



2022年7月27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 東証プライム市場)  
問 合 せ 先 取 締 役 本 吉 誠  
(TEL. 03-5358-5322)

### 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針に関するお知らせ

2020年7月28日及び2021年7月28日に公表いたしました中期経営戦略（2021年4月期～2023年4月期）に関する進捗状況につきまして、別紙のとおりお知らせいたします。

また、今後の事業方針に関し、市況に鑑み一部方針変更を行いましたので、あわせてお知らせいたします。

以 上

# 株式会社gumi

## 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

2022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 slide and ending with a small red arrowhead pointing to the right, just before the logo.

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

# 目次

■ 当社グループの体制について

■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

# 目次

■ 当社グループの体制について

■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

# 当社グループの体制について

- gumiグループは今期から、これまで別セグメントとして位置付けていた XR 事業とブロックチェーン事業をメタバース事業として統合し、モバイルオンラインゲーム事業とメタバース事業の2セグメントにて事業を推進

モバイルオンライン  
ゲーム事業

gumi



ファンキル



タガタメ



クリュニ



FFBE (※1)



FFBE  
幻影戦争 (※2)



ラグナド



乃木フラ

メタバース事業

gumi X Reality

gumi Cryptos

コンテンツ  
開発

ファンド  
投資

ノード  
運営

XR

# 目次

■ 当社グループの体制について

■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

# FY20に掲げた『中期経営戦略（FY20～FY22）』の振り返り

目指す  
会社像

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

モバイルオンラインゲーム事業

新規事業

基本戦略

日本有数のディベロッパーとしての  
地位の確立

グローバルにおける  
gumiブランドの確立

モバイルゲーム  
周辺事業へ参画

メタバース領域への  
挑戦

戦略  
アプローチ

オリジナル

当社を代表する  
IP育成

継続的な  
ヒットタイトルの  
海外配信

ゲーム開発  
運営で培った  
ノウハウの  
有効活用

投資回収/協業等

IP

協業先として  
ファーストチョイス  
される存在に

グローバル規模で  
gumiファンの創造

早期収益化

数値目標

全社業績目標として、FY22に営業利益100億円を創出



## FY21の 振り返り

### ・モバイルオンラインゲーム事業

2本のヒットタイトルを創出も、既存タイトルの想定以上の売上減衰等により営業利益目標（30～50億円）に対し大幅未達。FY22以降の収益改善に向けてコスト適正化等の様々な取り組みを実施

### ・メタバース事業

ノード運営を通じ数億円規模の収益創出に成功。新ファンドの組成や新たなノード運営の獲得等も推進し、将来の収益基盤構築に向けた積極的な事業展開を実施

## FY22の 方針

### ・モバイルオンラインゲーム事業

既存タイトルは**全タイトル黒字運営**しつつ、自社保有のゲームエンジンの横展開や、安定収益となる開発受託を推進。既存タイトルにて10億円程度の安定利益を創出しつつ、新作の収益貢献にて**30億規模まで利益拡大を目指す**<sup>(※)</sup>

### ・メタバース事業

特に**ブロックチェーン領域への取り組みを強化**。ファンドからの投資回収やノード運営を主に**20億円規模の利益創出を目指す**<sup>(※)</sup>。コンテンツ開発にも注力し、FY23以降の収益拡大に向けた基盤を構築

