



KLab株式会社 (3656)

個人投資家向け説明会

2026. 2.14



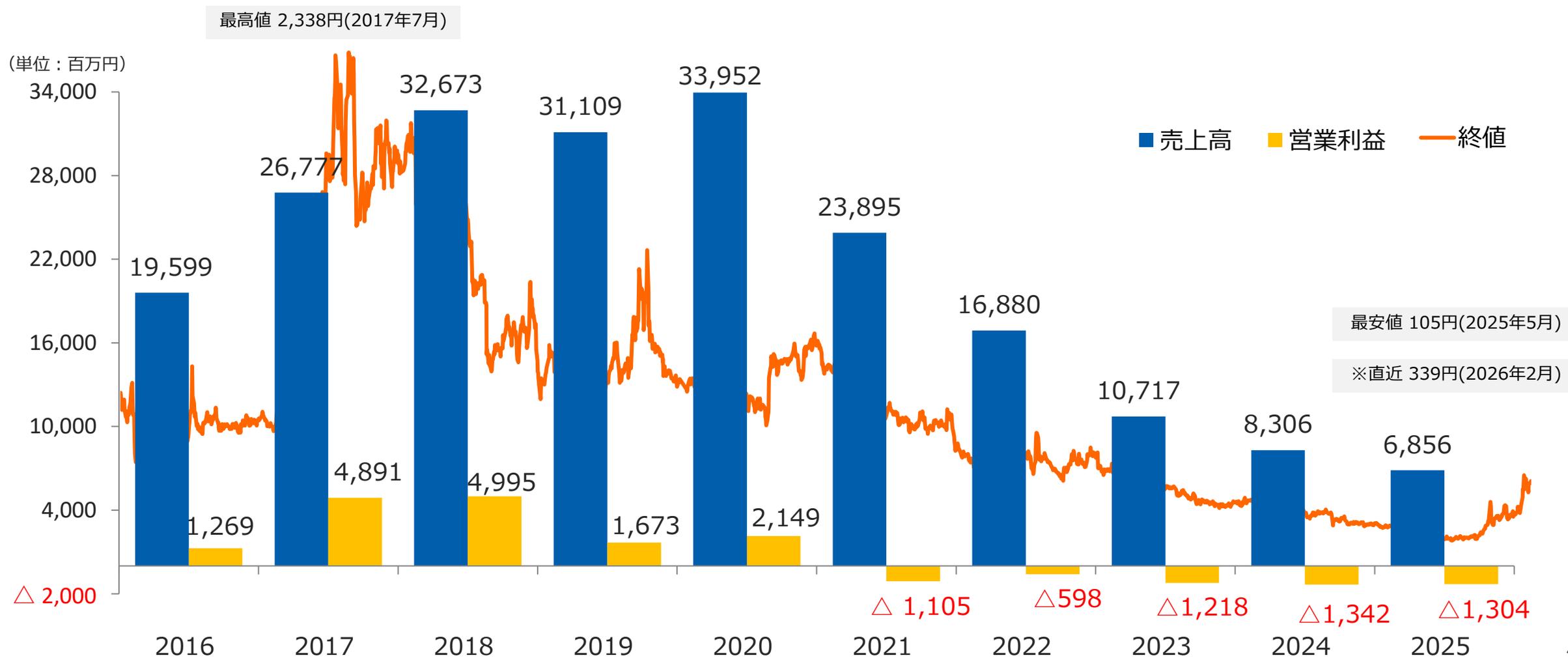
代表取締役 社長

真田 哲弥

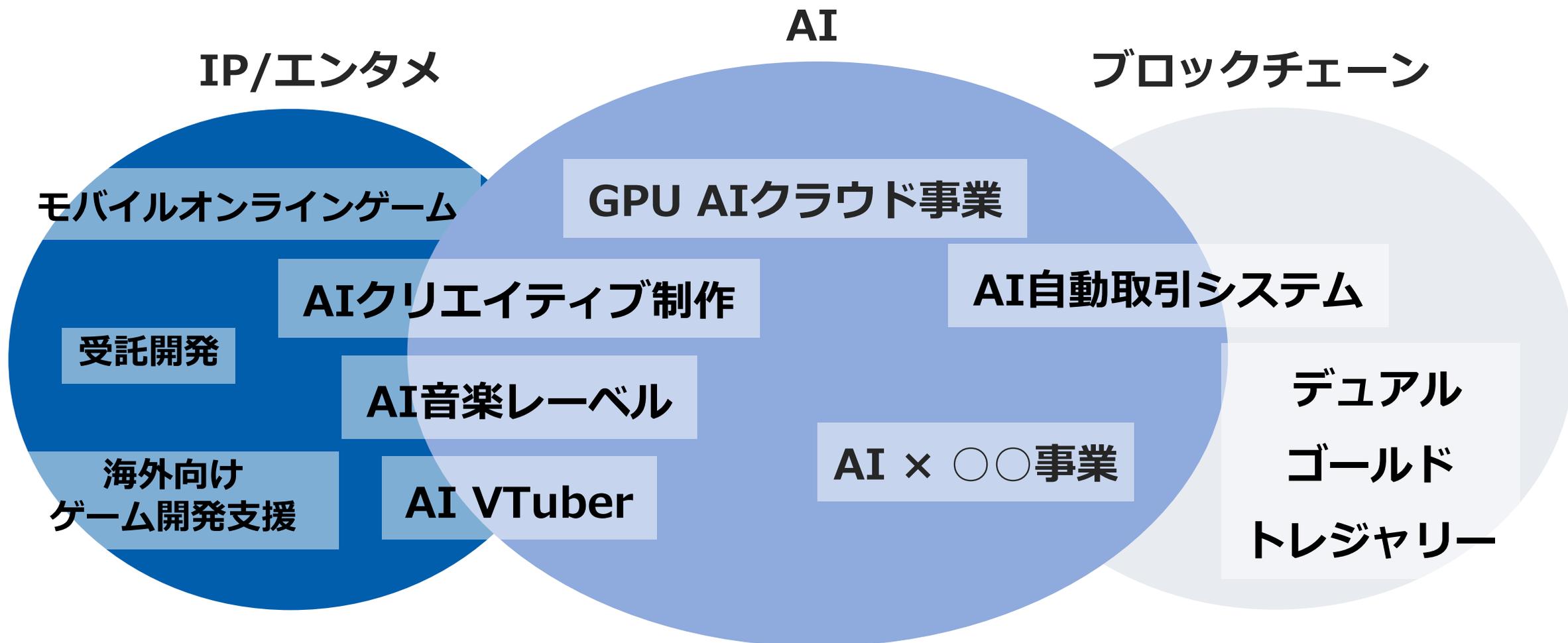
- ✓ 大学生時代から数々の起業を経験したシリアルアントレプレナー
- ✓ 株式会社Accessにて世界初のモバイルインターネットであるNTT DoCoMOの「iモード」開発に従事
- ✓ 株式会社サイバードのコファウンダーとして史上最短(当時)でジャスダック市場に上場
- ✓ 世界初のモバイルソフトウェア会社としてKLab株式会社 を創業
- ✓ 2018年～2024年は会長職、2025年3月より社長に復帰

