

2018年9月期

決算説明資料

株式会社イグニス (コード: 3689)

いつでも利益を出せる状態になりました。

INDEX

01 / 2018.9期決算概要

02 / 2019.9期計画 中期経営計画

03 / 積極的投資・注力事業 VR

04 / 積極的投資・注力事業 新規

05 / 基盤収益事業

06 / 参考資料 (Appendix)

01 / 2018.9期
決算概要

2018.9期決算サマリー

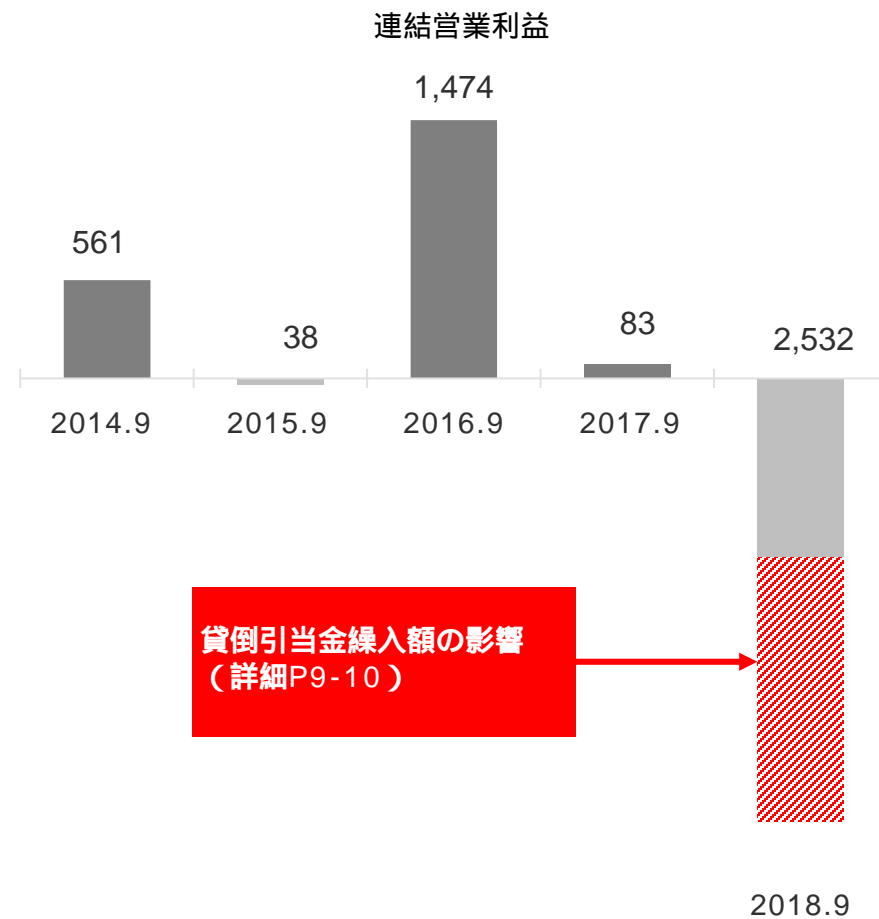
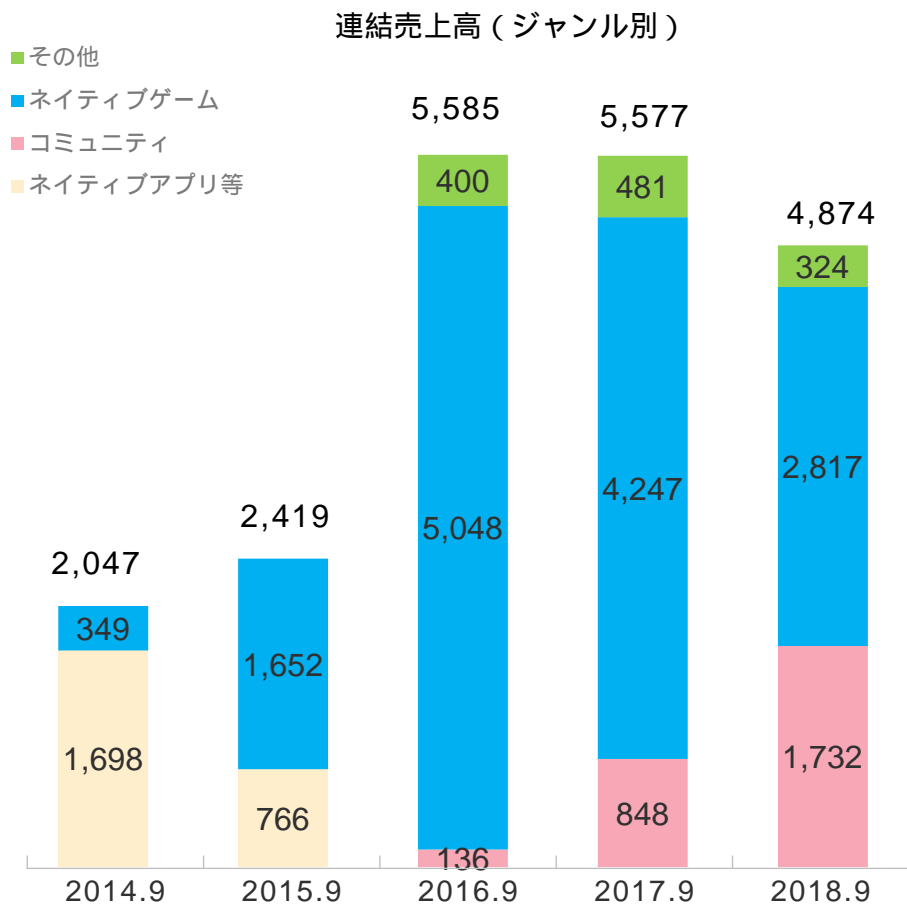
いつでも利益を出せる状態になりました。

連結業績	売上高は前期比では減収 営業利益はVRを中心とした先行投資により減益 売上高： 4,874百万円 前期比 87.4% 営業利益： 2,532百万円 前期は 83百万円
コミュニティ	『with』のユーザー数が120万人突破、さらに成長が加速 売上高： 1,732百万円 前期比 204.2%
ネイティブゲーム	新作『メガスマ』はクローズ。『ぼくドラ』の安定運営により売上貢献 売上高： 2,817百万円 前期比 66.3%
VR	「INSPIX」 & 「IP創出」の2軸展開 売上高： 先行投資中につき、売上貢献は少し先
その他	主に『TLUNCH』や『U-NOTE』による売上貢献 売上高： 324百万円 前期比 67.3%

売上高・営業利益の推移（累計期間）

（単位：百万円）

（単位：百万円）



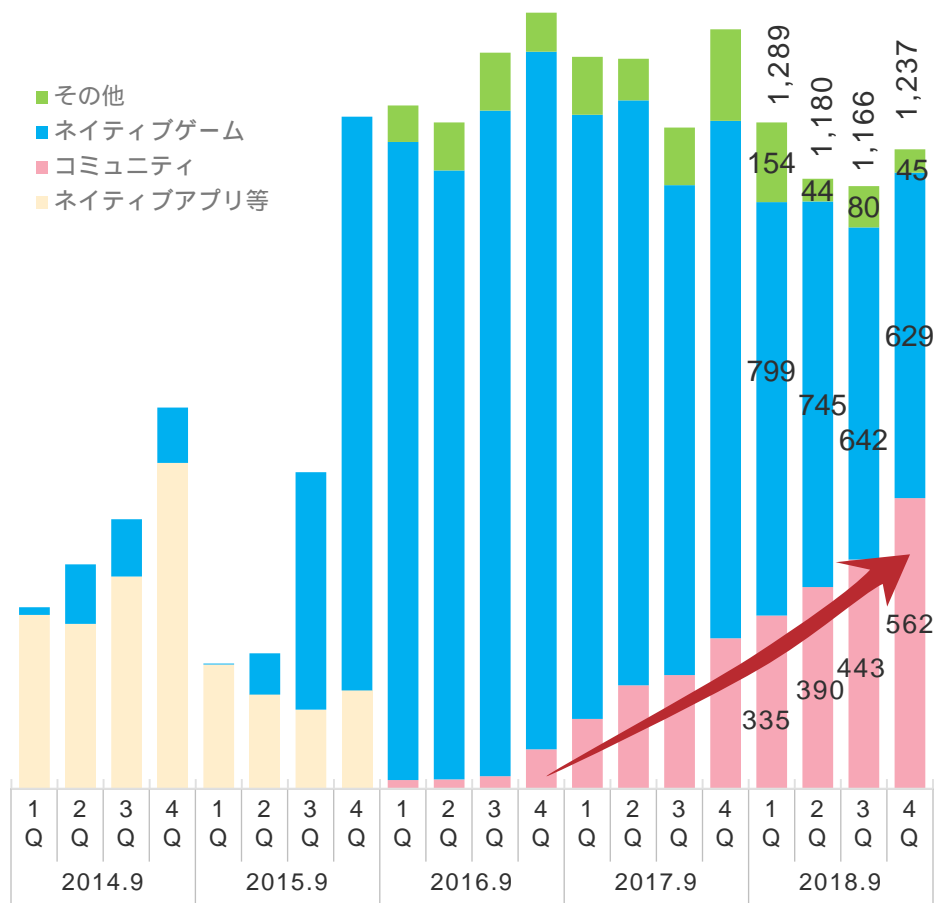
2014.9期～2015.9期における「ネイティブアプリ等」のジャンルには「全巻無料型ハイブリットアプリ」のジャンルも含めております。

