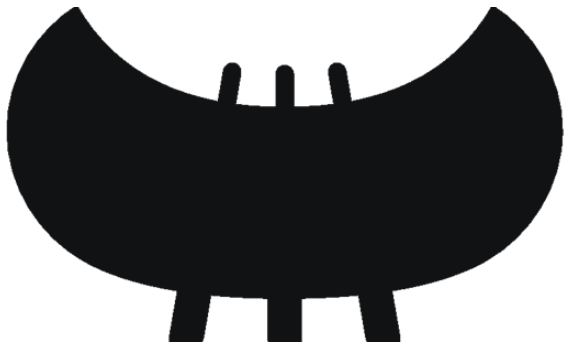


2020年11月12日

**2020年12月期  
第3四半期決算説明会**



**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. 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7月～2020年9月)

### 業績

過去最高の3Q売上高、増収増益を達成

売上高：	2,032百万円	前年同期比：	34.5%増
営業利益：	211百万円	前年同期比：	—

### クライアントワーク

通期予想に対する進捗は想定どおり

売上高：	478百万円	前年同期比：	11.3%減
		前四半期比：	24.5%増

### ゲーム

ハイパーカジュアルゲームが好調を持続

売上高：	1,000百万円	前年同期比：	98.8%増
		前四半期比：	3.1%増

### ゲーム コミュニティ

Tonamelの大会数が増加、esports関連も復調

売上高：	341百万円	前年同期比：	39.2%増
		前四半期比：	15.6%増

### ちいき資本主義

プラットフォーム・サービスが着実に成長

売上高：	45百万円	前年同期比：	26.7%増
		前四半期比：	49.8%増

### その他のサービス

コロナ禍の影響は2Qに底を打ち、回復基調

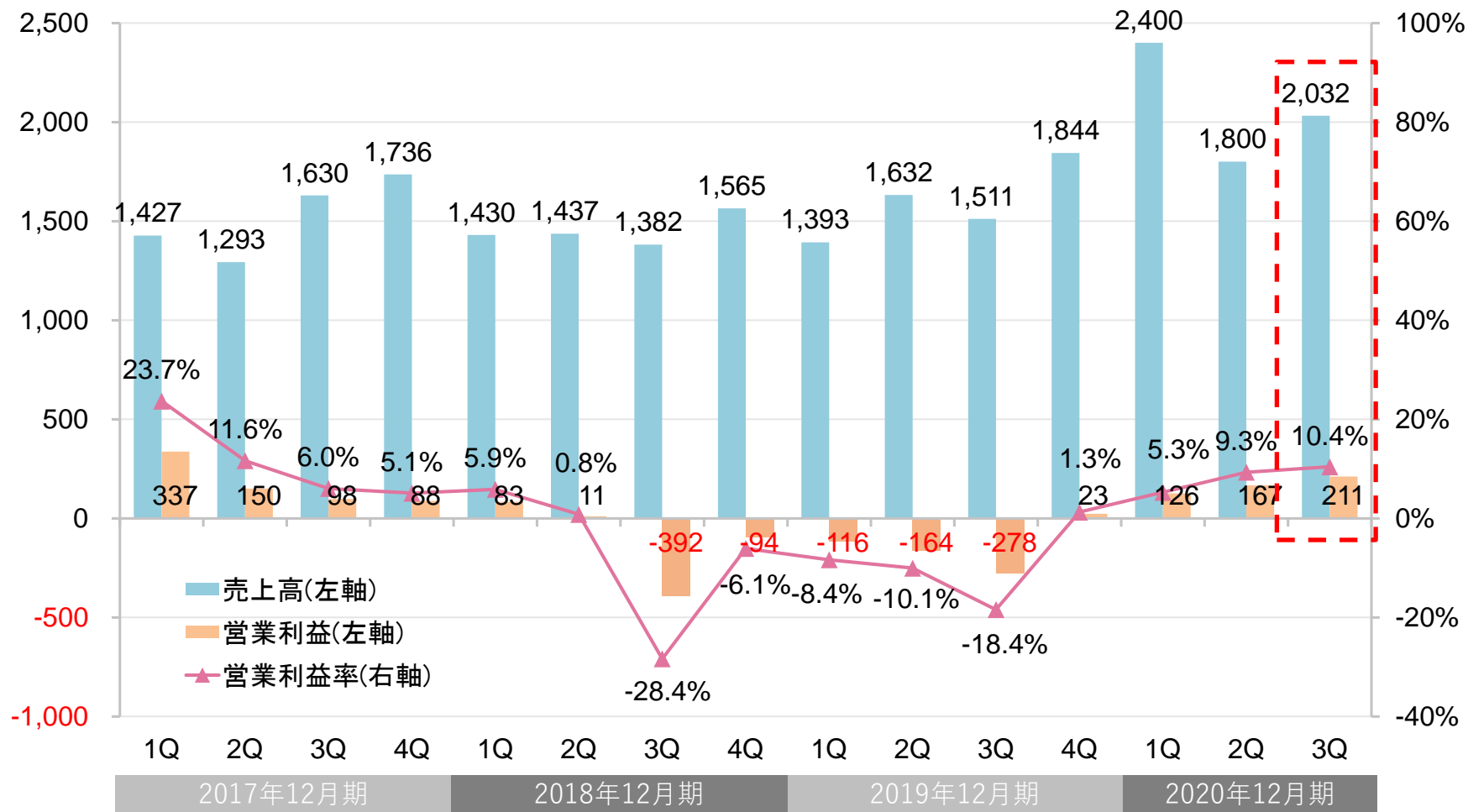
売上高：	166百万円	前年同期比：	11.3%減
		前四半期比：	38.2%増

# 1. 決算概要

## 四半期決算推移

オフライン型のサービスにおいて新型コロナウイルスの悪影響が若干残るものの、ゲームやオンライン型サービスが好調に推移。コスト管理の徹底により、営業利益率は3年ぶりに10%台へ上昇。

(単位：百万円)



# 1. 決算概要

## 損益計算書

ゲーム関連事業の収益性の改善や全社的なコスト管理の徹底により、営業利益率が10%台に上昇。

(単位：百万円)

	2020年12月期3Q (2020年7-9月)	2019年12月期3Q (2019年7-9月)	前年同期比 増減	2020年12月期2Q (2020年4-6月)	直前四半期比 増減
売上高	2,032	1,511	34.5%	1,800	12.9%
売上原価	1,086	1,280	-15.2%	917	18.4%
売上総利益	945	231	309.4%	882	7.2%
売上総利益率	46.5%	15.3%	+31.3pt	49.0%	-2.5pt
販売管理費	734	509	44.2%	715	2.7%
営業利益	211	-278	—	167	26.3%
営業利益率	10.4%	-18.4%	+28.8pt	9.3%	+1.1pt
経常利益	213	-280	—	179	19.0%
税金等調整前当期純利益	274	8	3234%	179	53.0%
当期純利益	251	8	2741%	101	147.4%

