

平成 21 年 02 月 12 日

各 位

株式会社 デジタルスケープ
代表取締役社長 藤川 幸廣
(コード番号: 2430 大証ヘラクレス)
(URL <http://www.dsp.co.jp>)

デジタルスケープ 平成 21 年 3 月期第 3 四半期業績

<連結>	売上高 6,145 百万円	営業損失 148 百万円	経常損失 165 百万円	純損失 183 百万円
<単体>	売上高 4,585 百万円	営業利益 66 百万円	経常利益 64 百万円	純利益 36 百万円

株式会社デジタルスケープ(以下当社、本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:藤川幸廣)の平成21年3月期第3四半期(平成20年4月1日~平成20年12月31日)における業績の概況をご報告いたします。

経営成績の概況 (平成 20 年 4 月 1 日 ~ 平成 20 年 12 月 31 日)

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、米国を震源とする世界的な金融危機の影響により、企業収益は大幅に減少し、株式・為替市場の混乱、企業の設備投資の減少、製造業を中心とした雇用調整の顕在化など、景気は急速に後退局面に入り、長期化が避けられない状況となっております。

デジタルコンテンツ業界におきましては、パソコンや携帯電話向けのコンテンツ配信が一般化するなどマーケットは順調に拡大し、市場規模は2.7兆円(出所:財団法人デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書 2008」)と、コンテンツ業界全体の19.5%を占めております。特に、当業界の構造変化の一つとして「コンテンツのデジタル化」が進展し、インターネットのブロードバンド化、携帯電話の高機能・ハイスピード化を背景に、今後もこの傾向は続くものと予想されます。こうした中、当業界におけるデジタルクリエイターの需要は益々高まっております。今秋以降、世界同時不況に直面し、主にインターネット広告など対企業向けデジタルコンテンツへの投資意欲の鈍化が懸念されておりますが、ゲームや携帯電話配信など対消費者向けデジタルコンテンツへの投資意欲は依然旺盛で、デジタルクリエイターに対する人材ニーズは今後も堅調に推移するものと予測しております。

このような環境のもと、当社グループは、「デジタルコンテンツ市場において、クリエイター、クライアント、教育機関に対するワンストップ・ソリューション・プロバイダーとしてオンリーワンの存在となる」というビジョンに基づき、顧客のあらゆるニーズに応えるべく多様なサービスを展開してまいりました。

当第3四半期累計期間の連結業績におきましては、売上高は 6,145,257 千円(前年同期比 10.0%減)、営業損失 148,723 千円(前年同期は営業利益 72,035 千円)、経常損失 165,544 千円(前年同期は経常利益 36,716 千円)、四半期純損失 183,985 千円(前年同期は純損失 82,214 千円)となりました。

平成 21 年 3 月期第 3 四半期ハイライト

(千円、%)

事業		人材 コンサルティング	コンテンツ制作	メディア	デザインツール・ コンテンツサブライ	その他	計
売上高	実績	4,078,440	456,867	380,954	1,126,359	102,635	6,145,257
	前年同期	4,349,865	649,894	379,695	1,376,508	71,076	6,827,041
	増減率	6.2%	29.7%	0.3%	18.2%	44.4%	10.0%
営業費用	実績	3,962,938	569,703	496,205	1,188,777	76,356	6,293,981
	前年同期	4,179,255	690,166	521,372	1,308,335	55,876	6,755,005
	増減率	5.2%	17.5%	4.8%	9.1%	36.7%	6.8%
営業利益 又は損失 ()	実績	115,502	112,835	115,251	62,417	26,279	148,723
	前年同期	170,610	40,271	141,676	68,172	15,199	72,035
	増減率	32.3%	-	-	-	72.9%	-

(注)セグメント間の内部売上高の消去は営業費用に含めております。

なお、デジタルスケープ単体での経営成績は以下のとおりであります。

(千円 %は対前年同期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
21年3月期第3四半期	4,585,005	6.9%	66,242	61.5%	64,485	62.7%	36,658	67.3%
20年3月期第3四半期	4,924,727	7.7%	171,989	61.0%	172,988	57.6%	112,063	75.9%

【人材コンサルティング事業】

人材派遣・請負サービスにつきましては、平成 20 年 12 月 31 日現在、派遣登録者数が 17,603 人(前年同期比 12.1%増)となりました。製造業派遣や事務派遣に比べ、当社グループが取り扱うクリエイティブ職種においては、景気減速に伴う企業の雇用調整による大きな影響は受けていないものの、派遣稼働者数は伸び悩み、前年同期比 83 人減の 1,023 人となりました。Webソリューション職種においては、制作の上流工程を担うプロデューサーやディレクター、並びに実務経験の豊富なデザイナーの人材需要に供給が対応できず、派遣稼働者数が前年比で減少いたしました。また、ゲームエンタテインメント職種においては、当社顧客企業における大型ゲームタイトルの制作が一段落したこと等により、新規の派遣稼働者が伸び悩みました。この結果、売上高は 3,896,196 千円(前年同期比 7.3%減)となりました。

人材紹介サービスにつきましては、Web系企業において、景気の急速な悪化により雇用意欲が低下しているものの、ゲームエンタテインメント系企業における雇用ニーズが比較的堅調に推移したことにより、有料職業紹介による斡旋が増加いたしました。この結果、売上高は 173,959 千円(同 23.4%増)となりました。

