

（2012年8月24日訂正）

グリー株式会社

2012年6月期第4四半期 決算説明会

2012年8月14日

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

平成24年8月14日に公表した「2012年6月期第4四半期　決算説明会資料」の内容の一部に訂正がありますので、下記の通りお知らせいたします。なお、訂正箇所は下線部にて表示し、当該箇所を訂正しております。

【訂正内容】
20ページ「2013年6月期 事業戦略 日本」
（訂正前）
大型IPを活用した自社及びダブルネームゲームを多数準備中

（訂正後）
大型IPを活用した自社及びダブルネームゲーム等を多数準備中
包括的業務提携を行ったバンダイナムコゲームスとの共同事業で提供を予定しているゲーム例

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

Contents

- 2012年6月期第4四半期　事業報告
- 2013年6月期　事業戦略

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　事業報告

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　ハイライト

グローバルに「GREE Platform」の提供を開始

グローバル展開の進展

- 「GREE Platform」をグローバルに提供開始し、最大約169カ国(※1)にゲームの配信が可能に
- Funzioの買収を行い、US App Store Ranking上位タイトル、ソーシャルゲームのヒットメーカー等の優秀な人材及び開発運営ノウハウを獲得
- 人材の採用等においてグローバルでの投資が進展。ゲームスタジオにおいては、日本に加えて米国、中国、韓国、イギリスの5カ国体制を構築

日本における展開

- グローバル展開や利用環境向上施策にリソースを集中させたことから、大型IPタイトルや新規タイトルの提供開始数が不足
- RMT対策(※2)や未成年ユーザーの月間利用金額の総額の上限設定、コンプガチャ廃止等、GREEユーザーの利用環境向上施策を実施
- 大型IPの獲得に向けた業務提携等を実施。2013年6月期提供開始予定のゲーム開発パイプラインを強化

※1　2012年7月末現在
※2「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・勧誘をする行為のこと

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期および通期　業績概要（連結）

（単位：百万円）

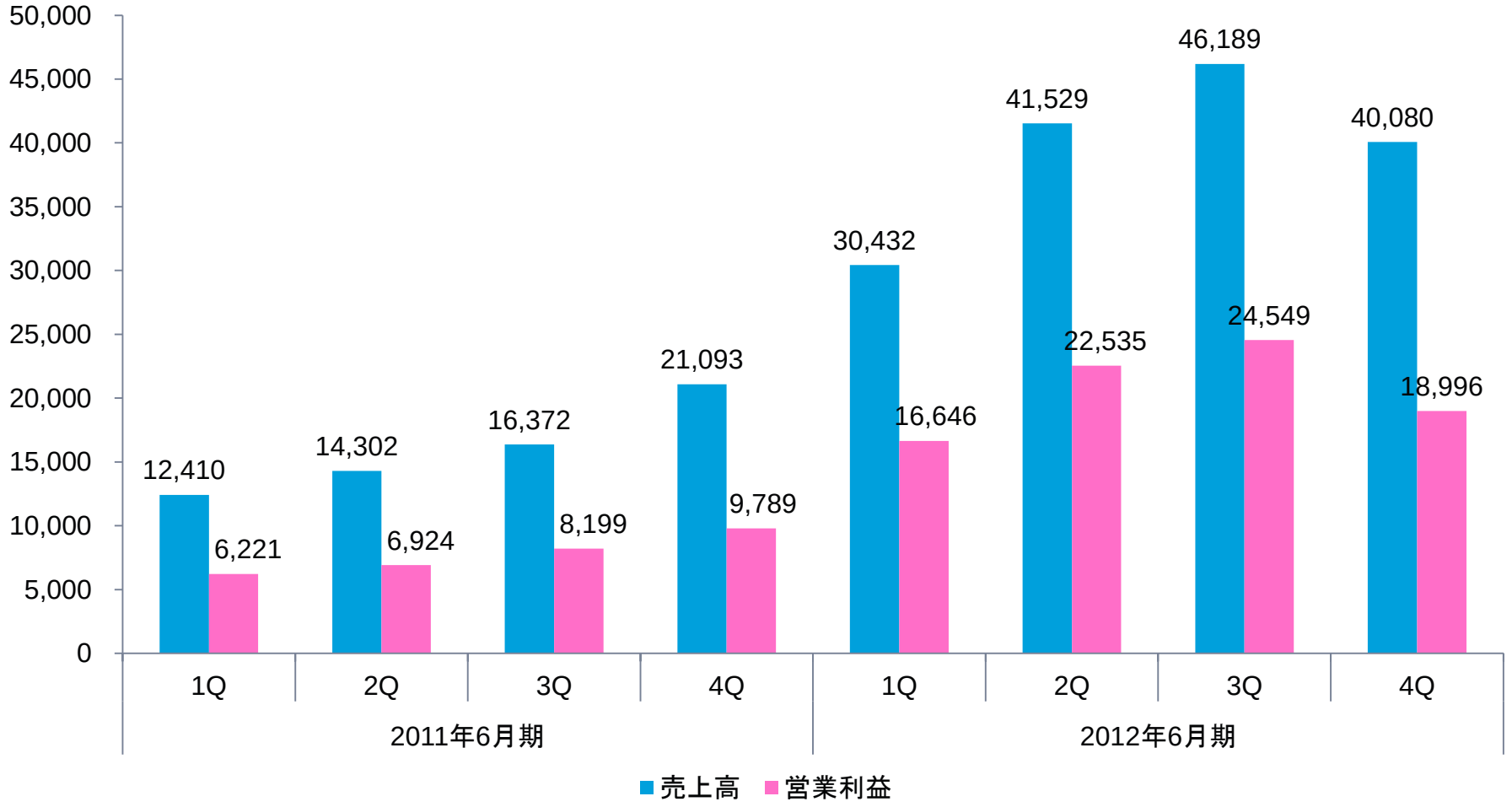
	2012年度 通期	前年同期比	2012年度 第4四半期	前年同期比	2012年度 第3四半期	前四半期比
売上高	**158,231**	+147%	**40,080**	+90%	**46,189**	△13%
営業利益	**82,729**	+166%	**18,996**	+94%	**24,549**	△23%
経常利益	**81,935**	+166%	**18,439**	+90%	**24,505**	△25%
当期純利益	**47,967**	+163%	**12,328**	+117%	**13,448**	△8%

