



2026 年 7 月 31 日

各 位

会社名	株式会社ケイブ
代表者名	代表取締役社長 CEO 高橋 祐希 (コード番号：3760、東証スタンダード)
問合せ先	取締役 CFO 伊藤 裕章 (TEL：03-6820-8176)

2026 年 5 月期 決算説明動画と 決算説明資料及び事前質問の回答についてのお知らせ

当社は、2026 年 7 月 8 日に「決算説明動画の事前質問受付のお知らせ」にてお知らせいたしました通り 2026 年 5 月期決算内容及び事業内容に関してご説明するため「決算説明及び Q&A 動画」を公開するとともに決算説明資料及び事前に株主及び投資家の皆様から頂いておりましたご質問への回答を公開いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

なお、本開示は、市場参加者の皆様のご理解を一層深めることを目的に当社が自主的に実施するものであります。決算内容の詳細については、2026 年 7 月 14 日に開示しております決算短信をご覧ください。

記

1. 決算説明及び Q&A 動画

<https://youtu.be/yMlgrYkYvL4>

2. 決算説明資料及び事前質問に対する回答

URL：<https://www.cave.co.jp/ir/library/presentation/>

【事前質問への回答】

Q1.

2027 年 5 月期の業績予想の前提やスタンスを教えてください。また、開示を行った背景もあわせてお願いします。

A1.

2027 年 5 月期の業績予想につきましては、連結子会社のでらゲーを軸とした安定的な収益、グループ全体でのコスト削減と AI 導入による業務効率化によるコスト構造の正常化を前提としております。

今後の事業環境の不確実性や調達コストの上昇といった外部環境の変動を考慮し、リスク要因を織り込んだ上で、堅実かつ慎重な見通しに基づき策定をいたしました。

当社はこれまで、ゲーム事業を取り巻く環境の変動性が高いことから、通期の業績予想の公表を控えてまいりました。しかし、新しい経営体制のもとで、株主・投資家の皆様との対話と、情報開示を強化していく方針へと転換いたしました。その一環として、本年 4 月に通期の業績予想を公表し、今回、来期 2027 年 5 月期の予想も、あわせてお示ししております。

今後も、皆様のご判断に資する情報の開示に、努めてまいります。

Q2.

今期、大きな減損損失を計上しておりますが、今後、発生する可能性はありますか？

A2.

今後の追加的な減損リスクは、限定的な水準になったものと考えております。

ゲーム事業のソフトウェア関連資産は、期首のおよそ 22 億円から、当期末には、およそ 3,000 万円まで、大幅に圧縮いたしました。先送りをせずに、2026 年 5 月期に保守的に処理を進めた結果として、リスクは大きく低減したものと認識しております。

Q3.

「2 年以内に営業利益 20 億円超」という短期目標の根拠を教えてください。

A3.

「2 年以内に営業利益 20 億円超」という目標は、2027 年 5 月期の業績予想である営業利益 14 億 5,000 万円を通過点として、既存タイトルの安定収益に、リファインプロジェクトの収益への貢献、AI の積極活用により利益を積上げることで、到達を目指すものでございます。

不採算事業の整理を終え、基礎的な収益力が見えやすくなった上での目標になります。

Q4.

「コア営業利益」という指標を使った意図を教えてください。

A4.

コア営業利益は、将来に向けた研究開発費を足し戻した事業本来の稼ぐ力を、株主・投資家の皆様に、より分かりやすくお示しするための指標でございます。

コア営業利益をお示しすることで本業の稼ぐ力を、より正確にご判断いただけるようにするものでございます。

2027 年 5 月期はコア営業利益を、およそ 17 億 5,000 万円と見込んでおります。

Q5.

新規ゲームタイトルをリリースするための、開発体制や人材戦略への考えを教えてください。

A5.

開発体制につきましては、AI を積極的に活用することにより、今までよりも、開発業務の効率化を図り、開発スピードを早めることで、挑戦する母数を拡大し、ヒットタイトル創出の確率を高めます。

人材戦略に関しましては、成長戦略として位置づけております、グローバル展開、IP 創出、AI における経験や知見を有した人材の確保に力をいれていきたいと考えております。

Q6.

AI 活用の効果は、いつ頃から業績に現れてきますか？

A6.

AI の活用による効果は、大きく 2 つの段階で現れてくるものと考えております。

1 つ目は、コスト面においてです。開発や、その周辺業務への AI 導入による効率化は、比較的早期に、コストの抑制という形で現れてまいります。この効果は、すでに一部、足元のコスト構造の改善に寄与し始めております。

2 つ目は、プロダクトの開発スピードにおいてです。1 タイトルあたりの投資を抑えて、より多くのタイトルに挑戦し、ヒットの確率を高めた結果は、実際のタイトルのリリースを通じて現れてまいりますので、もう少し時間を要するものと考えております。

いずれにしても、AI は、短期的なコスト削減と、中長期的な開発力の強化の、両面で貢献するものと位置づけております。

Q7.

配当や復配の時期についての方針を教えてください。

A7.

2027 年 5 月期につきましても、現時点では、無配を予定しており、2026 年 5 月期に続き、2 期連続での無配となりますことは、大変、重く受け止めております。

「2 年以内に営業利益 20 億円超」を目標として掲げておりますが、復配につきましても、今後の利益の積上げと財務健全性を総合的に勘案した上で、判断してまいります。

配当をはじめとする株主還元は、当社にとって重要な経営課題であると認識しております。現時点で、復配の時期を具体的に申し上げることは差し控えていただきますが、業績の回復に応じて、真摯に検討してまいります。

Q8.

現在の株価水準について、どのように認識しておりますか？また、改善方針について教えてください。

A8.

現状の株価水準につきまして、当社が直接、言及することは、ご容赦いただければと思いますが、当社といたしましては、不採算事業の整理が完了し、利益体質へと転換いたしました。

さらに、既存 IP の活用強化、新規 IP への投資、AI の積極的な活用、グローバル展開といった成長戦略を着実に実行することで、業績の回復と、企業価値の向上を目指してまいります。

あわせて、情報開示や、投資家の皆様との対話の充実を通じて、当社の中長期的な企業価値について、ご理解を深めていただけるよう、努めてまいります。

以上