



GREE株式会社
2012年6月期第2四半期 決算説明会
2012年2月2日

約1.9億人が利用するグローバルなワンプラットフォームのリリースに向けて

グローバル展開の進展

- 会員数は世界中で合計約1.9億^(※1)人に到達
- 「GREE」と「OpenFeint」を統一した新しいグローバルワンプラットフォームのリリースを発表
- 世界9拠点体制を構築。各拠点で開発やアライアンス、コンテンツ開発会社開拓を強化

スマートフォン向けサービスのマネタイズ進展

- スマートフォンユーザーの増加、利用の活性化により、引き続きマネタイズが進展
- 日本においては、自社ゲームのうち、7タイトル^(※1)がスマートフォンに対応
- パートナーゲームにおいても、スマートフォン対応アプリが約700本^(※1)に到達し、マネタイズも順調に進展

マネタイズ基盤の強化

- 日本以外への展開を視野に入れ、PayPalやプリペイドカードなどの決済手段を導入(まずは日本から導入)
- 決済手段の多様化により、ユーザーの利便性向上に寄与

(※1) 2011年12月末現在

2012年6月期第2四半期 業績概要(連結)



(単位:百万円)

	2011年 10-12月 (12/2Q)	2011年 7-9月 (12/1Q)	前四半期比	2010年 10-12月 (11/2Q)	前年同期比
売上高	41,529	30,432	+36%	14,302	+190%
営業利益	22,535	16,646	+35%	6,924	+225%
経常利益	22,461	16,528	+36%	6,920	+225%
当期純利益	12,740	9,449	+35%	4,160	+206%

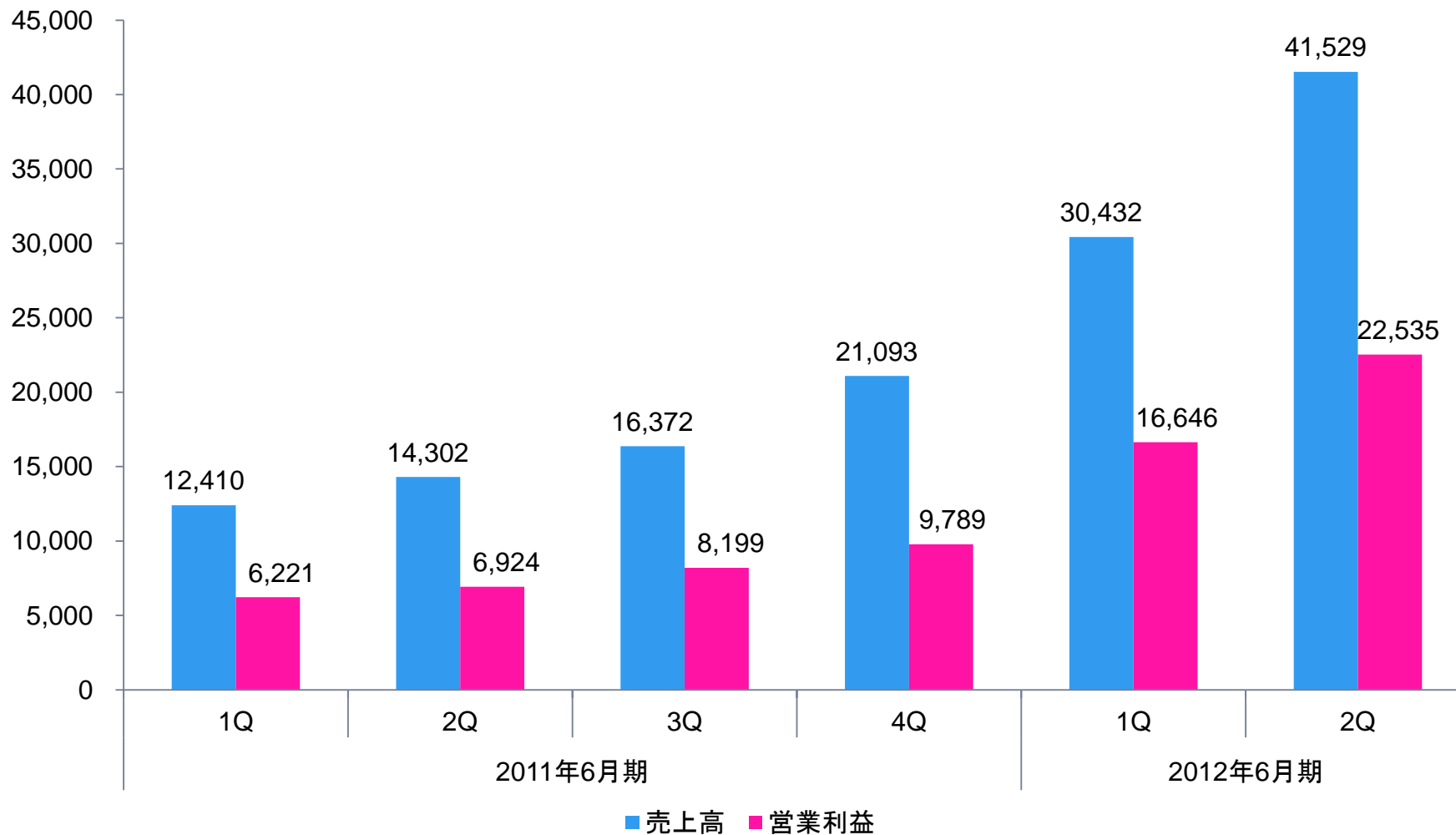
※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

