

第二部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

(1)連結経営指標等

回次	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期
決算年月	平成12年5月	平成13年5月	平成14年5月	平成15年5月	平成16年5月
売上高 (千円)	-	-	-	725,197	1,006,181
経常利益 (千円)	-	-	-	90,001	6,202
当期純利益 (千円)	-	-	-	81,756	14,395
純資産額 (千円)	-	-	-	533,182	546,545
総資産額 (千円)	-	-	-	620,606	774,405
1株当たり純資産額 (円)	-	-	-	61,109.73	59,246.16
1株当たり当期純利益 (円)	-	-	-	9,297.86	1,560.49
潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)	-	-	-	-	-
自己資本比率 (%)	-	-	-	85.9	70.6
自己資本利益率 (%)	-	-	-	15.3	3.4
株価収益率 (倍)	-	-	-	-	-
営業活動によるキャッシュ・フロー (千円)	-	-	-	149,992	37,141
投資活動によるキャッシュ・フロー (千円)	-	-	-	67,463	295,916
財務活動によるキャッシュ・フロー (千円)	-	-	-	15,827	138,880
現金及び現金同等物の期末残高 (千円)	-	-	-	255,127	134,593
従業員数 (外、平均臨時雇用者数) (人)	- (-)	- (-)	- (-)	38 (8)	36 (40)

- (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.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。
- 6.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。
- 7.第5期及び第6期の連結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。

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期
決算年月	平成12年5月	平成13年5月	平成14年5月	平成15年5月	平成16年5月
売上高 (千円)	205,059	625,324	646,706	725,197	1,006,181
経常利益又は経常損失 (千円)	36,893	250,857	68,071	60,949	33,429
当期純利益又は当期純損失 (千円)	20,641	445,525	58,211	52,741	41,597
資本金 (千円)	299,900	474,975	474,975	499,975	499,975
発行済株式総数 (株)	1,798	8,725	8,725	9,225	9,225
純資産額 (千円)	559,251	343,676	401,888	504,629	546,226
総資産額 (千円)	817,850	502,082	558,052	561,949	769,683
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
1株当たり配当額 (うち1株当たり中間配当額) (円)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
1株当たり当期純利益又は 当期純損失 (円)	65,736.85	60,590.93	6,671.82	5,997.74	4,509.20
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益 (円)	-	-	-	-	-
自己資本比率 (%)	68.4	68.5	72.0	89.8	71.0
自己資本利益率 (%)	7.2	-	15.6	11.6	7.9
株価収益率 (倍)	-	-	-	-	-
配当性向 (%)	-	-	-	-	-
従業員数 (外、平均臨時雇用者数) (人)	44 (9)	31 (23)	29 (8)	33 (8)	31 (40)

(注)1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり当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。

3. 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。

4. 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。

5. 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。

6. 第5期及び第6期の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期の財務諸表については監査を受けておりません。

7. 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()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0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。

回次		第2期	第3期	第4期	第5期	第6期
決算年月		平成12年5月	平成13年5月	平成14年5月	平成15年5月	平成16年5月
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
1株当たり配当額 (うち1株当たり中間配当額)	(円) (円)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)	- (-)
1株当たり当期純利益 又は当期純損失()	(円)	16,618.39	60,590.93	6,671.82	5,997.74	4,509.20
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	(円)	-	-	-	-	-

2【沿革】

年月	事項
平成11年3月	広告収入モデルによるコミュニティサイトの企画運営を主な目的として、東京都世田谷区に有限会社ガイアックスを設立
平成11年5月	株式会社ガイアックスへ組織変更
平成12年3月	東京都渋谷区渋谷三丁目19番1号へ本社移転
平成12年4月	子会社GAIAX U.S.A LTD.を設立（平成14年5月全株式をマネージメント・バイ・アウト）
平成12年6月	子会社GAIAX SINGAPORE PTE. LTD.を設立（平成14年4月精算）
平成12年8月	韓国のDaum Communications Corp.と日本におけるソリューション事業展開のための合弁会社「株式会社ダウムジャパン」を設立（平成14年9月清算）
平成12年8月	東京都渋谷区道玄坂二丁目29番20号へ本社移転 子会社株式会社ガイアックスカフェを設立（平成14年5月全株式をマネージメント・バイ・アウト）
平成12年12月	広告収入モデルからコミュニティ事業へとビジネスモデルを転換
平成13年8月	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社向けコミュニティサイト「OCN Café」運営開始
平成13年9月	東京都渋谷区渋谷二丁目12番19号へ本社移転
平成14年7月	アバターサービスの提供開始
平成14年11月	韓国からのソリューション仕入業務を強化するための連結子会社GaiaX Korea Co.,Ltd.を韓国ソウル市に設立
平成15年9月	株式会社ナムコ向けコミュニティサイト「ワンダーオーシャン」運営開始
平成15年11月	東京電力株式会社との共同事業として電子カタログ「mBook」販売開始
平成16年4月	有料コンテンツの事業を開始 自社アバターコミュニティサイト「gaiax.com」運営開始
平成16年6月	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社との共同事業としてオンラインゲーム「M2」運営開始
平成16年8月	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社との共同事業としてゲームコミュニティ「なつゲー」運営開始
平成17年1月	レトロゲーム総合配信サイト「プロジェクトEGG」事業を譲受し、株式会社D4エンタープライズと共同事業として運営開始 オンラインゲーム「ストーンエイジ」事業を譲受し、株式会社デジパークと共同事業として運営開始
平成17年2月	財団法人日本情報処理開発協会（JIPDEC）よりプライバシーマークの認定を付与される 東京都渋谷区渋谷二丁目17番5号へ本社移転

