



GREE株式会社
2010年6月期第4四半期 決算説明会
2010年8月13日

国内No.1コミュニティサービス

国内最大の 会員基盤を持つ SNSへ

- 2010年7月末時点の総会員数は2,125万人に到達。国内最大の会員基盤をもつSNSへ
- 幅広い年齢層のユーザーを獲得しながら会員数の増加が堅調に推移。30代以上の会員比率は44%へ到達(2010年6月末時点)

新たな 内製ソーシャル ゲームの投入

- 2010年6月にモンスター育成バトルゲーム「モンプラ」をリリース
- 様々なユーザーニーズに応じたラインナップを提供し、有料課金収入における会員1人当たり売上高を増加

「GREE Platform」 の展開

- 2010年6月、先行パートナーによる約40タイトルのソーシャルゲームをリリース
- 大手ゲームメーカーからソーシャルアプリデベロッパーまで幅広いパートナーと提携し、多様なジャンルの高品質なゲームを提供

2010年6月期第4四半期 業績概要



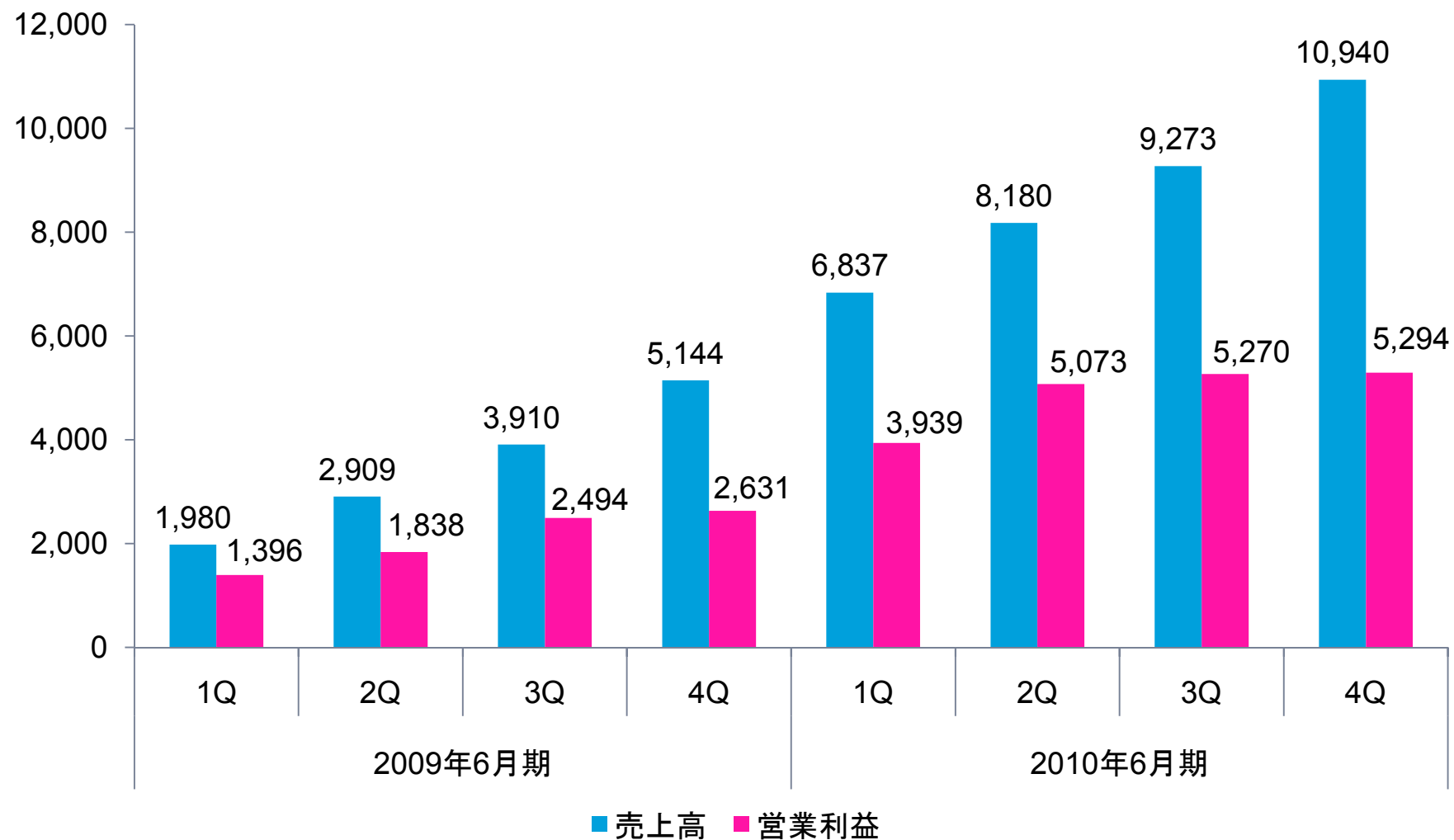
(単位:百万円)

