

グリー株式会社

2013年6月期第3四半期 決算説明会

2013年5月14日

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

Executive Summary

第3四半期 業績ハイライト

■ 売上高378億円、営業利益108億円と前四半期比減収減益

- 国内：スマートフォンタイトルのコイン消費は増加したが計画を下回って推移
- 海外：USスタジオのタイトルが好調に推移しコイン消費が倍増
- 一部のタイトル関連資産の一括償却を実施し特別損失を40.3億円計上

通期業績 予想の修正

■ 通期業績予想を下方修正

- 第3四半期の実績及び足元の業績動向を踏まえ、2013年6月期通期の売上高及び利益を下方修正

新成長戦略

■ 成長戦略を「選択と集中」へ転換

- 選択と集中により、トップライン成長の確度の向上とコストコントロールの徹底を推進

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

目次

1. 連結決算概要
2. コイン消費の状況
3. 新成長戦略
4. 参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

1. 連結決算概要
2013年6月期第3四半期
（2013年1月～3月）

2. コイン消費の状況

3. 新成長戦略

4. 参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第3四半期 決算概要

海外事業は好調であったものの、国内タイトルの売上が
計画を下回って推移したことにより売上高が前四半期比で減少

（単位：百万円）

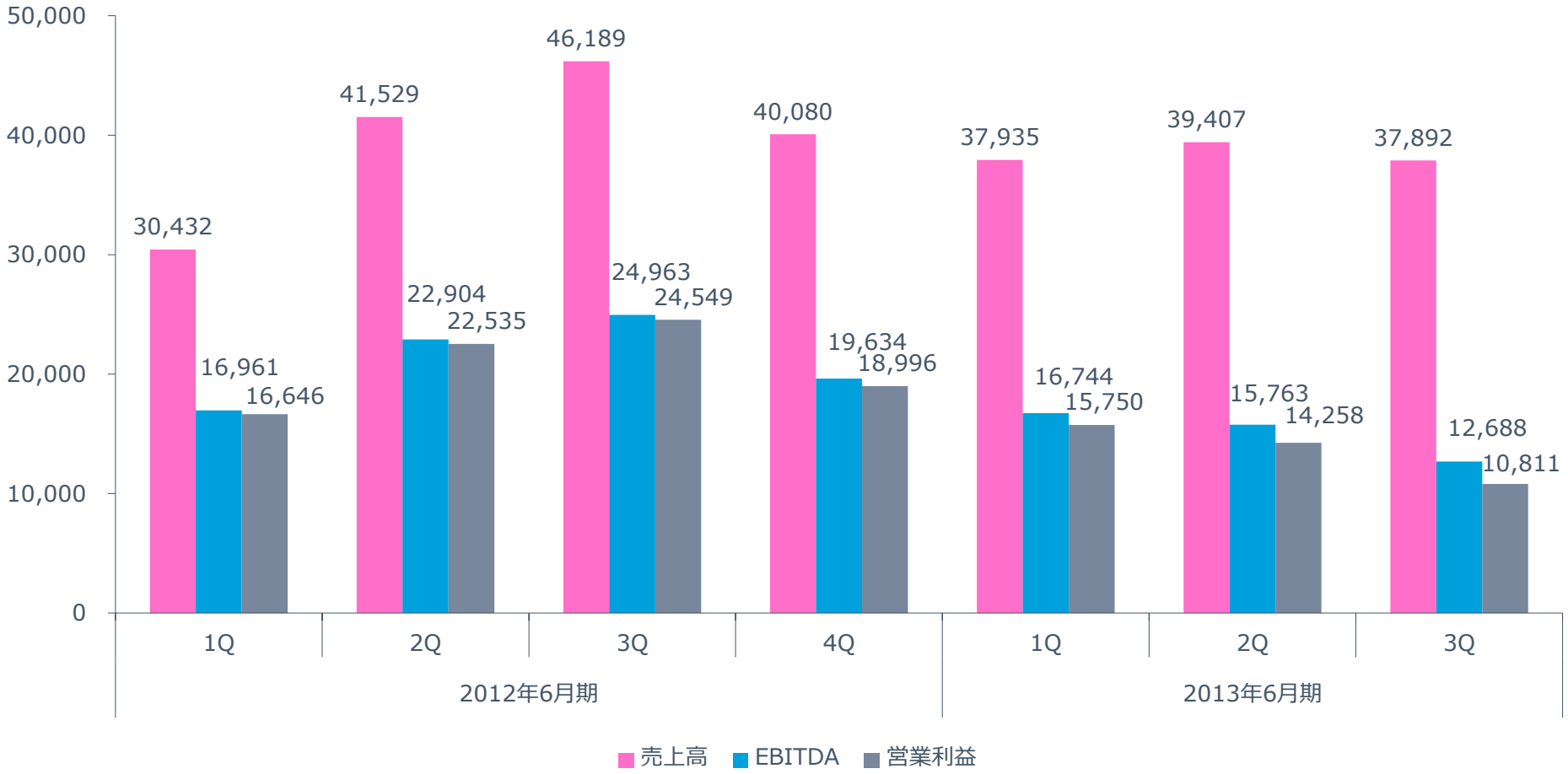
	2013年6月期 第3四半期	2013年6月期 第2四半期	前四半期比	2012年6月期 第3四半期	前年同期比
売上高	**37,892**	39,407	△4%	46,189	△18%
EBITDA (※1)	**12,688**	15,763	△20%	24,963	△49%
営業利益	**10,811**	14,258	△24%	24,549	△56%
経常利益	**12,129** (※2)	16,330	△26%	24,505	△51%
当期純利益	**4,706** (※3)	9,048	△48%	13,448	△65%

※1 EBITDA＝営業損益＋減価償却費＋のれん償却額
※2 経常利益は為替差益14.3億円を含む
※3 一部のタイトル関連資産の一括償却により40.3億円を減損処理（特別損失の計上）

