

グリー株式会社
2012年6月期第3四半期 決算説明会

2012年5月8日

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

Contents

- 利用環境向上に向けた取り組み
- 2012年6月期第3四半期　事業報告
- グリーのグローバル戦略

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

グリーのミッションと今までの取り組み

グリーのミッション

インターネットを通じて世界をより良くする
世界中の人々に必要とされる様々なインターネットサービスを提供していく

ミッションの実現

「GREE」を世界中のより多くの人々に利用してもらう

「GREE」のお客様のコミュニケーションへの要望を満たせるような様々なサービスの提供

（提供サービス例）
- ✓ 日記、メールなどのSNSの基本機能
- ✓ ソーシャルゲーム
- ✓ 写真共有アプリ「GREE Deco Photo」

今後も事業展開の方向性についてあらゆる可能性を検討

安心して「GREE」を利用できる環境作りへの継続的な取り組み

（取り組み例）
- ✓ GREEパトロールセンター（24時間365日体制）
- ✓ あんしん・あんぜん向上委員会
- ✓ EMAによる第三者認証取得

サービス向上と適正利用の推進に向けて適切な施策を随時、速やかに実施

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けたさらなる取り組み

お客様の増加やソーシャルゲーム市場の規模拡大を受けて、より安心して「GREE」を利用できる環境作りを強化することが今後の健全な発展のために必要であると判断し、以下取り組みを実施

主な取り組み

1. 推進体制の構築

2. お客様対応体制の強化

3. サービス向上・適正利用の促進に関する施策

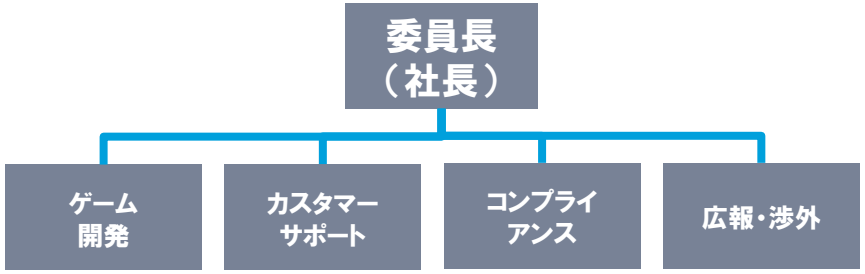
4. リアル・マネー・トレード（RMT）の禁止徹底に関する施策

※ リアル・マネー・トレード（RMT）とは、「GREE」サービスの一部の利用権をもって、現金その他の財物、財産上の利益との交換取引をすること、または交換取引をすることの宣伝・告知・勧誘をする行為

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

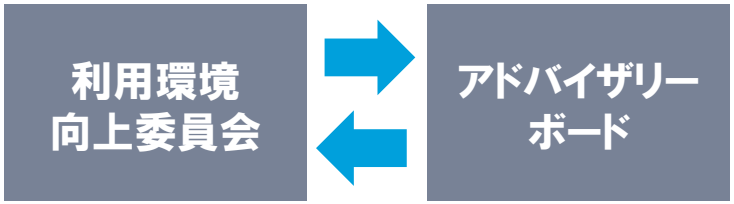
推進体制の構築

利用環境向上委員会



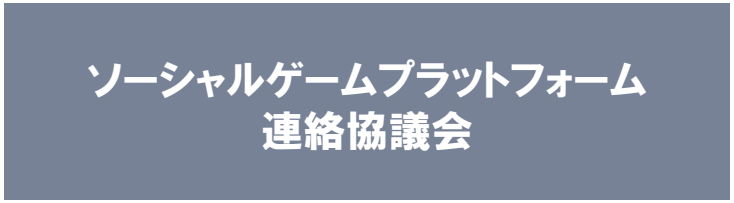
ソーシャルゲーム等に関するサービス向上、適正利用の促進するため、各種施策の検討・立案等を行う社長直轄の委員会を社内に設置

利用環境の向上に関するアドバイザリーボード



「GREE」におけるサービス向上、適正利用促進、リアル・マネー・トレード関連行為の禁止の徹底に向けて導入した施策等に関して、外部有識者の方々に議論していただくことを目的に設置

ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会



プラットフォーム事業者6社で、ソーシャルゲームの利用環境整備の推進を図る目的で連絡協議を設置。
各ワーキンググループで議論を実施し、必要に応じガイドラインを策定し、5月末を目処に発表予定。

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

お客様対応体制の強化

お客様対応体制

- 国内複数拠点にてカスタマーサポート・サイトパトロール総勢600名体制で対応
- 有料サービスご利用の方向けの電話窓口「GREEコイン電話サポート」を設置

消費者関連機関との連携

- 専用電話窓口を設置し、専任スタッフが各案件に対応
- 定期的な情報交換・意見交換を実施
- 消費者関連機関が発行する消費者向け雑誌・冊子への寄稿および情報提供

お客様向け特別対応の改善

- GREEアカウントが停止されたお客様向けに、再開申立の手続きを運用
- 未成年者契約の取消に関する申立手続きをわかりやすく案内し、迅速に対応

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

サービス向上・適正利用の促進に関する施策

未成年のお客様関連の施策

- 15歳以下：月間5,000円／16-19歳：月間10,000円の月あたりの利用金額制限
- アイテム購入時における注意表示の強化

決済サービス関連の施策

- お客様への啓発/注意喚起に関するコンテンツの拡充
- 利用状況通知サービスの提供（5月末までに提供予定）

コンテンツチェック体制の強化

- 「GREE」上のゲームコンテンツに関連するチェック体制の強化
- 自社ならびにGREEパートナー向けに各種ガイドラインの整備

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

RMTの禁止徹底に関する施策

RMT禁止に対するお客様の認知度の向上

- お客様への啓発、注意喚起に関する特設ページを設置
- RMT関連行為に関する専用の問い合わせ窓口を開設

「GREE」内におけるRMT禁止の監督強化

- 「GREE」内におけるRMT関連行為の検知／分析体制の強化
- RMTに対するペナルティおよび抑止策の強化
- GREEパートナー提供ゲームに関するRMT関連行為への対応強化

