

日本エンタープライズ株式会社

(第28期) 2016年5月期



第2四半期 決算説明資料

(2015年6月1日～2015年11月30日)

2016年1月12日

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

決算ハイライト	P.4
連結損益計算書	P.5
四半期決算推移	P.6
売上高	P.7
売上高（コンテンツサービス事業）	P.8
売上高（ソリューション事業）	P.10
売上原価	P.12
販売費及び一般管理費	P.14

2 コンテンツサービス事業（2Qの取組み）

事業体制	P.17
交通情報	P.19
エンターテインメント	P.20
ライフスタイル（1/2）コミュニケーションプラットフォーム	P.21
ライフスタイル（2/2）ライフサポートプラットフォーム	P.22
個人間商取引(フリマアプリ)『Dealing』	P.23

3 ソリューション事業（2Qの取組み）

ソリューション（受託開発ほか）	P.25
地方創生	P.26
広告（広告代理サービス）	P.27
NE銀潤株式会社 ご案内	P.28

4 業績予想と事業展開

連結業績予想	P.30
事業展開（1/3）事業規模の拡大	P.31
事業展開（2/3）ネイティブアプリの事業戦略	P.32
事業展開（3/3）スマートデバイス時代における事業領域の拡大	P.33

2016年5月期 第2四半期決算概況

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

決算ハイライト

連結業績

売上高： 2,547百万円

前年同四半期比： 1.3%増

経常利益： 52百万円

前年同四半期比： 24.9%減

コンテンツ サービス事業

交通情報

・携帯電話販売会社とのタイアップ企画が奏功し有料会員数20万人超

エンターテインメント

・『ちょこっとゲーム』、「スゴ得コンテンツ」で継続的に上位にランキングされる人気を得て好調

ライフスタイル

・『女性のリズム手帳』を軸に、カバー領域拡大(知育・ペット)
・フリマアプリ『Dealing』事業譲受

ソリューション 事業

ソリューション

・ゲームアプリ向け分散処理サーバ構築、デバッグ好調
・地方創生(少子化対策・観光ほか)、企業・大学との研究開発(再生エネルギー・AIほか)を順調に進行

広告
(広告代理サービス)

・携帯電話販売会社とのアライアンス強化と優良商材獲得により堅調

海外

・中国、法人営業強化で端末販売数、高水準で推移

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

連結損益計算書

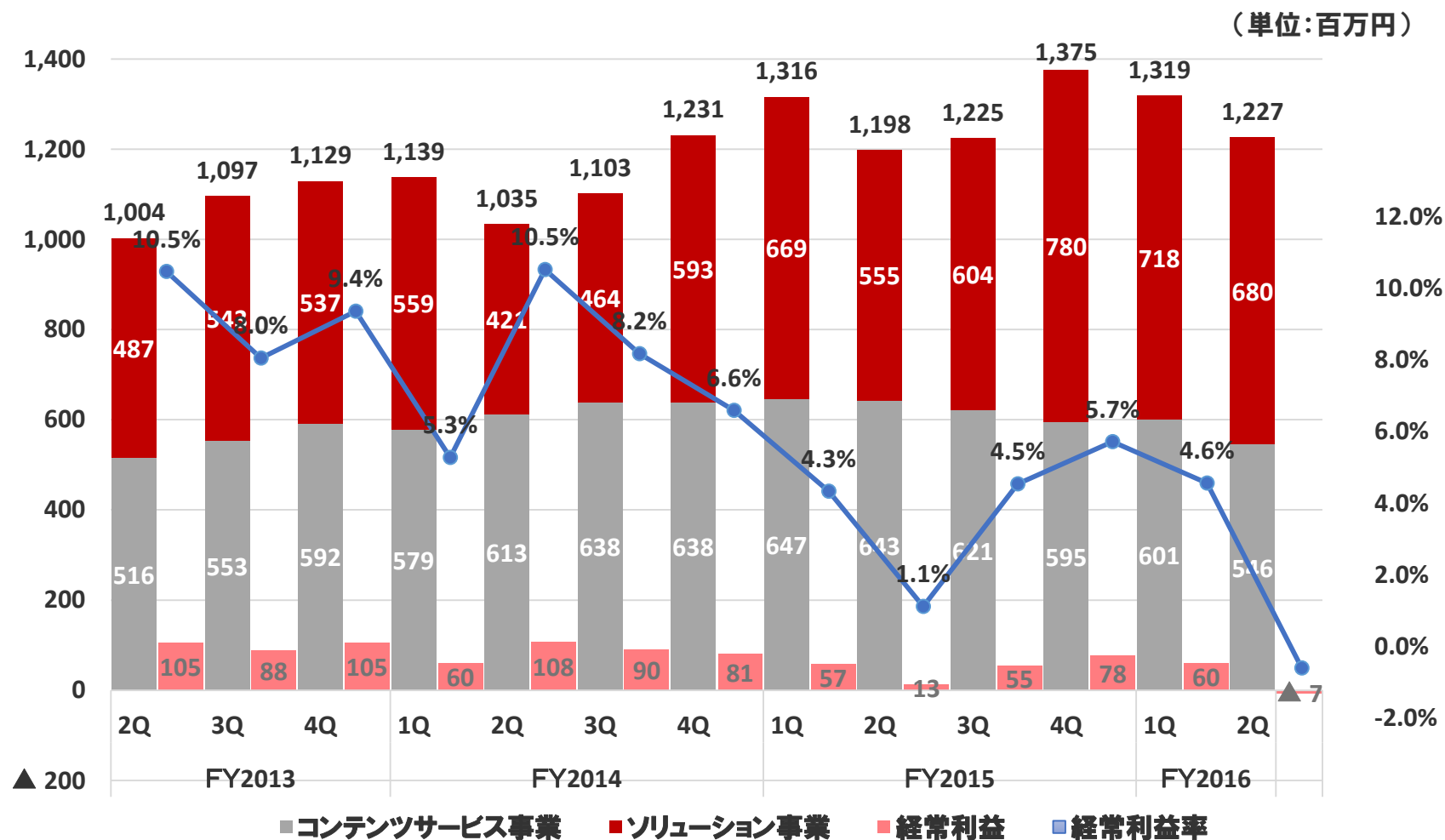
(単位:百万円)

					前年同四半期比	
					金額	増減率
売	上	高		2,514	2,547	32 1.3%
売	上	原	価	1,303	1,384	81 6.3%
売	上	総	利	1,211	1,162	▲ 49 ▲4.1%
販		管	費	1,149	1,118	▲ 30 ▲2.7%
営	業	利	益	62	43	▲ 18 ▲29.8%
営	業	外	収	8	9	1 15.7%
営	業	外	費	0	0	0 54.0%
経	常	利	益	70	52	▲ 17 ▲24.9%
特	別	利	益	331	35	▲ 295 ▲89.3%
特	別	損	失	8	14	5 65.4%
税金等調整前四半期純利益				392	73	▲ 319 ▲81.2%
法	人	税	等	218	▲ 0	▲ 218 ▲100.2%
四半期純利益				174	74	▲ 100 ▲57.5%
非	支	配	株	15	4	▲ 10 ▲70.1%
四	半	期	純			
親	会	社	株	159	69	▲ 89 ▲56.3%
四	半	期	純			