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

売上高・EBITDA・営業利益の推移

（単位：百万円）

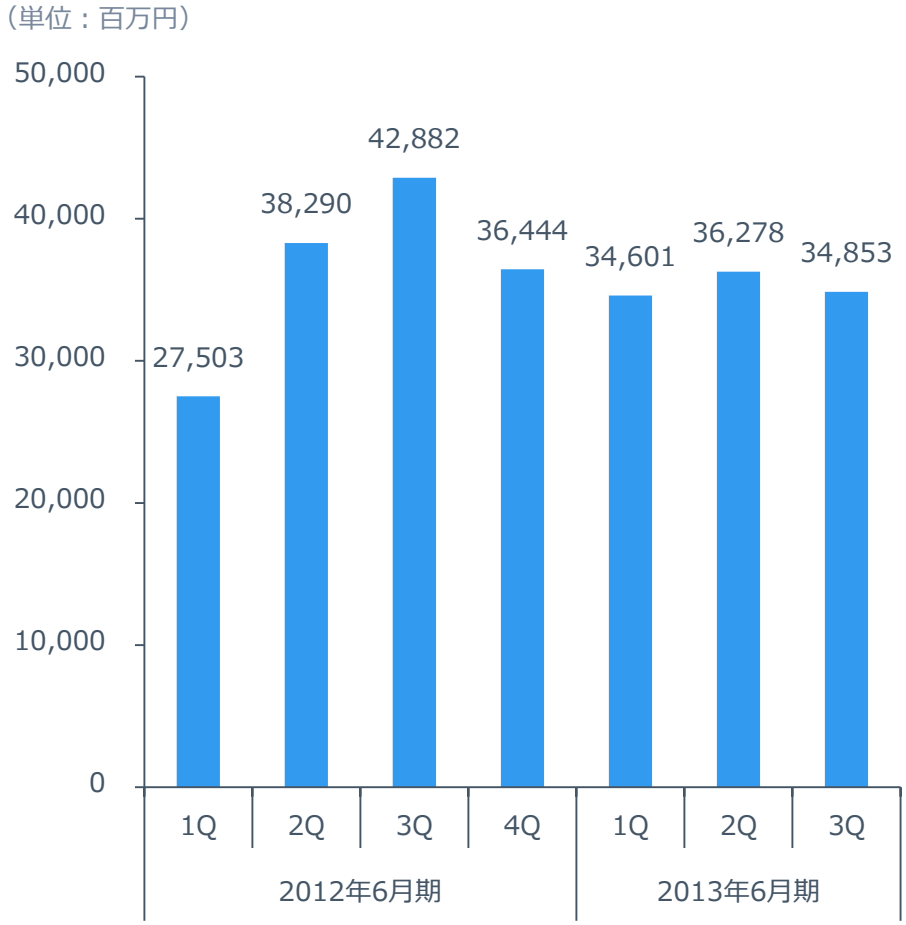


※ EBITDA＝営業損益＋減価償却費＋のれん償却額

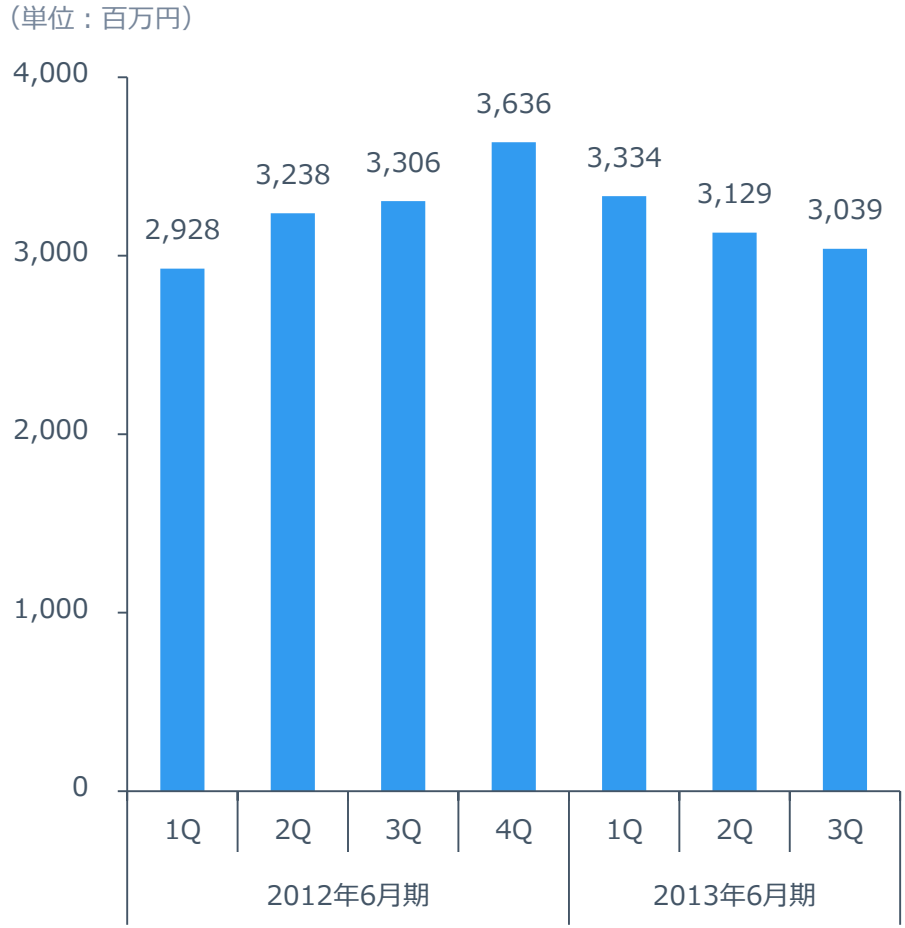
Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

売上高における各収入の推移

有料課金収入



広告メディア収入



Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第3四半期 費用構成

（単位：百万円）

	2013年6月期 第3四半期	2013年6月期 第2四半期	前四半期比	2012年6月期 第3四半期	前年同期比
売上原価合計	**6,658**	6,344	+5%	3,678	+81%
賃借料	**1,132**	1,091	+4%	2,099	△46%
人件費	**2,521**	3,119	△19%	979	+158%
その他	**3,005**	2,134	+41%	599	+402%
販管費合計	**20,421**	18,804	+9%	17,962	+14%
広告宣伝費	**5,484**	5,719	△4%	5,246	+5%
支払手数料	**5,871**	5,700	+3%	5,501	+7%
人件費	**3,780**	2,605	+45%	1,968	+92%
その他	**5,285**	4,779	+11%	5,245	+1%
費用合計	**27,080**	25,148	+8%	21,640	+25%
減価償却費 (※1)	**1,122**	871	+29%	182	+516%
のれん償却額 (※2)	**753**	633	+19%	231	+226%

- 広告宣伝費：売上高減少に伴い前四半期から2.3億円減少
- 人件費：　人件費合計は63億円。従業員数の増加に伴い前四半期から5.7億円増加
- 支払手数料：スマートフォンネイティブ比率の上昇に伴い増加

※1 減価償却費は売上原価その他及び販管費その他に含まれる
※2 のれん償却額は販管費その他に含まれる

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第3四半期 貸借対照表

（単位：百万円）

	2013年6月期 第3四半期末	2013年6月期 第2四半期末	前四半期比	2012年6月期 第3四半期末	前年同期比
流動資産合計	**83,277**	91,064	△9%	102,657	△19%
現金及び預金	**37,171**	42,933	△13%	51,662	△28%
売掛金	**22,383**	24,390	△8%	32,993	△32%
固定資産合計	**70,850**	68,086	+4%	22,715	+212%
資産合計	**154,127**	159,150	△3%	125,373	+23%
流動負債合計	**40,887**	47,073	△13%	53,914	△24%
負債合計	**55,625**	63,965	△13%	54,102	+3%
有利子負債 (※)	**22,084**	24,436	△10%	-	-
資本金	**2,197**	2,191	+0%	2,172	+1%
資本準備金	**2,194**	2,188	+0%	2,169	+1%
繰越利益剰余金	**95,085**	90,378	+5%	67,009	+42%
その他	**△ 975**	427	-	△ 80	-
純資産合計	**98,502**	95,185	+3%	71,270	+38%