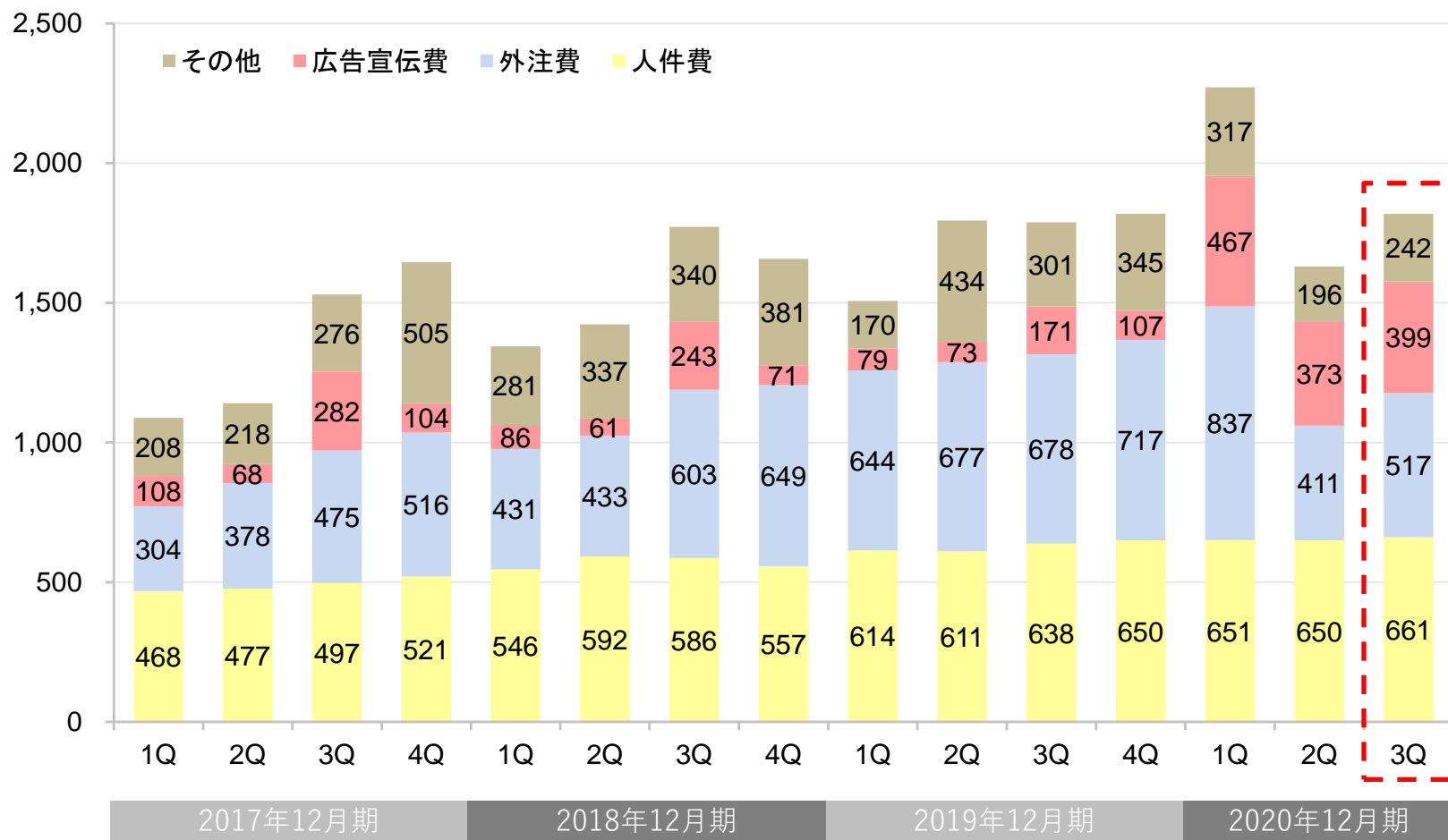
# 1. 決算概要



## 費用推移

ゲームチームの構造改革とコロナ禍に伴うオンラインシフト等により  
2020年2Qより外注費は低水準で推移しております。

(単位：百万円)



# 1. 決算概要



## 貸借対照表

増益幅の拡大や固定資産の売却などにより、現金及び預金が増加。

(単位：百万円)

	2020年9月	2019年9月	前年同期比	2020年6月	直前四半期比
流動資産	3,791	2,433	155.8%	3,200	118.5%
うち現金及び預金	2,225	566	393.0%	1,713	129.9%
固定資産	2,344	2,615	89.6%	2,479	94.6%
総資産	6,136	5,049	121.5%	5,679	108.0%
流動負債	1,941	1,352	143.5%	1,775	109.4%
固定負債	1,722	1,645	104.7%	1,689	102.0%
純資産	2,472	2,050	120.5%	2,214	111.6%

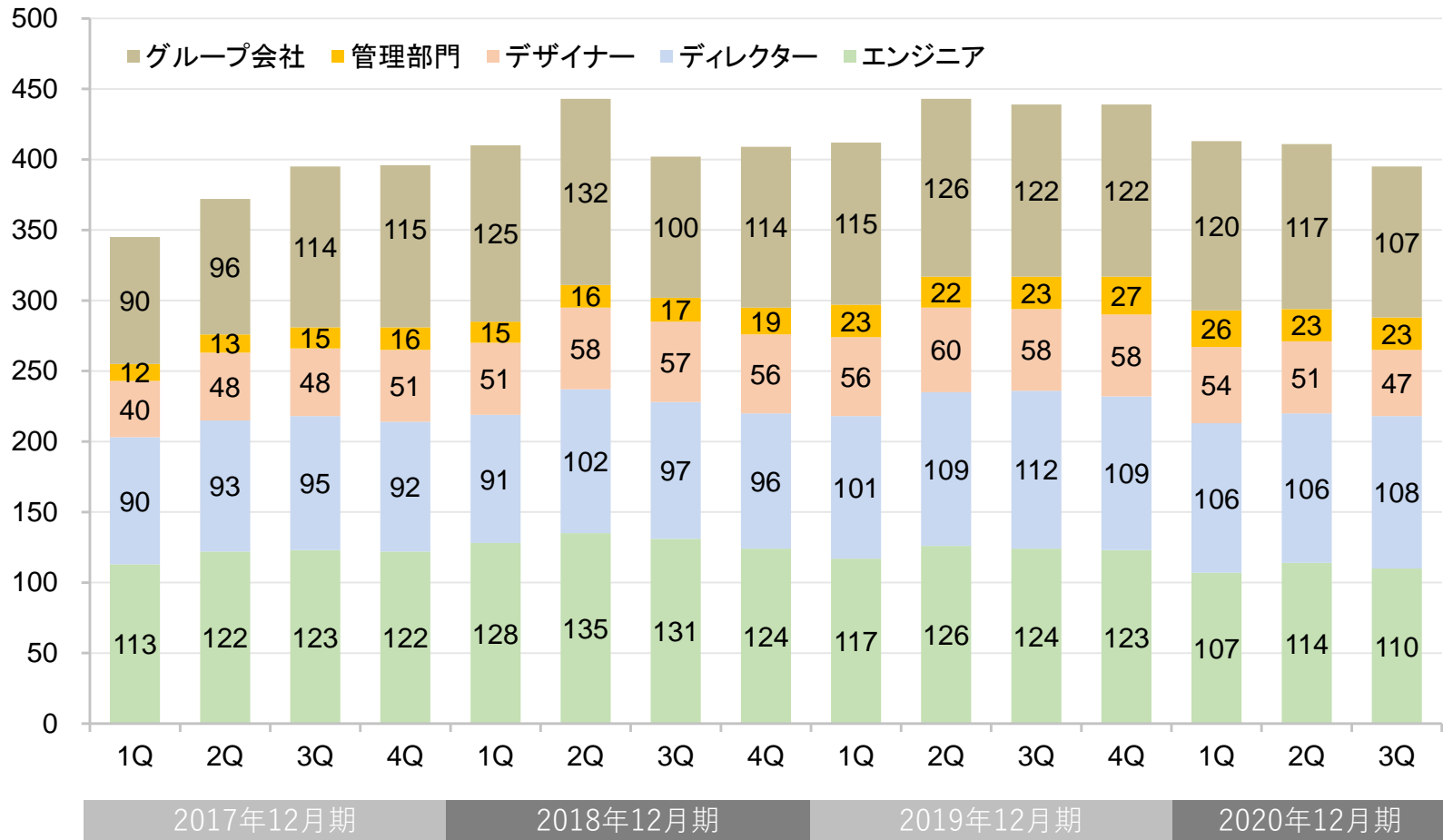


# 1. 決算概要

## 社員数の推移

グループ全体の社員数は6月末比16名減の395名。  
カヤックLIVINGの吸収合併にともなう人員異動により、グループ会社の社員数が減少。採用は慎重なスタンスを継続しております。

(単位：人)



