

証券コード 6552



第11回

株式会社 Game With
定時株主総会

招集ご通知

開催日時： 2024年8月23日（金曜日）午前10時

開催方法： 場所の定めのない株主総会として開催
いたします。

※完全オンラインにて開催するため、会場はございません。

URL： <https://web.sharely.app/login/gamewith-11>

書面又はインターネットによる
議決権行使期限

2024年8月22日（木曜日）午後6時

事前質問受付期限

2024年8月19日（月曜日）午後6時

URL https://web.sharely.app/e/gamewith-11/pre_question

本定時株主総会の 運営について

本株主総会は、産業競争力強化法等の一部を改正する等の法律(令和3年法律第70号)第66条第1項及び当社定款第13条第2項に基づき、場所の定めのない株主総会といたします。

本株主総会には、株主の皆様が実際にご来場いただける会場はございませんので、オンラインでご出席くださいますようお願い申し上げます。当日のご出席方法については4頁から7頁に記載の「バーチャルオンリー株主総会のご案内」をご参照ください。

また、当日ご出席されない場合、あるいはご出席される予定でも通信障害等に備え、書面又はインターネットにて事前に議決権を行使することができます。

その他、本株主総会の運営等に変更がある場合には当社ウェブサイトでお知らせいたします。

<https://gamewith.co.jp/ir>

決議事項

第1号議案 取締役6名選任の件

第2号議案 監査役3名選任の件

証券コード 6552
2024年8月7日
(電子提供措置の開始日2024年8月1日)

株 主 各 位

東京都港区三田一丁目4番1号
株式会社 Game With
代表取締役社長 今 泉 卓 也

第11回定時株主総会招集ご通知

拝啓 平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、当社第11回定時株主総会を下記のとおり開催いたしますので、ご通知申し上げます。

本株主総会は、場所の定めのない株主総会（バーチャルオンリー株主総会）といたしますので、当社指定のウェブサイト（<https://web.sharely.app/login/gamewith-11>）を通じてご出席願います。

ご出席いただくために必要となる環境やお手続方法等の詳細は4頁～7頁の「バーチャルオンリー株主総会のご案内」をご確認ください。

本株主総会の招集に際しては電子提供措置をとっており、インターネット上の以下ウェブサイト「第11回定時株主総会招集ご通知」として電子提供措置事項を掲載しております。

・当社ウェブサイト

<https://gamewith.co.jp/ir/stock/meeting>



・東京証券取引所ウェブサイト

<https://www2.jpx.co.jp/tseHpFront/JJK010010Action.do?Show=Show>

※上記ウェブサイトにアクセスして、当社名又は証券コードを入力・検索し、「基本情報」「縦覧書類/PR情報」を順に選択のうえ、ご覧ください。



なお、当日ご出席されない場合、あるいは当日ご出席される場合も通信障害等に備え、書面又はインターネットによって議決権を事前行使することができますので、お手数ながら電子提供措置事項に掲載の株主総会参考書類をご検討いただき、8頁記載の「議決権行使等についてのご案内」をご参照のうえ、2024年8月22日（木曜日）午後6時までに議決権を行使していただきますようお願い申し上げます。

敬 具

記

1. 日 時 2024年8月23日（金曜日）午前10時
※本株主総会当日は午前9時30分頃から映像を配信する予定です。
2. 開催方法 場所の定めのない株主総会（バーチャルオンリー株主総会）とします。
完全オンラインにて開催するため、株主の皆様が実際にご来場いただける会場はございません。
当社指定のウェブサイト（<https://web.sharely.app/login/gamewith-11>）を通じてご出席ください。
ご出席いただくために必要となる当該ウェブサイトのURL、アクセス方法、お手持方法等の詳細は、4頁～7頁の「バーチャルオンリー株主総会のご案内」をご確認ください。
3. 目的事項
報告事項
- 第11期（2023年6月1日から2024年5月31日まで）事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件
 - 第11期（2023年6月1日から2024年5月31日まで）計算書類報告の件
- 決議事項
- 第1号議案 取締役6名選任の件
- 第2号議案 監査役3名選任の件
4. 招集にあたっての決定事項
- 本株主総会の議事における情報の送受信に用いる通信の方法は、インターネットによるものとします。
 - 書面又はインターネットによる議決権の事前行使をされ、当日バーチャルオンリー株主総会にインターネット経由で出席し、事前の議決権行使と重複して議決権を行使された場合は、本株主総会において最後に行われたものを有効な議決権行使とし、事前の議決権行使は無効とさせていただきます。
事前に議決権行使のうえ、当日バーチャルオンリー株主総会に出席されたものの、当社側で当日の議決権行使が確認できない場合には、事前の議決権行使を有効なものとして取り扱わせていただきます。事前に議決権行使をせず、当日バーチャルオンリー株主総会に出席されたものの、当社側で当日の議決権行使が確認できない場合には、棄権として取り扱わせていただきます。

- (3) 通信障害等により、本株主総会の議事に著しい支障が生じる場合は、議長が本株主総会の延期又は続行を決定することができることとするため、その旨の決議を本株主総会の冒頭において行うことといたします。当該決議に基づき、議長が延期又は続行の決定を行った場合には、速やかに当社ウェブサイト (<https://gamewith.co.jp/ir>) でその旨及び延会又は継続会の開催日時をお知らせいたします。

