

グリー株式会社
2012年6月期第1四半期 決算説明会

2011年11月2日

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期　ハイライト

1.5億人超のユーザーを有するグローバルプラットフォームに成長

グローバル体制の構築

- 会員数は世界中で合計1億5,540万人(※1)に到達
- 米国、欧州、中国、日本など世界で提供するスマートフォン向けアプリは合計で7,500本(※1)を突破
- 北米、中国に続き、アジア、欧州、南米に拠点を設立中

スマートフォン向けサービスの進展

- 日本においては、引き続きスマートフォンプラットフォーム最多の659本 (※1)、うち課金アプリ200本 (※1)を提供
- スマートフォンユーザーの増加、利用の活性化により、マネタイズが進展
- スマートフォンアドネットワークやリワード広告が順調に拡大

自社ソーシャルゲームの取り組み

- 日本においては、フィーチャーフォン、スマートフォンともに自社ソーシャルゲームが全般的に好調に推移
- 引き続き複数の自社ソーシャルゲームをリリース予定。米国、欧州、中国など世界のユーザー向けに提供する自社ゲームを複数本開発中

(※1) 2011年9月末現在

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期　業績概要（連結）

（単位：百万円）

	2011年 7-9月 （12/1Q）	2011年 4-6月 （11/4Q）	前四半期比	2010年 7-9月 （11/1Q）	前年同期比
売上高	**30,432**	21,093	+44%	12,410	+145%
営業利益	**16,646**	9,789	+70%	6,221	+168%
経常利益	**16,528**	9,717	+70%	6,227	+165%
当期純利益	**9,449**	5,688	+66%	3,695	+156%

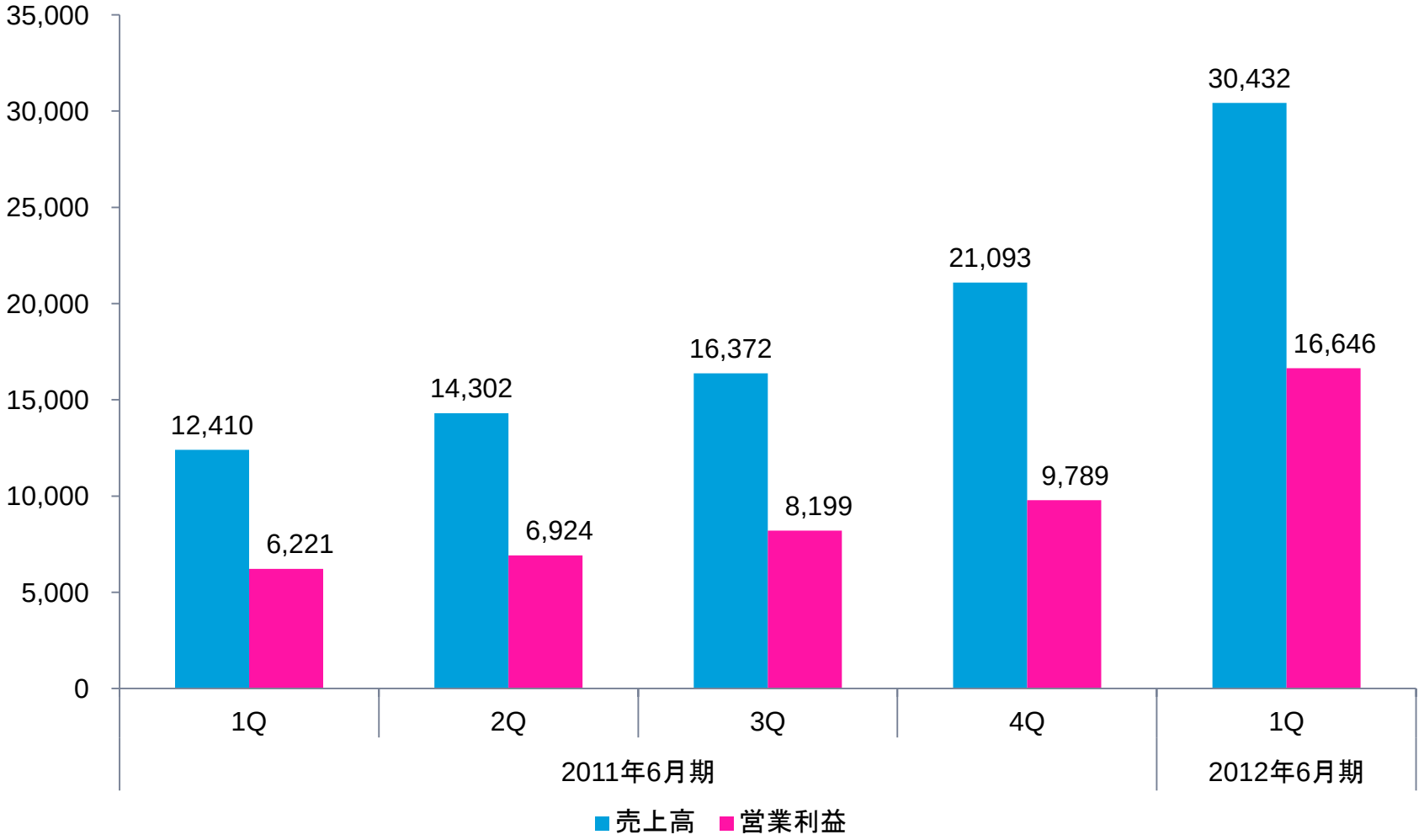
※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