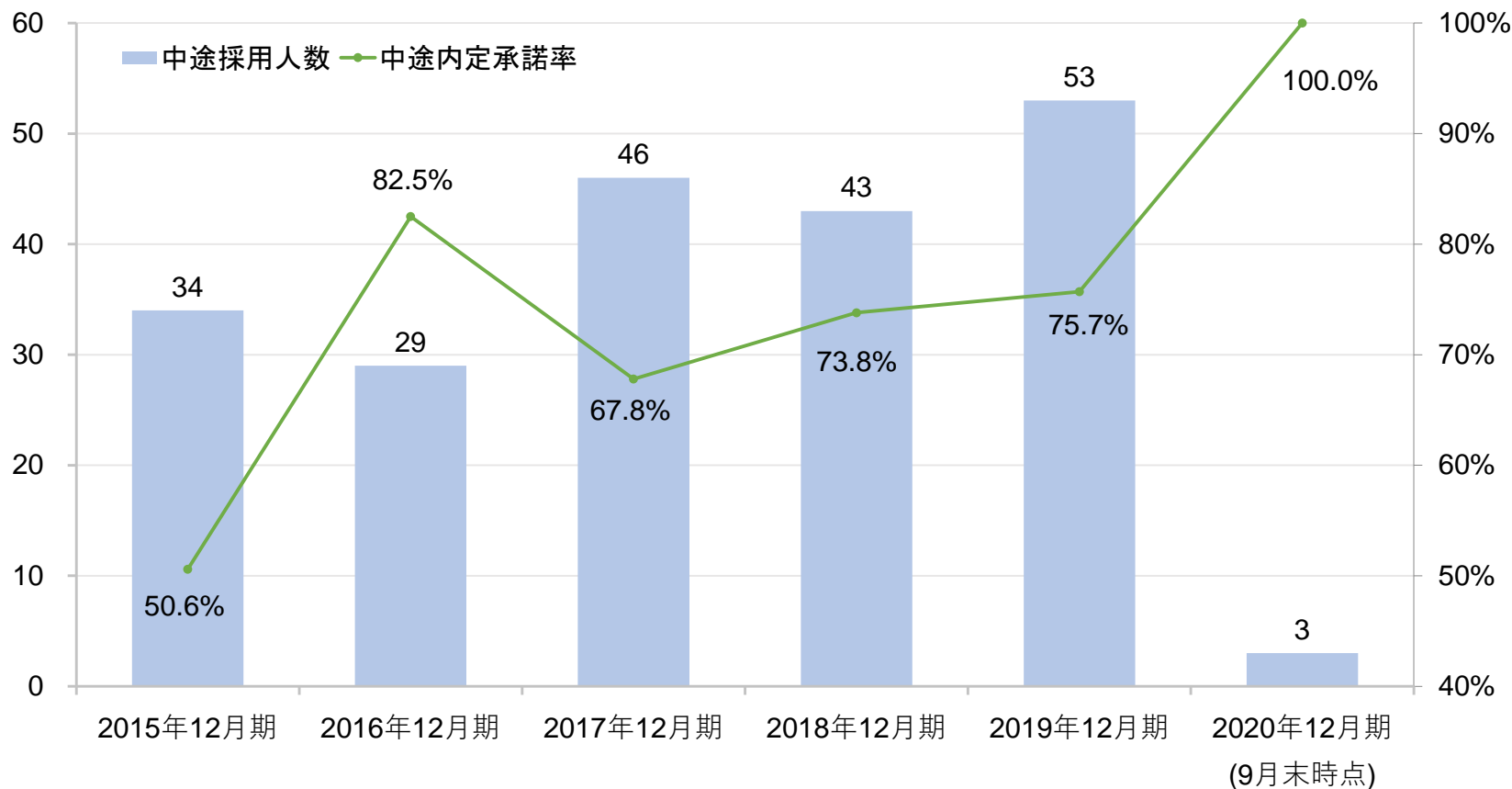
# 1. 決算概要

## 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：%)



※カヤックLIVINGとQWANの吸収合併にともなう人員異動は中途採用人数には含んでおりません。

## 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。企業のDX化支援なども行っております。基本的に受託開発収入のため、収益（利益率）は安定的。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を展開しています。ICTプラットフォームの「まちのコイン」と「SMOUT」の売上に加え、地方公共団体や地域企業を顧客とした受託事業、地域コミュニティ向け事業などを含みます。

#### 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、鎌倉R不動産、サンネット。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。

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**

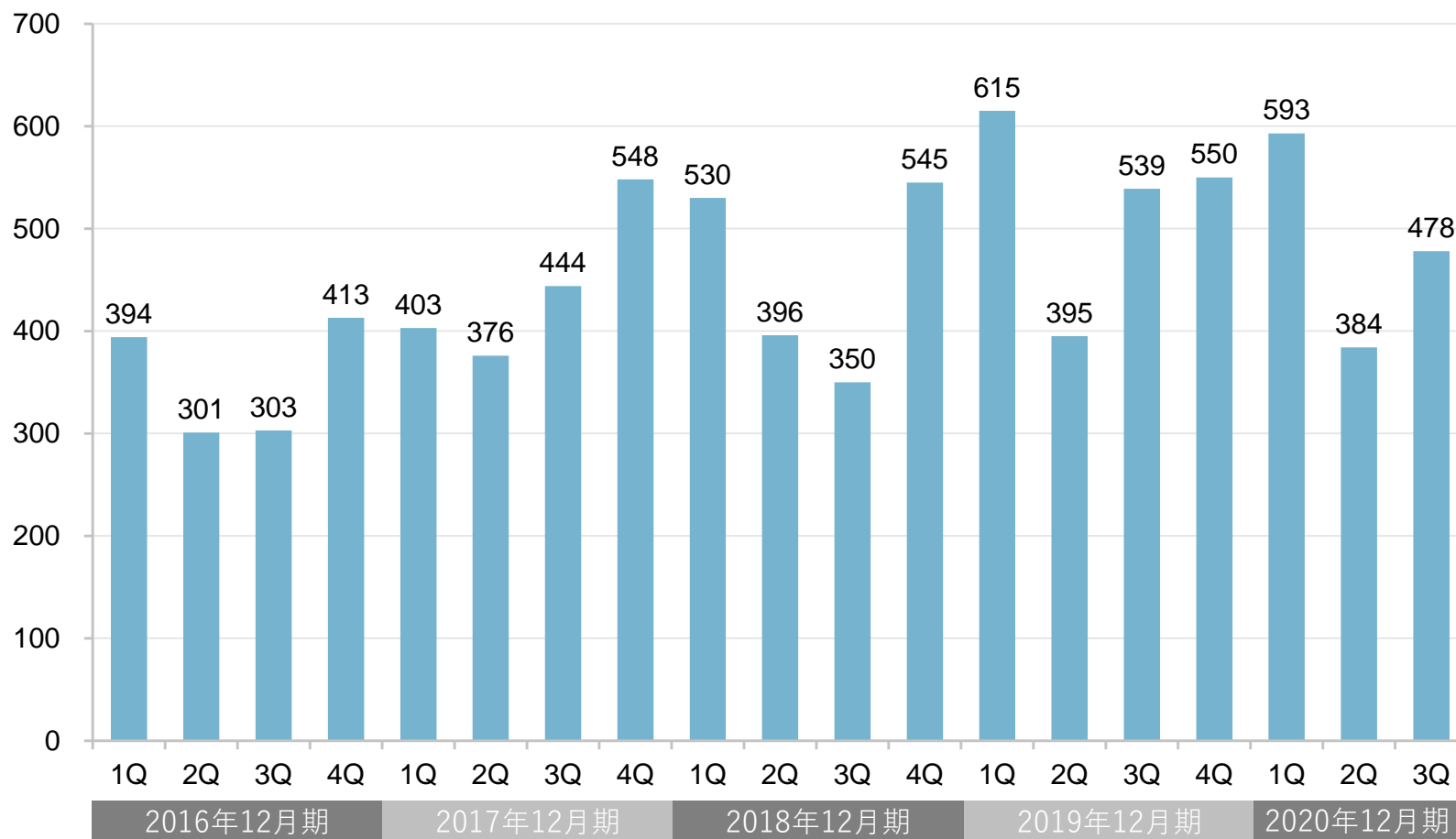
コンテンツ制作のノウハウを活用し、  
大型案件や自社サービスの売上割合が増加。  
サイト制作から企画で儲けるモデルへ進化。

