

株主様向け 事業説明会

株式会社ガーラ

2006年6月27日

本日のテーマ

- I はじめに
- II 2006年3月期の業績
- III 今後の事業展開
- IV オンラインゲーム事業
- V データマイニング事業
- VI コミュニティ・ソリューション事業
- VII 新体制について

「オンライン・コミュニティによる社会の発展」

《 MISSION STATEMENT 》

- オンライン・コミュニティは、現代人にとっての新しい“生活空間”である。
- オンライン・コミュニティによって、人々は年齢や性別、人種や国籍、時間や距離といったさまざまな障壁を越えて、もっと自由で、もっと広範囲な、もっと深い交流が可能となり、企業や社会の健全な発展に貢献するものである。



**Global
Online Community Company**

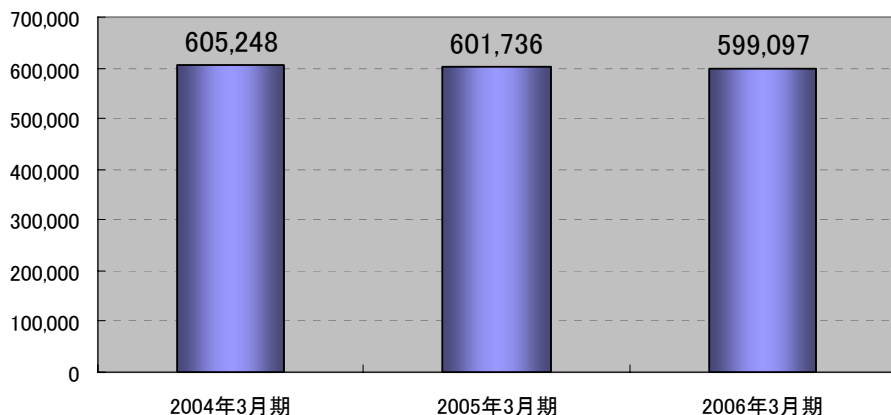
(グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー)

Ⅱ 2006年3月期の業績

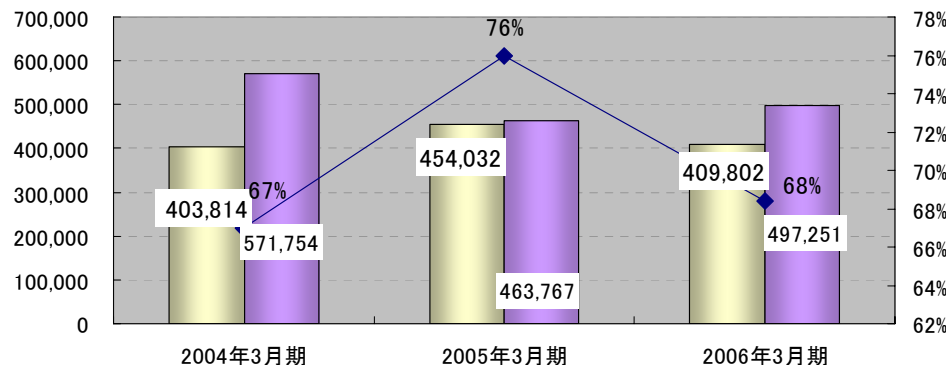
1. 損益の推移(連結)

(単位:千円)

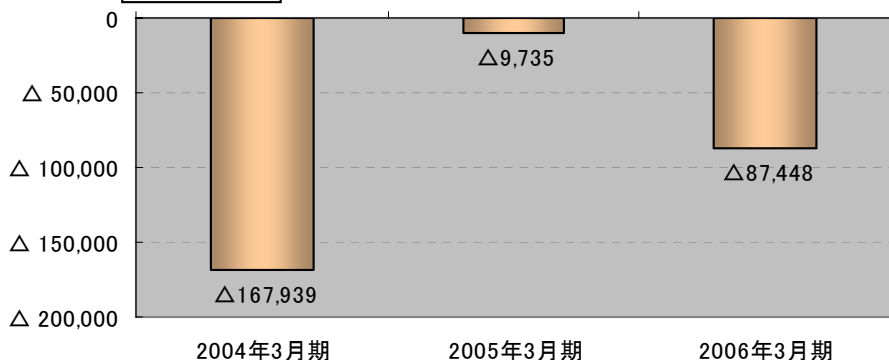
売上高



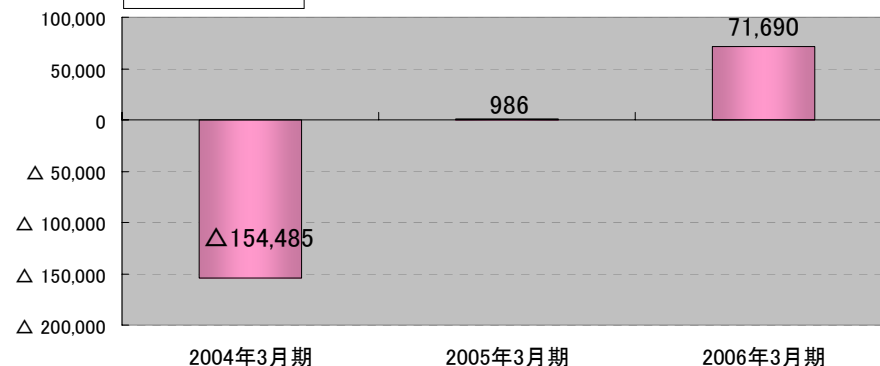
売上総利益 販売費及び一般管理費 売上総利益率



営業利益



当期純利益



Ⅱ 2006年3月期の業績

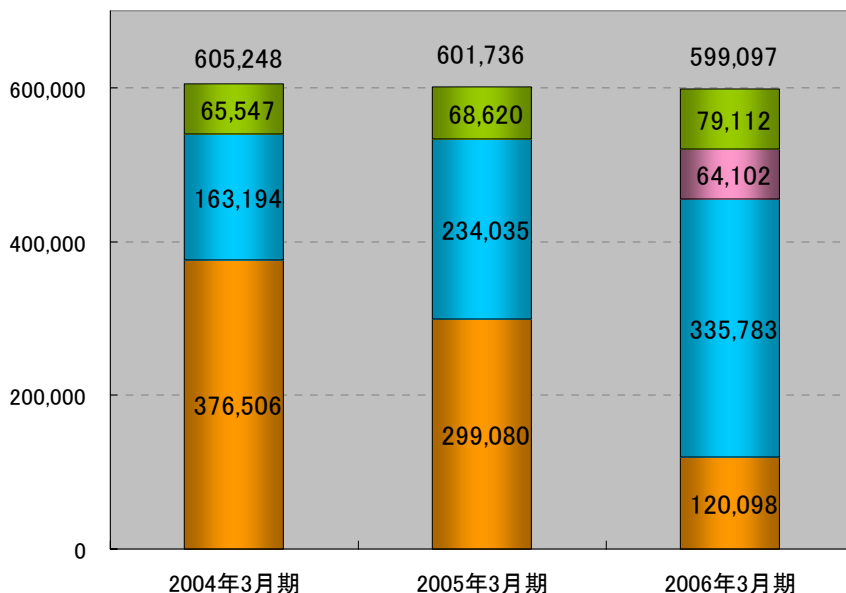
2. 事業部門別売上高(連結)

