



2020年7月28日

各位

会社名 株式会社 g u m i  
代表者名 代表取締役社長 川 本 寛 之  
(コード番号: 3903 東証市場第一部)  
問合せ先 取 締 役 本 吉 誠  
(TEL. 03-5358-5322)

### 中期経営戦略の策定に関するお知らせ

当社は、中期経営戦略（2021年4月期～2023年4月期）を策定し、本日開催の取締役会において決議いたしましたので、別紙のとおりお知らせいたします。

以上

株式会社gumi

新中期経営戦略

2020年7月

The logo for the company gumi, featuring the word "gumi" in a bold, lowercase, sans-serif font. A red horizontal line is positioned above the text, starting from the left edge of the page and ending with a small red arrowhead pointing to the right, just above the letter 'i'.

# 目次

■ 当社グループの組織体制

■ これまでの振り返り

■ 新中期経営戦略

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ 新規事業
- ・ 新中期経営戦略 数値目標

# 目次

■ 当社グループの組織体制

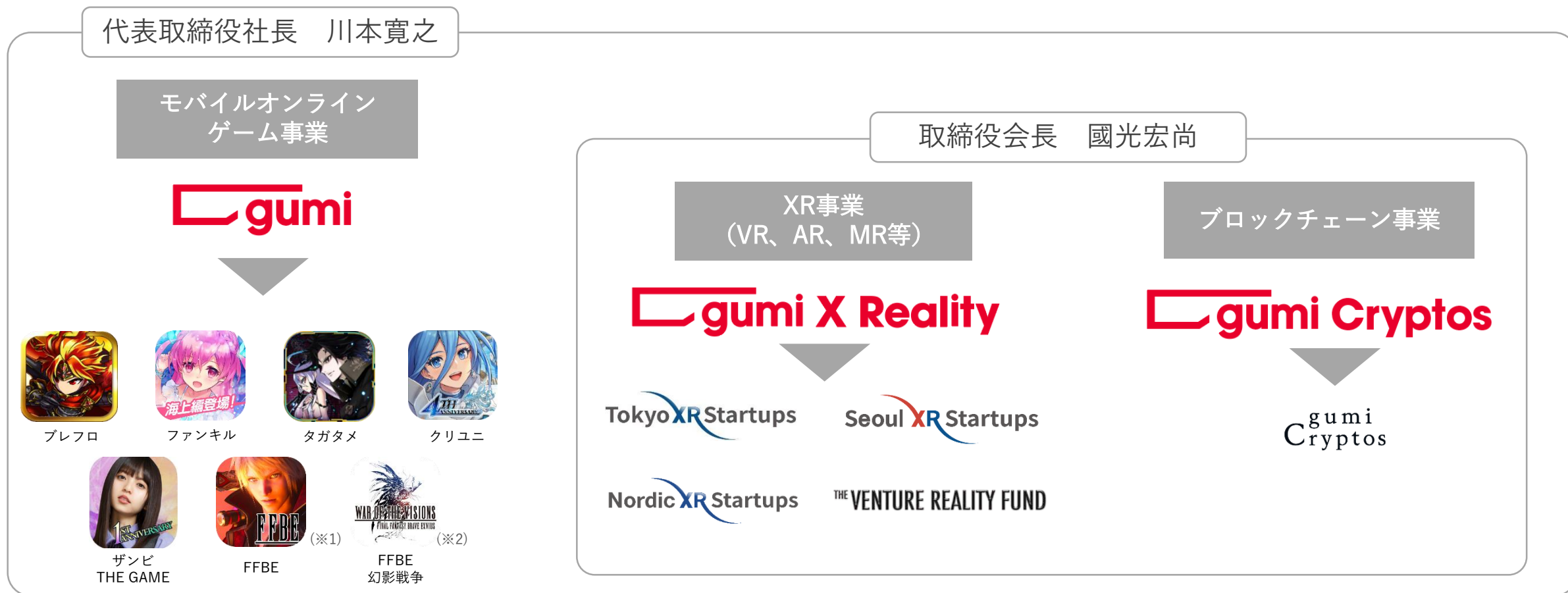
■ これまでの振り返り

■ 新中期経営戦略

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ 新規事業
- ・ 新中期経営戦略 数値目標

# 当社グループの組織体制

2代表制から1代表制への移行(2020年3月31日)に伴い、代表取締役社長 川本寛之に権限を集中し、モバイルオンラインゲーム事業の収益拡大に加え、新規事業の早期収益化を目指す



©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

(※1)ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元:スクウェア・エニックス) の開発運営をgumi / エイリムが担当

© 2019,2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.

(※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 (販売/配信元:スクウェア・エニックス)の開発運営をgumiが担当

©zambi project/ ©乃木坂46LLC/ ©Seed&Flower LLC/ ©Y&N Brothers Inc./ ©2018 gumi Inc.

