

上場会社名 株式会社 gumi 上場取引所 東  
 コード番号 3903 URL http://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 2019年9月6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 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2020年4月期第1四半期の連結業績 (2019年5月1日~2019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	%
2020年4月期第1四半期	4,815	△20.0	129	-	41	-	△171	-
2019年4月期第1四半期	6,015	△14.4	△251	-	△43	-	74	△22.3

(注) 包括利益 2020年4月期第1四半期 △280百万円 (-%) 2019年4月期第1四半期 44百万円 (△53.0%)

	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
2020年4月期第1四半期	△5.70	-	-	-
2019年4月期第1四半期	2.53	-	2.51	-

(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	%
2020年4月期第1四半期	19,842	13,427	61.8
2019年4月期	21,148	13,593	59.2

(参考) 自己資本 2020年4月期第1四半期 12,257百万円 2019年4月期 12,529百万円

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
2019年4月期	-	0.00	-	0.00	0.00	0.00
2020年4月期	-	-	-	-	-	-
2020年4月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2020年4月期の連結業績予想 (2019年5月1日~2020年4月30日)

(%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当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	9,015	△23.3	229	-	91	-	-	-	-

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

(注) 1. 2020年4月期の連結業績予想については、現時点で通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第2四半期の業績予想のみを開示しております。

2. 「親会社株主に帰属する当期純利益」及び「1株当たり当期純利益」については、税効果の見積りが困難であるため記載しておりません。

※ 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  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
- (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)	2020年4月期1Q	31,096,000株	2019年4月期	31,096,000株
② 期末自己株式数	2020年4月期1Q	980,000株	2019年4月期	980,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2020年4月期1Q	30,116,000株	2019年4月期1Q	29,311,000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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、添付資料P. 3「(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○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 .....	3
(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 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(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 .....	7
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	9
(継続企業の前提に関する注記) .....	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	9
(セグメント情報等) .....	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、事業内容をより適正に表示するため、当第1四半期連結会計期間より、報告セグメント「VR/AR事業」を「XR事業（VR、AR、MR等）」に名称変更するとともに、新セグメントとして「ブロックチェーン事業」を新設いたしました。

今後は、「モバイルオンラインゲーム事業」、「XR事業（VR、AR、MR等）」及び「ブロックチェーン事業」の3セグメントにおいて、事業基盤の強化及び収益力の向上に取り組んでまいります。

当第1四半期連結累計期間の売上高は4,815,298千円（前年同期比20.0%減）、営業利益は129,716千円（前年同期は251,389千円の営業損失）、経常利益は41,177千円（前年同期は43,727千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は171,636千円（前年同期は74,116千円の親会社株主に帰属する四半期純利益）となりました。

なお、前連結会計年度にて重要な後発事象として記載したgumi Europeの事業撤退に伴う費用に関し、子会社整理損として約250,000千円の特別損失を計上する見通しでありましたが、一部費用が減少したこと及び勘定科目の変更があったことから、当該事業撤退に係る当第1四半期連結累計期間の特別損失計上額は、事業構造改革費用208,743千円となりました。なお、当該費用に関しましては確定金額ではなく、今後変更が生じる可能性がございます。

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。なお、当第1四半期連結会計期間より報告セグメントの見直しを行い、ブロックチェーン事業を新設いたしましたため、前年同期比較はセグメント見直し後の体制に組み替えて記載しております。なお、XR事業（VR、AR、MR等）の名称変更が、セグメント情報に与える影響はありません。

## (モバイルオンラインゲーム事業)

当社主力タイトルである「ファントム オブ キル」、「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）・（海外言語版）」、「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）・（海外言語版）」及び株式会社スクウェア・エニックスと共同開発した「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス（日本語版）・（海外言語版）」に関しては堅調に推移したものの、2018年4月期及び2019年4月期に配信した新規タイトルの売上寄与が限定的となったことから、売上高が減少いたしました。

