



2025年4月期

第4四半期及び通期決算説明資料

株式会社gumi（証券コード 3903） | 2025年6月11日

目次

■ エグゼクティブサマリー	p.2
■ その他トピックス	p.11
■ 中期経営計画（25年4月期）の進捗	p.18
■ 中期経営計画（26年4月期）の目標	p.22
■ 業績の推移	p.31
■ Appendix	p.38

■ エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

Q4 及び通期決算サマリー

- ✓ Q4、通期ともに各段階利益すべてにおいて黒字達成
- ✓ Q4において、暗号資産評価益1,175百万円、投資有価証券売却益1,195百万円を計上

(百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	税引前 当期純利益	親会社株主に帰属する 当期純利益
Q4	1,537	71	1,036	1,212	557
通期	8,942	370	2,103	2,467	2,063

トピックス

- ✓ 10億円相当のBTCの購入が完了
- ✓ SBIホールディングスと共同で、暗号資産ファンドの組成を決議
- ✓ 『TOKYO BEAST』が6月9日に配信開始。関連トークン『TGT』が複数の海外暗号資産取引所に上場
- ✓ 4月に開催された『JOJODAY STAGE』にて『ジョジョの奇妙な冒険』のティザーサイトを公開

10億円相当のBTCの購入

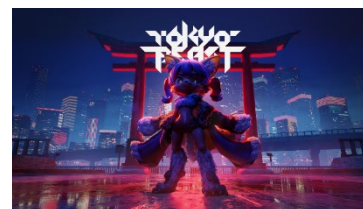
完了

bitcoin babylon

ステーキング_(※)も順次開始



SBIと共同で
暗号資産ファンドを組成



6月9日配信開始
『TGT』が複数の取引所に上場



『ジョジョ』のティザーサイトを公開
Xで5.6万いいねと反響大

(※)ステーキングとは、保有する暗号資産を預け入れること。一般的に即時ないし数日程度での引き出しが可能

©TOKYO BEAST FZCO ©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険THE ANIMATION PROJECT

©A/S, JOJO A P ©A&L/S, JOJO SC ©L/S, JOJO DU ©L/S, JOJO GW ©L/S, JOJO SO ©gumi

■ エグゼクティブサマリー：中期経営計画^(※1)の修正

(進捗の詳細はP18、目標の詳細はP22以降に記載)

2025年4月期は、ブロックチェーン等事業のトークン収益の好調を受け
目標としていた黒字目標に対し、大幅な増益にて着地
これを受け、2026年4月期における利益目標（税引前利益）を上方修正

● 2025年4月期（進捗）

当初目標

黒字転換



実績利益^(※2)

約25億円

● 2026年4月期（目標）

中期経営計画利益目標^(※2)

10～30億円



修正中期経営計画利益目標^(※2)

25～40億円

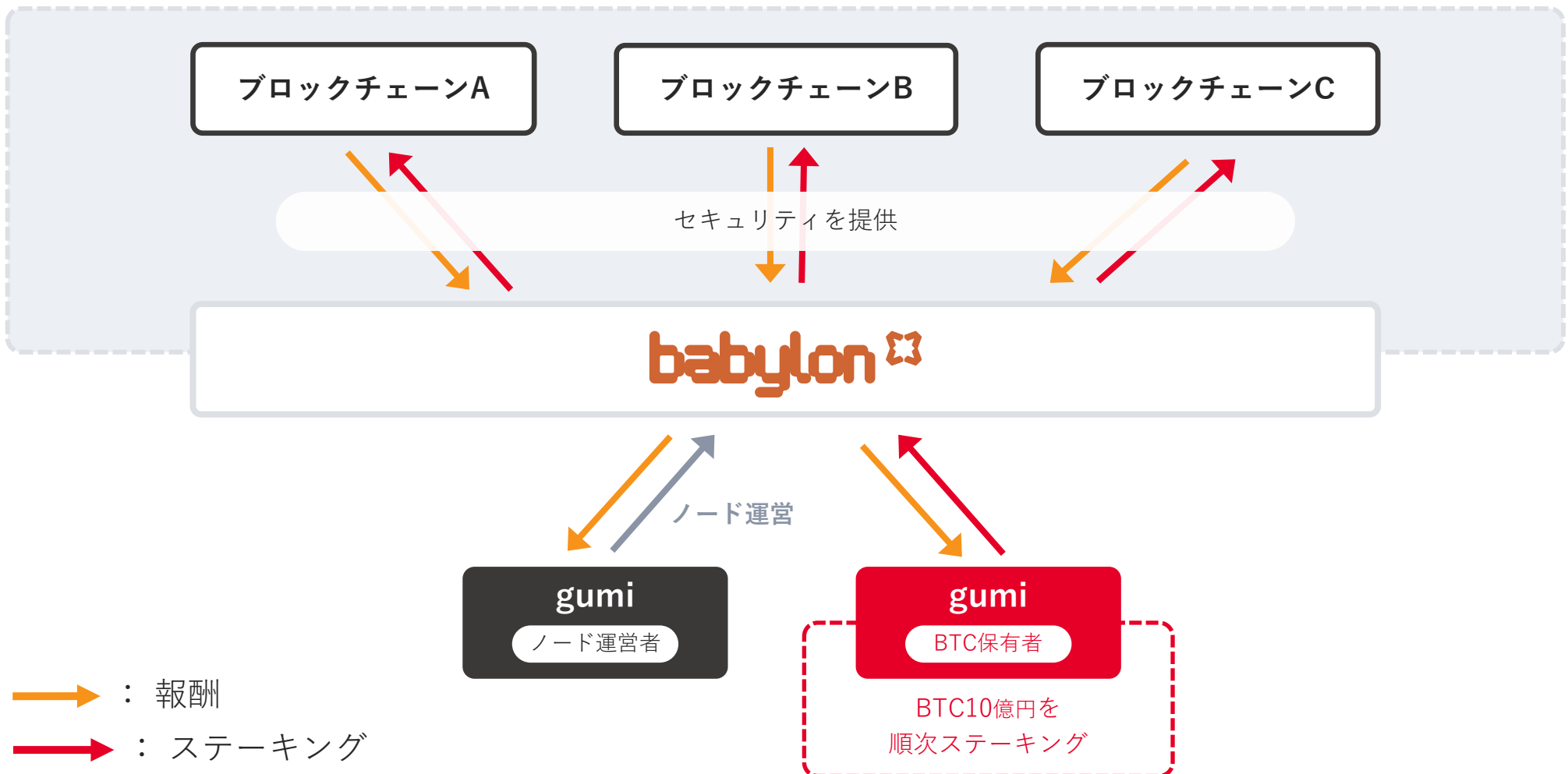
(※1) 2023年6月に策定され、2024年6月に修正されたものを指します

(※2) 利益とは、税引前純利益のことを指します

■ エグゼクティブサマリー：BTCの購入及びステーキング^(※)について

- ✓ 10億円相当のBTC購入に関して、**平均取得単価1,243万円にて購入完了**。ステーキングについては順次開始
- ✓ 足元の収益状況を考慮し、積極的にBTCを取得する方針

