



第4期 事業報告書

2001年4月 1日から
2002年3月31日まで



The Best partner for mobile Internet



代表取締役社長 堀 主知ロバート

President's Message

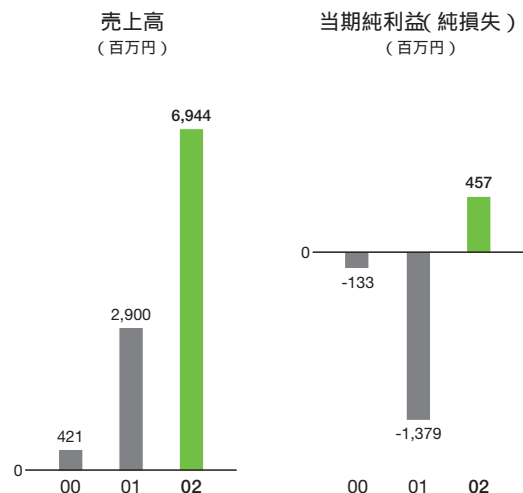
社長メッセージ

モバイルインターネット・ビジネスのパイオニ

サイバードは、2002年3月期決算で、初の単年度黒字化を達成しました。移動体通信事業者や顧客企業との緊密な連携のもと、モバイルインターネット分野のパイオニアとして黎明期における市場創造をリードしたサイバードは、今後も収益体質の堅持に努め、さらなる成長に向けて先鋭的なビジネスモデル開発と業績向上にチャレンジしてまいります。

収穫期に入ったモバイルインターネット・ビジネス

1995年、携帯電話とインターネットを結びつけて新しいビジネスを創出しようというアイデアが胎動し始めた当初、多くの人々はその可能性について懐疑的でした。ところが、2002年3月現在、携帯電話とPHSの契約数はすでに7,481万件(注)に達し、そのうちインターネット接続可能な携帯電話とPHSの契約数が占める比率は72.6%(注)にのぼっています。



(注) 社団法人電気通信事業者協会調べ

サイバードは、市場の黎明期からモバイルインターネットの巨大な潜在可能性を予見し、市場創出のための積極的な先行投資に努めつつパイオニアとして優位なポジションを確保し、長期的な成長に向けた基盤確立に努めてまいりました。

その結果、当期の前半には上場以来初の事業の黒字化を達成しました。通年の業績においても、売上では前期から139.5%増の69億4千4百万円を達成、前期の13億7千9百万円の当期純損失から4億5千7百万円の当期純利益に転換しました。

この業績は、サイバードがこれまで重ねてきた努力の成果であり、本格的な収穫期の門口に立ったことを示す通過点に過ぎません。

業績拡大と新規事業への新たな挑戦

当期の黒字化の要因については、まず、モバイルコンテンツ事業における好調の維持が挙げられます。他社が苦戦する中、サイバードでは当期一年間で120万人以上のコンテンツ登録会員増を記録しました。

マーケティングソリューション事業では、上半期に独自のプラットフォーム(*1)である「すぐメル™」を開発し、下半期から株式会社電通との提携によって商品の市場認知度を高めた結果、2003年3月期に入ってから好調な拡販を続けています。

技術関連事業(株式会社ケイ・ラボラトリー)については、NTTドコモの503iをはじめとするJava™(*2)対応携帯電話のアプリケーション開発と提供を加速させ、前期比589%の売上増という成果をあげました。

海外事業については、海外移動体通信事業者へのコンサルティングを中心にアジア・ヨーロッパの移動体通信事業者および端末メーカーとの関係構築に注力しました。また、サイバード・コリアは、当期中に国内のコンテンツビジネス向け開発部門としての再編に努めました。

新規事業開拓と事業ポートフォリオ再編による継続的成長

当期は、業績を伸長させつつ、今後の成長に向けた事業ポートフォリオの充実に努めた一年であったと総括し

* は巻末の用語解説をご覧ください。

アとして、新たなステップを踏み出します

ています。サイバードでは新たなステップである「第二のモバイルインターネット市場創造期」に向け、巨大な潜在性を有する分野に経営資源を集中して、継続的な成長を実現していきます。

国内・海外で拡大するモバイルコンテンツ事業においては、今後ますます、Java、BREW™(*3)などのプラットフォームに向けた質の高いコンテンツの供給に努め、市場での優位性を確保してまいります。

マーケティングソリューション事業では、広告代理店や各種メディア、顧客企業との連携によって販売促進活動、商取引系サービスを軸とする「すぐメル」の拡販を加速してまいります。

技術関連事業では、リリースされたばかりのNTTドコモ504iをはじめとする高機能な携帯端末に向けて高度な技術力を発揮しつつ、2003年3月期以降には、さらに他社との差別化を市場に示していきます。

海外事業では、当社独自のノウハウをもって海外移動体通信事業者向けにコンテンツ事業、マーケティングソリューション事業などを展開してまいります。



また、映像大手の株式会社IMAGICAと合併で設立した株式会社ディムープによる将来の動画市場拡大や、コダック株式会社との提携によりさらに充実した「プリネット」サービス、株式会社ケイ・ラボラトリーが仏ジェムプラス社と共同で行っている次世代携帯電話に向けた基盤技術開発など、あらゆる産業との画期的な協業を含む、さらなる成長に向けた先駆的ビジネスモデルの確立に努めてまいります。

サイバードグループではROE(株主資本利益率)を重要な経営指標の一つとらえており、欠損金を早期に解消し、10%以上のROEを確保することを目指しております。「選択と集中の徹底」、「環境変化への対応」、「収益性/継続性/拡張性の重視」、「関係会社とのシナジー効果の最大化」をキーワードに、目標を達成してまいります。

さらにディスクロージャー(情報の開示)も極めて重要なものと認識しており、適時かつ公平なディスクロージャーの徹底を通じ、株主・投資家の皆様と双方向の関係を築いていけるよう努めてまいります。

