

株主メモ

事業年度	6月1日から翌年5月31日まで
定時株主総会	毎年8月
株主確定基準日	(1)定時株主総会 5月31日 (2)期末配当金 5月31日 (3)中間配当金 11月30日
株主名簿管理人 特別口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社証券代行部 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 フリーダイヤル:0120-232-711
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第二部
公告の方法	電子公告により行います。ただし、事故その他やむを得ない事由により電子公告によることができないときは、日本経済新聞に掲載いたします。
電子公告URL	http://www.nihon-e.co.jp/

お知らせ
1. 株券電子化によるご注意

- (1)株券電子化にともない、株主様の各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人(三菱UFJ信託銀行)ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- (2)特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、上記特別口座の口座管理機関(三菱UFJ信託銀行)にお問合せください。なお、三菱UFJ信託銀行全国各支店にてもお取次ぎいたします。
- (3)配当金の口座振込のご指定につきましては、お手続きは配当金振込指定書を各口座管理機関を経由してお届けいただくこととなりました。従来同封いたしておりました当社専用の「配当金振込指定書」は今回から同封を取りやめております。振込指定のお手続きにつきましては詳しくは各口座管理機関にお問い合わせください。
- (4)未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。

2. 配当金計算書について

配当金の口座振込をご指定の方と同様に、「期末配当金領収証」により配当金をお受取になられる株主様宛にも「期末配当金計算書」を同封いたしております。配当金をお受取になった後の配当金額のご確認や確定申告の資料としてご利用いただけます。

商標について

- 「デコメ」、「デコメール」および「マチキャラ」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。
- 「Flash」は、Adobe System 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。
- 「着うた」および「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または登録商標です。
- 「iPhone」および「iPod」は、米国および他国のApple Inc.の商標または登録商標です。
- 「Ponta」は、株式会社ロイヤリティ マーケティングの登録商標です。
- 「Hello Kitty」は、株式会社サンリオの登録商標です。
- 「FeliCa」は、ソニー株式会社の登録商標です。

※その他、文中に記載されている会社名および商品名/サービス名は、各社の商標または登録商標です。
※文中には、必ずしも商標表示(®、TM)を付記していません。


Global Market

Content Market

B to B Market
第22期 株主通信

2009年6月1日～2010年5月31日

景気減速の長期化と企業間競争の激化を受け、
2010年5月期は減収減益となりました。

景気減速の長期化を受けて日本経済が低調に推移する一方、モバイルコンテンツ市場においては、リッチコンテンツ化が進み、音楽やゲームのサイトが増加するなど、企業間競争が一層激しさを増しております。

こうした状況の中、当社グループは、優れたコンテンツを生み出すノウハウと技術力、そしてコンテンツの権利を自社で保有する独自のビジネスモデルという2つの強みを活かして、経営基盤の強化と事業拡大に向けた企業努力を重ねてまいりました。しかしながら、コンテンツサービスとソリューションの両分野で売上が減少し、海外分野も収益増に寄与しなかったことから、2010年5月期は減収減益という結果になりました。株主や関係者の皆様には、心からお詫び申し上げます。

当社グループの優位性を最大限活用し、
中長期の視点から確かな成長を目指します。

今後も、モバイルコンテンツ市場の競争は激しくなっていくことが予想されますが、ソーシャルアプリの拡大・スマートフォンの普及などを背景に、市場拡大は続いていくものと考えております。こうした環境変化を先取りしながら、チャンスを的確にキャッチアップするために、高機能かつ高付加価値なサービスの開発や新しい事業モデルの構築に挑戦し、中長期の視点から確かな成長を図ってまいります。

例えばコンテンツサービス分野では、主力サイトの「選択と集中」を通じて総合的なコンテンツ力の向上を図るとともに、携帯電話販売店とのタイアップなど独自の販路を拡充することにより、有料会員数の拡大を目指します。また、新市場であるソーシャルアプリ・スマートフォン市場にも積極的に参入してまいります。

ソリューション分野では、これまでの実績やノウハウを活かして、進

化を続ける携帯電話・スマートフォン等を活用したビジネスにスピーディかつ高品質で対応し、モバイルサイト構築・運営業務やサポート業務などを通じて、企業における新たなビジネス展開の支援に全力を注いでまいります。

また、海外分野では、かねてから3G時代の到来を見据えて事業を展開してきた中国において、3Gコンテンツの配信拡大に努めるとともに、政府やキャリアとの連携を強化しながら電子書籍事業に注力いたします。また、インドでは現地子会社を基点に、モバイルコンテンツビジネスの可能性を探ってまいります。

企業活動を通じて社会に貢献し、
堅実で持続的な価値創造を目指します。

当社グループは、これらの企業活動を通じて社会全体を豊かで楽しいものとし、社会のお役に立ちたいと考えております。そのた

めにも、コーポレートガバナンスを強化しながら、堅実かつ持続的な企業価値の向上を目指してまいります。

また、当社は、株主への利益還元を重要な経営課題の1つと捉えております。将来の事業展開と経営環境の変化に備えた資金を確保しながら、業績に応じ、かつ安定性にも配慮した配当を実施する方針としております。この方針のもと、当期は1株当たり80円の配当を実施し、次期の年間配当金は1株当たり100円とさせていただきます予定です。