(単位:千円、%)

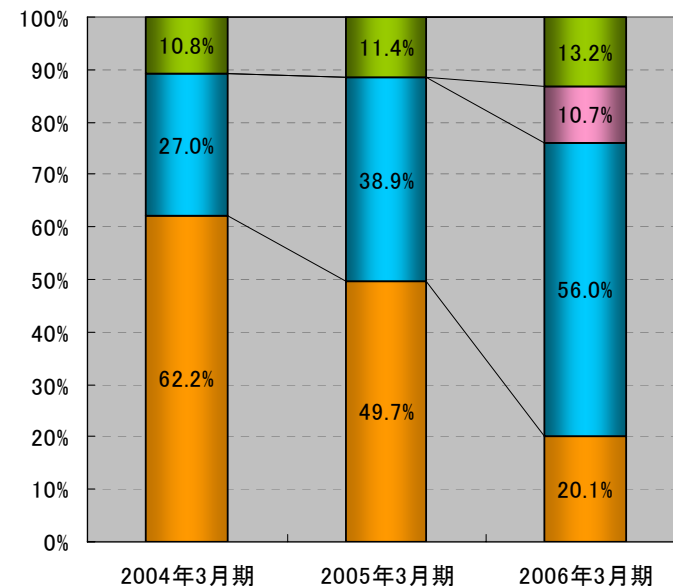
	2006年3月期	2005年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
コミュニティ・ソリューション事業	120,098	299,080	△ 178,982	△ 59.8
データマイニング事業	335,783	234,035	101,748	43.5
オンラインゲーム事業	64,102	—	64,102	—
ホームページ制作事業等	79,112	68,620	10,492	15.3
売上高合計	599,097	601,736	△ 2,639	△ 0.4

推移

(単位:千円)



構成

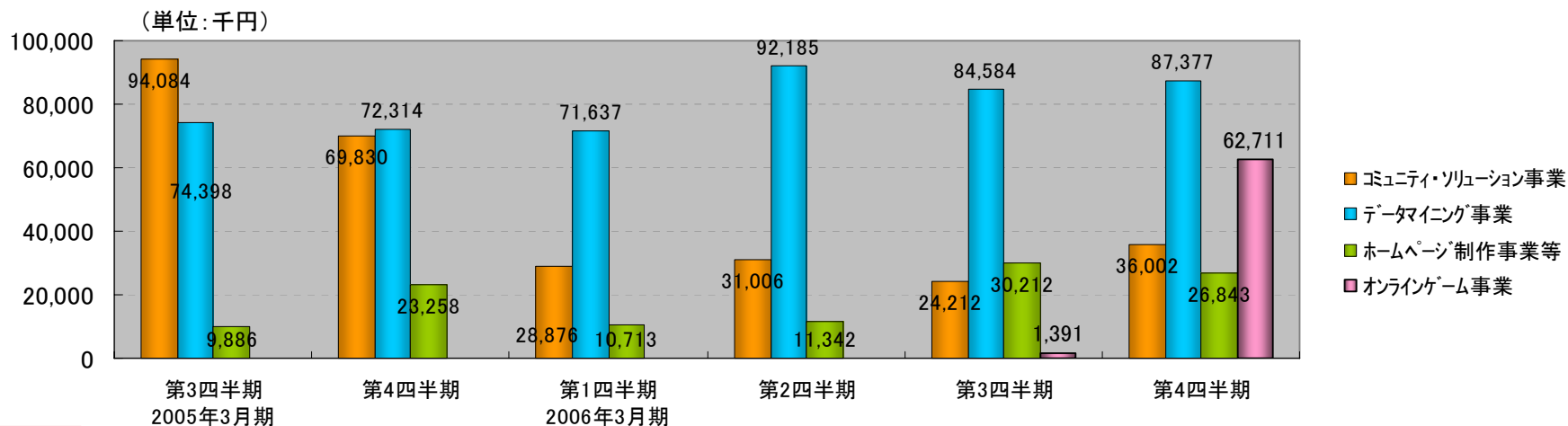


II 2006年3月期の業績

3. 事業部門別 売上高 四半期推移(連結)