しかしながら、経営資源の選択と集中を図るべく、不採算タイトルの早期撤退やスタジオの統廃合等を実施したことに伴い開発運用費が減少したこと、及び費用対効果を重視したプロモーションの徹底に伴い広告宣伝費が減少した結果、営業利益が増加いたしました。

この結果、売上高は4,815,298千円（前年同期比20.0%減）、営業利益は292,803千円（前年同期は156,381千円の営業損失）となりました。

## (XR事業（VR、AR、MR等）)

XR事業に関しては、将来、市場の急拡大が見込まれるXR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外にて主にファンド出資を通じたXR関連企業の成長支援を実施し、また成長期においてはコンテンツの開発を主体的に取り組み、XR事業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、Tokyo XR Startups株式会社等におけるインキュベーションプログラムを通じ、世界を代表する企業の育成と輩出を目指して国内外のXR市場におけるスタートアップ企業に対し様々な支援を提供いたしました。

また、当社グループがジェネラル・パートナーとして参画しているVenture Reality Fundを通じたグローバル投資を実行し、有力な技術・コンテンツ・人材を保有する企業との戦略的な連携を図ってまいりました。

この結果、営業損失は106,394千円（前年同期は88,077千円の営業損失）となりました。

## (ブロックチェーン事業)

ブロックチェーン事業に関しては、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、国内外の有力企業への投資を通じ、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、主に株式会社gumi Cryptosを通じ、新たなテクノロジーを活用する世界各国のブロックチェーン企業に対し、様々な支援を提供いたしました。

この結果、営業損失は56,693千円（前年同期は6,931千円の営業損失）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19,842,912千円となり、前連結会計年度末比1,305,125千円減少いたしました。これは主に、現金及び預金の減少によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は6,415,278千円となり、前連結会計年度末比1,139,131千円減少いたしました。これは主に、長期借入金（1年内返済予定の長期借入金を含む）、未払金の減少によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の純資産合計は13,427,633千円となり、前連結会計年度末比165,994千円減少いたしました。なお、自己資本比率は61.8%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

2020年4月期第2四半期の連結業績予想の前提条件は以下の通りです。

なお、連結業績予想につきましては、モバイルオンラインゲーム市場、XR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から、信頼性の高い通期の連結業績予想を算出することが困難なため、第2四半期の連結業績予想のみを開示しております。また、同様の理由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、「親会社株主に帰属する当期純利益」及び「1株当たり当期純利益」については開示しておりません。

## ① 売上高

売上高はタイトル毎に積み上げ、予想値を算出しており、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の売上実績等を考慮し予想値を算出しており、リリース後、一定期間を経過した後に収益が逡減することを見込んで算出しております。

新規タイトルは期待値に応じて予想値を算出しております。他社IPを使用したタイトルの場合はIPの知名度等を考慮し予想値を算出しております。

なお、2020年4月期第2四半期におきましては、上述に加え、以下の前提条件を考慮しております。

## ・既存タイトル

A) 「ファントム オブ キル」に関しては、5周年施策の実施等によりARPMUは概ね同水準を見込むものの、配信後の期間経過によりMAUが減少することを想定しております。そのため、第1四半期（※）と比べて約10%の売上高減少を見込んでおります。

B) 「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）」に関しては、劇場版放映に合わせた大型プロモーションの効果が一巡することを見込むため、MAUは減少、ARPMUも低下することを想定しております。そのため、第1四半期と比べて約30%の売上高減少を見込んでおります。

C) 「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）」に関しては、有力IPとのコラボレーション施策の実施等によりMAU、ARPMU共に安定的に推移することを想定しております。そのため、第1四半期と比べて概ね同水準の売上高を見込んでおります。

D) 「ブレイブ フロンティア（海外言語版）」に関しては、有力IPとのコラボレーション施策の実施等によりARPMUは概ね同水準を見込むものの、MAUが減少することを想定しております。そのため、第1四半期と比べて約10%の売上高減少を見込んでおります。

