



2025年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年7月9日
東

上場会社名 株式会社GameWith 上場取引所
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 2025年8月27日 配当支払開始予定日 —
有価証券報告書提出予定日 2025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. 2025年5月期の連結業績(2024年6月1日~2025年5月31日)

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年5月期	3,451	△1.3	△196	—	△207	—	△235	—
2024年5月期	3,497	△0.4	67	△80.1	45	△85.4	△347	—

(注) 包括利益 2025年5月期 △245百万円(—%) 2024年5月期 △338百万円(—%)

	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	%	%	%
2025年5月期	△13.50	—	△8.4	△5.7	△5.7
2024年5月期	△19.57	—	△11.1	1.1	1.9

(参考) 持分法投資損益 2025年5月期 2百万円 2024年5月期 △3百万円

(注) 2024年5月期及び2025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
2025年5月期	3,347	2,675	79.9	153.21
2024年5月期	3,884	2,920	75.2	167.25

(参考) 自己資本 2025年5月期 2,675百万円 2024年5月期 2,920百万円

(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
2025年5月期	△268	△155	△258	2,142
2024年5月期	141	△113	△394	2,828

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	%	%
2024年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2025年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2026年5月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00		—	

3. 2026年5月期の連結業績予想(2025年6月1日~2026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	3,700 ~3,900	7.1 ~12.9	0 ~100	—	0 ~100	—	0 ~100	0.00 ~5.73

(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、2026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) 期中における連結範囲の重要な変更 : 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)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数

2025年5月期	18,348,200株	2024年5月期	18,348,200株
2025年5月期	885,055株	2024年5月期	885,035株
2025年5月期	17,463,153株	2024年5月期	17,785,553株

(参考) 個別業績の概要

1. 2025年5月期の個別業績 (2024年6月1日~2025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	%
2025年5月期	2,535	△3.1	△115	—	△307	—	△302	—
2024年5月期	2,617	△3.8	158	△48.1	△3	—	△481	—
	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					
2025年5月期	△17.32		—					
2024年5月期	△27.07		—					

(注) 2024年5月期及び2025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
2025年5月期	2,947		2,493		84.6	142.78
2024年5月期	3,544		2,803		79.1	160.53

(参考) 自己資本 2025年5月期 2,493百万円 2024年5月期 2,803百万円

※ 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2025年7月9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
(会計方針の変更)	14
(会計上の見積りの変更)	14
(セグメント情報等)	15
(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、一部に足踏みが残るものの、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、各種政策の効果もあって、この傾向が続くことが期待されております。ただし、欧米における高い金利水準の継続や中国における不動産市場の停滞の継続に伴う影響など、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一層注意する必要があるなど、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が利益を生み出しております。また、今後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、売上高が成長しております。さらに直近では、スマホゲーム課金におけるプラットフォームによる独占的なアプリ内課金が緩和され、アプリ外課金導入の動きが加速しており、当社グループといたしましても新たなマネタイズポイントとして注力しております。

一方で、引き続きモバイルゲーム市場の成長が以前と比較して鈍化していることや広告市況の悪化に伴い、当社グループのメディア事業の売上高が影響を受けました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は3,451百万円（前期比1.3%減）、営業損失は196百万円（前期は営業利益67百万円）、経常損失は207百万円（前期は経常利益45百万円）、親会社株主に帰属する当期純損失は235百万円（前期は親会社株主に帰属する当期純損失347百万円）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。

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、大型タイトルのリリースが少なかったことによりPV数が減少したことや、広告市況の悪化によりPV単価も低下したことで、「メディア広告」による収益が影響を受けました。「メディア広告」については、当社グループの主力事業にも関わらず成長性が低下していることが課題のため、リソースを投下し最優先で改善に取り組んでいる状況です。具体的には、攻略サイトの立上げ本数増加によるPV数増加とPV単価改善施策により再成長を目指しております。PV単価改善施策について、広告枠の最適化施策等が良い結果を出したことで、第3四半期以降回復し、第4四半期の平均PV単価はここ数年で四半期として最高となりました。「メディアソリューション」による収益については、モバイルゲームを中心として新作タイトルのリリースは減少傾向にあるなかで、売上高を維持できている状況です。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,124百万円（前期比6.6%減）、営業利益は637百万円（同29.8%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、「DetonatioN」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、クリエイターマネジメントの縮小及びeスポーツにおけるスポンサーの切り替えタイミングによる影響等により、前年比で売上高が減少しているものの、直近新規スポンサーの獲得が順調にできております。また、運営するeスポーツチームにおいて主力の「VALORANT部門」について、中国・成都で開催されたオフシーズン公認大会「VALORANT Radiant Asia Invitational」に国内チームから唯一参加し、新体制のチームで強豪を破り準優勝、2025年1月から始まったアジアリーグでも強豪チームに対して勝利を収めるなど、今後の活躍が期待できる状況です。チームの勝利が売上高向上につながるため、今後の成長も期待し、引き続き注力してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は759百万円（前期比8.3%減）、営業損失は222百万円（前期は営業損失254百万円）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「EGGCRYPTO」が大きく成長しております。また、新たなNFTゲームとして「EGGCRYPTO」の世界観を拡張した「EGGCRYPTO X」を開発中であり、2026年5月期中のリリースを見込んでおります。