- 売上高については、有料課金収入の順調な伸長(対前四半期比39.2%増)に加え、広告メディア収入も堅調に推移(対前四半期比10.5%増)したことから、過去最高を更新
- 積極的なプロモーションやデータセンター増強の前倒し、グローバル展開に関わる諸費用などが費用増加要因となったが、それを上回る売上高の伸びにより、すべての利益で過去最高を更新

売上高・営業利益の推移(連結)



(単位:百万円)



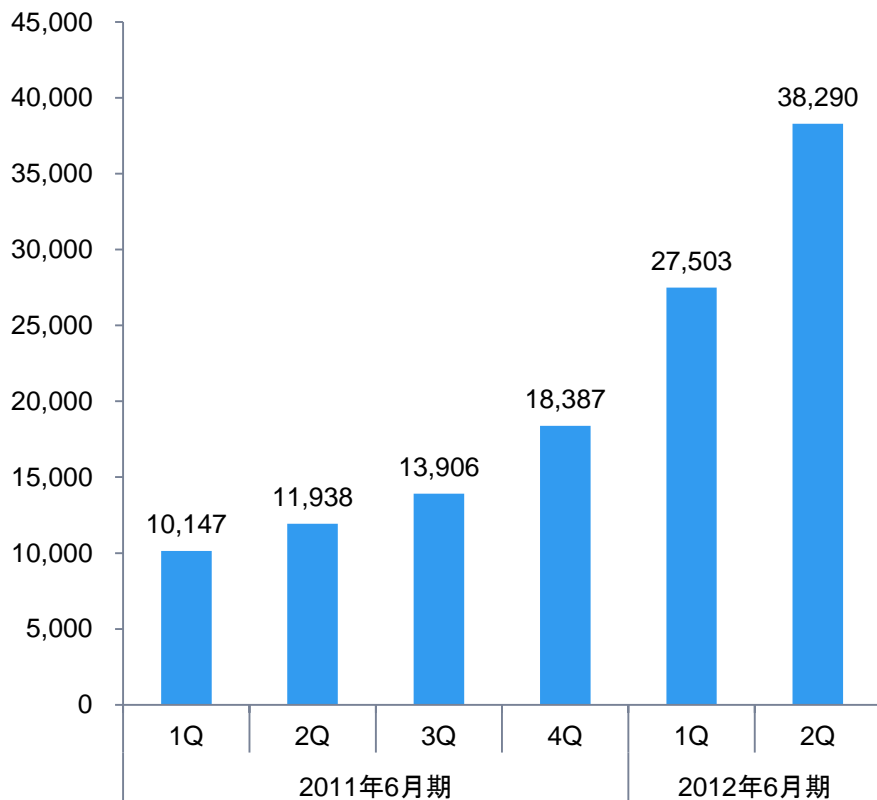
※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

売上高における各収入の推移(連結)



