

日本エンタープライズ株式会社 (第28期) 2016年5月期



第1四半期 決算説明資料

(2015年6月1日～2015年8月31日)

2015年10月2日

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

| | | |
|-------------------|-------|------|
| 決算ハイライト | | P.4 |
| 連結損益計算書 | | P.5 |
| 四半期決算推移 | | P.6 |
| 売上高 | | P.7 |
| 売上高 (コンテンツサービス事業) | | P.8 |
| 売上高 (ソリューション事業) | | P.10 |
| 売上原価 | | P.12 |
| 販売費及び一般管理費 | | P.14 |

2 コンテンツサービス事業 (1Qの取組み)

| | | |
|---------------------------------|-------|------|
| 交通情報 | | P.17 |
| エンターテインメント | | P.18 |
| ライフスタイル (1/2) ライフサポートプラットフォーム | | P.19 |
| ライフスタイル (2/2) コミュニケーションプラットフォーム | | P.20 |

3 ソリューション事業 (1Qの取組み)

| | | |
|----------------------|-------|------|
| ソリューション (受託開発ほか) | | P.22 |
| 株式会社プロモート ご案内 | | P.23 |
| 広告代理サービス (店頭アフィリエイト) | | P.24 |
| 海外 | | P.24 |

4 業績予想と事業展開

| | | |
|----------------------------------|-------|------|
| 連結業績予想 | | P.26 |
| 事業展開 (1/3) 事業規模の拡大 | | P.27 |
| 事業展開 (2/3) ネイティブアプリの事業戦略 | | P.28 |
| 事業展開 (3/3) スマートデバイス時代における事業領域の拡大 | | P.29 |

2016年5月期 第1四半期決算概況

決算ハイライト

売上高、1Q過去最高を更新し、滑り出し好調

連結業績

| | | | |
|-------|----------|----------|-------|
| 売上高： | 1,319百万円 | 前年同四半期比： | 0.2%増 |
| 経常利益： | 60百万円 | 前年同四半期比： | 5.6%増 |