	2010年 4-6月 (10/4Q)	2010年 1-3月 (10/3Q)	前四半期比 増加率	2009年 4-6月 (09/4Q)	前年同期比 増加率
売上高	10,940	9,273	+18%	5,144	+113%
営業利益	5,294	5,270	+0%	2,631	+101%
経常利益	5,303	5,273	+1%	2,631	+102%
四半期純利益	3,113	3,046	+2%	1,420	+119%

売上高・営業利益の推移



(単位: 百万円)

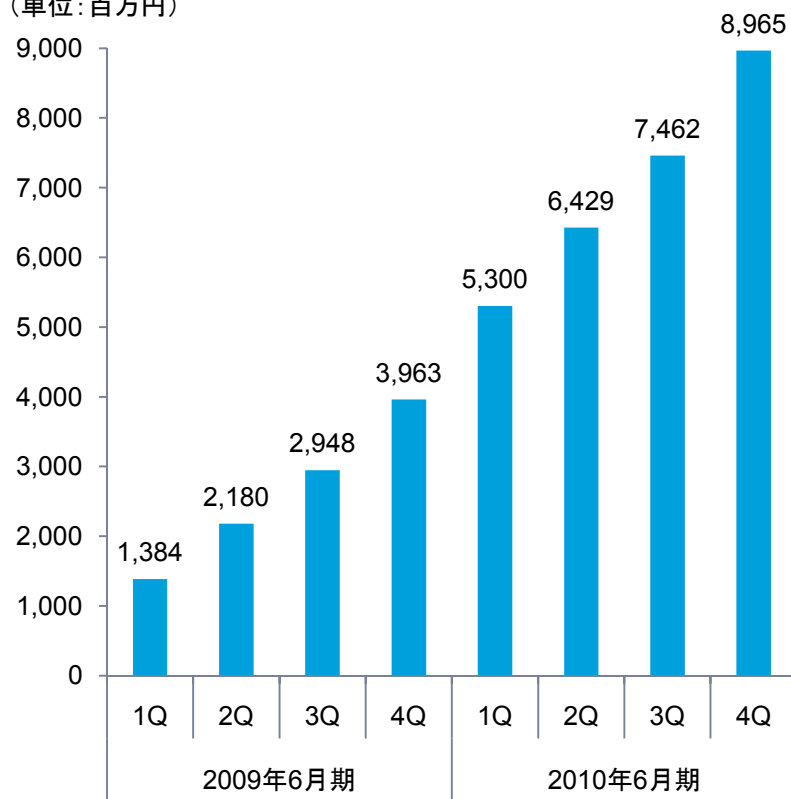


売上高における各収入の推移



有料課金収入

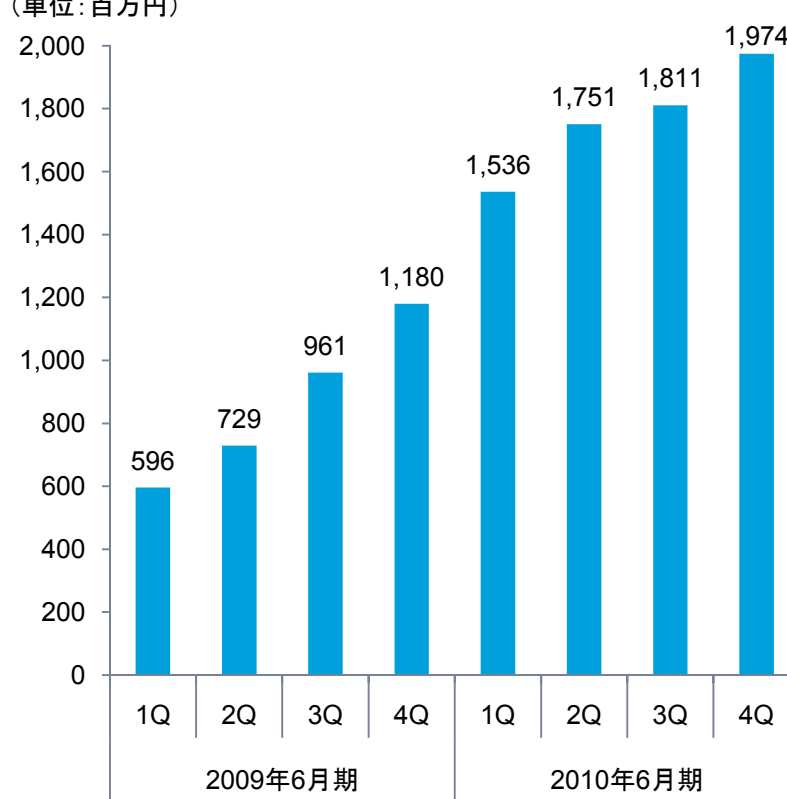
(単位: 百万円)



