



2025年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年4月9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
 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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2025年5月期第3四半期の連結業績(2024年6月1日~2025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	%
2025年5月期第3四半期	2,526	△6.5	△217	—	△219	—	△249	—
2024年5月期第3四半期	2,701	3.1	114	△53.8	91	△60.1	△272	—

(注) 包括利益 2025年5月期第3四半期 △255百万円(—%) 2024年5月期第3四半期 △265百万円(—%)

	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
2025年5月期第3四半期	△14.31	—
2024年5月期第3四半期	△15.26	—

(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、記載していません。

(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月期第3四半期	3,321	2,665	80.3
2024年5月期	3,884	2,920	75.2

(参考) 自己資本 2025年5月期第3四半期 2,665百万円 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	0.1	△200	—	△220	—	△250	—	△14.32
	~4,000	~14.4	~200	~198.0	~180	~292.3	~150	—	~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。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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) 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)	2025年5月期3Q	18,348,200株	2024年5月期	18,348,200株
② 期末自己株式数	2025年5月期3Q	885,055株	2024年5月期	885,035株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2025年5月期3Q	17,463,155株	2024年5月期3Q	17,822,465株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 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2025年4月9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
(四半期連結貸借対照表関係)	8
(セグメント情報等)	9
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	10

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、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。さらに直近では、スマホゲーム課金におけるプラットフォームによる独占的なアプリ内課金が緩和され、アプリ外課金導入の動きが加速しており、当社グループといたしましても新たなマネタイズポイントとして注力しております。

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に影響を受けました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,526百万円（前年同期比6.5%減）、営業損失は217百万円（前年同期は営業利益114百万円）、経常損失は219百万円（前年同期は経常利益91百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は249百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失272百万円）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。

当第3四半期連結累計期間においては、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」による収益に影響を受けました。「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、広告枠の最適化施策等が良い結果を出しており、第3四半期については回復傾向にあります。「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1,533百万円（前年同期比12.3%減）、営業利益は441百万円（同39.3%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。

当第3四半期連結累計期間においては、クリエイターマネジメントの縮小及びeスポーツにおける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、2025年1月から始まったアジアリーグでも強豪チームに対して勝利を収めるなど、今後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565百万円（前年同期比17.3%減）、営業損失は183百万円（前年同期は営業損失174百万円）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Kyzuan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、新たなNFTゲームとして「EGGRYPTO」の世界観を拡張した「EGGRYPTO X」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。

当第3四半期連結累計期間においては、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「EGGRYPTO」について、他社IPコラボイベントの継続的な実施などにより、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427百万円（前年同期比58.9%増）、営業損失は197百万円（前年同期は営業損失163百万円）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3,321百万円となり、前連結会計年度末に比べ562百万円減少いたしました。これは主に、売掛金が200百万円増加したものの、現金及び預金が831百万円、のれんが14百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は656百万円となり、前連結会計年度末に比べ307百万円減少いたしました。これは主に、未払金が40百万円増加したものの、1年内返済予定の長期借入金が151百万円、未払法人税等が20百万円、賞与引当金が39百万円、契約損失引当金が56百万円、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)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は2,665百万円となり、前連結会計年度末に比べ255百万円減少いたしました。これは主に、利益剰余金が249百万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、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. 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 (2024年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,828,978	1,997,792
売掛金及び契約資産	441,496	642,365
前払費用	63,963	82,944
未収消費税等	17,603	20,987
その他	11,519	53,284
流動資産合計	3,363,561	2,797,374
固定資産		
有形固定資産	52,008	44,921
無形固定資産		
のれん	14,541	-
その他	3,529	28,448
無形固定資産合計	18,071	28,448
投資その他の資産	450,484	451,038
固定資産合計	520,563	524,409
資産合計	3,884,125	3,321,783
負債の部		
流動負債		
買掛金	127,189	159,859
1年内返済予定の長期借入金	260,004	108,315
未払金	84,544	124,832
未払費用	120,651	131,099
未払法人税等	21,841	1,393
賞与引当金	80,400	41,224
契約損失引当金	56,250	-
ポイント引当金	-	185
その他	141,466	61,429
流動負債合計	892,349	628,340
固定負債		
長期借入金	43,314	-
資産除去債務	27,672	27,668
繰延税金負債	-	18
固定負債合計	70,986	27,686
負債合計	963,335	656,027
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	1,949,124
自己株式	△400,058	△400,062
株主資本合計	2,905,668	2,655,679
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	10,248
為替換算調整勘定	776	△171
その他の包括利益累計額合計	15,121	10,076
純資産合計	2,920,789	2,665,756
負債純資産合計	3,884,125	3,321,783

(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 2023年6月1日 至 2024年2月29日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)
売上高	2,701,218	2,526,900
売上原価	1,552,402	1,673,102
売上総利益	1,148,816	853,797
販売費及び一般管理費	1,034,756	1,071,761
営業利益又は営業損失(△)	114,060	△217,964
営業外収益		
受取利息	47	1,350
持分法による投資利益	-	1,786
固定資産売却益	798	-
販売奨励金	280	341
その他	121	160
営業外収益合計	1,247	3,638
営業外費用		
支払利息	1,418	806
投資事業組合運用損	9,118	1,690
為替差損	-	3,005
持分法による投資損失	3,651	-
違約金等	9,100	-
その他	51	94
営業外費用合計	23,340	5,597
経常利益又は経常損失(△)	91,967	△219,923
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損失(△)	△176,711	△219,923
法人税、住民税及び事業税	60,521	8,885
法人税等調整額	34,783	21,175
法人税等合計	95,304	30,061
四半期純損失(△)	△272,016	△249,984
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△272,016	△249,984

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 2023年6月1日 至 2024年2月29日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)
四半期純損失(△)	△272,016	△249,984
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,934	△4,096
為替換算調整勘定	2,766	△947
その他の包括利益合計	6,700	△5,044
四半期包括利益	△265,315	△255,028
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△265,315	△255,028
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)

(「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。)等を第1四半期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四半期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年改正適用指針を第1四半期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、前年四半期及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期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年四半期の四半期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。

(四半期連結貸借対照表関係)

資産の金額から直接控除している貸倒引当金の額

	前連結会計年度 (2024年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年2月28日)
売掛金及び契約資産	－ 千円	4,966 千円

(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 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」に区分しては提供していましたが、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

(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、のれんの金額に重要な変動が生じております。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2024年6月1日 至 2025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	633,601	—	633,601	—	633,601	—	633,601
メディアソリューション	822,357	—	822,357	—	822,357	—	822,357
eスポーツクライアント	—	382,399	382,399	—	382,399	—	382,399
eスポーツファンビジネス	—	149,925	149,925	—	149,925	—	149,925
その他	77,262	33,647	110,910	427,704	538,615	—	538,615
顧客との契約から生じる収益	1,533,222	565,972	2,099,195	427,704	2,526,900	—	2,526,900
外部顧客への売上高	1,533,222	565,972	2,099,195	427,704	2,526,900	—	2,526,900
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,533,222	565,972	2,099,195	427,704	2,526,900	—	2,526,900
セグメント利益又は損失(△)	441,542	△183,021	258,521	△197,679	60,842	△278,806	△217,964

(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損失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。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)
減価償却費	16,729千円	18,744千円
のれんの償却額	94,878千円	14,541千円