



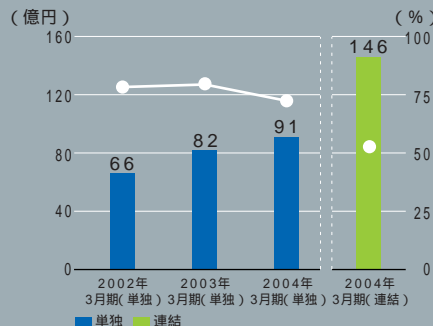
株式会社フェイス
第12期事業報告書
Faith, Inc. Annual Report
(2003.4.1~2004.3.31)



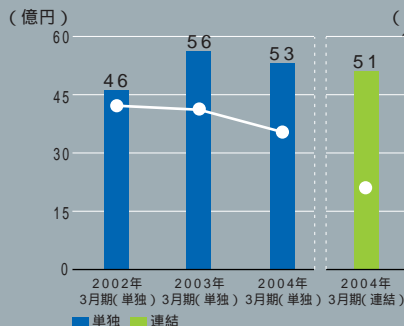
財務ハイライト(単独 / 連結)

単位未満切り捨て

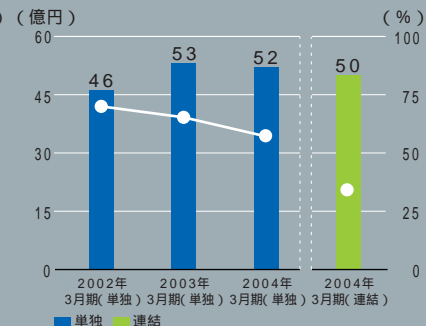
売上高 / 売上高総利益率



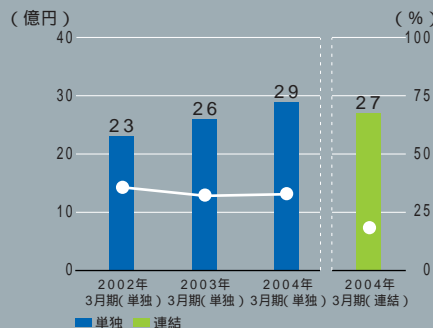
営業利益 / 営業利益率



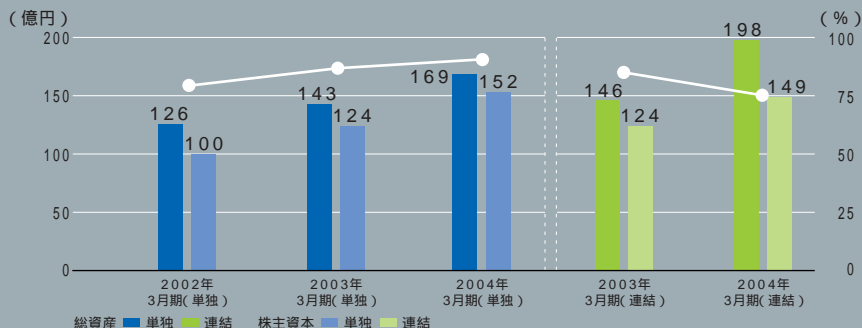
経常利益 / 経常利益率



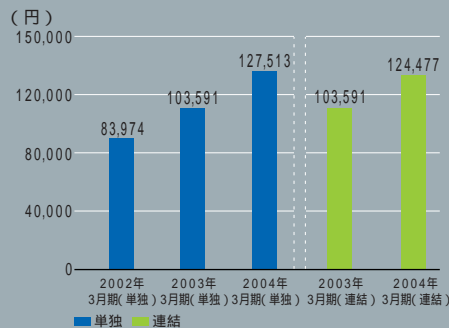
当期純利益 / 当期純利益率



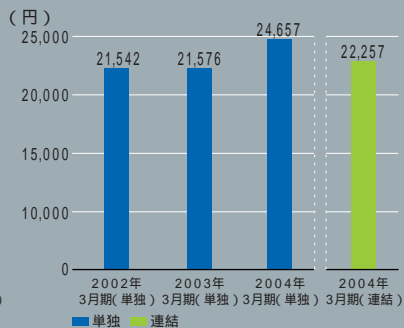
総資産 / 株主資本 / 株主資本比率



一株当たり株主資本

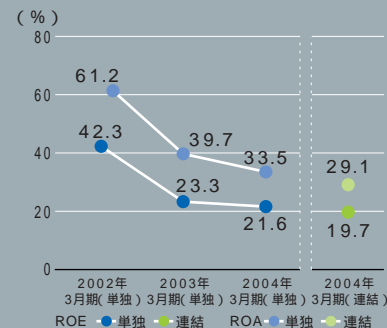


一株当たり当期純利益



ROE(株主資本当期利益率)

