

2019年9月期 第1四半期

## 決算説明資料

株式会社イグニス (コード: 3689)

力強く成長しています。

# INDEX

01 / 経営方針

02 / 決算概要

03 / トピックス

04 / 参考資料 (Appendix)

01 /

# 経営方針

# 2020年までの事業方針

## 「安定感のある事業ポートフォリオを構築」

爆発力のある事業の推進

積み上げ型の強固な事業基盤

# 成長戦略

一事業に依存しない事業多面展開で安定成長を目指す

当面はVR事業に注力

爆発型

VR事業（INSPIX & 各種IP、医療）

新規事業（AI関連・検査自動化）

新規事業（医療機関向けSaaS）

コミュニティ事業（with等）

ネイティブゲーム事業（ぼくドラ、でみめん）

積み上げ型

# 各事業の方針・展望

VR  
INSPIX・IP

音楽体験を変える。  
コンテンツとシステム双方を保有する垂直統合型事業を目指す

コミュニティ  
with

攻め続ける。さらに新しい価値の提供を目指す

ゲーム  
ぼくドラ&でみめん

「ゲームを通じて仲間ができた・居場所ができた」の実現  
2020年までに、国内オンラインゲーム市場の1割以上が、  
当社ゲームをきっかけにポジティブな繋がりを体験出来ている状態を目指す

新規  
AI関連、ほか

技術力と創造力を組み合わせることで  
魅力的な新規事業を創造し続ける

02

# 決算概要

# 2019.9期1Q決算サマリー

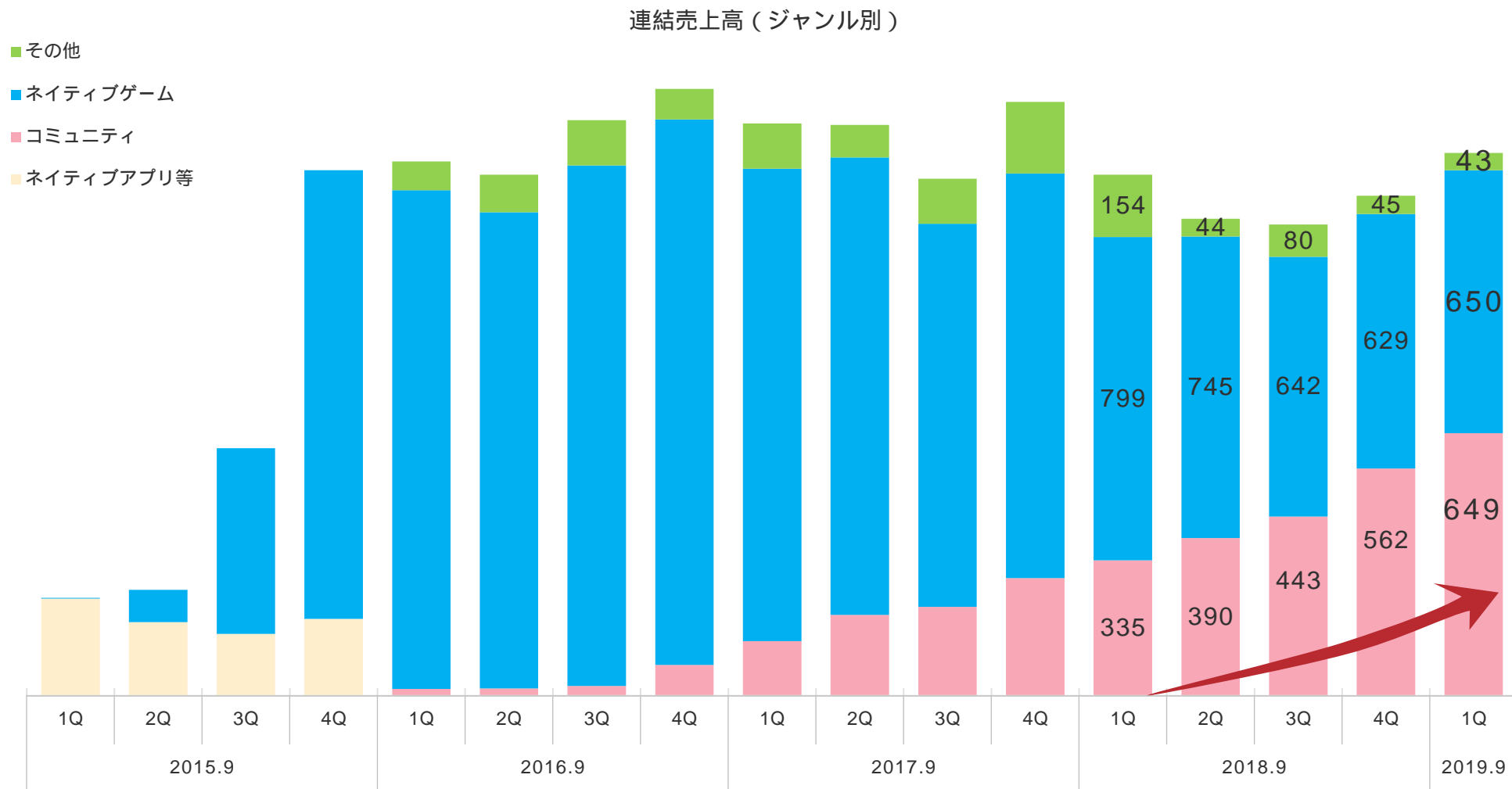
力強く成長しています。

<b>連結業績</b>	<p>売上高は、収益構造の変化により前年同期比で増収 営業利益は、VRの先行投資や『でみめん』広告宣伝費等の影響により減益</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>1,343百万円</td><td>前年同期比：</td><td>104.2%</td></tr><tr><td>営業利益：</td><td>340百万円</td><td>前年同期：</td><td>247百万円</td></tr></tbody></table>	売上高：	1,343百万円	前年同期比：	104.2%	営業利益：	340百万円	前年同期：	247百万円
売上高：	1,343百万円	前年同期比：	104.2%						
営業利益：	340百万円	前年同期：	247百万円						
<b>コミュニティ</b>	<p>『with』はユーザー数の伸びに連動し売上も伸長</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>649百万円</td><td>前年同期比：</td><td>193.5%</td></tr></tbody></table>	売上高：	649百万円	前年同期比：	193.5%				
売上高：	649百万円	前年同期比：	193.5%						
<b>ネイティブゲーム</b>	<p>『ぼくドラ』は利益重視の運営継続中。 『でみめん』はリリース直後のため売上影響は少</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>650百万円</td><td>前年同期比：</td><td>81.3%</td></tr></tbody></table>	売上高：	650百万円	前年同期比：	81.3%				
売上高：	650百万円	前年同期比：	81.3%						
<b>その他</b>	<p>前期、Mellow社の連結範囲除外や『U-NOTE』の事業譲渡が売上に影響 VRは先行投資中</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>43百万円</td><td>前年同期比：</td><td>28.3%</td></tr></tbody></table>	売上高：	43百万円	前年同期比：	28.3%				
売上高：	43百万円	前年同期比：	28.3%						



