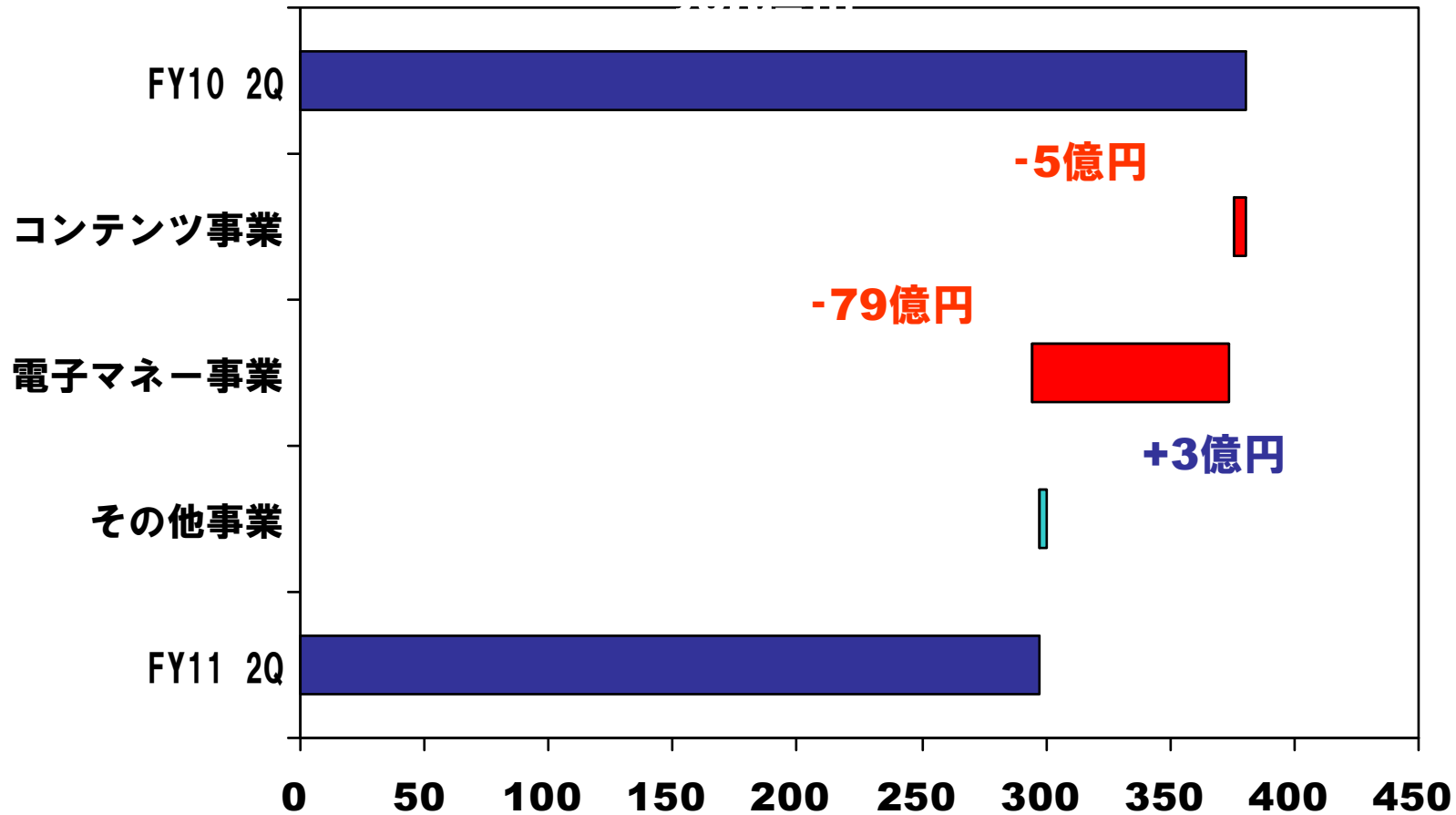
Internet



Computer



