

各位

2021年9月29日



会社名 G F A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)

PT Graphie Global Interaktif との基本合意契約締結のお知らせ

当社は、2021年9月29日づけにて、インドネシアのジャカルタを拠点とする PT Graphie Global Interaktif (Jakarta, INDONESIA・代表者 Ariel Tjen 以下、「Graphie 社」といいます。) と共同で、当社の展開するスマホゲームアプリ「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」の海外市場に向けた共同マーケティング、新たなゲームタイトルの共同開発、及び当社ゲームアプリ内でのブロックチェーン実装に向けた協業を行うことを目的に、基本合意契約を締結いたしましたので、以下の通りお知らせいたします。

記

1. 共同展開の背景

当社は、ゲーム開発事業として株式会社 DK アソシエーション (東京都港区・代表取締役 新井幸夫) と共同で、iOS 版及び Android 版のゲームアプリ「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」を開発、提供しております。

2021年9月16日付開示「GFA 株式会社と株式会社 DK アソシエーションで開発する土屋圭市監修のスマートフォン向けゲームアプリ「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」登録数 10 万人を突破」にて既報の通り、当社の展開する「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」の登録者数は日本国内において順調な滑り出しの手応えを感じておりますが、更に登録者数を増やすために、アジアを中心とした海外市場へのアプローチについて最適な手法を各社パートナーと模索しておりました。

アジアの中でもインドネシアは、ASEAN (東南アジア諸国連合) に加盟する 10 か国のうち最も人口が多く (約 2.7 億人)、また、名目 GDP も 10,584 億米ドルと ASEAN 全体の名目 GDP 全体 (30,022 億米ドル) の約 3 分の 1 を占めるなど、東南アジア地域においては経済成長の期待度という視点から最も有望なマーケットを有する国 (参考：<https://www.mofa.go.jp/mofaj/area/indonesia/index.html> 「外務省 HP」より) であり、当社はかねてから同国市場に注目をしておりました。

加えて、ASEAN 諸国の中でインドネシアは e スポーツ市場の成長率が最も高く、2019 年から 2022 年の年平均市場成長率は 34.5% と予測されており、同国内にはいくつものプロチームが活躍しながら、大手企業がチームのスポンサーとして参入しています。大統領を始めとする同国政府も積極的に e スポーツプロチームのビザ取得を支援しており、大学における e スポーツ学科の設立、学位の認定を実施すると宣言しています。更にインドネシアでは通信環境が他の国と比べるとまだ整っていないため、ゲーム市場においてパソコンゲームよりもモバイルゲームが流行しているという点が特徴です。

(参考：「KPMG 世界の e スポーツ市場 (4) : 東南アジア」より)

Graphie 社においては、インドネシアのジャカルタを拠点とし、Web ソリューション、モバイルソリューション、デジタルマーケティング、及びゲーム開発のサービスを提供しており、現在、市場評価の高いことで著名なゲームタイトル「AxieInfinity (※1)」に類似するテクノロジーに焦点を当てたゲーム開発を行うゲームスタジオでもあります。また、Graphie 社はブロックチェーン技術 (※2) にも精通しており、ゲーム内にブロックチェーン技術を活用したアイテムを組み入れた実績も有しております。

当社の展開するゲーム「ザ・峠～DRIFT KING 1980～」は、スマートフォン向けゲームアプリであり、モバイルゲームが主流となっているインドネシアにおいては、その急激な拡大が期待できるものであると同時に、海外進出の第一歩としてアジア地域の中で最もゲーム人口が多いインドネシアに拠点を置く Graphie 社との関係を構築することは、今後の当社のゲーム事業の拡大に大きな意味があると判断しております。また、ブロックチェーン技術の代表的な事例である NFT (※3) の実績を有する Graphie 社と協業することで、「AxieInfinity」を楽しむユーザーにカーレーシングゲームを始めとした新たなゲームコンテンツとして、楽しみながら暗号通貨を受け取ることのできる最先端のゲーム文化の創造に資する活動が期待できると考え、今般の合意に至りました。

※1. Axie Infinity は、ベトナムのスタジオ Sky Mavis によって開発された NFT ベースのオンラインビデオゲームで、Ethereum ベースの暗号通貨 AXS と SLP を使用しています。これはお金を稼げるゲームとして 2021 年現在、最も人気があります。

※2. ブロックチェーンとは取引履歴を暗号技術によって過去から 1 本の鎖のようにつなげ、正確な取引履歴を維持しようとする技術です。

※3. NFT とは Non-Fungible Token (非代替性トークン) の略称で、偽造することができないデジタルデータ (音楽や映像・画像を数値で表したもの) のことで、NFT ゲームではゲーム内のアイテムやキャラクターが NFT となっています。

2. 共同展開の具体的内容

当社では、「ザ・峠 ～DRIFT KING 1980～」の機能拡張、ユーザーがゲーム内で様々なアクティビティに参加する動機を醸成することを目的とした各種イベントを企画しておりますが、今後、Graphie 社からの助言をもとにブロックチェーン技術開発の一部内製化を図り NFT 実装に向けた計画を立ててまいります。

「AxieInfinity」というヒット作の事例を参考としつつ、世界のユーザーがゲームコンテンツを通じ「遊びながらお金をもらえる」という仕組みを構築することで、海外におけるユーザー確保にもつながると考えております。

尚、それに係る収益・費用、発生時期につきましては、協議の上見積ってまいります。

また、Graphie 社の有するコネクションを活用し「AxieInfinity」に類似しつつも別ジャンルのゲームコンテンツを共同で開発することも合わせて協議し、実現した際には国内外へ市場投入することで、1,000 万人以上にのぼると言われる「AxieInfinity」の関連ユーザーに「ザ・峠 ～DRIFT KING 1980～」や当社で展開する新たなゲームタイトルを露出することができ、一定程度の広告効果につながると考えております。

3. 共同展開の今後のスケジュール

Graphie 社の助言の下、「ザ・峠 ～DRIFT KING 1980～」の NFT 実装に向けたタイムスケジュールを 2021 年 11 月中に策定予定です。

4. Graphie 社の概要

(1) 企業名	PT Graphie Global Interaktif	
(2) 所在地	Jl Pluit Karang Cantik XI No 5, Penjaringan, Jakarta Utara, Indonesia 14450Ibukota Jakarta 14450 INDONESIA	
(3) 代表者	Ariel Tjen	
(4) 会社形態	Local Limited Liability Company (有限責任会社)	
(5) 資本金	IDR6,000,000,000	
(6) 設立年月日	2017年4月11日	
(7) 株主	50% Ariel Tjen, 50% Gracia Veronica	
(8) 当社との関係等	資本関係	該当事項はありません。
	人的関係	該当事項はありません。
	取引関係	該当事項はありません。
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

以上