

ソネットエンタテインメント株式会社 会社説明会

2009年6月6日(土)

当社のビジョン

ネットワークエンタテインメントの追求

- 「インターネットをもっとみんなのものに」 - このキャッチフレーズのもと、1996年1月に、So-netはインターネット接続サービスを開始しました。以来、ダイヤルアップ、ADSL、そして光 (FTTH)へとインフラ環境が変化中、電子メールに「楽しさ」という要素を加えた「PostPet」に代表されるように、インターネットの普及に対してSo-netならではの貢献を果たしてきました。
- 今、So-netが掲げるビジョンは、『ネットワークエンタテインメントの追求』です。「エンタテインメント」は、21世紀におけるこれからの人間社会を楽しく豊かにしていく - So-netはそういう社会に貢献できる会社でありたいと考えます。ネットワークを楽しくする会社 = 選りすぐりの「エンタテインメント」が集まっている『みんなのネットパーク。』として、これからはますます多くの人たちに「楽しさ」を提供して参ります。

当社のミッション



CHALLENGE
スピードと行動を重視し、変化を恐れず、新しい挑戦を行う。お客様が喜び、満足してもらえるサービスを心がける。

CREATIVITY
安心と楽しみやすさを与えるサービスを通して、新しい価値とライフスタイルを創造し続ける。

ENJOYMENT
ネットワークを全ての人々に身近なものにし、それを通して楽しさ、便利さ、豊かさを提供する。

DREAM
So-netに関わった全ての人、その関係を通じて喜びと誇りを感じ、それぞれの夢を実現する。

挑 創 楽 夢

© 2009 So-net Entertainment Corporation

本資料の全部または一部に係らず複製ならびに複写および引用を禁じます。記載されている社名、商品名、ブランド名等は、各社の商標または登録商標です。

事業概要

当社の概要



商号

ソネットエンタテインメント株式会社
So-net Entertainment Corporation

設立

1995年11月1日設立

資本金

7,965百万円(2009年3月末現在)

事業内容

インターネット接続So-net運営、ポータル事業。子会社にソネット・エムスリー、ゲームポットなど。

会員数371万人(内ブロードバンド会員数：132万人)
(2009年3月31日現在)

役員構成

代表取締役 執行役員社長	吉田 憲一郎
取締役 執行役員専務	十時 裕樹
取締役 執行役員専務	会田 容弘
取締役 執行役員	菊池 正郎
取締役	栗原 宏
取締役	石黒 美幸
取締役	三尾 徹
常勤監査役	吉野 美知夫
監査役	青沼 克明
監査役	相内 泰和

売上高推移(連結)

(単位：百万円)

2005年度	2006年度	2007年度	2008年度
42,310	48,066	54,006	66,312

主要株主

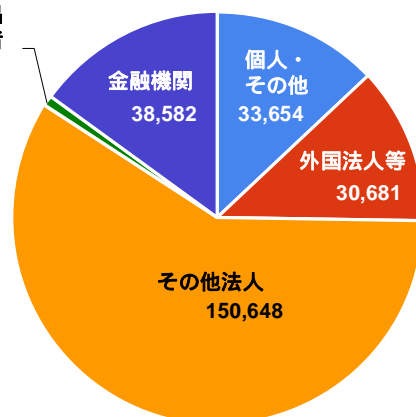
氏名又は名称	所有株式数 (株)	所有割合 (%)
ソニー株式会社	116,560	45.61%
株式会社ソニーファイナンスインターナショナル	32,110	12.56%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	13,827	5.41%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,245	4.79%
ドイチェバンクアーゲーロンドンビービーノトリティークライアンスツ613 常任代理人ドイツ証券株式会社	6,557	2.56%
バイエリッシュフェラインスバンクアーゲーカスタマーアカウント 常任代理人 株式会社三菱東京UFJ銀行	5,401	2.11%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口4G)	4,950	1.93%
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	2,151	0.84%
野村信託銀行株式会社(投信口)	2,061	0.80%
ザチェースマンハットンバンクエヌエイロンドンスペシャルアカウントナンバーワン 常任代理人(株)みずほコーポレート銀行兜町証券決済業務室	1,830	0.71%
計	197,692	77.37%

(2009年3月31日現在)

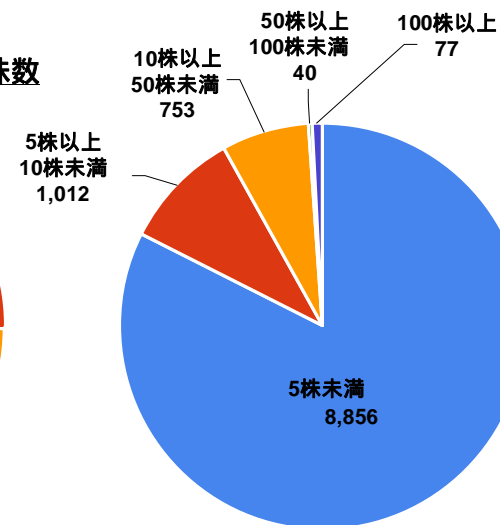
株主構成

所有者

金融商品
取引業者
1,955



所有株数



(2009年3月31日現在)

当社の沿革



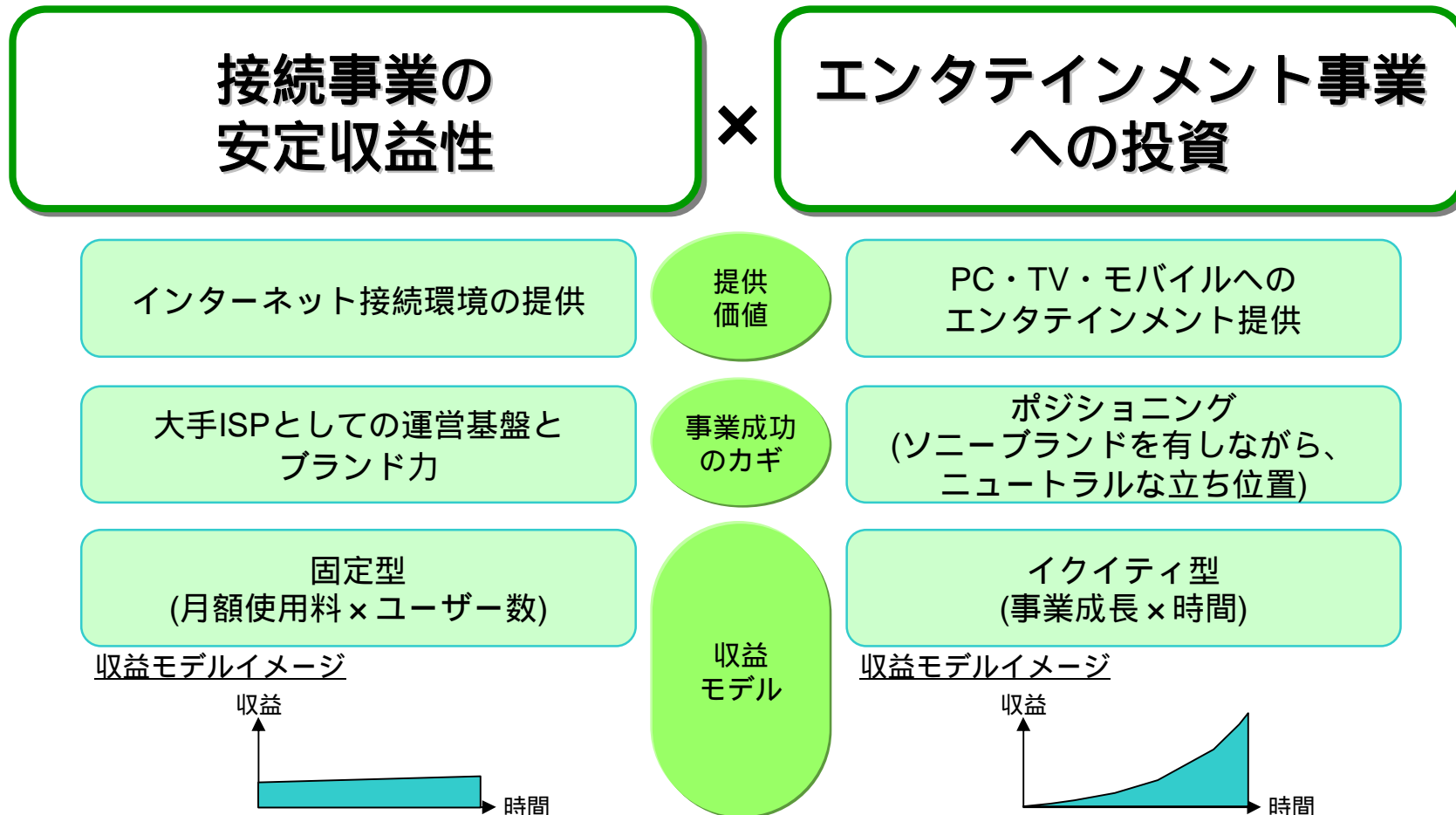
- 当社は、1996年1月よりインターネット接続サービス「So-net(ソネット)」を開始し、これまで「エンタテインメント」を軸に様々なコンテンツサービス事業を産み出してきました。

年月	イベント
1995年11月	ソニー(株)、(株)ソニー・ミュージックエンタテインメントおよび(株)ソニーファイナンスインターナショナルの出資によりソニーコミュニケーションネットワーク株式会社(現：ソネットエンタテインメント株式会社)設立
1997年11月	愛玩電子メールソフト「PostPet DX」発売開始
1999年10月	オークションサービス企画・運営の(株)ディー・エヌ・エーに出資(その後、2005年2月にマザーズ上場、2007年12月に東証一部上場)
2000年09月	医療従事者向けポータル企画・運営のソネット・エムスリー(株)を設立(その後、2004年9月にマザーズ上場、2007年3月に東証一部上場)
2005年12月	東京証券取引所マザーズに上場
2006年07月	松下電器産業(株)(現：パナソニック(株))、ソニー(株)、シャープ(株)、(株)東芝、(株)日立製作所および当社の出資により、デジタルテレビ向けネットサービス企画・運営のテレビポータルサービス(株)(現:(株)アクトピラ)を設立
2006年10月	ソネットエンタテインメント株式会社に商号変更
2006年10月	オンラインゲーム企画・運営の(株)ゲームポットに出資
2007年06月	(株)角川モバイル、(株)電通イー・リンクおよび当社の出資により、「地域情報探訪サイト」企画・運営の(株)ソネット・カドカワ・リンクを設立
2007年07月	Wi-Fi電波で位置が分かる「PlaceEngine」技術のクウジツト(株)設立 一枚の写真から自動的にアニメーション生成をする「MotionPortrait」技術のモーションポートレート(株)設立
2007年08月	台湾におけるインターネット接続サービス運営のSo-net Entertainment Taiwan Ltd. を連結子会社化
2007年11月	東京都品川区大崎に本社移転
2008年01月	東京証券取引所市場第一部に上場
2008年04月	(株)ゲームポットを連結子会社化
2008年07月	ソネット・メディア・ネットワークス(株)を連結子会社化

