



2023年5月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年1月11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
 四半期報告書提出予定日 2023年1月11日 配当支払開始予定日 ー
 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：有（機関投資家及びアナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

1. 2023年5月期第2四半期の連結業績（2022年6月1日～2022年11月30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2四半期	1,712	17.3	102	5.9	92	△0.9	46	△15.1
2022年5月期第2四半期	1,459	4.0	97	—	92	—	54	—

(注) 包括利益 2023年5月期第2四半期 48百万円 (△11.2%) 2022年5月期第2四半期 55百万円 (—%)

	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2四半期	2.56	2.55
2022年5月期第2四半期	3.02	3.00

(参考) 持分法投資損益 2023年5月期第2四半期 △0百万円 2022年5月期第2四半期 ー百万円

(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2四半期	4,554	3,226	70.8
2022年5月期	4,882	3,274	67.1

(参考) 自己資本 2023年5月期第2四半期 3,226百万円 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	—	0.00	—	0.00	0.00
2023年5月期	—	0.00	—	—	—
2023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. 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) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 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2Q	18,336,200株	2022年5月期	18,315,900株
② 期末自己株式数	2023年5月期2Q	525,735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2Q	17,810,465株	2022年5月期2Q	18,047,944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.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2023年1月11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	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	
第2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期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

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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、ウィズコロナの下で、各種政策の効果もあって、個人消費や企業の生産活動は持ち直しの動きがみられ、景気は緩やかに持ち直しております。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わが国の景気を下押しするリスクとなっており、また、物価上昇、供給面での制約、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。

なお、親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期に比べ利益率が低下しております。これは主に、2021年11月より発生したのれん償却費といった法人税等の計算に影響しない費用が増加したことによるものです。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,712百万円（前年同期比17.3%増）、営業利益は102百万円（同5.9%増）、経常利益は92百万円（同0.9%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は46百万円（同15.1%減）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。

当第2四半期連結累計期間においては、大型コンソールタイトルの新作発売等によりPV数が伸びたことに加え、PV単価が好調に推移した結果、ネットワーク広告収入が増加しました。

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っており、コストに関しては、全体的に減少傾向にあります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,209百万円（前年同期比2.4%増）、営業利益は492百万円（同48.1%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内定し、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、今後こちらの収益の拡大が期待できます。

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。

当第2四半期連結累計期間においては、大会賞金や大規模イベントの実施など一時的なもののみならず、前述のパートナーシップ締結に伴う支援金など継続的に見込めるものが発生し、売上高増加に寄与いたしました。

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77.7%増）、営業損失は119百万円（前年同期は営業損失73百万円）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「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。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。

当第2四半期連結累計期間においては、NFTゲーム「EGGRYPTO」について、前年同期比で売上高が成長しており、今後もアップデートやイベントを積極的に行うことで増加を目指してまいります。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。引き続き、先行投資を行い、中長期的な成長を目指してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は75百万円（前年同期比99.4%増）、営業損失は106百万円（前年同期は営業損失4百万円）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)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は4,554百万円となり、前連結会計年度末に比べ327百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が174百万円、前払費用が11百万円増加したものの、現金及び預金が509百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は1,328百万円となり、前連結会計年度末に比べ279百万円減少いたしました。これは主に、未払金が51百万円、未払法人税等が44百万円、長期借入金が164百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は3,226百万円となり、前連結会計年度末に比べ47百万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利益の計上により利益剰余金が46百万円増加したものの、自己株式の取得により99百万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

当第2四半期連結累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509百万円減少し、3,048百万円となりました。

