



2022年7月13日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ケ イ ブ
代 表 者 名 代表取締役社長 CEO 秋 田 英 好
(コード番号：3760、東証スタンダード)
問 合 せ 先 代表取締役副社長 CFO 安 藤 裕 史
(T E L . 0 3 - 6 8 2 0 - 8 1 7 6)

特別損失（減損損失）計上及び
2022年5月期連結業績及び個別業績の前期実績との差異に関するお知らせ

当社は、2022年5月期決算において、下記のとおり特別損失を計上することといたしました。併せて2022年5月期（2021年6月1日～2022年5月31日）の連結業績及び個別業績の前期実績との差異につきまして、お知らせいたします。

記

1. 特別損失（減損損失）の計上について

(1) 特別損失の内容

当社は、現在、運用中のサービスであるライブ配信プラットフォーム「占占（sensen）」において、収益性の低下による減損の兆候が認められたことから、「固定資産の減損に係る会計基準」に基づき将来の回収可能性を検討した結果、当該ソフトウェア資産の帳簿価格及びこれに係る有形固定資産を減損処理し、124百万円の特別損失を計上することといたしました。

(2) 業績に与える影響

上記の特別損失につきましては、本日公表しました「2022年5月期 決算短信〔日本基準〕（連結）」に反映しております。

2. 2022年5月期連結業績と前期実績との差異について

(1) 2022年5月期連結業績と前期実績との差異の内容

	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
2021年5月期（A）	1,704	△225	△233	△244	△46.83
2022年5月期（B）	1,409	△813	△812	△936	△167.93
増 減 額（B－A）	△295	△588	△579	△692	
増 減 率（％）	△17.3	—	—	—	

(2) 差異の理由

当社の主力サービスであるスマートフォンゲーム「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は2022年4月にサービス開始から7周年を迎えました。新機能の追加による大型アップデートの実施や季節イベントの開催によりユーザーを飽きさせない施策を行っておりますが、経年とともに売上高は減少傾

向となっております。子会社である capable につきましては、DtcC 事業の売上が想定以上に拡大し、当社グループの業績に大きく貢献しております。

売上原価については、子会社である capable の DtcC 事業における仕入高の発生により増加する一方、2020 年 5 月期第 1 四半期より開始いたしました株式会社 KADOKAWA 及び株式会社フォワードワークスによる新作スマートフォン向けゲームアプリ「ワールド ウィッチーズ UNITED FRONT」の受託開発案件が 2021 年 6 月に他社へと移管したことにより、19.6%減少しております。

また、販売費及び一般管理費は、株式報酬費用が 347 百万円発生したことや、子会社である capable における DtcC 事業関連の広告宣伝費等により、前事業年度比で 46.3%増加しており、営業損失は前事業年度比で悪化しております。

以上の結果、2022 年 5 月期の連結業績におきましては、売上高は 1,409 百万円（前事業年度比 17.3%減）、営業損失 813 百万円（前事業年度は 225 百万円の営業損失）、経常損失 812 百万円（前事業年度は 233 百万円の経常損失）、親会社株主に帰属する当期純損失 936 百万円（前事業年度は 244 百万円の親会社株主に帰属する当期純損失）となり、前期実績との差異が生じることとなりました。

3. 2022 年 5 月期個別業績と前期実績との差異について

(1) 2022 年 5 月期個別業績と前期実績との差異の内容

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	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
2021 年 5 月 期 (A)	1,365	△191	△197	△209	△40.09
2022 年 5 月 期 (B)	741	△725	△729	△942	△168.87
増 減 額 (B-A)	△624	△534	△532	△733	
増 減 率 (%)	△45.7	—	—	—	

(2) 差異の理由

当社の主力サービスであるスマートフォンゲーム「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」は 2022 年 4 月にサービス開始から 7 周年を迎えました。新機能の追加による大型アップデートの実施や季節イベントの開催によりユーザーを飽きさせない施策を行っておりますが、経年とともに売上高は減少傾向となっております。

売上原価については、2020 年 5 月期第 1 四半期より開始いたしました株式会社 KADOKAWA 及び株式会社フォワードワークスによる新作スマートフォン向けゲームアプリ「ワールド ウィッチーズ UNITED FRONT」の受託開発案件が 2021 年 6 月に他社へと移管したため、36.3%減少しております。

また、販売費及び一般管理費においては、広告宣伝費等を抑制いたしましたが、株式報酬費用が 347 百万円発生したことにより、前事業年度比で 21.4%増加しており、営業損失は前事業年度比で悪化しております。

なお、上記「1. 特別損失（減損損失）の計上について」に記載のとおり、ライブ配信プラットフォーム「占占 (sensen)」にかかるソフトウェア資産及びこれに係る有形固定資産について 124 百万円の減損損失を計上しております。

以上の結果、2022年5月期の個別業績におきましては、売上高は741百万円（前事業年度比45.7%減）、営業損失725百万円（前事業年度は191百万円の営業損失）、経常損失729百万円（前事業年度は197百万円の経常損失）、当期純損失942百万円（前事業年度は209百万円の当期純損失）となり、前期実績との差異が生じることとなりました。

以 上