

アナリスト向け会社説明会

2008年3月期 第1四半期

(自:2007年4月1日 至:2007年6月30日)

株式会社ガーラ
2007年8月17日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 第1四半期の概要
- III 各事業部門の状況
- IV 今後の取組み

1. 経営理念、VISION、事業領域

■ 経営理念

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、世界の人々の交流を促進し
 新たな経済価値創造による社会の発展、国際交流促進による世界の平和に貢献する

■ VISION

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」

■ 事業領域と地域

		日本		韓国		北米		欧州	
①オンラインゲーム事業	開発			○	AEONSOFT NFLAVOR				
	運営	○	ガーラ ガーラモバイル	○	AEONSOFT NFLAVOR	○	GALA-NET	○	GALA NETWORKS EUROPE
②データマイニング事業		○	ガーラ ガーラ総合研究所						
③コミュニティ・ソリューション事業		○	ガーラ ガーラウェブ						

2. グループ構成・事業構成の異動

■グループ構成

※  今期より連結子会社

グループ会社名	国	株式保有率	持分区分	備考
(株)ガーラウェブ	日本	100%	連結子会社	
(株)ガーラ総合研究所	日本	100%	連結子会社	設立:2006年5月23日
GALA - NET,INC.	米国	50%	連結子会社	
AEONSOFT,INC.	韓国	100%	連結子会社	
NFLAVOR CORP.	韓国	60.6%	連結子会社	みなし取得日:2006年10月1日
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド	GALA-NET,INC.が 100%	連結子会社	設立:2006年10月6日
(株)ガーラモバイル	日本	100%	連結子会社	設立:2007年4月5日

1. 決算要約

■概要

<連結>

◆売上高	7億 0,480万円 (対前年同四半期比 230.0% 増 前四半期比2.9%増)
◆経常損失	3,544万円 (対前年同四半期比 7,191万円の赤字改善)

<個別>

◆売上高	1億 6,982万円 (対前年同四半期比 63.6% 増)
◆経常損失	9,922万円 (対前年同四半期比 5,837万円の損失拡大)

■ポイント

- ◆連結売上高：オンラインゲーム事業の拡大によって、対前年同四半期比230.0%と大幅増収
- ◆連結経常損益：季節的費用もあり3,544万円のマイナスであったが、事業拡大に伴い対前年同四半期比で7,191万円の大幅改善
- ◆個別売上高：日本でのオンラインゲーム事業の開始、拡大にともない、対前年同四半期比63.6%と大幅増収
- ◆個別経常損益：ストックオプション費用、子会社管理コスト等の増大により対前年同四半期比 5,837万円悪化し、9,922万円の赤字

■主なトピックス

- ・ **ガーラモバイル**：会社設立【2007年4月5日】
- ・ **GALA-NET**：**Shot-Online**の**gPotato**上でのサービス提供開始【2007年5月2日】
- ・ **NFLAVOR**：台湾において**RAPPELZ**の商業化を開始【2007年5月26日】
- ・ **NFLAVOR**：韓国および中国において**Street Gears**のサービス提供ライセンス契約締結【2007年5月7日、6月26日】
- ・ **ガーラ**：**RAPPELZ**大規模アップデートを実施【2007年6月26日】
- ・ **GALA NETWORKS EUROPE**：**Flyff online** ドイツ語版の最高同時接続者数4,900 CCUを更新

Ⅱ 第1四半期の概要

2. 損益の概況(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	704,800	213,600	491,200	230.0
売上原価	150,435	76,949	73,485	95.5
売上総利益	554,365	136,650	417,714	305.7
販売費及び一般管理費	570,701	209,260	361,441	172.7
営業利益	△ 16,336	△ 72,609	56,272	-
経常利益	△ 35,447	△ 107,363	71,915	-
四半期純利益	△ 82,278	△ 105,990	23,711	-

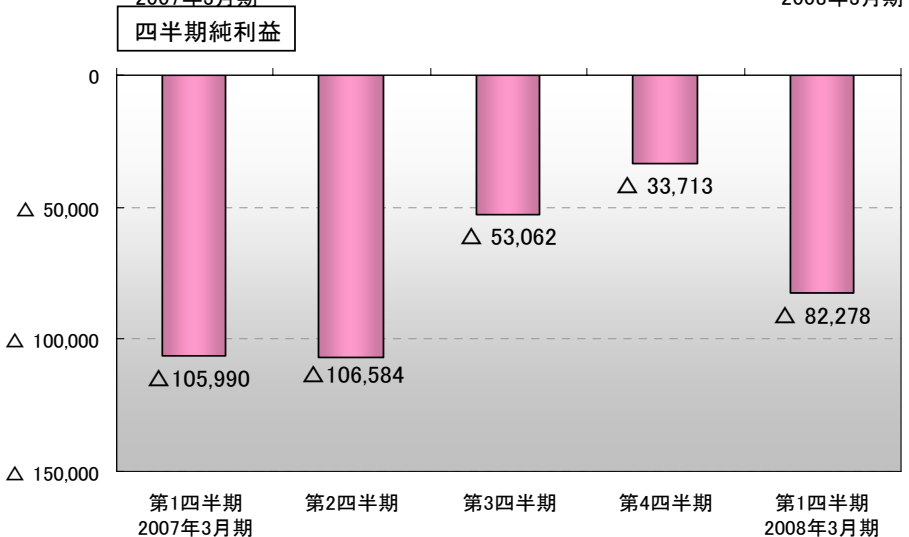
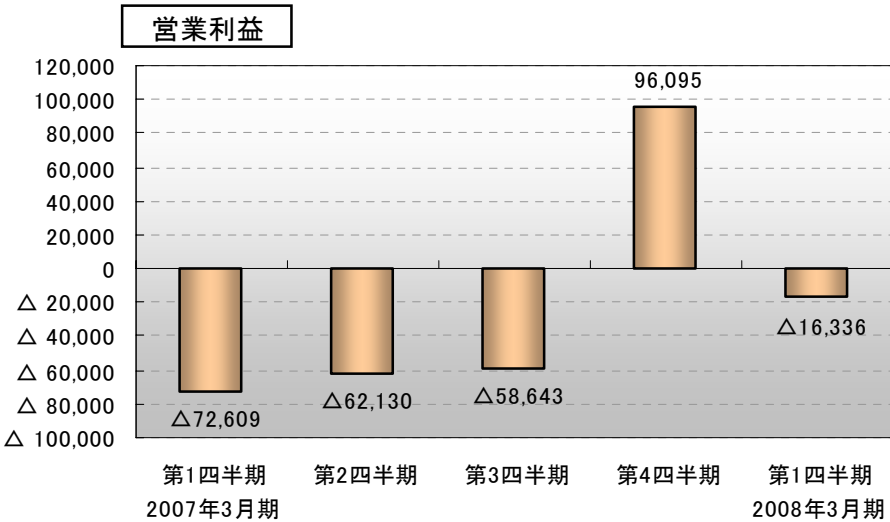
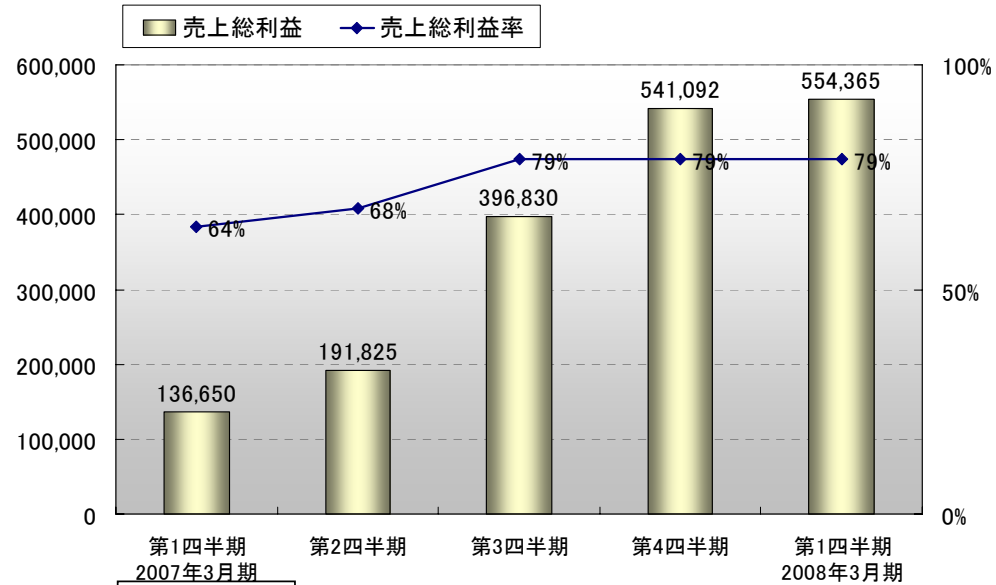
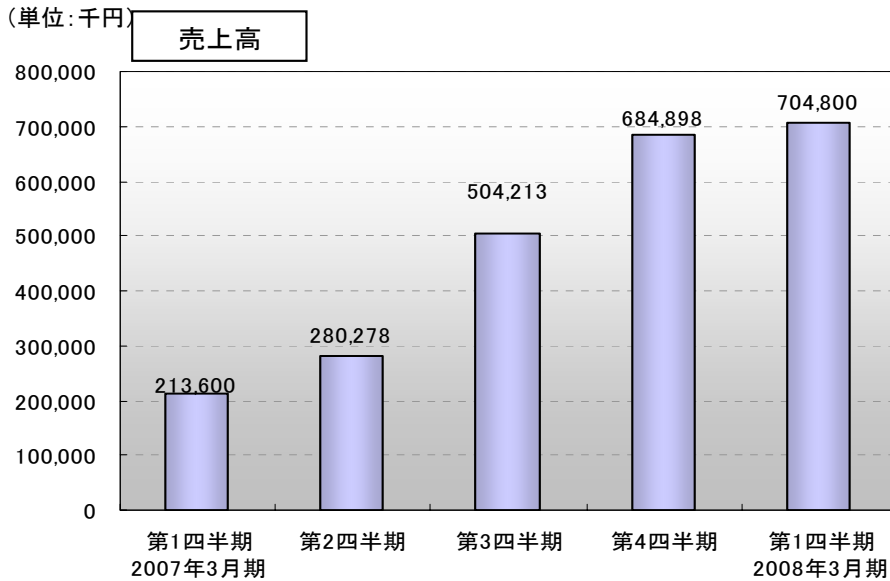
<個別損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	169,824	103,790	66,034	63.6
売上原価	72,002	30,598	41,403	135.3
売上総利益	97,822	73,191	24,630	33.7
販売費及び一般管理費	205,333	110,446	94,886	85.9
営業利益	△ 107,511	△ 37,255	△ 70,255	-
経常利益	△ 99,224	△ 40,851	△ 58,372	-
四半期純利益	△ 99,476	△ 42,253	△ 57,223	-

