

2019年9月期 第2四半期

決算説明資料

株式会社イグニス (コード: 3689)

計画通りに成長中。

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&エンタメ事業 (INSPIX & 各種IP)

新規事業 (AI関連・検査自動化)

新規事業 (医療機関向けSaaS)

新規事業 (VR医療)

コミュニティ事業 (with等)

ゲーム事業 (ぼくドラ、でみめん、猫ドラ)

積み上げ型

各事業の方針・展望

VR&エンタメ
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
&猫ドラ

「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、医療関連ほか

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

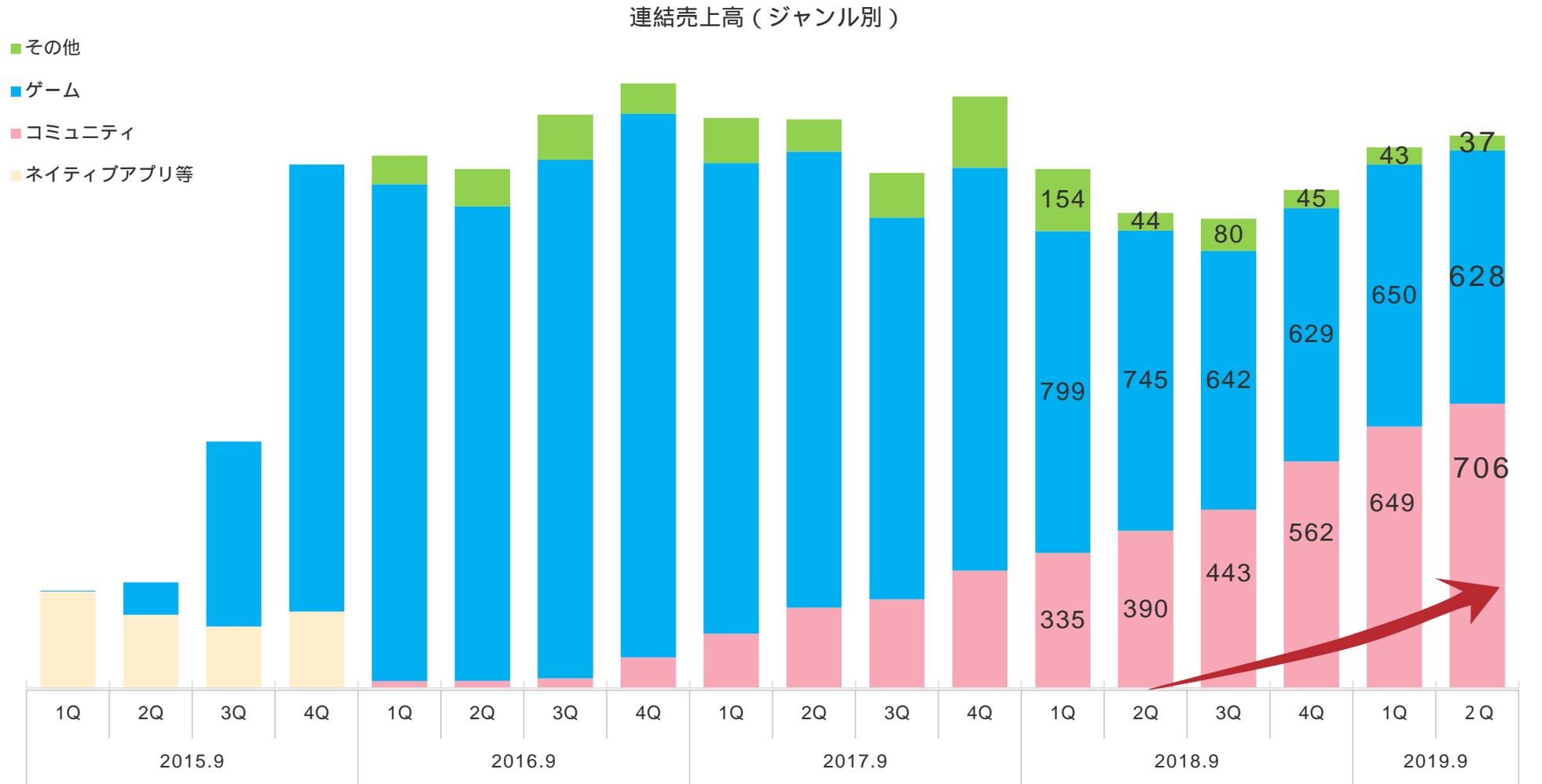
2019.9期2Q決算サマリー

計画通りに成長中。

| | | | | | | | | | |
|---------------|--|--------|----------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|
| 連結業績 | <p>売上高は、『with』のグロースにより前年同期比で増収 営業利益は、VRの先行投資があるものの、売上高増加により改善</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>2,715百万円</td><td>前年同期比：</td><td>109.9%</td></tr><tr><td>営業利益：</td><td>514百万円</td><td>前年同期：</td><td>666百万円</td></tr></tbody></table> | 売上高： | 2,715百万円 | 前年同期比： | 109.9% | 営業利益： | 514百万円 | 前年同期： | 666百万円 |
| 売上高： | 2,715百万円 | 前年同期比： | 109.9% | | | | | | |
| 営業利益： | 514百万円 | 前年同期： | 666百万円 | | | | | | |
| コミュニティ | <p>『with』のユーザー数は引き続き増加中</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>1,355百万円</td><td>前年同期比：</td><td>186.6%</td></tr></tbody></table> | 売上高： | 1,355百万円 | 前年同期比： | 186.6% | | | | |
| 売上高： | 1,355百万円 | 前年同期比： | 186.6% | | | | | | |
| ゲーム | <p>『ぼくドラ』、『でみめん』ともに利益重視と継続率維持に注力</p> <table><tbody><tr><td>売上高：</td><td>1,278百万円</td><td>前年同期比：</td><td>82.8%</td></tr></tbody></table> | 売上高： | 1,278百万円 | 前年同期比： | 82.8% | | | | |
| 売上高： | 1,278百万円 | 前年同期比： | 82.8% | | | | | | |
| その他 | <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>81百万円</td><td>前年同期比：</td><td>41.0%</td></tr></tbody></table> | 売上高： | 81百万円 | 前年同期比： | 41.0% | | | | |
| 売上高： | 81百万円 | 前年同期比： | 41.0% | | | | | | |

連結売上高の推移（会計期間）

（単位：百万円）

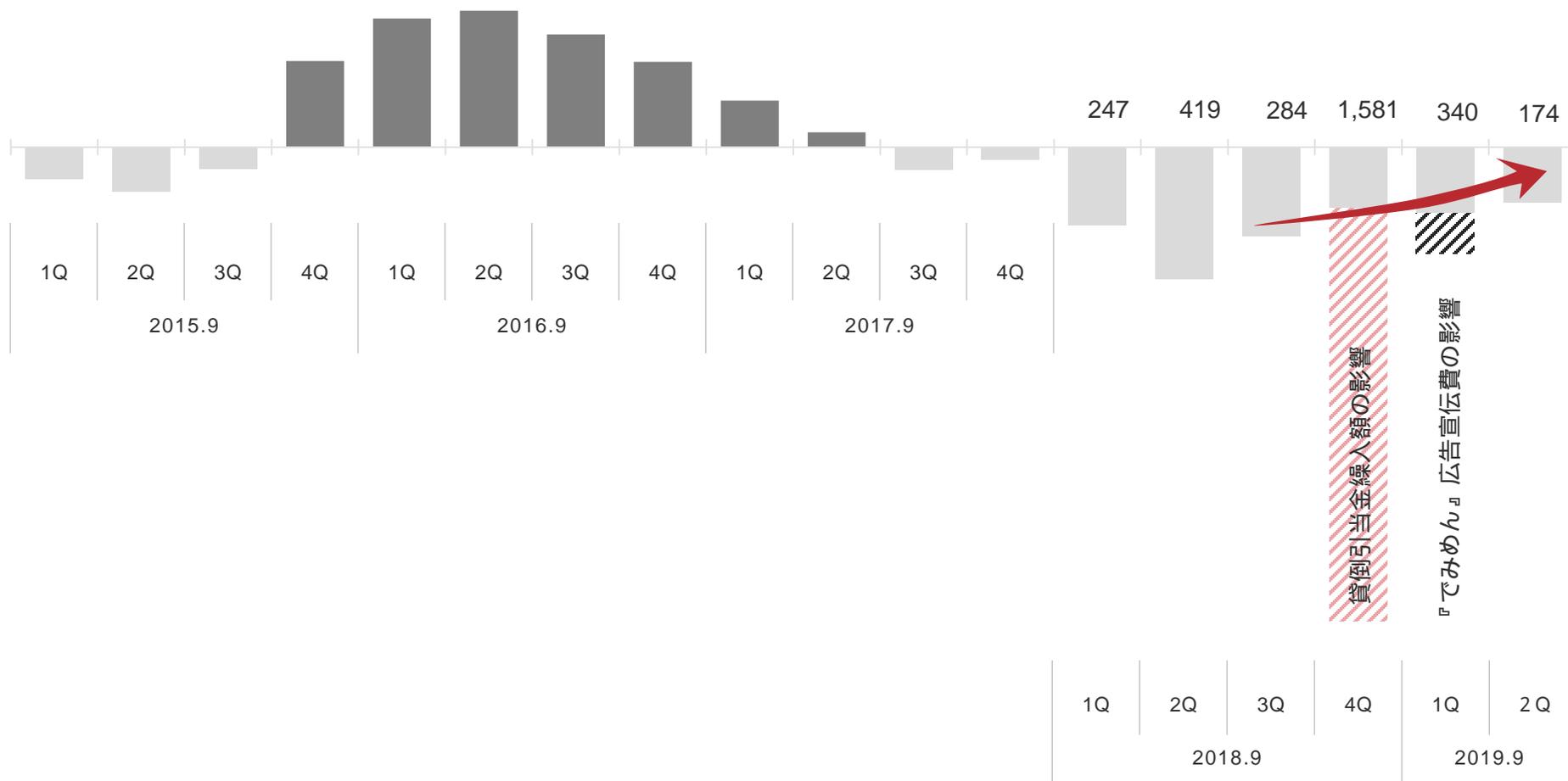


- 1 ジャンルの枠組「ネイティブゲーム」については、配信プラットフォームが多様化してきていることを踏まえ、2019.9期2Qより「ゲーム」に変更しております。
- 2 2015.9期における「ネイティブアプリ等」のジャンルには「全巻無料型ハイブリットアプリ」のジャンルも含めております。