- 通期売上高は158,231百万円（前年同期比147% ）となり過去最高を更新
- 通期利益においては、人件費、賃借料などグローバル展開の費用が大幅に増加したが、有料課金収入を中心とした売上高の伸びがそれを上回ったため、すべての利益段階で大幅な増益を確保

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

売上高・営業利益の推移（連結）

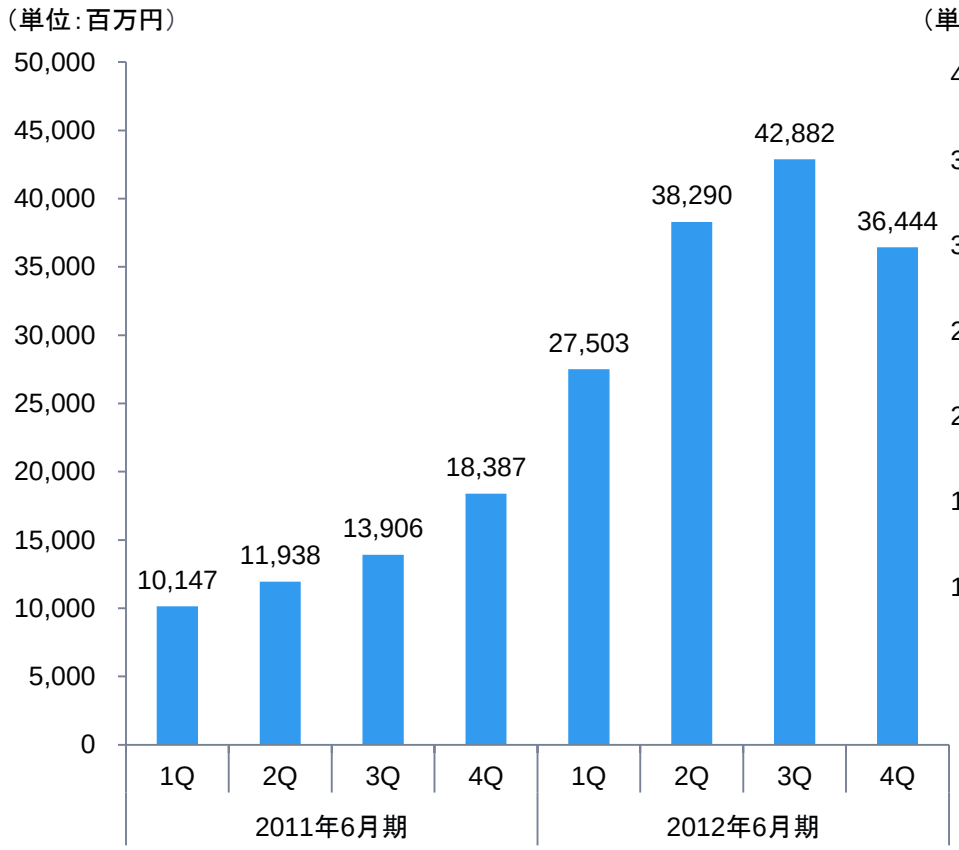
（単位：百万円）



Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

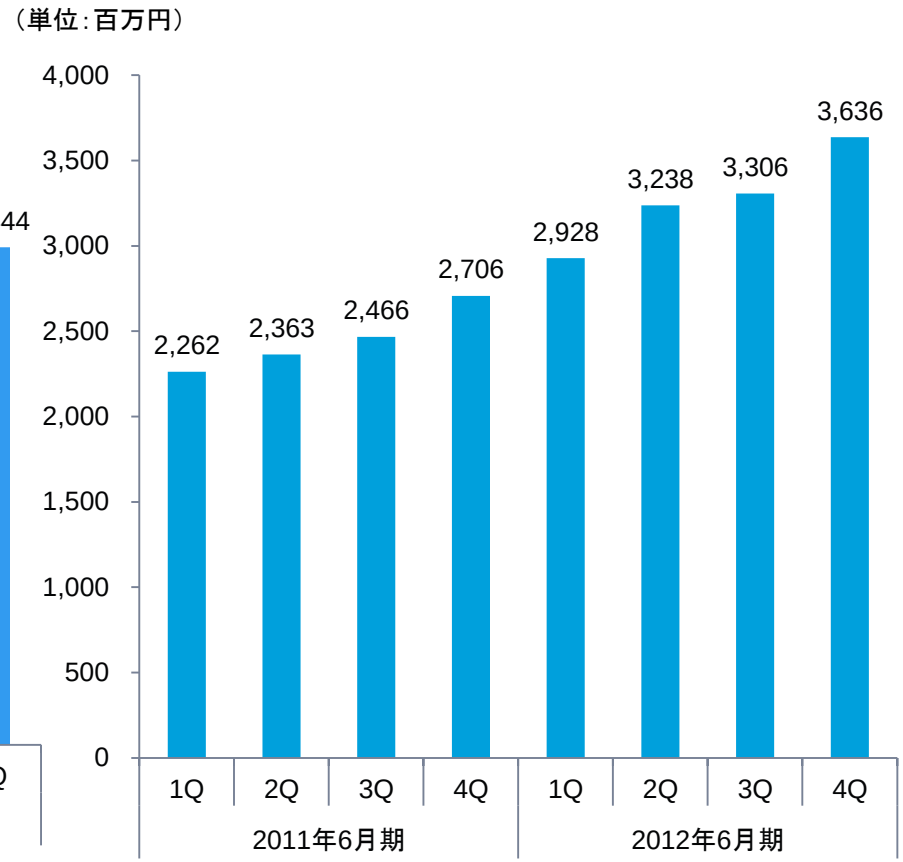
売上高における各収入の推移(連結)

有料課金収入



- 「GREE Platform」のグローバル展開や利用環境向上の施策にリソースを集中させたため、大型IPタイトルや新規タイトルの提供開始数が不足

広告メディア収入



- パートナー向け広告やリワード広告が順調に伸長

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期および通期　費用構成(連結)

(単位:百万円)

	2012年度通期	前年同期比	2012年度第4四半期	前年同期比	2012年度第3四半期	前四半期比
売上原価合計	**13,099**	+138%	**4,571**	+122%	3,678	+24%
賃借料	**5,963**	+120%	**1,606**	+52%	2,099	△23%
人件費	**4,289**	+151%	**1,709**	+190%	979	+75%
その他	**2,846**	+160%	**1,254**	+206%	599	+109%
販管費合計	**62,403**	+127%	**16,512**	+79%	17,962	△8%
広告宣伝費	**18,516**	+36%	**4,489**	+14%	5,246	△14%
支払手数料	**18,809**	+167%	**4,958**	+101%	5,501	△10%
人件費	**7,043**	+289%	**2,300**	+237%	1,968	+17%
その他	**18,033**	+255%	**4,764**	+121%	5,245	△9%

- 賃借料　:ユーザーアクティビティの増加及びグローバル展開に向けたデータセンターの増強に伴い、通期で増加
- 広告宣伝費　:通期で増加したものの、費用対効果を検証した広告宣伝の実施により、売上に占める広告宣伝費比率は前年同期より低下
- 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通期で増加

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　貸借対照表(連結)

（単位：百万円）

