

本ページ及びこれに続く写真・図表等は、当社グループの概況等を要約・作成したものであります。

詳細は、本文の該当ページをご覧ください。

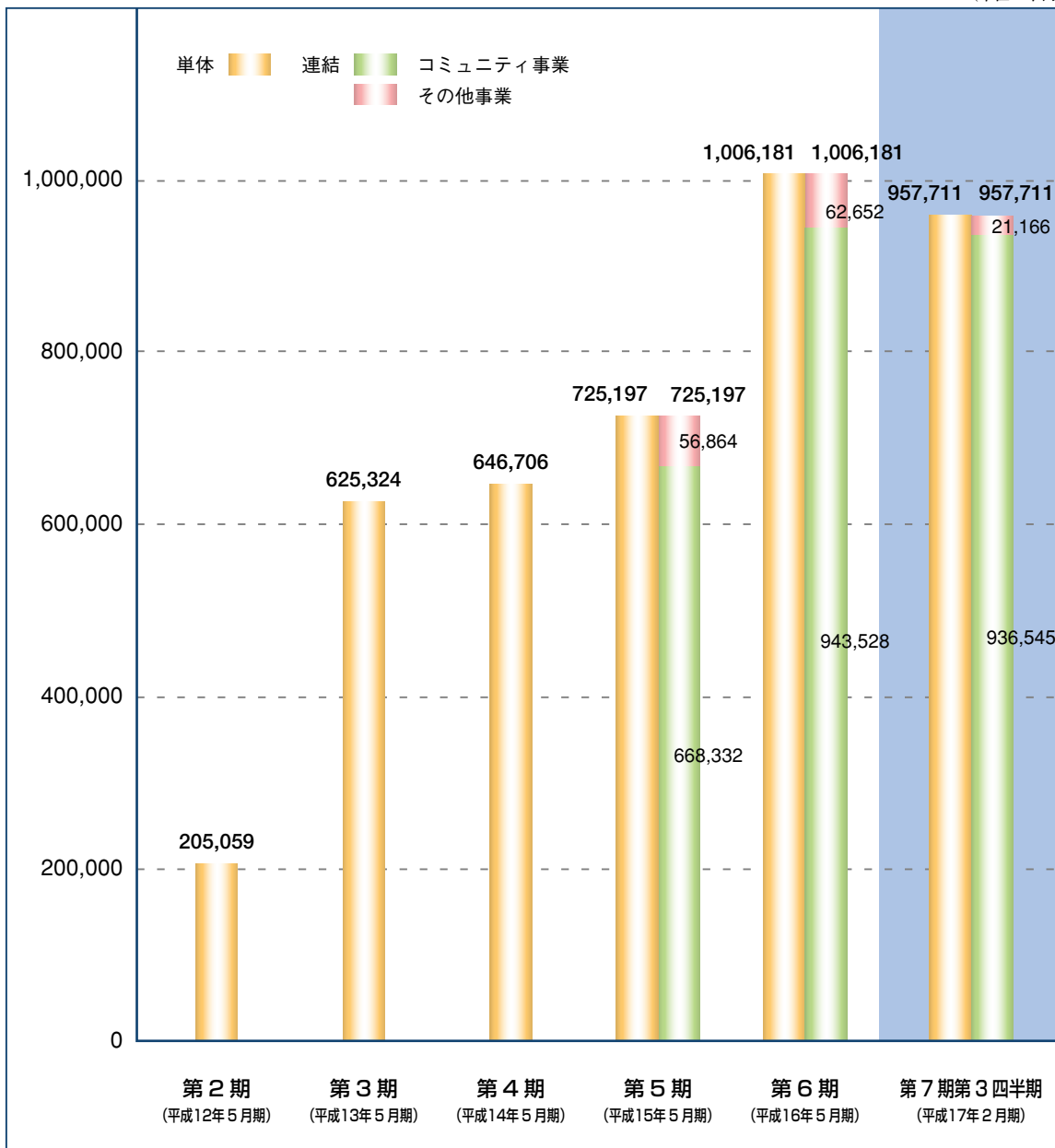
# 1. 事業の概況



当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社（株式会社ガイアックス）及び海外子会社（GaiaX Korea Co.,Ltd.）により構成されており、「コミュニティサイト」の企画、開発及び運営を主たる業務としております。