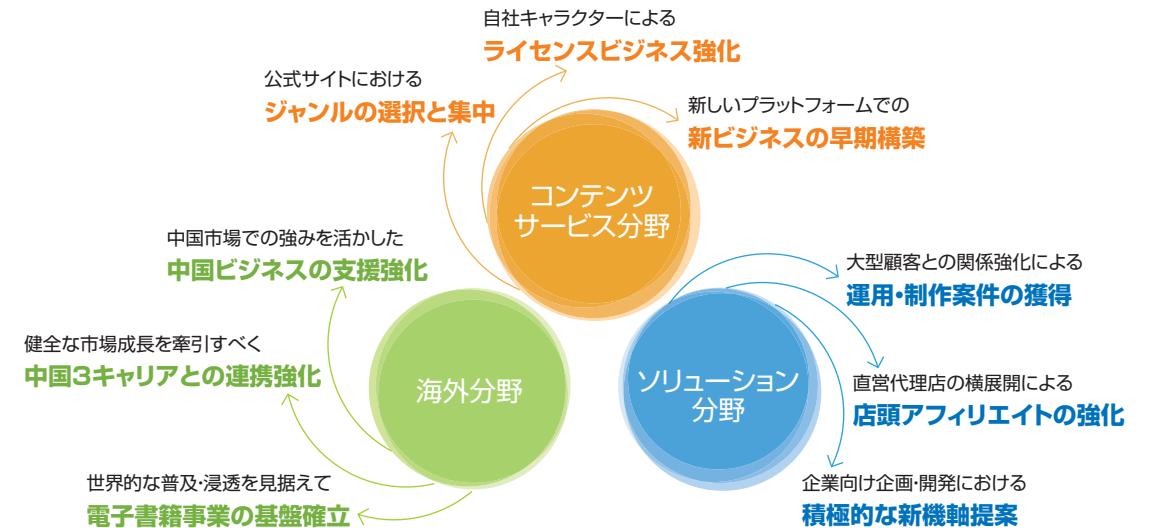
株主・投資家の皆様におかれましては、中長期の視点で当社グループの成長を見守っていただきながら、一層のご指導、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

2010年8月



継続的な成長を目指して
企業基盤の確立と事業拡大に向けた
施策を展開しています。

日本エンタープライズ株式会社 代表取締役社長
植田 勝典



独自のコンテンツとソリューションで市場を開拓。



コンテンツサービス分野 クオリティの高い自社コンテンツを多メディア展開

キャラクターの認知度とブランド力を高め 基幹事業を強化

基幹事業である携帯キャリア公式サイトでのコンテンツ配信を強化するため、キャラクタービジネスに注力しています。たとえば、人気のオリジナルキャラクター「うたがめ」は、ブログパーツやウィジェット*などPC向けアプリケーションを無料で提供。加えて、アニメ動画をPCサイトで配信しています。今後は、ぬいぐるみやDVDなどのライセンスビジネスを展開していくことも視野に入れており、これらを通じて、キャラクターの認知度とブランド力を高めるとともに、携帯キャリア公式サイトへの誘導を図っています。

* ウィジェット: PCのデスクトップ上で動作する単機能の小さなアプリケーションソフト。



事業拡大の一環として 新たなプラットフォームに進出

基幹事業の選択と集中による安定収益の確保を図る一方、さらなる事業拡大を目指して、新たなプラットフォームにも積極的に進出します。とりわけ力を入れているのが、市場の急成長が予想されるスマートフォンやSNS*向けのアプリです。その第一弾として、2009年12月、iPhone/iPod用ゲームアプリケーション「Finger Air Hockey」の配信を開始しました。今後もお客様のニーズに応える高付加価値なアプリを提供し、新市場へのシフトを加速させていきます。

* SNS: ソーシャルネットワーキングサービスの略。インターネット上でコミュニティを構築できる会員制サービス。

ソリューション分野 さまざまな企業とのコラボレーションでビジネスを支援

業界で初めて「Ponta (ポント)」に参画、モバイルサイトも運営

ローソンなど全国約12,000店舗で利用できる共通ポイントサービス「Ponta (ポント)」に、2010年8月より、携帯公式サイトとして初めて参画しました。Pontaのポイントで遊べるモバイルサイト「Ponta de LAWSON」の企画・構築・運営も当社が担っており、Ponta利用者への高付加価値なサービス提供を支援しています。