以 上

- ~~~~~
- ◎ 株主様へご送付している書面には、法令及び当社定款第15条の規定に基づき、以下の事項を記載しておりません。したがって、当該書面は監査報告を作成するに際し、監査役及び会計監査人が監査をした書類の一部であります。
 - ・新株予約権等の状況
 - ・業務の適正を確保するための体制等の整備に関する事項
 - ・業務の適正を確保するための体制の運用状況
 - ・連結株主資本等変動計算書
 - ・連結計算書類の連結注記表
 - ・株主資本等変動計算書
 - ・計算書類の個別注記表
 - ◎ 電子提供措置事項に修正が生じた場合は、掲載している各ウェブサイトにて修正内容を掲載させていただきます。
 - ◎ 事前質問受付サイトから動議の提出はできません。
 - ◎ 当日は安定した配信に努め、通信障害が発生した場合に備え具体的な対処のマニュアルも準備しておりますが、視聴される株主様の通信環境の影響により、ライブ配信の映像・音声の乱れ及び一時中断などの通信障害、並びに送受信に軽微なタイムラグが発生する可能性がございます。
 - ◎ 株主総会当日において、株主様側の通信環境等の問題と思われる原因での接続不良・遅延・音声のトラブルにつきましては、一切の責任を負いかねます。あらかじめご了承くださいませようお願い申し上げます。
 - ◎ ご視聴いただく際の通信機器類、接続料金及び通信料等の一切の費用は株主様のご負担となります。
 - ◎ 映像や画像、音声データ等の第三者への提供や公開での上映、転載・複製及びログイン方法を第三者に伝えることは禁じます。
 - ◎ 本株主総会に先立ち、株主の皆様から、インターネットにより事前質問を受け付けます。事前質問受付サイトからいただいた事前質問のうち、株主の皆様にご関心が特に高いと思われる事項を中心に、株主総会当日にご回答させていただく予定です。株主総会の進行上の都合やご質問内容により、全てのご質問にお答えできない場合があります。

バーチャルオンリー株主総会のご案内

本株主総会は、インターネット上でのみ開催する『バーチャルオンリー株主総会』です。

株主様が実際にご来場いただく会場はございませんので、オンラインでご出席くださいますようお願い申し上げます。

ご出席いただくために必要となるウェブサイトのURL、アクセス方法、お手順方法等の詳細について、以下のとおりご案内申し上げます。株主総会当日に当社指定のウェブサイト（<https://web.sharely.app/login/gamewith-11>）からインターネット上で出席し、ライブ配信映像のご視聴、議決権行使の他、株主総会の目的事項に関するご質問、動議のご提出等が可能です。また、同ウェブサイト内より、事前のご意見、ご質問等をお受けしていますので、是非ご利用ください。

※同ウェブサイトのご利用に際しましては、以下の注意事項を必ずご一読ください。

1 配信日時

2024年8月23日（金曜日）午前10時から

※ただし、通信障害等の影響により本株主総会を上記日程で開催することができなかった場合には、当社ウェブサイト（<https://gamewith.co.jp/ir>）において、あらためて日程等をご案内いたします。

2 アクセス方法

<接続先URL> <https://web.sharely.app/login/gamewith-11>

<必要事項> 株主番号、郵便番号、保有株式数

- ① 上記のURLをご入力いただくか、右図のQRコードを読み込み、ライブ配信ページにアクセスしてください。
※「QRコード」は株式会社デンソーウェブの登録商標です。
- ② 接続されましたら、議決権行使書用紙に記載されている「株主番号」「郵便番号」及び「保有株式数」を、画面表示に従ってご入力いただきログインしてください。



※議決権行使書用紙を投函する前に、「株主番号」「郵便番号」及び「保有株式数」を、必ずお手許にお控えください。

※本株主総会に対応している言語は、日本語のみとなります。

※ご不明点に関しては、以下FAQサイトをご参照ください。

<https://sharely.zendesk.com/hc/ja/sections/360009585533>

3 当日の議決権行使、質問 及び動議の提出方法

- (1) 当日の議決権行使の方法
ログイン後、議長の指示に従って、「決議」ボタンより賛否をご入力ください。
- (2) 当日の質問の方法
ログイン後、議長の指示に従って、ライブ配信閲覧画面下部の「質問」ボタンより本株主総会の目的事項に関する質問内容をご入力ください。なお、ご質問は一人様につき、2問まで、1投稿につき文字数は上限300文字までとさせていただきます。
- (3) 動議の提出方法
動議をご提出される場合には、議長の指示に従って、画面下の「動議」ボタン内から動議の種類を選択しご入力をお願いいたします。

4 事前の意見、質問の提出方法

<接続先URL>https://web.sharely.app/e/gamewith-11/pre_question

<必要事項> 株主番号、郵便番号、保有株式数



- ① 上記のURLをご入力いただくか、右図のQRコードを読み込み、事前質問受付画面にアクセスしてください。
※「QRコード」は株式会社デンソーウェブの登録商標です。
- ② 接続されましたら、議決権行使書用紙に記載されている「株主番号」「郵便番号」及び「保有株式数」を、画面表示に従ってご入力いただきログインしてください。

事前質問受付画面より本株主総会の目的事項に関する質問内容をご入力ください。なお、ご意見・ご質問等は、一人様につき、2問まで、1投稿につき文字数は上限300文字までとさせていただきます。

<事前質問受付期限>

2024年8月19日（月曜日）午後6時まで

※事前質問は本招集ご通知到着時より受付いたします。

※受付期限終了後にお送りいただいたご質問にはお答えできかねます。

※株主の皆様のご関心が特に高いと思われる事項を中心に、株主総会当日にご回答させていただく予定です。

※株主総会の進行上の都合やご質問内容により、全てのご質問にお答えできない場合がございます。

5 代理人による出席方法

議決権を有する他の株主様1名を代理人として、議決権を行使することができます。ご希望の株主様は、株主総会に先立って、当社に「代理の意思表示を記載した書面（委任状）」のご提出が必要となりますので、以下の提出先までご送付ください。委任状の様式その他必要情報については、「代理人による議決権行使等に関する問い合わせ先」までお問い合わせください。

<代理人による議決権行使等に関する問い合わせ先>

soukai@gamewith.co.jp

<代理人に関する書類のご提出先>

〒108-0073 東京都港区三田一丁目4番1号 住友不動産麻布十番ビル4階

株式会社GameWith 株主総会運営事務局 宛

<ご提出期限>

2024年8月19日（月曜日）午後6時必着

※提出期限までに必要書類が当社に届かなかった場合は、代理人による出席は認められませんのでご了承ください。

※ご提出いただいた書類に不備があった場合は、有効な委任としてお取り扱いできない場合がございます。

6 視聴室ご利用お申込み方法

株主総会当日にバーチャルオンリー株主総会へのご出席を希望され、かつ、バーチャルオンリー株主総会の議事における情報の送受信をするためにインターネットを使用することに支障のある株主様に対しては、必要となる機器を貸出するための「視聴室」を設けます。

「視聴室」のご利用には事前申込が必要となります。

なお、ご利用可能な株主様を最大10名に制限させていただくこと、申込者多数の場合は抽選となりますことを、あらかじめご了承くださいますようお願い申し上げます。

<「視聴室」ご利用のお申込み方法>

メールによりお申込みをお受けいたします。

お申込みの際は、同封の議決権行使書用紙に記載されている、「株主番号」と「氏名」に加えて、「視聴室利用希望」の旨を以下メールアドレスまでご送信ください。

「視聴室」をご利用いただける株主様には、株主総会運営事務局から追って視聴室の詳細をご連絡させていただきます。お申込み時に「株主番号」「氏名」「視聴室利用希望」の記載が揃っていない場合は、お申込みを無効とさせていただきます場合がございます。あらかじめご了承くださいますようお願い申し上げます。

<「視聴室」ご利用のお申込み送信先>

soukai@gamewith.co.jp

※「株主番号」・「氏名」・「視聴室利用希望」の旨をご記入ください。

<お申込み期限>

2024年8月19日（月曜日）午後6時必着

注意事項

1. 書面又はインターネットによる議決権の事前行使をされ、当日バーチャルオンリー株主総会にインターネット経由で出席し、事前の議決権行使と重複して議決権を行使された場合は、本株主総会において最後に行われたものを有効な議決権行使とし、事前の議決権行使は無効とさせていただきます。事前に議決権行使のうえ、当日バーチャルオンリー株主総会に出席されたものの、当社側で当日の議決権行使が確認できない場合には、事前の議決権行使を有効なものとして取り扱わせていただきます。事前に議決権行使をせず、当日バーチャルオンリー株主総会に出席されたものの、当社側で当日の議決権行使が確認できない場合には、棄権として取り扱わせていただきます。
2. 事前質問受付サイトから動議のご提出はできません。
3. 当日は安定した配信に努め、通信障害が発生した場合に備え具体的な対処のマニュアルも準備しておりますが、視聴される株主様の通信環境の影響により、ライブ配信の映像・音声の乱れ及び一時中断などの通信障害、並びに送受信に軽微なタイムラグが発生する可能性があります。
4. 株主総会当日において、株主様側の通信環境等の問題と思われる原因での接続不良・遅延・音声のトラブルにつきましては、一切の責任を負いかねます。あらかじめご了承くださいませようお願い申し上げます。
5. ご視聴いただく際の通信機器類、接続料金及び通信料等の一切の費用は株主様のご負担となります。
6. 映像や画像、音声データ等の第三者への提供や公開での上映、転載・複製及びログイン方法を第三者に伝えることは禁じます。
7. その他配信システムに関するご不明点に関しましては、以下FAQサイトをご確認ください。

<https://sharely.zendesk.com/hc/ja/sections/360009585533>

【当日のログイン方法、操作方法等に関するお問い合わせ先】

お問い合わせ先：システム運営会社（Sharely株式会社）

03-6683-7661

（受付日時：2024年8月23日（金曜日）午前9時～株主総会終了まで）

議決権行使等についてのご案内

議決権は、以下の3つの方法により行使いただくことができます。

書面で議決権を行使される場合



同封の議決権行使書用紙に議案に対する賛否をご表示のうえ、切手を貼らずにご投函ください。議決権行使書面において、議案に賛否の表示がない場合は、賛成の意思表示をされたものとして取り扱わせていただきます。

行使期限 2024年8月22日（木曜日）午後6時到着分まで

インターネットで議決権を行使される場合



議決権行使サイト (<https://evote.tr.mufg.jp/>) にアクセスし、画面の案内に従って賛否をご入力ください。

行使期限 2024年8月22日（木曜日）午後6時入力完了分まで

バーチャルオンリー株主総会にご出席される場合



4頁～7頁に記載の「バーチャルオンリー株主総会のご案内」をご参照のうえ、バーチャルオンリー株主総会にご出席ください。

日時 2024年8月23日（金曜日）午前10時

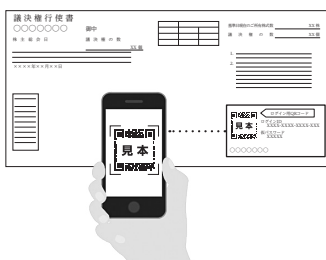
- ※ インターネットにより複数回にわたり議決権を行使された場合は、最後に行われたものを有効な議決権行使として取り扱わせていただきます。
- ※ 書面（郵送）とインターネットにより重複して議決権を行使された場合は、インターネットによる議決権行使の内容を有効とさせていただきます。
- ※ 議決権行使サイトへのアクセスに際して発生する費用（インターネット接続料金等）は、株主様のご負担となります。

インターネットによる議決権行使のご案内

QRコードを読み取る方法

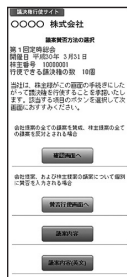
議決権行使書用紙に記載のログインID、仮パスワードを入力することなく、議決権行使サイトにログインすることができます。

- 1 議決権行使書用紙に記載のQRコードを読み取ってください。



※「QRコード」は株式会社デンソーウェブの登録商標です。

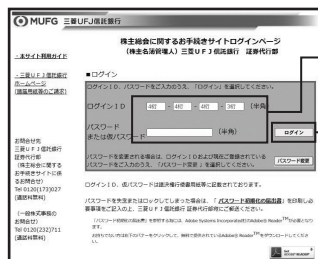
- 2 以降は画面の案内に従って賛否をご入力ください。



ログインID・仮パスワードを入力する方法

議決権行使サイト <https://evote.tr.mufg.jp/>

- 1 議決権行使サイトにアクセスしてください。
- 2 議決権行使書用紙に記載された「ログインID・仮パスワード」を入力しクリックしてください。



「ログインID・
仮パスワード」を
入力
「ログイン」を
クリック

- 3 以降は画面の案内に従って賛否をご入力ください。

※操作画面はイメージです。

インターネットによる議決権行使で
パソコンやスマートフォンの操作方法などが
ご不明な場合は、右記にお問い合わせください。

三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 ヘルプデスク
0120-173-027
(通話料無料/受付時間 9:00~21:00)

事業報告

(2023年6月1日から
2024年5月31日まで)

1. 企業集団の現況

(1) 当連結会計年度の事業の状況

① 事業の経過及び成果

当連結会計年度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、事業として成長しております。

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、第3四半期にのれんや固定資産等に係る減損損失等を計上しております。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。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は3,497百万円（前期比0.4%減）、営業利益は67百万円（同80.1%減）、経常利益は45百万円（同85.4%減）、親会社株主に帰属する当期

純損失は347百万円（前期は親会社株主に帰属する当期純利益179百万円）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、当連結会計年度より、「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。

当連結会計年度においては、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、長期で運用をしているモバイルゲームにおけるPV数が下落傾向にあり今後もその傾向が続く可能性がございます。PV単価については前半好調を維持しておりましたが、年明けから急落したことで「メディア広告」による収益が影響を受けました。年明けから徐々に回復傾向にございますが、今後も広告市況の状況に注視していく必要がございます。「メディアソリューション」による収益においては、家庭用ゲーム領域へのアタック強化と、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、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まいりました。しかしながら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、前期比で減少しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,275百万円（前期比6.8%減）、営業利益は907百万円（同14.4%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。

当連結会計年度においては、前年に計上していた世界大会出場に伴う賞金等が今期は発生しなかった点や、VALORANT部門におけるデジタルグッズ収益が来期にずれこんだ影響により、前期比で売上高が減少しておりますが、一時的な期ズレの影響が大きく、今後も継続的に成長していくことを見込んでおります。

また、2023年11月18日には、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及び当社グループのeスポーツ事業のさらなる持続的な成長及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828百万円（前期比4.8%減）、営業損失は254百万円（前期は営業損失200百万円）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」が成長しております。また、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」を運営しております。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。

当連結会計年度においては、リリース4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、売上高は継続して成長しており、今後新たなNFTゲームについても開発を開始いたします。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、ゲーマー向け回線というニッチ市場にも関わらず、順調に申込者を獲得し売上高も急成長しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は393百万円（前期比95.9%増）、営業損失は202百万円（前期は営業損失207百万円）となりました。

② 設備投資の状況

当連結会計年度中において実施した設備投資の総額は9百万円であり、その主なものは、PCの購入によるものであります。

