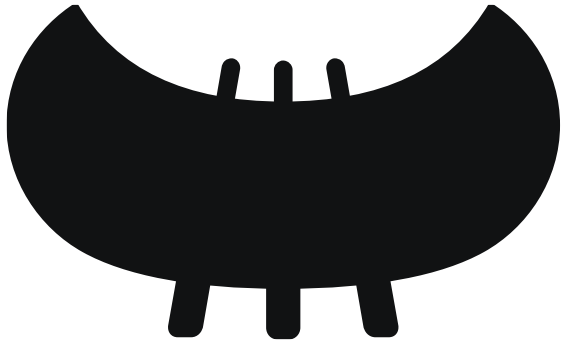


2016年5月16日

**2016年12月期通期及び
第1四半期決算説明会**



**面白法人
カヤック**

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。
様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

1. 決算概要
2. サービス状況
3. 今期計画について

※2015年12月期（第4四半期）より、連結財務諸表作成会社（連結数値）となっております。
前期比較・前年同期比較等の比較情報をご覧の際にご留意ください。

1. 決算概要

- ハイライト
- 四半期決算推移
- 損益計算書
- 費用推移
- 貸借対照表

1. 決算概要



ハイライト (2016年1月~2016年3月)

業績

過去最高の四半期売上高を更新

売上高: 1,143百万円
営業利益: 123百万円

前年同期比: 41.5%増
前年同期比: 22.8%増

クライアントワーク

しっかりと需要を取り込み、過去最高の結果に

売上高: 394百万円

前年同期比: 44.5%増

ソーシャルゲーム

ゲームの運営力が日々向上しています

売上高: 551百万円

前年同期比: 22.8%増

Lobi

売上高が前年同期比 60%超、引き続き成長を続けています

売上高: 115百万円

前年同期比: 61.6%増

その他のサービス

前年同期比5倍超、新規サービスにも投資しています

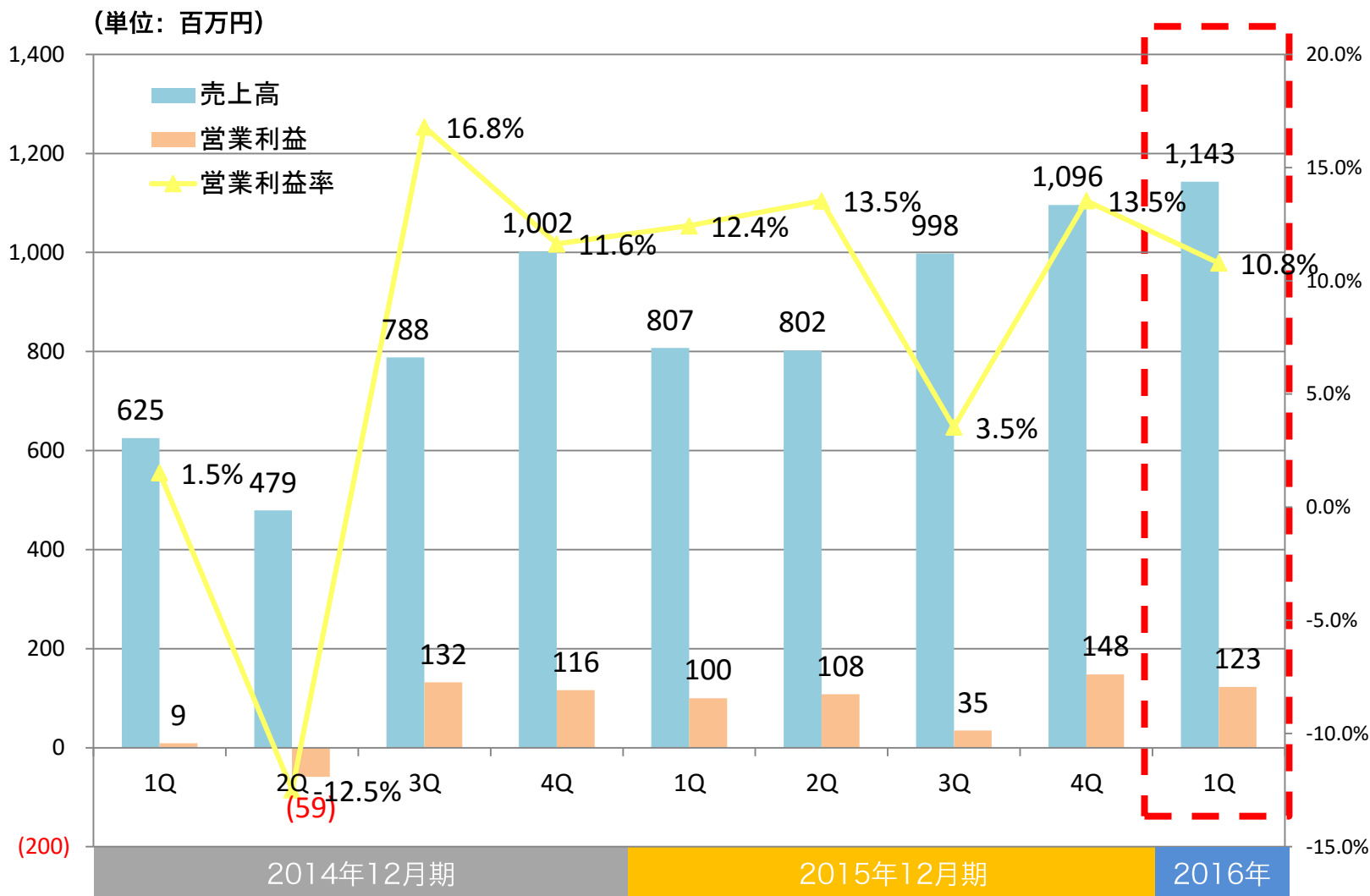
売上高: 82百万円

前年同期比: 561.9%増

1. 決算概要

四半期決算推移

全てのサービスが増収となり、過去最高の四半期売上高に



1. 決算概要

損益計算書

事業規模の拡大、また、補助金収入もあり経常利益が増進
前年同四半期比50%超に

(単位：百万円)

