



## 2024年4月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年9月8日  
東

上場会社名 株式会社gumi 上場取引所  
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  
四半期報告書提出予定日 2023年9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1四半期の連結業績 (2023年5月1日～2023年7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1四半期	2,689	△37.2	△642	—	△612	—	△765	—
2023年4月期第1四半期	4,280	17.3	163	—	△618	—	△570	—

(注) 包括利益 2024年4月期第1四半期 △88百万円(—%) 2023年4月期第1四半期 △530百万円(—%)

	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1四半期	△19.38	—
2023年4月期第1四半期	△19.54	—

(注) 1. 2023年4月期第1四半期及び2024年4月期第1四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1四半期	27,014	18,387	66.4
2023年4月期	26,550	18,664	68.3

(参考) 自己資本 2024年4月期第1四半期 17,933百万円 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	—	—	—	—	—
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月期の配当金につきましては、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 ー社(社名)ー 除外 ー社(社名)ー
- (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)	2024年4月期1Q	39,512,234株	2023年4月期	39,481,234株
② 期末自己株式数	2024年4月期1Q	ー株	2023年4月期	ー株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年4月期1Q	39,499,104株	2023年4月期1Q	29,171,950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、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	
第1四半期連結累計期間 .....	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	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1四半期連結累計期間の売上高は2,689,510千円(前年同期比37.2%減)、営業損失は642,938千円(前年同期は163,118千円の営業利益)、経常損失は612,157千円(前年同期は618,421千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は765,370千円(前年同期は570,153千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

当第1四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」の配信を行わなかったことから、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」の配信に向けた事前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2,553,636千円(前年同期比38.5%減)、営業損失は358,869千円(前年同期は157,367千円の営業利益)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。当第1四半期連結累計期間においては、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開発への投資を強化したこと等により、前年同期比で減益となりました。

この結果、売上高は135,873千円(前年同期比8.3%増)、営業損失は284,069千円(前年同期は5,751千円の営業利益)となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の資産合計は27,014,354千円となり、前連結会計年度末比463,873千円増加いたしました。これは主に、ソフトウェア仮勘定及び投資有価証券の増加によるものであります。

負債合計は8,627,017千円となり、前連結会計年度末比740,680千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18,387,336千円となり、前連結会計年度末比276,806千円減少いたしました。なお、自己資本比率は66.4%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1四半期連結会計期間 (2023年7月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	10,464,169	9,002,950
売掛金及び契約資産	1,696,053	1,329,035
その他	3,239,800	3,309,658
流動資産合計	15,400,024	13,641,644
固定資産		
有形固定資産	166,091	169,164
無形固定資産		
ソフトウェア	122,844	17,369
ソフトウェア仮勘定	4,284,682	4,857,442
その他	600	575
無形固定資産合計	4,408,127	4,875,386
投資その他の資産		
投資有価証券	3,127,451	4,874,561
その他の関係会社有価証券	2,565,378	2,527,604
その他	883,407	925,991
投資その他の資産合計	6,576,237	8,328,158
固定資産合計	11,150,456	13,372,709
資産合計	26,550,480	27,014,354

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年7月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	401,116	354,510
短期借入金	—	1,500,000
1年内償還予定の社債	160,000	160,000
1年内返済予定の長期借入金	2,126,817	2,366,702
未払法人税等	170,692	50,256
賞与引当金	74,394	49,325
その他	1,995,681	1,553,544
流動負債合計	4,928,702	6,034,339
固定負債		
社債	260,000	260,000
長期借入金	2,394,726	1,576,750
資産除去債務	87,154	88,282
その他	215,753	667,645
固定負債合計	2,957,634	2,592,678
負債合計	7,886,337	8,627,017
純資産の部		
株主資本		
資本金	13,080,578	13,092,712
資本剰余金	5,029,958	296,968
利益剰余金	△1,772,230	2,010,121
株主資本合計	16,338,306	15,399,802
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	1,632,460
為替換算調整勘定	741,125	901,612
その他の包括利益累計額合計	1,799,217	2,534,073
新株予約権	371,271	355,955
非支配株主持分	155,347	97,505
純資産合計	18,664,143	18,387,336
負債純資産合計	26,550,480	27,014,354

