



## 2020年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年8月7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8月7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：無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2020年9月期第3四半期の連結業績（2019年10月1日～2020年6月30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3四半期	4,224	4.0	△32	—	△284	—	△598	—
2019年9月期第3四半期	4,062	11.7	△723	—	△807	—	△358	—

(注) 包括利益 2020年9月期第3四半期 △597百万円 (—%) 2019年9月期第3四半期 △961百万円 (—%)

	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3四半期	△40.38	—
2019年9月期第3四半期	△25.22	—

#### (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3四半期	5,136	3,057	59.3
2019年9月期	3,956	2,266	56.9

(参考) 自己資本 2020年9月期第3四半期 3,048百万円 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 -社（社名）、除外 -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3Q	15,635,000株	2019年9月期	14,662,600株
② 期末自己株式数	2020年9月期3Q	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3Q	14,808,909株	2019年9月期3Q	14,208,018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P. 5「当四半期決算に関する定性的情報（3）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) 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3四半期連結累計期間 .....	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	9
(継続企業の前提に関する注記) .....	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	9
(セグメント情報等) .....	9
(重要な後発事象) .....	10

## 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3四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3四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3四半期連結累計期間における売上高は4,224,698千円（前年同四半期比4.0%増）、営業損失は32,278千円（前年同四半期は723,249千円の営業損失）、持分法による投資損失198,835千円等を計上したことから、経常損失は284,844千円（前年同四半期は807,309千円の経常損失）、持分変動利益192,586千円及び投資有価証券評価損150,552千円等を計上したことから、親会社株主に帰属する四半期純損失は598,053千円（前年同四半期は358,349千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

なお、当社グループは、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う当社グループの連結業績への影響は、軽微であると考えています。

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3四半期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	増減	前第3四半期 連結累計期間	当第3四半期 連結累計期間	増減
マッチング事業	2,113,649	3,030,441	916,792	495,532	906,318	410,785
エンターテック事業	55,313	241,333	186,020	△945,761	△1,136,623	△190,862
ゲーム事業	1,800,233	883,866	△916,367	112,658	298,435	185,777
その他	93,532	69,055	△24,476	△385,679	△100,409	285,270
合計	4,062,729	4,224,698	161,968	△723,249	△32,278	690,971

## 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3四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6月末時点におけるユーザー数は320万人を突破するなど、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7月8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（続報2）」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3,030,441千円（前年同四半期比43.4%増）、セグメント利益は906,318千円（前年同四半期比82.9%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、積極的に投資をしています。6組のパートナー参画が決定している他、2020年5月には、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、有名大型IPを含む複数の他社IPが『INSPIX WORLD』（現『INSPIX LIVE』）上でVR音楽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、当社のVR音楽ライブプラットフォームの技術を活用し、精力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、2020年4月には、メジャーデビューCD「ARRIVAL OF VOYZ BOY」をリリースいたしました。『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、音楽配信等行っており、2020年5月には1st LIVEを実施いたしました。

なお、2020年7月8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（続報2）」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。これに伴い、売上貢献が当初の見込みよりも遅れることとなりました。しかしながら、所属タレントを支えていただいている多くのファンのニーズにお応えすべく、代替手段としてオンラインを活用した様々な活動やCD販売、タレントグッズの販売を通じて、積極的な活動を推進しています。2020年5月25日には政府発表により緊急事態宣言が全国で解除されることとなりましたが、今後の活動に関しては、状況を見定めながら細心の注意を払い運営方針を検討してまいります。

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生産性の低下に伴う開発進捗の鈍化がみられるものの、当該事業の当連結会計年度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241,333千円（前年同四半期比336.3%増）、セグメント損失は1,136,623千円（前年同四半期は945,761千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・運営を行っております。

当第3四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883,866千円（前年同四半期比50.9%減）、セグメント利益は298,435千円（前年同四半期比164.9%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、HR Tech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。

