

2019年9月期 第3四半期

## 決算説明資料

株式会社イグニス (コード : 3689)

夜明け前が一番暗い。

# INDEX

**01 / 経営方針**

**02 / 決算概要**

**03 / トピックス**

**04 / 参考資料 (Appendix)**

# 01 / 經營方針

# 2020年までの事業方針

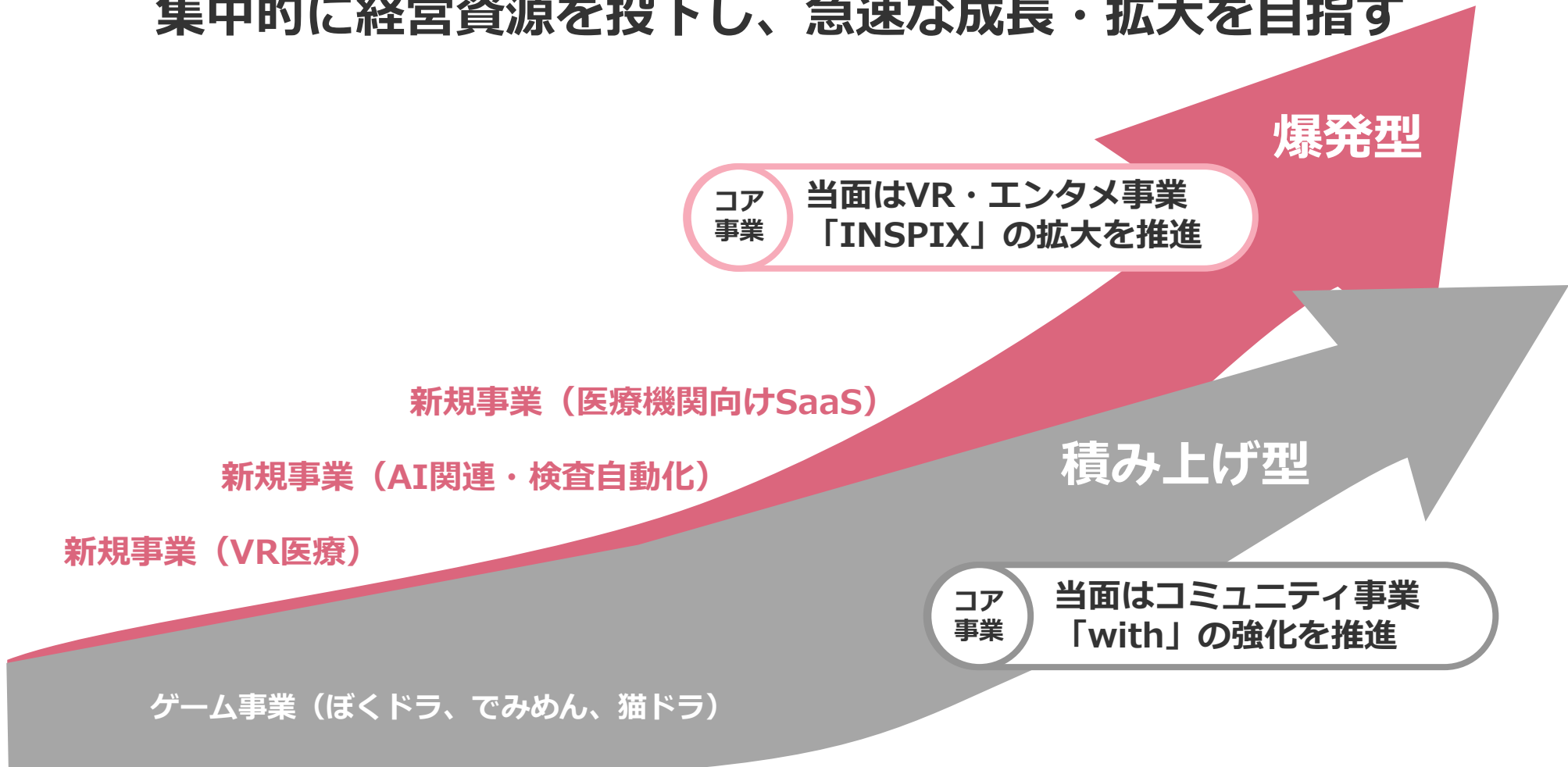
## 「安定感のある事業ポートフォリオを構築」

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

積み上げ型と爆発型、それぞれのコア事業に集中的に経営資源を投下し、急速な成長・拡大を目指す



# 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  
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 3Q決算サマリー

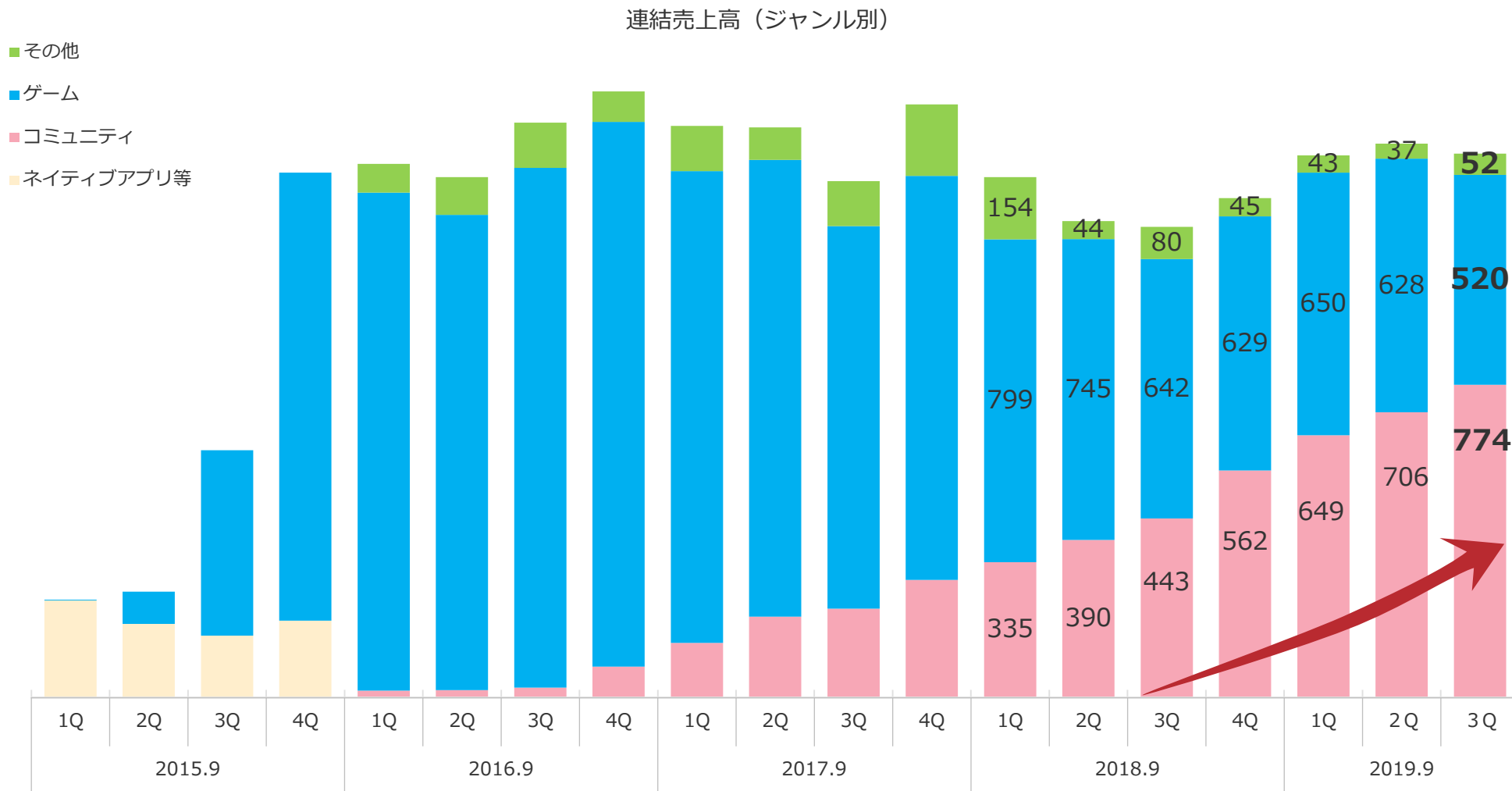
夜明け前が一番暗い。

<b>連結業績</b>	<p>売上高は、コミュニティの売上は好調。一方、ゲームの売上は低調 営業利益は、ゲームの売上減少やVR・エンタメ関連の投資が増大し、利益減少 但し、待望の『INSPIX』がリリース間近</p> <p>売上高： <b>4,062</b>百万円      前年同期比： <b>111.7%</b> 営業利益： <b>△723</b>百万円      前年同期： <b>△951</b>百万円</p>
<b>コミュニティ</b>	<p>『with』のユーザー数は引き続き増加中（プロジェクト利益も増加中）</p> <p>売上高： <b>2,130</b>百万円      前年同期比： <b>182.0%</b></p>
<b>ゲーム</b>	<p>全タイトルで売上は低調に推移。コスト抑制で運営中</p> <p>売上高： <b>1,799</b>百万円      前年同期比： <b>82.2%</b></p>
<b>その他</b>	<p>VR・エンタメにて、主にVOYZ ENTERTAINMENT所属タレントによるオフラインイベントの売上が貢献 Mellow社の連結範囲除外や『U-NOTE』の事業譲渡が売上に影響</p> <p>売上高： <b>133</b>百万円      前年同期比： <b>47.8%</b></p>