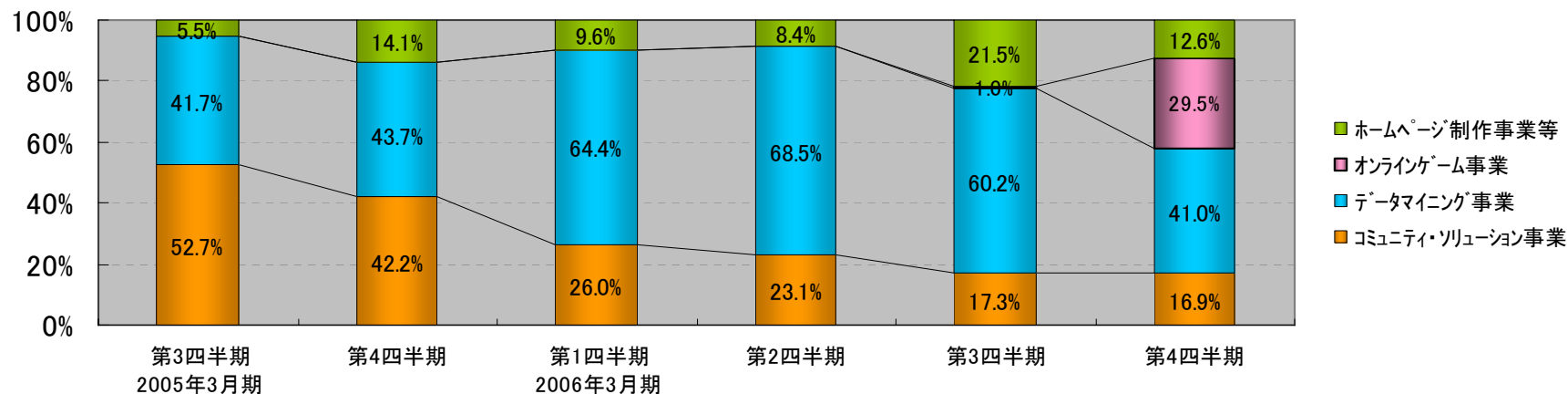
推移

● データマイニング事業が堅調、オンラインゲーム事業が増加



構成

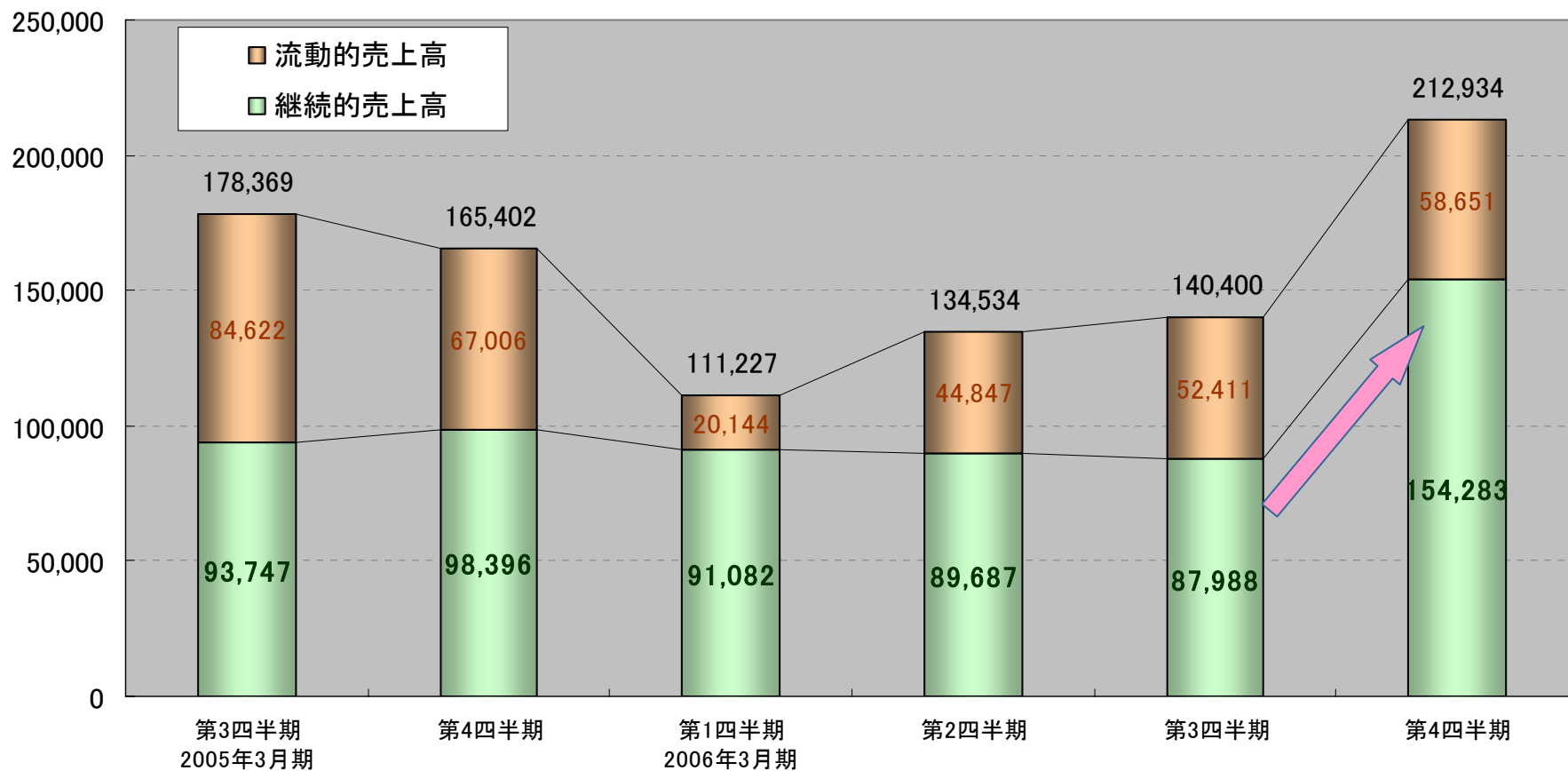
● オンラインゲーム事業の増加により、構成比も変化



Ⅱ 2006年3月期の業績

4. 売上構造の変化(連結)

(単位:千円)



●オンラインゲーム事業の開始により継続的売上が大幅に伸長

Ⅲ 今後の事業展開

1. ガーラグループの基本戦略

**Global
Online Community Company**

(グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー)



サービス領域拡大

グローバル展開

Ⅲ 今後の事業展開

2. 事業展開①

当社グループの目指すサービス



Ⅲ 今後の事業展開

2. 事業展開②

グローバル展開

Step . 1

【現在】オンラインゲームによるグローバル展開の開始

	日本	韓国	米国 (北米・豪州)	欧州	南米	他アジア
コミュニティ・リサーチ	●					
コミュニティ・クリエイティブ						
コミュニティ・メディア						
コミュニティ・ソリューション	●					
オンラインゲーム配信		●	●			●
オンラインゲーム開発		●				

Step . 2

【中期計画】①オンラインゲームのグローバル展開 ②国内サービス領域拡大

	日本	韓国	米国 (北米・豪州)	欧州	南米	他アジア
コミュニティ・リサーチ	●					
コミュニティ・クリエイティブ	○					
コミュニティ・メディア	○					
コミュニティ・ソリューション	●					
オンラインゲーム配信	○	●	●	○	○	●
オンラインゲーム開発	○	●				

世界No.1のゲームポータルネットワークによる顧客基盤の構築

Ⅲ 今後の事業展開

2. 事業展開③

Step . 3

【長期計画】オンライン・コミュニティ サービス のグローバル展開へ

	日本	韓国	米国 (北米・豪州)	欧州	南米	他アジア
コミュニティ・リサーチ	●	○	○	○	○	○
コミュニティ・クリエイティブ	○	○	○	○	○	○
コミュニティ・メディア	○	○	○	○	○	○
コミュニティ・ソリューション	●	○	○	○	○	○
オンラインゲーム配信	○	●	●	○	○	●
オンラインゲーム開発	○	●	○	○	○	○

顧客基盤をもとに他のコミュニティサービスをグローバルに展開

世界No.1のオンライン・コミュニティ企業へ

IV オンラインゲーム事業

1. 市場環境①

世界のオンラインゲーム市場の現況と展望

〈世界ゲーム市場の現況及び展望〉

(単位:百万ドル)

区分		2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
アーケード ゲーム	金額	28,466	29,460	30,697	32,452	33,911	35,847
	成長率	-	3.5%	4.2%	5.7%	4.5%	5.7%
PCゲーム	金額	3,815	3,786	3,520	3,386	3,236	3,150
	成長率	-	-0.8%	-7.0%	-3.8%	-4.4%	-2.7%
ビデオゲーム	金額	21,500	19,378	17,078	17,706	21,424	24,414
	成長率	-	-9.9%	-11.9%	3.7%	21.0%	14.0%
オンライン ゲーム	金額	1,135	2,126	3,358	4,683	6,342	8,063
	成長率	-	87.3%	57.9%	39.5%	35.4%	27.1%
モバイル ゲーム	金額	573	963	1,504	2,249	3,192	4,209
	成長率	-	68.1%	56.2%	49.5%	41.9%	31.9%
総計	金額	55,489	55,713	56,157	60,476	68,105	75,683
	成長率	-	0.4%	0.8%	7.7%	12.6%	11.1%

