

IGNIS

2019年9月期

決算説明資料

株式会社イグニス (コード : 3689)

INDEX

01 / 経営方針

02 / 決算概要

03 / 2020.9期計画

04 / トピックス

05 / 参考資料 (Appendix)

ハイライト

当期業績

- 当期4Qはパルスへの投資を加速するも、営業損失が大きく改善
- VR・エンタメ事業がついに当期より伸長（売上貢献開始）

今後のトピックス

- ゲーム2タイトルの譲渡（『ぼくドラ』、『猫ドラ』）
- 「INSPIX WORLD」概要発表。初期開発パートナー発表
- VR・エンタメ事業において本格的に中国進出開始

人事

- 夏目公一朗氏の取締役（社外）就任

財務

- 代表取締役社長の立会外分売に伴い、資金調達を実施予定

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」

爆発力あるの事業 の推進

積み上げ型の強固な事業 基盤

イグニス成長戦略

コミュニティ事業とVR・エンターテインメント事業
の成長に注目ください

コア
事業

当面は
VR・エンターテインメント事業

積み上げ型の事業と爆発力のある事業
それぞれのコアとなる事業に
集中的に経営資源を投下し、
成長・拡大を目指す

VR・エンターテインメント事業、新規事業

爆発力

積み上げ型

コミュニティ事業

コア
事業

当面は
コミュニティ事業

各事業の方針

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

当面は新規開発凍結。他事業に注力。

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

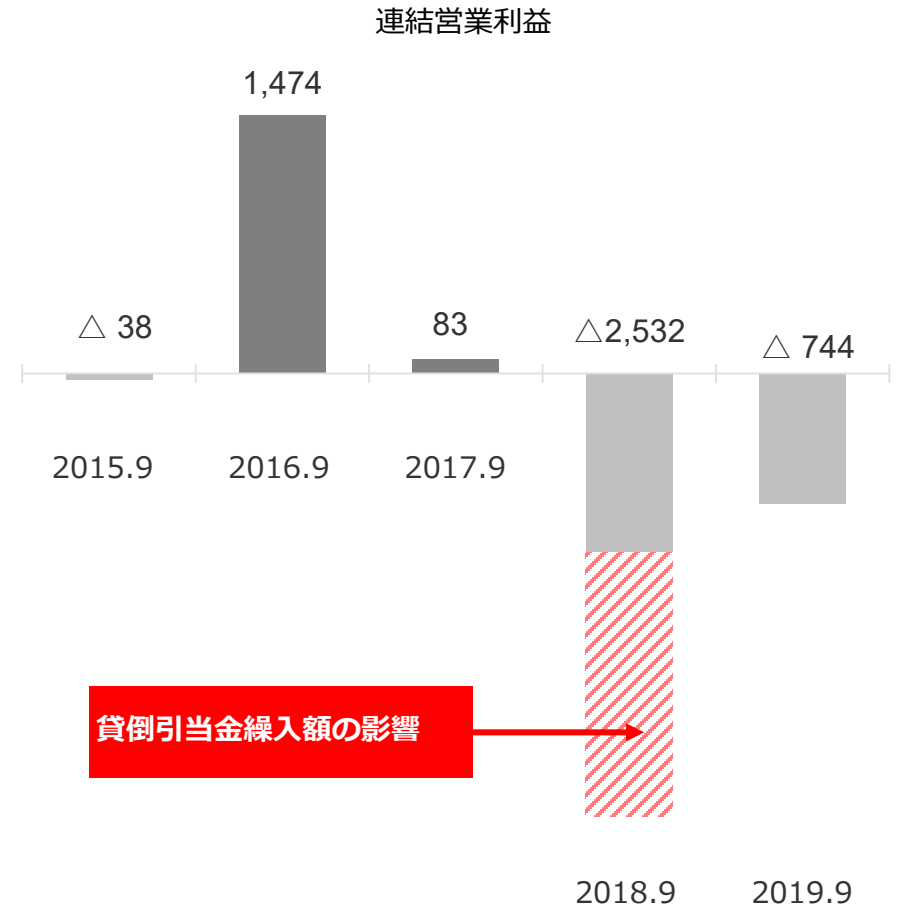
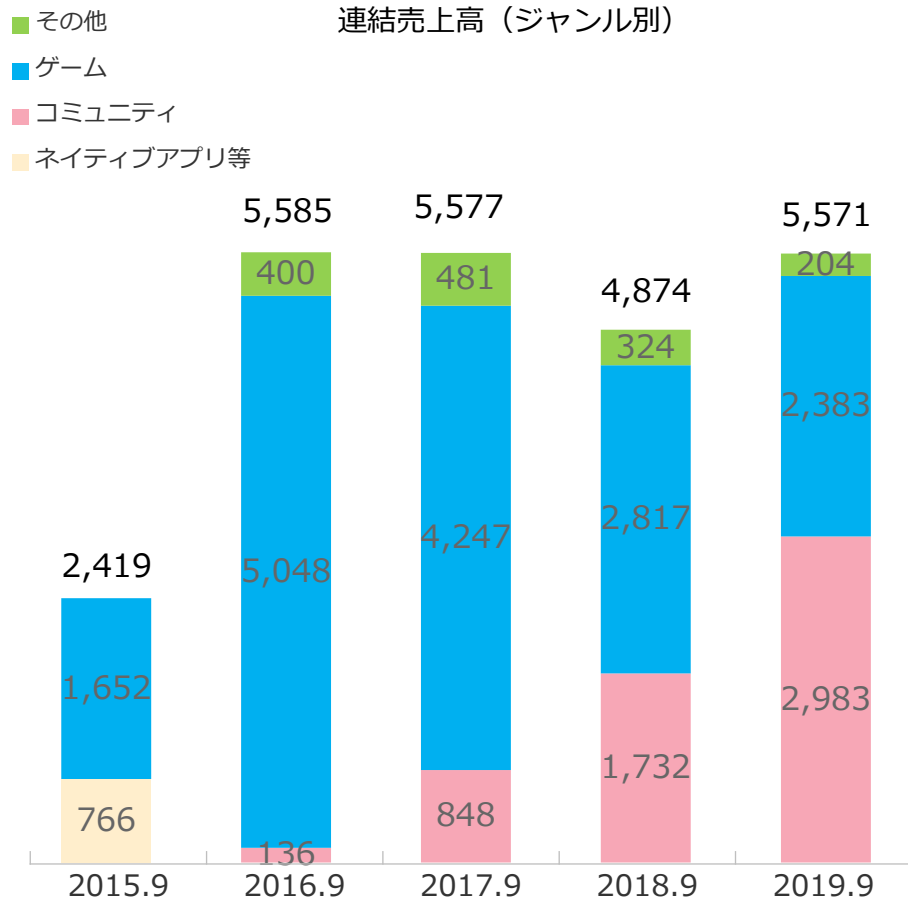
2019.9期決算サマリー

連結業績	売上・営業利益ともに未達。		
	売上高：	5,571百万円	前年同期比： 114.3%
	営業利益：	△744百万円	前年同期： △2,532百万円
コミュニティ	『with』のユーザー数・売上は順調に増加中（プロジェクト利益も増加中）		
	売上高：	2,983百万円	前年同期比： 172.2%
ゲーム	新規タイトルの貢献が限定的であったことにより売上は低調に推移		
	売上高：	2,383百万円	前年同期比： 84.6%
その他	VR・エンタメにて、自社関連IPによる各種イベント・ライブの売上が徐々に貢献 Mellow社の連結範囲除外や『U-NOTE』の事業譲渡が売上に影響		
	売上高：	204百万円	前年同期比： 63.1%

