

第3 事業の概況等に関する特別記載事項

1. 会社の事業内容について

当社の所有するコアテクノロジー（基礎技術）は、「広義の音楽配信技術*」であります。「広義の音楽配信技術」とは、「音楽配信」という用途や機能に制限されることなく、情報通信端末を介して広義の音楽コンテンツ*を流通させるシステムにおいて重要な影響を与える、音楽フォーマット*、アルゴリズム*、アーキテクチャ*を指します。このコアテクノロジーを基に、エンドユーザーや得意先のニーズに柔軟に対応してカスタマイズ開発しております。当社のコアテクノロジーを利用した代表的なものは以下のとおりであります。

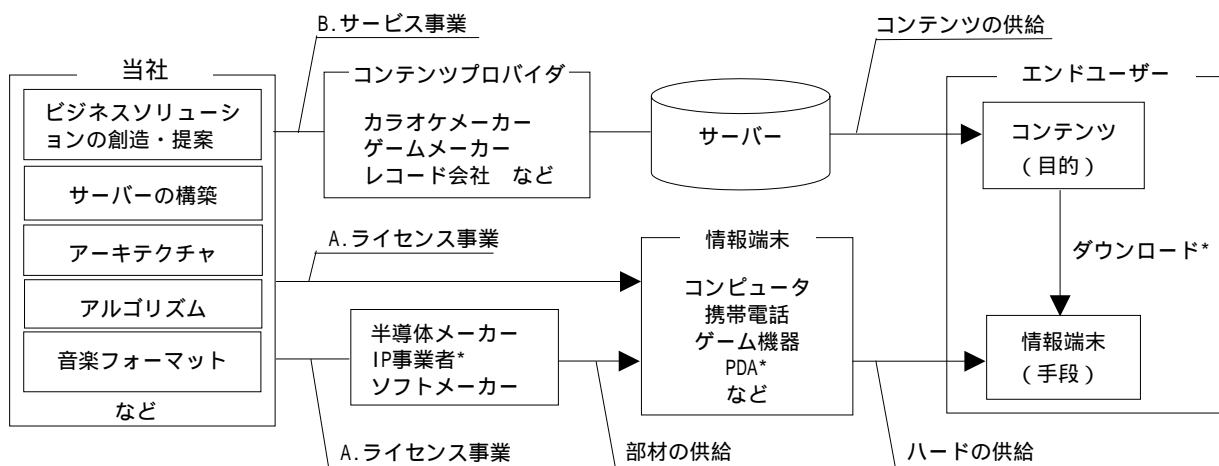
- ・音楽制作者ソフトウェア（音楽制作ツール）
 - ・コンピュータで音楽データ*を再生するソフトウェア及び音源技術*
 - ・インターネットカラオケの再生システム及びサーバー*技術
 - ・携帯電話で着信メロディ*を再生するための音楽フォーマット及び音源技術
 - ・携帯電話で音楽コンテンツを配信するためのサーバー技術及び運営ノウハウ
 - ・ゲーム機器で音楽を再生するソフトウェア及び音源技術
 - ・音楽配信のための再生ソフトウェア、サーバー技術及び運営ノウハウ
- など

これらの多岐に渡る事業展開は、すべて当社のコアテクノロジーを実際のマーケットのニーズに基づいてカスタマイズ開発したものであります。このような事業領域から、以下は音楽コンテンツを配信するためのすべての行程を示して「テクノロジー」と記載しております。

- * 音楽配信技術...インターネット等の通信を使って、音楽データやアーティストの画像等を配信する技術。
- * コンテンツ...情報の中身。放送やインターネット等で提供される動画・音楽・文字等の情報の内容。
- * 音楽フォーマット...楽曲の演奏情報や音声、演奏者の画像等を含んだデータを構成する形式を示す。
- * アルゴリズム...ここでは、音楽配信・音源技術の論理構造を示す。（ある機能を実現するための構造・手順）
- * アーキテクチャ...ここでは、音楽配信・音源技術の設計思想を示す。（ある機能を実現するためのソフトウェア等の設計・構成方式）
- * 音楽データ...ここでは、楽曲の演奏情報や音声、演奏者の画像等を含んだデータを総称して示す。
- * 音源技術...演奏情報から音を再生する装置の技術。
- * サーバー...通信ネットワーク上で、他の情報端末にファイルやデータを提供するコンピュータ。
- * 着信メロディ...携帯電話等で着信を知らせる楽曲やフレーズ。