ROA(総資本経常利益率)





代表取締役社長 平澤 創

当期の業績

当期における日本経済は、企業業績がゆるやかに回復し、個人消費の改善も進みました。世界経済は、イラク情勢の悪化やSARSの発生などにより景気拡大のテンポが鈍化しましたが、米国の好景気や中国の国内需要の増加に支えられ好調に推移しました。

当社を取り巻く情報・通信関連業界においては、国内では、携帯電話通信方式の世代更新が進んだほか、高機能携帯電話端末の利用者数が拡大しました。また、PCプラットフォームにおいて、ブロードバンド・ネットワークの普及にともない有名ゲームタイトルのオンライン版リリースが続いたことなどがトピックとしてあげられます。海外では携帯電話端末の需要が拡大し、モバイルインターネットの利用者数は、北米を中心に急速に拡大しました。

このような状況のもと、国内では新たなサービスの開発に取り組み、競争力の強化に努めました。2003年7月には

電子決済サービスを提供する株式会社ウェブマネーを買収し、電子決済ソリューション事業に進出しました。海外は引き続き北米、欧州、アジアなどの地域において、モバイルコンテンツサービスの流通を促進しました。

以上の結果、当期の連結売上高は14,671百万円、経常利益は5,013百万円、当期純利益は2,700百万円となりました。

なお、前連結会計年度は連結初年度であり、期末日が連結子会社の支配獲得日となっているため、財務諸表のうち貸借対照表のみが連結対象となっています。従って、当連結会計年度の業績については昨年同期との比較分析は行っておりません。

単体では、売上高は9,123百万円(前年同期比11%増)、経常利益は5,235百万円(前年同期比2.4%減)、当期純利益は2,988百万円(前年同期比14%増)となりました。

当期において特筆すべきは海外ビジネスの進展です。当社は早い時期から海外市場開拓の布石を打ってきました。当期は海外売上高比率が10%を超え、海外事業の確かな手応えを感じています。当社グループの今後の成長を牽引するビジネスはまちがいない海外中心へとシフトしつつあるといえます。

事業部門別の業績

コンテンツ配信サービスにまつわるビジネスソリューションの提供を強力に推進しました。

ネットワークを利用したコンテンツ配信事業

サービス事業とライセンス事業からなる当事業の売上高は10,299百万円となりました。

サービス事業

国内では、コンテンツサービスの高付加価値化によって差別化を図りました。例えば、アーティスト等との提携による魅力的なコンテンツを開発する一方で、「着うた」「メロディコール」といったサービスにおいてビジネスソリューションを提供しました。また、ラジオ番組、音楽雑誌、リアル店舗などと携帯電話端末を連動させた新しいサービスを開発しました。

海外では、携帯通信キャリアや地域ごとに異なる通信規格に対応し、各国の事情に即したサービスを展開。新たに、オーストラリアや南米でも有力現地企業との協業によりコンテンツサービスを拡大しました。

この結果、サービス事業の売上高は8,951百万円となりました。

ライセンス事業

ライセンス事業では、コンテンツ配信のプラットフォームである携帯電話端末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ています。当期はこのライセンス収入が国内・海外とも大幅に伸び、売上高は1,348百万円となりました。

国内ではカメラ付き携帯電話などの高機能携帯電話端末が普及したことが伸長の理由です。海外でも、北米、欧州を中心にマルチメディアコンテンツの利用が急拡大し、高機能な携帯電話端末の販売が伸びました。中国、南米、アジアなどでも続々とサービスが開始されており、今後に期待がもてます。

電子決済ソリューション事業

ブロードバンド・ネットワーク利用者は2004年3月末時点で1,490万人に達し、有料コンテンツ利用の「リアルタイム決済」を実現する電子マネー「WebMoney」の需要が伸びました。「WebMoney」はオンラインゲーム市場にお