3【事業の内容】

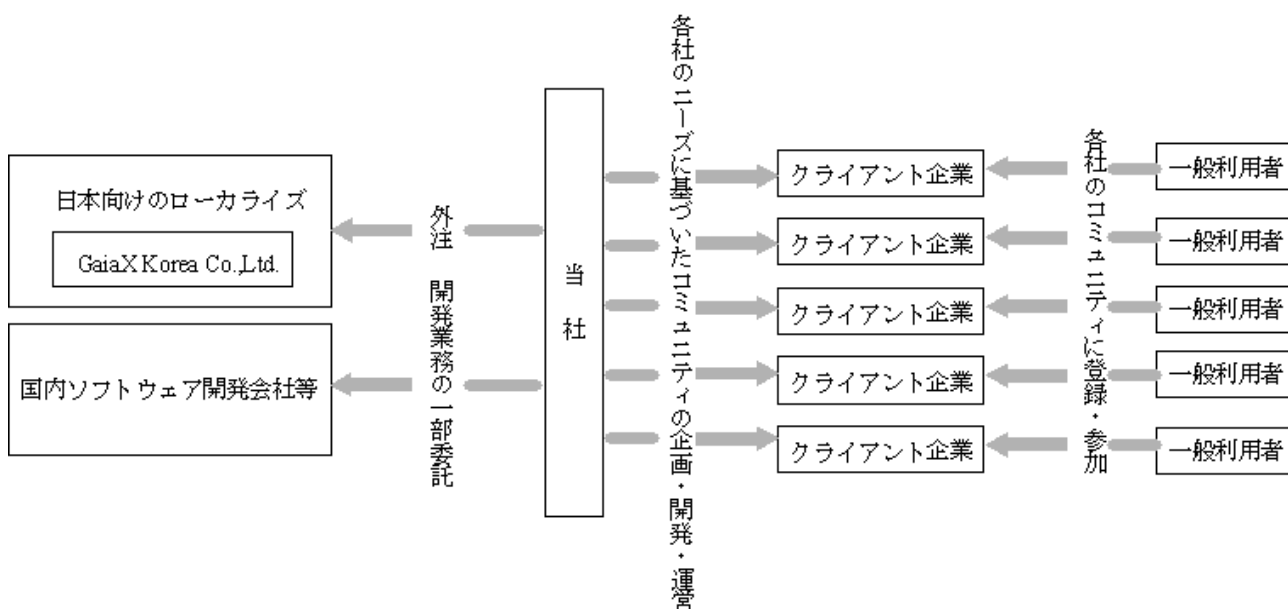
当社の事業内容について

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。

1.コミュニティ事業

(1)ソリューションサービス



ローカライズとは日本仕様への変更です。

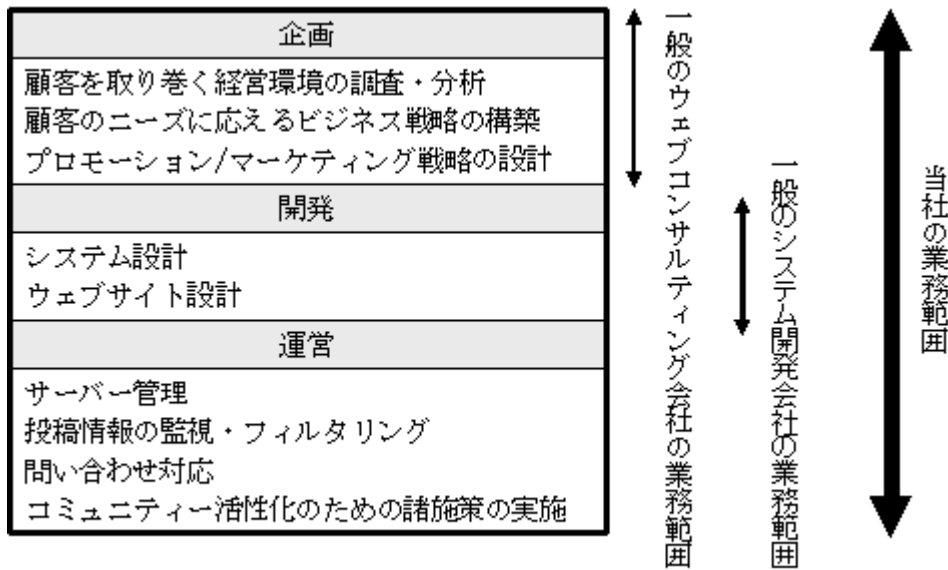
当社は、国内の大手ISP(注1)、ポータル事業者(注2)、メーカー等のクライアント企業からコミュニティサイトの企画、開発及び運営等の業務を請け負っております。コミュニティサイトの企画に始まり、システム開発、運営開始後のサーバー運営、利用者からの問い合わせ対応、定期的なリニューアル、プロモーションなどを含む全ての業務をワンストップで提供しております。コミュニティサイト構築にあたって、当社が所有するアプリケーションである電子掲示板、インスタントメッセージ(注3)等を組み合わせ、各社のニーズに応じてカスタマイズしております。