

第2【事業の状況】

1【業績等の概要】

(1)業績

第6期連結会計年度(自 平成15年6月1日 至 平成16年5月31日)

当連結会計年度における我が国のブロードバンド人口は平成16年4月末に1,500万人を突破(「インターネット接続サービスの利用者数等の推移」総務省平成16年5月31日発表)し、ブロードバンド環境からの利用者一人あたりの月間平均利用時間は17時間前後でナローバンドに比べて倍以上に増加(ネットレイティングス株式会社平成16年1月26日発表)しました。インフラの整備の進展に伴い、リッチコンテンツ(映像や音声を利用した表現豊かなコンテンツ)および常時接続に適したコンテンツの市場が本格化しました。

このような状況の中、各社から相次いでブロードバンド向けのコンテンツサービスがリリースされ、急速に利用者の裾野が広がりました。また当社においては、新しい柱となる新サービスの企画、開発を積極的に展開して参りました。例えば当社がエヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社と共に運営するゲームコミュニティ「なつゲー」(<http://www.72game.com>)は、80年代に流行した「スペースインベーダー」をはじめとする懐かしいゲームのライセンスを受け、コミュニティを併設したゲームコミュニティポータルとして利用者に提供いたしました。

この結果、当連結会計年度の業績は、売上高は1,006,181千円(前年同期比38.7%増)となりましたが、先行投資のための外注費や人件費等の開発コストの増加及び、既存の運営サイトに関する追加コストの発生により営業利益8,580千円(同90.2%減)、経常利益は6,202千円(同93.1%減)、当期純利益は14,395千円(同82.4%減)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。

a) コミュニティ事業

エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社、日本テレコム株式会社、株式会社ナムコ、トヨタ自動車株式会社の子会社であるデジタルメディアサービス株式会社など大手企業のオンラインコミュニティの運営受託を行いました。コミュニティサイトの企画に始まり、システム開発、リリース後のサーバー運営、利用者から問い合わせ対応、定期的なリニューアルなどを含む全ての業務をワンストップで提供致しました。コミュニティサイトの会員数が増えるに従い保守運営に係わるランニング収入も増加し、その結果売上高は943,528千円(前年同期比41.2%増)となりました。

b) その他事業

その他の事業につきましては、コミュニティサイト以外のサイト管理ないしサーバー回線の貸与等があり、売上高は62,652千円(前年同期比10.2%増)となりました。

第7期中間連結会計期間(自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日)

当中間連結会計期間における我が国のIT関連業界は、国内のブロードバンドの本格的普及に伴うインターネット関連のビジネスの伸張が見られ、当社の一部のクライアント企業において業績回復の兆しが見られました。このような状況下において、当社では有料コンテンツサービスの事業展開を積極的に進めてまいりました。具体的な成果といたしましては、オンラインゲームと個人ホームページ、チャット、アバターといったコミュニティサービスなどを融合した総合エンターテインメントサイトの業務を受託致しました。また、ボーステック株式会社が運営していたWindows用MMORPG「ストーンエイジ」と、レトロゲーム販売サイト「プロジェクトEGG」の事業譲渡を受け、両サービスを引き継ぐなど、有料コンテンツサービスの拡大に注力してまいりました。この結果、当中間連結会計期間の業績は、売上高は605,405千円、営業利益55,564千円、経常利益53,419千円、中間純利益46,774千円となりました。

(2) キャッシュ・フロー

第6期連結会計年度(自 平成15年6月1日 至平成16年5月31日)

当連結会計年度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、普通預金から定期預金へ振替を行った結果前連結会計年度に比べ120,534千円減少し、当連結会計年度末には134,593千円となりました。当連結会計年度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)

営業活動により得られた資金は37,141千円(前年同期比112,851千円の減少)となりました。この主な要因は大型サイト開発のための先行投資およびサイト運営コスト、人件費の増加により税金等調整前当期純利益の減少によるものです。