- 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49.5%増）に加え、広告メディア収入も堅調に推移（対前四半期比8.2%増）したことから、過去最高を更新
- 当四半期より連結となった子会社費用やのれんの償却費などが新たな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

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

売上高・営業利益の推移（連結）

（単位：百万円）

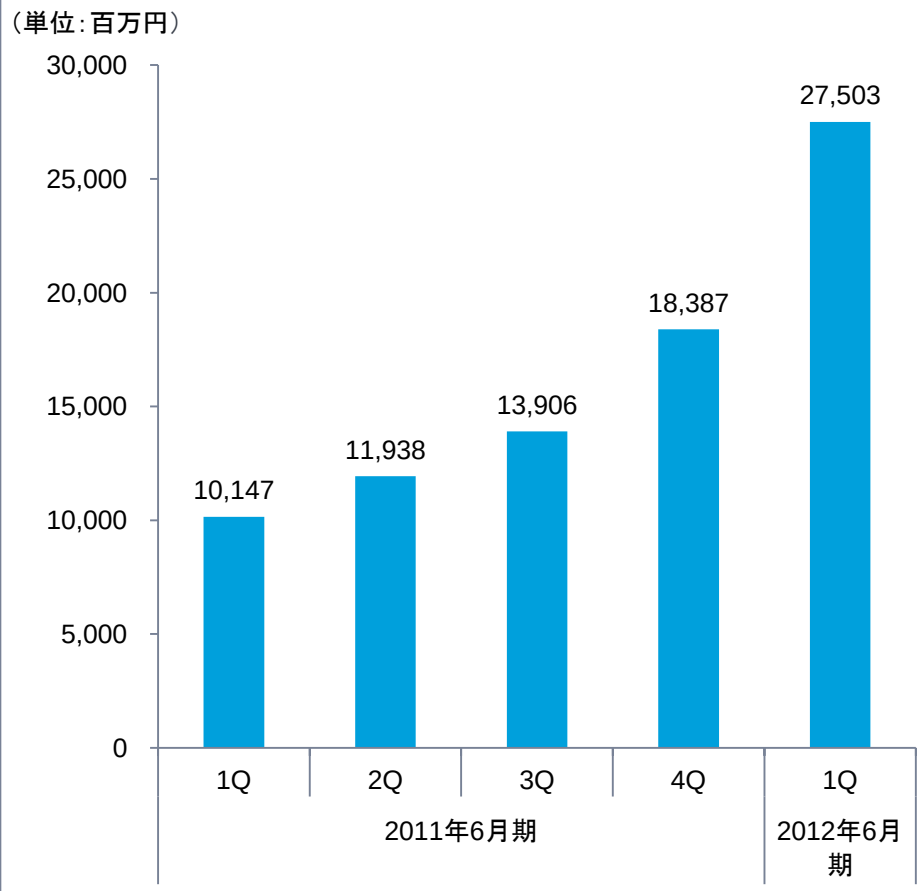


※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

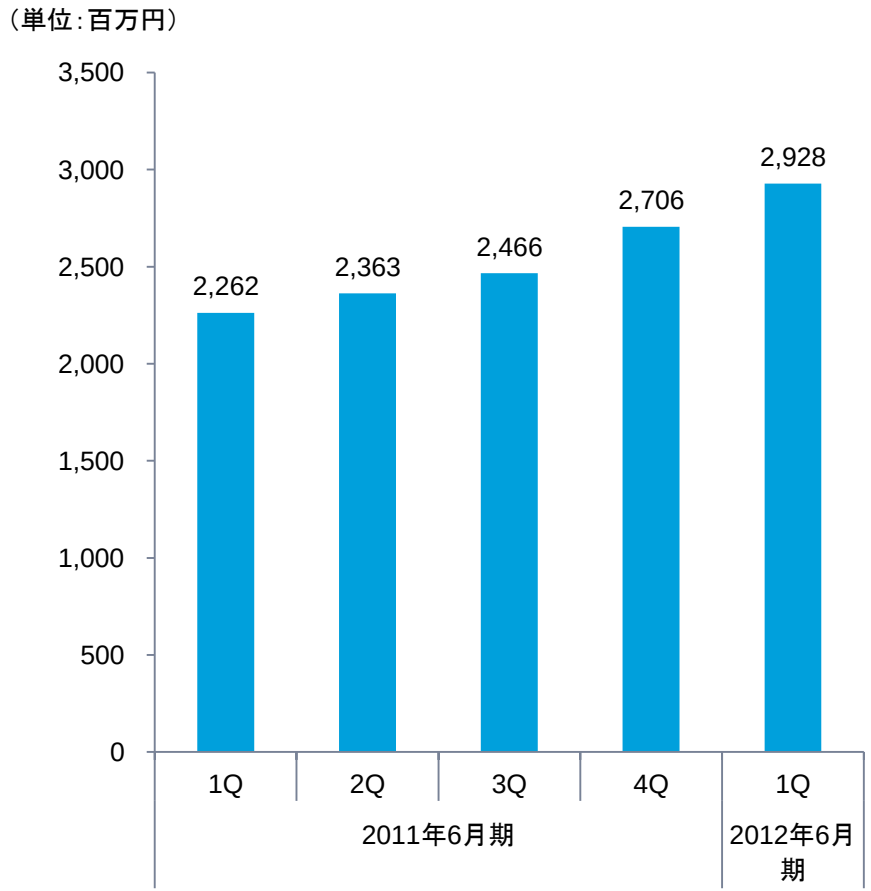
売上高における各収入の推移(連結)