# 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」に変更しています。

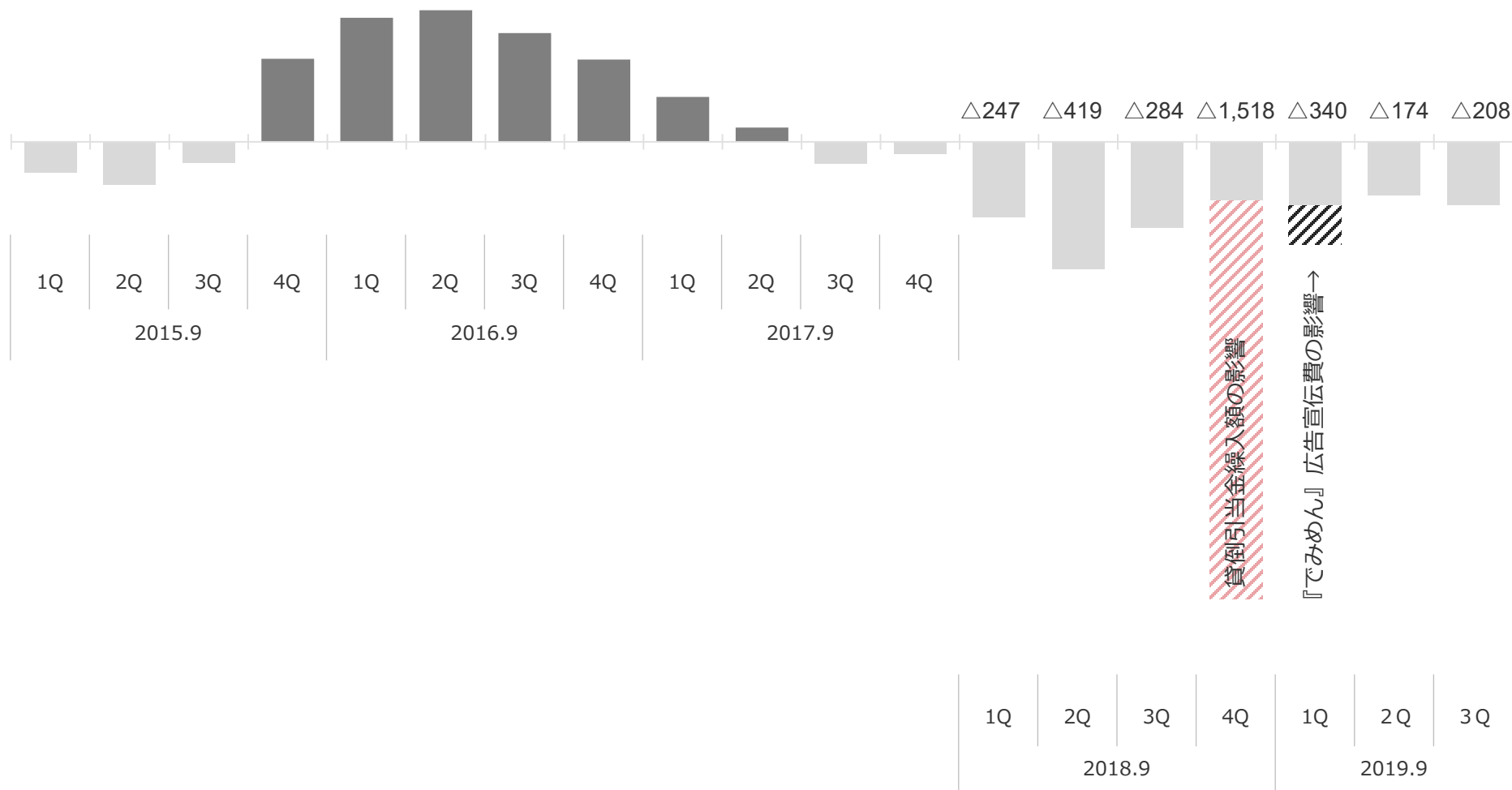
※ 2 VR・エンタメに関連する売上は現ジャンルの「その他」に含まれます。

※ 3 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ドアプリ」のジャンルも含めています。

# 連結営業利益の推移（会計期間）

(単位：百万円)

連結営業利益

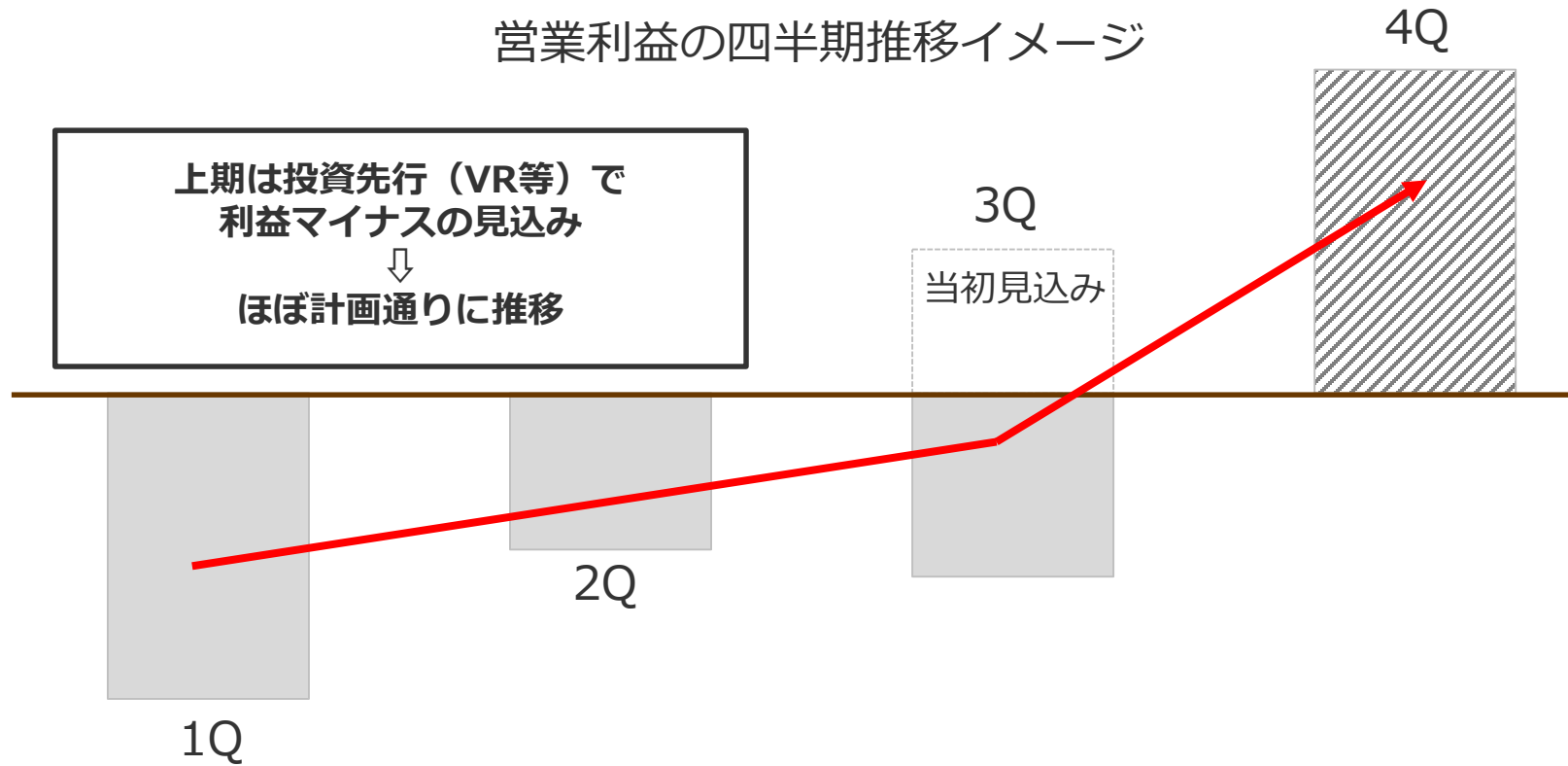


# 業績見通し（営業利益）

## 2019.9期は通期で黒字化計画（30百万円）

計画達成に向けて、プロジェクトの選択と集中を図る

営業利益の四半期推移イメージ

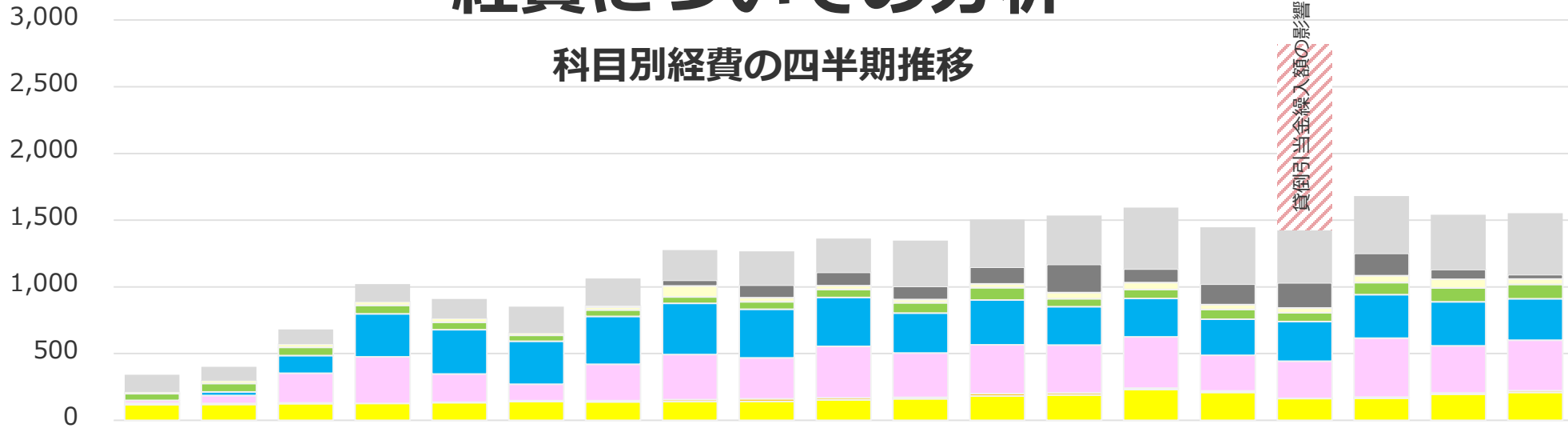


3Qはゲーム新規タイトルの貢献不足が影響し計画未達。  
4Qの進捗を含め、通期業績予想への影響については、精査中です。

※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	2Q	3Q
■ その他 ※1	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366	462	426	1,784	430	411	459
■ 研究開発費	0	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212	101	155	188	166	74	33
■ 支払報酬	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46	52	35	37	53	65	41
■ 地代家賃等 ※2	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	58	68	73	65	89	103	108
■ PF手数料 ※3	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289	288	272	298	327	331	310
■ 広告宣伝費	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359	383	267	277	441	353	378
■ 採用費	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14	12	10	3	10	9	13
■ 人件費	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190	229	209	162	164	195	209

※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3四半期累計期間（2018年10月～2019年6月）

（単位：百万円）

	2018.9 3Q累計 10～6月	構成比	2019.9 3Q累計 10～6月	構成比	前年同期比
売上高	3,636	100.0%	4,062	100.0%	111.3%
コミュニティ	1,170	32.2%	2,130	52.4%	182.0%
ゲーム※1	2,178	60.2%	1,799	44.3%	82.2%
その他※2	278	7.7%	133	3.3%	47.8%
営業利益（損失△）	△951		△723		-
営業利益率	-		-		-
経常利益（損失△）	△979		△807		-
経常利益率	-		-		-
四半期純利益（純損失△）	△1,083		※3 △358		-
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」に変更しています。

※2 VR・エンタメに関連する売上は現ジャンルの「その他」に含まれます。

※3 保有していた投資有価証券（上場会社）を売却し、投資有価証券売却益892百万円を計上しています。

**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	<ul style="list-style-type: none"><li>・ withはユーザー数が200万人突破</li></ul>
	ゲーム	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 競争激化により売上減少傾向、広告宣伝費を抑制</li><li>・ 新規タイトルの売上貢献不足</li></ul>
積極的投資事業	VR・エンタメ	<ul style="list-style-type: none"><li>・ バーチャルライブアプリ「INSPIX」リリース間近</li><li>・ ライブ実績の増加、新企画を拡充中</li></ul>
	新規	<ul style="list-style-type: none"><li>・ AI自動外観検査装置の開発力強化にむけた体制整備（新工場設立）</li><li>・ 医療用VRシステムのパイロット提供開始</li></ul>

