





日本エンタープライズ株式会社

第23期 2011年5月期

第1四半期決算説明会 資料

2010年10月1日



	<u>2011年5月期1Qの概況</u>	<u>2</u>
	<u>2011年5月期の見通し【国内事業】</u>	<u>13</u>
	<u>2011年5月期の見通し【海外事業】</u>	<u>21</u>
	<u>2011年5月期の見通し【業績予想】</u>	<u>25</u>

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も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」、「iPod」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。



2011年5月期1Qの概況

コンテンツ
サービス

- スマートフォンアプリ「ケータイ王子」を8月にリリース
- 前期に立ち上げたサイト(えもじサイト、健康サイト)会員の伸長
- 共通ポイントプログラム「Ponta(ポインタ)」への参画

ソリューション

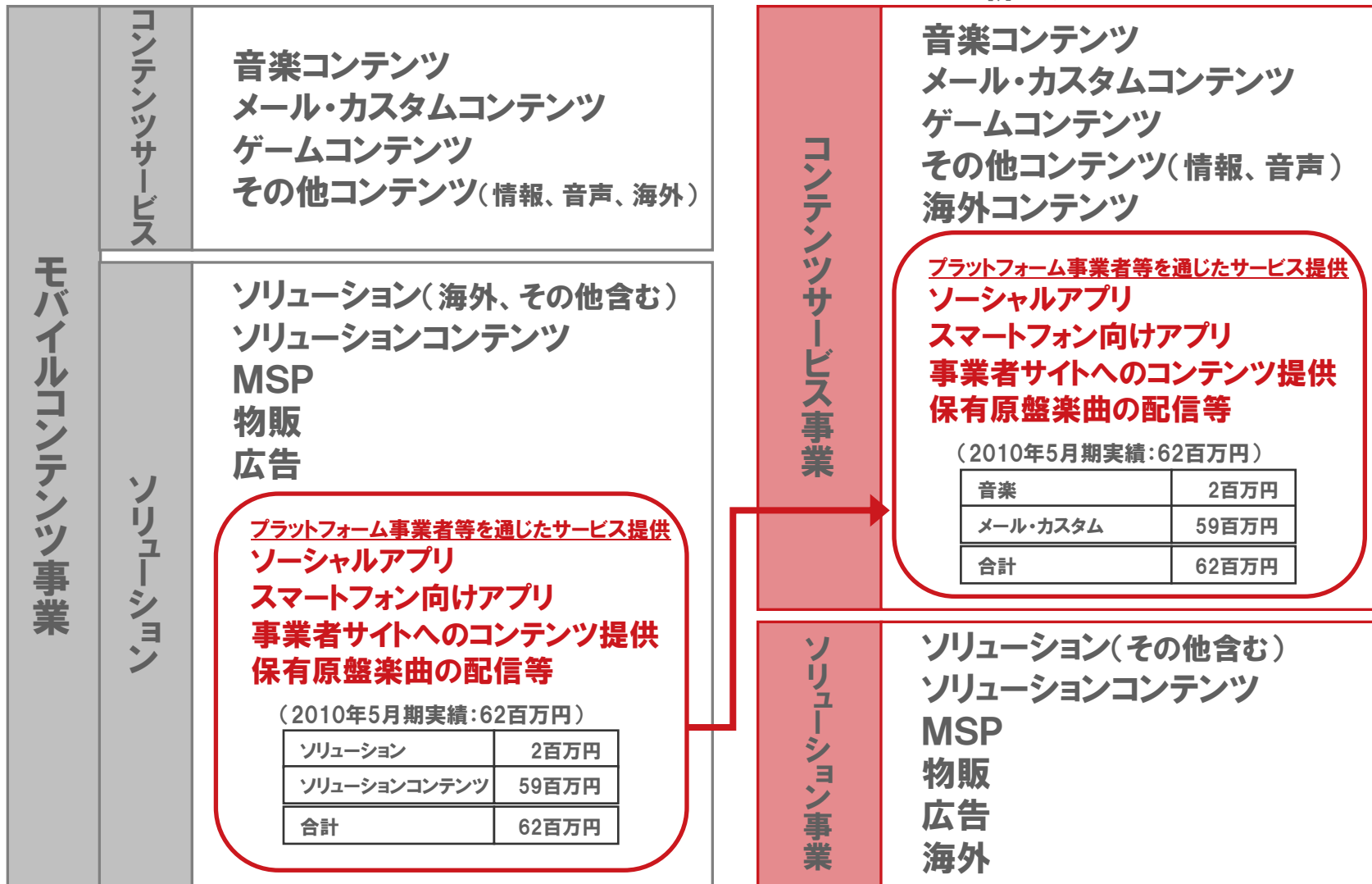
- Ponta(ポインタ)で遊べるモバイルサイト『Ponta de LAWSON』受託
- 「店頭アフィリエイト」事業の拡大
- スtock型案件の獲得

海外

- 「漫画家新媒体連盟」を活用した電子コミックの配信拡大
- チャイナテレコム「天翼空間」へのアプリ配信拡大
- 中国の電子コミックのプラットフォームの開発

旧セグメント

新セグメント



平成20年3月に企業会計基準委員会(ASBJ)より公表された「セグメント情報等の開示に関する会計基準」及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」において求められている「マネジメント・アプローチ」に鑑み、経営者による業績管理区分に基づいた報告セグメントへの変更を行いました。

(単位:百万円)

	FY2010 (6~8月)	FY2011 (6~8月)	前年同期比	
			増減額	増減率
コンテンツサービス	※ 307	281	▲26	▲8.6%
ソリューション	※ 263	275	12	4.6%
売上高	571	557	▲14	▲2.5%
売上原価	223	232	9	4.1%
%	39.0%	41.7%		
売上総利益	348	324	▲23	▲6.7%
%	61.0%	58.3%		
販売費及び一般管理費	286	281	▲4	▲1.7%
%	50.2%	50.6%		
営業利益	61	43	▲18	▲30.1%
%	10.8%	7.7%		
営業外収益	7	4	▲3	▲48.5%
%	1.4%	0.7%		
営業外費用	2	3	1	75.3%
%	0.4%	0.7%		
経常利益	67	43	▲23	▲35.5%
%	11.8%	7.8%		
特別利益	1	0	▲0	▲26.8%
%	0.2%	0.2%		
特別損失	0	4	4	2,206.6%
%	0.0%	0.9%		
当期純利益	29	12	▲17	▲59.0%
%	5.1	2.2%		