コンテンツサービス事業

交通情報
エンターテイメント
ライフスタイル

既存会員の長期利用施策を積極的に実施

ゲーム好調。『なでしこFan!!』は好機を得てUU数上昇

- ・女性向けヘルスケアが「auスマートパス」で堅調
- ・メッセージアプリ『Fivetalk』、車載アプリに採用

ソリューション事業

ソリューション
広告
海外

開発スパンの長い大型案件を順調に進行
稼働店増、携帯電話販売会社開拓に成果
端末販売数が急伸し好調

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

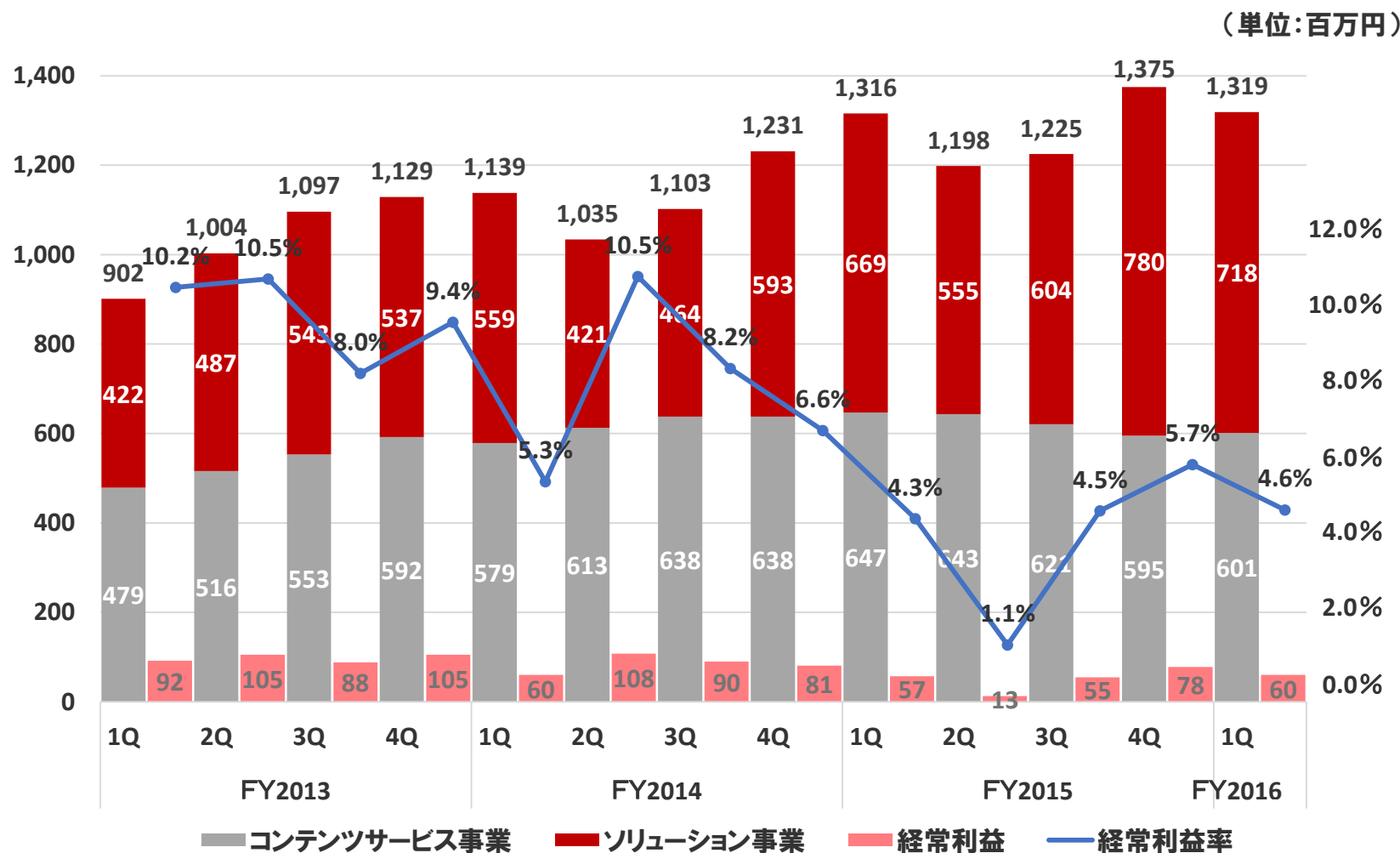
連結損益計算書

(単位:百万円)

| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|------------------|----------|----------|---------|--------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| 売上高 | 1,316 | 1,319 | 3 | 0.2% |
| 売上原価 | 687 | 728 | 41 | 6.0% |
| 売上総利益 | 628 | 590 | ▲ 38 | ▲6.0% |
| 販売管費 | 576 | 533 | ▲ 42 | ▲7.4% |
| 営業利益 | 52 | 57 | 4 | 9.1% |
| 営業外収益 | 4 | 3 | ▲ 1 | ▲31.0% |
| 営業外費用 | 0 | 0 | 0 | 81.9% |
| 経常利益 | 57 | 60 | 3 | 5.6% |
| 特別利益 | 331 | 17 | ▲ 313 | ▲94.6% |
| 特別損失 | 7 | - | ▲ 7 | - |
| 税金等調整前四半期純利益 | 380 | 78 | ▲ 302 | ▲79.5% |
| 法人税等合計 | 162 | 46 | ▲ 115 | ▲71.2% |
| 四半期純利益 | 218 | 31 | ▲ 186 | ▲85.6% |
| 非支配株主に帰属する四半期純利益 | 6 | 7 | 1 | 20.3% |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 212 | 24 | ▲ 188 | ▲88.7% |

四半期決算推移

前四半期比、微減ながらも概ね堅調に推移



売上高

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|-------------|----------|----------|---------|-------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| コンテンツサービス事業 | 647 | 601 | ▲ 46 | ▲7.1% |
| ソリューション事業 | 669 | 718 | 49 | 7.4% |
| 合計 | 1,316 | 1,319 | 3 | 0.2% |

コンテンツサービス事業が減収ながらも
ソリューション事業が牽引し、0.2%増収

売上高 (コンテンツサービス事業)

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|-------------|----------|----------|---------|--------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| 交 通 情 報 | 244 | 215 | ▲ 29 | ▲11.9% |
| エンターテインメント | 285 | 309 | 23 | 8.1% |
| ライフスタイル | 116 | 76 | ▲ 40 | ▲34.5% |
| コンテンツサービス事業 | 647 | 601 | ▲ 46 | ▲7.1% |

