

面白法人 カヤック

2021年12月期 第4四半期 決算説明会資料

2022年2月14日

株式会社カヤック | 東証マザーズ：3904

お問い合わせ <https://www.kayac.com/contact/form>



・ 2021年12月期 通期連結業績

- ・ 通期で増収・増益となり、売上高125億円、営業利益11億円と初の大台を突破しました。
- ・ ハイパーカジュアルゲームと(株)カヤックアキバスタジオ（アキバスタジオ）が期初想定を大きく上回りました。

・ トピック

- ・ メタバーズ専門部隊を2022年2月に立ち上げました。
- ・ 事業領域の拡大状況を踏まえて、サービス名を変更いたします。
（クライアントワーク→「クリエイティブプロデュース」、ゲーム→「ゲームエンタメ」、ゲームコミュニティ→「eスポーツ」）
- ・ 秋葉原でまちのコイン「アキコ」がスタートしました。

・ 2022年12月期 連結業績予想

- ・ 売上高150億円、営業利益15億円。
- ・ ゲームエンタメ領域は、ハイパーカジュアルゲーム、アキバスタジオともに成長基調の維持を想定しています。
- ・ 前年比65%の成長をしたeスポーツ分野も引き続き重要な成長ドライバーと見込んでいます。
- ・ 中長期の投資領域として、ちいき資本主義サービスへの投資も継続していく計画です。

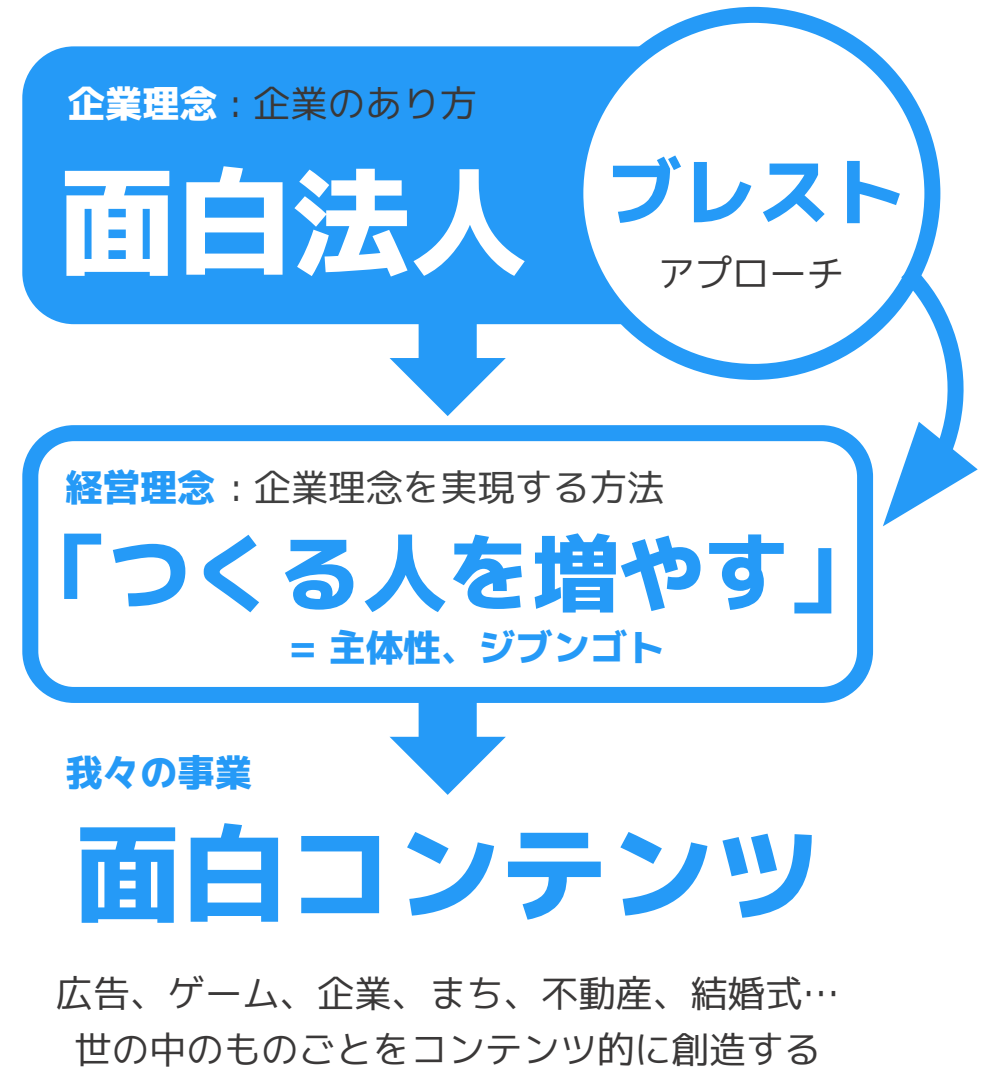
0. 経営方針
1. 通期決算概要
2. 四半期決算概要
3. サービスの状況
4. 今期計画について
5. 当社のSDGsに関する取り組み

0. 経営方針

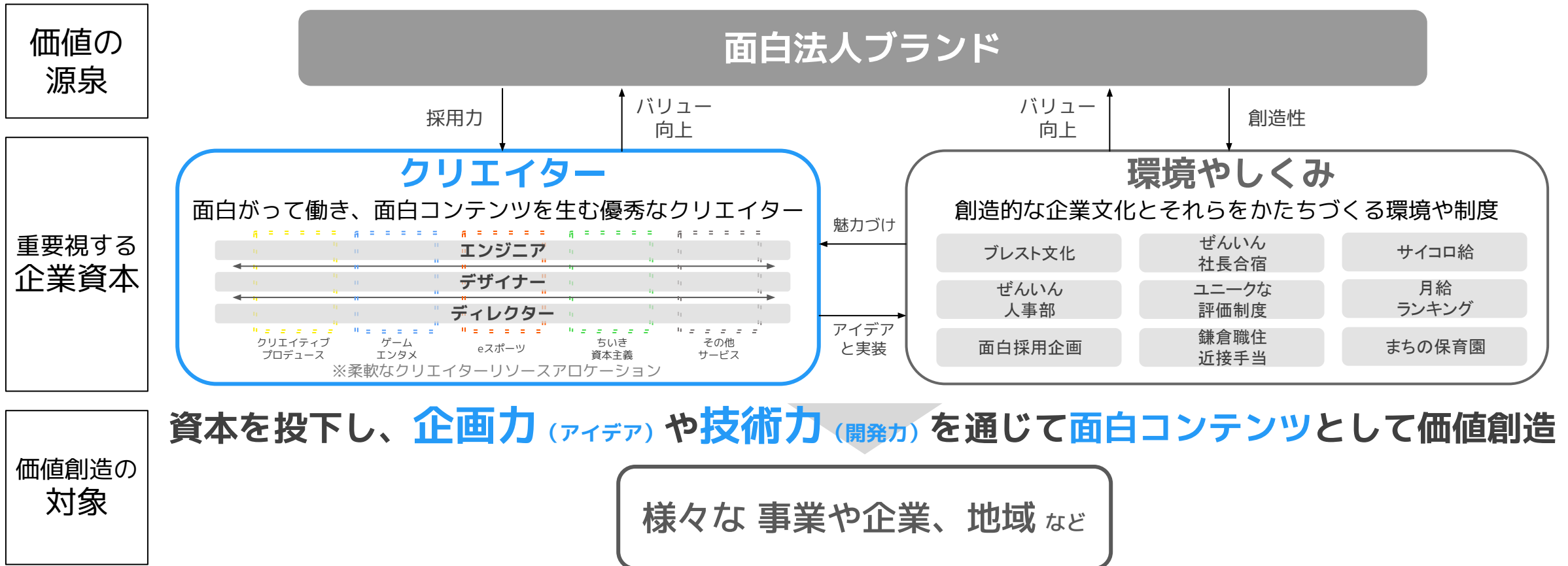
当社の理念や経営方針についてご説明します。

当社は**つくる人を増やす**という経営理念を掲げています。**つくる人**はクリエイターという直接的な解釈もありますが、我々は作り手になるということを技術習得によるものではなく、ものごとに対する意識であると考え、より広義に**主体的な人**と捉えています。多くの人々が主体性を持ち、**つくる人**になることで、コンテンツ制作やサービス開発はもちろん、まちづくりや社会のしくみまで、世の中にジブンゴトとして関わることができるようになるはずです。

この原点は、我々が企業のあり方として掲げる**面白法人**という言葉にあります。世の中を面白がる企業であり、人でありたい。そのあり方を経営方針として表現したものが、**つくる人を増やす**というものです。つくる人を増やすことで、世の中をもっと主体的に面白く。当たり前のように与えられたと考えるルールまで、つくる側にたつ。それこそが、我々が考える企業としてのあり方です。



事業等の様々な対象に**企画力**や**技術力**を発揮し、価値創造を行う**クリエイター**が競争優位を生む重要な企業資本であり、それら資本の調達力を高める**面白法人ブランド**が企業価値の源泉です。**面白コンテンツ**は知った人の印象に深く残り、面白法人ブランドのバリューを高めるものです。



1. 成長基調の継続

昨年度も前年に続き増収増益を達成することができました。引き続き、ハイパーカジュアルゲームの好調を牽引役としたものですが、eスポーツ分野においてもさらに収益性を高めています。このような業況の中、今年度も積極的に事業育成への投資を進めていく計画です。投資領域としては、引き続き eスポーツ分野と地域関連サービス（ちいき資本主義）としています。

2. グループ投資に対する実績の可視化

当社は上場来、新規事業の事業会社化やM&Aなどにより、グループ企業体としての構成を強化してきました。コンテンツ的な思考を強みとするクリエイターを企業資本の中心とし、グループ横断的なアロケーションを行っています。このような中、いくつかのグループ企業においては株式公開を見据えるステージに成長してきております。引き続き、当社らしい事業投資の実績可視化を、しっかり進めていく所存です。

3. 新規的な周辺領域への挑戦

今年度より、いくつかのサービス区分について領域拡張する方向で名称変更しています。クライアントワークについては「クリエイティブプロデュース」とし、広告制作受託のみならず、話題性のある商品開発やR&Dなど広いフィールドで捉え、企業アライアンスなどを進める計画です。ゲームについては「ゲームエンタメ」とし、アニメやXR、Webtoonなどの新規性の高い周辺領域に拡張、さらに新規事業としてメタバースなどの応用分野にも挑戦的に着手して参ります。

サービス名称の変更

旧名称		新名称	主な対面市場
クライアント ワーク	→	クリエイティブ プロデュース	デジタル広告市場 DX関連市場
ゲーム	→	ゲームエンタメ	ゲーム市場 IPエンタメ関連市場
ゲーム コミュニティ	→	eスポーツ	eスポーツ市場
(変更なし)	→	ちいき資本主義	地方創生関連市場
(変更なし)	→	その他サービス	—

どうして名称を変えたのですか？



対面市場を明確にして、成長可能性を適正に理解してもらうためです。

具体的に教えてもらえますか？



例えばゲームエンタメサービスは、CGアニメ、Webtoon等も手がけており、実態に合わせました。他サービスの詳細も後ほどご説明いたします。

サービス内の構成

カヤック内事業部

グループ会社

クリエイティブ プロデュース

面白プロデュース事業部
(旧クライアントワーク事業部)

(株)SANKO、マンガデザイナーズラボ(株)

ゲームエンタメ

ゲーム事業部

(株)カヤックアキバスタジオ、
(株)カヤックボンド (旧(株)アドア)

eスポーツ

ゲームコミュニティ
事業部

ウェルプレイド・ライゼスト(株)、
(株)ゲムトレ

ちいき資本主義

ちいき資本主義事業部

—

その他サービス

その他サービス事業部
(新規事業、メタバース関連、不動産
投資、戦略投資 など)

鎌倉R不動産(株)、(株)鎌倉自宅葬儀社、
(株)カヤックゼロ、(株)サンネット、
(株)プラコレ、(株)八女流

グループ会社も増
加していますね。



現在グループ連結で
13社まで拡大してい
ます。

グループ横断のシナ
ジーを追求するた
めに、サービス毎に
リーダーや会議体を
設定し、一体的な
サービスユニット経
営を推進していま
す。

1. 通期決算概要

2021年12月期の通期決算についてご説明します。

連結業績

売上高125億円、営業利益11億円と大台達成と約50%の高い成長率
売上高： 12,566百万円 前年比：43.6%増
営業利益： 1,143百万円 前年比：53.6%増

クリエイティブ プロデュース

大型顧客の拡大により成長
売上高： 2,847百万円 前年比：32.2%増

ゲームエンタメ

ハイパーカジュアルゲーム（以下ハイカジ）とアキバスタジオが躍進
売上高： 6,225百万円 前年比：47.8%増

eスポーツ

グループ会社のウェルプレイド・ライゼストが大きく成長
売上高： 2,332百万円 前年比：65.5%増

ちいき資本主義

プラットフォームサービスの導入が引き続き増加
売上高： 328百万円 前年比：13.5%増

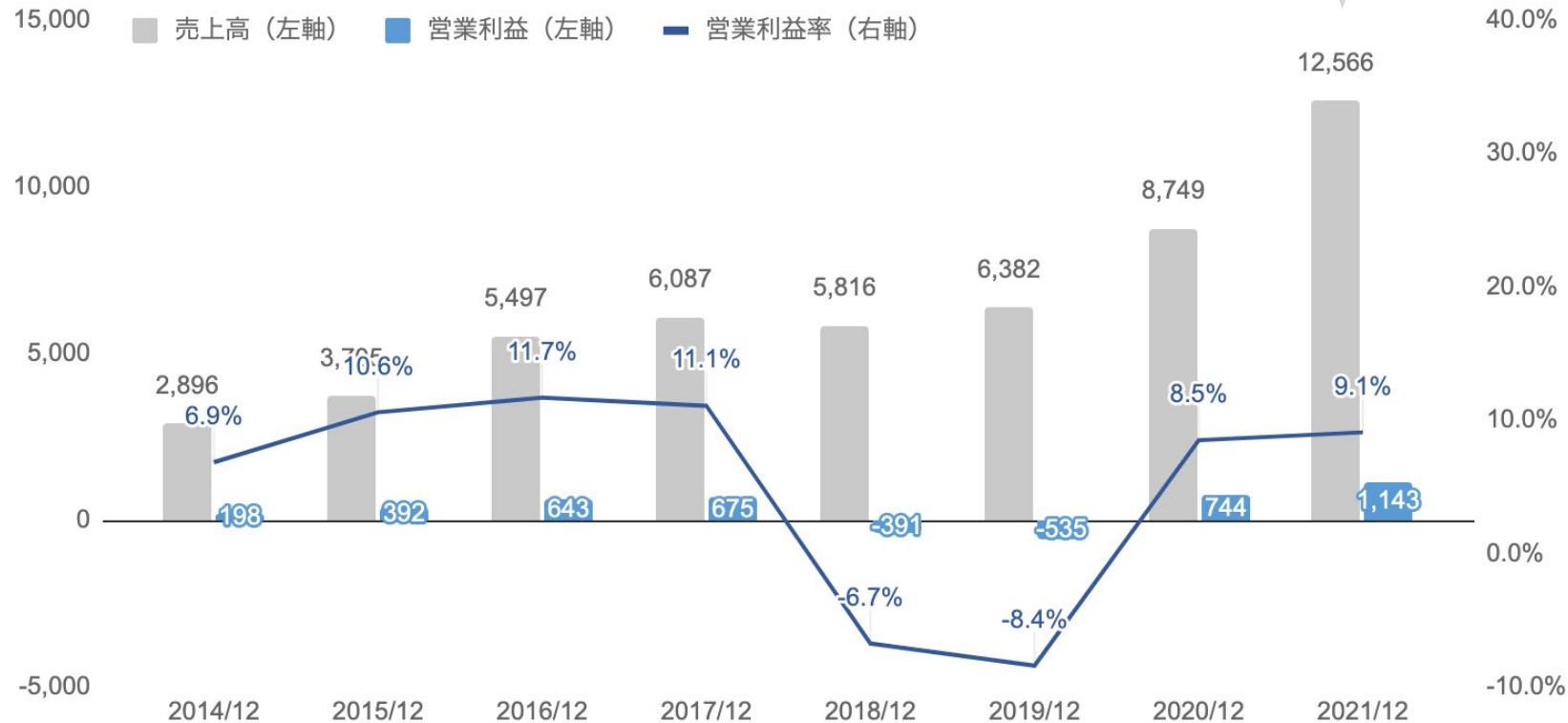
その他サービス

鎌倉R不動産、プラコレが順調
売上高： 832百万円 前年比：22.0%増

売上高 12,566百万円 (前年比43.6%増)