Pontaで遊べるモバイルサイト

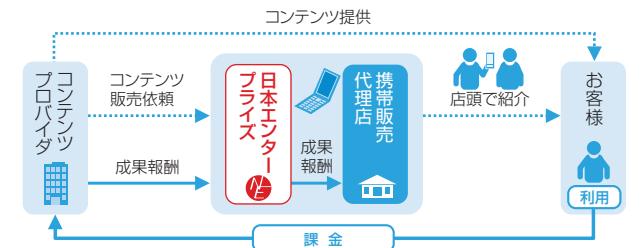


Pontaのポイントを使ってコンテンツをダウンロード



店頭アフィリエイトビジネスの拡大を積極推進

携帯電話販売代理店が店頭で携帯コンテンツをお客様に販売し、販売した代理店に対して当社が手数料を支払う「店頭アフィリエイト」に力を入れています。今後も代理店との協業体制と営業を強化し、契約店舗数を増やすことで収益拡大を図っていきます。



当社グループが菓子メーカーとのコラボレーション企画を実施

音楽事業を展開する子会社「アットザラウンジ」と当社は、株式会社ロッテと販売促進キャンペーンを共同企画。同社のお菓子を購入したお客様に、音楽、デコメ、ケータイ小説等モバイルコンテンツを無料で配信。今後もさまざまな業界の企業とコラボレーション企画を推進し、ビジネスを支援していきます。



営業の報告

2010年5月期、当社グループは、コンテンツサービス分野において、お客様のニーズを的確に捉えた魅力的なサイトづくりに注力するとともに、新サイトを開設するなど集客の強化に努めました。また、ソリューション分野では、企業の携帯電話を活用したビジネスを支えるモバイルサイト構築・運用業務などの営業活動を積極的に推進しました。

しかし、いずれの分野においても企業間競争が一層激しさを増し、コンテンツサービス分野では主力サイトの会員数が減少、ソリューション分野の受注も当初予想を下回りました。

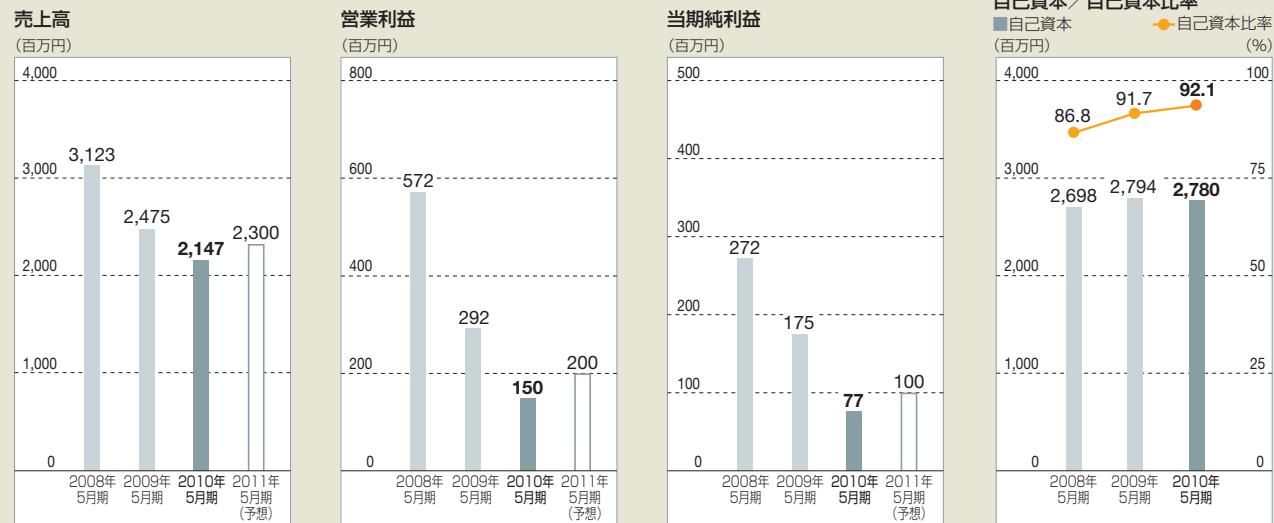
その結果、2010年5月期の売上高は2,147百万円(前期比13.2%減)、営業利益は150百万円(同48.4%減)、経常

利益は173百万円(同45.3%減)、当期純利益は77百万円(同55.6%減)となりました。

分野別売上高構成比



財務ハイライト



コンテンツ サービス分野



自社制作のオリジナルコンテンツで喜びと感動を提供。

日本エンタープライズは、着信音総合サイト「うた&メロ取り放題☆」、デコメール総合サイト「デコデコメール」、ゲーム総合サイト「最強! GAME王国」など、多彩なコンテンツを提供しております。これらのコンテンツの多くは自社内の専門スタッフが制作しており、その独自性とエンターテインメント性が幅広いユーザーに支持されております。また、自社で制作したオリジナルコンテンツは、その著作権

を自社で所有していることから、多様なメディアへの拡張やツール展開も積極的に推進しており、コンテンツのポテンシャルを最大限に引き出すことで喜びと感動の輪を広げております。また今後は、急成長しているソーシャルアプリや普及が本格化しているスマートフォン向けアプリなど新しい分野にも参入してまいります。

