

添付資料



gumi
One Step Beyond.

2018年4月期
通期及び第4四半期

株式会社gumi

2018年6月

新規事業への取り組み方針

事業分掌について

- 事業領域の拡大に際し、両代表制により意思決定を迅速化

代表取締役副社長

川本 寛之

代表取締役社長

國光 宏尚

管掌事業

モバイルゲーム事業

新規事業

1. モバイル動画事業
2. VR/AR事業
3. 仮想通貨・ブロックチェーン事業

他

情報革命時代を代表する

世界No.1

エンターテイメント企業になる

Technology

Art

新規事業への投資方針

市場の見極め
投資の実行

- 3～5年後に成長する見込みのある市場において勝てるスタートアップの見極め
- ファンド等を通じて複数社に投資

オープン
イノベーション

- 投資先をオープンイノベーション化し、事業化への環境を整備、協業可能性の模索

事業の
取り込み

- 協業や資本提携等による事業の取り込み

新テクノロジーファースト！

- ▶ スマホファースト、VRファースト、ブロックチェーンファースト等、その技術や媒体「でしかできない」ことや「ならでは」のものを創造
- ▶ 過去からの延長線上ではなく、新しいコンテンツや体験、見たことのないUI/UX等を一から構築

スマートフォン



VR/AR



ブロックチェーン



投資対象領域

対象領域

モバイル動画事業

VR/AR事業

仮想通貨・ブロック
チェーン事業

着目点

- **タテ型動画×ソーシャル×インタラクティブ**
 - スマホらしい操作性を活かしたハイエンドな機能とインタラクティブなコミュニケーションが可能な視聴環境
- **イマーシブ（没入感）**
 - リアルとバーチャルの境目がなくなる圧倒的な没入感と高揚感
- **トラストレス×自律的×非中央集権**
- **唯一性×トレーダブル×資産性**
 - パラダイムシフトを起こし、新たな経済圏を構築

gumiの役割

- ▶ 新しいテクノロジーを海外から日本に取り込みつつ、将来的に日本の技術力を底上げし、日本発を海外に展開させる「架け橋」となること
- ▶ 高い技術力とノウハウを吸収し、事業化、収益化を図る



新規事業への取り組み

モバイル動画事業

モバイル動画事業への取り組み

- 「モバイルならではの高品質な動画」を制作可能な企業に対し積極的に投資を
実行
- モバイル動画事業における投資倍率^(※)は、約3倍と順調に進捗

主な投資実績



株式会社Candee :

- モバイル動画市場におけるリーディングカンパニー。ソーシャルライブコマース『Live Shop!』を2017年5月に配信
- 約41.5億円の資金調達を実施



dely株式会社 :

- 2016年5月に料理レシピ動画アプリ『クラシル』を配信し、1,000万DLを達成（国内最大級）
- 約70億円の資金調達を実施

TABI LABO

株式会社TABILABO :

- 情報感度の高いミレニアル世代に最先端のトピックを届けるライフスタイルメディアと、スマートフォンを軸にリアルとデジタルを融合したトータルプロモーションを企画・実施する「BRAND STUDIO」を運営
- 約5.6億円の資金調達を実施

3MINUTE
MAKE AN IMPACT to the WORLD in 3minute.

株式会社3ミニッツ :

- ファッション領域に特化した高品質な動画を企画・制作。国内最大級のInstagrammerを擁する
- 2017年2月にグリー株式会社が43億円で買収



BREAKER株式会社 :

- YouTubeで国内初のドラマシリーズをヒットさせた実績を有するデジタル領域に特化した映像制作スタジオ



lute株式会社 :

- Instagramを中心にSNS等で最先端の音楽やカルチャー情報を発信するモバイル動画メディア「lute」を運営

(※) 当社の連結子会社gumi ventures2号投資事業有限責任組合（以下、ファンド）の投資実績をもとに算出
 投資倍率は（ファンドの実現利益+ファンドの未実現利益+ファンドの投資総額）÷（ファンドの投資総額）にて算出
 実現利益は、（投資先のExitに伴うファンドの回収額）-（当該投資先へのファンドからの投資額）にて算出
 未実現利益は、（現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額×ファンドの持分比率）-（当該投資先へのファンドからの出資額）にて算出

