



2024年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年4月10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 2024年4月10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3四半期の連結業績(2023年6月1日~2024年2月29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3四半期	2,701	3.1	225	△33.6	114	△53.8	91	△60.1	△272	—
2023年5月期第3四半期	2,619	14.8	339	37.5	246	40.4	230	11.5	130	9.4

(注) 包括利益 2024年5月期第3四半期 △265百万円(—%) 2023年5月期第3四半期 125百万円(4.6%)

	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
2024年5月期第3四半期	△15.26	—
2023年5月期第3四半期	7.26	7.23

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

(注) 2024年5月期第3四半期の潜在株式調整後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
	百万円	百万円	%
2024年5月期第3四半期	4,013	3,093	77.1
2023年5月期	4,581	3,359	73.3

(参考) 自己資本 2024年5月期第3四半期 3,093百万円 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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2023年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2024年5月期	—	0.00	—		
2024年5月期(予想)				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	3,500	△0.4	180	△60.9	60	△82.2	40	△87.2	△340	—
										円 銭
										△19.08

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 : 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3Q	18,348,200株	2023年5月期	18,348,200株
2024年5月期3Q	525,735株	2023年5月期	525,735株
2024年5月期3Q	17,822,465株	2023年5月期3Q	17,956,442株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 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2024年4月10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	4
(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	6
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
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、近頃の足踏みもみられますが、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、緩やかな回復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、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、売上高が大きく成長しております。

一方で、当期の第2四半期以降、メディア事業において、スマホゲームの新作リリース本数及び広告費の減少といった外部環境の影響を受け、当初の想定よりも売上高が減少しておりました。さらに、広告単価が年明けから大きく下落した影響により、売上高及び利益が減少いたしました。その結果、売上高、営業利益、経常利益について、期初計画より下回る見込みとなりました。

また、子会社である株式会社Detonationにおいては、運営するeスポーツチーム「Detonation FocusMe」におけるVALORANT部門のライアットゲームズとのパートナーシップ締結やeスポーツチーム「Crazy Raccoon」との業務提携等、子会社化を行った当初とは大きく状況が変化しており、投資機会も大幅に増えている状況です。そのため、将来的な企業価値最大化を目的に、チーム強化のための投資を優先する方向で、改めて利益計画の見直しを行いました。その結果として、短期的な利益については減少し、四半期連結財務諸表において、のれんや固定資産等に係る減損損失等を計上することといたしました。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,701百万円(前年同期比3.1%増)、営業利益は114百万円(同53.8%減)、経常利益は91百万円(同60.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純損失は272百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益130百万円)となりました。

セグメント別の業績は以下のとおりでございます。

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、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3四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、家庭用ゲームやPCゲームにおけるPV数獲得は引き続き好調のため、全体として堅調に推移している一方で、好調を維持していたPV単価が年始から急落したため、「メディア広告」による収益が影響を受けました。「メディアソリューション」による収益においては、モバイルゲームを中心として新作タイトルのリリース数や投下する広告費が想定以上に減少しており、前年同期比で大きく減少しております。対策及び見通しといたしまして、広告単価については市況の影響を受けやすい領域ではあるものの、広告運用を徹底することで年明けを底に徐々に回復傾向にあります。PV数については順調に推移しているため、「メディア広告」につい

ては今後も堅調な売上を見込んでおります。「メディアソリューション」においては、直近で市場が増加傾向にある家庭用ゲーム領域へのアタック強化と、国内No.1ゲームメディアを運営するゲームのプロとしての知見を活かした顧客に対するトータルソリューションの提案による案件あたりの単価増を目指してまいります。戦略に基づいた新規商材の開発や営業体制の構築を急ピッチで行っており、当社提案による大型新規案件の獲得や、大手ゲーム企業からの案件も対応しており、収益改善に注力してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,747百万円（前年同期比4.4%減）、営業利益は727百万円（同6.5%減）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、「DFM」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3四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インセンティブ等が売上高増加に貢献いたしました。また、2023年11月18日に国内でトップクラスの人気を誇るeスポーツチーム「Crazy Raccoon（以下、「CR」という）」との包括的業務提携契約の締結を発表いたしました。CRの持つインフルエンサービジネスのノウハウやアートディレクションスキルを活用することによるDFMおよび当社グループのeスポーツ事業のさらなる持続的な成長および国内トップレベルのプロeスポーツチーム同士が連携することによる日本のeスポーツ業界のさらなる発展を目的に、主にDFMのVALORANT部門における広報、動画作成、オンラインウォッチパーティ・イベント、グッズ制作・販売等のインフルエンサービジネス拡大に係る業務全般について、それぞれのノウハウや既存のアセットを活用した業務連携を行ってまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は684百万円（前年同期比7.8%増）、営業損失は174百万円（前年同期は営業損失162百万円）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「EGGCRYPTO」が成長しております。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。2024年2月には、全国の学校向けにeスポーツ部専用「GameWith光eスポーツ部応援プラン」の提供を開始するなど、様々な取り組みを実施しております。

