



2023年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年7月12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
 定時株主総会開催予定日 2023年8月23日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 2023年8月24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

(百万円未満切捨て)

1. 2023年5月期の連結業績(2022年6月1日~2023年5月31日)

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年5月期	3,512	12.5	469	52.7	337	68.4	313	40.1	179	51.0
2022年5月期	3,120	8.4	301	—	200	—	223	—	118	—

(注) 包括利益 2023年5月期 179百万円(45.6%) 2022年5月期 123百万円(—%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2023年5月期	9.99	9.95	5.4	6.6	9.6
2022年5月期	6.57	6.53	3.7	4.6	6.4

(参考) 持分法投資損益 2023年5月期 △8百万円 2022年5月期 △0百万円

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2023年5月期	4,581	3,359	73.3	188.48
2022年5月期	4,882	3,274	67.1	181.27

(参考) 自己資本 2023年5月期 3,359百万円 2022年5月期 3,274百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2023年5月期	188	△132	△423	3,191
2022年5月期	675	△269	△377	3,558

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2022年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2023年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2024年5月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

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	3,750	6.8	493	7.2	350	3.7	320	2.1	190	10.66

(注) 当社は年次での業務管理を行っておりますので、第2四半期(累計)の連結業績予想の記載を省略しております。詳細は、添付資料P. 5「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中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 -社（社名）- 、除外 -社（社名）-

(2) 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

(3) 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	18,348,200株	2022年5月期	18,315,900株
② 期末自己株式数	2023年5月期	525,735株	2022年5月期	251,235株
③ 期中平均株式数	2023年5月期	17,921,357株	2022年5月期	18,056,281株

(参考) 個別業績の概要

1. 2023年5月期の個別業績（2022年6月1日～2023年5月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年5月期	2,720	△0.6	305	94.0	307	58.5	213	90.3
2022年5月期	2,736	△1.2	157	—	194	—	112	—
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
2023年5月期	11.93		11.87					
2022年5月期	6.22		6.18					

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%	円 銭		
2023年5月期	4,428		3,378		76.3	189.57		
2022年5月期	4,704		3,256		69.2	180.28		

(参考) 自己資本 2023年5月期 3,378百万円 2022年5月期 3,256百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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.5「1. 経営成績等の概況（4）今後の見通し」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2023年7月12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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	4
(4) 今後の見通し	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
3. 連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
連結損益計算書	9
連結包括利益計算書	10
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	15
(会計方針の変更)	15
(会計上の見積りの変更)	15
(セグメント情報等)	16
(1株当たり情報)	18
(重要な後発事象)	18

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、ウィズコロナの下で、一部に弱さがみられるものの、緩やかに持ち直しております。また、雇用・所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、今後緩やかな回復が続くことが期待されます。一方で、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、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、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、現在急速に注目を集めているNFT領域や新規で開始した光回線事業等、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、当連結会計年度の売上高は3,512百万円(前期比12.5%増)、営業利益は337百万円(同68.4%増)、経常利益は313百万円(同40.1%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は179百万円(同51.0%増)となりました。

このような状況のもと、2023年5月期より、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。

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。

当連結会計年度においては、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、家庭用ゲームにおける大型タイトルが数多く発売されたこと等により、PV数が伸びた結果、ネットワーク広告収入が増加しました。タイアップ広告については、後半にかけて新作タイトルのリリース減少や中国における新型コロナウイルス感染症の拡大が生じた結果、売上高にも影響を与えた一方で、有料攻略記事の拡販に注力し、直近で上昇傾向にあります。また、既存領域であるメディア事業においては、コスト効率化プロジェクトを並行して行いました。これが功を奏し、コストに関しては、前年と比較して全体的に減少いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,440百万円(前期比1.7%増)、営業利益は1,059百万円(同35.2%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。