連結営業利益の推移（会計期間）

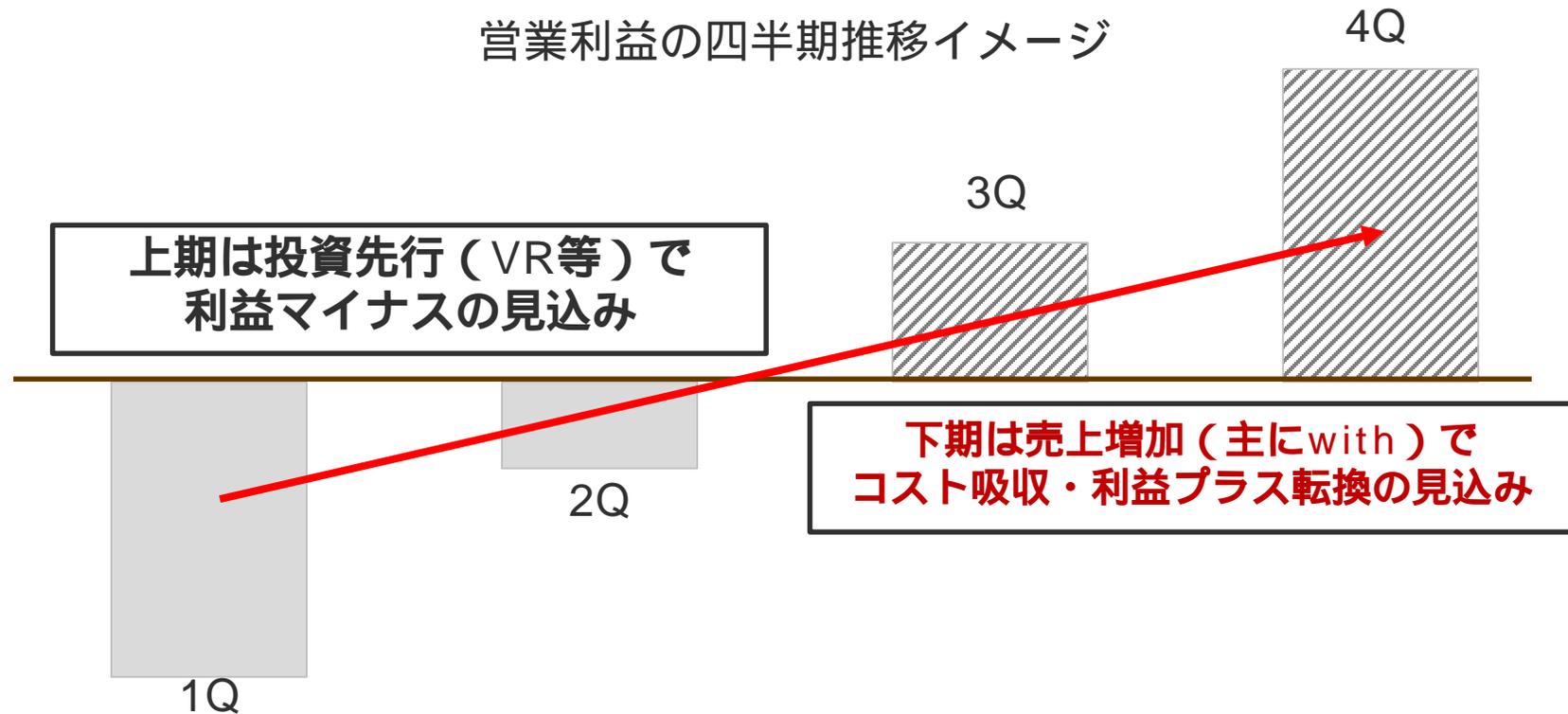
（単位：百万円）

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）

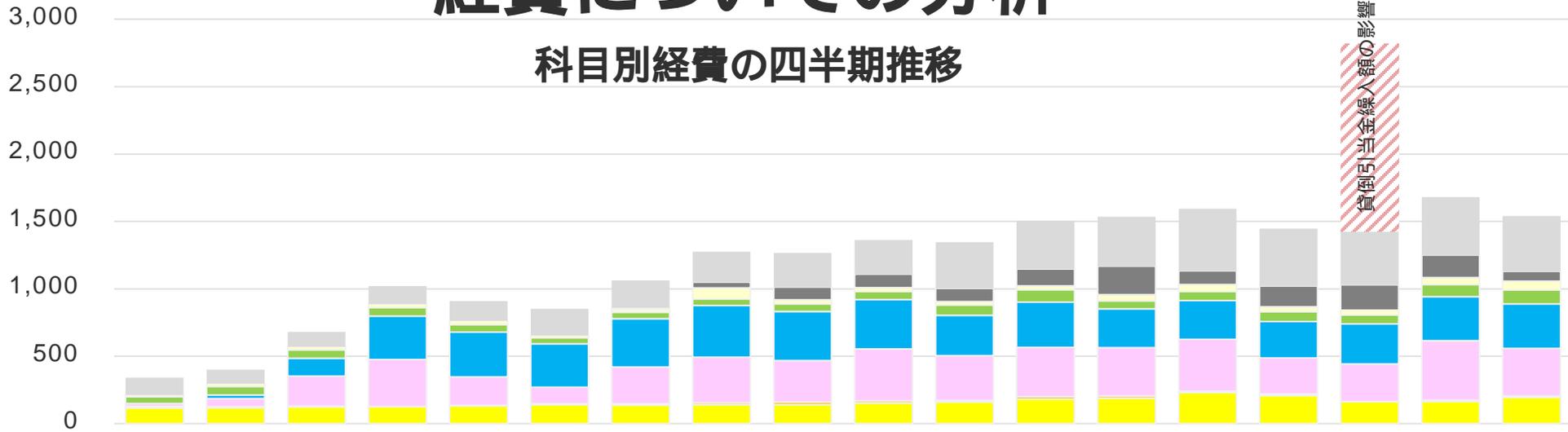


大規模な事業投資をしても、通期では黒字化の計画

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 |
| その他 1 | 128 | 104 | 110 | 134 | 145 | 197 | 203 | 227 | 252 | 253 | 344 | 357 | 366 | 462 | 426 | 1,784 | 430 | 411 |
| 研究開発費 | 0 | - | - | - | - | 0 | 11 | 43 | 95 | 101 | 97 | 124 | 212 | 101 | 155 | 188 | 166 | 74 |
| 支払報酬 | 15 | 21 | 24 | 26 | 28 | 18 | 22 | 81 | 31 | 29 | 25 | 30 | 46 | 52 | 35 | 37 | 53 | 65 |
| 地代家賃等 2 | 50 | 63 | 63 | 64 | 57 | 43 | 48 | 49 | 55 | 58 | 77 | 91 | 58 | 68 | 73 | 65 | 89 | 103 |
| PF手数料 3 | 0 | 27 | 132 | 321 | 332 | 323 | 359 | 383 | 364 | 367 | 301 | 336 | 289 | 288 | 272 | 298 | 327 | 331 |
| 広告宣伝費 | 20 | 59 | 222 | 350 | 210 | 124 | 273 | 339 | 307 | 385 | 332 | 367 | 359 | 383 | 267 | 277 | 441 | 353 |
| 採用費 | 11 | 7 | 6 | 0 | 5 | 6 | 8 | 14 | 20 | 17 | 10 | 18 | 14 | 12 | 10 | 3 | 10 | 9 |
| 人件費 | 117 | 119 | 124 | 126 | 131 | 140 | 138 | 140 | 141 | 152 | 161 | 181 | 190 | 229 | 209 | 162 | 164 | 195 |

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2四半期累計期間（2018年10月～2019年3月）

(単位：百万円)

| | 2018.9 2Q累計 10～3月 | 構成比 | 2019.9 2Q累計 10～3月 | 構成比 | 前年同期比 |
|-------------|-------------------------|--------|-------------------------|--------|--------|
| 売上高 | 2,470 | 100.0% | 2,715 | 100.0% | 109.9% |
| コミュニティ | 726 | 29.4% | 1,355 | 49.9% | 186.6% |
| ゲーム 1 | 1,545 | 62.6% | 1,278 | 47.1% | 82.8% |
| その他 | 198 | 8.0% | 81 | 3.0% | 41.0% |
| 営業利益（損失） | 666 | | 514 | | - |
| 営業利益率 | - | | - | | - |
| 経常利益（損失） | 674 | | 559 | | - |
| 経常利益率 | - | | - | | - |
| 四半期純利益（純損失） | 855 | | 2 454 | | - |
| 純利益率 | - | | - | | - |

1 ジャンルの枠組「ネイティブゲーム」については、配信プラットフォームが多様化してきていることを踏まえ、2019.9期2Qより「ゲーム」に変更しております。

2 2019年9月期第2四半期は、当社保有株式の一部売却により特別利益(投資有価証券売却益)が発生

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 | 「For You」機能の実装 |
| | ゲーム | 初のブラウザゲーム「猫ドラ」リリース |
| 積極的投資事業 | VR | 「えのぐ」結成1周年記念ARライブ開催 スマホアプリ「INSPIX（仮）」テスト配信の実施 VOYZ ENTERTAINMENTお披露目 |
| | 新規 | AI技術活用の新ソフトを開発 医療機関向けSaaS導入先の来院患者様数増加中 |

