



GREE株式会社
2011年6月期第1四半期 決算説明会
2010年11月1日

2011年6月期第1四半期 ハイライト



国内No.1コミュニティサービス

国内最大の 会員基盤を持つ SNS

- 10年9月末時点の総会員数は2,246万人に到達。国内最大の会員基盤を持つSNSを展開
- 幅広い年齢層のユーザーを獲得しつつ、会員数の増加が堅調に推移。30代以上の会員比率は46%へ到達(10年9月末時点)

ソーシャルゲーム 事業の拡大

- 新たに海賊バトルゲーム「海賊王国コロンブス」(10年8月)、及び「ハコニワ月額課金コース」(10年9月)をリリース
- 様々なユーザーニーズに応じたコンテンツ及び課金メニューを追加することで、ユーザー当たりの売上高増加に貢献

「GREE Platform」 の本格展開

- 幅広いパートナーと連携し、タイトル数は現在約200本(10年10月末時点)に大幅拡大(10年6月開始当初から約5倍に相当)
- 多様なジャンルに渡る高品質ゲームの提供に伴い、ユーザーの利用が活性化

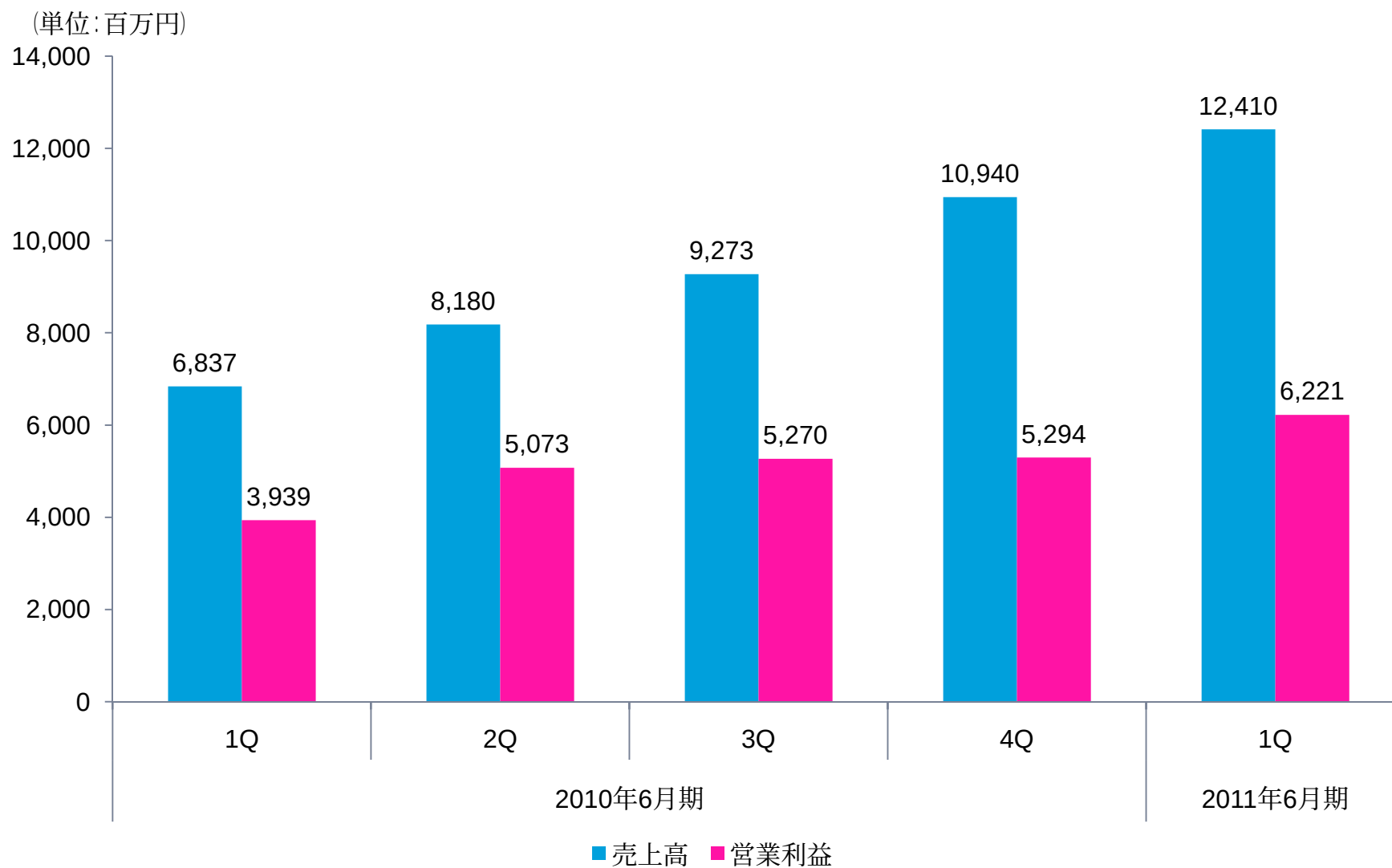
2011年6月期第1四半期 業績概要



(単位:百万円)

