

**【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】	2023年1月11日
【四半期会計期間】	第10期第2四半期（自2022年9月1日至2022年11月30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 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 - 6772 - 6330
【事務連絡者氏名】	取締役 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】	取締役 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9期 第2四半期 連結累計期間	第10期 第2四半期 連結累計期間	第9期
会計期間	自2021年6月1日 至2021年11月30日	自2022年6月1日 至2022年11月30日	自2021年6月1日 至2022年5月31日
売上高 (百万円)	1,459	1,712	3,120
経常利益 (百万円)	92	92	223
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 (百万円)	54	46	118
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	55	48	123
純資産額 (百万円)	3,209	3,226	3,274
総資産額 (百万円)	4,891	4,554	4,882
1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	3.02	2.56	6.57
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	3.00	2.55	6.53
自己資本比率 (%)	65.6	70.8	67.1
営業活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	346	168	675
投資活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	242	80	269
財務活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	161	261	377
現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高 (百万円)	3,472	3,048	3,558

回次	第9期 第2四半期 連結会計期間	第10期 第2四半期 連結会計期間
会計期間	自2021年9月1日 至2021年11月30日	自2022年9月1日 至2022年11月30日
1株当たり四半期純利益 (円)	2.00	3.12

(注) 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【事業の内容】

当社グループは、当社及び連結子会社4社（株式会社アットウィキ、株式会社GameWith NFT、株式会社GameWith Contents Studio、株式会社DetonatioN）並びに持分法適用関連会社1社（GameWith ARTERIA株式会社）で構成されており、「ゲームをより楽しめる世界を創る」という経営理念のもと、2013年6月に設立いたしました。本当に知りたいゲームの情報が得られる場所が存在すればもっとゲームを楽しめるようになるという思いから、2013年9月にゲーム攻略情報メディアとしてウェブサイト「GameWith」をリリースいたしました。現在では、メディア事業、eスポーツ・エンタメ事業、その他新規事業等、ゲームに関する様々な事業を展開しております。

なお、次の3つに区分された事業は「第2 事業の状況 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 (1)財政状態及び経営成績の状況 1) 経営成績の状況」に掲げるセグメント情報の区分と同様です。

### メディア

メディア事業においては、主に多くのユーザーから指示を集めるゲーム情報メディア「GameWith」等の企画・運営を行っております。ゲームを有利に進めるための攻略情報やゲームを見つけるための紹介情報等のコンテンツを、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。

コンテンツ作成においては、コンテンツ作成に特化した組織の運営や、全国どこでもリモーターライターとしてゲームを仕事にできる「ゲームプレイヤー」の活用等を行うことで、より質の高い記事を迅速に提供できる仕組みを構築しております。PV(ページビュー)数が見込めるヒットタイトルについては攻略サイト運営によりトラフィックを生み出すことで、複数の広告主が入札を行い、広告枠を獲得するモデルであるネットワーク広告収入を得ると同時に、主にゲーム会社向けに有料攻略サイト運営やゲーム紹介記事作成等の多様な商材を直接提供することで、メディア価値を活かしたタイアップ広告収入を得ております。

主な関係会社：当社、株式会社アットウィキ、株式会社GameWith Contents Studio

### eスポーツ・エンタメ

eスポーツ・エンタメ事業においては、主にゲーム実況動画配信者等のクリエイターマネジメントとeスポーツチームの運営を行っております。

クリエイターマネジメントについては、動画制作・編集サポートや企業タイアップ案件の獲得、コラボレーションイベントの企画、ユーザーへのリーチ等、クリエイター単独では難しい分野について組織としてサポートサービスを提供し、主に動画配信収益をクリエイターと分配することで収益を得ております。

eスポーツについては、有力な選手をスカウトし固定報酬や練習環境、チームマネジメント等を提供することで、世界で戦えるかつ人気のあるeスポーツチームを運営することに注力しております。こういった点に経営資源を投下することでチームの価値を上げ、スポンサーや大会賞金、ファンビジネス等、多様な方法で収益を得ております。