(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295,916千円(前年同期比228,453千円の増加)となりました。この主な要因は定期預金への振替およびサイト開発に必要なライセンス取得やソフトウェアの開発などによるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は138,880千円(前年同期比123,053千円の増加)となりました。この主な要因は長期借入金によるものです。

第7期中間連結会計期間(自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日)

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、前連結会計年度に比べ249,646千円増加し、当中間連結会計期間末には384,240千円となりました。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)

営業活動によりにより得られた資金は121,469千円となりました。この主な要因はゲームライセンサーに支払う長期前払費用が増加したものの税金等調整前中間純利益の増加、売掛金の減少および買掛金の増加によるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は68,929千円となりました。この主な要因はサイト開発に必要なライセンス取得やソフトウェアの開発およびサーバーの購入があったものの、定期預金の払い戻しに伴う資金の増加によるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は58,120千円となりました。この主な要因は社債発行および新株予約権の行使による資本金の増加によるものです。

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)受注状況

該当事項はありません。

(3)販売実績

当連結会計年度及び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	当連結会計年度 (自 平成15年6月1日 至 平成16年5月31日)	前年同期比(%)	当中間連結会計期間 (自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日)
コミュニティ事業(千円)	943,528	141.1	588,644
その他事業(千円)	62,652	110.2	16,760
合計(千円)	1,006,181	138.7	605,405

(注)1.上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2.最近2連結会計年度及び当中間連結会計期間の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	前連結会計年度 (自 平成14年6月1日 至 平成15年5月31日)		当連結会計年度 (自 平成15年6月1日 至 平成16年5月31日)		当中間連結会計期間 (自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
株式会社ナムコ			77,506	7.7	131,409	21.7
エヌ・ティ・ティ・コミュニケーショングループ株式会社	134,213	18.5	154,746	15.4	114,699	18.9
株式会社パワードコム	370,503	51.0	356,888	35.5	89,715	14.8

(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】

今後事業を展開するにあたり、当社グループが対処すべき課題として認識している点は以下の通りであります。

他社の参入を見据えた営業力の強化

当社はこれまでコミュニティ事業の分野において他社と価格競争等に陥ることはほとんどありませんでした。しかしながら市場の拡大に伴い、今後は当業界への新規参入も予想されるため、競争が激化するものと考えられます。このような環境の中既存のクライアント企業との信頼関係を保ちながら深耕を進めることにより追加の受注を目指し、さらに新規取引先の開拓に注力していくため、これまでの経験により蓄積してきたノウハウを効果的に活かして営業力の強化に努めてまいります。

有料コンテンツサービスの拡大

当社の手がける有料コンテンツサービスは、利用者からのアバターやゲームなどの有料コンテンツの課金収入を各クライアント企業とシェアするモデルであります。クライアント企業にとって従来は派生的効果を狙った「戦略的投資」であったコミュニティサイトを「事業機会」として提案することが可能となりました。当社にとりましても、有料コンテンツサービスはクライアント企業からの受託収入に加えて継続的な収益をもたらす事業形態であるため、今後も継続的に同モデルの拡大に努めてまいります。

サービスの品質および満足度の向上

当社の運営するコミュニティサイトは、年々より多くの人々に利用されており、サイトの使い勝手やユーザーサポートなどのサービスの品質向上の必要性がこれまで以上に高まってきております。また、インターネット上のコンテンツが日々増加する中で、他サイトより高い満足度を提供し続けることが利用者の継続率および入会率を高める上で重要な課題となっております。従って、今後も時代の要請に応じた品質の向上に努めるとともに、蓄積してきたコミュニティの活性化施策等の実績とノウハウを活用した訴求力の高いサービスの提供に注力してまいります。

人材の確保および育成

当社が営んでおりますコミュニティ事業においては、コンテンツの選択、製作、利用者への宣伝、販売のすべてにおいて、個人の感性、経験等によるところが大きいため、優秀な人材を確保することが経営の重要な課題と認識しております。そのため、優秀な人材にとって魅力ある会社作りを行うためにインセンティブプランの充実や教育研修の充実に力を入れてまいります。採用においては、中途採用および新卒採用を積極的に継続することによって人員体制の拡充を図ってまいります。

