



2020年5月期第2四半期 決算説明資料

株式会社 GameWith
証券コード: 6552 (東証1部)

2020年1月8日

1. 第2四半期決算総括
2. 各事業領域の概況
3. 中期事業戦略の進捗
4. 株主・投資家の皆様へ
5. Appendix（会社概要）



1. 第2四半期決算総括

- 第2四半期は広告単価が不調である中、売上高・営業利益共に堅調に推移
- 「ゲーム紹介」が伸長し、同領域において過去最高売上高を記録

合計※

2020年5月期第1四半期比で売上高は微増、営業利益は11.4%増加

売上高	： 750百万円	前四半期	： 748百万円 [+2百万円 (+0.3%)]
営業利益	： 148百万円	前四半期	： 133百万円 [+15百万円 (+11.4%)]

ゲーム攻略

2020年5月期第1四半期比で減少

売上高	： 459百万円	前四半期	： 496百万円 [▲36百万円 (▲7.3%)]
-----	----------	------	----------------------------

ゲーム紹介

2020年5月期第1四半期比で16.9%増加

売上高	： 191百万円	前四半期	： 164百万円 [+27百万円 (+16.9%)]
-----	----------	------	-----------------------------

動画配信

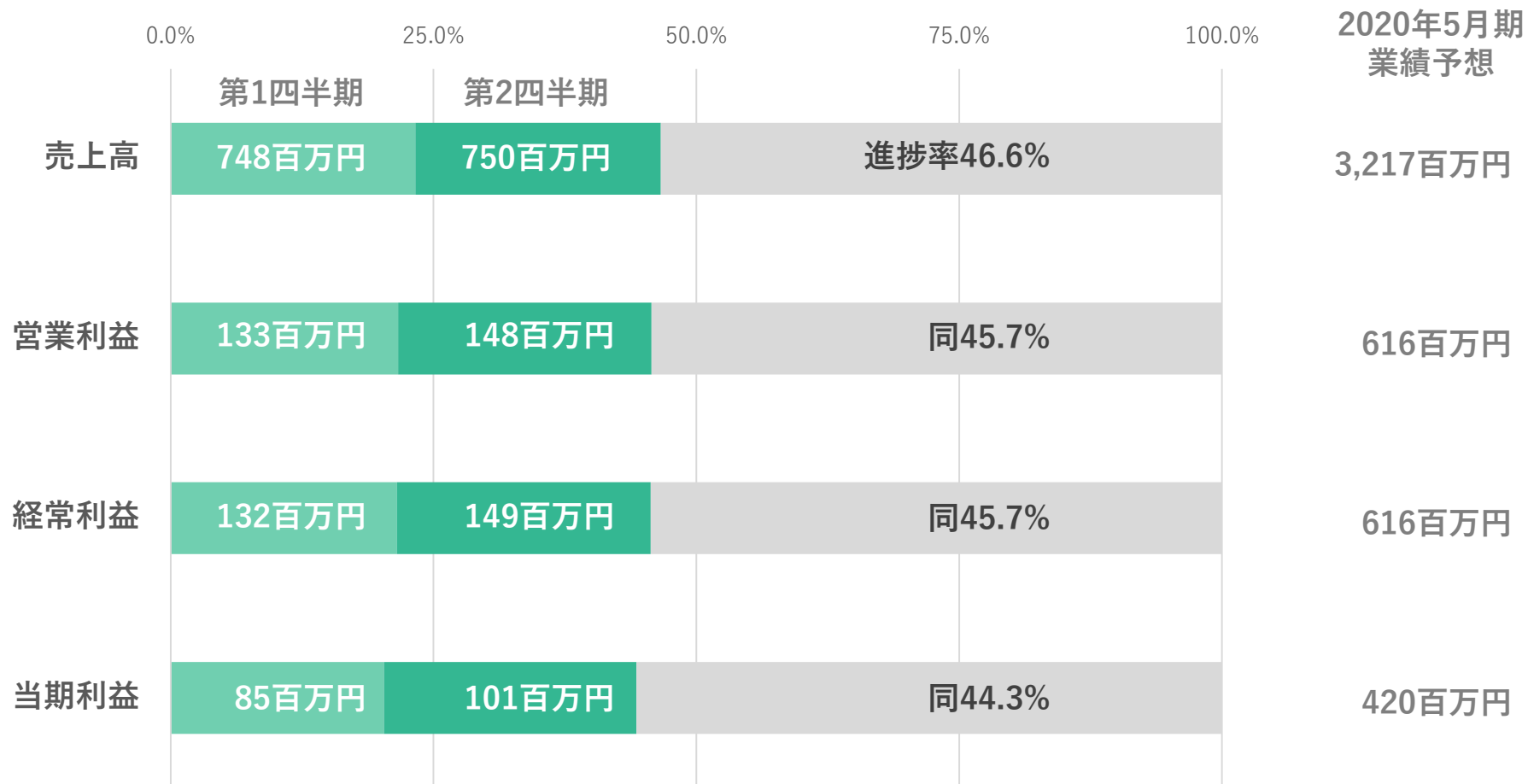
2020年5月期第1四半期比で微減

売上高	： 69百万円	前四半期	： 72百万円 [▲3百万円 (▲4.5%)]
-----	---------	------	--------------------------