これらの企業がコミュニティサイトを開設する主な目的は、顧客のロイヤリティ向上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

当該事業における当社の収益の形態は、以下のとおりです。

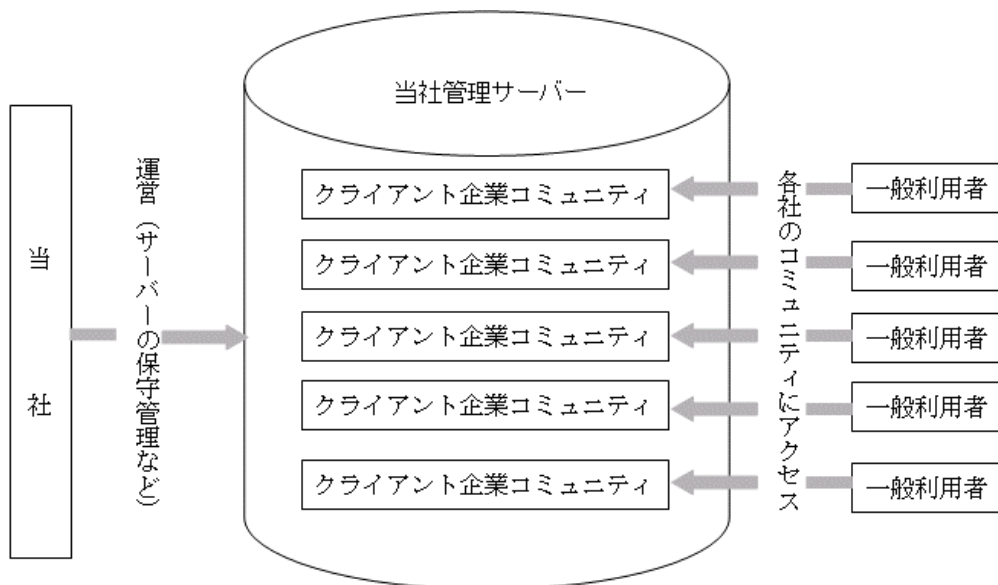
収入区分	内容	発生時期
初期収入	企画、開発、ライセンス許諾	初回のみ発生
追加収入	リニューアル	不定期に発生
運営収入	保守・管理	運営開始後継続的に毎月発生

当社の「ソリューションサービス」における収益は、クライアント企業からの当社所有のソフトウェアの使用許諾に係るライセンス代金ならびにコミュニティサイトの開発代金等による初期収入、コミュニティサイトのリニューアル等による追加収入、開発したコミュニティサイトの保守・管理のための運営収入（コミュニティサイトの利用者数に応じて増加）の3つから成り立っております。

