

平成21年3月期(第12期) 第2四半期決算説明会

平成20年11月10日

株式会社Jストリーム

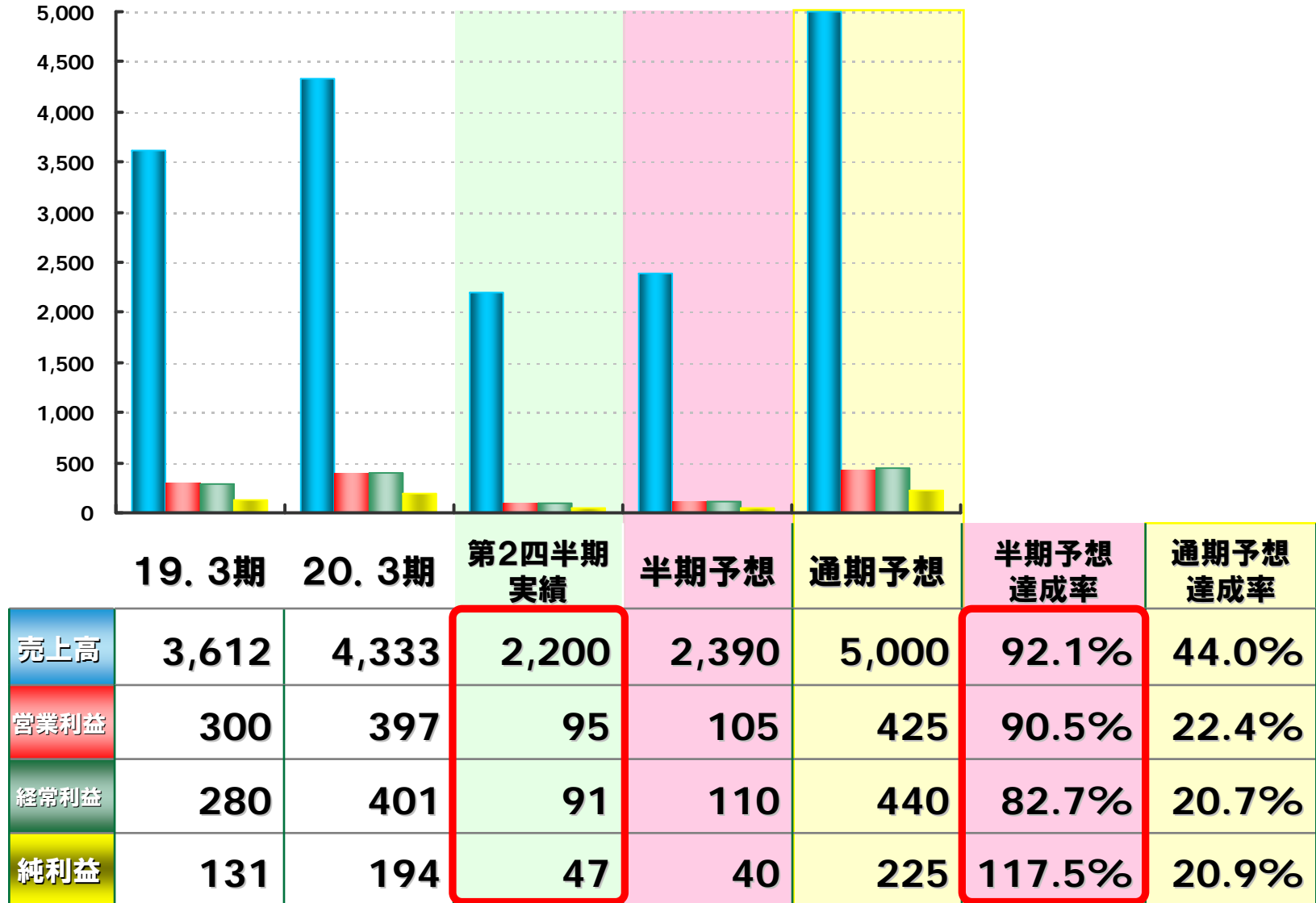
連結決算ハイライト P/L

	21. 3第2四半期		増減比	20. 3第2四半期	
売上高	2,200,318	(100%)	+11.9%	1,965,934	(100%)
売上原価	1,283,261	(58.3%)	+13.3%	1,135,289	(57.7%)
売上総利益	917,056	(41.7%)	+10.4%	830,645	(42.3%)
販売費及び 一般管理費	821,417	(37.3%)	+6.9%	768,324	(39.1%)
営業利益	95,639	(4.3%)	+53.6%	62,320	(3.2%)
経常利益	91,010	(4.1%)	+41.1%	64,517	(3.3%)
税金等調整前 四半期純利益	107,318	(4.9%)	+57.9%	67,967	(3.5%)
四半期純利益	47,497	(2.2%)	+124.7%	21,142	(1.1%)

営業外損益
 受取利息 9,067
 持分法投資損失 17,769
 特別損益
 解約金 8,741
 法人税等 63,601

▶ 前期対比売上高11.9%増

通期予想達成度



◆制作(特に大型案件)の受注不振により半期予想未達となる。

連結バランスシート

		21. 3第2四半期	主な変動要因	20. 3期末	20. 3第2四半期
資産の部	流動資産	2,734,865	▶ 預け金△350百万円 (子会社買収支出等)	3,040,312	3,021,802
	固定資産	1,427,354		1,103,682	732,472
	有形固定資産	206,943	ソフトウェア+120百万円 モバイルサービス系の増加	216,890	171,072
	無形固定資産	533,745	▶ が中心	438,690	275,352
	投資その他の資産	686,665	▶ 投資有価証券 +208百万円	448,101	286,046
資産合計		4,162,220		4,143,995	3,754,274
負債の部	流動負債	583,835		712,557	498,326
	固定負債	131,988	▶ 負ののれん (子会社買収により発生)	-	-
純資産の部	株主資本	資本金	2,182,379	2,182,379	2,182,379
		資本剰余金	1,430,642	1,430,642	1,430,642
		利益剰余金	△201,559	△249,057	△422,770
	少数株主持分	34,933	67,473	65,696	
	純資産合計		3,446,395		3,431,437
負債・純資産合計		4,162,220		4,143,995	3,754,274

