

事業方針説明

2006年1月25日

株式会社ガイアックス

目次

1. 事業概要
2. 中核事業
3. 戦略投資事業
4. 今後の方向性

1. 事業概要

当社の事業

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

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



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



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



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



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

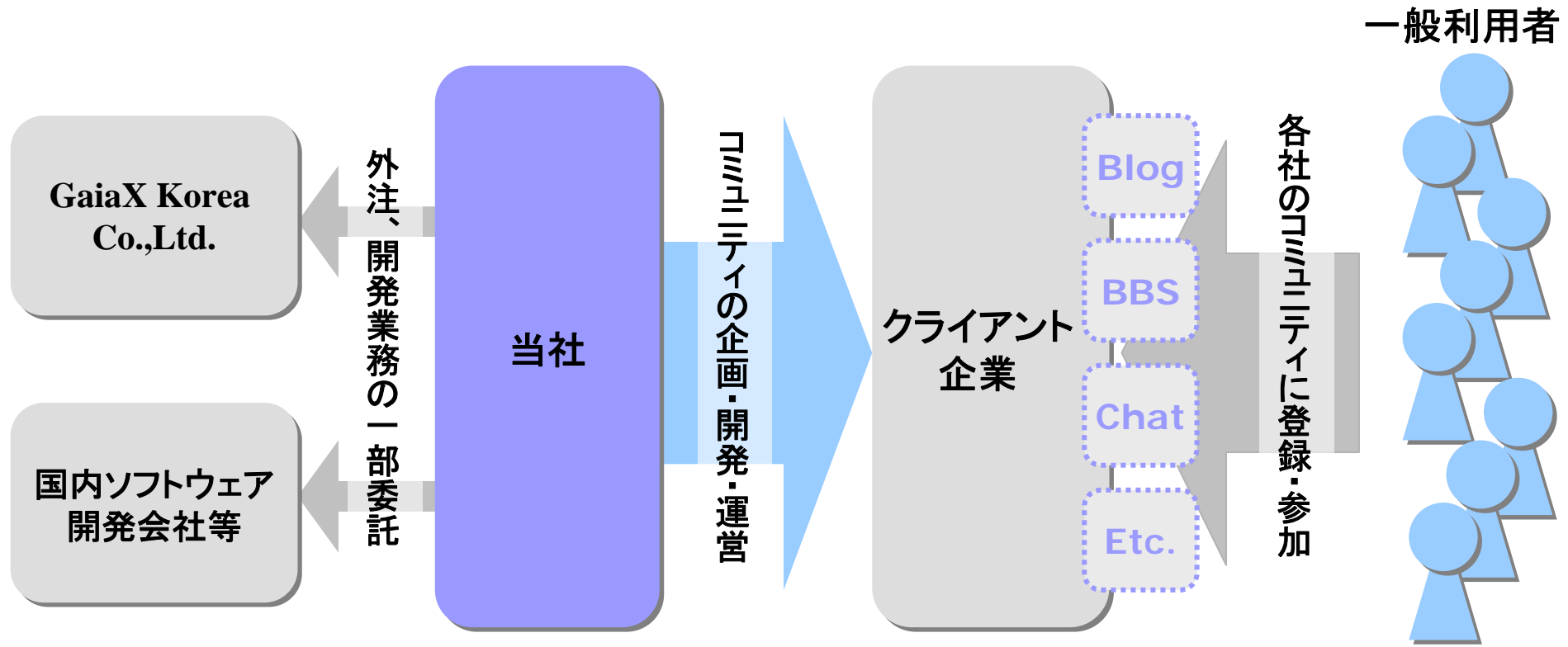


(c) 2004-2005 米光一成
(c) 2005 GaiaX Co.Ltd. All Rights Reserved.