■ 2010年6月に投入した「モンプラ」が有料課金収入の増加に貢献

広告メディア収入

(単位: 百万円)



■ 引き続き純広告を中心に広告販売が好調に推移

2010年6月期第4四半期 費用構成



(単位: 百万円)

	2010年 4-6月 (10/4Q)	2010年 1-3月 (10/3Q)	前四半期比 増加率	2009年 4-6月 (09/4Q)	前年同期比 増加率
売上原価合計	1,046	722	+45%	476	+120%
賃借料	717	496	+44%	295	+143%
人件費	203	138	+47%	118	+73%
その他	125	87	+43%	62	+101%
販管費合計	4,598	3,280	+40%	2,036	+126%
広告宣伝費	2,714	1,823	+49%	1,139	+138%
支払手数料	969	813	+19%	450	+115%
人件費	224	177	+26%	114	+96%
その他	690	464	+49%	332	+108%

- 賃借料: 「モンプラ」および「GREE Platform」のリリースに伴うトラフィックの増加に備え、前倒しによるデータセンターの増強を実施
- 広告宣伝費: 国内No.1コミュニティサービスの実現に向けて、引き続き積極的な投資を実施

2010年6月期第4四半期 貸借対照表



(単位:百万円)

	2010年 4-6月 (10/4Q)	2010年 1-3月 (10/3Q)	前四半期比 増加率	2009年 4-6月 (09/4Q)	前年同期比 増加率
流動資産合計	30,903	24,020	+29%	15,295	+102%
現金及び預金	21,354	15,840	+35%	10,594	+102%
売掛金	7,682	6,774	+13%	3,775	+103%
その他流動資産	1,866	1,405	+33%	925	+102%
固定資産合計	1,267	931	+36%	324	+291%
資産合計	32,170	24,952	+29%	15,619	+106%
流動負債合計	11,617	7,526	+54%	6,497	+79%
負債合計	11,617	7,526	+54%	6,497	+79%
資本金	2,113	2,106	+0%	2,093	+1%
資本準備金	2,111	2,104	+0%	2,091	+1%
利益剰余金	16,330	13,216	+24%	4,936	+231%
純資産合計	20,552	17,425	+18%	9,122	+125%

2010年6月期第4四半期 キャッシュフロー計算書



(単位:百万円)

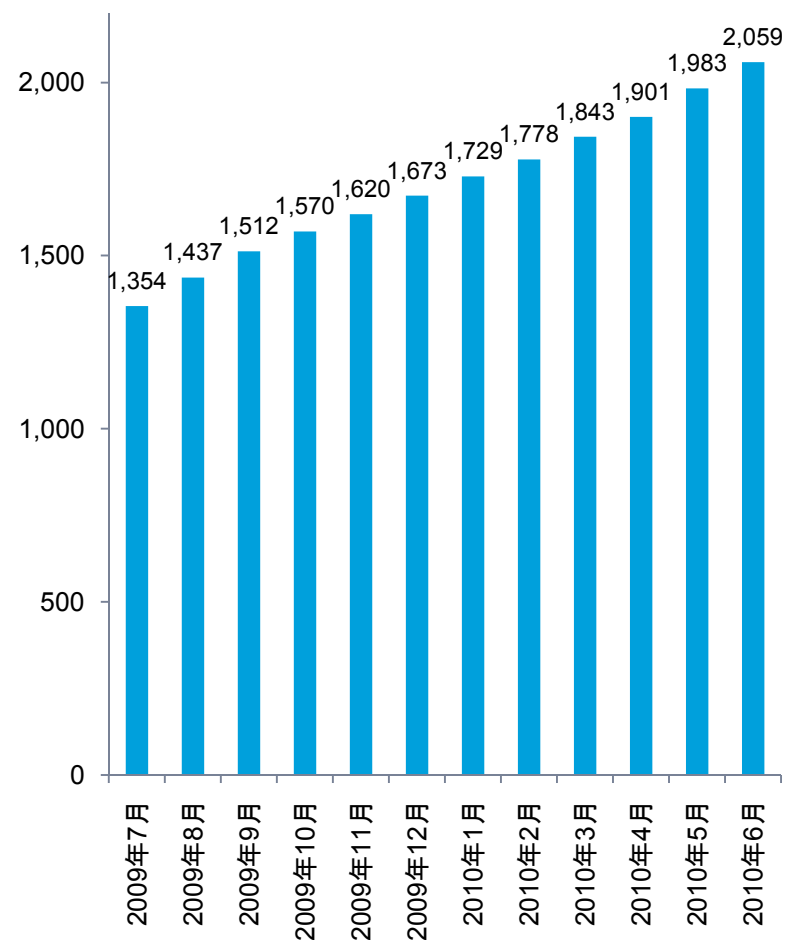
	2010年 4-6月 (10/4Q)	2010年 1-3月 (10/3Q)	2009年 4-6月 (09/4Q)
営業活動によるキャッシュフロー	5,735	3,097	2,705
投資活動によるキャッシュフロー	△234	△10,394	△12
財務活動によるキャッシュフロー	13	23	2
現金及び預金の期末残高	21,354	15,840	10,594

