



2025年4月期

第3四半期決算説明資料

株式会社gumi（証券コード 3903） | 2025年3月12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.9
- 各事業の進捗 p.16
- 業績の推移 p.28
- Appendix p.33

■ エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

Q3決算サマリー

- ✓ Q3、Q3累計ともに各段階利益すべてにおいて黒字達成
- ✓ なお、2月18日付にて非上場有価証券を売却し、Q4に1,195百万円の特別利益を計上予定

(百万円)

	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
Q3	1,911	119	76	905
Q3累計	7,405	299	1,066	1,505

トピックス

- ✓ ブロックチェーン等事業における金融及びシステム領域を強化
- ✓ 『TOKYO BEAST』が事前登録開始

 **bitcoin**  **babylon**

10億円のビットコイン購入を決定

直近、ビットコイン価格が下落傾向にあるため、
5月末までの完了に向けて、
出来る限り低い価格で取得中

ステーキング(※)を開始

 **gumi** ×  **TIS**
TIS INTEC Group

TISとの合併会社である
「Hinode Technologies」

設立



事前登録開始

(※)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：保有/運用暗号資産の概要

- ✓ 本体にてビットコイン投資及びステーキングを本格開始。今後も強化する方針
- ✓ Hinode Technologiesにてノード運営強化
- ✓ ファンド（200億円規模）にて非上場暗号資産のキャピタルゲインを狙う

(百万円)

	投資対象	収益の種類	Q3末時点	
			暗号資産残高	追加分 (決定済み)
gumi グループ gumi本体 Hinode Technologies (gumi×TIS)	上場暗号資産(※)  bitcoin  Sui ⋮	値上がり益 ステーキング報酬	5,258	5,258
			—	 bitcoin 1,000
			—	ノードによる 他社資本受入 残高非公開

(百万円)

	投資対象	収益の種類	暗号資産残高 (2024年12月末時点)
gumi Cryptos Capital 1号 ファンド gumi Cryptos Capital 2号 Decima Fund	上場暗号資産(※)	値上がり益	3,682
	非上場暗号資産  solv  RedStone		7,593

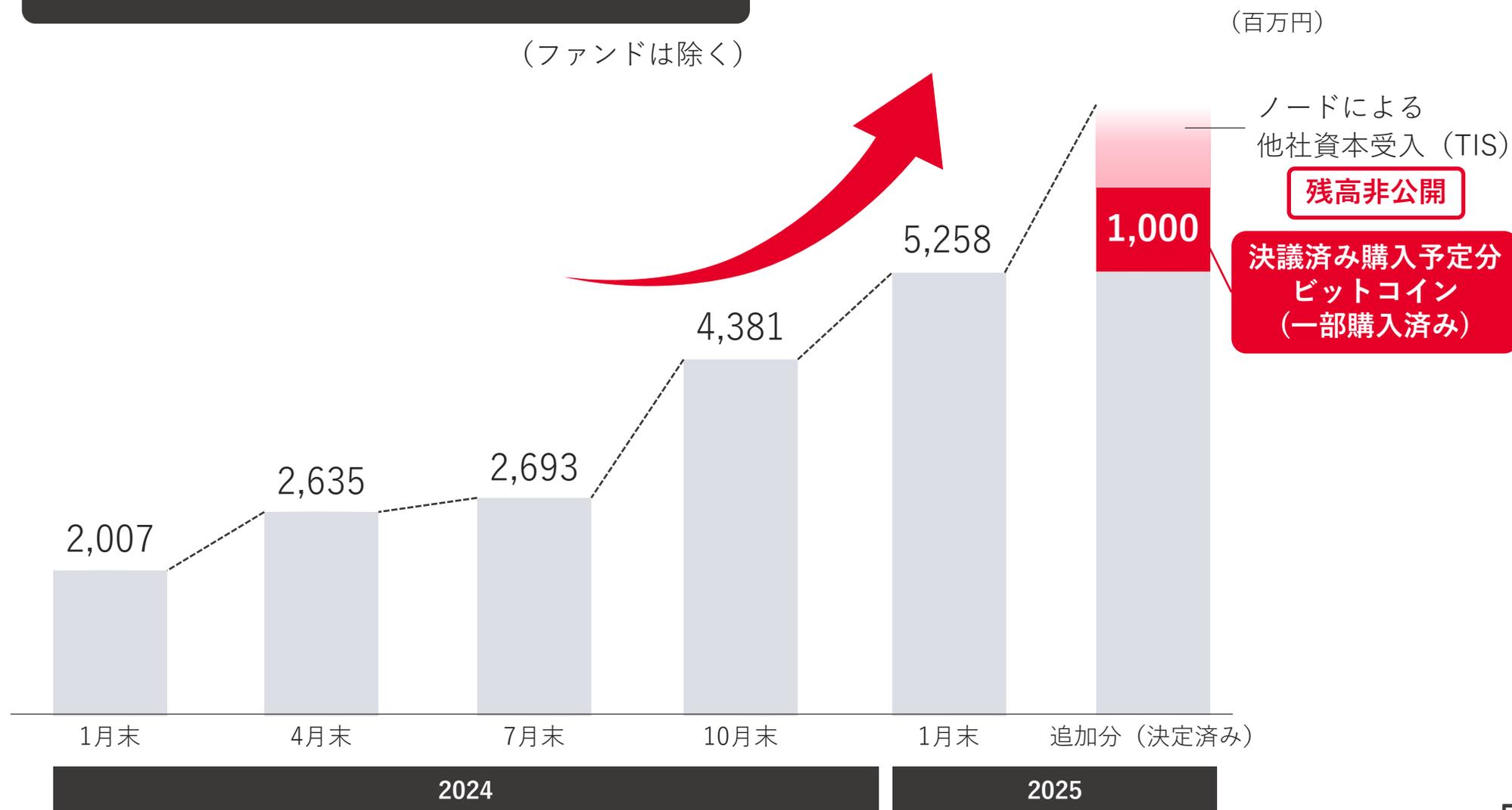
- 上記ファンドは12月末時点の情報をもとに記載しており、会計監査を受けたものではありません
- 上記数値は、トークン取得を目的としたSAFE等による出資残高を含みますが、株式への出資残高は含まれておりません。なお、半期毎に開示を予定しております
- 各ファンドについては、当社の関連会社となり、当社の持分が各々異なるため、当社帰属分はそれぞれ異なります

