

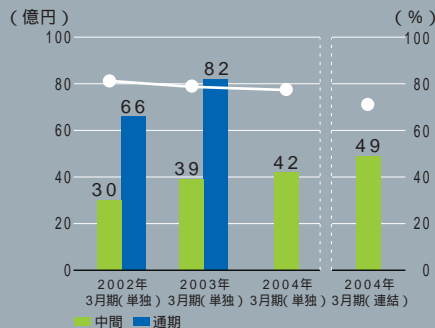


株式会社フェイス
第12期中間事業報告書
Faith, Inc. Semiannual Report
(2003.4.1~2003.9.30)

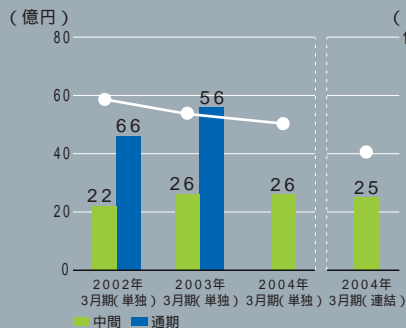
財務ハイライト(単独/連結)

連結財務諸表は2003年3月期より作成していますが、期末時においては連結子会社の貸借対照表のみを連結しています。
単位未満切り捨て

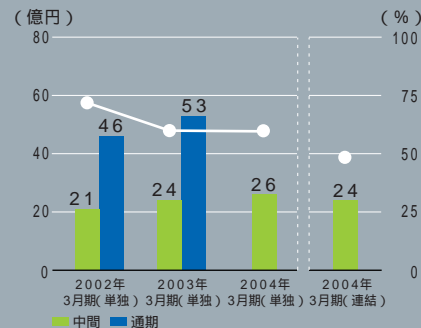
売上高 / 売上高総利益率



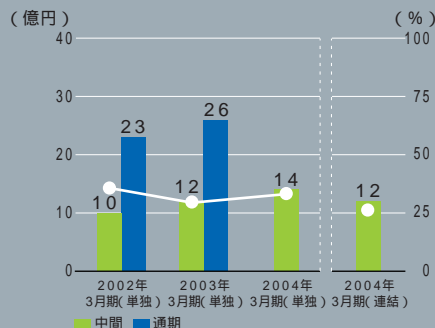
営業利益 / 営業利益率



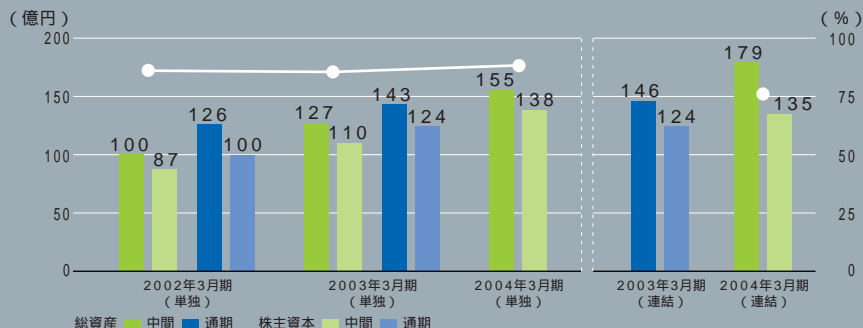
経常利益 / 経常利益率



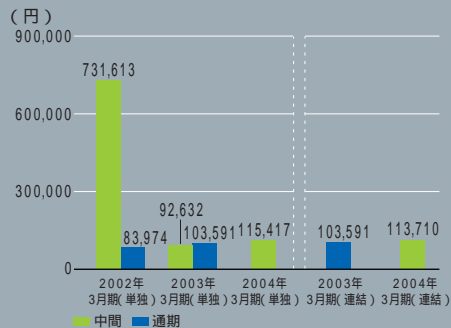
中間(当期)純利益 / 中間(当期)純利益率



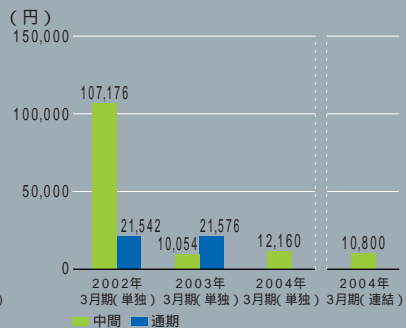
総資産 / 株主資本 / 株主資本比率



一株当たり株主資本

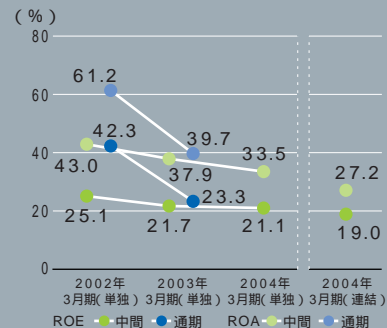


一株当たり中間(当期)純利益



ROE(株主資本中間(当期)利益率)

