

ガイアホールディングス株式会社

2011年12月期決算説明会資料

2012年2月13日

注意事項

本資料には、2012年2月13日現在の当社及び当社グループの将来に関する前提・見通し・計画に基づく予想が含まれておりますが、その性質上、国内外での経済動向・市場の需要・為替レート・税制等の制度変更といった潜在的リスクや不確定要素によって変動する可能性が存在します。当社は、このような情報内容を保証するものではなく、株主および投資家の皆様がこのような情報を使用されたことより生ずるいかなる損害についても責任を負うものではありません。この資料に含まれている数値は単位未満切り捨て、比率は単位未満四捨五入にて表記しております。

目次

1. 通期業績概況	3
2. 財務概況	7
3. セグメント別の事業実績概況	13
(1) ソフトウェア基盤技術事業の概況(国内・海外)	13
(2) コンテンツ・サービス等事業の概況	20
① 株式会社ジー・モード	20
② 株式会社アニメインターナショナルカンパニー	26
4. 2012年12月期の業績予想	34
5. ガイアグループの今後の事業方針	36

通期業績概況

ガイアホールディングス株式会社
取締役社長 鈴木 智也

通期業績サマリ

ハイライト

2011年12月期業績(2011年1月1日～2011年12月31日)

(単位:百万円)

		売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
ガイアホールディングス連結業績	当連結会計年度	10,502	416	384	510
	前連結会計年度	9,446	211	163	333
ソフトウェア基盤技術事業	当連結会計年度	4,284	468	—	—
	前連結会計年度	4,505	257	—	—
コンテンツ・サービス等事業	当連結会計年度	6,229	-47	—	—
	前連結会計年度	4,969	-45	—	—

ソフトウェア基盤技術事業及びコンテンツ・サービス等事業の売上高並びに各損益は、セグメント間の相殺消去及び修正(連結固有の手続き)前の売上高並びに損益です。

第4四半期業績サマリ

ハイライト

2011年12月期第4四半期会計期間業績(2011年10月1日～2011年12月31日)

(単位:百万円)

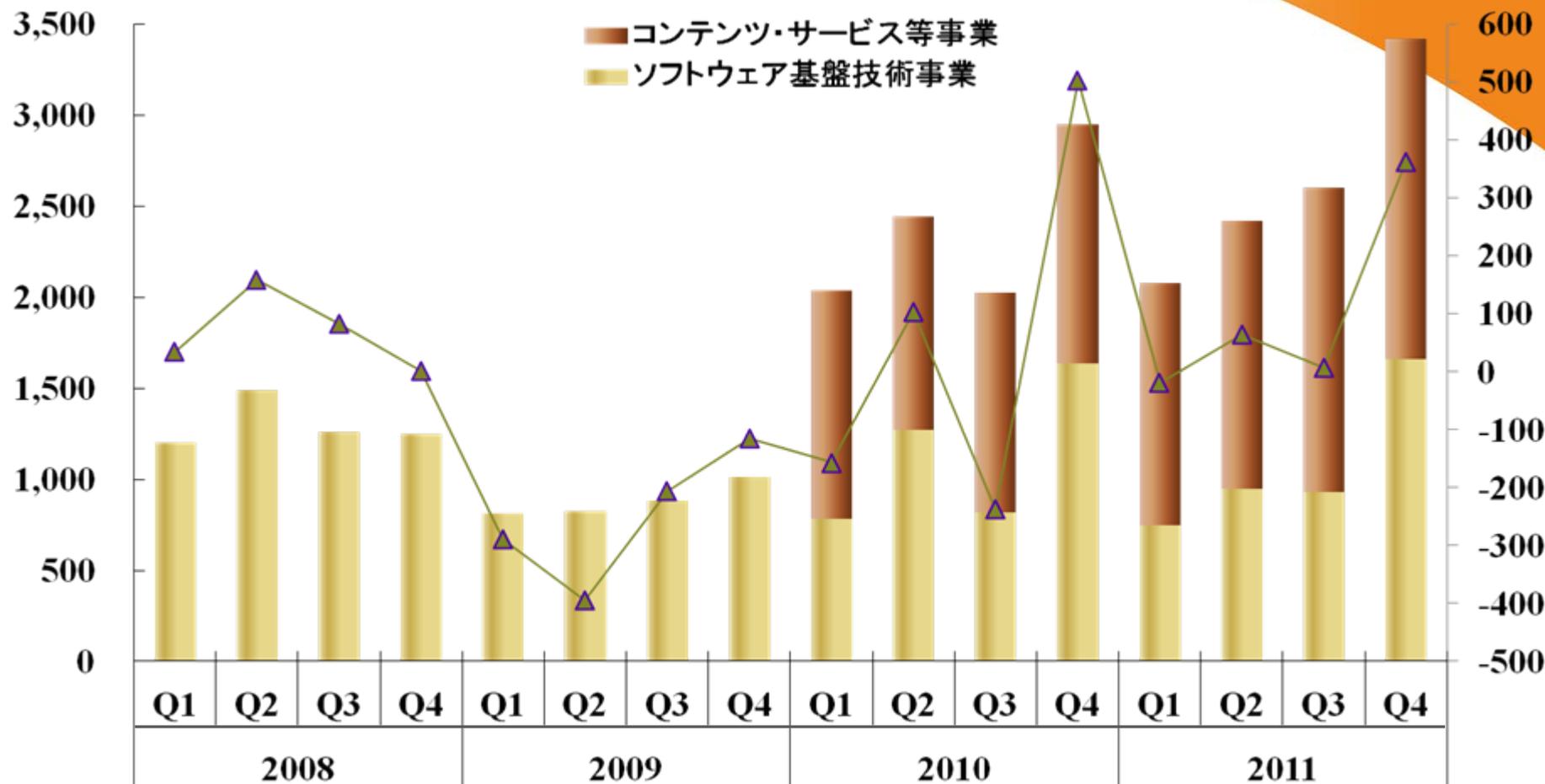
		売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
ガイアホールディングス連結業績	当第4四半期	3,415	362	369	626
	前第4四半期	2,945	502	489	446
ソフトウェア基盤技術事業	当第4四半期	1,661	495	—	—
	前第4四半期	1,635	564	—	—
コンテンツ・サービス等事業	当第4四半期	1,756	-132	—	—
	前第4四半期	1,313	-62	—	—

ソフトウェア基盤技術事業及びコンテンツ・サービス等事業の売上高並びに各損益は、セグメント間の相殺消去及び修正(連結固有の手続き)前の売上高並びに損益です。

連結売上・利益推移

(単位:百万円)

(単位:百万円)



財務概況

ガイアホールディングス株式会社
取締役 伊藤 洋

ガイアホールディングス連結 主要損益

(単位:百万円)

	2010					2011				
	1-3	4-6	7-9	10-12	通期	1-3	4-6	7-9	10-12	通期
売上高	2,036	2,442	2,021	2,945	9,446	2,075	2,416	2,594	3,415	10,502
(前年同期比)	150.1%	196.7%	128.6%	190.4%	167.1%	1.9%	-1.1%	28.4%	16.0%	11.2%
売上原価	1,186	1,412	1,269	1,520	5,389	1,229	1,513	1,712	2,169	6,624
(原価率)	58.3%	57.8%	62.8%	51.6%	57.1%	59.2%	62.6%	66.0%	63.5%	63.1%
販売費および 一般管理費	1,008	926	989	921	3,846	864	838	875	883	3,461
(対売上比率)	49.5%	37.9%	48.9%	31.3%	40.7%	41.6%	34.7%	33.7%	25.9%	33.0%
営業損益	-157	103	-237	502	211	-19	64	7	362	416
経常損益	-162	101	-265	489	163	-37	60	-6	369	384
当期損益	109	61	-284	446	333	-156	-3	43	626	510