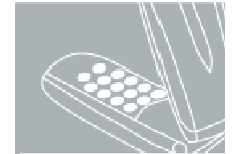
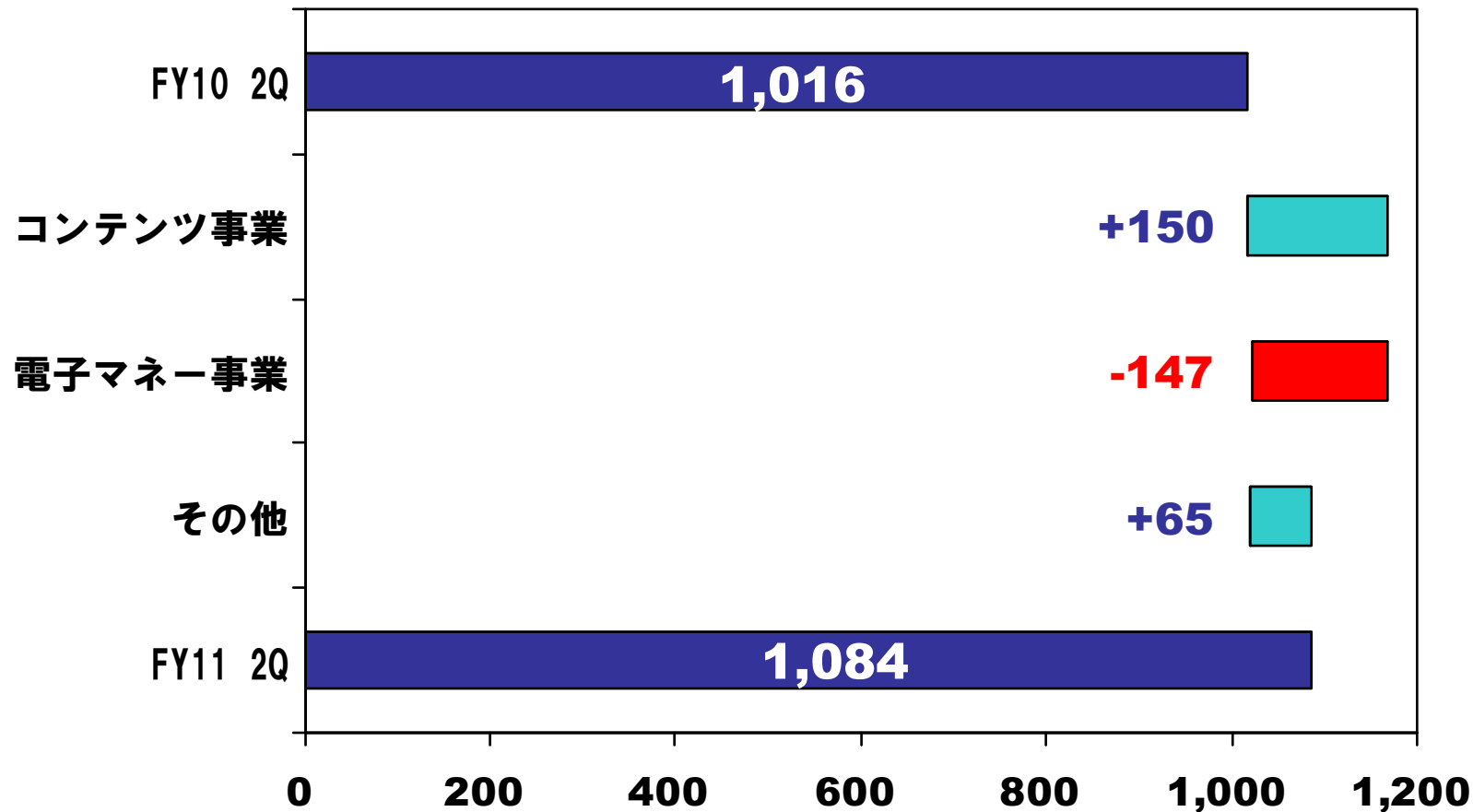
Technology