ROA(総資本経常利益率)



2002年3月20日付で1株を10株に株式分割しております。



代表取締役社長 平澤 創

営業の概況

当中間連結会計期間におけるわが国経済は、企業収益は依然として低水準にとどまり、高い失業率とともに、個人消費は低調に推移するなど、引き続き厳しい状況にありました。

当社を取り巻く情報通信関連業界におきましては、国内では2003年9月末現在の日本の人口1億2,761万人に対して、携帯電話の契約数が7,859万件(前年同月比9.0%増)にまで普及しました。i-mode等のインターネットサービスの契約数は、6,628万件(同16.0%増)にまで成長し、Java、カメラ、高速パケット通信などの利用が普及し始め、新たなビジネスチャンスが拡大しております。一方、海外では、北米、欧州、アジアの三大市場において、携帯通信キャリアがデータ通信事業を積極的に推進し、デジタルコンテンツ市場の成長が加速しております。

このような状況の下、当社グループとしましては、他社に先駆けて全世界のあらゆる通信方式・規格に対応する技術力を確保し、グローバルな視点でビジネスを推進してまいりました。

① 日本市場

これまで高成長を続けてきた携帯電話の契約数は、人口普及率の高まりに伴い安定成長期に入ったと考えております。しかし一方で、マルチメディア機能の充実、高速パケット通信、通信料金の引き下げなど、魅力的なコンテンツサービスを提供できる環境が整いつつあり、当社では、パートナー企業と協業により提供しているサービスの競争力強化を目指し、各種メディアでの広告宣伝、配信チャンネルの拡大に積極的に取り組みました。また、音楽アーティストやレコード会社との提携による魅力的な新コンテンツの開発や、「着うた」「メロディコール」などのサービスにおいても新たな需要を開拓しました。

② 北米市場

北米市場では、米Faith West社(100%子会社)が他社に先駆けて需要を切り開いてきた着信メロディサービス“Modtones”が、現地の人々の感性に合わせた選曲と高品質な音づくりが功を奏し、加入者数トップの携帯通信キャリア米Verizon Wireless社のサービスにおいてトップコンテンツとしての地位を獲得しました。また、自社ブランドの展開に加えて、米Time Warner社の映画Matrix Reloaded、人気アニメNickelodeonのコンテンツ配信など、大手メディア企業との提携によってコンテンツの充実を図りました。配信チャンネルも、Alltel社、US Cellular社、Sprint PCS社、Virgin Mobile社などの通信キャリアに拡大しました。また、オーストラリアにおいても、携帯通信キャリアトップの豪Telstra社のサービスで“Modtones”を開始しました。

③ 欧州市場

欧州では、仏Digiplug社(100%子会社)が、メディア大手の仏Vivendi Universal社との協業により欧州各国の携帯電話キャリアで着信メロディ、画像などのサービスを推進してきました。現地の大手通信キャリアや大手端末メーカーも積極的なプロモーション活動を行っており、新機種のほとんどが和音着信メロディ対応となるなど、着実に需要が拡大しております。引き続き、欧州全域へのサービス拡大に向けて配信チャネルの拡大を推し進めていきます。

④ 中国・アジア太平洋市場

中国では、携帯電話人口が2003年9月末現在2億4,900万人に達しており、コンテンツ配信の環境が整いつつあります。当社は現地のコンテンツプロバイダAny8社、ニチメングループとの合弁会社Any Music社を通じて、現地でトップの携帯通信キャリアChina Mobile社でのコンテンツサービスにより市場を開拓してきました。

アジアにおいては、9月にシンガポールの携帯通信キャリアSingTel Mobile社へのコンテンツ供給を開始しました。世界トップの携帯電話メーカーNokiaグループの開発者向けサイトから、和音着信メロディの世界標準規格SP-MIDIに対応したコンテンツ開発ツールを提供しコンテンツプロバイダの技術および事業支援を推進しました。これらの活動を糸口として、国際的なコンテンツの集積・管理・配信を行う『コンテンツ流通事業』を推進していきます。

⑤ 電子決済ソリューション事業に進出

昨今、日本でもブロードバンドネットワークの本格的な普及が始まり、PC、ゲーム端末などのプラットフォームが、重要になりつつあります。当社は、今後のネットワーク環境の変化に対応して、新たなコンテンツ配信サービスを開発するにあたって、決済インフラを整備することが重要な課題であると考え、7月にプリペイド型の電子決済サービス事業を行う株式会社ウェブマネーの株式の取得によってグループ会社化しました。同社は、ブロードバンドPC、オンラインゲーム端末上のオンラインゲーム・音楽配信・物販などの決済手段として数多くのユーザーに利用されており、更なる成長が期待できます。今後は、当社グループの一員として、様々なプラットフォームでの電子決済ソリューション事業を推進し『新たな市場を創造』していきます。