また、eスポーツチーム「DetonatioN FocusMe（以下、「DetonatioN」という）」のVALORANT部門において、Riot Games, Inc.（米国）（以下、「ライアットゲームズ」という）との長期的パートナーシップの締結を2022年9月に発表いたしました。このパートナーシップ締結により、厳正な審査の上選ばれた世界屈指の強豪30チームが集結するリーグへの参加が決定し、日本からはわずか2チームのみが選ばれております。リーグ参加のみならず、ライアットゲームズからの1年単位の経済的支援や独自の限定インゲームコンテンツ/プロダクトのコラボレーション機会の提供、世界中のVALORANT月間アクティブプレイヤー1,500万人に向けてブランドコンテンツを提供可能になるなど、大きなメリットがございます。

これにより、今後はさらにグローバルで認知されるチームになっていくことが期待でき、今まで国内規模だった露出が世界規模に広がることとなります。DetonatioNにはすでに多くのスポンサーがついており、今後の収益の拡大が期待できます。2023年1月には、当社グループとして初となる海外法人を韓国に設立しており、拠点として活用しております。

長期的かつ安定的にeスポーツシーンを成長させていくことが今回のパートナーシップの目的であり、日本を代表するチームとして、今後のeスポーツの発展と普及にも貢献してまいります。

当連結会計年度においては、上記のパートナーシップによる支援金の計上だけでなく、スポンサー収入の増加やファン向けのグッズ販売の拡大等が売上高増加に貢献いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は870百万円（前期比42.2%増）、営業損失は200百万円（前期は営業損失189百万円）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「EGGRYPTO」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。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。

当連結会計年度においては、NFTゲーム「EGGRYPTO」についてはリリース3周年を迎え、アプリの累計ダウンロード数が150万を突破し、売上高も前年比で大きく成長しております。光回線事業については、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。また、2023年2月には、新たに上り下り最大10Gbpsの高速プランと専用回線を提供するシリーズ最高峰プランの提供を開始いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は200百万円（前期比85.3%増）、営業損失は207百万円（前期は営業損失42百万円）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

(資産)

当連結会計年度末における総資産は4,581百万円となり、前連結会計年度末に比べ301百万円減少しました。これは主に、売掛金及び契約資産60百万円、敷金52百万円、投資有価証券19百万円が増加したものの、現金及び預金366百万円、のれん41百万円、繰延税金資産17百万円が減少したことによるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債は1,222百万円となり、前連結会計年度末に比べ385百万円減少しました。これは主に、長期借入金が294百万円、1年内返済予定の長期借入金が33百万円、契約負債26百万円、未払金23百万円が減少したことによるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は3,359百万円となり、前連結会計年度末に比べ84百万円増加しました。これは主に、自己株式の取得により99百万円減少したものの、親会社株主に帰属する当期純利益の計上により利益剰余金が179百万円増加したことによるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末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366百万円減少し、3,191百万円となりました。

当連結会計年度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)

営業活動の結果得られた資金は188百万円(前連結会計年度は675百万円の収入)となりました。これは主に、増加要因として税金等調整前当期純利益321百万円、のれん償却費97百万円が、減少要因として売上債権の増加60百万円、法人税等の支払額129百万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132百万円(前連結会計年度は269百万円の支出)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35百万円、子会社株式の取得による支出56百万円、敷金の差入による支出55百万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423百万円(前連結会計年度は377百万円の支出)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328百万円、自己株式の取得による支出100百万円が発生したことによるものであります。

(4) 今後の見通し

当社グループは、創業以来一貫して、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まいりました。主力であるメディアはゲームメディアとして国内最大級の規模に成長し、ゲームをプレイする人にとって攻略記事やレビュー記事は欠かせないインフラとなっており、eスポーツについては、プロの選手として活動するリーグの誕生や、大会やイベントが興行として成立するようになる等、まさに「ゲームを仕事に」を体現しているといえます。当社グループも早期に参入し、大きな事業へと成長させてまいりました。直近の新規事業として、ゲームをプレイすることが金銭的価値につながり得るNFTゲームや、ゲームをより快適に楽しくプレイしてもらうためのゲーマー向け光回線事業を立ち上げております。事業だけでなく、社員向けにゲームプレイ時間に応じてインセンティブがもらえる仕組みの運用や、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」の活用等も行っております。このように当社グループは、企業理念を体現した事業活動を重視しており、今後も一貫してまいります。

