



## 2020年9月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年11月12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 鋨  
 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  
 定時株主総会開催予定日 2020年12月18日 配当支払開始予定日 -  
 有価証券報告書提出予定日 2020年12月21日  
 決算補足説明資料作成の有無：有  
 決算説明会開催の有無：有

(百万円未満切捨て)

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

#### (1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期	5,683	2.0	△232	-	△553	-	△980	-
2019年9月期	5,571	14.3	△744	-	△867	-	△631	-

(注) 包括利益 2020年9月期 △980百万円 (-%) 2019年9月期 △1,233百万円 (-%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2020年9月期	△65.32	-	△39.8	△12.5	△4.1
2019年9月期	△44.05	-	△28.0	△20.2	△13.4

(参考) 持分法投資損益 2020年9月期 △267百万円 2019年9月期 △87百万円

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2020年9月期	4,909	2,681	54.4	171.37
2019年9月期	3,956	2,266	56.9	153.94

(参考) 自己資本 2020年9月期 2,673百万円 2019年9月期 2,250百万円

#### (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2020年9月期	△326	△361	1,668	1,189
2019年9月期	△959	90	599	209

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2019年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2020年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2021年9月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-

### 3. 2021年9月期の連結業績予想（2020年10月1日～2021年9月30日）

(%表示は、通期は対前期、四半期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	7,000	23.2	-	-	-	-	-	-	-

(注) 第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。詳細は、添付資料P5「1. 経営成績等の概況(4)今後の見通し」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中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) 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

(3) 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）  
 ② 期末自己株式数  
 ③ 期中平均株式数

2020年9月期	15,641,600株	2019年9月期	14,662,600株
2020年9月期	43,321株	2019年9月期	43,295株
2020年9月期	15,006,666株	2019年9月期	14,328,613株

(参考) 個別業績の概要

1. 2020年9月期の個別業績（2019年10月1日～2020年9月30日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期	1,274	9.2	87	—	72	—	△2,089	—
2019年9月期	1,167	12.8	△123	—	△155	—	△1,651	—

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2020年9月期	△139.24	—
2019年9月期	△115.24	—

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
2020年9月期	3,839	△90	△90	△90	△2.6	△5.81	△5.81	
2019年9月期	3,796	602	602	602	15.5	40.15	40.15	

(参考) 自己資本 2020年9月期 △98百万円 2019年9月期 586百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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.「1. 経営成績等の概況（4）今後の見通し」をご覧ください。

(決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法)

当社は、2020年11月12日（木）に機関投資家及びアナリスト向け説明会を開催する予定です。

この説明会の動画については、当日使用する決算説明資料とともに、当社ウェブサイトに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	5
(4) 今後の見通し .....	5
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	7
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	7
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	8
(1) 連結貸借対照表 .....	8
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	10
連結損益計算書 .....	10
連結包括利益計算書 .....	11
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	14
(継続企業の前提に関する注記) .....	14
(セグメント情報) .....	14
(1株当たり情報) .....	16
(重要な後発事象) .....	17

## 1. 経営成績等の概況

## (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度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様々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、当連結会計年度より、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。

当連結会計年度においては、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、当連結会計年度における売上高は5,683,451千円(前連結会計年度比2.0%増)、営業損失は232,129千円(前連結会計年度は744,693千円の営業損失)、持分法による投資損失267,575千円等を計上したことから、経常損失は553,961千円(前連結会計年度は867,651千円の経常損失)、持分変動利益192,586千円、投資有価証券評価損160,692千円及び法人税、住民税及び事業税449,147千円等を計上したことから、親会社株主に帰属する当期純損失は980,229千円(前連結会計年度は631,178千円の親会社株主に帰属する当期純損失)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、当連結会計年度より報告セグメントを変更しており、以下の前連結会計年度比較については、前連結会計年度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)		
	前連結会計年度	当連結会計年度	増減	前連結会計年度	当連結会計年度	増減
マッチング事業	2,961,289	4,375,699	1,414,410	736,511	1,335,020	598,509
エンターテック事業	104,288	341,734	237,445	△1,246,708	△1,710,104	△463,395
ゲーム事業	2,383,955	889,311	△1,494,643	242,338	306,520	64,181
その他	121,495	76,705	△44,789	△476,834	△163,565	313,269
合計	5,571,028	5,683,451	112,423	△744,693	△232,129	512,564