ける事実上の標準決済手段となっています。

電子決済ソリューション事業の売上高は4,084百万円となりました。なお、当事業は、2003年7月に買収した株式会社ウェブマネーが展開しており、下期から連結しています。

その他の事業

その他の事業については、コンテンツ開発ツールおよびシステム開発などを実施し、売上高は287百万円となりました。

次に各社の取り組みについて述べさせていただきます。

株式会社フェイス

マルチキャリア、グローバル展開を加速

日本の携帯電話加入者数は、2003年12月末時点で7,978万人(人口比62%)となりました。これまで当社は、国内コンテンツサービスの発展プロセスにおいて、3大通信キャリアのひとつ、株式会社NTTドコモのi-modeユーザーのウエイトが高い状況にありましたが、ユーザー動向を鑑み、KDDI株式会社、ボーダフォン株式会社へのサービス拡大にも、より一層、注力しました。

また、アメリカ市場において携帯電話端末の技術ライセンスが大きな伸びを示しました。

米Faith West社

“Modtones”は着信メロディの全米No.1ブランドに

米Faith West社は、北米のモバイルコンテンツサービスにおいて他社に先駆けて市場を開拓し、設立2期目にして黒字化を達成しました。我々が提供している着信メロディサービス“Modtones”は好調に推移しており、既に北米の半分以上のキャリアでサービスを提供、2003年12月には

米AT&T Wireless社でもサービスを開始しました。

また、“Modtones”のサービス地域は、オーストラリア・タイ・南米・中国へと拡大しました。

仏Digiplug社

本格的な市場拡大に向けて欧州全域への展開を完了

欧州は、メールを使ったサービスから高度なインターネットサービスへの移行期にあります。そのような中で、いち早く欧州市場を開拓することにより、仏Digiplug社の売上は倍増しました。これは、欧州全域へのサービス展開に向けて提携先企業などの拡大に努めてきた成果です。

当期は、フランス、英国、ドイツ、スペイン、イタリア、オランダなどの欧州10カ国以上において、40以上のモバイルコンテンツサービスを展開しました。

株式会社ウェブマネー

ブロードバンドPC時代の標準決済手段へ

決済システムの機能強化およびウェブサイト加盟店の開拓を推進したことで、オンラインゲームサイト、音楽配信サイトともに90%以上の導入率を獲得しました。その結果、売上高は倍増(前期36億円、当期71億円)しました。

また、ウェブマネーをより使いやすくするため、2003年12月より会員サービス「WebMoney PREMIUM」を開始しました。当期はこのためのシステム開発投資を実施しました。

今後の方針と施策

デジタルコンテンツ配信で世界を席巻

国内においては、モバイルコンテンツサービスに対するユーザーのニーズが、より一層、多様化していくと考えます。

そのため、引き続きサービス内容の充実、高付加価値コンテンツによる差別化、ブランド力強化を推進していきます。新たな事業機会である、電子決済ソリューション事業については、オンラインゲームの普及とともに急成長する電子決済需要を積極的に開拓していきます。

海外においては、北米、欧州、中国を中心に、携帯電話加入者数の伸びとともに、モバイルコンテンツサービス市場が拡大するものと考えます。

北米・欧州では高機能携帯端末の買い換えが進み、これとともに売上拡大が期待できます。“Modtones”も世界各地でサービスを開始し、さらなる売上拡大を見込みます。また、中国をはじめ、アジア・パシフィック地域は成長中の市場です。これらビジネスチャンスにあふれる魅力的な市場に対して、フェイスグループでは、引き続き海外子会社との連携により、携帯通信キャリア、端末メーカー、サービスプロバイダなどとの密接な関係を築いていきます。同時に、ユーザーの利用環境の変化を捉えた新しいコンテンツ流通のしくみを積極的に構築し、新たな市場を開拓していきます。

以上のことから、来期の当社グループの業績は、売上高22,431百万円(前年同期比52.9%増)、経常利益5,299百万円(前年同期比5.7%増)、当期純利益3,088百万円(前年同期比14.3%増)を予想しています。

なお、配当金につきましては、安定配当に心がけ、1株当たり1,000円とさせていただく予定です。

株主の皆様、そして取引各位におかれましては、今後とも引き続き当社にご理解とご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

