

2025年5月期 第2四半期（中間期）決算短信〔日本基準〕（連結）

2025年1月10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
 半期報告書提出予定日 2025年1月10日 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有（機関投資家及びアナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

1. 2025年5月期第2四半期（中間期）の連結業績（2024年6月1日～2024年11月30日）

（1）連結経営成績（累計）（%表示は、対前年中間期増減率）

| | 売上高 | | 営業利益 | | 経常利益 | | 親会社株主に帰属する 中間純利益 | |
|-------------|-------|------|------|------|------|------|---------------------|-------|
| | 百万円 | % | 百万円 | % | 百万円 | % | 百万円 | % |
| 2025年5月期中間期 | 1,670 | △9.9 | △174 | — | △174 | — | △186 | — |
| 2024年5月期中間期 | 1,854 | 8.3 | 120 | 16.6 | 101 | 10.0 | 23 | △48.4 |

（注）包括利益 2025年5月期中間期 △189百万円（—%） 2024年5月期中間期 28百万円（△41.1%）

| | 1株当たり 中間純利益 | 潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益 |
|-------------|----------------|---------------------------|
| | 円 銭 | 円 銭 |
| 2025年5月期中間期 | △10.70 | — |
| 2024年5月期中間期 | 1.34 | 1.33 |

（注）潜在株式調整後1株当たり中間純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり中間純損失であるため、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 | % |
| 2025年5月期中間期 | 3,504 | 2,730 | 77.9 |
| 2024年5月期 | 3,884 | 2,920 | 75.2 |

（参考）自己資本 2025年5月期中間期 2,730百万円 2024年5月期 2,920百万円

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 |
| 2024年5月期 | — | 0.00 | — | 0.00 | 0.00 |
| 2025年5月期 | — | 0.00 | — | — | — |
| 2025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. 2025年5月期の連結業績予想（2024年6月1日～2025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 | 3,500 ～4,000 | 0.1 ～14.4 | △200 ～200 | — ～198.0 | △220 ～180 | — ～292.3 | △250 ～150 | — — |
| | | | | | | | | △14.32 ～8.59 |

（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）2025年5月期の連結業績予想についてはレンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P. 4「1. 当中間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。

※ 注記事項

(1) 当中間期における連結範囲の重要な変更 : 無
新規 一社(社名) 一、除外 一社(社名) 一

(2) 中間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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(中間期)

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 2025年5月期中間期 | 18,348,200株 | 2024年5月期 | 18,348,200株 |
| 2025年5月期中間期 | 885,055株 | 2024年5月期 | 885,035株 |
| 2025年5月期中間期 | 17,463,160株 | 2024年5月期中間期 | 17,822,465株 |

※ 第2四半期(中間期)決算短信は公認会計士又は監査法人の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. 当中間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2025年1月10日(金)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. 当中間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. 中間連結財務諸表及び主な注記 | 5 |
| (1) 中間連結貸借対照表 | 5 |
| (2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書 | 6 |
| (中間連結損益計算書) | 6 |
| (中間連結包括利益計算書) | 7 |
| (3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書 | 8 |
| (4) 中間連結財務諸表に関する注記事項 | 9 |
| (継続企業の前提に関する注記) | 9 |
| (株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) | 9 |
| (会計方針の変更) | 9 |
| (会計上の見積りの変更) | 9 |
| (セグメント情報等) | 9 |
| (重要な後発事象) | 10 |

1. 当中間決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当中間連結会計期間におけるわが国経済は、一部に足踏みが残るものの、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、各種政策の効果もあって、この傾向が続くことが期待されております。ただし、欧米における高い金利水準の継続や中国における不動産市場の停滞の継続に伴う影響など、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など、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が利益を生み出しております。また、今後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、売上高が成長しております。

一方で、引き続きモバイルゲーム市場の成長が以前と比較して鈍化していることや広告市況の悪化に伴い、当社グループのメディア事業の売上高が影響を受けました。

以上の結果、当中間連結会計期間の売上高は1,670百万円(前年同期比9.9%減)、営業損失は174百万円(前年同期は営業利益120百万円)、経常損失は174百万円(前年同期は経常利益101百万円)、親会社株主に帰属する中間純損失は186百万円(前年同期は親会社株主に帰属する中間純利益23百万円)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。

