

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  
 四半期報告書提出予定日 2021年3月12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. 2021年4月期第3四半期の連結業績(2020年5月1日~2021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	%
2021年4月期第3四半期	14,845	1.9	1,854	42.9	2,837	133.0	1,598	272.5
2020年4月期第3四半期	14,567	△15.3	1,297	—	1,217	—	429	—

(注) 包括利益 2021年4月期第3四半期 1,600百万円(719.1%) 2020年4月期第3四半期 195百万円(—%)

	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
2021年4月期第3四半期	52	90	52	26
2020年4月期第3四半期	14	24	14	17

(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	%
2021年4月期第3四半期	24,050	16,711	65.4
2020年4月期	20,006	15,169	71.1

(参考) 自己資本 2021年4月期第3四半期 15,733百万円 2020年4月期 14,217百万円

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
2020年4月期	—	0.00	—	5.00	5.00
2021年4月期	—	0.00	—	—	—
2021年4月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 1. 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2021年4月期の期末配当金につきましては、現在未定です。

3. 2021年4月期の連結業績予想(2020年5月1日~2021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  
(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)	2021年4月期3Q	31,225,900株	2020年4月期	31,169,400株
② 期末自己株式数	2021年4月期3Q	980,039株	2020年4月期	980,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2021年4月期3Q	30,220,748株	2020年4月期3Q	30,124,828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 .....	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 .....	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3四半期連結累計期間 .....	6
四半期連結包括利益計算書	
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
(追加情報) .....	8
(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

当第3四半期連結累計期間の売上高は14,845,141千円（前年同期比1.9%増）、営業利益は1,854,476千円（前年同期比42.9%増）、経常利益は2,837,749千円（前年同期比133.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,598,527千円（前年同期比272.5%増）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、当社既存主力タイトルである「ファントム オブ キル」、「誰が為のアルケミスト（日本語版）・（海外言語版）」、「クリスタル オブ リユニオン」及び株式会社スクウェア・エニックスとの協業タイトル「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）」が堅調に推移したことに加え、株式会社スクウェア・エニックスと共同開発し2020年4月期に配信を開始した「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」が国内外にて好調に推移し、売上に大きく寄与した結果、前年同期比で増収となりました。営業利益に関しては、売上高の増加に加え、費用対効果を重視した効率的なプロモーションの実施により広告宣伝費が減少したことから、前年同期比で増益となりました。

この結果、売上高は14,772,621千円（前年同期比1.5%増）、営業利益は2,012,033千円（前年同期比16.4%増）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122,803千円（前年同期は279,046千円の営業損失）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3四半期連結累計期間においては、主に株式会社gumi Cryptosで行っているコンセンサスノードの運営売上が寄与いたしました。また、引き続き株式会社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72,519千円（前年同期比270.3%増）、営業損失は34,753千円（前年同期は152,374千円の営業損失）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24,050,388千円となり、前連結会計年度末比4,043,423千円増加しました。これは主に、現金及び預金の増加及びソフトウェア仮勘定の増加によるものであります。

負債は7,338,760千円となり、前連結会計年度末比2,501,688千円増加しました。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）の増加によるものであります。

純資産は16,711,628千円となり、前連結会計年度末比1,541,735千円の増加となりました。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

2021年4月期につきましては、モバイルオンラインゲーム事業においては、既存主力タイトルの売上の維持、拡大を図るとともに、高品質な新規タイトルの配信を行うことにより、売上高及び利益の更なる拡大を図ってまいります。

XR事業及びブロックチェーン事業に関しては、市場の拡大に合わせて既存投資先との戦略的提携やコンテンツ開発等を推進し、当該事業領域において優位なポジションを築くとともに、早期の収益化に向け取り組んでまいります。

なお、モバイルオンラインゲーム事業、XR事業及びブロックチェーン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 (2020年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年1月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	5,833,436	9,075,612
売掛金	2,968,001	2,438,241
その他	823,199	1,637,752
流動資産合計	9,624,636	13,151,606
固定資産		
有形固定資産	199,287	140,987
無形固定資産		
ソフトウェア	1,307,111	694,971
ソフトウェア仮勘定	2,705,946	4,339,917
その他	122,659	86,056
無形固定資産合計	4,135,718	5,120,945
投資その他の資産		
投資有価証券	2,233,623	1,664,698
その他	3,813,698	3,972,150
投資その他の資産合計	6,047,321	5,636,849
固定資産合計	10,382,327	10,898,782
資産合計	20,006,964	24,050,388