(※) 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1月末時点におけるgumiグループの暗号資産残高は**5,258百万円**（ファンドを除く）
- ✓ **決議済みである10億円分のビットコイン以外にTISとの合併会社設立による資本も組入れ**

gumiグループが保有する暗号資産の残高推移

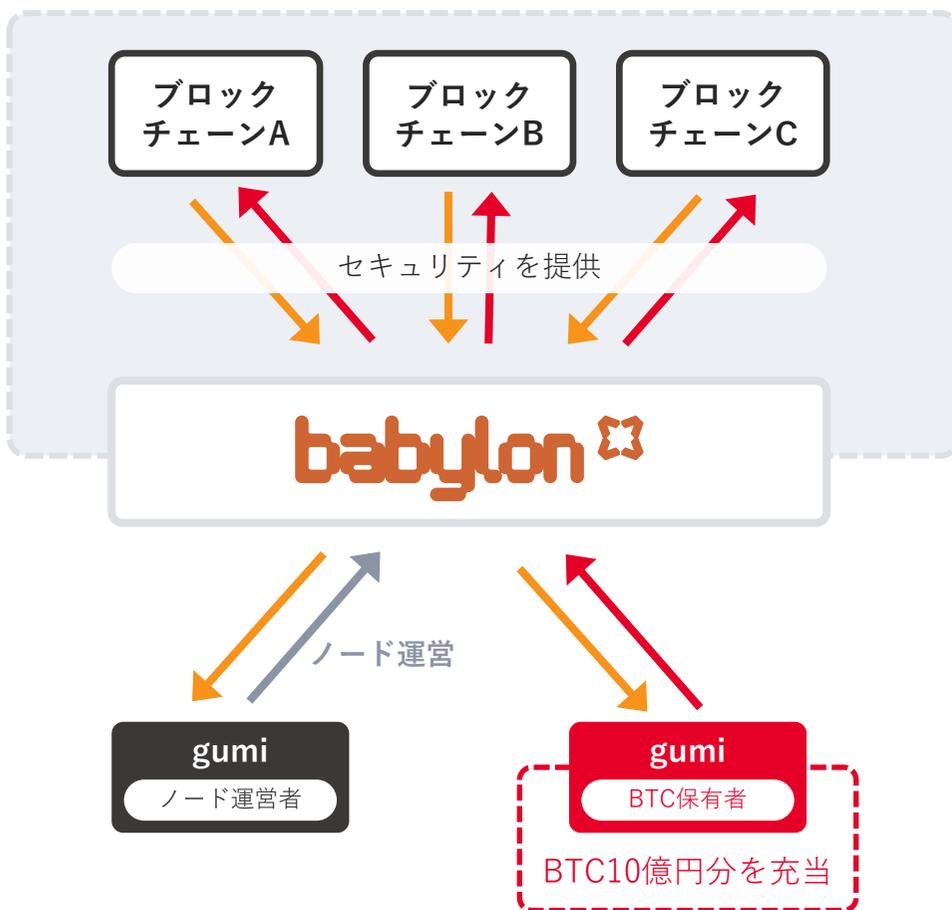


エグゼクティブサマリー：ビットコインの購入及びステーキングについて

✓ 2月10日に10億円分のビットコイン購入を決議

(直近、ビットコイン価格が下落傾向にあるため、5月末までの完了に向けて、出来る限り低い価格で取得中)

Babylonが提供するセキュリティプロトコル



- 報酬
→ ステーキング(※)

1 Babylonとは

- 非活用になっている300兆円ものビットコインを他の多くのブロックチェーンのセキュリティ担保に活用するプロトコル

2 ノード運営参画の背景

- 様々な有力チェーンにてノード運営を行っている実績 (P26参照)
- サーバー運用等の安定稼働を実現させているパフォーマンス
- 上記実績とパフォーマンスが評価され、国内上場企業として最初にBabylonノード運営に参画

3 目的

- ステーキング及びノード運営報酬の獲得
- 原資 (ビットコイン) 及び暗号資産の時価上昇 (市場成長性) の取り込み

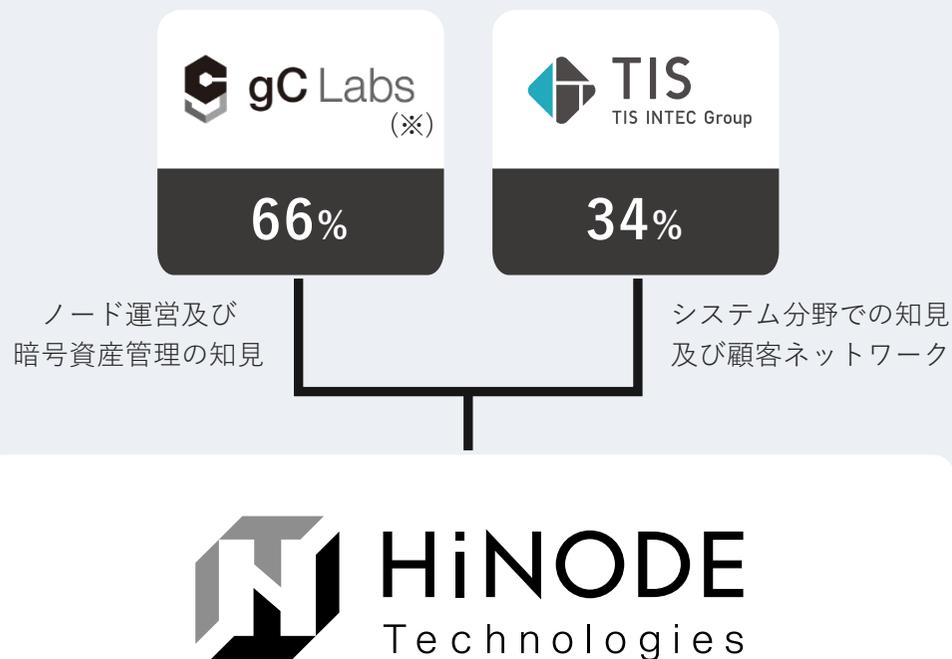
(※)ステーキングとは、保有する暗号資産を預け入れること。一般的に即時ないし数日程度での引き出しが可能

エグゼクティブサマリー：TISとの連携



- ✓ 国内大手のシステムインテグレーターである**TISと合併会社を設立し、ノード運営事業等の拡大を目指す**
- ✓ また、web3コンサルティングサービスであるNUE3を共同で提供し、主にパブリックチェーンの国内企業での利活用の促進を図る

