

# BUSINESS REPORT

2017.6.1~2018.5.31

株式会社GameWith

証券コード：6552

# 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。



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。

## 「ゲームに熱中し、ゲームで繋がり、ゲームを仕事にし誇れる」 そんな、ゲームをより楽しめる世界を目指して

私たち株式会社GameWithは、2017年6月、東京証券取引所マザーズ市場に上場いたしました。以降も業績は順調に推移しており、株主の皆様のご支援、ご高配の賜物と心より感謝申し上げます。

私たちは、2013年にマンションの一室で創業し、「ゲームをより楽しめる世界を創る」を経営理念に掲げ、ゲーム攻略サイト「GameWith」のサービスを開始しました。当時のゲーム業界は、ブラウザゲームからスマホゲームへとゲーム環境が大きく変化した過渡期にあり、また、スマホゲーム自体の内容も高度化したことで、攻略情報のニーズが高まっていました。

攻略情報サービス、その後はゲームを探しにくるユーザーへ情報を提供するゲームレビューサービス、ゲームユーザー同士で交流できるコミュニティサービス、そして専属のゲーム実況者がYouTubeで攻略動画等を配信するサービスをリリースしてきました。ニーズに合わせてサービスの形を変え、5年間で多くのユーザーとゲーム業界各社の支持を得て、ゲーム情報サイトとして国内最大規模にまで成長することができました。

しかし、ユーザーに良質なゲーム情報を提供することは、私たちの目標の一部に過ぎません。ゲームに熱中し、ゲームで繋がり、ゲームを仕事にし誇れるための基盤を作ります。

例えば、プロゲーマー等、ゲームを仕事にすることは、少なからず世間の偏見がつきまといます。これに対し、まだ少数ではありますが、当社ではゲームが大好きで、ゲームで生活をする事ができ、ゲームをすることが職業であると胸を張って語れる人が出てくるようになってきました。このように、当社の「ゲームをより楽しめる世界を創る」という経営理念には、ゲーム業界の発展とゲーマーの地位向上を牽引していくことが最大の目標になるとの想いが込められています。

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**

## 創業以来、変わらないGameWithのゲームへの情熱

2013年、マンションの一室をオフィス兼住居としてGameWithはスタートしました。創業メンバーの5人と寝食を共にしながら昼夜なく仕事に打ち込み、一方でゲームを愛する者同士、理想を共有しながらGameWithの根幹を作り上げてきました。

ゲーマーが真に求める情報を追求し、専属のゲームライターを雇い、攻略情報や新作ゲーム紹介の記事配信を開始。2015年9月にゲームレビュー、2016年9月に動画配信をスタートし、2017年3月にはゲーマー同士のコミュニティ機能をリリース。ユーザー視点でニーズに応えるサービスが支持を獲得し、GameWithは創業5年で月間平均7.3億PVまで成長し、日本最大級のゲーム情報サイトになることが出来ました。

2017年6月、東証マザーズへの上場を経て、176名の従業員等を擁するまでに会社規模は拡大しました。それでも、ゲームという共通の趣味を持つ社員たちが、互いを尊敬して認め合い、肩の触れ合う距離感で意見を交わす関係性は変わりません。これからもGameWithは自らがゲーマーとしてユーザー視点に立ち、ユーザーの声に耳を傾け、ゲーム業界の発展に寄与してまいります。