※VR・エンタメ事業及び新規事業の一部は、現ジャンル別売上高の中では“その他”に含まれます。

# 基盤收益事業





# コミュニティ事業『with』

## 収益貢献度の高い事業に成長、 今後も更なる成長に期待

より良いユーザー体験の提供に向けた機能拡充・企画検証

ユーザー数

200万人

突破



ユーザー数は  
順調に増加中



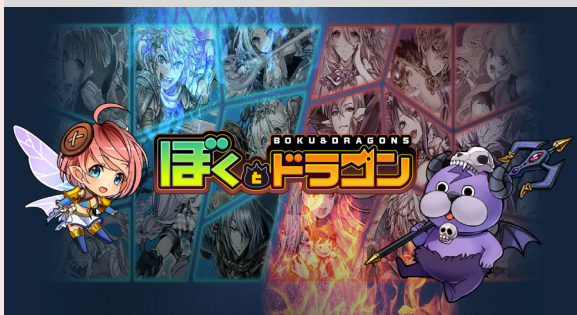
# ゲーム事業

## 新規タイトルによる売上貢献不足

スマホ向けゲームのマーケットは成熟化、競争激化  
売上向上施策を検討中

### 『ぼくドラ』

5年目突入  
コラボキャンペーンも実施



成熟期のアプリゲームで  
安定した利益

### 『でみめん』

各種改善・イベントの実施等  
アップデート



### 『猫ドラ』

イグニス初の  
ブラウザゲームをリリース



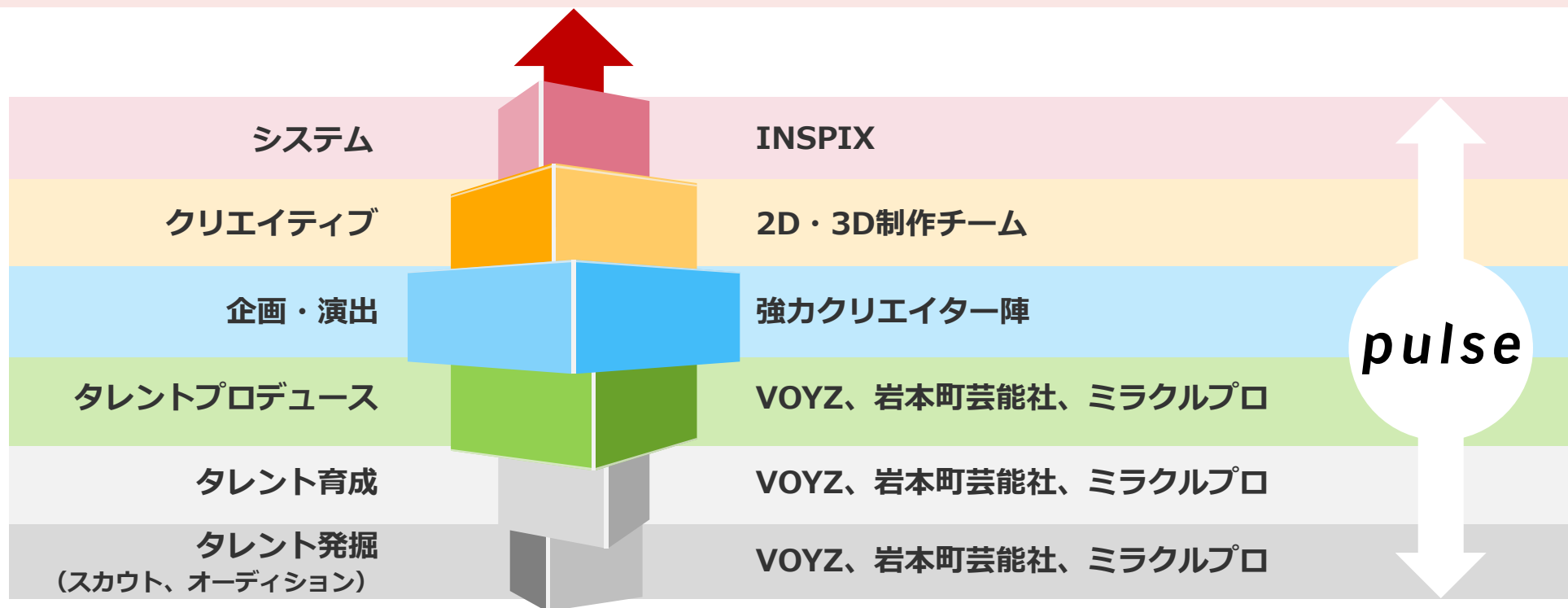
ブラウザゲームで  
売上アップを図る

# 積極的投資（注力）事業

# VR・エンターテインメント事業

## 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

# VR・エンターテインメント事業

## バーチャルライブプラットフォーム運営

INSPIX

バーチャルライブアプリ「INSPIX」リリース間近



iOS

Android



Coming Soon

**VR技術で次世代の音楽ライブ体験を実現**  
(Virtual Live Platform「INSPIX」Phase3)

スマホ対応のVR-HMDを活用し、  
ぜひ、次世代の音楽ライブをご体験ください

ライブ体験  
までのフロー  
(イメージ)



スマホ対応のVR-HMDは各種オンラインショップで購入可能

# VR・エンターテインメント事業

## バーチャルライブプラットフォーム運営

INSPIX

～永遠に進化し続けるバーチャルライブ体験を～



バーチャルライブアプリ「INSPIX」は、  
今後も継続的に機能拡充を行い進化します

バーチャルライブアプリ「INSPIX」へ登場予定の他社IPを順次公開予定

	2019年（予定）	2020年以降（予定）
自社・共同 IP	2組～	順次公開予定
他社 IP	現在5組 A B C D E	

※上記はあくまで現時点における予定であり、確約するものではありません。今後、様々な理由により変更になることがあります。  
 ※他社IPに関しましては、詳細な内容説明は控えさせていただきます。公表可能な時期になるまでお待ちください。



## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

Coming Soon（VOYZ ENTERTAINMENT）

前代未聞のボーイズグループが9月デビュー予定



※本プロジェクトは、2019年9月期第2四半期決算説明資料上のP24で掲げていたものです。

## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

『VOYZ BOY』（VOYZ ENTERTAINMENT）

VOYZ  
BOY

精力的にオフラインイベント等で活動中



8/9

マイナビBLITZ赤坂にて  
大規模ライブを開催

# IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース） 『えのぐ』（岩本町芸能社×パルス）

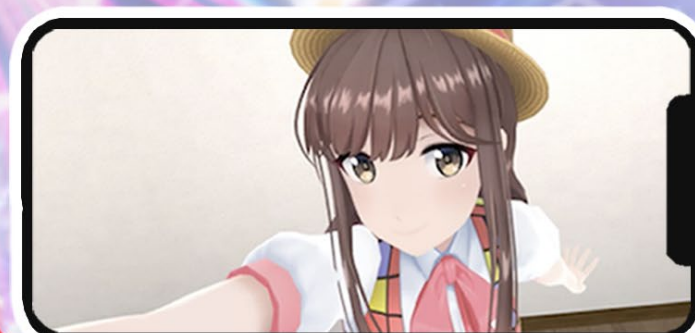
バーチャルライブアプリ「INSPIX」で、  
新時代のバーチャルライブとバーチャル握手会を開催予定