# 目次

■ 当社グループの組織体制

■ これまでの振り返り

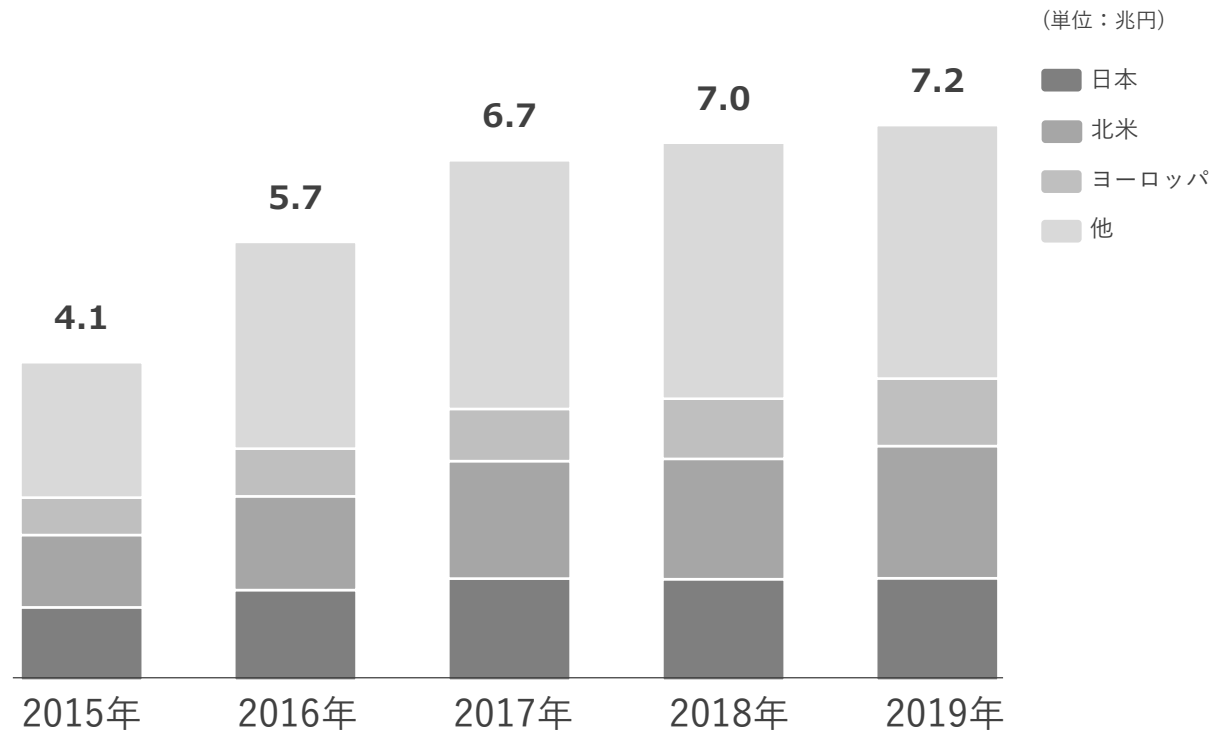
■ 新中期経営戦略

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ 新規事業
- ・ 新中期経営戦略 数値目標

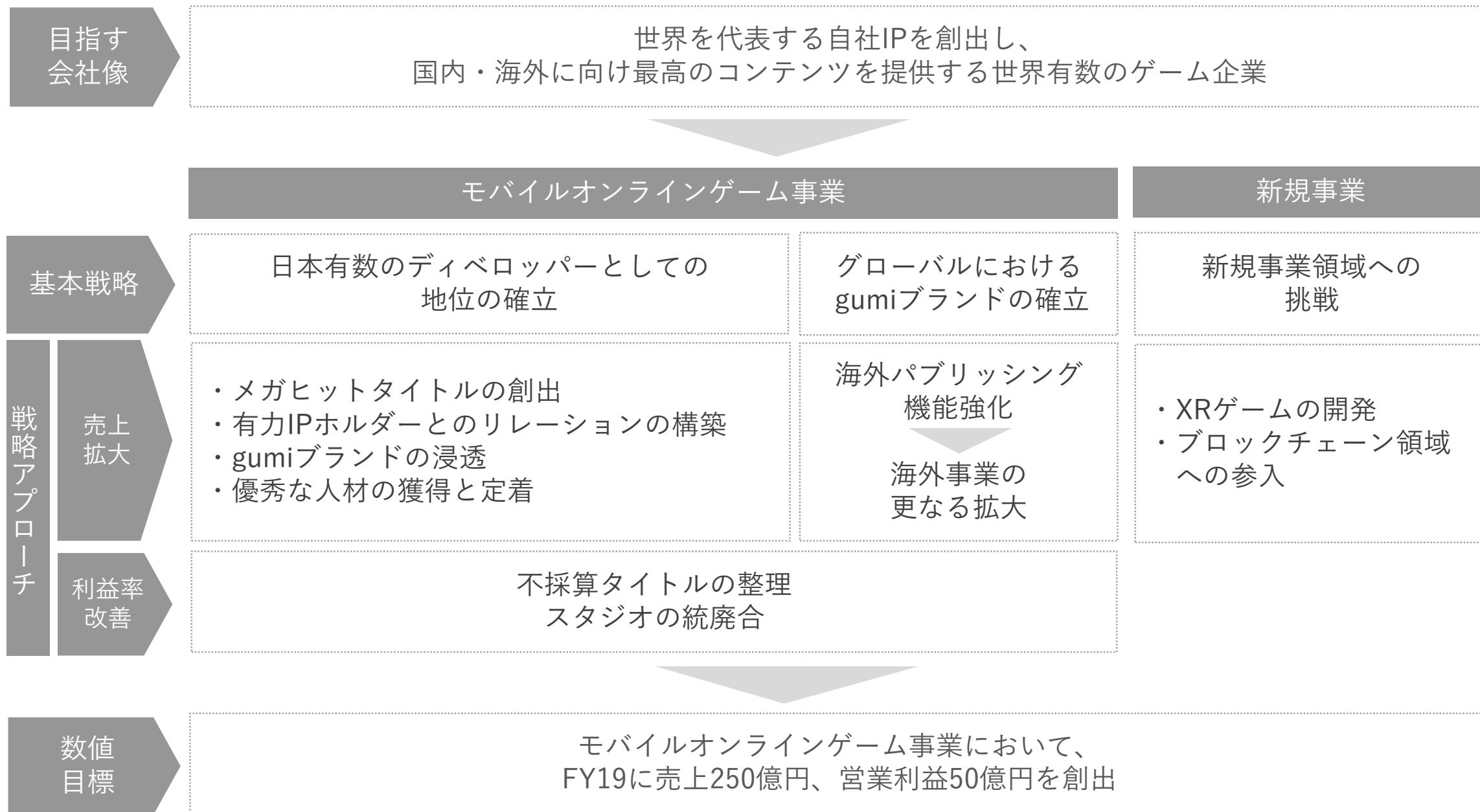
# モバイルオンラインゲーム市場について

国内市場、海外市場ともに市場は成熟傾向にあるものの、リッチコンテンツ化に伴う開発コスト高騰に伴い、資金余力のないプレイヤーの淘汰が進む。生き残ったプレイヤーは残存者利益を享受できるため、当事業における企業成長の余地は十分に残されているものと考えられる。

