

2025年4月期 決算説明資料

第1四半期決算説明資料



株式会社gumi
(3903)

目次

■ 決算概要（連結）	P 2
■ 業績回復の進捗	P12
■ パイプライン	P27
■ 業績の推移	P37
■ Appendix	P42



決算概要（連結）

エグゼクティブサマリー

Q1決算サマリー

- ・ 5 四半期ぶりに**営業利益、経常利益ともに黒字に転換**
- ・ **コストの最適化により、収益構造を大幅に改善**

トピックス

モバイルゲーム

- ・ 新たな取り組みとして、『ファンキル』のカジュアルゲーム『Phantom of Sweet Carnival』を8月22日に配信

ブロックチェーン

ゲーム

- ・ レイヤー1ブロックチェーン『Sui』の開発元であるSui Foundationと『ブレフロバーサス』を共同開発
- ・ クルーズとの協業案件である『エルゴスム』のFCTトークンの受領及びトークン価格の上昇により営業外収益を計上

PF

- ・ OSHI3において、トークンの流動性向上施策の実施、OSHI Membership制度を導入
また、博報堂グループとアイデアソンを実施（詳細P22~24を参照）

投資

- ・ gCC2号が保有するETHFIトークンの価格上昇により、営業外収益を計上

全社

- ・ 6月7日に希望退職者を募集し、80名が応募。特別損失として88百万円を計上、年間のコスト削減効果は4.5億円

業務提携及び資金調達

- ・ 6月26日にSPST^(※)（すとぷりグループ）と資本業務提携契約を締結し、7月16日に約30億円を調達完了

※ SPSTはSUPER STATE HOLDINGS株式会社を指します

決算概要：2025年4月期第1四半期（PL）

- ✓ QonQでは減収するも、コストの適正化により **5四半期ぶりの営業黒字を創出**
- ✓ 『エルゴスム』のFCTトークンやgCC2号が保有するETHFIトークンの価格上昇により営業外収益を計上し **経常黒字も創出**
- ✓ 希望退職者の募集等による事業構造改革費用172百万円、並びに未実現のトークン評価益に対して繰延税金負債を計上したこと等により親会社株主に帰属する四半期純利益は赤字を計上

(百万円)

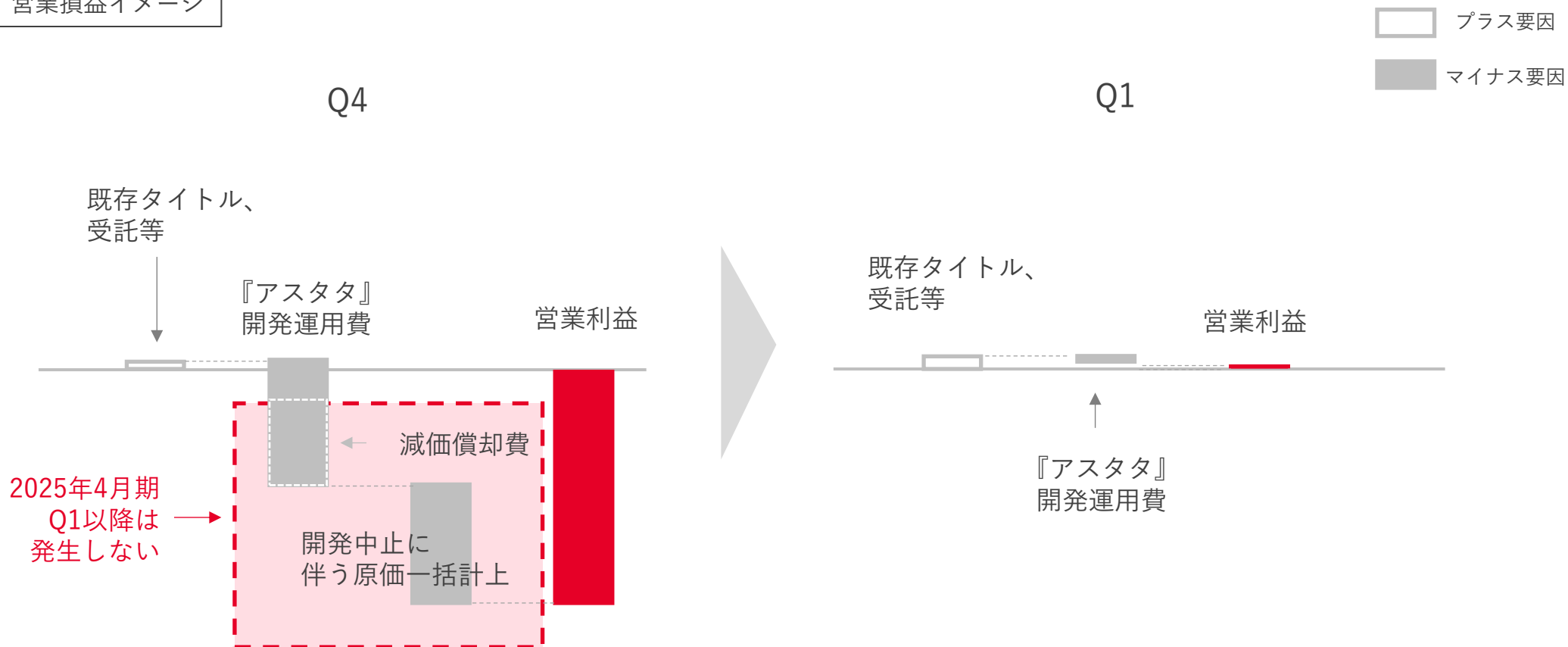
	2024年4月期				2025年4月期		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	QonQ	YonY
売上高	2,689	3,158	2,818	3,399	2,848	△551	+159
営業利益	△642	△1,328	△1,057	△2,010	65	+2,075	+707
経常利益	△612	△1,514	△589	△1,797	262	+2,059	+874
親会社株主に 帰属する 四半期純利益	△765	△664	326	△4,830	△167	+4,663	+598

決算概要：セグメント別業績（PL）

モバイルオンラインゲーム事業において営業黒字に転換

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、既存タイトルがQ4と比して増益。
『アスタタ』については運用コストの削減により赤字幅が大幅縮小し、9月末をもって配信停止を決定