※ 資料：2005 大韓民国ゲーム百書

オンラインゲームが高い成長率を示しており、今後も高成長が期待される

IV オンラインゲーム事業

1. 市場環境②

世界のオンラインゲーム市場の現況と展望

〈地域別のオンラインゲーム市場規模及び成長率〉

(単位:百万ドル)

区分		2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
US	金額	222	465	872	1,242	2,009	2,770
	成長率	-	109.5%	87.5%	42.4%	61.8%	37.9%
Europe	金額	180	353	609	938	1,176	1,416
	成長率	-	96.1%	72.5%	54.0%	25.4%	20.4%
Asia-pacific	金額	733	1,308	1,877	2,503	3,157	3,877
	成長率	-	78.4%	43.5%	33.4%	26.1%	22.8%
合計	金額	1,135	2,126	3,358	4,683	6,342	8,063
	成長率	-	87.3%	57.9%	39.5%	35.4%	27.1%

※ 資料：2005大韓民国ゲーム白書

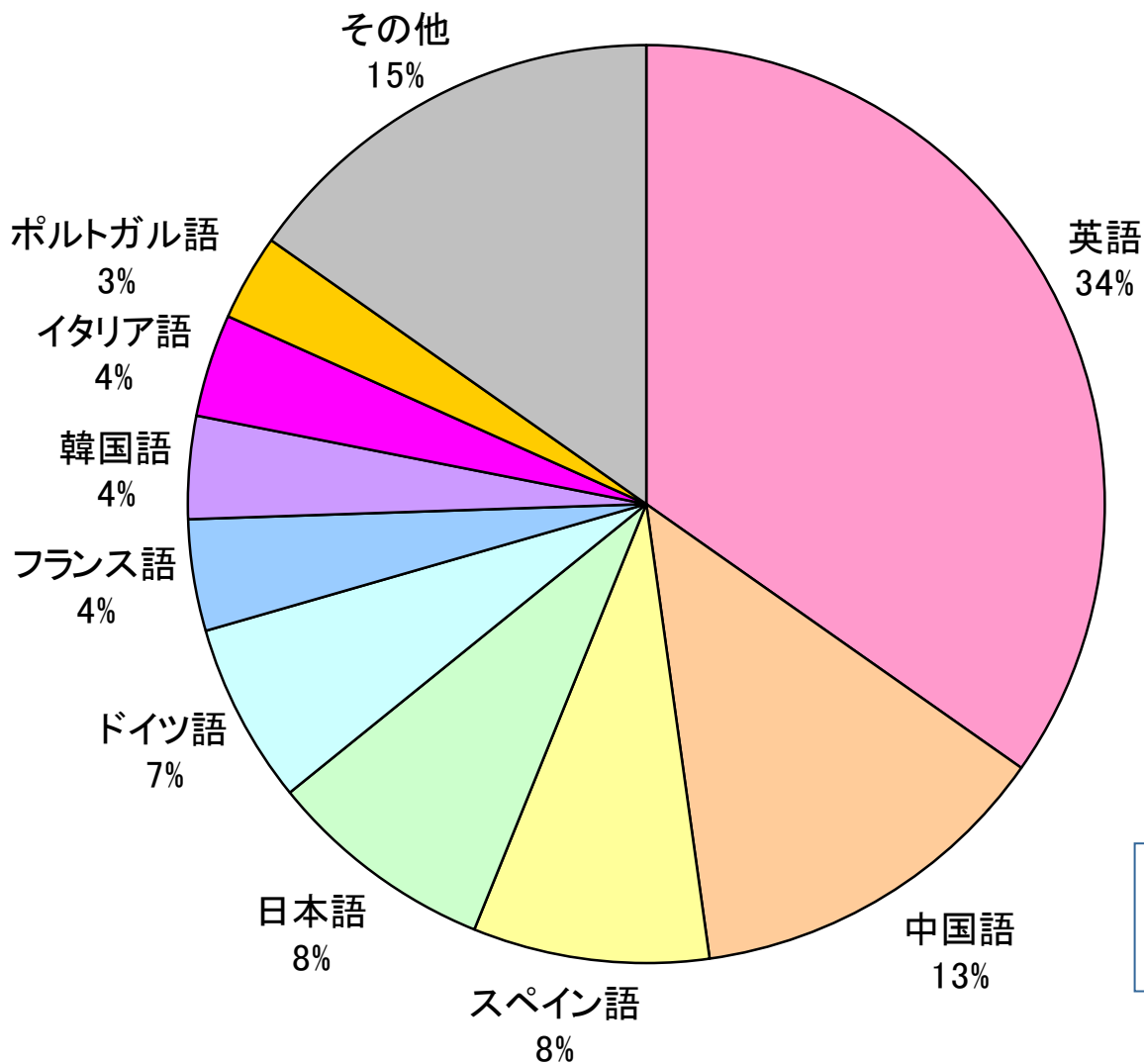
