

# 日本エンタープライズ株式会社

## 第26期 2014年5月期

第1四半期 決算説明資料

2013年9月





**2014年5月期 決算概況【第1四半期】**



**2014年5月期 事業展開【国内】**



**2014年5月期 事業展開【海外】**



**2014年5月期 見通し【業績予想】**

## コンテンツ サービス事業

- ・ キャリアの定額制・使い放題サービス向けのコンテンツの拡大
- ・ メッセンジャーアプリ向けのコンテンツの提供

## ソリューション 事業

- ・ 広告(店頭アフィリエイト※)の増進
- ・ コスト削減ソリューションサービスの展開

## 海外(中国)

- ・ 中国電信(チャイナテレコム)ショップによる携帯電話販売展開
- ・ 人気小説の電子コミック化の推進

※携帯電話販売会社との協業による成功報酬型コンテンツ販売(リアルアフィリエイト)

# 連結損益計算書の概況

(単位:百万円)

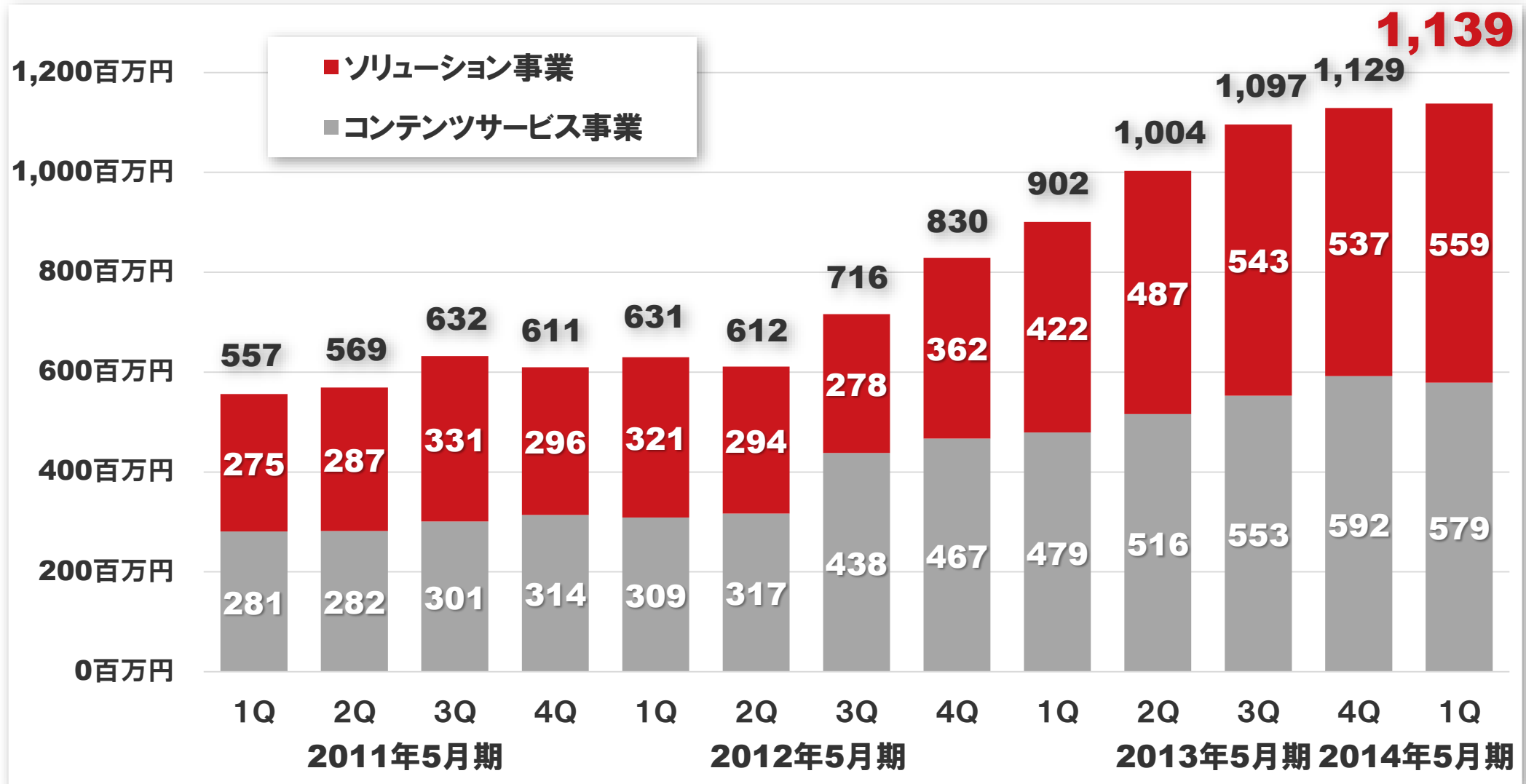
|        | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |        |
|--------|-------------------|-------------------|---------|--------|
|        |                   |                   | 金額      | 増減率    |
| 売上高    | 902               | 1,139             | 236     | 26.2%  |
| 売上原価   | 462               | 617               | 155     | 33.6%  |
| 売上総利益  | 439               | 521               | 81      | 18.5%  |
| 販管費    | 347               | 461               | 114     | 32.9%  |
| 営業利益   | 92                | 59                | ▲32     | ▲35.4% |
| 経常利益   | 92                | 60                | ▲32     | ▲35.0% |
| 四半期純利益 | 43                | 81                | 38      | 87.2%  |

## ■ コンテンツサービス事業、ソリューション事業ともに増収

(単位:百万円)

|             | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |       |
|-------------|-------------------|-------------------|---------|-------|
|             |                   |                   | 金額      | 増減率   |
| コンテンツサービス事業 | 479               | 579               | 99      | 20.8% |
| ソリューション事業   | 422               | 559               | 137     | 32.4% |
| 合計          | 902               | 1,139             | 236     | 26.2% |