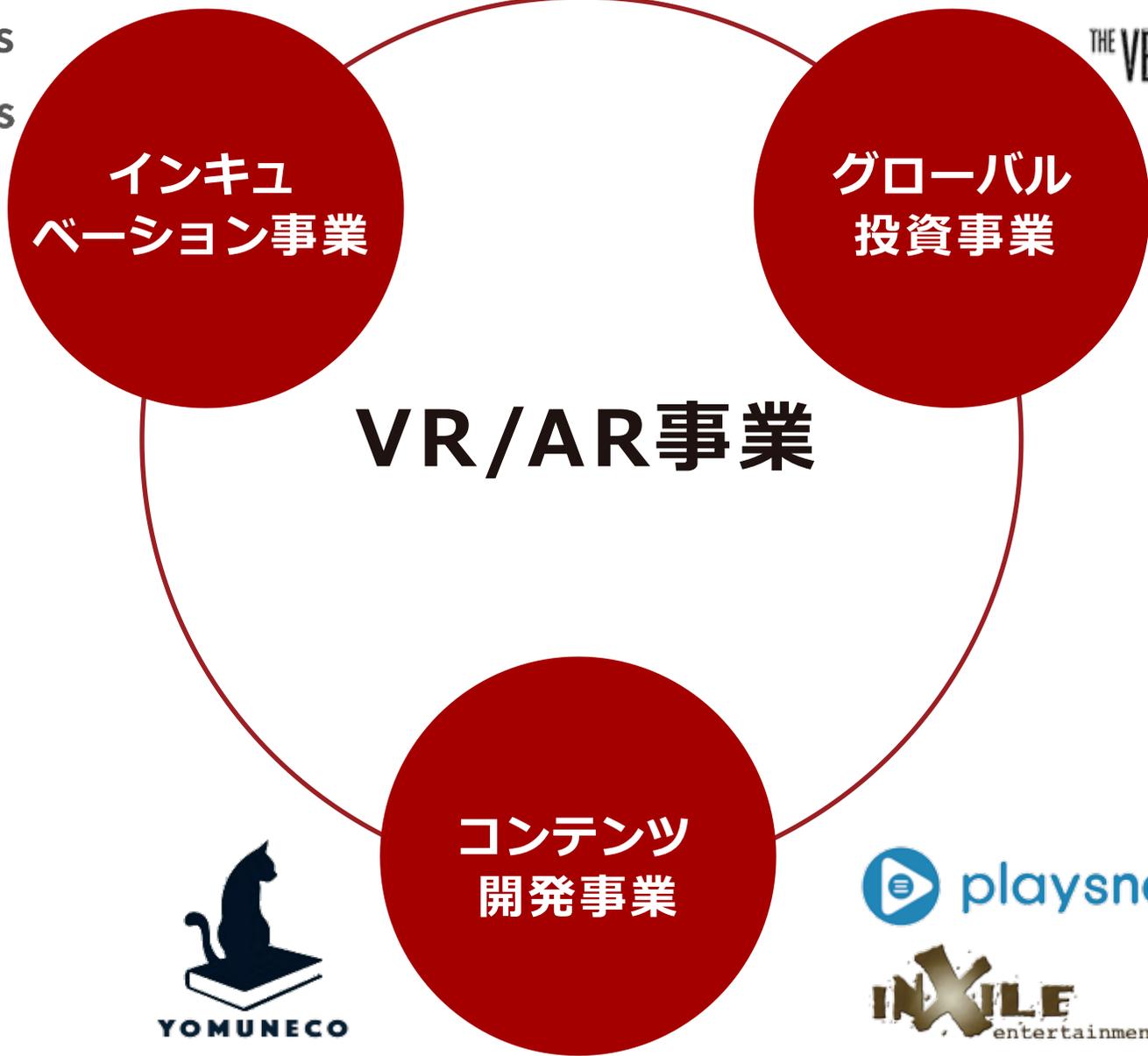
株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません

VR/AR事業

VR/AR事業への取り組み

Tokyo XR Startups
Seoul XR Startups
Nordic XR Startups

THE VENTURE REALITY FUND



VR/AR事業

インキュベーション事業

インキュベーション事業

- ▶ インキュベーションプログラムを通じ、世界を代表する企業の育成と輩出を図ると共に、当社事業との連携も企図
- ▶ 東京、韓国、北欧累計で29社に出資、既に24社が追加の資金調達を完了
- ▶ TXS第3期までの累計における投資倍率^(※)は、約4倍と順調に進捗

Tokyo XR Startups

- ✓ 第4期参加チームの募集を開始、6月よりプログラムを開始予定
- ✓ 第3期までの参加企業16社中15社が追加の資金調達を完了する等順調に進捗

Seoul XR Startups

- ✓ 第1期、第2期参加企業合計7社中5社が資金調達を完了する等順調に進捗
- ✓ 第1期参加チームのAtticfabが2018大韓民国IMPACT-ech大賞を受賞

Nordic XR Startups

- ✓ 2017年5月設立、第1期プログラムには6社が参加
- ✓ 第2期プログラムの開催が決定するなど順調に進捗

(※) 当社の連結子会社TXSの第3期インキュベーションプログラムまでの投資実績をもとに算出
 投資倍率は、 $(\text{TXSの実現利益} + \text{TXSの未実現利益} + \text{TXSの投資総額}) \div (\text{TXSの投資総額})$ にて算出
 実現利益は、 $(\text{投資先のExitに伴うTXSの回収額} - \text{当該投資先へのTXSからの投資額})$ にて算出
 未実現利益は、 $(\text{現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額} \times \text{TXSの持分比率}) - (\text{当該投資先へのTXSからの出資額})$ にて算出
 株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません

- ▶ プログラム参加者向けにアドバイスをを行うメンターとして、IT業界、エンターテインメント業界、大学教授等多くの有識者がプログラムのサポートを実施

メンター

Palmer Luckey 鵜木 建栄	(Oculus創業者、Oculus Riftデザイナー) (日本マイクロソフト株式会社 パートナー事業本部 パートナー技術統括本部 テクニカルエバンジェリズム本部 テクニカルエバンジェリスト)
大前 広樹 Mike Chi	(ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本担当部長) (Director, APAC Sales& Operation/ Head of VIVE X Accelerator)
橋本 和幸 大浦豊弘	(NVIDIA Japan シニアディレクター・テクノロジスト) (株式会社サードウェーブ デジノス事業部 コミュニケーション開発部 部長)
Tipatat Chennavasin	(The Venture Reality Fund General Partner)
足立 光	(株式会社電通 ビジネスディベロップメント&アクティベーション局 新領域開発部 部長)
加藤 欽一	(ソフトバンク株式会社 新規事業開発室 新規事業開発部 VR事業推進課 課長)
加藤 龍人	(株式会社TBSテレビ メディアビジネス局 局次長)
野田 耕平	(株式会社博報堂 ビジネス開発局 テクノロジービジネス推進部 ビジネスディベロップメントディレクター)
山口 真	(株式会社フジテレビジョン 総合事業局 コンテンツ事業センター局長)
稲見 昌彦	(東京大学 先端科学技術研究センター 教授)
清水 亮	(ギリア株式会社 代表取締役社長)
清水 宏泰	(株式会社フォーミュレーション 代表取締役社長)
秋山 貴彦	(株式会社4Dブレイン 代表取締役)