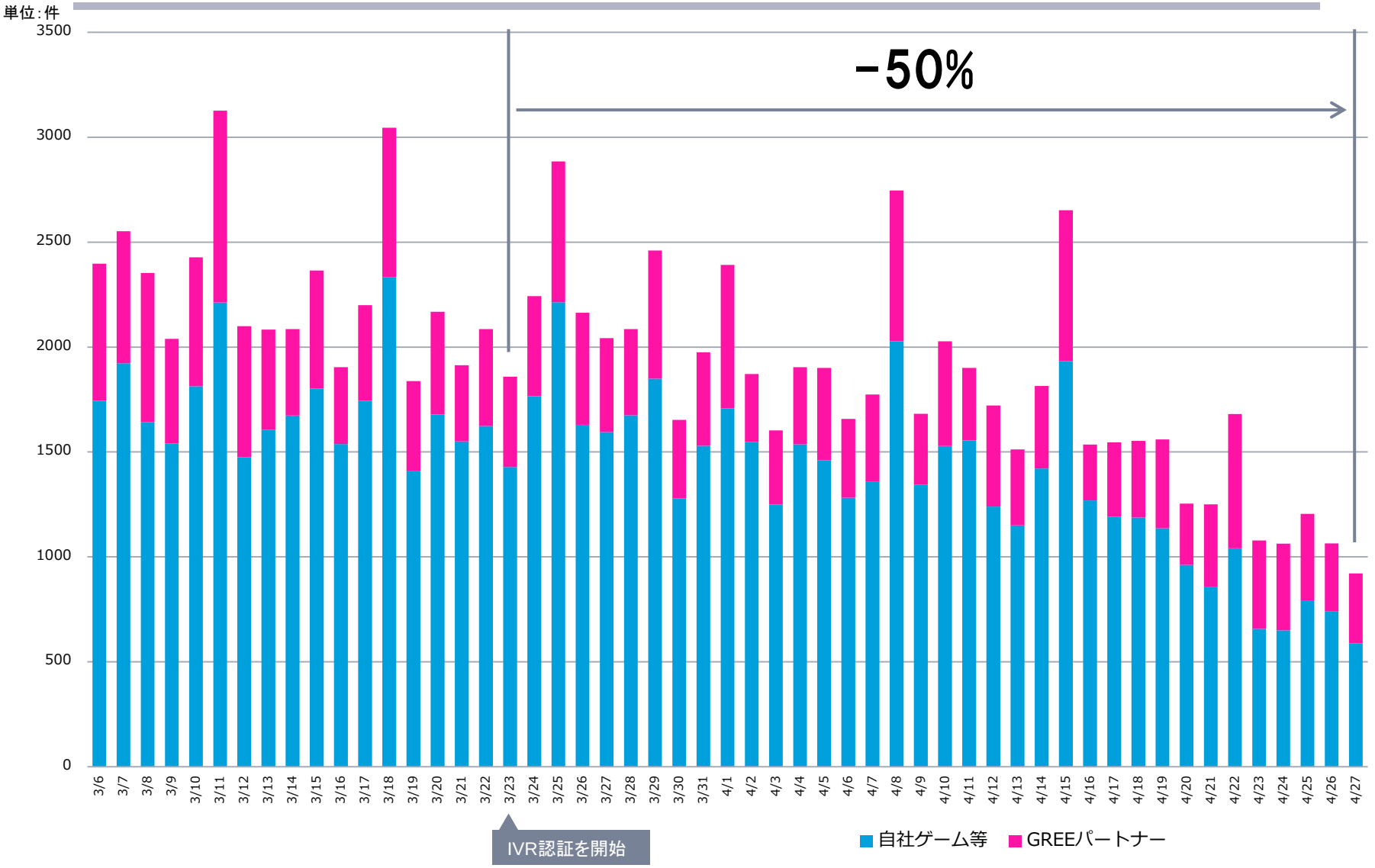
「GREE」外におけるRMT関連行為への対応

- 「GREE」外のサイトにおける件数・金額等RMT状況をモニタリング
- RMT専門事業者等へのアイテム削除対応を文書にて要請
- 関連事業者・官公庁との連携・協議

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

RMT関連行為の減少

大手オークションサイトにおける「GREE」関連アイテムの落札件数

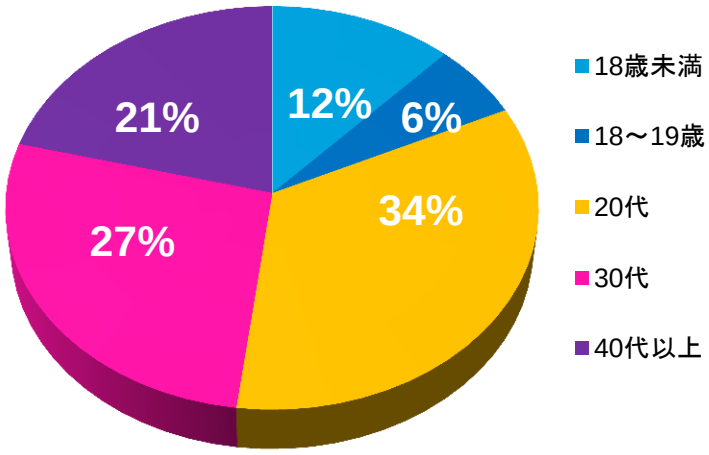


※出所）株式会社オークファン提供のデータをもとに当社が分析

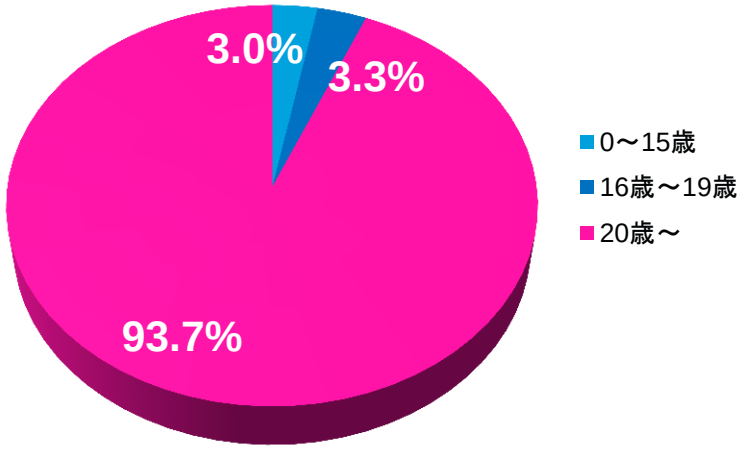
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

参考：未成年の利用状況について

登録会員における未成年のお客様比率



有料課金収入に占める未成年のお客様比率



※ 2012年3月時点

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　事業報告

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　ハイライト

初となる世界向け(※1)自社ソーシャルゲームが好調にスタート

グローバル展開の進展

- 会員数は世界中で合計約2.3億(※2)人に到達。会員数の増加ペースが加速
- データセンターの増強や人材の採用等においてグローバルでの投資が進展

世界に向けた自社ゲームの提供

- 初となる世界向け(※1)自社ソーシャルゲーム「Zombie Jombie」を提供。すでに3タイトル(※3)を提供中
- Zombie Jombieのダウンロード数は、100万ダウンロード(※3)を超え、AppStoreランキングでも上位にランクインする等好調にスタート

GREEパートナー、アライアンスの拡大

- フランスのUbisoft®社、ゲームロフト社やアジアの有力ゲームデベロッパーが新たにGREEパートナーとして人気タイトルを提供（予定）
- 「ニノ国」・「イナズマイレブン」・「ダンボール戦機」などを提供するレベルファイブとグローバル市場における包括的業務提携契約を締結