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。

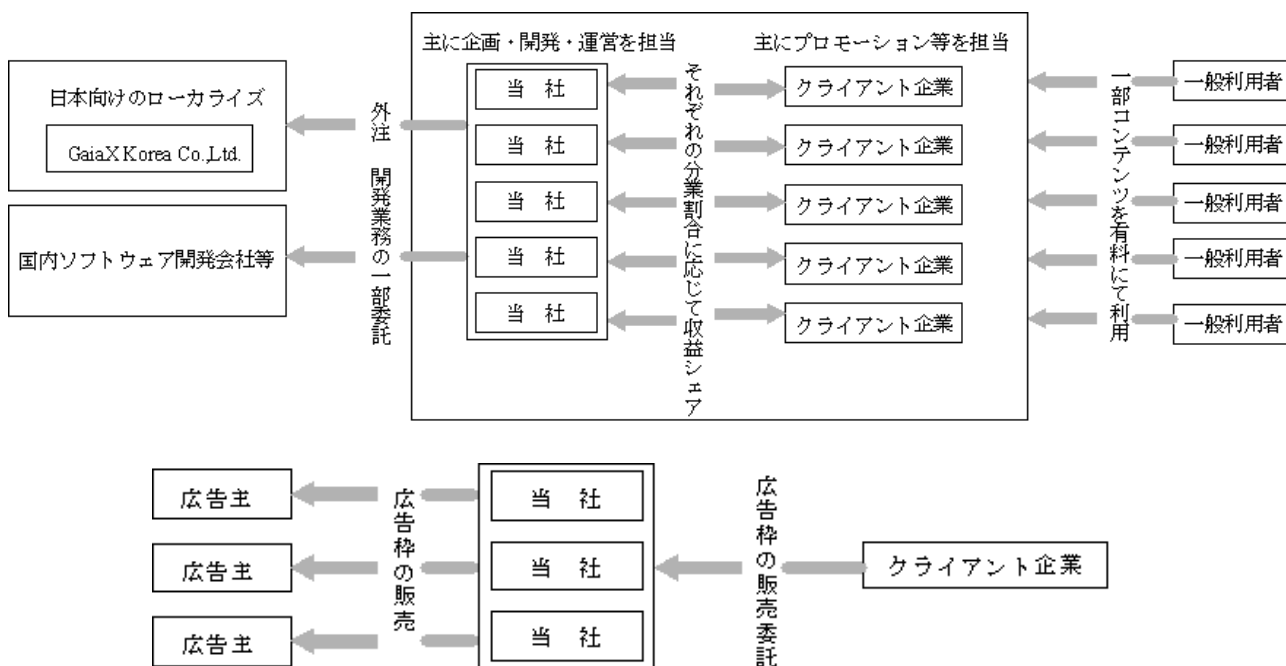


システムの概要は以下のとおりです。



(2) 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。



「有料コンテンツサービス」における収益構造は、クライアント企業からの初期収入、追加収入、運営収入及び広告収入に加え、当社とクライアントとの間で各々の分業割合に応じた配分比率を取り決めている課金収入です。

収入区分	内容	発生時期
初期収入	企画、開発、ライセンス許諾	初回のみ発生
追加収入	リニューアル	不定期に発生
運営収入	保守・管理	運営開始後継続的に毎月発生
広告収入	コミュニティサイトの広告枠の代行販売	不定期に発生
課金収入	利用者からの有料コンテンツの売上	運営開始後発生

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
「gaiax」 http://www.gaiax.com	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
「なつゲー」 http://72game.com	80年代家庭用TVゲーム機などで楽しんでいたゲームを、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
「M2～神甲演義～」 http://www.m2online.jp	「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・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
「プロジェクトEGG」 http://www.soft-city.com/egg	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もらえるよう発足したプロジェクトであり、「ザナドゥ」「ハイドライド」「オホーツクに消ゆ」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
「ストーンエイジ」 http://stoneage.to	「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

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。

(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な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。

2. 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。

4【関係会社の状況】

名称	住所	資本金 (百万ウォン)	主要な事業 の内容	議決権の 所有割合 (%)	関係内容
連結子会社 GaiaX Korea Co.,Ltd.	韓国ソウル市	203	韓国のアプリ ケーションの 発掘・選定並 びに日本向け のカスタマイ ズ・ローカラ イズ	100	開発業務の委託先 主要ソリューションの外注先

(注)上記会社は有価証券届出書または有価証券報告書を提出していません。

5【従業員の状況】

(1)連結会社の状況

(平成17年5月31日現在)

事業の種類別セグメントの名称	従業員数(人)
コミュニティ事業・その他事業	32(74)
全社(共通)	4(4)
合計	36(78)

(注)1.従業員数は就業人員であり、臨時雇用者数(パートタイマー、人材派遣会社からの派遣社員を含みます。)は最近1年間の平均人員を()内に外数で記載しております。

2.全社(共通)として、記載されている従業員数は、特定のセグメントに区分できない管理部門に所属しているものであります。

(2)提出会社の状況

(平成17年5月31日現在)

従業員数(人)	平均年齢(才)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
31(78)	25.6	2.9	4,759

(注)1.従業員数は就業人員であり、臨時雇用者数(パートタイマー、人材派遣会社からの派遣社員を含みます。)は最近1年間の平均人員を()内に外数で記載しております。

2.平均年間給与は最近1年間における各従業員の税込平均給与であり、基準外賃金が含まれております

(3)労働組合の状況

労働組合は結成されておませんが、労使関係は円満に推移しております。