

# 会社説明資料

---

2005年8月

株式会社ガイアックス

当該資料は弊社の会社内容を説明するために作成されたものであり、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。  
投資を行う際は、必ず弊社が作成する新株式発行並びに株式売出目論見書(並びに訂正事項分)をご覧頂いた上で、投資家  
のご自身のご判断で行うようお願いいたします。

## 会社紹介

社名	株式会社ガイアックス
英文社名	GaiaX Co.,Ltd.
設立年月日	1999年3月5日
本社所在地	東京都渋谷区渋谷2-7-15シオノギ渋谷ビル TEL03-5464-0300 FAX03-5464-0303
URL	<a href="http://www.gaiax.co.jp/">http://www.gaiax.co.jp/</a>
資本金	7億2487万5千円（2005年7月末時点）
代表取締役社長	上田祐司
従業員数	110名(2005年6月1日時点)
主要取引銀行	三井住友銀行 渋谷駅前支店
事業内容	コミュニティーの企画、開発、運営及びコミュニティーを中心とする 各種ASPの開発、コンサルティング オンラインゲームの開発、運用、パブリッシング
主要取引先	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社 株式会社ナムコ 東京電力株式会社 エヌ・ティ・ティ・レゾナント株式会社 日本テレコム株式会社 テレビ大阪株式会社 テレビ愛知株式会社 株式会社関西アーバン銀行
所属協会	社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 オンラインゲームフォーラム
関連会社	ガイアックススコリア株式会社

## 経営理念

「人と人をつなげる」

“Empowering the people to connect”

インターネットのコミュニティを提供することで、  
時間・空間を越えて目的意識や価値観を共有する人々をつなげること。  
それがガイアックスの使命です。

### 【社名の由来】

「GaiaX」の「Gaia」とは、ギリシャ神話に登場する「大地の女神」であり、我々が生きている「地球」を指し、Xは「無限大」、「未知」などを意味します。

「Gaia」と「X」を組み合わせ、地球を1つの生命体と見なすガイア理論に基づき、そこに生きる「人と人をつなげる」ことによって、より良い未来を創造したいという我々の壮大な夢とチャレンジを表現しています。

## 事業内容

創業以来、一貫してコミュニティサイトの企画、開発、運営を行っております。  
ソリューションサービス、有料コンテンツサービスの2つの柱を据え、展開しております。

### ソリューションサービス

国内大手ISP、ポータル事業者、  
メーカー等に対し、コミュニティサイトの  
企画・開発・運営をワンストップで提供

gaiax



(c)Since 2004, GaiaX All Rights Reserved.



なつゲー  
http://72game.com/



(C)NTT Communications 2004-2005 Powered by GaiaX  
(C)Taito Corporation 1978, 2004

### 有料コンテンツサービス

コミュニティサイト内でのアバターや  
ゲーム等の有料コンテンツを利用者に  
提供

M2  
神甲演義



(c)2004-2005 GaiaX Co.,Ltd. All rights Reserved. Supported by NTT Communications  
(c)2002-2005 InterServ International Inc.All right reserved.



PROJECT  
EGG  
Engrossing Game Gallery

(c)2005 GaiaX Co.,Ltd. (c) 2005 D4 Enterprise, Inc.  
All Rights Reserved.

