


# 業績回復及び株価上昇に向けた取り組みについて



株式会社gumi  
(3903)

- 
- 2024年4月期の業績不振の要因と今期黒字化に向けた施策
  - 事業方針の転換
  - すとぷりグループについて
  - 業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み

# 2024年4月期の業績不振の要因と今期黒字化に向けた施策

税引前当期純利益  $\Delta 53$ 億円 =  $\Delta 65$ 億円(モバイル) +  $12$ 億円(ブロックチェーン)

## モバイルオンラインゲーム事業

2024年4月期

2025年4月期

$\Delta 65$ 億円

黒字化

新作の開発中止に伴う費用  
 $\Delta 10$ 億円

開発中止

希望退職実施による  
コスト削減

減価償却

2025年4月期は発生せず

アスタタ  
 $\Delta 51$ 億円  
(営業損失23億  
+減損28億円)

減損損失

アスタタの損失解消  
2025年4月期は発生せず

## ブロックチェーン等事業

2024年4月期

2025年4月期

+12億円

黒字化

カバー株式  
売却考慮前  
 $\Delta 12$ 億円

ファンキルオルタナ及び  
OSHIトークンの  
年間収益寄与等

両事業において、2025年4月期の黒字転換を目指す

# 事業方針の転換

## 中期経営計画の修正

モバイルオンライン  
ゲーム事業

### 開発体制の大幅刷新及び開発方針の見直し

- スタジオFgGを解体のうえ、事業部制に変更。それぞれの事業部にて有する『当社ゲームエンジン』×『IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進し、継続的な安定収益を創出。一方、オリジナルタイトルは当面開発を中止
- カジュアルゲーム、コンソールゲーム、Steam等の領域にも注力

ブロックチェーン等  
事業

### 原則として事業方針に大きな変更はなし

- 『ファンキルオルタナ』が好調なことに加え、OSHIトークンの価値も向上しているため、より一層の経営リソースを投入することで、事業拡大を図る
- 株式会社gC Labsに経営判断を委譲し、迅速な意思決定を実現

# 事業方針の転換

モバイルオンライン  
ゲーム事業

ブロックチェーン等事業

エンターテイメント領域

金融領域

## 旧中期経営計画の戦略

### 協業主軸

- ✓ IPタイトルを中心としたタイトル構成
- ✓ オリジナルは、コンソーシアムの形成によりリスク分散する体制を構築
- ✓ 開発受託への取り組みも更に強化

### 本格化

- ✓ 自社開発のみならず、有力企業を網羅した開発体制の構築
- ✓ IPを活用したタイトルの市場への投下
- ✓ ブロックチェーンサービス関連プラットフォームの構築

### 事業化

- ✓ トークン資産の運用ノウハウを活用したアセットマネジメントビジネスの確立
- ✓ 投資事業の更なる強化

## 修正中期経営計画の戦略

### 協業主軸

- ✓ オリジナルは開発を中止し撤退
- ✓ 『当社ゲームエンジン×IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進
- ✓ 開発受託への取り組みも更に強化

### 本格化

- ✓ 『ファンキルオルタナ』に次ぐヒット作の開発
- ✓ 投資先・協業先からのタイトル配信
- ✓ IPを活用したタイトルの市場への投下
- ✓ ブロックチェーンサービス関連プラットフォーム（OSHI3）の構築と推進によるOSHIトークンの価値向上

### 事業化

- ✓ アセットマネジメント事業における運用資産規模の拡大
- ✓ 3ファンド（200億円）の運用強化

# すとぷりグループについて

すとぷり



映画化

2024年8月 アニメ映画公開

アンプタックカラース

AMPTAK\*COLORS



歌手史上最速  
日本武道館ライブ決定

Knight A - 騎士A - (ナイトエー)

KnightA



2024年8月 日本武道館ライブ

SNS総フォロワー数

4,300万人

YouTube総再生回数

89億回突破

TV番組出演

NHK  
第74回 紅白歌合戦



ライブ観客動員数

1位  
(2023年上半期)

順位	アーティスト名
1	すとぷり
2	SixTONES
3	ONE OK ROCK
4	back number
5	東方神起

# 業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み

## 1 ゲーム事業における有力IPタイトル（受託含む）の獲得

- ・ 将来の業績向上に資する有力IPの獲得
- ・ すとぷりグループのIPの活用
- ・ 協業先からの複数のブロックチェーンゲームの配信

## 2 OSHIトークンの価格の持続的な上昇

- ・ TOPPAN、KDDI、HashKey等の大手企業との間でパートナーシップを構築
- ・ すとぷりグループ等、複数のパートナーとの連携によるコンテンツ配信及びマーケティングの実施

## 3 ノード事業の更なる拡張

- ・ 足元の運用資本の増加
- ・ 大手企業との連携による他社資本の組み入れ

## 4 戦略的提携及び保有資産売却による資金確保を通じた戦略投資の実行

- ・ 投資活動を通じて得てきた株式等の売却による早期回収
- ・ コンソールゲームやカジュアルゲーム、Steam向けゲームの開発会社への戦略的投資やブロックチェーン等事業の強化を目的とした暗号資産投資

