

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2020年5月14日
【四半期会計期間】	第11期第2四半期（自 2020年1月1日 至 2020年3月31日）
【会社名】	株式会社イグニス
【英訳名】	IGNIS LTD.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 銭 鋳
【本店の所在の場所】	東京都渋谷区恵比寿一丁目19番19号
【電話番号】	03-6408-6820
【事務連絡者氏名】	執行役員CF0 松本 智仁
【最寄りの連絡場所】	東京都渋谷区恵比寿一丁目19番19号
【電話番号】	03-6408-6820
【事務連絡者氏名】	執行役員CF0 松本 智仁
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次	第10期 第2四半期 連結累計期間	第11期 第2四半期 連結累計期間	第10期
会計期間	自2018年10月1日 至2019年3月31日	自2019年10月1日 至2020年3月31日	自2018年10月1日 至2019年9月30日
売上高 (千円)	2,715,771	2,992,733	5,571,028
経常利益又は経常損失 (△) (千円)	△559,067	45,521	△867,651
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純損失 (△) (千円)	△454,344	△175,241	△631,178
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	△627,002	△174,833	△1,233,555
純資産額 (千円)	2,869,126	2,101,778	2,266,289
総資産額 (千円)	5,191,909	4,277,490	3,956,001
1株当たり四半期（当期） 純損失金額 (△) (円)	△32.44	△11.98	△44.05
潜在株式調整後1株当たり 四半期（当期）純利益金額 (円)	—	—	—
自己資本比率 (%)	54.9	48.8	56.9
営業活動による キャッシュ・フロー (千円)	△855,933	82,941	△959,213
投資活動による キャッシュ・フロー (千円)	△401,676	△265,282	90,335
財務活動による キャッシュ・フロー (千円)	1,394,650	377,874	599,078
現金及び現金同等物の 四半期末（期末）残高 (千円)	617,099	405,415	209,779

回次	第10期 第2四半期 連結会計期間	第11期 第2四半期 連結会計期間
会計期間	自2019年1月1日 至2019年3月31日	自2020年1月1日 至2020年3月31日
1株当たり四半期純損失金額 (△) (円)	△2.67	△7.12

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 第10期第2四半期連結累計期間、第10期及び第11期第2四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期（当期）純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期（当期）純損失金額であるため記載しておりません。

2【事業の内容】

当第2四半期連結累計期間において、当社グループ（当社及び当社の関係会社）が営む事業の内容について、各セグメントに係る主要な事業内容の変更は、次のとおりであります。また、主要な関係会社における異動はありません。

（ゲーム事業）

当社は、2020年3月2日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に承継させたうえで、その新設会社の全株式を株式会社ドリコムへ譲渡いたしました。当該事業の譲渡の概要は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（企業結合等関係）」に記載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の区分を変更しております。詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（セグメント情報等）」に記載のとおりであります。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第2四半期連結累計期間において、前連結会計年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについて重要な変更があった事項は、次のとおりです。

なお、文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

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、また、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たことから、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した。

しかしながら、当第2四半期連結累計期間においては、営業利益、経常利益及びプラスの営業キャッシュ・フローを計上し、また、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（重要な後発事象）」に記載の通り、2018年3月22日に発行いたしま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たことから、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は解消しております。

2【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

(1) 業績の状況

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、『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) 財政状態の分析

（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) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第2四半期連結累計期間において、経営方針・経営戦略並びに事業上の対処すべき課題に重要な変更及び新たに生じた課題はありません。

(5) 研究開発活動

当第2四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発費の総額は163,902千円であります。

なお、当第2四半期連結累計期間において、当社グループの研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

(6) 従業員数

当第2四半期連結累計期間において、当社グループは事業の選択と集中の観点から、ゲーム事業の主要なゲームである『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』を含む、当社連結子会社の株式会社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・運営等の事業を株式会社ドリコムへ譲渡するとともに、『でみめん』のサービスを終了いたしました。

これに伴い、ゲーム事業の従業員数は、前連結会計年度末の64人(連結グループ全体で177人)から、57人減少し、当第2四半期連結会計年度末において7人となっております。

なお、従業員数は就業人員(当社グループからグループ外への出向者を除き、グループ外から当社グループへの出向者を含む。)であります。

(7) 主要な設備

当第2四半期連結累計期間において、当社グループは事業の選択と集中の観点から、ゲーム事業の主要なゲームである『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』を含む、当社連結子会社の株式会社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・運営等の事業を株式会社ドリコムへ譲渡したことに伴い、株式会社スタジオキングにおいて、ソフトウェア219,639千円が減少いたしました。

