

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2022年4月6日
【四半期会計期間】	第9期第3四半期（自2021年12月1日至2022年2月28日）
【会社名】	株式会社GameWith
【英訳名】	GameWith, Inc.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 兼 執行役員 今泉 卓也
【本店の所在の場所】	東京都港区三田一丁目4番1号
【電話番号】	03-6722-6330
【事務連絡者氏名】	執行役員 財務経理部長 日吉 秀行
【最寄りの連絡場所】	東京都港区三田一丁目4番1号
【電話番号】	03-6722-6330
【事務連絡者氏名】	執行役員 財務経理部長 日吉 秀行
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次	第8期 第3四半期 連結累計期間	第9期 第3四半期 連結累計期間	第8期
会計期間	自2020年6月1日 至2021年2月28日	自2021年6月1日 至2022年2月28日	自2020年6月1日 至2021年5月31日
売上高 (百万円)	2,134	2,282	2,880
経常利益又は経常損失 () (百万円)	244	206	224
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期(当期)純損失 () (百万円)	246	119	217
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	246	120	215
純資産額 (百万円)	3,119	3,271	3,151
総資産額 (百万円)	4,906	4,830	4,818
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期(当期)純損失 (円)	13.70	6.60	12.07
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	-	6.56	-
自己資本比率 (%)	63.5	67.7	65.3

回次	第8期 第3四半期 連結会計期間	第9期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自2020年12月1日 至2021年2月28日	自2021年12月1日 至2022年2月28日
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失 (円)	5.80	3.58

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 第8期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。
3. 第8期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため、記載しておりません。
4. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当第3四半期連結累計期間及び当第3四半期連結会計期間に係る主要な経営指標等については、当該会計基準等を適用した後の指標等となっております。

2【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び当社の関係会社)が営む事業の内容について、重要な変更はありません。

また、主要な関係会社の異動は、以下のとおりであります。

第2四半期連結会計期間において新たに設立した株式会社GameWith NFT及び株式取得した株式会社Detonation、当第3四半期連結会計期間において新たに設立した株式会社GameWith Contents Studioを連結子会社にしております。

この結果、2022年2月28日現在では、当社グループは、当社及び子会社4社により構成されることとなりました。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、経営者が連結会社の財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況に重要な影響を与える可能性があるとして認識している主要なリスクの発生、または、前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

2【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

(1) 財政状態及び経営成績の状況

経営成績の状況

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の再拡大に伴う度重なる緊急事態宣言の発出により、個人消費や企業の生産活動は様々な制約を受けました。また、新たな変異株の拡散が懸念されるなど収束の見通しが立たず、依然として先行きに対する不透明感が続いており、個人消費や行動においても、持ち直しの兆しがみられますが、引き続き弱い動きとなっております。

このような環境のもと、当社グループにおきましては、ゲーム情報メディア「GameWith」等にて、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」、ゲームを見つけるための情報を提供する「ゲーム紹介」、専属のゲームタレント及びeスポーツ選手が動画プラットフォーム上で行う「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」等のメディアの価値を高めてまいりました。

当社グループの事業は、上記コンテンツを主にWebサイトの利用者に提供し、そこに表示される広告枠を販売すること等により収益を得ております。当第3四半期連結累計期間においては、新型コロナウイルス感染症の影響により広告出稿を控えていた企業も徐々に出稿を増やし、「GameWith」等のページビュー当たりの広告単価は改善傾向にありました。

このような環境下において、当社グループはゲーム攻略やゲーム紹介といった既存事業の拡大に取り組むだけでなく、新たにeスポーツ領域に注力することで今後の事業を拡充することに努めてまいりました。eスポーツ領域は、2021年10月には日本におけるプロeスポーツチームのパイオニアであり、世界で最もプレイヤー数の多いPCゲームとされている「League of Legends」部門の日本チャンピオンチームの運営をし、世界的な大会においても実績を残している株式会社Detonationの株式を取得し相乗効果が見込める事業展開を計画しただけでなく、eスポーツ大会用の配信スタジオ運営事業及びeスポーツ選手やオンラインゲーマー向けの通信サービス事業等を推進するため、アルテリア・ネットワークス株式会社と合弁会社「GameWith ARTERIA株式会社」の設立に合意するなど、更なる事業を展開するための施策に、積極的に取り組みました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,282百万円（前年同期比6.9%増）、営業利益は175百万円（前年同期は営業損失237百万円）、経常利益は206百万円（前年同期は経常損失244百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は119百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失246百万円）となりました。