営業利益 1,143百万円 (前年比53.6%増)

(単位：百万円)



過去の2期連続の赤字から完全に持ち直したと考えて良いでしょうか？



赤字の要因は複数の新作ソーシャルゲームの不振でした。ソーシャルゲームのリソースの大部分は自社開発→受託開発に移行したため、リスクは低減されたと考えています。

一方で、eスポーツや地方創生軸など新領域への投資を進めており、それらの成長が今後のさらなる収益拡大のポイントになると考えます。

売上高、利益ともに修正予想を上振れて着地。

(単位:百万円)

	2021年12月期 (通期)	2020年12月期 通期	前期比増減	2021年12月期 (業績予想)	業績予想費 増減
売上高	12,566	8,749	43.6%	12,000	4.7%
売上原価	6,633	4,790	38.5%	—	—
売上総利益	5,932	3,958	49.9%	—	—
売上総利益率	47.2%	45.2%	+2.0pt	—	—
販売管理費	4,789	3,214	49.0%	—	—
営業利益	1,143	744	53.6%	1,000	14.4%
営業利益率	9.1%	8.5%	+0.6pt	8.3%	+0.8pt
経常利益	1,266	740	71.0%	1,100	15.1%
税金等調整前当期純利益	1,359	715	89.9%	—	—
親会社株主に帰属する当期純利益	829	505	64.2%	700	18.5%

2. 四半期決算概要

2021年12月期第4四半期の決算をご説明します。

連結業績

過去最高の売上高、増収・増益を達成

売上高： 3,597百万円 前年同期比：43.0%増
営業利益： 288百万円 前年同期比：20.5%増

クリエイティブ プロデュース

領域を拡大しながら増収を維持

売上高： 793百万円 前年同期比：13.5%増 直前四半期比：12.0%増

ゲームエンタメ

引き続きハイカジが好調を持続

売上高： 1,884百万円 前年同期比：56.8%増 直前四半期比：2.4%増

eスポーツ

グループ会社の成長と、Tonamelの大会数の増加傾向が継続

売上高： 656百万円 前年同期比：78.1%増 直前四半期比：27.6%増

ちいき資本主義

SMOUTの導入地域が国内全自治体約1700のうち700自治体を突破

売上高： 63百万円 前年同期比：17.8%減 直前四半期比：84.4%増

その他サービス

コロナの影響も限定的、堅調に推移

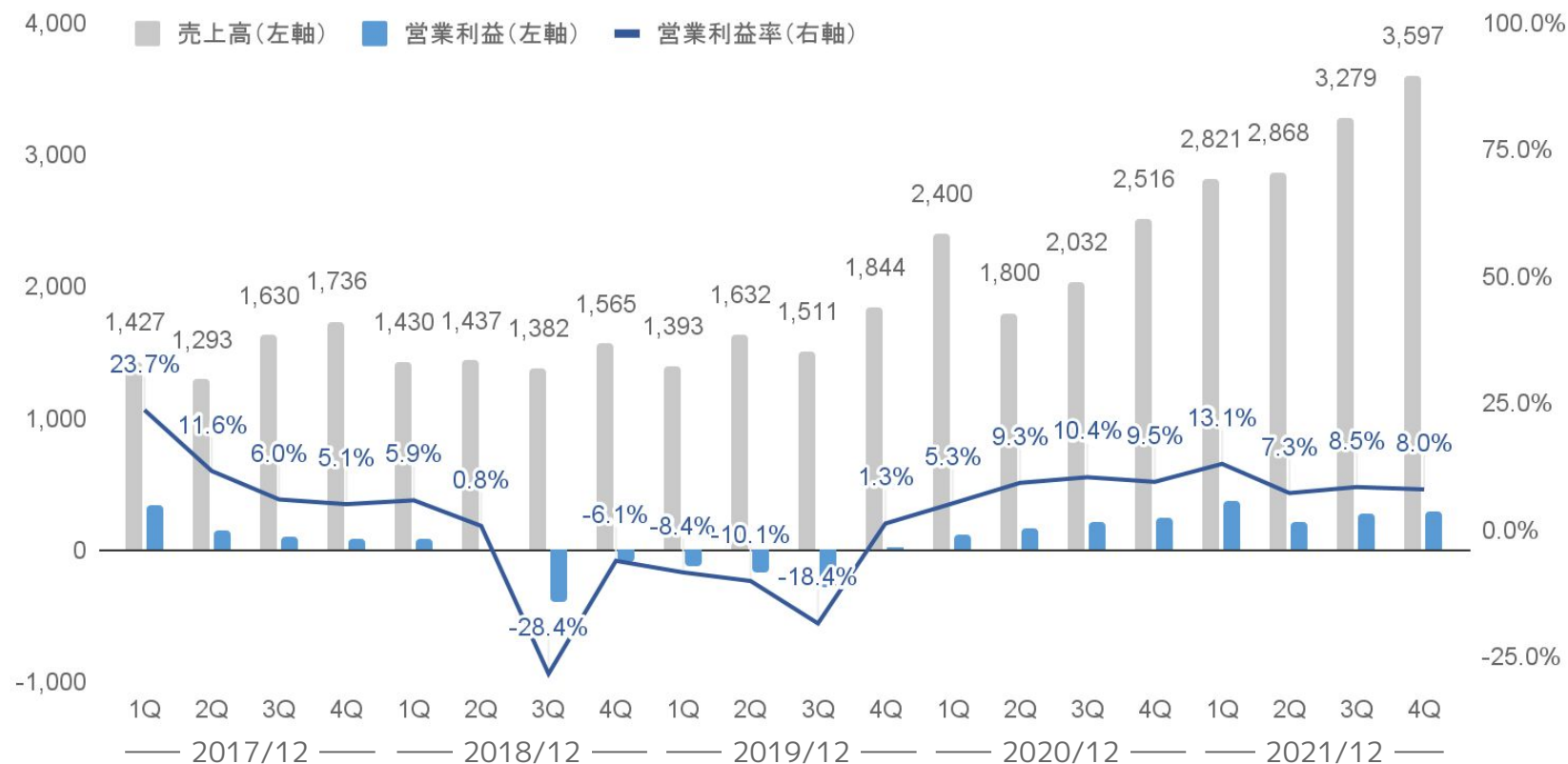
売上高： 199百万円 前年同期比：17.5%増 直前前四半期比：9.7%増

四半期連結業績推移

売上高3,597百万円（前年同期比43%増、直前四半期比9.7%増）

営業利益288百万円（前年同期比20%増、直前四半期比3.6%増）

（単位：百万円）



過去最高の売上高ですが、最も大きな成長要因は？



通期では、ゲームエンタメサービス（特にハイカジ）の成長が大きいです。今四半期はeスポーツサービスも特に伸ばしています。

引き続き直前四半期からの増収・増益を維持しています。

(単位:百万円)

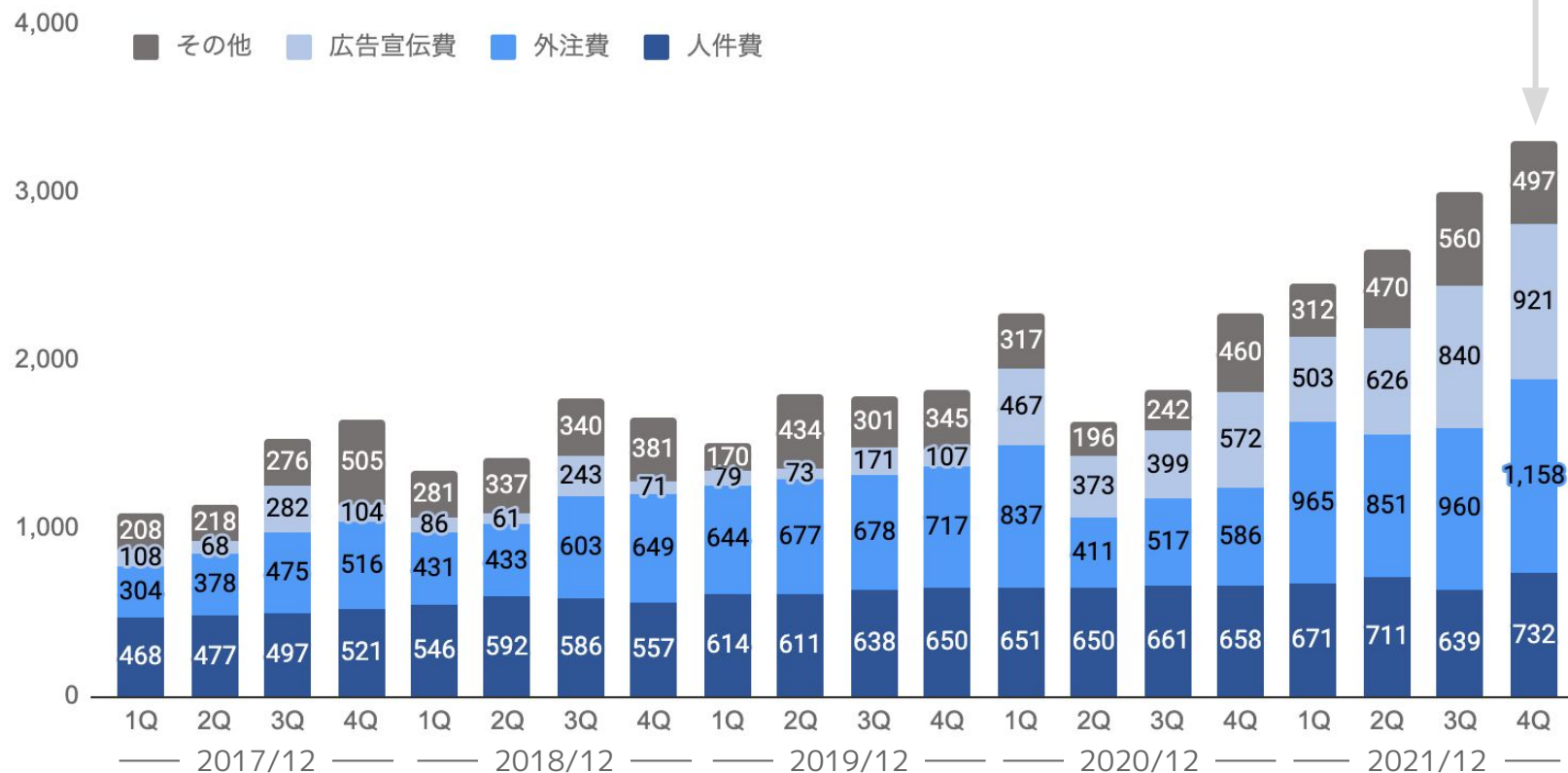
	2021年12月期 4Q(9-12月)	2020年12月期 4Q(9-12月)	前年同期比 増減	2021年12月期 3Q(7-9月)	直前四半期比 増減
売上高	3,597	2,516	43.0%	3,279	9.7%
売上原価	1,853	1,308	41.7%	1,688	9.8%
売上総利益	1,743	1,207	44.4%	1,590	9.6%
売上総利益率	48.5%	48.0%	+0.5pt	48.5%	0.0pt
販売管理費	1,455	968	50.3%	1,312	10.9%
営業利益	288	239	20.5%	278	3.6%
営業利益率	8.0%	9.5%	-1.5pt	8.5%	-0.5pt
経常利益	353	227	55.3%	288	22.8%
税金等調整前当期純利益	353	142	149.1%	288	22.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	227	64	254.9%	159	42.9%

人件費：安定的な推移を継続

外注費の増加：グループ会社の受託事業拡大の影響

広告宣伝費の増加：ハイカジ拡大傾向による影響

(単位：百万円)