## (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1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2022年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年5月1日 至 2023年7月31日)
売上高	4,280,733	2,689,510
売上原価	3,378,405	2,536,580
売上総利益	902,327	152,929
販売費及び一般管理費	739,209	795,868
営業利益又は営業損失(△)	163,118	△642,938
営業外収益		
受取利息及び配当金	131	677
暗号資産評価益	—	13,534
暗号資産売却益	—	3,854
投資事業組合運用益	22,537	—
持分法による投資利益	—	87,535
その他	2,874	3,638
営業外収益合計	25,542	109,241
営業外費用		
支払利息	11,068	15,795
為替差損	82,348	20,006
寄付金	—	240
暗号資産評価損	342,669	—
投資事業組合運用損	—	40,357
持分法による投資損失	368,817	—
その他	2,178	2,060
営業外費用合計	807,082	78,459
経常損失(△)	△618,421	△612,157
特別損失		
減損損失	—	53,718
投資有価証券評価損	171,623	67,700
関係会社清算損	—	12,109
特別損失合計	171,623	133,528
税金等調整前四半期純損失(△)	△790,045	△745,685
法人税、住民税及び事業税	9,644	36,154
法人税等調整額	△129,280	41,372
法人税等合計	△119,635	77,527
四半期純損失(△)	△670,409	△823,212
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△100,256	△57,841
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△570,153	△765,370



## (四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2022年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年5月1日 至 2023年7月31日)
四半期純損失(△)	△670,409	△823,212
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	7,160	574,368
為替換算調整勘定	178,999	223,902
持分法適用会社に対する持分相当額	△46,017	△63,415
その他の包括利益合計	140,143	734,855
四半期包括利益	△530,266	△88,356
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△430,010	△30,514
非支配株主に係る四半期包括利益	△100,256	△57,841

(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1四半期連結累計期間(自 2022年5月1日 至 2022年7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	3,502,956	113,080	3,616,037
海外	652,343	—	652,343
顧客との契約から生じる収益	4,155,299	113,080	4,268,380
その他の収益	—	12,352	12,352
外部顧客への売上高	4,155,299	125,433	4,280,733
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	4,155,299	125,433	4,280,733
セグメント利益	157,367	5,751	163,118

セグメント利益は、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、当第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1四半期連結累計期間(自 2023年5月1日 至 2023年7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	2,125,431	92,612	2,218,043
海外	428,205	3,144	431,350
顧客との契約から生じる収益	2,553,636	95,757	2,649,394
その他の収益	—	40,116	40,116
外部顧客への売上高	2,553,636	135,873	2,689,510
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	2,553,636	135,873	2,689,510
セグメント損失(△)	△358,869	△284,069	△642,938

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

(報告セグメントの名称変更)

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。当第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1四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)

モバイルオンラインゲーム事業において、減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、当第1四半期連結会計期間においては53,718千円であります。

(重要な後発事象)

当社は、2023年9月8日開催の取締役会決議に基づき、無担保社債（私募債）を発行いたしました。

1. 資金の用途

運転資金への充当を行うことを目的に、無担保社債の発行を行うものです。

2. 私募債発行の概要

- (1) 銘柄 : 株式会社gumi第2回無担保社債（適格機関投資家限定）
- (2) 発行総額 : 1,000,000千円
- (3) 発行価額 : 社債の金額100円につき金100円
- (4) 利率 : 変動金利
- (5) 発行日 : 2023年9月25日
- (6) 償還期限 : 2026年9月25日
- (7) 償還方法 : 6か月毎の定時償還
- (8) 財務代理人 : 株式会社りそな銀行
- (9) 財務引受人 : 株式会社りそな銀行
- (10) 振替機関 : 株式会社証券保管振替機構