

# 日本エンタープライズ株式会社

## 第21期 2009年5月期

第1四半期決算説明会 資料

2008年10月1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。

「i-mode/iモード」、「i-mode (ロゴ)」、「FOMA/フォーマ」、「デコメール」、「docomo」は、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの商標又は登録商標です。

「au」、「EZweb」、「EZ待ちうた」はKDDI株式会社の商標または登録商標です。

「Yahoo!」、「Yahoo!」、「Y!」のロゴマークは、米国Yahoo! Inc.の商標または登録商標です。

「S!アプリ」、「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。

「BREW」、「BREWに関連する商標」は、Qualcomm社の商標または登録商標です。

「着うた」、「着うたフル」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又は登録商標です。

「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。

書類中には必ずしも商標表示(®、TM)を付記していません。

## コンテンツ

**音楽分野**

着うたサイト「うた&メロ取り放題」・・・サイト改善・特典付与等、顧客満足度の向上を図る  
着うたフルサイト「@LOUNGE RECORDS」のブランド強化・分社化「アットザラウンジ(株)」

**ゲーム分野**

サイト品質の改善

**画像・ツール分野**

デコメ・・・新機能導入等、様々な施策を実施し、顧客満足度の向上を図る

**その他**

クルマ関連総合サイト「楽楽車」を開設

## ソリューション

**ソリューション**

新規案件、大型案件の獲得  
電子書籍制作の受注拡大

**ソリューションコンテンツ**

大手クライアントからの受注・拡大が継続

**物販**

分社化した「アットザラウンジ(株)」から、CD発売  
キャラクターグッズ展開

**広告**

一般サイトによる広告見直し

## 海外

**2Gコンテンツ配信の継続**

電子書籍をはじめとしたコンテンツ制作の展開  
デジタルコンテンツ制作者養成の継続的推進

(単位:百万円)	第1四半期		
	FY2008	FY2009	前年同期比
コンテンツサービス	504	354	▲29.7%
ソリューション	287	321	11.9%
売上高	791	676	▲14.6%
売上原価	304	248	▲18.3%
%	38.4%	36.8%	
売上総利益	487	427	▲12.3%
%	61.6%	63.2%	
販売費及び一般管理費	356	299	▲16.2%
%	45.1%	44.2%	
営業利益	130	128	▲1.7%
%	16.5%	19.0%	
営業外収益	4	7	79.7%
%	0.5%	1.1%	
営業外費用	17	1	▲93.0%
%	2.1%	0.2%	
経常利益	117	134	14.6%
%	14.9%	19.9%	
当期純利益	55	76	37.4%
%	7.1%	11.4%	

