GREE

GREE

CEDEC 2009
2009/09/01

Yoshikazu Tanaka
Founder and CEO
GREE Inc.

事業の概要

グリー株式会社

- 個人で趣味的に運営していた「GREE」の運営会社として設立
- 約5年弱のベンチャー企業（2004/12 設立）
- 東証マザーズに上場（2008/12 上場）
- 正社員110名（平均年齢 約29歳）
- 「インターネットを通じて、世界をより良くする。」

SNS＋ソーシャルアプリ

会員

SNS

日記

Q&A

コミュニティ/掲示板

GREE

SNS連動型ゲーム

ページビュー増加

有償アイテム購入

広告メディア収入

有料課金収入

当社

ソーシャルアプリの可能性の追求と楽しさの提供

釣りゲーム
「釣り★スタ」

獲物は100種以上！
友達とイベント参加！

ペット育成ゲーム
「踊り子クリノッペ」

ダンスを覚えて成長！

GREE

ガーデニングゲーム
「ハコニワ」

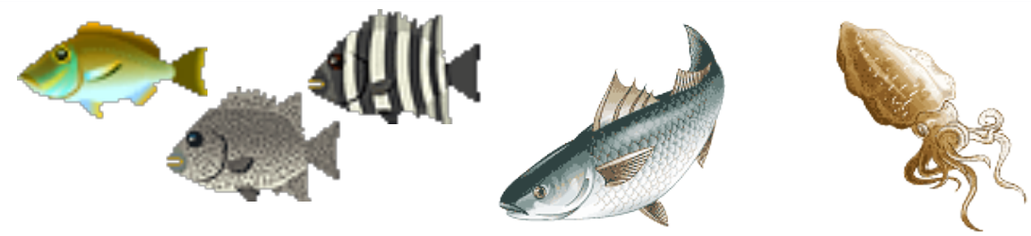
手の平サイズのガーデニング！

探検ゲーム
「探検ドリランド」

チームで探検ツアーへ！

釣り★スタ

川や海で釣れる魚は、全部で100種類以上！



釣り具を購入して、大物を狙え！

仲間と一緒に「釣り大会」や「釣りツアー」に参加！

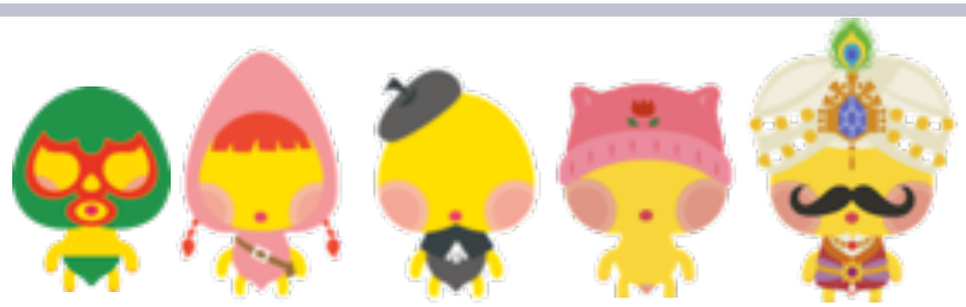
もうひとりじゃない
限定アバター配布中

大河に棲む怪物を追え!!