	2016年12月期1Q (2016年1-3月)	2015年12月期1Q (2015年1-3月)	前年同期比 増減	2015年12月期4Q (2015年10-12月)	直前四半期比 増減
売上高	1,143	807	41.5%	1,096	4.2%
売上原価	696	498	39.7%	656	6.2%
売上総利益	446	309	44.3%	440	1.3%
売上総利益率	39.0%	38.3%	+ 0.8pt	40.2%	- 1.1pt
販売管理費	322	208	54.7%	292	10.5%
営業利益	123	100	22.8%	148	-17.0%
営業利益率	10.8%	12.4%	- 1.6pt	13.5%	- 2.8pt
経常利益	151	98	54.1%	155	-2.3%
税金等調整前当期純利益	152	98	55.2%	155	-1.7%
当期純利益	99	62	58.6%	107	-7.4%

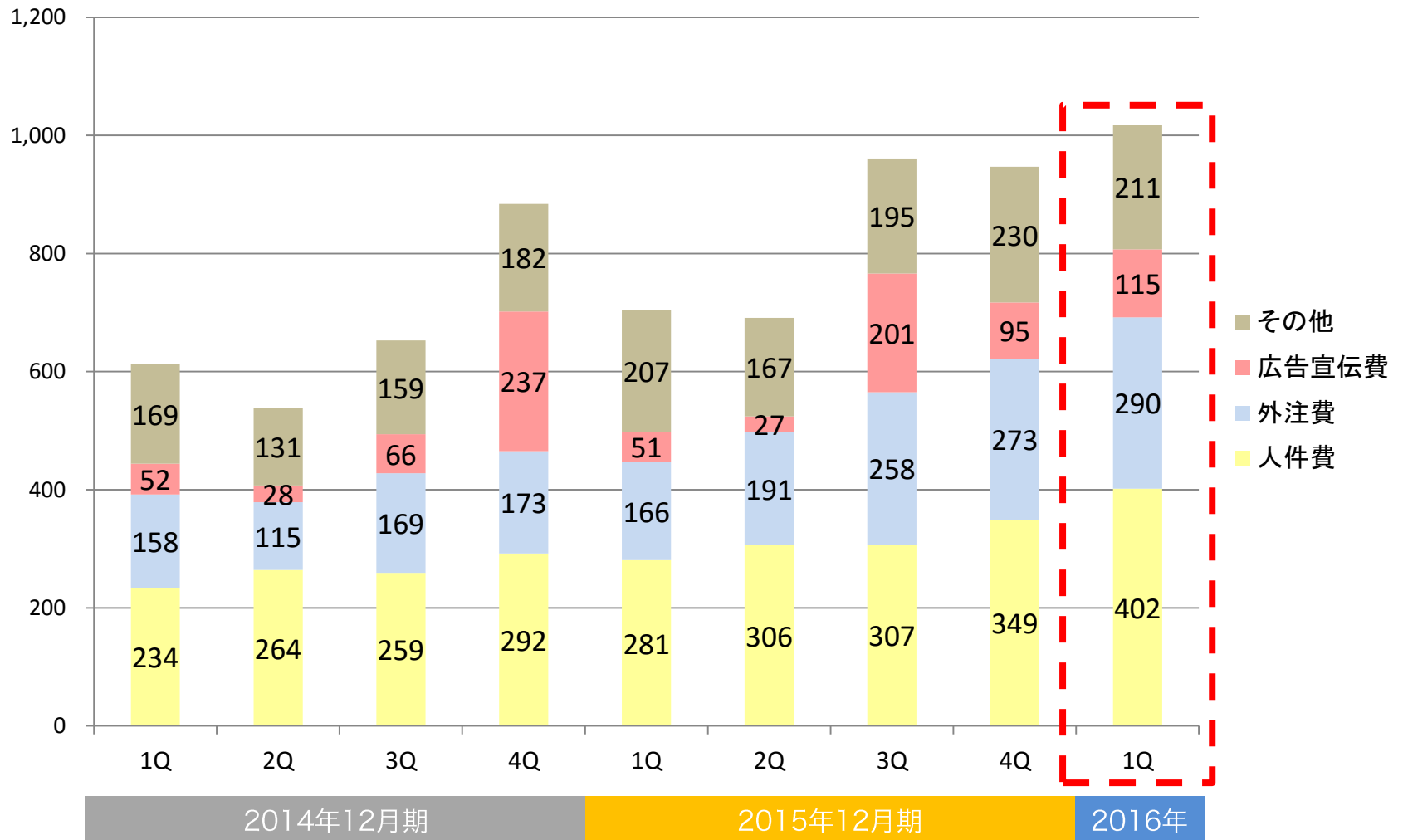
1. 決算概要



費用推移

事業規模の拡大に伴い、人件費・外注費が増加
特にグループ会社の増加(当1Qで2社増加)に伴い人件費が増加しています

(単位: 百万円)



1. 決算概要



貸借対照表

グループ会社の取得に伴うのれんの発生により固定資産が増加

(単位: 百万円)

	2016年3月	2015年3月	前年同期比	2015年12月	直前四半期比
流動資産	2,075	1,796	115.5%	2,061	100.6%
うち現金及び預金	1,056	1,126	93.8%	1,169	90.4%
固定資産	829	506	163.7%	569	145.7%
総資産	2,904	2,303	126.1%	2,631	110.4%
流動負債	983	648	151.7%	865	113.6%
固定負債	117	223	52.5%	94	123.7%
純資産	1,803	1,431	126.0%	1,670	108.0%

