

日本エンタープライズ株式会社

第22期 2010年5月期

第2四半期決算説明会 資料

2010年1月15日



この資料に記載されている、当社の現在の計画、見通し、戦略などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。将来の業績に関する見通しは、将来の営業活動や業績、出来事・状況に関する説明における「確信」、「期待」、「計画」、「戦略」、「見込み」、「予測」、「可能性」やその類義語を用いたものには限定されません。口頭または書面による見通し情報は、広く一般に開示される他の媒体にも含まれる可能性があります。これらの情報は、現在入手可能な情報から得られた当社経営判断にもとづいています。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これらの業績見通しのみにより全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。

「docomo」、「デコメール」、「デコメ」は、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの商標または登録商標です。

「au」、「EZweb」は、KDDI株式会社の商標または登録商標です。

「Yahoo!」は、米国Yahoo! Inc.の商標または登録商標です。

「SoftBank」は、ソフトバンクモバイル株式会社の商標または登録商標です。

「着うた」は、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの商標または登録商標です。

「Flash」は、Adobe Systems Incorporated(アドビシステムズ社)の米国ならびに他の国々における商標または登録商標です。

「iPhone」、「iPod」、「App Store」は、米国および他国のApple Inc.の商標または登録商標です。

「Android」は、Google Inc.の商標または登録商標です。

「QRコード」は、株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

書類中には必ずしも商標表示(®、TM)を付記しておりません。

コンテンツ サービス

- ・新規サイトオープン
- ・健全コンテンツ認定
- ・他企業とのコラボレーション

ソリューション

- ・新規案件獲得に注力
- ・物販(CDの発売)

海外

- ・中国…新たなプラットフォームでのコンテンツ配信開始
- ・インド…子会社設立

(単位:百万円)

	第2四半期累計(6~11月)		
	FY2009	FY2010	前年同期比
コンテンツサービス	666	584	▲12.2%
ソリューション	656	547	▲16.6%
売上高	1,322	1,132	▲14.4%
売上原価	482	448	▲7.1%
%	36.5%	39.6%	
売上総利益	839	684	▲18.5%
%	63.5%	60.4%	
販売費及び一般管理費	609	595	▲2.2%
%	46.1%	52.6%	
営業利益	230	88	▲61.7%
%	17.4%	7.8%	
営業外収益	14	13	▲5.4%
%	1.1%	1.2%	
営業外費用	0	1	138.7%
%	0.1%	0.2%	
経常利益	243	99	▲59.1%
%	18.4%	8.8%	
特別利益	27	2	▲92.3%
%	2.1%	0.2%	
特別損失	1	0	▲77.3%
%	0.1%	0.0%	
当期純利益	159	42	▲73.4%
%	12.1%	3.8%	

売上高の主な変動要因

<増収要因>

- ・コンテンツサービス(メール・カスタム、その他)