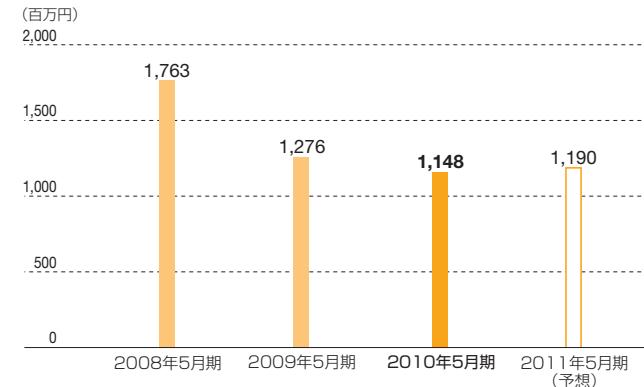
当期の概況

- 公式サイトの「選択と集中」を実施し、総合的なコンテンツ力を向上。
- 減少していた着うたサイトの会員数が、下期より純増に反転。
- うたがめをはじめとしたデコメキャラクターのブランド力の向上。
- 他企業とのコラボレーションによる集客力の向上。
- 健康、占い、えもじなど新ジャンルのサイトを開設。

来期の施策

- 引き続き、公式サイトの「選択と集中」を実施し、総合的なコンテンツ力を向上。
- 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図る。
- ソーシャルアプリ・スマートフォン向けのコンテンツを投入し、新たな収益分野を確保。
- 著作権を保有している強みを活かし、キャラクターのライセンスビジネスを展開。

売上高



ソリューション 分野



長年にわたって蓄積したノウハウと創造力で、モバイルを活用したビジネスを支援。

モバイルが日常生活に不可欠な存在となった現在、企業が新規の顧客獲得やビジネス展開を図る上で、モバイルは重要なツールの1つとなっております。つまり、モバイルをいかに活用できるかが、企業競争力を左右するようになってきているのです。日本エンタープライズは、モバイルサイトの企画・構築・運営に関する豊富なノウハウを10年以上にわたって蓄積してまいりました。このノウハウを駆使し

て、サイト開設はもちろん、ユーザーサポート代行や実機検証など、お客様の課題に応えるきめ細かなソリューションを提供しております。また、今後は利用者が急拡大しているソーシャルアプリやスマートフォン向けのコンテンツ企画・構築・運営など、創造力と確かな対応力でビジネスの成功を支援してまいります。

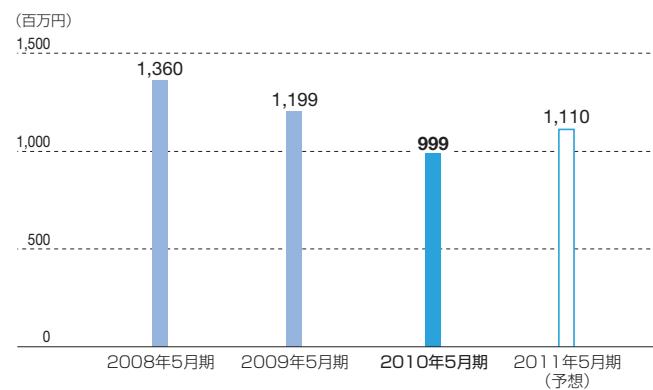
当期の概況

- 企業間競争が激しくなる中、新規・大型案件の獲得に向けた営業展開を強化。
- ストック型のソリューションコンテンツの改善対応を実施。
- 携帯電話販売店向けにコンテンツ販売を成功報酬型で行う「店頭アフィリエイト」を拡大。

来期の施策

- 大型クライアントとの関係を強化。
- サイト運営、コンテンツ制作など、ランニング業務で安定的な収益を確保。
- デバッグ・サウンド制作・サポート業務の営業を強化。
- 企業向けソーシャルアプリやスマートフォンに対応した企画・開発を実施。
- 直営店以外に、量販店、二次取次店、オーナー店など、「店頭アフィリエイト」の契約を拡大。
- 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を活用し、収益を拡大。

売上高



海外ビジネス 分野



急拡大の中国、そしてインドへ。世界のモバイルマーケットを開拓。

中国では、第三代携帯電話(3G)の本格的普及にともない、今後モバイルコンテンツ市場が急速に拡大すると見込まれております。日本エンタープライズでは、中国市場にいち早く着目。中国でコンテンツ配信の際に必要なICP(インターネットコンテンツプロバイダ)ライセンスを保有する数少ない日系企業として、モバイルコンテンツの制作・配信や、中国進出企業の支援などの事業を展開して

おります。また、中国とともに著しい市場拡大が予測されるインドでも、設立した現地法人によりモバイルコンテンツの制作・配信を行ってまいります。これからも海外マーケットの積極的な開拓を通じて、モバイルコンテンツビジネスの新たな可能性を世界に広げてまいります。

当期の概況

- 中国
 - 新たなプラットフォームでのコンテンツ配信開始。
 - 通信キャリア、携帯メーカーとの連携を強化。
 - 「漫画家新媒体連盟」の設立をはじめとした業界の形成。