参加チームとプロダクト（第1期）

- 参加企業5社中4社が資金調達を完了

追加資金
調達完了



株式会社桜花一門：
物理演算を活用したVRホラーゲーム
「Chain man」ほか、家庭用、イベント用のVRコンテンツを開発

追加資金
調達完了



InstaVR株式会社：
VRコンテンツを誰でも素早く簡単に制作・配信できるプラットフォーム「INSTA VR」を開発
シリーズAにて2億円、シリーズBにて5.2億円の追加資金調達を実施

追加資金
調達完了



株式会社ハシラス：
VRアトラクションの企画・製作及びイベント向けVRコンテンツ等を開発

追加資金
調達完了



株式会社よむネコ：
VR脱出ゲーム「エニグマスフィア」を開発。
MORPG「ソード・オブ・ガルガンチュア」を開発中
2018年冬リリース予定

参加チームとプロダクト（第2期）

➤ 参加企業4社すべてが資金調達を完了

追加資金
調達完了



Holoeyes

HoloEyes株式会社：

VR端末を活用した医療向け情報
サービスを提供

追加資金
調達完了



株式会社GATARI：

音声による入力とアート表現に
フォーカスしたMRアプリを開発

追加資金
調達完了



カバー株式会社：

VR/ARのテクノロジーを活用した
VTuberのライブ配信サービス
「ホロライブ」を提供

追加資金
調達完了



株式会社ジョリーグッド：

独自の360°カメラ「ウェアラブル・マウント360」を
中心に、VRコンテンツの企画から編集、加工、配信ま
でをテレビ局、制作会社向けにパッケージ化させた
「Guru VR Media Pro」を展開

参加チームとプロダクト（第3期）

➤ 参加企業7社すべてが資金調達を完了

追加資金
調達完了



ActEvolve

株式会社ActEvolve :
VRを活用した新しい
e-Sports「BRITZ FREAK」
を開発

追加資金
調達完了



Activ8株式会社 :

キズナアイも参加するVTuberに
特化したネットワーク「upd8」
を展開

追加資金
調達完了



株式会社EXPVR :

VRマンガヒーローアクション
ゲーム「BE THE HERO」を
開発

追加資金
調達完了



株式会社Graffity :

ARビデオチャット
「GRAFFITY」を開発

追加資金
調達完了

mikai inc.

株式会社mikai :

アイドル特化のVTuberプロジェクト
「Kagayaki Stars」を運営。歌って
踊れるVTuberを育成

追加資金
調達完了



プレティア株式会社 :

ARクラウド及びARクラウド
を活用した体験型エンター
テイメントを開発

- ▶ 韓国大手ゲームパブリッシング企業であるYJM Games Co., Ltd. (※) との連携により、韓国においてVR/AR技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップに対し、全般的な支援を提供

名称	Seoul XR Startups Co., Ltd.
資本金	17.4億ウォン
事業内容	主に韓国において、VR/AR技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップへの支援等を実施
設立日	2016年9月

(※) YJM Games Co., Ltd. : 韓国の新興企業向け証券市場であるKOSDAQ上場企業 (コード:193250)

メンター

Tipatat Chennavasin	(The VR Fund)
Micheal Lewis	(2049VR)
James Blaha	(Vivid Vision)
Hashimoto Kazuyuki	(NVIDIA)
Takebe Eika	(KOTRA Tokyo IT B/C)
Harri Manninen	(Nordic VR Startups)
Kim Beom Seok	(ボンエンジェルズベンチャーパートナーズ)
Rim Jong Gyun	(oneImmerse)
Ryu Sang Woo	(oneImmerse)
Yoon So Jeong	(AJU IB Investment)
Kang Eun Hyun	(Kang.E.H 法律事務所)
Heo Jeong Hoon	(Lodam 特許法律事務所)
No Jeong Seok	(Reality Reflection)
Ryu Jung Hee	(Future Play)
Kim In Sook	(UNITY KOREA)
Lee Jae Hyuk	(Samil Pricewaterhouse Coopers)
Lee Ho Jae	(The Pitch)

参加チームとプロダクト（第1期）

- 参加企業4社中3社が資金調達を完了



Hongbin Network Korea :
体験型VRアトラクションの開発
及び室内VRゲームセンター事業
の展開、運営



Atticfab :
歩く、走るなどのモーションを認識できる、
VRコンテンツと同期ができる専用デバイス
の開発
2018大韓民国IMPACT-ech大賞（科学技術
情報通信部長官賞）受賞



AtoJet Inc :
VRコンテンツを容易に制作す
ることができるツール及びVR
映像コンテンツのオンライン・
マーケットの開発

参加チームとプロダクト（第2期）

- 参加企業3社中2社が資金調達を完了

追加資金
調達完了



INSQUARE :

「VR Magic Flying Dragon」等多くのVRタイトル及びVRハードウェアを開発

追加資金
調達完了



MAMMO6 :

「Virtual Ninja VR」などアーケードVRアクションゲームを開発



Ntonic Games :

3Dゲームのプロモーション動画、テレビアニメや映画等を制作

Nordic XR Startups

Nordic XR Startups

- ▶ 北欧最大の映画製作企業であるNordisk Filmと連携して設立
- ▶ Tekes（フィンランド技術庁）及びFIVR（フィンランド最大のVRコミュニティ）がオフィシャルサポートパートナーとなりNXSをバックアップ
- ▶ VR/AR領域において様々な知見を有するメンバーが、メンターとしてプログラムのサポートを実施

名称	Nordic XR Startups Oy.
資本金	153.8万ユーロ
事業内容	北欧において、VR/AR技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップへの支援等を実施
設立日	2017年5月