2017年6月30日東証マザーズへ上場

※月間PV(ページビュー)…Webサイトにおいて、1ヶ月に閲覧されたページの合計数のことで、同じページが繰り返し表示された場合も集計されます。

### 2018年のインターネット広告媒体費は、1兆4,000億円を上回り、モバイル広告費は1兆円に。

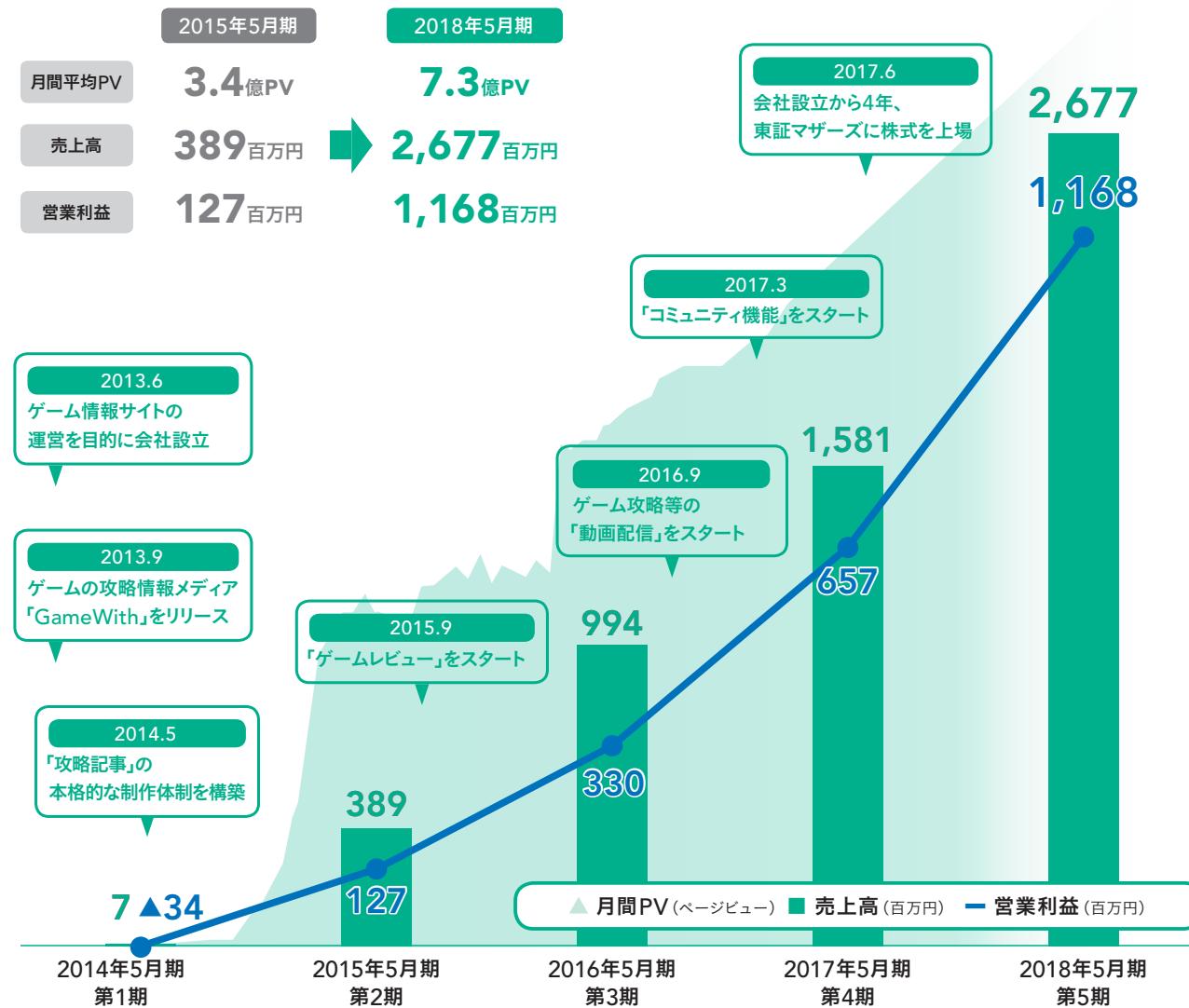
日本における2017年の総広告費、6兆3,907億円のうち、「インターネット広告媒体費」は、1兆2,206億円(前年比117.6%)と順調に成長。2018年は前年比117.9%と、総額で1兆4,397億円まで拡大すると予測され、デバイス別では、モバイル広告が前年比125.3%となり、2018年には1兆円を超えると予測され、今後も拡大していく見込み。