外注費増加の主な要因は？



グループ会社の受託ゲーム関連開発の拡大が主な要因です。

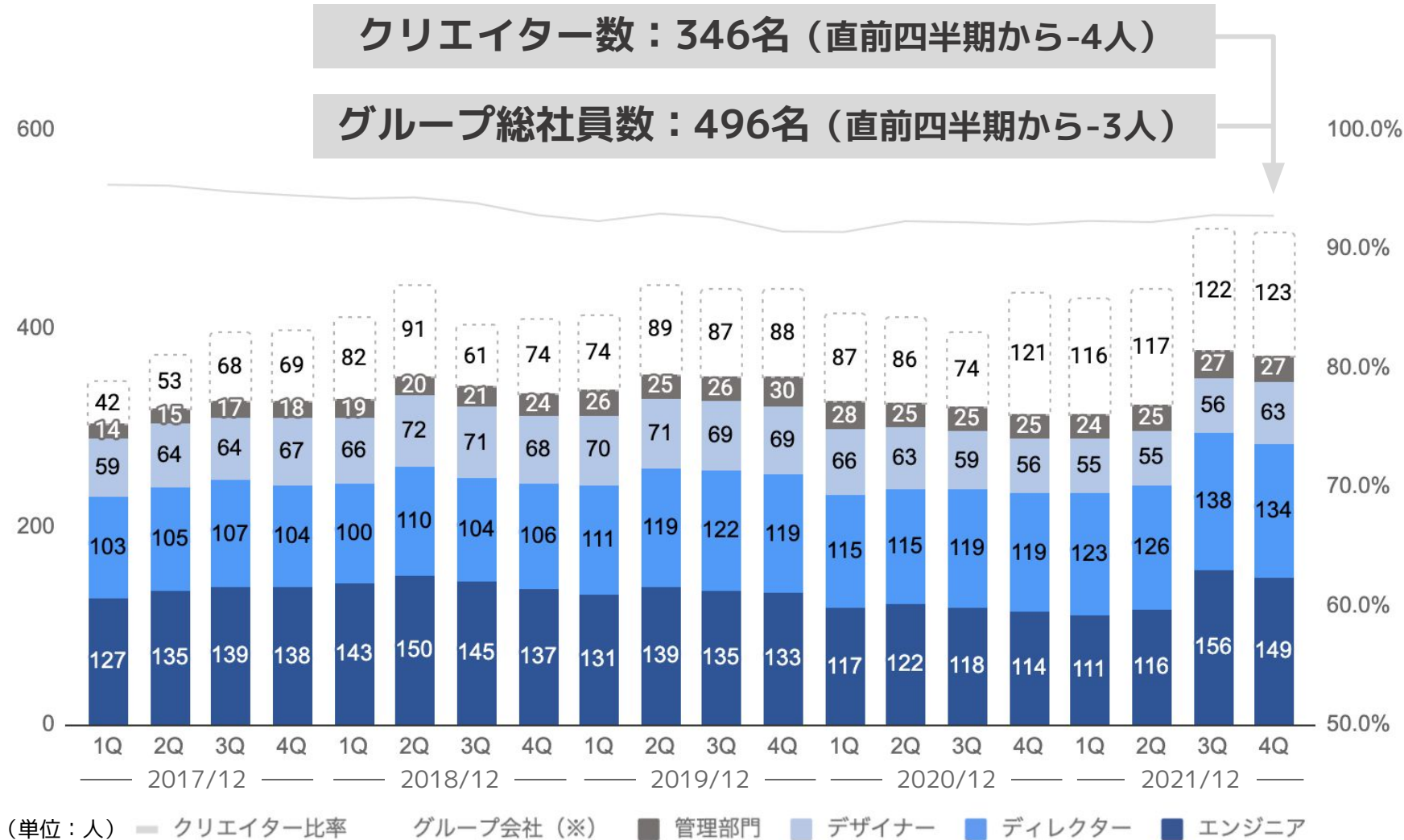
連結貸借対照表

引き続き目安としている自己資本比率40%を維持しております。

(単位:百万円)

	2021年12月	2020年12月	前年同期比	2021年9月	直前四半期比
流動資産	5,220	4,385	119.0%	4,690	111.3%
うち現金及び預金	2,458	2,513	97.8%	2,317	106.1%
固定資産	2,624	2,639	99.4%	2,590	101.3%
総資産	7,844	7,024	111.7%	7,281	107.7%
流動負債	2,840	2,661	106.7%	2,368	119.9%
固定負債	1,412	1,732	81.5%	1,532	92.2%
純資産	3,591	2,629	136.6%	3,380	106.3%
自己資本比率	41.8%	34.6%	+7.2pt	41.4%	+0.4pt

社員数の推移



前期エンジニアが急増した理由は？



秋葉原でSES事業を行う株カヤックボンド（旧株アドア）のグループ参画が要因です。

なるほど！秋葉原拠点の開発力が強化されそうですね。



※カヤックアキバスタジオおよびカヤックボンドは、カヤックの秋葉原拠点の位置づけで一体的な運営を進めているため、グループ会社には含めず、当社が重視するクリエイターの数のカウントに含めております。

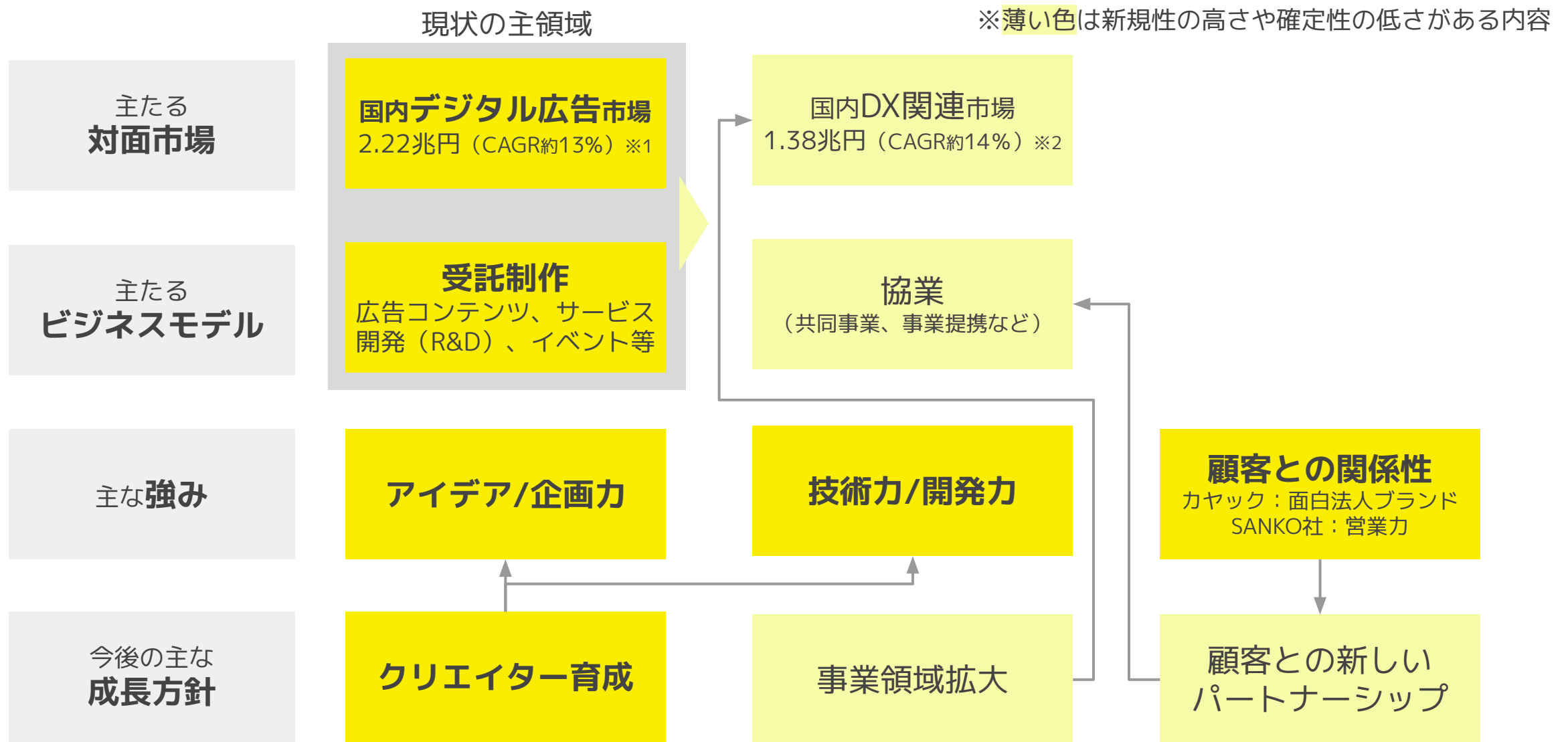
3. サービスの状況

クリエイティブプロデュース、ゲームエンタメ、eスポーツ、ちいき資本主義、
その他サービス の5つのサービスの概観と状況をご説明します。

クリエイティブ プロデュース

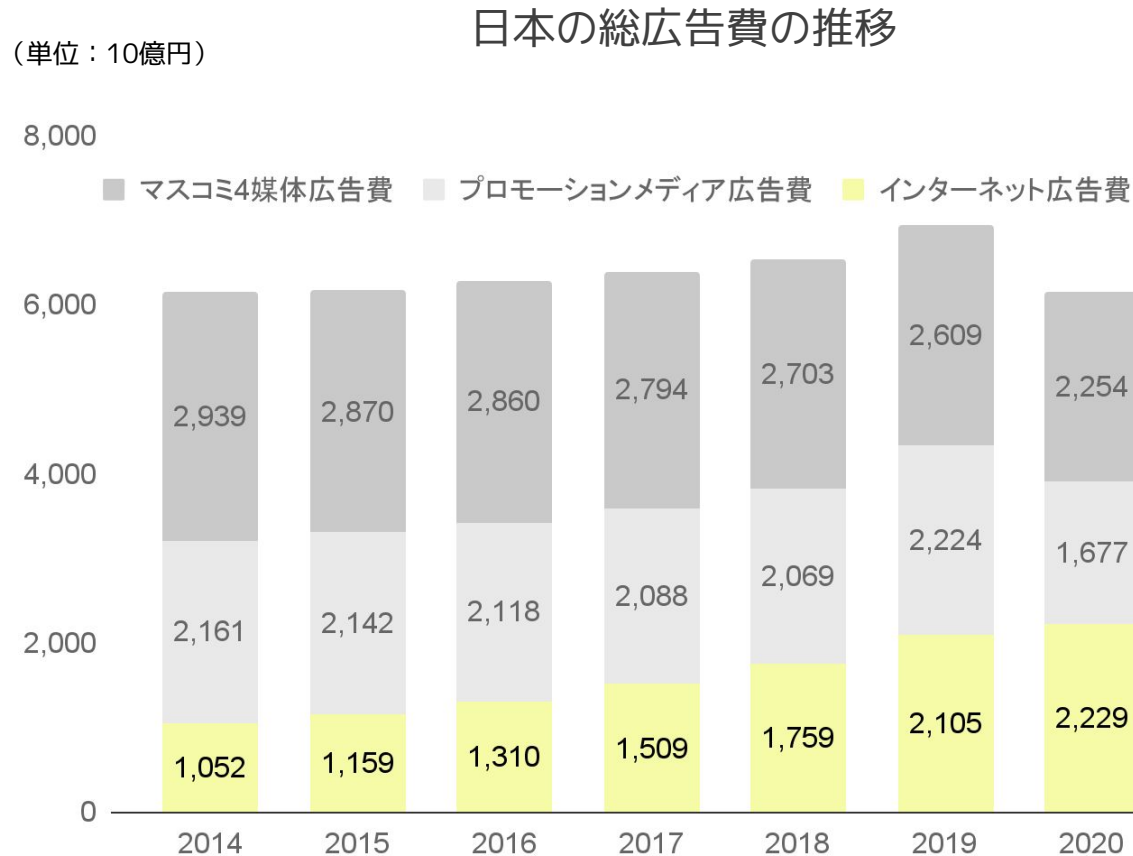


クリエイティブプロデュース サービス概観



※1 出所：電通「2016年-2020年 日本の広告費」 / ※2 出所：富士キメラ総研「2022 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望 市場編」

クリエイティブプロデュースサービスの対面市場の1つであるインターネット広告市場は、コロナ禍にあっても引き続き成長が続いております。



インターネット広告費の内訳

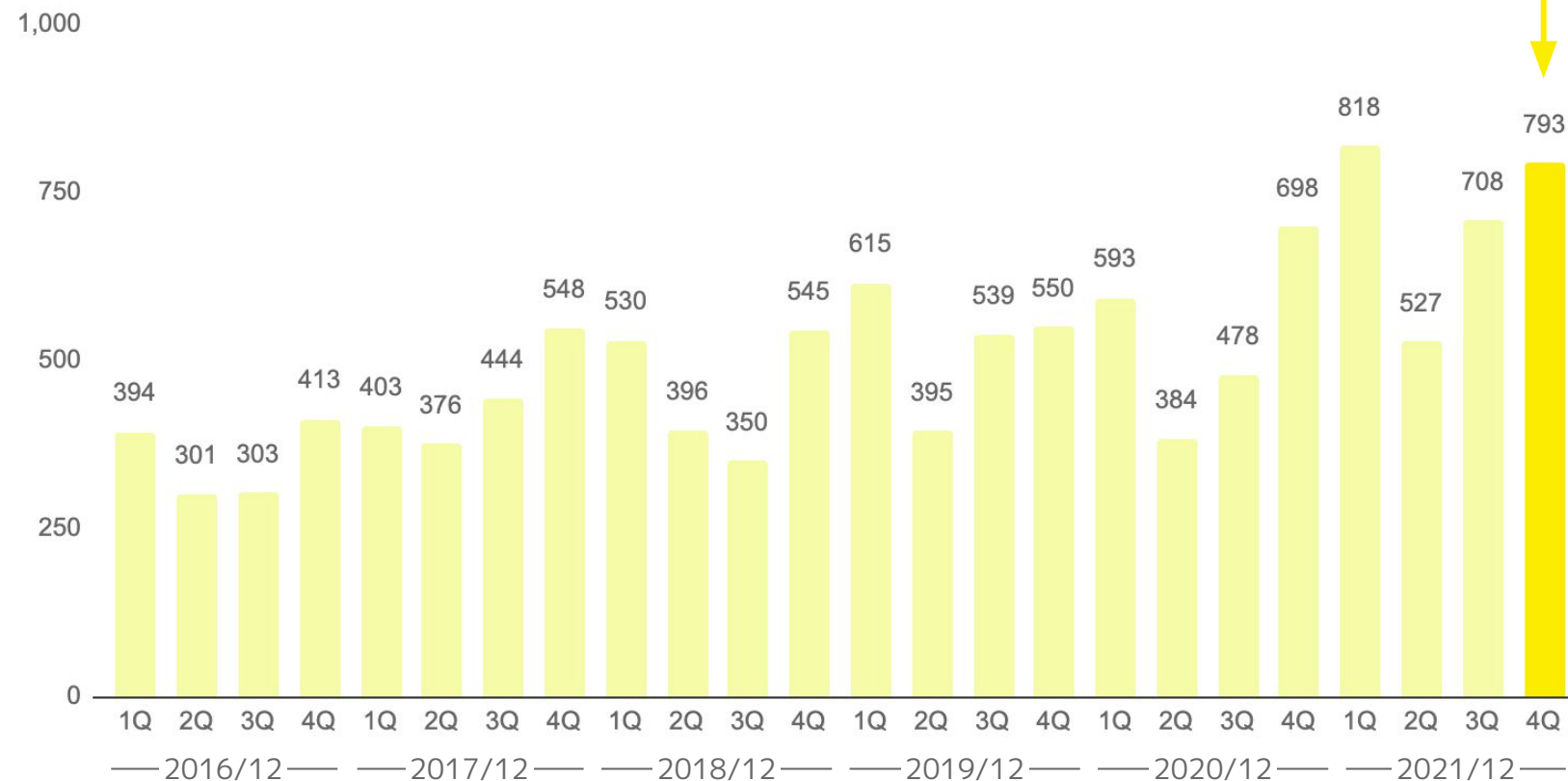
(単位：10億円)

	2018	2019	2020
インターネット広告媒体費	1,448	1,663	1,756
成果報酬型広告	99	105	98
検索連動型広告	570	6,68	6,78
ディスプレイ広告	563	554	573
動画広告	202	318	3,86
その他	11	17	20
インターネット広告制作費	310	335	340
物販系ECプラットフォーム広告費	—	106	132
合計	1,758	2,104	2,229