メンター

Antti Kuosmanen	(Devices Lead, Microsoft)
Peter Vesterbacka	(Founder, Slush)
Marco DeMiroz	(Partner, The VR Fund)
Tipatat Chennavasin	(Partner, The VR Fund)
Olli Sinerma	(Chairman, FIVR)
Mikko Kodisoja	(Co-Founder, Supercell)
Tobias Sjögren	(CEO, White Wolf Games)
Oskar Burman	(CEO, Fast Travel Games)
Ilari Kuittinen	(CEO, Housemarque)
Jiri Kupiainen	(CEO, Matchmade)

参加チームとプロダクト（第1期）

- 参加企業6社中4社が資金調達を完了

追加資金
調達完了



Advrty :

VR/AR/MR空間の風景上に広告を表示するプラットフォームの開発

追加資金
調達完了



STEP INTO WONDER

CATLAND :

VRのバーテンダーシミュレーター、インディ・ジョーンズに着想を得たアドベンチャーゲームを開発



EVOCAT GAMES :

VR格闘ゲーム賞を受賞した『Nemesis Perspective』の続編を開発

追加資金
調達完了

Hip Fire Games

Hip Fire Games :

FPSとリアルタイムストラテジーの要素を組み合わせたマルチプレイヤーVRゲームの開発

IMMERSAL®

Immursal :

ARを用いたイベントや展示会のナビゲート、広告掲載等を行うシステムを開発、運営

追加資金
調達完了

PIKSELI



PIKSELI :

北欧初のVRアーケードゲーム及びプラットフォームを開発

VR/AR事業

グローバル投資事業

- ▶ 2016年2月にベンチャーキャピタルファンド「VR FUND,L.P.」へ出資
当該ファンドの共同事業者（GP）として参画し、合計21社に投資を実行

名称	VR FUND, L.P.
ファンド規模	上限50百万米ドル
投資地域、投資領域	米国を中心としたVR/AR領域
共同事業者	Marco Demiroz、Tipatat Chennavasin、gumi America

共同事業者の概要



Marco Demiroz

Jaunt VRが2015年9月に行った65百万米ドルの調達を主導した実績を有する。
また、PlayFirst、RackativityのCEO、Gener al magicのCFOの経験、その他幅広く取締役、アドバイザーとして活躍しており、VR/AR及びモバイルゲーム、ソーシャルメディアに対して豊富な経験、知見を有している。



Tipatat Chennavasin

VR/AR思想、開発者のパイオニア。Rothenberg Venturesが運用する世界初のVR領域に特化したアクセレレータープログラム「RIVER」の立ち上げに参画し、投資先の選定とメンタリングを統括。数々のVR関連のイベントのメンター及び審査員などを務めており、VR/AR業界の第一人者として業界内での豊富なネットワーク、知見を有している。



國光 宏尚

株式会社gumi の創業者及び代表取締役社長（2007年創業、2014年12月東証1部上場）
2004年に取締役としてコンテンツ制作会社の株式会社アットムービーに入社。映画・テレビドラマのプロデュース及び新規事業の立ち上げを担当。