2004年6月
代表取締役社長 平澤 創

「TRONSHOW 2004」に出展

フェイスは東京国際フォーラムにおいて開催された「TRONSHOW 2004」(2003年12月11～13日)に出展。

携帯電話から送った文書を、音声合成ソフトウェアで読み上げる実演などを行い、生活の様々なシーンで多彩な電子機器が『音』を使って人間に情報を伝える…そんな体験を提供しました。来場者数は1万人以上。小泉首相をはじめ内外の要人の来訪も多く、マスコミ等の大きな注目を集めました。



音体験コーナー

音声読み上げエンジン



ネットワーク管理テクノロジーで「特許庁長官表彰」を受賞

フェイスは、新しい市場を創る過程で、画期的な技術やサービスを開発し、特許として保有しています。

今回、携帯電話の着信メロディなどで音楽データを再生するサウンド技術を産業財産権として確立し、ライセンス契約などで世界17カ国に出願、活用を広めたことが評価され、平成16年度産業財産権制度 活用優良企業として『特許庁長官表彰』を授与されました。



経済産業省特許庁が、産業財産権の活用と円滑な運営・発展に貢献した企業を表彰する制度です。産業財産権とは知的財産権のうち特許権・実用新案権・意匠権・商標権の4つをいいます。

ソリューション別の事業部組織を確立

従来以上のビジネスソリューションを提供するために、フェイスはこれまでの組織を進化させて「ソリューション別」の事業部体制を確立しました。

フェイスのミッションは新しいサービスを発想し、そのサービスを実現すること。そのために不可欠なモノやコトを整備し、実現できる構造を創り上げていきます。例えば、グローバルにコンテンツを配信するためには、配信権の許諾のほか、著作権管理や配信するコンテンツの開発、配信インフラの構築が必要。つまり、目的を達成するために必要な「ビジネスのしくみ」をソリューションとして提供しています。





on Web Money

デジタルコンテンツ市場の 拡大とともに成長するウェブマネー



ブロードバンドネットワークの普及により、ウェブマネーの売上高は、前期36億円から当期71億円へと2倍に拡大しました。成長の理由は、有料デジタルコンテンツの流通が拡大し、そのオンライン決済にWebMoneyが不可欠だから。デジタルコンテンツ市場は2008年には1兆円規模に達するとみられ、飛躍的な成長が期待できます。

国内のオンラインゲームサイトで 90%以上の導入率

現在、オンラインゲームを提供する企業数は約200社。前期はそのうち約100社が有料化していましたが、当期は約50社が新たに加わり、150社に。WebMoneyの存在が、有料化の鍵となりました。国内の有料オンラインゲームにおけるWebMoneyの決済シェアは60%。事実上の標準決済手段となっています。

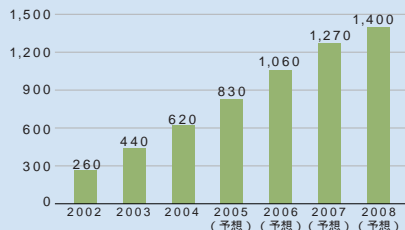


運営：株式会社コーエー



運営：ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

オンラインゲーム市場規模予測（億円）



出典：野村総合研究所「IT市場ナビゲーター2004年版」

国内の音楽配信サイトでも 90%以上の導入率

音楽の流通は今、転換期を迎えています。メモリー型の音楽端末はヒット商品になっており、音楽の配信の利用は次第に広がっています。WebMoneyは音楽配信サイトにおいても導入率90%以上。今後本格的に市場が拡大していくにつれ、利用率が高まるものと期待できます。

*出典：野村総合研究所「IT市場ナビゲーター2004年版」

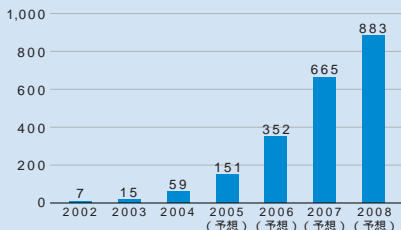


運営：アイベックス株式会社



運営：株式会社レーベルゲイト

オンライン音楽配信市場規模予測（億円）



出典：野村総合研究所「IT市場ナビゲーター2004年版」

新たな会員サービスを立ち上げ 「WebMoney PREMIUM」

ユーザーの利便性をより高め、用途拡大を図るために本格的な会員サービス「WebMoney PREMIUM」を開始しました。会員制ポイントバックシステムやくじ共同購入サービス、オンライン販売サービスなど各種サービスを統合して提供しています。