GREE総会員数・ページビューの推移



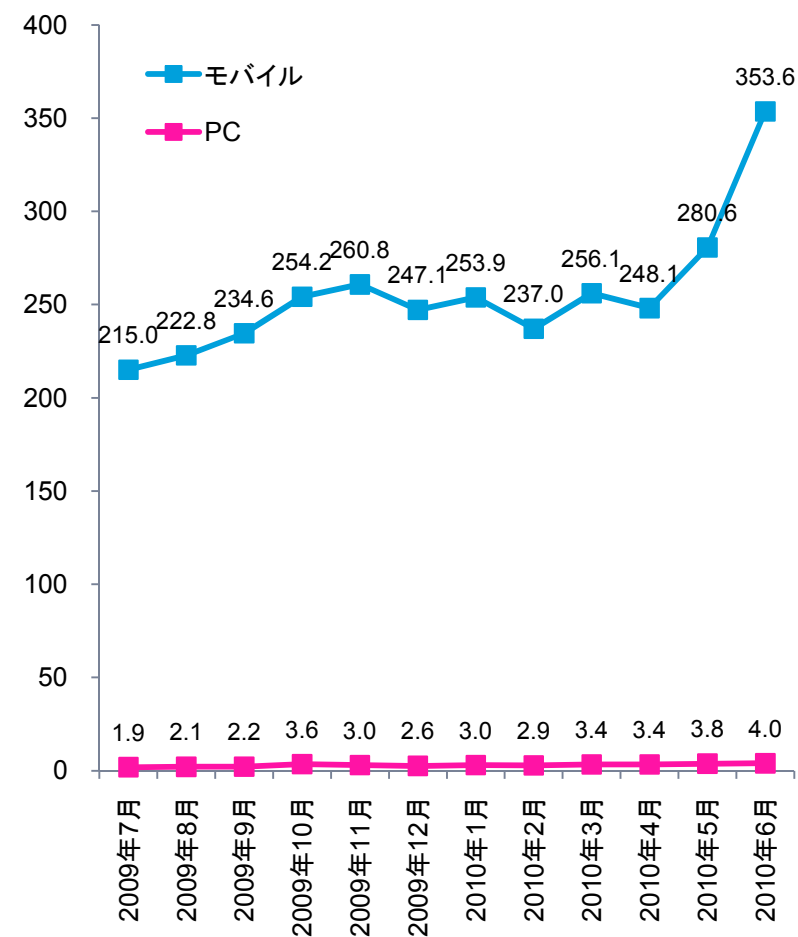
総会員数

(単位: 万人)



ページビュー

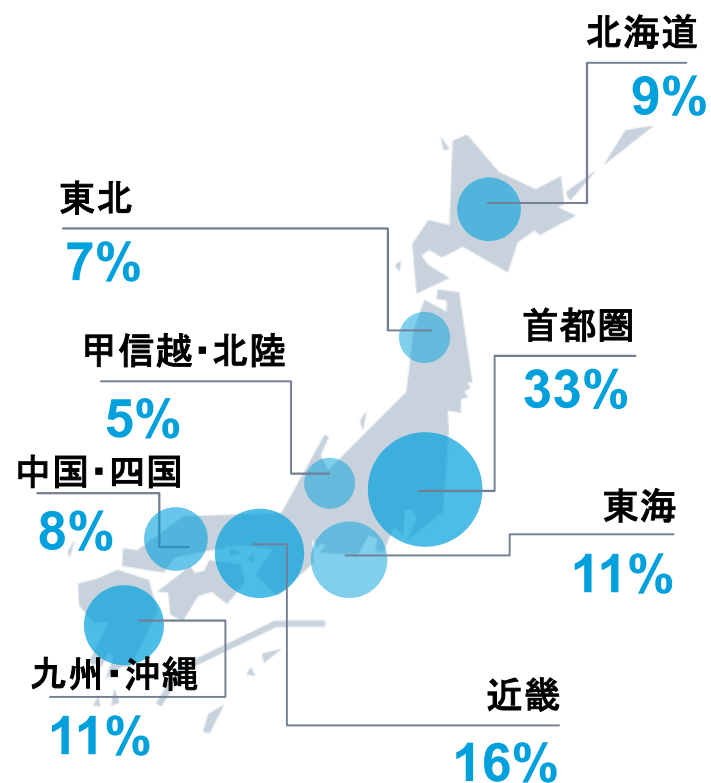
(単位: 億PV)