ガイアホールディングス連結 貸借対照表

(単位:百万円)

	2010年 12月期 期末	2011年 第1四半 期末	2011年 第2四半 期末	2011年 第3四半 期末	2011年 12月期 期末
流動資産	12,331	11,519	11,499	11,568	12,269
現預金	5,294	4,674	4,687	4,217	4,504
受取手形及び売掛金	1,786	1,565	1,508	1,386	1,634
有価証券	4,588	4,301	4,288	4,865	5,130
棚卸資産	255	537	632	651	640
その他	430	478	419	483	403
貸倒引当金	-24	-37	-37	-36	-43
固定資産	3,023	3,985	3,860	3,761	3,117
有形固定資産	166	223	211	199	116
無形固定資産	1,954	2,846	2,765	2,685	2,147
のれん	75	997	937	876	823
ソフトウェア	1,692	1,585	1,514	1,501	1,219
ソフトウェア仮勘定	182	253	305	274	78
その他	4	9	8	32	25
投資その他の資産	902	915	883	876	853
投資有価証券	649	539	532	422	268
その他	252	376	350	453	584
資産合計	15,354	15,504	15,359	15,330	15,387

	2010年 12月期 期末	2011年 第1四半 期末	2011年 第2四半 期末	2011年 第3四半 期末	2011年 12月期 期末
流動負債	1,470	1,776	1,637	1,783	1,831
支払手形及び買掛金	279	462	447	503	486
未払金	344	399	317	365	405
前受金	464	570	527	534	507
賞与引当金	77	94	75	89	70
その他	304	250	268	291	361
固定負債	2	16	13	27	11
負債合計	1,472	1,792	1,650	1,810	1,843
資本金	13,263	13,264	13,264	13,264	13,264
資本剰余金	—	0	0	0	1,064
利益剰余金	-743	-900	-904	-860	-233
自己株式	-8	-8	-8	-8	-8
その他の包括利益累計額	-294	-323	-356	-570	-495
新株予約権	—	-47	-47	-47	-47
少数株主持分	1,664	1,727	1,760	1,740	—
純資産合計	13,881	13,712	13,709	13,519	13,544
負債・純資産合計	15,354	15,504	15,359	15,330	15,387

ガイアホールディングス連結 キャッシュ・フロー

(単位:百万円)

	2010年 12月期末	2011年 第1四半期末	2011年 第2四半期末	2011年 第3四半期末	2011年 12月期末
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,396	326	610	1,137	1,998
税金等調整前当期純利益	449	-66	-6	46	643
減価償却費	926	253	492	729	1,205
売上債権減少(△増加)	255	232	245	368	94
法人税等支払額・還付額	-9	-39	-60	-74	-97
その他	-225	-53	-60	69	152
投資活動によるキャッシュ・フロー	542	-1,181	-1,425	-2,389	-2,690
定期預金等の預入・払戻	255	90	108	-511	-530
投資有価証券取得・売却	-12	—	—	—	-4
無形固定資産の取得	-984	-201	-413	-642	-773
その他	1,283	-1,071	-1,120	-1,235	-1,382
財務活動によるキャッシュ・フロー	-30	1	-2	-5	-9
現金・現金同等物に係る換算差額	-58	26	11	-44	-35
現金・現金同等物残高の増減	1,851	-827	-805	-1,301	-737
現金・現金同等物の期末残高	9,578	8,751	8,772	8,277	8,808

前受金の増減は売上債権の増減に含めております。

ソフトウェア基盤技術事業

主要損益

(単位:百万円)

	2010					2011				
	1-3	4-6	7-9	10-12	通期	1-3	4-6	7-9	10-12	通期
売上高	783	1,269	817	1,635	4,505	747	948	927	1,661	4,284
(前年同期比)	-3.8%	54.2%	-7.6%	61.2%	27.4%	-4.6%	-25.3%	13.5%	1.6%	-4.9%
売上原価	462	705	505	659	2,332	483	475	557	821	2,337
(原価率)	59.0%	55.6%	61.8%	40.3%	51.8%	64.7%	50.1%	60.1%	49.4%	54.6%
販売費および 一般管理費	566	474	463	411	1,915	446	354	333	344	1,479
(対売上比率)	72.3%	37.4%	56.7%	25.1%	42.5%	59.7%	37.3%	35.9%	20.7%	34.5%
営業損益	-245	89	-151	564	257	-183	118	36	495	468

セグメント間の相殺消去及び修正(連結固有の手続き)前の売上並びに損益です。

コンテンツ・サービス等事業

主要損益

(単位:百万円)

	2010					2011				
	1-3	4-6	7-9	10-12	通期	1-3	4-6	7-9	10-12	通期
売上高	1,259	1,173	1,222	1,313	4,969	1,332	1,468	1,672	1,756	6,229
(前年同期比)	—	—	—	—	—	5.8%	25.1%	36.8%	33.7%	25.4%
売上原価	726	709	773	873	3,083	749	1,039	1,155	1,350	4,294
(原価率)	57.7%	60.4%	63.3%	66.5%	62.0%	56.2%	70.8%	69.1%	76.9%	68.9%
販売費および 一般管理費	445	454	528	502	1,930	417	483	541	538	1,982
(対売上比率)	35.3%	38.7%	43.2%	38.2%	38.8%	31.3%	32.9%	32.4%	30.6%	31.8%
営業損益	87	9	-80	-62	-45	164	-54	-24	-132	-47

セグメント間の相殺消去及び修正(連結固有の手続き)前の売上高並びに損益です。

セグメント別の事業概況

ソフトウェア基盤技術事業の概況(国内・海外)