## ■ 増収基調が継続



# 売上高(コンテンツサービス事業)の前年同四半期比較

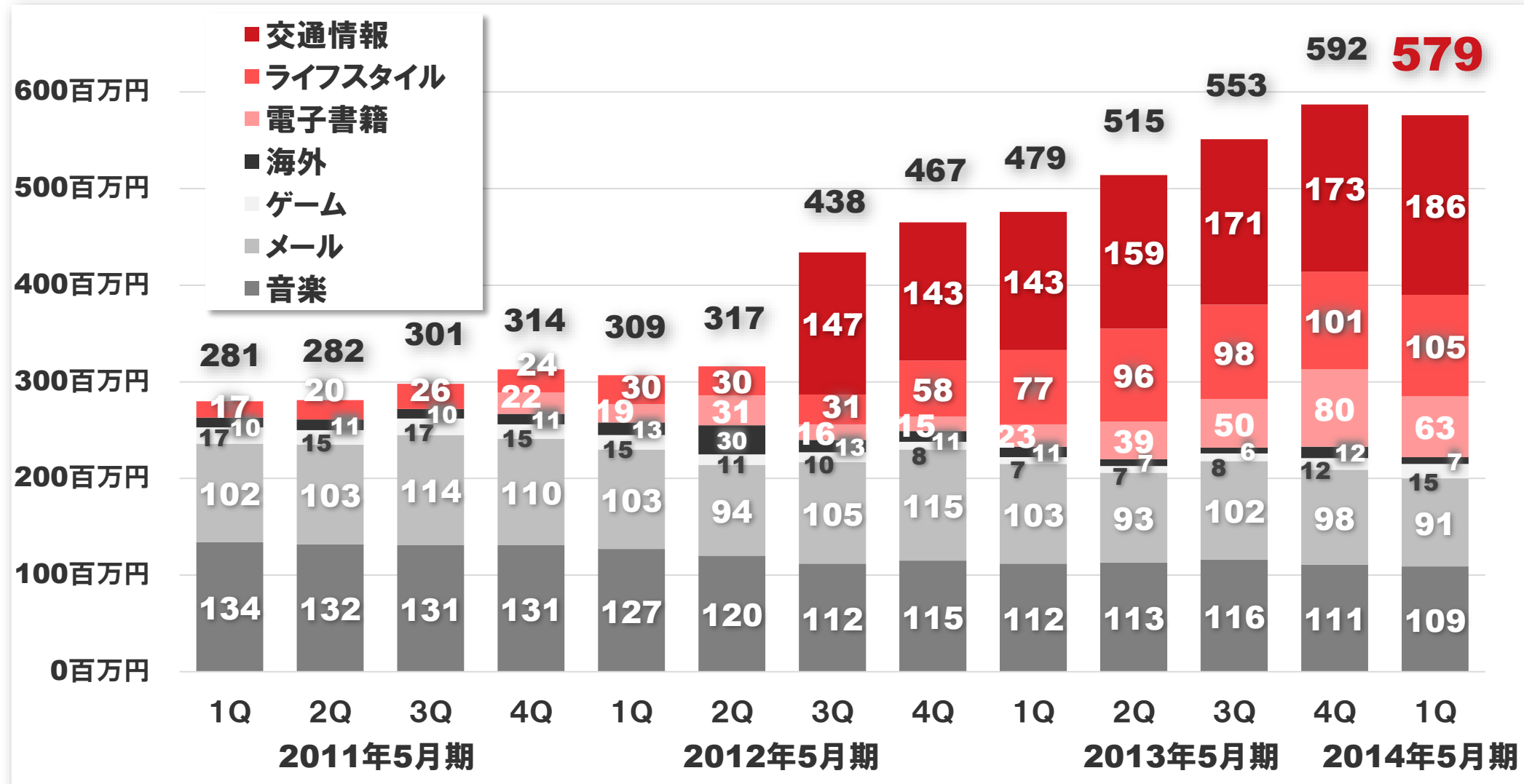
## ■ 交通情報、ライフスタイル、電子書籍が増収

(単位:百万円)

|         | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |        |
|---------|-------------------|-------------------|---------|--------|
|         |                   |                   | 金額      | 増減率    |
| 交通情報    | 143               | 186               | 42      | 29.7%  |
| ライフスタイル | 77                | 105               | 27      | 34.9%  |
| 電子書籍    | 23                | 63                | 39      | 171.3% |
| 海外      | 11                | 7                 | ▲4      | ▲36.8% |
| ゲーム     | 7                 | 15                | 7       | 102.1% |
| メール     | 103               | 91                | ▲11     | ▲11.1% |
| 音楽      | 112               | 109               | ▲2      | ▲2.2%  |
| 合計      | 479               | 579               | 99      | 20.8%  |

