

## 2020年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年5月14日

上場会社名 株式会社イグニス 上場取引所 東  
 コード番号 3689 URL <https://1923.co.jp>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 銭 鋌  
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員CFO (氏名) 松本 智仁 TEL 03-6408-6820  
 四半期報告書提出予定日 2020年5月14日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有  
 四半期決算説明会開催の有無：有

(百万円未満切捨て)

### 1. 2020年9月期第2四半期の連結業績（2019年10月1日～2020年3月31日）

#### (1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期第2四半期	2,992	10.2	142	—	45	—	△175	—
2019年9月期第2四半期	2,715	9.9	△514	—	△559	—	△454	—

(注) 包括利益 2020年9月期第2四半期 △174百万円 (—%) 2019年9月期第2四半期 △627百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年9月期第2四半期	△11.98	—
2019年9月期第2四半期	△32.44	—

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年9月期第2四半期	4,277	2,101	48.8
2019年9月期	3,956	2,266	56.9

(参考) 自己資本 2020年9月期第2四半期 2,086百万円 2019年9月期 2,250百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2020年9月期	—	0.00	—	—	—
2020年9月期（予想）	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無：無

### 3. 2020年9月期の連結業績予想（2019年10月1日～2020年9月30日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	5,000	△10.2	—	—	—	—	—	—	—

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無  
新規 一社（社名）、除外 一社（社名）

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2020年9月期2Q	14,723,800株	2019年9月期	14,662,600株
② 期末自己株式数	2020年9月期2Q	43,321株	2019年9月期	43,295株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年9月期2Q	14,629,590株	2019年9月期2Q	14,005,675株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P5、「当四半期決算に関する定性的情報（4）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	4
(3) キャッシュ・フローの状況	5
(4) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における世界経済及び我が国経済は、米中の貿易摩擦に加えて、2020年2月以降、新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響により、国内外ともに先行きが不透明な状況にあります。

このような状況の中、当社グループ（当社及び関係会社）は「世界にインパクトを与えなければ、気がすまない」という経営理念及び「次のあたりまえを創る。何度でも」というミッションのもと、インターネット、スマートフォン等を通じたさまざまなビジネス領域において、多くのユーザーに支持されるサービスの企画・制作・運営を行ってまいりました。

当社グループは、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを従来の「スマートフォンアプリ事業」の単一セグメントから、「マッチング事業」、「エンターテック事業」及び「ゲーム事業」の3区分に変更いたしました。これは、2019年11月13日に当社の取締役会において、株式会社スタジオキングが展開するゲーム事業の譲渡に関する基本合意を決議したように、当社グループが属する事業環境の変化や事業規模の変化に迅速かつ適切に対応し、事業の選択と集中による早期収益化の実現を図る必要があることから、経営管理手法を見直したことによるものであります。

当第2四半期連結累計期間においては、前連結会計年度に引き続き高成長を続けている「マッチング事業」が、売上高・営業利益に大きく貢献いたしました。「エンターテック事業」においては、バーチャルライブアプリ「INSPIX LIVE」の大型アップデートに向けた開発投資を積極的に行いました。一方で、事業の選択と集中の観点から、「ゲーム事業」において、新規開発の凍結、『でみめん』のサービス終了を実施しました。また、2020年3月2日に、『ぼくとドラゴン』と『猫とドラゴン』の2タイトルに係る事業等の株式会社ドリコムへの譲渡が完了いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は2,992,733千円（前年同四半期比10.2%増）、営業利益は142,585千円（前年同四半期は514,436千円の営業損失）、経常利益は45,521千円（前年同四半期は559,067千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は175,241千円（前年同四半期は454,344千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

各セグメントの経営成績は以下のとおりであります。

なお、第1四半期連結会計期間より報告セグメントを変更しており、以下の前年同四半期比較については、前年同四半期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

