



2024年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年10月11日

上場会社名 株式会社GameWith 上場取引所 東
 コード番号 6552 URL https://gamewith.co.jp
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 今泉 卓也
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 日吉 秀行 (TEL) 03-6722-6330
 四半期報告書提出予定日 2023年10月11日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年5月期第1四半期の連結業績(2023年6月1日~2023年8月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		EBITDA		営業利益		経常利益		親会社株主に 帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年5月期第1四半期	914	14.5	93	115.1	44	468.0	26	424.1	△15	—
2023年5月期第1四半期	798	12.0	43	△16.7	7	△77.3	5	△84.5	△9	—

(注) 包括利益 2024年5月期第1四半期 △11百万円(—%) 2023年5月期第1四半期 △6百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
2024年5月期第1四半期	円 銭 △0.88	円 銭 —
2023年5月期第1四半期	円 銭 △0.54	円 銭 —

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2024年5月期第1四半期	百万円 4,415	百万円 3,347	% 75.8
2023年5月期	4,581	3,359	73.3

(参考) 自己資本 2024年5月期第1四半期 3,347百万円 2023年5月期 3,359百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
2023年5月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 0.00
2024年5月期	—	—	—	—	—
2024年5月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2024年5月期の連結業績予想(2023年6月1日~2024年5月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		EBITDA		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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭	
通期	3,750	6.8	493	7.2	350	3.7	320	2.1	190	6.1	10.66

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

(注) 当社は年次での業務管理を行っておりますので、第2四半期(累計)の連結業績予想の記載を省略しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
新規 ー社(社名)ー 、除外 ー社(社名)ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2024年5月期1Q	18,348,200株	2023年5月期	18,348,200株
② 期末自己株式数	2024年5月期1Q	525,735株	2023年5月期	525,735株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年5月期1Q	17,822,465株	2023年5月期1Q	18,072,980株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法)

決算補足説明資料は2023年10月11日(水)に当社ウェブサイトに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(会計上の見積りの変更)	7
(セグメント情報等)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、緩やかに回復しており、先行きについても、雇用・所得環境が改善する下で、この傾向が続くことが期待されております。ただし、世界的な金融引締め等が続く中、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスクとなっております。また、物価上昇、金融資本市場の変動等の影響に十分注意する必要がある等、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような環境のもと、当社グループは、「ゲームをより楽しめる世界を創る」を企業理念に掲げ、ゲームに関する様々な事業を展開し、当社グループの事業成長に注力してまいりました。多くのユーザーから支持を集めるゲーム情報メディア「GameWith」の運営を中心としたメディア事業は堅調に成長し、しっかりと利益を生み出しております。また、今後も市場規模の拡大が見込めるeスポーツ、現在注目を集めているNFT領域やeスポーツ向けの光回線事業等については、積極的に経営資源を投下することで、売上高が急速に成長しております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は914百万円(前年同期比14.5%増)、営業利益は44百万円(同468.0%増)、経常利益は26百万円(同424.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純損失は15百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失は9百万円)となりました。

セグメント別の業績は以下の通りでございます。

なお、顧客との契約から生じる収益を分解した情報として、従来は「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」に区分しておりましたが、市場環境の変化に適應した注力事業の変化をより正確な情報として提供するため、また、より詳細な事業ごとの収益性を明確にするため、当第1四半期連結会計期間より、「メディア広告」、「メディアソリューション」、「eスポーツクライアント」、「eスポーツファンビジネス」の区分に変更しております。

① メディア

メディア事業においては、主に多くのユーザーから支持を集めるゲーム情報メディア「GameWith」等の企画・運営を行っております。ゲームを有利に進めるための攻略情報やゲームを見つけるための紹介情報等のコンテンツを、主にWebサイトの利用者に提供し、そこに表示される広告枠を販売すること等により収益を得ております。

コンテンツ作成においては、コンテンツ作成に特化した組織の運営や、全国どこでもリモートライターとしてゲームを仕事にできる「ゲームプレイヤー」の活用等を行うことで、より質の高い記事を迅速に提供できる仕組みを構築しております。PV(ページビュー)数が見込めるヒットタイトルについては攻略サイト運営によりトラフィックを生み出すことで、複数の広告主が入札を行い、広告枠を獲得するモデルである「メディア広告」による収益を得ると同時に、主にゲーム会社向けに有料攻略サイト運営やゲーム紹介記事作成等の多様な商材を直接提供することで、メディア価値を活かした「メディアソリューション」による収益を得ております。