(1) ビジネスモデルについて

当社は、「様々な情報端末を利用して広義の音楽コンテンツをネットワークを介して流通させるビジネス」を事業の柱として掲げております。当社の事業を大別してライセンス事業とサービス事業に分類することができ、下記のビジネスモデルにより事業展開しております。



A. ライセンス事業

ユーザーが通信ネットワークを介して広義の音楽コンテンツを「情報端末」から入手するルートは上図のように、コンピュータ、携帯電話、ゲーム機器、PDAなど様々な経路があります。今後のマーケットの動向、社会情勢の影響、目的や場所に合わせた情報端末の使い分けなどの様々な要因によって、ユーザーがコンテンツサービスを受けるルートが多種多様になるだけでなく、新規情報端末も市場に受け入れられる可能性があります。よって、当社は、エンドユーザーのニーズをいち早く把握し、技術的な解決手段を最も効果的な方法で提案出来る技術体制を整えています。また、ある特定の情報端末メーカーに対してではなく、様々な情報端末メーカーまたは、情報端末を構成する半導体メーカーに対して当社のテクノロジーをライセンスし、製品の出荷数に応じてロイヤリティ収入を得ております。

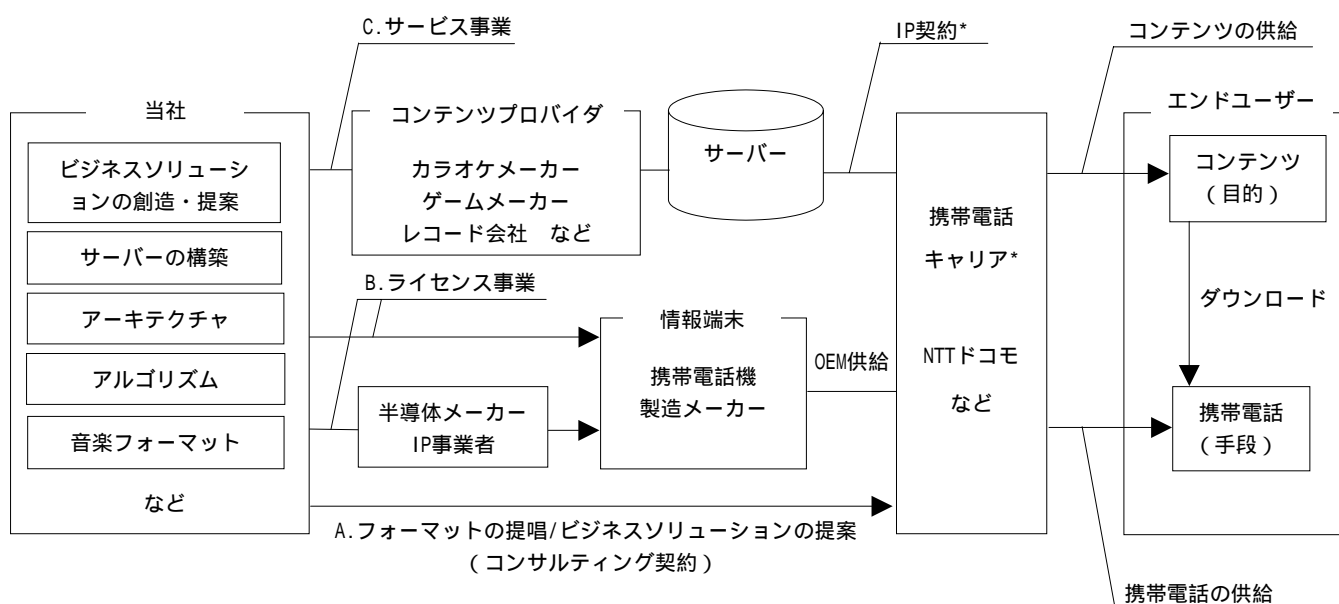
B. サービス事業

ユーザーが様々な情報端末から入手する「コンテンツ」は、音楽、カラオケ、着信メロディ、ゲームなどがあります。当社は、このような多様化するマーケットのニーズに対応するために、数多くのコンテンツを所有するゲームメーカー、カラオケメーカーなどのコンテンツプロバイダ*に対し、当社のテクノロジーを供給することによりビジネス展開し、当該サービスに加入する会員数または、コンテンツのダウンロード数に応じて、協業するコンテンツプロバイダよりロイヤリティ収入を得る事業展開を行っております。また、当社のサービス事業においては、エンドユーザーに対してコンテンツを配信するためのサーバーの構築、運営のノウハウと技術を備えています。さらにコンテンツを開発する技術力も備えていることから、コンテンツプロバイダに対して、コンテンツ配信*を行うための有効な手段を提案できる体制を実現しております。

- * IP 事業者...Intellectual Property の略。ここでは半導体等を開発するための設計データを供給する企業のことを示す。
- * ダウンロード...通信ネットワークを通じて、情報を手元の情報端末に取り込むこと。
- * PDA...パーソナル・デジタル・アシスタンスの略で個人用の携帯情報端末のこと。
- * コンテンツプロバイダ...通信ネットワーク上で情報（動画・音楽・文字等）を提供する事業者。
- * コンテンツ配信...情報（動画・音楽・文字等）をインターネット等の通信ネットワークを利用して他の情報端末に提供すること。

(2) 携帯電話市場におけるビジネスモデルについて

