

# 日本エンタープライズ株式会社

## 第22期 2010年5月期

第3四半期決算説明会 資料

2010年4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。

「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)を付記していません。

コンテンツ  
サービス

- ・新キャラクターの投入
- ・キャラクターストア(Yahoo!ショッピング)開設 ~ペそぎんぬいぐるみの一般商品化~
- ・ライセンスビジネスの展開 ~ギフト・ショー出展~
- ・プロモーション ~デコレーションメールサイトの獲得推進~
- ・他企業とのコラボレーション ~LOTTE~

## ソリューション

- ・大型案件が、4Qにシフト
- ・他企業とのコラボレーション(メサージュ・ド・ローズ、LOTTE)
- ・携帯電話販売店との協業強化に伴い「店頭アフィリエイト」ビジネスを拡大へ
- ・物販(CD発売「Ska Flavor #3」「HOUSE OF AMADEUS」)

## 海外

- ・中国
  - ・キャリアの新たなプラットフォームでのコンテンツ配信開始
  - ・サンリオ中国向けサイト制作支援受注※
  - ・チャイナモバイルのMMSへのコンテンツ提供開始※
  - ・「漫画家新媒体連盟」の設立※
  - ・iPhone/iPod touch用アプリを中国で配信開始※

※中国子会社は、3月決算のため4Qの業績に関わる事項

(単位:百万円)

	第3四半期累計(6~2月)		
	FY2009	FY2010	前年同期比
コンテンツサービス	981	874	▲10.9%
ソリューション	938	754	▲19.7%
売上高	1,920	1,628	▲15.2%
売上原価	720	639	▲11.2%
%	37.5%	39.3%	
売上総利益	1,199	988	▲17.6%
%	62.5%	60.7%	
販売費及び一般管理費	915	888	▲2.9%
%	47.7%	54.5%	
営業利益	284	100	▲64.6%
%	14.8%	6.2%	
営業外収益	24	18	▲22.8%
%	1.3%	1.2%	
営業外費用	1	5	363.0%
%	0.1%	0.3%	
経常利益	307	114	▲62.9%
%	16.0%	7.0%	
特別利益	28	3	▲89.5%
%	1.5%	0.2%	
特別損失	10	0	▲97.5%
%	0.6%	0.0%	
当期純利益	182	46	▲74.6%
%	9.5%	2.8%	

## 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、海外)

### <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

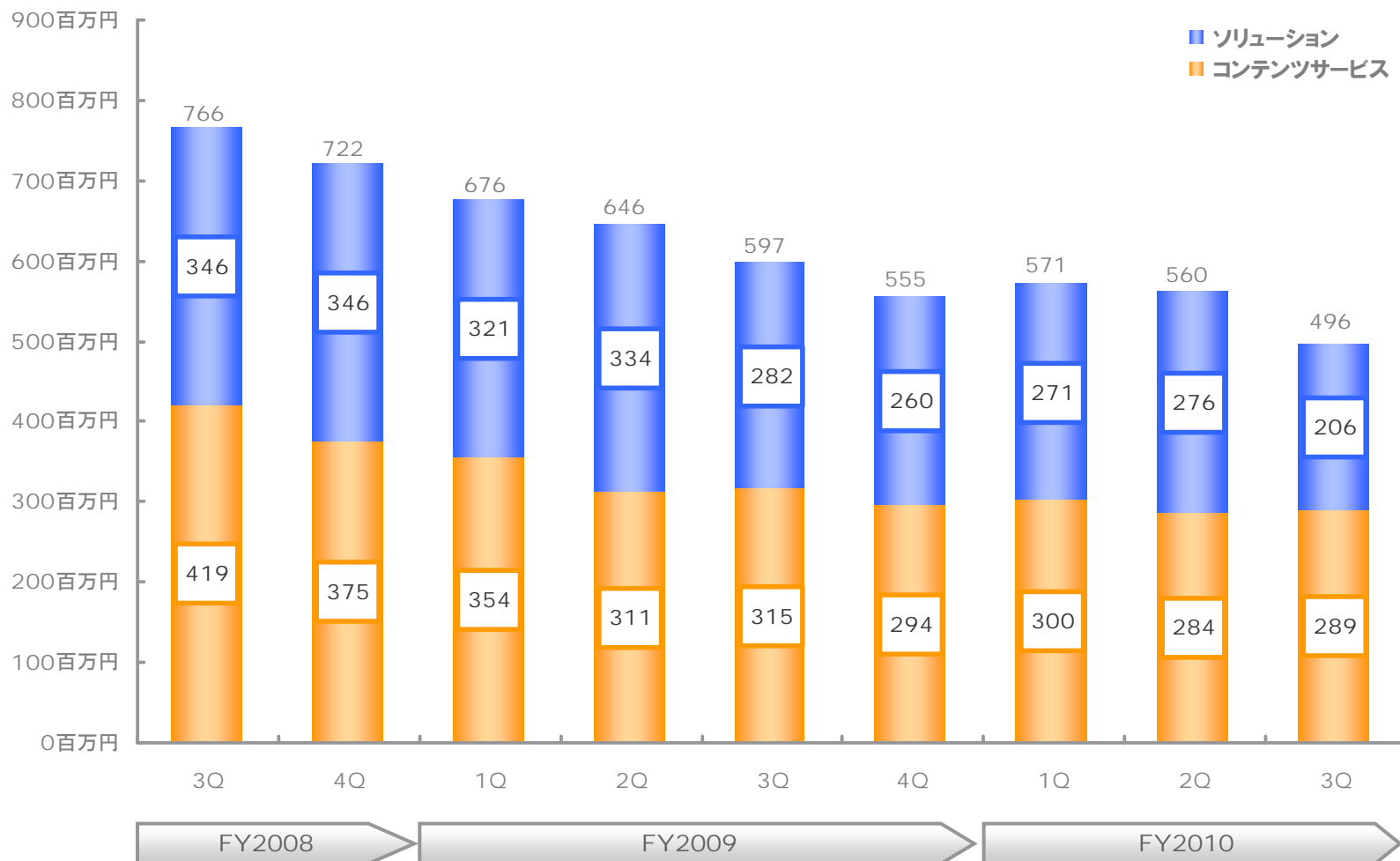
※減少トレンドが継続していたコンテンツサービス(音楽)が、月次ベース(12月以降)で増加へ