モバイル広告=スマートフォン向け、タブレット向け、フィーチャーフォン向けの広告  
デスクトップ広告=PCインターネット向けの広告

出所：株式会社電通/株式会社サイバー・コミュニケーションズ/株式会社D2C「2017年日本の広告費インターネット広告媒体費 詳細分析」

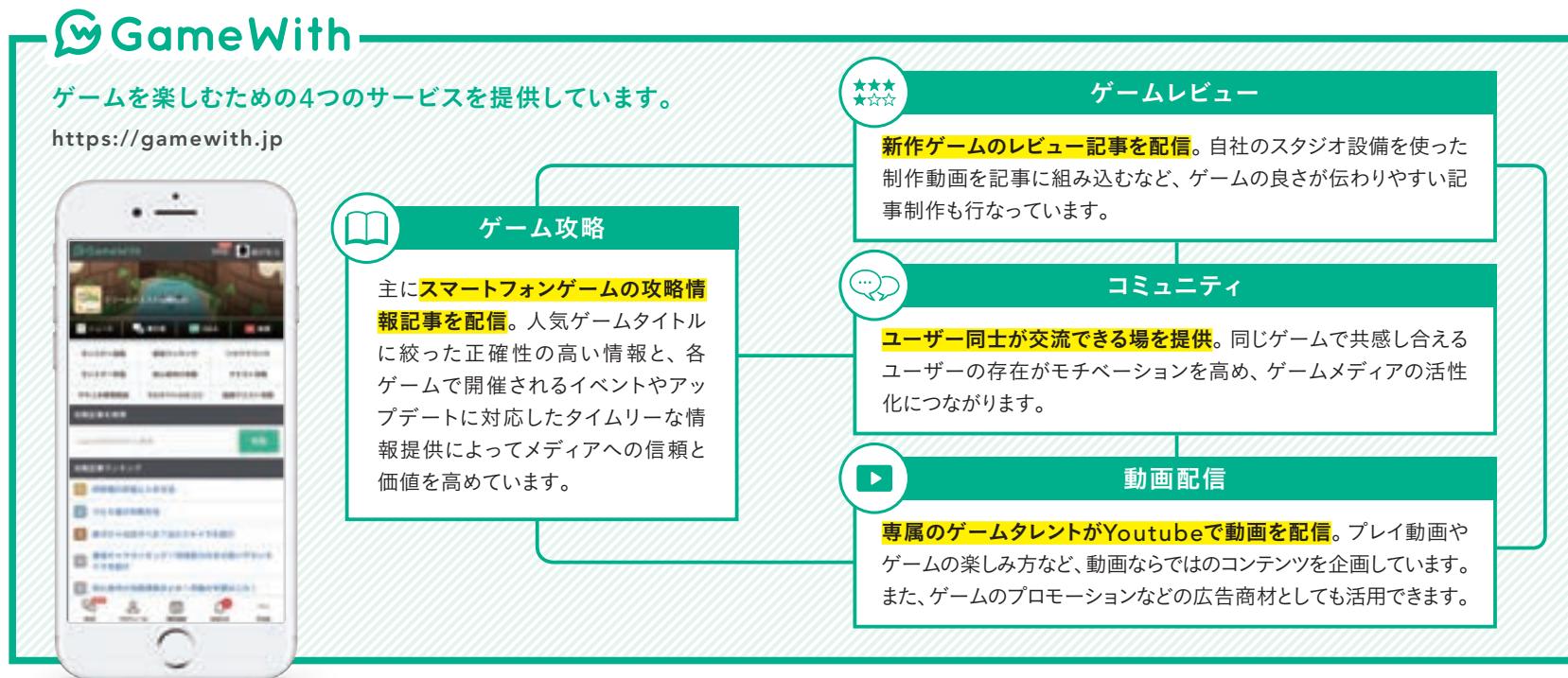
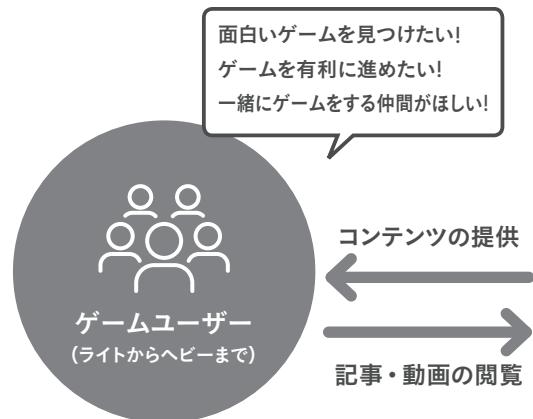


## 創業5年で月間平均PVは7.3億PVまで成長。日本最大級のゲームメディアへ



# GameWithはゲームユーザーとゲーム会社の上に立ち、両者にとって必要なものを事業化

GameWithの基盤はゲーム攻略情報であり、メディアとしてトップレベルの信頼とユーザー数を誇ります。そして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、収益性の高い広告ビジネスを実現しています。



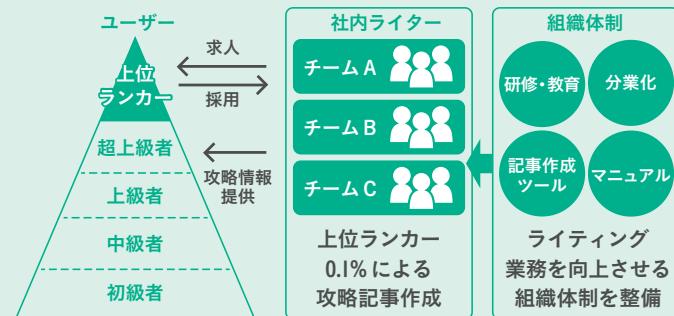
収益の種類	
ネットワーク広告	「GameWith」サイト内の広告枠のほか、動画配信やアプリ内の広告枠においてアドネットワークによる広告配信を実施。
タイアップ広告	ゲーム制作会社を主な広告主として、記事や当社所属タレント出演動画等によるタイアップ広告を提案・販売。
その他	アフィリエイトプログラム等その他収益。



