

【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10月5日
【四半期会計期間】	第10期第1四半期（自2022年6月1日至2022年8月31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 - 6772 - 6330
【事務連絡者氏名】	取締役 兼 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】	取締役 兼 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9期 第1四半期 連結累計期間	第10期 第1四半期 連結累計期間	第9期
会計期間	自2021年6月1日 至2021年8月31日	自2022年6月1日 至2022年8月31日	自2021年6月1日 至2022年5月31日
売上高 (百万円)	712	798	3,120
経常利益 (百万円)	32	5	223
親会社株主に帰属する四半期 (当期)純利益又は親会社株主 に帰属する四半期純損失( )	18	9	118
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	18	6	123
純資産額 (百万円)	3,169	3,270	3,274
総資産額 (百万円)	4,770	4,612	4,882
1株当たり四半期(当期)純利 益又は1株当たり四半期純損失 ( )	1.02	0.54	6.57
潜在株式調整後1株当たり四半 期(当期)純利益 (円)	1.01	-	6.53
自己資本比率 (%)	66.4	70.9	67.1

(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いません。

2. 第10期第1四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、記載していません。

## 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。

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

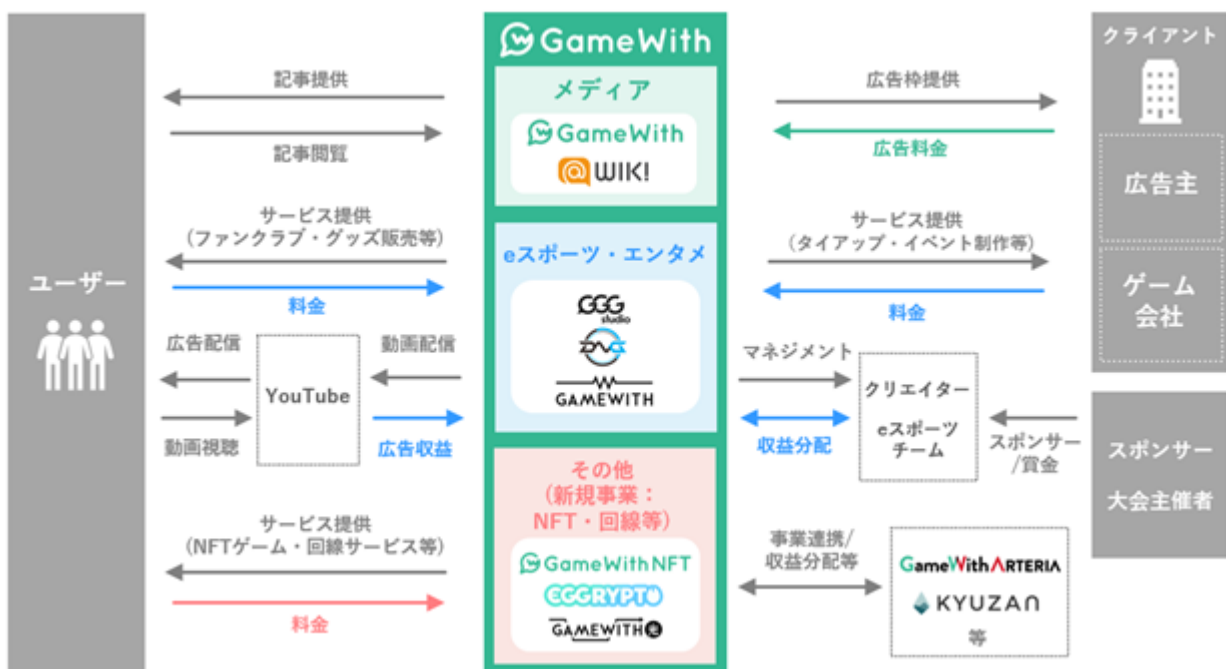
その他においては、新規事業として、企業理念である「ゲームをより楽しめる世界を創る」を実現するため、ゲームに関する様々な事業を行っております。現状は、NFT事業とeスポーツに特化した光回線事業の主に2つに注力しております。

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1四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1四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による厳しい状況が緩和される中で、個人消費や企業の生産活動は持ち直しの動きがみられたものの、引き続き感染症による影響を注視する必要がある状況が続いております。さらに、世界的な金融引締め等を背景とした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、物価上昇による家計や企業への影響や供給面での制約等に十分注意する必要があります等、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指示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スポーツや、現在急速に注目を集めているNFT領域等、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。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は798百万円（前年同期比12.0%増）、営業利益は7百万円（同77.3%減）、経常利益は5百万円（同84.5%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失は9百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益18百万円）となりました。