今後も、よりいっそうの業績拡大と企業価値の向上を実現し、皆様のご期待に応えられるよう前進を続けてまいります。

代表取締役社長 堀 主知ロバート



株式会社ケイ・ラボラトリー
代表取締役社長
株式会社サイバード
取締役副社長
真田 哲弥

株式会社サイバード
代表取締役社長
堀 主知ロバート

シナジー効果でモバイルインターネット・マーケットを牽引

モバイルコンテンツ事業を主軸として圧倒的な企画力を誇るサイバード。高度な独自技術で携帯電話用ソフトウェアを提供するケイ・ラボラトリー。サイバードグループのコアとなる2社のトップが、モバイルインターネット・ビジネスでのシナジー効果について語ります。


サイバードとケイ・ラボラトリーの役割分担による優位性

真田： ケイ・ラボラトリーは、日本初のBREW アプリケーションとなるインスタントメッセージ用アプリケーション「キャラこみゅ」(10ページ参照)を端末メーカーに供給しました。ネット接続のコンテンツではなく、携帯電話にあらかじめ内蔵するソフトをライセンスする、端末メーカー相手のビジネスが立ち上がり始めました。

堀： 一方で、サイバードは、そのインスタントメッセージに取り込んで使える3Dキャラクターのダウンロードサービスを提供しています。サイバードとケイ・ラボラトリーのコラボレーションの典型例です。BREWはCDMA^(※4) 端末の世界標準プラットフォームになっていきますね。

真田： BREWのアプリケーション開発においても、ケイ・ラボラトリーは世界的に見て優位な立場にありますから、今後はビジネスフィールドが世界に広がると思います。





株式会社サイバード 代表取締役社長

堀 主知ロバート

Kazutomo Robert Hori

1965年、米国ワシントンDC生まれ。関西学院大学法学部卒業後、英国留学を経てインターネット関連事業を手がける。'98年サイバードを設立し、代表取締役社長に就任。36歳。

堀： ケイ・ラボラトリーでは、アプリケーションだけではなく、携帯電話のプラットフォームの研究もしていますね。

真田： 例えば、仏ジェムプラス社とSIMカード^(※5)を使ったモバイル・ウォレット^(※6)やオペレータポータル^(※7)を研究開発しています。また、マクロメディアと提携し携帯電話向けのアニメーションエンジンも開発しています。

堀： ベンチャー企業の必勝パターンのひとつが先行逃げ切り型ですが、サイバードもまさしく、まだ誰も携帯向けのコンテンツの作り方を知らなかった時代に先行してコンテンツ開発に取りかかり、大きな成長をとげてきました。

真田： ケイ・ラボラトリーは、新たな携帯電話のプラットフォームを創り出すことを目指しています。これはプラットフォームとなるソフトウェアをライセンスするビジネスにとどまるわけではありません。新たなプラットフォームには、新たなコンテンツやサービスが発生します。

堀： サイバードとケイ・ラボラトリーは、次の世代のコンテンツやサービスにおいても、やはり先行優位を生かすことができるわけです。こうして見てくると、携帯電話用ソフトの技術開発はケイ・ラボラトリー、技術をどう使うのかというマーケティング的な考え方はサイバードという役割分担によるシナジー効果が、これから鮮明に表れてきそうです。

>>

新プラットフォーム、「すぐメル™」の誕生

堀： 当期（2002年3月期）はコンテンツ以外に、マーケティングソリューション事業として新しいプラットフォームを創ることを決めていたこともあり、第1四半期と第2四半期を費やして、「すぐメル」を開発しました。「すぐメル」はおかげさまで第4四半期あたりから評判をよび、携帯電話をベースとしたマーケティングツールとしては、ひとつのプラットフォームになりつつあると思います。

当期の柱は、連結売上の85%を占めたモバイルコンテンツ事業および、ケイ・ラボラトリーでの技術関連事業と、「すぐメル」などのマーケティングソリューション事業の育成、そして海外での事業展開でした。とりわけ「すぐメル」は、来期以降の売上に貢献していくに違いありません。

「すぐメル」提供企業もどんどん増えています。例えば、カネボウ株式会社や読売新聞社、日石三菱株式会社ではキャンペーンに、また、朝日放送株式会社や株式会社フジテレビジョンでは番組連動で、そして朝日広告社や株式会社スヴェンソンにおいてはモバイルコマース連動でご利用していただくなど、その他数多くの企業が様々な場面で「すぐメル」を使用しています。これらはまさにマーケティングソリューション事業の可能性を示す実例と言えるでしょう。株式会社電通にも早くから「広告における究極のソリューション」として「すぐメル」を提供させていただき、来期からは販売代理店（サイバー・コミュニケーションズ/CCI）経由で他の大手代理店への販売も開始し、さらなる拡販を図ります。





株式会社ケイ・ラボラトリー 代表取締役社長
株式会社サイバード 取締役副社長

真田 哲弥
Tetsuya Sanada

1964年、大阪府生まれ。
関西学院大学経済学部在学中から、様々なビジネスを手がける。株式会社ACCESSを経て、'98年にサイバードを設立し取締役副社長兼CTOに就任。'00年、ケイ・ラボラトリーを設立し、代表取締役に就任。37歳。



真田：マーケティングソリューション事業部は、この1年間で事業内容の質的転換をやってきました。これまでの受注型の労働集約的なSI^(※8)中心のビジネスモデルから、継続的に売上が発生するモデルへの転換です。つまり、大手SI会社と競争するよりも、サイバードグループの強みをより明確に発揮できる方向にシフトしたのです。

当期の前半はちょうどこの転換期だったため、マーケティングソリューション事業の売上が落ち込んだ時期がありました。ところが現在では「すぐメル」のようなマーケティング・プラットフォームが構築されつつあります。売上高でどうかという問題ではなく、長期的に見た利益という点で、来期以降につながったのではないかと、と思います。

堀： いろいろな可能性を秘めたモバイルインターネット業界ですが、こうして話しているだけでもわくわくしますね。「すぐメル」や技術関連事業あるいは海外事業の本格的な収穫期は来期からですが、サービス提供企業もどんどん増えています。サイバードとケイ・ラボラトリーで、今後もモバイルインターネットにおける新しいサービスの可能性を追求していきましょう。