当連結会計年度においては、メディアについて利益率の改善を実施し、より安定的に利益を生み出す体制を整えました。また、eスポーツや新規事業については売上高も成長し、事業としてしっかりと軌道に乗り始めたと考えております。このような状況のもと2024年5月期は、メディアで利益を確保しながらも、新規事業への先行投資を強化し、短期的な利益の確保よりも、さらなる中長期的な成長を目指すことに注力してまいります。各セグメントの詳細については、以下の通りでございます。

① メディア

メディアについては、当連結会計年度においてコスト効率化プロジェクトを推進した結果、前年と比較して利益率は改善いたしました。今後も利益率については維持し、当社グループの利益の源泉としてまいります。また、引き続き国内最大級のゲームメディア「GameWith」等を中心に、アプリゲームだけでなく、家庭用ゲームやPCゲームなどのコンシューマーゲームのコンテンツを引き続き拡充することで収益の拡大に努めます。特にタイアップ広告における、有料攻略記事の拡販が直近で順調に推移しており、広告市況の影響を受けやすいネットワーク広告依存からの脱却を図ってまいります。また、昨今話題のAI技術も積極的に取り入れ、業務効率化やユーザー体験の向上を図ってまいります。

② eスポーツ・エンタメ

eスポーツ領域については、五輪採用に向けて、政府によるeスポーツ強化支援のニュースが話題になるなど、今後も市場規模は増加していくと期待されており、当社グループとしても注力領域としてさらなる事業展開を図ってまいります。国内初のプログラミング専業・フルタイム制を導入するなど日本のプロeスポーツチームのパイオニアかつ、数々の部門において世界大会で結果を残しているDetonatioNを中心に、日本のeスポーツ業界をけん引していく存在として、国内のみならずグローバル市場における存在感を示してまいります。具体的には、運営強化によるチーム価値向上、利益率の高いスポンサー収入単価の向上、GameWithグループのノウハウを活かしたファンビジネスの強化の3つに注力してまいります。なお、株式会社DetonatioNの株式取得を毎年段階的に行っていく関係で、第1四半期に一括でのれん償却費の計上を見込んでおります。これにより営業利益に影響が生じますが、翌連結会計年度においては、より事業の実態を表した指標であるEBITDAを当社として重視してまいります。

③ その他

その他について、特にNFTゲームと光回線事業の中長期的な成長を目指し、プロモーション強化によるユーザー数獲得に最注力してまいります。これにより、短期的な利益の悪化が見込まれますが、中長期的な利益最大化のために必要な先行投資と位置付けております。

NFTゲーム領域については、引き続き株式会社Kyuzanよりプロモーション等の受託をしているNFTゲーム「EGGRYPTO」に注力してまいります。大型アップデート版である「EGGRYPTO X」のティザー動画についても先日発表しており、誰でもカジュアルに始められるNFTゲームとして、さらなる成長を目指してまいります。また、NFTゲーム専門メディア「GameWith NFT」についても、国内外におけるNFTゲームのプロモーション需要は高まっており、国内最大級を誇る「GameWith」のユーザー基盤を活かした営業活動等を加速してまいります。当社グループとしては、事業活動を通してNFTゲーム自体の発展や普及にも貢献していきたいと考えておりま

す。

光回線事業については、2022年6月に資本業務提携を結んだアルテリア・ネットワークス株式会社との連携により、高品質な通信サービスを提供することに成功しており、多くのユーザーに安定性を実感していただいております。光回線事業のようなストックビジネスは、ユーザーが積みあがれば積みあがるほど利益が大きくなっていくビジネスモデルといえます。そのため、事業が軌道に乗り始めたこのタイミングでユーザー獲得に注力し、中長期的な利益最大化を目指します。獲得のためのプロモーション費用を先行投資として投下するため一時的に利益は悪化しますが、中長期的には大きく増加する見込みです。