営業損益イメージ



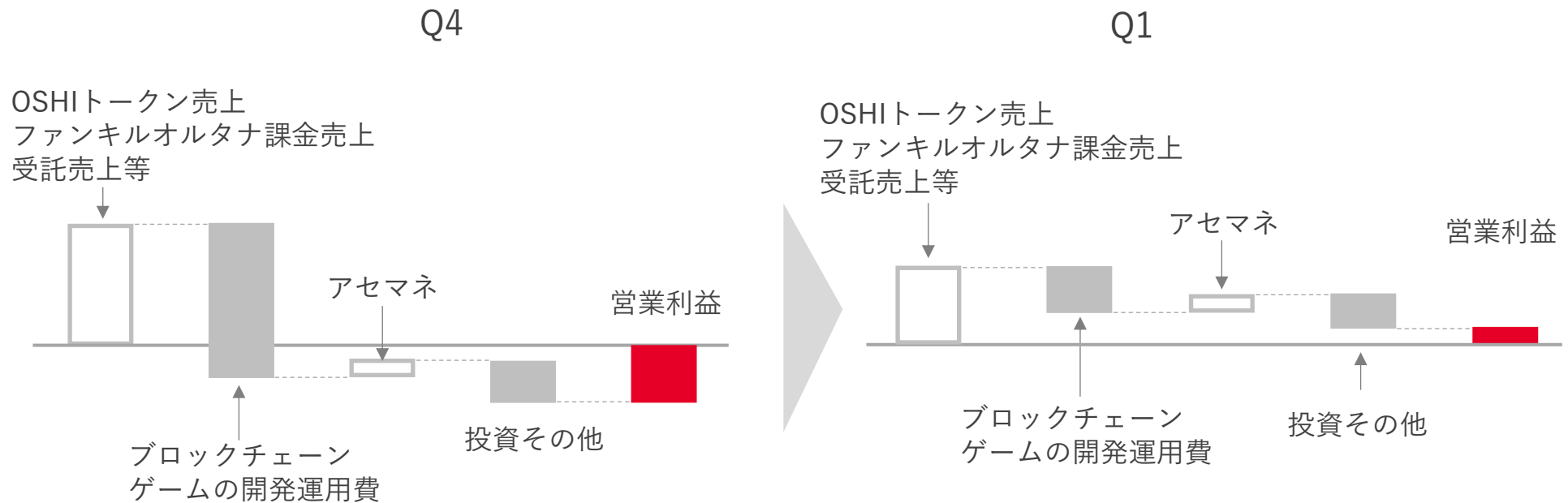
決算概要：セグメント別業績（PL）

ブロックチェーン等事業において営業黒字に転換

- ✓ ブロックチェーン等事業は、『ファンキルオルタナ』の売上が想定を下回るも、その他タイトルの開発コストが減少したことから増益

営業損益イメージ

□ プラス要因
■ マイナス要因



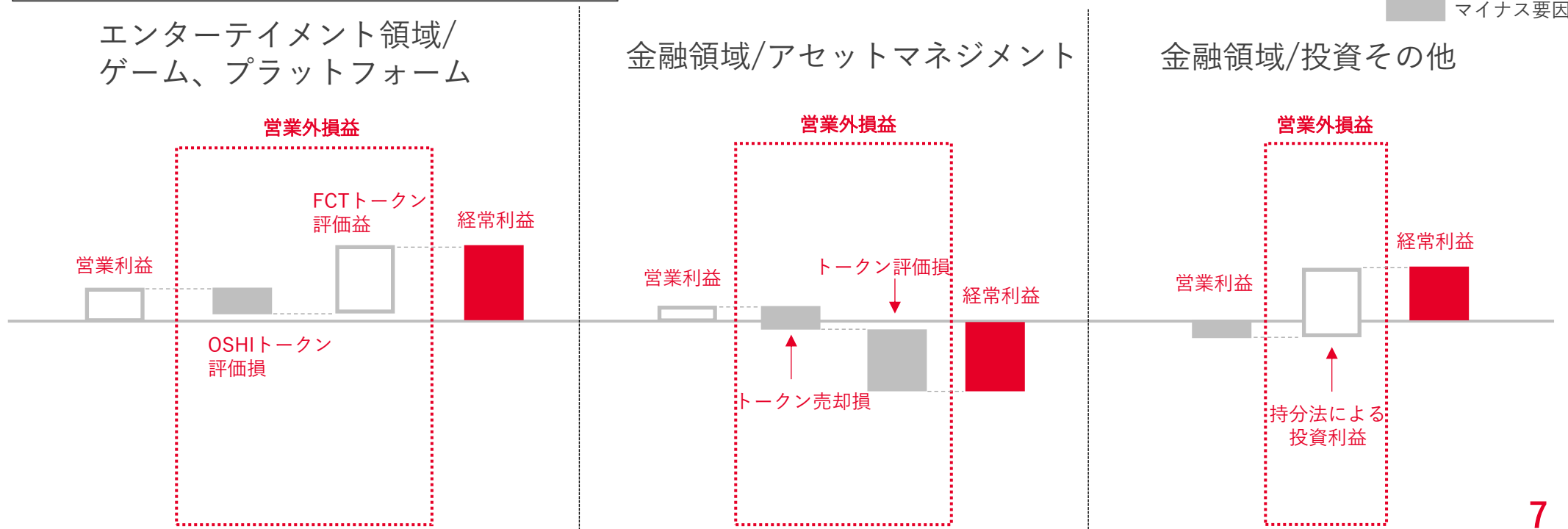
決算概要：ブロックチェーン等事業の利益に関する補足説明

エンターテインメント領域における協業案件及び金融領域におけるgCC2号の運用による利益創出に伴い、経常黒字を実現

- ✓ エンターテインメント領域は、OSHIトークンの価格下落に伴う評価損が発生するも、『エルゴスム』のFCTトークン価格が上昇したことから評価益を計上
- ✓ アセットマネジメント領域は、一部主要銘柄が下落するも、引き続きポートフォリオ分散並びに運用資産の拡大を図ることにより、長期の目線で運用を行う
- ✓ 投資その他領域は、gCC2号が保有するETHFIトークンの価格上昇により、持分法による投資利益を計上。引き続き適切なタイミングで投資回収を図る

ブロックチェーン等事業の営業外損益イメージ (Q1)

□ プラス要因
■ マイナス要因



トピックス：SPSTとの事業連携の進捗について

- ✓ SPSTとの事業連携について、モバイルオンラインゲーム事業及びブロックチェーン等事業ともに順調に進捗（以下、再掲）

① オリジナルIP創出 & アーティストIP x ゲームで世界に

- ✓ SPSTグループのトップアイドルを生み出し続けている
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
- ✓ 2.5次元アイドルグループやVtuberなど
アニメやゲームと親和性の高いSPSTグループのアーティストIPを
高品質なゲーム作品として送り出し世界を目指す



② IP x メタバース(XR) x OSHI3

- ✓ 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
- ✓ 仮想空間における通貨/報酬としてのOSHIトークンの活用性模索
- ✓ クリエイターの活用等、SPSTグループとの戦略的連携により
OSHIトークンの価値向上及び持続的成長を目指す



③ 両社が有するネットワークの相互連携による共同投資の推進

- ✓ 両社が有する業界知見や豊富な経験を駆使し、戦略的投資を推進することで、
両社の企業価値向上を図る



(※)バーチャルファンダムとは、次世代に向けた仮想空間上の新たなファンコミュニティの空間を指します
(※)上記施策は現段階のものであり、変更する可能性があります

トピックス： Sui Foundationとともに『ブレフロバーサス』を共同開発

- ✓ 当社グループは2023年6月にレイヤー1ブロックチェーン『Sui』のノード運営に参画^(※)。今後、更なる事業連携を強化するために、『Sui』の開発元であるSui Foundationと『ブレフロバーサス』を共同開発



(※) <https://gu3.co.jp/news/archives/9041/>

(※) Sui公式サイト: <https://sui.io/>

トピックス：『エルゴスム』を10月11日に配信予定

- ✓ クルーズとの協業案件である『エルゴスム』が事前登録者数20万人を超え、10月11日に配信予定
- ✓ 配信に先立ち、当該ゲームに関わるFCTトークンをQ1より受領開始



トピックス：投資先等の資金調達について

- ✓ gumi Cryptosの戦略的投資先であり、ブロックチェーン技術を用いたアプリケーション開発を行う **double jump. tokyo**がSBIグループをはじめとした**国内外の有力投資家から総額15億円超を資金調達**
- ✓ 当社がノード運営事業のバリデータとして参画しているブロックチェーン『Oasys』を運営するOasys Pte. Ltd.が**SBIグループと戦略的業務提携を発表**

double jump. tokyoが資金調達



Oasys Pte. Ltd.が戦略的業務提携





業績回復の進捗

モバイルオンラインゲーム事業の事業方針（再掲）

事業方針

モバイルオンライン
ゲーム事業

『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開発を中止。
カジュアルゲーム、コンソール、Steam等の領域にも注力

当社ゲームエンジン

×

IP

+

受託

=

安定利益の創出

放置ジャンル

(乃木フラ、ファンキルオルタナ)

SRPGジャンル

(幻影戦争、タガタメ)

王道RPGジャンル

(FFBE)

GvGジャンル

(ラグナド)

SUPER
STATE
HOLDINGS

ジョジョの
奇妙な冒険
The Animation

モバイルオンラインゲーム事業の進捗

アスタタは9月末で運用終了
 既存タイトルは、コスト適正化により増益

		2025年4月期（目標）	2025年4月期 Q1（実績）	
オンラインゲーム事業 モバイル	アスタタ	<ul style="list-style-type: none"> 5月以降、黒字化運営体制に移行 約23億円の営業赤字を削減 減損済みのため、約28億円は発生せず 	<ul style="list-style-type: none"> QonQで運用コストの最小化を実施 9月末に運用終了 	
	既存タイトル	<ul style="list-style-type: none"> 引き続き、黒字運営を維持 	<ul style="list-style-type: none"> QonQで増益し、セグメント別黒字を牽引 	
	受託タイトル	<ul style="list-style-type: none"> 引き続き、安定収益源として収益寄与 	<ul style="list-style-type: none"> 安定収益源として収益寄与 	
	開発	オリジナル	<ul style="list-style-type: none"> 開発方針の変更により、オリジナルタイトルは原則開発中止 	<ul style="list-style-type: none"> 原則開発中止
		IP	<ul style="list-style-type: none"> 『ジョジョの奇妙な冒険』及び他有力IPタイトルを継続開発。IPタイトルの開発費は原則として資産計上することから、PLへの影響は軽微 	<ul style="list-style-type: none"> 『ジョジョの奇妙な冒険』及び他有力IPタイトルを継続開発。IPタイトルの開発費は原則として資産計上することから、PLへの影響は軽微
		その他	<ul style="list-style-type: none"> カジュアルゲーム、コンソール、Steam等の領域にも注力 	<ul style="list-style-type: none"> 『ファンキル』の低予算カジュアルゲームを8月22日に配信

事業方針

ブロックチェーン等 事業

当社の主力事業として、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

エンターテインメント (ゲーム)	・ 当社及び協業先から複数タイトルを配信
エンターテインメント (プラットフォーム)	・ OSHI3構想の拡張によるトークンの価値向上
金融 (アセットマネジメント)	・ 他社資本を含めた運用資産の拡大
金融 (投資)	・ 3 ファンド約200億円の運用を強化し、リターンを最大化

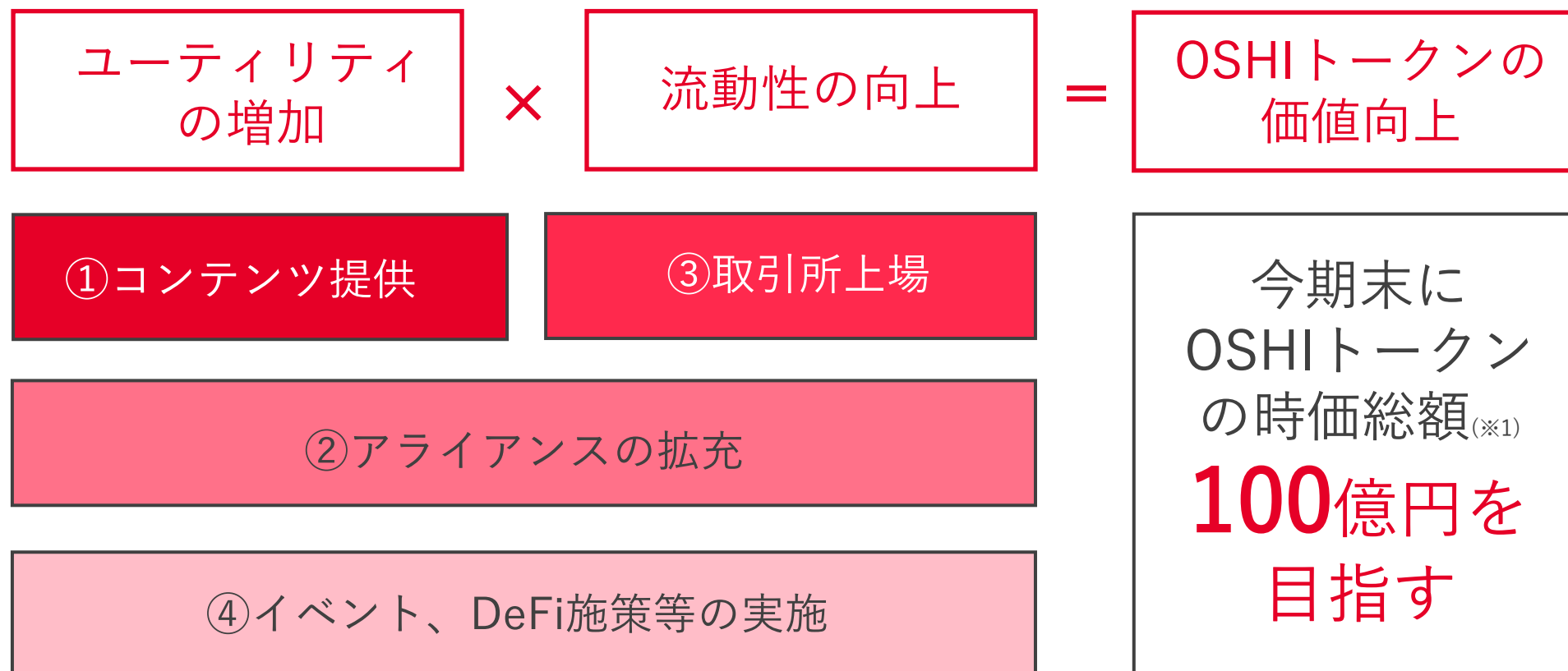
ブロックチェーン等事業の進捗

『ファンキルオルタナ』にてブロックチェーンゲームの運営ナレッジを蓄積
推し活プロジェクトOSHI3はパートナーが拡大

		2025年4月期（目標）	2025年4月期 Q1（実績）	
ブロックチェーン等 事業	エンターテイメント	ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 『ファンキルオルタナ』が通期収益寄与。協業先からのタイトルリリースに伴う売上及びトークン受領による収益貢献 	<ul style="list-style-type: none"> 『ファンキルオルタナ』の売上が想定を下回るも、ブロックチェーンゲームのナレッジを蓄積。『ブレフロバーサス』の開発に活かす Sui Foundationと『ブレフロバーサス』を共同開発 『エルゴスム』のFCTトークンを受領し、営業外収益を計上
		プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"> OSHIトークンを通期にわたり受領するため収益が拡大する見込み 	<ul style="list-style-type: none"> OSHIトークンの価値が安定推移する中、OSHI3のアライアンスパートナーは順調に拡大。OSHIトークンのユーティリティ向上に向けて、引き続きアライアンスパートナーを開拓
	金融	アセットマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> 引き続き、運用元本の最大化を図る 	<ul style="list-style-type: none"> 中長期で運用元本の最大化を図る
		投資その他	<ul style="list-style-type: none"> 引き続き、既存ファンドは投資回収を推進 新規ファンドについては、優良な案件に投資継続 	<ul style="list-style-type: none"> gCC2号はETHFIトークンの評価益を営業外収益に計上 新規ファンドについては、優良な案件に投資継続

