

# 2006年度のご報告と2007年度の展望

テレビ東京ブロードバンド

2007 / 5 / 17



コード番号：3786

# 目次（説明時間30分）

- 決算概要
- IT産業現状認識とTXBBの取り組み
- IT産業将来展望とTXBBの取り組み
- 2007年3月期の戦略、計画
- 2008年3月期の業績予想
- 2008年度以降の戦略

# 2007年3月期決算ハイライト（個別）

単位：百万円

	2006年3月期	2007年3月期	前期増減率
売上	2,884	3,074	6.6%
営業利益	583	381	▲34.8%
経常利益	555	386	▲30.3%
当期純利益	296	213	▲28.0

# 2007年3月期決算ハイライト（連結）

単位：百万円

	2006年3月期	2007年3月期	前期増減率
売上	—	3,284	—
営業利益	—	328	—
経常利益	—	313	—
当期純利益	—	140	—

※連結財務諸表作成の初年度であります。

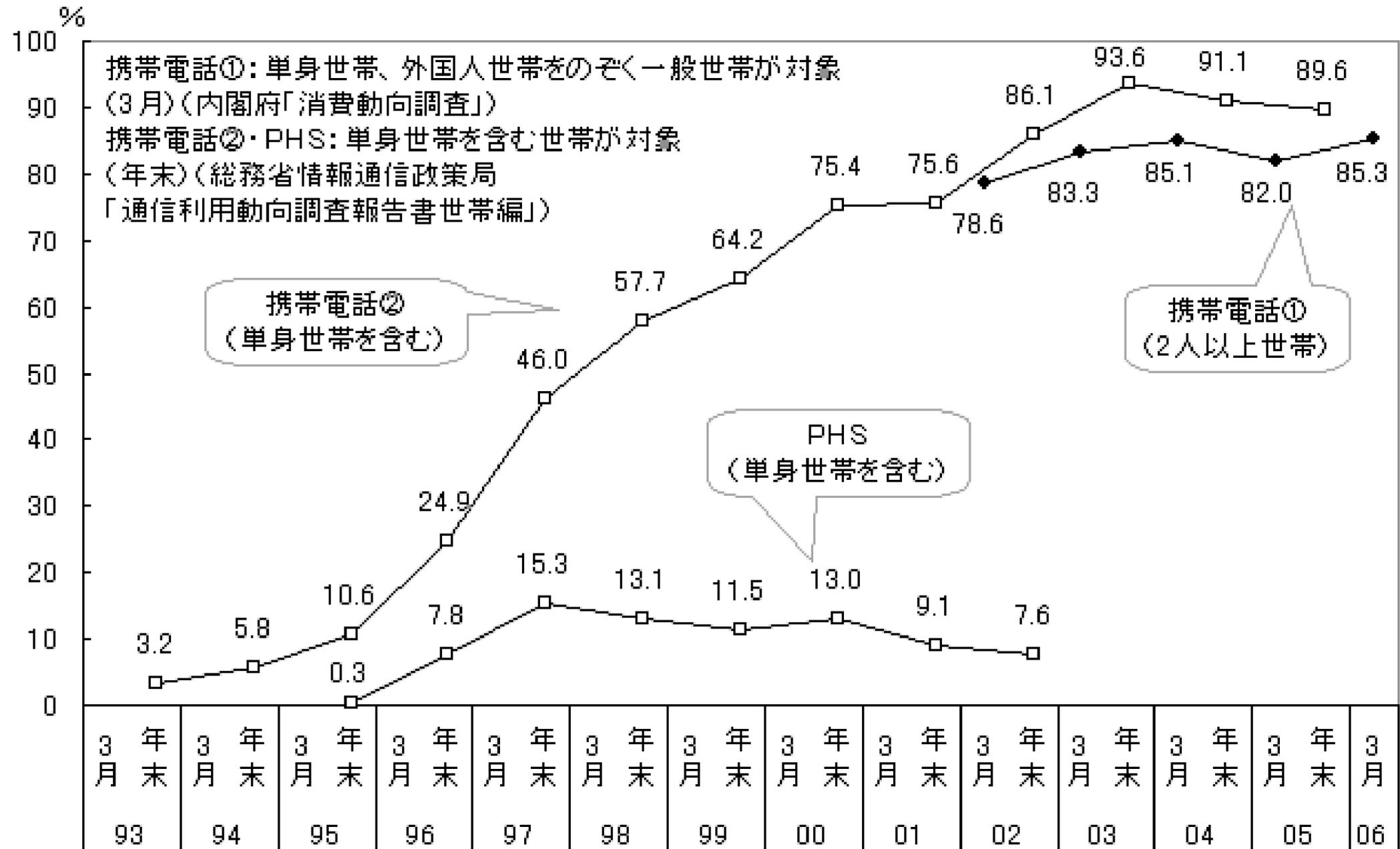
# サマリー

- ▶ TXBB収益の約77.3%を占めるキャラクター、アニメなど携帯コンテンツ事業は、成長フェーズから成熟フェーズを経て減退の兆し。携帯関連売上、利益は当初予想を下回る。
- ▶ テレビ東京関連コンテンツは携帯待ち受けなどから電子出版、SNSなどへ裾野広げる。
- ▶ 06年度は依然成長力のある、音楽系コンテンツやエレクトリックコマース事業に進出。売上や利益の刈り取りは2007年度に持ち越し。
- ▶ 音楽事業進出の戦略的要として首都圏広域FMラジオ局インターエフエムに2006年初頭経営参加。年度通期で開局以来初の黒字決算。
- ▶ 100%音楽子会社トラフィックは好調な滑り出し。
- ▶ エレクトリックコマース事業「キャラポケ」は堅調に推移。