合併会社を設立



ノード運営事業の拡大を加速
暗号資産管理システムを展開

NUE3のサービス提供開始

NUE3



web3事業の立ち上げから運用までを
ワンストップで支援

(※)gC Labsはgumiの100%子会社

エグゼクティブサマリー：TOKYO BEAST事前登録開始

- ✓ ゲーム×ベッティングで一獲千金を夢みる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』の事前登録を3月3日より開始
- ✓ ゲーム収益及び今後発行する関連トークンの収益を見込む



■ その他トピックス

■ その他トピックス：2025年4月期 第3四半期（PL）

営業利益、経常利益は **3四半期連続で黒字**
 親会社株主に帰属する四半期純利益は **QonQで増益**

- ✓ QonQでは一部タイトルのサービス終了、及び『乃木フラ』のアピリッツとの共同運営移行に伴い減収したものの、Q1で実施した収益構造の改善、及びトークン（OSHI・FCT）の継続受領により、**営業利益は黒字継続**
- ✓ 保有暗号資産のリバランスにより暗号資産売却益433百万円を計上し、**経常利益も黒字継続**
- ✓ エイリムの全株式を譲渡したことにより関係会社株式売却益366百万円を計上し、**親会社株主に帰属する四半期純利益が増益**

2025年4月期

	Q1	Q2	Q3	Q3累計
売上高	2,848	2,645	1,911	7,405
営業利益	65	114	119	299
経常利益	262	728	76	1,066
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△167	767	905	1,505

2024年4月期

（百万円）

Q3	YonY	Q3累計	YonY
2,818	△907	8,667	△1,262
△1,057	+1,176	△3,029	+3,328
△589	+665	△2,716	+3,782
326	+579	△1,103	+2,608

その他トピックス：2025年4月期 第3四半期 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

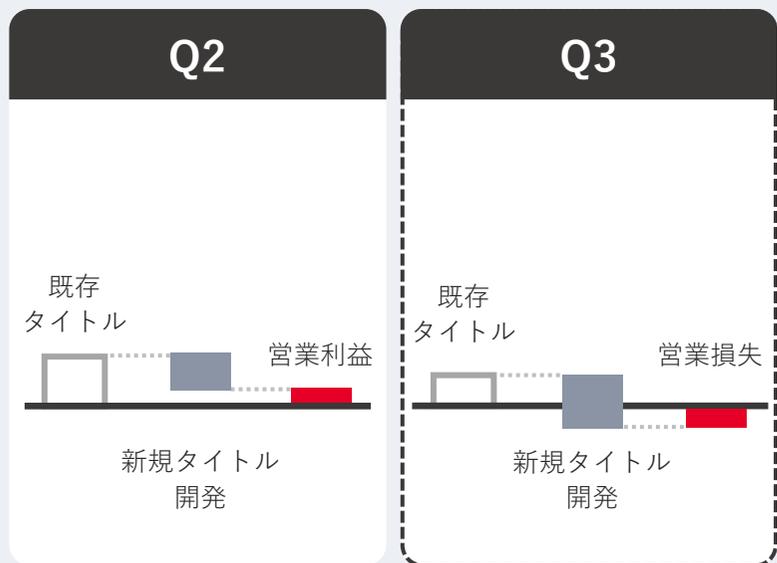
ブロックチェーン等事業では、トークンの受領を主因として増益

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、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
- ✓ ブロックチェーン等事業は、QonQで減収するも、トークン (OSHI・FCT) 受領による売上貢献を主因として、**営業黒字を継続**

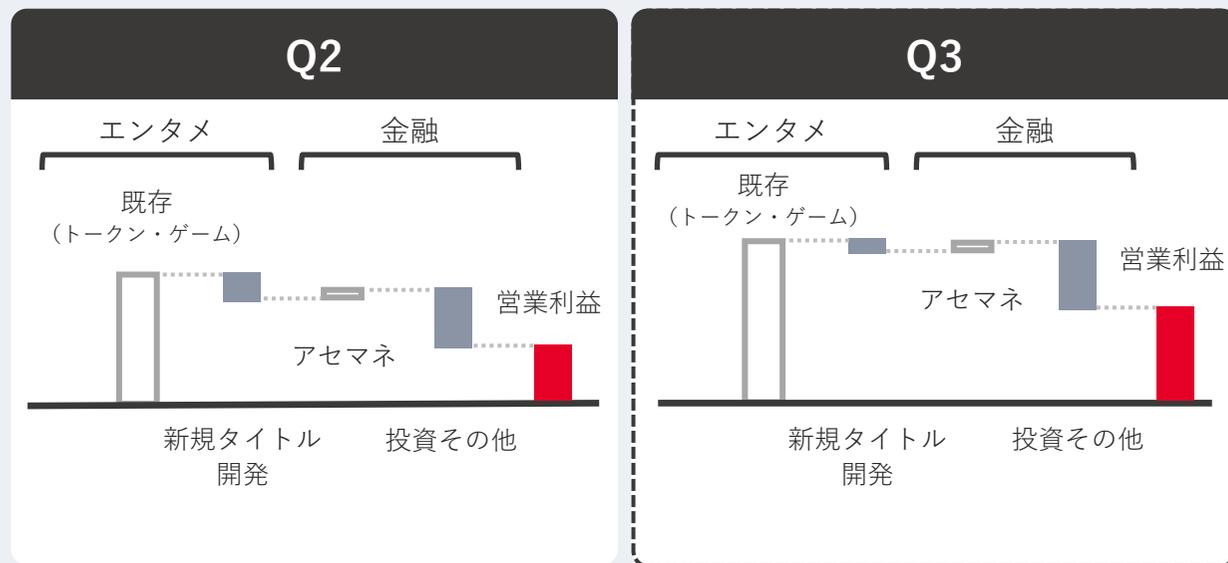
営業損益イメージ

□ 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

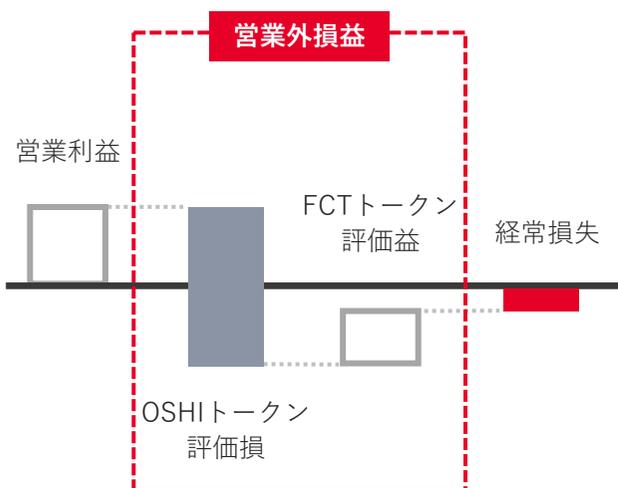
保有暗号資産の売却益により、引き続き**経常黒字を継続**

- ✓ エンターテインメント領域は、FCTを継続受領するも、OSHIの価格が下落したことに伴い評価損を計上し、経常赤字
- ✓ アセットマネジメント領域は、保有する暗号資産のリバランスにより暗号資産売却益を計上し、**経常黒字を継続** 確立した高分散運用により、収益及び運用資産の拡大を図る
- ✓ 投資その他領域は、gCC2号が保有する暗号資産の価格下落を主因とし、持分法による投資損失を計上