クリエイティブプロデュース 売上高推移

793百万円（前年同期比13.5%増、直前四半期比12.0%増）

（単位：百万円）



顧客の広告予算の増減の影響を受ける事業だと思えますが、今期のコロナの影響はいかがでしたか？



業種により様々ではありましたが、事前準備もあり、前年ほどの極端な影響はありませんでした。

また、単なる（狭義の）「広告」に留まらない案件も多くなり、新しい関係性でお仕事をさせていただくクライアントも増えております。

クリエイティブプロデュース トピック

オフィスで社員2人が同時に社員証をタッチすると、1本ずつ飲み物が無料でもらえる「社長のおごり自販機」の企画・制作をお手伝いしました。

開発意図と反響を教えてください。



コロナ禍でコミュニケーションが減りつつあるオフィスで、いい仕事をしていくためのきっかけを作ることです。プロモーション動画の再生回数は65万回を超え、Twitterトレンド入りや、テレビ番組等で紹介されました。導入希望も広がっており、全国展開を計画しているそうです。

クリエイティブプロデュース トピック

Meta社が発表の「ベストオブ2021年 日本版」のストーリー体験部門に、企画・製作した「からかい上手の高木さんVR 1&2学期」が選出されました



こちらはこういったコンテンツなのですか？

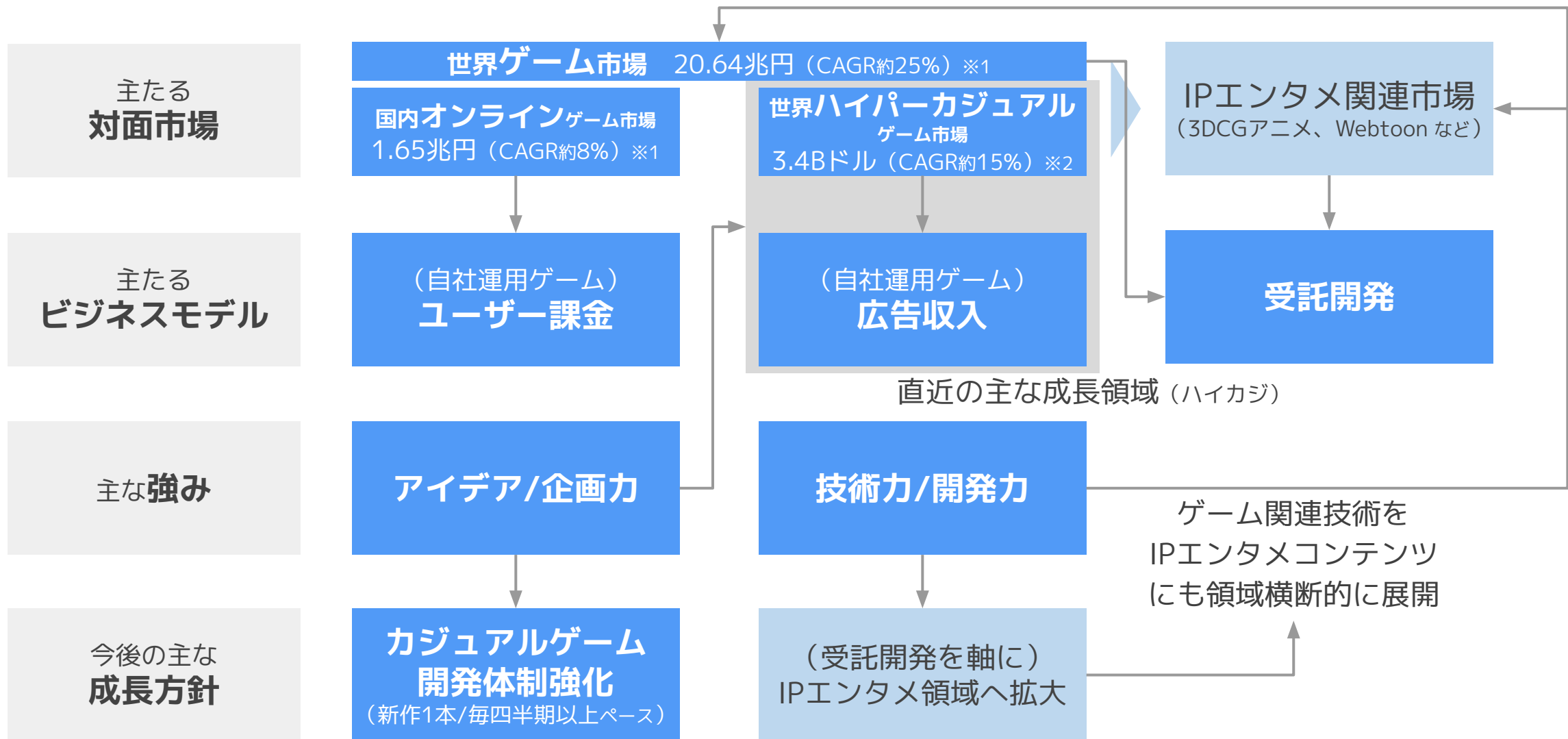


作品の世界観を主人公の目線で疑似体験出来る次世代VRアニメです。VRコンテンツとしての新しい表現や演出を組み込んだ意欲作で、2020年の第一弾（1学期）発売時にSteamストアVR売上トップページにランクインし、大好評いただきました。

ゲームエンタメ

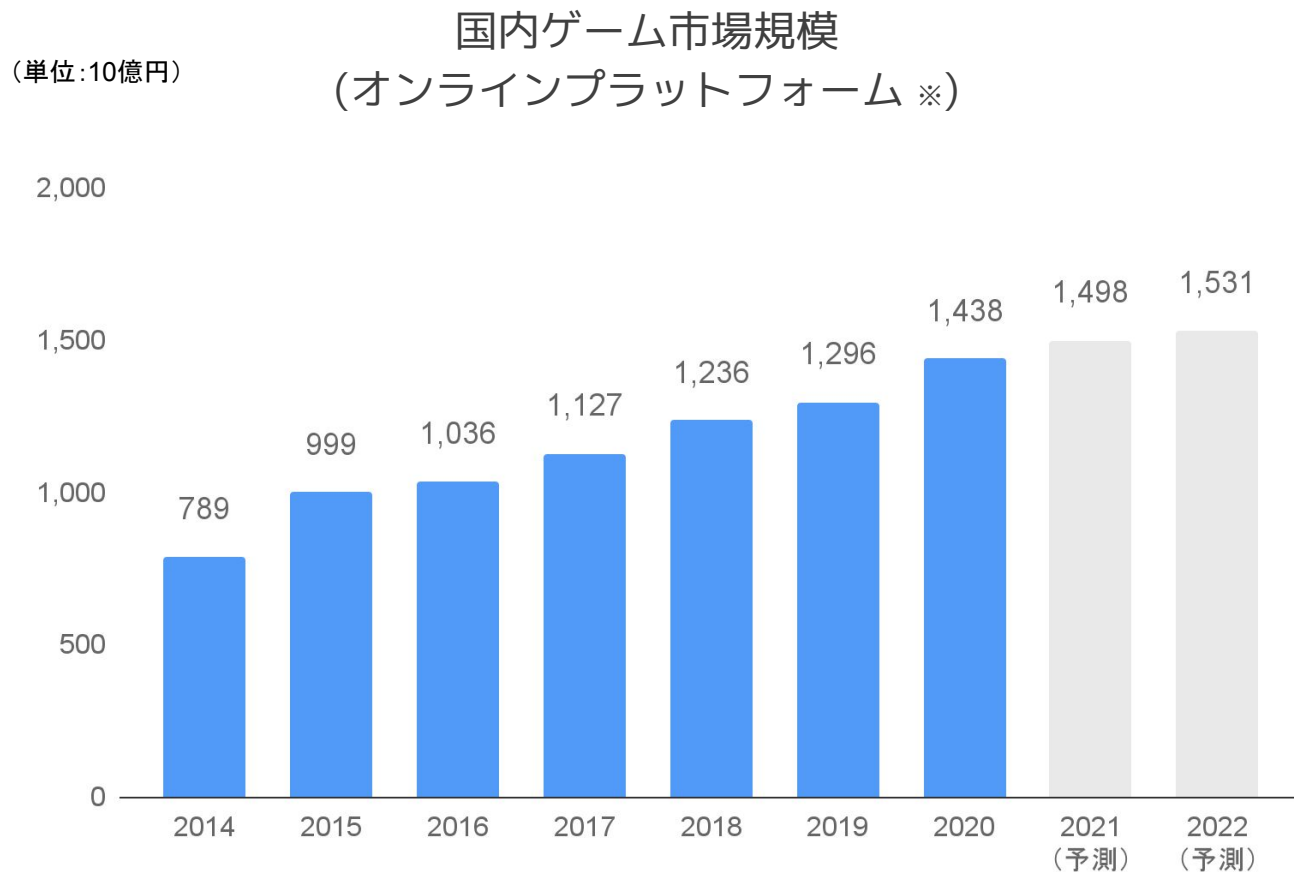


ゲームエンタメ サービス概観

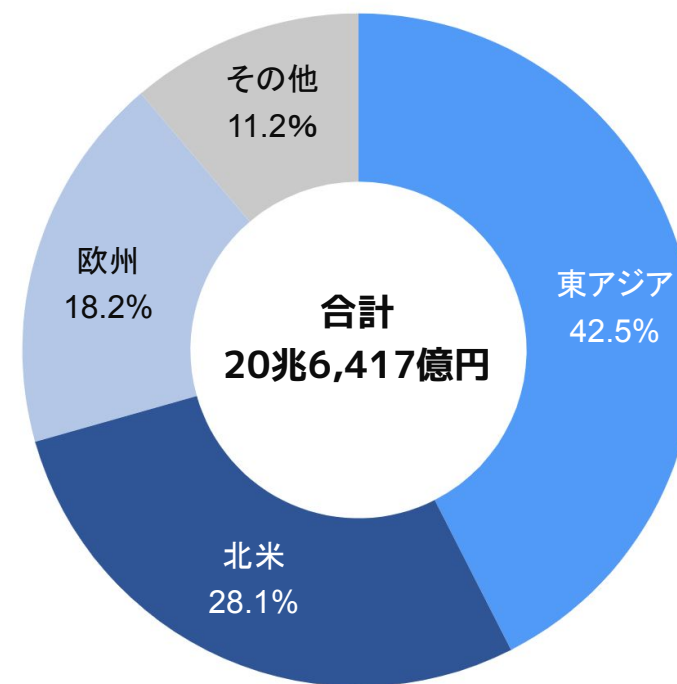


※薄い色は新規性の高さや確定性の低さがある内容

外出自粛や余暇時間の増加の中で、国内オンラインゲーム市場は引き続き順調に成長。



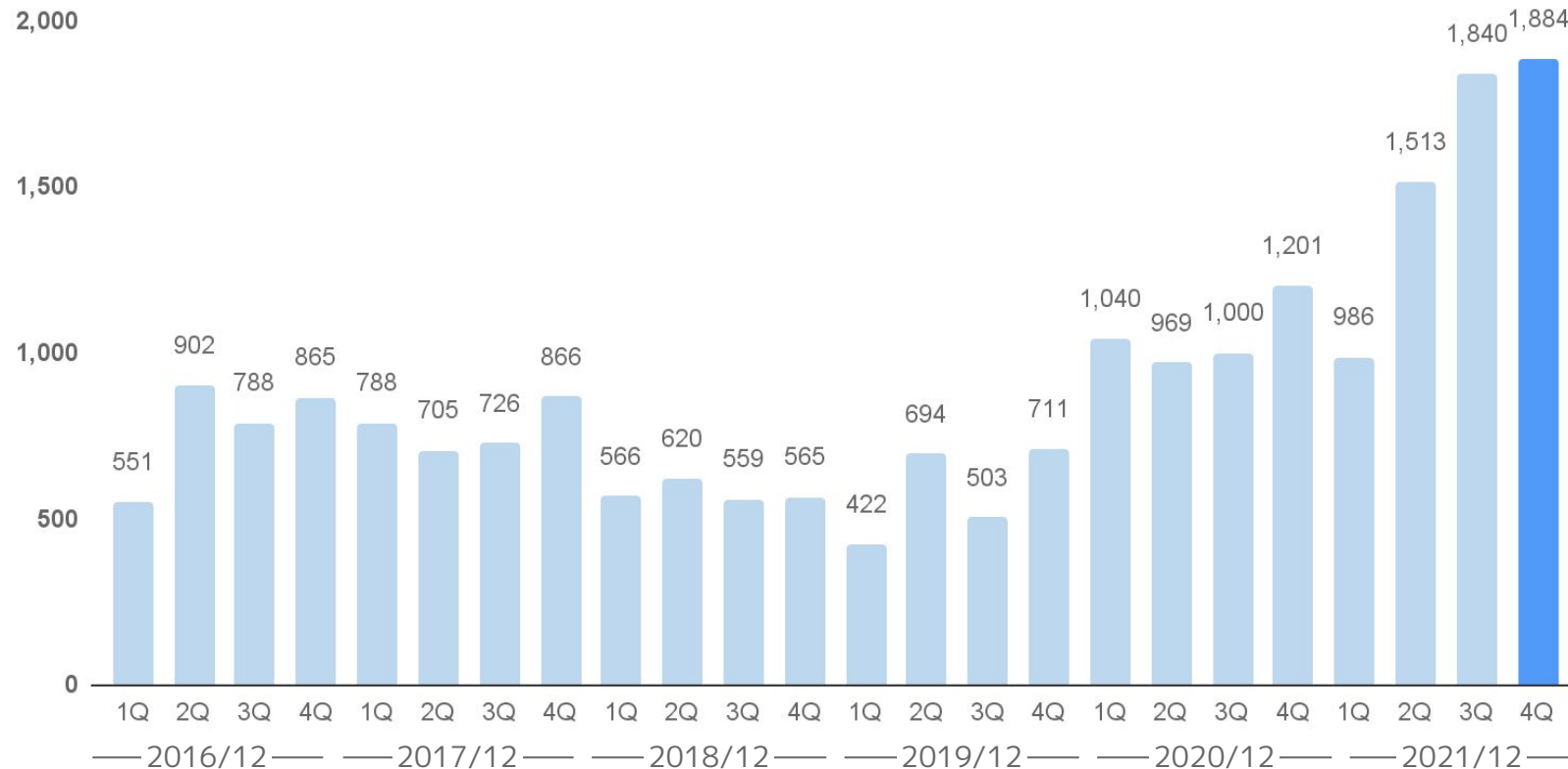
世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模
(2020年)



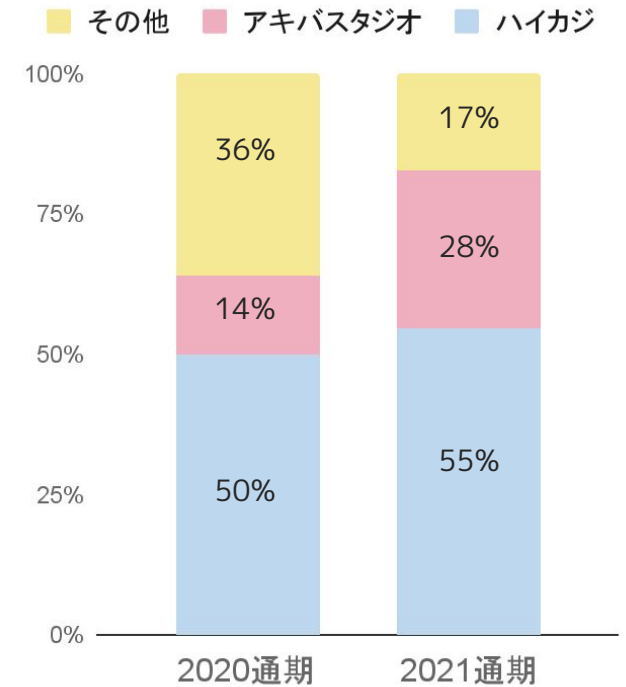
ゲームエンタメ 売上高推移

1,884百万円（前年同期比56.8%増、直前四半期比2.4%増）

(単位:百万円)



