

株主メモ

- 決算期 毎年3月31日
- 定時株主総会 毎年6月
- 名義書換代理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番3号
UFJ信託銀行株式会社
- 同事務取扱場所 (お問い合わせ先) 〒541-8502
大阪市中央区伏見町三丁目6番3号
UFJ信託銀行株式会社 大阪支店証券代行部
電話 0120-094-777(通話料無料)
- 同 取 次 場 所 UFJ信託銀行株式会社本店および全国各支店
※株式関係のお手続き用紙のご請求は、
次のUFJ信託銀行の電話およびインターネット
でも24時間承っております。
電話(通話料無料)
0120-244-479(本店証券代行部)
0120-684-479(大阪支店証券代行部)
インターネットホームページ
<http://www.ufjtrustbank.co.jp/>
- 公 告 掲 載 新 聞 日本経済新聞
ただし、貸借対照表および損益計算書の内容は、
当社ホームページにおいてご覧ください。
<http://www.faith.co.jp/ir/kessan/>

本報告書に記載している会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

免責条項

本報告書に記載している将来に関する予想については、現在入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。実際の業績は、さまざまな要因の変化により、異なる場合があることをご承知おきください。



株式会社フェイス 第13期事業報告書

Faith, Inc. Annual Report
(2004.4.1~2005.3.31)

株式会社フェイス

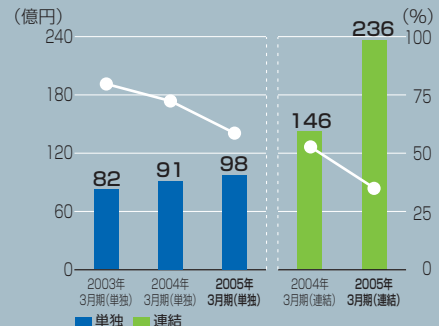
〒604-8171
京都市中京区烏丸通御池下る虎屋町566-1
井門明治安田生命ビル
URL <http://www.faith.co.jp/>