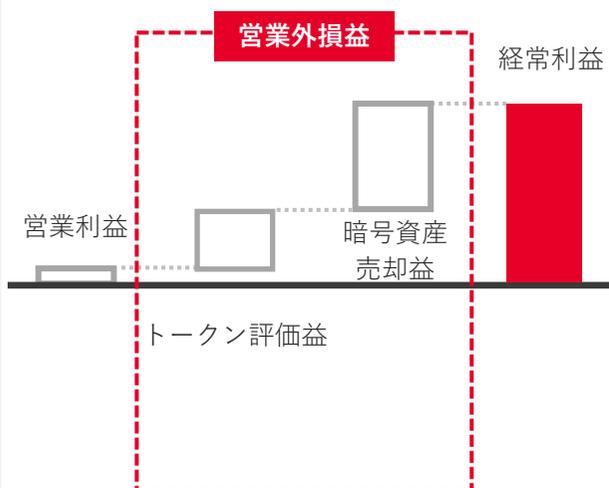
ブロックチェーン等事業の営業外損益イメージ（Q3）

□ プラス要因
■ マイナス要因

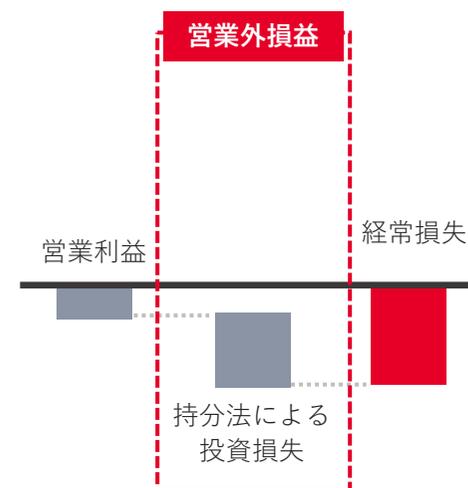
エンターテインメント領域/ ゲーム、プラットフォーム



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：事業構造改革について

事業構造改革を実施し、金融領域への投資を加速

- ✓ 連結子会社であるエイリムの全株式を2024年12月27日にガンホー・オンライン・エンターテイメントへ譲渡し、**Q3に366百万円の投資有価証券売却益を計上**
- ✓ 2月18日付けで当社グループが保有する一部の非上場有価証券を売却し、**Q4に1,195百万円の投資有価証券売却益を計上予定**

gumi 貸借対照表



■ その他トピックス：SOLV、RedStoneの上場について

gCC1号及びgCC2号ファンドが投資する2銘柄が暗号資産取引所「Binance」に上場

- ✓ ビットコインの流動性の向上と管理を目的とした暗号資産であるSolv Protocol (SOLV) が1月17日に上場。完全希薄化後の評価額は、3月11日時点において**約\$372million (約548億円)**
- ✓ Web3とDeFi向けの分散型オラクルの基盤となる暗号資産であるRedStone (RED) が3月3日に上場。完全希薄化後の評価額は、3月11日時点において**約\$435million (約641億円)**



ビットコインのステーキングを
可能とするプロトコル



Web3とDeFiに向けたデータ
フィードを提供するオラクル

■ その他トピックス：gumi AI Labsの設置について

新たな事業創出を目指すべく、**gumi AI Labs**を設置

- ✓ **AIEB^(※)と連携し、シリコンバレーの有カスタートアップ企業への投資を加速**
- ✓ 今後も数億円規模の投資を実行予定

投資先一覧（AIEB以外も含む）

▶ AIEBについて <https://www.aientrepreneurs.org/>



AIEBの主な投資パートナー



■ 各事業の進捗

モバイルオンラインゲーム事業の事業進捗

- ✓ 『ジョジョの奇妙な冒険』は2026年4月期Q2の配信を目指し、順調に開発進行中
- ✓ その他の有力IPタイトルは2027年4月期以降の配信を予定

既存

- 配信タイトルの運営が長期化する中で黒字を継続
- 収支が赤字となったタイトルについては、サービス終了する方針

新規

- 『**ジョジョの奇妙な冒険**』をスケジュール通り2026年4月期Q2の配信を目指す
- その他の有力IPについても、順調に開発進行中（タイトル名は適宜公表）
- 安定収益源として、受託タイトルの獲得交渉を継続

パイプライン（モバイルオンラインゲーム）

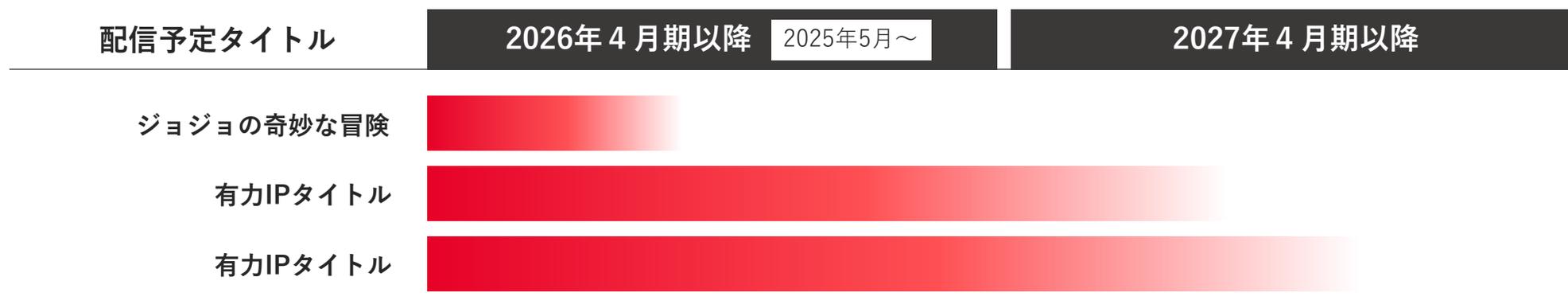
- ✓ 2026年4月期Q2の配信を目指し、実績のある当社ゲームエンジンを活用し、最短スケジュールにて鋭意開発中
- ✓ 開発受託タイトルは、組織再編により1本減少