<減収要因>

- ・コンテンツサービス(音楽、ゲーム)
- ・ソリューション

※予想達成率93.8%

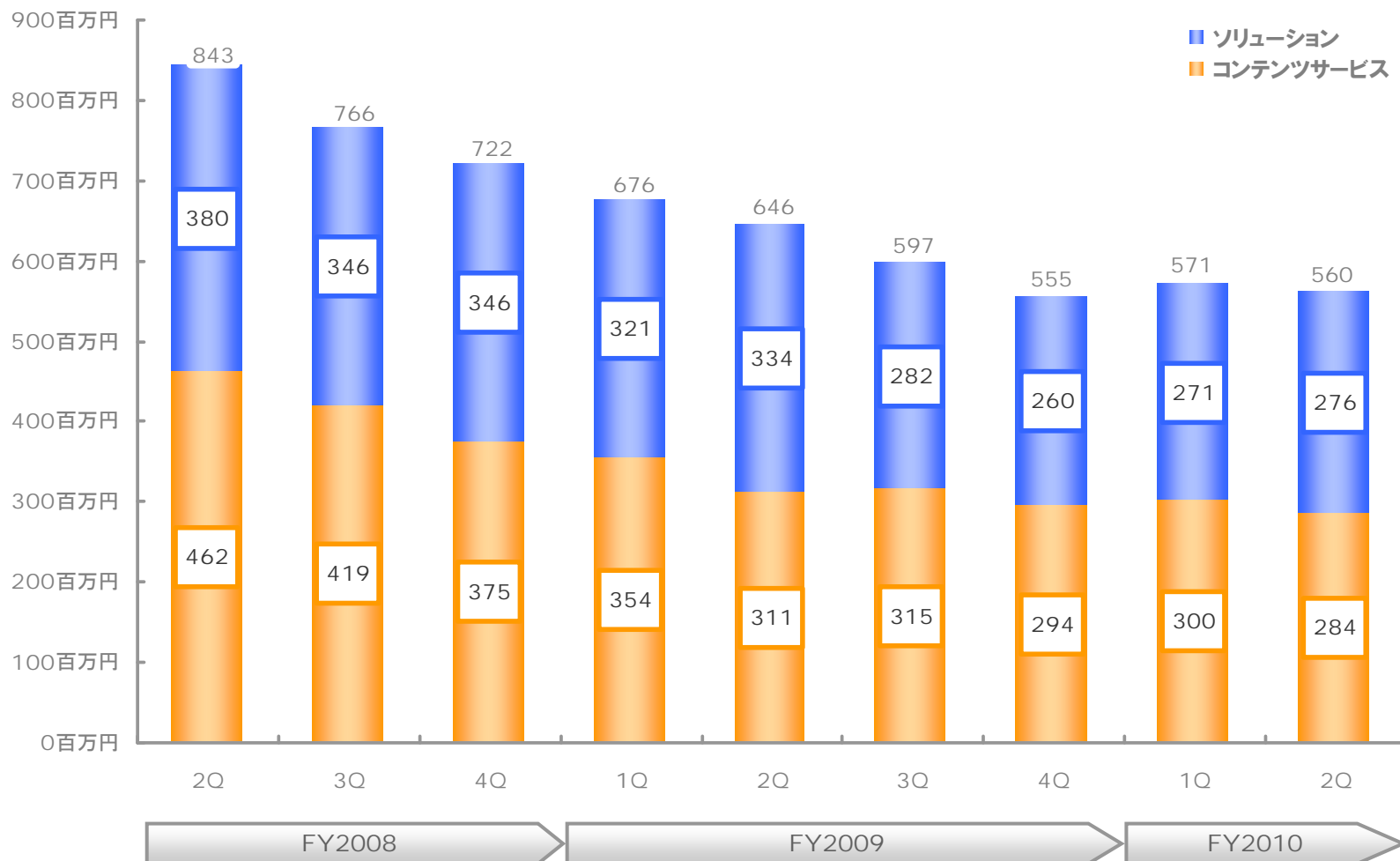
営業利益の主な変動要因

<減益要因>

- ・コンテンツサービスの売上高減少
- ・ソリューションの売上高減少
- ・広告宣伝費の増加

※予想達成率102.6%

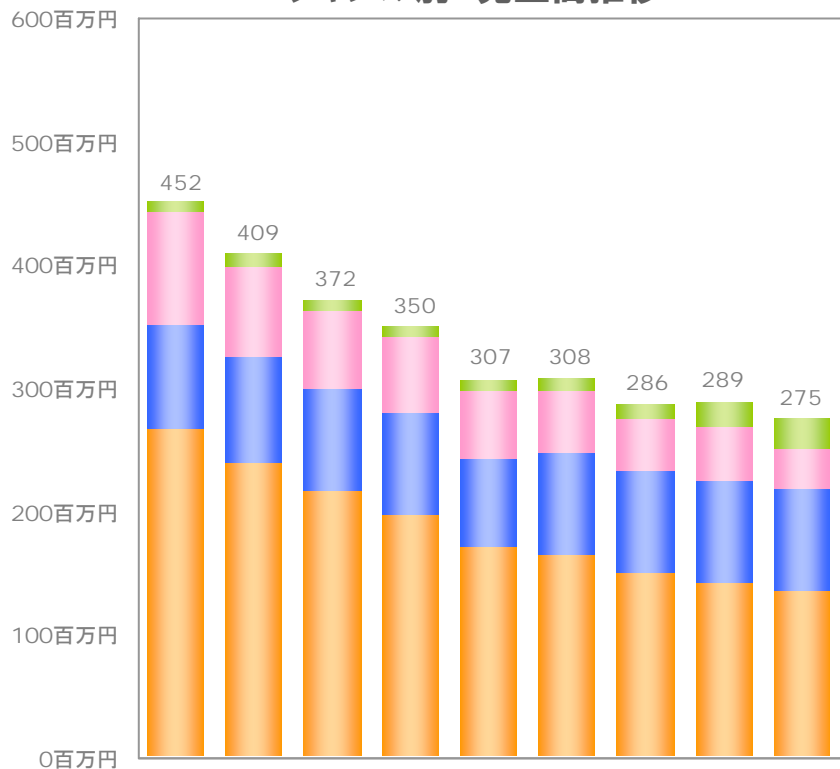
四半期別推移【売上高】



《構成比》

	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ソリューション	45%	45%	48%	48%	52%	47%	47%	47%	49%
コンテンツサービス	55%	55%	52%	52%	48%	53%	53%	53%	51%

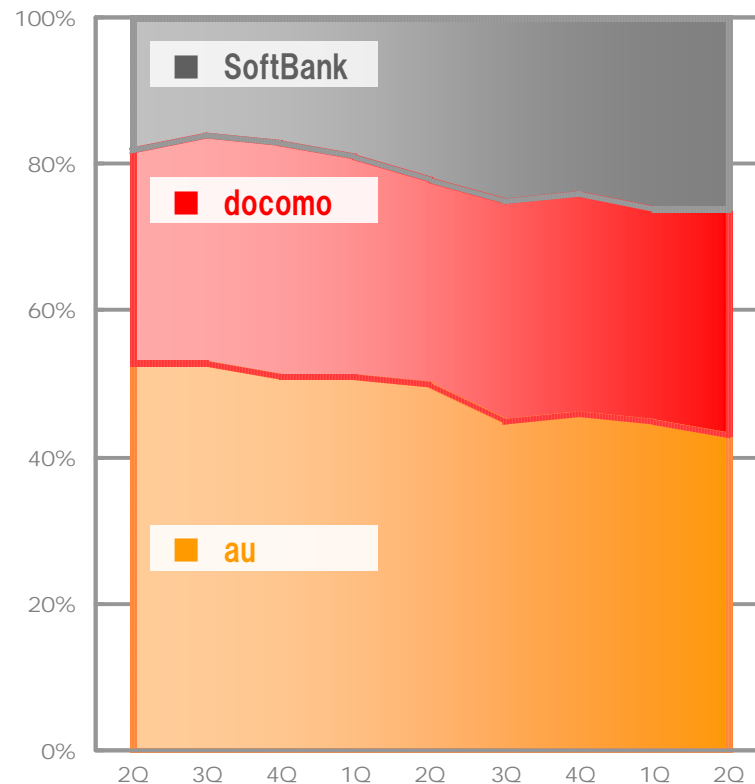
ジャンル別 売上高推移



■ その他	8	11	8	8	8	11	11	20	24
■ ゲーム	92	74	64	61	56	50	42	44	32
■ メール・カスタム	85	85	83	82	71	83	82	82	83
■ 音楽	266	239	215	197	170	163	150	141	135