お問い合わせ先
TEL.075-213-3933 FAX.075-213-3833
E-mail ir@faith.co.jp

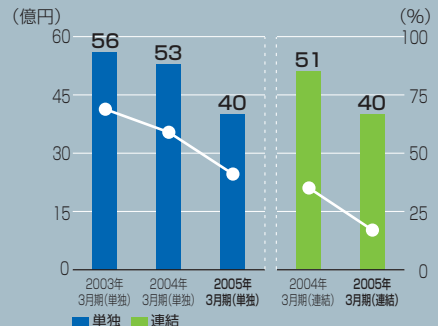


※単位未満切り捨て

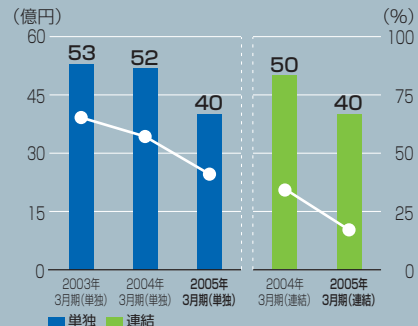
売上高/売上高総利益率



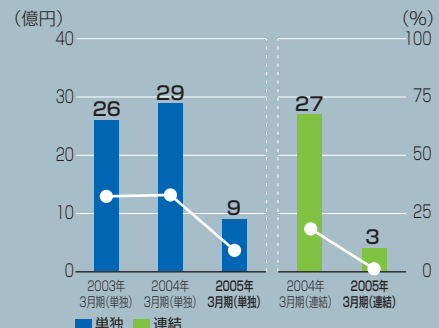
営業利益/営業利益率



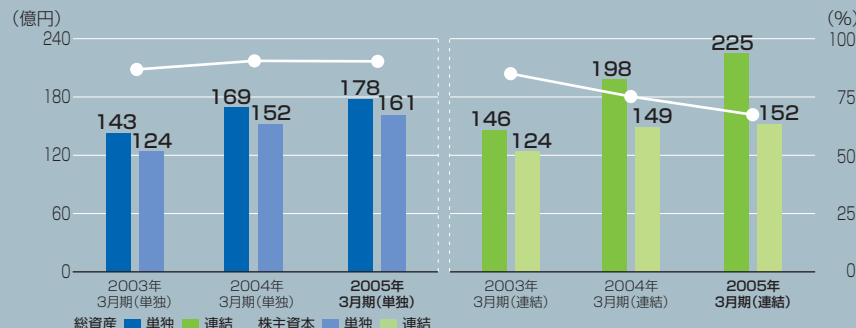
経常利益/経常利益率



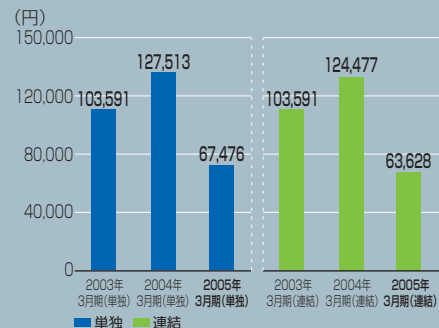
当期純利益/当期純利益率



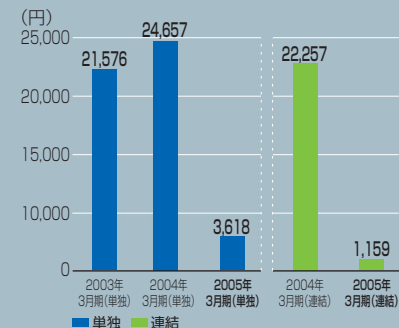
総資産/株主資本/株主資本比率



一株当たり株主資本

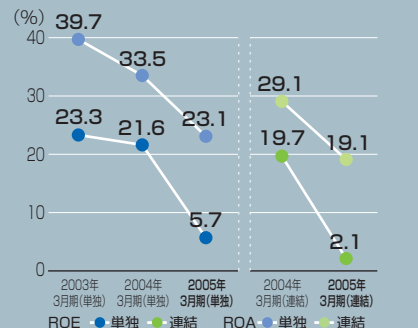


一株当たり当期純利益



ROE(株主資本当期利益率)

ROA(総資産経常利益率)



※2004年8月20日付で1株を2株に株式分割しております。

※2004年8月20日付で1株を2株に株式分割しております。



代表取締役社長 平澤 創

当期の業績

当連結会計年度における国内の情報通信業界は、ブロードバンドネットワークの普及が進む中で、音楽配信の利用、魅力的なオンラインゲームの登場などにより、デジタルコンテンツへのニーズがより一層高いものになりました。

このような動きに先んじて、当社グループは、「コンテンツの新しい流通のしくみ創り」に積極的に取り組んできました。国内の有カアーティストが所属する31社のアーティストマネジメント会社が共同設立した、民間で最大手の音楽著作権管理事業会社、株式会社ジャパン・ライツ・クリアランスに出資するなど、ライツホルダーとの関係を強固なものにし、次世代の音楽配信ビジネスの枠組みを構築しました。

また、世界最大手オンラインゲームメーカー、韓国 Gravity社と提携し、数万人規模のプレイヤーが同時アクセス可能な本格的ロール・プレイング・ゲーム、『ローズオンライン』の日本でのサービス運営を開始しました。同時に、今後の市場

拡大が見込まれる、音楽配信、オンラインゲームの分野で高い決済シェアを占める、WebMoneyの利用機会も格段に高くなりました。

海外においては、当社が技術ライセンスを行っている携帯電話向け音源チップの需要が、特に米国、中国を中心に拡大し、同時に、コンテンツサービスを世界21カ国で展開しました。世界最大の潜在市場である中国では、2004年8月に、グループ会社のAnyMusic社を子会社化し、拡大著しい中国のモバイルコンテンツ市場を開拓しました。

また昨今、音楽系コンテンツへの関心が非常に高いブラジルでは、2005年3月に、ブラジル国内で75%のシェアを占める南米最大のモバイルコンテンツプロバイダ、Curupira社(通称:TakeNET社)の持株会社であるInvest Virtua社の株式を100%取得し子会社化しました。

なお、仏 Digiplug 社の業績が当初の利益計画を下回ったため、同社に関わる当連結会計年度末における連結調整勘定の未償却残高 1,935 百万円を特別損失として一括償却しました。

以上の結果、当連結会計年度の業績は、売上高 23,628 百万円(前年同期比 61.0%増)、営業利益 4,017 百万円(同 21.5%減)、経常利益 4,047 百万円(同 19.3%減)、当期純利益 316 百万円(同 88.3%減)となりました。

事業部門別の業績

世界各地で新しいコンテンツサービスが多くの利用者の支持を獲得し、技術ライセンスも大幅に拡大しました。

● ネットワークを利用したコンテンツ配信事業

サービス事業とライセンス事業からなる当事業の売上高

は11,550百万円(同12.1%増)、営業利益は4,152百万円(同19.1%減)となりました。

サービス事業

国内においては、コンテンツ配信サービスのユーザー数が、月800万人規模で推移しています。一方で、新サービスの創造を積極的に推進し、①音楽や著名人の声を呼び出し音として設定する「メロディコール」、②ラジオ付き携帯電話との放送連動サービス、③株式会社ジャパン・ライツ・クリアランスへの出資、④吉本興業グループとの合併会社設立などを実施しました。

米国市場では、当社100%子会社の米 Faith West 社の社名を Moderati 社に変更し、原盤を用いた“Modtones DJ”、人気アーティスト、映画コンテンツのグラフィックアートを配信する“Modtones Gallery”などの新しいサービスの提供や、米 McDonald's 社との全米規模のマーケティングキャンペーンを行いました。

欧州市場では、当社100%子会社の仏 Digiplug 社が、グローバルにエンターテインメント事業を展開する大手メディア企業、仏 Vivendi Universal 社や世界最大の携帯電話キャリア、英 Vodafone 社との協業により、フランス、英国、ドイツ、スペイン、イタリア、オランダ等の欧州各国において、様々なサービスを展開しました。

これらの動きに加えて、今後大きな成長が見込まれる中国、ブラジル等の新興市場への展開も積極的に進めました。

この結果、サービス事業の売上高は9,166百万円(同2.4%増)となりました。

ライセンス事業

国内では、第三世代移動通信方式への移行が行われる中で、すでに複数の半導体メーカーを通じて、ほとんどの携帯電話端末に採用されている当社グループの音源技術の需要が拡大しました。

