

当PDF文書は上に示されている企業に関する詳細レポートのアップデート版として作成されたものです。  
 詳細レポート全体につきましては弊社ウェブサイトをご覧ください。

**2020年7月15日、株式会社GameWithは2020年5月期通期決算を発表した。**

四半期業績推移 (累計) (百万円)	18年5月期				19年5月期				20年5月期				21年5月期 通期会予
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
売上高	671	1,286	1,952	2,678	762	1,575	2,329	3,149	749	1,500	2,208	2,890	未定
前期比	-	-	-	69.3%	13.5%	22.5%	19.3%	17.6%	-1.7%	-4.8%	-5.2%	-8.2%	
売上総利益	483	892	1,345	1,812	474	967	1,358	1,801	395	777	1,115	1,403	
前期比	-	-	-	78.1%	-2.0%	8.4%	1.0%	-0.6%	-16.7%	-19.7%	-17.9%	-22.1%	
売上総利益率	72.0%	69.4%	68.9%	67.7%	62.2%	61.4%	58.3%	57.2%	52.7%	51.8%	50.5%	48.5%	
販管費	136	268	422	643	230	463	740	993	262	495	734	995	
前期比	-	-	-	78.7%	69.0%	73.0%	75.3%	54.3%	13.9%	6.9%	-0.9%	0.2%	
売上高販管費比率	20.2%	20.8%	21.6%	24.0%	30.1%	29.4%	31.8%	31.5%	34.9%	33.0%	33.2%	34.4%	
営業利益	348	625	922	1,169	244	504	618	808	133	282	381	408	
前期比	-	-	-	77.8%	-29.7%	-19.3%	-33.0%	-30.8%	-45.4%	-44.1%	-38.3%	-49.5%	
営業利益率	51.8%	48.6%	47.3%	43.6%	32.1%	32.0%	26.5%	25.7%	17.8%	18.8%	17.3%	14.1%	
経常利益	345	622	920	1,169	243	503	616	808	133	282	381	409	
前期比	-	-	-	78.7%	-29.7%	-19.2%	-33.0%	-30.9%	-45.4%	-44.0%	-38.1%	-49.4%	
経常利益率	51.5%	48.4%	47.1%	43.6%	31.9%	31.9%	26.4%	25.7%	17.7%	18.8%	17.3%	14.1%	
四半期純利益	246	444	657	816	170	349	418	686	85	186	249	219	
前期比	-	-	-	75.3%	-31.0%	-21.5%	-36.4%	-15.9%	-49.8%	-46.5%	-40.4%	-68.0%	
四半期純利益率	36.7%	34.5%	33.7%	30.5%	22.3%	22.1%	17.9%	21.8%	11.4%	12.4%	11.3%	7.6%	

  

四半期業績推移 (百万円)	18年5月期				19年5月期				20年5月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	671	615	666	726	762	813	754	820	749	751	708	683
前期比	148.6%	65.7%	60.9%	38.2%	13.5%	32.3%	13.2%	13.0%	-1.7%	-7.7%	-6.1%	-16.8%
売上総利益	483	409	452	467	474	493	391	443	395	382	338	288
前期比	-	-	-	-	-2.0%	20.5%	-13.5%	-5.3%	-16.7%	-22.5%	-13.5%	-35.0%
売上総利益率	72.0%	66.5%	67.9%	64.4%	62.2%	60.6%	51.9%	54.0%	52.7%	50.9%	47.8%	42.1%
販管費	136	132	155	221	230	233	277	252	262	233	239	261
前期比	-	-	-	-	69.0%	77.1%	79.4%	14.2%	13.9%	0.0%	-13.9%	3.4%
売上高販管費比率	20.2%	21.4%	23.2%	30.5%	30.1%	28.7%	36.8%	30.8%	34.9%	31.1%	33.7%	38.2%
営業利益	348	277	298	246	244	260	114	190	133	149	100	27
前期比	426.5%	72.2%	59.1%	1.8%	-29.7%	-6.3%	-61.7%	-22.7%	-45.4%	-42.8%	-12.6%	-86.0%
営業利益率	51.8%	45.1%	44.7%	34.0%	32.1%	31.9%	15.1%	23.2%	17.8%	19.8%	14.1%	3.9%
経常利益	345	277	297	249	243	260	113	192	133	149	100	27
前期比	-	-	-	-	-29.7%	-6.1%	-62.0%	-22.9%	-45.4%	-42.7%	-11.9%	-85.7%
経常利益率	51.5%	45.0%	44.6%	34.3%	31.9%	32.0%	15.0%	23.4%	17.7%	19.8%	14.1%	4.0%
四半期純利益	246	198	213	159	170	179	69	269	85	101	62	-29
前期比	-	-	-	-	-31.0%	-9.8%	-67.6%	68.7%	-49.8%	-43.4%	-9.6%	-
四半期純利益率	36.7%	32.2%	31.9%	22.0%	22.3%	21.9%	9.2%	32.8%	11.4%	13.5%	8.8%	-