基盤收益事業

IGNIS



コミュニティ事業 『with』

ユーザー数170万人突破

新機能実装で、ユーザー数拡大を加速

大型アップデート



ユーザー数は 順調に増加中



「For You」機能実装

さらなるユーザー数 アップを実現

ゲーム事業

既存タイトル・新規タイトルともに堅調に推移

安定した運営で売上に貢献

『ぼくドラ』

5年目突入



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

『でみめん』

各種改善・イベントの実施等
アップデート



重要指標である「継続率」を
維持し高める

『猫ドラ』

イグニス初の
ブラウザゲームをリリース



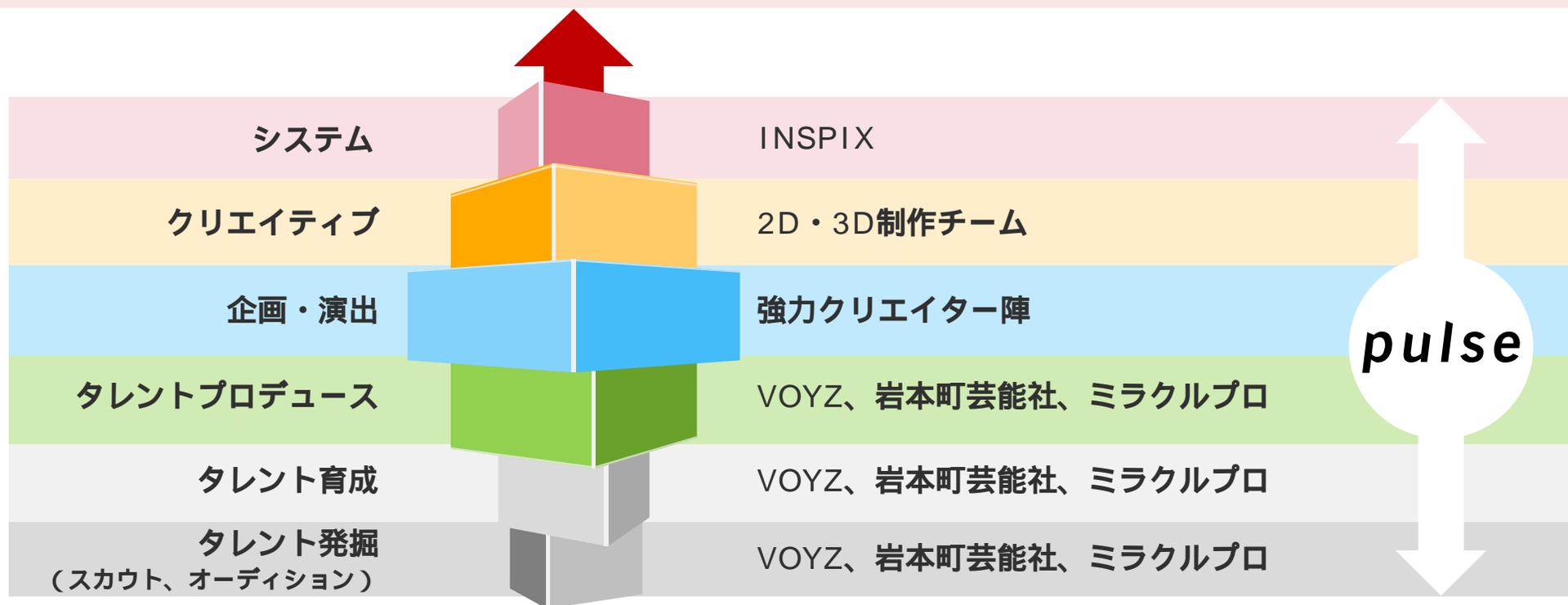
事前登録キャンペーンを経て、
4月3日から提供開始

より多くのユーザーに末永く楽しんでもらえるよう、各種キャンペーンを実施

積極的投資（注力）事業

理想的な事業構造

音楽体験の、次のあたりまえを創る

垂直統合型の運営とすることで
バーチャルライブの普及を強烈に推進

バーチャルライブプラットフォーム運営

4/26 「スマートフォン版INSPIXα版」テスト配信実施

テスト配信参加者の地域分布図



参加者へのアンケートに、
「ダウンロードしたい」と回答した数を集計



β版準備&本リリースに向け開発最終段階へ

(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

IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

次元を超える芸能事務所「VOYZ ENTERTAINMENT」始動



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4，5弾 プロジェクト」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）

VOYZ ENTERTAINMENT設立記念イベントにファン約2,000人が集結



IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

2019年夏、VOYZから第四隔壁を超えるボーイズグループがデビュー予定



VR・エンターテインメント事業

『VAI』
(パルス)

『VAI』は大枠完成、プレススタート



プロジェクト成功に向けた戦略上、当面詳細は非公開

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

340,000 突破
(前回比215%)

フォロワー数は順調に増加中

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4月末時点。

パルス×順天堂大学



「VRアプリケーションによる慢性痛み刺激緩和の臨床研究」は順調に進捗

情報公開に向けて最終調整中



医療とVRが融合した、新しい技術で「次のあたりまえ」を創る。

その他、財務等

資金調達

第18回新株予約権の行使完了

VR事業への投資を目的とし、約2.5億円の資金調達が完了



これまでの技術・ノウハウを生かし
さらに事業拡大のペースが加速



「次のあたりまえを創る。何度でも」

04 /

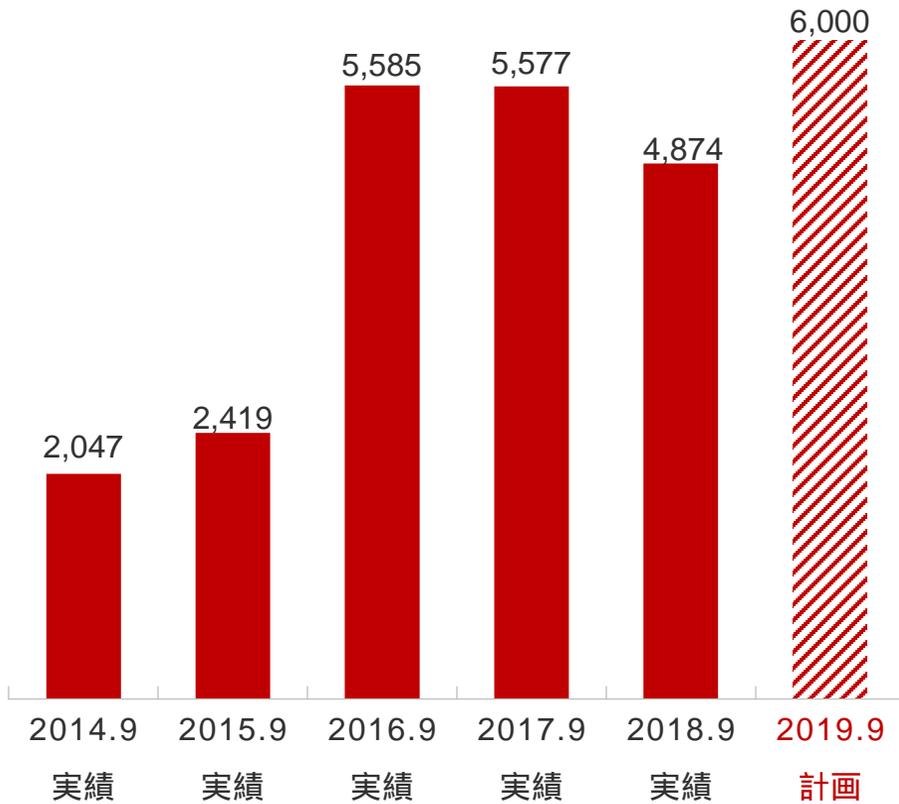
參考資料
(Appendix)

2019.9期計画 中期経営計画

2019年9月期計画

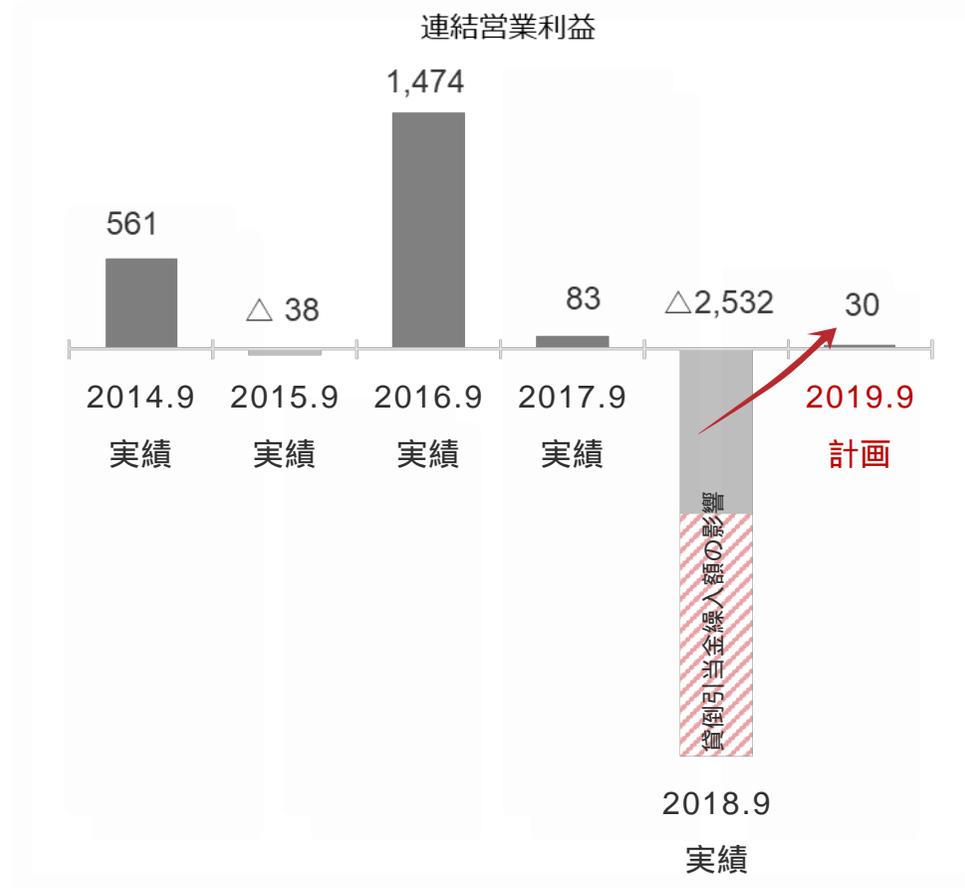
(単位：百万円)