ソリューションサービス

ソリューションサービスの詳細

- 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



ソリューションサービス

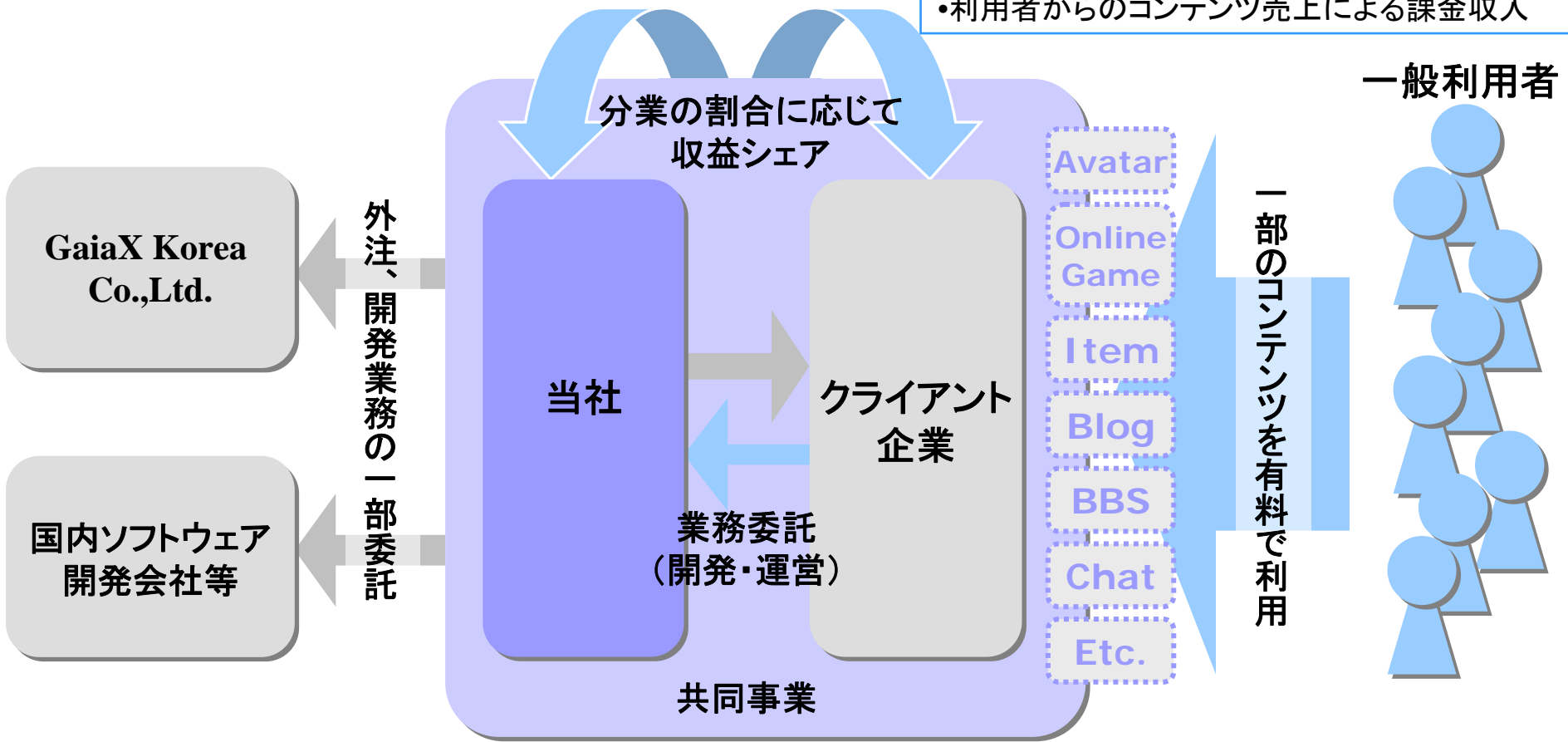
ソリューションサービスの収益形態

収入区分	内容	発生時期	事例
初期収入	企画、開発、 ライセンス許諾	初回のみ発生	約3000万円
追加収入	リニューアル	不定期に発生	年間合計 約2000万円
運営収入	保守・管理	運営開始後 継続的に毎月発生	約200万円/月

有料コンテンツサービス

有料コンテンツサービスの詳細

- 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



有料コンテンツサービス

有料コンテンツサービスの収益形態

収入区分	内容	発生時期	事例
初期収入	企画、開発、 ライセンス許諾	初回のみ発生	約5000万円
追加収入	リニューアル	不定期に発生	年間合計 約3000万円
運営収入	保守・管理	運営開始後 継続的に毎月発生	約100万円/月
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	年間合計 約1000万円
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	約100万円/月