出所：会社データよりSR社作成

\*表の数値が会社資料とは異なる場合は、四捨五入により生じた相違であることに留意。

\*\*2020年5月期第3四半期より連結決算へ移行している。

**ゲーム攻略サイト「GameWith」PV数及びPV単価指標の四半期推移**

PVデータ	19年5月期				20年5月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
PV単価指標(2019年Q1単価を基準値100)	100	107	109	106	103	91	92	79
PV数(百万回、月間平均)	710	680	620	550	590	580	560	630
PV単価指標 x PV数	71,000	72,760	67,580	58,300	60,770	52,780	51,520	49,770
QoQ (%Chg)	-53.3%	2.5%	-7.1%	-13.7%	4.2%	-13.1%	-2.4%	-3.4%

出所：会社データよりSR社作成

\*2019年5月期第2四半期から海外分をPV数とPV単価指標に算入

**領域別売上高の四半期推移**

領域別売上高 (百万円)	18年5月期				19年5月期				20年5月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ゲーム攻略	550	501	522	543	542	564	538	472	496	459	452	410
ゲーム紹介	68	67	94	113	145	168	127	167	164	191	161	157
動画配信	27	37	40	63	61	71	69	68	72	69	73	100
その他	26	9	10	6	13	10	19	112	16	31	22	15
合計売上高	671	614	666	725	761	813	753	819	748	750	708	682
ゲーム攻略	82.0%	81.6%	78.4%	74.9%	71.2%	69.4%	71.4%	57.6%	66.3%	61.2%	63.8%	60.1%
ゲーム紹介	10.1%	10.9%	14.1%	15.6%	19.1%	20.7%	16.9%	20.4%	21.9%	25.5%	22.7%	23.0%
動画配信	4.0%	6.0%	6.0%	8.7%	8.0%	8.7%	9.2%	8.3%	9.6%	9.2%	10.3%	14.7%
その他	3.9%	1.5%	1.5%	0.8%	1.7%	1.2%	2.5%	13.7%	2.1%	4.1%	3.1%	2.2%
合計売上高	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

出所：会社データよりSR社作成

\*2019年5月期4Qその他には消費税の課税区分見直しによる売上84百万円を含む

\*動画配信売上高はYouTubeを経由して配信されるネットワーク広告収入である

\*その他に含まれていた売上高の一部を動画配信売上高に区分変更

ゲーム攻略売上高はネットワーク広告（アドネットワーク広告）とタイアップ広告（受託型攻略記事・動画）収入を含む。ゲーム紹介売上高は主にタイアップ広告（ゲーム紹介記事、ゲーム紹介動画）収入である。動画配信売上高はYouTubeを経由して配信されるネットワーク広告収入である。ネットワーク広告は「PV数×PV単価」で売上が決まる。タイアップ広告とは広告枠を月額固定で同社が直接受託する有料広告のことである。

**コスト構造及び営業利益率の四半期推移**

コスト構造 (百万円)	18年5月期				19年5月期				20年5月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
人材関連費用	203	215	240	312	349	381	446	434	405	418	423	431
地代家賃	38	43	44	54	54	53	65	64	65	64	64	65
サーバー利用料	16	15	14	15	18	21	25	23	25	23	24	29
減価償却費	5	5	5	8	3	7	9	9	7	14	15	0
増床費用	0	0	0	16	0	0	10	0	0	0	0	0
その他	60	57	61	72	90	89	85	98	111	83	82	98
合計費用（原価+販管費）	323	337	367	480	517	553	640	629	615	602	608	623
売上高	671	614	666	725	761	813	753	819	748	750	708	682
営業利益	348	277	298	246	244	260	114	190	133	149	99	26
営業利益率	51.8%	45.2%	44.7%	34.0%	32.1%	31.9%	15.1%	23.3%	17.8%	19.9%	14.0%	3.8%
人員数（人）	144	152	167	188	213	223	236	242	248	244	251	247

出所：会社データよりSR社作成

\*人材関連費用とは、売上原価並びに販売費及び一般管理費に計上される役員報酬、給与手当、賞与及び賞与引当金繰入、法定福利費、株式報酬費用、外注費、人材採用費及び人材育成費の合計