※1　日本、および一部地域を除く世界主要各国
※2　2012年3月末現在
※3　2012年4月末現在

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　業績概要（連結）

（単位：百万円）

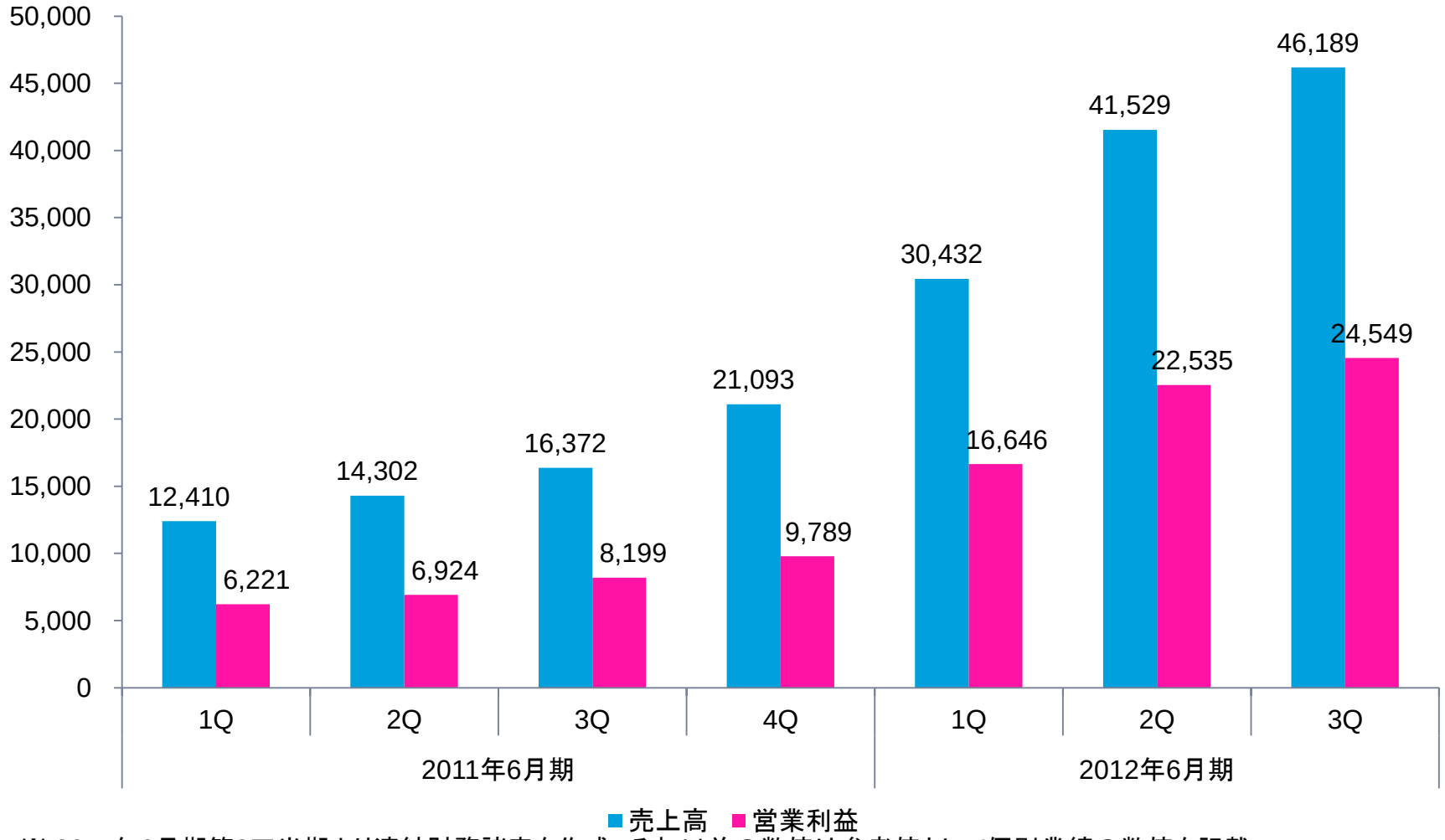
	2012年 1-3月 （12/3Q）	2011年 10-12月 （12/2Q）	前四半期比	2011年 1-3月 （11/3Q）	前年同期比
売上高	**46,189**	41,529	+11%	16,372	+182%
営業利益	**24,549**	22,535	+9%	8,199	+199%
経常利益	**24,505**	22,461	+9%	7,963	+208%
当期純利益	**13,448**	12,740	+6%	4,695	+186%

- 売上高については、有料課金収入が堅調に推移（対前四半期比12%増）したことから、過去最高を更新
- グローバル展開を見越したデータセンター増強の前倒し、人件費を含む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、売上高の伸びがそれを上回ったため、すべての利益で増益を確保

