

国内最大級のゲーム情報メディアから 世界のゲームインフラへ。 「ゲームをより楽しめる世界を創る」 ミッションへの挑戦が始まります。

代表取締役社長

今泉 卓也 (いまいずみ たくや)

1989年3月生まれ。慶應義塾大学経済学部卒業。大学在学中にソーシャルゲーム会社の立ち上げに参画し、その後取締役に就任。自らもコードを書きながら開発を統括し、2本のゲームタイトルをリリース。2013年6月にGameWithを創業し、代表取締役社長に就任。



株主の皆様へ

株主の皆様におかれましては、平素より格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。

「平成」から「令和」へと時代が変わる節目となる本年も、当社においては主要3事業領域「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」などのメディア事業のビジネスモデルを確立し、売上創出・収益化に注力してまいりました。

2019年5月期も通期の売上高では対前年比で17%超

の成長を遂げ、過去最高売上を計上しております。2021年5月期までの中期経営計画の達成に向けて、さらなる飛躍を志している所存でございます。

「ゲームをより楽しめる世界を創る」ための 新たな中期経営計画が始動

ユーザーに良質なゲーム情報を提供することは、私たちの目標の一端に過ぎません。私たちのミッションは「ゲームをより楽しめる世界を創る」ことです。国内のメディア事業

にとどまらず、あらゆる事業領域に進出し、世界規模でゲームインフラとして価値を提供してまいります。そこで、当期から2021年5月期にかけて推進する中期経営計画では、3つの拡大戦略を掲げております。

まず、第一に既存のメディア事業の基盤強化です。これまで当社の主な収益基盤は「ゲーム攻略」情報による広告収入でしたが、今年度以降は「ゲーム紹介」を第二の収益の柱として確立してまいります。当社が攻略情報だけでなく、ユーザーが新たなゲームを探す際の第一想起を獲得することを目指し、当社の新たな収益基盤へと発展させてまいります。

第二に、海外展開を加速させます。すでに英語版のゲーム情報メディア「GameWith」は2018年7月のリリースから7ヶ月で北米のユーザーを中心に月間1,300万PVを達成しました。英語圏には日本国内の約8倍のゲームユー

中期事業戦略概要

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
英語圏を中心に海外展開を加速

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

ザーが存在していると推計されており、大きな成長ポテンシャルを持っています。また、繁体字版情報メディアの展開や海外企業への投資も積極的に推進してまいります。

そして第三に、新規事業領域への挑戦です。リアルイベントの制作、eスポーツチームの運営、ブロックチェーンゲームの共同開発など、これまでにないゲームの楽しみ方を提供してまいります。

新たな経営体制で臨む 終わりになきミッションへの挑戦

今年度は、経営体制の強化を図ってまいります。執行役員1名を取締役に昇格させるとともに、メディア・ゲーム業界に深い知見を有する濱村弘一氏(株式会社KADOKAWAシニアアドバイザー/ファミ通グループ代表)を社外取締役に迎え、取締役5名での経営体制へと移行しました。これにより、ガバナンス強化とメディア・ゲーム業界との関係性構築の加速を目指してまいります。

私たちが掲げる「ゲームをより楽しめる世界を創る」というミッションに終わりはありません。「より楽しめる」ことを目指し、常にいま以上を求めて行動し、変化してまいります。

今後はさらに、ゲームを楽しむだけでなく、ゲームを愛する人々が誇りをもってゲームを仕事とし、ゲームで暮らしていける世界を形づくりたいと考えております。私たちは、そのために「世界のゲームインフラになる」というビジョンを掲げています。

株主の皆様におかれましては、私たちの事業にご理解をいただき、引き続きのご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長 **今泉 卓也**

Mission

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。

Vision

世界のゲームインフラになる

Go For The Global Gaming Infrastructure

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。

Value

Best Effort, for Customer

顧客に最高のサービスを届けるための努力を怠らないようにしましょう。

Be Honest, "TAIGI" Driven

誠実かつ大義ある仕事をしよう。

Think Why, Change the Rule

既成概念に囚われることなく、ルールの背景や理由を考えよう。

そして、必要であればより良いものへと作り変えよう。



外国人労働者の雇用を積極的に実施

当社が掲げる「世界のゲームインフラになる」というビジョンの実現に向けて、外国人労働者の雇用を積極的に実施しています。

職種については、エンジニア、デザイナー、ディレクター、ライターといったポジションを採用しており、現在では多国籍の従業員が在籍しています。様々な視点、知識や技術等を取り入れることで、今後の事業成長や海外展開を加速させてまいります。