有料課金収入



- 自社ソーシャルゲーム、パートナーゲーム共にフィーチャーフォン、スマートフォンにおけるマネタイズが順調に進展

広告メディア収入



- 純広告及びパートナー向け広告が堅調に推移すると共に、スマートフォンアドネットワーク、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

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期(連結) 費用構成

(単位:百万円)

	2011年 7-9月 (12/1Q)	2011年 4-6月 (11/4Q)	前四半期比	2010年 7-9月 (11/1Q)	前年同期比
売上原価合計	**2,104**	2,058	+2%	786	+168%
賃借料	**999**	1,060	△6%	386	+159%
人件費	**648**	588	+10%	236	+174%
その他	**455**	409	+11%	162	+180%
販管費合計	**11,681**	9,244	+26%	5,402	+116%
広告宣伝費	**3,458**	3,938	△12%	3,321	+4%
支払手数料	**3,422**	2,462	+39%	1,159	+195%
人件費	**1,013**	682	+48%	267	+279%
その他	**3,786**	2,160	+75%	654	+479%

※ 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 :前四半期にデータセンター分散化等に投資し、一時的に増加した為、当四半期は微減
- 広告宣伝費 :前四半期にゴールド/コイン統合に係る一時的な引当費用が増加した為、当四半期は微減
- 人件費 :人員計画が順調に進捗したことに伴い増加

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期　貸借対照表(連結)

GREE

(単位:百万円)

	2011年9月末(12/1Q)	2011年6月末(11/4Q)	前四半期比	2010年9月末(11/1Q)	前年同期比
流動資産合計	**55,562**	47,607	+17%	28,344	+96%
現金及び預金	**20,914**	22,254	△6%	16,973	+23%
売掛金	**25,754**	16,944	+52%	9,308	+177%
その他流動資産	**8,894**	8,407	+6%	2,062	+331%
固定資産合計	**17,013**	15,248	+12%	2,301	+639%
資産合計	**72,576**	62,855	+15%	30,645	+137%
流動負債合計	**27,984**	25,202	+11%	7,519	+272%
負債合計	**28,171**	25,393	+11%	7,522	+275%
資本金	**2,158**	2,135	+1%	2,118	+2%
資本準備金	**2,156**	2,133	+1%	2,116	+2%
繰越利益剰余金	**40,820**	33,434	+22%	18,889	+116%
その他	**△ 729**	△ 241	-	-	-
純資産合計	**44,405**	37,462	+19%	23,123	+92%

※ 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

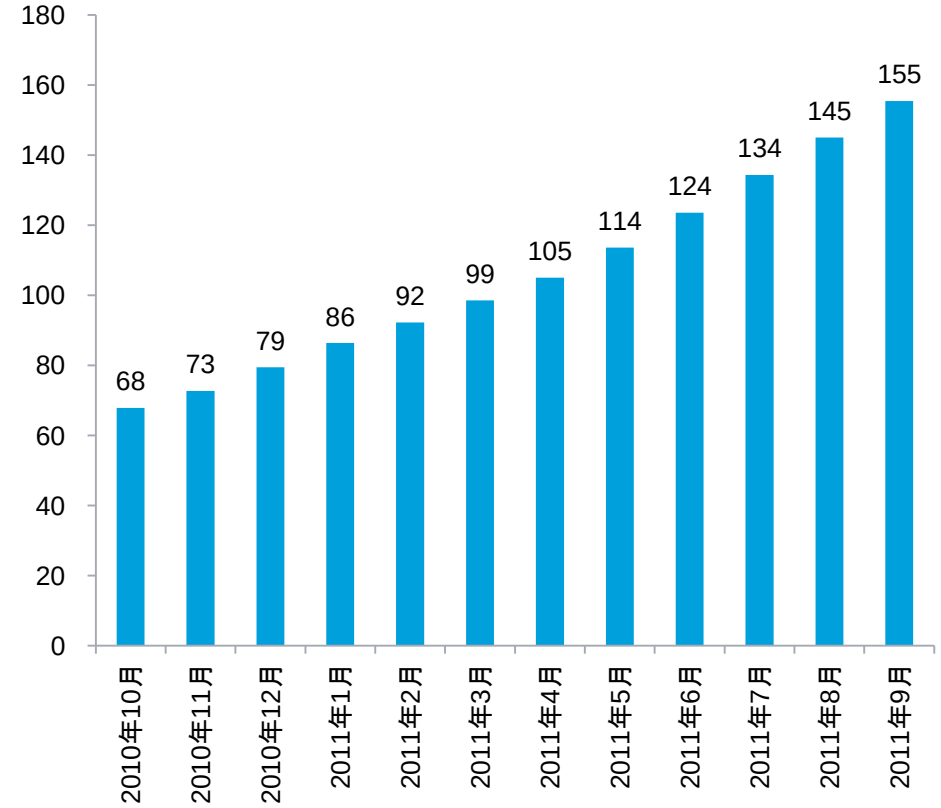
- 流動資産　:配当金、法人税等の支払いにより現金及び預金が減少
- 固定資産　:社内のネットワーク、機器類等への投資等の増加