4【事業等のリスク】

以下において、事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、当社の事業展開上のリスク要因となる可能性があると考えられる主な事項を記載しております。また、必ずしも事業上のリスクに該当しない事項についても、投資者の投資判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項については、投資者に対する情報開示の観点から以下に記載しております。なお、当社は、これらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める所存です。

また、以下に記載した内容は本株式への投資に関連するリスクをすべて網羅するものではなく、将来に関する部分の記載は、有価証券届出書提出日現在において、当社が判断したものであります。

1. 経営成績の変動について

当社は創業以来一貫してコミュニティ事業を展開してまいりました。第3期（平成13年5月期）までは企業に無料でコミュニティサイトを提供し、コミュニティサイトへバナー広告等を掲載することによる広告収入を収益の柱とする広告モデルのビジネスを行ってまいりました。しかしながら当該広告モデルのビジネスは伸び悩み、また、コミュニティサイトの利用者の拡大のために推し進めた海外事業が予想したほど伸びず、第3期は大幅な赤字となりました。

第3期以降はビジネスモデルを大幅に転換し、従来無料でコミュニティサイトを提供していた企業に有料化を提案しました。また、新たに日本テレコム株式会社、エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社、東京通信ネットワーク株式会社（現・株式会社パワードコム）など大手企業からコミュニティサイトの企画、開発および運営を受託することができ、「ソリューションサービス」が当社の事業の柱となりました。

第6期（平成16年5月期）は、コミュニティサイトの利用者に対してオンラインゲームやアバターなどの有料コンテンツを提供する「有料コンテンツサービス」への先行投資（開発人員の増強に伴う人件費の増加65百万円）などを行った結果、連結決算で大幅減益となりました。

続く第7期（平成17年5月期）は、投資が一段落したことに加え、既存の「ソリューションサービス」による継続的な運営収入および「有料コンテンツサービス」の収益の増加によって、平成16年11月中間決算において売上高605百万円、経常利益53百万円を計上することができました。

今後につきましては、「ソリューションサービス」と「有料コンテンツサービス」によって構成されるコミュニティ事業を柱とする事業戦略に変更はありませんが、当該事業戦略が功を奏さない場合は、当社の業績に影響を与える可能性があります。

主要な経営指標等の推移

(1)連結経営指標等

回次	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期	第7期中間
決算年月	平成12年5月	平成13年5月	平成14年5月	平成15年5月	平成16年5月	平成16年11月
売上高 (千円)	-	-	-	725,197	1,006,181	605,405
経常利益 (千円)	-	-	-	90,001	6,202	53,419
当期純利益 (千円)	-	-	-	81,756	14,395	46,774
純資産額 (千円)	-	-	-	533,182	546,545	619,410
総資産額 (千円)	-	-	-	620,606	774,405	904,332

(注) 1.当社は第5期より連結財務諸表を作成しております。

2.売上高には消費税等は含まれておりません。

3.第5期および第6期の連結財務諸表および、第7期の中間連結財務諸表については、証券取引法第193条の2の規定に基づき、中央青山監査法人により監査及び中間監査を受けております。

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期	第7期中間
決算年月	平成12年5月	平成13年5月	平成14年5月	平成15年5月	平成16年5月	平成16年11月
売上高 (千円)	205,059	625,324	646,706	725,197	1,006,181	605,405
経常利益又は経常損失() (千円)	36,893	250,857	68,071	60,949	33,429	41,844
当期純利益又は当期純損失() (千円)	20,641	445,525	58,211	52,741	41,597	35,416
純資産額 (千円)	559,251	343,676	401,888	504,629	546,226	606,690
総資産額 (千円)	817,850	502,082	558,052	561,949	769,683	876,758