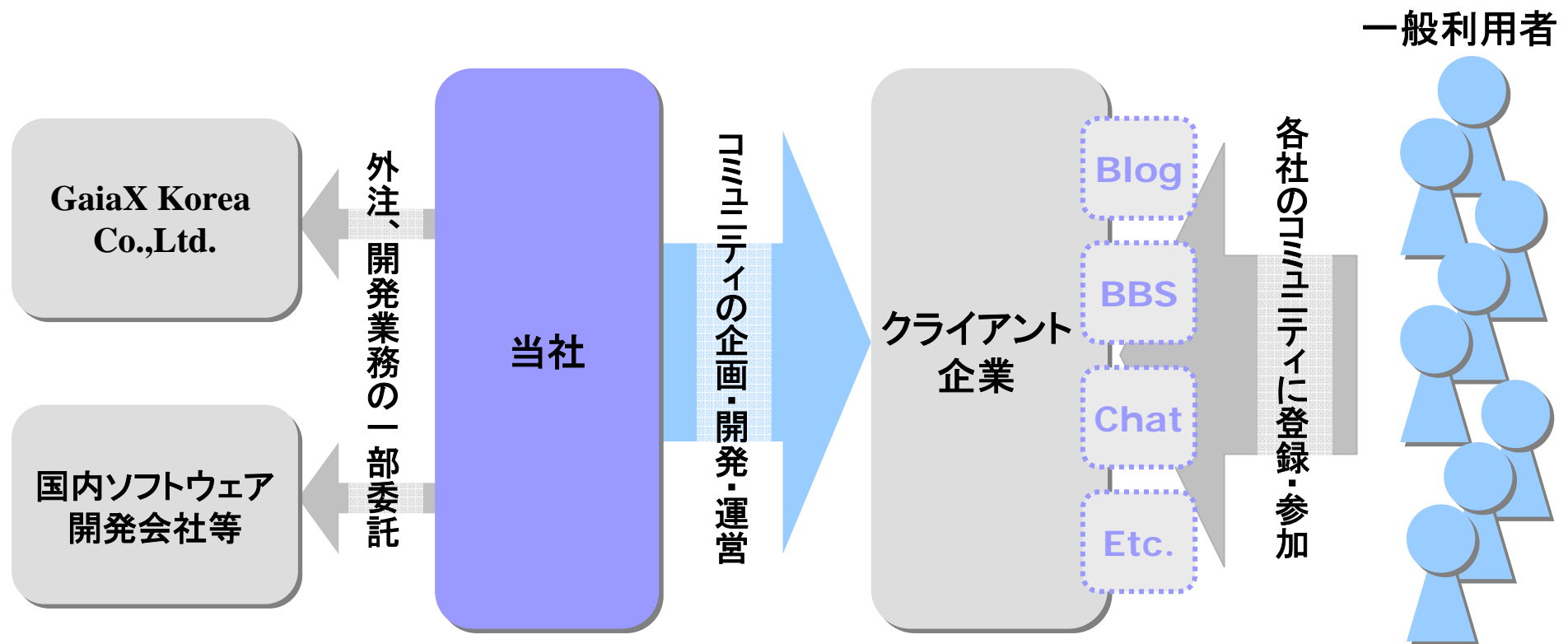
STONEAGE

(C) DigiPark 1999 All Right Reserved./ Produced by GaiaX

# 事業内容

## ソリューションサービス

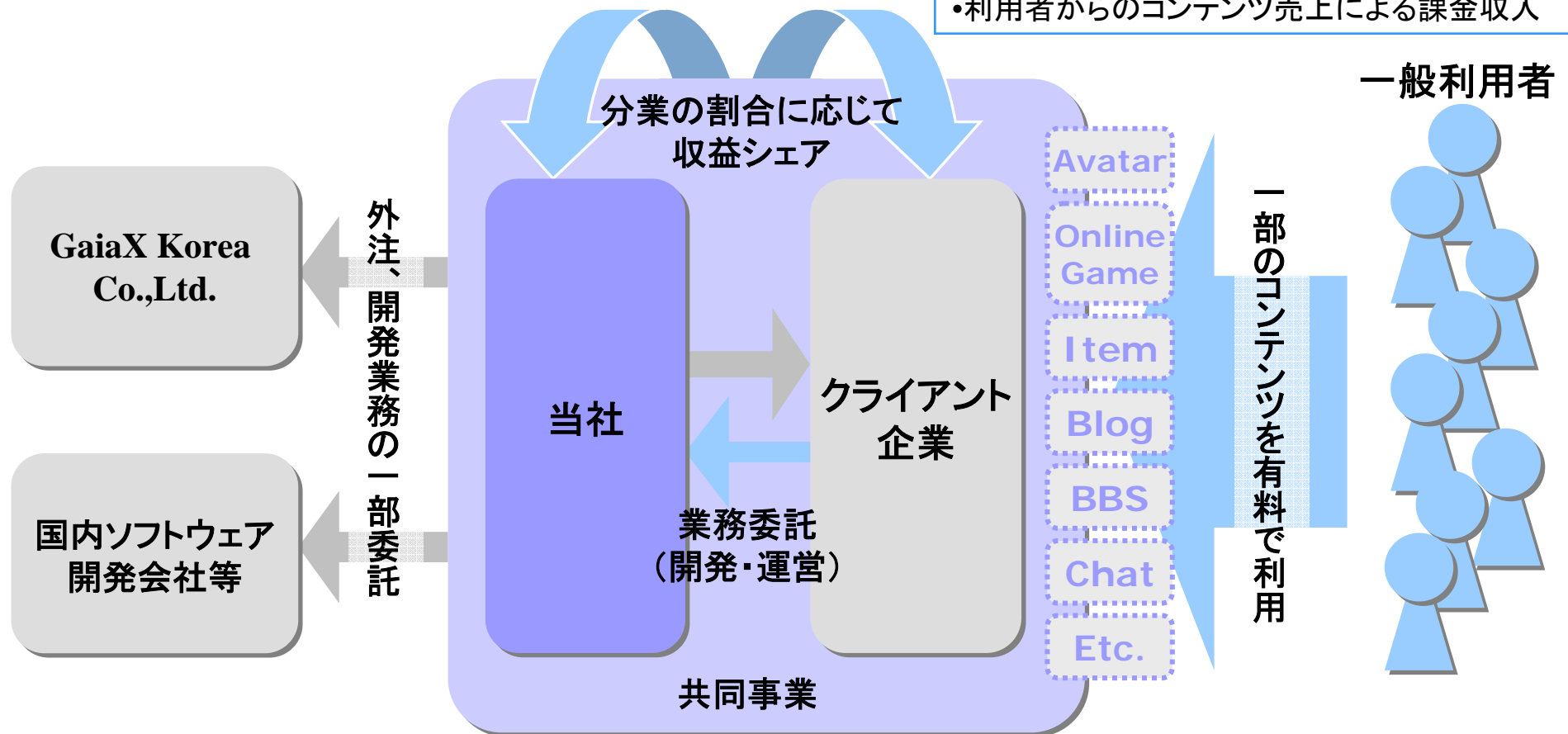
- 企画、開発、ライセンス許諾による初期収入
- サイトリニューアルによる追加収入
- 保守・管理による運営収入