主な関係会社：当社、株式会社DetonatioN、GameWith ARTERIA株式会社

### その他

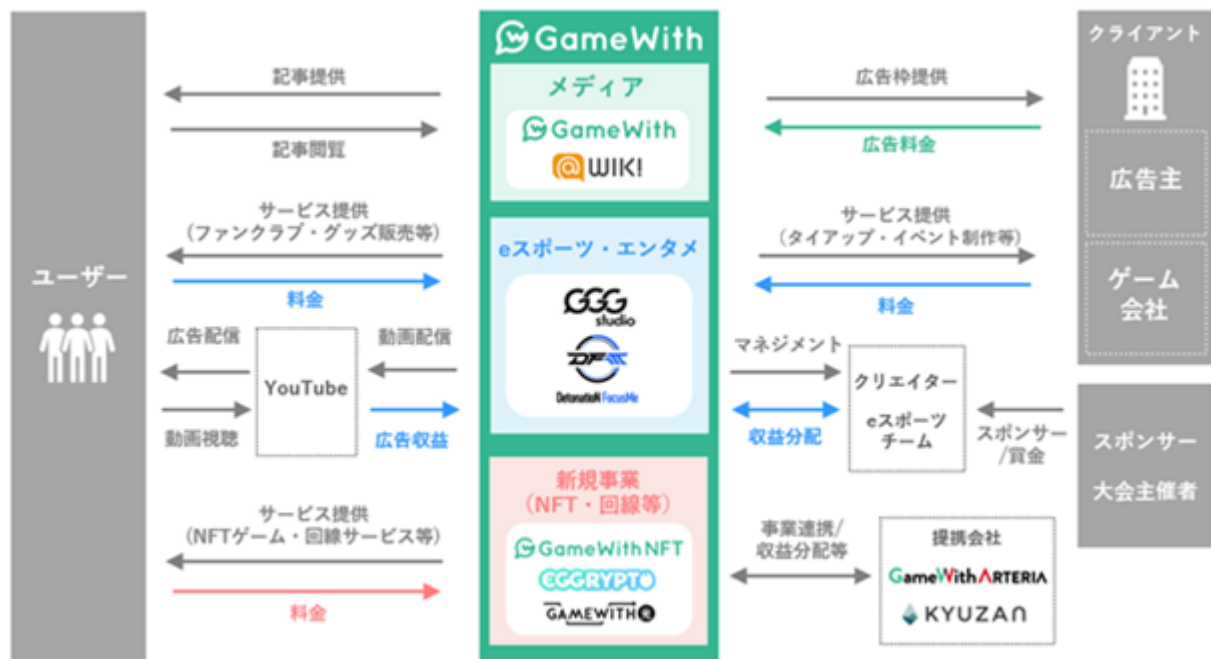
その他においては、新規事業として、企業理念である「ゲームをより楽しめる世界を創る」を実現するため、ゲームに関する様々な事業を行っております。現状は、NFT事業とeスポーツに特化した光回線事業の主に2つに注力しております。

NFT事業については、投資先の株式会社Kyuzanと共同開発を行っているNFTゲームが大きく成長しており、今後拡大が予想されるNFTゲーム市場におけるさらなる拡大のための基盤構築を行ってまいりました。また、2022年7月には初心者でもNFTゲームを楽しむことができる情報を提供するNFTゲーム専門メディア「GameWith NFT」をオープンしております。メディア運用で培ったノウハウやブランドを活かし、NFTゲームの発展と普及に貢献することを目指しております。

光回線事業については、eスポーツを楽しむユーザーが拡大している中、eスポーツで勝つために必要となる高速で低遅延のインターネット回線の需要を見込み、ゲームを知り尽くしたGameWithによる、信頼性のある光回線を提供しております。

主な関係会社：当社、株式会社GameWith NFT、GameWith ARTERIA株式会社

事業系統図は次のとおりであります。



## 第2【事業の状況】

### 1【事業等のリスク】

当第2四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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、ウィズコロナの下で、各種政策の効果もあって、個人消費や企業の生産活動は持ち直しの動きがみられ、景気は緩やかに持ち直しております。一方で、世界的な金融引締め等が続く中、海外景気の下振れがわが国の景気を下押しするリスクとなっており、また、物価上昇、供給面での制約、金融資本市場の変動等の影響に十分注意する必要がある等、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような環境のもと、当社グループは、「ゲームをより楽しめる世界を創る」を企業理念に掲げ、多くのユーザーから支持を集めるゲーム情報メディア「GameWith」の運営を中心に、今後も市場規模の拡大が見込めるeスポーツ、現在急速に注目を集めているNFT領域や新規で開始した光回線事業等、ゲームに関する様々な事業に経営資源を投下し、当社グループの事業成長に注力してまいりました。

