

2020年8月13日

# 2020年12月期 第2四半期決算説明会



**面白法人  
カヤック**

**Ver2.1**

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. 業績予想の修正について**

**4. 今期計画について**

# 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
- 社員数の推移
- 人事指標

# 1. 決算概要

## ハイライト (2020年4月～2020年6月)

### 業績

過去最高の2Q売上高、3四半期連続の営業黒字を計上

売上高：	1,800百万円	前年同期比：	10.3%増
営業利益：	167百万円	前年同期比：	—

### クライアントワーク

新型コロナウイルスの影響により伸び悩み

売上高：	384百万円	前年同期比：	3.0%減
		前四半期比：	35.2%減

### ゲーム

ハイパーカジュアルゲームが引き続き好調

売上高：	969百万円	前年同期比：	39.5%増
		前四半期比：	6.8%減

### ゲーム コミュニティ

新型コロナウイルスの影響により、esports関連の売上が減少

売上高：	295百万円	前年同期比：	11.3%減
		前四半期比：	27.1%減

### ちいき資本主義

季節性により1Q比では減少も、着実に成長

売上高：	30百万円	前年同期比：	66.2%増
		前四半期比：	77.5%減

### その他のサービス

新型コロナウイルスの影響により、プラコレ、鎌倉R不動産が軟調

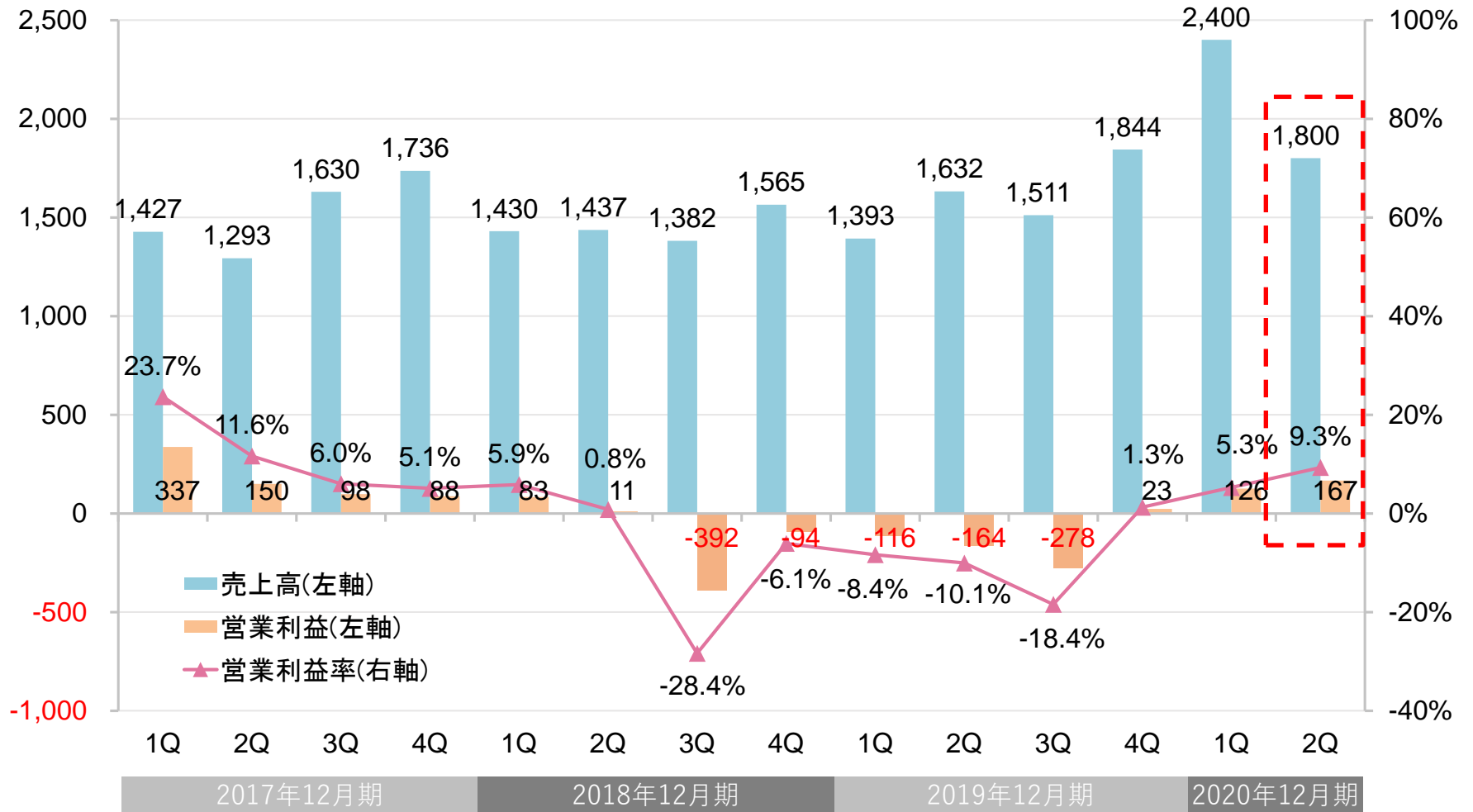
売上高：	120百万円	前年同期比：	36.8%減
		前四半期比：	46.7%減

# 1. 決算概要

## 四半期決算推移

新型コロナウイルスの感染拡大にともない、オフラインでのサービスの売上が2Qに減少。他方、ゲーム事業の収益性改善やコスト管理の徹底により、営業利益率が改善しております。

(単位：百万円)



# 1. 決算概要

## 損益計算書

ソーシャルゲームの収益性の改善、全社横断的なコスト管理の強化などにより、営業利益率が上昇。

(単位：百万円)

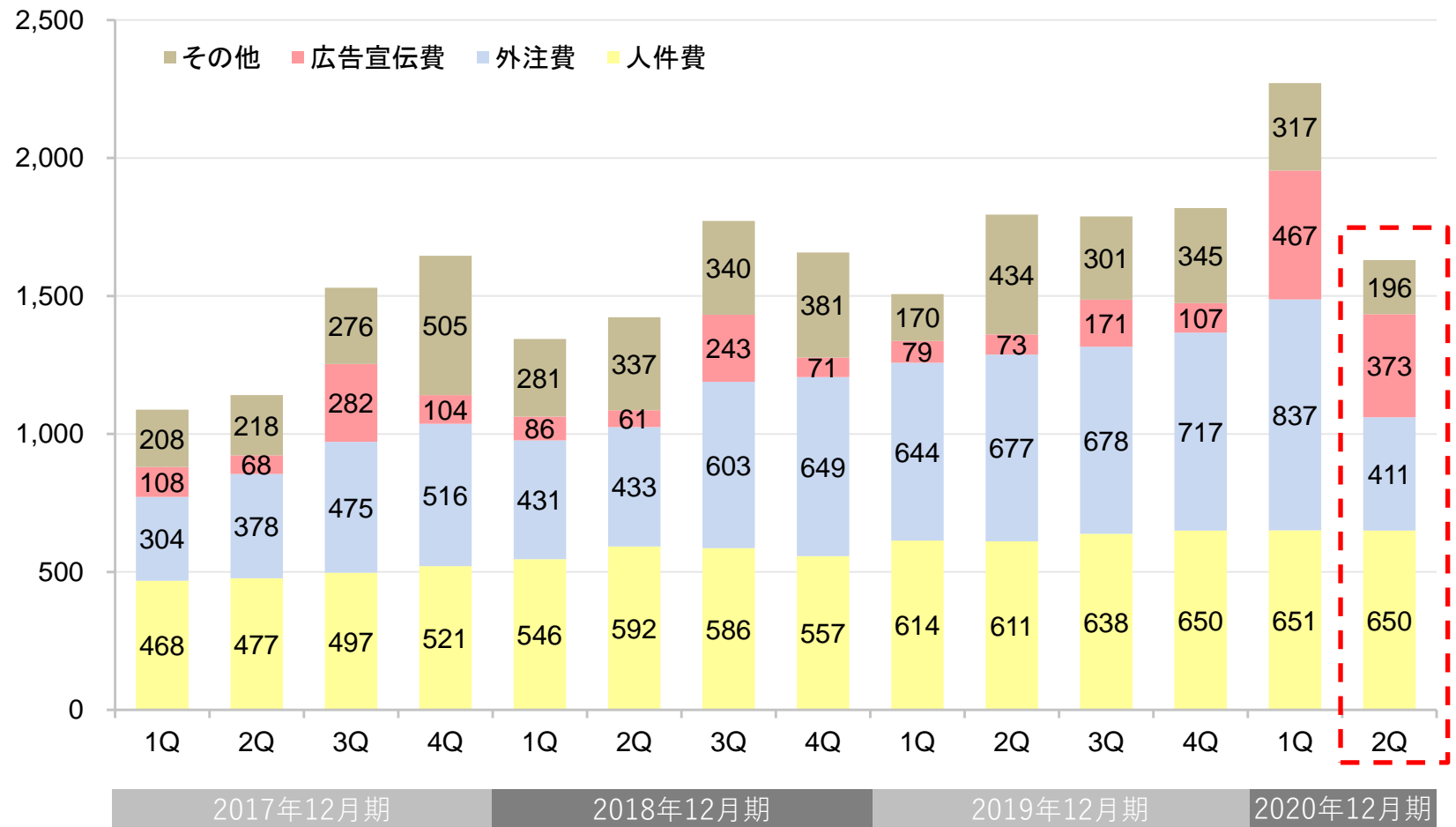
	2020年12月期2Q (2020年4-6月)	2019年12月期2Q (2019年4-6月)	前年同期比 増減	2020年12月期1Q (2020年1-3月)	直前四半期比 増減
売上高	1,800	1,632	10.3%	2,400	-25.0%
売上原価	917	1,353	-32.2%	1,478	-37.9%
売上総利益	882	279	215.9%	922	-4.3%
売上総利益率	49.0%	17.1%	+31.7pt	38.4%	+10.4pt
販売管理費	715	443	61.3%	796	-10.2%
営業利益	167	-164	—	126	32.6%
営業利益率	9.3%	-10.1%	+19.1pt	5.3%	+3.8pt
経常利益	179	-189	—	120	48.9%
税金等調整前当期純利益	179	-189	—	120	48.9%
当期純利益	101	-145	—	87	16.0%

