



2024年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年7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
 定時株主総会開催予定日 2024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 2024年8月26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. 2024年5月期の連結業績(2023年6月1日~2024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	%
2024年5月期	3,497	△0.4	191	△58.5	67	△80.1	45	△85.4	△347	—
2023年5月期	3,512	12.5	459	52.7	337	68.4	313	40.1	179	51.0

(注) 包括利益 2024年5月期 △338百万円(—%) 2023年5月期 179百万円(45.6%)

	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	%	%	%
2024年5月期	△19.57	—	△11.1	1.1	1.9
2023年5月期	9.99	9.95	5.4	6.6	9.6

(参考) 持分法投資損益 2024年5月期 △3百万円 2023年5月期 △8百万円

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

(注) 2024年5月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当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	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年5月期	3,884	2,920	75.2	167.25
2023年5月期	4,581	3,359	73.3	188.48

(参考) 自己資本 2024年5月期 2,920百万円 2023年5月期 3,359百万円

(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
2024年5月期	141	△113	△394	2,828
2023年5月期	188	△132	△423	3,191

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	%	%
2023年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2024年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2025年5月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

3. 2025年5月期の連結業績予想(2024年6月1日~2025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	3,500	0.1	△200	—	△220	—	△250	—	△14.32
	~4,000	~14.4	~200	~198.0	~180	~292.3	~150	—	~8.59

(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。また、2025年5月期の連結業績予想についてはレンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P.4「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 : 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

(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）	2024年5月期	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	885,035株	2023年5月期	525,735株
③ 期中平均株式数	2024年5月期	17,785,553株	2023年5月期	17,921,357株

(参考) 個別業績の概要

1. 2024年5月期の個別業績（2023年6月1日～2024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	%
2024年5月期	2,617	△3.8	158	△48.1	△3	—	△481	—
2023年5月期	2,720	△0.6	305	94.0	307	58.5	213	90.3
	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					
2024年5月期	△27.07		—					
2023年5月期	11.93		11.87					

(注) 2024年5月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

(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
2024年5月期	3,544	2,803	79.1	160.53
2023年5月期	4,428	3,378	76.3	189.57

(参考) 自己資本 2024年5月期 2,803百万円 2023年5月期 3,378百万円

※ 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.4「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2024年7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. 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	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	4
(4) 今後の見通し	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	6
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	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	14
(セグメント情報等)	14
(1株当たり情報)	17
(重要な後発事象)	17

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、近頃の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、事業として成長しております。

一方で、当期の第2四半期以降、メディア事業において、スマホゲームの新作リリース本数及び広告費の減少といった外部環境の影響を受け、当初の想定よりも売上高が減少しておりました。さらに、広告単価が年明けから大きく下落した影響により、売上高及び利益が減少いたしました。その結果、売上高、営業利益、経常利益について、期初計画より下回る見込みとなりました。

また、子会社である株式会社DetonatiONにおいては、運営するeスポーツチーム「DetonatiON FocusMe」におけるVALORANT部門のライアットゲームズとのパートナーシップ締結やeスポーツチーム「Crazy Raccoon」との業務提携等、子会社化を行った当初とは大きく状況が変化しており、投資機会も大幅に増えている状況です。そのため、将来的な企業価値最大化を目的に、チーム強化のための投資を優先する方向で、改めて利益計画の見直しを行いました。その結果として、短期的な利益については減少し、第3四半期にのれんや固定資産等に係る減損損失等を計上しております。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は3,497百万円(前期比0.4%減)、営業利益は67百万円(同80.1%減)、経常利益は45百万円(同85.4%減)、親会社株主に帰属する当期純損失は347百万円(前期は親会社株主に帰属する当期純利益179百万円)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應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、当連結会計年度より、「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、家庭用ゲームやPCゲームにおけるPV数獲得は引き続き好調のため、全体として堅調に推移している一方で、長期で運用をしているモバイルゲームにおけるPV数が下落傾向にあり、今後もその傾向が続く可能性がございます。PV単価については、前半好調を維持しておりましたが、年明けから急落したことで、「メディア広告」による収益が影響

を受けました。年明けから徐々に回復傾向にございますが、今後も広告市況の状況に注視していく必要がございます。「メディアソリューション」による収益においては、家庭用ゲーム領域へのアタック強化と、顧客に対するトータルソリューションの提案による案件あたりの単価増を目指し、戦略に基づいた新規商材の開発や営業体制の構築を急ピッチで行ってまいりました。しかしながらモバイルゲームを中心として新作タイトルのリリース数や投下する広告費が想定以上に減少しており、前期比で減少しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,275百万円（前期比6.8%減）、営業利益は907百万円（同14.4%減）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。