このような状況のもと、当第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。新たに報告セグメントに区分しました「eスポーツ・エンタメ」事業においては、事業を推し進めるために同名称の事業部を新たに設置し、損益状況や成長性を明確にした上で、より一層の拡大・発展を推進してまいります。

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。

以上の結果、当セグメントの売上高は584百万円（前年同期比0.2%減）、営業利益は215百万円（同39.0%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。

以上の結果、当セグメントの売上高は179百万円（前年同期比63.7%増）、営業損失は68百万円（前年同期は営業損失33百万円）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。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。

以上の結果、当セグメントの売上高は34百万円（前年同期比94.9%増）、営業損失は47百万円（前年同期は営業損失3百万円）となりました。

#### 財政状態の状況

当第1四半期連結会計期間末における総資産は4,612百万円となり、前連結会計年度末に比べ270百万円減少いたしました。これは主に、税金の納付や借入金の返済等により現金及び預金が354百万円減少し、売掛金及び契約資産が76百万円、のれんが26百万円増加したことによるものであります。

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は1,341百万円となり、前連結会計年度末に比べ266百万円減少いたしました。これは主に、未払金が30百万円、未払法人税等が90百万円、賞与引当金が37百万円、長期借入金が82百万円減少したことによるものであります。

当第1四半期連結会計期間末における純資産は3,270百万円となり、前連結会計年度末に比べ4百万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損失の計上により利益剰余金が9百万円減少し、その他有価証券評価差額金が3百万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1四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1四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1四半期会計期間末 現在発行数(株) (2022年8月31日)	提出日現在発行数 (株) (2022年10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	18,330,900	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	18,330,900	18,336,200	-	-

(注)1. 「提出日現在発行数」欄には、2022年10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. 2022年9月1日から2022年9月30日までの間に、新株予約権の行使により、発行済株式総数が5,300株増加しております。

##### (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6月1日～ 2022年8月31日(注)1	15,000	18,330,900	1,200	552,425	1,200	551,424

(注)1. 新株予約権の行使による増加であります。

2. 2022年9月1日から2022年9月30日までの間に、新株予約権の行使により、発行済株式総数が5,300株、資本金及び資本剰余金がそれぞれ424千円増加しております。

##### (5)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第1四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1四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が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日(2022年5月31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8月31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 18,060,300	180,603	-
単元未満株式	普通株式 4,400	-	1単元(100株)未満の株式です。
発行済株式総数	18,315,900	-	-
総株主の議決権	-	180,603	-

(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8月31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	251,200	-	251,200	1.37
計	-	251,200	-	251,200	1.37

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1四半期連結会計期間（2022年6月1日から2022年8月31日まで）及び第1四半期連結累計期間（2022年6月1日から2022年8月31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1四半期連結会計期間 (2022年8月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	3,558,465	3,204,195
売掛金及び契約資産	446,584	522,767
前払費用	50,931	43,461
未収消費税等	3,332	-
その他	15,800	8,142
流動資産合計	4,075,114	3,778,568
固定資産		
有形固定資産	92,289	87,107
無形固定資産		
のれん	305,082	331,746
無形固定資産合計	305,082	331,746
投資その他の資産	410,146	414,709
固定資産合計	807,518	833,564
資産合計	4,882,633	4,612,132
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	116,292	120,413
1年内返済予定の長期借入金	328,404	328,404
未払金	98,674	68,273
未払費用	120,203	137,200
未払法人税等	95,812	5,208
賞与引当金	79,224	41,802
その他	143,798	96,906
流動負債合計	982,410	798,209
固定負債		
長期借入金	598,022	515,921
資産除去債務	27,681	27,679
固定負債合計	625,703	543,600
負債合計	1,608,113	1,341,810
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	551,225	552,425
資本剰余金	550,224	551,424
利益剰余金	2,368,059	2,358,250
自己株式	200,107	200,107
株主資本合計	3,269,401	3,261,992
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	8,330
その他の包括利益累計額合計	5,118	8,330
純資産合計	3,274,520	3,270,322
負債純資産合計	4,882,633	4,612,132

(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1四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)
売上高	712,974	798,467
売上原価	388,078	454,776
売上総利益	324,896	343,691
販売費及び一般管理費	290,221	335,818
営業利益	34,674	7,872
営業外収益		
受取利息	17	17
助成金収入	570	-
投資事業組合運用益	-	964
為替差益	-	272
その他	4	13
営業外収益合計	591	1,268
営業外費用		
支払利息	1,127	840
投資事業組合運用損	1,403	-
為替差損	271	-
持分法による投資損失	-	3,264
その他	-	6
営業外費用合計	2,802	4,111
経常利益	32,463	5,029
税金等調整前四半期純利益	32,463	5,029
法人税、住民税及び事業税	1,313	1,058
法人税等調整額	12,773	13,780
法人税等合計	14,086	14,838
四半期純利益又は四半期純損失( )	18,377	9,809
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( )	18,377	9,809