2. サービス状況

- クライアントワーク
- ソーシャルゲーム
- Lobi
- その他のサービス
- まとめ

2. サービス状況

クライアントワーク
とは（おさらい）

新しい企画と技術で話題になるプロモーションキャンペーンを提供しています

企画力

- ブレスト文化が支える面白い企画をつくるノウハウ



技術力

- 新しい技術に挑戦する組織風土

= ユーザーへの新しい体験の提供

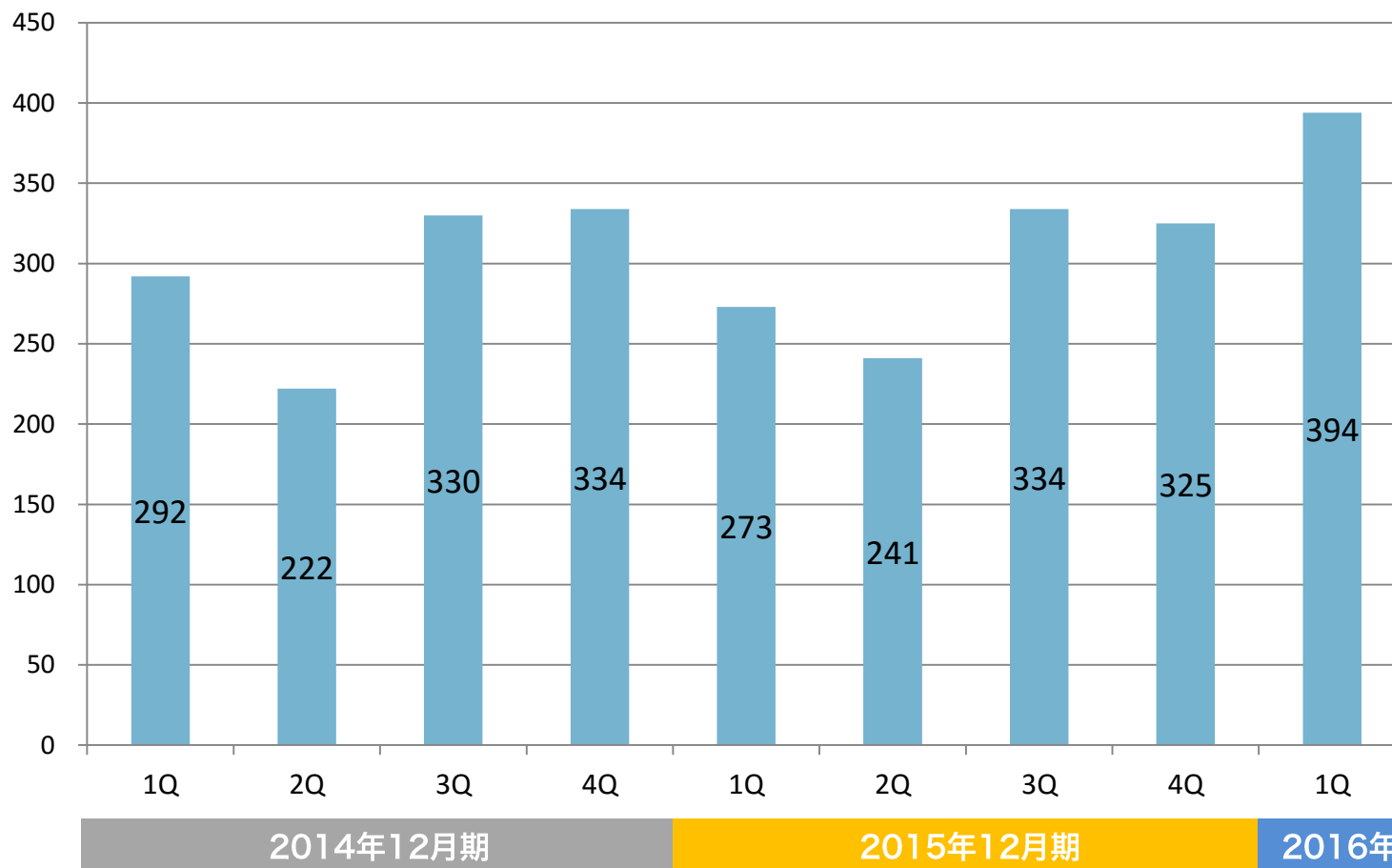
キャンペーンに特化（短納期）することによる
ノウハウ蓄積の高速化（挑戦回数の最大化）