エンタテインメント関連のイベント

ビジネスコンセプト

- 当社のビジネスコンセプトは、安定的な収益をもたらす接続事業をベースに、その収益をよりリスク・リターンが大きなエンタテインメント事業へ投資する事によってバランスのとれた成長を狙うことにあります。

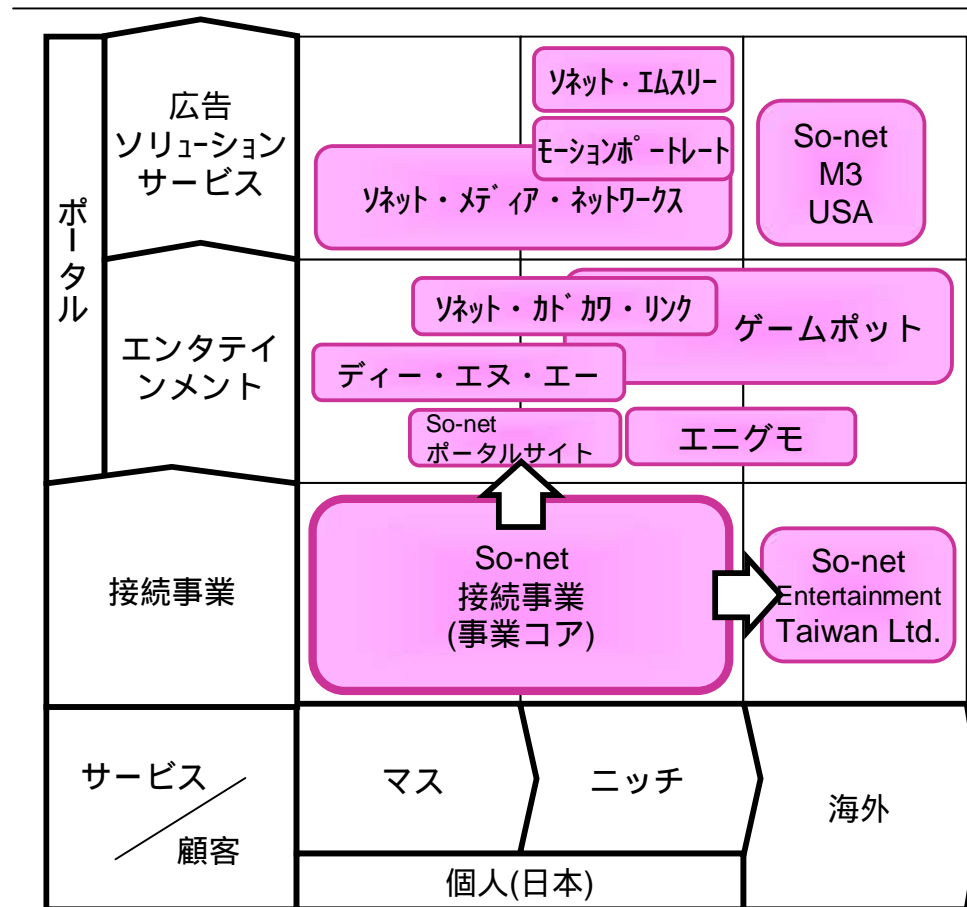


事業の全体像



- 現在の当社事業の全体像を表したのが下記の図になります。接続事業をコアとして、オンラインゲームをはじめとするエンタテインメントコンテンツや広告・ソリューションサービスを提供する様々な子会社・関連会社を有し、さらには海外展開をすることで、グループ全体としての成長を図っていきます。

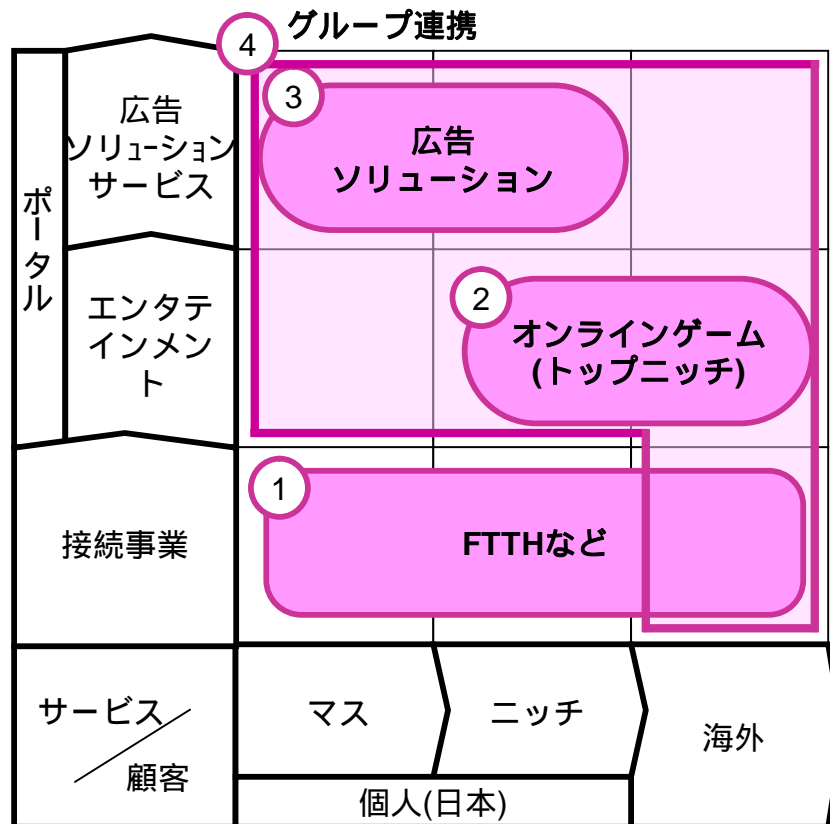
当社の事業全体マップ



中期計画に基づいた事業展開マップ

- 「ネットワークエンタテインメントの追求」をビジョンとし、FTTH、広告、ソリューション、トップニッチ、グループ連携を戦略キーワードとして事業を展開しています。

戦略キーワードに基づいた事業展開マップ



各事業展開の方向性

国内において、FTTHの拡大を図り、安定収益基盤を強化。また、アクトビラを通じたテレビによるFTTHのさらなる拡大や、MVNO(仮想移動体通信事業者)などモバイルのほか、台湾での展開も。

ゲームポットにより、ゲームコンテンツを国内のニッチ層に提供。平行して北米と台湾を足がかりに海外オンラインゲーム市場への進出。

広告事業では、ソネット・メディア・ネットワークスを通じて、アドネットワーク事業を展開。また、ソネット・エムスリーなどのB to B事業を実施。

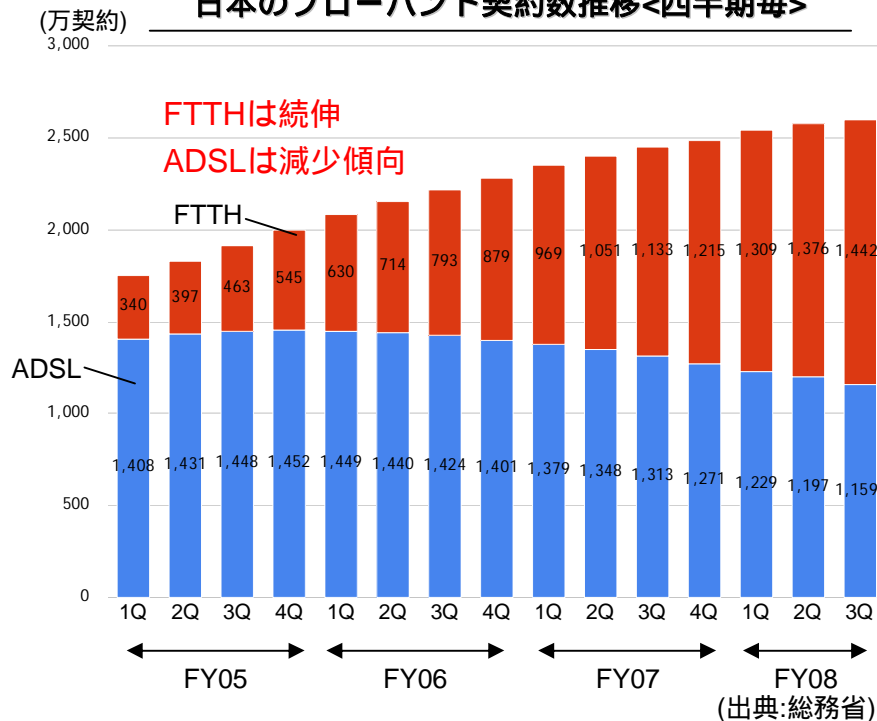
エンタテインメント、広告・ソリューション分野にて、新規事業のインキュベーションを実施し、また海外展開するなど、グループ連携を推進。

接続事業(FTTH) 接続事業の市場動向と当社の展開

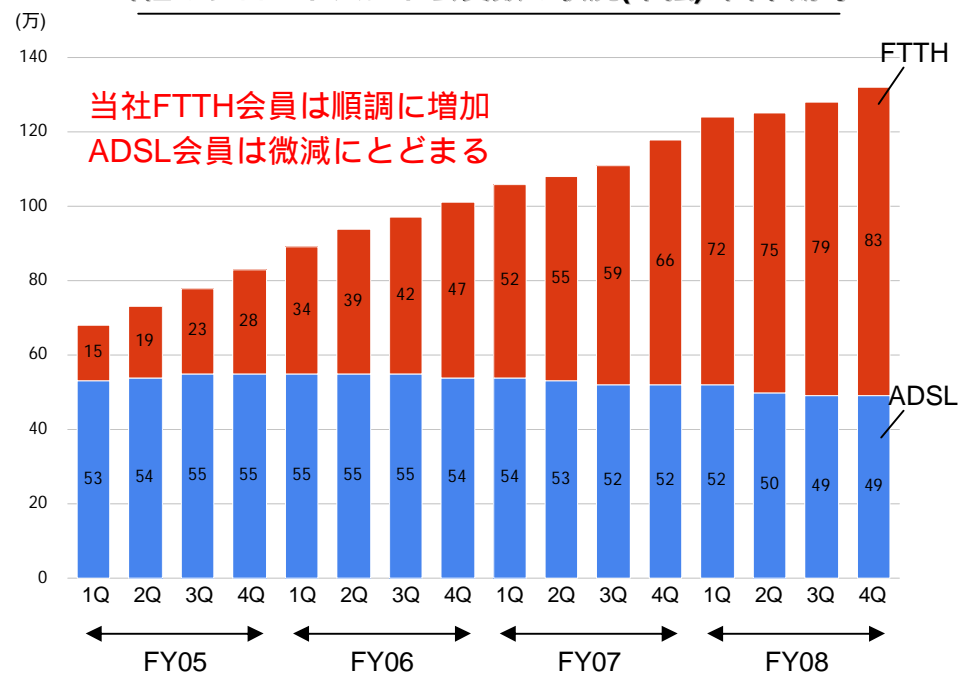


- ブロードバンド市場全体は引き続き拡大しており、当社をはじめとする大手ISPのシェアが増大しています。回線別にはADSLからFTTHへのシフトが進み、FTTHが大きく伸びています。
- このような状況において、当社のブロードバンド会員数は前年度末から14万増加の132万契約となりました。当社のFTTH会員は、市場の伸びを上回る形で増加しており、また、ADSL会員の減少が少ないことも特徴として挙げられます。

