

2024年5月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年1月10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 2024年1月10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 : 有 (機関投資家及びアナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2024年5月期第2四半期の連結業績(2023年6月1日~2023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		EBITDA		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	%	百万円	%
2024年5月期第2四半期	1,854	8.3	200	19.5	120	16.6	101	10.0	23	△48.4
2023年5月期第2四半期	1,712	17.3	167	22.0	102	5.9	92	△0.9	46	△15.1

(注) 包括利益 2024年5月期第2四半期 28百万円(△41.1%) 2023年5月期第2四半期 48百万円(△11.2%)

	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
2024年5月期第2四半期	1.34	1.33
2023年5月期第2四半期	2.56	2.55

(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
2024年5月期第2四半期	百万円 4,470	百万円 3,387	% 75.8
2023年5月期	4,581	3,359	73.3

(参考) 自己資本 2024年5月期第2四半期 3,387百万円 2023年5月期 3,359百万円

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
2023年5月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 0.00
2024年5月期	—	0.00	—	—	—
2024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. 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	6.1	10.66

(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 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社(社名) ー 、除外 一社(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 : 無
- 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)	2024年5月期2Q	18,348,200株	2023年5月期	18,348,200株
② 期末自己株式数	2024年5月期2Q	525,735株	2023年5月期	525,735株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年5月期2Q	17,822,465株	2023年5月期2Q	18,027,338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2024年1月10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2四半期連結累計期間)	6
(四半期連結包括利益計算書)	7
(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
(重要な後発事象)	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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、このところ一部に足踏みもみられますが、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、緩やかな回復が続くことが期待されております。ただし、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、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は堅調に成長し、利益を生み出しております。また、今後も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、売上高が大きく成長しております。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,854百万円(前年同期比8.3%増)、営業利益は120百万円(同16.6%増)、経常利益は101百万円(同10.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は23百万円(同48.4%減)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。

なお、顧客との契約から生じる収益を分解した情報として、従来は「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」に区分しておりましたが、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、第1四半期連結会計期間より、「メディア広告」、「メディアソリューション」、「eスポーツクライアント」、「eスポーツファンビジネス」の区分に変更しております。

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2四半期連結累計期間においては、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PV数獲得およびPV単価の好調により、「メディア広告」による収益が増加しました。

「メディアソリューション」による収益においては、ユーザーに継続して利用してもらうためのプロモーション需要が増加しており、有料攻略記事やDiscordによるコミュニティ商材等については、拡販に注力することで直近上昇傾向にあります。一方で、有料ゲーム紹介については、モバイルゲームを中心として新作タイトルのリリースが想定以上に減少しており、売上高が前年同期比で減少いたしました。ゲーム紹介分野においても、市場として増加傾向にある家庭用ゲームやPCゲーム領域の強化に取り組んでおります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,207百万円(前年同期比0.1%減)、営業利益は529百万円(同7.4%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、「DFM」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2四半期連結累計期間においては、eスポーツチームにおける新規スポンサーの獲得やパブリッシャーによるインセンティブ等が売上高増加に貢献いたしました。また、2023年11月18日に国内でトップクラスの人気を誇るeスポーツチーム「Crazy Raccoon（以下、「CR」という）」との包括的業務提携契約の締結を発表いたしました。CRの持つインフルエンサービジネスのノウハウやアートディレクションスキルを活用することによるDFMおよび当社グループのeスポーツ事業のさらなる持続的な成長および国内トップレベルのプロeスポーツチーム同士が連携することによる日本のeスポーツ業界のさらなる発展を目的に、主にDFMのVALORANT部門における広報、動画作成、オンラインウォッチパーティ・イベント、グッズ制作・販売等のインフルエンサービジネス拡大に係る業務全般について、それぞれのノウハウや既存のアセットを活用した業務連携を行ってまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は479百万円（前年同期比12.2%増）、営業損失は112百万円（前年同期は営業損失119百万円）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、リリース3.5周年を迎えアプリの累計ダウンロード数が150万を超えるNFTゲーム「EGGRYPTO」について、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、順調に申込者を獲得しております。

以上の結果、売上高は168百万円（前年同期比121.5%増）、営業損失は109百万円（前年同期は営業損失106百万円）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4,470百万円となり、前連結会計年度末に比べ110百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が110百万円増加したものの、現金及び預金が188百万円、のれんが13百万円、投資その他の資産が10百万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1,083百万円となり、前連結会計年度末に比べ139百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が86百万円増加したものの、1年内返済予定の長期借入金が34百万円、未払法人税等が20百万円、長期借入金が130百万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3,387百万円となり、前連結会計年度末に比べ28百万円増加いたしました。これは、利益剰余金が23百万円、その他有価証券評価差額金が1百万円、為替換算調整勘定が3百万円増加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188百万円減少し、3,003百万円となりました。

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)