2. サービス状況

クライアントワーク 売上高推移

過去最高の四半期売上高を達成、前年同四半期比44.5%増に

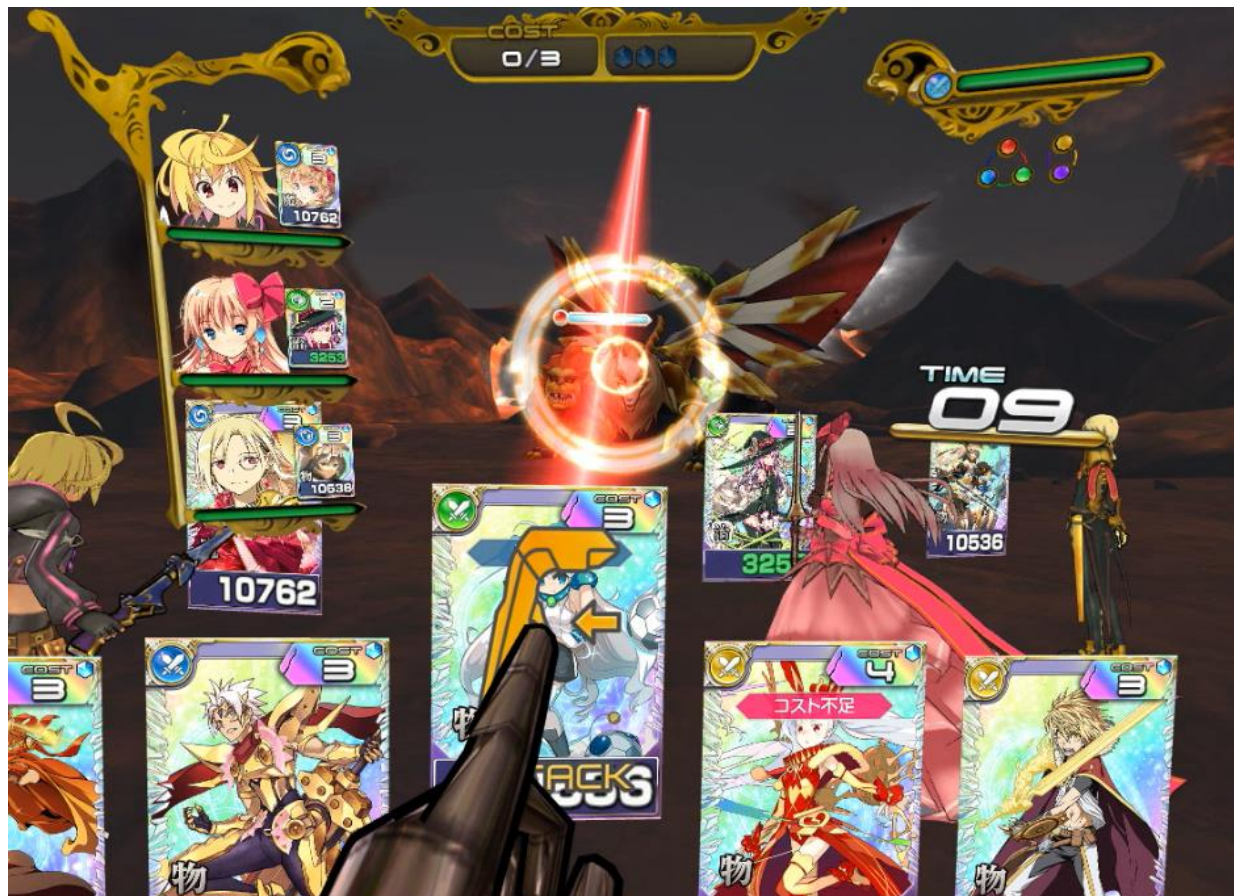
(単位: 百万円)



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

スクウェア・エニックス様の人気スマホゲーム
「乖離性ミリオンアーサー」の世界を体験できる
VRコンテンツ制作のお手伝いをしました



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

インテリジェンス・DODA「未来の面接プロジェクト」第一弾
Oculusと感情解析エンジンを使った擬似面接体験コンテンツ「VR面接」



「ワールドビジネスサテライト」、「L4Youプラス」
「日本経済新聞」他、多数のメディアに取り上げられました

2. サービス状況

クライアントワーク VRについて

VRの可能性を幅広く捉え、様々な業種のクライアントと数多くのプロジェクトに挑戦する中で、VRに関する多様性をもったノウハウを蓄積していきたいと考えています。受託・協業・自社とバランスよくプロジェクトを行っていきます。VR部というVRに特化した部署を設置しており、重点分野と認識しています。