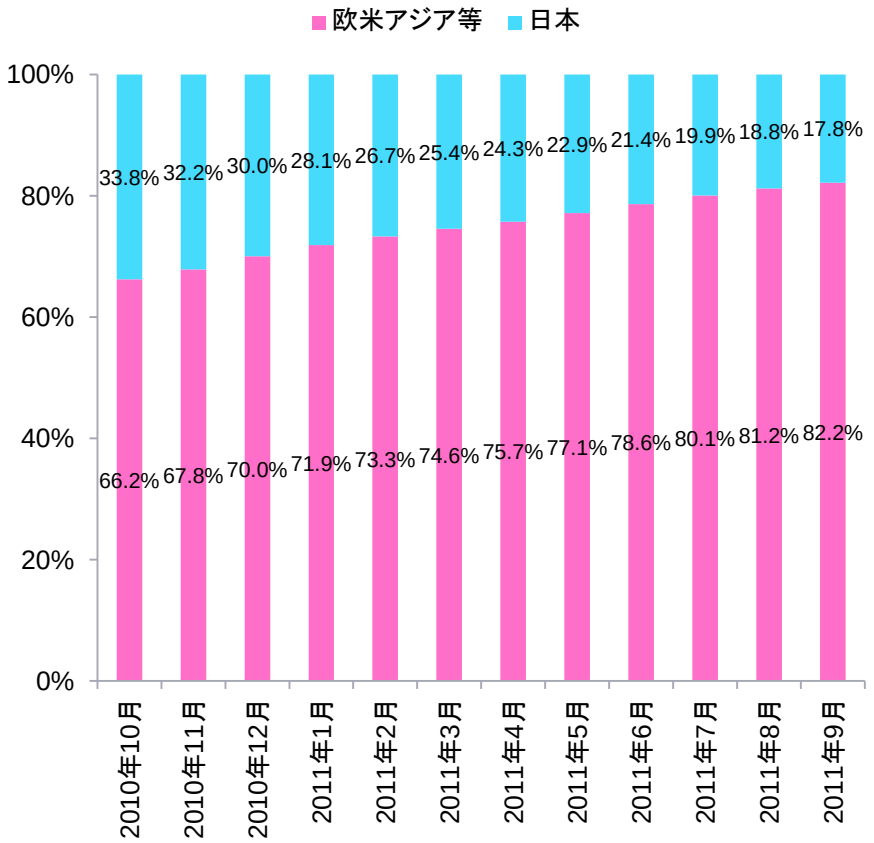
Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

GREEグループ会員数の推移

会員数の推移

（単位：百万人）





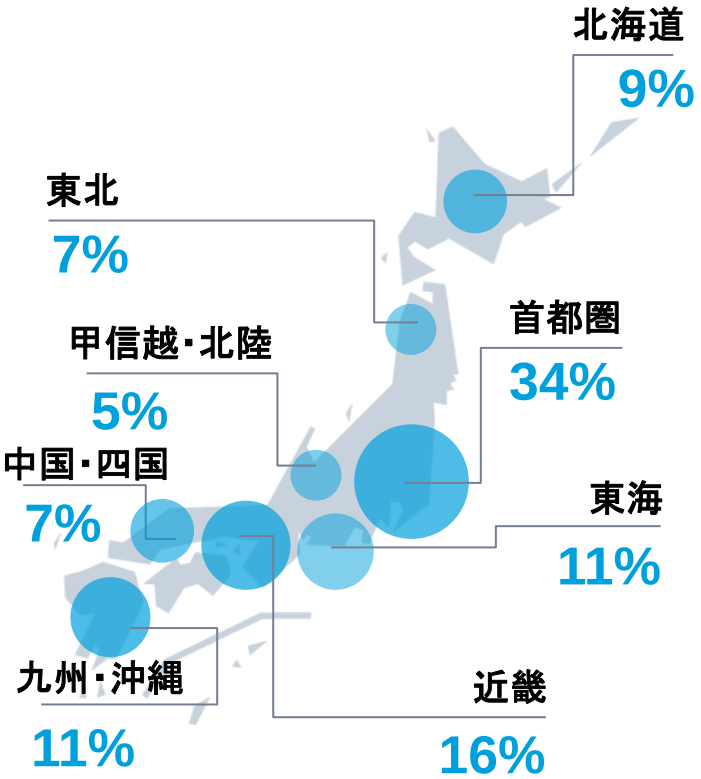
- グループ全体の会員数は1億5,544万人に到達。そのうち日本の会員数は17.8%を占める