\*人員数は、役員及び従業員（含む臨時従業員）の合計（月中での在籍ベース）

## 2020年5月期通期実績

### 業績概要

- ▷ 同社は、2020年6月17日付で2020年5月期通期業績予想の修正を発表済みである。同社の売上高は、主に同社が運営するメディアの閲覧数に広告単価を乗じて求められる。新型コロナウイルス感染症が内外で拡大し、2020年4月より政府が発令した緊急事態宣言により自宅でゲームをするユーザーが増え閲覧数が計画を上回った一方、多くの企業が広告出稿を控え広告単価が計画を下回った。この結果、第3四半期累計期間まで同社の業績は概ね計画通りに推移していたが、第4四半期会計期間において売上高が計画に対して2割未達となり、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益も予想を下回った。
- ▷ 2020年5月期通期実績は、売上高2,890百万円（前年同期比8.2%減）、営業利益408百万円（同49.5%減）、経常利益409百万円（同49.4%減）、四半期純利益219百万円（同68.0%減）であった。営業利益率14.1%と前年同期比11.6ポイント低下した。2020年5月期通期実績は、修正後の業績予想とほぼ同じ数値となった。
- ▷ 第4四半期の「ゲーム攻略」の売上高は410百万円（前年同期比9.2%減）、「ゲーム紹介」の売上高は157百万円（同2.7%減）、「動画配信」の売上高は100百万円（同37.1%増）となった。広告単価の減少により、特にゲーム攻略の売上高が減少した。動画配信の広告単価も下落したが、eスポーツ系の動画が好調に推移し、平均視聴回数が第3四半期比で約2倍となったことで、売上高は増加した。
- ▷ ゲーム攻略の四半期毎月間平均PV数は630百万PV（前年同期比14.5%増）となり、第3四半期の560百万PVを上回った。新型コロナウイルス感染症の拡大の影響で、ゲームを自宅で楽しむユーザーが増加した。月間平均PV単価指標（2019年5月期第1四半期の月間平均PV単価を基準値100とした相対値）は、79（前年同期比25.5%減）となり、第3四半期の92から大きく下落した。主に海外からの広告在庫量が減少し、PV単価が下落した。
- ▷ 同社は、2021年5月期通期会社業績予想を未定とした。新型コロナウイルスの感染拡大による影響により、現時点で合理的に算定することが困難であるとしている。業績予想の開示が可能となった段階で、速やかに公表するとのことである。

### 新型コロナウイルス感染症の影響

政府による新型コロナウイルス感染症拡大防止のための外出自粛要請や休校措置により、ゲームのプレイ時間、動画視聴回数は増加した。ゲーム会社において、特にモバイルアプリの新作ゲームが一部リリース延期となった。特に海外企業からの広告出稿数が減少し、併せて広告単価に影響が生じた。

### 事業状況について

同社はゲーム情報メディア「GameWith」にて、①ゲームを有利に進めるための情報を提供する「ゲーム攻略」、②ゲームを見つけるための情報を提供する「ゲーム紹介」、③専属のゲームタレントがYouTube上で行う「動画配信」という主な3つのコンテンツの提供と充実を図ることに経営資源を投下することで、「GameWith」のメディアの価値を高めてきた。同社の事業は、上記コンテンツをWebサイト及びアプリの利用者に提供し、そこに表示される広告枠を広告主等に販売すること等により収益を得ている。セグメントについては「メディア」事業の単一セグメントであり、セグメントごとの開示は存在しない。

人材関連費用は431百万円（前年同期比ほぼ変わらず）、コスト全体に占める割合は65.8%となった。人員数は247人となり、前期末比5人増となった。第4四半期においては、フルリモートワークの開始に伴う一時費用が発生した。

## 2021年5月期会社業績予想

(百万円)	19年5月期			20年5月期			21年5月期
	上期実績	下期実績	通期実績	上期実績	下期実績	通期実績	通期会予
<b>売上高</b>	<b>1,575</b>	<b>1,574</b>	<b>3,149</b>	<b>1,500</b>	<b>1,391</b>	<b>2,890</b>	<b>未定</b>
売上原価	608	740	1,348	723	765	1,487	
<b>売上総利益</b>	<b>967</b>	<b>834</b>	<b>1,801</b>	<b>777</b>	<b>626</b>	<b>1,403</b>	
売上総利益率	61.4%	53.0%	57.2%	51.8%	45.0%	48.5%	
販売費及び一般管理費	463	530	993	495	500	995	
売上高販管費比率	29.4%	33.7%	31.5%	33.0%	35.9%	34.4%	
<b>営業利益</b>	<b>504</b>	<b>304</b>	<b>808</b>	<b>282</b>	<b>126</b>	<b>408</b>	
営業利益率	32.0%	19.3%	25.7%	18.8%	9.1%	14.1%	
<b>経常利益</b>	<b>503</b>	<b>305</b>	<b>808</b>	<b>282</b>	<b>127</b>	<b>409</b>	
経常利益率	31.9%	19.4%	25.7%	18.8%	9.1%	14.1%	
<b>当期純利益</b>	<b>349</b>	<b>338</b>	<b>686</b>	<b>186</b>	<b>33</b>	<b>219</b>	
純利益率	22.1%	21.5%	21.8%	12.4%	2.4%	7.6%	