(注)1. 売上高には消費税等は含まれておりません。

- 第5期及び第6期の財務諸表及び第7期中間財務諸表については、証券取引法第193条の2の規定に基づき、中央青山監査法人により監査及び中間監査を受けておりますが、第2期、第3期及び第4期の財務諸表については監査を受けておりません。
- 当社は、第3期に当期純損失を計上した結果、413,705千円の法人税法上の繰越欠損金が発生したため、第6期まで法人税法上の繰越欠損控除を受けております。

2. 特定事業への依存について

当社の売上はコミュニティ事業に高く依存（第7期中間連結における売上構成比97.3%）しておりますが、当社の属するコミュニティ関連市場は黎明期にあり、発展の緒についたばかりであると考えられます。ネット先進国である韓国のコミュニティ関連市場は成長を続けており、日本においてインターネットの普及、ブロードバンドの進展とあまって市場規模は急速に拡大するものと考えられますが、その展開次第では、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

3. 競合について

コミュニティ関連市場は今後の成長が期待される市場であるため、今後は国内外の多数の事業者がこの分野に参入してくる可能性があります。当社に比べ資本力、マーケティング力、幅広い顧客基盤、より高い知名度を有する会社が参入してきた場合には、競争激化による価格の下落等により、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

4. 新しい技術の出現について

IT関連技術は技術革新の進歩が速く、それに伴って業界標準及び利用者ニーズが変化し、新技術が相次いで登場しております。当社では、韓国の子会社であるGaiaX Korea Co., Ltd. および韓国のネットワークを活用して新しい技術を随時取り入れております。しかしながら、これらの新技術等への対応が遅れた場合、当社の提供するサービスが陳腐化・不適応化し、業界内での競争力低下を招く可能性があります。その場合当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

5. システムダウン、情報セキュリティ及びシステム不具合について

当社の運営するコミュニティサイトは24時間365日年中無休で運用しなければならないため、障害の兆候が見受けられる時及び障害が発生した時は監視要員及び各部署の責任者に通知する体制を整えています。しかしながら、当社のコミュニティサイトは通信ネットワークに依存しており、サーバー等の自社設備や第三者が所有し運営する通信設備等のインターネット接続環境が良好に稼動することが前提であります。したがって、災害や事故により通信ネットワークが切断された場合、サーバー機能が停止した場合、コンピュータウイルスによる被害があった場合、外部からの不正な手段によるコンピューター内への侵入があった場合及び自社開発のサーバーやソフトウェアに不具合が生じた場合等は、インターネットユーザーによる当社コミュニティサイトの利用度が低下する可能性があります。また、障害や不具合の原因が当社サイドにあった場合は、当社のクライアント企業からの信頼度が低下する可能性があり、結果、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

6．納期管理について

クライアント企業から大規模なコミュニティサイトの開発を受託した際、当社は日本のパートナー企業もしくは子会社であるGaiaX Korea Co.,Ltd.を通じて選定した韓国のパートナー企業と共同で開発を行うことがあります。パートナー企業の選定においては選定先のシステム開発能力、スケジュール管理能力、開発担当者のスキル等を総合的に勘案することで、システム構築プロジェクト全体のスケジュール管理、品質管理、コスト管理等のマネジメントに支障が生じないよう努めております。また、契約締結時に納品予定日を設定し、パートナー企業と密に連絡を取りながら開発の進捗状況を確認しております。しかしながら、開発自体はパートナー企業に依存せざるを得ず、予定していた納期に納品が間に合わない可能性があり、その結果、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

7．資産の含み損・評価損について

当社の属するソフトウェア業界は技術革新の進展が早いため、当社の保有するソフトウェアについて資産の陳腐化等による価値毀損の可能性があり、その場合当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

8．収益構造について

当社の「ソリューションサービス」における収益は、当社所有のソフトウェアの使用許諾に係るライセンス代金ならびにコミュニティサイトの開発代金等による初期収入、コミュニティサイトのリニューアル等による追加収入及び開発したコミュニティサイトの保守・管理のための運営収入（コミュニティサイトの利用者数に応じて増加）の3つから成り立っております。運営収入に関してはクライアント企業から毎月継続的に収受いたしますが、初期収入及び追加収入の発生時期は新規案件の成約状況及びクライアント企業の需要動向如何によっては当社業績に影響を及ぼす可能性があります。