売上高の主な変動要因

<増収要因>

- ・ソリューション
(広告)

<減収要因>

- ・コンテンツサービス
(ゲーム)

※ 2011年5月期のセグメント区分変更に伴い
2010年5月期の売上高内訳(コンテンツ、
ソリューション)を組み替えております。

(ご参考)

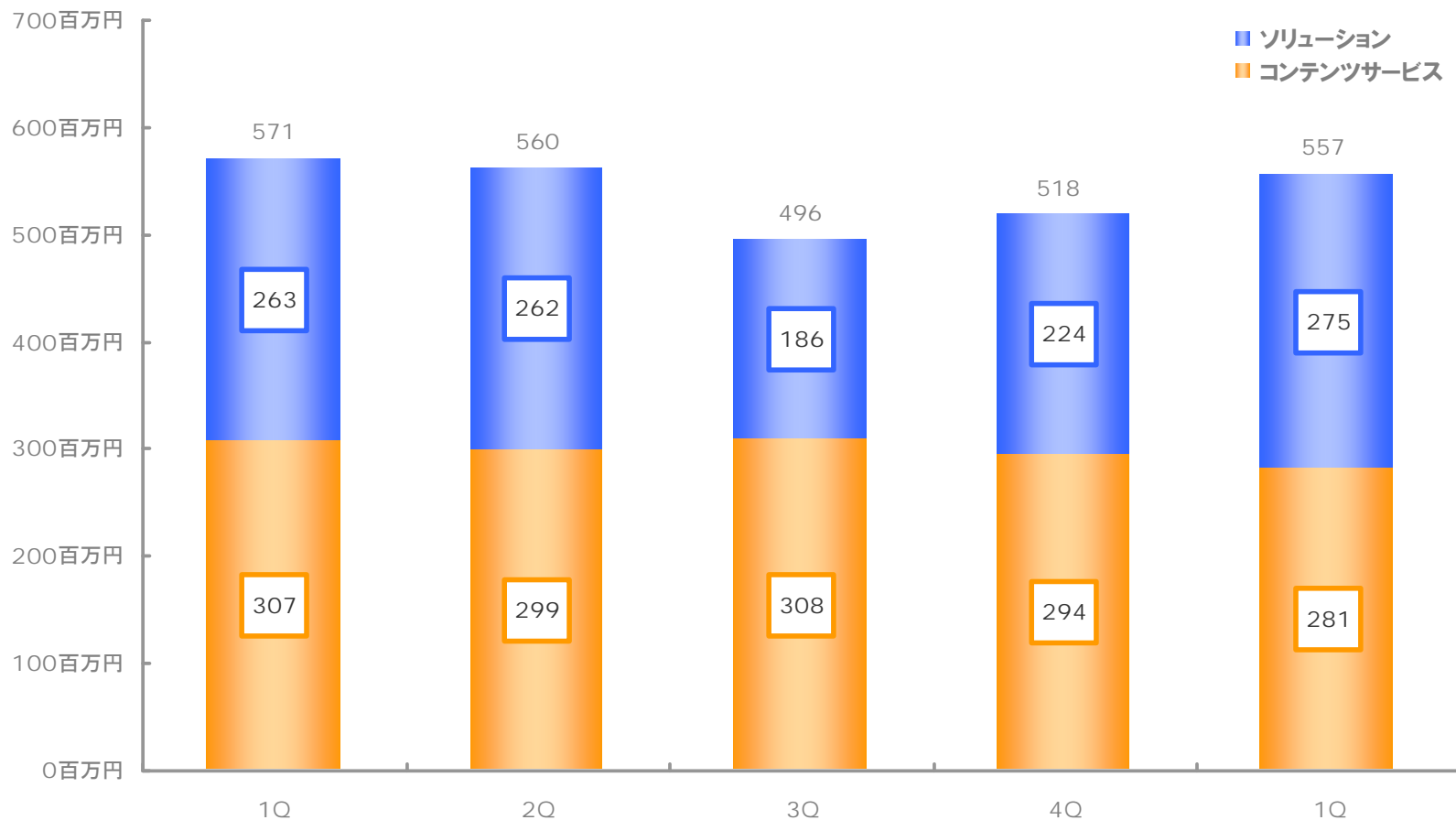
2010年5月期1Q実績(組替え前)
コンテンツサービス:300百万円
ソリューション :271百万円