## モバイルオンラインゲーム市場の推移



# 前回 (FY16) 掲げた中期経営戦略で目指していたこと





# 前回 (FY16) 掲げた中期経営戦略の総括

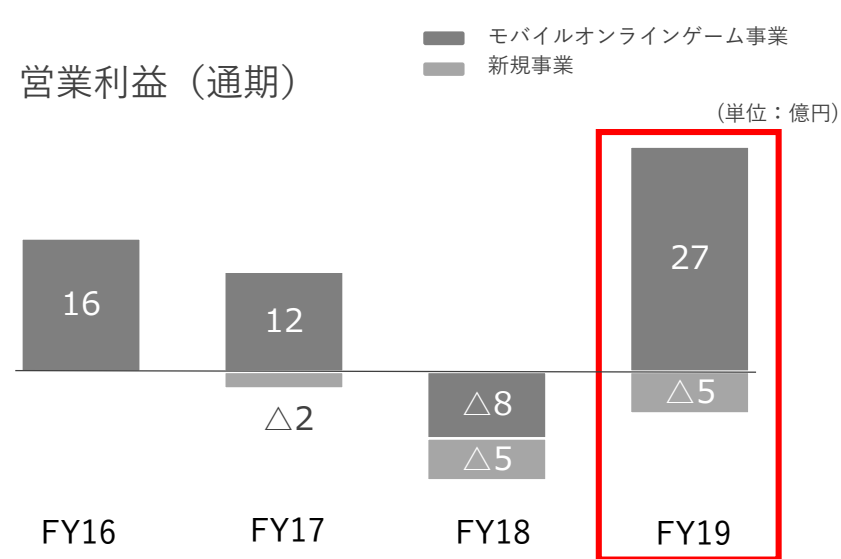
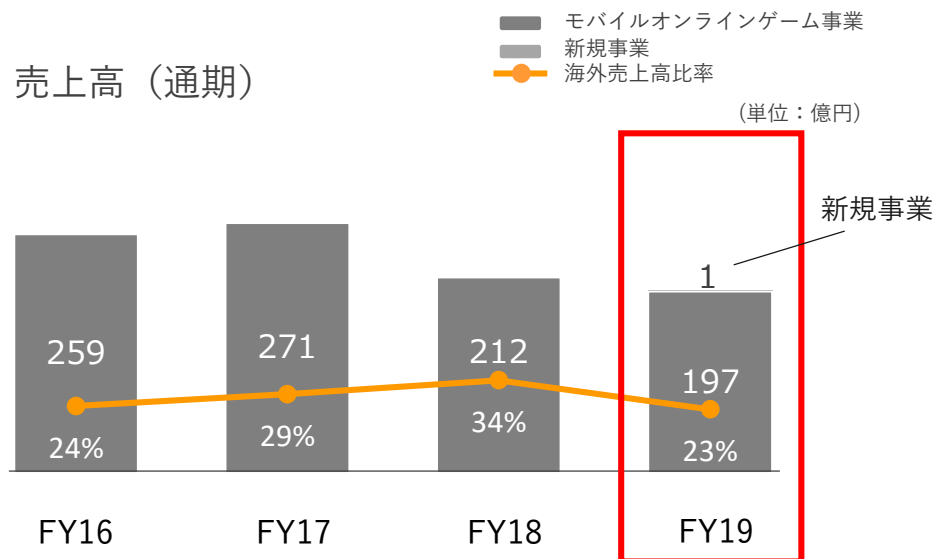
## FY19は目標未達も、FY20に営業利益30億～50億円以上を狙える収益基盤を構築

### モバイルオンライン ゲーム事業

- ・ FY16からFY18に掛けてリリースしたタイトルからヒットが生まれず、FY19における営業利益目標50億円は未達
- ・ FY19に配信を開始した『FFBE幻影戦争』<sup>(※)</sup>のグローバル配信に伴い、有力IPを用いた大ヒットタイトルの創出に成功
- ・ 不採算タイトルの整理、スタジオの統廃合、徹底した予算統制を通じ、筋肉質な収益構造を構築