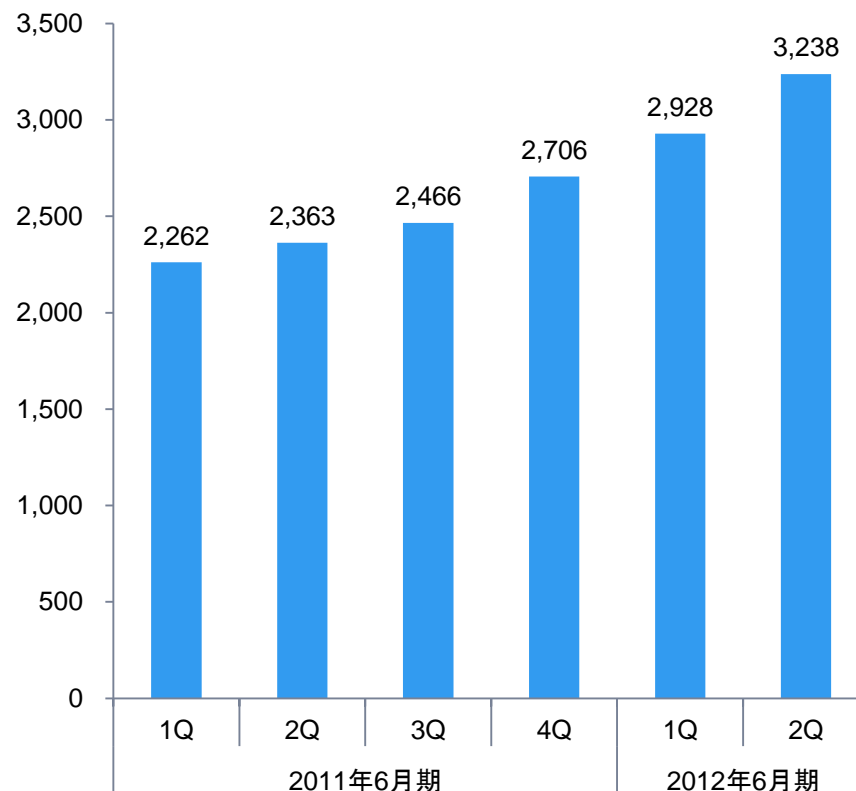
有料課金収入

(単位:百万円)



広告メディア収入

(単位:百万円)



■ 自社ソーシャルゲーム、パートナーゲーム共に引き続きマネタイズが順調に推移

■ パートナー向け広告が堅調に推移すると共に、リワード広告が順調に進展

※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

2012年6月期第2四半期 費用構成(連結)



(単位:百万円)

	2011年 10-12月 (12/2Q)	2011年 7-9月 (12/1Q)	前四半期比	2010年 10-12月 (11/2Q)	前年同期比
売上原価合計	2,745	2,104	+14%	1,225	+124%
賃借料	1,257	999	+26%	681	+85%
人件費	951	648	+47%	375	+154%
その他	536	455	+18%	169	+217%
販管費合計	16,247	11,681	+39%	6,152	+164%
広告宣伝費	5,321	3,458	+54%	3,218	+65%
支払手数料	4,925	3,422	+44%	1,543	+219%
人件費	1,761	1,013	+74%	378	+366%
その他	4,238	3,786	+12%	1,011	+319%

※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

- 賃借料 : ユーザーアクティビティの向上に伴い増加
- 広告宣伝費 : メディアミックスによる大型プロモーション等を積極的に実施した為、増加
- 人件費 : 人員計画が順調に進捗したことに伴い増加

2012年6月期第2四半期 貸借対照表(連結)



(単位:百万円)

	2011年 12月末 (12/2Q)	2011年 9月末 (12/1Q)	前四半期比	2010年 12月末 (11/2Q)	前年同期比
流動資産合計	84,851	55,562	+53%	37,074	+129%
現金及び預金	31,634	20,914	+51%	20,957	+51%
売掛金	38,833	25,754	+51%	11,655	+233%
その他流動資産	14,383	8,894	+62%	4,461	+222%
固定資産合計	18,740	17,013	+10%	3,317	+465%
資産合計	103,591	72,576	+43%	40,392	+156%
流動負債合計	46,225	27,984	+65%	12,898	+258%
負債合計	46,413	28,171	+65%	12,901	+260%
資本金	2,165	2,158	+0%	2,121	+2%
資本準備金	2,163	2,156	+0%	2,118	+2%
繰越利益剰余金	53,560	40,820	+31%	23,050	+132%
その他	△ 712	△ 729	-	-	-
純資産合計	57,178	44,405	+29%	27,490	+108%

