



## 2024年4月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年3月8日

上場会社名 株式会社gumi 上場取引所 東  
コード番号 3903 URL <https://gu3.co.jp/>  
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 川本 寛之  
問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 本吉 誠 (TEL) 03-5358-5322 (代表)  
四半期報告書提出予定日 2024年3月8日 配当支払開始予定日 —  
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2024年4月期第3四半期の連結業績 (2023年5月1日~2024年1月31日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年4月期第3四半期	8,667	△29.6	△3,029	—	△2,716	—	△1,103	—
2023年4月期第3四半期	12,314	△12.8	501	—	18	—	222	—

(注) 包括利益 2024年4月期第3四半期 △1,616百万円( —%) 2023年4月期第3四半期 114百万円( —%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2024年4月期第3四半期	△27.91	—
2023年4月期第3四半期	7.42	7.31

(注) 1. 2024年4月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在するものの1株当たり四半期純損失のため、記載しておりません。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2024年4月期第3四半期	25,256	16,851	65.4
2023年4月期	26,550	18,664	68.3

(参考) 自己資本 2024年4月期第3四半期 16,508百万円 2023年4月期 18,137百万円

## 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2023年4月期	—	0.00	—	5.00	5.00
2024年4月期	—	0.00	—	—	—
2024年4月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2024年4月期の配当金については現在未定であります。

## 3. 2024年4月期の連結業績予想 (2023年5月1日~2024年4月30日)

当社グループを取り巻く事業環境は短期的な変化が激しいことから、当社グループの業績の見通しについては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、業績予想の開示をしておりません。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
新規 一社(社名) - 、除外 一社(社名) -

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2024年4月期3Q	39,576,734株	2023年4月期	39,481,234株
2024年4月期3Q	一株	2023年4月期	一株
2024年4月期3Q	39,542,502株	2023年4月期3Q	29,966,814株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(四半期連結損益計算書)	6
(第3四半期連結累計期間)	6
(四半期連結包括利益計算書)	7
(第3四半期連結累計期間)	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報)	9
(重要な後発事象)	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### （1）経営成績に関する説明

当社グループは、セグメント情報における報告セグメントについては、「モバイルオンラインゲーム事業」及び「メタバース事業」の2セグメントとしておりましたが、当社の事業内容をより適切に表現すべく、「メタバース事業」について、報告セグメントの名称を「ブロックチェーン等事業」に変更することを決定いたしました。2024年4月期より、「モバイルオンラインゲーム事業」と「ブロックチェーン等事業」の2セグメントにて事業を推進してまいります。なお、当該変更は報告セグメントの名称変更であり、セグメント情報に与える影響はありません。

当第3四半期連結累計期間の売上高は8,667,206千円（前年同期比29.6%減）、営業損失は3,029,526千円（前年同期は501,101千円の営業利益）、経常損失は2,716,815千円（前年同期は18,144千円の経常利益）、親会社株主に帰属する四半期純損失は1,103,653千円（前年同期は222,226千円の親会社株主に帰属する四半期純利益）となりました。

当第3四半期連結累計期間のセグメントごとの状況は次のとおりであります。

#### （モバイルオンラインゲーム事業）

売上高に関しては、配信中のタイトルについて配信期間の経過により売上が減少したことに加え、新規タイトル「アスタータタリクス」の売上高が想定を下回り、前年同期比で減収となりました。

営業利益に関しては、配信中のタイトルが減収となったことに加え、新規タイトル「アスタータタリクス」の配信前後のプロモーションの実施等により、広告宣伝費が増加したこと等に伴い、前年同期比で減益となりました。

この結果、売上高は8,159,845千円（前年同期比32.0%減）、営業損失は1,672,737千円（前年同期は716,661千円の営業利益）となりました。

#### （ブロックチェーン等事業）

ブロックチェーン等事業に関しては、当該事業を取り巻く法令及び行政の対応等を踏まえつつ事業展開を行っており、ブロックチェーンゲームの配信を中心としたエンターテインメント領域に加え、アセットマネジメント、投資、プラットフォームビジネスを中心とした金融領域の2軸にて事業を推進することで、早期の収益化を目指しております。

売上高に関しては、エンターテインメント領域においては、ブロックチェーンゲームの開発・提供に係る売上寄与に加え、OSHI活構想『OSHI 3』プロジェクトの第1弾タイトルである「ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-」の配信に先立ち、当第3四半期会計期間よりOSHIトークンの受領に伴う売上高計上を開始したことから、前年同期比で増収となりました。金融領域においては、アセットマネジメント領域にて、ノードポートフォリオの拡充やトークン時価の上昇により売上高が増加したことを主因として、前年同期比で増収となりました。

営業利益に関しては、将来の収益基盤の構築を図るべく、ブロックチェーンゲームへの開発投資を強化したことに加え、新規タイトル「ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-」配信前のプロモーション実施等により、広告宣伝費が増加したこと等に伴い、前年同期比で減益となりました。