## 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)又は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。

当連結会計年度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実施のほか、『with』アプリ内で音声通話やビデオ通話が楽しめる新機能「with通話β版」を2020年7月に実装するなど、ユーザー満足度をより一層高めるため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9月末時点におけるユーザー数は370万人を突破するなど、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。さらに、更なるサービスの浸透とユーザー数の増加を目指し、当該サービスにかかる広告費を増枠しプロモーションを強化してまいります。

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4,375,699千円(前連結会計年度比47.8%増)、セグメント利益は1,335,020千円(前連結会計年度比81.3%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)の展開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。2020年9月には、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社のIPである「初音ミク」(注2)を起用したライブ「初音ミク GALAXY LIVE 2020」を開催し、2日間で約1.4万人を動員いたしました。2021年には「初音ミク GALAXY LIVE 2021」を予定しており、今後も有名大型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の誘致と様々な企画の準備も順調に進んでいます。IPの展開にあたっては、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、2020年9月には1st Album「HERE WE ARE!」をリリースいたしました。

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、新規ファンの獲得や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、積極的な活動をしております。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随時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ります。

この結果、当セグメントの売上高は341,734千円(前連結会計年度比227.7%増)、セグメント損失は1,710,104千円(前連結会計年度は1,246,708千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3)の企画・開発・運営を行っております。

当連結会計年度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889,311千円(前連結会計年度比62.7%減)、セグメント利益は306,520千円(前連結会計年度比26.5%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。

当連結会計年度において、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76,705千円(前年同四半期比36.9%減)、セグメント損失は163,565千円(前連結会計年度は476,834千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. 「初音ミク」とは、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が開発した、歌詞とメロディーを入力して誰でも歌を歌わせることができるソフトウェアです。キャラクターとしても注目を集め、今ではバーチャル・シンガーとしてグッズ展開やライブを行うなど多方面で活躍しています。

3. 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) 当期の財政状態の概況

### (資産)

当連結会計年度末の総資産は4,909,469千円となり、前連結会計年度末に比べ953,467千円増加いたしました。流動資産は3,202,236千円(前連結会計年度末比1,486,606千円増)となりました。主な増加要因は、現金及び預金が1,194,873千円増加したことによるものであります。主な減少要因は、営業貸付金が100,250千円減少したことによるものであります。固定資産は1,707,232千円(前連結会計年度末比533,138千円減)となりました。主な減少要因は、敷金の返還及び保険積立金の取崩し等により投資その他の資産が342,696千円減少したことによるものであります。

### (負債)

当連結会計年度末の負債は2,227,972千円となり、前連結会計年度末に比べ538,261千円増加いたしました。流動負債は1,611,156千円(前連結会計年度末比301,616千円増)となりました。主な増加要因は、未払金が184,184千円増加したこと及び前受収益が147,757千円増加したことによるものであります。固定負債は616,816千円(前連結会計年度末比236,644千円増)となりました。主な増加要因は、役員等からの借入により長期借入金金が309,954千円増加したことによるものであります。

## (純資産)

当連結会計年度末の純資産は2,681,496千円となり、前連結会計年度末に比べ415,206千円増加いたしました。主な増加要因は、新株予約権の行使により資本金及び資本剰余金が合計で1,402,970千円増加したことによるものであります。主な減少要因は、利益剰余金が980,229千円減少したことによるものであります。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は1,189,652千円となり、前連結会計年度末に比べ979,873千円増加いたしました。

当連結会計年度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)

当連結会計年度における営業活動による資金の減少は326,380千円(前連結会計年度は959,213千円の減少)となりました。主な減少要因は、税金等調整前当期純損失455,542千円、法人税等の支払額548,962千円によるもの、主な増加要因は、非資金項目である減価償却費234,986千円、持分法による投資損益267,575千円等の調整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)