一方、「有料コンテンツサービス」における収益構造は、クライアント企業からの初期収入、追加収入、運営収入及び広告収入に加え、有料コンテンツの利用者からの課金収入によって構成されます。課金収入の分配は各クライアント企業と当社の間で各々の分業割合に応じて合意しており、当社が多額の初期投資を行う場合はそれに応じた比率の課金収入の分配を受けます。したがって、当社が多額の初期投資を負担する事業については、回収時期が予定より遅れる可能性があります。また、広告収入はクライアント企業の需要動向如何によっては当社業績に影響を及ぼす可能性があります。

9．外部より提供を受けているコンテンツについて

当社は、ゲーム等コンテンツの一部について、ライセンサーより国内での配信・運営等にかかるライセンス許諾を得て、コンテンツを利用しております。ライセンサー側がこれらの契約の継続を拒否した場合、ライセンス条件に関する解釈の相違が生じた場合、解釈または契約更新等に関して将来的には紛争が生じた場合、未解決の問題に対する交渉が発生した場合等、結果として使用許諾されていたコンテンツが利用できなくなる可能性があります。その結果、当社の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

10．法的規制について

(1) インターネット及びコミュニティサイトをめぐる法的規制について

近年出会い系サイトでの未成年の売買春等が表面化したため、出会い系サイトを規制する法律として「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」（通称 出会い系サイト規制法）があります。同法は平成15年6月5日に制定され、平成15年6月13日からその一部が施行され、同年12月1日に全面的に施行されました。出会い系サイトを利用して児童を性交や異性交際の相手方に誘引する行為等を禁止し、違反する者には罰金等の罰則が定められています。また、当社の運営するコミュニティサイトは出会い目的のサイトではなく、書込みをした者の性別がシステム上で明らかになるシステムを採用していないため、当社は「インターネット異性紹介事業者」には該当しません。しかしながら、同法の運用およびこれに対する対応いかんによっては、当社の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

さらに、当社はユーザーのコミュニティサイト利用の際に、他人の著作権の無断使用、第三者への権利の侵害・誹謗・中傷、出会い系サイト等による犯罪に関わる事項、猥褻等公序良俗に反する情報の掲載、その他法律に違反する行為を禁止する旨を利用者に告知して同意していただいております。しかし、この同意にもかかわらず、当社の展開するコミュニティサイトにおいて重大なトラブルが発生した場合、あるいは利用者と第三者との紛争に当社のクライアント企業または当社が巻き込まれた場合等には、当社が直接の当事者でなくとも法的責任を問われる可能性があります。また、当社の企業イメージの悪化等により当社の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

諸外国においてはインターネットに係る法規制・ルール化が進行しつつあり、今後我が国においても法規制・ルールが明確になると考えられます。今後法律の改正、新たな法律の制定、条例その他により何らかの自主規制が求められる可能性はあり、その場合当社の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

(2) 個人情報保護について

当社は、サービスの提供にあたり会員情報やクレジットカード情報等の利用者の個人情報を取得しているため、平成17年4月1日に完全施行された「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務が課されております。個人情報については、個人情報管理規程及びガイドラインを制定し、個人情報の取扱いに関する業務フローを定めて厳格に管理しております。また、平成17年2月1日に財団法人日本情報処理開発協会のプライバシーマークを取得しております。

しかしながら、個人情報の流出等の重大なトラブルが発生した場合には、当社への損害賠償請求や当社に対する信用の低下等により、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