## STRONG POINT

**強み 1** 人気ゲームの上位ランカーが攻略記事をタイムリーに配信

上位ランカーのゲーマーを採用・教育し、専属のライターを組織化。ゲームタイトルごとにプロジェクトチームを編成し、実際にゲーム攻略を行い検証することで、ユーザーが本当に必要な情報を正確かつタイムリーに提供し、ユーザーの信頼とメディアの価値を高めます。



**強み 2** 独自の育成タレントによる動画コンテンツを配信し、ファンを獲得

当社従業員であるタレントやゲームライター、専属マネジメント契約を締結した配信者が、自社スタジオから動画を配信。ユーザー訪問数が多い「攻略情報」や「ゲームレビュー」にタレントを露出させることで認知度を高め、「GameWith」のファンを獲得する。



**強み 3** 「ゲーム攻略」で集客し、「ゲームレビュー」、「コミュニティ」、「動画配信」へ送客

「ゲーム攻略」を集客の基盤とし、各コンテンツへ送客。ユーザーは「ゲームレビュー」で知った新作への期待を「コミュニティ」の仲間と共有し、「動画配信」でファンになったタレントの出演する「攻略情報」をチェック。こうした送客による相乗効果を生み出し、「GameWith」のメディア価値を向上させています。

トピックス

### eスポーツへの取り組み強化。プロゲーミングチームを結成

リアルタイム対戦型モバイルカードゲーム「クラッシュ・ロワイヤル」の公式eスポーツリーグ「クラロワリーグアジア」発足にあたり、当社は、2018年3月にプロゲーミングチームを結成し、これに参戦しております。この取り組みを通じてノウハウを蓄積し、今後は様々なeスポーツ事業を展開していきます。

また2018年6月には「一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU)」に加盟いたしました。これは日本における主要なeスポーツ3団体が2018年1月に合併し、新たに設立された団体です。同団体は、日本においてeスポーツが本格的に普及していこうとする機運が高まるなか、プロゲーマーが世界で活躍するための更なる土壌の整備を進めるとともに、eスポーツの振興を通して、国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指し、これをもって経済社会の発展に寄与することを目的としております。

**eスポーツとは**  
「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦を競技として捉える際の名称です。競技会ではプレイヤー同士が競い合い、その内容を様々なメディアを通じて観客は楽しむことができ、ゲームを観戦型エンターテインメントとして楽しめるものになっています。



### 株主優待制度を新設。1単元以上を保有されている株主様に対し一律に、クオカード1,000円分を贈呈

株主の皆様の日頃のご支援に感謝するとともに、より多くの方々に当社株式を中長期的に保有して頂くため株主優待制度を新設いたしました。2018年5月31日現在の株主名簿に記載または記録された当社株式100株（1単元）以上を保有されている株主様を対象として開始いたします。