※ GREEグループ会員数は、GREE、OpenFeintの会員数の合計

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

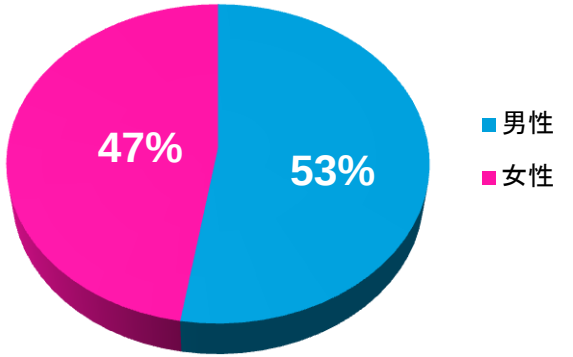
会員属性（日本）

登録地域比率

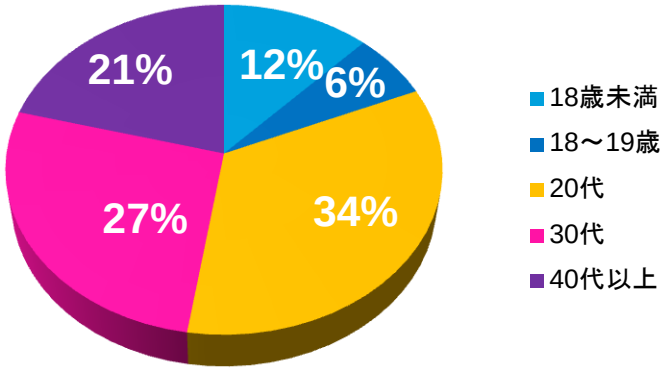


※ 2011年9月末時点
※ 各数値は四捨五入

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

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

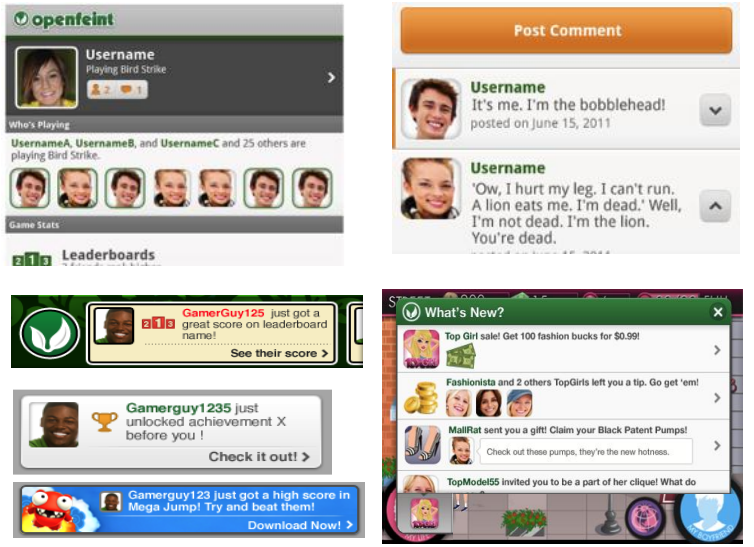
2012年6月期第1四半期　事業報告

国際展開の進展



- アジア、欧州、南米の5カ国に新たに子会社を設立(一部設立中)
- Tencentに続き、mig33においても「GREE Platform for smartphone」と仕様を共通化したプラットフォームを7月にリリース

プラットフォームの機能拡充



- エンゲージメント増加やバイラル効果、プロモーション効果を目的に、欧米、アジア向けに新たな機能を追加。プレイヤープロファイルやコメント機能、ゲームフィード(※1)などをリリース

(※1) クロスプロモーションや広告枠の提供など

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期　事業報告

スマートフォンにおけるマネタイズの進展





- Webアプリ、ネイティブアプリ（Android（※1）、iOS）対応の自社ソーシャルゲームが増加
- スマートフォンユーザーの増加、利用活性化に伴い、順調にマネタイズが進展

(※1)「Android」はGoogle Inc.の商標または登録商標です

マネタイズ基盤の強化

サービス		課金	決済手段	
OS	アプリ		キャリア決済	WebMoney BitCash,クレカ等
Android	ウェブ	コイン	✓ au ドコモ SBM	✓
Android	ネイティブ	コイン	✓ au ドコモ SBM	✓
iOS	ウェブ	コイン	✓ SBM	✓
iOS	ネイティブ	アプリ専用通貨	-	-