HR Tech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適性検査クラウド『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3四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69,055千円（前年同四半期比26.2%減）、セグメント損失は100,409千円（前年同四半期は385,679千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3四半期連結会計期間末の総資産は5,136,821千円となり、前連結会計年度末に比べ1,180,819千円増加いたしました。流動資産は3,347,865千円（前連結会計年度末比1,632,234千円増）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及び第14回新株予約権の行使等により現金及び預金が1,403,274千円増加したことによるものであります。固定資産は1,788,955千円（前連結会計年度末比451,414千円減）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158,007千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の負債は2,079,744千円となり、前連結会計年度末に比べ390,032千円増加いたしました。流動負債は1,447,730千円（前連結会計年度末比138,190千円増）となりました。主な増加要因は、未払金が204,908千円増加したこと、主な減少要因は、未払法人税等が203,307千円減少したことによるものであります。また、固定負債は632,013千円（前連結会計年度末比251,841千円増）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金が325,151千円増加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の純資産は3,057,077千円となり、前連結会計年度末に比べ790,787千円増加いたしました。主な増加要因は、第14回新株予約権の行使等により資本金及び資本剰余金が合計で1,395,165千円増加したこと、主な減少要因は、利益剰余金が598,053千円減少したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019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3四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	209,779	1,613,053
売掛金	654,618	619,007
営業貸付金	1,294,457	1,201,150
仕掛品	—	87,929
貯蔵品	5,194	5,194
その他	402,200	673,148
貸倒引当金	△850,618	△851,618
流動資産合計	1,715,630	3,347,865
固定資産		
有形固定資産	265,602	202,074
無形固定資産		
ソフトウェア	523,073	365,065
無形固定資産合計	523,073	365,065
投資その他の資産		
投資有価証券	250,008	375,420
長期未収入金	902,416	951,230
その他	1,015,145	613,041
貸倒引当金	△715,876	△717,876
投資その他の資産合計	1,451,694	1,221,815
固定資産合計	2,240,370	1,788,955
資産合計	3,956,001	5,136,821
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	46,300	71,144
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	180,717	188,664
未払金	249,635	454,544
未払法人税等	371,946	168,639
その他	360,940	464,738
流動負債合計	1,309,539	1,447,730
固定負債		
長期借入金	177,002	502,153
資産除去債務	203,170	129,860
固定負債合計	380,172	632,013
負債合計	1,689,711	2,079,744
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,234,050	2,931,633
資本剰余金	2,140,054	2,837,637
利益剰余金	△2,071,201	△2,669,254
自己株式	△52,255	△52,281
株主資本合計	2,250,649	3,047,734
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	—
為替換算調整勘定	937	817
その他の包括利益累計額合計	△122	817
新株予約権	15,027	7,963
非支配株主持分	735	561
純資産合計	2,266,289	3,057,077
負債純資産合計	3,956,001	5,136,821

## (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 2018年10月1日 至 2019年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年6月30日)
売上高	4,062,729	4,224,698
売上原価	943,792	601,711
売上総利益	3,118,936	3,622,986
販売費及び一般管理費	3,842,186	3,655,264
営業損失(△)	△723,249	△32,278
営業外収益		
受取利息	1,490	1,267
為替差益	2,204	—
還付加算金	845	—
助成金収入	741	2,332
保険返戻金	—	4,568
雑収入	1,743	1,885
営業外収益合計	7,025	10,054
営業外費用		
支払利息	4,091	4,821
持分法による投資損失	45,940	198,835
株式交付費	12,000	7,605
支払手数料	28,864	160
雑損失	188	51,197
営業外費用合計	91,086	262,620
経常損失(△)	△807,309	△284,844
特別利益		
投資有価証券売却益	892,563	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	894,249	238,586
特別損失		
投資有価証券売却損	—	7,120
投資有価証券評価損	—	150,552
減損損失	—	20,839
固定資産除却損	348	640
特別損失合計	348	179,152
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(△)	86,591	△225,410
法人税、住民税及び事業税	305,335	323,641
法人税等調整額	143,562	49,176
法人税等合計	448,897	372,817
四半期純損失(△)	△362,306	△598,227
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△3,956	△173
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△358,349	△598,053

(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 2018年10月1日 至 2019年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年6月30日)
四半期純損失(△)	△362,306	△598,227
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△3,206	△119
その他有価証券評価差額金	△595,757	1,060
その他の包括利益合計	△598,964	940
四半期包括利益	△961,270	△597,286
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△957,314	△597,112
非支配株主に係る四半期包括利益	△3,956	△173

