会社情報

会社概要

商号	株式会社ガーラ （英文表記 GALA INCORPORATED）
設立	1993年9月3日
資本金	2,401,373,805円
本社所在地	〒150-0002 東京都渋谷区渋谷三丁目11番11号 IVYイーストビル3F
ホームページアドレス	http://www.gala.jp/
グループ従業員数	93名（2014年3月31日現在）
グループ会社	株式会社ガーラウェブ 株式会社ガーラジャパン 株式会社ガーラポケット Gala Lab Corp.（韓国） Gala Innovative Inc.（米国）

取締役及び監査役

代表取締役グループCEO	菊川　暁
取締役	ホウ・ヒョン
取締役	キム・ヒョンス（Gala Lab Corp. CEO）
取締役	金　志芸（株式会社ガーラジャパン 代表取締役 CEO）
取締役	パジョ・ニコラ（Webzen Dublin Ltd. CEO ）
社外取締役	田中　最代治（株式会社田中経営研究所 代表取締役）
社外監査役（常勤）	鍛治　豊顕
社外監査役	江原　淳（専修大学ネットワーク情報学部 教授）
社外監査役	清水　厚（CaN Accounting Advisory株式会社 代表取締役）

ホームページのご紹介

当社ホームページでは、株主・投資家の皆様に向けて、企業情報やIR情報を紹介しております。
よりタイムリーな情報をご覧いただき、当社へのご理解を深めていただくためにも、是非ご覧下さい。
http://www.gala.jp/

株式情報

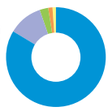
株式の状況（2014年3月31日現在）

発行可能株式総数	39,292,000株
発行済株式総数	13,048,900株
株主数	5,805名

大株主（2014年3月31日現在）

株主名	持株数（株）	持株比率（%）
菊川　暁	4,219,100	32.33
Oakキャピタル㈱	1,123,600	8.61
宗教法人宗三寺	223,000	1.70
日本証券金融㈱	126,700	0.97
個人株主	120,000	0.91
㈱SBI証券	113,700	0.87
カブドットコム証券㈱	86,100	0.65
個人株主	70,200	0.53
個人株主	67,000	0.51
個人株主	60,000	0.45

所有者別持株分布状況



個人・その他	10,930,653	83.77%
その他の法人	1,452,400	11.13%
金融商品取引業者	352,547	2.70%
外国法人等	186,600	1.43%
金融機関	126,700	0.97%
合計	13,048,900	100%

株主メモ

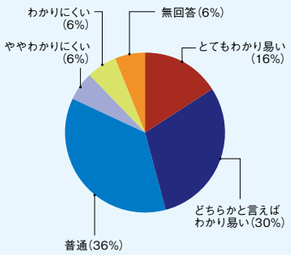
証券コード	4777
上場市場	東京証券取引所「JASDAQ」（スタンダード）
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月下旬
基準日	定時株主総会については3月31日、 その他必要がある場合は取締役会の決議により、 あらかじめ公告して定めます。
公告をする方法	電子公告（http://www.gala.jp/）
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社
同連絡先	三井住友信託銀行株式会社　証券代行部 〒163-0063　東京都杉並区和泉二丁目8番4号 Tel 0120-782-031（フリーダイヤル）

（住所変更のお申出先について）
株主様の口座のある証券会社にお申出下さい。
また、株主様のご住所・お名前の文字に、株式会社証券保管振替機構（ほふり）が振替制度で指定していない漢字等が含まれている場合は、その全部または一部をほふりが指定した文字またはカタカナに変換して、株主名簿にご登録しております。

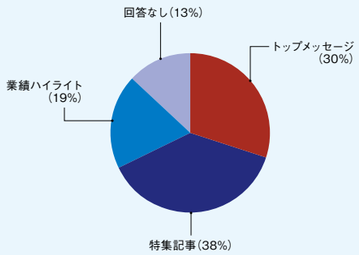
株主様アンケート結果

2013年3月期（第20期）株主通信に対するアンケートに、多くの株主様からご回答をいただきました。心より御礼申し上げます。

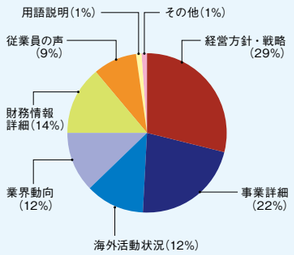
株主通信の内容



株主通信で興味を持った記事（複数回答可）



今後知りたい情報（複数回答可）



アンケートご協力のお願い　同封のアンケートはがきにご記入の上ご返信下さい。

GALA
Global Online Community

株主通信 | 2014年3月期 第21期

証券コード：4777
株式会社 ガーラ

株主・投資家の皆様へ

スマートフォンアプリ事業に注力し、世界NO.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニーを目指してまいります。