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。

当中間連結会計期間においては、大型タイトルのリリースが少なかったことによりPV数が減少したことや、広告市況の悪化によりPV単価も低下したことで、「メディア広告」による収益が影響を受けました。「メディア広告」については、当社グループの主力事業にも関わらず成長性が低下していることが課題のため、リソースを投下し最優先で改善に取り組んでいる状況です。具体的には、攻略サイトの立上げ本数増加によるPV数増加とPV単価改善施策により再成長を目指しております。PV単価改善施策について、直近でユーザーデータをもとにした広告枠の最適化施策が良い結果を出しており、第3四半期以降は回復していくことを想定しております。「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るなかで、売上高を維持できている状況です。

以上の結果、当セグメントの売上高は990百万円(前年同期比18.0%減)、営業利益は266百万円(同49.7%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、「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。

当中間連結会計期間においては、スポンサーの切り替えタイミングによる影響等により、前年同期比で売上高が減少しているものの、直近新規スポンサーの獲得が順調にできております。また、運営するeスポーツチームにおいて主力の「VALORANT部門」について、中国・成都で開催されたオフシーズン公認大会「VALORANT Radiant Asia Invitational」に国内チームから唯一参加し、新体制のチームで強豪を破り準優勝するなど好調であり、2025年1月から始まるアジアリーグでの活躍が期待できる状況です。チームの勝利が売上高向上につながるため、今後の成長も期待し、引き続き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398百万円(前年同期比16.9%減)、営業損失は110百万円(前年同期は営業損失112百万円)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」が大きく成長しております。また、新たなNFTゲームとして「EGGCRYPTO」の世界観を拡張した「EGGCRYPTO X」とエイムトレーニングソフトにNFTゲーム要素を加えた「AIM NOVA」の2本を開発中であり、2026年5月期中のリリースを見込んでおります。

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。

当中間連結会計期間においては、4.5周年を迎えアプリの累計ダウンロード数が200万を超えるNFTゲーム「EGGCRYPTO」について、2024年7月に実施した他社IPコラボイベントが好調だったため、売上高は前年同期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、売上高は281百万円(前年同期比67.8%増)、営業損失は144百万円(前年同期は営業損失109百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当中間連結会計期間末における総資産は3,504百万円となり、前連結会計年度末に比べ379百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が111百万円増加したものの、現金及び預金が514百万円、のれんが13百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当中間連結会計期間末における負債合計は773百万円となり、前連結会計年度末に比べ189百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が66百万円増加したものの、1年内返済予定の長期借入金が85百万円、契約損失引当金が56百万円、未払法人税等が10百万円、長期借入金が43百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当中間連結会計期間末における純資産は2,730百万円となり、前連結会計年度末に比べ189百万円減少いたしました。これは主に、利益剰余金が186百万円減少したことによるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当中間連結会計期間における現金及び現金同等物(以下、「資金」という)は、前連結会計年度末に比べ514百万円減少し、2,314百万円となりました。

当中間連結会計期間におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果支出した資金は296百万円(前年同期は43百万円の収入)となりました。これは主に、増加要因としてのれん償却額13百万円、減価償却費12百万円、減少要因として税金等調整前中間純損失174百万円、売上債権の増加111百万円、法人税等の支払額21百万円が発生したことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果支出した資金は89百万円(前年同期は71百万円の支出)となりました。これは主に、減少要因として投資有価証券の取得による支出13百万円、子会社株式の取得による支出56百万円が発生したことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果支出した資金は128百万円(前年同期は164百万円の支出)となりました。これは主に、減少要因として長期借入金の返済による支出128百万円が発生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、2024年7月10日の「2024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. 中間連結財務諸表及び主な注記

(1) 中間連結貸借対照表

(単位：千円)