1.1 . 知的財産に関するリスクについて

当社は、知的財産権として特許を重視しており、必要な特許に関しては積極的に申請を行っております。また、当社は、当社の技術・製品等が第三者の持つ特許権、商標権等の知的財産権を侵害しないように細心の注意を払っており、過去において他社特許権を侵害し提訴されている等の事実はありません。しかしながら、当社の事業に関連する知的財産権が第三者に成立した場合、又は当社の認識していない当社の事業に関連する知的財産権が既に存在した場合においては、第三者の知的財産権を当社が侵害したとの主張に基づく訴訟を提起される可能性があります。当該訴訟において当社が敗訴した場合、損害賠償債務が発生する可能性があるほか、当該サービスの提供が差し止められ、権利者への対価の支払義務が生じる可能性があり、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

1.2 . 資本準備金取り崩しについて

当社は、累積損失を一掃して経営戦略の機動性を高めるために、第5期定時株主総会で承認された損失処理案により平成15年8月27日に資本準備金315,514千円を取り崩しております。この累積損失一掃の処理は資本の部の勘定の振替であり、当社の純資産額に変更を生じるものではありません。

1.3 . 小規模組織であることについて

平成17年5月末現在における当社組織は取締役5名、監査役3名及び従業員34名（子会社含む）と組織が小規模であり、内部管理体制もこのような規模に応じたものになっております。今後事業拡大に伴い、人員の増強及び内部管理体制の一層の充実を図る方針ですが、人材等の拡充や内部管理体制の構築が予定どおり進まなかった場合、当社の事業展開に影響を与える可能性があります。

1.4 . 人材の確保

当社の営む事業は専門性の高い知識と豊富な経験等によるところが大きいため、優秀な人材を如何に適時適切に採用できるかが事業を拡大する上で重要な課題と認識しております。したがって人材確保が当初の計画通り進まない場合、または人材が流出した場合には当社の事業展開に支障が生じ、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

1.5 . ベンチャーキャピタル比率について

平成17年5月31日現在におけるベンチャーキャピタル及びベンチャーキャピタルが組成した投資事業組合等（以下「VC等」という。）の保有株式数の割合は当社発行済株式総数11,209株に対し33.22%であります。VC等による株式の保有目的は一般的に未公開株式に投資し、公開後に株式を売却してキャピタルゲインを得ることです。今回当社が計画している名古屋証券取引所「セントレックス」への上場後にVC等が保有する当社株式を市場にて売却した場合、売却圧力が顕在化して、株価形成に影響を及ぼす可能性があります。

1.6 . ストックオプション制度について

当社は、ストックオプション制度を採用しており、従業員の経営参加意識を高め、優秀な人材を確保することを目的として新株予約権を付与しております。平成17年5月31日現在における新株予約権による潜在株式総数は1,191株であり、発行済株式総数11,209株に対する割合は10.6%となっております。

当社は今後も優秀な人材確保のために、インセンティブプランを継続して実施していく方針です。このため将来これらのストックオプションが行使された場合、当該株式価値の希薄化が生じる可能性があります。現時点における新株予約権の状況は第二部 企業情報 第4 提出会社の状況 1.株式等の状況 (2)新株予約権等の状況をご参照ください。

5【経営上の重要な契約等】

当社は、クライアント企業と業務委託契約書を取り交わしていますが、その要旨は以下の通りとなっています。

契約会社名	相手方名称	国名	契約内容	契約締結日	契約期間
株式会社ガイアックス (当社)	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社	日本	コミュニティ 運營業務委託	平成13年6月30日	平成16年6月30日から 平成17年6月29日まで (その後自動更新)
株式会社ガイアックス (当社)	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社	日本	ゲームコミュニティサービス 使用許諾契約書	平成16年5月28日	平成16年7月26日から1 年間、その後自動更新
株式会社ガイアックス (当社)	株式会社ナムコ	日本	コミュニティ サイト制作業務委託契約書	平成16年7月1日	期間の定め無し
株式会社ガイアックス (当社)	株式会社ナムコ	日本	保守・運營業務委託契約書	平成16年9月1日	平成16年9月1日より1 年間、その後自動更新
株式会社ガイアックス (当社)	シェアサービス株式会社	日本	ライセンス契約書	平成16年12月28日	平成16年12月28日より 1年間、その後自動更新
株式会社ガイアックス (当社)	シェアサービス株式会社	日本	コミュニティ ポータルサイト開発業務委託契約書	平成16年12月28日	平成16年12月28日より 1年間
株式会社ガイアックス (当社)	シェアサービス株式会社	日本	WEBサイト開発業務委託契約書	平成16年12月28日	平成16年12月28日より 1年間

