

【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4月10日

【四半期会計期間】 第11期第3四半期(自 2023年12月1日 至 2024年2月29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3四半期 連結累計期間	第11期 第3四半期 連結累計期間	第10期
会計期間		自 2022年6月1日 至 2023年2月28日	自 2023年6月1日 至 2024年2月29日	自 2022年6月1日 至 2023年5月31日
売上高	(百万円)	2,619	2,701	3,512
経常利益	(百万円)	230	91	313
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()	(百万円)	130	272	179
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	125	265	179
純資産額	(百万円)	3,304	3,093	3,359
総資産額	(百万円)	4,474	4,013	4,581
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()	(円)	7.26	15.26	9.99
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益	(円)	7.23	-	9.95
自己資本比率	(%)	73.8	77.1	73.3

回次		第10期 第3四半期 連結会計期間	第11期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自 2022年12月1日 至 2023年2月28日	自 2023年12月1日 至 2024年2月29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)	4.72	16.60

- (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11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。

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、近頃の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中で、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。

一方で、当期の第2四半期以降、メディア事業において、スマホゲームの新作リリース本数及び広告費の減少といった外部環境の影響を受け、当初の想定よりも売上高が減少しておりました。さらに、広告単価が年明けから大きく下落した影響により、売上高及び利益が減少いたしました。その結果、売上高、営業利益、経常利益について、期初計画より下回る見込みとなりました。

また、子会社である株式会社DetonatioNにおいては、運営するeスポーツチーム「DetonatioN FocusMe」におけるVALORANT部門のライアットゲームズとのパートナーシップ締結やeスポーツチーム「Crazy Raccoon」との業務提携等、子会社化を行った当初とは大きく状況が変化しており、投資機会も大幅に増えている状況です。そのため、将来的な企業価値最大化を目的に、チーム強化のための投資を優先する方向で、改めて利益計画の見直しを行いました。その結果として、短期的な利益については減少し、四半期連結財務諸表において、のれんや固定資産等に係る減損損失等を計上することといたしました。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,701百万円(前年同期比3.1%増)、営業利益は114百万円(同53.8%減)、経常利益は91百万円(同60.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純損失は272百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益130百万円)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

「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3四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、家庭用ゲームやPCゲームにおけるPV数獲得は引き続き好調のため、全体として堅調に推移している一方で、好調を維持していたPV単価が年始から急落したため、「メディア広告」による収益が影響を受けました。「メディアソリューション」による収益においては、モバイルゲームを中心として新作タイトルのリリース数や投下する広告費が想定以上に減少しており、前年同期比で大きく減少しております。対策及び見通しといたしまして、広告単価については市況の影響を受けやすい領域ではあるものの、広告運用を徹底することで年明けを底に徐々に回復傾向にあります。PV数については順調に推移しているため、「メディア広告」については今後も堅調な売上を見込んでおります。「メディアソリューション」においては、直近で市場が増加傾向にある家庭用ゲーム領域へのアタック強化と、国内No.1ゲームメディアを運営するゲームのプロとしての知見を活かした顧客に対するトータルソリューションの提案による案件あたりの単価増を目指してまいります。戦略に基づいた新規商材の開発や営業体制の構築を急ピッチで行っており、当社提案による大型新規案件の獲得や、大手ゲーム企業からの案件も対応しており、収益改善に注力してまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,747百万円（前年同期比4.4%減）、営業利益は727百万円（同6.5%減）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3四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684百万円（前年同期比7.8%増）、営業損失は174百万円（前年同期は営業損失162百万円）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「EGGCRYPTO」が成長しております。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。2024年2月には、全国の学校向けにeスポーツ部専用「GameWith光eスポーツ部応援プラン」の提供を開始するなど、様々な取り組みを実施しております。

当第3四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「EGGRYPT0」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、当セグメントの売上高は269百万円（前年同期比71.1%増）、営業損失は163百万円（前年同期は営業損失133百万円）となりました。

財政状態の分析

（資産）

当第3四半期連結会計期間末における総資産は4,013百万円となり、前連結会計年度末に比べ567百万円減少いたしました。これは主に、未収消費税等が11百万円増加したものの、現金及び預金が344百万円、のれんが242百万円減少したことによるものであります。

（負債）

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は920百万円となり、前連結会計年度末に比べ302百万円減少いたしました。これは主に、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82百万円、賞与引当金が38百万円、長期借入金が195百万円減少したことによるものであります。

（純資産）

当第3四半期連結会計期間末における純資産は3,093百万円となり、前連結会計年度末に比べ265百万円減少いたしました。これは、その他有価証券評価差額金が3百万円、為替換算調整勘定が2百万円増加したものの、利益剰余金が272百万円減少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) (2024年2月29日)	提出日現在 発行数(株) (2024年4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。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)
2023年12月1日～ 2024年2月29日		18,348,200		553,809		552,808

(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(2023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】

