



2026年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年7月15日

東

上場会社名 株式会社GameWith 上場取引所 東
 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 2026年8月26日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 2026年8月25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 (機関投資家及びアナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2026年5月期の連結業績(2025年6月1日～2026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	%
2026年5月期	4,047	17.2	101	—	116	—	25	—
2025年5月期	3,451	△1.3	△196	—	△207	—	△235	—

(注) 包括利益 2026年5月期 35百万円(—%) 2025年5月期 △245百万円(—%)

	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	%	%	%
2026年5月期	1.43	1.43	0.9	3.4	2.5
2025年5月期	△13.50	—	△8.4	△5.7	△5.7

(参考) 持分法投資損益 2026年5月期 5百万円 2025年5月期 2百万円

(注) 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
2026年5月期	3,565	2,710	76.0	155.22
2025年5月期	3,347	2,675	79.9	153.21

(参考) 自己資本 2026年5月期 2,710百万円 2025年5月期 2,675百万円

(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
2026年5月期	302	△81	△44	2,320
2025年5月期	△268	△155	△258	2,142

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	%	%
2025年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2026年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2027年5月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00		—	

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)

現時点では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. 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 : 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

(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

2026年5月期	18,348,200株	2025年5月期	18,348,200株
2026年5月期	885,055株	2025年5月期	885,055株
2026年5月期	17,463,145株	2025年5月期	17,463,153株

(参考) 個別業績の概要

1. 2026年5月期の個別業績 (2025年6月1日～2026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	%
2026年5月期	2,740	8.1	15	—	154	—	80	—
2025年5月期	2,535	△3.1	△115	—	△307	—	△302	—

	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
2026年5月期	4.59	4.59
2025年5月期	△17.32	—

(注) 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
2026年5月期	3,028	2,582	85.3	147.91
2025年5月期	2,947	2,493	84.6	142.78

(参考) 自己資本 2026年5月期 2,582百万円 2025年5月期 2,493百万円

※ 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2026年7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. 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	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(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	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	7
連結損益計算書	7
連結包括利益計算書	8
(3) 連結株主資本等変動計算書	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(会計方針の変更)	12
(会計上の見積りの変更)	12
(セグメント情報等)	13
(1株当たり情報)	15
(重要な後発事象)	15

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、中東情勢の影響や、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、eスポーツ事業において、複数の大会で好成績を収め、当社グループの業績向上に大きく貢献いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は4,047百万円（前期比17.2%増）、営業利益は101百万円（前期は営業損失196百万円）、経常利益は116百万円（前期は経常損失207百万円）、親会社株主に帰属する当期純利益は25百万円（前期は親会社株主に帰属する当期純損失235百万円）となりました。

また、当連結会計年度より、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、当連結会計年度の比較・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。

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、PV単価改善施策によるPV単価の上昇が見られたことで、「メディア広告」による収入が増加いたしました。また、「メディアソリューション」についても、タイアップ商材の販売が好調であり、売上高は前年より伸長いたしました。一方で、営業利益については、タイアップ商材販売のさらなる強化に伴う費用等の増加に伴い、前年よりもやや減少しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,312百万円（前期比8.9%増）、営業利益は622百万円（同2.3%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。

当連結会計年度においては、高額な大会賞金収入が複数発生したことに加え、タイアップ案件の獲得が好調であったことから、売上高は前年を大きく上回るとともに、営業損益は大きく改善いたしました。また、主力の「VALORANT部門」が公式大会「VCT Pacific 2026 Stage 1」においてプレイオフに進出するなど、チームの状態は引き続き良好に推移しております。競技成績が収益力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。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,162百万円（前期比53.0%増）、営業損失は16百万円（前期は営業損失222百万円）となりました。

③ ISP

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。

当連結会計年度においては、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・営業損益ともに成長いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は431百万円（前期比22.4%増）、営業損失は12百万円（前期は営業損失107百万円）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、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。