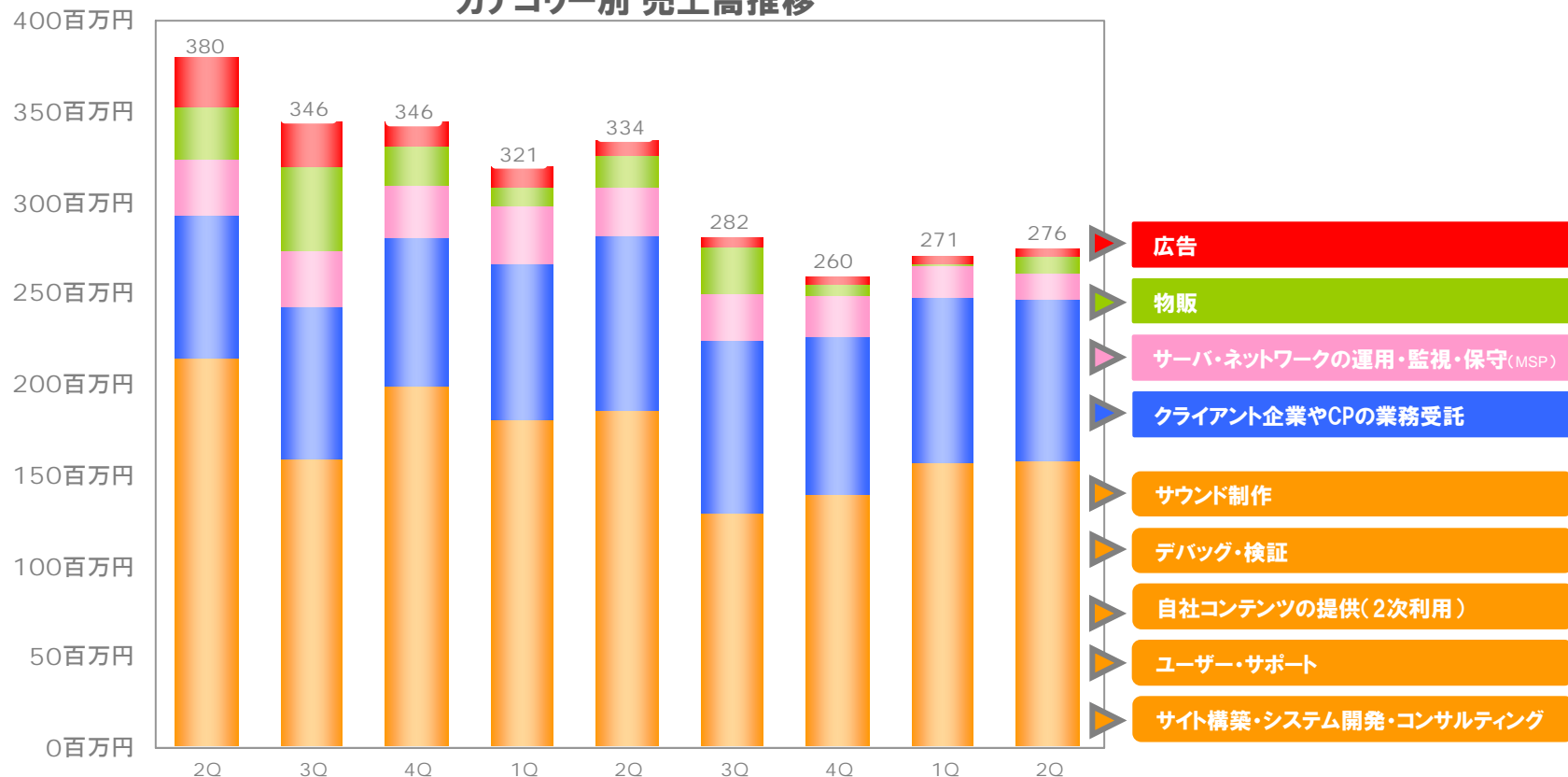
キャリア別 売上高推移



■ その他	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
■ SoftBank	18%	16%	17%	19%	22%	25%	24%	26%	26%
■ docomo	29%	31%	32%	30%	28%	30%	30%	29%	31%
■ au	53%	53%	51%	51%	50%	45%	46%	45%	43%