アジアが主導であるが、米国や欧州の市場成長が期待される

IV オンラインゲーム事業

1. 市場環境③

インターネットユーザーの言語比率

Source: Global Internet Statistics 2004年9月



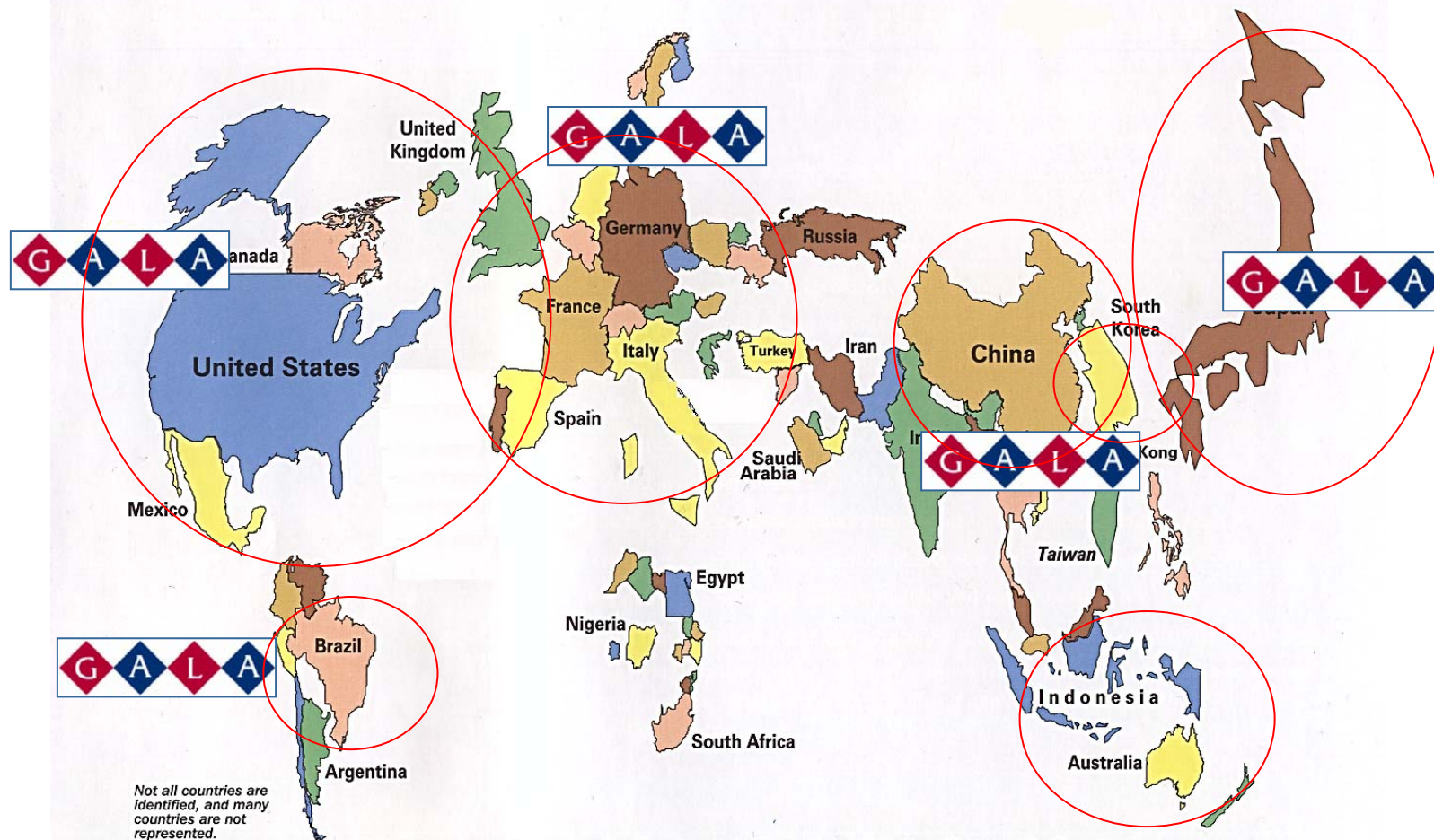
上位9言語が85%
を占めている

IV オンラインゲーム事業

1. 市場環境④

GDPによる世界地図とガーラグループの展開

Figure 5. Market Size by Gross Domestic Product, 1995



Not all countries are identified, and many countries are not represented.

Relative size of country indicates relative size of Gross Domestic Product.

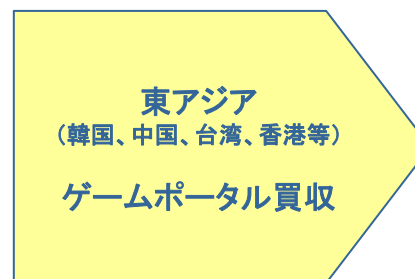
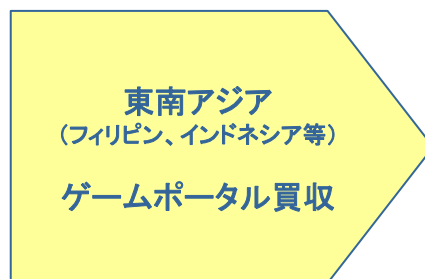
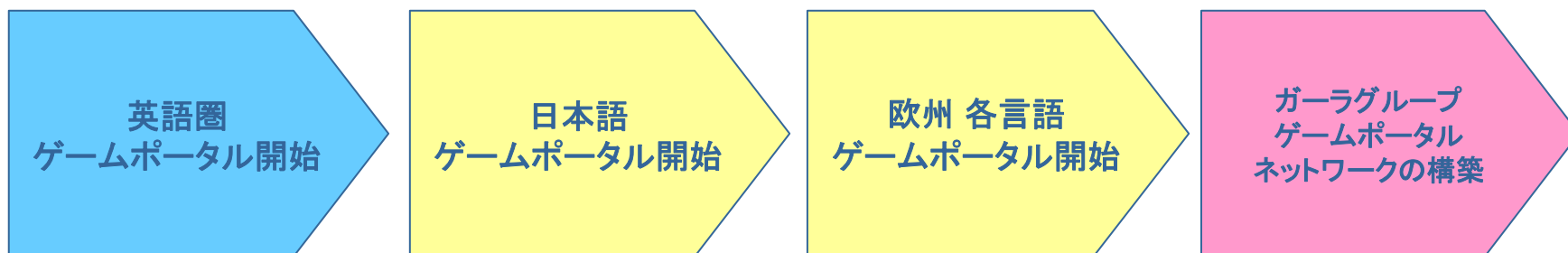
ガーラグループは主要経済地域に拠点を設置して展開