## 2. サービス状況

### クライアントワーク 売上高推移

3Qの売上高は直前四半期比24.5%増  
ブランド・マネジメントやR&Dなどの案件が増収に寄与。  
通期売上目標に対する進捗は想定通りに推移しております。

(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

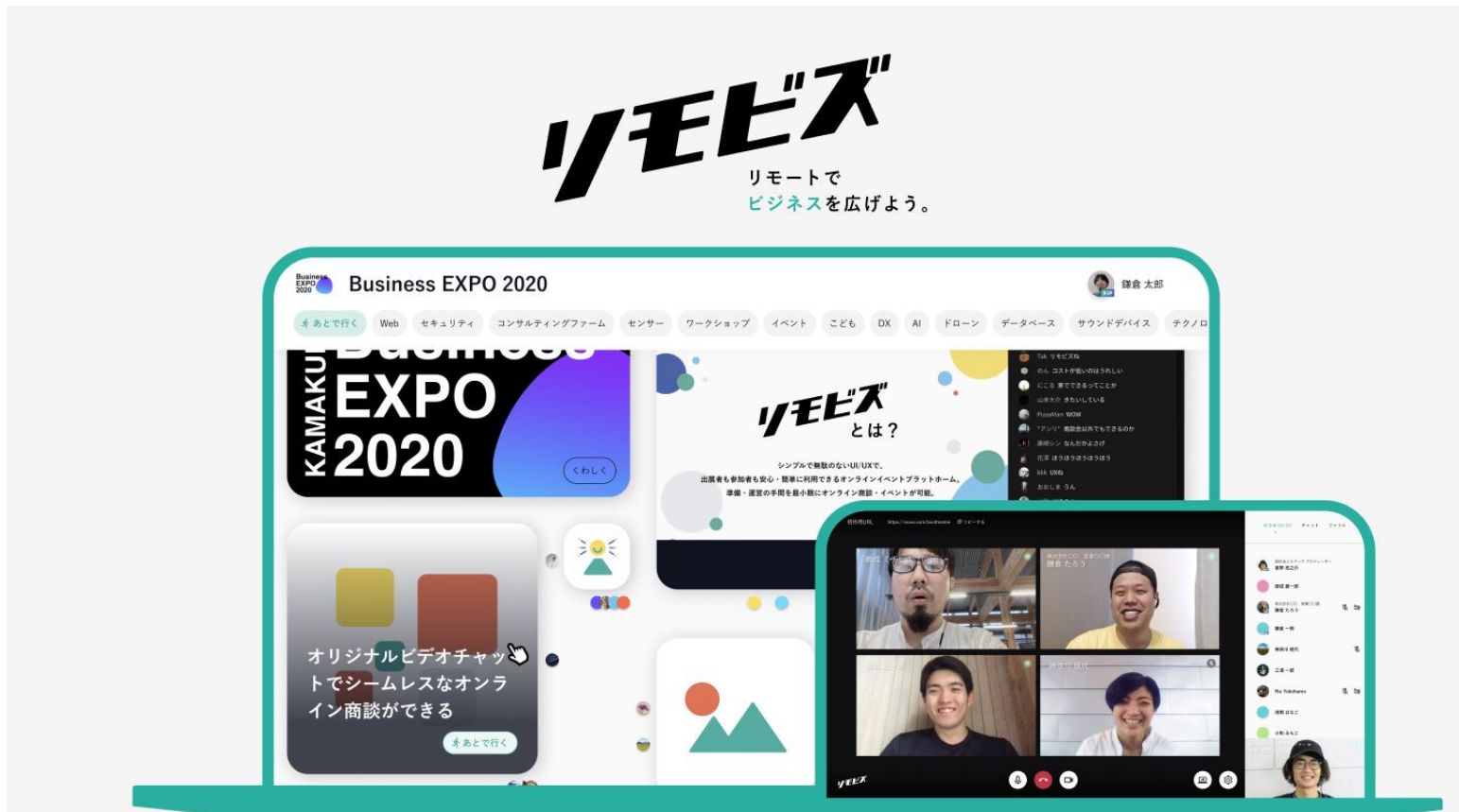
当社が劇団ノーミーツと共同で制作した「世にも奇妙なオンライン会議～西野ン会議」が、2020年ACC TOKYO CREATIVITY AWARDSブランデッド・コミュニケーション部門でシルバー賞を受賞しました。



# 2. サービス状況

## クライアントワーク サービス状況

バーチャル上で安心して商談会やイベントができるオンラインイベントプラットフォーム「Remobiz(リモビズ)」を10月21日正式リリース。





## 2. サービス状況

### クライアントワーク サービス状況

無料クリエイティブ相談「KAYACLINIC」を企業の既存サービスや業務のDX化に特化した相談窓口としてサービスを刷新。R&D関連収益の拡大につなげていく方針です。



## 2. サービス状況

ゲームとは  
(おさらい)

2020年3Q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



キン肉マン マッスルショット



(C)ゆでたまご/(C)COPRO/(C)DeNA

Noodle Master



Paint Dropper



HUNTER×HUNTER アリーナバトル



(C) POT98-11 (C)V・N・M

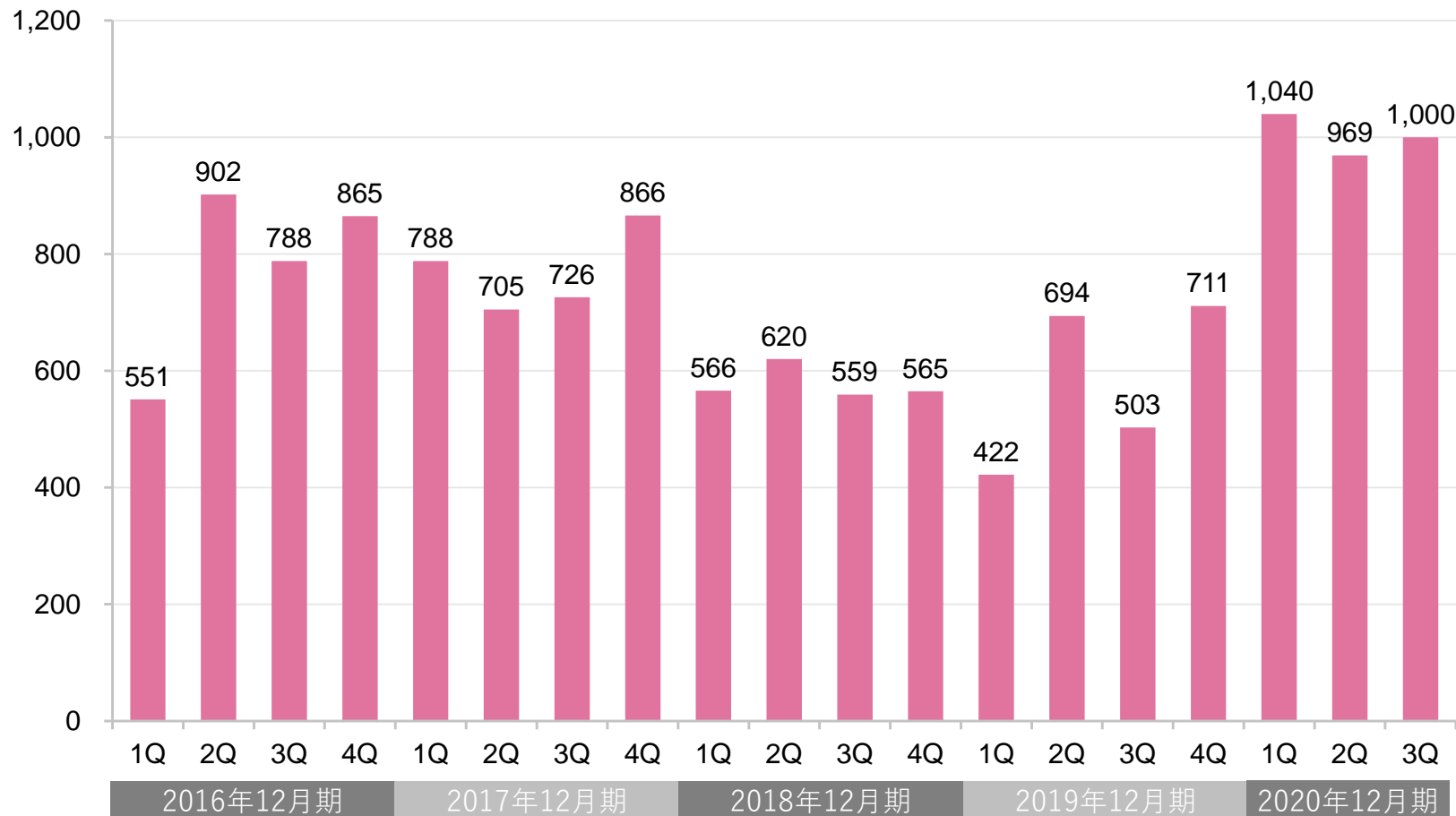
## 2. サービス状況

### ゲーム関連 売上高推移

3Qの売上高は直前四半期比3.1%増

ハイパーカジュアルゲームの広告収入が堅調に推移していることやカヤックアキバスタジオでの受託開発売上が増収に寄与しました。

(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

2020年10月にPark Master、Noodle Master、Paint Dropperが合計で全世界で1億ダウンロードを達成しました。  
2020年11月に新作「Masking Print」をリリースしました。

