



2027年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年10月14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
 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2027年5月期第1四半期の連結業績(2026年6月1日～2026年8月31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		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	%
2027年5月期第1四半期	796	△20.5	△126	—	△77	—	△85	—
2026年5月期第1四半期	1,002	24.2	2	—	11	—	2	—

(注) 包括利益 2027年5月期第1四半期 △77百万円(—%) 2026年5月期第1四半期 4百万円(—%)

	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
2027年5月期第1四半期	△4.87	—
2026年5月期第1四半期	0.12	0.12

(注) 2027年5月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半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
	百万円	百万円	%
2027年5月期第1四半期	3,330	2,633	79.1
2026年5月期	3,565	2,710	76.0

(参考) 自己資本 2027年5月期第1四半期 2,633百万円 2026年5月期 2,710百万円

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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2026年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2027年5月期	—	—	—	—	—
2027年5月期(予想)	—	0.00	—	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. 2027年5月期の連結業績予想(2026年6月1日～2027年5月31日)

2027年5月期の業績予想につきましては、現時点で業績に影響を与える未確定な要素が多く、業績予想を合理的に見積もることが困難であるため、連結業績予想は非開示としております。なお、連結業績予想については、合理的な算定が可能となった時点で速やかに開示する予定であります。詳細は、添付資料P. 3「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。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無
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)

2027年5月期1Q	18,348,200株	2026年5月期	18,348,200株
------------	-------------	----------	-------------

② 期末自己株式数

2027年5月期1Q	885,055株	2026年5月期	885,055株
------------	----------	----------	----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

2027年5月期1Q	17,463,145株	2026年5月期1Q	17,463,145株
------------	-------------	------------	-------------

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 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.3「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2026年10月14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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	5
(四半期連結損益計算書)	5
(第1四半期連結累計期間)	5
(四半期連結包括利益計算書)	6
(第1四半期連結累計期間)	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(会計上の見積りの変更)	7
(四半期連結貸借対照表関係)	7
(セグメント情報等)	7
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	8

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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、緩やかに回復しており、先行きについても、雇用・所得環境の改善や各種政策の効果が緩やかな回復を支えることが期待されております。ただし、中東情勢や自然災害の影響や、金融資本市場の変動等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、プロeスポーツチームを運営しているeスポーツ・エンタメ事業、ゲーマー向けの光回線を提供するISP事業、NFT等のその他ゲーム関連事業については、積極的に経営資源を投下しております。

当第1四半期連結累計期間の売上高は796百万円(前年同期比20.5%減)、営業損失は126百万円(前年同期は営業利益2百万円)、経常損失は77百万円(前年同期は経常利益11百万円)、親会社株主に帰属する四半期純損失は85百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益2百万円)となりました。主な変動要因は、後述のセグメント別の業績に詳述のとおりとなっております。

セグメント別の業績は以下の通りでございます。

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。

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1四半期連結累計期間においては、PV数が堅調に推移した一方で、PV単価が低下したため「メディア広告」による売上高が減少いたしました。また、大型タイトルのリリース本数が減少傾向にあることから、案件受注数に影響が生じ、「メディアソリューション」による売上高についても減少いたしました。

費用については、業務の効率化および高度化を目的としたAI関連費用等が前期比で増加しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は502百万円(前年同期比12.3%減)、営業利益は57百万円(同65.1%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、国内屈指のeスポーツチーム「Detonation FocusMe」を運営することに注力しております。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、選手やチームのファンに向けたグッズ販売、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、多様なマネタイズ手段を有しております。

当第1四半期連結累計期間においては、大会賞金の獲得が好調であった前年との比較において賞金収入が減少したことや、タイアップ案件の獲得についても想定を下回ったことにより、売上高が減少いたしました。

eスポーツについては、競技成績が売上向上に直結する構造であることから、引き続きチーム価値向上に向けた経営資源の投下を継続する方針です。

以上の結果、当セグメントの売上高は162百万円(前年同期比39.7%減)、営業損失は52百万円(前年同期は営業損失9百万円)となりました。

③ ISP

ISP事業においては、eスポーツを楽しむユーザー層の拡大を背景に、ゲームを快適にプレイするために必要とされる高速かつ低遅延の光回線サービス「GameWith光」を提供しており、サービス立ち上げ時から、中長期的な収益最大化を見据えてユーザー獲得に向けた積極的なプロモーションを展開してまいりました。

当第1四半期連結累計期間においては、契約者数が堅調に推移し、売上高も順調に増加いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は114百万円（前年同期比10.2%増）、営業損失は4百万円（前年同期は営業損失4百万円）となりました。

④ その他

その他においては、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。現在は、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」に注力しております。また、新作NFTゲーム「EGGRYPTO X」のリリースを2026年秋に予定しており、リリースに向けて準備を進めております。

当第1四半期連結累計期間においては、将来的な利益最大化を見据えて、「EGGRYPTO X」のリリースに向けた開発および体制整備等を優先し、「EGGRYPTO」における大型コラボレーションイベント等の展開を調整した結果、売上高は前年を下回りました。

以上の結果、当セグメントの売上高は16百万円（前年同期比70.0%減）、営業損失は25百万円（前年同期は営業損失37百万円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は3,330百万円となり、前連結会計年度末に比べ234百万円減少いたしました。これは主に、無形固定資産が27百万円増加したものの、現金及び預金が285百万円、売掛金及び契約資産が31百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は697百万円となり、前連結会計年度末に比べ157百万円減少いたしました。これは主に、未払金が19百万円増加したものの、買掛金が55百万円、未払法人税等が33百万円、賞与引当金が37百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は2,633百万円となり、前連結会計年度末に比べ77百万円減少いたしました。これは主に、利益剰余金が85百万円減少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