	2012年度 第4四半期末	2011年度 第4四半期末	前年同期比	2012年度 第3四半期末	前四半期比
流動資産合計	**122,287**	47,607	+157%	102,657	+19%
現金及び預金	**72,759**	22,254	+227%	51,662	+41%
売掛金	**28,238**	16,944	+67%	32,993	△14%
その他流動資産	**21,288**	8,407	+153%	18,001	+18%
固定資産合計	**43,010**	15,248	+182%	22,715	+89%
資産合計	**165,297**	62,855	+163%	125,373	+32%
流動負債合計	**68,512**	25,202	+172%	53,914	+27%
負債合計	**81,311**	25,393	+220%	54,102	+50%
資本金	**2,179**	2,135	+2%	2,172	+0%
資本準備金	**2,177**	2,133	+2%	2,169	+0%
利益剰余金	**79,338**	33,434	+137%	67,009	+18%
その他	**291**	△ 241	-	△ 80	-
純資産合計	**83,985**	37,462	+124%	71,270	+18%

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　キャッシュフロー計算書(連結)

(単位:百万円)

	2012年度 第4四半期末	2011年度 第4四半期末	前年同期比
営業活動によるキャッシュフロー	**59,578**	**15,678**	+280%
投資活動によるキャッシュフロー	**△24,488**	**△3,272**	+648%
財務活動によるキャッシュフロー	**15,479**	**△1,090**	-
現金及び現金同等物の期末残高	**72,759**	**22,254**	+227%

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

配当

期末配当金(予想)について

- 1株当たり配当金： 30 円

- 当期については、連結売上が前期比146.6%、同当期純利益が163.0%増となったことから、株主の皆様への利益還元を充実

- 株主に対する利益還元を重要な経営課題の一つと認識しており、事業の効率化及び拡大に必要な内部留保の充実を勘案しながら、その時々の当社グループの経営成績及び財政状態並びにそれらの見通しに応じた適切な利益還元策を実施

- 配当による利益還元については、業績連動型の配当を実施することを基本方針としており、毎期の業績等を勘案しながら、中長期的には連結配当性向20%の実現を目指す

- 当期の剰余金の配当については、売上が前期比146.6%増加し、当期純利益についても同163.0%増加したことを勘案し、株主の皆様への利益還元を充実させるため、当社普通株式1株につき30円(前期は1株につき9円)の普通配当を実施することを予定しており、連結配当性向は14.5%を予定