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

四半期決算推移

前四半期比減収減益ながらも、前年同四半期比で売上高2.4%の微増



1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上高

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

	2015年5月期 第2四半期累計	2016年5月期 第2四半期累計	前年同四半期比	
			金額	増減率
コンテンツサービス事業	1,290	1,148	▲ 142	▲11.0%
ソリューション事業	1,224	1,399	174	14.3%
合 計	2,514	2,547	32	1.3%

ソリューション事業が順調に売上を拡大し
全体として1.3%増収

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上高 (コンテンツサービス事業)

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

	2015年5月期 第2四半期累計	2016年5月期 第2四半期累計	前年同四半期比	
			金額	増減率
交 通 情 報	479	434	▲ 45	▲9.5%
エンターテインメント	584	563	▲ 21	▲3.7%
ラ イ フ ス タ イ ル	226	150	▲ 75	▲33.3%
コンテンツサービス事業	1,290	1,148	▲ 142	▲11.0%

キャリア定額制サービス向けが堅調に推移するも
月額課金サービス(特にフィーチャーフォン)の
減少幅が上回り、全体として**11.0%減収**

※「エンターテインメント」は、「ゲーム」、「メール」、「音楽」、「電子書籍」、「海外」を含みます。

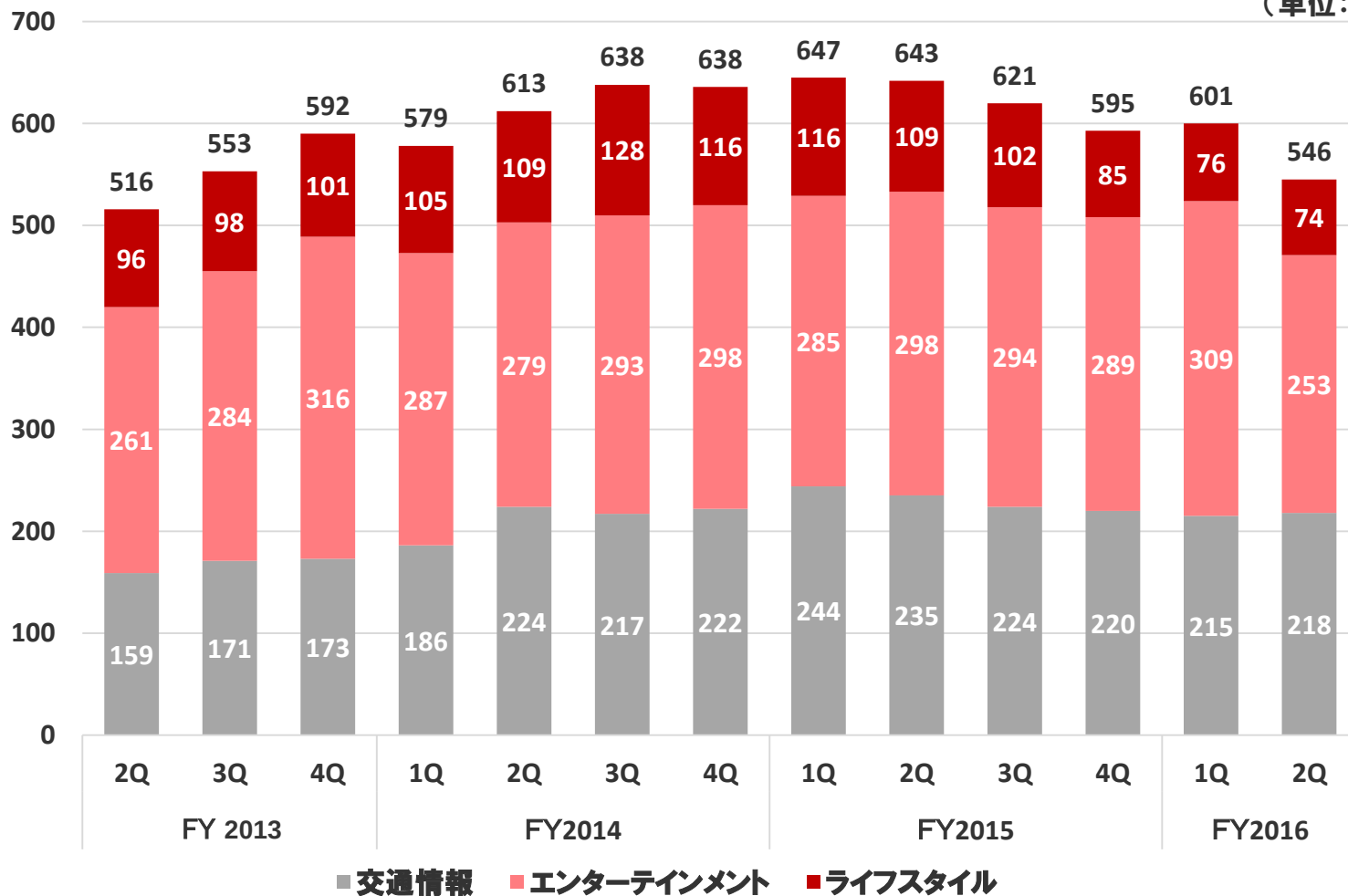
1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上高 (コンテンツサービス事業)

■ 四半期推移

エンターテインメントは、北京業主行网络科技有限公司売却などが要因で減収。
交通情報、2Qで盛り返し、増収へ転換

(単位:百万円)



※「エンターテインメント」は、「ゲーム」、「メール」、「音楽」、「電子書籍」、「海外」を含みます。

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上高 (ソリューション事業)

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

	2015年5月期 第2四半期累計	2016年5月期 第2四半期累計	前年同四半期比	
			金額	増減率
ソ リ ュ ー シ ョ ン	483	744	261	54.1%
広告(広告代理サービス)	651	454	▲ 196	▲30.2%
海 外	90	200	110	122.0%
ソ リ ュ ー シ ョ ン 事 業	1,224	1,399	174	14.3%