この結果、売上高は507,360千円（前年同期比58.6%増）、営業損失は1,356,788千円（前年同期は215,560千円の営業損失）となりました。

### （2）財政状態に関する説明

#### ① 資産、負債及び純資産の状況

当第3四半期連結会計期間末の資産合計は25,256,369千円となり、前連結会計年度末比1,294,111千円減少いたしました。これは主に、ソフトウェア仮勘定及び現金及び預金の減少によるものであります。

負債合計は8,404,536千円となり、前連結会計年度末比518,199千円増加いたしました。これは主に、短期借入金の増加によるものであります。

純資産合計は16,851,832千円となり、前連結会計年度末比1,812,311千円減少いたしました。なお、自己資本比率は65.4%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、2024年4月期より、メタバース事業の名称をブロックチェーン等事業へ変更し、モバイルオンラインゲーム事業とブロックチェーン等事業の2セグメントにて事業を推進してまいります。

モバイルオンラインゲーム事業においては、他社IPタイトルを主軸に経営資源を投下していく方針であり、オリジナルタイトルについては、よりリスクコントロールを徹底のうえ開発を行ってまいります。また、開発受託への取り組みを更に強化する等、現在の市況を踏まえた最適なポートフォリオを構築することで、収益力の拡大を目指してまいります。

ブロックチェーン等事業においては、ブロックチェーンゲームの配信を中心としたエンターテインメント領域、アセットマネジメント、投資及びプラットフォームビジネスを中心とした金融領域の2つの領域に積極的に経営資源を投下し、収益の主軸として成長させていく方針です。

エンターテインメント領域においては、モバイルオンラインゲーム事業での豊富な経験・ナレッジを活かし、早期に複数の自社タイトルを市場に投入するとともに、出資や協業、共同開発等を戦略的に実行し、ブロックチェーンゲームの最適な型を早期に確立することで、ヒットタイトルの量産を目指してまいります。

金融領域においては、アセットマネジメント事業については既に収益化されているノード運営に更に資金を投下し収益力を拡大させつつ、良質で安定した暗号資産を組み入れたポートフォリオ運用を行ってまいります。加えて、将来的には金融サービスの立ち上げ等も検討してまいります。投資事業については、既存ファンドからの投資回収を行いつつ、新規ファンドを通じた投資活動を通じ、継続的な収益創出に向けた基盤を構築してまいります。また、Web3市場の成長に向け、ブロックチェーンサービスをシームレスに提供できるプラットフォームの構築等も検討する等、積極的な事業展開を推進してまいります。

なお、モバイルオンラインゲーム事業及びブロックチェーン等事業を取り巻く事業環境の変化が激しく、適正かつ合理的な業績予想の算出が困難であることから、2021年4月期より業績予想を非開示とさせていただきます。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年1月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	10,464,169	7,609,003
売掛金及び契約資産	1,696,053	1,639,768
その他	3,239,800	5,461,574
流動資産合計	15,400,024	14,710,345
固定資産		
有形固定資産	166,091	168,474
無形固定資産		
ソフトウェア	122,844	3,165,860
ソフトウェア仮勘定	4,284,682	430,856
その他	600	525
無形固定資産合計	4,408,127	3,597,242
投資その他の資産		
投資有価証券	3,127,451	2,610,346
その他の関係会社有価証券	2,565,378	3,137,647
その他	883,407	1,032,312
投資その他の資産合計	6,576,237	6,780,307
固定資産合計	11,150,456	10,546,023
資産合計	26,550,480	25,256,369

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年1月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	401,116	326,685
短期借入金	—	1,500,000
1年内償還予定の社債	160,000	480,000
1年内返済予定の長期借入金	2,126,817	1,887,660
未払法人税等	170,692	307,902
賞与引当金	74,394	28,242
その他	1,995,681	1,528,857
流動負債合計	4,928,702	6,059,347
固定負債		
社債	260,000	860,000
長期借入金	2,394,726	825,404
資産除去債務	87,154	89,260
その他	215,753	570,524
固定負債合計	2,957,634	2,345,189
負債合計	7,886,337	8,404,536
純資産の部		
株主資本		
資本金	13,080,578	13,117,384
資本剰余金	5,029,958	321,640
利益剰余金	△1,772,230	1,671,838
株主資本合計	16,338,306	15,110,862
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,058,092	134,115
為替換算調整勘定	741,125	1,263,855
その他の包括利益累計額合計	1,799,217	1,397,971
新株予約権	371,271	298,803
非支配株主持分	155,347	44,194
純資産合計	18,664,143	16,851,832
負債純資産合計	26,550,480	25,256,369