※ 有利子負債は負債合計に含まれる

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

特別損失の計上

「選択と集中」戦略の一環で注力タイトルの絞り込みを実施
一部のタイトル関連資産の一括償却に伴い40.3億円を特別損失に計上

（単位：百万円）

減損対象資産の内容	第3四半期 減損損失額	第3四半期末 資産残高
国内スタジオ開発のタイトル関連資産	**2,073**	**6,316**
海外スタジオ開発のタイトル関連資産	**1,957**	**4,057**
合計	**4,031**	**10,374**

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期 通期業績予想の修正

（単位：百万円）

	今回予想①	前回予想 ② (2013年2月12日時点)	①/②比 増減率
売上高	**150,000**	160,000 ～170,000	△6.3% ～△11.8%
営業利益	**46,000**	50,000 ～60,000	△8.0% ～△23.3%
経常利益	**49,000**	50,000 ～60,000	△2.0% ～△18.3%
当期純利益	**24,000**	31,000 ～37,000	△22.6% ～△35.1%

- 第3四半期の実績及び足元の業績動向を踏まえ、売上高及び利益が前回予想（2013年2月12日時点）を下回る見込み
- 第4四半期は売上高の減少に加え、「選択と集中」戦略の推進による費用計上を見込む

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

1. 連結決算概要

2. コイン消費の状況

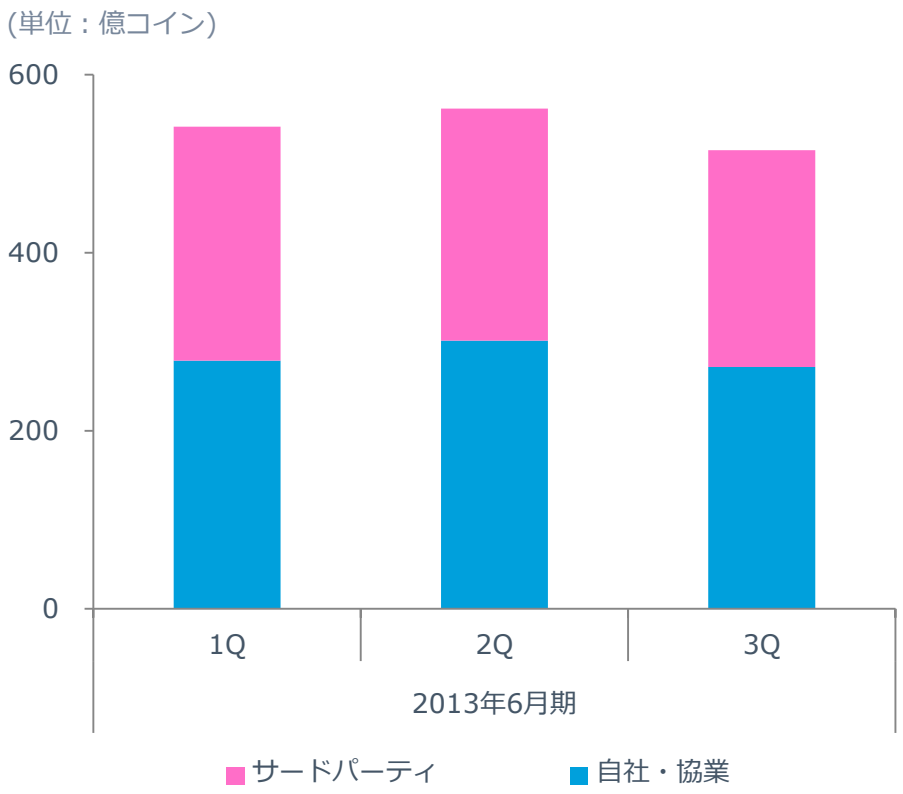
3. 新成長戦略

4. 参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内コイン消費の状況

国内市場のコイン消費は前四半期比で減少



- フィーチャーフォンのコイン消費が計画以上に落ち込み
- スマートフォンには新規の自社ヒットタイトルが出ず
- ポケラボは既存タイトルが好調に推移
- スマートフォンの比率が初めて50パーセントに到達

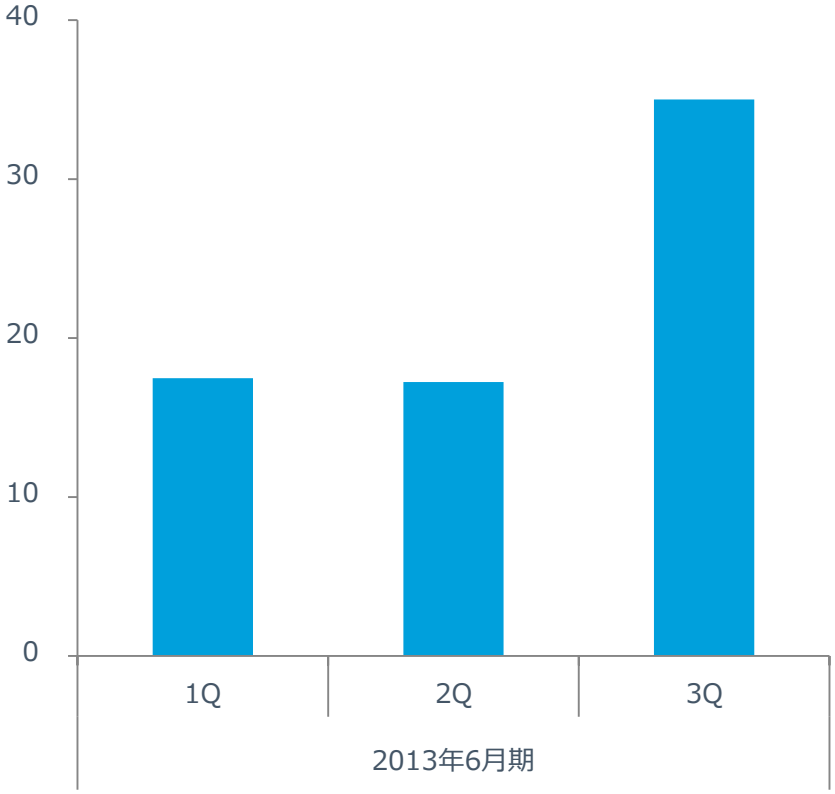
※　2013年2Qより連結を開始したポケラボ分を含む
※「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