トレーニングサービスにつきましては、派遣登録者向け及び一般企業向けの有料トレーニングを実施いたしました。この結果、売上高は 8,284 千円(同 111.3%増)となりました。

【コンテンツ制作事業】

コンテンツ制作事業につきましては、人材派遣・請負サービスにて取引を行っている顧客からのWebサイトやゲームの制作受託を行いました。しかしながら、連結子会社である株式会社インターアクティブデザインにおいてはWebサイト制作案件の減少等の影響、及び株式会社パウハウス・エンタテインメントにおいてはゲーム制作の検収が第4四半期連結会計期間に集中していることの影響により、売上は両社とも前年を下回り、全体での売上高は 456,867 千円(同 29.7%減)となりました。

【メディア事業】 当連結会計年度より出版事業から事業名称を変更しました

メディア事業につきましては、連結子会社である株式会社ワークスコーポレーションにおいて、月刊誌の販売やクリエイターの知識及び技術力の向上を狙った書籍の販売を行い、特に書籍販売は新刊を中心に好調に推移いたしました。また、Webに関わる人々の知識の標準化を目指し、「Web検定」の企画・開発を進め、2007年12月にスタートした「Web検定 Webリテラシー」試験の上位資格にあたる「Web検定 Webデザイナー」を2008年10月に、「Web検定 Webディレクター」試験を2008年12月に開始いたしました。さらに、「クリエイティブビジネス フェア2008」の一環として「クリ博就職フェスタ in 大阪」を2008年10月に近畿経済産業局及び大阪府、並びに大阪市との共催のもと、関西地区において初めて実施し、2日間で1,400名を超える来場者を獲得するなど好評を博しました。この結果、売上高は 380,954 千円(同 0.3%増)となりました。

【デザインツール・コンテンツサプライ事業】

デザインツール・コンテンツサプライ事業につきましては、連結子会社である株式会社マルチビッツが展開する各種媒体の写真撮影サービスは、堅調に推移いたしました。デジタルデザインに必要な素材や制作ツールの販売において、取扱商材のコモディティ化に伴う家電量販店や大手オフィス系通販会社等との価格競争、主要顧客層の市場環境の悪化による買い控え等の影響により、売上高は1,126,359千円(同18.2%減)となりました。

【その他事業】

その他事業におけるアウトソーシングサービスにつきましては、メール配信サービスやWebサイトの運用保守等を行いました。この結果、売上高は79,768千円(同28.0%増)となりました。

その他サービスにつきましては、主に教育機関向けのトレーニング及び講座支援を行いました。また、2008年10月、経済産業省及び財団法人デジタルコンテンツ協会主催の「デジタルコンテンツEXPO」の一環として、世界で活躍するアジアの研究者とクリエイターが集い、先端技術の発表や作品の展示を行う、学術・芸術・展示が一体となった総合イベント「ASIAGRAPH 2008 in Tokyo」の一部運営管理等を行いました。この結果、売上高は22,867千円(同161.3%増)となりました。

業績予想の修正について

平成21年3月期業績予想数値の修正(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(1)連結

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	一株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	8,860	137	120	16	546.00
今回発表予想(B)	8,280	124	145	184	6,279.01
増減額(B-A)	580	261	265	200	
増減率(%)	6.5%				
(ご参考) 前期実績(平成20年3月期)	9,177	182	141	579	19,762.67

(2)個別

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	一株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	6,720	194	198	117	3,992.63
今回修正予想(B)	6,170	83	83	49	1,672.13
増減額(B-A)	550	111	115	68	
増減率(%)	8.2%	57.2%	58.1%	58.1%	
(ご参考) 前期実績(平成20年3月期)	6,563	238	240	706	24,124.14

【業績予想修正の主な理由】

当社の主力事業である人材コンサルティング事業につきましては、Webソリューション職種においては、制作の上流工程を担うプロデューサーやディレクター、並びに実務経験の豊富なデザイナーの人材需要に供給が対応できず、ゲームエンタテインメント職種においては、大型ゲームタイトルの制作が一段落したこと等により、派遣稼働者数が低迷し、今後も前回修正計画を下回るものと見込んでおります。また、コンテンツ制作事業につきましては、ゲーム関連の制作は順調に推移することを見込んでおりますが、急速な景気の落ち込みにより、Web関連の新規受注案件の獲得がより困難となると予想しております。メディア事業につきましては紙媒体の広告収入が減少し、デザインツール・コンテンツサプライ事業につきましても主要顧客層の買い控え等が見込まれると予想し、平成20年11月10日公表の連結業績予想、及び平成20年5月12日公表の個別業績予想の売上高、営業利益、経常利益、当期純利益について、上記のとおり、下方修正することといたしました。

(注)本資料に記載しております業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報をもとに当社が判断した仮定や予想に基づくものであります。従いまして業績予想は様々な不確定要素が内在しているため、実際の業績はこれらの予想数値と異なる結果となり得ることをご承知おきください。

お問い合わせ先
株式会社デジタルスケープ 経営戦略室
TEL:03-5459-6201 e-Mail: ir@dsp.co.jp