Ⅱ 第1四半期の概要

3. 損益の推移(連結)

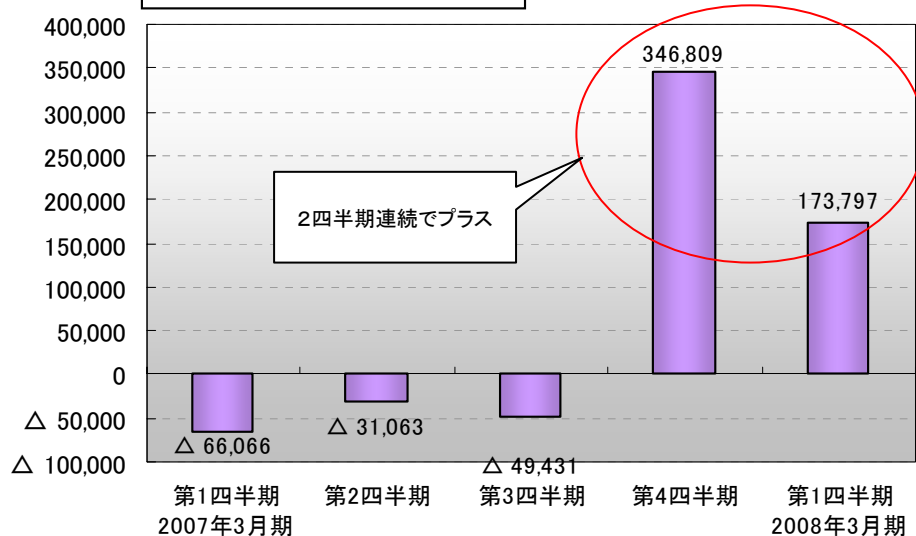


Ⅱ 第1四半期の概要

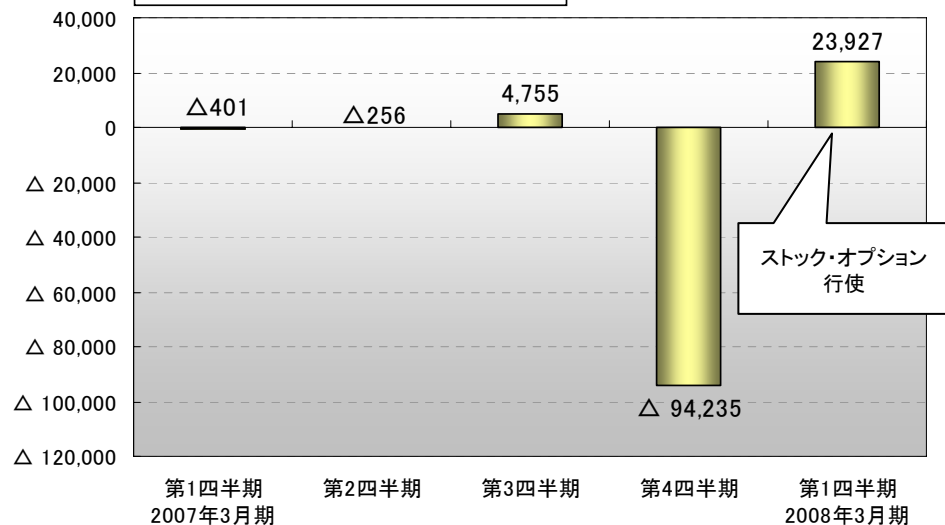
4. キャッシュフローの推移(連結)

(単位:千円)

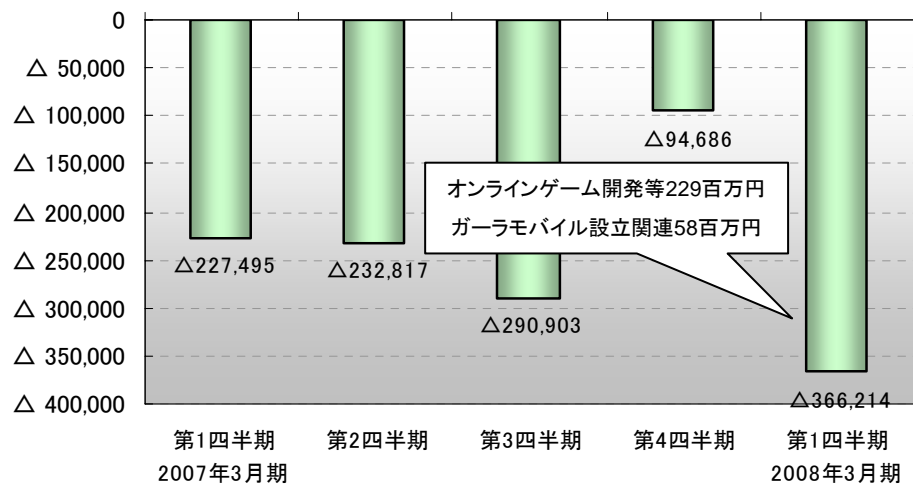
営業活動によるキャッシュフロー



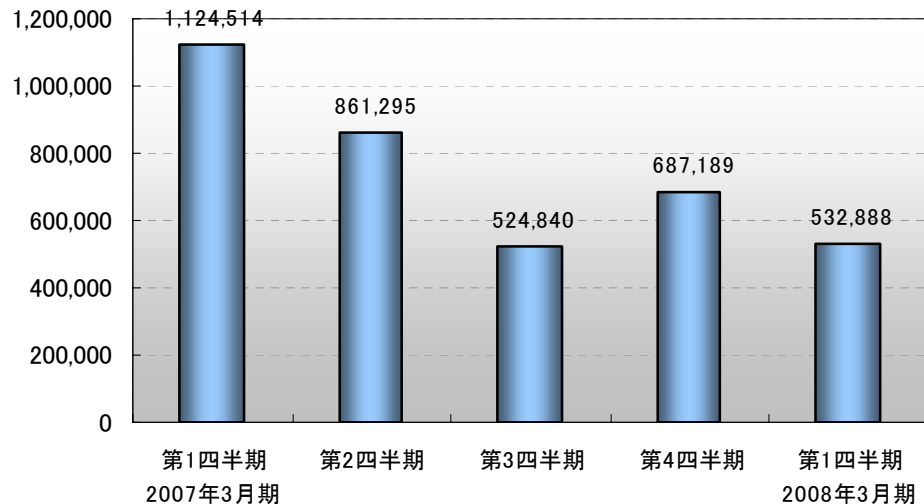
財務活動によるキャッシュフロー



投資活動によるキャッシュフロー



現金および現金同等物期末残高



Ⅱ 第1四半期の概要

5. 事業部門別売上高(連結)

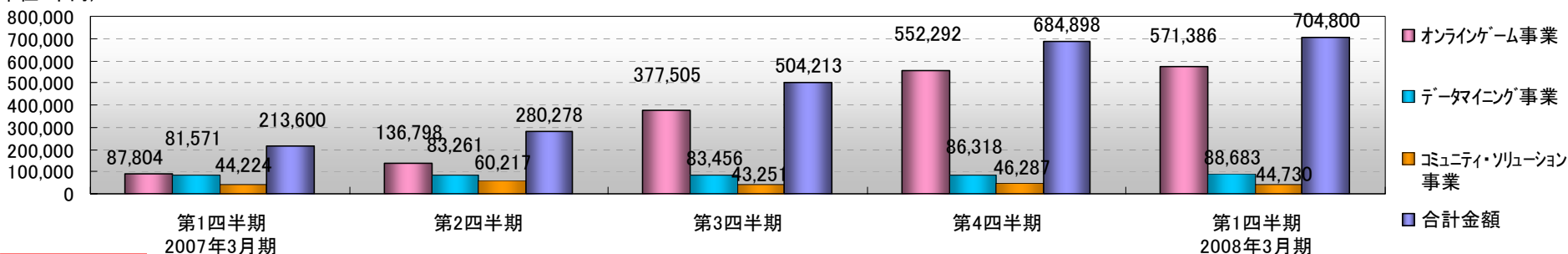
(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	571,386	87,804	483,582	550.7
データマイニング事業	88,683	81,571	7,112	8.7
コミュニティ・ソリューション事業	44,730	44,224	505	1.1
売上高合計	704,800	213,600	491,200	230.0

推移

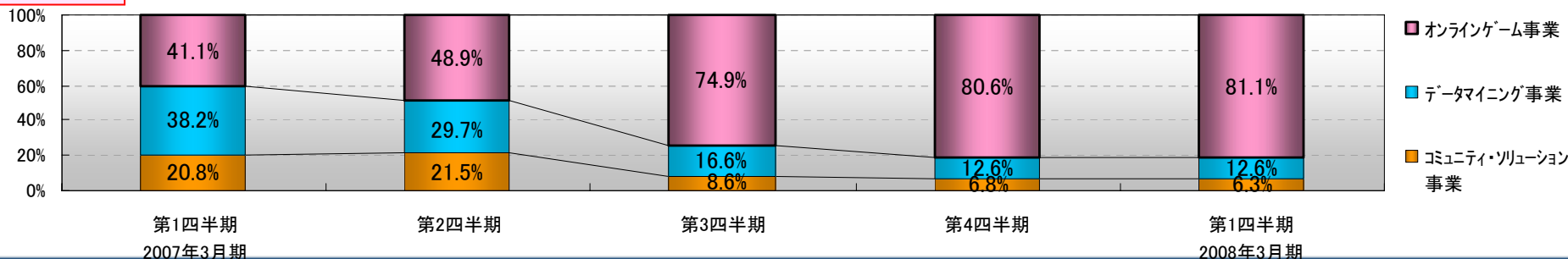
●オンラインゲーム事業がドライバーとなり、連結売上高は拡大で推移

(単位:千円)



