



2026年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年10月15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. 2026年5月期第1四半期の連結業績(2025年6月1日～2025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	%
2026年5月期第1四半期	1,002	24.2	2	—	11	—	2	—
2025年5月期第1四半期	807	△11.7	△108	—	△106	—	△126	—

(注) 包括利益 2026年5月期第1四半期 4百万円(—%) 2025年5月期第1四半期 △132百万円(—%)

	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
2026年5月期第1四半期	0.12	0.12
2025年5月期第1四半期	△7.25	—

(注) 2025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	%
2026年5月期第1四半期	3,408	2,680	78.6
2025年5月期	3,347	2,675	79.9

(参考) 自己資本 2026年5月期第1四半期 2,680百万円 2025年5月期 2,675百万円

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
2025年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2026年5月期	—				
2026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. 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) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

(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. 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)

2026年5月期1Q	18,348,200株	2025年5月期	18,348,200株
------------	-------------	----------	-------------

② 期末自己株式数

2026年5月期1Q	885,055株	2025年5月期	885,055株
------------	----------	----------	----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

2026年5月期1Q	17,463,145株	2025年5月期1Q	17,463,165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2025年10月15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。

当第1四半期連結累計期間の売上高は1,002百万円(前年同期比24.2%増)、営業利益は2百万円(前年同期は営業損失108百万円)、経常利益は11百万円(前年同期は経常損失106百万円)、親会社株主に帰属する四半期純利益は2百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失126百万円)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。

また、当第1四半期連結会計期間より、当社グループ内の業績管理の方法を一部見直したことにより、セグメントを従来の「メディア」「eスポーツ・エンタメ」の2区分から、「メディア」「eスポーツ・エンタメ」「ISP」の3区分へと変更いたしました。「ISP」には、従来「その他」に含まれていた光回線事業に関する事業を集約しております。

なお、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

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

メディア事業の売上高は572百万円(前年同期比16.9%増)、営業利益は165百万円(同22.9%増)となりました。

当第1四半期連結累計期間においては、大型タイトルのリリースが少なかったことによりPV数が減少したものの、PV単価改善施策によるPV単価が一定の水準を維持できたことで、「メディア広告」による収益が増加いたしました。「メディアソリューション」による収益についても、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もタイアップ商材の販売が好調であり、売上高が増加しております。

② eスポーツ・エンタメ

eスポーツ・エンタメ事業の売上高は269百万円(前年同期比64.2%増)、営業損失は9百万円(前年同期は営業損失72百万円)となりました。

当第1四半期連結累計期間においては、サウジアラビア・リヤドで開催された「Esports World Cup」で所属選手が優勝したことや、同大会にてDFMが日本チームで唯一入賞する等の賞金収入があったことで、売上高・営業利益ともに前年を大きく上回りました。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してまいります。

③ ISP

ISP事業の売上高は104百万円(前年同期比30.9%増)、営業損失は4百万円(前年同期は営業損失26百万円)となりました。

ISP事業については、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、契約者数が順調に増加するとともに、事業効率化を進めたことにより費用を抑制できた結果、売上高・営業利益ともに成長いたしました。

④ その他

その他の売上高は55百万円(前年同期比24.2%減)、営業損失は37百万円(前年同期は営業損失42百万円)となりました。

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「EGGCRYPTO」に注力しております。

当第1四半期連結累計期間においては、「EGGCRYPTO」にて他社IPとのコラボイベントを継続的に実施するな

ど、ユーザー拡大に取り組んでおりましたが、売上高は他社IPとのコラボイベントが好調であった前年の水準を下回りました。

(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3,408百万円となり、前連結会計年度末に比べ61百万円増加いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が189百万円増加し、現金及び預金が135百万円、前払費用が27百万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728百万円となり、前連結会計年度末に比べ56百万円増加いたしました。これは主に、買掛金が48百万円、未払金が13百万円、未払費用が16百万円増加し、1年内返済予定の長期借入金が44百万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2,680百万円となり、前連結会計年度末に比べ4百万円増加いたしました。これは主に、利益剰余金が2百万円増加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