海外コイン消費の状況

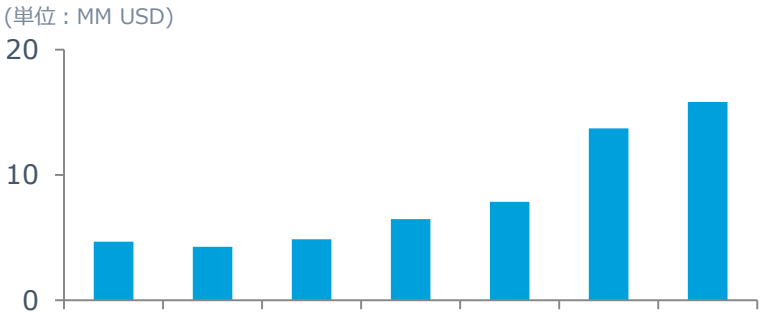
海外市場のコイン消費は前四半期比で倍増

(単位：MM USD)



- 収益性の高いタイトルへの集中戦略が奏功
- USスタジオの複数タイトルの成長が消費拡大を牽引

ご参考：月次コイン消費推移 [USスタジオ]



※ 2013年2Qより連結を開始したポケラボの海外コイン消費分を今回から含む

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

1. 連結決算概要

2. コイン消費の状況

3. 新成長戦略

4. 参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

「選択と集中」戦略への転換

国内スマートフォン市場と海外市場における成長拡大を目指す基本方針は不変
「選択と集中」へ成長戦略を転換

			3Q実績	現状/課題	今後の取り組み	参照
全体			計画未達	全方位的な拡大	選択と集中	-
トップライン	国内事業	フィーチャーフォン	計画以上の落ち込み	市場の縮小加速	スマートフォンへの移行を優先	-
		スマートフォンブラウザ	計画ほど伸長せず	KPI改善の遅れ	リソースの再配置による迅速なKPI改善	P17
		ネイティブ	ポケラボ以外は計画ほど伸長せず	開発並びに品質向上の遅れ	タイトルの絞り込みと開発体制の効率化	P24
	海外事業		USスタジオは計画以上に伸長	他スタジオは伸び悩み	タイトルの絞り込みと成功ノウハウの横展開	P28
コスト			前四半期から増加	人員増によるコストの増加	コストコントロールの徹底	P31

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

スマートフォンタイトルのパイプライン

年内の自社・協業※1の新規リリースは、国内市場に向けてスマートフォンブラウザとネイティブで合計約15～20本、海外市場に向けて約5本を予定

対象市場	分野	リリース済本数※2（2013年5月10日）	年内のリリース予定本数
国内	スマートフォンブラウザ	22 本（24 本）	約15~20本
	ネイティブ	28 本（39 本）	
海外	ネイティブ	21 本（28 本）	約5本

※1 「GREE」クレジットの有無に関わらず実質的な協業度合いで判定
※2 掲載本数は2013年6月までの絞り込み予定後の本数であり、括弧内は5月10日時点の本数

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

スマートフォンブラウザ分野

競争優位性の高いスマートフォンブラウザ分野を梃入れ
リソースの最適配置によりKPIや導線の改善に向けた各種施策を積極的に推進

現状/課題	今後の取り組み
開発スピードの遅延	社内外のリソースの活用による 開発体制の強化
人気イベントの不足と ゲームバランスの改善の遅れ	ギルド/リアルタイムイベントの導入等に よるKPIの改善
ユーザーアクティビティ活性化の遅れ	クロスプロモーション等による 導線の改善
コアファン層を有するIPタイトルの 好調な立ち上がり	積極的なプロモーションの実施

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

開発体制の強化（1）

社内外のリソースを効率的に活用し、既存タイトルのKPI改善や
次期主力コンテンツの創出をスピードアップ

社内リソースの再配置

ネイティブ分野
- タイトルの絞り込みと開発体制の効率化

海外事業
- タイトルの絞り込みと開発体制の効率化
- 拠点の閉鎖

**一部のフリーになったリソースを
スマートフォンブラウザ分野の梃入れへ再配置**

スマートフォンブラウザ分野の開発体制の強化

有カパートナーとのJV設立

パートナー	YAHOO! JAPAN	CyberAgent	alt plus
会社名	ジクシーズ	グリフォン	オルトダッシュ
目的	ソーシャルゲーム・モバイルコンテンツの共同開発、運営等		
資本金	200百万円（グリー 51%, ヤフー 49%）	100百万円（サイバーエージェント 66.65%、グリー 33.35%）	25百万円（オルトプラス 51%、グリー 49%）
設立年月日	2013年3月15日	2013年2月18日	2013年3月14日