セグメントの名称	売上高（千円）			セグメント利益又は損失（千円）		
	前第2四半期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	増減	前第2四半期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	増減
マッチング事業	1,345,143	1,920,059	574,915	295,522	617,982	322,459
エンターテック事業	23,240	148,136	124,896	△642,541	△706,210	△63,669
ゲーム事業	1,280,319	878,675	△401,644	76,354	297,989	221,635
その他	67,067	45,861	△21,205	△243,772	△67,175	176,596
合計	2,715,771	2,992,733	276,961	△514,436	142,585	657,022

## 1. マッチング事業

マッチング事業では、恋愛・婚活マッチングサービス『with』を提供しています。当サービスは、2015年9月にサービスを開始した、SMS（ショートメッセージサービス）またはFacebook認証で簡単に会員登録が可能な恋愛・婚活サービスです。メンタリストDaiGo氏監修のもと、統計学×心理学により「運命よりも、確実。」をコンセプトとして、相性の良いお相手を探せるサービスを目指しています。現在、WEBサイト、iOSアプリ、Androidアプリの3つのプラットフォームで提供しています。

当第2四半期連結累計期間におけるマッチング事業は、この『with』において、他社類似サービスとの差別化を図るべく、心理学やAIを活用して最適な男女のマッチングを目指し、季節イベントや各種診断イベントの実施などの施策を講じてまいりました。また、国内でオンラインマッチングサービスが急速に浸透してきていることから、プロモーションによる新規流入だけでなく、クチコミによる新規流入も増加傾向にあり、2020年3月末時点におけるユーザー数は290万人を突破するなど、サービスは順調に成長しています。当該サービスについては、売上高・営業利益への貢献度が高いサービスへと成長しており、引き続きユーザービリティの向上や精度の高いマッチングを実現する機能、診断イベントを継続的に実施していくことで、ユーザー満足度の高い唯一無二の恋愛・婚活マッチングサービスを目指してまいります。

なお、当社グループは、新型コロナウイルス感染症拡大を踏まえた政府の要請（外出制限）により、当初、『with』においてユーザーの利用頻度が低下する可能性があるかと予測しておりました。しかし、2020年4月23日発表の適時開示「（開示事項の経過）新型コロナウイルス感染症の影響について」に記載の通り、引き続き堅調に推移しており、現時点において当該事業への業績に与える影響は軽微であると考えています。

この結果、当セグメントの売上高は1,920,059千円（前年同四半期比42.7%増）、セグメント利益は617,982千円（前年同四半期比109.1%増）となりました。

## 2. エンターテック事業

エンターテック事業は、「音楽体験の、次のあたりまえを創る」ことを目的に、主に、パルス株式会社によるバーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』を開発・提供するとともに、芸能プロダクションの運営を行う株式会社VOYZ ENTERTAINMENTによる、『VOYZ BOY』等、IP（注1）の創出に取り組んでいます。

パルス株式会社では、VR技術による音楽ライブを生配信するシステムの企画・開発・運営をしています。当該システムは様々な環境に合わせて配信できる仕組みを構築することで、既存の動画配信サイトへの生配信だけでなく、VR・AR動画の生配信も可能としています。2019年8月13日にリリースしたバーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』は、このシステムを活用し、スマートフォンとスマートフォン向けVRゴーグルを組み合わせることで、VRによる新たな音楽ライブを体験できるものです。現在『INSPIX LIVE』は、より理想的な顧客体験を実現するためにライブ特化型仮想空間SNS『INSPIX WORLD』への大型アップデートを行っており、6組のパートナー参画が決定している他、新たに株式会社バンダイナムコアーツ及び株式会社バンダイナムコライブクリエイティブの参画も決定いたしました。今後、複数の他社IPが『INSPIX WORLD』（現『INSPIX LIVE』）上でバーチャルライブの実施を予定しているなど、他社IPの誘致も順調に進んでいます。IPの創出にあたっては、業務提携先であるVRタレントのマネジメントを専門とする株式会社岩本町芸能社所属のVRアイドル『えのぐ』が、バーチャルライブプラットフォームの技術を活用し積極的に様々な活動をしています。