モバイルコンテンツ事業

売上高 / 構成比について

	2002年3月期	2001年3月期	増減
売上高	5,909百万円	2,322百万円	154.5%
対連結売上構成比	85.1%	80.1%	5.0ポイント

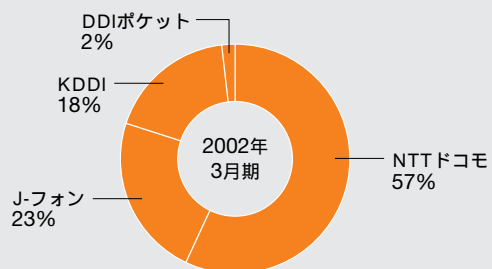
サイバードを支える利益の柱

2002年3月期の営業概況

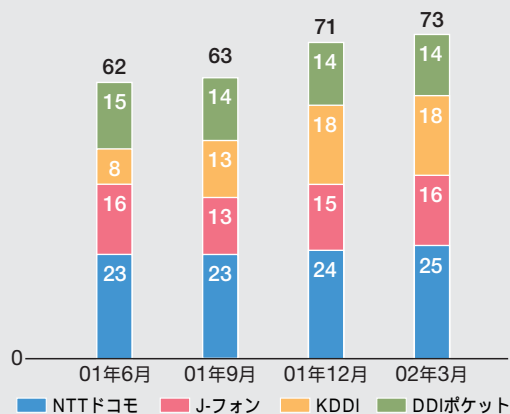
2002年3月現在、当事業部門では、国内移動体通信事業者向けに73の公式コンテンツを提供し、NTTドコモの「iアプリ」^{(*)9}、KDDIのezplus^{(*)10}、J-フォンのJavaアプリに向けたJava対応コンテンツを当期中に19に増やしました。さらに、NTTドコモの第3世代携帯電話「FOMA」の新サービス「iモーション」やKDDIのezmovieなどに向けた動画コンテンツも、当期中に3に増やしました。

国内コンテンツ登録会員数は前期末の205万5千人から、120万8千人増やし、326万3千人となりました。代表的なコンテンツに、「CoolSound」¹、「TFM着信メロディ」²、「着キャラ！」³、「Cool Screen」⁴、「i宝塚歌劇」⁵、「波伝説」⁶、「ミニゲー 天国！」⁷、「アイドルと恋しよっ」⁸などがあります。2003年3月期には、新規コンテンツを毎月1~2個投入していく予定です。

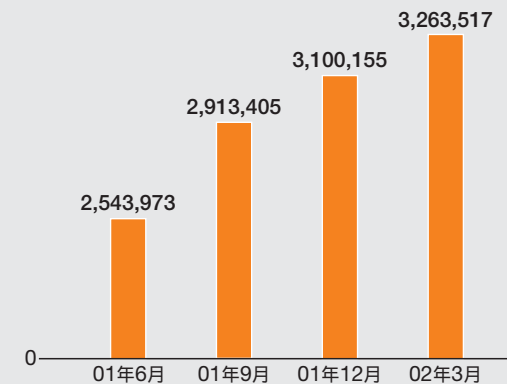
移動体通信事業者別売上構成比



当社提供国内コンテンツ数の推移



国内コンテンツ登録会員数の推移(人)



コンテンツ紹介

オリジナリティとバラエティに富んだサイバードのコンテンツ群。その中から、いま話題のコンテンツをご紹介します。

あぶり待受時計屋さん

ビジュアル

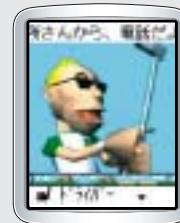


©2001-2002 CYBIRD
©K Laboratory 2001-2002

NTTドコモのiアプリに対応しています。アナログ・デジタルあわせて300種類以上のデザインから、オリジナルの「携帯時計」をつくれます。ギフト機能を使えば、友人にオリジナル時計をプレゼントすることもできます。このほかにも「カレンダー」、「テレビ番組表」、「自動週間天気予報」など多くの機能を搭載しました。

デジタル所さん3Dタウン

ビジュアル



©TV-CLUB・POLYGON PICTURES-VAP-NTV
©2002 CYBIRD

人気テレビ番組「デジタル所さん」が待ち受けアプリになりました。愉快的3Dアクションと最新ニュースが入手できる「所さんのニュースなのだ」と、ゴルフゲームが楽しめる「所さんの着信ゴルフ」の2つをラインナップ。

i宝塚歌劇

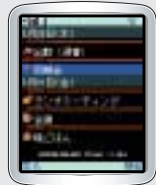
地図 / 情報



©宝塚歌劇団 2001
©2001 CYBIRD

公演、チケット情報など宝塚歌劇団からの新着情報配信のほか、スター画像を待受画面に設定できます。NTTドコモのiアプリではタカラヅカの名曲のメロディーを試聴したり、画像が自動的に切り替わる待受アプリを楽しめます。

NTTドコモ新機種504iの登場にともない、さらに便利な新機能を追加



スケジューラー

重要な予定を待受け設定すれば、スケジュール管理は万全です。



情報アラーム

「アラーム機能がほしい!」の声にお応えしました。曜日ごとにアラームの設定時刻を変えられます。



待受けセレクト

時計のデザインを簡単に変更できます。アプリを再度ダウンロードする必要はありません。

アクセス方法

メニューリスト → iアプリメニュー → 待受画面 / 時計 / iアプリ待受 → アート → あぶり待受時計

プリネット

ビジュアル



©2000-2002 CYBIRD

お気に入りの写真を携帯電話の待受画面にしたり、機種を問わず全てのインターネット対応携帯電話に送信できます。デジタルカメラの画像をYahoo!フォトを使って携帯電話で閲覧・送信できるほか、コダック株式会社との提携によりフィルム写真の画像も閲覧・送信できる新サービスを開始しました。

