

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 2022年9月9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. 2023年4月期第1四半期の連結業績(2022年5月1日~2022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	%
2023年4月期第1四半期	4,280	17.3	163	—	△618	—	△570	—
2022年4月期第1四半期	3,650	△31.8	△596	—	△1,808	—	△1,593	—

(注) 包括利益 2023年4月期第1四半期 △530百万円(—%) 2022年4月期第1四半期 △1,640百万円(—%)

	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
2023年4月期第1四半期	△19.54	—
2022年4月期第1四半期	△53.62	—

(注) 1. 2022年4月期第1四半期及び2023年4月期第1四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	%
2023年4月期第1四半期	17,931	9,575	49.1
2022年4月期	18,362	10,084	50.2

(参考) 自己資本 2023年4月期第1四半期 8,799百万円 2022年4月期 9,221百万円

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
2022年4月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2023年4月期	—	—	—	—	—
2023年4月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2023年4月期の配当金につきましては、現在未定です。

3. 2023年4月期の連結業績予想(2022年5月1日~2023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)	2023年4月期1Q	31,278,200株	2022年4月期	31,271,400株
② 期末自己株式数	2023年4月期1Q	2,101,039株	2022年4月期	2,101,039株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2023年4月期1Q	29,171,950株	2022年4月期1Q	29,722,194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 .....	2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	3
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	3
(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 .....	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	7
(継続企業の前提に関する注記) .....	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	7
(会計方針の変更) .....	7
(追加情報) .....	7
(セグメント情報) .....	8

## 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従来の報告セグメントのうち、「XR事業（VR、AR、MR等）」と「ブロックチェーン事業」を「メタバース事業」として再整理しております。

今後は、「モバイルオンラインゲーム事業」及び「メタバース事業」の2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4,280,733千円（前年同期比17.3%増）、営業利益は163,118千円（前年同期は596,427千円の営業損失）、経常損失は618,421千円（前年同期は1,808,799千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は570,153千円（前年同期は1,593,652千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

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、「XR事業（VR、AR、MR等）」と「ブロックチェーン事業」を「メタバース事業」として再整理しましたため、前年同期比較は報告セグメント見直し後の数値に組み替えて記載しております。

#### （モバイルオンラインゲーム事業）

売上高に関しては、既存タイトルについては配信期間の経過に伴い減収となったものの、前連結会計年度に配信を開始した「乃木坂のフラクタル」及び「ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫」の売上寄与等により、前年同期比で増収となりました。

営業利益に関しては、増収効果に加え、開発・運用体制の適正化により人件費及び外注費が減少したこと等に伴い、前年同期比で増益となりました。

この結果、売上高は4,155,299千円（前年同期比15.3%増）、営業利益は157,367千円（前年同期は595,714千円の営業損失）となりました。

#### （メタバース事業）

メタバース事業に関しては、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。

当連結会計年度においては、複数の有力チェーンにおけるノード運営及びブロックチェーンコンテンツの開発・提供にかかる収益寄与等により、前年同期比で増収増益となりました。

この結果、売上高は125,433千円（前年同期比176.9%増）、営業利益は5,751千円（前年同期は712千円の営業損失）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17,931,475千円となり、前連結会計年度末比431,233千円減少いたしました。これは主に、流動資産その他に含まれる暗号資産及びその他の関係会社有価証券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8,355,752千円となり、前連結会計年度末比77,405千円増加いたしました。これは主に、長期借入金（1年内返済予定を含む）の増加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9,575,722千円となり、前連結会計年度末比508,639千円減少いたしました。なお、自己資本比率は49.1%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

2023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、既存タイトルの安定的な運用による収益の創出に加え、ヒットタイトルの開発実績を有するスタジオにおける高品質なオリジナルタイトルの開発、自社ヒットタイトルのゲームエンジンと他社有力IPを掛け合わせた新規タイトルの開発、自社ゲームエンジンのライセンスアウト、開発受託等、バランスの良いポートフォリオを構築することで、将来における収益力の更なる拡大を目指しております。

メタバース事業においては、特にブロックチェーン領域において、コンテンツ開発、ファンド出資、ノード運営の3つの領域に積極的に経営資源を投下することで、収益の主軸として成長させてまいります。

なお、モバイルオンラインゲーム事業及びメタバース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 (2022年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年7月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,302,742	6,493,429
売掛金及び契約資産	1,852,967	1,619,812
その他	1,856,398	1,481,275
流動資産合計	10,012,108	9,594,516
固定資産		
有形固定資産	128,663	117,387
無形固定資産		
ソフトウェア	359,920	302,178
ソフトウェア仮勘定	2,548,821	2,930,865
その他	25,051	12,850
無形固定資産合計	2,933,793	3,245,894
投資その他の資産		
投資有価証券	1,687,546	1,518,214
その他の関係会社有価証券	2,340,035	2,060,540
その他	1,260,562	1,394,921
投資その他の資産合計	5,288,143	4,973,676
固定資産合計	8,350,600	8,336,958
資産合計	18,362,709	17,931,475