当連結会計年度においては、前年に計上していた世界大会出場に伴う賞金等が今期は発生しなかった点や、VALORANT部門におけるデジタルグッズ収益が来期にずれこんだ影響により、前期比で売上高が減少しておりますが、一時的な期ズレの影響が大きく、今後も継続的に成長していくことを見込んでおります。

また、2023年11月18日には、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828百万円（前期比4.8%減）、営業損失は254百万円（前期は営業損失200百万円）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」が成長しております。また、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」を運営しております。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。2024年2月には、全国の学校向けにeスポーツ部専用「GameWith光eスポーツ部応援プラン」の提供を開始するなど、様々な取り組みを実施しております。

当連結会計年度においては、リリース4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、売上高は継続して成長しており、今後新たなNFTゲームについても開発を開始いたしま

す。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、ゲーマー向け回線というニッチ市場にも関わらず、順調に申込者を獲得し売上高も急成長しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は393百万円（前期比95.9%増）、営業損失は202百万円（前期は営業損失207百万円）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3,884百万円となり、前連結会計年度末に比べ697百万円減少しました。これは主に、現金及び預金が363百万円、のれんが248百万円、売掛金及び契約資産が65百万円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963百万円となり、前連結会計年度末に比べ258百万円減少しました。これは主に、契約損失引当金が56百万円、契約負債が48百万円増加し、長期借入金が260百万円、未払法人税等が70百万円、1年内返済予定の長期借入金34百万円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2,920百万円となり、前連結会計年度末に比べ438百万円減少しました。これは主に、自己株式が99百万円、利益剰余金が347百万円減少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363百万円減少し、2,828百万円となりました。

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141百万円(前連結会計年度は188百万円の収入)となりました。これは主に、増加要因として減損損失268百万円、のれん償却費101百万円、売上債権の減少65百万円が、減少要因として税金等調整前当期純損失251百万円、法人税等の支払額146百万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113百万円(前連結会計年度は132百万円の支出)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49百万円、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394百万円(前連結会計年度は423百万円の支出)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294百万円、自己株式の取得による支出99百万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、eスポーツや新規事業といった新規領域においては順調に成長している一方で、利益の源泉であるメディア事業において、後半にかけて外部環境の影響等を受け収益が減少するなど、GameWithグループとしても厳しい年度となりました。このような状況のもと、本格的なグローバル進出によるメディア事業の再成長と、新規領域におけるメディアに次ぐ第2、第3の柱の創出を目標に掲げた、中期経営計画および中期事業戦略を策定し、各セグメントの中長期的な成長を目指すことに注力してまいります。2025年5月期は、その初年度として戦略的に投資を行っていく年度となる見込みです。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、ゲーム業界において好調を維持している家庭用ゲームやPCゲーム領域に引き続き注力するのみならず、直近でニーズが高まっているDiscordを活用したゲーマーコミュニティ運営や、国内No.1ゲームメディアとしてのゲーマーへのリーチやメディアを運営するゲームに関するノウハウを持った従業員等のゲーマーアセットを活用した新規ビジネス等を展開することで、マネタイズ方法を拡充してまいります。

メディア領域における中期経営計画の骨子としては、国内と比較してPV単価が高い水準にある英語圏を始めとしたグローバル展開を柱に据えて注力することで、さらなる事業規模の拡大を目指してまいります。英語版GameWithについては、英語での記事提供の体制が日本語のGameWithと比較して弱いため、メディアにおけるタイトルカバレッジが少ないことが課題となっております。そのため、英語での記事作成人材に積極的に投資し、記事を量産することでタイトルカバレッジを一気に拡大してまいります。その結果、検索でも上位に表示されるようになり、PV数が急増していくという国内メディアでの成功の再現を狙うという戦略を考えております。また、シェアが向上し、PV数が増えることでメディア価値が向上することに伴い、タイアップ記事等、事業を横展開してまいります。さらに、資本業務提携関係にある株式会社デジタルハーツホールディングスの子会社であるDIGITAL HEARTS Seoul Co., Ltd. とのパートナーシップ締結による韓国市場への進出等、英語圏以外においてもグローバル展開を拡大していく予定です。