## 5 すとぷりグループとの連携による新規事業領域への進出

- ・ すとぷりグループのプロデュースノウハウ x 当社の技術力をかけ合わせたオリジナルIP創出
- ・ クリエイターとファンの新たな楽しみや交流を実現できる仮想世界、バーチャルファンダム空間の実現可能性検討

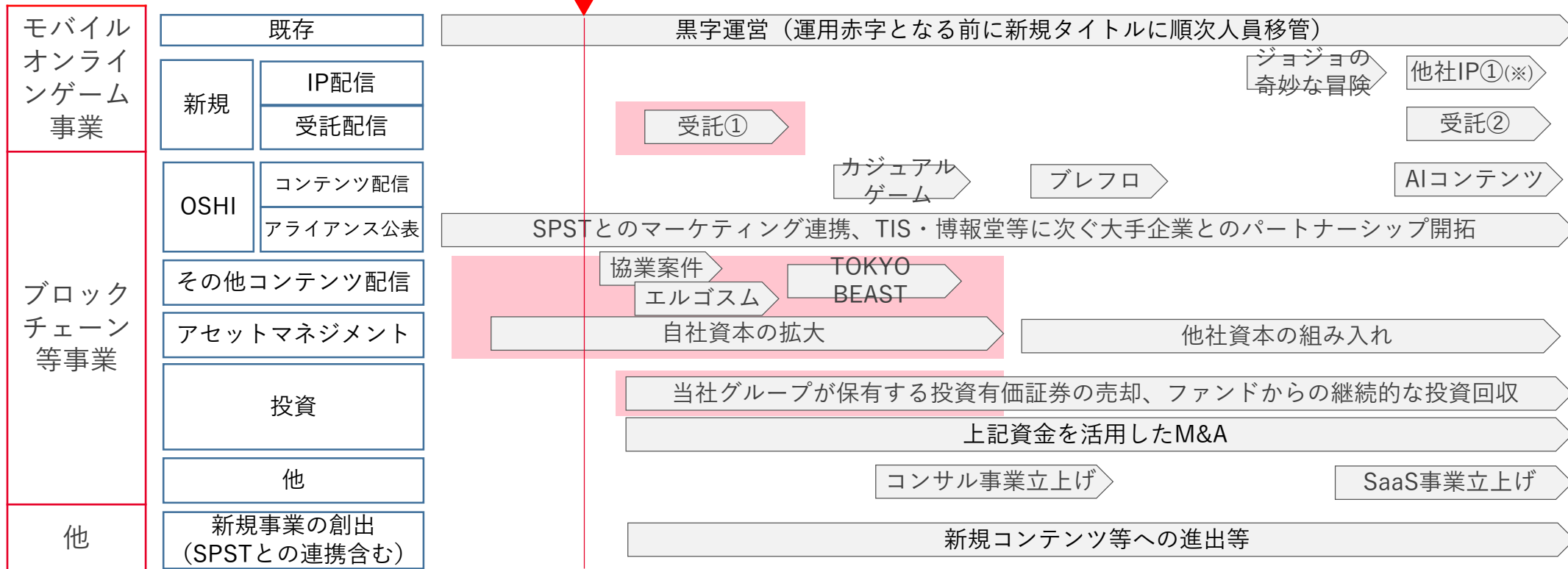
# 業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み

モバイルオンラインゲーム事業は、今期仕込みの時期。タイトル公表を適切なタイミングで実施予定  
 ブロックチェーン等事業は、協業案件の配信や保有する投資有価証券の売却により収益拡大を図る

内は  
 今期の業績向上施策

今期 (2025年4月期)				来期 (2026年4月期)			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4

現時点



※ 他社IP①、協業案件は、決算説明資料のパイプラインにおいて含まれておりますが、タイトルは未公表となります

※ 上記スケジュール現時点の情報に基づいたイメージであり、状況により計画が大きく変動する可能性があります



# 業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み

## モバイルオンラインゲーム事業

2025年4月期 黒字転換を目指す  
2026年4月期 複数の新規タイトル配信により、**3-10億円**規模を目指す

## ブロックチェーン等事業（エンターテインメント領域）

### ブロックチェーンゲーム

2025年4月期 黒字転換を目指す  
2026年4月期 複数のブロックチェーンゲームの収益貢献により **3-10億円程度**の利益創出を目指す

### プラットフォーム

トークン価値を向上させ、継続的に年間**数億円**の利益創出を目指す

## ブロックチェーン等事業（金融領域）

### アセットマネジメント

2025年4月期 **数億円**の利益を創出  
2026年4月期 他社資本の運用により **3-5億円**規模までの成長を目指す

### 投資

継続的に年間**数億円**程度の投資収益創出を目指す

## 利益目標

(単位：億円)