Venture Reality Fund

THE VENTURE REALITY FUND

主な投資先



8th WALL:
モバイルARアプリ開発ツールの開発



The Wave VR:
VRでEDMパフォーマンスが可能になるマルチプラットフォームの開発



mindshow:
VR空間内でアニメーション動画の作成・共有ができるプラットフォームの開発



AGAINST GRAVITY:
VR空間で複数人が同時に遊べるスポーツ競技ゲームの開発



Vivid Vision:
VRを活用した斜視・弱視治療システムの開発



SLIVER.tv:
VR空間でE-Sportsの観戦ができるプラットフォームの開発
20百万米ドルのICOを実施



VIRTUALITICS:
VR/ARデータのビジュアライゼーションツールの開発



SPACES:
大規模なアーケード向けのVR/ARコンテンツの開発

Exit実績



Owlchemy Labs:
様々なVRデバイスに適応するオリジナルゲームの開発
2017年5月、Googleが買収

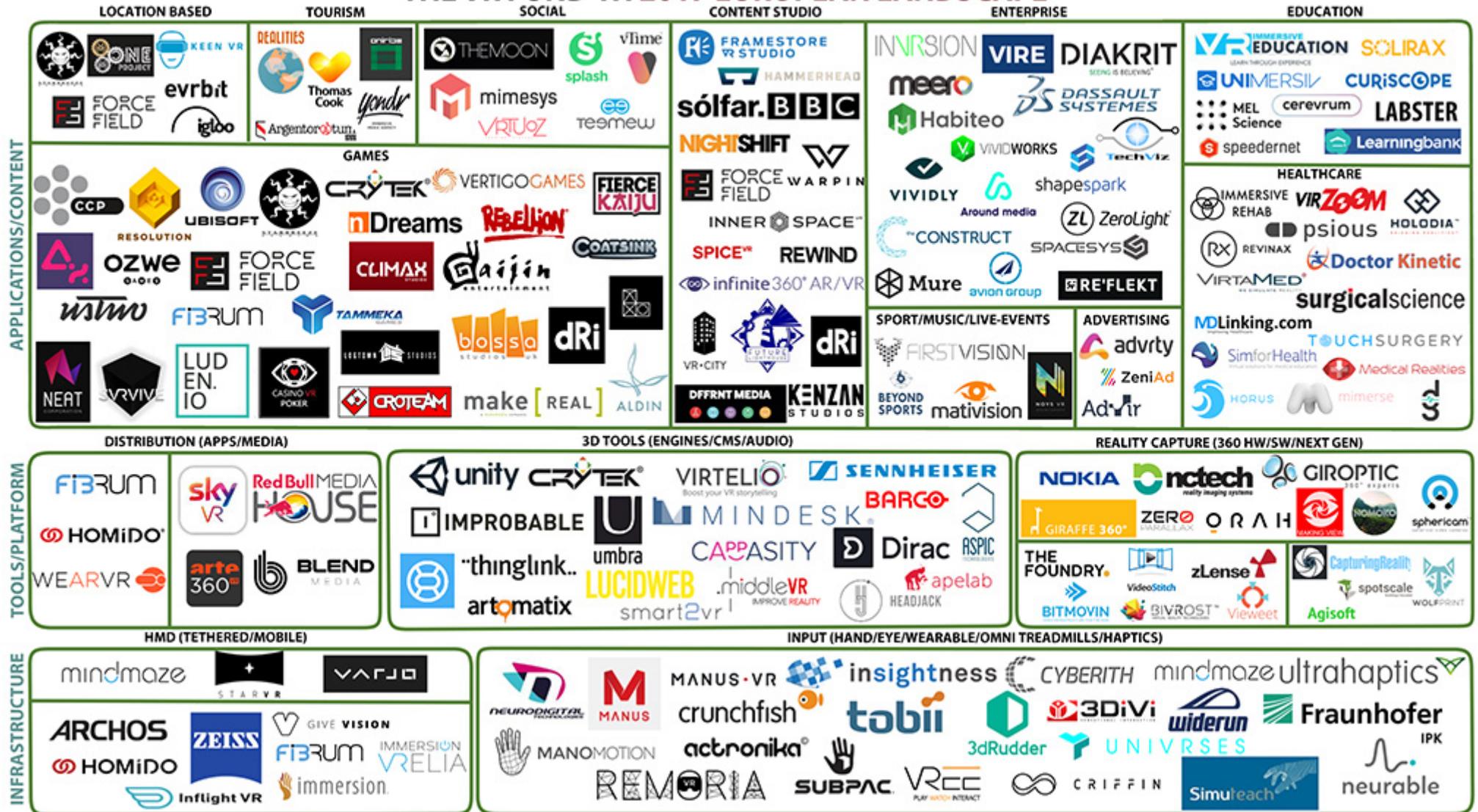
グローバルVR業界図

THE VR FUND H2 2017 VR INDUSTRY LANDSCAPE



ヨーロッパVR業界図

THE VR FUND 1H 2017 EUROPEAN LANDSCAPE



グローバルAR業界図

THE VR FUND Q2 2017 AR INDUSTRY LANDSCAPE

INFRASTRUCTURE ▲ TOOLS/PLATFORM ▲ APPLICATIONS

GAMES/ENTERTAINMENT		CONSUMER		ENTERPRISE		HEALTHCARE		EDUCATION	
DISTRIBUTION		SDK		3D TOOLS (ENGINES/AUDIO)		3D REALITY CAPTURE			
				COMPONENTS (DISPLAY/3D CAMERAS/INPUT/COMPUTER VISION)		VOLUMOGRAPHY/LIGHTFIELD			
DEVICES (MR HMD/AR HMD/HANDHELD MR)									

業界での地位

- 2017年のVR/AR領域への投資実績において、TXS、SXS、NXSからの投資企業数は世界第3位、VRFUNDからの投資企業数は世界第4位

Top 15 active VC investors in VR/AR completed ~150 deals in 2017

VRVCA

Ranking	Investor	Key country	Deal no.	Investment (US\$)	Deal examples
1	VIVE X (ex. HTC)	Global	56	Undisclosed	7invensun, The Rogue Initiative, Limitless, Neurable
2	Presence Capital	United States	23	~3M	TRIPP, AppliedVR, 6D.ai, Torch3D, Escher Reality
3	(Tokyo, Seoul, Nordic) VR/XR Startups	Japan, Korea, Nordic	16	~2M	Pretia, Graffity, Mikai, HipFire Games
4	The Venture Reality Fund	United States	10	~9M	Torch3D, 8 th Wall, Sliver.tv, Immersv, Vizer
5	Outpost Capital	United States	8	~10M	UploadVR, The Rogue Initiative, Fable Studio
6	Colopl Next	U.S./ Japan	6	~3M	Bigscreen, Floreo, 3rd Eye Studio
7	Andreessen Horowitz	United States	6	>100M	Improbable, Lytro, Bigscreen, Within, Leap Motion
8	GFR Fund	U.S./ Japan	5	~2M	Torch3D, Stream
9	Boost VC	United States	5	~1M	Vizer, Karobi, Pixelbug, VRART, Galatea
10	Bertelsmann Asia Investment	China	5	~10M	Hypereal, VeeR, AstroReality, Skybox

出典：VRVCA

VR/AR事業

コンテンツ開発事業

コンテンツ開発事業（VRゲーム）

- 国内外において、有力企業・開発スタジオへの戦略的投資を実行
- 新規タイトルの配信権の獲得等を通じ、VR/AR事業の早期の収益化を図る



YOMUNECO

- ✓ 臨場感とマルチプレイ機能を兼ね備えたVRゲーム『エニグマスフィア』を開発
- ✓ VRならではの没入感を体験することができるMORPG『ソード・オブ・ガルガンチュア』を開発中



- ✓ 10百万米ドルの売上を達成した『Robinson: The Journey』他、『The Climb』等大ヒットVRゲームの開発経験を有するメンバーが在籍
- ✓ ハイエンドのマルチオンライン型のハンティングゲーム『Shaman : Spirit Hunter』を開発中



