

2023年3月期

# 中間決算説明資料

2022.11.30 株式会社フェイス



# Agenda

- FY2022 中間決算概要
- FY2022 業績予想
- 各事業の業績
- 市場環境の変化
- 今後の事業戦略

# Agenda 01



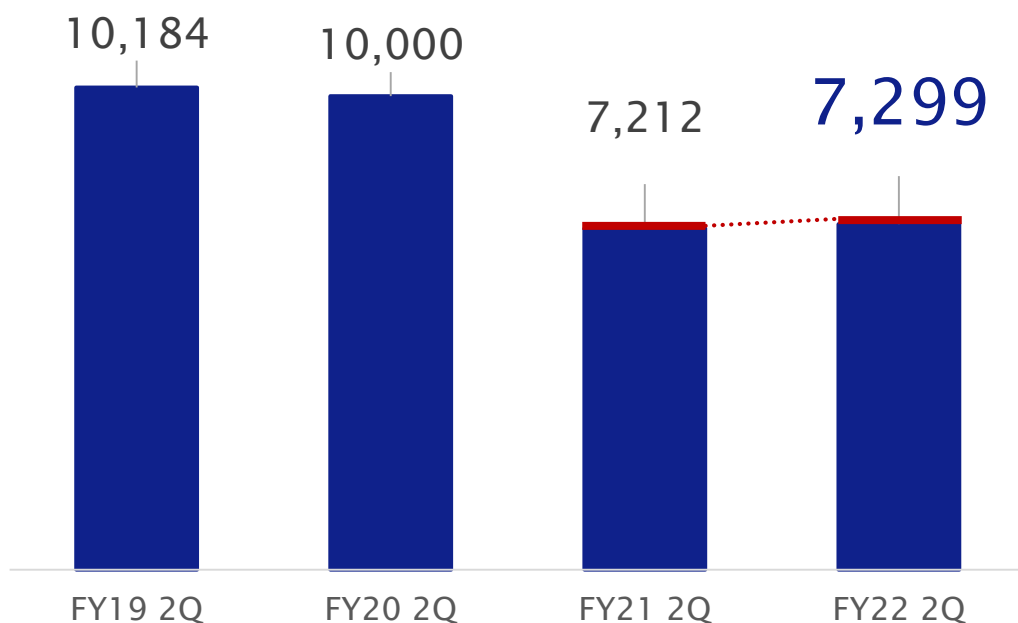
## FY2022 中間決算概要

# FY2022 2Q 連結業績ハイライト

売上高 7,299百万円（前期比1.2%増）、営業損失 240百万円（前期 96百万の営業利益）

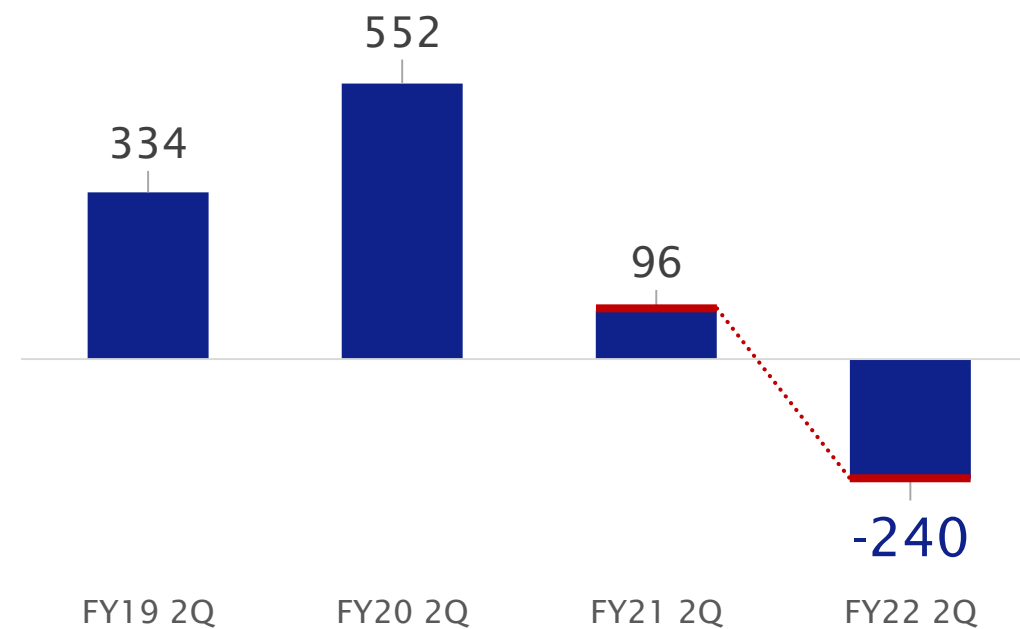
## 売上高

単位：百万円



## 営業利益

単位：百万円