今後の事業方針

有料コンテンツサービスにおける課金収入を拡大

初期・追加・運用・広告収入

クライアント企業のサイトにおける
コミュニティを中心とした企画・構築・運営を
トータルでサポート



中核事業

コミュニティへの注目を背景に
さらにクライアント数を拡大していく

課金収入

コミュニティの強みを活かした、
ユーザー課金コンテンツサービスの展開



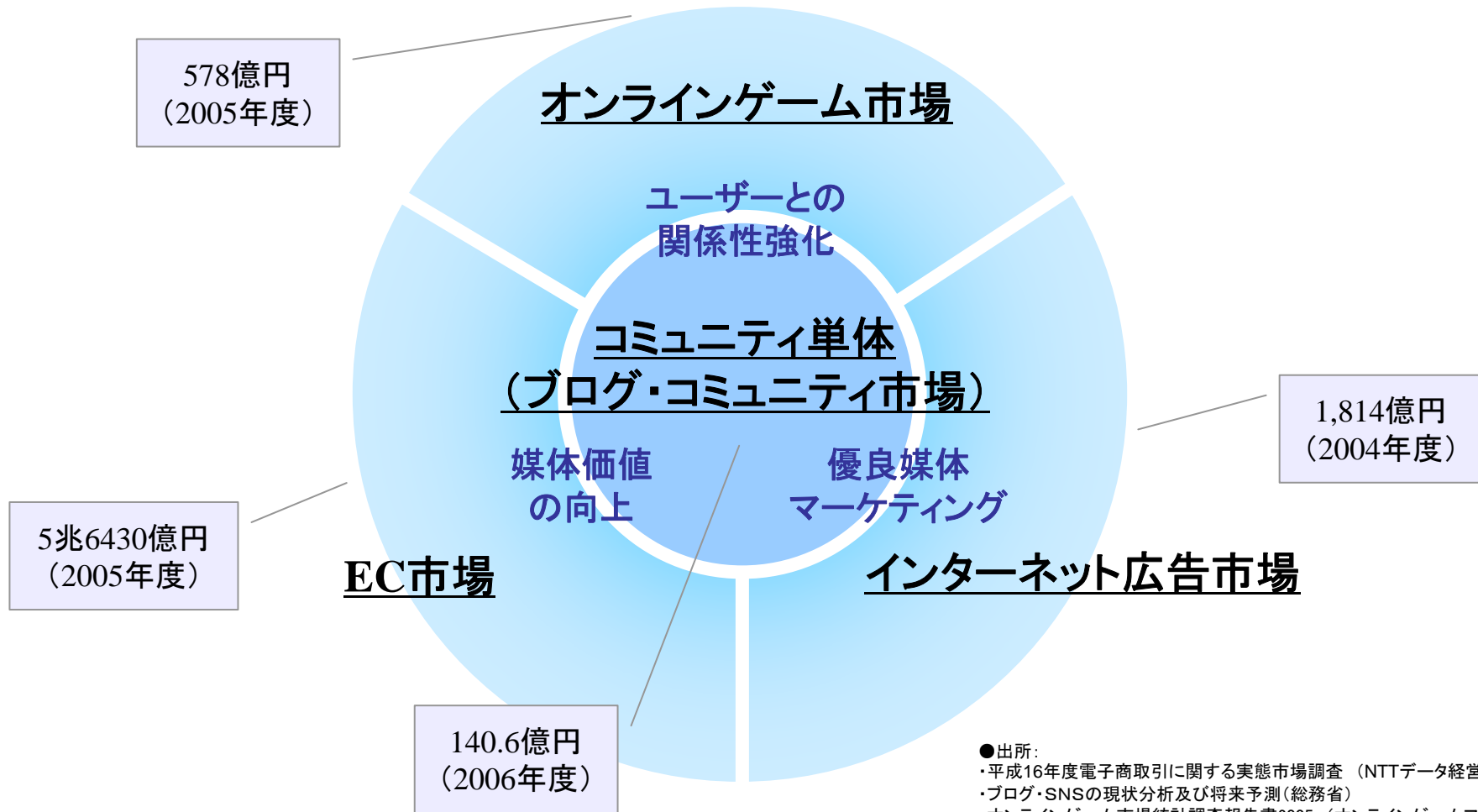
戦略投資事業

課金収入を第二の中核事業とすべく、
