



## 2026年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年4月8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3四半期の連結業績(2025年6月1日~2026年2月28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3四半期	3,133	24.0	188	—	202	—	144	—
2025年5月期第3四半期	2,526	△6.5	△217	—	△219	—	△249	—

(注) 包括利益 2026年5月期第3四半期 154百万円( —%) 2025年5月期第3四半期 △255百万円( —%)

	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3四半期	8.25	8.24
2025年5月期第3四半期	△14.31	—

(注) 2025年5月期第3四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、記載していません。

## (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	%	百万円	%
2026年5月期第3四半期	3,599	78.6	2,829	78.6		
2025年5月期	3,347	79.9	2,675	79.9		

(参考) 自己資本 2026年5月期第3四半期 2,829百万円 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	—	0.00	—	—	—
2026年5月期(予想)	—	—	—	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	7.1	0	—	0	—	0	—	0.00
	~3,900	~12.9	~100	—	~100	—	~100	—	~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) 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) 一、除外 一社(社名) 一

(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3Q	18,348,200株	2025年5月期	18,348,200株
2026年5月期3Q	885,055株	2025年5月期	885,055株
2026年5月期3Q	17,463,145株	2025年5月期3Q	17,463,155株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 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4月8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3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	6
第3四半期連結累計期間	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)	8
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	9

## 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3四半期連結累計期間の売上高は3,133百万円（前年同期比24.0%増）、営業利益は188百万円（前年同期は営業損失217百万円）、経常利益は202百万円（前年同期は経常損失219百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は144百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失249百万円）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、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3四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とおりでございます。

#### ① メディア

メディア事業の売上高は1,770百万円（前年同期比15.5%増）、営業利益は523百万円（同18.6%増）となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、PV単価改善施策によりPV単価が上昇したことで、「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、タイアップ商材の販売が好調であり、売上高・営業利益ともに増加しております。

#### 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930百万円（前年同期比64.5%増）、営業利益は48百万円（前年同期は営業損失183百万円）となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、eスポーツにおける高額な大会賞金収入が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、営業損失を解消し黒字に転換いたしました。また、主力の「VALORANT部門」が公式リーグ「VCT Pacific 2026 Kickoff」において健闘し、今後に向けて期待の高まる結果となるなど、チームの状態は極めて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。

#### ③ ISP

ISP事業の売上高は319百万円（前年同期比25.1%増）、営業損失は5百万円（前年同期は営業損失75百万円）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3四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112百万円（前年同期比34.9%減）、営業損失は79百万円（前年同期は営業損失121百万円）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「EGGRYPTO」に注力しております。

当第3四半期連結累計期間においては、「EGGRYPTO」にて他社IPとのコラボイベントを実施するなど、ユ

一ザ一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同期を下回ったものの、運営費用の最適化等の推進により営業利益は前年同期を上回りました。

## (2) 財政状態に関する説明

### (資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は3,599百万円となり、前連結会計年度末に比べ252百万円増加いたしました。これは主に、未収消費税等が7百万円、未収還付法人税等が26百万円減少したものの、現金及び預金が40百万円、売掛金及び契約資産が146百万円、無形固定資産が78百万円増加したことによるものであります。

### (負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は769百万円となり、前連結会計年度末に比べ98百万円増加いたしました。これは主に、1年内返済予定の長期借入金が44百万円、賞与引当金が39百万円減少したものの、買掛金が65百万円、未払金が45百万円、未払法人税等が20百万円増加したことによるものであります。

### (純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は2,829百万円となり、前連結会計年度末に比べ154百万円増加いたしました。これは主に、利益剰余金が144百万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

連結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3四半期連結会計期間 (2026年2月28日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,142,876	2,183,713
売掛金及び契約資産	※ 494,466	※ 640,602
前払費用	85,166	115,339
未収消費税等	17,716	10,058
未収還付法人税等	27,079	795
その他	10,796	29,350
流動資産合計	2,778,102	2,979,859
固定資産		
有形固定資産	52,782	36,383
無形固定資産		
その他	48,195	126,366
無形固定資産合計	48,195	126,366
投資その他の資産	468,002	456,723
固定資産合計	568,980	619,473
資産合計	3,347,082	3,599,332
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	178,575	244,283
1年内返済予定の長期借入金	44,981	-
未払金	87,104	132,653
未払費用	137,663	147,235
未払法人税等	14,040	34,425
賞与引当金	81,086	41,403
ポイント引当金	371	328
その他	96,805	138,279
流動負債合計	640,629	738,609
固定負債		
資産除去債務	30,966	30,993
固定負債合計	30,966	30,993
負債合計	671,595	769,602
<b>純資産の部</b>		
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	2,107,297
自己株式	△400,062	△400,062
株主資本合計	2,669,841	2,813,852
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	14,036
為替換算調整勘定	△1,254	1,841
その他の包括利益累計額合計	5,645	15,877
純資産合計	2,675,487	2,829,730
負債純資産合計	3,347,082	3,599,332