# 1. 決算概要

## 費用推移

ハイパーカジュアルゲームに関連した広告宣伝費が高水準で推移。  
新型コロナウイルスの影響による売上減少や内製化の推進により、  
外注費が減少。中途採用の抑制により、人件費はほぼ横ばいで推移。

(単位：百万円)



# 1. 決算概要

## 貸借対照表

現金及び預金が増加。長期借入金の返済により固定負債が減少。

(単位：百万円)

	2020年6月	2019年6月	前年同期比	2020年3月	直前四半期比
流動資産	3,200	2,614	122.4%	3,499	91.5%
うち現金及び預金	1,713	1,310	130.7%	1,579	108.5%
固定資産	2,479	2,713	91.4%	2,473	100.2%
総資産	5,679	5,328	106.6%	5,973	95.1%
流動負債	1,775	1,344	132.0%	2,157	82.3%
固定負債	1,689	1,771	95.4%	1,762	95.9%
純資産	2,214	2,211	100.1%	2,053	107.8%

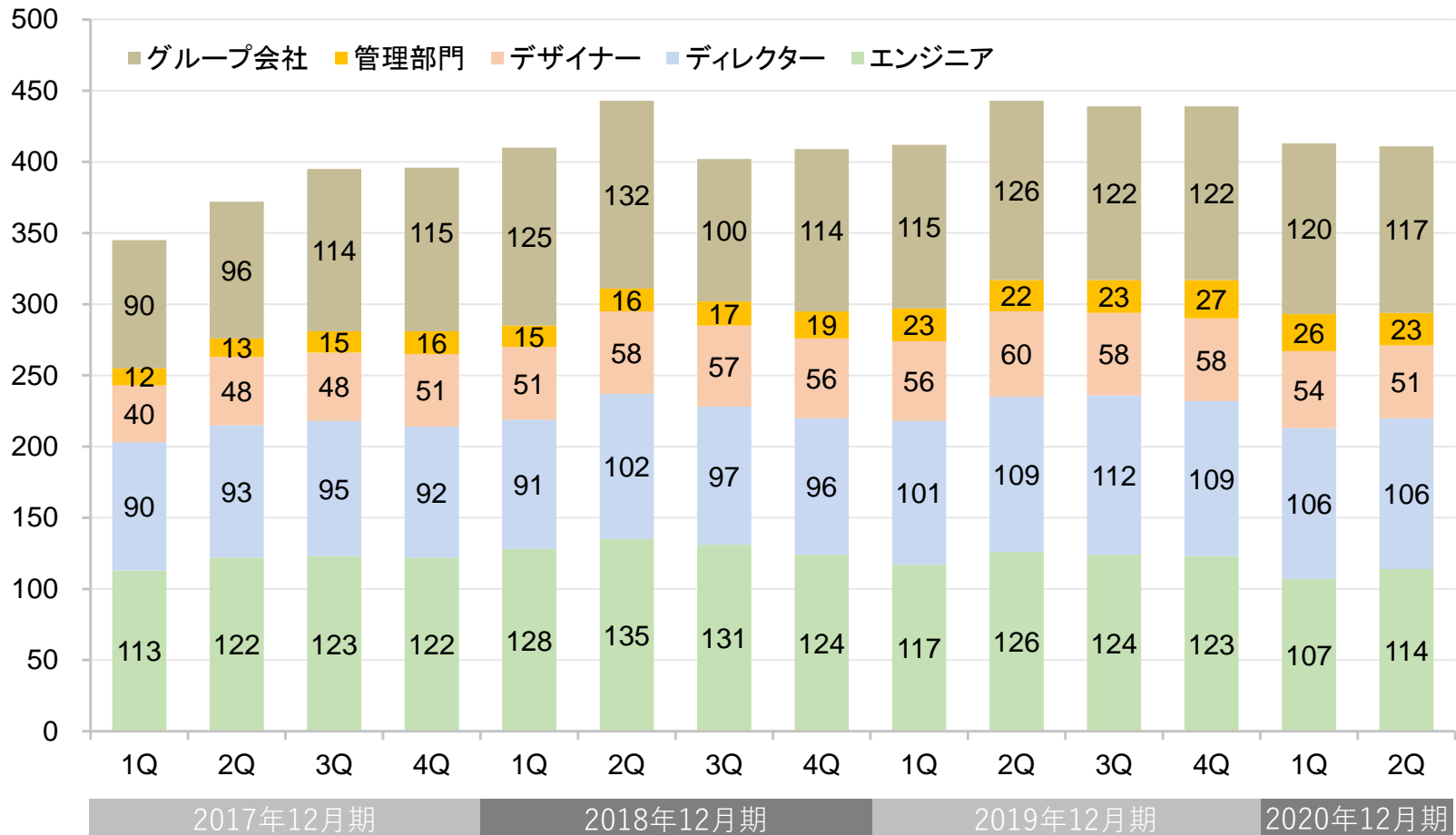


# 1. 決算概要

## 社員数の推移

新卒社員の入社によりエンジニア数が2020年3月末比で増加。  
中途採用の抑制によりグループ全体の社員数は横ばいで推移。

(単位：人)