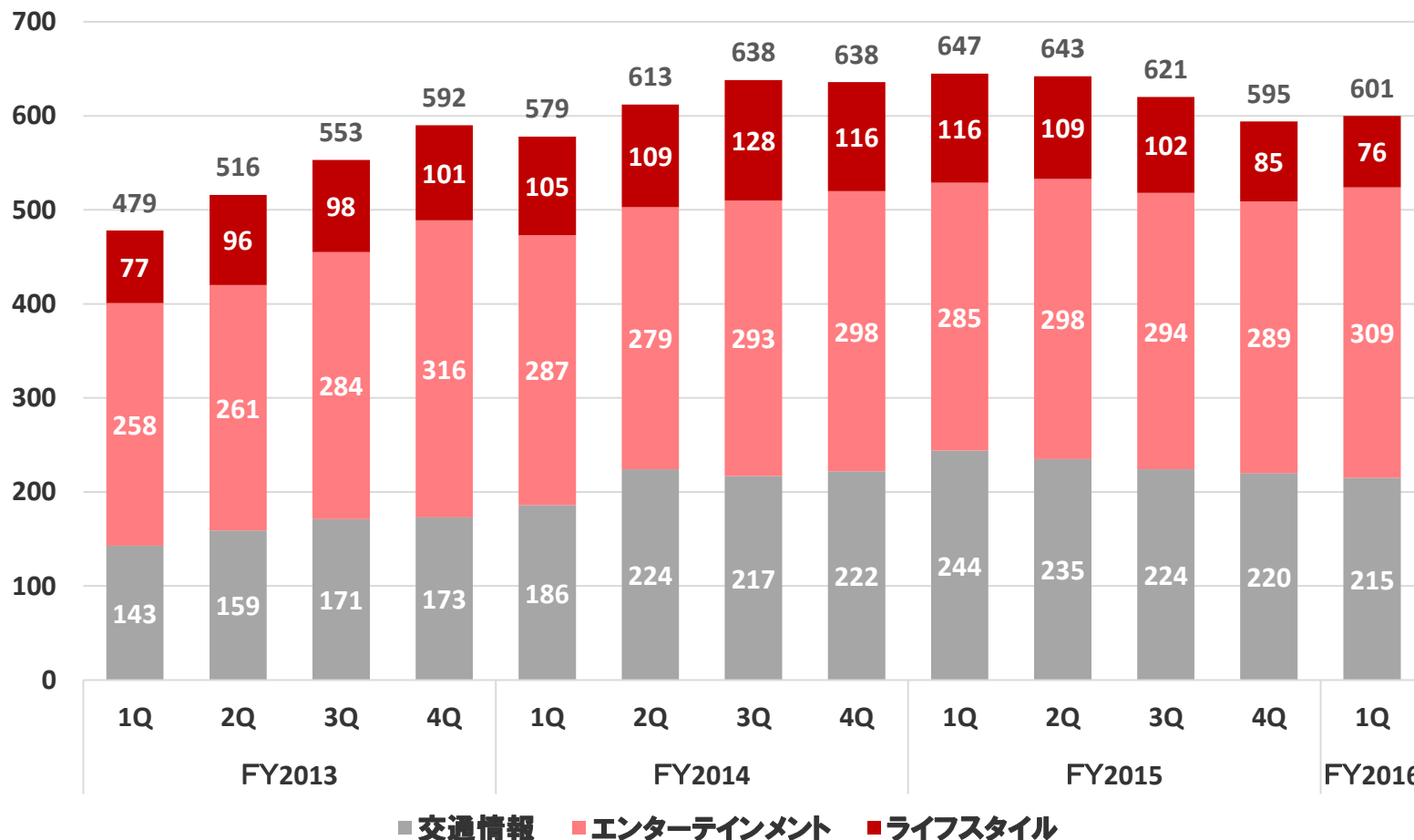
エンターテインメント(ゲーム)が
大幅増収するも、7.1%減収

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

売上高 (コンテンツサービス事業) エンターテインメントが好調に推移し増収

■ 四半期推移

(単位:百万円)



※「エンターテインメント」は、「ゲーム」、「メール」、「音楽」、「電子書籍」、「海外」を含みます。

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

売上高 (ソリューション事業)

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|-----------|----------|----------|---------|--------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| ソリューション | 219 | 404 | 185 | 84.7% |
| 広告 | 404 | 216 | ▲187 | ▲46.5% |
| 海外 | 46 | 97 | 51 | 111.6% |
| ソリューション事業 | 669 | 718 | 49 | 7.4% |

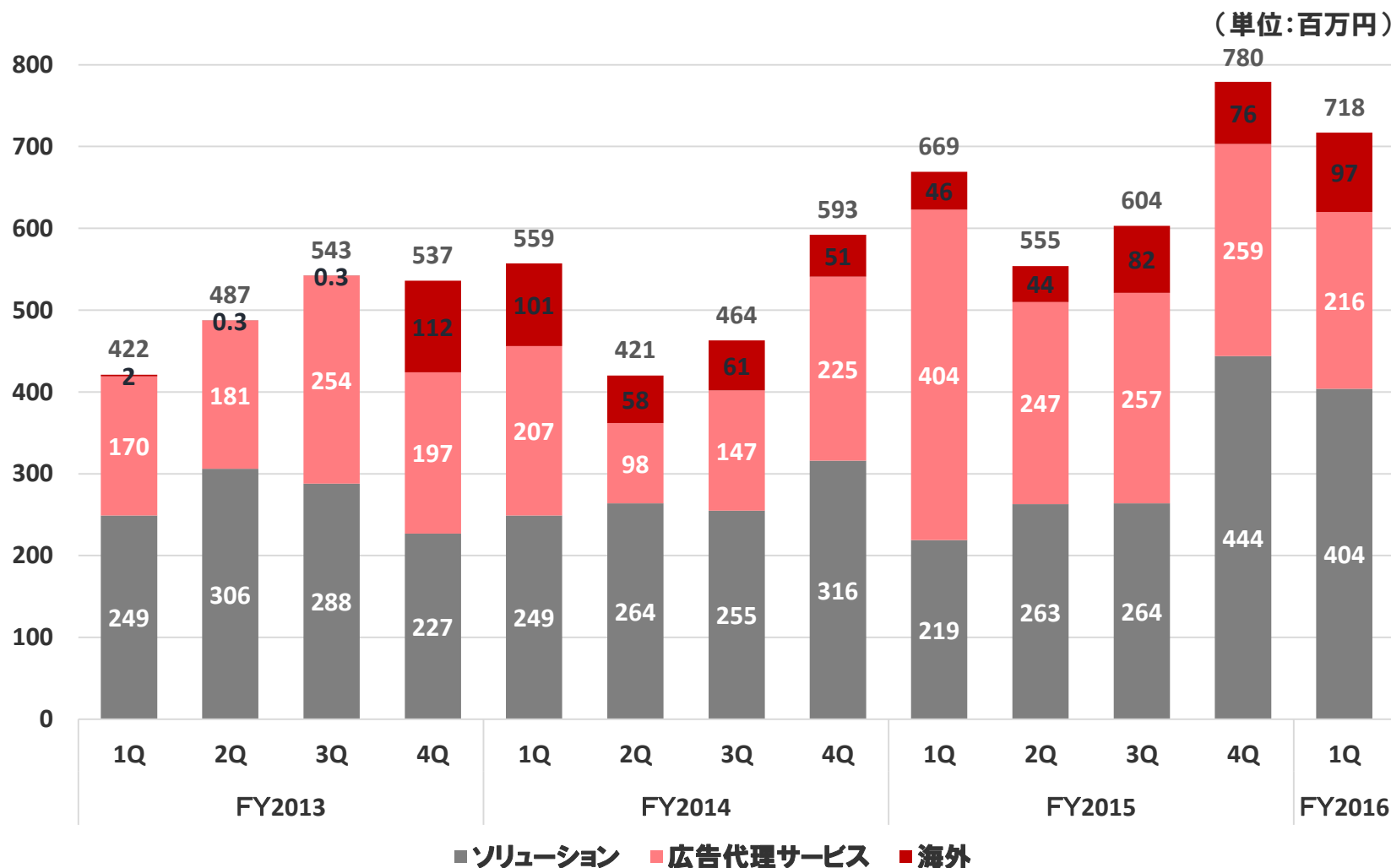
ソリューション(受託開発ほか)が牽引し
7.4%増収

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

売上高 (ソリューション事業)