以上の結果、当中間連結会計期間の業績は、売上高4,919百万円、経常利益2,441百万円、中間純利益1,291百万円となりました。

なお、当中間連結会計期間における業績については中間連結初年度であるため、前年同期との比較分析は行っておりません。

また、株式会社ウェブマネーの株式取得については、当中間連結会計期間末日をみなし取得日としているため、当中間連結会計期間における業績に同社の業績は反映しておりません。

事業部門別の概況

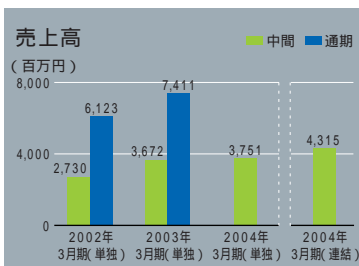
ネットワークを利用したコンテンツ配信事業

サービス事業

ビジネスパートナーであるコンテンツプロバイダとの協業により、既存のコンテンツサービスの競争力強化に努めるとともに、新たなコンテンツサービス開発に注力し、サービス事業の売上高は順調に推移しました。

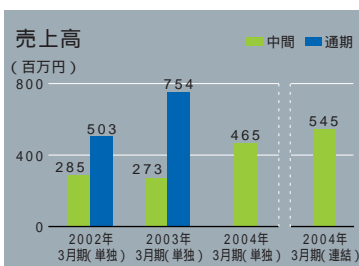
新規サービス展開につきましては、サービスの立ち上げに積極的に取り組みました。

この結果、サービス事業の売上高は4,315百万円となりました。



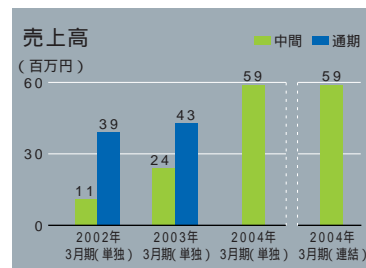
ライセンス事業

コンテンツ配信のプラットフォームである携帯電話に搭載される音源技術を半導体メーカー等にライセンスしました。国内における携帯電話端末の積極的な新機種投入および、米国、中国など海外需要の増加により、ライセンス事業の売上高は545百万円となりました。



その他の事業

コンテンツデータ制作機器のコンテンツプロバイダ等への販売などにより、売上高は59百万円となりました。



通期の見通し

国内においては、携帯電話および携帯電話インターネット接続サービスの市場安定成長期に入ることが予想されることから、当社とコンテンツプロバイダとのアライアンスによる携帯電話向けコンテンツサービスは緩やかに成長するものと考えております。

また、音源技術などのテクノロジーライセンスは、海外需要が拡大基調にあることにより、引き続き増収を見込んでおります。

さらに、海外においてはGPRS(GSM方式の携帯電話通信網を利用したデータパケット伝送方式“General Packet Radio Service”)や第三代携帯電話のサービスの本格的な成長期に入ります。特に、米国、欧州、中国、アジア太平洋地域において急速な市場拡大の可能性があり、これに対応したコンテンツ配信サービスやテクノロジーライセンスを行っていく予定です。

2003年12月
代表取締役社長 平澤 創

株式会社ウェブマネーをグループ会社化し 電子決済ソリューション事業に進出。

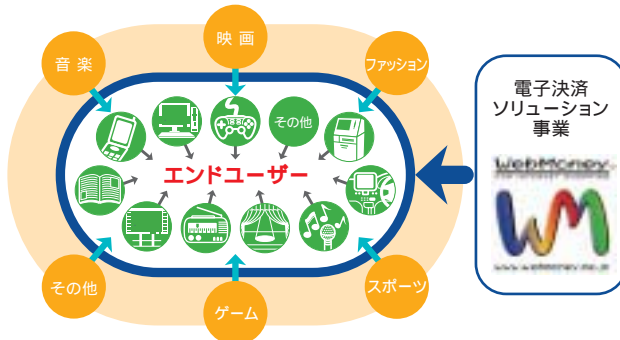
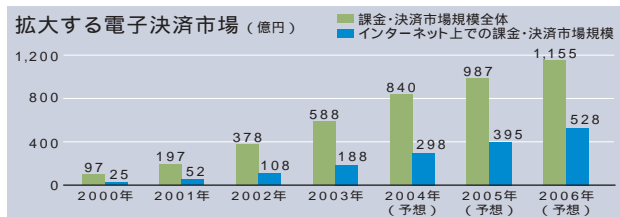
フェイスは2003年7月7日、プリペイド型電子決済サービス「WebMoney」を提供する株式会社ウェブマネーの株式を取得し、連結子会社としました。ウェブマネーとの連携により、フェイスは企画から決済までのトータルな枠組みの中で、新しいコンテンツビジネスを開発し、新たな市場創造を目指していきます。