波伝説

アウトドア



©1999-2002 CYBIRD

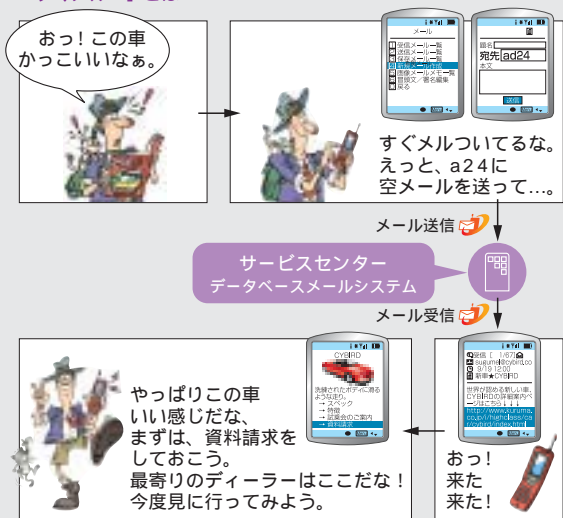
1日数回更新される国内200ポイント・海外40ポイントの波情報のほか、気象情報、大会情報などを満載した、サーフィンやボディボードファン待望のコンテンツ。NTTドコモのiモーションに対応し、サーフィンの映像などの動画クリッピングサービスを提供。

マーケティングソリューション事業

売上高 / 構成比について

	2002年3月期	2001年3月期	増減
売上高	778百万円	545百万円	42.8%
対連結売上構成比	11.2%	18.8%	7.6ポイント

「すぐメル™」とは



同じ移動体通信事業者同士の携帯電話でメールするときは、アドレスの@以下を省略できます。これを利用して、ホームページへの簡単アクセスを実現したのが「すぐメル」です。指定された3ケタの英数字アドレスに空メールを送信すると、サービスセンターを経由して、URLが添付されたメールが返信されてきます。そのURLをクリックすると、目的のサイトにアクセスできます。長いアドレスのサイトでもワンクリックで済み、文字入力の手間を感じさせません。

次期成長の鍵を握る事業

2002年3月期の営業概況

当事業部門では、市場規模が大きく、今後の長期的な収益拡大が見込まれる対企業向けマーケティングソリューション事業やパッケージ・ソリューションなどの開発・販売、あるいは他メディアと連動したコマース事業にも積極的に取り組んでいます。

当期は特に、Webサイトへの顧客誘引の障害となっていたURL（インターネット・アドレス）入力に代る革新的なマーケティング・ツール「すぐメル™」サービスの企画開発に注力しました。「すぐメル」は携帯電話を利用した各種キャンペーンや電子商取引を目的として、さまざまな企業で採用され、絶大な効果をあげています。

「すぐメル™」によるモバイルマーケティング

「すぐメル」は、各企業のマーケティングツールとして圧倒的な威力を発揮しています。ぴあ株式会社では、『Weeklyぴあ』のチケット情報全ページに「すぐメル」を対応させ、チケットの即時購入を実現しています。また株式会社ベネッセコーポレーションでは、『サンキュ!』の懸賞ページ宛に「すぐメル」から2万件の応募があり、年間採用が決定しました。このように、採用企業の増加により「すぐメル」単体の拡販が進行中です。

各種キャンペーンにおいても、「いつでも、どこからでも」アクセス可能なモバイル連動の利点が活かされます。株式会社ファミマ・ドット・コム「浜崎あゆみライブ招待キャンペーン」では、3週間で180万件ものアクセスがありました。

さらに「すぐメル」は、出版社などと連動したモバイルコマース（電子商取引）の展開にも有効です。雑誌などの誌面を見て「これが欲しい」と思った瞬間に購入が可能であり、株式会社サンリオの通販カタログでの「すぐメル」との連動はサンリオ初のモバイルコマースとして成功をおさめました。

携帯電話ユーザーが雑誌や広告を見て、応募や購入などのアクションを起こすまでの時間差を限りなくゼロに近づける「すぐメル」は、モバイルマーケティングの牽引車として、今後ますます注目されていくことでしょう。

「すぐメル™」の主な利用実績

「すぐメル」単体の拡販



株式会社びあ
『Weeklyびあ』(2002年1月12日発売)のチケット情報ページ



株式会社ファミリーマート
「浜崎あゆみライブ」の店頭キャンペーン(2001年11月)用チラシ



株式会社サンリオ
2002サマーコレクション
通販カタログ

株式会社オーエムエムジー	新聞・雑誌等の全広告に採用し、結婚チャンスコンテストへ誘導。6カ月間の延長を決定。
株式会社ベネッセコーポレーション	テストマーケティング後、大反響により年間採用を決定。通販サービス利用も予定。
アコム株式会社	サイトアクセス手法として効果を実証し、1アドレスの追加採用を決定。
株式会社第一興商	公式サイトの新規会員登録に採用。広告からサイトに直接アクセスさせて、会員獲得に効果を発揮。
株式会社エイチ・アイ・エス	「すぐメル」を利用し、24時間受付サイトに誘導。希望条件を入力すると、スタッフが希望時間に連絡。
びあ株式会社	『グルメびあ』との連動による店舗情報データベース構築や、チケットへの「すぐメル」コード貼付も検討中。
朝日放送株式会社	人気番組「ABCDE-す」でメールマガジン「ミヨマガ」がスタート。その登録受付に「すぐメル」を利用。
株式会社リクルートスタッフィング	求人広告と連動した24時間の仕事検索や登録予約に利用。
株式会社フジテレビジョン	2002年4月から「すぐメル」連動の情報番組がスタート。最新情報入手できる各種サービスを提供。
アットローン株式会社	ラジオスポットや中吊り広告からサイトへの誘引に利用。
株式会社テレビ東京	自社の番組宣伝に「すぐメル」を連動。“番組連動型オフィシャルサイト”で各種情報を提供。

キャンペーンの拡販

サイボウズ株式会社	「WORLD PC EXPO 2001」会場にて発表された新商品のキャンペーンサイトへのアクセスに利用。
株式会社ファミリーマート	「浜崎あゆみライブ」の成功を受け、今後もキャンペーンツールとしての利用を決定。
株式会社オリエンタルランド	初めてのモバイルプロモーションとして東京ディズニーランド「キャンパスデー」キャンペーンにて利用。
カネボウ株式会社	番組の生CM(生番組で取り上げられる商品の宣伝・広告)に「すぐメル」を使い、化粧品サンプルの応募に活用。
読売新聞社	公式サイトでのキャンペーンに採用。
NTTドコモ東北	街頭キャンペーンで利用し、FOMAに関するアンケートを実施。
日石三菱株式会社	新商品のキャンペーンに利用。新聞広告やサービスステーションを中心にチラシやポスターにて告知。