### 新規事業

- ・ 投資に見合った収益創出には至っていないものの、XRゲームやブロックチェーンゲーム配信において一定の成果をあげる



# 目次

■ 当社グループの組織体制

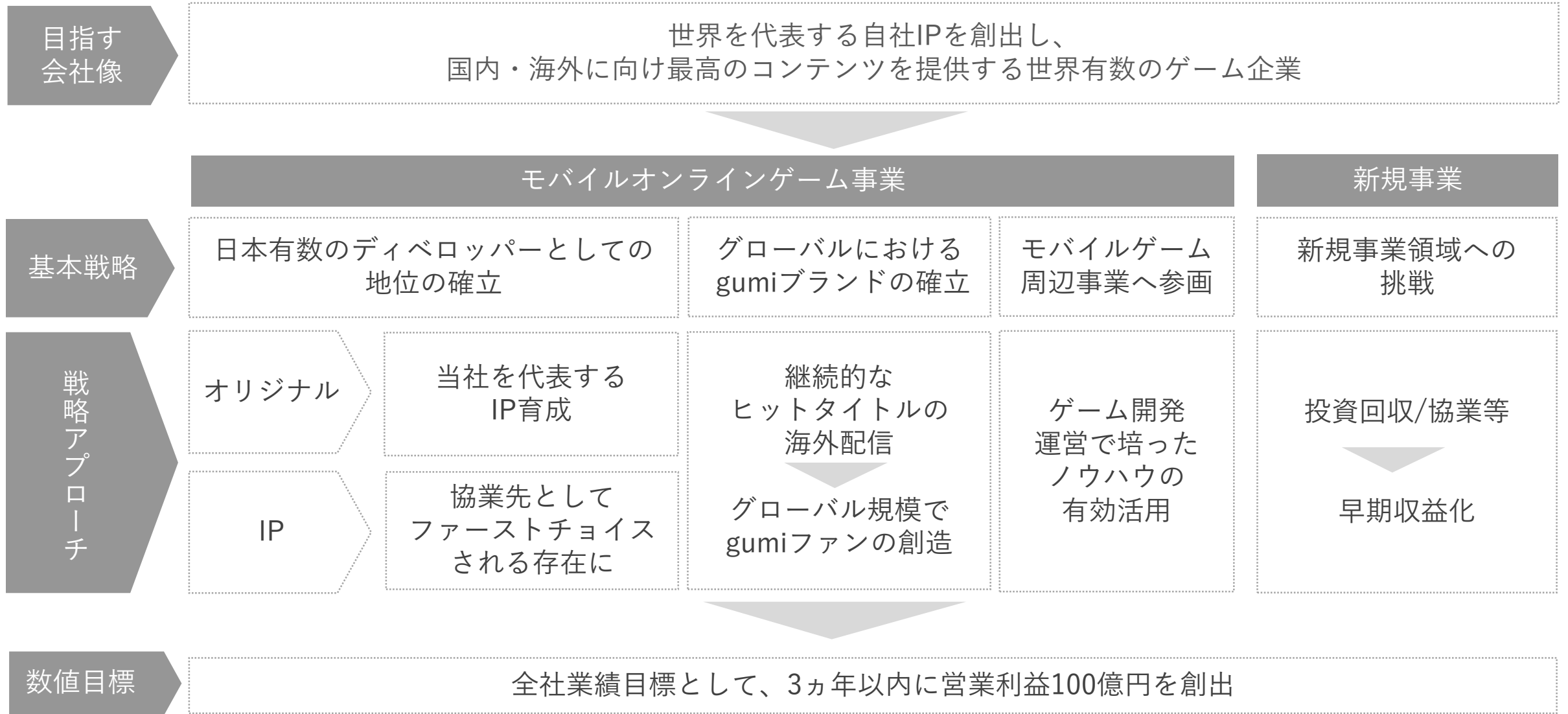
■ これまでの振り返り

■ 新中期経営戦略

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ 新規事業
- ・ 新中期経営戦略 数値目標

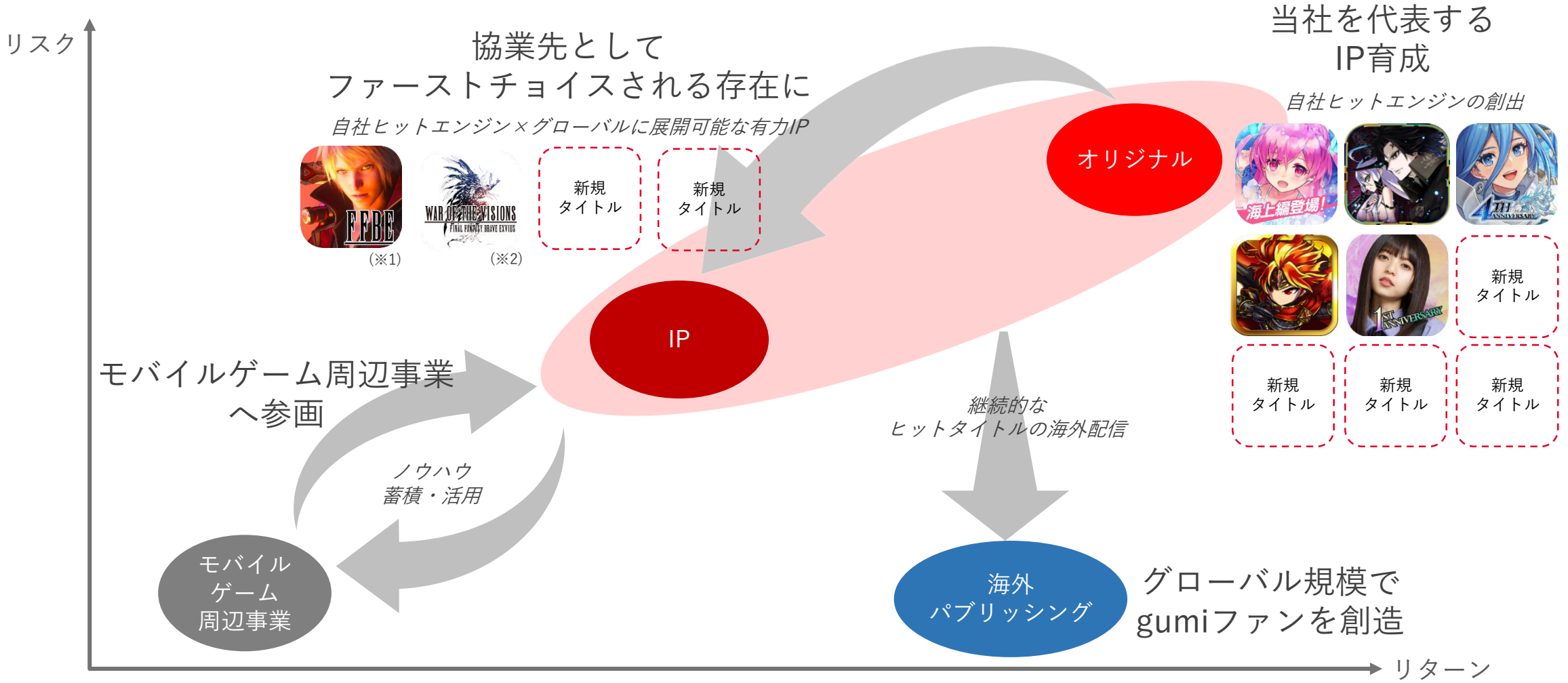
世界を代表する自社IPを創出し、  
国内・海外に向け最高のコンテンツを提供する  
世界有数のゲーム企業

