



2023年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年10月5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 兼 執行役員 (氏名) 今泉 卓也

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 兼 執行役員

(氏名) 日吉 秀行

TEL 03-6722-6330

四半期報告書提出予定日 2022年10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1四半期の連結業績（2022年6月1日～2022年8月31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1四半期	798	12.0	7	△77.3	5	△84.5	△9	-
2022年5月期第1四半期	712	3.7	34	-	32	-	18	-

(注) 包括利益 2023年5月期第1四半期 △6百万円 (-%) 2022年5月期第1四半期 18百万円 (-%)

	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1四半期	△0.54	-
2022年5月期第1四半期	1.02	1.01

(参考) 持分法投資損益 2023年5月期第1四半期 △3百万円 2022年5月期第1四半期 一百万円

(注) 2023年5月期第1四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		%
2023年5月期第1四半期	4,612		3,270		70.9
2022年5月期	4,882		3,274		67.1

(参考) 自己資本 2023年5月期第1四半期 3,270百万円 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	円 銭	円 銭
2022年5月期	-	-	-	-	-
2023年5月期	-	-	-	-	-
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) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

2. 当社グループでは年次での業績管理を行っておりますので、第2四半期（累計）の業績予想の記載を省略しております。

※ 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（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 ー社（社名）ー、除外 ー社（社名）ー

(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1Q	18,330,900株	2022年5月期	18,315,900株
② 期末自己株式数	2023年5月期1Q	251,235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1Q	18,072,980株	2022年5月期1Q	18,044,665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. 2「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2022年10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	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症による厳しい状況が緩和される中で、個人消費や企業の生産活動は持ち直しの動きがみられたものの、引き続き感染症による影響を注視する必要がある状況が続いております。さらに、世界的な金融引締め等を背景とした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、物価上昇による家計や企業への影響や供給面での制約等に十分注意する必要があります等、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スポーツや、現在急速に注目を集めているNFT領域等、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。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は798百万円（前年同期比12.0%増）、営業利益は7百万円（同77.3%減）、経常利益は5百万円（同84.5%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失は9百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益18百万円）となりました。

このような状況のもと、当第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。新たに報告セグメントに区分しました「eスポーツ・エンタメ」事業においては、事業を推し進めるために同名称の事業部を新たに設置し、損益状況や成長性を明確にした上で、より一層の拡大・発展を推進してまいります。

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。

以上の結果、当セグメントの売上高は584百万円（前年同期比0.2%減）、営業利益は215百万円（同39.0%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。

以上の結果、当セグメントの売上高は179百万円（前年同期比63.7%増）、営業損失は68百万円（前年同期は営業損失33百万円）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。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。

以上の結果、当セグメントの売上高は34百万円（前年同期比94.9%増）、営業損失は47百万円（前年同期は営業損失3百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は4,612百万円となり、前連結会計年度末に比べ270百万円減少いたしました。これは主に、税金の納付や借入金の返済等により現金及び預金が354百万円減少し、売掛金及び契約資産が76百万円、のれんが26百万円増加したことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は1,341百万円となり、前連結会計年度末に比べ266百万円減少いたしました。これは主に、未払金が30百万円、未払法人税等が90百万円、賞与引当金が37百万円、長期借入金が82百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は3,270百万円となり、前連結会計年度末に比べ4百万円減少いたしました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上により利益剰余金が9百万円減少し、その他有価証券評価差額金が3百万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1四半期連結会計期間 (2022年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,204,195
売掛金及び契約資産	446,584	522,767
前払費用	50,931	43,461
未収消費税等	3,332	—
その他	15,800	8,142
流動資産合計	4,075,114	3,778,568
固定資産		
有形固定資産	92,289	87,107
無形固定資産		
のれん	305,082	331,746
無形固定資産合計	305,082	331,746
投資その他の資産	410,146	414,709
固定資産合計	807,518	833,564
資産合計	4,882,633	4,612,132
負債の部		
流動負債		
買掛金	116,292	120,413
1年内返済予定の長期借入金	328,404	328,404
未払金	98,674	68,273
未払費用	120,203	137,200
未払法人税等	95,812	5,208
賞与引当金	79,224	41,802
その他	143,798	96,906
流動負債合計	982,410	798,209
固定負債		
長期借入金	598,022	515,921
資産除去債務	27,681	27,679
固定負債合計	625,703	543,600
負債合計	1,608,113	1,341,810
純資産の部		
株主資本		
資本金	551,225	552,425
資本剰余金	550,224	551,424
利益剰余金	2,368,059	2,358,250
自己株式	△200,107	△200,107
株主資本合計	3,269,401	3,261,992
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	8,330
その他の包括利益累計額合計	5,118	8,330
純資産合計	3,274,520	3,270,322
負債純資産合計	4,882,633	4,612,132