## 従来のバーチャル握手会



## INSPIXのバーチャル握手会



+ スマートフォン専用VRゴーグル

日本中どこからでも  
バーチャル握手会に参加可能  
会える！話せる！

## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース）

『米米米（まいべいべー）』  
（ミラクルプロ）『Marpril（マープリル）』  
（岩本町芸能社×パルス）

主にVtuberとしての活動を推進中・他Vtuberとのコラボ企画も計画中

※Vtuber：Virtual YouTuber



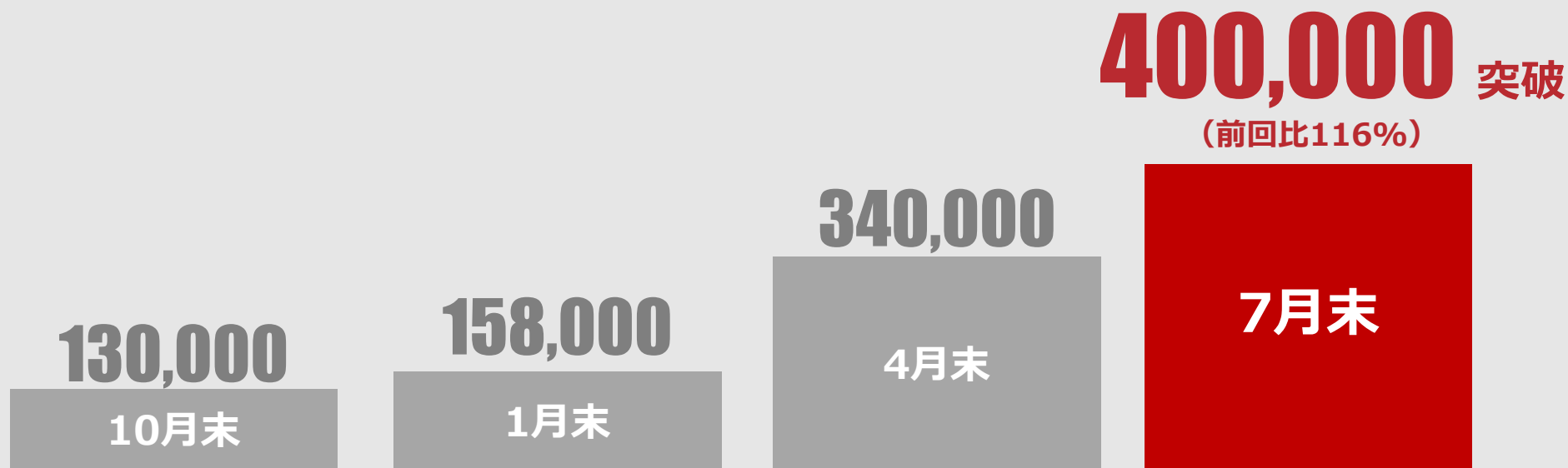
「INSPIX」を活用したバーチャルライブも計画中！

## VR・エンターテインメント事業

## 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※



活動タレントの増加・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7月末時点。

## パルス×順天堂大学



VRを用いた慢性疼痛緩和の臨床研究に関するプロジェクト  
医療用VRシステム『うららかVR』のパイロット提供開始



順天堂大学大学院医学研究科  
遺伝子疾患先端情報学講座

### 順天堂大学との共同研究に関する特許出願



# 新規事業・AI

## AI技術を活用した外観検査装置 及びピッキングソリューション

開発力強化にむけた体制整備（新工場設立・事業所移転）





「次のあたりまえを創る。何度でも」



**04**

**参考資料  
(Appendix)**

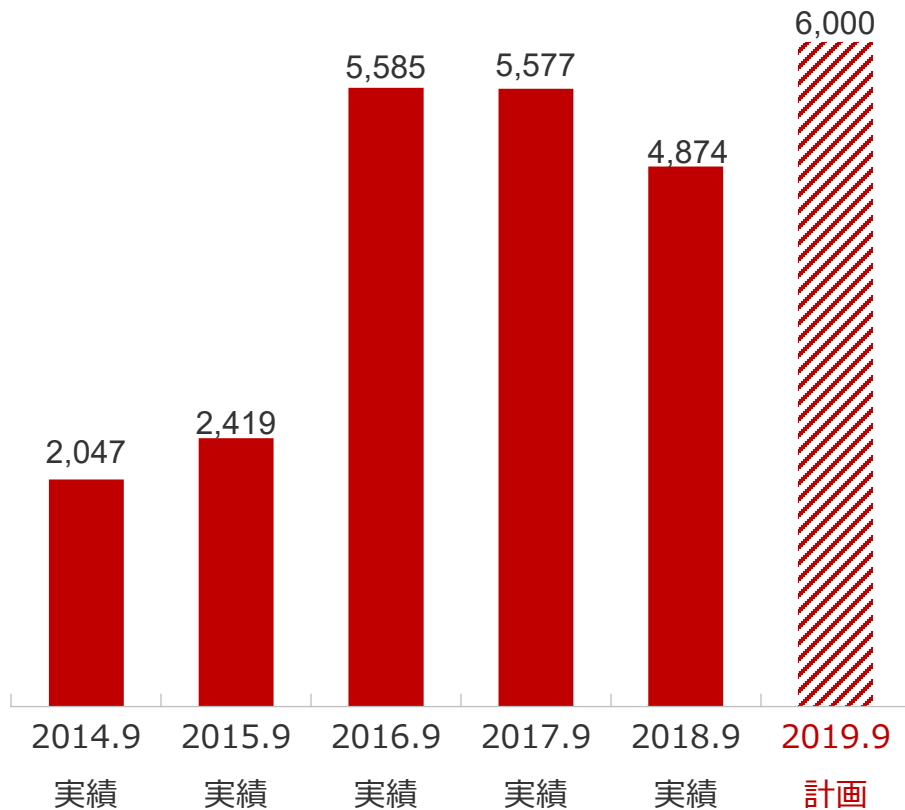
# 2019.9期計画 中期経営計画

# 2019年9月期計画

## 計画達成に向けて、プロジェクトの選択と集中を図る

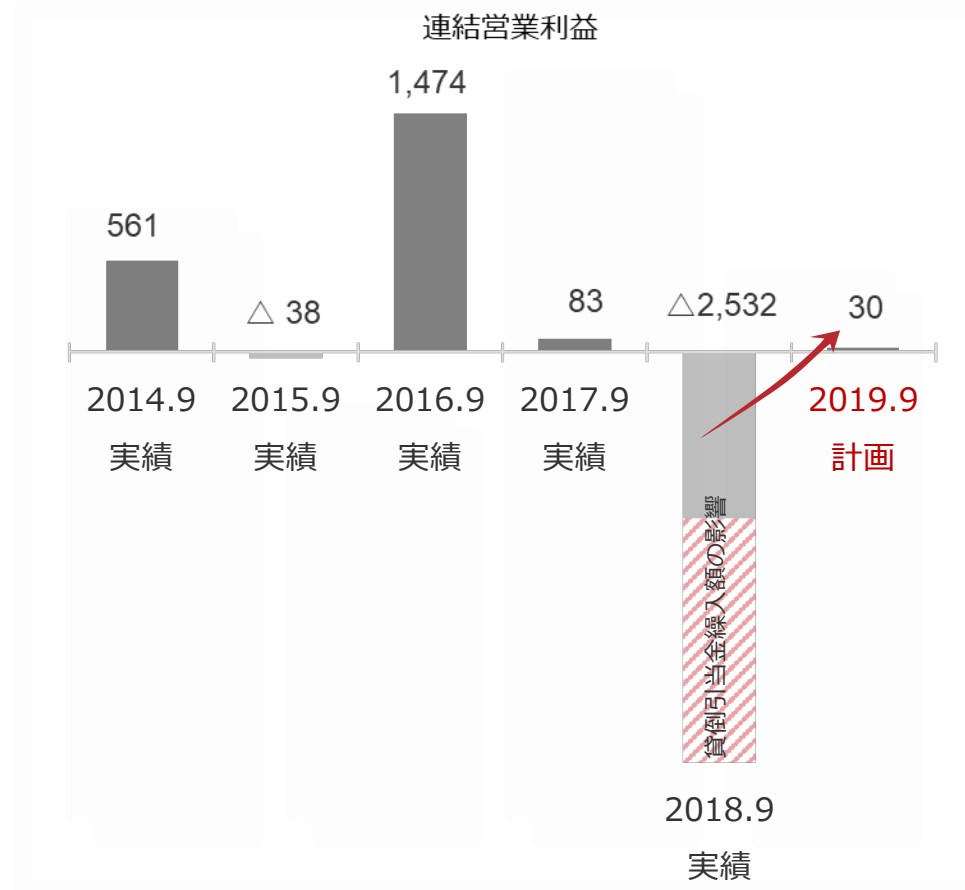
(単位：百万円)

連結売上高



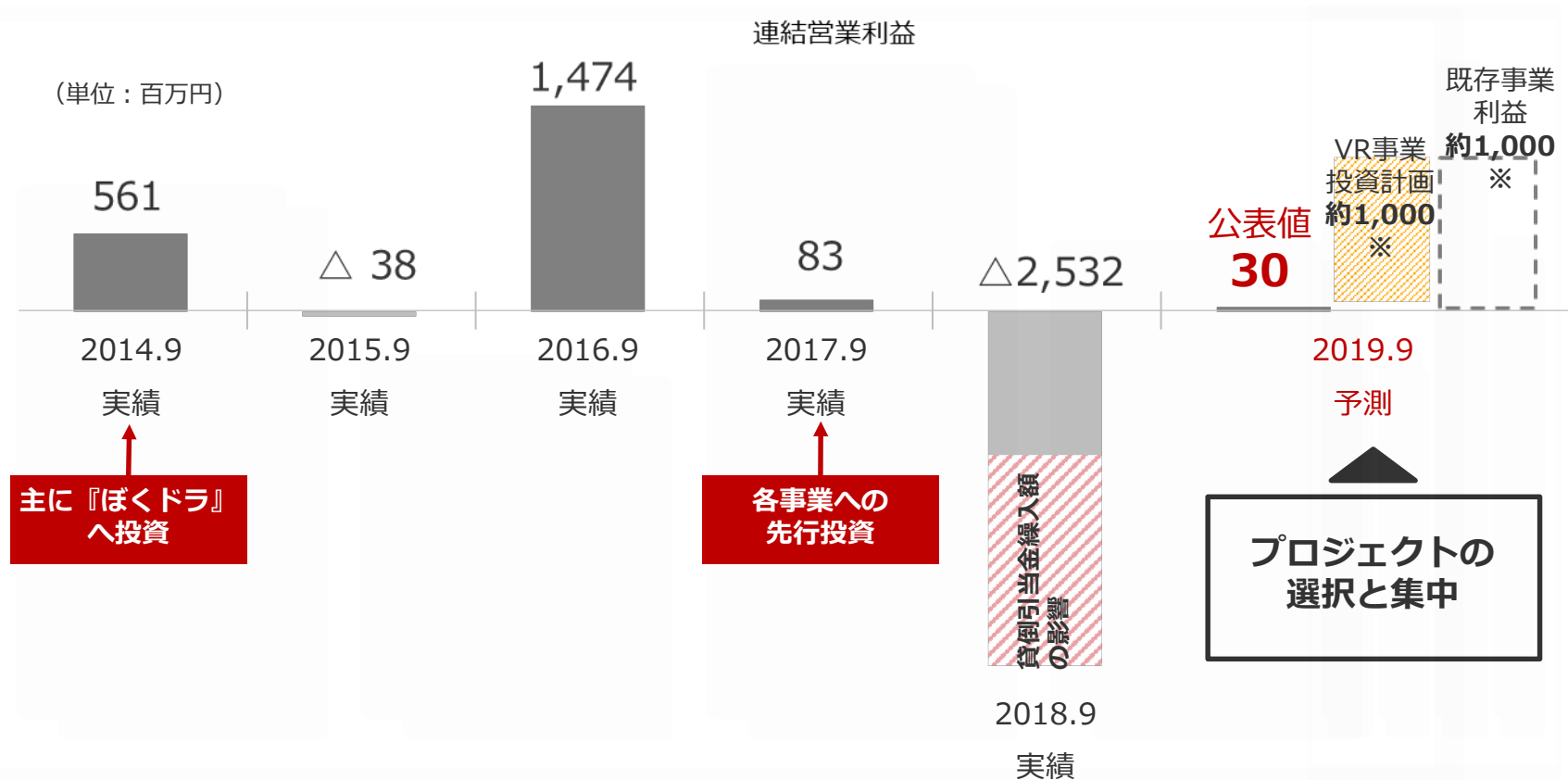
(単位：百万円)

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  
通期業績予想への影響については、精査中です。

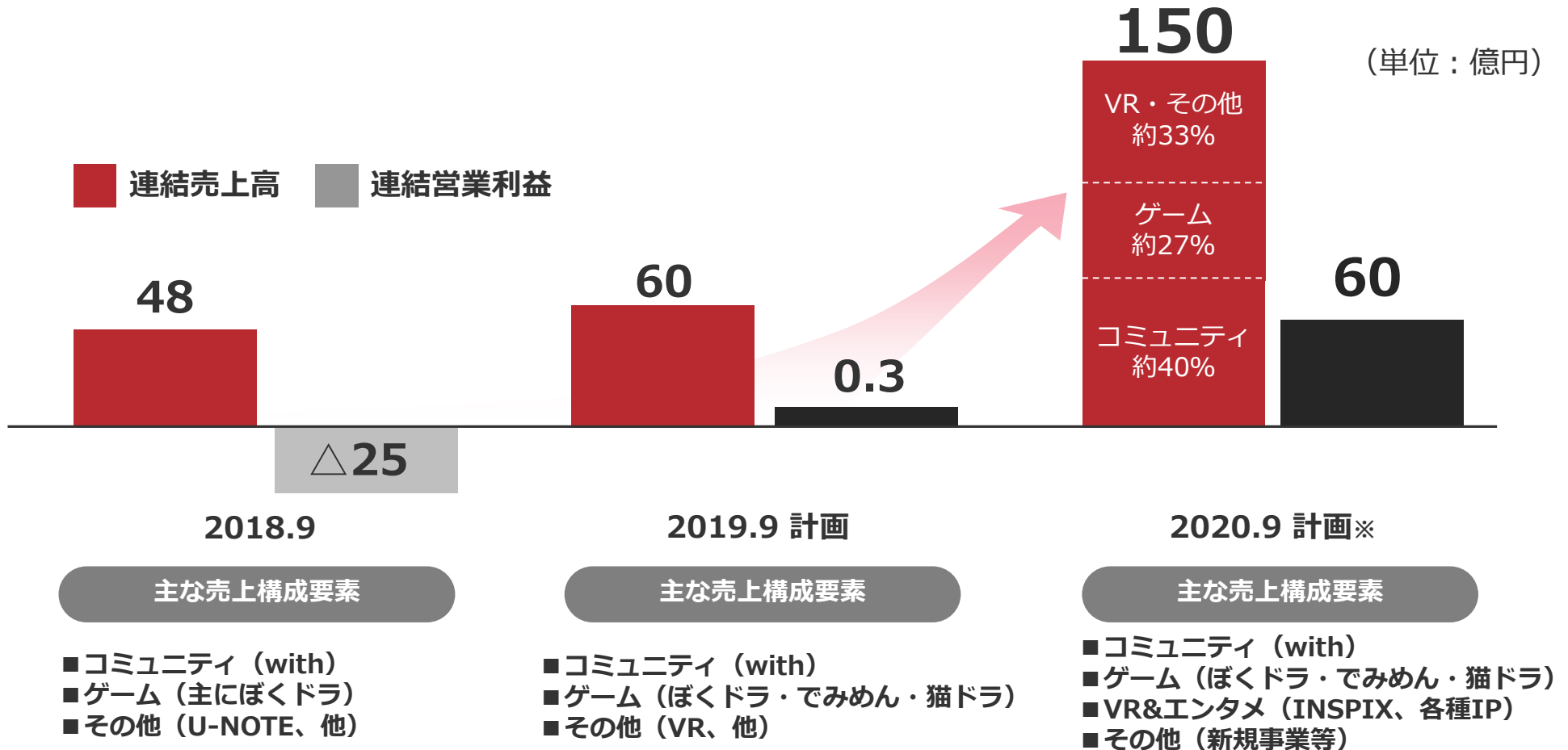


※記載のVR投資計画・既存事業利益は、あくまで参考値であるため、確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。