# FY20に掲げる『新中期経営戦略』



基本戦略を踏襲しつつも、戦略アプローチや数値目標を軌道修正

これまでに蓄積したノウハウを最大限に活用したビジネスの拡大により、売上と利益の最大化を図る



©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.  
(※1)ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元:スクウェア・エニックス) の開発運営をgumi / エイリムが担当  
© 2019,2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.  
(※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 (販売/配信元:スクウェア・エニックス)の開発運営をgumiが担当  
©zambi project/ ©乃木坂46LLC/ ©Seed&Flower LLC/ ©Y&N Brothers Inc./ ©2018 gumi Inc.

## 当社を代表するIP育成

### 既存タイトル

- ファンキル、タガタメ等の自社有力タイトルへの投資を通じたブランディング強化
  - 映画・舞台・書籍等の多様なメディアを通じたファン層の拡大
  - ナンバリングタイトル開発の検討



(※)

### 新規タイトル

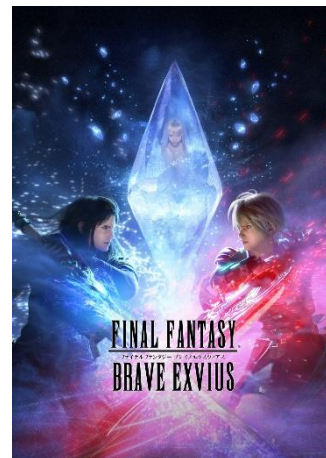
- FgG、エイリム、グラムスにおいて、各スタジオの得意領域に特化した新規タイトルを開発
- 大手パブリッシャーとの協業によるメガヒットタイトルの創出



## 協業先から『ディベロッパーと言え、gumi』と言われる存在に

## 既存タイトル

- 『FFBE』<sup>(※1)</sup> 『FFBE幻影戦争』<sup>(※2)</sup> の長期安定運用



(※1)



(※2)

## 新規タイトル

- 経営主導によるIPホルダーへの組織的な営業活動と、有力IP獲得に繋がる自社ゲームエンジンの拡充
- グローバルに展開可能なIP × 自社ゲームエンジンによるメガヒットタイトルの創出