## ▶ 事業部門別売上高

（単位：千円）



（注）上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

## 2. 業績等の推移

GaiaX  
Empowering the people to connect

### 主要な経営指標等の推移

(単位：千円)

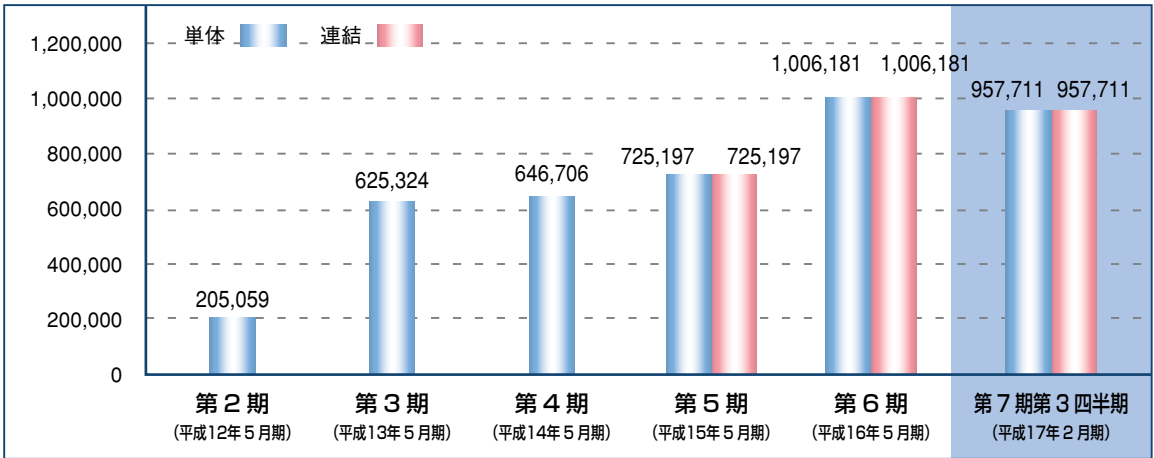
区 分	期 別	第2期 (平成12年5月期)	第3期 (平成13年5月期)	第4期 (平成14年5月期)	第5期 (平成15年5月期)	第6期 (平成16年5月期)	第7期第3四半期 (平成17年2月期)
<b>(1)連結経営指標等</b>							
売上高		-	-	-	725,197	1,006,181	957,711
経常利益		-	-	-	90,001	6,202	88,097
当期(第3四半期)純利益		-	-	-	81,756	14,395	72,242
純資産額		-	-	-	533,182	546,545	645,603
総資産額		-	-	-	620,606	774,405	922,178
1株当たり純資産額(円)		-	-	-	61,109.73	59,246.16	57,596.85
1株当たり当期(第3四半期)純利益(円)		-	-	-	9,297.86	1,560.49	6,534.01
潜在株式調整後1株当たり当期(第3四半期)純利益(円)		-	-	-	-	-	-
自己資本比率(%)		-	-	-	85.9	70.6	70.0
自己資本利益率(%)		-	-	-	15.3	3.4	11.2
株価収益率(倍)		-	-	-	-	-	-
営業活動によるキャッシュ・フロー		-	-	-	149,992	37,141	173,793
投資活動によるキャッシュ・フロー		-	-	-	△67,463	△295,916	△10,688
財務活動によるキャッシュ・フロー		-	-	-	15,827	138,880	34,780
現金及び現金同等物の期末(第3四半期末)残高		-	-	-	255,127	134,593	334,383
従業員数(人)		-	-	-	38	36	37
(外、平均臨時雇用者数)		(-)	(-)	(-)	(8)	(40)	(72)
<b>(2)提出会社の経営指標等</b>							
売上高		205,059	625,324	646,706	725,197	1,006,181	957,711
経常利益又は経常損失(△)		36,893	△250,857	68,071	60,949	33,429	77,774
当期(第3四半期)純利益又は当期純損失(△)		20,641	△445,525	58,211	52,741	41,597	62,135
資本金		299,900	474,975	474,975	499,975	499,975	512,375
発行済株式総数(株)		1,798	8,725	8,725	9,225	9,225	11,209
純資産額		559,251	343,676	401,888	504,629	546,226	633,410
総資産額		817,850	502,082	558,052	561,949	769,683	915,978
1株当たり純資産額(円)		311,040.92	39,389.84	46,061.67	54,702.35	59,211.55	56,509.07
1株当たり配当額(円)		-	-	-	-	-	-
(うち1株当たり中間配当額)		(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
1株当たり当期(第3四半期)純利益又は当期純損失(△)(円)		65,736.85	△60,590.93	6,671.82	5,997.74	4,509.20	5,619.88
潜在株式調整後1株当たり当期(第3四半期)純利益(円)		-	-	-	-	-	-
自己資本比率(%)		68.4	68.5	72.0	89.8	71.0	69.2
自己資本利益率(%)		7.2	-	15.6	11.6	7.9	9.8
株価収益率(倍)		-	-	-	-	-	-
配当性向(%)		-	-	-	-	-	-
従業員数(人)		44	31	29	33	31	33
(外、平均臨時雇用者数)		(9)	(23)	(8)	(8)	(40)	(72)