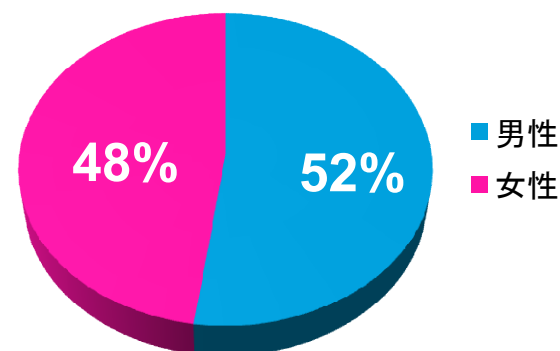
ユーザー属性



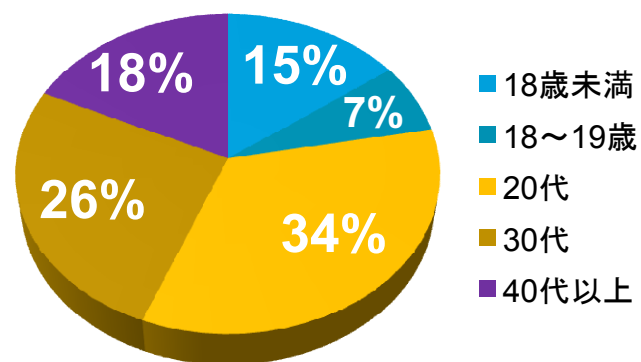
登録地域比率



男女比率



年齢比率

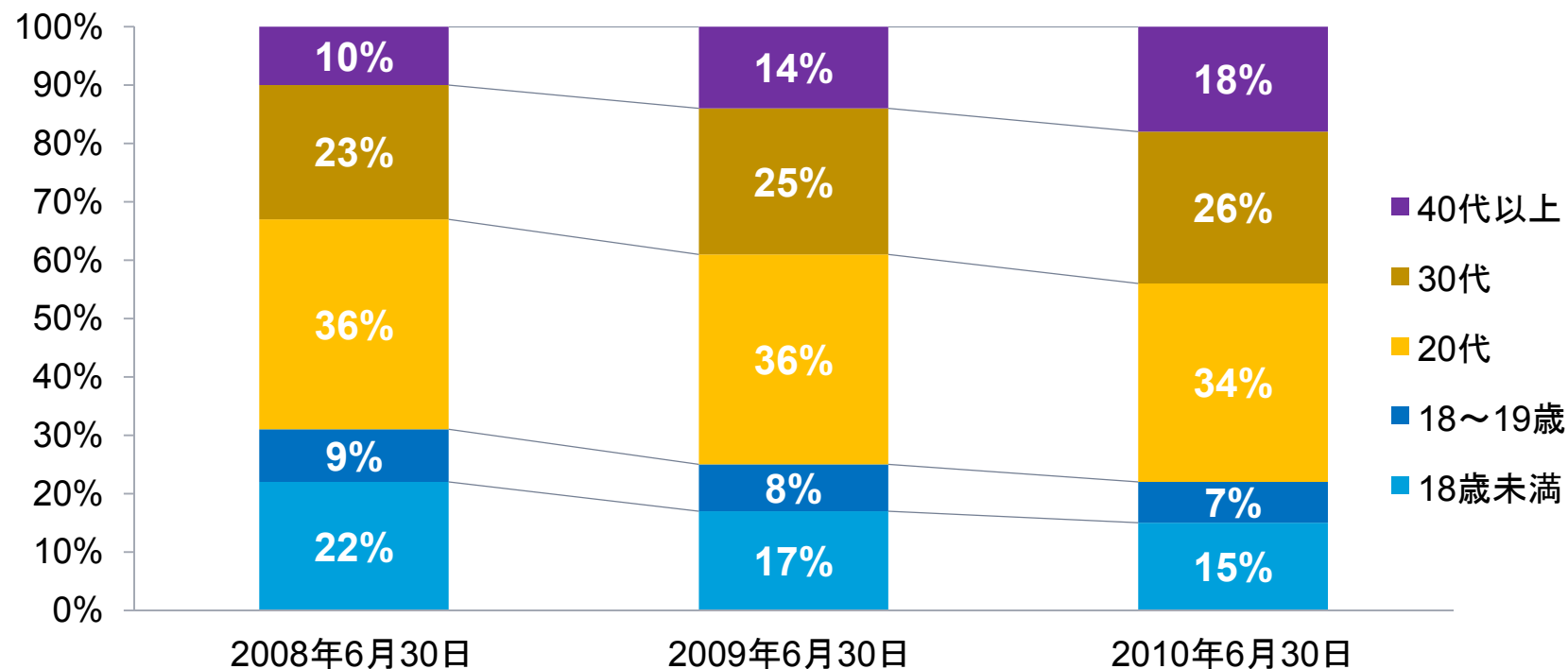


※ 2010年6月30日時点。
※ 各数値は四捨五入をしています。

2010年6月期第4四半期 事業報告



会員基盤の成長と30代以上の会員層の拡大



	2008年6月30日	2009年6月30日	増分	2010年6月30日	増分
総会員数(万人)	554	1,260	+706	2,069	+799
30代以上比率	33%	39%	+6pt	44%	+5pt

2010年6月期第4四半期 事業報告



有料課金収入の一層の伸長

■ 3年以上にわたるソーシャルゲームの運営実績



2007年5月
釣り★スタ
(釣りゲーム)



2007年7月
踊り子クリノッペ
(ペット育成ゲーム)



2008年8月
探検ドリランド
(探検ゲーム)



2008年9月
ハコニワ
(ガーデニングゲーム)



NEW!
2010年6月
モンブラ
(モンスター育成バトルゲーム)

■ 内製ソーシャルゲームのラインナップを強化



モンスター育成バトルゲーム「モンブラ」

- バトルをしたり遊んだり、モンスターと共に冒険
- モンスターを通じてともだちと交流
- 3D技術により、モンスターの感情や躍動感を表現

多様なジャンルのラインナップの構築により、嗜好の異なる幅広いユーザーのゲーム利用を促進

2010年6月期第4四半期 事業報告

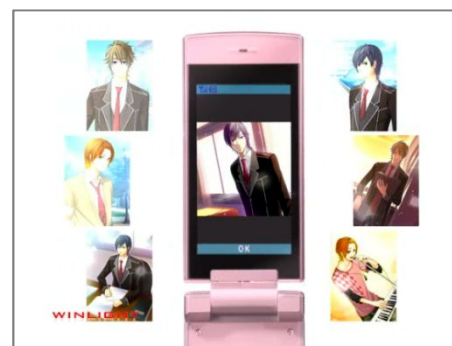


「GREE Platform」の展開

■ パートナー提供ゲームのTV-CMオンエア



▲ 芸者東京エンターテインメント株式会社「おみせやさん for GREE」



▲ 株式会社ウインライト「君とナイショの...今日から彼氏」



■ パートナー支援策の一例

「GREE Fund」

- 約30億円規模の投資枠