	2011年 7-9月 (11/1Q)	2010年 4-6月 (10/4Q)	前四半期比	2010年 7-9月 (10/1Q)	前年同期比
売上高	12,410	10,940	+13%	6,837	+82%
営業利益	6,221	5,294	+18%	3,939	+58%
経常利益	6,227	5,303	+17%	3,942	+58%
当期純利益	3,695	3,113	+19%	2,129	+74%

売上高・営業利益の推移

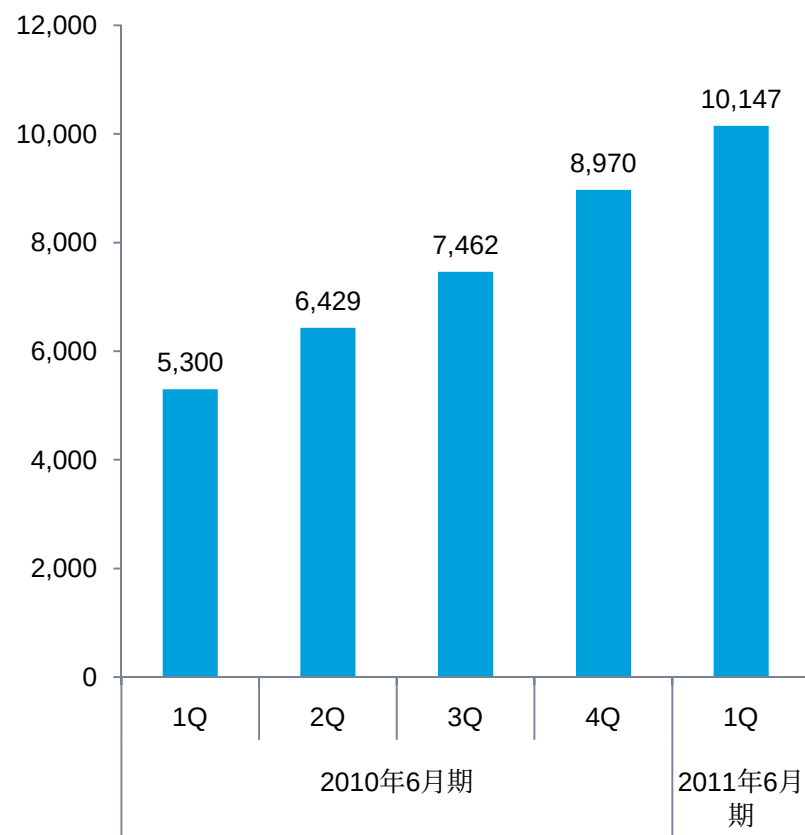


売上高における各収入の推移



有料課金収入

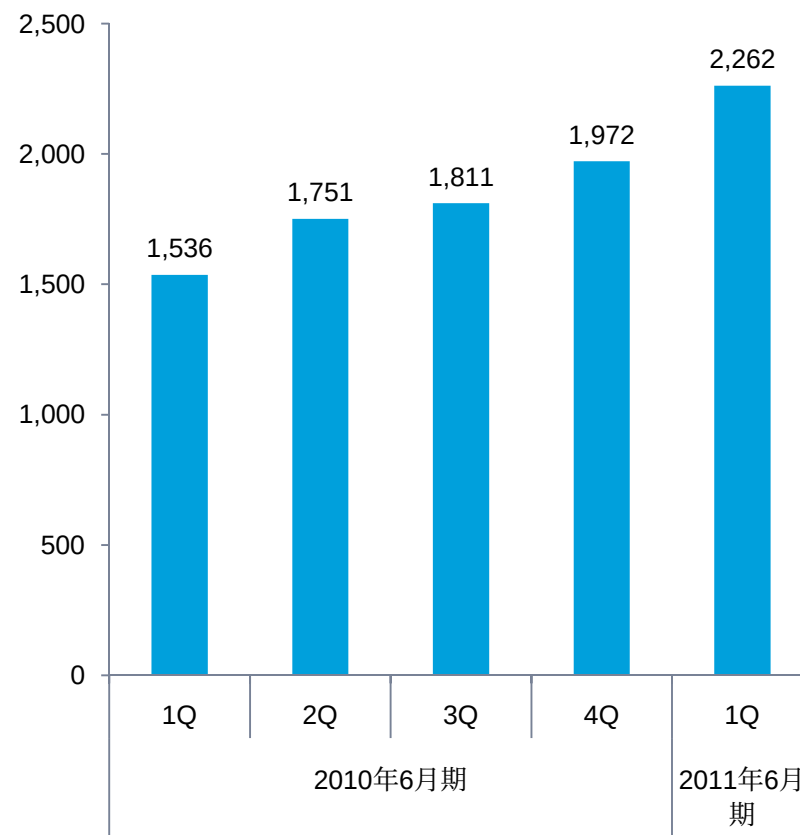
(単位:百万円)



■ 新規タイトル「モンブラ」・「海賊王国コロ
ンブス」が有料課金収入の増加に貢献

広告メディア収入

(単位:百万円)