## 売上高の主な変動要因

### <増収要因>

- ・ソリューション(企業向けサイト構築、電子書籍制作)増加
- ・物販(CD販売)増加

### <減収要因>

- ・コンテンツサービス(音楽)減少
- ・コンテンツサービス(ゲーム)減少

## 営業利益の主な変動要因

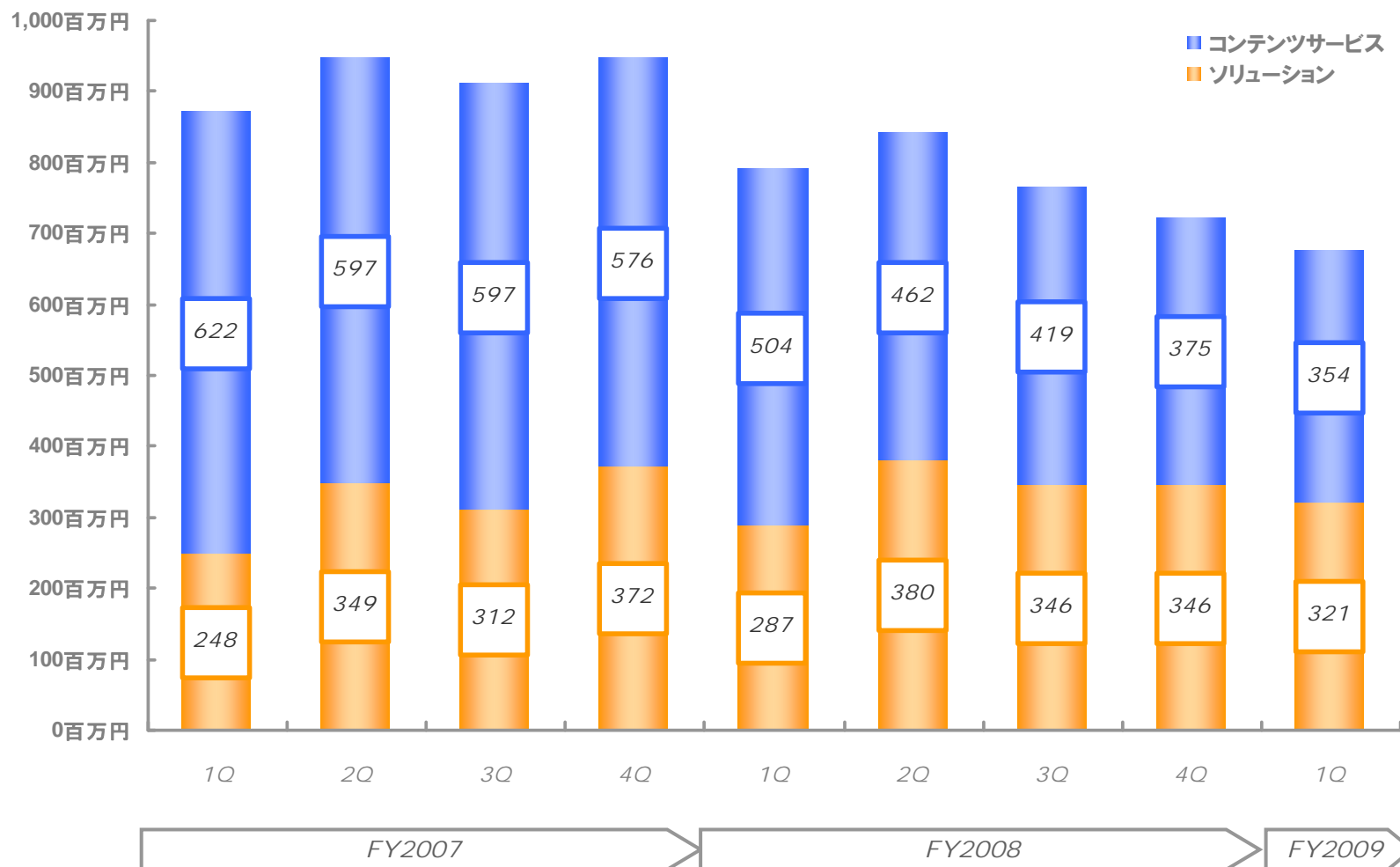
### <増益要因>

- ・原価率改善(制作コストの削減)
- ・販管費の削減(広告宣伝費の削減、昨年の東証上場費用・サポートセンター移転費用等の特費の減少)