▶ 当四半期に買収した子会社に関する変動と、注力しているモバイル関連資産の増加が主な変動要因

連結売上原価 構成比率

※21.3第2四半期構成比率順 単位:千円

	21.3第2四半期		前年同期比	備考	20.3第2四半期	
外注費	345,654	(26.9%)	△4.0%	人的費用の合計 21.3 第2四半期 780百万円 20.3 第2四半期 703百万円 (+10.9%)	359,934	(31.7%)
労務費	305,812	(23.8%)	+20.4%		254,030	(22.4%)
通信費	181,682	(14.2%)	+11.7%		162,677	(14.3%)
ロイヤリティ	143,375	(11.2%)	△0.2%		143,719	(12.7%)
業務委託手数料	128,532	(10.0%)	+44.0%		89,269	(7.9%)
減価償却費	40,315	(3.1%)	+49.1%		27,045	(2.4%)
保守料	39,276	(3.1%)	+6.3%		36,941	(3.3%)
賃借料	34,498	(2.7%)	△10.1%		38,384	(3.4%)
ソフトウェア償却	33,312	(2.6%)	+1.9%		32,696	(2.9%)
地代家賃	27,097	(2.1%)	+4.3%		25,975	(2.3%)
その他及び 他勘定振替	3,708	(0.3%)	—		△35,381	(△3.1%)
売上原価合計	1,283,261		+13.0%		1,135,289	