連結売上高



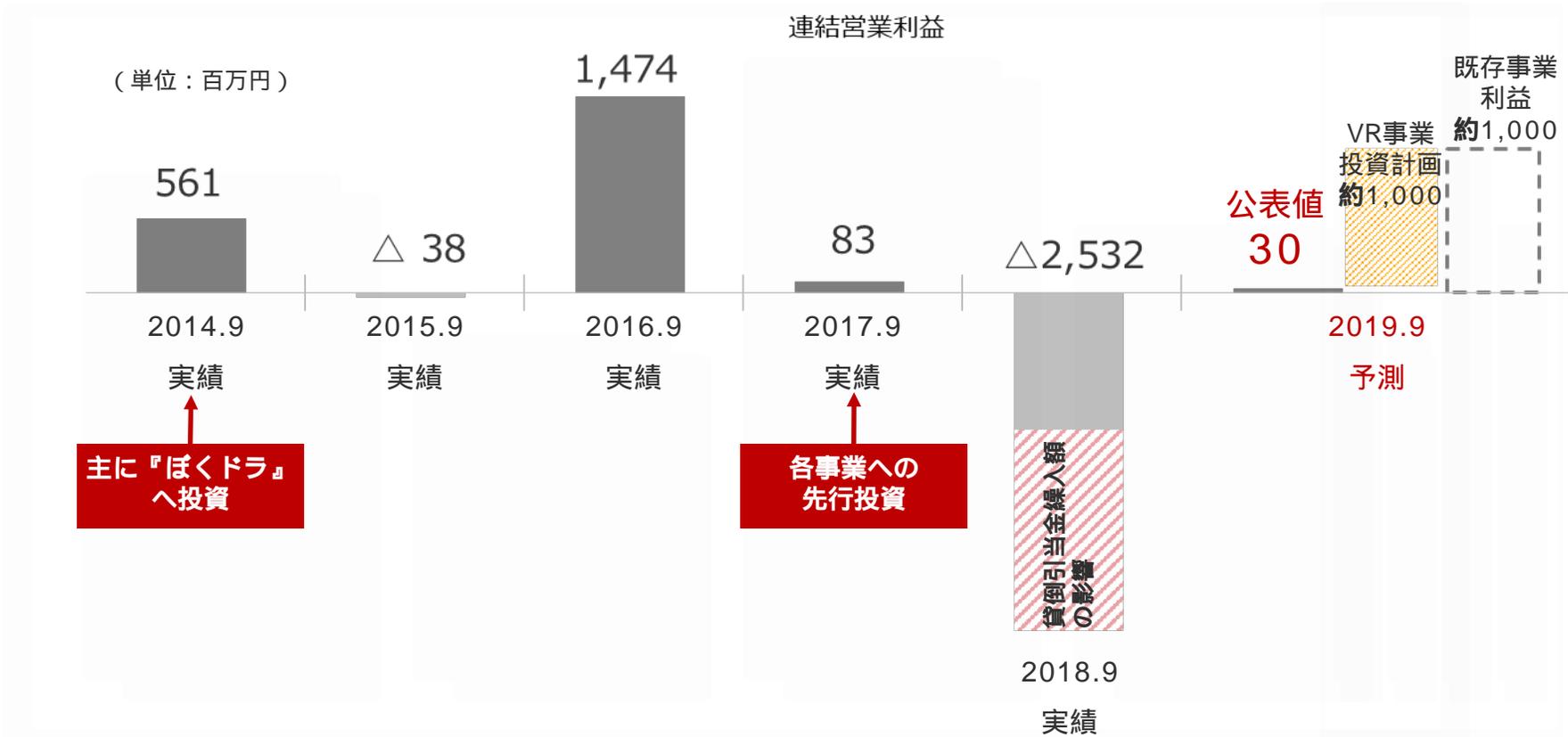
(単位：百万円)

連結営業利益



2019年9月期計画（投資の方針）

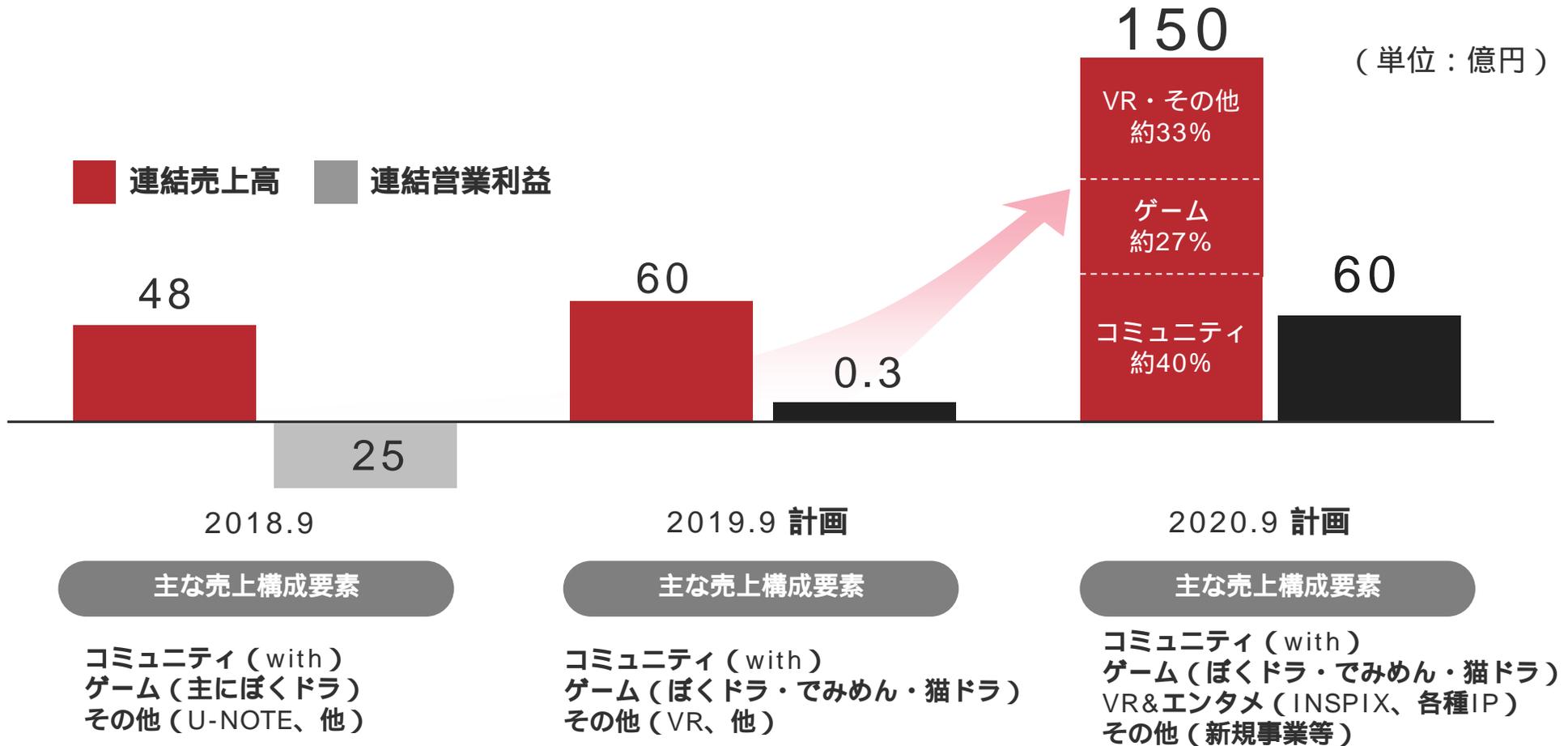
『with』により収益力は拡大・VR事業は投資を継続



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

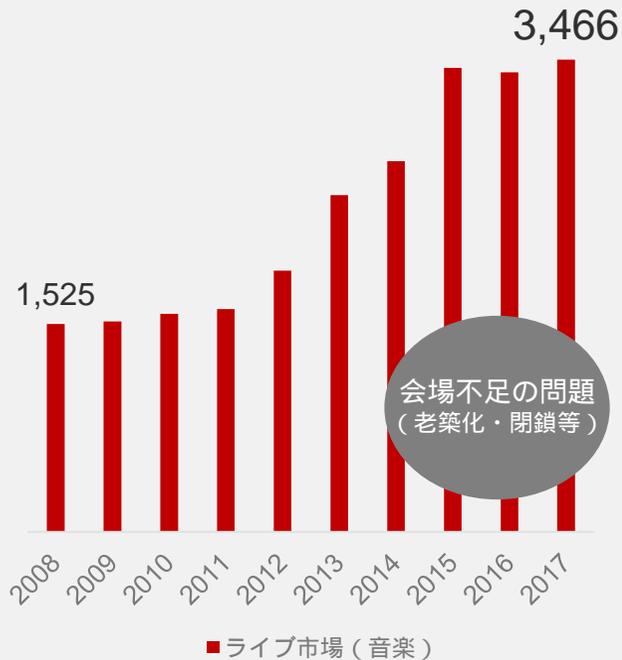
VR・エンターテインメント事業

VRで新たな音楽体験を創出する（市場ポテンシャル）

国内音楽ライブ市場規模

現実の音楽ライブのニーズは依然強いが
市場規模は伸び悩み傾向

（億円）



VRで
音楽体験が変わる



VR音楽ライブ市場の可能性（仮説）

VRによる音楽ライブが
「次のあたりまえ」になる

今後のマーケット
拡大余地は大きい

（2018年）
Vtuber等の
活動が加速

ほぼ、ゼロベースから
マーケットが確立されてくる



Vtuber：Virtual YouTuber

出典：ぴあ総研&ライブ・エンターテインメント白書協会（ジャンル：音楽のみのライブ市場）

IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

当社関連タレント展開イメージ

自社IP、共同IP、他社IP等、様々な展開を検討

女性タレント



『えのぐ』

『米米米』
(まいべいべー)