プラットフォーム OSHI3の施策について（再掲）

- ✓ SBIグループとの事業連携にて、推し活構想プロジェクトである『OSHI3』が始動
- ✓ OSHIトークンの価値を向上させるため、「ユーティリティの増加」と「流動性の向上」の両面からアプローチ



(※) OSHI3については、P44以降にて説明しております

(※1)完全希薄化後ベースとなります

① 自社及び他社によるOSHI3のコンテンツ投入

- ✓ OSHI3の第1弾タイトル『ファンキルオルタナ』を投入、第2弾タイトル『ブレフロバーサス』を投入予定

当社ゲームコンテンツ

第1弾 ファンキルオルタナ

キャラ押しゲーム



第2弾 ブレフロバーサス

プレイヤー押しゲーム







レイヤー1ブロックチェーン
『Sui』の開発元であるSui
Foundationが、
『ブレフロバーサス』の開発に
参画

他社コンテンツ

今後もOSHI3と連携するコンテンツを順次発表予定

② アライアンスの拡充

- ✓ 多様な有力企業とアライアンスを組み、コンテンツ面（IP・機能含む）やマーケティング面で連携を開始
- ✓ アライアンスパートナーは11社から14社へ拡大



③ 大手暗号資産取引所への上場

- ✓ 国内外の大手暗号資産取引所への上場により流動性向上を図る(※)



国内



新たな大手暗号資産取引所



取引所 A



取引所 B



海外



新たな大手暗号資産取引所



取引所 C



取引所 D



プラットフォーム OSHI3の施策について

- ✓ BITPOINTに時価総額(※) **20**億円で上場、一時は約**100**億円へ。8月末時点では約**45**億円
- ✓ 今後、OSHI3に伴うアライアンスの強化、及びOSHIトークンの国内外の大手暗号資産取引所への上場等を推進することで、OSHIトークンの更なる価値向上を図る



(※)完全希薄化後ベースとなります

④ イベント、DeFi施策等の実施



WaveHack Global

#WaveHack

OSHI3 × HAKUHODO HUMANOMICS STUDIO

Unlock your web3 Idea for "OSHI-KATSU"

Grant Pool \$5,000

新たにweb3においてキラーコンテンツを創出すべく、グローバル規模で開催された半年間にわたる開発金支援プログラム「Wave Hack Global」にOSHI3は唯一のアイディアソンとして参画

WebXと連携したデモデイにおいては、OSHI3から17アイディアのうち上位2チームがピッチを披露

Wave Hack Globalにおける参加チームの発表の様子（8月28日実施）

Oshiage :

ファンとファンが協力して、推しの成長に貢献するプラットフォーム



HeartCast :

SNSでの「いいね」や「高評価」をクリエイターやアーティストへの支援に変えるサービス



④ イベント、DeFi施策等の実施

- ✓ OSHIトークンの流動性及び価値の更なる向上のため、分散型取引所（DEX^(※1)）における流動性提供を開始
- ✓ ペアトークンとしてMCHCトークン^(※2)を選定



(※1)DEX (Decentralized Exchange : 分散型取引所) とは、ブロックチェーンを活用することで、管理者を介さずにユーザー同士で直接暗号資産の取引を行うことができる取引所

(※2)MCHCトークンとは、My Crypto Heroes及びMCH Verseで広く利用されるMCH経済圏の基軸トークン

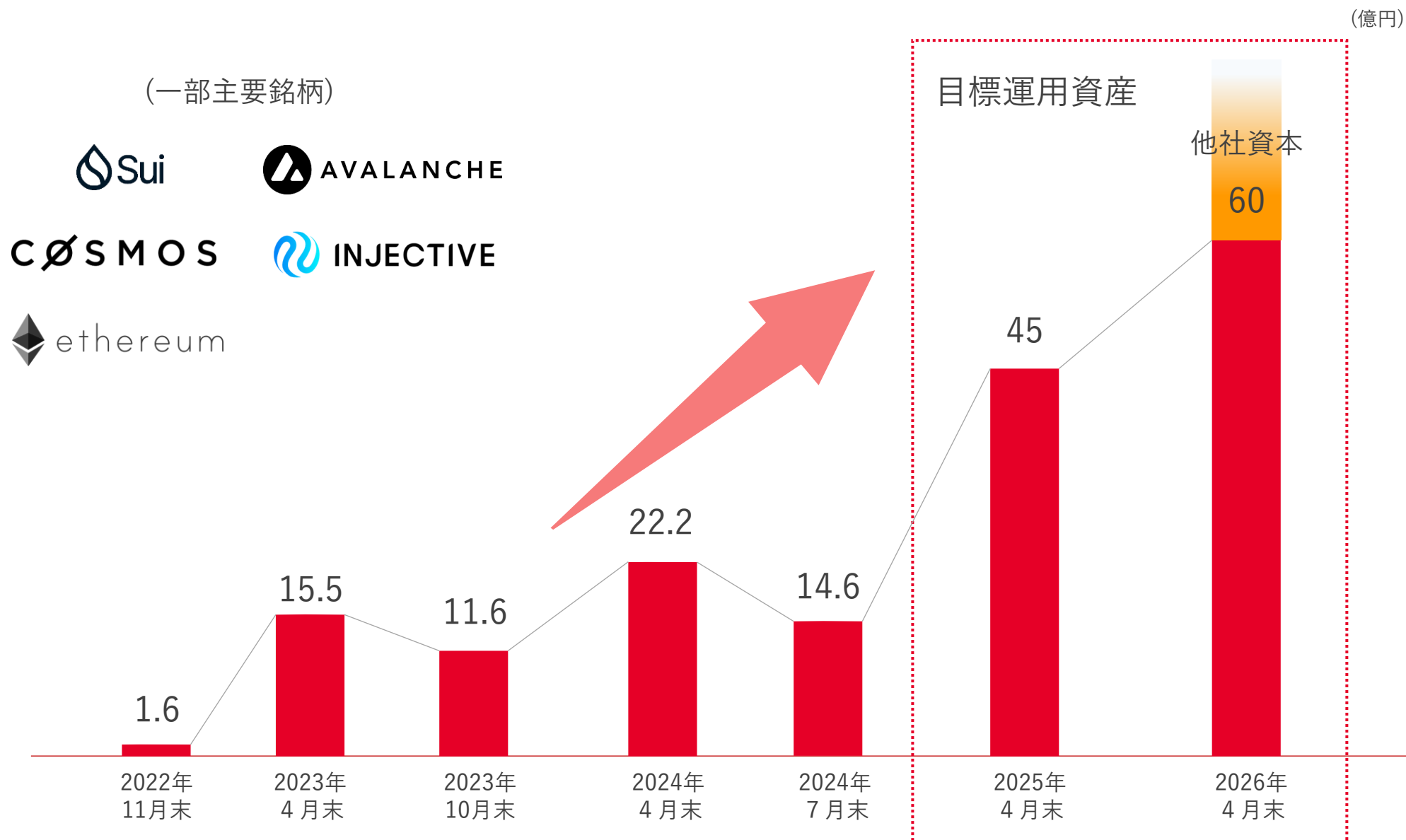
④ イベント、DeFi施策等の実施

- ✓ OSHIトークンの更なる価値向上を目的に、OSHI Membership制度を導入
- ✓ OSHIトークンを一定数量以上保有することで、OSHI3関連サービスや協賛企業等から様々な特典を付与されるものであり、トークンを保有し続けるメリットを提供



金融/アセットマネジメント

分散ポートフォリオを組むことで安定収益を創出し、
他社資本の組み込みも行うことで運用資産の拡大を図る



200億円以上のファンド運用に加え、豊富な投資経験を活用し、リターンの最大化を狙う

✓ 投資時期の分散により、安定的かつ継続的な投資収益の創出に向けた基盤を実現

gumi
Cryptos
Fund I

回収
フェーズ

ファンド設立時期：2018年 5月
ファンド規模：**21M USD**
投資倍率：**7.2倍**
当社への帰属分：約**55億円**

gumi
Cryptos
Fund II

投資
フェーズ

ファンド設立時期：2022年 3月
ファンド規模：**110M USD**
投資件数：**50件**
消化率：**48.5%**

DECIMA 

投資
フェーズ

【ジェネラルパートナー】



ファンド設立時期：2024年 3月
ファンド規模：**30～50M USD** (予定)

45億円調達完了
既に20件に投資
(投資委員会決定済み未実行含む)

※変更点は赤字

(※) 2024年8月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出
投資倍率は、(gcc1号の実現利益+gcc1号の未実現利益+gcc1号の投資総額)÷(gcc1号の投資総額)にて算出
実現利益は、(投資先の売却に伴うgcc1号の回収額-当該投資先へのgcc1号からの投資額)にて算出
未実現利益は、(現在保有している投資先の直近の評価額×gcc1号の持分比率)-(当該投資先へのgcc1号からの出資額)にて算出
評価額に関しては現時点において算出した企業価値・トークンの評価額であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません

(※)gcc2号ファンドの消化率は純粋な投資案件のみを考慮しております。管理費用や弁護士費用等のコストは考慮していません



パイプライン (モバイルオンラインゲーム事業)

パイプライン

- ✓ 『当社ゲームエンジン×IP』及び開発受託を中心とした戦略に変更（オリジナルは開発中止）
- ✓ 獲得した有力IPタイトルの早期配信を目指す

他社IP

3本_(±0)

- ✓ 獲得した有力IPの早期配信を目指す
- ✓ 『ジョジョの奇妙な冒険』の早期配信を目指す
- ✓ 他1本については、スケジュールは大幅に遅延も開発を継続



開発受託

3本_(±0)