ガイアホールディングス株式会社
取締役社長 鈴木 智也

海外

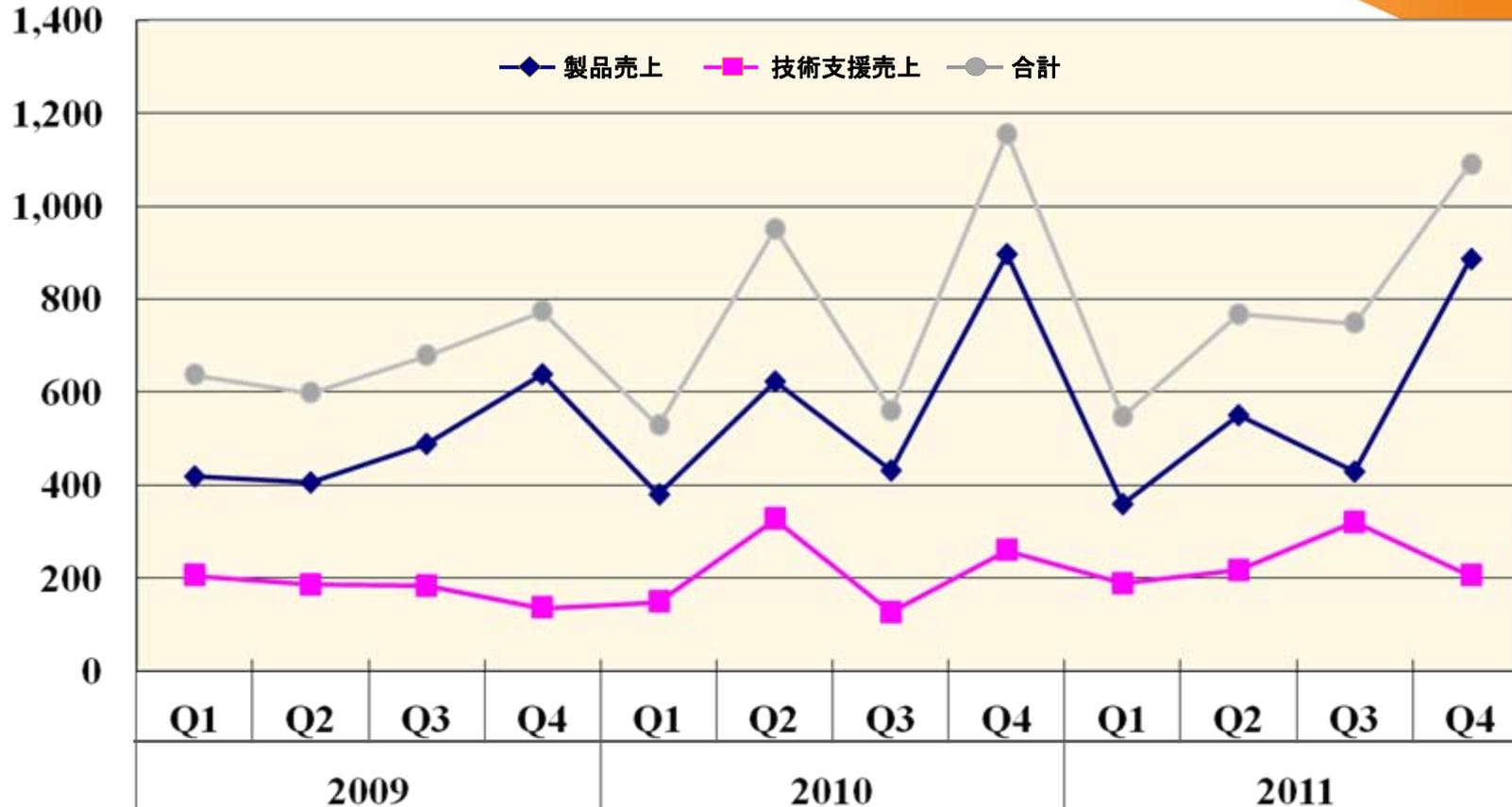
- Samsung、Motorola、Huawei等の大手携帯電話メーカーのフィーチャーフォンへのJBlend™の搭載数が引き続き強い需要を保っており、JBlend搭載数が大幅増となりました。
- JBlendを安価なハードウェア向けに最適化したことで、より多くの端末に搭載可能となり、MediaTek、Spreadtrum、MStarのボリュームゾーン向け端末用プラットフォームに採用されました。
- 中国のコンテンツ市場において、Javaアプリのエコシステムの構築のためにモバイルコンテンツ業界各社との協業体制を強化いたしました。

国内

- 従来からのスマートフォン対応製品であったemblend™に加え、フィーチャーフォンでの主力製品であったJBlendもスマートフォン対応となり、国内市場におけるスマートフォン比率の急激な上昇にも対応し堅調な売上となりました。
- スマートフォン市場において利益率の高い製品売上比率を高め、利益に貢献いたしました。
- Android OS向けのワイヤレスゲームコントローラー「JS1」の製造・販売、Android機器用ワイヤレスコントロール基盤「JM1」の製造・販売を開始いたしました。

品目別の売上推移(日本)

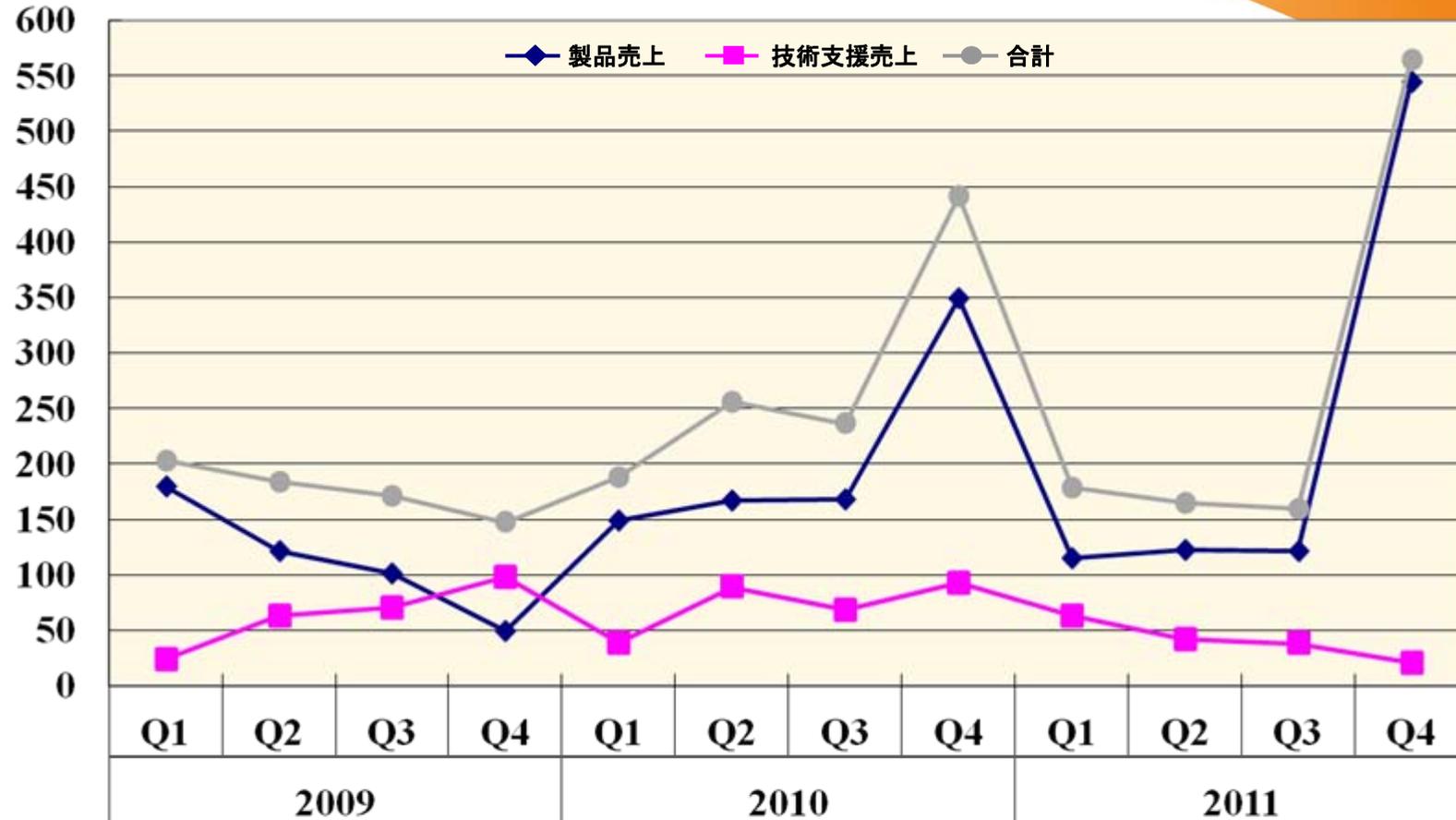
(単位:百万円)