③ 資金調達の状況

該当事項はありません。

- ④ 事業の譲渡、吸収分割又は新設分割の状況
該当事項はありません。
- ⑤ 他の会社の事業の譲受けの状況
該当事項はありません。
- ⑥ 吸収合併又は吸収分割による他の法人等の事業に関する権利義務の承継の状況
該当事項はありません。
- ⑦ 他の会社の株式その他の持分又は新株予約権等の取得又は処分の状況
該当事項はありません。

(2) 財産及び損益の状況

区 分	第 8 期 (2021年5月期)	第 9 期 (2022年5月期)	第 10 期 (2023年5月期)	第 11 期 (当連結会計年度) (2024年5月期)
売 上 高 (千円)	2,880,080	3,120,745	3,512,357	3,497,848
経 常 利 益 又 は 経 常 損 失 (△) (千円)	△224,086	223,740	313,567	45,884
親会社株主に帰属 する当期純利益又は 親会社株主に帰属する 当期純損失 (△) (千円)	△217,569	118,578	179,042	△347,993
1株当たり当期純利益 又は1株当たり当期 純損失 (△) (円)	△12.07	6.57	9.99	△19.57
総 資 産 (千円)	4,818,468	4,882,633	4,581,274	3,884,125
純 資 産 (千円)	3,151,072	3,274,520	3,359,126	2,920,789
1株当たり純資産 (円)	174.46	181.27	188.48	167.25

- (注) 1. 1株当たり当期純利益又は当期純損失は、期中平均発行済株式数（自己株式控除後）により、1株当たり純資産は、期末発行済株式（自己株式控除後）により算出しております。
2. 「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号2020年3月31日）及び「収益認識に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第30号2021年3月26日）を第9期の期首より適用しており、第9期以降に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

(3) 重要な親会社及び子会社の状況

① 親会社の状況

該当事項はありません。

② 重要な子会社の状況

会社名	資本金	当社の議決権比率	主な事業内容
株式会社アットウィキ	100百万円	100.0%	ゲーム情報に特化したウィキレンタルサービスの運営
株式会社GameWith NFT	30百万円	100.0%	NFT関連事業
株式会社GameWith Contents Studio	10百万円	100.0%	<ul style="list-style-type: none">・インターネットウェブサイト・ウェブコンテンツ等各種メディアの企画及び運営・インターネットを利用したコンテンツの企画、提案、制作及び運用・ウェブサイトの企画、構築、デザイン、制作、運営及びメンテナンス
株式会社DetonatioN	10百万円	86.6%	プロスポーツチーム「DetonatioN FocusMe」の運営

(注) 当社は、2023年8月31日付けで株式会社DetonatioNの株式を追加取得し、議決権比率が86.6%となりました。

(4) 対処すべき課題

当社グループが対処すべき主な課題は、以下の項目と認識しております。

① 新規事業の展開と新たな収益モデルの構築について

当社グループは、ゲーム情報メディアの運営を行っておりますが、当社グループが今後も継続的に成長していくためには、常にユーザーのニーズを把握し、新規コンテンツや周辺事業の展開を図ることにより、コンテンツを充実させ、かつ新たな収益モデルの構築に取り組むことが重要な課題と認識しております。

そのためには、既存コンテンツの拡充だけでなく、企業理念の実現に向けた新たな収益モデルを構築し、積極的にその拡充を図る必要があります。現在、eスポーツ、NFT、回線事業などの領域に関する新規事業を開始しており、新たな収益モデルの構築に取り組んでおります。

- ② 人材の確保及び組織力の強化について
当社グループは、今後の継続的な成長のためには、人材の確保と社員育成が重要な課題と認識しております。引き続き積極的な採用活動と社内研修体制の強化及び社員が働きやすい環境を整備することで人材の確保及び組織力の強化に取り組んでまいります。
- ③ 内部管理体制の強化について
当社グループがユーザーに安定したサービスを提供し、継続的に成長し続けるためには、内部統制システムの強化が必要であると認識しております。そのため、事業等のリスクを適切に把握及び対処し、コンプライアンスを重視した経営管理体制に重点をおくことで、引き続き内部管理体制の強化に取り組んでまいります。
- ④ セキュリティシステム及び保守管理体制について
当社グループが展開する事業は、システムのセキュリティ及び保守管理体制の整備が重要であり、常にこれらの充実が重要な課題であると認識しております。今後も市場環境の変化に対応したセキュリティの維持及び保守管理体制の整備を進める方針です。
- ⑤ サービスの健全性と安全性の維持について
当社グループは、利用者が安心して利用できるサービスを提供することが、信頼性の向上及び事業の発展に寄与するものと考えております。これは当社グループが運営するゲーム情報メディアが、単なる情報メディアとしてではなく、ユーザー同士のコミュニケーションの場にもなっている点や、その他のサービスにおいてもユーザー接点が多いことから、当社グループとしてはその健全性と安全性に取り組むことが不可欠であると認識しています。具体的には、個人情報保護等の法令遵守に取り組むだけでなく、サイト自体の安全性を高め、利用規約の徹底やサイトパトロール等の体制強化のためにカスタマーサポート担当を定める等、監視、サービスの健全性の維持に引き続き取り組んでまいります。
- (5) 主要な事業内容**（2024年5月31日現在）
当社グループは、ゲーム情報等の提供を行うメディア事業及びeスポーツ・エンタメ事業、並びにゲームに関連する新規事業を営んでおります。

(6) 主要な営業所及び工場 (2024年5月31日現在)

① 当社

本	社	東京都港区
---	---	-------

② 子会社

株式会社アットウィキ	東京都港区
株式会社 GameWith NFT	東京都港区
株式会社GameWith Contents Studio	東京都港区
株式会社 DetonatioN	東京都港区

(7) 使用人の状況 (2024年5月31日現在)

① 企業集団の使用人の状況

セグメント	使用人数	前連結会計年度末比増減
メディア事業	100 (44) 名	1名減 (5名減)
eスポーツ・エンタメ事業	31 (6)	増減なし (2名減)
その他	18 (6)	3名増 (2名増)
全社 (共通)	26 (0)	増減なし (0名減)
合計	175 (56)	2名増 (5名減)

- (注) 1. 使用人数は就業人員 (当社グループから社外への出向者を除き、社外から当社グループへの出向者を含む。) であり、パート及び嘱託社員は () 内に年間の平均人員を外数で記載しております。
2. 全社 (共通) は、主に管理部門の使用人数であります。

② 当社の使用人の状況

使用人数	前事業年度末比増減	平均年齢	平均勤続年数
112 (14) 名	12名減 (7名減)	33.4歳	4.0年

- (注) 使用人数は就業人員 (当社から社外への出向者を除き、社外から当社への出向者を含む。) であり、パート及び嘱託社員は () 内に年間の平均人員を外数で記載しております。

(8) 主要な借入先の状況 (2024年5月31日現在)

(単位：千円)

借入先	借入残高
株式会社三菱UFJ銀行	140,000
株式会社みずほ銀行	116,682
株式会社千葉銀行	23,318
株式会社武蔵野銀行	23,318

(9) その他企業集団の現況に関する重要な事項

該当事項はありません。

2. 株式の状況 (2024年5月31日現在)

- (1) 発行可能株式総数 65,600,000株
(2) 発行済株式の総数 17,463,165株 (自己株式885,035株を除く)
(3) 株主数 10,545名
(4) 大株主

株 主 名	持 株 数	持 株 比 率
今 泉 卓 也	5,378,600株	30.80%
アルテリア・ネットワークス株式会社	3,694,200	21.15
株式会社デジタルハーツホールディングス	923,600	5.29
野 村 證 券 株 式 会 社	374,475	2.14
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信 託 □)	181,200	1.04
森 樹 雄	165,600	0.95
井 上 健	121,200	0.69
重 藤 優 太	99,000	0.57
平 尾 丈	77,900	0.45
鬼 界 卓 史	74,500	0.43

- (注) 1. 当社は自己株式を885,035株保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。
2. 持株比率は自己株式(885,035株)を控除して計算しております。

- (5) 当事業年度中に職務執行の対価として会社役員に交付した株式の状況
該当事項はありません。

- (6) その他株式に関する重要な事項
該当事項はありません。

3. 新株予約権等の状況

- (1) 当事業年度の末日において当社役員が保有している職務執行の対価として交付された新株予約権の状況

該当事項はありません。

- (2) 当事業年度中に職務執行の対価として使用人等に対し交付した新株予約権の状況

該当事項はありません。

- (3) その他新株予約権等に関する重要な事項

該当事項はありません。

4. 会社役員の状況

(1) 取締役及び監査役の状況 (2024年5月31日現在)

会社における地位	氏名	担当及び重要な兼職の状況
代表取締役社長	今泉 卓也	執行役員 株式会社DetonatioN 取締役
取締役	日吉 秀行	執行役員 経営管理部長 兼 人材採用部長
取締役	矢崎 高広	執行役員 営業戦略部長 兼 コミュニケーションデザイン室長 株式会社GameWith Contents Studio 代表取締役社長
取締役	武市 智行	株式会社武市コミュニケーションズ 代表取締役社長 株式会社Aiming 社外取締役 株式会社リトプラ 社外取締役 株式会社エアークローゼット 社外取締役 株式会社アルファコード 代表取締役会長 兼 社長
取締役	濱村 弘一	一般社団法人デジタルメディア協会 理事 一般社団法人日本eスポーツ連合 理事 株式会社KADOKAWA デジタルエンタテインメント担当 シニアアドバイザー
取締役	大橋 一登	アルテリア・ネットワークス株式会社 常務執行役員 事業戦略本部長
常勤監査役	半谷 智之	株式会社アットウィキ 監査役 株式会社GameWith Contents Studio 監査役 株式会社DetonatioN 監査役 株式会社GameWith NFT 監査役 株式会社ポリグロッツ 社外監査役 株式会社ヒュープロ 社外監査役
監査役	後藤 勝也	AZX Professionals Group パートナー CEO AZX総合法律事務所 パートナー CEO AZXビジネスサポート株式会社 代表取締役社長 AZX Group株式会社 代表取締役 弁護士法人AZX総合法律事務所 代表社員
監査役	森田 徹	株式会社アルファコード 監査役 株式会社ドリーミュージック 取締役管理部長

- (注) 1. 取締役武市智行氏、濱村弘一氏及び大橋一登氏は、社外取締役であります。
 2. 監査役半谷智之氏、後藤勝也氏及び森田徹氏は、社外監査役であります。
 3. 常勤監査役半谷智之氏、監査役後藤勝也氏及び森田徹氏は、財務及び会計に関する相当程度の知見を有しております。
 4. 監査役後藤勝也氏は、弁護士の資格を有しており、企業法務及び法律に関する相当の知見を有するものであります。
 5. 当社は、社外取締役である武市智行氏及び濱村弘一氏、社外監査役である半谷智之氏、後藤勝也氏及び森田徹氏を東京証券取引所の定めに基づく独立役員として指定し、同取引所に届け出ております。

(2) 責任限定契約の内容の概要

当社と各社外取締役及び各社外監査役は、会社法第427条第1項の規定に基づき、同法第423条第1項の損害賠償責任を限定する契約を締結しております。

当該契約に基づく損害賠償責任の限度額は、会社法第425条第1項に定める最低責任限度額を限度としております。なお、当該責任限定契約が認められるのは、当該社外役員が責任の原因となった職務の遂行について善意でかつ重大な過失がないときに限られます。

(3) 役員等賠償責任保険契約の内容の概要等

当社は、保険会社との間で、当社及び子会社の取締役、監査役、執行役員及び管理職従業員（当事業年度中に在籍していた者を含む。）を被保険者とする、会社法第430条の3第1項に規定する役員等賠償責任保険契約を締結しており、保険料は全額当社が負担しております。

当該保険契約の内容の概要は、被保険者が、その職務の執行に関し責任を負うこと又は当該責任の追及に係る請求を受けることによって生ずることのある損害を当該保険契約により保険会社が填補するものであり、1年毎に契約更新しております。

なお、法令違反の行為であることを認識して行った行為に起因して生じた損害は補填されない等、一定の免責事由があります。

(4) 取締役及び監査役の報酬等

① 当事業年度に係る報酬等の総額

(単位：千円)

区 分	報酬等の額	報酬等の種類別の総額			員 数 (名)
		基本報酬	業績連動 報酬等	非金銭 報酬等	
取 締 役 (うち社外取締役)	91,400 (14,400)	91,400 (14,400)	— (—)	— (—)	6 (3)
監 査 役 (うち社外監査役)	16,800 (16,800)	16,800 (16,800)	— (—)	— (—)	3 (3)
合 計 (うち社外役員)	108,200 (31,200)	108,200 (31,200)	— (—)	— (—)	9 (6)

- (注) 1. 取締役の報酬限度額は、2016年2月10日開催の臨時株主総会において年額150,000千円以内（ただし、使用人兼務取締役の使用人分給与は含まない）と決議しております。当該株主総会終結時点の取締役の員数は、5名（うち、社外取締役は1名）です。
2. 監査役の報酬限度額は、2015年4月22日開催の臨時株主総会において年額30,000千円以内と決議しております。当該株主総会終結時点の監査役の員数は、3名です。
3. 当事業年度において、社外役員が当社の子会社等から受けた役員報酬等はありません。

- ② 取締役の個人別の報酬等の額又はその算定方法の決定方針
取締役の役割及び職責等に相応しい水準とすることの方針を取締役会で決定しており、固定報酬のみで構成しています。具体的には、株主総会で報酬総額の範囲を決議し、取締役会にて担当職務、各期の業績、同業他社の動向、従業員給与の水準等を考慮しながら総合的に勘案し、協議して決定しております。
- ③ 取締役の個人別の報酬等における割合の決定方針（報酬等を与える時期又は条件を含む）
固定報酬が個人別の報酬等の額の全部を占めるものとし、取締役としての責務、役位等を総合的に勘案して決定しております。
- ④ 取締役の個人別の報酬等の内容についての決定方法
取締役の個別の報酬等につきましては、株主総会で決議された限度額の範囲内で、担当業務、各期の業績、同業他社の状況、従業員給与の水準を考慮しながら、総合的に勘案し、取締役会で社外取締役も交え、審議・決定しており、当事業年度に係る取締役の個人別の報酬等の内容につきましても決定方針に沿うものであると取締役会で判断しております。

(5) 社外役員に関する事項

- ① 他の法人等の重要な兼職の状況及び当社と当該他の法人等との関係
- ・ 取締役武市智行氏は、株式会社武市コミュニケーションズ代表取締役社長、株式会社Aiming社外取締役、株式会社リトプラ社外取締役、株式会社エアーフローゼット社外取締役、株式会社アルファコード代表取締役会長兼社長であります。当社と各兼職先との間には特別の関係はありません。
 - ・ 取締役濱村弘一氏は、一般社団法人デジタルメディア協会理事、一般社団法人日本eスポーツ連合理事、株式会社KADOKAWAデジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザーであります。当社と各兼職先との間には特別の関係はありません。
 - ・ 取締役大橋一登氏は、アルテリア・ネットワークス株式会社常務執行役員事業戦略本部長であります。アルテリア・ネットワークス株式会社は当社の大株主であり、当社との間で資本業務提携を行っており、通信サービス契約等の取引があります。

- ・ 監査役半谷智之氏は、株式会社ポリグロッツ社外監査役、株式会社ヒュープロ社外監査役であります。当社と各兼職先との間には特別の関係はありません。また当社子会社である株式会社アットウィキ監査役、株式会社GameWith Contents Studio監査役、株式会社DetonatioN監査役、株式会社GameWith NFT監査役であります。
- ・ 監査役後藤勝也氏は、AZX Professionals Groupパートナー CEO、AZX総合法律事務所パートナー CEO、AZXビジネスサポート株式会社代表取締役社長、AZX Group株式会社代表取締役、弁護士法人AZX総合法律事務所代表社員であります。当社と各兼職先との間には特別の関係はありません。
- ・ 監査役森田徹氏は、株式会社アルファコード監査役、株式会社ドリーミュージック取締役管理部長であります。当社と各兼職先との間には特別の関係はありません。

② 当事業年度における主な活動状況

地位及び氏名		出席状況、発言状況及び 社外取締役にて期待される役割に関して行った職務の概要
取締役	武市智行	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席いたしました。主に上場企業のゲーム業界に長年携わっていた深い見地から、取締役会では当該視点より積極的に意見を述べており、特に新規事業領域について専門的な立場から監督、助言等を行うなど、意思決定の妥当性・適正性を確保するための適切な役割を果たしております。