Babylonが提供するセキュリティプロトコル

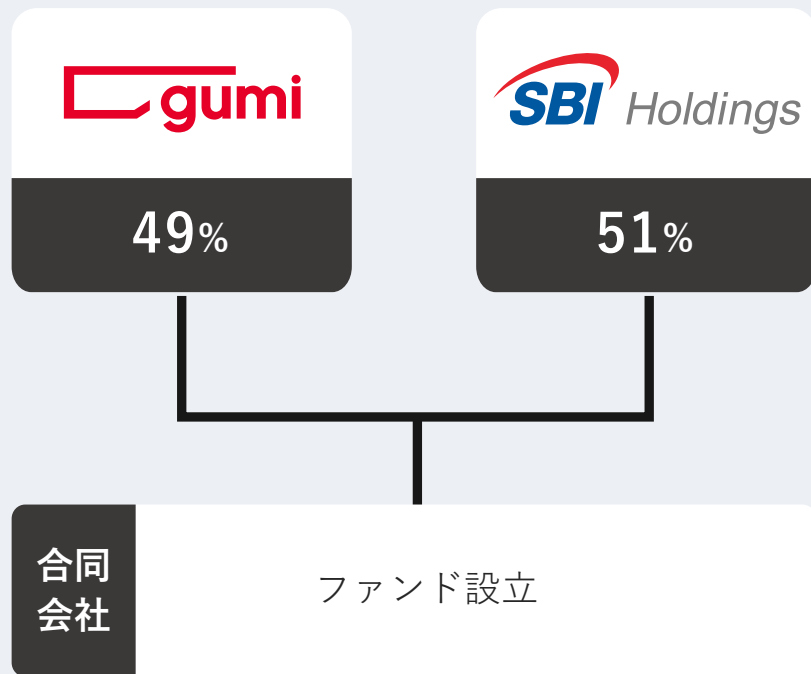


※ ステーキングとは、保有する暗号資産を預け入れること。一般的に即時ないし数日程度での引き出しが可能

エグゼクティブサマリー：SBIグループと私募ファンドを組成

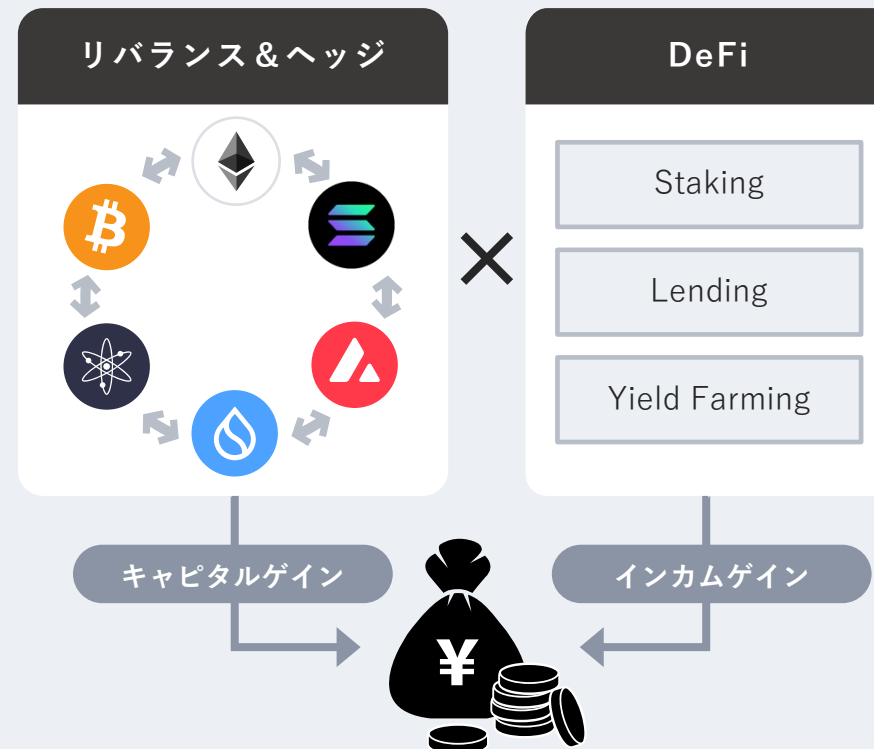
- ✓ SBIホールディングスと共同で上場暗号資産の運用を目的とした私募ファンド組成を決定し、年内の運用開始を予定
- ✓ SBIグループの金融事業における知見との融合
- ✓ 将来的には、個人投資家に向けた新規金融商品の開発も目指す

共同でファンドを設立



ファンド資産は数十億円規模を想定

運用戦略



エグゼクティブサマリー：保有/運用暗号資産の概要

- ✓ gumiグループは、ノード運営（ステーキング含む）及び自社にて確立した高分散運用により、運用資産の最大化を図る
- ✓ 200億円規模の暗号資産ファンドは、上場・非上場問わず、あらゆるステージの投資機会に対応
- ✓ SBIと共同でファンドを組成することで、更に運用資産を拡大

（百万円）

		投資対象	暗号資産残高		収益の種類
			Q3 末時点	Q4 末時点	
gumi グループ	gumi Hinode Technologies (gumi × TIS) 他グループ各社	上場暗号資産(※)  bitcoin  Sui  ethereum  SOLANA :	5,258	7,581	値上がり益 ステーキング報酬
			—	他社資本受入済 随時暗号資産を取得 残高非公開	

（百万円）

		投資対象	暗号資産残高		収益の種類
			2024年12月末時点	2025年3月末時点	
ファンド	gumi Cryptos Capital 1号	上場暗号資産	3,682	4,897	値上がり益
	gumi Cryptos Capital 2号	非上場暗号資産	7,593	7,088	
	Decima Fund	上場暗号資産	—	2025年末までに 数十億円規模の 組成を予定	
	新設ファンド (gumi × SBI)	上場暗号資産	—		

- ・ 上記ファンドは3月末時点の情報をもとに記載しており、会計監査を受けたものではありません
- ・ 上記数値は、トークン取得を目的としたSAFE等による出資残高を含みますが、株式への出資残高は含まれておりません
- ・ 各ファンドについては、当社の関連会社となり、当社の持分が各々異なるため、当社帰属分はそれぞれ異なります

(※) 表示している暗号資産は一例です

エグゼクティブサマリー：gumiグループが保有する暗号資産の残高推移

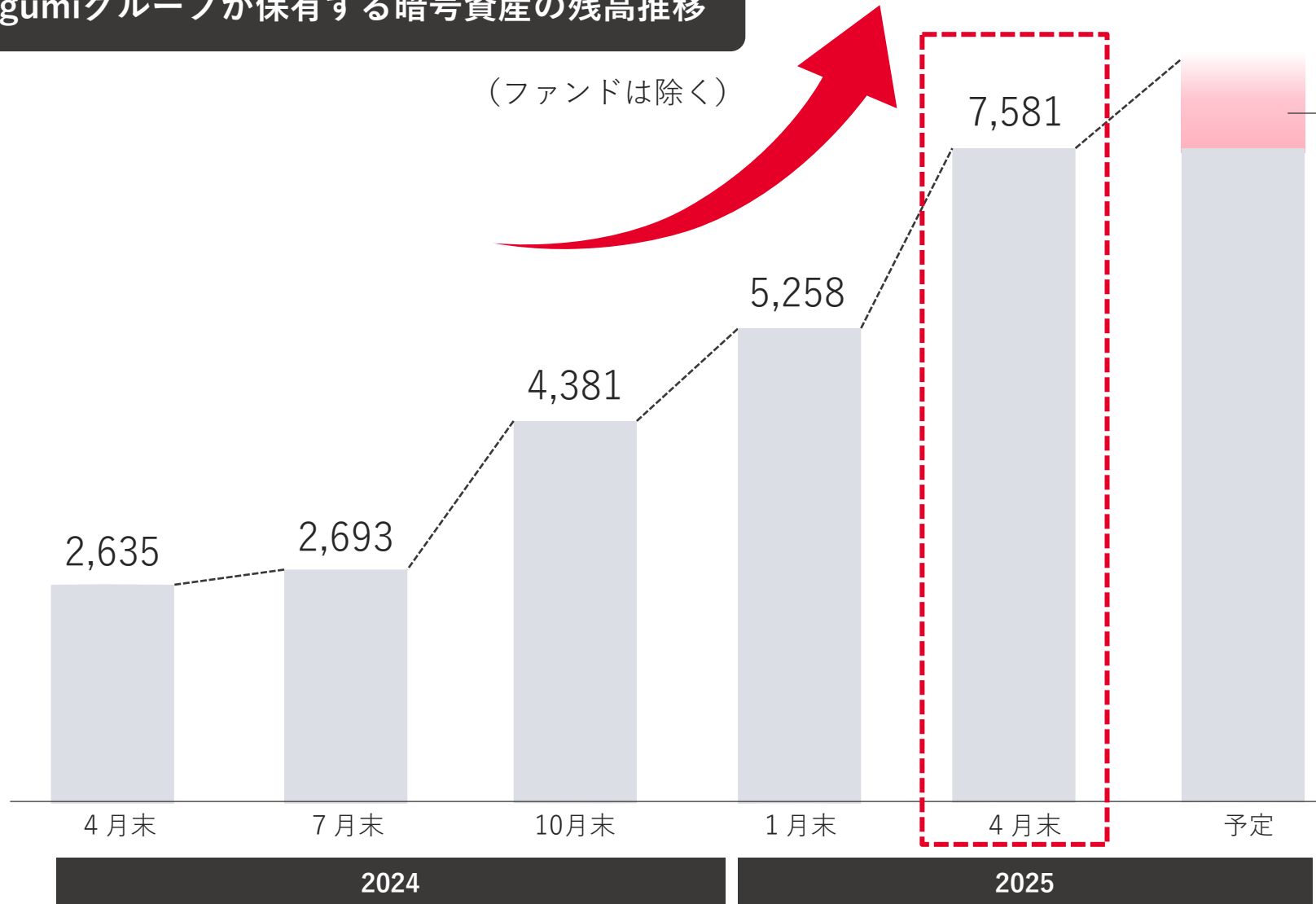
- ✓ 2025年4月末時点におけるgumiグループの暗号資産残高は**7,581百万円**（ファンドを除く）
- ✓ 他社資本の受入れも含めると、**100億円規模まで拡大**

gumiグループが保有する暗号資産の残高推移

（百万円）

（ファンドは除く）

Hinode Technologies
における運用資産拡大



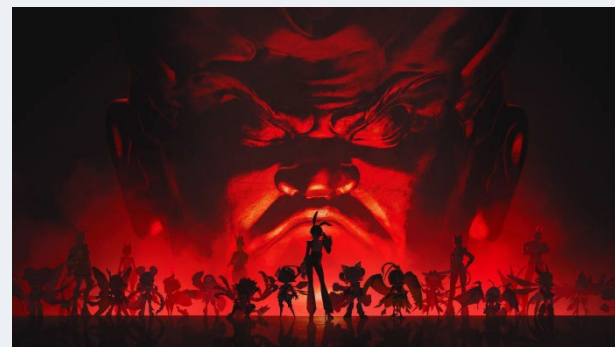
エグゼクティブサマリー：TOKYO BEAST配信開始

- ✓ 「ゲーム×ベッティング」で熱狂体験が味わえる世界最大級の新作ブロックチェーンゲーム『TOKYO BEAST』が**6月9日に配信開始**
- ✓ 『TOKYO BEAST』の関連トークンである『TGT』も複数の海外暗号資産取引所に上場。完全希薄化後の時価総額は最大で**約200百万米ドル（約287億円）を記録**
- ✓ ゲーム収益の分配及び関連トークン『TGT』の受領による収益を見込む

6月9日に配信開始

「**ゲーム×ベッティング**」

熱狂体験の提供開始



5月21日に5つの主要取引所と1つのDEXで上場



BYBIT

BINANCE

KUCCOIN

Gate.io

MEXC

QUICKSWAP

エグゼクティブサマリー：『ジョジョの奇妙な冒険』のティザーサイトを公開

- ✓ 2025年4月12日に開催された『JOJODAY STAGE』において、ティザーサイトを公開
- ✓ 2026年4月期Q2の配信に向けて、徐々に情報を解禁