なぜいま「電子決済」なのか？

インターネットのブロードバンド化により、オンラインでのゲームや音楽配信など、コンテンツ配信市場は急拡大しています。2006年の市場規模は5,536億円、それに付随するオンライン課金・決済市場は528億円になると予想されています。

PC、ゲーム端末、携帯電話端末等のコンテンツ配信プラットフォーム技術を独自開発し、着信メロディでは音源技術をLSIメーカーに供与するなど、コンテンツ配信市場を立ち上げるためのインフラ整備、そしてサービスを提供するためのコンテンツ開発から配信までを手掛けてきたフェイスにとって、電子決済ソリューション事業への進出は、成長戦略として当然のシナリオといえます。

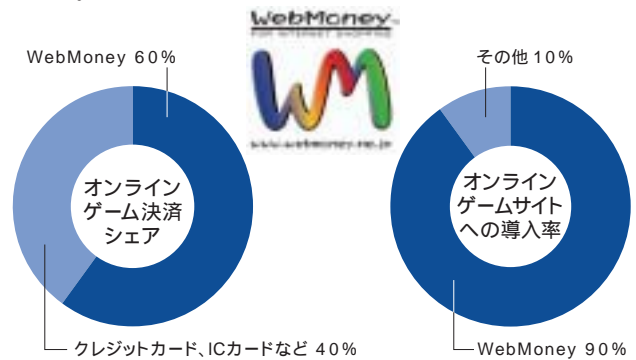
出所：野村総合研究所IT市場ナビゲーター2006



ウェブマネーに着目した理由は？

ウェブマネーが提供する電子決済サービス「WebMoney」は、インターネット上でのプリペイド型電子決済サービス市場において国内トップシェアを誇っています。オンラインゲームを例にとれば、有料オンラインゲームサイトの約9割が「WebMoney」を決済手段として採用（下図参照）しています。

今後、フェイスグループが電子決済ソリューション事業を展開するうえでも、新たなコンテンツビジネスを創造するうえでも、ウェブマネーの競争力は大きなアドバンテージになると考えています。



今後の業績への貢献は？

コンテンツ配信市場で利用される電子決済手段の中で「WebMoney」は近年、爆発的に利用者を増やしています。それにともない、ウェブマネーの業績も年を追うごとに伸長してきました。すでに先行投資段階を終えた今下半期からは当期純利益も確保できる見通しとなり、ウェブマネーは今後、フェイスグループの連結業績に大きく貢献するものと予測しています。

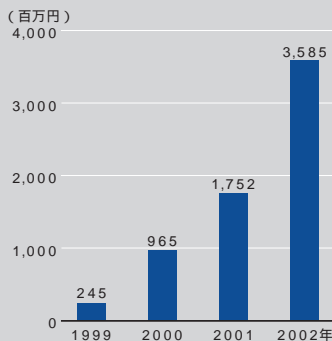
What's WebMoney?

小口決済に最適かつ安全なプリペイド型電子マネー



カードは2,000円と5,000円、
シートは1,000円から1万円まであります。

伸びるWebMoney発行高



「WebMoney」はインターネット上で決済できるプリペイド型電子マネーです。その実体は16桁の英数字からなるID番号で、コンビニエンスストアの店頭や店内情報端末または大手量販店、PCショップ、ゲームショップなど国内約3万店以上の販売店、あるいはオンラインショップで購入でき、その購入形態に応じてカードや文書、電子メールといったかたちでユーザーに提供されます。

「WebMoney」の最大の特長は、高い安全性にあります。ユーザーは有料コンテンツの利用や商品の購入時にID番号を入力するだけ。英数字16桁の組み合わせは天文学的な数になるため不正利用の確率は限りなくゼロに近く(数十兆分の1)、クレジットカード番号などのような信用情報を一切通知する必要がありません。ID番号はサイト側に通知されることはなく、使い切ったID番号は二度と使うことができません。

また、10円単位の小口決済にも対応できるので事業者にとっては少額商品の販売がしやすく、代金回収リスクが発生しないのも特長です。

このようにユーザーと事業者双方にメリットの大きい「WebMoney」は現在、国内外の大手ゲームメーカーをはじめ、約2,000以上のオンラインサイトで導入され、月間約50万人以上が利用しています。

ICカード型電子マネーと、どう違うのか?

