

IPO

新規株式上場企業を斬る!!

ネットで「人集め」のプロとして実績を重ね コミュニティサイトからオンラインゲームに事業拡大



上田祐司社長

名古屋セ/3775 ガイアックス

事業内容と これまでの成長分析

インターネットのコミュニティサイトの製作・運営を手がけるガイアックスは、一九九九年の設立以来、六期連続で売上を伸ばしている。

コミュニティサイトでは、掲示板、チャット、メッセージャー、ブログなど様々なコミュニケーション手段を提供する他、アバターと呼ばれる自分の分身キャラクターを作れる機能などを付加し、人々を集める仕組みづくりにノウハウを持つ。もともと企業のホームページ（HP）内のカスタマー・リ

レーションシップ・マネイジメントをするためのおまけのようなものだったが、現在は広告収入などで利益を上げられるサイト作りを会社では提案している。

会社設立時から何百社もの企業の制作に関わり、現在は数十社のHP制作、運営を手がけている。主要顧客はNTTコミュニケーションズ、パナソニック、日本テレコムなど。

もともと上田祐司社長は、ベンチャーリンクの出身。設立三年で株式上場させた同社内にいる時、設立一年半で株式上場したヤフーを見て「いつかは独立しようと思っていたが、やるならネット事業

社長はこんな人

1974年大阪府茨木市生まれ。同志社大学経済学部卒業後、起業を志し、独立支援の業務内容が特徴のベンチャー・リンクに97年入社。ヤフー・ジャパンが設立1年半で株式上場したことに刺激を受けてネットビジネスでの起業を志す。99年3月にガイアックスを設立して、代表取締役就任する。

しかない」と決心した。

独立後、最初に扱ったのが無料で送れる「グリーティングカード（挨拶状）」。ネット上で人と人が繋がることにおもしろさを感じ、コミュニティサイトビジネスを始める。当初はサイトを無料で制作する代わりに、広告枠を同社が請け負うモデルだったが、ITバブル崩壊でネット広告の市場価格が暴落し、モデルを転換。コミュニティサイトの制作、運営で費用を受けとるようにし、収益が安定。そこからブロードバンド化の波もあり順調に取引企業の数を増やしていった。

今後の戦略

二〇〇四年からオンラインゲーム事業を開始。「オンラインゲームも一種のコミュニティサイト」と上田社長は考えている。台湾などのゲームを日本仕様にし展開しているが、今後は自社開発も予定している。「なつゲー」という懐かしのゲームを集めたサイトも人気がだ。

Company Data 初値騰落率300%

商号	株式会社ガイアックス
所在地	東京都渋谷区
設立	1999年
資本金	7億2487万5000円(2005年7月時点)
年商	13億9400万円(2005年5月期)
従業員数	108名(2005年8月時点)
主な事業内容	コミュニティの企画、開発、運営。オンラインゲームの開発、運用、パブリッシング。
URL	http://www.gaiax.co.jp/jp/index.html

現在はゲーム無料でプレイでき、ゲーム内でアイテムや自分のプレイヤーの衣装を販売し、その費用で利益を上げている。今後ゲームの市場が拡大に伴い、プレイするのにも課金していくつもりだ。現在、オンラインゲーム事業の売上は全体の一部だが、市場の拡大とともに事業も拡大させていくつもり。安定的なB to B事業に加え、B to C事業の強化で売上の拡大を狙っている。