日本のブロードバンド契約数推移<四半期毎>



当社のブロードバンド会員数の状況(単独)<四半期毎>



接続事業(FTTH) 競合比較



- 接続事業の競合としては、NTT系が強い状況ですが、競合する大手のノンキャリア系も引き続き存在感を示すと考えられます。
- そのノンキャリア系の中では、当社だけが、IP-TV運営会社をグループ内に抱えており、FTTHとネット家電(TV・ブルーレイディスクレコーダー等)との親和性を訴求できる点が差異化要因になると考えています。

		キャリア系		ノンキャリア系		
		OCN	ぷらら	BIGLOBE	@nifty	So-net
系列		NTT	NTT	NEC	富士通	ソニー
サービス	ナローバンド					
	ADSL					
	FTTH					
	高速モバイル					
	IP-TV					(アクトビラ)
会員数*1 (万人)	FTTH	456	154	162	112	83

*1 会員数は2009年3月末時点。MM総研の推計値。

接続事業(FTTH) アクトビラとSo-net台湾の現状



- TVの新しいネット・サービス「アクトビラ」(当社が25%出資)を軸としたFTTHの拡大と、台湾での接続事業の展開を行います。
- アクトビラは、累計接続台数が、2009年5月には100万台に成長しており、今後より大きな普及が見込まれます。
- So-net台湾では、ADSLから光へシフトする市場において、FTTB(Fiber To The Building)会員獲得を目指していきます。

アクトビラの現状



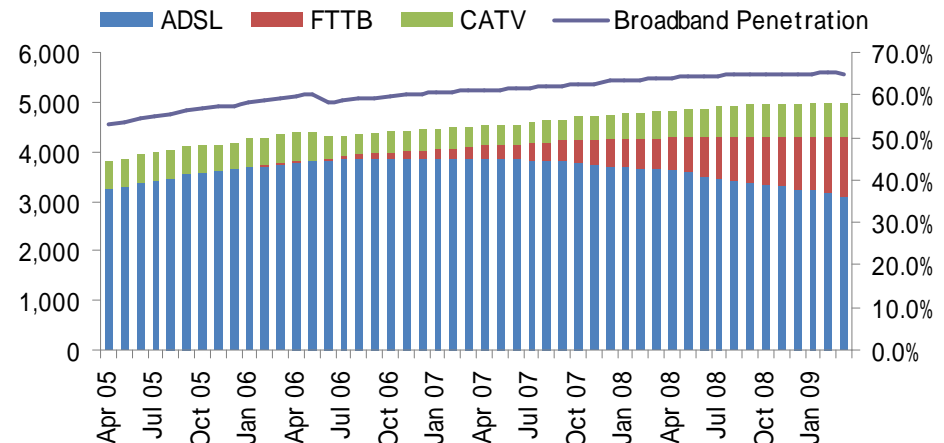
- 累計接続台数が100万台に到達
2008年3月時点 30万台
2009年5月現在 100万台
- NHKオンデマンド開始(2008年12月)
- ダウンロード配信サービス開始(2008年12月)
- 電子マネー決済対応開始(2009年4月)



So-net台湾(So-net Entertainment Taiwan Limited)の現状

- 台湾最大の通信事業者である中華電信と資本業務提携し、台湾における接続事業の拡大を図ります。
- 株主構成
当社：62.4%、中華電信：30.0%、ソニー台湾：7.6%

台湾のブロードバンド市場



© 2009 So-net Entertainment Corporation

本資料の全部または一部に係らず複製ならびに複写および引用を禁じます。記載されている社名、商品名、ブランド名等は、各社の商標または登録商標です。

オンラインゲーム(トップニッチ) オンラインゲームの展開



- オンラインゲーム(トップニッチ)は、2008年度に連結子会社化したゲームポットを中心に事業を行っており、当社が特に注力している分野です。当社の目指すネットワークエンタテインメントの核となるサービスであり、今後、モバイル展開やゲーム内広告などを含め成長が期待できる分野であると考えています。

オンラインゲーム今後の展開

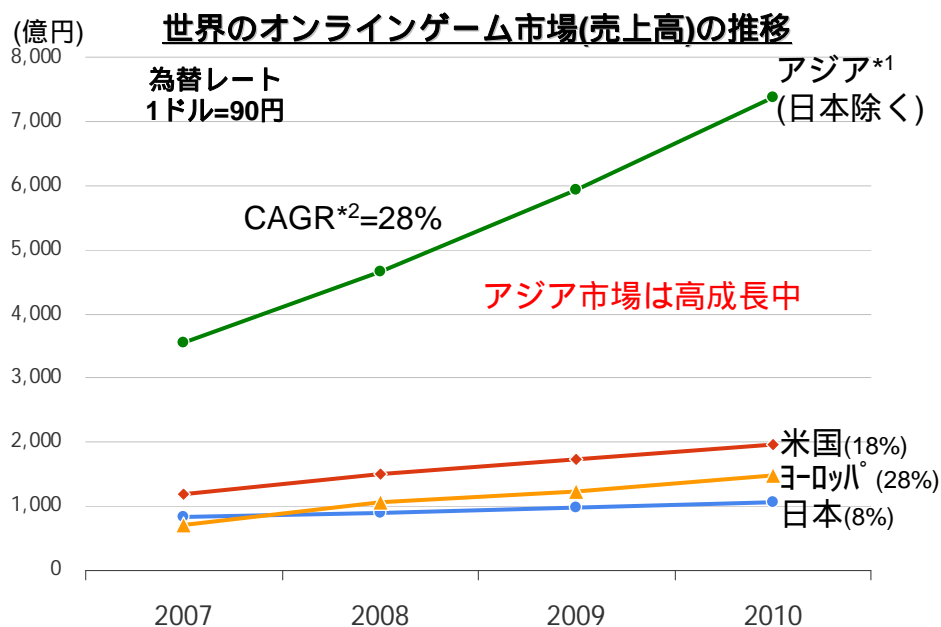


- 新規タイトルの立ち上げ
- 大型タイトルの権利取得と自社開発
- So-netキャラクター事業との共同展開
- ゲーム内広告
- モバイル展開
- 海外進出

オンラインゲーム(トップニッチ) オンラインゲーム市場動向



- ゲーム市場は、アジアにおける大きな市場拡大が見込まれるほか、米国、ヨーロッパにおいても成長が見込まれています。
- このような中、当社は北米にゲームポットの子会社を設立し、第一弾タイトルとして「Mir2」というアジアで大きな実績のあるタイトルの提供を開始しています。米国のみならず世界中からのアクセスがあり、広く英語圏での需要が見込まれます。



Gamepot(USA),Inc.
第一弾タイトル

Mir2

「Mir2」(MMORPG)

韓国や中国で絶大な
人気を博すタイトルを
英語圏で展開。



Gamepot USA, Inc.
© WeMade Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.

(出典:野村総合研究所「IT市場ナビゲーター2009年度版」/韓国ゲーム白書2008調べ)

*1 アジア売上高は日本を含むアジア市場の売上高より、日本市場の売上高を控除することで概算している。

*2 CAGR:年間平均成長率。ここでは3年平均成長率を算出している。

© 2009 So-net Entertainment Corporation

本資料の全部または一部に係らず複製ならびに複写および引用を禁じます。記載されている社名、商品名、ブランド名等は、各社の商標または登録商標です。

オンラインゲーム(トップニッチ) ゲーム内広告



- 2009年にはオンラインゲーム「ペーパーマン」内にて広告実験を実施しました。
- 今後、オンラインゲーム内広告市場の立ち上げに注力していきます。



Copyright© GOURMET NAVIGATOR INC. All rights reserved.
©2009 So-net Entertainment Corporation
©Gamepot Inc., All Rights Reserved.



©1995-2009 Symantec Corporation
©2009 So-net Entertainment Corporation
©Gamepot Inc., All Rights Reserved.

実施期間

2009年3月4日 ~ 4月2日

広告露出量

トータルインプレッション: **226万**

広告主企業

株式会社ぐるなび
株式会社シマンテック

アンケート
結果1

ゲーム内広告表示の認知度
見た 43%
見た気がする 20%
見た覚えが無い 37%

アンケート
結果2

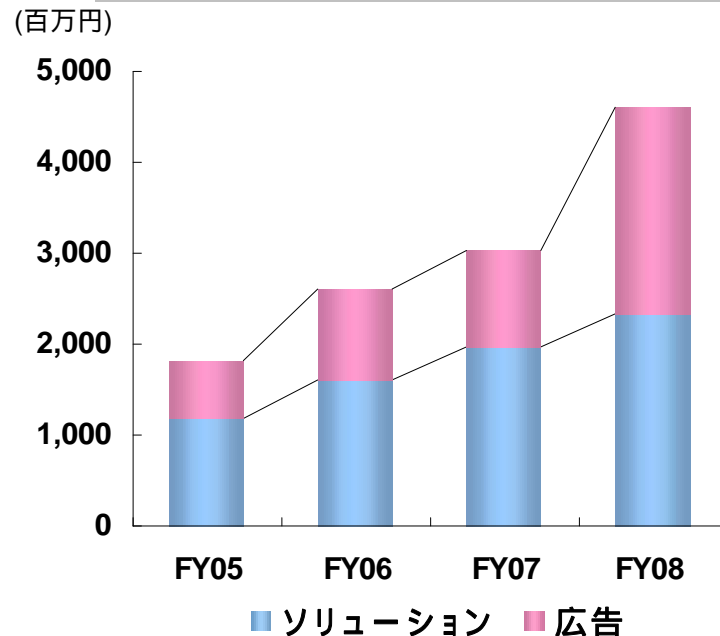
ゲーム内で広告された
サービスへの関心度
広告を見ていない層 25%
広告を見た層 45%

広告・ソリューション 広告・ソリューションの展開



- 2008年7月には、ソネット・メディア・ネットワークスを連結子会社とし、アドネットワーク事業に参入しました。
- ソリューション事業(ウェブインテグレーション、データセンターなどを法人向けに提供)では、ISPサービス(B to C)で培ったノウハウや資産をB to Bでも活かし、堅調に推移しています。
- 2009年4月より、アドネットワークの新商品「ビジネスプレミアムネットワーク(最大で月間1億PV規模、3,000万人のプレミアムユーザーにリーチできる広告メディア)」のサービス提供を開始しています。