ICカードは磁気カードに比べて大量の情報が扱え、安全性も高いことから注目を集めており、オンライン決済分野でも一部利用されています。ただし、ICカードは元々オフライン利用を主目的に開発されているので、オンライン利用の場合でもカードリーダーやスキャナーなどの専用機器を必要とします。

これに対して「WebMoney」は16桁のID番号を入力するだけなので、インターネットに接続できる環境さえあれば、どこでも、どのような端末からでも利用できるのが特長です。

ネット時代の グローバル通貨を目指す

「WebMoney」の事業企画ができたのは1996年。ネット上で課金する仕組みづくりが問題とされていた頃でした。「プリペイド形式の電子決済」というアイデアは大変歓迎され、約2年の開発期間を経て1998年4月からサービスを開始しました。当初「WebMoney」が使えるサイトは10サイトだけでしたが、現在は約2,000以上のサイトで使われるようになりました。これまで発行したIDの発行高は2002年度までの累計で約65億円を超えています。

今後、私たちがめざすのはネット時代の「グローバル通貨」です。「WebMoney」は円やドルのような特定地域の通貨ではなく、ID=プリペイド番号ですから国境を越えて使えるグローバル通貨としての可能性を秘めているのです。さらに現金、クレジットカード、ICカードなど、あらゆる決済手段で購入できるのも「WebMoney」ならではの、言い換えれば「WebMoney」を基軸としてさまざまな決済手段が互換性をもつということになります。

こうした「WebMoney」のもつポテンシャルを開花させるために、今年はおランダの拠点を拡大する方針です。まずはヨーロッパでグローバル通貨への足がかりを築きたいと考えています。



株式会社ウェブマネー
代表取締役社長
高津 祐一

世界各地での新しい動き



アジアのクリエイターが フォーラム ノキア “ Forum Nokia ”に結集

Nokia社が運営するソフトウェア・アプリケーションの開発者向け支援サイト“ Forum Nokia ”には、香港、シンガポール、タイなどアジアのコンテンツ開発者や制作会社が多数登録しています。

フェイスは、2002年9月にノキアグループと提携し、“ Forum Nokia ”を通じてコンテンツ開発者へ次世代コンテンツの開発ツールとノウハウを提供しています。ここから新たなビジネスチャンスが生まれつつあります。

中国でコンテンツ配信サービスを開始

中国の携帯電話加入者数は2億4,900万人にものぼり、年5,000万人のペースで増加しています。また今後は、主流のGSM(ヨーロッパの通信方式)のWAPサービスに加えて、CDMAも普及するものと予測されます。この巨大市場で始まった新たな動きにより、コンテンツ配信サービスを支えるフェイスのビジネスチャンスは一層拡大したといえるでしょう。

フェイスは、現地コンテンツプロバイダAny8社と合弁会社AnyMusic社を設立し、2003年春から中国トップの携帯通信キャリアChina Mobile社、2位のChina Unicom社でコンテンツサービスを提供しています。

Asia





シンガポールでコンテンツ流通事業を展開

著作権処理からコンテンツの開発・配信まで、トータルソリューションを提供する「コンテンツ流通事業」の推進。これがフェイスのアジア戦略です。

その一環として2003年9月、フェイスはシンガポール最大の携帯通信キャリアであるSingTel Mobile社と提携し、メロディ付き動画や待ち受け画面用画像コンテンツの供給を開始しました。



Japan

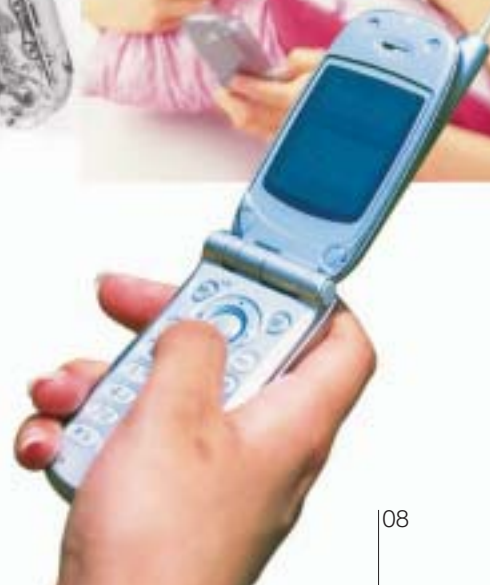
コンテンツ配信サービスを進化させ、 新たな需要を開拓

今日、携帯電話端末の普及率が高まり、数多くのコンテンツサービスが乱立する中、和音着信メロディ市場は成熟しつつあるといわれています。

このような環境において、フェイスは2つのアプローチにより、新たな需要を開拓しています。

第1は新しい付加価値サービスの開発。たとえば、普通の和音着信メロディでは物足りなくなった人には、リアルなサウンドが楽しめる「ハイクオリティな着信メロディ」や「着信時にアーティストの楽曲(CD)が聴ける楽しみ」を提供。また「呼び出し音をメロディ付きメッセージ」にして、電話をかけた人(発信者)も楽しめるようにするなど、新しい発想を具体化し、これまでにない高付加価値サービスを実現しました。