# 目次

■ 当社グループの体制について

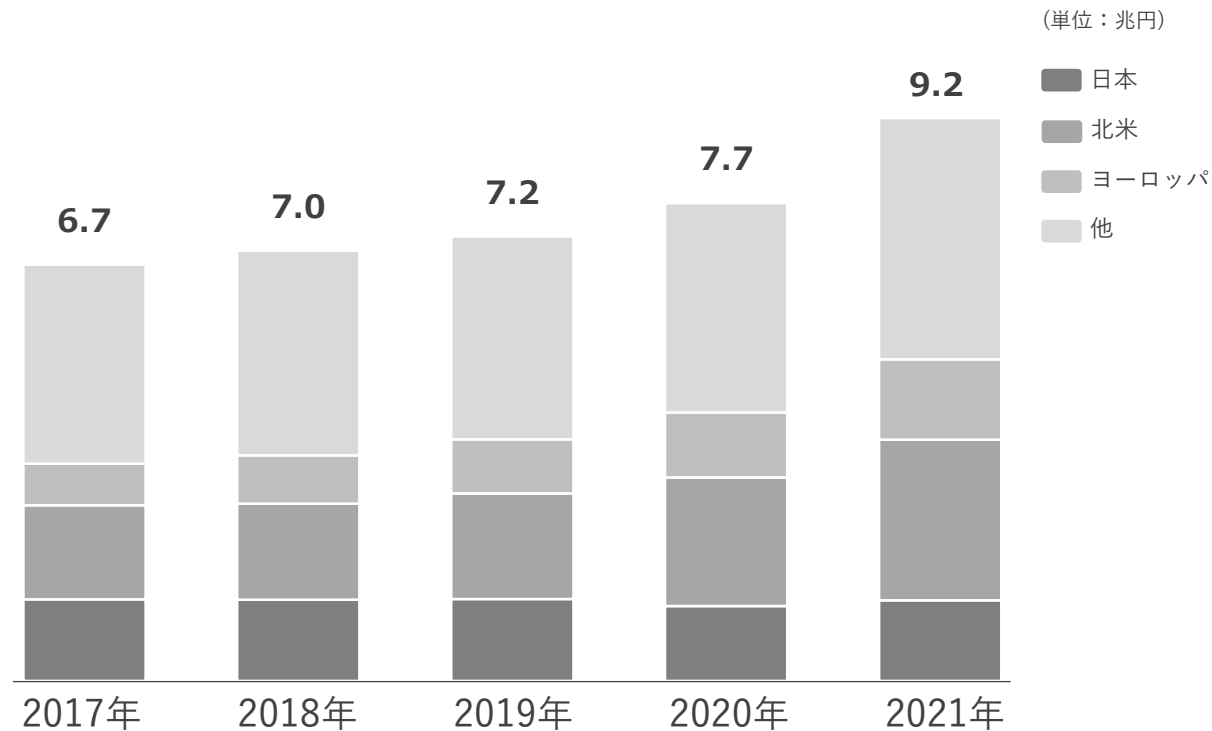
■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

# モバイルオンラインゲーム市場について

- ✓ 市場が成熟傾向の中、開発コストも更に増大し、より市場の寡占化が進む。企業成長に向けた開発投資を継続しつつも、リスクリターンのバランスを踏まえた事業展開を推進していく必要がある

## モバイルオンラインゲーム市場の推移



# FY20に掲げた『中期経営戦略』の振り返り

目指す  
会社像

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

基本戦略

モバイルオンラインゲーム事業			
日本有数のディベロッパーとしての 地位の確立	グローバルにおける gumiブランドの確立	モバイルゲーム 周辺事業へ参画	
オリジナル	当社を代表する IP育成	継続的な ヒットタイトルの 海外配信	モバイルゲーム 周辺事業へ参画
IP	協業先として ファーストチョイス される存在に	グローバル規模で gumiファンの創造	ゲーム開発 運営で培った ノウハウの 有効活用