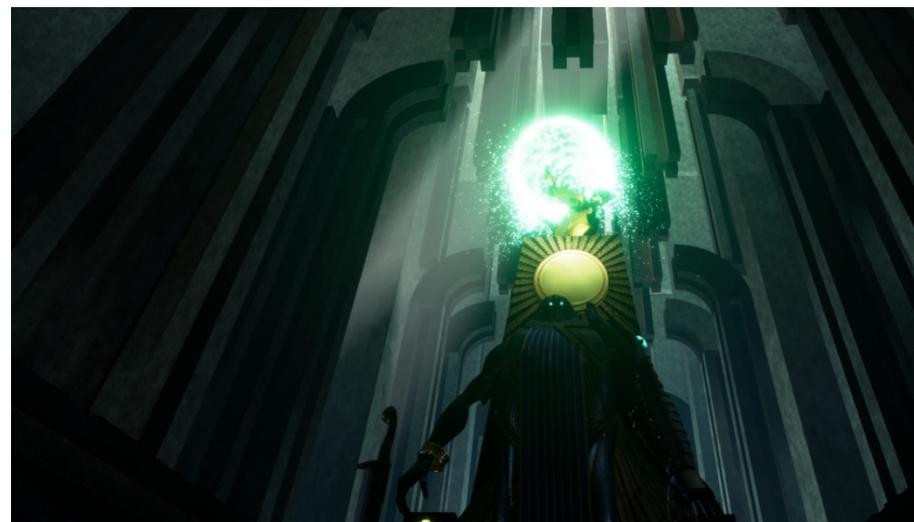
- ✓ VRゲーム『The Mage's Tale』がOculus Storeセールスランキングで首位を獲得
- ✓ 『Wasteland : Frost Point』を開発中。同タイトルのグローバル配信権を当社が獲得

コンテンツ開発事業（VRゲーム）



『ソード・オブ・ガルガンチュア』

- ✓ VRならではの没入感が体験できるVRマルチプレイヤーRPG
- ✓ Oculus Rift、HTC VIVEなどのVRデバイスに対応予定
- ✓ 5月30日よりデモ版の配信を開始
2018年内の正式リリースを目指し
鋭意開発中

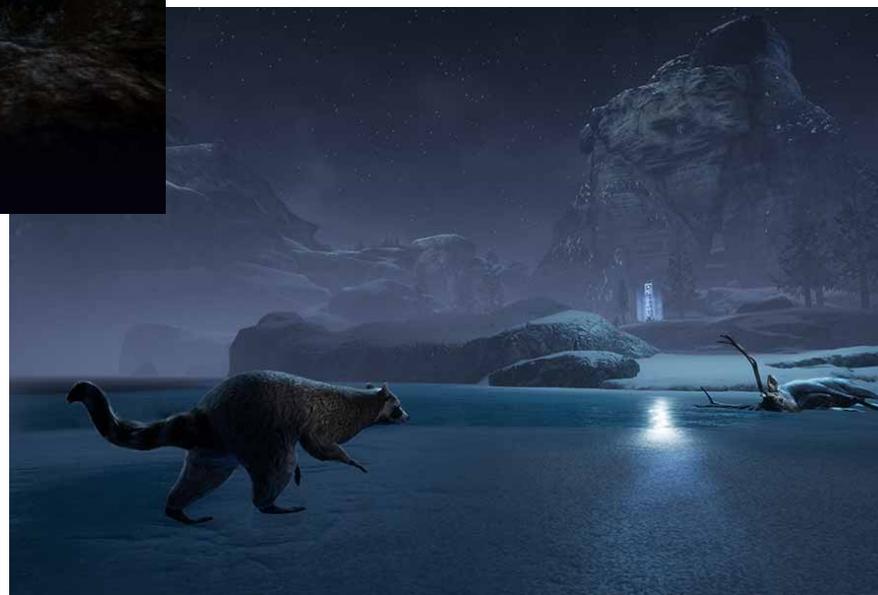


コンテンツ開発事業（VRゲーム）



『Shaman : Spirit Hunter』

- ✓ Playsnakが開発中のマルチオンライン型ハンティングゲーム
- ✓ 2018年内にリリース予定

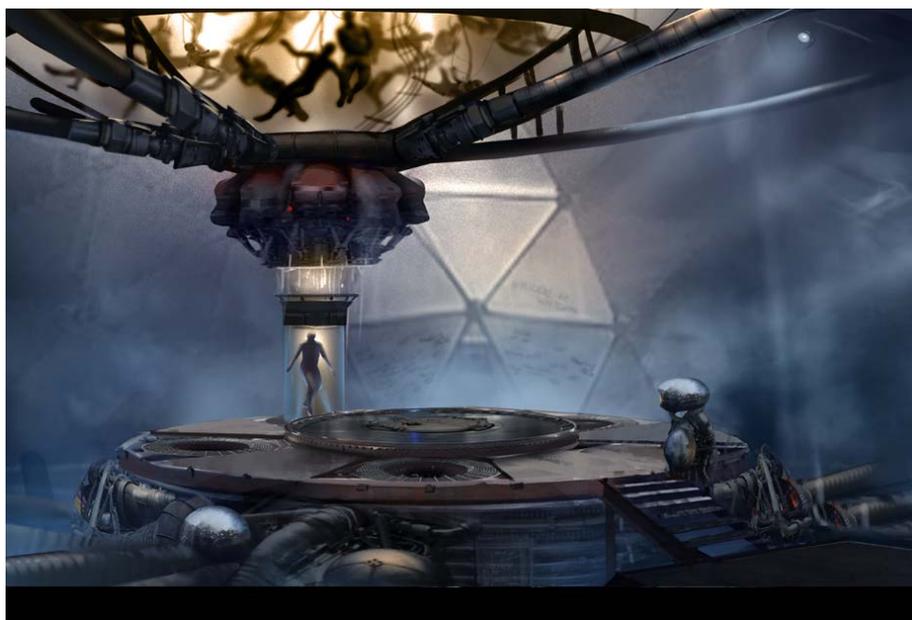


コンテンツ開発事業（VRゲーム）



『Wasteland : Frost Point』

- ✓ inXileが開発中のVR向けオープンワールドサバイバルゲーム
- ✓ 2019年にリリース予定
- ✓ 当社が同タイトルのグローバル配信権を獲得



コンテンツ開発事業（VTuber）

- 爆発的な広がりを見せるバーチャルYouTuber（VTuber）の開発支援を積極的に実行
- VTuberでは国内最大のチャンネル登録者数を有する「キズナアイ」を擁するActiv8をはじめ、4社に投資を実行

主な投資先



Activ8株式会社：

YouTubeチャンネル登録者数延べ250万を超え、訪日旅行促進親善大使を務めるトップバーチャルタレント、キズナアイも参加するネットワーク「upd8」を展開。10体を超える多様なタレントが参加

mikai inc.