# IT産業現状認識とTXBBの取り組み

# 携帯加入者は高度成長から頭打ちへ

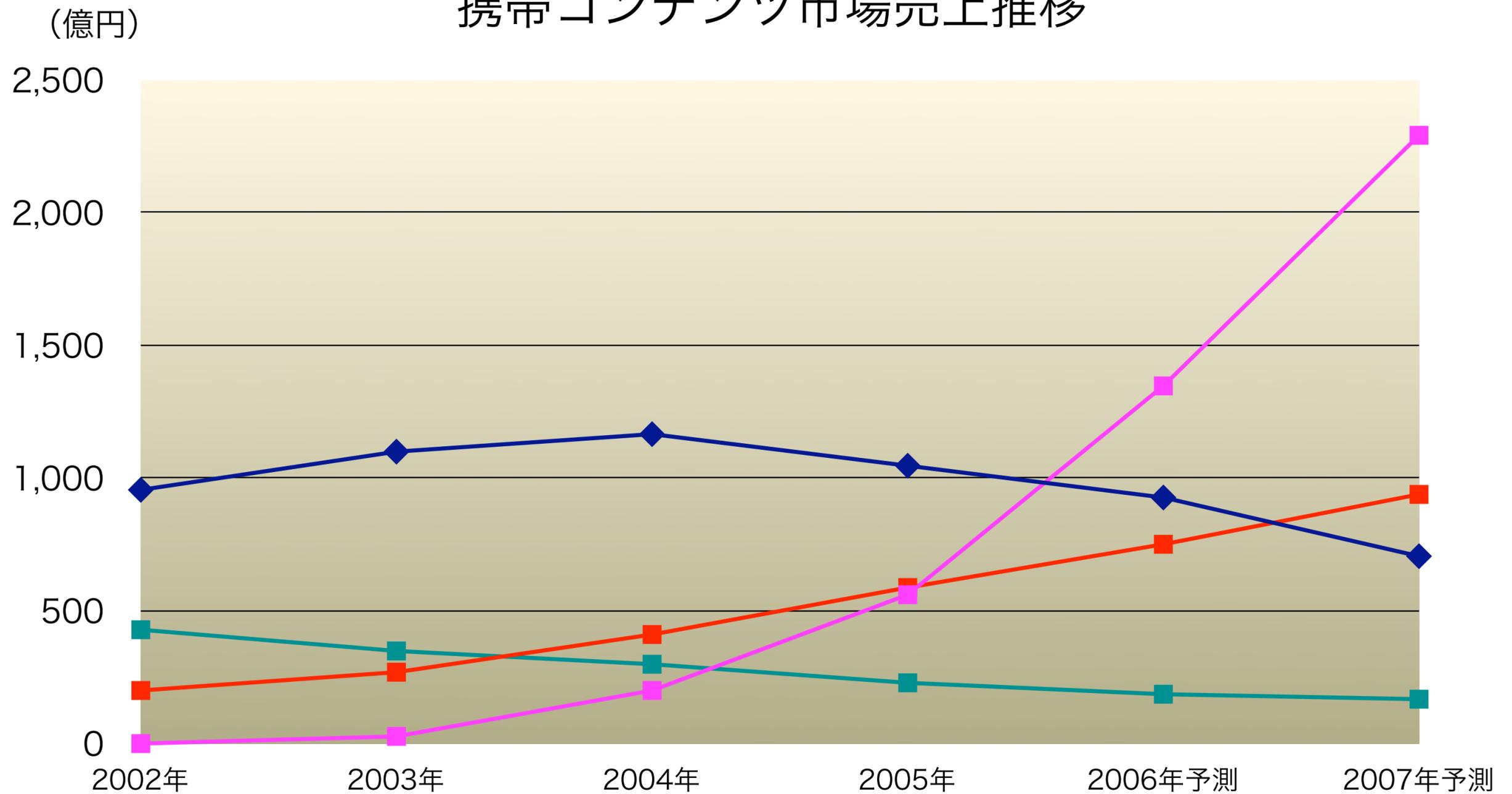
携帯電話世帯普及率



出典：総務省通信利用動向調査

# 旧来の待ち受けコンテンツは下降 コンテンツ市場の成長分野は「音楽」

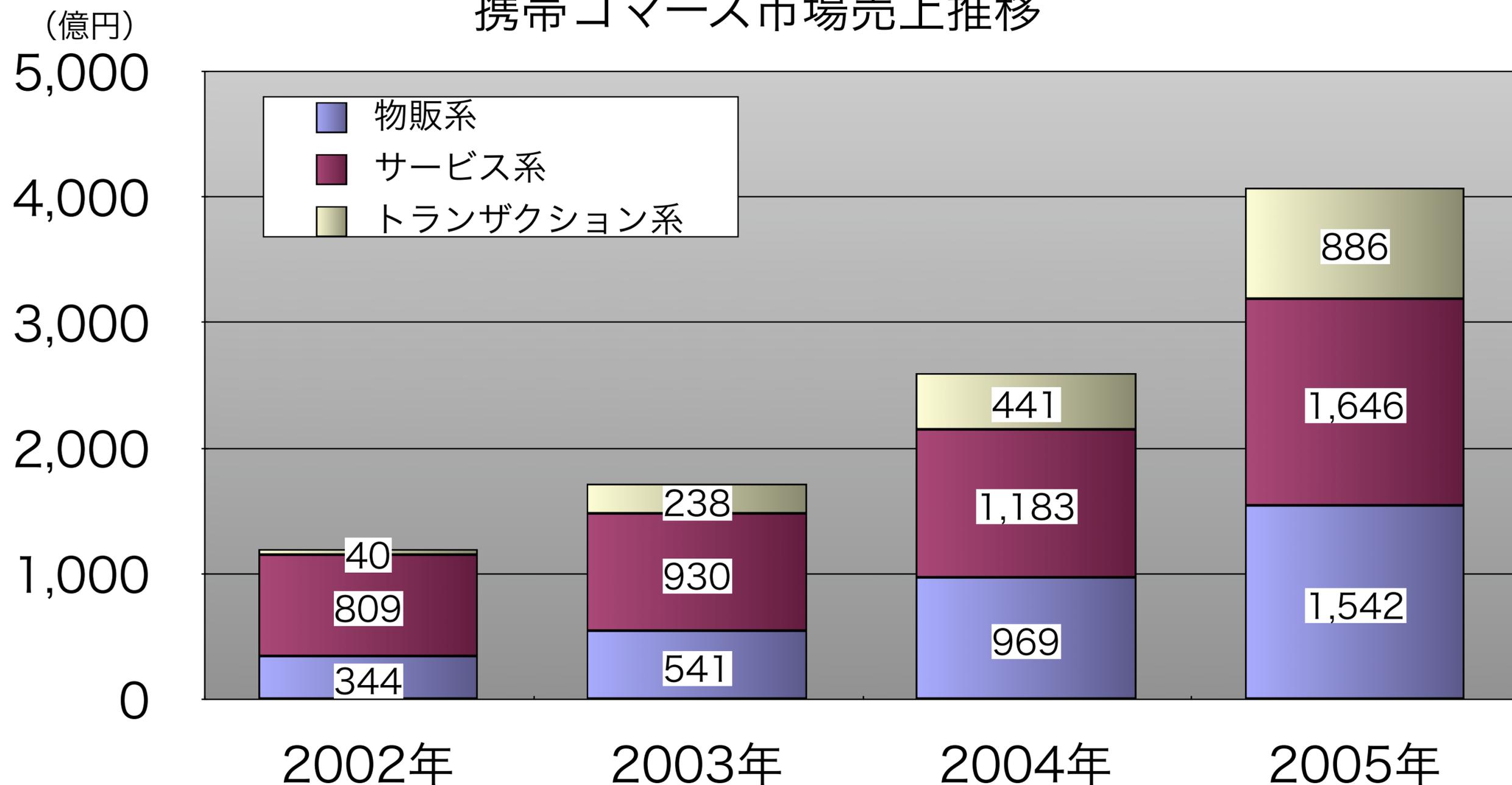
## 携帯コンテンツ市場売上推移



※2002年～2006年予測 ケータイ白書より  
2007年予測は弊社予測

# 携帯コマース市場は高成長率で大きな市場へ

## 携帯コマース市場売上推移



出典： ケータイ白書

# TXBB個別 セグメント別売上推移

	2006年3月期	2007年3月期	前期増減率
携帯関連事業	2,459	<b>2,376</b>	▲3.4%
システムソリューション事業	302	<b>430</b>	42.4%
その他の事業	122	<b>268</b>	119.7%
合 計	2,884	<b>3,074</b>	6.6%

## 06年度のトピックス

- ▶ 音楽事業構築
- ▶ EC関連事業スタート
- ▶ ソリューション
- ▶ その他事業
  - ファンクラブ＋携帯
  - オールライツ事業

携帯分野で依然伸びている市場への参入

# ① 音楽関連事業

# 昨年度の決算説明資料

## FMラジオだけの場合

ラジオ広告は毎年2.5%ダウンの  
“尻すぼみビジネス”



