

(株) ブランジスタ

Brangista Inc.

決算説明会資料

BUSINESS EXPLANATION DOCUMENT

2015年12月

証券コード：6176

 **Brangista**

BRANDING LOGISTIC ARTS

株式会社ブランジスタ

Brangista (証券コード：6176)

2015年 9月17日 東証マザーズ 新規上場



業績

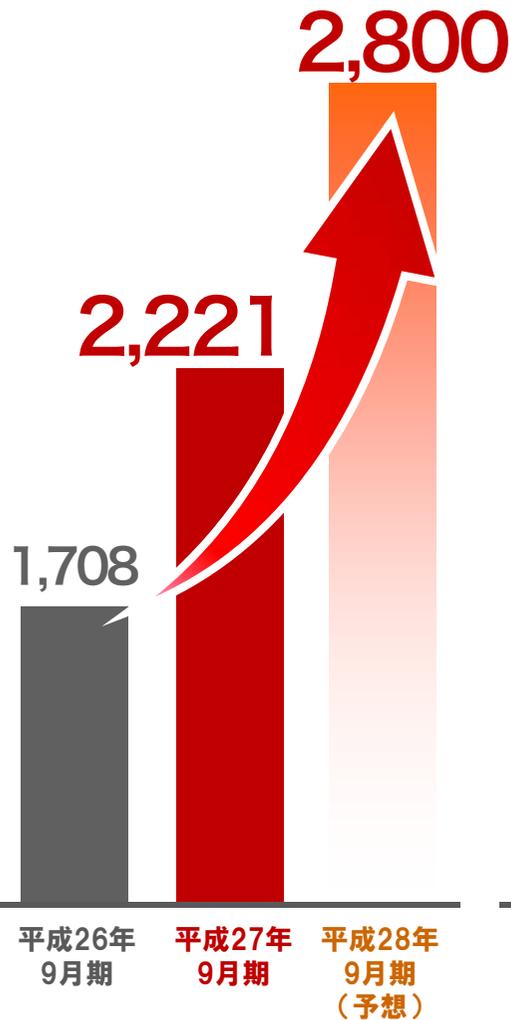
	平成26年 9月期	平成27年 9月期	増減額	増減率 (百万円)
売上高	1,708	2,221	+513	+30.1%
営業利益	221	312	+91	+41.4%
経常利益	221	301	+79	+36.1%
当期純利益	141	180	+38	+27.2%

6期連続増収増益 成長フェーズに突入

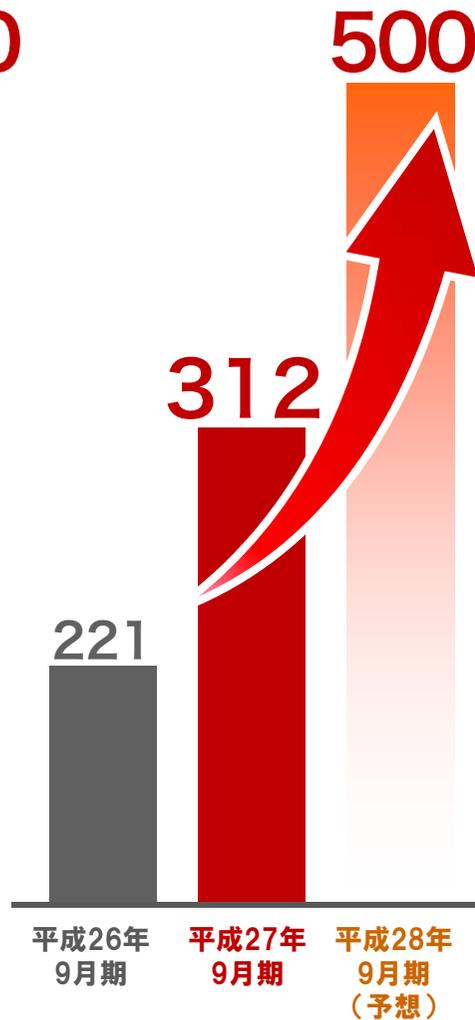
決算業績と今期予想

(百万円)