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、5周年を迎えアプリの累計ダウンロード数が200万を超えるNFTゲーム「EGGCRYPTO」について、他社IPコラボイベントの継続的な実施などにより、売上高は前年比で成長しました。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567百万円（前期比44.2%増）、営業損失は247百万円（前期は営業損失202百万円）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3,347百万円となり、前連結会計年度末に比べ537百万円減少しました。これは主に、売掛金及び契約資産が52百万円、前払費用が21百万円増加したものの、現金及び預金が686百万円、のれんが14百万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671百万円となり、前連結会計年度末に比べ291百万円減少しました。これは主に、買掛金が51百万円、未払費用が17百万円増加したものの、契約負債が48百万円、1年内返済予定の長期借入金が215百万円、契約損失引当金が56百万円、長期借入金が43百万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2,675百万円となり、前連結会計年度末に比べ245百万円減少しました。これは主に、利益剰余金が235百万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686百万円減少し、2,142百万円となりました。

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)

営業活動の結果支出した資金は268百万円(前連結会計年度は141百万円の収入)となりました。これは主に、増加要因として減価償却費26百万円、のれん償却費14百万円、仕入債務の増加51百万円、未払費用の増加17百万円が、減少要因として税金等調整前当期純損失214百万円、売上債権の増加52百万円、契約負債の減少48百万円、法人税等の支払額58百万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155百万円(前連結会計年度は113百万円の支出)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42百万円、有形固定資産の取得による支出20百万円、無形固定資産の取得による支出40百万円、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258百万円(前連結会計年度は394百万円の支出)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258百万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、昨年開示した中期経営計画において、安定的な成長ではなく加速度的な成長を目指し、投資を積極的に推進する方針を掲げ、メディアに次ぐ第2、第3の柱とするべく、新規領域への投資を積

極的に行っており、新規事業は順調に成長しております。一方で、メディアの市場環境の悪化への対応が遅れたことにより、回復傾向にはあるものの、全社の売上高が想定していた業績レンジを下回る結果となり、メディアの再成長が急務となっております。2026年5月期については、中長期的な成長を目指し、必要な投資は継続するものの、メディア事業の再成長と会社全体の利益創出及び黒字転換にもコミットする方針です。これにより、2026年5月期は中期経営計画の達成にむけて、その基盤をより盤石なものにする1年といたします。

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、主力事業として利益は生み出しているものの、過去と比較して売上、営業利益が低下しております。そのため、再成長が急務となっております。2026年5月期は売上高及び利益の増加にコミットしてまいります。

2026年5月期は、8年ぶりの新型コンシューマーゲーム機の発売など、ゲーム市場としては飛躍の年となることを想定しております。そのような事業環境のもと、攻略サイトの立ち上げ方針について、確実に大きな収益を生み出す大型タイトルのみ集中して立上げる方針から、ライターリソースの稼働率を最大限まで向上させ、一定程度収益を生み出す中規模小規模タイトルも数多く立ち上げる方針へ転換いたします。これにより、攻略サイトの立上げ本数を増大させることで、PV数の増加を実現いたします。また、前期から取り組んでいる広告枠の最適化施策等によるPV単価向上施策を継続することで改善したPV単価を維持させる見込みです。これにより「メディア広告」による収益の改善を見込んでおります。「メディアソリューション」については、直近注力しているアプリ外課金事業等をフックにクライアントとの接点を強化し、よりニーズにあった商材やソリューションの提案を行うことで、さらなる成長を目指してまいります。

メディア領域における中期経営計画の骨子としては引き続き、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。

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、eスポーツを通じて、企業や様々なステークホルダーとの共創関係を構築することにも注力し、各方面で様々な接点を作ってまいります。

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DetonatioN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「EGGRYPT0」が5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「EGGRYPT0」については展開を続けてまいりますが、今後はこのビジネスモデルを活用した新作タイトルの開発も進めており、すでに発表している「EGGRYPT0 X」については予定通り、2026年5月期中のリリースを計画しております。