当連結会計年度においては、「EGGRYPTO」にて他社IPとのコラボイベントを実施するなど、ユーザー拡大に取り組んでおりました。売上高については、コラボイベントが好調であった前年を下回ったものの、運営費用の最適化等の推進により営業損益は改善いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は140百万円（前期比34.7%減）、営業損失は96百万円（前期は営業損失139百万円）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3,565百万円となり、前連結会計年度末に比べ218百万円増加しました。これは主に、未収還付法人税等が27百万円、敷金が26百万円、繰延税金資産が30百万円減少したものの、現金及び預金が177百万円、売掛金及び契約資産が27百万円、ソフトウェア仮勘定が108百万円増加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854百万円となり、前連結会計年度末に比べ182百万円増加しました。これは主に、1年内返済予定の長期借入金44百万円、未払金が32百万円減少したものの、買掛金が79百万円、未払費用が36百万円、未払法人税等が26百万円、契約負債が68百万円増加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2,710百万円となり、前連結会計年度末に比べ35百万円増加しました。これは主に、利益剰余金が25百万円増加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177百万円増加し、2,320百万円となりました。

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）

営業活動の結果得られた資金は302百万円(前連結会計年度は268百万円の支出)となりました。これは主に、増加要因として税金等調整前当期純利益101百万円、減価償却費25百万円、仕入債務の増加79百万円、未払費用の増加36百万円、契約負債の増加68百万円、法人税等の還付額27百万円が、減少要因として売上債権の増加27百万円、未払金の減少30百万円、法人税等の支払額16百万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81百万円(前連結会計年度は155百万円の支出)となりました。これは主に、増加要因として敷金の返還による収入46百万円が、減少要因として有形固定資産の取得による支出10百万円、無形固定資産の取得による支出105百万円、敷金の差入による支出22百万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44百万円(前連結会計年度は258百万円の支出)となりました。これは、減少要因として長期借入金の返済による支出44百万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」の実現に向け、ゲームに関する様々な事業を展開してまいりました。主力であるメディア事業は国内最大級の規模へと成長し、ゲームプレイヤーにとって攻略やレビュー等の記事は欠かせないインフラとしての地位を確立しつつあります。現在は、メディア事業に次ぐ事業として、eスポーツ・エンタメ事業やゲーマー向け光回線を提供するISP事業、NFTゲーム「EGGRYPTO」をはじめとするその他ゲーム関連事業の拡大に注力しております。今後も当社グループの企業理念を軸とした事業活動に一貫して取り組み、さらなる企業価値向上へ邁進してまいります。

2027年5月期の業績予想につきましては、以下の要因に伴い、現時点においては未定とさせていただきます。

主力のメディア事業においては、事業を取り巻く市況の変化が激しく、PV数・PV単価への影響を慎重に見極める必要があり、また、新たに立ち上げを予定しているメディア（攻略プラットフォーム・クリエイターメディア等）における収益寄与についても精査を要する段階でございます。

eスポーツ・エンタメ事業においては、2026年5月期は大会賞金が例年を大きく上回る水準で計上いたしました。チームや選手の状態は引き続き良好であることから、2027年5月期においても一定の賞金収益が見込まれるものの、賞金収益は競技成果に直結する特性上、現時点においては流動的な要素が多く含まれております。

その他にも、新作NFTゲーム「EGGRYPTO X」は、リリース時期がストア審査や他社大型タイトルのプロモーション時期との重複など外部要因で前後し、売上の計上時期が変動する可能性があります。

以上の要因について、慎重に検討を重ねた結果、業績予想の開示を見送ることといたしました。しかしながら、中期経営計画の達成に向けた各事業基盤のさらなる拡大に努めていく方針に変更はなく、あわせて、メディア事業における記事制作等、全社的なAI活用に伴う作業効率の向上についても注力してまいります。

なお、業績予想につきましては、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。

(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 (2025年5月31日)	当連結会計年度 (2026年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,142,876	2,320,604
売掛金及び契約資産	494,466	521,906
前払費用	85,166	94,747
未収消費税等	17,716	10,508
未収還付法人税等	27,079	44
その他	10,796	15,417
流動資産合計	2,778,102	2,963,228
固定資産		
有形固定資産		
建物	89,979	89,979
減価償却累計額	△57,645	△72,672
建物（純額）	32,333	17,306
工具、器具及び備品	81,212	80,908
減価償却累計額	△60,762	△66,244
工具、器具及び備品（純額）	20,449	14,664
有形固定資産合計	52,782	31,971
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	45,032	153,640
その他	3,162	2,263
無形固定資産合計	48,195	155,904
投資その他の資産		
関係会社株式	28,828	34,545
投資有価証券	233,744	229,295
敷金	144,693	117,929
繰延税金資産	57,582	26,651
その他	3,154	5,617
投資その他の資産合計	468,002	414,039
固定資産合計	568,980	601,915
資産合計	3,347,082	3,565,144