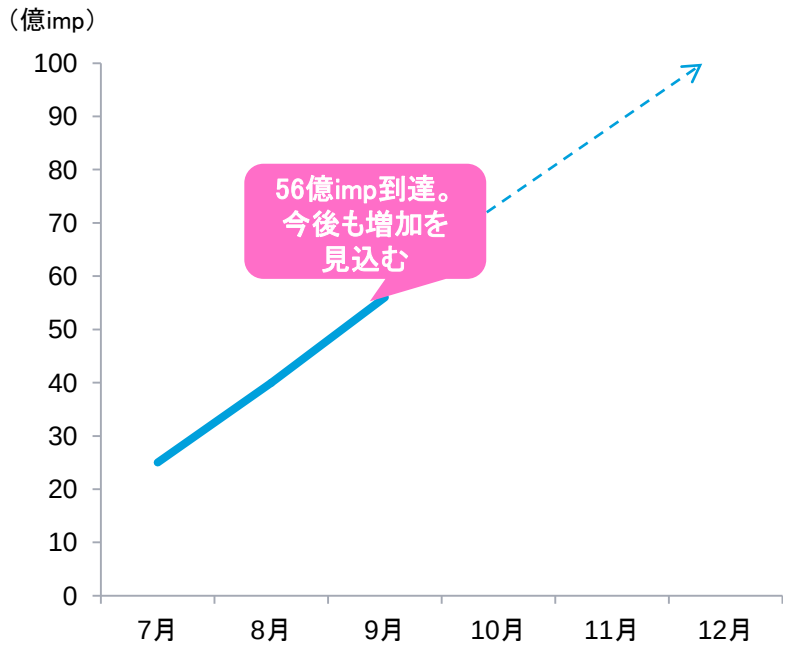
- 決済手段のラインナップを拡充し、マネタイズ基盤を強化。8月からは新たな決済手段としてBitCashを導入

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第1四半期　事業報告

アドネットワーク事業の進展

AdLantis for Smartphone月間トラフィック数の推移



- アトランティスが運営する「AdLantis for Smartphone」の月間トラフィック数が56億imp(※1)に到達し、スマートフォンアドネットワークでは日本最大級に

(※1) 2011年9月時点
imp･･･インプレッション（impression）、表示回数のこと

スマートフォン向けリワード広告が好調に推移



- スマートフォンユーザーの増加、利用の活性化に伴い、スマートフォン向けのリワード広告が好調に推移

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年度6月期　事業戦略

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　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	**130,000 ～140,000**	90,000 ～100,000	+40.0% ～+44.4%	64,178	+102.6% ～+118.1%
営業利益	**60,000 ～70,000**	40,000 ～50,000	+40.0% ～+50.0%	31,135	+92.7% ～+124.8%
経常利益	**60,000 ～70,000**	40,000 ～50,000	+40.0% ～+50.0%	30,828	+94.6% ～+127.1%
当期純利益	**33,000 ～39,000**	22,000 ～28,000	+39.2% ～+50.0%	18,239	+80.9% ～+113.8%

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当初想定を上回る投資を実施
  - 広告宣伝費　：会員獲得の効果を見極めながら、当初想定をやや上回る投資を想定
  - 人件費　：業容拡大に伴い、当初想定より積極的な採用を実施
  - 関連会社　：関連会社、拠点における費用を増加

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　事業戦略

グローバルなワンプラットフォームの提供

2012年6月期下半期にグローバルなワンプラットフォームの提供を開始

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

北米、中国にて開発したソーシャルゲームをリリース予定
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

北米、中国の現地法人に続き、アジア、欧州、南米など世界各地に拠点を設立
グローバルな開発スタジオ体制を構築し、世界に向けてリリース

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

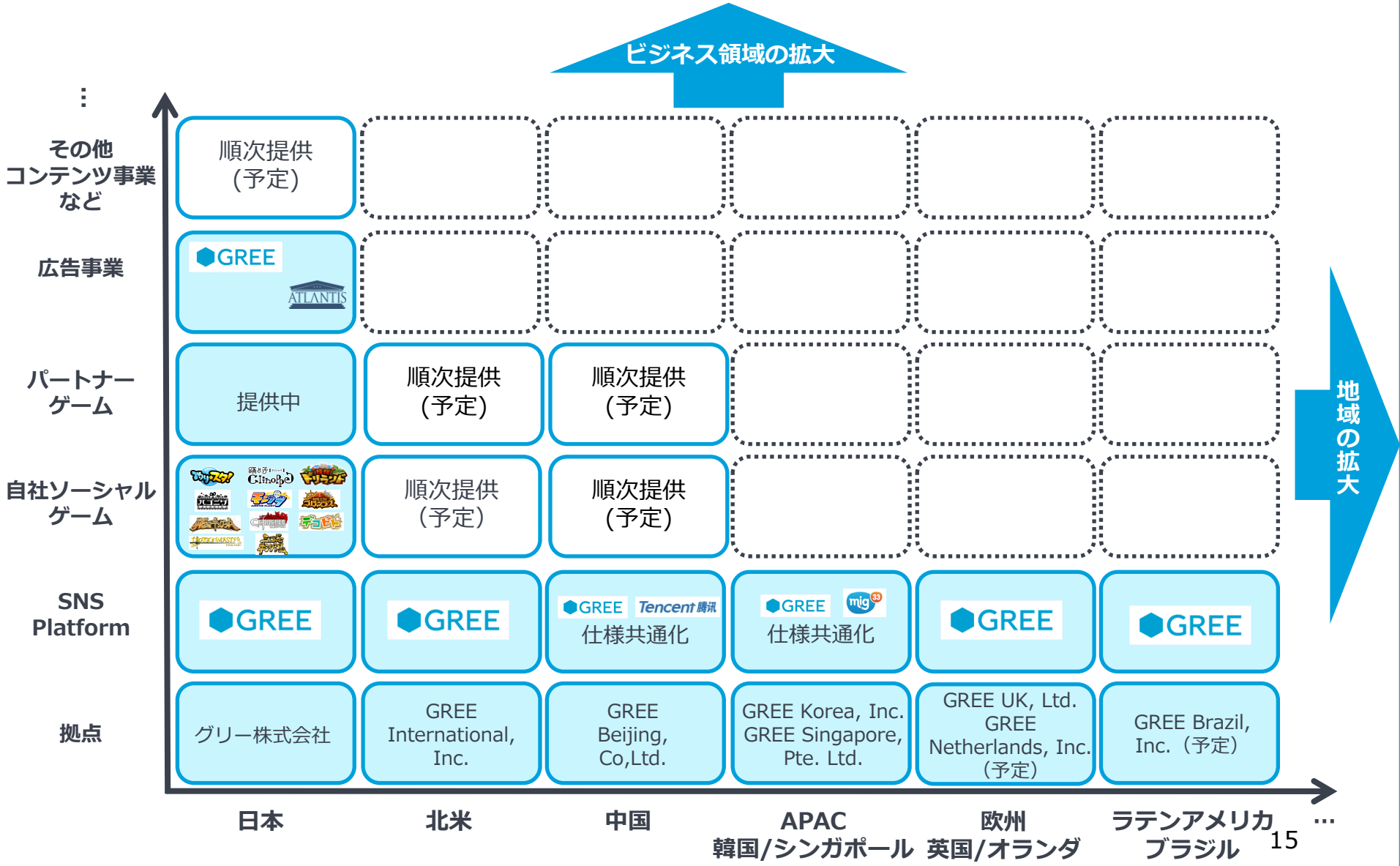
引き続きTencent、mig33など世界の有力プラットフォームとの連携を強化
各国の拠点を中心に、世界のキャリア、ゲームデベロッパーとの提携を推進