(注)このページのグラフは、地域ごとの売上の推移を実態として示すために、全期間について2011年第4四半期の期中平均レート(1NTD 2.5475JPY, 1USD 77.56JPY, 1EUR 104.67JPY)を使って外貨を円単位に換算することで、為替変動の影響を排除しています。また、地域の区分は顧客の所在地ではなく実際に営業・開発・サポートを行っている事業所が属する地域での区分となっております。

品目別の売上推移(アジア)

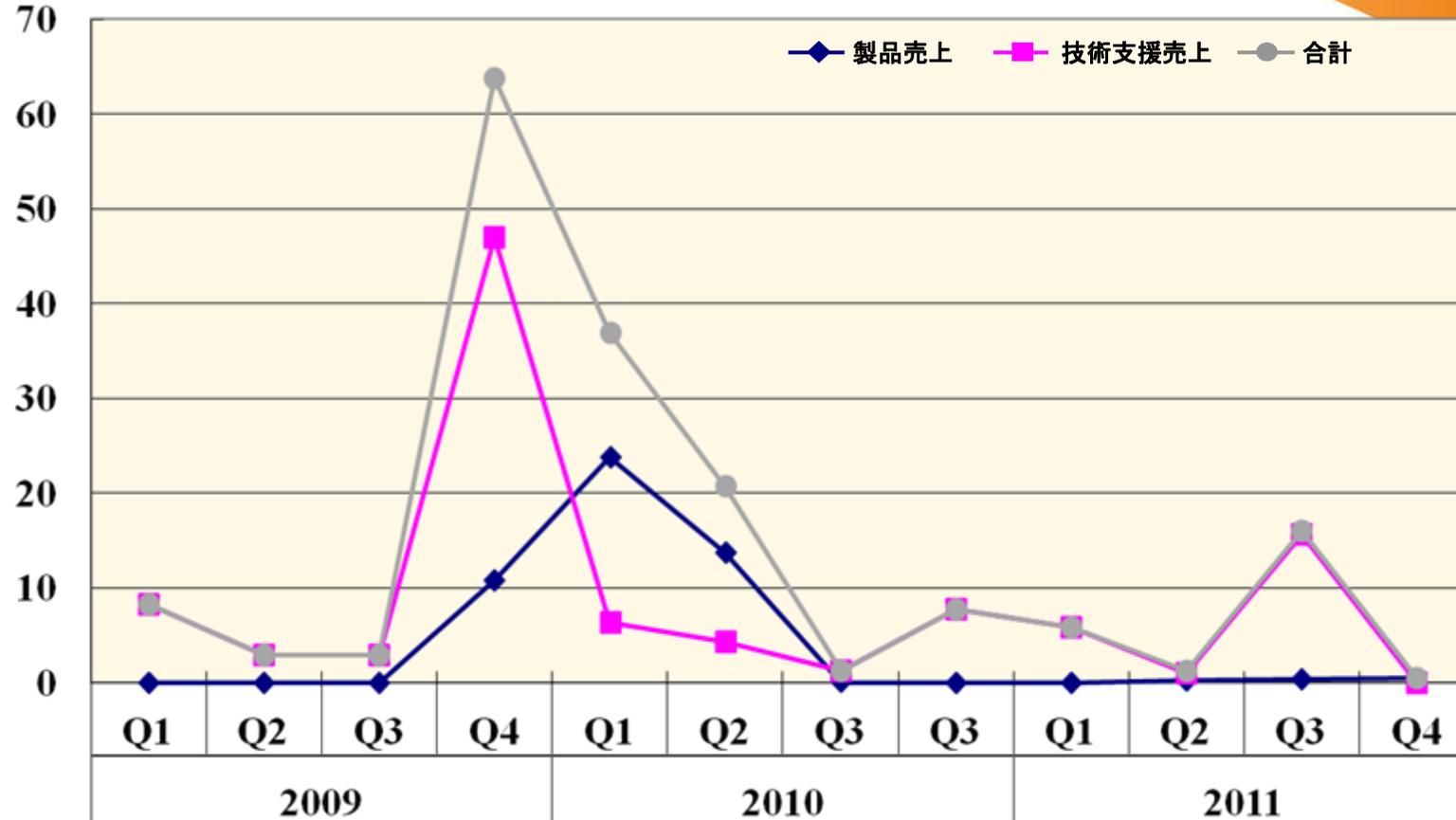
(単位:百万円)



(注)このページのグラフは、地域ごとの売上の推移を実態として示すために、全期間について2011年第4四半期の期中平均レート(1INTD 2.5475JPY, 1USD 77.56JPY, 1EUR 104.67JPY)を使って外貨を円単位に換算することで、為替変動の影響を排除しています。また、地域の区分は顧客の所在地ではなく実際に営業・開発・サポートを行っている事業所が属する地域での区分となっております。

品目別の売上推移(欧米)

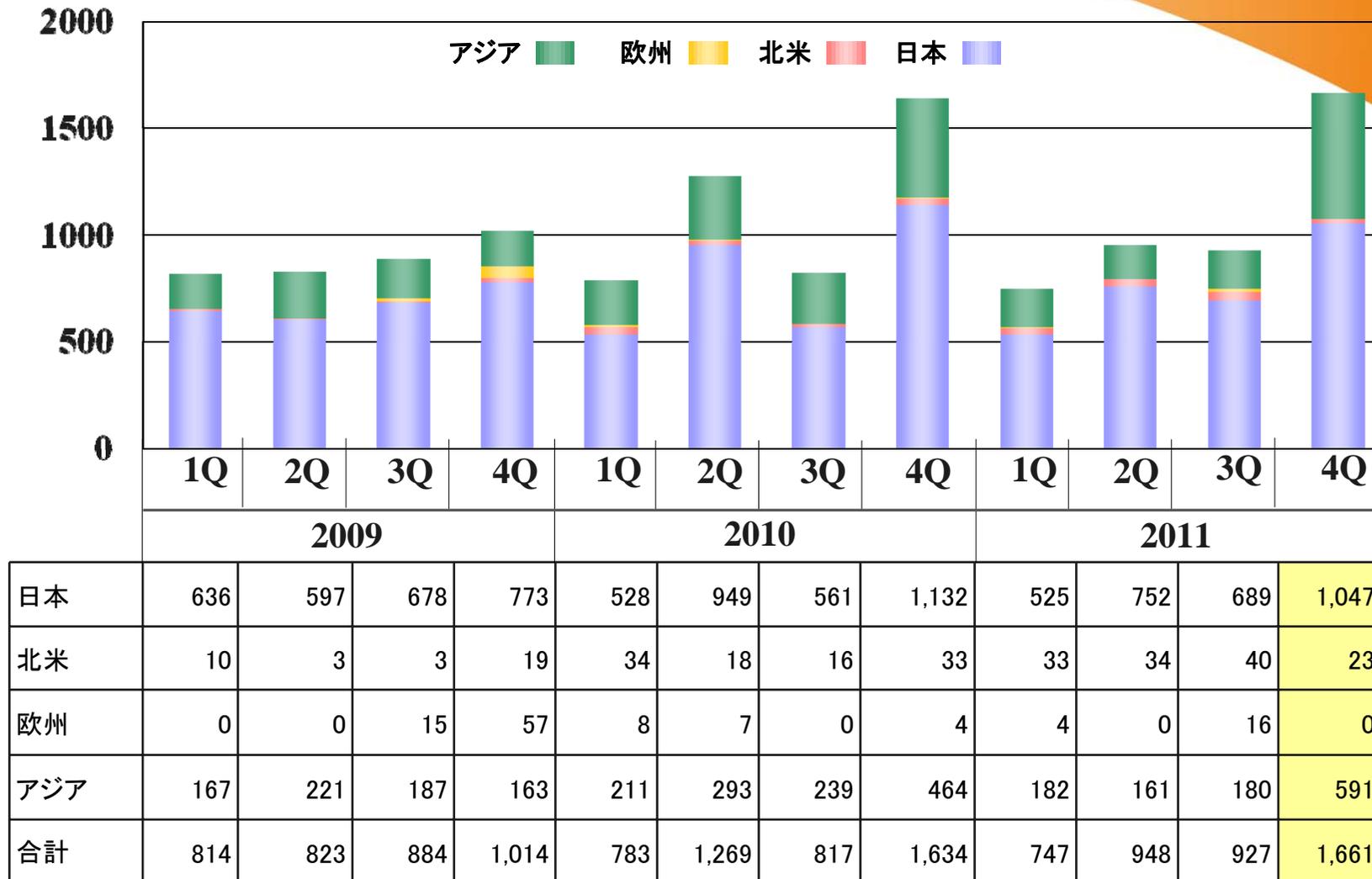
(単位:百万円)