## 【四半期連結包括利益計算書】

## 【第1四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)
四半期純利益又は四半期純損失( )	18,377	9,809
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	23	3,211
その他の包括利益合計	23	3,211
四半期包括利益	18,401	6,598
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	18,401	6,598
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

【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。)を当第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1四半期連結会計期間 (2022年8月31日)
売掛金及び契約資産	129千円	159千円

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第1四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1四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1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31日)
減価償却費	10,950千円	6,111千円
のれんの償却額	6,689	29,585

(株主資本等関係)

前第1四半期連結累計期間(自2021年6月1日至2021年8月31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1四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1四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1四半期連結累計期間(自2022年6月1日至2022年8月31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1四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1四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1四半期連結累計期間(自2021年6月1日至2021年8月31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	389,712	-	389,712	-	389,712	-	389,712
ゲーム紹介	195,257	27,437	222,695	-	222,695	-	222,695
動画配信	-	60,997	60,997	-	60,997	-	60,997
その他	535	21,363	21,899	17,669	39,569	-	39,569
顧客との契約か ら生じる収益	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	-	712,974
外部顧客への売 上高	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	-	712,974
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	585,506	109,798	695,304	17,669	712,974	-	712,974
セグメント利益又 は損失( )	155,125	33,494	121,630	3,507	118,123	83,448	34,674

(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1四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2022年8月31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	401,307	-	401,307	-	401,307	-	401,307
ゲーム紹介	178,780	20,023	198,804	-	198,804	-	198,804
動画配信	-	40,168	40,168	-	40,168	-	40,168
その他	4,175	119,567	123,743	34,443	158,187	-	158,187
顧客との契約から生じる収益	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	-	798,467
外部顧客への売上高	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	-	798,467
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	584,263	179,760	764,023	34,443	798,467	-	798,467
セグメント利益又は 損失( )	215,679	68,283	147,395	47,474	99,921	92,048	7,872

(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。

- 「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。
- 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、当第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。新たに報告セグメントに区分しました「eスポーツ・エンタメ」事業においては、事業を推し進めるために同名称の事業部を新たに設置し、損益状況や成長性を明確にした上で、より一層の拡大・発展を推進してまいります。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四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。

(企業結合等関係)

(共通支配下の取引等)

連結子会社である株式会社DetonatioNの株式追加取得について

1. 取引の概要

(1) 結合当事企業の名称及び事業の内容

結合当事企業の名称 株式会社DetonatioN

事業内容 プロeスポーツチーム「DetonatioN Gaming」の運営

(2) 企業結合日

2022年8月31日

(3) 企業結合の法的形式

現金を対価とした株式取得

(4) 結合後企業の名称

変更ありません。

(5) その他の取引の概要に関する事項

当社の動画配信に強みを持つeスポーツ事業と株式会社DetonatioNの競技シーンにおけるプロeスポーツチームの運営等を組み合わせることで、拡大が期待されるeスポーツ市場において事業成長を加速させることが可能となることから、当社グループの企業価値向上に資するものと判断したためであります。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 2019年1月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 2019年1月16日）に基づき、共通支配下の取引等のうち、非支配株主との取引として処理しています。

なお、当該取引については2021年10月31日に実施した同社株式の取得と一体の取引として扱い、支配獲得後に追加取得した持分に係るのれんについては、支配獲得時にのれんが計上されたものとして算定しています。

3. 子会社株式を追加取得した場合に掲げる事項

取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 現金	56,250千円
取得原価	56,250千円

(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又は1株当たり四半期純損失及び、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1四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2021年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年8月31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( )	1円02銭	0円54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)	18,377	9,809
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)	18,377	9,809
普通株式の期中平均株式数(株)	18,044,665	18,072,980
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	1円01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)	126,267	-
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) 当第1四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)

自己株式の取得

当社は、2022年10月5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

経営環境の変化に応じた機動的な資本政策を遂行するため。

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 | 29万株(上限)<br>(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合 1.61%) |
| (3) 株式の取得価額の総額 | 1億円(上限)                                    |
| (4) 取得期間       | 2022年10月6日 ~ 2022年12月15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

2022年10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1四半期連結会計期間（2022年6月1日から2022年8月31日まで）及び第1四半期連結累計期間（2022年6月1日から2022年8月31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8月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第1四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. 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。