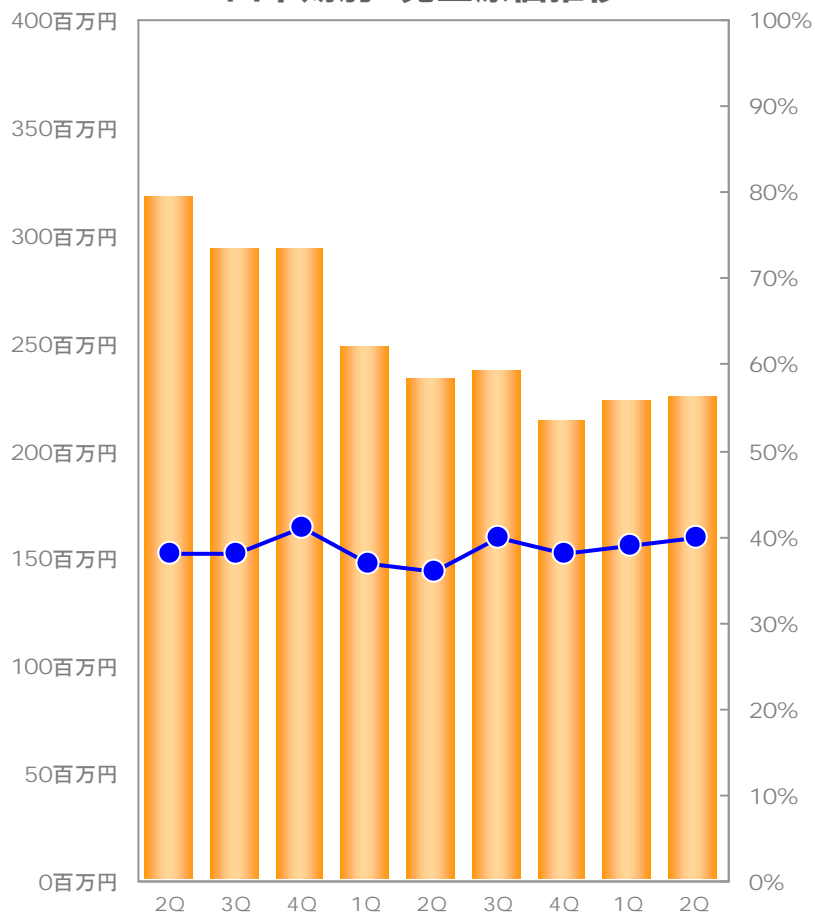
カテゴリ別 売上高推移



	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
■ 広告	27	25	14	11	8	5	4	4	4
■ 物販	29	46	21	11	17	26	6	0.6	9
■ MSP	31	31	29	31	27	25	22	18	15
■ ソリューションコンテンツ	79	84	82	86	96	96	88	91	89
■ ソリューション	213	158	198	180	185	128	138	156	157



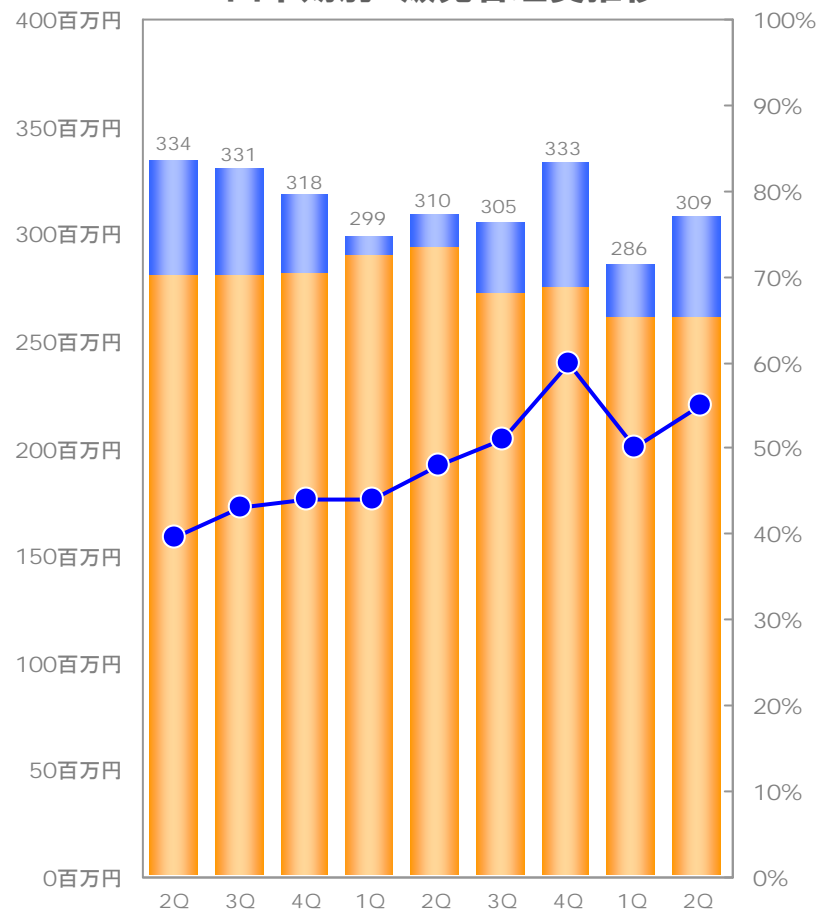
四半期別 売上原価推移



■ 売上原価	317	293	293	248	233	237	213	223	225
● 売上原価率	38%	38%	41%	37%	36%	40%	38%	39%	40%