業績及び株価の推移

- ▶ 業績は2018年営業利益49億円、株価は2017年2300円をピークに下降
- ▶ 2025年105円を底に反転



ゲーム会社からゲームも作る会社へ



VISION 2028

2026

新作タイトルのリリースによる
黒字化&V字回復

ゲーム

新作タイトルのリリース
少数精鋭体制確立

その他

新たな新規事業が続々登場
売上確保も先行投資時期

2027
着実な成長

ゲーム

2本の新作タイトルの
通年寄与により近年最高業績

その他

いくつかの新規事業が
収益化フェーズへ

2028
過去最高の業績へ

売上高 営業利益
350億円 50億円

ゲーム

新作の谷間 売上150億円

その他

新規事業が開花 売上200億円

ゲーム事業

2025年

新作 0本

大幅人員削減
コストカット



2026年

黒字化 & V字回復へ



順調に開発進行中。予定通り2026リリース

タイトル未公表

市場環境

日本のモバイル
ゲーム業界に逆風

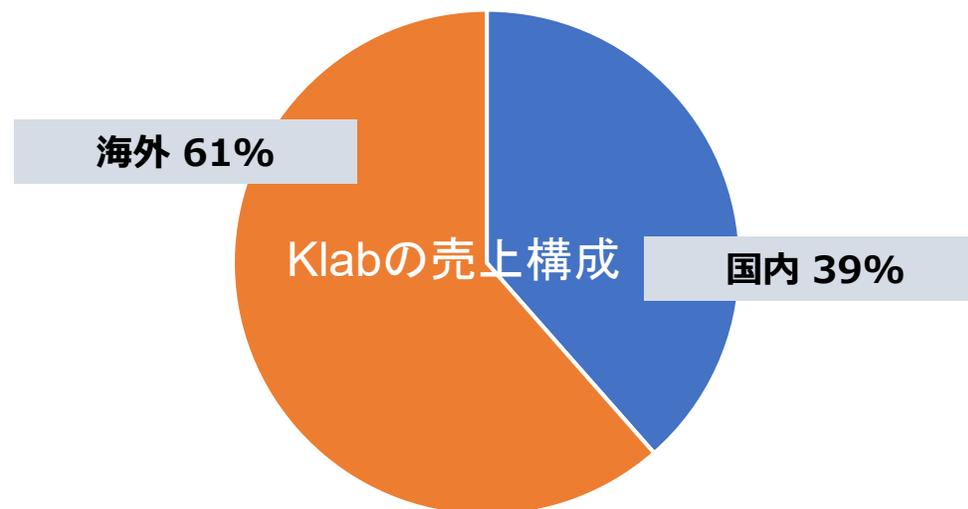
- ユーザー数頭打ち
- 動画シフト
- 開発費高騰
- 海外勢の攻勢

世界に吹く追い風

- 日本のIPが大人気

S級日本IPのゲーム を 世界に売る