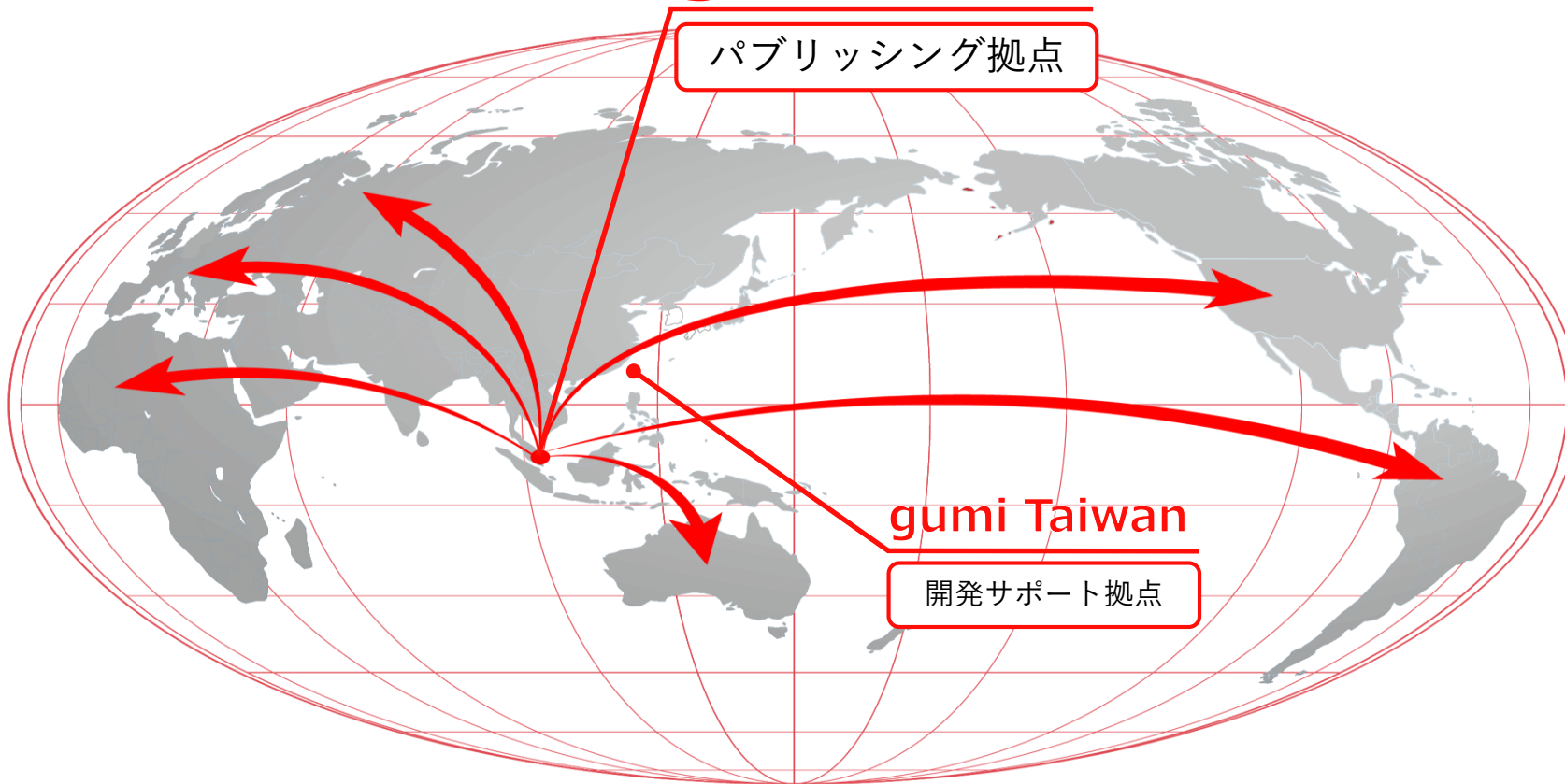
# 基本戦略：グローバルにおけるgumiブランドの確立

## gumi Asia

パブリッシング拠点

## gumi Taiwan

開発サポート拠点



FFBE海外言語版  
(FY16 配信)  
(※1)



FFBE幻影戦争  
海外言語版  
(FY19 配信)  
(※2)



タガタメ海外言語版  
(FY17 配信)

引き続き、gumi Asiaをハブとした国内ヒットタイトルの海外展開を着実に実行し、  
**グローバル規模でgumiファンを創造**

©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.  
 (※1)ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 海外言語版 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当  
 © 2019,2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.  
 (※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当



## ゲーム開発・運営にて蓄積されたノウハウを活用し、ビジネスの裾野を拡大

- イラストやローカライズ、QA等のモバイルゲーム事業周辺領域における事業拡大
- 開発受託案件をタイトルのポートフォリオにバランスよく取り入れることで、収益基盤を安定化
- 家庭用ゲーム機やVR等のデバイスの垣根を超えた自社ゲームコンテンツの横展開
- 自社ゲームの舞台・書籍・グッズ販売等の収益化