通信費の全体に占める割合は減少。

業務委託の増加はモバイルの大型案件が主要因で短期的なもの。

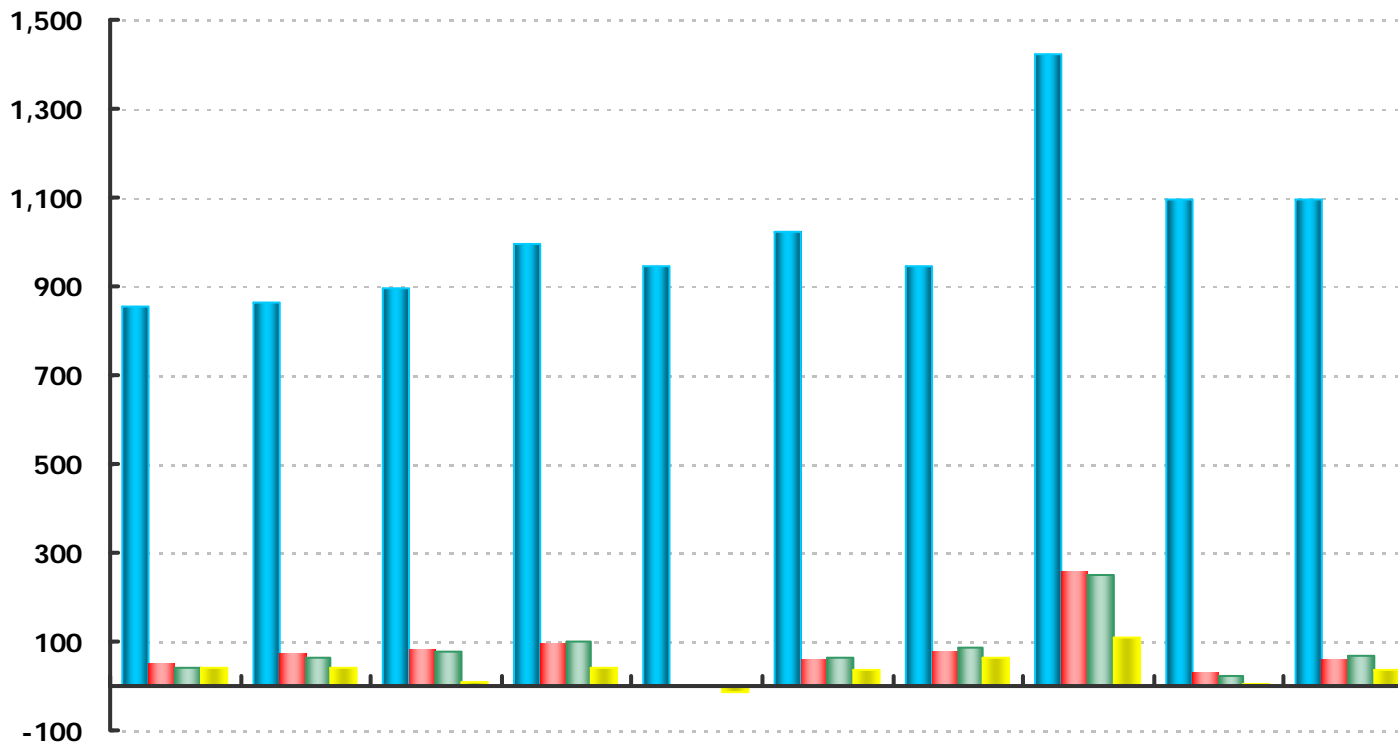
販売費及び一般管理費主要項目（連結）

※21. 3第2四半期構成比率順 単位:千円

	21. 3第2四半期		前年同期比	備考	20. 3第2四半期	
人件費	411,526	(50.1%)	+9.3%		376,598	(49.0%)
販売促進費・広告宣伝費	45,248	(5.5%)	△40.0%		75,423	(9.8%)
販売支援費	32,666	(4.0%)	△2.0%		33,316	(4.3%)
地代家賃	39,372	(4.8%)	+14.7%		34,331	(4.5%)
支払手数料	34,970	(4.3%)	+140.7%		14,526	(1.9%)
研究開発費	33,926	(4.1%)	+36.1%		24,924	(3.2%)
業務委託手数料	31,527	(3.8%)	△1.5%		32,005	(4.2%)
株式関係費	28,915	(3.5%)	+67.6%		17,257	(2.2%)
求人費	15,489	(1.9%)	+0.0%		15,489	(2.0%)
その他 (雑費、旅費交通費、賃借料等)	147,779	(18.0%)	2.3%		144,455	(18.8%)
販売費及び一般管理費 合計	821,417		+6.9%		768,324	

- ◆ 支払手数料の増加は、子会社買収にかかる費用、監査費用の増加など
- ◆ 販促費／広告宣伝費は前年度サイトリニューアル実施の影響で大きくなっている

(単位:百万円)



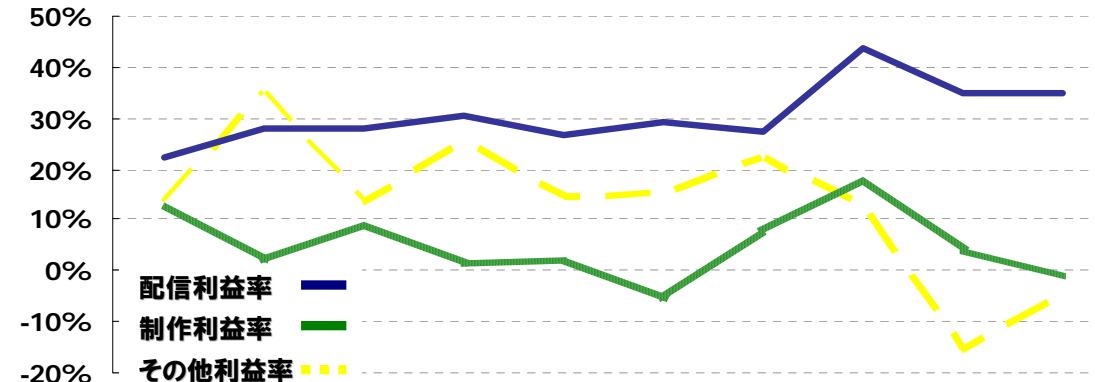
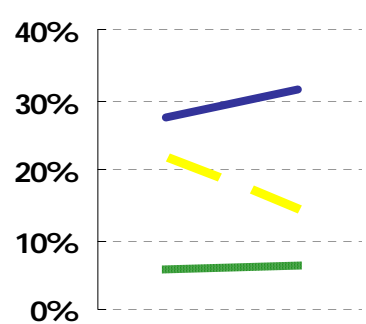
◆ 大型の開発案件による出費が先行していること、オンデマンド売上の伸び悩み等の要因から利益率が低下。

◆ 売上拡大こそが根本的な解決と認識し施策を展開中

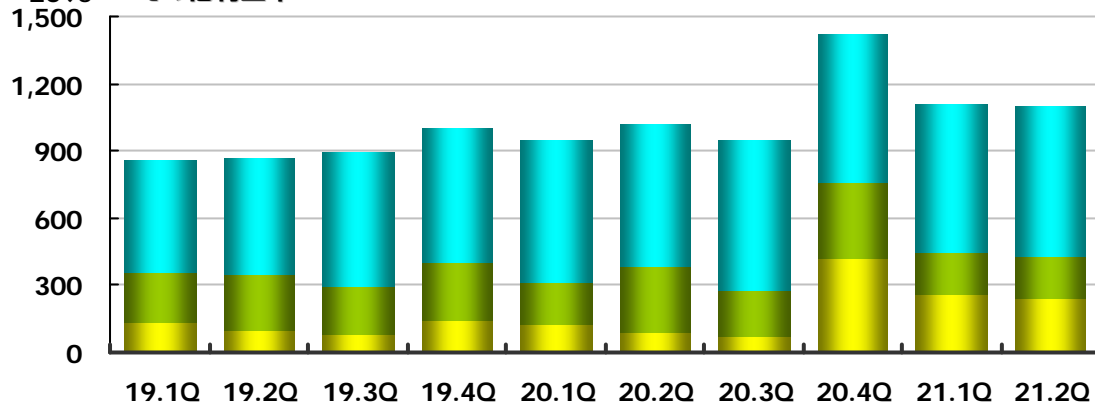
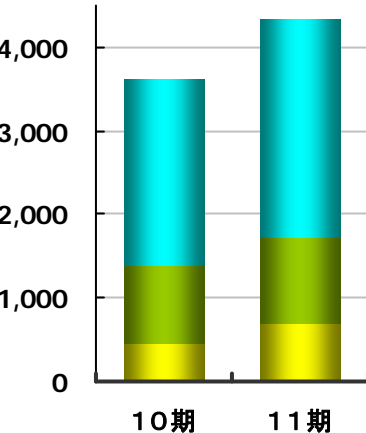
	19.1Q	19.2Q	19.3Q	19.4Q	20.1Q	20.2Q	20.3Q	20.4Q	21.1Q	21.2Q
売上高	856	863	894	997	944	1,021	946	1,421	1,104	1,096
営業利益	51	71	81	98	5	57	78	258	34	60
経常利益	42	63	76	101	△0	65	89	249	24	66
経常利益率	4.9%	7.3%	8.5%	10.1%	△0.0%	6.3%	9.3%	17.5%	2.2%	6.0%
純利益	43	39	8	42	△15	36	66	108	9	38

