

2026 年 8 月 24 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
(T E L . 0 3 - 6 8 2 0 - 8 1 7 6)

第 32 回定時株主総会 株主の皆様が関心をお持ちと思われる事項について

2026 年 8 月 28 日（金）に開催する第 32 回定時株主総会における株主の皆様が関心をお持ちと思われる事項につきまして掲載いたします。

記

1. 株主還元について

当社は、配当による利益配分につきましては、将来の事業展開と経営体質の強化を図るために必要な内部留保を確保しながら、安定的かつ継続的な利益配分を実行することを基本方針として、業績や財務状況等を総合的に勘案して決定することとしております。

2026 年 5 月期に続き、2027 年 5 月期においても、無配を予定しており、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。復配については、今後の利益の積み上げと財務健全性を総合的に勘案したうえで、判断してまいります。

2. 当社の株価水準について

株価については、市場における様々な要因によって形成されるものであるため、当社が直接、関与できるものではないと考えております。

その一方で、株価は当社の歴史的な水準からは低位で推移しており、その要因の一つが業績の見通しにくさがディスカウントにつながっている可能性があるとの分析しております。そのため、この構造を解消する意味においても事業ポートフォリを大胆に整理した結果、2026 年 5 月期は赤字となりましたが、2027 年 5 月期においては、黒字転換での業績予想を出しております。例年、期初の業績予想は非開示としておりましたが、今期においてはディスカウント要因を少しでも解消するべく、投資家の皆様にとって投資判断の見通しが立ちやすいように IR スタンスも改善いたしました。

3. 業績予想の開示について

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2026年5月期の通期業績予想を公表し、今回、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。

4. 2027年5月期の業績予想が減収増益となる理由について

2027年5月期は、売上高105億円（前期比12.5%減）に対し、営業利益14億5,000万円を見込んでおり、売上高は前期を下回る一方、営業損益は前期の損失から黒字へ転換する計画としております。

売上高が減少する主な要因は、2026年5月期までに当社グループが進めておりました採算の見込めない事業からの撤退と、連結子会社株式の譲渡による事業ポートフォリオの再構築の影響によるものであります。

他方で、見直しを経て残る事業は、比較的安定した収益が見込めるものが中心となっております。これにAIの積極的な活用による業務効率化、既存IPの有効利用、全社的なコストの見直しが加わることで、営業利益率は13.8%を見込んでおります。

当社は、将来の増収を目指すため、現在、売上高の規模そのものよりも、利益率と収益の安定性を重視する収益構造への転換を進めている段階でございます。

5. 短期の財務目標について

当社は、短期の財務目標として「2年以内に営業利益20億円超」を掲げております。この目標は、不採算事業の整理を終え、当社グループの基礎的な収益力が見極めやすくなったことを踏まえて設定したものです。2027年5月期に見込んでおります営業利益14億5,000万円は、この目標に至る過程の一段階と位置づけております。

ここからの積上げにつきましては、既存タイトルの安定的な収益を土台としながら、既存IPを磨き込むリファインプロジェクトによる収益への貢献と、AIの積極的な活用により、収益性の改善を重ねてまいります。まずは2027年5月期の業績予想を達成することが最優先であると考えており、その進捗につきましては適宜ご報告いたします。

6. IR活動の方針について

関係法令及び証券取引所が定める規則に従い、正確、適時かつ公平に情報の開示を行います。当社は適時開示規則に該当しない情報についても、投資家の皆様の判断を助けられる情報については、積極的かつタイムリーにホームページ等を通して公平に開示していく方針です。

また、決算の内容を分かりやすく伝達するため、四半期毎に決算補足資料を公表するとともに決算説明動画を公開し、投資判断に有用と思われる情報について、積極的に発信して参りたいと考えております。

7. ゲーム事業のタイトル別売上高やKPIについて

当社では個別タイトルごとの具体的な情報は非開示としており、売上高やKPI等の情報開示については、差し控えさせていただきます。

8. ゲーム事業のパイプラインについて

現状、リファインプロジェクトの第一弾として当社が開発を行っております「新約・怒首領蜂大復活」がございます。その他、開発中のプロダクトの詳細につきましては公表できる時期が参りましたらお知らせいたします。

9. M&Aの方針について

M&Aについては、事業ポートフォリオの改善や事業規模を拡大するための手段として有効であると考えており、株式取得や事業買収のみならず、有力なパートナー企業との業務提携、経営資源の最適化や競争力強化を目的にした組織再編についても積極的に検討をして参ります。

10. でらゲー社が保有するケイブ株式の取扱いについて

でらゲー社が保有する当社株式は、発行済株式数の約1割となっているため、既存株主や経営環境に与える影響は少なくありません。そのため相当な時期に処分を行うべく、方法につきましては慎重に検討を続けております。なお、保有株式の一部については、当社において買い取りを実施いたしました。

11. 津田覚氏の選任理由について

津田覚氏は、公認会計士として財務会計・税務会計に対する専門知識を有しており、上場企業に対する決算・内部統制・海外子会社管理支援等の経験があります。また、スマートフォンゲームやコンシューマーゲームにおける知見があり、当社グループのサービスも熟知しております。社外取締役である監査等委員として、取締役会の意思決定における透明性や客観性を高め、中長期的な視点で経営戦略に関与し、企業価値の向上を図ることができると考えております。

12. 田中圭祐氏の選任理由について

田中圭祐氏は、弁護士として企業法務やコンプライアンスに精通するとともに、大手エンターテインメント企業において社内弁護士としての経験があり、知的財産やコンテンツ事業に関して深い知見を有しております。社外取締役である監査等委員として、取締役会の意思決定における透明性や客観性を高め、中長期的な視点で経営戦略に関与し、企業価値の向上を図ることができると考えております。

13. 吉成夏子氏が行っている取組みについて

吉成夏子氏は、エンターテインメント事業に関する豊富な経験と深い経営知識を有しております。

その広範な人的ネットワークを活用し、M&Aを始めとする事業投資や資本業務提携、新規事業の推進といったグループ全体のシナジー効果を最大限に高めるための取組みを進めております。

14. 吉成夏子氏による第三者割当増資について

4月13日に開示をいたしました「第三者割当による新株式発行に関するお知らせ」に記載の通り、取締役会長である吉成夏子氏が自らのリスクのもとに追加出資を行い、あらためて、株主の皆様と利害を共有し、企業価値の向上に取り組む姿勢を明確にすることで、中長期の成長へのコミットメントとして実施をいたしました。

15. 成長戦略として掲げている「IP」「AI」「GLOBAL」の進捗について

「IP」戦略については、リファインプロジェクトとして、既存IPの磨き込みを通じて、ヒットの確率を高めたタイトルの開発やゲーム化権の取得のためにアニメ製作委員会等に対するマイノリティ出資を行い、競争力のあるIPの創出に取り組んでおります。

「AI」戦略については、独自性、品質、権利の健全性といったクリエイティブの根幹は、人間が担いつつも、クリエイティブ領域にもフル活用し、開発業務を効率化することで、低コストで短期間のうちに多数のタイトルの開発を行い、挑戦の母数を拡大することで、ヒットの確率を高める取組みを行っております。

「GLOBAL」戦略については、サービスの企画段階から海外市場をターゲットとし、「Steam」等の世界規模のPCゲームプラットフォームにおいて展開するための取組みを進めております。

以上