

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)

CGA Entertainment Limited との業務提携覚書の締結並びに 新規事業推進室における海外事業展開に関するお知らせ

当社では、2021年6月初旬より主にアジア地域をターゲットとしたゲーム事業の海外進出の準備を進めてまいりました。この度、香港でeスポーツ大会と会場管理運営及びモバイルゲームとeスポーツの統合をメイン事業とするCGA Entertainment Limited（所在地：201 Gravity 29 Hing Yip Street KT, HK 代表者：CHOW KAI HONG RYAN、以下、「CGA社」という。）とアジア地域における当社開発ゲームの販売に関する相互協力を目的とした業務提携覚書（以下、「本覚書」という。）を締結いたしましたのでお知らせするとともに、本覚書の締結を足掛かりとした新規事業推進室におけるゲーム事業の本格的な海外進出のための体制整備に着手したことをお知らせいたします。

1. 本覚書の概要

本覚書の締結は、当社における主にアジア地域をターゲットとしたゲーム事業の海外進出において重要な一歩となるものと考えております。

CGA社は、アジア最大級の常設eスポーツスタジアムを開設するなど、アジア地域におけるeスポーツ事業を牽引する会社です。

本覚書において、CGA社は自社が持つスタジアム利用会員とのネットワークを活かし当社開発ゲームのアジア地域における販売活動を行い、当社はCGA社による販売活動に必要なコンテンツや情報の提供を行うこととしており、CGA社としては自社会員への新たなゲームコンテンツの提供及びeスポーツスタジアムにおける大会開催のコンテンツの獲得を目指し、当社としては当社開発ゲームプレイヤーの増加による収益の拡大を目指すものです。業務提携における相互の具体的な取り組みについては、今後詳細を協議してまいります。相互の協力による事業効率の向上及び両社の利益獲得機会を増加することを目的としております。

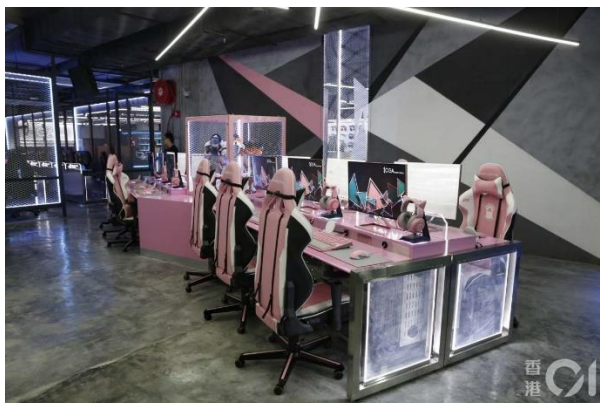
2.海外事業展開のための体制整備

当社では、新規事業推進室においてゲーム事業を行っておりますが、新規事業推進室ゲーム事業チームに海外担当を設置し、ゲーム事業の海外展開を推進します。当面の間、当社代表取締役片田朋希が当該担当として業務提携の詳細な内容及び収益化に向け CGA 社との協議を進めてまいります。

3.CGA 社の概要

(1) CGA 社は、2012 年に創業し 2018 年の会社設立までに 500 を超えるゲームイベントの開催、累計賞金額 HK \$ 7,600,000、イベントのライブストリーム配信視聴者 900 万人以上、イベント動員累計人数 53 万人以上という実績を持ち、その実績と蓄積されたノウハウをベースに e スポーツスタジアムを運営しております。

(2) アジア最大級の常設 e スポーツスタジアム(実物の写真)



※運営するアジア最大級 e スポーツスタジアム「CGA 香港電競館 (CGA eSports Stadium)」

広さ：約 2,300 m² 階層：2 フロア PC 設置台数：150 台 (最大 80 人が同時プレイ可能)

構成：VIP Room、e スポーツ用エリア、女性専用エリア、スマホゲーム専用エリア、プロ向け LCD テレビ設置、VR 体験エリアなど

(3) 概要

(1) 名称	CGA Entertainment Limited
(2) 所在地	201 Gravity 29 Hing Yip Street KT, HK
(3) 代表者の役職・氏名	CHOW KAI HONG RYAN
(4) 事業内容	e スポーツ大会と会場管理運営 モバイルゲームと e スポーツの統合 等
(5) 資本金	10,000HKD (2020 年 11 月末時点)
(6) 設立年月日	2018 年 11 月 9 日
(7) 大株主及び持株比率	SMART PLAN LIMITED 100%

(8) 上場会社と当該会社との間の関係	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。

※当該会社の「経営成績及び財政状態」については、CGA 社が海外の非上場企業であること並びに守秘義務契約により非公表とさせていただきます。

4.日程

業務提携覚書締結日 2021年6月22日

5.今後の見通し

本件による業績への影響は軽微と考えておりますが、今後の業績に重要な影響が見込まれる場合には速やかに公表いたします。

以上



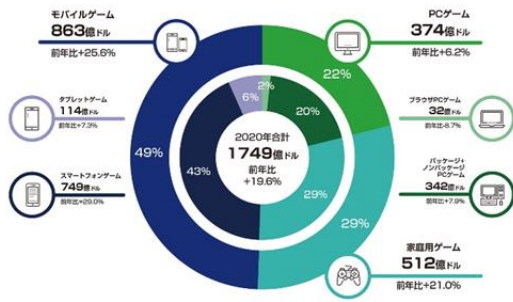
【補足情報】

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



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