新規事業

メタバース領域への  
挑戦

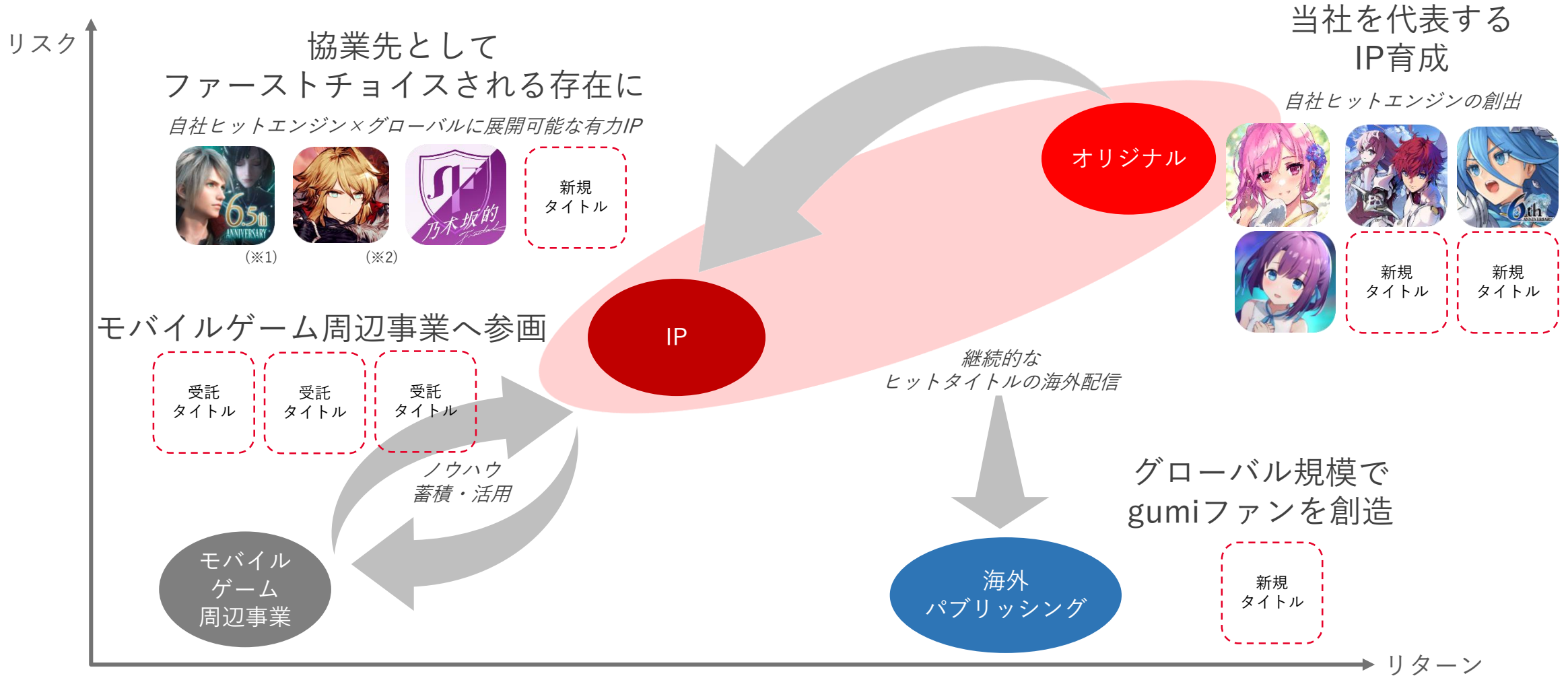
戦略  
アプローチ

投資回収/協業等  
↓  
早期収益化

数値目標

全社業績目標として、FY22に営業利益100億円を創出

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



© 2015-2022 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  
© 2019-2022 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  
©乃木坂46LLC/Y&N Brothers Inc. ©gumi

# 基本戦略の進捗状況と今期（FY22）の方針①

基本戦略

日本有数のディベロッパーとしての地位の確立

戦略  
アプローチ

オリジナル：当社を代表するIPを育成  
IP：協業先としてファーストチョイスされる存在に

FY21の  
振り返り

- ✓ オリジナル  
ヒットタイトル『ラグナドール』を創出。合わせて、不採算タイトルの撤退や開発パイプラインの精査等によるコスト適正化にも注力
- ✓ IP  
『乃木坂的フラクタル』のヒットにより、有力IPホルダーとの強固なリレーションを構築

FY22の  
方針

- ✓ オリジナル  
大ヒットタイトルの創出に向けた開発投資は今後も継続  
一方、パイプラインはより厳選し、年1本程度のオリジナルタイトルを配信
- ✓ IP  
自社ゲームエンジンの横展開を引き続き推進（自社エンジン×有力IP）

# 配信予定タイトル①：新規オリジナルタイトル

- ✓ Studio FgGが手掛けるオリジナルタイトル
- ✓ 今冬の配信を目指し、鋭意開発中





# 基本戦略の進捗状況と今期（FY22）の方針②

基本戦略

グローバルにおけるgumiブランドの確立

戦略  
アプローチ

継続的なヒットタイトルの海外配信を通じ、グローバル規模でgumiファンを創造

FY21の  
振り返り

- ✓ 前期は新作の配信はなし。『タガタメ』『FFBE』『FFBE幻影戦争』の3タイトルを安定運用
- ✓ 『ブレフロ』を含む一部海外配信タイトルのクローズ等、コストの適正化を実施

FY22の  
方針

- ✓ gumi Asiaの機能と規模の最適化を継続し、運用タイトルの収益性を向上
- ✓ 国内ヒットタイトルのグローバル展開を積極的に推進（他社との協業含む）



## 配信予定タイトル②：『ラグナドール -妖しき皇帝と終焉の夜叉姫-』（海外版）

- ✓ 特にアジア圏でのゲーム配信の知見を有する有力企業との事業連携のもと、グローバルにて配信を予定



# 基本戦略の進捗状況と今期（FY22）の方針③

基本戦略

モバイルゲーム周辺事業へ参画

戦略  
アプローチ

ゲーム開発運営で培ったノウハウの有効活用

FY21の  
振り返り

- ✓ エイリムを中心として複数の受託案件を獲得し、安定収益の創出に向けた基盤を構築

FY22の  
方針

- ✓ 安定収益となる受託開発ラインを更に増強
- ✓ 自社エンジンのライセンスアウト等、自社が有する資産の有効活用を推進

# パイプライン

- ✓ 今期は『ラグナドール』海外版に加え、FgGが開発を手掛けるオリジナルタイトルの計2本を配信予定
- ✓ 安定的な収益創出を図るべく、受託タイトルの更なる獲得を推進