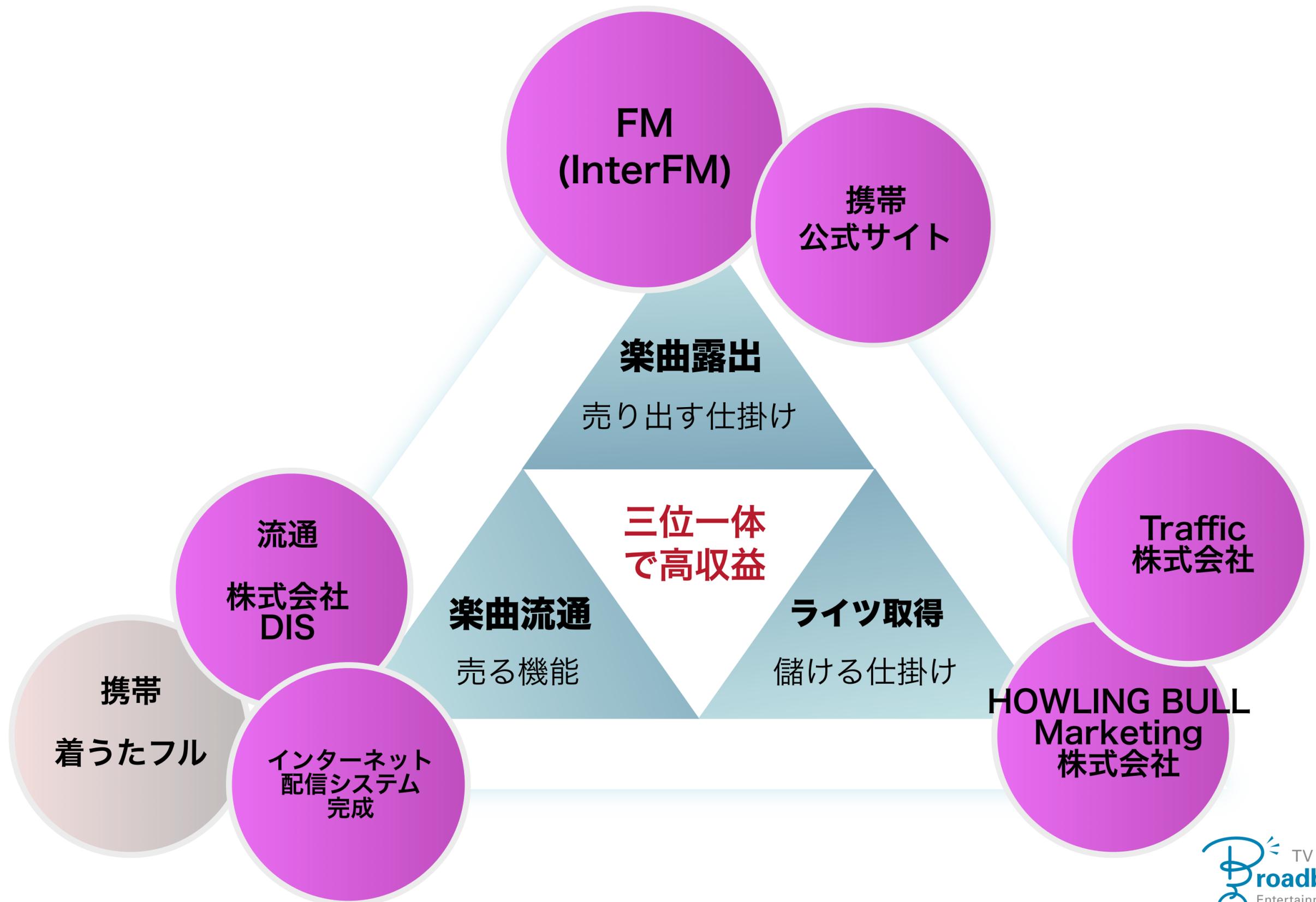
## 原盤権事業のみ取得の場合

ハイリスクハイリターン  
の“投資ビジネス”

## 音楽流通事業のみの場合

利益率が低い＝  
“薄利ビジネス”

# 今年度計画通りの音楽事業スキームの構築



# インターネットエフエムは年度黒字を達成

- ▶ 番組別収支管理システムの導入
- ▶ コンピュータによる番組制作を導入
- ▶ 詳細な調査に基づく、ターゲットの明確化
- ▶ ターゲットにマッチしたブランディング
- ▶ DJの総入れ替え、選曲体制の入れ替え

開局以来初めての黒字を達成

interfm

# トラフィック順調な滑り出し

## • Traffic発売第一弾アーティスト：ベン・ウェストビーチ

売上/利益を上げるのと同時に最も大切なことは、ゼロから立ち上げたレーベルという立場ながらも、本作の活動を通して社内フローを築き上げ、且つ、対外的なマーケティング活動の内容・規模が、初めからメジャーと肩を並べるものである様にする事。

- 初回出荷枚数：1万枚
- NET配信：iTunesMS:総合アルバムチャート5位
- 主要な露出

<ラジオ>Inter FM: 3週連続1位。 / J-wave:2位 / 全国OA回数チャート：2位

<来日> 4月4日にYellowでライブ。大盛況。 / サマーソニック出演が決定

# 所属 / 契約アーティスト

- ◎ **Underworld** (single-今夏 / album:今秋)  
ダンス界最大のアーティスト。
- ◎ **UNKLE** (album:6月20日)  
ストリートシーンを牽引するアーティスト。サマー・ソニック来日。
- ◎ **120 Days** (album:7月4日)  
音楽誌大絶賛の新人。ブレイク期待。サマー・ソニック来日。
- ◎ **The Orb** (8月発売)  
ダンス・ミュージック・シーンをUnderworld等と共にリードしてきたアーティスト。
- ◎ **Brownswood label artists**  
Ben Westbeech (4月発売)、Jose James(9月発売) 他、年間5タイトル発売予定。

# 2007年度トラフィック計数計画

(単位：百万円)

- 売上高： 760百万円
- 営業利益： 180百万円



携帯分野で依然伸びている市場への参入

## ② E C 事業

# EC市場成長率

分類	2006年見込	2008年予測	対2006年比
モバイル通販	1,837億円	2,954億円	161%
インターネット通販	1兆5,171億円	2兆1,338億円	141%
カタログ通販	1兆6,610億円	1兆6,684億円	100%
テレビ通販	3,395億円	3,850億円	113%
小売拠点型通販	272億円	303億円	111%
その他	850億円	855億円	101%
通販物販市場全体	3兆8,135億円	4兆5,984億円	121%

通販・e-コマースビジネスの実態と今後 2006-2007 市場編より

# TXBBのEC事業への取り組み

キャラクター携帯サイトにてECコーナー開始



おかいものSNOOPY

ミッフィー mobile shop

リサとガスパール mobile shop

単独コーナーからECポータルサイトへ事業拡大  
キャラクター誌マルシーと提携し  
2006年4月「キャラポケ」オープン

# キャラポケ

市販品販売からオリジナル商品開発へ



 **SNOOPY x Baby-G** SPECIAL EDITION

スヌーピー携帯サイト  
オリジナルBaby-G  
1000本限定生産  
定価2万1千円が2日で完売



オリジナルマグカップ



トートバッグ

2006年度売上：1.3億円

# IT産業将来展望とTXBBの07年度の取り組み

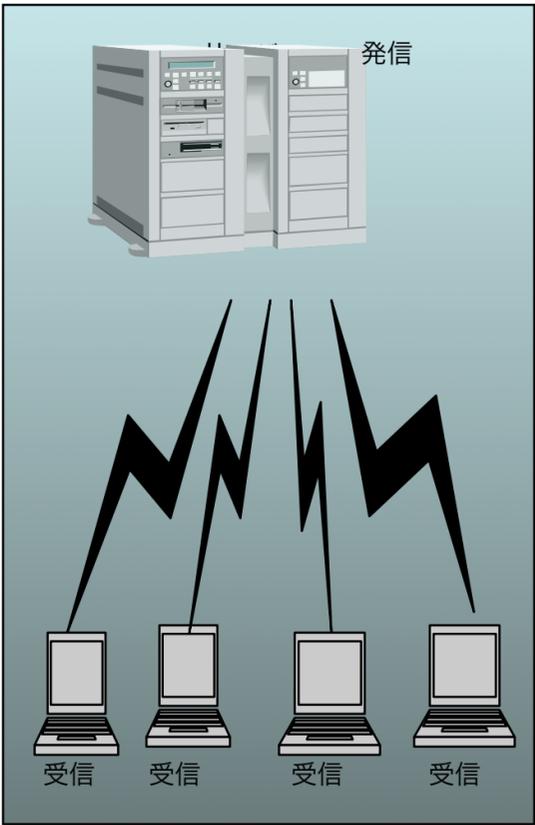
## 新潮流へ積極展開

- ▶ 07年度は、新しいインターネットビジネス構築をスタートさせ、2008年度以降に備える年と位置付ける。「Web2.0&SNS」、「クリック&モルタル」、「ブロードバンド配信&グリッド技術」などの事業に将来性。
- ▶ インターネット企業の原点に立ち返り、技術力を向上させる。グリッドコンピューティングなどIPコンテンツ配信の基盤を整備し、次世代の技術を積極展開する。

