2005年7月13日　日経産業新聞

ガイアックス、名証セントレックス上場

「なつゲー」好調、大手と共存

企業向けサイト企画・運営のガイアックスが十二日、名古屋証券取引所の新興市場「セントレックス」に新規上場した。創業時からのコミュニティーサイトに加え、二〇〇三年からはオンラインゲームに参入して有料コンテンツ（情報の内容）収入を拡大。NTTコミュニケーションズなど大手と組んでリスクを抑えながら、高い利益率を確保している。

運営費確保、集客も有利

オンラインゲーム参入奏功

ガイアックスが運営するオンラインゲームは、今年に入りオンラインゲーム開発会社のポーステック（東京・世田谷）からM&A（事業の合併・買収）で取得した「プロジェクトEGG」をはじめ、現在四つ。合計約五十万人の会員を抱える。オンラインゲームとしては中堅どころだ。

特徴は、運営の手法にある。サイトをガイアックス単独ではなく、インターネット接続事業者（プロバイダー）などと共同で運営。共同運営の相手企業からサイトの運営費を受け取るとともに、ゲームなど有料コンテンツ収入の一部を得る。

サイトの運営費を得ることで、一定の安定した収入を確保。NTTコミュニケーションズなど知名度のあるプロバイダーと組むことで、ゲームなど有料コンテンツの集客も有利に進められるという狙いだ。プロバイダーだけでなく、ナムコなどと共同でサイトを運営するケースも増えてきた。

ゲームだけでなく、従来は日記や掲示板など無料コンテンツが中心だったコミュニティーサイトでも、課金収入を狙う。アバター（ネット上で自分の分身として使うイラスト）サービスを導入、アバターを構成する服やアクセサリーのイラストを数百円で購入できるようにした。利用者はこうしたアクセサリーを使って着飾ったアバターを使い、サイト上で他の会員との交流を楽しむ。

二〇〇五年五月期はNTTコミュニケーションズと共同運営する「なつゲー」などの課金収入が好調で売上高は前の期比三九％増の十四億円。経常益は二十倍の一億三百万円となったもよう。ただ、オンラインゲームは人気によって収入が大きく左右される。利用者を囲い込めなかった場合、サイトの開発費や維持費などがすべて損失になるリスクもある。

新規事業による設備投資などが膨らむ恐れがあり、増益率の目標は立てないが、「四〇％程度の増収率は達成したい」（上田祐司社長）としている。

（小池陽介、伊藤仁士）

ガイアックスが提供する主な有料コンテンツ

サービス名	内容	提携先	開始時期
プロジェクトEGG	ゲーム配信サイト	D4エンタープライズ	05年1月
ストーンエイジ	オンラインゲーム	デジパーク	05年1月
なつゲー	オンラインゲームとコミュニティーサイト	NTTコミュニケーションズ	04年8月
M2～神甲演義～	オンラインゲーム	NTTコミュニケーションズ	04年6月
gaiax	コミュニティーサイト（有料アバター）	パナソニックテレコム	04年4月

増収でも利益伸び悩む

今期、上田社長見通し

上田祐司社長

十二日、新規上場したガイアックスの株価は、終日買い気配で推移して初値が付かなかった。気配値は公募価格の二倍にあたる六十万円。同日、名証で記者会見した上田祐司社長の一問一答は次の通り。

――初値は付かなかったが、感想は。

「今朝早くから名証に詰めて、刻々と変わる数字をみつめていた。高い評価を受け、期待に沿えるように事業を展開しなければと感じた」

――〇六年五月期は増収予想だが、利益の伸びは鈍化の見通しだ。

「今期の業績予想は前回見通しと変わっていない。（コミュニティ事業の伸びで）大幅な増収を見込むが、公開費用などがかさんで営業外収益が悪化し、経常利益以降は伸び悩むとみている」