

第8期中間決算説明会資料

2003年11月26日

ジグノシステムジャパン株式会社

1. 会社概要

商号： ジグノシステムジャパン株式会社

設立： 1996年12月

決算期： 3月

資本金： 1,114百万円(2003年9月末現在)

本社： 東京都千代田区六番町3番地

代表者： 代表取締役社長 飯田 桂子

社員数： 取締役 5名
監査役 3名
従業員 43名
制作スタッフ 33名

計 84 名(9月末現在、前年同月より24名増)

2. 決算概要

第8期(2004年3月期)中間業績

(単位:百万円)

	第7期(03.3期) 中間期		第8期(04.3期) 中間期		前年 同期比	第7期 通期
売上高	2,668	100%	2,598	100%	97%	5,505
売上総利益	1,099	41%	1,049	40%	95%	2,256
販売費および 一般管理費	517	19%	496	19%	96%	1,024
営業利益	581	22%	552	21%	95%	1,233
経常利益	582	22%	552	21%	95%	1,233

2. 決算概要

貸借対照表

(単位:百万円)

	前期末 (03.3期)	第8期(04.3期) 中間期末		前期末 (03.3期)	第8期(04.3期) 中間期末
流動資産計	4,124	3,930	流動負債計	1,467	1,177
現金・預金	2,431	2,393	買掛金	820	720
売掛金	1,582	1,424	未払金	159	155
その他	111	113	その他	487	302
			固定負債計		96
			繰延税金負債	-	96
固定資産計	457	842	負債計	1,467	1,273
有形資産	126	172			
無形資産	32	53	資本計	3,115	3,498
投資その他	298	617			
資産合計	4,582	4,772	負債資本計	4,582	4,772

2. 決算概要

キャッシュフロー

(単位:百万円)

	第7期(03.3期) 中間	第8期(04.3期) 中間	第7期 (03.3期) 通期
営業収入	2,045	2,705	5,252
営業支出	1,612	2,129	4,112
法人税等の支出	246	392	544
営業活動によるC / F計	187	184	596
投資活動によるC / F計	85	965	346
財務活動によるC / F計	33	55	23
現金の増加額	69	837	225
期首残高	2,205	2,431	2,205
期末残高	2,275	1,593	2,431

投資活動によるC/F計の内、800百万円は定期預金(半年以上)への預け入れとなっております。

セグメント別概要

- 1 インフォメーションプロバイダー事業

国内向け有料情報配信サービス

売上高 2,489百万円

前年同期比 95%

- 2 海外向け有料情報配信

売上高 20百万円

前年同期比 679%

システムソリューション事業

システム受託開発

売上高 89百万円

前年同期比 189%

新規事業 / Eコマース

新規事業、店舗ネットワークを利用した事業、
Eコマース、合併・提携事業

8月 台湾 Chinese Mobile Value Service社
資本出資、業務提携(持株比率37.5%)

8月 ITX社と合併でギズモプリュス(株)設立
資本金50百万(出資比率49%)

本中間期までの対応

- 新端末対応
- 新サービス対応
- 既存サイト運営強化

FLASH



(C)Corbis

iアプリDX



©新日本プロレスリング

着ムービー

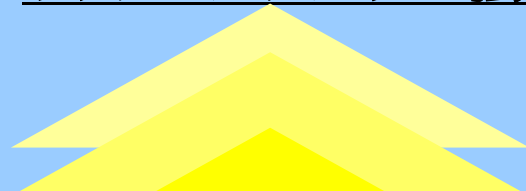


(C)ドリームランニング
(C)Nao project



今後の対応

- 引き続き新機種、新機能、「3G対応」 リッチコンテンツの強化
- 競争力の維持
- シェア拡大



FOMA NTTドコモ	Win KDDI	VGS ボーダフォン
-----------------------	--------------------	----------------------

FLASH/iアプリDX対応 サイト(NTTドコモ)

- ・待受画面コレクション
- ・待受画面メロディ
- ・待受アートパラダイス
- ・コイン・コネコ・ハムスター
- ・プロレス/格闘技DX
- ・厳選素材フォト
- ・ビジュアルボーイ
- ・動物パラダイス
- ・ネコマンガ・イヌマンガ
- ・待受 図鑑
- ・デジタルビューティー
- ・海の楽園フォト