構成

●オンラインゲーム事業の急速な拡大後も、オンラインゲーム事業が高比率で推移

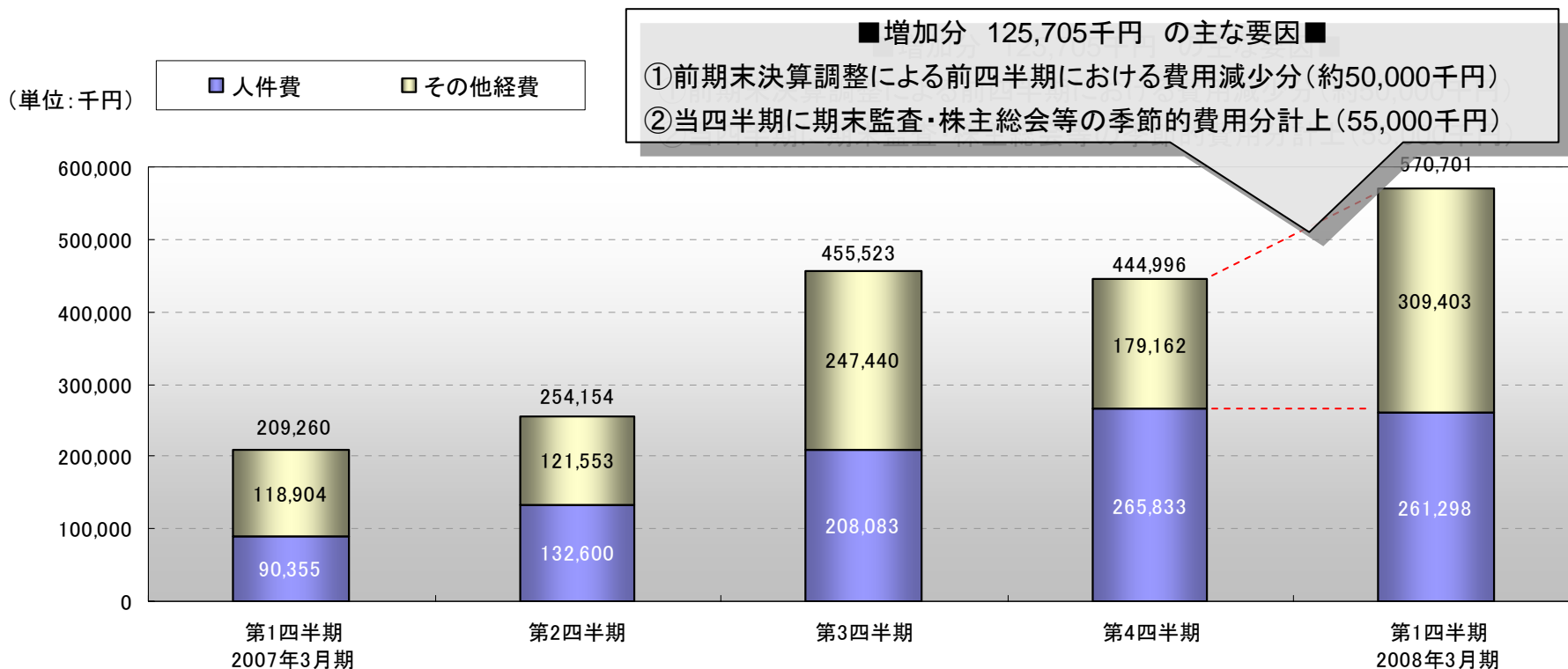


Ⅱ 第1四半期の概要

6. 販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	261,298	90,355	170,942	189.2
その他経費	309,403	118,904	190,499	160.2
販売管理費 合計	570,701	209,260	361,441	172.7

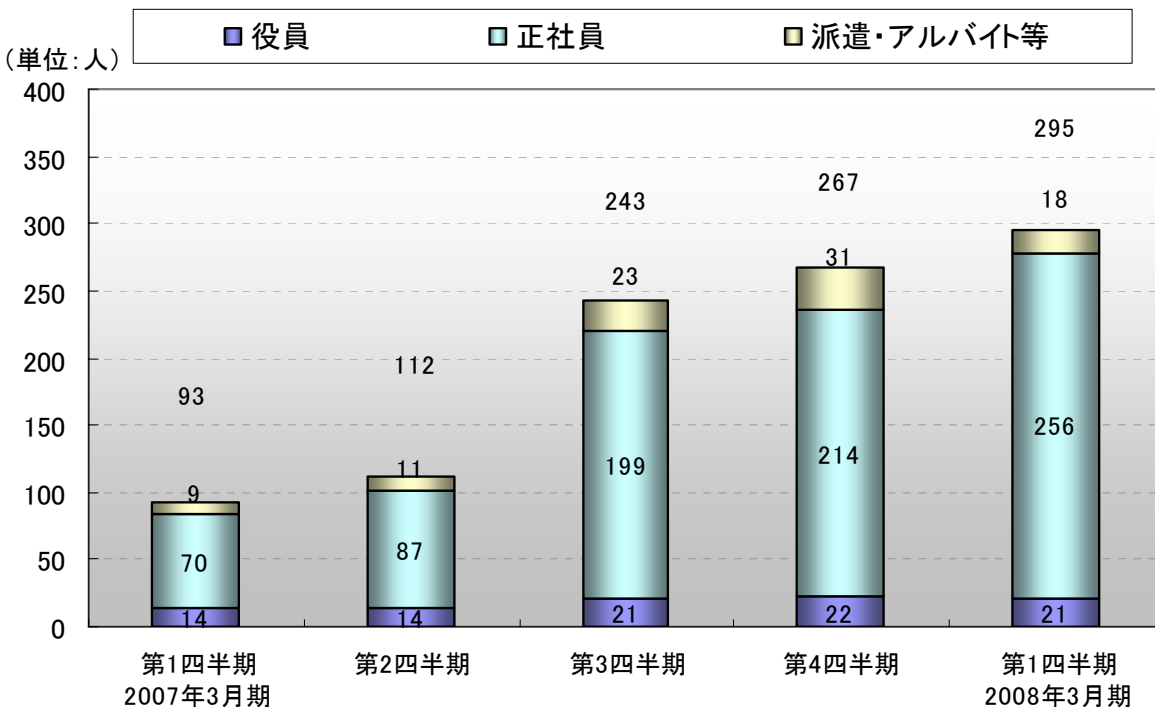


Ⅱ 第1四半期の概要

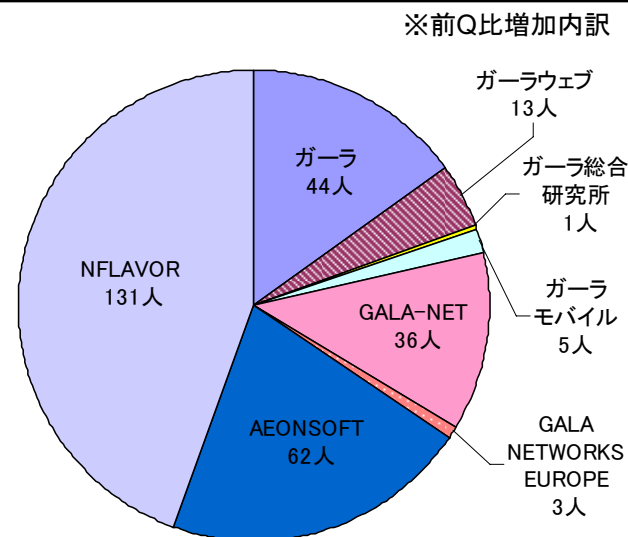
7. 人員数（連結）

（単位：人、％）

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減	前年同四半期 増減率
役員	21	14	7	150.0
正社員	256	70	186	365.7
派遣・アルバイト等	18	9	9	200.0
合計	295	93	202	317.2



ガーラ:+4 ガーラモバイル:+5 ガーラ総合研究所:-1
 GALA-NET+2 GNE:+2 AEONSOFT:+8 NFLAVOR:+8



Ⅱ 第1四半期の概要

8. 要約貸借対照表(連結)

(単位:千円)