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年5月31日)	当連結会計年度 (2026年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	178,575	257,890
1年内返済予定の長期借入金	44,981	-
未払金	87,104	55,083
未払費用	137,663	174,657
未払法人税等	14,040	40,763
契約負債	49,488	117,924
賞与引当金	81,086	82,546
ポイント引当金	371	324
その他	47,317	85,053
流動負債合計	640,629	814,244
固定負債		
資産除去債務	30,966	31,002
繰延税金負債	-	9,328
固定負債合計	30,966	40,330
負債合計	671,595	854,574
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	1,988,386
自己株式	△400,062	△400,062
株主資本合計	2,669,841	2,694,941
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	16,147
為替換算調整勘定	△1,254	△518
その他の包括利益累計額合計	5,645	15,628
純資産合計	2,675,487	2,710,569
負債純資産合計	3,347,082	3,565,144

(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 2024年6月1日 至 2025年5月31日)	当連結会計年度 (自 2025年6月1日 至 2026年5月31日)
売上高	3,451,913	4,047,064
売上原価	2,225,016	2,491,048
売上総利益	1,226,896	1,556,016
販売費及び一般管理費	1,423,781	1,454,281
営業利益又は営業損失(△)	△196,885	101,734
営業外収益		
受取利息	1,350	3,932
持分法による投資利益	2,002	5,716
投資事業組合運用益	-	1,440
為替差益	-	4,654
その他	1,286	810
営業外収益合計	4,639	16,556
営業外費用		
支払利息	949	36
投資事業組合運用損	3,885	-
賃貸借契約解約損	-	363
為替差損	10,664	-
損害賠償金	-	1,333
その他	90	56
営業外費用合計	15,590	1,789
経常利益又は経常損失(△)	△207,835	116,501
特別損失		
減損損失	-	5,438
投資有価証券評価損	6,617	9,965
特別損失合計	6,617	15,404
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△214,453	101,096
法人税、住民税及び事業税	18,960	40,125
法人税等調整額	2,408	35,871
法人税等合計	21,368	75,996
当期純利益又は当期純損失(△)	△235,822	25,099
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△235,822	25,099

連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025年5月31日)	当連結会計年度 (自 2025年6月1日 至 2026年5月31日)
当期純利益又は当期純損失(△)	△235,822	25,099
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△7,444	9,247
為替換算調整勘定	△2,030	735
その他の包括利益合計	△9,475	9,982
包括利益	△245,298	35,082
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△245,298	35,082
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 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利益又は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			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利益又は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

当連結会計年度(自 2025年6月1日 至 2026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	1,963,286	△400,062	2,669,841
当期変動額					
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)			25,099		25,099
自己株式の取得					-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	25,099	-	25,099
当期末残高	553,809	552,808	1,988,386	△400,062	2,694,941

	その他の包括利益累計額			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	6,900	△1,254	5,645	2,675,487
当期変動額				
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)				25,099
自己株式の取得				-
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	9,247	735	9,982	9,982
当期変動額合計	9,247	735	9,982	35,082
当期末残高	16,147	△518	15,628	2,710,569

(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 2024年6月1日 至 2025年5月31日)	当連結会計年度 (自 2025年6月1日 至 2026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利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△214,453	101,096
減価償却費	26,001	25,262
減損損失	-	5,438
のれん償却額	14,541	-
賞与引当金の増減額(△は減少)	685	1,459
投資事業組合運用損益(△は益)	3,885	△1,440
受取利息	△1,350	△3,932
支払利息	949	36
投資有価証券評価損益(△は益)	6,617	9,965
売上債権の増減額(△は増加)	△52,970	△27,439
未収消費税等の増減額(△は増加)	△113	7,208
仕入債務の増減額(△は減少)	51,385	79,315
未払金の増減額(△は減少)	△5,697	△30,216
未払費用の増減額(△は減少)	17,028	36,984
契約負債の増減額(△は減少)	△48,345	68,436
損害賠償金	-	1,333
その他	△18,138	16,250
小計	△219,972	289,757
利息の受取額	1,350	3,932
利息の支払額	△865	△14
法人税等の支払額	△58,734	△16,678
法人税等の還付額	9,689	27,079
損害賠償金の支払額	-	△1,333
営業活動によるキャッシュ・フロー	△268,531	302,743
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	△20,322	△10,241
投資有価証券の取得による支出	△42,013	-
無形固定資産の取得による支出	△40,556	△105,276
子会社株式の取得による支出	△56,250	-
敷金の差入による支出	△9,339	△22,136
敷金の回収による収入	2,165	46,942
投資事業組合からの分配による収入	11,231	9,558
投資活動によるキャッシュ・フロー	△155,085	△81,154
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	△258,337	△44,981
自己株式の取得による支出	△4	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△258,341	△44,981
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,144	1,120
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△686,102	177,728
現金及び現金同等物の期首残高	2,828,978	2,142,876
現金及び現金同等物の期末残高	2,142,876	2,320,604

