

GameWith Report



2019.6.1 ~ 2020.5.31

MISSION

ゲームをより楽しめる世界を創る

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。

ゲームメディア
1位 国内WEBサイト
合計訪問件数

※出典：SimilarWeb国内Webサイト合計訪問数
(2019年6月～2020年5月の1年間)

VISION

世界のゲームインフラになる

メディア

イベント

eスポーツ

海外展開

ブロック
チェーン

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。



Top Message

ゲームをより楽しめる世界を目指して。

株主の皆様へ

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

また、このたびの新型コロナウイルス感染症に罹患された方々や困難な状況におられる皆様の一日も早いご回復と、事態の収束を心よりお祈りいたします。

当社といたしましては、緊急事態宣言発令に先がけ2020年3月30日より在宅勤務体制を実施することを意思決定し、お取引先様や従業員の安全を最優先に考えた対策を講じました。

今後は、在宅勤務体制を活かし、居住地域を問わないライターの採用を進めてまいります。国内はもちろん海外の有能な人材を確保し、多様な働き方を提案してまいります。さらに世界中のゲーム好きが所属する組織にし、ゲームを仕事にできる世界の実現を目指してまいります。

新型コロナウイルス感染症の

影響を受けつつもゲーム需要増加

事業面におきましては、企業からの広告出稿量が減少したことによる広告単価の下落および新作ゲームのリリース遅延、オンラインイベントの中止等の影響を受け、売上高、営業利益ともに減少しました。

一方、外出自粛や休校措置によりユーザーがゲームをプレイする時間は増加し、普段ゲームをプレイしない人たちがゲームに触れることでゲーム人口の増加に繋がりました。加えて家でも楽しめるオンラインイベントの需要が高まったことで、ゲーム市場の拡大というポジティブな側面を見せました。結果として、当社の事業の軸である「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」の需要は高まりました。



代表取締役社長
今泉 卓也

ゲーム紹介を第二の柱に メディアとしての価値を高めていく

このような事業環境の下、中期事業戦略の要として、「ゲーム紹介」を「ゲーム攻略」に次ぐ第二の収益の柱としていくことに最も注力いたします。特に2021年5月期については、当社として初の全国CM放映を行う等、中期事業戦略を実現するための勝負の年と考えております。従来のイメージである「攻略サイト」の「GameWith」から「ゲーム情報メディア」の「GameWith」としての認知を高め、ユーザーが新たなゲームを探す際の第一想起の獲得を目指します。

新型コロナウイルス感染症の感染拡大収束が見えない中ではありますが、当社としては本業である国内メディア事業にしっかりと軸足を置き、中長期的な目線で企業価値の向上に邁進してまいります。株主の皆様におかれましては、なお一層のご支援ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。



Topics

コロナ禍でのオンラインイベント開催

当社は、世界保健機関（WHO）が掲げる新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止を目的に、ゲーム企業各社が外出自粛や感染症予防を促すキャンペーン「#PlayApartTogether」「#離れていっしょに遊ぼう」に賛同しています。

外出自粛生活の中でもゲームを通じて楽しい時間を過ごせるよう、感染予防の一環として「家にいても楽しめる」オンラインイベントを実施しました。



「FORTNITE※」オンライン大会

eスポーツ大会プラットフォームを提供する株式会社JCGと共同で、バトルロイヤルゲーム「FORTNITE」のオンライン大会「Play at Home Cup 2020」を開催しました。

本大会は約2,000人のご応募をいただき、大会の最大同時視聴者数約2万人、再生数は約30万回（2020年7月11日時点）と大盛況に終わりました。

※Epic Games社が提供するバトルロイヤルゲーム



2つの団体に入会

～企業価値の向上と持続可能な社会への貢献に向けて～

一般社団法人日本経済団体連合会※に入会

2019年12月に一般社団法人日本経済団体連合会（以下、経団連）へ入会いたしました。

今後は、当社の事業を通じて経団連が提案する「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。

※詳しくは<https://www.keidanren.or.jp/>をご覧ください。

Keidanren

Policy & Action

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)※に入会

2019年10月に一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）に入会いたしました。

この入会を機に、ゲームメーカー・パブリッシャーをはじめとする会員企業の皆様との関係を強化するとともに、連携してゲーム業界を取り巻く環境の整備に取り組み、ゲーム産業の健全な発展に寄与してまいります。

※詳しくは<https://www.cesa.or.jp/>をご覧ください。





中期事業戦略

～国内メディア事業の更なる収益拡大～



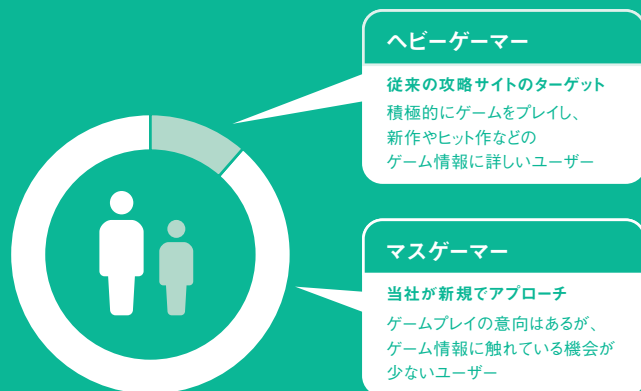
1. ゲーム紹介

ゲーム攻略に次ぐ第二の収益の柱に

スマートフォンの普及とともに、国内のゲーム市場は急速に拡大し、日本のゲーム人口は約 5,000 万人とされています。その中で、当社独自にゲーマーの層構造を調査分析した結果、従来の攻略サイトのターゲットである「ヘビーゲーマー」層は全体のごく一部であり、ゲーム紹介のターゲットとなる「マスゲーマー」層のボリュームは非常に大きいことが分かりました。ここに大きなポテンシャルがあると考え、「ゲーム紹介」の拡大を中期事業戦略の要として推し進めてまいります。