インド

- ムンバイに、現地子会社を設立。

来期の施策

- 中国
 - 電子書籍事業をメイン事業として展開。
 - 中国電信をはじめとした中国通信キャリアとの連携を強化。
 - 中国に進出する企業向けの支援事業開始。

インド

- 現地子会社を基点にモバイルコンテンツビジネスの可能性を探る。

携帯電話契約数の推移



出所：中国：中国工業情報化部
インド：TRAI(Telecom Regulatory Authority of India)
日本：TCA(社団法人 電気通信事業者協会)

飛躍的な成長が見込まれる中国のモバイルコンテンツ市場で、電子書籍を中心としたビジネスを着実に展開しています。

電子書籍に注力し、iPhone向け配信で実績を蓄積

中国では、2009年1月、携帯通信キャリアに第三世代携帯電話(3G)の免許が発給されたことを契機に、3G普及に向けた投資が加速しています。こうした中、当社は、急成長すると見込まれるコンテンツとして電子書籍に着目し、なかでも電子コミック(漫画)市場に経営資源を集中させています。

ただし、3Gの本格普及にはまだ時間を要することから、現在はiPhone向けアプリで実績・経験を積んでいます。2010年3月、初のiPhone向けアプリとして電子コミックの配信を開始して以来、すでに100本以上のアプリを配信。こうして他社の追随を許さない電子コミックコンテンツのノウハウを蓄積することで、中国3Gマーケットの拡大に備えています。



iPhone向けアプリの電子コミック

チャイナテレコムとパートナー契約を締結

さらに、3Gマーケットにおける取り組みとして、当社は、携帯通信キャリアとの連携強化に努めています。とりわけ、大手キャリアの一つであるチャイナテレコム(中国電信)については、同社が展開している3G向けモバイル専門アプリケーションマーケット「天翼空間」において、当社の中国子会社が戦略パートナー契約を締結。今後、「天翼空間」でのコンテンツ配信の中心的役割を担い、積極的に展開していきます。

また、中国でのコンテンツ配信に必要なライセンスを保有する数少ない日系企業として、株式会社サンリオウェブの中国国内向け携帯電話専用ポータルサイト「I Love Hello Kitty」の企画、構築および運営を受注いたしました。今後も、中国進出を検討している企業の支援に注力していきます。

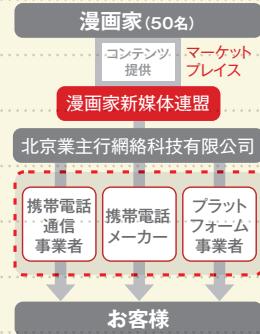
©1976-2010 SANRIO CO.,LTD. APPROVAL NO.E-510805-1



I Love Hello Kitty

TOPICS

中国では、著作権侵害や商標権侵害などの知的財産権侵害が課題となっています。こうした状況を受けて、当社の中国子会社は、漫画家約50名と中国の出版社・団体とともに、電子書籍の発展・保護を目的とした「漫画家新媒体連盟」を設立しました。この「漫画家新媒体連盟」を通して漫画業界とモバイルコンテンツの架け橋となるよう努めていきます。



Voice



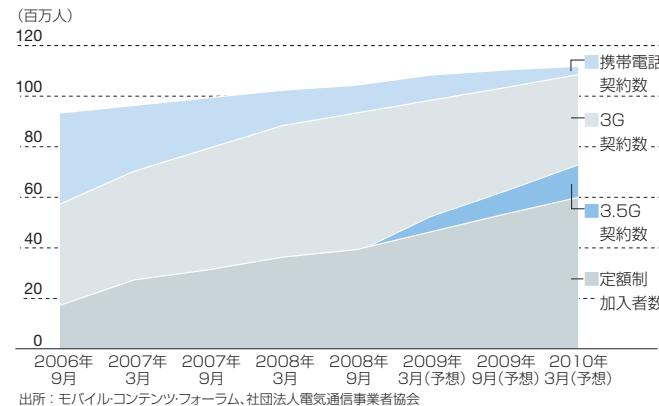
3Gサービスが劇的に変化・成長する中で、計り知れないスケールの市場が目前に広がっていることを実感しております。株主の皆様のご期待に応えられるよう、中国子会社の飛躍に邁進してまいります。

常務取締役(中国駐在) 杉山 浩一

モバイルマーケットデータ

携帯電話・3G・3.5G・定額制の契約数・加入者数の推移

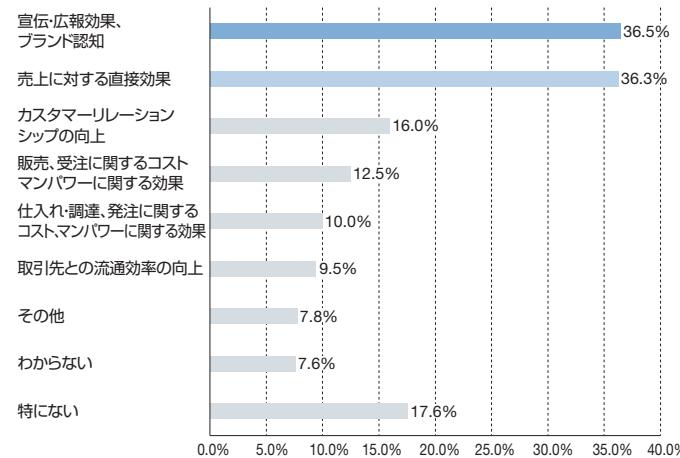
3G契約数とパケット定額制の普及が進んでおり、コンテンツ利用の増加や大容量コンテンツの伸展が見込まれております。