# WEB 2.0

# 新旧比較

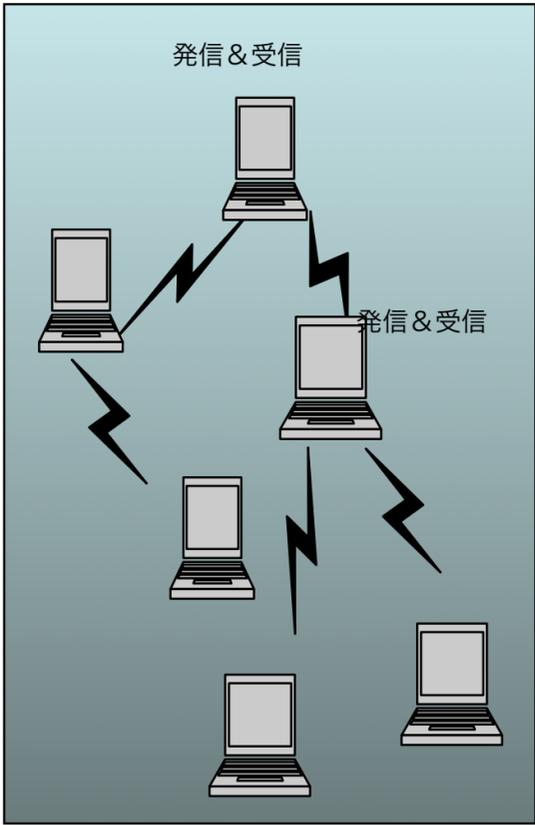
## 従来のインターネット



発信側と受信側が別々

配信側のコンテンツが充実して、  
価値が出る

## WEB2.0のインターネット



発信側と受信が同居

参加者が多いほど、コンテンツ  
が充実し価値が出る

# TXBBが参入するとすれば

- ・ Yahoo!やGoogle、mixiなどジェネラルな領域での参入では競争に勝てない。ニッチマーケットでの参入が現実的。

# クリック&モルタル

## クリック & モルタルとは

インターネットと現実の店舗や流通機構を組み合わせるネットビジネスの手法。伝統的な小売企業が、インターネットを活用して台頭する新興オンライン専門企業に対抗するため、インターネット(クリック)の良さと現実の店舗網など(モルタル)の良さを組み合わせて構築したビジネス手法の総称である。クリック & モルタルを行なう企業は「マルチチャネル企業」と呼ばれることもある。

# “SNOOPY Café” 協業事業化の合意

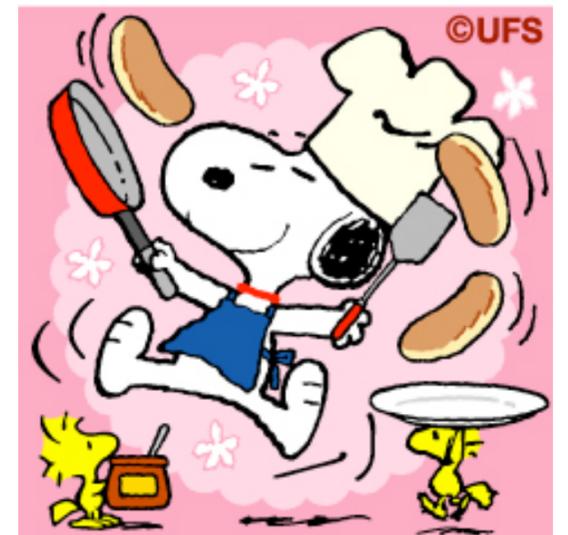
人気キャラクターSNOOPYをテーマにした”SNOOPY Café”事業を開始することに関し、同キャラクターの著作権元であるユナイテッド・メディア株式会社、カフェ事業で定評のある株式会社クリアと合意。

## «“SNOOPY Café”の店舗展開による販売事業»

- ☆ スヌーピー携帯サイトと完全連携した、ユニークな事業形態 “Click and Café “ を事業展開します。
  - ① スヌーピー・デザインのメニュー開発、飲食サービス、テイクアウト
  - ② スヌーピー・パーティおよびケータリング・サービス
  - ③ 携帯電話E Cとコラボレーションした限定グッズの開発と販売

## «出店予定»

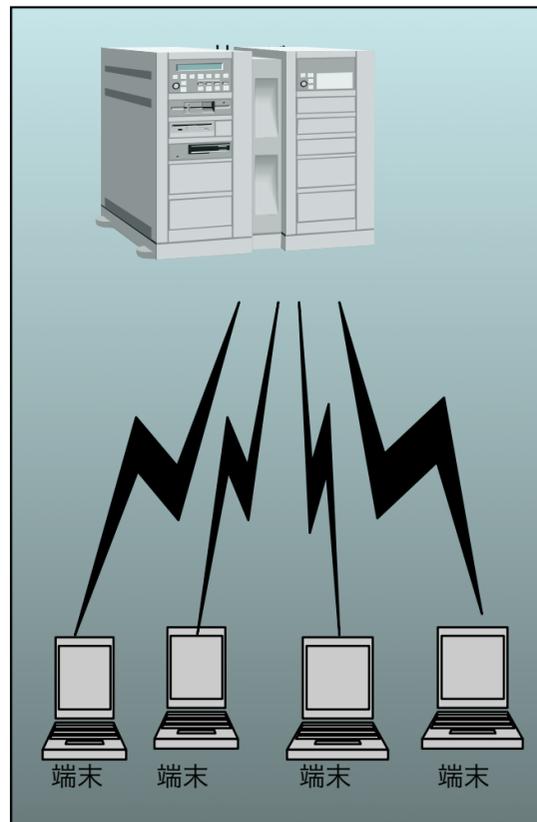
第1号店 2007年冬～2008年春の予定です。  
その後、3年間で、10店舗出店を目指します。



# グリッドコンピューティング 放送と通信の連携

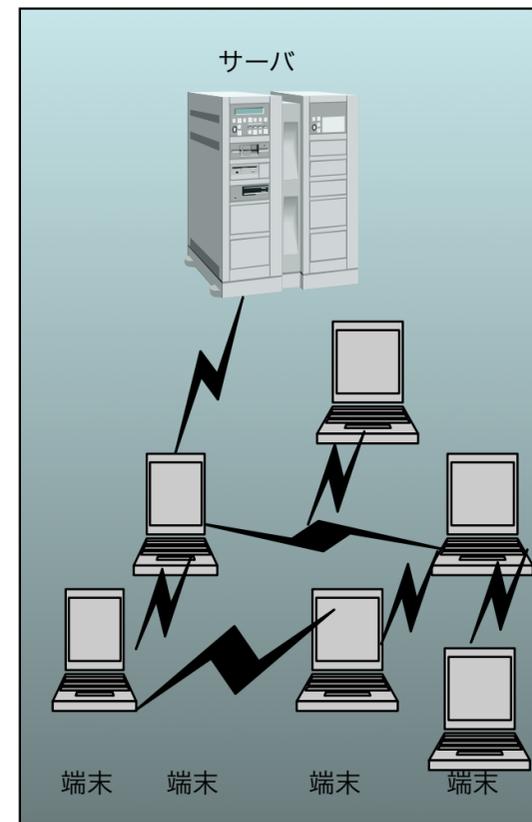
# グリッド配信技術の紹介

## 従来の配信



基本的にサーバと端末が1  
対1で通信

## グリッド配信



端末同士のコミュニケー  
ション

ファイルもしくはウェブオブジェクトをそのまま単一で送信するのではなく、サーバはコンテンツを小さなパーツに分け、グリッド上に分散させる。クライアントは多方面からコンテンツの部分を並行して受信し、それらのパーツは受信途上で再構築される。