2024年2月29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】

2024年2月29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3四半期連結会計期間(2023年12月1日から2024年2月29日まで)及び第3四半期連結累計期間(2023年6月1日から2024年2月29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3四半期連結会計期間 (2024年2月29日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,191,999	2,847,673
売掛金及び契約資産	507,053	500,917
前払費用	58,574	62,501
未収消費税等	6,222	17,274
その他	23,797	71,218
流動資産合計	3,787,647	3,499,585
固定資産		
有形固定資産	71,297	56,351
無形固定資産		
のれん	263,334	21,231
その他	1,375	1,150
無形固定資産合計	264,709	22,381
投資その他の資産	457,621	435,554
固定資産合計	793,627	514,287
資産合計	4,581,274	4,013,872
負債の部		
流動負債		
買掛金	128,481	129,832
1年内返済予定の長期借入金	294,704	260,004
未払金	74,727	68,581
未払費用	117,815	125,820
未払法人税等	92,450	9,829
賞与引当金	79,134	41,087
その他	103,840	148,918
流動負債合計	891,153	784,074
固定負債		
長期借入金	303,318	108,315
資産除去債務	27,676	27,673
固定負債合計	330,994	135,988
負債合計	1,222,148	920,062
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	2,275,085
自己株式	300,080	300,080
株主資本合計	3,353,639	3,081,622
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	12,005
為替換算調整勘定	2,583	182
その他の包括利益累計額合計	5,487	12,188
純資産合計	3,359,126	3,093,810
負債純資産合計	4,581,274	4,013,872

(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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)
売上高	2,619,332	2,701,218
売上原価	1,395,606	1,552,402
売上総利益	1,223,725	1,148,816
販売費及び一般管理費	976,979	1,034,756
営業利益	246,746	114,060
営業外収益		
受取利息	32	47
固定資産売却益	-	798
販売奨励金	-	280
その他	18	121
営業外収益合計	51	1,247
営業外費用		
支払利息	2,261	1,418
投資事業組合運用損	6,584	9,118
持分法による投資損失	4,699	3,651
違約金等	-	9,100
その他	2,969	51
営業外費用合計	16,514	23,340
経常利益	230,282	91,967
特別利益		
投資有価証券売却益	8,167	-
特別利益合計	8,167	-
特別損失		
減損損失	-	268,679
特別損失合計	-	268,679
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()	238,450	176,711
法人税、住民税及び事業税	73,124	60,521
法人税等調整額	34,953	34,783
法人税等合計	108,077	95,304
四半期純利益又は四半期純損失()	130,372	272,016
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()	130,372	272,016

【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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)
四半期純利益又は四半期純損失()	130,372	272,016
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,942	3,934
為替換算調整勘定	6,665	2,766
その他の包括利益合計	4,723	6,700
四半期包括利益	125,649	265,315
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	125,649	265,315
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)

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3四半期連結会計期間 (2024年2月29日)
売掛金及び契約資産	11,000千円	11,000千円

(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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29日)
減価償却費	18,271千円	16,729千円
のれんの償却額	74,943千円	94,878千円

(株主資本等関係)

前第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。

当第3四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2024年2月29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 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							
メディア広告	945,360	-	945,360	-	945,360	-	945,360
メディアソ リューション	871,984	-	871,984	-	871,984	-	871,984
eスポーツクラ イアント	-	387,650	387,650	-	387,650	-	387,650
eスポーツファ ンビジネス	-	202,212	202,212	-	202,212	-	202,212
その他	9,768	45,066	54,834	157,289	212,124	-	212,124
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

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3四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2024年2月29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	916,941	-	916,941	-	916,941	-	916,941
メディアソ リューション	825,445	-	825,445	-	825,445	-	825,445
eスポーツクラ イアント	-	430,166	430,166	-	430,166	-	430,166
eスポーツファ ンビジネス	-	179,334	179,334	-	179,334	-	179,334
その他	4,928	75,230	80,158	269,171	349,330	-	349,330
顧客との契約か ら生じる収益	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	-	2,701,218
外部顧客への売 上高	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	-	2,701,218
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,747,315	684,731	2,432,046	269,171	2,701,218	-	2,701,218
セグメント利益又 は損失()	727,412	174,187	553,225	163,437	389,787	275,727	114,060

(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。
- 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」に区分してはりましたが、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3四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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「eスポーツ・エンタメ」セグメントにおいて、のれん等の減損損失を計上しております。当該減損損失の計上額は268,679千円であります。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

(のれんの金額の重要な変動)

(固定資産に係る重要な減損損失)に記載の通り、「eスポーツ・エンタメ」セグメントにおいてのれんの減損損失を計上したことにより、のれんのコストに重要な変動が生じております。

(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 2022年6月1日 至 2023年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2024年2月29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()	7円26銭	15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又は親会社株主に 帰属する四半期純損失()(千円)	130,372	272,016
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 普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純損失 ()(千円)	130,372	272,016
普通株式の期中平均株式数(株)	17,956,442	17,822,465
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	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)	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	-	-

(注) 当第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

2024年4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3四半期連結会計期間（2023年12月1日から2024年2月29日まで）及び第3四半期連結累計期間（2023年6月1日から2024年2月29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2024年2月29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。