

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12月10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. 2022年4月期第2四半期の連結業績 (2021年5月1日~2021年10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	%
2022年4月期第2四半期	8,578	△12.8	△1,573	—	△2,861	—	△4,359	—
2021年4月期第2四半期	9,833	10.6	1,319	322.7	1,732	718.8	1,004	—

(注) 包括利益 2022年4月期第2四半期 △4,253百万円 (—%) 2021年4月期第2四半期 974百万円 (—%)

	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
2022年4月期第2四半期	△148.05	—
2021年4月期第2四半期	33.27	32.90

- (注) 1. 2022年4月期第2四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. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年4月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

(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	%
2022年4月期第2四半期	21,444	11,714	49.9
2021年4月期	25,012	17,190	64.7

(参考) 自己資本 2022年4月期第2四半期 10,705百万円 2021年4月期 16,189百万円

- (注) 1. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年4月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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
2021年4月期	—	0.00	—	5.00	5.00
2022年4月期	—	0.00	—	—	—
2022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. 2022年4月期の期末配当金につきましては、現在未定です。

3. 2022年4月期の連結業績予想 (2021年5月1日~2022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 : 有
  - 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)	2022年4月期2Q	31,268,400株	2021年4月期	31,231,900株
② 期末自己株式数	2022年4月期2Q	2,101,039株	2021年4月期	980,039株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年4月期2Q	29,445,230株	2021年4月期2Q	30,208,191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 .....	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2四半期連結累計期間 .....	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間 .....	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	10
(継続企業の前提に関する注記) .....	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	10
(会計方針の変更) .....	10
(セグメント情報等) .....	11
(重要な後発事象) .....	12

## 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2四半期連結累計期間の売上高は8,578,797千円（前年同期比12.8%減）、営業損失は1,573,396千円（前年同期は1,319,622千円の営業利益）、経常損失は2,861,046千円（前年は1,732,697千円の経常利益）、親会社株主に帰属する四半期純損失は4,359,314千円（前年同期は1,004,902千円の親会社株主に帰属する四半期純利益）となりました。

当第2四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、複数の新規タイトルの配信に伴う売上寄与はあったものの、一部主力タイトルにおいて配信期間の長期化により売上が減少したことに伴い、前年同期比で減収となりました。

営業利益に関しては、売上高の減少に加え、新規タイトルの開発に係る外注費の増加、新規タイトルの配信に合わせた大型プロモーションの実施による広告宣伝費の増加等に伴い、前年同期比で減益となりました。

この結果、売上高は8,477,889千円（前年同期比13.3%減）、営業損失は1,575,801千円（前年同期は1,430,617千円の営業利益）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2四半期連結累計期間においては、主にファンド出資等を通じ、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21,929千円（前年同期は89,627千円の営業損失）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2四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が売上に寄与いたしました。

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100,907千円（前年同期比97.2%増）、営業利益は24,334千円（前年同期は21,367千円の営業損失）となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

#### ①資産、負債及び純資産の状況

当第2四半期連結会計期間末の総資産は21,444,900千円となり、前連結会計年度末比3,567,395千円減少いたしました。これは主に、その他の関係会社有価証券、ソフトウェア仮勘定の減少によるものであります。

負債合計は9,730,687千円となり、前連結会計年度末比1,908,829千円増加いたしました。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）の増加によるものであります。

純資産は11,714,213千円となり、前連結会計年度末比5,476,224千円減少いたしました。なお、自己資本比率は49.9%となりました。

## ②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)の残高は、前連結会計年度末8,492,510千円に比べ693,947千円増加し、9,186,457千円となりました。当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況と、それらの要因は次のとおりであります。

## (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果支出した資金は1,730,251千円(前年同期は1,930,358千円の獲得)となりました。収入の主な内訳は、減損損失1,906,092千円、持分法による投資損失938,763千円及び減価償却費607,641千円、支出の主な内訳は、税金等調整前当期純損失4,917,846千円、法人税等の支払額674,494千円であります。

## (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果獲得した資金は976,189千円(前年同期は833,051千円の支出)となりました。収入の主な内訳は、暗号資産の売却による収入948,491千円及び投資事業組合からの分配による収入929,682千円、支出の主な内訳は、無形固定資産の取得による支出928,589千円によるものであります。