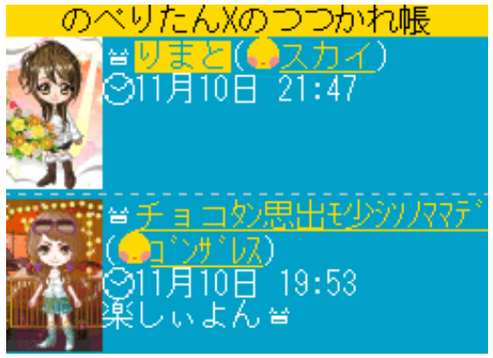
クリノッペ

世話をすると、ダンスを覚えて成長する！

アイテム購入で、かわいく着せかえ！



「飴ちゃん」「つっつき」で気軽なコミュニケーション！



プロモーション

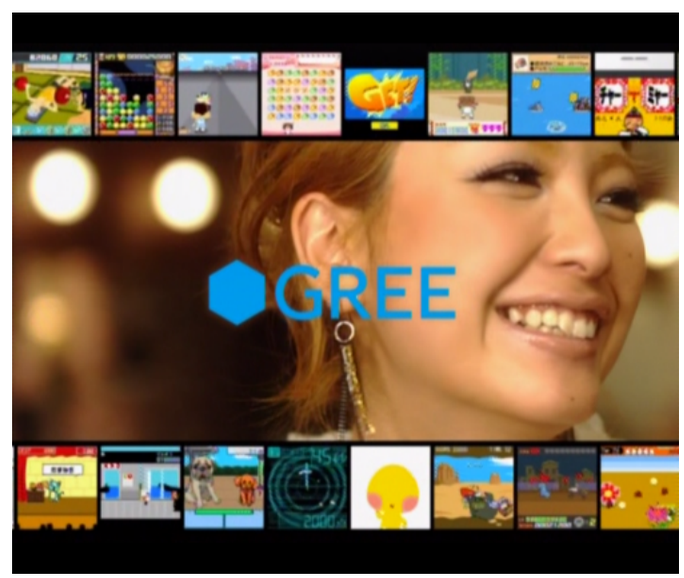
多様なプロモーション手法

▲ 新聞折込

▲ 雑誌広告

▲ 屋外広告　上段: 渋谷駅前交差点

▲ 屋外広告　下段: 渋谷109



▲ TV-CM

▲ 新聞広告

コミュニティ監視

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