KLabの強みは、IP獲得力と世界で売る力



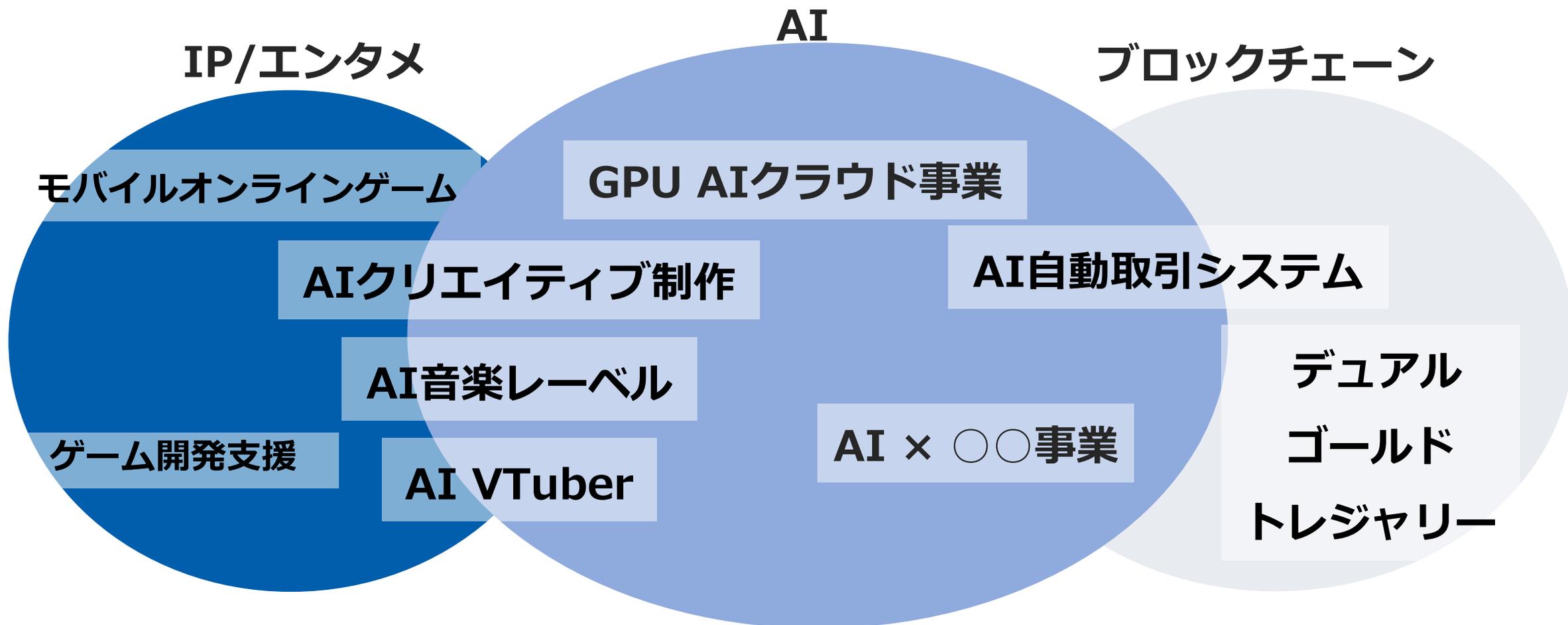
少数精鋭主義：

少数精鋭のスタッフで少数精鋭のゲームを作る

新規事業

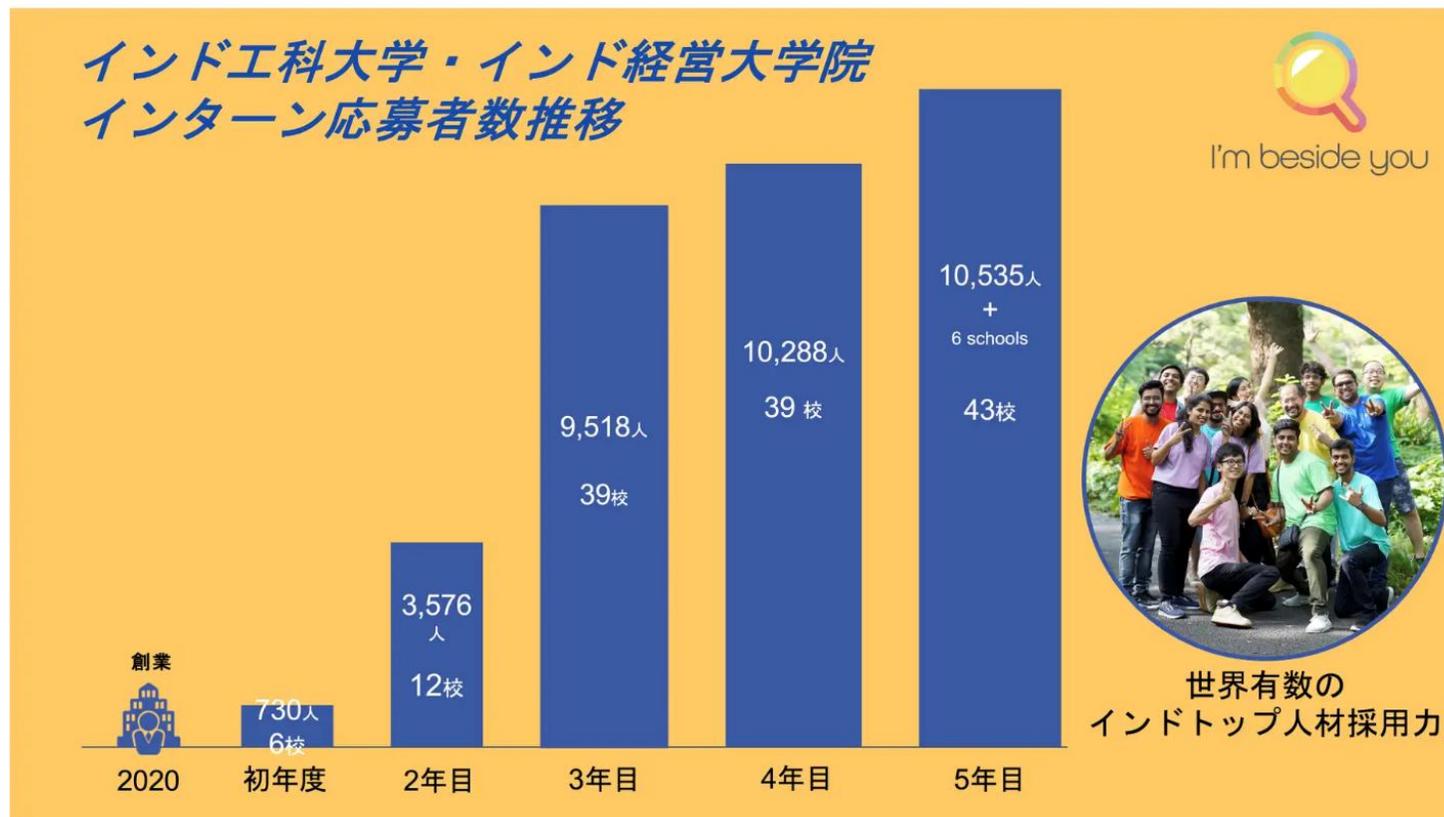
今期も新たな新規事業を複数投入（多産多死戦略）

いずれの事業もヒットすればゲーム事業を越すポテンシャルを持つ



- ▶ I'm beside you 社は、テキスト・画像・音声・動画など異なる形式のデータを統合的に処理する世界でも最先端のマルチモーダルAI技術を保有するスタートアップ起業。 280 件超の国際特許を出願
- ▶ インド工科大学（IIT）からのインターン応募が1万人(対象年度の学生の半数以上)を超えるという驚異の人材採用力
- ▶ すでに昨年より、金融商品のAI自動取引システムや未公表のAIを活用した新規事業にて、共同開発が進行中

I'm beside you



- ▶ AI Vtuber『ゆめみなな』デビュー楽曲のミュージックビデオが1週間強で100万回再生を突破、SNSで話題沸騰中
- ▶ 2/15 初配信予定
- ▶ AIを用いた高速PDCA戦略でVtuber業界に挑み、一定のシェア確保を狙う