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

売上高・営業利益の推移（連結）

（単位：百万円）

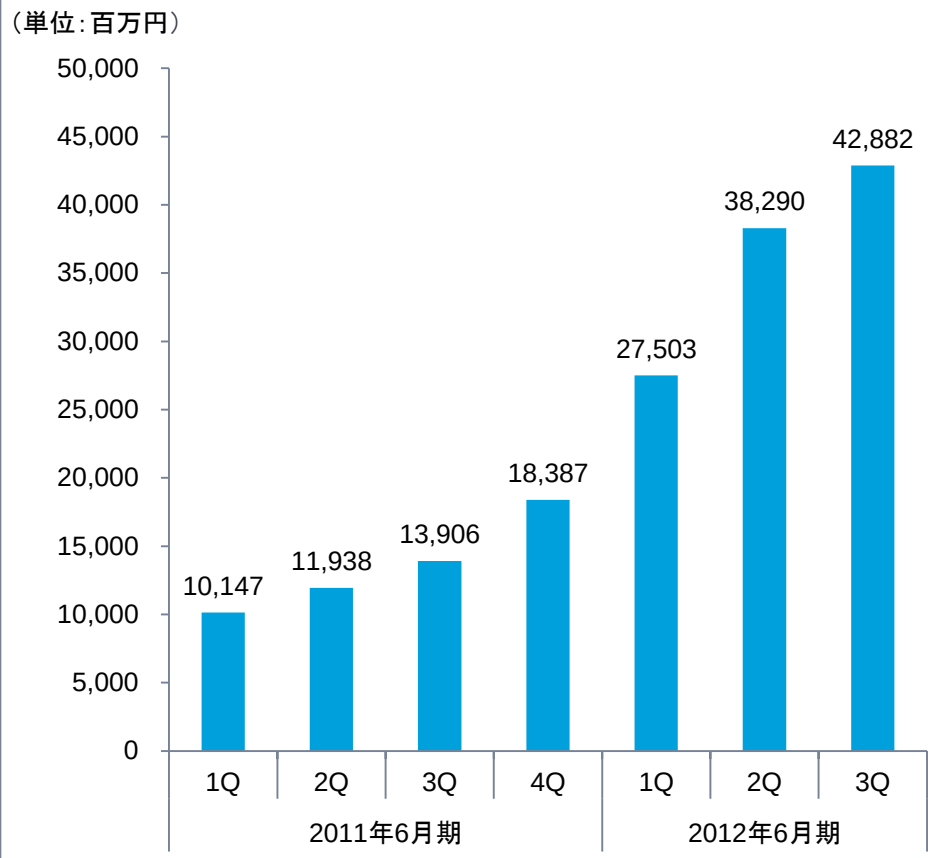


※ 2011年6月期第3四半期より連結財務諸表を作成。それ以前の数値は参考値として個別業績の数値を記載

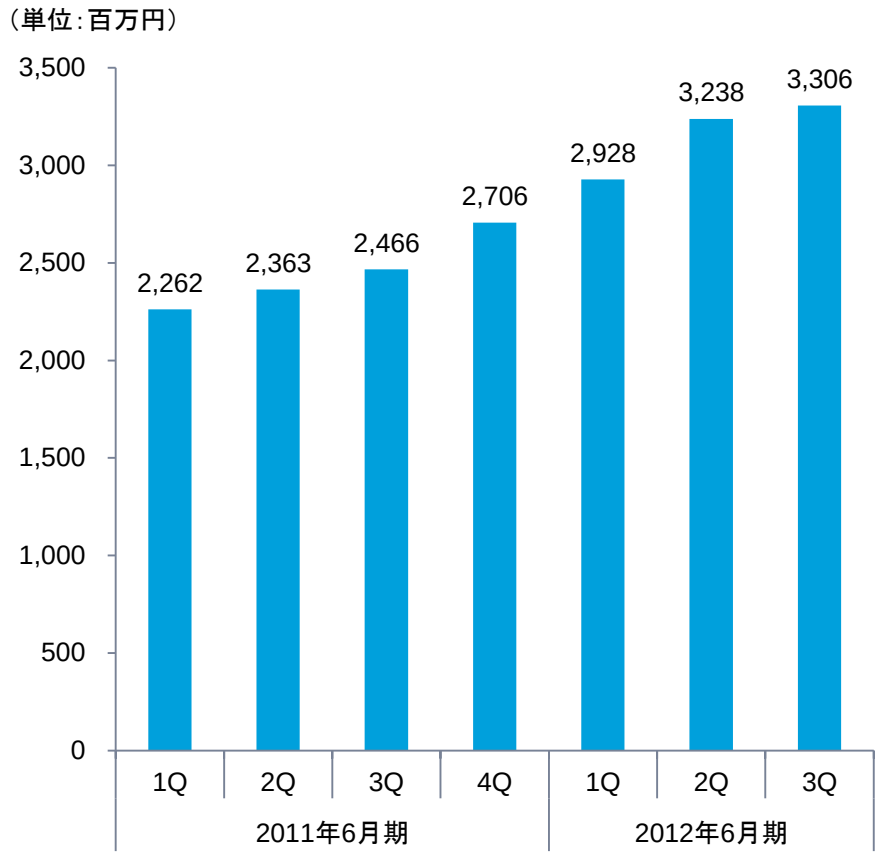
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

売上高における各収入の推移（連結）

有料課金収入



広告メディア収入



- 自社ソーシャルゲーム、パートナーゲーム共にマネタイズが堅調に推移
- パートナー向け広告やリワード広告が順調に伸長

※ 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 © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　費用構成(連結)

（単位：百万円）

	2012年 1-3月 (12/3Q)	2011年 10-12月 (12/2Q)	前四半期比	2011年 1-3月 (11/3Q)	前年同期比
売上原価合計	**3,678**	2,745	+34%	1,443	+155%
賃借料	**2,099**	1,257	+67%	566	+271%
人件費	**979**	951	+3%	525	+86%
その他	**599**	536	+12%	351	+71%
販管費合計	**17,962**	16,247	+11%	6,730	+167%
広告宣伝費	**5,246**	5,321	△1%	3,104	+69%
支払手数料	**5,501**	4,925	+12%	1,889	+191%
人件費	**1,968**	1,761	+12%	481	+308%
その他	**5,245**	4,238	+24%	1,253	+318%

- 賃借料　：グローバル展開のさらなる進展を見越して、データセンターを大幅に増強
- 支払手数料　：有料課金収入の増加に連動して増加
- 人件費　：グローバルで人員計画が順調に進捗したことに伴い増加

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　貸借対照表(連結)

（単位：百万円）

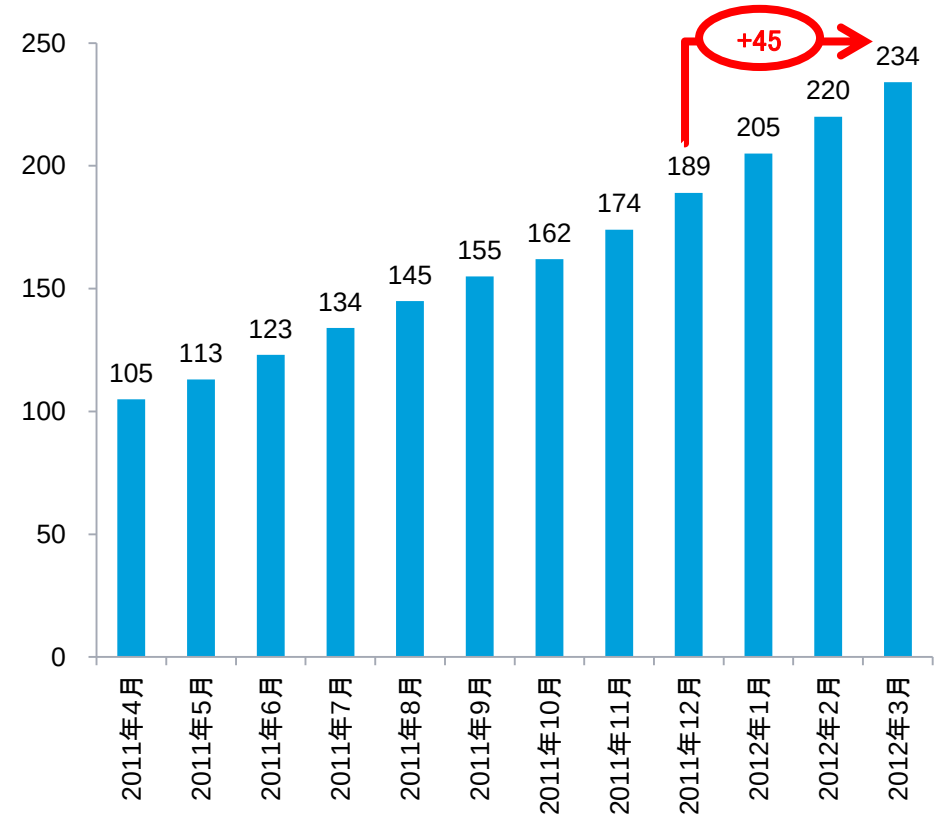
	2012年3月末（12/3Q）	2011年12月末（12/2Q）	前四半期比	2011年3月末（11/3Q）	前年同期比
流動資産合計	**102,657**	84,851	+21%	41,108	+150%
現金及び預金	**51,662**	31,634	+63%	23,165	+123%
売掛金	**32,993**	38,833	△15%	12,656	+161%
その他流動資産	**18,001**	14,383	+25%	5,286	+241%
固定資産合計	**22,715**	18,740	+21%	5,309	+328%
資産合計	**125,373**	103,591	+21%	46,418	+170%
流動負債合計	**53,914**	46,225	+17%	14,240	+279%
負債合計	**54,102**	46,413	+17%	14,246	+280%
資本金	**2,172**	2,165	+0%	2,134	+2%
資本準備金	**2,169**	2,163	+0%	2,131	+2%
繰越利益剰余金	**67,009**	53,560	+25%	27,745	+142%
その他	**△ 80**	△ 712	-	160	△150%
純資産合計	**71,270**	57,178	+25%	32,172	+122%