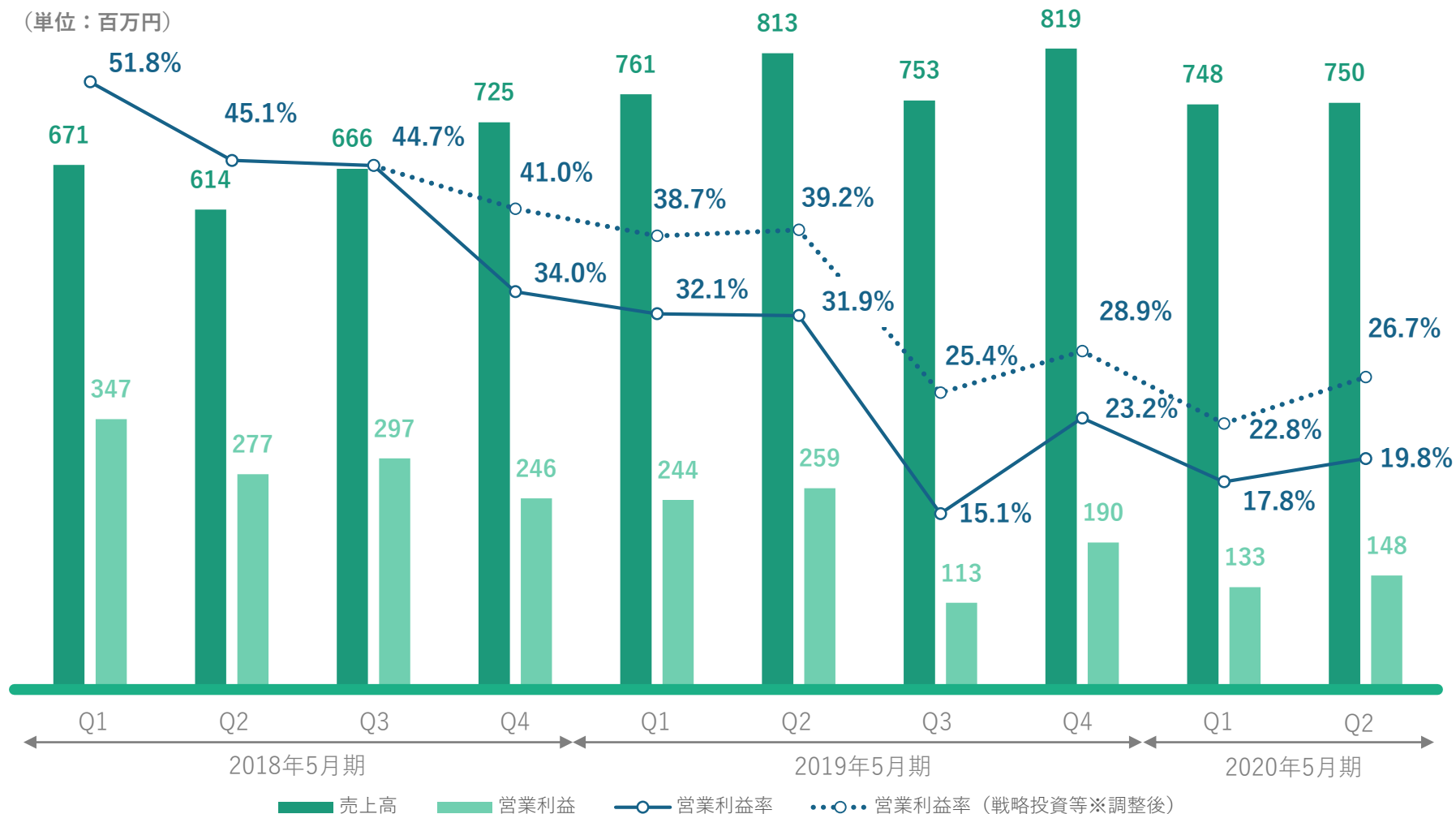
※ 合計にはその他売上を含む

第2四半期までの業績進捗状況

- 第1四半期に引き続き、第2四半期も堅調に推移
- 通期業績予想（2019年7月10日公表）記載の計画通りに推移



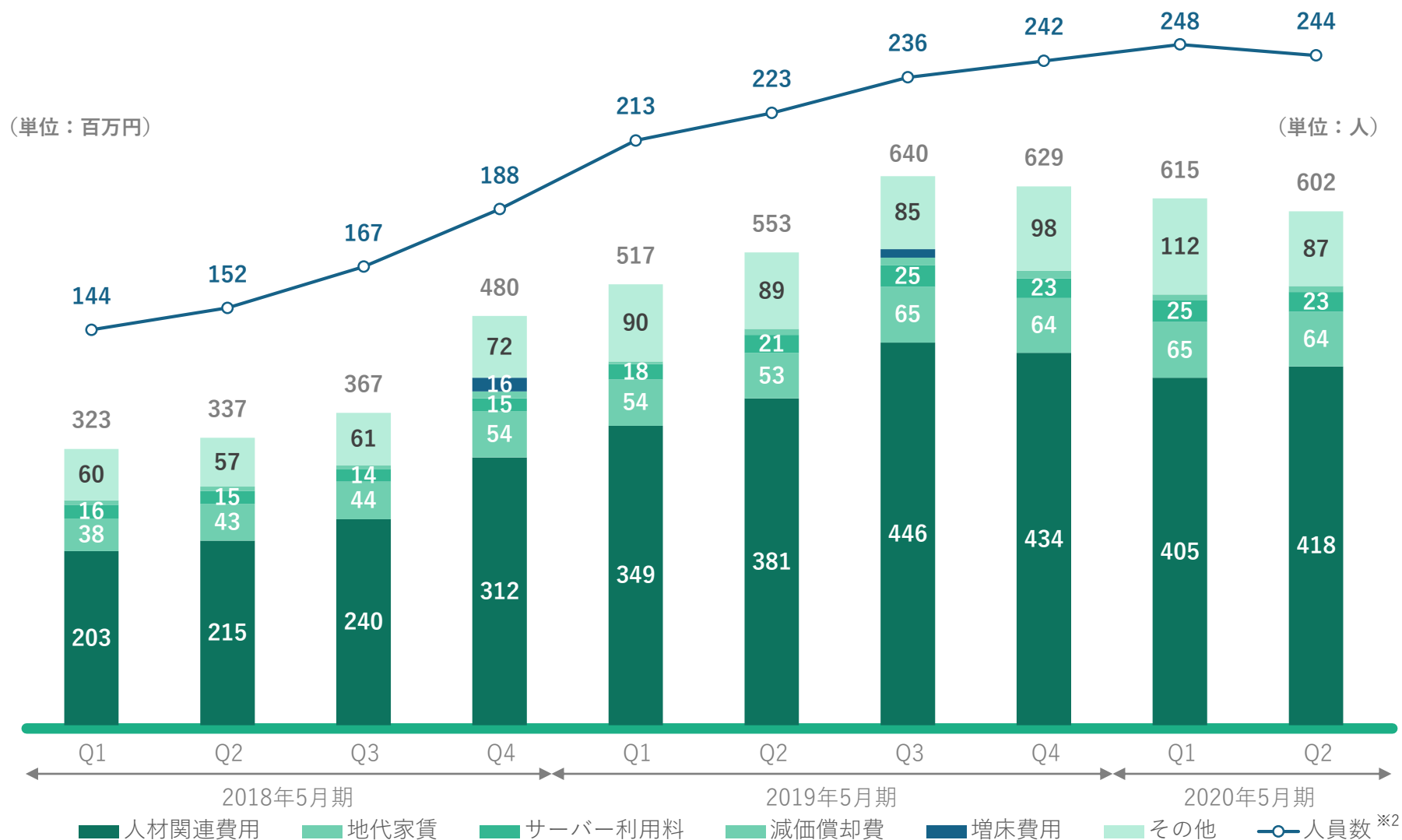
- 2020年5月期第1四半期比で売上高は堅調に推移し、営業利益は改善



※ 2018年5月期第4四半期以降に計上された増床等に係わる一過性コスト、株主優待費用及び中期事業戦略に基づき投下する戦略投資 (新規事業、海外展開及び組織・人材戦略に係る総費用)

コスト構造の四半期推移

- 2019年5月期第3四半期からコストが減少傾向

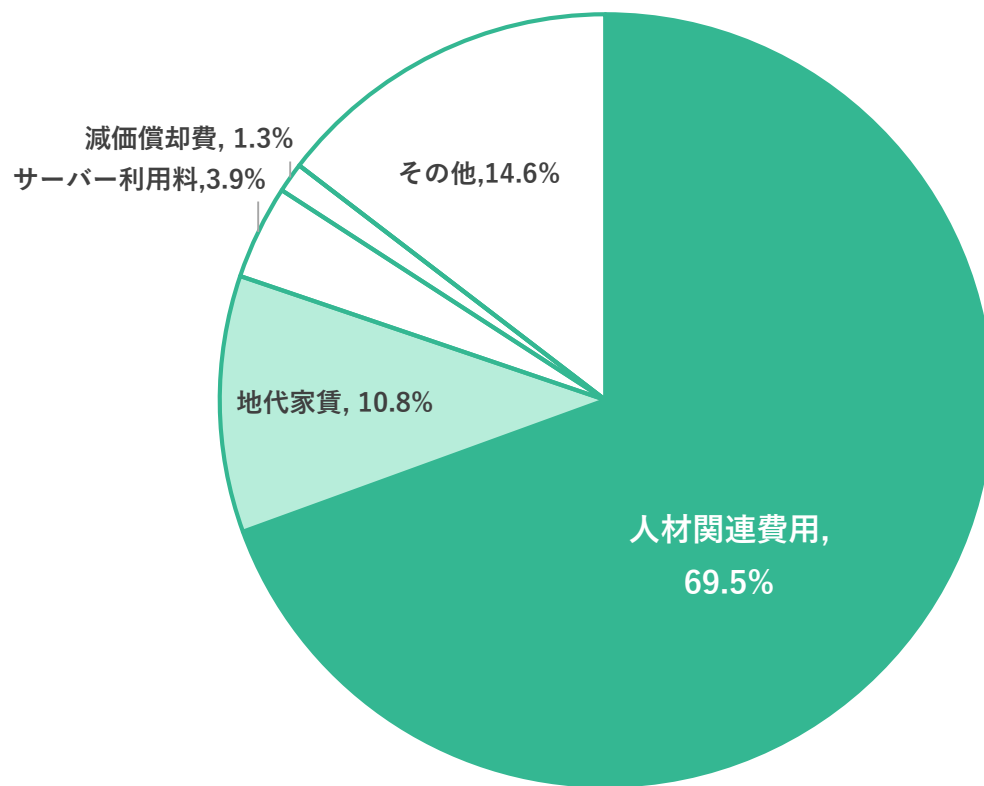


※1 人材関連費用とは、売上原価及び販売費及び一般管理費に計上される役員報酬、給与手当、賞与及び賞与引当金繰入、法定福利費、株式報酬費用、外注費、人材採用費及び人材育成費の合計

※2 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）

- コスト全体における人材関連費用※の割合は69.5%と大部分を占める

人材関連費用: 69.5%



2020年5月期第2四半期

人材関連費用	: 418百万円
地代家賃	: 64百万円
サーバー利用料	: 23百万円
減価償却費	: 7百万円
その他	: 87百万円
売上原価・販売費及び一般管理費合計	: 602百万円