そして第2のアプローチが新規サービスの創造です。ヒントは、既に人々が日常生活で見たり聴いたり、楽しんだりしているモノやコトの中にあるもの。音楽雑誌と携帯電話端末を結びつけ、読んで聴きたくなったら試聴でき、CDを買うこともできるようにしたサービスの創造は、その好例です。フェイスは、ユーザーの立場で発想し、それを実現できる経営資源を持ったパートナーと組むことで、互いの強みを活かしたビジネスを構築しています。



Europe

和音着信メロディが ヨーロッパでブームに

これまで単音が主流だった欧州の着信メロディ市場は新しい時代を迎えています。各地のマスメディアは和音着信メロディを連日のように取り上げ、i-modeユーザーは100万人を超え、Vodafone live!も300万人を突破。一方で高機能携帯電話端末も順調に普及しており、ヨーロッパのモバイルコンテンツ市場はさらなる拡大が期待できます。

グループ会社の仏Digiplug社はメディア大手のVivendi Universal社と和音着信メロディや画像を配信し、欧州各国で新しい文化を生み出しています。



Oceania

オーストラリアでも 和音着信メロディ旋風が

いまオーストラリアでは、南半球初の和音着信メロディサービスが音楽好きな人々の心をとらえ、大反響を呼んでいます。そのサービスは“Modtones” Faith West社が生んだ米国で大ヒット中の和音着信メロディです。オーストラリアンポップスを数多く供給していることも人気を後押ししています。

このサービスは、2002年5月、オーストラリア最大の通信キャリアであるTelstra社と提携したことで実現しました。



大手メディア企業と提携し、 モバイル分野で新しいビジネスモデルを構築

北米では現在、大手メディア企業がモバイルコンテンツ市場に続々と参入しています。Faith West社は、北米で大人気の和音着信メロディを自社ブランドで配信するだけでなく、アライアンス戦略に基づき、パートナー企業との協業によりコンテンツを流通させる仕組みやノウハウを提供しています。

最近では、米Time Warner社の映画「Matrix Reloaded」や人気アニメ「Nickelodeon」のコンテンツ配信を実現しました。映像やキャラクターなどの資産をモバイルコンテンツで活用するビジネスモデルにより次々と成果をあげています。



North America



アメリカ生まれの“Modtones”は世界の“Modtones”へ。

2002年6月に北米でサービスインするや人気No.1コンテンツとなった“Modtones”はいま、世界へと広がっています。すでにタイやオーストラリアでは、現地のキャリアと提携してサービスを開始。南米やアジア各国でもインフラ整備を進めています。

このような世界展開が可能になった理由の一つにQualcomm社が開発したBREWプラットフォームの存在があります。BREWを採用している携帯通信キャリアでは、国が異なっても同じ仕組みでサービスを展開できるという大きなメリットがあり、“Modtones”はこのプラットフォーム上で供給されています。また、“Modtones”は今後、CDMAのBREWサービスだけでなく、GSMのWAPサービスへも対応していく計画です。

自らインフラを整え、また、世界のキャリアと提携することで、私たちの“Modtones”は世界の“Modtones”へ、大きく飛躍しようとしています。



Faith West Inc.
President
Carolynne Schloeder

要約中間財務諸表(連結)

中間連結貸借対照表

	当中間期 2003年9月30日現在
科 目	
(資産の部)	
流 動 資 産	11,935
現金及び預金	6,062
受取手形及び売掛金	2,007
有価証券	2,957
たな卸資産	11
繰延税金資産	711
その他の流動資産	192
貸倒引当金	6
固 定 資 産	6,018
有 形 固 定 資 産	553
無 形 固 定 資 産	3,457
連結調整勘定	3,126
その他無形固定資産	331
投 資 そ の 他 の 資 産	2,007
投資有価証券	945
敷金	744
その他の資産	520
貸倒引当金	202
資 産 合 計	17,953

2003年3月期が連結財務諸表作成の初年度であるため、
2002年9月中間期は記載しておりません。

	当中間期 2003年9月30日現在
科 目	
(負債の部)	
流 動 負 債	4,224
買掛金	1,429
未払法人税等	1,140
カード利用原価引当金	1,203
賞与引当金	57
その他の流動負債	393
固 定 負 債	129
退職給付引当金	32
役員退職慰労引当金	92
その他の固定負債	5
負 債 合 計	4,354
(資本の部)	
資 本 金	3,218
資 本 剰 余 金	3,708
利 益 剰 余 金	6,623
その他有価証券評価差額金	4
為 替 換 算 調 整 勘 定	45
資 本 合 計	13,599
負 債 及 び 資 本 合 計	17,953