# 売上高(コンテンツサービス事業)の四半期推移

## 交通情報、ライフスタイルが、継続的に牽引



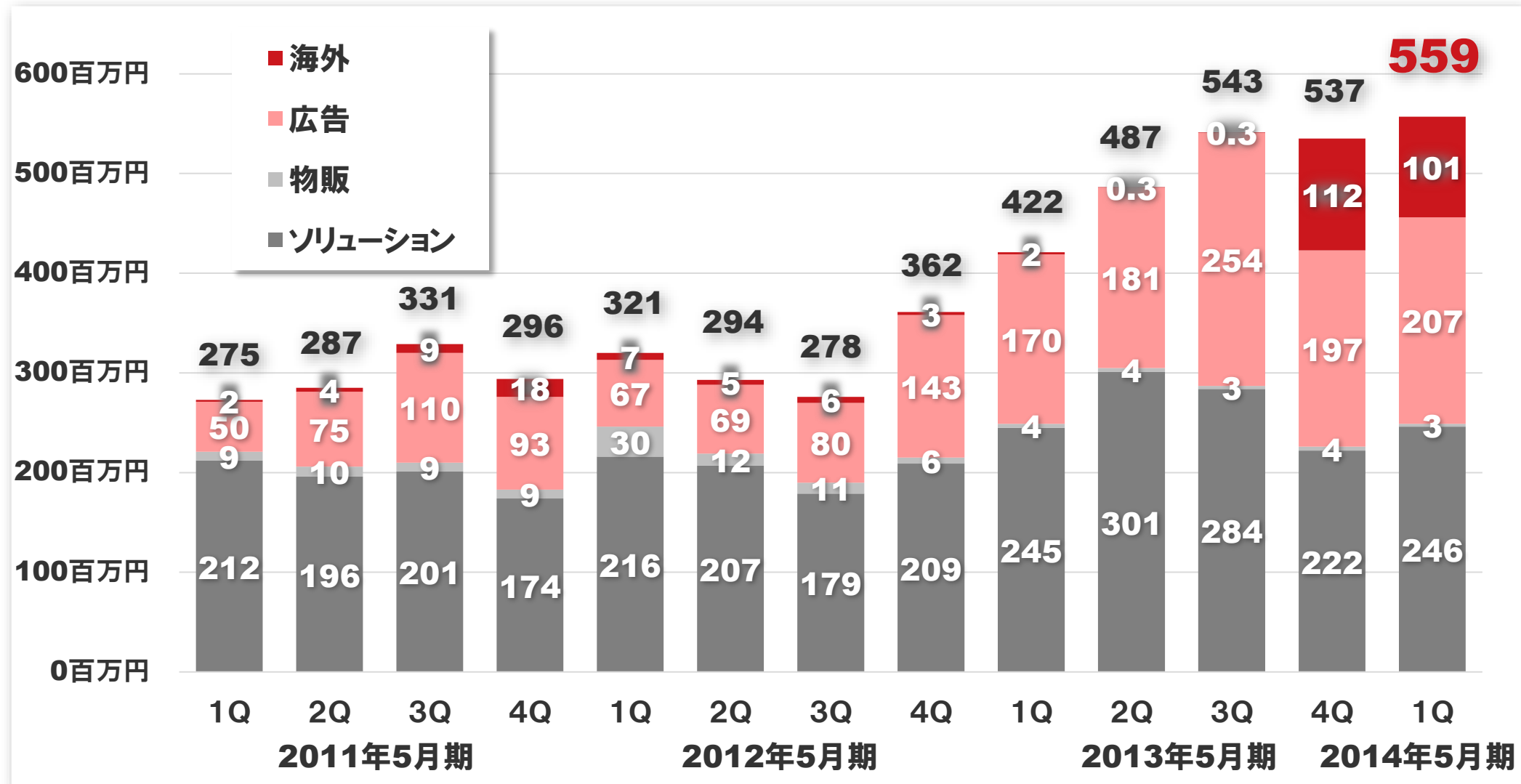


## ■ 海外(中国)、広告が増収

(単位:百万円)

|         | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |          |
|---------|-------------------|-------------------|---------|----------|
|         |                   |                   | 金額      | 増減率      |
| 海外      | 2                 | 101               | 99      | 4,677.2% |
| 広告      | 170               | 207               | 36      | 21.6%    |
| 物販      | 4                 | 3                 | ▲0      | ▲17.1%   |
| ソリューション | 245               | 246               | 1       | 0.5%     |
| 合計      | 422               | 559               | 137     | 32.4%    |

## ■ 広告等が牽引



# 売上原価・販管費の前年同四半期比較

■ 売上原価：海外(中国での携帯販売)、広告(店頭アフィリエイト)等の積極展開

■ 販管費：広告宣伝費(コンテンツサービス事業)等への積極投資

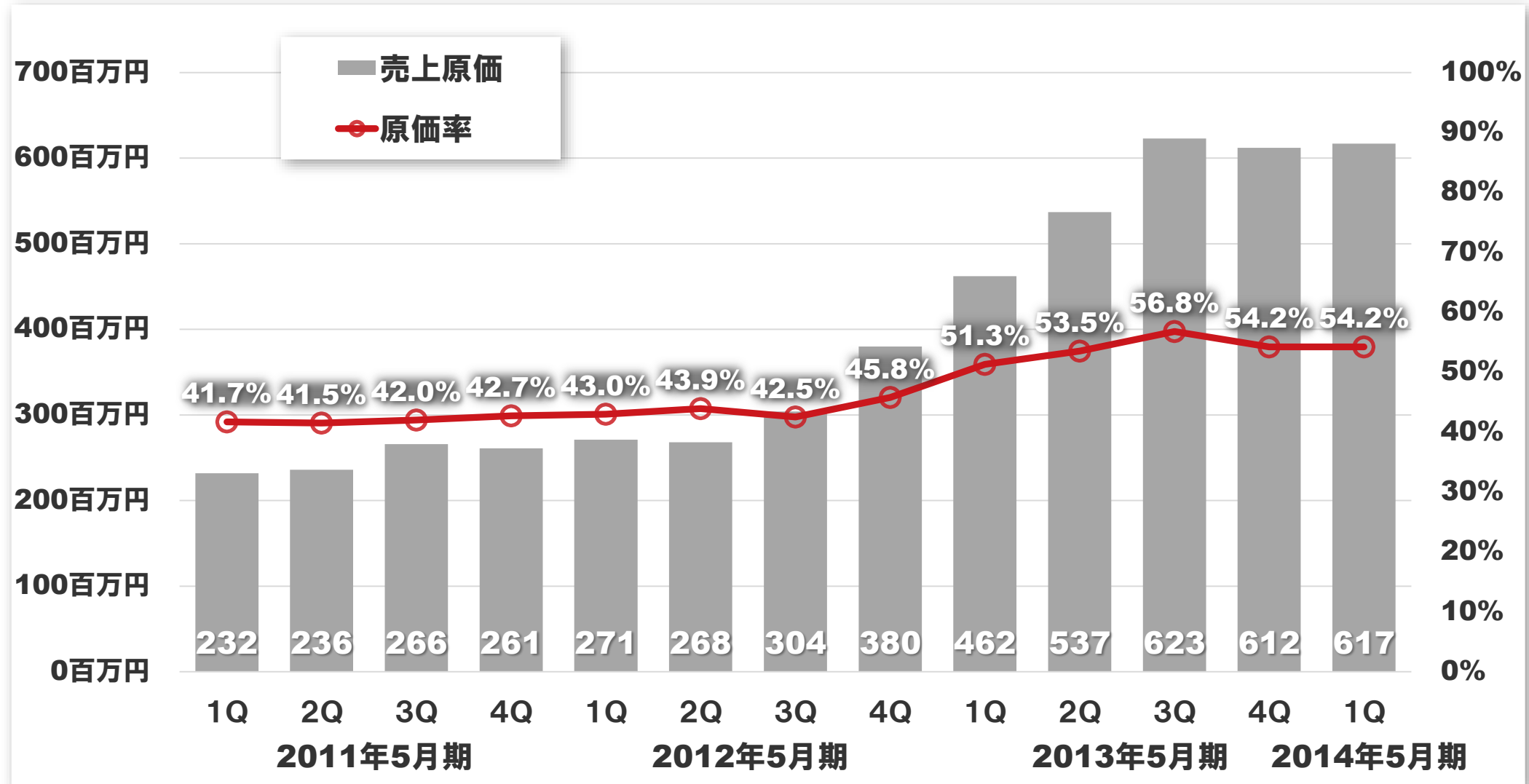
(単位:百万円)

|      | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |       |
|------|-------------------|-------------------|---------|-------|
|      |                   |                   | 金額      | 増減率   |
| 売上原価 | 462               | 617               | 155     | 33.6% |
| 原価率  | 51.3%             | 54.2%             | —       | —     |