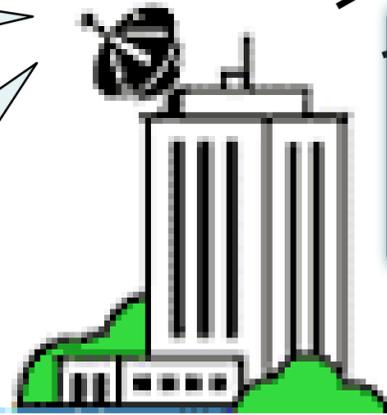
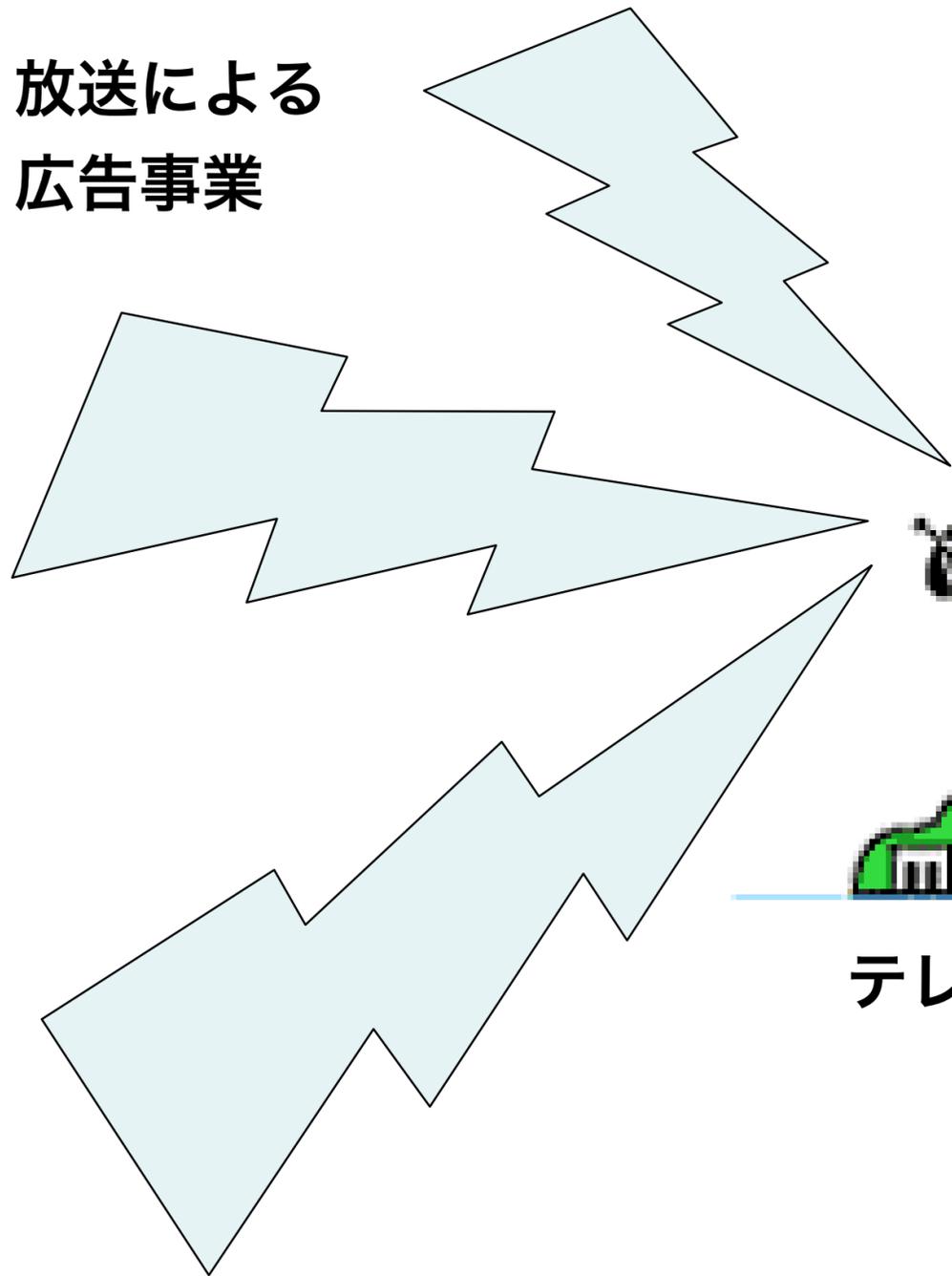
# テレビ東京との連携 放送と通信の連携新旧

# 旧来の連携 「放送コンテンツの再利用」



# 今後の連携 「放送ビジネスの高付加価値化」

放送による  
広告事業



テレビ東京

データ放送  
ブロードバンド配信  
各種コマース



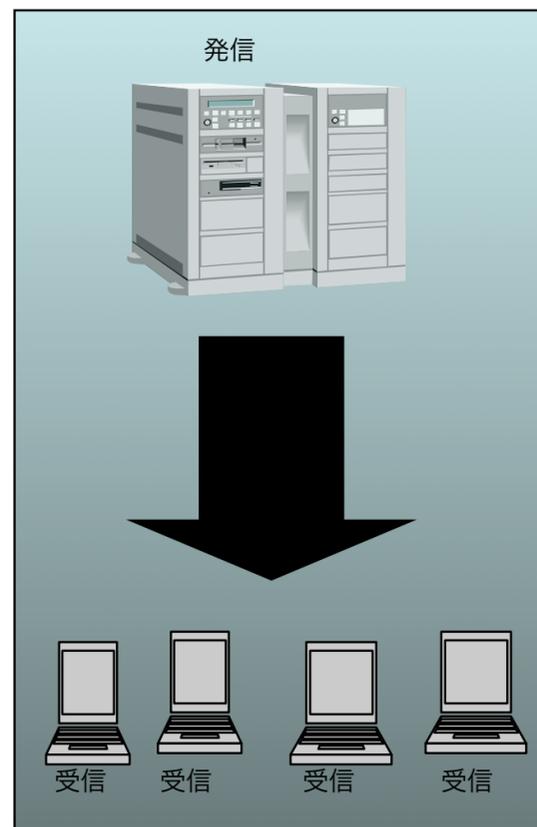
TXBBは技術力で参加

# 連携ビジネス今後① 「携帯ビジネスの再追求」

- ・ 待ち受け、着メロなど「旧サービス」依存からの脱却
- ・ 電子書籍、メロディコール、高品位動画再生など「新サービス」対応を加速
- ・ なかでも次世代端末以降のスペック飛躍が約束されている「動画」に注力