# FY11 2Q 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



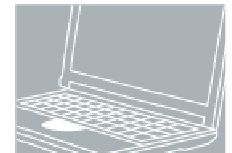
Mobile



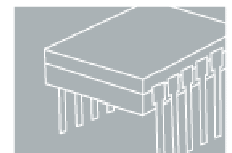
Game



Internet



Computer

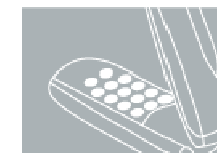
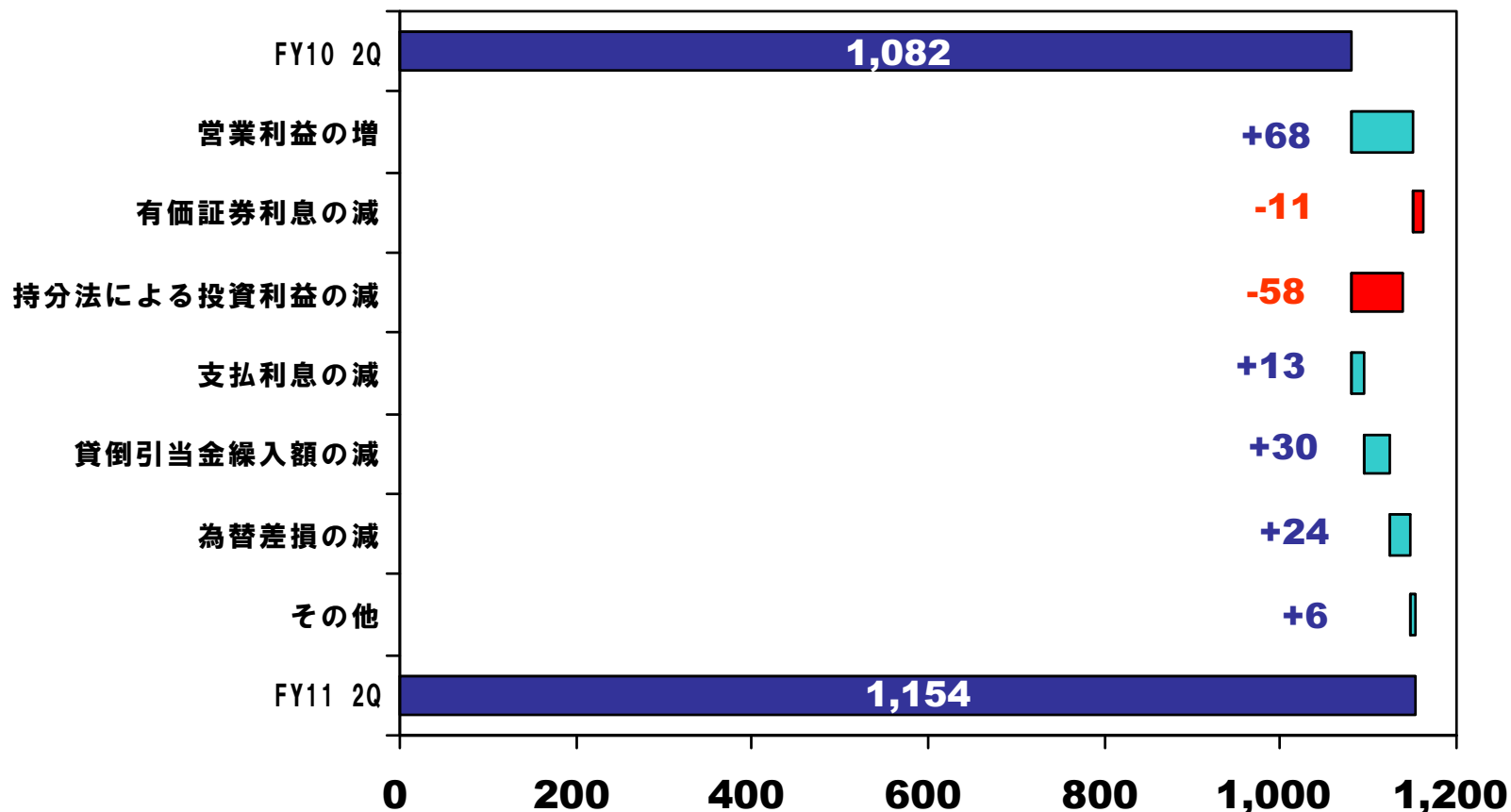