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。ストックビジネスであるため、ユーザー数を最大化させることが重要であることから、ユーザー獲得のためのプロモーションを積極的に行ってまいりました。その結果、事業開始から3年が経過し、十分に利益を出せる状態まで事業として成長してきております。今後については、これまで先行投資として積極的に行ってきたプロモーションについて、徹底的な効率化を実施し、2026年5月期については、事業単独の黒字化を目指す方針へと転換いたします。

2026年5月期につきましては、中期経営計画の達成に向けて引き続き新規領域への投資は継続するものの、主力メディア事業の再成長と会社全体の利益創出及び黒字転換にもコミットする方針です。

以上の結果、売上高は3,700～3,900百万円、営業利益は0～100百万円、経常利益は0～100百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は0～100百万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 (2024年5月31日)	当連結会計年度 (2025年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,828,978	2,142,876
売掛金及び契約資産	441,496	494,466
前払費用	63,963	85,166
未収消費税等	17,603	17,716
未収還付法人税等	-	27,079
その他	11,519	10,796
流動資産合計	3,363,561	2,778,102
固定資産		
有形固定資産		
建物	80,795	89,979
減価償却累計額	△43,851	△57,645
建物（純額）	36,943	32,333
工具、器具及び備品	79,974	81,212
減価償却累計額	△64,910	△60,762
工具、器具及び備品（純額）	15,064	20,449
有形固定資産合計	52,008	52,782
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	-	45,032
のれん	14,541	-
その他	3,529	3,162
無形固定資産合計	18,071	48,195
投資その他の資産		
関係会社株式	26,825	28,828
投資有価証券	224,195	233,744
敷金	142,353	144,693
繰延税金資産	56,705	57,582
その他	404	3,154
投資その他の資産合計	450,484	468,002
固定資産合計	520,563	568,980
資産合計	3,884,125	3,347,082

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年5月31日)	当連結会計年度 (2025年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	127,189	178,575
1年内返済予定の長期借入金	260,004	44,981
未払金	84,544	87,104
未払費用	120,651	137,663
未払法人税等	21,841	14,040
契約負債	97,834	49,488
賞与引当金	80,400	81,086
契約損失引当金	56,250	-
ポイント引当金	-	371
その他	43,631	47,317
流動負債合計	892,349	640,629
固定負債		
長期借入金	43,314	-
資産除去債務	27,672	30,966
固定負債合計	70,986	30,966
負債合計	963,335	671,595
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	2,199,108	1,963,286
自己株式	△400,058	△400,062
株主資本合計	2,905,668	2,669,841
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	14,344	6,900
為替換算調整勘定	776	△1,254
その他の包括利益累計額合計	15,121	5,645
純資産合計	2,920,789	2,675,487
負債純資産合計	3,884,125	3,347,082

(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 2023年6月1日 至 2024年5月31日)	当連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025年5月31日)
売上高	3,497,848	3,451,913
売上原価	2,041,927	2,225,016
売上総利益	1,455,921	1,226,896
販売費及び一般管理費	1,388,813	1,423,781
営業利益又は営業損失(△)	67,107	△196,885
営業外収益		
受取利息	50	1,350
持分法による投資利益	-	2,002
為替差益	2,982	-
その他	1,200	1,286
営業外収益合計	4,233	4,639
営業外費用		
支払利息	1,789	949
投資事業組合運用損	10,611	3,885
為替差損	-	10,664
持分法による投資損失	3,449	-
違約金等	9,100	-
その他	506	90
営業外費用合計	25,456	15,590
経常利益又は経常損失(△)	45,884	△207,835
特別損失		
減損損失	268,679	-
投資有価証券評価損	28,382	6,617
特別損失合計	297,061	6,617
税金等調整前当期純損失(△)	△251,177	△214,453
法人税、住民税及び事業税	74,853	18,960
法人税等調整額	21,962	2,408
法人税等合計	96,816	21,368
当期純損失(△)	△347,993	△235,822
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△347,993	△235,822

連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024年5月31日)	当連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025年5月31日)
当期純損失(△)	△347,993	△235,822
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	6,274	△7,444
為替換算調整勘定	3,360	△2,030
その他の包括利益合計	9,634	△9,475
包括利益	△338,358	△245,298
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△338,358	△245,298
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 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					
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					
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

当連結会計年度(自 2024年6月1日 至 2025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	2,199,108	△400,058	2,905,668
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△235,822		△235,822
自己株式の取得				△4	△4
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	△235,822	△4	△235,826
当期末残高	553,809	552,808	1,963,286	△400,062	2,669,841