今後もユーザーの利便性と安全性を最大限考慮しながら新機軸を展開していきます。



“ Modtones ”は、いよいよ世界のブランドへ

“ Modtones ”は、北米トップキャリアである米Verizon Wireless社の BREW ¹ サービスで最も人気のある和音着信メロディです。 Qualcomm社と共同開発したCMX ² をライセンスしていることは大きなアドバンテージ。 レコード会社などの有力なライツホルダーとも数多く提携しています。

¹ BREW: Qualcomm 社が提供しているモバイルコンテンツ配信サービスのインフラ環境
² CMX: 音楽、文字、画像などを統合化するマルチメディアプラットフォーム技術



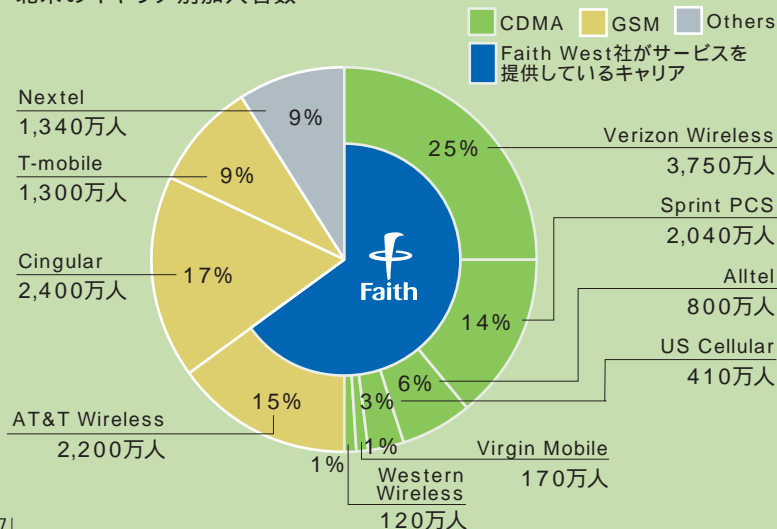
GSMキャリアへも展開

“ Modtones ”はこれまでに北米CDMAキャリアのほとんどでサービスを展開してきました。2003年12月からはGSMキャリアとして全米トップの米AT&T Wireless社の“ mMode ”にも拡大し、多くのユーザーを魅了しています。

今後は、すべてのキャリアにサービスを提供すべく、着々と計画を進めています。

THE MODTONES GO INTERNATIONAL!

北米のキャリア別加入者数





南半球、アジアでもサービスイン

米国で人気No.1の“ Modtones ”は、オーストラリアに続いて南米、中国、タイにも上陸。他のサービスにはない魅力的な楽曲のラインアップとハイクオリティな音、ユーザビリティが着実にユーザーの支持を獲得しています。

原盤を使用した音楽配信サービス “ Modtones DJ ”も登場

“ Modtones DJ ”は、携帯電話から直接にアーティストのCDと同じ楽曲をダウンロードできる“ Modtones ”の新メニュー。世界最大の独立系音楽レーベルである英EMIMusic社ならびに世界最大のメディア企業、独Bertelsmann社の音楽部門である米BMG社と提携することで実現しました。2004年3月より、米Verizon Wireless社の新サービスとして配信。音楽ファンがモバイル端末で自分らしさを表現できる、楽しく新しいサービスです。



世界各地での新しい動き

全世界の携帯電話加入者総数は約14億人(2003年現在)。
携帯電話を使ったインターネット利用は猛烈な勢いで広がっています。
言い換えれば、フェイスが本領を発揮する舞台が整いつつあるということ。
今後もフェイスグループは新たなムーブメントを起こしていきます。

野村総合研究所調べ



欧州



アジア



日本



北米

フェイスグループは、2Gから3G、すべての通信方式やコンテンツ配信規格にも対応する世界で唯一の企業グループです。

Europe

欧州でのモバイルコンテンツ利用が いよいよ活発に

「Vodafone live!」は2002年12月のサービス開始から1年間で、約450万人の利用者を獲得しましたが、そのキラコンテンツは和音着信メロディです。欧州の携帯電話加入者は約4億人。高性能な携帯電話端末がもっと普及し、通信キャリアがモバイルコンテンツサービスに注力していけば、市場はもっと拡大する見込みです。