## 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

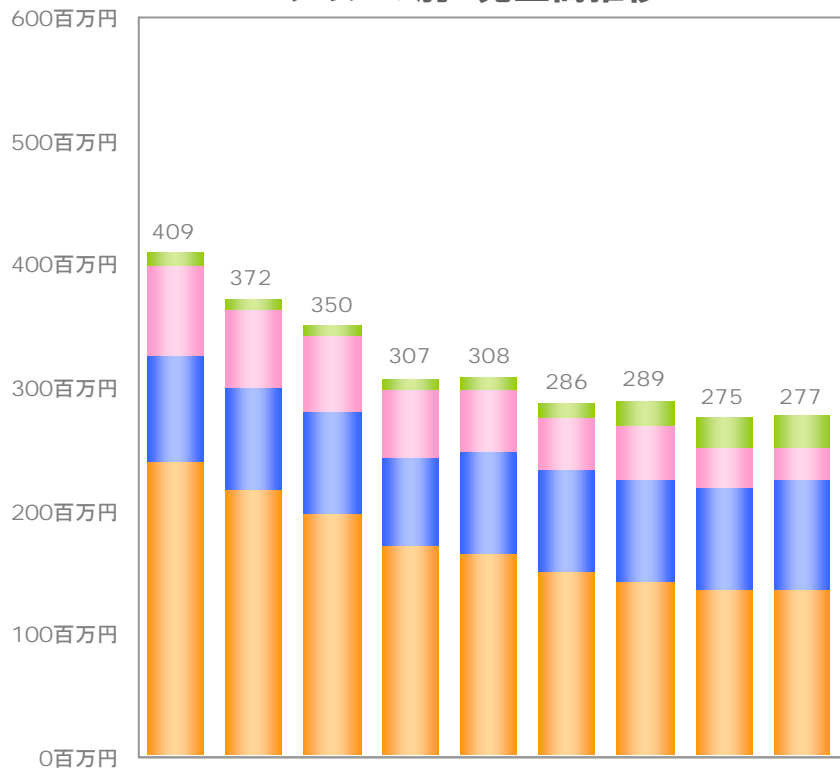
# 四半期別推移【売上高】



## 《構成比》

	FY2008 3Q	FY2008 4Q	FY2009 1Q	FY2009 2Q	FY2009 3Q	FY2009 4Q	FY2010 1Q	FY2010 2Q	FY2010 3Q
ソリューション	45%	48%	48%	52%	47%	47%	47%	49%	42%
コンテンツサービス	55%	52%	52%	48%	53%	53%	53%	51%	58%

