

【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】 2024年1月10日

【四半期会計期間】 第11期第2四半期(自 2023年9月1日 至 2023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】 03-6722-6330

【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10期 第2四半期 連結累計期間	第11期 第2四半期 連結累計期間	第10期
会計期間	自 2022年6月1日 至 2022年11月30日	自 2023年6月1日 至 2023年11月30日	自 2022年6月1日 至 2023年5月31日
売上高 (百万円)	1,712	1,854	3,512
経常利益 (百万円)	92	101	313
親会社株主に帰属する四半期 (当期)純利益 (百万円)	46	23	179
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	48	28	179
純資産額 (百万円)	3,226	3,387	3,359
総資産額 (百万円)	4,554	4,470	4,581
1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	2.56	1.34	9.99
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益 (円)	2.55	1.33	9.95
自己資本比率 (%)	70.8	75.8	73.3
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	168	43	188
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	80	71	132
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	261	164	423
現金及び現金同等物の 四半期末(期末)残高 (百万円)	3,048	3,003	3,191

回次	第10期 第2四半期 連結会計期間	第11期 第2四半期 連結会計期間
会計期間	自 2022年9月1日 至 2022年11月30日	自 2023年9月1日 至 2023年11月30日
1株当たり四半期純利益 (円)	3.12	2.22

(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2四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、主要な関係会社についても異動はありません。

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、このところ一部に足踏みもみられますが、緩やかに回復しており、先行きについても、雇用・所得環境が改善する下で、緩やかな回復が続くことが期待されております。ただし、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、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、ゲームに関する様々な事業を展開し、当社グループの事業成長に注力してまいりました。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」の運営を中心としたメディア事業は堅調に成長し、利益を生み出しております。また、今後も市場規模の拡大が見込めるeスポーツ、現在注目を集めているNFT領域やeスポーツ向けの光回線事業等については、積極的に経営資源を投下することで、売上高が大きく成長しております。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,854百万円(前年同期比8.3%増)、営業利益は120百万円(同16.6%増)、経常利益は101百万円(同10.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は23百万円(同48.4%減)となりました。

セグメント別の業績は以下のとおりでございます。

なお、顧客との契約から生じる収益を分解した情報として、従来は「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」に区分しておりましたが、市場環境の変化に適應した注力事業の変化をより正確な情報として提供するため、また、より詳細な事業ごとの収益性を明確にするため、第1四半期連結会計期間より、「メディア広告」、「メディアソリューション」、「eスポーツクライアント」、「eスポーツファンビジネス」の区分に変更しております。

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「メディア広告」による収益を得ると同時に、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「メディアソリューション」による収益を得ております。

当第2四半期連結累計期間においては、モバイルゲームの市場成長が以前と比較して鈍化している中、家庭用ゲームにおけるPV数獲得およびPV単価の好調により、「メディア広告」による収益が増加しました。「メディアソリューション」による収益においては、ユーザーに継続して利用してもらうためのプロモーション需要が増加しており、有料攻略記事やDiscordによるコミュニティ商材等については、拡販に注力することで直近上昇傾向にあります。一方で、有料ゲーム紹介については、モバイルゲームを中心として新作

タイトルのリリースが想定以上に減少しており、売上高が前年同期比で減少いたしました。ゲーム紹介分野においても、市場として増加傾向にある家庭用ゲームやPCゲーム領域の強化に取り組んでおります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,207百万円（前年同期比0.1%減）、営業利益は529百万円（同7.4%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、主にゲーム実況を中心としたストリーマー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。

直近で注力しているeスポーツについては、国内屈指のeスポーツチーム「DetonatioN FocusMe（以下、「DFM」という）」をグループに抱えており、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しチームの価値を上げることで、大会賞金だけでなく、大手企業を含んだ様々な業界のクライアントによるスポンサー収益やイベント開催、eスポーツタイトルのパブリッシャーによる支援金などの「eスポーツクライアント」による収益を得ております。また、選手やストリーマー、チームのファンに向けたグッズ販売やファンクラブ運営、動画配信などの「eスポーツファンビジネス」による収益など、多様な方法で収益を得ております。

当第2四半期連結累計期間においては、eスポーツチームにおける新規スポンサーの獲得やパブリッシャーによるインセンティブ等が売上高増加に貢献いたしました。また、2023年11月18日に国内でトップクラスの人気を誇るeスポーツチーム「Crazy Raccoon（以下、「CR」という）」との包括的業務提携契約の締結を発表いたしました。CRの持つインフルエンサービジネスのノウハウやアートディレクションスキルを活用することによるDFMおよび当社グループのeスポーツ事業のさらなる持続的な成長および国内トップレベルのプロeスポーツチーム同士が連携することによる日本のeスポーツ業界のさらなる発展を目的に、主にDFMのVALORANT部門における広報、動画作成、オンラインウォッチパーティ・イベント、グッズ制作・販売等のインフルエンサービジネス拡大に係る業務全般について、それぞれのノウハウや既存のアセットを活用した業務連携を行ってまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は479百万円（前年同期比12.2%増）、営業損失は112百万円（前年同期は営業損失119百万円）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よりプロモーション等の受託をしているNFTゲーム「EGGRYPTO」が大きく成長しております。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、リリース3.5周年を迎えアプリの累計ダウンロード数が150万を超えるNFTゲーム「EGGRYPTO」について、売上高は前年同期比で成長しました。光回線事業については、引き続き新規ユーザー獲得のためプロモーションを積極的に実施しており、順調に申込者を獲得しております。