ソリューション(受託開発ほか)が引き続き増勢。海外も好調

■ 四半期推移



売上原価

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|------|----------|----------|---------|------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| 売上原価 | 687 | 728 | 41 | 6.0% |
| 原価率 | 52.2% | 55.2% | - | - |

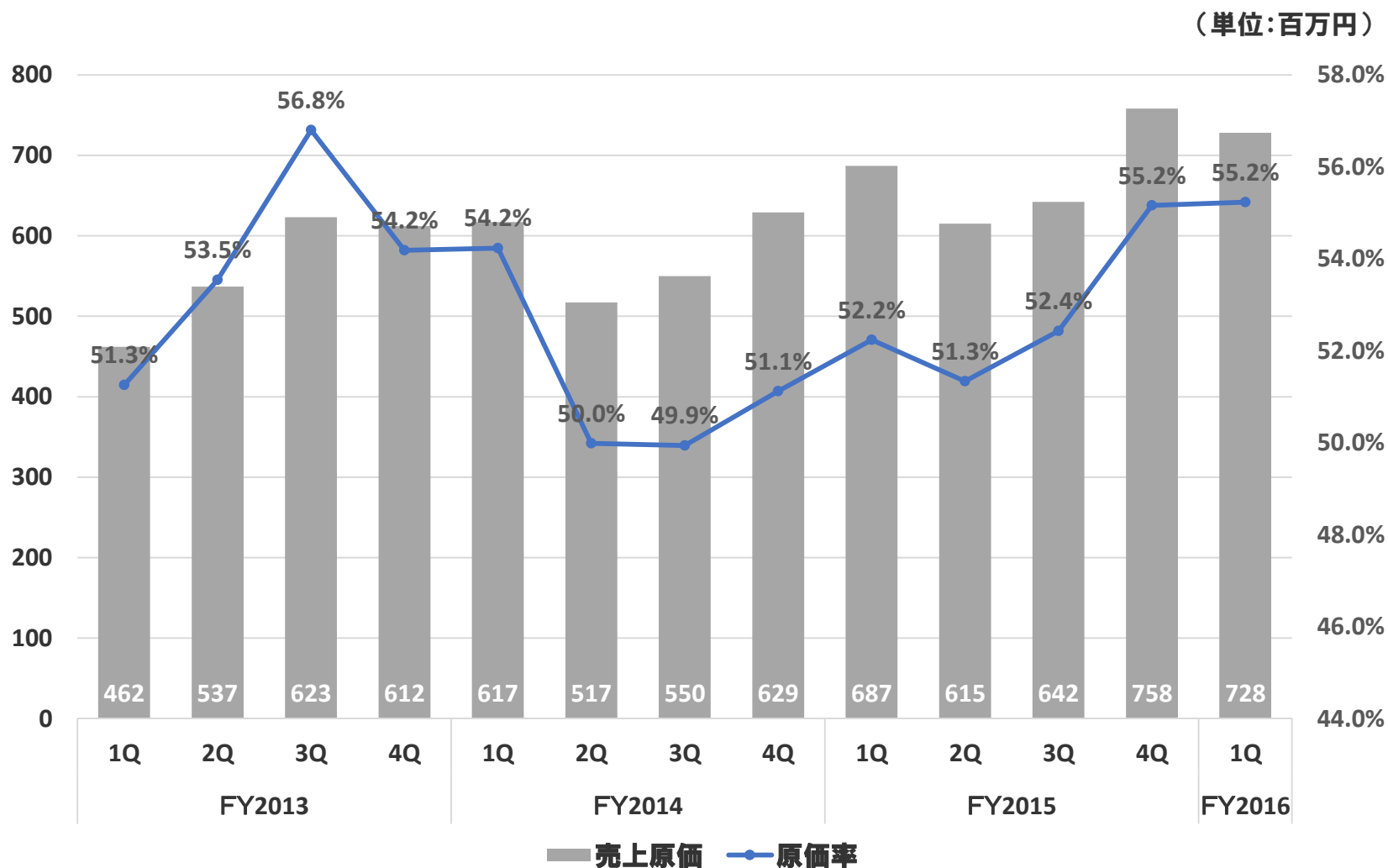
ソリューション事業の増収に伴い、原価率上昇

1 2016年5月期 第1四半期決算概況

売上原価

引き続き、売上高に占めるソリューション事業の比率が高いため、原価率は横ばいに推移

■ 四半期推移



販売費及び一般管理費

■ 前年同四半期比

(単位:百万円)