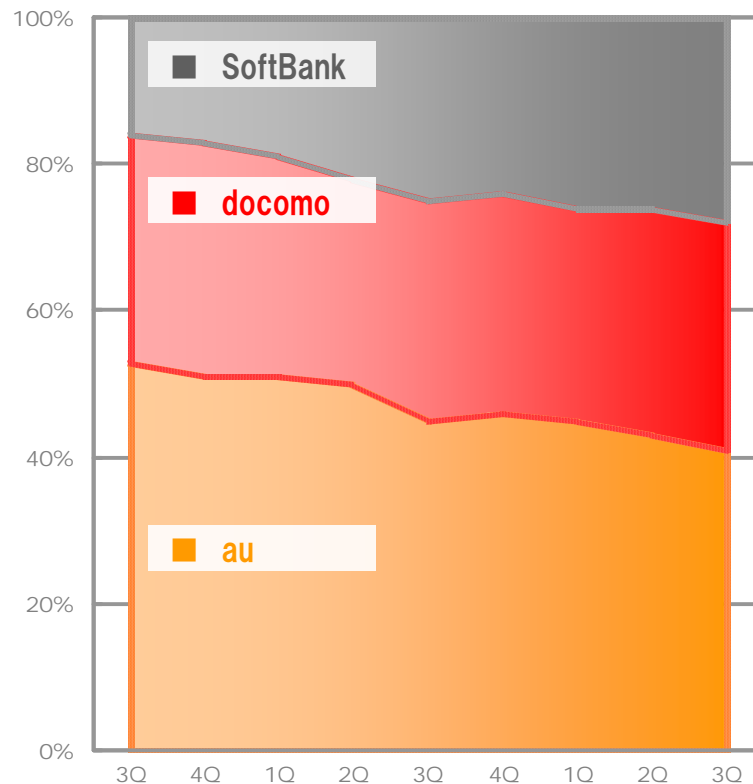
## ジャンル別 売上高推移



■ その他	11	8	8	8	11	11	20	24	25
■ ゲーム	74	64	61	56	50	42	44	32	26
■ メール・カスタム	85	83	82	71	83	82	82	83	90
■ 音楽	239	215	197	170	163	150	141	135	134

FY2008 → FY2009 → FY2010

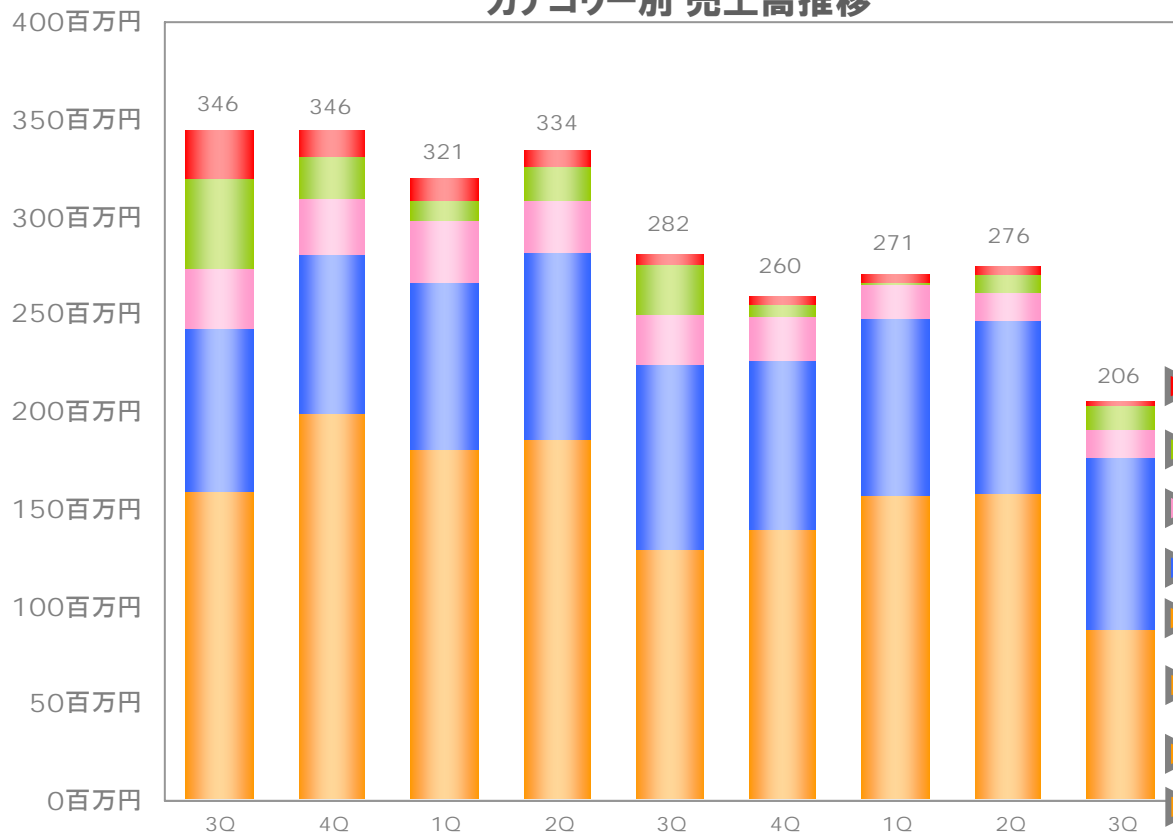
## キャリア別 売上高推移



■ その他	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
■ SoftBank	16%	17%	19%	22%	25%	24%	26%	26%	28%
■ docomo	31%	32%	30%	28%	30%	30%	29%	31%	31%
■ au	53%	51%	51%	50%	45%	46%	45%	43%	41%