長期的なトレンドとしては、AI技術の向上により、ゲーム攻略の提供方法が拡大していくことを見込んでおり、当社グループとしても積極的に対応していく予定です。現在のゲーム攻略における情報発信については、ユーザー自身が知りたいと思った情報を検索し、検索エンジンを通して流入したユーザーに対してWebメディアを介して情報を提供するという発信方法となっております。一方で将来のゲーム攻略としては、AIを活用してユーザーのゲーム進捗を解析することで、ユーザーが検索せずともリアルタイムで攻略情報を提案できる世界を想定しております。このような世界を目指して投資を行っていく、Webメディアという形態にとらわれず、従来の検索からの流入でPV数を稼ぐというモデル以外の方法を長期的には目指してまいります。

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スポーツ強化支援や日本eスポーツ連合（JeSU）の日本オリンピック委員会（JOC）への準加盟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。eスポーツ領域におけるマネタイズ方法としては、スポンサー収入、大会賞金、支援金、グッズ販売、動画配信収益、イベント・タイアップなど多岐に渡りますが、不安定な部分も多く、マネタイズという意味ではまだ黎明期にあると考えております。そのため、将来市場が成熟した際に国内のみならず世界トップクラスのeスポーツチームとしての地位を確立していることが重要と考えており、その種まき段階として、中期経営計画においても戦略的に投資を行う領域として定めております。

競技シーンにおいては、世界で注目されているゲームタイトルである「VALORANT」部門を中心に、環境整備による既存戦力の強化や新規戦力の拡充等を実施することでチーム価値向上に努め、「世界で勝てる」チームを目指す方針です。また、近年eスポーツ領域において重要なマネタイズポイントであるインフルエンサービジネスの強化についても課題であり、有名ストリーマーの獲得にも注力することで、ファンの裾野を広げて強さと人気の両方を兼ね備えるチームを目指してまいります。さらに、BtoBビジネスにおける強みを活かして、企

業や地方自治体との取り組みによる地方創生等についても注力し、各方面で様々な接点を作っております。

これらの取り組みを行う上で、先行して戦略的に投資を推進していくことで、eスポーツ市場が成熟し、マネタイズポイントが拡大していった際に、トップチームとしてDFMの地位が確立されていることを目指しており、中長期的に大きな収益を生み出す領域になると考えております。

③ その他

その他について、今後も企業理念の達成に向けてゲームに関する様々な事業を展開していく予定ですが、現在は特に事業が立ちあがり成長フェーズに入ったNFTゲームと光回線事業を中心に中期経営計画を定めております。

NFTゲーム領域については、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4周年を迎え、カジュアルなゲームにNFT要素を加え、ガチャ課金収入でマネタイズをするというビジネスモデルにおける運用ノウハウが確立されてまいりました。今後も「EGGRYPTO」については展開を続けてまいります。すでに発表している「EGGRYPTO X」のみならず、シューティング系のeスポーツタイトルにおいて重要となる「AIM力（銃の照準を狙いに合わせる力）」を鍛えるAIMトレーニングソフトにゲーム要素とNFT要素を加えて開発予定の「AIM NOVA」といった新作ゲームの開発を開始しており、2026年5月期のリリースを予定しております。

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。プロモーションやインセンティブばかりに頼らずユーザー目線でクオリティの高いインフラを提供することで、ニッチ市場にも関わらず順調に成長しております。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であり、今後もユーザー獲得に注力し、新たなプロモーション戦略を展開してまいります。直近では、eスポーツチームや高校のeスポーツ部等との連携等を行うことで知名度向上を図っております。

新規領域における2025年5月期の位置づけとしては、引き続き開発やプロモーションを先行して中長期的な収益の最大化のための投資期間として考えております。

2025年5月期につきましては、中期経営計画の骨子である中長期的な成長に向けた収益化の基盤をつくるための初年度であり、中期経営計画の方針として、中長期的な利益の最大化を目的に各事業領域の事業戦略の進捗状況に応じた事業投資を行うことを掲げております。そのため、業績予想につきましては、事業投資額について各事業の状況によって変動する可能性が大きいこと、また、昨今のモバイルゲーム市場や広告市況の変動が激しいこと等を考慮して、今期の各事業状況を保守的に見込んだ場合を下限値、好調を見込んだ場合を上限值とし、営業利益以下の損益をレンジ形式により開示しております。

以上の結果、売上高は3,500百万円～4,000百万円、営業損益は△200百万円～200百万円、経常損益は△220百万円～180百万円、親会社株主に帰属する当期純損益は△250百万円～150百万円を見込んでおります。