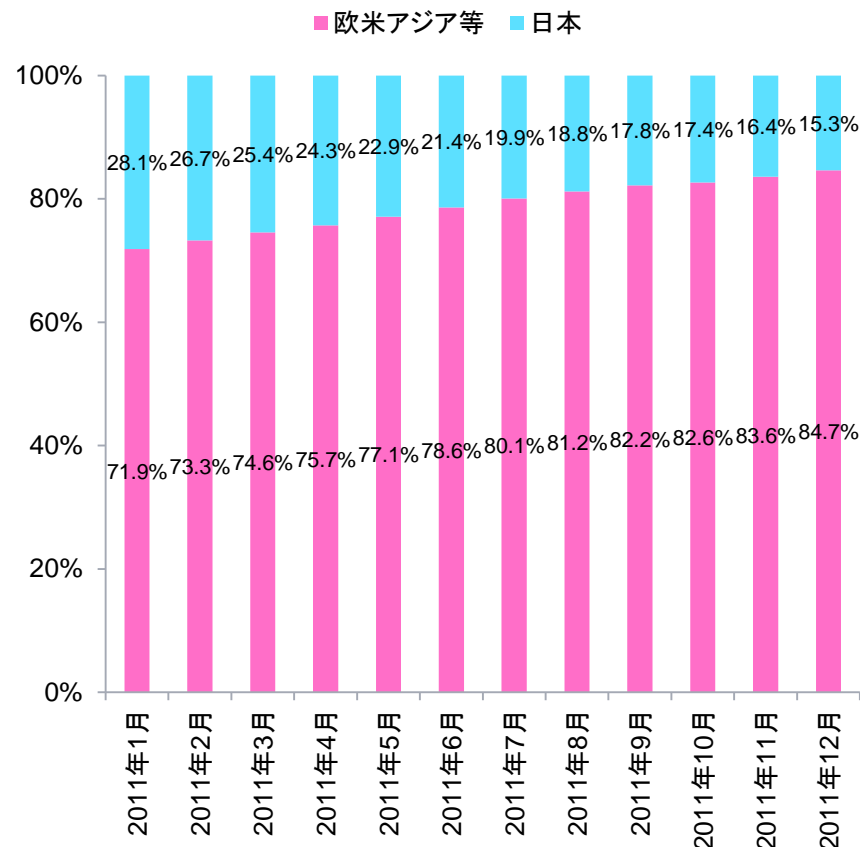
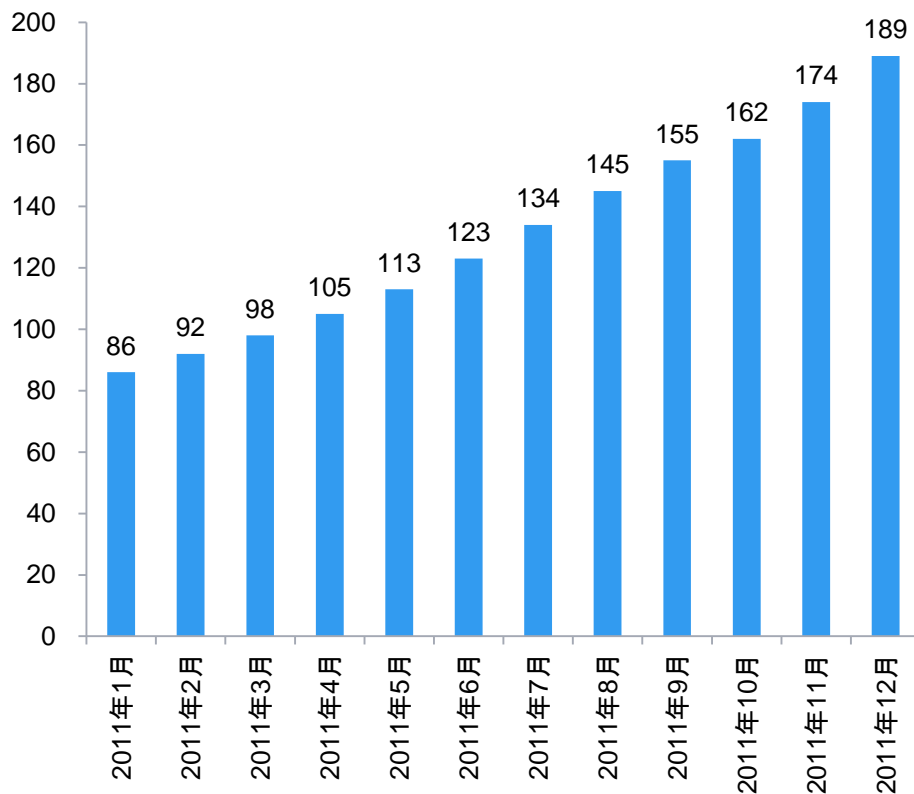
※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

GREEグループ会員数の推移



会員数の推移

(単位:百万人)