売上高・営業利益の推移（会計期間）

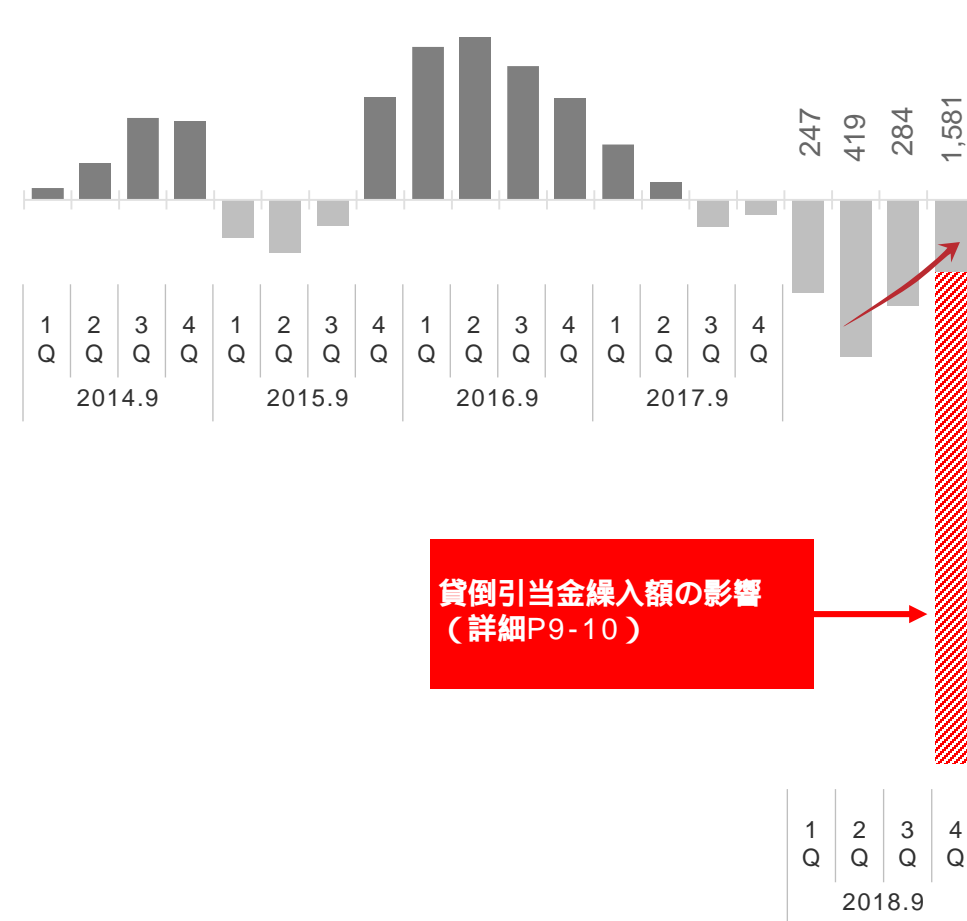
（単位：百万円）

（単位：百万円）

連結売上高（ジャンル別）



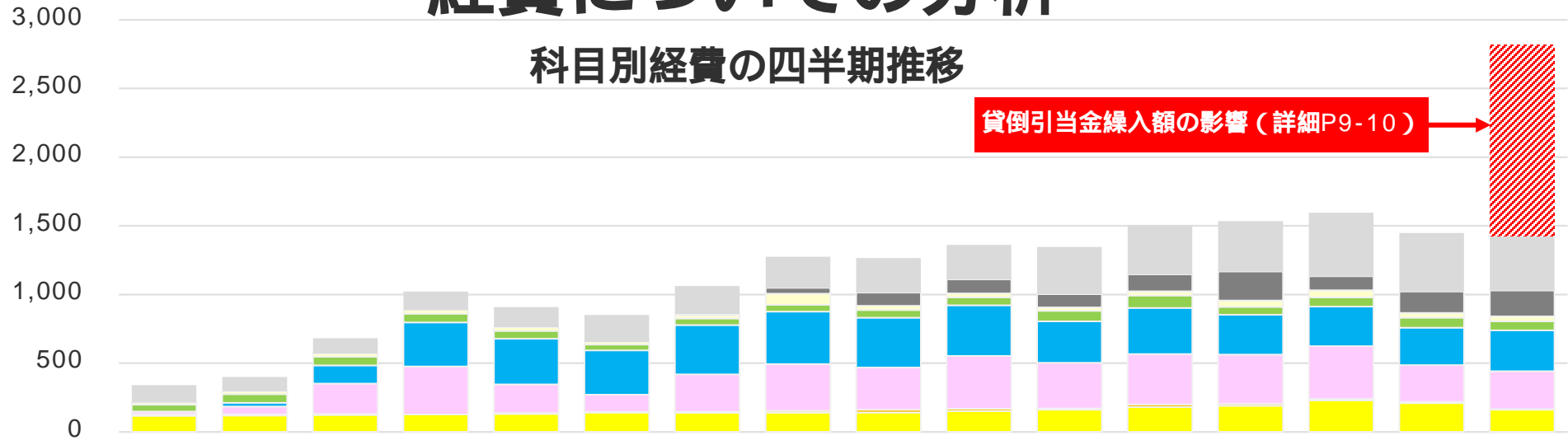
連結営業利益



2014.9期～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」のジャンルも含まれております。

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

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

累計期間（2017年10月～2018年9月）

（単位：百万円）

	2017.9 累計 10～9月	構成比	2018.9 累計 10～9月	構成比	前年同期比
売上高	5,577	100.0%	4,874	100.0%	87.4%
コミュニティ	848	15.2%	1,732	35.5%	204.2%
ネイティブゲーム	4,247	76.1%	2,817	57.8%	66.3%
その他	481	8.6%	324	6.7%	67.3%
営業利益（損失）	83		2,532		-
営業利益率	1.5%		-		-
経常利益（損失）	71		2,571		-
経常利益率	1.3%		-		-
当期純利益（純損失）	35		2,651		-
純利益率	-		-		-

ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。

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』



電子カルテ
システム



オンライン診療
システム



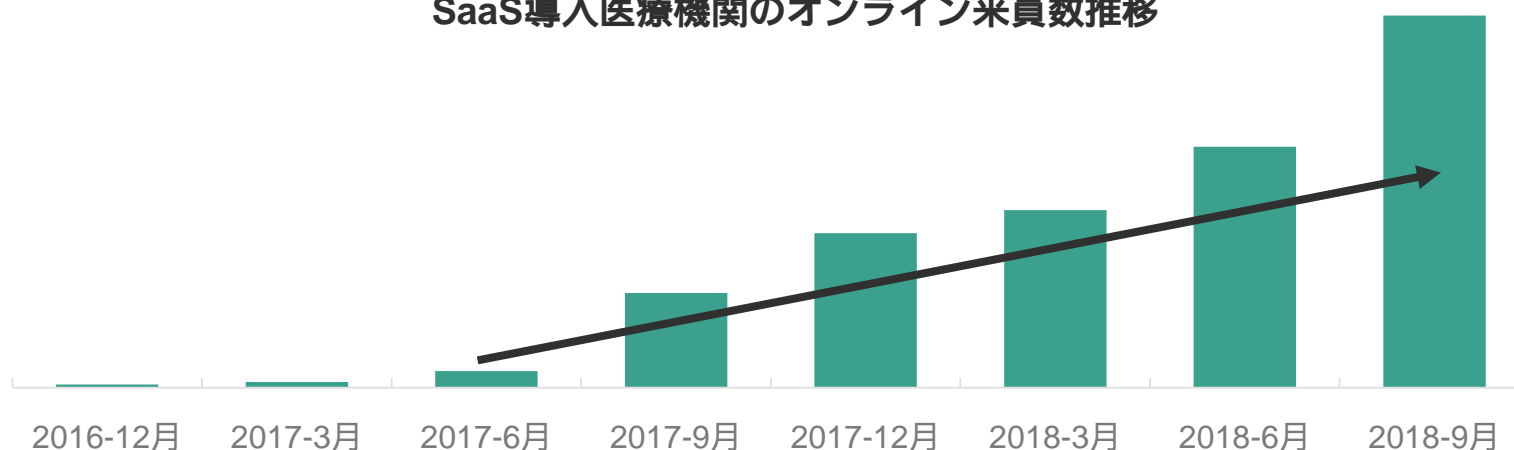
病院内
オペレーション
システム

医療の「次のあたりまえを創る。」

貸倒引当金の計上について

新規事業領域にかかる債権の一部につき、貸倒引当金繰入額（約15億円）を計上
（将来一定期間内における回収に不確実性が存在する 会計上は費用処理）

SaaS導入医療機関のオンライン来員数推移



システムは順調に稼働中、収益黒字化に向けて経営資源の投下を継続
（2020年9月期の収益貢献を目指す）

A large, abstract graphic in the background consisting of numerous overlapping, scribbled red lines that form a roughly oval shape, filling most of the page.