※ 人材関連費用とは、売上原価及び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



2. 各事業領域の概況

- 国内最大級のゲームメディア「GameWith」を運営
- 主要3事業領域を中心に幅広くゲーム関連事業を展開

ゲーム攻略

ゲームを有利に進めるためのゲーム攻略



ゲーム紹介

ゲームを始めるきっかけを作るゲーム紹介



動画配信

ゲームタレントによるゲーム実況の動画配信

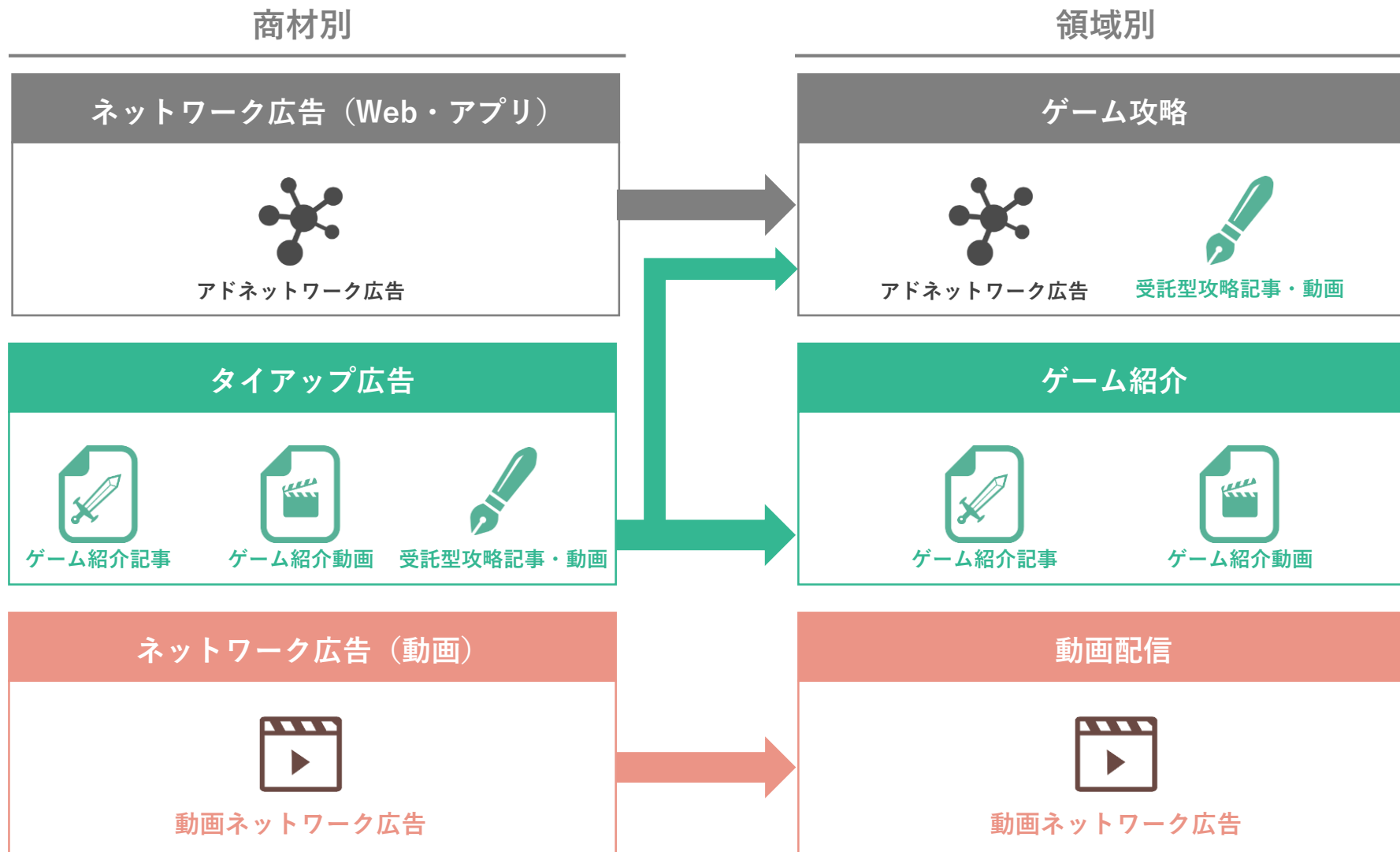


新規事業

Missionを体現するための様々な新規事業を展開



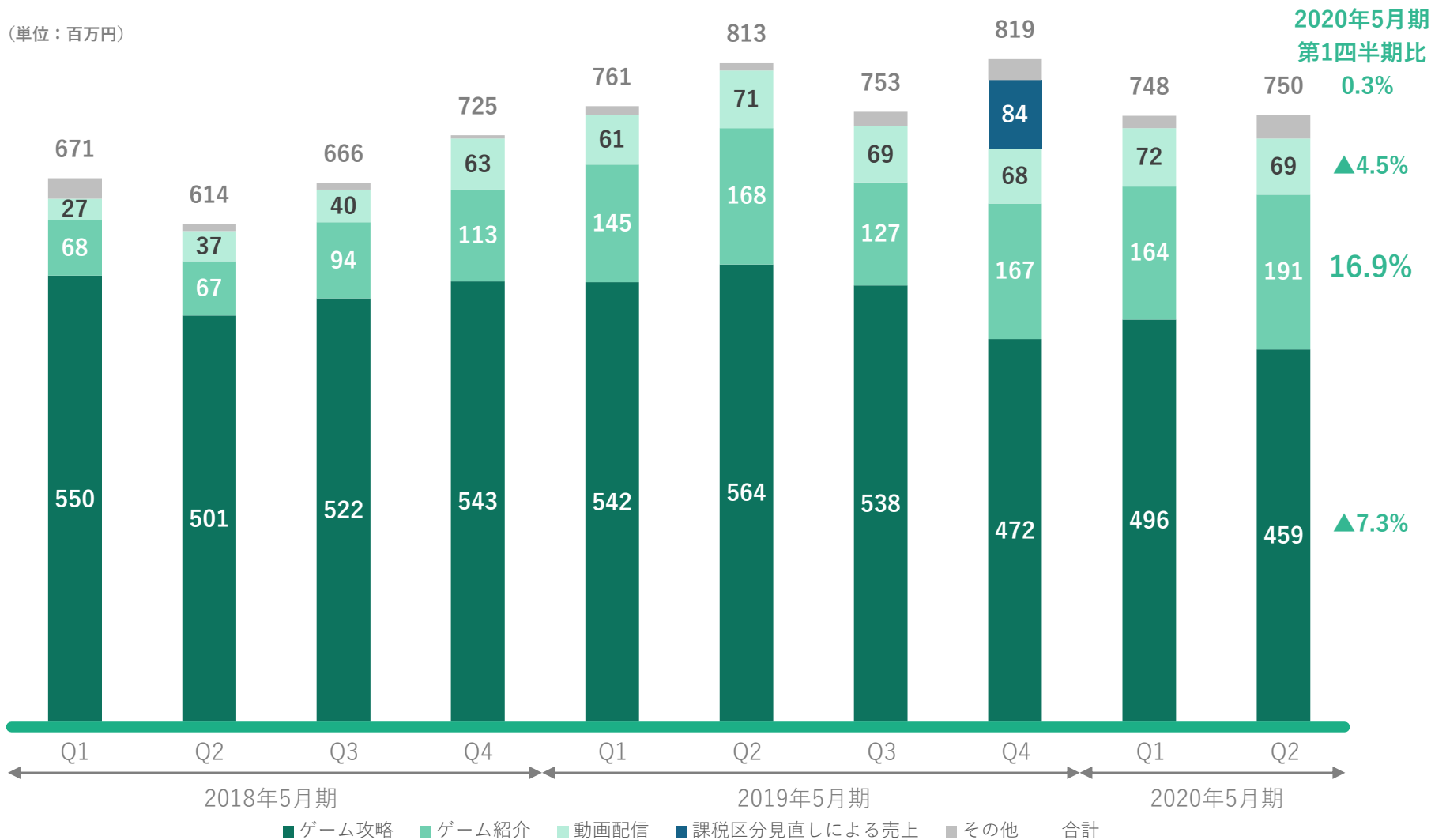
- 2019年5月期第4四半期より、従来の「商材別」から事業の実態に近い『領域別』に説明区分を変更



領域別売上高の四半期推移

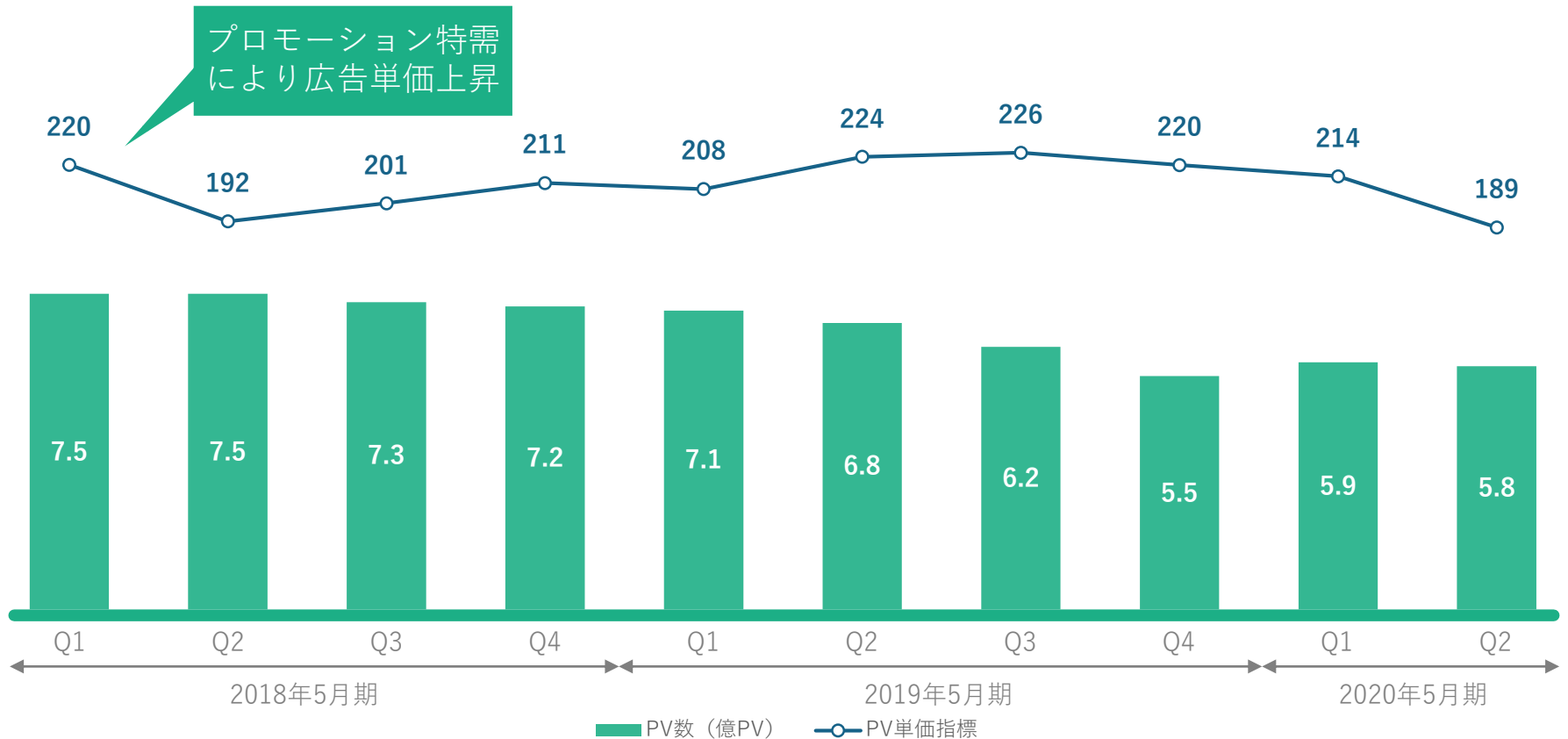
- 中期事業戦略の注力分野である「ゲーム紹介」が伸長、同領域において過去最高売上高を記録