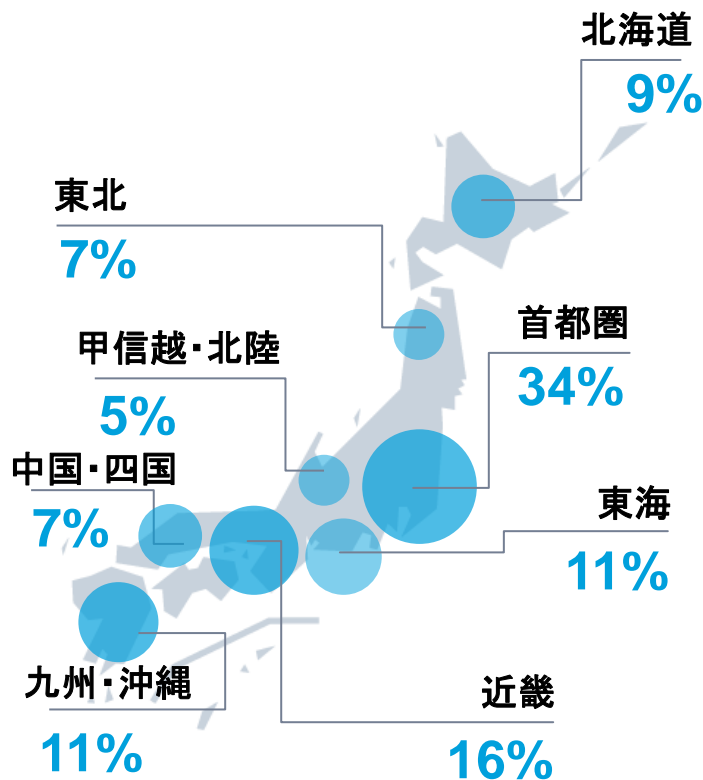


- グループ全体の会員数は順調に伸長し、1億8,920万人に到達。そのうち日本の会員数は15.3%を占める

※ GREEグループ会員数は、GREE、OpenFeintの会員数の合計

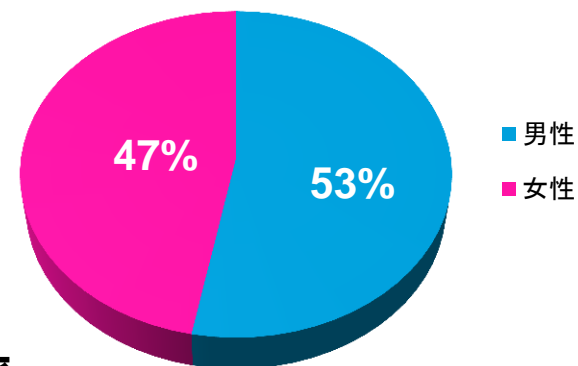
会員属性(日本)