出所：モバイルコンテンツフォーラム、社団法人電気通信事業者協会

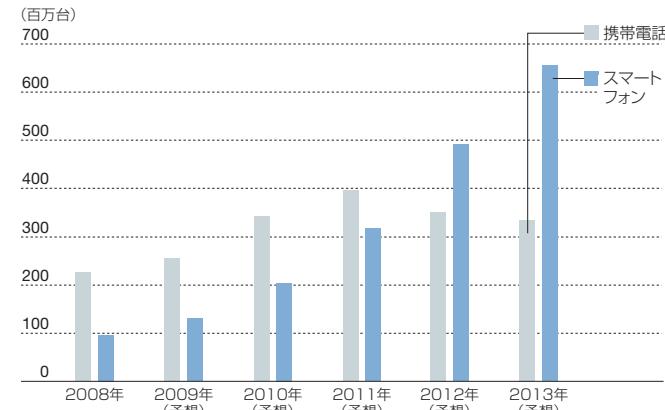
企業におけるモバイルウェブサイトは今後期待する効果(複数回答)

モバイルサイトをはじめ、企業における携帯電話を活用したビジネス展開が注目されており、業績に資するビジネスソリューションへの期待が大きいと考えられております。



出所：インプレスR&D

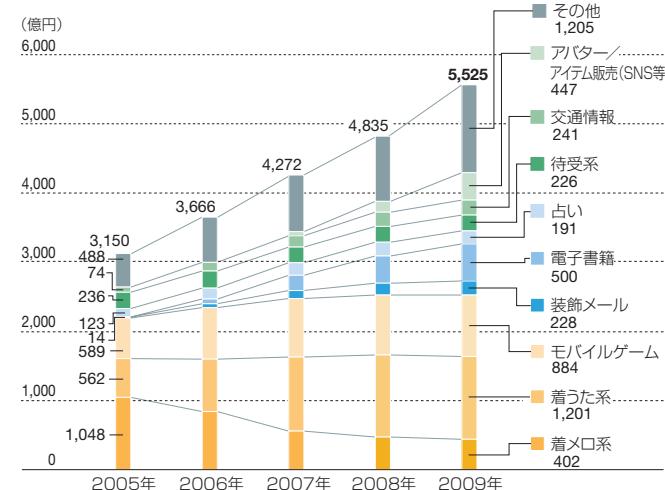
モバイル端末の年間出荷推移(世界)



出所：モルガンスタンレー社「Mobile Internet Report」

モバイルコンテンツ市場規模の推移

2桁成長を続けており、パケット定額制の普及・通信速度の高速化にともなってさらなる市場拡大が見込まれております。



出所：総務省

連結財務諸表

連結貸借対照表 (千円)

科目	2010年5月期 2010年5月31日現在	2009年5月期 2009年5月31日現在
資産の部		
流動資産	2,250,206	1,482,987
固定資産	767,034	1,565,771
有形固定資産	95,868	98,157
無形固定資産	76,197	67,276
投資その他の資産	594,969	1,400,337
資産合計	3,017,240	3,048,758

POINT 資産

流動資産は前期末と比較して51.7%増、固定資産は前期末と比較して51.0%減となりました。これは、主に長期預金の払戻及び振替によるものです。

POINT 売上高・利益

売上高は前年同期比13.2%減、営業利益は同48.4%減、経常利益は同45.3%減、当期純利益は同55.6%減となりました。これは、主にコンテンツサービス分野の音楽サイト・ゲームサイト会員の減少及びソリューション分野における企業間競争の激化による受注減によるものです。

(千円)

科目	2010年5月期 2010年5月31日現在	2009年5月期 2009年5月31日現在
負債の部		
流動負債	226,563	244,957
固定負債	7,240	7,006
負債合計	233,803	251,963
純資産の部		
株主資本	2,762,972	2,734,095
評価・換算差額等	17,035	60,098
新株予約権	2,270	2,600
少数株主持分	1,159	—
純資産合計	2,783,437	2,796,794
負債・純資産合計	3,017,240	3,048,758

POINT 負債・純資本

負債は前期末と比較して7.2%減となりました。これは主に未払金の減少及び未払法人税等の増加によるものです。また、純資産は前期末と比較して0.5%減となりました。これは、剰余金の配当、評価・換算差額等の減少によるものです。以上により、自己資本比率は92.1%となり健全な水準を維持しております。

POINT キャッシュ・フロー

現金及び現金同等物の期末残高は1,152百万円、26.0%増となりました。これは、税金等調整前当期純利益205百万円の計上及び長期預金の払戻による収入250百万円があり、一方で法人税等の支払額60百万円及び配当金の支払額48百万円等があったことによるものです。