以上の結果、売上高は168百万円（前年同期比121.5%増）、営業損失は109百万円（前年同期は営業損失106百万円）となりました。

財政状態の分析

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は4,470百万円となり、前連結会計年度末に比べ110百万円減少いたしました。これは主に、売掛金及び契約資産が110百万円増加したものの、現金及び預金が188百万円、のれんが13百万円、投資その他の資産が10百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は1,083百万円となり、前連結会計年度末に比べ139百万円減少いたしました。これは主に、買掛金が86百万円増加したものの、1年内返済予定の長期借入金が34百万円、未払法人税等が20百万円、長期借入金が130百万円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は3,387百万円となり、前連結会計年度末に比べ28百万円増加いたしました。これは、利益剰余金が23百万円、その他有価証券評価差額金が1百万円、為替換算調整勘定が3百万円増加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188百万円減少し、3,003百万円となりました。

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)

営業活動の結果得られた資金は43百万円(前年同期は168百万円の支出)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101百万円、のれん償却額69百万円、減少要因として売上債権の増加110百万円、法人税等の支払額83百万円が発生したこと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71百万円(前年同期は80百万円の支出)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16百万円、子会社株式の取得による支出56百万円が発生したこと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164百万円(前年同期は261百万円の支出)となりました。これは、減少要因として長期借入金の返済による支出164百万円が発生したこと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2四半期会計期間末 現在発行数(株) (2023年11月30日)	提出日現在 発行数(株) (2024年1月10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	18,348,200	18,348,200	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、 権利内容に何ら限定のない 当社における標準となる 株式であります。1単 元株式数は100株であり ます。
計	18,348,200	18,348,200		

(注) 「提出日現在発行数」欄には、2024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)
2023年9月1日～ 2023年11月30日		18,348,200		553,809		552,808

(5) 【大株主の状況】

2023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	30.18
アルテリア・ネットワークス株式会社	東京都港区新橋6丁目9番8号	3,694	20.73
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3丁目20番2号	923	5.18
上田八木短資株式会社	大阪府大阪市中央区高麗橋2丁目4番2号	396	2.22
野村證券株式会社	東京都中央区日本橋1丁目13番1号	271	1.52
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2丁目11番3号	252	1.42
株式会社SBI証券	東京都港区六本木1丁目6番1号	202	1.14
森 樹雄	和歌山県和歌山市	165	0.93
モルガン・スタンレーMUFJ証券株式会社	東京都千代田区大手町1丁目9番7号 大手町フィナンシャルシティサウスタワー	134	0.75
井上 健	愛知県瀬戸市	121	0.68
計		11,540	64.75

(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】

2023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 17,816,400	178,164	
単元未満株式	普通株式 6,100		1単元(100株)未満の株式です。
発行済株式総数	18,348,200		
総株主の議決権		178,164	

(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】

2023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	2.86
計		525,700	-	525,700	2.86

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(2023年9月1日から2023年11月30日まで)及び第2四半期連結累計期間(2023年6月1日から2023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 (2023年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	3,003,208
売掛金及び契約資産	507,053	617,938
前払費用	58,574	65,377
未収消費税等	6,222	11,645
その他	23,797	10,285
流動資産合計	3,787,647	3,708,454
固定資産		
有形固定資産	71,297	64,310
無形固定資産		
のれん	263,334	250,313
その他	1,375	1,225
無形固定資産合計	264,709	251,538
投資その他の資産	457,621	446,660
固定資産合計	793,627	762,508
資産合計	4,581,274	4,470,963
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	214,632
1年内返済予定の長期借入金	294,704	260,004
未払金	74,727	67,203
未払費用	117,815	118,281
未払法人税等	92,450	72,217
賞与引当金	79,134	76,972
その他	103,840	72,713
流動負債合計	891,153	882,024
固定負債		
長期借入金	303,318	173,316
資産除去債務	27,676	27,674
固定負債合計	330,994	200,990
負債合計	1,222,148	1,083,015
純資産の部		
株主資本		
資本金	553,809	553,809
資本剰余金	552,808	552,808
利益剰余金	2,547,102	2,570,960
自己株式	300,080	300,080
株主資本合計	3,353,639	3,377,497
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	8,070	9,695
為替換算調整勘定	2,583	755
その他の包括利益累計額合計	5,487	10,451
純資産合計	3,359,126	3,387,948
負債純資産合計	4,581,274	4,470,963