広告・ソリューション事業の売上推移



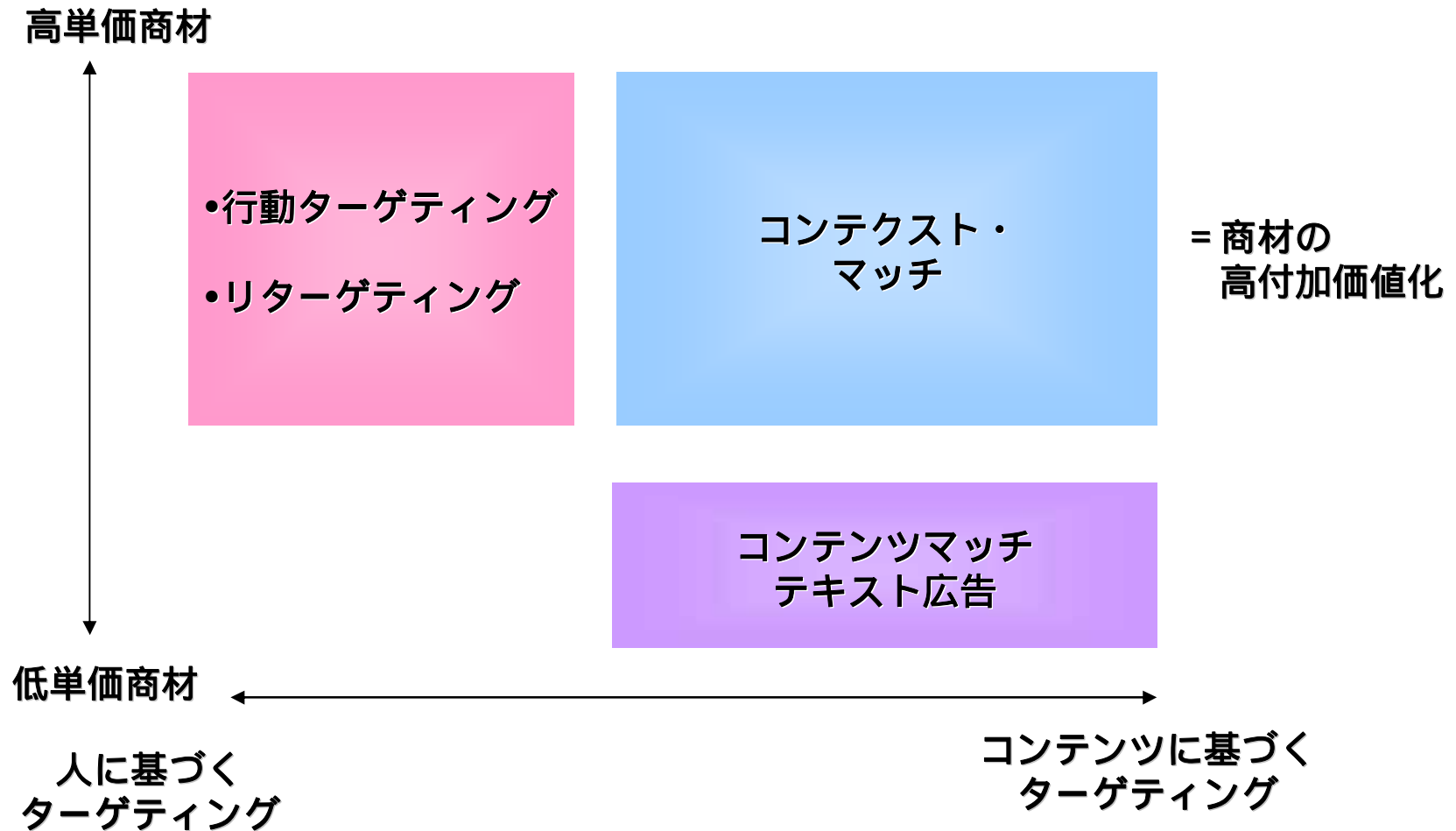
アドネットワークの新商品
「ビジネスプレミアムネットワーク」



広告・ソリューション ターゲティング広告



- 広告事業においては、商材の多様化、高付加価値化を図り、新たなターゲティング広告を展開していきます。



グループ連携 その他のグループ会社



- 現在も、これまでに紹介した子会社・関連会社以外に、「エンタテインメント」をキーワードとした様々な事業のインキュベーションを実施しています。

会社名	事業概要	関連サービス	議決権 所有割合
モーションポートレート(株) 	静止画から自動的にアニメーションを生成する 「MotionPortrait」技術によるサービスの企画・運営		100.0% (100.0%)
(株)ソネット・カドカワ・リンク 	多様な地域情報を発信する地域情報動画サイト「街ログ」の企画・運営		43.5%
(株)エニグモ 	会員制買い付け代行コミュニティ及びCGMマーケティングサービスの提供		32.2% (32.2%)
クウジット(株) 	Wi-Fi電波で位置がわかるロケーションウェア 「PlaceEngine」を核としたサービスの企画・運営		28.7% (28.7%)

(議決権所有割合の()は、間接所有割合で内数)

グループ連携 グループ連携のイメージ



2008年度業績

中期経営指標



- 当社は2009年度までの中期計画において、以下の経営指標の目標を掲げています。

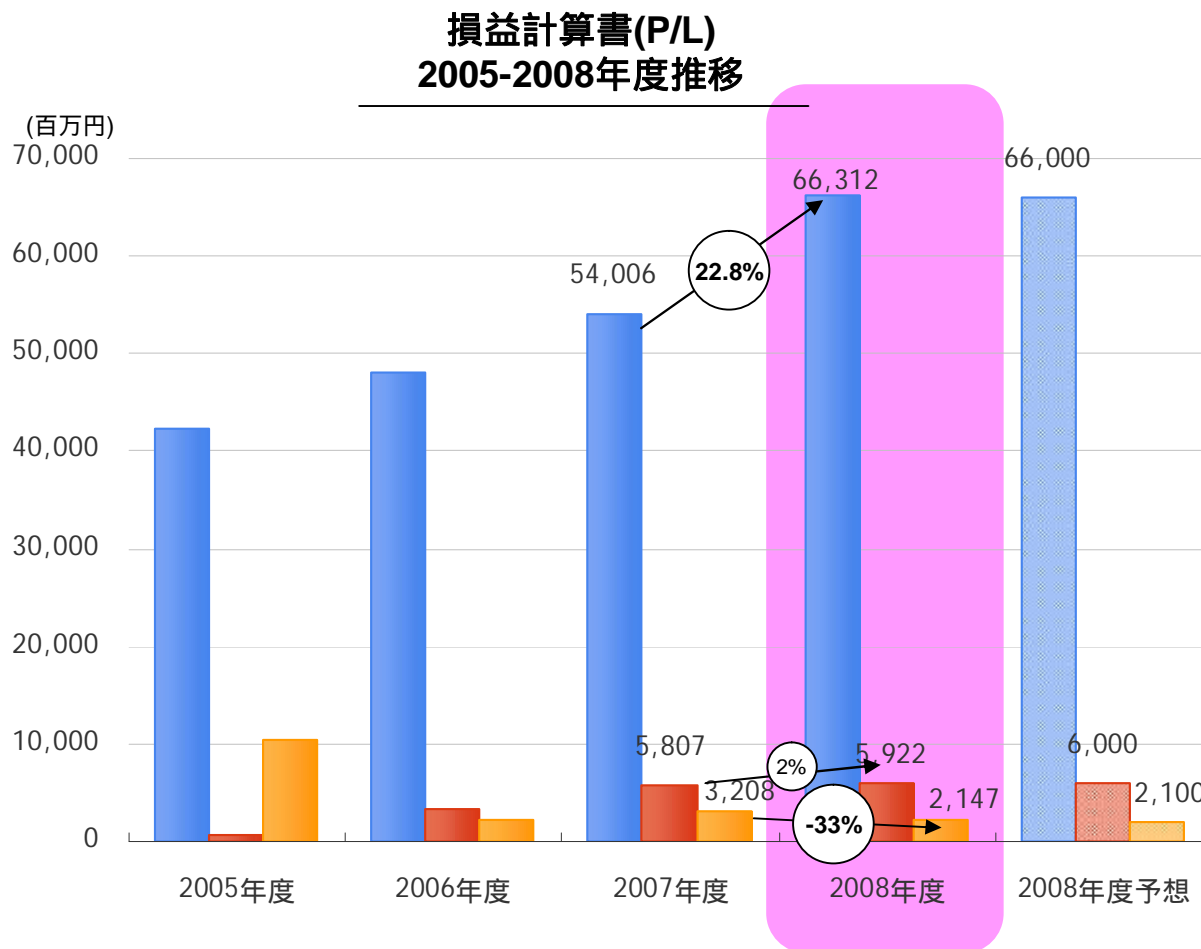
経営指標(2009年度)

売上高成長率(CAGR)	10%以上
営業利益率	10%
ROE	10%
配当性向	20%以上

2008年度業績 連結損益計算書(P/L)