日本国内における携帯電話市場はここ数年で急成長し、携帯電話のインターネット接続サービスである株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」やKDDIグループの「EZweb」などの契約数も飛躍的な伸びを見せております。このような市場動向を背景に、当社の携帯電話市場における事業展開の売上比率が平成 13 年 3 月期で 83.8%であり、依存度が高くなっています。当社の携帯電話市場におけるビジネスモデルは下図のとおりであります。



A. 音楽データフォーマット*及びビジネスソリューションの提案

株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」をはじめとする携帯電話のインターネット接続サービスを介して、ユーザーが着信メロディをはじめとする音楽コンテンツサービスを受けられるようにするには、音楽データのファイルフォーマット（ファイル形式）を決定し、統一する必要がありました。そこで当社は、上図のビジネスソリューションを株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモなどの携帯電話のキャリアに立案するとともに、携帯電話における音楽データフォーマットを提唱致しました。携帯電話のインターネット接続サービスである株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」、KDDIグループの「EZweb」の市場占有率は約 80%（注）であり、この内、現在発売されている携帯電話については、ほぼ全てに当社の音楽フォーマットをベースにした方式が採用されております。このような経緯から、当社は株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ及びKDDIグループ両社へのコンサルティングをしております。

（注） 社団法人電気通信事業者協会が公表した平成 13 年 3 月末日現在の携帯電話のサービスシェアは、「iモード」21,695,000 契約（62.8%）「EZweb」6,716,000 契約（19.4%）「J-SKY」6,156,400 契約（17.8%）であります。

B. ライセンス事業

ユーザーが、着信メロディをはじめとする音楽コンテンツサービスを受ける「手段」として、当社は携帯電話メーカーに対して当社の提唱する音楽フォーマットを供給し、テクノロジーをライセンスしております。

当社は、当社のコアテクノロジーの権利を確立した上で、携帯電話機メーカー、半導体メーカーなどと協業することにより、コアテクノロジーを当該顧客メーカーのニーズに合わせて当社がカスタマイズ開発します。さらにそれをベースにして、当該顧客メーカーが携帯電話を製造または、携帯電話に搭載するLSI*、DSP*などを製造する対価として、製品の出荷数に応じてロイヤリティ収入を得ております。