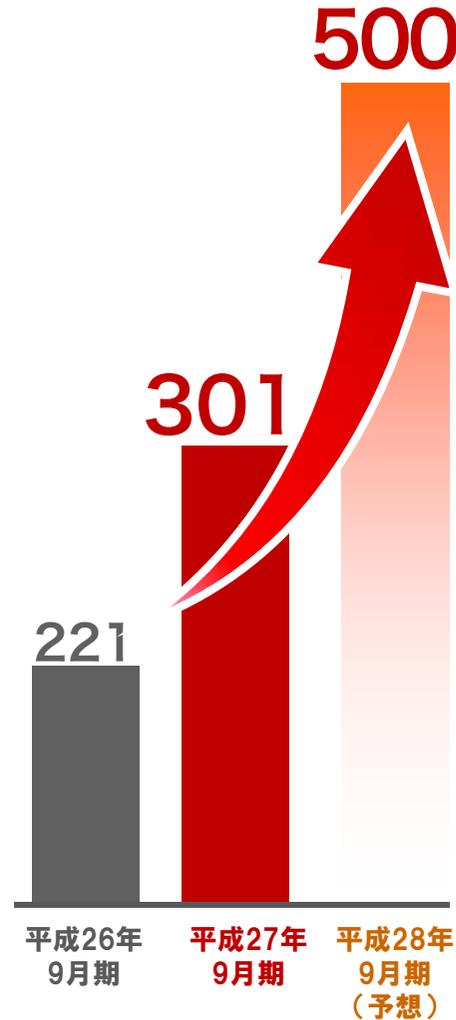
売上高



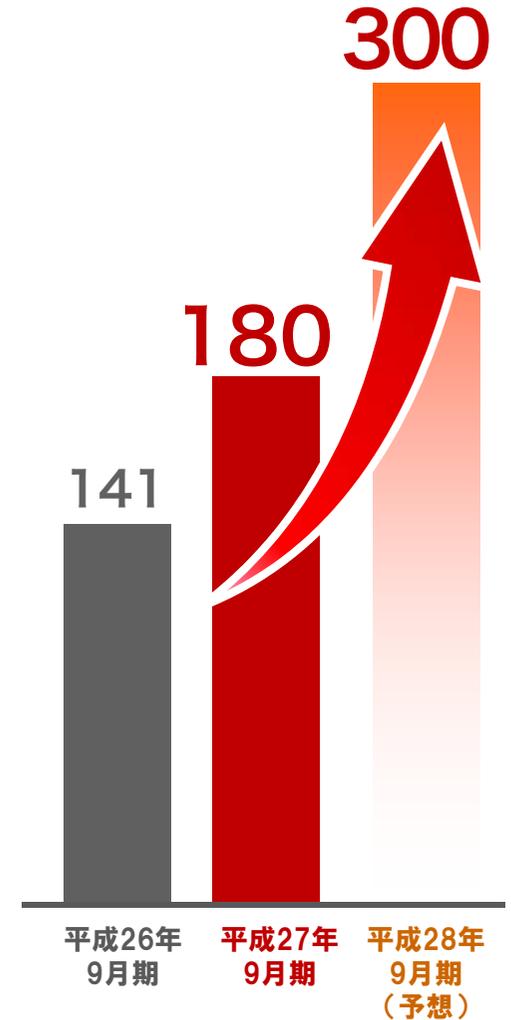
営業利益



経常利益



当期純利益



電子雑誌 NO.1 宣言

国内唯一の

電子雑誌出版社

としての

ポジションを確立

電子雑誌ができること

雑誌・情報



動画



広告



検索



予約・購入



「電子雑誌」 =

雑誌とインターネットの長所を
MIXした新しいメディア

当社電子雑誌の最大の特徴



新垣結衣



榮倉奈々



蒼井優



菜々緒



米倉涼子



釈由美子



木村佳乃



長谷川京子



石田ゆり子



藤原紀香



貫地谷しほり



麻生久美子



佐々木希



黒木瞳



優香



永作博美



内田有紀



水川あさみ



檀れい



真木よう子



谷原章介



向井理



小栗旬



浅野忠信



要潤



塚本高史



佐藤隆太

日本を代表する女優・俳優が100名以上登場。
他にはない豪華なラインナップ

ラインナップ

電子雑誌11タイトル **全て無料**

創刊 **9** 年目

NEW



月間読者200万人

旅のルート・スポット・最新のトレンドなど、
「旅色のキュレーションサイト」

プラス
