

各位

会社名 GFA 株式会社

代表者名 代表取締役 片田 朋希

(JASDAQ コード番号：8783)

問合せ先 執行役員最高財務責任者 津田 由行
(TEL 03-6432-9140)

ゲーム事業の海外進出へ

当社は、ゲーム事業を収益基盤の一つとすべく2020年1月よりゲーム事業の強化を進めてまいりましたが、ゲーム事業について主にアジア地域をターゲットとした海外進出を行う予定であります。ゲーム事業を今後海外へ進出すべく準備を進めております。つきましては、下記のとおりお知らせいたします。

1. 当社ゲーム事業の現状

当社では2020年1月のゲーム事業開始以降、以下のとおりゲーム開発やeスポーツイベントへの取り組みを開始しゲーム事業の強化に取り組んできております。

●ゲームの開発状況

2020年1月 ゲーム開発第1弾 スマートフォン向けドリフトレーシングアプリ「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」の開発開始

2020年11月 ゲーム開発第2弾 「対戦型格闘ゲーム」開発開始

2021年2月 「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」プロモーションビデオ公開

2021年4月 「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」事前登録開始

2021年6月 「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」配信予定

●eスポーツ関連

2020年9月 eスポーツ事業部の創設、賞金総額500万円の「The Craze of CAMELOT」を主催

2020年11月 子会社が保有するCLUB CAMELOTのeスポーツ配信スタジオ化に着手

2020年12月 eスポーツイベント「The Craze of CAMELOT ROOTS FINAL2020」を開催

2. 海外への進出の経緯

日本国内を含め世界のゲーム市場において、2020年は新型コロナウイルス感染拡大に伴う世界的なロックダウン、外出自粛措置の結果として、ゲーム機及びゲームソフトの販売数が急増し、

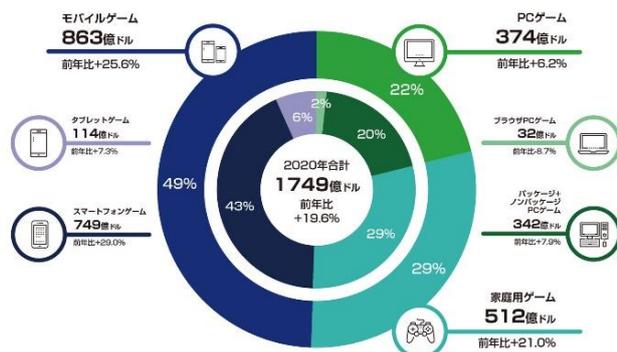
前年比 19.6%増となる 1,749 億ドル（約 18 兆 3,758 億円）に達する見通しであり、海外においてもゲーム業界は成長拡大傾向にあると言えます。

世界市場におけるセグメント・デバイス別市場規模では、タブレットゲームとスマートフォンゲームを合わせたモバイルゲームが 863 億ドル（約 9 兆円）と市場全体の約半分を占め、また、世界のゲームプレイヤー人口を地域別でみた場合、アジア太平洋地域で 14 億 5,400 万人と全世界のゲームプレイヤー人口 27 億人のうち 50%以上がアジア太平洋地域で占められているというデータもあり、当社が取り組むスマートフォン向けゲームアプリとしてのゲーム事業においては、アジア太平洋地域は大変有望な市場です（※1）。また、「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」については海外からの問い合わせが来ている状況です。

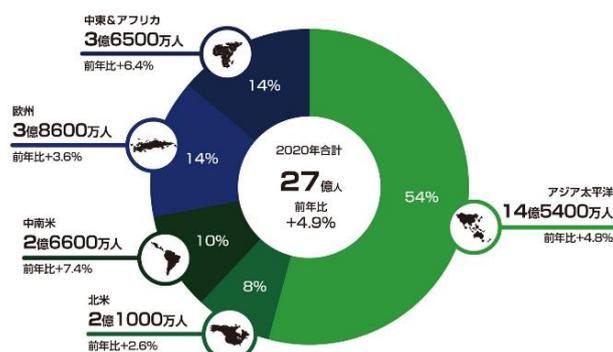
今回のゲーム事業における海外への進出は、日本国内のみならず、主にアジア地域を中心としたグローバル市場における自社開発ゲームの普及、自社開発ゲームの世界的な e スポーツ大会の開催を目指します。



2020年 世界ゲーム市場規模 セグメント・デバイス別内訳



2020年 世界ゲームプレイヤー人口 地域別内訳



※1 出典：アスキー総合研究所「グローバルゲームマーケットレポート 2020」

以上