## オリジナル

3本

- ✓ 『ラグナドール』の海外言語版を今秋配信予定
- ✓ FgG開発のオリジナルタイトルを今冬配信予定
- ✓ その他、大手パブリッシャーとの協業案件を開発中

## 他社IP系

1本

- ✓ 引き続き、大型IPを活用したタイトル1本を開発中

## 開発受託

3本

- ✓ エイリムでの受託2本、FgGでの受託1本の計3本を開発中

# 目次

■ 当社グループの体制について

■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

# FY20に掲げた『中期経営戦略』の振り返り

目指す  
会社像

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

基本戦略

モバイルオンラインゲーム事業		
日本有数のディベロッパーとしての 地位の確立	グローバルにおける gumiブランドの確立	モバイルゲーム 周辺事業へ参画

新規事業
メタバース領域への 挑戦

戦略  
アプローチ

オリジナル	当社を代表する IP育成	継続的な ヒットタイトルの 海外配信 ↓ グローバル規模で gumiファンの創造	ゲーム開発 運営で培った ノウハウの 有効活用
IP	協業先として ファーストチョイス される存在に		

投資回収/協業等 ↓ 早期収益化
------------------------

数値目標

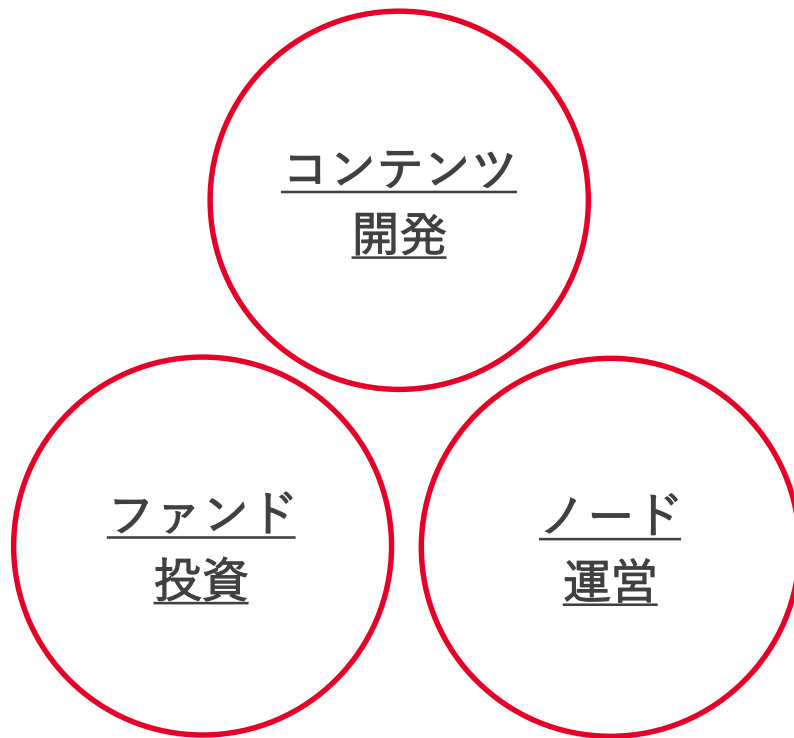
全社業績目標として、FY22に営業利益100億円を創出

# メタバース事業への今期（FY22）取り組み方針

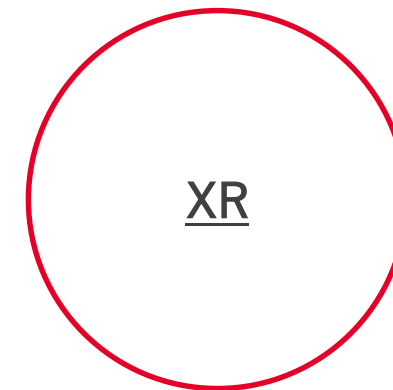
## 今後の 方針

- ✓ 事業展開の更なる加速を図るべく、特にブロックチェーン領域において、コンテンツ開発、ファンド投資、ノード運営の3領域に更なる経営資源を投下
- ✓ XR領域は新規投資を抑制し、主としてファンドからの投資回収を優先