JOJODAY STAGE

コアなファンも多数集まる『ジョジョの奇妙な冒険』のファンイベントが4月12日に国立代々木競技場第二体育館にて開催



▶ <https://jojo-portal.com/special/jojoday2025/>

ティザーサイトを公開

ゲームアプリ『ジョジョの奇妙な冒険』のティザーサイト公開。6月3日現在 X（旧Twitter）で5.6万いいねと大きな反響



▶ <https://jojo-newproject2025.com/>

■ その他トピックス

■ その他トピックス：2025年4月期 第4四半期及び通期（PL）

モバイルオンラインゲーム事業が減収するも、利益率の高いブロックチェーン等事業の貢献により
営業利益、経常利益は **4 四半期連続で黒字**

- ✓ QonQでは『乃木フラ』（※）の共同運営移行、並びにエイリムの株式譲渡に伴い減収となるも、トークン（OSHI・FCT）の継続受領により **営業利益は黒字継続**
- ✓ 一部暗号資産の時価上昇に伴う暗号資産評価益1,175百万の計上により、**経常利益は大幅な増益**
- ✓ 通期は、YonYにおいて大幅な減収となるも、**各段階利益とも大幅な増益を達成**

2025年4月期

	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	通期
売上高	2,848	2,645	1,911	1,537	8,942
営業利益	65	114	119	71	370
経常利益	262	728	76	1,036	2,103
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△167	767	905	557	2,063

2024年4月期

（百万円）

Q 4	YonY	通期	YonY
3,399	△1,862	12,066	△3,124
△2,010	+ 2,081	△5,040	+ 5,410
△1,797	+ 2,833	△4,514	+ 6,617
△4,830	+5,388	△5,934	+7,997

■ その他トピックス：2025年4月期 第4四半期 セグメント別業績（PL）

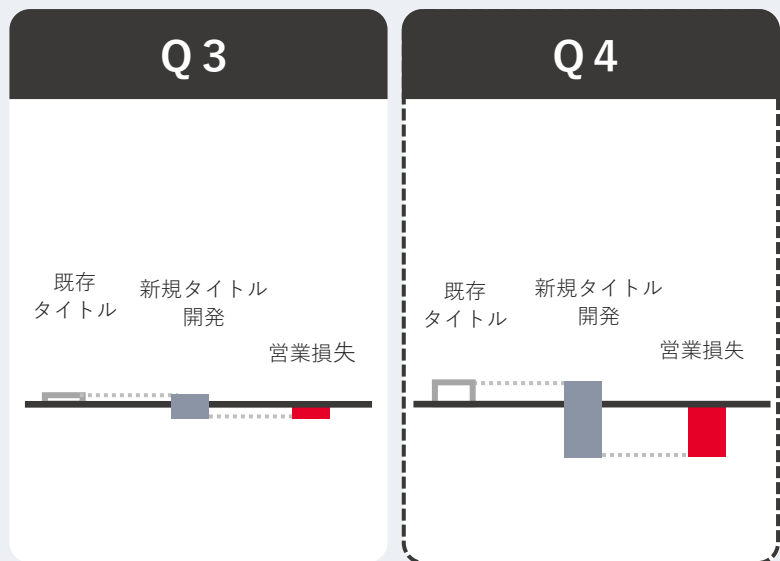
モバイルオンラインゲーム事業では、新規タイトルの開発費増加により営業赤字継続
ブロックチェーン等事業では増益

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、既存タイトルが好調も、リリースが近づく新規タイトルの開発費増加により営業赤字継続
- ✓ ブロックチェーン等事業は、トークン（OSHI・FCT）の継続受領を主因として営業黒字を継続

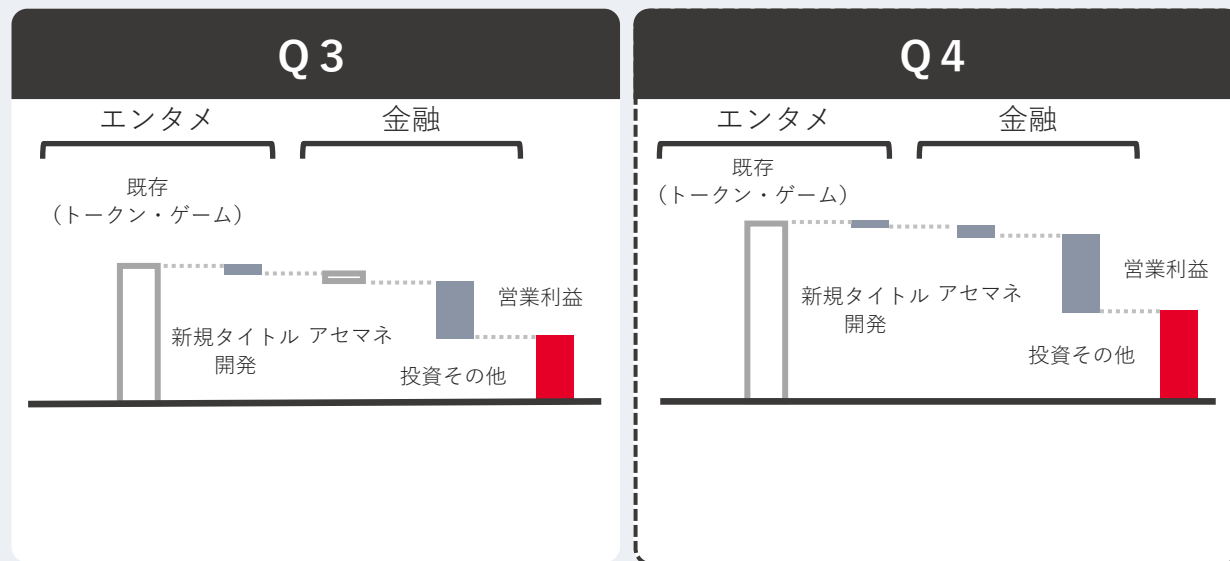
営業損益イメージ

□ プラス要因
■ マイナス要因

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



■ その他トピックス：ブロックチェーン等事業の利益に関する補足説明

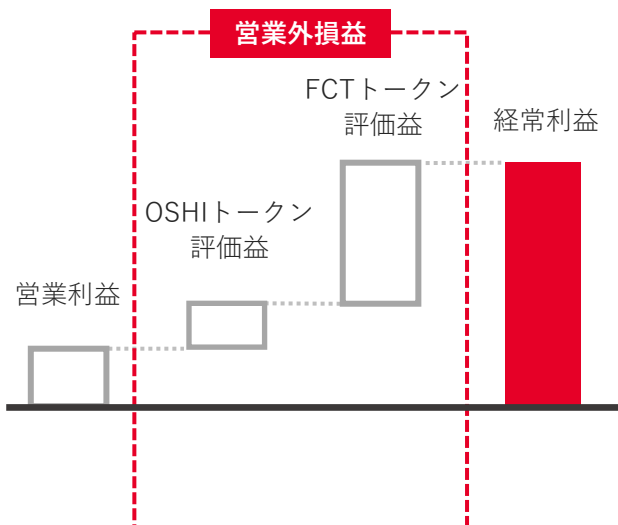
トークン（OSHI・FCT）の価格上昇により、**大幅な経常黒字を継続**

- ✓ エンターテインメント領域は、継続受領するトークンの価格が上昇したことに伴い、経常利益を計上
- ✓ ノード運営・アセットマネジメント領域は、一部暗号資産の価格下落に伴う暗号資産の評価損、売却損の発生により経常損失を計上
- ✓ 投資その他領域は、VR FUNDにおける一部投資先の評価損を主因とした持分法による投資損失の発生により経常損失を計上

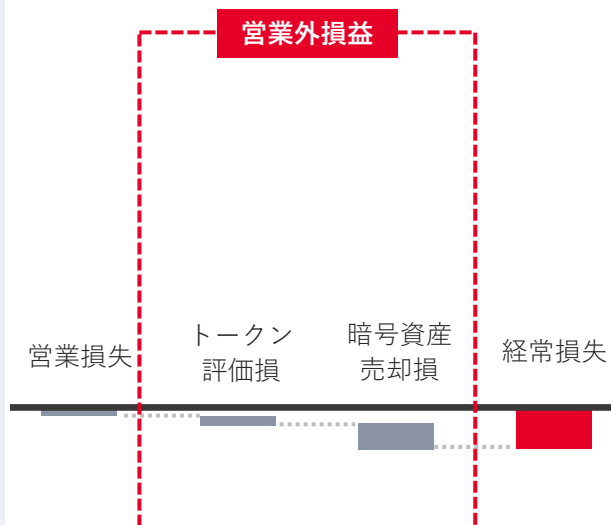
ブロックチェーン等事業の営業外損益イメージ（Q4）

□ プラス要因
■ マイナス要因

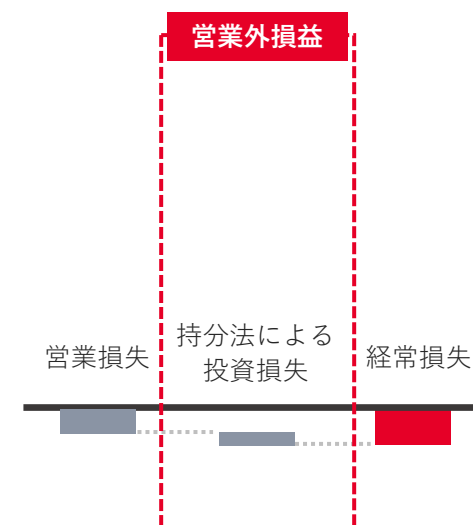
エンターテインメント領域/ ゲーム、プラットフォーム



金融領域/ノード運営・ アセットマネジメント



金融領域/投資その他



■ その他トピックス：PARTIの上場について

gCC2号ファンドが投資する『PARTI』が暗号資産取引所「Binance」に上場

- ✓ 異なるブロックチェーン間の横断的なアクセスを可能とするプラットフォームの暗号資産であるParticle Network (PARTI) が3月25日に上場