## (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果獲得した資金は1,417,107千円(前年同期は3,126,258千円の獲得)となりました。収入の主な内訳は、長期借入れによる収入8,400,000千円、支出の主な内訳は、長期借入金の返済による支出5,833,202千円及び自己株式の取得による支出999,932千円によるものであります。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022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 (2021年4月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年10月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	8,492,510	9,186,457
売掛金及び契約資産	1,812,179	2,313,309
その他	3,280,230	1,858,625
流動資産合計	13,584,920	13,358,393
固定資産		
有形固定資産	135,386	141,983
無形固定資産		
ソフトウェア	493,142	563,902
ソフトウェア仮勘定	3,405,522	1,791,371
その他	73,855	49,453
無形固定資産合計	3,972,519	2,404,727
投資その他の資産		
投資有価証券	1,823,758	1,809,023
その他	5,495,710	3,730,772
投資その他の資産合計	7,319,469	5,539,795
固定資産合計	11,427,375	8,086,507
資産合計	25,012,295	21,444,900

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年4月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年10月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	542,982	558,303
1年内返済予定の長期借入金	1,999,734	2,632,540
未払法人税等	763,577	80,602
賞与引当金	100,239	93,181
その他	1,169,477	1,707,800
流動負債合計	4,576,010	5,072,427
固定負債		
長期借入金	2,500,404	4,434,396
資産除去債務	114,145	115,187
その他	631,297	108,676
固定負債合計	3,245,846	4,658,259
負債合計	7,821,857	9,730,687
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	9,399,470	9,416,668
資本剰余金	3,407,249	3,424,447
利益剰余金	4,336,840	△303,783
自己株式	△1,058,438	△2,058,370
株主資本合計	16,085,121	10,478,961
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	74,790	56,651
為替換算調整勘定	29,978	170,258
その他の包括利益累計額合計	104,769	226,910
新株予約権	316,551	340,208
非支配株主持分	683,995	668,133
純資産合計	17,190,437	11,714,213
負債純資産合計	25,012,295	21,444,900

(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2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2020年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年5月1日 至 2021年10月31日)
売上高	9,833,254	8,578,797
売上原価	6,856,295	8,239,819
売上総利益	2,976,958	338,977
販売費及び一般管理費	1,657,336	1,912,374
営業利益又は営業損失(△)	1,319,622	△1,573,396
営業外収益		
受取利息及び配当金	345	4,492
補助金収入	—	1,107
暗号資産評価益	303,562	—
暗号資産売却益	50,101	22,201
固定資産売却益	47,661	—
還付加算金	3,425	—
消費税等免除益	—	28,963
持分法による投資利益	70,394	—
投資事業組合運用益	—	16,885
その他	1,053	7,342
営業外収益合計	476,544	80,992
営業外費用		
支払利息	12,698	16,924
為替差損	46,261	70,464
暗号資産評価損	—	341,360
持分法による投資損失	—	938,763
投資事業組合運用損	1,669	—
その他	2,841	1,128
営業外費用合計	63,469	1,368,642
経常利益又は経常損失(△)	1,732,697	△2,861,046
特別利益		
投資有価証券売却益	—	65
新株予約権戻入益	9,398	—
特別利益合計	9,398	65
特別損失		
減損損失	41,088	1,906,092
投資有価証券評価損	284,553	773
事業構造改革費用	8,371	—
役員退職慰労金	—	150,000
特別損失合計	334,014	2,056,865
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(△)	1,408,081	△4,917,846
法人税、住民税及び事業税	272,390	12,935
法人税等調整額	147,366	△555,605
法人税等合計	419,756	△542,669
四半期純利益又は四半期純損失(△)	988,325	△4,375,176
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△16,577	△15,862
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(△)	1,004,902	△4,359,314



(四半期連結包括利益計算書)  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2020年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年5月1日 至 2021年10月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	988,325	△4,375,176
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△981	△18,138
為替換算調整勘定	△21,110	61,501
持分法適用会社に対する持分相当額	7,805	78,777
その他の包括利益合計	△14,286	122,140
四半期包括利益	974,038	△4,253,035
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	990,615	△4,237,173
非支配株主に係る四半期包括利益	△16,577	△15,862