営業利益の主な変動要因

<減益要因>

- ・原価率の上昇

四半期別推移【売上高】

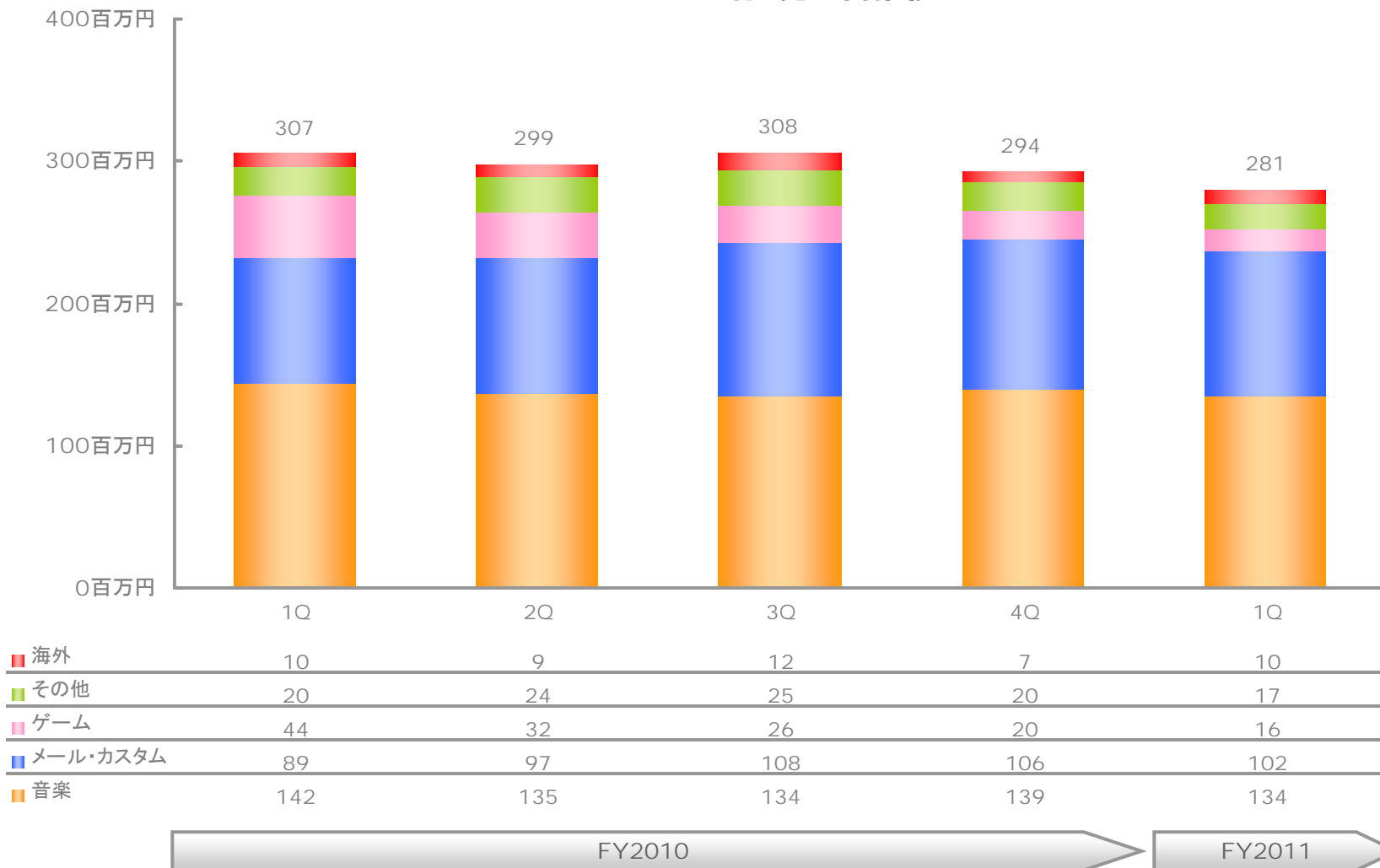


《構成比》

	FY2010				FY2011
ソリューション	46%	47%	38%	43%	49%
コンテンツサービス	54%	53%	62%	57%	51%

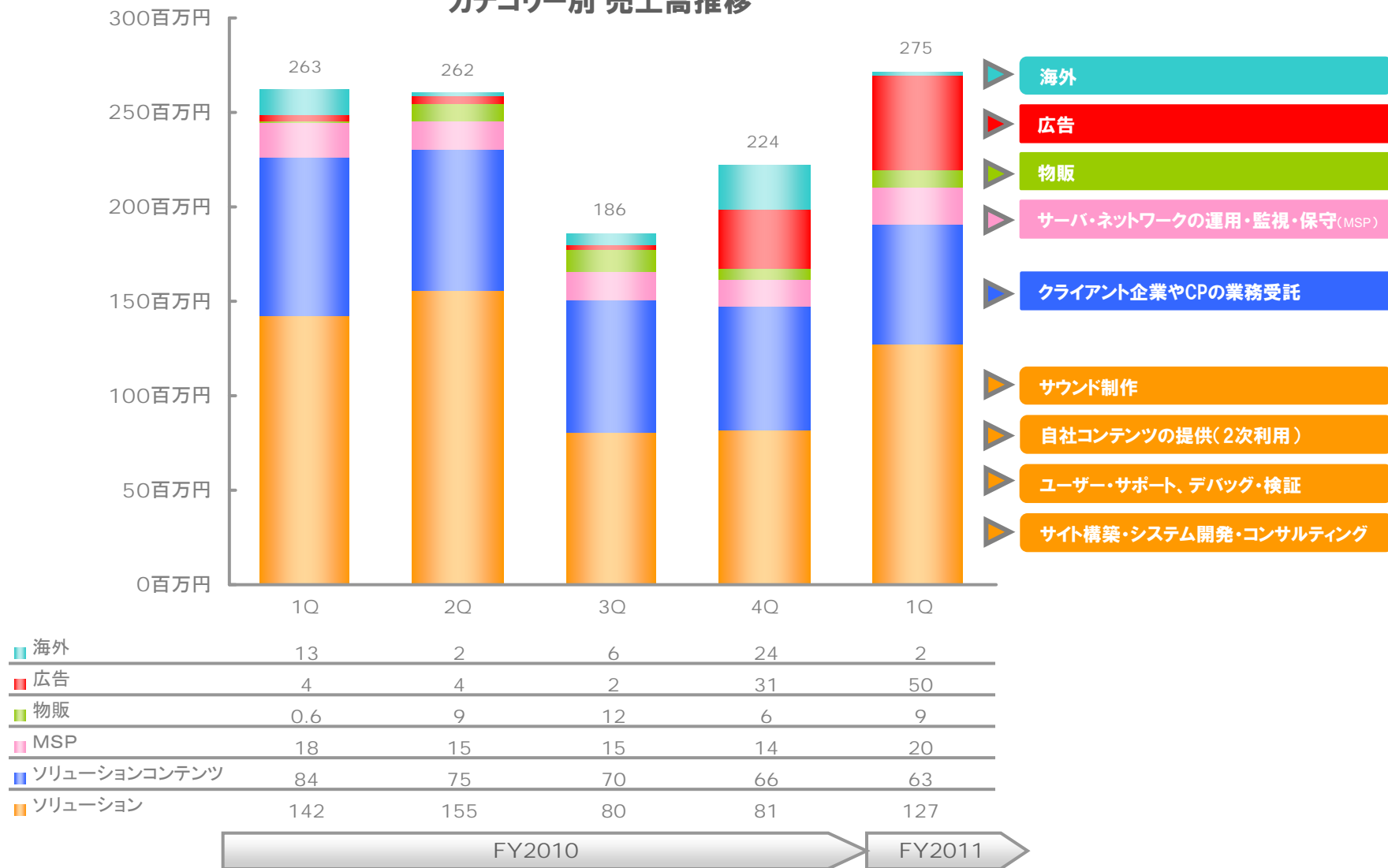
※ 2011年5月期のセグメント区分変更に伴い、2010年5月期の売上高内訳(コンテンツ、ソリューション)を組み替えております。