- ✓ 現在当社グループにて3本を鋭意開発


(※) 一部タイトルにおいて契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットするものではありません

開発タイトルの紹介：ジョジョの奇妙な冒険

- ✓ 2026年4月期以降の配信を目指し、実績のある当社ゲームエンジンを活用し、最短スケジュールにて鋭意開発



実績のある当社ゲームエンジンを効率よく活用することで、
開発コストを下げ、継続的な安定利益を創出



パイプライン
(ブロックチェーン等事業)

パイプライン

- ✓ クルーズと共同開発の『エルゴスム』を10月11日に配信予定
- ✓ 2025年4月期においては、複数タイトルを配信予定

ブロックチェーン ゲーム

開発中 **7** 本_(±0)
企画 **3** 本_(±0)

- ✓ 世界に通じるIPを含む、複数本のIPタイトルを企画・開発中

NFT

開発中 **0** 本_(±0)
企画 **1** 本_(±0)

その他

3 件_(±0)

- ✓ CROOZ Blockchain Labが手掛ける『XENO』へ出資を実行



- ✓ 出資先のオーバースが手掛ける、IDOL3.0 PROJECTを支援

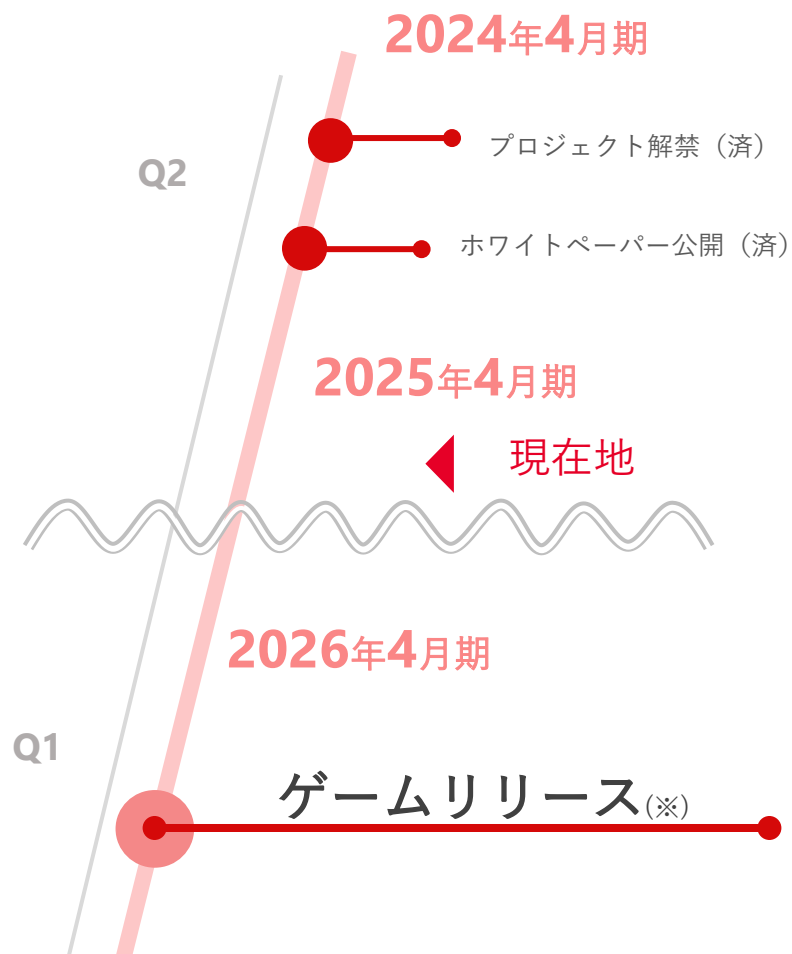


- ✓ デジタルコミック (webtoon) 開発会社に対し出資を実行

(※) 一部タイトルにおいて契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットするものではありません

開発タイトルの紹介：ブレイブ フロンティア バーサス

- ✓ 全世界で3,800万ダウンロードを突破した『ブレイブ フロンティア』シリーズの新作として、開発中
- ✓ OSHI3第2弾タイトルとして投入予定。トレーディングカードゲームの楽しみを全て網羅。ゲームプレイヤーを推すe-Sportsゲームとして開発中
- ✓ レイヤー1ブロックチェーン『Sui』の開発元であるSui Foundationが本作を共同開発



ブレフロ バーサスでは新たな世界観で新規ユニットも続々登場予定！

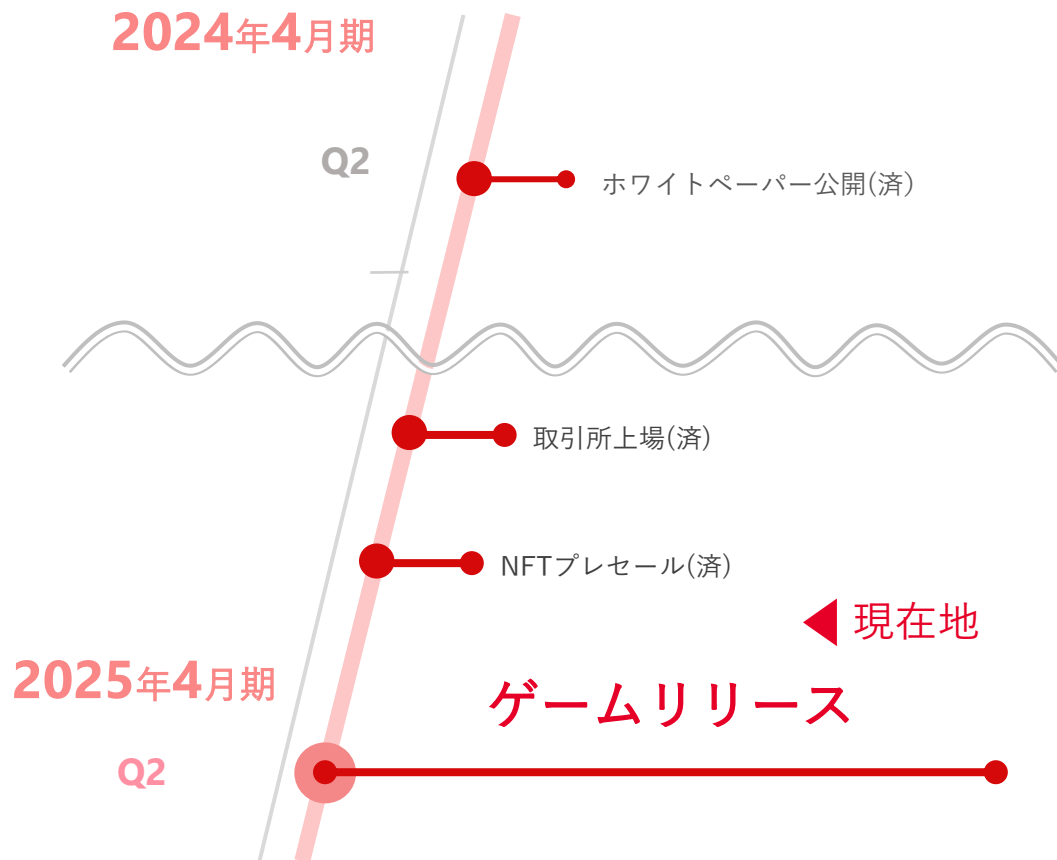
公式サイト:

<https://bravefrontiers.com/ja>

(※) 現在開発中であり、今後配信時期や内容等が変更となる可能性があります

開発タイトルの紹介：エルゴスム

- ✓ CROOZ Blockchain Labと連携し、当社が開発パートナーとして参画
- ✓ 『エルゴスム』のFCTトークンが2024年5月24日に暗号資産取引所「MEXC Global」に上場。
Q1はトークン受領及びトークン価格の上昇により営業外収益を計上
- ✓ 10月11日配信予定



gumi

×

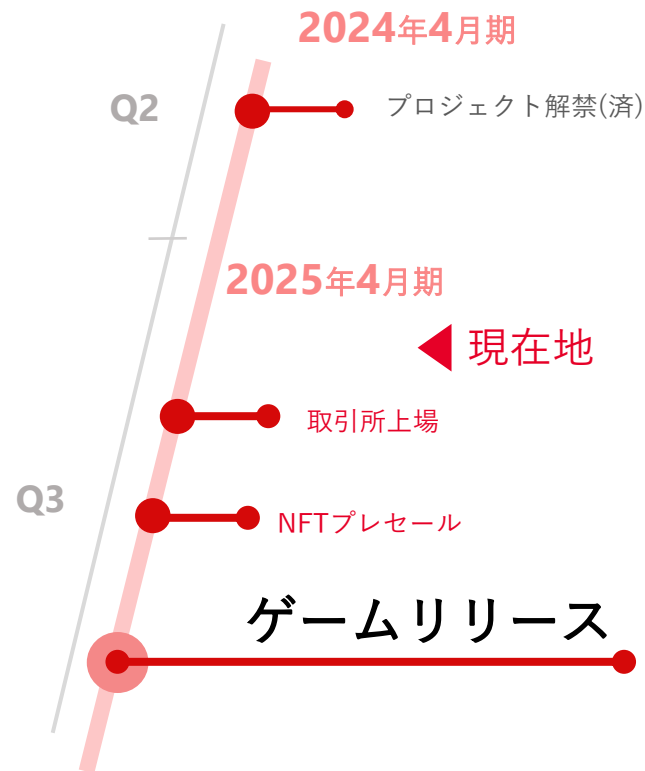
CROOZ
Blockchain Lab



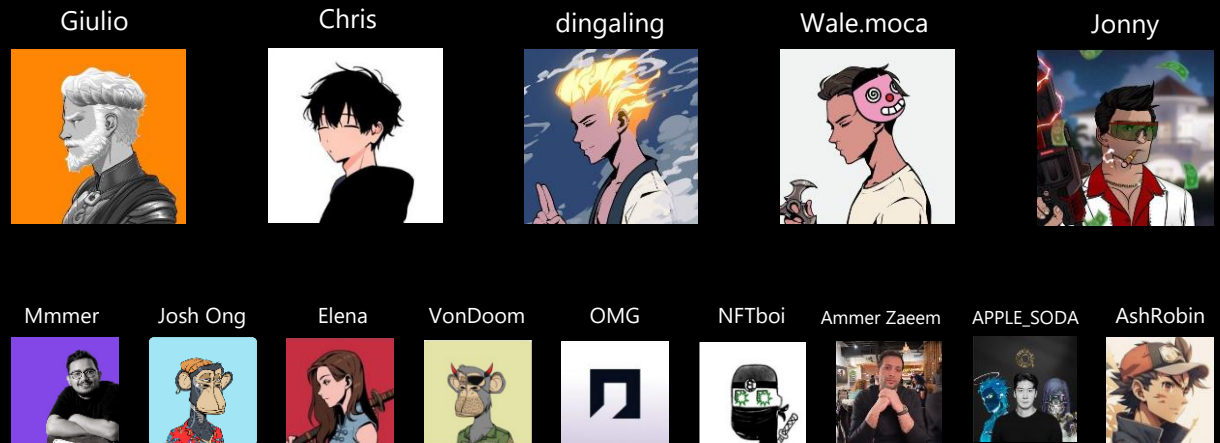
オフィシャルサイト:
<https://ergosum-game.com/>

開発タイトルの紹介（協業プロジェクト①）：TOKYO BEAST

- ✓ 国内外のweb3著名企業等が共同で展開するクリプトエンターテインメントプロジェクト
- ✓ 出資先のCA GameFiより譲受した関連資産に加え、同社の知見等も活用のうえ当社が開発中
- ✓ web3領域において著名な海外の投資家やサポーターが続々と支援を表明