(単位：百万円)



※ 2019年5月期第4四半期に消費税の課税区分見直しによる売上高84百万円を計上
 ※ 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

- 四半期毎の月間平均PV数※¹（ページビュー数）は5.8億PVとなり、2020年5月期第1四半期比で堅調に推移
- 四半期毎の月間平均PV単価指標※²は、主に市場環境の変化及び純広告の減少により下落



※¹ 各四半期の月間平均PV数を算出して掲載

※² 広告運用体制を構築した2017年1月次の月間平均PV単価を基準値100として相対値を算出

※ 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



3. 中期事業戦略



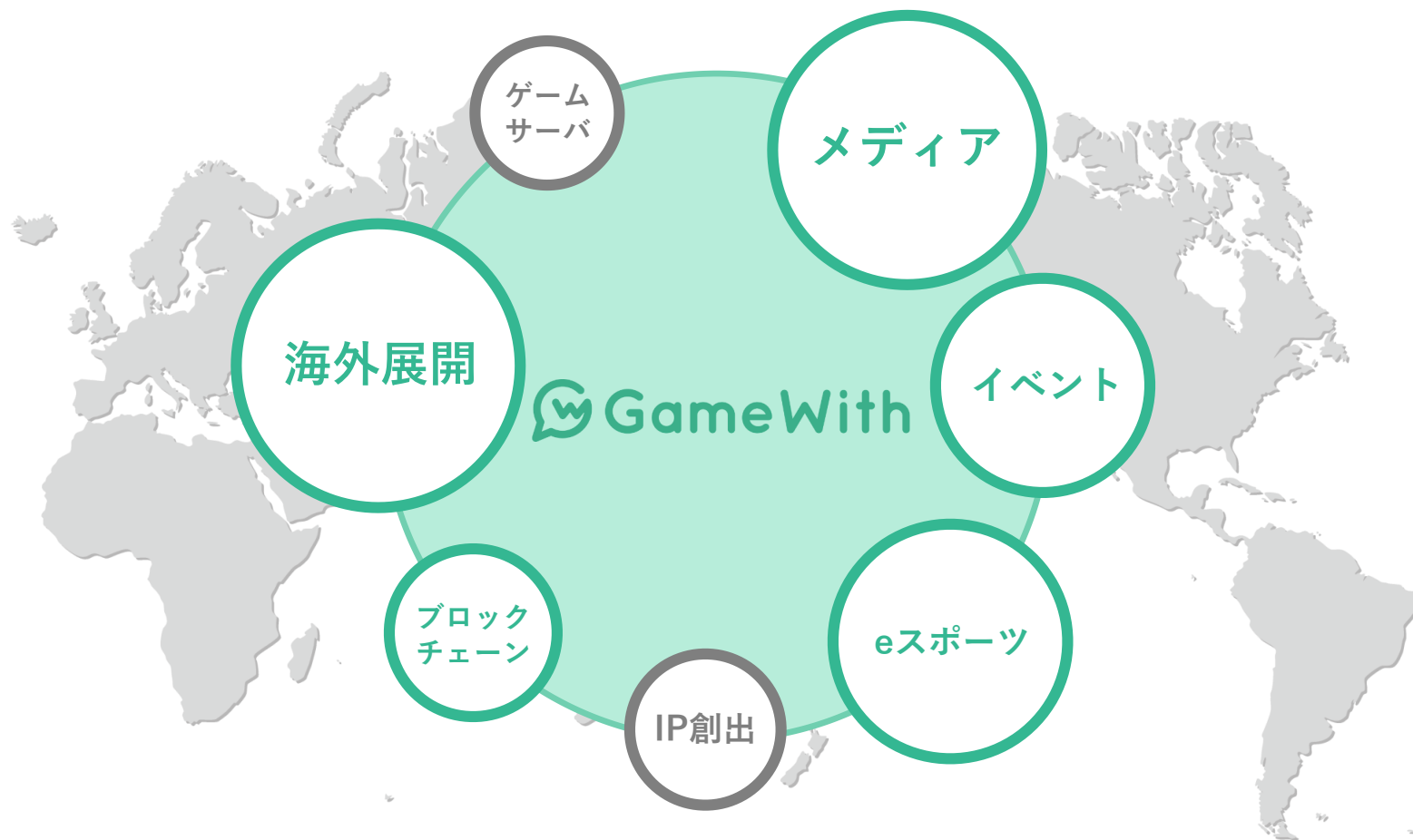
3-1. 中期事業戦略の概要

ゲームをより楽しめる世界を創る

“Create a more enjoyable gaming experience”

ゲームに熱中し、ゲームで繋がり、ゲームを仕事にして誇れる。
そんな「ゲームをより楽しめる世界」を、私たちGameWithが創り出していく。

ゲームをプレイするユーザーにとっても、ゲームを開発するメーカーにとっても、GameWithがいなければ提供できない体験や価値を提供し、ゲームを楽しむことに関わる全ての人たちのインフラのような存在になっていく。メディア事業にとどまることなく、ゲームをより楽しむための、あらゆる事業領域に進出していく。



2013
to
2018

国内メディア事業の売上創出・収益化

ゲーム攻略・ゲーム紹介・動画配信など
メディア事業を軸にビジネスモデルを確立



2019
to
2021

① 既存事業での収益拡大

既存のゲーム攻略に次ぐ、第二の柱の創造にむけてゲーム紹介に注力

② 海外展開の加速

欧米、アジア圏等海外展開を加速

③ 新規事業領域への挑戦

既存事業以外の、様々なゲーム関連領域に展開



3-2. 中期事業戦略の進捗・トピック

①既存：ゲーム紹介 第二の柱の創造

- 「ゲームを始めるきっかけを作る」ゲーム紹介は、既存事業拡大の中核として成長を牽引
- ユーザーの情報取得の手段がテキストから動画へと移り変わる中、動画を中心としたデザインに変更

ゲーム紹介動画追加

テキストから動画へ

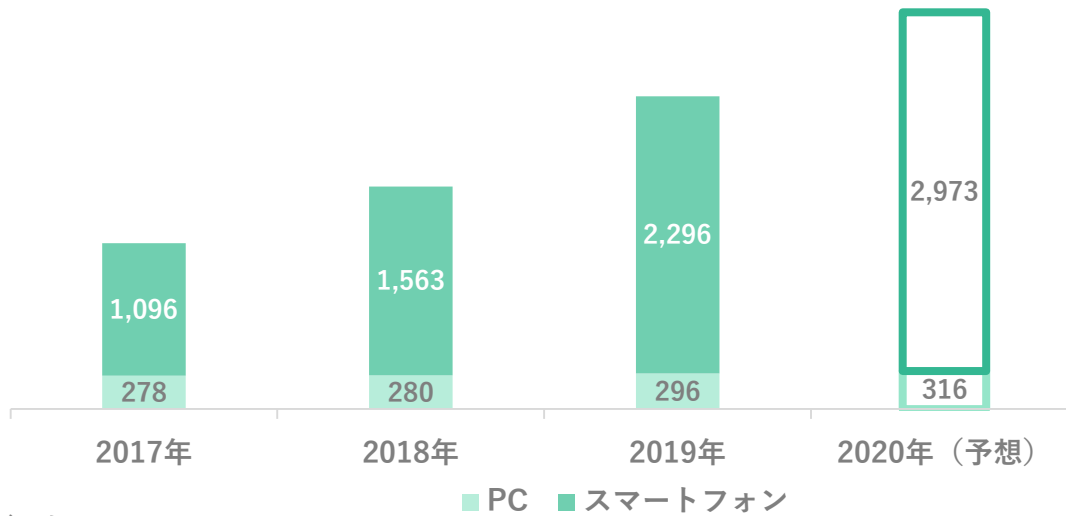
New! 各ゲームのページ
冒頭に紹介動画掲載



- オンライン動画視聴の普及が進み、ユーザーはテキストを読むよりも動画を視聴することで情報を取得したいと考える傾向※1
- 2020年春に大手通信会社が5Gの商用化を開始、遅延なく動画再生が可能に※2

(単位：億円)

動画広告市場規模推計・予測（デバイス別）※3



※画像はイメージです

出典：※1 米Levels Beyond オンライン調査 <http://www.levelsbeyond.com/consumersdemandbrandvideo/>

※2 新経済サミット TOKYO 2019 トークセッション <https://www.itmedia.co.jp/mobile/articles/1906/27/news117.html>

※3 株式会社サイバーエージェント/オンラインビデオ総研 プレスリリース <https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=24125>
<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=22540>

①既存：@WIKI（アットウィキ）の事業譲受

- 2019年12月に、国内最大級のウィキレンタルサービス「@WIKI（アットウィキ）」を譲受
- GameWith内で取り扱いのないコンテンツの強化により、メディア事業の拡大を実現