2027年5月期におきましては、メディア事業におけるPV数・PV単価の動向やeスポーツの大会賞金獲得状況を慎重に見極める必要があることに加え、新規メディアの立ち上げや新作NFTゲーム「EGGRYPTO X」のリリースといった新事業の開始を予定していることなど、現時点で業績に影響を与える未確定要素が多数存在しております。

以上により、2027年5月期の連結業績予想につきましては、適正かつ合理的な数値の算定が困難であることから非開示としております。なお、業績予想の算定が可能となった時点で、速やかに開示する予定であります。

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 (2026年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,320,604	2,034,651
売掛金及び契約資産	※ 521,906	※ 489,973
前払費用	94,747	74,834
未収消費税等	10,508	13,296
未収還付法人税等	44	144
その他	15,417	14,542
流動資産合計	2,963,228	2,627,441
固定資産		
有形固定資産	31,971	28,166
無形固定資産		
その他	155,904	183,658
無形固定資産合計	155,904	183,658
投資その他の資産	414,039	490,943
固定資産合計	601,915	702,768
資産合計	3,565,144	3,330,210
負債の部		
流動負債		
買掛金	257,890	202,345
未払金	55,083	74,275
未払費用	174,657	177,853
未払法人税等	40,763	6,844
賞与引当金	82,546	45,172
ポイント引当金	324	315
その他	202,978	150,302
流動負債合計	814,244	657,110
固定負債		
資産除去債務	31,002	31,011
繰延税金負債	9,328	9,049
固定負債合計	40,330	40,060
負債合計	854,574	697,170
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	1,988,386	1,903,299
自己株式	△400,062	△400,062
株主資本合計	2,694,941	2,609,854
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	16,147	16,426
為替換算調整勘定	△518	6,758
その他の包括利益累計額合計	15,628	23,185
純資産合計	2,710,569	2,633,039
負債純資産合計	3,565,144	3,330,210

(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1四半期連結累計期間)

	(単位：千円)	
	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年6月1日 至 2026年8月31日)
売上高	1,002,141	796,513
売上原価	626,898	565,744
売上総利益	375,243	230,769
販売費及び一般管理費	372,750	357,745
営業利益又は営業損失(△)	2,492	△126,976
営業外収益		
受取利息	1,854	3,032
持分法による投資利益	1,928	2,545
投資事業組合運用益	5,448	42,449
為替差益	1,008	865
その他	34	137
営業外収益合計	10,274	49,029
営業外費用		
支払利息	36	-
損害賠償金	1,330	-
その他	8	0
営業外費用合計	1,374	0
経常利益又は経常損失(△)	11,392	△77,946
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	11,392	△77,946
法人税、住民税及び事業税	11,348	1,879
法人税等調整額	△2,084	5,260
法人税等合計	9,263	7,140
四半期純利益又は四半期純損失(△)	2,129	△85,086
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	2,129	△85,086

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年6月1日 至 2026年8月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	2,129	△85,086
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,771	278
為替換算調整勘定	712	7,277
その他の包括利益合計	2,483	7,556
四半期包括利益	4,612	△77,530
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,612	△77,530
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

(3) 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。

(四半期連結貸借対照表関係)

※ 資産の金額から直接控除している貸倒引当金の額

	前連結会計年度 (2026年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年8月31日)
売掛金及び契約資産	6,345 千円	1,258 千円

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2025年6月1日 至 2025年8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	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	ISP	計				
売上高								
メディア広告	222,218	—	—	222,218	—	222,218	—	222,218
メディアソリューション	302,978	—	—	302,978	—	302,978	—	302,978
eスポーツクライアント	—	110,555	—	110,555	—	110,555	—	110,555
eスポーツファンビジネス	—	45,326	—	45,326	—	45,326	—	45,326
ISP	—	—	104,288	104,288	—	104,288	—	104,288
その他	47,200	113,980	—	161,181	55,592	216,774	—	216,774
顧客との契約から生じる収益	572,397	269,862	104,288	946,549	55,592	1,002,141	—	1,002,141
外部顧客への売上高	572,397	269,862	104,288	946,549	55,592	1,002,141	—	1,002,141
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	572,397	269,862	104,288	946,549	55,592	1,002,141	—	1,002,141
セグメント利益又は損失(△)	165,565	△9,067	△4,970	151,527	△37,358	114,169	△111,676	2,492

(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であり、NFT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1四半期連結累計期間(自 2026年6月1日 至 2026年8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	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	ISP	計				
売上高								
メディア広告	208,100	—	—	208,100	—	208,100	—	208,100
メディアソリューション	249,132	—	—	249,132	—	249,132	—	249,132
eスポーツクライアント	—	91,739	—	91,739	—	91,739	—	91,739
eスポーツファンビジネス	—	44,004	—	44,004	—	44,004	—	44,004
ISP	—	—	114,898	114,898	—	114,898	—	114,898
その他	45,039	26,940	—	71,980	16,657	88,637	—	88,637
顧客との契約から生じる収益	502,273	162,684	114,898	779,856	16,657	796,513	—	796,513
外部顧客への売上高	502,273	162,684	114,898	779,856	16,657	796,513	—	796,513
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	502,273	162,684	114,898	779,856	16,657	796,513	—	796,513
セグメント利益又は損失(△)	57,761	△52,978	△4,790	△6	△25,261	△25,267	△101,708	△126,976

(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損失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。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年6月1日 至 2026年8月31日)
減価償却費	6,148千円	5,874千円