ソーシャルゲーム
とは（おさらい）

主にスマートフォンを対象にソーシャルゲームを提供

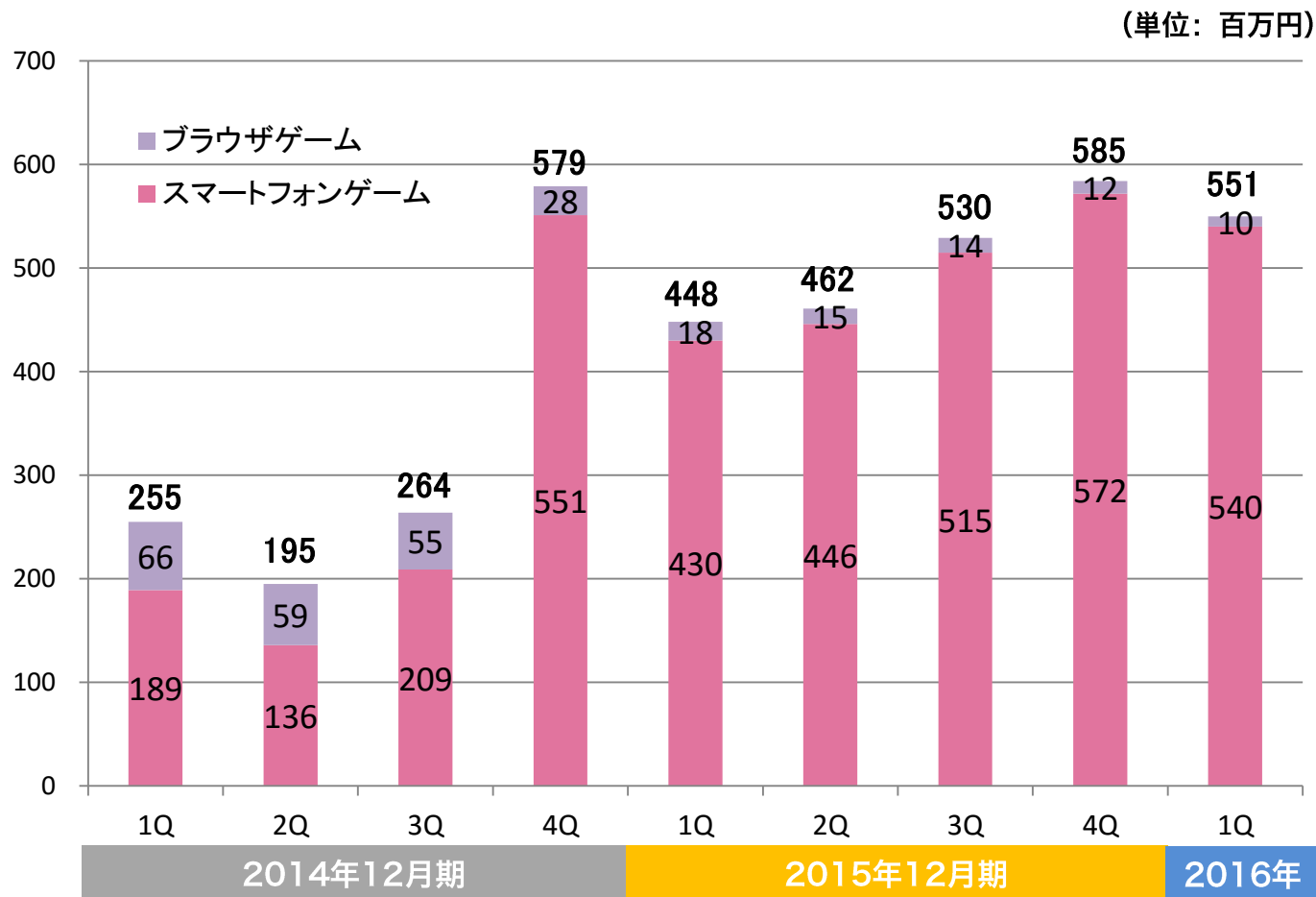
『共闘スポーツRPG』を軸にタイトルを展開しています。



2. サービス状況

ソーシャルゲーム 売上高推移

前年同四半期比22.8%増収
ガルチの本格的な寄与は2Q以降に
ガルチ、ベトナム子会社の取得により開発体制が充実してきました



※当社は、Apple、Google等の各種プラットフォームへの支払手数料を差し引いた純額で売上を計上しております。

2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況



- 引き続き、好調を維持しています。
- 初のリアルイベント「第1回ぼくポケ会議」を開催
今後もユーザーとの友情を深める施策を積極的に行っていきます
- 今後とも「コラボイベント」や「新機能開発」をしていくことで、
積極的に伸ばしていく方針です



- 当社撤退ラインに達したため、2015年6月にサービス停止予定
- リソースを新規タイトル開発に振り向けます

2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

ガルチが開発に関わるソニー・ミュージックエンタテインメントさまの
新作ゲームアプリ「真空管ドールズ」がリリース



「空中格闘ゲーム」と「幾何学パズルゲーム」が融合した
ドール型ロボット改造
シミュレーションゲーム **誕生!**



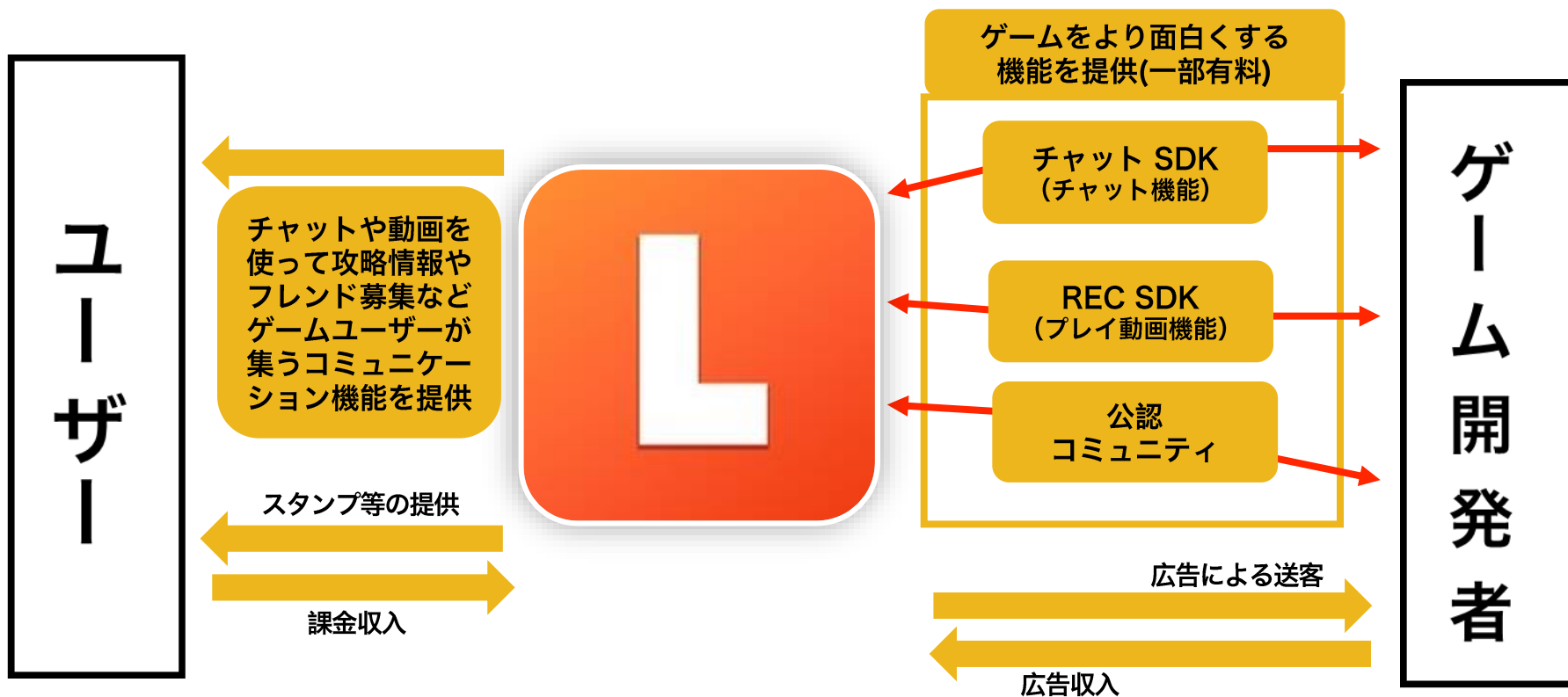
自分だけの「真空管ドール」を育てよう!