- 売上は20%を超える増加ですが、営業利益は横ばいとなっています。これは主に、ゲームポットのM&Aにより、のれんの償却負担が増大したことによります(後述)。



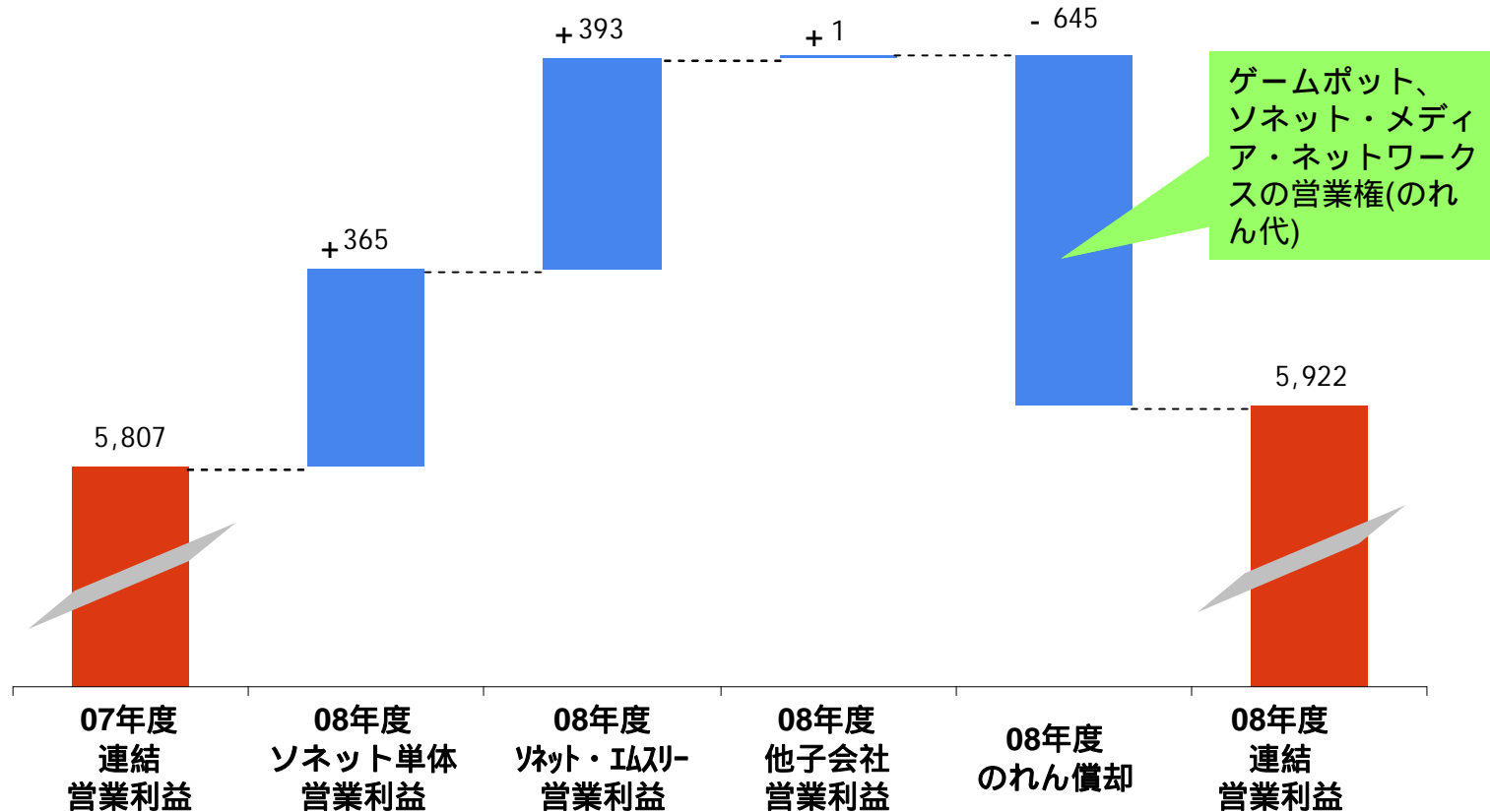
2008年度業績



連結営業利益増減要因

- 2007年度から2008年度にかけて、ソネット単体、ソネット・エムスリー、その他子会社の営業利益がプラス759百万円となりましたが、のれんの償却費が645百万円となったため、利益成長は2%にとどまっています。

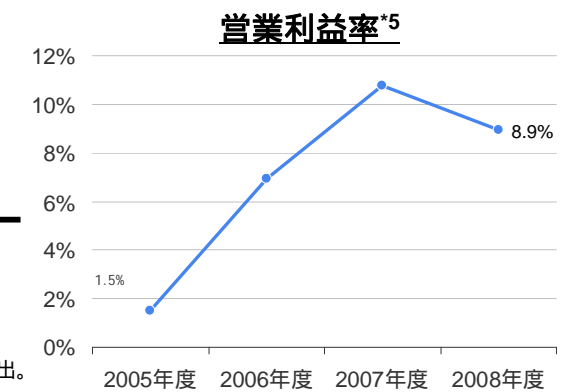
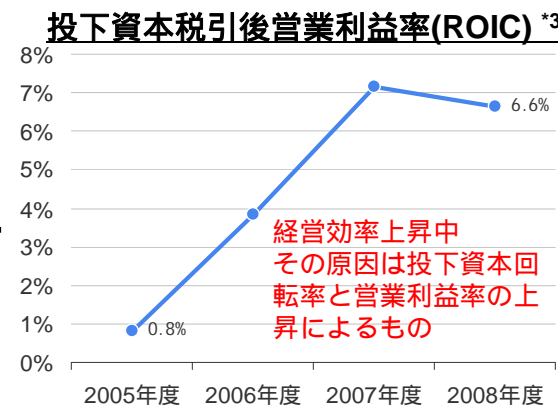
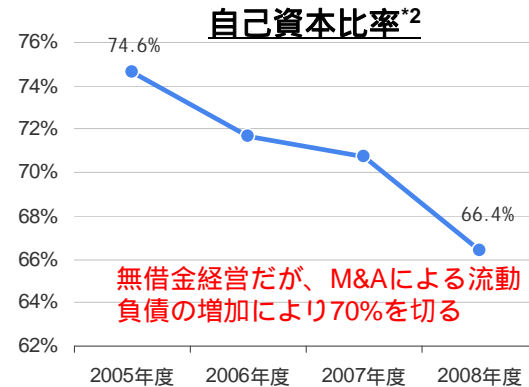
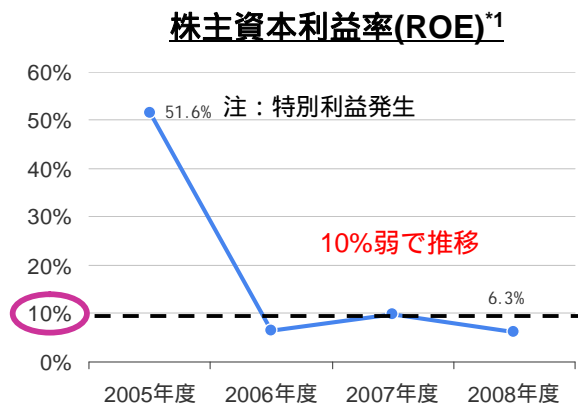
営業利益増減要因(百万円)



2008年度業績 経営効率(ROE)



- 当社は2009年度にROE10%を目指して経営していますが、2008年度は利益率の低下により6.3%となりました。ただし投下資本回転率については、ユーザー数の伸びとリンクする形で上昇しており、投資効率が上昇傾向にあります。

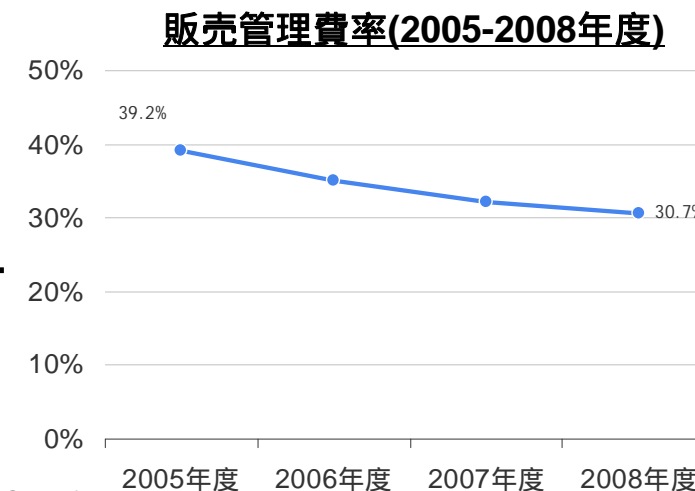
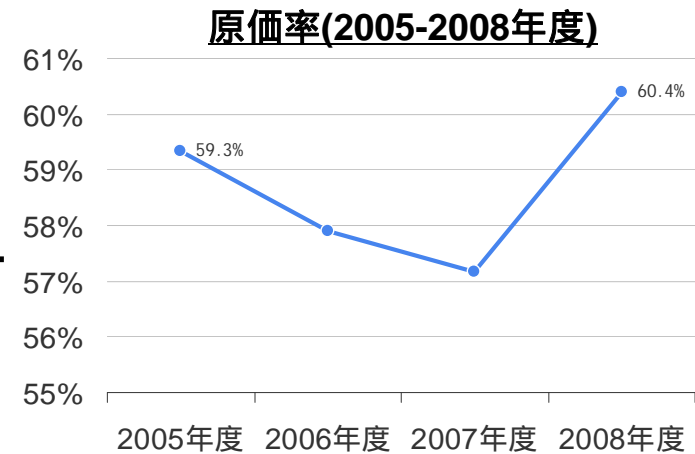
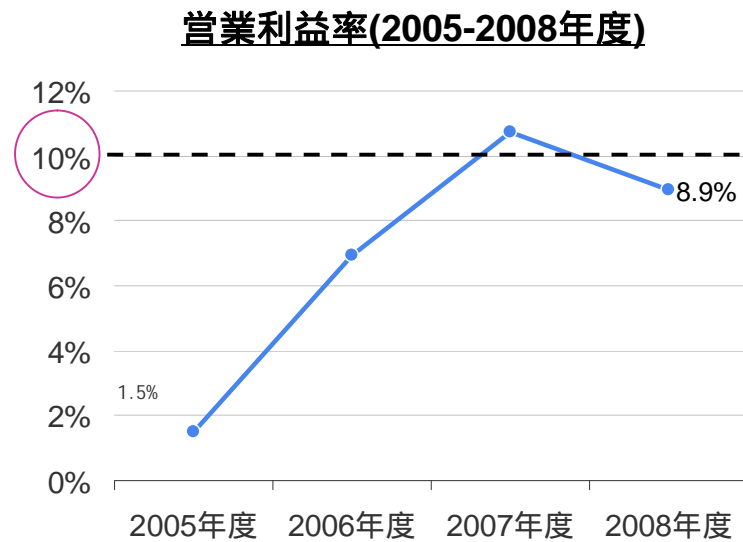


*1 株主資本利益率(ROE):株主資本に対する当期純利益の割合のこと。(ROE=当期純利益÷株主資本)
 *2 自己資本比率:使用総資産に対する自己(株主)資本の割合のこと。
 *3 投下資本税引後営業利益率(ROIC):企業の投下資本に対する利益率のこと。みなし税(40%)引後の営業利益を投下資本で除して算出。
 *4 投下資本回転率:事業へ投下された資本が売上にどの程度寄与したかを表す指標のこと。(投下資本回転率=売上高÷投下資本)
 *5 営業利益率:営業利益の売上に対する割合のこと。営業利益を売上で除して算出。
 なお、投下資本は株主資本と有利子負債の合算値と設定している。

2008年度業績 損益計算書(P/L)