FY2008 → FY2009 → FY2010

## カテゴリ別 売上高推移

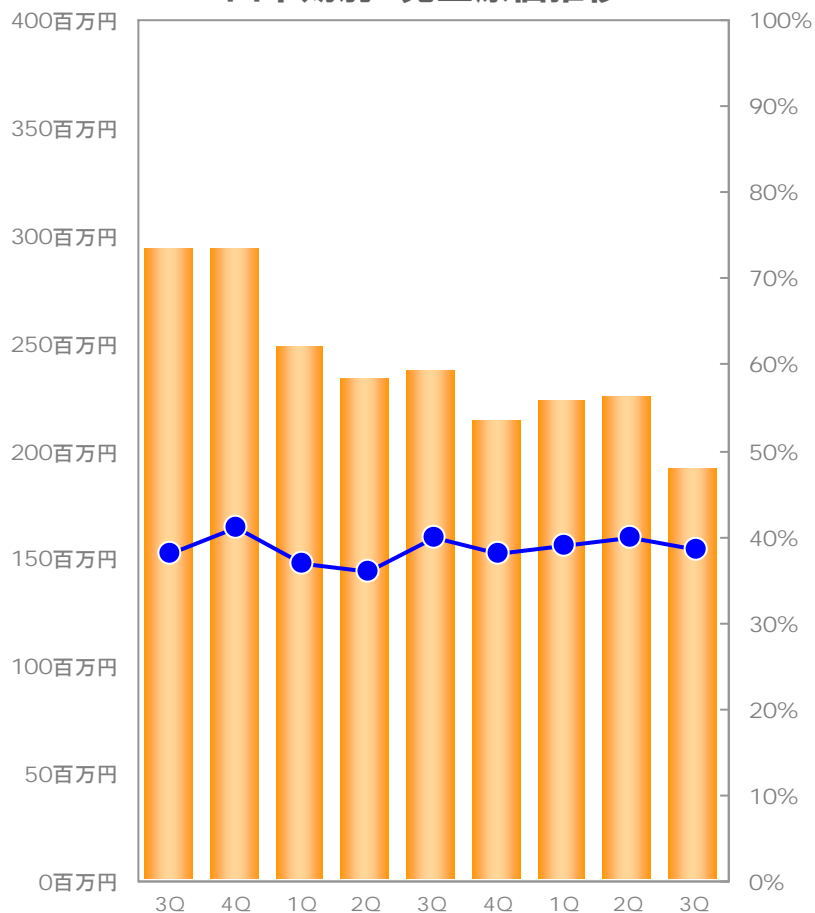


- 広告
- 物販
- サーバ・ネットワークの運用・監視・保守(MSP)
- クライアント企業やCPの業務受託
- サウンド制作
- デバッグ・検証
- 自社コンテンツの提供(2次利用)
- ユーザー・サポート
- サイト構築・システム開発・コンサルティング

	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
■ 広告	25	14	11	8	5	4	4	4	2
■ 物販	46	21	11	17	26	6	0.6	9	12
■ MSP	31	29	31	27	25	22	18	15	15
■ ソリューションコンテンツ	84	82	86	96	96	88	91	89	88
■ ソリューション	158	198	180	185	128	138	156	157	87