# FY2022 2Q 連結業績ハイライト

単位：百万円	FY19 2Q	FY20 2Q	FY21 2Q	FY22 2Q
売上高	10,184	10,000	7,212	7,299
営業利益	334	552	96	△ 240
経常利益	383	667	234	△ 218
当期純利益	△ 373	315	53	△ 263

# 事業セグメントの変更

経営管理上の意思決定や業績区分を見直した結果、当第1四半期連結会計期間より報告セグメントを「プラットフォーム事業」「コンテンツ事業」の2セグメントへ変更

## これまでの事業セグメント



## これからの事業セグメント



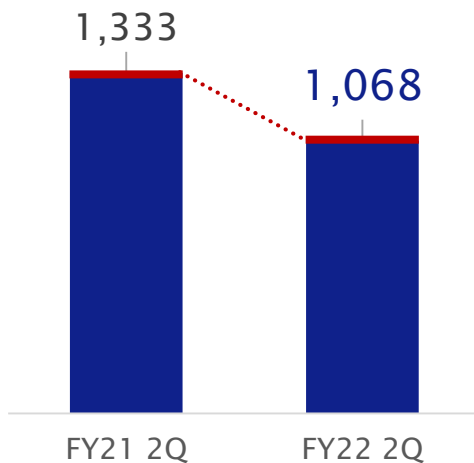
※前第1四半期連結累計期間との比較分析は、変更後のセグメント区分に基づいております。