海外においては、米 Qualcomm 社が推進する CDMA 通信方式の世界展開に合わせて、当社の技術ライセンスが引き続き拡大しました。欧州では、各国間での仕様が異なる技術ライセンスに迅速に対応し、今後の欧州全域で拡大する需要を積極的に取り込むため、仏 Digiplug 社のライセンス部門を分社化し、仏 Faith Technologies 社を設立しました。

この結果、ライセンス事業の売上高は2,384百万円(同76.9%増)となりました。

●電子決済ソリューション事業

2004年12月末には、国内のブロードバンドネットワーク契約件数が1,800万件を超え、ネットワーク上でのコンテンツ利用環境が引き続き進化し、需要が拡大しました。一方で、個人情報に対する意識の高まりを背景に、ネットワーク上での安全でかつ利便性の高い決済手段に対する重要度が高まりました。

このような中で、ネットワーク上の「リアルタイム決済」におけるデファクトスタンダードとなっている WebMoney は、国内および韓国大手ゲームメーカーの本格的参入を背景に市場が拡大するオンラインゲーム市場で、またデジタルミュージックプレイヤーの普及とともに利用ニーズが高まっている音楽配信市場で高いシェアを確立しました。

以上の結果、電子決済ソリューション事業の売上高は11,724百万円(同187.0%増)、営業利益は△136百万円(同354.8%減)となりました。

●その他の事業

その他の事業については、コンテンツ開発ツールおよびシステム開発などを実施し、売上高は353百万円(同22.9%増)、営業利益は2百万円(同81.2%減)となりました。

次に、所在地別セグメントの業績についてご報告いたします。

日本

新サービスの創造に加え、ライツホルダーとの関係を強固なものにして次世代の音楽配信ビジネスの枠組みを構築しました。また、第三世代移動通信への移行にともなって当社グループの音源技術が拡大したことや、音楽配信、オンラインゲームの分野で高い決済シェアを占める WebMoney の利用機会が高まったことなどから、日本の売上高は21,525百万円(同63.0%増)、営業利益は3,863百万円(同28.1%減)となりました。

米州

和音着信メロディサービス“Modtones”が好調であること、また、当連結会計年度にサービスを開始した原盤の楽曲がダウンロードできる“Modtones DJ”、人気アーティスト、映画コンテンツのグラフィックアートを配信する“Modtones Gallery”が支持を集め、利用者が引き続き増加したことなどから、米州の売上高は1,327百万円(同91.1%増)、営業利益は552百万円(同253.6%増)となりました。

欧州

欧州全域へのサービス展開を図るなかで、仏 Vivendi Universal 社などの大手メディア企業や世界最大の携帯電話キャリアである英 Vodafone 社と協業したこと、魅力的なサービスを提供したことなどにより、欧州の売上高は776百万円(同0.2%増)、営業利益は△397百万円(同3.8%増)となりました。

次期の見通し

当社グループは、引き続き、「コンテンツの新しい流通のしくみ創り」に積極的に取り組み、音楽配信、オンラインゲームなどの、今後、大きな成長が見込まれる市場の中で、新たな需要を開拓することで収益機会を拡大し、また、ネットワーク上の決済手段として高いシェアを占めている電子決済事業も積極的に推進していきます。

海外においては、引き続き、海外子会社、携帯通信キャリア、端末メーカー、ライツホルダーなどとの連携によって、積極的に需要を開拓していきます。

以上のことから、次連結会計年度における当社グループの売上高は30,994百万円(前年同期比31.2%増)、経常利益は4,650百万円(同14.9%増)、当期純利益は2,475百万円(同683.3%増)を予想しています。

株主の皆様ならびに取引先各位におかれましては、今後とも引き続きいっそうのご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

2005年6月
代表取締役社長 平澤 創



イメージキャラクターは
小倉優子さん

「ローズオンライン」の日本展開にあたり、フェイスは人気タレントの小倉優子さんをイメージキャラクターに起用します。
第一弾プロモーションとして、サービス開始にあわせたイベントや広告展開を実施。積極的にユーザーを開拓していきます。