モバイルコマースの展開

朝日新聞	全段広告企画「春の辞書・辞典フェア」に連動したモバイルコマースを実施。
株式会社サンリオ	サンリオショップにて配布するカタログに連動。初のモバイルコマースを実施。
株式会社スヴェンソン	扶桑社刊『Caz』の特集企画で「すぐメル」を活用したモバイルコマースを実施。

技術関連事業



売上高 / 構成比について

	2002年3月期	2001年3月期	増減
売上高	225百万円	32百万円	589.0%
対連結売上構成比	3.2%	1.1%	2.1ポイント

国境のない技術戦略

2002年3月期の営業概況

連結子会社ケイ・ラボラトリーは、携帯電話用ソフトウェアに特化した研究開発を行っています。携帯電話向けのJavaアプリケーション開発や、独シーメンス社初のJava対応携帯電話向けアプリケーションのライセンス提供、KDDIのBREW対応携帯電話向けのアプリケーション開発・提供を行いました。

また、仏ジェムプラス社と共同で、Java対応携帯電話とUSIM(*11)カード上の各アプリケーションの連携を可能にするAPI(*12)およびアプリケーション間通信プロトコル(*13)などの基盤技術開発とマーケティングを開始しました。

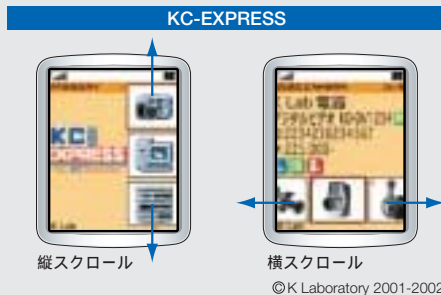
主なアプリケーションビジネス

Javaアプリケーション

iモード公式サイト向けに「ハローキティの超便利メール」を株式会社イマジニアと共同開発したほか、同じくiモード用に株式会社三愛・ギガネットワークスカンパニーと共同で「着信メロディGIGAアプリコレクション」を企画開発しました。NTTドコモ関西へは、オフィシャルiアプリサービス「iチェケラッチョ!」用に「iアプリ動くメール」の各シリーズを開発・提供しました。

さらに、快適なネット通販ができる、モバイルECソリューションパッケージ「KC-EXPRESS™」を開発しました。これはネット上の商品情報を、簡単な操作で効率的に閲覧・選択できるもので、商品を選ぶたびにページ

を読み込むという従来の方法に比べ、ユーザーの負担と通信コストを大幅に軽減しました。



BREWアプリケーション

BREWアプリケーションとしては世界初のインスタントメッセージ「KIM on BREW」に続き、同じく国内初となった「キャラこみゅ」を開発し、KDDIの携帯端末「C3003P」組み込みアプリとして松下通信工業株式会社に開発・提供しました。

「キャラこみゅ」は、ユーザーが自分のキャラクターとして選んだ3Dキャラクターをメッセージに付けて送信するものです。メッセージ内容に合わせて、「笑う」「泣く」「怒る」など8種類の動作をアニメーションで相手の携帯電話に表示できます。



© K Laboratory

海外事業

売上高 / 構成比について

	2002年3月期	2001年3月期	増減
売上高	31百万円	-	-
対連結売上構成比	0.5%	-	-

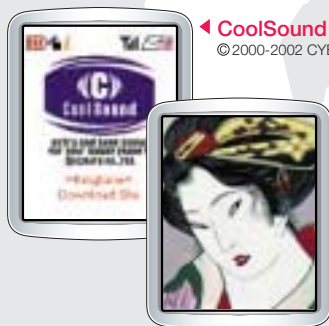
国内でのノウハウの蓄積をグローバルに展開

2002年3月期の営業概況

当事業部門では、欧州とアジアの移動体通信事業者向けにコンサルティングおよびコンテンツ提供を行いました。今後は北米も含めた移動体通信事業者との共同事業開発と有力コンテンツ提供を行い、課金インフラの普及をにらんだ技術・サービス面での差別化戦略を展開していきます。

欧州

E-Plus Mobilfunk (ドイツ) と KPN Mobile (オランダ) によるiモードサービスの開始に伴い、日本での人気コンテンツ「CoolSound」と「Cool Screen」を両社に提供。



CoolSound
© 2000-2002 CYBIRD

Cool Screen
© 2000-2002 CYBIRD

アジア

chinadotcom (香港) と提携し、中国の移動体通信事業者China Mobileを通じてSMS (*14) コンテンツを配信開始。

アジアGSM (*15) 移動体通信事業者向けにライセンスプロジェクトを開始(欧州市場への展開も検討中)。

Wrap-IT Group (シンガポール) による16和音楽曲コンテンツ配信を開始。

アジアのモバイル戦略拠点であるサイバード・코리아は、価格競争力の高い開発受託業務機能を付加して日本国内受注案件の開発を行う体制を確立しました。



北米

FIFA並びに、FIFAワールドカップ™の全世界における公認ライセンスであるエレクトロニック・アーツ社によって、日本で唯一の公認携帯電話ゲームであるEAスポーツ™ 2002 FIFAワールドカップ™ ゲームの開発に携わる業務で選定されました。



© Official licensed product. (c) 2002 FIFA World Cup Korea/Japan™
Distributed under license from Electronic Arts Inc. Electronic Arts, and EA SPORTS, are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

