

2025 年 6 月 11 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 g u m i
代 表 者 名 代表取締役社長 川 本 寛 之
(コード番号：3903 東証プライム市場)
問 合 せ 先 取 締 役 本 吉 誠
(TEL. 03-5358-5322)

2025 年 4 月期連結及び個別業績と前期実績値の差異に関するお知らせ

当社は、2025 年 4 月期連結及び個別業績と前期実績との間に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 連結業績と前期実績の差異

(1) 2025 年 4 月期連結業績と前期実績の差異

(2024 年 5 月 1 日～2025 年 4 月 30 日)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属 する当期純利益	1 株 当 たり 当期純利益
前 期 実 績 (A)	百万円 12,066	百万円 △5,040	百万円 △4,514	百万円 △5,934	円 銭 △150.03
当 期 実 績 (B)	8,942	370	2,103	2,063	43.50
増 減 額 (B-A)	△3,123	5,411	6,617	7,997	193.53
増 減 率 (%)	△25.9%	—	—	—	—

(2) 差異の理由

差異の詳細については、以下に記載のとおりです。

① 売上高について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、不採算タイトルの早期撤退、一部タイトルの他社への運営移管、並びに当社の連結子会社であった株式会社エイリムの株式譲渡等により、前年同期比で4,280百万円の減収となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、エンターテインメント領域においては、ブロックチェーン技術を活用した推し活プロジェクト「OSHI3」の基軸となるトークン「OSHI」の受領及び本プロジェクトの第一弾タイトルである「ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-」の配信に伴う売上高計上、並びにトークン「FCT」の受領に伴う売上高計上等により、前年同期比で増収となりました。アセットマネジメント領域においては、ノード運営のポートフォリオ最適化により良質なトークンを保有し、安定収益を創出した結果、前年同期比で増収となりました。この結果、ブロックチェーン等事業は前年同期比で1,156百万円の増収となりました。

これらの結果、売上高は前期実績を3,123百万円下回り、8,942百万円となりました。

② 営業利益について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、開発・運用体制の大幅な見直し等に伴うコストの適正化等が奏功したことにより、外注費や広告費が減少し、営業利益は前期実績を3,366百万円上回り、△118百万円となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、売上高の増加に加え、開発中のタイトルの開発コストが減少したこと等に伴い、営業利益は前期実績を2,044百万円上回り、489百万円となりました。

この結果、営業利益は前期実績を5,411百万円上回り、370百万円となりました。

③ 経常利益について

営業利益が370百万円となったことに加え、保有する一部暗号資産の時価上昇に伴う暗号資産評価益を2,024百万円計上したこと、及びその他営業外損益も勘案した結果、経常利益は前期実績を6,617百万円上回り、2,103百万円となりました。

④ 親会社株主に帰属する当期純利益について

経常利益が2,103百万円となったことに加え、当社連結子会社が保有する非上場投資有価証券の売却に伴う投資有価証券売却益、当社の連結会社であった株式会社エイリムの株式譲渡等による関係会社株式売却益、当社および当社連結子会社が保有する株式の減損処理実施による投資有価証券評価損、その他特別損益、法人税、住民税及び事業税の計上を勘案した結果、当期純利益は前期実績を7,997百万円上回り、2,063百万円となりました。

2. 個別業績と前期実績の差異

(1) 2025年4月期個別業績と前期実績の差異

(2024年5月1日～2025年4月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
前期実績(A)	百万円 12,425	百万円 △5,290	百万円 △5,347	百万円 △9,356	円 銭 △236.55
当期実績(B)	8,859	△675	△19	△289	△6.10
増減額(B-A)	△3,565	4,615	5,328	9,066	230.45
増減率(%)	△28.7%	—	—	—	—

(2) 差異の理由

差異の詳細については、以下に記載のとおりです。

① 売上高について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、不採算タイトルの早期撤退、一部タイトルの他社への運営移管、並びに当社の連結子会社であった株式会社エイリムの株式譲渡等により、前年同期比で減収となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、エンターテインメント領域においては、ブロックチェーン技術を活用した推し活プロジェクト「OSHI3」の基軸となるトークン「OSHI」の受領及び本プロジェクトに関連するゲームの開発・運営に伴う売上高計上、並びにトークン「FCT」の受領に伴う売上高計上等により、前年同期比で増収となりました。アセットマネジメント領域においては、ノード運営にかかる売上高計上等により、前年同期比で増収となりました。

この結果、売上高は前期実績を3,565百万円下回り、8,859百万円となりました。

② 営業利益について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、開発・運用体制の大幅な見直し等に伴うコストの適正化等が奏功したことにより、外注費や広告費が減少し、前年同期比で大幅に損失額が減少いたしました。

ブロックチェーン等事業に関しては、売上高の増加を主因として、前年同期比で増益となりました。

た。

この結果、営業利益は前期実績を 4,615 百万円上回り、△675 百万円となりました。

③ 経常利益について

営業利益が△675百万円となったことに加え、保有する一部暗号資産の時価上昇に伴う暗号資産評価益を計上したこと、及びその他営業外損益も勘案した結果、経常利益は前期実績を5,328百万円上回り、△19百万円となりました。

④ 当期純利益について

経常利益が△19 百万円となったことに加え、当社の連結子会社からの受取配当金の受領、株式会社エイリムの株式譲渡による関係会社株式売却益、当社が保有する株式の減損処理実施による投資有価証券評価損、関係会社事業損失引当金繰入額、その他特別損益、及び法人税、住民税及び事業税の計上を勘案した結果、当期純利益は前期実績を 9,066 百万円上回り、△289 百万円となりました。

以 上