写真は6月13日に東京都品川区「クリスタル ヨットクラブ」で開催された記者発表会の様子



写真左側：株式会社フェイス 代表取締役社長 平澤 創 写真右側：韓国グラヴィティ社 会長 金正律氏

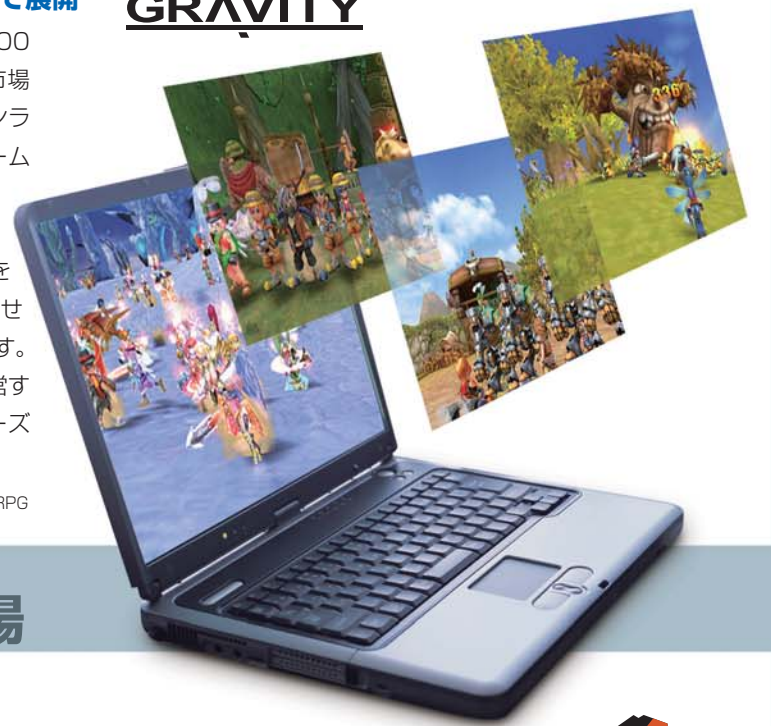
人気オンラインゲーム「ローズオンライン」を日本で展開

国内のオンラインゲーム市場は、2006年度末には1,000億円規模に拡大すると考えています。フェイスはこの有望市場で魅力的なコンテンツを提供するため、世界最大手のオンラインゲームメーカー、韓国グラヴィティ社と提携。新作ゲーム「ローズオンライン」の日本展開をサポートしています。

「ローズオンライン」は、世界最大のオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」を37カ国で展開するグラヴィティ社が満を持してリリースした意欲作。おとぎ話とファンタジーを融合させたMMORPG*で、今までにないスケールの楽しさを味わえます。

フェイスは、大手ゲームポータルサイト「Hangame」を運営するNHN Japan株式会社と契約し、2005年6月より「ローズオンライン」の提供を開始しました。

※数万人規模のプレイヤーが同時に1つのサーバーにアクセスしてプレイできるネットワークRPG



Japan 日本市場

グローバル・プラス社と提携し、
次世代の音楽・情報配信サービスに着手

フェイスは、アーティストとファンを結びつける新しいサービスを創造するため、携帯電話向けアーティストサイトを運営するグローバル・プラス株式会社と提携し、「株式会社イー・デシヴェル」を設立しました。

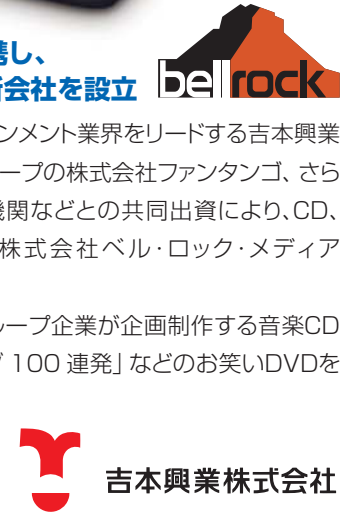
フェイスの配信サービスソリューションと、グローバル・プラス社のビジネスモデルを融合することにより、アーティストの公式サイトから直接着信メロディや楽曲がダウンロードできるようになるほか、公式グッズなども購入できるようになるなど、魅力的な新サービスが続々と誕生しています。



吉本興業グループと提携し、
CD・DVDを配給する新会社を設立

フェイスは、エンターテインメント業界をリードする吉本興業グループと提携し、同社グループの株式会社ファンタンゴ、さらには米国企業や国内金融機関などとの共同出資により、CD、DVDを配給する新会社、「株式会社ベル・ロック・メディア (BRM)」を設立しました。

BRMでは吉本興業のグループ企業が企画制作する音楽CDやDVD、「吉本新喜劇 ギャグ100連発」などのお笑いDVDを独占的に配給するほか、国内外の有力コンテンツも取り扱い、グローバルな展開を図っていきます。



**Faith West社が社名変更。
人気ブランド“Modtones”に合わせて“Moderati”に**

Faith West社は2002年6月に、全米初の和音着信メロディサービス“Modtones”をサービスインして以来、全米No.1キャリアVerizon Wireless社のトップサービスとしてユーザーに支持されてきました。2004年3月には原盤を使った音楽配信サービス“Modtones DJ*”も開始するなど、強力にコンテンツサービスを展開しています。

そのFaith West社は2005年3月、社名を“Moderati”に変更しました。“Modtones”同様、「流行の最先端」を意味する“Mod”を社名に採り入れ、今後も、顧客を惹きつける魅力あふれる新しいサービスの開発を目指していきます。

moderati

*“Modtones DJ”は、CDMAテクノロジーで世界をリードする米Qualcomm社主催の“BREW 2005 Developer Awards”において“Best Ringtone Application”賞（最優秀着信メロディ賞）を受賞しました。この賞はBREWアプリケーションを開発した携帯電話端末メーカーおよび開発者の功労を称えるものです。



America 北米・南米市場



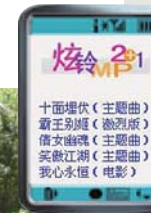
**ラテンアメリカ市場でもトップを目指して、
ブラジルのNo.1サービスプロバイダを買収**