取締役	濱村弘一	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席いたしました。主にコンテンツ業界に長年携わっていた深い見地から、取締役会では当該視点より積極的に意見を述べており、特にeスポーツ事業等について専門的な立場から監督、助言等を行うなど、意思決定の妥当性・適正性を確保するための適切な役割を果たしております。
取締役	大橋一登	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席いたしました。主に通信業界に長年携わっていた深い見地から、取締役会では当該視点より積極的に意見を述べており、特に回線事業等について専門的な立場から監督、助言等を行うなど、意思決定の妥当性・適正性を確保するための適切な役割を果たしております。
監査役	半谷智之	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席し、監査役会13回のうち13回に出席いたしました。出席した取締役会及び監査役会において、主に組織運営、コンプライアンス等の見地から意見を述べるなど、監視、助言を行っております。
監査役	後藤勝也	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席し、監査役会13回のうち13回に出席いたしました。出席した取締役会及び監査役会において、弁護士としての専門的知見から意見を述べるなど、監視、助言を行っております。
監査役	森田徹	当事業年度に開催された取締役会18回のうち18回に出席し、監査役会13回のうち13回に出席いたしました。出席した取締役会及び監査役会において、主に経営管理の見地から意見を述べるなど、監視、助言を行っております。

5. 会計監査人の状況

(1) 名称 有限責任 あずさ監査法人

(2) 報酬等の額

区 分	報 酬 等 の 額
当事業年度に係る会計監査人の報酬等の額	35,000千円
当社及び子会社が会計監査人に支払うべき金銭その他の財産上の利益の合計額	35,000千円

- (注) 1. 当社と会計監査人との間の監査契約において、会社法に基づく監査と金融商品取引法に基づく監査の監査報酬等の額を明確に区分しておらず、実質的にも区分できませんので、当事業年度に係る会計監査人の報酬等の額にはこれらの合計額を記載しております。
2. 監査役会は、会計監査人の監査計画の内容、会計監査の職務遂行状況及び報酬見積りの算出根拠などが適切であるかどうかについて必要な検証を行ったうえで、会計監査人の報酬等の額について同意の判断をいたしました。

(3) 非監査業務の内容

当社は、会計監査人に対して、公認会計士法第2条第1項の業務以外の業務（非監査業務）を委託しておりません。

(4) 会計監査人の解任又は不再任の決定の方針

監査役会は、会計監査人の職務の執行に支障がある場合等、その必要があると判断した場合は、株主総会に提出する会計監査人の解任または不再任に関する議案の内容を決定いたします。

監査役会は、会計監査人が会社法第340条第1項各号に定める項目に該当すると認められる場合は、監査役全員の同意に基づき会計監査人を解任いたします。この場合、監査役会が選定した監査役は、解任後最初に招集される株主総会において、会計監査人を解任した旨と解任の理由を報告いたします。

6. 業務の適正を確保するための体制等の整備に関する事項

当社は、取締役の職務執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制、その他会社の業務の適正を確保するための体制について、以下の体制を整備しております。

(1) 取締役及び使用人の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制

- ① 当社の「内部統制システムに関する基本方針」において、法令及び定款、社内規程の遵守を基本的な行動規範として定めており、全社にポータルサイトを通じて周知・徹底しております。
- ② 代表取締役社長直轄の内部監査室が内部監査を実施し、当該結果を代表取締役社長に適宜報告しております。
- ③ コンプライアンスに係る規程を制定するとともに、コンプライアンス委員会を設置し、コンプライアンス体制の構築・維持にあっております。
- ④ コンプライアンスに関する教育・研修を定期開催し、コンプライアンス意識の維持・向上を図っております。
- ⑤ 「公益通報者保護規程」を制定し、内部通報制度を整備・運用しております。
- ⑥ 反社会的勢力とは決して関わりを持たず、また不当な要求には断固としてこれを拒絶する方針です。

(2) 取締役の職務の執行に係る情報の保存及び管理に関する体制

- ① 「文書管理規程」その他の社内規程に従い、取締役の職務執行に係る情報を文書又は電磁的媒体に記録し、「文書管理規程」に定められた期間の保存・管理を行うものとしております。なお、取締役及び監査役は、これらの文書等を常時閲覧できるものとしております。
- ② 「情報セキュリティポリシー」に基づき、情報セキュリティに関する責任体制を明確化し、情報セキュリティの維持・向上のための施策を継続的に実施しております。
- ③ 個人情報につきましては「個人情報等管理規程」に基づき、厳重に管理しております。

(3) 損失の危険の管理に関する規程その他の体制

- ① 「リスク管理規程」を制定し、会社の事業活動において想定される各種リスクに対応する組織、責任者を定め、適切に評価・管理体制を構築しております。
- ② コンプライアンス委員会にて、事業活動における各種リスクに対する予防・軽減体制の強化を図っております。

- ③ 危機発生時には対策本部等を設置し、社内外への適切な情報伝達を含め、当該危機に対して適切かつ迅速に対処するものとしております。
- (4) 取締役の職務の執行が効率的に行われることを確保するための体制
- ① 取締役会は、事業計画を定めるものとし、各取締役は、計画達成に向けて実施すべき具体的な目標及び施策を定めるものとしております。当該計画の達成に向けて、月次で予算管理を行い、計画の進捗状況を評価する主要な指標については、経営会議にて情報共有を行っております。
 - ② 「取締役会規程」、「業務分掌規程」及び「職務権限規程」を定め、取締役の職務、権限並びに責任の明確化を図っております。
- (5) 当社及びその子会社から成る企業集団における業務の適正を確保するための体制
- ① 当社及び子会社から成る企業集団における業務の適正を確保するため、「関係会社管理規程」を定め、これに従って当社は子会社の業務を指導・支援しております。
 - ② 子会社の損失の危険の管理及び子会社の取締役の職務の執行が効率的に行われることを確保するため、子会社に対して原則として当社から役員を派遣し、グループ全体のガバナンス強化を図り、経営のモニタリングを行っております。
 - ③ 子会社の取締役及び使用人の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するため、子会社の業務活動全般も内部監査室による内部監査の対象としております。内部監査室は「内部監査規程」に基づき、法令、定款及び社内規程の遵守状況、職務執行の手続き及び内容の妥当性などにつき、定期的に内部監査を実施しております。
- (6) 財務報告に係る内部統制の有効かつ効率的な整備・運用及び評価を行うための体制
- 当社は、金融商品取引法に基づく財務報告に係る内部統制制度に適切に対応するため、財務報告に係る内部統制システムの構築及び継続的な運用を行います。また、評価の結果、不備があれば適宜是正措置を講じることで財務報告の信頼性を確保しております。
- (7) 監査役がその職務を補助すべき使用人を置くことを求めた場合における当該使用人に関する事項及びその使用人の取締役からの独立性に関する事項
- ① 監査役の求めに応じて、取締役会は監査役と協議のうえ、監査役スタッフを任命し、当該監査業務の補助に当たらせております。

- ② 監査役より監査役の補助の要請を受けた使用人は、取締役及び上長等の指揮・命令は受けないものとしております。
 - ③ 当該使用人の人事異動及び考課については、監査役の同意を得るものとしております。
- (8) 取締役及び使用人が監査役に報告するための体制及びその他の監査役への報告に関する体制並びにその他監査役の監査が実効的に行われることを確保するための体制
- ① 取締役及び使用人は、法令及び定款違反並びに著しい損害を及ぼすおそれのある事実を知った場合には、遅滞なく監査役に報告するものとしております。また、監査役は、内部監査を担当する内部監査室及び会計監査人と緊密に連携し、監査の実効性確保を図っております。
 - ② 監査役は、取締役会のほか経営会議等の重要な会議に出席し、取締役会及び使用人から職務執行状況の報告を求めることができます。
 - ③ 取締役会及び使用人は、監査役からの業務執行に関する事項の報告を求められた場合には、速やかに報告するものとしております。
- (9) 反社会的勢力排除に向けた基本的な考え方及びその整備状況
- ① 反社会的勢力排除に向けた基本的な考え方
当社は、社会の秩序や安全に脅威を与える反社会的勢力・団体に対しては、断固たる行動をとるものとし、一切の関係を遮断します。
 - ② 反社会的勢力排除に向けた整備状況
当社は、「反社会的勢力排除規程」に基づき、反社会的勢力による不当要求が発生した場合には、法務部を主管部署とし、毅然とした態度で臨むとともに、必要に応じて外部専門機関との連携を行います。

7. 業務の適正を確保するための体制の運用状況

取締役の職務執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制その他会社の業務の適正を確保するための体制の運用状況の概要は以下のとおりであります。

(1) 内部統制システム全般

当社の内部統制システム全般の整備・運用状況につき、内部監査室がモニタリングし、改善を進めております。

(2) コンプライアンス

当社は使用人に対し、必要なコンプライアンスについて、社内研修による教育等を行い、法令及び定款を遵守するための取り組みを継続的に行っております。また、当社は「公益通報者保護規程」により相談・通報体制を設けており、コンプライアンスの実効性向上に努めております。

(3) リスク管理体制

コンプライアンス委員会において、当社各部門から報告されたリスクのレビューを実施して全社的な情報共有に努めたほか、当該リスクの管理状況について報告いたしました。

(4) 内部監査

内部監査計画に基づき、内部監査を実施いたしました。

8. 会社の支配に関する基本方針

該当事項はありません。

連結貸借対照表

(2024年5月31日現在)

(単位：千円)

科 目	金 額	科 目	金 額
(資 産 の 部)		(負 債 の 部)	
流 動 資 産	3,363,561	流 動 負 債	892,349
現金及び預金	2,828,978	買掛金	127,189
売掛金及び契約資産	441,496	1年内返済予定の長期借入金	260,004
前払費用	63,963	未払金	84,544
未収消費税等	17,603	未払費用	120,651
その他	11,519	未払法人税等	21,841
固 定 資 産	520,563	契約負債	97,834
有 形 固 定 資 産	52,008	賞与引当金	80,400
建物	80,795	契約損失引当金	56,250
工具、器具及び備品	79,974	その他	43,631
減価償却累計額	△108,762	固 定 負 債	70,986
無 形 固 定 資 産	18,071	長期借入金	43,314
のれん	14,541	資産除去債務	27,672
その他	3,529	負 債 合 計	963,335
投資その他の資産	450,484	(純 資 産 の 部)	
関係会社株式	26,825	株 主 資 本	2,905,668
投資有価証券	224,195	資本金	553,809
敷金	142,353	資本剰余金	552,808
繰延税金資産	56,705	利益剰余金	2,199,108
その他	404	自己株式	△400,058
		その他の包括利益累計額	15,121
		その他有価証券評価差額金	14,344
		為替換算調整勘定	776
資 産 合 計	3,884,125	純 資 産 合 計	2,920,789
		負 債 純 資 産 合 計	3,884,125

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

連結損益計算書

(2023年6月1日から
2024年5月31日まで)

(単位：千円)

科 目	金 額
売上高	3,497,848
売上原価	2,041,927
売上総利益	1,455,921
販売費及び一般管理費	1,388,813
営業利益	67,107
営業外収入	
受取利息	50
為替差益	2,982
その他	1,200
合計	4,233
営業外費用	
支払利息	1,789
投資事業組合運用損等	10,611
違約金	9,100
持分法による投資損失	3,449
その他	506
合計	25,456
経常利益	45,884
経常外損失	
投資有価証券評価損	28,382
減損	268,679
合計	297,061
税金等調整前当期純損失	251,177
法人税、住民税及び事業税	74,853
法人税等調整額	21,962
当期純損失	347,993
親会社株主に帰属する当期純損失	347,993

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

連結株主資本等変動計算書

(2023年6月1日から
2024年5月31日まで)

(単位：千円)

	株 主 資 本				
	資 本 金	資 本 剰 余 金	利 益 剰 余 金	自 己 株 式	株 主 資 本 合 計
当連結会計年度期首残高	553,809	552,808	2,547,102	△300,080	3,353,639
当連結会計年度変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△347,993		△347,993
自己株式の取得				△99,977	△99,977
株主資本以外の項目の当連結 会計年度変動額(純額)					
当連結会計年度変動額合計	－	－	△347,993	△99,977	△447,971
当連結会計年度末残高	553,809	552,808	2,199,108	△400,058	2,905,668

	その他の包括利益累計額			純 資 産 合 計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計	
当連結会計年度期首残高	8,070	△2,583	5,487	3,359,126
当連結会計年度変動額				
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)				△347,993
自己株式の取得				△99,977
株主資本以外の項目の当連結 会計年度変動額(純額)	6,274	3,360	9,634	9,634
当連結会計年度変動額合計	6,274	3,360	9,634	△438,336
当連結会計年度末残高	14,344	776	15,121	2,920,789

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

連結注記表

1. 連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記等

(1) 連結の範囲に関する事項

連結子会社の状況

- ・連結子会社の数 5社
- ・連結子会社の名称 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. (韓国)

(2) 持分法の適用に関する事項

① 持分法を適用した関連会社の状況

- ・持分法適用関連会社の数 1社
- ・持分法適用の関連会社の名称 GameWith ARTERIA株式会社

② 持分法適用手続に関する特記事項

持分法適用会社のうち、事業年度が連結会計年度と異なる会社については、各社の事業年度に係る計算書類を使用しております。

(3) 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。

(4) 会計方針に関する事項

① 重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券

その他有価証券

- ・市場価格のない株式等 移動平均法による原価法

なお、投資事業有限責任組合及びこれに類する組合への出資（金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの）については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な直近の決算日を基礎とし、持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

② 重要な減価償却資産の減価償却の方法

有形固定資産

当社及び連結子会社は定率法によっております。

ただし、建物（建物附属設備を除く）及び2016年4月1日以後に取得した建物附属設備は定額法によっております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 6年

工具、器具及び備品 3年～15年

無形固定資産

定額法を採用しております。なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年）によっております。

③ 外貨建の資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、期末日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

④ 重要な引当金の計上基準

a. 貸倒引当金

売上債権の貸倒損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