当第2四半期連結累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168百万円（前年同期は346百万円の収入）となりました。これは主に、増加要因として税金等調整前四半期純利益100百万円、のれん償却額52百万円、減少要因として売上債権の増加174百万円、未払金の減少50百万円、法人税等の支払額82百万円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80百万円（前年同期は242百万円の支出）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29百万円、子会社株式の取得による支出56百万円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261百万円（前年同期は161百万円の支出）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164百万円、自己株式の取得による支出100百万円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2四半期連結会計期間 (2022年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,048,587
売掛金及び契約資産	446,584	621,555
前払費用	50,931	62,203
未収消費税等	3,332	748
その他	15,800	17,758
流動資産合計	4,075,114	3,750,854
固定資産		
有形固定資産	92,289	80,447
無形固定資産		
のれん	305,082	308,942
無形固定資産合計	305,082	308,942
投資その他の資産	410,146	414,704
固定資産合計	807,518	804,094
資産合計	4,882,633	4,554,949
負債の部		
流動負債		
買掛金	116,292	161,098
1年内返済予定の長期借入金	328,404	328,404
未払金	98,674	47,552
未払費用	120,203	121,087
未払法人税等	95,812	51,689
賞与引当金	79,224	77,784
その他	143,798	79,088
流動負債合計	982,410	866,704
固定負債		
長期借入金	598,022	433,820
資産除去債務	27,681	27,678
固定負債合計	625,703	461,498
負債合計	1,608,113	1,328,202
純資産の部		
株主資本		
資本金	551,225	552,849
資本剰余金	550,224	551,848
利益剰余金	2,368,059	2,414,284
自己株式	△200,107	△300,080
株主資本合計	3,269,401	3,218,901
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	7,844
その他の包括利益累計額合計	5,118	7,844
純資産合計	3,274,520	3,226,746
負債純資産合計	4,882,633	4,554,949

(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2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
売上高	1,459,208	1,712,266
売上原価	789,615	955,737
売上総利益	669,593	756,529
販売費及び一般管理費	572,314	653,536
営業利益	97,278	102,992
営業外収益		
受取利息	17	17
助成金収入	570	—
還付加算金	811	—
為替差益	—	332
その他	11	14
営業外収益合計	1,409	363
営業外費用		
支払利息	2,198	1,591
投資事業組合運用損	3,158	8,454
為替差損	352	—
持分法による投資損失	—	598
その他	8	552
営業外費用合計	5,717	11,198
経常利益	92,971	92,157
特別利益		
投資有価証券売却益	—	8,167
特別利益合計	—	8,167
税金等調整前四半期純利益	92,971	100,324
法人税、住民税及び事業税	27,266	42,069
法人税等調整額	11,251	12,030
法人税等合計	38,518	54,099
四半期純利益	54,453	46,224
親会社株主に帰属する四半期純利益	54,453	46,224

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
四半期純利益	54,453	46,224
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	677	2,725
その他の包括利益合計	677	2,725
四半期包括利益	55,130	48,950
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	55,130	48,950
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	92,971	100,324
減価償却費	22,328	12,198
のれん償却額	17,718	52,389
売上債権の増減額 (△は増加)	41,876	△174,970
未収消費税等の増減額 (△は増加)	79,758	2,584
未払金の増減額 (△は減少)	9,384	△50,497
その他	30,271	△26,766
小計	294,310	△84,737
利息の受取額	17	17
利息の支払額	△2,373	△1,319
助成金の受取額	570	—
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	53,905	△82,255
営業活動によるキャッシュ・フロー	346,429	△168,296
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	△0	△29,172
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	—
子会社株式の取得による支出	—	△56,250
その他	△7,180	5,266
投資活動によるキャッシュ・フロー	△242,727	△80,155
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	△164,202
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	3,248
財務活動によるキャッシュ・フロー	△161,502	△261,426
現金及び現金同等物に係る換算差額	—	—
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△57,799	△509,878
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四半期末残高	3,472,237	3,048,587

(4) 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。

(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 前第2四半期連結累計期間(自2021年6月1日至2021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	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	811,143	—	811,143	—	811,143	—	811,143
ゲーム紹介	368,614	54,824	423,438	—	423,438	—	423,438
動画配信	—	122,735	122,735	—	122,735	—	122,735
その他	918	62,927	63,845	38,046	101,891	—	101,891
顧客との契約から生じる収益	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	—	1,459,208
外部顧客への売上高	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	—	1,459,208
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	—	1,459,208
セグメント利益又は 損失(△)	332,843	△73,435	259,408	△4,924	254,483	△157,204	97,278

(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2四半期連結累計期間(自2022年6月1日至2022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	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	857,414	—	857,414	—	857,414	—	857,414
ゲーム紹介	343,925	43,482	387,407	0	387,408	—	387,408
動画配信	—	84,680	84,680	—	84,680	—	84,680
その他	7,717	299,184	306,902	75,860	382,763	—	382,763
顧客との契約か ら生じる収益	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	—	1,712,266
外部顧客への売 上高	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	—	1,712,266
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	—	1,712,266
セグメント利益又 は損失(△)	492,892	△119,982	372,909	△106,640	266,268	△163,276	102,992

(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、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累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。