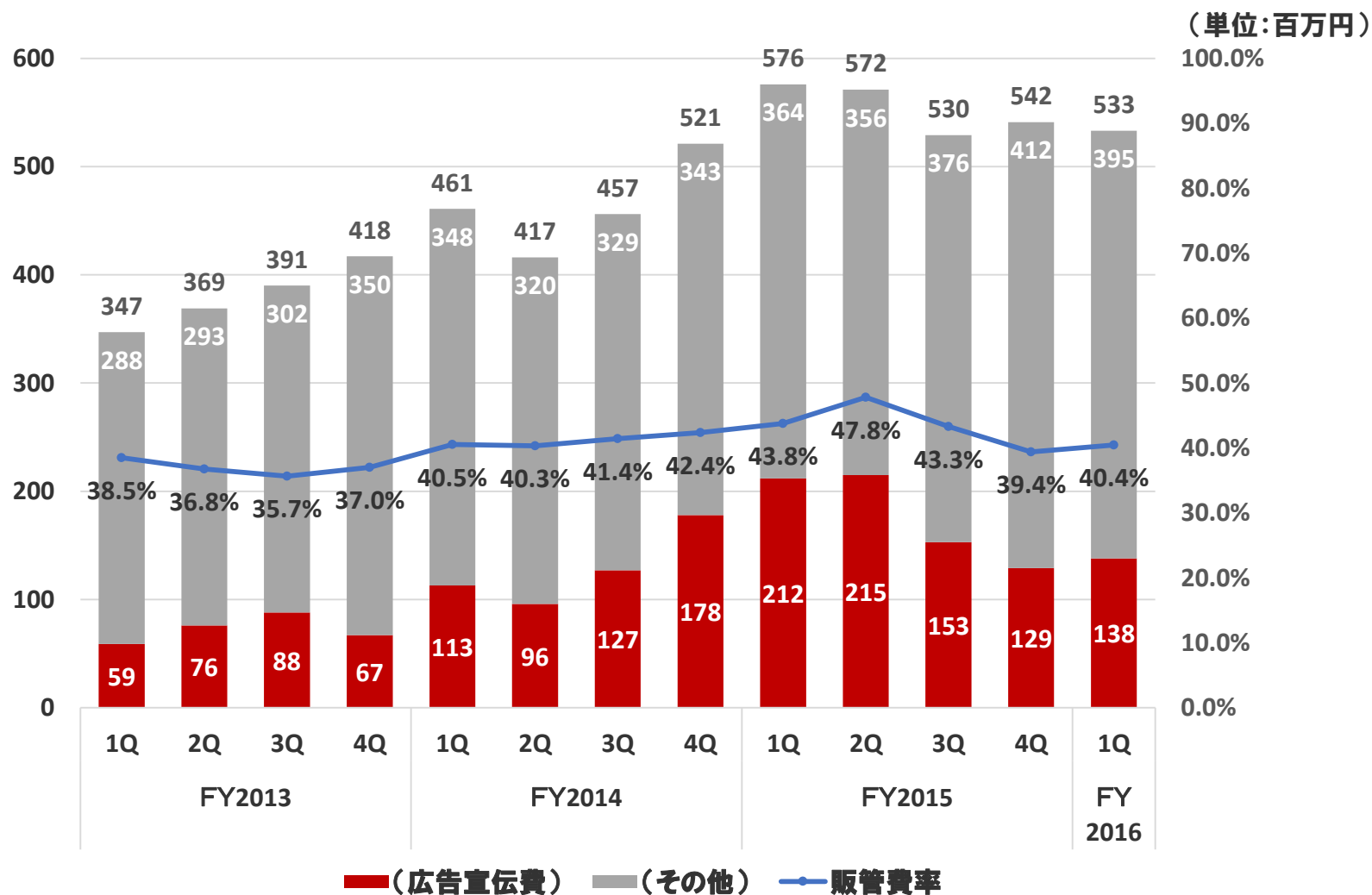
| | 2015年5月期 | 2016年5月期 | 前年同四半期比 | |
|-----------|----------|----------|---------|--------|
| | 第1四半期 | 第1四半期 | 金額 | 増減率 |
| (広告宣伝費) | 212 | 138 | ▲ 74 | ▲35.0% |
| (その他) | 364 | 395 | 31 | 8.7% |
| 販 管 費 | 576 | 533 | ▲ 42 | ▲7.4% |
| 販 管 費 率 | 43.8% | 40.4% | - | - |

子会社の新規連結化に伴い人件費が増加した一方、
広告宣伝費が大幅減少

販売費及び一般管理費

減収により販管費率が上昇したものの、引き続き効率的な広告を実施

■ 四半期推移



コンテンツサービス事業 1Qの取組み



交通情報

主力コンテンツと取組み

ATIS 交通情報サービス

- 自社グループ運営の店頭アフィリエイト(広告代理サービス)活用など積極的な広告投資に注力し、新規会員獲得へ
- 既存会員の長期利用促進施策(アライアンス、機能追加による付加価値サービス)を順調に進行



“おでかけ”をもっと便利に！もっと楽しく！道路交通情報、渋滞ライブ映像、駐車場検索を配信。全国20万箇所まで利用できる優待割引クーポンサービス、「みんなで交通レポート」(SNS)も好評をいただいています。

交通情報サービス(株)では、スマートフォンユーザー向けコンテンツのほか、大型ショッピングモールならびにTBSテレビ「次世代スマートテレビ」への情報提供も行っています。

2 コンテンツサービス事業

エンターテインメント

主力コンテンツと取組み

- 『ちょこっとゲーム』、積極的な広告実施と新ゲーム投入により「スゴ得コンテンツ」などで好調
- 『なでしこFan!!』、世界大会開催の好機を得てUU数上昇。「スゴ得コンテンツ」に続き、「App Pass」で配信開始
- 『弱虫ペダルすごろく』『SOUNDSMART』『スタンプ★ファクトリー』を「App Pass」で配信開始

ちょこっとゲーム



なでしこFan!!