支援者（一部抜粋）



(※)変更点は赤文字

公式サイト：<http://tokyo-beast.com/>
公式X：https://twitter.com/TOKYOBEAST_EN

開発タイトルの紹介（協業、IPタイトル）



国内
有力企業

協業プロジェクト②

- ✓ 国内大手パブリッシャーとの協業タイトル
- ✓ 子会社のエイリムにて開発を実施
- ✓ 2024年秋以降の配信を予定

協業プロジェクト③

- ✓ 既にブロックチェーンゲームの配信実績を有する開発会社との共同開発タイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定



有力IP

他社有力IP①

- ✓ 大手企業との協業による、有力IPを活用したタイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定

他社有力IP②

- ✓ 世界に通じるIPを活用したタイトル
- ✓ 2025年以降の配信を予定

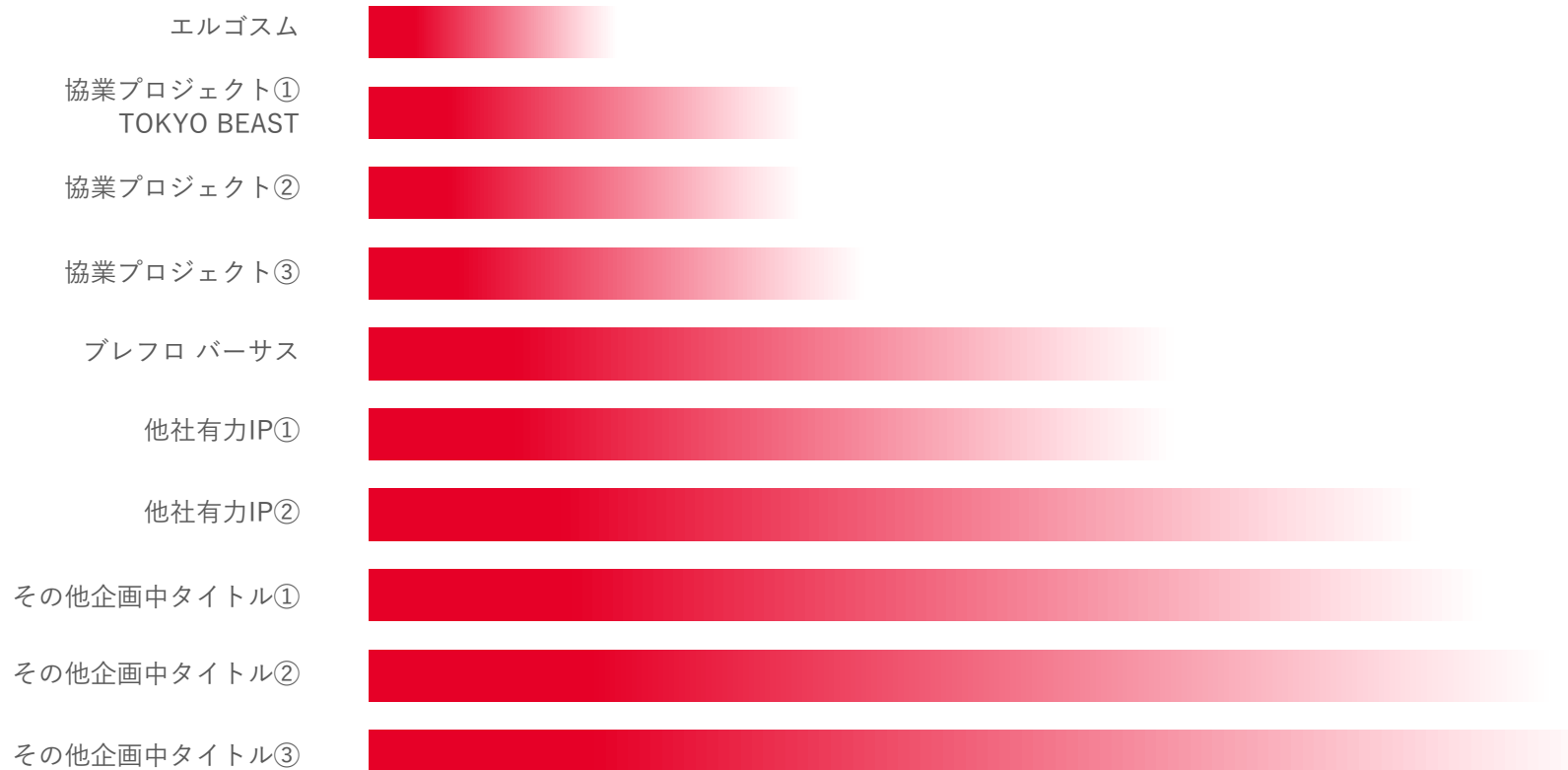
配信スケジュール

- ✓ 『エルゴスム』は10月11日に配信予定
- ✓ 『TOKYO BEAST』は2024年中に配信予定。協業プロジェクト②③も2025年4月期の配信を目指す

2025年4月期（2024年5月～2025年4月）

2026年4月期以降（2025年5月～）

配信予定タイトル





業績の推移

四半期業績の推移 (売上高・利益)

ハイライト

- ✓ 売上高は、『ファンキルオルタナ』の売上が想定を下回ったこと等により減収
- ✓ 営業利益は、コスト適正化により黒字化

売上高

28.4億円

YonY +5.9% QonQ △16.2%

営業利益

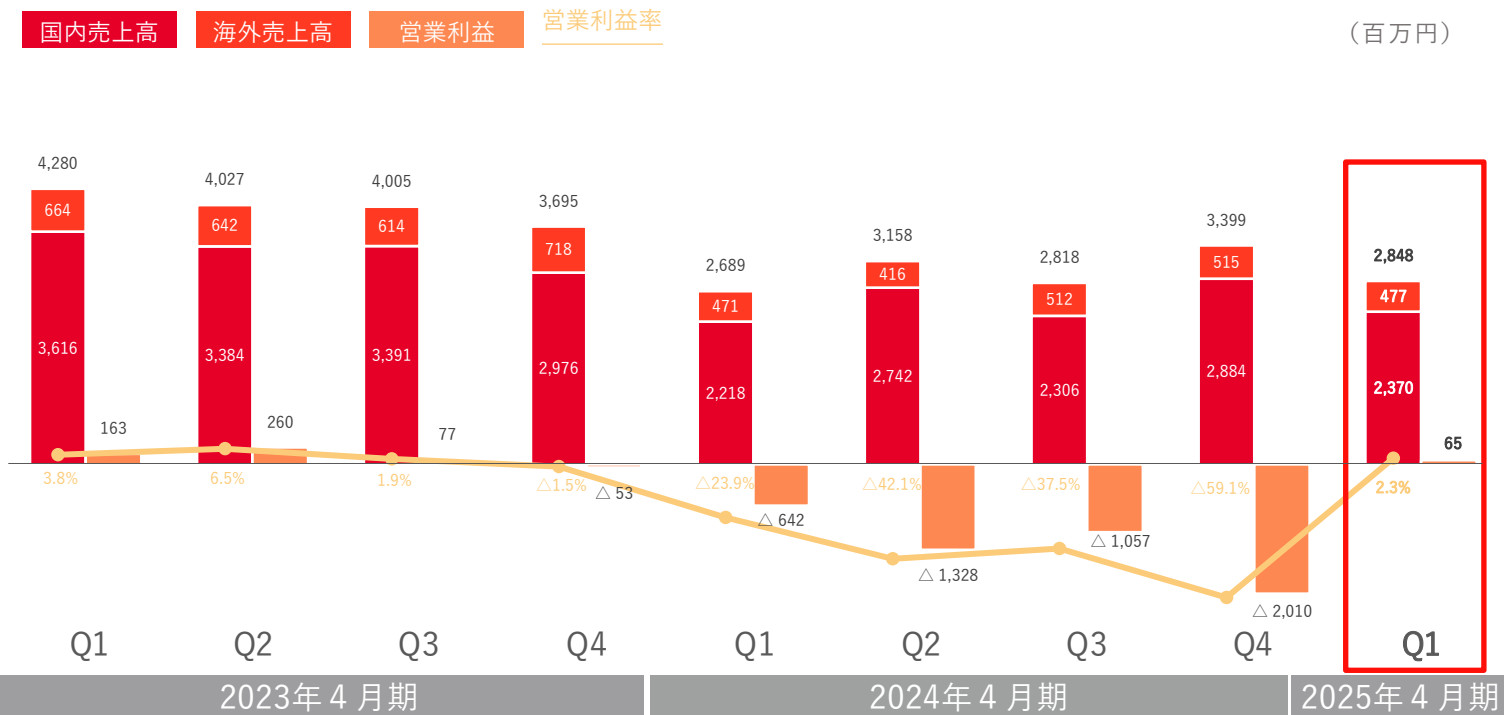
0.6億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

16.8%

売上高及び営業利益



(百万円)	2025年 4月期 Q1	2024年 4月期 Q1	前年同期比	2024年 4月期 Q4	前四半期比
売上高	2,848	2,689	+5.9%	3,399	△16.2%
売上原価	2,292	2,536	△9.6%	4,474	△48.8%
売上総利益	556	152	+264.0%	△1,075	-
売上総利益率	19.5%	5.7%	-	△31.6%	-
販売管理費	491	795	△38.3%	935	△47.5%
営業利益	65	△642	-	△2,010	-
営業利益率	2.3%	△23.9%	-	△59.1%	-
経常利益	262	△612	-	△1,797	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	△167	△765	-	△4,830	-