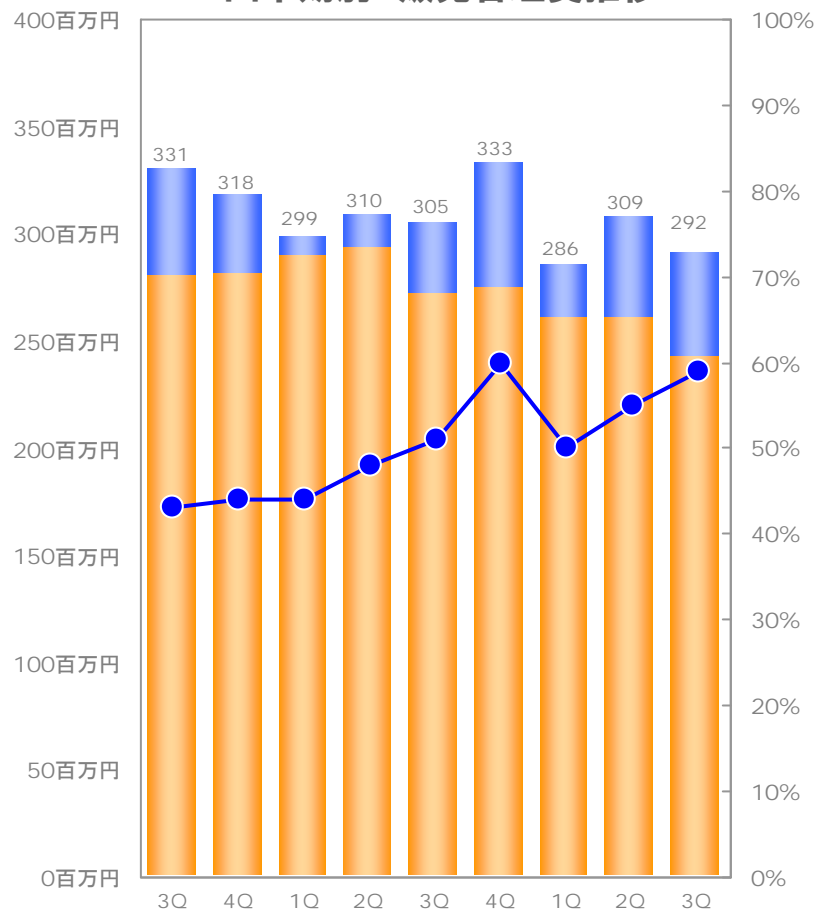
## 四半期別 売上原価推移



売上原価	293	293	248	233	237	213	223	225	191
売上原価率	38%	41%	37%	36%	40%	38%	39%	40%	39%