連結子会社について

当社の連結子会社は以下の3社です。

Digiplug S.A.S.(フランス)

Faith West Inc.(アメリカ)

株式会社ウェブマネー(日本)

Faith West Inc.については重要性が増したことから、株式会社ウェブマネーについては株式を取得したことにより、当中間連結会計期間から連結の範囲に含めています。株式会社ウェブマネーについては、2003年7月7日に同社の株式を取得したため、当中間連結会計期間末日をみなし取得日とし、当中間連結会計期間は同社の貸借対照表のみを連結しています。

(単位:百万円 単位未満切り捨て)

中間連結損益計算書

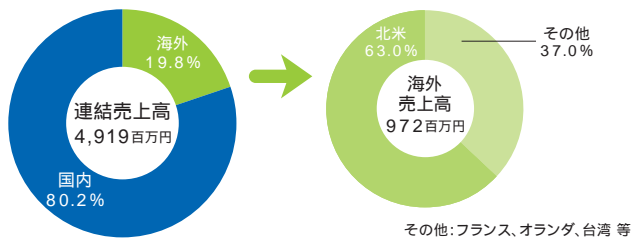
当中間期

2003年4月1日 -
2003年9月30日

科 目	
売 上 高	4,919
売 上 原 価	1,434
売上総利益	3,485
販 売 費 及 び 一 般 管 理 費	956
営業利益	2,529
営 業 外 収 益	16
受取利息	5
有価証券利息	11
その他	0
営 業 外 費 用	104
為替差損	99
その他	5
経 常 利 益	2,441
特 別 損 失	0
固定資産処分損	0
税金等調整前中間純利益	2,441
法人税、住民税及び事業税	1,150
中 間 純 利 益	1,291

2003年3月期が連結財務諸表作成の初年度であり、当中間連結会計期間から連結損益計算書を作成しているため、2002年9月中間期は記載しておりません。

地域別売上高の割合



中間連結利益剰余金計算書

当中間期

2003年4月1日 -
2003年9月30日

科 目	
(資本剰余金の部)	
資本剰余金期首残高	3,708
資本剰余金中間期末残高	3,708
(利益剰余金の部)	
利益剰余金期首残高	5,518
利益剰余金増加高	1,291
中間純利益	1,291
利益剰余金減少高	186
配 当 金	59
役 員 賞 与	40
連結子会社の増加による減少高	86
利益剰余金中間期末残高	6,623

中間連結キャッシュ・フロー計算書

当中間期

2003年3月31日 -
2003年9月30日

科 目	
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,288
投資活動によるキャッシュ・フロー	300
財務活動によるキャッシュ・フロー	58
現金及び現金同等物に係る換算差額	35
現金及び現金同等物の増加額	1,495
現金及び現金同等物の期首残高	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中間期末残高	8,216

2003年3月期が連結財務諸表作成の初年度であり、当中間連結会計期間から中間連結キャッシュ・フロー計算書を作成しているため、2002年9月中間期は記載しておりません。

キャッシュ・フローについて

営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前中間純利益を2,441百万円計上しましたが、法人税等の支払額が1,405百万円あり、1,288百万円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、サーバー等の設備投資による有形固定資産の取得による支出が289百万円ありましたが、株式会社ウェブマネーの株式を取得し連結子会社にしたことにより390百万円資金が増加したため、300百万円の収入となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、配当金の支払58百万円のみ支出となりました。

要約中間財務諸表(単独)

(単位:百万円 単位未満切り捨て)

中間貸借対照表

当中間期 前中間期

2003年 2002年
9月30日現在 9月30日現在

科目	2003年 9月30日現在	2002年 9月30日現在
(資産の部)		
流動資産	9,470	7,629
現金及び預金	4,893	3,793
受取手形	4	6
売掛金	950	751
有価証券	2,858	2,554
たな卸資産	9	15
その他の流動資産	758	512
貸倒引当金	3	3
固定資産	6,067	5,113
有形固定資産	459	379
無形固定資産	248	118
投資その他の資産	5,360	4,615
投資有価証券	742	641
関係会社株式	3,285	2,960
敷金	682	683
その他の資産	717	438
貸倒引当金	67	108
資産合計	15,538	12,742

科目

(負債の部)