(5) 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

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 (2023年5月31日)	当連結会計年度 (2024年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	2,828,978
売掛金及び契約資産	507,053	441,496
前払費用	58,574	63,963
未収消費税等	6,222	17,603
その他	23,797	11,519
流動資産合計	3,787,647	3,363,561
固定資産		
有形固定資産		
建物	82,493	80,795
減価償却累計額	△30,395	△43,851
建物(純額)	52,097	36,943
工具、器具及び備品	89,969	79,974
減価償却累計額	△70,770	△64,910
工具、器具及び備品(純額)	19,199	15,064
有形固定資産合計	71,297	52,008
無形固定資産		
のれん	263,334	14,541
その他	1,375	3,529
無形固定資産合計	264,709	18,071
投資その他の資産		
関係会社株式	30,274	26,825
投資有価証券	209,500	224,195
敷金	134,355	142,353
繰延税金資産	81,436	56,705
その他	2,054	404
投資その他の資産合計	457,621	450,484
固定資産合計	793,627	520,563
資産合計	4,581,274	3,884,125

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年5月31日)	当連結会計年度 (2024年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	127,189
1年内返済予定の長期借入金	294,704	260,004
未払金	74,727	84,544
未払費用	117,815	120,651
未払法人税等	92,450	21,841
契約負債	49,435	97,834
賞与引当金	79,134	80,400
契約損失引当金	-	56,250
その他	54,405	43,631
流動負債合計	891,153	892,349
固定負債		
長期借入金	303,318	43,314
資産除去債務	27,676	27,672
固定負債合計	330,994	70,986
負債合計	1,222,148	963,335
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	2,199,108
自己株式	△300,080	△400,058
株主資本合計	3,353,639	2,905,668
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	14,344
為替換算調整勘定	△2,583	776
その他の包括利益累計額合計	5,487	15,121
純資産合計	3,359,126	2,920,789
負債純資産合計	4,581,274	3,884,125

(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 2022年6月1日 至 2023年5月31日)	当連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024年5月31日)
売上高	3,512,357	3,497,848
売上原価	1,850,005	2,041,927
売上総利益	1,662,352	1,455,921
販売費及び一般管理費	1,324,978	1,388,813
営業利益	337,373	67,107
営業外収益		
受取利息	36	50
為替差益	-	2,982
雑収入	51	-
その他	-	1,200
営業外収益合計	87	4,233
営業外費用		
支払利息	2,860	1,789
投資事業組合運用損	9,453	10,611
為替差損	1,661	-
持分法による投資損失	8,910	3,449
違約金等	-	9,100
その他	1,008	506
営業外費用合計	23,893	25,456
経常利益	313,567	45,884
特別利益		
投資有価証券売却益	8,167	-
特別利益合計	8,167	-
特別損失		
減損損失	-	268,679
投資有価証券評価損	-	28,382
特別損失合計	-	297,061
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	321,734	△251,177
法人税、住民税及び事業税	126,869	74,853
法人税等調整額	15,822	21,962
法人税等合計	142,692	96,816
当期純利益又は当期純損失(△)	179,042	△347,993
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	179,042	△347,993

連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)	当連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024年5月31日)
当期純利益又は当期純損失(△)	179,042	△347,993
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,951	6,274
為替換算調整勘定	△2,583	3,360
その他の包括利益合計	368	9,634
包括利益	179,410	△338,358
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	179,410	△338,358
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又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)			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又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)					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

当連結会計年度(自2023年6月1日 至2024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	553,809	552,808	2,547,102	△300,080	3,353,639
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)					-
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△347,993		△347,993
自己株式の取得				△99,977	△99,977
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	△347,993	△99,977	△447,971
当期末残高	553,809	552,808	2,199,108	△400,058	2,905,668

	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	8,070	△2,583	5,487	-	3,359,126
当期変動額					
新株の発行(新株予約権の行使)					-
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△347,993
自己株式の取得					△99,977
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	6,274	3,360	9,634	-	9,634
当期変動額合計	6,274	3,360	9,634	-	△438,336
当期末残高	14,344	776	15,121	-	2,920,789