✓原則6時間（通常3時間）以内に、投稿チェック完了

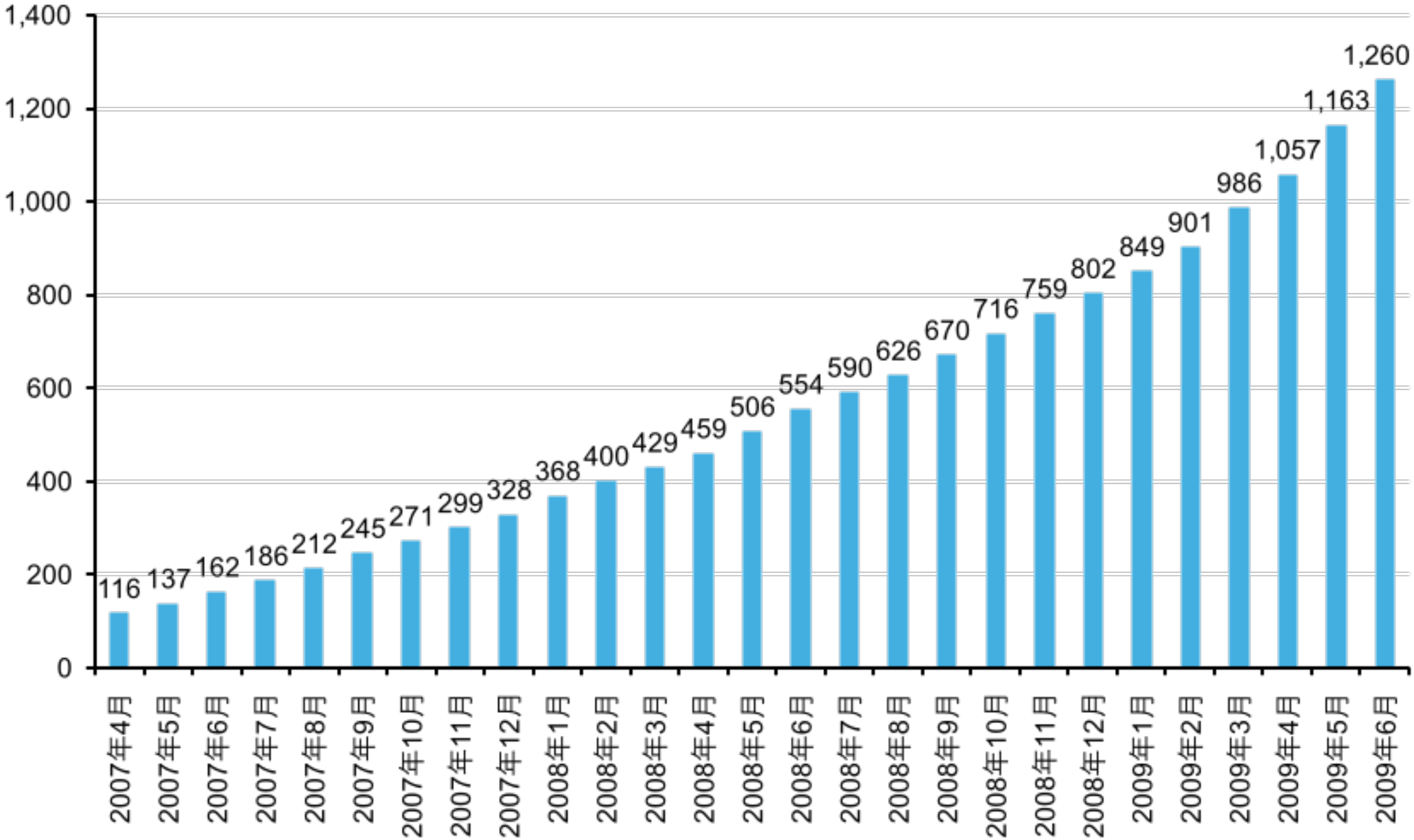
② 社長直轄「あんしん・あんぜん委員会」設置

✓代表取締役社長が議長を担当
✓担当役員、パトロール担当、法務担当等が参加し、毎月開催
✓問題発生時には経営課題として迅速な対応が可能

③ 健全サイトとしての第三者認証取得

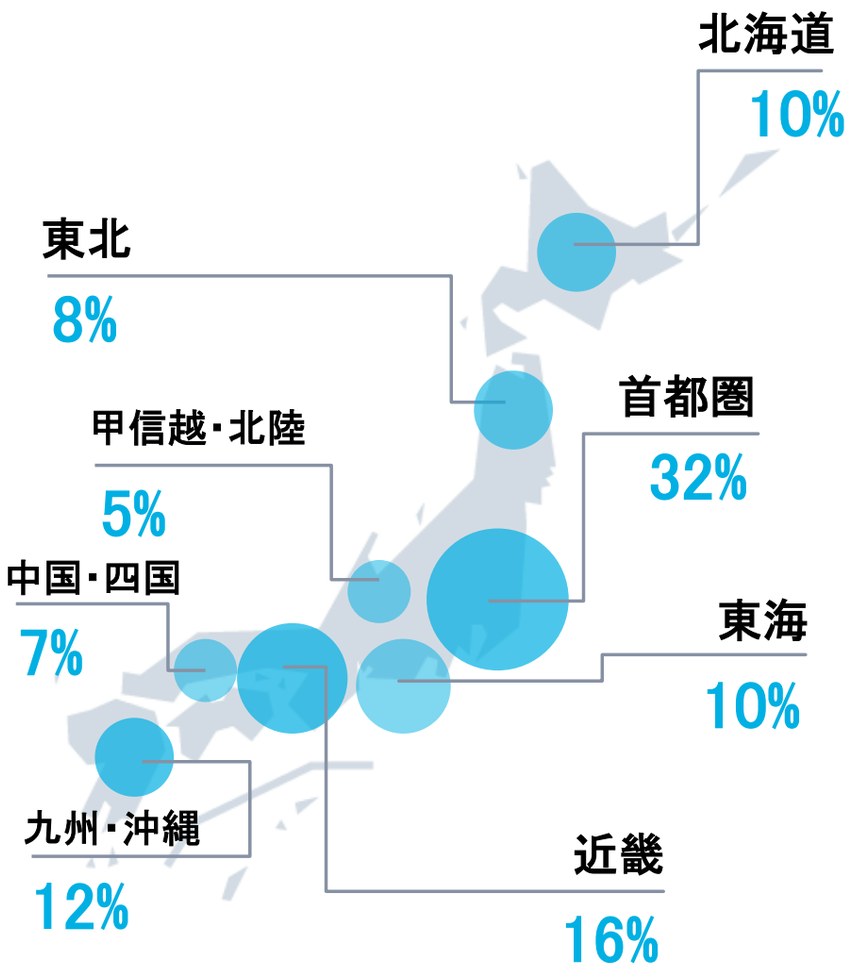
✓「EMA」による初の認定サイト（2008年8月）
✓青少年のネット利用に関する教育・啓発活動も推進