# 連結売上高の推移（会計期間）

（単位：百万円）

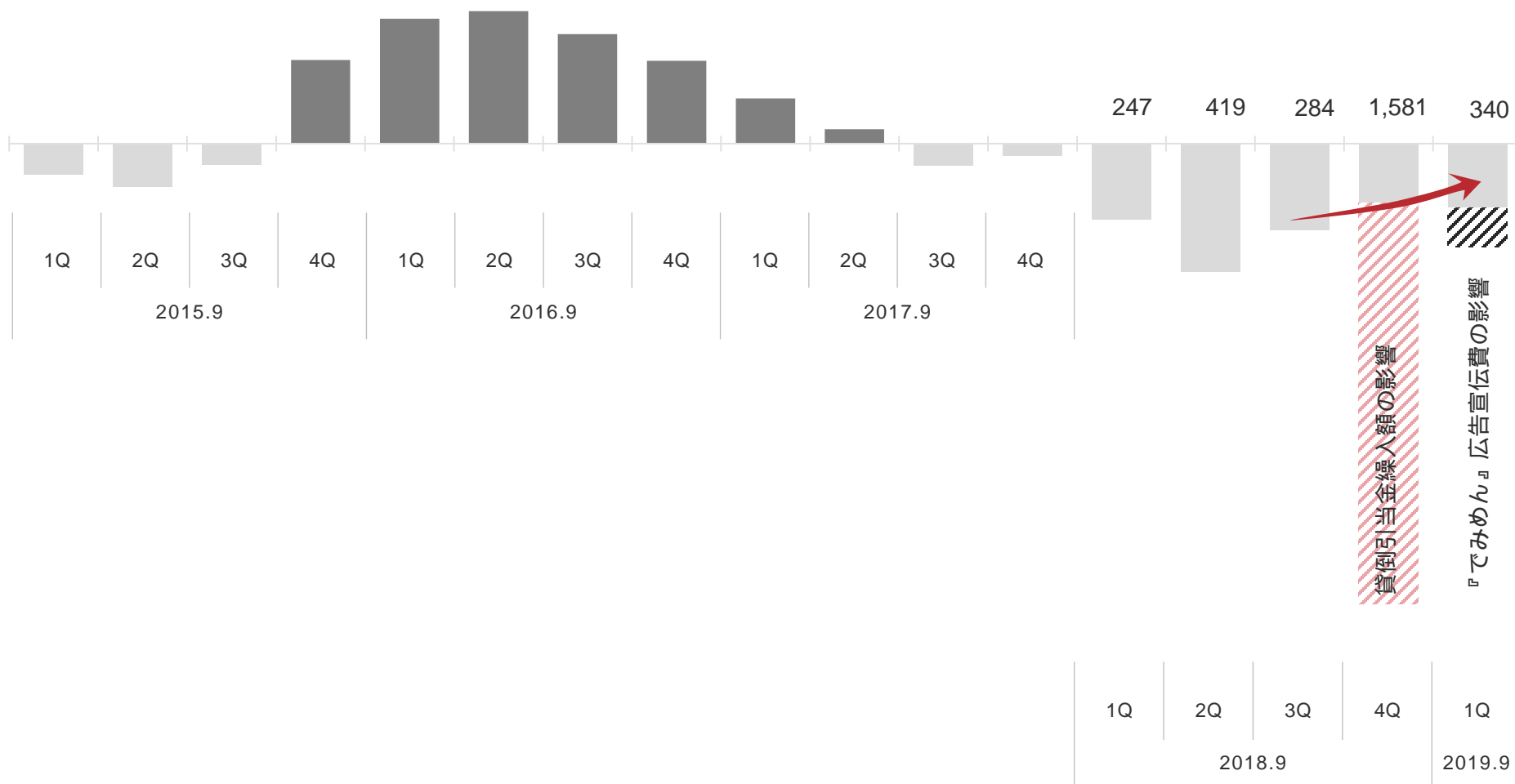


2015.9期における「ネイティブアプリ等」のジャンルには「全巻無料型ハイブリットアプリ」のジャンルも含めております。

# 連結営業利益の推移（会計期間）

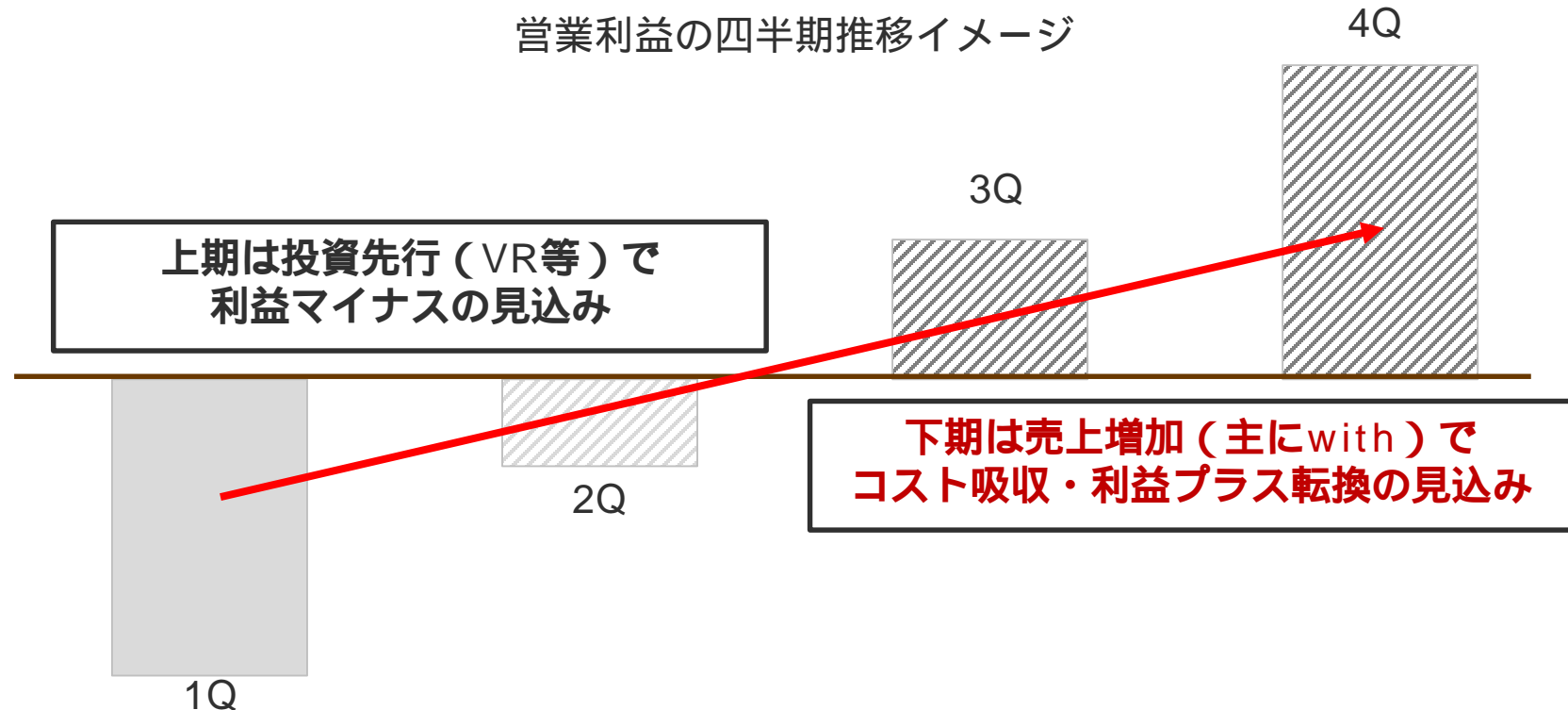
（単位：百万円）

連結営業利益



# 業績見通し（営業利益）

2019.9期は通期で黒字化計画（30百万円）

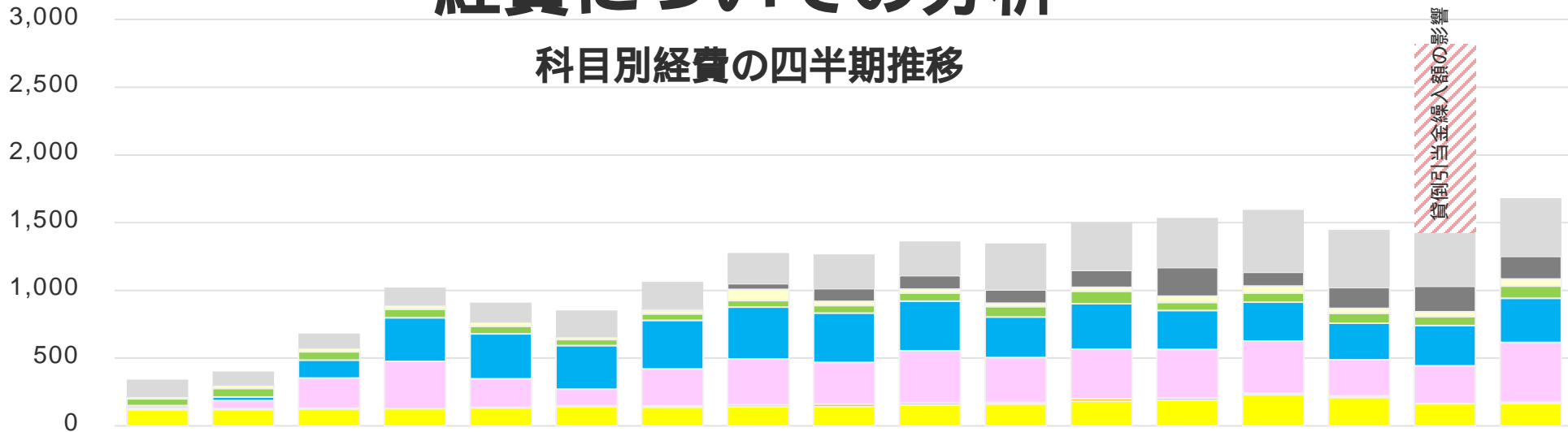


大規模な事業投資をしても、通期では黒字化の計画

上図は、あくまでイメージを掴むためのものであり、棒グラフの幅を確約するものではありません。

# 経費についての分析

## 科目別経費の四半期推移



(単位：百万円)	2015.9				2016.9				2017.9				2018.9				2019.9
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
その他 1	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366	462	426	1,784	430
研究開発費	0	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212	101	155	188	166
支払報酬	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46	52	35	37	53
地代家賃等 2	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	58	68	73	65	89
PF手数料 3	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289	288	272	298	327
広告宣伝費	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359	383	267	277	441
採用費	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14	12	10	3	10
人件費	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190	229	209	162	164

1 「その他」には貸倒引当金繰入額を含む

2 本社設備に係る減価償却費を含む

3 Apple,Google等に対するプラットフォーム手数料

# 第1四半期累計期間（2017年10月～2018年12月）

（単位：百万円）

	2017.9 累計 10～12月	構成比	2018.9 累計 10～12月	構成比	前年同期比
売上高	1,289	100.0%	1,343	100.0%	104.2%
コミュニティ	335	26.0%	649	48.4%	193.5%
ネイティブゲーム	799	62.0%	650	48.4%	81.3%
その他	154	12.0%	43	3.2%	28.3%
営業利益（損失）	247		340		-
営業利益率	-		-		-
経常利益（損失）	250		361		-
経常利益率	-		-		-
四半期純利益（純損失）	233		416		-
純利益率	-		-		-

03

# トピックス

# 各事業の主な取り組み

基盤収益事業	コミュニティ	ユーザー数150万人突破
	ネイティブゲーム	新規タイトル『でみめん』リリース
積極的投資事業	VR	「スマホ版 INSPIX（仮）」鋭意開発中 「INSPIX」活用の新企画構想中 新IPプロジェクト準備中
	新規	医療機関向けSaaS導入先の来院患者様数増加中 AI自動外観検査装置を各種展示会へ出展

# 基盤收益事業

IGNIS





# コミュニティ事業『with』

## ユーザー数150万人突破

愚直に改善し続けます

### 大型アップデート 準備中



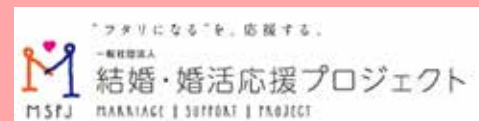
### NEW!



### インターネット 婚活サービス分科会



### 業界お墨付きの 認証マーク取得に向けた協議継続



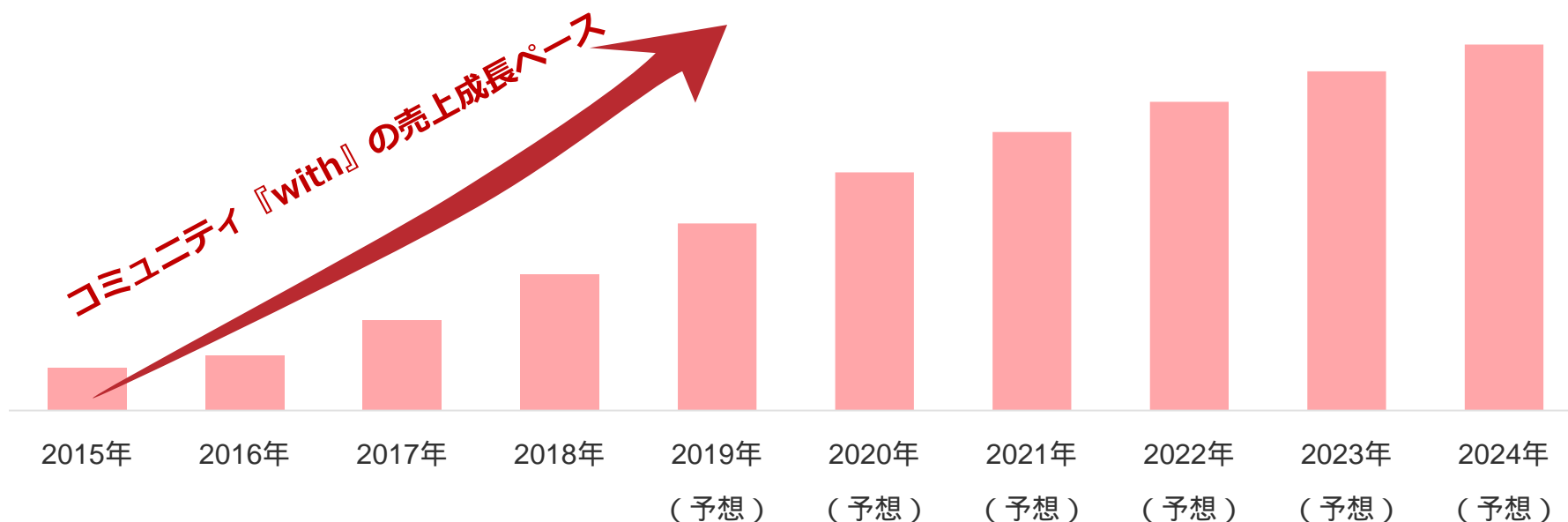


# コミュニティ事業『with』

## 『with』の成長加速

市場全体の成長率を上回るペースで成長中

国内オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場規模予測



出典：(株)マッチングエージェント / (株)デジタルインファクト



# ネイティブゲーム事業『でみめん』 各種改善・イベントの実施等アップデート

リリース後、重要指標としての「継続率」は上々  
より多くのユーザーに遊んでもらうためのチャンネル検証







# ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

## 4周年間近

引き続きプロジェクト利益を重視した運営継続・売上維持

コラボキャンペーンも検討中



BOKU & DRAGONS  
**ぼくドラゴン**

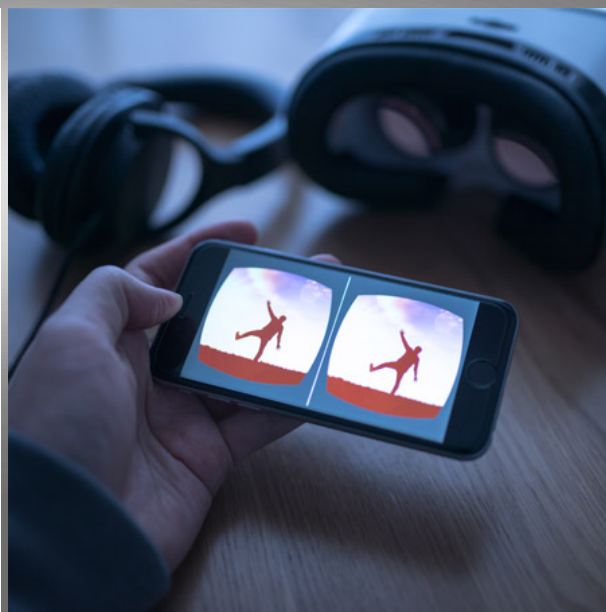


# 積極的投資（注力）事業

# VR事業・エンターテインメント

## VRライブプラットフォーム運営

スマートフォン対応リアルタイムライブ配信『スマホ版 INSPIX（仮）』鋭意開発中



## 自宅からでもVRライブ体験を可能にする

(Virtual Live Platform「INSPIX」 Phase3)