旅色+
TABIIRO PLUS



「電子雑誌」月間読者数200万人を
2016年9月までに
3倍の600万人へ

外国人向けインバウンド用の
キュレーションサイトも展開予定

ロケットベンチャー株式会社と共同で
「旅色プラス (TABIIRO PLUS)」をスタート

スマホからの読者率

**FREE
MAGAZINE**

登録不要

**60%
OVER**

2015年9月末時点

**DEVICE
FREE**

**App
lication**

EC連動型電子雑誌



EC連動型無料
スマホファッション誌

GINGER

×

楽天
I C H I B A

×

 Brangista

楽天市場内
スマホ買い



※楽天市場モバイル流通総額 / 楽天市場流通総額
出典：楽天株式会社「2015年（平成27年）度第3四半期決算説明会資料」

3つのビジネススキーム

スキーム①

自社完結型



主な収益
掲載料

スキーム②

制作納品型



主な収益
制作費

スキーム③

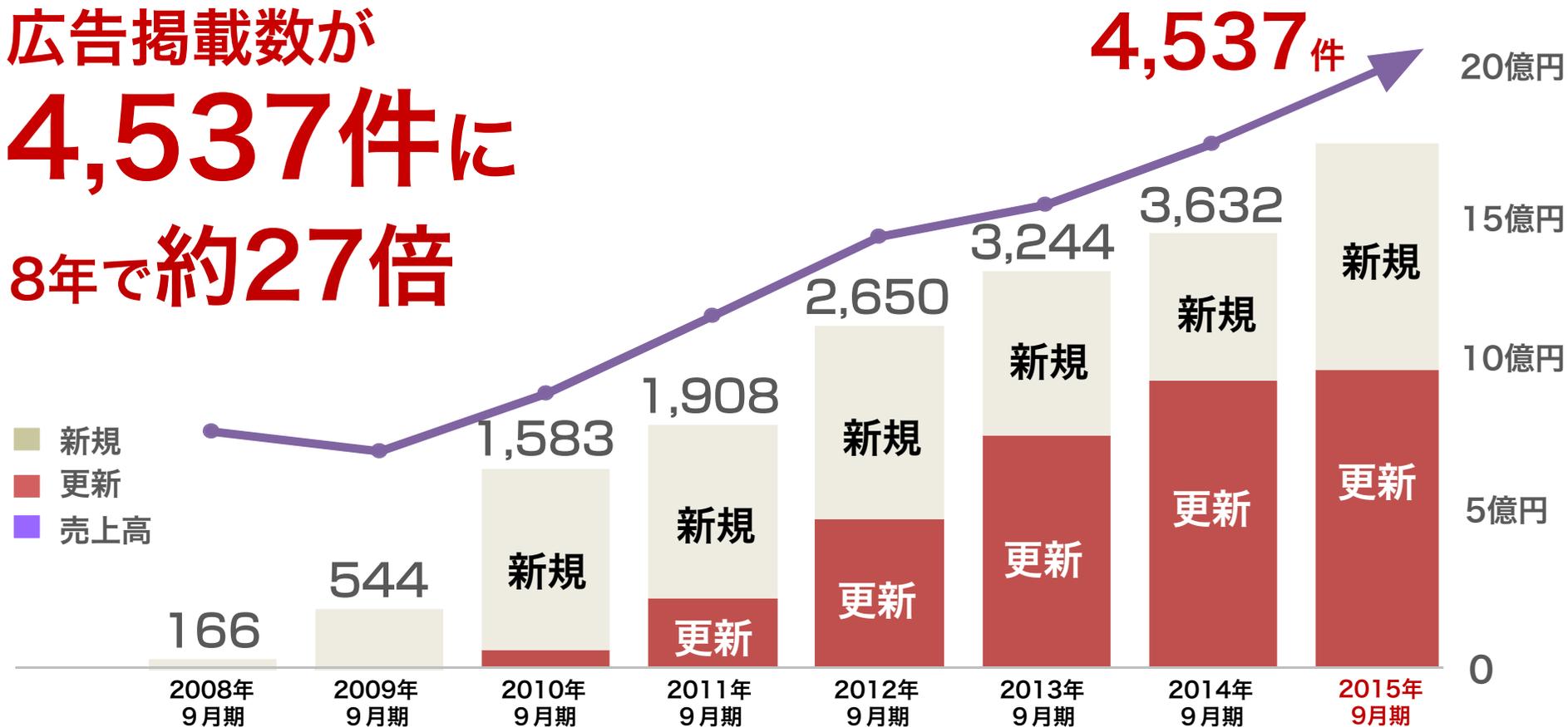
広告営業タイアップ型



主な収益
制作費
掲載料

「電子雑誌」 掲載件数

広告掲載数が
4,537件に
8年で約**27倍**



電子雑誌広告
平均掲載価格

24万円~69万円/年 (月額2万円~5.75万円) (税別)