C. サービス事業

ユーザーは携帯電話を介して、カラオケ、着信メロディ、ゲームなど様々なコンテンツを得ます。当社は、ゲームメーカー、カラオケメーカーなどのコンテンツプロバイダに対し、エンドユーザーに対してコンテンツを配信するためのサーバーの構築、運営のノウハウと技術、コンテンツ配信を行うための有効な手段を提案しております。

現在、当社が協業するコンテンツプロバイダは、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」、KDDIグループの「EZweb」、J-フォングループの「J-SKY」の各キャリアでサービスを展開しており、平成13年3月末時点で当該コンテンツサービスに加入しております会員数の合計は、500万人を超えるユーザー数に達しております。当社は当該サービスに加入する会員数に応じて、協業するコンテンツプロバイダよりロイヤリティ収入を得る事業展開を行っております。

- * IP契約...ここでは、Information Providerの略。通信ネットワーク上で情報（動画・音楽・文字等）を提供する事業者が、携帯電話を持つユーザーに対してサービス事業を行うキャリアとの契約。
- * キャリア...NTTドコモ、KDDI等の第一種電気通信事業者。
- * フォーマット...情報端末で使われるデータを扱う上での規則、形式。
- * LSI...非常に多くの素子からできた集積回路。大規模集積回路。
- * DSP...Digital Signal Processorの略。音声や画像等の信号処理に特化する半導体。

(3) 当社の事業内容に関するリスクについて

人員及び外注先の確保

当社は、ライセンス事業において当社の独自技術をベースに当社の権利（IP）を確保した上で、情報端末メーカーまたは、情報端末機器を構成する半導体などのメーカーとの協業によって、当社のコアテクノロジーを顧客メーカーのニーズに合わせて当社がカスタマイズ開発します。また、サービス事業においてもサーバーの構築、運営等が必要であります。このような開発業務は優秀な人員及び外注先が安定的に確保出来ることが必要であります。優秀な人員及び外注先が安定的に確保出来ない場合、当社の業績に影響を与えることがあります。

当社のライセンス事業におけるロイヤリティ単価の低下

当社は、情報端末メーカーまたは、情報端末を構成する半導体メーカーなどに対して当社のテクノロジーをライセンスすることにより、製品の出荷数に応じてロイヤリティ収入を得ております。情報端末は高機能・低価格が市場より求められておりますことから、ロイヤリティ単価が下がる可能性があります。

当社は、このリスク要因を回避するために、特定市場、特定情報端末に限定しない事業展開を行っておりますが、ロイヤリティ単価が下がることで出荷数に比例して当社売上が拡大しない可能性があります。

当社のサービス事業におけるコンテンツ単価の低下

当社は、複数のコンテンツプロバイダに対して当社のテクノロジーを供給することで、コンテンツ配信事業からロイヤリティ収入を得る事業展開を行っております。当社が協業するコンテンツプロバイダが事業展開しておりますコンテンツサービス業界には数多くの競合他社が存在しており、今後も新規参入企業が増加する可能性があります。当社が協業するコンテンツプロバイダの社数が増加したとしても、価格競争等によってコンテンツ単価が下がった場合、サービス利用者数及び協業するコンテンツプロバイダ社数に比例して当社売上が拡大しない可能性があります。

当社のサービス事業におけるサーバーのシステムダウン*

当社は、コンテンツプロバイダの得意先顧客ニーズによってサーバー構築・運営を行う場合があります。当社は24時間運営のサーバー運用体制を行っております。運用管理には万全の体制で障害の防止に努めており、万一障害が発生した場合においても緊急対処を可能にしており、遠隔操作等による早急に復旧できる体制も整えております。しかし、自然災害等の回避困難な障害が発生し、復旧に長期間サーバーの運用が困難になった場合、当社の業績に影響を与えることがあります。

* システムダウン...システムが故障して、動作しなくなること。

2. 業界の動向について

(1) 情報端末について

ユーザーがインターネットなどの通信ネットワークを介して広義の音楽コンテンツを入手する方法は、コンピュータ、携帯電話、ゲーム機器、PDAなど様々な経路が考えられます。また、マーケットの動向、社会情勢の影響、目的や場所に合わせた情報端末の使い分けなどの様々な要因によって、今後、新規情報端末も市場に受け入れられる可能性があります。このような各業界に対する不透明感から、当社は特定業界において事業展開を行うのではなく、多岐に渡る情報端末に対して事業展開を行っており、今後も様々な業界における情報端末メーカーに対して事業展開する方針ですが、当社が事業展開するメーカーの情報端末が普及しない場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。