デビュー楽曲のミュージックビデオ
「[ナナノホシノナ](#)」



YouTubeチャンネル
「[Nana Ch.ゆめみなな](#)」

- ▶ 一人目のAIアーティスト『紗奈 | SANA』が12/23にデビュー
- ▶ エンタメ業界においては、映像、ゲームに次ぐ巨大市場である音楽市場だが、最初にフルAI化し始めている
- ▶ AI先進国アメリカでは、既にAI楽曲がビルボード1位を獲得
- ▶ KLabは、一定の市場シェア獲得を狙う



AI音楽専門レーベル始動

無限の創造力を、解き放つ。



- ▶ 企業からAIによる映像や音源の製作を請け負う、B2B AIクリエイティブ事業を開始
- ▶ 不確実性の高いB2CのAI音楽事業、AI VTuberに対して、着実に売り上げを積み上げていくB2B事業という位置付け
- ▶ B2C事業で技術テストとプロモーションを実施し、B2B事業で受注を積み上げる戦略



- ▶ 今後、市場データ、ニュース、専門家の分析・解釈、市場心理などの多種多様な情報をリアルタイムに収集し、AIがリアルタイムに売買を判断。
- ▶ 既に基本的な予測モデルを開発を終え、バックテストを実施中。学習により投資回収率が日々上昇中。今後、テスト結果を公開予定。
- ▶ 自己資金の運用の後に、2027年より一般向けサービス開始予定。

金融商品のAI自動取引システム 開発のロードマップ



取扱金融商品の拡張計画


Bitcoin

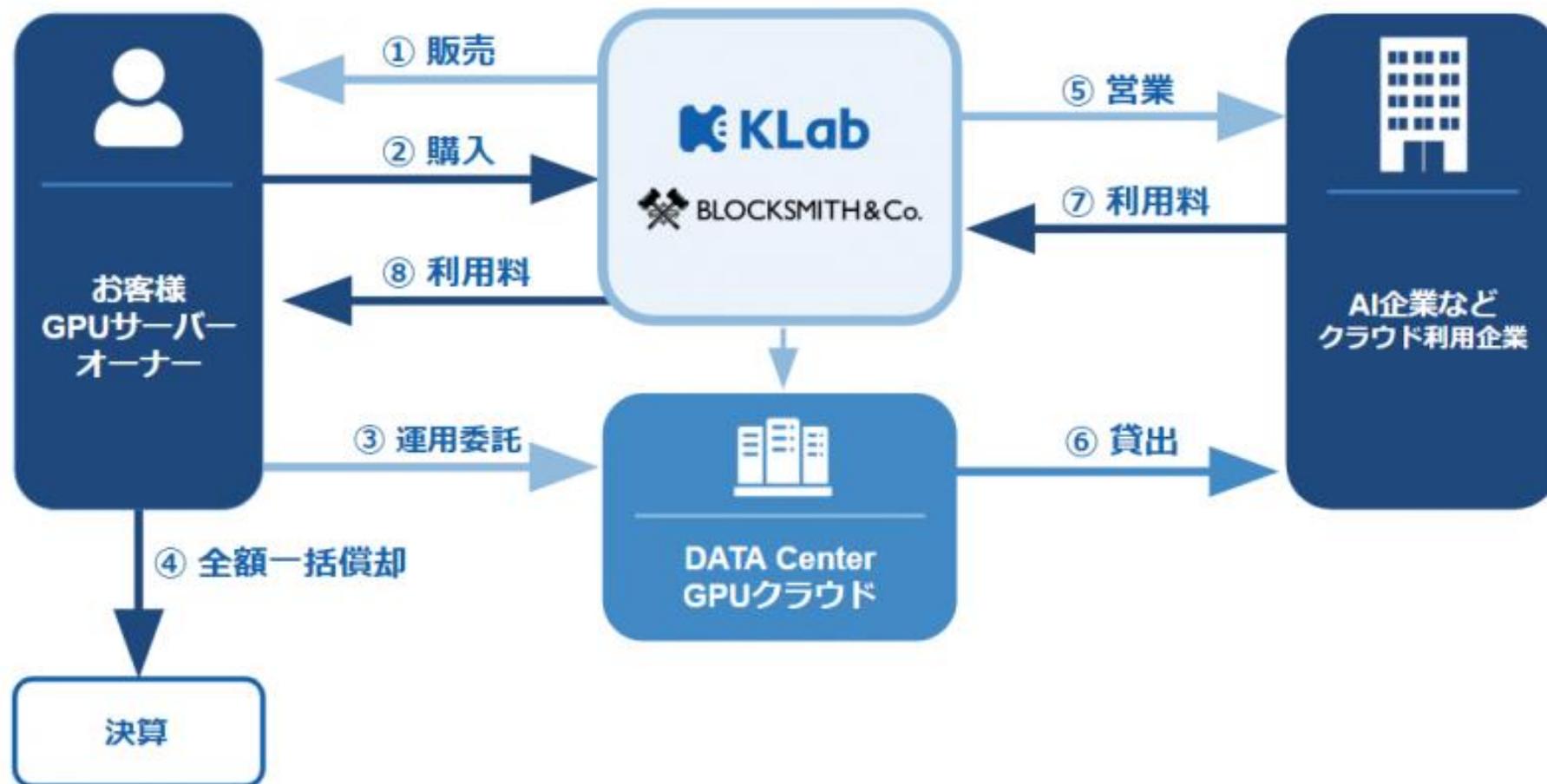



FX (為替)