<積極的に経営資源を投下>



<新規投資は抑制し投資回収を優先>



## FY21の 振り返り

- ✓ IPホルダーとの協業によるゲームユーティリティを有するNFTの提供等、コンテンツ開発への取り組みを更に強化

## FY22の 方針

- ✓ 国内外の有力企業との事業連携のもと、ブロックチェーンゲームの開発・配信からトークン発行に至るまでをワンストップで展開し得るゲームを積極的に開発



# メタバース事業への取り組み：コンテンツ開発

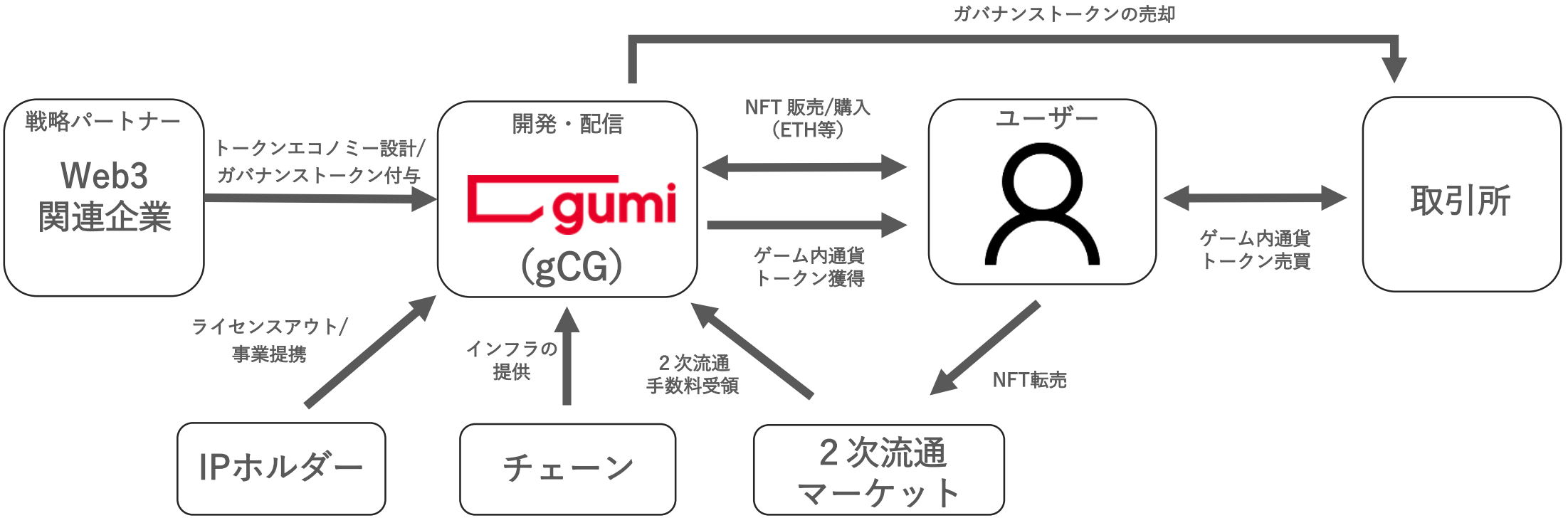
## FY22の方針

当社を中心として、ブロックチェーンゲームの開発・配信からトークン発行に至るまでをワンストップで展開

- ✓ ブロックチェーンゲームの開発・配信を担う「gCG」をシンガポールに新設
- ✓ Web3関連に知見を有する企業との事業連携のもと、最適なトークンエコノミーを形成
- ✓ ゲーム領域のみに留まらず、親和性のある様々なIPホルダーとの協業を推進
- ✓ チェーンの選定にあたっては、ノード運営との相乗効果を有する企業との連携も積極的に検討

年間収益目標  
**20～30億円**  
 ※収益貢献はFY23  
 (来期)からの見通し

<エコシステム (一例) >





# パイプライン

- ✓ ゲームは、企画段階も合わせ10本<sup>(※)</sup>の案件が進行中。今期末～来期にかけて有力IPを用いたブロックチェーンゲームを含む5本程度を配信予定
- ✓ NFTは、他社IPとの協業を中心に年間3～5本程度を提供予定
- ✓ その他、将来成長が見込まれるリアルエンターテイメント領域にも出資を通じ参画

## ブロックチェーン ゲーム

開発中 **5** 本  
 企画 **5** 本

- ✓ IPホルダーと協業のもと、数億円規模のブロックチェーンゲームを開発中
- ✓ 世界に通じるIPを活用したタイトルやオリジナルタイトルを今期末より順次配信予定