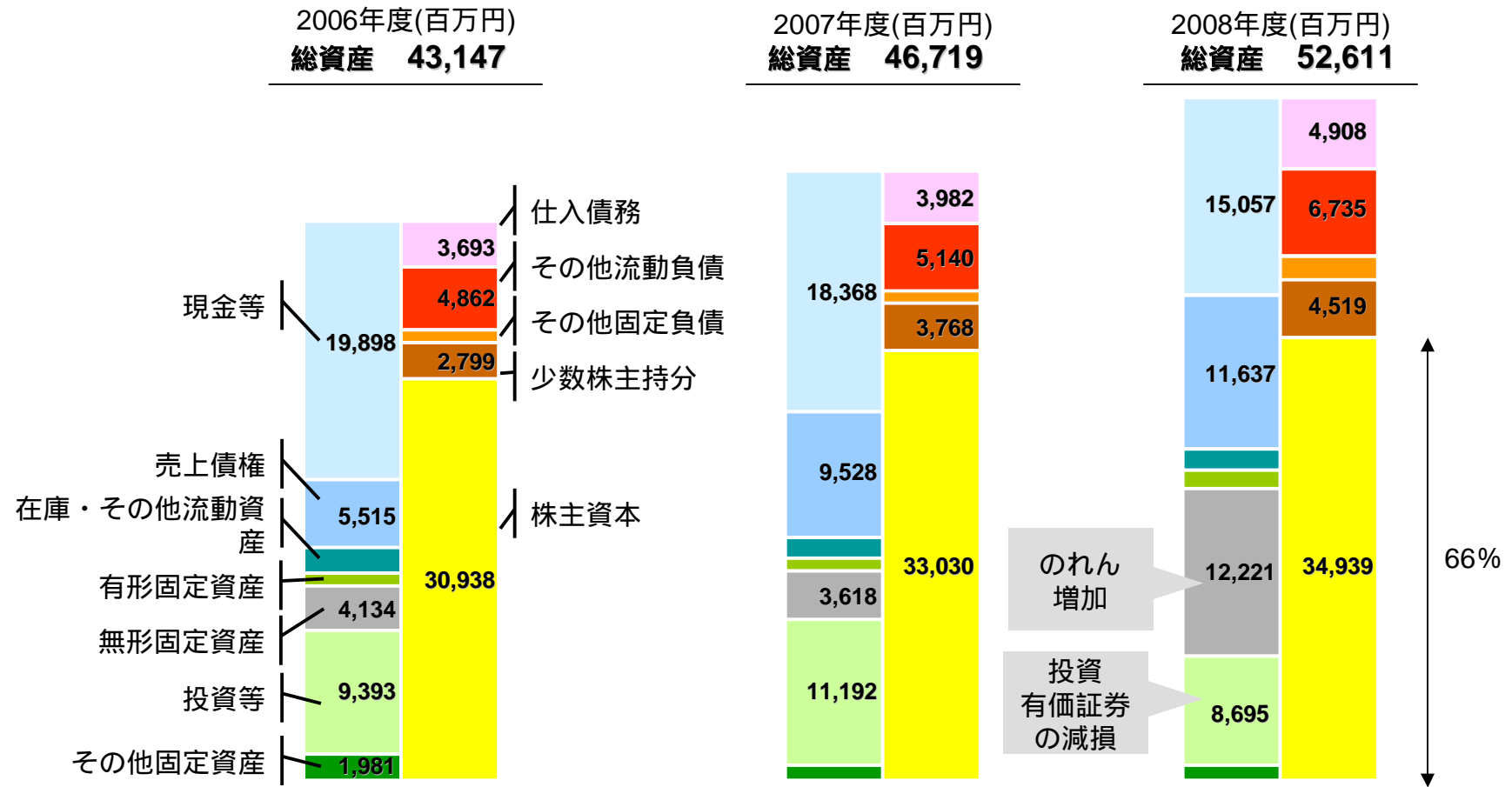
- 営業利益率の2009年度の目標数値は10%です。今年度は約9%となりました。2008年度はM&Aの影響により原価率が若干悪化しました。
- 販売管理費については固定費率が高いため、売上の伸びに対し相対的に低下傾向にあります。



2008年度業績 貸借対照表(B/S)



- 買収によるB/Sへの変化はのれんの増加となって表れています。
- 現状は無借金経営を実施しており、自己資本比率は約66%となっています。

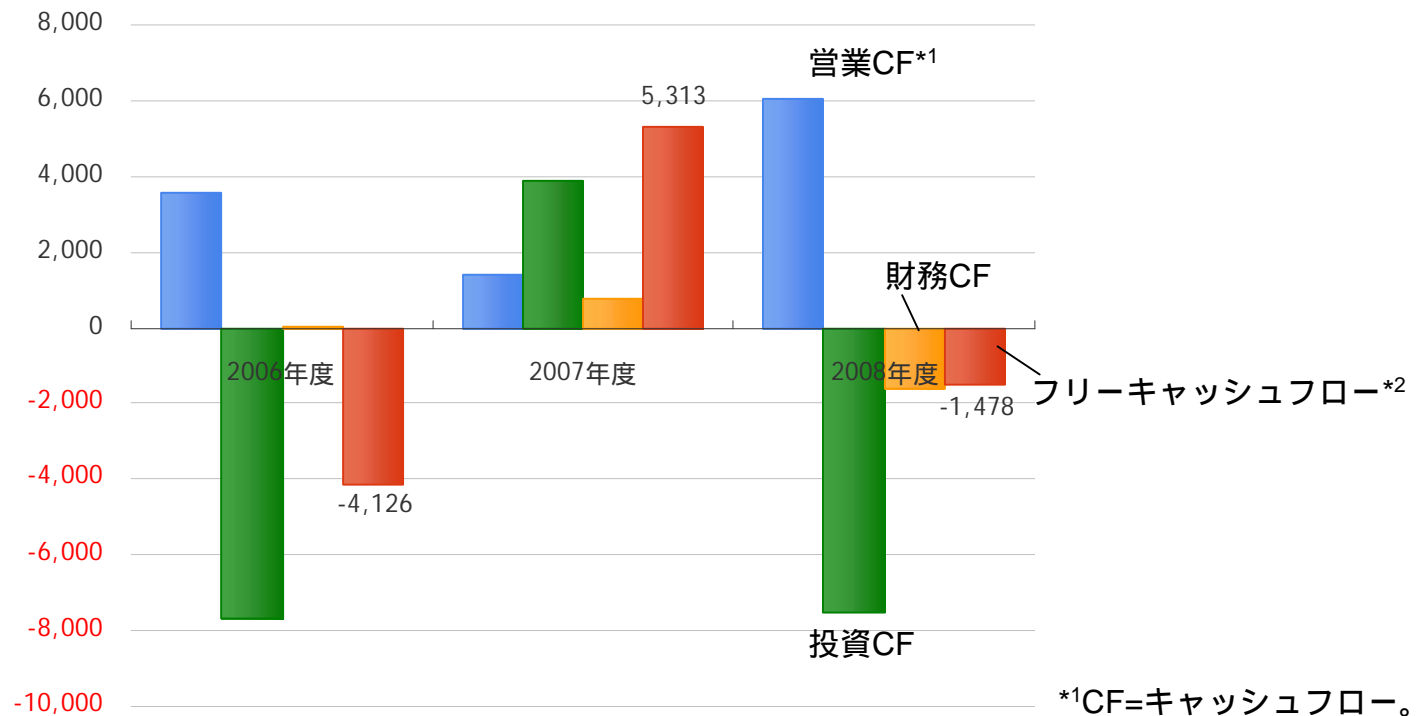


2008年度業績 キャッシュフロー計算書(C/F)



- 2008年度は、買収に伴い投資キャッシュフローが大きくマイナスになったため、フリーキャッシュフローはマイナスに転じています。

キャッシュフロー計算書(CF)
2006-2008年度(百万円)



*1CF=キャッシュフロー。
*2フリーキャッシュフローは営業CF+投資CFの簡易法で算出している。

2009年度連結業績見通し



(百万円)	2008年度	2009年度 予想	増減
売上高	66,312	73,000	+10.1%
営業利益	5,922	7,000	+18.2%
経常利益	6,667	7,800	+17.0%
当期純利益	2,147	2,600	+21.1%
1株当たり配当額 (円)	3,000	3,000	-

2009年度予想経営指標

- ・ 売上高成長率(CAGR) 14.9%
- ・ 営業利益率 9.6%
- ・ ROE 7.3%
- ・ 配当性向 29.5%

想定されるリスク要因と当社の対応

想定されるリスク要因	想定されるリスク要因の概要	想定されるリスクに対する当社の対応
事業環境の変化によるリスク	<p>今後、日本の総世帯数を上限として、ブロードバンドインターネット市場の成熟が予想される中、当社の会員数の伸び率が低下する可能性があります。</p>	<p>当面は拡大を続けるFTTHを、テレビ向けネット・サービス「アクトビラ」などを訴求することで伸ばしていきます。また、MVNO(仮想移動体通信事業者)としてのモバイル展開や、子会社のSo-net台湾を通じた台湾における接続事業の拡大を目指します。</p> <p>その上で、接続事業での安定収益をもとに、成長領域であるポータル事業に注力し、「オンラインゲーム」「広告」「ソリューション」といった事業を展開していきます。</p>
競争状況の変化によるリスク	<p>当社の競合先の営業方針や提供サービスが市場に影響を与える可能性があり、それに対する効果的な差異化を図れず、当社が想定する事業が展開できない場合、当社の経営成績及び財務状況に影響が及ぶ可能性があります。</p>	<p>接続事業においては、「アクトビラ」のようなIP-TVサービスを提供し、ネット家電との親和性を訴求できることが強みとなります。</p> <p>またポータル事業では、オンラインゲーム、広告、ソリューション等のエンタテインメント分野へ注力しており、グループ会社とも連携を推進し、さらなる成長を目指しています。</p>
収益構造におけるリスク	<p>接続事業において、新規会員の獲得競争が激しくなる結果、価格競争の激化や、広告宣伝費や販売促進費などの顧客獲得コストが上昇する可能性があります。</p> <p>ポータル事業においては、個人顧客の多岐にわたるニーズ、嗜好の変化に対して当社が迅速に対応できなかった場合、当社のサービスが顧客に受け入れられず、利益に貢献しない可能性があります。</p>	<p>接続事業においては、会員獲得販路の厳選と獲得コストのコントロールを実施し、引き続き安定的な収益を確保していきます。</p> <p>ポータル事業においては、スピーディな事業展開を実現するためにM&A、他社とのアライアンス、出資、新会社設立等を含めた事業展開を図っていきます。</p>