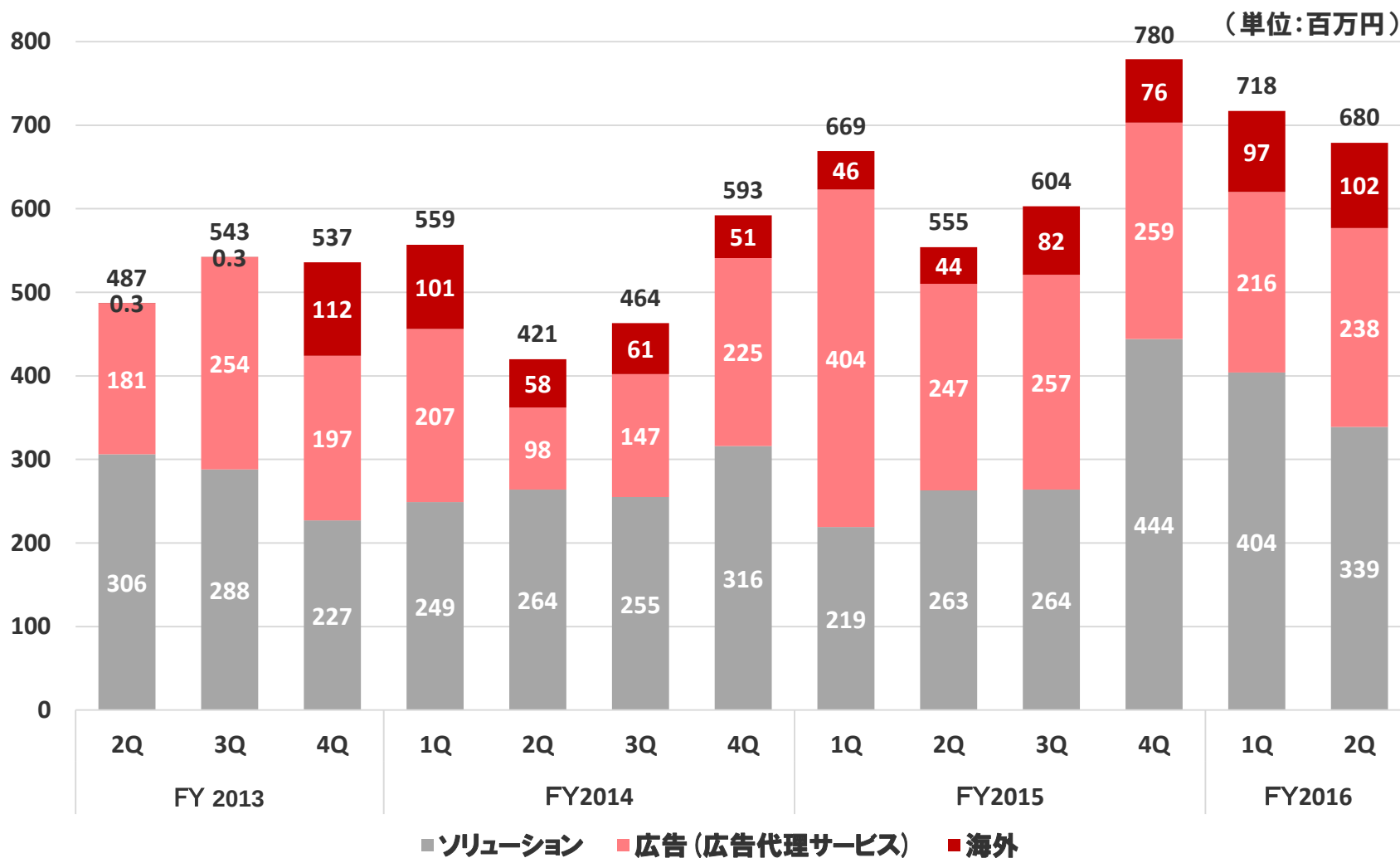
ソリューション(受託開発ほか)は、受託開発、デバッグ増勢
ならびに子会社の新規連結化により増収。
広告(広告代理サービス)の減収は、前年1Q特需の
剥落によるもの。海外(中国)は端末販売、好調

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上高 (ソリューション事業)

■ 四半期推移

海外、広告(広告代理サービス)ともに堅調。ソリューション(受託開発ほか)は、前四半期比減収も、2Q過去最高で堅調に推移



1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上原価

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

	2015年5月期 第2四半期累計	2016年5月期 第2四半期累計	前年同四半期比	
			金額	増減率
売上原価	1,303	1,384	81	6.3%
原価率	51.8%	54.4%	-	-