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
売上高	1,712,266	1,854,614
売上原価	955,737	1,032,884
売上総利益	756,529	821,730
販売費及び一般管理費	653,536	701,635
営業利益	102,992	120,094
営業外収益		
受取利息	17	28
固定資産売却益	-	798
為替差益	332	1,883
その他	14	108
営業外収益合計	363	2,819
営業外費用		
支払利息	1,591	1,016
投資事業組合運用損	8,454	4,899
持分法による投資損失	598	6,545
違約金等	-	9,100
その他	552	6
営業外費用合計	11,198	21,568
経常利益	92,157	101,345
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	100,324	101,345
法人税、住民税及び事業税	42,069	62,491
法人税等調整額	12,030	14,995
法人税等合計	54,099	77,487
四半期純利益	46,224	23,858
親会社株主に帰属する四半期純利益	46,224	23,858

【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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
四半期純利益	46,224	23,858
その他の包括利益		
其他有価証券評価差額金	2,725	1,624
為替換算調整勘定	-	3,339
その他の包括利益合計	2,725	4,963
四半期包括利益	48,950	28,822
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	48,950	28,822
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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	100,324	101,345
減価償却費	12,198	10,939
のれん償却額	52,389	69,270
売上債権の増減額(は増加)	174,970	110,885
未収消費税等の増減額(は増加)	2,584	5,423
未払金の増減額(は減少)	50,497	7,450
その他	26,766	66,851
小計	84,737	124,648
利息の受取額	17	28
利息の支払額	1,319	1,213
法人税等の支払額	82,255	83,053
法人税等の還付額	-	2,968
営業活動によるキャッシュ・フロー	168,296	43,378
投資活動によるキャッシュ・フロー		
投資有価証券の取得による支出	29,172	16,697
子会社株式の取得による支出	56,250	56,250
その他	5,266	1,543
投資活動によるキャッシュ・フロー	80,155	71,403
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	164,202	164,702
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	3,248	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	261,426	164,702
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	3,936
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	509,878	188,790
現金及び現金同等物の期首残高	3,558,465	3,191,999
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,048,587	3,003,208

【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(会計上の見積りの変更)

該当事項はありません。

(追加情報)

該当事項はありません。

(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 (2023年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年11月30日)
売掛金及び契約資産	11,000千円	11,000千円

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
賞与引当金繰入額	23,832千円	25,376千円
給与手当	188,943	200,559

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
現金及び預金勘定	3,048,587千円	3,003,208千円
現金及び現金同等物	3,048,587	3,003,208

(株主資本等関係)

前第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。

当第2四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023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 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							
メディア広告	603,038	-	603,038	-	603,038	-	603,038
メディアソリューション	598,301	-	598,301	-	598,301	-	598,301
eスポーツクライアント	-	266,653	266,653	-	266,653	-	266,653
eスポーツファンビジネス	-	131,738	131,738	-	131,738	-	131,738
その他	7,717	28,955	36,673	75,861	112,535	-	112,535
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
該当事項はありません。
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。

当第2四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023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							
メディア広告	612,087	-	612,087	-	612,087	-	612,087
メディアソリューション	592,437	-	592,437	-	592,437	-	592,437
eスポーツクライアント	-	312,134	312,134	-	312,134	-	312,134
eスポーツファンビジネス	-	117,639	117,639	-	117,639	-	117,639
その他	2,797	49,508	52,305	168,009	220,315	-	220,315
顧客との契約から生じる 収益	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	-	1,854,614
外部顧客への売上高	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	-	1,854,614
セグメント間の内部売上 高又は振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,207,323	479,282	1,686,605	168,009	1,854,614	-	1,854,614
セグメント利益又は損失 ()	529,332	112,675	416,657	109,193	307,463	187,369	120,094

(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。

4. 従来、顧客との契約から生じる収益を分解した情報を「ゲーム攻略」、「ゲーム紹介」、「動画配信」に区分しておりましたが、市場環境の変化に適応した注力事業の変化をより正確な情報として提供するため、また、より詳細な事業ごとの収益性を明確にするため、第1四半期連結会計期間より、上記の区分に変更しております。なお、前第2四半期連結累計期間の顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、当該変更後の区分に基づき作成したものを記載しております。

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。

(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 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
(1) 1株当たり四半期純利益	2円56銭	1円34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)	46,224	23,858
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)	46,224	23,858
普通株式の期中平均株式数(株)	18,027,338	17,822,465
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	2円55銭	1円33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)	87,565	62,922
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)

自己株式の取得

当社は、2024年1月10日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項を決議いたしました。

1. 自己株式の取得を行う理由

戦略的な投資機会や財務状況、株価状況等を勘案した上で、経営環境の変化に応じた機動的な資本政策の遂行及び株主還元策の一環として、自己株式取得を行うものであります。

2. 自己株式取得に係る事項の内容

- (1) 取得対象株式の種類 当社普通株式
- (2) 取得し得る株式の総数 37万株(上限)
(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合 2.07%)
- (3) 株式の取得価額の総額 1億円(上限)
- (4) 取得期間 2024年1月22日 ~ 2024年7月31日
- (5) 取得の方法 東京証券取引所における市場買付け

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

2024年1月10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2023年6月1日から2024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（2023年9月1日から2023年11月30日まで）及び第2四半期連結累計期間（2023年6月1日から2023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2023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するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用し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。