

【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4月5日

【四半期会計期間】 第10期第3四半期(自 2022年12月1日 至 2023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 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】 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3四半期 連結累計期間	第10期 第3四半期 連結累計期間	第9期
会計期間		自 2021年6月1日 至 2022年2月28日	自 2022年6月1日 至 2023年2月28日	自 2021年6月1日 至 2022年5月31日
売上高	(百万円)	2,282	2,619	3,120
経常利益	(百万円)	206	230	223
親会社株主に帰属する四半期 (当期)純利益	(百万円)	119	130	118
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	120	125	123
純資産額	(百万円)	3,271	3,304	3,274
総資産額	(百万円)	4,830	4,474	4,882
1株当たり四半期(当期) 純利益	(円)	6.60	7.26	6.57
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益	(円)	6.56	7.23	6.53
自己資本比率	(%)	67.7	73.8	67.1

回次		第9期 第3四半期 連結会計期間	第10期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自 2021年12月1日 至 2022年2月28日	自 2022年12月1日 至 2023年2月28日
1株当たり四半期純利益	(円)	3.58	4.72

(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】

当第3四半期連結会計期間において新たに設立したDetonatioN KOREA Co., Ltd.を連結子会社しております。この結果、当社グループは、当社及び連結子会社5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、DetonatioN KOREA Co., Ltd.）並びに持分法適用関連会社1社（GameWith ARTERIA株式会社）で構成されることとなりました。

当社グループは、「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 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、DetonatioN KOREA Co., Ltd.、GameWith ARTERIA株式会社

その他

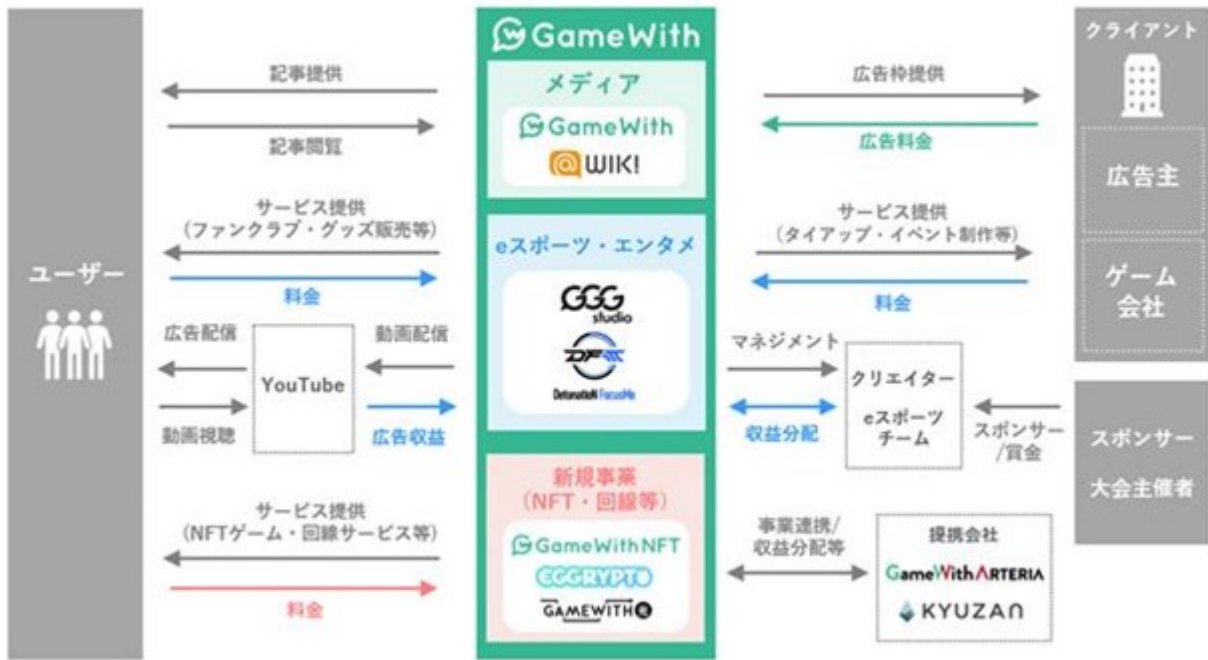
その他においては、新規事業として、企業理念である「ゲームをより楽しめる世界を創る」を実現するため、ゲームに関する様々な事業を行っております。現状は、NFT事業とeスポーツに特化した光回線事業の主に2つに注力しております。