科目	2003年 9月30日現在	2002年 9月30日現在
流動負債	1,640	1,592
買掛金	187	100
未払法人税等	1,140	1,080
賞与引当金	47	65
その他の流動負債	264	345
固定負債	94	71
退職給付引当金	11	8
役員退職慰労引当金	83	63
負債合計	1,734	1,664
(資本の部)		
資本金	3,218	3,218
資本剰余金	3,708	3,708
資本準備金	3,708	3,708
利益剰余金	6,872	4,159
利益準備金	1	1
任意積立金	5,000	2,500
中間未処分利益	1,871	1,658
その他有価証券評価差額金	4	7
資本合計	13,803	11,078
負債及び資本合計	15,538	12,742

中間損益計算書

当中間期 前中間期

2003年4月1日 - 2002年4月1日 -
2003年9月30日 2002年9月30日

科目	2003年4月1日 - 2003年9月30日	2002年4月1日 - 2002年9月30日
売上高	4,275	3,970
売上原価	978	802
売上総利益	3,297	3,167
販売費及び一般管理費	606	476
営業利益	2,691	2,690
営業外収益	16	25
営業外費用	104	298
経常利益	2,603	2,417
特別利益	-	0
特別損失	-	121
税引前中間純利益	2,603	2,295
法人税、住民税及び事業税	1,149	1,093
中間純利益	1,454	1,202
前期繰越利益	416	455
中間配当額	-	-
中間未処分利益	1,871	1,658

中間単独キャッシュ・フロー計算書

前中間期

2002年4月1日 -
2002年9月30日

科目	2002年4月1日 - 2002年9月30日
営業活動によるキャッシュ・フロー	588
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,439
財務活動によるキャッシュ・フロー	118
現金及び現金同等物に係る換算差額	103
現金及び現金同等物減少額	3,073
現金及び現金同等物の期首残高	8,320
現金及び現金同等物の中間期末残高	5,247

2003年9月中間期の中間キャッシュ・フロー計算書は、中間連結キャッシュ・フロー計算書を作成しているため記載しておりません。

会社概要・株式情報

会社概要

2003年9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	京都市中京区烏丸御池下ル虎屋町566-1 井門明治生命ビル3F
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	65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

2003年9月末現在

代表取締役社長	平澤 創
専務取締役	中西 正人
取締役	馬島 良行
取締役	佐伯 浩二
常勤監査役	清水 章(公認会計士)
監査役	前川 純一(神戸大学名誉教授)
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(財団法人京都産業21専務理事)

株価情報



株式の状況

2003年9月末現在

会社が発行する株式の総数	199,000株
発行済株式総数	119,600株
株主数	2,332名

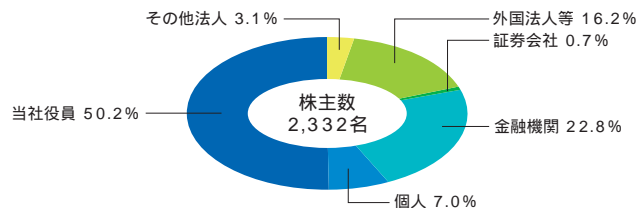
大株主

2003年9月末現在

株主名	当社への出資状況	
	持株数	議決権比率
平澤 創	48,500株	40.5%
中西 正人	9,600	8.0
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	7,494	6.2
日本トラスティサービス信託銀行株式会社(信託口)	6,671	5.5
UFJ信託銀行株式会社(信託勘定A口)	3,083	2.5
ザチースマンハッタンバンクエヌエイロンドン	2,126	1.7
ゴールドマンサックスインターナショナル	1,994	1.6
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託B口)	1,974	1.6
ザチースマンハッタンバンクエヌエイロンドンエスエルオムニバスアカウント	1,847	1.5
ジャディフ	1,702	1.4

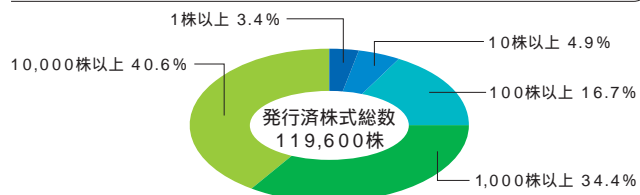
所有者別株式分布

2003年9月末現在



所有株数別株式分布

2003年9月末現在



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 〒541-8502
(お問合わせ先) 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
TEL.06-6229-3011(代表)
同 取 次 場 所 UFJ信託銀行株式会社本店および全国各支店
情 報 開 示 の 方 法 当期より貸借対照表および損益計算書の開示
方法を日本経済新聞から当社ホームページへ
の掲載に変更いたしました。
ホームページアドレスは次の通りです。
<http://www.faiht.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

〒604-8171
京都市中京区烏丸御池下ル虎屋町566-1
井門明治生命ビル3F
URL <http://www.faiht.co.jp/>

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