■ 「GREE Platform」の導入に伴い、パー
トナー向け広告販売が広告メディア収
入の増加に貢献

2011年6月期第1四半期 費用構成



(単位:百万円)

	2011年 7-9月 (11/1Q)	2010年 4-6月 (10/4Q)	前四半期比	2010年 7-9月 (10/1Q)	前年同期比
売上原価合計	786	1,046	△25%	634	+24%
賃借料	386	717	△46%	454	△15%
人件費	236	203	+16%	120	+96%
その他	162	125	+29%	59	+174%
販管費合計	5,402	4,598	+17%	2,263	+139%
広告宣伝費	3,321	2,714	+22%	1,127	+195%
支払手数料	1,159	969	+20%	602	+93%
人件費	267	224	+19%	125	+113%
その他	654	690	△5%	408	+60%

- 賃借料 : 前四半期に前倒しにて投資した為、当四半期は減少
- 広告宣伝費: 引き続き費用対効果を検証しながら投資を実施
- 人件費 : 人員計画が順調に進捗

2011年6月期第1四半期 貸借対照表



(単位:百万円)

	2011年 7-9月 (11/1Q)	2010年 4-6月 (10/4Q)	前四半期比	2010年 7-9月 (10/1Q)	前年同期比
流動資産合計	28,344	30,903	△8%	14,872	+91%
現金及び預金	16,973	21,354	△21%	9,046	+88%
売掛金	9,308	7,682	+21%	4,950	+88%
その他流動資産	2,062	1,866	+11%	875	+136%
固定資産合計	2,301	1,267	+82%	483	+376%
資産合計	30,645	32,170	△5%	15,356	+100%
流動負債合計	7,519	11,617	△35%	4,216	+78%
負債合計	7,522	11,617	△35%	4,216	+78%
資本金	2,118	2,113	+0%	2,093	+1%
資本準備金	2,116	2,111	+0%	2,091	+1%
繰越利益剰余金	18,889	16,330	+16%	6,954	+172%
純資産合計	23,123	20,552	+13%	11,139	+108%

- 流動資産:配当金、法人税等の支払いにより減少
- 固定資産:有形固定資産、投資その他の資産の増加
- 流動負債:法人税等の支払いにより減少

2011年6月期第1四半期 キャッシュフロー計算書



(単位:百万円)

	2011年 7-9月 (11/1Q)	2010年 4-6月 (10/4Q)	2010年 7-9月 (10/1Q)
営業活動によるキャッシュフロー	△2,072	5,735	△1,317
投資活動によるキャッシュフロー	8,781	△234	△120
財務活動によるキャッシュフロー	△1,090	13	△110
現金及び現金同等物の期末残高	16,973	11,354	9,046

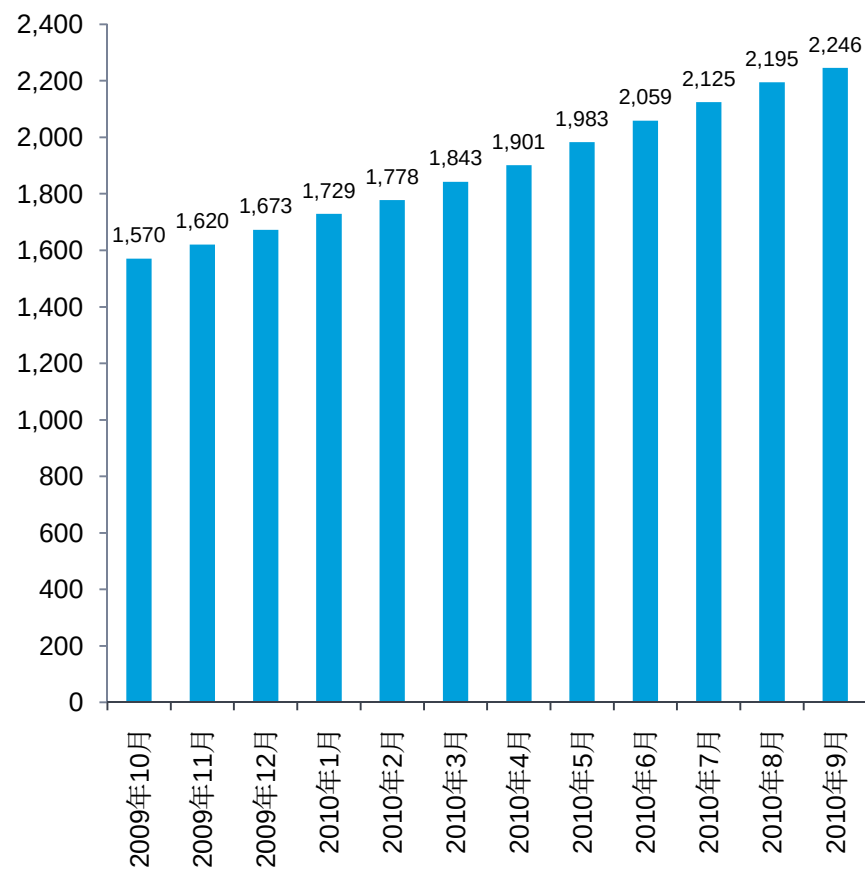
- 営業活動によるキャッシュフロー:法人税等の支払いにより減少
- 投資活動によるキャッシュフロー:定期預金の払い戻しによる増加
- 財務活動によるキャッシュフロー:配当金の支払いにより減少