# 連携ビジネス今後② 「CGM展開」

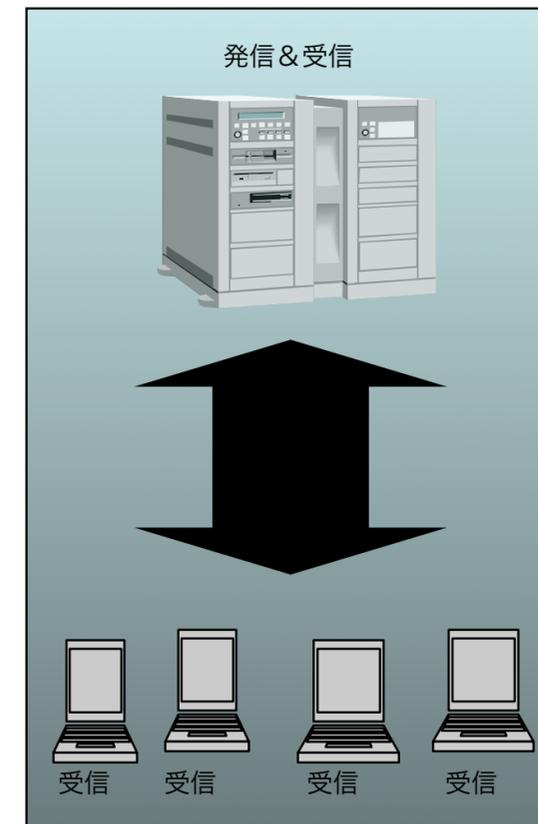
## 従来のインターネット



発信側が受信側より優位

「掲示板」など、主催者の傘の下で成立する

## WEB2.0のインターネット



発信側と受信側が対等

「SNS」など参加者がコンテンツを持ち寄って形成される

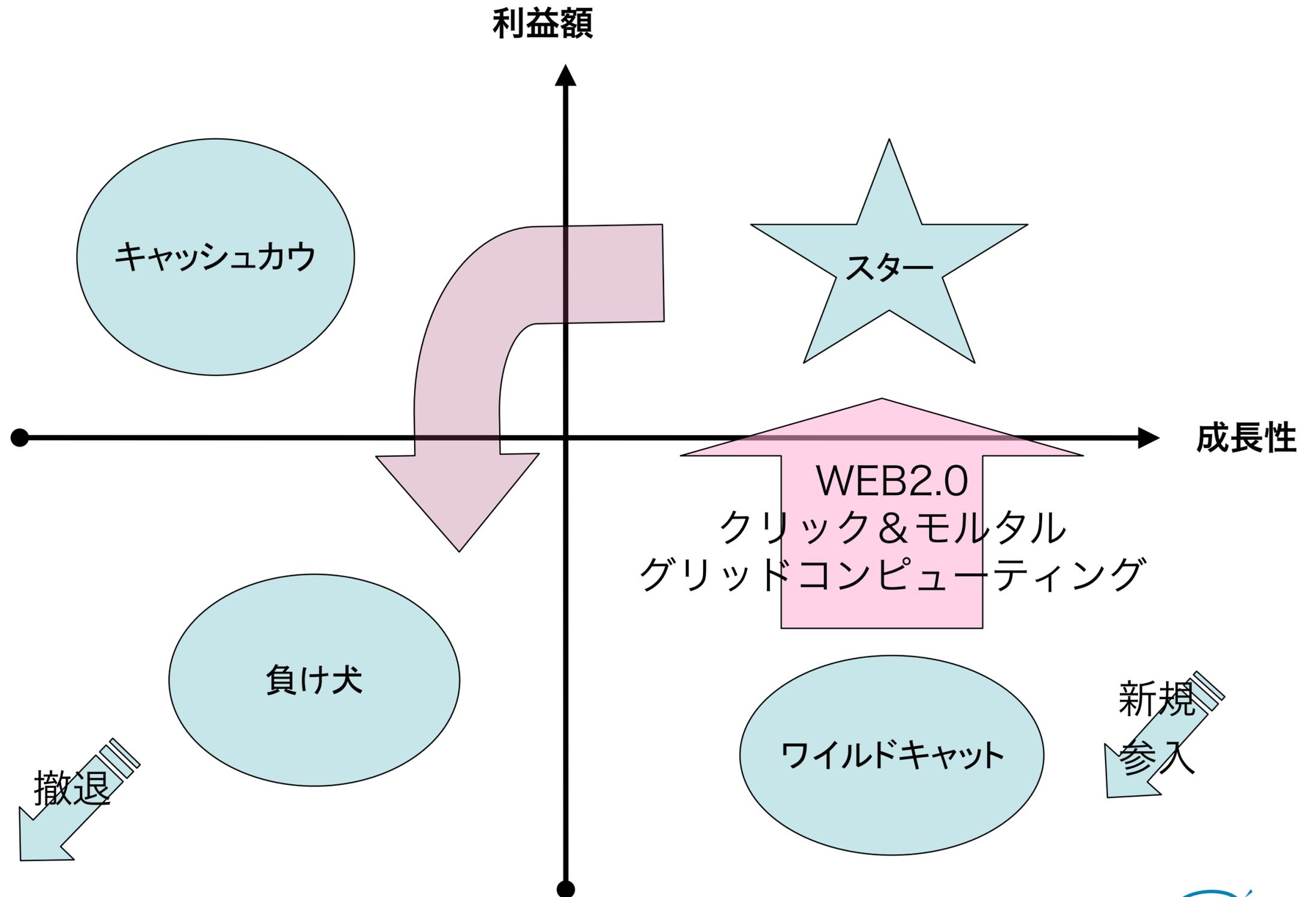
# 連携ビジネス今後③ 「クロスプラットフォーム」

- 放送からITへ、プラットフォームを変えることで新たな魅力を放つこととなったコンテンツ。それをさらに別のプラットフォームへ展開する



# TXBBの取り組みと 事業ポートフォリオ

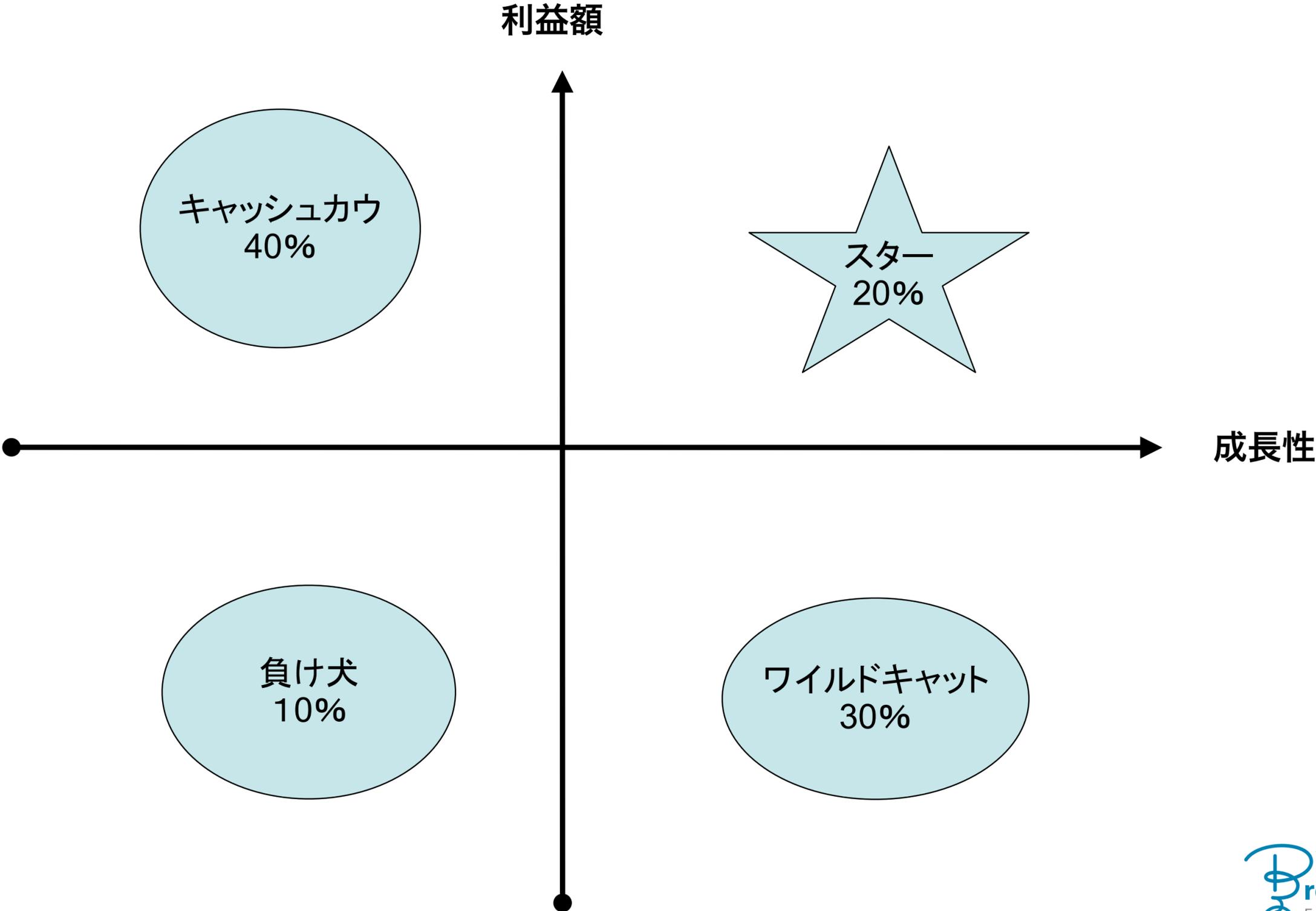
# 事業ポートフォリオ



# TXBBの07年度の取り組み予定

- 主軸の携帯事業の減少を最大限食い止める
- 06年度新規投入事業の刈り取り
- 08年度以降の刈り取りにむけ、WEB2.0事業、クリック&マルチ事業、グリッド配信事業など新規事業へ積極参入

# 07年度事業ポートフォリオ



**06年度投入、07年度刈り取り事業  
07年度投入新規事業**

# ワイルドキャット2007年度刈り取り (音楽、EC)

	売り上げ	営業利益
インターエフエム	9.7億	1.0億
レーベル事業	8.5億	1.9億
EC事業	2.7億	0.2億

# 07年度投入ワイルドキャット事業（予定）

カテゴリ	ビジネス	提携先
ブロードバンド 事業	グリット配信	ウタゴエ
		オニオン
	IPマルチキャスト	IFM
WEB2.0事業	SNS事業	クアドラングル
クリック＆ モルタル	スヌーピー・カフェ事業＆ EC	ユナイテッド・ メディア株式会社