- パートナーのニーズに応じて出資・融資・開発費用負担などの方法でパートナーを資金面でサポート

問い合わせ対応サービス

- イー・ガーディアン株式会社と提携
- ユーザーからの問い合わせに対して365日対応または土日祝日のみの対応で従量課金のサービスを提供

ホスティングサービス

- KLab株式会社、GMOインターネット株式会社、株式会社ビットアイルと提携
- トラフィック量や必要な運用サポートなど個々のニーズに最適なホスティングサービスを提供

株式分割及び配当



株式分割

- 株式分割比率： 1 対 5
- 分割基準日： 2010年9月30日
- 投資単位を適切な水準に維持することで広範な投資家の参加を促進し、株式の流動性の増加を図る

配当

- 1株当たり配当金： 25 円 （普通配当：15 円、記念配当：10円）
- 2010年6月に東京証券取引所マザーズから市場第一部へ市場変更したことに伴い、記念配当を実施

※ 2010年6月期の配当については、2010年9月28日開催の株主総会に付議予定です。

2011年6月期 通期予想



(単位: 百万円)

	2011年6月期 予想 ①	2010年6月期 実績 ②	①/②比 増加率	2009年6月期 実績 ③	②/③比 増加率
売上高	54,000 ~60,000	35,231	+53.3% ~+70.3%	13,945	+153%
営業利益	27,000 ~30,000	19,578	+37.9% ~+53.2%	8,361	+134%
経常利益	27,000 ~30,000	19,595	+37.8% ~+53.1%	8,328	+135%
当期純利益	15,900 ~17,700	11,505	+38.2% ~+53.8%	4,467	+158%

■ 予想の前提

- 売上高
 - ✓ ユーザー数 : 純増ペースの緩やかな逡減を想定
 - ✓ 1人当たり売上高 : 新規サービスの投入等による増収効果を保守的に想定
- 費用
 - ✓ 賃借料 : 継続的にデータセンターの増強を実施予定
 - ✓ 広告宣伝費 : 会員獲得の効果を見極めながら、積極的な投資を継続
 - ✓ 人件費 : 業容の拡大に伴い、新卒・中途の採用ペースを加速