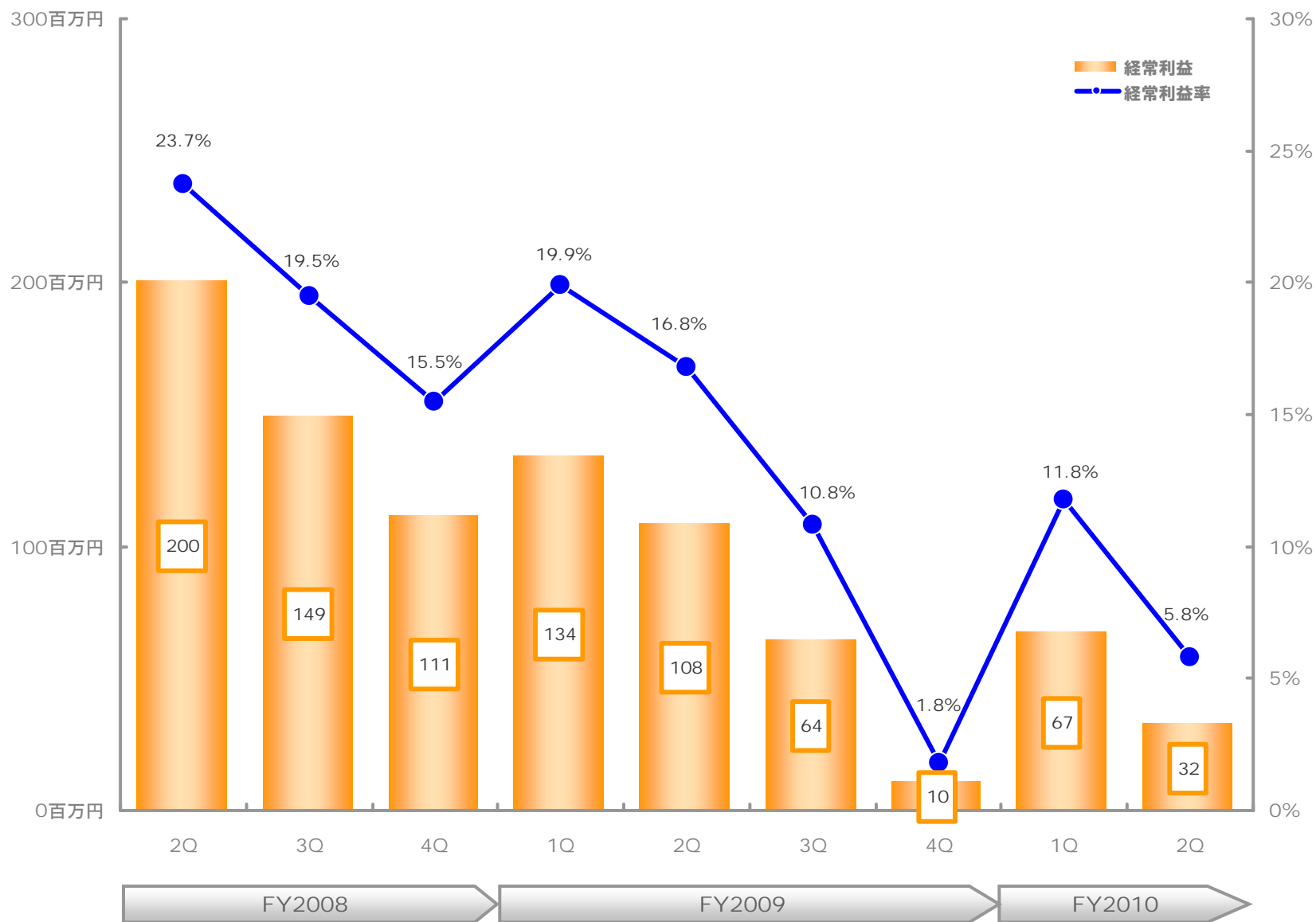
四半期別 販売管理費推移



■ 広告宣伝費	53	49	36	8	15	33	58	24	47
■ その他	281	281	282	290	294	272	275	261	261
● 販管費率	40%	43%	44%	44%	48%	51%	60%	50%	55%



四半期別推移【經常利益】





国内事業の概況と今後の展開

トピックス

新規サイトオープン

女性向け情報サイト『女性のキレイ・リズム』、絵文字作成サイト『えもじ★つくり放題』



おやすみ★



呼吸
マッサージ

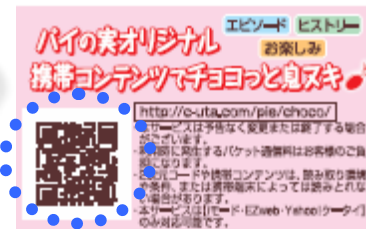
青少年向け健全コンテンツに認定

『デコデコ★ウィジェット』が、一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構 (I-ROI) による青少年向け健全コンテンツに認定。



LOTTE『パイの実』シリーズとのコラボ

LOTTEの人気商品に付いたQRコードを読み取ることで、音楽総合サイト「うた&メロ取り放題☆」とデコメ総合サイト「デコデコメール」がプロデュースする限定コンテンツをダウンロード可能。