当連結会計年度における投資活動による資金の減少は361,692千円(前連結会計年度は90,335千円の増加)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339,750千円、無形固定資産の取得による支出389,505千円、その他の関係会社有価証券の取得による支出215,000千円によるもの、主な増加要因は関係会社株式の売却による収入248,000千円、保険積立金の解約による収入188,059千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)

当連結会計年度における財務活動による資金の増加は1,668,403千円(前連結会計年度は599,078千円の増加)となりました。主な増加要因は、新株予約権の行使による株式の発行による収入1,388,217千円、長期借入れによる収入572,979千円によるもの、主な減少要因は長期借入金の返済による支出292,766千円であります。

## (4) 今後の見通し

当社グループは売上高・利益の更なる成長を目指しております。そのため、一事業に依存しない事業の多面展開を図り、強固で安定感のある事業ポートフォリオを構築しております。中長期での事業戦略としては積み上げ型の事業と爆発力のある事業の推進に努めております。

積み上げ型の事業において、マッチング事業で展開する『with』のユーザー数が順調に増加し、売上高構成比は77.0%(前連結会計年度は53.2%)とより一層高まり、順調にトップラインを伸ばしております。オンライン婚活・婚活マッチングサービスのマーケットは拡大が続き2025年には市場規模1,060億円になる予測(注)もあることから、当連結会計年度の下期よりプロモーションをさらに強化しており、今後も『with』のユーザー数・トップラインともに成長を見込んでおります。次期についても、この『with』の収益が連結業績に大きく貢献する見込みであります。

積み上げ型の事業とは別に、爆発力のある事業として、エンターテック事業において最先端技術であるVR、また、AI・IoTに着目したビジネスの商業化に向けた事業投資を行ってまいりました。

エンターテック事業では、「ライブプラットフォームの運営」と「IP(タレント等)発掘・育成・プロデュース等」の2軸展開で進めてまいります。この2軸で展開していくという垂直統合型の運営をすることがエンターテック事業を推進していく中で大きな差別化になるものと考えております。

「ライブプラットフォームの運営」については、VRを通じた新しい音楽体験を創出するためにVirtual Live Platform「INSPIX」の開発を進めVR-HMD(VR-Head Mounted Display: 頭部装着ディスプレイ)の普及率に左右されず、あらゆるシーンでライブ体験が可能な仕組みの提供を掲げていましたが、2019年8月に、バーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』をリリースし、スマートフォンでどこからでもVR音楽ライブに参加できる仮想空間を実現しました。『INSPIX LIVE』については、現在、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おります。その開発パートナーとして既に8組のパートナーが参画しており、今後もより多くの外部パートナーに参画いただけるよう、プラットフォームのクオリティを高める努力を続けています。当該大型アップデートに加え、同時接続数の拡大の他、全世界への展開、特に最重要市場である中国への展開を見込み、開発を続けてまいります。

なお、『INSPIX WORLD』は、『INSPIX LIVE』のアップデート版となり、従来までのVR音楽ライブ体験にVR空間上でのソーシャル機能を付加させたライブ特化型仮想空間SNSとして展開する計画です。

「IP(タレント等)発掘・育成・プロデュース等」については、子会社のパルス株式会社単独又は外部パートナーと組み、バーチャルタレントのみならず、リアルなタレントの展開に力を入れています。パルス株式会社は株式会社岩本町芸能社との協業を通じ、アイドルプロデュースのノウハウ蓄積と『INSPIX LIVE』の機能強化に向けた取り組みを行っています。また、2019年5月には、主に男性タレントが所属する芸能事務所、株式会社VOYZ ENTERTAINMENTを立ち上げ、リアルなタレントの展開にも注力しております。自社関連のIPに依存することなくアップデート開発中の『INSPIX WORLD』に、他社が持つIP(主にバーチャルタレント)誘致を図り、VR音楽ライブやその他VRイベントを展開していく計画です。