連結売上高・連結営業利益の推移（累計期間）

(単位：百万円)

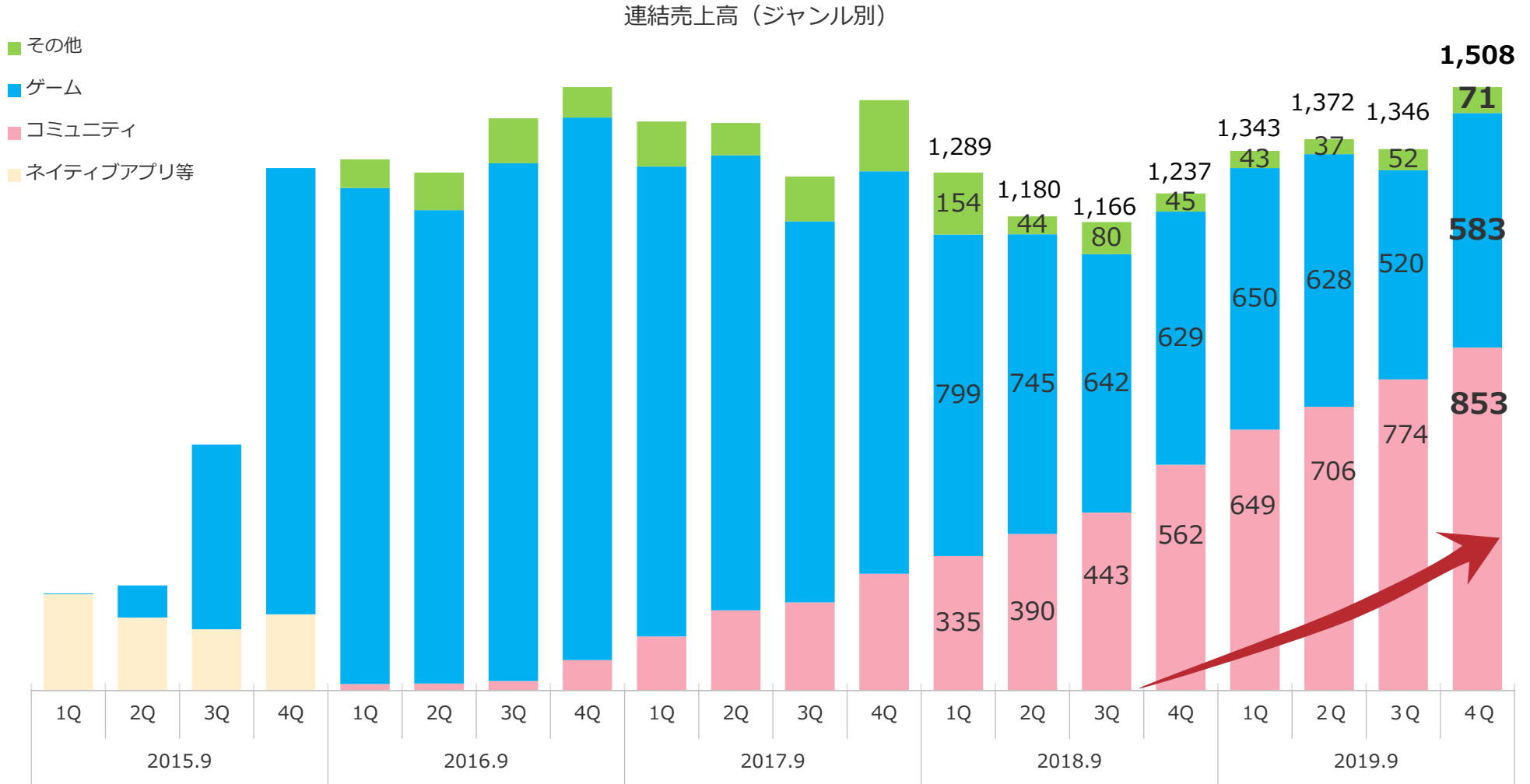
(単位：百万円)