IV オンラインゲーム事業

2. 事業展開

2006年3月期

2007年3月期



世界No.1の
ゲームポータルネットワークへ

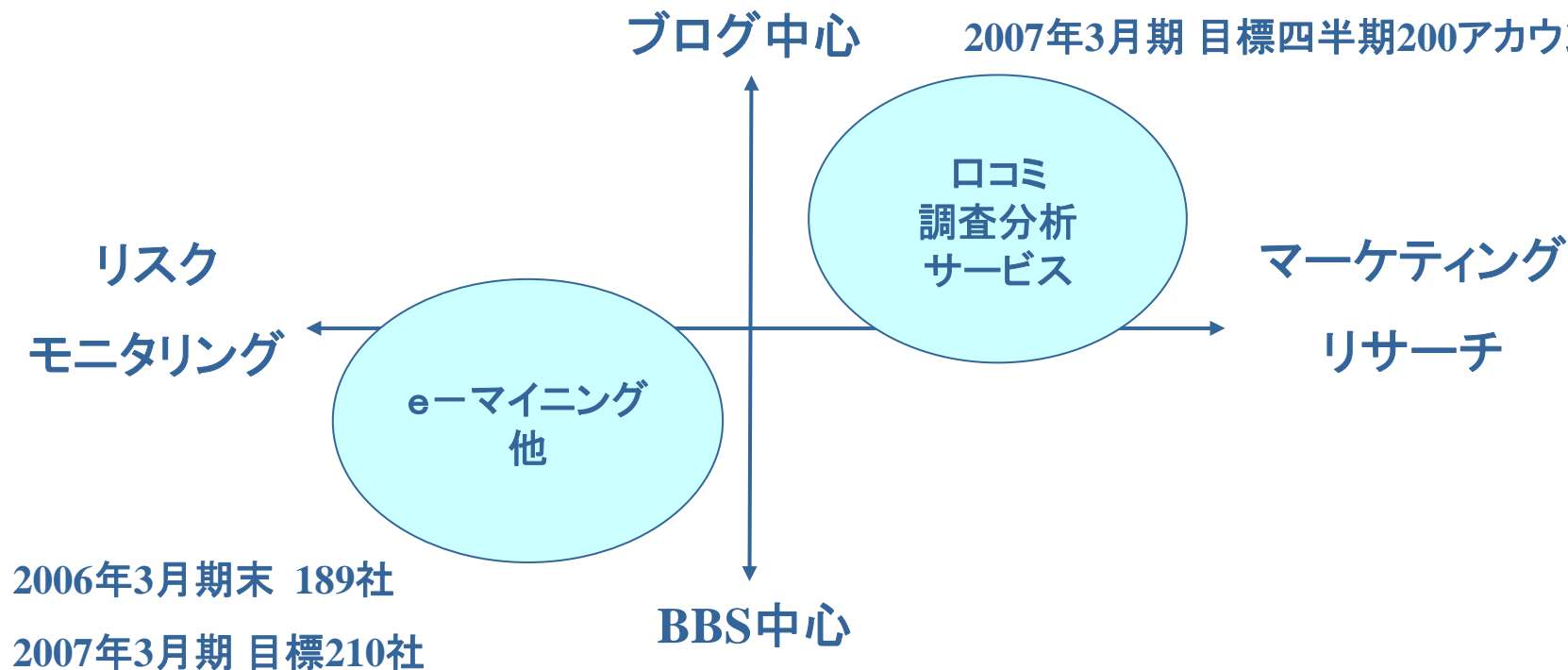
V データマイニング事業

1. 基本戦略

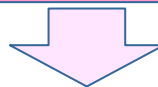
コミュニティ・リサーチ

2006年3月期 四半期25アカウント

2007年3月期 目標四半期200アカウント



システム強化によるクオリティ向上



クライアント拡大によるシェア拡大

V データマイニング事業

2. 市場予測

3年後のロコミ調査分析サービスの市場予測

	バイラルリサーチサービス (含「電通バズリサーチ」)		e-マイニング <リスクマネジメント>	
	現在	将来	現在	将来
クライアント企業数	—	300社	190社	250社
顧客窓口数	25(四半期)	900	—	—
平均単価(グロス)	50万円	50万円	—	—
平均単価(ネット)	37.5万円	37.5万円	10万円	10万円
月間売上高	300万円	3億3,750万円	1,900万円	2,500万円
年間利用月数	—	6ヶ月	12ヶ月	12ヶ月
年間売上高	—	20億2,500万円	2億2,800万円	3億円

ロコミリサーチ市場は今後大幅な成長へ

(注) 現段階での推測による市場規模予測であり、
中長期計画や業績見込ではありません。

VI コミュニティ・ソリューション事業

1. 基本戦略

WEB2.0時代のコミュニティ・ソリューション

<WEB2.0の要素(一部)>

WEB 1.0	WEB 2.0
情報提供側からユーザーへの一方的な情報提供	ユーザーがコンテンツの構築に貢献し、サービスとして蓄積
情報の提供側と享受側が区別されている	ユーザが積極的に関わることによってサービスそのものを成立

WEB2.0時代のマーケティングツール ⇒ オンライン・コミュニティ

VI コミュニティ・ソリューション事業

1. 基本戦略

コミュニティ・クリエイティブ

- ◆ 口コミ情報を生み出す「クリエイティブ」の提供

コミュニティ・メディア

- ◆ インターネット上の「メディア」としての、掲示板やブログサイトとの連携

コミュニティ・システム

- ◆ 各種「コミュニティ・ツール」の提供

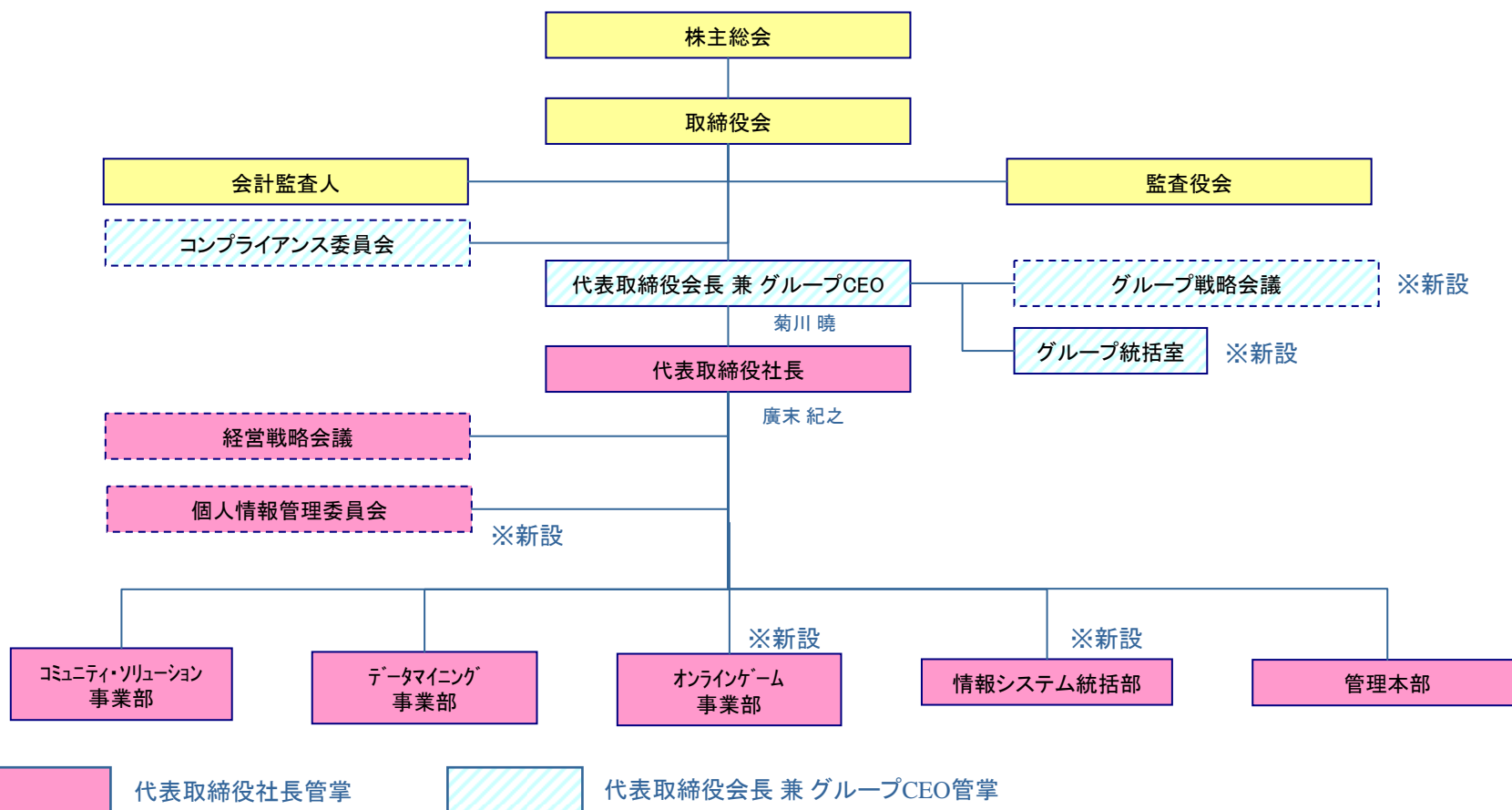
オンライン・コミュニティに関するトータル・ソリューション

VII.新体制について

1. 組織変更

当社 及び 当社グループ の経営・業務執行の体制強化 → 効率的な経営を実現

代表取締役を2名体制
 当社の経営 → 代表取締役社長 当社グループの経営 → 代表取締役会長 兼 グループCEO



VII.新体制について

2. 代表取締役社長 紹介

氏 名: 廣末 紀之(ひろすえ のりゆき)