E) 「誰ガ為のアルケミスト（海外言語版）」に関しては、自社タイトルとのコラボレーション施策の実施等によりARPMUは概ね同水準を見込むものの、プロモーションが限定的であることから、MAUが減少することを想定しております。そのため、第1四半期と比べて約15%の売上高減少を見込んでおります。

## ・その他の既存タイトル

足元のKPIを鑑み、売上高を設定しております。

## ・新規タイトル

2020年4月期第2四半期において新規タイトルの配信を予定しており、売上高の算定に加味しております。

（※） 第1四半期 : 2019年5月－7月

## ② 営業利益

営業利益は、売上原価（以下、「原価」）並びに販売費及び一般管理費（以下、「販管費」）を考慮し予想値を算出しております。

原価は、タイトル毎に運営費と開発費を積み上げ、予想値を算出しており、売上高同様、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の運営実績と今後の運営スケジュール等を考慮し予想値を算出しております。

新規タイトルのうち開発承認済みのタイトルは開発計画を考慮し、開発承認前のタイトルは過去の類似タイトルの実績等を考慮し予想値を算出しております。

なお、プラットフォームへの支払手数料及びサーバー費等の通信費は、売上高に一定割合で連動するように算出しております。

販管費は、費目別に費用を積み上げ、予想値を算出しております。

主な費目として、人件費は既存従業員に係る給与手当及び法定福利費等に加え、今後の採用計画に基づく新規採用者に係る人件費を考慮し予想値を算出しております。広告宣伝費は新規タイトルのリリース予定やタイトル毎のプロモーション計画に合わせて予想値を算出しております。減価償却費は固定資産の取得等の設備投資計画を考慮しております。

なお、2020年4月期第2四半期におきましては、上述に加え、以下の前提条件を考慮しております。

A) 運営費及び開発費に関しては、国内、海外の人員適正化は継続しているものの、複数の新規タイトルの開発が進捗していることから、外注費が増加することを想定しております。そのため、第1四半期と比べて増加を見込んでおります。

B) 広告宣伝費に関しては、大型プロモーションの実施予定がなく、費用対効果を重視したプロモーションの実施を予定していることから、第1四半期と比べて大幅な減少を見込んでおります。

（新規タイトルの動向等により金額が増加する可能性があります。）

## ③ 経常利益

経常利益につきましては、営業利益に当期に発生が見込まれる営業外収益、営業外費用を考慮して算出した金額を予想値としております。なお、2020年4月期第2四半期におきましては、営業外費用として借入金に係る支払利息等を見込んでおります。

## 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 (2019年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2019年7月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	9,898,048	8,245,314
売掛金	1,843,833	1,594,382
その他の関係会社有価証券	432,380	467,122
その他	1,562,154	1,385,768
流動資産合計	13,736,417	11,692,586
固定資産		
有形固定資産	236,685	229,523
無形固定資産	1,605,682	2,179,512
投資その他の資産		
投資有価証券	2,640,306	2,824,493
その他	2,928,944	2,916,796
投資その他の資産合計	5,569,251	5,741,289
固定資産合計	7,411,620	8,150,325
資産合計	21,148,037	19,842,912

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2019年7月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	321,325	287,492
1年内返済予定の長期借入金	4,497,368	3,997,068
未払法人税等	121,590	52,611
賞与引当金	55,385	47,993
事業構造改革引当金	—	63,306
その他	1,211,551	1,014,746
流動負債合計	6,207,220	5,463,217
固定負債		
長期借入金	1,208,962	813,195
資産除去債務	138,141	137,544
その他	85	1,321
固定負債合計	1,347,189	952,060
負債合計	7,554,410	6,415,278
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,337,717	9,337,717
資本剰余金	3,344,766	3,344,766
利益剰余金	894,674	723,037
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	12,518,758	12,347,121
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,444	△1,200
為替換算調整勘定	5,337	△88,639
その他の包括利益累計額合計	10,782	△89,839
新株予約権	256,556	296,394
非支配株主持分	807,530	873,957
純資産合計	13,593,627	13,427,633
負債純資産合計	21,148,037	19,842,912