### Park Master (2019年11月リリース)



7,200万DL



### Paint Dropper (2020年7月リリース)



1,500万DL



### Noodle Master (2020年4月リリース)



1,500万DL



### Masking Print (2020年11月リリース)



新作



## 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、6周年を記念した「あつまれ！ぼくポケ6周年祭」や田中将大選手とのコラボイベントを3Qに開催しました。



## 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～



Tonamel

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。

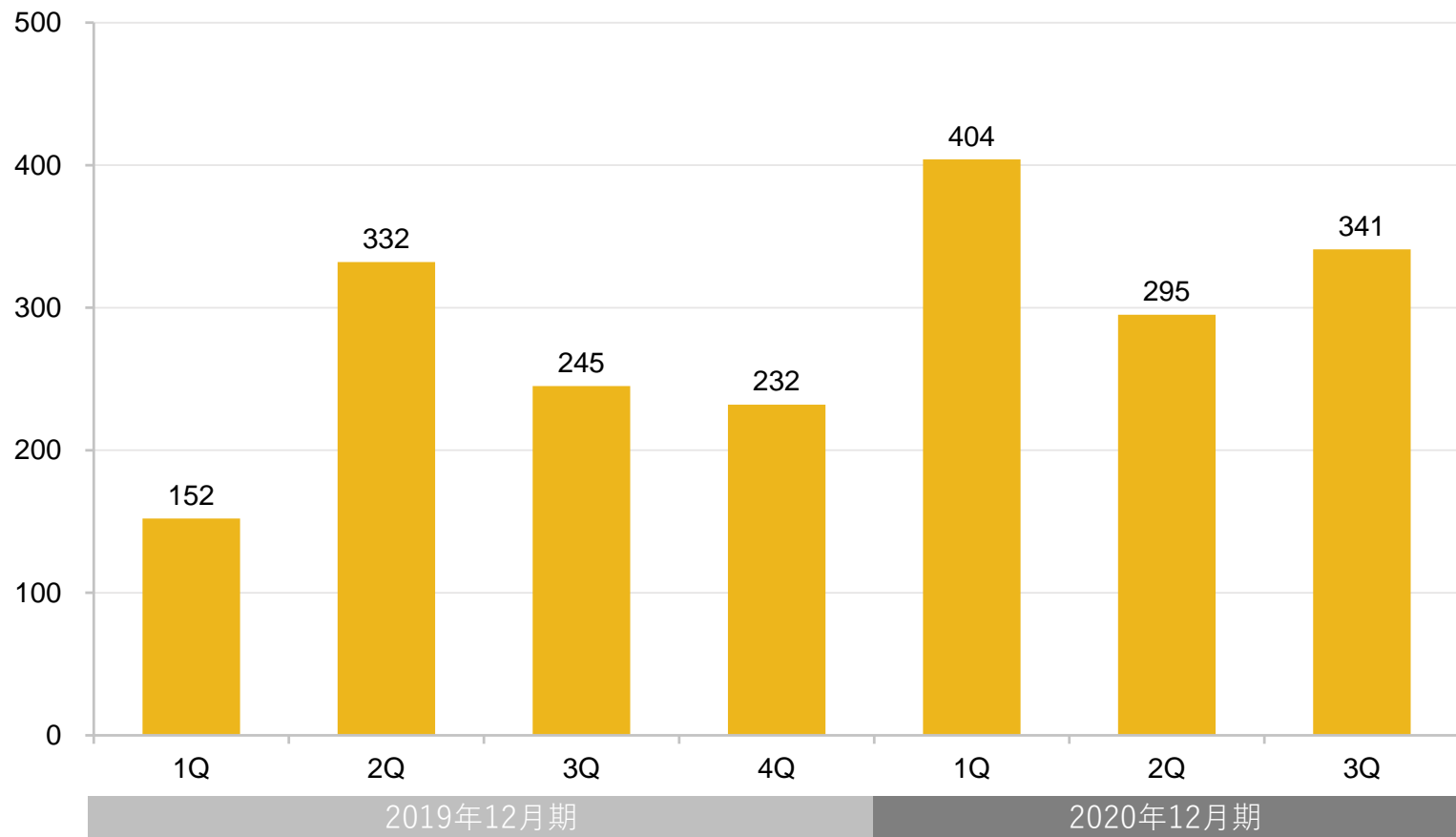
### プラットフォーム

## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ 売上高推移

3Qの売上高は直前四半期比15.6%増  
esportsイベントのオンライン対応を進めたことに加え、海外での  
ゲームコミュニティアプリの受託開発案件が増収に寄与。

(単位：百万円)