登録地域比率

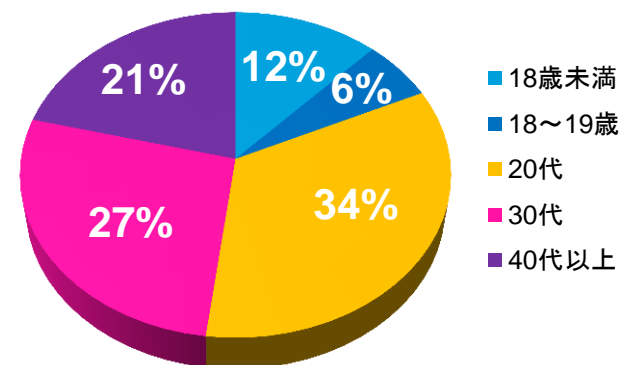


※ 2011年12月末時点
※ 各数値は四捨五入

男女比率

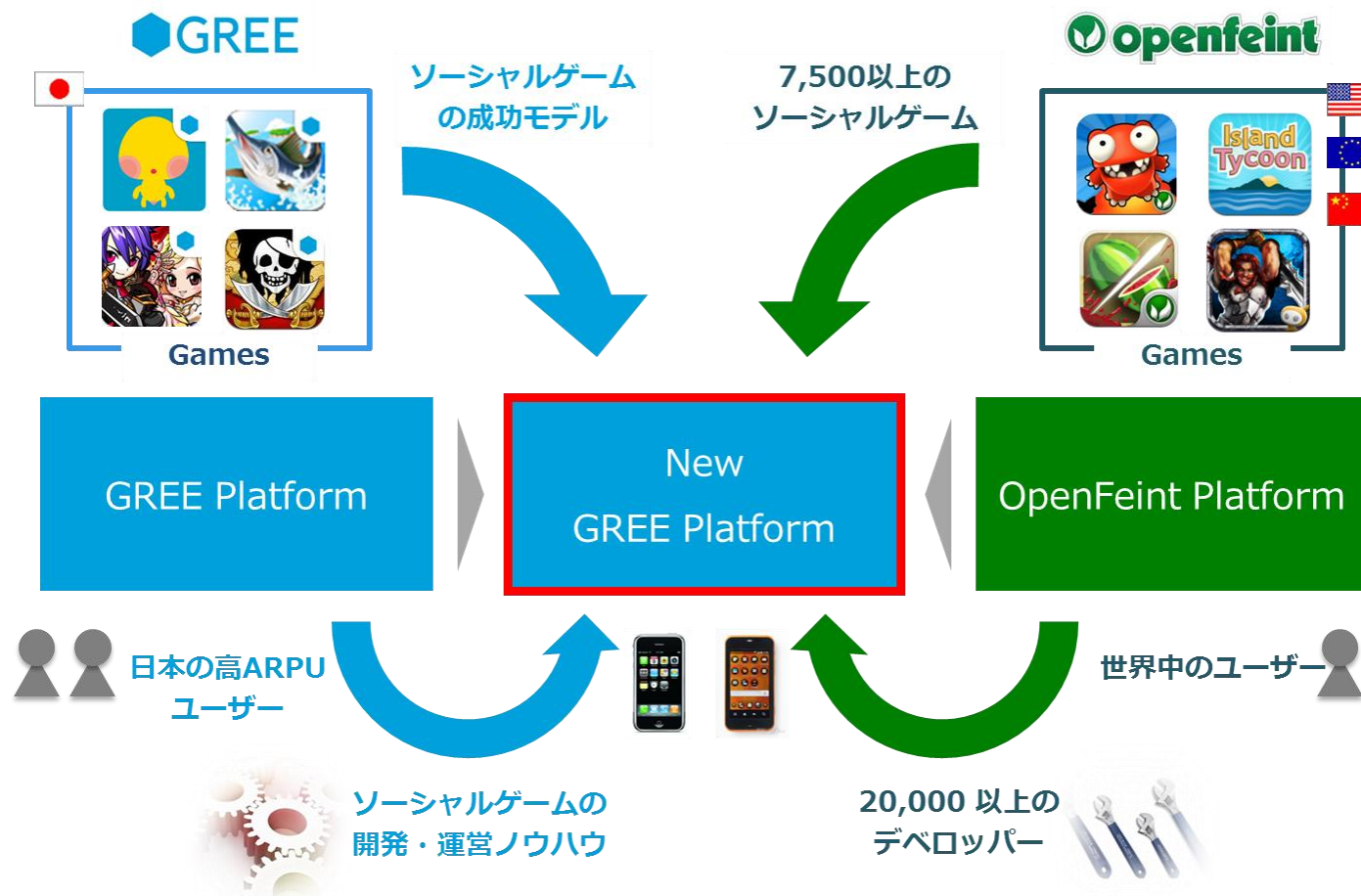


年齢比率



■ 一人当たりの月間平均利用額が比較的高い30代・40代比率が引き続き高い水準を維持

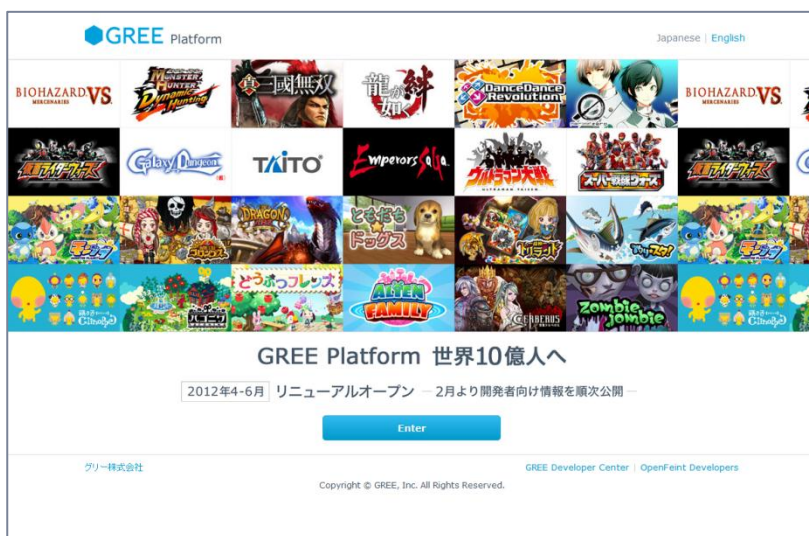
新しい「GREE Platform」をリリース予定(2012年4-6月期)



- 新しい「GREE Platform」は、約1.9億ユーザーを有し、7,500以上のゲームが利用可能
- 「GREE」の持つソーシャルゲームの開発・運営ノウハウを共有

新しい「GREE Platform」で提供される豊富なアプリ

「GREE Platform」特設サイト



<http://developer.gree.co.jp/sp/globalplatform/>

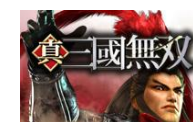
第1弾ゲームタイトル(パートナーゲーム)



バイオハザードマーセナリーズ
VS. for GREE(*1)
株式会社カプコン
©CAPCOM



モンスターハンター-Dynamic
Hunting for GREE(*1)
株式会社カプコン
©CAPCOM



『真・三國無双』
for GREE(*1)
株式会社コーエーテクモゲームス
© コーエーテクモゲームス



DanceDanceRevolution
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
©Konami Digital Entertainment



エンペラーズ サガ(*2)
株式会社スクウェア・エニックス
© SQUARE ENIX CO.,LTD.
All Rights Reserved.
ILLUSTRATION/TOMOMI KOBAYASHI



ギャラクシーダンジョン(*1*2)
株式会社スクウェア・エニックス
© SQUARE ENIX CO.,LTD.
All Rights Reserved.