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などスマートフォン向けアプリのラインナップを強化

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　事業戦略



Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　事業戦略

グローバルなワンプラットフォームの提供を開始



No.1
Social Gaming Platform

- 2012年6月期下半期にAPI/SDKを統一したグローバルなワンプラットフォームの提供を開始（海外市場向けの「OpenFeint」は新プラットフォームに統一）
- 海外の約19,000社のデベロッパーネットワークがグリーの開発パートナー（GREEパートナー）に統合
- 日本の大手ゲームメーカーによるソーシャルゲームや年内に公開を予定している北米市場向け自社製ソーシャルゲームを新グローバルプラットフォームに展開予定

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　事業戦略

「ゆるふわ育成ゲームMEGU」の自社ゲーム化



- 累計ダウンロード数80.7万ダウンロード(※1)を誇る人気アプリ「ゆるふわ育成ゲームMEGU」を運営する株式会社FEYNMANの親会社マーズ株式会社を子会社化

子会社の設立及び新規事業の開始

GV-Ⅰ投資事業組合の概要	
名称	GV-Ⅰ投資事業組合
投資総額	20億円
組成年月	平成23年11月(予定)
運用者	グリーベンチャーズ株式会社
その他出資者	グリー株式会社
主な投資対象	東南アジアを中心にインターネット関連事業を展開する未上場のスタートアップベンチャー企業

- インターネットビジネス関連のスタートアップ企業にフォーカスしたベンチャーキャピタル事業に参入。ベンチャーキャピタル事業を展開する完全子会社グリーベンチャーズ株式会社を設立し、GV-Ⅰ投資事業組合を組成