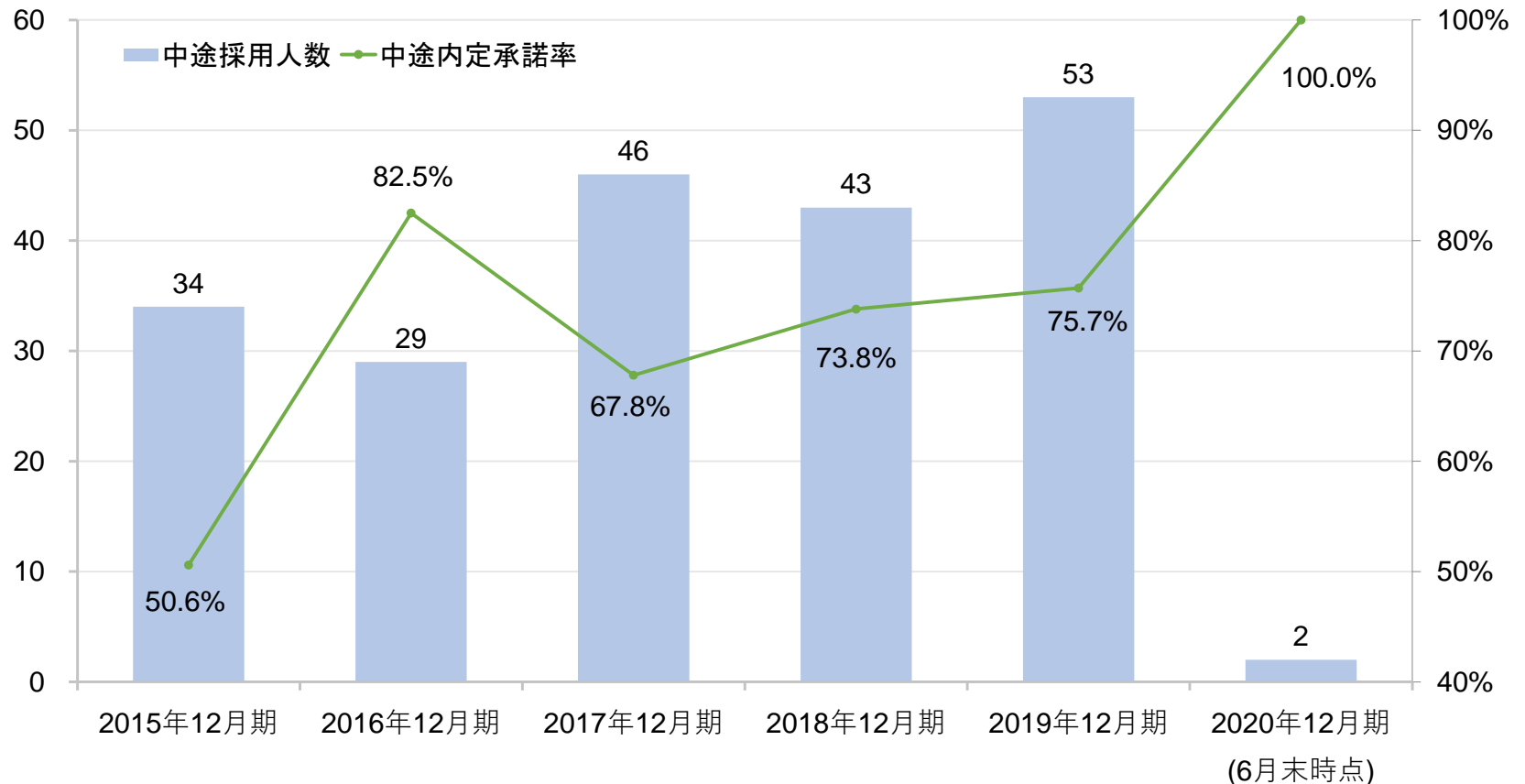
# 1. 決算概要

## 人事指標

2019年4Qから採用活動を抑制した結果、中途採用人数が大幅に減少。新型コロナウイルスによる景気後退リスクも踏まえ、社内での人材の流動性を高め、人件費と外注費の抑制に取り組んでまいります。

(単位：人)

(単位：%)



## 2. サービス状況

- 全体
- クライアントワーク
- ゲーム
- ゲームコミュニティ
- ちいき資本主義
- その他サービス

## 2. サービス状況

### サービスと 収益構造

当社の各サービスと特徴は以下のとおりです。

#### クライアントワーク

WEBにとどまらないVRやAIなども活用した広告制作サービス。基本的に受託開発収入のため、収益（利益率）は安定しています。収益・人財など様々な面でカヤックを支えるサービスです。

#### ゲーム

自社及び共同で開発したスマホゲームの運用をしています。広告宣伝費は変動要素があるものの、基本的に開発・運用コストはタイトルごとに固定です。受託開発をメインとするカヤックアキバスタジオの売上も含まれます。

#### ゲームコミュニティ

ゲームコンテンツに関連するコミュニティ形成や活性化を支援する事業。カヤック本体での「Lobi」と「Tonamel」に加え、esportsの大会運営や企画などを行う子会社のウェルプレイドを含みます。

#### ちいき資本主義

地域資本の増大に資する事業。地方公共団体や地域企業を顧客とした受託事業や、地域コンテンツの開発と運営、地域コミュニティ向け事業など。子会社のカヤックLIVINGとまちのコイン（QWAN）が含まれます。

#### その他サービス

他の事業領域に含まれない事業や子会社が含まれます。主な子会社はプラコレ。当社のクリエイターアセットを投入し、企業価値を高めた上で、売却して収益をあげる投資事業も含まれます。

## 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



技術力

- ブレスト文化が支える面白い企画をつくるノウハウ

- 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**

コンテンツ制作のノウハウを活用し、  
大型案件や自社サービスの売上割合が増加。  
サイト制作から企画で儲けるモデルへ進化

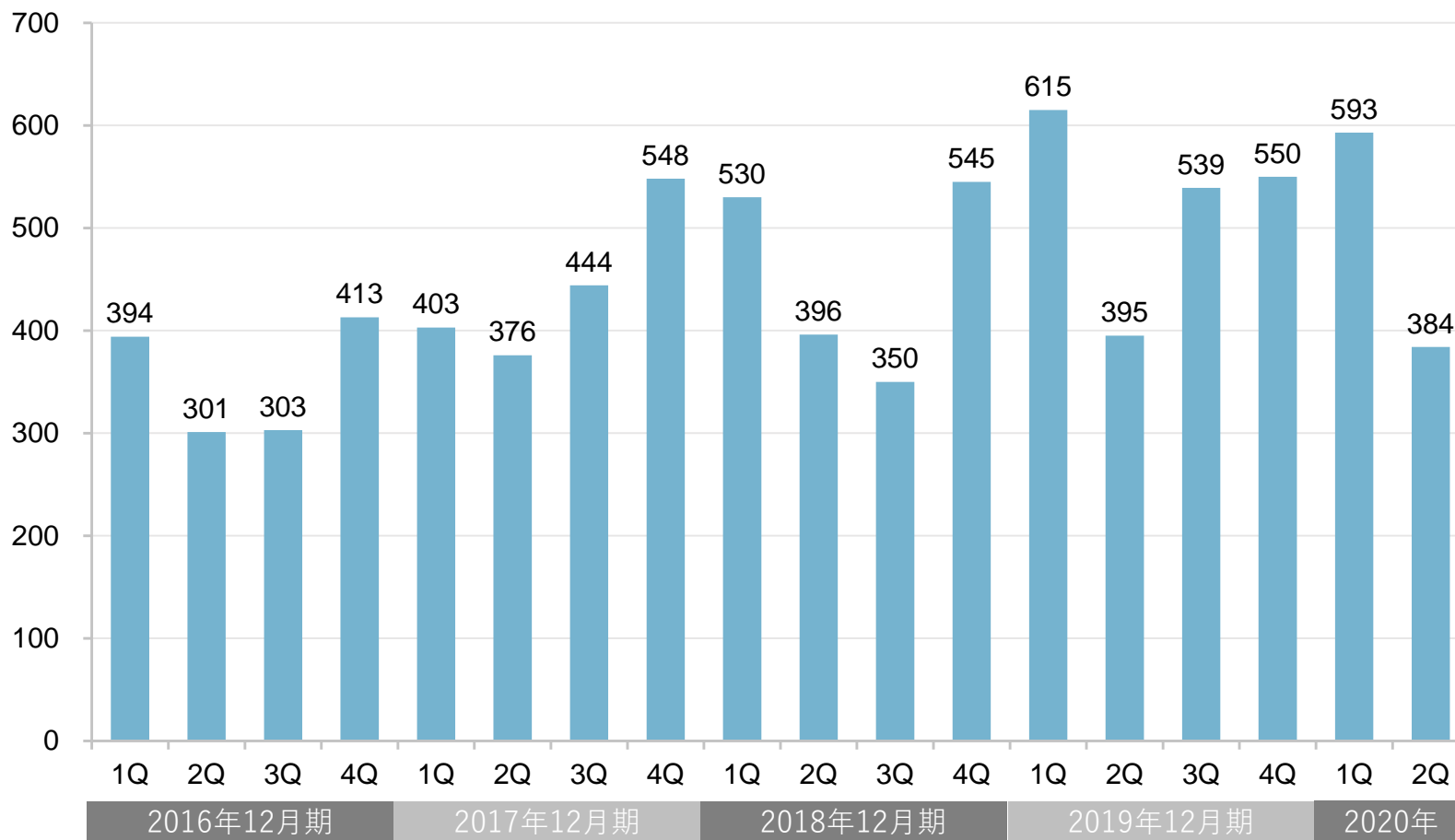
## 2. サービス状況

### クライアントワーク 売上高推移

2Qの売上高は直前四半期比35.2%減

新型コロナウイルスの影響等により、一部の案件で延期や案件規模の縮小が発生したものの、なんとか前年比横ばいで着地しました。

(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

カヤックでは、サントリー食品インターナショナルが販売するデジタルパフォーマンスエネルギー「ZONE」のブランド戦略から販促プロモーションまでを一貫して担当しました。

eSports大学生最強決定戦



VIRTUAL MUSIC ZONE



DIVE TO ZONEプロジェクト



ZONE神回プロジェクト



## 2. サービス状況

### クライアントワーク サービス状況

ユーザー共創型ゲーム「スーパー野田ゲーPARTY」のクラウドファンディング企画を吉本興業とカヤックで実施しました。野田クリスタルさんとカヤックが共同してゲーム制作を進めます。





## 2. サービス状況

ゲームとは  
(おさらい)