(参考)
連結従業員数 273名
(3月末:194名)
第2四半期末の連結子会社
増加により大きく増員

連結セグメント売上／利益状況



- ◆ 配信事業の利益水準は例年対比高い水準。
- ◆ 制作、開発領域での原価増加(モバイル案件大型関連)が全体に影響している。



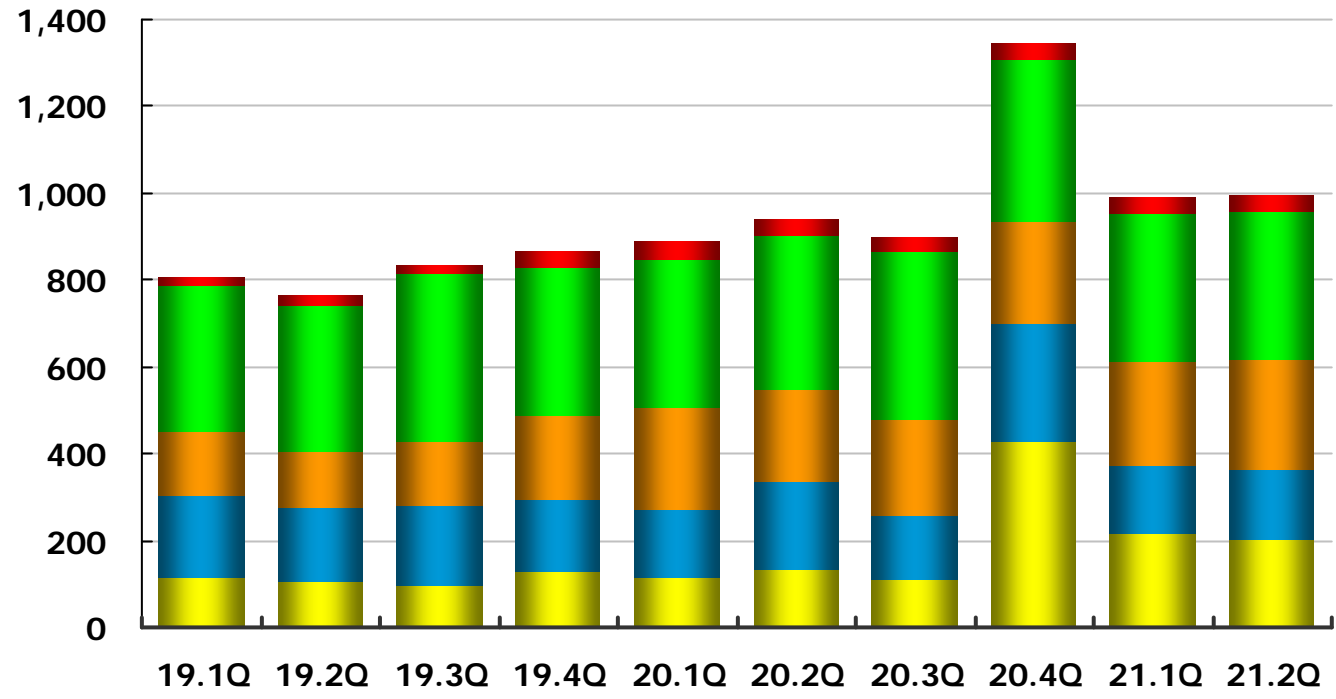
21.3第2四半期
セグメント／費用／利益

														売上高	営業利益	
				19.1Q	19.2Q	19.3Q	19.4Q	20.1Q	20.2Q	20.3Q	20.4Q	21.1Q	21.2Q			
2,214	2,606	配信		503	518	596	596	636	640	670	659	659	669	配信	1,328	461
27.3%	31.7%			22.3%	27.8%	27.9%	30.6%	26.6%	29.1%	27.6%	43.4%	34.9%	34.6%		34.7%	
946	1,022	制作		217	250	219	260	182	293	202	344	183	186	制作	370	5
5.9%	6.4%			12.5%	2.2%	8.7%	1.7%	2.0%	Δ5.2%	7.8%	17.9%	3.7%	Δ0.8%		1.4%	
451	704	その他		135	97	78	140	125	87	73	417	261	239	その他	500	Δ50
21.7%	14.4%			13.5%	34.8%	13.2%	25.2%	14.7%	15.5%	22.0%	12.8%	Δ15.7%	Δ4.1%		Δ10.1%	
3,612	4,333	合計		856	865	894	997	944	1,021	946	1,421	1,104	1,096	合計 (消去後)	2,200	95
															4.3%	

(消去後)

※詳細は決算短信 p.10をご参照ください。

(参考情報)商品別売上推移(個別)