学生に対し会社見学を実施

当社では小学生から大学生を対象に、社内見学や事業内容紹介等のプログラムを行う会社見学を実施しています。近年の小学生が将来なりたい職業の上位に「ゲーム関連」職種や「YouTuber」がランクインするようになりました。また当社のユーザーには、若年層が多いこともあり、会社見学のお問い合わせを多くいただいています。おかげさまで「ゲームを仕事にする」という想いや考え方をお伝えすることができる機会も増えました。また、会社見学の参加者の方々から感謝のお手紙や当社で働きたいという憧れの声もいただいています。

会社見学を通じて、ゲーム業界のことをお伝えするだけでなく、参加者の方々の未来につながるお手伝いできればと思っています。今後も当社のミッションである「ゲームをより楽しめる世界を創る」ことを心に留め、活動することで「喜び」「学び」「友情」そして「ゲームを仕事にする」という夢を届けていきたいと考えています。



事業内容紹介の様子

New Challenges

新たな挑戦

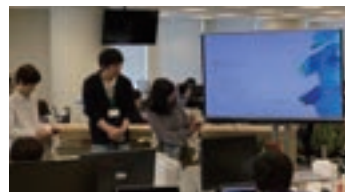
エンジニアの新たな挑戦 1

初のインターンシップを実施

今後、エンジニアの新卒採用を進めていくために、当社エンジニア初のインターンシップを実施しました。今回のインターンシップでは、学生との接点をもつことや学生の当社への理解を深めること、また学生の受け入れを行うことで、従業員の管理能力の向上や職場の活性化を図ることを目的に取り組みました。期間中は、当社事業における開発業務を題材に、講義や出題テーマに沿って企画から開発、成果の発表を行いました。



講義の様子



発表の様子

エンジニアの新たな挑戦 2

イベント登壇による技術広報活動

お取引先様の招待イベントや他社様との合同開催のイベントにて、自社で持っている技術やサービスの導入実績の紹介、トレンド技術の位置づけや活用例の講演など、技術広報活動を行っています。2019年1月からこれまでに延べ15回登壇し、900名以上の方々にご視聴いただきました。

※登壇のレポートを「GameWith Developer Blog」にアップしています。
<https://tech.gamewith.co.jp/>



登壇の様子



Voice

以前から若手エンジニア採用を検討しており、採用するにはまず学生と接し、学生を知る必要があると感じていました。初めてインターンシップを実施するにあたり、私たちがすべて正しいわけではないという意識のもと、学生とはフラットに接するように心がけました。おかげさまで参加者の学生からは高評価をいただき、また当社従業員も、日々の業務において良い影響を受けました。今回の経験を、今後のインターンシップの実施、更にはエンジニアの新卒採用につなげていきたいと思っています。

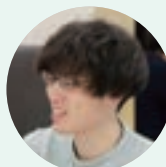
サービス開発部 柴山 嶺



Voice

技術広報活動において、登壇準備を通じて知識を深めることができたり、参加者の方々の熱意にいつも刺激を受けています。また、登壇しただけで終わりではなく、社内においても吸収した技術や知識を習慣的に共有することで、個々のスキル向上につなげています。今では登壇する従業員が徐々に増え、個別で登壇のオファーをいただけるようになりました。今後は、より当社の技術をアピールすべく、当社主催でオリジナルのイベントを開催したいと思っています。

サービス開発部 田口 航



Topics

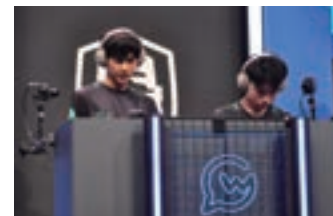
トピックス

プロゲーマーとしての誇りをかけ、eスポーツで世界の頂点を目指す

近年、世界的な盛り上がりを見せるeスポーツの分野で、当社は2018年よりプロゲーミングチーム「GameWith」を結成いたしました。若き選手たちが世界を舞台に熱戦を繰り広げ、eスポーツの発展と世界の頂点を目指しています。