### <減益要因>

- ・コンテンツサービスの売上高減少

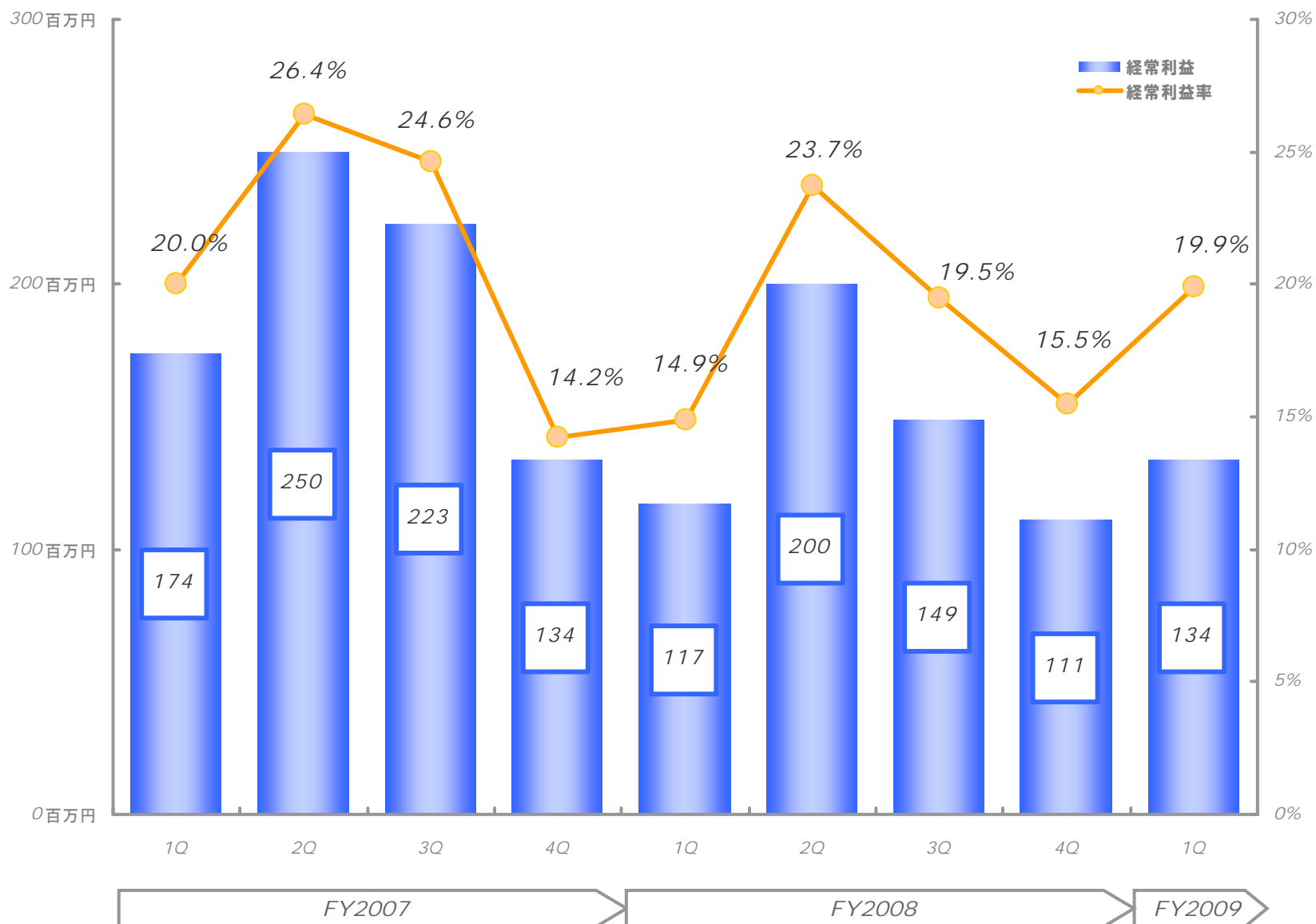
# 四半期別 売上高推移



## 《構成比》

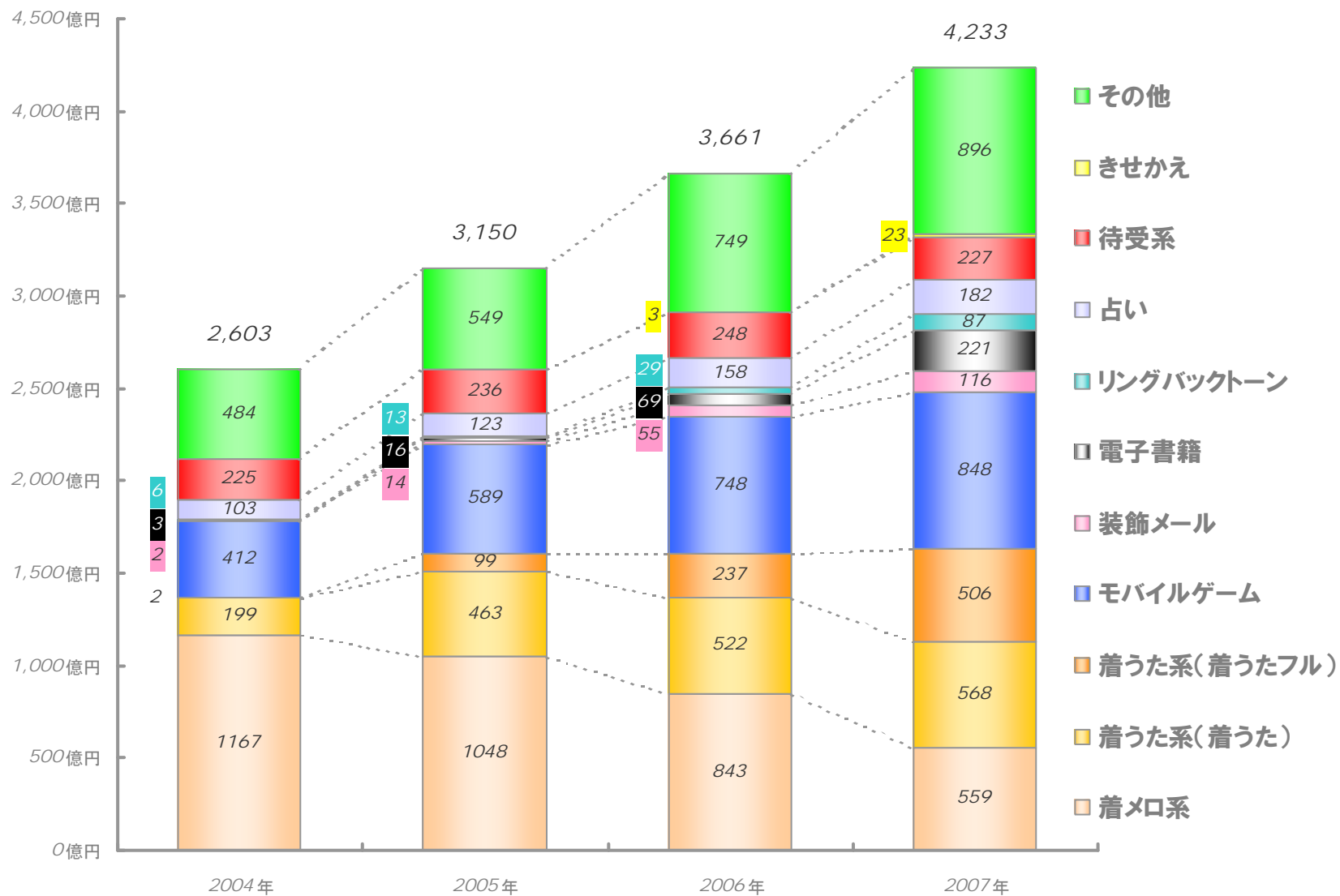
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
コンテンツサービス	71%	63%	66%	61%	64%	55%	55%	52%	52%
ソリューション	29%	37%	34%	39%	36%	45%	45%	48%	48%