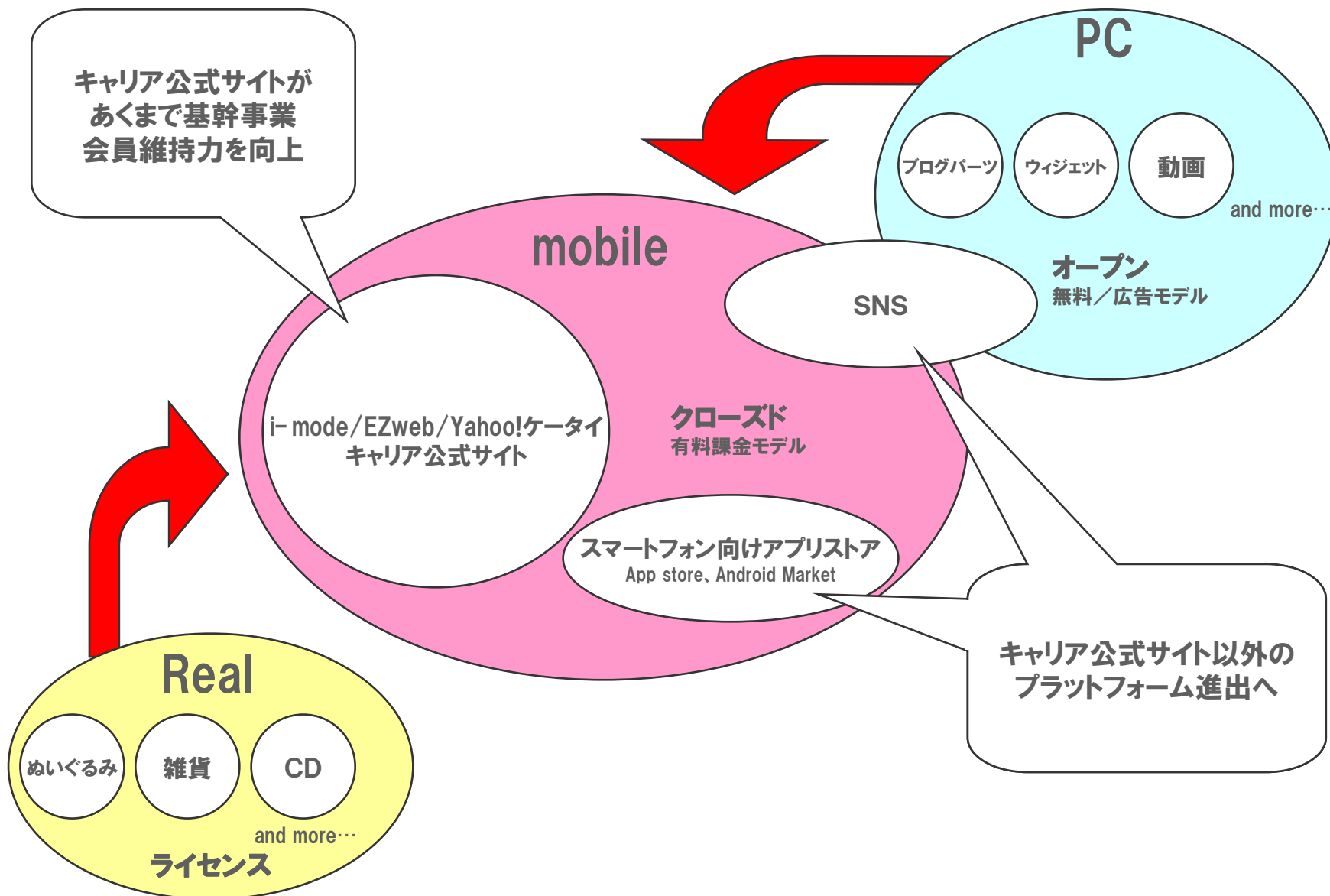
商品の箱のQRコードを読み取り
特設サイトにアクセス



ここに
メッセージを
書いてね☆



デコメ、待受、着メロetc
を無料ダウンロード



独自コンテンツの強化

『デコデコメール』を中心に独占キャラクターのコンテンツ配信を強化。
『うたがめ』を始めとする人気キャラクターのぬいぐるみや雑貨等、リアルでの商品販売も推進。



パンダのりんりん



うたがめ

新たなプラットフォームでのコンテンツ配信

2009年12月、初のiPhone/iPod touch用アプリケーション、『Finger Air Hockey』を配信開始。ソーシャルアプリ&スマートフォン向けプラットフォームに進出へ。

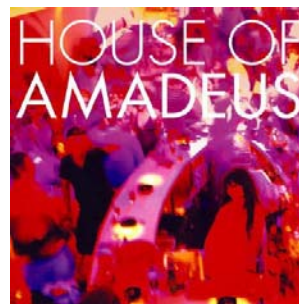


ターゲット層拡大

従来の10~20代をターゲットにした邦楽カバー楽曲中心のCD展開に加え、35歳以上をターゲットにした、オリジナルの楽曲・アーティストによるオリジナル作品の制作に着手。CD販売を拡大し、サイトへの誘引強化を図る。