| | 前連結会計年度 (2024年5月31日) | 当中間連結会計期間 (2024年11月30日) |
|---------------|-------------------------|----------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 2,828,978 | 2,314,709 |
| 売掛金及び契約資産 | 441,496 | 553,124 |
| 前払費用 | 63,963 | 72,216 |
| 未収消費税等 | 17,603 | 35,241 |
| その他 | 11,519 | 10,768 |
| 流動資産合計 | 3,363,561 | 2,986,060 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | 52,008 | 48,354 |
| 無形固定資産 | | |
| のれん | 14,541 | 1,236 |
| その他 | 3,529 | 16,699 |
| 無形固定資産合計 | 18,071 | 17,935 |
| 投資その他の資産 | 450,484 | 452,470 |
| 固定資産合計 | 520,563 | 518,760 |
| 資産合計 | 3,884,125 | 3,504,821 |
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| 買掛金 | 127,189 | 193,218 |
| 1年内返済予定の長期借入金 | 260,004 | 174,983 |
| 未払金 | 84,544 | 76,149 |
| 未払費用 | 120,651 | 135,146 |
| 未払法人税等 | 21,841 | 11,188 |
| 賞与引当金 | 80,400 | 82,809 |
| 契約損失引当金 | 56,250 | - |
| ポイント引当金 | - | 67 |
| その他 | 141,466 | 72,675 |
| 流動負債合計 | 892,349 | 746,239 |
| 固定負債 | | |
| 長期借入金 | 43,314 | - |
| 資産除去債務 | 27,672 | 27,669 |
| 固定負債合計 | 70,986 | 27,669 |
| 負債合計 | 963,335 | 773,909 |
| 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 | 2,199,108 | 2,012,290 |
| 自己株式 | △400,058 | △400,062 |
| 株主資本合計 | 2,905,668 | 2,718,845 |
| その他の包括利益累計額 | | |
| その他有価証券評価差額金 | 14,344 | 11,175 |
| 為替換算調整勘定 | 776 | 891 |
| その他の包括利益累計額合計 | 15,121 | 12,066 |
| 純資産合計 | 2,920,789 | 2,730,912 |
| 負債純資産合計 | 3,884,125 | 3,504,821 |

(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書
(中間連結損益計算書)

(単位：千円)

| | 前中間連結会計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日) | 当中間連結会計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年11月30日) |
|-------------------------------------|---|---|
| 売上高 | 1,854,614 | 1,670,531 |
| 売上原価 | 1,032,884 | 1,131,060 |
| 売上総利益 | 821,730 | 539,471 |
| 販売費及び一般管理費 | 701,635 | 714,388 |
| 営業利益又は営業損失(△) | 120,094 | △174,917 |
| 営業外収益 | | |
| 受取利息 | 28 | 247 |
| 持分法による投資利益 | - | 700 |
| 固定資産売却益 | 798 | - |
| 投資事業組合運用益 | - | 1,882 |
| 為替差益 | 1,883 | - |
| その他 | 108 | 117 |
| 営業外収益合計 | 2,819 | 2,948 |
| 営業外費用 | | |
| 支払利息 | 1,016 | 591 |
| 投資事業組合運用損 | 4,899 | - |
| 為替差損 | - | 1,601 |
| 持分法による投資損失 | 6,545 | - |
| 違約金等 | 9,100 | - |
| その他 | 6 | 94 |
| 営業外費用合計 | 21,568 | 2,287 |
| 経常利益又は経常損失(△) | 101,345 | △174,257 |
| 税金等調整前中間純利益又は税金等調整前中間純損失(△) | 101,345 | △174,257 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 62,491 | 5,114 |
| 法人税等調整額 | 14,995 | 7,446 |
| 法人税等合計 | 77,487 | 12,561 |
| 中間純利益又は中間純損失(△) | 23,858 | △186,818 |
| 親会社株主に帰属する中間純利益又は親会社株主に帰属する中間純損失(△) | 23,858 | △186,818 |

(中間連結包括利益計算書)

(単位：千円)

| | 前中間連結会計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日) | 当中間連結会計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年11月30日) |
|-----------------|---|---|
| 中間純利益又は中間純損失(△) | 23,858 | △186,818 |
| その他の包括利益 | | |
| その他有価証券評価差額金 | 1,624 | △3,169 |
| 為替換算調整勘定 | 3,339 | 114 |
| その他の包括利益合計 | 4,963 | △3,054 |
| 中間包括利益 | 28,822 | △189,873 |
| (内訳) | | |
| 親会社株主に係る中間包括利益 | 28,822 | △189,873 |
| 非支配株主に係る中間包括利益 | - | - |