四半期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、Q4において発生したオリジナルタイトルの開発中止に伴う一過性の費用（10億円）が、Q1においては発生しなかったこと等からQonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、新規タイトルの配信がなかったことから、QonQで減少

開発費

14.3億円

YonY Δ 18.3% QonQ Δ 46.5%

広告宣伝費

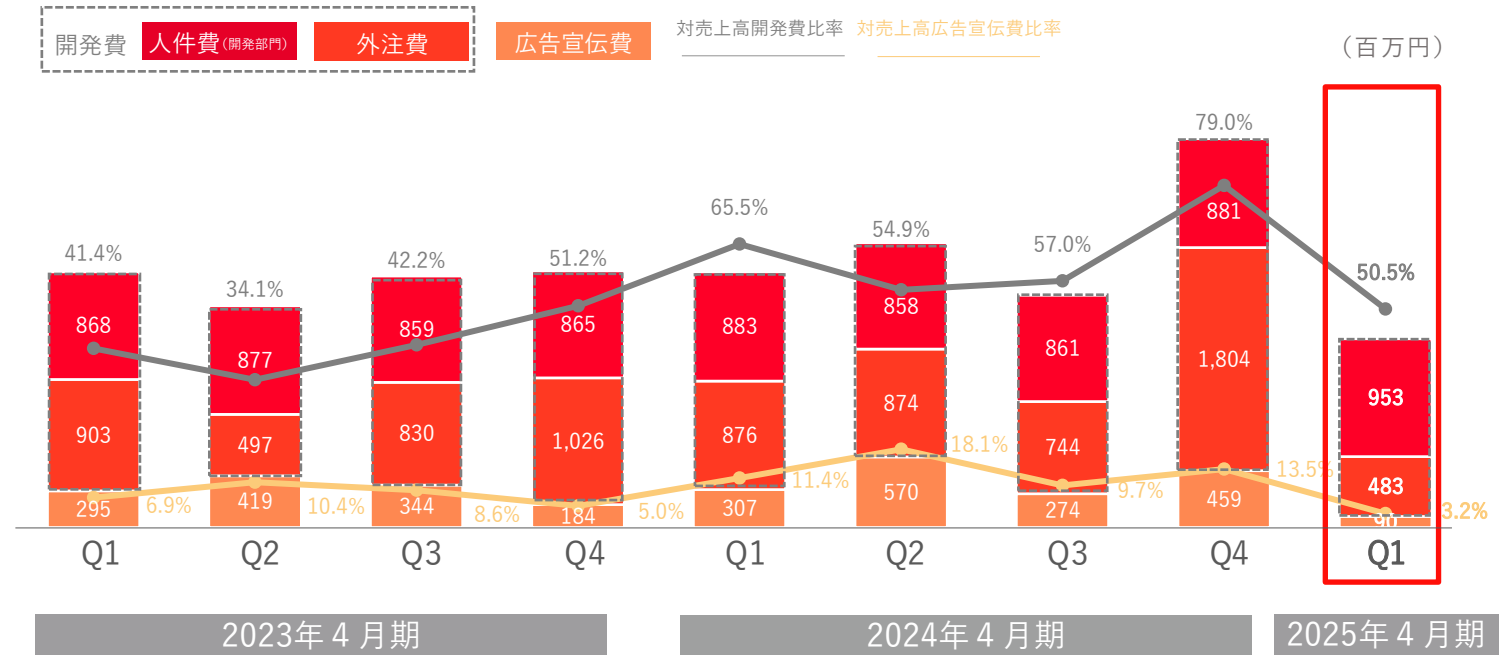
0.9億円

YonY Δ 70.5% QonQ Δ 80.3%

対売上高広告宣伝費比率

3.2%

開発費及び広告宣伝費



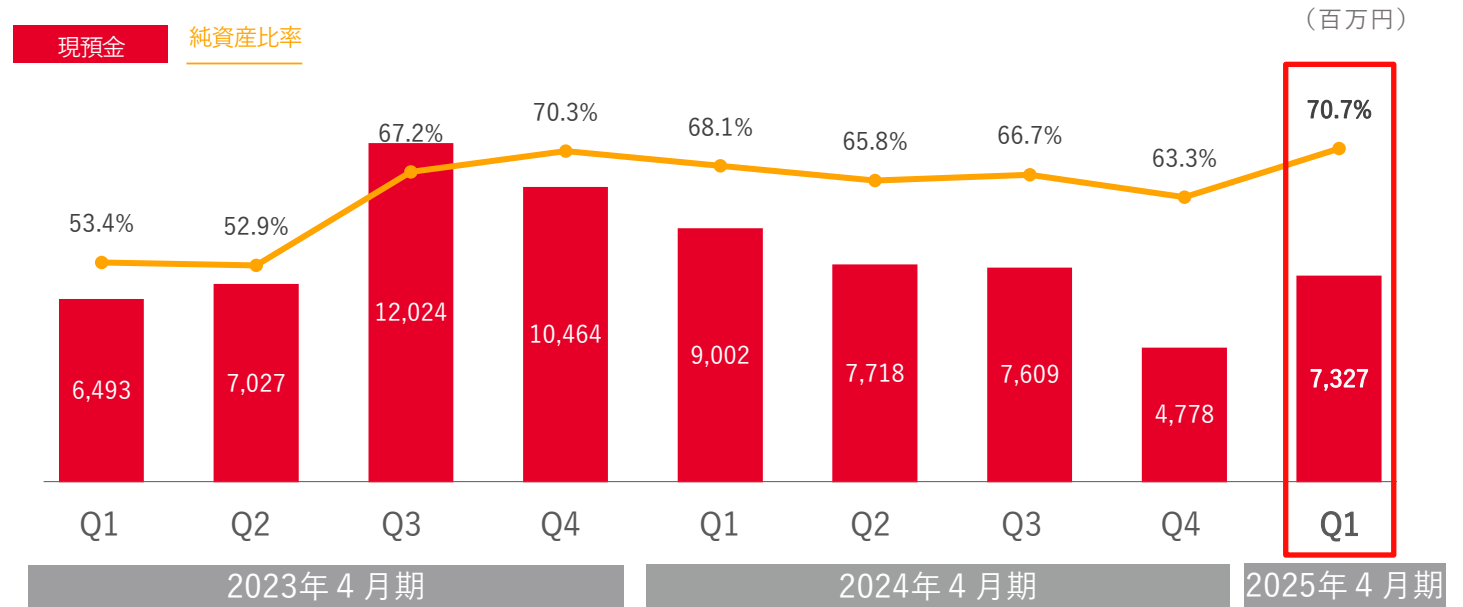
(百万円)	2025年 4 月 期	2024年 4 月 期	前年同期比	2024年 4 月 期	前四半期比
	Q1	Q1		Q4	
売上原価	2,292	2,536	Δ 9.6%	4,474	Δ 48.8%
支払手数料	872	860	+1.4%	1,041	Δ 16.2%
人件費	953	883	+8.0%	881	+8.2%
外注費	483	876	Δ 44.8%	1,804	Δ 73.2%
通信費	188	282	Δ 33.2%	274	Δ 31.4%
その他	Δ 206	Δ 366	-	472	-
販売管理費	491	795	Δ 38.3%	935	Δ 47.5%
広告宣伝費	90	307	Δ 70.5%	459	Δ 80.3%
人件費	164	191	Δ 14.2%	211	Δ 22.4%
その他	236	296	Δ 20.4%	264	Δ 10.5%

四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ 現預金は、7月16日にSPSTより約30億円の資金調達を行ったことから大きく増加
- ✓ 純資産比率も、増資により70.7%と更に健全な水準に向上

現預金及び純資産比率



現金及び預金

73.2億円

YonY Δ 18.6% QonQ 53.3%

純資産比率

70.7%

(百万円)	2025年 4 月期 Q1	2024年 4 月期 Q1	前年同期比	2024年 4 月期 Q4	前四半期比
流動資産	13,429	13,641	Δ 1.6%	11,945	+12.4%
現金及び預金	7,327	9,002	Δ 18.6%	4,778	+53.3%
固定資産	8,063	13,372	Δ 39.7%	7,387	+9.2%
総資産	21,492	27,014	Δ 20.4%	19,332	+11.2%
流動負債	4,651	6,034	Δ 22.9%	5,321	Δ 12.6%
固定負債	1,648	2,592	Δ 36.4%	1,768	Δ 6.7%
純資産	15,192	18,387	Δ 17.4%	12,242	+24.1%