当第3四半期連結累計期間においては、リリース3.5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「EGGCRYPTO」について、売上高は前年同期比で成長しました。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269百万円（前年同期比71.1%増）、営業損失は163百万円（前年同期は営業損失133百万円）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4,013百万円となり、前連結会計年度末に比べ567百万円減少いたしました。これは主に、未収消費税等が11百万円増加したものの、現金及び預金が344百万円、のれんが242百万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920百万円となり、前連結会計年度末に比べ302百万円減少いたしました。これは主に、1年内返済予定の長期借入金が34百万円、未払法人税等が82百万円、賞与引当金が38百万円、長期借入金が195百万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3,093百万円となり、前連結会計年度末に比べ265百万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3百万円、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272百万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

連結業績予想につきましては、当第3四半期連結累計期間における業績と今後の動向を踏まえ、2023年7月12日に公表いたしました通期連結業績予想を修正いたしました。詳細については、本日(2024年4月10日)公表いたしました「業績予想の修正及び特別損失の計上に関するお知らせ」をご参照下さい。

なお、業績予想につきましては、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、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。

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3四半期連結会計期間 (2024年2月29日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	2,847,673
売掛金及び契約資産	507,053	500,917
前払費用	58,574	62,501
未収消費税等	6,222	17,274
その他	23,797	71,218
流動資産合計	3,787,647	3,499,585
固定資産		
有形固定資産	71,297	56,351
無形固定資産		
のれん	263,334	21,231
その他	1,375	1,150
無形固定資産合計	264,709	22,381
投資その他の資産	457,621	435,554
固定資産合計	793,627	514,287
資産合計	4,581,274	4,013,872
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	129,832
1年内返済予定の長期借入金	294,704	260,004
未払金	74,727	68,581
未払費用	117,815	125,820
未払法人税等	92,450	9,829
賞与引当金	79,134	41,087
その他	103,840	148,918
流動負債合計	891,153	784,074
固定負債		
長期借入金	303,318	108,315
資産除去債務	27,676	27,673
固定負債合計	330,994	135,988
負債合計	1,222,148	920,062
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	2,275,085
自己株式	△300,080	△300,080
株主資本合計	3,353,639	3,081,622
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	12,005
為替換算調整勘定	△2,583	182
その他の包括利益累計額合計	5,487	12,188
純資産合計	3,359,126	3,093,810
負債純資産合計	4,581,274	4,013,872

(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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)
売上高	2,619,332	2,701,218
売上原価	1,395,606	1,552,402
売上総利益	1,223,725	1,148,816
販売費及び一般管理費	976,979	1,034,756
営業利益	246,746	114,060
営業外収益		
受取利息	32	47
固定資産売却益	-	798
販売奨励金	-	280
その他	18	121
営業外収益合計	51	1,247
営業外費用		
支払利息	2,261	1,418
投資事業組合運用損	6,584	9,118
持分法による投資損失	4,699	3,651
違約金等	-	9,100
その他	2,969	51
営業外費用合計	16,514	23,340
経常利益	230,282	91,967
特別利益		
投資有価証券売却益	8,167	-
特別利益合計	8,167	-
特別損失		
減損損失	-	268,679
特別損失合計	-	268,679
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	238,450	△176,711
法人税、住民税及び事業税	73,124	60,521
法人税等調整額	34,953	34,783
法人税等合計	108,077	95,304
四半期純利益又は四半期純損失(△)	130,372	△272,016
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	130,372	△272,016

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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	130,372	△272,016
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,942	3,934
為替換算調整勘定	△6,665	2,766
その他の包括利益合計	△4,723	6,700
四半期包括利益	125,649	△265,315
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	125,649	△265,315
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							
メディア広告	945,360	—	945,360	—	945,360	—	945,360
メディアソリューション	871,984	—	871,984	—	871,984	—	871,984
eスポーツクライアント	—	387,650	387,650	—	387,650	—	387,650
eスポーツファンビジネス	—	202,212	202,212	—	202,212	—	202,212
その他	9,768	45,066	54,834	157,289	212,124	—	212,124
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

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3四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2024年2月29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	916,941	—	916,941	—	916,941	—	916,941
メディアソリューション	825,445	—	825,445	—	825,445	—	825,445
eスポーツクライアント	—	430,166	430,166	—	430,166	—	430,166
eスポーツファンビジネス	—	179,334	179,334	—	179,334	—	179,334
その他	4,928	75,230	80,158	269,171	349,330	—	349,330
顧客との契約から生じる 収益	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	—	2,701,218
外部顧客への売上高	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	—	2,701,218
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	—	2,701,218
セグメント利益又は損失 (△)	727,412	△174,187	553,225	△163,437	389,787	△275,727	114,060

(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3四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。

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「eスポーツ・エンタメ」セグメントにおいて、のれん等の減損損失を計上しております。当該減損損失の計上額は268,679千円であります。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

(のれんの金額の重要な変動)

(固定資産に係る重要な減損損失)に記載の通り、「eスポーツ・エンタメ」セグメントにおいてのれんの減損損失を計上したことにより、のれん金額に重要な変動が生じております。