『ジョジョの奇妙な冒険』
及び他社有力IP 2本
(順次公表予定)



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



ブロックチェーン等事業の事業進捗

✓ 金融領域の事業成長を加速化させるための施策を続々実施

エンターテイメント	ゲーム	<ul style="list-style-type: none">『TOKYO BEAST』『ブレフロバーサス』を早期にリリース
	プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none">OSHI3プロジェクトの拡張によるOSHIトークンの価値向上
金融	ノード運営/ アセットマネジメント	<ul style="list-style-type: none">10億円のビットコインの取得を決議済み。 今後、ビットコインのステーキングを可能とする『Babylon』にて、ノード運営及びステーキングを行い報酬を獲得ノード運営事業等の拡大を企図して、TISと合併会社を設立
	投資	<ul style="list-style-type: none">引き続き3ファンドを運用し、投資回収を推進

パイプライン（ブロックチェーンゲーム）

✓ 昨今の市場動向を鑑み、パイプラインを見直し、1本を開発中止



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

TOKYO BEAST

ブレフロ バーサス

他社有力IP

OSHI3の進捗（プラットフォーム）

- ✓ 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

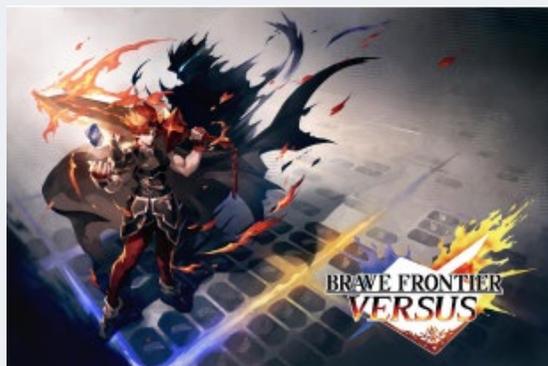


OSHI3の進捗（プラットフォーム）

OSHIトークンの価値向上のため、様々な施策を実施

コンテンツ

開発中の『ブレフロバーサス』
2026年4月期Q2にリリース予定



レイヤー1ブロックチェーン
『Sui』と共同開発



アライアンスの拡充

TOPPAN Digitalと「推し活コンテンツ」を共同開発
『推し活ショーケース』β版の配信開始



認知度向上



OSHIの認知度向上を目的とし、有名コインのロゴを活用したカジュアルゲーム『Road to Bitcoin』を開発中

4月1日配信予定

ハイスコアを目指す「SINGLE」モード
NPCと対戦する「DUEL」モードを用意

OSHI3のロードマップ（プラットフォーム）

- ✓ OSHIの価値向上に向け、コンテンツ拡充やメタバース連携、DeFi等の施策を推進
これにより、エコシステムを強化し、OSHI3の更なる拡大を目指す



(※)トークノミクスとは、トークンと経済（Economics）の合成語であり、トークン（または暗号資産やステーブルコイン）を用いた経済圏のことを指します

（参照） OSHIトークンの価格推移

- ✓ BITPOINTに時価総額^(※) **20億円**で上場、一時は約**100億円**へ。1月末時点では**約40億円**
- ✓ 今後、OSHI3において、アライアンスの強化やコンテンツの拡充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