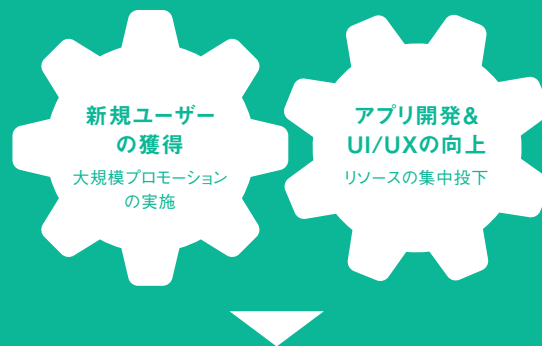
具体的な戦略としては、プロモーションを投下することで新規ユーザーを獲得し、アプリ開発やUI/UXの向上により、既存ユーザーだけでなく新規獲得ユーザーの定着率を高めることで、ゲーム情報メディア「GameWith」の利用ユーザーの最大化を目指します。プロモーション戦略として、Webマーケティングの拡大や当社初の全国CMを展開し、認知度向上に繋がります。「ゲーム紹介」を第二の収益の柱とし、さらに「GameWith」アプリユーザーの他事業への送客を生み出し、ゲーム情報メディアとしての価値を高めることで、中長期的な収益向上を目指してまいります。

ゲーマーのターゲットボリューム



当社独自に算出

「ゲーム紹介」の収益最大化へ



収益最大化へ

2. ゲーム攻略



コンシューマーゲーム※に注力

大型タイトルの発売や新型コロナウイルス感染症感染拡大防止のための外出自粛により、ゲームプレイ時間が増加し、それに伴いゲーム攻略の需要も高まりました。中でもコンシューマーゲームの攻略需要は増加しており、コンシューマーゲームのノウハウの蓄積は重要なファクターとなります。今後の新作タイトルの発売や次世代ゲーム機の発売を控える中、当社の強みであるモバイルゲーム攻略だけでなく、今後はコンシューマーゲームにも注力することで「ゲーム攻略」の価値をさらに高めてまいります。

3. 動画配信

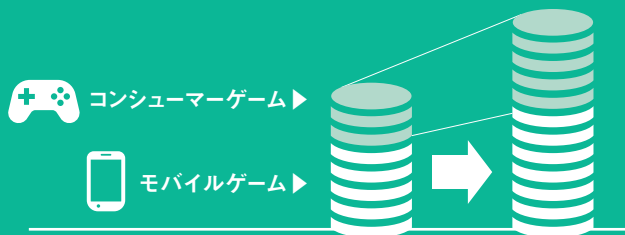


eスポーツ系動画に注力

2020年度は従来のモバイルゲームの実況動画に加え、当社のeスポーツチームと連携し、eスポーツ系のゲーム実況動画を拡充してまいりました。その結果、第4四半期のeスポーツ系動画の視聴回数・チャンネル登録者数は大幅に増加しました。

今後は新規チャンネルの開設など、eスポーツ系の動画に注力してまいります。それにより動画配信による売上を収益源として確保し、eスポーツ選手の実力向上のための環境を醸成することで、eスポーツチームとの連携を強化してまいります。

売上高の将来イメージ

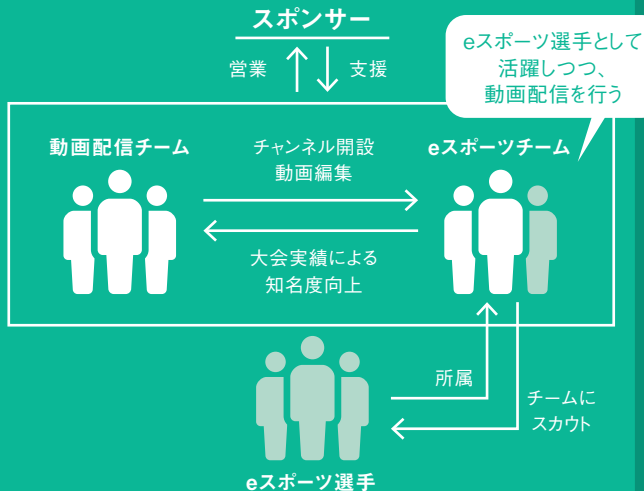


2020年の国内ゲーム市場

- 新型コロナウイルス感染症による巣ごもり需要
- 【2020年3月発売】スローライフ系ゲーム販売数500万本突破
- 【2020年4月発売】RPGリメイク作品、発売3日で販売数100万本突破
- 次世代ゲーム機発売予定

※コンシューマーゲーム：家庭用ゲーム機でプレイすることを前提として制作されるコンピュータゲーム。「家庭用ゲーム」とも呼ばれる。

eスポーツチームとの連携



Company Information

会社概要 (2020年5月31日現在)

社名	株式会社GameWith
設立	2013年6月
所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号
資本金	543百万円
事業内容	ゲーム情報等の提供を行うメディア事業
従業員数	238名 (臨時従業員含む)

役員 (2020年8月26日現在)

代表取締役社長	今泉 卓也	社外常勤監査役	半谷 智之
取締役	伊藤 修次郎	社外監査役	後藤 勝也
取締役	緒方 仁暁	社外監査役	森田 徹
取締役	村田 祐介		
社外取締役	武市 智行		
社外取締役	濱村 弘一		

連結財務ハイライト

売上高
2,890百万円

経常利益
408百万円

営業利益
408百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益
219百万円

財務の詳細は、当社IRページをご覧ください。

<https://gamewith.co.jp/ir>



GameWith IR



ミックス
責任ある木質資源を
使用した紙
FSC® C013080