仏Digiplug社はメディア大手の仏Vivendi Universal社と協業し、欧州各国においてUNIVERSAL MOBILEを通じて画像や着信メロディを配信しています。



Japan
8,100万人

Asia
2億4,200万人

Europe
4億人

Oceania
1,250万人



North
America

1億5,200万人

South
America

6,700万人

Asia

シンガポールでも
コンテンツソリューションを提供

フェイスは著作権処理からコンテンツ配信まで一連のソリューションを提供するコンテンツ流通事業をアジア・パシフィックで開始しています。人口の90%にあたる約380万人が携帯電話に加入しているシンガポールでも、現地の3大キャリアに対してサービスを提供しました。

AnyMusicが中国市場で本格展開

13億人の人口を抱える中国。現在の携帯電話加入者数は2.7億人で、1年間で6,000万人が新規加入しています。現在は音声通話が中心ですが、今後はモバイルインターネット市場が急拡大すると予想しています。

この巨大市場において、フェイスは、関連会社AnyMusic社を通じて中国トップキャリアのChina Mobile社にサービスを提供。2003年春の登場以来、人気を集め、現在トップ10にランクインしています。

America

“mMode”でラテン音楽配信サービス
“Latin Garage”をサービスイン

Faith West社は米Wireless Latin Entertainment社と提携。全米トップのGSMキャリアである米AT&T Wireless社のモバイルコンテンツサービス“mMode”において、ラテン音楽の和音着信メロディや画像コンテンツを配信する“Latin Garage”のサービスを開始しました。

ラテン音楽は絶大な人気を誇り、他の音楽ジャンルの2倍以上の勢いで成長しています。これからもユーザーが熱望する高品質なコンテンツを開発・提供していきます。

Japan

高付加価値な着信メロディや放送と連動した
コンテンツサービスを開始

フェイスがめざすのはユーザーにとって新鮮で楽しいコンテンツを開発・提供すること。当期はリアルなサウンドが楽しめる着信メロディが登場しました。

また、新たにFM放送と連動したコンテンツ配信サービスをラジオ付き携帯電話で実現。ラジオを聞かずに気に入った楽曲があれば、その曲の着信メロディをダウンロードできる新しいスタイルを生み出しました。



要約財務諸表(連結)

連結貸借対照表

科 目	当 期		前 期	
	2004年3月31日現在 2003年3月31日現在			
(資産の部)				
流 動 資 産	14,384	9,678		
現金及び預金	7,571	4,641		
受取手形及び売掛金	3,013	1,096		
有価証券	2,865	3,108		
たな卸資産	9	29		
繰延税金資産	644	709		
その他	286	97		
貸倒引当金	6	4		
固 定 資 産	5,458	4,939		
有 形 固 定 資 産	481	384		
無 形 固 定 資 産	3,103	2,477		
連結調整勘定	2,759	2,200		
その他	343	276		
投 資 そ の 他 の 資 産	1,873	2,077		
投資有価証券	763	1,063		
敷金	746	690		
その他	561	390		
貸倒引当金	197	67		
資 産 合 計	19,842	14,618		

科 目	当 期		前 期	
	2004年3月31日現在 2003年3月31日現在			
(負債の部)				
流 動 負 債	4,694	2,102		
買掛金	1,722	394		
1年以内償還予定社債	2			
未払法人税等	799	1,390		
カード利用原価引当金	1,500			
賞与引当金	81	42		
その他	588	275		
固 定 負 債	149	86		
退職給付引当金	39	9		
役員退職慰労引当金	104	74		
その他	5	2		
負 債 合 計	4,843	2,188		
(少数株主持分)				
少数株主持分	72			
(資本の部)				
資 本 金	3,218	3,218		
資 本 剰 余 金	3,708	3,708		
利 益 剰 余 金	7,973	5,518		
その他有価証券評価差額金	16	14		
為 替 換 算 調 整 勘 定	10			
資 本 合 計	14,926	12,429		
負債、少数株主持分及び資本合計	19,842	14,618		

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)

主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス、配信プラットフォーム技術の開発

Faith West Inc.(アメリカ)

主な事業内容:ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス、配信プラットフォーム技術の開発

株式会社ウェブマネー(日本)