なお、親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期に比べ利益率が低下しております。これは主に、2021年11月より発生したのれん償却費といった法人税等の計算に影響しない費用が増加したことによるものです。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,712百万円（前年同期比17.3%増）、営業利益は102百万円（同5.9%増）、経常利益は92百万円（同0.9%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は46百万円（同15.1%減）となりました。

このような状況のもと、2023年5月期より、中期事業戦略の遂行にあたり、特に今後成長が見込まれるeスポーツやその他新規事業の損益状況及び成長性をより明確にし、今後収益の柱となるよう注力することを目的に、従来の「メディア」単一セグメントから、セグメント区分の変更をいたしました。

セグメント別の業績は以下の通りでございます。

#### 1) メディア

メディア事業においては、主に多くのユーザーから支持を集めるゲーム情報メディア「GameWith」等の企画・運営を行っております。ゲームを有利に進めるための攻略情報やゲームを見つけるための紹介情報等のコンテンツを、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。

コンテンツ作成においては、コンテンツ作成に特化した組織の運営や、全国どこでもリモーターとしてゲームを仕事にできる「ゲームプレイヤー」の活用等を行うことで、より質の高い記事を迅速に提供できる仕組みを構築しております。PV(ページビュー)数が見込めるヒットタイトルについては攻略サイト運営によりトラフィックを生み出すことで、複数の広告主が入札を行い、広告枠を獲得するモデルであるネットワーク広告収入を得ると同時に、主にゲーム会社向けに有料攻略サイト運営やゲーム紹介記事作成等の多様な商材を直接提供することで、メディア価値を活かしたタイアップ広告収入を得ております。

当第2四半期連結累計期間においては、大型コンソールタイトルの新作発売等によりPV数が伸びたことに加え、PV単価が好調に推移した結果、ネットワーク広告収入が増加しました。

また、既存領域であるメディア事業においては、コスト効率化プロジェクトを並行して行っており、コストに関しては、全体的に減少傾向にあります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,209百万円（前年同期比2.4%増）、営業利益は492百万円（同48.1%増）となりました。

## 2) eスポーツ・エンタメ

eスポーツ・エンタメ事業においては、主にゲーム実況動画配信者等のクリエイターマネジメントとeスポーツチームの運営を行っております。

クリエイターマネジメントについては、動画制作・編集サポートや企業タイアップ案件の獲得、コラボレーションイベントの企画、ユーザーへのリーチ等、クリエイター単独では難しい分野について組織としてサポートサービスを提供し、主に動画配信収益をクリエイターと分配することで収益を得ております。

eスポーツについては、有力な選手をスカウトし固定報酬や練習環境、チームマネジメント等を提供することで、世界で戦えるかつ人気のあるeスポーツチームを運営することに注力しております。こういった点に経営資源を投下することでチームの価値を上げ、スポンサーや大会賞金、ファンビジネス等、多様な方法で収益を得ております。

また、eスポーツチーム「DetonatioN FocusMe（以下、「DetonatioN」という）」のVALORANT部門において、Riot Games, Inc.（米国）（以下、「ライアットゲームズ」という）との長期的パートナーシップの締結を2022年9月に発表いたしました。このパートナーシップ締結により、厳正な審査の上選ばれた世界屈指の強豪30チームが集結するリーグへの参加が内定し、日本からはわずか2チームのみが選ばれております。リーグ参加のみならず、ライアットゲームズからの1年単位の経済的支援や独自の限定インゲームコンテンツ/プロダクトのコラボレーション機会の提供、世界中のVALORANT月間アクティブプレイヤー1,500万人に向けてブランドコンテンツを提供可能になるなど、大きなメリットがございます。

これにより、今後はさらにグローバルで認知されるチームになっていくことが期待でき、今まで国内規模だった露出が世界規模に広がることとなります。DetonatioNにはすでに多くのスポンサーがついており、今後こちらの収益の拡大が期待できます。

長期的かつ安定的にeスポーツシーンを成長させていくことが今回のパートナーシップの目的であり、日本を代表するチームとして、今後のeスポーツの発展と普及にも貢献してまいります。

当第2四半期連結累計期間においては、大会賞金や大規模イベントの実施など一時的なもののみならず、前述のパートナーシップ締結に伴う支援金など継続的に見込めるものが発生し、売上高増加に寄与いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は427百万円（前年同期比77.7%増）、営業損失は119百万円（前年同期は営業損失73百万円）となりました。

## 3) その他

その他においては、新規事業として、企業理念である「ゲームをより楽しめる世界を創る」を実現するため、ゲームに関する様々な事業を行っております。現状は、NFT事業とeスポーツに特化した光回線事業の主に2つに注力しております。