幅広いジャンル展開



文化

転職



育児
教育



クルマ

GOLF



海外
旅行

音楽



料理

ヘルス
ケア

GAME

IT

映画

進学

アルバイト



トレンド
情報

学習

訪日
外国人用
旅行誌

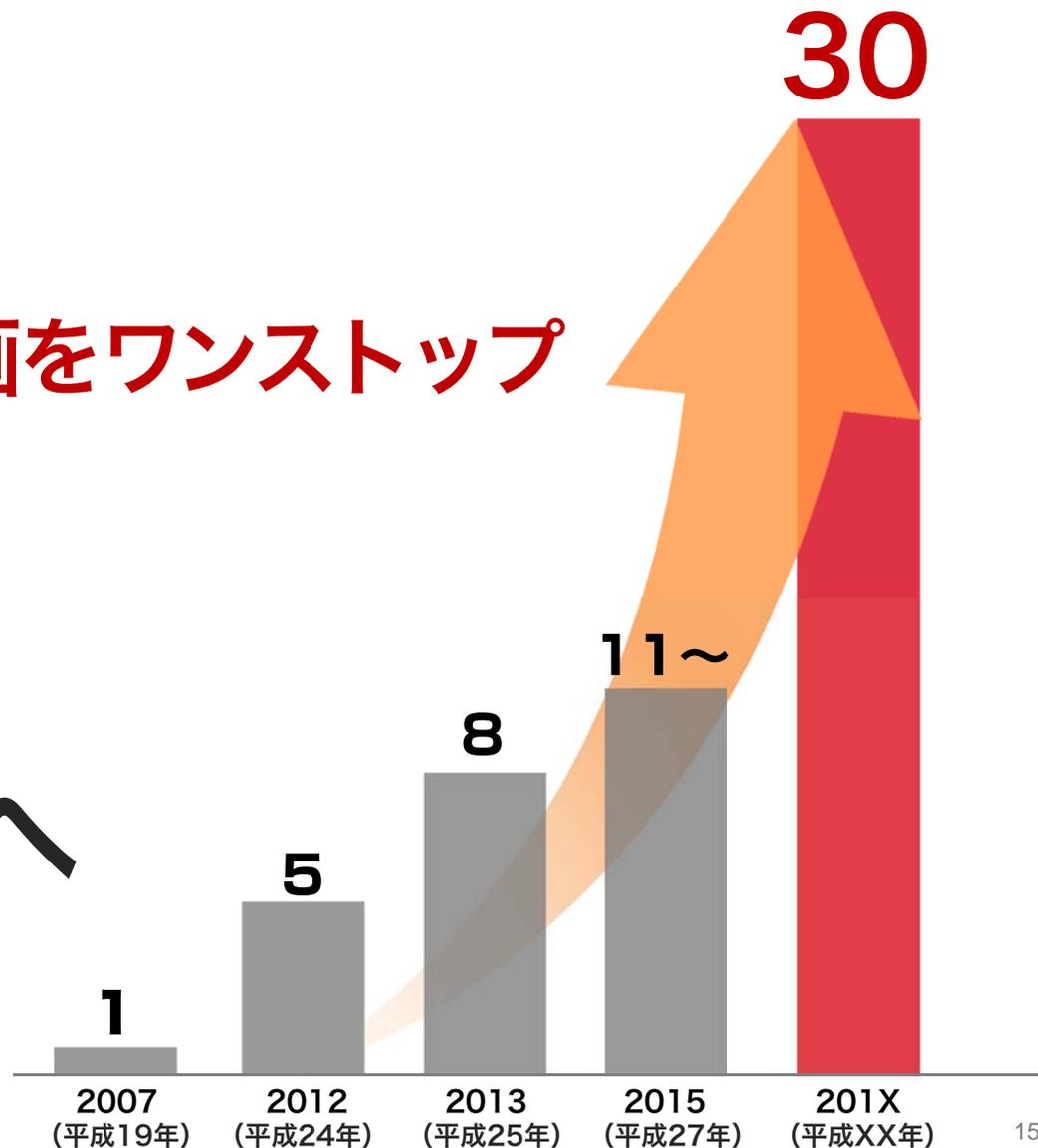
さまざまなジャンルで電子雑誌が展開可能

1. 「電子」である
2. 著名人を起用できる
3. 自社制作、営業・企画をワンストップ

3つの成長ドライバーで
電子雑誌発行点数

20~30誌へ

スポーツ／文化／教育／料理／
クルマ等各業界誌へ展開



ブランジスタ 成長戦略

3つのサービスを強化

宿泊施設・飲食店など

制作委託元企業

小売業・EC出店企業

企業

電子メディア
電子雑誌

ソリューション

まるとまる EC 店長
おてがる一括管理 イーシー・テンチョウ

Brangista 物流

Brangista 翻訳

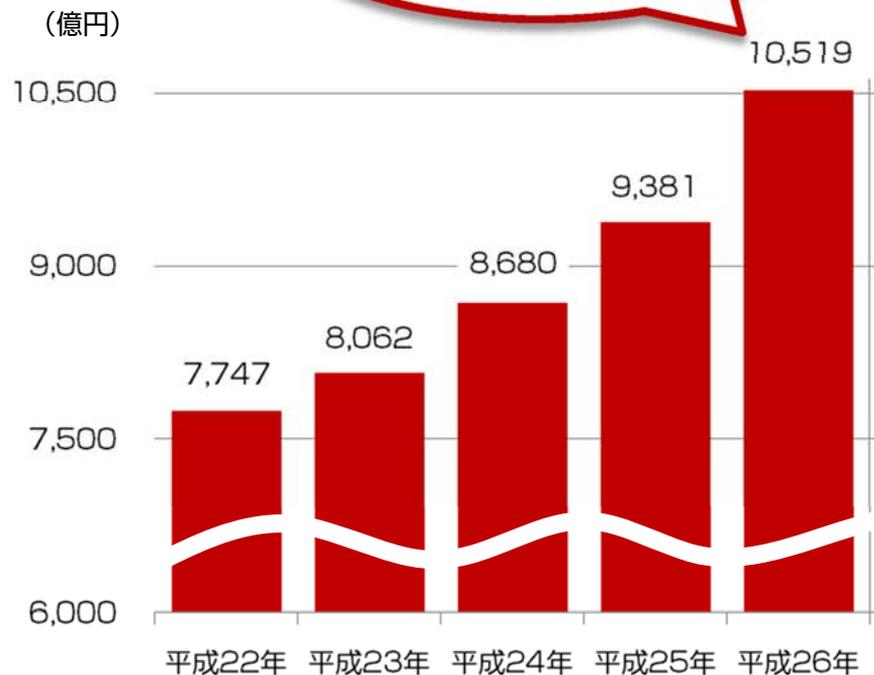
ゲーム

ユーザー

インターネット市場の成長

インターネット広告費は
1兆円超 + 110%台成長の
 市場規模

初の1兆円超



日本の BtoC-EC 市場規模の推移



EC市場も年々増加、
 平成26年は**12.8兆円**。
 EC化率 (ECの浸透を示す指標) も上昇

インバウンド需要に向けて

2020年へ向けた観光庁による取り組み（平成32年）

訪日外国人2,000万人へ

訪日外国人観光客向け「旅色」を検討中
インバウンド需要向け旅行誌

2015年（平成27年）10月まで

訪日外国人過去最多

1,631万人

EC出店事業者様向け
越境ECサポート

Brangistaは国境を越え世界へ。