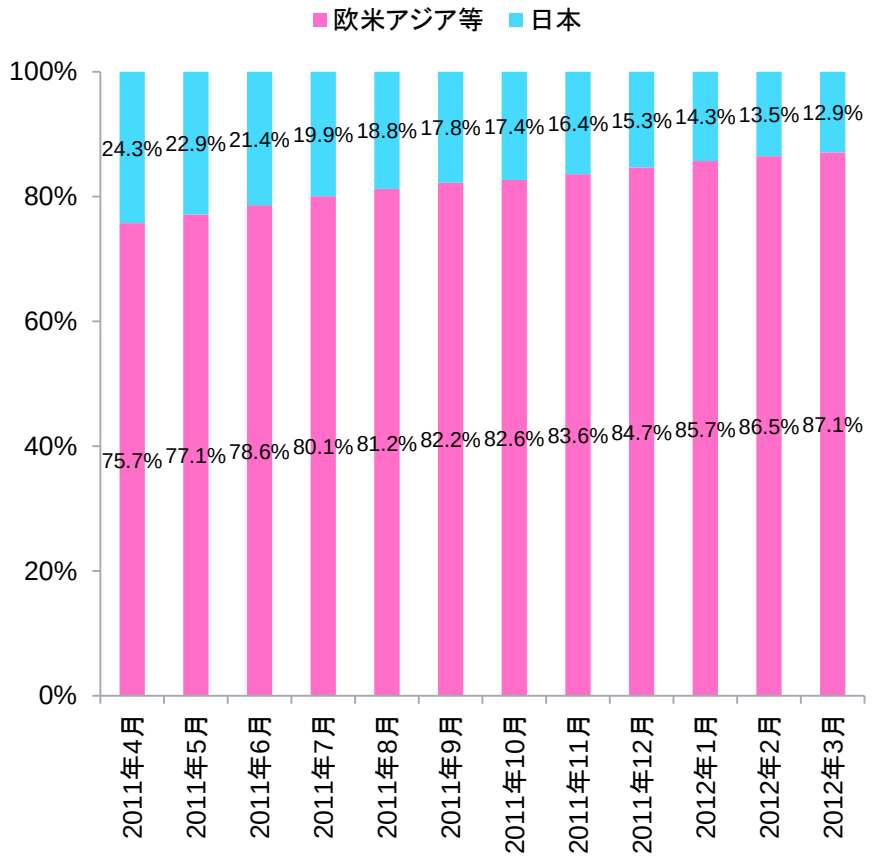
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

GREEグループ会員数の推移

会員数の推移

（単位：百万人）





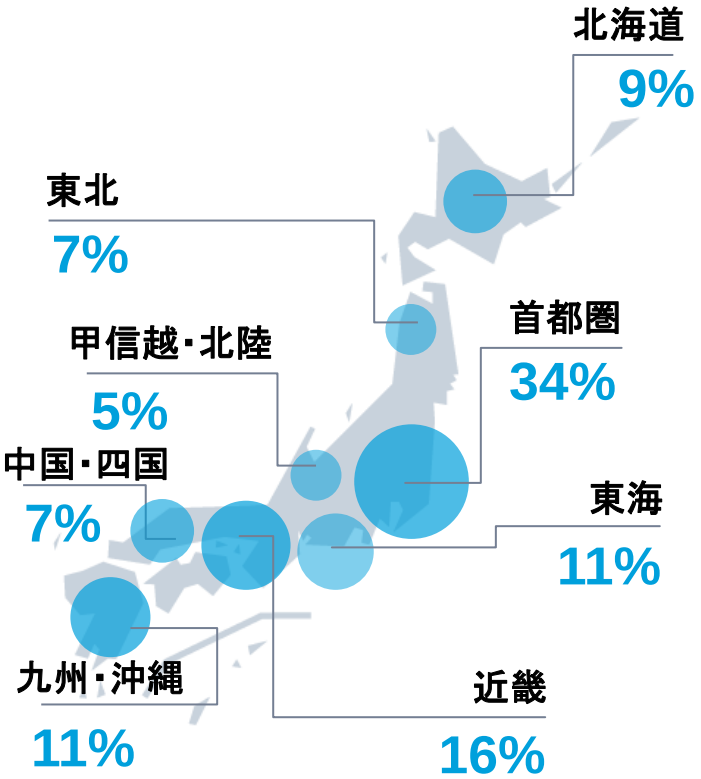
- グループ全体の会員数は順調に伸長し、2億3,481万人に到達。そのうち日本の会員数は12.9%を占める

※ GREEグループ会員数は、GREE、OpenFeintの会員数の合計

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

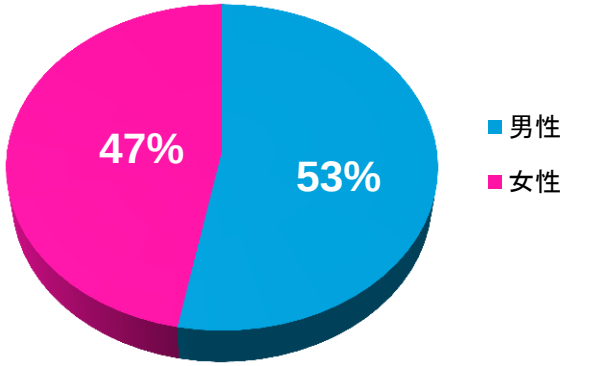
会員属性(日本)

登録地域比率

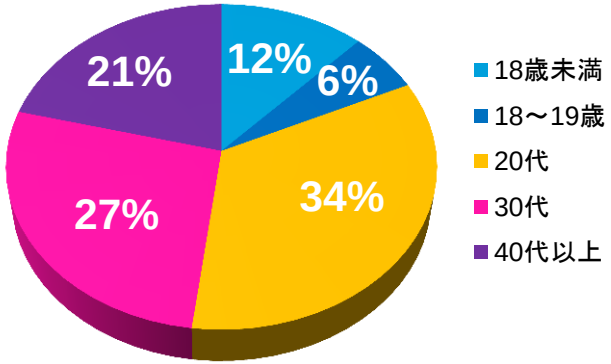


※ 2012年3月末時点
※ 各数値は四捨五入

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 © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第3四半期　事業報告（日本）

スマートフォン対応が進展





- 「ドラゴンアーク」「魔神キングダム」「AKB ステージファイター」などスマートフォン対応の自社/ダブルネームソーシャルゲームが増加

スマートフォン向けデコ写真アプリ



- マインドパレットとの資本業務提携第1弾としてスマートフォン向けデコ写真アプリ「GREE Deco Photo」の提供を開始

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期　今後の事業戦略(日本)

有力IPなどを活用して、自社/ダブルネームソーシャルゲームのラインナップを強化

	タイトル	デバイス	時期
2012年1～3月期	ドラゴンアーク	SP	2月
	魔神キングダム	SP	3月
	AKBステージファイター	SP	3月
	自社オリジナルタイトル2～3本	SP	4-6月
2012年4-6月期～	有力IPタイトル複数本準備中	FP/SP	7月以降
	自社オリジナルタイトル複数本リリースに向けて開発中	SP	7月以降
	新たなゲームデザインパターンを創出		