2020年2Qの主要な運用タイトルは下記6タイトルとなっており、売上高の大部分は当該タイトルで構成されております。

ぼくらの甲子園！ ポケット



Park Master



Noodle Master



キン肉マン マッスルショット



(C)ゆでたまご/(C)COPRO/(C)DeNA

進撃の巨人 TACTICS



(C)諫山創・講談社/「進撃の巨人」製作委員会  
(C)DeNA Developed by KAYAC

HUNTER×HUNTER アリーナバトル



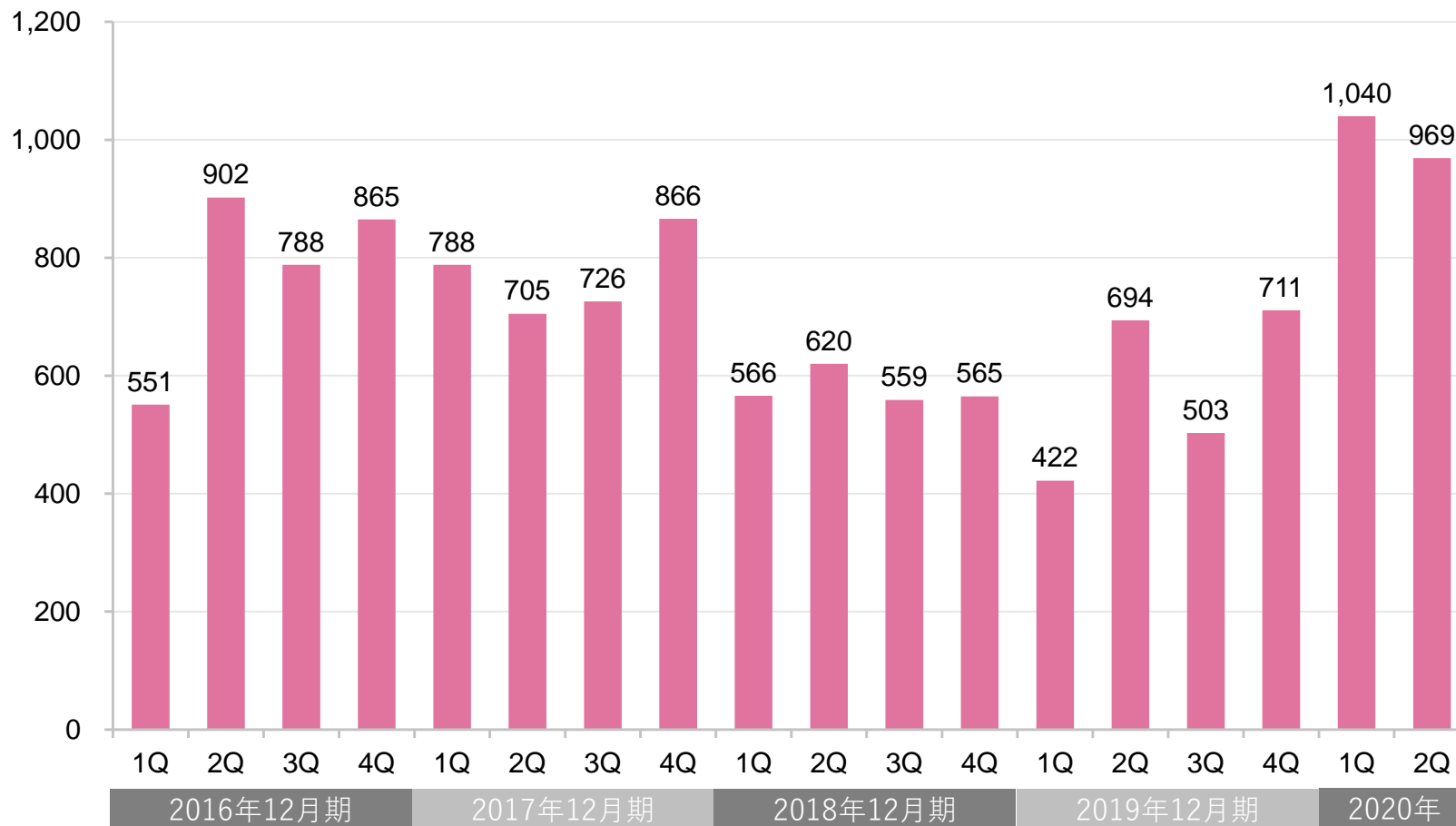
(C) POT98-11 (C)V・N・M

## 2. サービス状況

### ゲーム関連 売上高推移

2Qの売上高は直前四半期比6.8%減  
ハイパーカジュアルゲームの広告収入が高水準で推移。

(単位：百万円)



※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

### ゲーム サービス状況

Park Masterのダウンロード数が全世界で5,000万件を突破し、大ヒットとなりました。Noodle MasterとPaint DropperもPark Masterほどではありませんが、収益貢献しております。

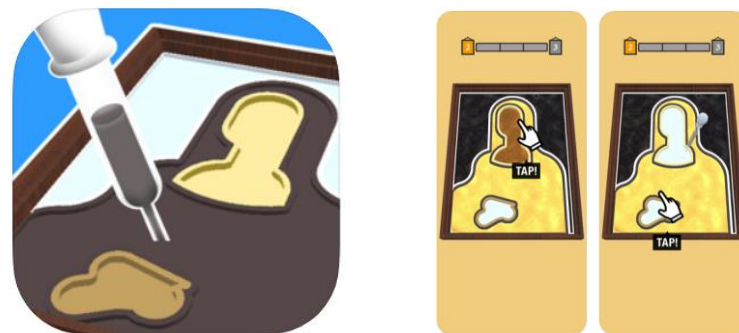
**Park Master**  
(2019年12月リリース)



**Noodle Master**  
(2020年4月リリース)



**Paint Dropper**  
(2020年7月リリース)



## 2. サービス状況

### ゲーム サービス状況

自社タイトルの「ぼくらの甲子園！ポケット」では、コストを抑制しつつ、新機能のリリースやイベント施策を実施しました。期初の想定どおり、安定的な収益貢献が継続しております。



## 2. サービス状況

### ゲーム サービス状況

『進撃の巨人 TACTICS』は、これまでのビジネス状況を鑑み、2020年8月31日をもって、全てのサービスを終了することを決定いたしました。



## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ とは（おさらい）

コミュニティを軸としたゲーム周辺領域のサービスを提供。  
esports等のコンテンツからプラットフォームまで、相互に連携を図り、ユーザーに付加価値(熱狂とゲームを続ける理由)を届けます。



Well Played

ウェルプレイドは、esports専門の会社であり、esportsに特化した人財が集まっています。  
また、esports選手・実況者・解説者のマネジメントも行っています。

### コンテンツ

(esportsイベント・番組制作 / リーグ / メディア)