- (注) 1. 当社は第5期より連結財務諸表を作成しております。  
 2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。  
 3. 潜在株式調整後1株当たり当期(第3四半期)純利益については、新株予約権残高がありますが、当社株式は非上場であり、かつ店頭登録もしていないため、期中平均株価が把握できませんので記載しておりません。  
 4. 第5期の連結経営指標等の自己資本利益率については、第5期より連結財務諸表を作成しておりますので、期末自己資本残高に基づいて算出しております。  
 5. 自己資本利益率については、第3期は当期純損失を計上しているため記載しておりません。  
 6. 株価収益率については、当社株式は非上場・非登録であり、期中平均株価が把握できませんので記載しておりません。  
 7. 従業員数は就業人員であり、臨時雇用者数は平均人員を( )内に外数で記載しております。  
 8. 第5期及び第6期の連結財務諸表並びに財務諸表については、証券取引法第193条の2の規定に基づき、中央青山監査法人により監査を受けておりますが、第2期、第3期及び第4期の財務諸表並びに第7期第3四半期の四半期連結財務諸表及び四半期財務諸表については監査を受けておりません。  
 9. 当社は、平成12年10月11日付をもって、普通株式1株を4株に分割しております。そこで、株式会社名古屋証券取引所の引受担当責任者宛通知「上場申請のための有価証券報告書(Iの部)の作成上の留意点について」(平成15年6月23日付名証自規G第11号)に基づき、当該株式分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の1株当たり指標の推移を参考までに掲げると以下のとおりとなります。  
 なお、当該数値については中央青山監査法人の監査を受けておりません。

区 分	期 別	第2期 (平成12年5月期)	第3期 (平成13年5月期)	第4期 (平成14年5月期)	第5期 (平成15年5月期)	第6期 (平成16年5月期)	第7期第3四半期 (平成17年2月期)
<b>提出会社の経営指標等</b>							
1株当たり純資産額(円)		77,760.23	39,389.84	46,061.67	54,702.35	59,211.55	56,509.07
1株当たり配当額(円)		-	-	-	-	-	-
(うち1株当たり中間配当額)		(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
1株当たり当期(第3四半期)純利益又は当期純損失(△)(円)		16,618.39	△60,590.93	6,671.82	5,997.74	4,509.20	5,619.88
潜在株式調整後1株当たり当期(第3四半期)純利益(円)		-	-	-	-	-	-