## 事業内容

### 有料コンテンツサービス

- 企画、開発、ライセンス許諾による初期収入
- サイトリニューアルによる追加収入
- 保守・管理による運営収入
- サイトの広告枠の代行販売による広告収入
- 利用者からのコンテンツ売上による課金収入



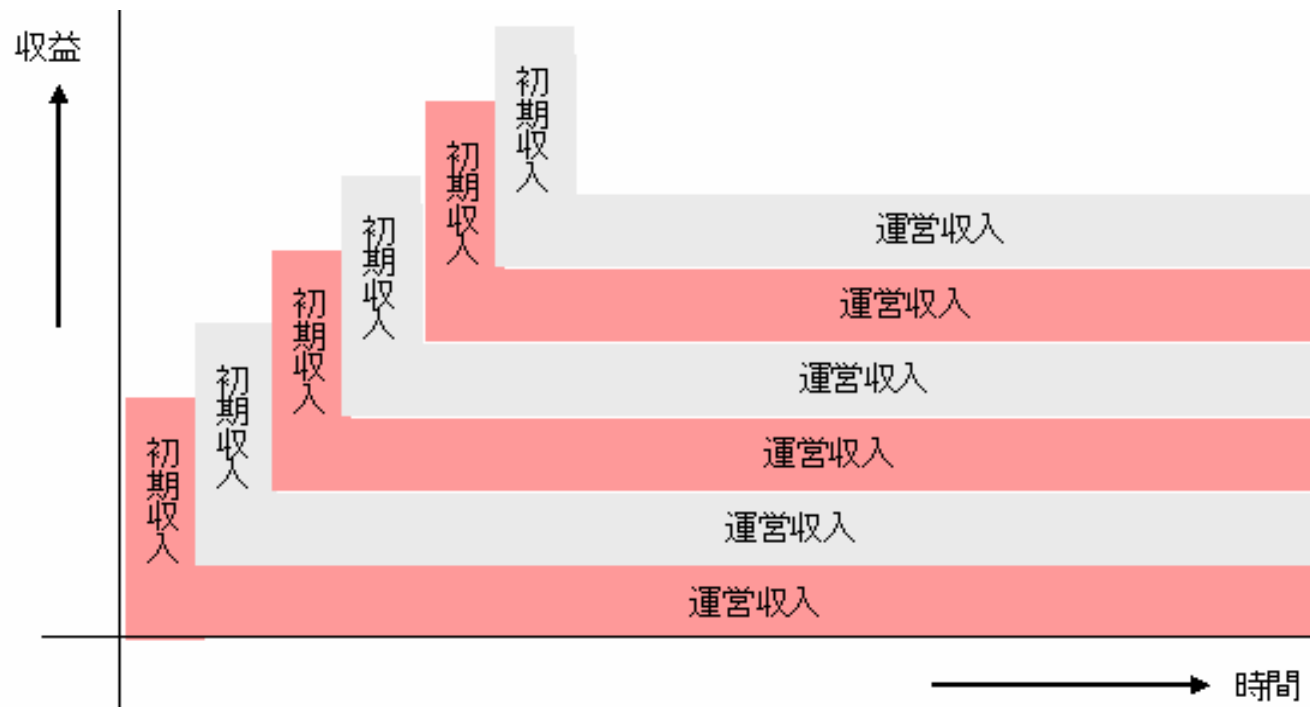
## 事業内容

### 当社の収益構造

初期収入 + 運営収入の二段階構造

⇒

安定的、継続的な収益構造へ