NFT事業については、投資先の株式会社Kyuzanと共同開発を行っているNFTゲーム「EGGCRYPTO」が大きく成長しており、今後拡大が予想されるNFTゲーム市場におけるさらなる拡大のための基盤構築を行ってまいりました。NFTゲームは、ユーザーからの課金収益等をレベニューシェアする形で収益を得ております。また、2022年7月には初心者でもNFTゲームを楽しむことができる情報を提供するNFTゲーム専門メディア「GameWith NFT」をオープンしております。メディア運用で培ったノウハウやブランドを活かし、NFTゲームの発展と普及に貢献することを目指しております。

光回線事業については、eスポーツを楽しむユーザーが拡大している中、eスポーツで勝つために必要となる高速で低遅延のインターネット回線の需要を見込み、ゲームを知り尽くしたGameWithによる、信頼性のある光回線を提供しております。資本業務提携先であるアルテリア・ネットワークス株式会社のインターネット接続サービス、ノウハウを利用して運用することで、最大限のパフォーマンスを実現しております。

当第2四半期連結累計期間においては、NFTゲーム「EGGCRYPTO」について、前年同期比で売上高が成長しており、今後もアップデートやイベントを積極的に行うことで増加を目指してまいります。光回線事業については、2022年3月のサービス開始後、プロモーションを積極的実施してきた効果もあり、順調に申込者数を獲得しております。引き続き、先行投資を行い、中長期的な成長を目指してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は75百万円（前年同期比99.4%増）、営業損失は106百万円（前年同期は営業損失4百万円）となりました。

## 財政状態の状況

当第2四半期連結会計期間末における総資産は4,554百万円となり、前連結会計年度末に比べ327百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が174百万円、前払費用が11百万円増加したものの、現金及び預金が509百万円減少したことによるものであります。

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は1,328百万円となり、前連結会計年度末に比べ279百万円減少いたしました。これは主に、未払金が51百万円、未払法人税等が44百万円、長期借入金が164百万円減少したことによるものであります。

当第2四半期連結会計期間末における純資産は3,226百万円となり、前連結会計年度末に比べ47百万円減少いたしました。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46百万円増加したものの、自己株式の取得により99百万円減少したことによるものであります。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という）は、前連結会計年度末に比べ509百万円減少し、3,048百万円となりました。

当第2四半期連結累計期間におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果支出した資金は168百万円（前年同期は346百万円の収入）となりました。これは主に、増加要因として税金等調整前四半期純利益100百万円、のれん償却額52百万円、減少要因として売上債権の増加174百万円、未払金の減少50百万円、法人税等の支払額82百万円によるものであります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果支出した資金は80百万円（前年同期は242百万円の支出）となりました。これは主に、減少要因として投資有価証券の取得による支出29百万円、子会社株式の取得による支出56百万円によるものであります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果支出した資金は261百万円（前年同期は161百万円の支出）となりました。これは主に、減少要因として長期借入金の返済による支出164百万円、自己株式の取得による支出100百万円によるものであります。

(3) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第2四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。

(4) 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2四半期会計期間において、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2四半期会計期間末 現在発行数(株) (2022年11月30日)	提出日現在発行数 (株) (2023年1月11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	18,336,200	18,336,200	東京証券取引所 スタンダード市場	完全議決権株式であり、権利内容になんら限定のない当社における標準となる株式であります。単元株式数は100株であります。
計	18,336,200	18,336,200	-	-

(注)「提出日現在発行数」欄には、2023年1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)【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9月1日～ 2022年11月30日 (注)	5,300	18,336,200	424	552,849	424	551,848

(注)新株予約権の行使による増加であります。



(5) 【大株主の状況】

2022年11月30日現在

氏名又は名称	住所	所有株式数 (千株)	発行済株式(自己株式を除く。)の 総数に対する所有 株式数の割合 (%)
今泉 卓也	東京都港区	5,378	30.20
アルテリア・ネットワークス株式 会社	東京都港区新橋六丁目9番8号	3,694	20.74
株式会社デジタルハーツホールディ ングス	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号	923	5.19
株式会社SBI証券	東京都港区六本木一丁目6番1号	429	2.41
楽天証券株式会社	東京都港区南青山二丁目6番21号	394	2.21
日本マスタートラスト信託銀行株式 会社(信託口)	東京都港区浜松町二丁目11番3号	382	2.15
森 樹雄	和歌山県和歌山市	165	0.93
眞壁 雅彦	東京都港区	157	0.88
JP JPMSE LUX RE NOMURA INT PLC 1 EQ CO (常任代理人 株式会社三菱UFJ 銀行)	1 ANGEL LANE LONDON - NORTH OF THE THAMES UNITED KINGDOM EC4R 3AB (東京都千代田区丸の内二丁目7番1 号 決済事業部)	136	0.77
井上 健	愛知県瀬戸市	121	0.68
計	-	11,782	66.16