※2012年6月期の配当については、2012年9月25日開催の定時株主総会において承認されることを前提としています

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み

ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会の取り組み

		内容	公表日
ガイドライン	表示	**ゲーム内表示等に関するガイドライン** ガチャの条件や内容に関して適切な表示を行うことで透明性を向上	6月22日
	コンプガチャ	**コンプリートガチャガイドライン**	5月25日
		コンプリートガチャ等に関する事例集 コンプリートガチャの事例を示すとともに、利用者の自主的かつ合理的な選択を阻害するおそれのある仕組みを事例を示して事業者の注意を促す	6月22日
	RMT	**リアルマネートレード対策ガイドライン** リアルマネートレードを禁止し、利用者の利用環境を阻害する行為及び不正又は詐偽などの犯罪行為を防止	6月22日
環境整備	青少年保護	**青少年ユーザーの適正利用のための環境整備** 適正利用のための環境を整備し、青少年を保護するとともに、青少年にソーシャルゲームを末永く楽しんでもらう	4月23日
体制	発展的解消	**ソーシャルゲーム利用環境整備協議会(仮称)設立準備委員会の設立**	6月22日

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み

ソーシャルゲーム利用環境整備協議会（仮称）に向けた設立準備委員会の設立

ソーシャルゲーム プラットフォーム 連絡協議会

発展的に解消

設立準備委員会

参加者
- 学識経験者
- 有識者
- 弁護士
- CESA
- 6社連絡協議会

7月25日より順次会合を実施

ソーシャルゲーム利用環境整備協議会(仮称)

設立時期
- 10月(予定)

目的
- ソーシャルゲーム等を利用するお客様が安心して利用できる環境の向上

参加者(予定)
- 学識経験者
- 有識者
- 消費者団体
- ゲーム提供会社
- プラットフォーム運営会社

主な活動内容(予定)

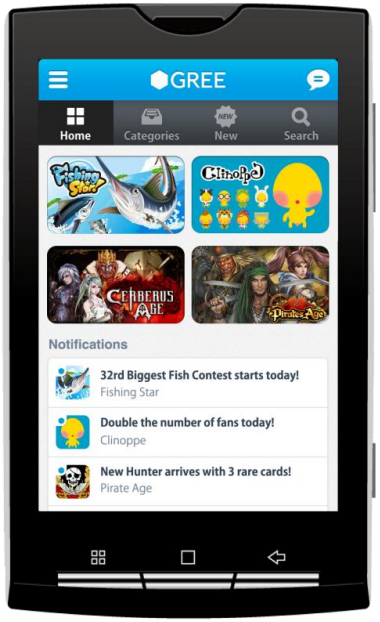
- 利用環境向上にむけた自主規制
- 青少年等に対する啓発活動
- 消費者相談の受付（相談センターの運営）

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　事業報告

2012年5月より「GREE　Platform」をグローバルに提供開始

App Portal
英語



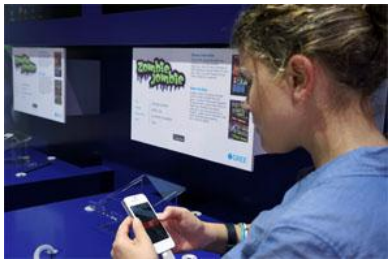
App Portal
日本語



- 世界最大級のワンプラットフォームとしてUIを一新し、日本語/英語共通のデザインにするなどグローバル対応を実施

世界最大のゲームショウ「E3 2012」へ初出展







- ブースでは、自社ゲーム13タイトル、GREEパートナーゲーム12タイトルが試遊可能なコーナーを設置

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　事業報告

世界に向けて自社ゲームを複数リリース



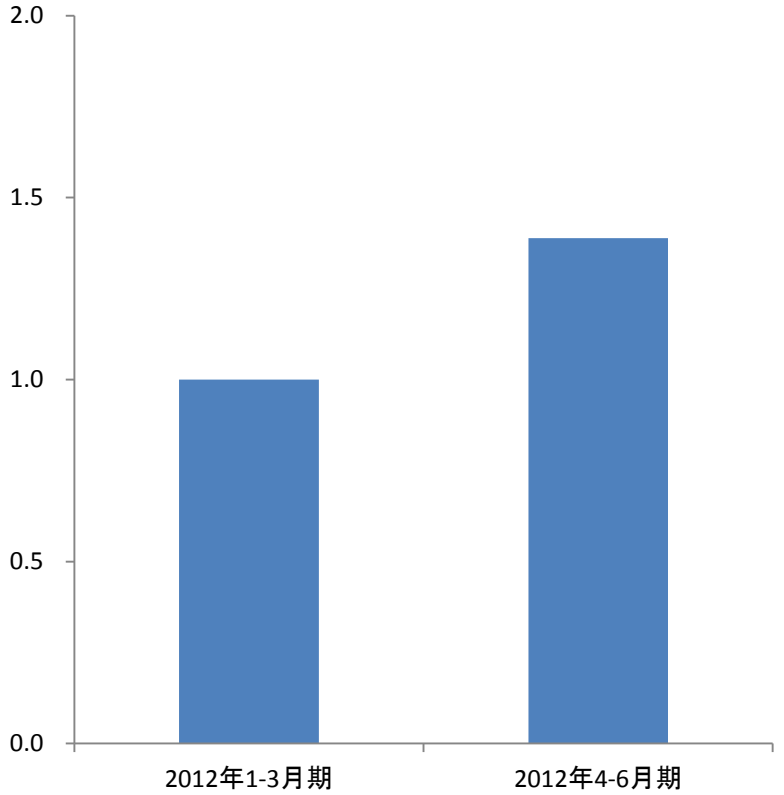




- 日本の自社ゲームを世界に向けてβ リリース。順次β プロモーションを実施

グローバル市場での売上が伸長

(単位：指数（2012年1-3月の売上高を1とした場合))