## コアコンピタンス

### コミュニティ運営ノウハウ

- 創業以来、コミュニティサイトの企画・開発・運営に特化。
- 企画～運営まで包括的に対応できる体制を確立している企業は当社のみ。

### 営業力

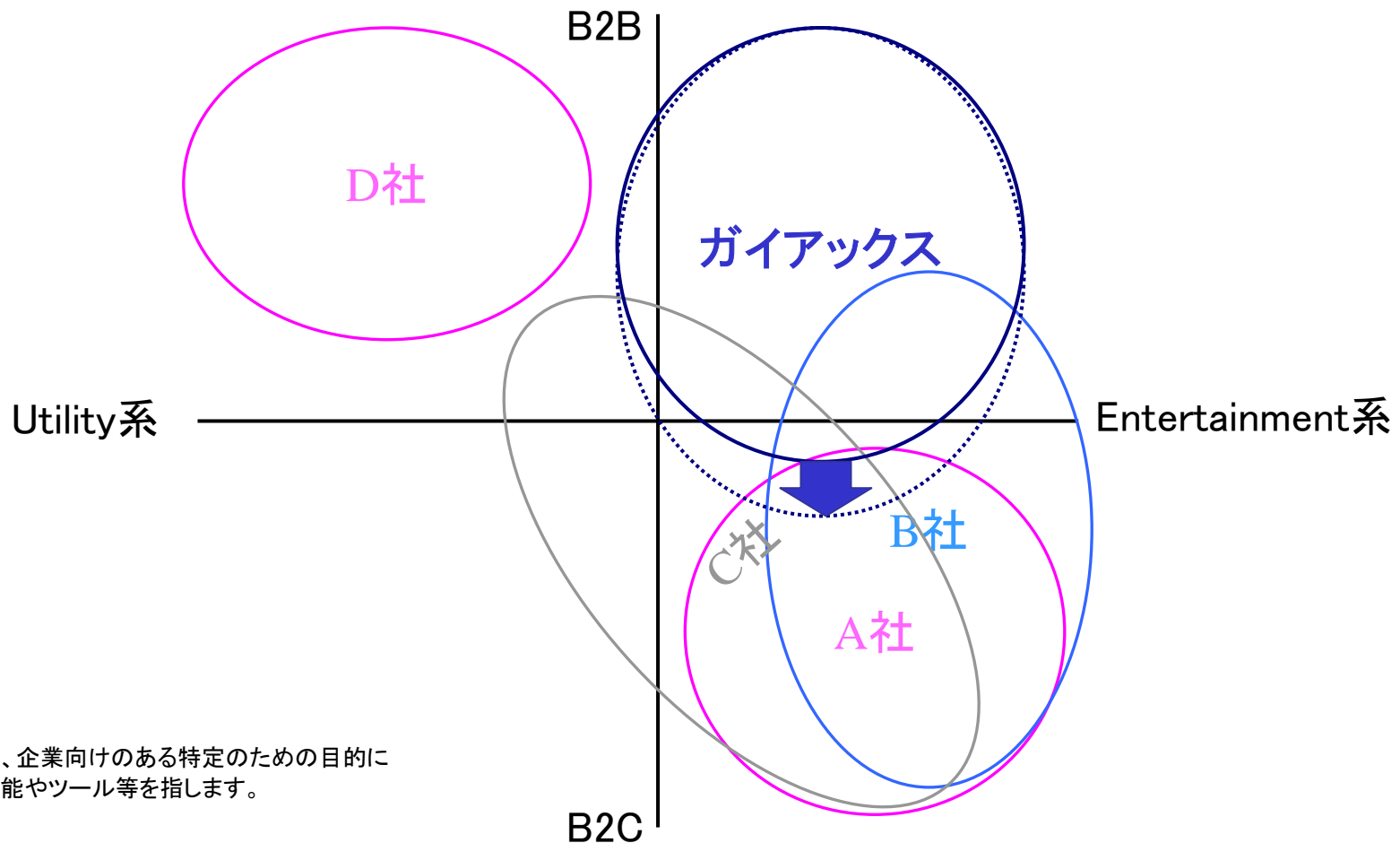
- 大手ISP、ゲーム会社を始め、累計500社以上の企業を担当。  
発展途上の市場において、安定的な成長をもたらす強固な基盤を形成。