対象ゲーム、コンテンツの拡大

譲受前

GameWithサイト内にて、対象ゲームの攻略情報コンテンツをライターが作成、公開



譲受後

上記に加え、@WIKIサイト内にてゲーム情報コンテンツをユーザーが作成、公開



- ①対象ゲーム、コンテンツ数の増加
- ②PV数の増加

「@WIKI」運営会社として新会社を設立

■名称

株式会社アットウィキ

■所在地

東京都港区六本木六丁目8番10号

■代表者の役職・氏名

代表取締役 阿部 拓貴（当社執行役員）

■資本金

1億円

■設立年月日

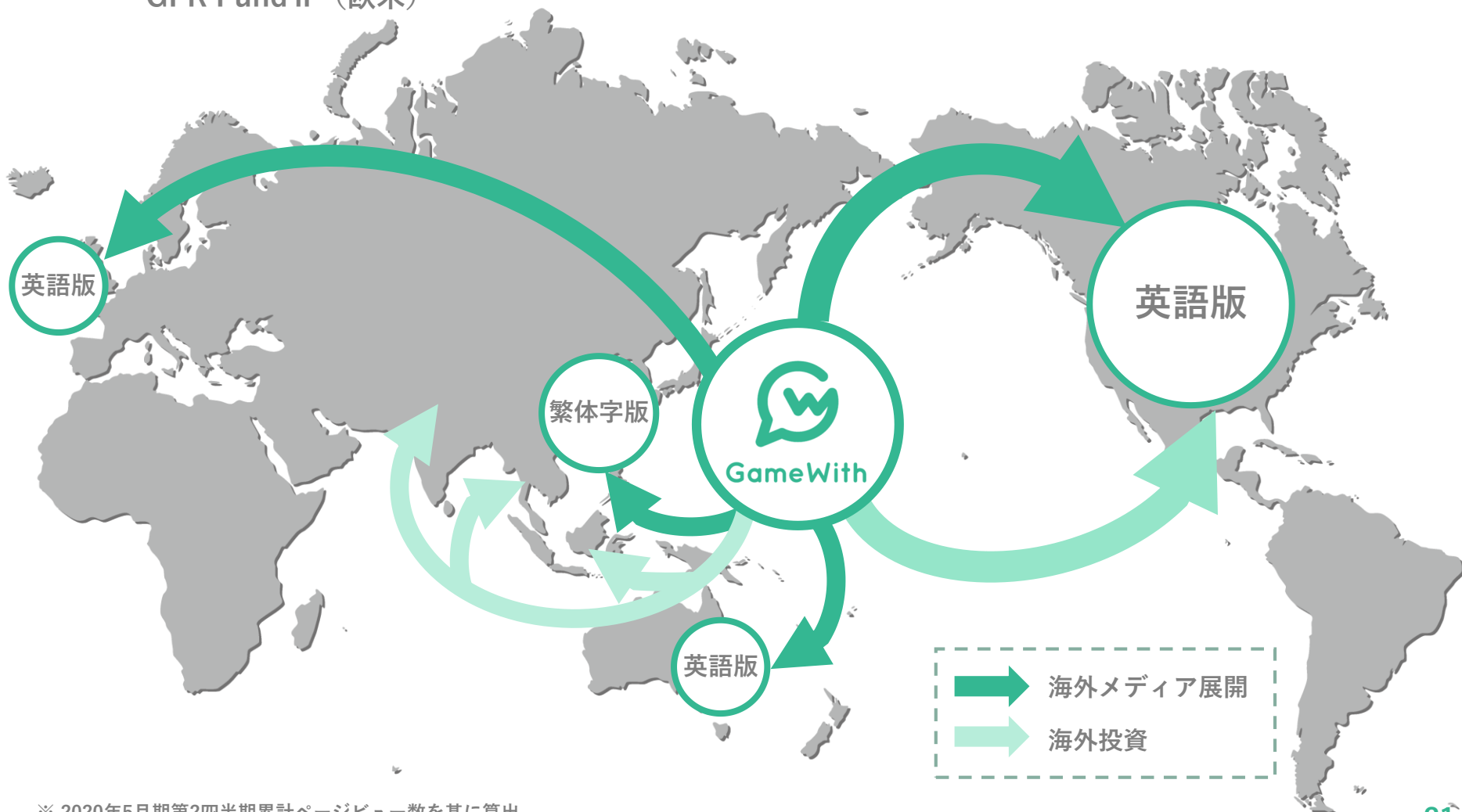
2019年12月18日

■大株主及び持分比率

当社100%

②海外：海外展開の加速

- 英語版GameWithは、リリースから約1年で月間1,490万PV※を達成
- 海外企業への投資・提携は今後もより積極的に推進
 - GCUBE社（インドネシア）、GamingMonk社（インド）、Infofed社（東南アジア）、GFR Fund II（欧米）

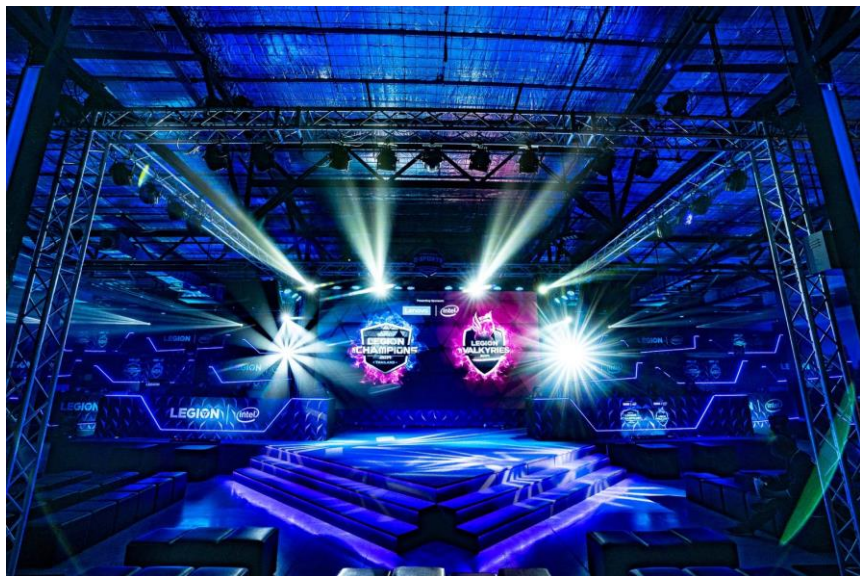


※ 2020年5月期第2四半期累計ページビュー数を基に算出

②海外：Infofed社への投資

- 2019年11月、主にタイにおいてeスポーツ大会イベントの企画・運営を行うInfofed社に新規投資
- Infofed社を通じて、ゲーム人口の増加が見込まれる東南アジア市場に進出

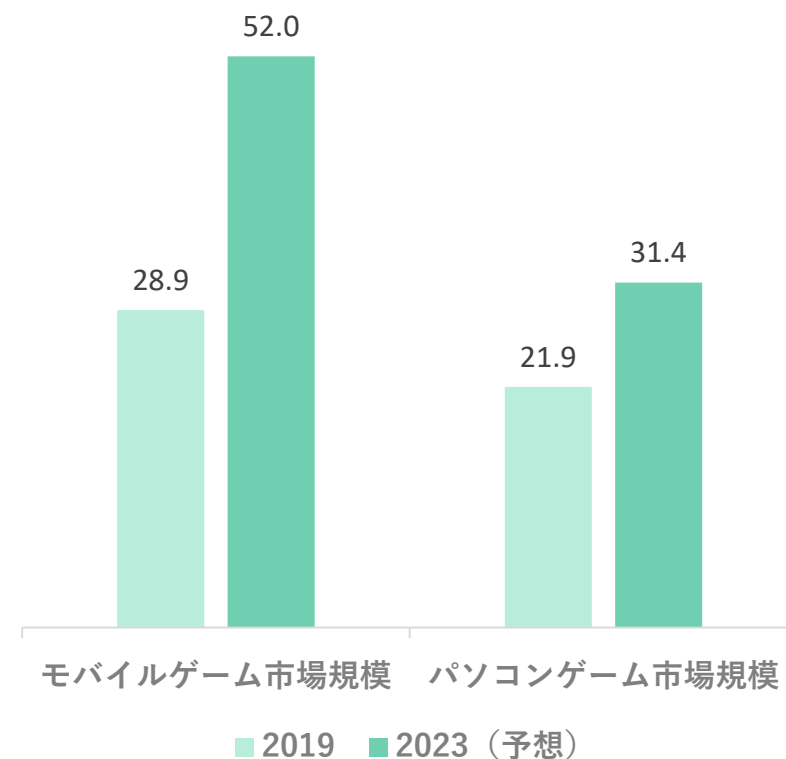
オフライン/オンラインでイベントを主催



- タイにeスポーツアリーナを所持
- オンライントーナメントプラットフォーム”eArena”運営
- “eArenaタレント”による動画配信事業も行う

東南アジアのゲーム市場は急成長※1

(単位：億ドル)

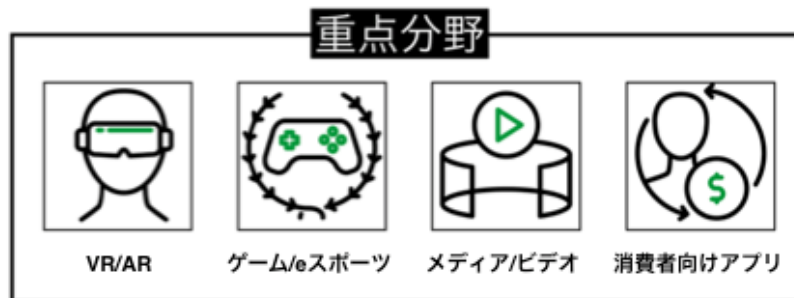


※ Infofed社への出資の詳細については、当社ウェブサイトをご参照ください <https://gamewith.co.jp/2822>

出典：※1 市場調査会社 Niko Partners <https://nikopartners.com/southeast-asia-mobile-games-report-five-year-forecast/>
<https://nikopartners.com/southeast-asia-pc-online-games-report-five-year-forecast/>