主な事業内容:電子決済サービスの提供

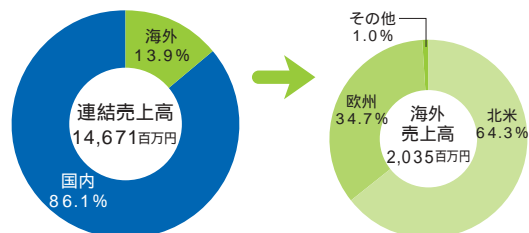
Faith West Inc.については重要性が増したことにより当連結会計年度から、株式会社ウェブマネーについては株式を取得したことにより当中間連結会計期間末から、連結の範囲に含めています。

連結損益計算書

科 目	当 期
	2003年4月1日 - 2004年3月31日
売 上 高	14,671
売 上 原 価	6,937
売上総利益	7,734
販 売 費 及 び 一 般 管 理 費	2,619
営業利益	5,115
営 業 外 収 益	28
受取利息	6
有価証券利息	21
雑収入	0
営 業 外 費 用	130
為替差損	119
雑支出	10
経 常 利 益	5,013
特 別 損 失	88
固定資産処分損	31
投資有価証券評価損	51
債権放棄損	5
税金等調整前当期純利益	4,925
法人税、住民税及び事業税	2,143
法人税等調整額	80
当 期 純 利 益	2,700

2003年3月期が連結財務諸表作成の初年度であり、当期から連結損益計算書を作成しているため、2003年3月期は記載しておりません。

地域別売上高の割合



連結剰余金計算書

科 目	当 期
	2003年4月1日 - 2004年3月31日
(資本剰余金の部)	
資本剰余金期首残高	3,708
資本剰余金期末残高	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	2,700
当期純利益	2,700
利益剰余金減少高	246
配当金	119
役員賞与	40
連結子会社の増加による減少高	86
利益剰余金期末残高	7,973

連結キャッシュ・フロー計算書

科 目	当 期
	2003年3月31日 - 2004年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,608
投資活動によるキャッシュ・フロー	1,114
財務活動によるキャッシュ・フロー	159
現金及び現金同等物に係る換算差額	100
現金及び現金同等物の増加額	1,552
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期末残高	8,274

2003年3月期が連結財務諸表作成の初年度であり、当期から連結キャッシュ・フロー計算書を作成しているため、2003年3月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、税金等調整前当期純利益を4,925百万円計上しましたが、売上債権の増加額が1,253百万円、法人税等の支払額が2,736百万円あり、2,608百万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、定期預金の預入による支出1,400百万円、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347百万円ありましたが、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、1,114百万円の支出となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、配当金の支払が117百万円ありましたが、少数株主からの払込みによる収入が276百万円あり、159百万円の収入となりました。

要約財務諸表(単独)

(単位:百万円 単位未満切り捨て)

貸借対照表

科 目	当期	前期
	2004年 3月31日現在	2003年 3月31日現在
(資産の部)		
流動資産	10,515	9,133
現金及び預金	5,486	4,628
受取手形	4	4
売掛金	1,471	892
有価証券	2,717	2,858
商品	7	29
その他	833	723
貸倒引当金	5	3
固定資産	6,384	5,193
有形固定資産	379	362
無形固定資産	250	207
投資その他の資産	5,754	4,623
投資有価証券	623	720
関係会社株式	3,950	2,896
繰延税金資産	67	102
敷金	681	682
その他	498	288
貸倒引当金	67	67
資産合計	16,900	14,327

科 目	当期	前期
	2004年 3月31日現在	2003年 3月31日現在
(負債の部)		
流動負債	1,501	1,813
買掛金	382	133
未払金	261	132
未払法人税等	760	1,390
賞与引当金	53	42
その他	44	115
固定負債	109	83
退職給付引当金	14	9
役員退職慰労引当金	94	74
負債合計	1,611	1,897
(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	8,346	5,518
利益準備金	1	1
任意積立金	5,000	2,500
当期末処分利益	3,345	3,016
その他有価証券評価差額金	16	14
資本合計	15,289	12,429
負債及び資本合計	16,900	14,327