2012年末までに日本市場向けに複数本準備、開発中

≪自社オリジナルタイトル例≫



「どうぶつフレンズ」(近日公開予定)
可愛いどうぶつをたくさん集めて、あなただけの街をつくろう！



「MONPLA SMASH」(近日公開予定)
人気ゲーム「モンプラ」で登場するモンスターたちが、今度はバトルで大暴れ！

- 有力IPを活用した自社/ダブルネームソーシャルゲームを複数リリース予定
- スマートフォン向け自社ソーシャルゲームにおいては、様々なカテゴリーのゲームを提供し、ラインナップを拡充

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

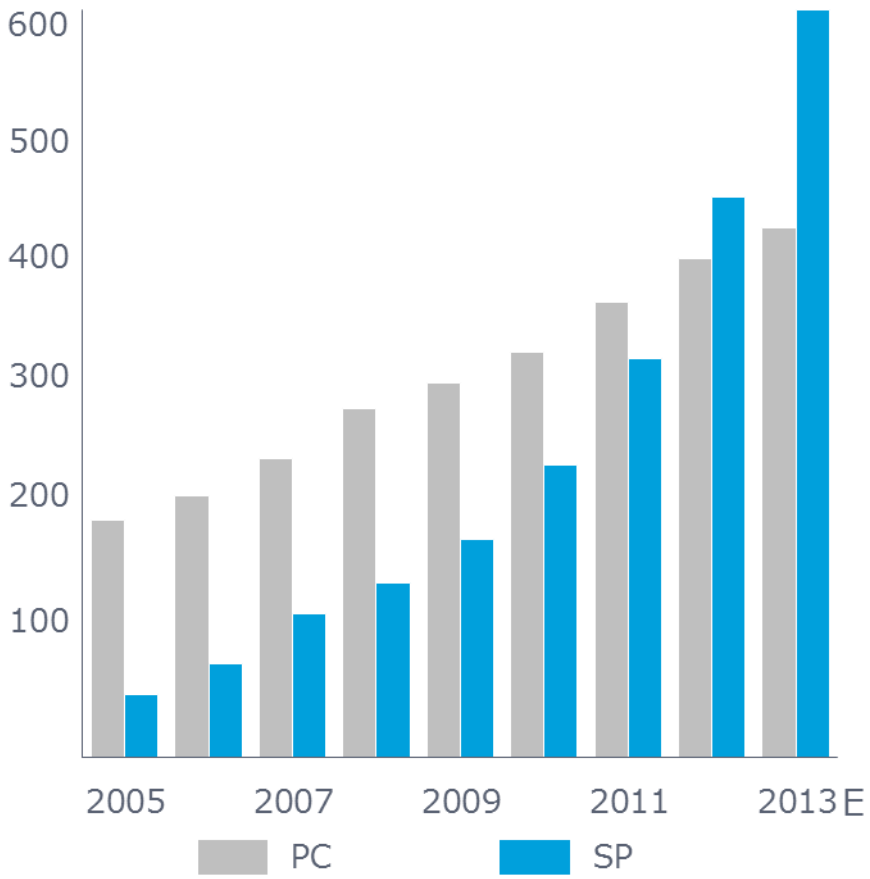
グリーのグローバル戦略

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

世界的に急成長するモバイルゲーム市場

PCとスマートフォンの出荷台数(グローバル)

(単位:百万台)

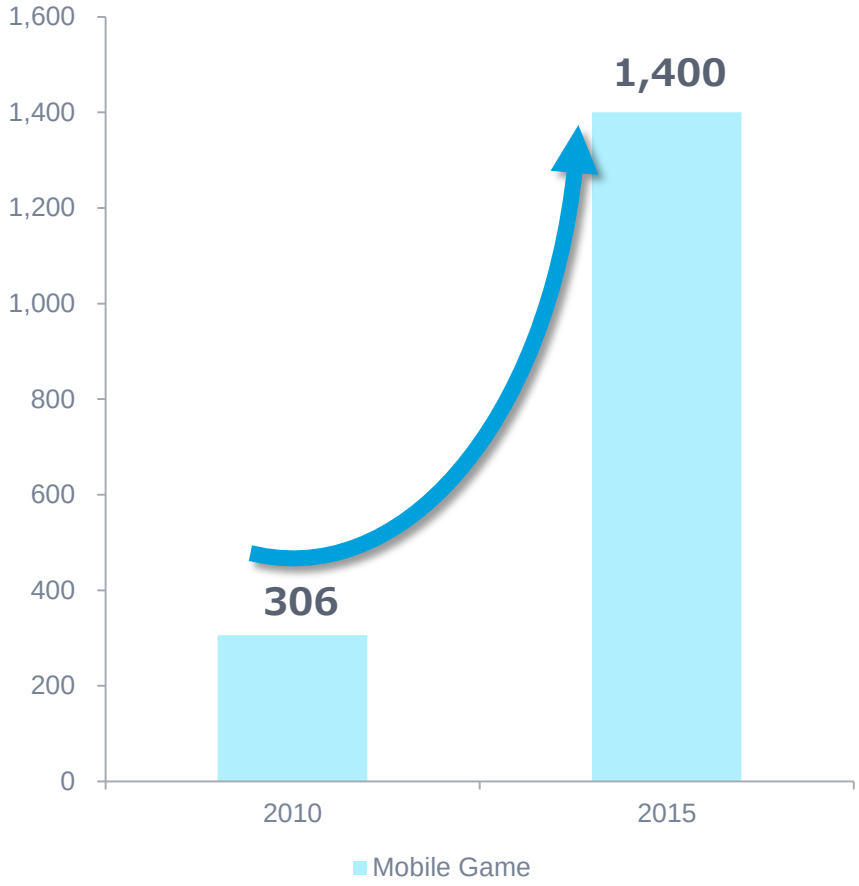


出所: Morgan Stanley「Mobile Internet Trend」

- 2012年にスマートフォンがPCの出荷台数を上回り、その後も大幅に拡大

モバイルゲームの市場規模予測(グローバル)

(単位:十億円)



出所: Ichiyoshi Research Institute Inc. and Ichiyoshi Securities Co.,Ltd. October, 2011

- 2015年に世界のモバイルゲーム市場規模は1.4兆円規模に拡大

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

グリーのこれまでのグローバル展開

- 「GREE Platform」のグローバル展開の準備を進めるとともに、自社オリジナルソーシャルゲームを世界向け(※)に提供開始
- 日本で成功したカードゲームやゲーム内イベント等のソーシャルゲームに関するノウハウが世界に通用することを証明

2011年

- 2011年2月 GREE International 設立
- 2011年4月 OpenFeiint買収
- 2011年8月 日本を除く地域の会員数1億人突破
- 2011年11月 世界9拠点体制発表
- 2011年12月 「GREE Platform」のグローバル展開を発表

2012年

- 2012年3月 初の世界向け(※)ソーシャルゲーム「Zombie Jombie」提供

世界向け(※)ソーシャルゲーム3タイトルを提供

App Store FreeGame Ranking 4位(2012年3月16日)



Zombie Jombie

App Store FreeGame Ranking 3位(2012年3月31日)