		株式会社クレア

# セグメント別売り上げ

# セグメント別売上計画

(単位：百万円)

	2007年3月期	2008年3月期 (予想)	前期増減率
携帯関連事業	2,376	2,000	▲15.8%
ソリューション	430	330	▲23.3%
EC事業	148	273	84.5%
音楽関連事業	210	1,820	766.7%
WEB2.0事業	—	50	-----
プロパティ & C&M事業	118	78	▲33.9%
コンテンツIP配信	—	35	-----
合計	3,284	4,586	39.6%

# 07年度は新規事業投入による増収減益の見通し

(単位:百万円)

項目	2007年3月期	2008年3月期 (計画)	前期増減率
売上高	3,284	4,586	39.6%
営業利益	328	298	△9.3%
経常利益	313	298	△4.9%
当期純利益	140	159	13.4%

# 収支計画

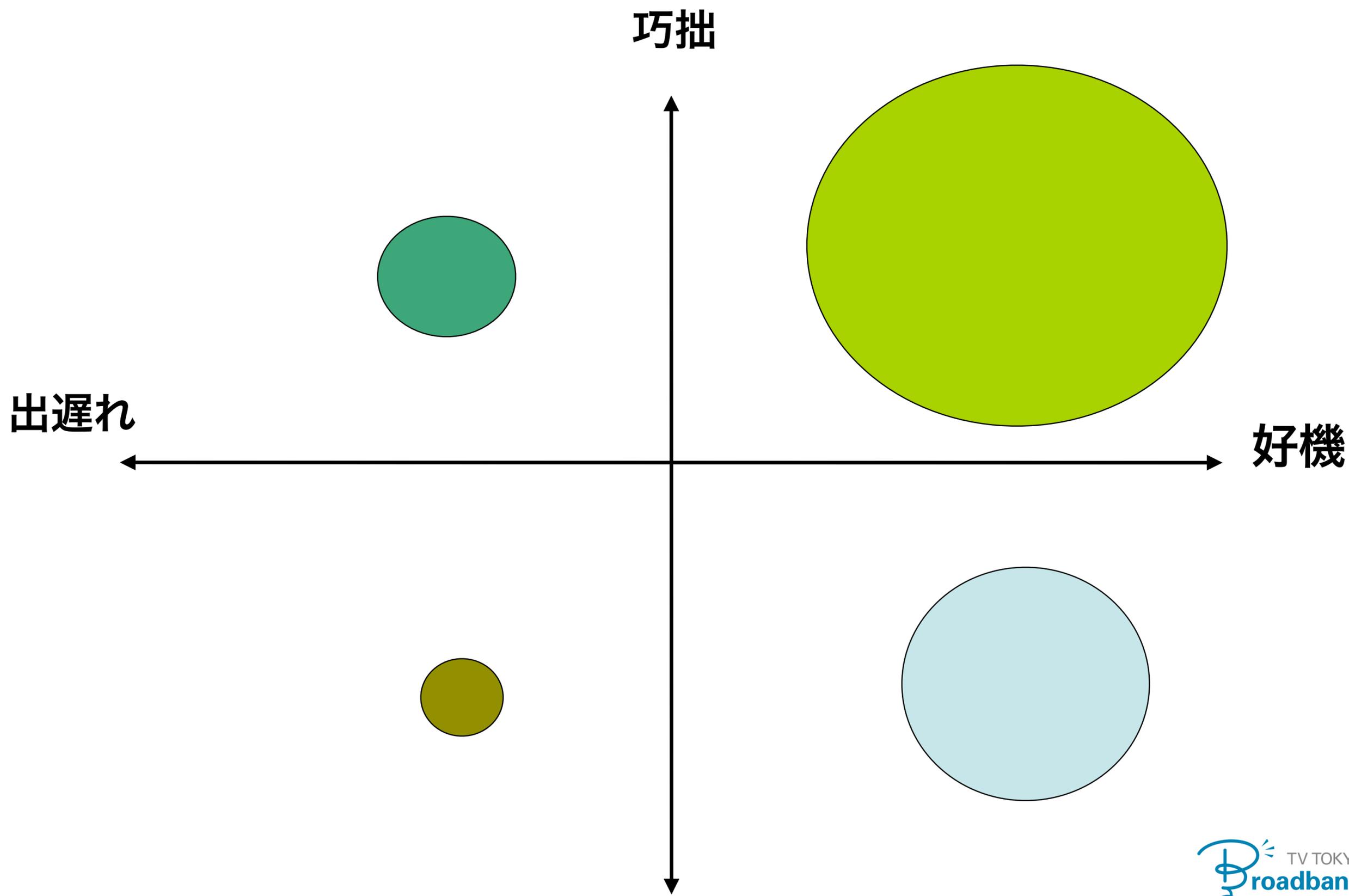
## 2007年度計画

単位: 百万円

	2007年3月期		2008年3月期計画			
	売上	NP	売上	前年比	NP	前年比
携帯関連事業	2,376	433	2,000	▲15.8%	127	29.3%
ソリューション事業	430	39	330	▲23.3%	8	20.5%
EC事業	148	▲14	273	84.5%	19	—
音楽関連事業	210	▲48	1,820	766.7%	254	—
WEB2.0事業	—	—	50	-----	▲50	—
プロパティ&C&M事業	118	▲80	78	▲33.9%	▲30	—
コンテンツIP配信テクノロジー	—	—	35	-----	▲30	—
全社合計	3,284	328	4,586	39.6%	298	▲9.3%