6【研究開発活動】

該当事項はありません。

7【財政状態及び経営成績の分析】

1.重要な会計方針および見積もり

当社の連結財務諸表は、わが国において一般に公正妥当と認められている会計基準に基づき作成されております。この連結財務諸表の作成にあたりまして過去の実績や状況に応じ合理的と考えられる要因に基づき、見積もり及び判断を行っているものがあります。このため、実際の結果は見積もり特有の不確実性があるため、見積もりと異なる場合があります。当社は特に以下の重要な会計方針が当社の財務諸表の作成において使用される当社の重要な判断と見積もりに大きな影響を及ぼすと考えております。

(1)貸倒引当金

当社では、債権の貸し倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、また貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しておりますが、顧客の財務状態が悪化し、その支払い能力が低下した場合には、追加の引当計上が必要となる可能性があります。

(2)ソフトウェア

当社では、ソフトウェア資産のうち陳腐化したものについては、評価減を計上しておりますが、技術の進歩や市場環境の急速な変化により見積もりよりも悪化した場合には、追加の評価減が必要となる可能性があります。

(3)繰延税金資産

平成13年5月期において期末時点で重要な税務上の欠損金が存在し、翌期以降の課税所得の発生が確実とは見込まれなかったため繰延税金資産の計上は実施しておりませんでした。平成15年5月期より利益計画に基づき保守的に見積もった上で繰延税金資産の計上を行っております。

2.財政状態の分析

A.当連結会計年度（自 平成15年6月1日 至 平成16年5月31日）

(1)流動資産

当連結会計年度末における流動資産の残高は624百万円となり前年度に比べ160百万円増加いたしました。主な要因としては現金及び預金が79百万円の増加、受取手形及び売掛金57百万円の増加、前渡金16百万円の増加によるものです。現金及び預金に関しましては、2月に受注しましたプロジェクトの資金需要を見越して株式会社三井住友銀行より150百万円の借入をおこないました。売掛債権につきましては、大型の案件が年度末に集中したことにより、前渡金については進行中のプロジェクトに関する開発費の前渡分であります。

(2)固定資産

当連結会計年度末における固定資産の残高は149百万円となり、前年度の残高との大きな変化はありませんが、固定資産内での増減があります。有形固定資産が30百万円減少しており、内訳としてはサーバー設備等が41百万円増加いたしました。償却および売却等により70百万円減少しております。その他の固定資産については大きな変動はありません。

(3)流動負債

当連結会計年度末における流動負債の残高は172百万円となり、前年度に比べ84百万円の増加となりました。主な要因としましては買掛金が9百万円の増加、借入金83百万円の増加等によるものであります。買掛金につきましては新規プロジェクトの先行投資の増加によるものです。その他の流動負債については大きな変動はありません。

(4)固定負債

当連結会計年度末における固定負債の残高は55百万円となり、前年度に比べ55百万円の増加となりました。主な要因としましては銀行からの借入によるものであります。

(5)資本

当連結会計年度末における資本の残高は546百万円となり、前年度に比べ13百万円の増加となりました。主な要因としましては当期末処分利益の増加によるものであります。

B. 当中間連結会計期間（自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日）

(1) 流動資産

当中間連結会計期間における流動資産の残高は645百万円となり前連結会計年度末に比べ20百万円増加いたしました。主な要因としては現金及び預金が59百万円の増加、受取手形及び売掛金72百万円の減少、たな卸資産9百万円の減少によるものであります。現金及び預金に関する増加要因としては売掛金の回収および借入金の社債への切り替えによるものであります。売掛金につきましては、年度末に集中した大型案件の回収によるものであります。たな卸資産については進行中のプロジェクトに関するものであります。

