

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 2023年3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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2023年4月期第3四半期の連結業績(2022年5月1日~2023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 | % |
| 2023年4月期第3四半期 | 12,314 | △12.8 | 501 | — | 18 | — | 222 | — |
| 2022年4月期第3四半期 | 14,128 | △4.8 | △1,921 | — | △3,178 | — | △5,129 | — |

(注) 包括利益 2023年4月期第3四半期 114百万円(—%) 2022年4月期第3四半期 △5,104百万円(—%)

| | 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3四半期 | 7.42 | 7.31 |
| 2022年4月期第3四半期 | △174.77 | — |

(注) 2022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 | % |
| 2023年4月期第3四半期 | 25,797 | 17,326 | 64.5 |
| 2022年4月期 | 18,362 | 10,084 | 50.2 |

(参考) 自己資本 2023年4月期第3四半期 16,634百万円 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 | — | 0.00 | — | — | — |
| 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月期の期末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3Q | 39,249,234株 | 2022年4月期 | 31,271,400株 |
| ② 期末自己株式数 | 2023年4月期3Q | 一株 | 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3Q | 29,966,814株 | 2022年4月期3Q | 29,351,600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 |
| (会計方針の変更) | 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3四半期連結累計期間の売上高は12,314,032千円（前年同期比12.8%減）、営業利益は501,101千円（前年同期は1,921,843千円の営業損失）、経常利益は18,144千円（前年同期は3,178,625千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純利益は222,226千円（前年同期は5,129,722千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、「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、前連結会計年度に配信を開始した複数タイトルの売上寄与があったものの、その他主力タイトルにおいて配信期間の経過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、開発・運用体制の適正化による人件費及び外注費の減少に加え、複数の受託タイトルを開発ポートフォリオに組み入れる等の様々な取り組みが奏功し、前年同期比で増益となりました。

この結果、売上高は11,994,205千円（前年同期比14.2%減）、営業利益は716,661千円（前年同期は1,942,629千円の営業損失）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、特にブロックチェーンゲーム領域において、コンテンツ開発、ファンド出資、ノード運営への取り組みを強化し、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、将来の収益基盤の構築を図るべくブロックチェーンゲーム開発への投資を強化したこと等により、前年同期比で減益となりました。

この結果、売上高は319,826千円（前年同期比116.5%増）、営業損失は215,560千円（前年同期は20,786千円の営業利益）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25,797,869千円となり、前連結会計年度末比7,435,160千円増加しました。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8,471,701千円となり、前連結会計年度末比193,354千円増加しました。これは主に、長期借入金（1年内返済予定の長期借入金含む）の増加及び社債（1年内償還予定の社債含む）の増加によるものであります。

純資産は17,326,168千円となり、前連結会計年度末比7,241,805千円の増加となりました。なお、自己資本比率は64.5%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

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3四半期連結会計期間 (2023年1月31日) |
|--------------|-------------------------|------------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 6,302,742 | 12,024,741 |
| 売掛金及び契約資産 | 1,852,967 | 2,131,298 |
| その他 | 1,856,398 | 1,980,918 |
| 流動資産合計 | 10,012,108 | 16,136,958 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | 128,663 | 170,272 |
| 無形固定資産 | | |
| ソフトウェア | 359,920 | 182,383 |
| ソフトウェア仮勘定 | 2,548,821 | 3,749,993 |
| その他 | 25,051 | 625 |
| 無形固定資産合計 | 2,933,793 | 3,933,001 |
| 投資その他の資産 | | |
| 投資有価証券 | 1,687,546 | 1,716,131 |
| その他の関係会社有価証券 | 2,340,035 | 2,483,220 |
| その他 | 1,260,562 | 1,358,284 |
| 投資その他の資産合計 | 5,288,143 | 5,557,636 |
| 固定資産合計 | 8,350,600 | 9,660,911 |
| 資産合計 | 18,362,709 | 25,797,869 |