(注)このページのグラフは、地域ごとの売上の推移を実態として示すために、全期間について2011年第4四半期の期中平均レート(1NTD=2.5475JPY, 1USD 77.56JPY, 1EUR 104.67JPY)を使って外貨を円単位に換算することで、為替変動の影響を排除しています。また、地域の区分は顧客の所在地ではなく実際に営業・開発・サポートを行っている事業所が属する地域での区分となっております。

地域別売上高の推移

(単位:百万円)



(注)地域の区分は、顧客の所在地別となっております。

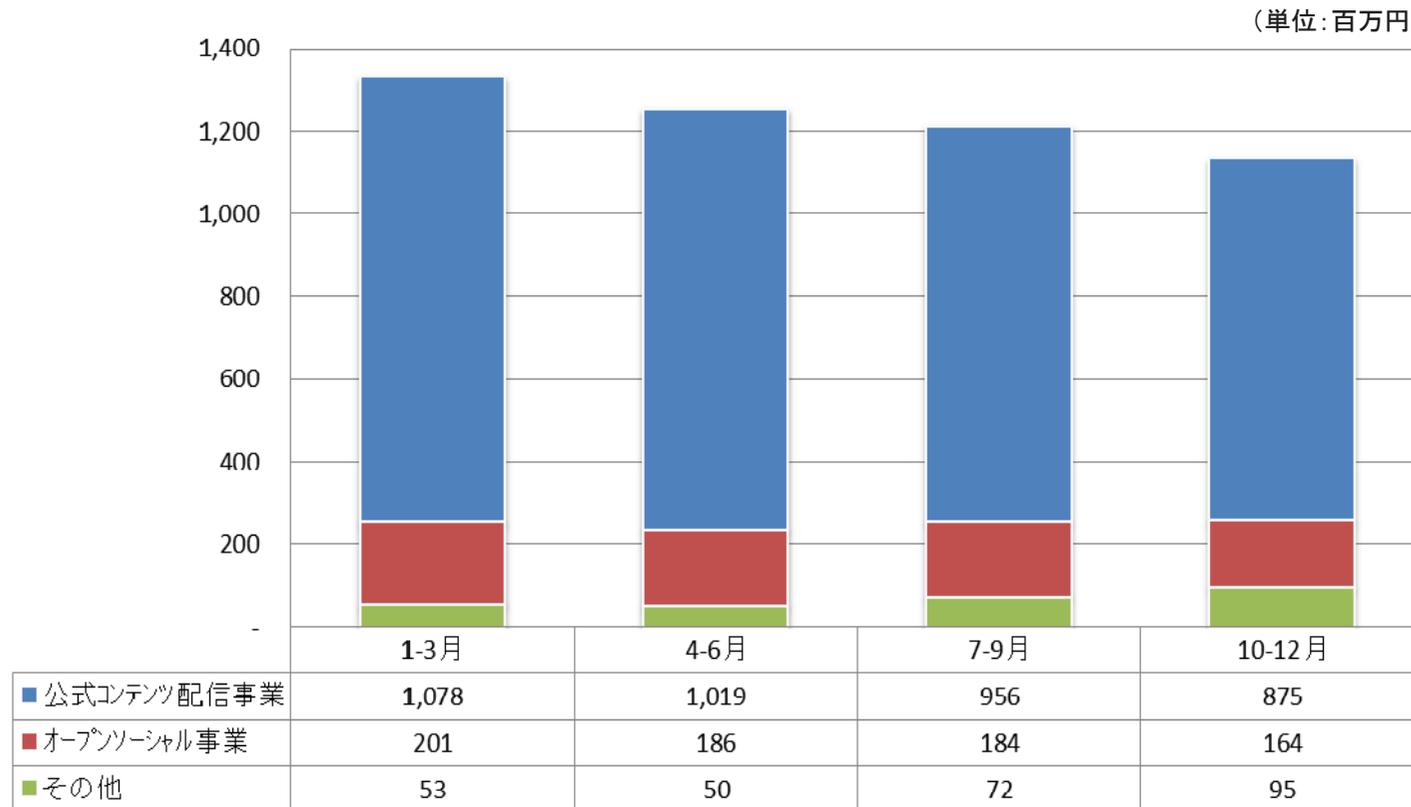
セグメント別の事業概況

コンテンツ・サービス等事業の概況

株式会社ジー・モード
取締役 桑原 敏道

2011年1月～2011年12月

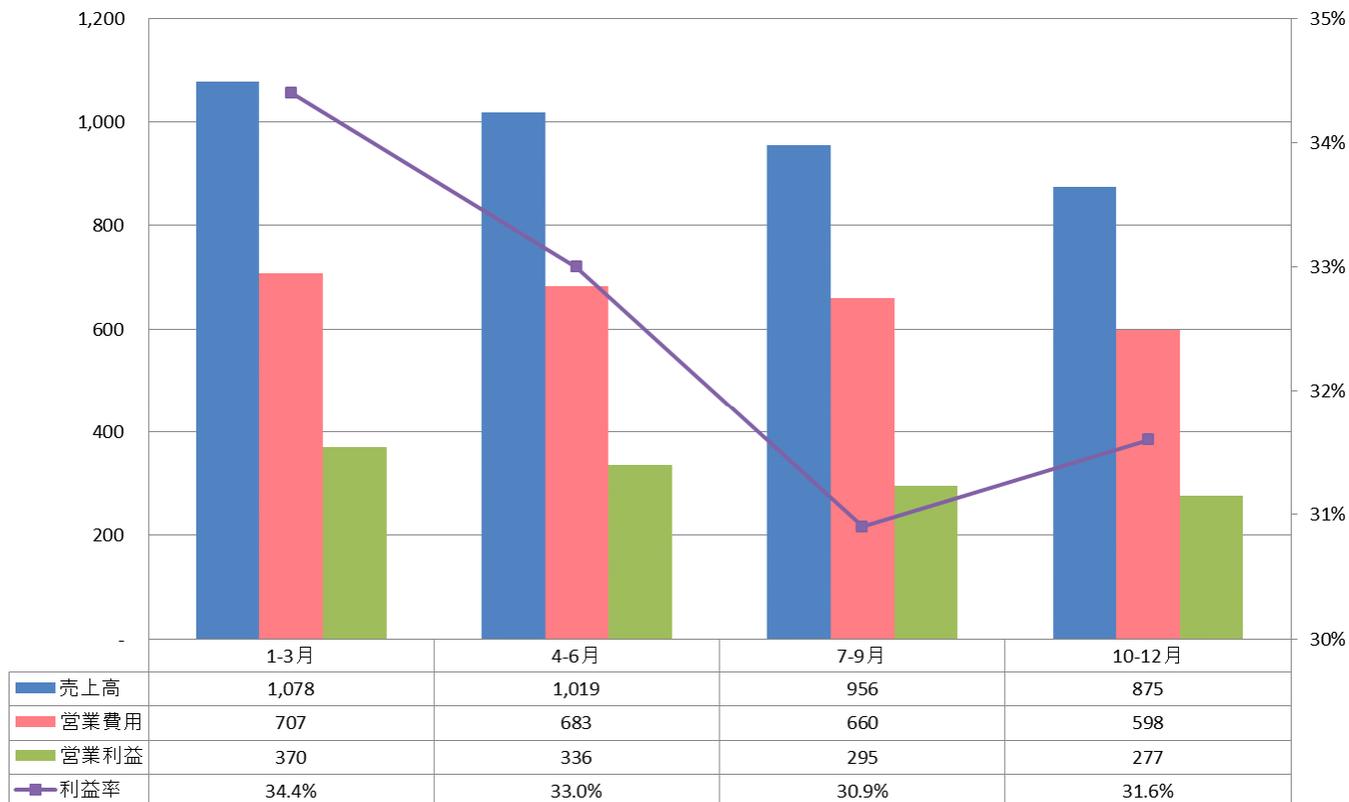
- スマートフォンの急速な普及に伴い、フィーチャーフォン向けの公式コンテンツ配信事業の売上が減少傾向となる



2011年1月～2011年12月

- 9月に実施されたスマートフォン向けアプリケーションの開発体制強化により、新たな事業体制を構築、収益性が改善傾向に

(単位:百万円)



2011年1月～2011年12月

- 積極投資を行い売上高は前年比316% ※に
- 2011年は前年比2倍※の29コンテンツを投入し、売上高は7.3億円



©G-mode



(単位:百万円)

800
700
600
500
400
300
200
100
-

(単位:コンテンツ数)

35
30
25
20
15
10
5
0

■ 売上高
■ 投入コンテンツ数

2010年

2011年

※2010年:15コンテンツ投入・売上高2.3億円

スマートフォン対応