次期以降の展望としては、『INSPIX LIVE』の大型アップデート版である『INSPIX WORLD』を推進するために積極的に開発を進めることと、自社IPのファン数拡大、大型他社IPとの協業の拡大を視野に事業を展開し、投資回収を目指してまいります。当社グループは、新型コロナウイルス感染症拡大に伴い新たなエンターテインメント技術の需要が高まる中、このようなVR技術を活用したライブ展開により新しい音楽マーケットが確立され、今後数年で大きく飛躍するものと考え、事業に取り組んでおります。エンターテック事業に注力することが、中長期的に当社グループの業績向上に資するものと考えております。しかしながら、収益に関しては、VR音楽ライブという新しいマーケットで展開していくため、売上の基礎となるKPI(基礎となる公演数・観客動員数等)は現時点において不確定要素が多いことから、合理的な見積りが困難であると考えています。

AIでは、持分法適用関連会社の株式会社ロビットがAI技術を活用し、工場における検査工程を自動化する装置(ロボット)の開発・検証を行っております。現在、日本の製造業においては生産・製造工程ではロボットを活用した自動化が進んでおりますが、検査工程に関しては完全自動化が進んでいない状況であります。株式会社ロビットにおいては、当該検査工程の自動化についてAIを実装した装置の技術が確立し、自動車部品をはじめとした工業製品・農作物等、多種多様な製品の製造業者と提携しており、複数顧客の製造ラインにおいて実稼働の実績を上げております。今後も、AI技術を活用した装置(ロボット)を開発・提供し、日本の製造業における生産性向上・効率化に貢献してまいります。

IoTでは、株式会社ロビットが世界初のスマートフォンアプリと連動してカーテンの自動開閉ができる『めざましカーテン mornin' plus』という製品を提供しております。本製品は2018年度グッドデザイン賞を受賞し、2017年度のグッドデザイン賞を受賞した旧型の『めざましカーテンmornin'』に続き2年連続で受賞しております。この受賞を契機に、引き続き販売拡大を図ってまいります。

なお、同社は新工場を設立し、開発力強化を図っております。

これら、AI・IoTの新規ジャンルについては、現時点で当社グループの収益に貢献しておりませんが、いずれ、グループの成長にとって重要なビジネスになると見込んでいるため、早期収益化に向けて開発・検証・マーケティングに注力しております。

次期の連結業績見通しは、マッチング事業において『with』の更なる成長が見込める一方で、エンターテック事業において『INSPIX WORLD』への大型アップデートを引き続き実施しており、リリース時期及びリリース後の売上予測が困難であるため、このような予測困難な売上が業績見通しに織り込まない方針といたしました。この結果、売上高7,000,000千円(当連結会計年度比23.2%増)、その内訳として、マッチング事業の売上高は6,100,000千円(当連結会計年度比39.4%増)、エンターテック事業の売上高は900,000千円(当連結会計年度比163.4%増)と予想しております。

また、営業利益、経常利益並びに親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、エンターテック事業へ積極的に投資する一方でコストコントロールを図ってまいります。上記の通り『INSPIX WORLD』への大型アップデートを引き続き実施しており、クオリティ追求のためのコストに不確定要素が多く、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、開示しない方針といたしました。

なお、上記の業績見通しは本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たものであり、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結果となる可能性があります。

(注) 出典：株式会社マッチングエージェント／株式会社デジタルインファクト

(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、財務体質の強化と事業拡大のための内部留保の充実等を図ることが重要であると考え、過去において配当を行っていませんが、株主に対する利益還元も経営の重要課題であると認識しております。

今後の配当政策の基本方針としましては、2021年9月期については無配の予定であります。収益力の強化や事業基盤の整備を実施しつつ、内部留保の充実状況及び企業を取り巻く事業環境を勘案したうえで、株主への安定的かつ継続的な利益還元を検討していく方針であります。また、現時点では将来における実現可能性及びその実施時期等について未定であります。内部留保資金につきましては、事業拡大を目的とした中長期的な事業原資として利用していく予定であります。