(注) 上記のほか当社所有の自己株式525千株があります。

(6) 【議決権の状況】

【発行済株式】

2022年11月30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 525,700	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 17,804,300	178,043	-
単元未満株式	普通株式 6,200	-	-
発行済株式総数	18,336,200	-	-
総株主の議決権	-	178,043	-

(注) 「単元未満株式」欄の普通株式には、当社所有の自己株式35株が含まれております。

【自己株式等】

2022年11月30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 株式数の割合 (%)
株式会社GameWith	東京都港区三田 一丁目4番1号	525,700	-	525,700	2.87
計	-	525,700	-	525,700	2.87

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2四半期連結会計期間（2022年9月1日から2022年11月30日まで）及び第2四半期連結累計期間（2022年6月1日から2022年11月30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 (2022年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,048,587
売掛金及び契約資産	446,584	621,555
前払費用	50,931	62,203
未収消費税等	3,332	748
その他	15,800	17,758
流動資産合計	4,075,114	3,750,854
固定資産		
有形固定資産	92,289	80,447
無形固定資産		
のれん	305,082	308,942
無形固定資産合計	305,082	308,942
投資その他の資産	410,146	414,704
固定資産合計	807,518	804,094
資産合計	4,882,633	4,554,949
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	116,292	161,098
1年内返済予定の長期借入金	328,404	328,404
未払金	98,674	47,552
未払費用	120,203	121,087
未払法人税等	95,812	51,689
賞与引当金	79,224	77,784
その他	143,798	79,088
流動負債合計	982,410	866,704
固定負債		
長期借入金	598,022	433,820
資産除去債務	27,681	27,678
固定負債合計	625,703	461,498
負債合計	1,608,113	1,328,202
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	551,225	552,849
資本剰余金	550,224	551,848
利益剰余金	2,368,059	2,414,284
自己株式	200,107	300,080
株主資本合計	3,269,401	3,218,901
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,118	7,844
その他の包括利益累計額合計	5,118	7,844
純資産合計	3,274,520	3,226,746
負債純資産合計	4,882,633	4,554,949

(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2四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
売上高	1,459,208	1,712,266
売上原価	789,615	955,737
売上総利益	669,593	756,529
販売費及び一般管理費	572,314	653,536
営業利益	97,278	102,992
営業外収益		
受取利息	17	17
助成金収入	570	-
還付加算金	811	-
為替差益	-	332
その他	11	14
営業外収益合計	1,409	363
営業外費用		
支払利息	2,198	1,591
投資事業組合運用損	3,158	8,454
為替差損	352	-
持分法による投資損失	-	598
その他	8	552
営業外費用合計	5,717	11,198
経常利益	92,971	92,157
特別利益		
投資有価証券売却益	-	8,167
特別利益合計	-	8,167
税金等調整前四半期純利益	92,971	100,324
法人税、住民税及び事業税	27,266	42,069
法人税等調整額	11,251	12,030
法人税等合計	38,518	54,099
四半期純利益	54,453	46,224
親会社株主に帰属する四半期純利益	54,453	46,224

## 【四半期連結包括利益計算書】

## 【第2四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
四半期純利益	54,453	46,224
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	677	2,725
その他の包括利益合計	677	2,725
四半期包括利益	55,130	48,950
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	55,130	48,950
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

## (3)【四半期連結キャッシュ・フロー計算書】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	92,971	100,324
減価償却費	22,328	12,198
のれん償却額	17,718	52,389
売上債権の増減額(は増加)	41,876	174,970
未収消費税等の増減額(は増加)	79,758	2,584
未払金の増減額(は減少)	9,384	50,497
その他	30,271	26,766
小計	294,310	84,737
利息の受取額	17	17
利息の支払額	2,373	1,319
助成金の受取額	570	-
法人税等の支払額又は還付額(は支払)	53,905	82,255
営業活動によるキャッシュ・フロー	346,429	168,296
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
投資有価証券の取得による支出	0	29,172
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	235,546	-
子会社株式の取得による支出	-	56,250
その他	7,180	5,266
投資活動によるキャッシュ・フロー	242,727	80,155
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入金の返済による支出	164,702	164,202
自己株式の取得による支出	-	100,472
新株予約権の行使による株式の発行による収入	3,200	3,248
財務活動によるキャッシュ・フロー	161,502	261,426
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	-
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	57,799	509,878
現金及び現金同等物の期首残高	3,530,036	3,558,465
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,472,237	3,048,587