12サイト

動画対応サイト (NTTドコモ)

- ・待受画面コレクション
- ・待受画面メロディ
- ・待受アートパラダイス
- ・プロレス/格闘技DX
- ・厳選素材フォト
- ・ビジュアルボーイ
- ・動物パラダイス
- ・ネコマンガ・イヌマンガ
- ・待受 図鑑

9サイト



動画対応サイト (KDDI)

- ・待コレ グラビア
- ・待受アートパラダイス
- ・プロレス/格闘技DX
- ・厳選素材フォト
- ・ビジュアルボーイ
- ・動物パラダイス
- ・スタートレック
- ・ネコマンガ・イヌマンガ
- ・待受 ムービー
- ・大人の待ちネタDX
- ・待受 図鑑
- ・全日本プロレス
- ・メロ&壁紙@メッセージャー
- ・お得!!メロも壁紙も無制限

14サイト

動画対応サイト (ホ'ダフォン)

- ・プロレス/格闘技DX
- ・ビジュアルボーイ
- ・スタートレック
- ・グラビア・ドリーム

4サイト



引き続き 新機能 3G対応強化

本中間期までの対応

- アメリカ(5月AT&Tワイヤレス)
- スペイン(8月テレフォニカ)
- 台湾出資・業務提携

テレフォニカ「エス・ジグノ！」



サービス地域の拡大



今後の対応

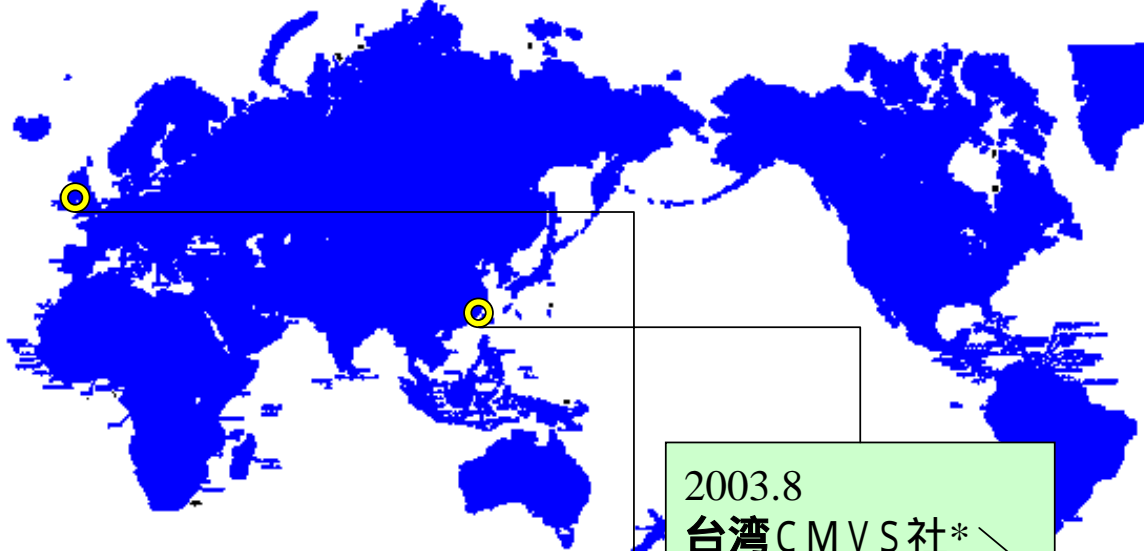
- 英国現地法人設立(100%子会社)
10月 GignoSystem Europe Limited
- アメリカ・ヨーロッパ・アジア市場への積極参入
- マルチランゲージ・マルチプラットフォーム体制の強化

事業拡大体制強化

3. 営業概要 - 2 海外事業

当社の海外における事業の拠点およびサービス

マルチランゲージ・マルチプラットフォーム体制



- 2002.3 ドイツにてサービス開始
- 2002.6 台湾にて サービス開始
- 2002.5 オランダにてサービス開始
- 2002.11 フランスにてサービス開始
- 2002.11 ベルギーにてサービス開始
- 2003.5 アメリカにてサービス開始
- 2003.9 スペインにてサービス開始

2003.8
台湾CMVS社*
に出資・業務提携
*Chinese Mobile Value Service Corp.