損益計算書

科 目	当期	前期
	2003年4月1日～ 2004年3月31日	2002年4月1日～ 2003年3月31日
売上高	9,123	8,208
売上原価	2,504	1,662
売上総利益	6,618	6,546
販売費及び一般管理費	1,289	904
営業利益	5,328	5,641
営業外収益	31	41
営業外費用	124	321
経常利益	5,235	5,361
特別損失	61	265
税引前当期純利益	5,173	5,096
法人税、住民税及び事業税	2,088	2,754
法人税等調整額	97	278
当期純利益	2,988	2,620
前期繰越利益	416	455
中間配当額	59	59
当期末処分利益	3,345	3,016

利益処分

科 目	当期	前期
	株主総会承認日 2004年6月29日	株主総会承認日 2003年6月27日
当期末処分利益	3,345	3,016
これを次のとおり処分いたします		
利益処分量	2,598	2,599
配当金	59	59
役員賞与金	39	40
任意積立金	2,500	2,500
次期繰越利益	746	416

キャッシュ・フロー計算書

科 目	前期
	2002年4月1日～ 2003年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,252
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,885
財務活動によるキャッシュ・フロー	177
現金及び現金同等物に係る換算差額	124
現金及び現金同等物の減少額	1,934
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期末残高	6,386

2004年3月期のキャッシュ・フロー計算書は、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

2004年3月末現在

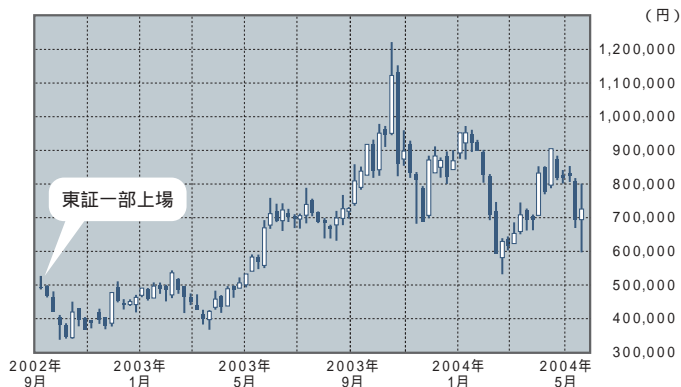
会社名称 株式会社フェイス
 英文表記 Faith, Inc.
 本社所在地 京都市中京区烏丸御池下ル虎屋町566-1
 井門明治安田生命ビル
 払込資本金 32億1,800万円
 設立年月日 1992年10月9日
 従業員数 70名(連結168名)
 加入団体 社団法人音楽電子事業協会(AMEI)
 社団法人日本音響学会
 T-Engineフォーラム
 ETSI(The European Telecommunications Standards Institute)
 音楽関連モバイルコンテンツ事業者協会

取締役及び監査役

2004年6月29日現在

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 富岡 康真(テ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

2004年3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 6,245名

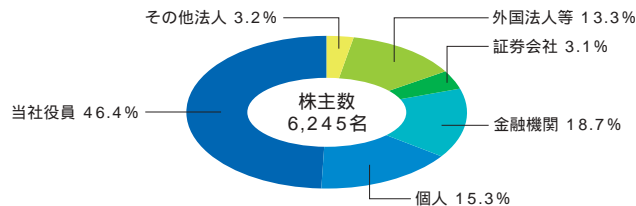
大株主の状況(上位10名)

2004年3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	44,790 株	37.44 %
中西 正人	8,860	7.40
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	7,955	6.65
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	3,611	3.01
日本証券金融株式会社	2,689	2.24
メロバンク・リー・ティー・クライアント・オムニバス	2,351	1.96
野村信託銀行株式会社	2,325	1.94
資産管理サービス信託銀行株式会社	2,125	1.77
ピーピーエイチフォーフィデリティージャパン スモールカンパニーファンド	2,100	1.75
ザチェスマンハットンバンクエヌエイロンドン	1,664	1.39

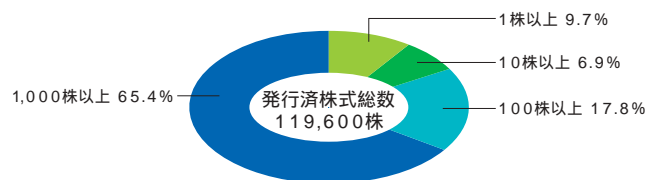
所有者別株式分布

2004年3月末現在



所有株数別株式分布

2004年3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
(お問い合わせ先) 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 前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.faith.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
井門明治安田生命ビル

URL <http://www.faith.co.jp/>

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