### 韓国の最先端サービスの提供

- 子会社であるガイアックスコリア(株)が情報・ソリューションの仕入れ拠点に。

## 事業のポジショニング

B2Bでアバターなどエンタティメント系コミュニティを主領域とし、  
直接利用者に対してサービスを提供するB2Cの事業にも拡大



\* Utility系とは、企業向けのある特定のための目的に設計された機能やツール等を指します。

# 市場環境

## 韓国のコミュニティ企業

コミュニティ・オンラインゲーム先進国の韓国では、多くの高収益企業が生まれています。

※単位:百万won  
※1won=約0.1円

### NC Soft

時価総額:7170億won (2005/6/14現在)  
運営サービス:ゲーム主体(リネージュなど)

項目	2004.12	2003.12	2002. 12	2001.12
売上高	246,893	166,537	154,820	/
粗利益	211,786	141,145	131,322	
営業利益	108,951	55,250	77,115	
税前利益	97,374	32,909	69,464	
税後利益	77,718	31,666	53,113	

### Neowiz Corporation

時価総額:1860億won (2005/6/14現在)  
運営サービス:コミュニティ主体(Sayclub等)

項目	2004.12	2003.12	2002. 12	2001. 12
売上高	77,478	81,290	41,548	31,190
粗利益	35,033	46,916	17,076	11,384
営業利益	7,254	25,100	8,718	6,755
税前利益	2,915	21,633	9,284	9,230
税後利益	1,539	15,606	7,656	7,311

### NHN Corporation

時価総額:1兆6660億won (2005/6/14現在)  
運営サービス:ゲーム、コミュニティ、検索  
(Naver、Hangame等)

項目	2004.12	2003.12	2002. 12	2001. 12
売上高	229,383	166,311	74,614	24,260
粗利益	148,388	105,827	44,328	13,040
営業利益	74,704	65,351	30,229	5,333
税前利益	62,869	66,254	26,233	2,559
税後利益	53,987	55,254	22,954	2,860

## 市場環境

### 日本でのコミュニティ業界の今後の見込み

ブロードバンドの浸透

ブロードバンドの普及により、利用者数や  
利用時間が大幅に増加。

コンテンツの多様化

アバター、ゲーム、音楽、映画、ブログなど  
様々なコンテンツが充実。

小額課金環境の整備

クレジットカード、Web money、コンビニ、ISP決済など  
少額決済を行う環境の整備。

+

ユーザーの利用  
インセンティブ向上

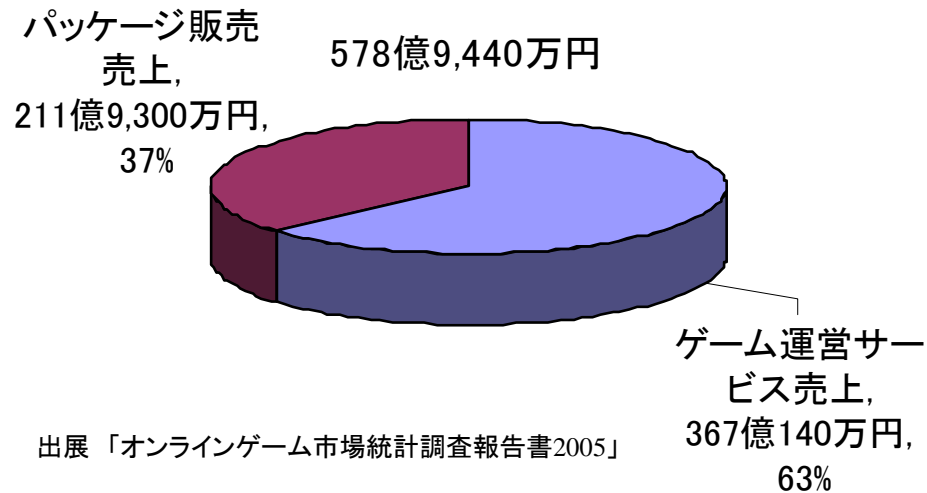
商品購入の際、購入者の声を参照するユーザーが増加

コミュニティ業界は順調に成長！

## 市場環境

### 急成長するインターネットコンテンツ市場とオンラインゲーム市場

#### オンラインゲームの市場規模



(参考) 2004年の韓国のオンラインゲームの市場規模は、2003年の7541億ウォン(約754億円)から、1兆186億ウォン(約1018億6000万円)へ35.1%の急成長を遂げ、2007年まで毎年20%以上の成長が見込まれる。

出展「ゲーム白書」韓国文化観光部

#### インターネットコンテンツ市場の推移 (2003年を100と指数化)