(単位：千円)

| | 前連結会計年度 (2022年4月30日) | 当第3四半期連結会計期間 (2023年1月31日) |
|---------------|-------------------------|------------------------------|
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| 買掛金 | 393,015 | 299,070 |
| 1年内償還予定の社債 | — | 160,000 |
| 1年内返済予定の長期借入金 | 3,049,208 | 2,210,083 |
| 資産除去債務 | 53,156 | — |
| 未払法人税等 | 442,151 | 69,270 |
| 賞与引当金 | 106,754 | 40,656 |
| その他 | 1,698,293 | 1,887,633 |
| 流動負債合計 | 5,742,578 | 4,666,714 |
| 固定負債 | | |
| 社債 | — | 340,000 |
| 長期借入金 | 2,368,124 | 3,379,552 |
| 資産除去債務 | 64,763 | 84,024 |
| その他 | 102,880 | 1,410 |
| 固定負債合計 | 2,535,767 | 3,804,986 |
| 負債合計 | 8,278,346 | 8,471,701 |
| 純資産の部 | | |
| 株主資本 | | |
| 資本金 | 9,417,653 | 12,992,422 |
| 資本剰余金 | 3,425,432 | 4,941,801 |
| 利益剰余金 | △2,218,164 | △1,995,938 |
| 自己株式 | △2,058,370 | — |
| 株主資本合計 | 8,566,551 | 15,938,285 |
| 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 | 75,913 |
| 為替換算調整勘定 | 583,300 | 620,465 |
| その他の包括利益累計額合計 | 654,451 | 696,378 |
| 新株予約権 | 385,108 | 362,941 |
| 非支配株主持分 | 478,251 | 328,562 |
| 純資産合計 | 10,084,362 | 17,326,168 |
| 負債純資産合計 | 18,362,709 | 25,797,869 |

(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 2021年5月1日 至 2022年1月31日) | 当第3四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2023年1月31日) |
|---------------------------------------|---|---|
| 売上高 | 14,128,786 | 12,314,032 |
| 売上原価 | 12,888,095 | 9,439,562 |
| 売上総利益 | 1,240,690 | 2,874,470 |
| 販売費及び一般管理費 | 3,162,534 | 2,373,369 |
| 営業利益又は営業損失(△) | △1,921,843 | 501,101 |
| 営業外収益 | | |
| 受取利息及び配当金 | 506 | 682 |
| 補助金収入 | 2,276 | 74 |
| 暗号資産売却益 | 22,201 | — |
| 消費税等免除益 | 28,963 | — |
| 持分法による投資利益 | — | 74,681 |
| 投資事業組合運用益 | 12,070 | 25,168 |
| その他 | 12,551 | 6,586 |
| 営業外収益合計 | 78,570 | 107,194 |
| 営業外費用 | | |
| 支払利息 | 24,816 | 40,357 |
| 為替差損 | 98,672 | 33,467 |
| 株式交付費 | — | 58,480 |
| 暗号資産評価損 | 609,493 | 411,651 |
| 持分法による投資損失 | 601,240 | — |
| その他 | 1,128 | 46,194 |
| 営業外費用合計 | 1,335,352 | 590,150 |
| 経常利益又は経常損失(△) | △3,178,625 | 18,144 |
| 特別利益 | | |
| 投資有価証券売却益 | 65 | — |
| 新株予約権戻入益 | — | 2,072 |
| 特別利益合計 | 65 | 2,072 |
| 特別損失 | | |
| 減損損失 | 1,906,092 | — |
| 投資有価証券評価損 | 8,296 | 171,623 |
| 関係会社株式評価損 | 145,643 | 57,999 |
| 役員退職慰労金 | 150,000 | — |
| 特別損失合計 | 2,210,031 | 229,623 |
| 税金等調整前四半期純損失(△) | △5,388,591 | △209,406 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 55,055 | △17,611 |
| 法人税等調整額 | △177,299 | △264,333 |
| 法人税等合計 | △122,243 | △281,944 |
| 四半期純利益又は四半期純損失(△) | △5,266,347 | 72,538 |
| 非支配株主に帰属する四半期純損失(△) | △136,625 | △149,688 |
| 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(△) | △5,129,722 | 222,226 |