会員数

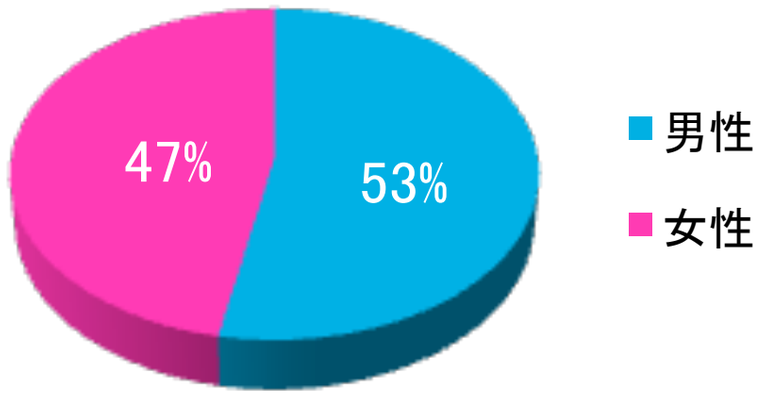

単位：万人
1,400
1,200
1,000
800
600
400
200
0
116
137
162
186
212
245
271
299
328
368
400
429
459
506
554
590
626
670
716
759
802
849
901
986
1,057
1,163
1,260
2007年4月
2007年5月
2007年6月
2007年7月
2007年8月
2007年9月
2007年10月
2007年11月
2007年12月
2008年1月
2008年2月
2008年3月
2008年4月
2008年5月
2008年6月
2008年7月
2008年8月
2008年9月
2008年10月
2008年11月
2008年12月
2009年1月
2009年2月
2009年3月
2009年4月
2009年5月
2009年6月