ソリューション事業の増収に伴い、原価率上昇

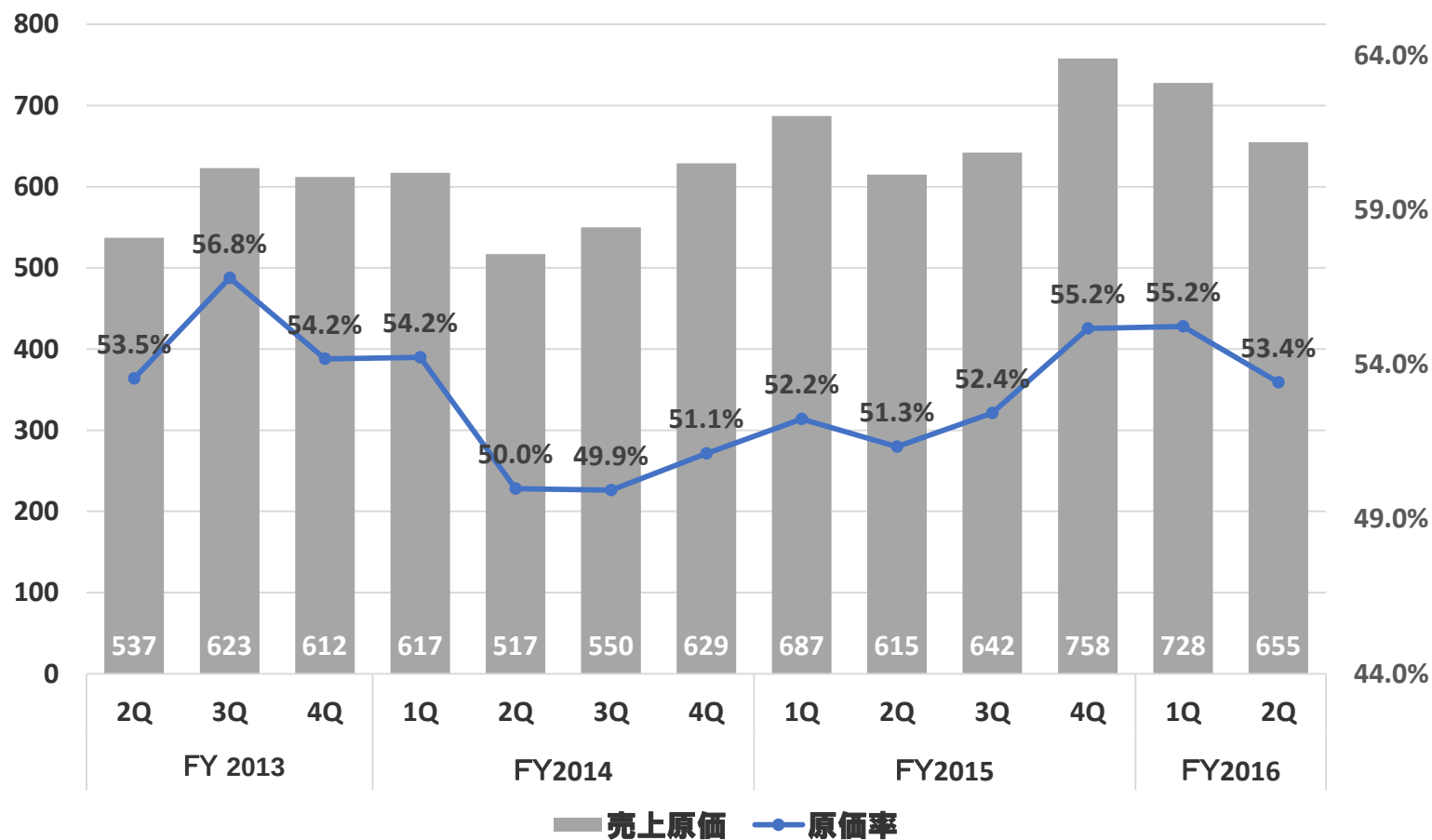
1 2016年5月期 第2四半期決算概況

売上原価

低採算の北京業主行網絡科技有限公司、売却により
原価率改善

■ 四半期推移

(単位:百万円)



1 2016年5月期 第2四半期決算概況

販売費及び一般管理費

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

	2015年5月期 第2四半期累計	2016年5月期 第2四半期累計	前年同四半期比	
			金額	増減率
(広 告 宣 伝 費)	428	342	▲ 85	▲19.9%
(そ の 他)	721	775	54	7.6%
販 管 費	1,149	1,118	▲ 30	▲2.7%
販 管 費 率	45.7%	43.9%	-	-

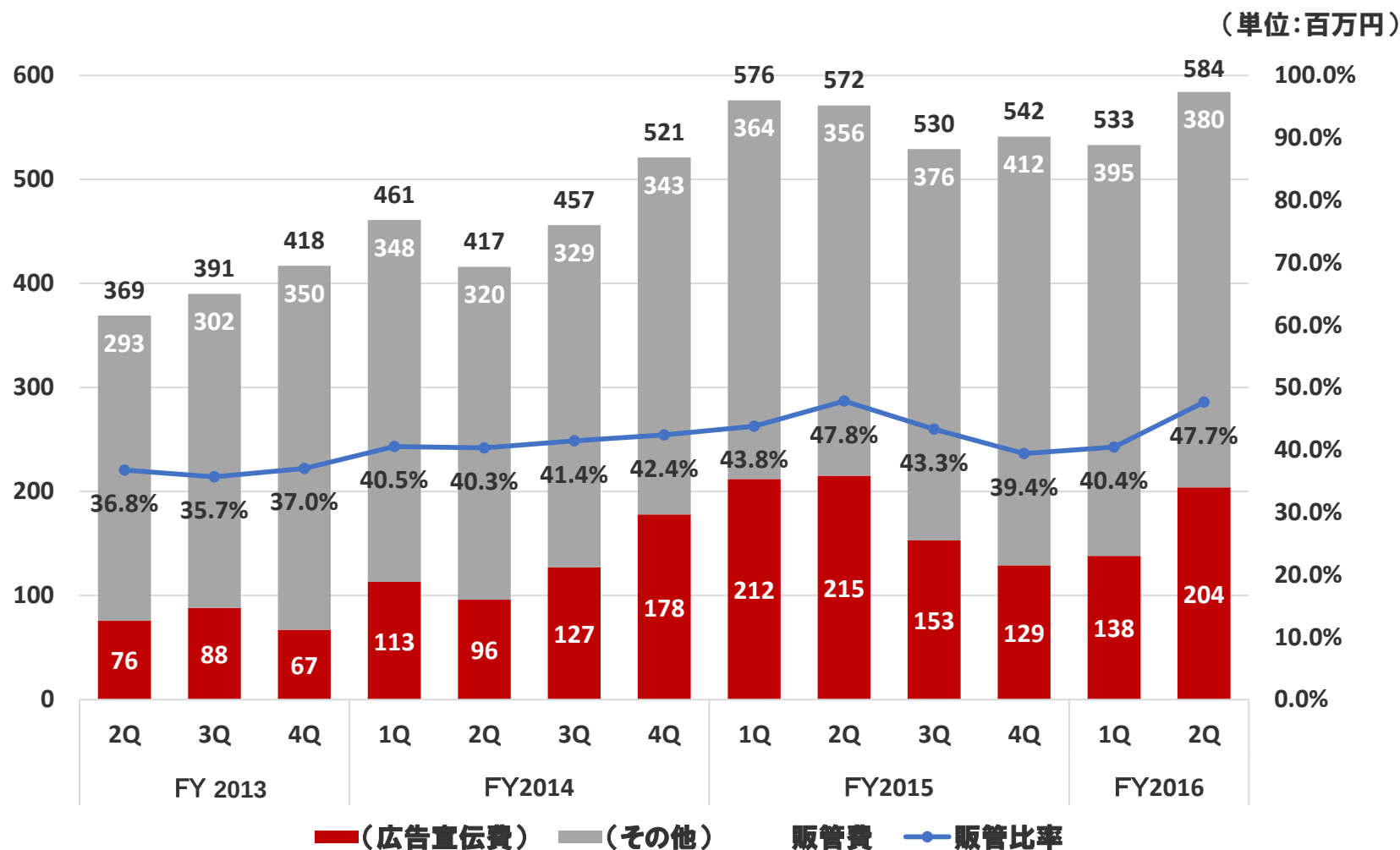
業容拡大により、その他(人件費)増となるも
主にネイティブアプリへの広告投資抑制により
広告宣伝費、前年同四半期比**19.9%減少**

1 2016年5月期 第2四半期決算概況

販売費及び一般管理費

コンテンツサービス事業(交通情報)への広告投資強化により販管費上昇

■ 四半期推移



2Qの取組み

事業体制

(2015年12月1日付 機構改革)

■ セグメント別事業本部体制により
専門領域に特化した事業活動を行ない、業務執行の機動性を向上

コンテンツ事業本部

アライアンス ビジネス部

- ・アライアンス強化により「ライフサポートプラットフォーム」戦略を加速
- ・事業領域拡充

コンテンツ ビジネス部

キャリアプラットフォームへの継続的なコンテンツ提供(短中期的な収益基盤)

グローバル 営業部

横断的なアライアンス営業を国内外で推進

ソリューション事業本部

メディア ソリューション部

携帯電話販売会社との強固なアライアンスを強みに機動的な営業活動を推進

ビジネス ソリューション部

活況を呈するソリューション市場で案件獲得を強化

東海 ソリューション部

東海・関西地区に集中、特化

技術部

- ・システム開発・運用体制の強化
- ・営業支援体制の強化
- ・自社パッケージ商品の品質強化
- ・新技術分野での共同研究、開発推進

コンテンツサービス事業

2Qの取組み



2 コンテンツサービス事業

交通情報

主力コンテンツと取り組み



- 他社に先駆けて実施したタイアップ企画（携帯電話販売会社との協業による優先販売）が奏功し、
有料会員数20万人超を達成
- 「交通情報メール」、SNS「みんなで交通リポート」を活用し、顧客エンゲージメント向上。
長期利用を促進
- 『ATIS交通情報』、『レジャー＆駐車場情報』の2アプリ、「App Pass」で配信開始（2015年10月8日）