(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 2022年6月1日 至 2023年5月31日)	当連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024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又は税金等調整前当期純損失(△)	321,734	△251,177
減価償却費	24,527	22,392
減損損失	-	268,679
のれん償却額	97,998	101,567
賞与引当金の増減額(△は減少)	△89	1,266
投資事業組合運用損益(△は益)	9,453	10,611
受取利息	△36	△50
支払利息	2,860	1,789
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)	-	28,382
売上債権の増減額(△は増加)	△60,468	65,556
未収消費税等の増減額(△は増加)	△2,889	△11,380
仕入債務の増減額(△は減少)	12,189	△1,291
未払金の増減額(△は減少)	△24,128	8,835
未払費用の増減額(△は減少)	△2,387	2,836
契約負債の増減額(△は減少)	△26,001	48,399
その他	△24,335	△10,027
小計	320,257	286,389
利息の受取額	36	50
利息の支払額	△2,309	△1,778
法人税等の支払額	△129,039	△146,397
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	188,943	141,232
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	△4,555	△6,678
有形固定資産の売却による収入	-	798
投資有価証券の取得による支出	△35,427	△49,024
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	△2,496
子会社株式の取得による支出	△56,250	△56,250
敷金の差入による支出	△55,111	△4,990
敷金の回収による収入	969	765
投資事業組合からの分配による収入	10,736	4,378
投資活動によるキャッシュ・フロー	△132,971	△113,497
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	△328,404	△294,704
自己株式の取得による支出	△100,472	△99,977
新株予約権の行使による株式の発行による収入	5,168	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△423,708	△394,681
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,269	3,926
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△366,466	△363,020
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期末残高	※1 3,191,999	※1 2,828,978

(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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(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							
メディア広告	1,249,546	—	1,249,546	—	1,249,546	—	1,249,546
メディアソリューション	1,177,724	—	1,177,724	—	1,177,724	—	1,177,724
eスポーツクライアント	—	525,275	525,275	—	525,275	—	525,275
eスポーツファンビジネス	—	268,027	268,027	—	268,027	—	268,027
その他	13,164	77,652	90,817	200,965	291,783	—	291,783
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。

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 当連結会計年度(自 2023年6月1日 至 2024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							
メディア広告	1,156,816	—	1,156,816	—	1,156,816	—	1,156,816
メディアソリューション	1,111,790	—	1,111,790	—	1,111,790	—	1,111,790
eスポーツクライアント	—	508,756	508,756	—	508,756	—	508,756
eスポーツファンビジネス	—	240,549	240,549	—	240,549	—	240,549
その他	6,708	79,571	86,279	393,655	479,934	—	479,934
顧客との契約から生じる収益	2,275,315	828,878	3,104,193	393,655	3,497,848	—	3,497,848
外部顧客への売上高	2,275,315	828,878	3,104,193	393,655	3,497,848	—	3,497,848
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,275,315	828,878	3,104,193	393,655	3,497,848	—	3,497,848
セグメント利益又は損失(△)	907,406	△254,870	652,535	△202,728	449,807	△382,700	67,107
セグメント資産	634,091	313,184	947,276	137,715	1,084,991	2,799,133	3,884,125
その他の項目							
減価償却費	149	790	939	—	939	21,452	22,392
のれんの償却費	26,611	74,956	101,567	—	101,567	—	101,567
持分法投資利益又は損失(△)	—	△3,449	△3,449	—	△3,449	—	△3,449
持分法適用会社への投資額	—	26,825	26,825	—	26,825	—	26,825
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	—	58,970	58,970	—	58,970	6,891	65,862

(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、ソフトウェア及び工具、器具及び備品であります。
7. 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應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、当連結会計年度より、上記の区分に変更しております。なお、前連結会計年度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

(固定資産に係る重要な減損損失)

(単位：千円)

	報告セグメント			その他	調整額	合計
	メディア	eスポーツ・エンタメ	計			
減損損失	—	268,679	268,679	—	—	268,679

(注) 当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

(報告セグメントごとののれんの未償却残高)

(単位：千円)

	報告セグメント			その他	調整額	合計
	メディア	eスポーツ・エンタメ	計			
当期末残高	14,541	—	14,541	—	—	14,541

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2022年6月1日 至 2023年5月31日)	当連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024年5月31日)
1株当たり純資産額	188.48円	167.25円
1株当たり当期純利益	9.99円	△19.57円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	9.95円	－円

(注) 1. 2024年5月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため、記載しておりません。

2. 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 (2023年5月31日)	当連結会計年度 (2024年5月31日)
純資産の部の合計額(千円)	3,359,126	2,920,789
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)	3,359,126	2,920,789
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)	17,822,465	17,463,165

3. 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 2022年6月1日 至 2023年5月31日)	当連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024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)	179,042	△347,993
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)	179,042	△347,993
普通株式の期中平均株式数(株)	17,921,357	17,785,553
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)	79,385	－
(うち新株予約権(株))	(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。