2. サービス状況

Lobiとは
(おさらい)

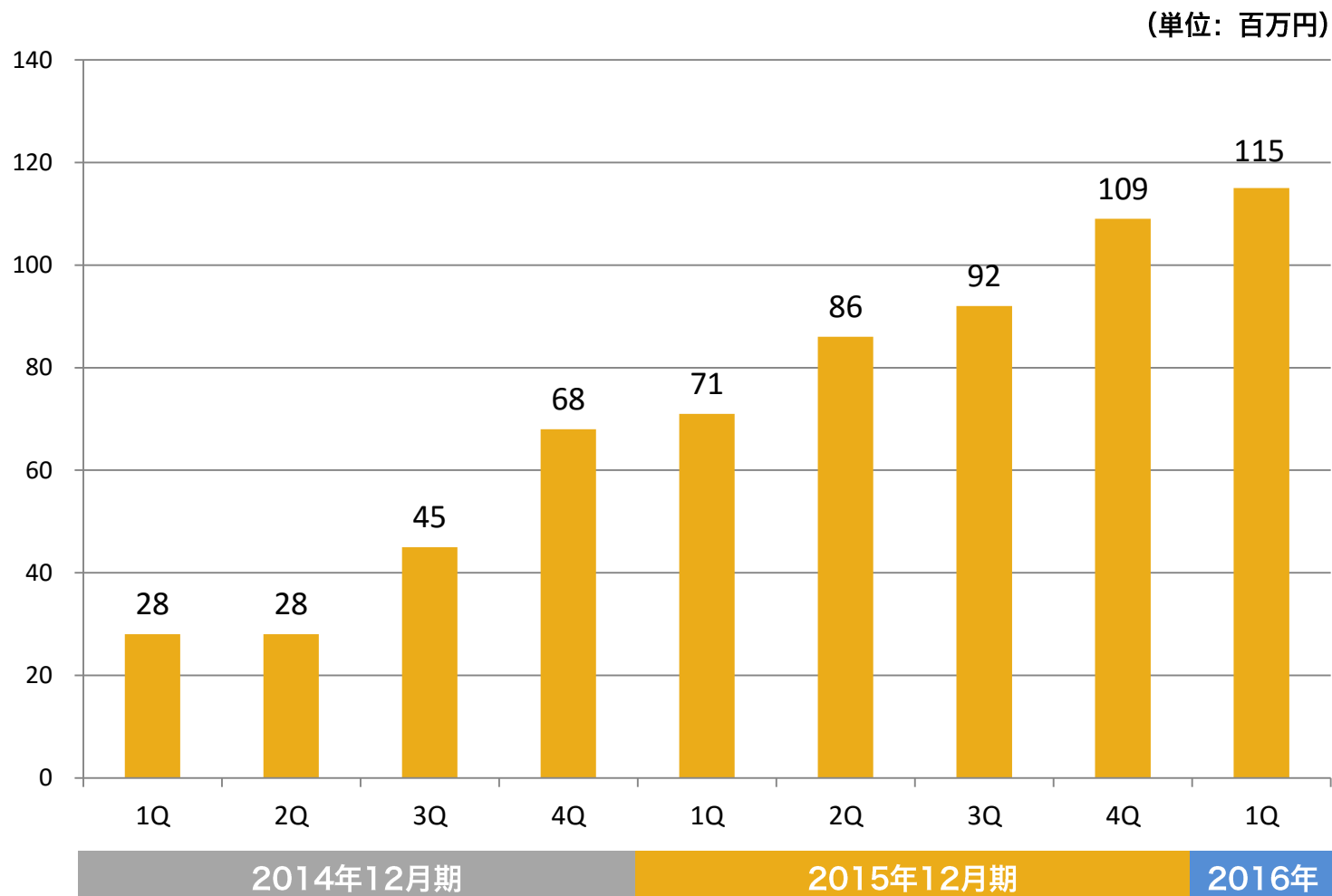
スマートフォンゲームに特化したコミュニティを提供
コミュニティ及び動画を軸にユーザー規模を拡大中



2. サービス状況

Lobi 売上高推移

前年同期比61.6%増、直前四半期比5.3%増
サービスリリース以来、成長を続けています



2. サービス状況

Lobi サービス状況

各指標とも伸長を続けています

公開コミュニティ数

26.8万以上
(前四半期報告時23.9万)

SDK累計導入アプリ数

789アプリ以上
(前四半期報告時745アプリ)

公認コミュニティ数

140アプリ以上
(前四半期報告時138アプリ)

※上記の各数値は2016年5月15日時点の数字となっております。

※公認コミュニティとは、各スマートフォンゲームアプリが公認したLobi内に設置されているコミュニティです。

2. サービス状況

Lobi サービス状況

「Lobiプレミアムサービス」の提供を開始
ユーザーに特別な体験を提供します

特別な体験をあなたに提供する

Lobiプレミアムサービス

Lobiをもっと便利に楽しめる
プレミアム会員限定のサービスが盛りだくさん!