完全希薄化後の時価総額は、3月26日時点において約359百万米ドル（約540億円）

PARTICLE NETWORK



異なるブロックチェーンを統合し、一つのネットワークとして
機能させる仕組みを持つプラットフォーム

■ その他トピックス：ゲームコンテンツの取り組み

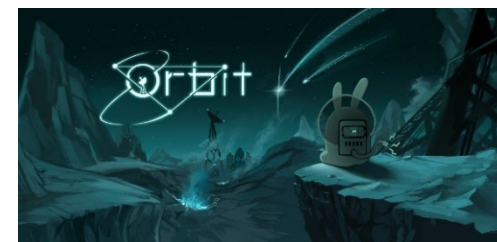
様々な新しい取り組みを実施

g'Games（ジーダッシュゲームス）ブランドの創設

『g'Games』はgumiが新たにつくるカジュアルゲームのブランド
これまで培ってきた技術やノウハウを活用し、カジュアルゲームの開発を推進

- ・ 第一弾タイトルとして、カジュアルゲーム『Orbit』『おにぎりずかん』の2作品を6月中に配信予定
- ・ 今後も継続的にタイトルを投入し、年間で複数タイトルの展開を計画

6月配信予定



SPST_(※)との連携



- ・ 4月1日に配信したカジュアルゲーム『Road to Bitcoin』にSPSTのIP『もりうさ』を活用し、**もりうさモードを実装予定**
- ・ **SPSTとの連携は順調**

6月下旬実装予定

当社IPタイトルのゲーム配信



当社のIPタイトル『ブレイブフロンティア』をGrandSoftにライセンスアウト

7月以降に配信予定

(※1) SPSTはSUPER STATE HOLDINGS株式会社を指します

(※2) 画像は開発中のものであり、変更される可能性があります

© gumi Inc. © Grandsoft Inc.

■ その他トピックス：株主優待制度の新設

3月26日に株主優待の開始を決議

抽選で『総勢1,130名に1,600万円相当のビットコインを進呈』

- ✓ 株主の皆様に対して、日頃の感謝の意を示すとともに、当社株式の投資魅力を高め、当社のブロックチェーン等事業の核をなす暗号資産について理解の深化をいただくことが目的
- ✓ 2026年4月期以降も実施し、期ごとに内容を精査して決定する方針



株主優待サイト <https://gu3.co.jp/ir/benefits/>

■ 中期経営計画（25年4月期）の進捗

■ 中期経営計画（25年4月期）モバイルオンラインゲーム事業の進捗

	目標	アクションプラン	実績(※)	実行施策
モバイルオンラインゲーム	黒字化	- 既存タイトルは黒字運営を徹底 - 受託は更なる案件の獲得を推進 - 開発タイトル『ジョジョの奇妙な冒険』を鋭意開発	△83百万円	- 既存タイトルはコスト適正化及び赤字タイトルの終了により黒字継続 - 受託は新規案件の獲得なし - 開発タイトル『ジョジョの奇妙な冒険』のリリースが近づき、ティザーサイトにより情報公開 - 低予算カジュアルゲームを企画し、配信 - 事業構造改革によるエイリム株式の売却 - 希望退職実施によるコスト削減

(※) 実績は、税引前純利益のことを指します

中期経営計画（25年4月期）ブロックチェーン等事業の進捗

エンターテインメント

		目標	アクションプラン	実績(※)	実行施策
エンターテインメント	ゲーム	黒字化	『ファンキルオルタナ』の通期収益寄与 - 年2～3本の新規タイトルを市場に投下 - 大手有力チェーンとの協業により、ブロックチェーンゲームにおけるコミュニティ形成 - 大手IPホルダーとの協業により、有力IPタイトルの開発を継続	2,200百万円	『ファンキルオルタナ』が想定売上を下回る 『エルゴスム』のFCTトークンが通期収益寄与 『TOKYO BEAST』は配信タイミングを見直し、6月9日に配信開始 『ブレフロバーサス』は大手有力チェーンであるSuiと共同開発体制を構築 - 昨今の市場動向を鑑み、一部有力IPタイトルの開発を中断
	プラットフォーム	黒字化	OSHIトークンの目標時価総額100億円 - 国内外の大手暗号資産取引所への上場 - 自社ゲームコンテンツに限らず、様々な企業のコンテンツ、IP等を配信 - 業種を超えた大手・有力企業との連携を推進 - 国内外のイベントに参加し、認知度向上 - OSHIトークンのユーザビリティを向上させるためのDeFi施策を実施	460百万円	OSHIトークンの時価総額が47億円（6月には最大82億円に）。通期収益寄与 - 新規の取引所上場は実施せず - TOPPAN Digitalと『推し活ショーケース』のβ版配信 - 当社プロジェクト「OSHI3」に新たに7社が参画し、17社がアライアンスパートナー - WebX(※)やTokyo Game Show等、様々なイベントに参加し、認知度向上 - DEXにおける流動性提供を開始

(※) 実績は、税引前純利益のことを指します。ブロックチェーン領域の各事業の実績利益は千万円単位で切り捨てて表示しています

(※) WebXとは、世界各国からWeb3を中心に最先端技術の有望プロジェクトや企業、起業家、投資家、開発者等が集うアジア最大級、日本最大のWeb3カンファレンスを指します

中期経営計画（25年4月期）ブロックチェーン等事業の進捗

金融/ノード運営・アセットマネジメント・投資

		目標	アクションプラン	実績(※)	実行施策
金融	アセットマネジメント・ノード運営	黒字化	- マーケット環境を踏まえたリスク分散ポートフォリオの最適化を検証し確立 - 外部資本を組み入れた運用スキームを構築し、元本を増大させることで更なる収益獲得を図る（2026年4月期アクションプランを前倒し）	200百万円	- 新たに8件のノードに参画し、合計17件のノードを運営。アセットマネジメントにおける運用手法も確立 - ノード事業及び新規事業の拡大を目的として、TIS社と合併会社を設立(Hinode Technologies) 10億円相当のビットコインの購入を完了し、ステーキングを順次開始
	投資その他	黒字化	3ファンド200億円のファンド出資を実施し、投資リターンの最大化を目指す - 米国を中心にAI企業へのスタートアップ出資を進めることで、AI分野における新規事業を創出	△320百万円	- 事業構造改革の一環として、一部投資有価証券を売却するも、持分法による投資損失及び投資有価証券の評価損により、目標未達 - 投資銘柄がBinanceに3件上場 - gumi AI Labsを設置。AIEBとも連携し、6社への投資を実施

(※) 実績は、税引前純利益のことを指します。ブロックチェーン領域の各事業の実績利益は千万円単位で切り捨てて表示しています

■ 修正中期経営計画（26年4月期）の目標

修正中期経営計画（26年4月期）の全社目標

モバイルオンラインゲーム事業では、新規タイトルが配信予定であることから、**増益を見込む**
ブロックチェーン等事業では、25年4月期において特別利益を計上したが、
26年4月期においても同水準の利益を見込む

目標

	(百万円)	
	2026年4月期 目標利益※1	2025年4月期 実績利益※1
全社	2,500～4,000	2,467
モバイルオンラインゲーム事業	500～1,000	△83
ブロックチェーン等事業	2,000～3,000	2,550 (※)

(※) 25年4月期は投資有価証券売却(約12億円)が含まれます

要因分析

モバイルオンラインゲーム事業

- 新規タイトル『ジョジョの奇妙な冒険』がQ2より配信されることから通期収益寄与とはならないが、黒字転換を見込む

ブロックチェーン等事業

- 新規タイトル『TOKYO BEAST』『ブレフロバーサス※2』の配信により収益寄与を見込む
- トークン（OSHI・FCT）の継続受領が引き続き利益貢献

(※1) 利益とは、税引き前純利益のことを指します。

(※2) 『ブレフロバーサス』は、『ブレイブフロンティア パーサス』のことを指します

修正中期経営計画（26年4月期）モバイルオンラインゲーム事業の目標

	目標(百万円)	アクションプラン
モバイルオンラインゲーム	500～1,000	- 継続的なコスト適正化により、既存タイトルは黒字運営を徹底 - 受託は更なる新規案件の獲得を推進 - 開発タイトル『ジョジョの奇妙な冒険』をQ2に配信予定 - カジュアルゲームの制作にも果敢に挑戦 - 制作委員会への参画を積極的に推進

新規タイトルの配信スケジュール

2026年4月期				2027年4月期			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
				『ジョジョの奇妙な冒険』の配信			
				有力IPタイトルの配信			

修正中期経営計画（26年4月期）ブロックチェーン等事業の目標

エンターテインメント

		目標(百万円)	アクションプラン
エンターテインメント	ゲーム	1,500～2,000	- 協業タイトル『エルゴスム』のFCTトークンの継続受領 - 協業タイトル『TOKYO BEAST』の配信（6月9日配信開始） - 自社IPタイトルである『ブレフロバーサス』の収益寄与

新規タイトルの配信スケジュール

2026年4月期				2027年4月期			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
 協業 『TOKYO BEAST』の配信							
		自社IP 『ブレフロバーサス』の配信					

修正中期経営計画（26年4月期）ブロックチェーン等事業の目標

エンターテインメント

		目標(百万円)	アクションプラン
エンターテインメント	プラットフォーム	300～500	・ 自社ゲームコンテンツに限らず、様々な企業のコンテンツ、IP等を配信 ・ 業種を超えた大手・有力企業との連携を推進 ・ 国内外のイベントに参加し、認知度向上 ・ OSHIトークンのユーザビリティを向上させるためのDeFi施策を実施