芸能プロダクションの運営を行う株式会社VOYZ ENTERTAINMENTは、所属タレントである三次元のボーイズグループ『VOYZ BOY』と、「二次元と三次元を行き来する」5人組ボーイズグループ『学芸大青春（ガクゲイダイジュネス）』が活動をしています。『VOYZ BOY』は2019年5月より本格的に活動をスタートし、その後、定期イベントやファンミーティング、一部メンバーによるテレビ・舞台出演等を行っています。また、『学芸大青春（ガクゲイダイジュネス）』は、2019年9月に活動開始後、音楽配信（販売）等を行っています。

なお、2020年4月23日発表の適時開示「（開示事項の経過）新型コロナウイルス感染症の影響について」に記載の通り、新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、2020年4月7日に政府より発令された緊急事態宣言を受け、株式会社VOYZ ENTERTAINMENTは、所属タレントによるイベントにおいて、当面の間一部中止や延期、内容変更することを決定いたしました。一方で、パルス株式会社において実施している『INSPIX WORLD』への大型アップデート及び他社IPのVRライブの企画・制作につきましては、在宅勤務の増加により若干の生産性の低下がみられるものの、現時点においては事業推進上で重要な影響はないものと考えており、引き続き事業投資を継続しています。そのため、新型コロナウイルス感染症の感染拡大が、現時点において当該事業への業績に与える影響は軽微であると考えています。

この結果、当セグメントの売上高は148,136千円（前年同四半期比537.4%増）、セグメント損失は706,210千円（前年同四半期は642,541千円のセグメント損失）となりました。

## 3. ゲーム事業

ゲーム事業では、スマートフォン向けゲームアプリやブラウザゲーム（注2）の企画・開発・運営を行っており、主要なゲームとして、スマートフォン向けゲームアプリでは『ぼくとドラゴン』、『でみめん』を、ブラウザゲームでは『猫とドラゴン』を提供しています。

当第2四半期連結累計期間におけるゲーム事業は、配信開始から6年目に突入した主力タイトル『ぼくとドラゴン』と、2019年4月3日に配信を開始した、イグニスグループ初のブラウザゲームである『猫とドラゴン』が、既存ユーザーの満足度向上と収益の安定化を目指すため、季節イベントの強化や、他社有名IPとのコラボレーションを実施するなど、ユーザーとのエンゲージメントを高めるサービス運用をまいりました。一方で、2018年12月12日に提供を開始いたしました、女性をターゲットにした新作スマホRPG『でみめん』は、ユーザー課金率及び新規ユーザー獲得数が伸び悩み、新キャラクターや各種イベントの実施など施策を講じてまいりましたが、大幅な改善に至らなかったことから、2019年12月12日をもってサービスを終了することとなりました。

また、事業の選択と集中の観点から新規開発を凍結するとともに、2020年3月2日付で、『ぼくとドラゴン』と『猫とドラゴン』の2タイトルに係る事業等の株式会社ドリコムへの譲渡が完了いたしました。

この結果、当セグメントの売上高は878,675千円（前年同四半期比31.4%減）、セグメント利益は297,989千円（前年同四半期比290.3%増）となりました。

#### 4. その他

報告セグメントに含まれない事業セグメントとして、求人サービス及び転職エージェントサービス、医療機関向けSaaS、VR医療等の事業セグメントにより構成されています。

求人サービス及び転職エージェントサービスでは、グラム株式会社において、性格傾向データを活用した求人サービス『jobgram』と転職エージェントサービス『jobgramエージェント』を展開しています。

医療機関向けSaaSでは、株式会社イグニスメディカルケアソリューションズがオンライン診療を目的とした医療機関向けのソフトウェアの企画・開発・運営を行っており、『FOREST』というソフトウェアをオンライン診療と相性が良い医療機関に対して提供しています。

VR医療では、パルス株式会社において順天堂大学との間で共同研究を行い、2019年6月にパイロット版の提供を開始したVRを用いた慢性疼痛の緩和システム『うららかVR』のサービス開始に向け研究開発を行っています。

当第2四半期連結累計期間において、主にグラム株式会社のサービスを展開する一方で、医療機関向けSaaSとVR医療に関しては、現時点では投資フェーズであるものの、サービス改善に努めてまいりました。