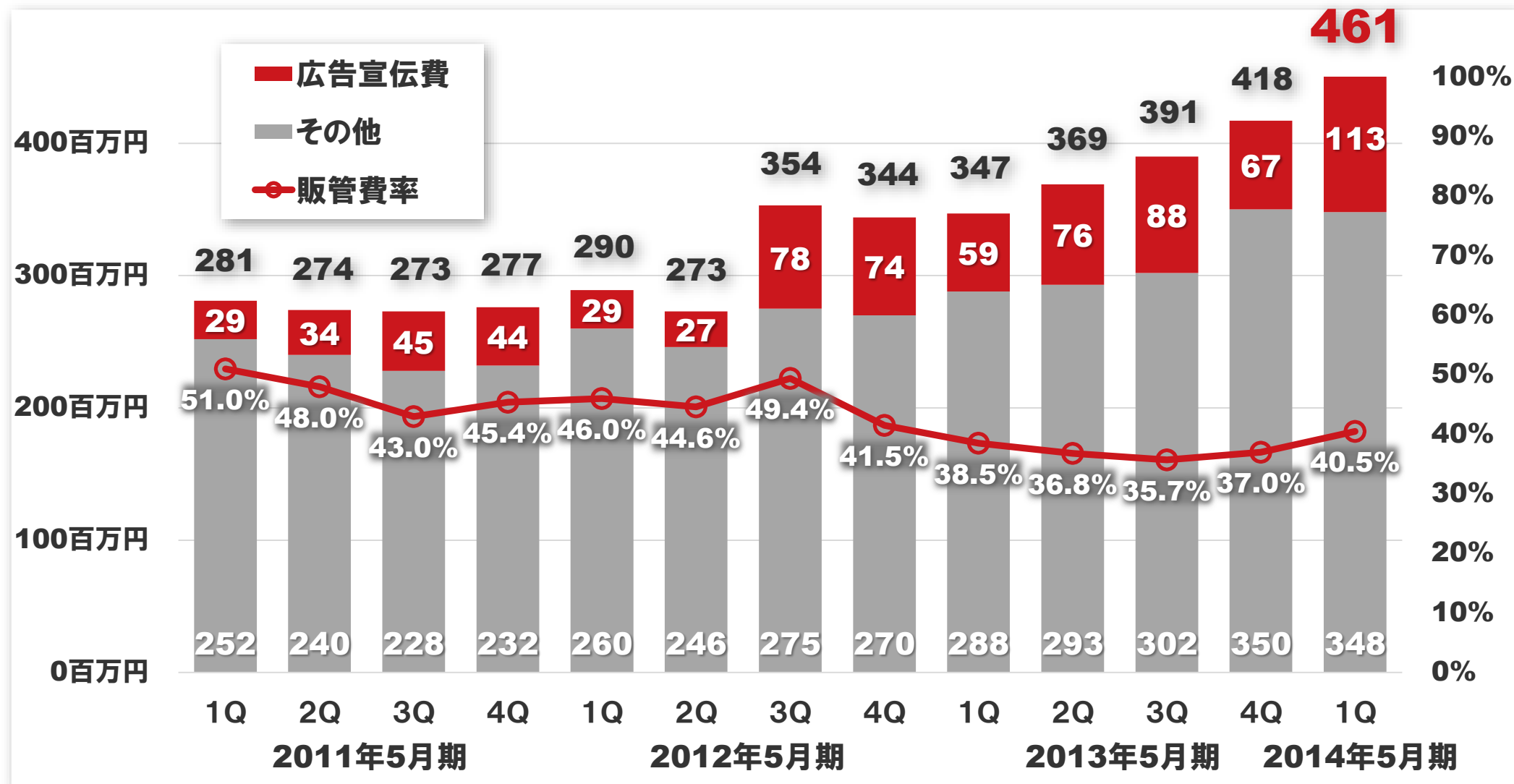
(単位:百万円)

|         | 2013年5月期<br>第1四半期 | 2014年5月期<br>第1四半期 | 前年同四半期比 |       |
|---------|-------------------|-------------------|---------|-------|
|         |                   |                   | 金額      | 増減率   |
| (広告宣伝費) | 59                | 113               | 54      | 91.1% |
| (その他)   | 288               | 348               | 60      | 20.9% |
| 販管費     | 347               | 461               | 114     | 32.9% |
| 販管費率    | 38.5%             | 40.5%             | —       | —     |