## プラットフォーム事業

単位：百万円

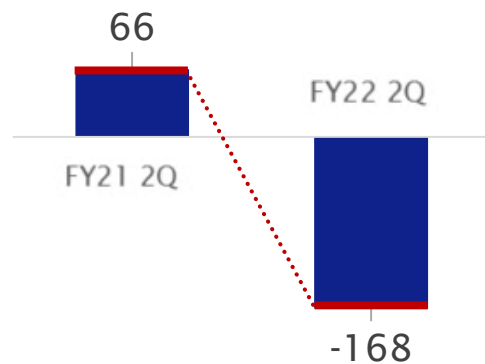
売上高

前年同期比19.9%減



営業利益

前年 利益66百万

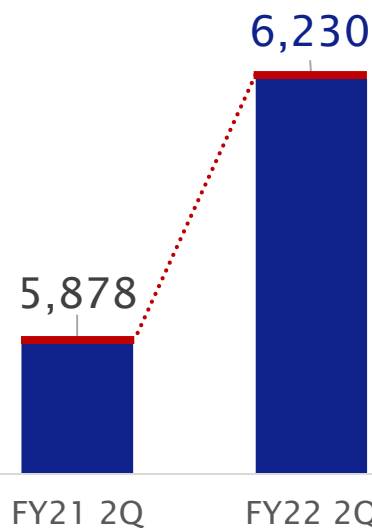


- ・ キャリア公式サイトサービスの売上減少
- ・ ポイントシステムでの発行ポイント数の減少

## コンテンツ事業

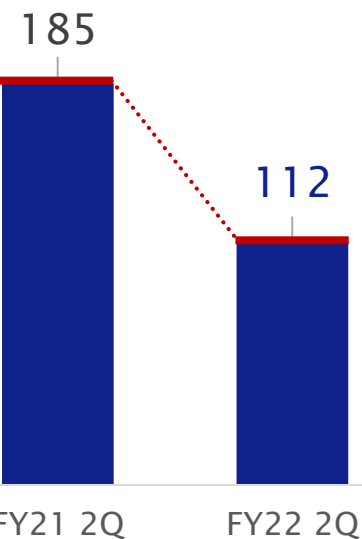
単位：百万円

売上高



前年同期比6.0%増

営業利益



前年同期比39.2%減

- ・ 音源使用にかかる売上回復、企画商品の売上が増加
- ・ 大型作品の延期などにより利益は減少

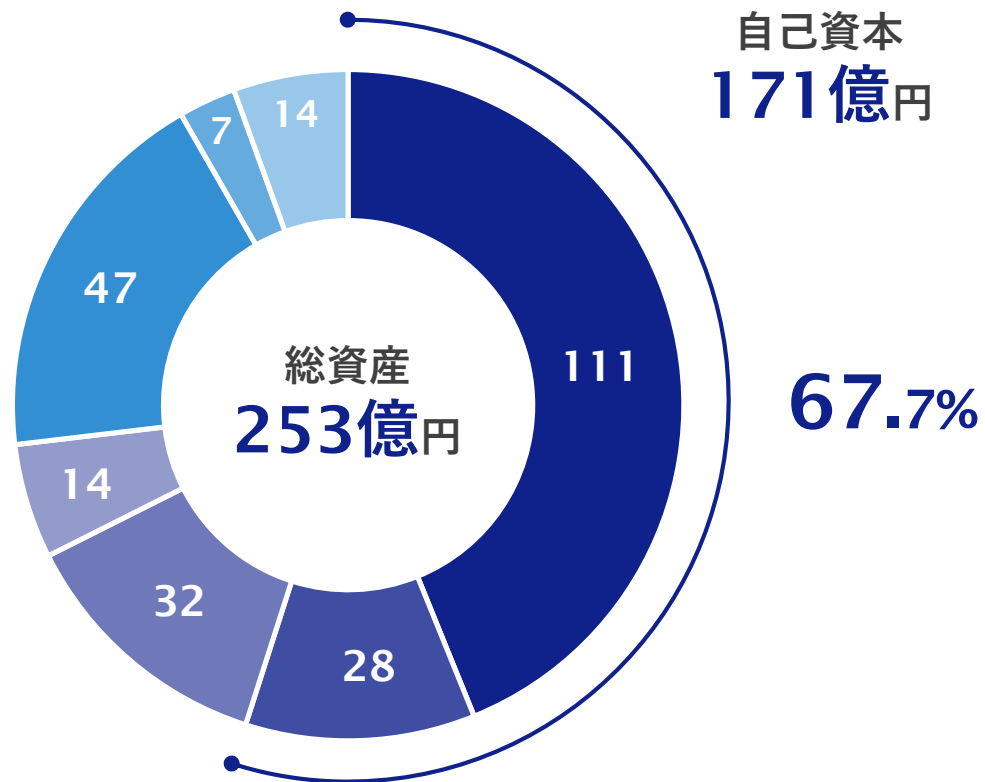
# FY2022 2Q セグメント別連結業績 | 前期との比較



単位：百万円		FY21 2Q	FY22 2Q	増減額	増減率
売上高	プラットフォーム	1,333	1,068	△ 265	△ 19.9%
	コンテンツ	5,878	6,230	352	6.0%
		7,212	7,299	87	1.2%
営業利益	プラットフォーム	66	△ 168	△ 234	-
	コンテンツ	185	112	△ 73	△ 39.5%
営業利益		96	△ 240	△ 336	-
経常利益		234	△ 218	△ 452	-
当期純利益		53	△ 263	△ 316	-