2003.10
英国・ロンドンに
現地法人設立

海外7ヶ国

8キャリア

6ヶ国語

ドイツ語

オランダ語

フランス語

英語

スペイン語

北京語

CMVS社は台湾・中国・香港にて、Asia Pacific Broadband Wireless社(台湾で初めて3Gサービスを開始した通信事業者)含む9キャリアにてサービス提供

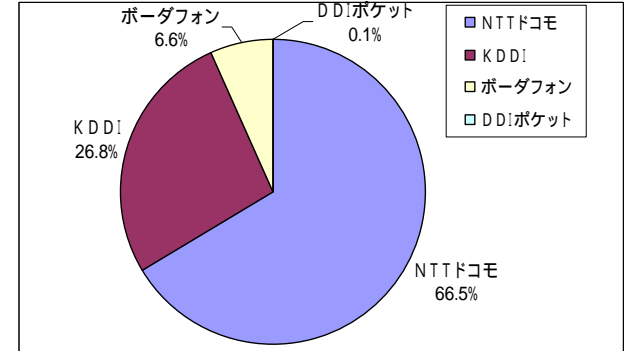
3. 営業概要

サイト数及びユーザーの状況

国内キャリア別サイト数(03年9月末現在) 自社運営・他社運営共に含む

	前期末	当中間期末	増減
NTTドコモ	16	16	0
KDDI	19	21	+2
ボーダフォン	5	7	+2
DDIポケット	1	1	0
合計	41	45	+4

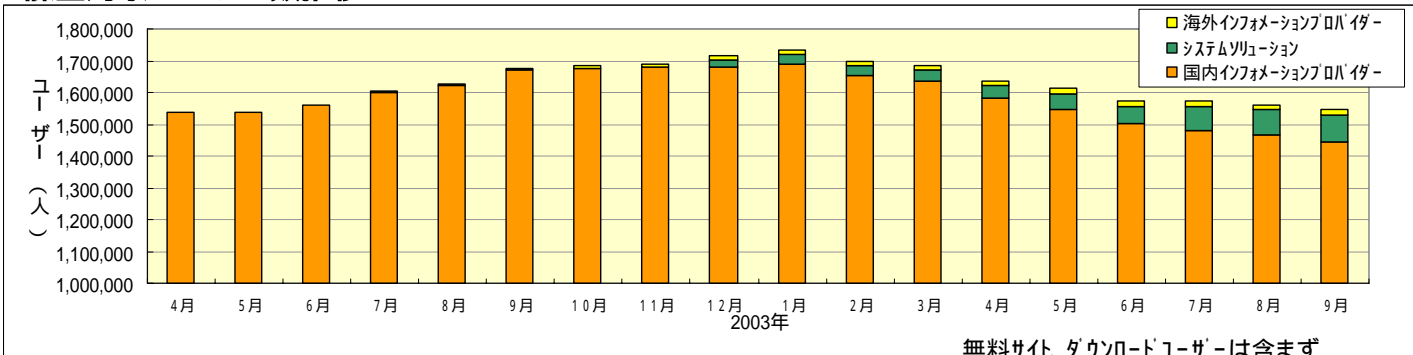
国内キャリア別ユーザー数(03年9月末)
自社運営有料サイトユーザーのみ



海外国別/キャリア別サイト数(03年9月末現在)

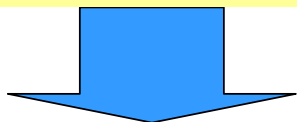
国名	展開キャリア	サイト数		
		前期末	当中間期末	増減
ドイツ	Eプラス	1	1	0
オランダ	KPNモバイル	1	1	0
ベルギー	BASE	1	1	0
フランス	ブイグテレコム	1	1	0
スペイン	テレフォニカ	-	1	+1
台湾	KGテレコム、ファーイーストン	3	3	0
アメリカ	AT&Tワイヤレス	-	1	+1
合計		7	9	+2

課金対象ユーザー数推移



本中間期までの対応

- ・新規顧客開拓
 - 企業モバイル展開へのコンサルティング
- ・既存クライアントからの追加受注
 - 既存モバイル事業の拡大
- ・新端末/新サービスへの研究・開発



今後の対応

- ・新端末/新サービス対応による更なる高付加価値サービスの提供
- ・モバイルマーケティング分析による企業コンサルティング
 - ビジネス拡大支援<ソリューション提案>
 - 既存事業強化 / 新規事業拡大
- ・ビジネスモデルの多様化
- ・ASPモデルの実用展開