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2020年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年5月1日 至 2021年10月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
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(△)	1,408,081	△4,917,846
減価償却費	455,987	607,641
減損損失	41,088	1,906,092
株式報酬費用	38,342	58,016
賞与引当金の増減額(△は減少)	20,624	△8,465
受取利息及び受取配当金	△345	△4,492
支払利息	12,698	16,924
為替差損益(△は益)	33,739	52,116
補助金収入	—	△1,107
持分法による投資損益(△は益)	△70,394	938,763
投資事業組合運用損益(△は益)	1,669	△16,885
暗号資産評価損益(△は益)	△303,562	341,360
暗号資産売却損益(△は益)	△50,101	△22,201
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△65
投資有価証券評価損益(△は益)	284,553	773
事業構造改革費用	8,371	—
固定資産売却損益(△は益)	△47,661	—
売上債権の増減額(△は増加)	725,166	△493,858
仕入債務の増減額(△は減少)	△107,185	14,738
未払金の増減額(△は減少)	△73,406	129,290
未払消費税等の増減額(△は減少)	△171,234	△36,865
未収入金の増減額(△は増加)	△138,478	104,105
前払費用の増減額(△は増加)	147,679	166,528
未収消費税等の増減額(△は増加)	△11,579	53,574
その他	△214,768	68,657
小計	1,989,284	△1,043,204
利息及び配当金の受取額	345	4,492
利息の支払額	△13,665	△13,733
補助金の受取額	—	1,107
事業構造改革費用の支払額	△11,189	△4,419
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	△34,417	△674,494
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,930,358	△1,730,251
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△30,817	△16,844
無形固定資産の取得による支出	△1,081,308	△928,589
無形固定資産の売却による収入	289,926	—
投資有価証券の売却による収入	—	3,815
投資有価証券の取得による支出	—	△49,900
その他の関係会社有価証券の取得による支出	△111,356	—
暗号資産の売却による収入	61,141	948,491
投資事業組合からの分配による収入	50,913	929,682
敷金及び保証金の差入による支出	△20,594	△2,583
敷金及び保証金の返還による収入	9,044	92,117
投資活動によるキャッシュ・フロー	△833,051	976,189

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年5月1日 至 2020年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年5月1日 至 2021年10月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	5,500,000	8,400,000
長期借入金の返済による支出	△2,250,263	△5,833,202
株式の発行による収入	27,507	36
自己株式の取得による支出	△38	△999,932
配当金の支払額	△150,947	△149,795
財務活動によるキャッシュ・フロー	3,126,258	1,417,107
現金及び現金同等物に係る換算差額	26,115	30,901
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	4,249,681	693,947
現金及び現金同等物の期首残高	5,833,436	8,492,510
現金及び現金同等物の四半期末残高	10,083,117	9,186,457

（4）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）

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。これに伴う影響は、（会計方針の変更）に記載のとおりであります。

（会計方針の変更）

（収益認識に関する会計基準等の適用）

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしました。

収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

（アイテム課金）

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換するためのポイント課金時に収益として認識しておりましたが、顧客のアイテム交換後の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は229,226千円減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失はそれぞれ229,226千円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は130,051千円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 2020年3月31日）第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第2四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

（時価の算定に関する会計基準等の適用）

「時価の算定に関する会計基準」（企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」（企業会計基準第10号 2019年7月4日）第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自2020年5月1日至2020年10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	9,782,073	—	51,181	9,833,254
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	9,782,073	—	51,181	9,833,254
セグメント利益又は損失(△)	1,430,617	△89,627	△21,367	1,319,622

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)

「モバイルオンラインゲーム事業」セグメントにおいて、建物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2四半期連結累計期間において41,088千円であります。

## Ⅱ 当第2四半期連結累計期間（自 2021年5月1日 至 2021年10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				
国内	6,423,276	—	4,038	6,427,315
海外	2,054,612	—	96,869	2,151,482
顧客との契約から生じる収益	8,477,889	—	100,907	8,578,797
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	8,477,889	—	100,907	8,578,797
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	8,477,889	—	100,907	8,578,797
セグメント利益又は損失(△)	△1,575,801	△21,929	24,334	△1,573,396

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

「会計方針の変更」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。これにより、従来の方と比較して、モバイルオンラインゲーム事業では、当第2四半期連結累計期間の売上高は229,226千円減少し、セグメント損失は229,226千円増加しております。

## 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」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2四半期連結累計期間において1,906,092千円であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。