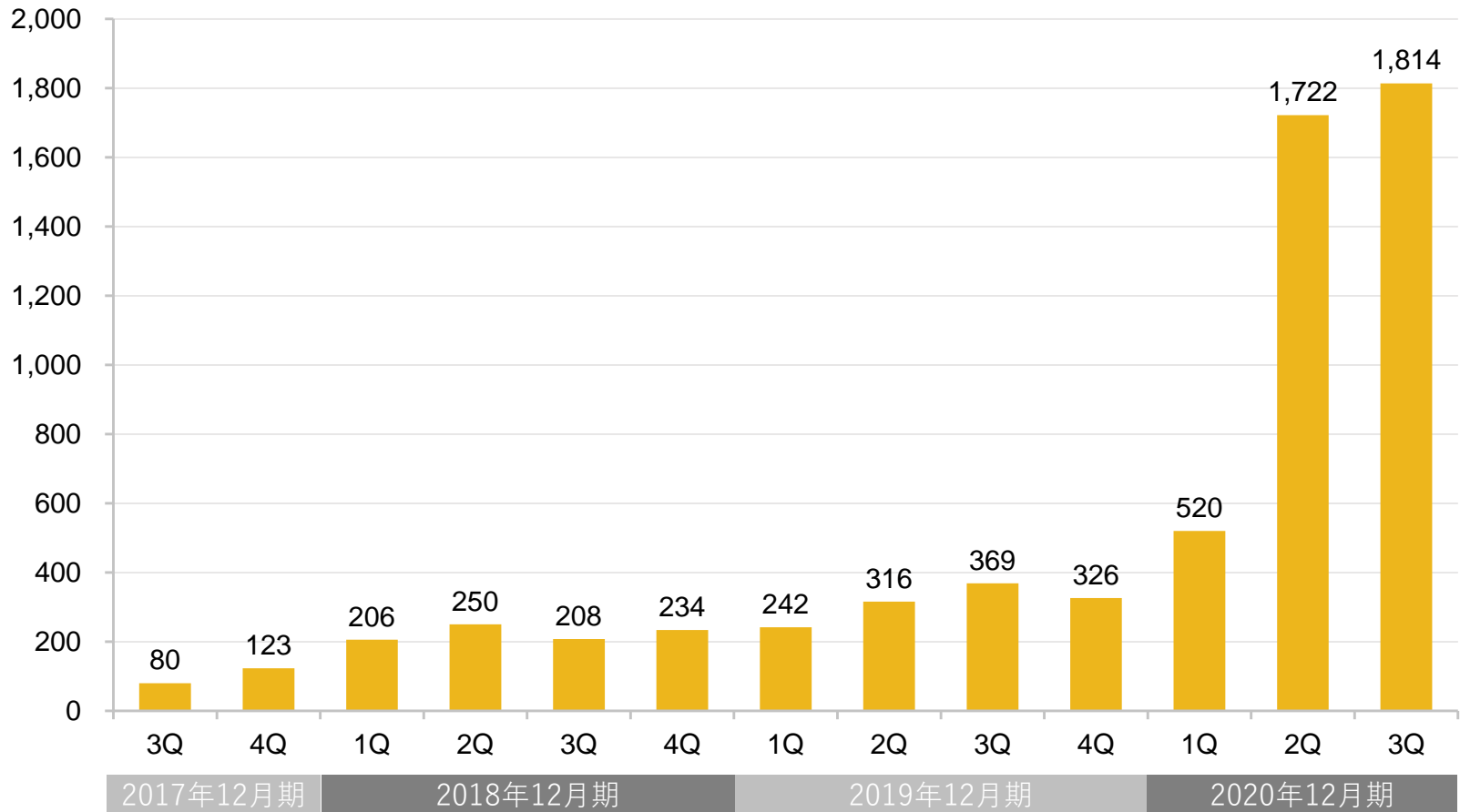


## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ サービス状況

Tonamelの大会開催数は特需があった2Qから更に増加しました。ダブルエリミネーションを含む様々なゲーム大会形式への対応を進めております。

(大会開催数 / 単位：件)





## 2. サービス状況

### ゲームコミュニティ サービス状況

子会社のウェルプレイドは、電通ライブと業務提携契約を締結し、esportsをプロプレイヤーのみならず老若男女問わず多くの方が楽しめる“遊び場”や“競技の場”として拡張する「Play G-round」(プレイグラウンド)を11月1日に発足しました。

play  -round

イベント・スペース領域に  
おける感動体験の創造  
電通ライブ

**DENTSU**  
**LIVE**

eスポーツに特化した  
イベント企画制作  
ウェルプレイド



**Wellplayed**

# 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



学ぶ・共有・仲間づくり **サロン**  
**地域資本主義**

地域密着型コミュニティ



地域資本主義

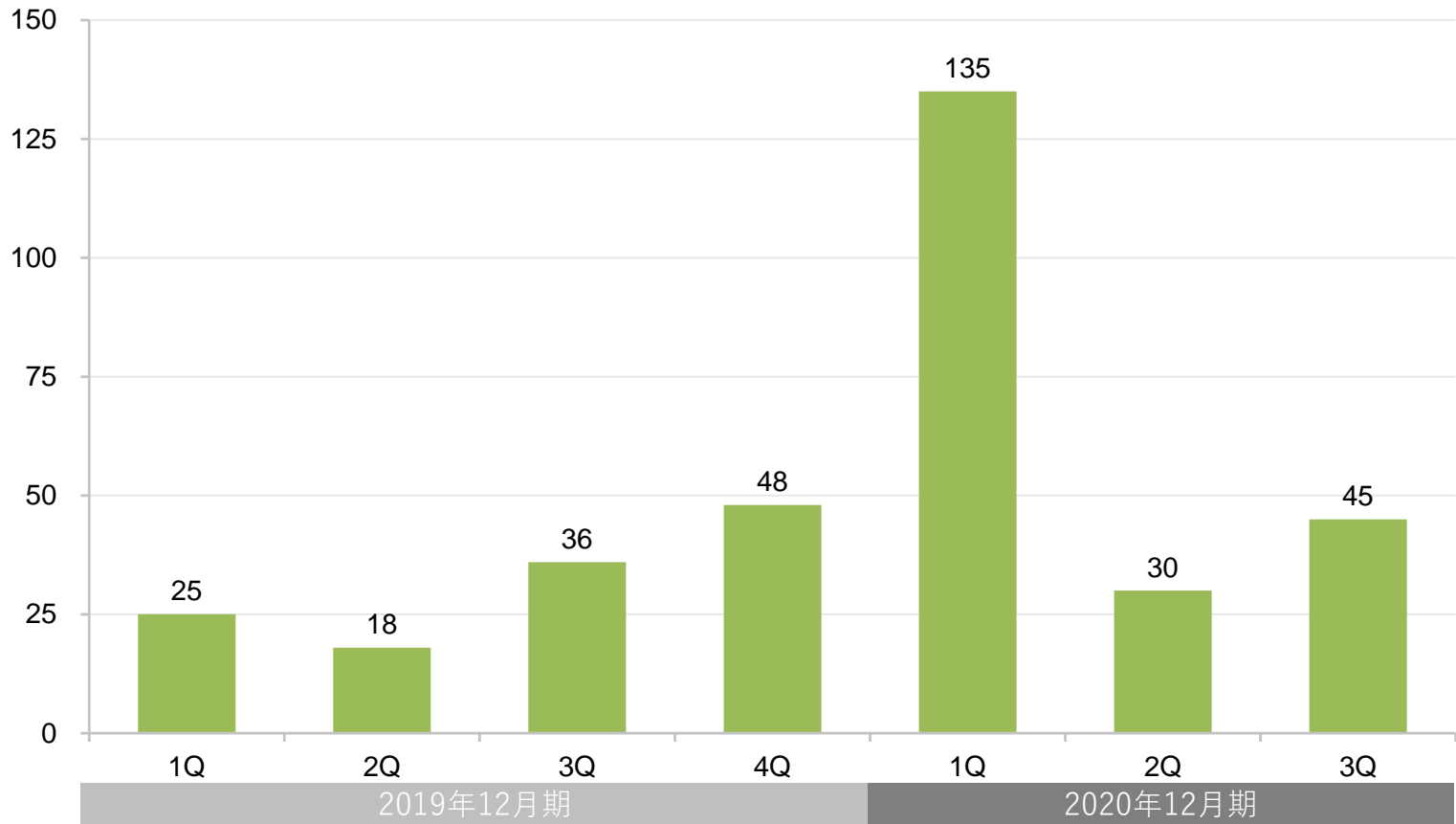
※ちいき資本主義の売上は主に「まちづくりコンテンツ受託・運営」及び「活性化ICTプラットフォーム」です。「地域投資」はその他サービスに含まれています。

## 2. サービス状況

ちいき資本主義  
売上高推移

3Qの売上高は直前四半期比49.8%増  
地方への移住ニーズの高まりを受けて、「SMOUT」の有料掲載や  
地域プロモーション関連の受託が増加しました。

(単位：百万円)