(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 2021年5月1日 至 2022年1月31日) | 当第3四半期連結累計期間 (自 2022年5月1日 至 2023年1月31日) |
|-------------------|---|---|
| 四半期純利益又は四半期純損失(△) | △5,266,347 | 72,538 |
| その他の包括利益 | | |
| その他有価証券評価差額金 | △22,638 | 4,761 |
| 為替換算調整勘定 | 78,457 | 81,524 |
| 持分法適用会社に対する持分相当額 | 106,482 | △44,359 |
| その他の包括利益合計 | 162,302 | 41,926 |
| 四半期包括利益 | △5,104,045 | 114,464 |
| (内訳) | | |
| 親会社株主に係る四半期包括利益 | △4,967,420 | 264,153 |
| 非支配株主に係る四半期包括利益 | △136,625 | △149,688 |

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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)

当社は、2022年12月22日開催の取締役会決議に基づき、SBIホールディングス株式会社及び株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスとの間でそれぞれ資本業務提携契約を締結しました。これにより2023年1月11日付で、SBIホールディングス株式会社及び株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスから第三者割当増資の払込みを受けました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本金及び資本剰余金がそれぞれ3,532,920千円増加しております。

また、2022年12月22日開催の取締役会決議に基づき、2023年1月11日付で、自己株式2,101,066株の消却を実施しました。この結果、当第3四半期連結累計期間において自己株式が2,058,399千円減少しております。

主にこれらの影響により、当第3四半期連結会計期間末における資本金は12,992,422千円、資本剰余金は4,941,801千円、自己株式は－千円となっております。

(会計方針の変更)

(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、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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2021年5月1日 至 2022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 | 11,116,008 | 5,971 | 11,121,980 |
| 海外 | 2,865,052 | 141,752 | 3,006,805 |
| 顧客との契約から生じる収益 | 13,981,061 | 147,724 | 14,128,786 |
| その他の収益 | — | — | — |
| 外部顧客への売上高 | 13,981,061 | 147,724 | 14,128,786 |
| セグメント間の内部売上高 又は振替高 | — | — | — |
| 計 | 13,981,061 | 147,724 | 14,128,786 |
| セグメント利益又は損失(△) | △1,942,629 | 20,786 | △1,921,843 |

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

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3四半期連結累計期間の売上高は311,761千円減少し、セグメント損失は311,761千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3四半期連結累計期間（自 2022年5月1日 至 2023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 | 10,117,592 | 274,683 | 10,392,275 |
| 海外 | 1,876,613 | 7,337 | 1,883,951 |
| 顧客との契約から生じる収益 | 11,994,205 | 282,020 | 12,276,226 |
| その他の収益 | — | 37,805 | 37,805 |
| 外部顧客への売上高 | 11,994,205 | 319,826 | 12,314,032 |
| セグメント間の内部売上高 又は振替高 | — | — | — |
| 計 | 11,994,205 | 319,826 | 12,314,032 |
| セグメント利益又は損失(△) | 716,661 | △215,560 | 501,101 |

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。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、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3四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。

(重要な後発事象)

(子会社の設立)

当社は、2023年2月24日開催の取締役会において、以下のとおり子会社を設立することを決議いたしました。

1. 設立の目的

当社は、メタバース事業を新たな収益の基軸とすべく、特にブロックチェーン領域に対し積極的な事業展開を図っており、当該事業領域の収益力の拡大を図るにあたっては、コンテンツ開発やノード運営もさることながら、提携先との更なる事業連携等も機動的に推進していく必要があります。こうした状況下において、ブロックチェーン領域の中で、投資領域を除いた事業全般（コンテンツ開発、ノード運営、その他新規サービスの提供等）を管掌する新会社を設立し、経営責任の明確化及び経営判断の迅速化を実現することを目的として、株式会社gC Labsを新たに設立することといたしました。