クラッシュ・ロワイヤル※部門

昨年に続き、2019年4月より約2ヶ月にわたって韓国・ソウルで開催された「クラロワリーグ アジア2019」シーズン1にプロゲーミングチーム「GameWith」が出場。全13試合に挑み、アジアリーグ準優勝を果たし、7月に中国・西安で開催された国際的なeスポーツ競技大会「World Cyber Games」の出場権を獲得しました。結果、見事準優勝という成績をおさめ、世界の頂点を目指し、着実な成長を遂げています。



※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



FORTNITE※部門

バトルロイヤルゲーム「FORTNITE」では、当社所属のトッププレイヤー、Nephrite (ネフライト) 選手による実況プレイ動画が好調です。動画配信サイトにおけるチャンネル登録者数は約7.5万人に達しています。



※Epic Games社が提供するバトルロイヤルゲーム

コンシューマー格闘ゲーム部門

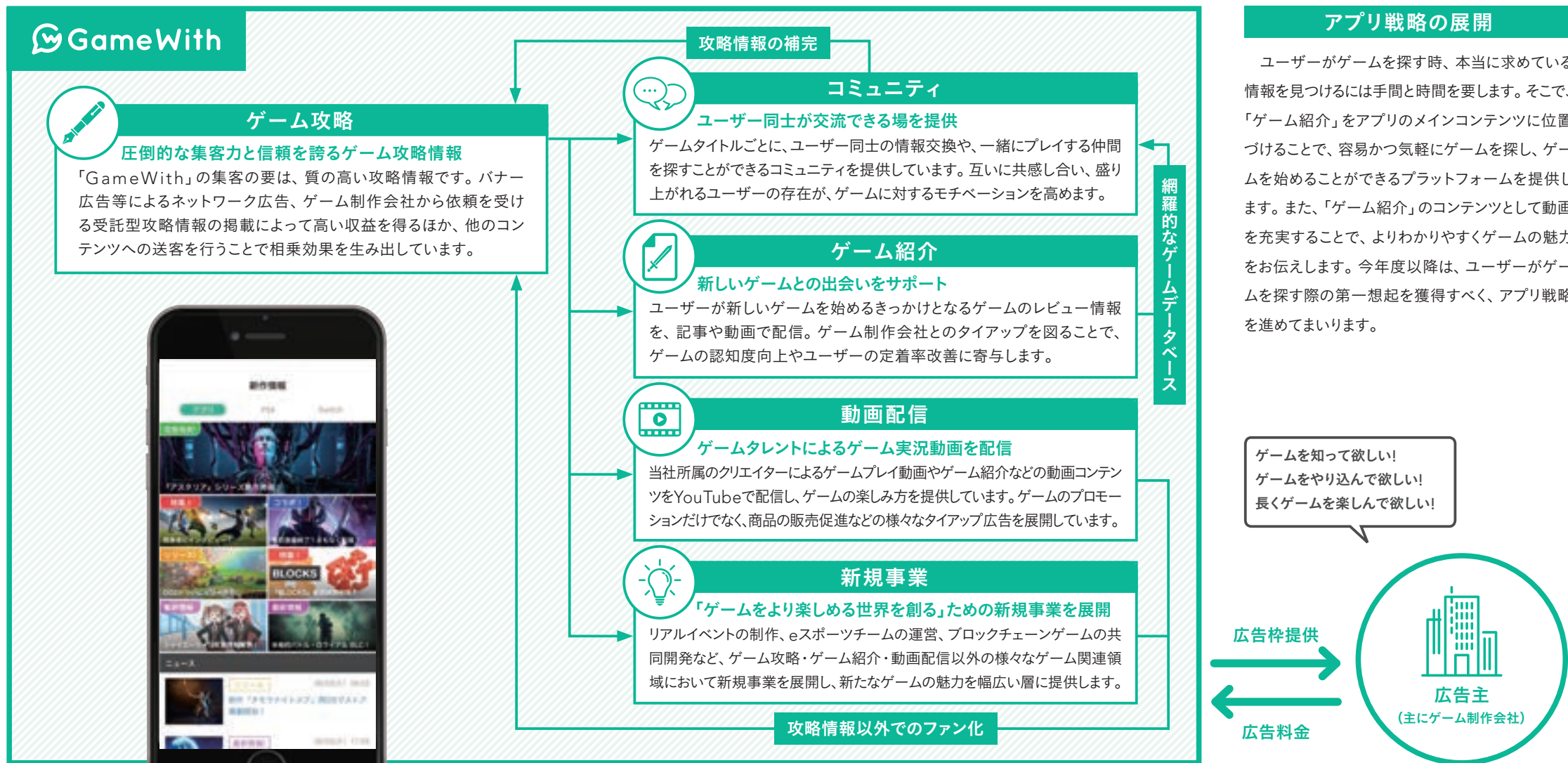
コンシューマー格闘ゲーム部門では、当社所属のZackray (ザクレイ) 選手が2019年2月、アメリカで開催された格闘ゲーム大会「Genesis6」に出場し、世界第5位に入賞しました。また、8月にはラスベガスで開催される世界的な対戦格闘ゲームトーナメント「EVO CHAMPIONSHIP SERIES」に出場しました。