モバイルゲーム  
周辺事業



# 目次

■ 当社グループの組織体制

■ これまでの振り返り

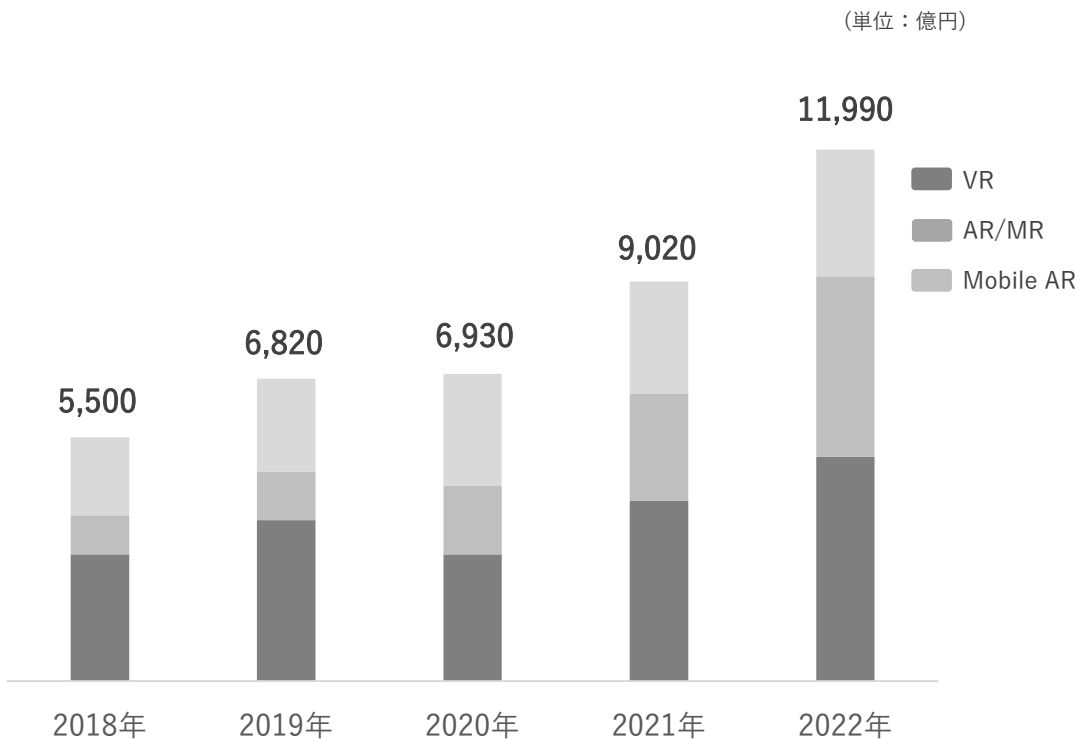
■ **新中期経営戦略**

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ **新規事業**
- ・ 新中期経営戦略 数値目標

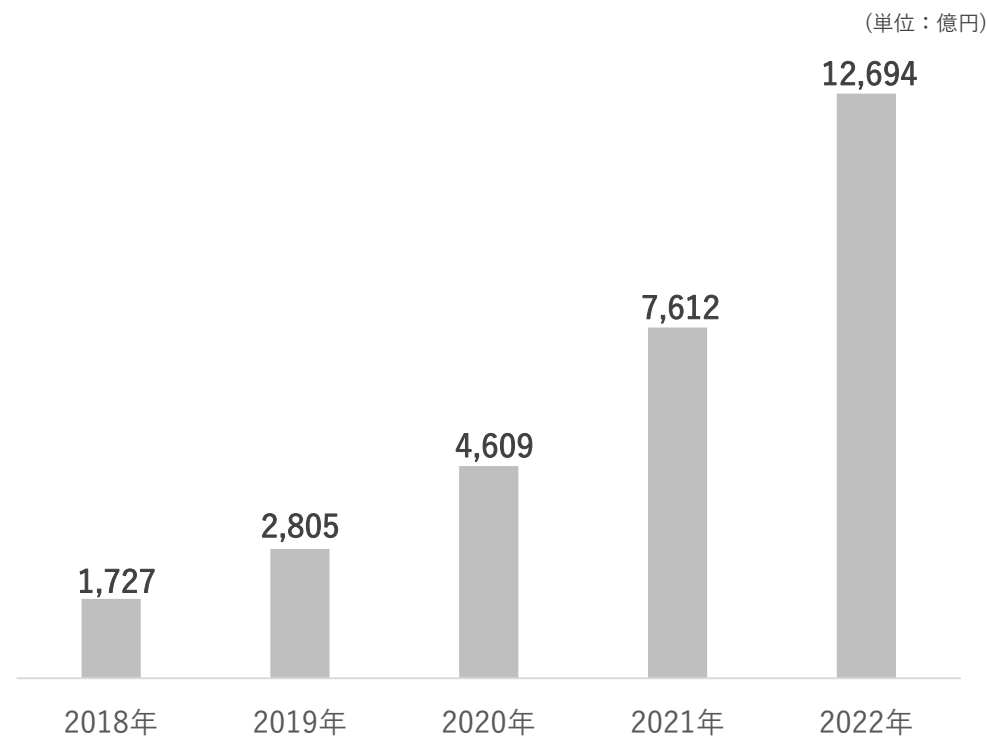
# 新規事業領域（XR、ブロックチェーン市場）の成長性について

XR、ブロックチェーン市場ともに、グローバル規模で急成長することが見込まれている。XR市場においては、本格的な5G導入に伴う環境変化が、飛躍的なコンテンツの品質向上をもたらすと同時に、市場の成長を加速させることが期待される。また、ブロックチェーン市場においては、様々な分野において、ブロックチェーン技術を応用したサービスの商用化に向けた動きが活発になることが予想される。