OSHIトークン 単価チャート

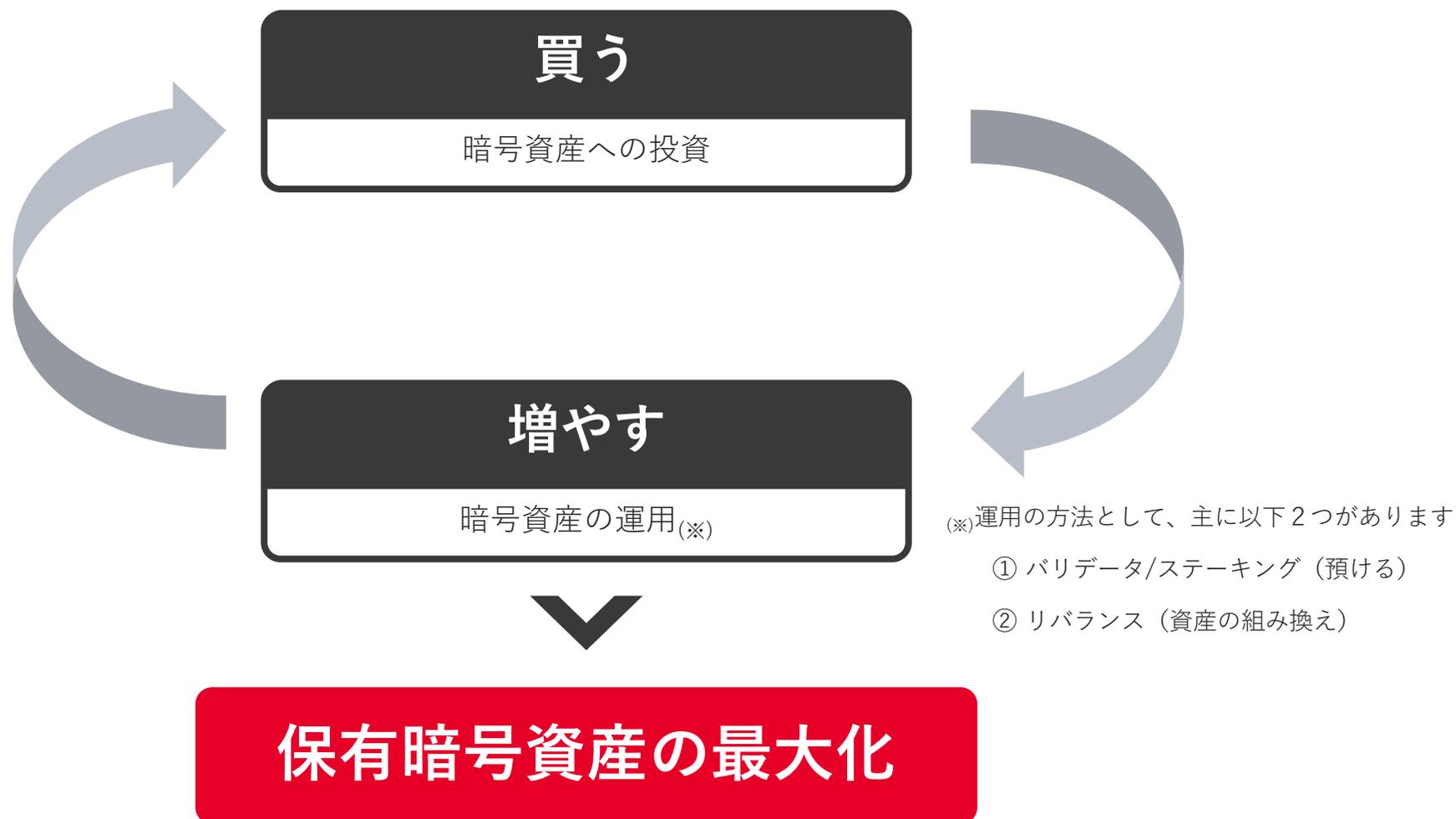


(※)完全希薄化後ベースとなります

当社の金融領域におけるビジネスモデル（ノード運営・アセマネ）

gumiの強み

- 有力チェーンにバリデータとして参画し、有益な情報やより多くの報酬を獲得
- 2018年から暗号資産ファンドの運用を開始。高度な資産運用ノウハウを構築



ノードポートフォリオ（ノード運営・アセマネ）

2018年からバリデータ事業を展開し、**国内上場会社としては最大規模に成長**

- ✓ ノードポートフォリオの拡充や効率的な運用体制の基盤構築実施
- ✓ 新たにバリデータとして、イーサリアムのリスレーキングプロトコルである**Symbiotic**に参画

新規参画チェーン



(テストネット)

既存参画チェーン



(テストネット)



ファンドポートフォリオ（投資）

200億円以上のファンド運用において、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獲得に向けた基盤を実現
- ✓ 投資先の**Solv Protocol、RedStoneが暗号資産取引所『Binance』に上場**

 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 7.7倍
	当社への帰属分 約57億円
 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 56件
	消化率 67%
 投資フェーズ	ファンド設立時期 2024年 3月
	ファンド規模 40M USD
	投資件数 24件 (投資委員会決定済み未実行含む)

(※) 2025年2月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出

投資倍率は、 $(gcc1号の実現利益 + gcc1号の未実現利益 + gcc1号の投資総額) \div (gcc1号の投資総額)$ 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、 $(現在保有している投資先の直近の評価額 \times gcc1号の持分比率) - (当該投資先への gcc1号からの出資額)$ 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おりません

■ 業績の推移

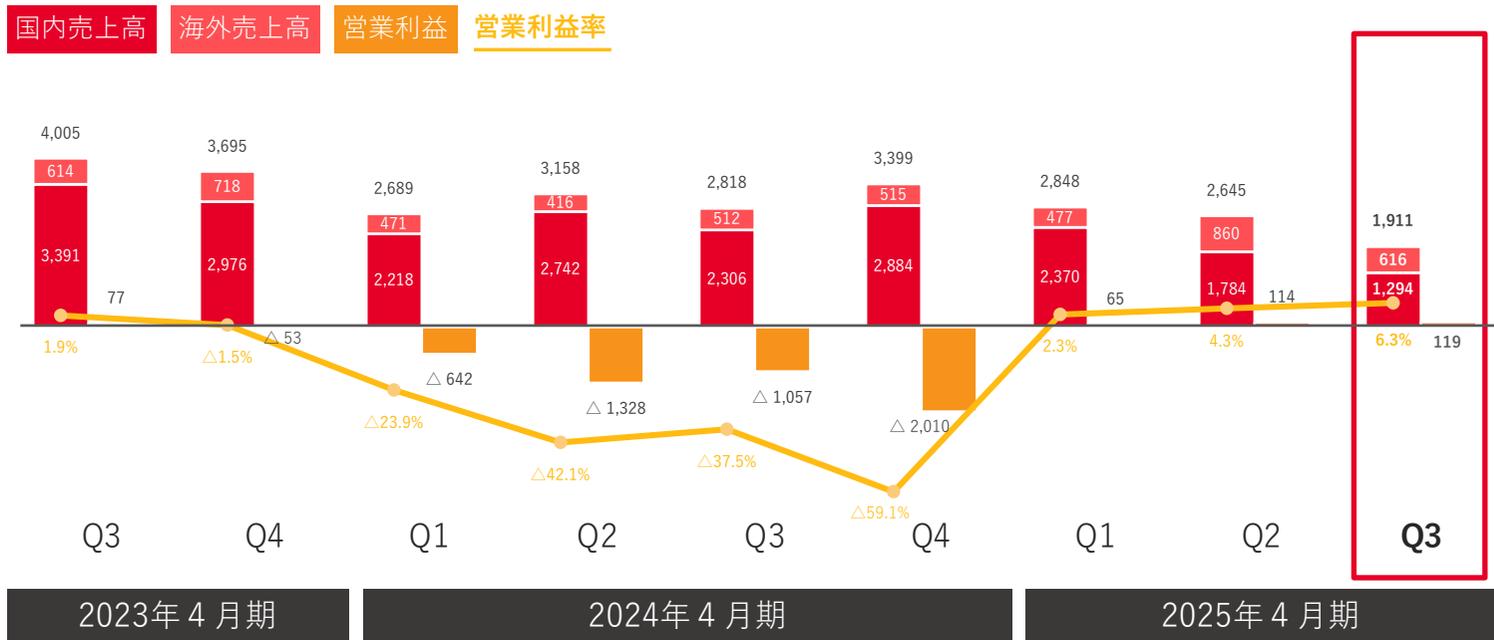
四半期業績の推移 (売上高・利益)

ハイライト

- ✓ 売上高は、一部タイトルのサービス終了及び共同運営体制移行により減収
- ✓ 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

売上高及び営業利益

(百万円)



売上高

19.1億円

YoY Δ 32.2%
QonQ Δ 27.8%

営業利益

1.1億円

YoY -
QonQ +4.7%

海外売上高比率

32.3%

(百万円)	2025年4月期 Q3	2024年4月期 Q3	前年同期比	2025年4月期 Q2	前四半期比
売上高	1,911	2,818	Δ 32.2%	2,645	Δ 27.8%
売上原価	1,411	3,152	Δ 55.2%	2,115	Δ 33.3%
売上総利益	499	Δ 333	-	529	Δ 5.7%
売上総利益率	26.1%	Δ 11.8%	-	20.0%	-
販売管理費	379	724	Δ 47.6%	414	Δ 8.6%
営業利益	119	Δ 1,057	-	114	+4.7%
営業利益率	6.3%	Δ 37.5%	-	4.3%	-
経常利益	76	Δ 589	-	728	Δ 89.5%
親会社株主に帰属する四半期純利益	905	326	+177.2%	767	+18.0%