ゲームユーザーとゲーム制作会社の間立ち、両者にとって 必要なものを事業化

ゲーム情報メディア「GameWith」は、「ゲーム攻略」コンテンツを基盤とし、トップレベルの信頼とユーザー訪問数を誇ります。さらに、「コミュニティ」「ゲーム紹介」「動画配信」などのコンテンツをユーザーに提供。各コンテンツが相乗効果を発揮してユーザーを循環させ、ネットワーク広告、タイアップ広告による収益性の高い広告ビジネスを実現しています。

また、新規事業の展開によって、さらにユーザーとの接点を拡大し、「GameWith」への送客効果と循環を広げてまいります。



面白いゲームを見つけたい!
ゲームを有利に進めたい!
一緒にゲームをする仲間がほしい!

ゲームユーザー
(ライトからヘビーまで)

コンテンツの提供
記事・動画の閲覧

ゲームを知って欲しい!
ゲームをやり込んで欲しい!
長くゲームを楽しんで欲しい!

広告主
(主にゲーム制作会社)

広告枠提供
広告料金

※ネットワーク広告とは、「GameWith」サイト内の広告枠のほか、動画配信やアプリ内の広告枠にアドネットワーク経由で配信する広告です。
※タイアップ広告とは、ゲーム制作会社に対して、記事や当社所属タレントの出演動画等を提案し販売する広告です。

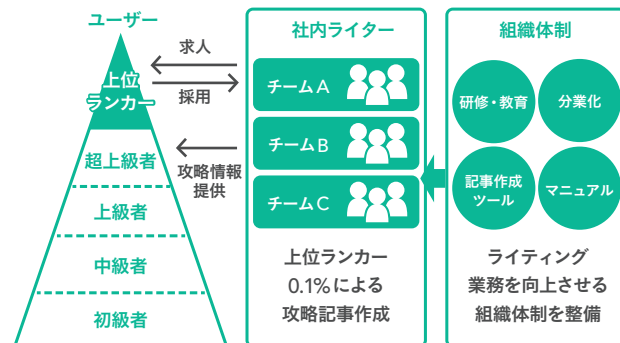
Strong Point

各事業の強み

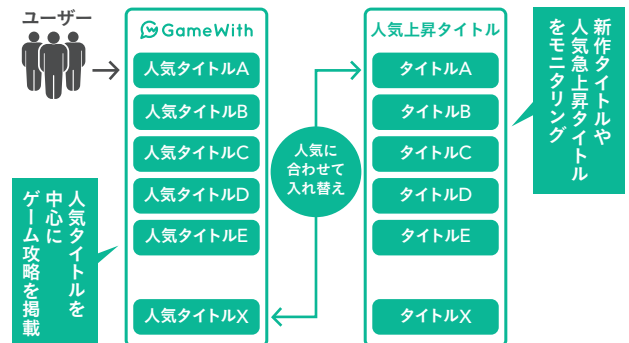


ゲーム攻略

当社では主に上位ランカーのゲーマーを専属ライターとして積極的に採用・育成し、ゲーム攻略記事を作成しています。ゲームタイトルごとに、複数人の専属ライターがチームを編成し、ゲーム攻略やイベント、アップデート対応に取り組み、より正確性の高い情報をタイムリーに提供しています。