# 四半期別 経常利益推移



# 国内事業の概況と今後の展開

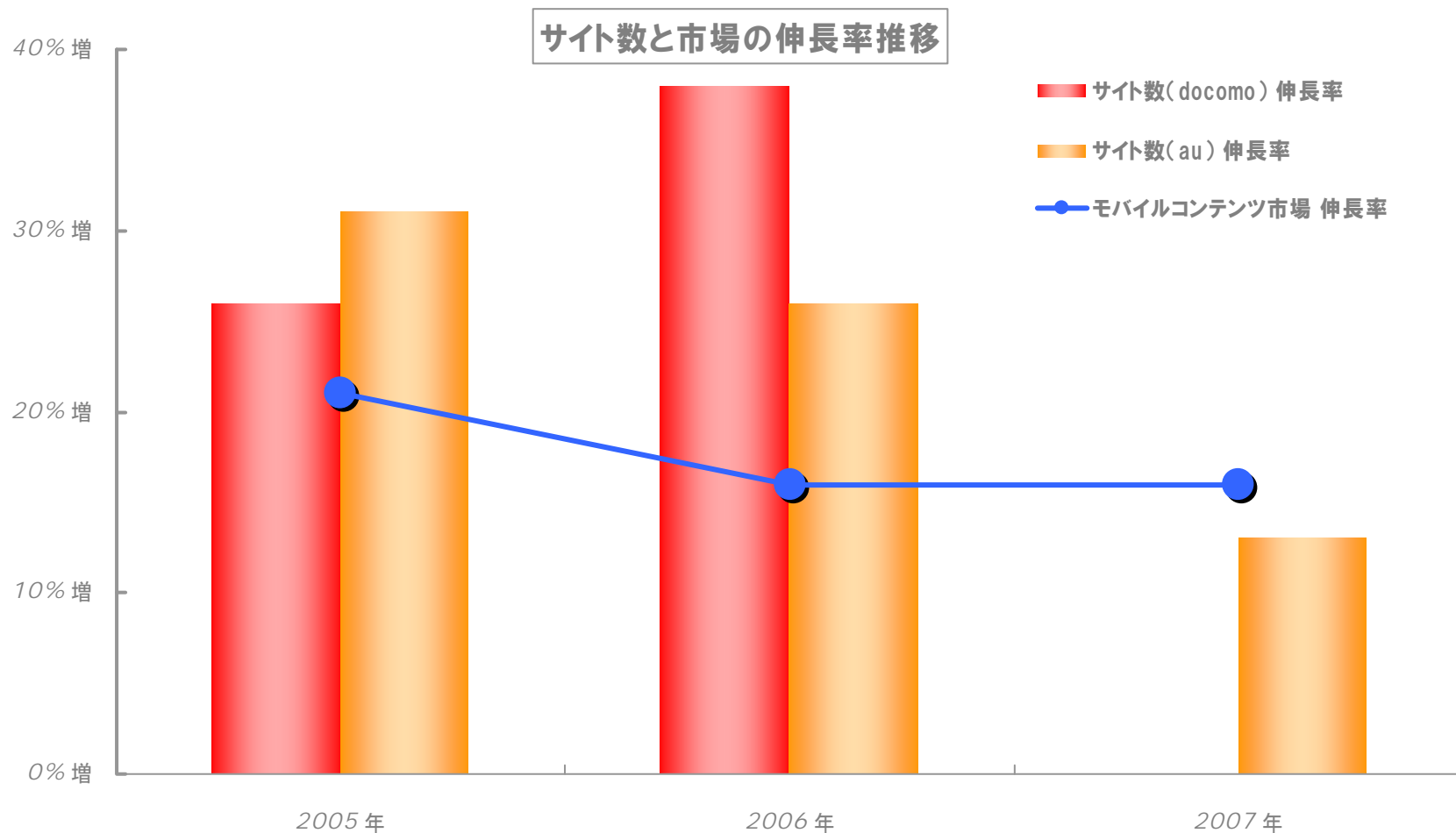
リッチコンテンツを利用できる環境の変化に伴い、ユーザーが多種多様なコンテンツへと分散



出所：総務省(モバイル・コンテンツ・フォーラム)