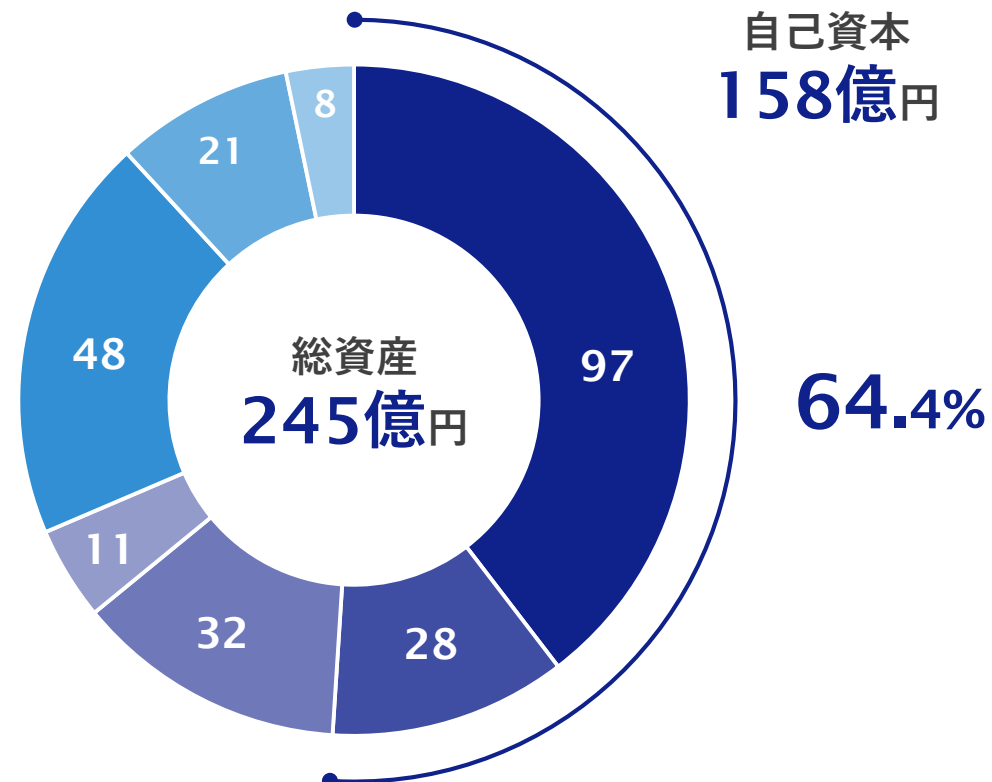


2022年 3月末



- 利益剰余金ほか
- 資本剰余金
- 資本金
- 固定負債
- その他流動負債
- 長短借入金
- 支払手形及び買掛金

2022年 9月末



- 利益剰余金ほか
- 資本剰余金
- 資本金
- 固定負債
- その他流動負債
- 長短借入金
- 支払手形及び買掛金

## Agenda 02



## FY2022 業績予想

売上高

**17,000** 百万円

営業利益

**350** 百万円

当期純利益

**295** 百万円

# Agenda 03



## 各事業の業績

# 期內プレスリリース



## プラットフォーム事業

2022年10月03日

「Thuma BIZ」が「DX EXPO【秋】」の  
オンライン商談システムに採用決定



## コンテンツ事業

2022年06月01日

日本コロムビアが新人発掘プロジェクト  
「Filter Project」を始動



## プラットフォーム事業

2022年06月07日

株式会社WDCの運営する  
ロボット保険ガイドサービス「リアほ」が  
当社の「Thumva BIZ」を採用



## コンテンツ事業

2022年04月28日

立川談志『伝説の談志五夜』  
4月27日にCD4枚組で発売



## プラットフォーム事業

2022年04月06日

「Thumva BIZ」がビーモーション株式会社  
運営のオンライン接客サービス  
「接客オンデマンド®」で採用



## コンテンツ事業

2022年04月22日

美空ひばり生誕85周年を記念した  
夢の2企画が2か月連続リリース



## コンテンツ事業

2022年09月15日

きのことチル系ミュージックに癒される  
日本コロムビアが「新感覚チルきのご動画」の  
24時間LIVE 配信チャンネルを企画制作



## コンテンツ事業

2022年04月08日

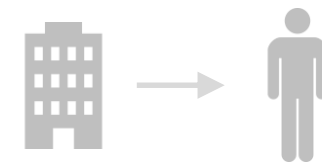
04 Limited Sazabys 主催 野外春フェス  
『YON FES 2022』開催