連結貸借対照表

コンテンツ売上増加に伴う移動
体通信事業者への売掛債権の増
加

	単位：千円		単位：%
	当連結会計年度 2002年3月31日現在	前連結会計年度 2001年3月31日現在	増減率
資産			
流動資産			
1. 現金及び預金	2,062,691	1,560,377	32.2
2. 売掛金	2,015,407	1,257,468	60.3
3. たな卸資産	40,530	61,893	34.5
4. その他	98,316	123,918	20.7
5. 貸倒引当金	36,159	22,245	62.6
流動資産合計	4,180,787	2,981,412	40.2
固定資産			
1. 有形固定資産	134,358	147,595	9.0
2. 無形固定資産			
（1）ソフトウェア	497,072	664,434	25.2
（2）ソフトウェア仮勘定	24,431	1,198	1,937.8
（3）その他	1,314	1,027	28.0
無形固定資産合計	522,818	666,660	21.6
3. 投資その他の資産			
（1）投資有価証券	42,039	81,912	48.7
（2）敷金	254,679	111,556	128.3
（3）その他	20,188	10,115	99.6
投資その他の資産合計	316,907	203,584	55.7
固定資産合計	974,083	1,017,840	4.3
資産合計	5,154,870	3,999,252	28.9

1. 記載金額は表示単位未満を切り捨てております。

2. 個別財務諸表については第4回定時株主総会招集ご通知の添付資料のとおりであります。

連結子会社の
借入による増加

連結利益計上による
欠損金の減少

	単位：千円		単位：%
	当連結会計年度 2002年3月31日現在	前連結会計年度 2001年3月31日現在	増減率
負債			
流動負債			
1. 買掛金	330,574	180,341	83.3
2. 短期借入金	300,000	-	-
3. 未払法人税等	2,892	2,432	18.9
4. 未払消費税等	119,565	-	-
5. 賞与引当金	42,387	29,610	43.2
6. 未払金	481,711	382,767	25.9
7. その他	46,124	18,618	147.7
流動負債合計	1,323,255	613,770	115.6
固定負債			
固定負債	20,213	58,498	65.5
固定負債合計	20,213	58,498	65.5
負債合計	1,343,469	672,268	99.8
少数株主持分			
少数株主持分	29,714	4,219	604.3
資本			
資本金	2,408,500	2,405,500	0.1
資本準備金	2,465,200	2,462,200	0.1
欠損金	1,095,133	1,544,935	29.1
その他有価証券評価差額金	3,643	-	-
為替換算調整勘定	523	-	-
資本合計	3,781,686	3,322,764	13.8
負債、少数株主持分及び資本合計	5,154,870	3,999,252	28.9

連結損益計算書

コンテンツ売上増加

業容拡大に伴う人員増加

コンテンツ売上増加に伴う移動体通信事業者への代金回収代行手数料の増加

サイバード・コリアの持分法による投資損失62百万円

投資有価証券売却益53百万円、連結子会社および持分法適用会社の第三者割当増資による持分変動利益49百万円

ソフトウェア評価減101百万円

	単位：千円				単位：%
	当連結会計年度		前連結会計年度		
	2001年4月1日から2002年3月31日まで		2000年4月1日から2001年3月31日まで		
売上高		6,944,433	2,900,114		139.5
売上原価		3,429,077	2,055,464		66.8
売上総利益		3,515,355	844,650		316.2
販売費及び一般管理費					
1. 広告宣伝費	387,034		253,151		
2. 貸倒引当金繰入額	16,903		22,113		
3. 役員報酬	230,807		180,084		
4. 給与手当	437,164		261,204		
5. 福利厚生費	77,085		55,025		
6. 賞与引当金繰入額	17,415		9,463		
7. 旅費交通費	33,296		39,856		
8. 研究開発費	486,164		539,844		
9. 支払手数料	836,656		419,693		
10. その他	483,260	3,005,790	284,187	2,064,625	45.6
営業利益又は営業損失()		509,565		1,219,975	-
営業外収益		3,948		1,716	130.0
営業外費用		74,820		161,727	53.7
経常利益又は経常損失()		438,693		1,379,985	-
特別利益		103,248		-	-
特別損失		105,537		3,196	3,202.0
税金等調整前当期純利益又は当期純損失()		436,404		1,383,182	-
法人税、住民税及び事業税	2,920		2,492		
法人税等調整額	-	2,920	3,455	5,948	50.9
少数株主利益損失		24,282		9,344	159.9
当期純利益又は当期純損失()		457,767		1,379,786	-

連結剰余金計算書

	単位：千円			
	当連結会計年度		前連結会計年度	
	2001年4月1日から2002年3月31日まで		2000年4月1日から2001年3月31日まで	
欠損金期首残高		1,544,935		196,972
欠損金減少高				
連結子会社合併による欠損金減少高	-	-	31,823	31,823
欠損金増加高				
持分法適用会社増加に伴う欠損金増加高	7,964	7,964	-	-
当期純利益又は当期純損失()		457,767		1,379,786
欠損金期末残高		1,095,133		1,544,935

連結キャッシュ・ フロー計算書

収益構造改善による
キャッシュ・フローの好転

	単位：千円	
	当連結会計年度 2001年4月1日から2002年3月31日まで	前連結会計年度 2000年4月1日から2001年3月31日まで
営業活動によるキャッシュ・フロー		
1. 税金等調整前当期純利益又は当期純損失()	436,404	1,383,182
2. 減価償却費	365,261	211,811
3. 受取利息及び受取配当金	1,280	1,011
4. 支払利息	8,607	5,387
5. 新株発行費	1,504	156,339
6. 持分法による投資損失	62,392	-
7. 投資有価証券売却益	53,606	-
8. 持分変動利益	49,641	-
9. 売上債権の増加額	757,939	1,131,561
10. 仕入債務の増加額	150,233	119,188
11. 未払金の増加額	263,157	266,723
12. その他	237,274	90,987
小計	662,366	1,847,292
13. 利息及び配当金の受取額	958	1,011
14. 利息の支払額	8,761	5,387
15. 法人税等の支払額	2,308	46,722
営業活動によるキャッシュ・フロー	652,254	1,898,391
投資活動によるキャッシュ・フロー		
1. 有形固定資産の取得による支出	37,296	80,742
2. 無形固定資産の取得による支出	322,787	638,970
3. 投資有価証券の取得による支出	42,691	81,912
4. 投資有価証券の売却による収入	87,994	-
5. 敷金差入れによる支出	146,275	119,448
6. その他	37,011	6,642
投資活動によるキャッシュ・フロー	498,068	914,431
財務活動によるキャッシュ・フロー		
1. 短期借入れによる収入	800,000	500,000
2. 短期借入金の返済による支出	500,000	510,620
3. 株式の発行による収入	6,000	2,290,860
4. その他	42,128	10,457
財務活動によるキャッシュ・フロー	348,128	2,269,782
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	0
現金及び現金同等物の増加額・減少額()	502,314	543,036
現金及び現金同等物の期首残高	1,560,377	2,103,413
現金及び現金同等物の期末残高	2,062,691	1,560,377