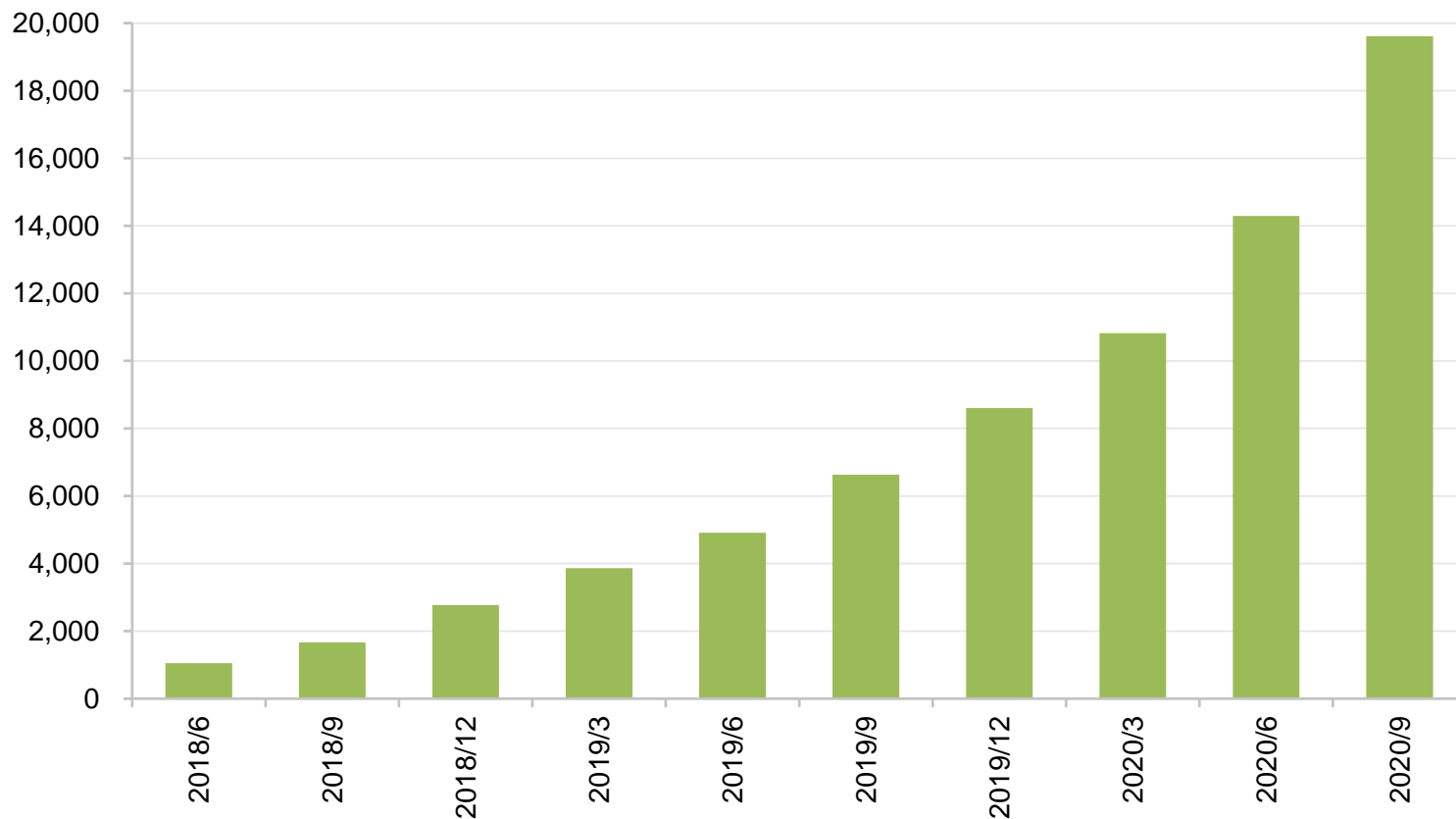


## 2. サービス状況

### ちいき資本主義 サービス状況

移住スカウトサービス「SMOUT」の登録ユーザー数が10月末に2万人を突破。利用地域数やプロジェクト数も増加傾向にあります。

(単位：人)



## 2. サービス状況

### ちいき資本主義 サービス状況

当社が制作をお手伝いした「つながるバス停」が福岡県八女市で10月11日にオープン。八女市のまちのコイン「ロマン」が利用できるコミュニティライブラリーを併設しております。



ふるとの味 田舎のおばちゃんの 手づくり弁当

クマノス

10月13日(火) つながるバス停で販売するお弁当予約  
または購入券

50 500 30枚限定 残り29枚

10/07 10時 - 10/13 15時

# 2. サービス状況

## ちいき資本主義 サービス状況

当社はINCLUSIVE株式会社に住宅の新築・改築・リノベーションなどをサポートするウェブサービス「SuMiKa（スミカ）」を11月5日付けで譲渡する事に合意しました。



好きに暮らそう  
SuMiKa

The screenshot shows the SuMiKa website interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home customization, construction company search, purchase, construction examples, and a magazine. The main content area features a large banner titled "家づくりのパートナーを見つけよう" (Find your home building partner) with three key points: 1. Online consultation and support, 2. Easy recruitment of construction companies, and 3. Access to construction examples. To the right, there is a featured project for "LOAFER" (flat house) with details on area and price. Below the banner, there is a section for "SuMiKaの建築家募集プロジェクトで出会いました!" (Met through SuMiKa's architect recruitment project!) and a Facebook link. At the bottom, a statistics section displays "20" current recruitments, "96" current applications, and "340" total cumulative applications.

カテゴリー	現在募集中	現在応募中	累計公募総額
建築家・工務店	20	96	340

専門家を募集する

現在募集中  
20

現在応募中  
96

累計公募総額  
340

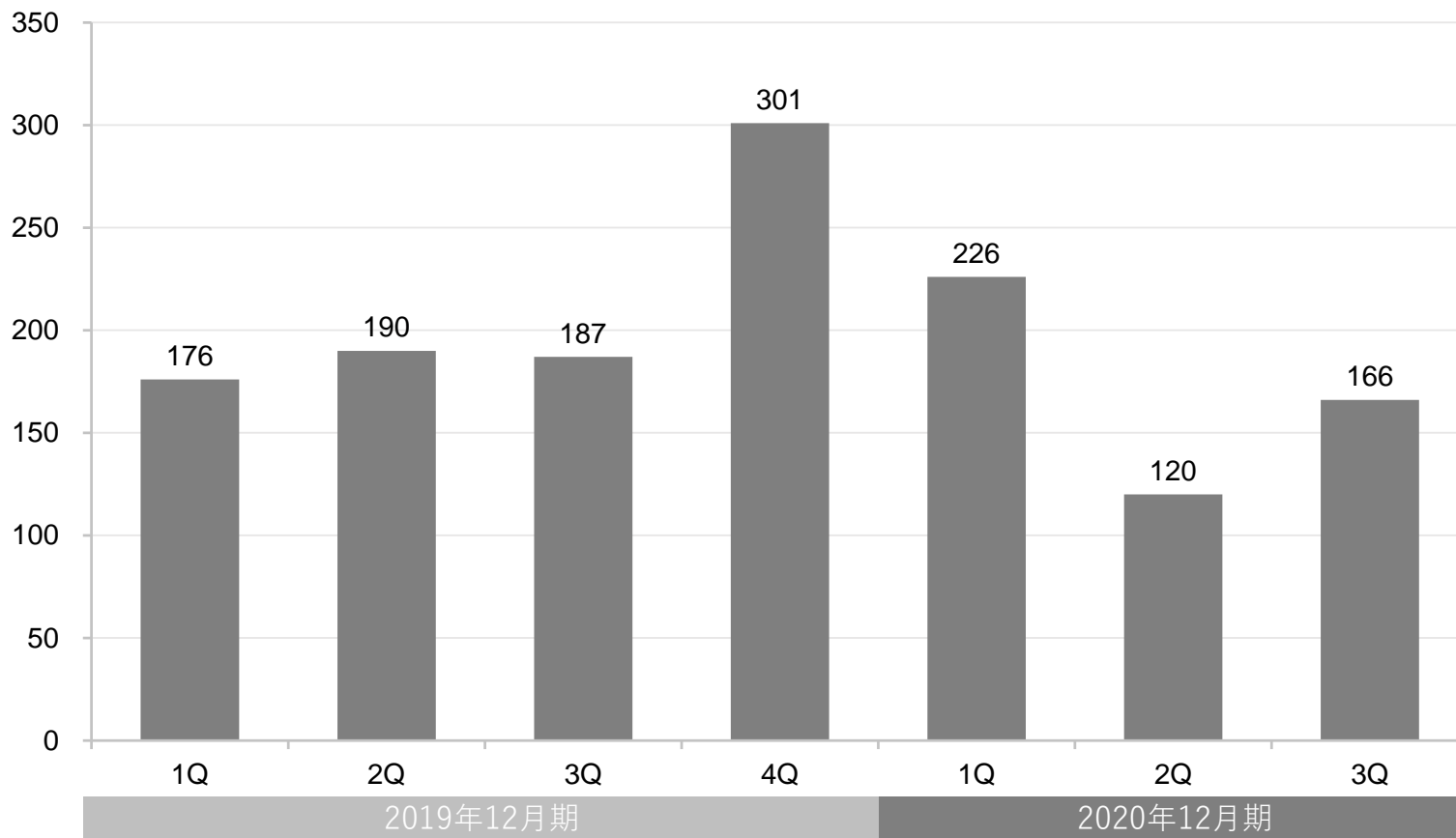
SuMiKaでは、新築住宅から一つまで、予算や場所、

## 2. サービス状況

### その他サービス 売上高推移

3Qの売上高は直前四半期比38.2%増  
新型コロナウイルスの影響によりプラコレは弱含みで推移しておりますが、鎌倉R不動産の業績は回復基調にあります。

(単位：百万円)