## (3) 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)

当社は、2020年5月13日に、ドイツ銀行ロンドン支店から第14回新株予約権の行使による払込みを受けました。その結果、他の新株予約権の行使による増加も合わせて、資本金が697,582千円、資本剰余金が697,582千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が2,931,633千円、資本剰余金が2,837,637千円となっております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## I 前第3四半期連結累計期間（自 2018年10月1日 至 2019年6月30日）

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(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	2,113,649	55,313	1,800,233	3,969,197	93,532	4,062,729	—	4,062,729
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	2,113,649	55,313	1,800,233	3,969,197	93,532	4,062,729	—	4,062,729
セグメント利益 又は損失(△)	495,532	△945,761	112,658	△337,570	△385,679	△723,249	—	△723,249

(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3四半期連結累計期間 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3四半期連結累計期間（自 2019年10月1日 至 2020年6月30日）

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(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	3,030,441	241,333	883,866	4,155,642	69,055	4,224,698	—	4,224,698
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	3,030,441	241,333	883,866	4,155,642	69,055	4,224,698	—	4,224,698
セグメント利益 又は損失(△)	906,318	△1,136,623	298,435	68,131	△100,409	△32,278	—	△32,278

(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

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、ボイイズグループ『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3四半期連結結果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、20,839千円であります。

## （重要な後発事象）

（共通支配下の取引等）

当社は、2020年8月7日開催の取締役会において、当社の連結子会社である株式会社IGNIS APPS（以下、「IGNIS APPS」）、株式会社スタジオキング（以下、「スタジオキング」）、ALTR THINK株式会社（以下、「ALTR THINK」）、株式会社イグニスメディカルケアソリューションズ（以下、「イグニスメディカルケアソリューションズ」）、株式会社ラップランド（以下、「ラップランド」）及び株式会社アイシー（以下、「アイシー」）の6社を吸収合併することを決議いたしました。

## 1. 取引の概要

## (1) 結合当事企業の名称及び当該事業の内容

結合当事企業の名称	株式会社IGNIS APPS
事業の内容	スマートフォン向けアプリの企画・開発・運営等
結合当事企業の名称	株式会社スタジオキング
事業の内容	スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営
結合当事企業の名称	ALTR THINK株式会社
事業の内容	スマートフォン向けアプリの企画・開発・運営
結合当事企業の名称	株式会社イグニスメディカルケアソリューションズ
事業の内容	医療機関向けSaaSの開発・運営
結合当事企業の名称	株式会社ラップランド
事業の内容	スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営
結合当事企業の名称	株式会社アイシー
事業の内容	みなし貸金業

## (2) 企業結合日

2020年10月1日（予定）

(3) 企業結合の法的形式

当社を存続会社、IGNIS APPS、スタジオキング、ALTR THINK、イグニスメディカルケアソリューションズ、ラップランド及びアイシーを消滅会社とする吸収合併方式

(注) 本合併は、会社法第796条第2項に定める簡易合併及び同法第784条第1項に定める略式合併の規定により、当社並びにIGNIS APPS、スタジオキング、ALTR THINK、イグニスメディカルケアソリューションズ、ラップランド及びアイシーにおいて合併契約に関する株主総会の承認を得ることなく行うものであります。

(4) 結合後企業の名称

株式会社イグニス

(5) 取引の目的を含む取引の概要

当社グループは、当社グループを取り巻く環境変化に的確に対応し、経営管理効率をより高めるため、「ゲーム事業」のメインタイトルを売却又は終了し、新規開発を凍結しているスタジオキング及びラップランドを当社に吸収合併することといたしました。また、主に「マッチング事業」及び「エンターテック事業」以外の事業を展開するIGNIS APPS、ALTR THINK、イグニスメディカルケアソリューションズ及びアイシーについて、当社グループにおける当該事業の重要性が高いものではないことから、親会社である当社に統一することで、業務の効率化及び人材・経営資源の集約化を行うことといたしました。

2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成31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 平成31年1月16日）に基づき、共通支配下の取引として処理を行う予定です。