高価なVR-HMDに依存せず、様々なデバイスに対応できる仕組みとして提供予定

# VR事業・エンターテインメント

## VRライブプラットフォーム運営

Virtual Live Platform「INSPIX」活用した新企画を構想中

VR事業×ネイティブゲーム事業  
自社ゲームIP『でみめん』を起用した企画を構想中

(構想中につき、詳細発表はもうしばらくお待ちください)



## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

大型自社IPプロジェクト 2019年春 始動予定

## 男性VRアイドルのプロジェクト

（詳細発表は、もうしばらくお待ちください）

本プロジェクトは、前期第3四半期決算説明資料上のP21において、「第4弾 プロジェクトC」と掲げていたものを想定しております。



## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

ファン（フォロワー）数をKPIとしてモニタリング

## SNS等累計フォロワー数

158,000 突破  
（前期末比122%）

先行するVRアイドル『えのぐ』はメジャーデビュー・本格活動中

SNS等累計フォロワー数：Twitter、Instagram、YouTube、ファンクラブ、その他のフォロワー数 + 登録数  
SNS等累計フォロワー数は2019年1月末時点。

**その他、財務等**

# 資金調達

## 第三者割当 新株式及び第18回新株予約権

VR事業への投資を目的とし、約12億円の資金調達

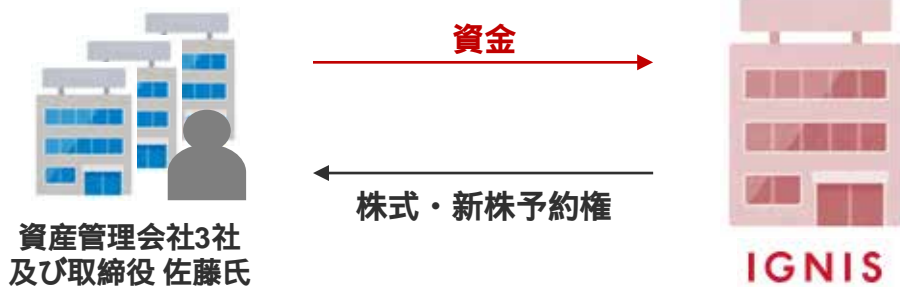
本件ファイナンスの意図・スキーム・目的

経営陣がVR事業の  
成功に責任を持つ

既存株主を配慮し、  
希薄化をコントロール

第14回新株予約権の行使状況が芳しくない

事業展開に自信があるため代表の資産管理会社等が資金提供



第14～16回新株予約権による潜在株式数（170万株）を  
超えない水準で希薄化をコントロール

当初調達予定  
(第14～16回)

本件含む  
調達予定

170万株

170万株

希薄化へ配慮

第14～16回  
新株予約権による  
資金調度を調整

本件調達予定：約12億円

調達済：約2億円

本件ファイナンスに関する詳細は2018年12月10日公表の適時開示資料並びにファイナンス説明資料をご覧ください。



「次のあたりまえを創る。何度でも」

04 /

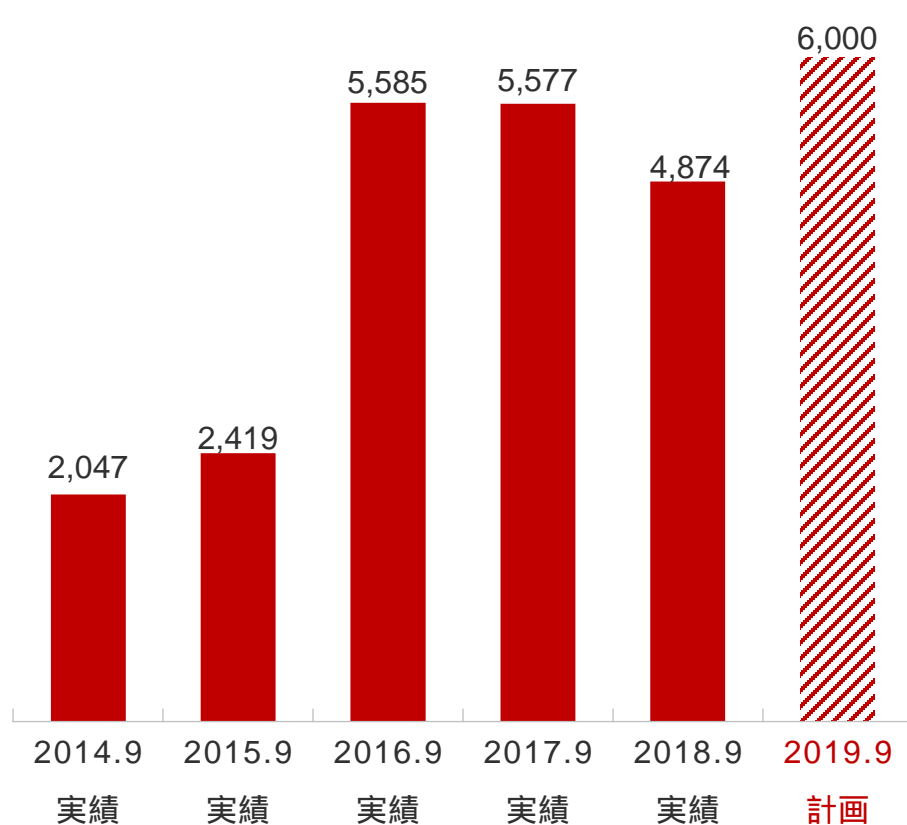
參考資料  
(Appendix)

# 2019.9期計画 中期経営計画

# 2019年9月期計画

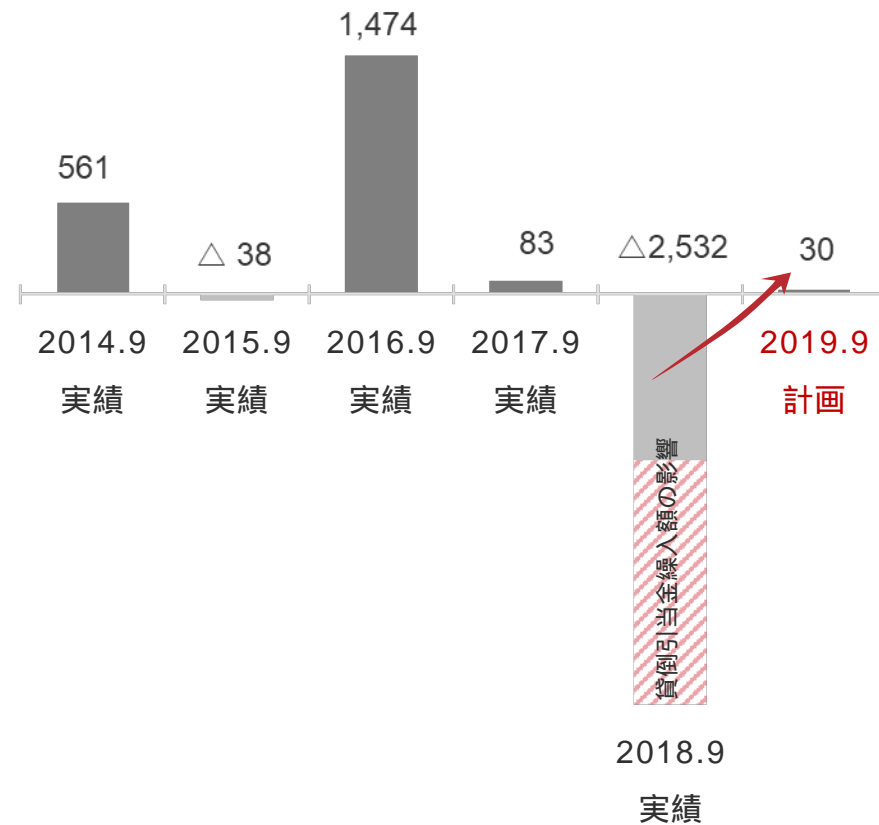
(単位：百万円)

連結売上高



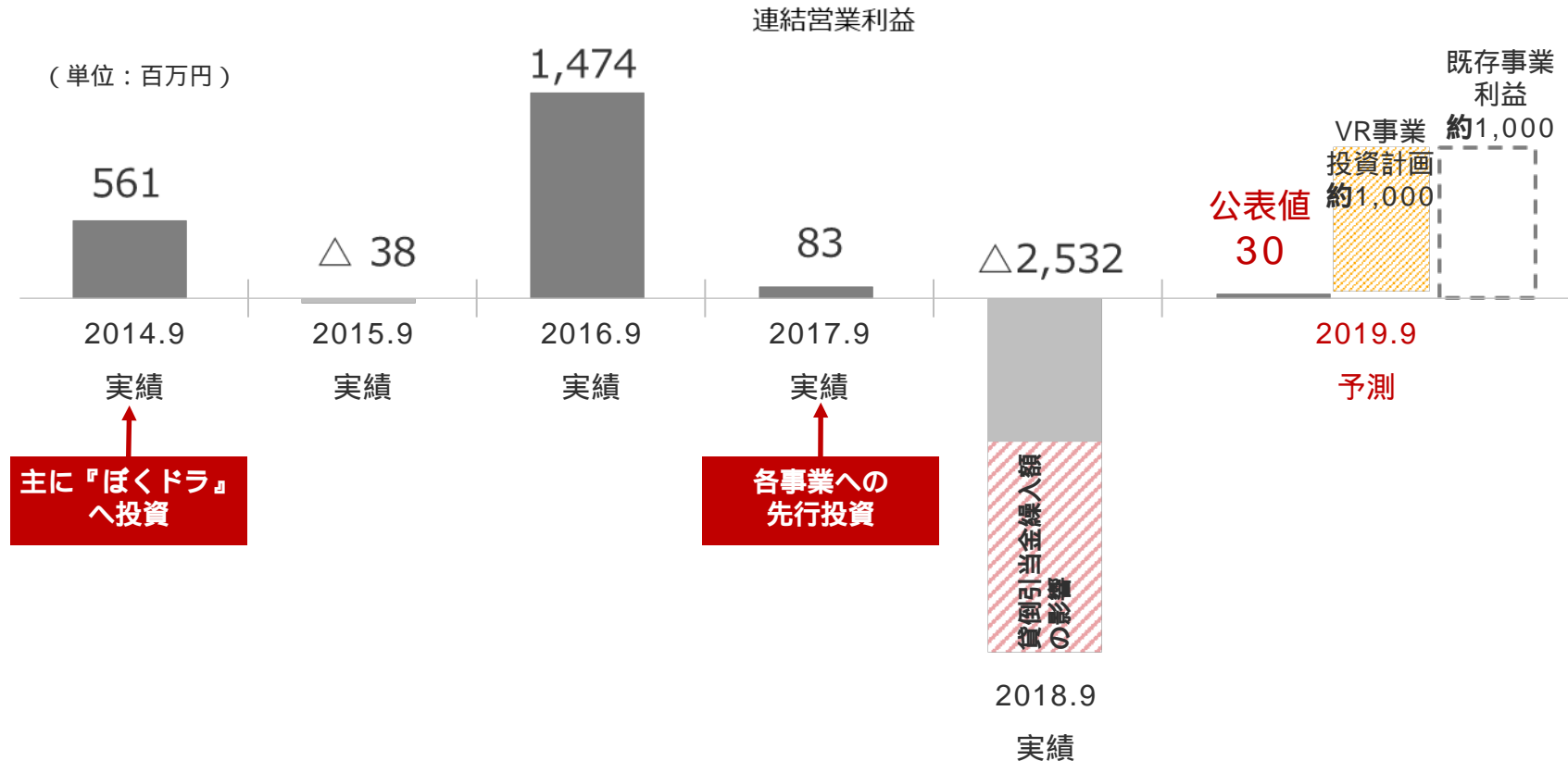
(単位：百万円)