# 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

2019年9月期の業績動向を鑑みたうえで、2020年9月期計画については精査しています。



※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

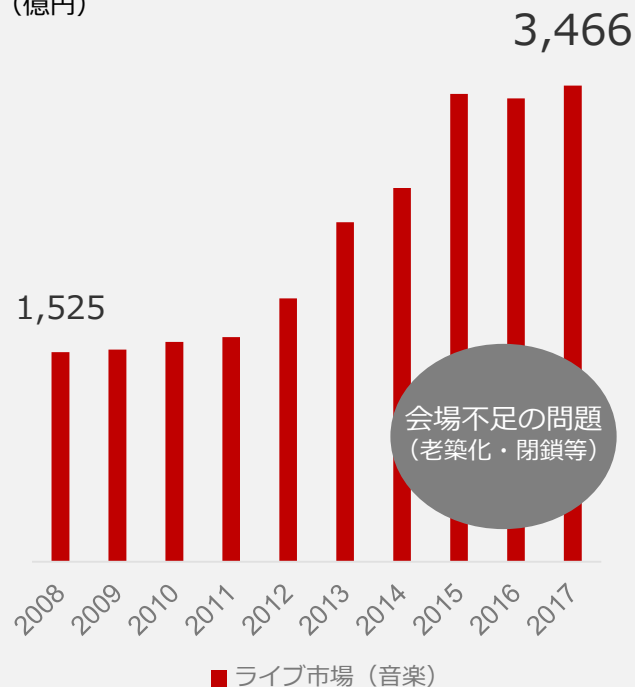
# VR・エンターテインメント事業

## 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

## 女性タレント



『えのぐ』

『米米米』



『Marpril』

## 男性タレント



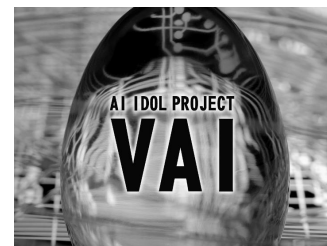
Coming Soon



『VOYZ BOY』

『ハイスクール  
チルドレン』

## 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います。  
 ※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。



# VR・エンターテインメント事業

## バーチャルライブプラットフォーム運営

# Virtual Live Platform 「INSPIX」の競争力

3つの特徴と独自性で、現状のバーチャルライブがかかえる課題を解決



スマホ対応  
どこからでも  
手軽に参加



ライブ感溢れる  
リアルタイム性



圧倒的な  
接続上限数

+



優れた人財  
エンジニア  
プロデューサー



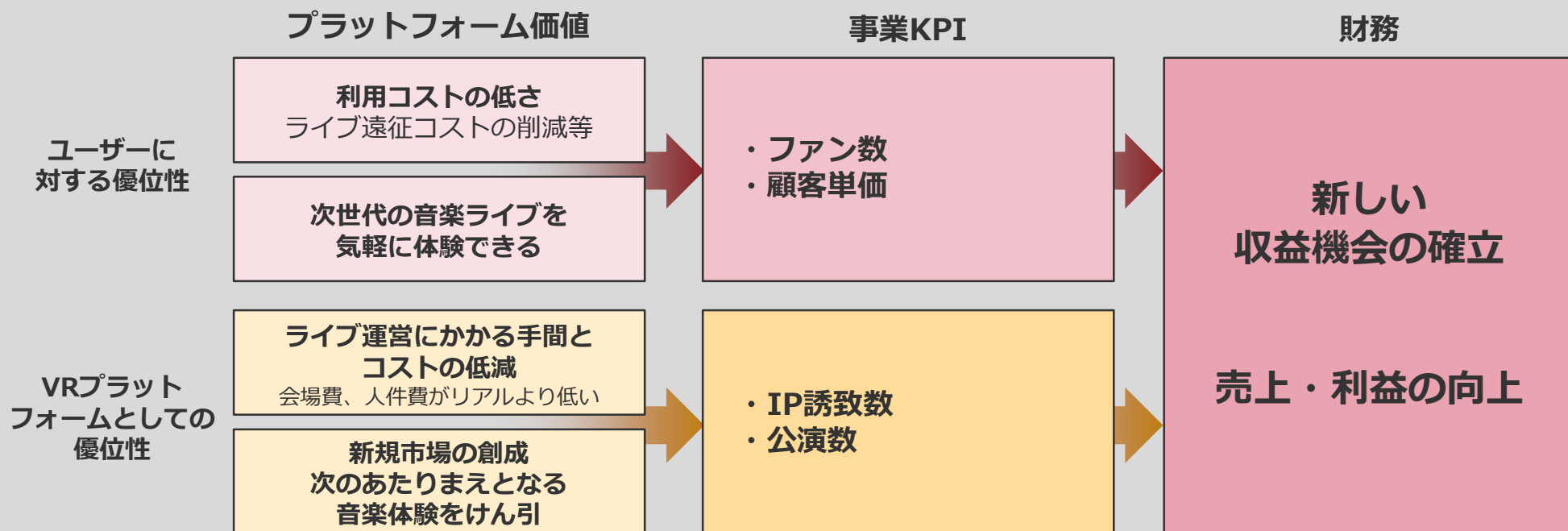
IP保有企業との  
コネクション

# VR・エンターテインメント事業

## バーチャルライブプラットフォーム運営

### Virtual Live Platform「INSPIX」の価値創造

「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・端末で同時生配信を可能にする次世代の体験



複合的なエンタメプラットフォームとして、VR・エンタメ市場で確固たる地位を確保

# VR・エンターテインメント事業

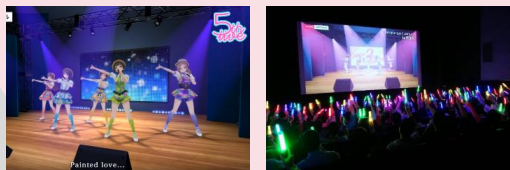
## バーチャルライブプラットフォーム運営

### Virtual Live Platform「INSPIX」への事業投資による企業価値向上

利用しやすさ、独自性でシェアを高め、利益を最大化しながら  
プラットフォームの価値を高めるため継続的に投資を行う

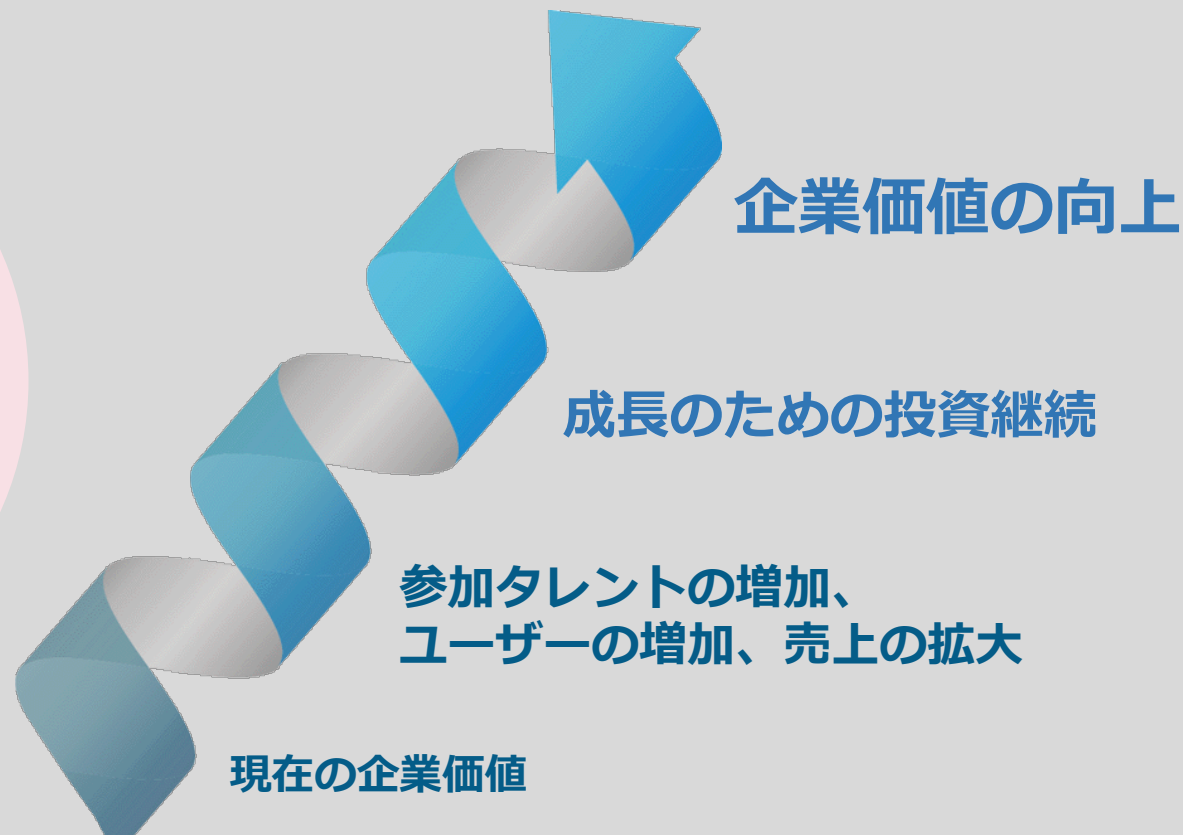


スマホ (+VR-HMD) で



モニタ画面で

イベント会場で



# VR・エンターテインメント事業

## 所属男性タレントの主な活動状況



『ハイスクールチルドレン』

5月 5/10 ハイスクールチルドレン ファンミーティングVol.2

6月 6/5~16 Reading♡Stage「百合と薔薇」 富園カ也が出演

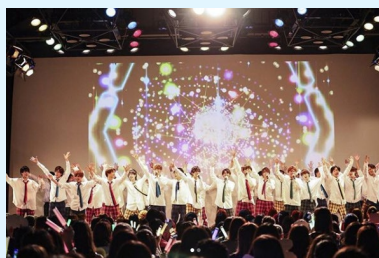
7月 7/6~10  
7/26 SHOWROOM配信スタート  
汐留「超☆汐留パラダイス -2019 SUMMER-」開催

8月 8/6~9/16 「よみうりランド×ハイスクールチルドレン」コラボ  
SUMMER SPECIAL

5月 5/15 事務所立ち上げライブ「僕たちの祭」開催

6月 6/16 「VOYZ BOY THE LIVE in 渋谷ヒカリエホール」開催

8月 8/9 「VOYZ BOY 「We are VOYZ BOY」 in マイナビ BLITZ赤坂」開催



『VOYZ BOY』

定期公演やファンミーティングなどのオフラインイベントも多数開催

## 所属女性タレントの主な活動状況



『えのぐ』

- |    |                        |   |
|----|------------------------|---|
| 4月 | 4/3<br>4/29            | enogu1st Anniversary Live ~ARE You Ready?~開催<br>「えのぐに逢いに恋!!」PJ 始動         |
| 5月 | 5/20~26                | 「えのぐに逢いに恋!! IN札幌」開催   |
| 6月 | 6/19~27<br>6/23        | 「えのぐに逢いに恋!! IN金沢」開催<br>『Brand new stage』 『YeLL for Dear』 2曲デジタル配信開始       |
| 7月 | 7/4~18<br>7/27~31      | 「えのぐ×リングドリーム」コラボ開催<br>「えのぐに逢いに恋!! IN名古屋」開催                                |
| 8月 | 8/3~4<br>8/4<br>8/9~12 | 「第三回ぜんため（全国エンタメまつり）」参加<br>「TOKYO IDOL FESTIVAL 2019」出演<br>「コミックマーケット96」出展 |

TwitterやYouTubeなどでの情報発信も多数展開中・各種グッズも多数販売中

## 所属女性タレントの主な活動状況



『米米米』

5月 5/24 萌えみのり個人配信

6月 6/20 つや姫個人配信

7月 7/3 ミルキークイーン個人配信  
7/26 米プリンセス生放送『米米米チャンネル 登録数1万人達成感謝祭』配信



『Marpril』

7月 7/8 初オリジナルMV「Sheep in the light」、YouTubeで公開  
雑誌VティークVOL.4誌上でVtuber斗和キセキとコラボ  
Twitterフォロワー数それぞれ7,000人を突破