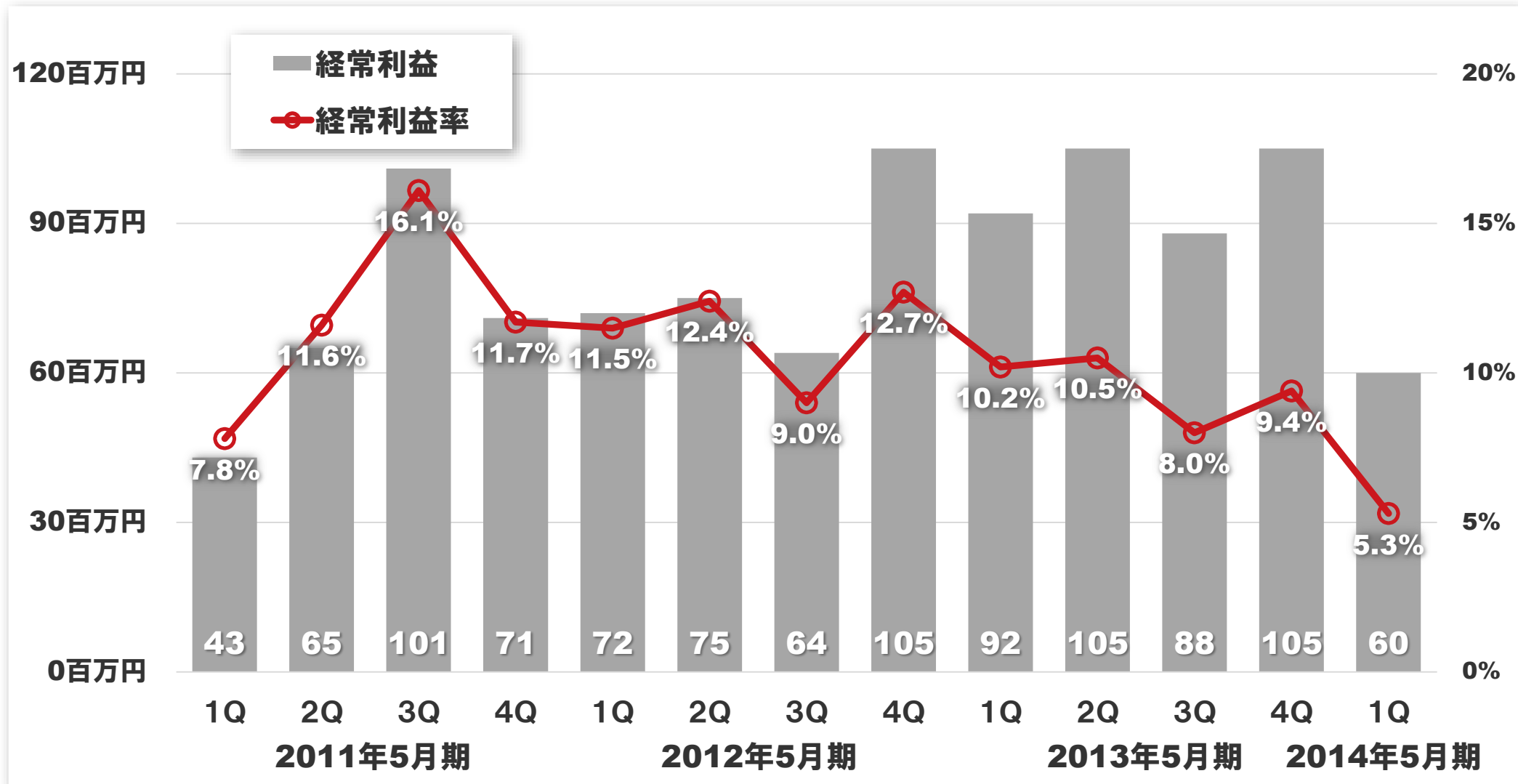
## ■ 上昇傾向にあった売上原価を抑制



## ■ コンテンツサービス事業の広告展開を推進



## ■ コンテンツサービス事業における積極的な広告展開に伴い、1Qは減益





**2014年5月期 決算概況【第1四半期】**



**2014年5月期 事業展開【国内】**

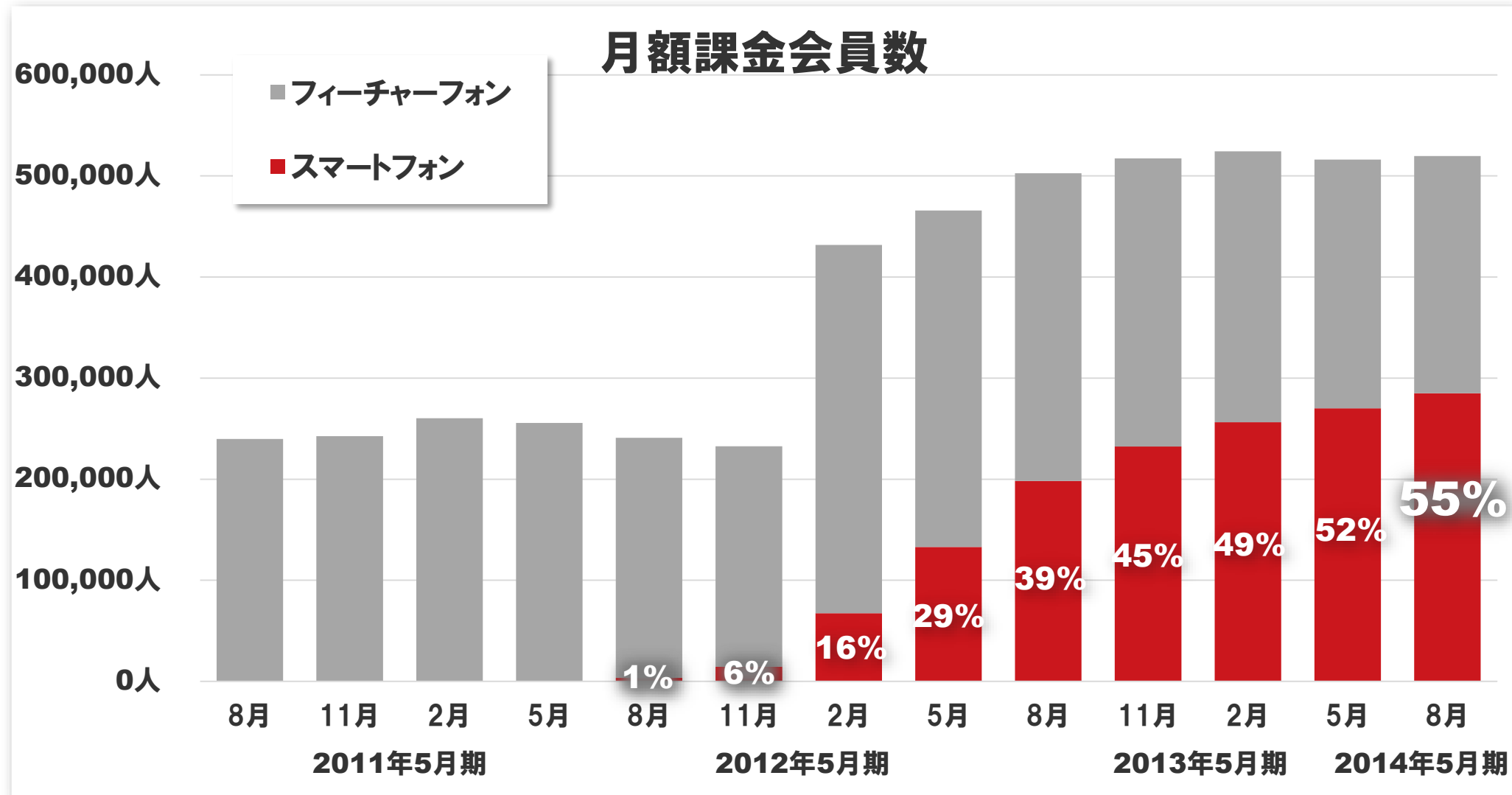


**2014年5月期 事業展開【海外】**



**2014年5月期 見通し【業績予想】**

## ■ スマートフォン向け月額課金サイトの拡販





## ■ NTTドコモのiPhone向け月額課金サイトの早期対応



うた&メロ取り放題☆



デコデコメール



デコメ★つくり放題



えもじ★つくり放題



女性のキレイ・リズム



ATIS交通情報

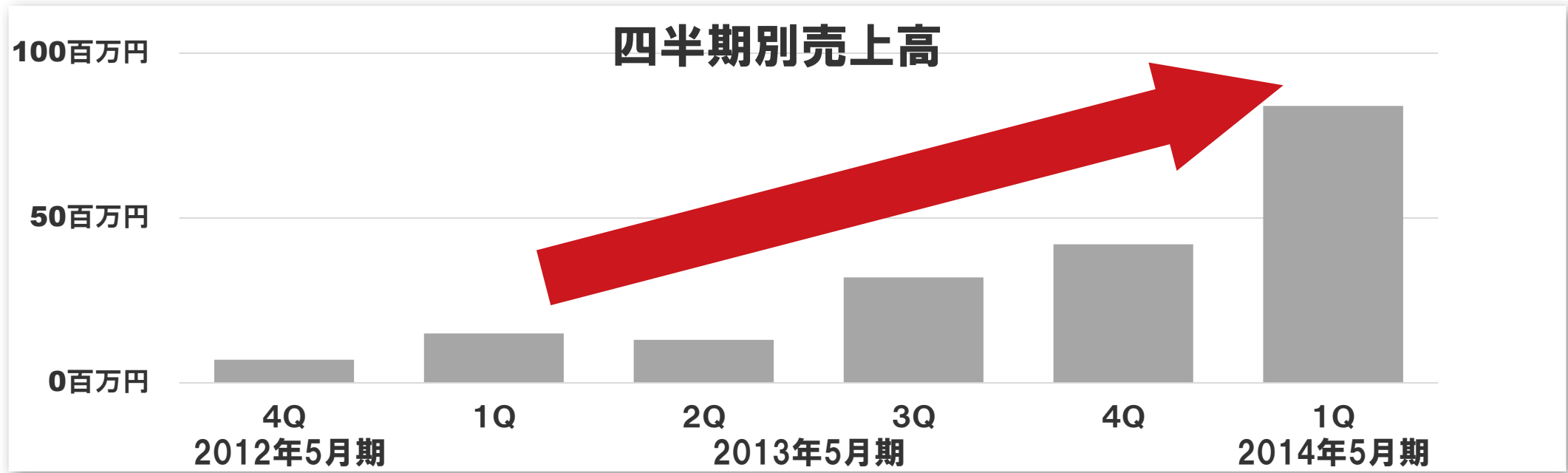


駐車場&レジャー情報

発売日(9月20日)の当日から、早期対応



## ■ キャリアの定額制・使い放題サービスへ、積極的にコンテンツを拡充



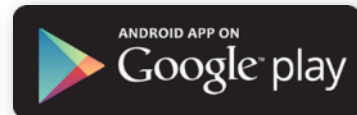
## ■ 人気のスタンプアプリに対応



スマートフォン向けアプリ  
「スタンプ工房」  
無料(一部170円)