※ 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。

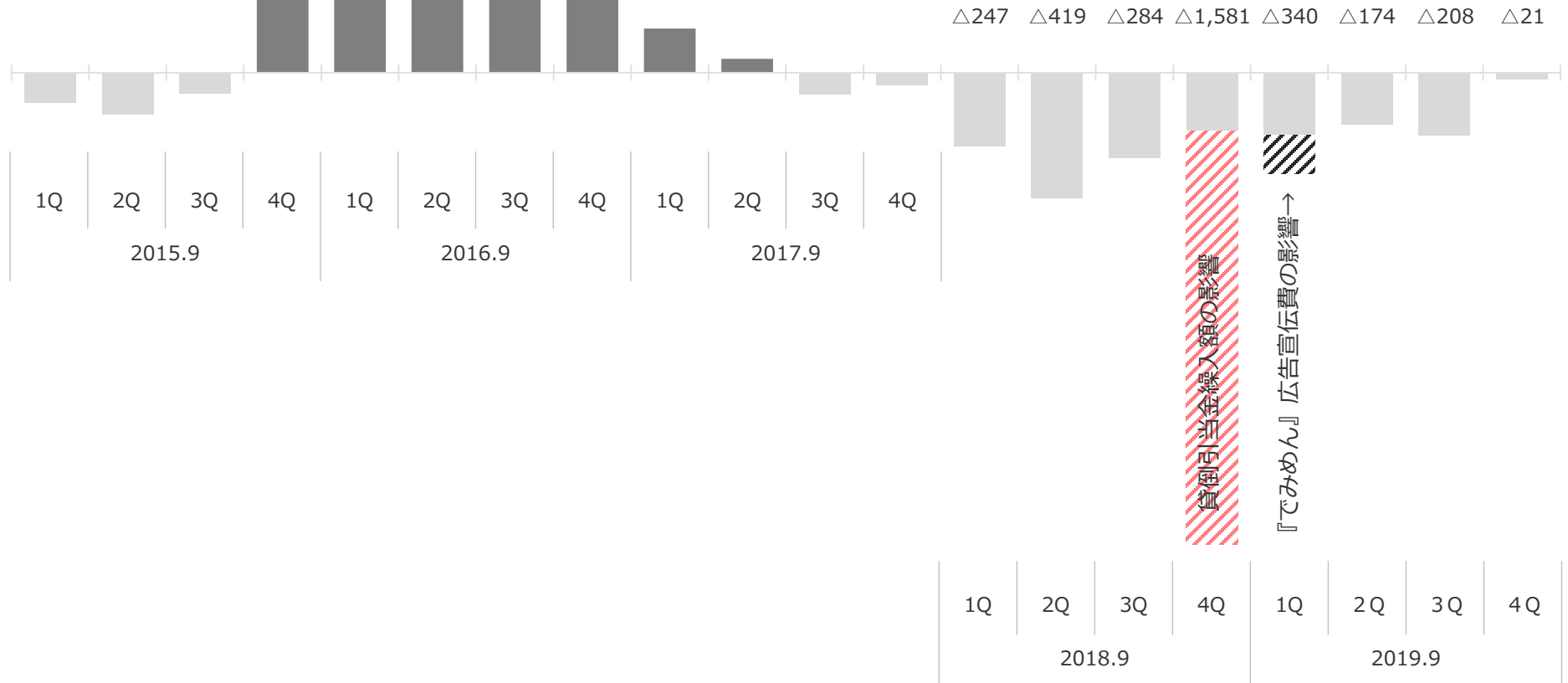
※2 VR・エンタメに関連する売上は現ジャンルの「その他」に含まれます。

※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



2019.9期業績予想との差異

当初の連結売上高計画（6,000百万円）→下方修正（5,571百万円）

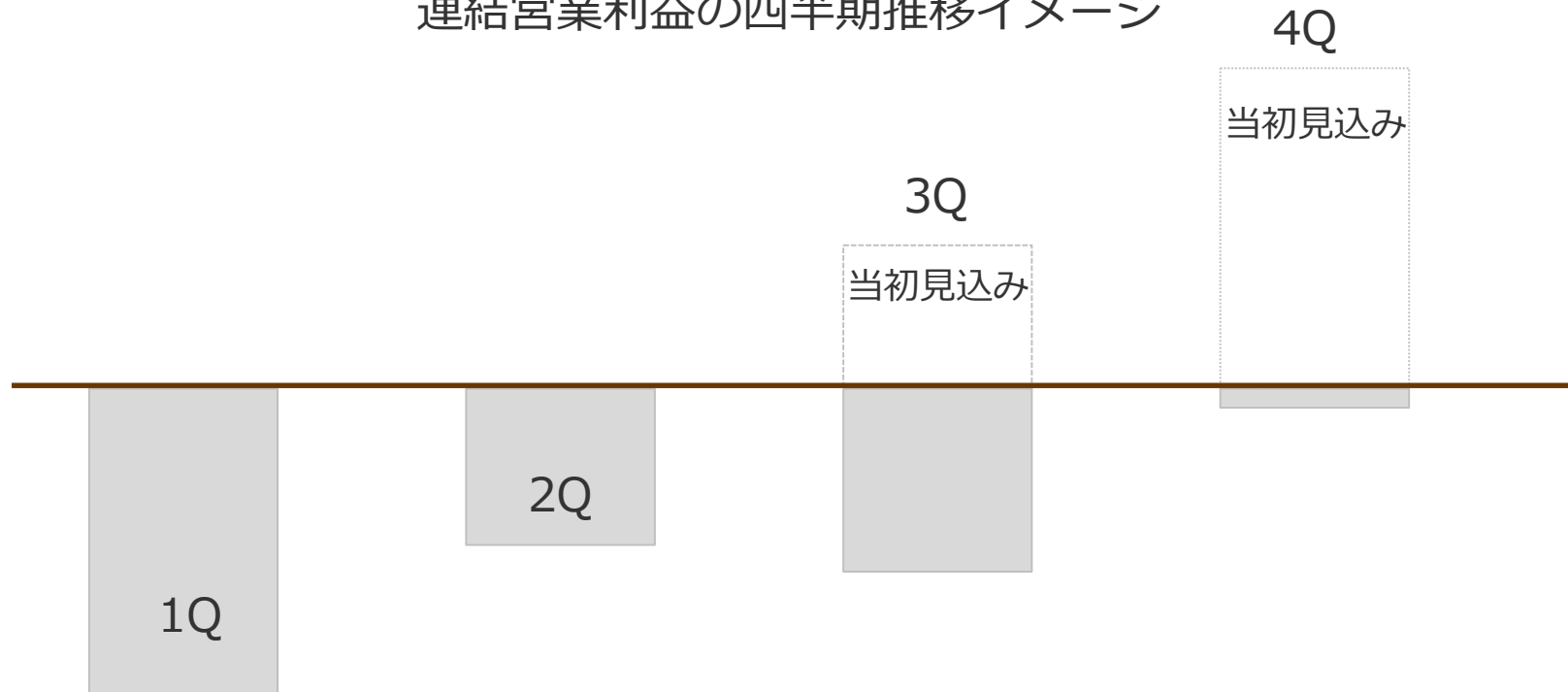
当初の連結営業利益計画（30百万円）→下方修正（△744百万円）

連結売上高・営業利益：主にゲーム新規タイトルの貢献が限定的であったこと

4Qに見込んでいた臨時的な売上（ゲームタイトル譲渡）が実現できなかったこと

連結営業利益：VR・エンターテインメント事業への積極的な事業投資をしたこと

連結営業利益の四半期推移イメージ



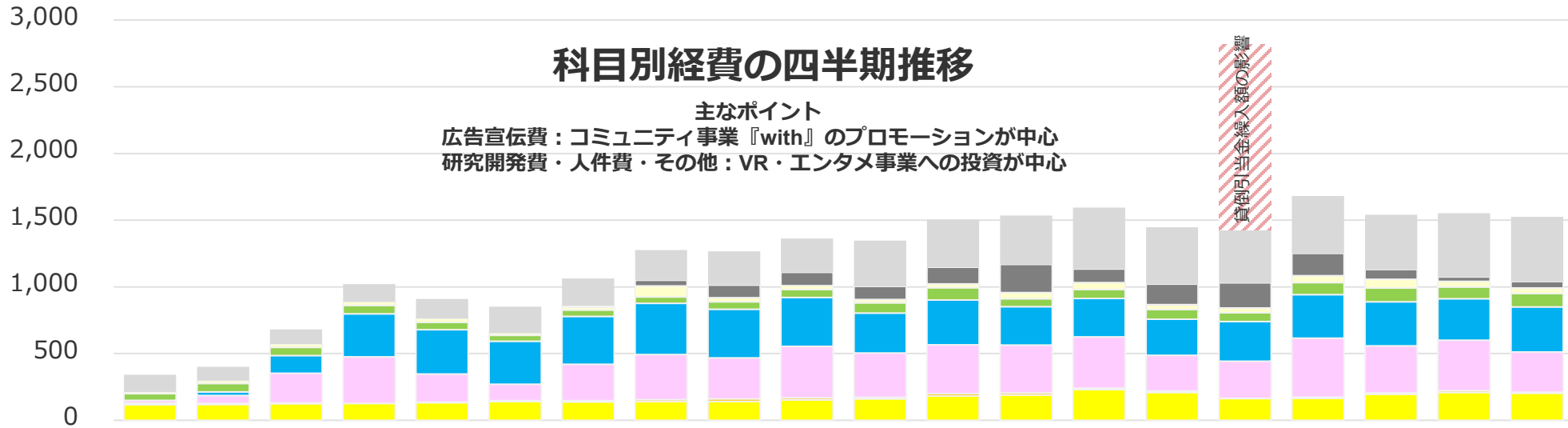
※上図は、あくまでイメージを掴むためのものであり、棒グラフの幅を確約するものではありません。

経費についての分析

科目別経費の四半期推移

主なポイント

広告宣伝費：コミュニティ事業『with』のプロモーションが中心
 研究開発費・人件費・その他：VR・エンタメ事業への投資が中心



(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	4Q
■ その他 ※1	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366	462	426	1,784	430	411	477	485
■ 研究開発費	0	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212	101	155	188	166	74	33	48
■ 支払報酬	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46	52	35	37	53	65	41	43
■ 地代家賃等 ※2	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	58	68	73	65	89	103	90	99
■ PF手数料 ※3	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289	288	272	298	327	331	310	338
■ 広告宣伝費	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359	383	267	277	441	353	378	302
■ 採用費	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14	12	10	3	10	9	13	7
■ 人件費	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190	229	209	162	164	195	209	203