GREE総会員数・ページビューの推移



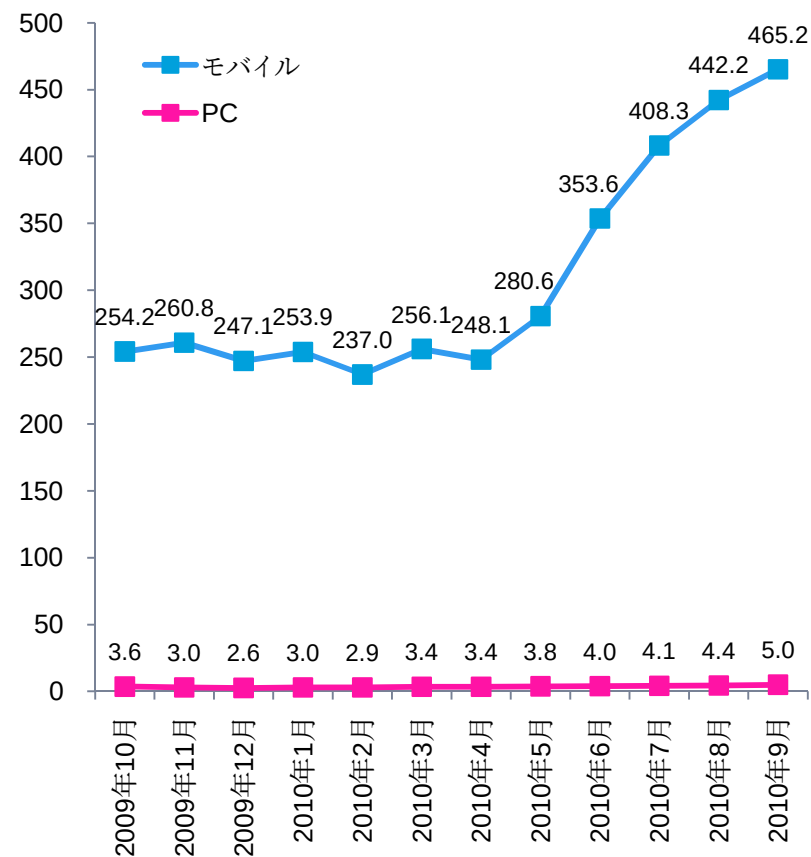
総会員数

(単位:万人)



ページビュー

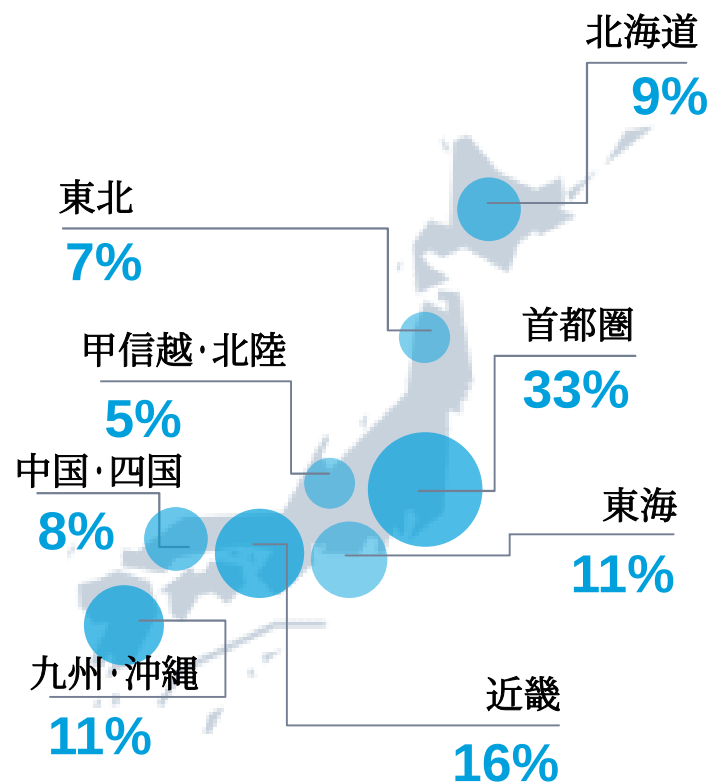
(単位:億PV)