## モバイルコンテンツ市場の拡大以上に、競合するサイト数が増加

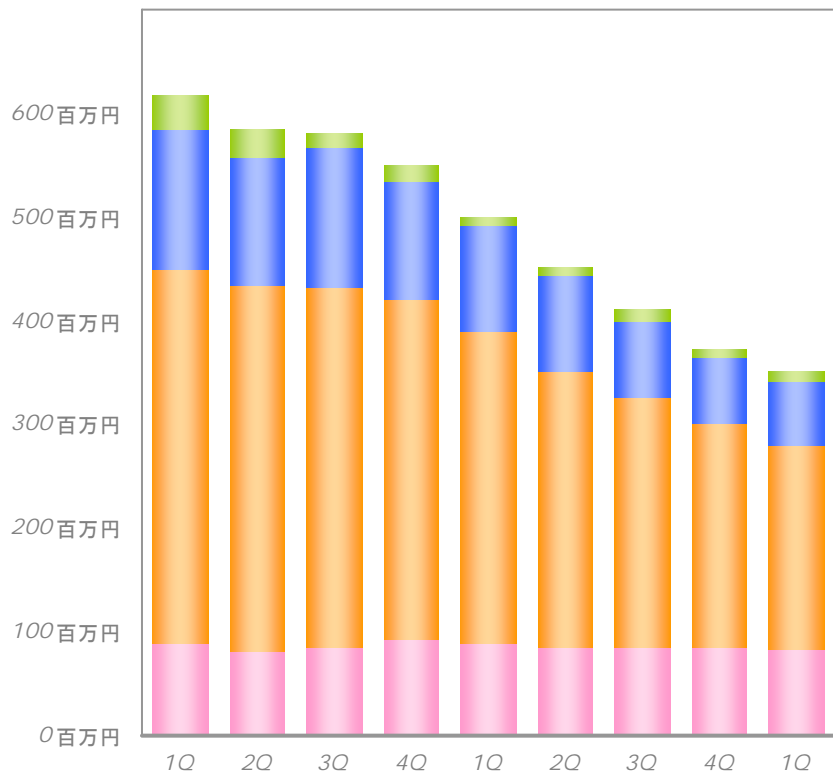


※サイト数

docomo・・・NTTドコモの「四半期事業データ」より、各年末の「iMenuサイト数(FOMA)」を対比（2007年12月末は非開示）

au・・・KDDIの「財務・事業データ(モバイルサービスデータ)」より、各年末の「EZweb公式サイト数」を対比

## ジャンル別 売上高推移

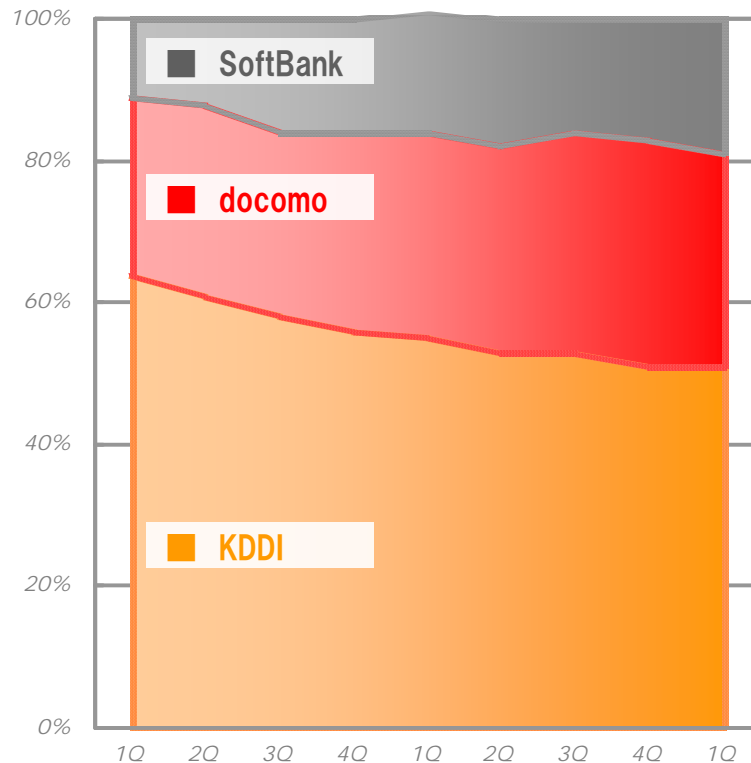


■ その他	34	27	15	16	7	8	11	8	9
■ ゲーム	135	124	134	113	103	92	74	64	62
■ 音楽	361	352	348	328	301	266	240	216	197
■ 画像・ツール	88	81	84	93	88	85	85	84	83

FY2007 → FY2008 → FY2009

## 売上高減少の鈍化

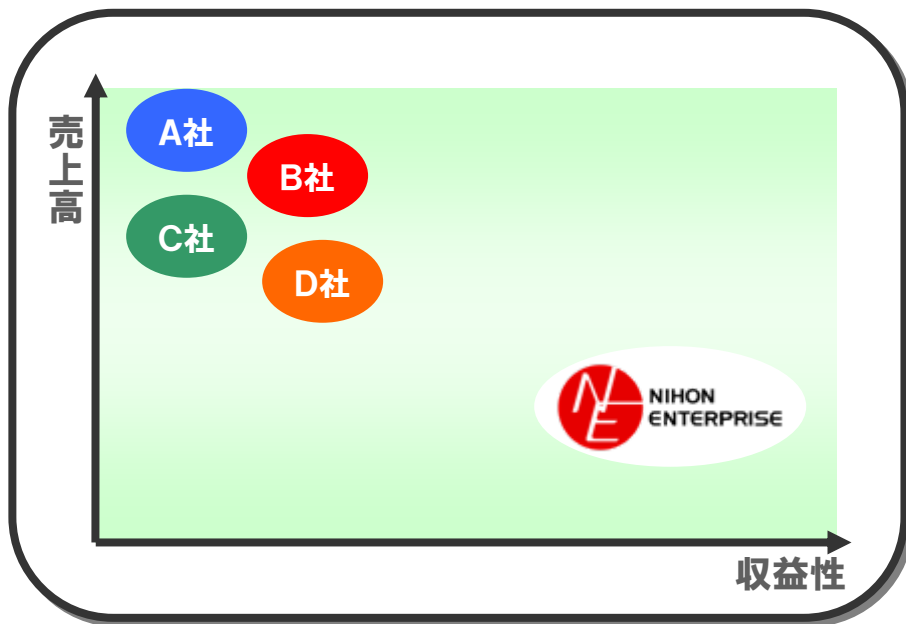
## キャリア別 売上高推移



■ その他	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
■ SoftBank	11%	12%	16%	16%	17%	18%	16%	17%	19%
■ docomo	25%	27%	26%	28%	29%	29%	31%	32%	30%
■ KDDI	64%	61%	58%	56%	55%	53%	53%	51%	51%

FY2007 → FY2008 → FY2009

## マルチキャリア展開



**ビジネスモデル**  
 配信するコンテンツを  
 自社制作することで  
 提供コンテンツの権利を  
 自社で保有



**収益率の高い事業展開**



体脂肪を燃やす下着

ワコール「CROSS WALKER」の  
ウォーキング専用音楽「Fit Music！」

×



※『Fit Music!』は、「はいて、歩いて、体脂肪を燃やそう」をテーマとした(株)ワコールのヒット商品「CROSS WALKER」向けにアットザラウンジ(株)が企画・制作したウォーキング専用音楽です。

音楽	1Qの概況	今後の展開
着うた	リテンション強化	顧客満足度の向上 <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽曲の見直し</li> <li>・ニーズのあるコンテンツの追加</li> <li>・集客力の強化</li> </ul>
着うたフル	ブランド強化  分社化 	ブランド強化 <ul style="list-style-type: none"> <li>・他社とコラボレーション</li> <li>・低額コース追加</li> <li>・CD発売(リアル連動)</li> <li>・プロモーション強化</li> <li>・名称統一化</li> </ul>
ゲーム	1Qの概況	今後の展開
ゲーム	サイト品質改善	顧客満足度の向上 <ul style="list-style-type: none"> <li>・品質向上</li> <li>・他社とコラボレーション</li> </ul> マルチキャリア展開 <ul style="list-style-type: none"> <li>・美少女ゲーム</li> </ul>