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年7月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	393,015	316,896
1年内返済予定の長期借入金	3,049,208	3,174,199
資産除去債務	53,156	54,389
未払法人税等	442,151	434,011
賞与引当金	106,754	51,171
その他	1,698,293	1,659,354
流動負債合計	5,742,578	5,690,021
固定負債		
長期借入金	2,368,124	2,584,998
資産除去債務	64,763	64,893
その他	102,880	15,838
固定負債合計	2,535,767	2,665,730
負債合計	8,278,346	8,355,752
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,417,653	9,421,804
資本剰余金	3,425,432	3,429,577
利益剰余金	△2,218,164	△2,788,318
自己株式	△2,058,370	△2,058,370
株主資本合計	8,566,551	8,004,693
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	71,151	78,311
為替換算調整勘定	583,300	716,283
その他の包括利益累計額合計	654,451	794,595
新株予約権	385,108	398,438
非支配株主持分	478,251	377,995
純資産合計	10,084,362	9,575,722
負債純資産合計	18,362,709	17,931,475

(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 2021年5月1日 至 2021年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2022年7月31日)
売上高	3,650,618	4,280,733
売上原価	3,471,586	3,378,405
売上総利益	179,031	902,327
販売費及び一般管理費	775,458	739,209
営業利益又は営業損失(△)	△596,427	163,118
営業外収益		
受取利息及び配当金	226	131
補助金収入	545	—
暗号資産売却益	22,201	—
消費税等免除益	28,963	—
投資事業組合運用益	9,725	22,537
その他	4,466	2,874
営業外収益合計	66,128	25,542
営業外費用		
支払利息	7,329	11,068
為替差損	10,361	82,348
暗号資産評価損	672,367	342,669
持分法による投資損失	587,589	368,817
その他	852	2,178
営業外費用合計	1,278,500	807,082
経常損失(△)	△1,808,799	△618,421
特別損失		
投資有価証券評価損	773	171,623
役員退職慰労金	150,000	—
特別損失合計	150,773	171,623
税金等調整前四半期純損失(△)	△1,959,572	△790,045
法人税、住民税及び事業税	5,603	9,644
法人税等調整額	△363,492	△129,280
法人税等合計	△357,888	△119,635
四半期純損失(△)	△1,601,683	△670,409
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△8,031	△100,256
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△1,593,652	△570,153

(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 2021年5月1日 至 2021年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2022年7月31日)
四半期純損失(△)	△1,601,683	△670,409
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△21,412	7,160
為替換算調整勘定	△27,502	178,999
持分法適用会社に対する持分相当額	9,696	△46,017
その他の包括利益合計	△39,219	140,143
四半期包括利益	△1,640,903	△530,266
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,632,871	△430,010
非支配株主に係る四半期包括利益	△8,031	△100,256



（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。

（会計方針の変更）

（時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用）

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。）を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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。

（追加情報）

（グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用）

当社及び一部の国内連結子会社は、当第1四半期連結会計期間から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」（実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。）に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

## (セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2021年5月1日 至 2021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並びに収益の分解情報  
(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	メタバース事業	
売上高			
国内	2,630,256	1,978	2,632,235
海外	975,062	43,320	1,018,383
顧客との契約から生じる収益	3,605,319	45,299	3,650,618
その他の収益	—	—	—
外部顧客への売上高	3,605,319	45,299	3,650,618
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	3,605,319	45,299	3,650,618
セグメント損失(△)	△595,714	△712	△596,427

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。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

当第1四半期連結会計期間より、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変更しております。これにより、従来の方法と比較して、モバイルオンラインゲーム事業では、当第1四半期連結累計期間の売上高は15,810千円減少し、セグメント損失は15,810千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)

該当事項はありません。

## Ⅱ 当第1四半期連結累計期間（自 2022年5月1日 至 2022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並びに収益の分解情報  
(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	メタバース事業	
売上高			
国内	3,502,956	113,080	3,616,037
海外	652,343	—	652,343
顧客との契約から生じる収益	4,155,299	113,080	4,268,380
その他の収益	—	12,352	12,352
外部顧客への売上高	4,155,299	125,433	4,280,733
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	4,155,299	125,433	4,280,733
セグメント利益	157,367	5,751	163,118

セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。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

(報告セグメントの変更)

従来、セグメント情報における報告セグメントについては、「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」の3区分としておりましたが、これまで獲得してきた知見を融合し、仮想空間の下に現実世界と同等の経済圏を構築し得るコンテンツ開発を行うべく、これまで別セグメントとして位置付けていた「XR事業（VR、AR、MR等）」と「ブロックチェーン事業」を、「メタバース事業」として再整理することを2022年4月26日開催の取締役会において決定し、当第1四半期連結会計期間より「モバイルオンラインゲーム事業」及び「メタバース事業」の2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については、変更後の報告セグメントに基づき作成したものを開示しております。

## 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)

該当事項はありません。