出所：会社データよりSR社作成

\*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

2020年7月15日、同社は、2021年5月期通期会社業績予想を未定とした。新型コロナウイルスの感染拡大による影響により、現時点で合理的に算定することが困難であるとしている。業績予想の開示が可能となった段階で、速やかに公表するとのことである。

- ▷ 今後もゲーム情報メディア「GameWith」等に継続的に経営資源を投下し、ユーザーに向けた有益なコンテンツの提供を行うことで「GameWith」等のメディアの価値を高め、引き続き事業拡大を図っていく。また、新型コロナウイルス感染症による市況への影響を鑑み、海外進出、新規事業は推し進める一方で既存事業の強化に特に注力する。
- ▷ ゲーム紹介領域：従来のゲーム情報メディアのターゲットであるゲームリテラシーの高い層だけではなく、ゲームはプレイするもののゲームリテラシーの低い層の新規ユーザー獲得を強化する。広告宣伝費を投下しプロモーションを増加することで、ウェブサイト及びアプリ版「GameWith」等のユーザー数を拡大し、中長期的な収益基盤の強化と持続的な成長を実現していく。
- ▷ ゲーム攻略領域：現状モバイルゲーム攻略について「GameWith」等は一定の地位を確立しているものの、コンシューマーゲームの攻略については伸び代が大きいと見られ、今後もコンシューマーゲーム攻略コンテンツの拡充に努める。
- ▷ 動画配信領域：eスポーツ系タイトルでの実況プレイの需要が伸びており、今後はeスポーツチームと連携することで、動画配信事業を拡充する。

### 期初会社予想と実績の乖離幅の傾向と推移

期初会社予想と実績 (百万円)	14年5月期	15年5月期	16年5月期	17年5月期	18年5月期	19年5月期	20年5月期
	非連結	非連結	非連結	非連結	非連結	非連結	非連結
売上高 (期初予想)	-	-	-	-	2,070	3,154	3,217
売上高 (実績)	7	389	994	1,582	2,678	3,149	2,890
<b>期初会予と実績の格差</b>	-	-	-	-	<b>29.3%</b>	<b>-0.2%</b>	<b>-10.2%</b>
営業利益 (期初予想)	-	-	-	-	787	905	616
営業利益 (実績)	-	-	-	657	1,169	808	408
<b>期初会予と実績の格差</b>	-	-	-	-	<b>48.5%</b>	<b>-10.7%</b>	<b>-33.7%</b>
経常利益 (期初予想)	-	-	-	-	785	904	616
経常利益 (実績)	-35	125	330	654	1,169	808	409
<b>期初会予と実績の格差</b>	-	-	-	-	<b>48.9%</b>	<b>-10.6%</b>	<b>-33.7%</b>
当期利益 (期初予想)	-	-	-	-	527	623	420
当期利益 (実績)	-35	94	220	466	816	686	219
<b>期初会予と実績の格差</b>	-	-	-	-	<b>54.9%</b>	<b>10.1%</b>	<b>-47.8%</b>

出所：会社データよりSR社作成

\*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

このリサーチメモは、掲載企業の[最新版レポート](#)にも掲載されています。

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。

## ディスクレーム

本レポートは、情報提供のみを目的としております。投資に関する意見や判断を提供するものでも、投資の勧誘や推奨を意図したものではありません。SR Inc.は、本レポートに記載されたデータの信憑性や解釈については、明示された場合と黙示の場合の両方につき、一切の保証を行わないものとします。SR Inc.は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。

本レポートの著作権、ならびに本レポートとその他Shared Researchレポートの派生品の作成および利用についての権利は、SR Inc.に帰属します。本レポートは、個人目的の使用においては複製および修正が許されていますが、配布・転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。SR Inc.の役員および従業員は、SR Inc.の調査レポートで対象としている企業の発行する有価証券に関して何らかの取引を行っており、または将来行う可能性があります。そのため、SR Inc.の役員および従業員は、該当企業に対し、本レポートの客観性に影響を与える利害を有する可能性があることにご留意ください。

## 金融商品取引法に基づく表示

本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

## 連絡先

株式会社シェアードリサーチ / Shared Research Inc.  
東京都文京区千駄木3-31-12  
HP: <https://sharedresearch.jp>  
TEL : (03)5834-8787  
Email: [info@sharedresearch.jp](mailto:info@sharedresearch.jp)