

第2 【事業の状況】

1 【業績等の概要】

(1) 業績

近年、ブログやSNS等のコミュニティサービスが急速に普及し、ブログ登録者数は868万人、SNS登録者数は716万人となっています。（総務省『平成18年度版 情報通信白書』）

このような状況の中、当社グループにおいては、多様化するクライアント企業のニーズに対応すべく、ソリューション事業においてサービスのパッケージ化を推進し、スピーディーにサービスを提供できる体制を整えて参りました。具体的な施策と致しましては、各種ソリューションのパッケージ開発体制の構築、効率的な営業体制のための営業代理店の組織化や、ソリューションの品揃えの拡充（ブログ、SNS、インスタントメッセージ、クラブサービス、ビンゴゲーム、ホームページサービスほか）を推進致しました。また、受託開発事業におきましては、引き続きWEBシステム開発を軸として、営業・開発および運用管理体制を整備いたしました。また、同時にオンラインゲーム事業への資本投下も進め、開発中のタイトルの早期リリースを図って参りました。

一方、コスト管理におきましては、費用圧縮を全社的に推し進めることにより売上総利益率の向上など収益改善に努めて参りましたが、オンラインゲーム事業への先行投資などにより、当連結会計年度につきましても前期に引き続き損失を計上致しました。

当連結会計年度の業績は、売上高は1,731,124千円、営業損失は87,069千円、経常損失は119,245千円となりました。また当期純損失は120,438千円となりました。（当連結会計年度は決算期変更に伴い7ヶ月決算となっておりますので、対前期増減は記載していません。）

また、損失の主たる要因であったオンラインゲーム事業に関しましては、今後一層の投資が必要な状況となったため、平成19年1月、本事業より撤退することを決定致しました。平成19年1月22日に発表致しましたとおり、平成19年3月1日付にて当社のゲーム事業部門を会社分割し、新設会社である株式会社UTDエンターテインメントに承継すると共に、同新設会社の発行済株式の全株式を株式会社インデックス・ホールディングスに譲渡致しました。またこれに伴い、オンラインゲームの営業拠点として活動を行っておりましたGaiaX Korea Co.,Ltd.解散を決議しております。

a) コミュニティ事業

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、ソフトバンクテレコム株式会社、東京電力株式会社等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、利用者からの問い合わせ対応、定期的なリニューアルなどの業務を提供致しました。加えて、運営サポート等パッケージソリューションの販売にも注力致しました。また、トゥギャザー株式会社においては会員からの安定的な会費収入を維持し、各種セミナーおよびイベントの開催、語学講座等を積極的に行って参りました。株式会社GT-Agencyでは、コミュニティを中心とした各種インターネットサービスへの占いコンテンツの提供を行い、契約顧客数が設立1年未満で50社を超えるなど顧客基盤を順調に拡大致しました。このような結果、売上高は724,205千円となりました。

b) 受託開発事業

WEBシステム開発を軸としてシステムコンサルティング、パッケージ販売、システムインテグレーション、運用管理に至るITサービスをワンストップで提供して参りました。前期に引き続き堅調に推移した結果、売上高857,633千円となりました。

c) オンラインゲーム事業

オンラインゲーム事業につきましては、平成19年度の有料化ならびに投資回収を目指してタイトルの開発に注力して参りました。また、各種イベントの開催や関連メディアへのプロモーション活動の実施、既存運営ゲームタイトルのユーザー獲得施策の強化などを推進致しました。その結果、売上高は132,519千円となりました。

d) その他事業

その他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安定的に継続した結果、売上高16,765千円となりました。

(2) キャッシュ・フロー

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、725,924千円となり、前連結会計年度に比べ282,522千円減少となりました。なお、営業活動によるキャッシュ・フローと投資活動によるキャッシュ・フローを合計したフリー・キャッシュ・フローは△364,556千円となり、前連結会計年度に比べ54,985千円増加となっています。

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)

営業活動により使用した資金は176,827千円となりました。この主な要因は税金等調整前当期純損失が118,804千円となったほか、売上債権の増加額121,572千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187,729千円となりました。この主な要因は関係会社株式の取得による支出113,877千円及びオンラインゲーム用のソフトウェア開発費52,542千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)

財務活動の結果得られた資金は79,013千円となりました。これは社債発行による収入184,853千円によるものです。

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	金額(千円)
コミュニティ事業	724,205
受託開発事業	857,633
オンラインゲーム事業	132,519
その他事業	16,765
合計	1,731,124

- (注) 1 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
2 当連結会計年度は、決算期変更により7ヶ月決算のため前年同期との比較は行っておりません。
3 当連結会計年度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	当連結会計年度 (自 平成18年6月1日 至 平成18年12月31日)	
	金額(千円)	割合(%)
伊藤忠テクノサイエンス株式会社	428,019	29.9
富士通株式会社	171,416	11.2

- (注) 1 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】

第9期の業績は予想の範囲内で推移致しましたが当社グループにおきましては早期の黒字化を実現すべく、以下の4点を重要課題として取り組んでおります。

① ソリューションサービスのパッケージ化及びモバイル展開の推進

ブログ・SNS等コミュニティの認知の拡大により、クライアント企業のニーズは顕在化・多様化してきております。このような状況下、多くのニーズに対応するためにはスピーディーに導入できるパッケージ型ソリューションを強化することが必要と考えており、開発体制、営業体制、商品の多様化の三点を重点施策として強化をして参ります。今後は、ブログ・SNS等のコミュニティ及びフラッシュゲーム等コミュニティ関連サービスのパッケージ化を推進すると共にモバイルへの対応にも注力し、クライアントの満足度向上とサービスの拡充を図ってまいります。