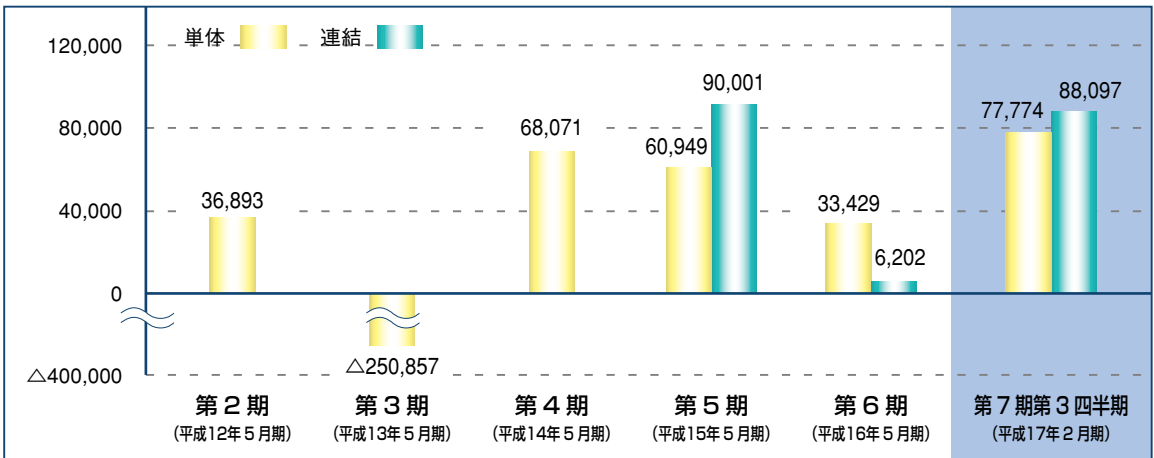
▶ 売上高

(単位：千円)



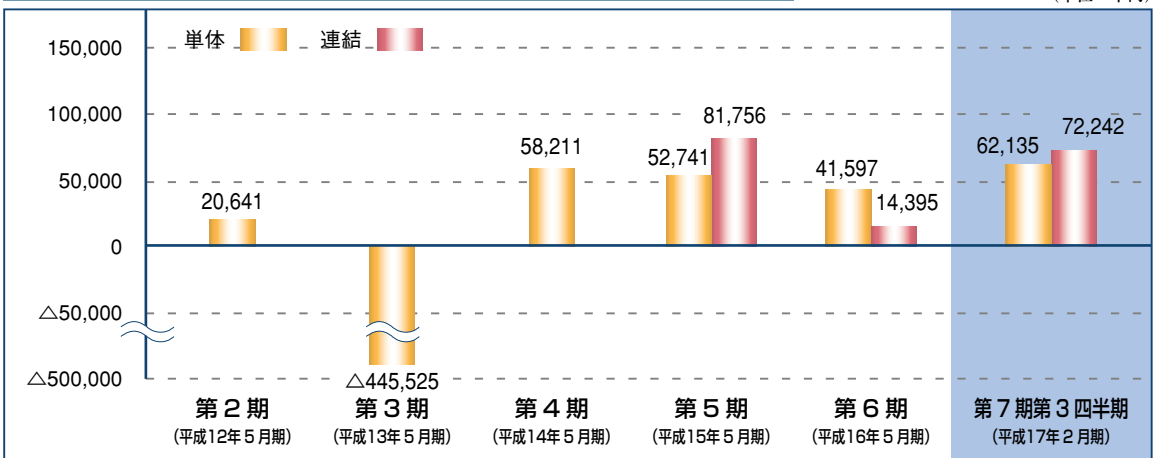
▶ 経常利益又は経常損失 (△)

(単位：千円)



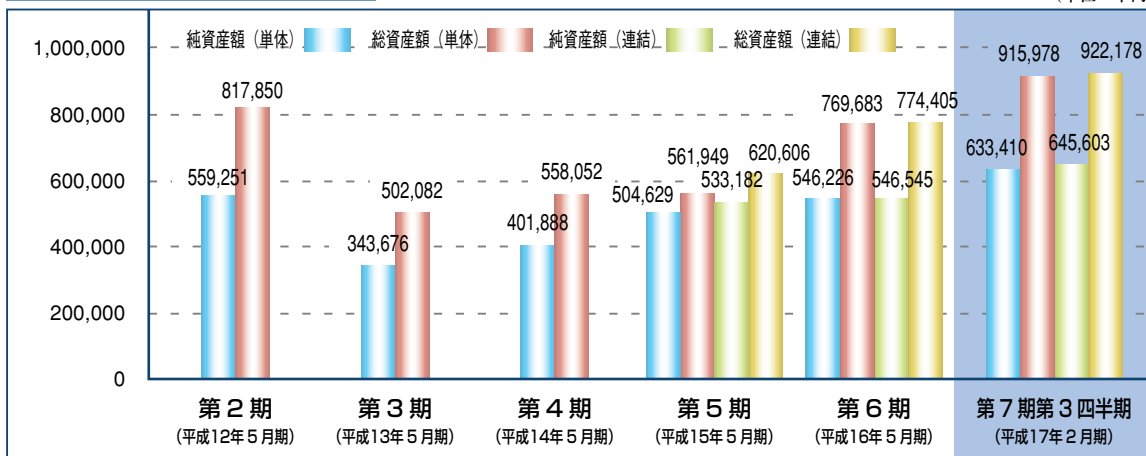
▶ 当期 (第3四半期) 純利益又は当期純損失 (△)