ジャンル別 売上高推移



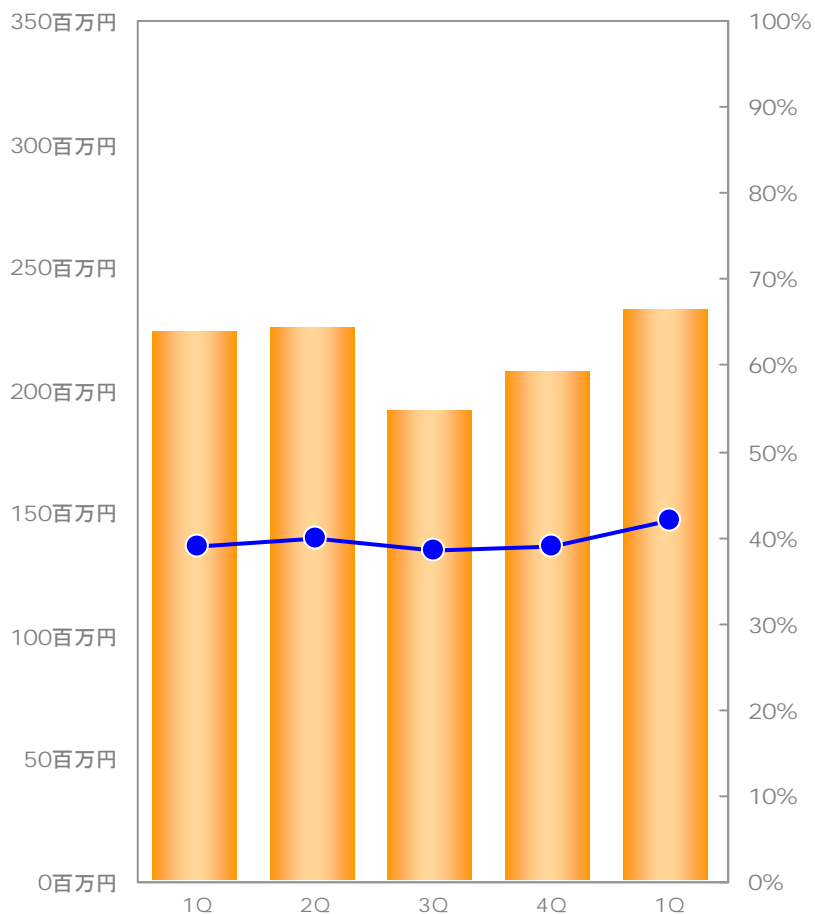
※ 2011年5月期のセグメント区分変更に伴い、2010年5月期の売上高内訳(コンテンツ、ソリューション)を組み替えております。