利用者の状況

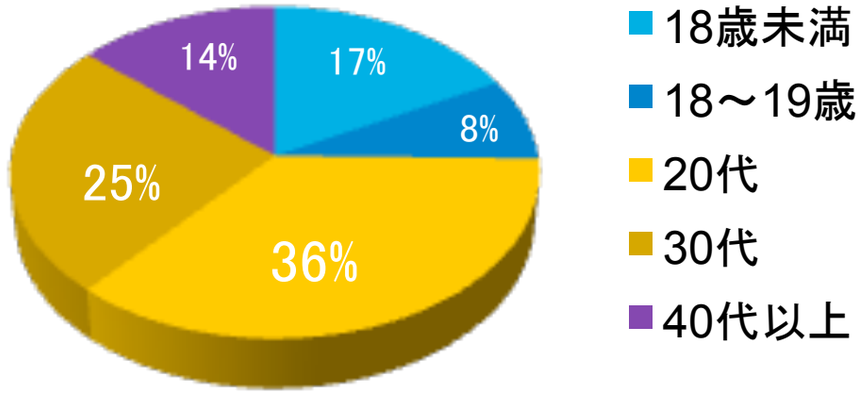
登録地域比率



男女比率

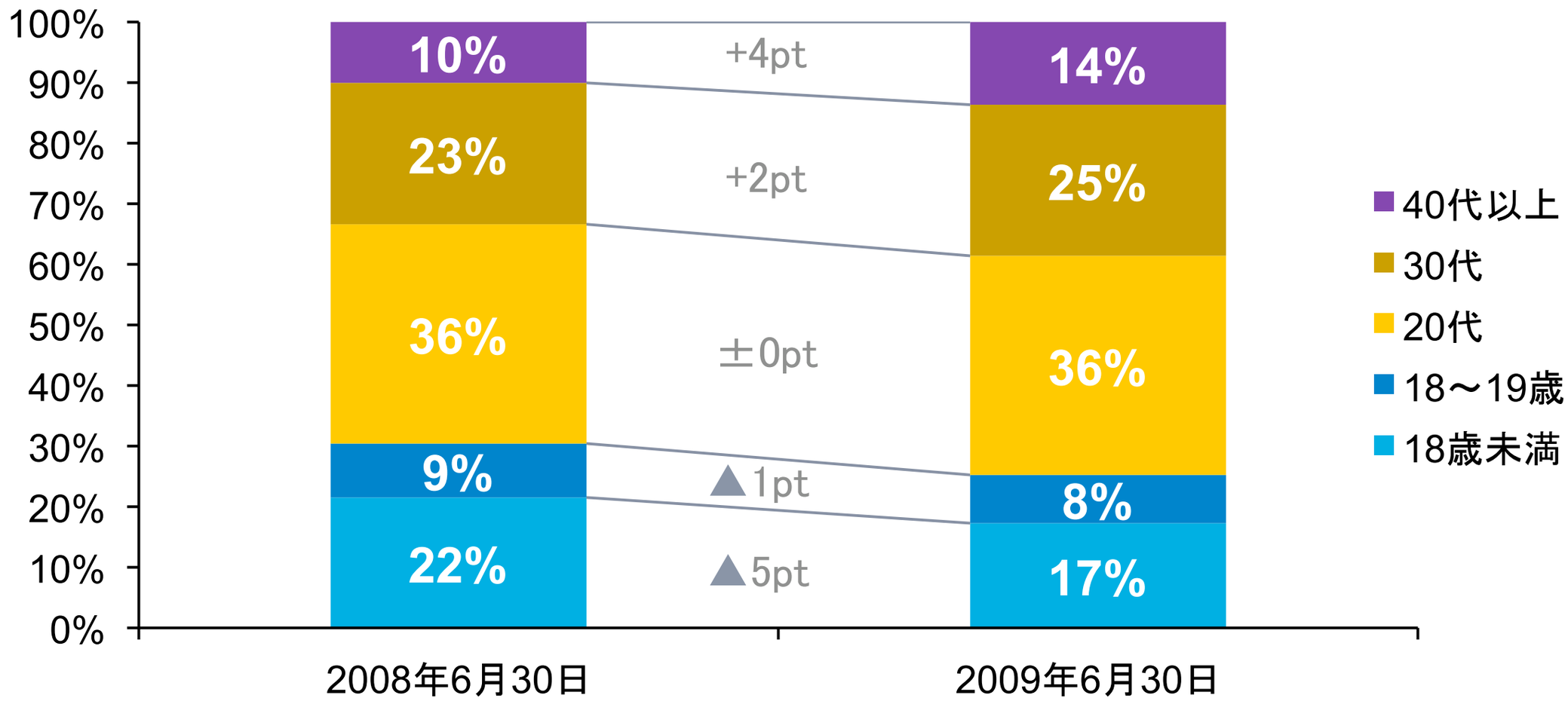


年齢比率



■ 年齢比率：　30代以上のユーザーの比率が増加

年齢別構成



	2008年6月30日	2009年6月30日	増分
総会員数	554万人	1,260万人	**+ 706万人**
20代以上比率	69%	75%	**+ 6pt**