“おでかけ”をもっと便利に！もっと楽しく！道路交通情報、渋滞ライブ映像、駐車場検索を配信。
交通情報サービス(株)では、スマートフォンユーザ向けコンテンツのほか、大型ショッピングモール
ならびにTBSテレビ「次世代スマートテレビ」への情報提供も行っています。

主力コンテンツと取組み

- 『ちょこっとゲーム』、「スゴ得コンテンツ」（ゲームカテゴリー）で継続的に人気上位にランキング
- 電子書籍『BOOKSMART』、スマホ・タブレットに加え、PC版サービス開始（2015年9月8日）
- 『ココロと身体ミュージック♪』を「App Pass」（2015年11月4日）で、『爽快麻雀！イーシャンテン』を「App Store」（2015年11月11日）で配信開始
- ICPライセンス(※)保有のメリット低下に伴い、北京業主行網絡科技有限公司、売却



20

2 コンテンツサービス事業

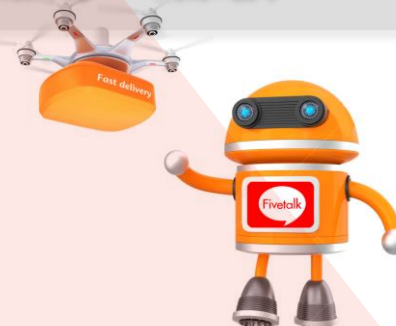
ライフスタイル (1/2)

メッセンジャーアプリ『Fivetalk』

- ユーザビリティ・品質向上が奏功し、DAU堅調に推移
- 人口知能との会話(AI)・製品との会話(IoT)のインターフェースへ、共同開発を開始



未来を繋ぐコミュニケーションプラットフォーム形成へ(戦略)



2 コンテンツサービス事業

ライフスタイル (2/2)

- フリマアプリ『Dealing』、クルーズ株式会社より事業譲受(2015年12月1日)
- 『ラブめも』を「App Store」、「Google Play」(2015年10月2日)で、
『毎日いぬねこダイアリー』を「NTTドコモ」、「au」、「ソフトバンク」で順次配信(2015年10月～)
- 『女性のリズム手帳』、DAU堅調に推移。アライアンスによる体組成計・体脂肪計デバイス連携へ
- 知育アプリ「ドキドキっず」シリーズ化を決定し、2アプリ開発を順調に進行





『Dealing』

市場環境:スマートフォン電子商取引市場規模、急進

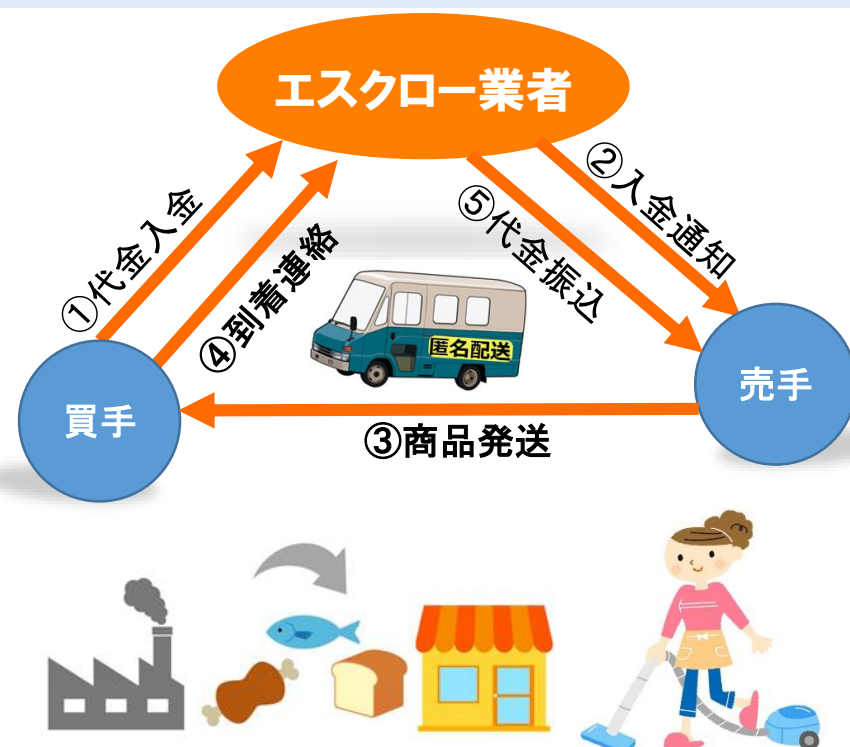
・サービス譲受によりフリマアプリ市場へ、初期投資を抑え短期間で参入

戦略

①「ライフサポートプラットフォーム」の軸となるサービス



②エスクローを活用し新規アライアンス事業展開へ



ソリューション事業

2Qの取組み

3 ソリューション事業

ソリューション (受託開発ほか)