なお、剰余金の配当を行う場合、年1回の期末配当を基本方針としており、期末配当の決定機関は株主総会となっております。また、当社は中間配当を取締役会の決議によって行うことができる旨を定款に定めております。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、国内の同業他社との比較可能性を確保するため、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当連結会計年度 (2020年9月30日)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
現金及び預金	209,779	1,404,652
売掛金	654,618	702,021
営業貸付金	1,294,457	1,194,206
仕掛品	—	6,852
貯蔵品	5,194	5,194
未収入金	17,126	295,107
未収消費税等	171,041	272,651
その他	214,031	166,376
貸倒引当金	△850,618	△844,826
流動資産合計	1,715,630	3,202,236
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
建物	684,878	421,735
減価償却累計額及び減損損失累計額	△472,821	△261,591
建物(純額)	212,056	160,143
その他	292,426	277,400
減価償却累計額及び減損損失累計額	△238,880	△248,531
その他(純額)	53,546	28,869
有形固定資産合計	265,602	189,012
<b>無形固定資産</b>		
ソフトウェア	523,073	409,221
無形固定資産合計	523,073	409,221
<b>投資その他の資産</b>		
投資有価証券	250,008	301,734
長期未収入金	902,416	920,612
繰延税金資産	154,220	78,538
敷金	381,026	256,924
保険積立金	379,193	215,422
その他	100,704	60,406
貸倒引当金	△715,876	△724,640
投資その他の資産合計	1,451,694	1,108,998
固定資産合計	2,240,370	1,707,232
資産合計	3,956,001	4,909,469

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当連結会計年度 (2020年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	46,300	56,399
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	180,717	150,975
未払金	249,635	433,819
未払法人税等	371,946	302,410
前受収益	281,941	429,699
その他	78,999	137,852
流動負債合計	1,309,539	1,611,156
固定負債		
長期借入金	177,002	486,956
資産除去債務	203,170	129,860
固定負債合計	380,172	616,816
負債合計	1,689,711	2,227,972
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,234,050	2,935,536
資本剰余金	2,140,054	2,841,540
利益剰余金	△2,071,201	△3,051,430
自己株式	△52,255	△52,281
株主資本合計	2,250,649	2,673,364
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	△341
その他の包括利益累計額合計	△122	△341
新株予約権	15,027	7,880
非支配株主持分	735	593
純資産合計	2,266,289	2,681,496
負債純資産合計	3,956,001	4,909,469

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
売上高	5,571,028	5,683,451
売上原価	1,245,491	881,375
売上総利益	4,325,536	4,802,075
販売費及び一般管理費	5,070,230	5,034,204
営業損失(△)	△744,693	△232,129
営業外収益		
受取利息	2,110	1,284
助成金収入	741	2,332
保険返戻金	2,278	4,602
保険事務手数料	1,597	—
雑収入	4,922	3,666
営業外収益合計	11,650	11,886
営業外費用		
支払利息	5,573	6,663
持分法による投資損失	87,878	267,575
雑損失	41,156	59,480
営業外費用合計	134,608	333,718
経常損失(△)	△867,651	△553,961
特別利益		
投資有価証券売却益	892,648	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
債務消滅益	—	50,000
特別利益合計	894,334	288,586
特別損失		
投資有価証券評価損	37,307	160,692
投資有価証券売却損	—	7,120
関係会社株式評価損	52,703	—
関係会社株式売却損	3,599	—
減損損失	52,707	21,714
固定資産除却損	348	640
特別損失合計	146,665	190,167
税金等調整前当期純損失(△)	△119,981	△455,542
法人税、住民税及び事業税	366,164	449,147
法人税等調整額	149,297	75,681
法人税等合計	515,461	524,828
当期純損失(△)	△635,443	△980,371
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△4,264	△141
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△631,178	△980,229

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
当期純損失(△)	△635,443	△980,371
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△594,985	1,060
為替換算調整勘定	△3,126	△1,278
その他の包括利益合計	△598,111	△218
包括利益	△1,233,555	△980,589
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△1,229,290	△980,447
非支配株主に係る包括利益	△4,264	△141