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、ファンキルオルタナのコストの見直し等に伴い、QonQで若干減少

開発費

11.4億円

YonY Δ 28.8%
QonQ Δ 12.6%

広告宣伝費

0.5億円

YonY Δ 81.2%
QonQ Δ 22.3%

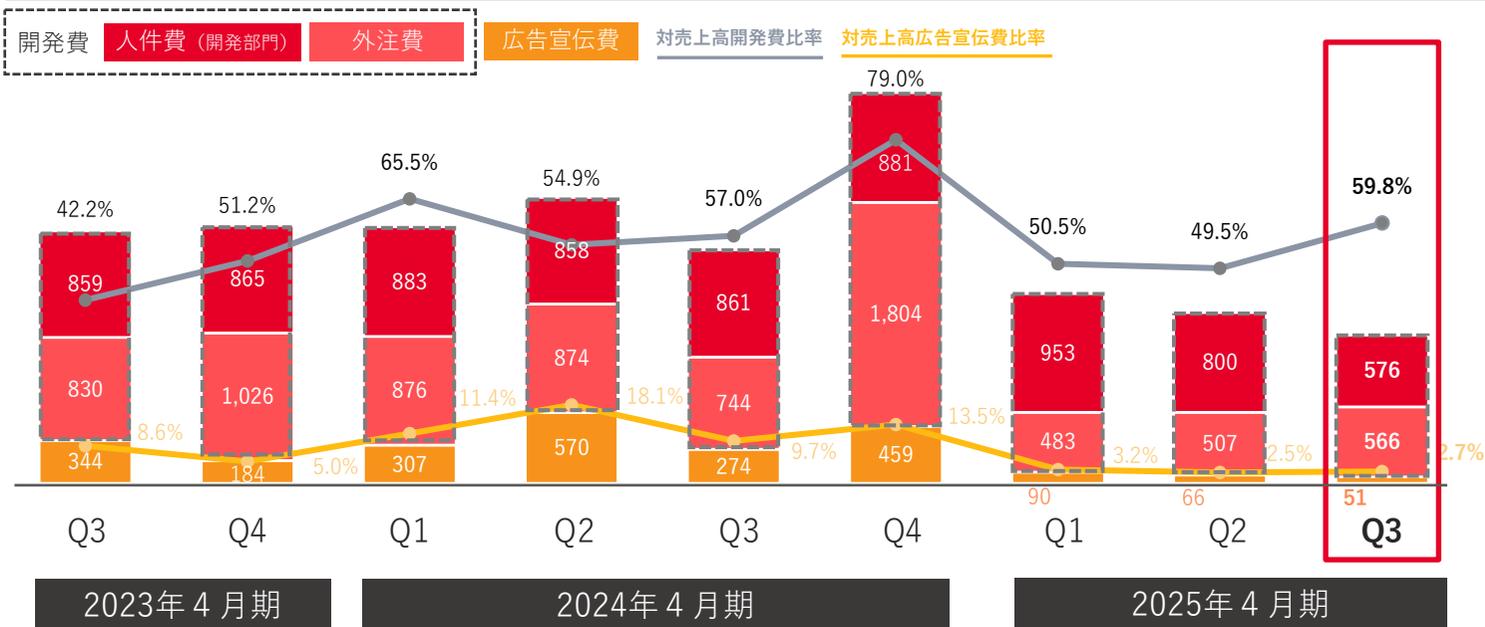
対売上高広告宣伝費比率

2.7%

(Q3累計期間) 2.8%

開発費及び広告宣伝費

(百万円)



(百万円)	2025年4月期 Q3	2024年4月期 Q3	前年同期比	2025年4月期 Q2	前四半期比
売上原価	1,411	3,152	Δ 55.2%	2,115	Δ 33.3%
支払手数料	378	822	Δ 54.0%	783	Δ 51.7%
人件費	576	861	Δ 33.1%	800	Δ 28.0%
外注費	566	744	Δ 23.8%	507	+11.6%
通信費	171	248	Δ 30.9%	206	Δ 16.9%
その他	Δ 281	476	-	Δ 182	-
販売管理費	379	724	Δ 47.6%	414	Δ 8.6%
広告宣伝費	51	274	Δ 81.2%	66	Δ 22.3%
人件費	138	214	Δ 35.2%	143	Δ 3.0%
その他	189	235	Δ 19.8%	205	Δ 8.0%

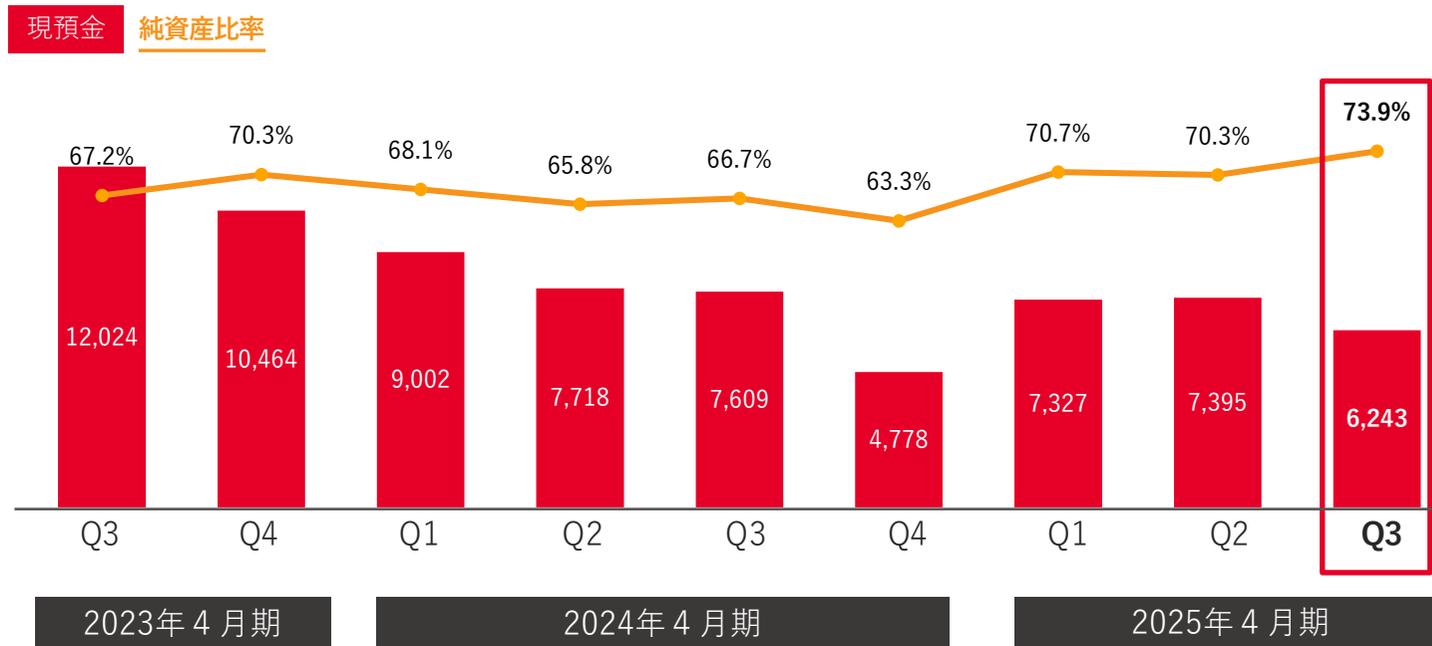
四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ 現預金は、借入金の返済及び開発投資の継続等により、QonQで減少
- ✓ 純資産比率は73.9%と増加し、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