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、ウィズコロナのもとで、政策の効果もあって、景気はこのところ一部に弱さがみられるものの、今後緩やかに持ち直していくことが期待されます。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我が国の景気を下押しするリスクとなっております。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や中国における感染拡大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、経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益の前年同期比について、営業利益の前年同期比と比較して低い数値となっております。これは主に、前年同期に一時的に投資事業組合運用益31百万円が発生したことによるものです。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,619百万円(前年同期比14.8%増)、営業利益は246百万円(同40.4%増)、経常利益は230百万円(同11.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は130百万円(同9.4%増)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とおりでございます。

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ト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。

当第3四半期連結累計期間においては、タイアップ広告について、新作タイトルのリリース減少や中国における新型コロナウイルス感染症の拡大の影響を受け直近で減少している一方で、大型コンソールタイトルの新作発売等によりPV数が伸びた結果、ネットワーク広告収入が増加し、メディア事業の売上高増加に貢献しております。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1,827百万円(前年同期比1.5%増)、営業利益は778百万円(同38.6%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。2023年1月には、当社グループとして初となる海外法人を韓国に設立しており、今後拠点として活用してまいります。

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3四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634百万円（前年同期比54.6%増）、営業損失は162百万円（前年同期は営業損失139百万円）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3四半期連結累計期間においては、NFTゲーム「EGGCRYPTO」について、アプリの累計ダウンロード数が150万を突破し、四半期で過去最高の売上高を達成するなど、前年同期比で大きく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に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。また、2023年2月には、新たに上り下り最大10Gbpsの高速プランと専用回線を提供する最高峰プランの提供を開始いたしました。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157百万円（前年同期比122.2%増）、営業損失は133百万円（前年同期は営業損失1百万円）となりました。

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4,474百万円となり、前連結会計年度末に比べ408百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が45百万円、前払費用が21百万円増加したものの、現金及び預金が469百万円、のれんが18百万円減少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1,170百万円となり、前連結会計年度末に比べ437百万円減少

いたしました。これは主に、買掛金が11百万円、未払金が50百万円、未払法人税等が61百万円、賞与引当金が38百万円、長期借入金が229百万円減少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3,304百万円となり、前連結会計年度末に比べ29百万円増加いたしました。これは主に、自己株式の取得により99百万円減少したものの、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130百万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) (2023年2月28日)	提出日現在 発行数(株) (2023年4月5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	18,340,200	18,340,200	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	18,340,200	18,340,200		

(注) 「提出日現在発行数」欄には、2023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) 【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12月1日～ 2023年2月28日 (注)	4,000	18,340,200	320	553,169	320	552,168

(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】

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(2022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】

2023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 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	

【自己株式等】

2023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3四半期連結会計期間(2022年12月1日から2023年2月28日まで)及び第3四半期連結累計期間(2022年6月1日から2023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 (2022年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,088,883
売掛金及び契約資産	446,584	491,846
前払費用	50,931	72,415
未収消費税等	3,332	4,468
その他	15,800	17,681
流動資産合計	4,075,114	3,675,296
固定資産		
有形固定資産	92,289	74,791
無形固定資産		
のれん	305,082	286,388
その他	-	1,450
無形固定資産合計	305,082	287,838
投資その他の資産	410,146	436,527
固定資産合計	807,518	799,158
資産合計	4,882,633	4,474,454
負債の部		
流動負債		
買掛金	116,292	104,527
1年内返済予定の長期借入金	328,404	311,804
未払金	98,674	48,156
未払費用	120,203	124,817
未払法人税等	95,812	33,874
賞与引当金	79,224	41,165
その他	143,798	110,027
流動負債合計	982,410	774,372
固定負債		
長期借入金	598,022	368,319
資産除去債務	27,681	27,677
固定負債合計	625,703	395,996
負債合計	1,608,113	1,170,369
純資産の部		
株主資本		
資本金	551,225	553,169
資本剰余金	550,224	552,168
利益剰余金	2,368,059	2,498,432
自己株式	200,107	300,080
株主資本合計	3,269,401	3,303,689
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	7,061
為替換算調整勘定	-	6,665
その他の包括利益累計額合計	5,118	395
純資産合計	3,274,520	3,304,085
負債純資産合計	4,882,633	4,474,454