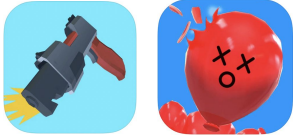
ゲーム売上高 構成比



ゲームタイトル別の状況は以下の通りです。

ハイパーカジュアルゲーム

Gun Sprint/Balloon Crusher: Shoot'em all



・3Qのリリース後、両タイトルとも順調な成長を継続し、4Qの収益に貢献しました。

Ball Run 2048



・引き続き、現在の運用タイトルの中では、最大のボリュームのタイトルとなっています。

Park Master



・DL数は落ち着きつつあるものの、引き続きボリュームを保つ人気タイトルです。

Type Spin/Noodle Master/Masking Print/Paint Dropper



・上記タイトルと比べ獲得ボリュームが弱いため、収益最大化の方針で、新作や他タイトルの運用を優先しています。

自社運用のソーシャルゲーム

ぼくらの甲子園！ ポケット



・プロデューサーを交代し、新体制に移行しました。引き続き堅調な推移を保っております。

キン肉マン マッスルショット

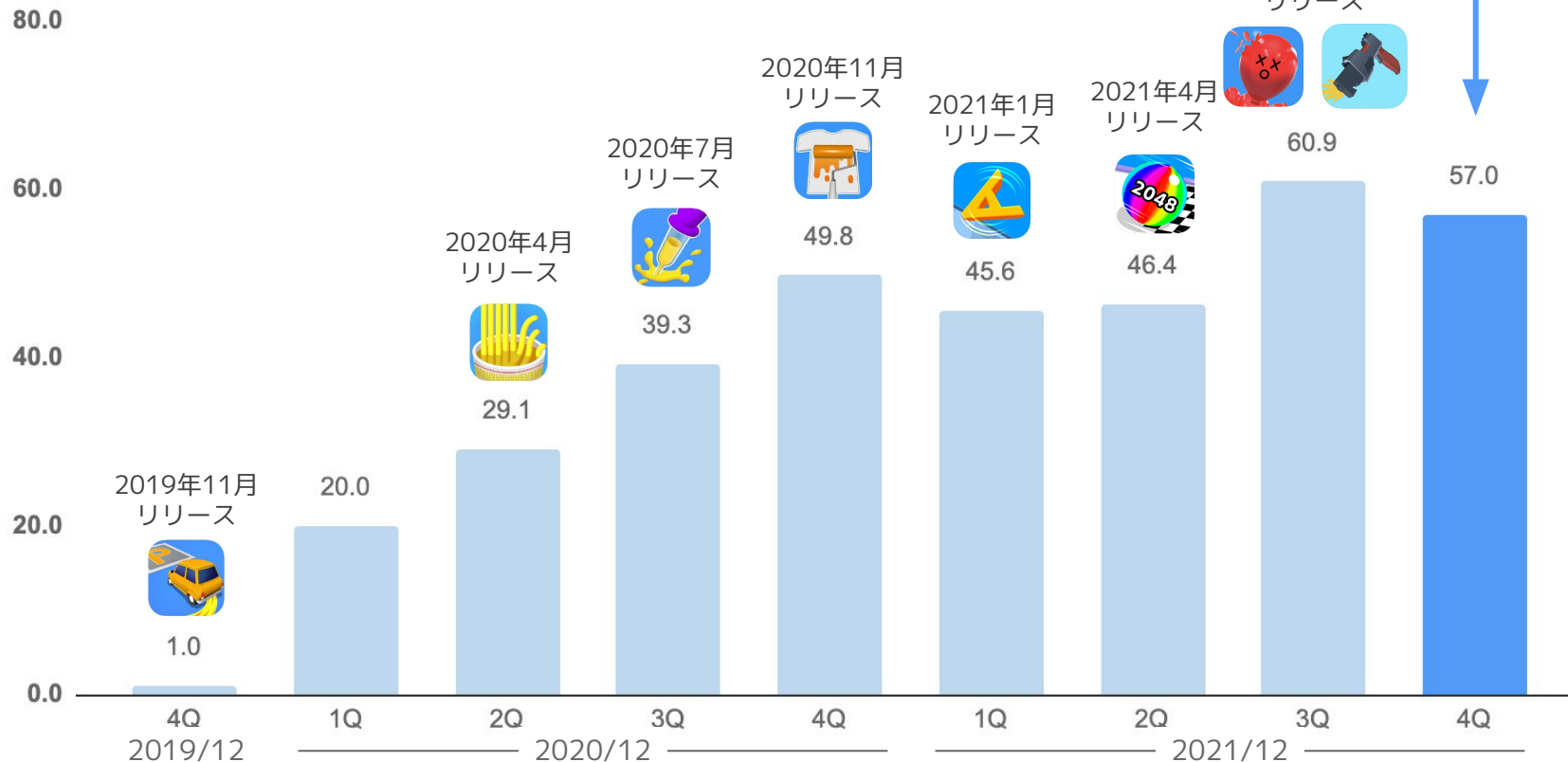


・体制変更後、想定通り収益率が向上しております。

(C)ゆでたまご/(C)COPRO .co.,Ltd/(C)KAYAC

今四半期の合計ダウンロード数：約5,700万件

(単位:百万件)



今四半期では新作のリリースがありませんでしたが、ハイカジ事業の進捗状況を教えてください。



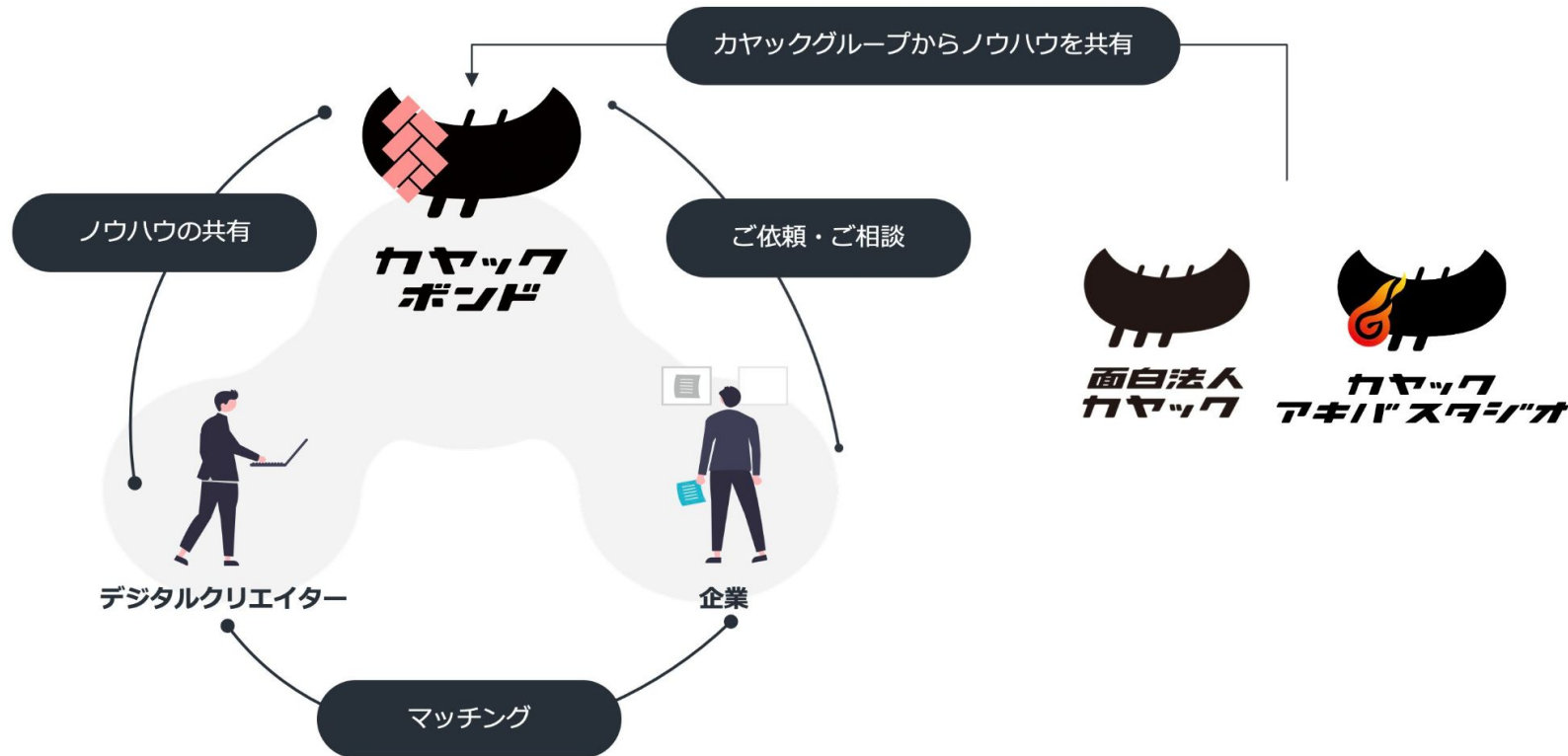
新作準備は進んでいますが、前四半期に新作を2本リリース出来たので、今四半期は改善や運用に注力致しました。2022年度も、四半期に1本ペースの新作リリースを目標としていきます。

全体のダウンロードも5000万件を超えており、好調です。

※ダウンロード数はiOS及びAndroidの合計値です。正式リリースに至らなかったβ版のアプリについては総数に含めておりません。

ゲームエンタメ トピック

グループ会社の(株)アドアが「(株)カヤックボンド」に社名変更いたしました。
『つくりたいをつなぐ』を企業理念に、「デジタルクリエイターと企業の
マッチングを行う事業」などを行います。