オンラインゲームを中心に積極投資を行っていく

2. 中核事業

コミュニティ関連市場規模

コミュニティ市場、コミュニティに関わる市場が成長



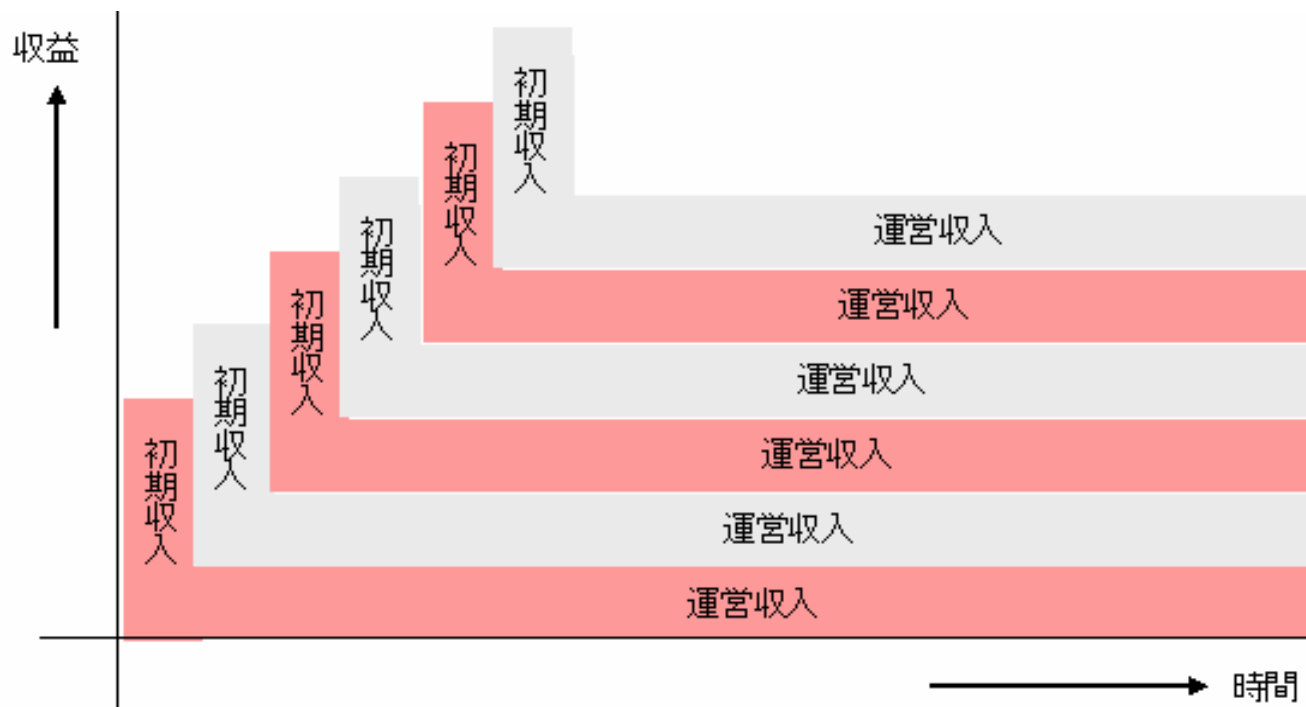
- 出所:
- ・平成16年度電子商取引に関する実態市場調査 (NTTデータ経営研究所)
 - ・ブログ・SNSの現状分析及び将来予測 (総務省)
 - ・オンラインゲーム市場統計調査報告書2005 (オンラインゲームフォーラム)
 - ・情報メディア白書2006