会社概要 (2002年3月31日現在)

社名
 株式会社サイバード
英文名
 CYBIRD Co., Ltd.
設立
 1998年9月29日
資本金
 2,408,500,006円
所在地
 〒105-0001 東京都港区虎ノ門4-3-20
 神谷町MTビル
 TEL : 03-3431-0111 (代表)
社員数
 155名 (連結214名)
事業内容
 インターネット対応携帯電話に関連した一般向けコンテンツ配信、法人向けマーケティング・ソリューション、及びWebサイト企画・開発・運用等
証券コード
 4823 (JASDAQ)

役員
 代表取締役社長 堀 主知口バート
 取締役副社長 真田 哲弥
 専務取締役 岩井 陽介
 常務取締役 中島 謙一郎
 取締役 山下 伸一郎
 取締役 吉川 友貞
 取締役 稲荷 幹夫
 取締役 (非常勤) 立石 知雄
 監査役 内海 淳
 監査役 (非常勤) 竹山 正久
 監査役 (非常勤) 清水 博
取引銀行
 東京三菱銀行
 みずほ銀行
 UFJ銀行
 三井住友銀行
加盟団体
 モバイル・コンテンツ・フォーラム
 社団法人日本テレマーケティング協会
連結子会社
 株式会社ケイ・ラボラトリー
 株式会社ディムープ
持分法適用関連会社
 CYBIRD KOREA Co., Ltd.

株式の状況 (2002年3月31日現在)

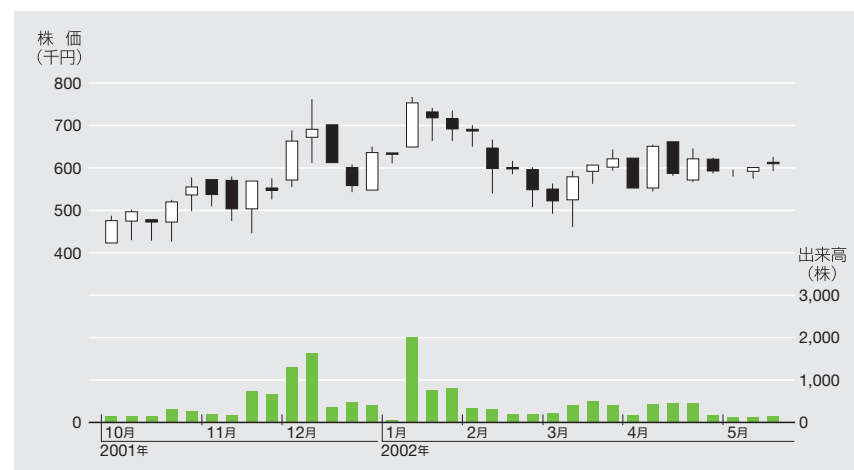
発行済株式の総数
 30,698株
 2001年7月4日を基準日とし、8月24日付けをもって額面株式1株につき2株の割合をもって株式分割をいたしました。

株主数
 1,588名

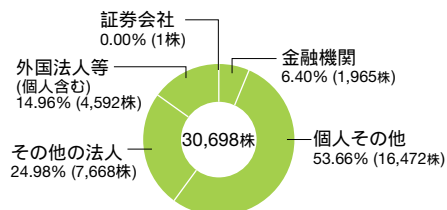
主要株主

堀 主知口バート	4,206株	13.7%
岩井 陽介	2,112株	6.8%
真田 哲弥	2,100株	6.8%
オムロン株式会社	1,800株	5.8%
オムロンエンタープライズ株式会社	1,780株	5.7%
立石 知雄	1,400株	4.5%
伊藤忠商事株式会社	1,260株	4.1%
株式会社らうむず	1,260株	4.1%
中島 謙一郎	1,191株	3.8%

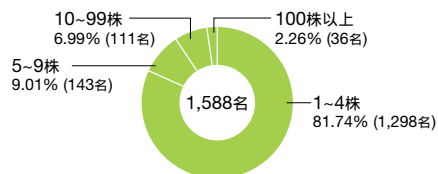
株価チャート (週足で株価・出来高)



所有者別状況

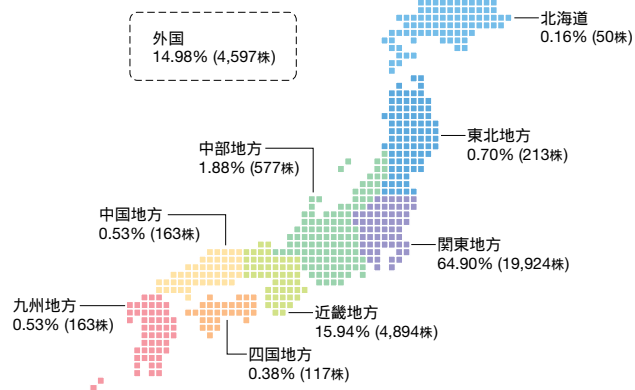


所有株数別状況



株式の地域別分布状況

発行済株式の総数：30,698株



News & Topics

ニュース&トピックス

世界最大のIT見本市“CeBIT (セビット) 2002”^(*16)にて 出展各社へデモコンテンツを提供



2002年3月13日から20日まで、ドイツ・ハノーバーでIT見本市“CeBIT2002”が開催されました。これは世界60カ国から約8,000社が集結し、最先端の事務、情報、通信技術を示す世界最大規模の見本市で、ヨーロッパを中心に世界各国から多数の来場者が集まります。この見本市において、出展各社によりデモ用コンテンツとして、日本でも人気の高い

「CoolSound」と「Cool Screen」が採用されました。カラー画像や和音対応の着信音など、当社の誇る先進技術への来場者の予想を越えた反響に、今後の欧州モバイルインターネット市場での事業拡大において確かな手応えを確認することができました。