FY2008 FY2009 FY2010

## 四半期別 販売管理費推移

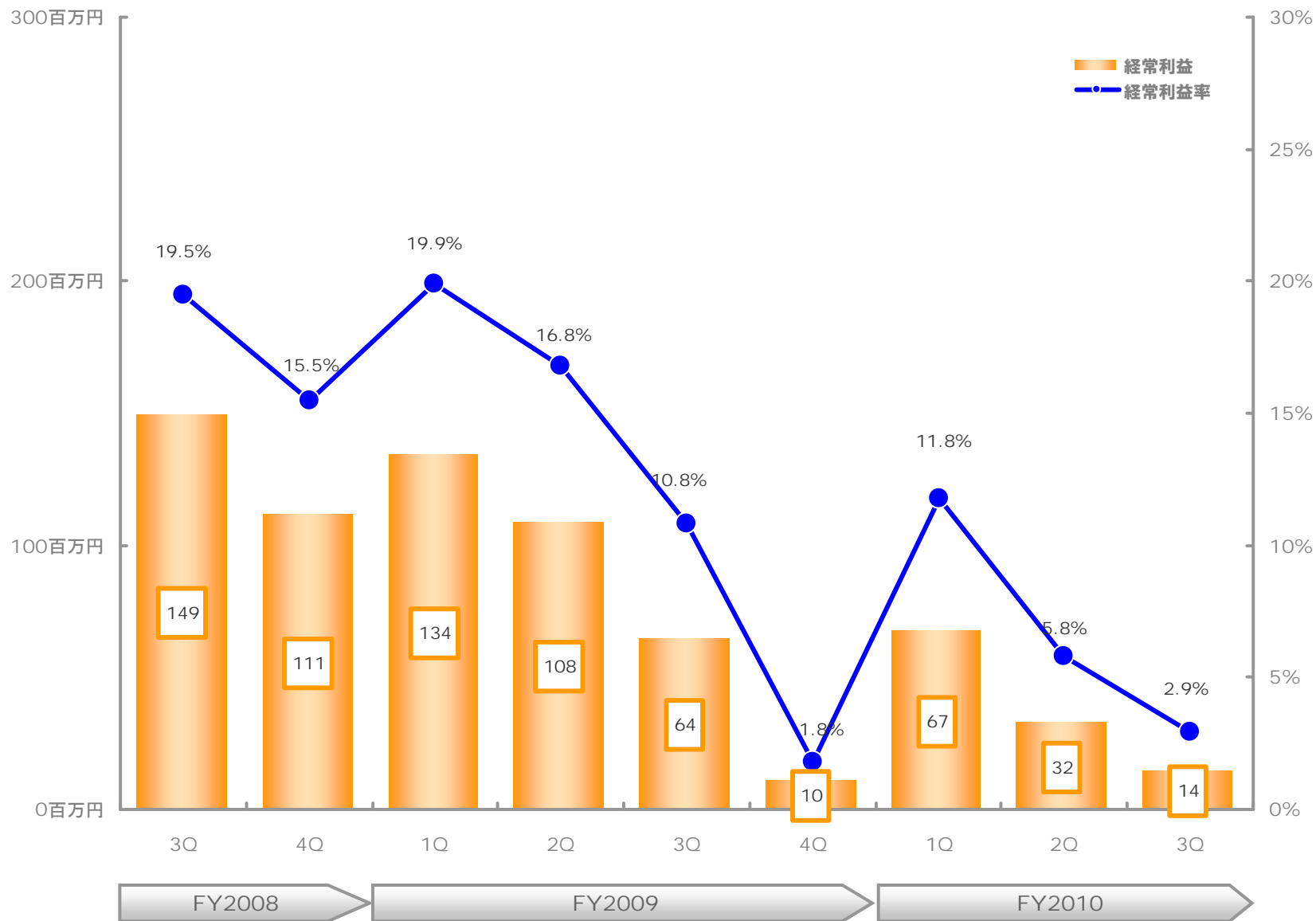


広告宣伝費	49	36	8	15	33	58	24	47	49
その他	281	282	290	294	272	275	261	261	242
販売管理費率	43%	44%	44%	48%	51%	60%	50%	55%	59%