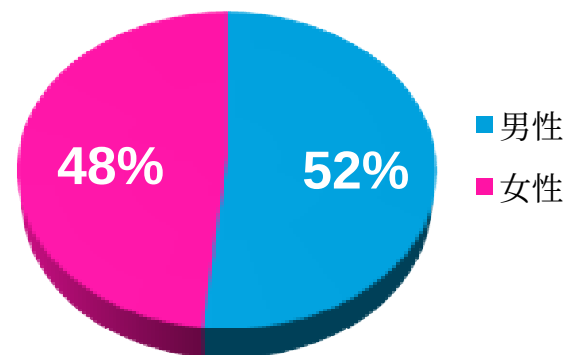
ユーザー属性



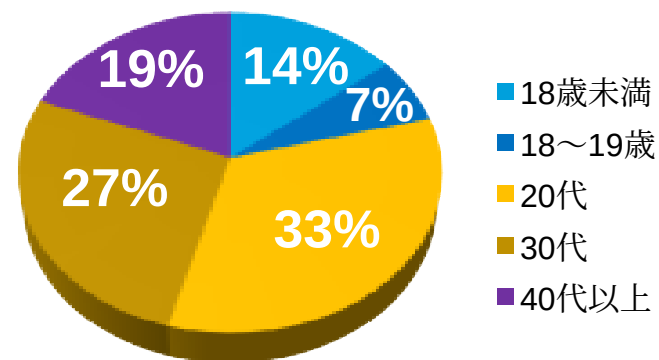
登録地域比率



男女比率



年齢比率



※ 2010年9月30日時点。
※ 各数値は四捨五入をしています。

2011年6月期第1四半期 事業報告



有料課金収入の一層の伸長



2010年8月
「海賊王国コロンブス」
(海賊バトルゲーム)

- 新たな内製ソーシャルゲームのリリースを含む、コンテンツの多様化により、嗜好の異なる幅広いユーザーの利用を促進



2010年9月
「ハコニワ月額課金コース」
開始 (NTTドコモ)

- 課金メニューの多様化により、有料課金収入の安定的な増加に貢献

2011年6月期第1四半期 事業報告



「GREE Platform」の本格展開

■ 「GREE Platform」を全てのデベロッパーへ解放

- 「モバイル版GREE」向けソーシャルアプリケーションの受付および審査運用を簡便化
- オープンな体制を整備し、迅速なソーシャルアプリケーションの公開が可能に



株式会社ケイブ「しろつ」



株式会社サムザップ「COORDE MANIA (コーデマニア)」

■ ホスティングサービスの拡充

- さくらインターネット株式会社、ニフティ株式会社、株式会社ライブドアと新たに提携
- トラフィックの負荷や運用サポートなど、個々のニーズに最適なインフラ環境を簡単かつ迅速に整備することが可能

