

## 第2 【事業の状況】

### 1 【業績等の概要】

#### (1) 業績

当社グループを取り巻くインターネットビジネス市場は、インターネットの利用人口が増加の一途をたどり、日常に欠かせないメディアとして定着しつつあるため、依然として成長の見込める市場であります。市場規模においても、ASP (Application Service Provider) などのサービスの台頭が、今後の経済成長に極めて重要な役割を果たしており、さらなる発展が期待されています。

また、モバイル・コンテンツ・フォーラム監修「ケータイ白書2008」によると、ブログやSNSの利用はパソコンからが主流ではあるものの、併せて携帯電話やPHSからウェブサイトやコンテンツを利用している人は73%にのぼり、携帯SNSの認知度は58.3%に達しています。

このような環境の下、当社グループは引き続きインターネット上でのコミュニティ事業に専念し、内定者フォローSNS「フレッシュャーズ」、学校裏サイト・ネットいじめ対策コンサルティングサービス「スクールガーディアン」など既存のコミュニティパッケージにおいては、サービス用途を拡大することで顧客数と単価の増加を図って参りました。また、高機能化の目覚ましい携帯電話でのSNS利用に備え、モバイル市場を意識しつつ、多サービス化も推進して参りました。加えて、平成19年12月、総務省が青少年の携帯電話使用に対し、有害サイトアクセス制限サービス（フィルタリング）を強化するよう要請したのを受け、モバイルコンテンツ審査・運用監視機構（EMA）の発起人となり、フィルタリングサービスに関しても、効果的な周知、啓発を行って参りました。ブログ・SNS・掲示板監視は、投稿監視業務のみに留まらず、健全なサイトを運営するためのサイト作りを提案し、より安心してインターネットサービスを利用できる環境の構築に努めて参りました。

この結果、当中間連結会計期間の業績は、売上高1,227,069千円（前年同期比8.4%減）、営業利益25,961千円（前年同期比4.9%増）となりました。中間純損失については、子会社のトゥギャザー(株)におけるネットカフェ店舗の撤退に伴う事業整理損失及び減損損失の影響により960千円となりました。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

#### ①コミュニティ事業

コミュニティ事業は、前連結会計年度より継続してパッケージ販売に尽力しております。平成19年1月より販売を開始した「フレッシュャーズ」は、販売代理店の拡充や株式会社パフとの事業提携を行いつつ、金融業界向け内定者フォローサービス、通信教育教材と外部講師によるグループワーク型SNS研修が可能な「フレッシュャーズ・コース with SNSラーニング」、中小企業向けの「フレッシュャーズ ミニマム」など、「フレッシュャーズ」シリーズとしての展開も積極的に行い、共通の課題を抱えるお客様に照準を合わせて参りました。また、昨今、インターネット上での犯行予告、殺人予告などを示唆した後、凶悪犯罪や悲惨な殺傷事件に及ぶ傾向が急増したのを受け、当社では投稿監視事業のさらなる監視強化に取り組んでおります。加えて、社会問題化しているネットいじめに万全と対応するべく、上記「スクールガーディアン」事業においても楽天株式会社が運営する自己紹介サイト「前略プロフィール」との連携やダイヤルサービス株式会社との提携など、業務の拡大を図っております。コンテンツ配信システム「モバリスト」については、フラッシュゲーム、芸能・スポーツニュース、占い、クイズなど、モバイルサイトのために多種多様なコンテンツを展開し、競争力の高いコミュニティパッケージを提供したことにより、提供開始以来、提供社数、売上げ、案件数がともに増加しております。

なお、株式会社アイディーユー、エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社、大塚製薬株式会社、株式会社ぐるなび等からのコミュニティやWebにまつわる受託開発案件につきましても、着実に推移いたしました。この結果、売上高は610,199千円（前年同期比11.3%減）、営業損益は18,397千円（前

年同期比84.2%減)の利益となりました。

## ②受託開発事業

当中間連結会計期間は、既存顧客に対する営業状況が堅調であり、既存案件の受託を継続すると共に、より利益率の高い請負契約への契約形態の転換を進めて参りました。その結果、売上高は順調に推移し631,437千円(前年同期比1.9%増)、営業損益は19,497千円の利益となりました。

## ③オンラインゲーム事業

前連結会計年度において、オンラインゲーム事業を譲渡し当該事業から撤退したため、当中間連結会計期間における当該セグメントの区分は表示しておりません。

## ④その他事業

その他の事業につきましては、継続してコミュニティサイト以外のサイト運営及びサーバー回線の貸与等のランニング収益が推移した結果、売上高64,733千円(前年同期比25.4%増)、営業損益43,693千円(前年同期比99.5%増)の利益となりました。

## (2) キャッシュ・フロー

当中間連結会計期間における連結ベースの現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ130,655千円減少し、596,399千円となりました。

当中間連結会計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次の通りであります。

### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、108,376千円(前年同期は60,310千円の支出)となりました。この主な要因は、税金等調整前中間純利益が12,898千円となった他、売上債権の減少額63,897千円によるものであります。

### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、115,935千円(前年同期は325,799千円の収入)となりました。この主な要因は、ソフトウェアの購入による支出53,225千円及び投資有価証券の取得による支出50,564千円によるものであります。

### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は、123,096千円(前年同期は298,438千円の支出)となりました。この主な要因は、長期借入金の返済による支出52,346千円及び社債の償還による支出80,750千円によるものであります。

## 2 【生産、受注及び販売の状況】

### (1) 生産実績

該当事項はありません。

### (2) 受注実績

該当事項はありません。

### (3) 販売実績

当中間連結会計期間の販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	当中間連結会計期間 (自 平成20年1月1日 至 平成20年6月30日)	前年同期比(%)
コミュニティ事業(千円)	610,199	△11.3
受託開発事業(千円)	609,932	2.3
その他事業(千円)	6,937	△35.2
合計(千円)	1,227,069	△8.4

- (注) 1 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。  
2 セグメント間取引については、相殺消去しております。  
3 前連結会計年度において、オンラインゲーム事業から撤退しているため、当中間連結会計期間においては区分を行っておりません。  
4 主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合は次のとおりであります。

相手先	前中間連結会計期間 (自 平成19年1月1日 至 平成19年6月30日)		当中間連結会計期間 (自 平成20年1月1日 至 平成20年6月30日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
伊藤忠テクノソリューションズ株式会社(旧 伊藤忠テクノサイエンス株式会社)	260,751	19.4	362,413	29.5

(注) 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

## 3 【対処すべき課題】

当中間連結会計期間において、当社グループの事業上及び財務上の対処すべき課題に重要な変更及び新たに生じた課題はありません。

## 4 【経営上の重要な契約等】

当中間連結会計期間において、経営上の重要な契約等は行われておりません。

## 5 【研究開発活動】

該当事項はありません。