

修正中期経営計画

(2025年4月期～2026年4月期)



株式会社gumi
(3903)

2024年6月

目次

- 中期経営計画2024年4月期の振り返り P 2
- SUPER STATE HOLDINGS株式会社との
資本業務提携について P 5
- 中期経営計画の修正 P 9
- 修正中期経営計画におけるプラン P12



中期経営計画2024年4月期の振り返り

中期経営計画2024年4月期の振り返り

	目標利益(※)	実績利益(※)
全社	30-40億円 ▶	△53億円
モバイルオンラインゲーム事業	20億円 ▶	△65億円
ブロックチェーン等事業	10-20億円 ▶	+12億円

(うちアスタタ△51億円
+ 新作の開発中止に伴う費用△10億円)

要因分析

・モバイルオンラインゲーム事業

『アスタタ』の売上が想定を大きく下回ったことに加え、新作の開発中止に伴い
大幅な損失を計上

・ブロックチェーン等事業

『ファンキルオルタナ』及び『ブレフロバーサス』の配信が遅れたものの(※)
『ファンキルオルタナ』の売上、OSHIトークンの受領及び投資先の株式売却等
による収益貢献に伴い、目標利益の範囲内に着地

(※)税引前当期純利益を記載しています。

(※)『アスタタ』とはアスタータリクスを指します。

(※)『ファンキルオルタナ』とはファントム オブ キル-オルタナティブ・イミテーション-を指します。

(※)『ファンキルオルタナ』 計画：2023年9月配信 → 実績：2024年3月配信

(※)『ブレフロバーサス』 計画：2024年1月配信 → 予定：2026年4月期 Q1

中期経営計画2024年4月期の振り返り（詳細）

セグメント	達成度 合い	内容
モバイルオンライン ゲーム事業	×	・ 『アスタタ』の売上が想定を大きく下回る
	○	・ 『アスタタ』以外の既存タイトルについては、黒字運営を達成 ・ 実績のある当社ゲームエンジンと有力IPを掛け合わせた複数のタイトル開発に着手（『ジョジョの奇妙な冒険』等）
ブロックチェーン 等事業	○	・ SBIグループとの連携のもと、推し活構想『OSHI 3』が始動 ・ 第1弾ゲーム『ファンキルオルタナ』が好調な立ち上がりを見せ、トークン価値も一時約100億円規模まで到達し、順調に価値が向上 ・ アセットマネジメント事業においても、20億円(※)を超えるポートフォリオを構築し、数億円規模の収益創出に成功 ・ 投資先の株式売却による収益創出に加え、Decimaファンドも始動したことで、gCC 1号及びgCC 2号を加えたグローバルでシームレスな投資体制が構築完了



SUPER STATE HOLDINGS株式会社との 資本業務提携について

SUPER STATE HOLDING株式会社との資本業務提携

6月25日にSUPER STATE HOLDINGS株式会社（以下『SPST』）と資本業務提携契約を締結。

SPSTは世界トップクラス2.5次元アイドルグループ『すとぷり』のプロデュースを行う株式会社STPRを中心に、クリエイター マネジメント & プロデュース、音楽出版、ライブ、グッズ、PR&プロモーション・ブランディング、VR/AR/MR、Vtuber、Vライバー、教育など、エンタメ全領域の事業会社を複数抱える総合エンタメプロデュースカンパニー。

本提携により、SPSTグループが有するクリエイター等のIPを活かした新規タイトルの開発や「OSHI3」の推進に向けた様々な事業連携を予定。同社取締役の岡崎太輔氏を当社社外取締役として招聘予定で両社のシナジーを加速させる。



SUPER STATE HOLDING株式会社との資本業務提携（SPST紹介）

中核会社 株式会社STPR 「すとぷり」

- ・ YouTube累計再生数 80億回、チャンネル登録者数290万人超
- ・ 2022年 5大ドームツアー制覇
- ・ 2023年 年間ライブ動員70万人 *日本最大男性アイドルグループ同規模
- ・ 2023年 NHK紅白歌合戦出場
- ・ 2024年3月 ゲーム『すとぷりWith』リリース
- ・ 2024年6月 1stシングル 初登場1位 2冠 *オリコンランキング、ビルボード
- ・ 2024年7月 アニメ映画『劇場版すとぷり はじまりの物語』公開