02 / 2019.9期計画
中期経営計画

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

2019.9期計画

(単位：百万円)

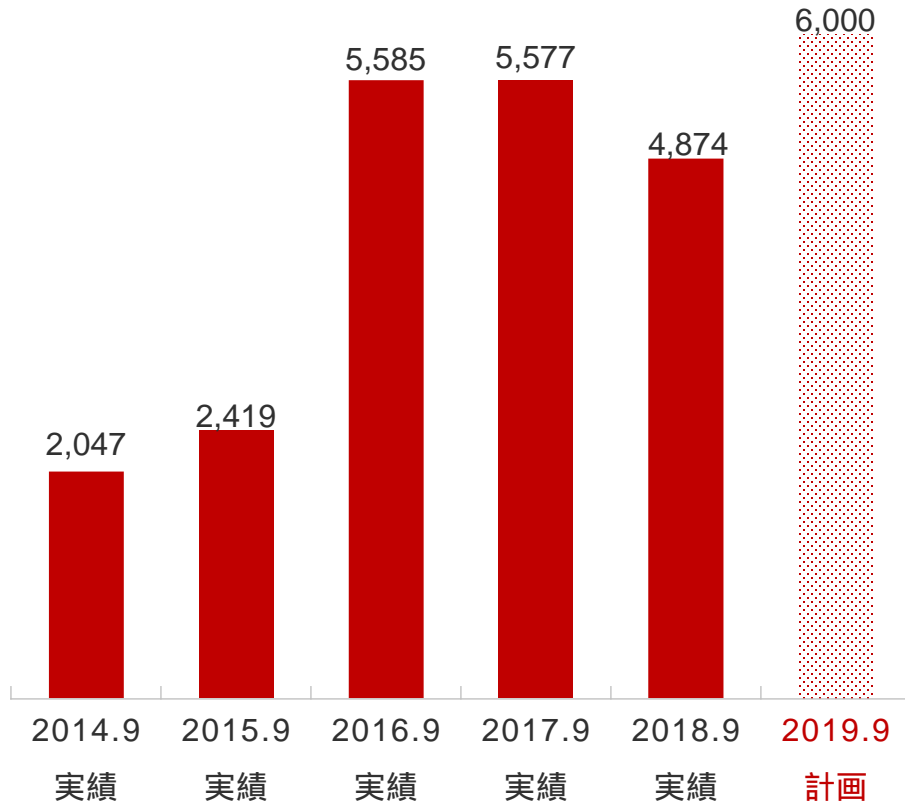
	2018.9 実績	2019.9 計画
売上高	4,874	6,000
営業利益(損失)	2,532	30
営業利益率	-	0.5%
経常利益(損失)	2,571	10
経常利益率	-	0.2%
当期純利益(純損失)	2,651	5
純利益率	-	0.1%

売上高・営業利益の実績と計画

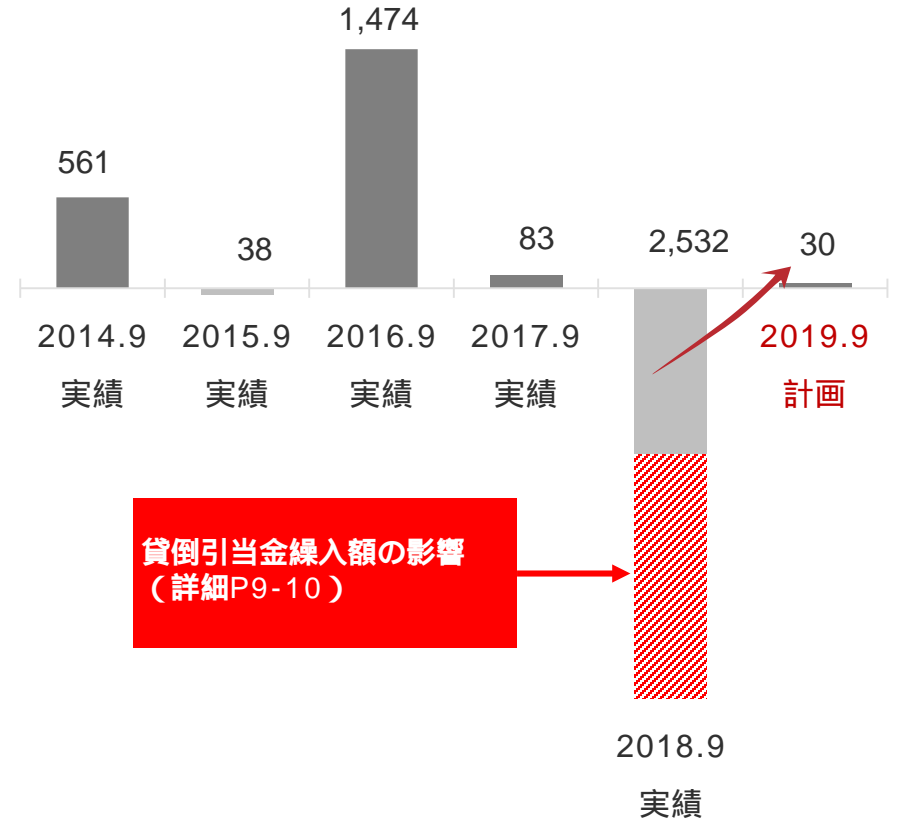
(単位：百万円)

(単位：百万円)