※GREEおよびFunzioにおける日本以外の売上を合算

- グローバル市場での売上が順調に推移

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2012年6月期第4四半期　事業報告

大型IPの獲得





©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©GREE, Inc.／エイチーム

- ワールドワイドな事業展開を視野に入れて、バンダイナムコゲームスと包括的業務提携。第1弾として6月27日に「NARUTO−ナルト− 忍マスターズ」（フィーチャーフォン版）を提供開始

新しいゲームデザイン





- 4月より、新規ゲーム「ともだち☆ドッグス」をスマートフォンネイティブアプリで提供開始

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年度6月期　事業戦略

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　通期予想

（単位：百万円）

	2013年6月期 予想 ①	2012年6月期 実績②	①/②比 増加率
売上高	**195,000 ～205,000**	158,231	+23.2% ～+29.6%
営業利益	**74,000 ～84,000**	82,729	△10.6% ～+1.5%
経常利益	**74,000 ～84,000**	81,935	△9.7% ～+2.5%
当期純利益	**46,000 ～52,000**	47,967	△4.1% ～+8.4%

■ 売上高
- 日本　：大型IPタイトルおよびスマートフォン対応新規タイトルの提供開始数増加に伴い、日本の売上高は回復から緩やかな成長モードを想定
- 欧米アジア：日本で提供する自社及びダブルネームゲームを世界で複数本提供開始
シュミレーションゲームやカードバトルゲームを複数提供することで売上高の伸長を想定

■ 費用
- 日本　：効率性を意識した広告宣伝やサーバ運用の実施などで適切な費用水準を維持
- 欧米アジア：人件費を中心にグローバル展開に伴う体制構築に向けた積極的な投資を実施

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略

	日本	欧米アジア
ゲームのKPI改善	● 新たなゲームモデル等導入によるKPIの改善	● 欧米・アジアのマーケット特性を理解し、ARPDAU等のKPIの改善
ヒットタイトルの投入	● 大型IPを活用した自社及びダブルネームゲームの拡充	● シミュレーションゲーム（SLG）のさらなる拡大
ゲームデザインの拡充	● カードバトルのヒットに次ぐ、新たなゲームデザインの開発および提供	● カードバトルの追加
その他	● 利用環境向上への取り組みとCSR活動の強化	● 多言語対応の進展による、カバーエリアの拡大

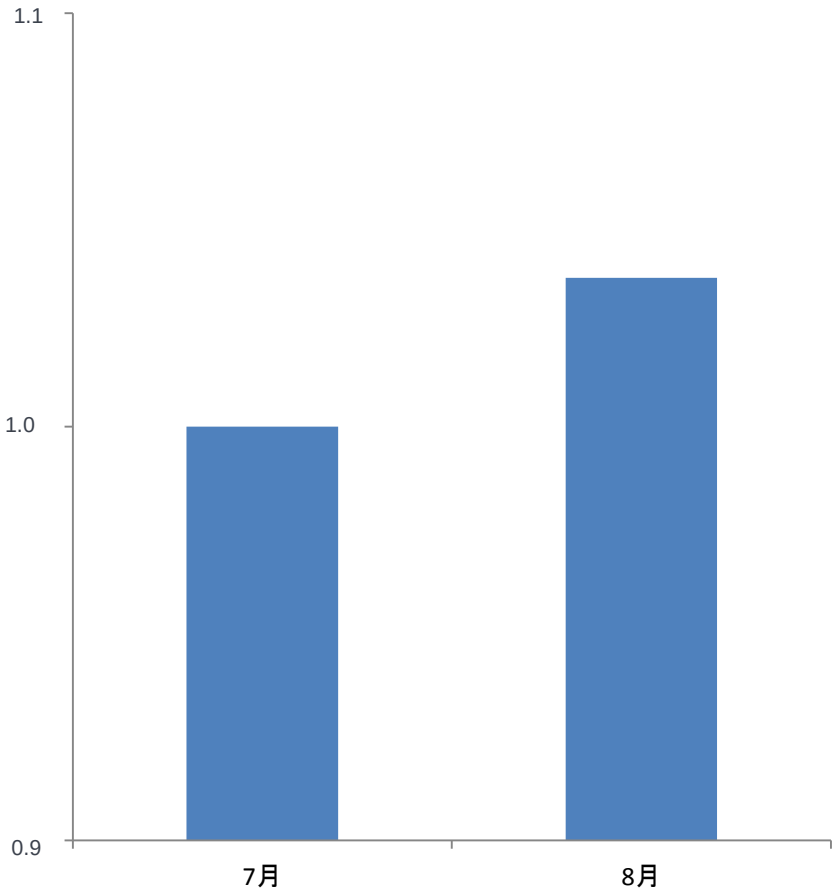
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　日本