(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 2018年5月1日 至 2018年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2019年5月1日 至 2019年7月31日)
売上高	6,015,666	4,815,298
売上原価	4,692,085	3,347,192
売上総利益	1,323,581	1,468,106
販売費及び一般管理費	1,574,970	1,338,390
営業利益又は営業損失(△)	△251,389	129,716
営業外収益		
受取利息及び配当金	827	1,429
為替差益	—	5,721
補助金収入	155	130
仮想通貨評価益	—	16,755
投資事業組合運用益	293,826	—
その他	4,154	2,534
営業外収益合計	298,964	26,571
営業外費用		
支払利息	9,284	8,120
為替差損	8,999	—
持分法による投資損失	51,006	36,398
仮想通貨評価損	21,887	—
投資事業組合運用損	—	70,590
その他	123	0
営業外費用合計	91,302	115,110
経常利益又は経常損失(△)	△43,727	41,177
特別利益		
投資有価証券売却益	617,932	—
特別利益合計	617,932	—
特別損失		
減損損失	353,296	—
事業構造改革費用	—	208,743
その他	2,137	1,109
特別損失合計	355,434	209,853
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	218,770	△168,675
法人税、住民税及び事業税	△19,384	3,412
法人税等調整額	175,735	8,122
法人税等合計	156,351	11,534
四半期純利益又は四半期純損失(△)	62,419	△180,210
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△11,697	△8,573
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(△)	74,116	△171,636

(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 2018年5月1日 至 2018年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2019年5月1日 至 2019年7月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	62,419	△180,210
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,944	△6,645
為替換算調整勘定	△21,291	△85,888
持分法適用会社に対する持分相当額	△2,794	△8,088
その他の包括利益合計	△18,141	△100,622
四半期包括利益	44,277	△280,832
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	57,115	△272,259
非支配株主に係る四半期包括利益	△12,837	△8,573

## (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。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第1四半期連結累計期間(自 2018年5月1日 至 2018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

(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	XR事業 (VR、AR、MR等)	ブロックチェーン 事業	
売上高				
外部顧客への売上高	6,015,666	—	—	6,015,666
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	6,015,666	—	—	6,015,666
セグメント損失(△)	△156,381	△88,077	△6,931	△251,389

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。

## 2. 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」セグメントにおいて、ソフトウェアの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1四半期連結累計期間において353,296千円であります。

## II 当第1四半期連結累計期間(自 2019年5月1日 至 2019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

(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	XR事業 (VR、AR、MR等)	ブロックチェーン 事業	
売上高				
外部顧客への売上高	4,815,298	—	—	4,815,298
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	4,815,298	—	—	4,815,298
セグメント利益又は損失(△)	292,803	△106,394	△56,693	129,716

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。

## 2. 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。

3. 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)

当第1四半期連結会計期間より、事業内容をより適正に表示するため、従来「VR/AR事業」としていた報告セグメントの名称を「XR事業 (VR、AR、MR等)」に変更しております。報告セグメントの名称変更による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、変更後の名称で開示しております。

(報告セグメントの区分変更)

当第1四半期連結会計期間において、新たに株式会社 gumi Cryptosを設立し、同社に対して当社並びに当社の連結子会社である株式会社 gumi ventures及び株式会社 gumi X Realityのブロックチェーンに係る事業を吸収分割の方法により承継したこと、及び前述の報告セグメントの名称変更に伴い、報告セグメントを従来の「モバイルオンラインゲーム事業」及び「VR/AR事業」の2区分から、「モバイルオンラインゲーム事業」、「XR事業 (VR、AR、MR等)」及び「ブロックチェーン事業」の3区分に変更しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。