Alien Family

Google Play(Android) 向けに 2012年4月より提供開始



Dino Life

※ 日本、および一部地域を除く世界主要各国

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

グローバルでの成功を加速する戦略

- 会員基盤をより拡大することが可能なマーケティングノウハウと多様なソーシャルゲームを豊富に提供出来る体制を軸にグローバルにおけるマネタイズを加速

✔:進行中✔:着手✔:予定

	要素	施策	対応
ソーシャルゲーム	● 日本発の成功モデルの拡大	● 2012年末までに複数本のソーシャルゲームを提供	✔
	● 米国、欧州、アジア発の成功モデルの獲得	● Funzioの買収	✔
	● 有力なグローバルIPの獲得	● 世界の有力パートナーとの提携	✔
	● 最新の開発技術の強化	● 独自技術や有力なゲームエンジンの獲得	✔
マーケティング	● グローバルでシームレスなプラットフォーム	● 5月中に「GREE Platform」をグローバルに提供開始	✔
	● グローバルプロモーションのノウハウ	● App Storeランキング Top5以内にランクインさせるプロモーション	✔
	● 集客力のある有力コンテンツの提供	● Funzioの買収	✔

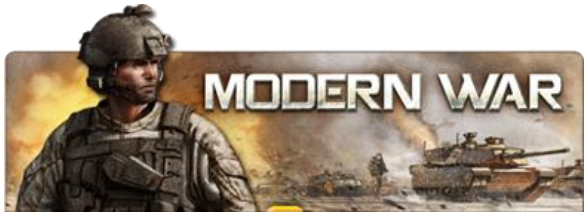
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

Funzioの買収（北米、欧州での成功モデルの獲得）

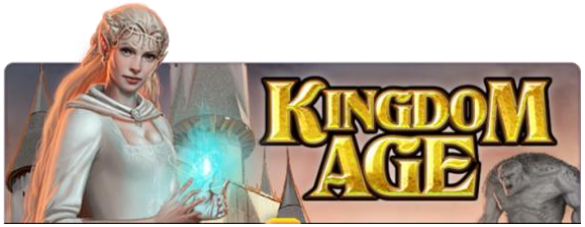
北米、欧州で人気の高いシミュレーションRPGを獲得



提供開始時期	2011年8月
累計ダウンロード数	859万DL（2012年3月末時点）
Top Grossing Ranking(※)	最高2位（2011年10月15日）



提供開始時期	2011年12月
累計ダウンロード数	682万DL（2012年3月末時点）
Top Grossing Ranking(※)	最高2位（2011年12月22日）



提供開始時期	2012年4月
Top Grossing Ranking（※2）	最高2位（2012年4月20日）
Top Grossing Ranking(※)	最高7位（2012年4月20日）

※　U.S iPhone Games
※2　U.S iPad Games

- Funzioの買収を通じて、北米、欧州を中心に人気のある多人数参加型のシミュレーションRPGの開発運営ノウハウを獲得
- Funzioの提供する3タイトルは、すでにU.S　App Storeランキングでも上位にランクインするなど、高い実績を誇り、累計ダウンロード数は3タイトル合計で2,000万超のダウンロードを誇る

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

Funzioの買収（経験豊富なメンバーの獲得）

主要メンバーと略歴



- **Ken Chiu, CEO** → overall direction & product strategy
  - Co-Founder and CEO of **Storm8**
  - General Manager at **Zynga** heading the XWars
  - Joined Zynga from acquisition of his Facebook application



- **Anil Dharni, President & COO** → BD, marketing, CS, HR, finance
  - Co-Founder of **Storm8**
  - VP of Products and UED at **hi5 Networks**



- **Ram Gudavalli, CTO** → backend server architecture, BI systems, site operations
  - VP of Engineering at **hi5 Networks**



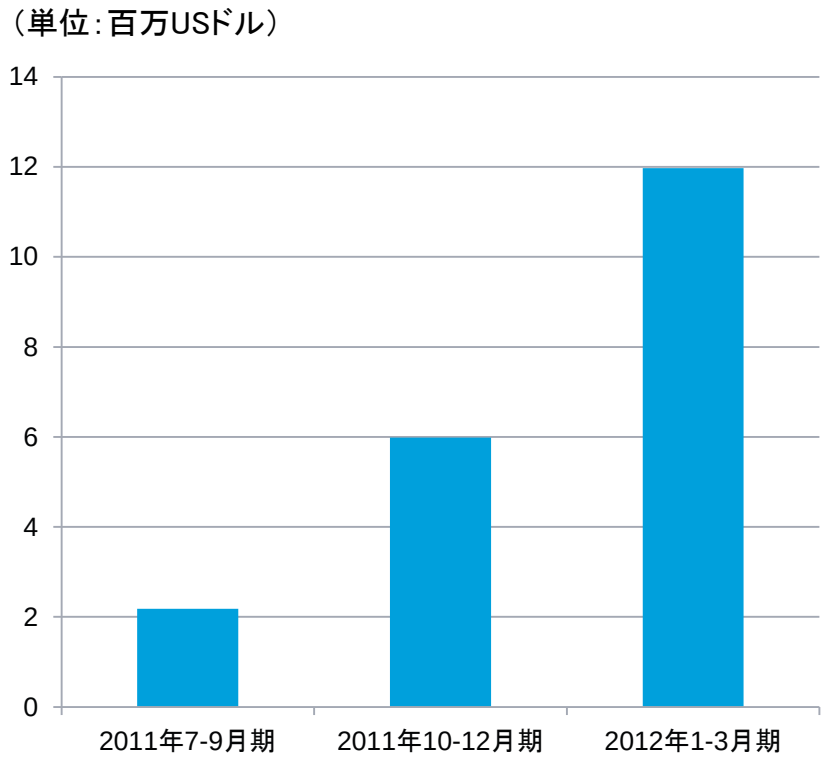
- **Andy Keidel, VP of Engineering** → product development organization
  - Created Flash-based streaming products for **Adobe, NFL** and **MLB Advanced Media**

- ヒットゲームを次々に生み出すFunzio主要メンバーは、Zynga, Storm8, hi5といったソーシャルゲーム業界の中心で活躍し続けているメンバー
- 今後はグリーグループのメンバーとして、共同で開発を実施

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

Funzioの買収（売上高と市場におけるポジション）

Funzio四半期売上高の推移



- Funzioの売上高は急伸しており、2012年1-3月期は約12百万USドルに到達
- Kingdom Ageを提供開始した4月の月次売上高は月次ベースで5百万USドルを超える規模となり、成長が加速

U.S App Store Overall Grossing トップ50入りアプリの本数比較（※1）

順位	会社名	アプリ本数
1位	Zynga(※2)	4
2位	Funzio, Inc	3
2位	Electronic Arts(※3)	3
2位	TinyCo, Inc.	3
3位	Addmired, Inc	2
3位	Dapper Gentlemen	2
3位	Pocket Gems, Inc.	2
⋮		

出所: U.S App Store Overall Grossing
※1　4月末日時点のトップ50アプリ
※2　買収したOMGPOPを含む
※3　買収したPopCap Gamesを含む