四半期業績の推移（人員数）

ハイライト

- ✓ 海外人員数は最適化したことにより減少。国内人員数は希望退職の募集により、Q2は更に減少する見通し

人員数（連結）

国内拠点 海外拠点

人員数（連結）

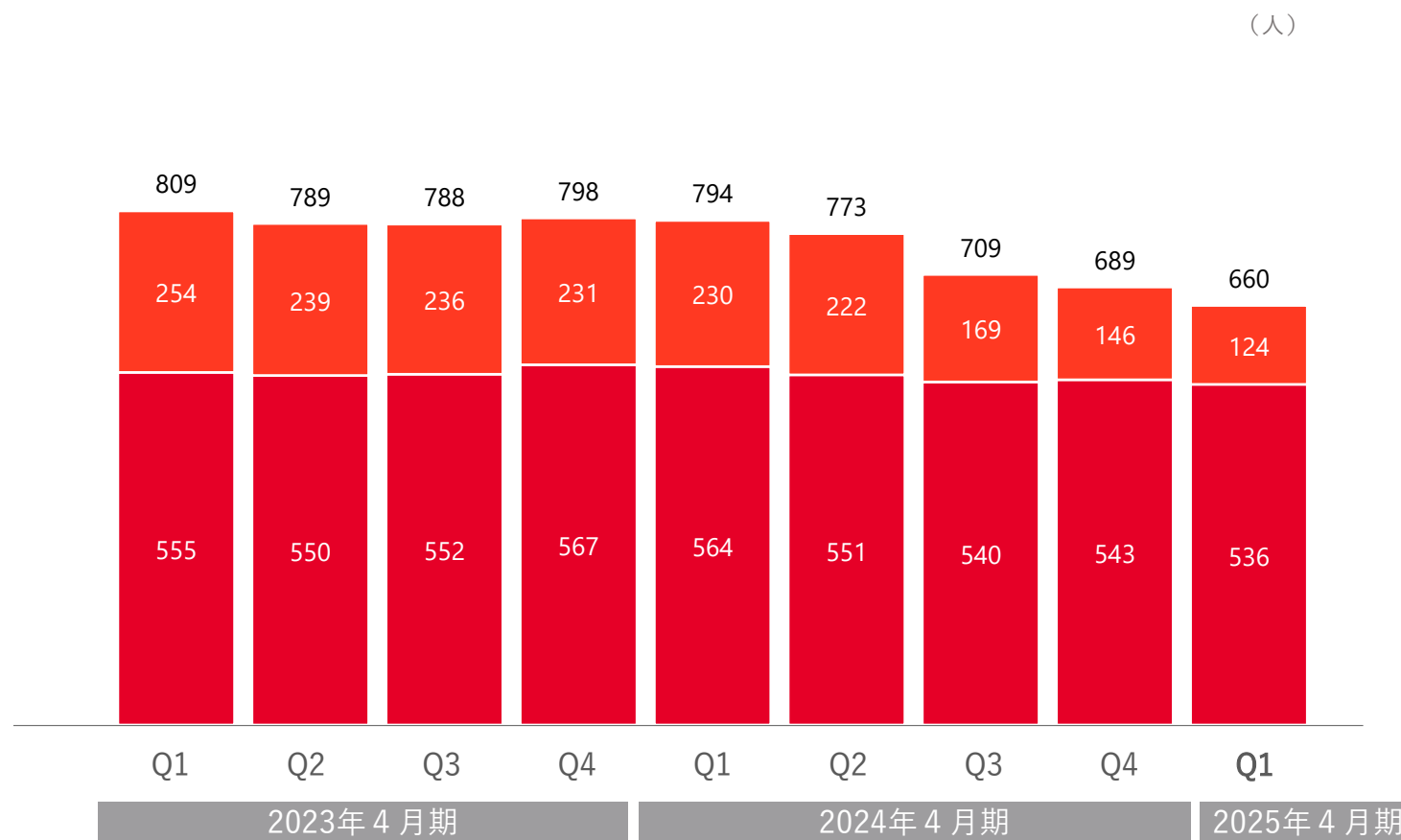
660人

国内人員

536人

海外人員

124人

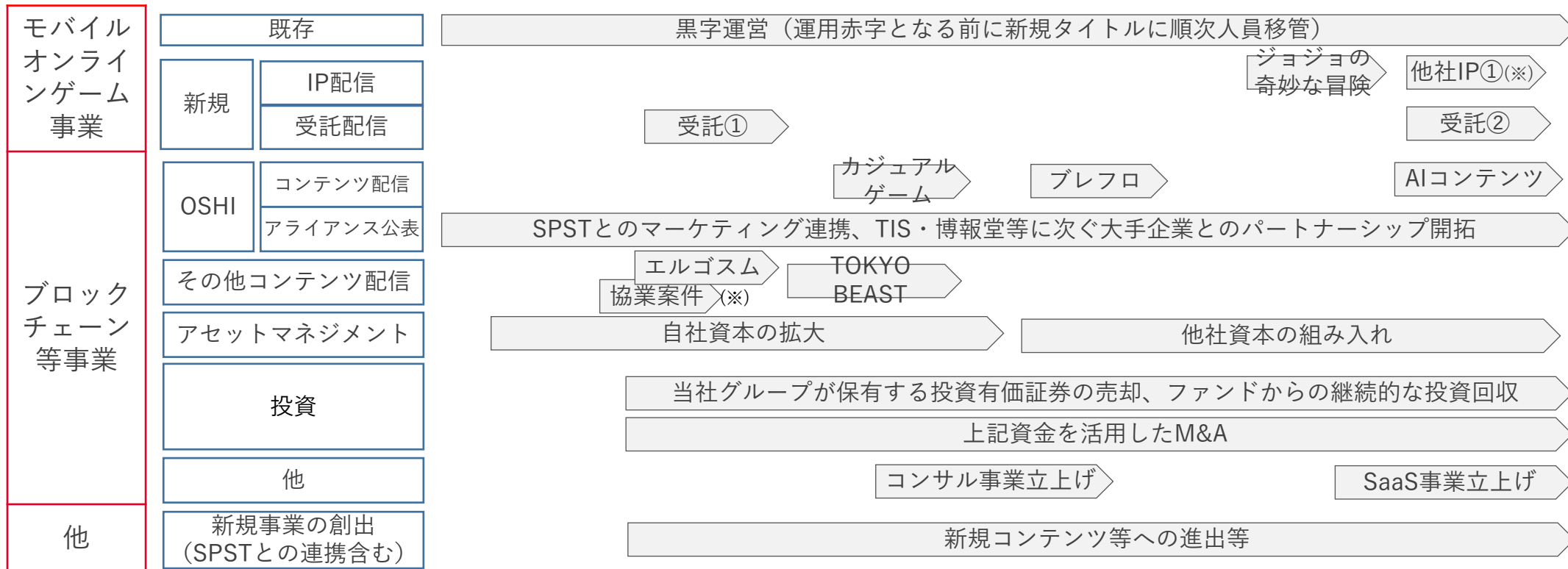




Appendix

業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み（再掲）

2025年4月期				2026年4月期			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4



※ 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

運営タイトルの状況

地域	タイトル名	配信時期	サービス状況
国内	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (※1)	2015年10月	✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトルとのコラボ等を実施
	誰が為のアルケミスト	2016年1月	✓ 劇場版公開5周年や8.5周年記念施策等を実施 ✓ メインストーリーの更新等を予定
	クリスタル オブ リユニオン	2016年4月	✓ リリース3000日記念施策や自社IPとのコラボ等を実施 ✓ 季節イベントや有力IPとのコラボ等を予定
	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 (※2)	2019年11月	✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトルとのコラボ等を実施
	乃木坂的フラクタル	2021年8月	✓ リアルグッズがもらえるゲーム内イベント等を実施 ✓ 3周年記念施策等を予定
	ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫	2021年10月	✓ 2.5周年記念施策や有力IPとのコラボ等を実施 ✓ 自社IPとのコラボ等を予定
	ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-	2024年3月	✓ 水着イベントや有力IPとのコラボ等を実施 ✓ 0.5周年記念施策等を予定
海外	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 海外言語版 (※3)	2020年3月	✓ 有力IPとのコラボや『ファイナルファンタジー』シリーズタイトルとのコラボ等を実施

© SQUARE ENIX

(※1) ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をエイリムが担当

© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.

(※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

©乃木坂46LLC/Y&N Brothers Inc. ©gumi

© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.

(※3) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 海外言語版 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

ブロックチェーン等事業の中核となる新たなトークン経済圏を立上げ（OSHI3）

OSHI3とは

ブロックチェーン技術

×

コンテンツプラットフォーム



既存の“**推し活**”を
デジタル領域にまで拡張
新たなトークン経済圏を構築

OSHI3のMISSION・VISION

—MISSION—

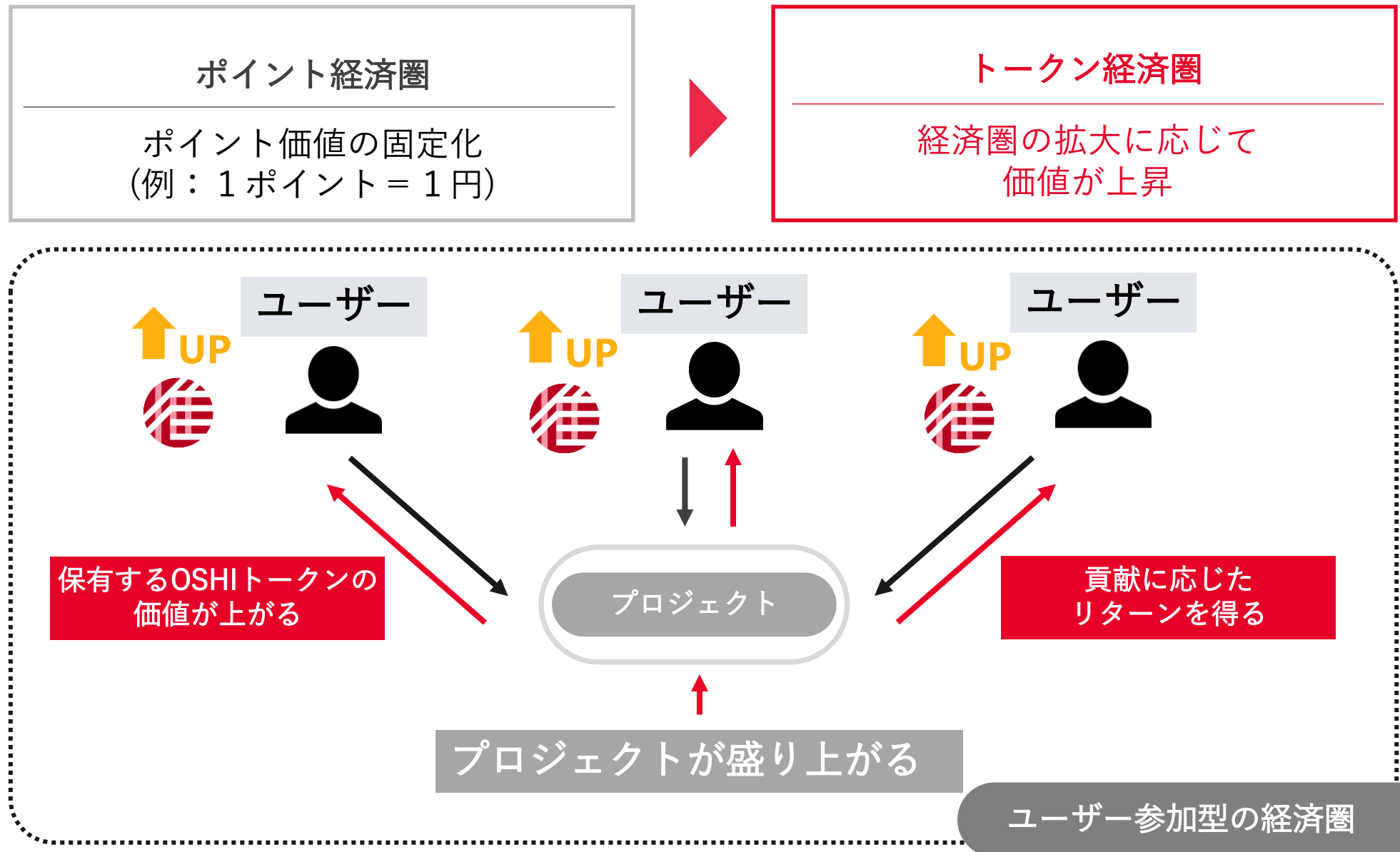
世界中のファンが『**一步先の推し活体験**』を共有できる
ボーダーレスなプラットフォーム経済圏を構築します

—VISION—

最先端のテクノロジーを駆使して
デジタル領域での推し活を新たな次元に進化させ、
ファンがもっと夢中になれる
独自のエンターテイメント空間を生み出すことで、
至極のトキメキを届けます