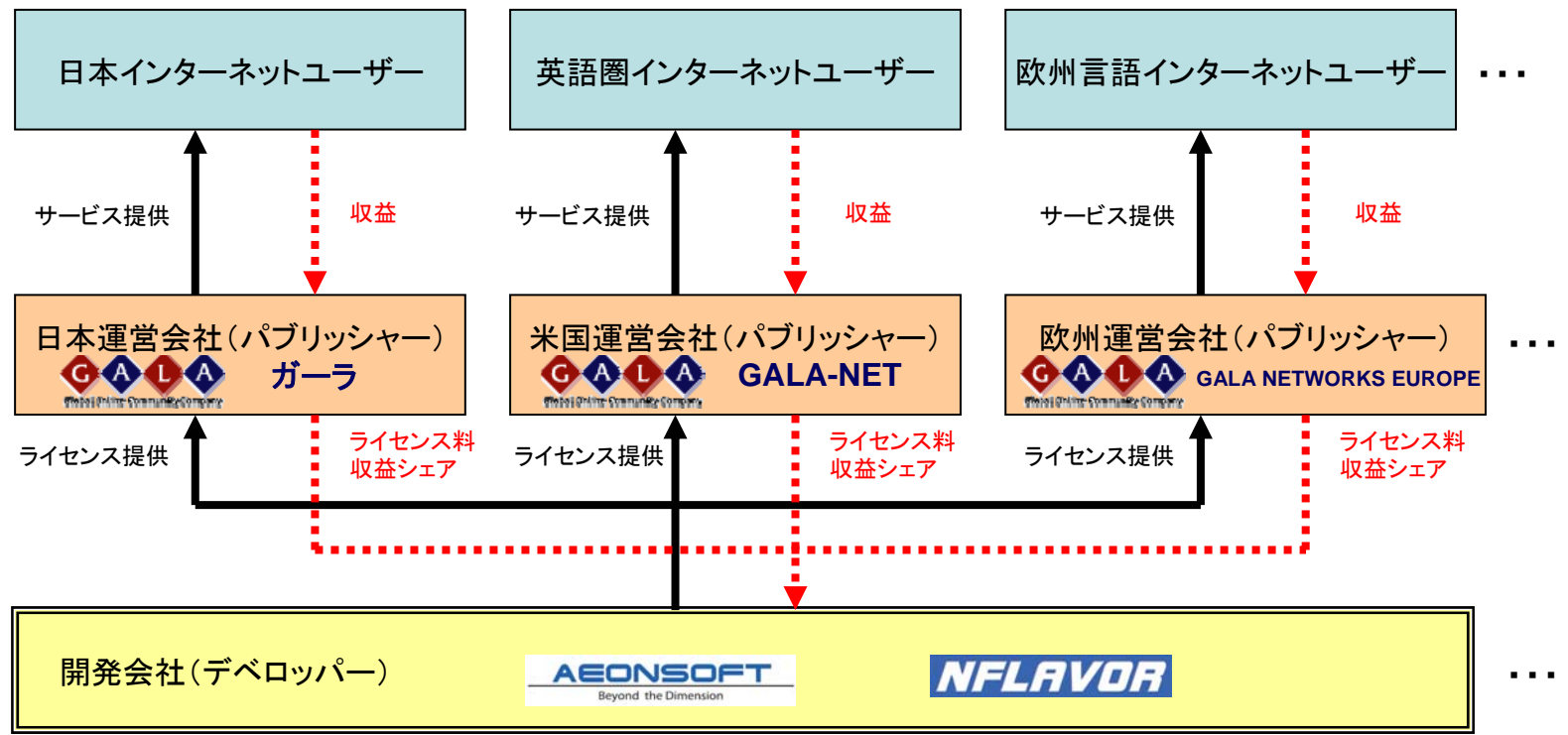
主な項目		2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	増減額	主な要因
資産 の 部	流動資産	813,701	1,228,380	△414,678	M&Aや子会社への投資による減少
	現金及び預金	466,289	1,110,851	△644,562	
	受取手形及び売掛金	190,344	79,454	110,890	
	預け金	119,904	13,662	106,242	
	固定資産	1,874,183	754,241	1,119,942	オンラインゲーム(ソフトウェア)開発による増加
	工具器具備品	158,259	60,794	97,465	
	ソフトウェア	877,254	42,187	835,066	
	権利金	93,781	66,520	27,261	
	のれん	483,506	165,463	318,043	
	投資有価証券	78,335	302,685	△224,350	
敷金及び保証金	83,295	44,921	38,374	韓国ゲーム開発会社2社買収による増加 子会社化による減少、売却による減少	
資産 合計	2,687,885	1,982,621	705,263		
負債 の 部	流動負債	688,935	132,088	556,847	韓国ゲーム開発会社子会社化による増加 子会社増加、事業規模拡大による増加
	買掛金	40,745	29,487	11,258	
	短期借入金	232,718	-	232,718	
	未払金	209,113	40,109	169,003	
	固定負債	68,983	41,756	27,227	
長期借入金	18,380	29,987	△11,607		
負債 合計	757,919	173,845	584,074		
純 資 産 の 部	資本金	1,243,796	1,199,873	43,922	} 新株予約権の行使による増加
	資本剰余金	664,757	620,834	43,922	
	利益剰余金	-	-	-	
	少数株主持分	170,704	25,216	145,487	
	純資産合計	1,929,965	1,808,776	121,189	
負債及び純資産 合計	2,687,885	1,982,621	705,263		

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～ビジネスモデル～

- ①開発事業 : オンラインゲームを開発し、各国に運営ライセンスを販売、運営に伴う売上の部分収益を得る(一般的に**30%**)
 ※開発会社は通称「デベロッパー」と呼ばれ、**GALA Group**としては、**AEONSOFT**、**NFLAVOR**の2社が連結対象
- ②運営事業 : 開発会社から運営ライセンスの提供を受け(一般的に**3年**)、サービスを提供し、運営に伴う収益を得る
 ※運営会社は通称「パブリッシャー」と呼ばれ、**GALA Group**としては、**GALA-NET** (米国)、**ガーラ** (日本)、**GALA NETWORKS EUROPE** (欧州)において展開中。

<イメージ>



Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～売上高～

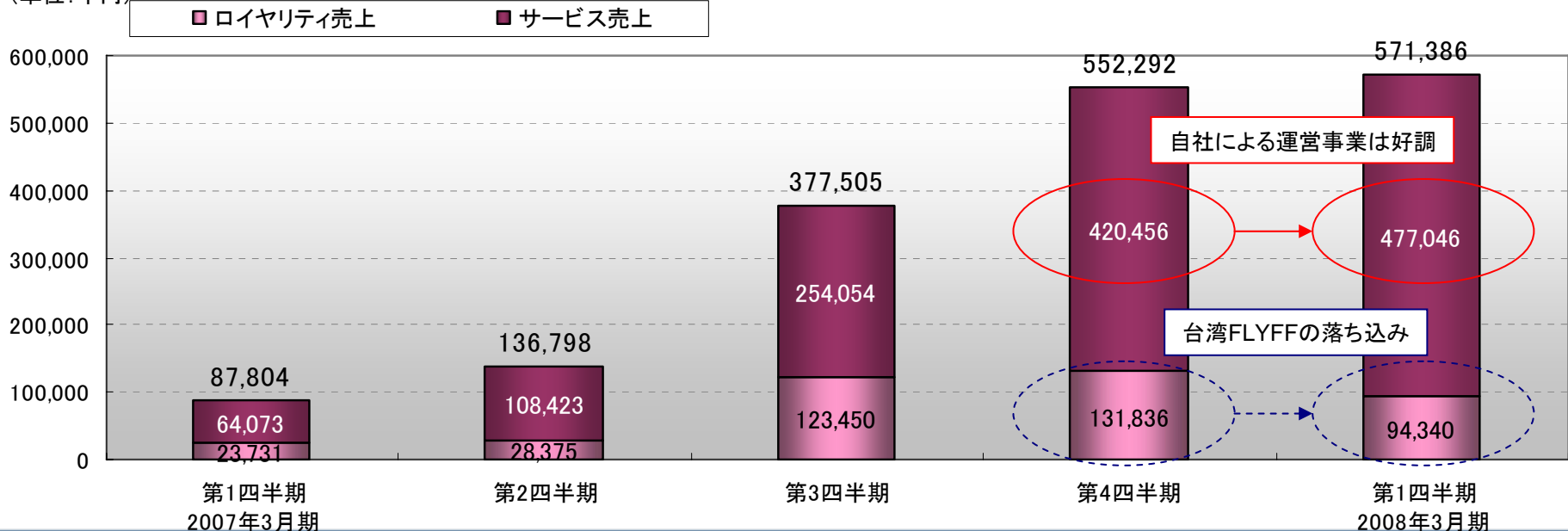
- プラス要因(実線) ①米国の好調持続 ②欧州での好調持続 ③台湾でのRAPPELZの急速な立ち上がり
- マイナス要因(破線) ④日本の落ち込み ⑤台湾でのFlyff onlineの落ち込み ⑥韓国でのRAPPELZの落ち込み

(単位:千円)

	2008年3月期 第1四半期						2007年3月期 第4四半期					
	GALA	①GN	②GNE	AS	NE ⑥	合計	GALA	GN	GNE	AS	NF	合計
サービス売上	61,261	300,226	42,185	10,180	63,192	477,046	79,240	227,679	14,168	12,099	87,268	420,456
ロイヤリティ売上	④ -	-	-	⑤ 53,796	40,543	③ 94,340	-	-	-	131,300	536	131,836
売上高	61,261	300,226	42,185	63,977	103,735	571,386	79,240	227,679	14,168	143,399	87,804	552,292

GN・・・GALA-NET GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE AS・・・AEONSOFT NF・・・NFAVOR

(単位:千円)















Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～開発事業～

AEONSOFTは、Flyff onlineは、8月の欧州におけるフランス語オープンβ版サービス開始に向けて準備中。

NFLAVORは、RAPPELZのサービス提供を台湾で開始し、好調なスタートを切った。現在、中国でのサービス開始に向け尽力中。

また、新作オンラインゲームStreet Gears(ストリート・ギアーズ)は、韓国パートナーとして「WeMade社」、中国において「CDC GAMES社」とライセンス契約を締結し、年内のサービス提供開始に向け準備中。

開発会社 (デベロッパー)	ゲーム タイトル	運営会社(パブリッシャー)										
		日本	米国	欧州		韓国	アジア					南米 (チリ)
				ドイツ	フランス		フィリピン	タイ	中国	台湾	香港	
 AEONSOFT 100% 連結子会社	Flyff online 	エキサイト 商業化 済	GALA-NET  商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE  商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE  準備中 (2007年8月)	AEONSOFT  商業化 済	NETGAMES 商業化 済	INI3 商業化 済	Net Ease 準備中 (未定)	Macrowell 商業化 済	Inversiones 準備中 (2007年9月)	
 NFLAVOR 60.6% 連結子会社	RAPPELZ 	ガーラ  商業化 済	GALA-NET  商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE  準備中	GALA NETWORKS EUROPE  準備中	NFLAVOR  商業化 済			LEIQIONG 準備中 (2007年9月)	Macrowell 商業化 済 (2007年5月 26日開始)	i-CABLE communication 商業化 済	
	Street Gears 					WeMade Entertainment 準備中 (2007年10月)			CDC Games 準備中 (2007年12月)			