メッセージアプリで使える  
スタンプが簡単に作れるアプリ



カカオトーク向けスタンプ  
「オワタパンダ」  
170円



利用期間 : 期限なし  
セット内容 : スタンプ24種類  
アクセス方法 : その他  
⇒ アイテムストア  
⇒ スタンプ

URL : <http://www.kakao.co.jp/>

中国最大(利用者4億人)のメッセージアプリ『WeChat』向けにも、10月配信開始

## ■ 更なる多言語化対応に伴う利用者増へ

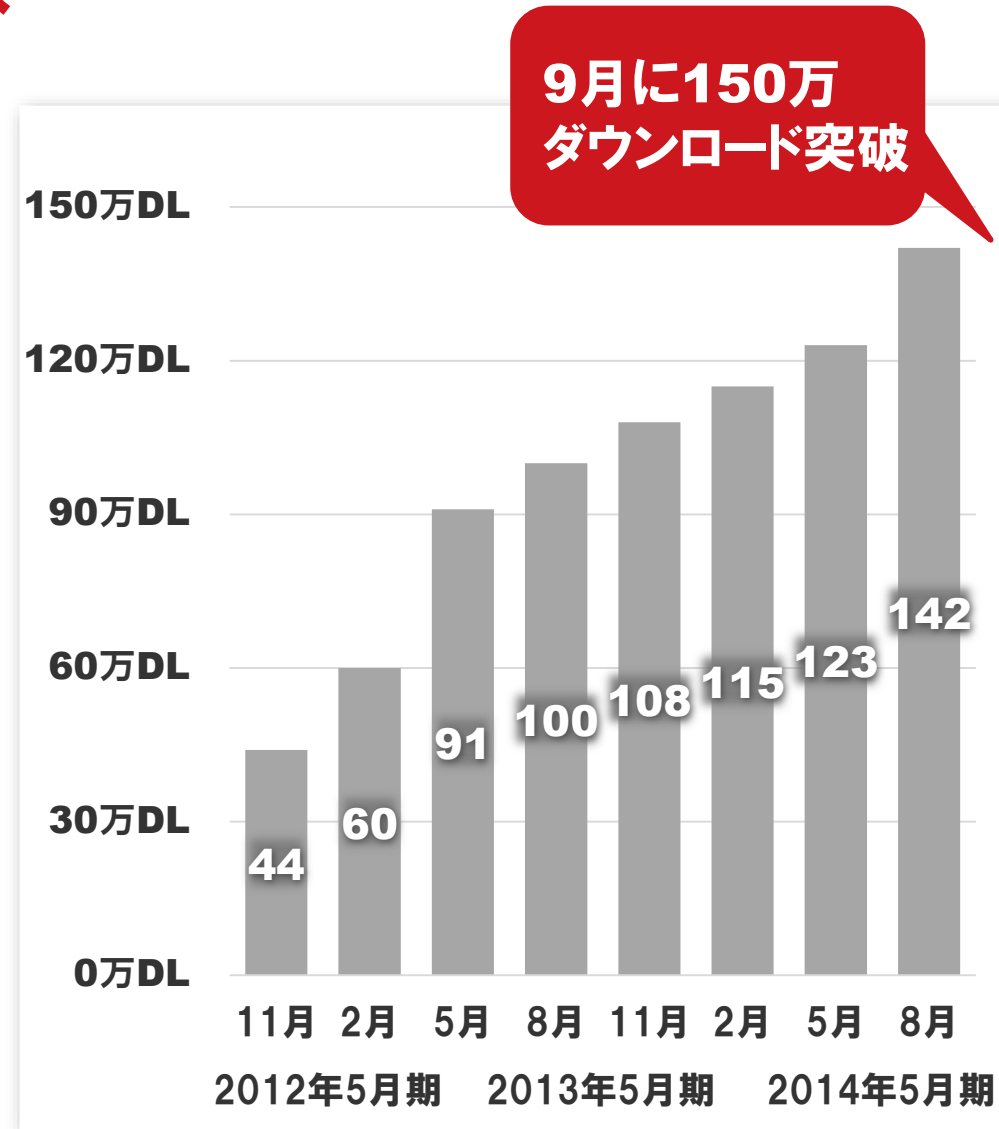


女性の心と体のサポートアプリ  
**「女性のリズム手帳」**  
無料



日・英・中・韓  