-  高機能検索
-  広告非表示
-  過去ログ画像見放題
-  ブックマーク・まとめ無制限
-  リアルイベント特典

月額 **400円**
初回1ヶ月無料!!

※価格は予告なく変更となる場合があります

2. サービス状況

Lobi サービス状況

リアルでもコミュニケーションを
リアルイベントサービスの提供を開始しました

サムザップの人気スマホアプリ「戦国炎舞」のリアルイベントをサポート
会場には400名以上のユーザーにご来場いただきました



2. サービス状況

その他の
サービス

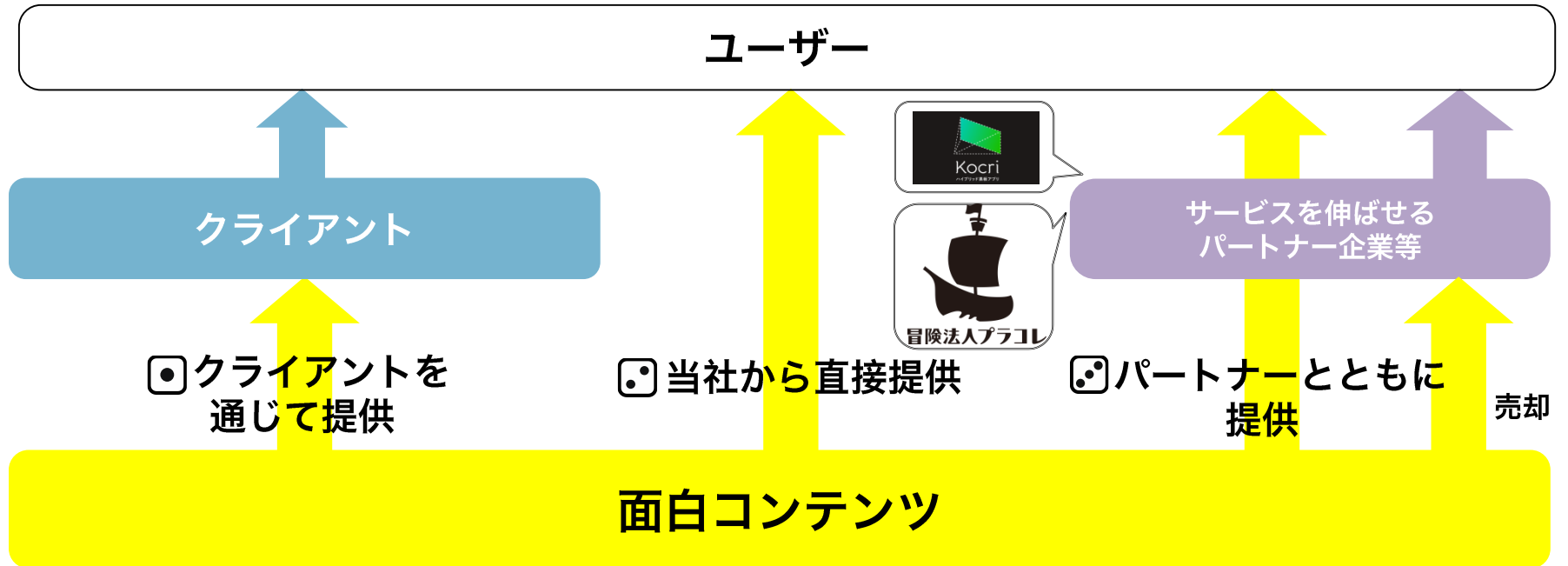
プラコレTVCMを放映しました！！



2. サービス状況

まとめ

面白コンテンツをユーザーに届けるという事業を一貫して実施
事業・組織の両面から多様化を推進することで規模拡大へ
クリエイターを軸とした成長を目指します



面白法人グループのクリエイター

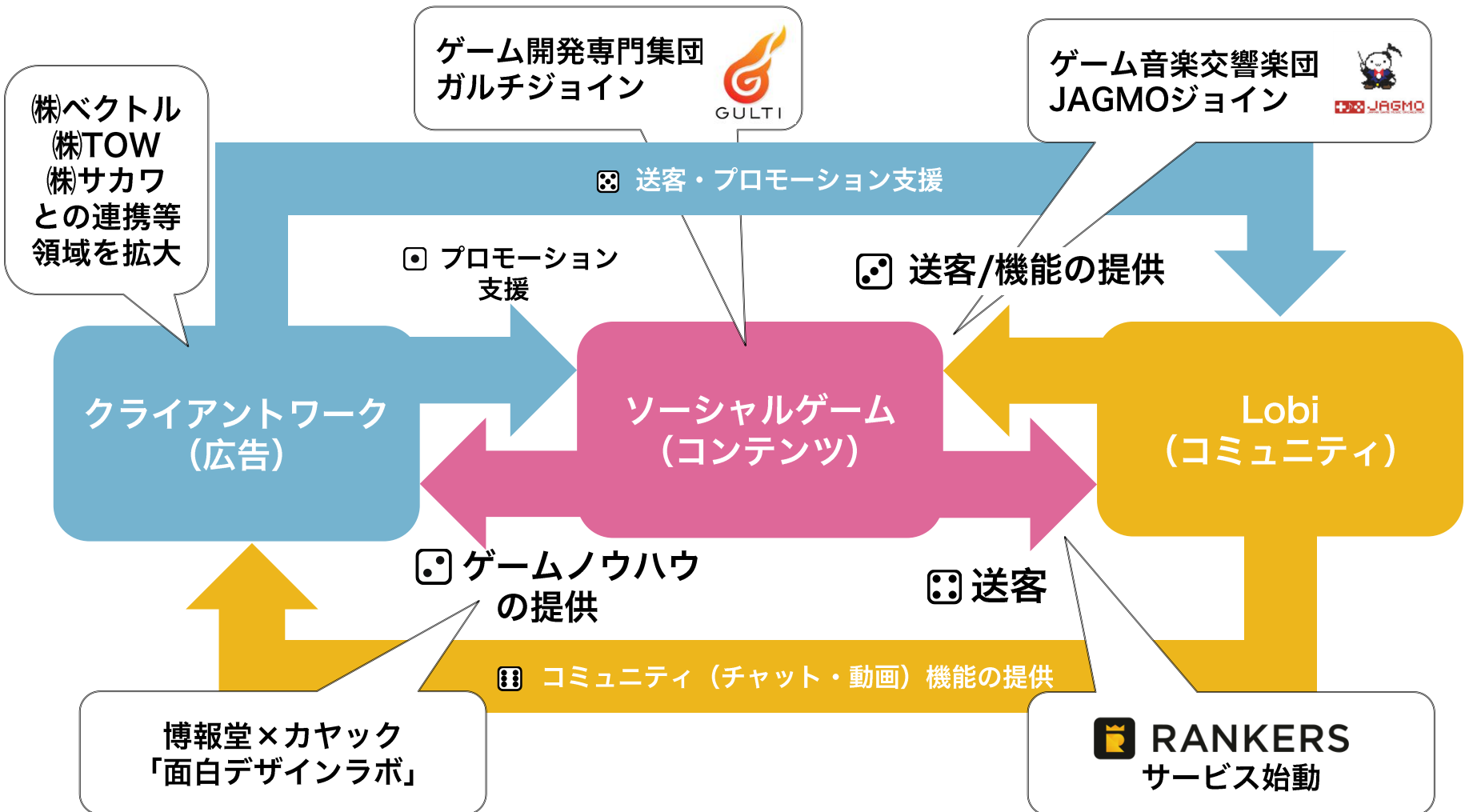
- クリエイター比率90%の組織
- 873号室（社員と独立の間の制度）や子会社等の働き方の多様化
- クリエイティブ力・採用力・ブランディング力が強み



2. サービス状況

まとめ

主要領域である3サービス及びその周辺事業を充実化
引き続き、この事業領域を重点分野と捉え成長させていきます



2. サービス状況