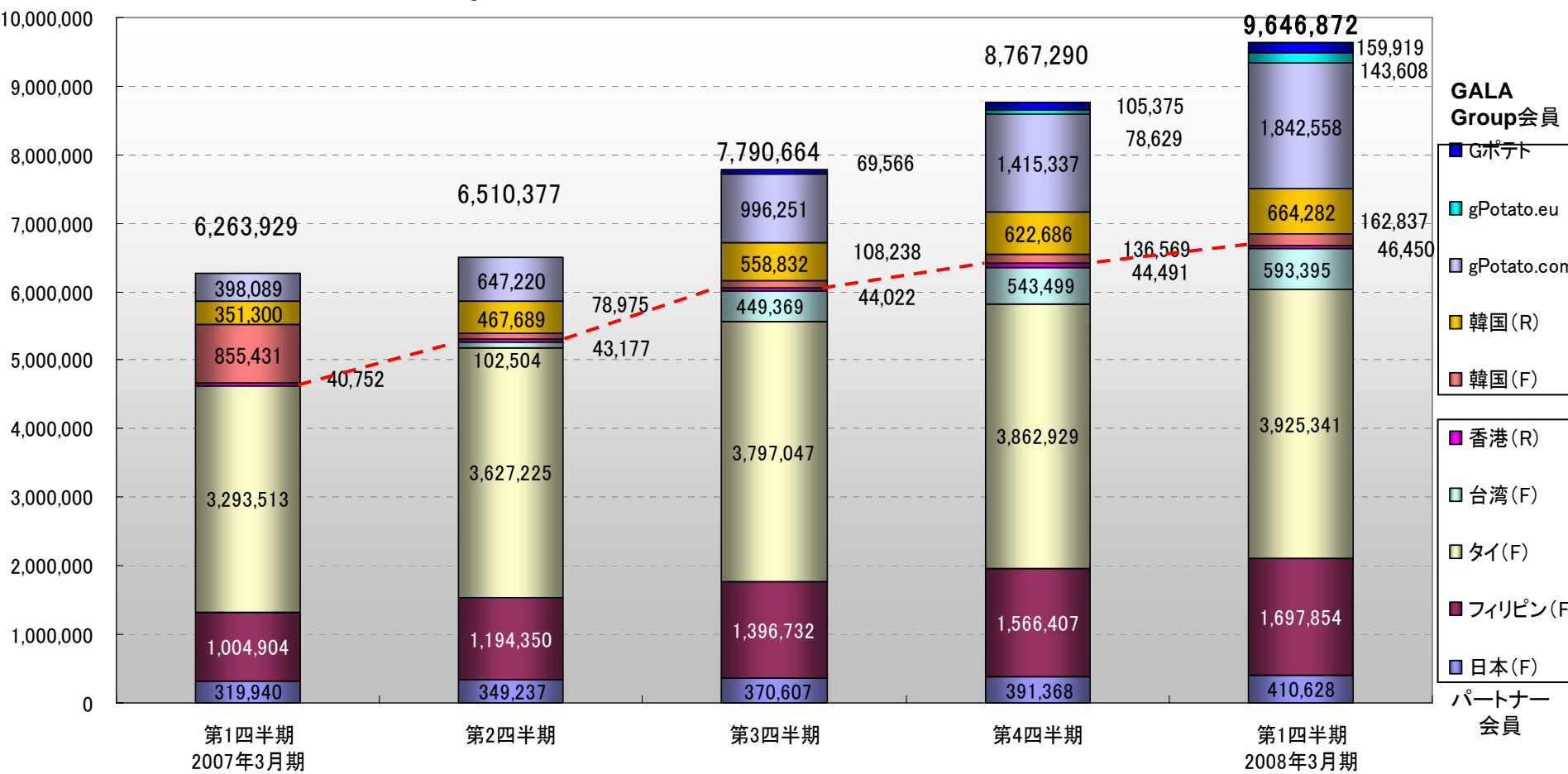
... 商業化
 ... 準備中

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(グループ)～

(単位:人)

GALA Groupの提供するオンラインゲームの登録ユーザー数 (F)・・・Flyff online (R)・・・RAPPELZ



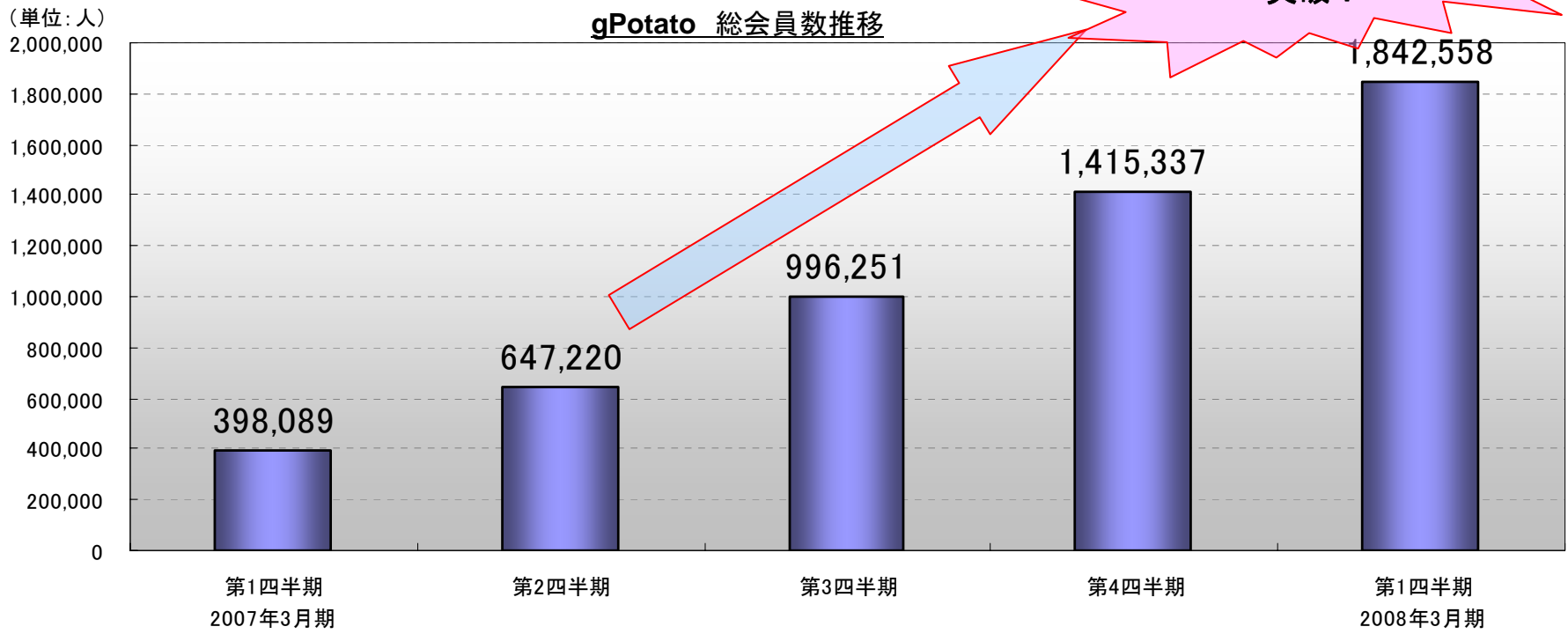
1,604,820	1,193,884	1,732,887	2,358,596	2,973,204	GALA Group会員
4,659,109	5,316,493	6,057,777	6,408,694	6,673,668	パートナー会員
6,263,929	6,510,377	7,790,664	8,767,290	9,646,872	合計

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(米国①)～

米国 (gPotato <http://www.gpotato.com>) の運営状況

米国gPotato登録会員数が7月19日時点で、200万人を突破。
 5月2日より**Shot-Online**(チャネリング契約)、7月18日より**Upshift Strike Racer**のサービス提供を開始。
 これにより、gPotato.comが提供するオンラインゲームタイトルが6本に増加。








Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(米国②)～

米国 (gPotato <http://www.gpotato.com>) の運営状況

主に、自社グループゲーム **Flyff online**、**RAPPELZ**が牽引し、売上は順調に拡大中。
引き続き、他社ゲームを含め、ゲームラインナップ・機能の拡充を行うことで、会員数の拡大・売上の増大を狙う。
7月18日よりオープンβ版サービス提供を開始した **Upshift Strike Racer** の商業化に向けて準備中。



運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 GALA-NET	 Flyff online	前2Q	8,518	29,599
		前3Q	9,331	35,563
		前4Q	11,830	52,877
		1Q	12,129	60,212
	 SPACE COWBOY online	前2Q	746	2,000
		前3Q	944	3,824
		前4Q	990	4,489
		1Q	833	4,612
	 RAPPELZ	前2Q	255	商業化:11月3日
		前3Q	2,970	13,213
		前4Q	4,377	26,961
		1Q	5,106	36,580
	 CORUM ONLINE	前2Q	オープンβ版サービス提供: 2月15日	商業化:3月6日
		前3Q	-	-
		前4Q	635	932
		1Q	377	1,141

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(欧州)～

欧州 (gPotato.eu <http://www.gpotato.eu>) の運営状況

欧州gPotato.euでは6月30日時点で会員数が15万名を突破。
 サービス提供中のFlyff onlineドイツ語版サービスの売上は順調に拡大中で、
 8月よりFlyff onlineフランス語版オープンβ版サービスを提供開始予定。(9月中旬商業化予定)

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 GALA NETWORKS EUROPE	 Flyff online	前2Q	-	-
		前3Q	751	230
		前4Q	2,306	5,833
		1Q	4,065	17,391

クローズドβ版サービス提供: 11月28日～12月4日
 オープンβ版サービス提供: 12月15日～12月21日



商業化: 12月22日

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(日本)～

日本 (Gポテト <http://www.gpotato.jp>) の運営状況

6月26日に**RAPPELZ**の大規模アップデートを実施。
 一部アップデートのバグやサービス停止期間などもあり、一時的に収益が悪化。
 引き続き、アイテム投入、イベントの開催を通じて、収益の拡大に尽力。

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 ガーラ	 RAPPELZ	前2Q	—	—
		前3Q	2,073	14,110
		前4Q	2,258	26,266
		1Q	1,691	20,178

オープンβ版サービス提供: 10月2日

商業化: 10月25日

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(アジア・韓国)～

韓国の運営状況

GALA Groupでは、韓国国内においては、**AEONSOFT**、**NFLAVOR**自らが運営事業も行っており、**AEONSOFT**の**Flyff online**は老舗ゲームとして一定の売上を継続。
RAPPELZは4月26日に大規模アップデートを実施したが、一部アイテムの買い控えなどがあり、収益が悪化。開発体制の強化により現バージョンの完成度を引き上げ、売上の回復に尽力中。

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 AEONSOFT	 Flyff online	前2Q	1,029	4,739
		前3Q	891	3,761
		前4Q	931	3,985
		1Q	706	3,459
 NFLAVOR	 RAPPELZ	前2Q	13,721	6,214
		前3Q	3,472	22,150
		前4Q	2,896	28,694
		1Q	2,210	21,474