「KnightA-騎士A」 「AMPTAK×COLORS」 「STPR BOYS」



2024年8月
日本武道館ライブ



歌い手史上最速
日本武道館ライブ決定



新規クリエイター
募集プロジェクト始動



50万ダウンロード突破



全国300館以上で上映決定
+小説・マンガも同時発売

エンタメ360度、全領域に展開中

プロデュースノウハウを注ぎ込む対象クリエイターを増やす

株式会社bond 株式会社Original1

Vライバープロデュース&マネージメント



SPSTグループ所属クリエイター1,030人

XR (VR/AR/MR) でクリエイターとファンの世界を広げる

株式会社Gugenka



『SANRIO Virtual Festival』 『MIKU LAND』 など有名IPのバーチャルイベントなどを多数手がける他、国内最大規模のデジタルフィギュア「HoloModels」などXRで新しい体験を提供中

資本業務提携による施策

① オリジナルIP創出 & アーティストIP x ゲームで世界に

- SPSTグループのトップアイドルを生み出し続けている
プロデュースノウハウ x 当社の技術力をかけ合わせたオリジナルIP創出
- 2.5次元アイドルグループやVtuberなど
アニメやゲームと親和性の高いSPSTグループのアーティストIPを
高品質なゲーム作品として送り出し世界を目指す



② IP x メタバース(XR) x OSHI3

- クリエイターとファンの新たな楽しみや交流を実現できる仮想世界、
バーチャルファンダム空間(※)の実現可能性検討
- 仮想空間における通貨/報酬としてのOSHIトークンの活用性模索
- クリエイターの活用等、SPSTグループとの戦略的連携により
OSHIトークンの価値向上及び持続的成長を目指す



③ 両社が有するネットワークの相互連携による共同投資の推進

- 両社が有する業界知見や豊富な経験を駆使し、戦略的投資を推進することで、
両社の企業価値向上を図る





中期経営計画の修正

中期経営計画の修正

- ✓ 2023年6月に定めた中期経営計画に関し、残り2期間の計画を修正

中期経営計画の修正理由

2024年4月期において、『アスタタ』の売上が会社想定を大きく下回り約51億円の損失を計上した結果、モバイルオンラインゲーム事業において大幅な損失を計上したため

中期経営計画の修正

モバイルオンライン
ゲーム事業

開発体制の大幅刷新及び開発方針の見直し

- スタジオFgGを解体のうえ、事業部制に変更。それぞれの事業部にて有する『当社ゲームエンジン』×『IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進し、継続的な安定収益を創出。一方、オリジナルタイトルは当面開発を中止
- カジュアルゲーム、コンソールゲーム、Steam等の領域にも注力

ブロックチェーン等
事業

原則として事業方針に大きな変更はなし

- 『ファンキルオルタナ』が好調なことに加え、OSHIトークンの価値も向上しているため、より一層の経営リソースを投入することで、事業拡大を図る
- 株式会社gC Labsに経営判断を委譲し、迅速な意思決定を実現

中期経営計画の修正（修正後の経営戦略）

モバイルオンライン
ゲーム事業

旧中期経営計画の戦略

協業主軸

- ✓ IPタイトルを中心としたタイトル構成
- ✓ オリジナルは、コンソーシアムの形成によりリスク分散する体制を構築
- ✓ 開発受託への取り組みも更に強化

本格化

- ✓ 自社開発のみならず、有力企業を網羅した開発体制の構築
- ✓ IPを活用したタイトルの市場への投下

事業化

- ✓ トークン資産の運用ノウハウを活用したアセットマネジメントビジネスの確立
- ✓ 投資事業の更なる強化
- ✓ ブロックチェーンサービス関連プラットフォームの構築