(単位：千円)



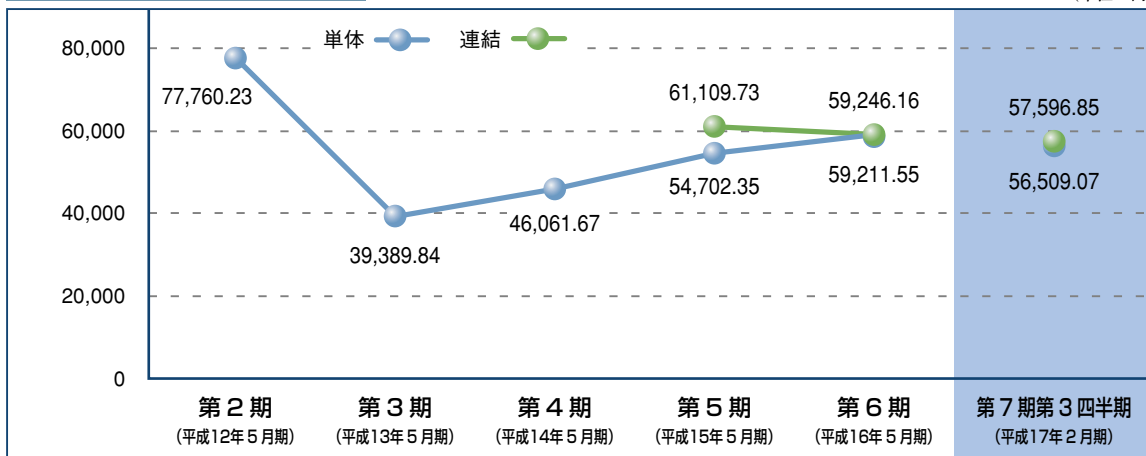
## ▶ 純資産額／総資産額

(単位：千円)



## ▶ 1株当たり純資産額

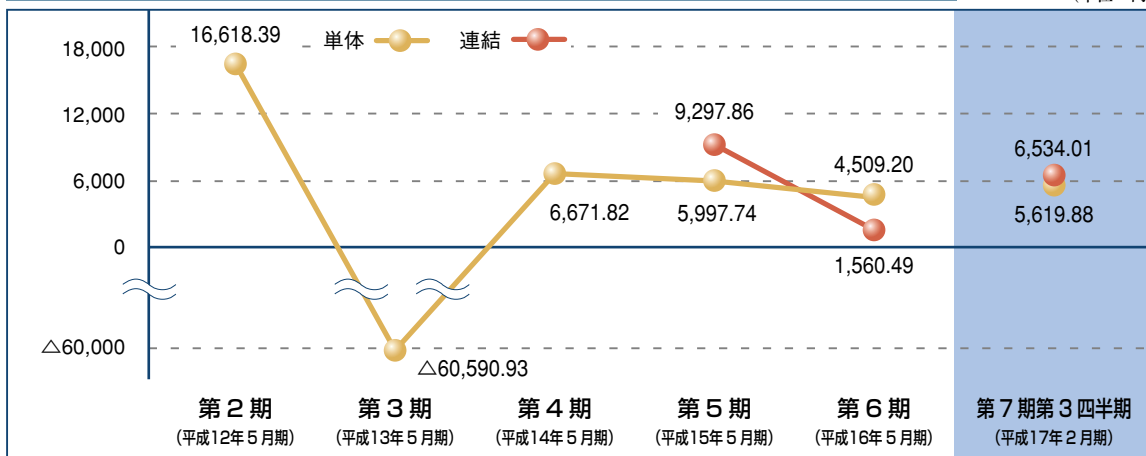
(単位：円)