(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

| | 前中間連結会計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日) | 当中間連結会計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年11月30日) |
|-----------------------------|---|---|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | | |
| 税金等調整前中間純利益又は税金等調整前中間純損失(△) | 101,345 | △174,257 |
| 減価償却費 | 10,939 | 12,194 |
| のれん償却額 | 69,270 | 13,305 |
| 売上債権の増減額(△は増加) | △110,885 | △111,627 |
| 未収消費税等の増減額(△は増加) | △5,423 | △17,638 |
| 未払金の増減額(△は減少) | △7,450 | △9,619 |
| その他 | 66,851 | 3,318 |
| 小計 | 124,648 | △284,324 |
| 利息の受取額 | 28 | 247 |
| 利息の支払額 | △1,213 | △556 |
| 法人税等の支払額 | △83,053 | △21,234 |
| 法人税等の還付額 | 2,968 | 9,689 |
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 43,378 | △296,177 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | | |
| 投資有価証券の取得による支出 | △16,697 | △13,424 |
| 子会社株式の取得による支出 | △56,250 | △56,250 |
| その他 | 1,543 | △19,423 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | △71,403 | △89,098 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | | |
| 長期借入金の返済による支出 | △164,702 | △128,335 |
| 自己株式の取得による支出 | - | △4 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | △164,702 | △128,339 |
| 現金及び現金同等物に係る換算差額 | 3,936 | △653 |
| 現金及び現金同等物の増減額(△は減少) | △188,790 | △514,269 |
| 現金及び現金同等物の期首残高 | 3,191,999 | 2,828,978 |
| 現金及び現金同等物の中間期末残高 | 3,003,208 | 2,314,709 |

(4) 中間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)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当中間連結会計期間の期首から適用しています。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っています。なお、当該会計方針の変更による中間連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当中間連結会計期間の期首から適用しています。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前中間連結会計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の中間連結財務諸表及び連結財務諸表となっています。なお、当該会計方針の変更による前中間連結会計期間の中間連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(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 前中間連結会計期間(自 2023年6月1日 至 2023年11月30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 | 中間連結 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 | 612,087 | — | 612,087 | — | 612,087 | — | 612,087 |
| メディアソリューション | 592,437 | — | 592,437 | — | 592,437 | — | 592,437 |
| eスポーツクライアント | — | 312,134 | 312,134 | — | 312,134 | — | 312,134 |
| eスポーツファンビジネス | — | 117,639 | 117,639 | — | 117,639 | — | 117,639 |
| その他 | 2,797 | 49,508 | 52,305 | 168,009 | 220,315 | — | 220,315 |
| 顧客との契約から生じる 収益 | 1,207,323 | 479,282 | 1,686,605 | 168,009 | 1,854,614 | — | 1,854,614 |
| 外部顧客への売上高 | 1,207,323 | 479,282 | 1,686,605 | 168,009 | 1,854,614 | — | 1,854,614 |
| セグメント間の内部売上 高又は振替高 | — | — | — | — | — | — | — |
| 計 | 1,207,323 | 479,282 | 1,686,605 | 168,009 | 1,854,614 | — | 1,854,614 |
| セグメント利益又は損失 (△) | 529,332 | △112,675 | 416,657 | △109,193 | 307,463 | △187,369 | 120,094 |

(注)1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は中間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。

4. 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、上記の区分に変更しております。

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
該当事項はありません。

II 当中間連結会計期間(自 2024年6月1日 至 2024年11月30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 | 中間連結 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 | 407,611 | — | 407,611 | — | 407,611 | — | 407,611 |
| メディアソリューション | 552,864 | — | 552,864 | — | 552,864 | — | 552,864 |
| eスポーツクライアント | — | 276,785 | 276,785 | — | 276,785 | — | 276,785 |
| eスポーツファンビジネス | — | 94,278 | 94,278 | — | 94,278 | — | 94,278 |
| その他 | 30,073 | 26,984 | 57,058 | 281,933 | 338,991 | — | 338,991 |
| 顧客との契約から生じる 収益 | 990,549 | 398,049 | 1,388,598 | 281,933 | 1,670,531 | — | 1,670,531 |
| 外部顧客への売上高 | 990,549 | 398,049 | 1,388,598 | 281,933 | 1,670,531 | — | 1,670,531 |
| セグメント間の内部売上 高又は振替高 | — | — | — | — | — | — | — |
| 計 | 990,549 | 398,049 | 1,388,598 | 281,933 | 1,670,531 | — | 1,670,531 |
| セグメント利益又は損失 (△) | 266,181 | △110,307 | 155,874 | △144,520 | 11,353 | △186,271 | △174,917 |

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は中間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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。