(2) 固定資産

当中間連結会計期間における固定資産の残高は258百万円となり、前連結会計年度末に比べ109百万円増加いたしました。主な要因としましてはサーバー設備の増強、新規ソフトウェアの開発投資によるものであります。

(3) 流動負債

当中間連結会計期間における流動負債の残高は146百万円となり、前連結会計年度末に比べ26百万円の減少となりました。主な要因としましては買掛金が33百万円増加したものの短期借入金が50百万円減少したこと等によるものであります。

(4) 固定負債

当中間連結会計期間における固定負債の残高は138百万円となり、前連結会計年度末に比べ83百万円の増加となりました。主な要因としましては社債の発行等によるものであります。

(5) 資本

当中間連結会計期間における資本の残高は、619百万円となり前連結会計年度末に比べ72百万円の増加となりました。主な要因としましては当期中間未処分利益の増加および、新株予約権の行使による資本金の増加等によるものです。

3. 経営成績の分析

A. 当連結会計年度（自 平成15年6月1日 至 平成16年5月31日）

当連結会計年度におきましては、大型案件の成約等順調に売上高は伸びたものの、既存のコミュニティの運用コスト及び新規プロジェクト向けの開発要員の増加等に伴い、原価および販売管理費の増加により売上の伸びに応じた利益額の確保が十分ではありませんでした。その結果、当連結会計年度における売上高は1,006百万円（前年同期比38.7%増）、販売費及び一般管理費は455百万円（前年同期比38.2%）、営業利益は8百万円（前年同期比90.3%減）、経常利益は6百万円（前年同期比93.1%減）、当期純利益は14百万円（前年同期比82.4%減）となりました。

B. 当中間連結会計期間（自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日）

当中間連結会計期間におきましては、既存のコミュニティの運用収益の安定成長のほか大型案件の成約等順調に売上高も伸びております。ただしそれに応じて新規プロジェクト向けの開発コストの増加等もありましたが、販売管理費を最小限にコントロールした結果前年対比で大幅な増益を達成しております。その結果、当中間連結会計期間における売上高は605百万円（前年同期441百万円）となり、164百万円の増加となりました。販売費及び一般管理費は216百万円（前年同期208百万円）となり、8百万円の増加となりました。営業利益は55百万円（前年同期 21百万円）となり76百万円の増加となりました。経常利益は53百万円（前年同期 20百万円）となり73百万円の増加となりました。中間純利益は46百万円（前年同期 8百万円）となり54百万円の増加となりました。

4. 資本の財源及び資金の流動性についての分析

A. 当連結会計年度（自 平成15年6月1日 至平成16年5月31日）

当連結会計年度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、定期預金への振替の結果、前連結会計年度に比べ120百万円減少し、当連結会計年度末には134百万円となりました。

当連結会計年度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）

営業活動によりにより得られた資金は37百万円（前年同期比112百万円の減少）となりました。この主な要因は、大型サイト開発のための先行投資およびサイト運営コスト、人件費の増加により税金等調整前当期純利益の減少によるものです。

(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295百万円(前年同期比228百万円の増加)となりました。この主な要因は、定期預金への振替およびサイト開発に必要となるライセンス取得やソフトウェアの開発などによるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は138百万円(前年同期比123百万円の増加)となりました。この主な要因は、長期借入金によるものです。

B. 当中間連結会計期間(自 平成16年6月1日 至 平成16年11月30日)

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、前連結会計年度に比べ249百万円増加し、当中間連結会計期間末には384百万円となりました。

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)

営業活動により得られた資金は121百万円となりました。この主な要因は、税金等調整前中間純利益の増加および売掛金の減少によるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は68百万円となりました。この主な要因は、サイト開発に必要となるライセンス取得やソフトウェアの開発などがあったものの、定期預金の払い戻しに伴う資金の増加によるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は58百万円となりました。この主な要因は、社債発行による収入によるものです。