※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

連結P/L (累計期間 2018.10~2019.9)

(単位：百万円)

	2018.9累計 10~9月	構成比	2019.9累計 10~9月	構成比	前年同期比
売上高	4,874	100.0%	5,571	100.0%	114.3%
コミュニティ	1,732	35.5%	2,983	53.6%	172.2%
ゲーム※1	2,817	58.8%	2,383	42.8%	84.6%
その他※2	324	6.7%	204	3.7%	63.1%
営業利益 (損失△)	※3 △2,532		△744		-
営業利益率	-		-		-
経常利益 (損失△)	△2,571		△867		-
経常利益率	-		-		-
特別利益	104		※4 894		858.8%
特別損失	155		※5 146		94.3%
税引前当期純利益 (純損失△)	△2,623		△119		-
法人税等	52		※6 515		908.3%
当期純利益 (純損失△)	△2,651		△631		-
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 2018.9期は貸倒引当金繰入額1,590百万円を販管費及び一般管理費に計上しています。

※4 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892百万円を特別利益として計上しています。

※5 投資有価証券評価損37百万円、関係会社株式評価損52百万円、固定資産にかかる減損損失52百万円を特別損失として計上しています。

※6 積極的投資事業であるVR・エンタメ事業の主体が連結納税対象外の関係会社であり、連結納税の対象法人では課税所得が発生しているため、法人税等が多額に発生しております。

主な事業の取り組み・状況

コミュニティ

- ・ withはユーザー数が230万人突破

ゲーム

- ・ 競争激化により売上減少傾向、広告宣伝費を抑制
- ・ 新規タイトルの売上貢献は限定的

VR・エンタメ

- ・ バーチャルライブアプリ「INSPIX LIVE」リリース
- ・ 自社関連IPのライブを多数開催



コミュニティ事業

『with』

順調に収益拡大

ユーザー数
230 万人突破
前期比
+180 %



運命よりも、確実。

ゲーム事業

ユーザーとのエンゲージメントを高めるサービス運営を実施

『ぼくドラ』



5年目突入

『でみめん』



2018年12月リリース

『猫ドラ』



2019年4月リリース

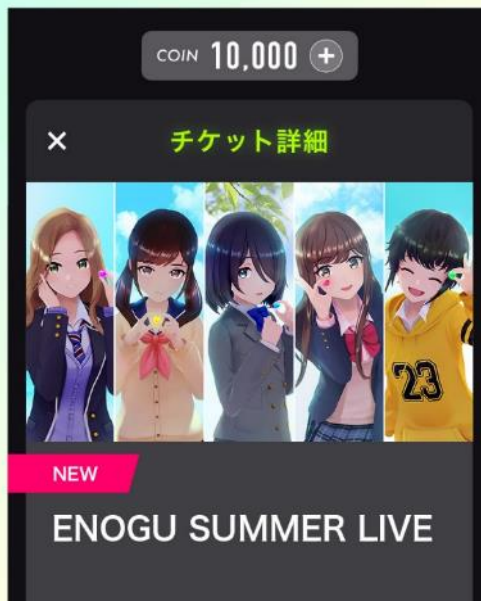
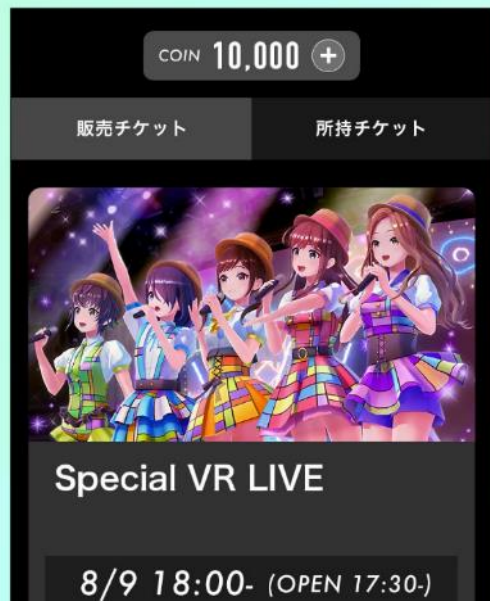
引き続き売上逡減を抑制

猫ドラは売上が伸びているものの目標に届かず

国内ゲームマーケットの競争が一層激化
(海外勢の日本市場への進出が拡大等)