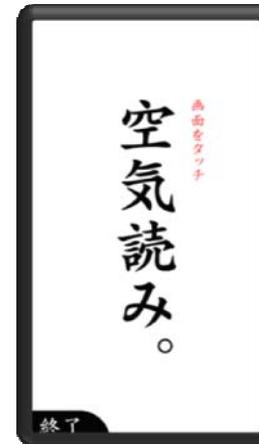
スマートフォン向け開発体制の確立



- 既存顧客の取り込み施策として、au one Market及びdメニューに統合ゲームサイト「テトリス® & Getプチャアプリ」をリリース
- 「空気読み。」 「ウサビッチ」がAndroidマーケット™人気(有料)ランキングにてワンツーフィニッシュ。「空気読み。」は総合部門・ゲーム総合部門でも1位獲得



©MTV Networks
©G-mode



©G-mode

今後に向けたポイント

- フィーチャーフォン向け公式コンテンツ市場の縮小に対応したコスト削減
- 急速なスマートフォンの普及に対応した開発体制の構築
- ソーシャルアプリ開発体制の更なる強化
今後はWEB型のみでなく、ネイティブアプリでも開発体制を構築
- グループ企業 AICと連携した、新たなIP(知的財産)の創出
- 物販事業の強化、WEBコミック事業立ち上げによる
アニメ、コミック、グッズ等のゲームをキーとしたメディアミックス展開



©2012 G-mode/
戦パラ極プロジェクト



©G-mode

セグメント別の事業概況

コンテンツ・サービス等事業の概況

株式会社アニメインターナショナルカンパニー
代表取締役社長 三浦 亨

アニメーションをめぐる市場環境

市場構造に大きな変動の兆し

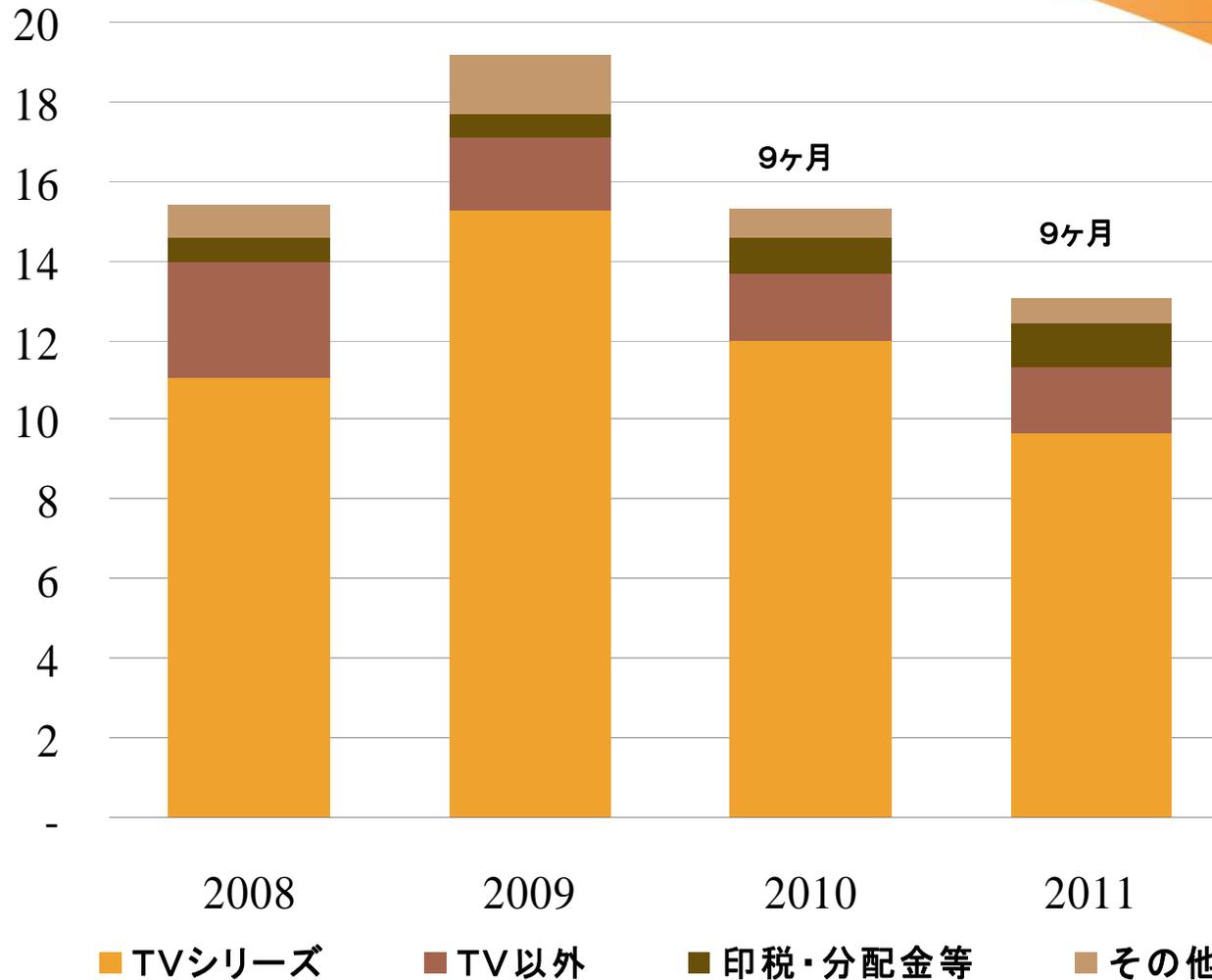
- TVアニメは、2006年をピークに減少傾向
- 映像ソフトについては、DVDは続落、ブルーレイは増加傾向
- 劇場用アニメーションの流行
- ニコニコ動画のアニメチャンネルに代表される新しいメディアの台頭
- TVアニメ→映像ソフトという従来のモデルは転機を迎えている