	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	14,344	776	15,121	-	2,920,789
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)					△235,822
自己株式の取得					△4
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△7,444	△2,030	△9,475	-	△9,475
当期変動額合計	△7,444	△2,030	△9,475	-	△245,302
当期末残高	6,900	△1,254	5,645	-	2,675,487

(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 2023年6月1日 至 2024年5月31日)	当連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025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損失 (△)	△251,177	△214,453
減価償却費	22,392	26,001
減損損失	268,679	-
のれん償却額	101,567	14,541
賞与引当金の増減額 (△は減少)	1,266	685
投資事業組合運用損益 (△は益)	10,611	3,885
受取利息	△50	△1,350
支払利息	1,789	949
投資有価証券評価損益 (△は益)	28,382	6,617
売上債権の増減額 (△は増加)	65,556	△52,970
未収消費税等の増減額 (△は増加)	△11,380	△113
仕入債務の増減額 (△は減少)	△1,291	51,385
未払金の増減額 (△は減少)	8,835	△5,697
未払費用の増減額 (△は減少)	2,836	17,028
契約負債の増減額 (△は減少)	48,399	△48,345
その他	△10,027	△18,138
小計	286,389	△219,972
利息の受取額	50	1,350
利息の支払額	△1,778	△865
法人税等の支払額	△146,397	△58,734
法人税等の還付額	2,968	9,689
営業活動によるキャッシュ・フロー	141,232	△268,531
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	△6,678	△20,322
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	△49,024	△42,013
無形固定資産の取得による支出	△2,496	△40,556
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	△4,990	△9,339
敷金の回収による収入	765	2,165
投資事業組合からの分配による収入	4,378	11,231
投資活動によるキャッシュ・フロー	△113,497	△155,085
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	△294,704	△258,337
自己株式の取得による支出	△99,977	△4
財務活動によるキャッシュ・フロー	△394,681	△258,341
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,926	△4,144
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△363,020	△686,102
現金及び現金同等物の期首残高	3,191,999	2,828,978
現金及び現金同等物の期末残高	2,828,978	2,142,876

(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)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用しています。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っています。なお、当該会計方針の変更による連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当連結会計年度の期首から適用しています。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前連結会計年度については遡及適用後の連結財務諸表となっています。なお、当該会計方針の変更による前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(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 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、当連結会計年度より、上記の区分に変更しております。

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

該当事項はありません。

II 当連結会計年度(自 2024年6月1日 至 2025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	895,373	—	895,373	—	895,373	—	895,373
メディアソリューション	1,111,701	—	1,111,701	—	1,111,701	—	1,111,701
eスポーツクライアント	—	318,652	318,652	—	318,652	—	318,652
eスポーツファンビジネス	—	218,429	218,429	—	218,429	—	218,429
その他	117,432	222,610	340,043	567,712	907,756	—	907,756
顧客との契約から生じる収益	2,124,508	759,692	2,884,200	567,712	3,451,913	—	3,451,913
外部顧客への売上高	2,124,508	759,692	2,884,200	567,712	3,451,913	—	3,451,913
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,124,508	759,692	2,884,200	567,712	3,451,913	—	3,451,913
セグメント利益又は損失(△)	637,184	△222,077	415,107	△247,253	167,854	△364,739	△196,885
セグメント資産	664,918	410,256	1,075,175	181,720	1,256,895	2,090,187	3,347,082
その他の項目							
減価償却費	122	2,816	2,939	—	2,939	23,062	26,001
のれんの償却費	14,541	—	14,541	—	14,541	—	14,541
持分法投資利益又は損失(△)	—	2,002	2,002	—	2,002	—	2,002
持分法適用会社への投資額	—	28,828	28,828	—	28,828	—	28,828
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	—	6,750	6,750	45,032	51,783	19,677	71,460

(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、建物及び工具、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

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。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2023年6月1日 至 2024年5月31日)	当連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025年5月31日)
1株当たり純資産額	167.25円	153.21円
1株当たり当期純利益	△19.57円	△13.50円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	－円	－円

(注) 1. 前連結会計年度および当連結会計年度の潜在株式調整後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 (2024年5月31日)	当連結会計年度 (2025年5月31日)
純資産の部の合計額(千円)	2,920,789	2,675,487
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)	2,920,789	2,675,487
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)	17,463,165	17,463,145

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 2023年6月1日 至 2024年5月31日)	当連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025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)	△347,993	△235,822
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)	△347,993	△235,822
普通株式の期中平均株式数(株)	17,785,553	17,463,153
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)	－	－
(うち新株予約権(株))	(－)	(－)
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。