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



当社の強み

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 코리아(株)が情報・ソリューションの仕入れ拠点に。

今後の事業戦略

トータルコミュニティソリューションカンパニーのトップブランドを目指す

コミュニティがますます企業のインターネット戦略におけるキーファクターに

ブログやSNSの一般化。
コミュニティが当たり前の存在に

消費者がメディアを創っていく流れの
確立による、一層の市場拡大

コミュニティ周辺ビジネスの立ち上がり。
ブログ市場だけでも04年度6.8億円が
06年度140.6億円市場に

ノウハウの蓄積

サービスメニューの充実

クライアント数の増加

現在のポジションの強化とクライアント数の増大を目指す

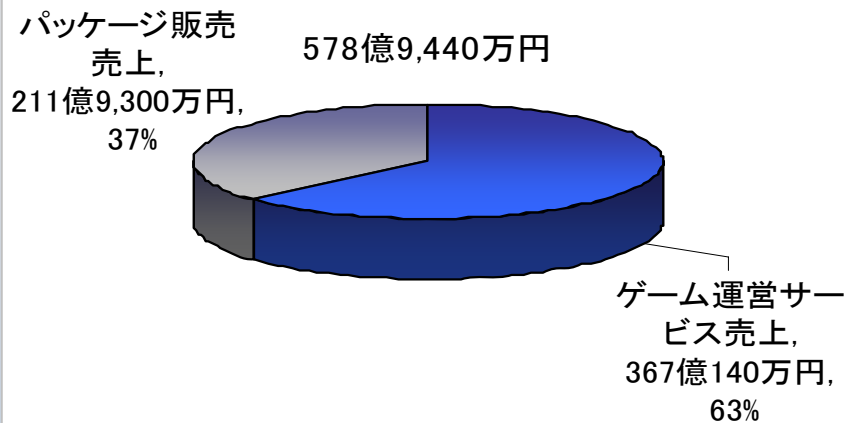
3. 戦略投資事業

戦略投資事業

課金収入においては、オンラインゲーム事業に注力

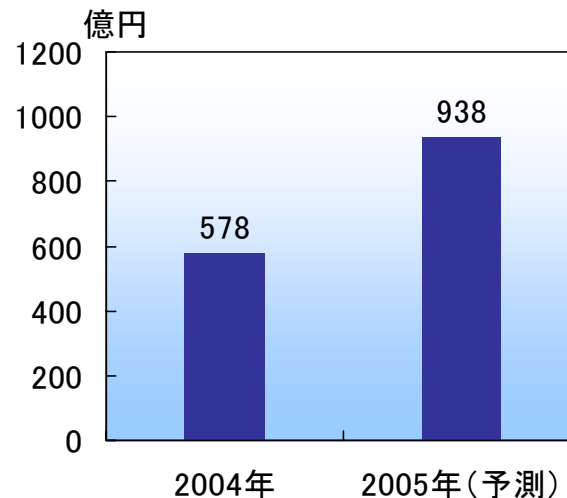
急成長が予想されるオンラインゲーム市場

オンラインゲームの市場規模(2004年)



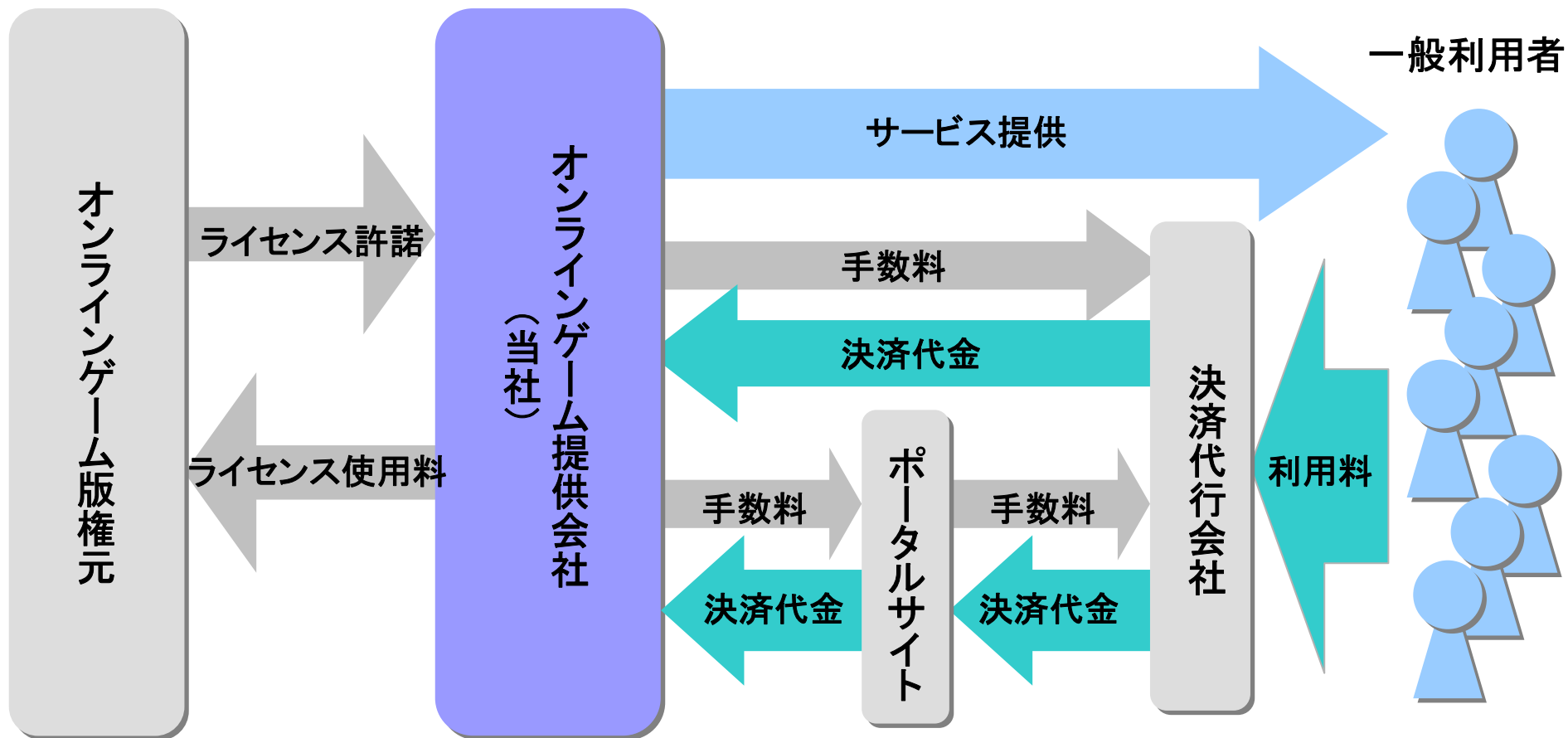
出展: オンラインゲーム市場統計調査報告書2005(経済産業省)