(2) コンテンツについて

ユーザーの広義の音楽コンテンツに対するニーズは、様々なジャンルの音楽への嗜好が高まり多様化しております。また、ユーザーそのものも時代と共に楽しむスタイルも変化してきており、カラオケ、音楽ゲーム、着信メロディなど、新たな音楽市場も生まれてまいりました。当社は、このように多様化するユーザーのニーズに個別に対応するためのコンテンツを独自開発するのではなく、ゲームメーカー、カラオケメーカーなどの多岐に渡る業界に属するコンテンツプロバイダに対し、当社のテクノロジーを供給することにより、コンテンツ配信事業からロイヤリティ収入を得る事業展開を行っております。このように当社は、特定コンテンツ業界、特定音楽コンテンツに限定した事業展開を行うのではなく、多岐に渡るコンテンツ業界の企業との関係を強化して事業展開を行うことで、多様化するユーザーのニーズに対応することを可能にしており、今後も積極的に様々なコンテンツ業界に属するコンテンツプロバイダとの協業を行う方針であります。しかしながら、エンドユーザーのニーズは固定的なものではなく常に変動するものであることから、当社が協業するコンテンツプロバイダのコンテンツサービスが、ユーザーのニーズに対応できない可能性があり、利用者の増加が見込めない場合または、利用者数が多くてもサービス内容の陳腐化から利用者数が減少した場合等の理由により当社の業績に影響を受ける可能性があります。

(3) 特定業界（携帯電話市場）への依存について

当社は、コンピュータ、携帯電話、ゲーム市場など、幅広い市場分野で事業展開してまいりましたが、日本国内における携帯電話市場がここ数年で急成長し、携帯電話のインターネット接続サービスである株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」やKDDIグループの「EZweb」などの契約数も飛躍的な伸びを見せております。このような市場動向を背景に、携帯電話市場における当社のライセンス事業、サービス事業の売上比率が平成13年3月期で全体の83.8%を占めております。特にサービス事業において、ブラザー工業株式会社の子会社である株式会社エクシング（電気音響機器製造業、本社：名古屋市瑞穂区）と協業する着信メロディ配信サービスへの売上依存度が高くなっております。

当社は特定業界において事業展開を行うのではなく、ゲーム業界などでも展開しており、当社の音源技術は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのPlayStation2などにも採用されております。当社は多岐に渡る業界に対して事業展開を行っており、今後も積極的に様々な業界に対して事業展開する方針であります。

しかし、携帯電話市場への依存度は依然として高いため、国内外における携帯電話市場の市場動向等に起因して当社の業績が影響を受ける可能性があります。また、日本国内の携帯電話市場においては、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモが提供する「iモード」やKDDIグループが提供する「EZweb」など、当社の業績は第三者が提供する特定サービスの普及動向や経営方針の変更などの影響を受ける可能性があります。

(4) 競合について

当社は、特定業界または既に市場が成熟している業界に対して参入するのではなく、音の分野に特化することで戦略的立場を強化しながら、技術資源を最大限に活用したビジネスソリューションを各業界において強い影響力を持つ多くの企業に提案し、企業との関係を強化し、早期に市場参入することを目指しております。

当社の競争優位性として、エンドユーザーのニーズをいち早く把握し、技術的な解決手段を最も効果的な方法で提案出来る当社の技術体制にあります。当社は情報端末を介して広義の音楽コンテンツを流通させるシステムにおいて重要な影響を与える、音楽フォーマット、アルゴリズム、アーキテクチャに特化したコアテクノロジーを保有しております。このような体制から、技術を具現化するための手段（LSI、DSP、ソフトウェア等）を特定しない幅広い事業展開を行うことを実現しております。また、エンドユーザーに対してコンテンツを配信するためのサーバーの構築、運営のノウハウと技術を備えています。さらにコンテンツを開発する技術力も備えていることから、コンテンツプロバイダに対して、コンテンツ配信を行うための有効な手段を提案できる体制を実現しております。このように一貫した事業展開を実現している競合は、本申請提出日現在において当社は認識しておりません。