■ パートナー向け問合せサービス

- イー・ガーディアン株式会社と提携
- ユーザーからの問い合わせに対して365日対応、または土日祝日のみの対応で従量課金のサービスを提供

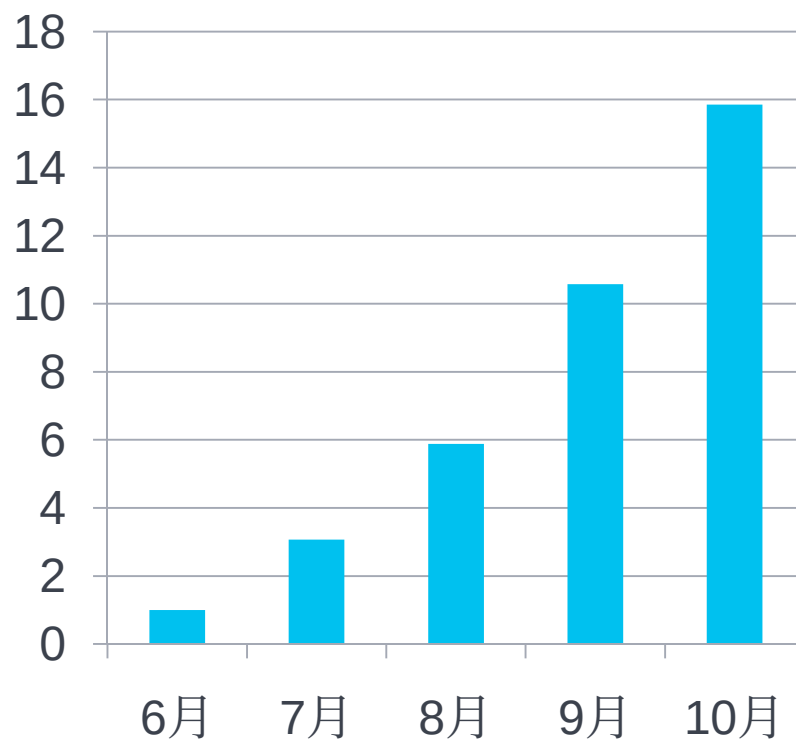
2011年6月期第1四半期 事業報告



「GREE Platform」の実績概要

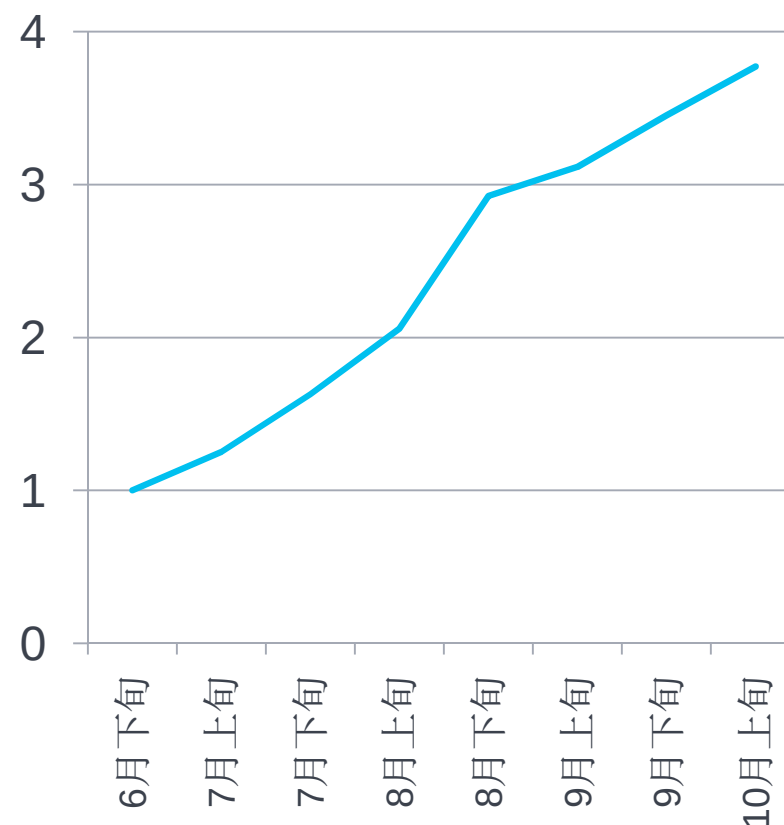
コイン利用額 (日次平均)

(単位: 指数 (6月を1とした場合))



「GREE Platform」全体の ユニークユーザー数 (日次平均)

(単位: 指数 (6月を1とした場合))