TwitterやYouTubeなどでの情報発信も多数展開中

# VR・エンターテインメント事業

## IP創出（タレント発掘・育成・プロデュース） 『VAI』（パルス）

公式サイト、公式SNS等で情報発信中（YouTubeでも活動中）



詳細なタレント名はプロジェクト成功に向けた戦略上、当面は非公開です

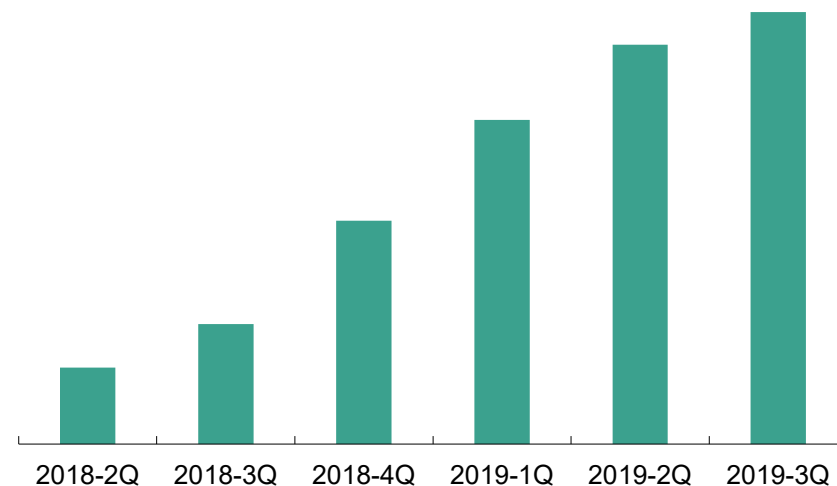
# 新規事業・医療機関向けSaaS

## 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。」

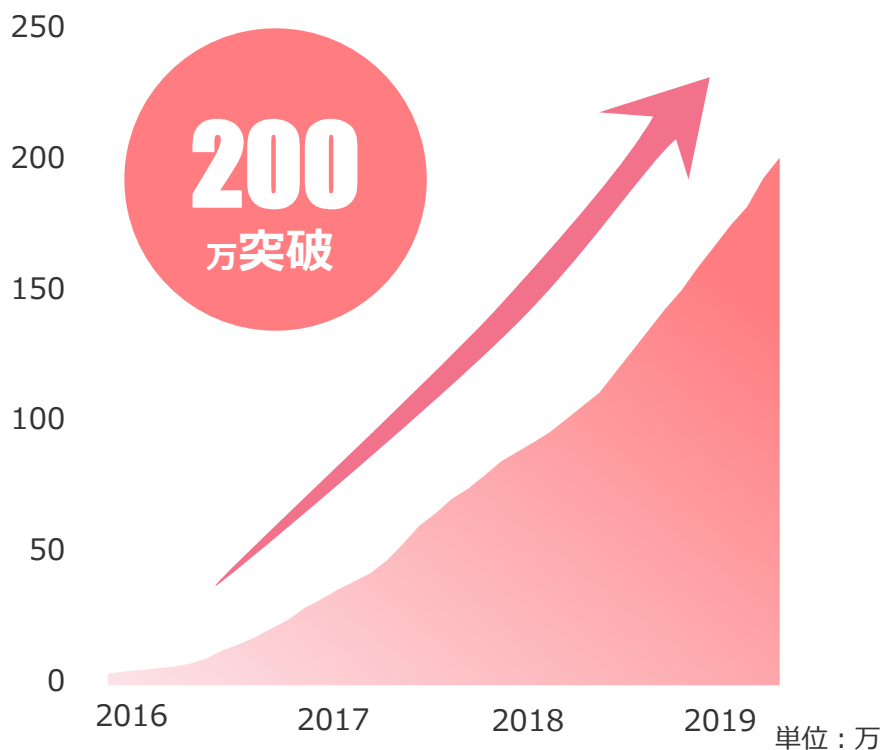




# コミュニティ事業『with』

## ユーザー数と売上ランキングの推移

### ユーザー数推移



### 売上ランキング推移



※『with』のユーザー数推移は2019年6月末時点。  
 ※『with』の売上ランキング推移は2019年7月末時点。

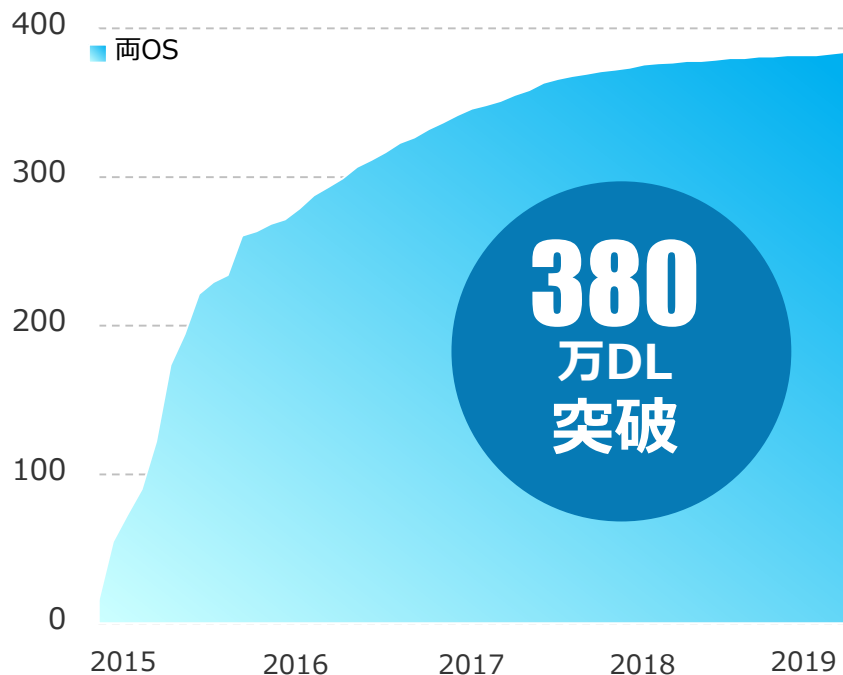
出典: App Annie



# ゲーム事業『ぼくドラ』

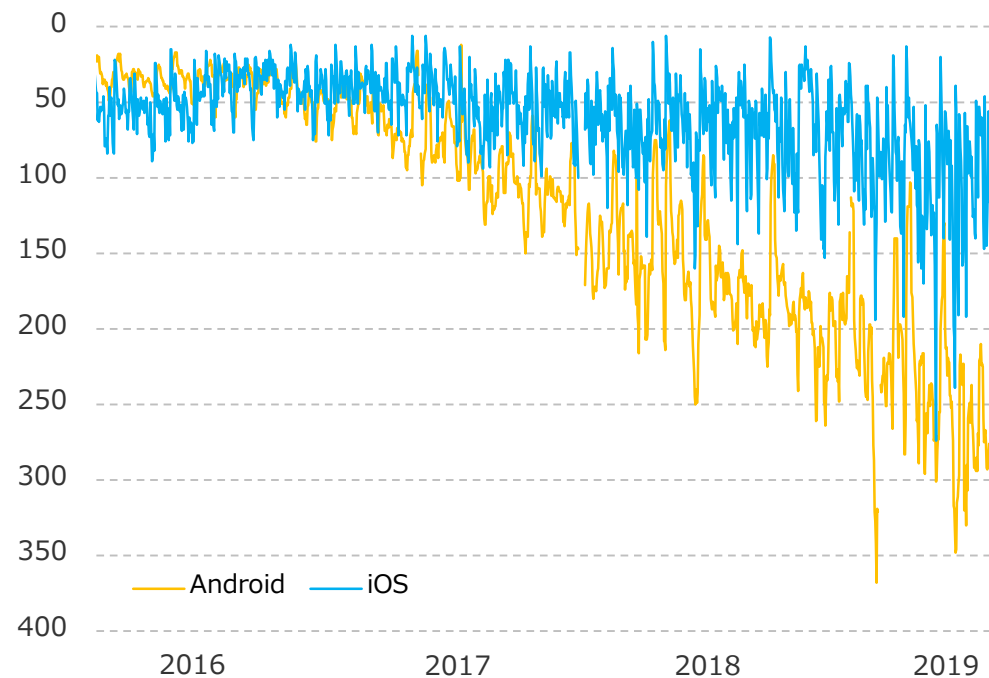
## ダウンロード数と売上ランキングの推移

### 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



単位：位

出典：App Annie

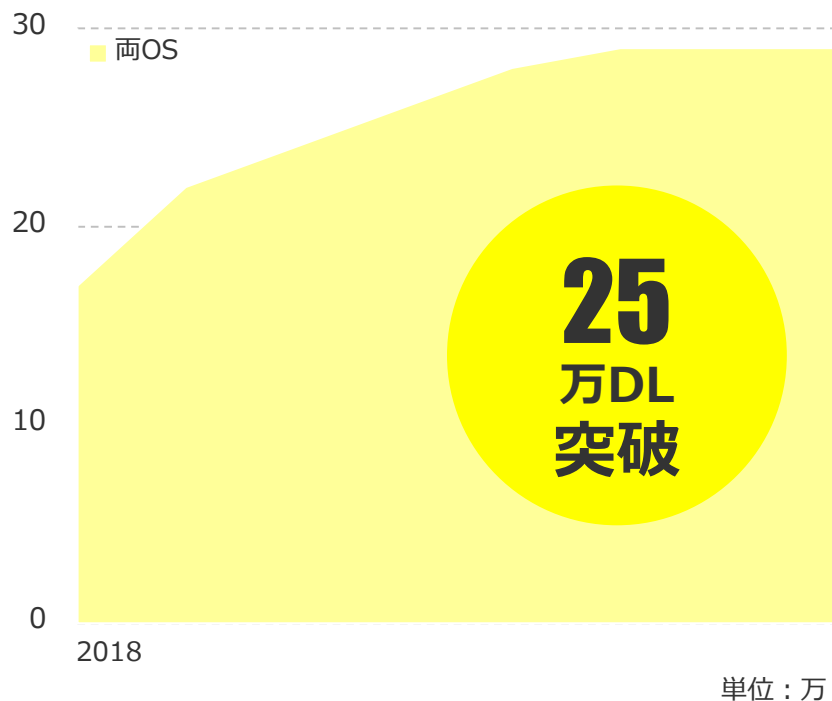
※ 『ぼくドラ』のダウンロード数推移は2019年6月末時点。  
 ※ 『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2019年7月末時点。