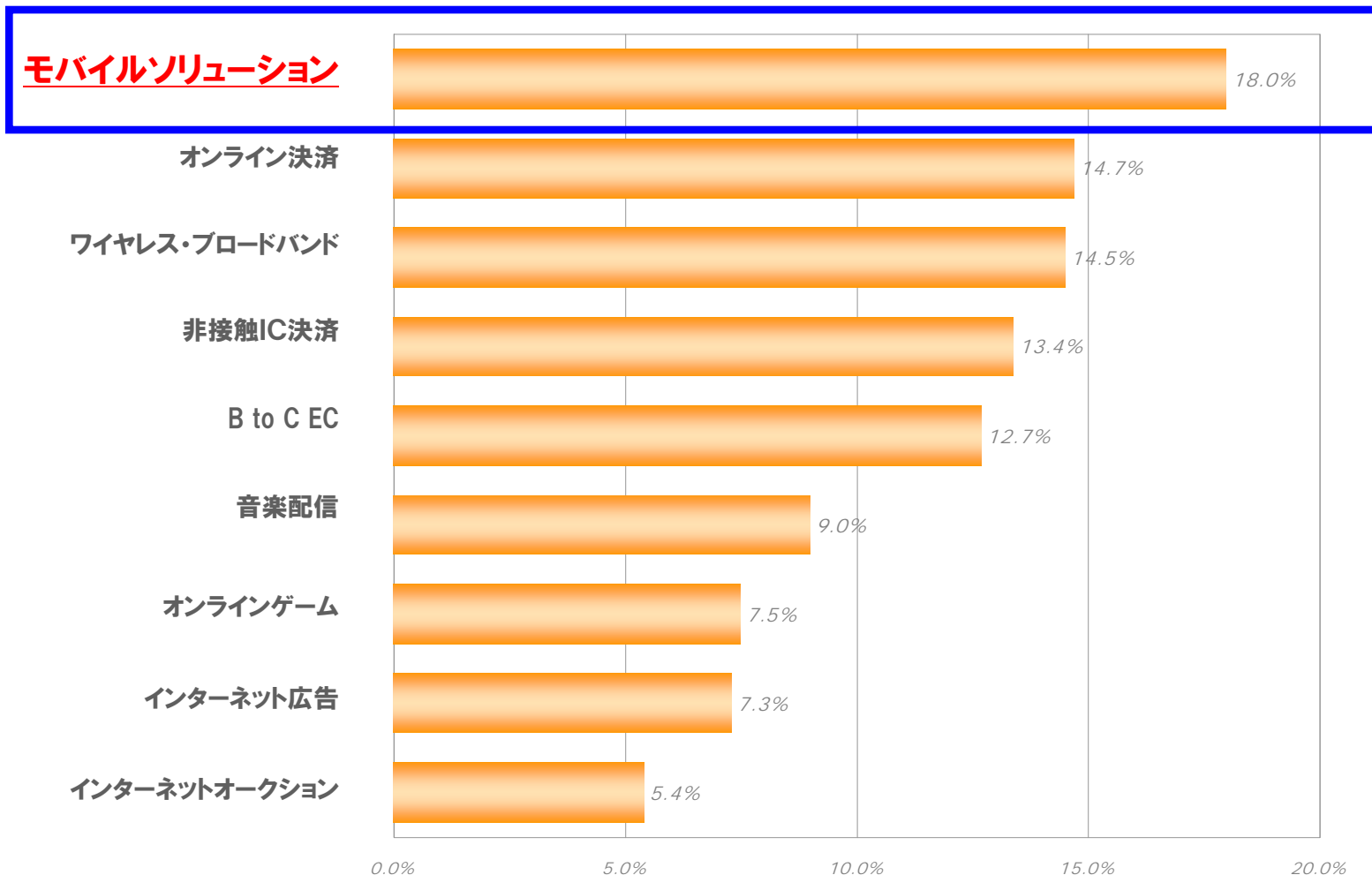


Ska Flavor#2



HOUSE OF AMADEUS

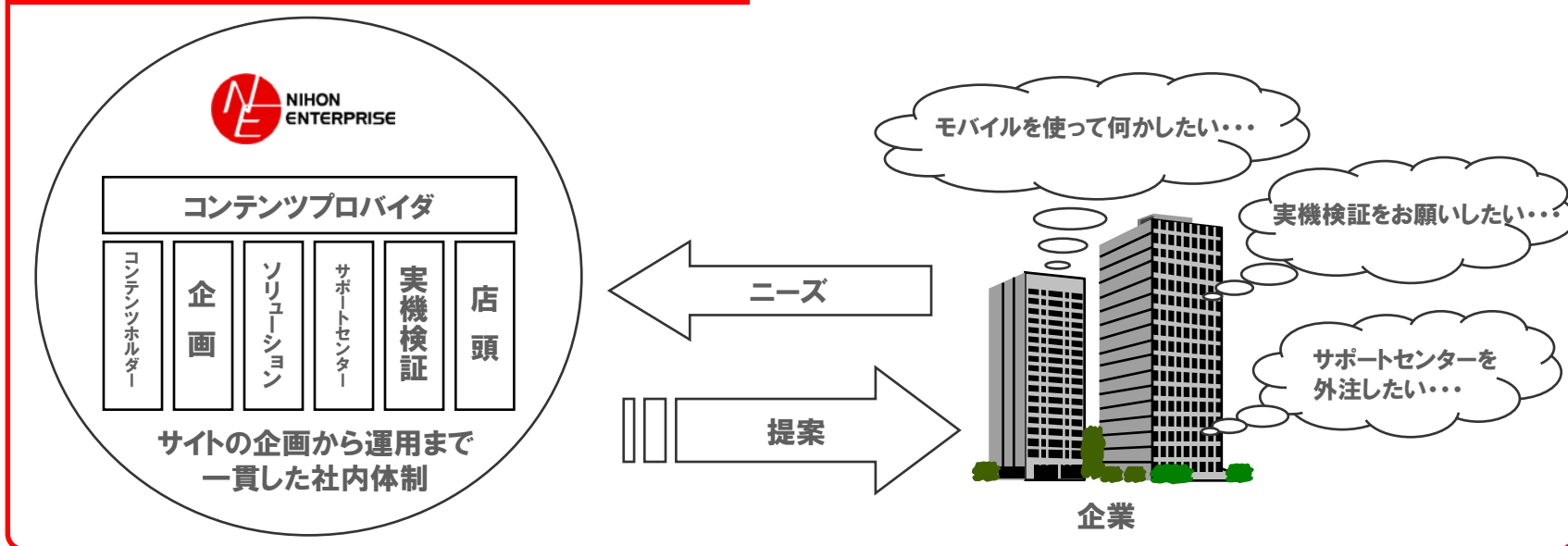
ネットビジネス・モバイル市場の成長率予測 (2009年～2014年の各市場の年平均成長率)



Copyright (c) 2009 Nomura Research Institute, Ltd. All rights reserved

モバイルソリューションの市場規模は拡大が見込まれている

総合的なモバイルソリューションの提供



事例

某スポーツメーカー様
(サイト制作・FeliCa導入)



某コンテンツプロバイダ様
(実機検証)