FY2008 FY2009 FY2010

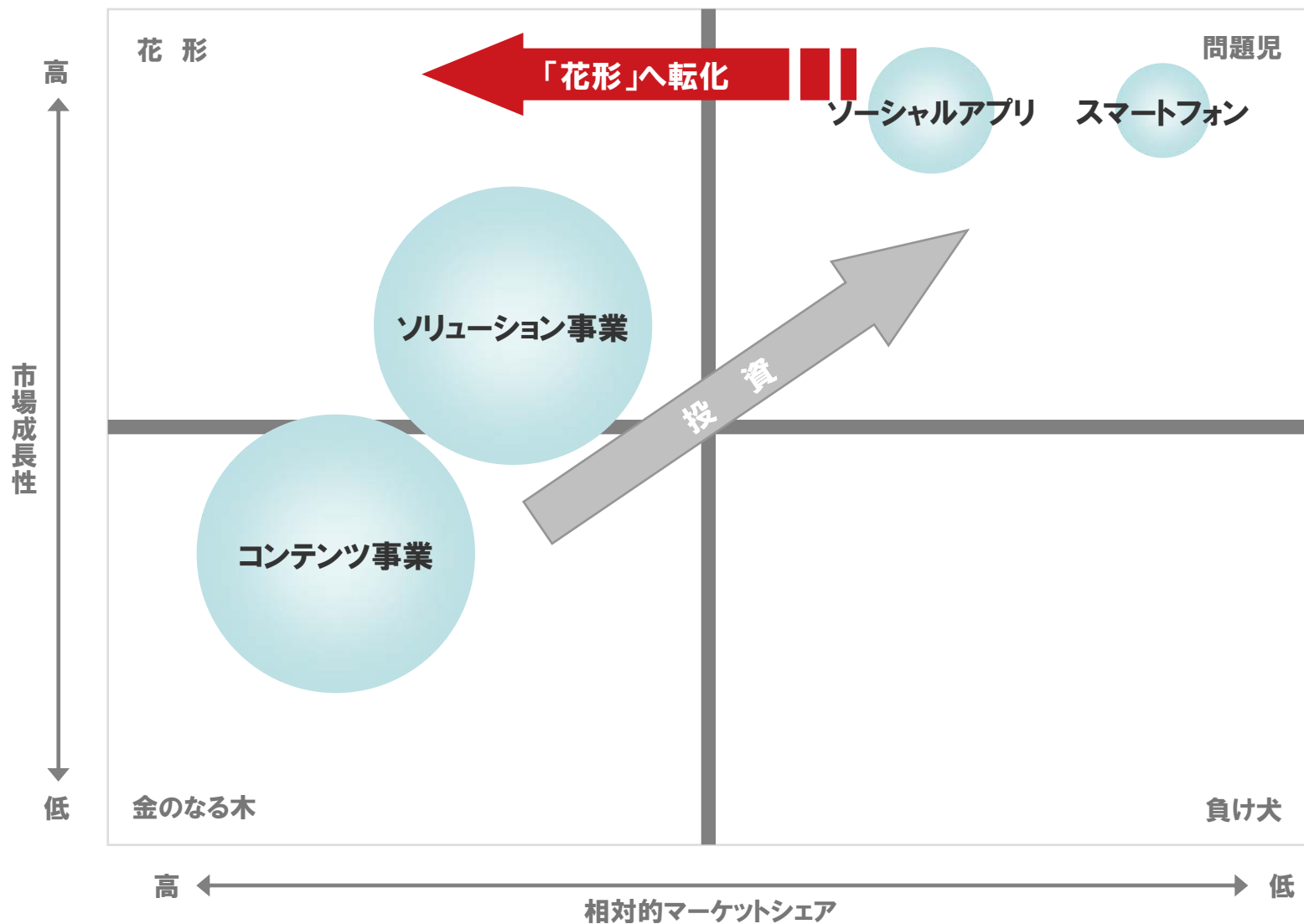


# 四半期別推移【經常利益】





# 国内事業の概況と今後の展開



## (1) 新キャラクター投入

うたがめ、パンダのりんりん、  
マーブルベア、おわらいおん…  
→ライセンスビジネスへの挑戦



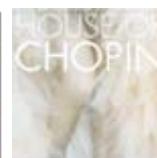
(c) marble.M&C

(c) たんたん・カネシゲタカシ  
メディアファクトリー

(c) marble.M&C

## (2) コンテンツのパッケージ商品化

CD、ぬいぐるみ…



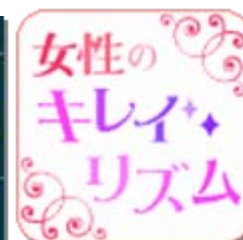
## (3) 企業とのコラボレーション

LOTTE  
メッセージド・ローズ  
うたがめろんパン…



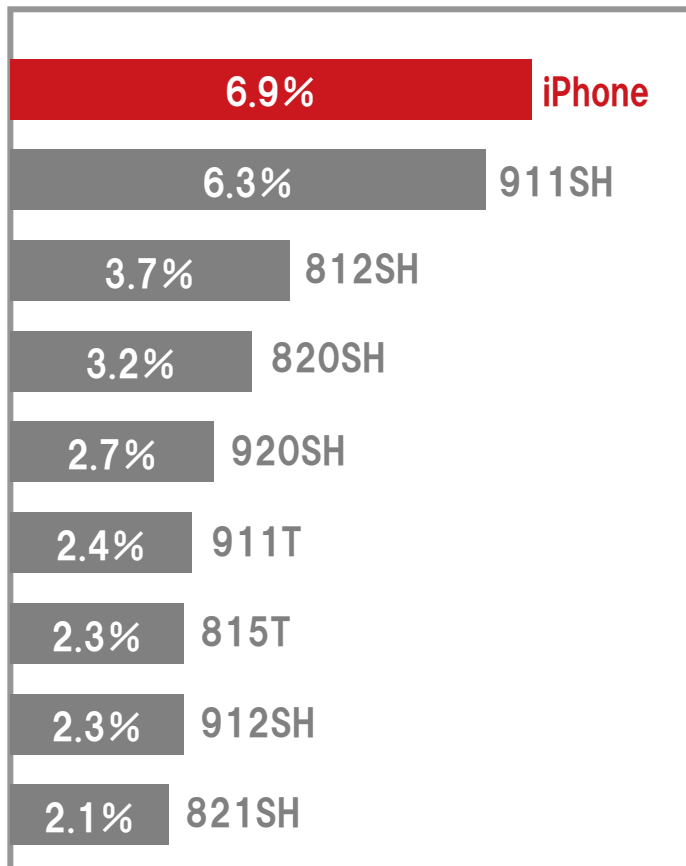
## (4) 新規ジャンルへの参入

占いサイト「O学占い★御射山」  
健康サイト「女性のキレイ・リズム」



## ～より進化したマーケティングツール～

### ◆ソフトバンク利用者の使用機種ランキング



Copyright (C) 2010 impress R&D All rights reserved.

**iPhoneは、国内普及200万～300万台**

### ◆スマートフォンの特長



**高度なビジュアル**

**質感の表現**

**無線LANによる大容量通信**

**直感的な操作**

**音のクオリティ**

**AR(拡張現実)等の新技術**

**フルブラウザによるウェブ閲覧**

## ◆携帯電話通信事業者の展開

NTT  
**docomo**



4月1日発売  
「Xperia」

**au** by KDDI



6月上旬発売予定  
「IS01」

SoftBank



iPhone  
iPhone 3G



4月下旬発売予定  
「HTC Desire (デザイア)」

### アプリ配信・コンテンツ配信

参入ハードル低い(小規模・小資本)

アイデア・企画で勝負

世界マーケット

### ソリューション需要拡大

高機能アプリの需要

～業務支援アプリケーション～

新機能を活用した新しいサービスの需要

～AR(拡張現実)、Google Earthの音声検索～

Eコマースや販促ツールとしての需要

App Store総アプリ数

## ■メニューに埋もれてしまう。約18万

フラットな競争市場に伴い、膨大なアプリ数の中に埋もれてしまう。

## ■マネタイズの難しさ。

従来のビジネスモデルのような「コンテンツ課金・広告市場」の整備  
従量課金方式(単純なアプリ販売は長続きしない)  
新たなプラットフォームの誕生・増加によるプレイヤーの分散