【注記事項】

(会計方針の変更)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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しております。なお、当該会計基準適用指針の適用が四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(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関する会計上の見積り)

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。

(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 (2022年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年11月30日)
売掛金及び契約資産	129千円	191千円

(四半期連結損益計算書関係)

販売費及び一般管理費のうち主な費目及び金額は、次のとおりであります。

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
賞与引当金繰入額	21,318千円	23,832千円
給与手当	139,301	188,943
広告宣伝費	54,554	47,320

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

現金及び現金同等物の四半期末残高と四半期連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は次のとおりであります。

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
現金及び預金勘定	3,472,237千円	3,048,587千円
現金及び現金同等物	3,472,237	3,048,587

(株主資本等関係)

前第2四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2021年11月30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2四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2四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2四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2022年11月30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2四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2四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】

前第2四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)2	合計	調整額 (注)3	四半期連結 財務諸表計 上額
	メディア	eスポーツ ・エンタメ	計				
売上高							
ゲーム攻略	811,143	-	811,143	-	811,143	-	811,143
ゲーム紹介	368,614	54,824	423,438	-	423,438	-	423,438
動画配信	-	122,735	122,735	-	122,735	-	122,735
その他	918	62,927	63,845	38,046	101,891	-	101,891
顧客との契約か ら生じる収益	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	-	1,459,208
外部顧客への売 上高	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	-	1,459,208
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,180,675	240,486	1,421,162	38,046	1,459,208	-	1,459,208
セグメント利益又 は損失( )	332,843	73,435	259,408	4,924	254,483	157,204	97,278

(注)1. セグメント利益又は損失( )の合計額は四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、NFT事業や光回線事業等を含んでおります。
3. セグメント利益又は損失( )の調整額は、報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

当第2四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)2	合計	調整額 (注)3	四半期連結 財務諸表計 上額
	メディア	eスポーツ ・エンタメ	計				
売上高							
ゲーム攻略	857,414	-	857,414	-	857,414	-	857,414
ゲーム紹介	343,925	43,482	387,407	0	387,408	-	387,408
動画配信	-	84,680	84,680	-	84,680	-	84,680
その他	7,717	299,184	306,902	75,860	382,763	-	382,763
顧客との契約か ら生じる収益	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	-	1,712,266
外部顧客への売 上高	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	-	1,712,266
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,209,058	427,347	1,636,405	75,861	1,712,266	-	1,712,266
セグメント利益又 は損失( )	492,892	119,982	372,909	106,640	266,268	163,276	102,992

(注)1. セグメント利益又は損失( )の合計額は四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、NFT事業や光回線事業等を含んでおります。
3. セグメント利益又は損失( )の調整額は、報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社グループは、第1四半期連結会計期間より、中期事業戦略の遂行にあたり、特に今後成長が見込まれるeスポーツやその他新規事業の損益状況及び成長性をより明確にし、今後収益の柱となるよう注力することを目的に、従来の「メディア」単一セグメントから、セグメント区分の変更をいたしました。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累計期間のセグメント区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(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は「注記事項(セグメント情報等)」に記載のとおりであります。

(1株当たり情報)

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2四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)
(1) 1株当たり四半期純利益	3円02銭	2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(千円)	54,453	46,224
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(千円)	54,453	46,224
普通株式の期中平均株式数(株)	18,047,944	18,027,338
(1) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	3円00銭	2円55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)	122,450	87,565
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	-	-

## 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

2023年1月11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 越智 一成  
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2022年6月1日から2023年5月31日までの連結会計年度の第2四半期連結会計期間（2022年9月1日から2022年11月30日まで）及び第2四半期連結累計期間（2022年6月1日から2022年11月30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、四半期連結キャッシュ・フロー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11月30日現在の財政状態並びに同日をもって終了する第2四半期連結累計期間の経営成績及びキャッシュ・フローの状況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. 上記の四半期レビュー報告書の原本は当社(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。