商業化: 9月20日

※**RAPPELZ** 2006年1月25日 オープンβ版サービス提供開始



※9月の商業化を前に、実名認証(住民番号とユーザー情報の一致するかどうかを確認)を実施し、認証が取れたユーザーの通計を出しております。

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(アジア・その他)～

韓国以外のアジアの運営状況

GALA Groupでは、韓国以外のアジア地域では、現地のパートナーを通じてサービス提供を行っており、今後もグループネットワークを生かし、他国へのライセンス提供範囲を拡大予定。
RAPPELZ は5月に台湾の現地パートナーを通じて商業化を開始し、順調なスタートを切るも、同じ台湾で先行して始まっていた**Flyff online**の落ち込みが大きく、**RAPPELZ**の好調な売上はその落ち込みを補完するに留まった。

サービス名	国別	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)	
 Flyff online	タイ	前3Q	3,626	7,565	
		前4Q	4,065	12,433	
		1Q	3,421	8,166	
	フィリピン	前3Q	7,961	3,253	
		前4Q	8,650	12,741	
		1Q	3,421	12,377	
	台湾	前3Q	31,064	128,018	
		前4Q	15,049	105,180	
		1Q	6,318	31,803	
 RAPPELZ	香港 <small>※香港に関してはアイテム課金ではなく月額定額制となっております。</small>	前3Q	123	741	
		前4Q	105	491	
		1Q	82	380	
	台湾	前3Q	オープンβ版サービス提供: 5月25日	-	商業化: 5月26日
		前4Q	-	-	-
		1Q	26,631	81,676	

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～今後の取組み～

■開発事業

<韓国:AEONSOFT>

- ◆ **Flyff online** :特に台湾パートナーへの支援を強化
- ◆ 次期ゲームタイトル(仮称:**Air Match**)の開発及びライセンス提供

<韓国:NFLAVOR>

- ◆ **RAPPELZ** :韓国内でのプロモーション強化と中国でのサービス開始支援
- ◆ **Street Gears** :韓国、中国パートナーへのサービス開始支援、未導入地域へのパートナー契約推進

■運営事業

<日本:ガーラ>

- ◆ **RAPPELZ** :アイテム販売の強化、イベントの継続的開催、運営体制の強化
- ◆ 次期ゲームタイトル導入準備

<米国:GALA-NET>

- ◆ **gPotato** :コミュニティ機能拡張による、ユーザーロイヤリティの向上
- ◆ **Upshift Strike Racer** :商業化準備 【2007年8月開始予定】
※Accro Extream(アクロエクストリーム)の名称が変更になりました
- ◆ 大型タイトル獲得に向けたパートナー契約の促進

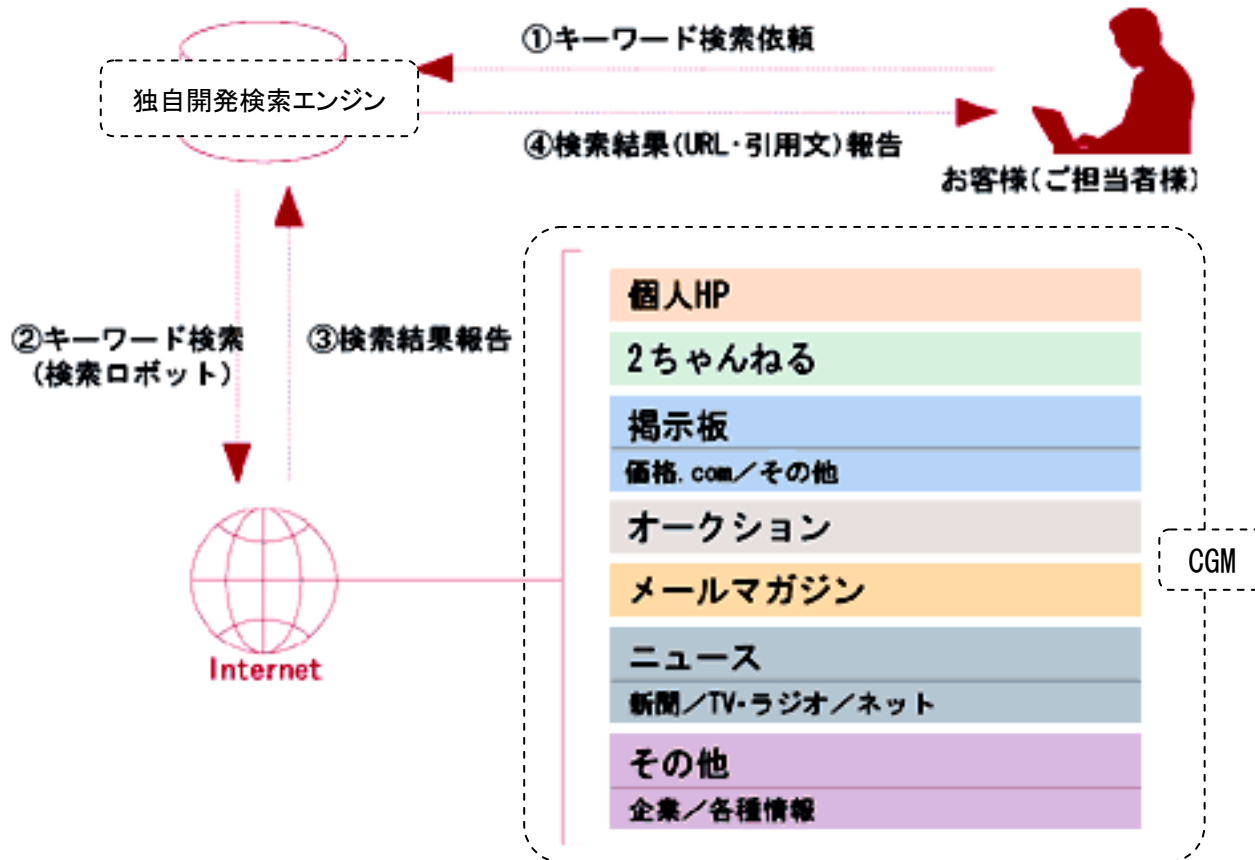
<欧州:GALA NETWORKS EUROPE>

- ◆ **Flyff online** :ドイツ語版の会員獲得ならびにアイテム販売の強化
- ◆ **Flyff online** :フランス語版のオープンβ版サービス提供準備 【2007年8月開始予定】

Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ~ビジネスモデル~

Blogや掲示板などに書き込まれた様々なテキスト情報(CGM)を、当社独自開発の検索エンジンによって自動収集し、お客様に見やすく編集するサービス



Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～提供サービス～

顧客ターゲット	商品名	販売経路	平均顧客単価
リスクモニタリングサービス (広報・IR担当者向け)	① e-マイニング 	直接販売・代理店販売	約112,000円
	② e-マイニング Quick	直接販売・代理店販売	約176,000円
	③ CS ウォッチ	当社独占の一次代理店	約187,000円
ロコミ情報分析サービス (広告・マーケティング担当者向け)	④ 電通バズリサーチVer2.0 	電通独占販売	約103,000円 (レポート 約486,000円)

Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～リスクモニタリングサービス～

BlogやSNSの登場、利用者のITリテラシーの向上などにより、インターネット上ではこれらのテキスト情報(CGM)は日々増加。このような状況下、膨大な情報の中から必要な情報を探出すという作業は、日々困難となり、いち早く企業のリスク情報を収集する必要のある法務担当者、広報担当者にとっては、常に新しい情報だけを表示することを得意とした、「e-マイニング」は、必須。

e-マイニング画面例

The screenshot displays the e-mining interface with search results for the keyword 'ガーラ'. The interface includes a sidebar with navigation options, a search bar, and a main results area. Two red boxes highlight specific parts of the interface: the top summary table and the detailed search results table.

Summary Table (Top):

No.	企業名	08/02	08/03	08/04	08/05	08/06	08/07	08/08	08/09
1.	ガーラ	15	8	12	11	11	11	11	11
2.	カミカ	11	11	8	11	11	11	11	11
3.	カミカ	-	-	-	-	11	1	-	-

Detailed Search Results Table (Bottom):

選択	No.	届出 タイプ	日付	キーワード	リスク度	サイト	ページタイトル	振り分け
<input type="checkbox"/>	1	掲載	2006/08/13	ガーラ		ちゅんちゅん ベンチャー	株式会社 ウィンズインターナショナル	分類なし
<input type="checkbox"/>	14						/03/12 011304 ID:pf817864 マジレスで恥ずかしいんですが自販機で買えるのはコーラと伊藤O?以外だった気がする他のメーカーのは大丈夫だって聞いた 917 cache me	モニタリング
<input type="checkbox"/>	2	掲載	2006/08/13	ガーラ		ちゅんちゅん 声優	藤原まきこ エンタメ	分類なし
<input type="checkbox"/>	24						3/72 002104 ID:af74e6d コーラに島田歌 清美 ティアーニ:松井菜穂子 ガーラ:栗田知子 タムロン:井上和郎 ゼルダ:島本	モニタリング
<input type="checkbox"/>	3	掲載	2006/08/13	ガーラ		ちゅんちゅん FC(ラジコン)	【急募】/0800 バストロックスサービス	分類なし
<input type="checkbox"/>	34						ーショナルをぶけないか... 54 名無しさん 電報 いっばい 05/03/12 17:44:29 ID:4E8H+EA 邦楽/009/エガーラGHD 3000限定 三重交MAXの仕様 #45	モニタリング
<input type="checkbox"/>	4	更新	2006/08/13	ガーラ		ちゅんちゅん バスト バス設備	【急募】/0800 バストロックスサービス	分類なし
<input type="checkbox"/>	44						F 急募!/? 700 名無しさん 電報 いっばい 05/03/12 19:16:36 ID:kzbstse 邦楽/009/エガーラGHD 3000限定 三重交MAXの仕様 #4600発売	モニタリング
<input type="checkbox"/>	5	掲載	2006/08/13	ガーラ		ちゅんちゅん バスト バス設備	【急募】/0800 バストロックスサービス	分類なし

Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～ロコミ情報分析サービス～

■「ロコミ」が重要視される背景

① ネット時代の消費者行動モデルの変化

「AIDMA」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、デザイア＝欲求、メモリー＝記憶、アクション＝購入) から・・・