2 コンテンツサービス事業

ライフスタイル (1/2)

主力コンテンツと取組み



『女性のリズム手帳』

- ・国内外でダウンロード数、DAU数獲得に成果
- ・マネタイズステージへ向け、アライアンス進行



『女性のキレイ・リズム』

- ・広告代理サービス(自社運営の店頭アフィリエイト)などの広告投資により好調

新生児～小児期



思春期



成熟期



更年期



老年期



カバー領域 (現在)

婚活

結婚

育児

出産

妊活

健康

仕事

介護

マネー

エンタメ

カバー領域拡大し、ライフサポートプラットフォームへ(戦略)

ライフスタイル (2/2)

メッセンジャーアプリ『Fivetalk』

■ 「お絵かき通話機能」新搭載(2015年6月16日)

■ トヨタ自動車の次世代テレマティクスサービス「T-Connect」に車載アプリとして採用(2015年6月25日)



未来を繋ぐコミュニケーションプラットフォーム形成へ(戦略)



ソリューション事業 1Qの取組み

3 ソリューション事業

ソリューション (受託開発ほか)

受託開発

市場環境: 景気回復に伴い、情報システムへの投資が拡大

- ・ 長期スパンの大型開発案件を順調に進行
- ・ 大手ゲーム会社向けスマホアプリ開発、WEBサービス会社向けサイト構築・運用を継続的に実施
- ・ 千葉県少子化対策事業、『ちばMy Style Diary』運用開始(2015年8月20日)(売上計上:4Q)
- ・ IDCフロンティアと協業開始し(2015年6月18日)、新規顧客開拓推進へ

自社サービス

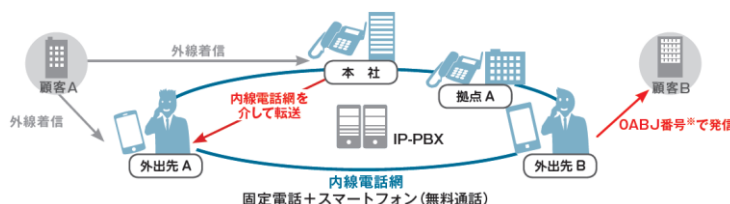
市場環境: 業務効率化また自治体サービスにおける、アプリ利用ニーズの高まり

- ・ 法人向けメッセージングアプリ『BizTalk』、IP電話アプリ『AplosOneソフトフォン』は、機能強化に注力
- ・ リバースオークション『Profair』は、官公庁を中心とした継続利用に加え、顧客開拓を推進
- ・ 観光事業者向け共通プラットフォーム(クラウドSaaS)『観光指さしナビ』販売開始(2015年8月10日)
- ・ プロモート社をM&Aし(2015年7月22日)、自社サービス販路拡大ならびに新規商材獲得へ

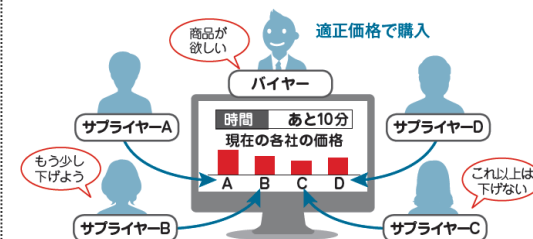
BizTalk



AplosOne



Profair



株式会社プロモート

第三者割当増資の払込期日：2015年7月31日

- ・ 社 名 : 株式会社プロモート
- ・ 代 表 者 名 : 森元 正彦
- ・ 所 在 地 : 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-17-8 松岡渋谷ビル
- ・ 設 立 : 平成20年1月28日
- ・ 資 本 金 : 40百万円
- ・ 事 業 内 容 : (1)スマートフォン・タブレット端末向け自動テストツール(コンテンツ動作検証用)、自動キッティングツールの提供
(2)テスト業務支援
(3)Android、iOSアプリ、PCサイト受託開発
(4)システムエンジニアリングサービス

期待するシナジー

- ・ 受託開発案件への対応力強化
- ・ 『BizTalk』、『AplosOneソフトフォン』など業務支援効率化サービスの販売促進
(端末出荷時にアプリをプリインストールするしくみの活用)
- ・ MVNO市場におけるアプリ販売プラットフォーム提供 ほか