62.4億円

YoY Δ 17.9%
QonQ Δ 15.6%

純資産比率

73.9%

(百万円)	2025年4月期 Q3	2024年4月期 Q3	前年同期比	2025年4月期 Q2	前四半期比
流動資産	13,922	14,710	Δ 5.4%	14,165	Δ 1.7%
現金及び預金	6,243	7,609	Δ 17.9%	7,395	Δ 15.6%
固定資産	9,307	10,546	Δ 11.7%	8,546	+8.9%
総資産	23,230	25,256	Δ 8.0%	22,711	+2.3%
流動負債	5,216	6,059	Δ 13.9%	5,681	Δ 8.2%
固定負債	856	2,345	Δ 63.5%	1,073	Δ 20.2%
純資産	17,157	16,851	+1.8%	15,956	+7.5%

四半期業績の推移（人員数）

ハイライト

- ✓ 国内人員数は、組織再編の実施（エイリムの株式譲渡）等に伴い減少
- ✓ 海外人員数は、海外タイトルの運営を国内に移管したこと等による人員最適化に伴い若干減少

人員数（連結）

（人）

国内拠点

海外拠点

人員数（連結）

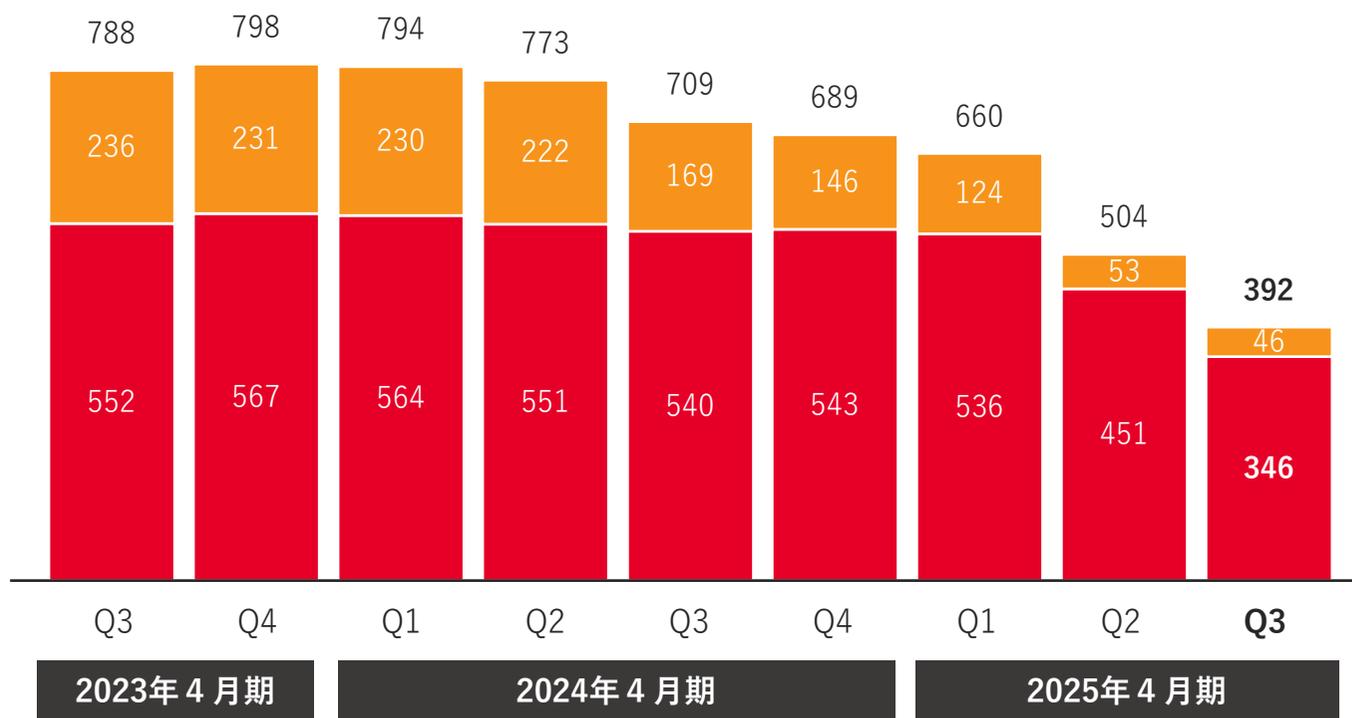
392人

国内人員

346人

海外人員

46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

		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	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						
	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、ファンドからの継続的な投資回収								
	他	上記資金を活用した暗号資産投資、M&A等								
他	新規事業の創出 (SPSTとの連携含む)					☑ コンサル事業立上げ (NUE3)		SaaS事業立上げ		
		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

地域	タイトル名	配信時期	サービス状況
国内	クリスタル オブ リユニオン	2016年4月	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 自社IPや有力IPとのコラボ等を実施 ✓ ホワイトデーイベント等を予定
	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 (※1)	2019年11月	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 5周年記念施策や『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
	乃木坂的フラクタル	2021年8月	<ul style="list-style-type: none"> ✓ クリスマスイベント等を実施 ✓ 3.5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	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 季節イベントやストーリー新章の公開等を実施 ✓ ホワイトデーイベント等を予定
	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	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 自社IPとのコラボや年末年始施策等を実施 ✓ 有力IPとのコラボや1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 (※2)	2020年3月	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 『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 Co-Developed by gumi Inc.

(※1) 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.

(※2) 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

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）

 **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“押し活”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。

Wow the World! **gumi**

～ すべての人々に感動を ～