b. 賞与引当金

従業員の賞与の支給に備えるため、将来の支給見込額のうち当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

c. 契約損失引当金

関係会社株式の譲渡契約の履行により将来取得する株式の現在価値が、取得価額を大きく下回っていることが想定されるため、想定される損失を見込み額として計上しております。

⑤ のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却

20年以内のその効果が発現すると見積られる期間にわたり均等償却することとしております。

⑥ 重要な収益及び費用の計上基準

当社における売上収益は、主にメディア広告、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等により構成されております。

メディア広告は、主に当社グループのメディア上の広告枠により、PV数に応じて発生する収益を計上しております。当社メディアを媒体とする広告枠による広告配信を行っており、広告がウェブサイト閲覧者のブラウザ上に表示された時点、もしくはウェブサイト閲覧者がバナーをクリックした時点で履行義務が充足されるため、当該時点で収益を認識しております。

メディアソリューションは、当社グループのメディアに展開する有料攻略サイト運営、広告掲載やゲー

ム紹介記事作成等により生じる収益を計上しております。有料攻略サイト運営につきましてはゲームの攻略情報に関する記事を当社メディアに提供する事業として展開しております。広告掲載は広告を当社メディアに提供する事業として展開しております。それぞれ、主に掲載する契約期間に応じて履行義務が充足されるため、当該期間で収益を認識しております。ゲーム紹介記事作成につきましては記事の掲載時点で履行義務が充足されるため、当該時点で収益を認識しております。

eスポーツクライアントは、eスポーツの活動において、企業との契約と役務の提供によって生じる取引（スポンサー収益、タイアップ収益、チーム支援金等）により生じる収益を計上しております。契約ごとに定められた期間に応じて履行義務が充足されるため、当該期間で収益を認識しております。

eスポーツファンビジネスは、ファン向けに展開するグッズ販売や動画配信等により収益を認識しております。グッズ販売は、ECサイト等を通じて商品の販売を行っており、顧客に対して当該商品等を引き渡した時点において顧客が当該商品に対する支配を獲得し、履行義務が充足されると判断していますが、出荷時から当該商品の支配が顧客に移転される時までの期間が通常の期間であるため、商品を出荷した時点で収益認識しております。動画配信は、動画視聴者に広告が表示された時点で履行義務が充足されるため、当該時点で収益を認識しております。

2. 会計上の見積りに関する注記

会計上の見積りにより当連結会計年度に係る連結計算書類にその額を計上した項目であって、翌連結会計年度に係る連結計算書類に重要な影響を及ぼす可能性があるものは、次のとおりです。

繰延税金資産の回収可能性

(1) 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額

繰延税金資産

56,705千円

(2) 連結計算書類利用者の理解に資するその他の情報

① 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額の算出方法

当社グループは、連結貸借対照表上の資産・負債の計上額と課税所得の計算上の資産・負債との一時差異に関して法定実効税率を用いて繰延税金資産及び繰延税金負債を計上しております。また、繰延税金資産の回収可能性を評価するに際しては、将来の課税所得の発生時期及び金額を検討し、合理的に見積っております。

② 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額の算出に用いた主要な仮定

課税所得の見積りは翌連結会計年度以降の予算及び中期経営計画を基礎としており、当該中期経営計画等の主要な仮定は当社メディア上のネットワーク広告におけるページビュー数及び広告単価の予測、タイアップ広告の受注金額の予測となります。

③ 翌連結会計年度の連結計算書類に与える影響

主要な仮定である将来のページビュー数、広告単価や受注金額は経済状況及び市場環境の影響を受けることから、実際の業績は計画と乖離する可能性があり、将来の課税所得が予想を下回った場合は、繰延税金資

産の計上額に重要な影響を与える可能性があります。

株式会社DetonatioNののれんの評価

(1) 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額

のれん	－千円
減損損失	259,724千円

※当該のれんは連結子会社である株式会社DetonatioNの子会社化により発生したものであります。なお、下記に記載のとおり当連結会計年度において当該のれんは減損処理しております。

(2) 連結計算書類利用者の理解に資するその他の情報

① 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額の算出方法

当該のれんは取得による企業結合において支配獲得時以後の事業展開によって期待される超過収益力に関連して発生しており、その効果の発現する期間を見積り、その期間で均等償却しております。また、每期、事業環境の変化や業績の悪化などに基づいて減損の兆候の判定を行い、減損の兆候があると認められる場合、のれんが帰属する資産グループから得られる割引前将来キャッシュ・フローの総額と帳簿価額を比較することによって減損損失の認識の要否を判定しております。減損の兆候には、営業活動から生ずる損益等の継続的なマイナス、経営環境の著しい悪化、事業計画との乖離等が含まれます。

当社は当連結会計年度において株式会社DetonatioNにおいては、営業活動から生ずる損益が継続的にマイナスとなっているため、減損の兆候があると判断し、減損損失の認識の要否を判定しております。

株式会社DetonatioNの業績が、当初想定した計画を下回って推移していることから、事業計画の見直しを行った結果、当初想定していた収益の達成は困難であると認められるため、未償却残高の全額を減損損失として特別損失に計上いたしました。このため、翌連結会計年度に与える影響はありません。

② 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額の算出に用いた主要な仮定

減損の判定に必要な割引前将来キャッシュ・フローの見積りは、株式会社DetonatioNの業績や事業計画を基礎として見積もられており、当該事業計画は将来のスポンサー増加及びeスポーツ市場の成長を主要な仮定として織り込んでおります。

3. 会計上の見積りの変更に関する注記

該当事項はありません。

4. 連結損益計算書に関する注記

減損損失

当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

場所	用途	種類	減損損失 (千円)
東京都港区	—	のれん	259,724
東京都港区	事業用資産	工具器具備品、その他	5,669
韓国京畿道高陽市	事業用資産	建物附属設備、その他	3,285

当社グループは、独立してキャッシュ・フローを生み出し、継続的な収支の把握がなされる管理会計上の区分を基準として資産のグルーピングを行っております。

当社の連結子会社である株式会社DetonatioNの株式取得時に発生したのれんを計上しておりましたが、株式会社DetonatioNの業績が、当初想定した計画を下回って推移していることから、事業計画の見直しを行った結果、当初想定していた収益の達成は困難であると認められるため、未償却残高の全額を減損損失として特別損失に計上いたしました。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。

回収可能価額は使用価値により測定しており、将来キャッシュ・フローが見込めない資産については、回収可能価額をゼロとして評価しております。

5. 連結株主資本等変動計算書に関する注記

(1) 当連結会計年度の末日における発行済株式の種類及び総数

(単位：株)

	当連結会計年度 期首の株式数	当連結会計年度 増加株式数	当連結会計年度 減少株式数	当連結会計年度 末の株式数
普通株式	18,348,200	—	—	18,348,200

(2) 剰余金の配当に関する事項

該当事項はありません。

(3) 当連結会計年度の末日における新株予約権（権利行使期間の初日が到来していないものを除く。）の目的となる株式の種類及び数

普通株式

98,700株

6. 金融商品に関する注記

(1) 金融商品の状況に関する事項

① 金融商品に対する取組方針

当社グループは、一時的な余資は主に流動性の高い金融資産で運用し、資金調達は資金使途・目的に応じて金融市場環境や金利動向等を総合的に勘案し、その時点で最適と思われる調達方法を検討することとしております。また、デリバティブ取引については行わない方針であります。

② 金融商品の内容及び当該金融商品に係るリスク

営業債権である売掛金は、顧客の信用リスクに晒されております。

投資有価証券及び関係会社株式は主に株式及び組合等出資金等であり、純投資目的及び事業推進目的で保有しております。これらは、それぞれ発行体の信用リスク及び金利の変動リスクに晒されております。

敷金は、賃貸借契約に基づくものであり、差入先の信用リスクに晒されております。

営業債務である買掛金、未払金は、1年以内の支払期日となっており、流動性リスクに晒されております。

長期借入金は、手元資金を厚くすることを目的として調達したものであり、このうち一部は変動金利であるため、金利の変動リスクに晒されております。

③ 金融商品に係るリスク管理体制

a. 信用リスク（取引先の契約不履行等に係るリスク）の管理

当社グループは、債権管理規程に従い、営業債権について、財務経理部にて取引先毎に残高を管理するとともに、財務状況の悪化等による回収懸念の軽減を図っております。

b. 市場リスク（金利等の変動リスク）の管理

長期借入金のうち、固定金利によるものについては、金利の変動リスクには晒されておられません。変動金利によるものについては、金利の変動リスクを回避するため金利の状況を把握し、継続的な見直しを行っております。投資有価証券については、定期的に時価や発行体の財務状況等を把握し、保有状況を継続的に見直しております。

c. 資金調達に係る流動性リスク（支払期日に支払いを実行できなくなるリスク）の管理

当社グループは、各部署からの報告に基づき適時に資金計画を作成・更新することにより、流動性リスクを管理しております。

④ 金融商品の時価等に関する事項についての補足説明

金融商品の時価には、市場価格に基づく価額のほか、市場価格がない場合には合理的に算定された価額が含まれております。当該価額の算定においては変動要因を織り込んでいるため、異なる前提条件等を採用することにより、当該価額が変動することがあります。

(2) 金融商品の時価等に関する事項

2024年5月31日における連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。なお、市場価格のない株式等は含まれておりません（※3参照）。

(単位：千円)

	連結貸借対照表計上額	時 価	差 額
敷金	142,353	139,389	△2,964
資産計	142,353	139,389	△2,964
長期借入金（※1）	303,318	302,819	△498
負債計	303,318	302,819	△498

(※1) 1年内返済予定の長期借入金を含めて表示しております。

(※2) 「現金及び預金」「売掛金」「未収消費税等」「買掛金」「未払金」「未払法人税等」については、短期間で決済されるため時価が帳簿価額に近似するものであることから、注記を省略しております。

(※3) 市場価格のない株式等の連結貸借対照表計上額は以下のとおりであります。

(単位：千円)

区分	連結貸借対照表計上額
非上場株式	44,593
組合出資金	179,602

(注) 1. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

(単位：千円)

	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
現金及び預金	2,828,978	—	—	—
売掛金	397,546	—	—	—
敷金	—	142,353	—	—
合計	3,226,525	142,353	—	—

2. 長期借入金の返済予定表

(単位：千円)

	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超
長期借入金	260,004	43,314	—	—	—	—

(3) 金融商品の時価のレベルごとの内訳等に関する事項

金融商品の時価を、時価の算定に係るインプットの観察可能性及び重要性に応じて、以下の3つのレベルに分類しております。

レベル1の時価：観察可能な時価の算定に係るインプットのうち、活発な市場において形成される当該時価の算定の対象となる資産又は負債に関する相場価格により算定した時価

レベル2の時価：観察可能な時価の算定に係るインプットのうち、レベル1のインプット以外の時価の算定に係るインプットを用いて算定した時価

レベル3の時価：観察できない時価の算定に係るインプットを使用して算定した時価

時価の算定に重要な影響を与えるインプットを複数使用している場合には、それらのインプットがそれぞれ属するレベルのうち、時価の算定における優先順位が最も低いレベルに時価を分類しております。

時価で連結貸借対照表に計上している金融商品以外の金融商品

区分	時価 (千円)			
	レベル1	レベル2	レベル3	合計
敷金	—	139,389	—	139,389
資産計	—	139,389	—	139,389
長期借入金	—	302,819	—	302,819
負債計	—	302,819	—	302,819

(注) 時価の算定に用いた評価技法及び時価の算定に係るインプットの説明

敷金

返還予定時期に基づき、その将来キャッシュ・フローを国債等の適切な指標に基づく利率で割り引いた現在価値により算定しており、レベル2の時価に分類しております。

長期借入金

長期借入金のうち、変動金利によるものは、短期間で市場金利を反映し、また、当社グループの信用状態が実行後大きく異なっていないことから、時価は帳簿価額と近似していると考えられるため、当該帳

簿価額によっております。固定金利によるものは、元利金の合計額を同様の新規借入を行った場合に想定される利率で割り引いて算定する方法によっており、レベル2の時価に分類しております。

7. 収益認識に関する注記

(1) 顧客との契約から生じる収益を分解した情報

(単位：千円)

	当連結会計年度
メディア広告	1,156,816
メディアソリューション	1,111,790
eスポーツクライアント	508,756
eスポーツファンビジネス	240,549
その他	479,934
顧客との契約から生じる収益	3,497,848

(2) 収益を理解するための基礎となる情報

収益を理解するための基礎となる情報は「1. 連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記等 (4) 会計方針に関する事項 ⑥ 重要な収益及び費用の計上基準」に記載のとおりであります。

(3) 当連結会計年度及び翌連結会計年度以降の収益の金額を理解するための情報

① 顧客との契約から生じた債権及び契約負債の残高等

(単位：千円)

	当連結会計年度期首	当連結会計年度期末
顧客との契約から生じた債権	447,273	397,546
契約資産	59,780	43,949
契約負債	49,435	97,834

② 残存履行義務に配分した取引価格

当社グループでは、当初に予定される顧客との契約期間が1年以内であるため、残存履行義務に配分した取引価格の総額及び収益の認識が見込まれる期間の記載を省略しております。

8. 1株当たり情報に関する注記

1株当たり純資産額	167円25銭
1株当たり当期純損失	19円57銭

9. 重要な後発事象に関する注記

該当事項はありません。

10. 企業結合等に関する注記

(共通支配下の取引等)

連結子会社である株式会社DetonationN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DetonationN

事業内容 プロスポーツチーム「DetonationN FocusMe」の運営

② 企業結合日

2023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DetonationN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
<hr/>	
取得原価	56,250千円

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

① 発生したのれん

56,250千円

② 発生原因

主として今後の事業展開により期待される超過収益力であります。

③ 償却方法及び償却期間

5年間にわたる均等償却

なお、当該のれんの全額を減損処理しております。

貸借対照表

(2024年5月31日現在)

(単位：千円)

科 目	金 額	科 目	金 額
(資産の部)		(負債の部)	
流動資産	2,859,254	流動負債	669,809
現金及び預金	2,346,802	買掛金	120,231
売掛金及び契約資産	360,530	1年内返済予定の長期借入金	260,004
前払費用	46,842	未払金	74,736
1年内回収予定の関係会社長期貸付金	88,800	未払費用	77,734
その他	16,279	未払法人税等	3,818
固定資産	684,957	契約負債	1,166
有形固定資産	51,378	賞与引当金	57,887
建物	80,795	契約損失引当金	56,250