内製ソーシャルゲームの継続的な強化と拡充

今後も新たな内製ソーシャルゲームの順次リリースを予定

「GREE Platform」の一層の推進

「100万人の三国志」等、人気タイトルの順次リリースを予定
芸能アプリ、占いアプリ、デコアプリなど多様なジャンルの
アプリをリリース



マルチデバイスへの対応



スマートフォン端末に対応したコンテンツの開発
年内にスマートフォン版「GREE」のサービス提供を開始

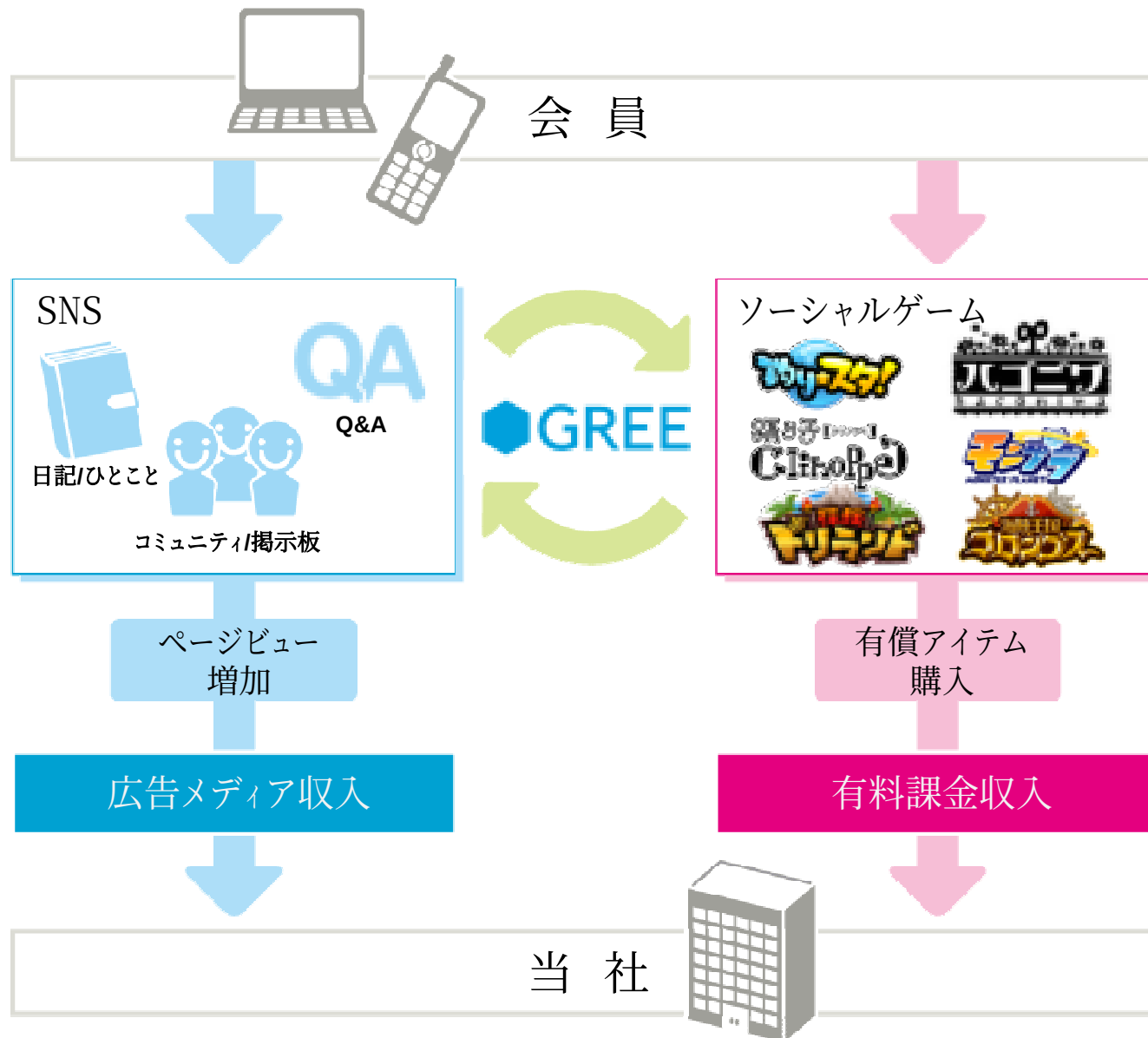
海外進出に向けた施策を進行

新興国を中心にモバイルSNSを運営するmig33社との資本提携
海外法人の設立



 参考資料

SNS+ソーシャルゲーム



自社開発のソーシャルゲーム



「釣り★スタ」

釣り具アイテムを集め、釣った魚の魚拓を日記で紹介したり、チームを組んで釣り大会への参加などを楽しむことができます。



「踊り子クリノッペ」

“世話”をしたり“着せ替え”させたりすることで、オリジナルのペット「クリノッペ」を育てることができます。



「探検ドリランド」

遺跡や洞窟を探検し、化石、土器、宝石などの宝物を発掘するゲームです。発掘品コレクションを中心に、ユーザー間の情報交換なども楽しむことが可能です。



「ハコニワ」

草木や花を育て、世界に1つだけのミニチュアガーデンを作っていくゲームです。自己表現や珍しい植物を集めるコレクション性を楽しむことができます。



「モンプラ」

ユーザーがモンスターたちと共に冒険を進め、新たなモンスターと出会ったり、育てたモンスターを進化させたり、アバターを着せ替えたりしながら、モンスターの収集・育成を楽しむことができます。

