

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 2020年3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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2020年4月期第3四半期の連結業績 (2019年5月1日~2020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	%
2020年4月期第3四半期	14,567	△15.3	1,297	-	1,217	-	429	-
2019年4月期第3四半期	17,199	△18.3	△547	-	△482	-	△328	-

(注) 包括利益 2020年4月期第3四半期 195百万円 (-%) 2019年4月期第3四半期 △462百万円 (-%)

	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
2020年4月期第3四半期	14.24	14.17
2019年4月期第3四半期	△11.09	-

(注) 2019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	%
2020年4月期第3四半期	19,161	14,040	67.5
2019年4月期	21,148	13,593	59.2

(参考) 自己資本 2020年4月期第3四半期 12,942百万円 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	円 銭	円 銭
2019年4月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2020年4月期	-	0.00	-	-	-
2020年4月期(予想)	-	-	-	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
通期	19,467	△8.5	1,697	-	1,567	-	-	-	-

(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) 「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3Q	31,119,500株	2019年4月期	31,096,000株
② 期末自己株式数	2020年4月期3Q	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3Q	30,124,828株	2019年4月期3Q	29,603,137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3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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)	10
(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、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3四半期連結累計期間の売上高は14,567,855千円（前年同期比15.3%減）、営業利益は1,297,711千円（前年同期は547,227千円の営業損失）、経常利益は1,217,664千円（前年同期は482,045千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純利益は429,079千円（前年同期は328,381千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

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3四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199,818千円となりました。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。なお、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)

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、株式会社スクウェア・エニックスと共同開発した「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」を当四半期より配信を開始し、売上に大きく寄与しましたが、一部主力タイトルに関し、配信期間の長期化に伴い売上が減少したこと、及び不採算タイトルの早期撤退を行ったこと等により売上高が減少いたしました。

しかしながら、上記早期撤退を含め、スタジオの統廃合等が奏功し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14,548,272千円（前年同期比15.4%減）、営業利益は1,729,132千円（前年同期は105,653千円の営業損失）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3四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279,046千円（前年同期は366,536千円の営業損失）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、引き続き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3四半期連結累計期間においては、連結子会社である株式会社エイリムと投資先であるdouble jump. tokyo株式会社が共同開発した「ブレイブ フロンティア ヒーローズ」を配信し売上に寄与いたしました。

合わせて、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、売上高は19,583千円、営業損失は152,374千円（前年同期は75,037千円の営業損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の総資産は19,161,079千円となり、前連結会計年度末比1,986,958千円減少しました。これは主に、借入金の返済に伴う現金及び預金の減少等によるものであります。

負債は5,120,407千円となり、前連結会計年度末比2,434,002千円減少しました。これは主に、一年内返済予定の長期借入金及び長期借入金の減少等によるものであります。

純資産は14,040,671千円となり、前連結会計年度末比447,044千円の増加となりました。なお、自己資本比率は67.5%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4四半期の連結業績予想の前提条件は以下のとおりであります。

なお、「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、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、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開示しておりません。

① 売上高

売上高はタイトルごとに積み上げ、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4四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 (日本語版)」に関しては、5周年施策及び年末年始施策が終了したことにより、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3四半期(※)と比べて約30%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、4周年施策の継続や有力IPとのコラボの実施により、MAU、ARPMUともに引き続き好調に推移することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて概ね同水準の売上高を見込んでおります。
- C) 「クリスタル オブ リユニオン (日本語版)」に関しては、MAUは概ね同水準を見込むものの、年末年始施策が終了したことにより、ARPMUが低下することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて約10%の売上高減少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、配信後の期間経過を考慮し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3四半期と比べて約35%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、MAUは概ね同水準を見込むものの、2周年施策の終了に伴い、ARPMUが低下することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて約10%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4四半期に「WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS」(株式会社スクウェア・エニックス配信)海外言語版の配信を予定しており、売上貢献を見込んでおります。

(※) 第3四半期 : 2019年11月 - 2020年1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。原価はタイトルごと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ごと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投資計画を考慮しております。

なお、2020年4月期第4四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、複数の新規タイトルの開発を継続しているものの、国内、海外の人員適正化を図っていることから、第3四半期と比べて概ね同水準を見込んでおります。

B) 広告宣伝費に関しては、「誰ガ為のアルケミスト」の4周年に合わせた大型プロモーションの実施を予定しているものの、その他のタイトルに関しては費用対効果を重視したプロモーションを実施予定であることから、第3四半期と比べて概ね同水準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