の言語展開

更なる多言語化対応  
により、世界に展開



## ■ 既存コンテンツのリワードアプリ化

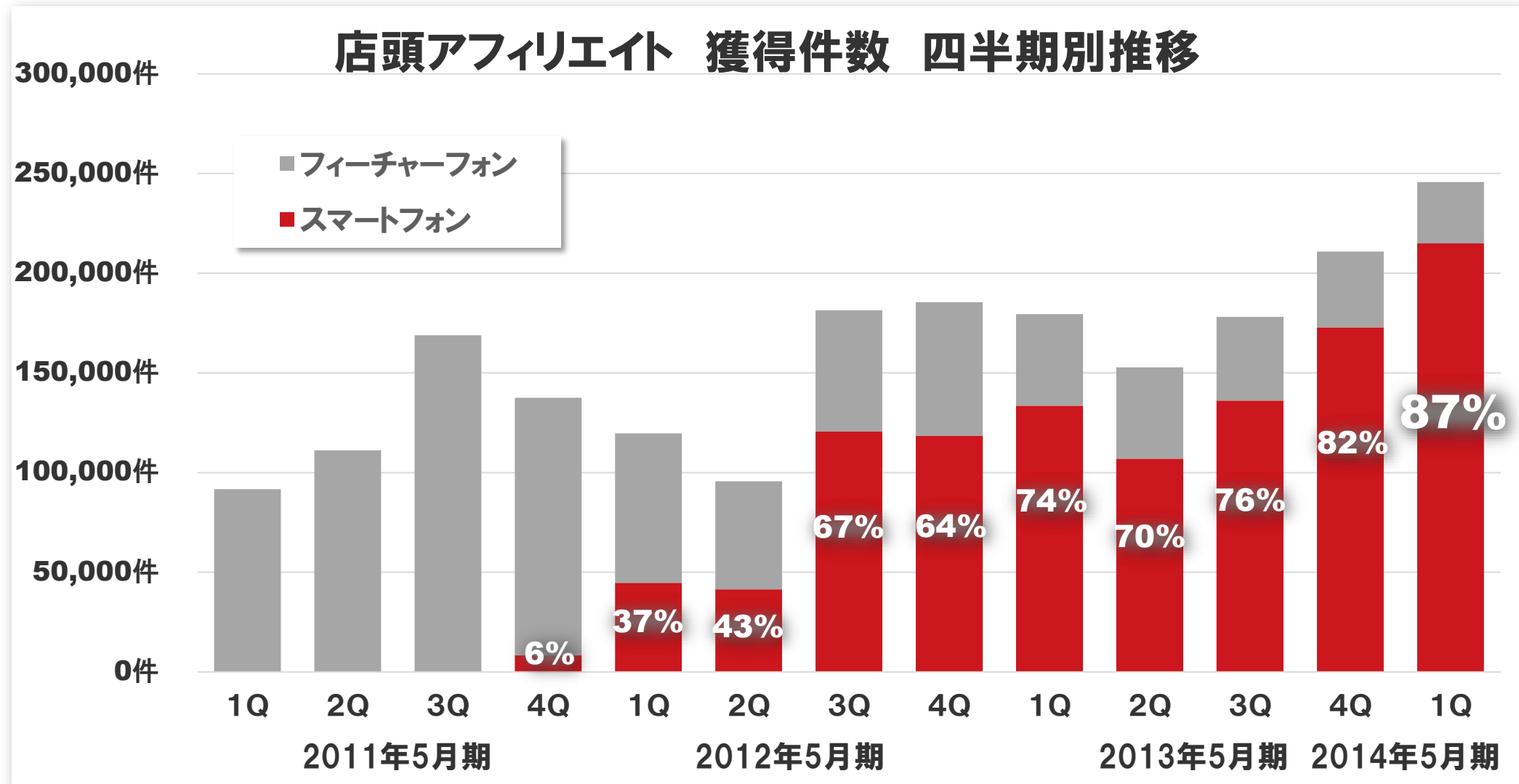


Android向けストア型アプリ  
「**タダ音**」  
無料

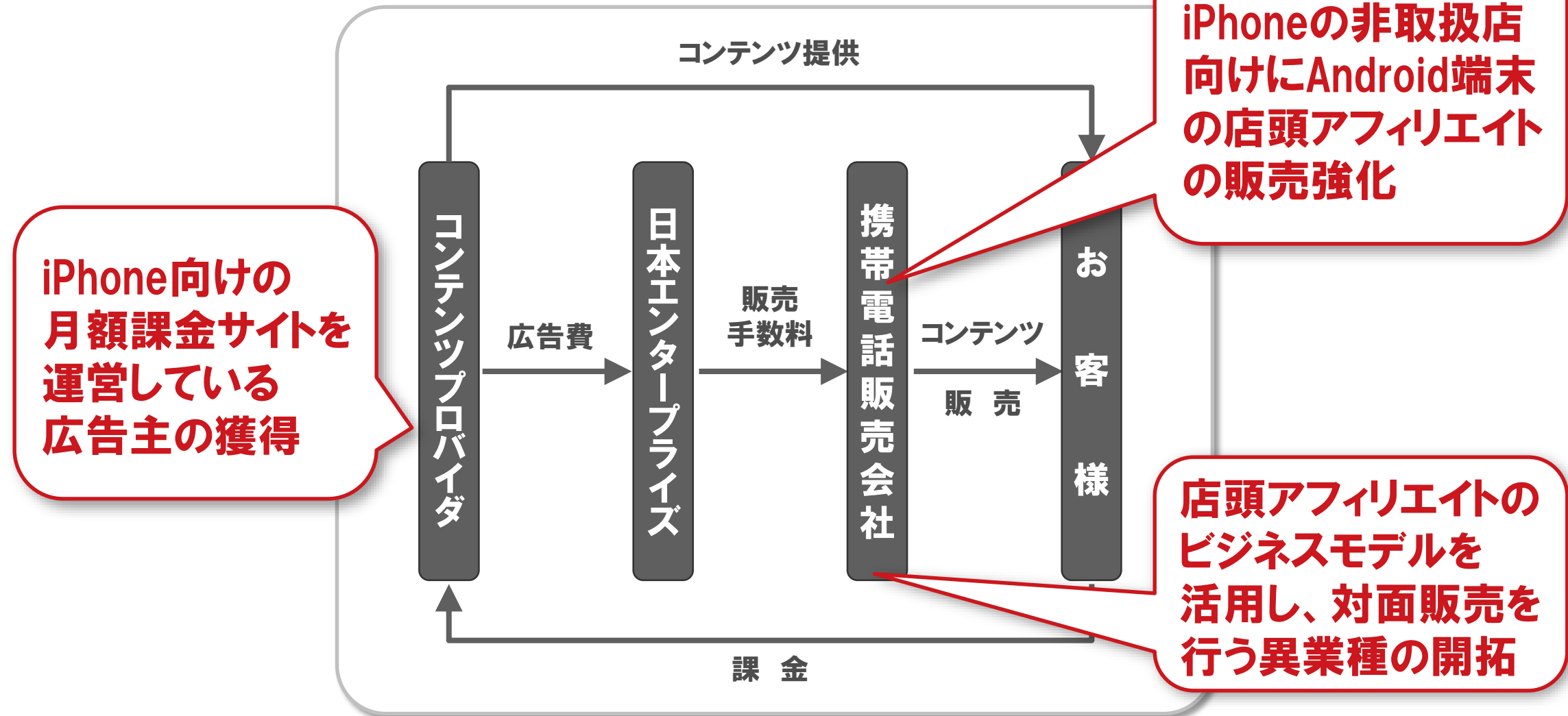
『**無料**』を求める  
若年層にリーチ



## ■ スマートフォン普及に伴うクライアント先の拡販



## ■ NTTドコモのiPhone発売の対策



## ■ 共同事業の拡大(事例:サンリオウェーブ様)



dゲーム※向けアプリ  
「るんるんはろーきてい」  
無料(一部課金あり)