バーチャルライブ「INSPIX LIVE」をリリース



iOS



Android



特徴

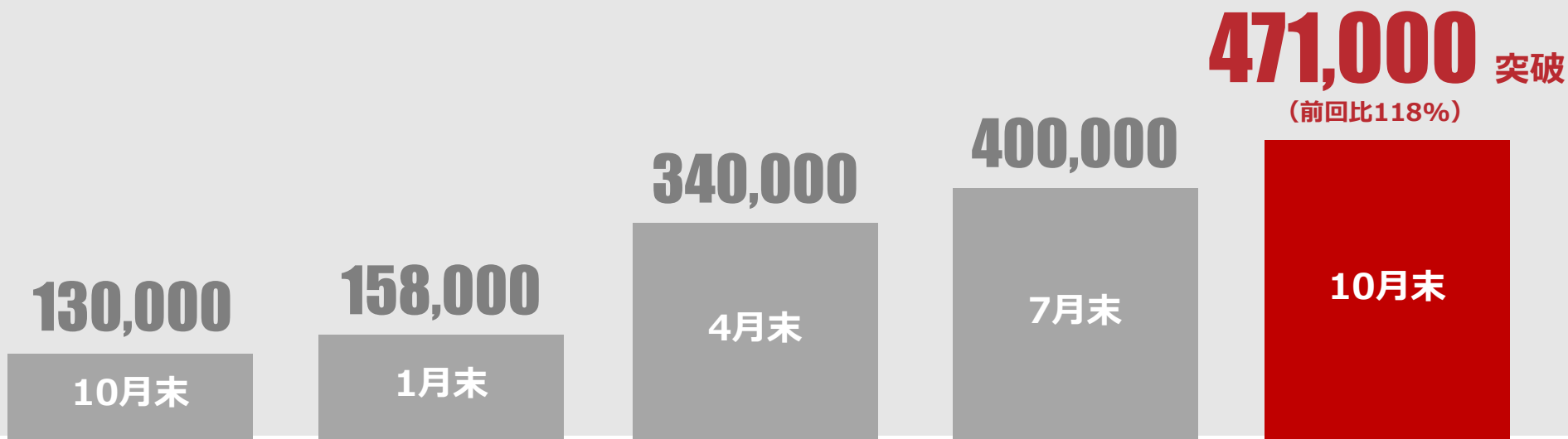
スマホ対応×圧倒的同時接続数×リアルタイム性

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・IP展開

ファン（フォロワー）数をKPIとしてモニタリング

自社関連IPのSNS等累計フォロワー数※



活動タレントのフォロワー数は順調に増加中

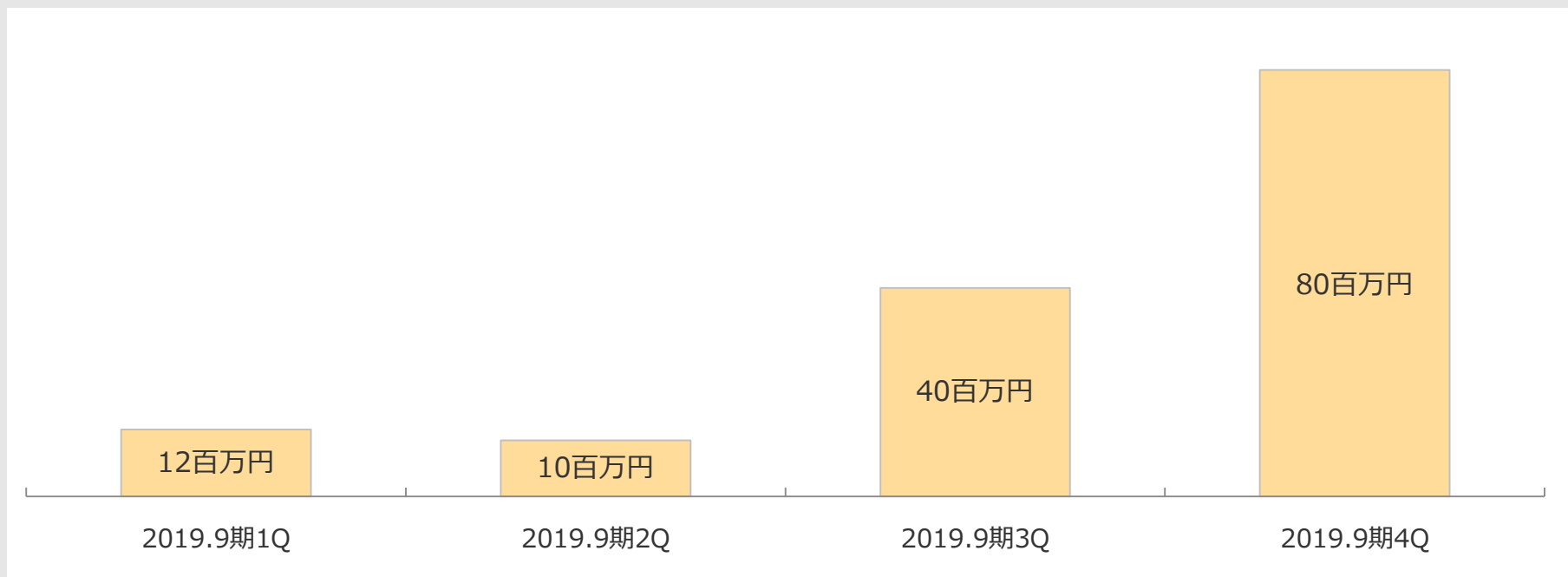
※SNS等累計フォロワー数：Twitter、Instagram、YouTube、ファンクラブ、その他のフォロワー数+登録数。

※SNS等累計フォロワー数は2019年10月末時点。

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・IP展開

2019.9期はIPから生まれる売上高が順調に増加中



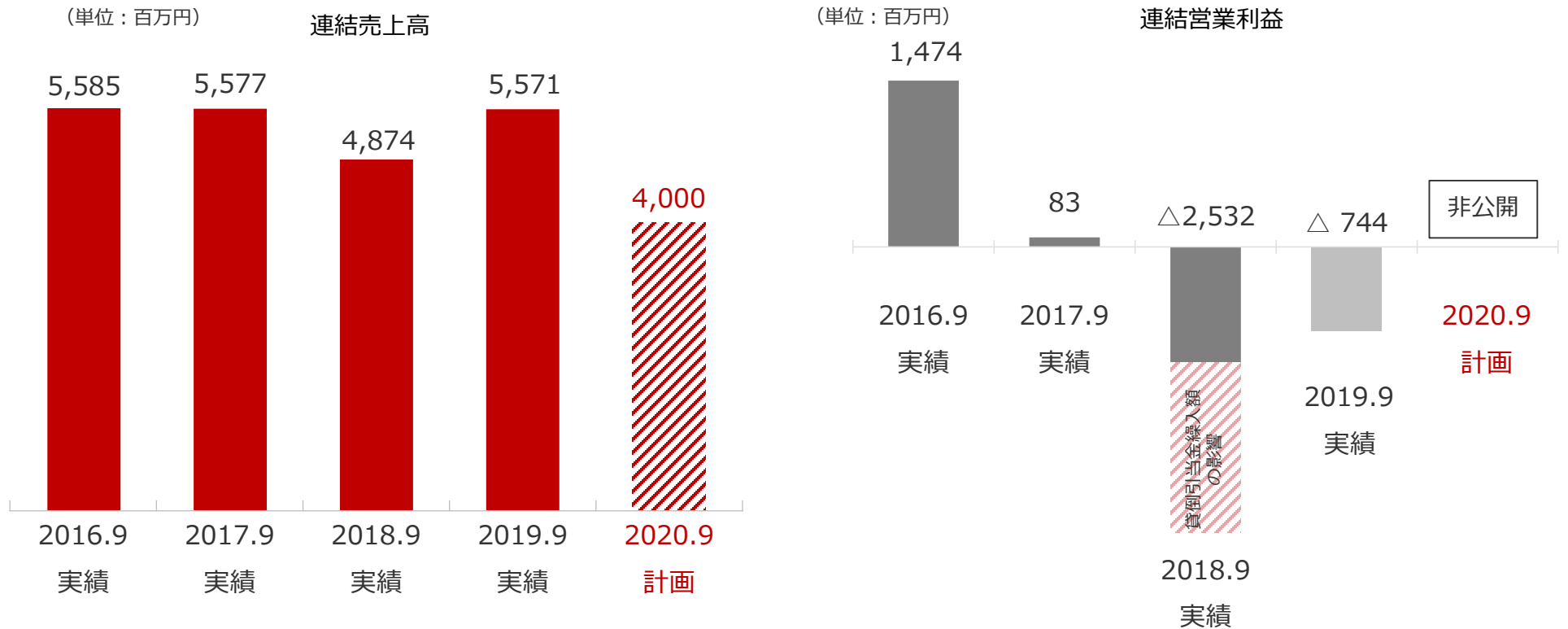
※本グラフは当社はセグメント開示を行っていないため、現時点で集計可能な範囲で作成したもので、あくまで参考値となります。
※パルス株式会社及び株式会社VOYZ ENTERTAINMENTの売上高を集計したもので、連結調整前の数値となります。