経常利益については、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4四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及び持分法による投資損失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3四半期連結会計期間 (2020年1月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	9,898,048	5,703,537
売掛金	1,843,833	3,050,889
その他の関係会社有価証券	432,380	0
その他	1,562,154	648,952
流動資産合計	13,736,417	9,403,379
固定資産		
有形固定資産	236,685	211,911
無形固定資産		
ソフトウェア	10,919	1,196,763
ソフトウェア仮勘定	1,424,173	2,250,788
その他	170,589	134,860
無形固定資産合計	1,605,682	3,582,412
投資その他の資産		
投資有価証券	2,640,306	2,898,159
その他	2,928,944	3,065,215
投資その他の資産合計	5,569,251	5,963,375
固定資産合計	7,411,620	9,757,699
資産合計	21,148,037	19,161,079

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年1月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	321,325	491,783
1年内返済予定の長期借入金	4,497,368	2,354,726
未払法人税等	121,590	102,441
賞与引当金	55,385	53,825
事業構造改革引当金	—	15,203
その他	1,211,551	1,208,960
流動負債合計	6,207,220	4,226,940
固定負債		
長期借入金	1,208,962	750,003
資産除去債務	138,141	138,194
その他	85	5,269
固定負債合計	1,347,189	893,466
負債合計	7,554,410	5,120,407
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,337,717	9,347,402
資本剰余金	3,344,766	3,353,647
利益剰余金	894,674	1,323,753
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	12,518,758	12,966,403
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	57,574
為替換算調整勘定	5,337	△81,211
その他の包括利益累計額合計	10,782	△23,637
新株予約権	256,556	289,820
非支配株主持分	807,530	808,084
純資産合計	13,593,627	14,040,671
負債純資産合計	21,148,037	19,161,079

(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 2018年5月1日 至 2019年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年5月1日 至 2020年1月31日)
売上高	17,199,971	14,567,855
売上原価	12,629,858	9,988,358
売上総利益	4,570,112	4,579,497
販売費及び一般管理費	5,117,339	3,281,785
営業利益又は営業損失(△)	△547,227	1,297,711
営業外収益		
受取利息及び配当金	3,040	4,037
補助金収入	780	916
投資事業組合運用益	303,769	59,177
その他	11,558	6,132
営業外収益合計	319,149	70,264
営業外費用		
支払利息	29,017	20,016
為替差損	33,584	19,935
持分法による投資損失	144,514	92,687
仮想通貨評価損	44,180	9,631
その他	2,671	8,042
営業外費用合計	253,967	150,312
経常利益又は経常損失(△)	△482,045	1,217,664
特別利益		
投資有価証券売却益	708,826	19,995
新株予約権戻入益	—	21,603
その他	1,923	579
特別利益合計	710,750	42,177
特別損失		
減損損失	414,719	—
投資有価証券評価損	—	93,820
関係会社株式評価損	—	194,969
その他の関係会社有価証券評価損	—	467,122
事業構造改革費用	—	199,818
その他	10,859	3,728
特別損失合計	425,578	959,459
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(△)	△196,873	300,381
法人税、住民税及び事業税	△7,733	91,760
法人税等調整額	199,925	△21,171
法人税等合計	192,192	70,589
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△389,065	229,792
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△60,684	△199,286
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(△)	△328,381	429,079

(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 2018年5月1日 至 2019年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年5月1日 至 2020年1月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△389,065	229,792
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	9,450	52,129
為替換算調整勘定	△80,653	△77,688
持分法適用会社に対する持分相当額	△2,516	△8,860
その他の包括利益合計	△73,718	△34,419
四半期包括利益	△462,784	195,372
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△400,570	394,659
非支配株主に係る四半期包括利益	△62,214	△199,286

(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3四半期連結累計期間(自 2018年5月1日 至 2019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

(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	17,198,981	990	—	17,199,971
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	17,198,981	990	—	17,199,971
セグメント損失(△)	△105,653	△366,536	△75,037	△547,227

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
該当事項はありません。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2019年5月1日 至 2020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

(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	14,548,272	—	19,583	14,567,855
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	14,548,272	—	19,583	14,567,855
セグメント利益又は損失(△)	1,729,132	△279,046	△152,374	1,297,711

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
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)

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、変更後の名称で開示しております。

(報告セグメントの区分変更)

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3四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。