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

開発体制の強化（2）

2013年3月、グラニと戦略的業務提携契約を締結
良質なタイトルを提供する有力パートナーとの連携強化により開発体制を強化

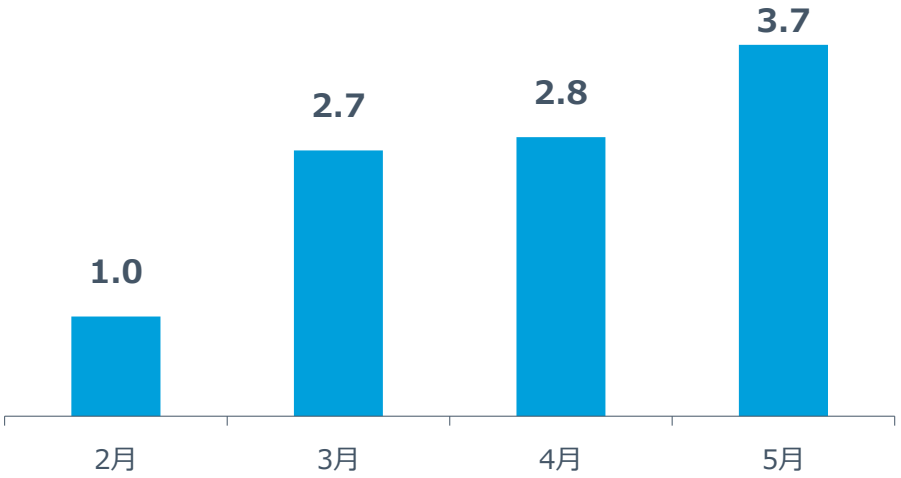
「神獄のヴァルハラゲート」



- グラニ初のソーシャルゲーム
- 2013年1月の提供開始以来、「GREE」ランキングで常に上位にランクイン

コイン消費規模の拡大

月初10日間のコイン消費規模



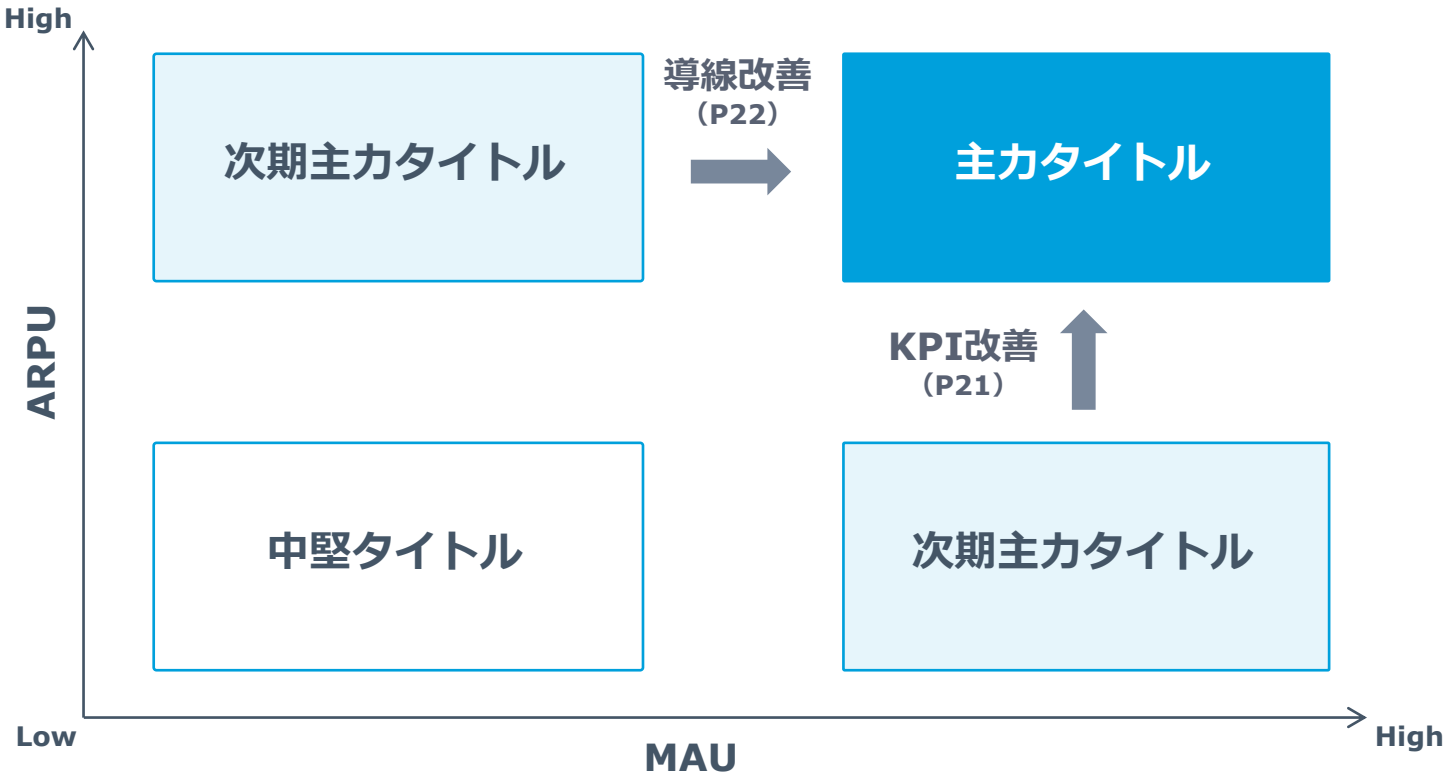
- コイン消費規模が急速に拡大
- 2013年5月からのTVCM開始により、さらなる成長を目指す

