

2015年12月15日

各位

株式会社 Gunosy

Gunosy、ゲームエイトを完全子会社化

国内有数のWebゲームメディアと相互の強みを生かしたユーザー基盤と収益の拡大へ

株式会社 Gunosy（本社：東京都港区、代表取締役 CEO：福島良典 以下「当社」）は、2015年12月15日、国内有数のゲームに関するWebメディア「Game8〔ゲームエイト〕」を運営する株式会社ゲームエイト（本社：東京都渋谷区、代表取締役：西尾健太郎 以下「ゲームエイト」）の株式の取得について、株式会社Labit（本社：東京都渋谷区、代表取締役：鶴田浩之 以下「Labit」）と合意しました。

株式会社Gunosy（グループ）

Gunosy



国内最大規模の情報キュレーションサービス

累計 **1,200**万ダウンロード

多様な魅力でユーザー満足度、継続率を向上

- ニュースや情報（政治、経済、エンタメ、スポーツ、国際 etc.）
- グノシープラットフォーム（マンガ、占い、おトク）



ゲームエイト Game8

国内有数のゲームメディア

1,000万月間訪問者数 *12/15時点

新たなメディアとしてGunosyグループ内に

- これまでのグノシーにない「ゲーム情報」というコンテンツ
- Webメディアのサービス運営に強みをもつ

※出所=ゲームエイトGoogleアナリティクス

ゲームエイト子会社化の狙い

1

ゲーム関連の
広告クライアント増加による
収益拡大

2

ゲーム関連
クライアント向けの
広告商品の共同開発

3

グノシーへの
ユーザー流入経路の拡大

ゲームエイトは2014年8月設立で、現在、月間1,000万人が訪れる日本有数の総合ゲーム攻略プラットフォーム「Game8〔ゲームエイト〕」を運営しています。ゲームエイトをグループに加えることにより、ゲーム関連クライアントへの一層効果的な広告枠のご提案、両社の強みを

生かした広告商品の共同開発を可能とし、グループ全体での収益拡大を目指してまいります。

当社は今後も、ユーザーにとっても広告主にとっても、快適で魅力的な情報との出会いの場を提供していけるよう、サービスを展開してまいります。

本合意の狙い

本合意の狙い		詳細	開始時期
1	営業力の強化	ゲームに特化したメディアをグループ内に持つことにより、当社が支援している多くのゲーム関連クライアント・代理店に対し、より効果の高い広告枠の提案を行うことが可能になります。これにより、 <u>ゲーム関連クライアントの増大、広告収益の増大</u> を狙います。	2015年12月～
2	新広告商品の開発	ゲーム関連の広告効果の増大を画し、両社の強みを生かした新商品の開発を共同で行います。	2016年春予定
3	ユーザー流入経路の拡大	これまでの「グノシー」にないゲーム情報メディアと相互送客を行うことで、「グノシー」へのユーザーの流入経路の拡大を狙います。	2015年12月～

子会社化するゲームエイトの概要

名称	株式会社ゲームエイト
所在地	東京都渋谷区
代表者	西尾健太郎
事業内容	ゲームに関連するインターネットサービスの提供
資本金	9,879千円
設立年月日	2014年8月1日
株主 (2015年11月30日現在)	Labit、西尾健太郎



Game8 [ゲームエイト] について

Game8 [ゲームエイト]は、月間1,000万人が訪れる日本有数の総合ゲーム攻略プラットフォームです。「ゲームをもっと楽しくする」をコンセプトに、自分だけのゲーム専門プロフィールを30秒で簡単作成するサービス、ゲームに関する最新ニュース・攻略Wikiなどの情報を提供しています。

情報キュレーションアプリ「グノシー」について

「グノシー」は累計1,200万ダウンロードを超える国内最大級の情報キュレーションアプリです。いま世の中で話題になっているニュースや情報をお届けする「トピック」「カテゴリニュース」、ユーザーの興味関心を独自のアルゴリズムで分析し、最適な情報を個別に届ける「マイニュース」、ユーザーが自ら関心のあるメディアをフォローできる「チャンネル」などの機能を備えます。また、「Gunosy Platform」として、「グノシーマンガ」、「グノシーおトク」、「グノシー占い」など、新たなコンテンツやサービスの提供をはじめ、スマホ時代のユーザーと「情報」の新たな出会いの場としてサービスを広げています。

Gunosy



画像は Gunosy コーポレートロゴ（左）、
サービスアイコン（中）、サービス画面（右）



本リリースに関するお問い合わせ先

濱田 (pr@gunosy.com)