(注) 当社は、平成12年10月11日付をもって、普通株式1株を4株に分割しております。上記では、当該株式分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の数値を表記しております。

## ▶ 1株当たり当期 (第3四半期) 純利益又は当期純損失 (△)

(単位：円)



(注) 当社は、平成12年10月11日付をもって、普通株式1株を4株に分割しております。上記では、当該株式分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の数値を表記しております。

# 3. 事業の内容

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社（株式会社ガイアックス）及び海外子会社（GaiaX Korea Co.,Ltd.）により構成されており、「コミュニティサイト」の企画、開発及び運営を主たる業務としております。

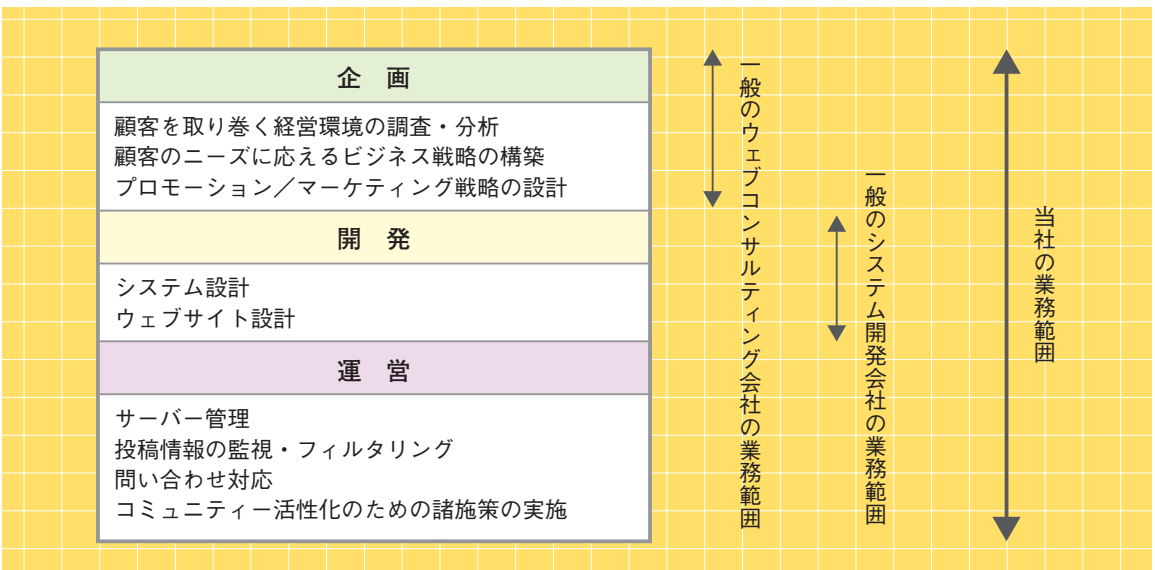
コミュニティ事業における売上は、「ソリューションサービス」並びに「有料コンテンツサービス」の2つに区分しております。次に区分別に当社の提供するサービスを説明致します。

## コミュニティ事業

### ▶ ソリューションサービス ◀

当社は、国内の大手ISP（注1）、ポータル事業者（注2）、メーカー等のクライアント企業からコミュニティサイトの企画、開発及び運営等の業務を請け負っております。コミュニティサイトの企画に始まり、システム開発、運営開始後のサーバー運営、利用者からの問い合わせ対応、定期的なリニューアル、プロモーションなどを含む全ての業務をワンストップで提供しております。コミュニティサイト構築にあたって、当社が所有するアプリケーションである電子掲示板、インスタントメッセージ（注3）等を組み合わせ、各社のニーズに応じてカスタマイズしております。これらの企業がコミュニティサイトを開設する主な目的は、顧客のロイヤリティ向上やブランド認知の向上、あるいはコミュニティサイトを介した新規顧客の獲得等が主となり、戦略的サービスとして位置づけられております。