連結売上高



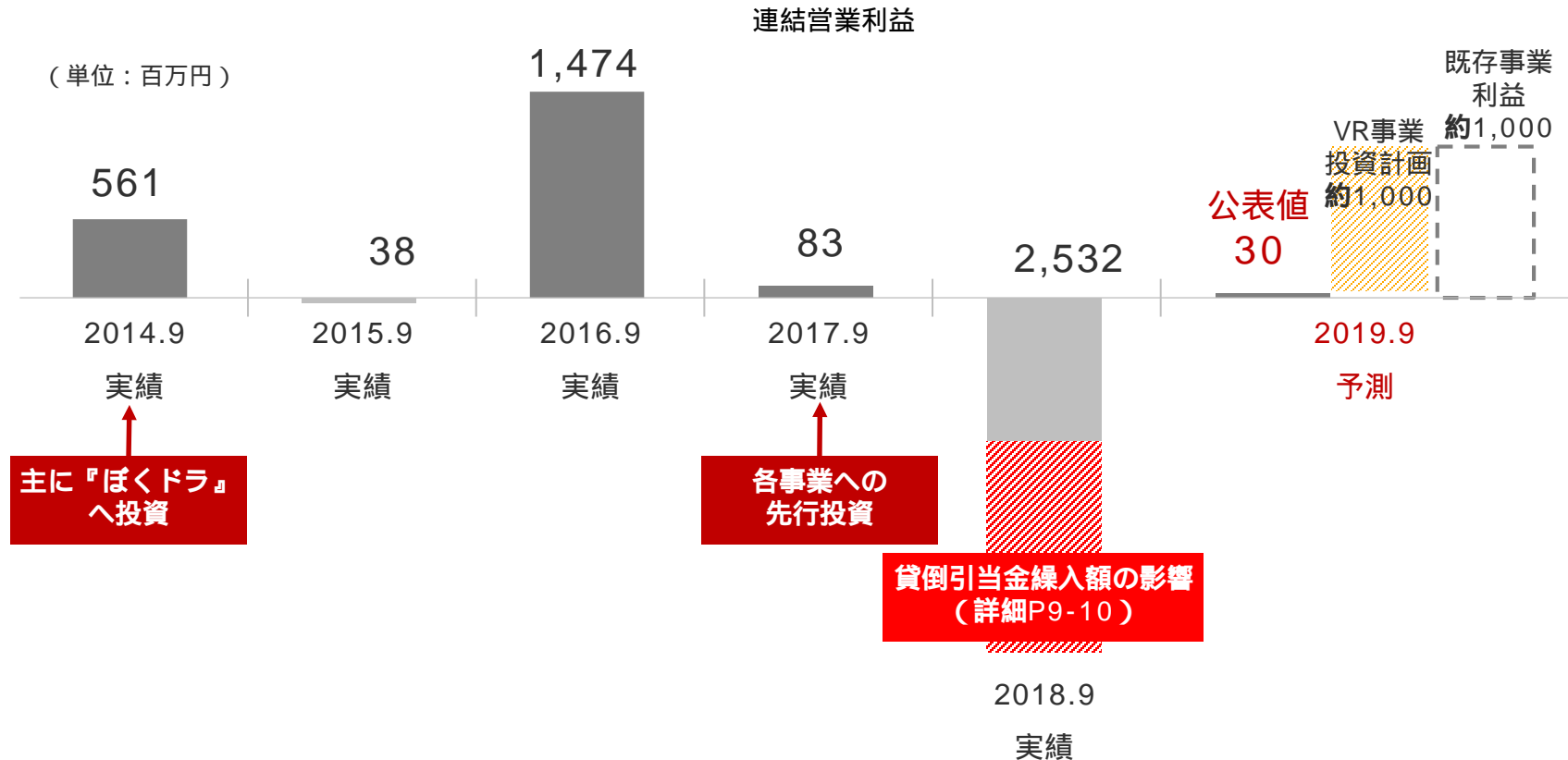
連結営業利益



2014.9期～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。

2019.9期計画（投資の方針）

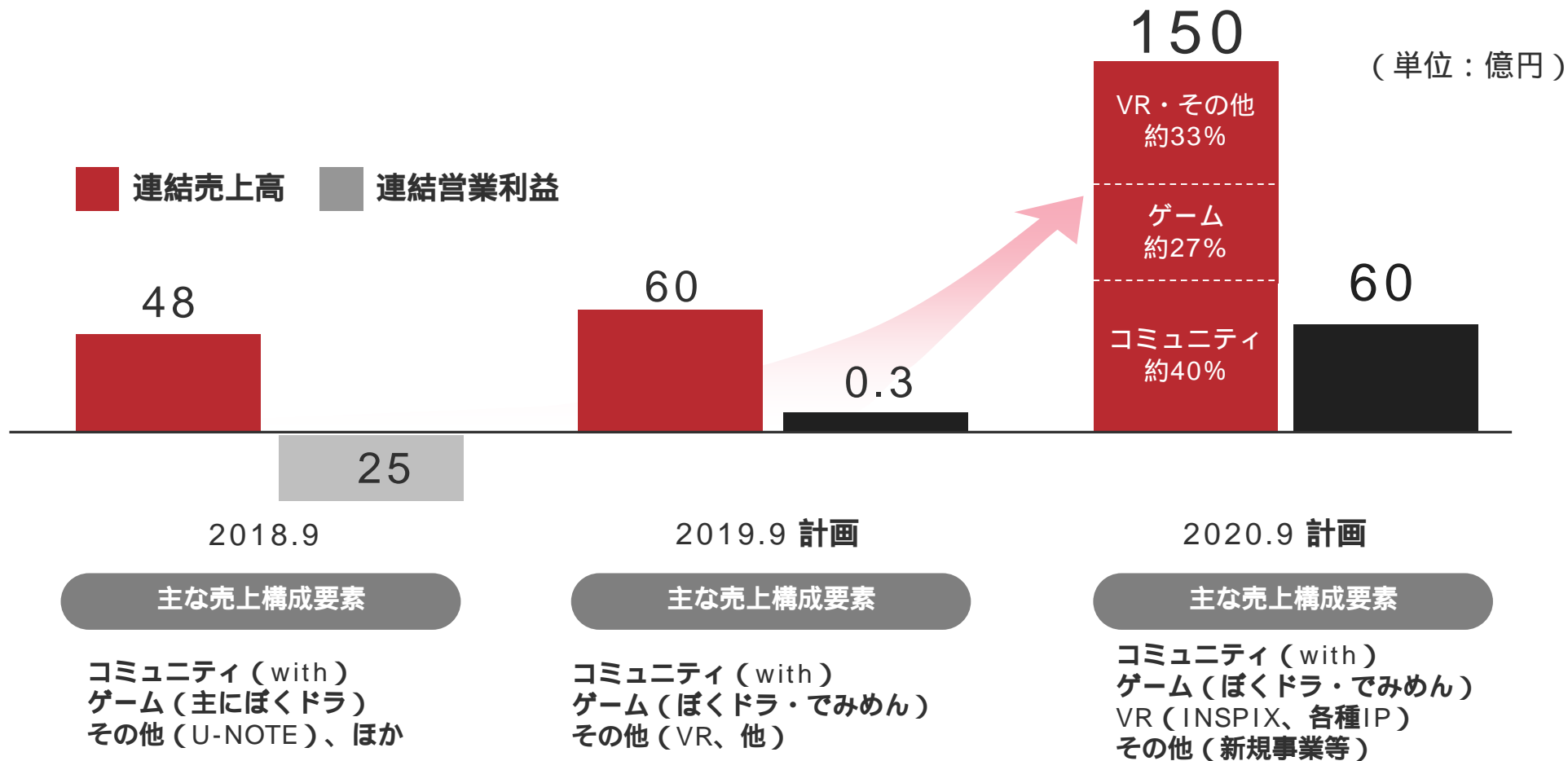
『with』により収益力は拡大・VR事業は投資を継続



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年までの中期経営計画

2020.9 計画：連結売上高150億円、連結営業利益60億円



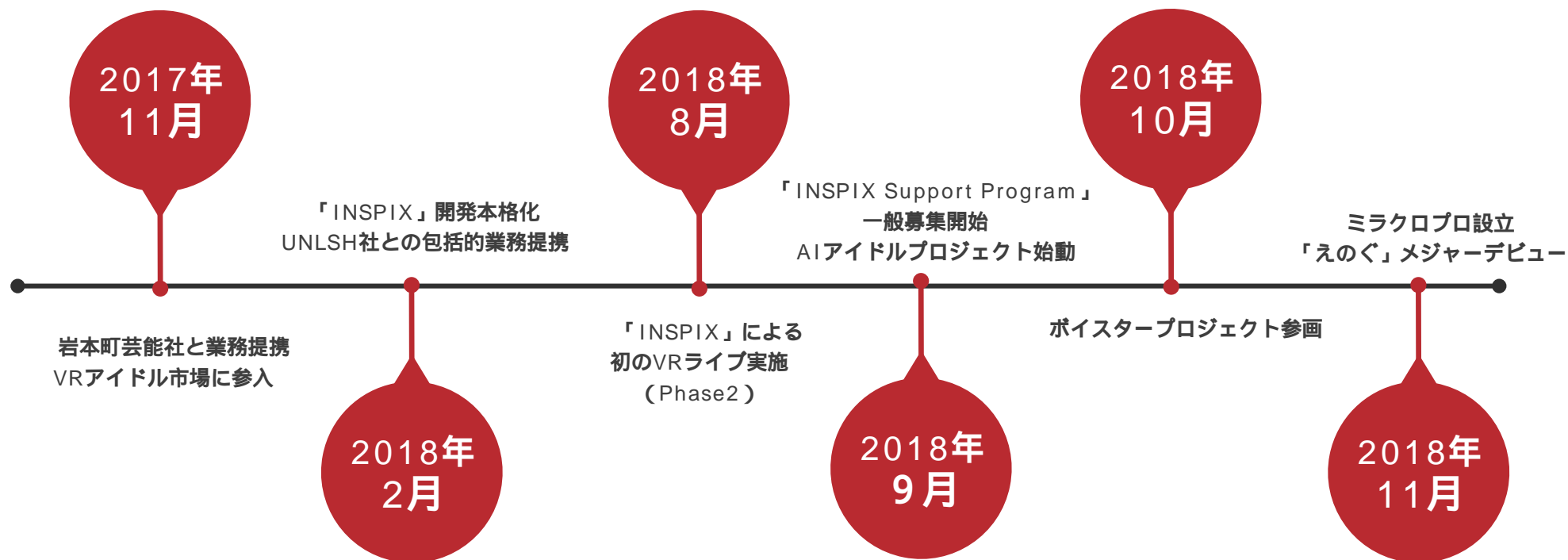
記載の売上高構成比率は、あくまで参考値であるため、確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。

03

積極的投資・注力事業

VR

1年間の取り組みについて



2017 ▶ 2018 1年間の成果

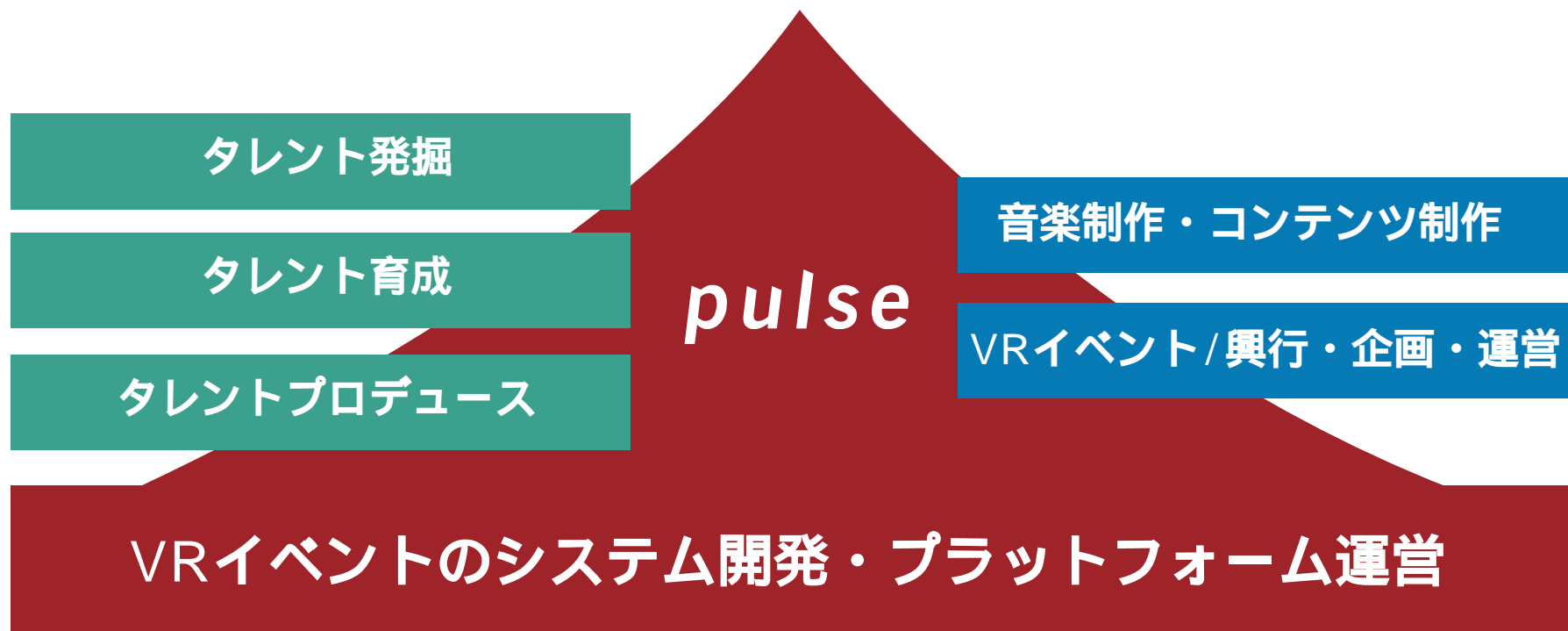
「INSPIX」による
本格的なVRライブの実現に自信

岩本町芸能社との協業を通じ
アイドルプロデュースの
ノウハウを蓄積

タレント発掘および育成のノウハウ蓄積

強い競争力になると確信しています

pulseの事業構造



垂直統合型エンターテインメント事業

pulseの重要KPIとして、ファン数を設定



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（2018年10月末時点）

pulse の収益構造

エンタメテック

(Entertainment × Technology)