オンラインゲームの市場規模(2004-05年)



出展: オンラインゲームフォーラム発表予測(経済産業省)

オンラインゲームの収益構造



展開中のオンラインゲーム

現在6個のゲーム、ゲームポータルを展開中

ゲームポータルサイト



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



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

MMORPG



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



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

カジュアルゲーム



(c) 2005 Mega Enterprise All rights reserved.
GaiaX Co.Ltd. All rights reserved.



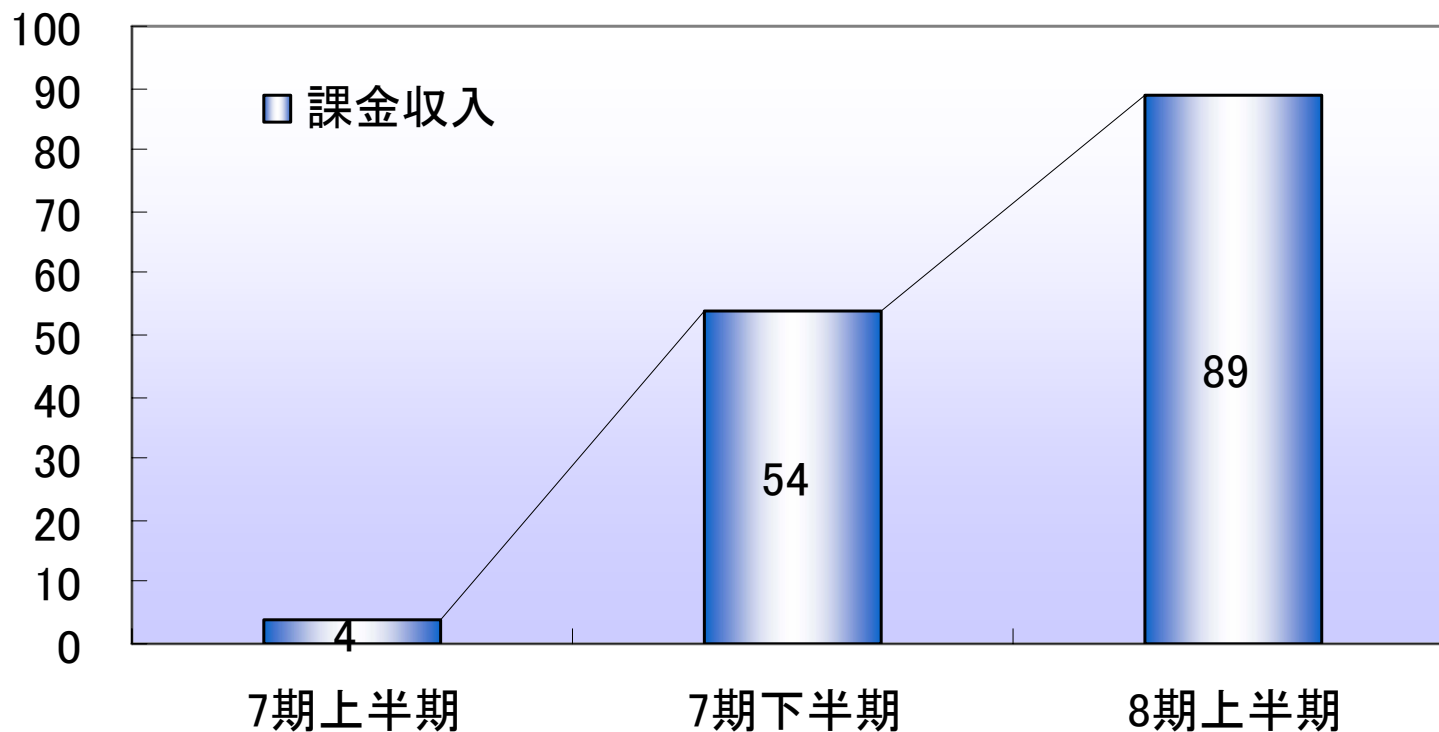
(c) 2004-2005 米光一成
(c) 2005 GaiaX Co.Ltd. All Rights Reserved.