生年月日: 昭和43年4月4日生 38歳

出身地: 東京都

略 歴:

昭和62年 4月	早稲田大学理工学部工業経営学科入学
平成 3年 3月	早稲田大学理工学部工業経営学科卒業
平成 3年 4月	野村證券(株)入社
平成11年11月	野村證券(株)退職
平成11年12月	インターキュー(株)(現GMOインターネット(株))入社
平成12年 1月	インターキュー(株)(現GMOインターネット(株))退職
平成12年 2月	フリーエムエルドットコム(株)(現GMOリサーチ(株))代表取締役社長
平成13年10月	(株)メールイン(現GMOメディア(株))代表取締役 (株)マグプロモーション(現GMOメディア(株))代表取締役
平成14年 4月	GMOメディアアンドソリューションズ(株)(現GMOリサーチ(株))代表取締役
平成15年 3月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))常務取締役
平成16年 3月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))取締役
平成18年 3月	GMOインターネット(株)取締役退任 GMOリサーチ(株)代表取締役社長退任
平成18年 6月	当社入社

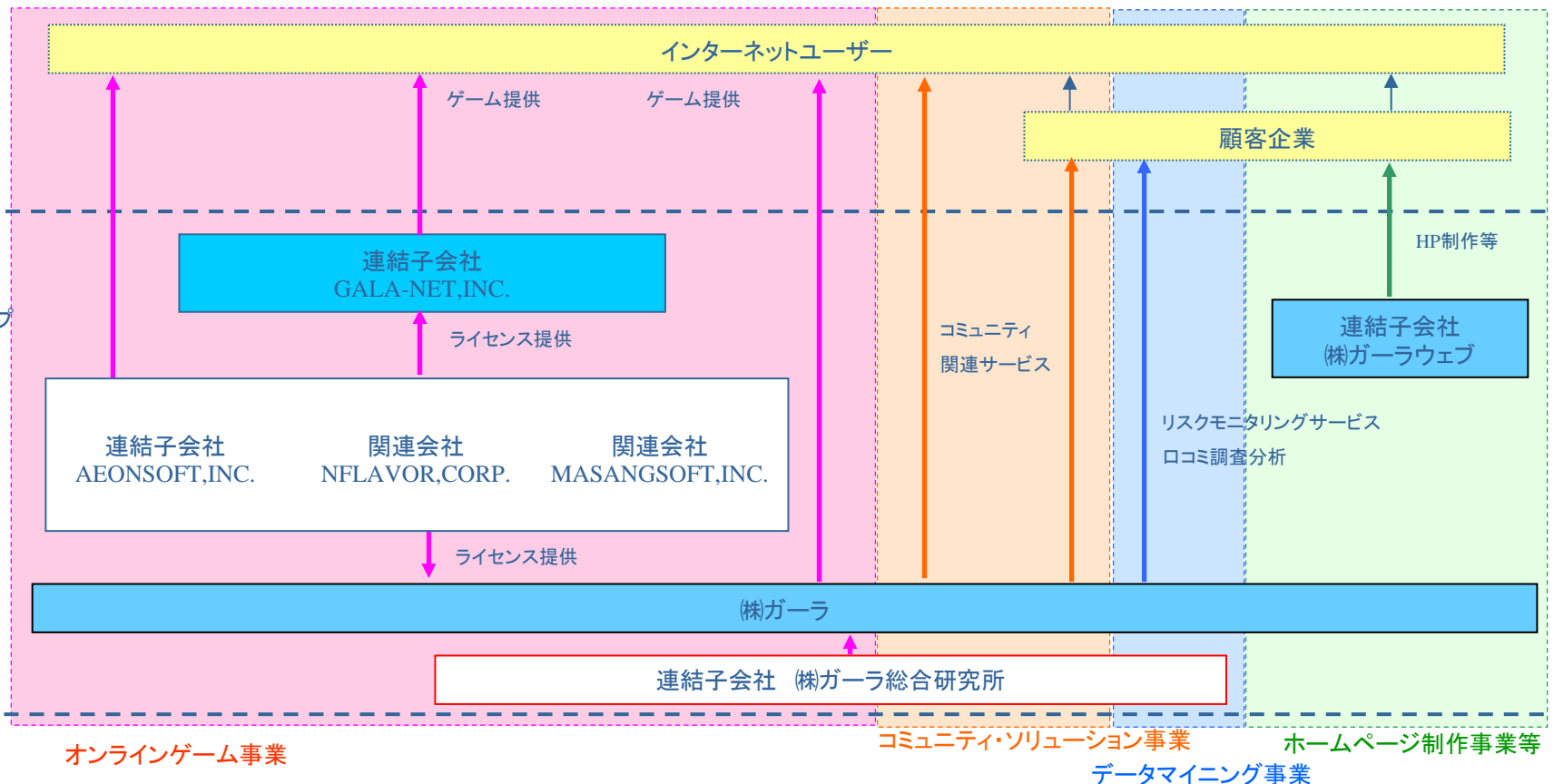
VII.新体制について

3. 2007年3月期のグループ構成・事業構成(概略)

◆ (株)ガーラ総合研究所 : 新規設立

ブログ及びSNS等のコミュニティの普及によって、インターネットにおけるロコミへの注目が高まるなか、当社のコアビジネスであるネットロコミのビジネス活用を発展させ、業績への貢献を目指すため、先進的な研究・調査・分析を担う専門機関を設立いたします。