## NFT

開発中 **2** 本  
 企画 **2** 本

- ✓ 「マイクリプトヒーローズ」内にて、「COBRA THE SPACE PIRATE」のヒーローNFTの販売を予定

## その他

**1** 本

- ✓ オーバース社への出資を通じ、メタバースとリアルエンターテイメントを融合したアイドルグループ創出プロジェクトを支援

(※) ブロックチェーンゲーム及びNFTのパイプラインは、主要投資先からの配信/提供も含む一部タイトルにおいて契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットするものではありません

## FY21の 振り返り

- ✓ gcc 1号ファンドが順調に進捗し、投資回収を実現
- ✓ 獲得資金の再投資により2号ファンドを組成し、投資体制を更に強化

## FY22の 方針

- ✓ 1号ファンドからは、マーケットのボラティリティ等を考慮のうえ、適切なタイミングにて投資回収を行う方針
- ✓ 新ファンドの組成により、全世界のブロックチェーン関連企業にシームレスな投資を実行できる体制を構築

# メタバース事業への取り組み：ファンド投資

FY22の  
方針

全世界のブロックチェーン関連企業にシームレスな投資を実行できる体制を構築

年間収益目標  
**15～20億円**

- ✓ 1号ファンドは既に投資元本を回収、5月末時点の投資倍率は14.4倍<sup>(※)</sup>と順調に進捗  
今後もマーケットのボラティリティ等を考慮のうえ、継続的に投資収益を創出していく方針
- ✓ 2021年9月に組成した2号ファンド（ファンド規模:約130億円）を通じ、2022年6月末までに15以上の有力銘柄への投資を実行済
- ✓ 2022年6月に組成を決定したDecimaファンド（ファンド規模:40～65億円予定）においても資金調達が順調に進捗

## gCC1号・gCC2号ファンド

### 【投資対象】

海外有力プロジェクトや未上場トークンが中心



## Decimaファンド

### 【投資対象】

国内有力プロジェクトに加え  
未上場から上場トークンまでを  
手広くカバー

(※) 2022年5月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出  
 投資倍率は、(gcc1号の実現利益 + gcc1号の未実現利益 + gcc1号の投資総額) ÷ (gcc1号の投資総額) にて算出  
 実現利益は、(投資先の売却に伴う gcc1号の回収額 - 当該投資先への gcc1号からの投資額) にて算出  
 未実現利益は、(現在保有している投資先の直近の評価額 × gcc1号の持分比率) - (当該投資先への gcc1号からの出資額) にて算出  
 評価額に関しては現時点において算出した企業価値・トークンの評価額であり、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

# 起業家向け支援制度：Web3 Startups

- ✓ Web3領域で起業を目指す学生や若手起業家向けの支援制度として、7月22日に第一期の募集を開始
- ✓ 世界を席卷する日本の若手起業家の育成と輩出を目指しつつ、日本の更なる経済発展に貢献するとともに、Web3領域における当社グループの更なるプレゼンス向上を図る

## Web3 Startups (ウェブスタ)

・必要に応じ、当社やdouble jump.tokyo社にてインターンとして受け入れ  
(給与支給)

インターン

・学費や事業の立ち上げに対する支援金の  
給付 (最大 1,000 万円)  
・Web3 に係る情報やネットワークの提供  
・プロダクトの事業化に向けたアドバイスの提供

起業準備

・事業化に成功した際の追加資金提供の  
検討 (当社、Decimaファンド、double  
jump.tokyo社等からの出資を想定)

起業 (出資検討)

## FY21の 振り返り

- ✓ 複数有力チェーンのノード運営を実施し、数億円規模の安定収益を創出

## FY22の 方針

- ✓ 更なる有力チェーンへのノード参画を推進し、収益力を更に拡大

# メタバース事業への取り組み：ノード運営

FY22の  
方針

様々な有力チェーンへのノード参画を推進すべく、専属チームを拡充

- ✓ 様々な有力チェーンとの協議を継続、近日中に複数の新たなノード運営を獲得予定
- ✓ ノード運営にて獲得したノウハウを、今後のブロックチェーンコンテンツの提供等に活用

年間収益目標

2～5億円



- ・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



- ・Kakao傘下のグローバルなパブリックブロックチェーンプロジェクト。エンタープライズサービス中心のプラットフォームの開発



- ・JavaScriptにてスマートコントラクトを実装できるプラットフォームの独自ブロックチェーン。2021年にプライベートトークン販売で3,200万ドルを調達
- ・当社はAgoricチェーンの上位バリデーターとしてノード運営に参加