当第1四半期連結累計期間においては、モバイルゲームの市場成長が以前と比較して鈍化している中、PV数が減少したものの、PV単価が好調に推移し、「メディア広告」による収益が増加しました。「メディアソリューション」による収益については、モバイルゲームを中心として新作タイトルのリリースは減少傾向にあり、新規獲得に対するプロモーション需要は以前と比較して減少しております。一方で、ユーザーに継続して利用してもらうためのプロモーション需要が増加しており、有料攻略記事やDiscordによるコミュニティ商材等の拡販に注力することで、直近で上昇傾向にあります。今後も、需要に応じた様々な商材を提案してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は610百万円(前年同期比4.5%増)、営業利益は272百万円(同26.2%増)となりました。

② eスポーツ・エンタメ

eスポーツ・エンタメ事業においては、主にゲーム実況を中心としたストリーマー等のクリエイターマネジメントとeスポーツチームの運営を行っております。

直近で注力しているeスポーツについては、国内屈指のeスポーツチーム「DetonatioN FocusMe(以下、「DetonatioN」という)」をグループに抱えており、有力な選手をスカウトし固定報酬や練習環境、チームマ

ネジメント等を提供することで、世界で戦えるかつ人気のあるeスポーツチームを運営することに注力しております。こういった点に経営資源を投下しチームの価値を上げることで、大会賞金だけでなく、大手企業を含んだ様々な業界のクライアントによるスポンサー収益やイベント開催、eスポーツタイトルのパブリッシャーによる支援金などの「eスポーツクライアント」による収益を得ております。また、選手やストリーマー、チームのファンに向けたグッズ販売やファンクラブ運営、動画配信などの「eスポーツファンビジネス」による収益など、多様な方法で収益を得ております。

当第1四半期連結累計期間においては、eスポーツチームにおける新規スポンサーの獲得やパブリッシャーによるデジタルグッズ販売収益の分配金等が売上高増加に貢献いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は216百万円（前年同期比20.5%増）、営業損失は72百万円（前年同期は営業損失68百万円）となりました。

③ その他

その他においては、新規事業として、企業理念である「ゲームをより楽しめる世界を創る」を実現するため、ゲームに関する様々な事業を行っております。現状は、NFT事業とeスポーツに特化した光回線事業の主に2つに注力しております。

NFT事業については、投資先の株式会社Kyuzanよりプロモーション等の受託をしているNFTゲーム「EGGRYPTO」が大きく成長しております。また、2022年7月には初心者でもNFTゲームを楽しむことができる情報を提供するNFTゲーム専門メディア「GameWith NFT」をオープンしております。メディア運用で培ったノウハウやブランドを活かし、NFTゲームの発展と普及に貢献することを目指しております。

光回線事業については、eスポーツを楽しむユーザーが拡大している中、eスポーツで勝つために必要となる高速で低遅延のインターネット回線の需要を見込み、ゲームを知り尽くしたGameWithによる、信頼性のある光回線を提供しております。資本業務提携先であるアルテリア・ネットワークス株式会社のインターネット接続サービス、ノウハウを利用して運用することで、最大限のパフォーマンスを実現しております。

当第1四半期連結累計期間においては、3周年を迎えアプリの累計ダウンロード数が150万を超えるNFTゲーム「EGGRYPTO」について、初の他社IPコラボイベントを開催する等により、売上高は前年比で大きく成長しました。光回線事業については、引き続き新規ユーザー獲得のためプロモーションを積極的に実施しており、順調に申込者数を獲得しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は87百万円（前年同期比154.4%増）、営業損失は58百万円（前年同期は営業損失47百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は4,415百万円となり、前連結会計年度末に比べ165百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が78百万円、のれんが12百万円増加したものの、現金及び預金が240百万円、投資その他の資産が14百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は1,068百万円となり、前連結会計年度末に比べ153百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が37百万円、未払金が12百万円、未払費用が14百万円増加したものの、1年内返済予定の長期借入金が17百万円、未払法人税等が69百万円、賞与引当金が39百万円、長期借入金が65百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は3,347百万円となり、前連結会計年度末に比べ11百万円減少いたしました。これは、その他有価証券評価差額金が1百万円、為替換算調整勘定が2百万円増加したものの、利益剰余金が15百万円減少したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想につきましては、2023年7月12日の「2023年5月期 決算短信」で公表いたしました通期の業績予想に変更はありません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	2,951,601
売掛金及び契約資産	507,053	585,705
前払費用	58,574	55,523
未収消費税等	6,222	11,693
その他	23,797	23,063
流動資産合計	3,787,647	3,627,588
固定資産		
有形固定資産	71,297	67,126
無形固定資産		
のれん	263,334	275,920
その他	1,375	1,300
無形固定資産合計	264,709	277,220
投資その他の資産	457,621	443,607
固定資産合計	793,627	787,954
資産合計	4,581,274	4,415,542
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	166,147
1年内返済予定の長期借入金	294,704	277,604
未払金	74,727	87,205
未払費用	117,815	132,196
未払法人税等	92,450	23,053
賞与引当金	79,134	39,910
その他	103,840	76,279
流動負債合計	891,153	802,396
固定負債		
長期借入金	303,318	238,317
資産除去債務	27,676	27,675
固定負債合計	330,994	265,992
負債合計	1,222,148	1,068,389
純資産の部		
株主資本		
資本金	553,809	553,809
資本剰余金	552,808	552,808
利益剰余金	2,547,102	2,531,417
自己株式	△300,080	△300,080
株主資本合計	3,353,639	3,337,954
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	8,070	9,582
為替換算調整勘定	△2,583	△383
その他の包括利益累計額合計	5,487	9,199
純資産合計	3,359,126	3,347,153
負債純資産合計	4,581,274	4,415,542