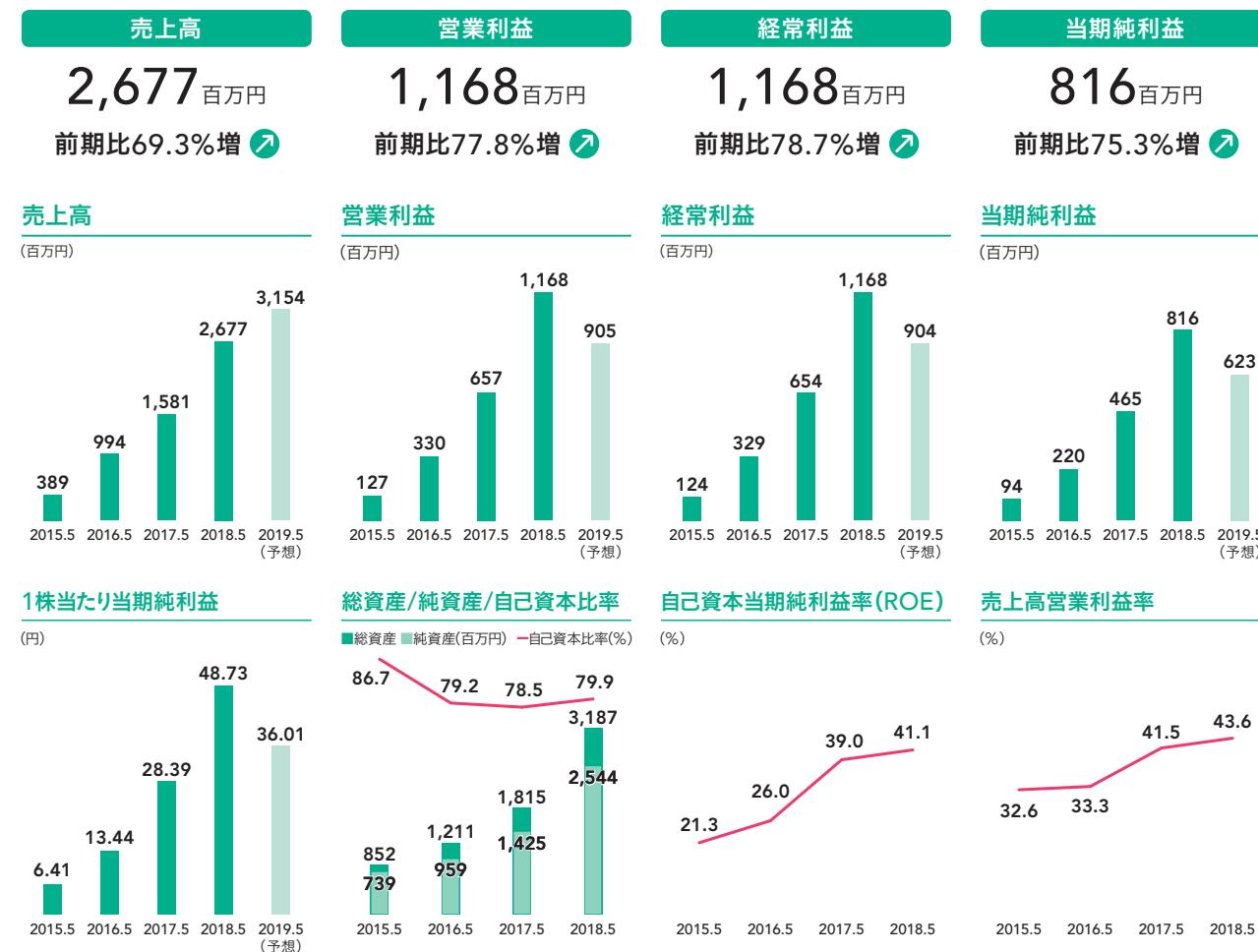
対象となる株主様	毎年5月31日現在の株主名簿に記載または記録された当社株式100株（1単元）以上保有の株主様を対象
株主優待の内容	対象の株主様に対し、一律にクオカード1,000円分贈呈
贈呈の時期	毎年8月下旬の定時株主総会後の発送を予定



財務ハイライト

業績のポイント

1. 4期連続増収増益。売上高営業利益率が43.6%と高利益率を達成
2. タイアップ広告が堅調に推移し、過去最高を継続
3. ネットワーク広告（動画）が収益に大きく貢献
4. 2019年5月期は、海外展開、新規事業、組織・人材戦略に積極的にコスト投下。増収減益の見込み



※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、2015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。

## COMPANY DATA

### 会社情報 (2018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	492百万円
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	176名(臨時従業員含む)

#### ■役員 (2018年8月22日現在)

代表取締役社長	今泉 卓也	常勤監査役	半谷 智之
取締役	村田 祐介	監査役	後藤 勝也
取締役	武市 智行	監査役	森田 徹

#### ■株主構成



#### ■IRカレンダー

第1四半期			第2四半期			第3四半期			第4四半期		
6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月
	決算発表		第1四半期 決算発表			第2四半期 決算発表			第3四半期 決算発表		
			定時株主総会								

#### ■株式情報

発行可能株式総数	65,600,000株
発行済株式の総数	17,312,000株
株主数	8,083名

#### ■大株主(上位10名)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
今泉 卓也	5,438,800	31.42
インキュベイトファンド2号投資事業有限責任組合	3,867,200	22.34
YJ1号投資事業組合	2,169,200	12.53
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	6.47
大和証券株式会社	179,700	1.04
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NORTHERN TRUST (GUERNSEY) LIMITED RE GGDP RE: AIF CLIENTS 15.315 PERCENT NON TREATY ACCOUNT	164,000	0.95
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	140,900	0.81
眞壁 雅彦	134,000	0.77
株式会社SBI証券	124,700	0.72
井上 健	121,200	0.70

※ 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	毎事業年度末日の終了後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。 <a href="https://gamewith.co.jp">https://gamewith.co.jp</a> 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 0120-232-7111(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