2026年4月期 に

OSHIトークンの時価総額_(※)

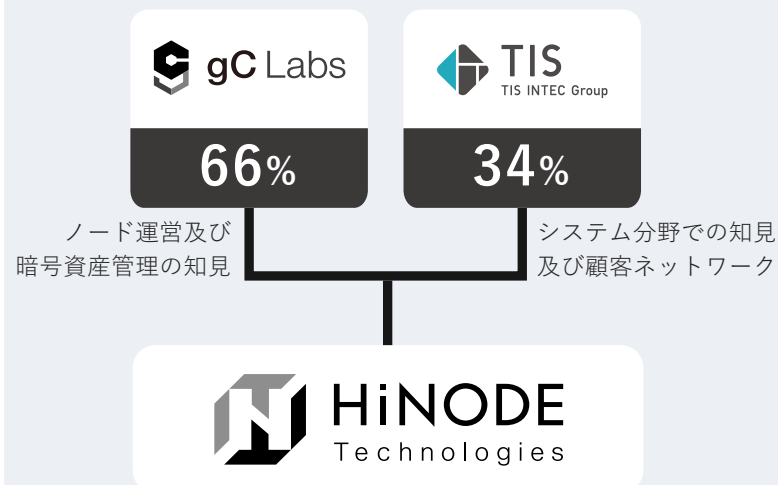
100億円を目指す

修正中期経営計画（26年4月期）ブロックチェーン等事業の目標

金融/ノード運営・アセットマネジメント

		目標(百万円)	アクションプラン
金融	ノード運営・アセットマネジメント	200～400	- TISとの合併会社（Hinode Technologies）において、確立した高分散運用手法による運用資産の拡大 - SBIホールディングスと共同で設立する暗号資産ファンドを早期に組成し、国内暗号資産ファンドのリーディングカンパニーとして確固とした地位を獲得

ノード運営

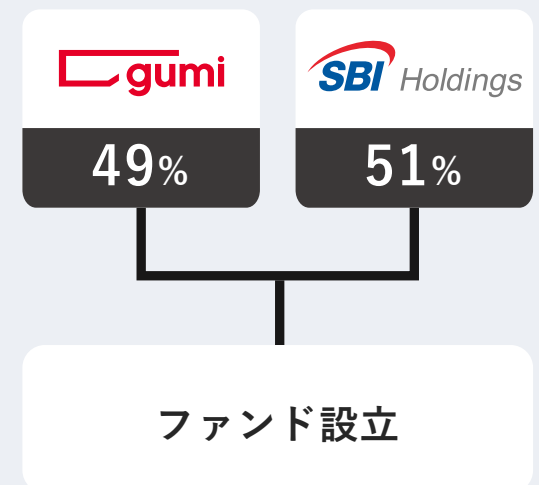


web3のコンサルティング

NUe3



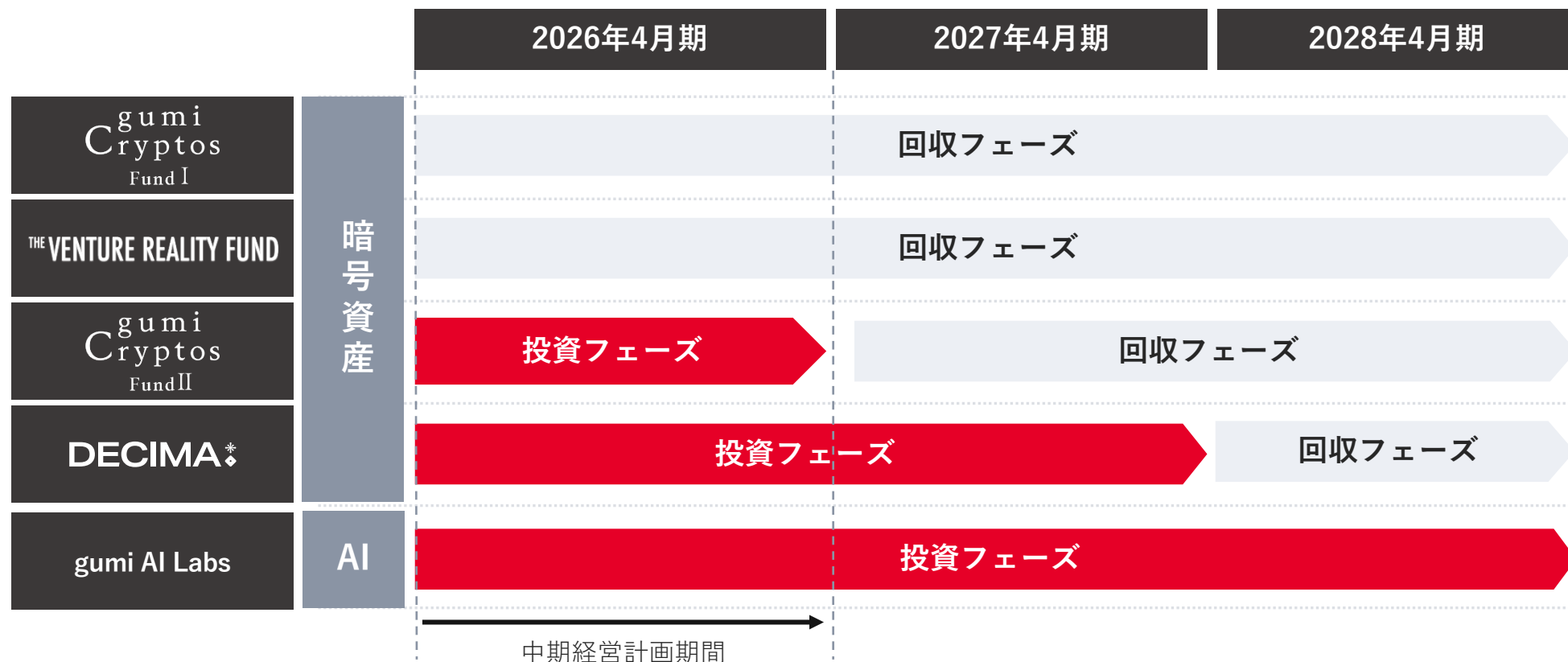
暗号資産ファンド



修正中期経営計画（26年4月期）ブロックチェーン等事業の目標

金融/投資

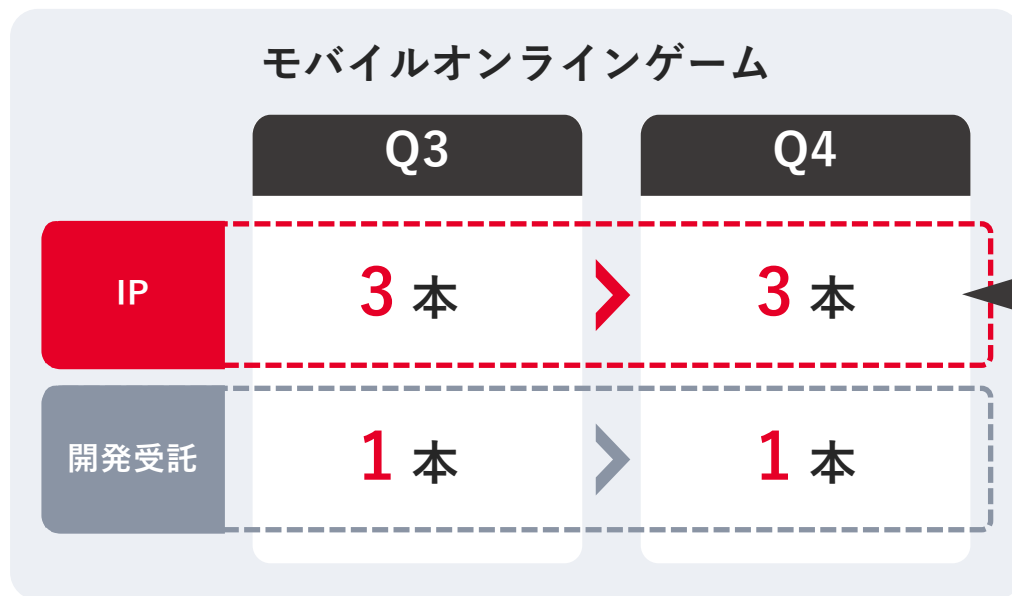
		目標(百万円)	アクションプラン
金融	投資その他	黒字化	3ファンド200億円のファンド出資を継続して実施し、投資リターンの最大化を目指す - AIEBとの連携を強化し、AI企業へのスタートアップ出資を更に推進



(※) AIEBとは米国カリフォルニア大学バークレー校のAIインキュベーションプログラム『AI Entrepreneurs of Berkeley プログラム』を指します