ブランジスタゲーム設立

株式会社ブランジスタゲーム 2015年10月27日設立

Brangista  Game

AKB48をはじめ、数々のヒットを手掛けた
作詞家の**秋元 康氏**が
総合プロデューサーに就任！



新ゲーム市場の創造

2016年ゲームリリース
これまでにない
斬新なスマホゲーム



オタク市場
約1~3兆円 ※1.2

アイドルへの
平均個人投資額 ※1
約95,000円/年

ど真ん中に
新マーケットの
大きな可能性

Brangista Game

スマホゲーム市場
約7,500億円
(拡大中) ※3

プロモーション
メディア広告市場
2兆1,610億円 ※4

※1 矢野経済研究所「オタク市場に関する調査結果2014」参考

※2 博報堂ブランドデザイン若者研究所リーダー 原田 曜平氏著書 朝日新聞出版「新・オタク経済」(朝日新聞出版)より引用

※3 CyberZ/シードプランニング共同調べ 参考 ※4 (株)電通「2014年日本の広告費」より引用

Brangista ブランジスタゲームに対するQ&A25問

ゲームに関するお問い合わせ25問を
Q&A方式でお答えしております。

皆様のお手元にその内容を記載した資料を
お配りしております。

なお、当社ホームページにも、
本日、同様の内容を開示いたします。

<http://www.brangista.com/library/2015/pdf/crcm4bicr3mbg95ntk.pdf>

継続的な成長へ

電子雑誌

ECサポート
ソリューション
サービス

スマホ
ゲーム

ブランジスタの成長にご期待ください。

電子雑誌は、ブランジスタ。

 **Brangista**

BRANDING LOGISTIC ARTS

次の1ページへ。