



2020年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年2月13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) 錢 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2月13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1四半期の連結業績（2019年10月1日～2019年12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1四半期	1,496	11.4	65	—	19	—	△71	—
2019年9月期第1四半期	1,343	4.2	△340	—	△361	—	△416	—

(注) 包括利益 2020年9月期第1四半期 △69百万円 (—%) 2019年9月期第1四半期 △489百万円 (—%)

	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1四半期	△4.86	—
2019年9月期第1四半期	△30.42	—

(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1四半期	4,362	2,196	50.0
2019年9月期	3,956	2,266	56.9

(参考) 自己資本 2020年9月期第1四半期 2,180百万円 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	—	—	—	—	—
2020年9月期（予想）	—	0.00	—	0.00	0.00

(注) 直近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	4,000	△28.2	—	—	—	—	—	—	—

(注) 直近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1Q	14,662,600株	2019年9月期	14,662,600株
② 期末自己株式数	2020年9月期1Q	43,295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1Q	14,619,305株	2019年9月期1Q	13,677,047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。

（四半期決算補足説明資料の入手方法について）

四半期決算補足説明資料はTDnetで2020年2月13日に開示予定となります。また、音声による補足説明についても速やか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. 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) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
(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1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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・運営を行っています。

当社グループは、当第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区分に変更することとしました。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1四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を株式会社ドリコムに譲渡することを予定しています。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は1,496,253千円（前年同四半期比11.4%増）、営業利益は65,072千円（前年同四半期は340,251千円の営業損失）、経常利益は19,028千円（前年同四半期は361,760千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は71,042千円（前年同四半期は416,078千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、当第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1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	増減	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	増減
マッチング事業	645,149	897,998	252,848	134,572	285,018	150,445
エンターテック事業	12,916	68,690	55,773	△350,257	△321,330	28,927
ゲーム事業	651,594	513,164	△138,429	5,101	163,279	158,178
その他	33,757	16,401	△17,356	△129,667	△61,896	67,771
合計	1,343,418	1,496,253	152,835	△340,251	65,072	405,323

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氏監修の元、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1四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、2019年12月末時点におけるユーザー数は250万人を突破するなど、サービスは引き続き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や、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。

この結果、当セグメントの売上高は897,998千円（前年同四半期比39.2%増）、セグメント利益は285,018千円（前年同四半期比111.8%）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では、「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り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により『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、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。

この結果、当セグメントの売上高は68,690千円（前年同四半期比431.8%増）、セグメント損失は321,330千円（前年同四半期は350,257千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1四半期連結累計期間では、配信開始から5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。

スマートフォン向けゲームアプリマーケットの競争は一層激化してきており、当第1四半期連結累計期間において、プロモーションを中心とした的確なコストコントロールを続けたものの、既存タイトルと新規タイトルの売上寄与は共に限定的となりました。

なお、ゲーム事業においては、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を株式会社ドリコムに譲渡することを予定しています。

この結果、当セグメントの売上高は513,164千円（前年同四半期比21.2%減）、セグメント利益は163,279千円（前年同四半期比3,100.4%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1四半期累計期間において、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16,401千円（前年同四半期比51.4%減）、セグメント損失は61,896千円（前年同四半期は129,667千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。

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。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の総資産は4,362,084千円となり、前連結会計年度末に比べ406,083千円増加いたしました。流動資産は2,069,409千円（前連結会計年度末比353,779千円増）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425,433千円増加したことによるものであります。また、固定資産は2,292,674千円（前連結会計年度末比52,303千円増）となりました。主な増加要因は、ソフトウェアの増加により無形固定資産が54,756千円増加したこと、主な減少要因は、減価償却費の計上により有形固定資産が21,885千円、持分法による投資損失の計上等により投資有価証券が30,553千円減少したことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債は2,165,714千円となり、前連結会計年度末に比べ476,003千円増加いたしました。流動負債は1,464,060千円（前連結会計年度末比154,520千円増）となりました。主な増加要因は、資産除去債務が73,310千円、1年内返済予定の長期借入金が66,653千円増加したこと、主な減少要因は、買掛金が13,142千円、未払法人税等が37,326千円減少したことによるものであります。また、固定負債は701,654千円（前連結会計年度末比321,482千円増）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394,792千円増加したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産は2,196,369千円となり、前連結会計年度末に比べ69,920千円減少いたしました。主な減少要因は、利益剰余金が71,042千円減少したことによるものであります。

(3) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、2018年9月期(自2017年10月1日至2018年9月30日)及び前連結会計年度において、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失、マイナスの営業キャッシュ・フローを計上しております。当第1四半期連結累計期間においては、営業利益及び経常利益を計上したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上しており、現時点においては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が存在しておりません。

それに対し、当社グループは当該状況を解消すべく、以下に示す課題への対処を的確に行うことにより安定的な財務基盤を確立し、当該事象が早期に解消されるよう取り組んでまいります。