2013年6月期 第1四半期の進捗

7-8月の月初5日間コイン消費比較

(単位：指数（7月月初5日間のコイン消費を1とした場合))



- 8月のコイン消費は回復基調
- 「GREE Platform」のグローバル展開及び利用環境向上への対応に集中していた社内リソースがゲーム運営や開発等に復帰
- イベント消費モデルなど新しいゲームモデル等に着手

（ご参考）ガイドラインへの対応状況

各種ガイドラインへの対応	自社及びダブルネームゲーム	GREEパートナーゲーム
コンプガチャの廃止	5月末日で対応済	6月末日で対応済
コンプガチャ類似の廃止	6月末日で対応済	6月末日で対応済
ゲーム内での分かりやすい表示	6月より順次対応中	8月末日までに対応

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　日本

2013年6月期　提供開始予定の大型IPタイトル（一部）

大型IPを活用した自社及びダブルネームゲーム等を多数準備中



BLEACH ソウルマスターズ
©久保帯人／集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ
©GREE, Inc.
（7月20日より事前登録開始。8月末配信予定）

包括的業務提携を行ったバンダイナムコゲームスとの共同事業で提供を予定しているゲーム例

Tales of Card Evolve™
テイルズ オブ カード エボルブ

「テイルズ オブ カード エボルブ」
©いのまたむつみ ©諏訪康介 ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
（今夏配信予定）

SUMMON NIGHT コレクション

「サモンナイト　コレクション」
©NBGI
Powered by AltPlus Inc.
（今秋配信予定）

「パックマン」シリーズ
（今冬配信予定）

「アイドルマスター」シリーズ
（今冬配信予定）

他多数準備中

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　日本

2013年6月期　提供開始予定の新規ゲーム（一部）

- カードバトルに加えて、スマートフォン向けの新たなゲームジャンルを拡充



「どうぶつフレンズ」



「MONPLA SMASH」



「Wacky Motors」※



「MODE STYLE」



「Soul Island」

※2012年7月提供開始

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　日本

CSR活動の強化

1. CSR活動により「インターネットを通じて、世界をより良くする。」の実現を加速させる

- インターネット関連技術コミュニティ・学術研究を支援
- 経済・政治・教育・医療領域におけるインターネット活用の促進
- インターネットを活用した文化・芸術支援　等

2. インターネット社会のサステイナブルな発展に寄与する

- サービスの内容や利用環境を向上させる施策の迅速な導入
- 青少年へのインターネットリテラシー教育の推進　等

3. 企業市民や地域社会の一員であることを自覚し、社会全体へ還元する

- 日本のスポーツ振興への取り組み
- 環境保護・社会福祉・人道援助活動への支援や寄附　等

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

（ご参考）2012年6月期　CSR活動報告

若手エンジニア・クリエイター育成支援

- ✓ 一般社団法人情報処理学会と、若手育成プログラミングコンテンスト「IPSJ International AI Programming contest “SamurAI coding”」を共同開催
- ✓ 「バンタンゲームアカデミー」を運営する株式会社バンタンコンテンツトラックスと産学連携で若手プログラマー育成を支援
- ✓ 公益財団法人画像情報教育振興協会主催「第17回学生CGコンテスト」へ協賛
- ✓ シリコンバレー発のプログラミングコンテスト「Codesprint Japan」をメインスポンサーとして支援



情報処理学会 会長 古川一夫氏（左）
2012年4月27日配信のプレスリリースより

技術コミュニティへの支援・協力

- ✓ 日本Androidの会が主催し、東京大学が共催する「Android Bazaar and Conference 2012 Spring」へ協賛
- ✓ ユーザーコミュニティである日本Jenkinsユーザ会主催の「Jenkins ユーザ・カンファレンス 2012 東京」へ協賛
- ✓ オープンソースに関する最新情報共有や展示などを行う「オープンソースカンファレンス2012 Kansai@Kyoto」へ協賛

地域産業振興の支援

- ✓ 高知県がソーシャルゲーム産業の創出を目的として取り組む「高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト」（高知県、四国銀行、高知銀行が主催）へ特別協賛
- ✓ 本件は、自治体が地域産業創出や若者雇用を目的として主催・開発支援を行った全国初のゲーム企画コンテスト
- ✓ 第1回入賞作品の「小悪魔の条件」はゲーム化され、2012年1月23日にリリース
- ✓ 第2回コンテストでは中学校2年生が入賞し、「新龍紀ギルドファンタジア」として2012年6月7日にリリースされた



第2回高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト
入賞作品「新龍紀ギルドファンタジア」

※その他の過去事例につきましては当社サイトをご覧ください　http://www.gree.co.jp/csr/

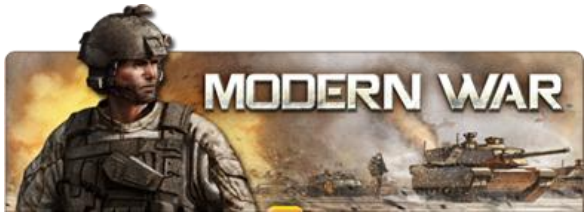
Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