## 画像・ツール

デコメ

### 1Qの概況

#### 顧客満足度の向上

- ・新機能追加(デコメーカー、検索)
- ・魅力的な特典の付与
- ・お客様参加型のキャラクター育成



ワンッCUP

### 今後の展開

#### キャラクターを中心に展開

- ・リッチ化(既存サイト)
- ・マルチ化(新規サイト)
- ・ブランド強化



うたがめ

## その他

情報

### 1Qの概況

#### 7月 新サイト オープン

< 楽楽車 >

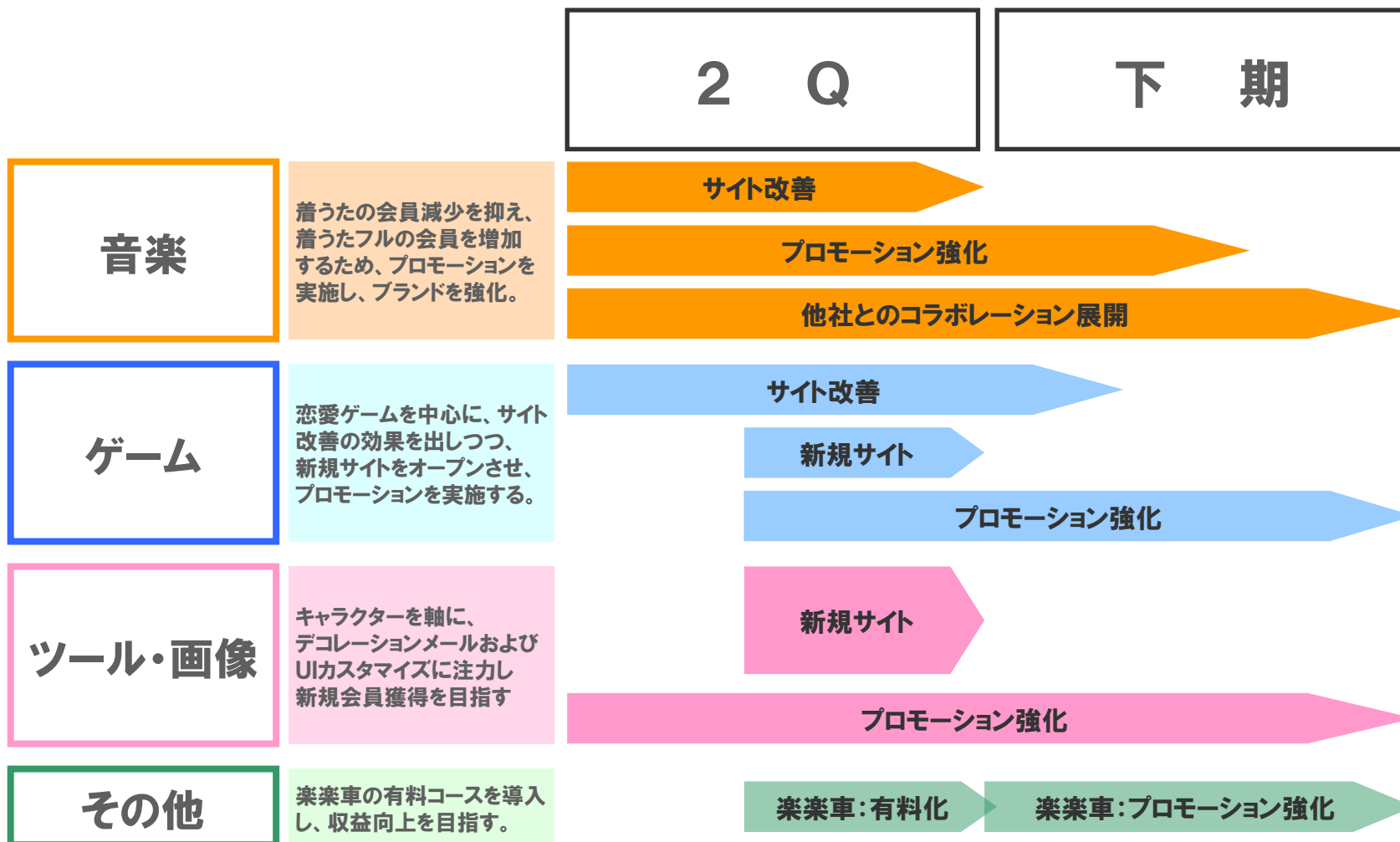


ユーザビリティの高い  
「車」関連総合サイト

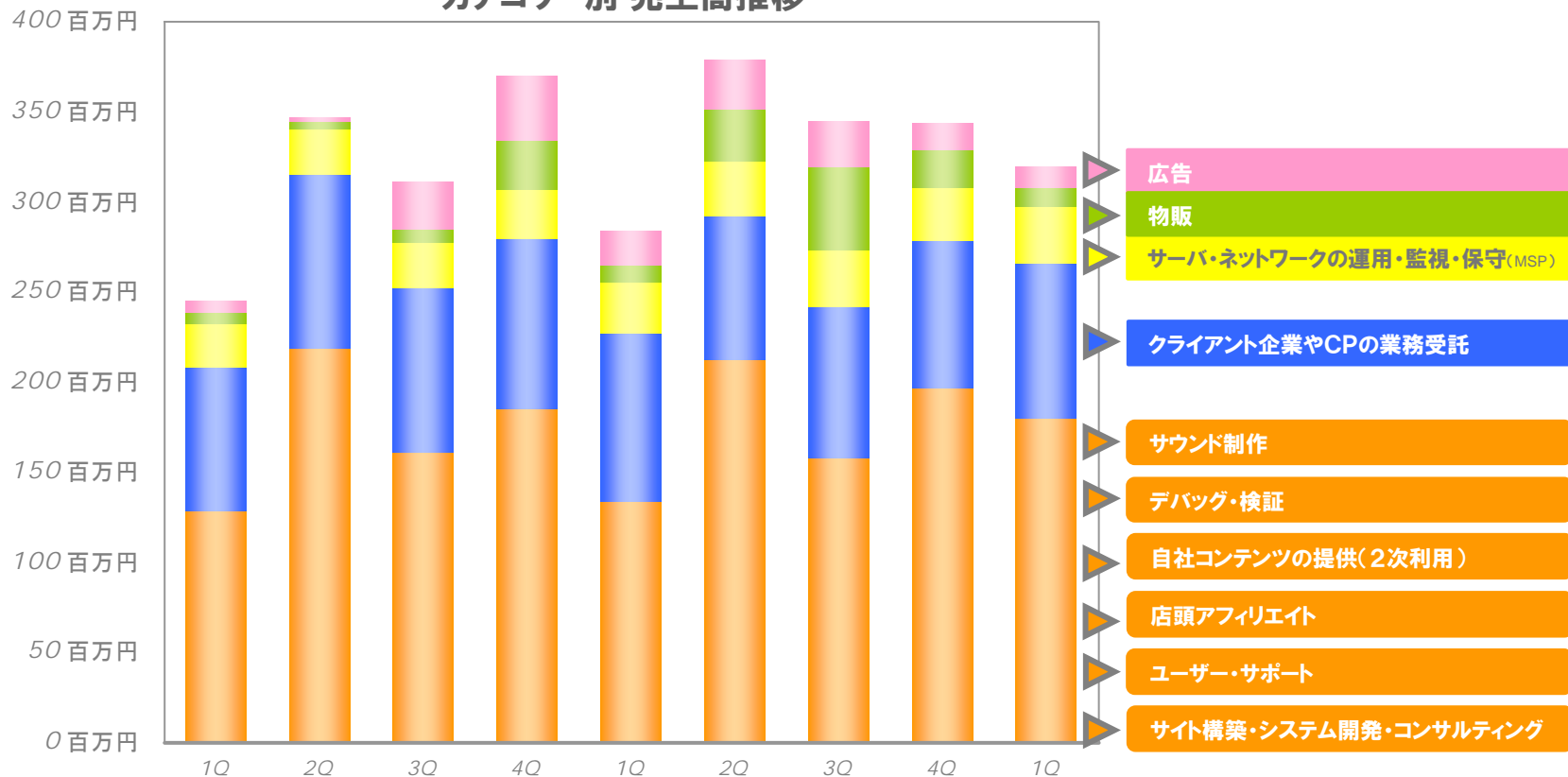