カテゴリー別 売上高推移



※ 2011年5月期のセグメント区分変更に伴い、2010年5月期の売上高内訳(コンテンツ、ソリューション)を組み替えております。

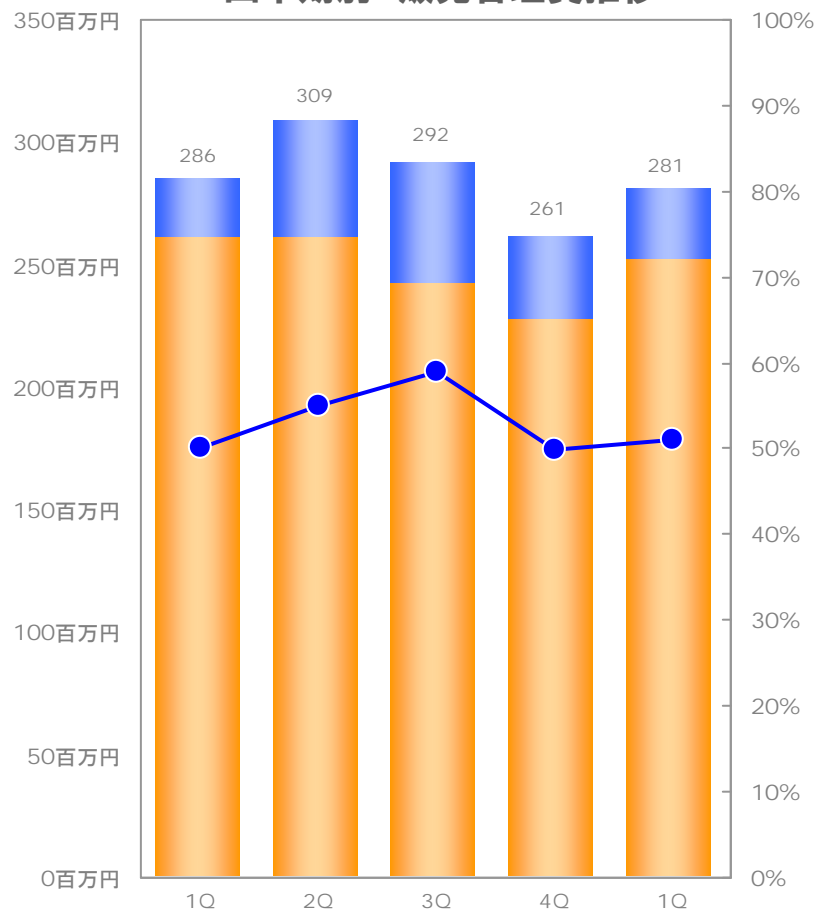
四半期別 売上原価推移



売上原価	223	225	191	207	232
売上原価率	39%	40%	39%	39%	42%

FY2010 → FY2011

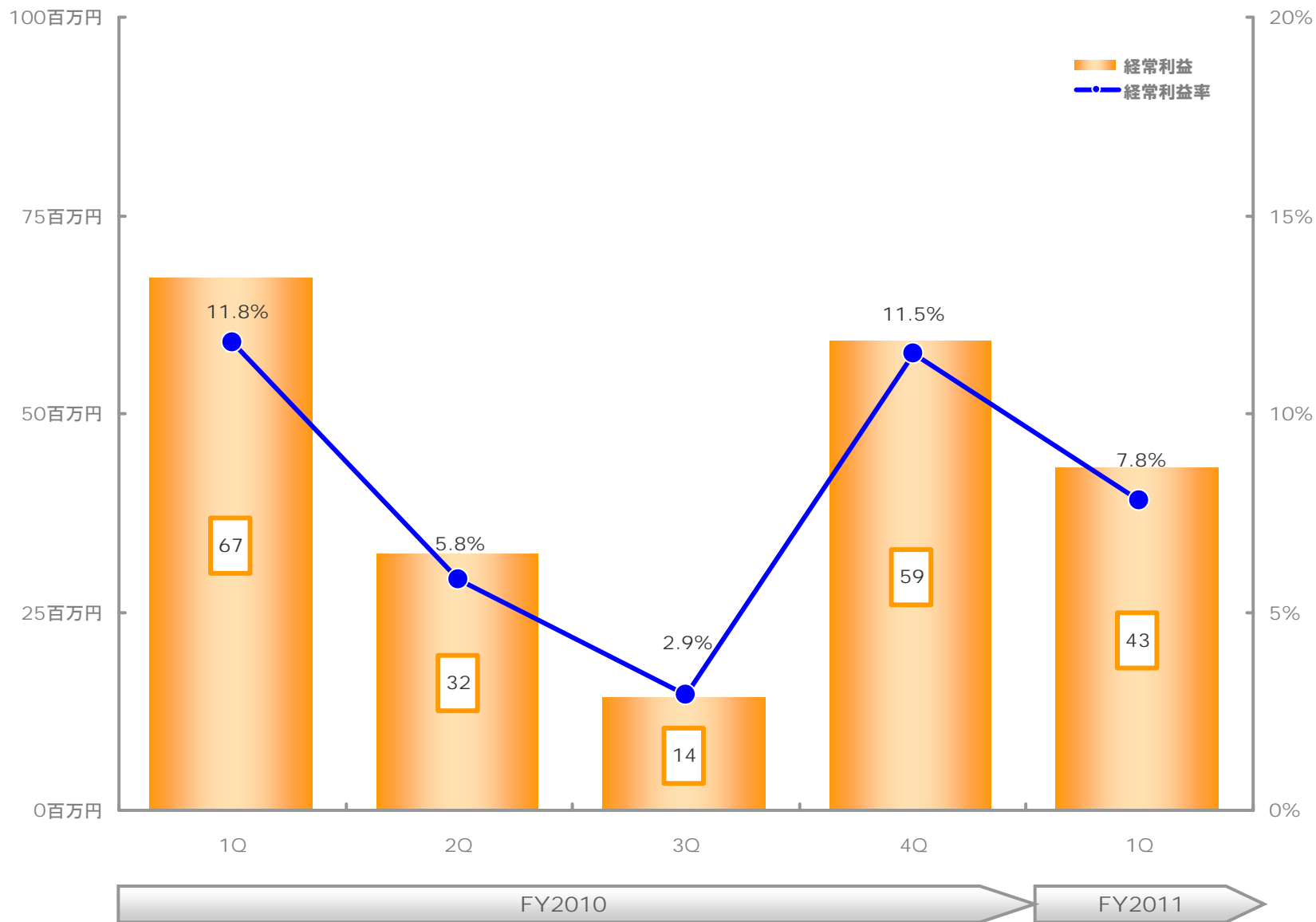
四半期別 販売管理費推移



広告宣伝費	24	47	49	33	29
その他	261	261	242	228	252
販売管理費率	50%	55%	59%	50%	51%

FY2010 → FY2011

四半期別推移【經常利益】



貸借対照表の概況

(単位:百万円)

	FY2010 (2010年5月末)		FY2011 (2010年8月末)		増減額	主な増減要因
	金額	構成比	金額	構成比		
流動資産	2,250	74.6%	2,603	86.3%	353	長期預金からの振替による増加
固定資産	767	25.4%	413	13.7%	▲353	長期預金の振替による減少
資産合計	3,017	100.0%	3,017	100.0%	▲0	
流動負債	226	7.5%	237	7.9%	11	
固定負債	7	0.2%	13	0.4%	6	
負債合計	233	7.8%	250	8.3%	17	
資本金	595	19.8%	595	19.8%	-	
資本剰余金	473	15.7%	473	15.7%	-	
利益剰余金	1,693	56.1%	1,674	55.5%	▲18	
株主資本合計	2,762	91.6%	2,744	91.0%	▲18	
評価・換算差額等	17	0.6%	17	0.6%	0	
新株予約権	2	0.1%	2	0.1%	-	
少数株主持分	1	0.0%	1	0.0%	0	
純資産合計	2,783	92.3%	2,766	91.7%	▲17	
負債・純資産合計	3,017	100.0%	3,017	100.0%	▲0	