「カヤック」の名前を冠しているのはなぜですか？

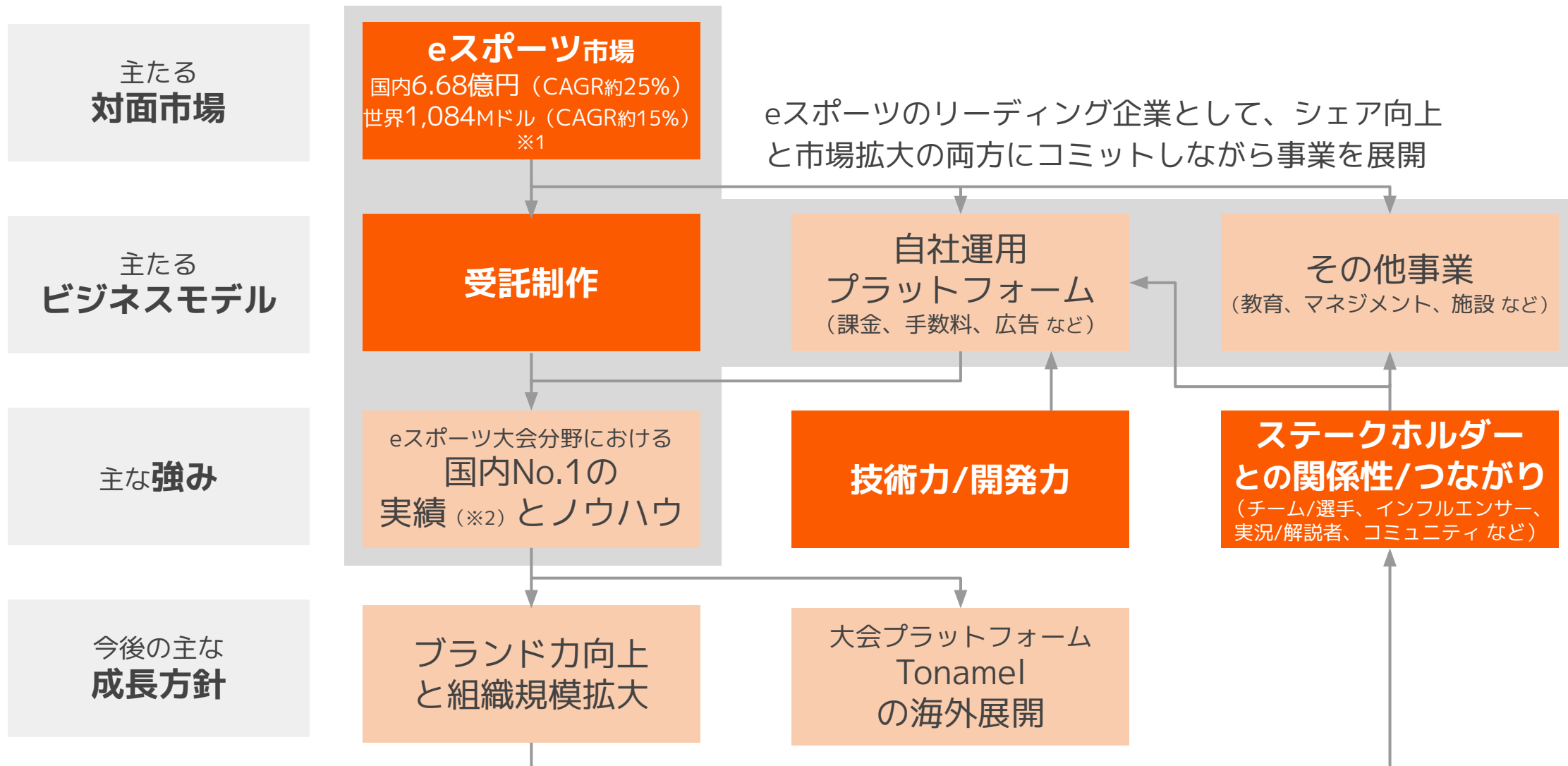


カヤックの100%子会社で、秋葉原拠点での一体的な連携体制による経営となるため、カヤックブランドのもとで事業経営を行うのが望ましいと判断しました。

eスポーツ



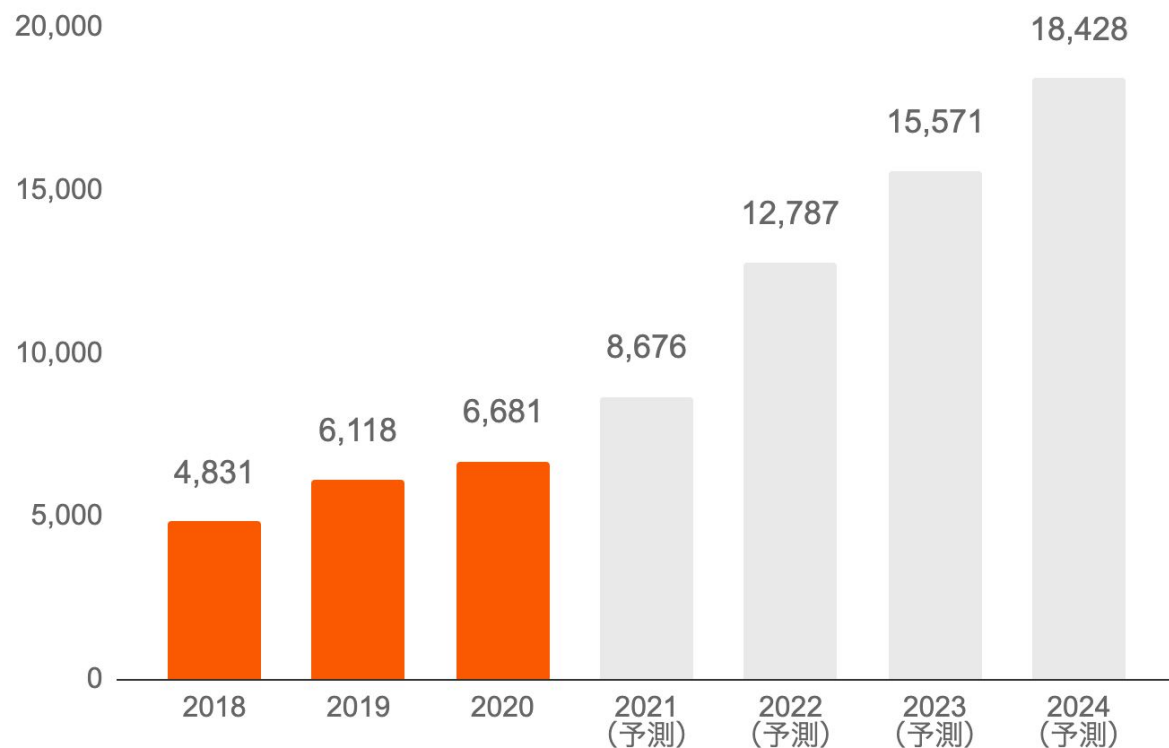
※薄い色は新規性の高さや確定性の低さがある内容



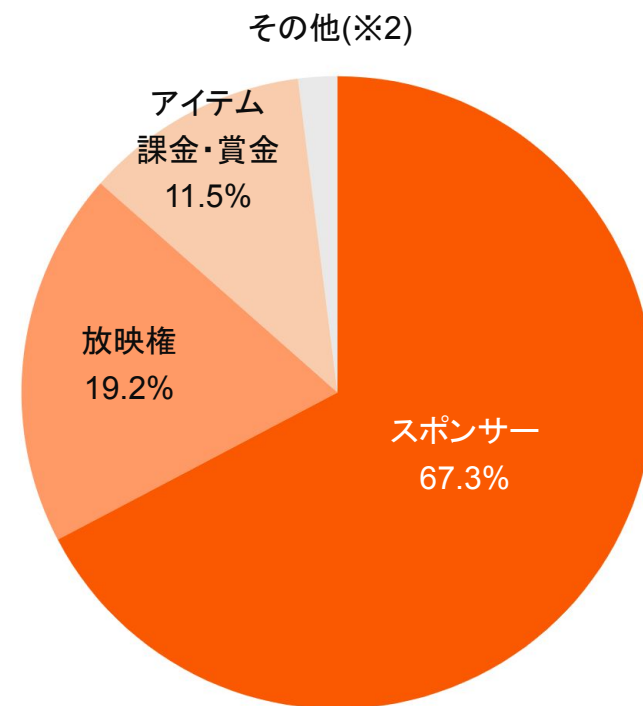
※1 出所：ファミ通、Newzoo Global Esports Market Report 2021 / ※2：大会制作運営受託においてウェルプレイド・ライゼストは国内の約30%のシェアで業界1位。(自社調べ) / 大会開催プラットフォームにおいてToname!は2021年下半期の月間の開催数国内1位。(自社調べ)

2020年から2024年までのeスポーツ市場の成長性は25%を超えています。

(単位：百万円) 日本eスポーツ市場規模 (※1)



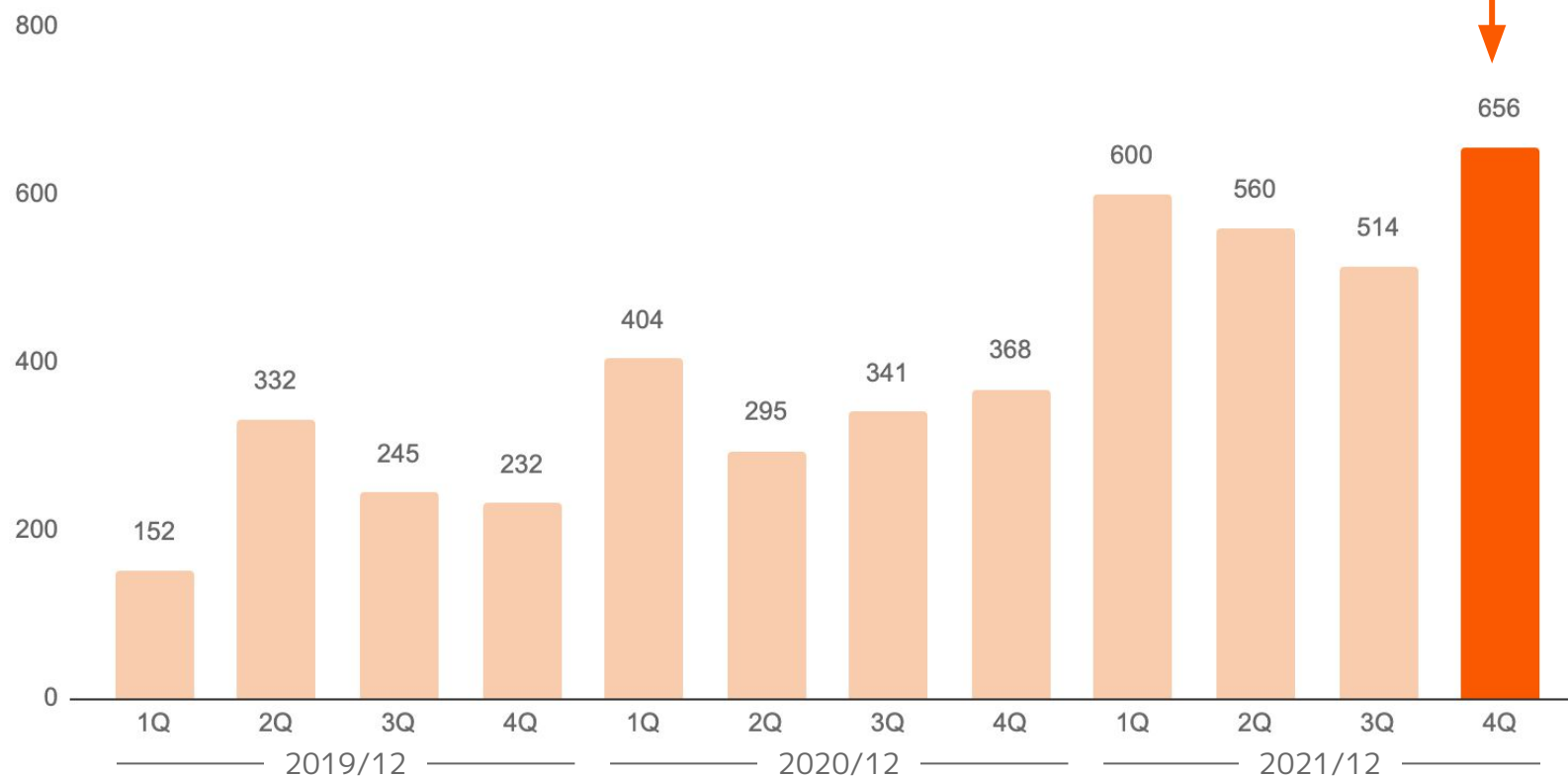
2020年 日本eスポーツ市場規模 項目別割合



出所：ファミ通、※1：2021年以降の数値は、2021年4月時点での予測。※2：その他にはチケット(1.2%)、著作権許諾(0.4%)、グッズ(0.2%)が含まれる。

656百万円（前年同期比78.1%増、直前四半期比27.6%増）

（単位：百万円）



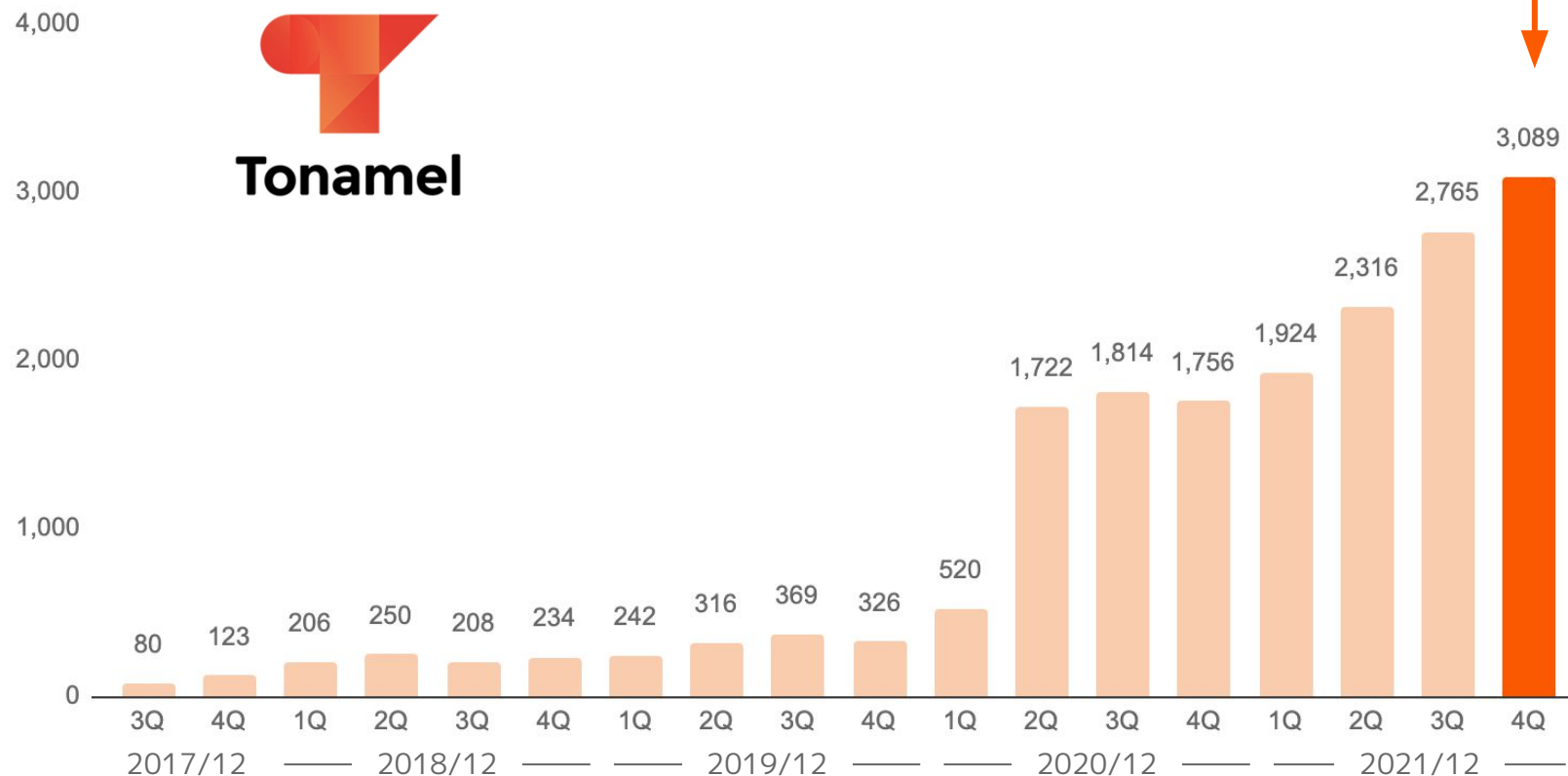
今期を通じた成長要因は何ですか？



2月にウェルプレイドとRIZeSTの合併により誕生したウェルプレイド・ライゼスト(株)の成長が、大きな要因です。競合でもあった2社の合併により、シェア拡大と業界成長の両方が推進されています。

直前四半期比11.7%増の 3,089大会 に拡大

(単位：件)



今の大会数増加の要因は何ですか？



オフライン大会、特にトレーディングカード店舗の導入が大きな要因です。一方で、オフライン大会はコロナの影響も大きく、今後の大会数の増減が発生するリスクもあると考えています。

12月20日グループ会社の(株)ゲムトレが香川県の四国新聞にメッセージ広告を掲載しました。

べんきょう
勉強ばかりしないで、
ゲームしなさい。



なぜ四国新聞なのですか？



香川県では「ネット・ゲーム依存症対策条例」が施行されており、ゲームの利用制限があります。ゲムトレは、ゲームを依存対象と考える一側面だけではなく、自己肯定感や多様性など教育としてのゲームの魅力にも着目して欲しいという狙いで企画。子どもたちが素直にサンタさんにゲームをお願い出来るようにとクリスマスに合わせて掲出しました。