「AISAS」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、**サーチ＝検索**、**評価チェック**、アクション＝購入、**シェア＝意見共有**) へ・・・

※「AISAS」: 電通2005年6月商標登録済

② 「シェア」段階(BLOG、SNSなどへの書き込み＝ロコミ)を可視化し、将来のマーケティング活動へフィードバックする必要性

電通バズリサーチVer2.0は、ネット上のロコミをリアルタイムで可視化でき、低価格で利用できる、WEB2.0時代のマーケティング必須ツール



<https://www.dbuzz.jp/>

◆電通バズリサーチVer2.0の主な特徴◆

- (1)リアルタイム
RSS対応によるいつでもリアルタイム検索を実現
- (2)ユーザビリティ
豊富なメニューとすぐ使えるユーザーインターフェースの実現
- (3)カバレッジ
国内主要ブログ17サイト+2ちゃんねる をカバー
- (4)ロープライス
月額10万円から利用可能

Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～売上高～

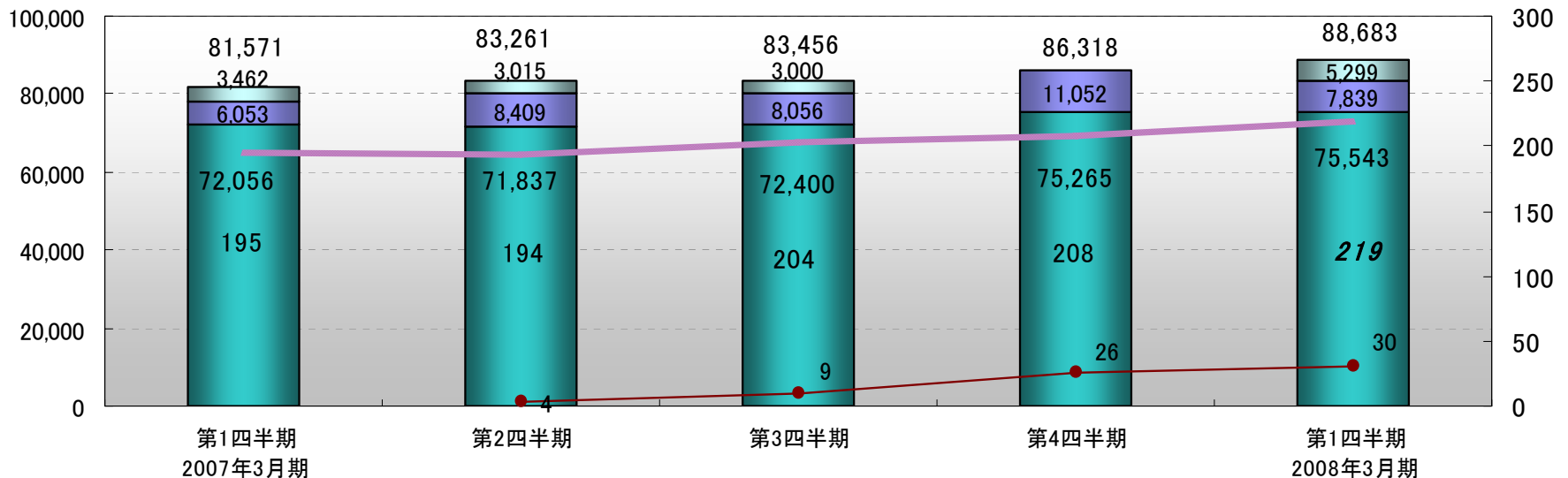
リスクモニタリングサービス、ロコミ情報分析サービス、ともに堅調に推移し、売上は対前年同期比8.7%増加。
引き続き、堅調に推移する見通し。

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
リスクモニタリングサービス	75,543	72,056	3,487	4.8
ロコミ情報分析サービス	7,839	6,053	1,786	29.5
その他	5,299	3,462	1,837	53.1
合計	88,683	81,571	7,112	8.7

(単位:千円) (単位:件)

■ リスクモニタリングサービス ■ ロコミ情報分析サービス ■ その他
—●— リスクモニタリング導入件数 —●— ロコミ情報分析導入件数



Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～今後の取組み～

まずは既存商品(リスクモニタリングサービス、ロコミ情報分析サービス)の強化を通じて、開発・営業・企画・運営の枠組みを確立し、その後、CGMを活用した新商品、新規事業を行う予定。

■リスクモニタリングサービス

- ◆ **e-マイニング** のリニューアルによる、更なる機能面の充実
- ◆ **e-マイニング** のセミナー開催、代理店販売、営業人員の増員などによる営業強化

■ロコミ情報分析サービス

- ◆ **電通バズリサーチVer2.0** の更なる機能強化を推進
- ◆ 電通グループ内における利用促進

Ⅲ 各事業部門の状況

3. コミュニティ・ソリューション事業 ～コミュニティ構築～

<ビジネスモデル(大企業向けカスタマイズ構築型)>



<提供サービス>

顧客ニーズ	商品名 / サービス名	商品内容	顧客単価
コミュニティ構築・運用	① GFS(ガーラフレンドシステム) ※ガーラウェブと連携し提供 GFS Pro	企業オリジナルの特化型 コミュニティのASPサービス	初期導入料金: 100万円～1,100万円 平均月額運用料金: 約40万円
WEBサイト制作	②WEBプロデュース ※ガーラウェブにてサービスを提供	企業におけるWEBサイト制作・運用サービス	初期制作料金: 50万円～1,000万円 月額運用料金: 10万～100万円
ユーザーサポート効率化	③ サイバーコップス CyberCOPS	投稿監視のサポート及びコミュニティ・掲示板の荒れを防ぐフィルタリングツールASPサービス	平均初期導入料金: 約32万 平均月額利用料金: 約9万

Ⅲ 各事業部門の状況

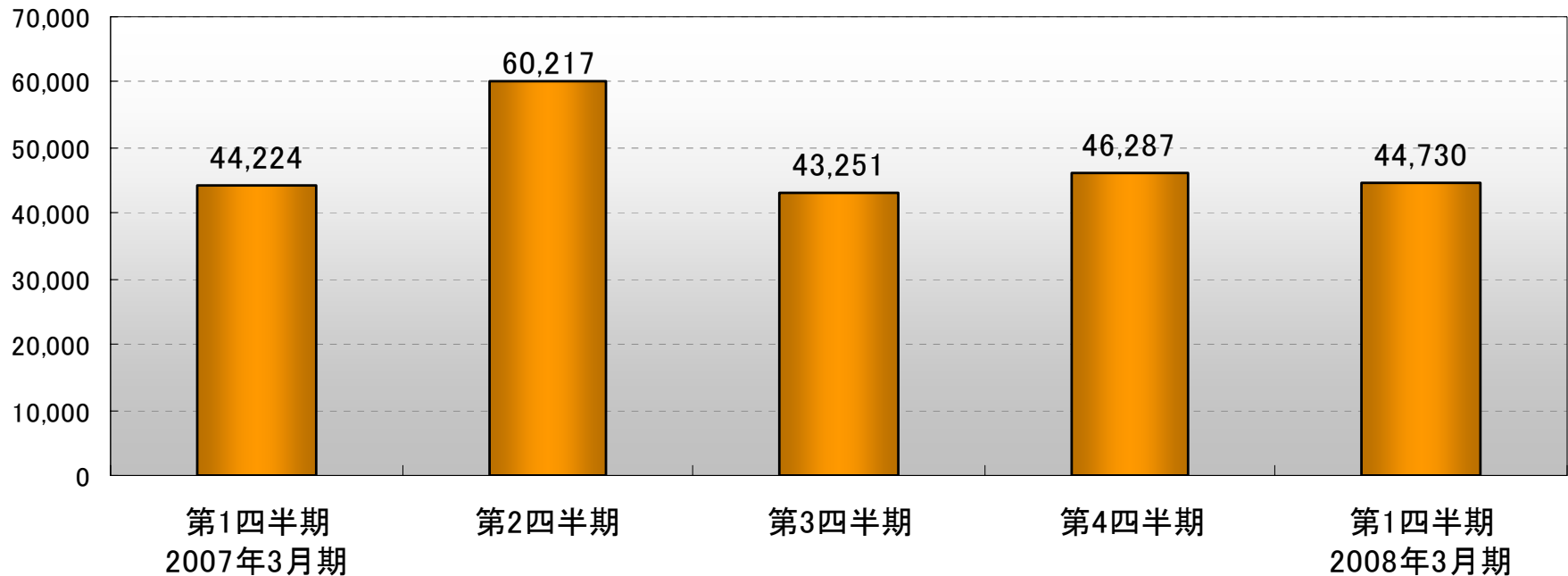
3. コミュニティ・ソリューション事業 ～売上高～

売上は対前年同期比1.1%増と横ばい。自然体による収益獲得を継続。

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第1四半期	2007年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	44,730	44,224	505	1.1

(単位:千円)



Ⅲ 各事業部門の状況

3 . コミュニティ・ソリューション事業 ～今後の取組み～

引き続きグループ内の効率化を行うことで、事業セグメントの収益性向上を行う。

また、新商品開発を継続的に行うことで、既存顧客、新規顧客への提案力強化を行い、収益の向上を狙う。

- ◆ **ガーラとガーラウェブ**の連携強化による、既存顧客への提案強化
- ◆ **サイバーコップス**のバージョンアップ
- ◆ **サイバーコップス**の他社Blog・SNS構築サービスとの連携を通じた他コミュニティ提供企業への拡販
- ◆ **ガーラウェブ**のマーケティング機能強化

事業戦略の軸

テーマ①：オンラインゲーム事業のグローバル展開
 オンラインゲームをキープロダクトとして、グローバルな顧客基盤・ブランドを構築する

		日本	米国	欧州	韓国	東南アジア	中国・台湾	...
オンラインゲーム(PC)	開発				●			
	運営	●	●	●	●	●	●	→
オンラインゲーム(モバイル)		●	○	○	○	○	○	→
データマイニング		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ・ソリューション		●	○	○	○	○	○	→