内製ソーシャルゲームの継続的な強化と拡充

新機能の導入や月額課金メニュー数の増加に加えてユーザーニーズに応じて新作を投入

「GREE Platform」の一層の推進

幅広い年齢層の会員基盤へゲームをはじめとした多様なコンテンツを展開

マルチデバイスへの対応

海外展開を見据えながらスマートフォンやPCに向けたサービス展開を積極化

海外進出に向けた施策を進行

アジアおよび米国への拠点の開設や潜在的パートナー候補の選定を計画

2011年6月期 事業戦略ハイライト



スマートフォンへの対応を順次展開



◀ プロフィール画面イメージ

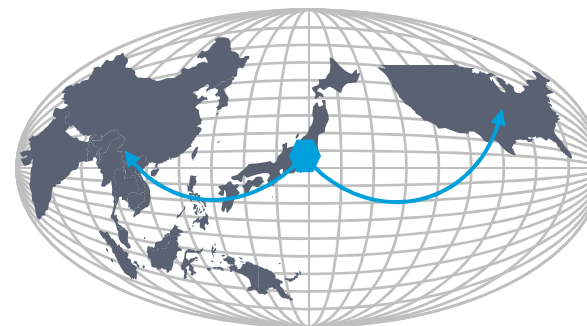
▼ ホーム画面イメージ



- 2010年8月9日より、iPhone※版をβリリース。今後もスマートフォンへの機能・コンテンツの拡充を推進

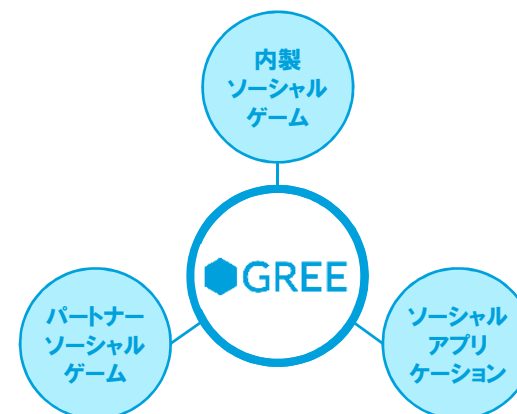
※ 「iPhone」はApple Inc.の登録商標です。

アジアおよび北米への拠点開設を計画



- 2011年6月期中に業務開始予定

コンテンツラインナップの強化

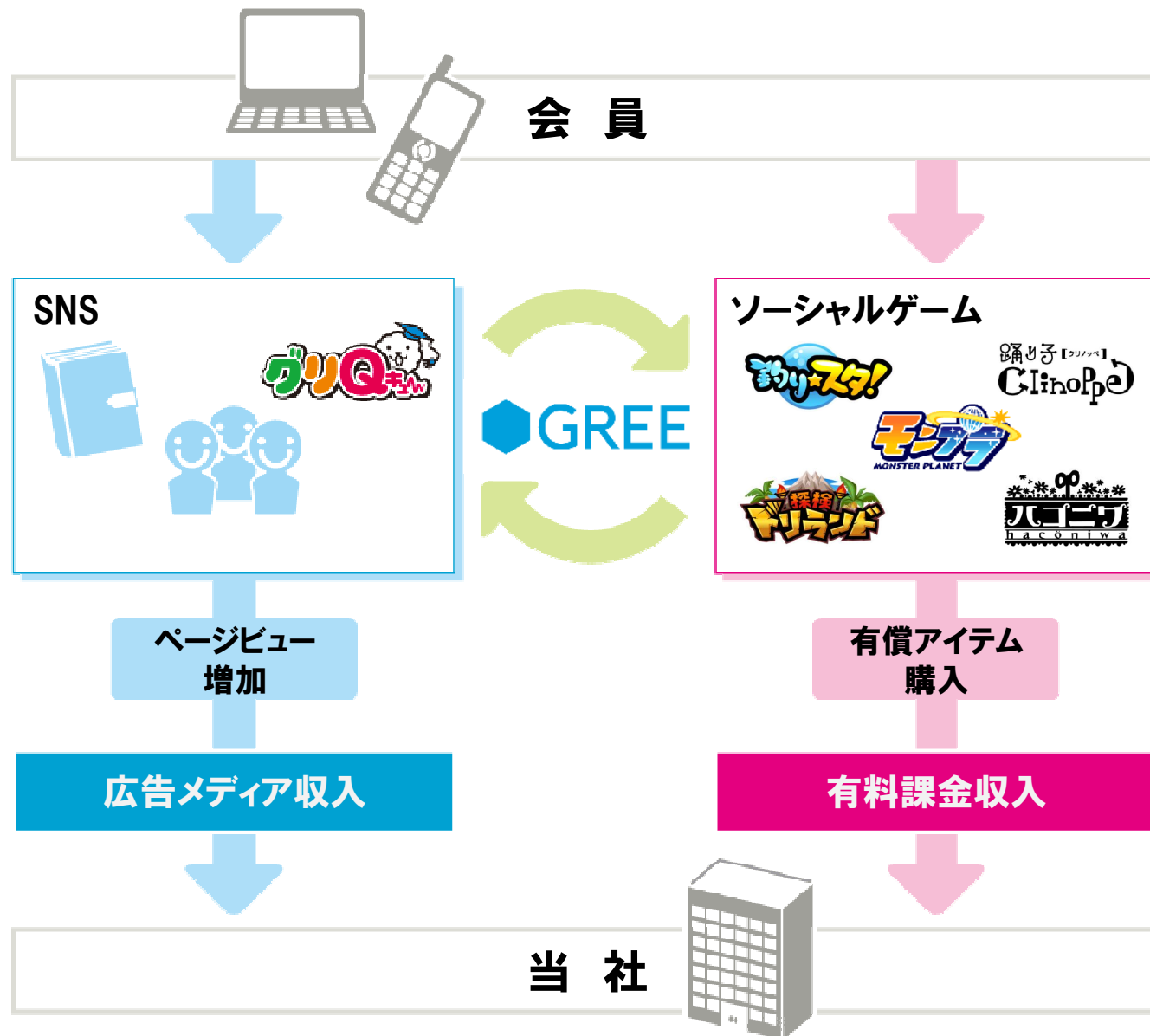


- ユーザーニーズに応じて継続的にコンテンツを拡充

A solid blue square icon.

参考資料

SNS+ソーシャルゲーム



自社開発のソーシャルゲーム



「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」

遺跡や洞窟を探検し、化石、土器、宝石などの宝物を発掘するゲームです。発掘品コレクションを中心に、ユーザー間の情報交換なども楽しむことが可能です。



「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。



「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。