男性タレント



『VOYZ ENTERTAINMENT』

ジャンル非公開



『VAI』

その他



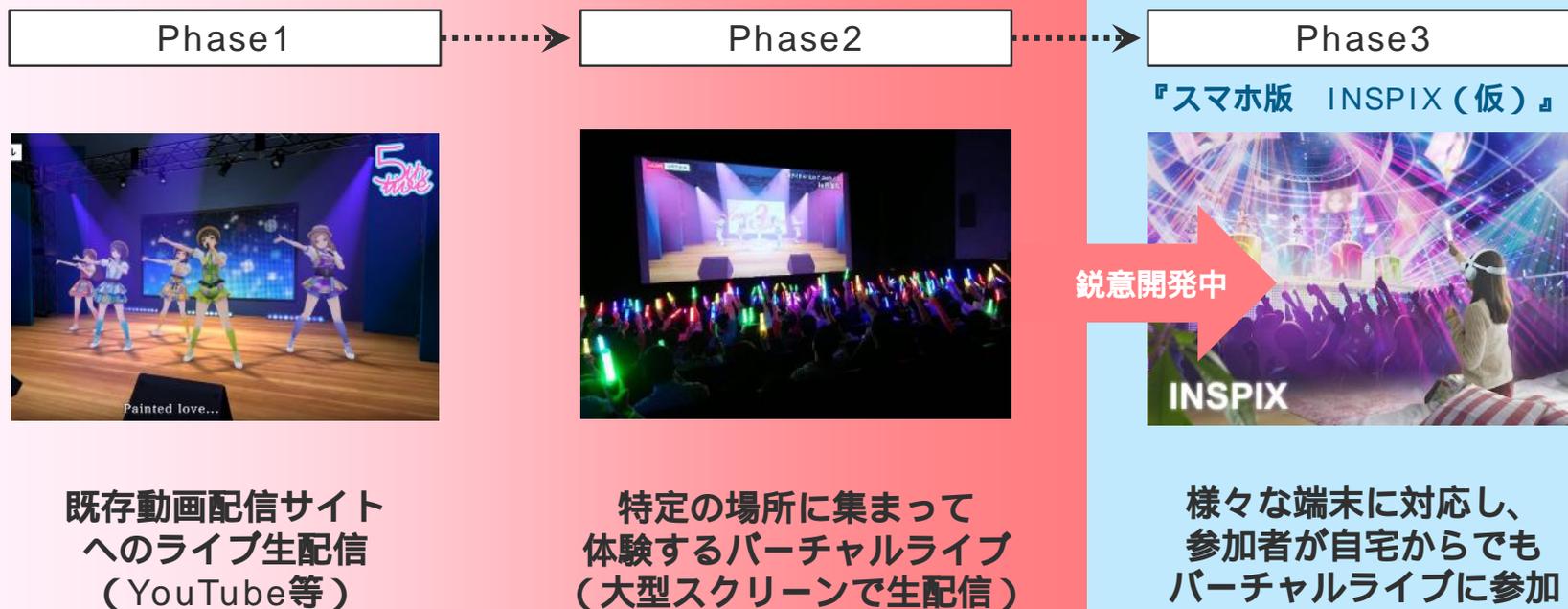
『でみめん』

その他、自社IP、共同IP、他社IP

2018年9月期第3四半期決算説明資料上のP21において、「第1弾～第5弾 プロジェクト」と掲げていたものは上記に含まれております。
上記は、発表済みを含めてあくまでIP棲み分けのためのイメージです。発表済み以外のIPの展開、IPの数、時期を確約するものではありません。

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
- 『えのぐ』1周年記念ARライブ



『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）』ファン数増加



アニメプロデューサー 福原慶匡氏監修
お米を擬人化したバ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、一部配信動画が人気沸騰

VR・エンターテインメント事業

『ハイスクールチルドレン』

(ボイスター×パルス)