受託開発

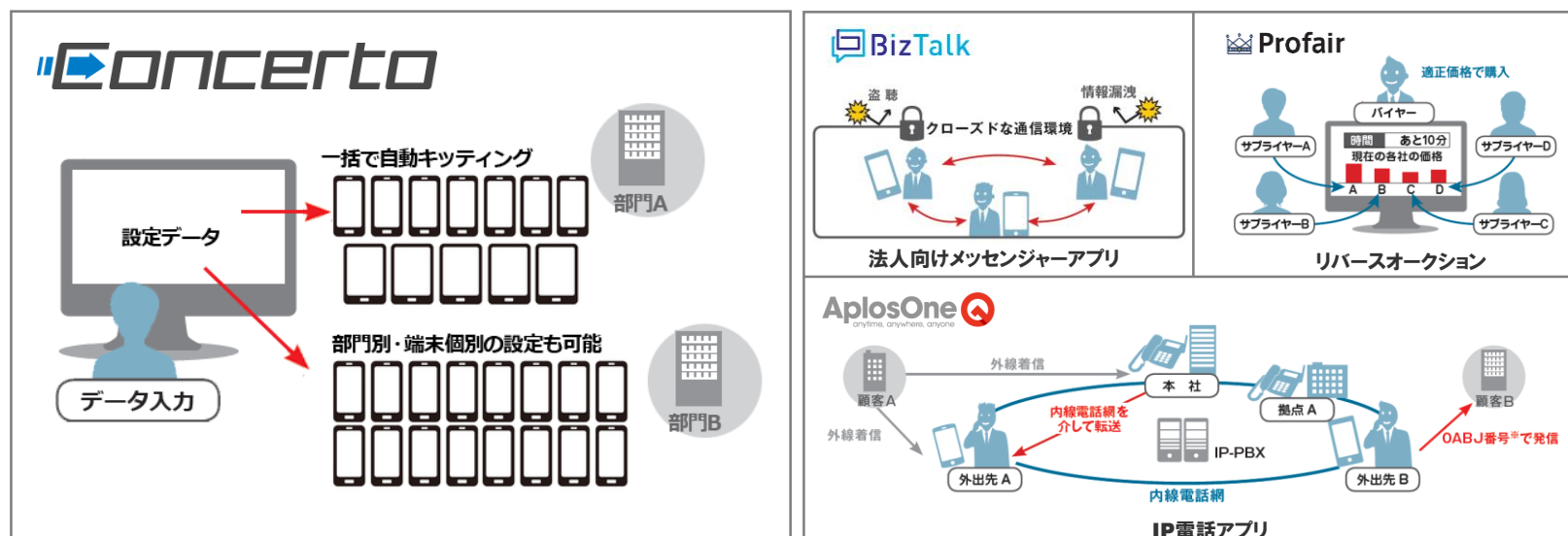
市場環境: 企業の情報システム投資は拡大、自治体の地域創生が活発化

- ・ 大手ゲーム会社向け分散処理サーバシステム構築ならびにデバッグサービス、堅調
- ・ 大手出版社WEBサービス向け、サーバ設計・構築・運用案件を進行
- ・ サーバ監視ロボット、**ARアプリ**(宮城県白石城「城めぐり」)、「工場見学ナビ」(『指さしナビ』応用)受注
- ・ 「地方創生」に伴う受託開発ならびに研究開発を進行 (少子化対策・情報共有・新エネルギー・スマート農業)

自社サービス

市場環境: 企業のスマホ・タブレット導入加速

- ・ スマホ向けキittingツール『**Concerto**』(株式会社プロモート) 商品化し、営業開始



3 ソリューション事業

ソリューション (地方創生推進)

市場環境: 総務省による「まち・ひと・しごと創生総合戦略」を背景に、自治体による取組みが活発化

・ スマート農業、少子化対策、再エネルギー、観光の各分野でプロジェクトを進行



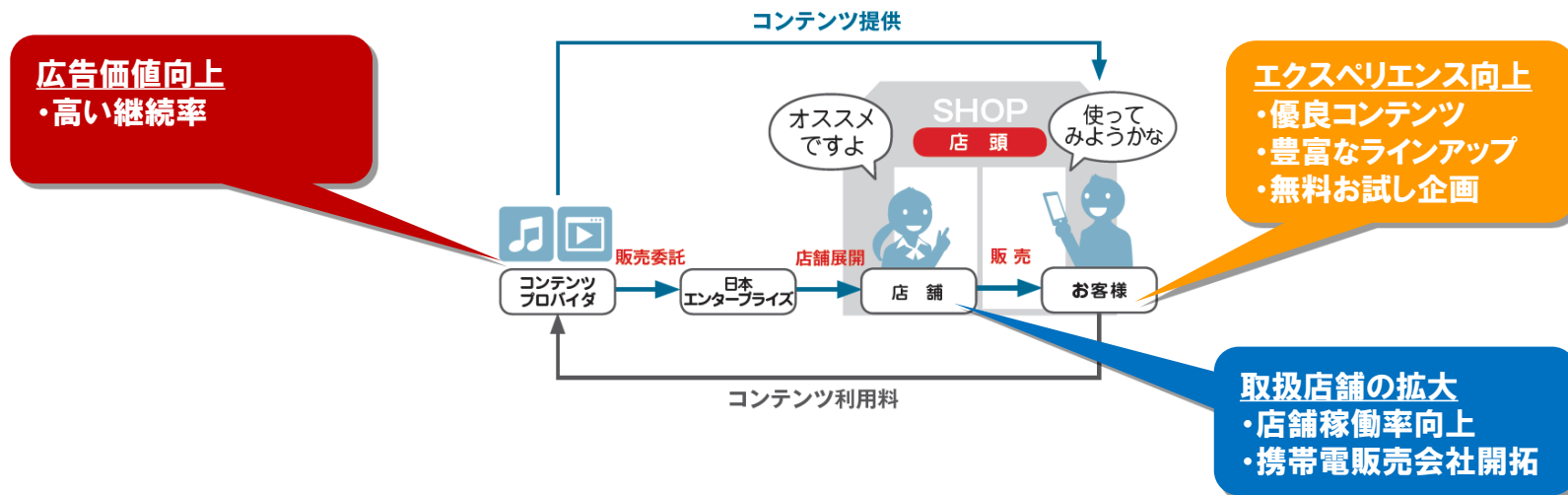
※ 写真はイメージです。

3 ソリューション事業

広告（広告代理サービス）

市場環境：キャリア商材との競合激化、また行政による通信サービスへの規制

- ・ 継続的な店舗支援により、キャリアコンテンツとの競合など環境変化にも適応できる強固なアライアンスを構築
- ・ 「音楽聴き放題」、「交通情報」など、長期利用を期待できる優良コンテンツの獲得、販売が好調



海外

市場環境：中国市場は富裕層を中心に端末買換需要が伸長

- ・ 法人営業強化により端末販売数、高水準で推移。前年同四半期比、倍増
- ・ 株式会社NE銀潤、設立(2015年10月2日)

3 ソリューション事業

NE銀潤株式会社

- ・ 社 名 : **NE銀潤株式会社**
- ・ 代 表 者 名 : **植田 勝典**
- ・ 所 在 地 : **〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-17-8 松岡渋谷ビル**
- ・ 設 立 : **平成27年10月2日**
- ・ 資 本 金 : **25百万円**
- ・ 事 業 内 容 : **(1)卸売事業 (2)事業開発支援事業**
- ・ 出 資 比 率 : **日本エンタープライズ株式会社 51.0%**
銀潤控股集团有限公司 49.0%

NE銀潤 設立主旨と事業展開

■ 中国における当社グループのポジション

2002年に中国現地法人を設立。以来、中国におけるビジネス知見、豊富な人脈を強みに、
①モバイルコンテンツ配信事業 ②携帯電話販売店運営 ③日本企業と中国企業を結ぶコンサルティング事業を展開

■ 「NE銀潤株式会社」設立背景と主旨

不動産開発・インフラ整備等を手掛ける「銀潤控股集团有限公司」(廖春榮、中国 上海市虹橋路1438号、資本金5千萬元/約9.5億円)に対し、株式会社サンリオとのライセンス契約によるテーマパーク「凱蒂猫家園(ハローキティパーク)」(中国浙江省安吉県)開園実現へ向けたコンサルティングサービスを提供。2015年7月のグランドオープンに至る。

関連キャラクター商品の安定供給などを通じてパークの運営体制を強化するため、2015年10月「NE銀潤株式会社」を設立。中国における日本製品への需要拡大を背景に「卸売事業」、「事業開発支援事業」展開を図る