南米では、着信メロディを初めとするモバイルコンテンツのユーザー数が急速に伸びています。フェイスはこの有望な市場でサービスを展開するNo.1プロバイダ、Curupira社（通称：TakeNET社）を子会社化しました。TakeNET社は1999年にラテンアメリカ初のサービスプロバイダとして設立、ブラジルの着信メロディ市場で約75%のシェアを獲得しています。

TakeNET社の持つブランド力・マーケティング力・コンテンツ力とフェイスのグローバルコンテンツソリューション力のシナジーによってラテンアメリカ市場を開拓していきます。

**中国AnyMusic社のBREW向けサービス
“MP2+1”が好調**

中国AnyMusic社は、今や携帯電話加入者数が世界最大となった中国で、コンテンツ市場の創造を推進しています。すでに現地の大手携帯通信キャリアであるチャイナユニコム社にサービスを提供していますが、そのBREW向け着信メロディサービス「MP2+1」が、米Qualcomm社主催の2005“BEST BREW Ringtone Service”にノミネートされました。



Asia アジア市場



**仏Faith Technologies社が
次世代マルチメディア研究開発センターを設立**

仏Digiplug社が欧州全域で拡大するライセンス需要を積極的に取り込むために設立した仏Faith Technologies社は、フランスのモンペリエに次世代携帯マルチメディア研究開発センターを設立しました。



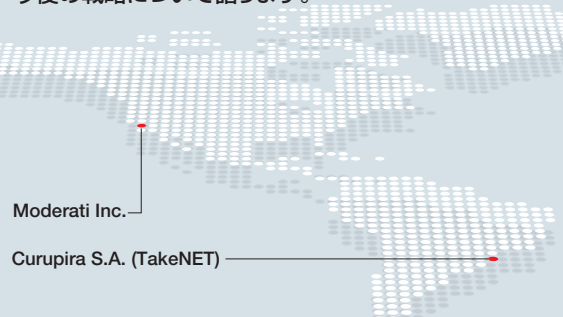
次世代携帯マルチメディア研究開発センター

現在、欧州では、モバイルコンテンツ市場が成長期に入ろうとしています。携帯電話端末メーカーや半導体メーカー、携帯通信キャリア、サービスプロバイダに焦点を合わせた展開を図ることで、市場の発展を牽引していきます。

What's Next?

成長市場の北米・南米で見えてきた ——フェイスグループのネクストフェーズ

全米 No.1 ブランドの和音着信メロディサービス “Modtones” を展開する米 Moderati 社 (旧 Faith West 社) から Carolynne Schloeder、そして 2005 年 3 月にフェイスグループの一員となったブラジル TakeNET 社から Daniel Rodrigues Costa が、北米および南米におけるフェイスグループの事業展開と今後の戦略について語ります。



Daniel Rodrigues Costa
C.E.O., Curupira S.A. (TakeNET)

Carolynne Schloeder
President, Moderati Inc.

——北米および南米市場の動向は？

Carolynne Schloeder (以下C)：この3年間、米国のコンテンツ市場は年々大幅に拡大しており、私たちはまだまだ成長期にあります。携帯通信キャリアがコンテンツ対応携帯電話端末を発売し、課金システムを整備したことに先導されるかたちで消費者の端末買い替えが進んだ結果、今や量産期を迎えています。

Daniel Rodrigues Costa (以下D)：南米では、ブラジルが市場全体の 55% を占めるのですが、世界市場の動向を反映して着信メロディをはじめとするコンテンツ市場が急成長しています。ブラジルでは昨年、1,500 万曲の着信メロディがダウンロードされましたが、来年もこの成長が続くと期待しています。

C：米国で明らかになったことは、米国の携帯電話ユーザーは、日本や韓国のユーザーと比べて、ダウンロードする曲数は少ないものの、1曲あたりに支払うお金は多いということです。だから私たちは、1ヶ月の一人あたり平均ダウンロード数を 10 曲ではなく 2 曲と想定し、1曲 1ドル~2ドルの価格で提供しています。

D：Moderati でも 2004 年 3 月から着うたサービス “Modtones DJ” を展開していますが、米国の着信メロディ市場は和音から着うたに移行しつつあるようですね。

C：その通りです。Modtones DJ は、サービス開始以来、消費者からの熱烈な支持を得ています。私たちは今や主要な音楽レーベルとの著作権契約を得て楽曲のラインアップを充実させ、高品質で、競争力の高いサービスを提供しています。

D：コンテンツ供給源となる企業の本社が米国には集中しているので交渉しやすいのも利点でしょうね。南米では、まだインフラが整備されておらず、価格も高いことから、米国のように単音から和音、そして着うたへ…といった移行が急速に進むとは見ていません。

C：Moderati が展開中の “Modtones Gallery” も楽しいサービスで、創造力を発揮して差別化していくことができるものと考えています。また、着信メロディと違って著作権料が抑えられる

ため、収益性が高く、当社にとって重要なビジネスです。これら新サービスは、既存の Modtones ブランドの新サービスとしてマーケティングしましたが、この戦略は成功したといえるでしょう。