タレント芸能事務所

各種IP展開

ライブ
マーチャндаイジング
Eコマース
マネジメント
ファンクラブ

音楽配信
音楽出版
音楽パッケージ
その他

販売収入

Virtual Live Platform

「INSPIX」の展開

プラットフォーム
情報発信

手数料収入



エンタメ領域にテクノロジーを持ち込み、
独自の収益構造を構築

2019.9期の展望

IP創出

自社IP 〉 ファン拡大に尽力
他社IP 〉 大型他社IPとの協業を開始

INSPIX

自宅から参加できる
VRライブ体験を実現する

2019年、いよいよ音楽体験が変わる。

進行中プロジェクト紹介

VRアイドルユニット

岩本町芸能社×パルス

『えのぐ』

ユニバーサルミュージック EMI Recordsより1st シングル発売予定



ボイスタープロジェクト

ボイスター×パルス

『第1期 ハイスクールチルドレン』



女性キャラ起用のプロジェクト

ジャストプロ×パルス

『プロジェクト名 未公開』

合弁会社ミラクルプロ社
プロジェクト

AIアイドルプロジェクト

パルス

『VAI』



今後も続々とプロジェクトを企画予定

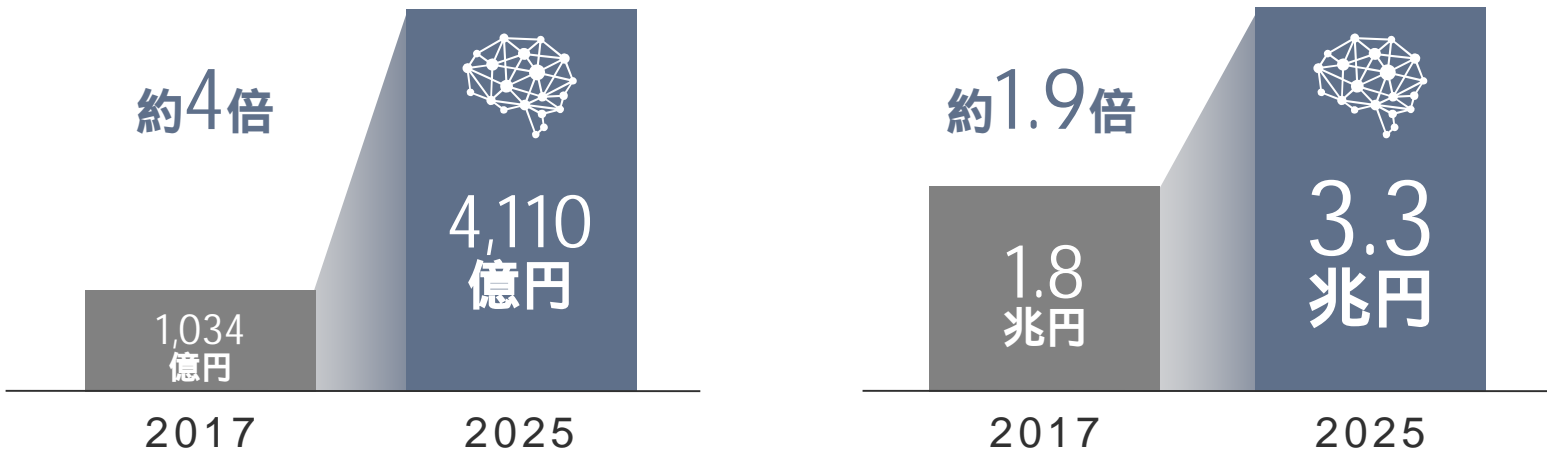
04

積極的投資・注力事業 新規

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」



新規事業・AI

検査工程の自動化

豊田市内の自動車部品メーカーとの取り組み（ロビット）

機械学習を用いた自動外観検査装置の開発



自動外観検査装置 デモ機
試験導入に向け準備中



人手不足の解消
品質・生産性・競争力の向上

AIロボットの開発順調

05 /

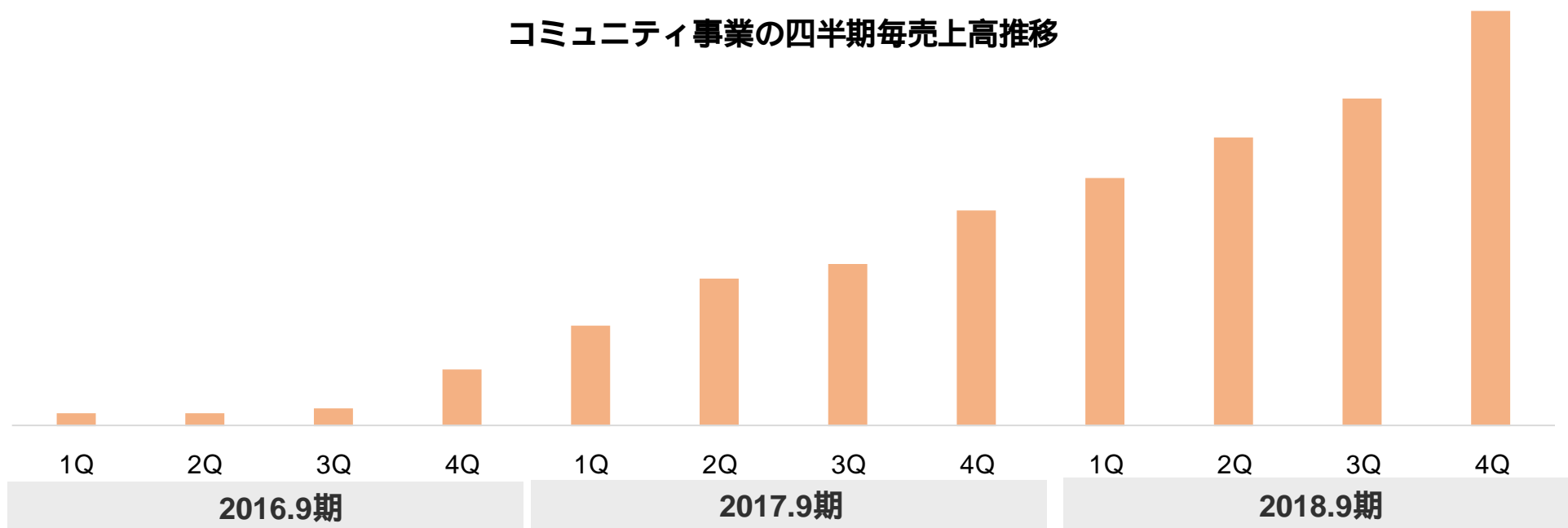
基盤收益事業



コミュニティ事業『with』

2018.9期4Qから、さらに成長加速

コミュニティ事業の四半期毎売上高推移



with

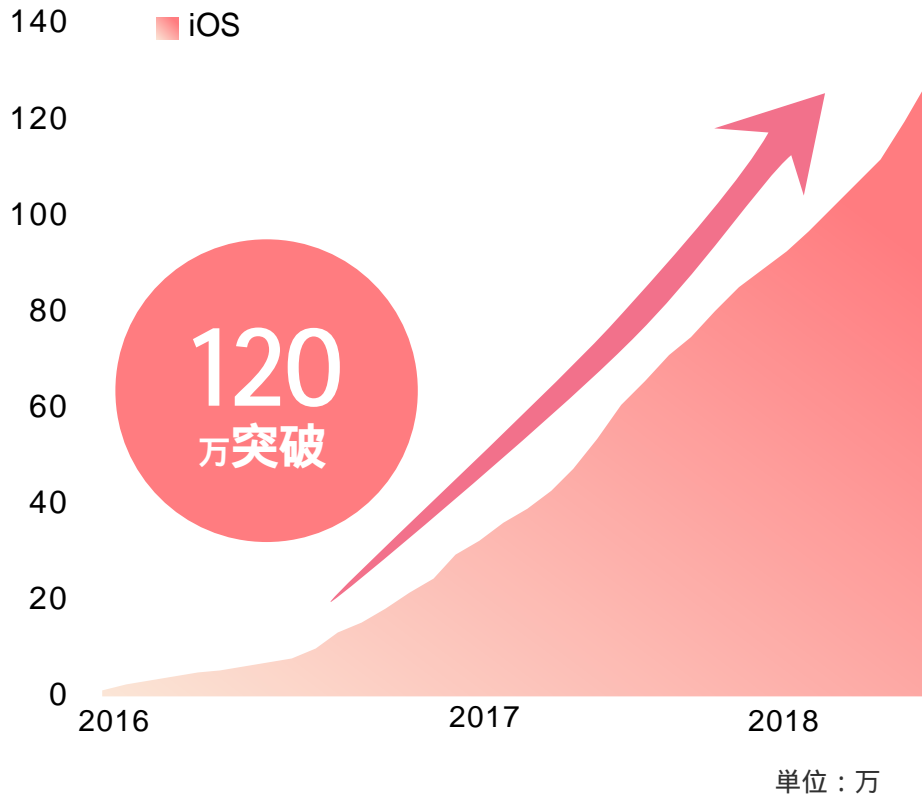
運命よりも、確実。

イグニスグループの収益の柱へ

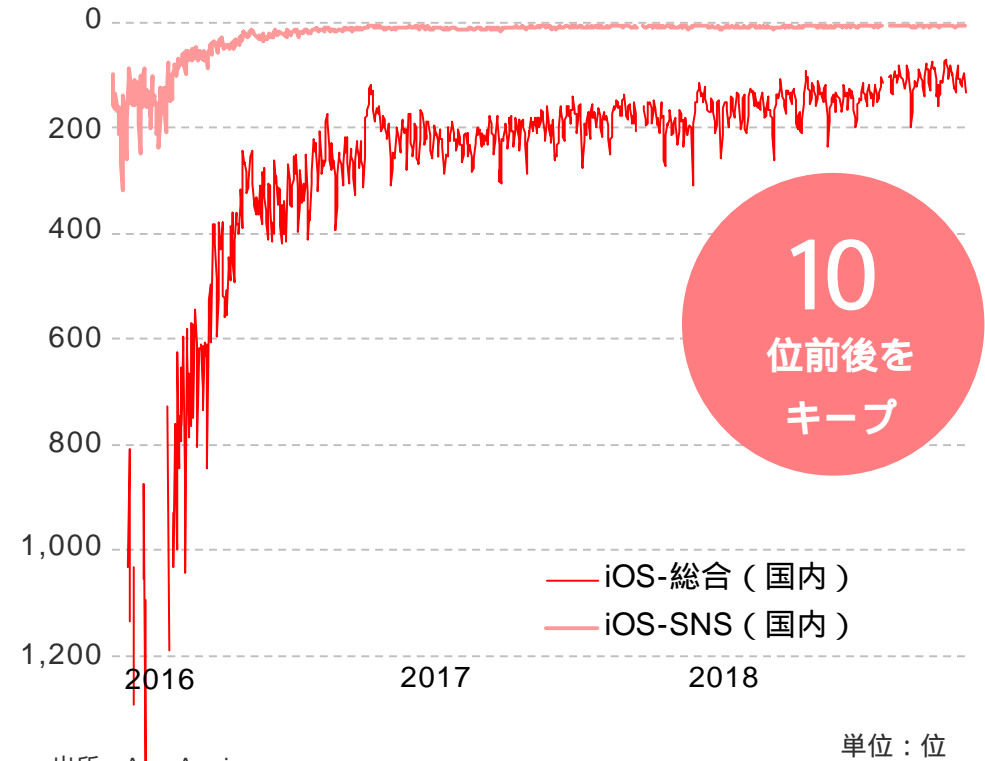


ユーザー数増加中、売上ランキングも順調

ユーザー数推移



売上ランキング推移



『with』のユーザー数推移は2018年9月末時点。
『with』の売上ランキング推移は2018年10月末時点。

出所：App Annie

ネイティブゲーム事業 『でみめん』

NEW



ネイティブゲーム事業 『でみめん』

NEW

新ゲームタイトル始動



女性ユーザーがターゲット 新感覚スマホ向けRPG 『でみめん』 事前登録開始

『でみめん』：地球とは違う銀河にある惑星“ブネブマ”で暮らしている、さまざまな知的生命体たちのイケメンのこと（デミヒューマン（亜人）なイケメン 略して“デミメン”）
子会社ラップランドより提供開始予定です。