エンターテインメント
領域

金融領域

ブロックチェーン等事業

修正中期経営計画の戦略及び今後の戦略

協業主軸

- ✓ オリジナルは開発を中止し撤退
- ✓ 『当社ゲームエンジン×IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進
- ✓ 開発受託への取り組みも更に強化

本格化

- ✓ 『ファンキルオルタナ』に次ぐヒット作の開発
- ✓ 投資先・協業先からのタイトル配信
- ✓ IPを活用したタイトルの市場への投下

事業化

- ✓ ブロックチェーンサービス関連プラットフォーム（OSHI 3）の構築と推進によるOSHIトークンの価値向上
- ✓ アセットマネジメント事業における運用資産規模の拡大
- ✓ 3ファンド（200億円）の運用強化



修正中期経営計画における具体的プラン (モバイルオンラインゲーム事業)

修正中期経営計画における具体的プラン モバイルオンラインゲーム事業

- ✓ 実績のある当社ゲームエンジンと有力IPを掛け合わせた安定収益の創出及び受託案件の増強によりキャッシュエンジン事業へ転換

当社ゲームエンジン × IP + 受託 = 安定利益の創出

放置ジャンル

(乃木フラ、ファンキルオルタナ)

SRPGジャンル

(幻影戦争、タガタメ)

王道RPGジャンル

(FFBE)

GvGジャンル

(ラグナド)

SUPER
STATE
HOLDINGS



修正中期経営計画における具体的プラン モバイルオンラインゲーム事業

年間収益目標
2025年4月期 2026年4月期
黒字転換 ▶ 3-10億円

- ✓ 2025年4月期については、『アスタタ』を含む全タイトルの黒字運営を徹底。一方、新規の配信予定タイトルがないため、収益のアップサイドは限定的
- ✓ 2026年4月期については、複数の有力IPタイトルの配信を予定しており、現在鋭意開発中

セグメント	種別	アクションプラン	内容
モバイルオンラインゲーム事業	IP	IPタイトルを中心としたタイトル構成	<ul style="list-style-type: none"> 『ジョジョの奇妙な冒険』他、複数の有力IPタイトルの早期配信に向け、鋭意開発 現在交渉中の複数のIPタイトルについても獲得を目指す
	受託	開発受託への取り組みも更に強化	<ul style="list-style-type: none"> 更なる受託案件の獲得を推進し安定収益を創出

2025年4月期

2026年4月期

Q1

Q2

Q3

Q4

Q1

Q2

Q3

Q4

配信予定なし



ジョジョの奇妙な冒険の配信

有力IPタイトルの配信



修正中期経営計画における具体的プラン (ブロックチェーン等事業)

修正中期経営計画における具体的プラン ブロックチェーン等事業

- ✓ 『ファンキルオルタナ』の好調なスタートやOSHIトークンの上場を受け、経営リソースを一層投下

エンターテインメント
(ゲーム)

- ・ 当社及び協業先から複数タイトルを配信

エンターテインメント
(プラットフォーム)

- ・ OSHI3構想を拡張し、トークンの価値向上を図る

アセットマネジメント

- ・ 他社資本を含めた運用資産の拡大

投資

- ・ 3ファンド約200億円の運用を強化し、リターンを最大化



経営リソースを一層投入し、今期中に主力事業として
収益基盤を確立する

修正中期経営計画における具体的プラン

ブロックチェーン等事業

(エンターテインメント領域/ブロックチェーンゲーム)

年間収益目標

2025年4月期
黒字転換

▶ 2026年4月期
3-10億円

- ✓ 『ファンキルオルタナ』の通期収益寄与に加え、『ブレフロ バーサス』や現在開発中の協業タイトルを配信することでゲーム収益及びトークン収益を拡大させ、事業収益基盤を確立させる