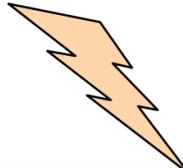
## 中期戦略

～ 好機参入が決め手 ～

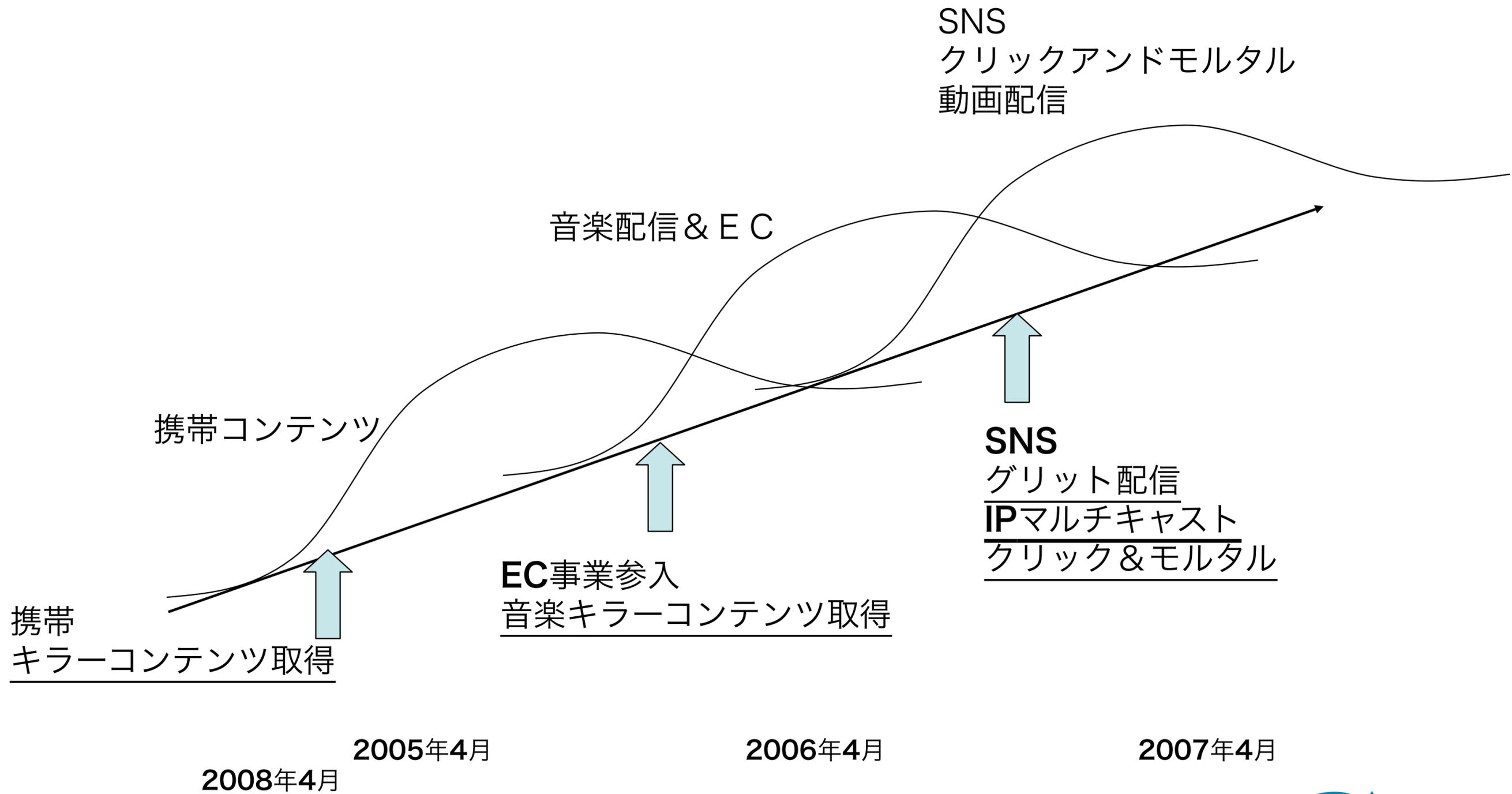


# 利益の70%は、成長期と発展期に眠る

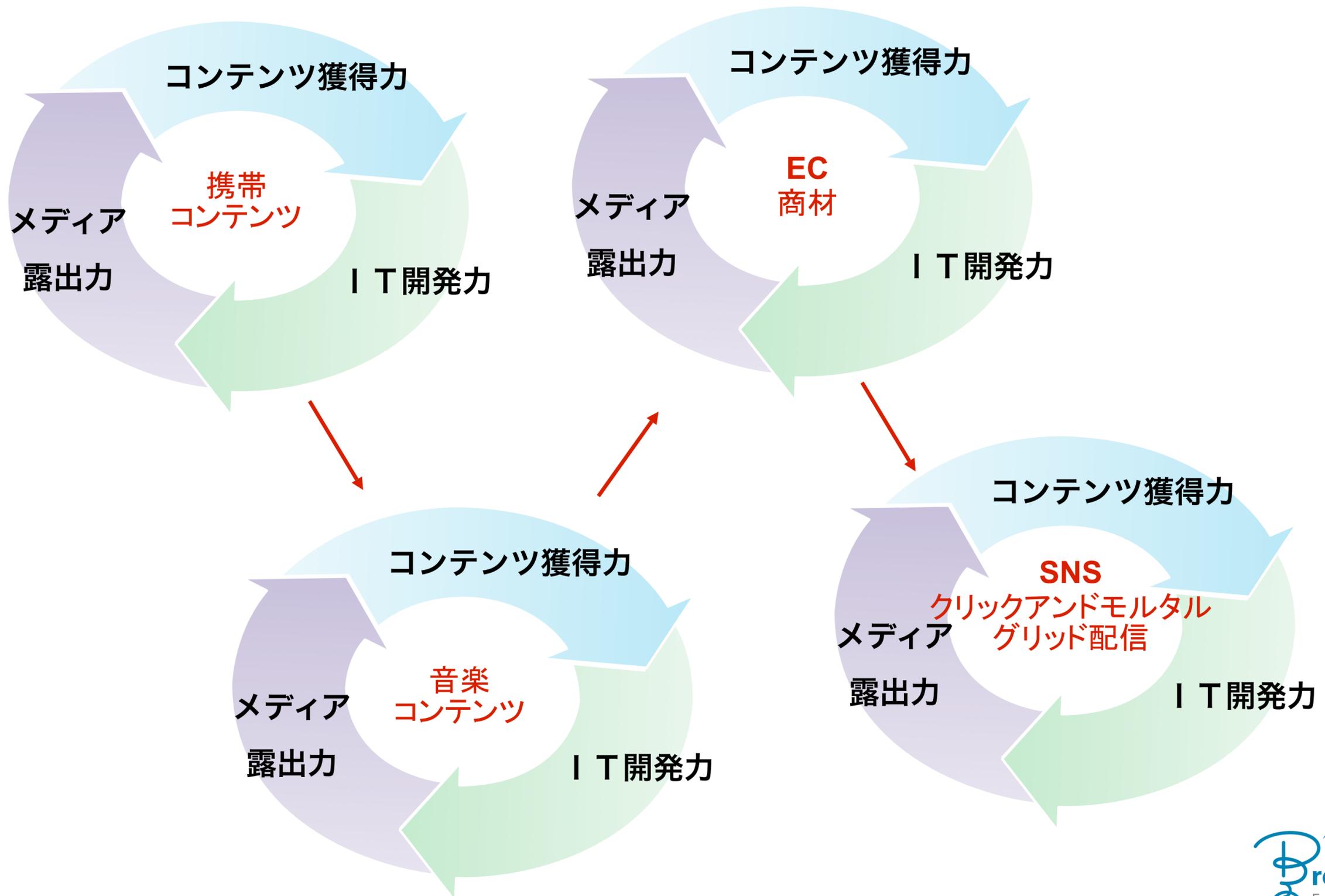
現在モバイルコンテンツ事業は成熟期後半に



# たゆまないビジネスモデルの開発で継続的成長路線に



# ビジネスの強みを活用





**TXBB**