## ■セキュリティ

高機能化したスマートフォンの紛失による損失拡大  
個人情報取り扱い  
ウィルス問題

今後の展開

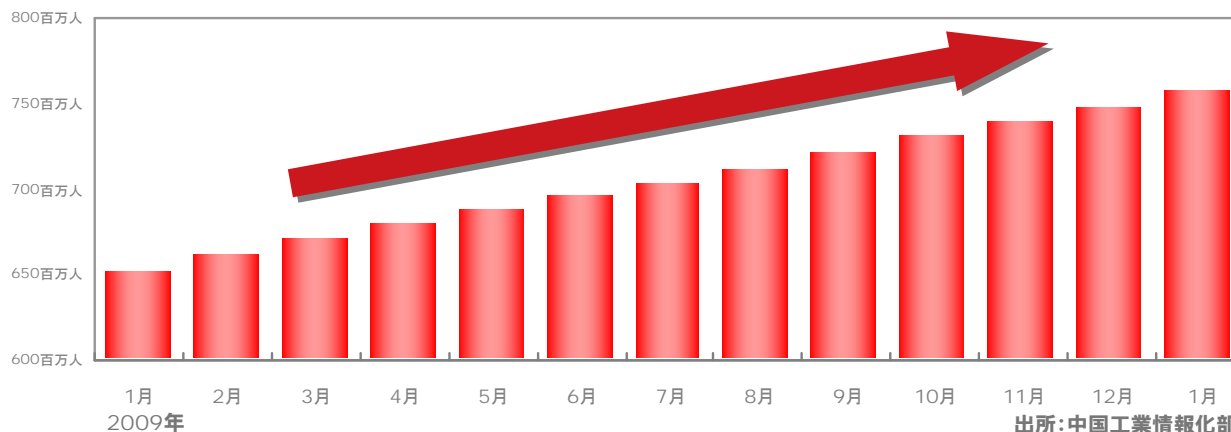
課題を踏まえた、事業展開を実施



# 海外事業の概況と今後の展開



中国携帯電話加入者総数



増加トレンド継続  
**7億5千万人  
突破!**

## 3G時代

3G端末の普及に時間を要するものの、3G時代に突入

中国3G普及状況(2月)  
 中国移动: 686万台  
 中国电信: 514万台  
 中国联通: 406万台  
 合計: 1,606万台  
 (3G普及率=約2%)

中国工業・情報化部

2010年⇒  
 3Gサービス全面商用化の1年  
 3G携帯電話需要予想=2.5億台

**3Gを意識したインフラ・環境整備が、各方面で更に加速**

携帯電話  
通信事業者

携帯電話  
メーカー

大手ISP  
ストア

	中国移動	中国聯通	中国電信	海外(中国以外)
キャリア(3G)	Mobile market	Uni Store	天翼空間	
キャリア(2G、2.5G)	移動夢網	互動視界	互聯星空	
キャリア(その他)	百宝箱 8応用基地	沃商城	6大応用基地 天翼青空	
メーカー(Nokia)	(MM-Ovi)	Ovi Store		
メーカー(Motorola)	智件園			
メーカー(Coolpad)	Cool Market			
メーカー(Huawei)	SDP			
メーカー(iPhone)		App Store		App Store
メーカー(Microsoft)	Sky Market			
大手ISPストア(91百宝箱)	○	○	○	
大手ISPストア(QQ遊戲中心)	○	○	○	
大手ISPストア(空中網)	○	○	○	
大手ISPストア(新浪)	○	○	○	

## 業界

「日中3G応用研究院」設立



「漫画家新媒体連盟」設立



密接に協力

## 市場

携帯電話通信事業者

携帯メーカー

大手ISPストア

**「業界」と「市場」の相互理解・協力が、健全な市場の成長へ**



## 天翼空間（アプリケーションストア）

### 信頼度の高い「精品店舗」ページへの出店・上位表示

- 「店舗」ページの「精品店舗」に出店。  
～上部ページへ固定的に表示～
- 店舗評価：常に上位にランクイン
- その他、様々な施策を企画・推進中。



厳選された7店舗のうちの1店舗として、「店舗ページ」上位に固定的に表示

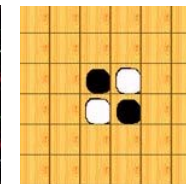
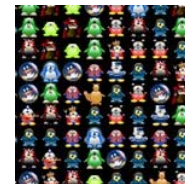
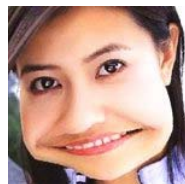
### 携帯電話トップ画面からの遷移



北京業主行  
店舗入口

### ゲームアプリ(7本)の配信

### 3月31日から、有料課金スタート



※今後は、日本のコンテンツも配信していく予定。



# 2010年5月期の見通し

## 【業績予想】

(単位:百万円)

		FY2010(予)		備 考
		金 額	前期比	
	コンテンツサービス	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、デコレーションメールサイト・着うたサイトをテコに反転へ。
	ソリューション	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		2,310	▲6.7%	
営業利益		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。
%		8.9%		
経常利益		225	▲29.2%	
%		9.7%		
当期純利益		110	▲37.4%	
%		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**