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)
売上高	798,467	914,441
売上原価	454,776	507,205
売上総利益	343,691	407,235
販売費及び一般管理費	335,818	362,516
営業利益	7,872	44,719
営業外収益		
受取利息	17	25
投資事業組合運用益	964	-
為替差益	272	1,187
その他	13	71
営業外収益合計	1,268	1,284
営業外費用		
支払利息	840	551
投資事業組合運用損	-	4,351
持分法による投資損失	3,264	5,639
違約金等	-	9,100
その他	6	6
営業外費用合計	4,111	19,648
経常利益	5,029	26,355
税金等調整前四半期純利益	5,029	26,355
法人税、住民税及び事業税	1,058	18,343
法人税等調整額	13,780	23,697
法人税等合計	14,838	42,040
四半期純損失(△)	△9,809	△15,685
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△9,809	△15,685

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)
四半期純損失(△)	△9,809	△15,685
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,211	1,512
為替換算調整勘定	-	2,199
その他の包括利益合計	3,211	3,712
四半期包括利益	△6,598	△11,973
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△6,598	△11,973
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(会計上の見積りの変更)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	報告セグメント			その他 (注) 2	合計	調整額 (注) 3	四半期連 結財務諸 表計上額
	メディア	eスポーツ ・エンタメ	計				
売上高							
メディア広告	277,608	—	277,608	—	277,608	—	277,608
メディアソリューション	302,479	—	302,479	—	302,479	—	302,479
eスポーツクライアント	—	111,000	111,000	—	111,000	—	111,000
eスポーツファンビジネス	—	60,977	60,977	—	60,977	—	60,977
その他	4,175	7,782	11,958	34,443	46,402	—	46,402
顧客との契約から生じる 収益	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
外部顧客への売上高	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
セグメント利益又は損失 (△)	215,679	△68,283	147,395	△47,474	99,921	△92,048	7,872

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、NFT事業や光回線事業等を含んでおります。

3. セグメント利益又は損失(△)の調整額は、報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

該当事項はありません。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023年8月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)2	合計	調整額 (注)3	四半期連 結財務諸 表計上額
	メディア	eスポーツ ・エンタメ	計				
売上高							
メディア広告	295,696	—	295,696	—	295,696	—	295,696
メディアソリューション	313,084	—	313,084	—	313,084	—	313,084
eスポーツクライアント	—	154,298	154,298	—	154,298	—	154,298
eスポーツファンビジネス	—	49,688	49,688	—	49,688	—	49,688
その他	1,504	12,545	14,049	87,624	101,673	—	101,673
顧客との契約から生じる 収益	610,284	216,532	826,817	87,624	914,441	—	914,441
外部顧客への売上高	610,284	216,532	826,817	87,624	914,441	—	914,441
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	610,284	216,532	826,817	87,624	914,441	—	914,441
セグメント利益又は損失 (△)	272,172	△72,665	199,506	△58,303	141,202	△96,483	44,719

(注)1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

- 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、NFT事業や光回線事業等を含んでおります。
- セグメント利益又は損失(△)の調整額は、報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
- 従来、顧客との契約から生じる収益を分解した情報を「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」に区分しておりましたが、市場環境の変化に適応した注力事業の変化をより正確な情報として提供するため、また、より詳細な事業ごとの収益性を明確にするため、当第1四半期連結会計期間より、上記の区分に変更しております。なお、前第1四半期連結累計期間の顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、当該変更後の区分に基づき作成したものを記載しております。

- 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報
該当事項はありません。