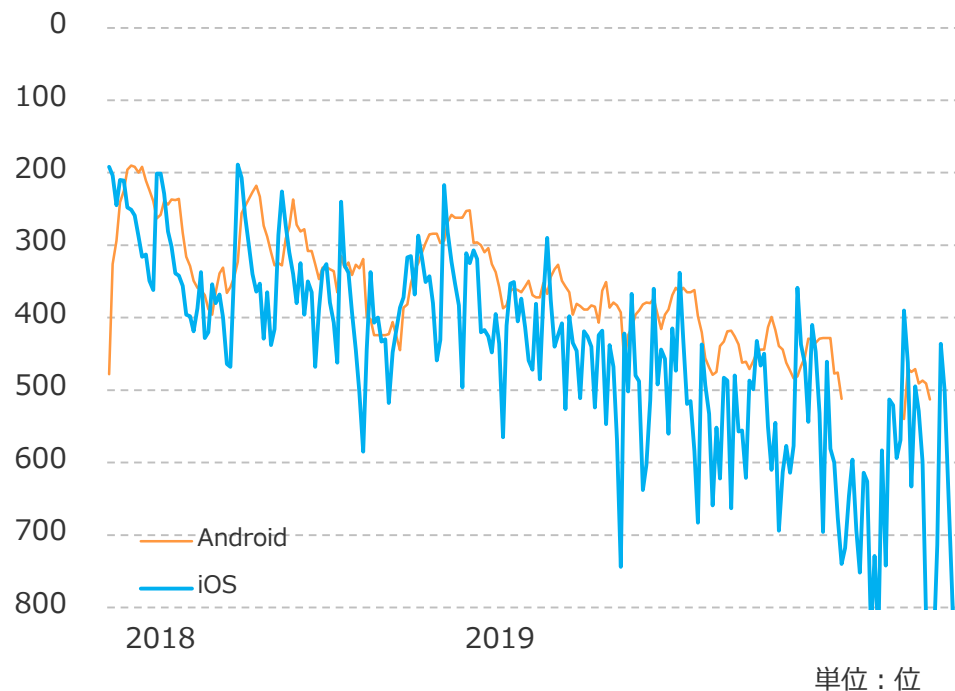
# ゲーム事業『でみめん』

## 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6月末時点。  
 ※『でみめん』の売上ランキング推移は2019年7月末時点。

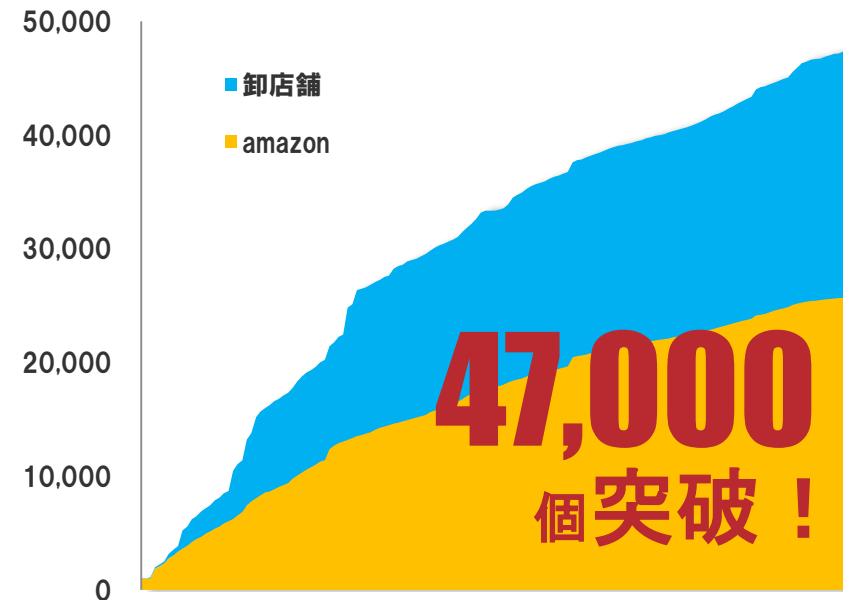
出典：App Annie

## 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6月末時点。

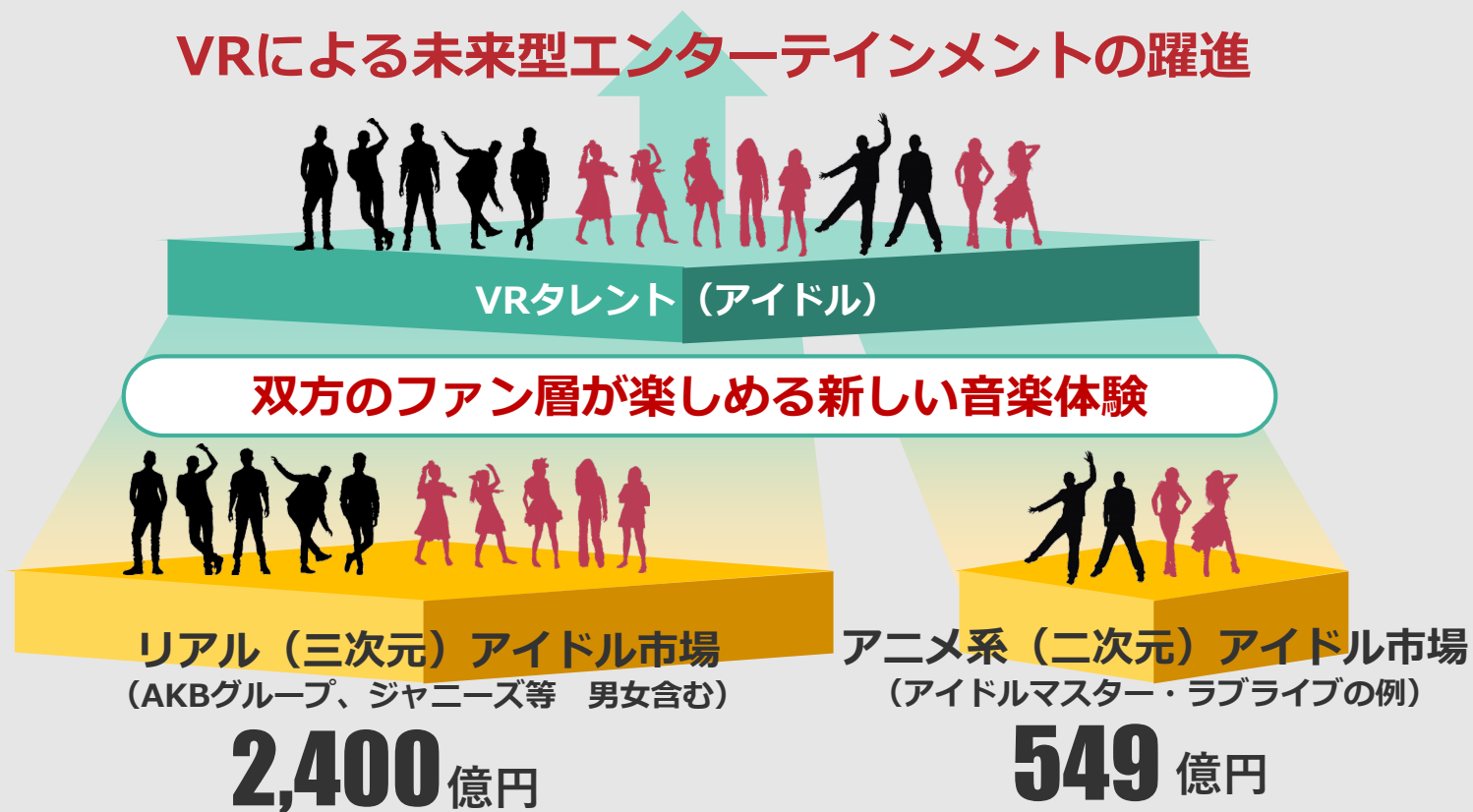


出店スペース  
流通総額  
共に成長中！

※『TLUNCH』を運営する株式会社Mellowは関連会社です。

# 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）



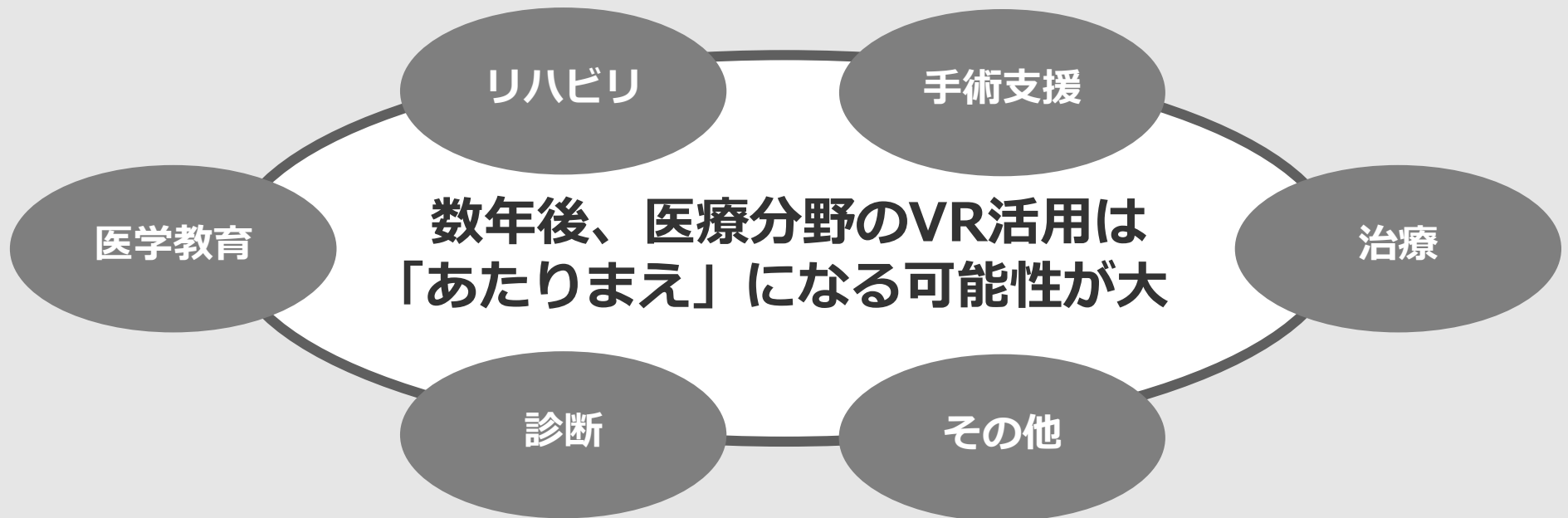
※出典：(株)矢野経済研究所 「クールジャパンマーケット/オタク市場の徹底研究 2018」

※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※



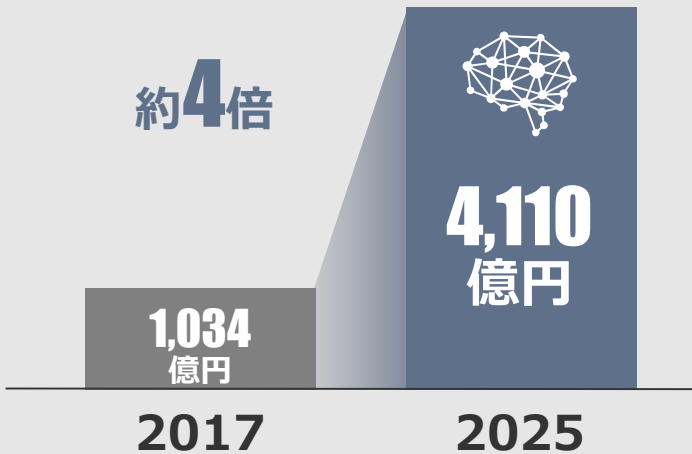
※出典：株式会社シードプランニング 「医療におけるVR・AR・MRの活用事例と市場展望」