※ 2 月最初の10日間のコイン消費規模を1として指数化

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

スマートフォンブラウザ分野の梃入れ

より多くの主力タイトルの創出に向けてタイトルのKPI改善及び
ユーザーアクティビティ活性化のための導線改善を推進



※ ARPU：ユーザーあたりの平均課金額
※ MAU：一ヵ月にログインをしたユーザー数

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

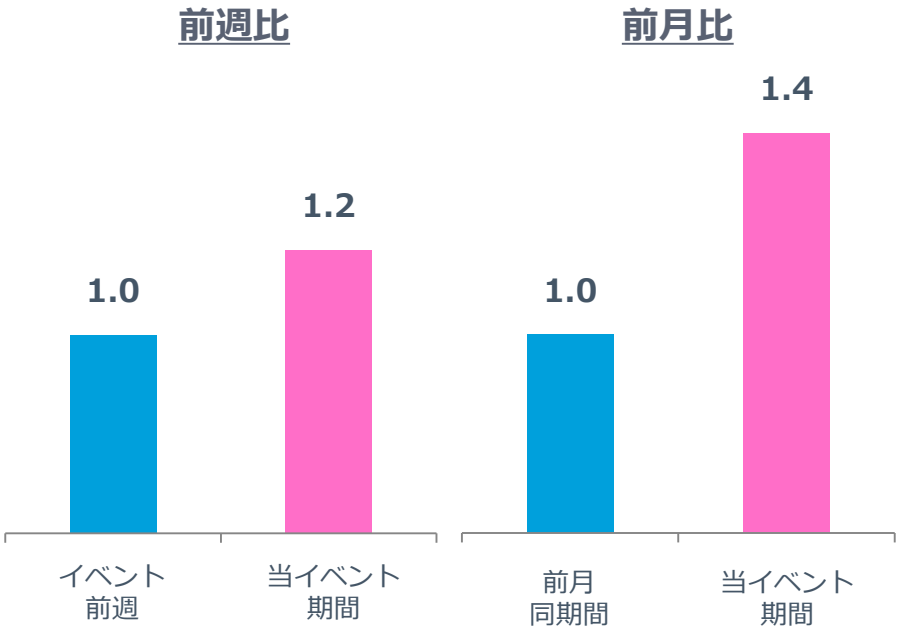
タイトルのKPI改善施策の実施

ギルド/リアルタイムイベントの導入やゲームバランスのチューニング等の
施策の実施により、タイトルのKPIを改善

協業ゲームA

ギルドバトルイベント導入の事例

継続率

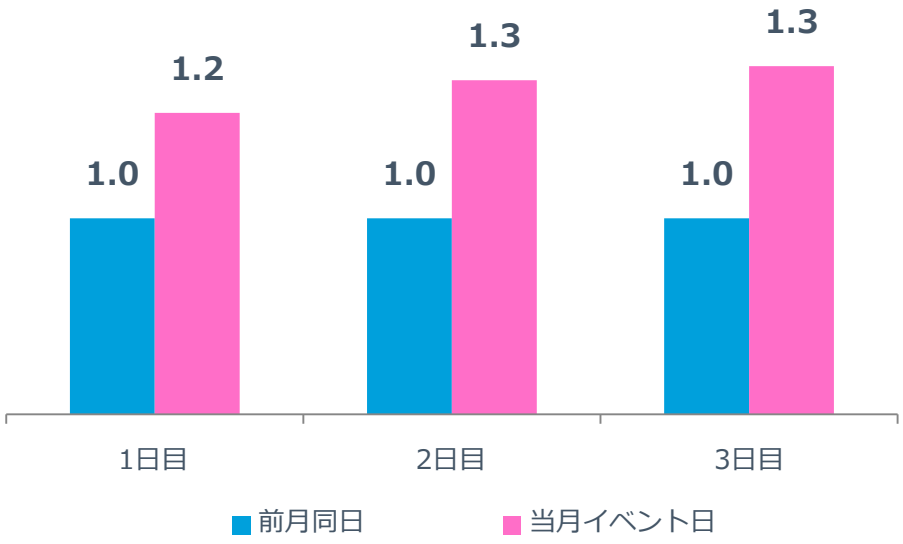


※ 継続率： 初回ログインユーザーの内、一定期間内に再度ログインしたユーザーの比率
※ 前週平均継続率及び前月同期間平均継続率を1として指数化

自社ゲームB

新カード追加の事例

ARPDAU



※ ARPDAU：アクティブユーザー1日あたりの平均課金額
※ 新カード追加後3日間の前月同日のARPDAUを1として指数化

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

導線改善施策の実施

タイトルのKPI改善に加えて導線の改善施策を実施し、
ユーザーアクティビティの活性化を図る

導線改善施策の事例

施策の事例	効果
クロス プロモーション	タイトル間の相互送客による回遊の促進
特集ページの設置	ユーザーへの効果的な露出機会の提供
招待・お知らせ機能の拡充	ユーザーのリテンション向上

導線改善の期待効果

	MAU	ARPMAU	消費
主力 タイトルA	100	100	100
次期主力 タイトルB	30	100	30

- 次期主力タイトルBのARPMAUは主力タイトルAと同水準であるものの、MAUが約3分の1程度
- 導線改善によるMAU向上で主力級の消費水準を目指す

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内スマートフォンブラウザ

GREE

IPタイトルの一層の成長

コアファン層を有するIPタイトルは好調のため今後継続的にプロモーションを実施

「アイドルマスター ミリオンライブ！」
（バンダイナムコゲームス）



©窪岡俊之
©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
©NBGI／PROJECT iM@S

- アイドルをプロデュースし育成する人気のゲームシリーズ
- 2013年2月下旬リリース

※ 上記2タイトルはフィーチャーフォンでも展開中

「ソードアート・オンライン エンドワールド」
（バンダイナムコゲームス）



©川原 礫／アスキー・メディアワークス／SAO Project
©2012 NBGI　Powered by SuperAppli

- 人気小説シリーズで、アニメーション化された「ソードアート・オンライン」を題材にした協力型RPG
- 2013年2月下旬リリース

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

ネイティブ分野

タイトルの絞り込みや開発体制の効率化を推進しヒットタイトルの創出を狙う

現状/課題	今後の取り組み
パイプライン増加による開発及び品質向上の遅れ	タイトルを絞り込みコストを抑え成功確度を向上
ポケラボのタイトルが好調に推移	ポケラボとの共同開発及び技術連携の強化
グリーはAndroidタイトルに強み ポケラボはiOSタイトルに強み	グリーとポケラボで相互にノウハウを共有

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内ネイティブ

GREE

成功確度向上のための効率化

タイトルを絞り込み、注力タイトルの開発及び品質向上を推進することで、
コストを抑え成功確度の向上を狙う

目的	施策の具体例
注力タイトルの開発体制強化及び品質向上	ヒットを狙えるタイトルへの絞り込み （タイトル数を3分の2程度へ）
	海外市場向けのタイトル開発を 成功ノウハウを有する海外開発拠点へ集約 （国内スタジオで運用中の海外市場向けタイトル6本はクローズ予定）
	ポケラボとの共同開発及び技術連携の強化 （P26、P27参照）