- ・ゲームに特化したEVM互換(※)パブリックブロックチェーン。国内大手ゲーム会社を中心に複数の企業がチェーンの運営に参加予定
- ・今後のブロックチェーンゲーム配信にあたり、有力チェーンの一つとして当社との事業連携も検討

(※) EVM互換…EVMはEthereum Virtual Machineの略。EVM互換性を持つことにより、チェーン上のトークン等をあらゆるEVMチェーン上で簡単に取引できるようになる

## FY21の 振り返り

- ✓ 投資先の時価下落等により、一時的に投資損失を計上

## FY22の 方針

- ✓ 主としてVRファンドからの投資回収を優先しつつ、市場状況を見極めのうえ適切なタイミングでの事業化を検討

# メタバース事業への取り組み：XR

FY22の  
方針

主にVRファンドからの投資回収を優先。  
今後の市場の状況を見極め、適切なタイミングでの事業化を検討

年間収益目標  
**2～5億円**

- ✓ 現状においては新規投資を抑制し、主としてファンドからの投資回収を優先
- ✓ 有力投資先との事業連携を随時検討



Activ8

YouTubeチャンネル登録者数延べ300万人を超え、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」を運営



JollyGood

発達障害支援機関向け「emou」、医療機関向け「オペクラウドVR」介護研修VRサービス「ケアブル」等法人向けVRサービスの開発・運営



Recroom

バーチャル空間で一緒にゲーム等が可能なB2Cソーシャルプラットフォームの開発。企業評価額が12.5億ドルに達し、VR企業で世界初のユニコーンに



Epic Games

全世界で3.5億以上のアカウントを持ち、世界最大級のゲームのひとつである『フォートナイト』の運営及びUnreal Engineの開発