②海外：GFR Fund II への投資

- 2019年12月、北米デジタルメディア及びエンターテインメント領域のスタートアップ企業を支援するファンド「GFR Fund II」へ出資
- 投資先は北米を中心にVR/AR領域に投資していく他、当社とも親和性のあるeスポーツ、ストリーミング、AI、ブロックチェーン等の分野にも投資していく方針



③新規事業：eスポーツチーム運営（1）

- 2018年にプロゲーミングチーム「GameWith」を結成してから、各部門において様々な大会や動画配信で成果を上げ、eスポーツの普及及び発展に貢献

主な戦績・ハイライト



※ 「FORTNITE」は、Epic Games社が提供するバトルロイヤルゲーム

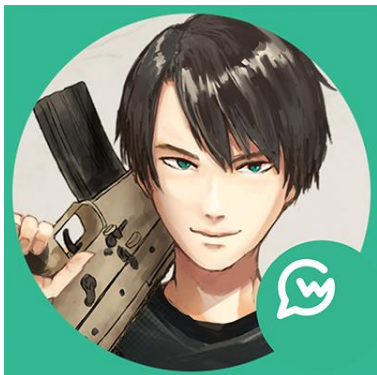
※ 「クラッシュ・ロワイヤル」は、Supercell Oy社が提供するリアルタイム対戦型モバイルカードゲーム 通称「クラロワ」

© 2020, Epic Games, Inc. Epic、Epic Games、Epic Gamesロゴ、Fortnite、Fortniteロゴ、Unreal、Unreal Engine 4およびUE4は、米国およびその他の国々におけるEpic Games, Inc.の商標または登録商標であり、無断で複製、転用、転載、使用することはできません。

③新規事業：eスポーツチーム運営（2）

- FORTNITE部門、コンシューマー格闘ゲーム部門において実況動画が好調に推移し視聴者数が増加

FORTNITE部門



Nephrite（ネフライト）選手

- 動画配信サイトにおけるチャンネル登録者数約20万人突破

コンシューマー格闘ゲーム部門



Zackray（ザクレイ）選手

- 任天堂公式スマッシュボール杯優勝
- 関東スマブラオフ大会、ウメブラ優勝
- 米国スマブラ大会The Big House優勝
- 動画配信チャンネルを6月から開始
チャンネル登録者数約5.6万人

クラッシュ・ロワイヤル部門



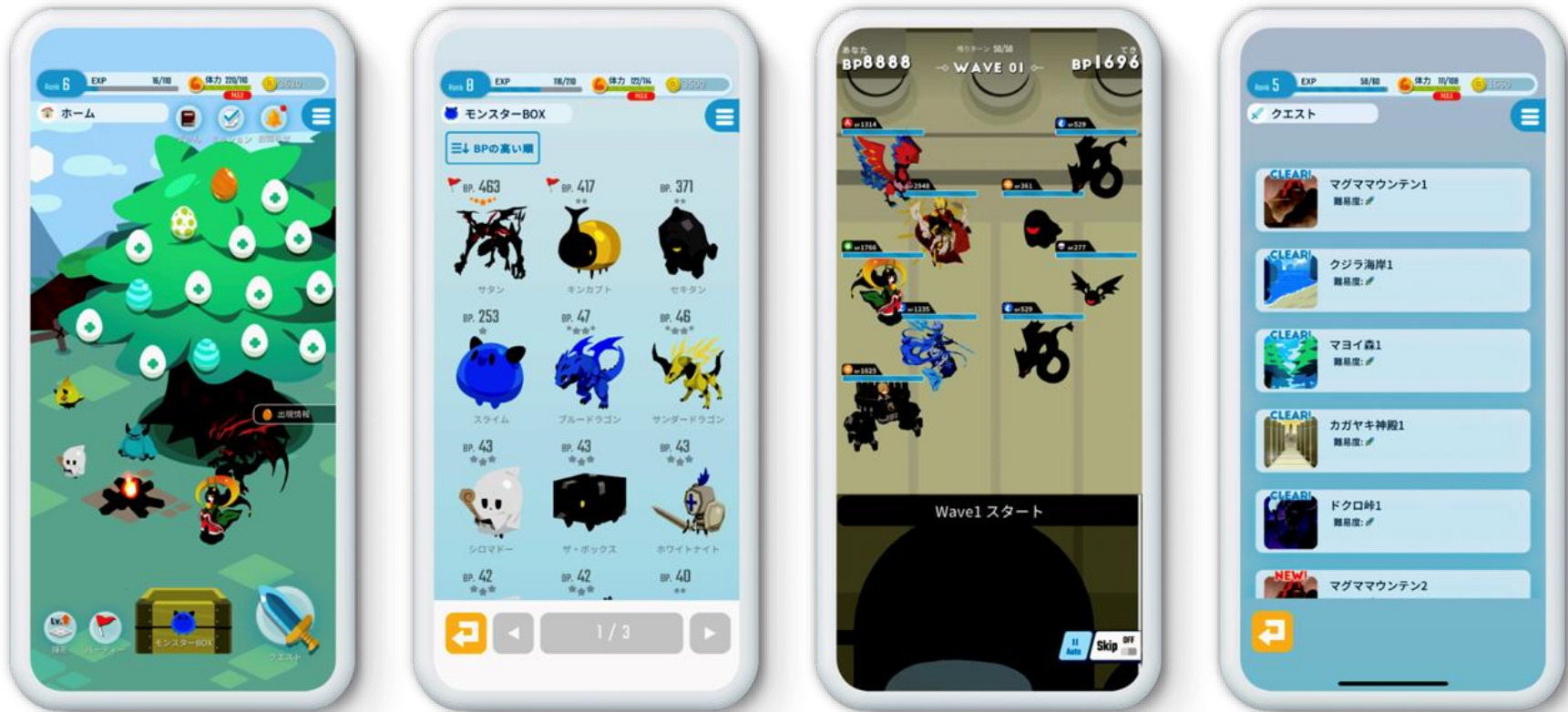
所属選手一覧（左から順に記載）

- ロラポロン選手
- ブロッサム選手
- KK選手
- ユイヒロ選手
- 焼き鳥選手

③新規事業：ブロックチェーンゲーム進捗

- 自社初のブロックチェーンゲーム「EGGRYPTO（エグリプト）」を他社と共同開発
- 2019年11月18日、クローズドβ版リリース
- 2019年12月23日、オープンβ版リリース

開発画面イメージ



※ 画像は開発中のものです。実際のゲーム画面とは異なる場合があります
※ 詳細については、当社HPをご参照ください <https://gamewith.co.jp/2580>



4. 株主・投資家の皆様へ

- 2019年12月2日付けで入会

Keidanren

Policy & Action

一般社団法人日本経済団体連合会（以下、「経団連」）：

日本の代表的な企業1,452社、製造業やサービス業等の主要な業種別全国団体109団体、地方別経済団体47団体などから構成（2019年12月31日現在）。企業と企業を支える個人や地域の活力を引き出し、我が国経済の自律的な発展と国民生活の向上に寄与することを目的とする総合経済団体。

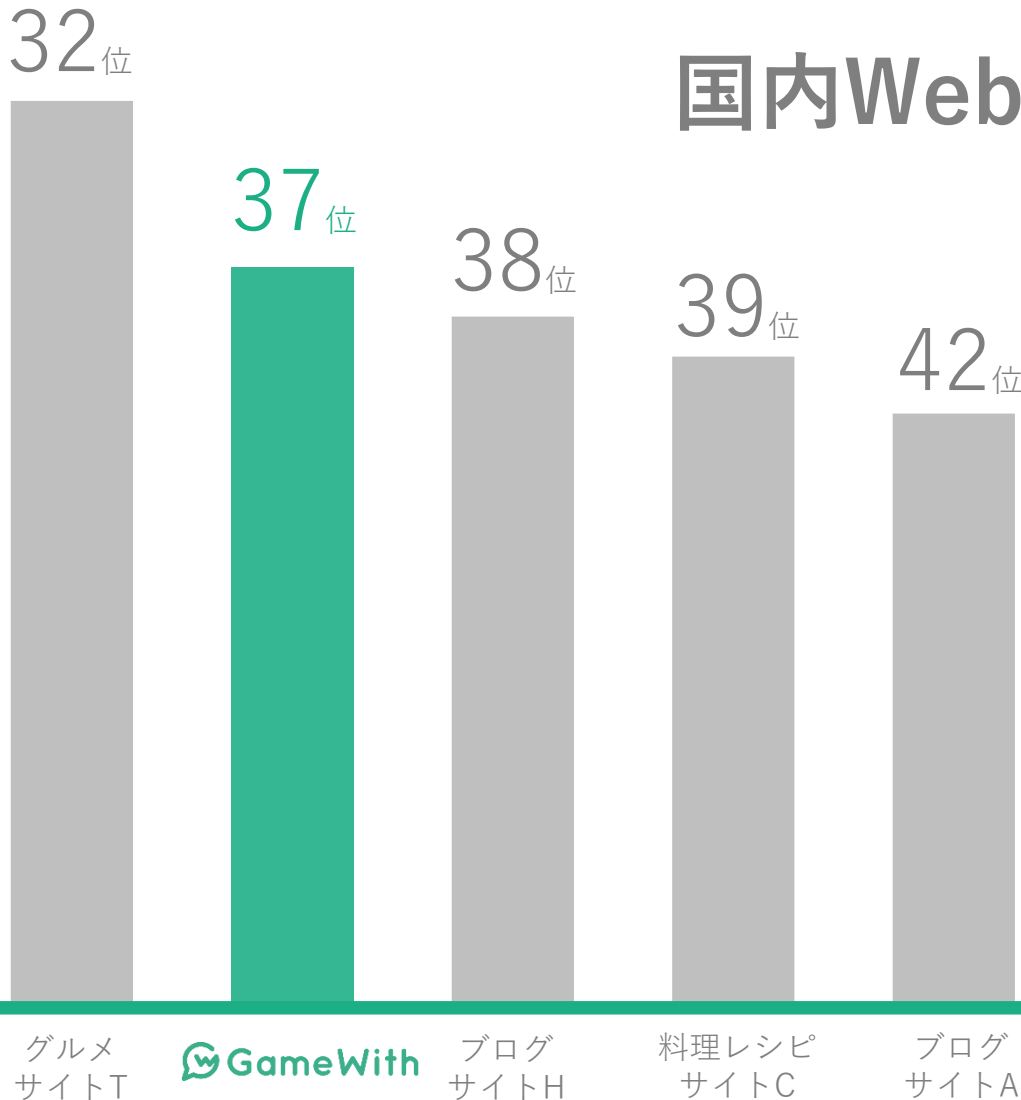
今回の経団連入会を機に、経団連が提案する「Society 5.0 for SDGs」の実現に向け、これまでの日本経済を支えてきた数多くの会員企業の皆様と更なる連携を図り、邁進してまいります。