各社のブースで注目を集めるサイバードコンテンツのデモンストレーション

iモードサービスを展開するE-Plus Mobilfunk

E-Plus Mobilfunk はドイツの通信事業者ですが、欧州初となるiモードサービスの楽しさを知ってもらおうのが出展の狙いです。E-Plusのブースでは、欧

州の若者が初体験の和音対応の着信メロディやカラー画像の面白さに夢中になっていました。欧州でモバイルインターネットが生活に浸透する時代も、そう遠くはないはずです。

欧州デビューしたサイバードのコンテンツたち

日本で大好評のサイバードコンテンツ。E-Plusによりドイツ、KPN Mobileよりオランダにて商用配信が開始されている注目コンテンツです。



株主メモ

決算期	3月31日
定時株主総会	毎年6月
配当金受領	利益配当金 毎年3月31日
株主確定日	中間配当金 毎年9月30日
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
同事務所取扱所	〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 電話 03-5683-5111 (代表)
同取次所	UFJ信託銀行株式会社 全国各支店 野村證券株式会社本店及び各支店
公告掲載新聞	日本経済新聞 (なお、商法改正に伴い、決算公告については弊社ホームページ上での開示のみとさせていただきます。)

将来に関する記述に対する注意事項

本資料には、将来の財政状態及び経営成績に関する記述があります。この前提及び将来予測の記述には、経営を取り巻く環境の変化等による一定のリスクと不確実性が含まれていることにご留意ください。

- * JavaおよびJavaに関連する全ての商標は、米国およびその他の国において米国 Sun Microsystems, Inc. の商標または登録商標です。
- * BREWは、米国QUALCOMM Incorporatedの米国およびその他の国における商標です。
- * すぐメルは、株式会社サイバードの商標または登録商標です。
- * 「iモード」「iアプリ/アイアプリ」「iモーション/アイモーション」「FOMA/フォーマ」はNTTドコモの商標または登録商標です。
- * 「サイバード」および「CYBIRD」ロゴは、株式会社サイバードの商標または登録商標です。
- * 本誌に掲載されている商品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

Copyright © 1998-2002 CYBIRD Co., LTD. All Rights reserved.

株式会社サイバード

〒105-0001 東京都港区虎ノ門4-3-20神谷町MTビル

Tel:03-3431-0111 (代表) Fax:03-5408-1200

<http://www.cybird.co.jp/>

用語解説

(*1) プラットフォーム

各メーカー独自のハードウェア・ソフトウェアの規格を指します。他社メーカーの規格路線と決して交わらず、独自の路線を延ばすさまを、鉄道にたとえた呼び名です。

(*2) Java

米国サン・マイクロシステムズが開発した、特定のOSに依存しないプログラミング言語。Java言語で作成されたプログラムは端末側で単独で実行できるので、Java対応携帯電話にダウンロードしたソフトは、電波の届かない場所でも利用できます。

(*3) BREW (Binary Runtime Environment for Wireless)

米国クアルコム社の携帯電話向けアプリケーション動作環境。日本のKDDIをはじめ、米国・韓国などCDMA (下記参照) 通信規格を採用する通信事業者向けの端末に搭載されています。

(*4) CDMA (Code Division Multiple Access)

同じ周波数帯域の信号を使って、複数の通信を同時に行うアクセス方式。米国クアルコム社が開発。多くのチャンネルを多重化できるため、電波を効率よく使うことができます。

(*5) SIM (Subscriber Identity Module) カード

欧州の携帯電話で使われている小型のICカード。メモリーカードではなく、CPU、ROM、RAMを内蔵したカードです。電話番号やユーザーIDなどの情報やアプリケーションが書き込まれています。SIMが欧州携帯電話の標準規格であるのに対し、日本の第3世代携帯電話 (今までの携帯電話を上回る高速回線を使用し、高品質の通話や動画配信を実現したもの) で採用を義務付けられているのが、SIMの上位互換カードであるUIMカードです。

(*6) モバイル・ウォレット

携帯電話をクレジットカードや財布として活用するもので、レジや自動販売機で買い物ができます。代金決済も携帯電話を用い、インターネット上で安全かつ簡単に行うことが可能になります。

(*7) オペレータポータル

各移動体通信事業者のホームページにアクセスしたとき、最初に表示されるサイトです。検索エンジンやリンク集などが置かれ、ホームページの窓口となるサイトです。

(*8) SI (System Integration)

企業などにコンピュータシステムを導入する際、システム構築を行うことを指します。

(*9) iアプリ

NTTドコモのサービス名、またはアプリケーションソフト自体の呼称です。ゲームなど、各種ソフトのダウンロードがインターネットからできます。

(*10) ezplus

KDDIのJava対応携帯電話向けのサービス名。ソフトのダウンロードのほか、ezplus通信によるリアルタイムの端末間通信が可能です。

(*11) USIM (Universal Subscriber Identity Module) カード

日本国内ではUIMと称されています。仏ジェムプラス社製のUIMカードは、世界最初の第3世代携帯電話であるNTTドコモのFOMAにも採用されています。内蔵電話帳など携帯電話内のあらゆる機能と情報にアクセスすることができます。

(*12) API (Application Program Interface)

OSの基本的な機能を、アプリケーションソフトが呼び出して利用するための仕様や方法が記述されたプログラムのことです。

(*13) プロトコル

ネットワーク上でコンピュータ同士がやり取りをする際のルール (手順) です。

(*14) SMS (Short Message Service)

携帯電話で短い文字情報をやり取りするサービス。電子メールとは違ったシステムで、発信したメッセージがいったんサービスセンターで保存され、相手方が受信可能な状態のときに届けられます。

(*15) GSM (Global System for Mobile Communications)

ヨーロッパ各国で使えるデジタル携帯電話システムのことです。

(*16) CeBIT (Center for Office and Information Technology)

ドイツ・ハノーバーで1950年代から開催されていた事務機器と工業機器の見本市 "Hannover Fair" の分野別ホールのひとつとして1970年に始まったものです。1986年からはIT分野に特化して単独開催となり、現在に至っています。