この結果、その他の売上高は45,861千円（前年同四半期比31.6%減）、セグメント損失は67,175千円（前年同四半期は243,772千円のセグメント損失）となりました。

- (注) 1. IPとは、Intellectual Propertyの略で、著作権や商標権等の知的財産のことです。  
2. ブラウザゲームとは、ダウンロード不要で、ウェブブラウザがあれば遊べるゲームのことです。

#### (2) 財政状態に関する説明

##### (資産)

当第2四半期連結会計期間末の総資産は4,277,490千円となり、前連結会計年度末に比べ321,489千円増加いたしました。流動資産は2,295,263千円（前連結会計年度末比579,632千円増）となりました。主な増加要因は、代表取締役から総額500,000千円を借り入れたこと等により現金及び預金が295,636千円増加したことによるものであります。また、固定資産は1,982,226千円（前連結会計年度末比258,143千円減）となりました。主な減少要因は、『ぼくとドラゴン』と『猫とドラゴン』の2タイトルに係る事業等の譲渡等に伴い無形固定資産が201,312千円減少したことによるものであります。

##### (負債)

当第2四半期連結会計期間末の負債は2,175,712千円となり、前連結会計年度末に比べ486,000千円増加いたしました。流動負債は1,501,285千円（前連結会計年度末比191,745千円増）となりました。主な増加要因は、未払金が211,242千円、資産除去債務が32,610千円増加したこと、主な減少要因は、未払法人税等が102,405千円減少したことによるものであります。また、固定負債は674,426千円（前連結会計年度末比294,254千円増）となりました。主な増加要因は、代表取締役から総額500,000千円を借り入れたこと等により長期借入金が367,564千円増加したことによるものであります。

##### (純資産)

当第2四半期連結会計期間末の純資産は2,101,778千円となり、前連結会計年度末に比べ164,511千円減少いたしました。主な減少要因は、利益剰余金が175,241千円減少したことによるものであります。

(3) キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は405,415千円となり、前連結会計年度末に比べ195,636千円増加いたしました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とその要因は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間における営業活動による資金の増加は82,941千円（前年同四半期は855,933千円の減少）となりました。主な増加要因は、税金等調整前四半期純利益113,579千円、減価償却費161,874千円、投資有価証券評価損150,552千円によるもの、主な減少要因は、持分変動利益192,586千円、法人税等の支払額340,373千円によるものであります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間における投資活動による資金の減少は265,282千円（前年同四半期は401,676千円の減少）となりました。主な減少要因は、定期預金の預入による支出100,000千円及び無形固定資産の取得による支出257,380千円によるものであります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間における財務活動による資金の増加は377,874千円（前年同四半期は1,394,650千円の増加）となりました。主な増加要因は、長期借入れによる収入535,517千円によるもの、主な減少要因は長期借入金の返済による支出167,964千円であります。

(4) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2020年9月期の連結業績予想につきましては、2020年5月11日に公表いたしました「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」の内容に変更はございません。なお、業績予想は、同資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成しており、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	209,779	505,415
売掛金	654,618	615,561
営業貸付金	1,294,457	1,276,076
仕掛品	—	52,965
貯蔵品	5,194	5,194
その他	402,200	691,685
貸倒引当金	△850,618	△851,634
流動資産合計	1,715,630	2,295,263
固定資産		
有形固定資産	265,602	218,461
無形固定資産		
ソフトウェア	523,073	321,761
無形固定資産合計	523,073	321,761
投資その他の資産		
投資有価証券	250,008	222,029
長期未収入金	902,416	1,032,230
その他	1,015,145	905,620
貸倒引当金	△715,876	△717,876
投資その他の資産合計	1,451,694	1,442,004
固定資産合計	2,240,370	1,982,226
資産合計	3,956,001	4,277,490
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	46,300	53,879
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	180,717	180,705
未払金	249,635	460,877
未払法人税等	371,946	269,541
資産除去債務	—	32,610
その他	360,940	403,672
流動負債合計	1,309,539	1,501,285
固定負債		
長期借入金	177,002	544,566
資産除去債務	203,170	129,860
固定負債合計	380,172	674,426
負債合計	1,689,711	2,175,712
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,234,050	2,239,234
資本剰余金	2,140,054	2,145,238
利益剰余金	△2,071,201	△2,246,442
自己株式	△52,255	△52,281
株主資本合計	2,250,649	2,085,748
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△1,060	△1,032
為替換算調整勘定	937	1,461
その他の包括利益累計額合計	△122	428
新株予約権	15,027	15,009
非支配株主持分	735	591
純資産合計	2,266,289	2,101,778
負債純資産合計	3,956,001	4,277,490



## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
売上高	2,715,771	2,992,733
売上原価	617,171	452,327
売上総利益	2,098,599	2,540,405
販売費及び一般管理費	2,613,036	2,397,820
営業利益又は営業損失(△)	△514,436	142,585
営業外収益		
受取利息	1,019	141
為替差益	1,094	—
保険返戻金	—	4,568
雑収入	2,392	1,022
営業外収益合計	4,506	5,731
営業外費用		
支払利息	3,148	3,040
持分法による投資損失	17,714	65,459
雑損失	28,275	34,296
営業外費用合計	49,138	102,796
経常利益又は経常損失(△)	△559,067	45,521
特別利益		
投資有価証券売却益	323,296	11,211
関係会社株式売却益	—	34,788
新株予約権戻入益	1,686	—
持分変動利益	—	192,586
特別利益合計	324,982	238,586
特別損失		
投資有価証券評価損	—	150,552
減損損失	—	19,975
固定資産除却損	348	—
特別損失合計	348	170,528
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(△)	△234,432	113,579
法人税、住民税及び事業税	126,216	253,722
法人税等調整額	97,038	35,242
法人税等合計	223,255	288,964
四半期純損失(△)	△457,688	△175,384
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△3,343	△143
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△454,344	△175,241

(四半期連結包括利益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
四半期純損失(△)	△457,688	△175,384
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△1,380	523
その他有価証券評価差額金	△167,933	27
その他の包括利益合計	△169,313	551
四半期包括利益	△627,002	△174,833
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△623,658	△174,689
非支配株主に係る四半期包括利益	△3,343	△143

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
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(△)	△234,432	113,579
減価償却費	265,727	161,874
減損損失	—	19,975
投資有価証券評価損益(△は益)	—	150,552
投資有価証券売却損益(△は益)	△323,296	△11,211
関係会社株式売却損益(△は益)	—	△34,788
持分変動損益(△は益)	—	△192,586
受取利息	△1,019	△141
支払利息	3,148	3,040
持分法による投資損益(△は益)	17,714	65,459
貸倒引当金の増減額(△は減少)	2,710	3,015
売上債権の増減額(△は増加)	△45,558	39,094
営業貸付金の増減額(△は増加)	8,956	18,381
たな卸資産の増減額(△は増加)	△140	△51,362
長期未収入金の増減額(△は増加)	△205,920	—
仕入債務の増減額(△は減少)	△72,195	7,577
未払金の増減額(△は減少)	△274,005	57,716
未払消費税等の増減額(△は減少)	△32,030	—
その他	73,352	73,709
小計	△816,990	423,887
利息の受取額	274	2,116
利息の支払額	△3,064	△3,008
法人税等の支払額	△82,557	△340,373
法人税等の還付額	46,404	320
営業活動によるキャッシュ・フロー	△855,933	82,941
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	—	△100,000
有形固定資産の取得による支出	△157,442	△21,542
無形固定資産の取得による支出	△221,513	△257,380
投資有価証券の売却による収入	—	18,711
投資有価証券の取得による支出	△27,507	—
関係会社株式の売却による収入	—	84,000
その他	4,786	10,930
投資活動によるキャッシュ・フロー	△401,676	△265,282
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	387,500	—
長期借入れによる収入	—	535,517
長期借入金の返済による支出	△207,076	△167,964
株式の発行による収入	938,785	—
自己株式の取得による支出	△90	△26
新株予約権の発行による収入	53	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	270,478	10,348
非支配株主からの払込みによる収入	5,000	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,394,650	377,874
現金及び現金同等物に係る換算差額	△281	102
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	136,759	195,636
現金及び現金同等物の期首残高	480,340	209,779
現金及び現金同等物の四半期末残高	617,099	405,415