——今回、TakeNET 社がフェイスグループの一員となったことで、グループ全体にどのような影響があると思いますか？

D：1999 年に創業した TakeNET は、南米初の着信メロディ配信会社でしたが、当時は南米全体はもちろん、ブラジルにもサービスを提供するための十分なインフラが整っていませんでした。よって、私たちはインフラから開発することを強いられたのですが、キャリアやサービスプロバイダ、プラットフォームベンダーとの関係を築いたことは、収益面でも大きなアドバンテージとなりました。現在、南米ではアジア、特に日本や韓国の動向を研究しており、携帯通信キャリアも世界各国の動向にとっても関心を寄せています。今回、フェイスグループの傘下に入ることにより、TakeNET は世界各地の市場でフェイスグループが培ってきた経験を南米向けに活用することが可能になりました。

C：米国で着信メロディ事業をスタートさせたときも、ライセンス事業をはじめとする、日本におけるビジネスから青写真を描きました。グループの強みを活かして、技術やノウハウを移植できるのは心強いですね。

D：グループ各社でそれぞれ異なる強みがあります。私は、これをグループ内で交換していきたいと考えています。

C：同感です。私も、日本や他のフェイスグループ各社発の新たなイノベーションを米国市場で活用できることを期待しています。もちろん、米国から新たなビジネスや技術を他のグループ会社に広める機会もあると考えています。

D：米国や日本に比べて、南米市場は遅れている分、逆に他国での成功や失敗から学ぶことができるとも言えます。

C：大切なのは、グループ全体としてグローバルで展開すべきことと、現地で展開すべきことがあるということです。私がフェイ

スグループの一員になった当初、フェイスの経営陣が「あなたはアメリカ人だ。だから米国市場で何が必要なのかを教えてください」といったことを覚えています。私はこれが現在の大きな成功につながったと考えています。だから、TakeNET 社の経営陣が現地市場に適した決断を下すことを期待しています。

——今後展開しようとしている新サービスは？

C：ストリーミングビデオを試作しています。ビデオや音楽にはさまざまな形態があり、例えば音楽と関連したゲームなど、その可能性は無限大だと考えています。

D：ブラジルでは、ユーザーのコンテンツに対する需要が高まっており、他社もその可能性を理解しはじめています。現在のマーケットシェアを維持するためには、アプリケーションを革新しなければなりません。一方でブラジルのユーザーは、より簡単な操作でダウンロードしたいと望んでいます。だから、私たちの技術部門は端末とユーザーの両方を理解しなくてはなりません。そうした姿勢がサービスの品質につながるからです。

C：私たちが今後進化するには、優れたサービスを提供することと同様に、キャリアとの関係がとても重要な要素となるでしょう。米国では新規の参入者がキャリアの関心を引くことは非常に難しいのですが、私たちはすでに確固たるポジションを築いているので、キャリア側も私たちがより多くのサービスを提供することを望んでいます。

D：そのためにも、私たちは、単なるサービスプロバイダではなく、ソリューションプロバイダとして、キャリアの問題や課題を解決できるようでなくてはなりませんね。

連結貸借対照表

科目	2005年3月31日現在		2004年3月31日現在	
	当期	前期	当期	前期
(資産の部)				
流動資産	13,097	14,384		
現金及び預金	6,520	7,571		
受取手形及び売掛金	4,316	3,013		
有価証券	864	2,865		
たな卸資産	1	9		
繰延税金資産	760	644		
その他	701	286		
貸倒引当金	△ 66	△ 6		
固定資産	9,485	5,458		
有形固定資産	946	481		
無形固定資産	3,810	3,103		
連結調整勘定	3,354	2,759		
その他	455	343		
投資その他の資産	4,728	1,873		
投資有価証券	2,643	763		
敷金	1,105	746		
その他	1,181	561		
貸倒引当金	△ 200	△ 197		
資産合計	22,582	19,842		

科目	2005年3月31日現在		2004年3月31日現在	
	当期	前期	当期	前期
(負債の部)				
流動負債	7,105	4,694		
買掛金	2,501	1,722		
1年以内償還予定社債	—	2		
未払法人税等	973	799		
カード利用原価引当金	2,404	1,500		
賞与引当金	89	81		
その他	1,137	588		
固定負債	198	149		
退職給付引当金	19	39		
役員退職慰労引当金	117	104		
その他	61	5		
負債合計	7,304	4,843		
(少数株主持分)				
少数株主持分	46	72		
(資本の部)				
資本金	3,218	3,218		
資本剰余金	3,708	3,708		
利益剰余金	8,128	7,973		
その他有価証券評価差額金	297	16		
為替換算調整勘定	29	10		
自己株式	△ 150	—		
資本合計	15,231	14,926		
負債、少数株主持分及び資本合計	22,582	19,842		

連結子会社について

当社の連結子会社は以下の7社です。

- Moderati Inc.(アメリカ)
主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス
- Digiplug S.A.S.(フランス)
主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス
- Faith Technologies S.A.S.(フランス)
主な事業内容:配信プラットフォーム技術の開発
- Invest Virtua S.A.(ブラジル)
主な事業内容:Curupira社の持株会社
- Curupira S.A.(ブラジル)
主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス

- Takenet LLC(アメリカ)
主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス
- 株式会社ウェブマネー(日本)
主な事業内容:電子決済サービスの提供

※Faith Technologies S.A.S.については、当連結会計年度においてDigiplug S.A.S.から会社分割により設立したため連結の範囲に含めています。また、Invest Virtua S.A.については、株式取得により、当連結会計年度末から連結の範囲に含めています。

