

平成 16 年 6 月 24 日

各 位

住 所	東京都渋谷区桜丘町 26 番 1 号
会 社 名	グローバルメディアオンライン株式会社
代 表 者	代表取締役会長兼社長 熊 谷 正 寿 (コード番号 9449 東証第二部)
問い合わせ先	常務取締役管理部門統括・グ ループ経営戦略・IR担当 安 田 昌 史
T E L	0 3 - 5 4 5 6 - 2 5 5 5 (代)
U R L	http://www.gmo.jp

エンターテインメント系新会社設立及びオンラインゲーム事業参入のお知らせ

当社は、平成 16 年 6 月 24 日開催の取締役会において、GMO グループにおける個人向けサービス分野の強化を図るため、エンターテインメント系のデジタルコンテンツ事業を展開する新会社の設立を決議いたしました。また、新会社の事業に関連し、韓国において高い人気を誇るオンラインゲーム「CORUM ONLINE / コルムオンライン」(以下、コルムオンラインという。)を日本で提供する株式会社ネットクルーと「コルムオンライン」の取得に関する基本契約書締結をあわせて決議しましたので、お知らせ致します。

当社を中核とする GMO グループは、インターネットインフラ関連事業とインターネット広告メディア事業を展開しております。法人向けサービスのみならず、個人向けサービスとして、インターネットインフラ関連事業分野では、「お名前.com」、「ロリポップ!」、「interQ MEMBERS」など、またインターネット広告メディア事業分野では、「ふくびき.com」や「うれ せん」などを提供しております。

日本におけるインターネット接続の利用環境は、安価な ADSL 接続サービスの普及や、光ファイバーなどの整備によりますます向上しております。これに伴い、インターネットは単なる検索やメールなどの単一的なツールだけではなく、生活を豊かに、楽しむためのエンターテインメントツールへと変化しつつあります。

このような状況のもと、GMO グループが培ったサービスを活かし、今後は、個人向けサービスへ本格的に取り組んでまいります。平成 16 年 7 月中旬を目処に「GMO エンターテインメント株式会社/ (英文表記) GMO-interTAINMENT, Inc.」(以下、GMO-i という。)を設立し、コミュニケーション系デジタルコンテンツ事業を中心に展開する予定です。

GMO-i では、インターネット上に自分自身のオリジナルキャラクターをつくる『アバター』、対戦型やコミュニケーション型の『オンラインゲーム』などを提供してまいります。

GMO グループは、インターネットを笑顔と感動を創造するコミュニケーションツールとして

「ザッツ・エンターテインメント」を個人向けサービススローガンとして、法人向けサービススローガンである「ニッポンのインターネット部をめざして!」とともに、新しい提案をつづけてまいります。

「エンターテインメント」は、インターネットとエンターテインメントを組み合わせた造語です。

一方、株式会社ネットクルーは、韓国を本拠地（ソウル特別市江南区駅三洞 681-17Soft Powerビル）として、日本にも事務所（東京都港区赤坂 6 - 18 - 11 ストーリア赤坂）を開設し、韓国ウェブソリューション及び日本 IT ソリューションの相互流通を目的に事業を展開しております。なかでも、韓国オンラインゲームの日本国内流通を主とするゲームパブリッシング事業を中核事業としております。

韓国におけるオンラインゲーム市場は、ブロードバンドの急速な普及に伴い、急成長して参りました。近年における韓国のオンラインゲーム市場は、韓国ゲーム市場全体の 3 割以上を占めるまでになり、その市場規模は、400～500 億円とも言われております（オンラインゲームには、Massively Multiplayer Online Role Playing Game「MMORPG」（多人数参加型ロール・プレイングゲーム）やシューティング・ゲームなどがあり、PC 房（インターネット・カフェ）を中心に人気を博しております。

株式会社ネットクルーは、MMORPG「コルムオンライン」を日本国内で展開しております。「コルム」とは、韓国で 1997 年に開発され、1998 年 8 月には週間ダウンロード数 1 位を記録、1999 年には韓国ゲーム大賞を受賞、発売以来の累積売上数は 45 万を超え『韓国アクション RPG の水準を高めたゲーム』との高い評価を受けている PC 用ゲームです。「コルムオンライン」は、この「コルム」をベースに開発されたオンラインゲームで、オンラインゲームの先進国である韓国において 2003 年 5 月よりサービスが開始され、現在の会員数は約 110 万名にのぼっています。さらに、中国のゲームサイトである CGAME が 2004 年 3 月に実施した「2004 年のオンラインゲームの期待作投票」でも 2 位となるなど、国際的にも高い人気を得ております。

日本国内においては、2004 年(平成 16 年)1 月 1 日より日本語版としてサービスが開始され、現在約 11 万名のユーザーを獲得しています。

株式会社ネットクルーは、平成 16 年 7 月 1 日からのコルムオンライン第 2 次版のサービス展開の開始を控え、日本国内における事業拡大のためのパートナーを求めておりました。

こうしたなか、オンラインゲーム事業への参入を計画する GMO-i と株式会社ネットクルーとの利害が一致いたしましたので、「コルムオンライン」取得に至りました。今後、GMO-i では、MMORPG「コルムオンライン」の提供をはじめ、GMO グループとの連携を図り、オンラインゲームのプロモーション活動や課金・決済代行などを進める予定であります。

なお、取得に関する具体的な内容などにつきましては、当事者間において鋭意協議を進めてまいります。本書面に記載いたしました内容は、公表時点に基づいた情報であり、今後の協議の過程において、記載された内容と相違をもたらし得る可能性もあります。今後の進展につきまして

は、必要に応じて、遅滞なく、お知らせ申し上げますので、ご了承願います。

以 上

【ご参照】

1．GMO インターテインメント株式会社/（英文）GMO-interTAINMENT, Inc.の概要
平成 16 年 7 月中旬を目処に設立準備を進めております。詳細が確定次第、速やかにお知らせ申し上げます。

2．株式会社 ネットクルーの概要

商号	株式会社 ネットクルー
本店所在地	（韓国）ソウル特別市江南区駅三洞 681-17 Soft Powerビル
日本事務所	（日本）東京都港区赤坂 6 - 18 - 11 ストーリア赤坂
会社設立	2003 年 4 月 23 日
代表者	姜 泰鉉
事業内容	ゲームパブリッシング事業 (Online Game, Mobile Game) ゲーム開発事業主のインキュベiting及びクリエイティブの育成 その他エンターテインメントコンテンツ及びライセンス事業 モバイルコンテンツ及びソリューションの普及 韓国ウェブソリューション及び日本 IT ソリューションの相互流通