ちいき資本主義



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。

ちいき資本主義サービスは**プラットフォームサービス**（3層目）と**関連受託事業**を対象とします。

地域投資（不動産、事業投資、金融投資）



まちづくりコンテンツ受託・運営



活性化プラットフォーム



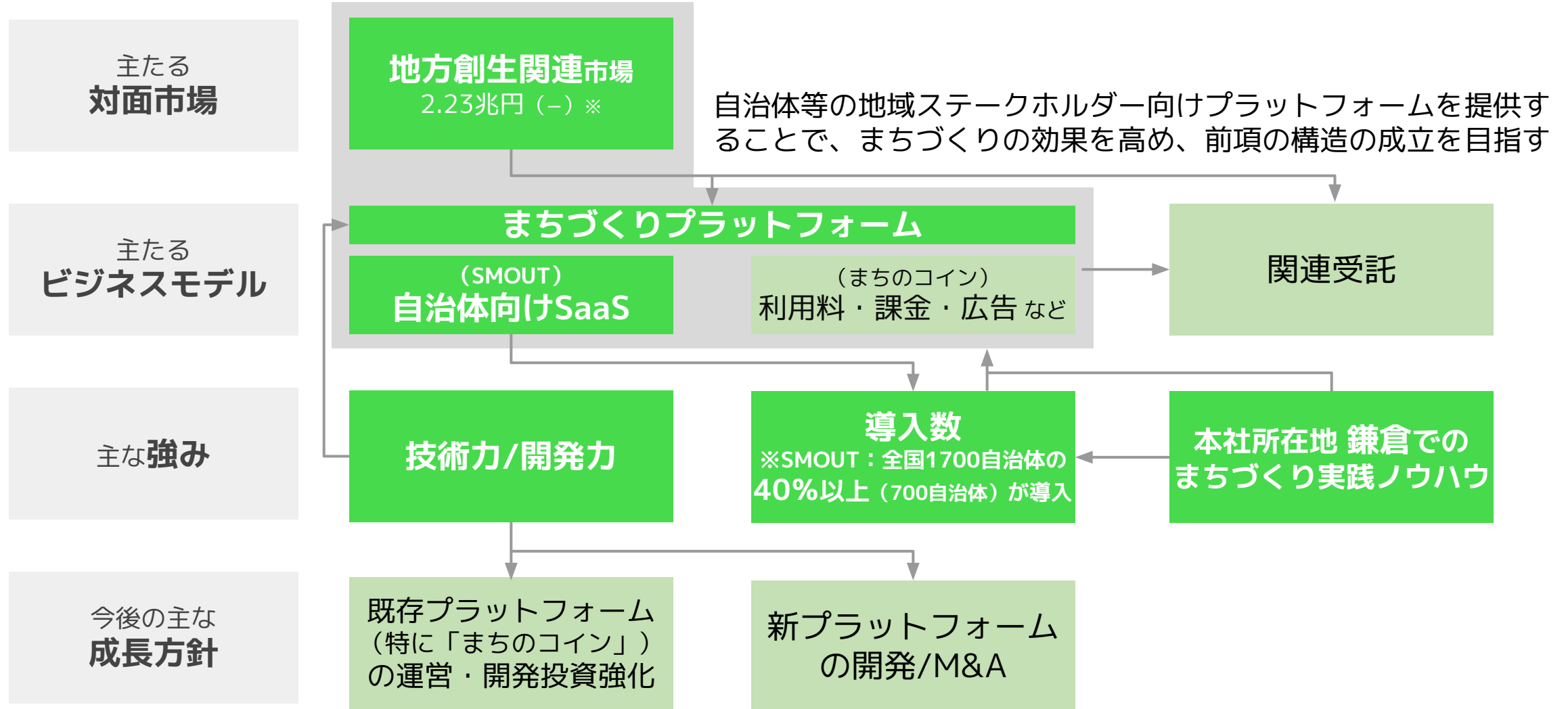
ちいき資本主義
サービスの領域

地域密着型コミュニティ



地域資本主義

※薄い色は新規性の高さや確定性の低さがある内容

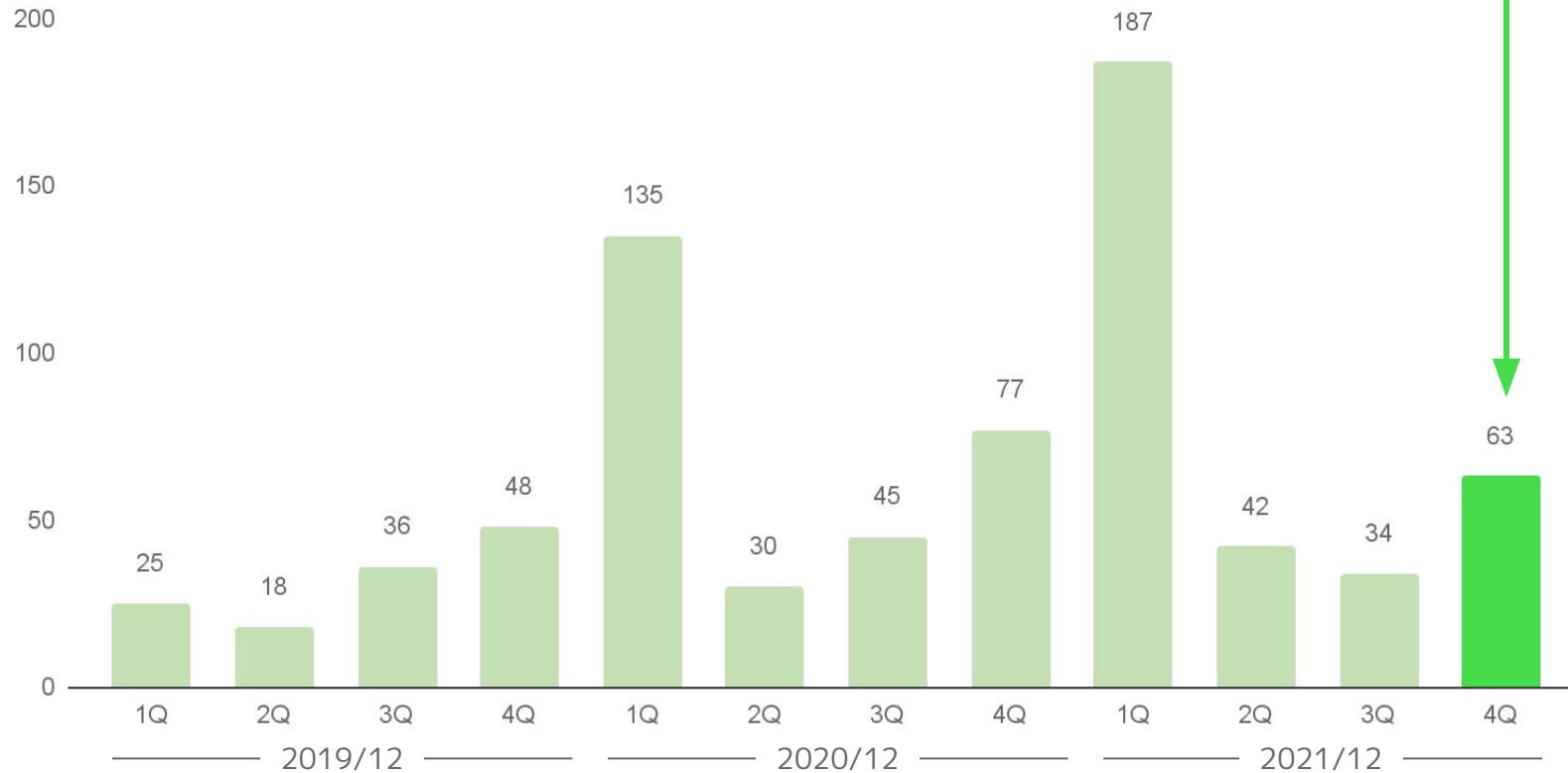


※令和3年度予算における地方創生予算より。変動要因が大きいためCAGRは未記載とします。

ちいき資本主義 売上高推移

63百万円（前年同期比17.8%減、直前四半期比84.4%増）

（単位：百万円）



例年通り次の1Qも伸長しますか？

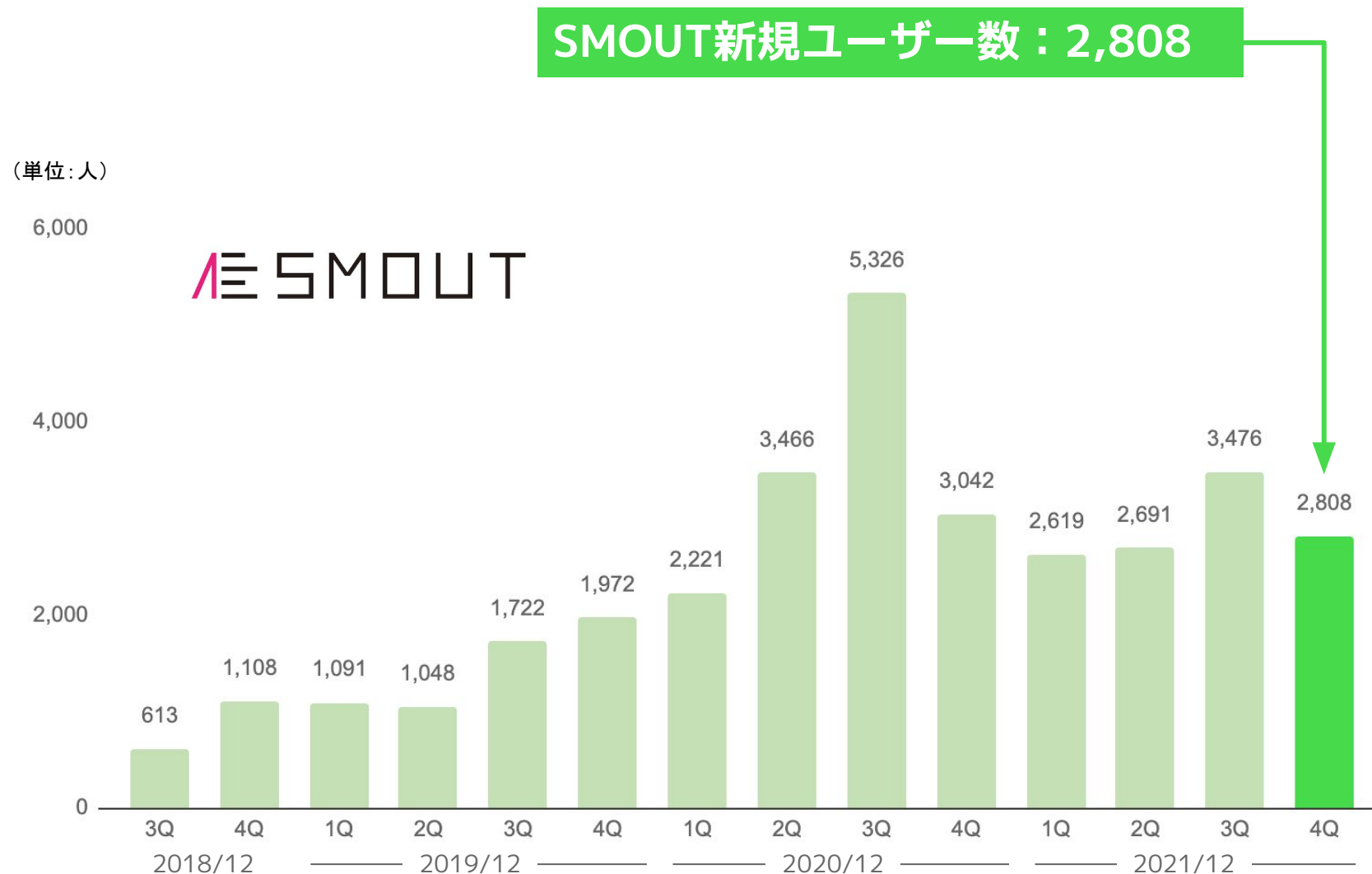


はい、自治体会計年度の影響で1Qの売上が伸長する傾向は続きます。

ポートフォリオ上の事業の位置づけを教えてください。



時間軸の長い事業ですが、カヤックの強みを活かした独自のポジションを築きつつあると考えます。eスポーツ拡大の後の成長を担う事業を目指しています。



今期から累積数ではなく新規数がKPIになっていますが、そもそもユーザー数とは何のことですか？

移住を検討する個人ユーザーと自治体等の地域ユーザーの合計数です。イベント等によって増減はありますが、日本国内の全自治体約1700のうち700以上の自治体の登録が進んでおり、引き続き拡大の傾向です。



ちいき資本主義 トピック

2022年1月26日から、GENDA SEGA Entertainmentが運営元となり、秋葉原でコミュニティ通貨「まちのコイン」アキコがスタートしました。



導入の反響はいかがですか？



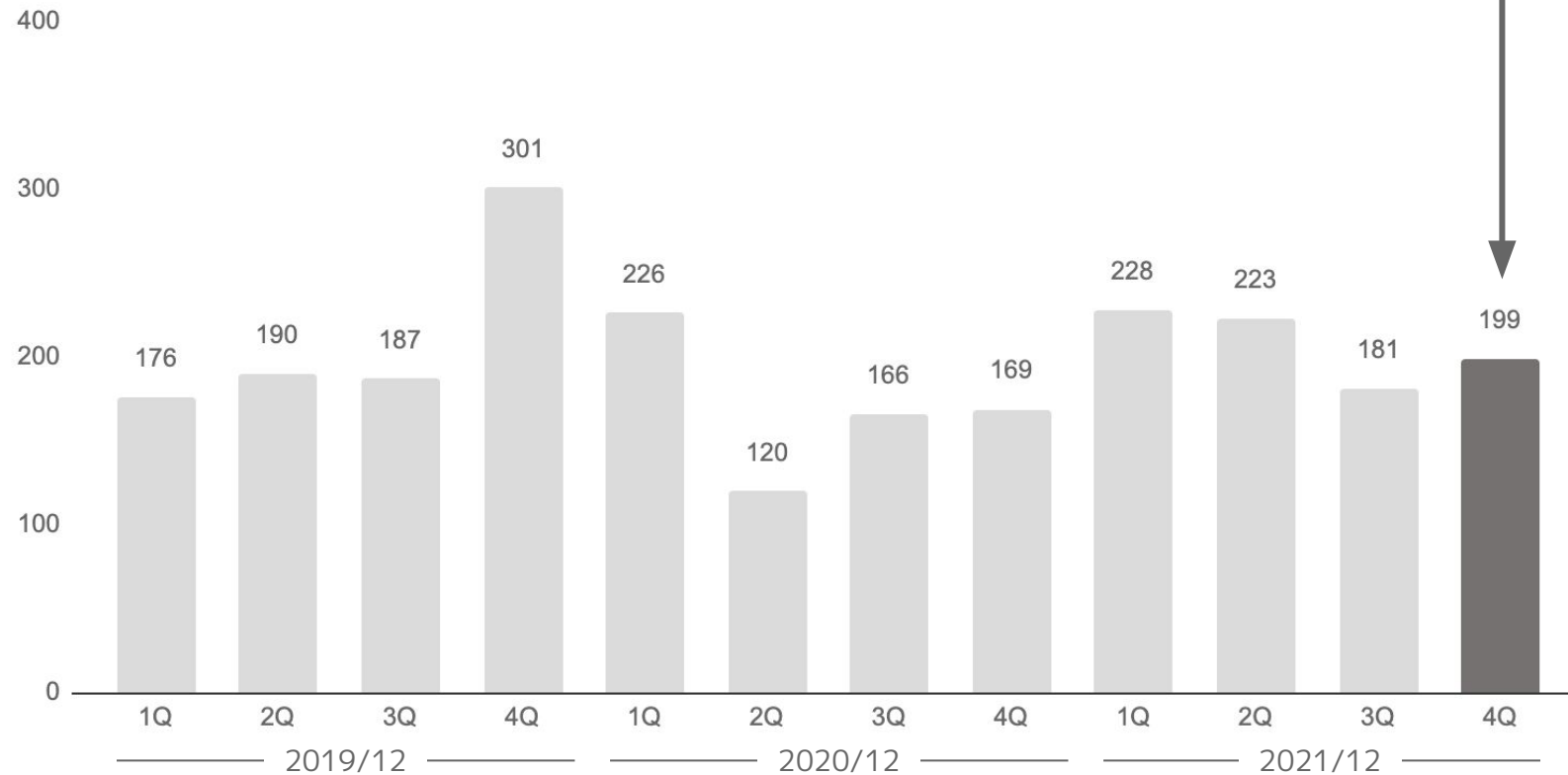
有り難いことに、スタートの記者会見以降、多くのメディアからも取材をいただき、まちのコインの利用ユーザー数も伸びはじめています。