連結営業利益



# 2019年9月期計画（投資の方針）

『with』により収益力は拡大・VR事業は投資を継続

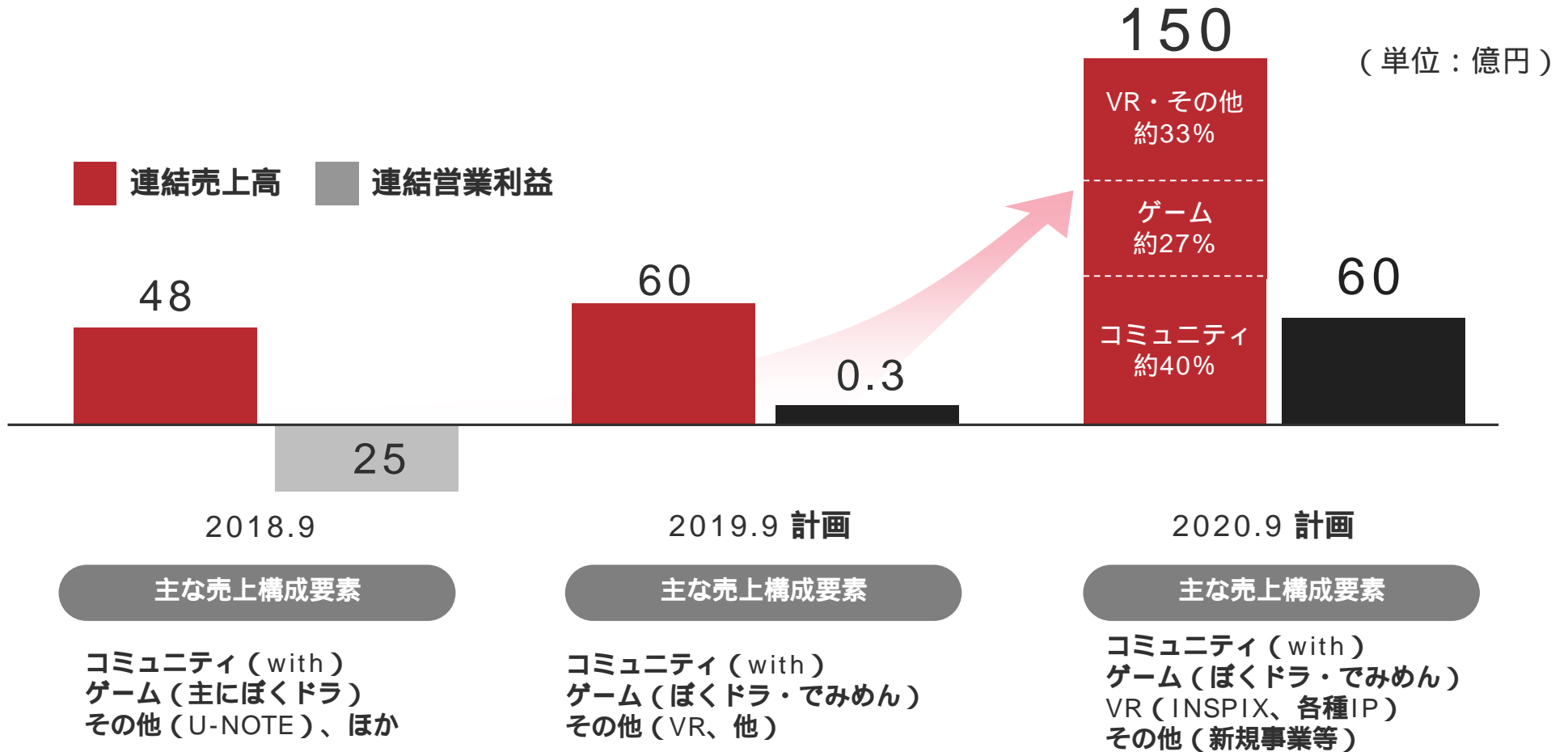


記載のVR投資計画・既存事業利益は、あくまで参考値であるため、確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。



# 2020年9月期までの中期計画

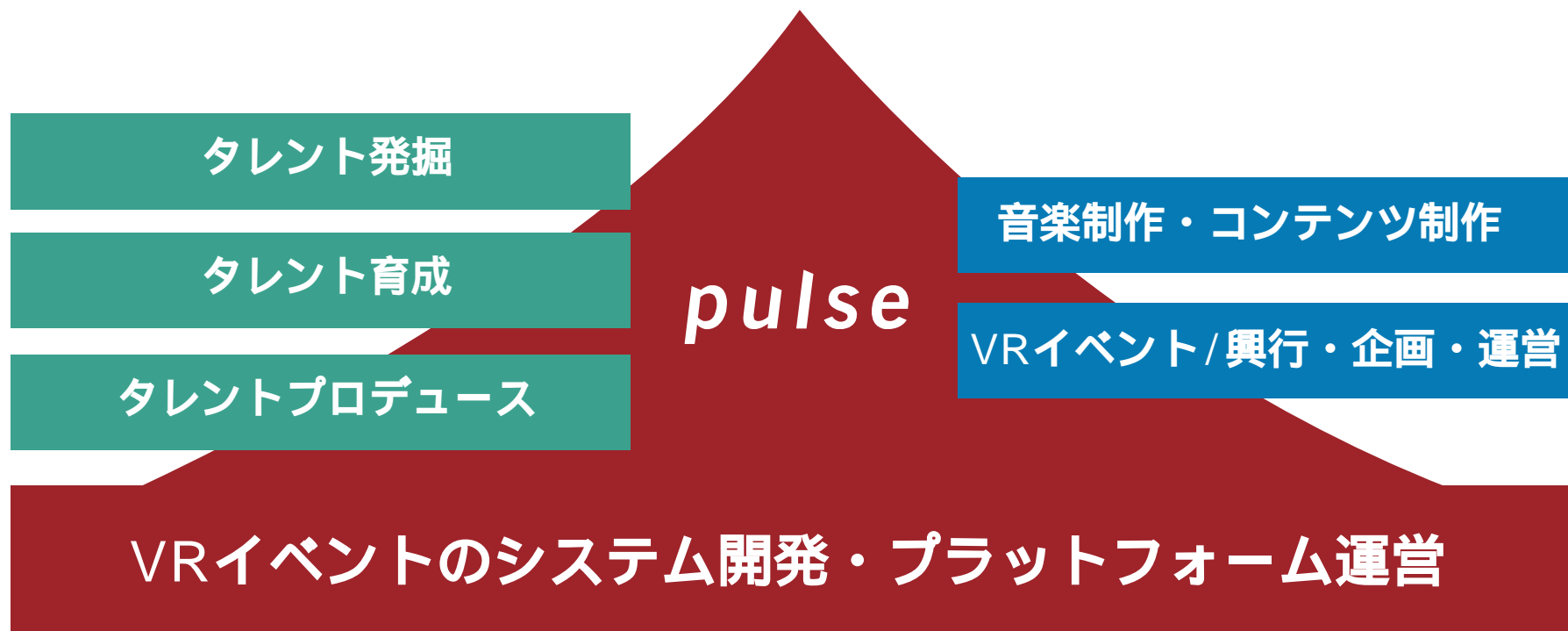
2020.9 計画：連結売上高150億円、連結営業利益60億円



記載の売上高構成比率は、あくまで参考値であるため、確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。

# 事業展開

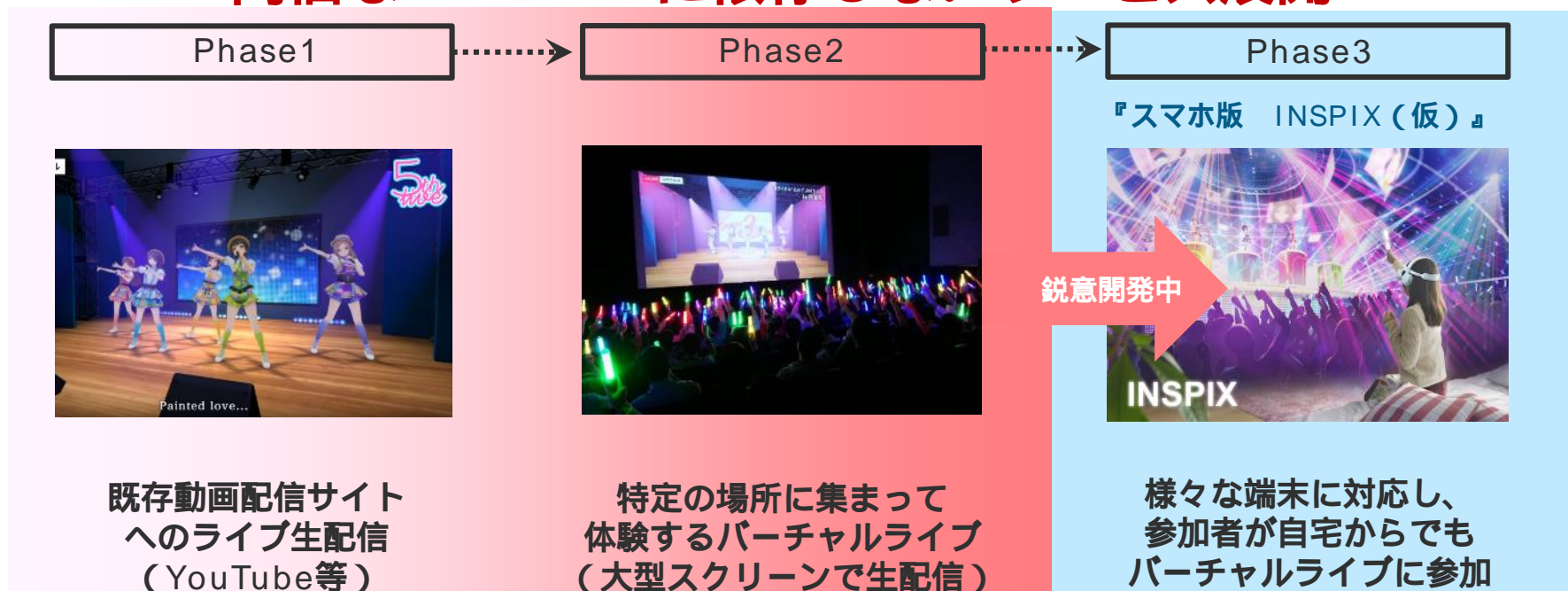
## pulse社の事業構造



垂直統合型エンターテインメント事業

## Virtual Live Platform 「INSPIX」の開発進捗状況

## 高価なVR-HMDに依存しないサービス展開

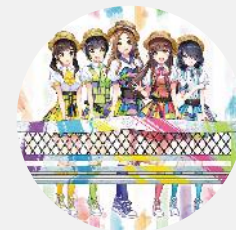


「動画配信サイト」&「ライブビューイング」&「各種VR-HMD」  
 様々な環境で同時生配信を可能にする次世代の体験

## 『えのぐ』

(岩本町芸能社×パルス)