セグメント	アクションプラン	内容
ブロックチェーン等事業 (エンターテインメント領域/ ブロックチェーンゲーム)	自社開発のみならず、 有力企業を網羅した開発体制の構築	<ul style="list-style-type: none"> ・『ブレフロ バーサス』に加え、協業タイトル『エルゴスム』、『TOKYO BEAST』等、年2~3本の新規タイトルを続々と市場に投下 ・大手有力チェーンとの協業により、ブロックチェーンゲームにおけるコミュニティ形成を一層推進
	IPを活用したタイトルの市場への投下	<ul style="list-style-type: none"> ・大手IPホルダーとの協業等による有力IPタイトルの開発を継続、2026年4月期以降に配信を予定

2025年4月期

2026年4月期



修正中期経営計画における具体的プラン

ブロックチェーン等事業 (エンターテイメント領域/プラットフォーム)

年間収益目標

2025年4月期～2026年4月期
継続的に数億円程度

- ✓ OSHIトークンについて、2025年4月期では100億円、2026年4月期で200億円の時価総額を目指し、様々な施策を展開

セグメント	アクションプラン	内容	
ブロックチェーン等事業 (エンターテイメント領域/プラットフォーム)	OSHI3構想の拡張によるOSHIトークン価値の最大化	コンテンツ	自社ゲームコンテンツに限らず、様々な企業のコンテンツやIP等を配信
		取引所	国内外の大手暗号資産取引所への上場
		アライアンス	業種を超えた大手・有力企業との連携を推進
		イベント	国内外のイベントに参加し、認知度を向上
		その他	OSHIトークンのユーザビリティを向上させるためのDeFi施策を実施

2026年4月期に
OSHIトークンの時価総額^(※)
200億円を目指す

(※)完全希薄化後ベースとなります。

修正中期経営計画における具体的プラン

ブロックチェーン等事業

(金融領域/アセットマネジメント)

年間収益目標

2025年4月期
数億円

▶ 2026年4月期
3 - 5 億円

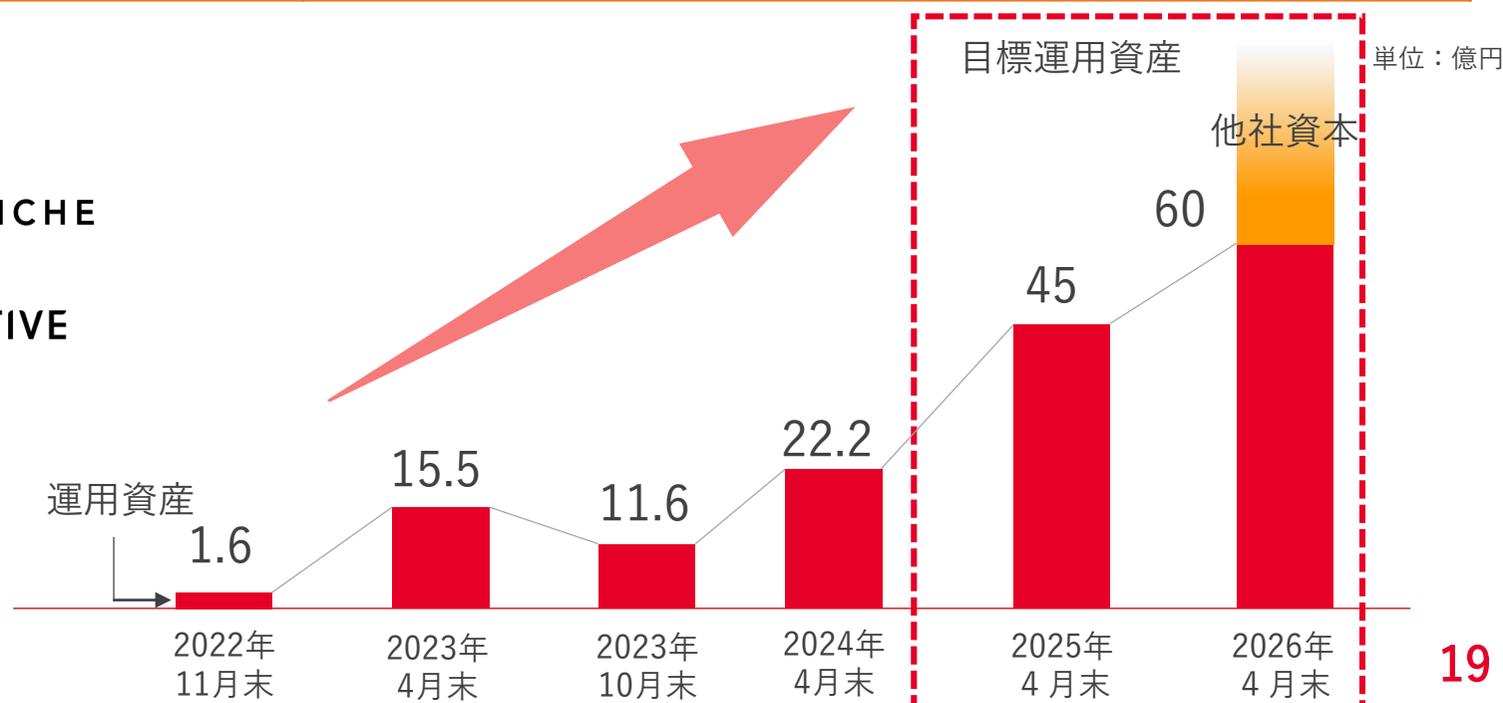
- ✓ 2025年4月期はマーケット環境を踏まえたリスク分散ポートフォリオの最適化を検証し確立させる
- ✓ 2026年4月期以降は他社資本を組み入れることで、運用元本を増大させ、更なる収益拡大を目指す