## コミュニティの醸成

～コミュニティに寄り添った企画・運営を大切にしています～



大会の開催を簡単にするトーナメントプラットフォーム。  
esports大会はもちろんのこと、カードゲームの大会等、様々な場で利用されています。



日本最大級のスマートフォンゲームに特化したコミュニティ。  
プレイヤーの熱量をあげる仕組みを提供することで良質なユーザーが集まっています。

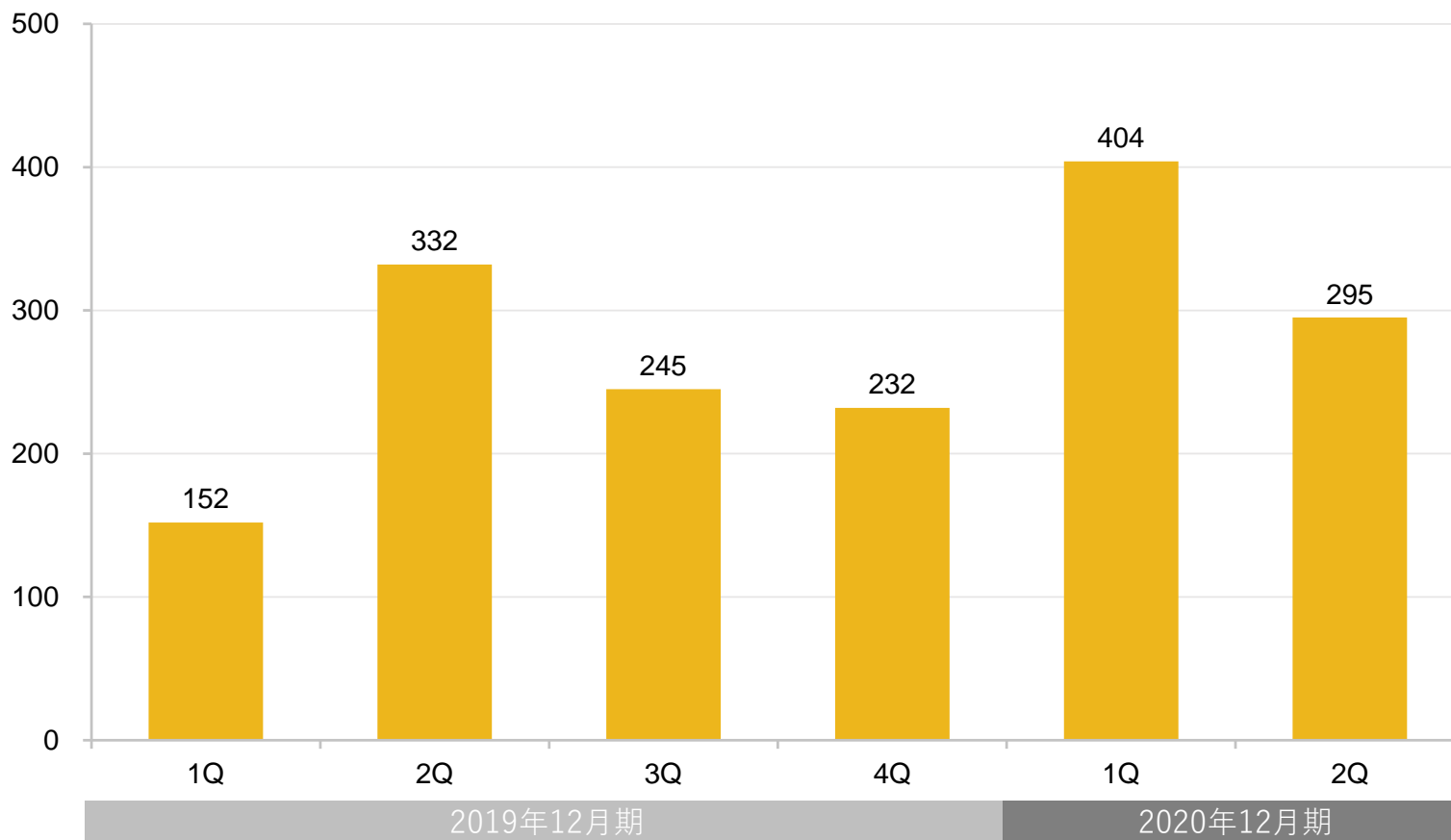
### プラットフォーム

## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ 売上高推移

2Qの売上高は直前四半期比27.1%減  
新型コロナウイルスの影響で、オフラインでのesportsイベントが延期・中止となったこと等から減収となりました。

(単位：百万円)

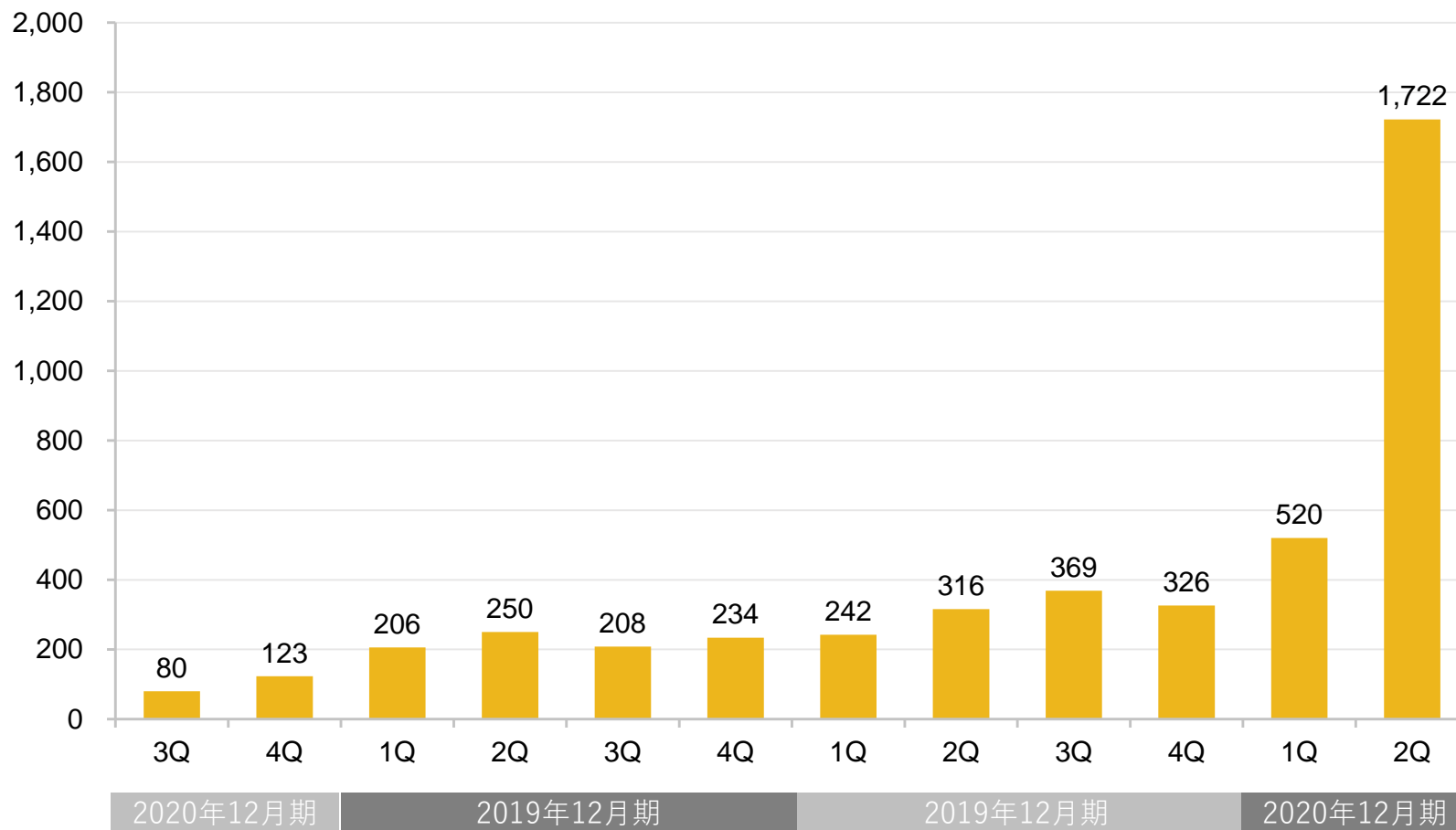


## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ Tonamel

ブランドの刷新や機能強化に加え、新型コロナウイルス感染拡大を受けた巣ごもり特需などから、Tonamelの大会開催数が2Qに大きく増加しました。

(大会開催数 / 単位：件)



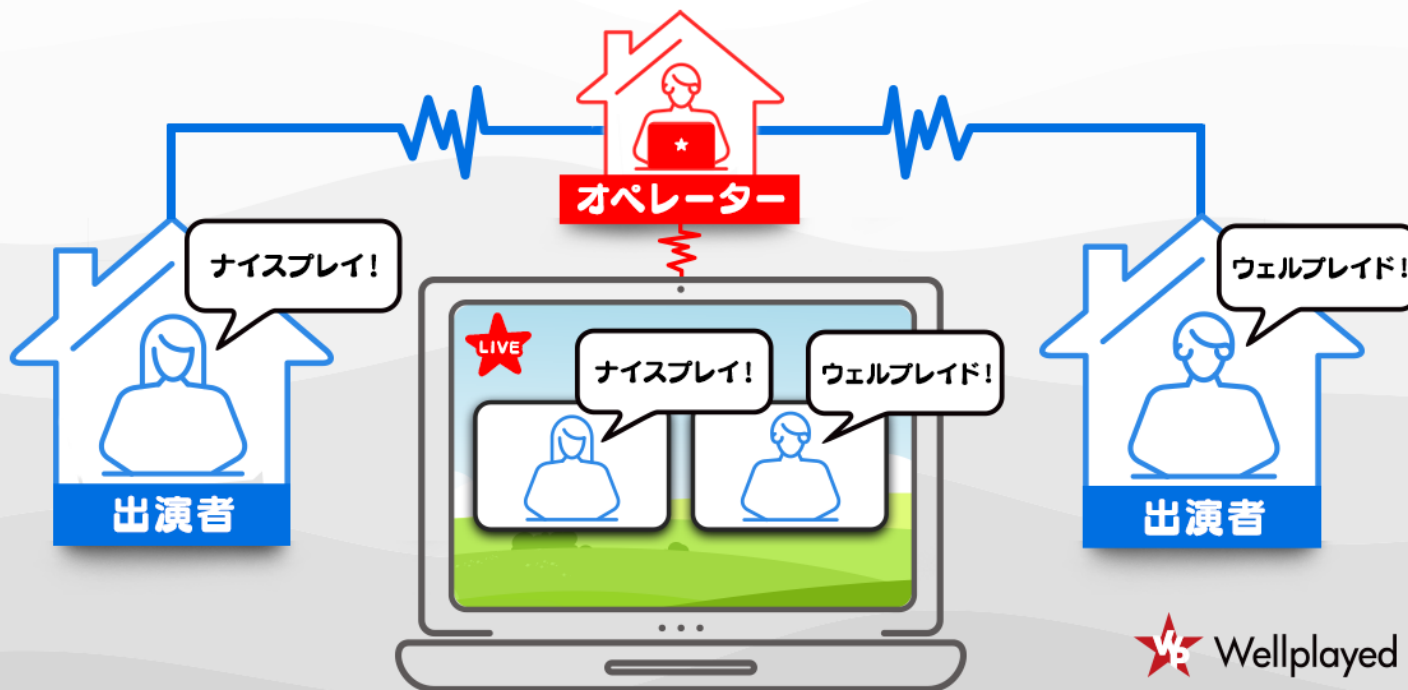


## 2. サービス状況

ゲームコミュニティ  
Well Played

ウェルプレイドは、ゲーム大会や実況動画など、3密を避けた遠隔ゲーム番組配信サービスの提供を5月20日より開始しました。

### 遠隔ゲーム番組配信サービス



# 2. サービス状況

ちいき資本主義とは  
(おさらい)