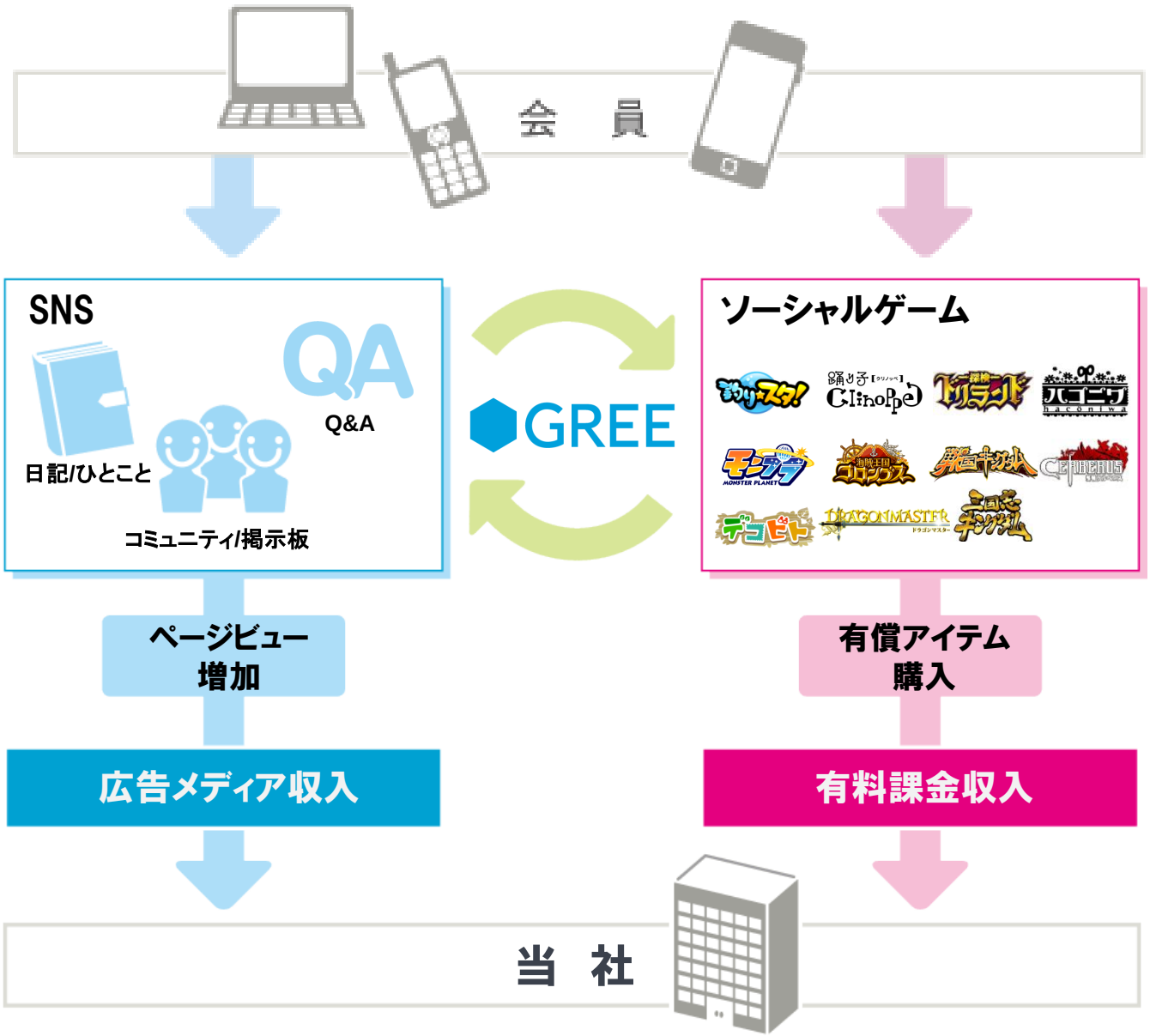
(※1) iOS版。2011年10月28日時点

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

参考資料

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

SNS+ソーシャルゲーム



Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

自社ソーシャルゲーム

GREE

「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」

個性豊かなハンターたちを率いてモンスターを倒しながら、さまざまなダンジョンを踏破して、お宝を集めていくRPGゲームです。

「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。

「海賊王国コロンブス」

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。

「戦国キングダム」

戦国武将のカードを集め、相手とバトルをしたり、ユーザー同士で国を作って協力バトルなどを楽しむことができます。

「聖戦ケルベロス」

高クオリティなモチーフと戦略性を追求したファンタジーシミュレーションRPG。戦友とコミュニケーションを取りながら自国を繁栄へと導きます。

「デコビト」

コビトとなり、自分のおうちをデコレーションするゲームです。動物たちから家具をもらえたり、コビトスケールの視点でスローライフを楽しむことができます。

「三国志キングダム」

ファンの期待に応える本格三国志ゲームです。魏・呉・蜀の何れかに所属し、自分の部隊を結成して三国志の世界を楽しむことができます。

「ドラゴンマスター」

素材を集めて強力な武器を錬金、仲間と協力しモンスターを刈って収集、ドラゴンを倒し王国を救う、GREE初の本格RPGゲームです。

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

多彩な収益貢献ドライバー

GREE

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

LOTTE　AEON

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

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



有料課金収入へ貢献

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

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
- ✓ 本社ビル内に、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

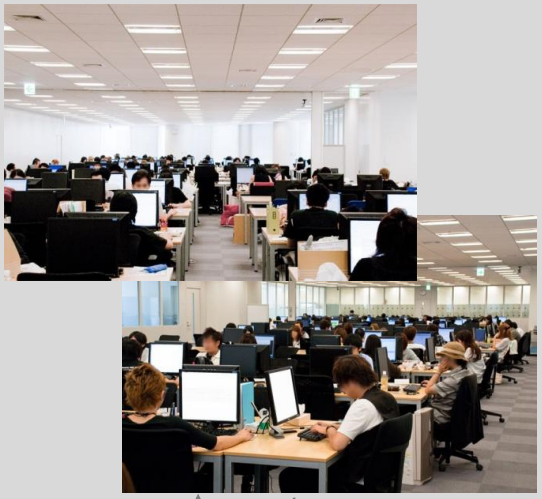
第三者機関による認定

- ✓ 「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

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.

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8月より、啓発アプリ「GREEとみんなの6つの約束」を提供開始



啓発アプリ「GREEとみんなの6つの約束」
フィーチャーフォン画像イメージ

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



丸の内キッズフェスタ2011(2011年8月15日～17日)





埼玉県大里郡寄居町 青少年健全育成町民会議の皆様のご見学(2011年8月24日)

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.



■ 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。

Copyright © 2004-2011 GREE,Inc. All Rights Reserved.