



2023年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年4月5日
東

上場会社名 株式会社GameWith 上場取引所
 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4月5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. 2023年5月期第3四半期の連結業績(2022年6月1日~2023年2月28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		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	%
2023年5月期第3四半期	2,619	14.8	246	40.4	230	11.5	130	9.4
2022年5月期第3四半期	2,282	6.9	175	—	206	—	119	—

(注) 包括利益 2023年5月期第3四半期 125百万円(4.6%) 2022年5月期第3四半期 120百万円(—%)

	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	
	円	銭	円	銭
2023年5月期第3四半期	7.26		7.23	
2022年5月期第3四半期	6.60		6.56	

(参考) 持分法投資損益 2023年5月期第3四半期 △4百万円 2022年5月期第3四半期 一百万円

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年5月期第3四半期	4,474		3,304	73.8		
2022年5月期	4,882		3,274	67.1		

(参考) 自己資本 2023年5月期第3四半期 3,304百万円 2022年5月期 3,274百万円

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	
	円	銭	円	銭	円	銭
2022年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	0.00
2023年5月期	—	0.00	—	—	—	—
2023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. 2023年5月期の連結業績予想(2022年6月1日~2023年5月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
通期	3,573	14.5	300	49.7	287	28.6	160	35.5	8.90	

(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 一社(社名) 一、除外 一社(社名) 一
- (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 : 有
 - 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)	2023年5月期3Q	18,340,200株	2022年5月期	18,315,900株
② 期末自己株式数	2023年5月期3Q	525,735株	2022年5月期	251,235株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2023年5月期3Q	17,956,442株	2022年5月期3Q	18,053,456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.4「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4月5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	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(会計方針の変更)	8
(会計上の見積りの変更)	8
(セグメント情報等)	8

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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、ウィズコロナの下で、政策の効果もあって、景気はこのところ一部に弱さがみられるものの、今後緩やかに持ち直していくことが期待されます。一方で、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、供給面での制約、金融資本市場の変動等の影響や中国における感染拡大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、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」の運営を中心に、今後も市場規模の拡大が見込めるeスポーツ、現在急速に注目を集めているNFT領域や新規で開始した光回線事業等、ゲームに関する様々な事業に経営資源を投下し、当社グループの事業成長に注力してまいりました。

なお、経常利益および親会社株主に帰属する四半期純利益の前年同期比について、営業利益の前年同期比と比較して低い数値となっております。これは主に、前年同期に一時的に投資事業組合運用益31百万円が発生したことによるものです。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,619百万円(前年同期比14.8%増)、営業利益は246百万円(同40.4%増)、経常利益は230百万円(同11.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は130百万円(同9.4%増)となりました。

このような状況のもと、2023年5月期より、中期事業戦略の遂行にあたり、特に今後成長が見込まれるeスポーツやその他新規事業の損益状況及び成長性をより明確にし、今後収益の柱となるよう注力することを目的に、従来の「メディア」単一セグメントから、セグメント区分の変更をいたしました。

セグメント別の業績は以下の通りでございます。

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ネットワーク広告収入を得ると同時に、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タイアップ広告収入を得ております。

当第3四半期連結累計期間においては、タイアップ広告について、新作タイトルのリリース減少や中国における新型コロナウイルス感染症の拡大の影響を受け直近で減少している一方で、大型コンソールタイトルの新作発売等によりPV数が伸びた結果、ネットワーク広告収入が増加し、メディア事業の売上高増加に貢献しております。また、既存領域であるメディア事業においては、コスト効率化プロジェクトを並行して行っており、コストに関しては、全体的に減少傾向にあります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,827百万円(前年同期比1.5%増)、営業利益は778百万円(同38.6%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、主にゲーム実況動画配信者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。