ユーザーのニーズに対応するため、ゲームの人気度に合わせて攻略情報の対象タイトルを入れ替えています。ユーザーが求めているゲームタイトルの攻略情報をいち早くお届けすることで、情報メディアとしての価値向上に努めています。



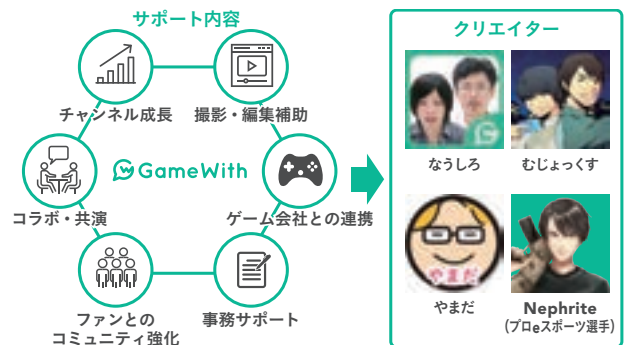
ゲーム紹介

新作ゲームを中心に当社所属のライターが実際にプレイし、ゲーム紹介記事を作成するほか、自社スタジオで制作した紹介動画も掲載することで、より伝わりやすいゲーム情報を提供しています。またデータベース化したリリース前情報やゲーム配信日、ゲームジャンル等の情報や、ユーザーからのクチコミも閲覧できます。これらの情報をユーザーに提供することで、各ゲームタイトルへの送客につながっています。



動画配信

動画配信では、ゲームの楽しみ方を提供しています。当社所属のクリエイターには、社員だけでなくマネジメント契約を締結したクリエイター等様々な方が所属しています。当社がこれまで蓄積したノウハウをもとに、コンテンツ制作や収益サポート、クリエイター同士やファンとのコミュニティ強化などを行い、チャンネルの成長へ寄与しています。



Financial Highlights

財務ハイライト

売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
-----	------	------	-------

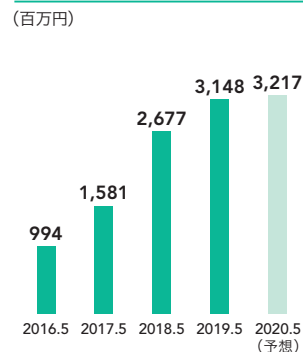
売上高: 3,148百万円 (前期比17.6%増)

営業利益: 808百万円 (前期比30.8%減)

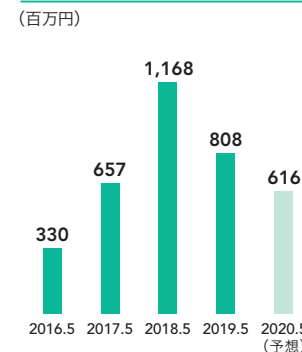
経常利益: 807百万円 (前期比30.9%減)

当期純利益: 686百万円 (前期比15.9%減)