テーマ②：国内事業の再構築
 既存事業の整理・強化、
 新規事業の推進を行い、国内事業基盤を強化する

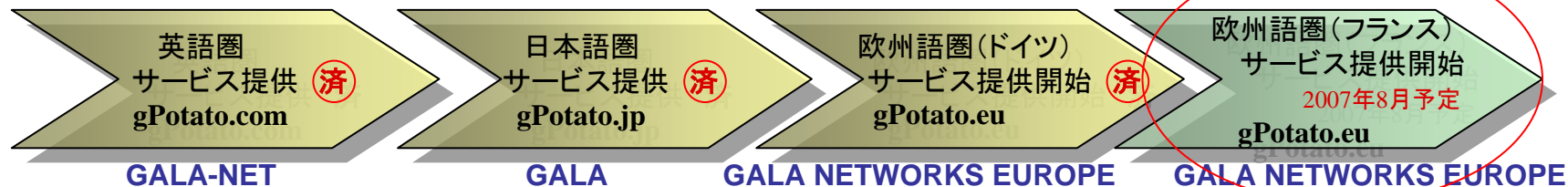
世界NO.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー

IV 今後の取組み

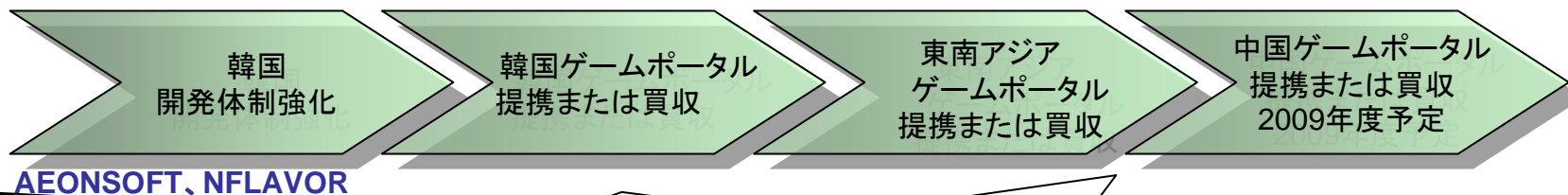
オンラインゲーム事業のグローバル展開～進捗状況～



STEP1: 今後成長が加速する、米国、欧州を中心とした gPotatoブランド によるゲームポータルネットワークを構築



STEP2: 韓国連結子会社の開発体制強化と同時に、アジア圏でのポータルネットワークを構築

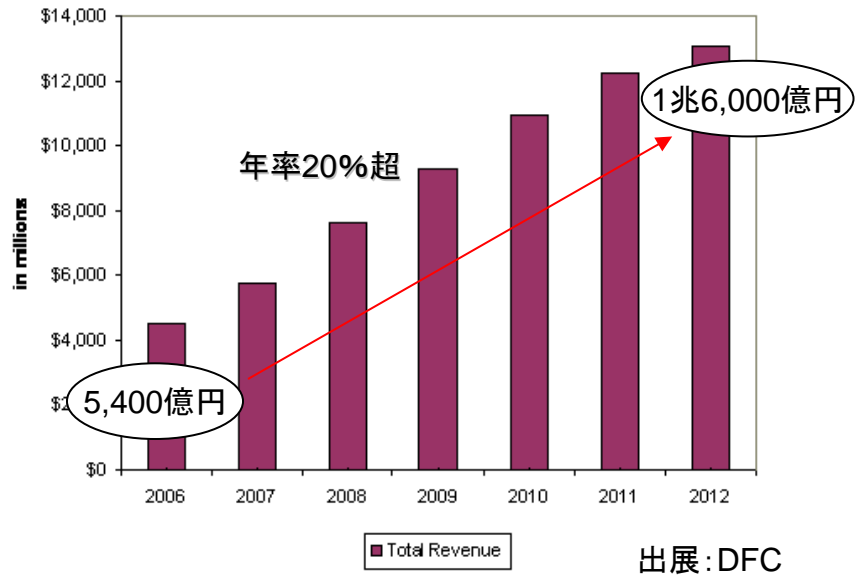


世界No.1のオンラインゲームポータルネットワーク構築

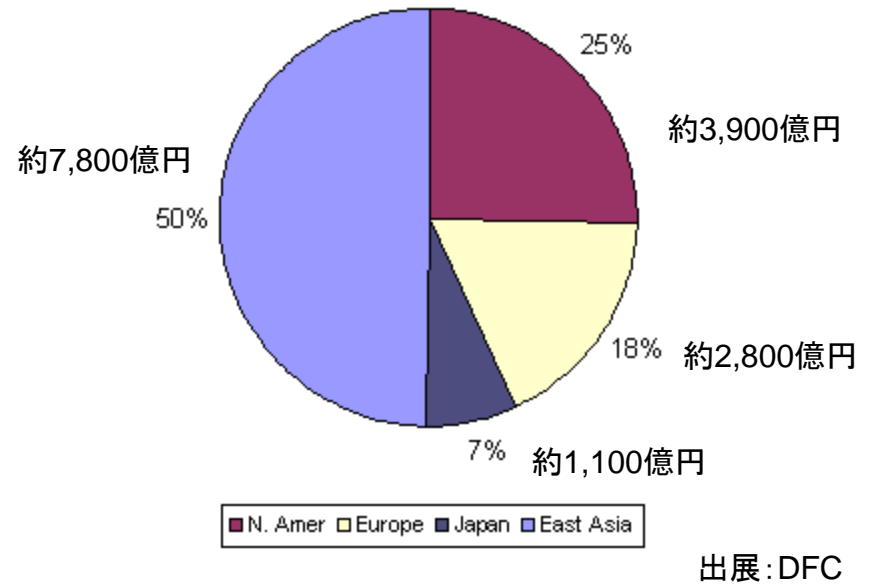
IV 今後の取組み

オンラインゲーム事業のグローバル展開～世界市場～

Total Worldwide Online Game Revenue 2006-2012



Worldwide Online Game PC Digital Distribution Revenue: 2012



- ・2012年の世界のオンラインゲーム市場は約1兆6,000億円 (1\$=120円)
- ・今後6年間、世界のオンラインゲーム市場は年率20%以上の伸び
- ・2005年度の市場全体の売上の55%はMMORPG (出展: LEHMAN ROTHERS)

- ・北米、欧州、日本で、全体の50%を占める
- ・アジアの市場占有主要国は中国、韓国
- ・アイテム販売は全体の40% (約6240億円) を占める

グローバル × アイテム販売 × MMORPG = **約6,000億円～8,000億円の巨大市場(2012年)**

IV 今後の取組み

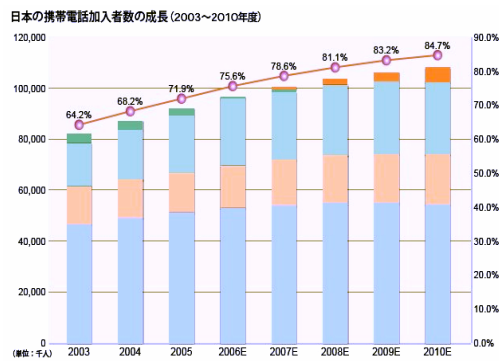
国内事業の再構築

～モバイルに対する取組み～

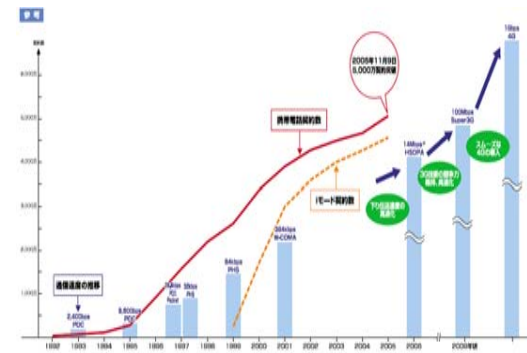
■株式会社ガーラモバイル設立

3Gモバイルコンテンツ市場拡大に対応するため、4月5日付けで、同社を設立。現在サービス開始に向け準備中。

①【数】端末数の普及



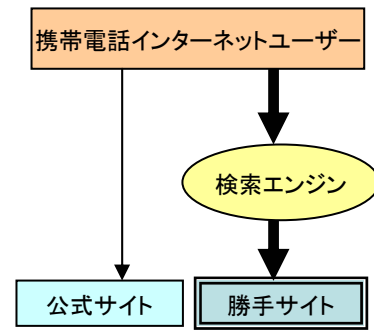
②【速度】通信速度の向上



③【質】端末機能の向上

- i-phone(音楽)
- 3Gメガアプリ(ゲーム)
- 700万画素カメラ(カメラ)
- おサイフケータイ(決済)
- ワンセグ(TV)
- ...

④【構造】検索サイトによる、トラフィック変化



これらの大きな環境変化を背景に携帯インターネットビジネス構造は大きく変化すると予想。

まずは、携帯電話による、本格的なネットワークゲームの投入から開始し、携帯電話における事業基盤を確立する。

5月2日に韓国業界第3位のWebENGより、「モバイルリアルタイムネットワークゲーム」3タイトルの日本語ライセンスを取得。

- ①レーシングゲーム
(4人同時対戦のレーシング)
- ②サードパーソンシューティング
(世界初 最大8人対8人のTPS)
- ③リアルタイム戦略シュミレーション
(世界初 モバイルRTS)

国内事業の再構築 ～モバイルに対する取組み～

■Web Eng Korea 社の子会社化に関する基本合意締結



PCと同様、製販一体体制確立のために、8月15日 買収基本合意締結
今期下期(10月～)より連結開始予定

● 会社の概要

- (1) 商号 Web Eng Korea Co.Ltd(ウェブイーエヌジー코리아)
- (2) 代表者 Jun Yu
- (3) 設立年月日 2000年6月
- (4) 主な事業の内容 モバイルゲームに関する開発および管理
- (5) 従業員数 29名
- (6) 資本の額 5億898万5千韓国ウォン

● 最近事業年度における業績の動向

	2005年 12月期	2006年12月期
売上高	727百万円(123.5%)	287百万円(△60.5%)
営業利益	22百万円(- %)	△122百万円(- %)
経常利益	22百万円(- %)	△132百万円(- %)
当期純利益	22百万円(- %)	△145百万円(- %)
総資本	200百万円(5.0%)	102百万円(△48.9%)
株主資本	△14百万円(- %)	△159百万円(- %)

※()内は対前期比増減率を示しております。

※2007年 8月 14日に日本円レート(1ウォン=0.1271円)に基づき算出