### 世界XR市場推移 予測

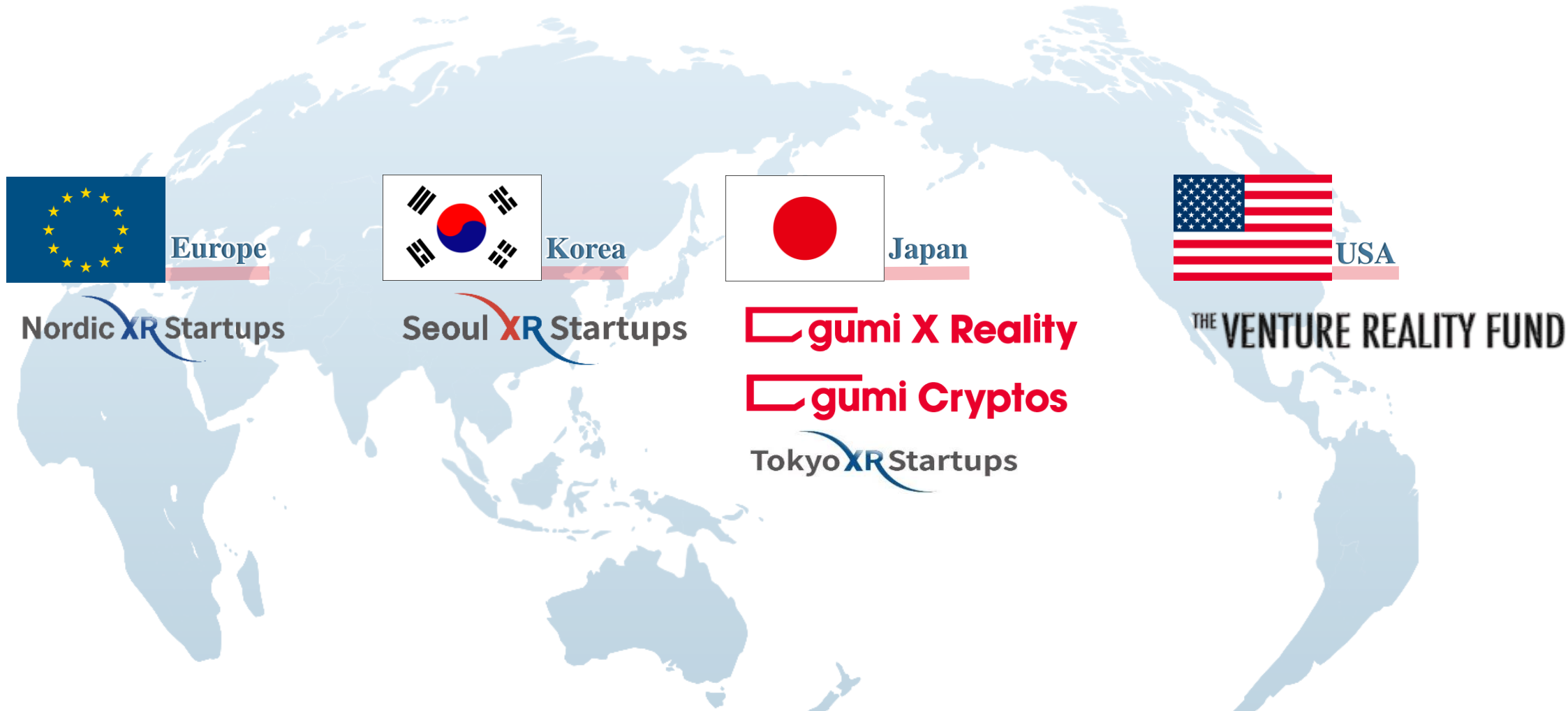


### 世界ブロックチェーン市場推移 予測



※出典：Worldwide XR Revenue (SuperDATA. A Nielsen Company) / Blockchain technology market size worldwide (The INSIGHT Partners) より当社作成

# 新規事業領域における当社グループの組織体制



XR、ブロックチェーン市場における優位なポジションを確立すべく、グローバル規模で組織を展開

## 投資回収や市場の成長に応じたコンテンツ開発により、早期の収益化

XR事業



ブロックチェーン事業



投資領域

- ・ 組成済みのファンドからの投資は継続も、その他新規案件への投資は原則行わない方針
- ・ 既存投資案件の売却等を通じた投資回収を推進

コンテンツ  
開発領域

- ・ 自社IP等を活用したコンテンツ開発を検討
- ・ 有力なVTuberを有する投資先との協業



- ・ 『ブレフロヒーローズ』の収益最大化
- ・ ブロックチェーンゲーム開発企業との協業等による新規コンテンツ開発

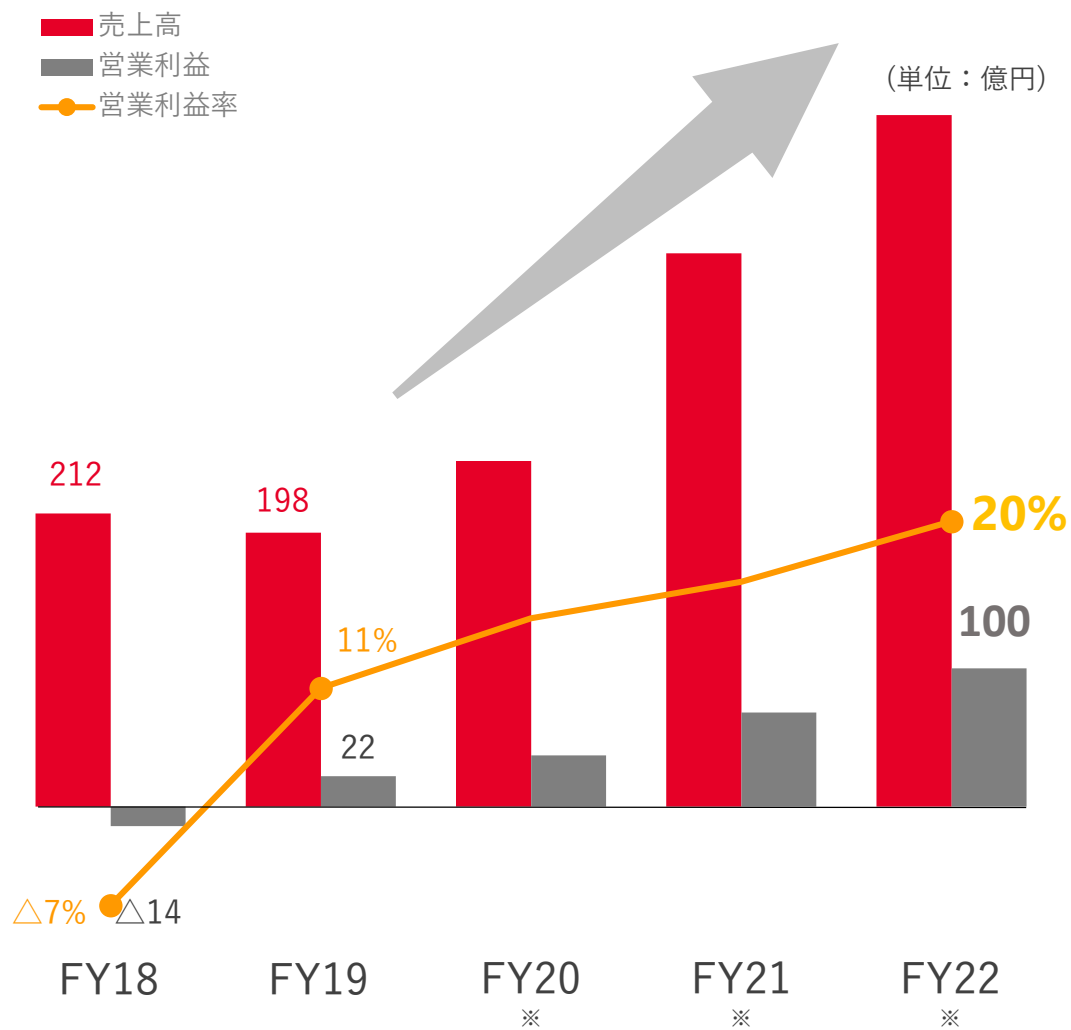
# 目次

■ 当社グループの組織体制

■ これまでの振り返り

■ 新中期経営戦略

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ 新規事業
- ・ 新中期経営戦略 数値目標



## 中期数値目標

対売上高営業利益率 **20%**

営業利益 **100**億円

早期に上場時における  
公募価格の奪還を目指す！

※社内計画に基づいたイメージです。状況により計画が大きく変動する可能性があります。

# 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す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。



*Wow the World!* **gumi**