Thumva

## グループ視聴ができる新感覚ライブ配信サービス

「貞子」とコラボしたユニバーサル・スタジオ・ジャパンの大人気オンライン型ホラー・イベントを配信

B to C

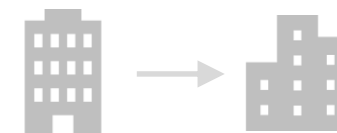


Thumva **BIZ**

## 1クリックでお客様を来店に導くオンライン接客ツール

大型展示会「DX EXPO」の商談システムに採用  
オンライン保険等、様々な分野に販路拡大

B to B

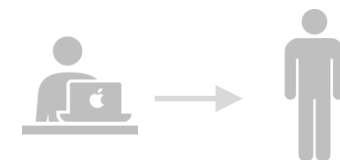


Fans'

## ファン1人から収益化・動画配信より手軽なファンクラブ

ファンクラブ開設者数11,000人 (2022年10月末)  
開設数No.1のファンクラブプラットフォーム

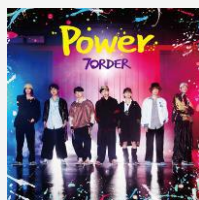
D to C





コロムビア | CD

**THE YELLOW MONKEY**  
THE NIGHT SNAILS AND PLASTIC BOOGIE



コロムビア | CD

**7ORDER**  
Power



コロムビア | CD

**あつまれどうぶつの森**  
オリジナルサウンドトラック2



コロムビア | CD

**ベアードアード**  
ヒストリア



ドリー | CD

**加山雄三**  
若大将ベスト



コロムビア | CD

**ATEEZ**  
BEYOND : ZERO



コロムビア | CD

**氷川きよし**  
オリジナル・コレクションVol.1～演歌&歌謡曲の世界～



コロムビア | ゲーム

**げっしーず みんなでちょこまか村づくり** for Nintendo Switch



コロムビア | 映像

**プロジェクトセカイ <初音ミク>**  
プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 1st - Link



ドリー | CD

**カーリングシトーンズ**  
Tumbling Ice



## ・2023年度後期NHK連続テレビ小説「ブギウギ」制作決定 ～「ブギの女王」と呼ばれた専属歌手「笠置シズ子」が題材～

【笠置シズ子】笠置シズ子としてデビューし、昭和22年に発売した「東京ブギウギ」が大ヒット。“ブギの女王”と呼ばれたが、昭和30年に惜しくも歌手を引退。その後は芸名を笠置シズ子と改めて晩年まで芝居やテレビドラマなどで活躍。



## ・加山雄三、AI技術を使用した「バーチャル若大将」新作を配信

【加山雄三】1960年、映画「男対男」でデビューし翌年には「夜の太陽」で歌手デビュー。俳優として映画「若大将シリーズ」で人気を博す。「君といつまでも」「海その愛」「サライ」など数々のヒット曲を世に送り出し、現在も活動中。



## ・世良公則デビュー45周年のアニバーサリーイヤーに突入

【世良公則】1977年「あなたのバラード」でデビュー。「銃爪」「燃えろいい女」等ヒット曲を発売しながら、俳優としても日本アカデミー賞助演男優賞を2度受賞。2021年、NHK連続テレビ小説「カムカムエヴリバディ」に出演。