連結損益計算書 (千円)

科目	2010年5月期 (2009年6月1日から 2010年5月31日まで)	2009年5月期 (2008年6月1日から 2009年5月31日まで)
売上高	2,147,745	2,475,539
売上原価	847,373	934,100
売上総利益	1,300,371	1,541,439
販売費及び一般管理費	1,149,483	1,248,870
営業利益	150,888	292,569
営業外収益	23,855	27,272
営業外費用	962	1,862
経常利益	173,780	317,979
特別利益	39,459	29,770
特別損失	7,341	13,758
税金等調整前当期純利益	205,898	333,991
法人税、住民税及び事業税	101,879	138,006
法人税等調整額	26,064	20,375
少数株主利益	68	—
当期純利益	77,886	175,609

連結株主資本等変動計算書 (2009年6月1日から2010年5月31日まで)

	株主資本				評価・換算差額等			新株予約権	少数株主持分	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整 勘定	評価・換算差額等 合計			
2009年5月31日残高	595,990	473,942	1,664,162	2,734,095	42,882	17,215	60,098	2,600	—	2,796,794
連結会計年度中の変動額										
新株の発行	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
剰余金の配当	—	—	△ 49,010	△ 49,010	—	—	—	—	—	△ 49,010
当期純利益	—	—	77,886	77,886	—	—	—	—	—	77,886
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額(純額)	—	—	—	—	△ 34,966	△ 8,096	△ 43,062	△ 329	1,159	△ 42,233
連結会計年度中の変動額合計	—	—	28,876	28,876	△ 34,966	△ 8,096	△ 43,062	△ 329	1,159	△ 13,356
2010年5月31日残高	595,990	473,942	1,693,039	2,762,972	7,916	9,119	17,035	2,270	1,159	2,783,437

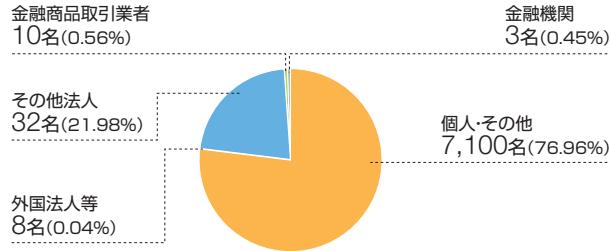
株式の状況 (2010年5月31日現在)

発行可能株式総数 ----- 1,478,000株
 発行済株式総数 ----- 377,000株
 (前期末比0株増)
 株主数 ----- 7,153名

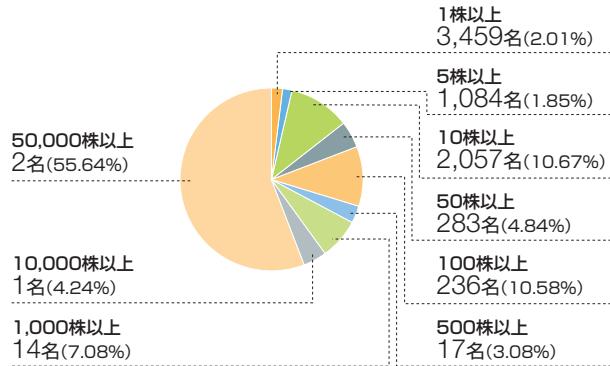
大株主(上位10名)

株主名	持株数(株)	議決権比率(%)
植田 勝典	153,278	40.65
プラントフィールド株式会社	56,500	14.98
トヨタ自動車株式会社	16,000	4.24
オリックス株式会社	4,800	1.27
多々良 泰弘	3,134	0.83
OCAインベストメント株式会社	2,000	0.53
小谷 芳和	1,985	0.52
杉山 浩一	1,904	0.50
日本エンタープライズ従業員持株会	1,853	0.49
岡 芳樹	1,800	0.47

所有者別分布(株式数比率)

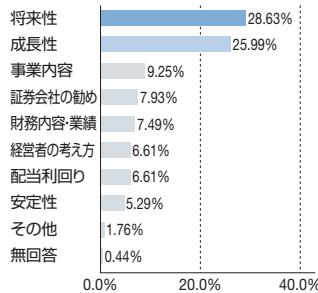


所有株式数別分布(株式数比率)

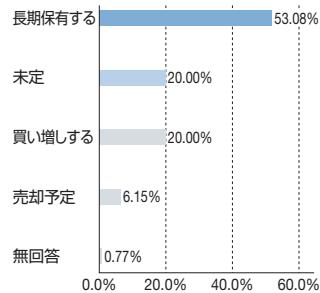


第21期 株主通信 株主様アンケート結果のご報告

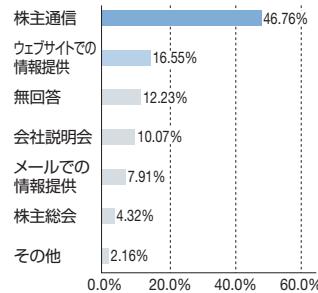
購入理由 (複数回答可)