しかしながら、インターネット関連業界では常に新規技術の導入が行われ、これにより市場が変化しておりますことから当社の事業展開の内、個々の適用分野である技術開発において競争が激化する可能性があります。当社の技術的水準が市場のニーズに対応できない場合や、他社に技術的な優位性があった場合は当社の業績が影響を受ける可能性があります。

また、当社の売上比率が平成13年3月期で全体の83.8%を占めております主力事業である携帯電話市場では、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの「iモード」、KDDIグループの「EZweb」の市場占有率は約80%（注）であり、この内、現在発売されている携帯電話については、ほぼ全てに当社の音楽フォーマットをベースにした方式が採用されております。しかし、個々の適用分野である音源関連技術開発においてヤマハ株式会社などが既に市場に参入しており、市場の動向によっては当社の重大な競争相手となり、当社の占有率は低下し、当社の業績に悪影響を与える可能性があります。

（注） 社団法人電気通信事業者協会が公表した平成13年3月末日現在での携帯電話のサービスシェアは、「iモード」21,695,000契約（62.8%）、「EZweb」6,716,000契約（19.4%）、「J-SKY」6,156,400契約（17.8%）であります。

(5) 品質管理

当社は、技術開発にあたっては常に万全の体制で品質管理に努めておりますが、得意先企業の検収後であっても当社の技術に明らかな不備・不具合・欠陥が判明した場合や、当社の技術を採用した製品・サービスをユーザーが利用することで何らかの損害等を被ることになった場合は、不備・不具合・欠陥の改善要求や損害賠償の請求を受けることで、当社の現在または将来の業績が影響を受ける可能性があります。

(6) 法的規制について

インターネットによるデータの不正取得や改変、個人情報の漏洩等による被害が増加傾向にあることから日本においても法的規制の検討が急がれております。当社は、広義の音楽コンテンツ（知的財産権）をインターネットを介して流通させる事業に関連していることから、当該分野に対する法規制または事業者間の自主規制が制定されたり、法令等の適用が明確になった場合、当社の事業展開に制約を受けたり、対応措置によるコスト負担を招く可能性があります。

3. 経営成績及び財政状態について

過去の業績の変動は以下のとおりであります。

(単位：千円)

区分	第4期	第5期	第6期	第7期	第8期(注)	第9期
	自平成7年10月1日 至平成8年9月30日	自平成8年10月1日 至平成9年9月30日	自平成9年10月1日 至平成10年9月31日	自平成10年10月1日 至平成11年9月30日	自平成11年10月1日 至平成12年3月31日	自平成12年4月1日 至平成13年3月31日
売上高	172,191	151,218	144,613	231,555	194,754	2,535,112
経常利益	2,453	1,765	24,009	26,111	33,140	1,455,609
当期純利益	1,750	748	3,131	3,609	999	728,711
資本金	18,000	33,000	33,000	50,000	65,000	384,000
総資産額	60,449	101,359	135,018	176,302	413,873	2,592,512
純資産額	20,014	35,762	38,894	59,503	76,088	1,274,005

(注) 第8期は決算期を変更し、6ヶ月決算であります。

第8期は、携帯電話市場の拡大とともに、携帯電話市場におけるライセンス事業、サービス事業が堅調に伸びたことで、第8期の業績を2倍にし1年決算に換算すると売上高は前期比68.2%の増収、経常利益は前期比153.8%の増益となりました。また、役員退職慰労引当金を新たに計上したことで当期純利益は1年決算に換算すると44.6%減少いたしました。