# Agenda 04

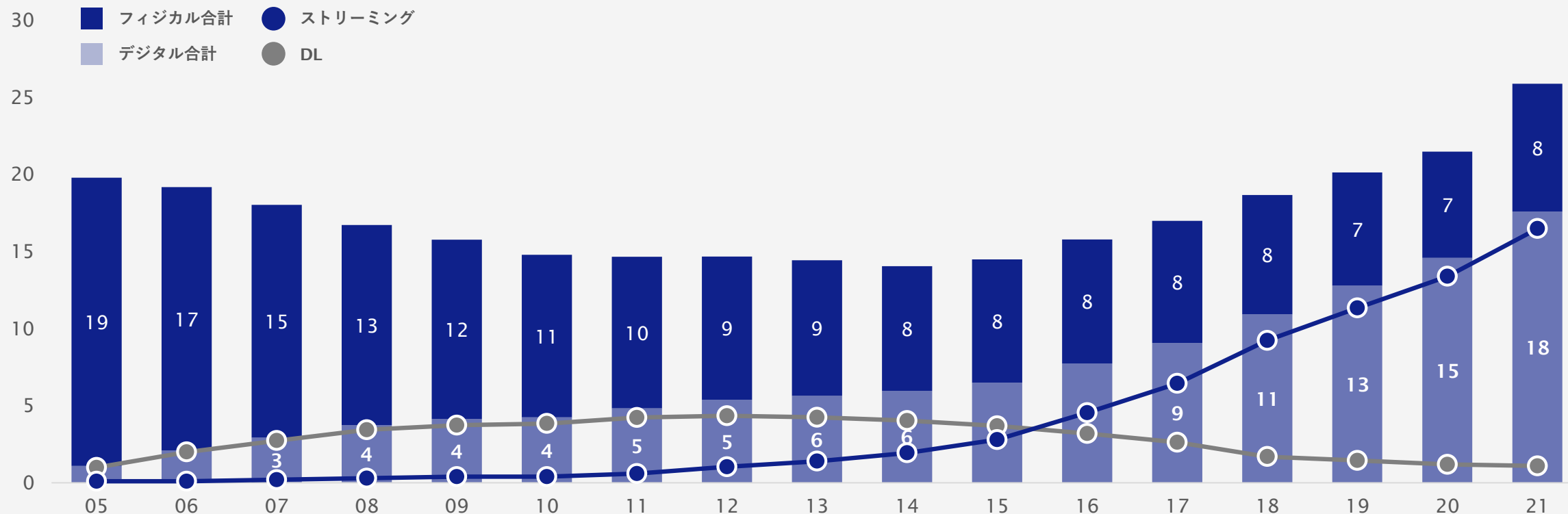


## 市場環境の変化

世界の音楽市場規模は2021年から18.5%拡大し、259億ドルに到達  
市場全体が7年連続増加しており、ストリーミング市場が全体の65%を占める

単位：10億ドル

出典：国際レコード産業連盟(IFPI)「GLOBAL MUSIC REPORT 2022」日本レコード協会「日本のレコード産業 2022」をもとに会社作成

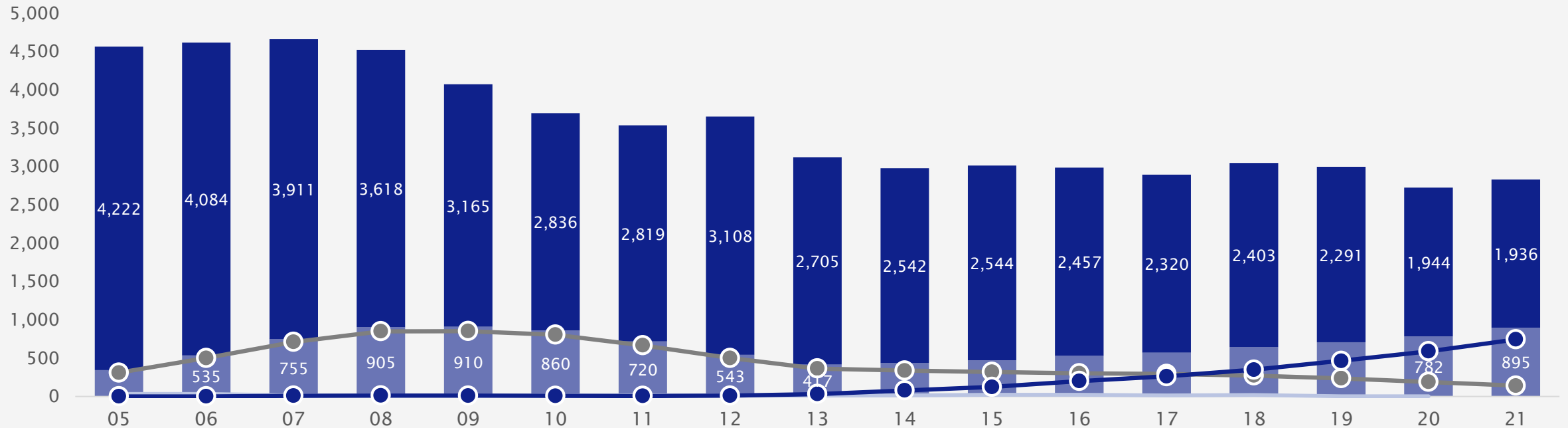


日本の音楽市場規模は昨年比104%の2,832億円に到達  
デジタル市場は8年連続増加し、全体の31%を占め、8割がストリーミング配信

単位：億円