工具、器具及び備品	78,804	その他	17,981
減価償却累計額	△108,221	固定負債	70,986
無形固定資産	3,529	長期借入金	43,314
その他	3,529	資産除去債務	27,672
投資その他の資産	630,049	負債合計	740,795
投資有価証券	209,568	(純資産の部)	
関係会社株式	319,200	株主資本	2,789,072
関係会社長期貸付金	149,400	資本金	553,809
敷金	77,814	資本剰余金	552,808
繰延税金資産	35,301	資本準備金	552,808
その他	10	利益剰余金	2,082,513
貸倒引当金	△161,243	その他利益剰余金	2,082,513
		繰越利益剰余金	2,082,513
		自己株式	△400,058
		評価・換算差額等	14,344
		その他有価証券評価差額金	14,344
資産合計	3,544,212	純資産合計	2,803,417
		負債純資産合計	3,544,212

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

損益計算書

(2023年6月1日から
2024年5月31日まで)

(単位：千円)

科 目	金 額	額
売 上 高		2,617,354
売 上 原 価		1,487,971
売 上 総 利 益		1,129,382
販 売 費 及 び 一 般 管 理 費		970,844
営 業 利 益		158,537
営 業 外 収 益		
受 取 利 息	1,244	
業 務 受 託 料	9,746	
そ の 他	1,127	12,118
営 業 外 費 用		
支 払 利 息	1,789	
投 資 事 業 組 合 運 用 損	10,611	
貸 倒 引 当 金 繰 入 額	161,243	
そ の 他	642	174,287
経 常 損 失		3,630
特 別 損 失		
関 係 会 社 株 式 評 価 損	421,378	421,378
税 引 前 当 期 純 損 失		425,009
法 人 税、住 民 税 及 び 事 業 税	47,241	
法 人 税 等 調 整 額	9,189	56,430
当 期 純 損 失		481,440

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

株主資本等変動計算書

(2023年6月1日から
2024年5月31日まで)

(単位：千円)

	株 主 資 本						株主資本 合計
	資 本 金	資 本 剰 余 金		利 益 剰 余 金		自己株式	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他利益 剰余金 繰越利益 剰余金	利益剰余金 合計		
当 期 首 残 高	553,809	552,808	552,808	2,563,953	2,563,953	△300,080	3,370,490
当 期 変 動 額							
当期純損失 (△)				△481,440	△481,440		△481,440
自己株式の取得						△99,977	△99,977
株主資本以外の項目 の当期変動額 (純額)							
当 期 変 動 額 合 計	-	-	-	△481,440	△481,440	△99,977	△581,418
当 期 末 残 高	553,809	552,808	552,808	2,082,513	2,082,513	△400,058	2,789,072

	評価・換算差額等		純資産 合計
	その他有価証券 評価差額金	評価・換算 差額等合計	
当 期 首 残 高	8,070	8,070	3,378,561
当 期 変 動 額			
当期純損失 (△)			△481,440
自己株式の取得			△99,977
株主資本以外の項目 の当期変動額 (純額)	6,274	6,274	6,274
当 期 変 動 額 合 計	6,274	6,274	△575,144
当 期 末 残 高	14,344	14,344	2,803,417

(注) 金額は、千円未満を切り捨てて表示しております。

個別注記表

1. 重要な会計方針に係る事項に関する注記

(1) 資産の評価基準及び評価方法

有価証券の評価基準及び評価方法

関係会社株式

移動平均法による原価法

その他有価証券

・市場価格のない株式等

移動平均法による原価法

なお、投資事業有限責任組合及びこれに類する組合への出資（金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの）については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な直近の決算日を基礎とし、持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

(2) 固定資産の減価償却の方法

有形固定資産

建物（建物附属設備は除く）及び2016年4月1日以後に取得した建物附属設備は定額法、その他は定率法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 6年

工具、器具及び備品 3年～15年

無形固定資産

定額法を採用しております。なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年）によっております。

(3) 外貨建の資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、期末日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

(4) 引当金の計上基準

① 貸倒引当金

売上債権の貸倒損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

② 賞与引当金

従業員への賞与の支給に備えるため、将来の支給見込額のうち当事業年度の負担額を計上しております。

③ 契約損失引当金

関係会社株式の譲渡契約の履行により将来取得する株式の現在価値が、取得価額を大きく下回っていることが想定されるため、想定される損失を見込み額として計上しております。

(5) 重要な収益及び費用の計上基準

顧客との契約から生じる収益を理解するための基礎となる情報については、「連結注記表 1. 連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記等 (4) 会計方針に関する事項 ⑥ 重要な収益及び費用の計上基準」と同一の内容になるため、詳細は省略しております。

2. 会計上の見積りに関する注記

会計上の見積りにより当事業年度に係る計算書類にその額を計上した項目であって、翌事業年度に係る計算書類に重要な影響を及ぼす可能性があるものは、次のとおりです。

繰延税金資産の回収可能性

(1) 当事業年度の計算書類に計上した金額

繰延税金資産	35,301千円
--------	----------

(2) 計算書類利用者の理解に資するその他の情報

連結注記表に記載のため、記載を省略しております。

関係会社投融資（株式会社DetonatioN）の評価

(1) 当事業年度の計算書類に計上した金額

関係会社株式	－千円
関係会社に対する長期貸付金	238,200千円
関係会社株式に係る評価損	421,378千円
貸倒引当金繰入額	161,243千円

(2) 計算書類利用者の理解に資するその他の情報

① 当事業年度の計算書類に計上した金額の算出方法

関係会社株式については取得価額をもって貸借対照表価額としております。関係会社株式の評価は、当該株式の発行会社の財政状態の悪化、株式取得時に見込まれた超過収益力等の減少により実質価額が著しく低下したときには、回復可能性が十分な証拠によって裏付けられる場合を除いて、株式の評価損を計上しております。

なお、当社は当事業年度の株式会社DetonatioN株式の評価損の認識の要否判定の結果、評価損を計上しており、翌事業年度の計算書類に与える影響はありません。

また、貸付金は、個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を貸倒引当金として計上しております。

② 当事業年度の計算書類に計上した金額の算出に用いた主要な仮定

実質価額の著しい低下の有無の判定に必要な将来の業績見積りは、株式会社DetonatioNの業績や事業計画を基礎として見積もられており、当該事業計画は将来のスポンサー増加及びeスポーツ市場の成長を主要な仮定として織り込んでおります。

③ 翌事業年度の計算書類に与える影響

将来において当初想定した収益が見込めなくなり、関係会社の財政状態が悪化した場合は、当該事業年度の計算書類において貸倒引当金が計上される可能性があります。

3. 会計上の見積りの変更に関する注記

該当事項はありません。

4. 貸借対照表に関する注記

関係会社に対する金銭債権及び金銭債務（区分表示したものを除く）

短期金銭債権	20,096千円
短期金銭債務	77,933千円

5. 損益計算書に関する注記

(1) 関係会社との取引高

営業取引による取引高

売上高	71,932千円
仕入高	663,352千円
営業取引以外の取引による取引高	10,964千円

(2) 貸倒引当金繰入額

関係会社への貸付金に対するものであります。

(3) 関係会社株式評価損

子会社である株式会社DetonatioNの株式に係る評価損であります。

6. 株主資本等変動計算書に関する注記

当事業年度の末日における自己株式の種類及び総数

(単位：株)

	当事業年度 期首の株式数	当事業年度 増加株式数	当事業年度 減少株式数	当事業年度末の 株式数
普通株式	525,735	359,300	—	885,035

7. 税効果会計に関する注記

繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産	
未払事業税等	2,946千円
賞与引当金	17,725 //
貸倒引当金	49,372 //
資産除去債務	8,473 //
投資有価証券評価損	7,739 //
関係会社株式評価損	129,026 //
繰越欠損金	2,405 //
関係会社株式	14,231 //
その他	29,770 //
繰延税金資産小計	261,690千円
評価性引当額	△216,181千円
繰延税金資産合計	45,508千円
繰延税金負債	
資産除去債務に対応する除去費用	3,876千円
その他	6,330 //
繰延税金負債合計	10,207千円
繰延税金資産純額	35,301千円

8. リースにより使用する固定資産に関する注記

オペレーティング・リース取引

オペレーティング・リース取引のうち解約不能のものに係る未経過リース料

1年内	79,947千円
1年超	73,284 //
合計	153,232千円

9. 関連当事者との取引に関する注記

子会社及び関連会社等

(単位：千円)

種類	会社等の名称 または氏名	議決権等の 所有（被所有）割合	関連当事者 との関係	取引の内容	取引金額	科目	期末残高
子会社	株式会社 アットウィキ	所有直接 100%	業務委託料 の受取 役員の兼任	業務委託料の受 取（注1）	4,164	未収入金	454
子会社	株式会社 GameWith Contents Studio	所有直接 100%	業務委託料 の受取 役員の兼任 業務委託料 の支払	業務委託料の受 取（注1）	2,534	未収入金	259
				業務委託料の 支払（注3）	567,090	買掛金	55,175
子会社	株式会社 DetonatiON	所有直接 86.6%	資金の貸付 業務委託料 の受取 役員の兼任	資金の貸付 （注2、4）	129,310	1年内回収 予定の関係 会社長期貸 付金	88,800
				関係会社 長期貸付金		149,400	
				利息の受取 （注2）	1,217	—	—
				業務委託料の受 取（注1）	2,223	未収入金	184

- (注) 1. 業務委託料は、受託業務の対価として請求しており、人件費等を勘案し合理的に決定しております。
 2. 資金の貸付については、市場金利を勘案して利率を合理的に決定しております。
 3. 業務委託料は、委託業務の対価として支払いをしており、人件費等を勘案し合理的に決定しております。
 4. 長期貸付金に対し、161,243千円の貸倒引当金を計上しております。また、当事業年度においては、161,243千円の貸倒引当金繰入額を計上しております。

10. 収益認識に関する注記

収益を理解するための基礎となる情報は「1. 重要な会計方針に係る事項に関する注記 (5) 重要な収益及び費用の計上基準」に記載のとおりであります。

11. 1株当たり情報に関する注記

1株当たり純資産額	160円53銭
1株当たり当期純損失	27円07銭

12. 重要な後発事象に関する注記

該当事項はありません。

13. 企業結合等に関する注記

連結計算書類「連結注記表 10. 企業結合等に関する注記」に同一の内容を記載しているため、注記を省略しております。

連結計算書類に係る会計監査報告

独立監査人の監査報告書

2024年7月16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

監査意見

当監査法人は、会社法第444条第4項の規定に基づき、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連結計算書類、すなわち、連結貸借対照表、連結損益計算書、連結株主資本等変動計算書及び連結注記表について監査を行った。

当監査法人は、上記の連結計算書類が、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、株式会社GameWith及び連結子会社からなる企業集団の当該連結計算書類に係る期間の財産及び損益の状況を、全ての重要な点において適正に表示しているものと認める。

監査意見の根拠

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監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準における当監査法人の責任は、「連結計算書類の監査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、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

その他の記載内容

その他の記載内容は、事業報告及びその附属明細書である。経営者の責任は、その他の記載内容を作成し開示することにある。また、監査役及び監査役会の責任は、その他の記載内容の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。

当監査法人の連結計算書類に対する監査意見の対象にはその他の記載内容は含まれておらず、当監査法人はその他の記載内容に対して意見を表明するものではない。

連結計算書類の監査における当監査法人の責任は、その他の記載内容を通読し、通読の過程において、その他の記載内容と連結計算書類又は当監査法人が監査の過程で得た知識との間に重要な相違があるかどうか検討すること、また、そのような重要な相違以外にその他の記載内容に重要な誤りの兆候があるかどうか注意を払うことにある。

当監査法人は、実施した作業に基づき、その他の記載内容に重要な誤りがあると判断した場合には、その事実を報告することが求められている。

その他の記載内容に関して、当監査法人が報告すべき事項はない。

連結計算書類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企業会計の基準に準拠して連結計算書類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連結計算書類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。

連結計算書類を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき連結計算書類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企業会計の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。

連結計算書類の監査における監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した監査に基づいて、全体としての連結計算書類に不正又は誤謬による重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得て、監査報告書において独立の立場から連結計算書類に対する意見を表明することにある。虚偽表示は、不正又は誤謬により発生する可能性があり、個別に又は集計すると、連結計算書類の利用者の意思決定に影響を与えると合理的に見込まれる場合に、重要性があると判断される。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に従って、監査の過程を通じて、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。

- ・不正又は誤謬による重要な虚偽表示リスクを識別し、評価する。また、重要な虚偽表示リスクに対応した監査手続を立案し、実施する。監査手続の選択及び適用は監査人の判断による。さらに、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手する。
- ・連結計算書類の監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、監査人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、監査に関連する内部統制を検討する。
- ・経営者が採用した会計方針及びその適用方法の適切性、並びに経営者によって行われた会計上の見積りの合理性及び関連する注記事項の妥当性を評価する。