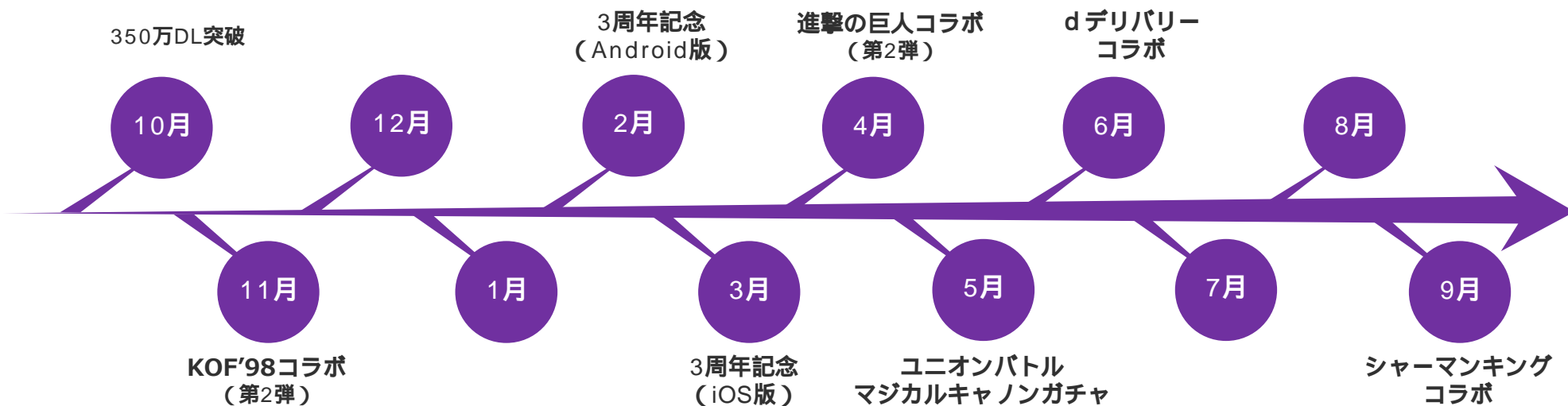


ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

プロジェクト利益は高水準維持 > 連結収益に貢献



2018年9月期の主なキャンペーン・機能拡充

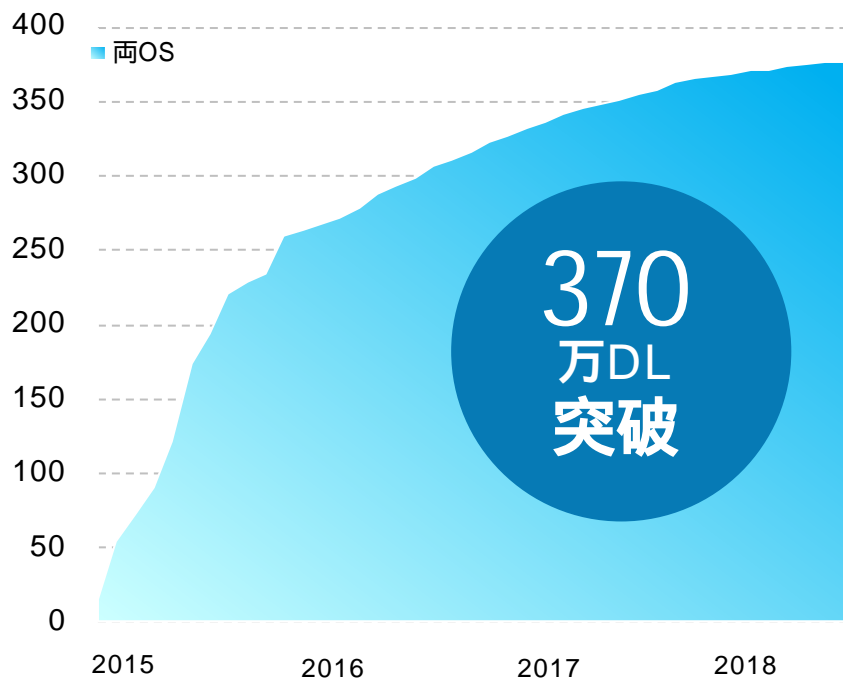




ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

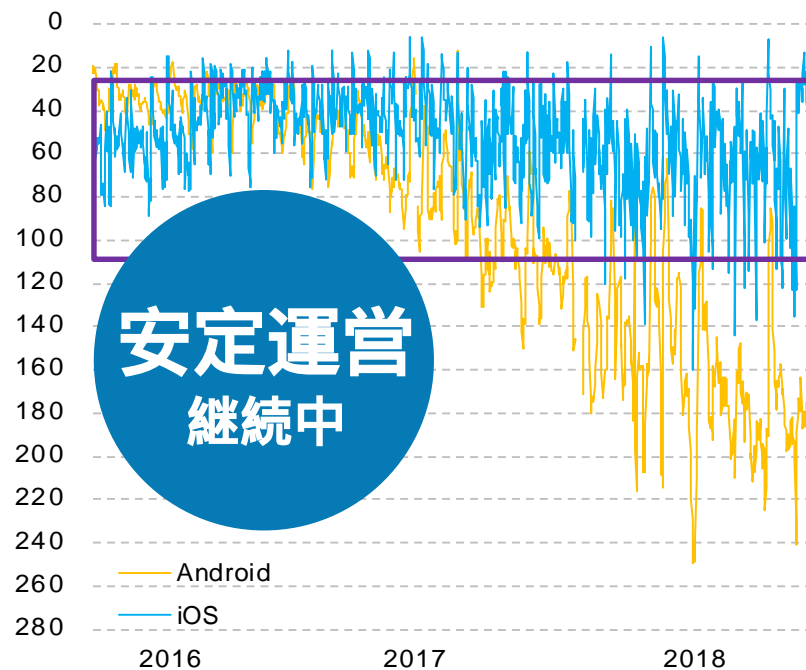
ダウンロード数と売上ランキングの推移

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



出所：App Annie

単位：位

『ぼくドラ』のダウンロード数推移は2018年9月末時点。
『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2018年10月末時点。

2018.9期 各事業の取り組み

VR事業

- ・ **Virtual Live Platform「INSPIX」開発順調**
- ・ **VRタレント（IP）の創出に向けた各種プロジェクト進行**
- ・ VRアイドルユニット「えのぐ」の本格始動支援 / 『岩本町劇場』プレオープン
- ・ 「INSPIX Support Program」の応募開始

コミュニティ事業

- ・ **ユーザー数120万人突破**
- ・ SMS認証ログイン機能の実装
- ・ 結婚・婚活応援プロジェクト参加による、「MSPJ7つの約束」策定

ネイティブゲーム事業

- ・ 『ぼくドラ』プロジェクト利益高水準を維持
- ・ 『ぼくドラ』各種コラボイベントの積極展開
- ・ 『メガスマ』の早期終了を決断→『でみめん』等に投資をシフト

新規事業

- ・ AI技術を活用した工場の検査工程自動化に向け、AIロボット開発
- ・ オンライン診療対応医療機関向けSaaSの開発・提供

その他事業

- ・ 事業の選択と集中からメディア事業の一部『U-NOTE』を事業譲渡

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

The background is a dark, abstract digital space. It features a grid of glowing squares in shades of blue, green, and yellow, receding into the distance. Overlaid on this are vibrant, multi-colored light trails in red, orange, and green, suggesting motion and data flow. The overall aesthetic is high-tech and futuristic.