(単位:百万円)

金額	FY2010 (6~8月)	FY2011 (6~8月)	主な内容
営業活動による キャッシュ・フロー	66	36	税金等調整前四半期純利益 39百万円 減価償却費 12百万円 仕入債務の増加額 17百万円 利息及び配当金の受取額 10百万円 法人税等の支払額 ▲54百万円
投資活動による キャッシュ・フロー	255	18	長期預金の払戻による収入 500百万円 定期預金の払戻による収入 20百万円 定期預金の預入による支出 ▲500百万円
財務活動による キャッシュ・フロー	▲38	▲24	配当金の支払 ▲24百万円
現金及び 現金同等物の増減	283	28	
現金及び 現金同等物の期末残高	1,198	1,181	



2011年5月期の見通し

【国内事業】

公式サイト・・・選択と集中(デコメ、音楽、情報)

継続率の高い会員獲得を進め、積極的にキャリアとタイアップを実現

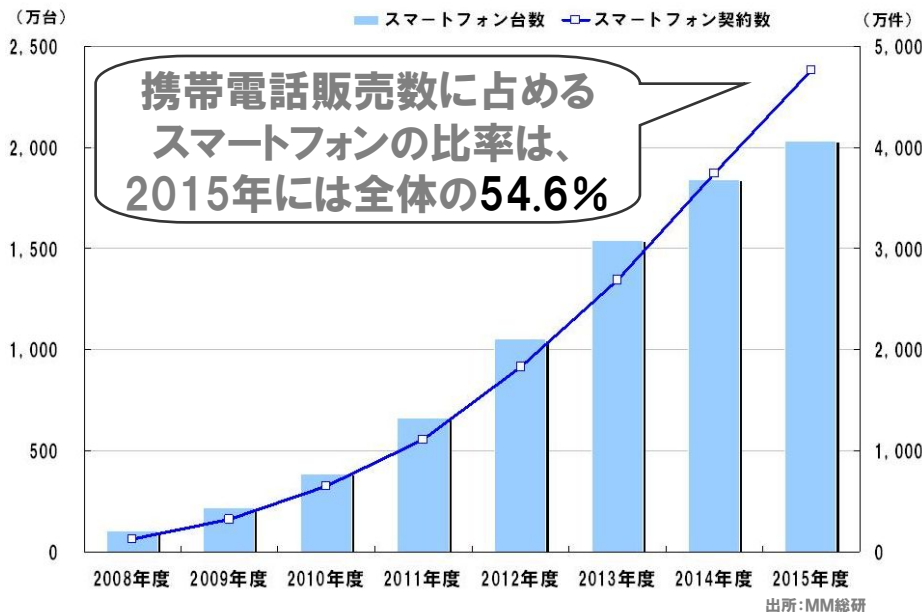
新ビジネス・・・ソーシャルアプリ、スマートフォン

新たな収益分野の確保

キャラクター事業・・・ライセンスングビジネス

うたがめのライセンス展開、新キャラの開発

【スマートフォン販売台数・契約数の推移・予測】



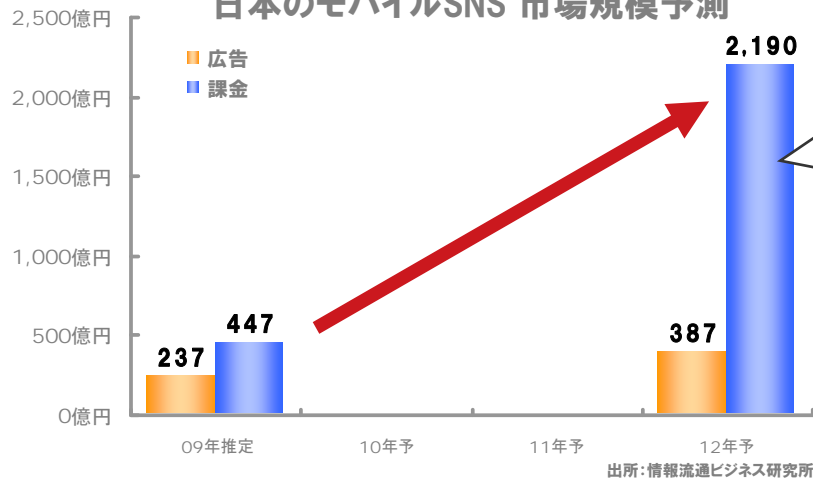
スマートフォン/iPad(タブレット型)の搭載されるOSの予測(単位:%)



出所:シード・プランニング

将来的には、Androidの躍進が予想される。

日本のモバイルSNS 市場規模予測



家庭用ゲームソフト(08年実績・3980億円)
 アーケードゲーム(08年実績・5731億円)
 モバイルコンテンツ市場規模(09年実績・5525億円)
 など、中長期的に桁を同じくする
 新たなプラットフォームへ

国内初のAndroid向け乙女ゲームアプリ 『ケータイ王子～秘密のMyダーリン～』

8月23日
リリース



～癒されたい女性のための恋愛コミュニケーションゲーム～

大好きな彼氏とはいつも一緒にいたい。
そんな女の子の願いを叶えるゲームがついに登場！
あなたの携帯電話がなんと、いつも傍に居るイケメン王子に大変身！
デートや会話など、「彼氏と一緒にいる」という一体感を実感することが可能です。
新しいタイプの**女性向け恋愛コミュニケーションゲーム**です。