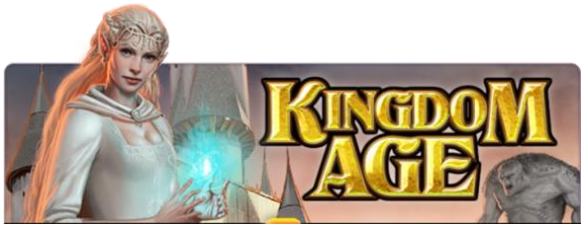
2013年6月期　事業戦略　欧米アジア

2大ゲームデザインで安定成長

SLGゲームの成長







- iOS に加えAndroid版をリリース
- 今後、SLGゲームデザインにおいてモチーフの異なるゲームをリリース予定

カードバトルゲームの伸長









- 現在提供中のカードバトルゲームに加えて、さらに開発、提供準備中
- 現在提供しているカードバトルにおいて約1ドルのARPDAUを記録
- KPIが大幅に改善しており、継続的にプロモーションを開始

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　欧米アジア

ラインナップの拡充とプロモーションノウハウの獲得

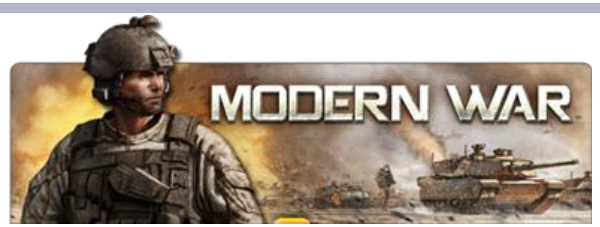
iPhoneおよびiPadにおける成功

トップ100ランクインアプリ数	会社名		社数
6本以上	Zynga(※2)		1社
4本以上	Electronic Arts(※3) TeamLava GREE(※4) Disney TinyCo, Inc.		5社
2本以上	Gameloft Machine Zone, Inc Pocket Gems, Inc. Activision Publishing, Inc. Beeline Europe Booyah, Inc.	FreshPlanet Inc. Halfbrick Studios Ludia Mobage, Inc. Supercell Z2Live, Inc	12社

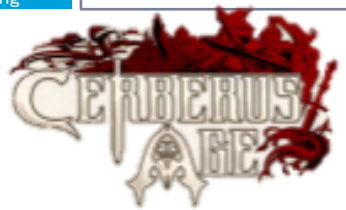
出所: US App Store Game Grossing
※1　8月11日時点のトップ100アプリ
※2　買収したOMGPOPを含む
※3　買収したPopCap Gamesを含む
※4　買収したFunzioを含む

- iPhone US App Storeにおいて、複数のタイトルが上位にランクイン
- iPadにおいてもMODERN WARがGrossing Ranking1位になるなど上位を占める

効率的プロモーションの成功



Top Grossing Ranking	21 位（2012年8月13日）



Top Grossing Ranking	89 位（2012年8月13日）

出所: U.S Overall Google Play

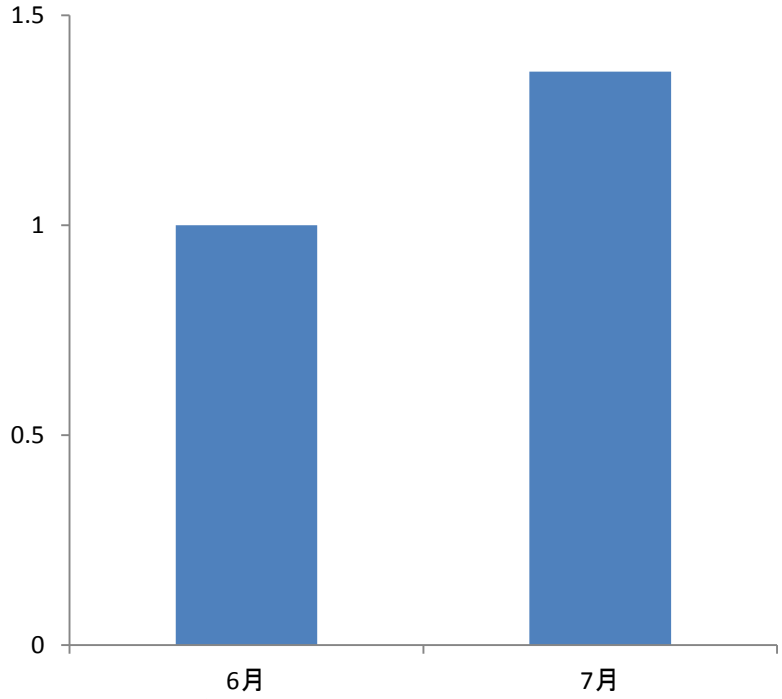
- 効率的なプロモーションを行い、MODERN WARは提供開始2週間後に、Top Grossing Ranking21位にランクイン。Cerberus Ageにおいてはプロモーションから1週間で89位まで急上昇
- KPIが改善されたものから順次プロモーションを開始

Copyright © GREE,Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期　事業戦略　欧米アジア