以上に基づき、2024年5月期の業績予想につきましては、売上高3,750百万円(前期比6.8%増)、EBITDA493百万円(同7.2%増)、営業利益350百万円(同3.7%増)、経常利益320百万円(同2.1%増)、親会社株主に帰属する当期純利益190百万円(同6.1%増)を見込んでおります。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で財務諸表を作成する方針であります。

なお、国際会計基準の適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年5月31日)	当連結会計年度 (2023年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,191,999
売掛金及び契約資産	446,584	507,053
前払費用	50,931	58,574
未収消費税等	3,332	6,222
その他	15,800	23,797
流動資産合計	4,075,114	3,787,647
固定資産		
有形固定資産		
建物	80,795	82,493
減価償却累計額	△16,866	△30,395
建物(純額)	63,929	52,097
工具、器具及び備品	90,035	89,969
減価償却累計額	△61,675	△70,770
工具、器具及び備品(純額)	28,360	19,199
有形固定資産合計	92,289	71,297
無形固定資産		
のれん	305,082	263,334
その他	-	1,375
無形固定資産合計	305,082	264,709
投資その他の資産		
関係会社株式	39,185	30,274
投資有価証券	190,008	209,500
敷金	81,987	134,355
繰延税金資産	98,561	81,436
その他	404	2,054
投資その他の資産合計	410,146	457,621
固定資産合計	807,518	793,627
資産合計	4,882,633	4,581,274

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年5月31日)	当連結会計年度 (2023年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	116,292	128,481
1年内返済予定の長期借入金	328,404	294,704
未払金	98,674	74,727
未払費用	120,203	117,815
未払法人税等	95,812	92,450
契約負債	75,436	49,435
賞与引当金	79,224	79,134
その他	68,361	54,405
流動負債合計	982,410	891,153
固定負債		
長期借入金	598,022	303,318
資産除去債務	27,681	27,676
固定負債合計	625,703	330,994
負債合計	1,608,113	1,222,148
純資産の部		
株主資本		
資本金	551,225	553,809
資本剰余金	550,224	552,808
利益剰余金	2,368,059	2,547,102
自己株式	△200,107	△300,080
株主資本合計	3,269,401	3,353,639
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	8,070
為替換算調整勘定	-	△2,583
その他の包括利益累計額合計	5,118	5,487
純資産合計	3,274,520	3,359,126
負債純資産合計	4,882,633	4,581,274

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
売上高	3,120,745	3,512,357
売上原価	1,671,783	1,850,005
売上総利益	1,448,961	1,662,352
販売費及び一般管理費	1,248,575	1,324,978
営業利益	200,386	337,373
営業外収益		
受取利息	34	36
助成金収入	570	-
投資事業組合運用益	23,830	-
為替差益	2,107	-
雑収入	-	51
その他	2,097	-
営業外収益合計	28,640	87
営業外費用		
支払利息	4,256	2,860
投資事業組合運用損	-	9,453
賃貸借契約解約損	1,015	-
為替差損	-	1,661
持分法による投資損失	14	8,910
その他	0	1,008
営業外費用合計	5,286	23,893
経常利益	223,740	313,567
特別利益		
投資有価証券売却益	-	8,167
新株予約権戻入益	3,263	-
特別利益合計	3,263	8,167
特別損失		
投資有価証券評価損	5,000	-
その他	433	-
特別損失合計	5,433	-
税金等調整前当期純利益	221,569	321,734
法人税、住民税及び事業税	85,904	126,869
法人税等調整額	17,087	15,822
法人税等合計	102,991	142,692
当期純利益	118,578	179,042
親会社株主に帰属する当期純利益	118,578	179,042

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
当期純利益	118,578	179,042
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,673	2,951
為替換算調整勘定	-	△2,583
その他の包括利益合計	4,673	368
包括利益	123,252	179,410
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	123,252	179,410
非支配株主に係る包括利益	-	-