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本					その他の包括利益累計額			新株 予約権	非支配 株主持分	純資産 合計
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己株式	株主資本 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			
当期首残高	1,621,629	1,528,307	△1,440,022	△52,164	1,657,749	593,924	4,064	597,989	16,749	-	2,272,488
当期変動額											
新株の発行	475,279	474,606			949,885						949,885
新株の発行(新株予 約権の行使)	137,141	137,141			274,283						274,283
親会社株主に帰属す る当期純損失(△)			△631,178		△631,178						△631,178
自己株式の取得				△90	△90						△90
株主資本以外の項目 の当期変動額(純 額)						△594,985	△3,126	△598,111	△1,722	735	△599,098
当期変動額合計	612,420	611,747	△631,178	△90	592,900	△594,985	△3,126	△598,111	△1,722	735	△6,198
当期末残高	2,234,050	2,140,054	△2,071,201	△52,255	2,250,649	△1,060	937	△122	15,027	735	2,266,289

当連結会計年度(自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本					その他の包括利益累計額			新株 予約権	非支配 株主持分	純資産 合計
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金	自己株式	株主資本 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			
当期首残高	2,234,050	2,140,054	△2,071,201	△52,255	2,250,649	△1,060	937	△122	15,027	735	2,266,289
当期変動額											
新株の発行(新株予 約権の行使)	701,485	701,485			1,402,970						1,402,970
親会社株主に帰属す る当期純損失(△)			△980,229		△980,229						△980,229
自己株式の取得				△26	△26						△26
株主資本以外の項目 の当期変動額(純 額)						1,060	△1,278	△218	△7,147	△141	△7,508
当期変動額合計	701,485	701,485	△980,229	△26	422,714	1,060	△1,278	△218	△7,147	△141	415,206
当期末残高	2,935,536	2,841,540	△3,051,430	△52,281	2,673,364	-	△341	△341	7,880	593	2,681,496

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純損失(△)	△119,981	△455,542
減価償却費	523,457	234,986
減損損失	52,707	21,714
貸倒引当金の増減額(△は減少)	6,110	2,971
受取利息	△2,110	△1,284
支払利息	5,573	6,663
持分法による投資損益(△は益)	87,878	267,575
投資有価証券評価損益(△は益)	37,307	160,692
投資有価証券売却損益(△は益)	△892,648	△4,091
関係会社株式評価損	52,703	—
関係会社株式売却損益(△は益)	3,599	△34,788
持分変動損益(△は益)	—	△192,586
債務消滅差損益(△は益)	—	△50,000
売上債権の増減額(△は増加)	△118,569	△77,058
営業貸付金の増減額(△は増加)	18,029	100,250
長期未収入金の増減額(△は増加)	△236,539	—
仕入債務の増減額(△は減少)	△80,067	10,101
未払金の増減額(△は減少)	△305,669	85,369
前受収益の増減額(△は減少)	85,374	156,992
その他	9,122	△6,076
小計	△873,723	225,888
利息の受取額	8,896	4,170
利息の支払額	△5,375	△7,801
法人税等の支払額	△135,415	△548,962
法人税等の還付額	46,404	324
営業活動によるキャッシュ・フロー	△959,213	△326,380
<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	—	△339,750
定期預金の払戻による収入	—	124,750
有形固定資産の取得による支出	△168,864	△26,704
無形固定資産の取得による支出	△447,032	△389,505
資産除去債務の履行による支出	—	△31,900
投資有価証券の取得による支出	△208,510	△5,193
投資有価証券の売却による収入	959,488	18,746
関係会社株式の売却による収入	—	248,000
保険積立金の解約による収入	—	188,059
その他の関係会社有価証券の取得による支出	—	△215,000
敷金及び保証金の回収による収入	81,497	145,202
その他	△126,242	△78,398
投資活動によるキャッシュ・フロー	90,335	△361,692
<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)	△300,000	—
長期借入れによる収入	53,558	572,979
長期借入金の返済による支出	△372,411	△292,766
株式の発行による収入	938,785	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	274,183	1,388,217
非支配株主からの払込みによる収入	5,000	—
その他	△36	△26
財務活動によるキャッシュ・フロー	599,078	1,668,403
現金及び現金同等物に係る換算差額	△762	△456
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△270,561	979,873
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期末残高	209,779	1,189,652