株式会社mikai：

アイドル特化VTuberプロジェクト「Kagayaki Stars」を運営。歌って踊れるバーチャルVTuberを育成



カバー株式会社：

YouTubeチャンネル登録者数14万人を有するバーチャルJK「ときのそら」がVTuberデビュー、「ときのそらチャンネル」を開設。VR/ARのテクノロジーを活用したVTuberのライブ配信サービス「ホロライブ」を提供

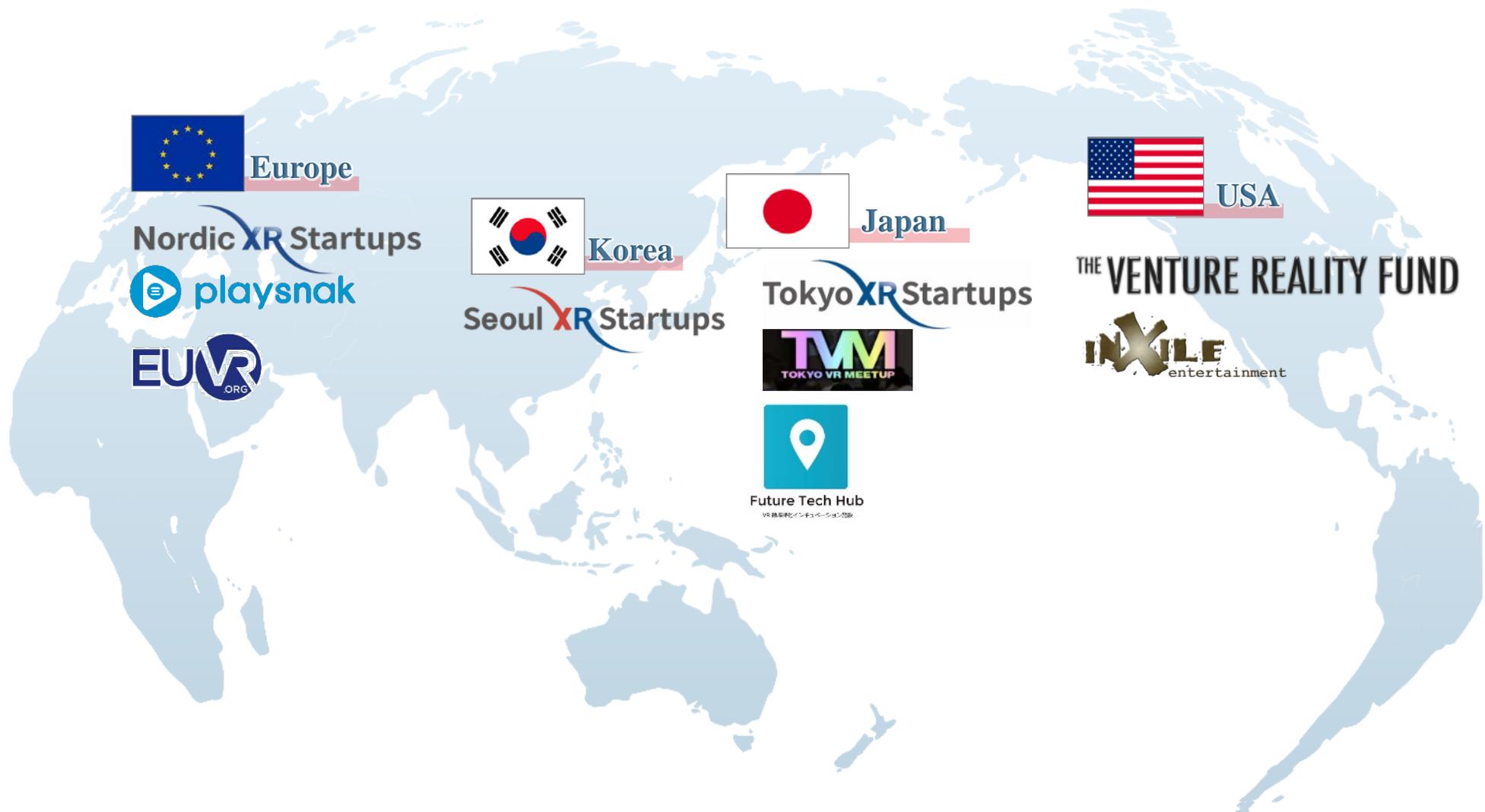


株式会社Zig：

Webサービスの運用ノウハウを活かし、多数のVTuberを創出する事業を展開

グローバルエコシステム

- ▶ オープンイノベーションによるナレッジの蓄積、共有により世界規模でスタートアップの有機的なコミュニティを形成



仮想通貨・ブロックチェーン事業

仮想通貨・ブロックチェーン事業への参入について

- ▶ gumi Cryptos匿名組合を組成し、仮想通貨・ブロックチェーン事業へ参入。ファンドを通じてブロックチェーン技術を用いたサービス等を提供する企業への投資を実行
- ▶ 市場が急速に拡大しているブロックチェーン領域において、投資及びコンテンツの自社開発により、将来の収益機会の創出を目指す

gumi Cryptos匿名組合の概要

1. 形態 商法上の匿名組合契約
2. ファンド総額 最大30百万米ドル
3. 存続期間 約3年間（営業者の裁量により最大2年間の延長あり）
4. 営業者の概要

商号	合同会社gumi Cryptos
所在地	東京都新宿区西新宿4丁目34-7
事業内容	仮想通貨及びブロックチェーン技術を用いたサービス等を提供する企業への投資等
設立日	2018年2月1日
業務執行社員	株式会社gumi ventures Miko Matsumura