## (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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2026年2月28日)
売上高	2,526,900	3,133,016
売上原価	1,673,102	1,882,844
売上総利益	853,797	1,250,172
販売費及び一般管理費	1,071,761	1,062,113
営業利益又は営業損失(△)	△217,964	188,059
営業外収益		
受取利息	1,350	3,923
持分法による投資利益	1,786	6,265
販売奨励金	341	-
投資事業組合運用益	-	2,147
為替差益	-	3,026
その他	160	329
営業外収益合計	3,638	15,692
営業外費用		
支払利息	806	36
投資事業組合運用損	1,690	-
為替差損	3,005	-
損害賠償金	-	1,333
その他	94	192
営業外費用合計	5,597	1,561
経常利益又は経常損失(△)	△219,923	202,189
特別損失		
減損損失	-	5,867
特別損失合計	-	5,867
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(△)	△219,923	196,322
法人税、住民税及び事業税	8,885	35,605
法人税等調整額	21,175	16,705
法人税等合計	30,061	52,311
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△249,984	144,010
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(△)	△249,984	144,010

四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2026年2月28日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△249,984	144,010
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,096	7,136
為替換算調整勘定	△947	3,095
その他の包括利益合計	△5,044	10,231
四半期包括利益	△255,028	154,242
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△255,028	154,242
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3四半期連結会計期間 (2026年2月28日)
売掛金及び契約資産	4,966 千円	6,758 千円

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2024年6月1日 至 2025年2月28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	633,601	—	—	633,601	—	633,601	—	633,601
メディアソリューション	822,357	—	—	822,357	—	822,357	—	822,357
eスポーツクライアント	—	382,399	—	382,399	—	382,399	—	382,399
eスポーツファンビジネス	—	149,925	—	149,925	—	149,925	—	149,925
ISP	—	—	248,394	248,394	—	248,394	—	248,394
その他	77,262	33,647	7,064	117,974	172,245	290,220	—	290,220
顧客との契約から生じる収益	1,533,222	565,972	255,458	2,354,654	172,245	2,526,900	—	2,526,900
外部顧客への売上高	1,533,222	565,972	255,458	2,354,654	172,245	2,526,900	—	2,526,900
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,533,222	565,972	255,458	2,354,654	172,245	2,526,900	—	2,526,900
セグメント利益又は損失(△)	441,542	△183,021	△75,747	182,774	△121,932	60,842	△278,806	△217,964

(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。

## II 当第3四半期連結累計期間(自 2025年6月1日 至 2026年2月28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	739,945	—	—	739,945	—	739,945	—	739,945
メディアソリューション	888,758	—	—	888,758	—	888,758	—	888,758
eスポーツクライアント	—	562,786	—	562,786	—	562,786	—	562,786
eスポーツファンビジネス	—	119,542	—	119,542	—	119,542	—	119,542
ISP	—	—	319,601	319,601	—	319,601	—	319,601
その他	141,831	248,482	—	390,313	112,068	502,382	—	502,382
顧客との契約から生じる収益	1,770,534	930,811	319,601	3,020,947	112,068	3,133,016	—	3,133,016
外部顧客への売上高	1,770,534	930,811	319,601	3,020,947	112,068	3,133,016	—	3,133,016
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,770,534	930,811	319,601	3,020,947	112,068	3,133,016	—	3,133,016
セグメント利益又は損失(△)	523,765	48,981	△5,656	567,090	△79,007	488,083	△300,024	188,059

(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

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

## 3. 報告セグメントの変更等に関する事項

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3四半期連結累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3四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3四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3四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2025年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2026年2月28日)
減価償却費	18,744千円	18,808千円
のれんの償却額	14,541千円	—千円