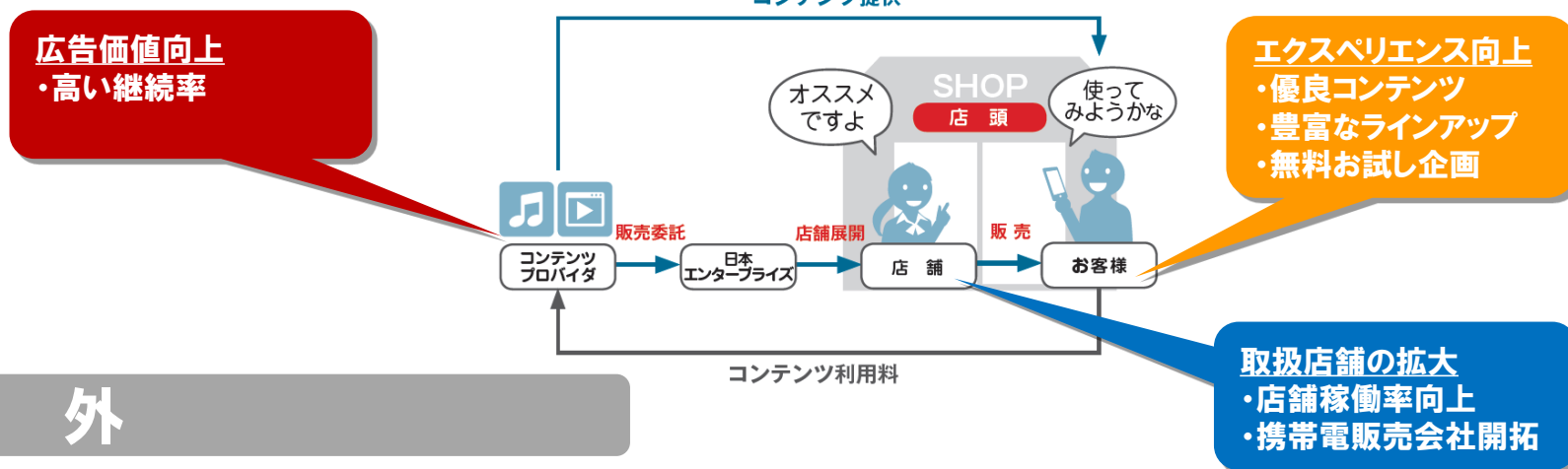


3 ソリューション事業

広告代理サービス

市場環境: 期間の端末販売数は減少傾向。キャリア商材との競合が激化

- ・ 営業施策が成果をあげ、主に首都圏で店舗稼働率向上
- ・ 新たな携帯電話販売会社と協業開始し、取扱店舗拡大へ
- ・ きめ細やかな店舗支援を実施し、広告価値向上(高い継続率)
- ・ スマートフォンを中心に、一方でフィーチャーフォン向け販売も強化



海外

市場環境: 中国市場は減退

- ・ 法人向け販売ならびに4Gサービス浸透加速による買換需要などにより、端末販売数が前年同四半期比、倍増
- ・ 人員最適化により販管費などの費用を削減

業績予想と事業展開

連結業績予想

(単位:百万円)

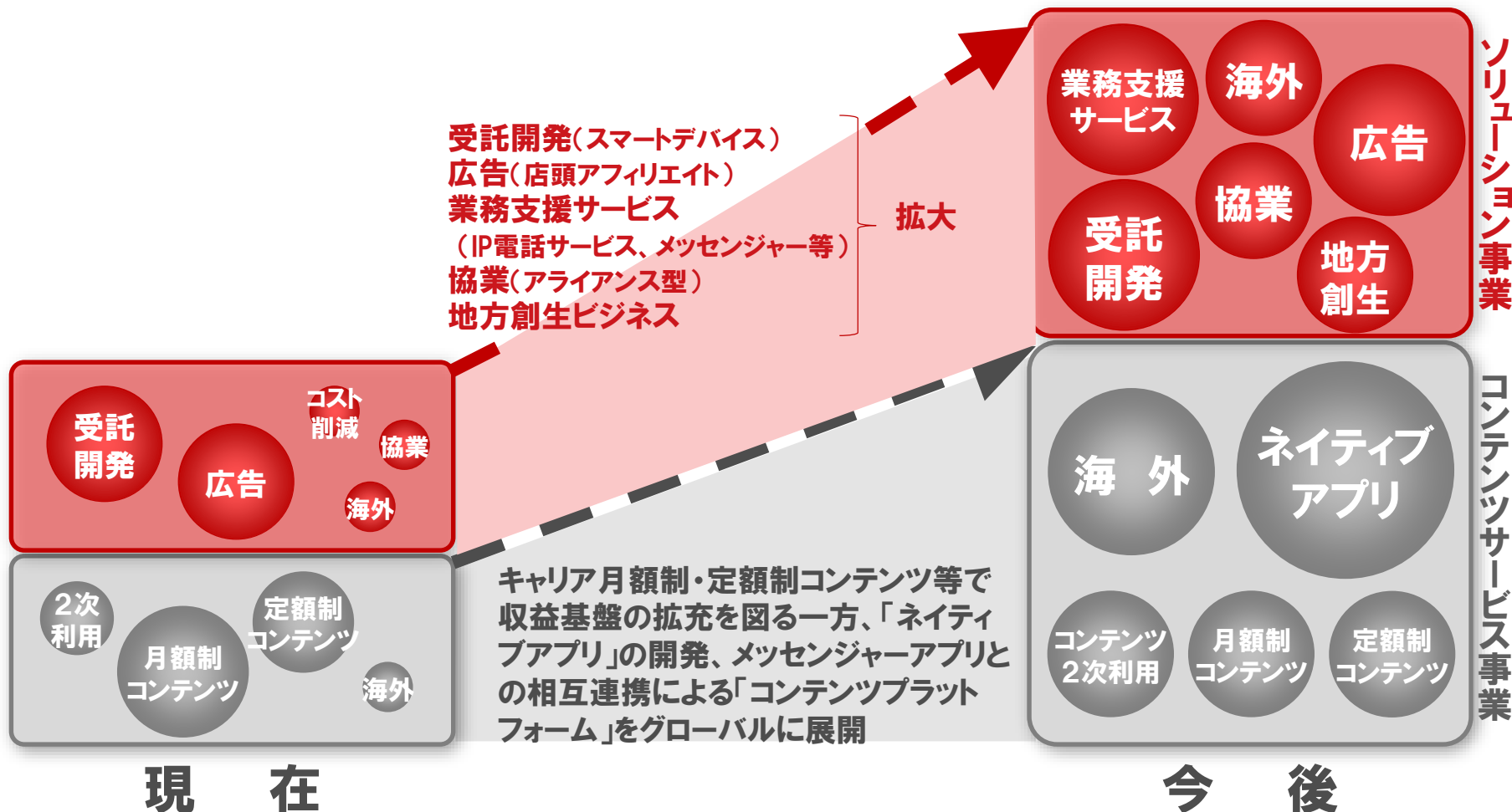
| | 2015年5月期 | 2016年5月期 (予想) | 前期比 | | 1Q進捗率 |
|-----------------|----------|------------------|-----|--------|-------|
| | | | 金額 | 増減率 | |
| 売上高 | 5,116 | 6,100 | 983 | 19.2% | 21.6% |
| 営業利益 | 189 | 450 | 260 | 137.2% | 12.7% |
| 経常利益 | 204 | 470 | 265 | 129.7% | 12.8% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 177 | 190 | 12 | 7.0% | 12.6% |