- 1stシングル『ハートのペンキ』発売 (ユニバーサルミュージックより)
- 「えのぐ公式ファンクラブ-No,6-」開設
- 世界初バーチャル握手会開催 (えのぐ展示会同時開催)
- ライブビューイング開催 (3rd~5thライブ)
- 「えのぐ」LINEスタンプ発売開始
- 秋葉原アイスクリーム店「Yum Yum Monkey」とのコラボ開催
- 直感アルゴリズムのARライブにゲスト出演、他Vtuberとの共演



# VR事業・エンターテインメント

## 『米プリンセス（マイプリンセス）』

（ジャストプロ×パルス）

アイドルユニット『米米米（まいべいべー）』活動開始



アニメプロデューサー 福原慶匡氏監修  
お米を擬人化したヴァーチャル世界で活動するハーベスターアイドル  
アイドル活動を推進中

直感アルゴリズムのARライブにゲスト出演、他Vtuberとの共演



# VR事業・エンターテインメント

## 『ハイスクールチルドレン』

(ボイスター×パルス)

ボイスタープロジェクトへの参画



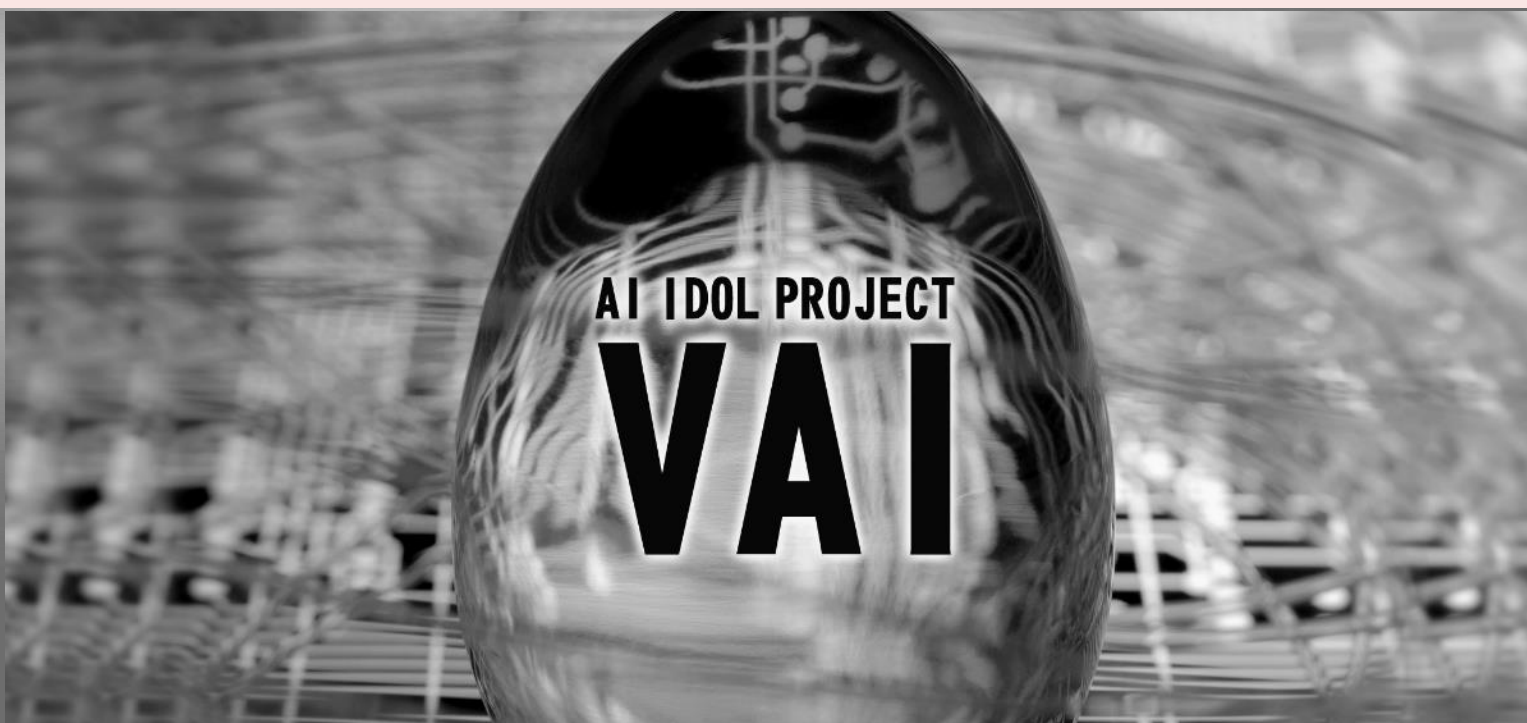
若手男性タレントの発掘・育成・プロデュースを開始  
今後、声優・舞台・ライブ・各種イベント等での活躍に期待

# VR事業・エンターテインメント

『VAI』

(パルス)

**AIアイドル 鋭意開発中**



**2019年春、プロジェクト概要等の情報解禁予定**



## 『慢性痛み刺激緩和』の研究

(順天堂大学×パルス)

- ・ マネタイズ準備フェーズ サービスレイヤーサイト3月公開予定
- ・ google 新規格「VR180」に対応し最新VR撮影キット・フローを開発
- ・ 人気フォトグラファークラウド「Photonium」が映像制作





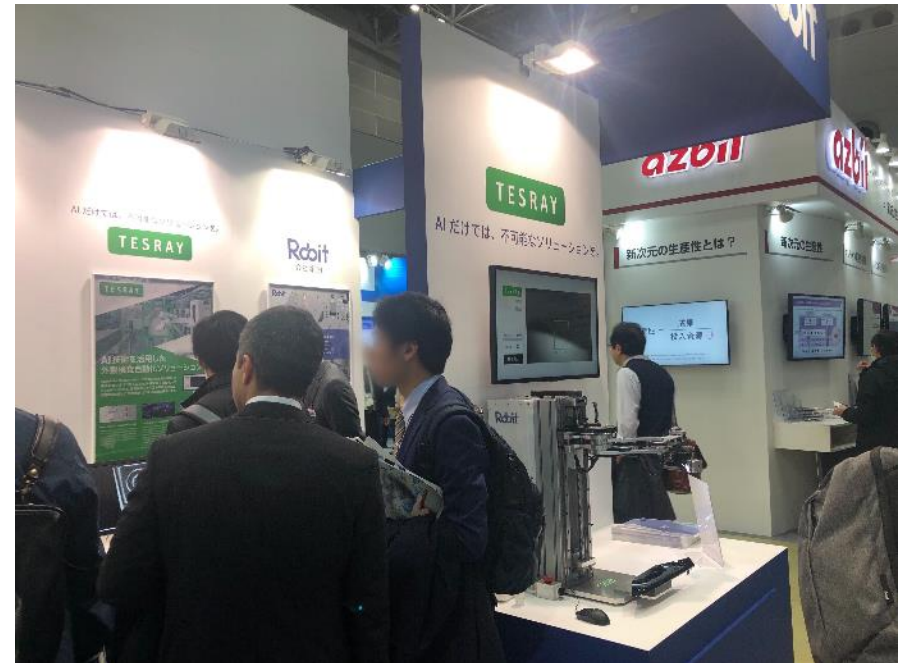
# 新規事業・AI

## AIロボット活用による検査工程自動化の取り組み

### AI技術の外観検査ロボット『TESRAY』の引き合いは強い

「ET / IoT Technology Award 2018」にて  
スタートアップ優秀賞を受賞

「第3回スマート工場EXPO」へのブース出展



### 「日経ものづくり」にも記事掲載

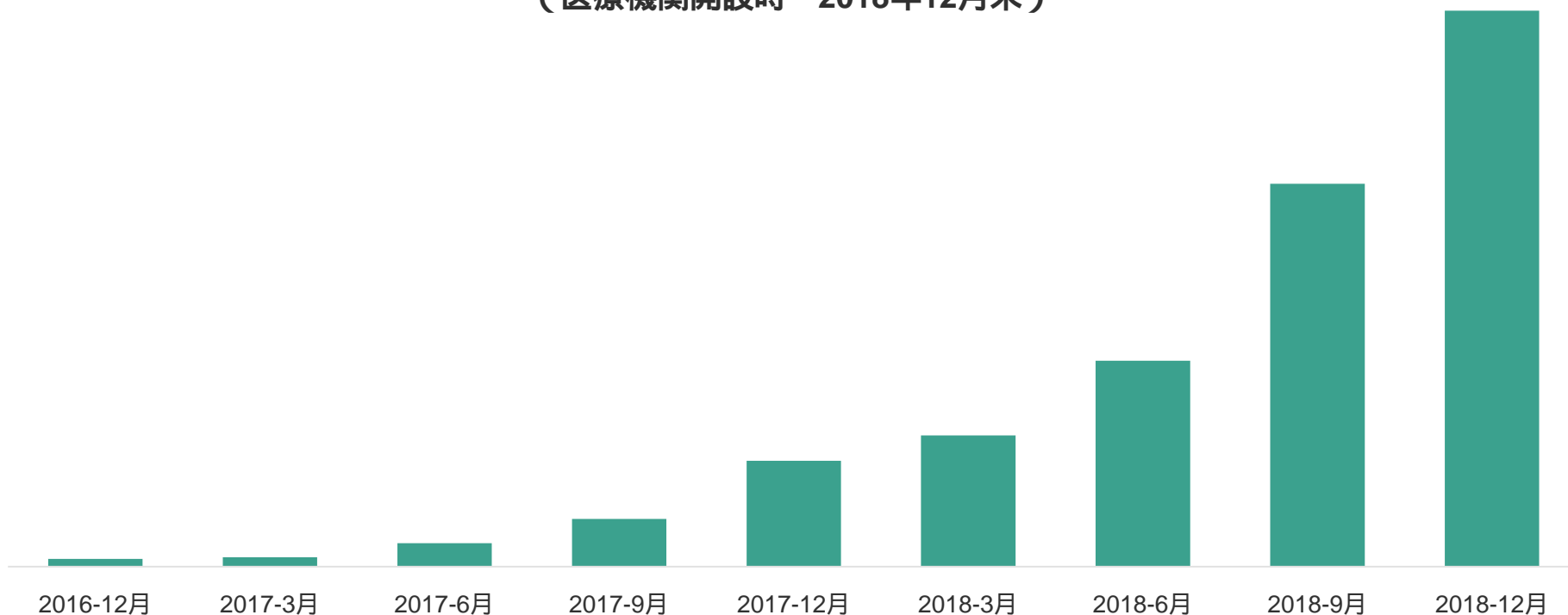
『TESRAY』：独自のハードウェア技術と、AI技術を活用した画像処理アルゴリズムにより、外観検査を自動化するソリューションです。  
検査員の人手不足や不良品の流出、労務費の負担など、外観検査にまつわる課題を解決。

# 新規事業・医療機関向けSaaS

## オンライン診療対応の医療機関向けSaaS

『FOREST』 利用による患者様数は順調に増加中

『FOREST』導入医療機関のオンライン診療利用患者様数推移  
(医療機関開設時～2018年12月末)