「次のあたりまえを創る。何度でも」

06 / 參考資料 (Appendix)

「INSPIX」の開発進捗状況

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」&「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

岩本町芸能社×パルス VRアイドルユニット『えのぐ』



ライブビューイングの観客動員数 順調

写真は10月20日開催の秋葉原UDX THEATER会場での3rdライブ（ライブビューイング）の様子です。

順天堂大学×パルス 『慢性痛み刺激緩和』の研究



パイロット・テスト募集に向け準備中

『mornin' plus』の販売数は増加中！

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)

さよなら、あの寝起きのだるさ。

めざましカーテン

 mornin'+



累計販売個数

単位：個

40,000

35,000

25,000

15,000

5,000

0

卸店舗

Amazon

40,000
個突破！

『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9月末時点。

IoT（Internet of Things）：様々なモノに通信機能を持たせ、自動制御や遠隔操作を行うこと。



『TLUNCH』の出店スペース・流通総額拡大中



出店スペース

スペース
80突破!



流通総額（累計）

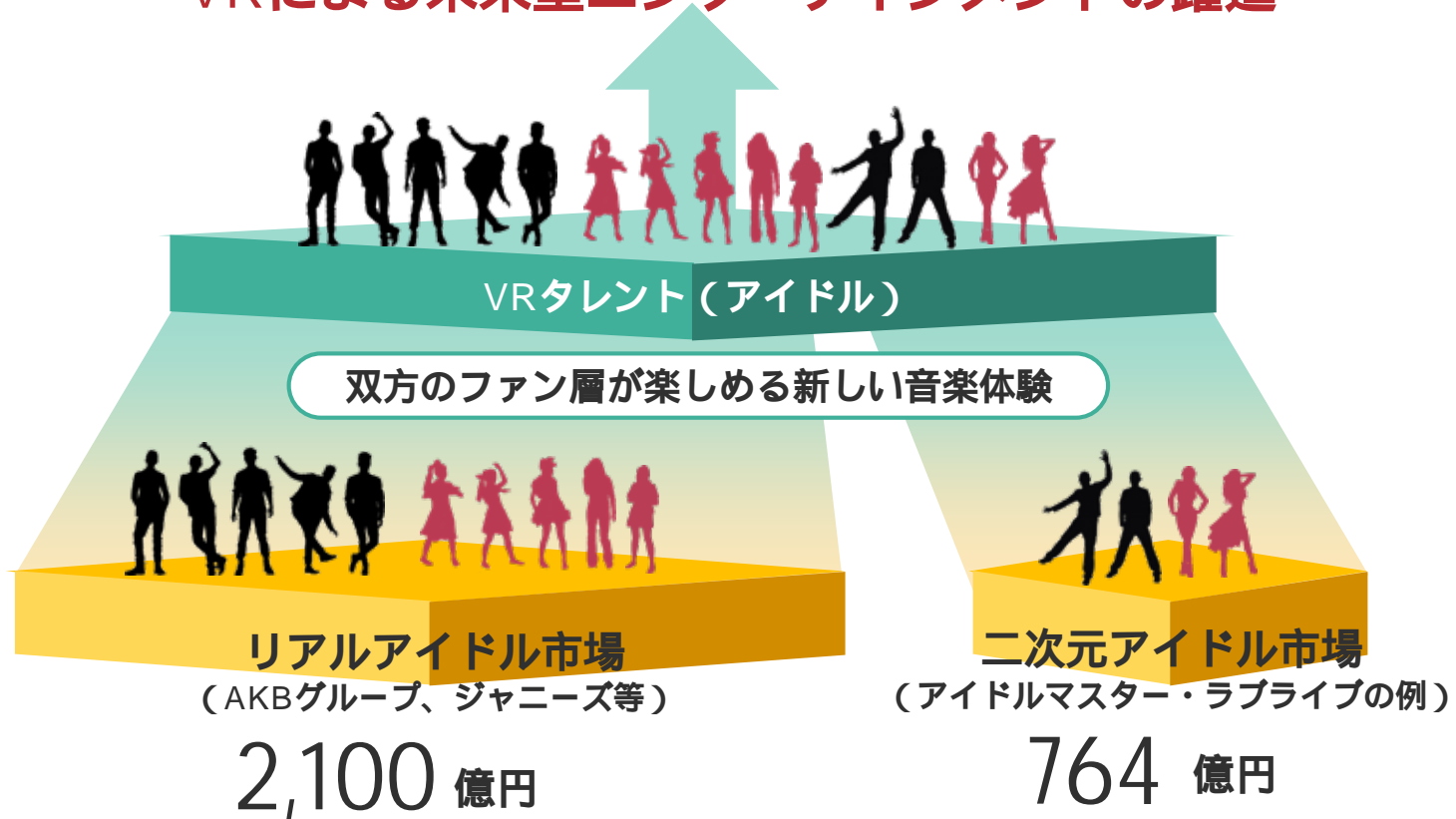
億円
8突破!



『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9月末時点。

エンタメ・アイドル市場規模

VRによる未来型エンターテインメントの躍進



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」

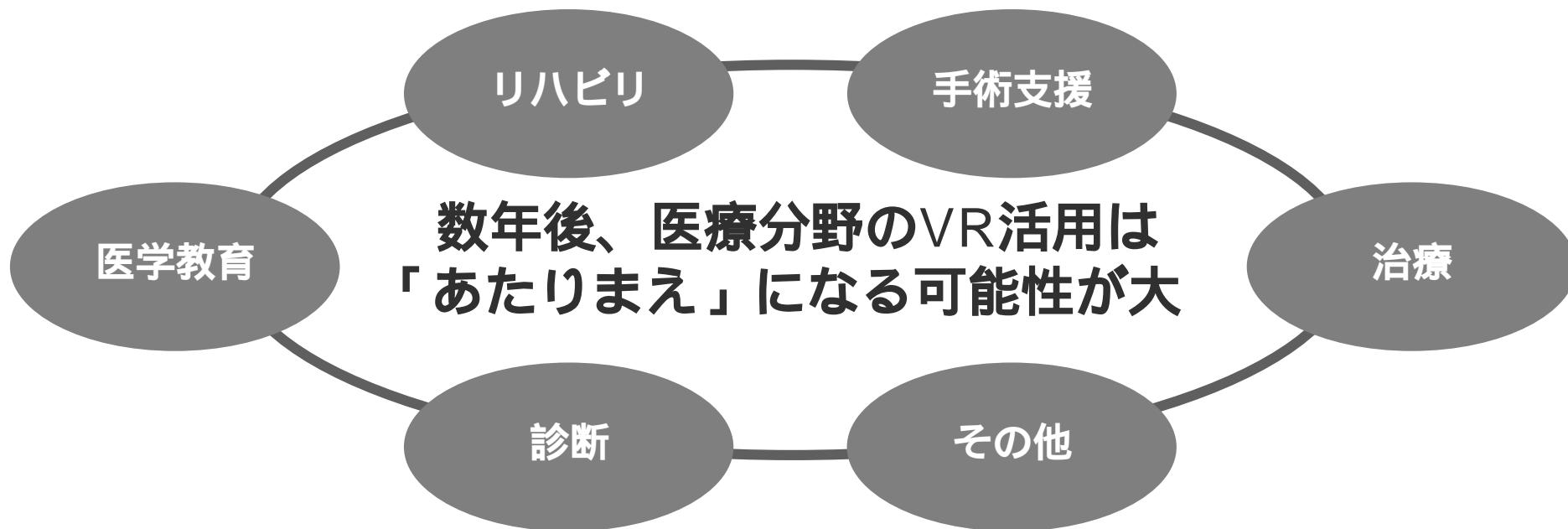
出典：博報堂DYメディアパートナーズ / 博報堂「コンテンツファン消費行動調査2016」「コンテンツファン消費行動調査2015」