- ・経営者が継続企業を前提として連結計算書類を作成することが適切であるかどうか、また、入手した監査証拠に基づき、継続企業の前提に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かどうか結論付ける。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、監査報告書において連結計算書類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連結計算書類の注記事項が適切でない場合は、連結計算書類に対して除外事項付意見を表明することが求められている。監査人の結論は、監査報告書日までに入手した監査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。
- ・連結計算書類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企業会計の基準に準拠しているかどうかとともに、関連する注記事項を含めた連結計算書類の表示、構成及び内容、並びに連結計算書類が基礎となる取引や会計事象を適正に表示しているかどうかを評価する。
- ・連結計算書類に対する意見を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する十分かつ適切な監査証拠を入手する。監査人は、連結計算書類の監査に関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査意見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、計画した監査の範囲とその実施時期、監査の実施過程で識別した内部統制の重要な不備を含む監査上の重要な発見事項、及び監査の基準で求められているその他の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

計算書類に係る会計監査報告

独立監査人の監査報告書

2024年7月16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

監査意見

当監査法人は、会社法第436条第2項第1号の規定に基づき、株式会社GameWithの2023年6月1日から2024年5月31日までの第11期事業年度の計算書類、すなわち、貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書及び個別注記表並びにその附属明細書（以下「計算書類等」という。）について監査を行った。

当監査法人は、上記の計算書類等が、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、当該計算書類等に係る期間の財産及び損益の状況を、全ての重要な点において適正に表示しているものと認める。

監査意見の根拠

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監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準における当監査法人の責任は、「計算書類等の監査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、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

その他の記載内容

その他の記載内容は、事業報告及びその附属明細書である。経営者の責任は、その他の記載内容を作成し開示することにある。また、監査役及び監査役会の責任は、その他の記載内容の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。

当監査法人の計算書類等に対する監査意見の対象にはその他の記載内容は含まれておらず、当監査法人はその他の記載内容に対して意見を表明するものではない。

計算書類等の監査における当監査法人の責任は、その他の記載内容を通読し、通読の過程において、その他の記載内容と計算書類等又は当監査法人が監査の過程で得た知識との間に重要な相違があるかどうか検討すること、また、そのような重要な相違以外にその他の記載内容に重要な誤りの兆候があるかどうか注意を払うことにある。

当監査法人は、実施した作業に基づき、その他の記載内容に重要な誤りがあると判断した場合には、その事実を報告することが求められている。

その他の記載内容に関して、当監査法人が報告すべき事項はない。

計算書類等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企業会計の基準に準拠して計算書類等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計算書類等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。

計算書類等を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき計算書類等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企業会計の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。

計算書類等の監査における監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した監査に基づいて、全体としての計算書類等に不正又は誤謬による重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得て、監査報告書において独立の立場から計算書類等に対する意見を表明することにある。虚偽表示は、不正又は誤謬により発生する可能性があり、個別に又は集計すると、計算書類等の利用者の意思決定に影響を与えると合理的に見込まれる場合に、重要性があると判断される。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に従って、監査の過程を通じて、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。

- ・不正又は誤謬による重要な虚偽表示リスクを識別し、評価する。また、重要な虚偽表示リスクに対応した監査手続を立案し、実施する。監査手続の選択及び適用は監査人の判断による。さらに、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手する。
- ・計算書類等の監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、監査人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、監査に関連する内部統制を検討する。
- ・経営者が採用した会計方針及びその適用方法の適切性、並びに経営者によって行われた会計上の見積りの合理性及び関連する注記事項の妥当性を評価する。
- ・経営者が継続企業を前提として計算書類等を作成することが適切であるかどうか、また、入手した監査証拠に基づき、継続企業の前提に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かどうか結論付ける。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、監査報告書において計算書類等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計算書類等の注記事項が適切でない場合は、計算書類等に対して除外事項付意見を表明することが求められている。監査人の結論は、監査報告書日までに入手した監査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。
- ・計算書類等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企業会計の基準に準拠しているかどうかとともに、関連する注記事項を含めた計算書類等の表示、構成及び内容、並びに計算書類等が基礎となる取引や会計事象を適正に表示しているかどうかを評価する。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、計画した監査の範囲とその実施時期、監査の実施過程で識別した内部統制の重要な備を含む監査上の重要な発見事項、及び監査の基準で求められているその他の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

監査役会の監査報告

監 査 報 告 書

当監査役会は、2023年6月1日から2024年5月31日までの第11期事業年度の取締役の職務の執行に関して、各監査役が作成した監査報告書に基づき、審議のうえ、本監査報告書を作成し、以下のとおり報告いたします。

1. 監査役及び監査役会の監査の方法及びその内容

- (1) 監査役会は、監査の方針、職務の分担等を定め、各監査役から監査の実施状況及び結果について報告を受けるほか、取締役等及び会計監査人からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求めました。
- (2) 各監査役は、監査役会が定めた監査役監査の基準に準拠し、監査の方針、職務の分担等に従い、取締役、内部監査部門その他の使用人等と意思疎通を図り、情報の収集及び監査の環境の整備に努めるとともに、以下の方法で監査を実施しました。
 - ① 取締役会その他重要な会議に出席し、取締役及び使用人等からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求め、重要な決裁書類等を閲覧し、本社及び主要な事業所において業務及び財産の状況を調査いたしました。また、子会社については、子会社の取締役及び監査役等と意思疎通及び情報の交換を図り、必要に応じて子会社から事業の報告を受けました。
 - ② 事業報告に記載されている取締役の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制その他株式会社及びその子会社から成る企業集団の業務の適正を確保するために必要なものとして会社法施行規則第100条第1項及び第3項に定める体制の整備に関する取締役会決議の内容及び当該決議に基づき整備されている体制（内部統制システム）について、取締役及び使用人等からその構築及び運用の状況について定期的に報告を受け、必要に応じて説明を求め、意見を表明いたしました。
 - ③ 会計監査人が独立の立場を保持し、かつ、適正な監査を実施しているかを監視及び検証するとともに、会計監査人からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求めました。また、会計監査人から「職務の遂行が適正に行われることを確保するための体制」（会社計算規則第131条各号に掲げる事項）を「監査に関する品質管理基準」（平成17年10月28日企業会計審議会）等に従って整備している旨の通知を受け、必要に応じて説明を求めました。

以上の方法に基づき、当該事業年度に係る事業報告及びその附属明細書、計算書類（貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書及び個別注記表）及びその附属明細書並びに連結計算書類（連結貸借対照表、連結損益計算書、連結株主資本等変動計算書及び連結注記表）について検討いたしました。

2. 監査の結果

(1) 事業報告等の監査結果

- ① 事業報告及びその附属明細書は、法令及び定款に従い、会社の状況を正しく示しているものと認めます。
- ② 取締役の職務の執行に関する不正の行為又は法令若しくは定款に違反する重大な事実は認められません。
- ③ 内部統制システムに関する取締役会決議の内容は相当であると認めます。また、当該内部統制システムに関する事業報告の記載内容及び取締役の職務の執行についても、指摘すべき事項は認められません。

(2) 計算書類及びその附属明細書の監査結果

会計監査人有限責任 あずさ監査法人の監査の方法及び結果は相当であると認めます。

(3) 連結計算書類の監査結果

会計監査人有限責任 あずさ監査法人の監査の方法及び結果は相当であると認めます。

2024年7月17日

株式会社GameWith 監査役会

常勤監査役（社外監査役） 半 谷 智 之 ⑩

社外監査役 後 藤 勝 也 ⑩

社外監査役 森 田 徹 ⑩

以 上

株主総会参考書類

第1号議案 取締役6名選任の件

取締役全員（6名）は、本株主総会終結の時をもって任期満了となります。
つきましては、社外取締役3名を含む取締役6名の選任をお願いするものであります。
取締役候補者は、次のとおりであります。

新任	新任取締役候補者	再任	再任取締役候補者
社外	社外取締役候補者	独立役員	独立役員候補者

候補者 番号	氏名	現在の当社における 地位及び担当	当事業年度の 取締役会出席回数
1	 いま いずみ たく や 今泉 卓也	再任 代表取締役社長 兼 執行役員	100% (18回/18回)
2	 ひ よし ひで ゆき 日吉 秀行	再任 取締役 兼 執行役員 経営管理部長 兼 人材採用部長	100% (18回/18回)
3	 や ぎき たか ひろ 矢崎 高広	再任 取締役 兼 執行役員 営業戦略部長 兼 コミュニケーションデザイン室長	100% (14回/14回)
4	 たけ ち とも ゆき 武市 智行	再任 社外 独立役員 社外取締役	100% (18回/18回)
5	 はま むら ひろ かず 濱村 弘一	再任 社外 独立役員 社外取締役	100% (18回/18回)
6	 こ ばやし とおる 小林 徹	新任 社外 —	—% (一回/一回)

(注) 矢崎高広氏につきましては、2023年8月23日開催の定時株主総会において新任取締役に就任後の取締役会出席状況になります。

代表取締役社長 兼 執行役員

1 いま いずみ 今泉 たく や 卓也

再任



生年月日	1989年3月19日生（満35歳）
所有する当社株式の数	5,378,600株
当社との特別の利害関係	なし
取締役在任年数	11年2ヶ月（本株主総会終結時）
取締役会の出席状況	100%（18回中18回）

■ 取締役候補者の選任理由

当社創業以来、代表取締役として経営の舵取りを担い、当社グループの成長を牽引してまいりました。また、企業経営者としての高い見識を有し、業界の動向にも精通しております。当社グループの企業価値の向上に寄与することが期待できる人材であることから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

- 2012年6月 株式会社COSMONAUTS 取締役
- 2013年6月 当社設立 代表取締役社長
- 2020年6月 当社 代表取締役社長 兼 執行役員（現任）
- 2021年11月 株式会社DetonatioN 取締役（現任）

取締役 兼 執行役員
経営管理部長 兼 人材採用部長

2 ^{ひ よし}日吉 ^{ひで ゆき}秀行

再任



生年月日	1975年5月3日生（満49歳）
所有する当社株式の数	1,400株
当社との特別の利害関係	なし
取締役在任年数	2年（本株主総会終結時）
取締役会への出席状況	100%（18回中18回）

■ 取締役候補者の選任理由

管理部門業務における豊富な経験と幅広い見識を有しており、経営管理、人事、財務経理、法務等の管理部門統括責任者として、経営全般にわたり重要な役割を担ってきました。当社グループのさらなる成長に向けた事業戦略を支える経営基盤の強化や、一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

1998年4月 株式会社大庄 入社
2015年2月 株式会社ウィルグループ 入社
2018年4月 当社 入社
2018年8月 当社 総務人事部長
2019年8月 当社 執行役員 経営管理部長 兼 人事部長
2020年8月 株式会社アットウィキ 取締役
2020年9月 当社 執行役員 経営管理部長 兼 法務・渉外部長
2020年12月 株式会社アットウィキ 代表取締役社長
2021年8月 株式会社アットウィキ 取締役
2021年9月 株式会社GameWith NFT 代表取締役社長
2022年4月 当社 執行役員 経営管理部長 兼 法務・渉外部長 兼 財務経理部長
2022年8月 当社 取締役 兼 執行役員 経営管理部長 兼 法務部長 兼 財務経理部長
2022年10月 当社 取締役 兼 執行役員 経営管理部長 兼 財務経理部長
2022年12月 当社 取締役 兼 執行役員 経営管理部長
2023年4月 当社 取締役 兼 執行役員 経営管理部長 兼 人材採用部長（現任）

取締役 兼 執行役員
営業戦略部長 兼 コミュニケーションデザイン室長

3 やざき たかひろ 矢崎 高広 再任



生年月日 1988年11月3日生（満35歳）
所有する当社株式の数 2,000株
当社との特別の利害関係 なし
取締役在任年数 1年（本株主総会最終時）
取締役会の出席状況 100%（14回中14回）

■ 取締役候補者の選任理由

メディア事業領域に関する高い専門性や豊富な経験を有しており、当社のコンテンツ部門及びコミュニケーションデザイン部門の責任者を務めております。ゲーム全般にわたる広範な知識や実務に精通し、今後も当社発展の一翼を担うことが期待できると判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

2015年10月 株式会社ベアシック 入社
2016年3月 当社 入社
2019年1月 当社 攻略コンテンツ部長
2021年12月 株式会社GameWith Contents Studio 代表取締役社長（現任）
2022年7月 当社 執行役員 攻略メディア事業部長
2023年5月 当社 執行役員 攻略メディア事業部長 兼 コミュニケーションデザイン室長
2023年8月 当社 取締役 兼 執行役員 攻略メディア事業部長 兼 コミュニケーションデザイン室長