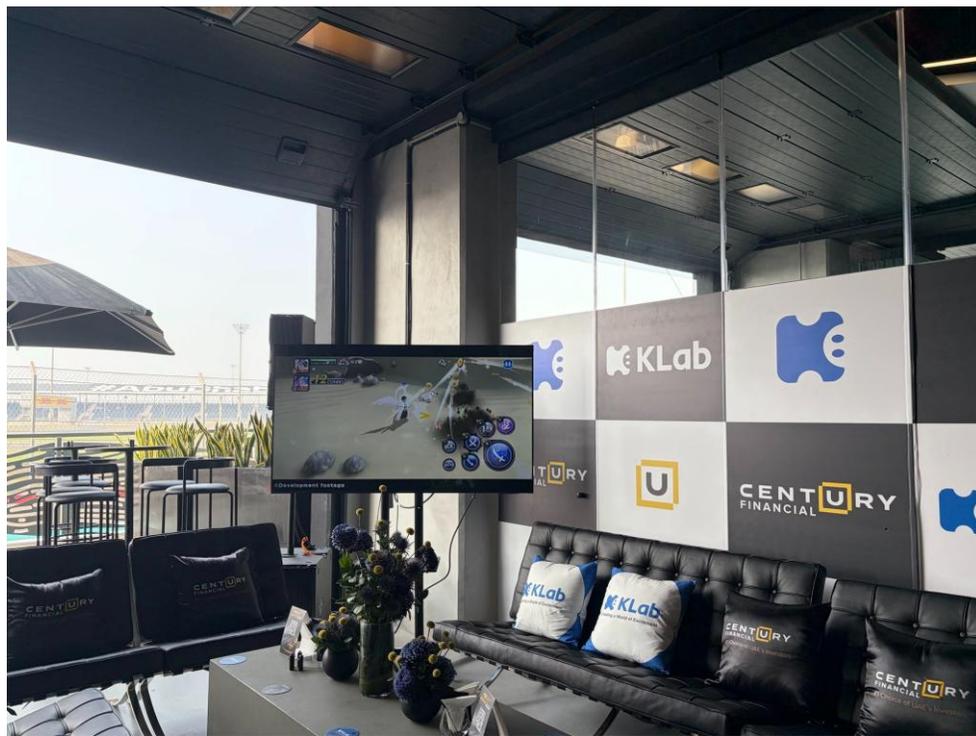

Gold (金)


株価指数

- ▶ 昨年9月事業開始と同時に、垂直立ち上がりに成功。
- ▶ 販売代理店網を構築、順調に販売拡大中。今期、大幅増収を見込む。



- ▶ 昨年は、UCI社から資金調達、UAEでIR活動を実施。UAEの大手金融グループのひとつである Century Financial Consultancy LLC と業務提携。
- ▶ 今期、引き続き海外IR活動を強化。