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内ネイティブ

GREE

ポケラボのカードバトルタイトルの成長

ポケラボのカードバトルタイトルが新作を含め好調に推移
グリー国内スタジオとの共同開発及び技術連携を強化しさらなる成長を目指す

Japan Top Grossing Rankings
（2013年5月5日時点）

7位
「栄光のガーディアンバトル」

10位
「ソード オブ ファンタジア」
（2013年4月リリースの新作）

25位
「運命のクランバトル」







※ 出所: App Store

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内ネイティブ

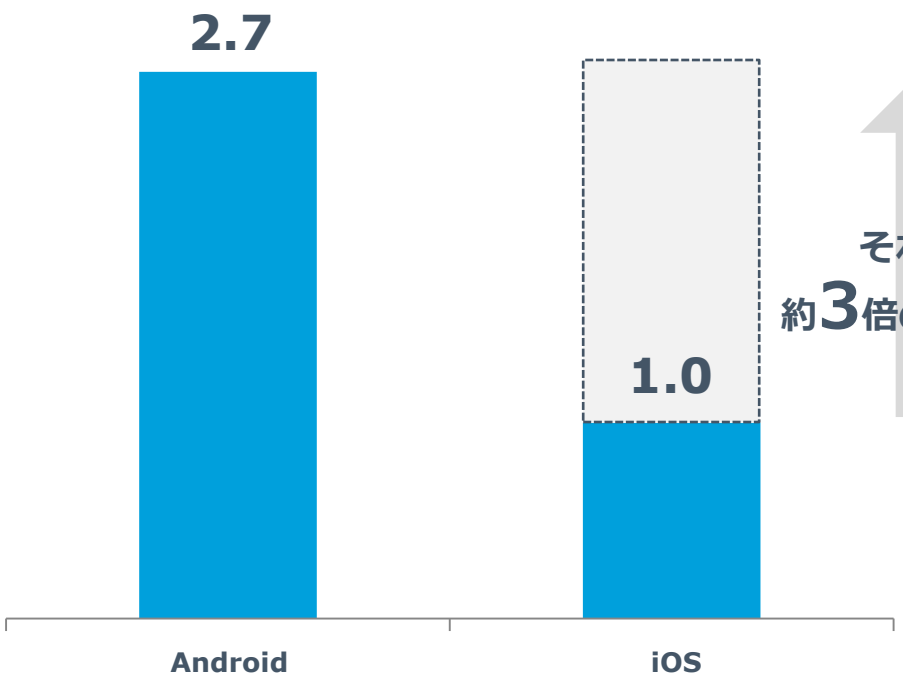
GREE

ノウハウの共有

グリーとポケラボで相互にノウハウを共有することで、グリーはiOSでの売上拡大、
ポケラボはAndroidでの売上拡大を目指す

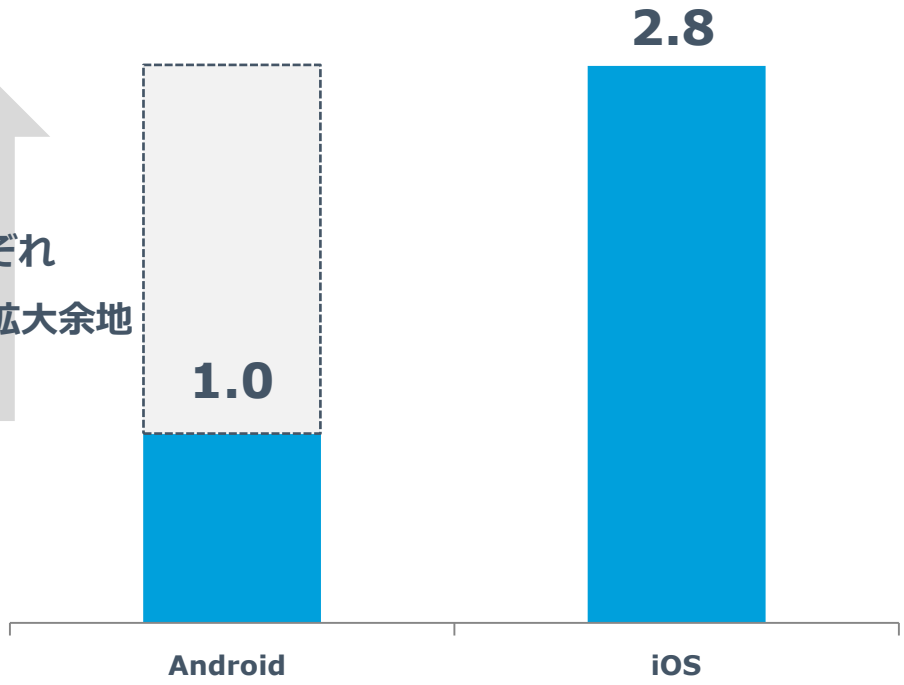
OS毎の売上規模の違い
（2013年第3四半期）

グリー国内スタジオ



※ 2013年第3四半期のiOSの売上規模を1として指数化

ポケラボ



※ 2013年第3四半期のAndroidの売上規模を1として指数化

それぞれ
約3倍の拡大余地

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

海外事業

海外においても「選択と集中」を加速し、海外事業全体として2013年12月までの
キャッシュベースでの単月黒字化を目指す

現状/課題	今後の取り組み
USスタジオの急成長	成功ノウハウの横展開
韓国スタジオタイトルを韓国市場へリリース	イベントの導入や機能追加による売上の拡大
海外事業全体としては依然赤字	タイトルの絞り込みや開発体制の効率化 中国拠点の閉鎖

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

USスタジオの成長加速

USスタジオの複数タイトルが売上ランキング上位に同時ランクインするなど
成長モメンタムが継続。USスタジオの成功ノウハウを他スタジオに展開

USスタジオの成長加速

US Top Grossing Rankings
（2013年5月4日時点）

6位
「Crime City」

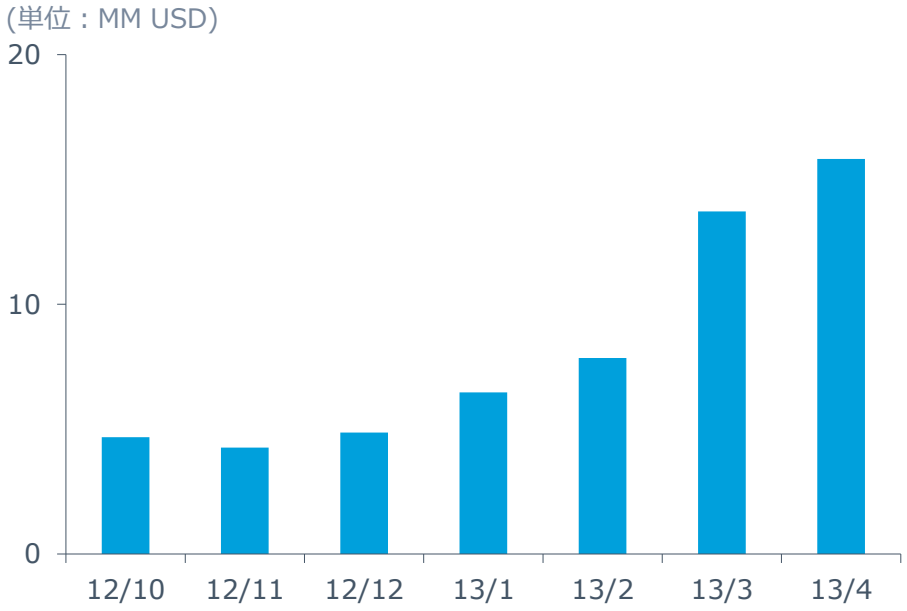


7位
「Modern War」



※ 出所: App Store

USスタジオの月次コイン消費推移
（P13再掲）



Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

韓国市場への展開

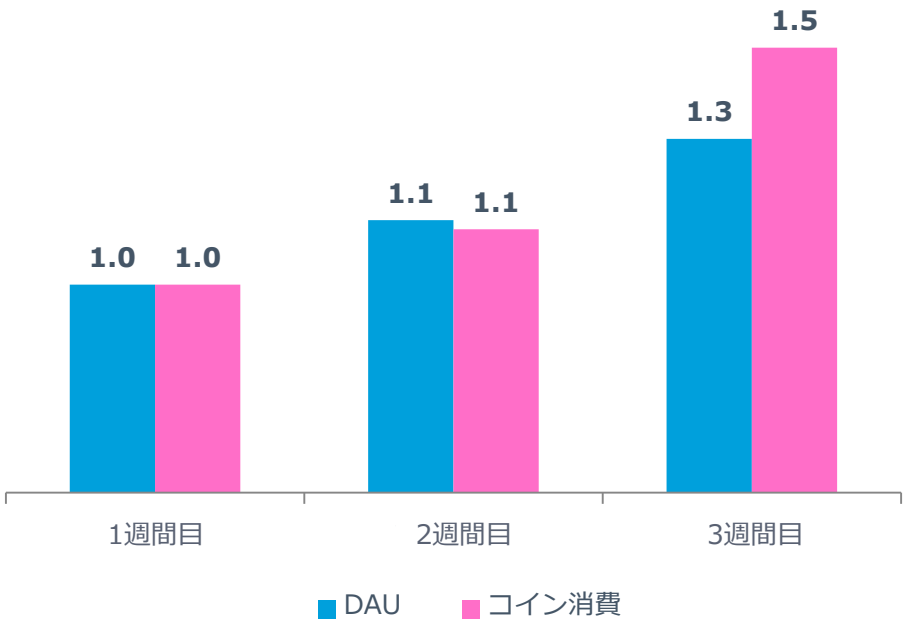
韓国スタジオから「Lost in Stars」を4月にリリース（韓国Google Play、T-storeで配信中）。立ち上がりは好調であり、イベントや機能の追加で一層の成長を目指す

「Lost in Stars」

イメージ画像



リリース後のKPIの推移



※ DAU:　一日にログインをしたユーザー数
※ リリース後の1週間目の週間平均を1として指数化

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

コストコントロールの徹底

人材育成による生産性の向上や、タイトルの絞り込み及び拠点の統廃合により
コスト効率の改善を推進

現状/課題	今後の取り組み
積極的な採用活動による人員の増加	人材育成の一層の強化による生産性の向上
パイプラインの増加による開発費の積み増し	タイトルの絞り込みによる全体の開発費の抑制
開発拠点の分散による拠点維持費の増加	開発体制の効率化に伴う中国拠点の閉鎖