カヤックでは、地方創生事業を5階層に整理しています。下層2段は基礎となる考え方や活動で、上層3段が収益要素になります。プラットフォームを拡充することで、まちづくりの効果を高めます。

地域投資 (不動産、事業投資、金融投資)



鎌倉R不動産  
— REALKAMAKURAESTATE —

まちづくりコンテンツ受託・運営



結日記



活性化ICTプラットフォーム



まちのコイン

学ぶ・共有・仲間づくり  
地域資本主義

地域密着型コミュニティ



KAMAICON

地域資本主義

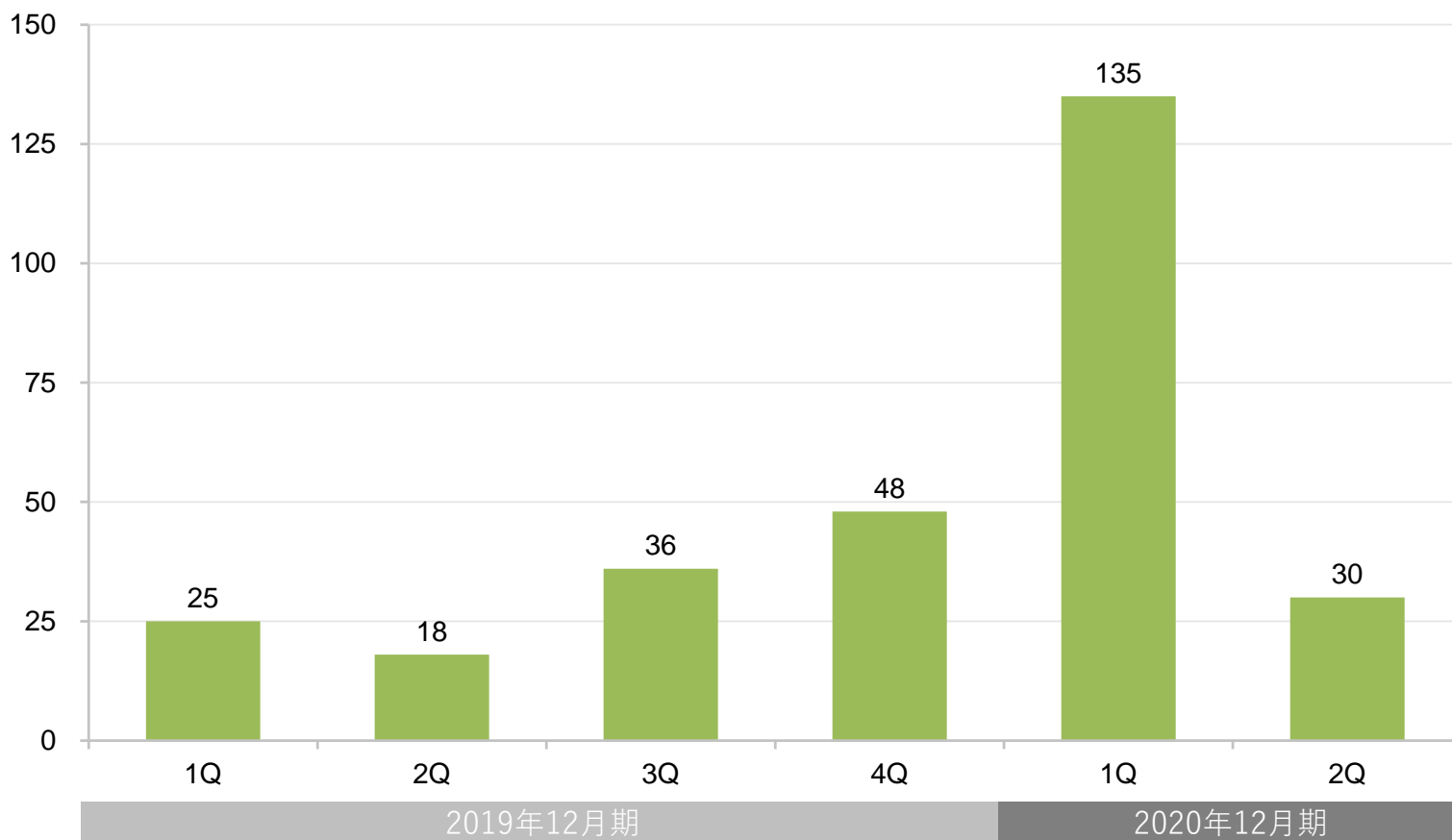
※ちいき資本主義の売上は主に「まちづくりコンテンツ受託・運営」及び「活性化ICTプラットフォーム」です。「地域投資」はその他サービスに含まれています。

## 2. サービス状況

ちいき資本主義  
売上高推移

2Qの売上高は直前四半期比77.5%減  
季節要因により直前四半期比で減収となりましたが、新規サービスの収益化が進み、前年比では成長を続けております。

(単位：百万円)



## 2. サービス状況

### ちいき資本主義 サービス概況

子会社のカヤックLIVING 及び QWANを吸収合併し、新たに「ちいき資本主義事業部」を発足しました。分散されていた知見を集約し、事業成長を加速させてまいります。



### ちいき資本主義事業部



## 2. サービス状況

ちいき資本主義  
SMOUT

6月末に「みんな移住フェス2020 オンライン」を開催。  
全国74の地域と6,500人の移住関心者をつないだイベントとして、  
TV番組を始め多くのメディアにも取り上げていただきました。