Miko Matsumura

- シリコンバレーで 25年以上Executiveを務めた経験を有する。Open Source 関係のベンチャー企業に累計50百万米ドルの株式資金調達及び累計200百万米ドルのICO資金調達を実施
- USベースの仮想通貨取引所「Evercoin」の創立者
- 仮想通貨ファンド「BitBull Capital」のベンチャーパートナー
- 個人投資家としてFileCoin、Brave、CIVIC、Propy、Polymath、Lyft等に出資
- Pantera Capital ICO Fund 及び Focus Ventures に LP 出資
- 現在数多くの企業のアドバイザーを務める
 - Naga Group (50百万米ドルを調達 仮想通貨取引所の運営)
 - SwissBorg (50百万米ドルを調達 ICO資産管理プラットフォームの管理)
 - Playkey (10.5百万米ドルを調達 ゲーム配信プラットフォームの開発)
 - Bee Token (分散型の民泊サービスの開発)
 - Celsius (イーサリアムの貸借プラットフォームの開発) 他

株式会社ユニコンについて

- ▶ 仮想通貨事業への参入に伴い、国内初のICO評価サイト「Bitinvestors」を運営する株式会社ユニコンの親会社であるUnicon Pte.Ltd.と資本業務提携を実施
- ▶ gumi Cryptosのトークン等の入出金、売却等の管理の支援を行う
- ▶ 今後トークン発行の支援及びICOのアドバイス業務等を行う予定

株式会社ユニコンの概要



商号	株式会社ユニコン	(親会社 Unicon Pte.Ltd.)
代表社名	田中 隆一	
所在地	東京都渋谷区桜丘町26-1	
設立日	2012年3月1日	
資本金	3百万円	

Bitinvestorsについて

- 200を超えるICOプロジェクト評価を行ってきた実務経験を踏まえ、独自の評価をスコア化して、その結果を公開
- 評価情報の提供によりプロジェクトの透明性を高め、安心して仮想通貨市場へ参入できる環境を作り出し、健全な仮想通貨による経済圏の成長に貢献することを目指す

The screenshot displays the Bitinvestors website interface. At the top, there is a navigation bar with the Bitinvestors logo and links for '掲載依頼 / Publish ICO' and '評価について'. Below this, there are tabs for 'ICO銘柄分析', '流通コイン', and 'フォーラム'. The main content area is titled '注目プロジェクト' (Featured Projects) and features a grid of project cards. One card for 'EOS' is highlighted with a red box and a red arrow pointing to a '平均スコア' (Average Score) section. This section shows a score of 4.00/5 and a '購入する' (Buy) button. Below the grid, there are filters for '募集中のプロジェクト (12)', '募集開始前のプロジェクト (2)', and '募集終了プロジェクト'. A table lists various ICOs with their names, logos, and scores. To the right, there is a video player for 'Consensus 2017 (english)' showing a man speaking. Below the video is a table with details for the EOS ICO, including its name, symbol, category, start date, and end date. On the far right, there is a 'リンク' (Links) section with social media links and a '公式Twitter' section with a tweet from Daniel Larimer.

プロジェクト名	平均スコア	概要
EOS	4.00	高速な分散型アプリケーションのインフラで、毎秒何百万のトランザクションをサポート。
Rentberry	3.72	ブロックチェーン技術を利用した賃貸住宅のプラットフォーム
Bankera	3.00	ブロックチェーン時代のバンクシステム

ICO	スコア	更新日
bench	N/A	
ico4YOU	N/A	
ICORATING	N/A	
ICObozzar	4.0/5	2017/12/06更新
foxico	10.0/10	2017/12/17更新

項目	値
コイン名	EOS
シンボル	EOS
カテゴリ	インフラ
開始日	2017/06/26
終了日	2018/06/12

gumi Cryptos匿名組合 投資ポートフォリオ

主な投資先（株式会社gumi venturesからの投資を含む）



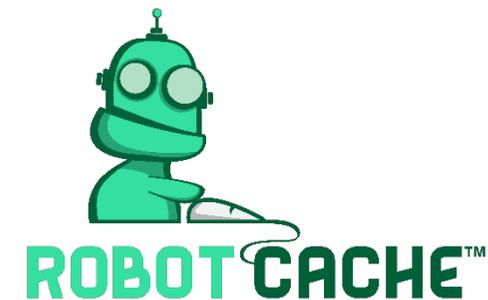
Basis :

価格変動を極小化できるアルゴリズム等を用いたボラティリティが低い仮想通貨の開発



ORIGIN Protocol :

仲介なしで車や住居等のシェアが可能なプラットフォームの開発



ROBOT CACHE:

ダウンロード版ゲームの販売・再販ができる分散型プラットフォームの開発



Pryze:

懸賞を自動的に、低コストかつ公平に実行できるプロトコルの開発



Theta :

動画配信を高速かつ低コストで行うことができる分散型ネットワークの開発
※gumi venturesから投資を実行

免責事項

本資料は、株式会社gumi（以下「当社」といいます。）並びにその子会社及び関連会社（以下、当社と併せて「当社グループ」と総称します。）の財務情報、経営情報等の提供を目的としたものです。

本資料に記載されている当社グループ以外の企業等に関わる情報及び当社グループ以外の第三者の作成に係る情報は、公開情報等から引用したものであり、当社は、かかる情報の正確性、完全性及び適切性等について何らの検証も行っておらず、また、これを保証するものではありません。

なお、本資料に含まれる全ての情報は、予告なしに変更される場合があります。

本資料は、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要な全ての情報が含まれているわけではありません。



gumi
One Step Beyond.