# 3. 今期計画について

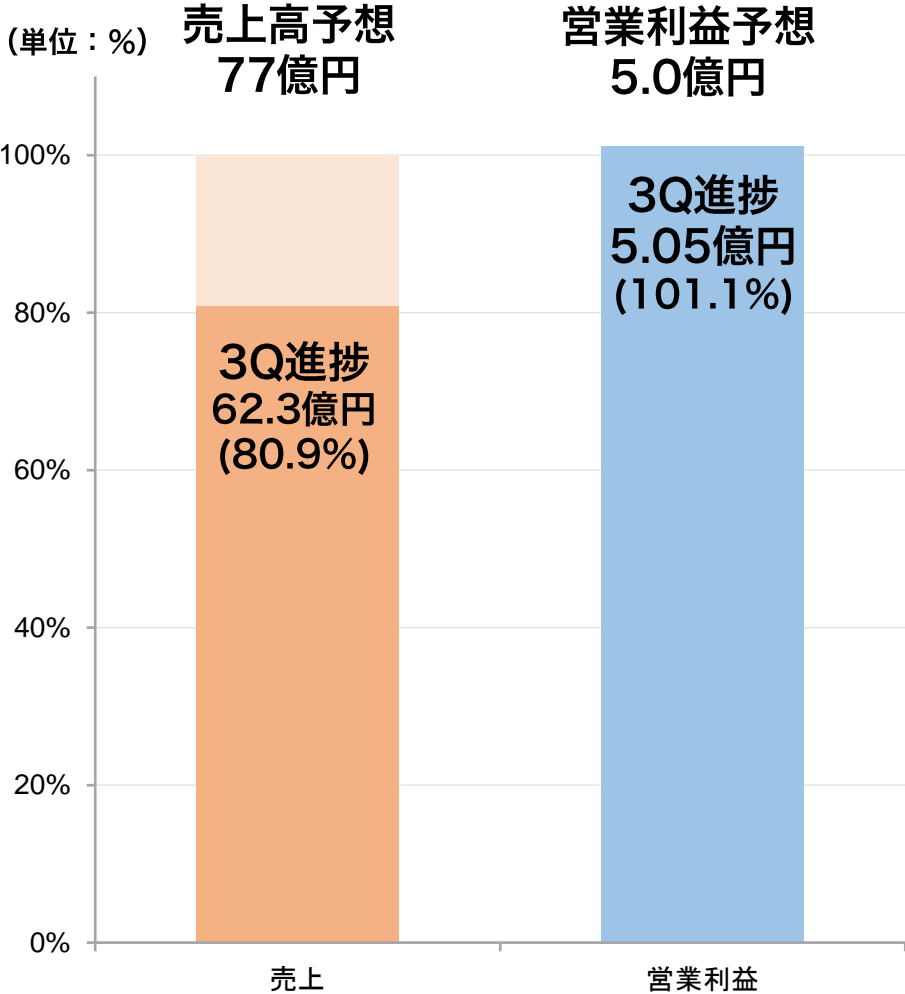
- ・ 全体
- ・ サービス別売上



# 3. 今期計画について

## 全体

4Qも営業黒字となる可能性が高いと考えておりますが、現時点では会社業績予想は据え置きとさせて頂いております。

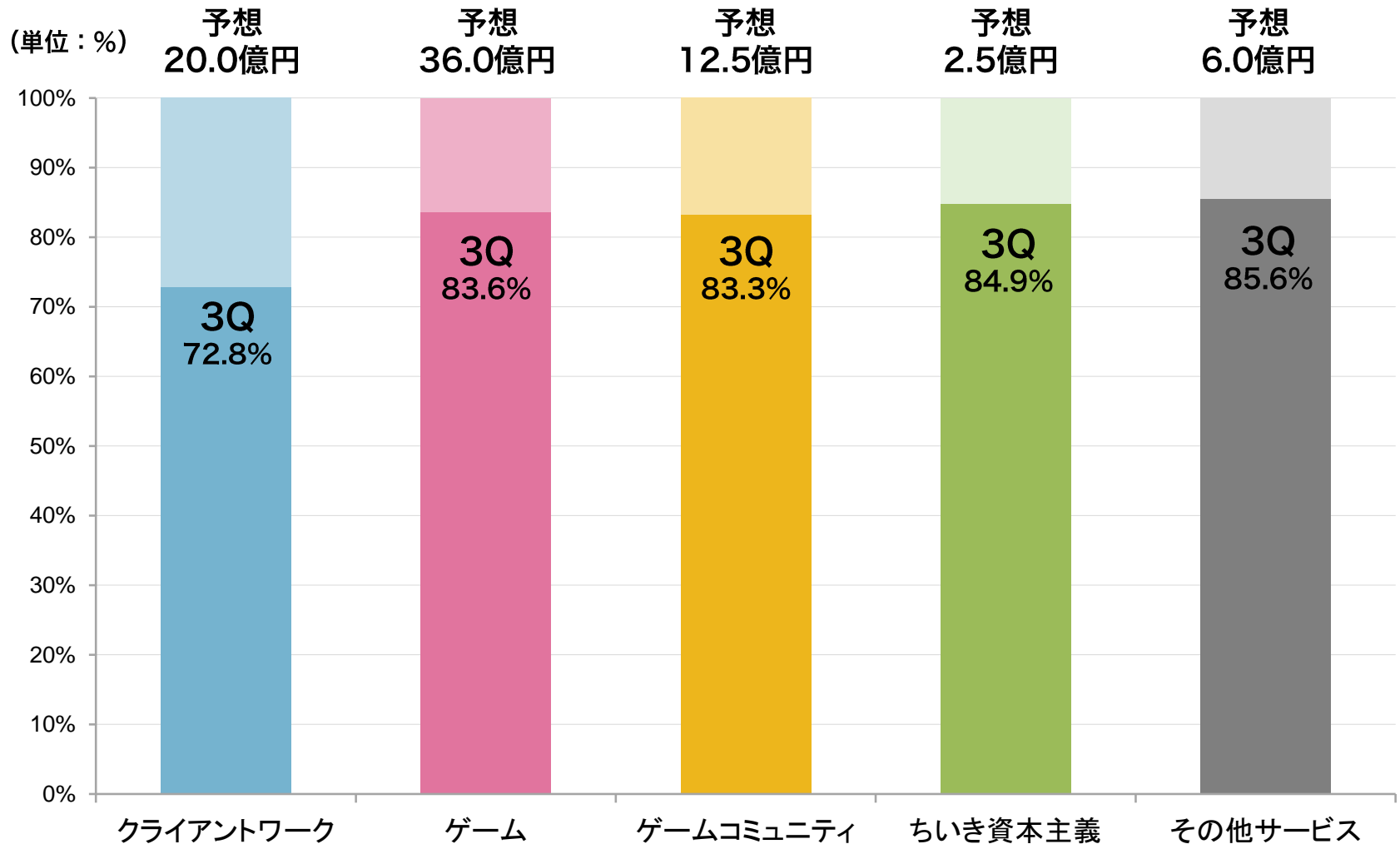


- ハイパーカジュアルゲームの新作タイトル「Masking Print」の年内における収益貢献は限定的と考えております。ハイパーカジュアルゲームは、年間3~4タイトルのリリースを目標として開発ラインを整備してまいります。
- 新型コロナウイルスによるマイナスの影響は、想定よりも軽微に収まっているものの、感染状況が悪化した場合、リアルイベントに関連する分野で業績が悪化する可能性があります。
- 利益目標の達成に向け、新規採用の抑制、人員配置の最適化、外注費の削減、収益管理プロセスの整備、事業の選択と集中などを引き続き推し進めてまいります。

# 3. 今期計画について

## サービス別

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。



## 【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**