ソーシャル
アプリ参入

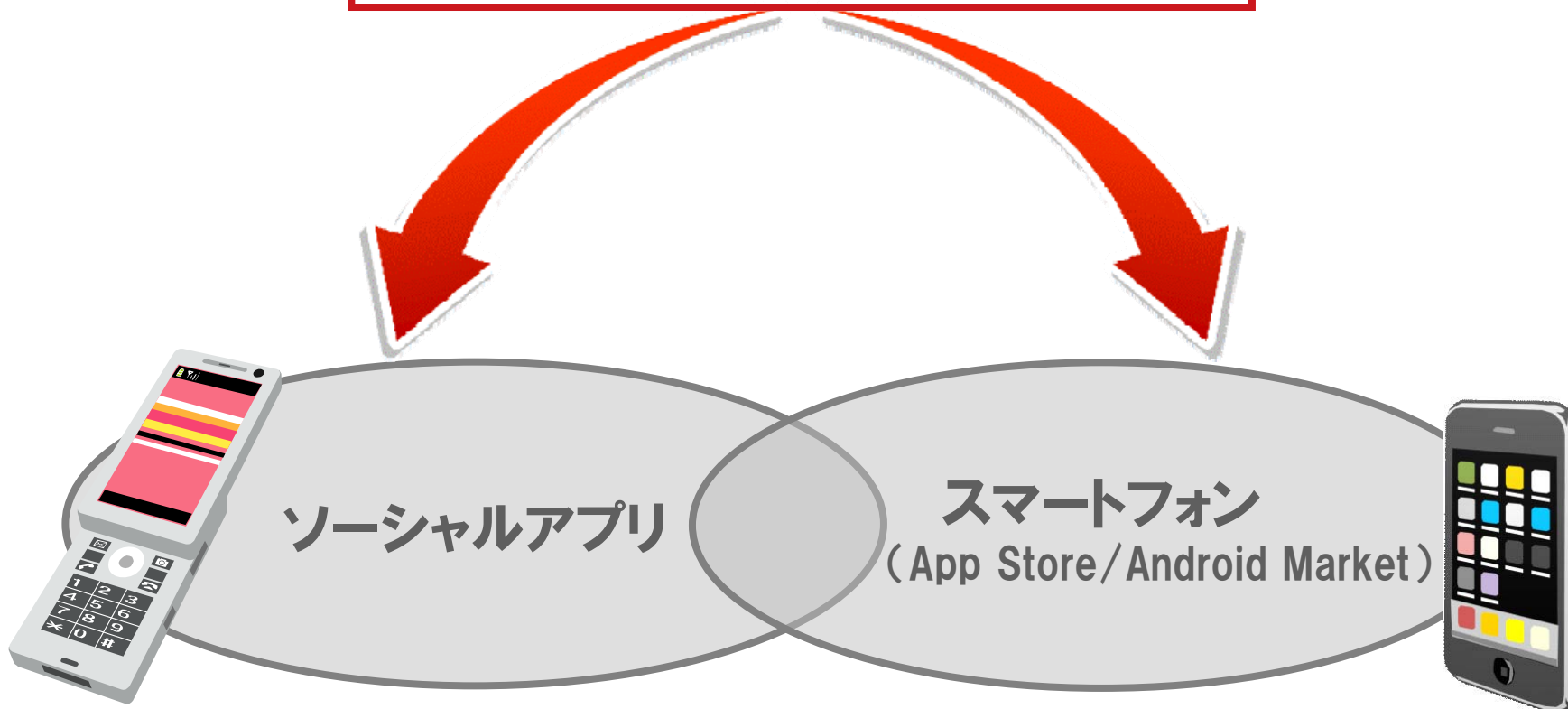
mixi

9月28日リリース

モバゲー

10月リリース予定

各種アプリを年内に順次投入⇒下期に拡大へ



新しい軸の確立・・・ソーシャルアプリ、スマートフォン

企業向け企画・開発

案件の獲得・・・運用・制作で安定化

大型クライアントとの関係を強化
サイト運用・コンテンツ制作等ランニング業務で安定化
デバッグ業務・サウンド業務・サポート業務の営業強化

タッチポイントの拡大・・・コンテンツ集客力の強化、広告拡大

携帯販売代理店(携帯ショップ)との協業
共通ポイントプログラムをはじめとしたプラットフォームへの参画

【事例】 共通ポイントプログラム 「Ponta(ポンタ)」



携帯販売代理店と協業し、タッチポイントを拡大 (携帯ショップ)