03

2020.9期計画

2020.9期計画

連結売上高・連結営業利益の実績と計画

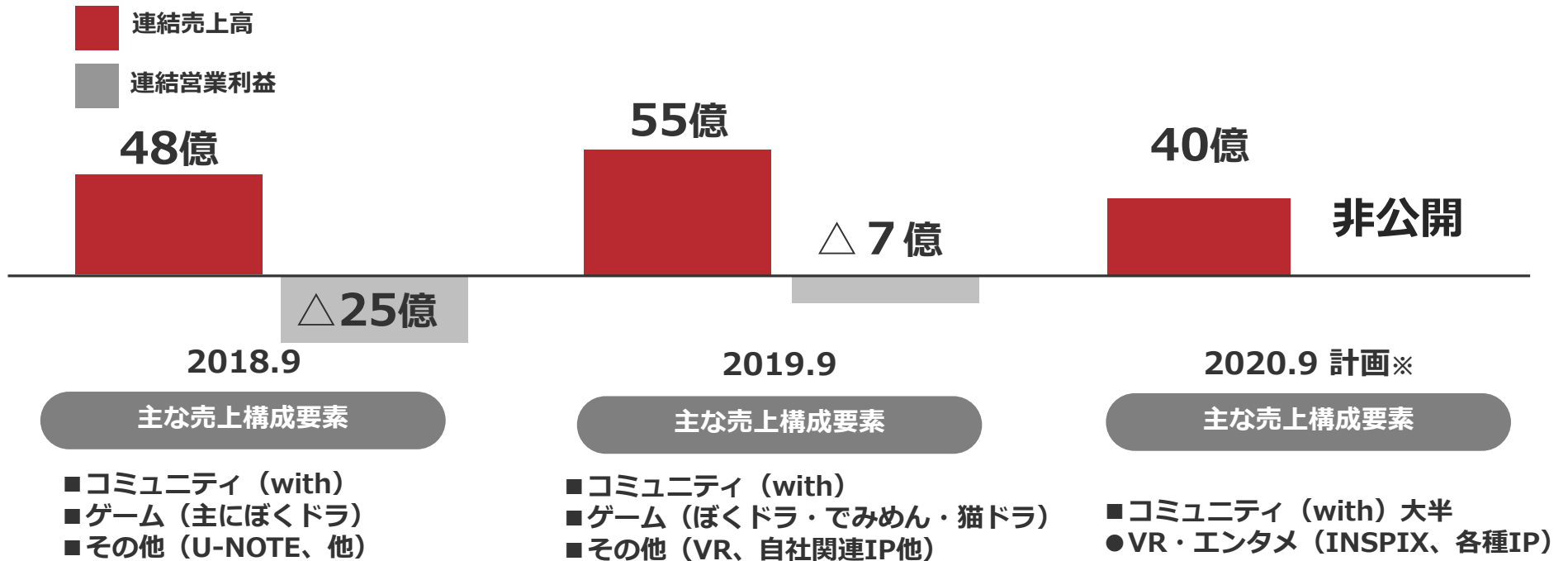


※記載の売上高計画は、現時点における情報に基づいた計画であり確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。

2020.9期計画

当面は**コミュニティ事業**と**VR・エンタメ事業**に注力

2020.9期連結売上高計画の構成要素は、**ほぼコミュニティ事業『with』**
VR・エンタメ事業は合理的な数字予測が困難なため現時点ではカウントせず



- ゲームは、1タイトルのサービス終了と2タイトルの譲渡を決定しており、売上高・営業利益への影響は**軽微**であると考えております。
- VR・エンターテインメント事業における収益は、主に『INSPIX LIVE』と各種IPから発生するものとなりますが、年間のライブ公演数・動員数は現時点では不確定要素が多く、見積もりが困難であると考えております。

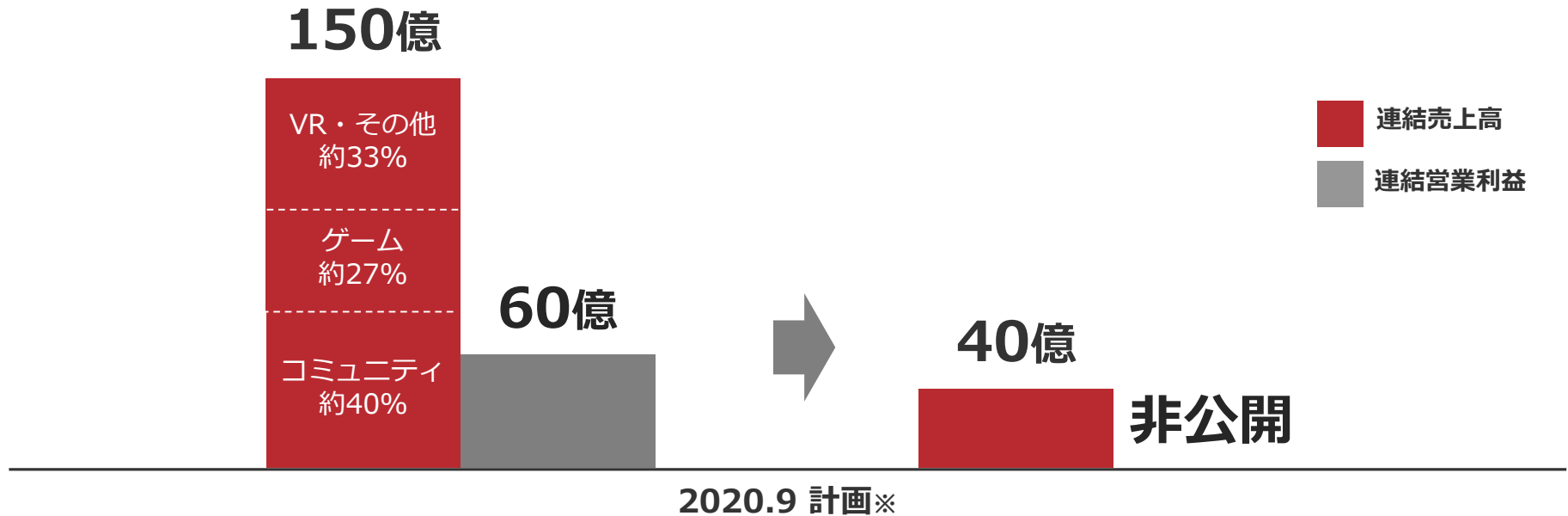
※記載の売上高計画は、現時点における情報に基づいた計画であり確約するものではありません。今後、様々な事象により変動する可能性があります。

2020.9期計画

当初の連結売上高計画（15,000百万円）→**下方修正（4,000百万円）**
当初の連結営業利益計画（6,000百万円）→**非公開**

【当初予想からの主な修正理由】

- コミュニティ事業はTVCM解禁を期待した計画値であったこと。
⇒修正後は、その施策を加味しない達成可能な水準で策定。
- ゲーム事業は新規タイトルの貢献を期待した計画値であったこと。
⇒修正後は、プロジェクト選択と集中の観点から、1タイトルのサービス終了及び2タイトル譲渡等を実施。
- VR・エンターテインメント事業は当初よりもプロダクトの開発に時間がかかったこと。
⇒修正後は、世界で類を見ないサービス展開するにあたり、合理的な見積もりが困難であるため、計画値に織り込まず。



※記載の売上高計画は、現時点における情報に基づいた計画であり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。

役員の変動について

退任予定取締役

取締役
山本彰彦

取締役
佐藤裕介

取締役（監査等委員）
中島早香

取締役（監査等委員）
大村健

いずれも、任期満了に伴う退任となります。

※2019年12月13日開催予定の第10期定時株主総会の終結をもって退任いたします。

新任取締役候補

取締役
夏目公一郎

取締役（監査等委員）
小武賢二

取締役（監査等委員）
中澤歩

夏目氏は、主にコンテンツ業界における高い見識及び経営者としての豊富な経験を有しており、その見識及び経験を当社の経営に反映していただけるものと期待したためであります。