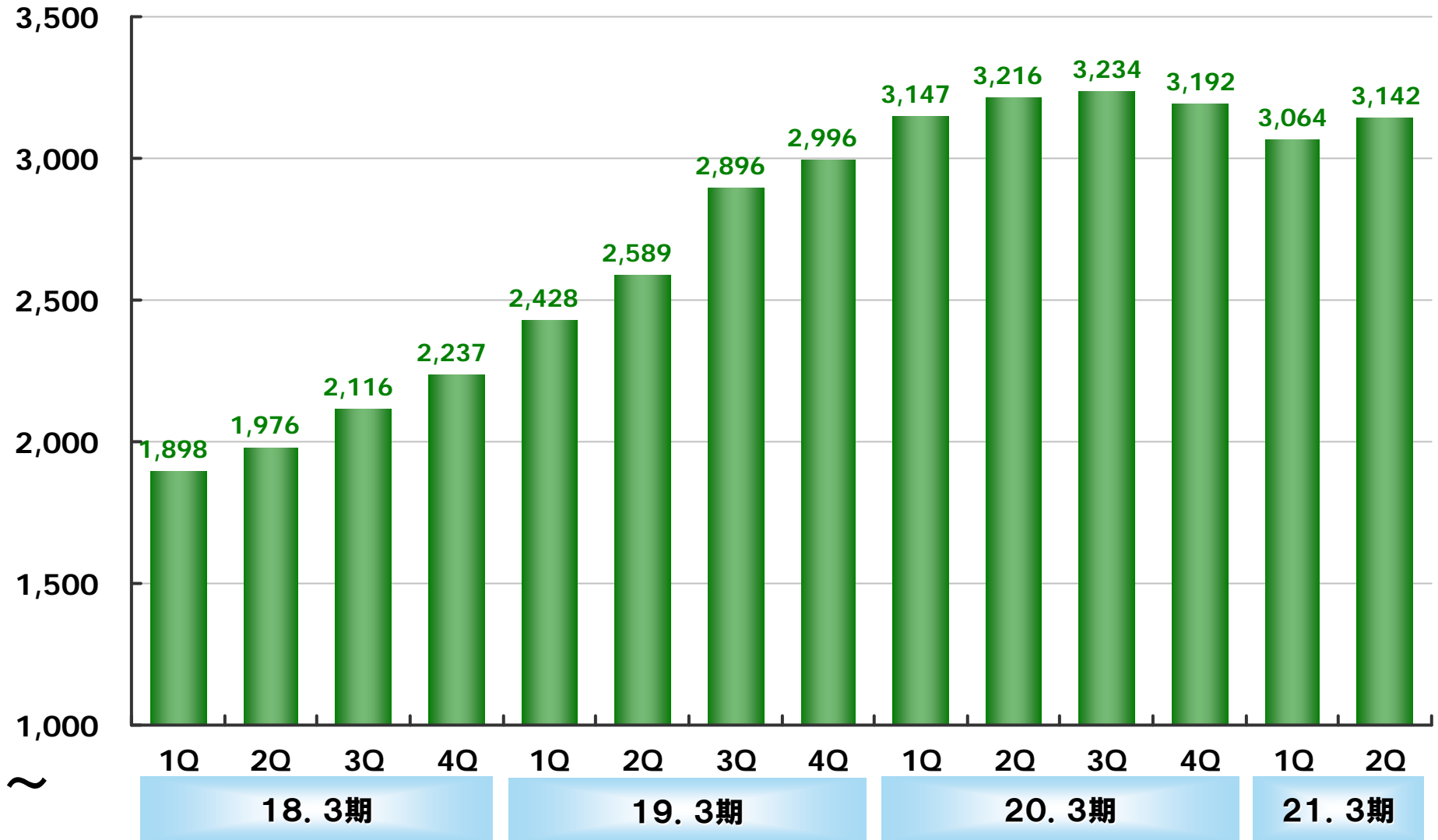


◆オンデマンドは安定しているものの積み増しが出来ていない状況。

◆モバイル関連は、大型案件に営業、開発力を割いている一方で増加傾向を堅持しており引き続き好調。

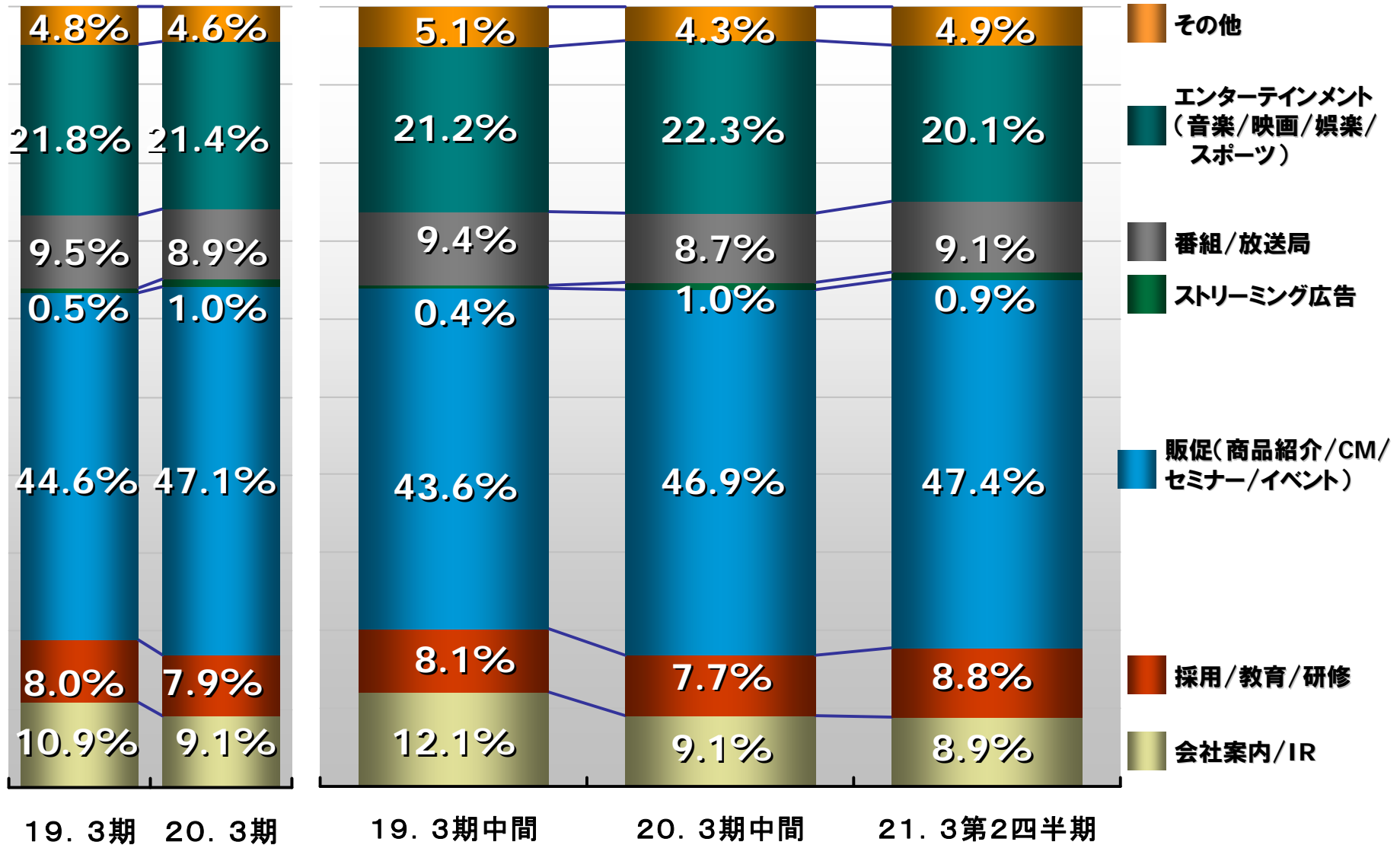
ライブ	18	23	18	37	41	36	31	36	36	33
オンデマンド	333	337	386	341	343	355	385	373	341	342