『FOREST』：医療機関向けSaaSのサービス名（導入先の詳細については現時点で非公開とさせていただきます。）

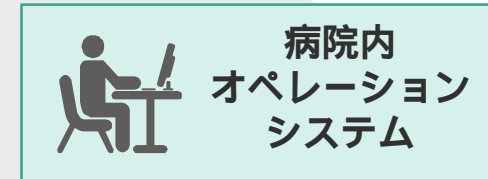
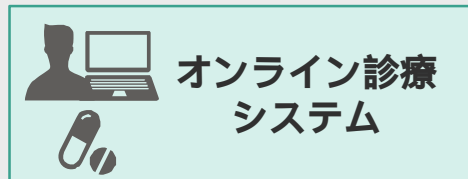
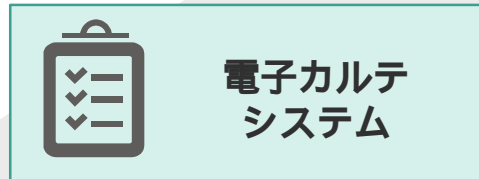
新規

# 新規事業・医療機関向けSaaS『FOREST』

## オンライン診療対応医療機関向けSaaSの開発・提供



医療機関向けSaaS  
『FOREST』



医療の「次のあたりまえを創る。」



# コミュニティ事業『with』

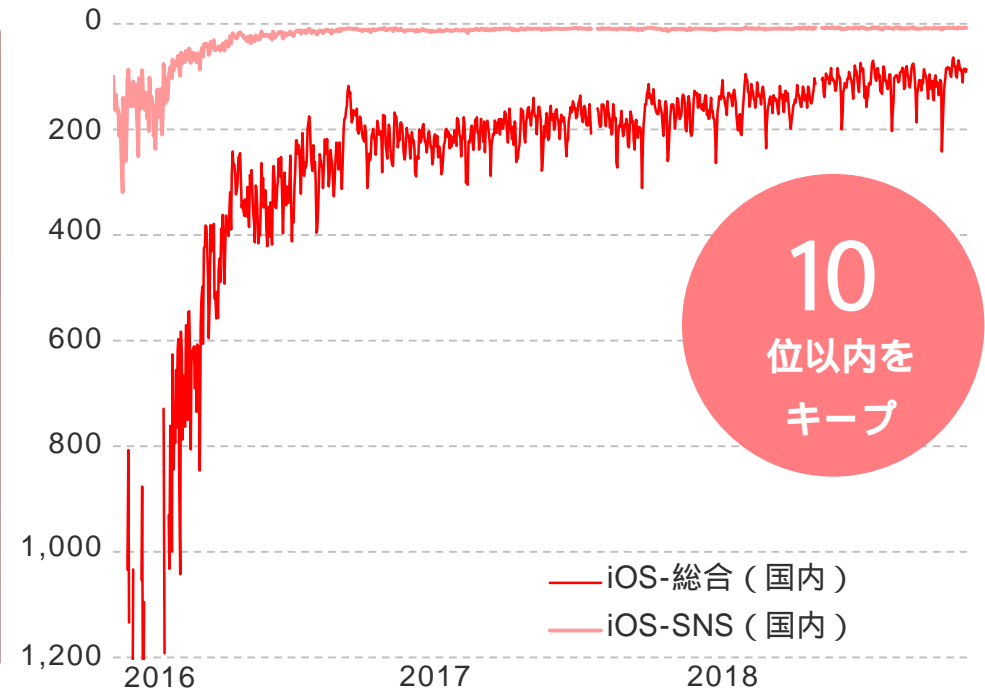
## ユーザー数と売上ランキングの推移

### ユーザー数推移



単位：万

### 売上ランキング推移



単位：位

『with』のユーザー数推移は2018年12月末時点。  
『with』の売上ランキング推移は2017年10月末時点。

出典：App Annie



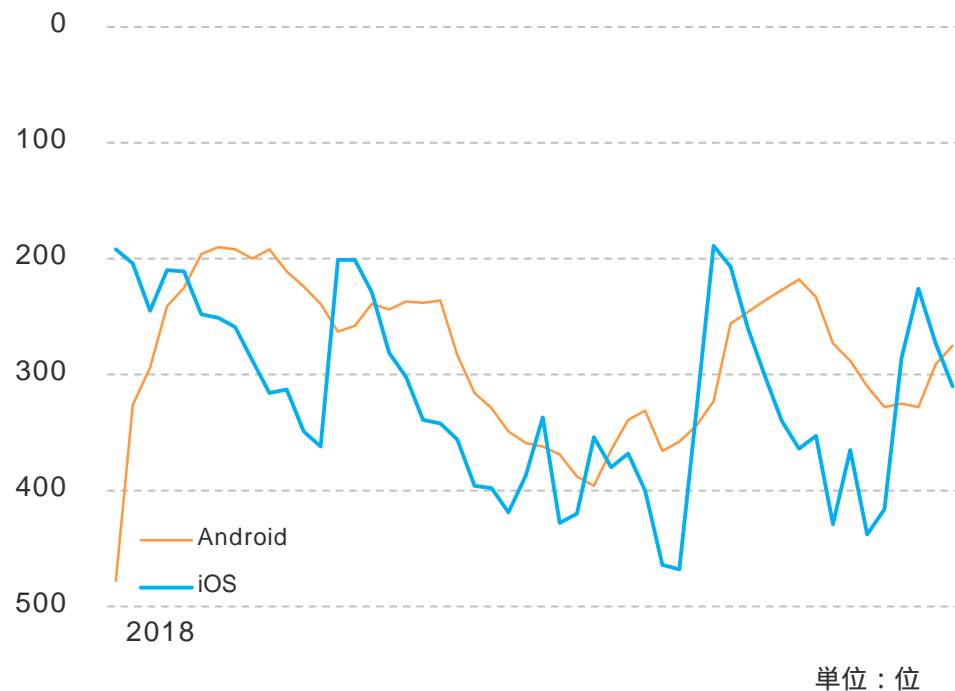
# ネイティブゲーム事業『でみめん』

## ダウンロード数と売上ランキングの推移

### 月間ダウンロード数（累計）推移



### 国内アプリストア売上ランキング推移



『でみめん』のダウンロード数推移は2019年1月末時点。  
 『でみめん』の売上ランキング推移は2019年1月末時点。

出典：App Annie

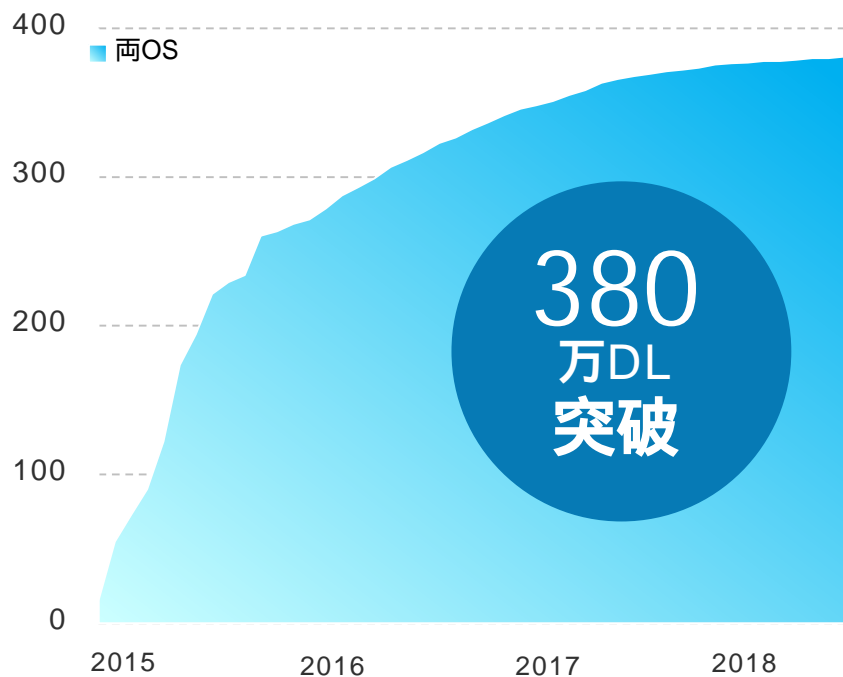




# ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

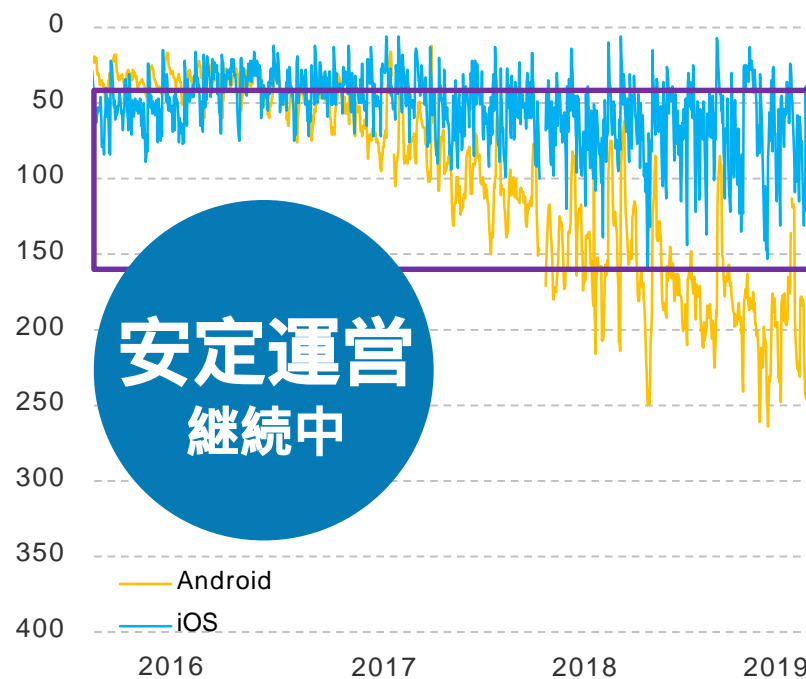
## ダウンロード数と売上ランキングの推移

月間ダウンロード数（累計）推移



単位：万

国内アプリストア売上ランキング推移



出典：App Annie

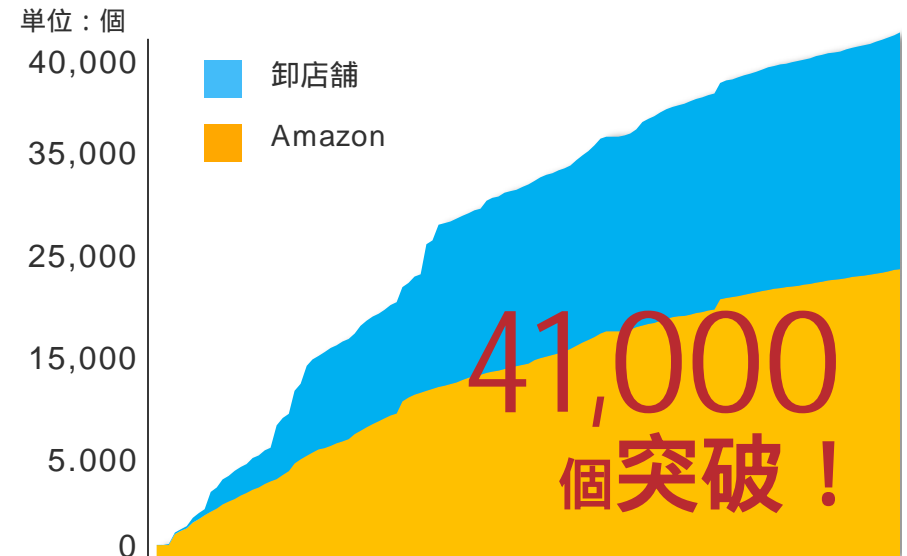
単位：位

『ぼくドラ』のダウンロード数推移は2018年12月末時点。  
『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2019年1月末時点。