Technology

# FY11 2Q 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



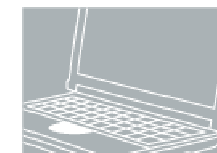
Mobile



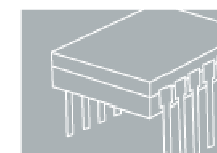
Game



Internet



Computer

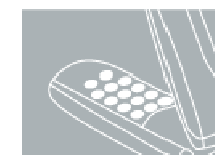
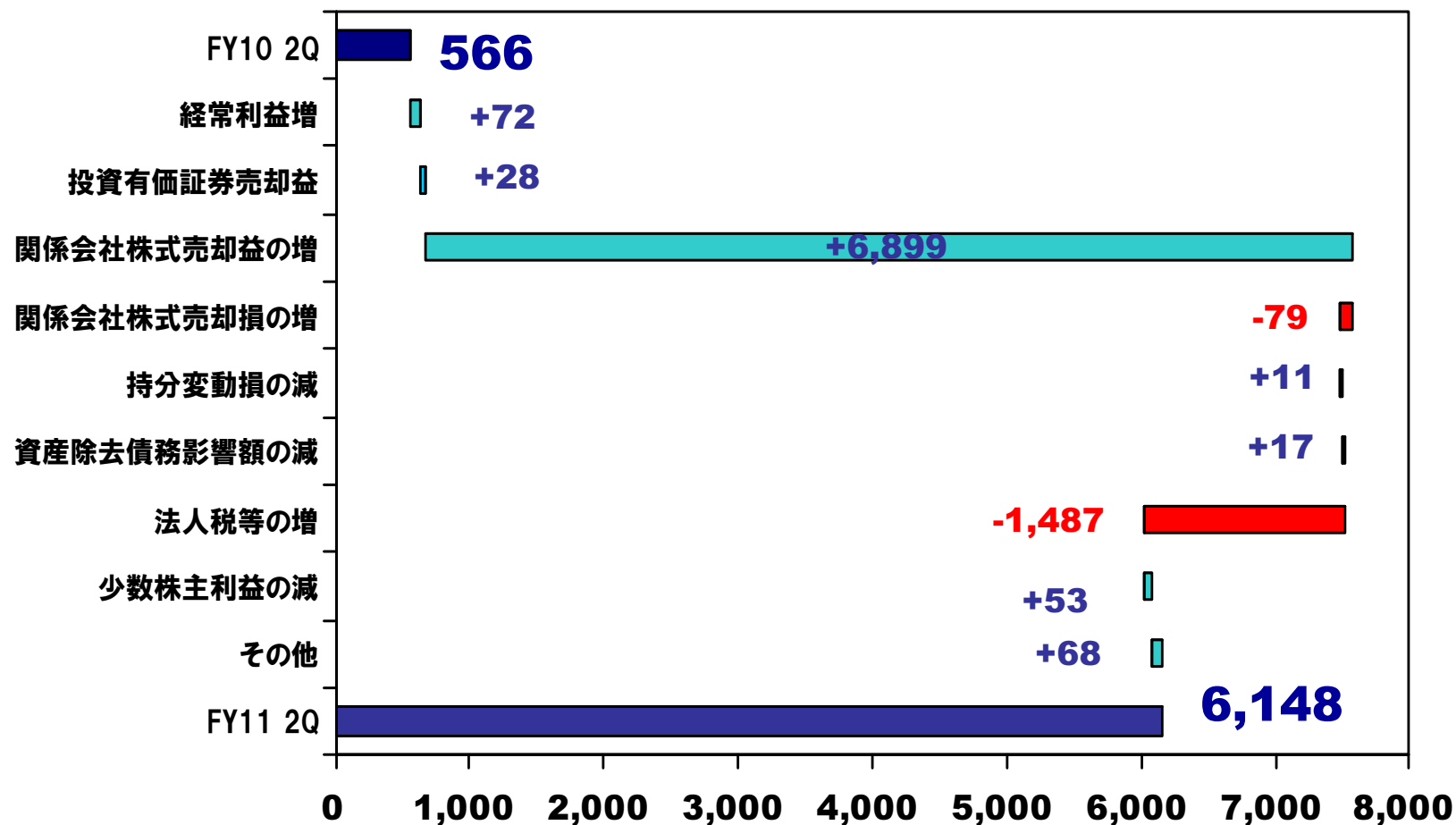


Technology

# FY11 2Q 連結純利益(前期との比較)



(単位:百万円)



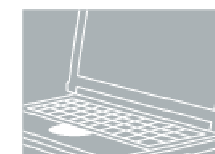
Mobile



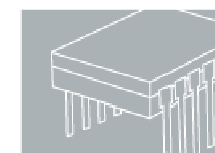
Game



Internet



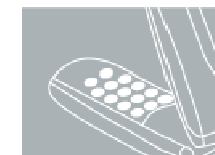
Computer



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。



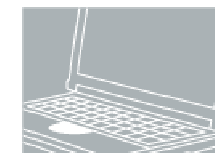
Mobile



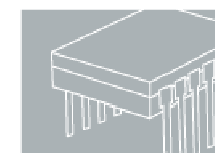
Game



Internet



Computer



Technology