◆ NFLAVOR,CORP. (韓国ソウル市:オンラインゲーム開発) : 株式20%取得→持分法適用会社に



※ さらに事業効率を高めるため、企業再編についても引き続き検討してまいります。

株式会社ガーラは
早期の収益基盤の確立を目指し、
グループ業績拡大に注力いたします。

また、インターネットにおけるガーラブランドの向上を
強く意識し、企業価値の向上に尽力いたします。

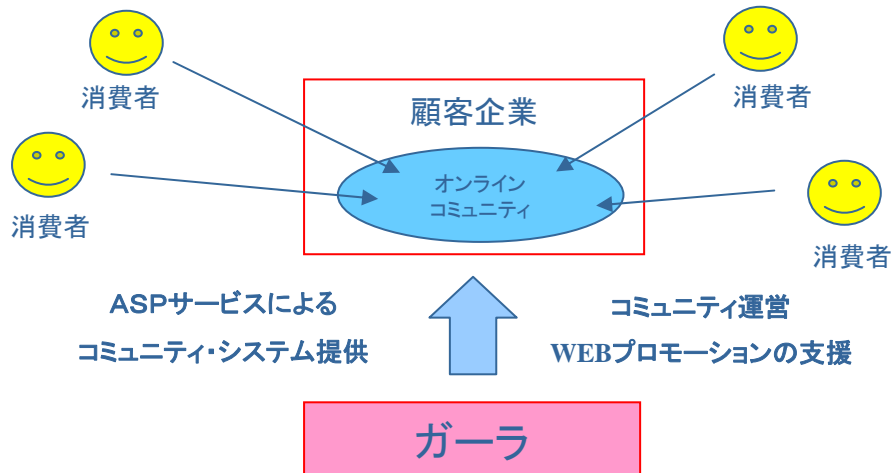
株主の皆様におかれましては、
今後ともより一層のご支援、ご鞭撻を賜りますよう
よろしくお願い申し上げます。

(添付資料)

1. ビジネスモデル --- コミュニティ・ソリューション事業

オンライン・コミュニティ供給

(既存の高機能コミュニティ、GFS pro)

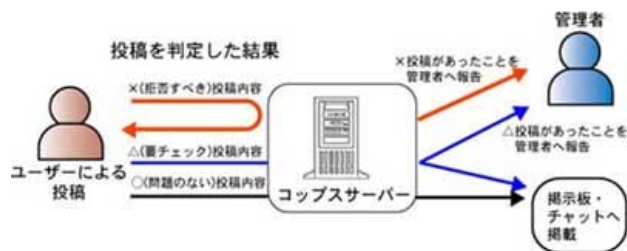


ASPサービス
 導入初期費用: 100万~1,000万円
 月額ASP利用料: 10万~100万円

コミュニティ運営料金
 月額: 10万~100万円

掲示板フィルタリングサービス「サイバーコップス」

- インターネット上の掲示板を対象に、誹謗中傷や猥褻な投稿等を未然に防ぐサービス



初期導入費: 350,000円
月額利用料(投稿数による)
PC版: 50,000円~
携帯電話版: 50,000円~

掲示板自動リンクサービス「ワースナビ」

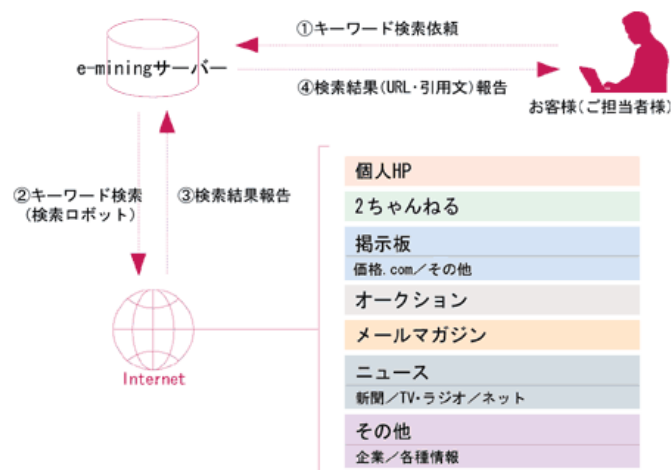
- ユーザーが投稿したメッセージのキーワードにリンクを貼り、ユーザーをそのキーワードの関連サイトに誘導するサービス

初期導入費: 200,000円
月額利用料: 50,000円~

2. ビジネスモデル --- データマイニング事業

リスクモニタリングサービス「e-マイニング」

- インターネット上の情報を、“**リスクマネジメント**”や“**マーケティング**”に活用する情報クリッピングサービス
- 長期利用の「e-マイニング」と短期利用の「e-マイニング Quick」を提供



「e-マイニング」

初期導入費:100,000円

月額利用料(年間契約割引あり)

3キーワード:100,000円

5キーワード:150,000円

10キーワード:250,000円

15キーワード:300,000円

「e-マイニング Quick」

初期導入費:なし

月額利用料

3キーワード:150,000円

5キーワード:200,000円

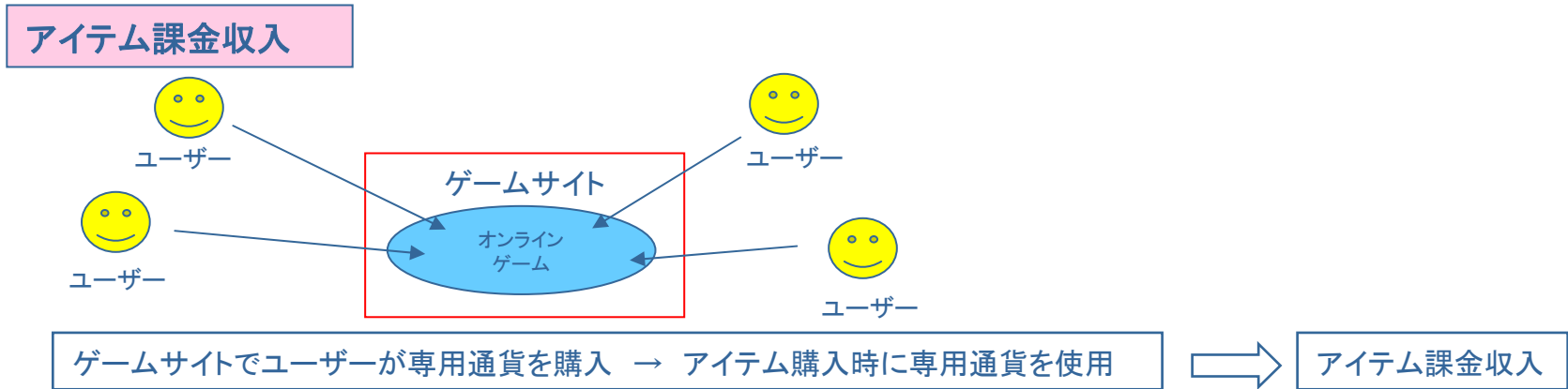
10キーワード:300,000円

口コミ自動分析「バイラルリサーチシステム」

- インターネット上の「**口コミ**」情報を自動分析し、**マーケティング**に活用するリサーチサービス
- 株式会社電通と業務提携し、「電通バズリサーチ」としてサービス提供(販売=株式会社電通、システム運用・管理=ガーラ)
- 初期導入料金とASP利用料(月額利用料)から構成され、レポート作成等のオプションもあり(有料)

3. ビジネスモデル --- オンラインゲーム事業

◆パブリッシャー



◆ディベロッパー

ロイヤリティ収入

パブリッシャーのアイテム課金収入のうち、一定比率(約25~35%)がディベロッパーの収入となる

初期ライセンス収入

パブリッシャーへゲーム提供権を供与した際の初期ライセンス収入(約3,000万円~1.5億円)