まとめ



2008年度

ゲームポットとソネット・メディア・ネットワークスを買収し、将来の成長戦略へのフレームワークを決定

接続事業の展開

- FTTH / アクトビラによるネット家電との親和性を訴求 / So-net台湾を通じた台湾における接続事業の展開

ポータル事業の展開

- オンラインゲーム事業：新規ゲームタイトルの立ち上げ、自社タイトルの開発と海外展開
- 広告・ソリューション事業：アドネットワーク事業の拡大

2009年度の位置づけ

現中期計画最終年度として、経営指標の目標値達成を目指す。
同時に、次期中期計画を策定。

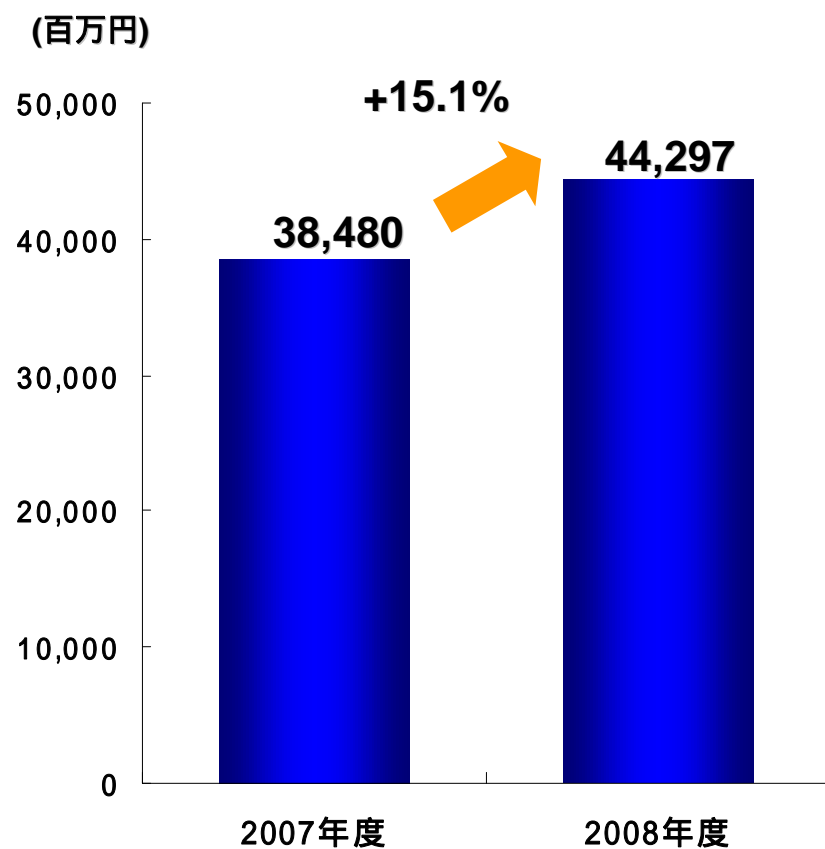


参考資料

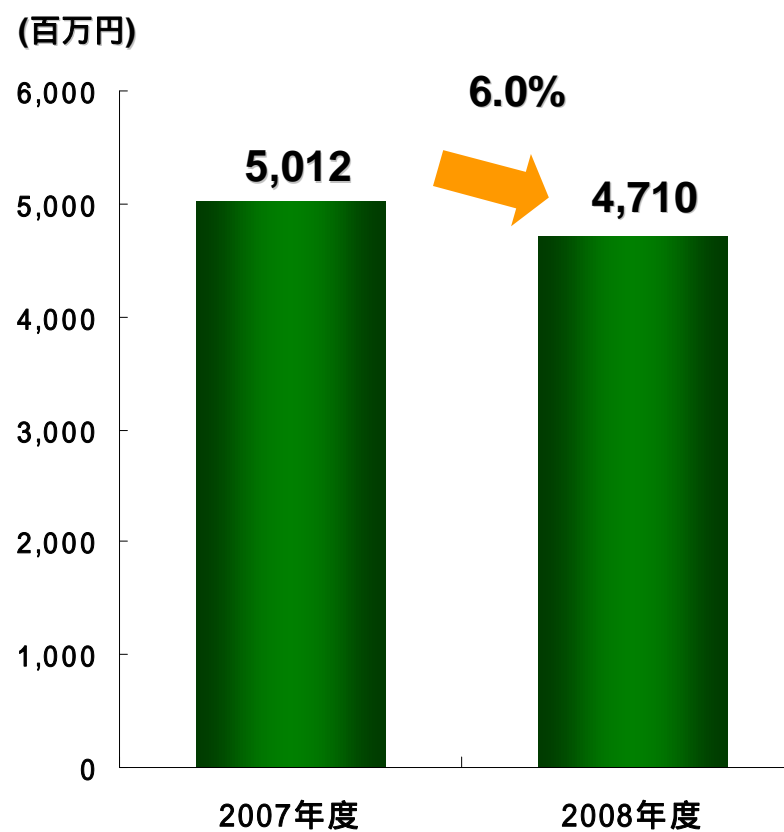
接続事業連結売上高・営業利益比較



接続事業売上高



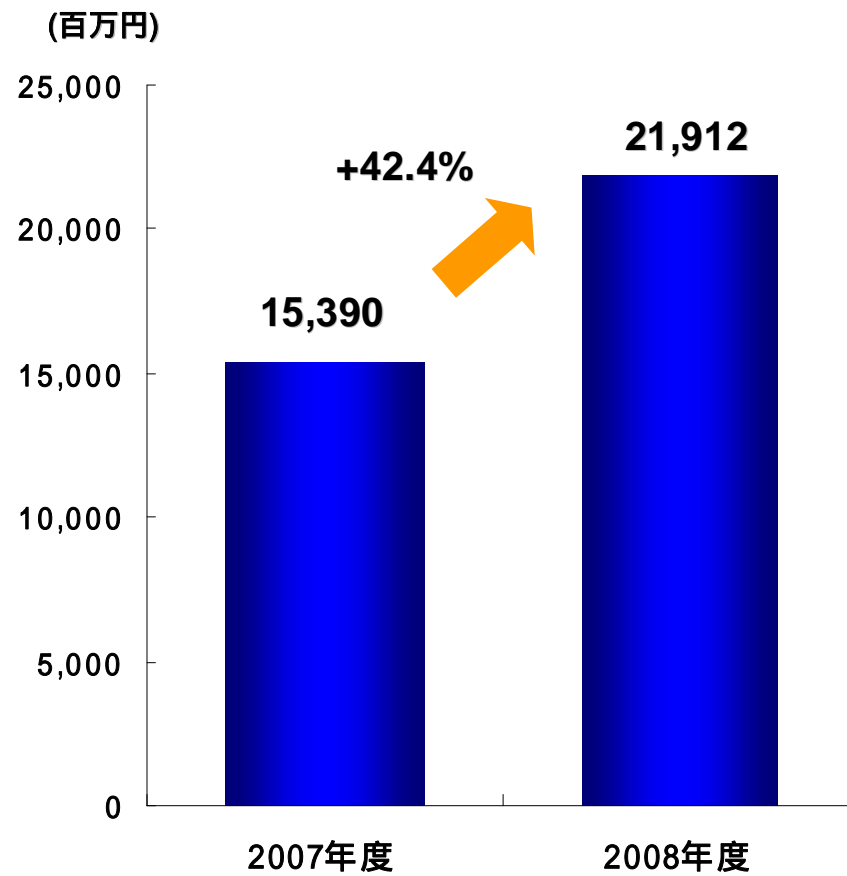
接続事業営業利益



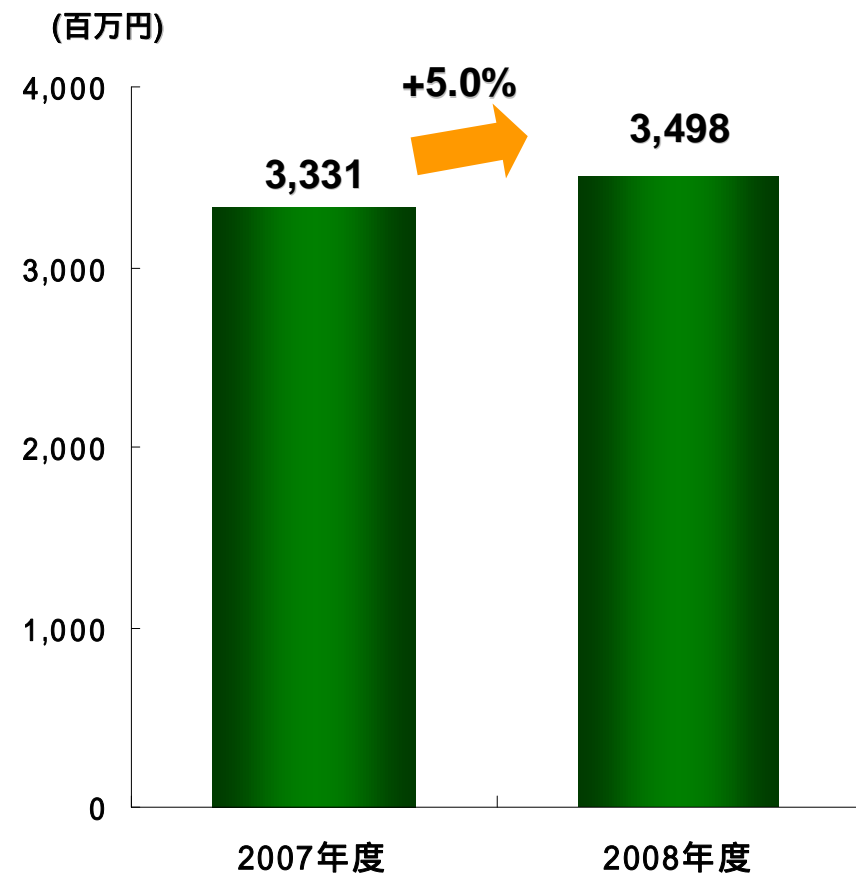
ポータル事業連結売上高・営業利益比較



ポータル事業売上高



ポータル事業営業利益

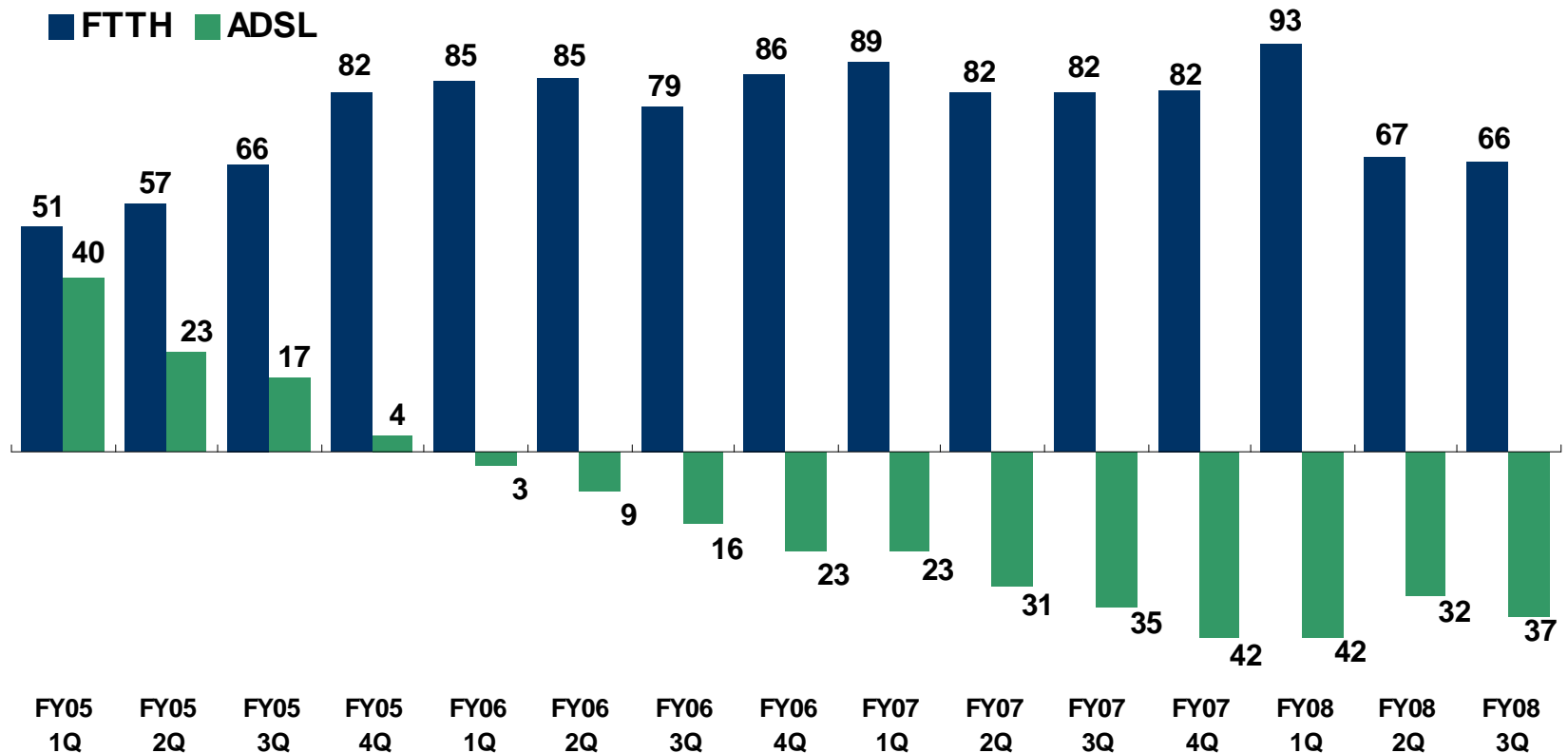


日本のブロードバンド契約純増数推移<四半期毎>



FTTHの純増数は鈍化、ADSLの純減数は横ばい

(万契約)







(出典:総務省)

テレビによるFTTH市場の拡大



So-net光で案内しているTVサービス一覧

	アクトビラ 	ひかりTV 	ひかりone TVサービス 	スカパー光 
地デジ	-		-	
VOD				-
NHK オンデマンド			-	-
多チャンネル 放送	-			
会員数 (接続数)	約90万 (2009年3月)	約50万*1 (2009年3月)	-	10万*2 (2009年3月)
月額料金	無料	2,625円 ~ 3,675円	2,520円	683円 ~ 4,958円

(*1 出典:株式会社NTTぷらら プレスリリース *2 出典:株式会社スカパーJSATホールディングス IR資料)

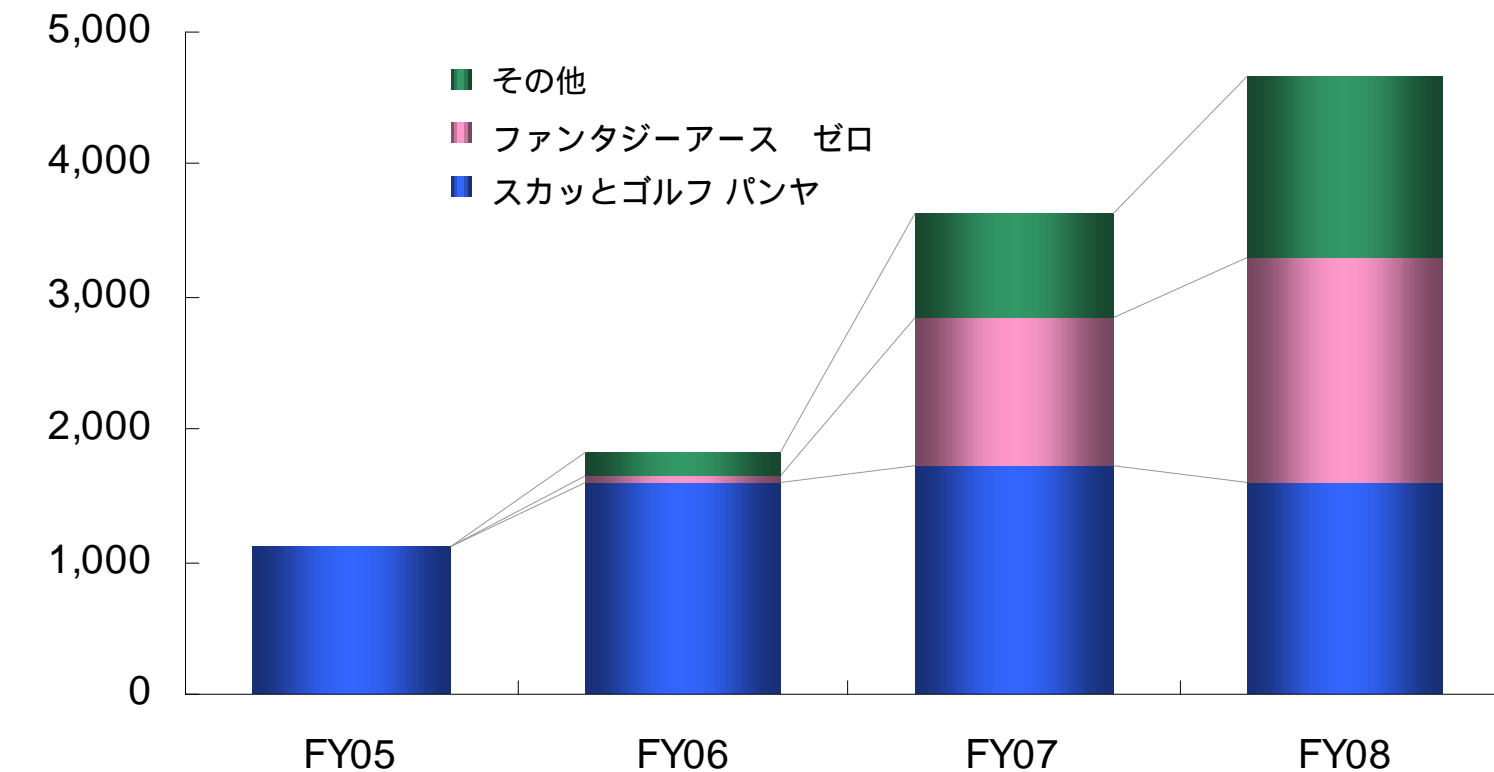
© 2009 So-net Entertainment Corporation

本資料の全部または一部に係わらず複製ならびに複写および引用を禁じます。記載されている社名、商品名、ブランド名等は、各社の商標または登録商標です。

パンヤ以外の新たなゲームが立ち上がり始める

ゲームポットタイトル別売上高




(百万円)



12月決算

オンラインゲーム既存タイトル



タイトル					
ジャンル	カジュアルゲーム オンラインゴルフゲーム	MMORPG アクションストラテジー MMORPG	MMORPG スタイリッシュアクション MMORPG	MMORPG ファンタジーアクション MMORPG	カジュアルゲーム 育成系 コミュニケーション
グラフィック	3D	3D	3D	2D	2D
開発元/国	Ntreev Soft /韓国	フェニックスソフト (開発) SQUARE ENIX (ライセンス) /日本	ESTsoft Corp. /韓国	Actoz Soft. /韓国	ソネットエンタテインメント /日本
開始時期 (課金サービス開始)	2004年11月	2006年12月	2006年11月	2007年4月	2003年7月
累計会員数 (2009年4月末)	225万人	70万人	70万人	27万人	90万人

オンラインゲーム新規タイトル



タイトル					
ジャンル	カジュアルゲーム オンラインレーシングゲーム	カジュアルゲーム オンラインプロ野球ゲーム	MMORPG 学園ゲーム	カジュアルゲーム オンラインシューティング	MMORPG ファンタジー MMORPG
グラフィック	3D	3D	3D	3D	3D
開発元/国	Invictus Games Ltd. /ハンガリー	ANIPARK(開発) CJインターネット(ライセンス) /韓国	エレファント エンタテインメント(開発) SQUARE ENIX(ライセンス) /日本	ゲームボット /日本	ボンスピック(開発) SQUARE ENIX(ライセンス) /日本