5. Appendix (会社概要)

会社名	株式会社 GameWith（証券コード：6552）		
所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号 六本木ヒルズ森タワー20階		
事業内容	ゲーム情報等の提供を行うメディア事業		
設立	2013年6月		
経営体制	代表取締役社長	今泉	卓也
	取締役	伊藤	修次郎
	取締役	村田	祐介
	取締役（社外）	武市	智行
	取締役（社外）	濱村	弘一
	常勤監査役（社外）	半谷	智之
	監査役（社外）	後藤	勝也
	監査役（社外）	森田	徹
資本金	536百万円（2019年11月末時点）		

国内Webサイト合計訪問数



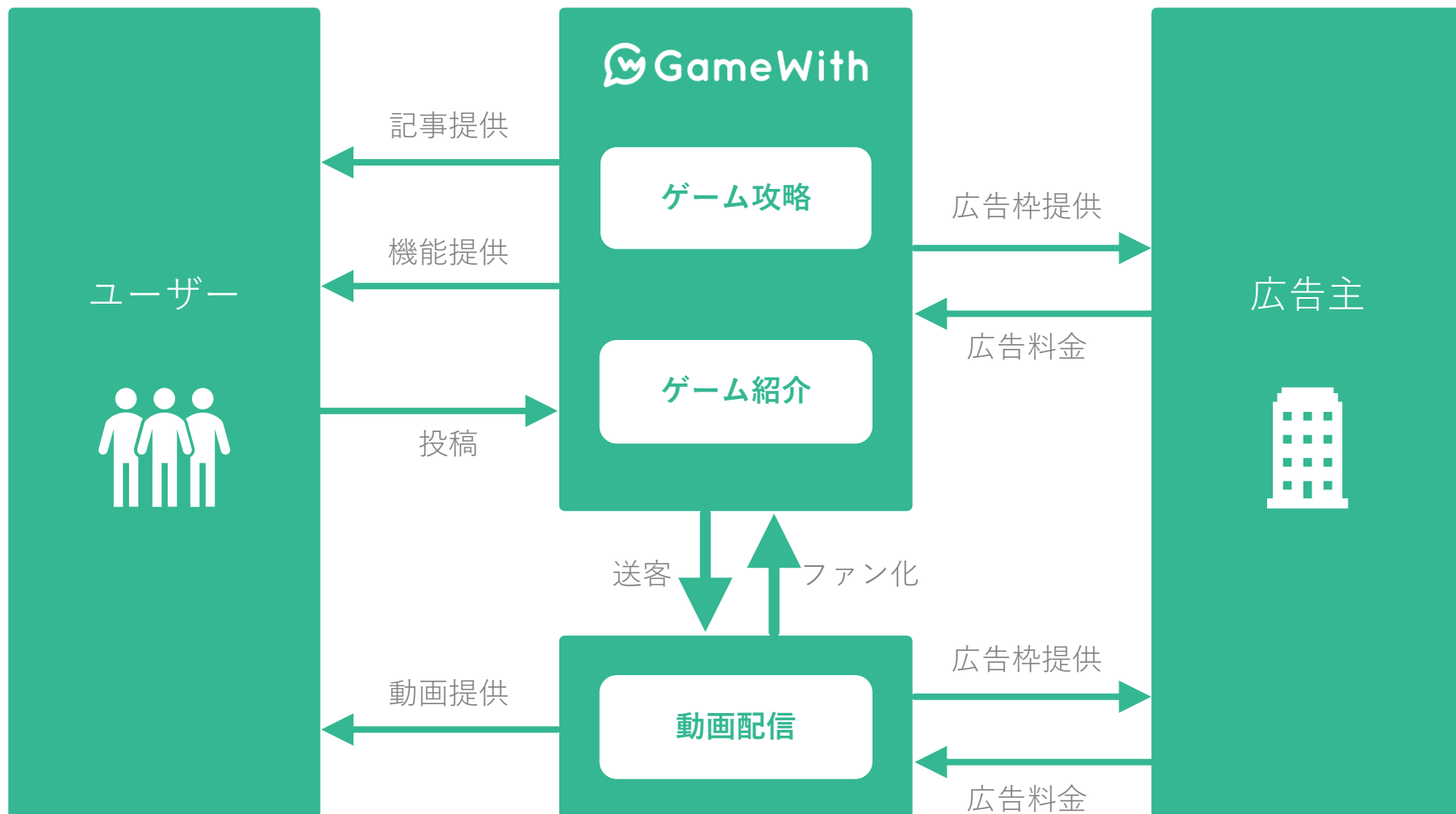
国内**37**位

国内1位：検索サイトG
国内2位：ポータルサイトY
国内3位：動画サイトY

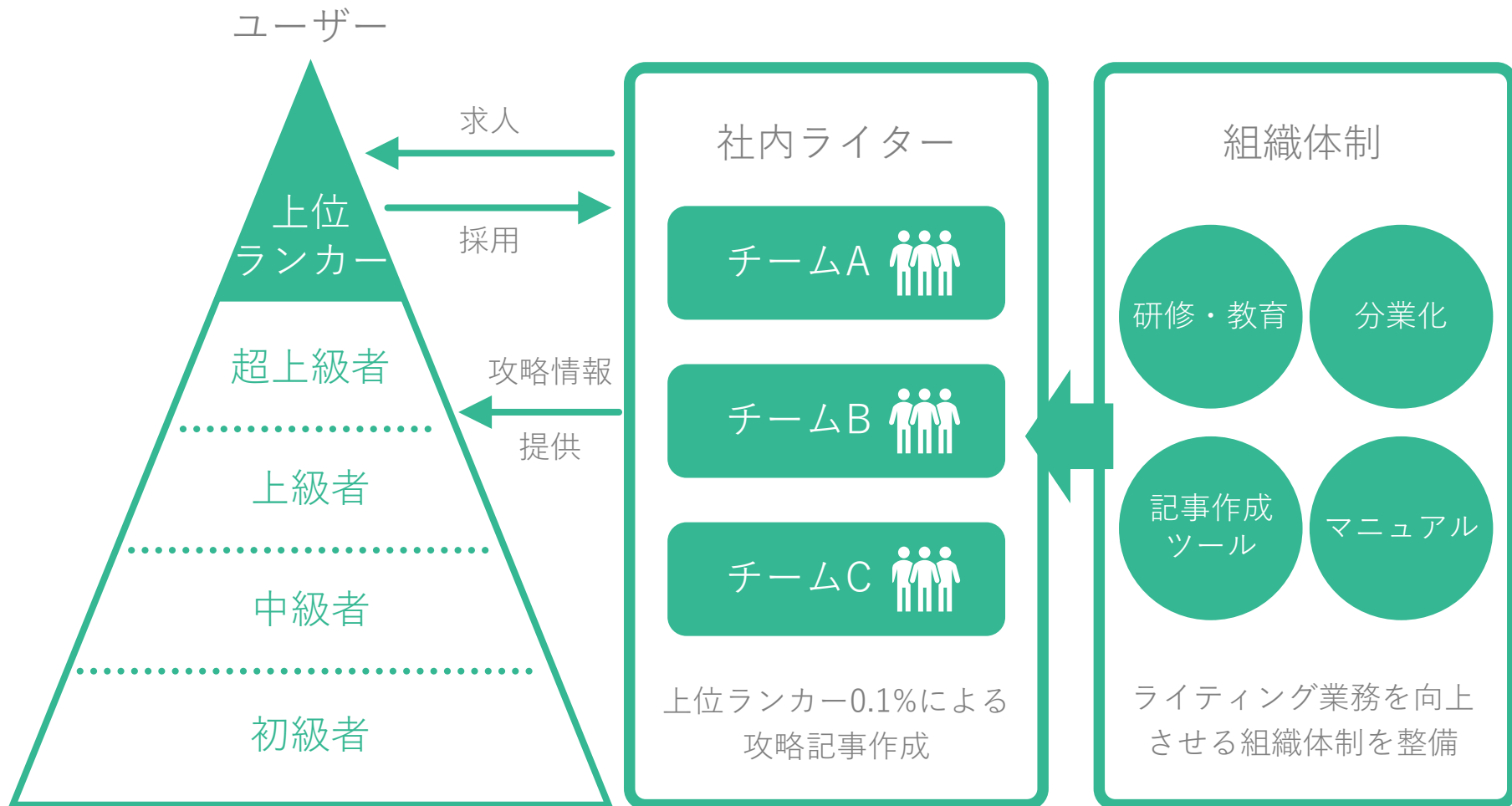
ゲームメディア

国内**1**位

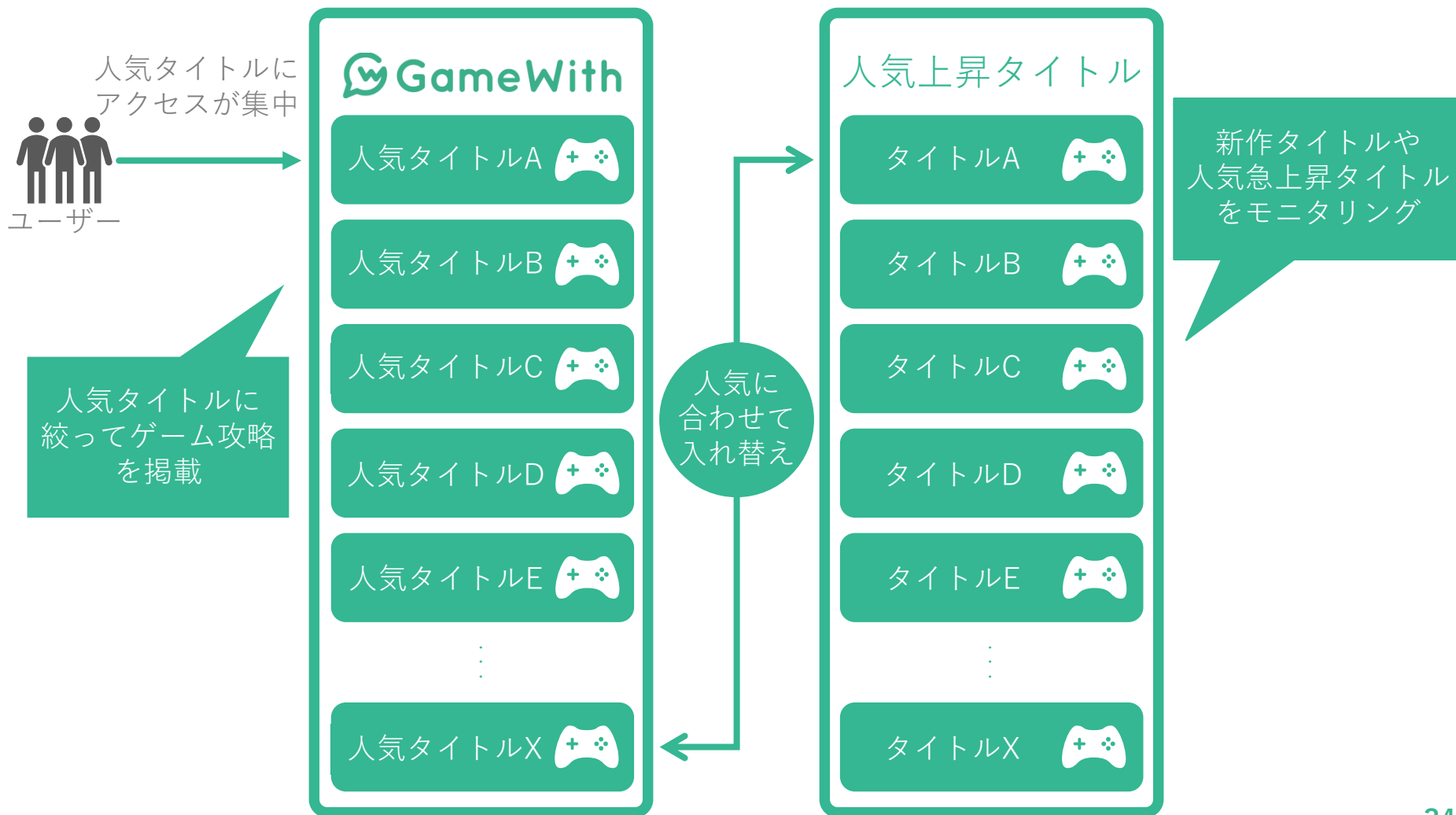
- ゲームに必要な記事や機能を提供することで、ユーザーを集客
- 広告枠を広告主に提供することで収益化を実現