今後の展開

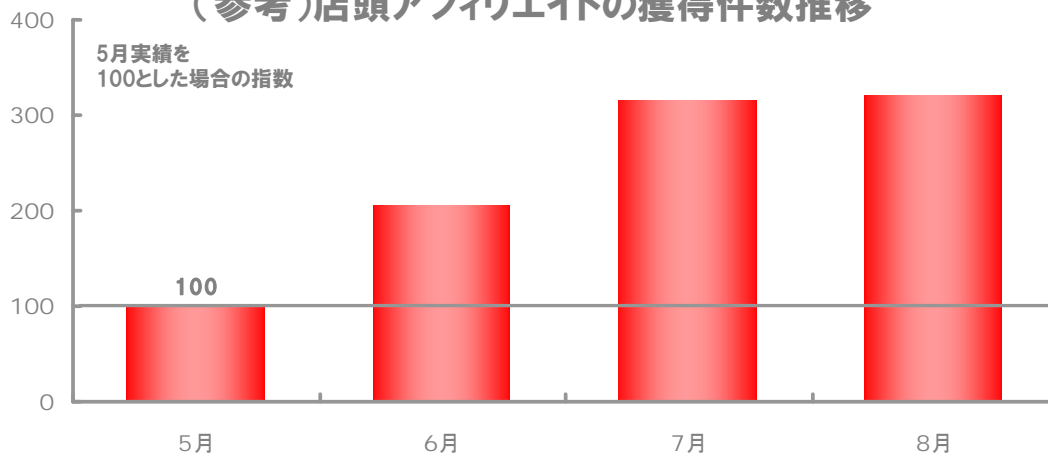
提携店舗の拡大

商材の拡大

新たなビジネスモデルの構築



(参考)店頭アフィリエイトの獲得件数推移

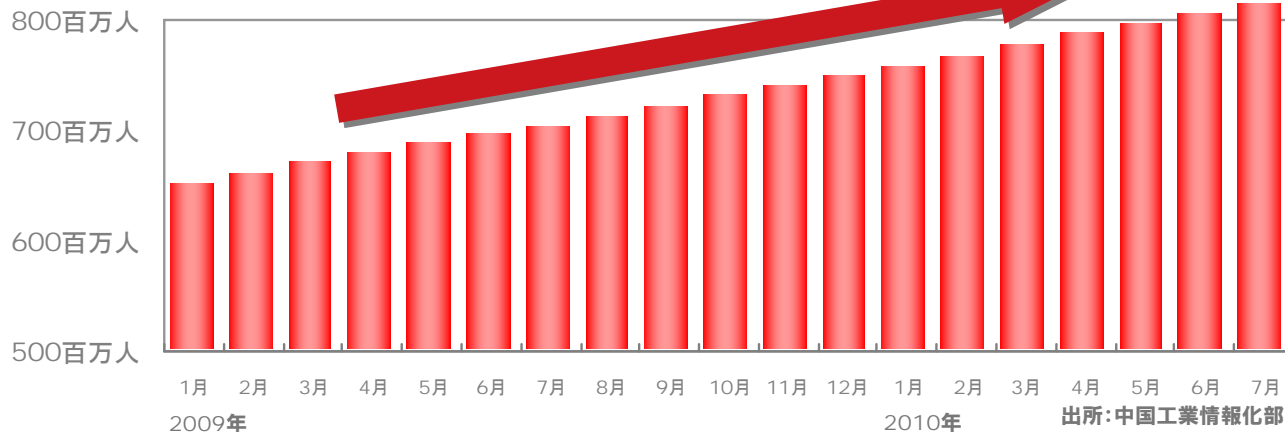




2011年5月期の見通し

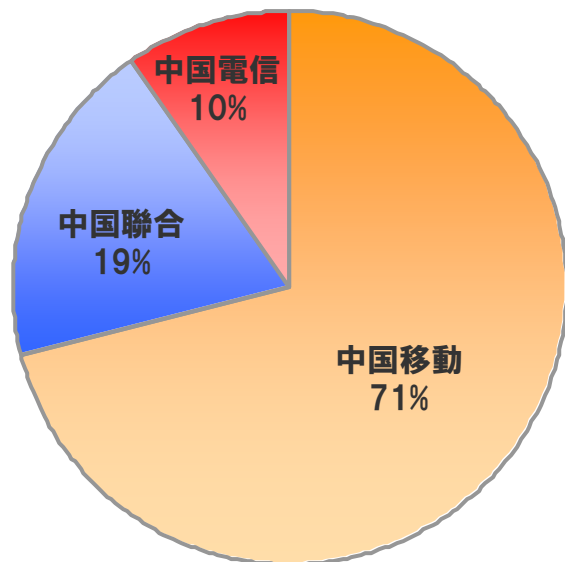
【海外事業】

中国携帯電話加入者総数



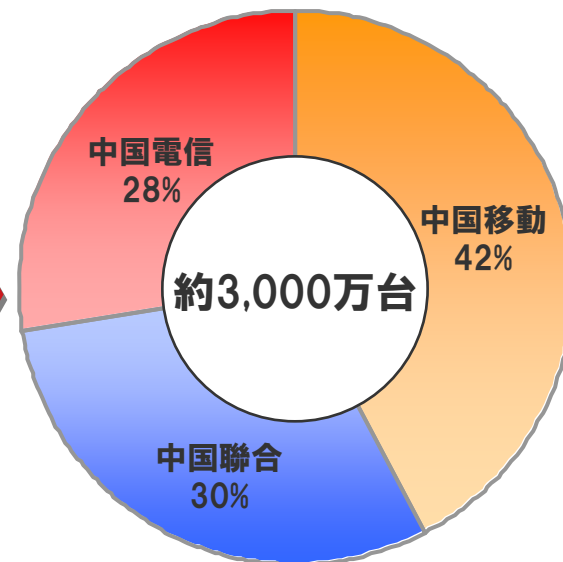
増加トレンド継続
8億人突破！

2G等端末の内訳



2G等端末
中国移动の独占
3G端末
3キャリアが均衡

3G端末の内訳



電子書籍事業・・・中国

配信(中国向け)・・・有料課金の確立

制作(中国向け、日本向け)

漫画家新媒体連盟を通じたコミックコンテンツ流通の活性化

携帯通信キャリアとの連携・・・中国、インド

携帯通信キャリアとの強固な関係を構築

海外進出支援事業・・・中国、インド

中国、インドに進出する日本企業をサポート

コンテンツホルダ

- 「漫画家新媒体連盟」による中国漫画作品の供給
- 日本の漫画作品の供給

コンテンツプロバイダ

- コンテンツ配信ライセンスを保有している「北京業主行網絡科技有限公司」による配信
- ※iPhone向けのみ、他社との連携

携帯通信事業者等

- iPhone向けに電子コミックを配信(9月現在:240タイトル)
- キャリアサイト向けに電子コミックを配信へ
- メーカーサイト向けに電子コミックを配信へ
- 独自サイトで電子コミックを配信へ

お客様



2011年5月期の見通し

【業績予想】

(単位:百万円)

		FY2011(予)				備 考
		上 期		通 期		
		金 額	前期比	金 額	前期比	
	コンテンツサービス	540	▲7.7%	1,190	3.6%	公式サイトを維持しながら、 新プラットフォームへの参入による 増収を図る
	ソリューション	510	▲6.8%	1,110	10.0%	大型案件獲得、ランニング業務の獲得、 新しい軸の確立、店頭アフィリエイトの 拡大、ポータルを活用した業容拡大に よる増収を図る
売上高		1,050	▲7.6%	2,300	7.1%	
営業利益		40	▲54.7%	200	32.5%	増収およびコスト効率の向上により 増益を図る。
%		3.8%		8.7%		
経常利益		45	▲54.9%	205	18.0%	
%		4.3%		8.9%		
当期純利益		15	▲64.7%	100	28.4%	
%		1.4%		4.3%		

1株当たり年間配当:100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**