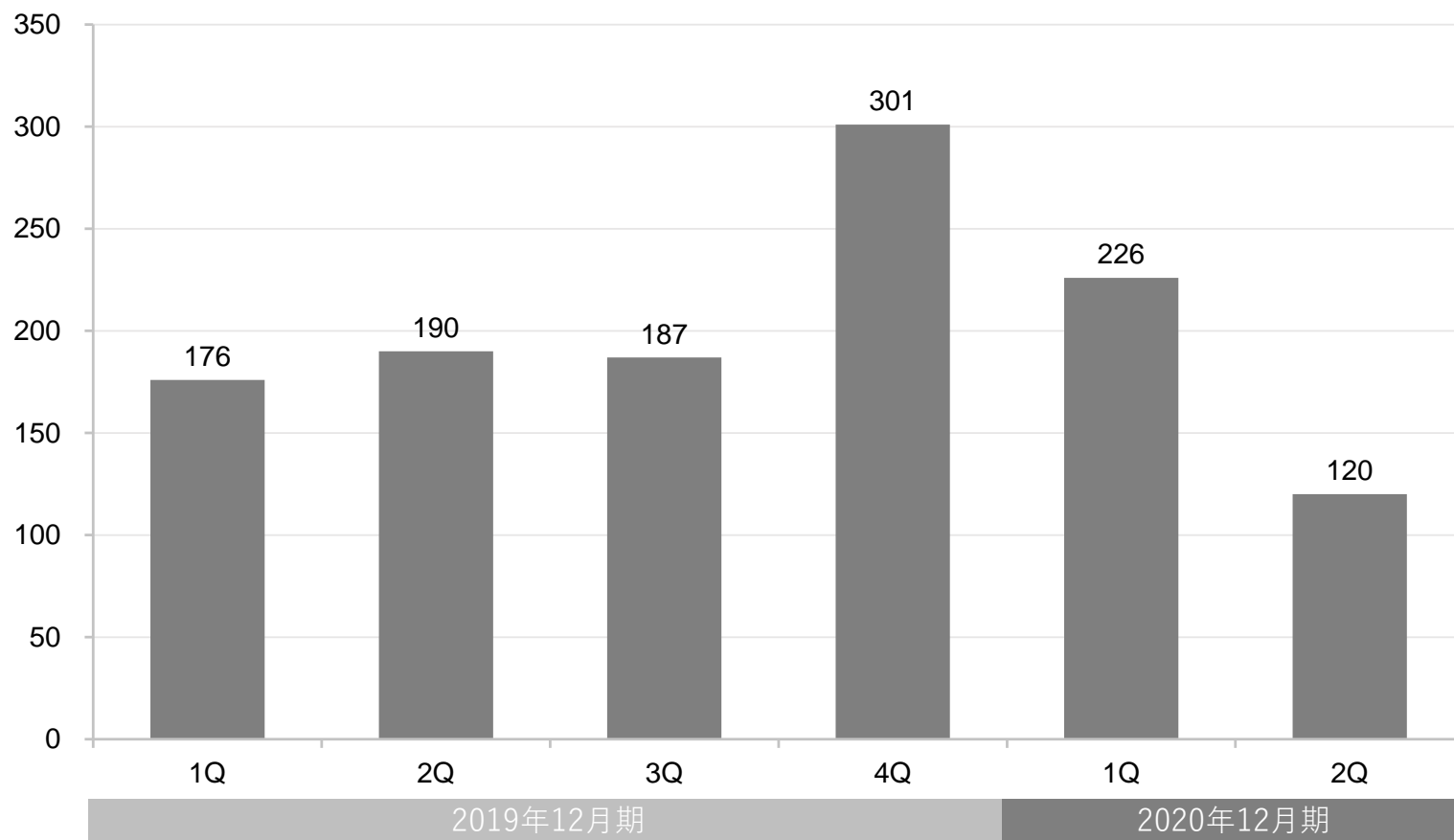


## 2. サービス状況

### その他サービス 売上高推移

2Qの売上高は直前四半期比46.7%減  
新型コロナウイルスの感染拡大による影響を受けて、プラコレ、  
鎌倉R不動産、サンネットの売上が減少しました。

(単位：百万円)



# 3. 業績予想の修正について

### 3. 業績予想の修正について

ハイパーカジュアルゲームの収益上振れ、ソーシャルゲームの運営体制のスリム化などの経営状況の改善に加え、新型コロナウイルスの感染拡大による影響を一定程度見込んだ上で、通期の業績予想を修正いたしました。

(単位：百万円)

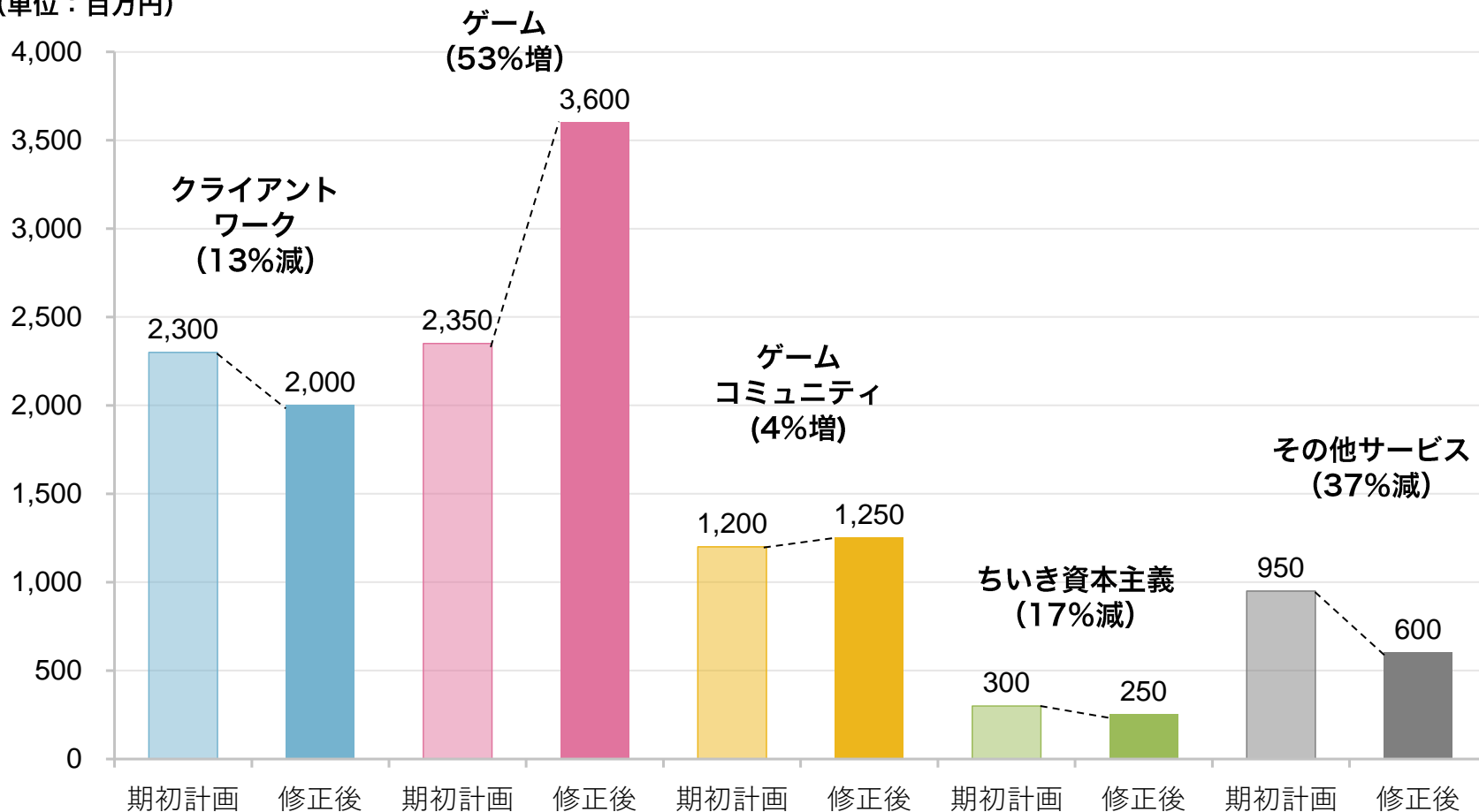
	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株当たり 当期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	7,100	200	150	70	4.62
今回修正予想 (B)	<b>7,700</b>	<b>500</b>	<b>460</b>	<b>370</b>	<b>24.37</b>
増減額 (B-A)	600	300	310	300	19.75
増減率 (%)	8.5	150.0	206.7	428.6	427.8
(ご参考) 前期実績 (2019年12月期)	6,382	△535	△540	△304	△20.13



# 3. 業績予想の修正について

ゲーム関連の売上高見通しを上方修正する一方、新型コロナウイルスの感染拡大による悪影響を踏まえ、非オンライン型のサービスを主体とする事業の売上高の見通しを下方修正しました。

(単位：百万円)



### 3. 業績予想の修正について

当社は将来の事業展開と経営体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、株主の皆様との長期的な関係を築くためにも継続的な利益還元を実施していくことを配当の基本方針としております。

経営状況の改善及び株主の皆さまへの感謝の気持ちを込めて、期末配当予想を「未定」から1株当たり3円90銭（サンキュー）に修正いたしました。

	年間配当額		
	第2四半期末	期末	合計
前回予想		—	—
今回修正		3円90銭	3円90銭
当期実績	0円00銭		
前期実績 (2019年12月期)	0円00銭	0円00銭	0円00銭