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	549,625	548,624	2,249,481	△200,107	3,147,623
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)	1,600	1,600			3,200
親会社株主に帰属する当期純利益			118,578		118,578
自己株式の取得					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	1,600	1,600	118,578	-	121,778
当期末残高	551,225	550,224	2,368,059	△200,107	3,269,401

	その他の包括利益累計額			新株予約権	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	445	-	445	3,004	3,151,072
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)					3,200
親会社株主に帰属する当期純利益					118,578
自己株式の取得					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	4,673	-	4,673	△3,004	1,669
当期変動額合計	4,673	-	4,673	△3,004	123,448
当期末残高	5,118	-	5,118	-	3,274,520

当連結会計年度(自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	551,225	550,224	2,368,059	△200,107	3,269,401
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)	2,584	2,584			5,168
親会社株主に帰属する 当期純利益			179,042		179,042
自己株式の取得				△99,972	△99,972
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	2,584	2,584	179,042	△99,972	84,237
当期末残高	553,809	552,808	2,547,102	△300,080	3,353,639

	その他の包括利益累計額			新株予約権	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	5,118	-	5,118	-	3,274,520
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)					5,168
親会社株主に帰属する 当期純利益					179,042
自己株式の取得					△99,972
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	2,951	△2,583	368	-	368
当期変動額合計	2,951	△2,583	368	-	84,605
当期末残高	8,070	△2,583	5,487	-	3,359,126

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	221,569	321,734
減価償却費	43,065	24,527
のれん償却額	57,720	97,998
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△30,184	△89
投資事業組合運用損益 (△は益)	△23,830	9,453
受取利息	△34	△36
支払利息	4,256	2,860
助成金収入	△570	-
投資有価証券売却損益 (△は益)	-	△8,167
投資有価証券評価損益 (△は益)	5,000	-
売上債権の増減額 (△は増加)	30,807	△60,468
未収消費税等の増減額 (△は増加)	78,539	△2,889
仕入債務の増減額 (△は減少)	12,895	12,189
未払金の増減額 (△は減少)	34,027	△24,128
未払費用の増減額 (△は減少)	5,889	△2,387
契約負債の増減 (△は減少)	34,411	△26,001
その他	52,415	△24,335
小計	525,978	320,257
利息の受取額	34	36
利息の支払額	△4,430	△2,309
助成金の受取額	570	-
法人税等の支払額	△9,678	△129,039
法人税等の還付額	162,995	-
営業活動によるキャッシュ・フロー	675,470	188,943
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△11,853	△4,555
投資有価証券の取得による支出	△53,413	△35,427
関係会社株式の取得による支出	△39,200	-
投資有価証券の売却による収入	-	8,167
無形固定資産の取得による支出	-	△1,500
子会社株式の取得による支出	-	△56,250
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△235,546	-
敷金の差入による支出	△5	△55,111
敷金の回収による収入	46,212	969
資産除去債務の履行による支出	△9,800	-
投資事業組合からの分配による収入	34,269	10,736
投資活動によるキャッシュ・フロー	△269,338	△132,971

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
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	△380,904	△328,404
自己株式の取得による支出	-	△100,472
新株予約権の行使による株式の発行による収入	3,200	5,168
財務活動によるキャッシュ・フロー	△377,704	△423,708
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	1,269
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	28,428	△366,466
現金及び現金同等物の期首残高	3,530,036	3,558,465
現金及び現金同等物の期末残高	3,558,465	3,191,999

(5) 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)

(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。)を当連結会計年度の期首から適用し、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連結財務諸表に与える影響はありません。