出典：国際レコード産業連盟(IFPI)「GLOBAL MUSIC REPORT 2022」日本レコード協会「日本のレコード産業 2022」をもとに会社作成

■ フィジカル合計 ● ストリーミング  
■ デジタル合計 ● DL



## リアルライブ

2021年上半期回復はしたが2019年の6割程度  
2023年にはライブ市場もコロナ前の水準に回復する可能性※

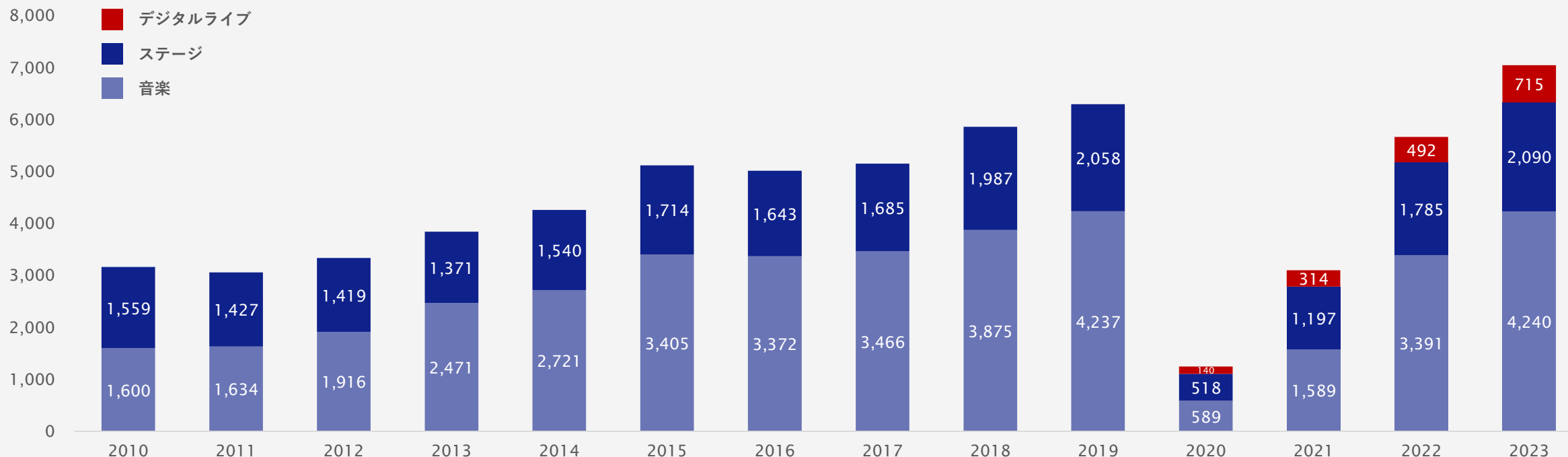
※2022年3月までにイベント開催制限が解除されると仮定

## デジタルライブ

2020年デジタルライブ市場規模は448億円、以降も拡大が予想  
2023年約700億円、2024年には約1,000億円規模

単位：億円

