

各位

会社名 株式会社 g u m i  
 代表者名 代表取締役社長 川 本 寛 之  
 (コード番号: 3903 東証市場第一部)  
 問合せ先 取締役 本 吉 誠  
 (TEL. 03-5358-5322)

## 2019年4月期連結業績予想と実績との差異に関するお知らせ

2019年3月8日に公表した2019年4月期(2018年5月1日~2019年4月30日)の連結業績予想と実績との間に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. 2019年4月期の連結業績予想と実績との差異 (2018年5月1日~2019年4月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する当期純利益	1株当たり 当期純利益
前回発表予想(A)	百万円 21,199	百万円 △1,447	百万円 △1,432	百万円 —	円銭 —
今回実績(B)	21,257	△1,430	△1,661	△1,695	△57.04
増減額(B-A)	57	16	△229	—	—
増減率(%)	0.3%	—	—	—	—
(参考)前期実績 (2018年4月期累計期間)	27,112	994	962	552	18.91

#### 2. 差異の理由

差異の理由の詳細については、以下に記載のとおりです。

##### (1) 売上高及び営業利益について

売上高及び営業利益に関しては、いずれも概ね想定通りの結果となりました。

##### (2) 経常利益について

持分法による投資損失345百万円を計上したこと等により、経常利益は予想値△1,432百万円に対し229百万円下回り、△1,661百万円となりました。

##### (3) 親会社株主に帰属する当期純利益について

親会社株主に帰属する当期純利益に関しては、モバイルオンラインゲーム市場、VR/AR市場及びブロックチェーン市場を取り巻く環境の変化が激しく、当社グループの業績も短期的に大きく変動する可能性があること等により、将来の課税所得が短期的に大きく変動する可能性があること等から、繰延税金資産の回収可能性を見積もることが困難なため、業績予想を開示しておりませんでした。経常利益が△1,661百万円となったことに加え、特別損益、法人税、住民税及び事業税、法人税等調整額並びに非支配株主に帰属する当期純損益を計上した結果、△1,695百万円となりました。

### 3. 今後の取り組みについて

当社グループはグローバルでの競争に打ち勝つため、モバイルオンラインゲーム領域、VR/AR 領域、モバイル動画領域及びブロックチェーン領域への対応に注力してまいります。

モバイルオンラインゲーム領域に関しては、国内におけるヒットタイトルの量産に加え、モバイルオンラインゲームのグローバルな配信体制の構築により、主に当社グループが開発する国内・海外の良質なゲームコンテンツを世界各国に配信していくことが重要な課題であると考えております。今後も開発・ローカライズ・配信拠点の拡充、プラットフォームやマーケティングパートナーとの連携、世界各国のゲーム開発会社との提携及び有力 IP の活用等を積極的に推し進めていく方針であります。

VR/AR 領域に関しては、将来、市場の急拡大が見込まれる VR/AR 市場において早期に優位なポジションを築くことが重要な課題であると考えております。当社グループは、市場の状況に合わせて投資を行っていく方針であり、市場の黎明期においては国内・海外にて主にファンド出資を通じた VR/AR 関連企業の成長支援を実施し、また成長期においては VR/AR コンテンツの開発に主体的に取り組み、VR/AR サービスの収益化を目指してまいります。

モバイル動画領域に関しては、当社及び投資子会社である株式会社 gumi ventures を通じ、出資を通じた有力企業との戦略的連携を図ることで、将来における収益基盤を構築してまいります。

加えて、ブロックチェーン領域については、株式会社 gumi Cryptos を通じ、出資を通じた有力企業との戦略的連携及びコンテンツの開発等を実施し、将来における収益基盤を構築してまいります。

以 上