収益モデル

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

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

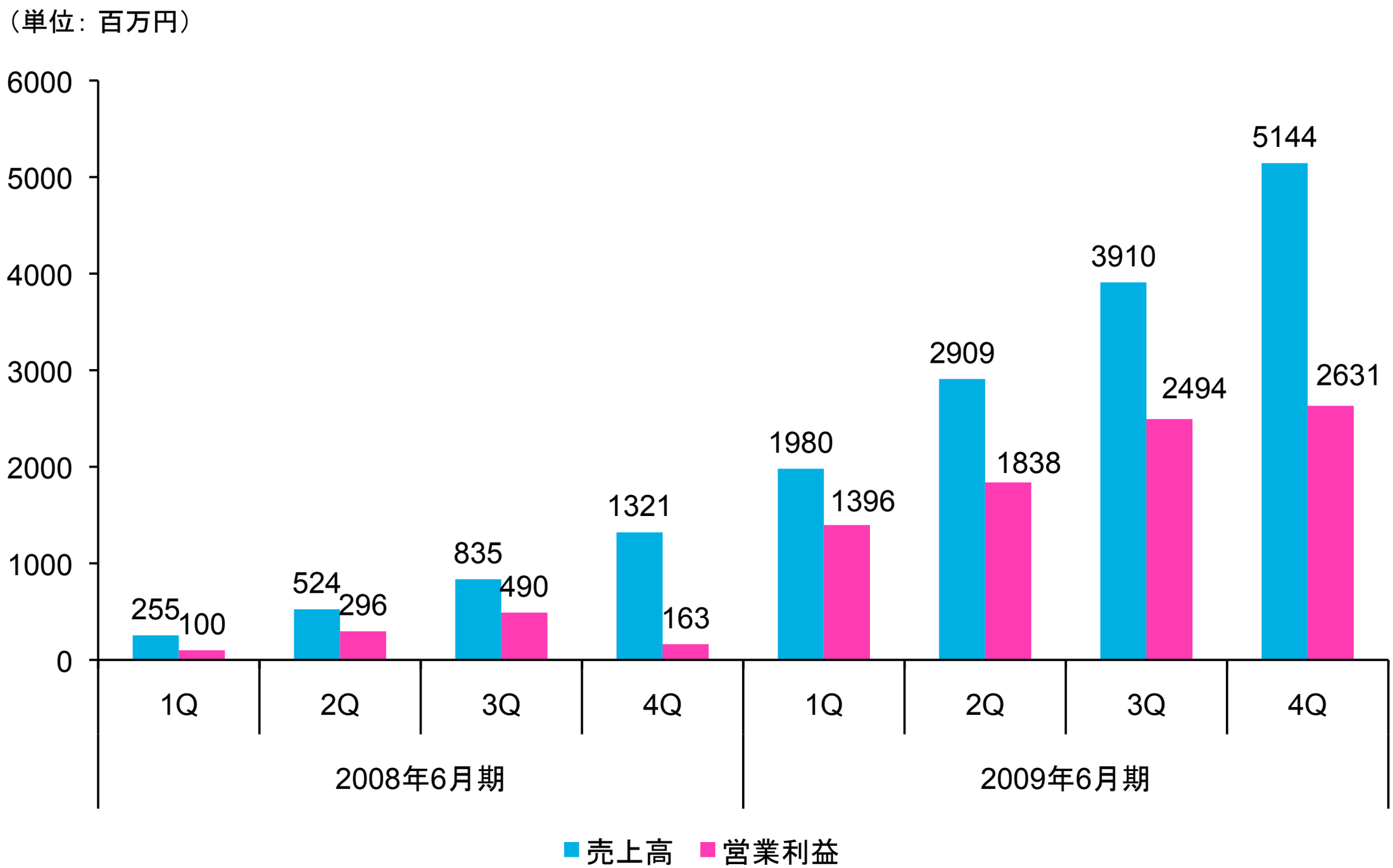
SNS連動型ゲーム

- 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

釣り★スタ!　踊り子 クリノッペ Clinoppe　探検ドリランド　ハコニワ haconiwa

有料課金収入へ貢献

売上、利益の推移


（単位：百万円）
6000
5000
4000
3000
2000
1000
0
255
100
524
296
835
490
1321
163
1980
1396
2909
1838
3910
2494
5144
2631
1Q
2Q
3Q
4Q
1Q
2Q
3Q
4Q
2008年6月期
2009年6月期
売上高
営業利益

振り返りとこれから

モバイルへの仮説

- 2006年当初に、2010年のビジョンと３つの仮説を構築
  - 5年先を考えて、未来のユーザーに向けて作る
- ネットの利用はPCからモバイル中心になる
  - NintendoDSやPSPのように、携帯型が中心になる
- コミュニティサービスがネット利用の中心になる
  - 使いやすい・楽しいの定義が変わっていく
- コミュニティがコンテンツを融合する

アプリ設計思想

- 短時間でも長時間でもできる
- 初心者も、ヘビーユーザーも楽しめる
- 一人でも楽しく、複数でもより楽しい
- 無料でも有料でも楽しめる
- すべての年齢・性別に受け入れられる
- 数百万・数千万人が使えるシンプルさを保つ
- リアルでもバーチャルでも混在して使える
- 継続して開発、改善し続けられるチーム力が最も重要

SNS as a platform

- SNSがプラットフォームになり、そのインフラを元にしたアプリの利用
  - アプリの中心はゲームになる
- 自社でキラーアプリを開発する
  - プラットフォーム＋キラーアプリの任天堂モデル
- ゲームのみならず、様々なアプリケーションを統合する
  - iPhoneのように垂直統合する
- windowsのほうがソフトは多いが、macOSの方が使いやすい
- 我々の考えるプラットフォーム化を進めていく

今後の目標

- SNSは、検索やメールと並ぶ、ウェブの利用のキラーアプリになる
- 2000-3000万人が利用する、日本最大のコミュニティを創造する
- モバイルのみではなく、PCやiPhoneなどのクロスプラットフォームへ
- ゲームを中心に、様々なソーシャルアプリへ分野を拡大する
- 企業を拡大させ、日本を代表するネット企業に成長する

GREE