グローバルのマーケット 6-7月売上高比較

(単位：指数（6月の売上高を1とした場合）



※GREEおよびFunzioにおける日本以外の売上を合算

- U.Sマーケットをメインに、売上高は7月も順調に伸長

アジア、欧州マーケットにおける事業拡大

「GREE Platform」
14カ国語に対応予定

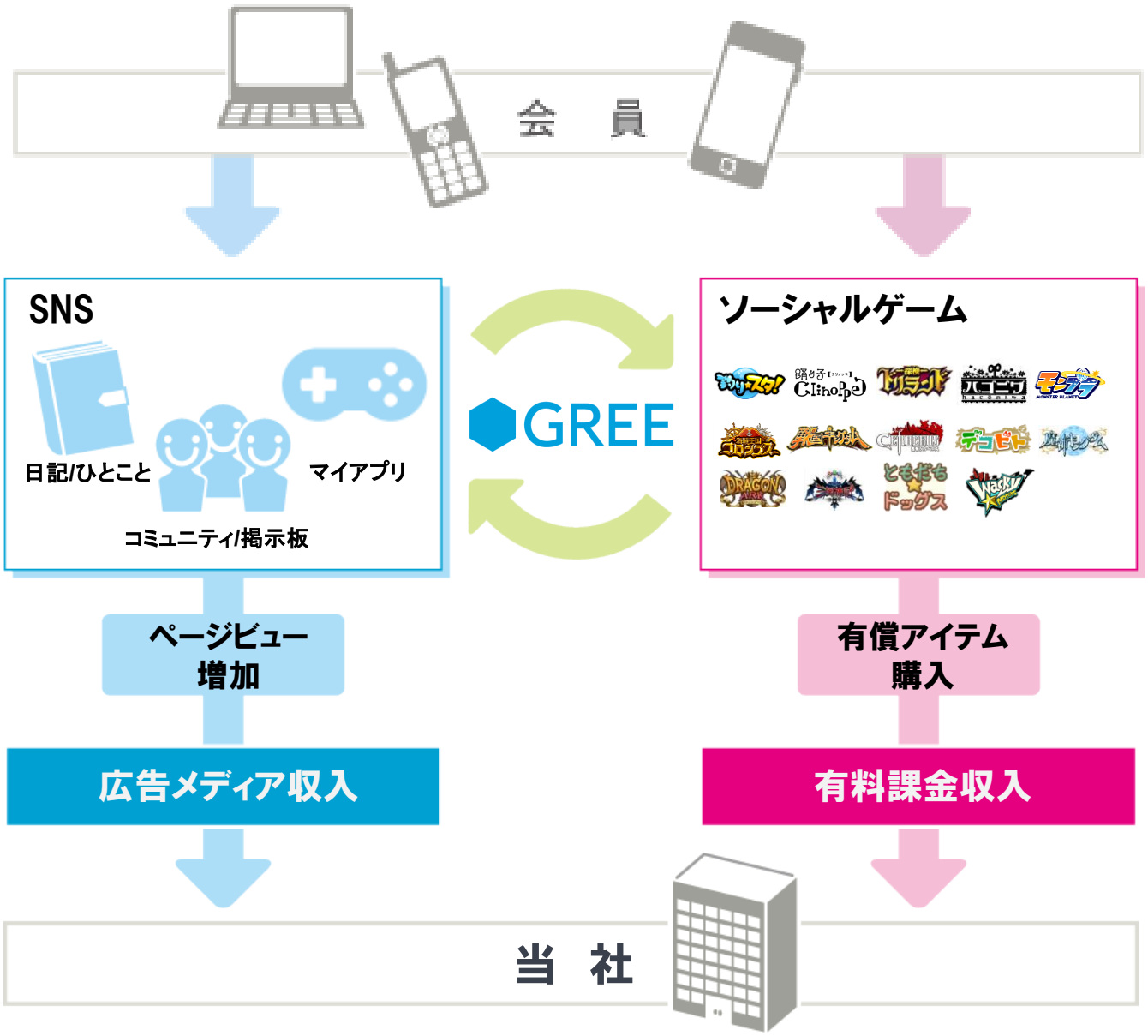
- 英語に加えて、韓国語、中国語および多言語対応を実施。アジア、欧州マーケットでも事業を拡大

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

GREE



「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）



「Crime City」(※)

犯罪社会でのし上がれ!

（2011年8月開始）



「AKB48ステージファイター」

AKB48初のソーシャルゲーム

©AKS ©GREE, Inc./エイチーム

（2011年10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）



「Modern War」(※)

自分だけの軍団で現代戦を勝ち抜け!

（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原始人と恐竜が仲良し!?話題シミュレーション

（2012年3月開始）



「Dino Life」(※)

（2012年4月開始）



「Kingdom Age」(※)

軍勢を導き、巨大王国を築く本格派ストラテジー

（2012年4月開始）



「ともだち☆ドッグス」

わんことの新しい生活のはじまり☆

（2012年4月開始）



「NARUTO-ナルト- 忍マスターズ」

忍識札を集めてバトル!!

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©GREE, Inc.／エイチーム

（2012年6月開始）



「Wacky Motors」

お宝を狙って熱いカードバトルを繰り広げる!

（2012年7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

LOTTE

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

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「まなぼう！あそぼう！インターネットルール」を年齢別サービスとして拡充



啓発アプリ「まなぼう！あそぼう！インターネットルール」
「小学生以下のみなさま」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



麻布高等学校で啓蒙活動を実施（2012年5月19日）



「高校生熟議 2012 in　大阪」に参加（2012年7月21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.