多彩な収益貢献ドライバー



GREE ホーム画面



広告誘導枠

広告

- 純広告(バナー/テキスト)
- タイアップ広告



広告メディア収入
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



ソーシャルゲーム

- SNSと連動した無料ゲーム
- アイテムを購入すると楽しさがアップ



有料課金収入
へ貢献

あんしん・あんぜんへの取り組み



① 24時間365日の GREE パトロール体制

- ✓2006年11月より、専門業者と連携し24時間365日体制開始
- ✓本社ビル内に、GREEパトロールセンター設置
- ✓ 通報・巡回対応の人員増強、禁止ワードの増加、パトロール範囲の拡大など、パトロール体制を継続的に強化

② 社長直轄「あんしん・あんぜん向上委員会」設置

- ✓代表取締役社長が委員長を担当
- ✓健全性維持・向上に関する課題を速やかに共有・解決
- ✓担当役員、パトロール担当、法務担当等が参加し、毎月開催

③ 青少年の保護・健全育成施策

- ✓年齢別に一部機能の利用と月間課金利用可能金額を制限
- ✓啓発コンテンツの提出や注意喚起などの啓発活動を強化

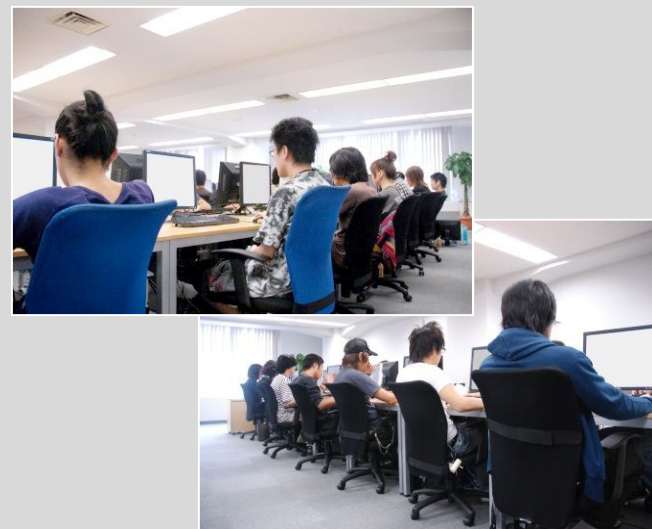
④ 健全サイトとしての第三者認証取得

- ✓「EMA」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「EMA」審査に通過

EMA (Contents Evaluation and Monitoring Association)
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構

健全サイト認証

GREEパトロール



抽出・監視

警告・削除

有害投稿コンテンツ



- 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。