Wave

VR内でミュージックライブ体験ができるマルチプラットフォームの開発



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



# 目次

■ 当社グループの体制について

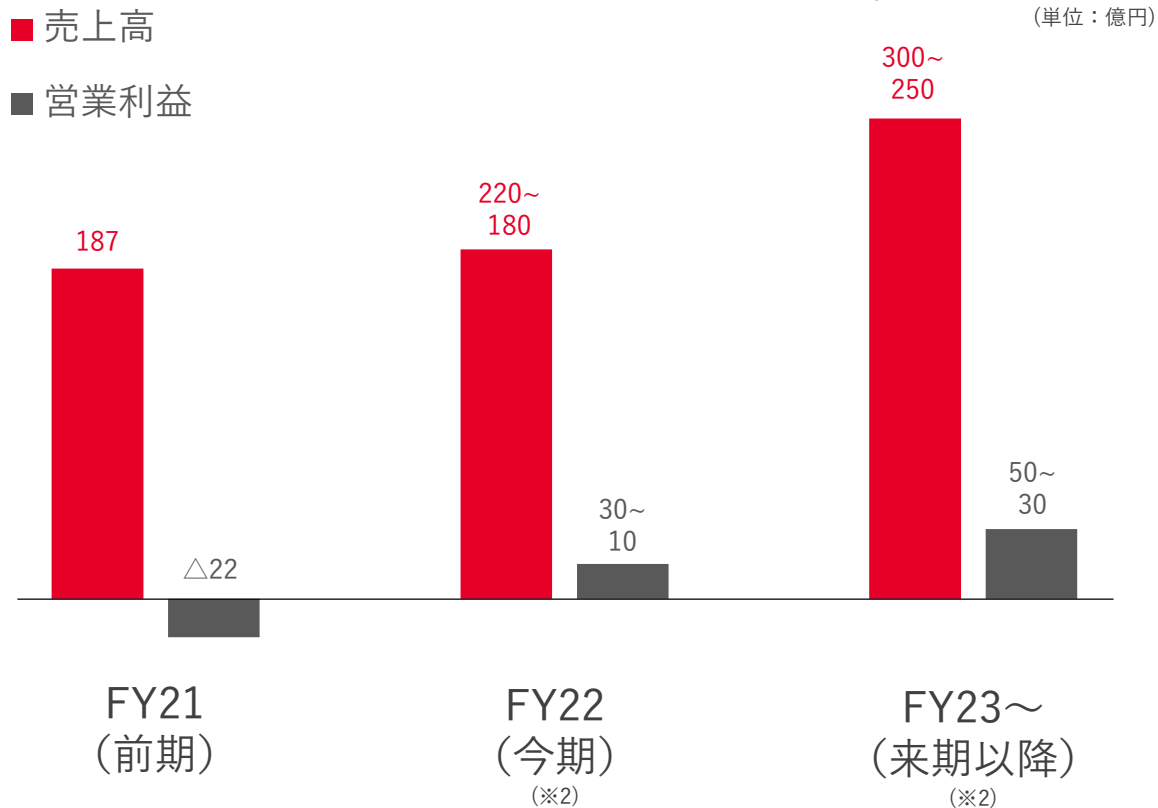
■ 中期経営戦略の進捗及び今後の事業方針

- ・ モバイルオンラインゲーム事業
- ・ メタバース事業
- ・ 今期（FY22）以降の数値目標

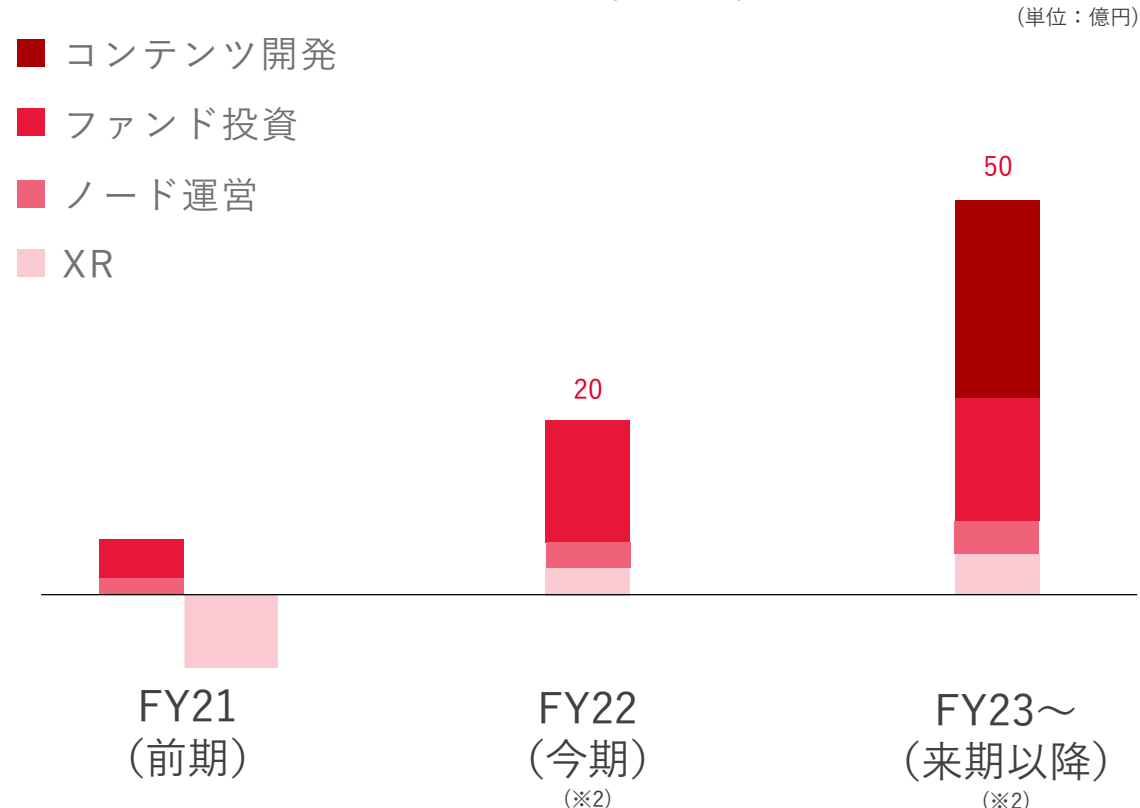
# 今期 (FY22) 以降の数値目標

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業では、FY22は10~30億円程度の営業利益を創出し、FY23以降は新規タイトルの収益寄与により30~50億円規模まで営業利益の拡大を目指す
- ✓ メタバース事業では、FY22はファンドからの投資回収やノード運営等により20億円程度の利益創出を目指しつつ、FY23以降はブロックチェーンゲームの収益寄与により50億円規模まで利益水準の拡大を目指す

### <モバイルオンラインゲーム事業目標>



### <メタバース事業利益目標※1>



(※1) メタバース事業の利益は、会計上の営業外収益や特別利益も含まれます。

(※2) 数値目標は社内計画に基づいたイメージであり、状況により計画が大きく変動する可能性があります。特にメタバース事業においては、暗号資産の時価変動を主たる要因として、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が作成した情報は、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**