当該事業における当社の業務範囲は以下のとおりであります。



## ▶ 有料コンテンツサービス ◀

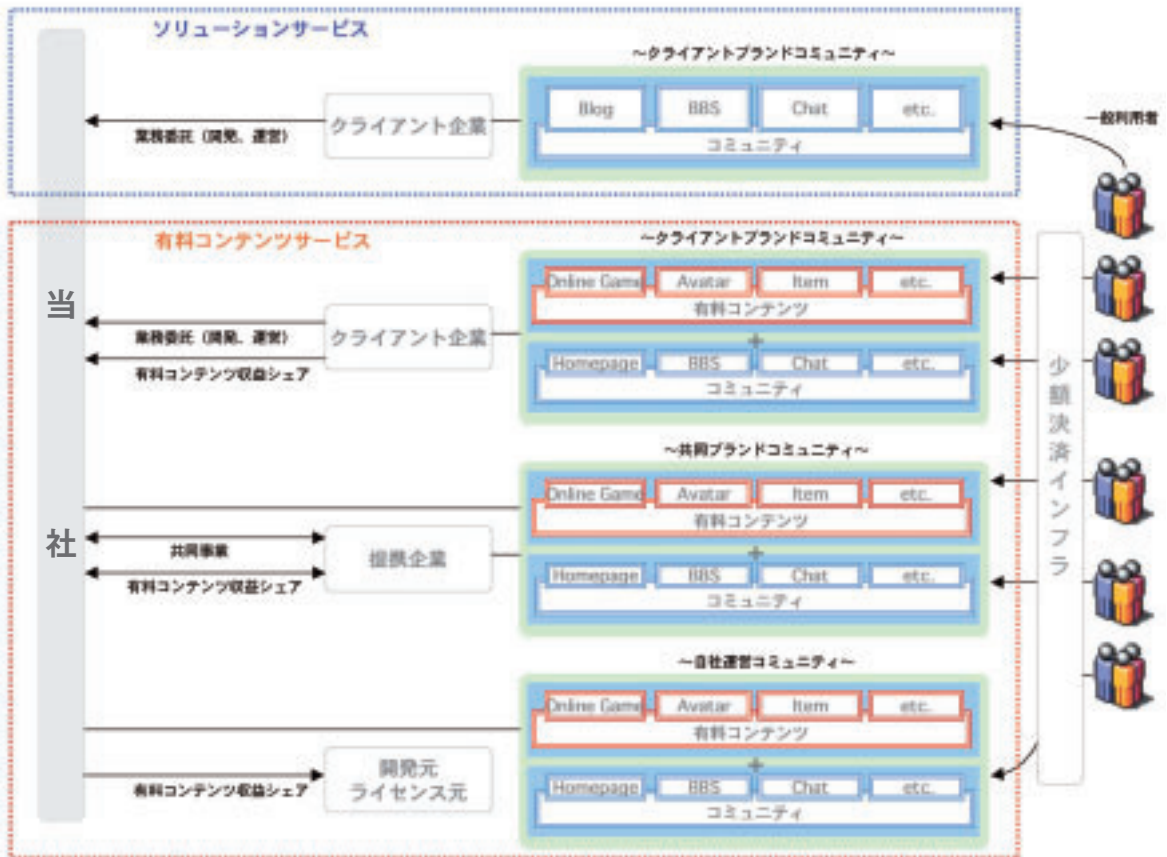
インターネット利用者の増加や課金決済環境の普及に伴い、コミュニティサイトにおいてアバターやゲーム等の有料コンテンツを利用者に販売することによってコミュニティサイト自体からの事業収益を見込めるようになってきました。当社は、既存のクライアント企業並びに見込先に対して、新規事業として有料コンテンツを搭載したコミュニティサイトを提案しており、既に複数のクライアント企業並びに提携先と共同事業を行っております。