出典：びあ総研 ライブ・エンタテインメント市場規模推移予測 / 株式会社CyberZ「国内デジタルライブエンターテインメント市場に関する市場動向調査」

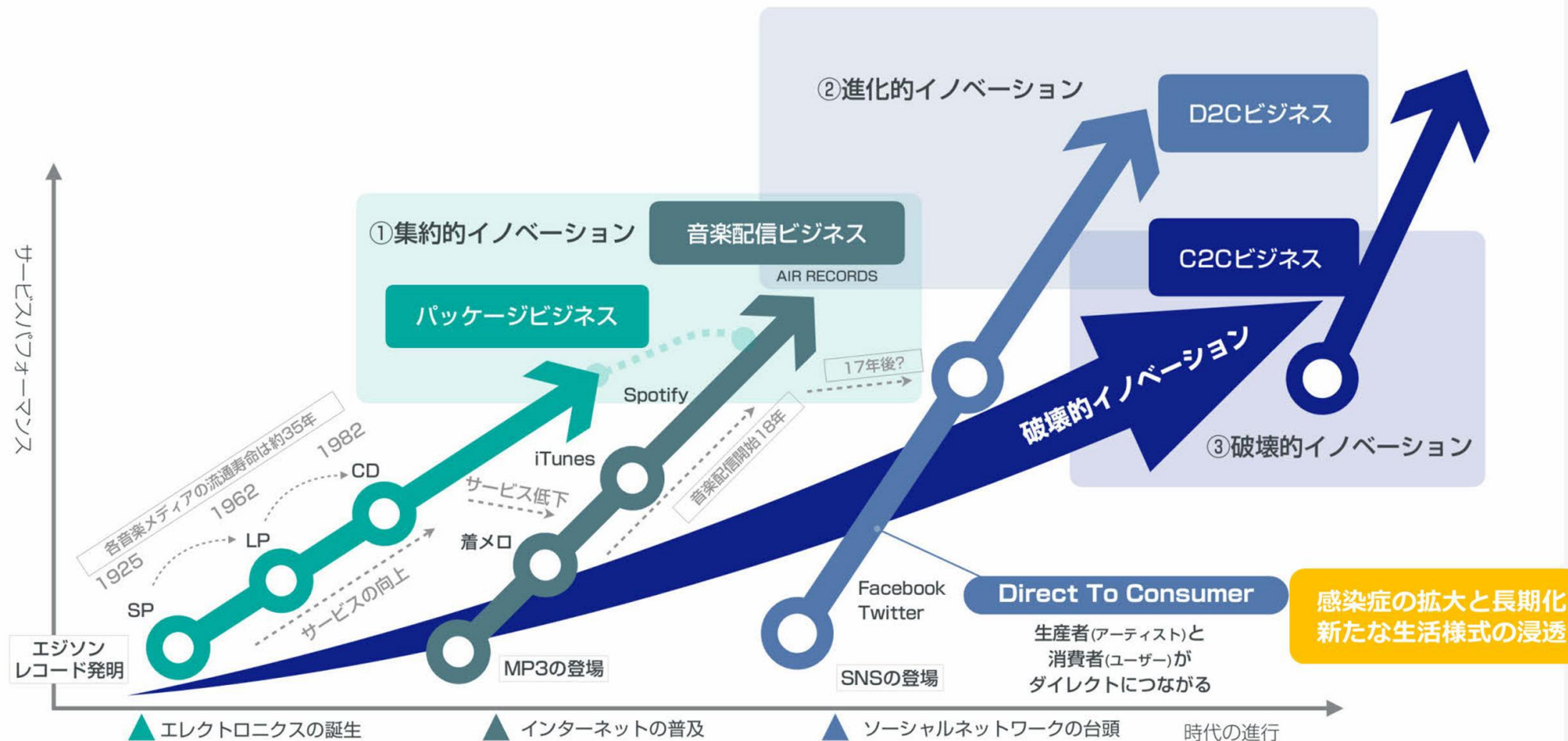


# Agenda 05



## 今後の事業戦略

# ビジネスモデルの変化



## 新たな エンタテインメントの 創出

イノベーションの追求

リアルとリモートを融合させた  
ボーダレスな「場」の創出

コンテンツ戦略

プラットフォームの開発

過去の音源／映像／著作権等資産（アーカイブ）の活性化

IP領域の拡大・創出

原盤ビジネス

マネジメント360°

オリジナル IP 開発

ライセンスビジネス

次世代音楽ビジネスに適合するコンテンツの開発・育成

海外展開