1株当たり年間配当(2016年5月期予想):3.00円

事業展開 (1/3)

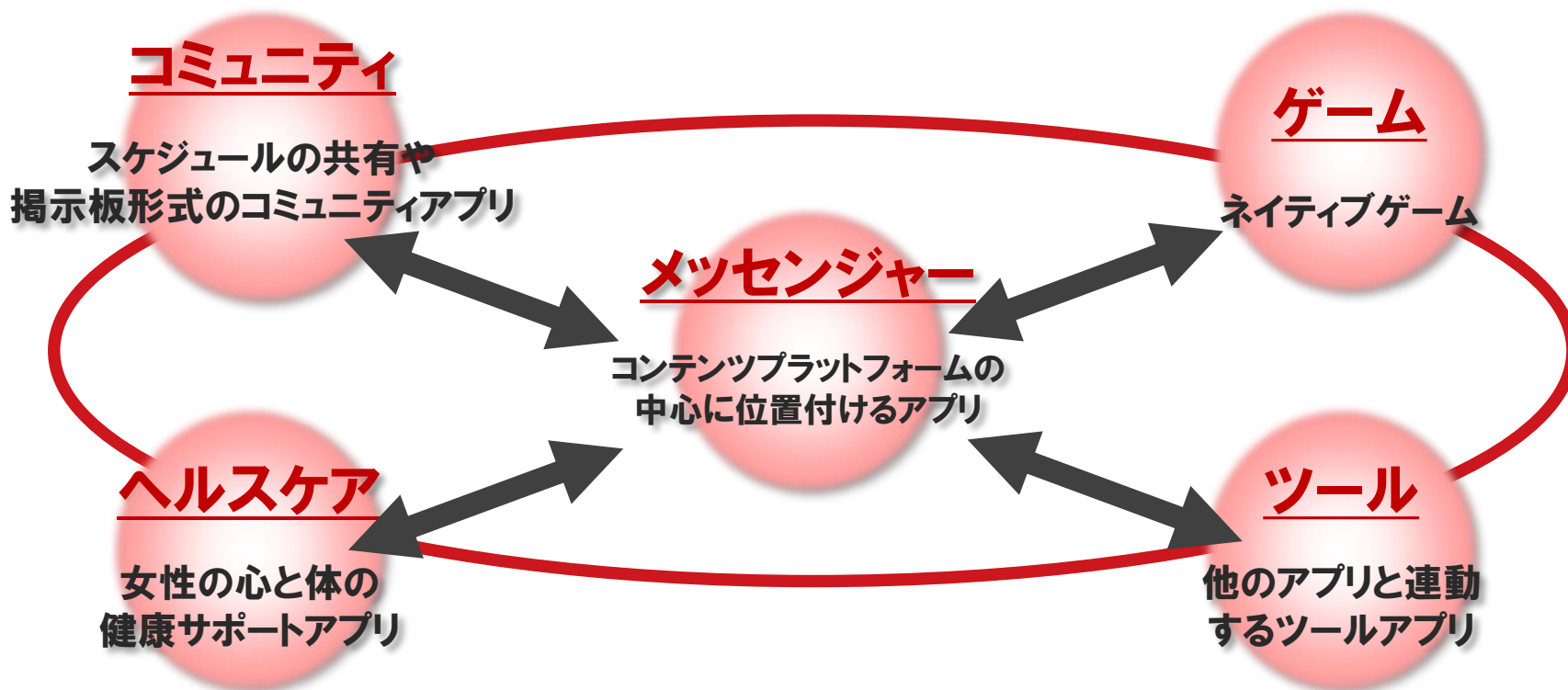
事業規模の拡大

ソリューション事業
コンテンツサービス事業



事業展開 (2/3)

ネイティブアプリの事業戦略



事業展開 (3/3)

スマートデバイス時代における事業領域の拡大



日本エンタ

検索

<http://www.nihon-e.co.jp/ir/>

当社ホームページの「投資家情報」では
決算情報やIR資料、最新のニュースリリース、会社情報等をご案内しています。
IR情報やプレスリリース等をメールでお知らせする
「適時開示アラートメール」もご利用下さい。

※本資料に掲載された意見、予測などは、資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。
様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。
※本資料に掲載された数値には、四捨五入による若干の計算の差異がございます。