モバイル	148	130	146	195	233	210	221	235	240	252
制作	189	169	184	165	156	202	148	267	154	160
その他	114	105	96	126	116	134	110	429	217	203
合計	804	766	832	867	891	939	897	1,343	990	992

(参考情報)取引案件数動向(個別)

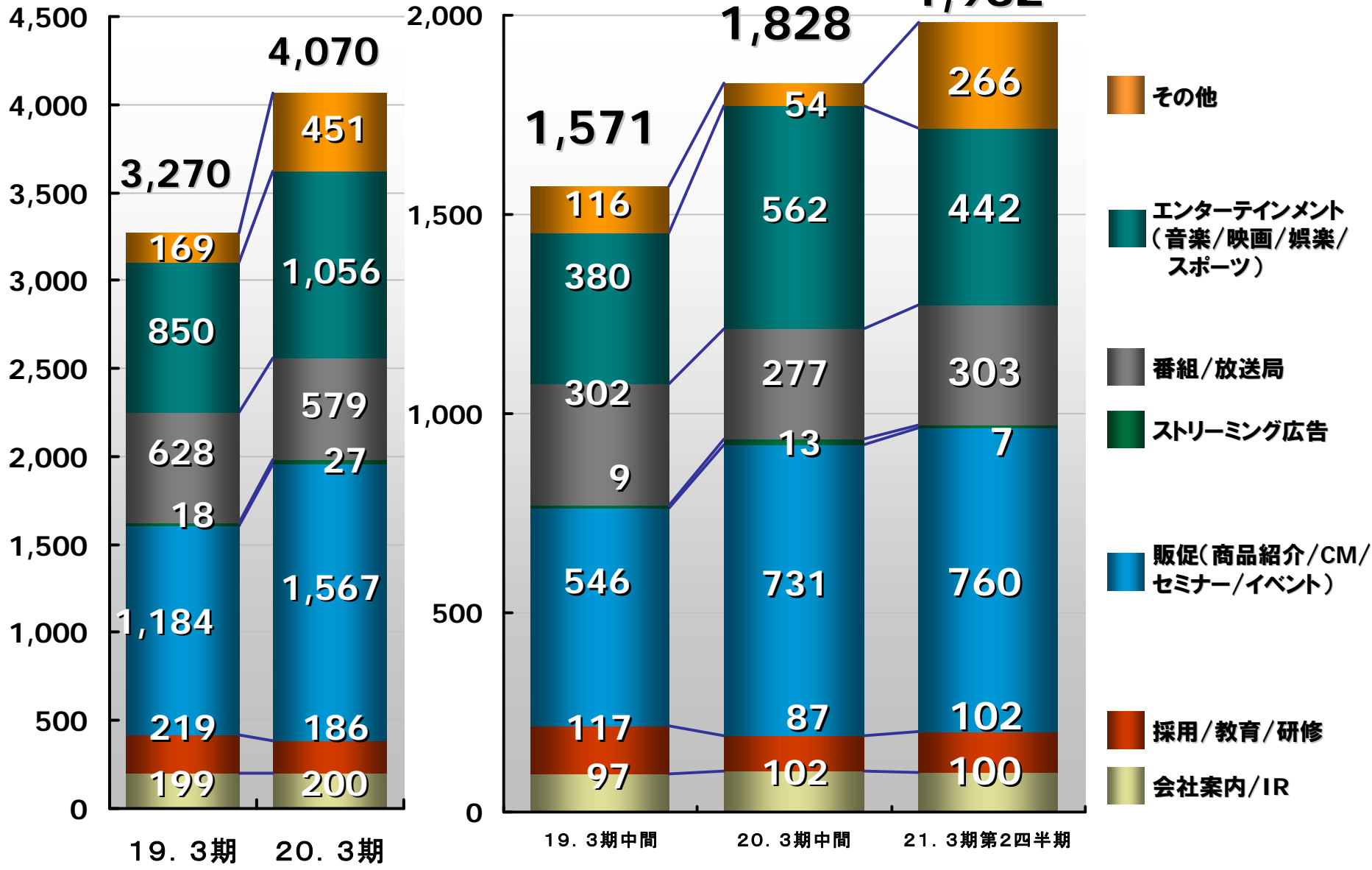


▶ 前四半期より大型案件への体制シフトから案件数は減少。

利用シーン別取引件数比率(個別)