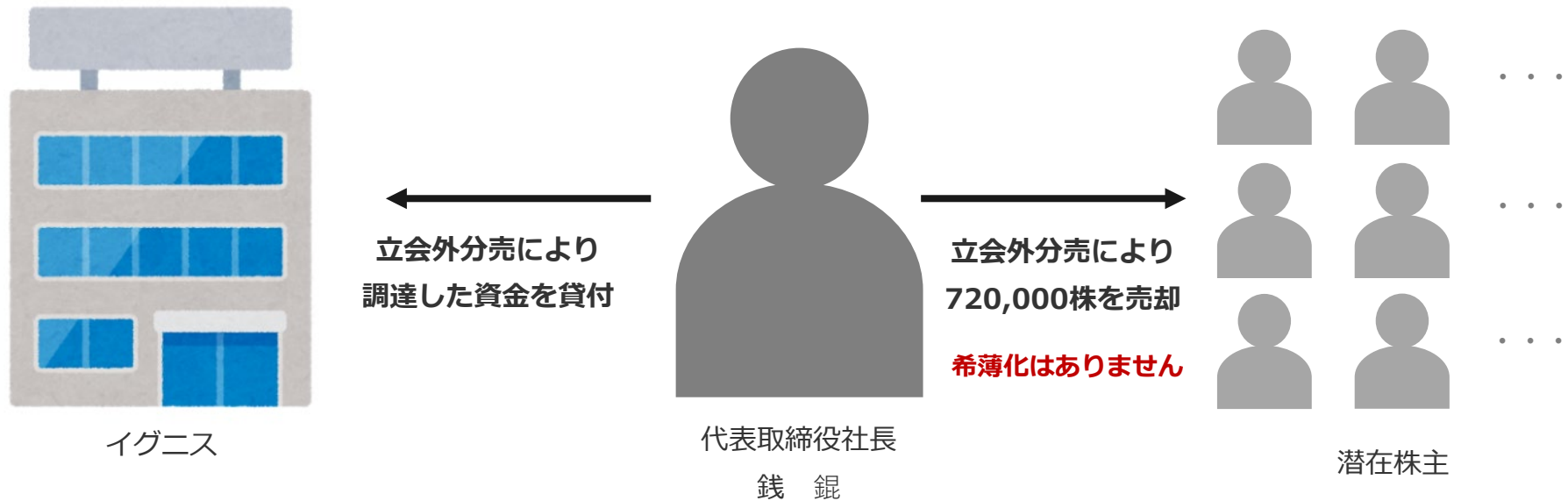
小武氏は、公認会計士及び税理士として、多くの企業監査の実績と高度な専門知識を有しており、ガバナンスの観点から有益な助言をいただけるものと期待したためであります。

中澤氏は、弁護士として高度な専門知識や豊富な経験を有しており、コンプライアンスの観点から有益な助言をいただけるものと期待したためであります。

※2019年12月13日開催予定の第10期定時株主総会終了後の取締役会の決議を経て正式に決定する予定です。

立会外分売の実施について

代表取締役社長が保有する株式の一部を立会外分売により売出しを実施
それにより調達した資金を会社（イグニス）に貸付する予定



【立会外分売】

立会外分売は、売買立会外で、大量の売注文を分売する売買方法をいい、上場会社の株式分布状況の改善、特に個人株主の増大を図るための方策として広く利用されています。具体的には、取引参加者が顧客から分売により執行することを条件とする大量の売注文を受託・執行する場合、取引所に届出を行ったうえで、売買立会終了後に分売の条件を発表し、翌日の午前8時00分から午前8時45分までに買付けの申込みを受け、売買を成立させます。分売は届出日の最終値段を基準にした固定値段で行われます。
(東京証券取引所 用語集より抜粋)

04

トピックス

積み上げ型の事業



コミュニティ事業

大きな収益柱に成長、当面の主力事業に

ユーザー数増加のためのプロモーションは、基本、現水準を維持

全事業の進捗に応じ、
的確なコストコントロールを行う



ゲーム事業

新規開発を当面凍結

『ぼくドラ』



2タイトルを譲渡

『猫ドラ』



『でみめん』



2019年12月サービス終了

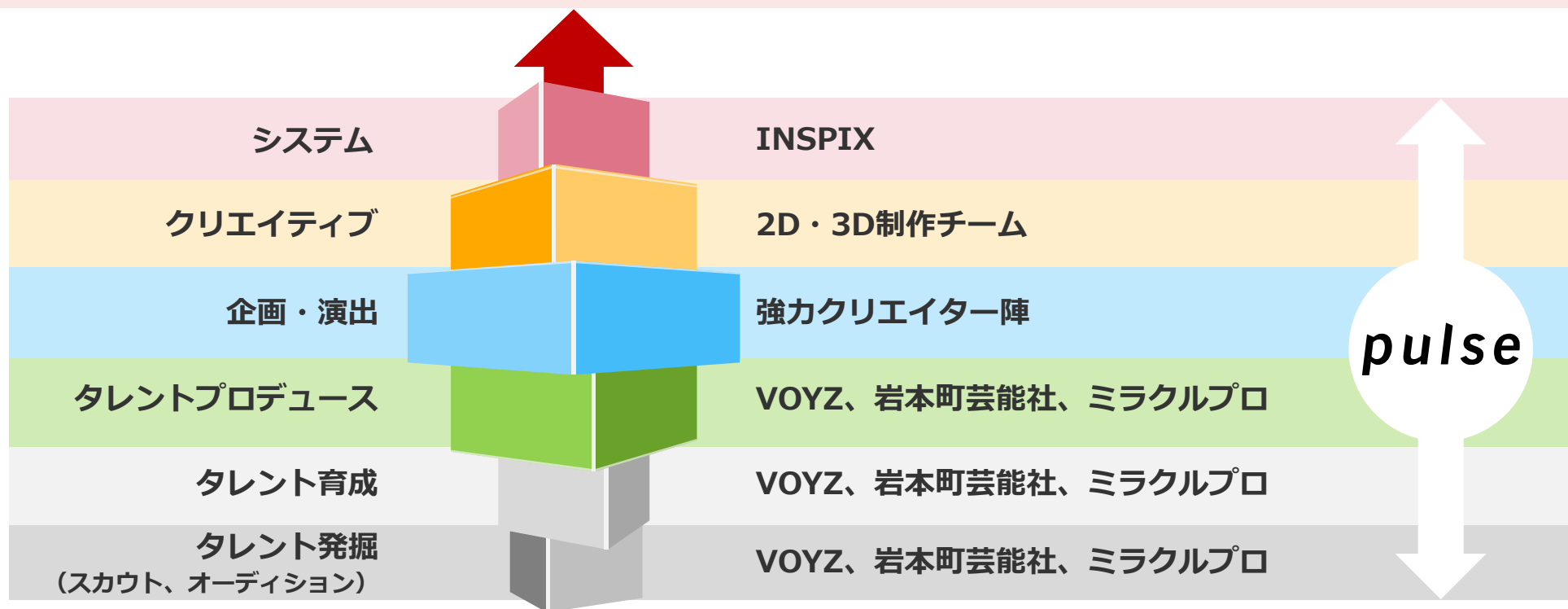


譲渡先の強力な開発体制のもと、より良いゲーム運営を実現
生まれた経営資源はコア事業（VR、コミュニティ）に集中

爆発力のある事業

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（プラットフォームを強化）



第32回東京国際映画祭のVR特設ステージで「INSPIX LIVE」を技術提供



NTTドコモ提供の通信を活用し、5Gによって実現するVRライブ

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



「INSPIX LIVE」の進化①

「INSPIX WORLD」

(旧「(仮) Project WORLD」)