(今春、正式サービス開始予定)

課金収入の推移

オンラインゲームを中心とする課金収入が拡大

単位: 百万円



当社の強み

コミュニティ運営ノウハウ

- コミュニティを安定的・継続的に育成していくノウハウ



正式サービス開始当初と2005年10,11月の月平均実績を比較すると、

- ・新規登録者数: **約2倍**
- ・ユーザー単価: **約5.4倍**

アイテム課金ノウハウ

- 2003年から実施しているコミュニティにおけるアイテム課金ノウハウ
- 2005年5月から実施しているゲーム内アイテム課金ノウハウ



当社への事業譲渡前と2005年10,11月の月平均実績を比較すると、

- ・売上高: **約3.2倍**

今後の事業戦略

タイトル数の大幅な拡充

- ・MMORPG、カジュアルゲームを含め、2006年中に新規タイトルを**6タイトル以上**展開予定
- ・次の2タイプのタイトル拡充予定
 - ① 自社オリジナルタイトル開発
 - ② 海外/国内のゲーム著作権取得

ゲーム内外でのコミュニティ形成

- ・ゲーム内外でのユーザーコミュニティを形成
 - ⇒ ユーザーのゲームプレイ時間の拡大
 - ⇒ 複数タイトルに跨ってユーザーがゲームをプレイする環境づくり

既存ゲームの収益極大化

- ・引き続き売上の拡大に注力
- ・パートナー選定による手数料の低減による利益率のさらなる改善を実施

オリジナルタイトルの海外展開

- ・アジア各国を中心に、自社開発のオリジナルタイトルをライセンス供与予定

4. 今後の方向性

参考資料

韓国のオンラインゲーム企業

※単位:百万won
※1won=約0.1円

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。

NC Soft

時価総額:1兆5915億won (2006年1月現在)
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:4715億won (2006年1月現在)
運営サービス:ゲームポータル主体
(Pmang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:4兆2239億won (2006年1月現在)
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

注意事項

- ・ 本日の説明における見通し、戦略などは、弊社を取り巻くさまざまな要素により大きく異なることも考えられます。将来の戦略、業績等につきましては、ご説明申し上げます内容と異なる可能性がございます。
- ・ 本資料の記載内容のうち、歴史的事実でないもの、当社の現在の計画、戦略、見込みなど、既に確定した事実でないものはガイアックスの将来に関する見通しおよび計画に基づいた将来予測です。これらの将来予測には、リスクや不確定な要素などの要因が含まれており、実際の成果や業績などは、記載の見通しと異なる可能性があることをご了承ください。
- ・ また、新たな情報、将来の事象、その他の結果にかかわらず、常に弊社が将来の見通しを見直すとは限りません。
- ・ 本資料の掲載内容の全てもしくは一部につき、当社の事前の承諾なく、私的利用その他法律によって認められている範囲を超えて、複製、改変、転用、掲示、送信、領布、ライセンス、販売、出版等することを禁止いたします。
- ・ 掲載内容については細心の注意を払っておりますが、掲載された情報の誤りによって生じた損害等に関し、当社は一切責任を負うものではありませんのでご了承ください。