なお、当社は「メディア事業」の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載をしておりません。

財政状態の分析

当第3四半期連結会計期間末における総資産は4,830百万円となり、前連結会計年度末に比べ11百万円増加いたしました。これは主に、現金及び預金が80百万円、未収消費税等が77百万円、未収還付法人税等が161百万円減少したものの、売掛金及び契約資産が90百万円、子会社株式の取得によりのおれんが231百万円増加したことによるものであります。

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は1,558百万円となり、前連結会計年度末に比べ108百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が28百万円、未払費用が20百万円、未払法人税等が63百万円増加したものの、長期借入金が増加したことによるものであります。

当第3四半期連結会計期間末における純資産は3,271百万円となり、前連結会計年度末に比べ120百万円増加いたしました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が119百万円増加したことによるものであります。

(2) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題について重要な変更はありません。

- (3) 研究開発活動
該当事項はありません。

3 【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	65,600,000
計	65,600,000

【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末現在発行数(株) (2022年2月28日)	提出日現在発行数(株) (2022年4月6日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	18,315,900	18,315,900	東京証券取引所 (スタンダード)	単元株式数 100株
計	18,315,900	18,315,900	-	-

(注) 1. 「提出日現在発行数」欄には、2022年4月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

2. 当社は東京証券取引所(市場第一部)に上場していましたが、2022年4月4日付けの東京証券取引所の市場区分の見直しに伴い、同日以降の上場金融商品取引所名は、東京証券取引所(スタンダード)となっております。

(2)【新株予約権等の状況】

【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

【その他の新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
2022年2月28日	-	18,315,900	-	551,225	-	550,224

(5)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(6) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容を確認することができないことから、直前の基準日(2021年11月30日)に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

2022年2月28日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式	-	-	-
議決権制限株式(自己株式等)	-	-	-
議決権制限株式(その他)	-	-	-
完全議決権株式(自己株式等)	普通株式 251,200	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 18,061,200	180,612	-
単元未満株式	普通株式 3,500	-	-
発行済株式総数	18,315,900	-	-
総株主の議決権	-	180,612	-

【自己株式等】

2022年2月28日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数(株)	他人名義所有株式数(株)	所有株式数の合計(株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
株式会社GameWith	東京都港区六本木六丁目10番1号	251,200	-	251,200	1.37
計	-	251,200	-	251,200	1.37

(注) 当社は、2022年1月1日付で、東京都港区三田一丁目4番1号に本店(本社)を移転しております。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4【経理の状況】

1．四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（2007年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（2021年12月1日から2022年2月28日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年6月1日から2022年2月28日まで）に係る四半期連結財務諸表について、有限責任 あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

1【四半期連結財務諸表】

(1)【四半期連結貸借対照表】

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,530,036	3,449,294
売掛金	384,067	-
売掛金及び契約資産	-	474,253
前払費用	49,353	74,488
未収消費税等	81,872	4,719
未収還付法人税等	161,850	-
その他	5,313	11,926
流動資産合計	4,212,495	4,014,682
固定資産		
有形固定資産	122,921	98,902
無形固定資産		
のれん	94,231	325,303
無形固定資産合計	94,231	325,303
投資その他の資産	388,819	391,247
固定資産合計	605,973	815,453
資産合計	4,818,468	4,830,135
負債の部		
流動負債		
買掛金	67,427	96,069
1年内返済予定の長期借入金	328,404	328,404
未払金	62,372	58,398
未払費用	106,811	127,804
未払法人税等	4,777	68,291
賞与引当金	109,408	40,439
資産除去債務	11,810	11,809
その他	22,273	119,755
流動負債合計	713,284	850,971
固定負債		
長期借入金	926,426	680,123
資産除去債務	27,685	27,682
固定負債合計	954,111	707,805
負債合計	1,667,396	1,558,776
純資産の部		
株主資本		
資本金	549,625	551,225
資本剰余金	548,624	550,224
利益剰余金	2,249,481	2,368,604
自己株式	200,107	200,107
株主資本合計	3,147,623	3,269,946
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	445	1,412
その他の包括利益累計額合計	445	1,412
新株予約権	3,004	-
純資産合計	3,151,072	3,271,358
負債純資産合計	4,818,468	4,830,135

(2)【四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書】

【四半期連結損益計算書】

【第3四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
売上高	2,134,597	2,282,199
売上原価	1,047,497	1,224,642
売上総利益	1,087,100	1,057,556
販売費及び一般管理費	1,324,459	881,803
営業利益又は営業損失()	237,359	175,753
営業外収益		
受取利息	33	34
助成金収入	3,988	570
投資事業組合運用益	-	31,998
その他	98	2,058
営業外収益合計	4,119	34,661
営業外費用		
支払利息	2,833	3,185
投資事業組合運用損	6,354	-
その他	2,176	761
営業外費用合計	11,364	3,947
経常利益又は経常損失()	244,604	206,467
特別利益		
新株予約権戻入益	-	3,263
特別利益合計	-	3,263
特別損失		
事業所閉鎖損失	119,847	-
特別損失合計	119,847	-
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失()	364,451	209,730
法人税、住民税及び事業税	7,936	62,762
法人税等調整額	125,629	27,844
法人税等合計	117,692	90,607
四半期純利益又は四半期純損失()	246,759	119,123
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失()	246,759	119,123