3. 営業概要 システムソリューション事業

< 企業サイト構築例 >

企業名

ワールド・ファミリー株式会社

構築サイト概要

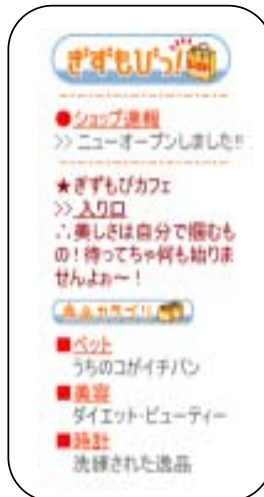
ワールド・ファミリーユーザー向け
ショッピングサイトモバイル展開

< 既存webサイトのモバイル展開 >

- ・既存DBとの連動
- ・Mobileコマース
- ・既存決済システム連動
- ・展開キャリア
3キャリア

< NTTドコモ、KDDI、ボーダフォン >
カラー端末

ギズモプリウス
サイトTOPページ



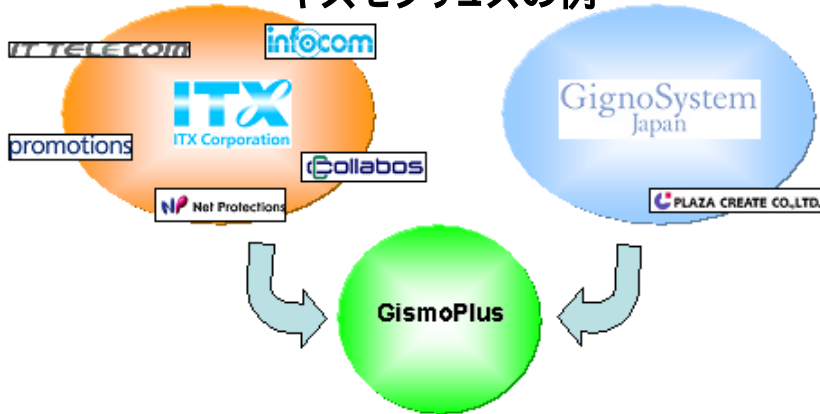
サイトTOPページ

ランキングページ

商品ページ

モバイルコマース戦略

ギズモプラスの例



両グループのリソース活用による最大限の効果

ITXグループ各社のモバイルサイト・店舗の持つ豊富なユーザー数。

グループリソース(ネットプロテクションズ(株)、プロモーションズ(株)、(株)コラボス等)を使った、決済・プロモーション・顧客対応等の機能。

様々なカテゴリーに多数のNo.1サイト。

自社運営サイトのコアユーザー。

モバイルサイトのための、「システム開発」「サイト制作・運営」「マーケティング」における豊富な経験。

店舗との連動

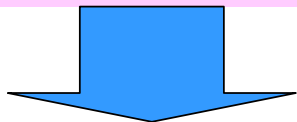
「メルぷり」の例



カメラ付き携帯、メール以外にも様々なサービスを拡大
(例・ビジュアルポインプリントサービス)
プリントサービス以外にも、コマースやシステムソリューション等と絡めた物販、販促・プロモーションの店舗との連動プロジェクト

本中間期までの対応

- モバイルコマース戦略 ITX社とギズモ・プリュス(株)設立(8月)
- コンビニ店舗との連動プロジェクト「メル★ぷり」(8月ローソン全店)



今後の対応

- コンビニ他店舗連動型サービス積極化
 1. プrintサービス(全キャリア対応)(11月ローソン全店)
 2. 新しいタイプのPrintサービス「ビジュアルボーイPrint」(11月ローソン全店、タレントのファンクラブ会報誌etc)
 3. カメラ付き携帯Printetc
- 他社とのアライアンス、協業体制強化



4. 今後の展開

～ 中長期将来へ向けての着実な布石 ～

- 国内運営サイトにおけるユーザー拡大と、
競争力・技術力を活用したリーディングポジション維持
- 海外事業拡大にむけた体制強化
- 他社向け開発受託の拡大
- 新規の事業の拡大
- カメラ付き携帯電話の普及による
様々なサービス・ユーザー・クライアントの拡大
- 店舗との連動サービス強化

5. 事業領域・地域の拡大