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年1月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	552,020	577,306
1年内返済予定の長期借入金	2,042,292	2,083,067
未払法人税等	221,799	470,299
賞与引当金	67,786	56,836
その他	1,394,565	1,075,935
流動負債合計	4,278,464	4,263,444
固定負債		
長期借入金	416,670	2,958,670
資産除去債務	137,158	111,794
その他	4,778	4,851
固定負債合計	558,607	3,075,315
負債合計	4,837,071	7,338,760
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	9,377,841	9,397,499
資本剰余金	3,385,620	3,405,278
利益剰余金	2,652,130	4,099,711
自己株式	△1,058,400	△1,058,438
株主資本合計	14,357,192	15,844,050
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	22,020	28,834
為替換算調整勘定	△162,184	△139,596
その他の包括利益累計額合計	△140,164	△110,761
新株予約権	232,578	285,687
非支配株主持分	720,286	692,652
純資産合計	15,169,892	16,711,628
負債純資産合計	20,006,964	24,050,388

(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 2019年5月1日 至 2020年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2021年1月31日)
売上高	14,567,855	14,845,141
売上原価	9,988,358	10,422,551
売上総利益	4,579,497	4,422,589
販売費及び一般管理費	3,281,785	2,568,112
営業利益	1,297,711	1,854,476
営業外収益		
受取利息及び配当金	4,037	507
補助金収入	916	—
暗号資産評価益	—	556,035
暗号資産売却益	—	190,342
固定資産売却益	—	47,664
還付加算金	3,880	3,425
持分法による投資利益	—	284,801
投資事業組合運用益	59,177	2,990
その他	2,252	1,644
営業外収益合計	70,264	1,087,412
営業外費用		
支払利息	20,016	21,965
為替差損	19,935	79,289
暗号資産評価損	9,631	—
持分法による投資損失	92,687	—
その他	8,042	2,884
営業外費用合計	150,312	104,139
経常利益	1,217,664	2,837,749
特別利益		
投資有価証券売却益	19,995	—
新株予約権戻入益	21,603	9,398
その他	579	—
特別利益合計	42,177	9,398
特別損失		
減損損失	—	41,088
投資有価証券評価損	93,820	470,119
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	10,597
その他	3,728	—
特別損失合計	959,459	521,805
税金等調整前四半期純利益	300,381	2,325,342
法人税、住民税及び事業税	91,760	468,481
法人税等調整額	△21,171	285,966
法人税等合計	70,589	754,447
四半期純利益	229,792	1,570,894
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△199,286	△27,633
親会社株主に帰属する四半期純利益	429,079	1,598,527

(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 2019年5月1日 至 2020年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2021年1月31日)
四半期純利益	229,792	1,570,894
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	52,129	6,814
為替換算調整勘定	△77,688	13,885
持分法適用会社に対する持分相当額	△8,860	8,702
その他の包括利益合計	△34,419	29,402
四半期包括利益	195,372	1,600,296
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	394,659	1,627,930
非支配株主に係る四半期包括利益	△199,286	△27,633

（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。

（追加情報）

（表示方法の変更）

（四半期連結損益計算書関係）

前第3四半期連結累計期間において、「営業外費用」に表示していた「仮想通貨評価損」は、当第3四半期連結累計期間より「営業外費用」の「暗号資産評価損」と表示しております。この表示の変更は、2020年5月1日に施行された改正資金決済法において、「仮想通貨」の名称が「暗号資産」に変更されたことによるものです。この結果、前第3四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書において、「営業外費用」の「仮想通貨評価損」9,631千円は、「営業外費用」の「暗号資産評価損」9,631千円として表示しております。

(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 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

(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)

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。

(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。

## Ⅱ 当第3四半期連結累計期間（自 2020年5月1日 至 2021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	14,772,621	—	72,519	14,845,141
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	14,772,621	—	72,519	14,845,141
セグメント利益又は損失(△)	2,012,033	△122,803	△34,753	1,854,476

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。

（重要な後発事象）

該当事項はありません。