用途別売上比率(個別)



投資戦略	投資項目	中間期末時点実績 (12期計画)
<p>サービス強化</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ ネットワーク機器／キャッシュサーバ／サーバ 増設、ログ管理強化など 6 ■ HDなど高品質化対応 1 ■ モバイル配信サービス強化 23 ■ その他新規事業系 78 	<p>124 (373)</p>
<p>社内システム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 業務支援システム強化 ■ メールサーバー増強 ■ J-SOX対応体制 ■ その他設備・社内用アプリ等 ■ オフィス拡張に伴う投資 <div style="text-align: right; margin-right: 20px;"> <p>16</p> </div>	

▶ 第1、2四半期はモバイル関連のシステム、ソフトウェアを中心に投資を進めた。今後の中心はネットワーク強化とモバイル系。

上半期の動きと 第3、第4四半期の 注力ポイント

もっと素敵な伝え方を。



基本認識と方針

高い比率でのマーケットの拡大が見込める領域

1. コンテンツ配信(PC向け中心)

- NHKオンデマンドの始まり、民放局や各コンテンツプロバイダーの活性化

2. モバイル領域

- 予想以上に情報検索と入手、コンテンツ視聴に用いられている



注力ポイントと基本方針

1. コンテンツ配信ビジネス獲得

- コンテンツビジネス向けプラットフォーム提供
- 配信価格競争力強化

2. モバイル領域

- 制作能力の向上
- 市場啓蒙、成功実績の積み上げ

コンテンツ配信

Brightcove配信プラットフォーム

◆日本法人設立(JV)に参加(5/22発表)

Brightcove, Inc (米国法人)

電通

サイバーコミュニケーションズ(CCI)

株式会社Jストリーム

トランス・コスモス



米国、欧州におけるインターネット動画配信プラットフォーム提供サービス市場において、最大のマーケットシェアを有する Brightcove Platform サービスと、Jストリームの動画事業におけるノウハウ、及び、配信プラットフォームを掛け合わせて、日本市場で展開。

動画をビジネスに活用するにあたり、必要な機能を全て有しており、初期開発投資コストと期間をかけずに容易に本格的な動画事業をスタートすることが可能

メディア & コンテンツプロバイダー

既存の動画コンテンツ資産や動画制作能力を活かし、自社ブランド・サイトを中心とした動画配信事業を立ち上げ、広告/課金モデルと連動した新規ビジネス開発を行いたい。

一般企業

自社ブランド・サイトを中心とした動画配信サービスを用い、ユーザーからの注目度や満足度の高い、商品プロモーション、ユーザー・サービスを行いたい。

共通のプラットフォームで、

◆メディア・コンテンツプロバイダーによる
コンテンツ配信サイト

◆一般企業による自社ブランドサイトの構成
双方をカバー

『民放TV北京オリンピック公式動画 gorin.jp』の各種映像配信インフラを受託

『民放TV北京オリンピック公式動画 gorin.jp (ゴリンドットジェイビー)』は民放テレビ132社共同による日本初のオリンピック映像ネット配信。

当社はプレゼントキャスト(テレビドガッチ!)を運営中)から受託

- ◆ PC向け配信: 負荷分散サービス
- ◆ 携帯電話向け動画配信: 「MobaVio (モバビオ)」
(各種携帯端末に応じた動画の自動変換・配信)
- ◆ 配信サイトの構築:

ブライトコープ プラットフォーム

『gorin.jp』 <http://www.gorin.jp/>

配信形式: Flash Video 形式

ビットレート: 750Kbps

配信内容: 各競技のハイライトシーン、日本人選手のメダル獲得シーン、オリンピック関連ニュースなど

配信価格競争力強化 P2P配信実験を実施

- ◆ 24時間、1か月ノンストップのライブ配信実証実験
ニッポン放送、インプレスイメージワークス、ウタゴエの各社と協力
- ◆ TVと連動した大規模配信実験
ウタゴエと協力し、フジテレビの深夜番組「近未来予報 ツギクル」のインターネット特別番組P2Pライブ配信に協力

(一般企業向け配信の獲得策として)