当社の手がける主な有料コンテンツサービスは以下のとおりであります。

サービス名	内 容	クライアント企業／提携先
<b>「gaiax」</b> <a href="http://www.gaiax.com">http://www.gaiax.com</a>	アバター対応の無料ホームページを始め、掲示板やチャット、インスタントメッセージなど様々なコミュニケーション手段を提供する総合コミュニティサイトです。自分のホームページでJASRACの許諾を受けたBGMを流せるサービスなど、ユニークな機能を随時追加提供しております。	パナソニック テレコム株式会社  <small>©Since 2004, GaiaX All Rights Reserved.</small>
<b>「なつゲー」</b> <a href="http://72game.com">http://72game.com</a>	80年代家庭用TVゲーム機などで楽しまれていたゲームを、インターネット経由でパソコンを使って楽しめる新しいサービスです。一人プレイはもちろん、オンラインで対戦・協力プレイすることもできます。また、公式Webサイト上で利用できる個人用ホームページやチャット、掲示板など各種コミュニティ機能を通して、思い出のゲームについて語り合ったり、裏技やエピソードを披露しあったりして、「思い出」「懐かしさ」「わくわく感」を共有することができるゲームコミュニティポータルサイトです。	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社  <small>©NTT Communications 2004-2005 powered by GaiaX ©Taito Corporation 1978, 2004</small>
<b>「M2 ～神甲演義～」</b> <a href="http://www.m2online.jp">http://www.m2online.jp</a>	「M2～神甲演義～」は古代中国をモチーフとした、MMORPG（多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム）です。剣・法術・科学が存在する世界を他の利用者たちと共に冒険できます。目的は悪の帝国を倒すことですが、お金を稼ぐ、技を磨くなど遊び方は利用者の数だけあります。	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社  <small>©2004-2005 GaiaX Co., Ltd. All rights Reserved. Supported by NTT Communications ©2002-2005 InterServ International Inc. All right reserved.</small>
<b>「プロジェクトEGG」</b> <a href="http://www.soft-city.com/egg">http://www.soft-city.com/egg</a>	プロジェクトEGGは、1980年代のPCゲームの数々をWindows等の現行プラットフォーム上で再現し、多くの方々に楽しんでいただけるよう発足したプロジェクトであり、「ザナドウ」「ハイドライド」「オホツクに消ゆ」などを含む約300タイトルを提供しています。本プロジェクトは、JCGA（日本コンピュータゲーム協会）のご協力のもと、多くのPCゲームタイトルをご用意しており、今後もタイトル数を増やしていきます。	株式会社D4 エンタープライズ  <small>©2005 GaiaX Co., Ltd. ©2005 D4 Enterprise, Inc. All Rights Reserved. ©2005 ProjectEGG ©2005 GaiaX Co., Ltd. ©2005 D4 Enterprise, Inc. All Rights Reserved.</small>
<b>「ストーンエイジ」</b> <a href="http://stoneage.to">http://stoneage.to</a>	「ストーンエイジ」は石器時代をモチーフとした、人と個性豊かな恐竜と精霊が暮らす「ニース」という世界が舞台のMMORPG（多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム）です。利用者は冒険を進める中で出会う恐竜たちをペットにして、一緒に「ニース」の世界を旅することができます。初心者でも入りやすい穏やかな世界観と、操作性の良さにより、アジアで計920万人以上の登録者数を誇っています。（2005年4月現在）	株式会社デジパーク  <small>©DigiPark 1999 All Right Reserved. / Produced by GaiaX</small>

ゲームとコミュニティは非常に親和性が高く、ゲームの利用者はコミュニティを通じて対戦相手を見つけたり、コミュニティ内でプレイ日記を公開するなど、コミュニティがゲーム利用の促進に役立つことが考えられます。従って、ゲームメーカーとのコラボレーションの機会が増えております。

## ■ 事業系統図 ■



### (注1) ISP

インターネットサービスプロバイダの略称。インターネット接続業者。接続料以外の差別化を図る目的で、各社とも付加サービスとしてコミュニティやその他のオリジナルのコンテンツを提供しています。

### (注2) ポータル事業者

インターネットの入り口となる巨大なWebサイトを運営する事業者。検索エンジンやリンク集を核としてニュースや株価等の情報提供サービス、ブラウザから利用できるWebメールサービス、電子掲示板、チャット等、ユーザーがインターネットで必要とする機能やコンテンツをすべて提供して利用者数を増やし、広告や各種仲介手数料等で収入を得るサイトを運営しています。

### (注3) インスタントメッセージ

インターネット上で同じソフトを利用している仲間が現在オンラインであるかを調べ、オンラインであればリアルタイムにチャット等を行うことができるアプリケーションソフトのことをいいます。

## ■ その他事業 ■

その他の事業としましては、コミュニティ関連以外の事業があります。具体的には企業向けのWEBサイト構築やホスティングサービス等であります。