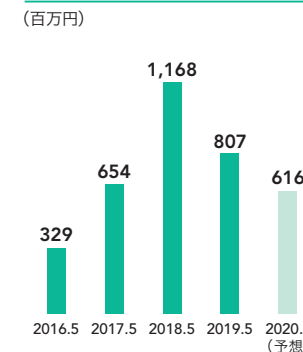
売上高



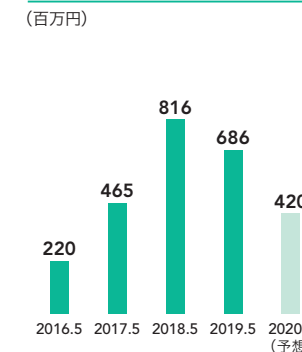
営業利益



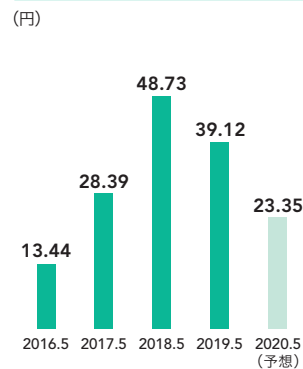
経常利益



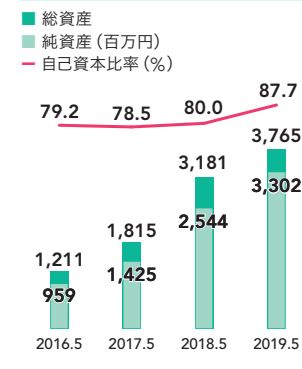
当期純利益



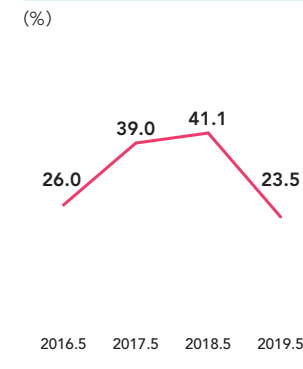
1株当たり当期純利益



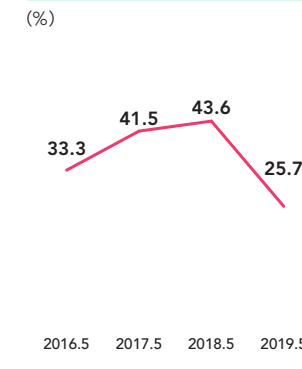
総資産/純資産/自己資本比率



自己資本当期純利益率 (ROE)



売上高営業利益率



※ 当社は、2016年3月7日付で普通株式1株につき40株、2017年4月1日付で普通株式1株につき50株、2018年2月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っておりますが、2016年5月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり当期純利益を算定しております。

※ 『「税効果会計に係る会計基準」の一部改正』（企業会計基準第28号 2018年2月16日）を当事業年度の期首から適用しており、前事業年度に係る総資産および自己資本比率については、当該会計基準を遡って適用しております。

Company Data

会社情報 (2019年5月31日現在)

■会社概要

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	527百万円
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	242名(臨時従業員含む)

■役員 (2019年8月21日現在)

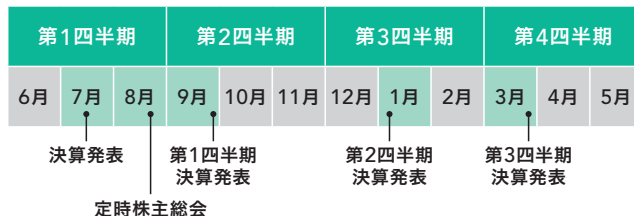
代表取締役社長	今泉 卓也	社外常勤監査役	半谷 智之
取締役	伊藤 修次郎	社外監査役	後藤 勝也
取締役	村田 祐介	社外監査役	森田 徹
社外取締役	武市 智行		
社外取締役	濱村 弘一		

■株主構成



●個人・その他	97.18%
●金融商品取引業者	0.54%
●外国法人等	0.60%
●金融機関	1.24%
●その他の法人	0.44%

■IRカレンダー



■株式情報

発行可能株式総数	65,600,000株
発行済株式の総数	18,014,900株
株主数	10,035名

■大株主(上位10名)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
今泉 卓也	5,378,600	29.85
インキュベイトファンド2号投資事業有限責任組合	3,812,000	21.16
YJ1号投資事業組合	2,145,100	11.90
インキュベイトファンド3号投資事業有限責任組合	1,120,000	6.21
眞壁 雅彦	358,100	1.98
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	143,500	0.79
井上 健	121,200	0.67
重藤 優太	120,000	0.66
森 樹雄	105,500	0.58
田村 航弥	102,000	0.56

※持株比率は自己株式(68株)を控除して計算しております。

株主メモ

事業年度	毎年6月1日から翌年5月31日まで
定時株主総会	毎年年度末日の終了後3ヶ月以内
剰余金の配当の基準日	毎年5月31日、毎年11月30日
株式の売買単位	100株
公告掲載方法	当社の公告は、電子公告により行います。 https://gamewith.co.jp 但し、やむを得ない事由により、電子公告によることができない場合には、日本経済新聞に掲載する方法により行います。
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 東京都府中市日鋼町一丁目1番 電話 0120-232-711(通話料無料)
郵便物送付先	〒137-8081 新東京郵便局私書箱第29号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部