## 2018年度 グッドデザイン賞受賞 (ロビットとしては2年連続受賞)



累計販売個数



『mornin'+ plus』を展開する株式会社ロビットは関連会社です。  
『mornin'+』 + 『mornin'+ plus』販売個数推移 (週ベース累計) 2018年12月末時点。





## 出店スペース

スペース  
**100突破!**



## 流通総額（累計）

億円  
**10突破!**



## 食数（累計）

万食  
**152突破!**

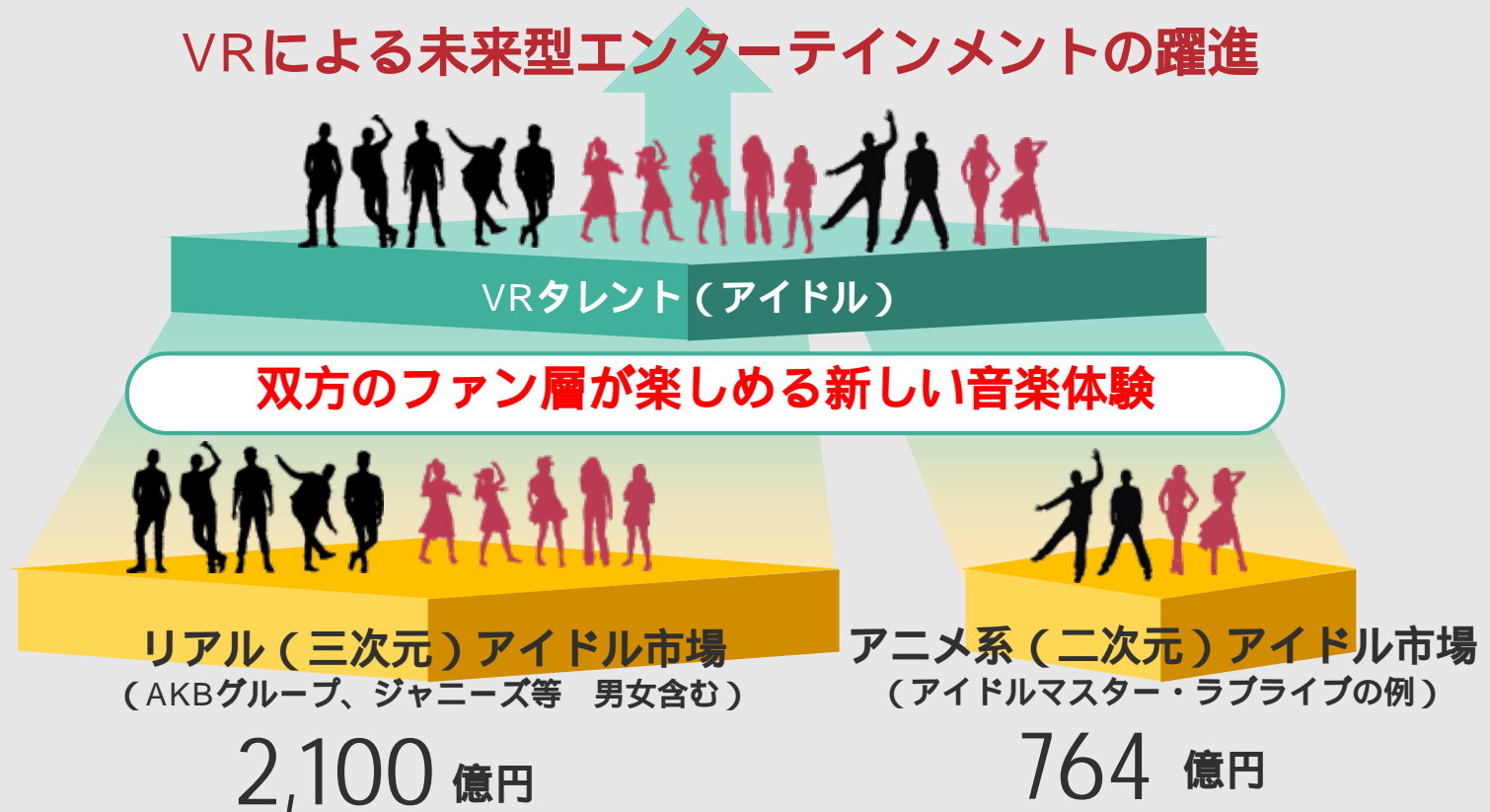


『TLUNCH』を運営する株式会社Mellowは関連会社です。  
『TLUNCH』の出店スペース数及び流通総額は2018年12月末時点。

# 各種マーケット情報

# 各種マーケット情報

## 国内のアイドル市場とVRアイドル市場（仮説）



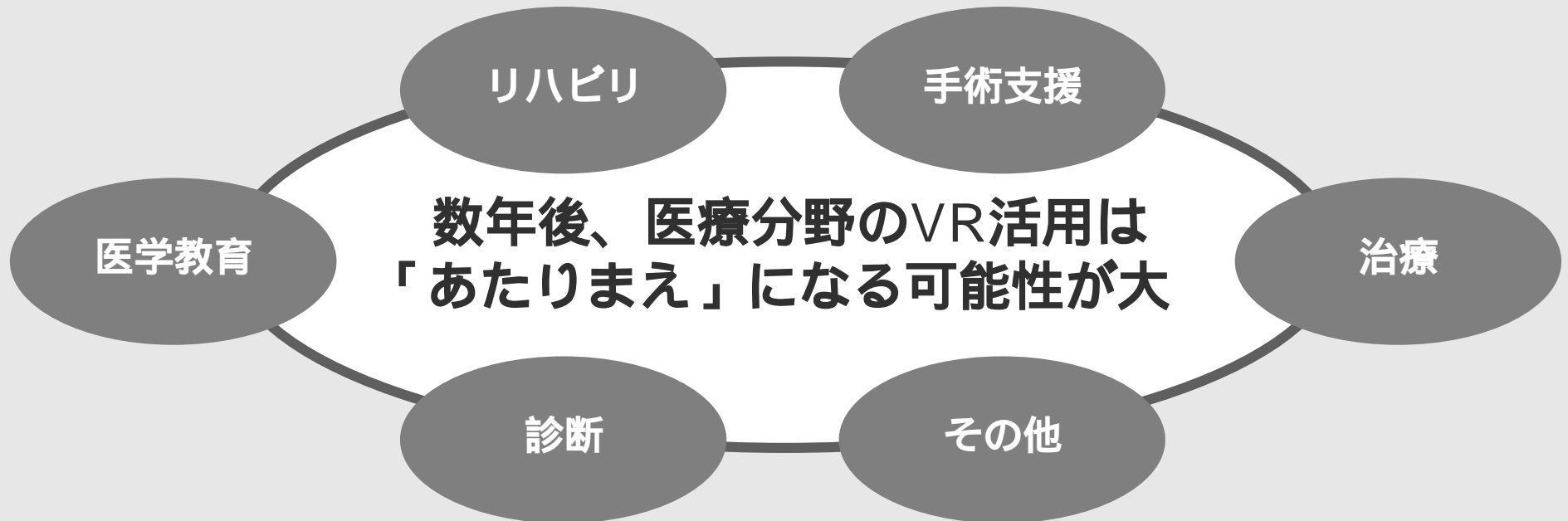
出典：(株)矢野経済研究所 「クールジャパンマーケット/オタク市場の徹底研究 2017」