クリエイターマネジメントについては、動画制作・編集サポートや企業タイアップ案件の獲得、コラボレーションイベントの企画、ユーザーへのリーチ等、クリエイター単独では難しい分野について組織としてサポートサービスを提供し、主に動画配信収益をクリエイターと分配することで収益を得ております。

eスポーツについては、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することでチームの価値を上げ、スポンサーや大会賞金、ファンビジネス等、多様な方法で収益を得ております。

また、eスポーツチーム「DetonatioN FocusMe(以下、「DetonatioN」という)」のVALORANT部門において、

Riot Games, Inc. (米国) (以下、「ライアットゲームズ」という) との長期的パートナーシップの締結を2022年9月に発表いたしました。このパートナーシップ締結により、厳正な審査の上選ばれた世界屈指の強豪30チームが集結するリーグへの参加が内定し、日本からはわずか2チームのみが選ばれております。リーグ参加のみならず、ライアットゲームズからの1年単位の経済的支援や独自の限定インゲームコンテンツ/プロダクトのコラボレーション機会の提供、世界中のVALORANT月間アクティブプレイヤー1,500万人に向けてブランドコンテンツを提供可能になるなど、大きなメリットがございます。

これにより、今後はさらにグローバルで認知されるチームになっていくことが期待でき、今まで国内規模だった露出が世界規模に広がることとなります。DetonatioNにはすでに多くのスポンサーがついており、今後こちらの収益の拡大が期待できます。2023年1月には、当社グループとして初となる海外法人を韓国に設立しており、今後拠点として活用してまいります。

長期的かつ安定的にeスポーツシーンを成長させていくことが今回のパートナーシップの目的であり、日本を代表するチームとして、今後のeスポーツの発展と普及にも貢献してまいります。

当第3四半期連結累計期間においては、大会賞金や大規模イベントの実施など一時的なもののみならず、前述のパートナーシップ締結に伴う支援金など継続的に見込めるものが発生し、売上高増加に寄与いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は634百万円（前年同期比54.6%増）、営業損失は162百万円（前年同期は営業損失139百万円）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と共同開発を行っているNFTゲーム「EGGCRYPTO」が大きく成長しており、今後拡大が予想されるNFTゲーム市場におけるさらなる拡大のための基盤構築を行ってまいりました。NFTゲームは、ユーザーからの課金収益等をレベニューシェアする形で収益を得ております。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3四半期連結累計期間においては、NFTゲーム「EGGCRYPTO」について、アプリの累計ダウンロード数が150万を突破し、四半期で過去最高の売上高を達成するなど、前年同期比で大きく売上高が成長しており、今後もアップデートやイベントを積極的に行うことで増加を目指してまいります。光回線事業については、2022年3月のサービス開始後、プロモーションを積極的に実施してきた効果もあり、順調に申込者数を獲得しております。また、2023年2月には、新たに上り下り最大10Gbpsの高速プランと専用回線を提供する最高峰プランの提供を開始いたしました。引き続き先行投資を行い、中長期的な成長を目指してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は157百万円（前年同期比122.2%増）、営業損失は133百万円（前年同期は営業損失1百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は4,474百万円となり、前連結会計年度末に比べ408百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が45百万円、前払費用が21百万円増加したものの、現金及び預金が469百万円、のれんが18百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は1,170百万円となり、前連結会計年度末に比べ437百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が11百万円、未払金が50百万円、未払法人税等が61百万円、賞与引当金が38百万円、長期借入金が229百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は3,304百万円となり、前連結会計年度末に比べ29百万円増加いた