② 営業の効率化

低価格のパッケージ型ソリューションを中心に据えるため、営業コストを低下させることが必要となります。具体的な施策と致しましては、営業代理店の拡充、ホームページ経由の問い合わせ数を増やすことが挙げられます。このように営業効率を上げることにより利益を確保できる体制を構築してまいります。

③ 技術力のさらなる向上

当社の運営するサービスは、年々より多くの人々に利用されており、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。顧客のニーズを適確に把握し、最適なソリューションを提供するために優秀な技術者を確保すると共にさらなる技術力の一層の向上に努めて参ります。

④ グループ総合力の向上と内部管理体制の強化

継続的に企業価値を拡大していくためには、グループ総合力の向上と内部管理体制の確立が不可欠であります。そのためにグループ各社の一層の連携を図ってシナジー効果を高めると共に各社の内部管理・内部統制の強化、充実を推進し、強固な収益基盤を構築して参ります。

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、有価証券報告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

当社のコミュニティ事業における収益は、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、クライアント企業と共同で展開するサービスについてはクライアント企業からの初期収入、追加収入、運営収入および広告収入に加え、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。

② 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。

③ 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、それに応じ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。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。

④ 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ます、結果、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ 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。

⑥ 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

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」(平成15年6月13日 法律第83号)があります。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ありませんが、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。

また、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。

(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、「個人情報の保護に関する法律」(平成15年5月30日 法律第57号)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。

⑦ 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、又は当社が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ます、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑧ 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。

⑨ 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18年12月31日現在における新株予約権による潜在株式総数は1,887株であり、発行済株式総数13,878株に対する割合は13.6%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、一株当たりの株式価値の希薄化が生じる可能性があります。

5 【経営上の重要な契約等】

当社は、クライアント企業、出資先等と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 アクセス (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 アクセス (当社) (注) 1	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 アクセス (当社)	APOL Co.Ltd. APE Inc. Anaheim Electronics Inc.	台湾	SHAREHOLDERS AGREEMENT	平成18年 7月14日	期間の定め 無し
株式会社ガイ アクセス (当社)	Anaheim Electronics Inc.	台湾	SHARE PURCHASE AGREEMENT	平成18年 7月14日	期間の定め 無し
株式会社ガイ アクセス (当社) (注) 2	株式会社インデックス・ホールディングス	日本	株式譲渡契約	平成19年 1月22日	期間の定め 無し

(注) 1. オンラインゲーム事業の売却に伴い、契約解除の予定であります。

2. 当社は平成19年3月1日にオンラインゲーム事業部門を分社化し新設会社である(株)UTDエンターテインメントへ承継するとともに同日付けにて同新設会社の全株式を(株)インデックス・ホールディングスに売却いたしました。詳細は「第5 経理の状況 連結財務諸表等 注記事項 重要な後発事象」に記載しております。

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

当社グループの連結財務諸表は、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重要となる会計方針については、「第5 経理の状況 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載されているとおりであります。

当社グループは、税効果会計、貸倒引当金、ソフトウェア、投資その他の資産の評価等に関して過去の実績や当該取引の状況に照らして、合理的と考えられる見積もり及び判断を行っており、その結果を反映し連結財務諸表を作成しておりますが、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。

2 財政状態の分析

当社グループは、当社及び連結子会社4社並びに持分法適用関連会社1社で構成されております。なお、当連結会計年度は決算期変更に伴い7ヶ月決算となっております。

(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1,297,871千円で、前連結会計年度末に比べ218,364千円減少いたしました。売上債権は121,572千円増加いたしました。フリーファイナンスファンドを解約したことにより有価証券が300,008千円減少したことが主な要因であります。

(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734,050千円となり前連結会計年度に比べ117,364千円増加いたしました。主な要因としましては、当連結会計年度において新たに取得した関連会社の投資有価証券の増加113,877千円によるものであります。

(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985,609千円となり前連結会計年度に比べ22,039千円減少いたしました。主な要因は未払金の減少によるものであります。

(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554,920千円となり前連結会計年度に比べ33,348千円の増加となりました。主な要因としましては、長期借入金の返済により29,552千円減少いたしました。が当期、新たに社債を発行したことによるものであります。

(5) 純資産

当連結会計年度末における純資産の残高は491,392千円となり前連結会計年度と比べ112,307千円減少いたしました。主な要因としましては、当期純損失120,438千円の発生によるものであります。資本金及び資本準備金の増加は新株予約権の権利行使によるものであります。

3 経営成績の分析

当社グループの経営成績は「第2 事業の状況 1 事業等の概要」に記載のとおりであります。なお、当連結会計年度は決算期変更に伴い7ヶ月決算となっております。

① 売上

コミュニティ事業においては、ソリューションのパッケージ化等の拡充による営業効率の向上を促進する一方、前連結会計年度末に連結子会社となったトゥギャザー㈱も安定的な会員収入を維持した結果、売上が堅調に推移いたしました。また、受託開発事業においても同様に堅調に推移し、その結果、当連結会計年度の売上高は1,731,124千円となりました。

② 営業損失

コミュニティの受託開発においては、開発費の内製化を行ったことにより外注費が減少いたしました。一方で、オンラインゲーム事業における開発費並びに新規ゲームタイトルの広告宣伝費の増加等により営業損失は87,069千円となりました。

③ 当期純損失

今期より持分法適用の関連会社となったAPE, Incの持分投資損失20,928千円を計上したものの、当期は上場に関わるコストが減少したため前期に比べ経常損失は188,308千円減少となりました。これにより、税金等調整前当期純損失は118,804千円、税効果会計適用後の法人税等負担額は1,633千円となりました。その結果、当連結会計年度における当期純損失は120,438千円となりました。

4 資本の財源及び資金の流動性についての分析

詳細は「第2 事業の状況 1 業績等の概要 (2) キャッシュ・フロー」に記載しております。