第9期は、携帯電話市場が前事業年度と比較してさらに急速に拡大したことに伴い、国内市場向けのライセンス事業が堅調に推移しました。さらに、携帯電話の通話方式である「cdmaOne*」の規格を保有している米国Qualcomm(クアルコム)社へライセンスしている音源を中心としたマルチメディア技術を搭載した商品が市場に出てきたこともこれを後押ししました。また、携帯電話インターネット接続サービスの拡大により株式会社エクシング、株式会社タイトー等と協業する着信メロディ配信サービス等のサービス事業が大幅に伸びました。前事業年度が6ヶ月決算であることから、第8期の業績を2倍にし前事業年度を1年決算に換算すると売上高は前期比550.8%の増収、経常利益は前期比2,096.2%の増益となりました。

また、新株引受権の行使及び第三者割当増資を行い、総資産額は526.4%増となりました。平成13年3月期の業績は大幅に拡大しましたが、サービス事業は、競争の激化やユーザーの嗜好の変化が予想され、今後も売上高、経

常利益、当期純利益、総資産、純資産等が大きく変化する可能性があります。

4. 知的財産権について

当社は、当社のテクノロジーに関わる特許出願を積極的に行っているほか、商標登録も積極的に行っており、今後も積極的に取り組む考えであります。また、楽器メーカー、家電メーカー、カラオケメーカー、コンテンツプロバイダなど約90社が加盟する社団法人音楽電子事業協会（AMEI）に平成11年12月、「著作権委員会モバイル部会」が発足し、当社は当部会の部会長を務めており、音楽に関わる著作権取扱いに対しても慎重に取り組んでおります。

本申請提出日現在において当社は、当社の事業に対して特許権等の知的財産権に関わる通知請求や訴訟（損害賠償や使用差し止めなどを含む）を起こされた事実はありません。しかし、第三者の特許権、商標権、著作権等が当社の事業等にどのように適用されるのかについて全て予測することは困難であり、将来、当社事業の関連技術等に関わる特許権が第三者に成立した場合、または当社の認識していない特許権等が成立していた場合、当該特許権等の所有者から権利侵害により損害賠償義務を負ったり、抵触する特許権等について当社事業の全部または一部が継続できなくなる可能性があります。特許権等の所有者から使用継続が認められた場合でもロイヤリティ支払い等が発生する可能性があります。これらの場合には当社の業績が影響を受ける可能性があります。

5. 組織体制について

当社は、平成13年3月末現在で従業員数24名の小規模な組織であり、内部管理体制もこの規模に応じたものとなっております。内部監査は、公認会計士のコンサルティング会社にアウトソーシングしております。当社の事業拡大とともに従業員育成、積極的な人員の増強、内部管理体制の一層の充実を図る方針ですが、人材の確保及び内部管理体制の一層の充実が円滑に進まなかった場合には、適切かつ十分な組織的対応ができず、当社の業務効率の低下や事業拡大に支障を来す可能性があります。

当社の事業の推進者である代表取締役社長平澤創は、経営方針や経営戦略の決定等において重要な役割を果たしており、また、専務取締役中西正人は、当社のライセンス事業、サービス事業の推進において極めて重要な役割を果たしており、また、取締役馬島良行は、当社の開発推進において極めて重要な役割を果たしております。3名とも当社からの離脱は想定しておりませんが、何らかの理由で当社の経営から外れるような事態が生じた場合、当社の業績に重大な支障が生じるものと予想されます。

6. 今後の事業展開及びそれに伴うリスクについて

(1) 海外事業展開

当社の事業展開は、常に海外市場を視野に入れており、北米（サンディエゴ）、英国（ロンドン）にオフィスを設置しております。当社は携帯電話の通話方式である「cdmaOne」の規格を保有している米国 Qualcomm（クアルコム）社などの海外企業に対しても既に当社のテクノロジーをライセンスしております。米国 Qualcomm 社とのCMX*システムに関する関係強化をはじめとして、今後も積極的な海外事業展開を計画しております。さらに海外においての事業を拡大するために現在の北米、英国のオフィスを事業所（現地法人）として、現地のマーケティング担当者、営業担当者、技術者を採用し、円滑に事業を推進する計画ですが、優秀な人員を確保できない場合には市場への参入機会の遅延や参入機会そのものを失ったりする可能性があり、投下資本や運転資金の回収が困難になることで当社の業績や事業計画に影響を与える可能性があります。また、当社は現地においての市場動向を充分見極めた上での海外事業展開を検討いたしますが、対象国の市場動向の急激な変化や法的規制、為替リスク等が発生した場合においても当社の業績や事業計画に影響を与える可能性があります。