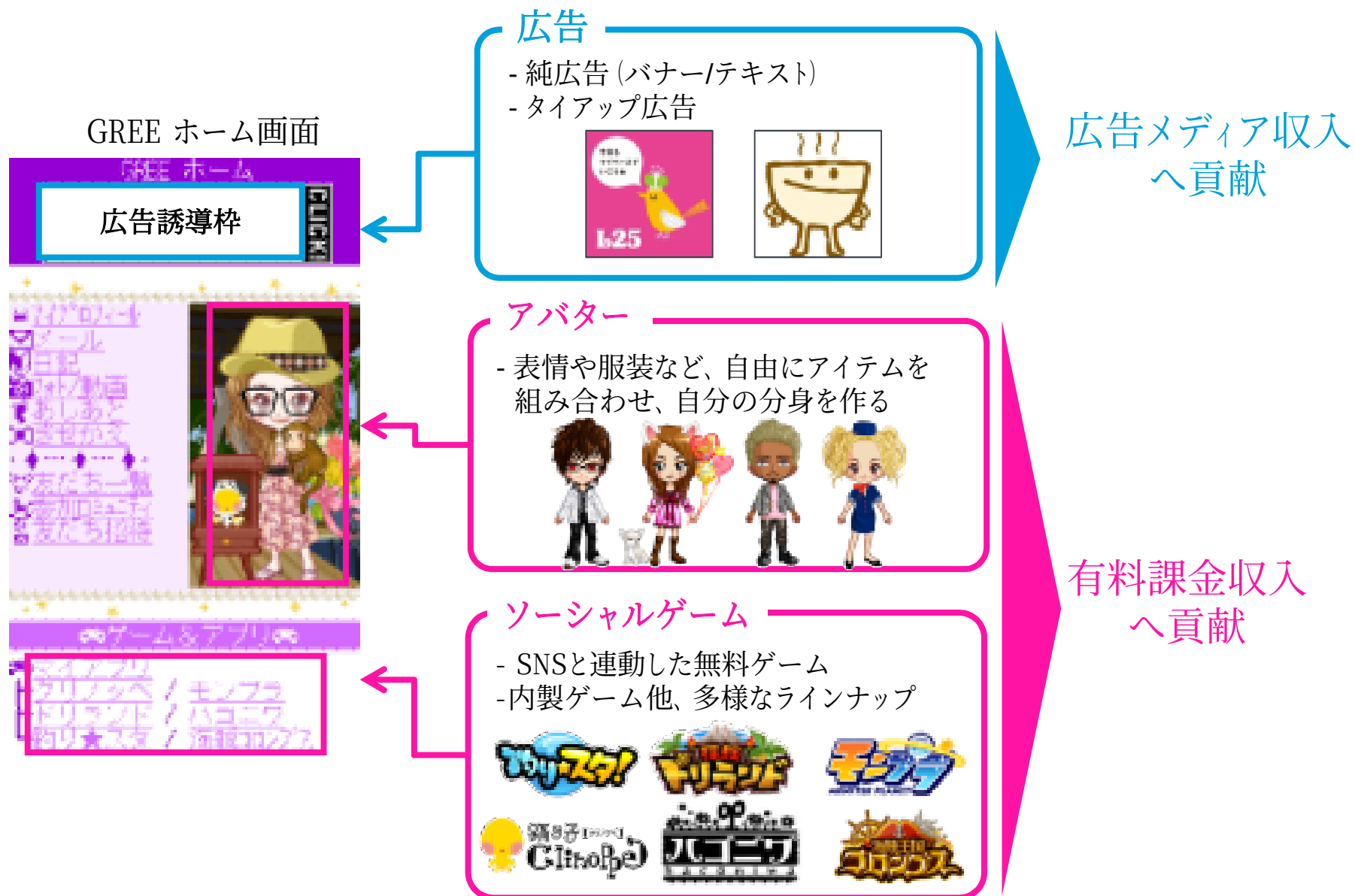


「海賊コロンブス」

夢の海賊王国を作ることが目的のゲームです。数々の島を冒険してクエストをこなしたり、海賊たちとバトルを勝ち抜いて財宝を集め、海賊王国の発展を楽しむことができます。



多彩な収益貢献ドライバー



あんしん・あんぜんへの取り組み:概要



① 24時間365日の GREE パトロール体制

- ✓2006年11月より、専門業者と連携し24時間365日体制開始
- ✓本社ビル内に、GREEパトロールセンター設置
- ✓ 通報・巡回対応の人員増強、禁止ワードの強化など、パトロール体制を継続的に増強

② 社長直轄の「あんしん・あんぜん向上委員会」設置

- ✓代表取締役社長が委員長を担当
- ✓健全性維持・向上に関する課題を速やかに共有・解決
- ✓担当役員、パトロール担当、法務担当等が参加し、毎月開催

③ 青少年の保護・健全育成施策

- ✓年齢別に一部機能の利用と月間課金利用可能金額を制限
- ✓啓発コンテンツの提出や注意喚起などの啓発活動を強化

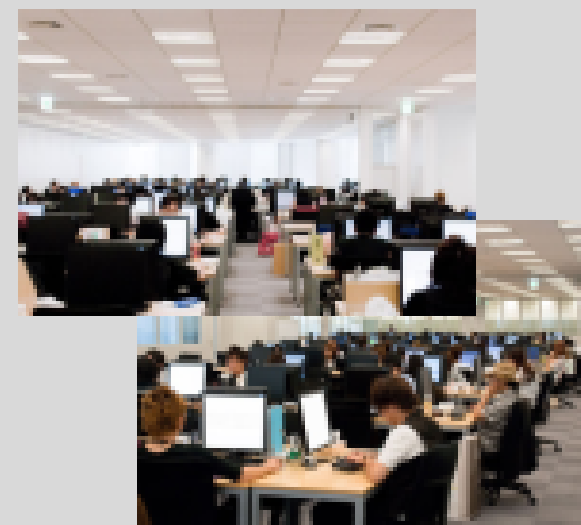
④ 第三者認証取得

- ✓「EMA」による初の認定サイト(2008年8月)
- ✓「EMA」基準以上の管理体制を維持し、継続的・定期的に実施される「EMA」審査に通過

EMA (Content Evaluation and Monitoring Association)
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構

基準認定

GREEパトロール



抽出・監視

警告・削除

有害投稿コンテンツ

あんしん・あんぜんへの取り組み:最近の施策



①サイトパトロールの強化:2010年10月

- ✓ 面識のない異性との出会いなどを目的とした利用・投稿への監視を強化
- ✓ 個人情報を含む投稿や「GREE」内のメールの送受信に対するペナルティ水準の引き上げ
- ✓ プロフィール、日記、コミュニティなどの各種検索機能において、不適切な単語を検索

②年齢別の機能制限の強化:2010年10月

- ✓ 面識のない異性との出会いなどを防止するため、メール送信において年齢別の利用制限を強化・細分化
- ✓ 18歳未満に対して友だち希望を行う際のメール内容を定型文に限定
- ✓ 青少年の保護・健全育成を目的として、利用年齢の詐称を防止するため、登録した生年月日の変更を制限

③TVCMを活用した啓発活動:2010年7月

- ✓ 夏季休業期間にあわせてTVCMを活用した啓発活動を展開
- ✓ 青少年やその保護者に向けた注意喚起を実施

知らない人からメールや
書き込みがあった場合、
個人情報の扱いに注意しましょう。





- 本資料には将来の予測に関する記述が含まれていますが、それらの記述は、資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。様々な要因の変化等により、実際の業績とは異なる可能性がありますことを御承知おき下さい。
- 本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤り・遺漏等が無いよう細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。