代表取締役グループCEO　菊川　暁

Q 2014年3月期の概要について教えて下さい。

当社グループは、インターネットにおけるコミュニティ関連サービスの提供を通じて、世界中の人々の交流を促進し、地球規模での人と人との交流を大切にしたいと考えております。当期は、インターネットにおける人々のコミュニケーションの促進を図るスマートフォン向けアプリケーションの開発及び提供を中核とするオンライン・コミュニティを中心としたビジネスをグローバルに展開し、リーディングカンパニーとなるための移行期であり、業績は、厳しい状況が継続いたしましたが、競争優位性の確立のための準備段階と位置付けしております。スマートフォンアプリ事業を当社グループの主要事業に成長させるべく、外部からの資本参加も含めて、アプリ開発及びライセンス取得等に必要な資金を確保しながら、当社グループが持っているグローバルなネットワークを活用し、アプリ開発及びライセンス取得に努め、グローバルにサービス提供を行う体制を構築してまいります。

Q 今後目指す企業像について教えて下さい。

まずは、当社グループの中核となるスマートフォンアプリ事業で収益を確保することを最優先課題として進め、当該事業を事業の柱として、グローバルな展開を目指します。また、当社グループの成長に向けて、継続して一貫した成長戦略の実行のため、財務基盤の安定化に積極的に取り組むとともに、優秀な人材の確保等を重要課題として当社グループ一丸となって取り組み、再度グローバル・カンパニーとしての復活を目指します。

将来的には、スマートフォンアプリ事業、オンラインゲーム事業のほかに、もう一つ中核となる事業をつくり、3事業のポートフォリオによるシナジー効果で、更なるグループの成長に繋げたいと思います。

株主の皆様におかれましては、引き続きご支援、ご愛顧のほど、よろしくお願い申し上げます。

※スマートフォンアプリ事業の施策については、裏面で詳しく解説しております。

特集 強みと市場環境を活かし、ガーラグループは再びグローバル企業へ

強み

約10年間のPCオンラインゲーム海外展開の実績による

- グローバルマネジメントのノウハウ・グローバル人材
- 世界のゲーム業界人脈
- 世界的に人気があった「Rappelz」（ラペルズ）と「Flyff」（フリフ）の知的財産権を所有

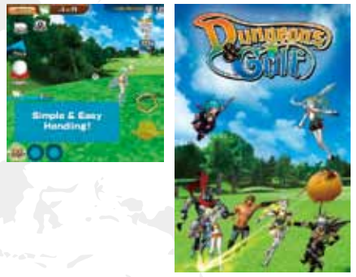
市場環境

- PC市場の急激な縮小とスマホ市場の急激な拡大
- 寿司やアニメなど日本文化の世界的ブーム

ガーラグループを再びグローバル企業にするための三本の矢

日本コンテンツを世界へ

- ゴルフゲームアプリ「Dungeons & Golf」（ダンジョンズ・アンド・ゴルフ）の世界展開



- 外国人向け日本企業開発ゲームアプリのアド・ネットワーク構築

世界のコンテンツを日本へ

- 「Supermagical」（スーパーマジカル）のAndroid版の提供

- 恋愛シミュレーションゲームの提供

自社 PCゲームのアプリ化

- PC向けオンラインゲーム「Rappelz」（ラペルズ）と「Flyff」（フリフ）のアプリ化

沿革（ガーラグループの歩み）

- 1993 設立
- 1996 日本初の学生向けオンライン・コミュニティを立ち上げ
- 1996 コミュニティ・ソリューション事業 1996年～
- 1999 掲示板フィルタリング技術で特許 サイバーコップス
- 2000 ネット上の企業のリスク情報を監視・報告するサービスを開始 emining
- 2000 データマイニング事業 2000年～
- 2001 マーケティングリサーチサービス「バイラル（口コミ）リサーチ」開始
- 2005 （株）電通と共同で「電通バズリサーチ」サービスを開始（2008年事業譲渡）
- 2005 オンラインゲーム事業 2005年～
- 2005 米国オンラインゲーム市場へ参入 オンラインゲームポータルサイト「gPotato」開始
- 2006 韓国ゲーム開発会社2社を連結子会社化 日本・欧州のオンラインゲーム市場へ参入
- 2008 インターネット上の誹謗中傷・業務妨害行為対策サービスを開始 NetRiskHotLine
- 2010 南米オンラインゲーム市場へ参入
- 2012 スマートフォンアプリ事業 2012年～
- 2012 スマートフォンアプリ事業開始
- 2012 データマイニング事業会社を売却
- 2013 米・欧・南米のオンラインゲーム事業会社3社を売却

業績ハイライト

当期の事業環境

スマートフォンの普及によりオンラインゲーム市場が変化

- プラットフォームの多様化
- ユーザー層の多様化

当社の取り組み

スマートフォンアプリ事業へ事業主体の移行

- 第三者割当増資による資金調達
- 韓国連結子会社でアプリ開発に注力

業績

スマートフォンアプリ事業が収益獲得に至らず、減収

- 本社移転や人員整理など固定削減を実施
- 新規ビジネスの準備

売上高	営業損失	経常損失	当期純損失
8億14百万円	3億45百万円	2億77百万円	2億63百万円
前期比 △62%	前期比 4億74百万円改善	前期比 5億87百万円改善	前期比 20億5百万円改善

売上高は、前期に主要欧米子会社を連結除外としたことや、当期のオンラインゲーム事業における売上低下等により大幅に減少。
スマートフォンアプリ事業におけるアプリ開発費用が先行となり、サービス提供が予定より遅れたことにより損失計上となりました。
グループ構造が大きく変化しましたが、損失改善となりました。