しました。これは主に、自己株式の取得により99百万円減少したものの、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が130百万円増加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、2022年7月13日の「2022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 (2022年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,088,883
売掛金及び契約資産	446,584	491,846
前払費用	50,931	72,415
未収消費税等	3,332	4,468
その他	15,800	17,681
流動資産合計	4,075,114	3,675,296
固定資産		
有形固定資産	92,289	74,791
無形固定資産		
のれん	305,082	286,388
その他	-	1,450
無形固定資産合計	305,082	287,838
投資その他の資産	410,146	436,527
固定資産合計	807,518	799,158
資産合計	4,882,633	4,474,454
負債の部		
流動負債		
買掛金	116,292	104,527
1年内返済予定の長期借入金	328,404	311,804
未払金	98,674	48,156
未払費用	120,203	124,817
未払法人税等	95,812	33,874
賞与引当金	79,224	41,165
その他	143,798	110,027
流動負債合計	982,410	774,372
固定負債		
長期借入金	598,022	368,319
資産除去債務	27,681	27,677
固定負債合計	625,703	395,996
負債合計	1,608,113	1,170,369
純資産の部		
株主資本		
資本金	551,225	553,169
資本剰余金	550,224	552,168
利益剰余金	2,368,059	2,498,432
自己株式	△200,107	△300,080
株主資本合計	3,269,401	3,303,689
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,118	7,061
為替換算調整勘定	-	△6,665
その他の包括利益累計額合計	5,118	395
純資産合計	3,274,520	3,304,085
負債純資産合計	4,882,633	4,474,454

(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3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
売上高	2,282,199	2,619,332
売上原価	1,224,642	1,395,606
売上総利益	1,057,556	1,223,725
販売費及び一般管理費	881,803	976,979
営業利益	175,753	246,746
営業外収益		
受取利息	34	32
助成金収入	570	-
投資事業組合運用益	31,998	-
その他	2,058	18
営業外収益合計	34,661	51
営業外費用		
支払利息	3,185	2,261
投資事業組合運用損	-	6,584
持分法による投資損失	-	4,699
その他	761	2,969
営業外費用合計	3,947	16,514
経常利益	206,467	230,282
特別利益		
投資有価証券売却益	-	8,167
新株予約権戻入益	3,263	-
特別利益合計	3,263	8,167
税金等調整前四半期純利益	209,730	238,450
法人税、住民税及び事業税	62,762	73,124
法人税等調整額	27,844	34,953
法人税等合計	90,607	108,077
四半期純利益	119,123	130,372
親会社株主に帰属する四半期純利益	119,123	130,372

(四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
四半期純利益	119,123	130,372
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	966	1,942
為替換算調整勘定	-	△6,665
その他の包括利益合計	966	△4,723
四半期包括利益	120,090	125,649
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	120,090	125,649
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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することとしております。なお、当該会計基準適用指針の適用が四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(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3四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2022年2月28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							
ゲーム攻略	1,259,718	—	1,259,718	—	1,259,718	—	1,259,718
ゲーム紹介	538,065	82,942	621,008	—	621,008	—	621,008
動画配信	—	168,787	168,787	—	168,787	—	168,787
その他	2,824	159,064	161,888	70,795	232,684	—	232,684
顧客との契約から生じる収益	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	—	2,282,199
外部顧客への売上高	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	—	2,282,199
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	—	2,282,199
セグメント利益又は損失(△)	561,542	△139,750	421,791	△1,676	420,115	△244,362	175,753

(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3四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2023年2月28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							
ゲーム攻略	1,330,236	—	1,330,236	—	1,330,236	—	1,330,236
ゲーム紹介	487,108	50,304	537,412	79	537,492	—	537,492
動画配信	—	136,057	136,057	—	136,057	—	136,057
その他	9,768	448,568	458,336	157,209	615,545	—	615,545
顧客との契約か ら生じる収益	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	—	2,619,332
外部顧客への売 上高	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	—	2,619,332
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	—	2,619,332
セグメント利益又 は損失(△)	778,152	△162,508	615,644	△133,262	482,381	△235,634	246,746

(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

当社グループは、第1四半期連結会計期間より、中期事業戦略の遂行にあたり、特に今後成長が見込まれるeスポーツやその他新規事業の損益状況及び成長性をより明確にし、今後収益の柱となるよう注力することを目的に、従来の「メディア」単一セグメントから、セグメント区分の変更をいたしました。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四半期連結会計期間のセグメント区分に基づき作成したものを開示しております。

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。