VISION 2028

2026

新作タイトルのリリースによる
黒字化&V字回復

ゲーム

新作タイトルのリリース
少数精鋭体制確立

その他

新たな新規事業が続々登場
売上確保も先行投資時期

2027
着実な成長

ゲーム

2本の新作タイトルの
通年寄与により近年最高業績

その他

いくつかの新規事業が
収益化フェーズへ

2028
過去最高の業績へ

売上高 営業利益
350億円 50億円

ゲーム

新作の谷間 売上150億円

その他

新規事業が開花 売上200億円

直近の資金調達及び財務戦略について

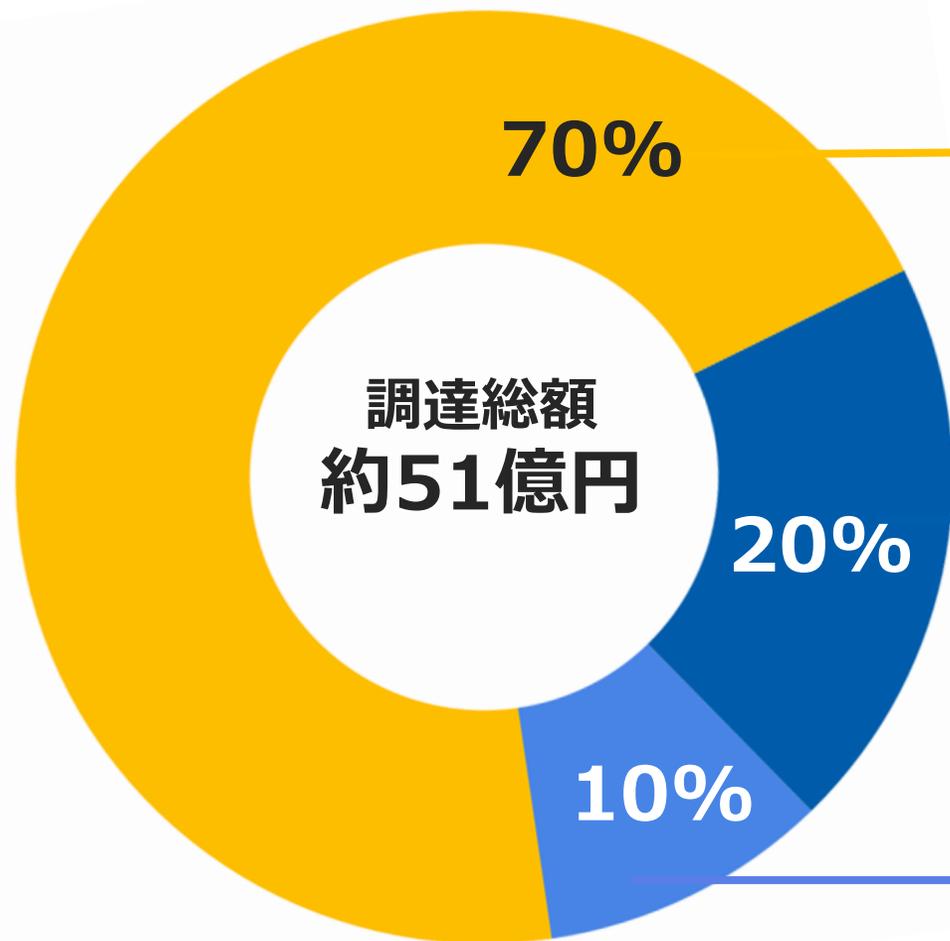
新株及び新株予約権の発行により資金を確保しつつ、
取締役及び従業員への有償SOの付与を通じて経営の安定を図る

新株
(現金の確保)

新株予約権
(将来の資本拡充)

有償SO
(経営体制の安定)

約**51**億円を調達



**ビットコイン・金（金ETF等）の購入：
36億円（70%）**

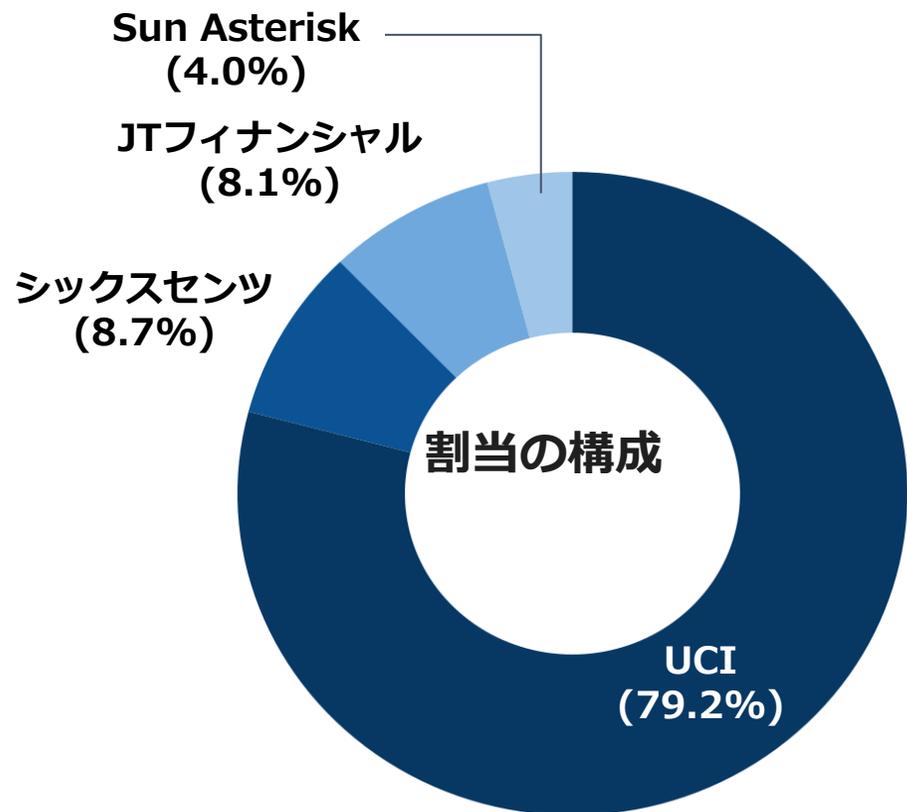
財務基盤の強化および余剰資金の運用
(BTC・金（金ETF等）の購入)