売上はほぼ計画通り

- 「それのおとしもの」劇場版がヒット
- 原作ゲーム同様「ペルソナ4アニメーション」も大ヒット
- オリジナルDVDの発売を皮切りにGモードとのコラボレーションが本格化
- パチスロの盤面も、大型案件受注・納品で好調

売上高推移(年単位)

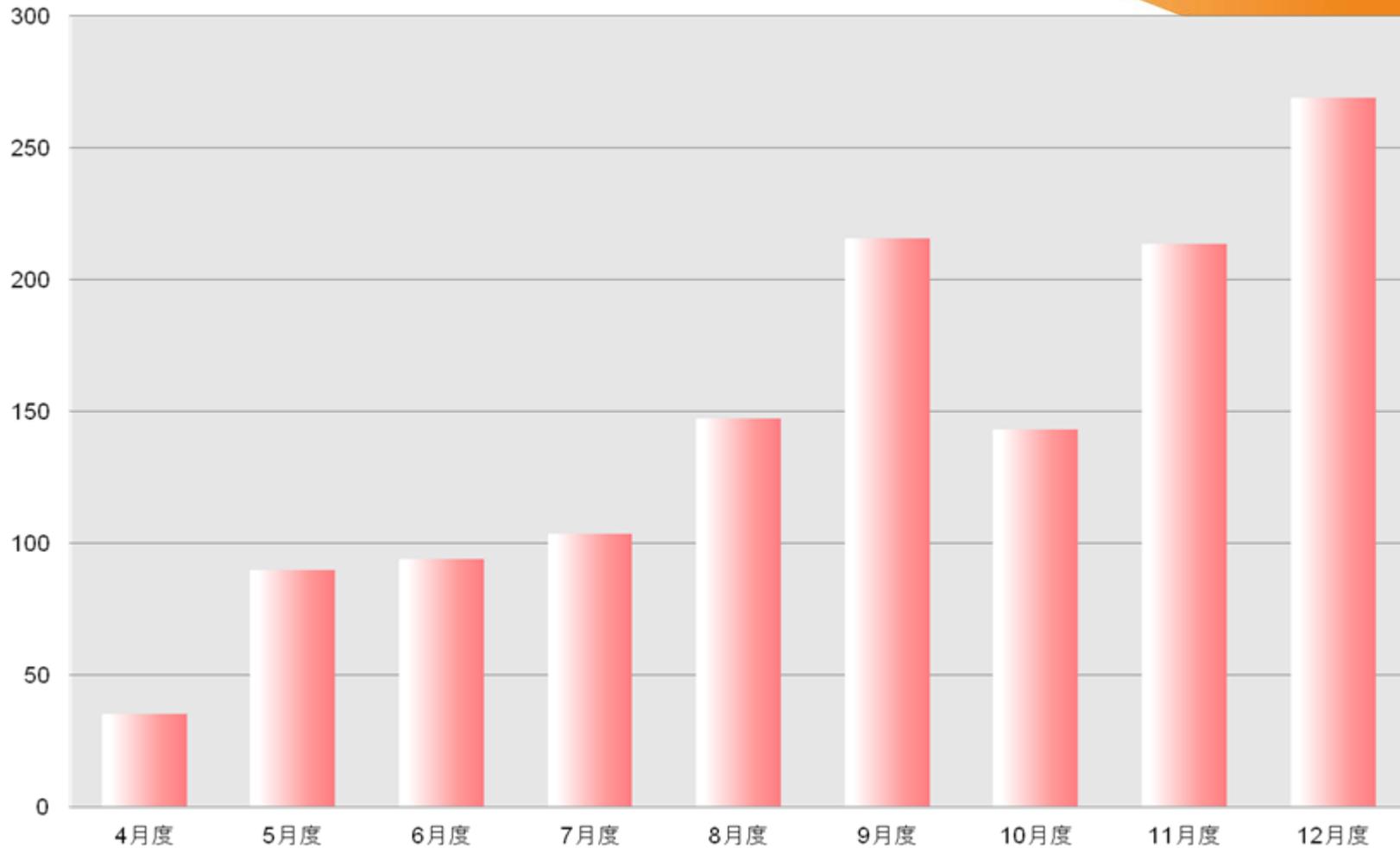
(単位:億円)



※2010年、2011年は会計年度の変更による変則決算

売上高推移(月単位)

(単位:百万円)



主な当期受託アニメーション作品

制作作品は、劇場・テレビでヒット、好調なセールスを記録！



©2011 水無月すう/角川書店
新大陸発見部



© 2011 伏見ひろゆき・藤真拓哉/角川書店
四学園R15同好会



© 2011 武田弘光/富士見書房
天日学園魔導検査機構



©Index Corporation
「ペルソナ4」アニメーション製作委員会



©2011平坂鮎・メディアファクトリー
製作委員会は友達が少ない

グループ内のシナジー効果

Gモードとのコラボレーション

- オリジナルDVD「合体ロボットアトランジャー」の発売
- お互いの強みを生かしたコンテンツの創出
- グループ全体で最適化したキャラクター商品の物販展開



©青島文化教材社/
AIC

課題と取り組み

ビジネスモデルの再点検

- 制作期間の短縮により、ニーズの高い短納期・高額案件を狙う
- デジタル化の推進による省力化・劇的なコスト削減の追求
- 世界を視野に日本アニメが差別化できる部分の追求
- 制作ラインの平準化等、制作体制見直し
- 出資分配金・制作印税の他、出資に見合う権利取得・運用等による回収
- 受託中心のモデルの見直し

2012年12月期の業績予想

ガイアホールディングス株式会社
取締役社長 鈴木 智也

通期連結業績予想

売上高	11,000 百万円
営業利益	500 百万円
経常利益	418 百万円
当期純利益	116 百万円
一株当たり当期純利益	11.24 円

ガイアグループの今後の事業方針

ガイアホールディングス株式会社
代表取締役 郡山 龍

ガイアグループ誕生の歴史 ~出会い~

出発点 [1981年当時]