龍が如く 絆(*1)
株式会社セガ
©SEGA



Gang Connection(*1)
株式会社タイトー
©TAITO CORP.2010,2011



ピリオドゼロ
株式会社タイトー
©TAITO CORP.2010,2011



ウルトラマン大戦(*2)
株式会社
バンダイナムコゲームス
©円谷プロ ©2006円谷プロ・CBC
©2011 NBGI



仮面ライダーウォーズ(*2)
株式会社
バンダイナムコゲームス
©石森プロ・テレビ朝日・ADK・
東映ビデオ・東映 ©2011 NBGI



スーパー戦隊ウォーズ(*2)
株式会社
バンダイナムコゲームス
©2011 石森プロ・テレビ朝日・
東映AG・東映 ©テレビ朝日・
東映AG・東映 ©東映
©石森プロ・東映 ©2011 NBGI

(*1) 仮称

(*2) 提供地域は日本のみ

- 2011年12月に第1弾ゲームタイトルとして、パートナーゲーム12タイトル、自社ゲーム12タイトルの合計24タイトルを公表

安定成長を実現する自社ゲームのポートフォリオ



出所：AppStore トップセールスランキング（2011/12/5）

パートナーアプリによるマネタイズの進展



左上：「FIFA ワールドクラスサッカー（エレクトロニック・アーツ株式会社）」
 左下：「100万人のWinning Post（株式会社コーエーテクモゲームス）」
 右：「モンハン探検記 まぼろしの島（株式会社カプコン）」

- App Storeランキング上位に自社ソーシャルゲームが多数ランクインするなど、特定のゲームに依存しない安定的かつ継続的な成長を実現する収益基盤を確立

- 有力IPソーシャルゲームのリリースやスマートフォン向けソーシャルゲームの増加などにより、引き続きマネタイズが進展

A solid blue square positioned to the left of the main title text.

2012年6月期 事業戦略

2012年6月期 連結通期予想の修正



(単位:百万円)

	2012年6月期 予想 (今回発表) ①	2012年6月期 予想 (前回発表) ②	①/②比 増加率	2011年6月期 実績③	①/③比 増加率
売上高	160,000 ~170,000	130,000 ~140,000	+23.1% ~+21.4%	64,178	+249.3% ~+264.9%
営業利益	80,000 ~90,000	60,000 ~70,000	+33.3% ~+28.6%	31,135	+256.9% ~+289.1%
経常利益	80,000 ~90,000	60,000 ~70,000	+33.3% ~+28.6%	30,828	+259.5% ~+291.9%
当期純利益	44,000 ~50,000	33,000 ~39,000	+33.3% ~28.2%	18,239	+241.2% ~+274.1%

前回予想との差異

- 売上高
 - 日本 : フィーチャーフォン、スマートフォン共に自社ソーシャルゲーム、パートナーゲームのマネタイズが前回想定以上のペースで推移
 - 欧米アジア : 引き続き売上を織り込まず保守的に想定
- 費用
 - 賃借料 : アクティビティ増加によるサーバ負荷と効率的なサーバ運用のバランスを見極めながら前回想定を上回る投資を実施予定
 - 広告宣伝費 : グローバルプロモーションなどを含め、積極的な投資を想定
 - 人件費 : 業容拡大に伴い、前回想定より人員計画を上方修正

グローバルなワンプラットフォームの提供

2012年4-6月期にグローバルなワンプラットフォームの提供を開始
自社ソーシャルゲーム、有力ゲームデベロッパーによるソーシャルゲームをリリース予定

米国、欧州、アジア向けに自社ソーシャルゲームのリリース

米国スタジオにて開発したソーシャルゲームをβリリース
今後は統合された新グローバルプラットフォームに展開予定

世界各地に拠点を設立

世界9拠点体制を構築
北米、中国、日本、韓国のグローバルな開発体制を構築

世界の有力プラットフォーム、キャリア、ゲームデベロッパーとの提携

各国の拠点を中心に、世界のプラットフォーム、キャリア、ゲームデベロッパーとの提携を推進
提携プラットフォームへのソーシャルゲームの配信開始

スマートフォン向けコンテンツラインナップ強化


スマートフォン向け自社ソーシャルゲームを複数リリース
日本においてはソーシャル電子書籍、写真共有アプリなどアプリのラインナップを強化

グローバルプラットフォームの進展



- 2012年2月より開発者向け情報を順次公開予定
- 2012年春に第2弾ゲームタイトルを公表予定

韓国のゲーム開発会社モビクルと資本提携

商号	Mobile Co., Ltd. 
所在地	韓国ソウル市
設立	平成16年6月
主な事業内容	スマートフォン向けオンライン・ゲームの自社開発、受託開発および運営
資本金	14.6億韓国ウォン(平成23年9月末日現在)

主な開発実績



「Bloody Western」

「Theme Park」

- 韓国のモビクルと資本提携を実施。モビクルのもつ同時接続や3Dなどの技術・開発力を活かし、スマートフォン向けソーシャルゲーム開発で協業を実施

各国スタジオ開発のスマートフォン向け自社ゲームのリリース強化

日本スタジオ



米国スタジオ



中国スタジオ



- 日本スタジオからは、4人同時プレイが可能な本格シミュレーション「ドラゴンアーク」など新しいカテゴリーの自社ゲームを日本向けにβ リリース
- 米国スタジオから日本以外の地域に向けて初となるβ リリースを実施。タイトルは「Zombie Jombie」「Alien Family」の2タイトル
- 中国スタジオ開発第1弾となる「三国神記」を日本向けにβ リリース

A solid blue square icon.