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2023年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年5月1日 至 2024年1月31日)
売上高	12,314,032	8,667,206
売上原価	9,439,562	9,148,978
売上総利益又は売上総損失(△)	2,874,470	△481,772
販売費及び一般管理費	2,373,369	2,547,754
営業利益又は営業損失(△)	501,101	△3,029,526
営業外収益		
受取利息及び配当金	682	8,235
補助金収入	74	33
暗号資産評価益	—	297,823
暗号資産売却益	—	80,271
持分法による投資利益	74,681	23,343
投資事業組合運用益	25,168	11,782
その他	6,586	9,050
営業外収益合計	107,194	430,540
営業外費用		
支払利息	40,357	45,204
為替差損	33,467	54,657
寄付金	—	240
株式交付費	58,480	—
暗号資産評価損	411,651	—
その他	46,194	17,727
営業外費用合計	590,150	117,829
経常利益又は経常損失(△)	18,144	△2,716,815
特別利益		
投資有価証券売却益	—	2,418,586
新株予約権戻入益	2,072	7,872
特別利益合計	2,072	2,426,458
特別損失		
減損損失	—	53,718
投資有価証券評価損	171,623	259,369
関係会社株式評価損	57,999	48,291
関係会社清算損	—	17,683
事業構造改革費用	—	54,165
特別損失合計	229,623	433,229
税金等調整前四半期純損失(△)	△209,406	△723,587
法人税、住民税及び事業税	△17,611	336,896
法人税等調整額	△264,333	154,323
法人税等合計	△281,944	491,219
四半期純利益又は四半期純損失(△)	72,538	△1,214,807
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△149,688	△111,153
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	222,226	△1,103,653



## (四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2023年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年5月1日 至 2024年1月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	72,538	△1,214,807
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,761	△923,977
為替換算調整勘定	81,524	429,170
持分法適用会社に対する持分相当額	△44,359	93,560
その他の包括利益合計	41,926	△401,246
四半期包括利益	114,464	△1,616,053
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	264,153	△1,504,900
非支配株主に係る四半期包括利益	△149,688	△111,153

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

## (セグメント情報)

## I 前第3四半期連結累計期間(自 2022年5月1日 至 2023年1月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報  
(単位：千円)

	報告セグメント		合計
	モバイル オンラインゲーム 事業	ブロックチェーン等 事業	
売上高			
国内	10,117,592	274,683	10,392,275
海外	1,876,613	7,337	1,883,951
顧客との契約から生じる収益	11,994,295	282,020	12,276,226
その他の収益	—	37,805	37,805
外部顧客への売上高	11,994,205	319,826	12,314,032
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	11,994,205	319,826	12,314,032
セグメント利益又は損失(△)	716,661	△215,560	501,101

セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。また、収益分解情報は「国内」及び「海外」に区分し、モバイルオンラインゲーム事業においては日本語版タイトルの売上高を「国内」、海外言語版タイトルの売上高を「海外」として記載しております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

## (報告セグメントの変更)

従来、セグメント情報における報告セグメントについては、「モバイルオンラインゲーム事業」「XR事業(VR、AR、MR等)」「ブロックチェーン事業」の3区分としておりましたが、これまで獲得してきた知見を融合し、仮想空間の下に現実世界と同等の経済圏を構築し得るコンテンツ開発を行うべく、これまで別セグメントとして位置付けていた「XR事業(VR、AR、MR等)」と「ブロックチェーン事業」を、「メタバース事業」として再整理することを2022年4月26日開催の取締役会において決定し、第1四半期連結会計期間より「モバイルオンラインゲーム事業」及び「メタバース事業」の2区分に変更しております。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

## (固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

## II 当第3四半期連結累計期間(自 2023年5月1日 至 2024年1月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報  
(単位：千円)

	報告セグメント		合計
	モバイル オンラインゲーム 事業	ブロックチェーン等 事業	
売上高			
国内	6,964,678	304,089	7,268,768
海外	1,195,167	7,556	1,202,724
顧客との契約から生じる収益	8,159,845	311,646	8,471,492
その他の収益	—	195,714	195,714
外部顧客への売上高	8,159,845	507,360	8,667,206
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	8,159,845	507,360	8,667,206
セグメント損失(△)	△1,672,737	△1,356,788	△3,029,526

セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と一致しております。また、収益分解情報は「国内」及び「海外」に区分し、モバイルオンラインゲーム事業においては日本語版タイトルの売上高を「国内」、海外言語版タイトルの売上高を「海外」として記載しております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

## (報告セグメントの変更)

従来、セグメント情報における報告セグメントについては、「モバイルオンラインゲーム事業」及び「メタバース事業」の2セグメントとしておりましたが、「メタバース事業」においては、ブロックチェーン領域に関しては一層の経営資源を投下のうえ様々な取り組みを行っている一方、XR領域(VR、AR、MR等)に関しては現状投資回収が主となっており、市場参入には一定程度の期間を要するものと考えております。このような状況を踏まえ、当社の事業内容をより適切に表現すべく、報告セグメントの名称を「ブロックチェーン等事業」に変更することを決定いたしました。第1四半期連結会計期間より、「モバイルオンラインゲーム事業」と「ブロックチェーン等事業」の2セグメントにて事業を推進してまいります。なお、当該変更は報告セグメントの名称変更であり、セグメント情報に与える影響はありません。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報についても、変更後の名称で記載しております。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

## (固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。