若手男性タレントの発掘・育成・プロデュースを鋭意継続中

ハイスクールチルドレン



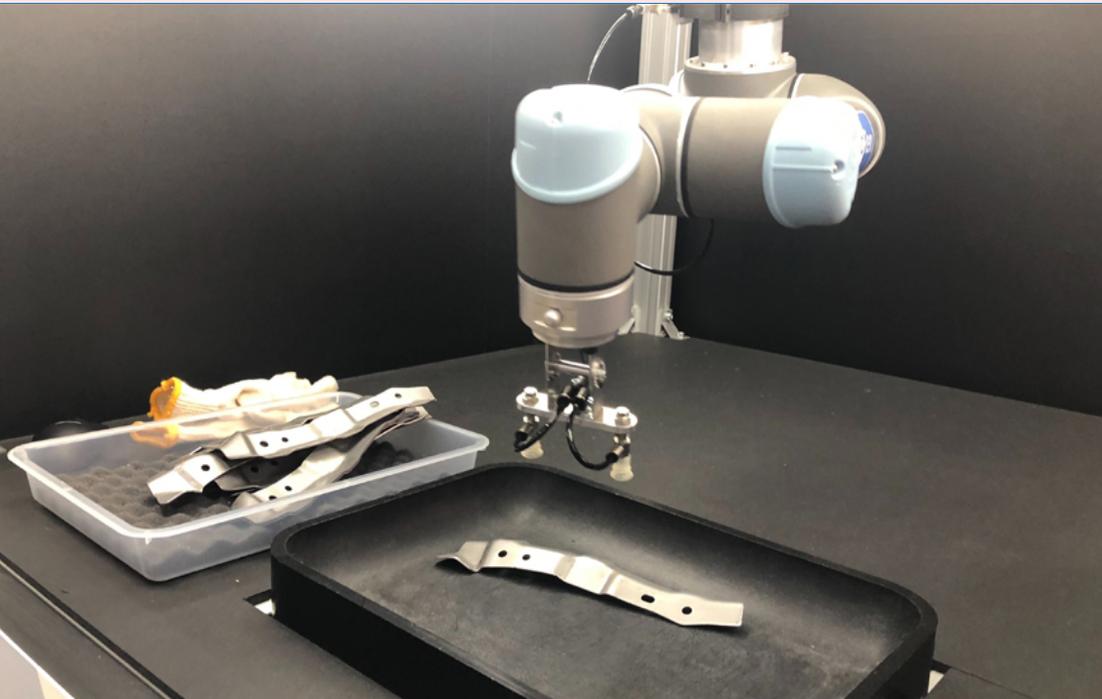
現在、舞台等、様々な活動に参加中



新規事業・AI

AI技術を活用した新方式の ピッキングソリューション開発

ロビットの外観検査ソリューション『TESRAY』と併せ、
物体認識と測定精度、適用範囲を革新するハードとソフトの開発



既存のロボットにも導入できる

計算を
1秒以内に完了

精度を最大
100倍に



ピッキング作業における
生産性の向上

新方式を採用したソリューションを各社に提供し、新たな需要を開拓

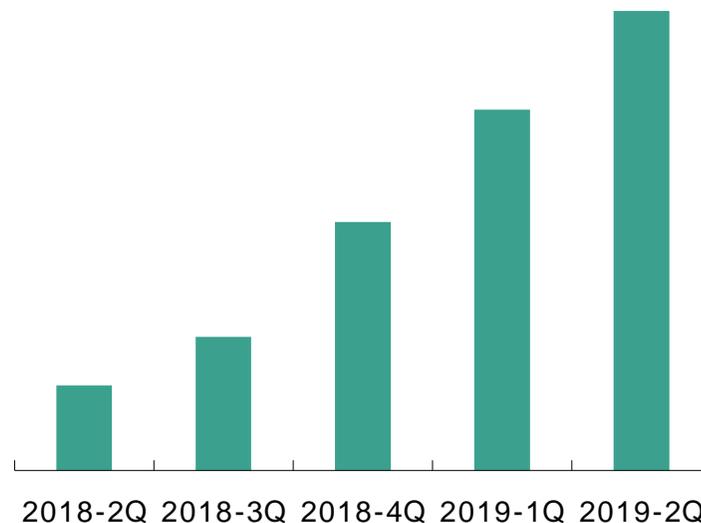
新規事業・医療機関向けSaaS

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



『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。）

医療の「次のあたりまえを創る。」



コミュニティ事業『with』

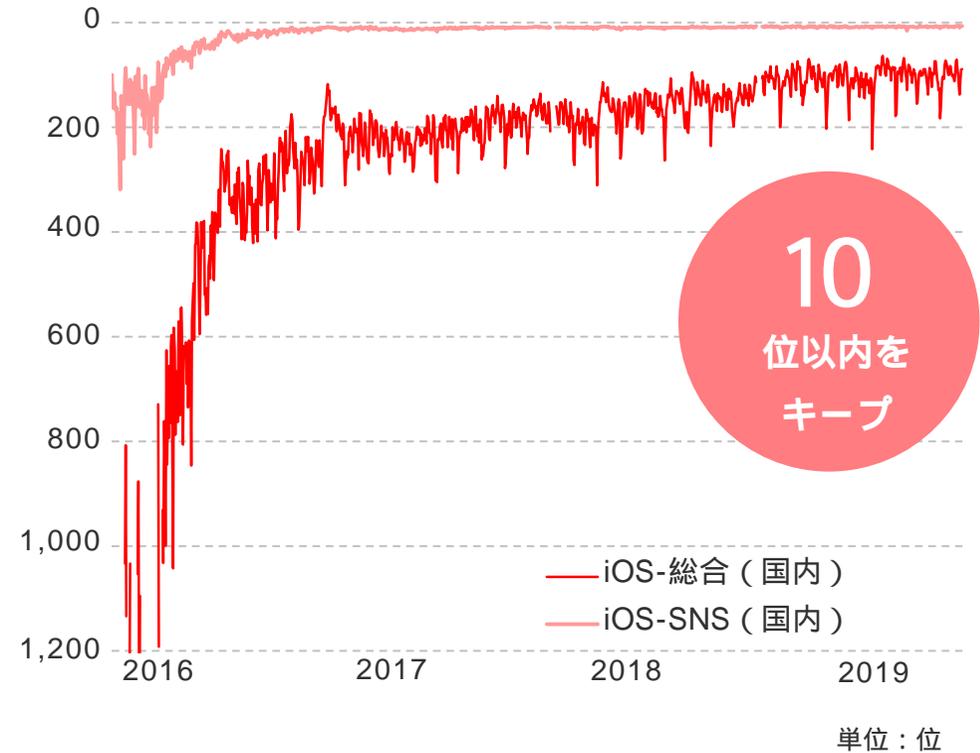
ユーザー数と売上ランキングの推移

ユーザー数推移



『with』のユーザー数推移は2019年3月末時点。
 『with』の売上ランキング推移は2019年4月末時点。

売上ランキング推移



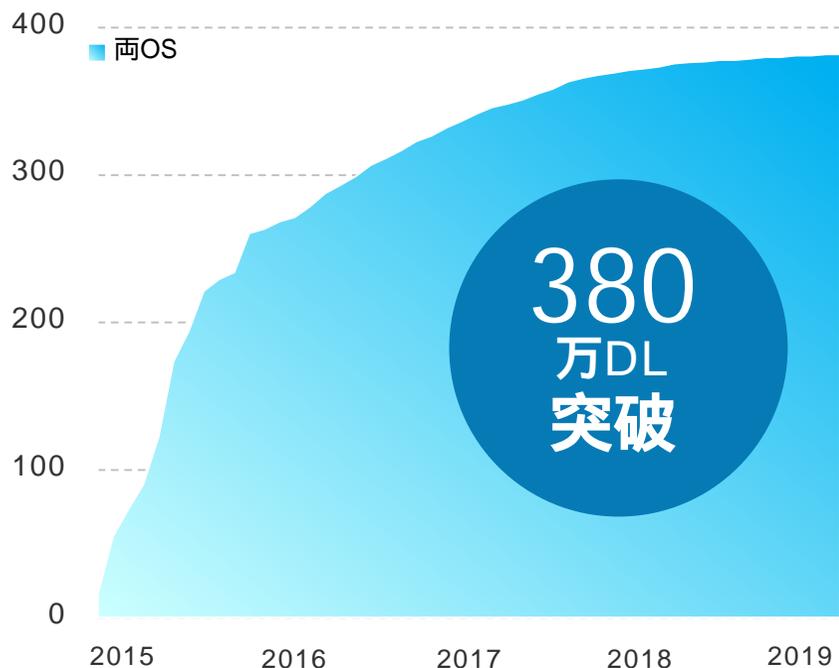
出典: App Annie



ゲーム事業『ぼくドラ』

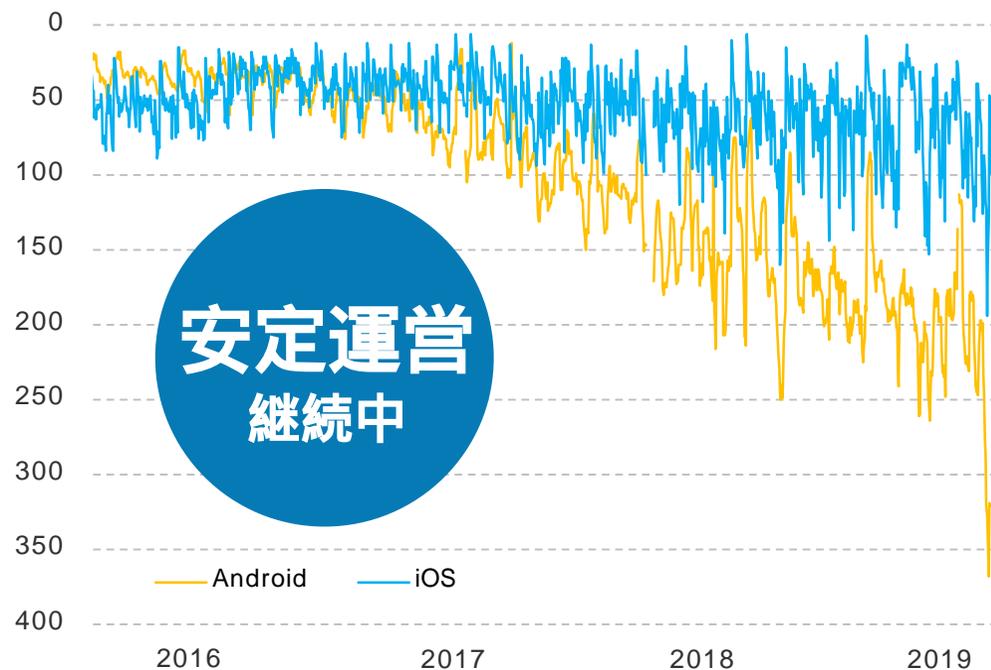
ダウンロード数と売上ランキングの推移

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

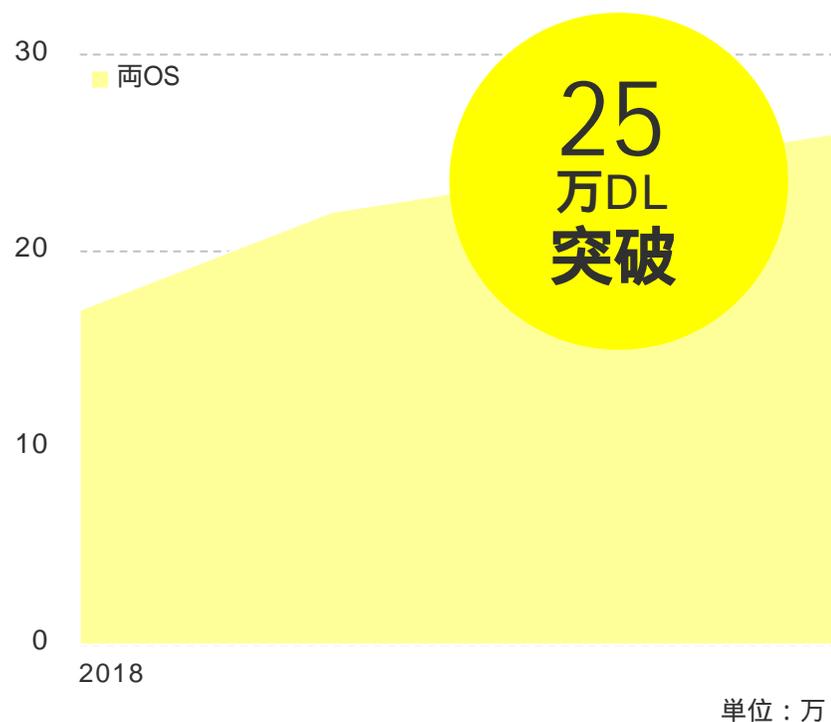
『ぼくドラ』のダウンロード数推移は2019年3月末時点。
『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2019年4月末時点。



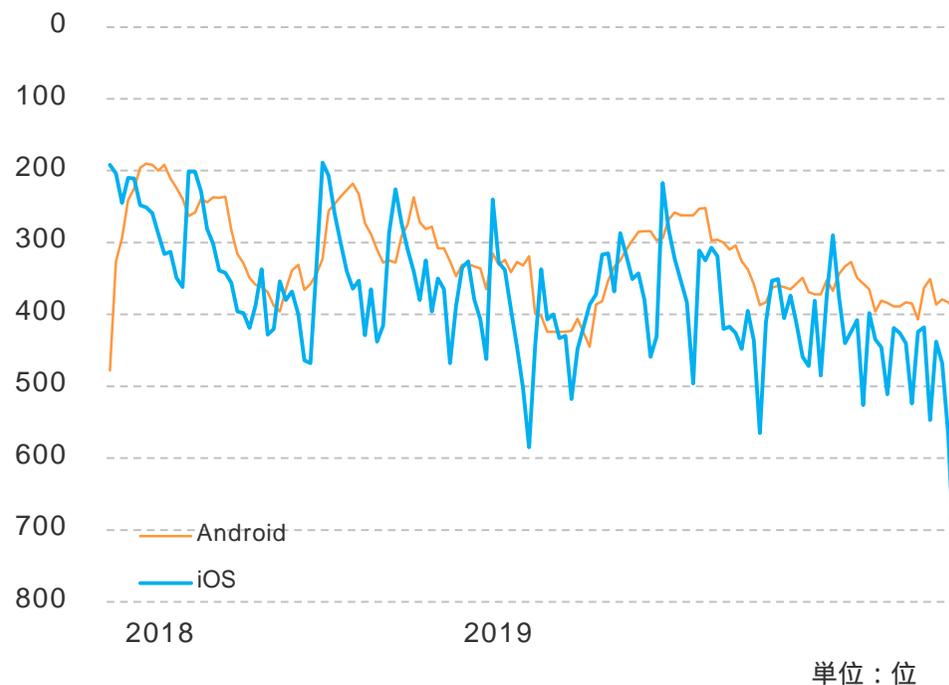
ゲーム事業『でみめん』

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3月末時点。
『でみめん』の売上ランキング推移は2019年4月末時点。

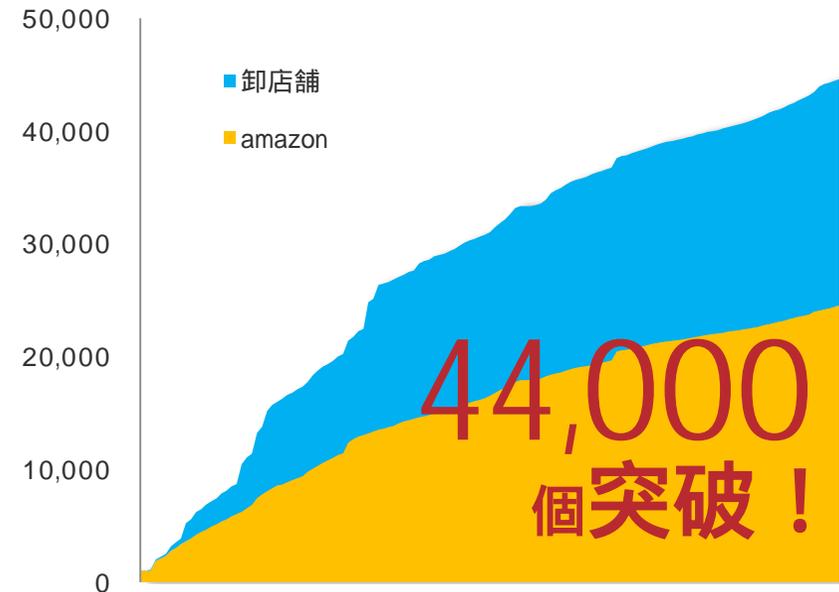
出典：App Annie

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

単位：個



『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）2019年3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
12突破!



食数（累計）

万食
180突破!

