

平成 21 年 7 月 31 日

各 位

社 名 株式会社フォーサイド・ドット・コム
 代表者名 代表取締役 安嶋 幸直
 (JASDAQ・コード2330)
 問合せ先 執行役員経理部長 飯田 潔
 電話03-5339-5211

平成 21 年 12 月期第 2 四半期業績の前年同期実績との差異及び 剰余金配当に関するお知らせ

平成21年12月期第2四半期業績の前年同期実績との差異および剰余金配当に関しまして、下記の通り
 お知らせいたします。

記

1. 平成 21 年 12 月期 第 2 四半期業績における前年同期実績との差異について

(単位：百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	第 2 四 半 期 純 利 益
平成 20 年 12 月期 第 2 四 半 期 実 績	2,621	△384	△405	△477
平成 21 年 12 月期 第 2 四 半 期 実 績	2,792	88	183	271
増減額 (B - A)	171	472	588	748
増 減 率	6.00%	—	—	—
平成 20 年通期実績	5,042	△235	△269	△68

2. 差異が発生した理由

当第 2 四半期における我が国経済は、世界経済の急速な悪化が实体经济に深刻な影響を及ぼし、企業業績の大幅な悪化や個人消費が低迷など、極めて厳しい状況で推移しました。

一方、当社グループを取り巻く事業環境といたしましては、平成21年6月末時点の国内における携帯電話契約者数が、前年同月比4.7%増の108,489万人と堅調に推移しました。第3世代携帯電話(3G)の契約者数は前年同月比12.3%増の102,070万人と引き続き二桁増を維持し、契約数全体における割合は94.1%と、多様なコンテンツやサービスを利用できるハイスペック携帯端末の普及がより一層進捗しております。

また2007年におけるモバイルコンテンツ市場は4,233億円(対前年比116%)、2004年対比では1.6倍と拡大傾向にあります。特に当社が強みとする3Gコンテンツの「着うたフル®(注1)」市場は2007年において506

億円（対前年比214%）、「電子書籍」は221億円（対前年比320%）と、市場規模の拡大が急速に進展しております。（出所：携帯電話契約数／社団法人電気通信事業者協会、モバイルコンテンツ市場動向／モバイル・コンテンツ・フォーラム）

このような状況下、コンテンツ市場の中で拡大傾向にある市場にいち早く経営資源を注力し、重要施策を「マーケット」「流通」「ターゲット」に定め、収益力の強化に努めました。主力のコンテンツ事業においては、電子書籍やFlashコンテンツ（注2）など新規コンテンツを拡充したほか、プロモーション戦略においては、提携サイトを通じた広告出稿を行う「他社ASP」に加え、自社システムで複数の媒体を束ねる「自社ASP」を通じたプロモーションを積極展開した結果、有料課金による売上金額が1,214百万円に達するなど大幅に増加しました。

この結果、第2四半期連結累計期間における売上高は2,792,612千円（前年同期比6.5%増）、営業利益は88,486千円（前年同期比－%）、経常利益は183,225千円（前年同期比－%）、四半期純利益は271,274千円（前年同期比－%）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コンテンツ事業

売上の91.5%を占めるコンテンツ事業につきましては、高成長ジャンルである「着うたフル®（注1）」で2サイト、「電子書籍」で16サイトを新規に投入し、コンテンツの訴求力を強化しました。また流通戦略においては、自社ASPにおいて掲載率向上が期待できる媒体力の高いメディアとの直接提携で広告費を低減し、他社ASPでは有力ASPとの提携推進で会員獲得に取り組みました。さらに無料会員や低額課金層への積極アプローチでダウンロード会員の増加を図ったほか、サービスの総合化、継続特典の付与により安定的な継続会員の獲得に注力しました。

この結果、売上高は2,555,002千円（前年同期比14.0%増）、営業利益は484,377千円（前年同期比－%）となりました。

②マスターライセンス事業

売上の8.5%を占めるマスターライセンス事業では、電子書籍やFlash素材など成長ジャンルを中心にマスターライセンス投資を実施し、原版獲得によるコンテンツの利用範囲の拡大に取り組みました。また携帯をはじめテレビ、ウェブなど配信先の多様化を進めると同時にアグリゲーション（注3）の強化によるコンテンツの充実を図りました。さらに業務体制の効率化により、利益体質の強化に努めました。

この結果、売上高は237,610千円（前年同期比37.6%減）、営業利益は4,138千円（前年同期比93.9%減）となりました。

注1：「着うたフル®」は、株式会社ソニーミュージックエンタテイメントの登録商標です。

注2：「Flash（フラッシュ）」コンテンツ：Macromedia社（現Adobe社）が開発した、音声やアニメーションを組み合わせるWebコンテンツを作成するソフトで開発されたコンテンツです。

注3：アグリゲーション：自社が原版を持つコンテンツ以外にも他社が保有する魅力的なコンテンツを集約（アグリゲート）し、サイトのコンテンツ管理から課金まで総合的に行うこと。当社ではコンテンツのラインナップ充実に向け、コンテンツのアグリゲーションを積極的に推進しております。

所在地別セグメントの業績は次のとおりであります。

①日本

前連結会計年度において国内単体事業に経営資源を集中する体制が整いました。それに伴い今期においては新規コンテンツの投入と効率的なプロモーションを行っております。

この結果、売上高は2,599,866千円（前年同期比20.4%増）となり、営業利益は542,834千円（前年同期比－%）となりました。

②北米

前連結会計年度において解散したVindigo, Inc. (旧 Zingy, Inc.) より、事業及びキャリアリレーションを継承し北米でのコンテンツ事業を強化しております。

この結果、売上高は192,746千円（前年同期比58.3%減）となり、営業損失は54,100千円（前年同期比－%）となりました。

3. 剰余金の配当について

平成21年7月31日開催の取締役会において、平成21年6月30日を基準日とする剰余金の配当を無配とすることを決議いたしました。

当社は、株主の皆さまへの利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、財政状態及び経営成績を勘案しながら利益配当を行っていくことを基本方針としております。平成21年4月30日発表の平成21年12月期第1四決算短信におきましては、平成21年12月期第2四半期の剰余金の配当を未定としておりましたが、不透明な経済情勢下にあつては引き続き財務の安定性確保が重要であるため、誠に遺憾ながら当第2四半期は無配とさせていただきます。

	1株当たり配当金				
(基準日)	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期 末	年 間
前期実績	円 銭 0.00	円 銭 0.00	円 銭 0.00	円 銭 0.00	円 銭 0.00
当期実績	107.00	0.00	－	未定	107.00

以 上