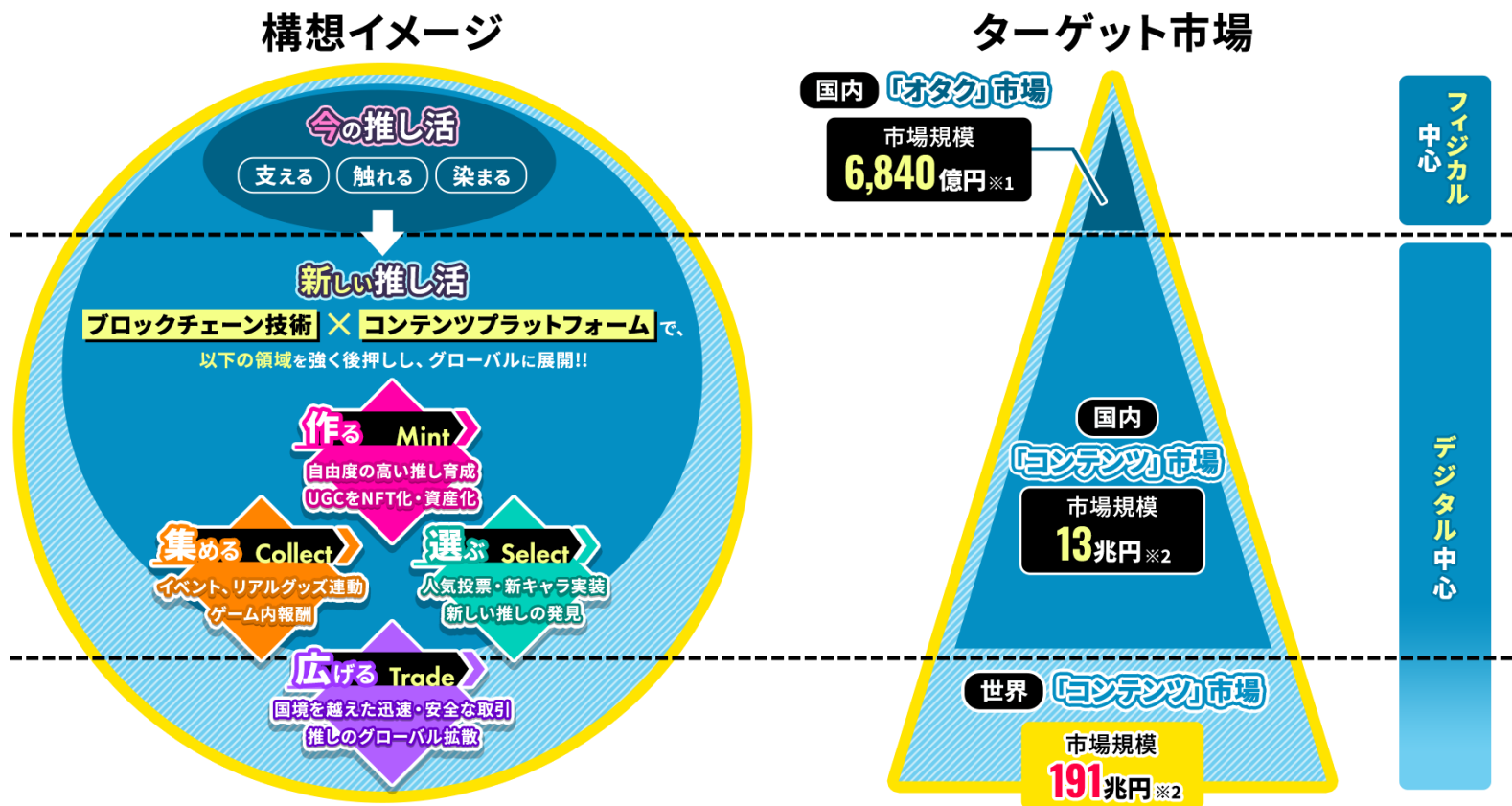
OSHI3とは トークン経済圏（再掲）

これまでのポイント経済圏から、トークン経済圏に広げていく



OSHI3とは 市場規模（再掲）

ターゲットであるオタク市場は6,840億円だが、推し活をグローバルなデジタル領域へ広げることで、世界のコンテンツ市場191兆円をターゲットにすることができる



※1：矢野経済研究所、「オタク」市場に関する調査（2021年）

※2：一般社団法人日本経済団体連合会、「Entertainment Contents ∞ 2023 -Last chance to change - 参考資料集」（2023年）



1 コンテンツに**依存しない**

ゲームに**限定しない**、
様々なデジタルコンテンツに対応

有力企業とのコンソーシアム

OSHI3とは トークンの役割 (再掲)

これまでにない新しいユーザー体験、次世代の推し活を提供

今の推し活

支える

- ・FC加入
- ・グッズ購入

触れる

- ・ライブ
- ・イベント
- ・聖地巡礼

染まる

- ・推し色グッズ
- ・ファッション/メイク
- ・インテリア

よりアクティブな推し活へ

これからの推し活

作る



自分好みに育てて所有

選ぶ



人気投票、新キャラ実装
(透明性の高い推し選抜)

集める



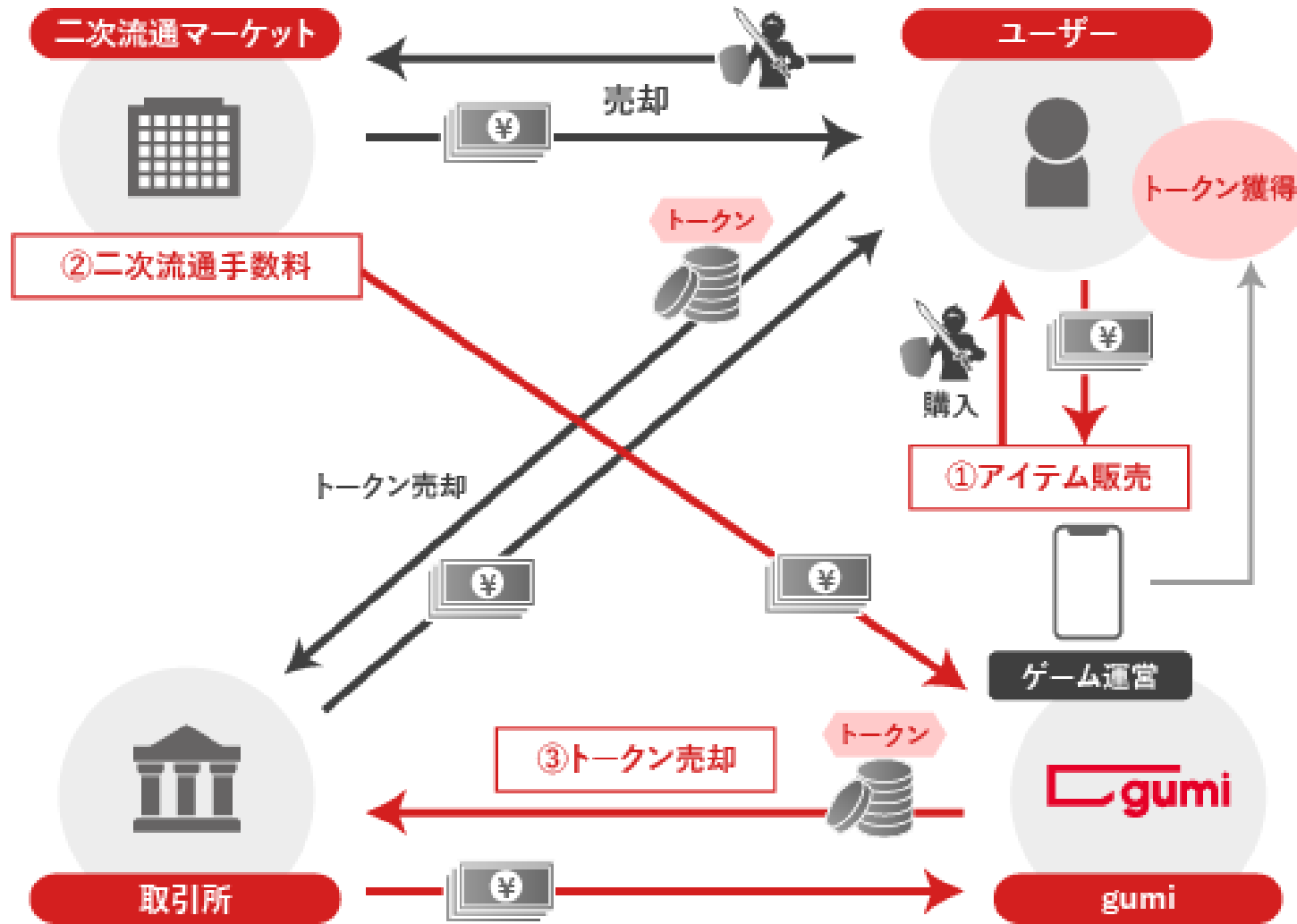
イベント等での入手、
他ユーザーとの交換

広げる



推しのグローバル拡散

OSHI3とは トークン経済圏における当社の収益帰属イメージ (再掲)



OSHI3とは トークン経済圏における当社の収益帰属（再掲）

ゲーム収益

ブロックチェーンゲームであっても
モバイルオンラインゲームと同様に
アイテム販売収益がある

ブロックチェーンゲーム特有の売上として
2次販売手数料も発生



日本のゲームトークンの 時価総額水準

日本のブロックチェーンゲームの
時価総額水準は概ね100~300億円


OSHIトークン受領による当社への想定売上寄与(試算)

(単位：億円)

時価総額(※1)	20	50	100	300
当社帰属分 (25%)	5	12.5	25	75
四半期売上 (※2)	0.32	0.8	1.6	4.7

(※1)BITPOINT上場当初の時価総額は約20億円となり、9月6日終値の時価総額は約43億円となります

(※2) OSHIトークン受領による売上計上額は4年間にわたって毎月付与を受け、計上額はトークンの毎月末の時価等によって、変動します。
また、OSHIトークンの流動性が著しく減少した場合、売上計上が出来ない可能性があります



本資料は、株式会社gumi（以下「当社」といいます。）並びにその子会社及び関連会社（以下、当社と併せて「当社グループ」と総称します。）の財務情報、経営情報等の提供を目的としたものです。

本資料に記載されている当社グループ以外の企業等に関する情報及び当社グループ以外の第三者の作成に係る情報は、公開情報等から引用したものであり、当社は、かかる情報の正確性、完全性及び適切性等について何らの検証も行っておらず、また、これを保証するものではありません。

なお、本資料に含まれる全ての情報は、予告なしに変更される場合があります。

本資料は、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要な全ての情報が含まれているわけではありません。



Wow the world!

～すべての人々に感動を～