(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 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
売上高	2,282,199	2,619,332
売上原価	1,224,642	1,395,606
売上総利益	1,057,556	1,223,725
販売費及び一般管理費	881,803	976,979
営業利益	175,753	246,746
営業外収益		
受取利息	34	32
助成金収入	570	-
投資事業組合運用益	31,998	-
その他	2,058	18
営業外収益合計	34,661	51
営業外費用		
支払利息	3,185	2,261
投資事業組合運用損	-	6,584
持分法による投資損失	-	4,699
その他	761	2,969
営業外費用合計	3,947	16,514
経常利益	206,467	230,282
特別利益		
投資有価証券売却益	-	8,167
新株予約権戻入益	3,263	-
特別利益合計	3,263	8,167
税金等調整前四半期純利益	209,730	238,450
法人税、住民税及び事業税	62,762	73,124
法人税等調整額	27,844	34,953
法人税等合計	90,607	108,077
四半期純利益	119,123	130,372
親会社株主に帰属する四半期純利益	119,123	130,372

【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 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
四半期純利益	119,123	130,372
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	966	1,942
為替換算調整勘定	-	6,665
その他の包括利益合計	966	4,723
四半期包括利益	120,090	125,649
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	120,090	125,649
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)

当第3四半期連結会計期間より、新たに設立したDetonatioN KOREA Co., Ltd.を連結の範囲に含めております。

(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。

(会計上の見積りの変更)

該当事項はありません。

(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3四半期連結会計期間 (2023年2月28日)
売掛金及び契約資産	129千円	5,613千円

(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 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
減価償却費	34,027千円	18,271千円
のれんの償却額	37,499千円	74,943千円

(株主資本等関係)

前第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。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2023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】

前第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. 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	1,259,718	-	1,259,718	-	1,259,718	-	1,259,718
ゲーム紹介	538,065	82,942	621,008	-	621,008	-	621,008
動画配信	-	168,787	168,787	-	168,787	-	168,787
その他	2,824	159,064	161,888	70,795	232,684	-	232,684
顧客との契約か ら生じる収益	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	-	2,282,199
外部顧客への売 上高	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	-	2,282,199
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,800,608	410,794	2,211,403	70,795	2,282,199	-	2,282,199
セグメント利益又 は損失()	561,542	139,750	421,791	1,676	420,115	244,362	175,753

(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3四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2023年2月28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	1,330,236	-	1,330,236	-	1,330,236	-	1,330,236
ゲーム紹介	487,108	50,304	537,412	79	537,492	-	537,492
動画配信	-	136,057	136,057	-	136,057	-	136,057
その他	9,768	448,568	458,336	157,209	615,545	-	615,545
顧客との契約から生じる収益	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	-	2,619,332
外部顧客への売上高	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	-	2,619,332
セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,827,112	634,930	2,462,042	157,289	2,619,332	-	2,619,332
セグメント利益又は損失()	778,152	162,508	615,644	133,262	482,381	235,634	246,746

(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3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四半期連結会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 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
(1) 1株当たり四半期純利益	6円60銭	7円26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)	119,123	130,372
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)	119,123	130,372
普通株式の期中平均株式数(株)	18,053,456	17,956,442
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	6円56銭	7円23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	82,177
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		

(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

2023年4月5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
業務執行社員 公認会計士 越 智 一 成

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 鶴 彦 太

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3四半期連結会計期間（2022年12月1日から2023年2月28日まで）及び第3四半期連結累計期間（2022年6月1日から2023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2023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. X B R 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。