(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 前連結会計年度(自 2021年6月1日 至 2022年5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、4 5、6	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	1,682,003	—	1,682,003	—	1,682,003	—	1,682,003
ゲーム紹介	713,829	111,287	825,116	—	825,116	—	825,116
動画配信	—	212,053	212,053	—	212,053	—	212,053
その他	4,001	289,105	293,106	108,465	401,572	—	401,572
顧客との契約から 生じる収益	2,399,833	612,446	3,012,280	108,465	3,120,745	—	3,120,745
外部顧客への売上 高	2,399,833	612,446	3,012,280	108,465	3,120,745	—	3,120,745
セグメント間の内 部売上高又は振替 高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,399,833	612,446	3,012,280	108,465	3,120,745	—	3,120,745
セグメント利益又は 損失(△)	784,058	△189,812	594,245	△42,341	551,904	△351,517	200,386
セグメント資産	654,194	482,906	1,137,100	147,769	1,284,870	3,597,762	4,882,633
その他の項目							
減価償却費	54	55	109	—	109	42,955	43,065
のれん償却費	26,539	31,181	57,720	—	57,720	—	57,720
持分法投資利益又 は損失(△)	—	△14	△14	—	△14	—	△14
持分法適用会社へ の投資額	—	39,185	39,185	—	39,185	—	39,185
有形固定資産及び 無形固定資産の増 加額	436	268,977	269,413	—	269,413	12,042	281,456

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は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. セグメント資産の調整額は、報告セグメントに配分していない全社資産であり、主に現金及び預金であります。

5. 減価償却費の調整額は、全社資産に係る償却費であります。

6. 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額は、報告セグメントに配分していない全社資産の増加であり、工具、器具及び備品であります。

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 当連結会計年度(自 2022年6月1日 至 2023年5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、4 5、6	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	1,780,835	—	1,780,835	—	1,780,835	—	1,780,835
ゲーム紹介	646,435	71,632	718,067	325	718,392	—	718,392
動画配信	—	183,152	183,152	—	183,152	—	183,152
その他	13,164	616,171	629,336	200,640	829,976	—	829,976
顧客との契約から 生じる収益	2,440,436	870,956	3,311,392	200,965	3,512,357	—	3,512,357
外部顧客への売上 高	2,440,436	870,956	3,311,392	200,965	3,512,357	—	3,512,357
セグメント間の内 部売上高又は振替 高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,440,436	870,956	3,311,392	200,965	3,512,357	—	3,512,357
セグメント利益又は 損失(△)	1,059,848	△200,628	859,220	△207,120	652,100	△314,726	337,373
セグメント資産	584,530	683,010	1,267,540	176,350	1,443,891	3,137,383	4,581,274
その他の項目							
減価償却費	299	349	649	—	649	23,877	24,527
のれんの償却費	26,539	71,459	97,998	—	97,998	—	97,998
持分法投資利益又 は損失(△)	—	△8,910	△8,910	—	△8,910	—	△8,910
持分法適用会社へ の投資額	—	30,274	30,274	—	30,274	—	30,274
有形固定資産及び 無形固定資産の増 加額	218	59,423	59,641	—	59,641	2,579	62,220

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の合計額は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。
- セグメント資産の調整額は、報告セグメントに配分していない全社資産であり、主に現金及び預金であります。
- 減価償却費の調整額は、全社資産に係る償却費であります。
- 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額は、報告セグメントに配分していない全社資産の増加であり、ソフトウェア及び工具、器具及び備品であります。

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、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。

なお、前連結会計年度のセグメント情報は、当連結会計年度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。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
1株当たり純資産額	181.27円	188.48円
1株当たり当期純利益	6.57円	9.99円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	6.53円	9.95円

(注) 1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2022年5月31日)	当連結会計年度 (2023年5月31日)
純資産の部の合計額(千円)	3,274,520	3,359,126
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	—	—
(うち新株予約権(千円))	(—)	(—)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	3,274,520	3,359,126
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式 の数(株)	18,064,665	17,822,465

2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2021年6月1日 至 2022年5月31日)	当連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	118,578	179,042
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益 (千円)	118,578	179,042
普通株式の期中平均株式数(株)	18,056,281	17,921,357
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	112,678	79,385
(うち新株予約権(株))	(112,678)	(79,385)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。