セグメント	アクションプラン	内容
ブロックチェーン等事業 (金融領域/アセットマネジメント)	トークン資産の運用ノウハウを活用したアセットマネジメントビジネスの確立	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケットの状況を踏まえつつ資産の入れ替えを適宜行い、引き続き収益及び運用資産の拡大を図る ・他人資本を組み入れた運用スキームを構築し、元本を増大させることで更なる収益獲得を図る

(一部主要銘柄)



COSMOS



修正中期経営計画における具体的プラン

ブロックチェーン等事業 (金融領域/投資)

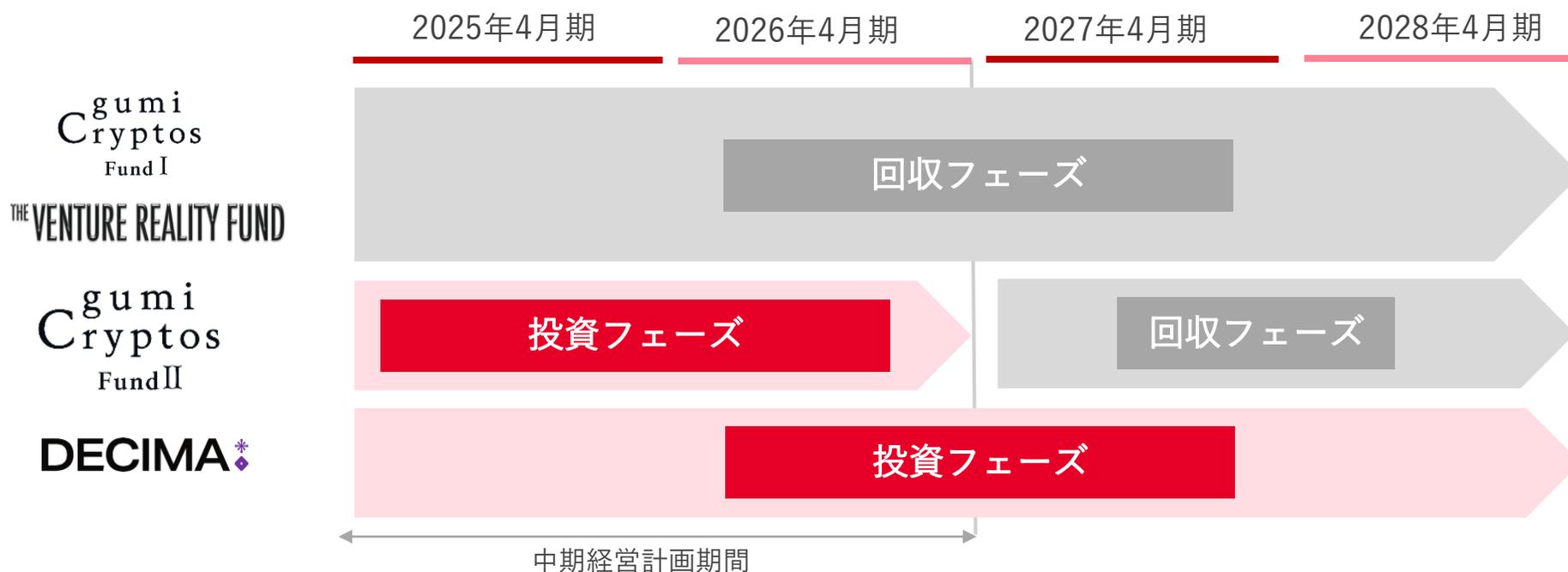
年間収益目標

2025年4月期～2026年4月期

継続的に数億円程度

- ✓ 3ファンド200億円のファンド出資を実施し、投資リターンの最大化を目指す
- ✓ また、**米国を中心にAI企業へのスタートアップ出資を進めることで、AI分野における新規事業を創出**

セグメント	アクションプラン	内容
ブロックチェーン等事業 (金融領域/投資)	投資事業の更なる強化	<ul style="list-style-type: none"> ・ gCC 1号からの投資回収を推進しつつ、引き続きgCC 2号及びDecimaファンドからも積極的に投資実施 ・ AI分野の投資に関しても、本体出資を通じて新規事業の創出を図る





数值目標

修正中期経営計画における利益目標