まとめ

当社はサービス間シナジーを重視しており、シナジーが加速する組織をデザイン(仕組化)することでシナジーを活性化させていきます

クライアント
ワーク



Lobi

セブennaイツ
CM放送記念キャンペーン制作



クライアント
ワーク



プラコレ

ホテルモントレ
ウェディングサイト制作



3. 今期計画について

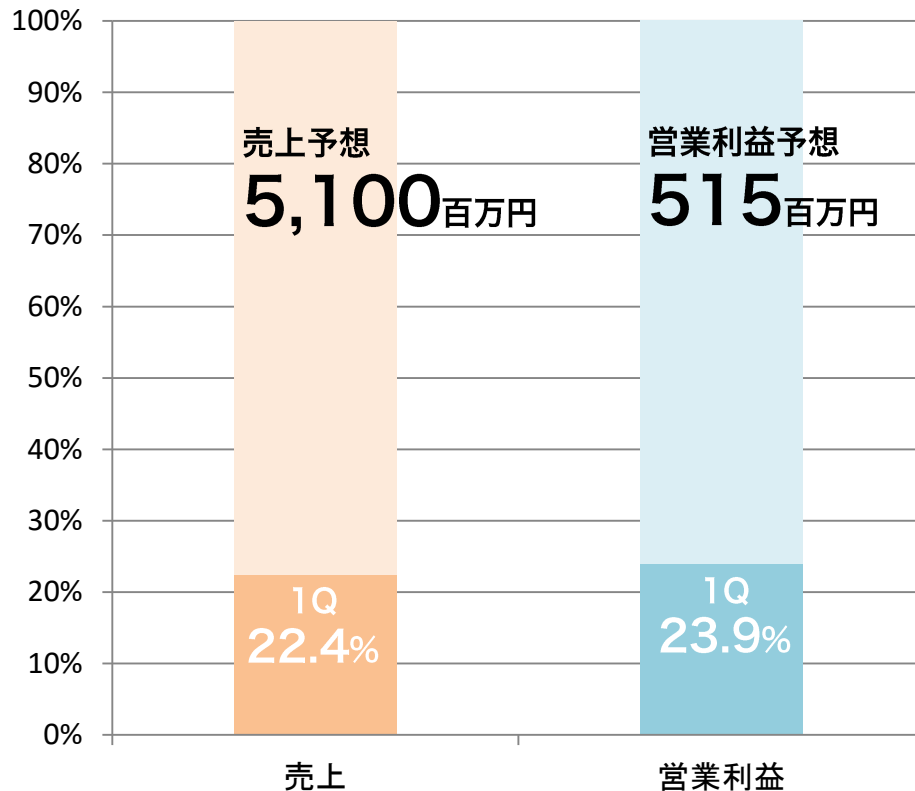
- 計画進捗

3. 今期計画について

計画進ちょく

会社業績予想は、**据え置き**とさせて頂いております

(単位: %)



- 通期業績予想に対する進捗率は、売上高・営業利益ともに、23%程度となっています。
- 前回の決算説明会でご説明させていただいた通り、業績は下期偏重となる見込みです。
- 新規ゲームタイトルのリリースやLobi及び新規サービスの伸び等、売上高・営業利益ともに下期に伸びる見込となっています。

【将来見通しに関する注意事項】

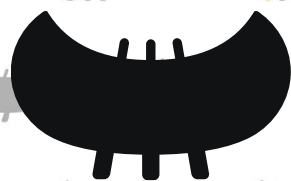
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。

これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。

ありがとうございました。



**面白法人
カヤック**