## (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

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】

## I 前第2四半期連結累計期間(自2018年10月1日至2019年3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

(単位:千円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	マッチング 事業	エンター テック事業	ゲーム事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	1,345,143	23,240	1,280,319	2,648,703	67,067	2,715,771	—	2,715,771
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,345,143	23,240	1,280,319	2,648,703	67,067	2,715,771	—	2,715,771
セグメント利益 又は損失(△)	295,522	△642,541	76,354	△270,664	△243,772	△514,436	—	△514,436

(注) 1. 「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、求人サービス及び転職エージェントサービス、医療機関向けSaaS、VR医療等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と一致しております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

「Ⅱ 当第2四半期連結累計期間 2. 報告セグメントの変更等に関する事項」に記載のとおりであります。

## 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。

## Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自2019年10月1日至2020年3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

(単位:千円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	マッチング 事業	エンター テック事業	ゲーム事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	1,920,059	148,136	878,675	2,946,871	45,861	2,992,733	—	2,992,733
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,920,059	148,136	878,675	2,946,871	45,861	2,992,733	—	2,992,733
セグメント利益 又は損失(△)	617,982	△706,210	297,989	209,761	△67,175	142,585	—	142,585

(注) 1. 「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、求人サービス及び転職エージェントサービス、医療機関向けSaaS、VR医療等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失は、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. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを従来の「スマートフォンアプリ事業」の単一セグメントから、「マッチング事業」、「エンターテック事業」及び「ゲーム事業」の3区分に変更しております。これは、2019年11月13日に当社の取締役会において、株式会社スタジオキングが展開するゲーム事業の譲渡に関する基本合意を決議したように、当社グループが属する事業環境の変化や事業規模の変化に迅速かつ適切に対応し、事業の選択と集中による早期収益化の実現を図る必要があることから、経営管理手法を見直したことによるものであります。

変更後の報告セグメントに属する主要なサービスは以下のとおりであります。

報告セグメント	主要なサービス
マッチング事業	恋愛・婚活マッチングサービス『with』の企画・開発・運営
エンターテック事業	バーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』の企画・開発・運営、ボーイズグループ『VOYZ BOY』等のプロデュース等
ゲーム事業	スマートフォン向けゲームアプリ『ぼくとドラゴン』、ブラウザゲーム『猫とドラゴン』等の企画・開発・運営

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、経営管理体制変更後の報告セグメントの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

（固定資産に係る重要な減損損失）

「エンターテック事業」において、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、19,975千円であります。

## （重要な後発事象）

（第14回新株予約権の権利行使及び払込について）

2018年3月5日開催の取締役会決議に基づき、2018年3月22日に発行した第三者割当による第14回新株予約権の一部について、2020年5月13日に権利行使及び払込が実施されました。概要は次のとおりです。なお、これにより、第14回新株予約権のすべてが行使完了しております。

## 1. 新株予約権の権利行使及び払込の概要

- ① 募集の方法： 第三者割当の方式による
- ② 発行する株式の種類及び数：普通株式 875,000株
- ③ 行使価額： 1株当たり1,525円
- ④ 発行総額： 1,334,375千円
- ⑤ 資本組入額の総額： 667,187千円
- ⑥ 割当先： ドイツ銀行ロンドン支店

## 2. 調達資金の使途

エンターテック事業に係る『INSPIX』開発・運営のための国内・海外における人材採用等に係る人件費、海外拠点立ち上げ・専用スタジオ建設等のコンテンツ拡充の投資、ユーザー集客のための広告宣伝費等及びマッチング事業に係るユーザー集客のための広告宣伝費へ充当してまいります。