- ✓ 2025年4月期においては、全社で黒字化を目指す。また、2026年4月期にはモバイルオンラインゲーム事業において複数の新規タイトル配信による利益が加算され、加えて、ブロックチェーン等事業における各事業領域において収益を拡大させることで大幅な増益を目指す

モバイルオンラインゲーム事業

2025年4月期は黒字転換を目指す
2026年4月期は複数の新規タイトル配信により、**3-10億円**規模を目指す

ブロックチェーン等事業（エンターテインメント領域）

ブロックチェーンゲーム

2025年4月期は黒字転換を目指す
2026年4月期は複数のブロックチェーンゲームの収益貢献により**3-10億円程度**の利益創出を目指す

プラットフォーム

トークン価値を向上させ、継続的に年間**数億円**の利益創出を目指す

ブロックチェーン等事業（金融領域）

アセットマネジメント

2025年4月期は**数億円**の利益を創出
2026年4月期は他社資本の運用により**3-5億円**規模までの成長を目指す

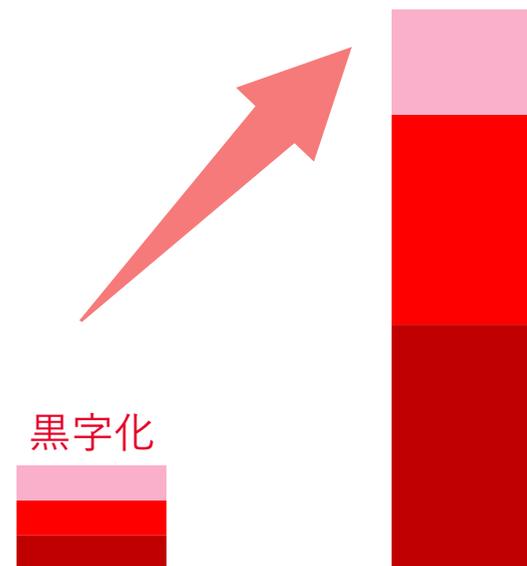
投資

継続的に年間**数億円**程度の投資収益創出を目指す

利益目標

(単位：億円)

10-30



2025年4月期

2026年4月期

- ブロックチェーン等事業（金融領域）
- ブロックチェーン等事業（エンタメ領域）
- モバイルオンラインゲーム事業



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**