### 今後の展開

集客力向上・増収へ  
有料化スタート(10月予定)  
プロモーション強化

## 多様な施策の展開



## カテゴリ別 売上高推移



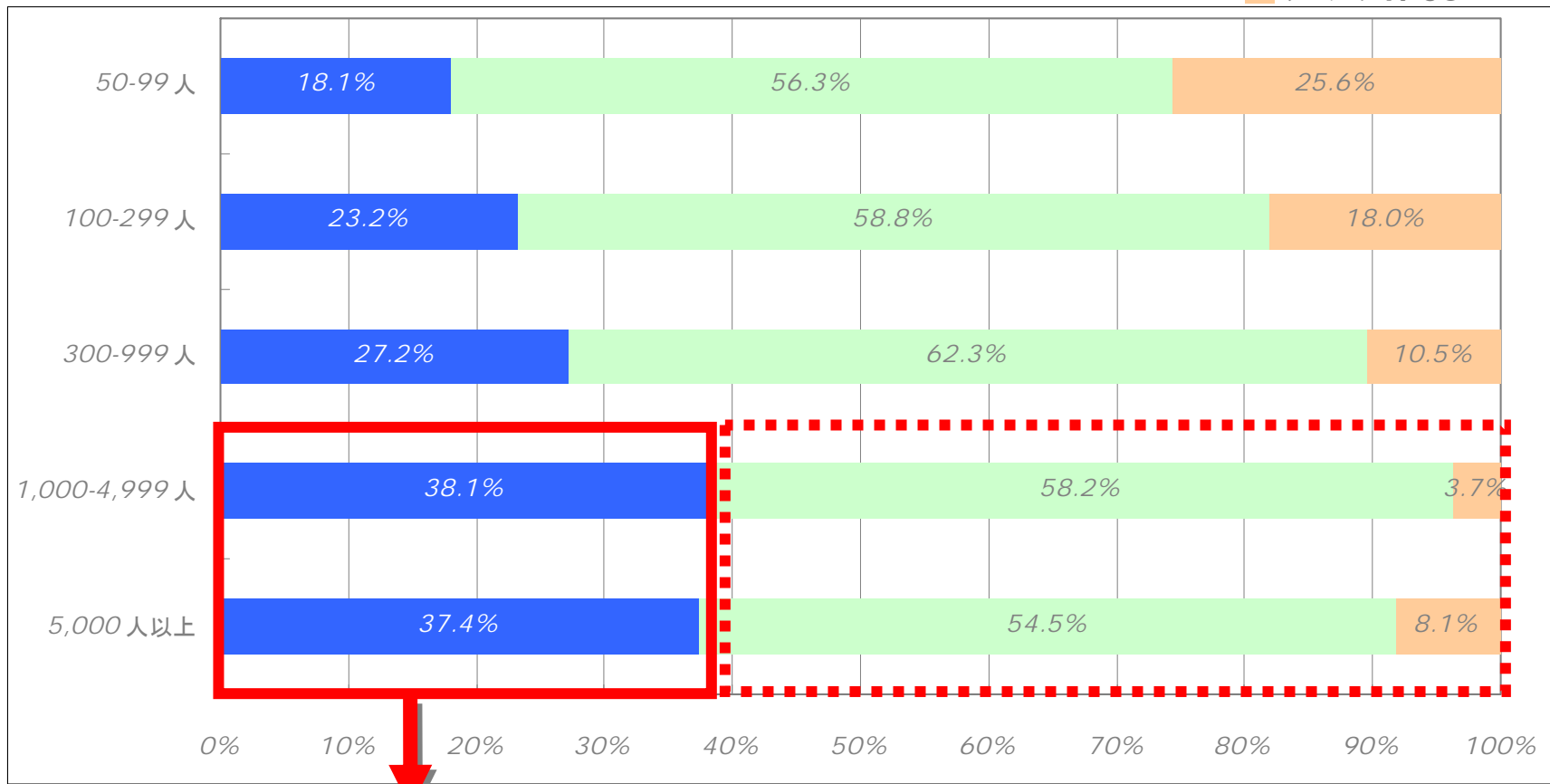
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
■ 広告	6	3	26	36	19	27	25	14	11
■ 物販	7	4	7	27	9	29	46	21	11
■ MSP	24	25	26	27	29	31	31	29	31
■ ソリューションコンテンツ	79	96	91	95	93	79	84	82	86
■ ソリューション	129	219	161	185	134	213	158	197	180