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

1. 連結決算概要

2. コイン消費の状況

3. 新成長戦略

4. 参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

国内ユーザーの状況（2013年3月末時点）

国内ユーザーの概況※

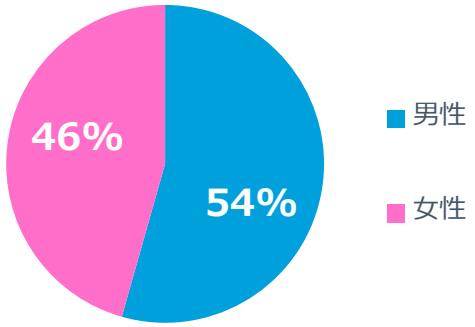
国内ユーザー数	40.8百万人

GREEユーザーの概況

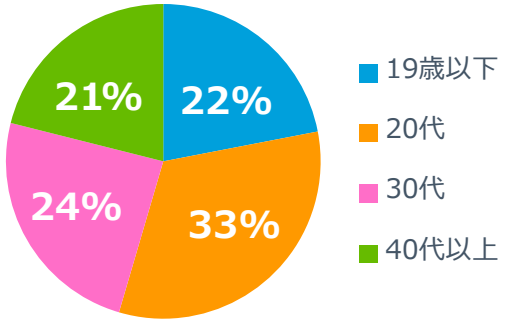
GREEユーザー数

35.4百万人

男女別



年齢別



※ ポケラボ登録ユーザー数： 5.4百万人（タイトル毎の登録ユーザー数をカウント）

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

グローバルな開発会社ランキング

グローバルな開発会社の売上ランキング（2013年3月）では、
Google PlayとApp Storeのそれぞれ Top 10以内にランクイン

Google Play

ランク	会社名	本社所在地
1	GungHo Online	Japan
2	NHN	South Korea
3	WeMade	South Korea
4	CJ E&M	South Korea
5	DeNA	Japan
6	Electronic Arts	USA
7	King	UK
8	GREE	Japan
9	Com2uS	South Korea
10	Kabam	USA

※ 出所: App Annie Index™

App Store

ランク	会社名	本社所在地
1	Supercell	Finland
2	GungHo Online	Japan
3	Electronic Arts	USA
4	King	UK
5	GREE	Japan
6	Kabam	USA
7	Storm8	USA
8	DeNA	Japan
9	Gameloft	France
10	Zynga	USA

※ 出所: App Annie Index™

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

未成年のお客様に対する利用金額制限設定時に発生した障害の解消のご報告

一連の障害対応により、2012年4月に発生した未成年のお客様に対する
利用金額制限設定に関する障害が解消

障害対応の詳細

フィーチャーフォン向け「GREE」における楽天Edyによる決済	2012年8月21日に解消
フィーチャーフォン向け「GREE」におけるクレジットカードによる決済	2012年9月7日に解消
他社決済システムとの接続における仕様上の不具合	2013年1月18日に解消
「GREE」の月額コース	2013年2月28日に解消

お客様への超過課金の返還状況

（2013年4月30日時点）

返金完了人数	1,118人
返金完了金額	24,330,155円

- 返還状況については、「GREE」内のお知らせ欄、及びグリーコーポレートサイト内の「お客様への大切なお知らせ」にて随時掲載

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上

組織体制の強化

定常的に利用環境向上に取り組むために、対応本部の設立など
組織体制の改編及び強化を実施

ビジネスオペレーション本部の設立

- プロダクトの品質・健全性の向上を図る
- お客様からのフィードバックを通じた利用環境向上、あんしん・あんぜんの実現を目指す

コンプライアンス部の設立

- グリーの強みであるクリエイティビティやスピードを維持しつつ、自律分散型のリスク管理体制の構築を目指す

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み①

パトロール体制の整備や利用者の認証、年齢別の機能制限等を実施することで、
安全なコミュニケーション環境を整備

24時間365日のGREEパトロール体制

- 24時間365日体制でのシステム及び目視による投稿監視
- 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・停止等の措置で対応

利用者の認証と年齢別の機能制限

- 端末認証、電話番号認証等を行い、違反ユーザーの再登録を防止
- GREEの登録年齢情報に加えて、フィルタリング利用情報及び携帯電話事業者の年齢情報等を活用した年齢認証
- より確実な年齢認証に基づく年齢別の機能制限（メール送受信・ユーザー検索等の制限）の実施

禁止行為の周知

- 利用規約において禁止事項（出会い行為、個人情報投稿、なりすまし行為、わいせつ投稿等）を明示
- サービス上での啓発及び注意喚起の徹底
- 青少年向けの啓発・注意喚起アプリの提供

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
- 「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



Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み②

安心してソーシャルゲームを楽しむことができる環境の整備

社内外での推進体制

- 代表取締役社長が委員長を務める利用環境向上委員会の設置
- 外部有識者から意見・評価を受けるアドバイザリーボードの設置
- 「JASGA」（一般社団法人ソーシャルゲーム協会）の設立

お客様対応体制

- カスタマーサポート体制の拡充
- 電話窓口の設置
- 消費者関連機関との連携・情報提供・意見交換

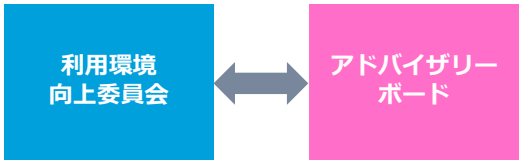
サービスの適正利用の推進

- 社内ガイドラインの設置とチェック体制運用
- 未成年のお客様向けに、利用上限額の設定、注意喚起の徹底
- 利用金額通知サービスの提供

アイテム換金行為の禁止徹底

- ゲーム内でのアイテム交換等の機能制限
- サービス外でのモニタリング
- アイテム換金行為に対するペナルティ強化

アドバイザリーボード



- 利用環境向上委員会で推進する対策や、グリーのサービス運営体制について、外部有識者よりアドバイスを頂いたり意見を交換する会議を定期的に実施

「JASGA」
一般社団法人
ソーシャルゲーム協会

JASGA
Japan Social Game Association

- ソーシャルゲーム関連事業者が中心となり、お客様の利用環境の整備に向けて、自主規制、啓発活動、カスタマーサポート品質向上等の活動を実施

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

利用環境向上に向けた取り組み③

サイト内外における啓発活動の実施

サイト内における啓発活動

- GREE内において各種サービスから啓発ページへ導線を設置
- 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提供
- 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

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



北海道音更町立緑南中学校で開催された
インターネットの利用に関する勉強会に参加
（2013年1月22日）





慶應義塾大学日吉キャンパスで開催された
「ワークショップコレクション9」にブース出展
（2013年3月9日～10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。

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.