パイプライン（モバイルオンラインゲーム）

✓ 『ジョジョの奇妙な冒険』の配信（2026年4月期Q2）が近づき、ティザーサイト公開などプロモーションも本格化

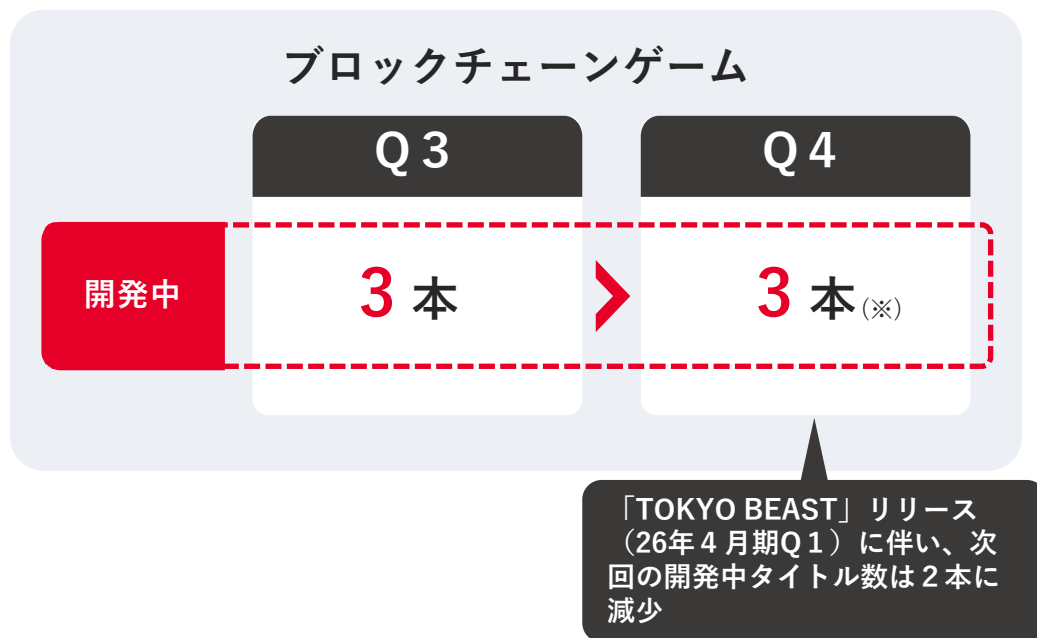


実績のある当社ゲームエンジンを活用することで、
開発コストを下げ、継続的な安定利益を創出

配信予定タイトル	2026年4月期以降	2025年5月～	2027年4月期以降
ジョジョの奇妙な冒険			
有力IPタイトル			
有力IPタイトル			

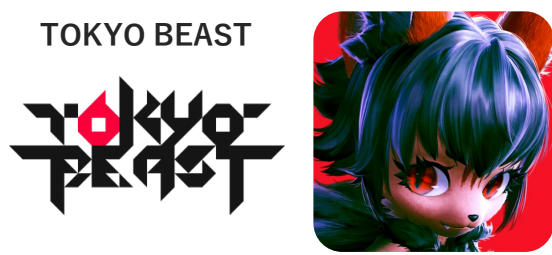
パイプライン（ブロックチェーンゲーム）

- ✓ 『TOKYO BEAST』が6月9日配信。ゲーム収益及び関連トークン『TGT』の受領を見込む
- ✓ 『ブレフロバーサス』の開発も順調に進捗。2026年4月期Q2に配信予定



配信済み

TOKYO BEAST

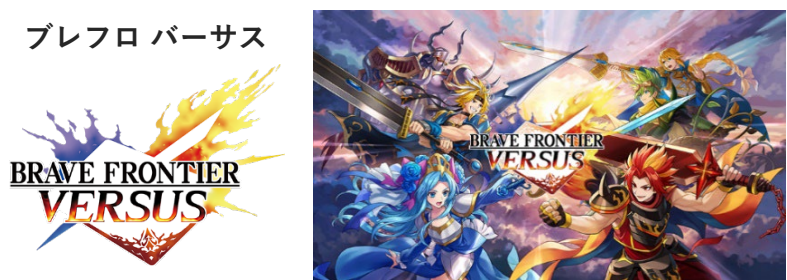


App Store からダウンロード

Google Play で手に入れよう

26年4月期Q2 配信予定

ブレフロ バーサス



配信予定タイトル

2026年4月期以降

2025年5月～

2027年4月期以降

ブレフロ バーサス

他社有力IP

■ 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、『乃木フラ』の共同運営移行及び組織再編に伴うエイリムの株式譲渡により減収
- ✓ 営業利益は、収益構造の改善、及びトークン（OSHI・FCT）の受領により営業黒字継続

売上高

15.3億円
YonY Δ 54.8%
QonQ Δ 19.5%

営業利益

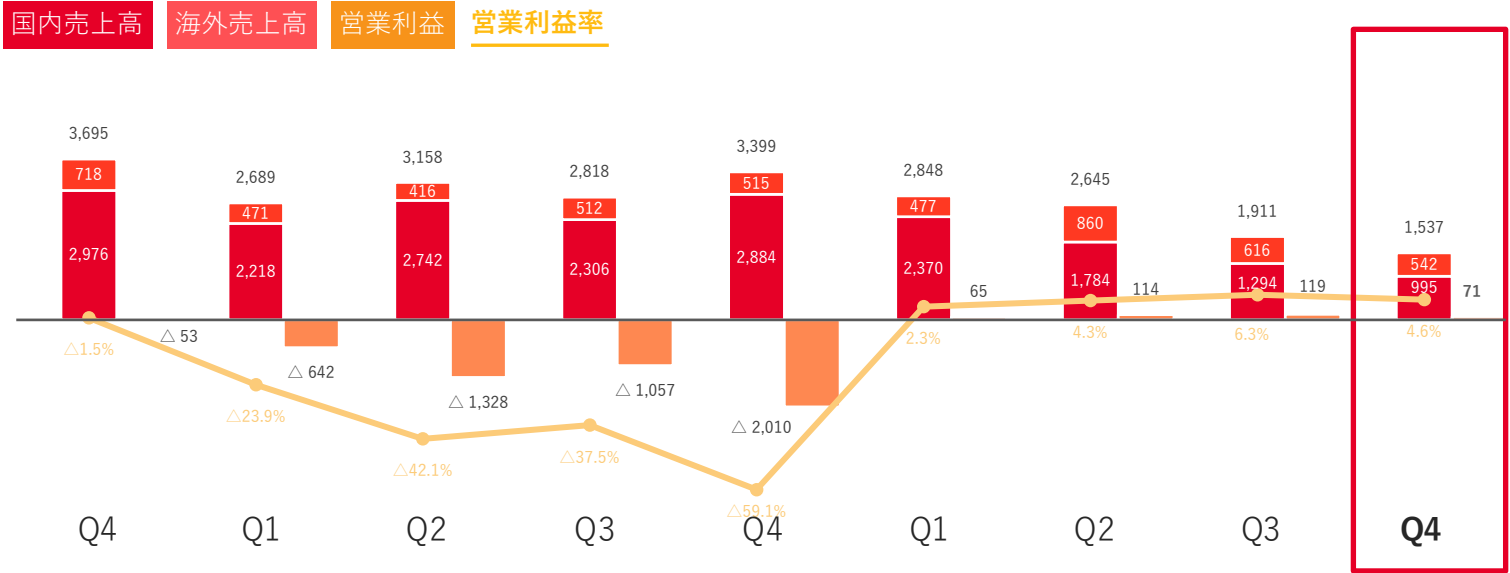
0.7億円
YonY -
QonQ Δ 40.7%

海外売上高比率

35.3%

売上高及び営業利益

(百万円)



	2025 年 4 月 期	2024 年 4 月 期	前年同期比	2025 年 4 月 期	前四半期比
(百万円)	Q4	Q4		Q3	
売上高	1,537	3,399	Δ 54.8%	1,911	Δ 19.5%
売上原価	1,032	4,474	Δ 76.9%	1,411	Δ 26.9%
売上総利益	504	Δ 1,075	-	499	+1.1%
売上総利益率	32.8%	Δ 31.6%	-	26.1%	-
販売管理費	433	935	Δ 53.6%	379	+14.3%
営業利益	71	Δ 2,010	-	119	Δ 40.7%
営業利益率	4.6%	Δ 59.1%	-	6.3%	-
経常利益	1,036	Δ 1,797	-	76	+1,254.8%
親会社株主に帰属する四半期純利益	557	Δ 4,830	-	905	Δ 38.4%

四半期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、人員の減少等に伴い、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、Q3と同様に低水準で推移

開発費

9.3億円
YonY $\triangle 65.3\%$
QonQ $\triangle 18.4\%$

広告宣伝費

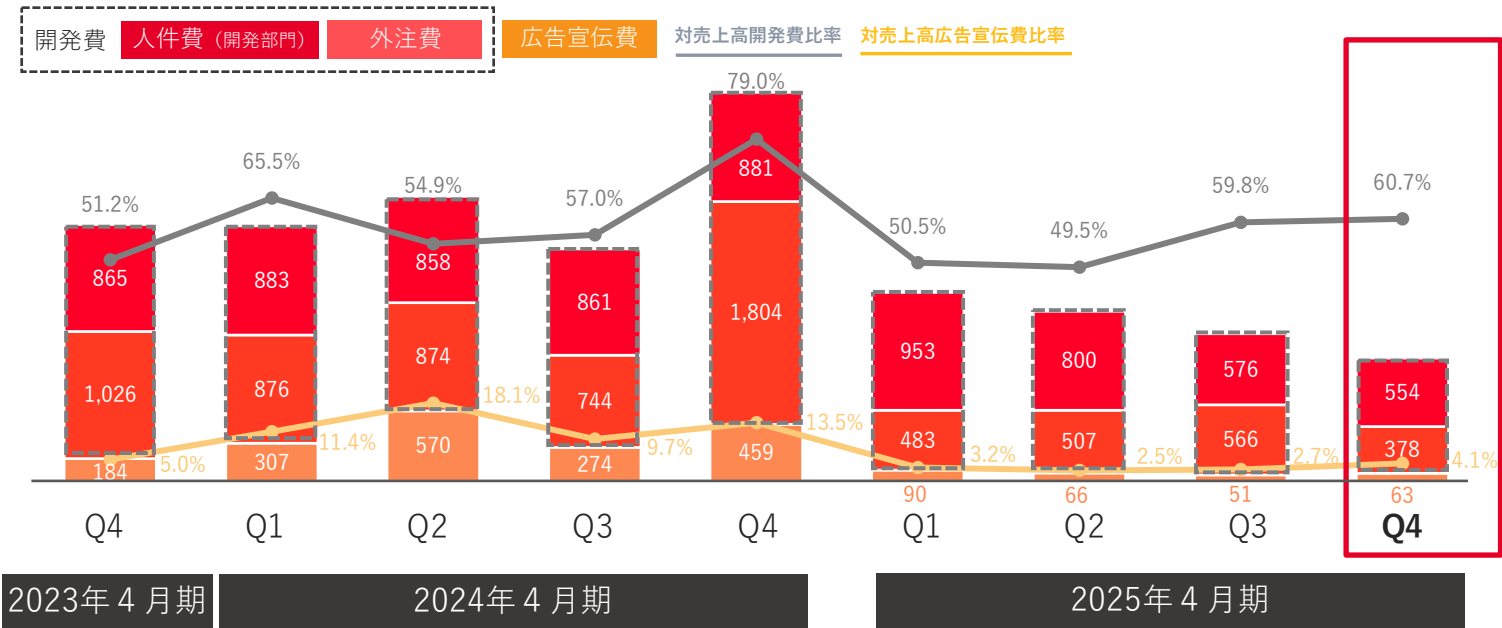
0.6億円
YonY $\triangle 86.1\%$
QonQ $+23.8\%$