業績予想につきましては、2025年7月9日の「2025年5月期 決算短信」で公表いたしました通期の業績予想に変更はありません。

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 (2025年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,142,876	2,007,069
売掛金及び契約資産	※ 494,466	※ 683,667
前払費用	85,166	57,342
未収消費税等	17,716	23,059
未収還付法人税等	27,079	27,079
その他	10,796	9,456
流動資産合計	2,778,102	2,807,675
固定資産		
有形固定資産	52,782	48,229
無形固定資産		
その他	48,195	73,470
無形固定資産合計	48,195	73,470
投資その他の資産	468,002	478,941
固定資産合計	568,980	600,641
資産合計	3,347,082	3,408,317
負債の部		
流動負債		
買掛金	178,575	227,037
1年内返済予定の長期借入金	44,981	-
未払金	87,104	100,427
未払費用	137,663	153,729
未払法人税等	14,040	17,184
賞与引当金	81,086	40,912
ポイント引当金	371	361
その他	96,805	157,588
流動負債合計	640,629	697,241
固定負債		
資産除去債務	30,966	30,975
固定負債合計	30,966	30,975
負債合計	671,595	728,217
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	1,963,286	1,965,415
自己株式	△400,062	△400,062
株主資本合計	2,669,841	2,671,970
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	6,900	8,671
為替換算調整勘定	△1,254	△542
その他の包括利益累計額合計	5,645	8,129
純資産合計	2,675,487	2,680,099
負債純資産合計	3,347,082	3,408,317

(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 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
売上高	807,117	1,002,141
売上原価	554,861	626,898
売上総利益	252,255	375,243
販売費及び一般管理費	360,928	372,750
営業利益又は営業損失 (△)	△108,672	2,492
営業外収益		
受取利息	246	1,854
持分法による投資利益	-	1,928
投資事業組合運用益	3,590	5,448
為替差益	-	1,008
その他	52	34
営業外収益合計	3,890	10,274
営業外費用		
支払利息	311	36
為替差損	1,112	-
持分法による投資損失	184	-
損害賠償金	-	1,330
その他	94	8
営業外費用合計	1,704	1,374
経常利益又は経常損失 (△)	△106,486	11,392
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 (△)	△106,486	11,392
法人税、住民税及び事業税	1,087	11,348
法人税等調整額	18,957	△2,084
法人税等合計	20,045	9,263
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△126,531	2,129
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 (△)	△126,531	2,129

(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 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△126,531	2,129
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△6,214	1,771
為替換算調整勘定	△203	712
その他の包括利益合計	△6,417	2,483
四半期包括利益	△132,949	4,612
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△132,949	4,612
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 (2025年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年8月31日)
売掛金及び契約資産	4,917 千円	7,261 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 2024年6月1日 至 2024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	205,719	—	—	205,719	—	205,719	—	205,719
メディアソリューション	278,940	—	—	278,940	—	278,940	—	278,940
eスポーツクライアント	—	110,594	—	110,594	—	110,594	—	110,594
eスポーツファンビジネス	—	37,386	—	37,386	—	37,386	—	37,386
ISP	—	—	75,156	75,156	—	75,156	—	75,156
その他	5,070	16,403	4,500	25,974	73,345	99,319	—	99,319
顧客との契約から生じる収益	489,730	164,384	79,656	733,772	73,345	807,117	—	807,117
外部顧客への売上高	489,730	164,384	79,656	733,772	73,345	807,117	—	807,117
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	489,730	164,384	79,656	733,772	73,345	807,117	—	807,117
セグメント利益又は損失(△)	134,732	△72,073	△26,698	35,959	△42,536	△6,576	△102,095	△108,672

(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セグメントであり、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 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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より、当社グループ内の業績管理の方法を一部見直したことにより、従来の「メディア」「eスポーツ・エンタメ」の2区分から、「メディア」「eスポーツ・エンタメ」「ISP」の3区分へと変更いたしました。「ISP」には、従来「その他」に含まれていた光回線事業に関する事業を集約しております。

なお、前第1四半期連結会計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

(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。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
減価償却費	5,900千円	6,148千円
のれんの償却額	6,689	—