3【経営上の重要な契約等】

当社は、2019年11月13日開催の取締役会において、当社連結子会社である株式会社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・運営等の事業を譲渡することにつき決議するとともに、同日付で譲渡予定先である株式会社ドリコムとの間で当該事業の譲渡に関する基本合意書を締結いたしました。また、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日を効力発生日として、株式会社スタジオキングが展開している当該事業を、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に承継させたうえで、その新設会社の全株式を株式会社ドリコム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。

詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（企業結合等関係）」に記載のとおりであります。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

①【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	6,000,000,000
計	6,000,000,000

②【発行済株式】

種類	第2四半期会計期間末 現在発行数(株) (2020年3月31日)	提出日現在発行数(株) (2020年5月14日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	14,723,800	14,723,800	東京証券取引所 (マザーズ)	完全議決権株式であり、 権利内容に何ら限定のな い当社における標準とな る株式であります。 なお、単元株式数は100 株であります。
計	14,723,800	14,723,800	—	—

(注) 「提出日現在発行数」欄には、2020年5月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

(2)【新株予約権等の状況】

①【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

②【その他の新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式総 数増減数 (株)	発行済株式総 数残高(株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金増 減額(千円)	資本準備金 残高(千円)
2020年1月1日～ 2020年3月31日 (注)	61,200	14,723,800	5,183	2,239,234	5,183	2,237,425

(注) 1. 新株予約権の行使による増加であります。

2. 2020年4月1日から四半期報告書提出日までの間に、新株予約権の行使により、発行済株式総数が875,000株、資本金及び資本準備金がそれぞれ667,187千円増加しております。詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項(重要な後発事象)」に記載のとおりであります。

(5) 【大株主の状況】

2020年3月31日現在

氏名又は名称	住所	所有株式数 (株)	発行済株式(自己 株式を除く。)の 総数に対する所有 株式数の割合 (%)
鈴木 貴明	東京都渋谷区	3,966,600	27.02
銭 銀	東京都渋谷区	3,246,600	22.12
株式会社QK	東京都渋谷区恵比寿 1 丁目19番19号	354,300	2.41
柏谷 泰行	東京都渋谷区	275,800	1.88
株式会社SK	東京都渋谷区恵比寿 1 丁目19番19号	269,300	1.83
株式会社SY	東京都渋谷区恵比寿 1 丁目19番19号	212,600	1.45
山田 理恵	東京都渋谷区	192,200	1.31
PHILLIP SECURITIES CLIENTS (RETAIL) (常任代理人 フィリップ証券株 式会社)	NORTHBRIDGEROAD250, RAFFLESCTIYTOWER 6 F, SGR (東京都中央区日本橋兜町 4 丁目 2 番)	163,900	1.12
J.P. MORGAN BANK LUXEMBOURG S.A. 1300000 (常任代理人 株式会社みずほ銀 行決済営業部)	EUROPEAN BANK ANDBUSINESS CENTER 6 , ROUTE DE TREVES, L-2633 SENNINGERBERG, LUXEMBOURG (東京都港区港南 2 丁目15番 1 号品川イ ンターシティA棟)	157,902	1.08
川山 稀	奈良県北葛城郡広陵町	144,590	0.98
計	—	8,983,792	61.20

(6) 【議決権の状況】

① 【発行済株式】

2020年3月31日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式	—	—	—
議決権制限株式(自己株式等)	—	—	—
議決権制限株式(その他)	—	—	—
完全議決権株式(自己株式等)	普通株式 43,300	—	—
完全議決権株式(その他)	普通株式 14,678,100	146,781	権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式であります。 なお、単元株式数は100株であります。
単元未満株式	普通株式 2,400	—	—
発行済株式総数	14,723,800	—	—
総株主の議決権	—	146,781	—

(注) 単元未満株式欄には、当社所有の自己株式21株が含まれております。

② 【自己株式等】

2020年3月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数(株)	他人名義所有株式数(株)	所有株式数の合計(株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
株式会社イグニス	東京都渋谷区恵比寿1丁目19番19号	43,300	—	43,300	0.29
計	—	43,300	—	43,300	0.29

(注) 上記以外に自己名義所有の単元未満株式21株を保有しております。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4【経理の状況】