(2) 今後のコンテンツに関する取り組み

ユーザーのコンテンツに対するニーズは、様々なジャンルの音楽への嗜好が高まり多様化しております。当社は、このようなユーザーのニーズにスピーディに対応するため、ゲームメーカー、カラオケメーカーなどの多岐に渡る業界に属するコンテンツプロバイダに対し、当社のテクノロジーを供給することにより、今後もコンテンツ配信事業のロイヤリティ収入を協業するコンテンツプロバイダより得る事業展開を行う計画であります。しかしながら、エンドユーザーのニーズは固定的なものではなく常に変動するものであることから、当社が協業するコンテンツプロバイダのコンテンツサービスがユーザーのニーズに対応できない可能性があり、利用者の増加が見込めない場合等の理由により当社の業績が影響を受ける可能性があります。

また、今後はユーザーのニーズに個別に対応するためのコンテンツを当社が独自開発することも検討しております。しかし、十分な利用者数を確保していくコンテンツを提供できる保証はなく、投下した資本の回収が困難になることで当社の業績や事業計画に影響を与える可能性があります。

(3) 企業との提携等

当社は、音の分野に特化することで戦略的立場を強化しながら、技術資源を最大限に活用したビジネスソリューションを各業界において強い影響力を持つ多くの企業に提案し、企業との関係を強化し、早期に市場参入することを目指しております。今後は状況に応じて、国内・海外を問わず企業との関係を強化するための業務提携、当社による相手方企業への出資あるいは、当社による相手方企業の買収などを行う可能性があります。今後の市場動向、業界動向によっては、業務提携による当社の成果物が市場に受け入れられない可能性や出資先企業の業績等の状況によって、投下資本の回収が困難となり当社の業績や事業計画に影響を与える可能性があります。

- * cdmaOne...符号分割多重接続方式 (CDMA) を利用した、携帯電話の規格のひとつ。cdmaOne 方式は、従来方式と比較して音質が優れてデータ転送速度が速いなどの特徴を持つ。日本ではKDDIグループが利用している。
- * CMX...米国Qualcomm社が製造販売している携帯電話向けチップセットに実装している、当社音源技術を中心としたマルチメディア再生機能の名称。CMXは、Qualcomm社と当社が共同開発している。Compact Media eXtentionの略。

7. 調達資金の用途について

今回計画している公募増資による調達資金の用途は当事業のさらなる拡大を目指し、海外事業展開を行うための海外拠点の設立、サービス事業拡大のための設備投資及び企業買収等を計画しております。

企業買収等については、当社の技術戦略、事業戦略上などの側面から、状況に応じて国内・海外を問わず、企業との関係を強化するために相手方企業との合併会社の設立、当社による相手方企業への出資あるいは、当社による相手方企業の買収などを行うことを検討しております。現在の市場動向の急激な変化に柔軟に対応するため、相手方企業との技術面、営業面での補完関係を築くことにより早期に市場参入し、さらなる事業拡大に対応する計画です。

現時点での資金用途計画は上記のとおりですが、具体的な資金需要の発生時までは、安全性の高い金融商品で運用を行う計画であります。また、市場動向の急激な変化などに迅速に対応するために、当該資金用途は変更される可能性があります。当該調達資金を活用した事業展開について、投資家の期待どおりの収益をあげられない可能性があります。

8. 配当政策について

当社は、今後も企業体質の強化及び積極的な事業展開に備えた資金の確保を優先する方針ですが、株主への利益還元についても重要な経営課題と認識しており、経営成績及び財政状態を勘案しつつ利益配当を検討する所存であります。

しかしながら、過去においては創業して間もないこともあり、事業資金の流出を避け、内部留保の充実を図るため、利益配当を行った実績はありません。