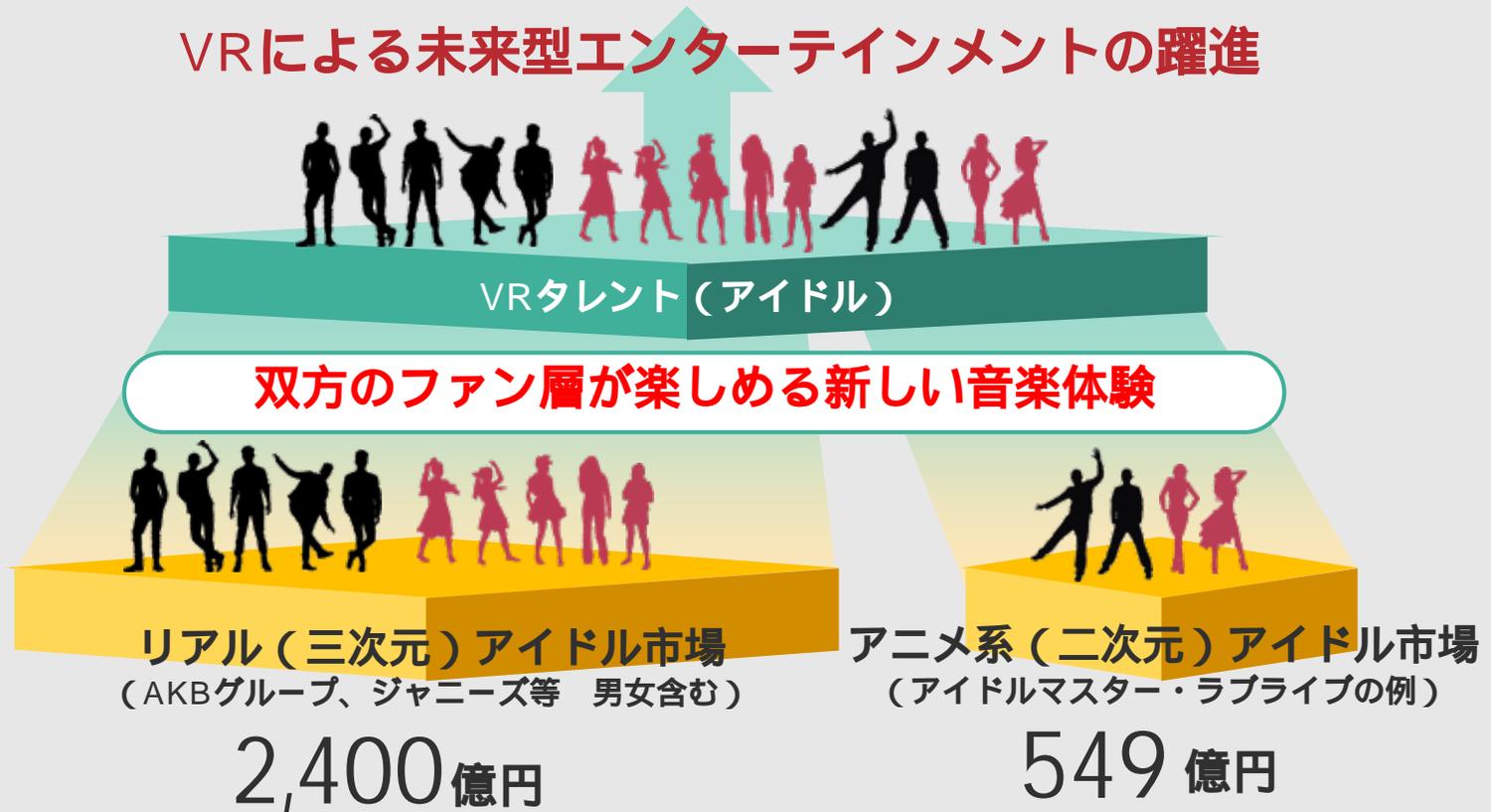


『TLUNCH』を運営する株式会社Mellowは関連会社です。
『TLUNCH』の出店スペース数及び流通総額並びに食数は2019年3月末時点。

各種マーケット情報

各種マーケット情報

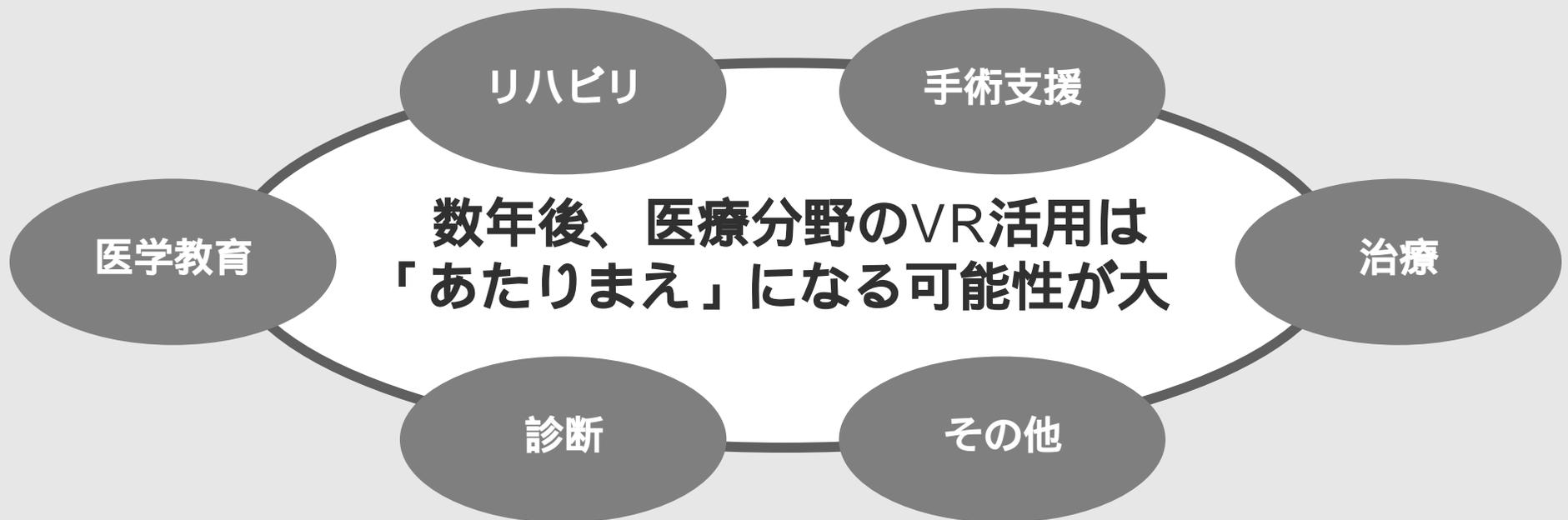
国内のアイドル市場とVRアイドル市場（仮説）



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 2018」
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2018」

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



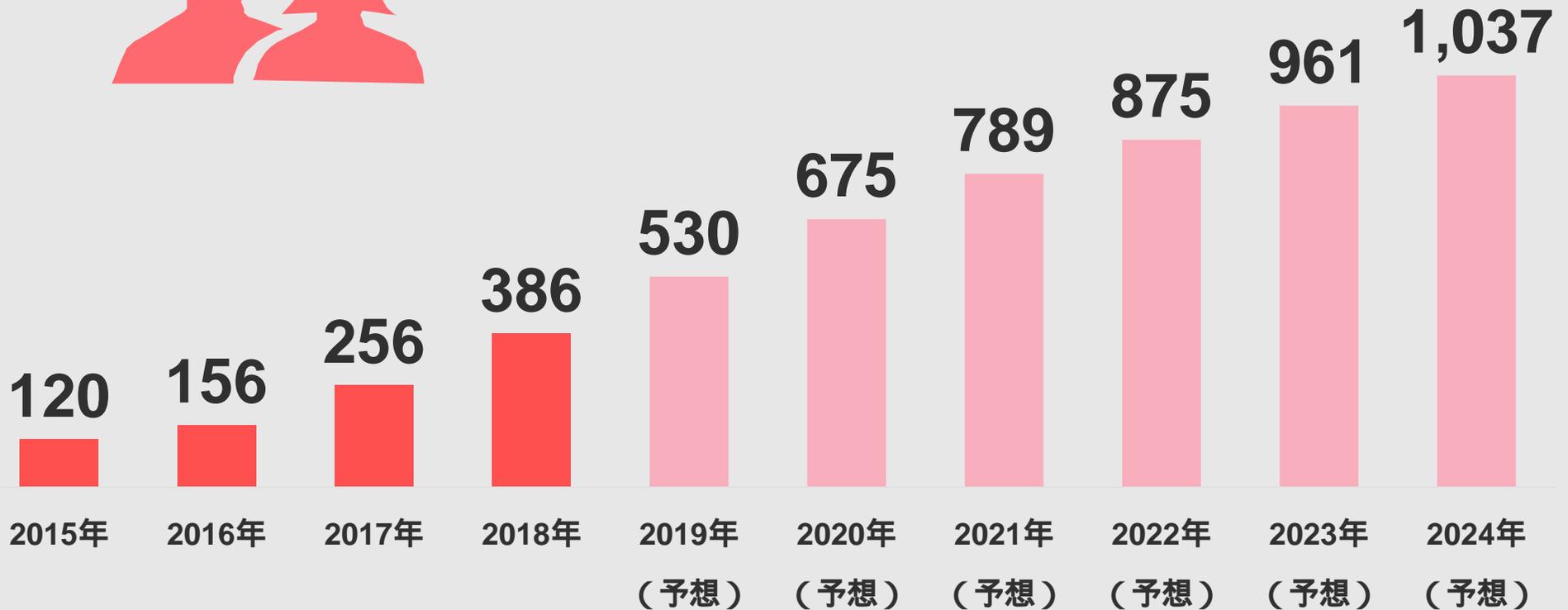
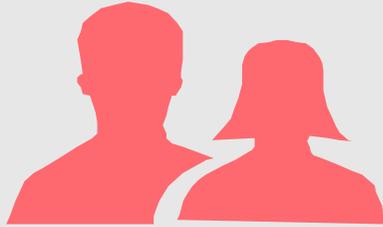
機械学習を用いた自動外観検査装置の開発