2024年1月 当社 取締役 兼 執行役員 営業戦略部長 兼 コミュニケーションデザイン室長（現任）

社外取締役

4 ^{たけち}武市 ^{ともゆき}智行

再任

社外

独立役員



生年月日	1955年11月6日生（満68歳）
所有する当社株式の数	—
当社との特別の利害関係	なし
社外取締役在任年数	8年3ヶ月（本株主総会終結時）
取締役会への出席状況	100%（18回中18回）

■ 社外取締役候補者の 選任理由及び期待される 役割の概要

上場企業（エンターテインメント事業）における会社経営者及び経営コンサルタントとして豊富な経験と幅広い見識を有しております。業界に関する深い専門の見識を当社の経営に反映することにより、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

1979年4月 株式会社四国銀行 入行
1996年5月 株式会社スクウェア（現 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス） 入社
1996年6月 同社 代表取締役社長
2000年5月 同社 代表取締役会長
2001年6月 株式会社ドリーミュージック設立 代表取締役
2008年6月 株式会社AQインタラクティブ（現 株式会社マーベラス） 代表取締役社長
2009年10月 株式会社武市コミュニケーションズ設立 代表取締役社長（現任）
2012年3月 株式会社Aiming 社外取締役（現任）
2015年4月 当社 監査役
株式会社SHIFT PLUS 取締役
2015年10月 株式会社UEIソリューションズ（現 株式会社アルファコード） 監査役
2016年5月 当社 社外取締役（現任）
2016年12月 株式会社ジモフル 社外取締役
2017年3月 株式会社UEIソリューションズ（現 株式会社アルファコード） 取締役
2017年10月 株式会社プレースホルダ（現 株式会社リトプラ） 社外取締役（現任）
2018年6月 株式会社アルファコード 取締役会長
2021年3月 株式会社エアークローゼット 社外取締役（現任）
2023年12月 株式会社アルファコード 代表取締役会長 兼 社長（現任）

社外取締役

5 はま むら ひろ かず
濱村 弘一

再任

社外

独立役員



生年月日	1961年2月8日生（満63歳）
所有する当社株式の数	—
当社との特別の利害関係	なし
社外取締役在任年数	5年（本株主総会最終時）
取締役会の出席状況	100%（18回中18回）

社外取締役候補者の 選任理由及び期待される 役割の概要

コンテンツ事業における会社経営者として、豊富な経験と幅広い見識を有しております。客観的な見地からいただく深い知識と専門性に基づいた適切なアドバイスを当社経営に反映することにより、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

1985年4月 株式会社アスキー 入社
 2000年4月 株式会社エンターブレイン（現 株式会社KADOKAWA） 代表取締役社長
 2005年6月 株式会社キャラクター・アンド・アニメ・ドット・コム（現 株式会社キャラアニ） 取締役
 2008年5月 一般社団法人デジタルメディア協会 理事（現任）
 2009年4月 株式会社角川ゲームス 取締役
 2009年10月 株式会社角川コンテンツゲート（現 株式会社ブックウォーカー） 代表取締役社長
 2013年4月 株式会社角川グループホールディングス（現 株式会社KADOKAWA） 常務取締役
 2014年10月 株式会社KADOKAWA・DWANGO（現 株式会社KADOKAWA） 取締役
 2017年7月 株式会社Gzブレイン（現 KADOKAWA Game Linkage） 代表取締役社長
 2018年1月 一般社団法人日本eスポーツ連合 理事（現任）
 2018年11月 カドカワ株式会社（現 株式会社KADOKAWA） デジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザー（現任）
 2019年8月 当社 社外取締役（現任）
 2020年12月 株式会社スナッグルアップ 取締役
 2023年5月 株式会社スナッグルアップソリューションズ 取締役

こばやし
6 小林

とおる
徹
新任
社外



生年月日	1966年12月29日生（満57歳）
所有する当社株式の数	—
当社との特別の利害関係	なし
社外取締役在任年数	一年（本株主総会終結時）
取締役会の出席状況	—%（一回中一回）

社外取締役候補者の 選任理由及び期待される 役割の概要

通信事業における会社経営者及び業務執行者として、豊富な経験と実績を有しております。その専門的・客観的知見からいただくアドバイスにより、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、選任をお願いするものであります。

略歴、地位、担当及び重要な兼職の状況

1991年4月	丸紅株式会社	入社
2011年4月	丸紅泰国会社（タイバンコク駐在）	
2018年4月	丸紅株式会社	ICTビジネス第二部長
	MXモバイルリング株式会社	取締役
	丸紅無線通信株式会社	取締役
	モバイルケアテクノロジーズ株式会社	取締役
2019年4月	丸紅OKIネットソリューションズ株式会社（現 丸紅ネットワークソリューションズ株式会社）	代表取締役社長
2024年4月	アルテリア・ネットワークス株式会社	社長補佐 新規事業本部長 兼 法人事業本部長代行
2024年5月	同社	常務執行役員新規事業本部長 兼 法人事業本部長代行（現任）
	GameWith ARTERIA株式会社	代表取締役社長（現任）

- (注) 1. 各候補者と当社との間には、特別の利害関係はありません。
2. 武市智行氏、濱村弘一氏及び小林徹氏は、社外取締役候補者であります。
3. 武市智行氏及び濱村弘一氏は、現在当社の社外取締役であります。それぞれの社外取締役としての在任期間は、本株主総会終結の時をもって武市智行氏が8年3ヶ月、濱村弘一氏が5年となります。
4. 当社は武市智行氏及び濱村弘一氏との間で、会社法第427条第1項の規定に基づき、同法第423条第1項の損害賠償責任を限定する契約を締結しており、当該契約の概要は、本招集ご通知書面の事業報告「会社役員状況」に記載のとおりです。なお、両氏の再任が承認された場合には、同様の契約を締結予定であり、当該契約に基づく損害賠償責任の限度額は、金200万円以上であらかじめ定めた額

- と会社法第425条第1項に定める最低責任限度額とのいずれか高い額といたします。また、小林徹氏の選任が承認された場合には、同様の責任限定契約を締結する予定であります。
5. 当社は、武市智行氏及び濱村弘一氏を東京証券取引所の定めに基づく独立役員として指定し、同取引所に届け出ております。なお、両氏の再任が承認された場合には、引き続き独立役員とする予定であります。
 6. 当社は保険会社との間で会社法第430条の3第1項に規定する役員等賠償責任保険契約を締結しており、当該保険契約の概要は、本招集ご通知書面の事業報告「会社役員 の 状況」に記載のとおりです。取締役候補者の選任が承認されますと、引き続き当該保険契約の被保険者に含まれることとなります。また、当該保険契約は次回更新時においても同内容での更新を予定しております。

第2号議案 監査役3名選任の件

監査役全員（3名）は、本定時株主総会終結の時をもって任期満了となります。
つきましては、監査役3名の選任をお願いするものであります。
なお、本議案に関しましては、監査役会の同意を得ております。
監査役候補者は次のとおりであります。

再任 再任監査役候補者
社外 社外監査役候補者

独立役員 独立役員候補者

候補者 番号	氏名	現在の当社に おける地位	当事業年度の 取締役会 出席回数	当事業年度の 監査役会 出席回数
1	 <p>はん がい とも ゆき 半谷 智之</p>	<p>再任 社外 独立役員</p> <p>常勤監査役 (社外監査役)</p>	100% (18回/18回)	100% (13回/13回)
2	 <p>ご とう かつ なり 後藤 勝也</p>	<p>再任 社外 独立役員</p> <p>社外監査役</p>	100% (18回/18回)	100% (13回/13回)
3	 <p>もり た とおる 森田 徹</p>	<p>再任 社外 独立役員</p> <p>社外監査役</p>	100% (18回/18回)	100% (13回/13回)

常勤監査役（社外監査役）

1 はん がい とも ゆき
半谷 智之

再任

社外

独立役員



生年月日	1959年2月13日生（満65歳）
所有する当社株式の数	8,000株
当社との特別の利害関係	なし
監査役在任年数	9年4ヶ月（本株主総会最終時）
取締役会の出席状況	100%（18回中18回）
監査役会の出席状況	100%（13回中13回）

■ 社外監査役候補者の選任理由

金融機関での経験と財務等に関する幅広い知見を有しているだけでなく、インターネット事業やコンテンツ事業における企業経営や事業活動に伴うリスク等についても深く精通しております。これらの豊富な見識に基づく確かな指導や助言により、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位及び重要な兼職の状況

1984年4月 株式会社東北中谷 入社
1985年12月 富国生命保険相互会社 入社
1991年3月 日本インベストメント・ファイナンス株式会社（現 大和企業投資株式会社） 入社
2009年4月 DSキャピタル事務サービス株式会社 代表取締役
2011年1月 株式会社エクストリーム 監査役
株式会社イストピカ 監査役
2011年5月 株式会社リアルワールド（現 株式会社デジタルプラス） 監査役
2013年10月 株式会社クロスゲームズ 監査役（非常勤）
2014年6月 株式会社ワンダーラスト 監査役（非常勤）
2015年4月 当社 常勤監査役（社外監査役・現任）
2015年10月 株式会社アンビション 代表取締役社長
2015年11月 株式会社奇兵隊 監査役（非常勤）
2016年3月 株式会社アンビション 取締役（非常勤）
2016年12月 株式会社リアルワールド（現 株式会社デジタルプラス） 取締役 監査等委員（非常勤）
2019年12月 株式会社アットウィキ 監査役（現任）
2020年10月 株式会社ポリグロッツ 社外監査役（現任）
2021年11月 株式会社GameWith Contents Studio 監査役（現任）
2021年12月 株式会社DetonatioN 監査役（現任）
2022年8月 株式会社GameWith NFT 監査役（現任）
2023年7月 株式会社ヒュープロ 社外監査役（非常勤・現任）

社外監査役

ごとう かつなり
2 後藤 勝也

再任

社外

独立役員



生年月日	1971年9月15日生（満52歳）
所有する当社株式の数	—
当社との特別の利害関係	なし
監査役在任年数	9年4ヶ月（本株主総会終結時）
取締役会の出席状況	100%（18回中18回）
監査役会の出席状況	100%（13回中13回）

■ 社外監査役候補者の選任理由

弁護士として、企業の危機管理やコンプライアンス体制に関する幅広い知見を有しております。法律の専門家としての的確な指導や助言により、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位及び重要な兼職の状況

- 1994年4月 アンダーセン・コンサルティング（現 アクセンチュア株式会社） 入社
- 1998年4月 弁護士登録
長島・大野法律事務所（現 長島・大野・常松法律事務所） 入所
- 2001年1月 AZX Professionals Group創設 パートナー CEO（現任）
AZX総合法律事務所設立 パートナー CEO（現任）
- 2005年9月 ファーストエージェント株式会社（現 AZXビジネスサポート株式会社）設立 代表取締役社長（現任）
- 2005年12月 エイジックス株式会社（現 AZX Group株式会社） 代表取締役（現任）
- 2013年4月 弁護士法人AZX総合法律事務所設立 代表社員（現任）
- 2015年4月 当社 社外監査役（現任）

社外監査役

3 もり た
森田とおる
徹再任
社外
独立役員

生年月日	1961年12月23日生（満62歳）
所有する当社株式の数	—
当社との特別の利害関係	なし
監査役に在任年数	8年3ヶ月（本株主総会終結時）
取締役会の出席状況	100%（18回中18回）
監査役会の出席状況	100%（13回中13回）

■ 社外監査役候補者の選任理由

長きにわたってエンターテインメント業界やコンテンツ事業に携わり、豊富な実務経験を有しております。これらの知見に基づく確かな指導や助言により、当社グループの成長及び一層のコーポレート・ガバナンス強化が期待できる人材と判断したことから、引き続き選任をお願いするものであります。

■ 略歴、地位及び重要な兼職の状況

1984年4月 株式会社三井銀行（現 株式会社三井住友銀行） 入行
 1992年3月 株式会社スクウェア（現 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス） 入社 社長室長
 1996年6月 同社 取締役 社長室長
 1998年1月 同社 取締役 業務部長
 2001年10月 株式会社ドリーミュージック 入社 経営管理部長
 2003年11月 同社 総務部長
 2005年3月 同社 管理統括部長 兼 経理部長
 2005年8月 同社 常務取締役
 2006年6月 同社 取締役管理部長
 2015年4月 同社 取締役制作管理部長
 2016年5月 当社 社外監査役（現任）
 株式会社ドリーミュージック 監査役
 2017年6月 株式会社アルファコード 監査役（現任）
 2021年6月 株式会社ドリーミュージック 取締役管理部長（現任）

- （注） 1. 各候補者と当社との間には、特別の利害関係はありません。
 2. 上記の監査役候補者3名全員は、社外監査役候補者であります。
 3. 半谷智之氏は、当社の子会社である株式会社アットウィキ、株式会社GameWith Contents Studio、株式会社Detonation及び株式会社GameWith NFTの監査役であります。
 4. 当社は、半谷智之氏、後藤勝也氏及び森田徹氏との間で会社法第427条第1項の規定に基づき、同法第423条第1項の損害賠償責任を限定する契約を締結しており、当該契約の概要は、本招集ご通知書

面の事業報告「会社役員の状況」に記載のとおりです。なお、3氏の再任が承認された場合には、同様の契約を締結予定であり、当該契約に基づく損害賠償責任の限度額は、金200万円以上であらかじめ定めた額と会社法第425条第1項に項に定める最低責任限度額とのいずれか高い額といたします。

5. 当社は半谷智之氏、後藤勝也氏及び森田徹氏を、東京証券取引所の定めに基づく独立役員として指定し、同取引所に届け出ております。なお、半谷智之氏、後藤勝也氏及び森田徹氏の再任が承認された場合には、引き続き独立役員とする予定であります。
6. 当社は保険会社との間で会社法第430条の3第1項に規定する役員等賠償責任保険契約を締結しており、当該保険契約の概要は、本招集ご通知書面の事業報告「会社役員の状況」に記載のとおりです。監査役候補者の選任が承認されますと、引き続き当該保険契約の被保険者に含まれることとなります。また、当該保険契約は次回更新時においても同内容での更新を予定しております。

<ご参考>本株主総会終了後の取締役（予定）・監査役（予定）のスキルマトリックス

専門性・経験を発揮できる分野	氏名/就任予定の地位									スキルの選定理由
	今泉卓也 取締役	日吉秀行 取締役	矢崎高広 取締役	武市智行 取締役	濱村弘一 取締役	小林徹 取締役	半谷智之 監査役	後藤勝也 監査役	森田徹 監査役	
業界の知識・理解	○		○	○	○	○			○	当社は「ゲームをより楽しめる世界を創る」という企業理念のもと、ゲーム情報メディア、eスポーツ、NFT領域及び光回線分野での事業を営んでおり、各業界に関する知識は持続的な成長戦略の策定や事業環境の把握のために必要なことから、重要なスキルとして「業界の知識・理解」を選定しています。
法務・リスクマネジメント	○	○					○	○		経営理念並びに倫理規定に基づくコンプライアンスを踏まえたリスクマネジメントを推進していくことは、当社グループが持続的な発展と企業価値の向上を続けていくうえで必要となるため、重要なスキルとして「法務・リスクマネジメント」を選定しています。
財務会計		○					○	○	○	正確な財務報告はもちろん、強固な財務基盤を構築し、持続的な企業価値向上に向けた成長投資の推進と株主還元強化を実現する財務戦略策定のためには、財務・会計分野における確かな知識・経験が必要となるため、重要なスキルとして「財務会計」を選定しています。
IT・DX	○	○		○	○	○				テクノロジーを駆使した業務効率化、ステークホルダーへの高度なサービスの提供、また、セキュリティ対策やシステムの一層の安定稼働を実現するためには、テクノロジー・開発の知見が必要となるため、重要なスキルとして「IT・DX」を選定しています。
人事	○	○	○							社員の挑戦や自己実現を支援する人事制度改革、新しい働き方の提案及びブランド力向上等を実現するためには、人材開発・働く環境の整備・健康経営及び多様な人材登用等の分野での確かな知識・経験が必要なことから、重要なスキルとして「人事」を選定しています。
サステナビリティ		○								持続可能な社会実現に向けて企業に求められる役割が重要視されている中、当社グループが持続的に発展し、企業価値を向上させていくためには、社会課題の解決を図りながら企業としての社会価値を高めていくことが必要となるため、重要なスキルとして「サステナビリティ」を選定しています。

※本表は各取締役・監査役が有する全てのスキルを表すものではありません。

なお、当事業年度より、「企業経営 経営戦略」及び「内部統制」についてはメンバー全員に対して期待する専門性・知見であることから、スキルマトリックスの項目としては扱っておりません。

以 上

UD FONT

見やすいユニバーサルデザイン
フォントを採用しています。