2. 設立する子会社の概要

| | |
|---------------|---|
| (1) 名称 | 株式会社gC Labs |
| (2) 所在地 | 福岡県福岡市博多区上呉服町10番10号 |
| (3) 代表者の氏名・役職 | 代表取締役社長 川本 寛之 |
| (4) 事業内容 | ①ブロックチェーンに関するハードウェア、ソフトウェア及びコンテンツの開発並びにサービスの提供 ②ブロックチェーンノード運営事業 ③ブロックチェーン関連事業を営む会社の株式を所有することによる当該会社の事業活動等の支配、管理並びにそれに附帯関連する一切の事業等 |
| (5) 資本金 | 10,000千円 |
| (6) 設立年月日 | 2023年3月15日（予定） |
| (7) 発行済株式総数 | 400株 |
| (8) 決算期 | 4月30日 |
| (9) 大株主及び持分比率 | 株式会社gumi 100% |

(会社分割)

当社及び当社の完全子会社である株式会社gumi X Realityは、2023年3月10日開催の取締役会において、同社が営む株式管理事業の一部を吸収分割により、当社の完全子会社である株式会社gC Labsに承継させることを決議いたしました。

1. 会社分割の目的

当社は、メタバース事業を新たな収益の基軸とすべく、特にブロックチェーン領域に対し積極的な事業展開を図っており、当該事業領域の収益力の拡大を図るにあたっては、コンテンツ開発やノード運営もさることながら、提携先との更なる事業連携等も機動的に推進していく必要があります。

こうした状況下において、2023年2月24日の取締役会において、ブロックチェーン領域の中で、投資領域を除くブロックチェーン領域全般を管掌する新会社として株式会社gC Labsを設立することを決定し、2023年3月15日に設立が完了する予定です。

今般、新設会社の設立を条件として、当社が有するgC Games Pte. Ltd.を海外における事業推進拠点として位置付け、gC Games Singapore Pte. Ltd.に商号変更のうえ吸収分割の手法を用いて同社株式を新設会社に承継させること、株式会社gumi X Realityが有する株式会社gumi X studioを日本における事業推進拠点として位置付け、株式会社gC Gamesに商号変更のうえ吸収分割の手法を用いて同社株式を新設会社に承継させることを決定いたしました。これにより、経営責任の明確化、経営判断の迅速化を実現することで、当社グループの更なる企業価値の向上を目指してまいります。

2. 会社分割の事業内容・規模

事業内容：株式管理事業

規 模：2022年4月期 売上高一千円

3. 会社分割の形態

本吸収分割は、当社を分割会社とし、株式会社gC Labsを承継会社とする簡易吸収分割及び株式会社gumi X Realityを分割会社とし、株式会社gC Labsを承継会社とする吸収分割です。

4. 分割会社に係る分割会社の名称又は承継会社の名称、当該会社の資産及び負債

分割会社の名称：株式会社gumi

承継会社の名称：株式会社gC Labs

承継する資産の額：10,224千円（2023年1月31日現在）

承継する負債の額：一千円（2023年1月31日現在）

分割会社の名称：株式会社gumi X Reality

承継会社の名称：株式会社gC Labs

承継する資産の額：242,636千円（2023年1月31日現在）

承継する負債の額：一千円（2023年1月31日現在）

（注）承継する資産及び負債の項目及び金額については、2023年1月31日時点の見込み額であり、実際に分割する資産及び負債の金額は、上記から変動する可能性があります。

5. 会社分割の時期

2023年5月1日を予定しております。

6. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 2019年1月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 2019年1月16日）に基づき、共通支配下の取引として処理をいたします。