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

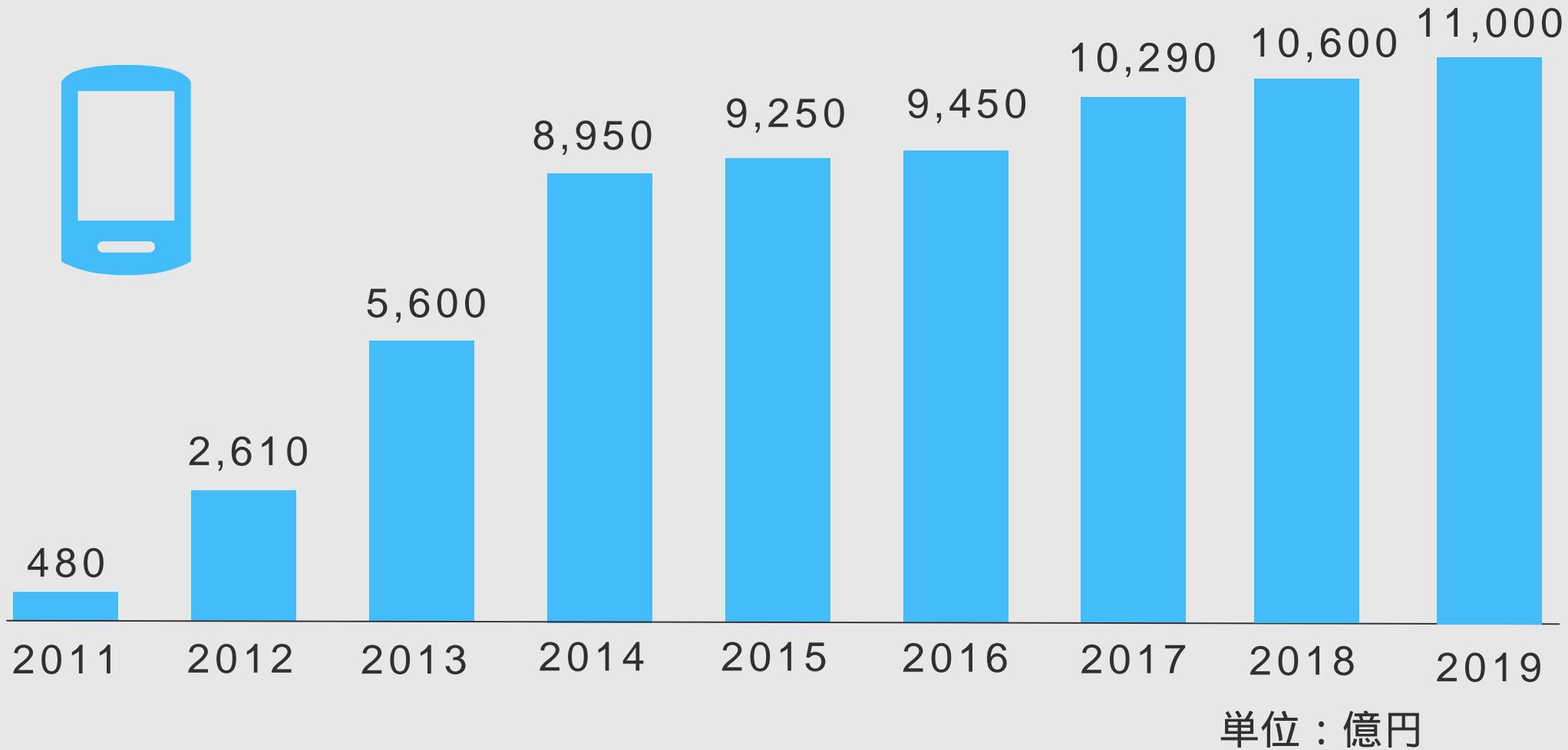


単位：億円

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2018」

財務情報

B/S (2016.9 - 2019.9 2Q)

(単位：百万円)

| | 2016.9 | 2017.9 | 2018.9 | 2019.9 2Q |
|--------|--------|--------|--------|--------------|
| 流動資産 | 3,086 | 4,736 | 1,901 | 2,340 |
| 固定資産 | 1,246 | 1,554 | 2,753 | 2,851 |
| 総資産 | 4,332 | 6,291 | 4,654 | 5,191 |
| 流動負債 | 1,390 | 1,395 | 1,825 | 1,854 |
| 固定負債 | 444 | 760 | 556 | 468 |
| 純資産 | 2,497 | 4,135 | 2,272 | 2,869 |
| 負債・純資産 | 4,332 | 6,291 | 4,654 | 5,191 |

P/L (会計期間 2017.9 ~ 2019.9 2Q)

(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 | 2Q 1~3月 |
| 売上高 | 1,416 | 1,412 | 1,280 | 1,468 | 1,289 | 1,180 | 1,166 | 1,237 | 1,343 | 1,372 |
| コミュニティ | 135 | 200 | 220 | 291 | 335 | 390 | 443 | 562 | 649 | 706 |
| ゲーム | 1,168 | 1,131 | 947 | 1,000 | 799 | 745 | 642 | 629 | 650 | 628 |
| その他 | 112 | 80 | 111 | 177 | 154 | 44 | 80 | 45 | 43 | 37 |
| 営業利益 (損失) | 148 | 47 | 71 | 40 | 247 | 419 | 284 | 1,581 | 340 | 174 |
| 営業利益率 | 10.5% | 3.3% | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 経常利益 (損失) | 136 | 48 | 72 | 41 | 250 | 423 | 305 | 1,592 | 361 | 197 |
| 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 | 416 | 38 |
| 純利益率 | 4.8% | 1.7% | - | - | - | - | - | - | - | - |

ジャンルの枠組「ネイティブゲーム」については、配信プラットフォームが多様化してきていることを踏まえ、2019.9期2Qより「ゲーム」に変更しております。

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 | |
| 調達予定額 | (株)SY | |
| 手取概算額 | | |
| 発行新株 予約権数 | | |
| 発行による 新株式数/ 潜在株式数 | | |
| 発行価額/ 当初行使価額 | | |
| 下限行使価額 | | |
| 行使価額の修正 | | |
| 希薄化率 | | |
| 新株予約権 行使期間 | | |
| 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)>

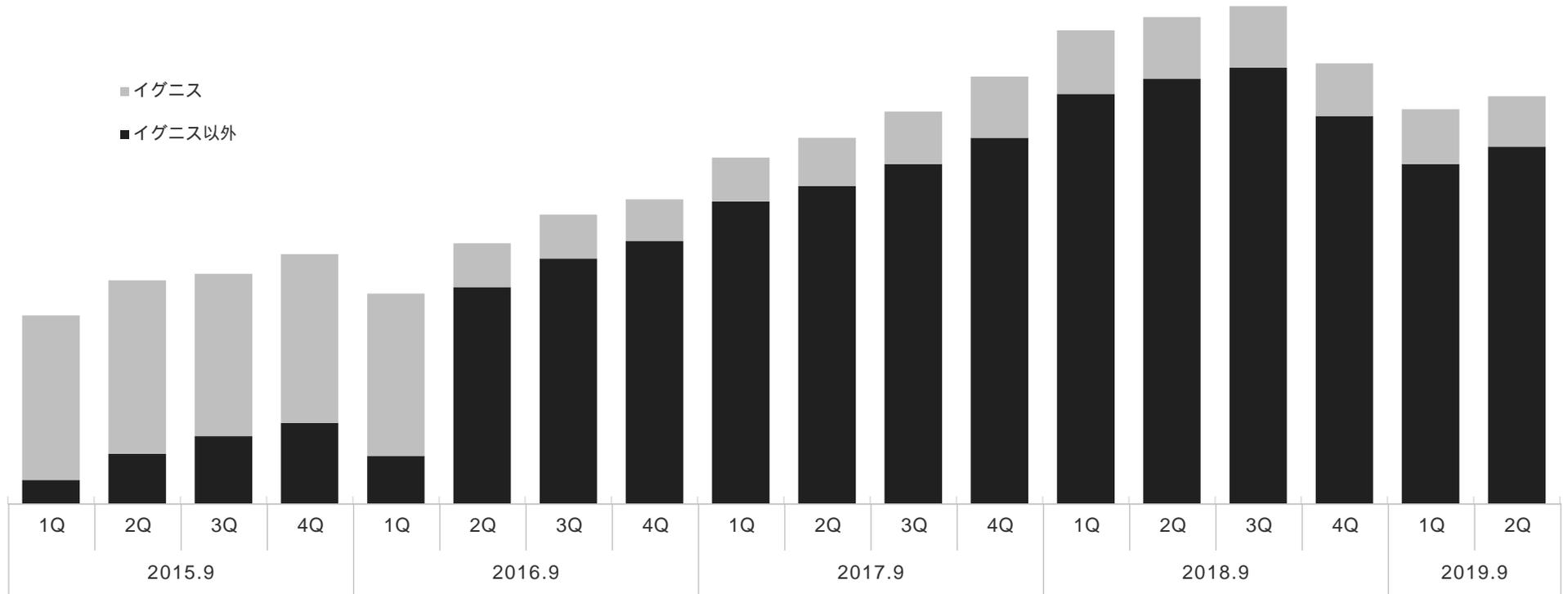
| | 第14回 新株予約権 | 第15回 新株予約権 | 第16回 新株予約権 |
|----------------|---------------|---------------|---------------|
| 発行方法 | 第三者割当 | ドイツ銀行 | ロンドン支店 |
| 調達予定額 | 72.6億円 (b) | | |
| 手取概算額 | 72.4億円 (c) | | |
| 発行新株 予約権数 | 10,000個 | 3,500個 | 3,500個 |
| 発行による 潜在株式数 | 1,000,000株 | 350,000株 | 350,000株 |
| 当初行使価額 | 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。)

従業員数推移

積極的な事業投資の一環として、優秀な人材の確保

従業員数の推移



1：2016.9期2Qより社内体制の変更によりイグニス所属の従業員の一部（エンジニア等）がグループ会社に転籍しております。

2：2018.9期4Qからの主な減少要因は連結子会社であった株式会社Mellowの連結範囲除外の影響です。

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-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いております。

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いております。

IGNIS