1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第2四半期連結会計期間（2020年1月1日から2020年3月31日まで）及び第2四半期連結累計期間（2019年10月1日から2020年3月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、有限責任 あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

1【四半期連結財務諸表】

(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)
資産の部		
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
負債の部		
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
純資産の部		
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)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
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
投資活動によるキャッシュ・フロー		
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
財務活動によるキャッシュ・フロー		
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

【注記事項】

(追加情報)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用)

当社及び一部の国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 令和2年3月31日)第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 平成30年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(四半期連結貸借対照表関係)

保証債務

株式会社イグニスにおいて、以下の連帯保証を行っております。

	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)
投資先である株式会社Azitの定期建物 賃貸借契約に係る契約残存期間の賃料に 対する債務保証	370,997千円	331,945千円
計	370,997	331,945

(四半期連結損益計算書関係)

※ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	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)
広告宣伝費	795,268千円	609,186千円
支払手数料	894,603	970,869
貸倒引当金繰入額	2,710	15

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※ 現金及び現金同等物の四半期末残高と四半期連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は次のとおりであります。

	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)
現金及び預金勘定	617,099千円	405,415千円
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	—	100,000
現金及び現金同等物	617,099	505,415

(株主資本等関係)

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. 株主資本の金額の著しい変動

当社は、2018年12月26日付で、当社の代表取締役が共同で保有する資産管理会社2社、当社の取締役1名を割当先とする、第三者割当増資の払込みを受けました。また、2019年3月8日付で、当社の代表取締役が共同で保有する資産管理会社1社から第18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610,545千円、資本剰余金が609,871千円増加し、当第2四半期連結会計期間末において資本金が2,232,174千円、資本剰余金が2,138,179千円となっております。

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. 株主資本の金額の著しい変動

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。

(企業結合等関係)

(スマートフォンアプリ及びブラウザゲームの譲渡にともなう、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3月2日に、2020年1月17日開催の取締役会において決議し、同日に締結した譲渡契約に基づいて、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名称及びその事業の内容

事業の名称 ゲーム事業

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

③企業結合日

2020年3月2日

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 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しております。

2. 事業分離（当社グループ外への株式譲渡）

(1) 事業分離の概要

①分離先企業の名称

株式会社ドリコム

②分離した事業の内容

子会社等の名称 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）

事業の名称 ゲーム事業

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

③事業分離を行った主な理由

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。

④事業分離日

2020年3月2日

⑤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

(2) 実施した会計処理の概要

①移転損益の金額

関係会社株式売却益 34,788千円

②移転した事業に係る資産及び負債の適正な帳簿価額並びにその主な内訳

流動資産	2,574千円
固定資産	361,684千円
資産合計	364,259千円
流動負債	9,234千円
負債合計	9,234千円

③会計処理

当該譲渡株式の連結上の帳簿価額と売却金額との差額から株式譲渡に係る金融負債を控除した金額を、関係会社株式売却益として特別利益に計上しております。

(3) 分離した事業が含まれていた報告セグメント

ゲーム事業

(4) 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に計上されている分離した事業に係る損益の概算額

売上高	861,920千円
営業利益	301,709千円

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純損失金額及び算定上の基礎、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	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)
(1) 1株当たり四半期純損失金額(△)	△32.44円	△11.98円
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純損失金額(△) (千円)	△454,344	△175,241
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四半期純損失 金額(△)(千円)	△454,344	△175,241
普通株式の期中平均株式数(株)	14,005,675	14,629,590
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額	—	—
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額 (千円)	—	—
普通株式増加数(株)	—	—
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、 前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要	—	—

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため記載しておりません。

(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. 調達資金の用途

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。

2【その他】

該当事項はありません。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

2020年5月14日

株式会社イグニス
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 杉山 正樹 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 比留間 郁夫 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社イグニスの2019年10月1日から2020年9月30日までの連結会計年度の第2四半期連結会計期間（2020年1月1日から2020年3月31日まで）及び第2四半期連結累計期間（2019年10月1日から2020年3月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書、四半期連結キャッシュ・フロー計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

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四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表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四半期連結財務諸表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。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。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四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、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実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社イグニス及び連結子会社の2020年3月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する第2四半期連結累計期間の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

強調事項

重要な後発事象に記載されているとおり、2020年5月13日に第14回新株予約権の一部について権利行使及び払込が実施された。

当該事項は、当監査法人の結論に影響を及ぼすものではない。

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

（注）1. 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2. X B R L データは四半期レビューの対象には含まれていません。