sanriowave



共同事業

スマートフォンアプリの  
アライアンス事業の拡大  
(新たなプラットフォームへの参入)

※dゲーム: 株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモが大手ゲーム会社と提携し、厳選したゲームを提供するサービス

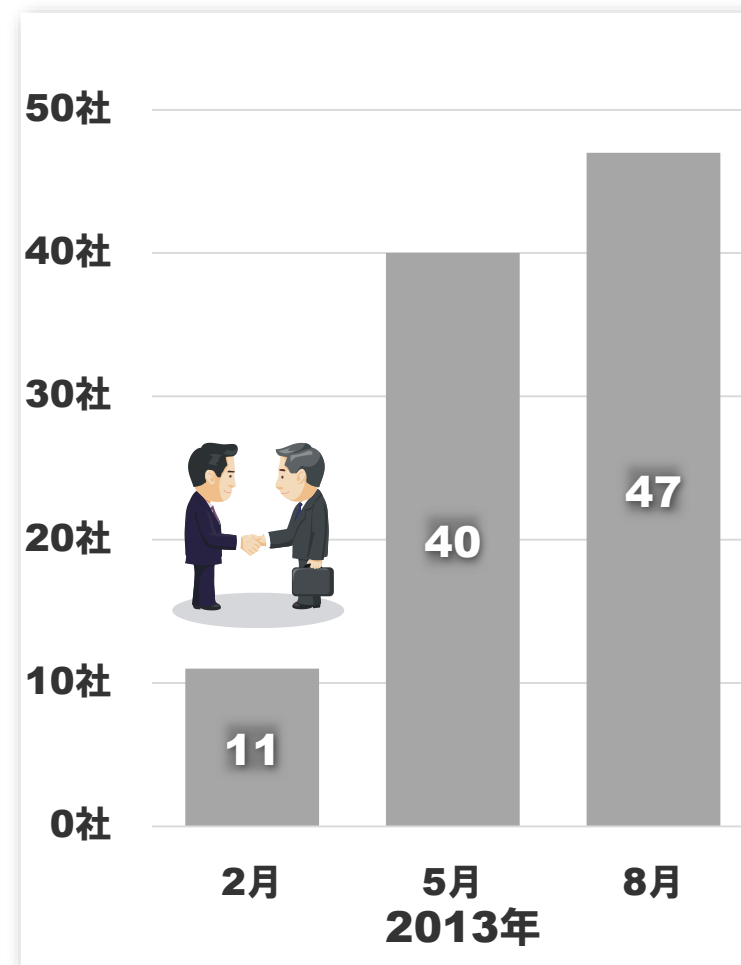


## ■ リバースオークションの拡大



オークションの活性化を図るべく、  
バイヤーとサプライヤー向けに拡販

## バイヤーとの契約数の推移





**2014年5月期 決算概況【第1四半期】**



**2014年5月期 事業展開【国内】**



**2014年5月期 事業展開【海外】**



**2014年5月期 見通し【業績予想】**

## ■「九鼎記」の配信先の拡大／新規タイトルの追加

中国の人気小説「九鼎記」  
漫画化(電子コミック)



チャイナモバイル(動漫基地)へ配信

▶ チャイナユニコム(動漫基地)向けに  
配信開始

▶ チャイナテレコム(動漫基地)向けに  
配信へ

▶ チャイナモバイル(閲読基地)向けに  
配信へ

新規タイトル

▶ 10月に配信開始(予定)

## ■ 携帯ショップ(チャイナテレコム)での端末販売展開

チャイナテレコム  
東方路店

チャイナテレコム  
黄金城道店



9月から発売されたiPhone5s、iPhone5cを機に、中国携帯電話市場はさらに拡大



**2014年5月期 決算概況【第1四半期】**



**2014年5月期 事業展開【国内】**



**2014年5月期 事業展開【海外】**



**2014年5月期 見通し【業績予想】**

## ■ 連結業績予想

(単位:百万円)

|       | 2013年5月期 | 2014年5月期 | 前年同期比 |        |
|-------|----------|----------|-------|--------|
|       |          |          | 金額    | 増減率    |
| 売上高   | 4,134    | 5,000    | 865   | 20.9%  |
| 営業利益  | 372      | 520      | 147   | 39.7%  |
| 経常利益  | 391      | 500      | 108   | 27.7%  |
| 当期純利益 | 354      | 315      | ▲39   | ▲11.3% |

**1株当たり年間配当(予想):2円※**

※当社は、平成25年12月1日を効力発生日として、普通株式1株を100株に分割し、1単元の株式数を100株とする単元株制度の採用を決議しております。平成26年5月期(予想)の期末の1株当たり配当金につきましては、株式分割を考慮した金額を記載しております。なお、当該株式分割を考慮しない場合の年間配当額は、200円となります。

## ■ 株式分割と単元株制度の採用

全国証券取引所が公表した「売買単位の集約に向けた行動計画」の趣旨を踏まえ、証券市場の流動性及び利便性の向上を図るため、当社株式1株につき100株の割合をもって株式分割を行うとともに、1単元の株式数を100株とする単元株制度を採用いたします。

### 株式分割の実施

1株につき100株の割合をもって株式を分割いたします。

- ・基準日 平成25年11月30日(土)(実質基準日:平成25年11月29日(金))
- ・効力発生日 平成25年12月 1日(日)

### 単元株制度の採用

単元株制度を採用し、単元株式数を100株といたします。

- ・効力発生日 平成25年12月 1日(日)

※東京証券取引所における当社株式の売買単位は、平成25年11月27日(水)より、1株から100株に変更されます。

なお、本株式分割及び単元株制度の採用に伴う投資単位の実質的な変更はありません。

# 日本エンタープライズグループは コンテンツビジネスを通じ、 すべてのお客様に喜びと感動をお届けします

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。