## 法人のモバイルサイト開設状況(雇用者規模別)

■ モバイルサイト・PCサイト  
■ PCサイトのみ  
■ ウェブサイトなし



Copyright (C) 2008 impress R&D All rights reserved.

**企業における携帯電話を活用した  
ビジネス展開が、徐々に拡大**

## 1Qの概況

## 今後の展開

ソリューション

大型案件・新規案件獲得  
電子書籍の受注拡大

引き続き、大型案件・新規  
案件の獲得に注力

ソリューション  
コンテンツ

既存大手クライアントからの  
受注継続・拡大

既存大手クライアントからの  
受注を拡大させつつ、  
新規案件獲得へ

MSP

ソリューション・ソリューション  
コンテンツの拡大に伴い増加

トータル提案を徹底し、  
ストック収益の拡大を図る

物販

アットザラウンジによる  
CD発売



キャラクターグッズ



CD: 新譜CDを順次発売  
10月29日リリース予定

キャラクターグッズ  
販売を拡大

広告

「一般サイト」による広告は見直し、  
「公式サイト」による広告を維持

新たな一般サイトをオープンし、  
広告売上を拡大

# 海外事業の概況と今後の展開

## 中国の3G(TD-SCDMA)の動向

**利用者:第1期テスト17.5万人参加**

モニターテスト用ユーザー(10.4万人)、北京五輪スタッフ(6万人)、一般ユーザー(1.1万人)の合計17.5万人が参加

**設備投資:TD-SCDMAの第2期建設プロジェクト**

全国28都市に合計2.3万カ所の通信基地局を設置



## 1Q(4~6月)の概況

## 今後の展開

コンテンツ  
配信

**IVR・ゲームなど  
2Gコンテンツの配信を継続**

3G時代に向けて準備を進め、  
中国キャリアと良好な関係を  
維持

コンテンツ  
制作

**日本向け制作**  
(電子書籍・デコメ・UI等)  
**中国向け制作**  
(Flashアニメ、Flashゲーム、Java、BREWアプリ)

引き続き、コンテンツ制作業務  
に注力する  
(中国国内の受託も積極的に  
拡大する)

教育事業

**デジタルコンテンツ制作者  
養成の継続的推進**

江南大学(2期生:9月)の  
スタート及び1期生の来日対応  
中国の大学と連携したデジタル  
コンテンツ制作者養成の推進

**その他:インドへの参入準備を進める**

インドのコンテンツプロバイダである「Astute Systems Technology社」経由で、ゲームコンテンツを順次配信



(単位:百万円)

	FY2009(予)				備 考
	第2四半期累計期間		通期		
	金額	前期比	金額	前期比	
コンテンツサービス	690	▲28.7%	1,430	▲18.9%	成長カテゴリへ資源を集中 お客様のニーズに適合したコンテンツの提供 ⇒前期に比べ、減少鈍化へ
ソリューション	740	10.8%	1,570	15.4%	企業ニーズの高まりを背景に、 トータルなモバイルソリューションを提供 ⇒過去最高の売上高
売上高	1,430	▲12.6%	3,000	▲4.0%	
営業利益	110	▲65.8%	280	▲51.1%	高利益率 <sup>(60%前後※)</sup> のコンテンツの売上高減少 低利益率 <sup>(50%台※)</sup> のソリューションの売上高増加
%	7.7%		9.3%		※売上総利益率
経常利益	120	▲62.2%	310	▲46.4%	
%	8.4%		10.3%		
当期純利益	65	▲61.1%	175	▲35.8%	
%	4.5%		5.8%		

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**