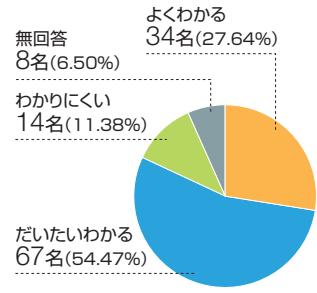
保有方針 (一部複数回答)



充実を期待する点 (一部複数回答)



株主通信の感想 (会社の方向性)



会社の状況

会社概要 (2010年8月27日現在)

商号 日本エンタープライズ株式会社
 英文表記 Nihon Enterprise Co., Ltd.
 本社所在地 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷一丁目17番8号
 TEL 03-5774-5730(代表)
 設立 1989年5月30日
 資本金 5億9,599万円(2010年5月31日現在)
 従業員(連結) 146名(その他、臨時従業員数26名)
 (2010年5月31日現在)
 子会社 株式会社ダイブ
 アットザラウンジ株式会社
 因特瑞思(北京)信息科技有限公司
 北京業主行網絡科技有限公司
 瑞思放送(北京)数字信息科技有限公司
 瑞思豊通(北京)信息科技有限公司
 NE Mobile Services (India) Pvt. Ltd.
 事業内容 携帯電話を中心とした移動体端末等向けの
 コンテンツ企画・開発・運営およびソリューション事業
 取引銀行 三井住友銀行、みずほ銀行、りそな銀行
 ホームページ <http://www.nihon-e.co.jp/>

役員構成 (2010年8月27日現在)

代表取締役社長	植田 勝典	社外取締役	小栗 一朗
常務取締役	杉山 浩一	常勤監査役	小林 一弘
常務取締役	田中 勝	監査役	小亀 慶曙
取締役	加藤 照	監査役	荒 孝一

経営理念(綱領・信条・五精神)

日本エンタープライズ株式会社の
 遵奉する精神

一、商業報国の精神
 一、忘私奉職の精神
 一、収益・挑戦の精神
 一、力闘・感謝の精神

一、感謝報恩の精神

綱領
 我々は商人たるの本分に徹し
 その活動を社会に貢献し
 文化の発展に寄与することを
 我々の真の目的とします

信条
 我々は以下に掲げる五精神を
 もって一致団結し力強く職に
 奉じることが誓います

沿革

1989年 5月 パーソナルコンピュータのハードウェアの販売ならびにソフトウェアの
 開発・販売を目的として、愛知県豊田市長郷町5丁目19番地4に資本金
 18,000千円をもって「日本エンタープライズ株式会社」を設立

1997年 7月 営業を開始
 9月 本社を千葉県千葉市若葉区に移転
 11月 携帯電話・PHS等の移動体機器等の販売開始
 音声コンテンツ サービス開始

1999年 4月 文字コンテンツ サービス開始

2000年 3月 本社を東京都渋谷区に移転
 4月 ゲームサイト サービス開始
 6月 ソリューション 開始

2001年 2月 大阪証券取引所ナスダック・ジャパン市場(現ニッポン・ニュー・マーケッ
 ト「ヘラクレス」)に株式を上場(2007年9月上場廃止)
 「株式会社モバイルコミュニケーションズ」を設立

2002年 6月 中国北京市に現地法人「北京エンタープライズモバイルテクノロジー
 有限公司」を設立

2003年 2月 「株式会社ダイブ」を設立
 8月 コマースサイト サービス開始

2004年 1月 着うたサイト サービス開始
 5月 「北京エンタープライズモバイルテクノロジー有限公司」を売却
 12月 デコメールサイト サービス開始

2005年 4月 中国北京市に現地法人「因特瑞思(北京)信息科技有限公司」を設立
 11月 着うたフルサイト サービス開始
 12月 ISMS適合性評価制度認証取得
 中国北京市の現地法人「北京業主行網絡科技有限公司」を子会社化

2006年 4月 中国北京市に現地法人「瑞思放送(北京)数字科技有限公司」を設立
 7月 「株式会社ダイブ」が、「株式会社モバイルコミュニケーションズ」を吸
 収合併

9月 Uカスタマイズサイト サービス開始

2007年 1月 ISO/IEC 27001およびJIS Q 27001認証取得
 3月 一般サイト サービス開始
 6月 中国北京市に現地法人「瑞思豊通(北京)信息科技有限公司」を設立
 7月 東京証券取引所市場第二部に株式を上場

8月 音楽レーベル「@LOUNGE RECORDS」設立、CD販売開始

2008年 7月 レーベルビジネス部の分社化により、「アットザラウンジ株式会社」を設立
 10月 インド向けコンテンツ 提供開始
 11月 ウィジェットサイト サービス開始
 FLASHメールサイト サービス開始

2009年 4月 マチキャラサイト サービス開始
 11月 インドムンバイに現地法人「NE Mobile Services (India) Pvt. Ltd.」
 を設立

12月 iPhone/iPod touch用ゲームアプリ サービス開始

2010年 3月 占いサイト サービス開始