VR技術を活用した市場規模予測

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

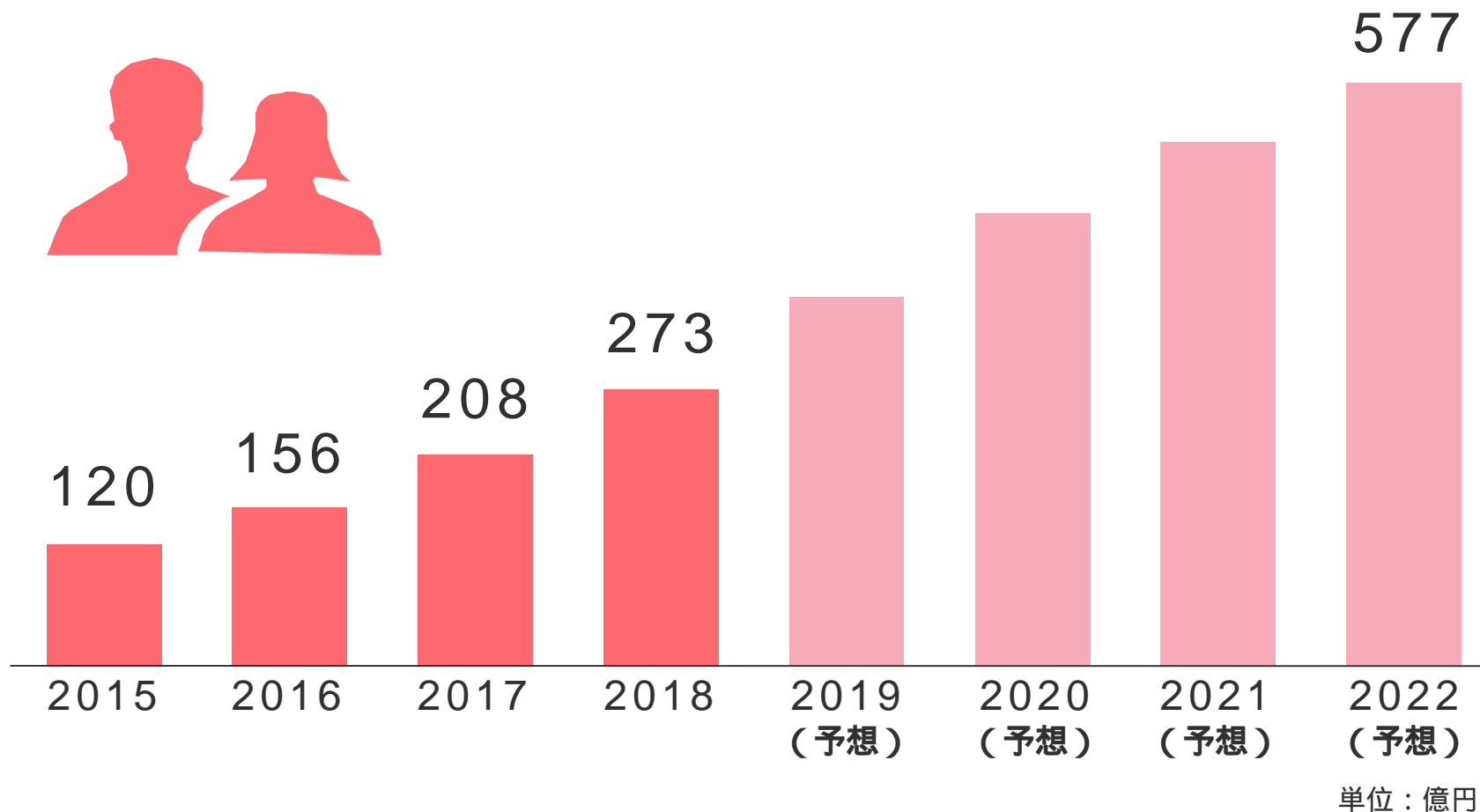
VR・AR・MRの2026年市場規模予測：約**342**億



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」

当社の基盤収益事業の市場規模

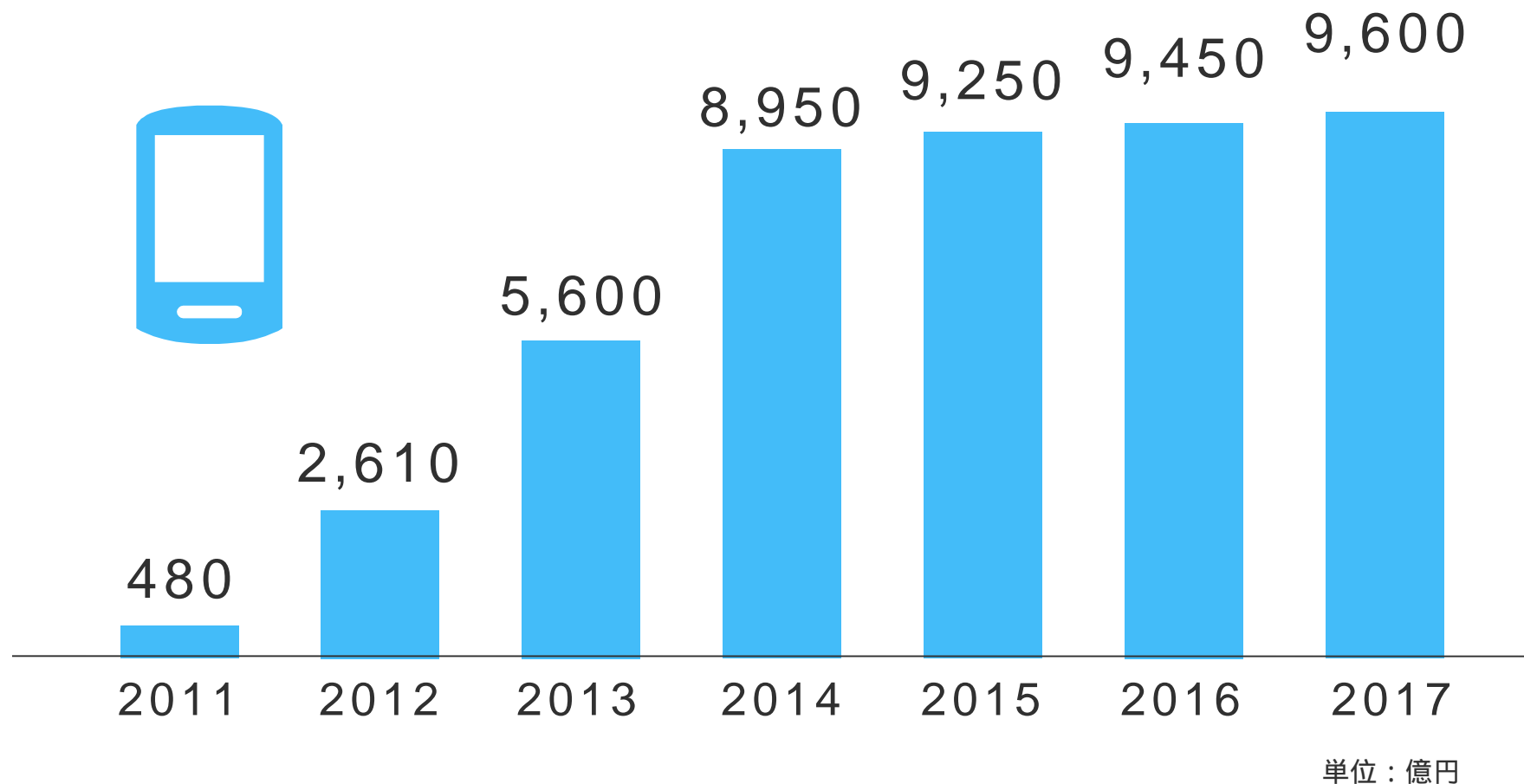
オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場



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

当社の基盤収益事業の市場規模

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」

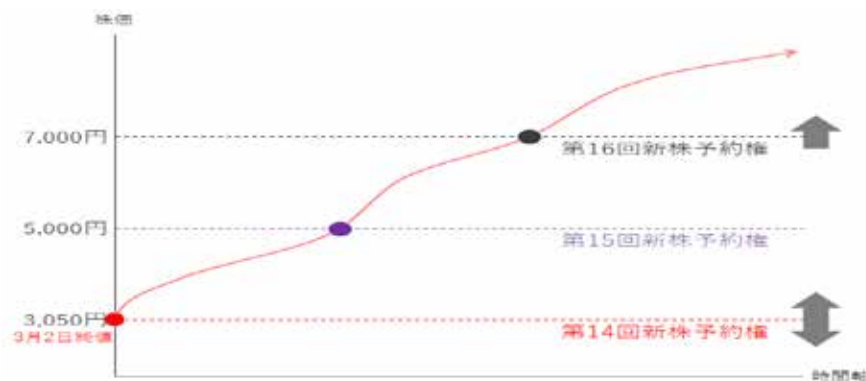
資金調達

第三者割当による（第14 16回）新株予約権

	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 ^(a)		
手取概算額	72.4億円 ^(b)		
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 ^(c)
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		

目的・資金使途	
52.4億円 (概算)	Virtual Live Platform 「INSPIX」に係る投資
	22億円 国内・海外における人材採用等に係る人件費
	15億円 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
15.4億円	ユーザー集客のための広告宣伝費等
20億円 (概算)	婚活サービス「with」を中心としたコミュニティ事業に係るユーザー集客のための広告宣伝費

行使価額と株価の関連性イメージ



(a) 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。

(b) 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。

(c) 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。）

B/S (2016.9 - 2018.9)

(単位：百万円)

	2016.9	2017.9	2018.9
流動資産	3,086	4,736	2,097
固定資産	1,246	1,554	2,666
総資産	4,332	6,291	4,763
流動負債	1,390	1,395	1,825
固定負債	444	760	665
純資産	2,497	4,135	2,490
負債・純資産	4,332	6,291	4,763

P/L (会計期間 2017.9 ~ 2018.9)

(単位：百万円)

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

ジャンルの枠組み「メディア(その他)」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。

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-word)

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-word)

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-word)

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-word)

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-word)

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-word)

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