連結損益計算書

科目	2004年4月1日~		2003年4月1日~	
	2005年3月31日	2004年3月31日	2004年3月31日	2003年3月31日
売上高	23,628	14,671		
売上総利益	15,352	6,937		
売上総利益	8,276	7,734		
販売費及び一般管理費	4,258	2,619		
営業利益	4,017	5,115		
営業外収益	52	28		
受取利息	7	6		
有価証券利息	21	21		
為替差益	14	—		
持分法による投資利益	4	—		
雑収入	5	0		
営業外費用	23	130		
為替差損	—	119		
匿名組合損失	9	—		
商品評価損	7	—		
雑支出	5	10		
経常利益	4,047	5,013		
特別利益	441	—		
投資有価証券売却益	406	—		
退職給付引当金取崩益	24	—		
役員退職慰労引当金取崩益	10	—		
特別損失	2,166	88		
固定資産処分損	13	31		
投資有価証券評価損	51	51		
貸倒引当金繰入額	125	—		
連結調整勘定償却額	1,935	—		
債権放棄損	—	5		
その他	41	—		
税金等調整前当期純利益	2,322	4,925		
法人税、住民税及び事業税	2,205	2,143		
法人税等調整額	△ 164	80		
少数株主損失	34	—		
当期純利益	316	2,700		

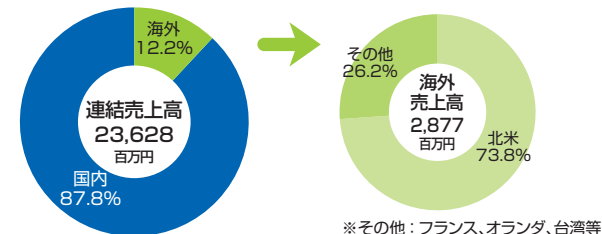
連結剰余金計算書

科目	2004年4月1日~		2003年4月1日~	
	2005年3月31日	2004年3月31日	2004年3月31日	2003年3月31日
(資本剰余金の部)				
資本剰余金期首残高	3,708	3,708		
資本剰余金期末残高	3,708	3,708		
(利益剰余金の部)				
利益剰余金期首残高	7,973	5,518		
利益剰余金増加高	317	2,700		
当期純利益	316	2,700		
持分法適用会社増加に伴う増加高	1	—		
利益剰余金減少高	162	246		
配当金	119	119		
役員賞与	39	40		
自己株式処分差損	3	—		
連結子会社の増加による減少高	—	86		
利益剰余金期末残高	8,128	7,973		

連結キャッシュ・フロー計算書

科目	2004年4月1日~		2003年4月1日~	
	2005年3月31日	2004年3月31日	2004年3月31日	2003年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,074	2,608		
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 4,297	△ 1,114		
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 275	159		
現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 6	△ 100		
現金及び現金同等物の増加額	△ 1,504	1,552		
現金及び現金同等物の期首残高	8,274	6,649		
新規連結子会社の現金及び現金同等物の期首残高	—	71		
現金及び現金同等物の期末残高	6,770	8,274		

地域別売上高の割合



キャッシュ・フローについて

当連結会計年度における現金及び現金同等物(以下「資金」という)は、税金等調整前当期純利益2,322百万円(前年同期比52.9%減)の計上、定期預金の払戻及び投資有価証券の売却による収入がありました。投資有価証券の取得及びInvest Virtua S.A.を連結子会社としたこと等により、前連結会計年度末に比べ1,504百万円減少し、当連結会計年度末には6,770百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前当期純利益2,322百万円、連結調整勘定償却額2,257百万円を計上しましたが、法人税等の支払額が2,110百万円あり、3,074百万円(同17.9%増)の収入となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、定期預金の払戻による収入1,602百万円及び投資有価証券の売却による収入が1,839百万円ありましたが、投資有価証券の取得による支出3,088百万円及びInvest Virtua S.A.を連結子会社にしたことによる支出が2,741百万円あり、4,297百万円(同285.7%増)の支出となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、自己株式の取得による支出162百万円及び配当金の支払が118百万円あったことにより、275百万円の支出(前年は159百万円の収入)となりました。

要約財務諸表(単独)

(単位:百万円 単位未満切り捨て)

貸借対照表

科目	当期		前期		科目	当期		前期	
	2005年 3月31日現在	2004年 3月31日現在	2005年 3月31日現在	2004年 3月31日現在		2005年 3月31日現在	2004年 3月31日現在	2005年 3月31日現在	2004年 3月31日現在
(資産の部)									
流動資産	6,684	10,515			流動負債	1,601	1,501		
現金及び預金	3,475	5,486	買掛金	453	382	未払金	237	261	
受取手形	4	4	未払法人税等	814	760	賞与引当金	54	53	
売掛金	1,462	1,471	その他	40	44	固定負債	142	109	
有価証券	721	2,717	退職給付引当金	19	14	役員退職慰労引当金	117	94	
商品	0	7	その他	4	—	負債合計	1,743	1,611	
その他	1,086	833	(資本の部)						
貸倒引当金	△ 65	△ 5	資本金	3,218	3,218	資本剰余金	3,708	3,708	
固定資産	11,209	6,384	資本準備金	3,708	3,708	利益剰余金	9,087	8,346	
有形固定資産	772	379	利益準備金	1	1	任意積立金	7,500	5,000	
無形固定資産	295	250	任意積立金	7,500	5,000	当期末処分利益	1,586	3,345	
投資その他の資産	10,141	5,754	当期末処分利益	1,586	3,345	その他有価証券評価差額金	286	16	
投資有価証券	2,043	623	自己株式	△ 150	—	自己株式	△ 150	—	
関係会社株式	4,859	3,950	資本合計	16,150	15,289	負債及び資本合計	17,894	16,900	
繰延税金資産	1,073	67							
敷金	1,049	681							
その他	1,190	498							
貸倒引当金	△ 74	△ 67							
資産合計	17,894	16,900							