開始時期 (課金サービス開始)	2008年10月	2008年11月	2008年12月	2009年2月	2009年4月
累計会員数 (2009年4月末)	20万人	11万人	7万人	18万人	4万人

初の自社開発タイトル



紙技シューティング ”ペーパーマン“

ゲーム紹介

紙のキャラクターが、魔法の世界で大暴れ。初心者から上級者まで、みんな楽しくプレイ！

新ジャンルのシューティングゲーム、ついに登場！

グローバルコンテンツとして海外へ積極的に展開
(アメリカ・欧州・アジア 中国、台湾)

2009年2月12日より正式サービススタート

オンラインゲームコンテンツジャンル



カジュアル ← ----- → 本格派

MMORPG	「コンチェルトゲートフォルテ」	「Wizardry Online」 グローバル展開予定
	「トキメキファンタジーラテール」	「CABAL ONLINE」
アクション		「ファンタジーアース ゼロ」
FPS	「ペーパーマン」 グローバル展開予定	
スポーツ	「スカッとゴルフ パンヤ」	「プロ野球列伝 レジェンドナイン」
レース		「LEVEL - R」 グローバル展開予定(北米以外)
学園	「疾走、ヤンキー魂。」	
育成	Livly Island グローバル展開予定	「モンスターファーム オンライン」 (休止中)

四半期毎 連結業績およびSo-net会員数推移



(百万円)	2006年度				2007年度				2008年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	11,051	11,834	12,067	13,112	12,282	12,906	14,183	14,634	15,269	16,893	16,927	17,220
接続事業	7,561	7,878	8,299	8,647	8,768	9,353	10,130	10,226	10,467	11,049	11,280	11,500
ポータル事業	3,490	3,955	3,768	4,464	3,513	3,546	3,978	4,351	4,771	5,825	5,617	5,698
営業利益	127	950	1,135	1,125	1,214	1,495	1,455	1,641	1,147	1,962	1,619	1,192
経常利益	158	908	1,093	1,069	1,344	1,606	1,719	2,039	1,514	2,152	1,806	1,194
当期純利益	113	1,893	337	91	670	625	948	961	59	832	978	277

(万人)	2006年度				2007年度				2008年度			
	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末
ブロードバンド会員数	89	94	97	101	106	108	111	118	124	126	128	132

お問い合わせ窓口



お問い合わせ窓口

当社IRに関しては、以下の窓口からお問い合わせください。

Webからのお問い合わせはこちら

<http://www.so-net.ne.jp/corporation/IR/qa/>

免責事項

ご質問内容によってはご回答できない場合、ご回答に時間がかかる場合もございますので、あらかじめご了承ください。

本資料に記載されているソネットエンタテインメント(株)の現在の計画、見通し、戦略、確信などのうち、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」「戦略」「見込」「予測」「予想」「可能性」やその類義語を用いたものに限定されるものではありません。口頭もしく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度々含まれる可能性があります。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は大きく異なりうる結果となりうるため、これら業績見通しのみにより全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。