「ソフトウェアの力で世の中のあらゆる人々に幸せをもたらす」
 を共通目的に共に働く。その後それぞれの専門分野へと袂を分かつ



Ryu Koriyama

組み込みソフトへ

ゲームへ



The Late Takeshi Miyaji

Aplixを創業 [1986年]

「組み込みソフト」

Gモードの前身となる
 ゲーム会社を創業 [1985年]

「ゲーム」

ガイアグループ誕生の歴史 ～モバイルで再び～

「モバイル」で再び [2009年]

「モバイルを主要ターゲットとして」

アプリックスの「ソフトウェア技術」を基盤にGモードの「ゲーム」を提供



ソフトウェア基盤技術

「組み込みソフト」
物理的な豊かさを

コンテンツ・サービス

「ゲーム」
精神的な豊かさを

「ソフトウェアの力で世の中のあらゆる人々に幸せをもたらす」

ガイアグループが目指すこととは？



ソフトウェアの力で
世の中のあらゆる人々に
幸せをもたらすこと



ガイアグループの新規事業展開とは？



■ 既存事業 :

ソフトウェア基盤技術

コンテンツ・サービス

■ 新規事業 :

「Deep Embedded」
IT基盤技術へ

「総合エンターテインメント」へ

確かな「ソフトウェア技術」を中核とした新規事業展開へ



方針1

ゲームを基盤とした

「総合エンターテインメント」の提供

ゲームから始まるリッチな世界観



- 小説から始まる想像力をかきたてる世界観
- コミックから始まるビジュアルな世界観
- アニメから始まるダイナミックな世界観



ガイアグループが目指すもの



- **ゲーム**から始まる多面性のあるリッチな世界観

ゲームを基盤に幅広いメディアへ

ゲームを基盤として

早くかつ広く深い世界観をもつ

「総合エンターテインメント」を提供



知的財産の有効活用



「総合エンターテインメント」分野で

自由を確保できる自社創出IPを

幅広いメディアで最大限に活用

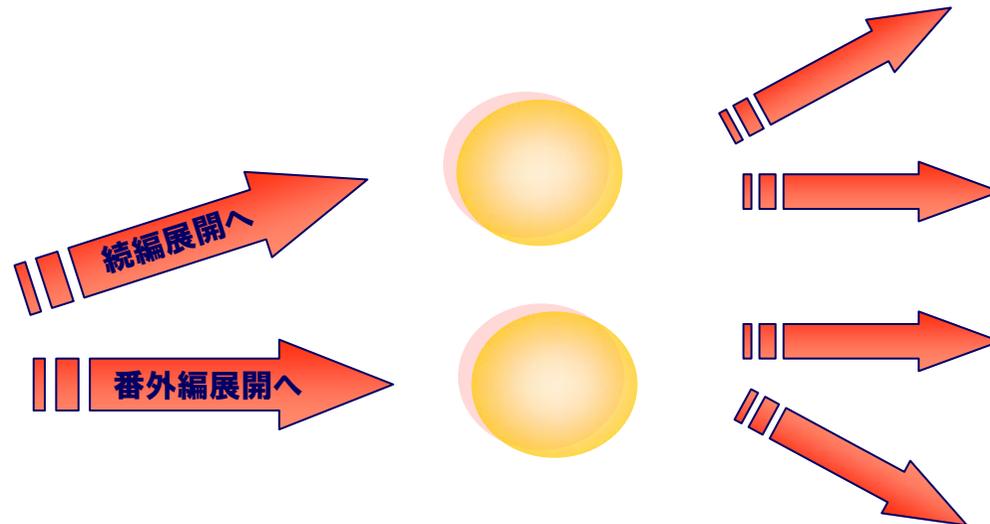


自社創出IPの多角展開と継続展開

- 自社で創出したIPを多角的に展開
- 成功したIPの番外編や続編等の展開



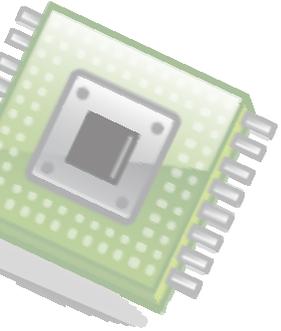
[自社創出IP]の多角展開



[成功したIP]の番外編・続編展開

継続的かつ複合的な利益を生み出し続ける

Deep Embeddedの展開



方針2

「**Deep Embedded**(ディープ・エンベデッド)」の展開

M2M市場での事業拡大

Deep Embeddedプロジェクトを始めた理由？



世の中のすべてのものをインターネットにつなげる

私たちの身の回りにある

「すべての機器がつながる世界が必ず来る」

その**世界を実現する技術**を自分たちの手で作り出し

世の中を変えていこうという思いから

「Deep Embedded」のプロジェクトが始まる

すべての機器がネットにつながる世界とは？

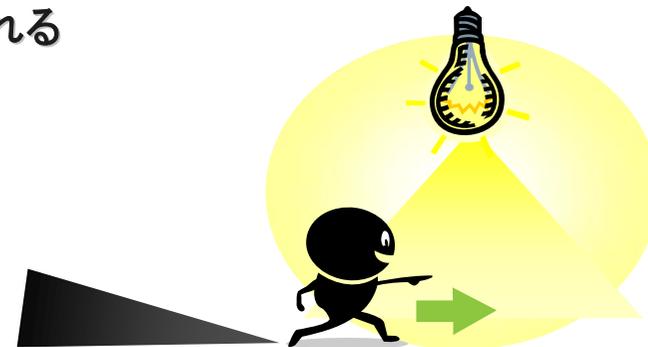
身の回りにあるすべての機器がネットにつながると...

例えばこんなことが
実現可能な世界に...



スマートフォンでポットのスイッチを入れる

他にもこんなことも
実現可能な世界に...



家の中で自分が歩いている所だけ照明がつく

まずは「ちょっとした不便」を「ちょっとした便利」に変えていく世界を実現！

ちょっとした便利な世界を実現するには？

ネット上のクラウドとシームレスに融合する
機能やプロトコルなど全ての要素を
組み込んだ「**ICチップ**」の提供

なぜガイアグループでは実現可能なのか？

■ ネットにつなげるための
ソフトウェアの開発

創業以来、四半世紀以上にわたり
培ってきた知識・経験



■ 半導体やモジュール等の
ハードウェアの設計・開発

携帯電話用ゲームコントローラーを
開発したZeemote Technology Inc.
を傘下に有したことによる知識・経験



ガイアグループとして
総合力を遺憾なく発揮！

足し算ではないかけ算による**無限の可能性**があるビジネス展開へ

既存の機器に接続するだけでネットワーク上のクラウドにつながる半導体 (ICチップ) を開発

- 第一世代: マルチチップ・セミカスタム

移動体通信網経由でネット接続できるモジュール型に搭載し提供

- 第二世代: シングルチップ・カスタム

低価格の電子機器向けに提供

- 第三世代: シングルチップ・フルカスタム

販売価格3,000円以下の家電製品等向けに提供

その先にあるものとは？

世の中のすべてのものがネットにつながり、
 お互いに通信できる世界が実現すれば、
 その先には想像もできない「無限大の可能性」が出てくる！

ガイアグループが目指す
 「Deep Embedded」と「総合エンターテインメント」、
 モバイルの枠を超えた新たな挑戦が始まる！

ありがとうございました。