対売上高広告宣伝費比率

4.1%
3.0%
(Q4累計期間)

開発費及び広告宣伝費

(百万円)



(百万円)	2025年 4 月期 Q4	2024年 4 月期 Q4	前年同期比	2025年 4 月期 Q3	前四半期比
売上原価	1,032	4,474	$\triangle 76.9\%$	1,411	$\triangle 26.9\%$
支払手数料	321	1,041	$\triangle 69.1\%$	378	$\triangle 14.9\%$
人件費	554	881	$\triangle 37.1\%$	576	$\triangle 3.8\%$
外注費	378	1,804	$\triangle 79.0\%$	566	$\triangle 33.3\%$
通信費	113	274	$\triangle 58.9\%$	171	$\triangle 34.2\%$
その他	$\triangle 334$	472	-	$\triangle 281$	-
販売管理費	433	935	$\triangle 53.6\%$	379	+14.3%
広告宣伝費	63	459	$\triangle 86.1\%$	51	+23.8%
人件費	146	211	$\triangle 30.7\%$	138	+5.6%
その他	223	264	$\triangle 15.4\%$	189	+18.2%

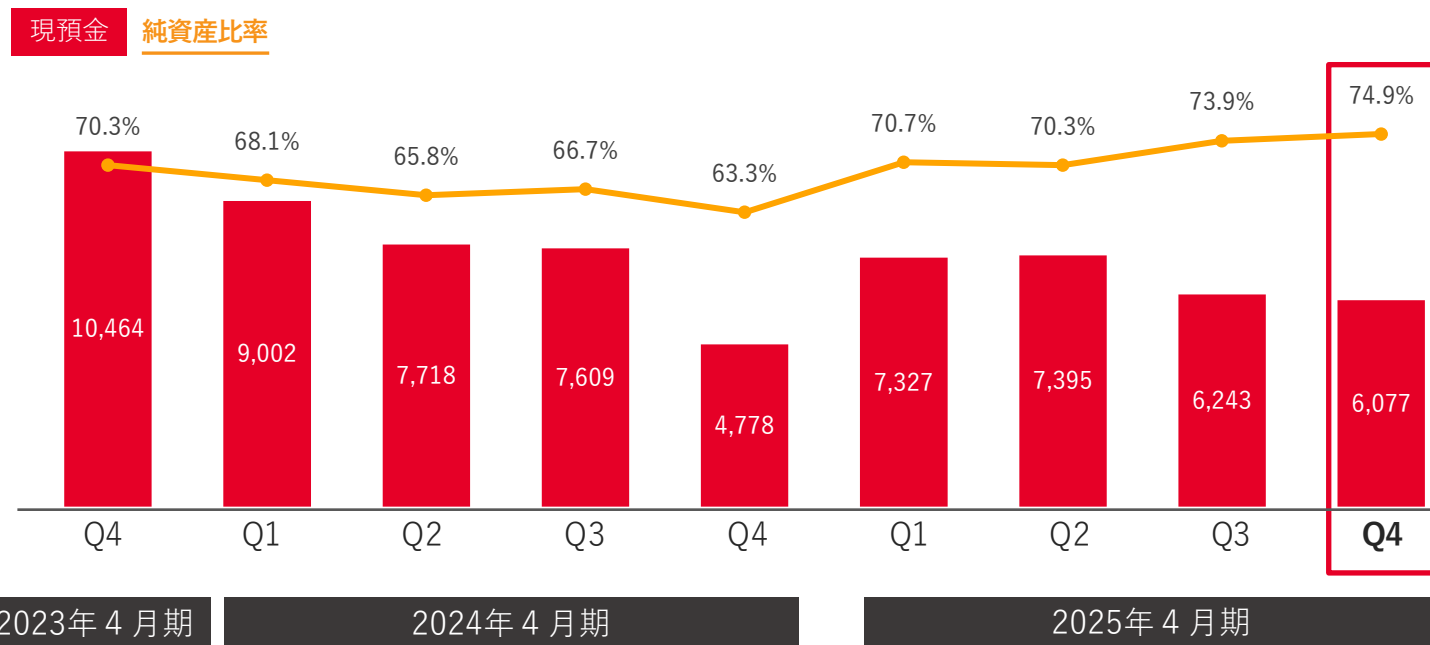
四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ 現預金は、QonQでほぼ横ばい
- ✓ 純資産比率は74.9%と引き続き健全な水準を維持

現預金及び純資産比率

(百万円)



現金及び預金

60.7億円

YonY +27.2%

QonQ △2.7%

純資産比率

74.9%

(百万円)	2025年 4 月期 Q4	2024年 4 月期 Q4	前年同期比	2025年 4 月期 Q3	前四半期比
流動資産	15,736	11,945	+31.7%	13,922	+13.0%
現金及び預金	6,077	4,778	+27.2%	6,243	△2.7%
固定資産	8,148	7,387	+10.3%	9,307	△12.5%
総資産	23,884	19,332	+23.5%	23,230	+2.8%
流動負債	5,112	5,321	△3.9%	5,216	△2.0%
固定負債	892	1,768	△49.5%	856	+4.1%
純資産	17,880	12,242	+46.0%	17,157	+4.2%

四半期業績の推移（人員数）

ハイライト

- ✓ 国内、海外人員数は、組織再編が落ち着いたことにより、Q3と同水準

人員数（連結）

（人）

国内拠点

海外拠点

人員数（連結）

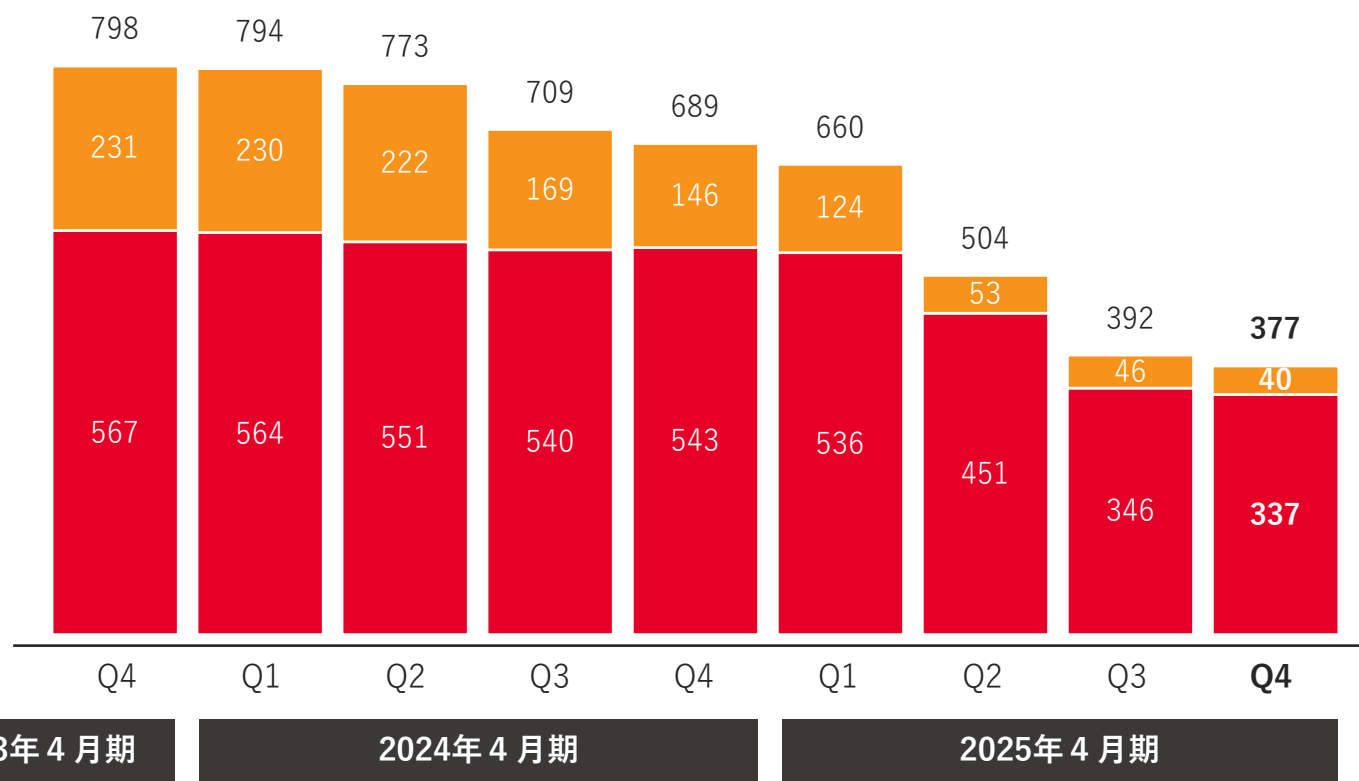
377人

国内人員

337人

海外人員

40人



通期業績の推移（売上高・利益）

ハイライト

- ✓ 売上高は、一部タイトルのサービス終了及び『乃木フラ』の共同運営体制移行並びに組織再編により減収
- ✓ 営業利益は、収益構造の改善、及びトークン（OSHI・FCT）の継続受領により営業黒字継続