■ 「凱蒂猫家園(ハローキティパーク)」について

中国初の「ハローキティ」をはじめとするサンリオキャラクターのテーマパーク。上海・杭州の2大都市がインターナショナルリゾート建設プロジェクトの一環として開園。敷地面積約10万平方メートル、年間100万人の来場を目指す

業績予想と事業展開

4 業績予想と事業展開

連結業績予想

業績予想の修正

(単位:百万円)

	2016年5月期 (2015年7月10日予想)	2016年5月期 (2016年1月8日修正予想)	金額	増減率
売上高	6,100	5,240	▲ 860	▲14.1%
営業利益	450	210	▲ 240	▲53.3%
経常利益	470	230	▲ 240	▲51.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	190	140	▲ 50	▲26.3%

事業動向を踏まえ、業績予想を修正

- ・コンテンツサービス事業・・月額課金サービスの広告効率の低下及び定額制サービスの新規コンテンツ投入遅延により修正
- ・ソリューション事業・・・・・一部大型開発案件の縮小及び広告(広告代理サービス)が堅調ながらも市況を踏まえ修正

業績予想と進捗

	2015年5月期	2016年5月期 (2016年1月8日修正予想)	金額	前期比 増減率	第2四半期進捗率
売上高	5,116	5,240	123	2.4%	48.6%
営業利益	189	210	20	10.7%	20.9%
経常利益	204	230	25	12.4%	23.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	177	140	▲ 37	▲21.2%	49.7%

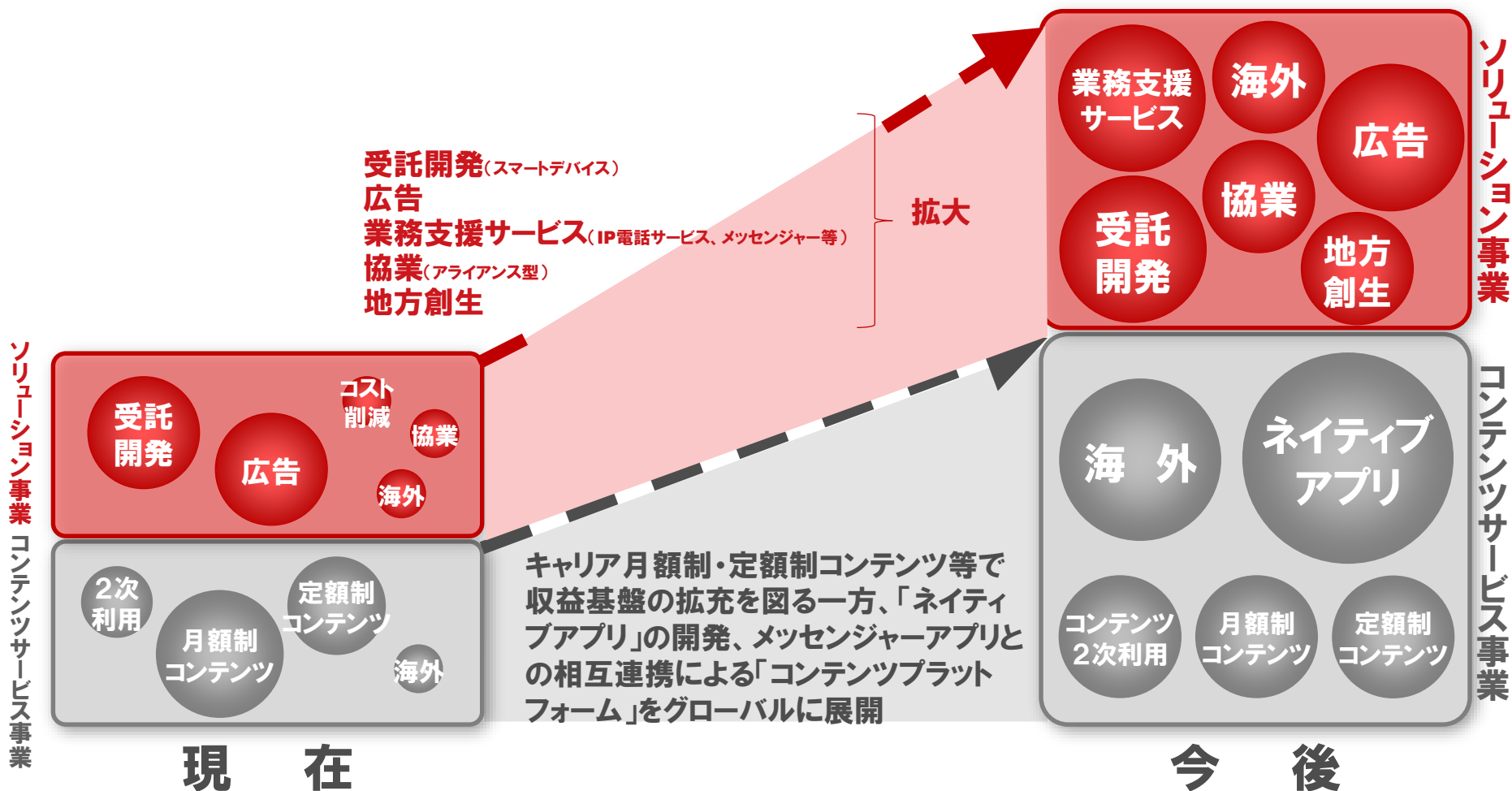
1株当たり年間配当(2016年5月期予想):3.00円

既存事業の着実な推進、特に、拡大トレンドが継続している企業の情報システム投資を背景に、受託開発事業を積極的に推し進める。また、地方創生に伴う事業領域の拡大を図ると共に、進行中の新規事業の創出を加速させる