その他サービス

その他サービス 売上高推移

199百万円（前年同期比17.5%減、直前四半期比9.7%増）

（単位：百万円）



ウェディング事業や不動産事業のコロナの影響はいかがでしょうか？



限定的な影響はあるものの、状況が長期化していることもあり、それぞれの事業が現状を機会と捉えて、事業成長を推進しています。

その他サービス トピック

カヤック内で新規事業を創出するその他サービス事業部（OC事業部）内に、新たにメタバース専門部隊を設立しました。



トレンドの領域ですが、実績や知見を持っての設立なのでしょうか？



カヤックでは数年前から

- ・ 傷物語VR
- ・ からかい上手の高木さんVR
- ・ SAO VR
- ・ ReoNaイベント
- ・ ラルクVR

などメタバース関連で様々なコンテンツやサービスを開発してきました。

今回は、面白プロデュース（旧クライアントワーク）事業部で知見をためたメンバーによる満を持した部隊設立です。

4. 今期計画について

今期の業績予想についてご説明します。

2021年は期初に目標とした上場初となる売上高 3桁億円（着地125億円）営業利益 2桁億円（着地11億円）を達成することが出来ました。

今期は売上高150億円、営業利益15億円（営業利益率10%）を目指します。

	2021年12月 （実績）	2022年12月 （予想）	増減率 （%）
売上高（百万円）	12,566	15,000	19.4
営業利益（百万円）	1,143	1,500	31.2
経常利益（百万円）	1,266	1,500	18.5
親会社株主に帰属する 当期純利益（百万円）	829	1,000	20.6
年間配当金（円 銭）	3.90	3.90	—

サービス別売上高

クリエイティブ プロデュース

今期は面白プロデュース事業部の中核メンバーが、その他サービスでメタバース領域の新事業を開始するため、保守的な数字にしています。

ゲームエンタメ

ハイカジ、及びアキバスタジオの成長基調の維持に加えて、SES事業を行うカヤックボンドにも成長機会を見出しています。

eスポーツ

ウェルプレイド・ライゼストが、今期大きな成長を実現できるように尽力します。Tonamelのマネタイズ機能の立ち上がりも重視しています。

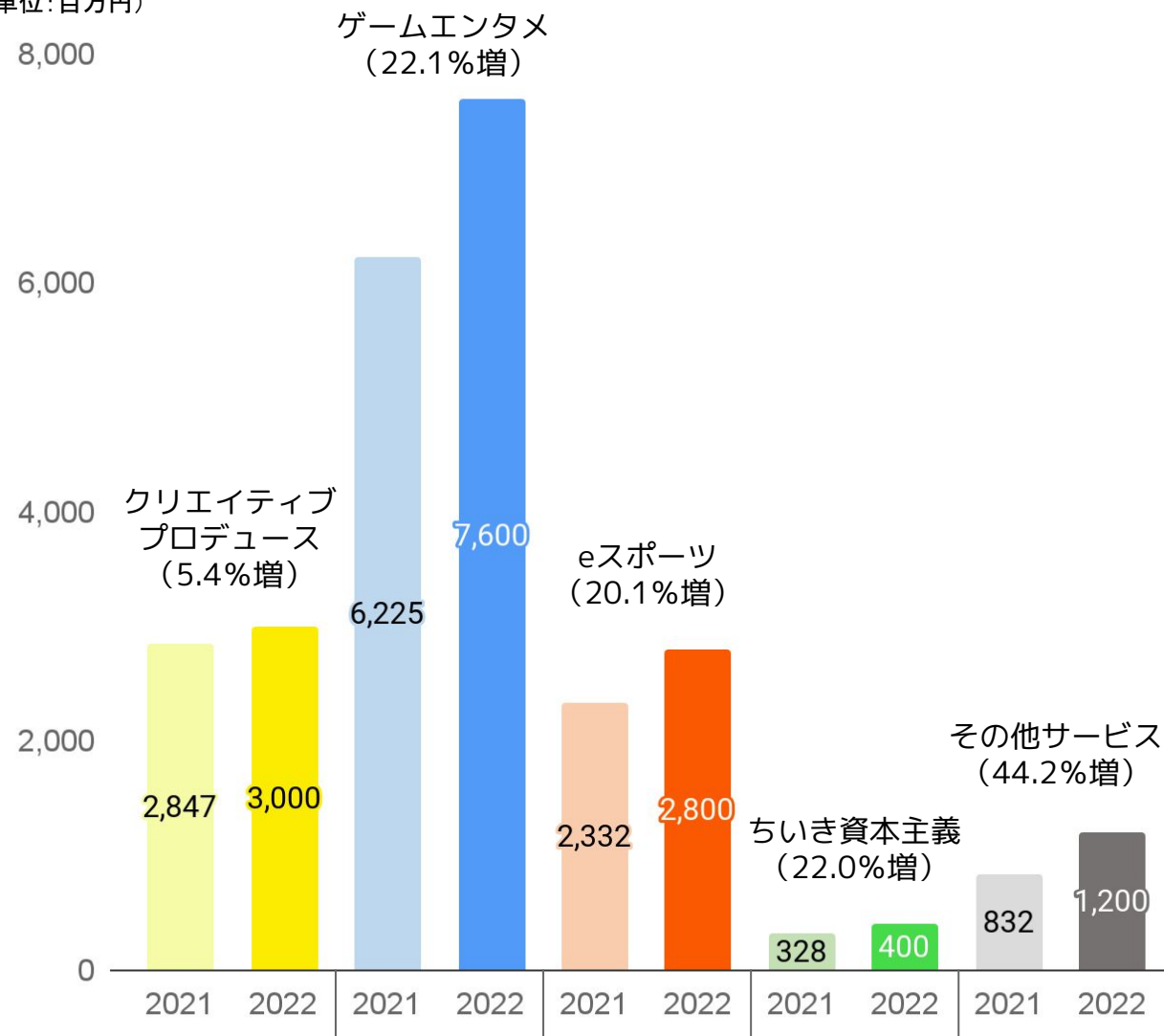
ちいき資本主義

SMOUT及びまちのコインの導入地域数の拡大やマネタイズの推進、新規プラットフォームの追加等を通じて事業拡大をはかります。

その他サービス

メタバース専門部隊の立ち上げが収益成長を牽引する想定です。八女流やカヤックゼロなどの重点地域事業の収益化も推進していきます。

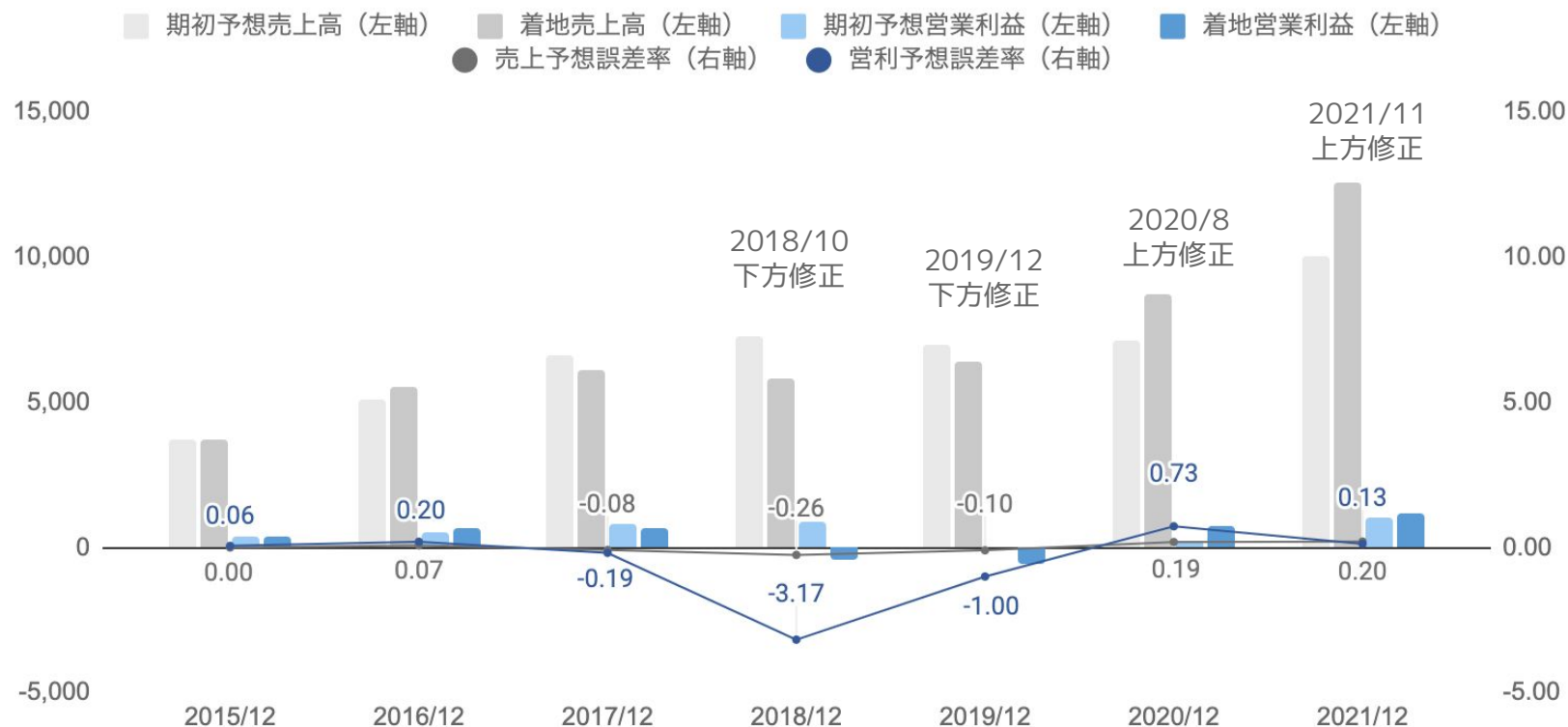
(単位: 百万円)



参考資料：過去の期初業績予想の精度について

売上高と営業利益の期初業績予想と着地の誤差率を管理しています。ボラティリティが大きいソーシャルゲームへの収益依存が小さくなったことで、誤差率も安定してきております。

(単位:百万円)



誤差率の計算方法は？



計算式は
(着地値-予想値)
÷ |着地値| です。

今後も予想精度を
高める意向と理解
して良いですか？



予想精度は経営力の
1つであると考えて
おり、今後も尽力し
ます。弊社の予算の
考え方については記事
[記事](#)(※)にもまとめま
したので、宜しけれ
ばご覧ください。

5. 当社のSDGsに関する取り組み

SDGsに関わる直近の取り組みから、
特筆すべきトピックをご紹介します。

SDGsに関わる直近の取り組みから特筆すべきものをトピックとしてご紹介します。
その他のSDGsに関わる取り組みは、面白法人カヤックWEBサイトの上部メニューから「About」タブ内の「[SDGsの取り組み](#)」よりご確認ください。



News Service Member | Vision **About** Recruit | IR  

Home → About → SDGsの取り組み

SDGsの取り組み

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

従来の資本主義の指標だけでは測りきれない、地域ならではの豊かな自然やコミュニティを資本と捉えて、持続可能な成長を実現する。2002年から鎌倉に本社を置くカヤックでは、そんな「地域資本主義」の考え方を提唱しています。職住近接、地域密着型のコミュニティ、自然との共生。まちに溶け込み、地域と共存する会社を目指すカヤックのSDGsの取り組みです。

会社概要

地図

グループ会社

沿革

制度・行事

SDGsの取り組み

グループ会社

沿革

制度・行事

運営する「まちの社員食堂」でNGOの一般社団法人JLMM^(※)と協業し、「なんみんカフェ」を12月12日オープンしました。カレー代金を材料費分500円とコミュニティ通貨「まちのコイン」300クルップで運営し、クルップ分は難民申請中のリヴィさんが所属する難民シェルターの「アルペなんみんセンター」へ寄付し、地域との交流や、お金で買えない特別な体験に役立てて欲しいと考えて企画しました。



※JLMMは1982年以来、2019年までに17カ国88名の海外ボランティアをアジア・太平洋地域に派遣してきた、JANIC（国際協力NGOセンター）の正会員団体です。コロナ禍で海外ボランティア活動などが中止になる中、国内でできる国際協力はな
いかと模索する中、鎌倉にあるアルペなんみんセンターと出会い、2021年10月に六本木から鎌倉十二所へ事務所を移転。難民の生きる活力を応援したいと、地域と繋がりや活躍の場・居場所づくりに取り組んでいます。

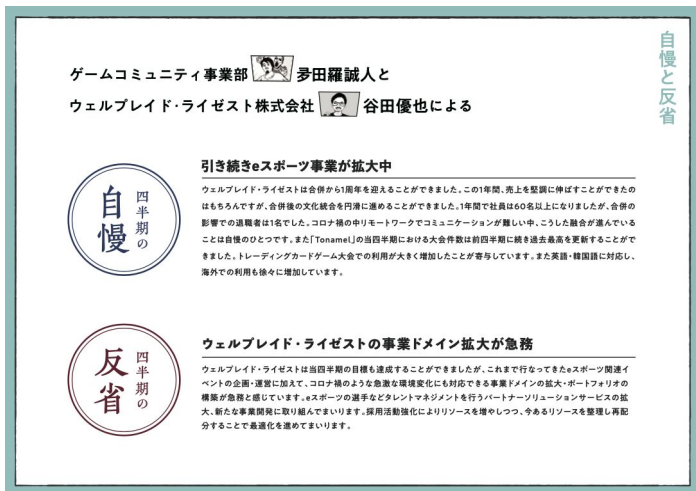
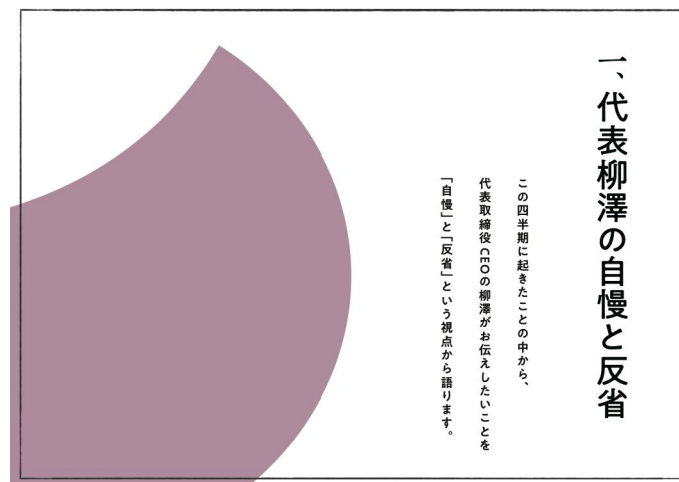
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。

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。

決算開示と併せ、第4四半期についても「おまけ短信」を発行しました。



おまけ短信って何ですか？



売上高などの数字だけでは見えない面白法人をご紹介する、四半期に一度発行のIRコンテンツです。

今回の「読み所」は？



弊社代表の柳澤の今期の「自慢と反省」を初掲載しました。拡大中のeスポーツサービスに対する想いも綴っています。



ありがとうございました。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT **GOALS**

面白法人カヤックは、神奈川県 SDGsパートナー企業に登録されています。