**新規大型モバイルオンラインゲームの
企画・開発・運営：10億円(20%)**

新作タイトルの開発・運営、およびIP
獲得によるパイプラインの確保

新規事業の開発：5億円(10%)

将来の収益源となる新規事業創出の
ための費用および人材確保



新株/新株予約権(株数)の割り当ての内訳

割当先	新株 (株数)	新株予約権 (株数)	合計 (株数)	合計金額 (千円)
UCI	9,750,000	9,750,000	19,500,000	4,067,017
シックスセンツ (真田哲弥の資産管理会社)	2,000,000	-	2,000,000	444,000
JTフィナンシャル	1,000,000	1,000,000	2,000,000	417,130
Sun Asterisk	1,000,000	-	1,000,000	207,000
合計	13,750,000	10,750,000	24,500,000	5,135,147



合計調達予定額
内訳：

第三者割当増資(普通株式)
新株予約権(発行価額)

合計：2,876百万円
合計：2,258百万円

希薄化率(最大)：40.56%

デジタルとリアル、2つのゴールドによるリスクヘッジとリターンの最大化

性質の異なる二つの「無国籍資産」を融合させ、ダウンサイドリスクを抑制しつつ、法定通貨の減価を上回る資産成長を目指す。

ビットコイン (デジタルゴールド)

ポートフォリオの
成長エンジン (攻め)

数学的・プログラムの必然性
による長期的な価値上昇。



金 (リアルゴールド)

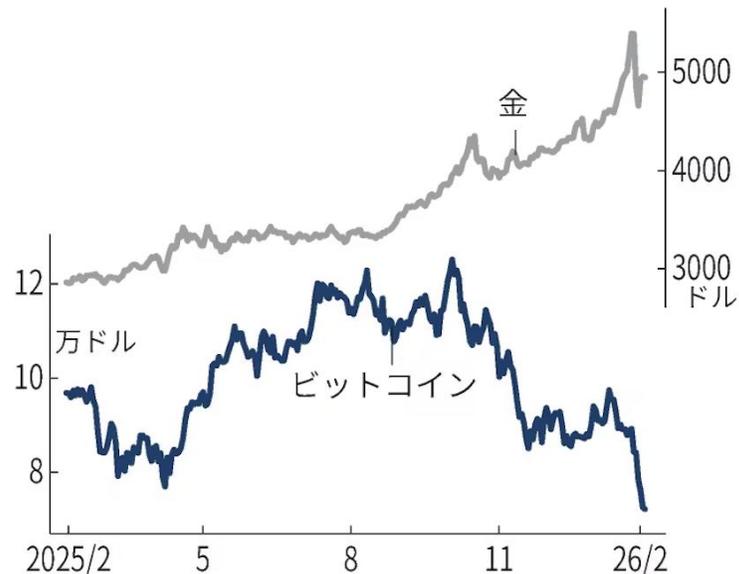
不変のアンカー
(守り)

市場の混乱時 (リスクオフ
局面) に価値を発揮。

- ▶ 「シャノン・デーモン」効果によるボラティリティの利益化
- ▶ 金保有による金価格への連動効果
- ▶ 本戦略に追随するファンドの登場

ビットコインは下落基調、金は上昇基調

026年2月5日 日経新聞



(注)金は1トロイオンスあたりのロンドン現物価格
(出所)LSEG

運用ポリシー

基本戦略	<ul style="list-style-type: none">✓ 中長期保有を前提✓ ドルコスト平均法的な思考に基づき、基本は分散して少額を持続的に購入✓ 単一の視点や特定のアナリストの見解に依存しないよう、世界中の意見を網羅的に集約・精査・分析する仕組みをAIを用いて構築し、それに基づき投資判断✓ AIを用いて作成したレポートは、「KLab with AI BTCLレポート」「KLab with AI GOLDレポート」として一般公開
リバランス方針	<ul style="list-style-type: none">✓ 価格の下落等により比率が大きく崩れた場合は、目標比率（6:4）に戻すために購入比率を調整する
リスク管理	<ul style="list-style-type: none">✓ 原則として下落時も購入を継続✓ 相場のボラティリティが極端に大きい場合は、状況を見極めるために一時的に購入を調整・停止する

ご清聴ありがとうございました