【四半期連結包括利益計算書】

【第3四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
四半期純利益又は四半期純損失()	246,759	119,123
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	193	966
その他の包括利益合計	193	966
四半期包括利益	246,952	120,090
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	246,952	120,090
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

第2四半期連結会計期間より、新たに設立した株式会社GameWith NFT及び株式取得により子会社化した株式会社Detonationを連結の範囲に含めております。

当第3四半期連結会計期間より、新たに設立した株式会社GameWith Contents Studioを連結の範囲に含めております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、利益剰余金期首残高に与える影響はありません。

また、収益認識会計基準等の適用による損益に与える影響はありません。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。

さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、時価算定会計基準の適用による四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(会計上の見積りの変更)

(耐用年数の変更)

当社は、一部事務所の退去を予定しているため、退去後利用見込みのない固定資産について、耐用年数を短縮し、将来にわたり変更しております。

なお、この変更による、当第3四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響は軽微であります。

(追加情報)

(新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響に伴う会計上の見積り)

前連結会計年度の有価証券報告書の(追加情報)に記載した新型コロナウイルス感染症の収束時期等を含む仮定について、重要な変更はありません。

なお、第3四半期報告書作成時点で入手可能な情報に基づいて最善の見積りを行っておりますが、今後の実際の推移がこの仮定と乖離する場合には、当社グループの財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況に影響を与える可能性があります。

(四半期連結貸借対照表関係)

資産の金額から直接控除している貸倒引当金の額

	前連結会計年度 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
売掛金	122千円	-千円
売掛金及び契約資産	-千円	530千円

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自2020年6月1日 至2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年6月1日 至2022年2月28日)
減価償却費	15,410千円	34,027千円
のれんの償却額	19,837千円	37,499千円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自2020年6月1日至2021年2月28日)

1. 配当金支払額

該当事項はありません。

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

3. 株主資本の金額の著しい変動

該当事項はありません。

当第3四半期連結累計期間(自2021年6月1日至2022年2月28日)

1. 配当金支払額

該当事項はありません。

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

3. 株主資本の金額の著しい変動

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当社グループは、メディア事業の単一セグメントであるため、開示を省略しております。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
ゲーム攻略	1,259,718
ゲーム紹介	621,008
動画配信	168,787
その他	232,684
顧客との契約から生じる収益	2,282,199

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失及び算定上の基礎並びに潜在株式調整後1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
(1) 1株当たり四半期純利益又は 1株当たり四半期純損失()	13円70銭	6円60銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社 株主に帰属する四半期純損失()(千円)	246,759	119,123
普通株主に帰属しない金額(千円)	-	-
普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純 利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失 ()(千円)	246,759	119,123
普通株式の期中平均株式数(株)	18,014,628	18,053,456
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	-	6円56銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額 (千円)	-	-
普通株式増加数(株)	-	115,735
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株 当たり四半期純利益の算定に含めなかった潜在株 式で、前連結会計年度末から重要な変動があった ものの概要	-	-

(注) 前第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

2【その他】

該当事項はありません。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

2022年4月6日

株式会社GameWith
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人
東京事務所

指定有限責任社員 公認会計士 大津 大次郎
業務執行社員

指定有限責任社員 公認会計士 鶴 彦太
業務執行社員

監査人の結論

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社GameWithの2021年6月1日から2022年5月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2021年12月1日から2022年2月28日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年6月1日から2022年2月28日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社GameWith及び連結子会社の2022年2月28日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。四半期レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

四半期連結財務諸表に対する経営者並びに監査役及び監査役会の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査役及び監査役会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した四半期レビューに基づいて、四半期レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に従って、四半期レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続を実施する。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、適正に表示されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、四半期レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適

切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、四半期レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。

- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠していないと信じさせる事項が認められないかどうかとともに、関連する注記事項を含めた四半期連結財務諸表の表示、構成及び内容、並びに四半期連結財務諸表が基礎となる取引や会計事象を適正に表示していないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の四半期レビューに関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、計画した四半期レビューの範囲とその実施時期、四半期レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去又は軽減するためにセーフガードを講じている場合はその内容について報告を行う。

利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

(注) 1. 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(四半期報告書提出会社)が別途保管しております。

2. XBR Lデータは四半期レビューの対象には含まれていません。