(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1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)
売上高	712,974	798,467
売上原価	388,078	454,776
売上総利益	324,896	343,691
販売費及び一般管理費	290,221	335,818
営業利益	34,674	7,872
営業外収益		
受取利息	17	17
助成金収入	570	—
投資事業組合運用益	—	964
為替差益	—	272
その他	4	13
営業外収益合計	591	1,268
営業外費用		
支払利息	1,127	840
投資事業組合運用損	1,403	—
為替差損	271	—
持分法による投資損失	—	3,264
その他	—	6
営業外費用合計	2,802	4,111
経常利益	32,463	5,029
税金等調整前四半期純利益	32,463	5,029
法人税、住民税及び事業税	1,313	1,058
法人税等調整額	12,773	13,780
法人税等合計	14,086	14,838
四半期純利益又は四半期純損失(△)	18,377	△9,809
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(△)	18,377	△9,809

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	18,377	△9,809
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	23	3,211
その他の包括利益合計	23	3,211
四半期包括利益	18,401	△6,598
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	18,401	△6,598
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

(継続企業の前題に関する注記)

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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2021年8月31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	389,712	—	389,712	—	389,712	—	389,712
ゲーム紹介	195,257	27,437	222,695	—	222,695	—	222,695
動画配信	—	60,997	60,997	—	60,997	—	60,997
その他	535	21,363	21,899	17,669	39,569	—	39,569
顧客との契約から生じる収益	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	—	712,974
外部顧客への売上高	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	—	712,974
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	—	712,974
セグメント利益又は 損失(△)	155,125	△33,494	121,630	△3,507	118,123	△83,448	34,674

(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1四半期連結累計期間(自2022年6月1日至2022年8月31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	401,307	—	401,307	—	401,307	—	401,307
ゲーム紹介	178,780	20,023	198,804	—	198,804	—	198,804
動画配信	—	40,168	40,168	—	40,168	—	40,168
その他	4,175	119,567	123,743	34,443	158,187	—	158,187
顧客との契約か ら生じる収益	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
外部顧客への売 上高	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	—	798,467
セグメント利益又 は損失(△)	215,679	△68,283	147,395	△47,474	99,921	△92,048	7,872

(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。

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、当第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。新たに報告セグメントに区分しました「eスポーツ・エンタメ」事業においては、事業を推し進めるために同名称の事業部を新たに設置し、損益状況や成長性を明確にした上で、より一層の拡大・発展を推進してまいります。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四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。

(重要な後発事象)

自己株式の取得

当社は、2022年10月5日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項を決議いたしました。

1. 自己株式の取得を行う理由

経営環境の変化に応じた機動的な資本政策を遂行するため。

2. 自己株式取得に係る事項の内容

(1) 取得対象株式の種類	当社普通株式
(2) 取得し得る株式の総数	29万株 (上限) (発行済株式総数 (自己株式を除く) に対する割合 1.61%)
(3) 株式の取得価額の総額	1億円 (上限)
(4) 取得期間	2022年10月6日 ~ 2022年12月15日
(5) 取得の方法	東京証券取引所における市場買付け

(ご参考) 2022年5月31日時点の自己株式の保有状況

発行済株式総数 (自己株式を除く)	18,064,665株
自己株式数	251,235株