売上高

89.4億円

営業利益

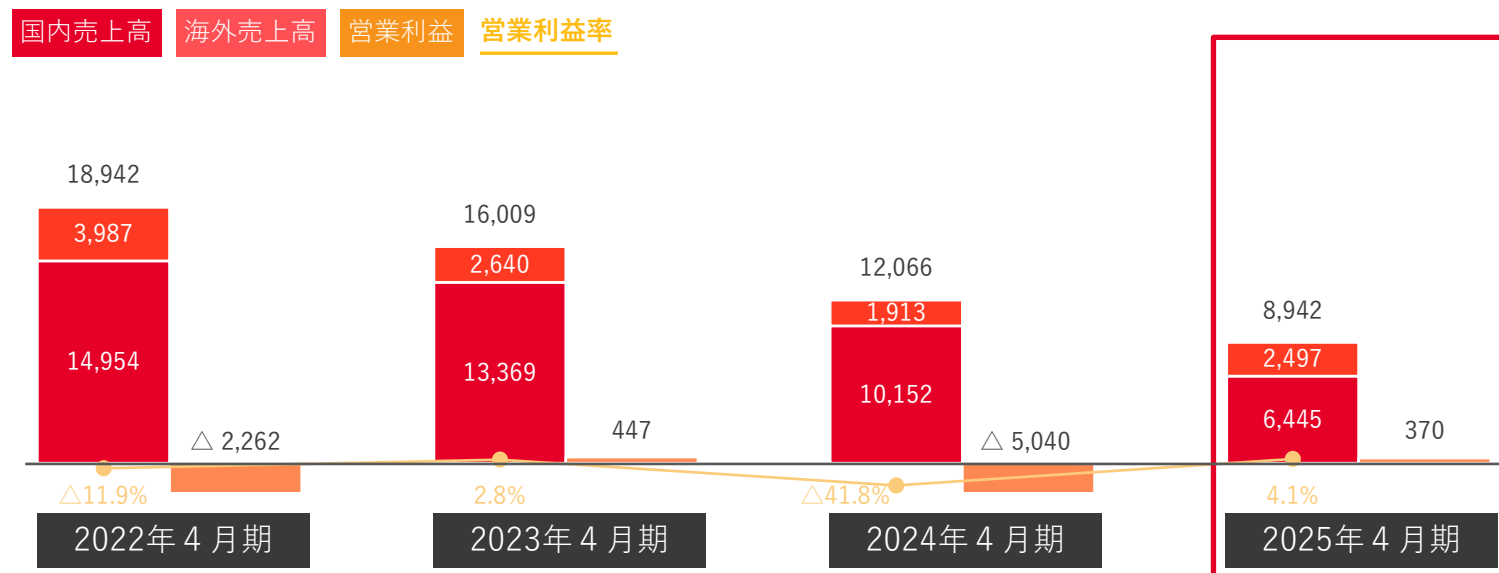
3.7億円

海外売上高比率

27.9%

売上高及び営業利益

（百万円）



(百万円)	2022年4月期	2023年4月期	2024年4月期	2025年4月期
売上高	18,942	16,009	12,066	8,942
国内売上高	14,954	13,369	10,152	6,445
海外売上高	3,987	2,640	1,913	2,497
営業利益	△ 2,262	447	△ 5,040	370
営業利益率	△11.9%	2.8%	△41.8%	4.1%
経常利益	△ 3,890	△ 19	△ 4,514	2,103
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 6,273	445	△ 5,934	2,063

通期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、コスト見直し及び組織再編により大幅に減少
- ✓ 広告宣伝費は、一部タイトルのサービス終了及び運営タイトルのコスト見直し等に伴い、大幅に減少

開発費

48.2億円

広告宣伝費

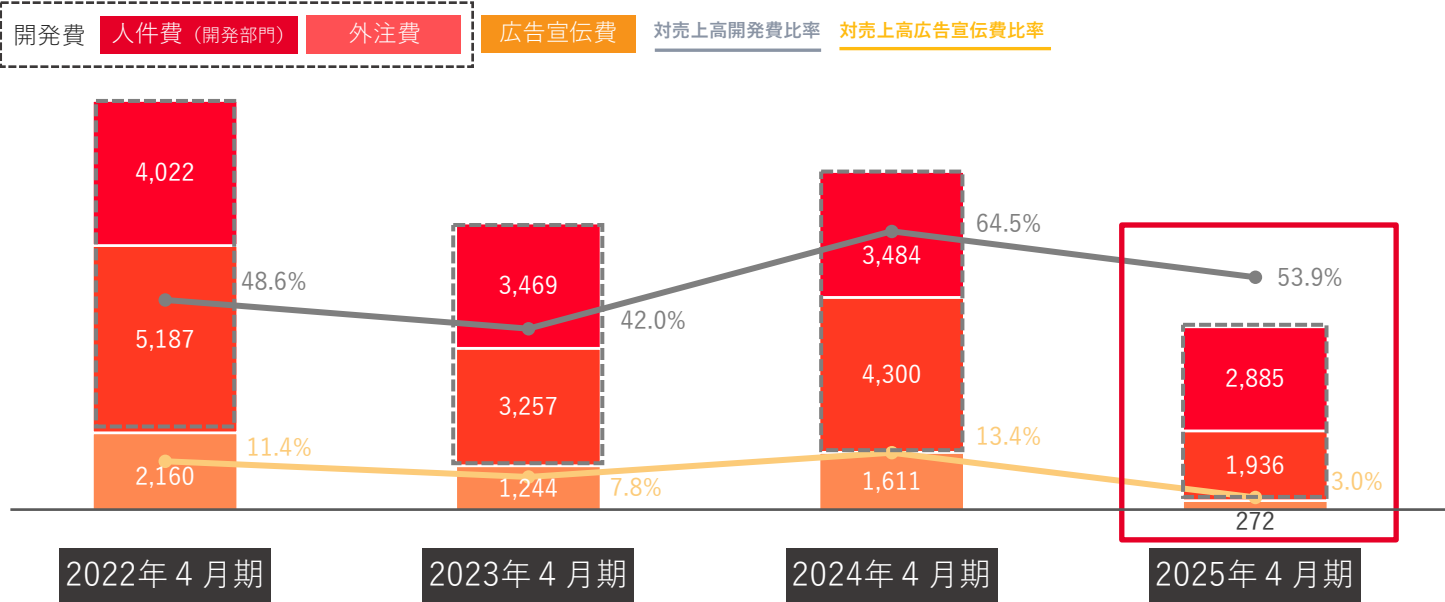
2.7億円

対売上高広告宣伝費比率

3.0%

開発費及び広告宣伝費

（百万円）



(百万円)	2022年4月期	2023年4月期	2024年4月期	2025年4月期
開発費	9,209	6,727	7,785	4,822
人件費（開発部門）	4,022	3,469	3,484	2,885
外注費	5,187	3,257	4,300	1,936
広告宣伝費	2,160	1,244	1,611	272
対売上高開発費比率	48.6%	42.0%	64.5%	53.9%
対売上高広告宣伝費比率	11.4%	7.8%	13.4%	3.0%

■ 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

			2025年 4 月期				2026年 4 月期			
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
モバイルオンライン ゲーム事業	既存		黒字運営（運用赤字となる前に新規タイトルに順次人員移管）							
	新規	IP配信							ジョジョの 奇妙な冒険	他社IP①(※)
		受託配信	受託①						受託②	
ブロックチェーン等 事業	OSHI	コンテンツ配信					Road to Bitcoin	ブレフロ バーサス	AIコンテンツ	
		アライアンス公表	SPSTとのマーケティング連携、TIS・博報堂等に次ぐ大手企業とのパートナーシップ開拓							
	その他コンテンツ配信		エルゴスム 配信	TOKYO BEAST 事前登録開始		TOKYO BEAST 配信				
	ノード運営		TISと 合併設立		ノード運営事業を強化					
	アセットマネジメント		自社資本の拡大			他社資本の組み入れ				
	投資		当社グループが保有する 投資有価証券の売却			当社グループが保有する投資有価証券の売却、 ファンドからの継続的な投資回収				
			上記資金を活用した暗号資産投資、M&A等							
	他		コンサル事業立上げ（NUE3）						SaaS事業立上げ	
他	新規事業の創出 （SPSTとの連携含む）		新規コンテンツ等への進出等							

(※)他社IP①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

タイトル名	配信時期	サービス状況
クリスタル オブ リユニオン	2016年 4 月	✓ 9 周年記念施策等を実施 ✓ 季節イベント等を予定
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 (※)	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
ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫	2021年10月	✓ 3.5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	✓ 有力IPとのコラボや 1 周年記念施等を実施 ✓ 自社IPとのコラボや季節イベント等を予定

OSHI3とは（再掲）

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）



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

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わ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。



～ すべての人々に感動を ～