参考資料

自社ソーシャルゲーム



「釣り★スタ」

気分爽快！ケータイで釣りゲーム

(2007年5月開始)



「踊り子クリノッペ」

ケータイで飼える不思議なペット

(2007年7月開始)

「探検ドリランド」

新感覚!!ケータイお宝発掘ゲーム

(2008年8月開始)



「ハコニワ」

ケータイでお手軽ガーデニング

(2008年9月開始)

「モンプラ」

大人気!!モンスターアドベンチャー

(2010年6月開始)



「海賊王国コロブス」

大海賊バトルゲーム!!

(2010年8月開始)

「戦国キングダム」

大合戦！戦国カードバトル！

(2011年2月開始)



「聖戦ケルベロス」

ソーシャルストラテジーRPG

「デコビト」

どうぶつたちと不思議な暮らし

(2011年6月開始)



(2011年4月開始)



「三国志キングダム」

本格三国志ゲーム！

(2011年9月開始)



「ドラゴンマスター」

龍を狩れ！王道RPG登場！

(2011年8月開始)



「魔神キングダム」

ケータイで魔神召喚バトル！

(2011年12月開始)

「幕末キングダム」

幕末志士と全国制覇を目指せ！！

(2011年11月開始)



GREE ホーム画面



広告

- 純広告(バナー/テキスト)
- タイアップ広告

あなたと、コンビに、

FamilyMart

おいさと健康

Glico

広告メディア収入
へ貢献

ソーシャルゲーム

- SNSと連動した無料ゲーム
- 内製ゲーム他、多様なラインナップ



有料課金収入
へ貢献

アバター

- 表情や服装など、自由にアイテムを組み合わせ、自分の分身を作る



あんしん・あんぜんへの取り組み



24時間365日の GREE パトロール体制

- ✓ 2006年11月より、24時間365日のパトロール体制を開始
- ✓ 首都圏、北海道、沖縄に、約450名体制のGREEパトロールセンターを設置
- ✓ システム・目視を組み合わせ、「コンテンツ監査」・「通報」等の監視を行い、不適切なものが確認された場合は、削除・警告・停止等の措置を講じる

年齢別の機能制限

- ✓ 18歳以上のユーザーと18歳未満のユーザーのメール送信を制限
- ✓ 18歳以上による検索結果から、18歳未満のユーザーを除外
- ✓ 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

利用者の認証

- ✓ GREEの新規登録時に携帯電話端末認証を実施し、違反ユーザーの再登録を防止
- ✓ 携帯フィルタリングサービスの加入状況を識別し、ユーザーの年齢確認を実施
- ✓ KDDI・SBM保有の年齢情報を活用し、より確実な年齢認証を実施。他キャリアとも協議継続

社長直轄の「あんしん・あんぜん向上委員会」の設置

- ✓ 代表取締役社長が委員長を担当
- ✓ パトロール担当役員、監査役、法務担当、広報担当が参加

第三者機関による認定

- ✓ 「EMA」(モバイルコンテンツ審査・運用監視機構)による初の認定サイト(2008年8月)

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

違法有害コンテンツ

あんしん・あんぜんへの取り組み -サイト内外における啓発活動-

サイト内における啓発活動

- ✓ 2009年2月より、安心ネットづくり促進協議会推進「もっとグッドネット」に加入し「GREE」内において「もっとグッドネット」公式アカウントを提供
- ✓ 2011年7月より、「GREE」内において各種サービスから啓発ページへ導線追加
- ✓ 啓発コンテンツのリニューアルを実施し、より分かりやすい内容に変更
- ✓ 2011年12月より、8月より提供していた啓発アプリ「GREEとみんなの6つの約束」を年齢別サービスとして拡充

啓発アプリ「GREEとみんなの6つの約束」
「中学生以上のみなさま」向け画像イメージ



サイト外における啓発活動

- ✓ 教育機関・自治体等向けに、パトロールセンターの公開、グリーの取り組みに関する講習など、啓発活動を継続的に実施
- ✓ 安心ネットづくり促進協議会等、民間団体・公共機関と連携し、各種啓発イベントに積極的に参加



東京成徳深谷高校にて出前教室
(2011年12月16日)



大阪私立生活指導教官全体会議で登壇
(2011年12月18日)



成立学園高等学校来社
啓発アプリでグループ学習 (2011年11月17日)



- 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。