## (5) 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。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものがあります。

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を展開しております。したがって、当社グループの事業セグメントは、サービス別のセグメントから構成されており、報告セグメントについては、複数の事業セグメントを集約し、「マッチング事業」「エンターテック事業」「ゲーム事業」としてしております。

各報告セグメント及び各報告セグメントに属する主要なサービスの内容は、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等の運営

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当連結会計年度より、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。

なお、前連結会計年度のセグメント情報については、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売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

4. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報  
前連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

(単位:千円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額	連結財務 諸表計上額 (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	2,961,289	104,288	2,383,955	5,449,532	121,495	5,571,028	—	5,571,028
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	2,961,289	104,288	2,383,955	5,449,532	121,495	5,571,028	—	5,571,028
セグメント利益 又は損失(△)	736,511	△1,246,708	242,338	△267,858	△476,834	△744,693	—	△744,693
その他の項目								
減価償却費	49,496	28,811	333,079	411,387	102,122	513,509	—	513,509
減損損失	—	—	—	—	52,707	52,707	—	52,707

- (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、HR Tech及び転職エージェントサービス、医療機関向けSaaS等を含んでおります。
2. セグメント利益又は損失は、連結損益計算書の営業損失と一致しております。
3. セグメント資産の金額は、当社グループでは報告セグメントに資産を配分していないため、開示していません。ただし、配分されていない償却資産の減価償却費及び減損損失は、合理的な配賦基準で各事業セグメントへ配賦しております。

当連結会計年度(自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)

(単位:千円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額	連結財務 諸表計上額 (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	4,375,699	341,734	889,311	5,606,745	76,705	5,683,451	—	5,683,451
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	4,375,699	341,734	889,311	5,606,745	76,705	5,683,451	—	5,683,451
セグメント利益 又は損失(△)	1,335,020	△1,710,104	306,520	△68,563	△163,565	△232,129	—	△232,129
その他の項目								
減価償却費	100,538	39,605	133,742	273,887	△39,195	234,691	—	234,691
減損損失	—	21,714	—	21,714	—	21,714	—	21,714

- (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、HR Tech及び転職エージェントサービス、医療機関向けSaaS等を含んでおります。
2. セグメント利益又は損失は、連結損益計算書の営業損失と一致しております。
3. セグメント資産の金額は、当社グループでは報告セグメントに資産を配分していないため、開示していません。ただし、配分されていない償却資産の減価償却費及び減損損失は、合理的な配賦基準で各事業セグメントへ配賦しております。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
1株当たり純資産額	153.94円	171.37円
1株当たり当期純損失(△)	△44.05円	△65.32円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

2. 1株当たり当期純損失の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
親会社株主に帰属する当期純損失(△) (千円)	△631,178	△980,229
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 当期純損失(△)(千円)	△631,178	△980,229
普通株式の期中平均株式数(株)	14,328,613	15,006,666
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後 1株当たり当期純利益の算定に含めなかった 潜在株式の概要	(1) 第12回新株予約権 新株予約権の数 350個 普通株式 70,000株 (2) 第13回新株予約権 新株予約権の数 150個 普通株式 30,000株 (3) 第14回新株予約権 新株予約権の数 8,750個 普通株式 875,000株 (4) 第15回新株予約権 新株予約権の数 3,500個 普通株式 350,000株 (5) 第16回新株予約権 新株予約権の数 3,500個 普通株式 350,000株 (6) 第17回新株予約権 新株予約権の数 7,511個 普通株式 751,100株	(1) 第13回新株予約権 新株予約権の数 150個 普通株式 30,000株 (2) 第15回新株予約権 新株予約権の数 3,500個 普通株式 350,000株 (3) 第16回新株予約権 新株予約権の数 3,500個 普通株式 350,000株 (4) 第17回新株予約権 新株予約権の数 7,511個 普通株式 751,100株

## (重要な後発事象)

## (共通支配下の取引等)

当社は、2020年8月7日開催の取締役会の決議に基づき、2020年10月1日を効力発生日として当社100%出資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

## (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しております。