出典：博報堂DYメディアパートナーズ / 博報堂「コンテンツファン消費行動調査2016」「コンテンツファン消費行動調査2015」

## 世界各地の医療分野でVR技術の活用が推進

国内の医療分野で

VR・AR・MRの2026年市場規模予測：約**342**億

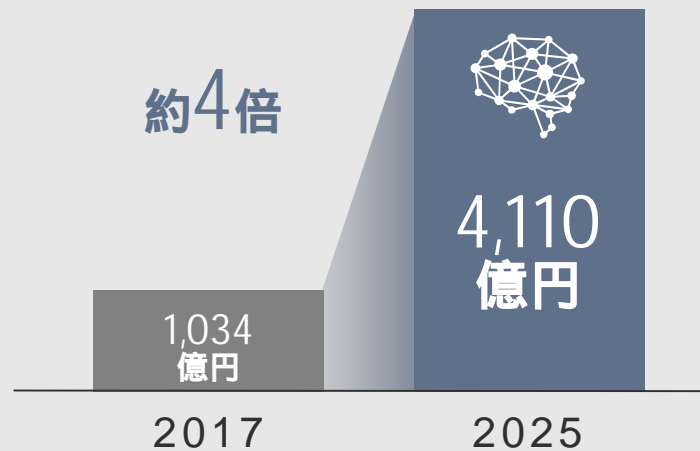


出典：株式会社シードプランニング 「医療におけるVR・AR・MRの活用事例と市場展望」

# 各種マーケット情報

## ファクトリーオートメーション（工場の自動化）市場規模

FAロボット関連IoT・AIサービス市場



製造業向けロボット世界市場



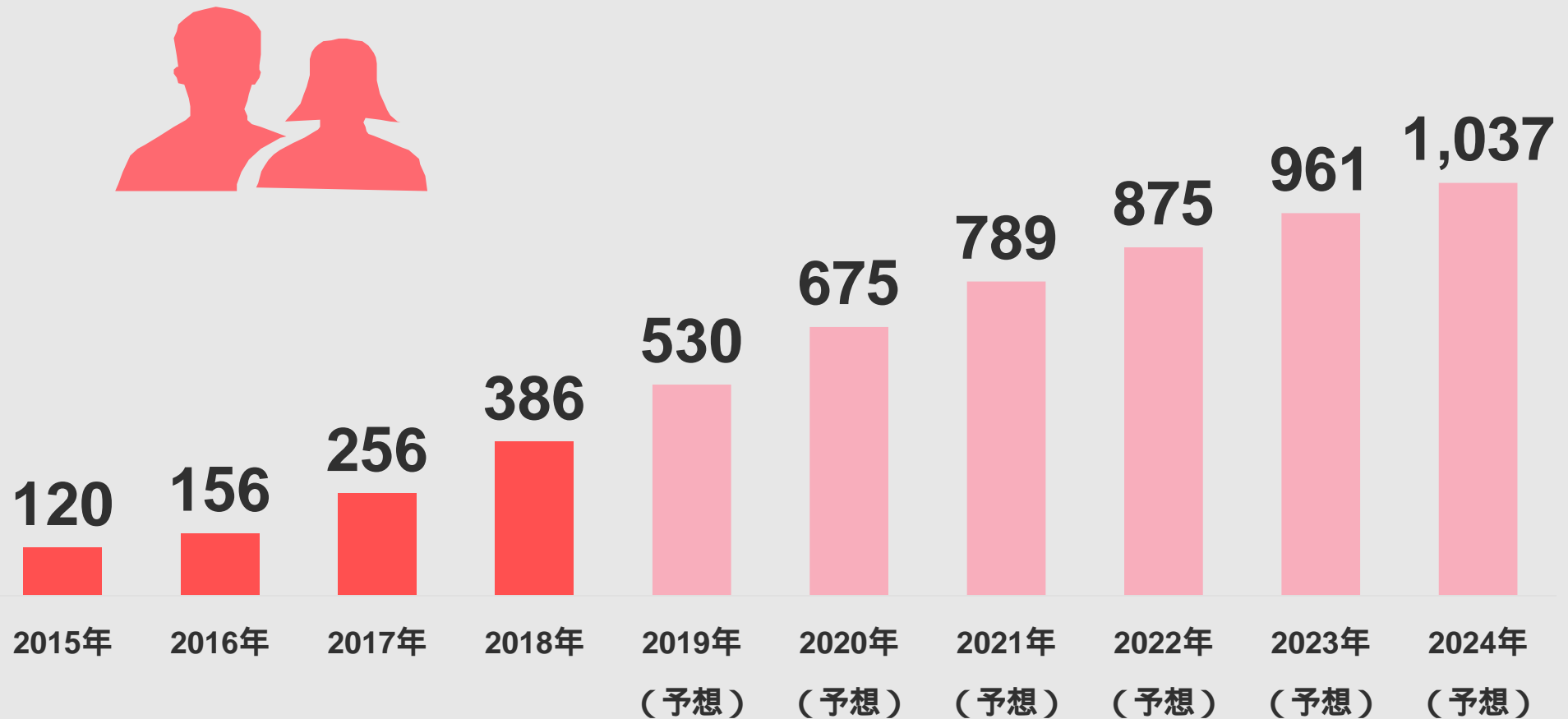
機械学習を用いた自動外観検査装置の開発

**労働力不足・人件費高騰を背景に工場での自動化ニーズが加速**

出典：株式会社富士経済 「2018 ワールドワイドロボット関連市場の現状と将来展望 No.1 FAロボット市場編」

# 各種マーケット情報

## 国内オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場規模

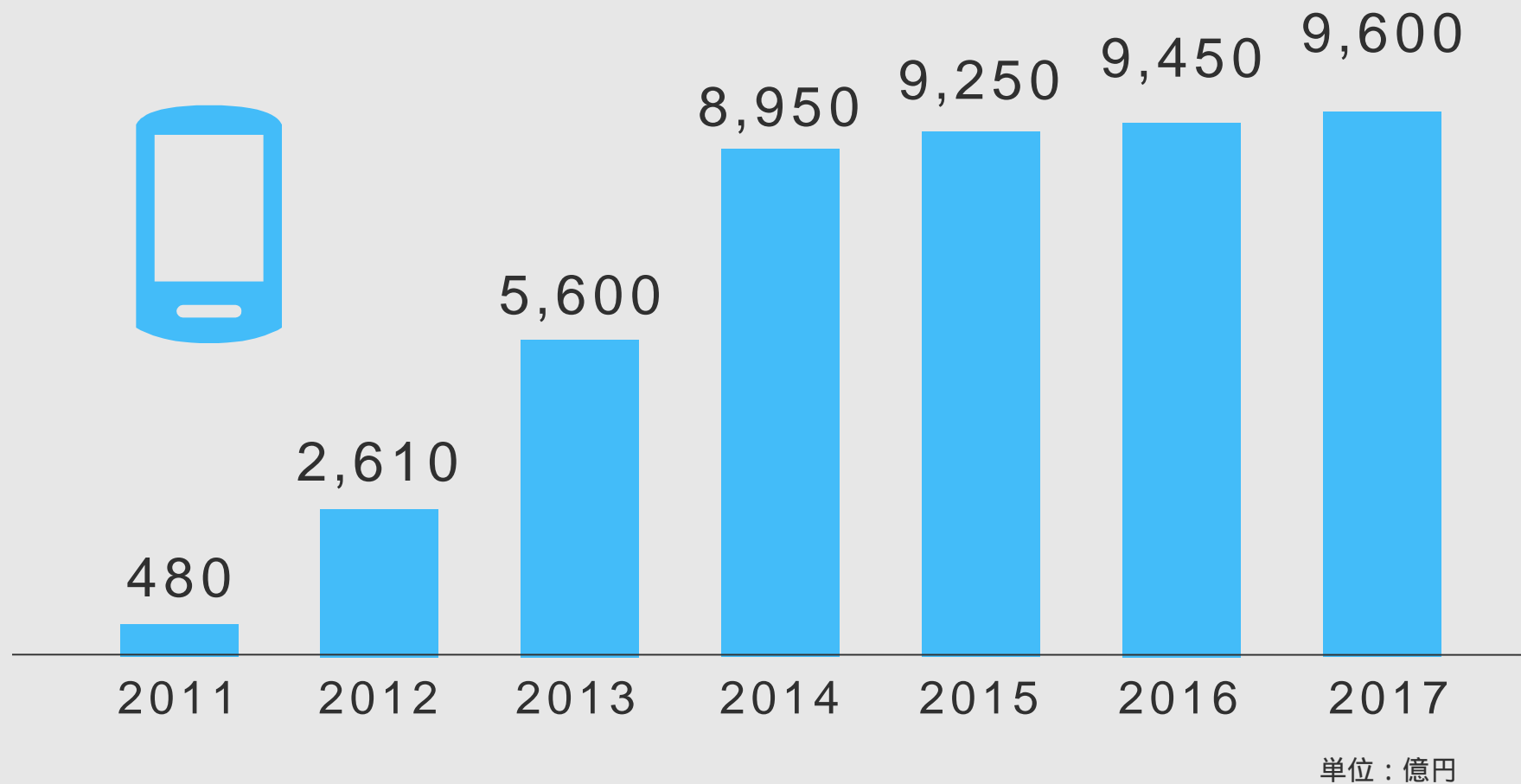


単位：億円

出典：(株)マッチングエージェント/(株)デジタルインファクト

# 各種マーケット情報

## 国内スマートフォンゲーム市場



出典：(株)矢野経済研究所 「スマホゲームの市場動向と将来性分析2017」

# 財務情報



# B/S (2016.9 - 2019.9 1Q)

(単位：百万円)	2016.9	2017.9	2018.9	2019.9 1Q
流動資産	3,086	4,736	2,097	2,402
固定資産	1,246	1,554	2,666	2,940
総資産	4,332	6,291	4,763	5,343
流動負債	1,390	1,395	1,825	2,071
固定負債	444	760	665	535
純資産	2,497	4,135	2,272	2,736
負債・純資産	4,332	6,291	4,763	5,343

# P/L (会計期間 2017.9 ~ 2019.9 1Q)

(単位：百万円)

	2017.9				2018.9				2019.9
	1Q 10~12月	2Q 1~3月	3Q 4~6月	4Q 7~9月	1Q 10~12月	2Q 1~3月	3Q 4~6月	4Q 7~9月	1Q 10~12月
<b>売上高</b>	1,416	1,412	1,280	1,468	1,289	1,180	1,166	1,237	<b>1,343</b>
コミュニティ	135	200	220	291	335	390	443	562	<b>649</b>
ネイティブゲーム	1,168	1,131	947	1,000	799	745	642	629	<b>650</b>
その他	112	80	111	177	154	44	80	45	<b>43</b>
<b>営業利益 (損失)</b>	148	47	71	40	247	419	284	1,581	<b>340</b>
<b>営業利益率</b>	10.5%	3.3%	-	-	-	-	-	-	-
<b>経常利益 (損失)</b>	136	48	72	41	250	423	305	1,592	<b>361</b>
<b>経常利益率</b>	9.6%	3.4%	-	-	-	-	-	-	-
<b>四半期純利益 (純損失)</b>	67	24	81	56	233	622	228	1,567	<b>416</b>
<b>純利益率</b>	4.8%	1.7%	-	-	-	-	-	-	-

# 資金調達

## <新規ファイナンス>

	新株式	第18回 新株予約権
発行方法	第三者割当 (株)QK、(株)SK、佐藤裕介 (株)SY	
調達予定額	12.4億円	
手取概算額	12.4億円	
発行新株 予約権数	—	2,126個
発行による 新株式数/ 潜在株式数	673,200株	212,600株
発行価額/ 当初行使価額	1,411円	1,411円
下限行使価額	—	988円
行使価額の修正	—	有
希薄化率	6.5%	
新株予約権 行使期間	1年間	
行使停止条項	—	一定の条件の下、 行使許可の停止が可能

## <既存のファイナンス (a) >

	第14回 新株予約権	第15回 新株予約権	第16回 新株予約権
発行方法	第三者割当 ドイツ銀行 ロンドン支店		
調達予定額	72.6億円 (b)		
手取概算額	72.4億円 (c)		
発行新株 予約権数	10,000個	3,500個	3,500個
発行による 潜在株式数	1,000,000株	350,000株	350,000株
当初行使価額	3,050円	5,000円	7,000円
下限行使価額	1,525円	無	7,000円
行使価額の修正	有	無	有 (d)
希薄化率	12.7%		
新株予約権 行使期間	3年間		
行使停止条項	有		

- (a) 記載の第14回～16回新株予約権の概要については2018年3月5日時点の開示情報に基づいた記載です。  
 (b) 調達予定額は、本新株予約権の発行価額の総額及び本新株予約権の行使に際して出資される財産の額の合計額です。  
 (c) 本新株予約権の行使期間中に、行使価額が修正又は調整された場合、行使が行われない場合、消却された場合には、手取概算額が増加又は減少する可能性があります。  
 (d) 当社取締役会において行使価額修正選択権の行使を決議した場合には、行使価額修正条項が適用されます。(下限行使価額は7,000円となり、上限行使価額はありません。)

# 用語解説

## VR (Virtual Reality)

人間の感覚器官に働きかけ、現実ではないが実質的に現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術の総称。身体に装着する機器や、コンピュータにより合成した映像・音響などの効果により、3次元空間内に利用者の身体を投影し、空間への没入（immersion）を生じさせる。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

## HMD (Head Mounted Display)

ゴーグルやヘルメット、眼鏡のような形状の、頭部に装着して使用する表示装置。目を覆うように頭部に固定すると眼前の小さな表示面にコンピュータなどから送られてきた像が投影され、見ることができる。映像をヘッドマウントディスプレイに表示するシステムはVRを実現する方式の中でも特に有望なものとして近年急激に発展し、大きな注目を集めている。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

## IP (Intellectual Property)

人間の知的活動によって創作された表現や、商業上有用になりうる情報や標識など、財産性のある無体物。法律で権利保護の対象となっているものには著作物や特許、商標、意匠、肖像などがある。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

## AI (Artificial Intelligence)

人間にしかできなかったような高度に知的な作業や判断をコンピュータを中心とする人工的なシステムにより行えるようにしたもの。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

## IoT (Internet of Things)

コンピュータなどの情報・通信機器だけでなく、世の中に存在する様々な物体（モノ）に通信機能を持たせ、インターネットに接続したり相互に通信することにより、自動認識や自動制御、遠隔計測などを行うこと。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

## ファクトリーオートメーション (Factory Automation)

工場の様々な作業や工程を機械や情報システムを用いて自動化すること。また、そのために用いられる機器やシステム。（出典：IT用語辞典 e-words）

## SaaS (Software as a Service)

ソフトウェアを通信ネットワークなどを通じて提供し、利用者が必要なものを必要なときに呼び出して使うような利用形態のこと。サービス型ソフトウェアとも呼ばれる。  
（出典：IT用語辞典 e-words）

# 将来見通しに関する注意事項 及び投資家・株主様への留意事項

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは現在における見込、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合でも、当社は本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。

適時開示やプレスリリース、決算説明資料等の公開情報に記載された内容以外については、基本的に個別での回答は控えさせていただきます。

東京証券取引所を通じた適時開示や当社の公式ホームページ・公式SNS・公式動画の情報以外で、インターネット上に展開されている「株式掲示板」、「各種SNS」、「ブログ」内における書き込み内容には、当社の公式発表ではない情報も含まれております。

そのため、これら情報に関しましても基本的に回答は控えさせていただきます。

**IGNIS**