利益処分

科目	当期		前期	
	株主総会承認日 2005年6月29日	株主総会承認日 2004年6月29日	株主総会承認日 2005年6月29日	株主総会承認日 2004年6月29日
当期末処分利益	1,586	3,345		
これを次のとおり処分いたします				
利益処分量	1,098	2,598		
配当金	59	59		
役員賞与金	39	39		
任意積立金	1,000	2,500		
次期繰越利益	487	746		

損益計算書

科目	当期		前期	
	2005年4月1日~ 2005年3月31日	2004年4月1日~ 2004年3月31日	2005年4月1日~ 2005年3月31日	2004年4月1日~ 2004年3月31日
売上高	9,801	9,123		
売上原価	4,107	2,504		
売上総利益	5,694	6,618		
販売費及び一般管理費	1,694	1,289		
営業利益	4,000	5,328		
営業外収益	44	31		
営業外費用	21	124		
経常利益	4,023	5,235		
特別利益	406	—		
特別損失	2,855	61		
税引前当期純利益	1,574	5,173		
法人税、住民税及び事業税	1,814	2,088		
法人税等調整額	△1,143	97		
当期純利益	903	2,988		
前期繰越利益	746	416		
自己株式処分差損	3	—		
中間配当額	59	59		
当期末処分利益	1,586	3,345		

会社概要・株式情報

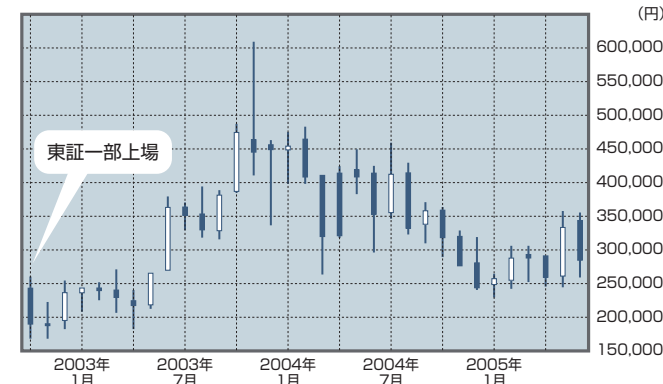
会社概要

2005年3月末現在	
会社名称	株式会社フェイス
英文表記	Faith, Inc.
本社所在地	京都市中京区烏丸通御池下る虎屋町566-1 井門明治安田生命ビル
払込資本金	32億1,800万円
設立年月日	1992年10月9日
従業員数	76名(連結 298名)
加入団体	社団法人 音楽電子事業協会 (AMEI) 社団法人 日本音響学会 T-Engineフォーラム ETSI(The European Telecommunications Standards Institute) 音楽関連モバイルコンテンツ事業者協会

取締役及び監査役

2005年6月29日現在	
代表取締役社長	平澤 創
専務取締役	中西 正人
取締役	佐伯 浩二
取締役	踊 契三
常勤監査役	清水 章 (公認会計士)
監査役	富岡 康真 (テレック総合研究所主任研究員)
監査役	高橋 善男 (財団法人京都府民総合交流事業団理事長)

株価情報



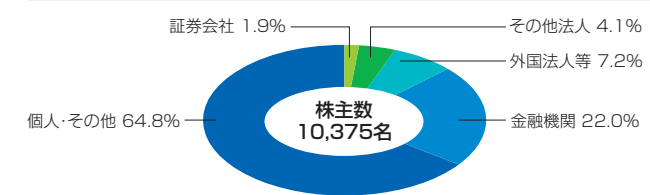
株式の状況

2005年3月末現在	
会社が発行する株式の総数	398,000株
発行済株式総数	239,200株
株主数	10,375名

大株主の状況(上位10名)

株主名	当社への出資状況	
	持株数	議決権比率
平澤 創	92,008株	38.53%
中西 正人	14,132	5.91
日本トラスティサービス信託銀行株式会社	12,876	5.39
日本マスタートラスト信託銀行株式会社	11,858	4.96
野村信託銀行株式会社	10,796	4.52
日本証券金融株式会社	5,574	2.33
メロンバンクフリーマーケットアソシエーツオムニバス	3,694	1.54
日興シティ信託銀行株式会社	2,610	1.09
資産管理サービス信託銀行株式会社	2,554	1.06
馬島 良行	2,120	0.88

所有者別株式分布



所有株数別株式分布