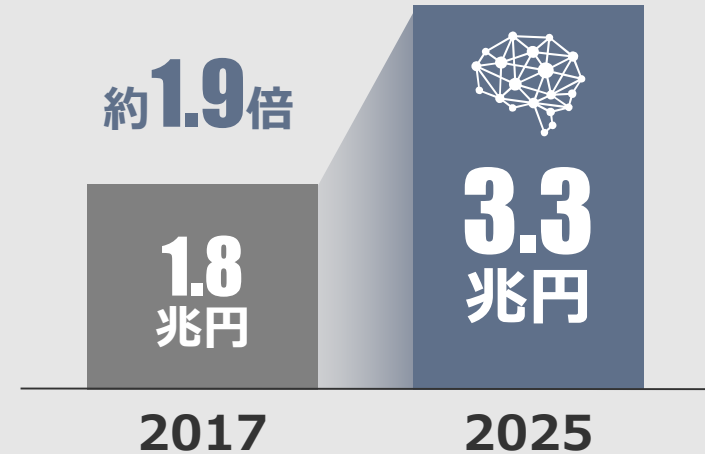
# 各種マーケット情報

## 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

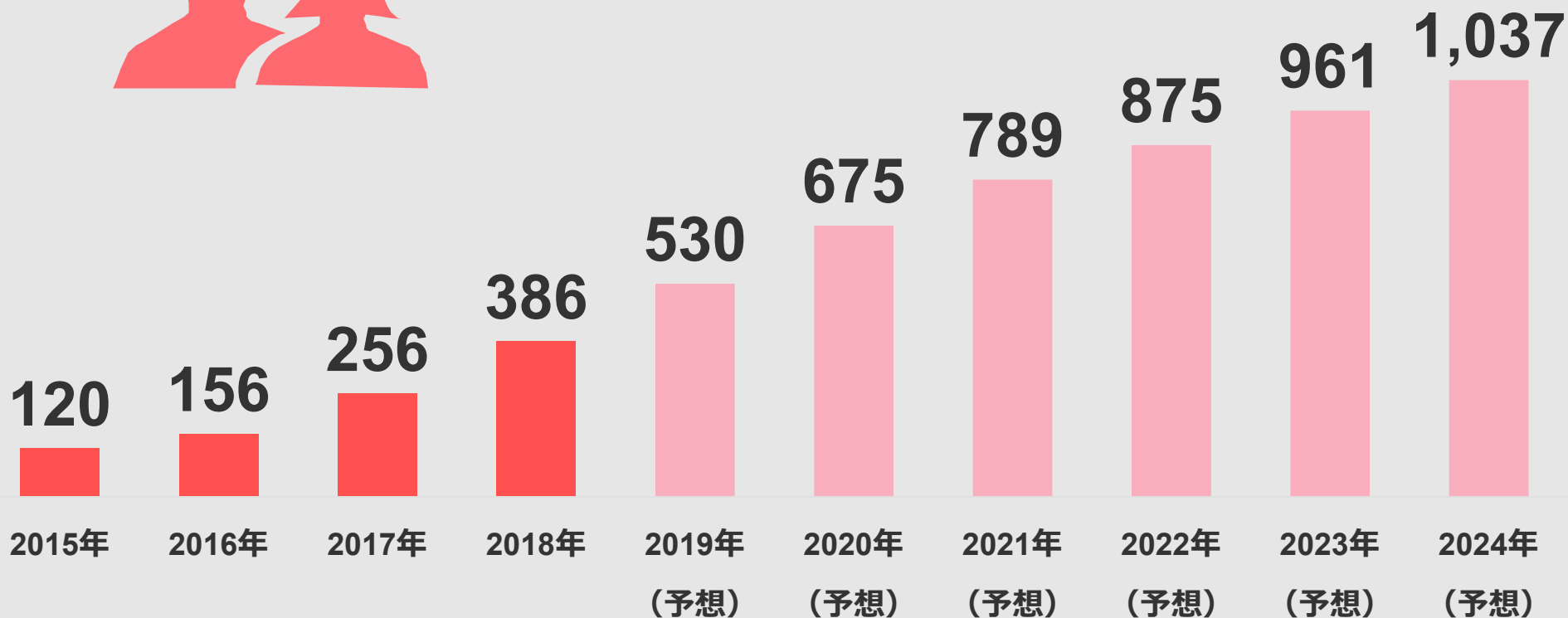
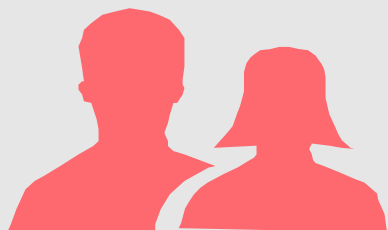


機械学習を用いた自動外観検査装置の開発

**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」

## 国内オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場規模

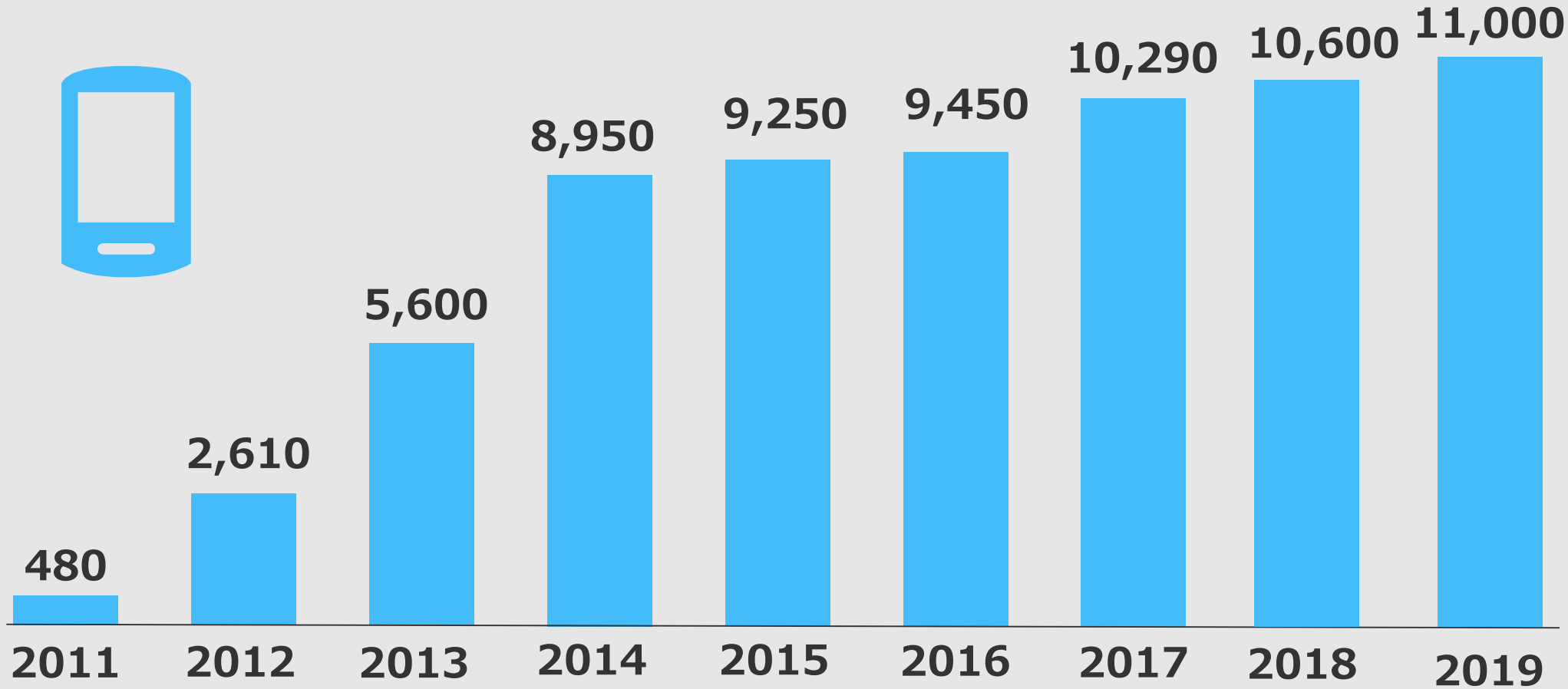


単位：億円

※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



単位：億円

※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 3Q)

(単位：百万円)	2016.9	2017.9	2018.9	2019.9 3Q
流動資産	3,086	4,736	1,901	<b>1,787</b>
固定資産	1,246	1,554	2,753	<b>2,333</b>
総資産	4,332	6,291	4,654	<b>4,121</b>
流動負債	1,390	1,395	1,825	<b>1,233</b>
固定負債	444	760	556	<b>353</b>
純資産	2,497	4,135	2,272	<b>2,534</b>
負債・純資産	4,332	6,291	4,654	<b>4,121</b>

# P/L (会計期間 2017.9~2019.9 3Q)

(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	3Q 4~6月
<b>売上高</b>	1,416	1,412	1,280	1,468	1,289	1,180	1,166	1,237	1,343	1,372	1,346
コミュニティ	135	200	220	291	335	390	443	562	649	706	774
ゲーム※1	1,168	1,131	947	1,000	799	745	642	629	650	628	520
その他※2	112	80	111	177	154	44	80	45	43	37	52
<b>営業利益 (損失△)</b>	148	47	△71	△40	△247	△419	△284	△1,581	△340	△174	△208
<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	△361	△197	△248
<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	△416	△38	95
<b>純利益率</b>	4.8%	1.7%	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※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」に変更しています。

※2 VR・エンタメに関連する売上は現ジャンルの「その他」に含まれます。

# 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)>

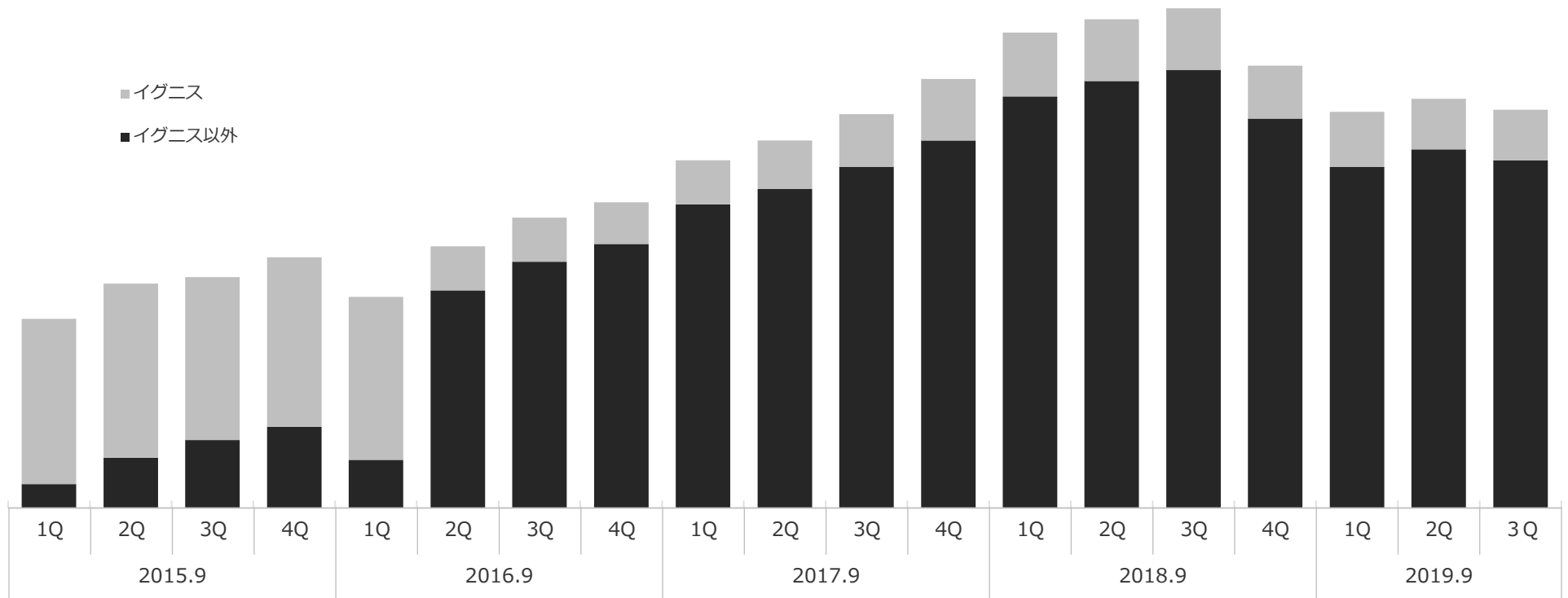
	第14回 新株予約権	第15回 新株予約権	第16回 新株予約権
発行方法	第三者割当	ドイツ銀行	ロンドン支店
調達予定額	72.6億円 (b)		
手取概算額	72.4億円 (c)		
発行新株 予約権数	10,000個	3,500個	3,500個
発行による 潜在株式数	1,000,000株	350,000株	350,000株
当初行使価額	3,050円	5,000円	7,000円
下限行使価額	1,525円	無	7,000円
行使価額の修正	有	無	有 (d)
希薄化率	12.7%		
新株予約権 行使期間	3年間		
行使停止条項	有		

- (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います。

※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います。

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います。

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**