- 上位ランカーを採用し、組織的に記事作成を行うことで、イベントに素早く対応し、正確な記事を高頻度で更新する仕組みを構築



- 人気に合わせて取り扱いタイトルを入れ替えることで、安定して高いトラフィックを確保



- 網羅的な国内最大級のゲームデータベースを構築
- 社員が実際にゲームをプレイし、質の高いゲーム紹介記事・動画を掲載



- クリエイターの力を最大化するため様々な面からサポート
- 自社から人気配信者を輩出した実績もあり、チャンネル成長のノウハウを社内に蓄積

サポート内容



クリエイター



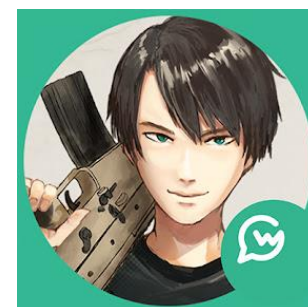
なうしろ



むじょっくす

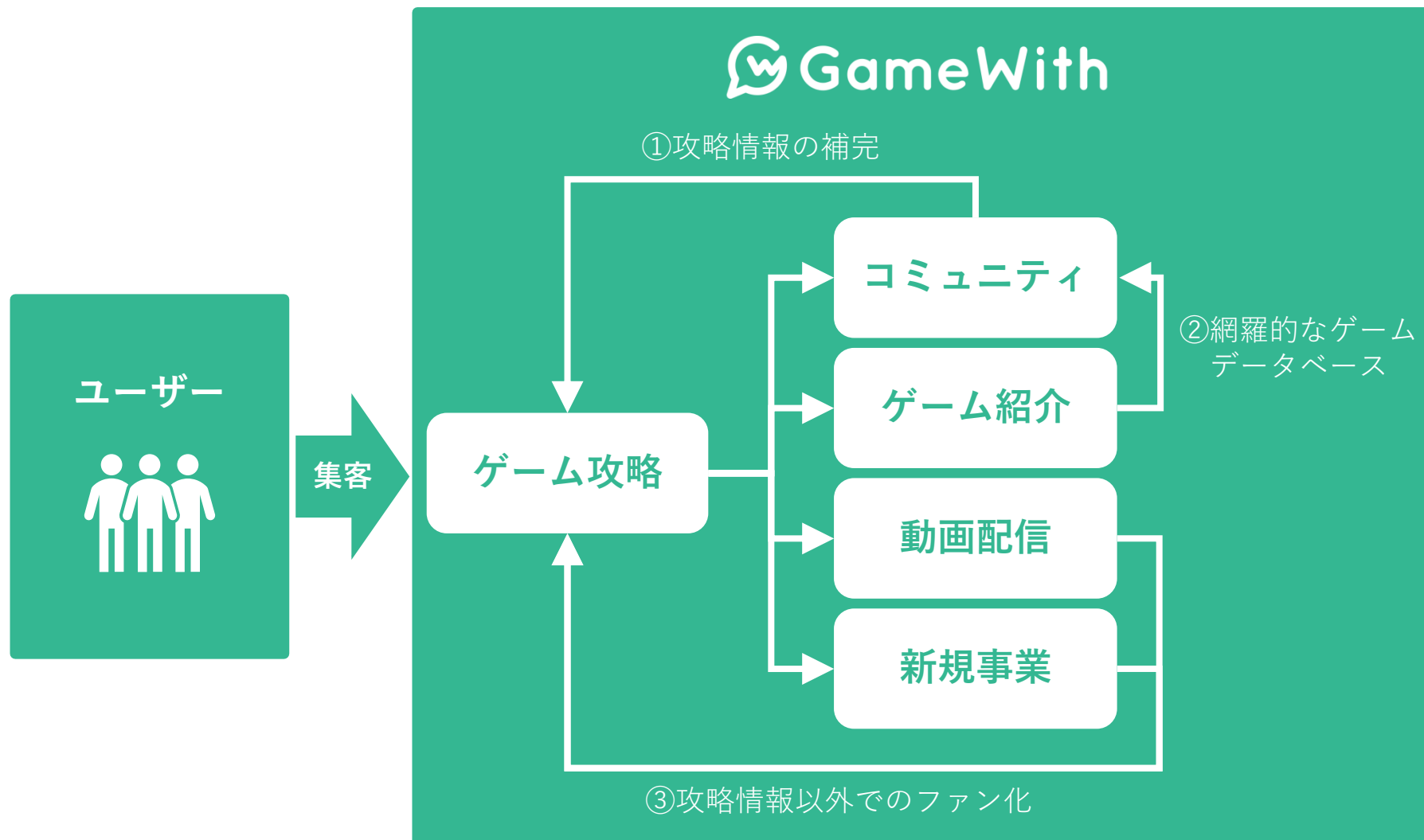


やまだ



Nephrite
(プロスポーツ選手)

- ゲーム攻略情報で集客したユーザーをゲーム紹介などの各サービスへ送客
- ゲーム攻略と各サービスで相乗効果を生み出す



本資料に含まれている将来の見通しに関する記述は、本資料の発表日現在において入手可能な情報を基にした判断及び仮定に基づいて作成されたものであり、その正確性を保証するものではありません。

実際の業績は、これらの判断及び仮定に含まれる様々な不確定要素、リスク要因の変更や経済環境の変動などにより、見通しと大きく異なる可能性があります。

 GameWith