(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)

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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(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	ISP	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スポーツクライアメント	—	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
ISP	—	—	344,428	344,428	—	344,428	—	344,428
その他	117,432	222,610	7,986	348,030	215,297	563,327	—	563,327
顧客との契約から生じる収益	2,124,508	759,692	352,415	3,236,616	215,297	3,451,913	—	3,451,913
外部顧客への売上高	2,124,508	759,692	352,415	3,236,616	215,297	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	352,415	3,236,616	215,297	3,451,913	—	3,451,913
セグメント利益又は損失(△)	637,184	△222,077	△107,842	307,265	△139,411	167,854	△364,739	△196,885
セグメント資産	664,918	410,256	37,311	1,112,486	144,408	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。

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。

II 当連結会計年度(自 2025年6月1日 至 2026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	ISP	計				
売上高								
メディア広告	950,665	—	—	950,665	—	950,665	—	950,665
メディアソリューション	1,168,582	—	—	1,168,582	—	1,168,582	—	1,168,582
eスポーツクライアント	—	483,406	—	483,406	—	483,406	—	483,406
eスポーツファンビジネス	—	197,788	—	197,788	—	197,788	—	197,788
ISP	—	—	431,459	431,459	—	431,459	—	431,459
その他	193,633	480,967	—	674,600	140,562	815,163	—	815,163
顧客との契約から生じる収益	2,312,880	1,162,162	431,459	3,906,502	140,562	4,047,064	—	4,047,064
外部顧客への売上高	2,312,880	1,162,162	431,459	3,906,502	140,562	4,047,064	—	4,047,064
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	2,312,880	1,162,162	431,459	3,906,502	140,562	4,047,064	—	4,047,064
セグメント利益又は損失(△)	622,636	△16,464	△12,242	593,929	△96,805	497,123	△395,389	101,734
セグメント資産	597,049	539,478	107,765	1,244,293	236,744	1,481,037	2,084,106	3,565,144
その他の項目								
減価償却費	27	1,277	—	1,304	—	1,304	23,958	25,262
のれんの償却費	—	—	—	—	—	—	—	—
持分法投資利益又は損失(△)	—	5,716	—	5,716	—	5,716	—	5,716
持分法適用会社への投資額	—	34,545	—	34,545	—	34,545	—	34,545
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	—	1,530	—	1,530	108,607	110,138	6,039	116,178

(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、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

当連結会計年度より、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、前連結会計年度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。

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

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2024年6月1日 至 2025年5月31日)	当連結会計年度 (自 2025年6月1日 至 2026年5月31日)
1株当たり純資産額	153.21円	155.22円
1株当たり当期純利益又は1株当たり 当期純損失(△)	△13.50円	1.43円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	－円	1.43円

(注) 1. 前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 (2025年5月31日)	当連結会計年度 (2026年5月31日)
純資産の部の合計額(千円)	2,675,487	2,710,569
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)	2,675,487	2,710,569
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)	17,463,145	17,463,145

3. 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失(△)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 2024年6月1日 至 2025年5月31日)	当連結会計年度 (自 2025年6月1日 至 2026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又は親会社株主に帰 属する当期純損失(△)(千円)	△235,822	25,099
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又は 親会社株主に帰属する当期純損失(千円)	△235,822	25,099
普通株式の期中平均株式数(株)	17,463,153	17,463,145
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)	－	17,715
(うち新株予約権(株))	(－)	(17,715)
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。