営業活動の結果得られた資金は43百万円(前年同期は168百万円の支出)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101百万円、のれん償却額69百万円、減少要因として売上債権の増加110百万円、法人税等の支払額83百万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71百万円(前年同期は80百万円の支出)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16百万円、子会社株式の取得による支出56百万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164百万円(前年同期は261百万円の支出)となりました。これは、減少要因として長期借入金の返済による支出164百万円が発生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、2023年7月12日の「2023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 (2023年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	3,003,208
売掛金及び契約資産	507,053	617,938
前払費用	58,574	65,377
未消費税等	6,222	11,645
その他	23,797	10,285
流動資産合計	3,787,647	3,708,454
固定資産		
有形固定資産	71,297	64,310
無形固定資産		
のれん	263,334	250,313
その他	1,375	1,225
無形固定資産合計	264,709	251,538
投資その他の資産	457,621	446,660
固定資産合計	793,627	762,508
資産合計	4,581,274	4,470,963
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	214,632
1年内返済予定の長期借入金	294,704	260,004
未払金	74,727	67,203
未払費用	117,815	118,281
未払法人税等	92,450	72,217
賞与引当金	79,134	76,972
その他	103,840	72,713
流動負債合計	891,153	882,024
固定負債		
長期借入金	303,318	173,316
資産除去債務	27,676	27,674
固定負債合計	330,994	200,990
負債合計	1,222,148	1,083,015
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	2,547,102	2,570,960
自己株式	△300,080	△300,080
株主資本合計	3,353,639	3,377,497
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	8,070	9,695
為替換算調整勘定	△2,583	755
その他の包括利益累計額合計	5,487	10,451
純資産合計	3,359,126	3,387,948
負債純資産合計	4,581,274	4,470,963

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
売上高	1,712,266	1,854,614
売上原価	955,737	1,032,884
売上総利益	756,529	821,730
販売費及び一般管理費	653,536	701,635
営業利益	102,992	120,094
営業外収益		
受取利息	17	28
固定資産売却益	-	798
為替差益	332	1,883
その他	14	108
営業外収益合計	363	2,819
営業外費用		
支払利息	1,591	1,016
投資事業組合運用損	8,454	4,899
持分法による投資損失	598	6,545
違約金等	-	9,100
その他	552	6
営業外費用合計	11,198	21,568
経常利益	92,157	101,345
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	100,324	101,345
法人税、住民税及び事業税	42,069	62,491
法人税等調整額	12,030	14,995
法人税等合計	54,099	77,487
四半期純利益	46,224	23,858
親会社株主に帰属する四半期純利益	46,224	23,858

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
四半期純利益	46,224	23,858
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,725	1,624
為替換算調整勘定	-	3,339
その他の包括利益合計	2,725	4,963
四半期包括利益	48,950	28,822
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	48,950	28,822
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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023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	100,324	101,345
減価償却費	12,198	10,939
のれん償却額	52,389	69,270
売上債権の増減額 (△は増加)	△174,970	△110,885
未収消費税等の増減額 (△は増加)	2,584	△5,423
未払金の増減額 (△は減少)	△50,497	△7,450
その他	△26,766	66,851
小計	△84,737	124,648
利息の受取額	17	28
利息の支払額	△1,319	△1,213
法人税等の支払額	△82,255	△83,053
法人税等の還付額	-	2,968
営業活動によるキャッシュ・フロー	△168,296	43,378
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	△29,172	△16,697
子会社株式の取得による支出	△56,250	△56,250
その他	5,266	1,543
投資活動によるキャッシュ・フロー	△80,155	△71,403
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	△164,202	△164,702
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	3,248	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△261,426	△164,702
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	3,936
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△509,878	△188,790
現金及び現金同等物の期首残高	3,558,465	3,191,999
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,048,587	3,003,208

(4) 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)

該当事項はありません。

(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 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							
メディア広告	603,038	—	603,038	—	603,038	—	603,038
メディアソリューション	598,301	—	598,301	—	598,301	—	598,301
eスポーツクライアント	—	266,653	266,653	—	266,653	—	266,653
eスポーツファンビジネス	—	131,738	131,738	—	131,738	—	131,738
その他	7,717	28,955	36,673	75,861	112,535	—	112,535
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

該当事項はありません。

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。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023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							
メディア広告	612,087	—	612,087	—	612,087	—	612,087
メディアソリューション	592,437	—	592,437	—	592,437	—	592,437
eスポーツクライアント	—	312,134	312,134	—	312,134	—	312,134
eスポーツファンビジネス	—	117,639	117,639	—	117,639	—	117,639
その他	2,797	49,508	52,305	168,009	220,315	—	220,315
顧客との契約から生じる 収益	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	—	1,854,614
外部顧客への売上高	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	—	1,854,614
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	—	1,854,614
セグメント利益又は損失 (△)	529,332	△112,675	416,657	△109,193	307,463	△187,369	120,094

(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」に区分しておりましたが、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、第1四半期連結会計期間より、上記の区分に変更しております。なお、前第2四半期連結累計期間の顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、当該変更後の区分に基づき作成したものを記載しております。

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

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、2024年1月10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

戦略的な投資機会や財務状況、株価状況等を勘案した上で、経営環境の変化に応じた機動的な資本政策の遂行及び株主還元策の一環として、自己株式取得を行うものであります。

2. 自己株式取得に係る事項の内容

- 取得対象株式の種類 当社普通株式
- 取得し得る株式の総数 37万株(上限)
(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合 2.07%)
- 株式の取得価額の総額 1億円(上限)
- 取得期間 2024年1月22日 ~ 2024年7月31日
- 取得の方法 東京証券取引所における市場買付け