これらの改善策を状況に応じて適切に推進していくことから、継続企業の前提に重要な不確実性は認められないと判断しております。

①基盤収益事業の強化による売上維持・拡大

「マッチング事業」の『with』において、売上高・セグメント利益ともに順調に増加しており、第1四半期連結累計期間の売上高に占める構成が60.0%になるまでに成長していることから、当社グループの安定的な収益の基盤となっております。

そのため、当社グループは、当該事業をさらに強化していくことで、安定した収益獲得を目指してまいります。

具体的には、マーケットの拡大も見込まれてはおりますが、より効率的な広告宣伝費の投下によるユーザー数の増加、ユーザー満足度の高い機能を追加することによる課金率の上昇等の施策を講じてまいります。

②積極的投資事業については選択と集中による事業の選別と早期収益化の実現

積極的投資事業については、当社グループとのシナジーが期待できない事業や収益化が困難と判断した事業については適時適切に処分することを検討してまいります。また、早期収益化の実現のため、当社グループの事業とシナジーのある他社と積極的に業務提携を締結すること等を通じて、事業の拡大を図ってまいります。

③資金調達や資金繰りの安定化

2019年11月26日開催の取締役会において、取締役からの資金の借入について決議するとともに、同日付で金銭消費貸借契約を締結し、2019年11月28日及び2019年12月5日に実行いたしました。

④経費の削減

当社グループは、当社グループ事業の強みを確保した上で、引き続き、外注費等の売上原価、販売費及び一般管理費の削減に努め、収益性の改善に注力してまいります。

(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、2019年11月13日に公表いたしました「2019年9月期決算短信」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1四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	209,779	635,212
売掛金	654,618	537,242
営業貸付金	1,294,457	1,281,380
貯蔵品	5,194	5,194
その他	402,200	462,868
貸倒引当金	△850,618	△852,488
流動資産合計	1,715,630	2,069,409
固定資産		
有形固定資産	265,602	243,716
無形固定資産		
ソフトウェア	523,073	577,829
無形固定資産合計	523,073	577,829
投資その他の資産		
投資有価証券	250,008	219,455
長期未収入金	902,416	902,416
その他	1,015,145	1,067,132
貸倒引当金	△715,876	△717,876
投資その他の資産合計	1,451,694	1,471,128
固定資産合計	2,240,370	2,292,674
資産合計	3,956,001	4,362,084
負債の部		
流動負債		
買掛金	46,300	33,157
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	180,717	247,370
未払金	249,635	299,135
未払法人税等	371,946	334,619
資産除去債務	-	73,310
その他	360,940	376,468
流動負債合計	1,309,539	1,464,060
固定負債		
長期借入金	177,002	571,794
資産除去債務	203,170	129,860
固定負債合計	380,172	701,654
負債合計	1,689,711	2,165,714
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,234,050	2,234,050
資本剰余金	2,140,054	2,140,054
利益剰余金	△2,071,201	△2,142,243
自己株式	△52,255	△52,255
株主資本合計	2,250,649	2,179,606
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	△713
為替換算調整勘定	937	1,892
その他の包括利益累計額合計	△122	1,179
新株予約権	15,027	15,027
非支配株主持分	735	555
純資産合計	2,266,289	2,196,369
負債純資産合計	3,956,001	4,362,084

(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1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2018年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2019年12月31日)
売上高	1,343,418	1,496,253
売上原価	310,882	247,907
売上総利益	1,032,536	1,248,346
販売費及び一般管理費	1,372,787	1,183,274
営業利益又は営業損失(△)	△340,251	65,072
営業外収益		
受取利息	511	428
為替差益	1,033	-
助成金収入	741	332
雑収入	424	41
営業外収益合計	2,710	803
営業外費用		
支払利息	1,618	1,058
株式交付費	10,582	-
支払手数料	4,845	3,281
持分法による投資損失	7,174	38,540
貸倒引当金繰入額	-	3,000
雑損失	-	965
営業外費用合計	24,220	46,846
経常利益又は経常損失(△)	△361,760	19,028
特別利益		
投資有価証券売却益	-	11,211
新株予約権戻入益	1,686	-
特別利益合計	1,686	11,211
特別損失		
投資有価証券評価損	-	549
減損損失	-	10,920
特別損失合計	-	11,469
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(△)	△360,074	18,770
法人税、住民税及び事業税	39,980	108,527
法人税等調整額	16,023	△18,535
法人税等合計	56,003	89,992
四半期純損失(△)	△416,078	△71,222
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	-	△179
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△416,078	△71,042

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2018年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2019年12月31日)
四半期純損失(△)	△416,078	△71,222
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△71,511	347
為替換算調整勘定	△1,412	954
その他の包括利益合計	△72,924	1,302
四半期包括利益	△489,002	△69,920
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△489,002	△69,740
非支配株主に係る四半期包括利益	-	△179