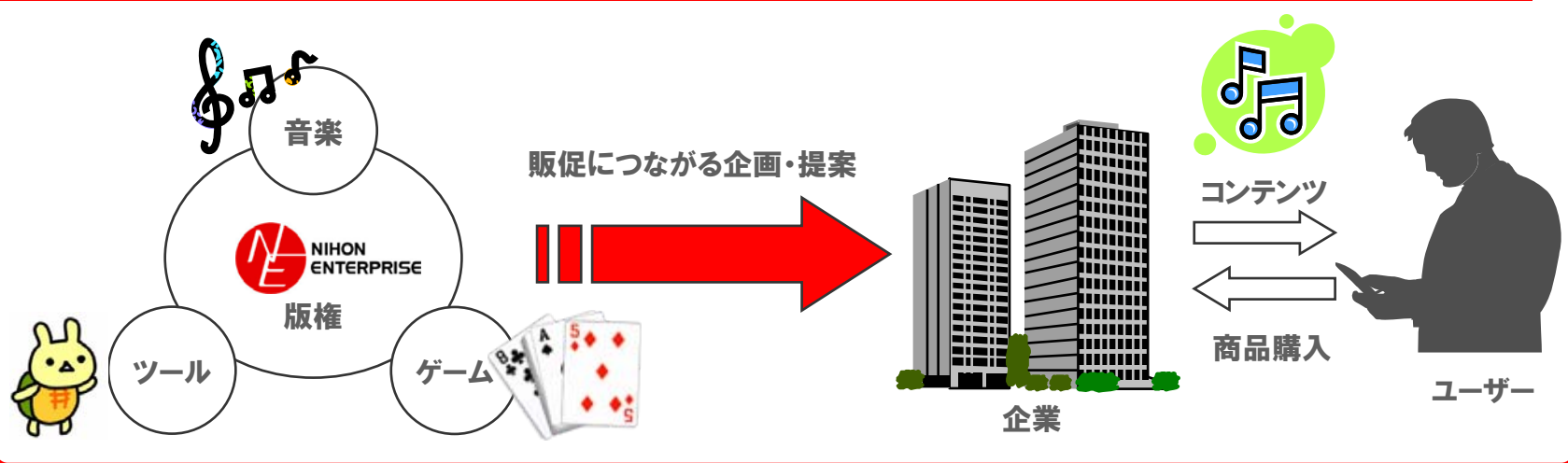


某コンテンツプロバイダ様
(サポートセンター代行)



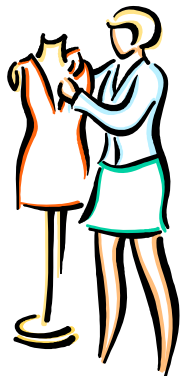
※画像はすべてイメージです

コンテンツ制作力を活かし、**著作権を自社保有するコンテンツをソリューションに応用**



事例

某衣料品メーカー様
(着うた提供)



某菓子メーカー様
(ケータイ小説・着うた提供)



某ファミリーレストランチェーン様
(デコメ提供)



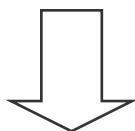
企画運営ノウハウ・コンテンツを持つ専門企業としての強みを活かし、ソリューションを提供



海外事業の概況と今後の展開

市場動向

3G市場の拡大進まず



約7億人の携帯電話ユーザーのうち、3Gユーザー977万人(2009年10月末現在、中国工業情報化部調べ)

開始から1年、本格普及に向けて各社施策を実施へ

チャイナモバイル、3GのTD-SCDMAへ補助金300億元(約4,000億円)の投入を発表

キャリア動向

3Gの本格普及を見据え、コンテンツの新たな配信プラットフォームとして携帯向けアプリケーションストアを開設

チャイナモバイル『Mobile Market』

2009年9月開設

チャイナテレコム『天翼空間』

2009年10月開設

チャイナユニコム『UniStore(仮称)』

2010年中開設予定

北京業主行網絡科技有限公司よりアプリケーションストアでのコンテンツ配信を開始

『Mobile Market』・・・22タイトル※を配信中(2009年11月12日現在)

『天翼空間』・・・10タイトル※を配信中(2009年12月3日現在)

『UniStore(仮称)』・・・コンテンツ配信を予定

※現在配信中のコンテンツは2G及び2.5Gコンテンツとなります



本格的な3G時代へ向け、2G・2.5Gコンテンツを強化、配信拡大へ

【子会社設立】

2009年11月11日



- (1)商号 : NE Mobile Services (India) Pvt. Ltd.
- (2)代表者 : 植田 勝典(当社代表取締役社長)
- (3)所在地 : インド・ムンバイ
- (4)設立年月日 : 2009年11月11日
- (5)主な事業 : モバイルコンテンツ事業
- (6)事業年度の末日 : 3月31日
- (7)資本金の額 : 10百万ルピー(約19百万円)
- (8)出資比率 : 日本エンタープライズ株式会社 99%
株式会社ダイブ(当社子会社) 1%



**携帯電話加入件数5億件を突破*したインドにおいて、
モバイルコンテンツ市場へ本格参入**

*2009年11月末現在、インド電気通信規制庁(TRAI)調べ。



2010年5月期の見通し

【業績予想】

(単位:百万円)

	FY2010(予)				備 考
	当初予想		修正予想		
	金 額	前期比	金 額	前期比	
コンテンツサービス	1,327	4.0%	1,180	▲7.5%	ゲームサイトの減少に伴い当初予想を下回るものの、デコデコブランドの強化と着うたサイトをテコに反転へ。
ソリューション	1,251	4.3%	1,130	▲5.8%	受託サイトの収入減、新規案件の獲得が当初予想を下回るものの、企業ニーズは高く、営業強化により着実な伸長を図る。
売上高	2,578	4.1%	2,310	▲6.7%	
営業利益	327	11.8%	205	▲29.9%	コンテンツ制作・モバイルサイト構築・運用の内製化を促進させコスト削減を進める一方、コンテンツサービスの本格的な回復に向けた、広告投資を積極的に行う。
..... %	12.7%		8.9%		
経常利益	350	10.1%	225	▲29.2%	
..... %	13.6%		9.7%		
当期純利益	200	13.9%	110	▲37.4%	
..... %	7.8%		4.8%		

1株当たり年間配当:130円

**日本エンタープライズグループは
モバイルソリューションカンパニーとして
お客様満足度No. 1を目指します**