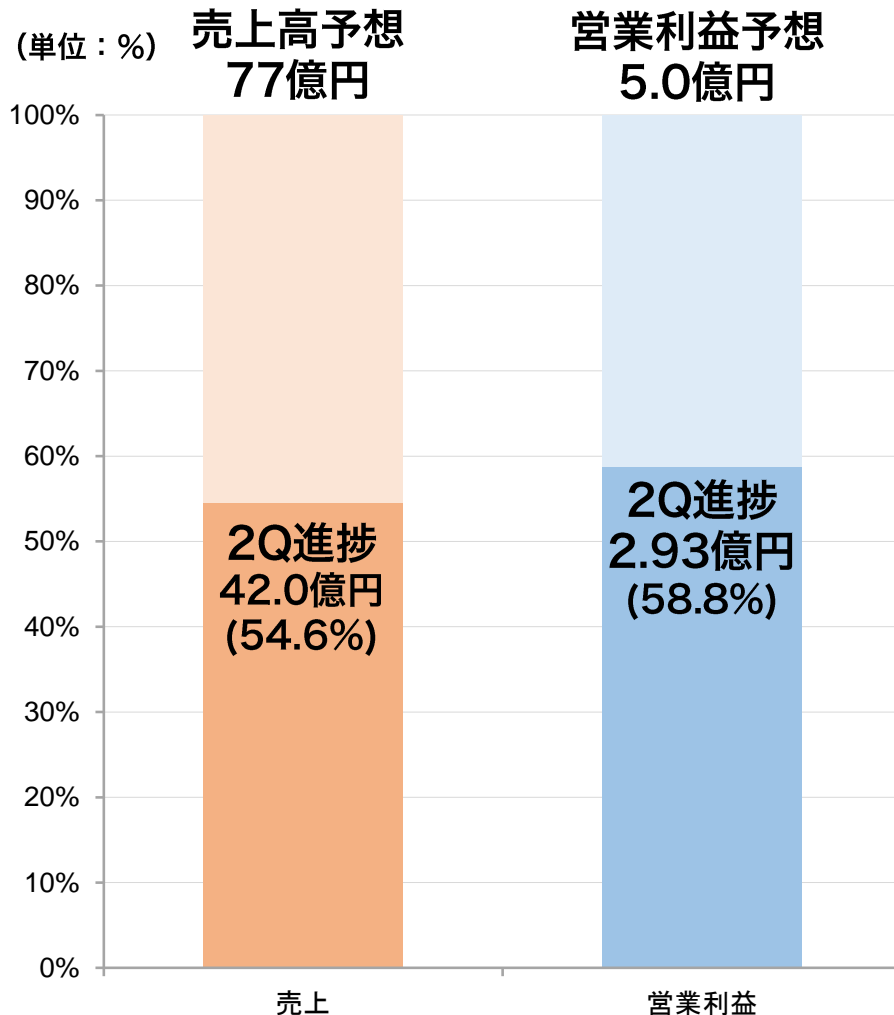
## 4. 今期計画について

- 全体
- サービス別売上
- 新型コロナウイルスの影響

# 4. 今期計画について

## 全体

上期は好調な滑り出しとなりました。修正予想に対する進捗率は売上高、営業利益ともに50%を超えております。

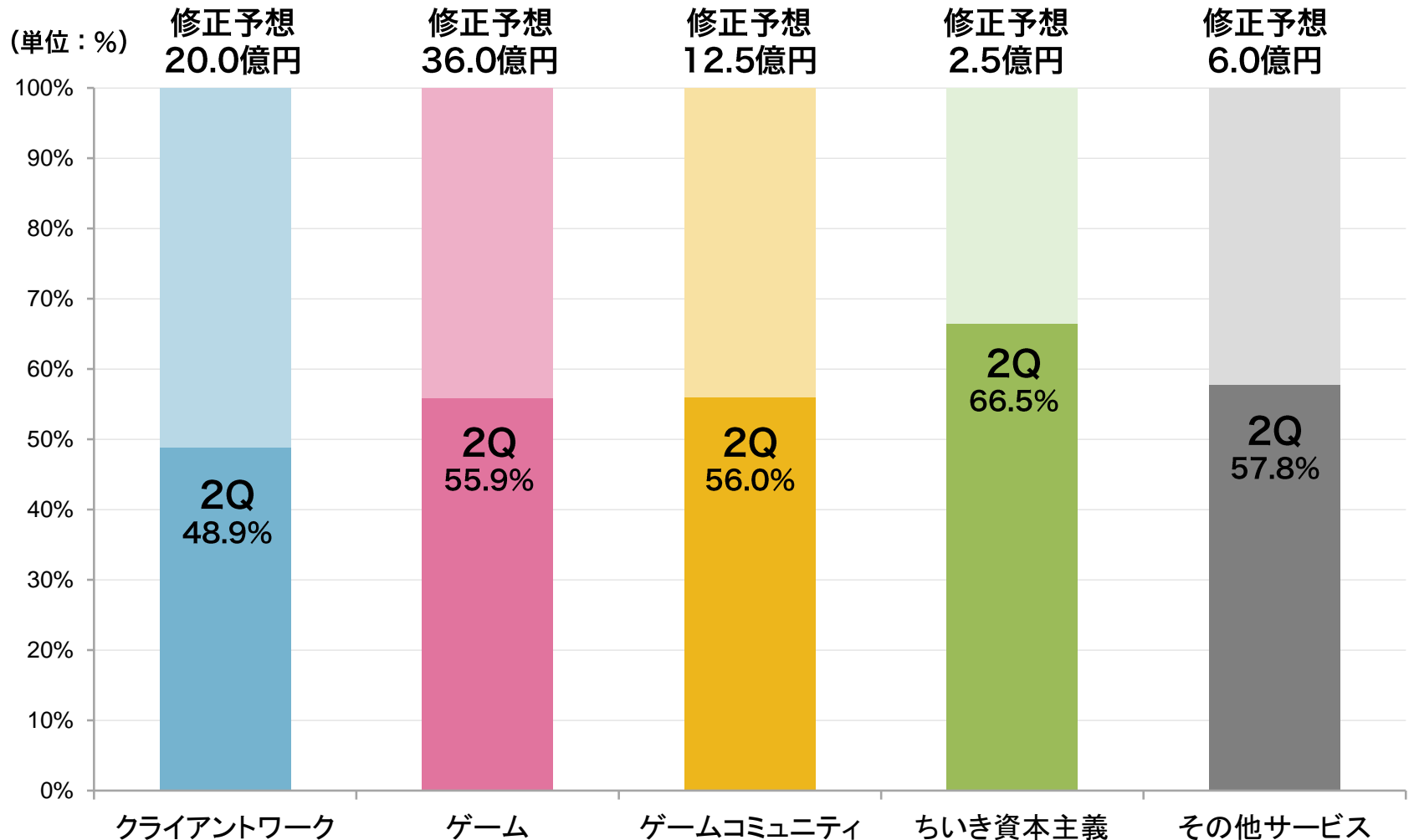


- ハイパーカジュアルゲームについては、下期は1～2タイトルのリリースを予定しておりますが、開発中のタイトルがヒットするかの予測は困難であることから、収益貢献は保守的に見積もっております。
- 新型コロナウイルスによるマイナスの影響は、主にリアルイベントに関連する分野で、2Qから発生しておりますが、下期も継続する可能性が高いと考えおります。
- 利益目標の達成に向け、新規採用の抑制、人員配置の最適化、外注費の削減、収益管理プロセスの整備、事業の選択と集中などを引き続き推し進めてまいります。

# 4. 今期計画について

## サービス別

修正後の売上高の見通しに対する各サービスの進捗率は下記の通りです。



# 4. 今期計画について

## 新型コロナ ウイルスの影響

3Q以降もリアルに連動するイベント施策や営業活動において、マイナスの影響が出る可能性があります。

	2020年2Qの影響	2020年下期の影響	対応策
クライアントワーク	(↓)リアルでのイベント・キャンペーン施策の延期や中止 (↓)オンライン型施策への変更に伴う制作コストの増加	(↓)顧客の広告予算の縮小 (↓)リアルでのイベント・キャンペーン施策の延期や中止	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 既存クライアントの関係強化</li> <li>✓ 研究開発費などの広告以外の顧客予算へのアプローチ</li> <li>✓ 自社型サービスの拡大</li> </ul>
ゲーム	(↑)巣ごもり消費の拡大によるアクセス数の増加 (↓)リアルでのイベント施策の延期や中止	(↓)社会活動の再開によるアクセス数の減少 (↓)「ぼくらの甲子園ポケット」の甲子園イベント施策の中止	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 運用体制を適正水準で維持する</li> </ul>
ゲームコミュニティ	(↑)ゲーム利用の増加にともなうTonamel大会数の増加 (↑)Lobiのアクセス数の増加 (↓)リアルでのイベント施策の延期や中止 (↓)Lobiでの広告単価の低下	(↓)社会活動の再開によるアクセス数の減少 (↓)リアルでのイベント施策の延期や中止	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ オンライン型サービスの営業強化</li> <li>✓ Tonamelとウェルプレイドの連携を強化</li> </ul>
ちいき資本主義	(↑)「SMOUT」の利用者の増加 (↓)「まちのコイン」の導入延期 (↓)まちの社員食堂での営業時間の短縮	(↓)自治体予算の優先順位の変更 (↓)リアルでのイベント施策の延期や中止	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 行政の優先順位に則した受託案件の獲得</li> <li>✓ クライアントワークとの連携強化</li> <li>✓ オンライン型サービスの営業強化</li> </ul>
その他サービス	ブラコレ：(↓)ウェディング関連需要の減少 鎌倉R不動産：(↓)不動産仲介での営業活動の減少、(↑)湘南の物件相談の増加 サンネット：(↓)旅行需要の減少 八女流：(↓)商談・施工の延期	ブラコレ：(↓)ウェディング関連需要の減少 鎌倉R不動産：(↑)湘南の物件相談の増加 サンネット：(↓)旅行需要の減少 八女流：(↓)商談・施工の延期	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 各種助成金・補助金の申請</li> </ul>

## 【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**