株式会社アッカ・ネットワークスの映像コミュニケーション事業(企業向けにコンテンツ配信のプラットフォームを提供する事業)を譲受

- ◆ 企業向けにリッチコンテンツ配信や制作サービスを提供している当社の事業領域や配信インフラなどの事業資産とは親和性が非常に高い

モバイル領域強化

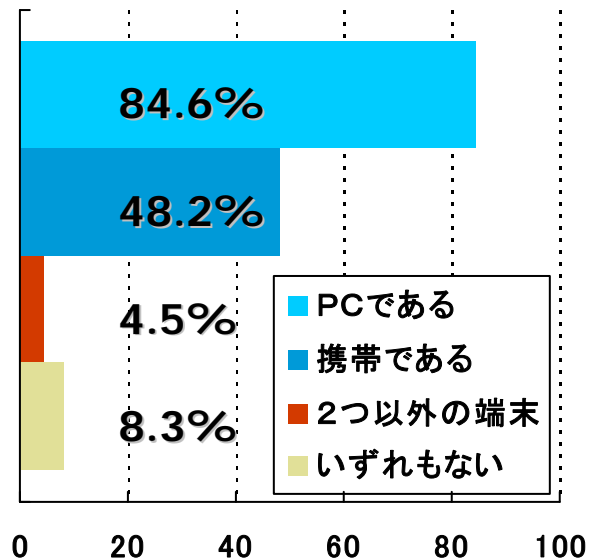
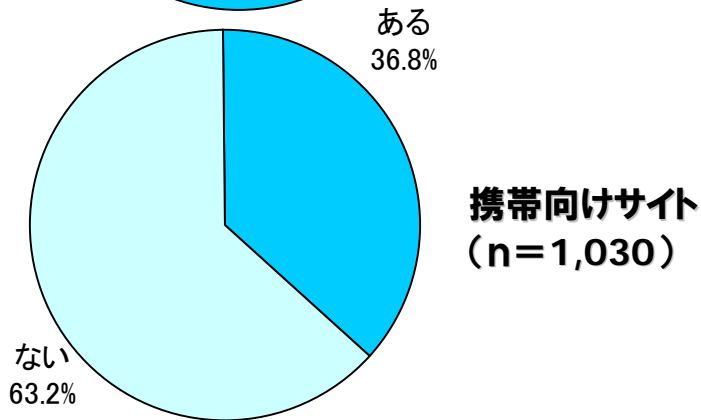
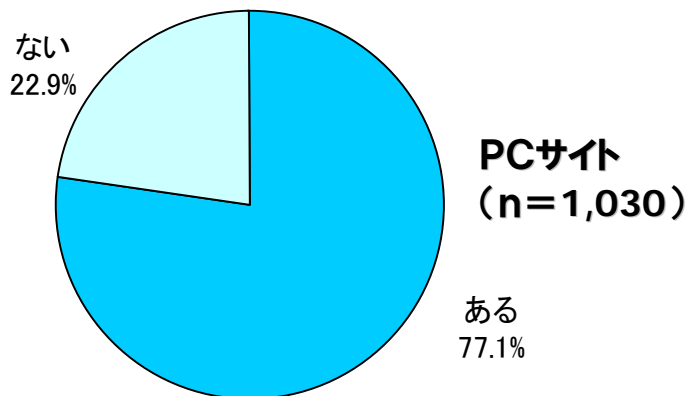
もっと素敵な伝え方を。



モバイル版企業ウェブサイトの利用状況

Q. 度々アクセスする特定の企業のウェブサイトや商品のウェブサイトがありますか？

Q. テレビ視聴がきっかけで、ネットにアクセスした経験の有無(複数回答可)



- ◆ 「特定のPC企業サイトに度々アクセスする」は、約8割
- ◆ 携帯電話での企業ウェブサイトの利用傾向も4割近くある

調査票タイトル: サイトアクセスに関するアンケート
 調査方法: インターネットリサーチ
 調査地域: 全国
 調査対象: マクロミルPC調査モニター
 有効回答数: 1,030サンプル
 調査日時: 2008年10月22日(水)~10月27日(月)

モバイル制作能力強化 ～新子会社 アップアローズのご紹介

■ モバイルサービスの企画から開発・保守・運用までをワンストップで

コンサルティング(サービス設計及びサイト設計)からユーザーインターフェースのデザイン、システム開発、運用まで事業として展開。特に携帯電話向けウェブサイトの構築・開発、携帯電話向けコンテンツの制作がメイン事業。また、開発体制の強化と競争力アップのため、中国・廈門に子会社にもつ。



マーケティング
ソリューション

キャンペーンサイトからサービス開発まで、モバイルを基点とした具体的な企画提案、及びシステム提供を行います。



デザイン

アイコンデザインから最新のFLASHを伴ったデザインまで、UIデザインを中心に様々な技術に対応しています。



サウンド

最先端のモバイルサウンドをはじめ、楽曲・効果音・機能音の作成など、「音」に関する様々な制作を行っています。

■ 事例:世界樹の迷宮モバイル



サイト構築100件以上の実績から、Nintendo DSで20万本以上のセールスを記録した「世界樹の迷宮I & II」をiモード公式サイトのアプリゲームの企画・開発、ゲーム制作、運用を実施。

■ FLASH、VIVIDUI、Air



Flash、VIVIDUI、Airなどを駆使し、携帯端末メーカー様との協業により、先端のデザインと技術を駆使し優れたユーザーインターフェイス(UI)を提供。

■ 事例:携帯端末搭載プリセットサウンド制作



NEC様を始め国内有数のメーカーに対して楽曲を提供させて頂いており、端末開発時における楽曲やアーティストの提案、ブッキングや権利処理といった分野まで含め、単なる受託制作のみでは無く、トータルでコーディネイトまで展開。

第12期業績予想 ～5月発表時点から変更なし～

(単位:百万円)

	通期	
	連結	個別
売上高	5,000	4,550
営業利益	425	410
経常利益	440	445
当期純利益	225	240

- (一) 第3、4四半期には景況悪化に伴う広告・販促費の引締がが予想される
- (+) モバイル広告・販促効果の周知策
- (+) 子会社、譲受した事業、新サービスの貢献

※当資料に記載されている業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき、当社で判断したものであります。予想には様々な不確定要素が内在しており、実際の業績はこれらの予想数値と異なる場合がありますので、この業績予想に全面的に依拠して投資などの判断を行うことは差し控えて下さい。