- U.S App Store Overall Grossingトップ50入りしているアプリ本数を会社別に比較するとFunzioは上位ポジションを占める

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

有力なグローバルIPの獲得

シリーズ販売累計3,800万本超を誇る世界的アクションゲーム「アサシンクリード」



Ubisoft® 社「アサシンクリード」

- 同シリーズ初のモバイルソーシャルゲームを、「GREE Platform」で配信（日英2言語対応）予定

欧州、アジア各国のAppStoreセールスランキングでトップ10入りの実績「ギャングスター」シリーズ



ゲームロフト 社「ギャングドミネーション（仮）」

- 「ギャングスター」シリーズで名高い同社初のソーシャルカードゲーム「ギャングドミネーション（仮）」を「GREE Platform」で配信（日英2言語対応）予定

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

最新の開発技術の強化

Wizcorpと資本業務提携

商号	Wizcorp Inc.
代表者	ハンサリ・ギオーム
所在地	東京都中央区東日本橋
設立	2008年
主な事業内容	スマートフォン向けソーシャルゲームの開発
特徴	HTML5(※)のゲーム開発エンジン「Mithril（ミスリル）」を独自開発し、高い技術力を有する

※ Webアプリケーションの記述言語として広く利用されているHTML（HyperText Markup Language）の新しいバージョンとして注目を集めている

- Wizcorpと資本業務提携を実施。今後はHTML5でのゲーム開発にも注力

カナダのIUGO Mobile Entertainmentと資本提携

商号	IUGO Mobile Entertainment Inc.
代表者	Hong-Yee Wong
所在地	カナダ　バンクーバー市
設立	2003年
主な事業内容	モバイル向けソーシャルゲームの開発
特徴	モバイルに特化し、独自技術（Games Library™、IRender™3D Engine、IUGO Mesh™ Social Game Engine）を有する

- IUGO Mobile Entertainmentの独自技術を活用し、高品質のモバイルソーシャルゲームを開発

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

今後のグリーのグローバル展開

- 「GREE Platform」のグローバルでの展開と豊富なソーシャルゲームを通じて、会員数の拡大とマネタイズを一層推進



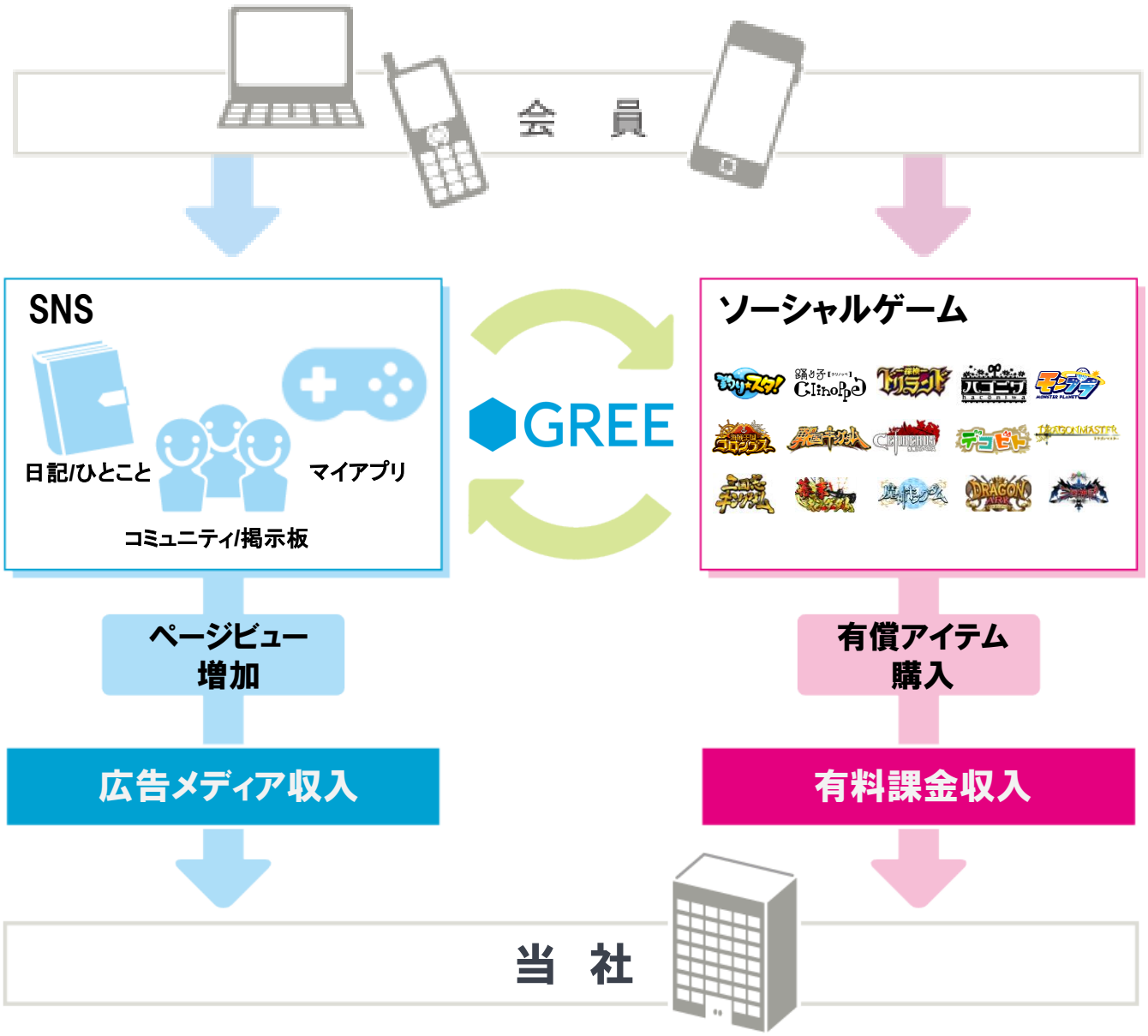
10億人が利用するサービスをつくる

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

参考資料

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

SNS+ソーシャルゲーム



Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

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）



「海賊王国コロンブス」

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

（2011年4月開始）



「デコビト」

どうぶつたちと不思議な暮らし

（2011年6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）



「三国志キングダム」

本格三国志ゲーム！

（2011年9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）



「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）



「ドラゴンアーク」

本格ファンタジー×シミュレーション×アクションゲーム

（2012年2月開始）



「三国神記」

三国志×ファンタジー×カード!!

（2012年2月開始）



「Zombie Jombie」(※)

全米大人気RPG、累計100万DL突破

（2012年3月開始）



「Alien Family」(※)

エイリアン育成アドベンチャー

（2012年3月開始）



「Dino Life」(※)

原始人と恐竜が仲良し！？話題シュミレーション

（2012年4月開始）

※ 日本、および一部地域を除く世界主要各国

Copyright © 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

おいしさと健康 Glico　おいしさを笑顔に KIRIN

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



広告メディア収入へ貢献

有料課金収入へ貢献

Copyright © 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
- ✓ 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受信を制限
- ✓ 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
- ✓ 担当役員、パトロール担当、法務担当等が参加し、毎月開催

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」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

違法有害コンテンツ

Copyright © 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







慶應義塾大学日吉キャンパスの「ワークショップコレクション8 with モノづくり体感スタジアム」にブース出展（2012年2月25日）

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.



インターネットを通じて、世界をより良くする。

Making the world a better place through the power of the Internet.

■ 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。

Confidential
Copyright © 2004-2010 GREE,Inc. All Rights Reserved.