(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)

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1四半期連結累計期間（自 2018年10月1日 至 2018年12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	645,149	12,916	651,594	1,309,660	33,757	1,343,418	—	1,343,418
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	645,149	12,916	651,594	1,309,660	33,757	1,343,418	—	1,343,418
セグメント利益 又は損失 (△)	134,572	△350,257	5,101	△210,583	△129,667	△340,251	—	△340,251

(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1四半期連結累計期間（自 2019年10月1日 至 2019年12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	897,998	68,690	513,164	1,479,852	16,401	1,496,253	—	1,496,253
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	897,998	68,690	513,164	1,479,852	16,401	1,496,253	—	1,496,253
セグメント利益 又は損失 (△)	285,018	△321,330	163,279	126,968	△61,896	65,072	—	65,072

(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

当第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1四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、10,920千円であります。

（重要な後発事象）

（スマートフォンアプリ及びブラウザゲームの譲渡にとまなう、当社グループ外への株式譲渡を前提として実施する会社分割及び当社グループ外への株式譲渡）

当社は、2020年1月17日開催の取締役会において、2020年3月2日（予定）を効力発生日として、当社連結子会社の株式会社スタジオキング（以下、「スタジオキング」）が展開しているスマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営等の事業（以下、「ゲーム事業」）を、会社分割（簡易新設分割）により設立する新設会社の株式会社スタジオレックス（以下、「スタジオレックス」）に承継させうえて、その新設会社の全株式を株式会社ドリコム（以下、「ドリコム社」）へ譲渡することを決議し、同日に譲渡契約を締結いたしました。

1. 共通支配下の取引等（当社グループ外への株式譲渡を前提として実施する会社分割）

(1) 取引の概要

①結合当事企業の名称

株式会社スタジオキング

②対象となった事業の内容及び概要

(a) 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

(b) 当第1四半期連結会計期間の売上高

502,694千円

(c) 分割する資産・負債及び純資産の額、従業員数等

現時点において未確定であります。

③企業結合日

2020年3月2日（予定）

④企業結合の法的形式

スタジオキングを分割会社とし、新設会社を承継会社とする新設分割（簡易分割）方式

⑤結合後企業の名称

株式会社スタジオレックス（スタジオキングの100%子会社）

⑥取引の目的を含む取引の概要

本会社分割は、事業分離を目的として実施するものです。

(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25年9月13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25年9月13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。

2. 事業分離（当社グループ外への株式譲渡）

(1) 株式譲渡の理由

当社グループでは、環境の変化に柔軟に対応するためにスタジオキングにおいてスマートフォン向けゲームアプリ及びブラウザゲームの企画・開発を行いバランスの良い運営を行ってまいりました。

しかし、昨今スマートフォン向けゲームアプリマーケットの競争は一層激化しており、当社グループにおいても売上高への寄与は限定的となった結果、前連結会計年度において、ゲーム事業の売上高は当初予想を大きく下回ることとなりました。これを踏まえ、抜本的な構造改革が不可欠と判断し、より各ゲームタイトルの品質を向上するための施策を検討した結果、スマートフォン向けゲームアプリ及びブラウザゲームの開発・運営の実績が豊富であり、強力な開発・運営体制を有しているドリコム社にゲーム事業を譲渡することが最適と考え、今回の決定に至りました。

(2) 子会社等の名称、事業内容及び当社との取引内容

名称 株式会社スタジオレックス（株式会社スタジオキングの100%子会社）
事業内容 スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営等
当社との取引 該当事項はありません。

(3) 株式譲渡の相手先の名称

株式会社ドリコム

(4) 株式譲渡日

2020年3月2日（予定）

(5) 譲渡株式数、譲渡価額及び異動前後の所有株式の状況

異動前の所有株式数	100株（議決権1個）	（議決権所有割合：100.0%）
譲渡株式数	100株（議決権1個）	（議決権所有割合：100.0%）
譲渡価額	520百万円（予定）（注）	
異動後の所有株式数	0株（議決権0個）	（議決権所有割合：0%）

（注）株式譲渡における譲渡価額については、株式譲渡日における新設会社の貸借対照表、譲渡日前に対象のゲームタイトルから発生する収益・費用の金額及び譲渡日後の雇用状況等を基準にして調整が行われる予定であります。なお、調整の内容については、現在協議中でありますので、未確定であります。

(6) 法的形式を含むその他取引の概要に関する事項

受取対価を現金等の財産のみとする株式譲渡

(7) セグメント情報の開示において、当該子会社等が含まれている区分の名称

ゲーム事業

(8) 業績に与える影響

本件株式譲渡により、2020年9月期第2四半期連結累計期間において、関係会社株式売却益として特別利益を計上する見込みです。なお、当該特別利益の金額は、現時点において未確定であります。