4 業績予想と事業展開

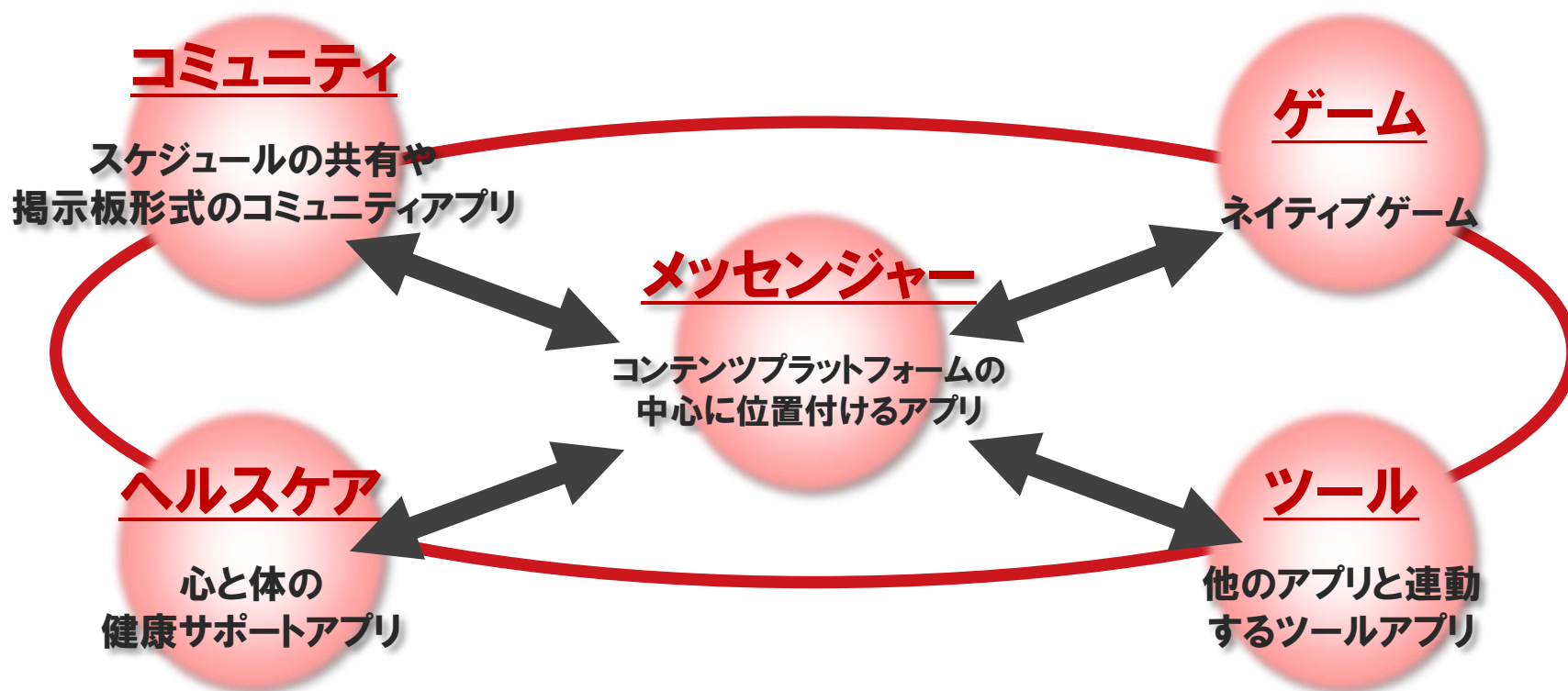
事業展開 (1/3)

事業規模の拡大



事業展開 (2/3)

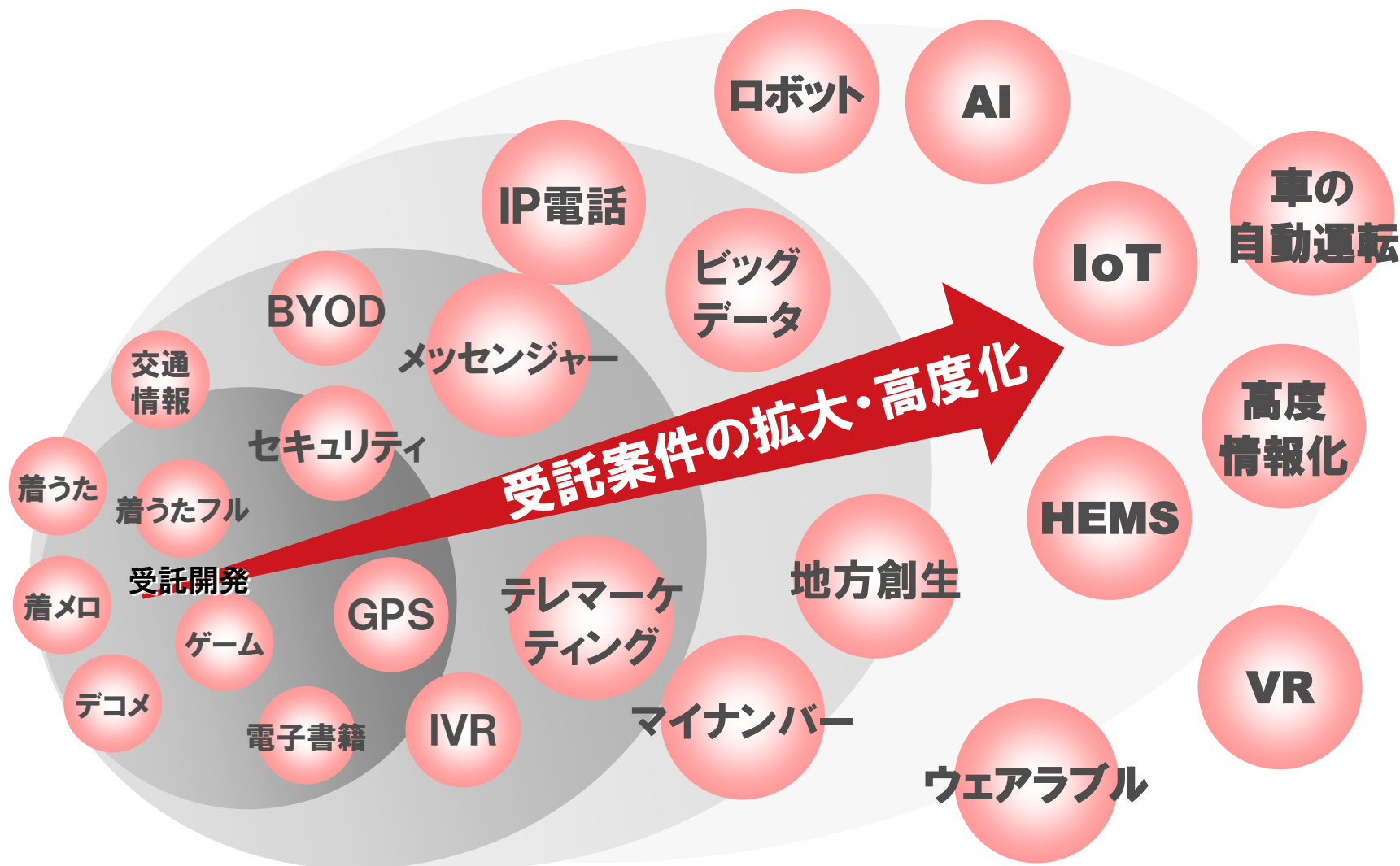
ネイティブアプリの事業戦略



4 業績予想と事業展開

事業展開 (3/3)

スマートデバイス時代における事業領域の拡大



日本エンタ

検索

<http://www.nihon-e.co.jp/ir/>

当社ホームページの「投資家情報」では
決算情報やIR資料、最新のニュースリリース、会社情報等をご案内しています。
IR情報やプレスリリース等をメールでお知らせする
「適時開示アラートメール」もご利用下さい。

※本資料に掲載された意見、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。
※本資料に掲載された数値には、四捨五入による若干の計算の差異がございます。