

2006年07月24日 フジサンケイビジネスアイ

ガイアックス

セントレックス3775

▷本社＝東京都渋谷区渋谷
2-17-5 シオノギ渋谷ビル8階 ☎03・5464・0300 <http://www.gaiax.co.jp/>
▷設立＝1999年3月
▷資本金＝7億3857万5000円

▷社員数＝111人（2005年5月現在）
▷事業内容＝企業向けコミュニティサイトの企画・開発・運営。コンシューマー向けの有料コミュニティサービスの提供、オンラインゲームの開発・運営

▷業績＝売上高13億9463万円 経常利益1億4384万円（05年5月期／連結）

エッジが語る

学生時代にさまざまなアルバイトを経験し、創意工夫によってお客さんに喜んでもらう楽しさにひかれ、いずれは起業したいと考えていました。

大学卒業後、ベンチャー企業での勤務を経て、1999年に起業。2005年7月にはセントレックス上場を果たし、現在、韓国法人を含めて4社の子会社をもっています。

当社はコミュニティサイトの企画、開発から運営までを手がけるソリューション事業と、オンラインゲームの開発、運営をおこなうエンターテインメント事業を主な業務として提供しています。

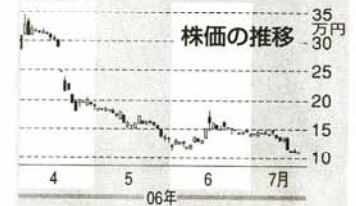
情報交換のサイトをワンストップで提供

野に特化した、サイトの企画からアフフォローまで、コミュニティ運営の企画、開発および運営を行っています。コミュニティとは、同じ興味や興味をもつ人々



上田祐司 代表取締役CEO

「うえだ・ゆうじ」同志社大学経済学部卒業。株式会社ベンチャーリンク入社。99年に独立し、ガイアックスを設立。高校、大学時代を通じて30種類のアルバイトを経験、ビジネス哲学は「効率は愛」。大阪府出身。31歳。



準を通過し、安定したサービス運用の実績と信頼を獲得しています。

エンターテインメント事業は、個人ホームページなどのコンシューマー向け有料コミュニティサービスの提供や、レトロゲーム、MMORPG（大規模オンラインゲーム）などのオンラインゲームの提供を行っています。

インターネット先進国の韓国や台湾の企業との提携により、最先端のサービスやノウハウ、ライセンスを入手し、日本向けにカスタマイズして提供することができます。

今後はオンラインゲーム

ム、コミュニティと組み合わせ、サイトの企画からアフフォローまで、コミュニティ運営の企画、開発および運営を行っています。コミュニティとは、同じ興味や興味をもつ人々

現在の売上げのセグメントはソリューション事業が80%、エンターテインメント事業が20%となっています。06年5月期は約20億円、今後2～3年で50～100億円目指します。インターネットのコミュニティは、まったくの他人同士が気軽に交流できるメディアです。これは携帯電話のように普及する可能性秘めています。当社は、人と人とのコミュニケーションを促進することによって、より効率的で互いの気持ち理解しあえる世の中をつくりたいと考えています。（談）