プロダクトの大型アップデート
および6組のパートナー参画決定

VR音楽ライブだけではない、より理想的な音楽体験を実現させる

※開発者（企業様）へのプラットフォーム開放時期、一般のユーザー様が利用できる時期は未定です。

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



※「INSPIX WORLD」のイメージです。実際の提供時にはイメージと異なる可能性があります。

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開

「MUSIC LIVE」に、エジソン以来の“**発明**”を

蓄音機が音楽体験にインパクトをもたらしたように
音楽体験の、次のあたりまえを創る

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開

新しい
音楽体験

INSPIX WORLD

=

バーチャル
ならではの演出

INSPIX LIVE

+

ソーシャル機能

INSPIX WORLDは **バーチャルグラフ**を変える

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



アバター機能

アイテムを組み合わせ、多様なコーディネートを楽しめます。
また様々なIPコラボアイテムも販売予定です。



フレンド機能

フレンド登録することで、同一ワールドに容易に集合できます。
フレンドとアイテムの交換なども可能に。



特設ワールド

大型IPのライブ開催にあわせて特設ワールドを設置することができます。
ライブ前からフレンドと集まって気分を高めることができます。

INSPIX WORLDは **ライブ特化型仮想空間SNS**

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



PHASE 1



初期開発パートナーと緊密に連携し、
前例のない音楽体験を創り上げます。

PHASE 2



成功事例が蓄積されてきたところで、
サードパーティを一般公募し、コンテンツ量の充実を図ります。

PHASE 3



一定の条件をクリアしたすべての開発者様に
プラットフォームを開放いたします。

INSPIX WORLDは **最終的にオープン化予定**

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



CRYPTON
FUTURE MEDIA, INC.



MAPPA



EVILLINE
RECORDS



high speed boyz



猫耳FM



INCS
toenter

INSPIX WORLD 初期開発パートナー

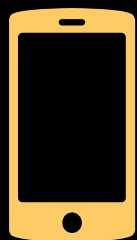
バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開

初音ミクVRワールドツアープロジェクト始動！



INSPIX WORLDを活用した
初音ミクVRワールドツアー(仮称)開発開始

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



INSPIX WORLDは マルチデバイス対応



「INSPIX LIVE」の進化②



上限同時接続数の制限拡大：53万人突破

※リアルタイム配信システム（通信ライブラリはモノビットエンジン株式会社開発の Monobit Revolution Server を使用）と同様の仕組みの検証用配信クラスタを用意し、そこへライブ中と同様の通信を行うダミークライアントを接続する方法で技術検証を行ったところ、観客数に応じてサーバーをスケールアウトさせることにより観客数53万人を想定した同時接続の環境下においてもリアルタイムに音声・モーションを配信できることを確認いたしました。

バーチャルライブプラットフォーム運営



「INSPIX WORLD」の最重要市場は中国

世界最先端ライブ特化型
仮想空間SNSを開発

特殊な社長

- ・中国国籍
- ・日本のコンテンツで育つ
- ・国内IP・コンテンツ業界との強いパイプ

日本のIPを誘致

日本のトップクリエイターと
新規IPを開発

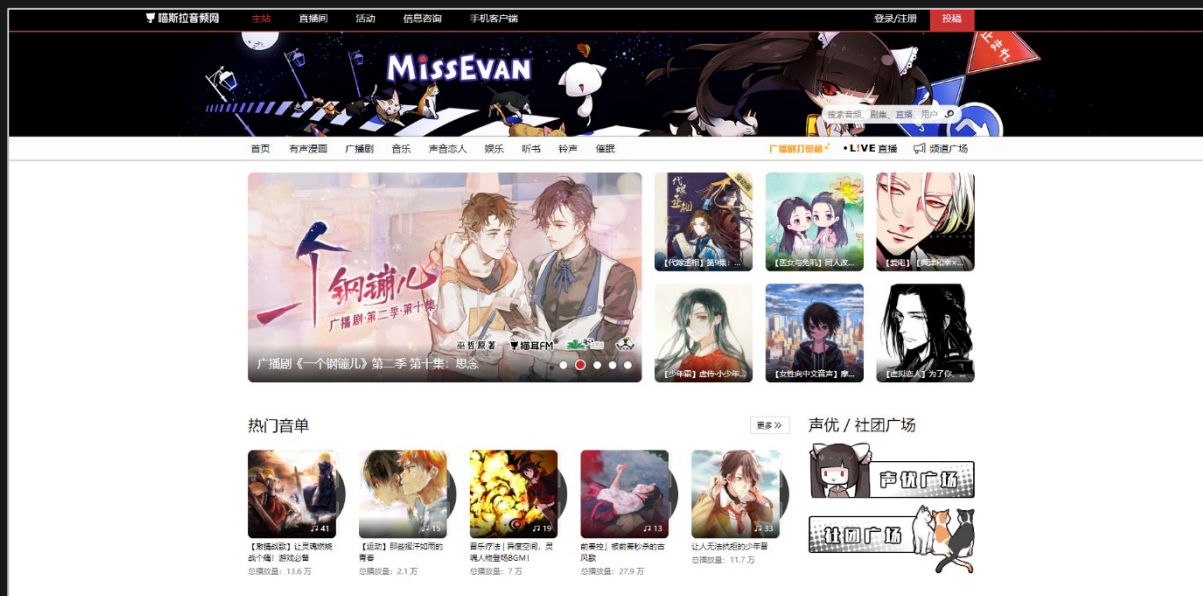
高いポテンシャルを持つ
新しいマーケット

パルスは圧倒的な競争力を保有



中国展開を目的としたプロジェクト①

北京喵斯拉网络科技有限公司の参画



日本と中国の各種IP相互展開（中国最大級の音声共有サイト『猫耳FM』を活用）



中国展開を目的としたプロジェクト②

北京搏跃科技有限公司と業務提携に向けた基本合意
(ペキンチョウヤクギジュツユウゲンコウシ)パルス
株式会社北京搏跃科技
有限公司

- ➔ 中国のエンターテインメント業界に関する様々なノウハウを活用
- ➔ 同社の持つ中国国内でのコネクションを活用

※北京搏跃科技有限公司（ペキンチョウヤクギジュツユウゲンコウシ）は当社代表取締役 錢鋸の親族が運営する会社です。

2020.9期の各事業の展望

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

当面は新規開発凍結。他事業に注力。

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



「次のあたりまえを創る。何度でも」

05

**参考資料
(Appendix)**

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

(単位：億円)



会場不足の問題
(老築化・閉鎖等)

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：びあ総研&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）

当社関連タレント展開イメージ

女性タレント



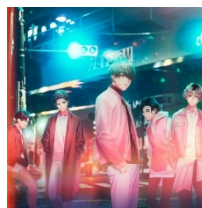
『えのぐ』

『米米米』



『Marpril』

男性タレント



『学芸大青春』

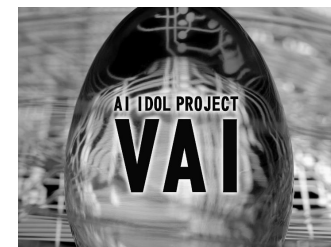


『VOYZ BOY』



『ハイスクールチルドレン』

ジャンル非公開



『VAI』

その他、自社IP、共同IP、他社IP

新着情報、その他詳細は各タレントの公式サイトまたは公式Twitterをご覧ください

※2018.9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。
 ※スマホRPG『でみめん』のサービス終了に伴い、同IPを活用したVRでプロジェクトは中止となります。

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開

Virtual Live Platform「INSPIX」の競争力

3つの特徴と2つの独自性で、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

+

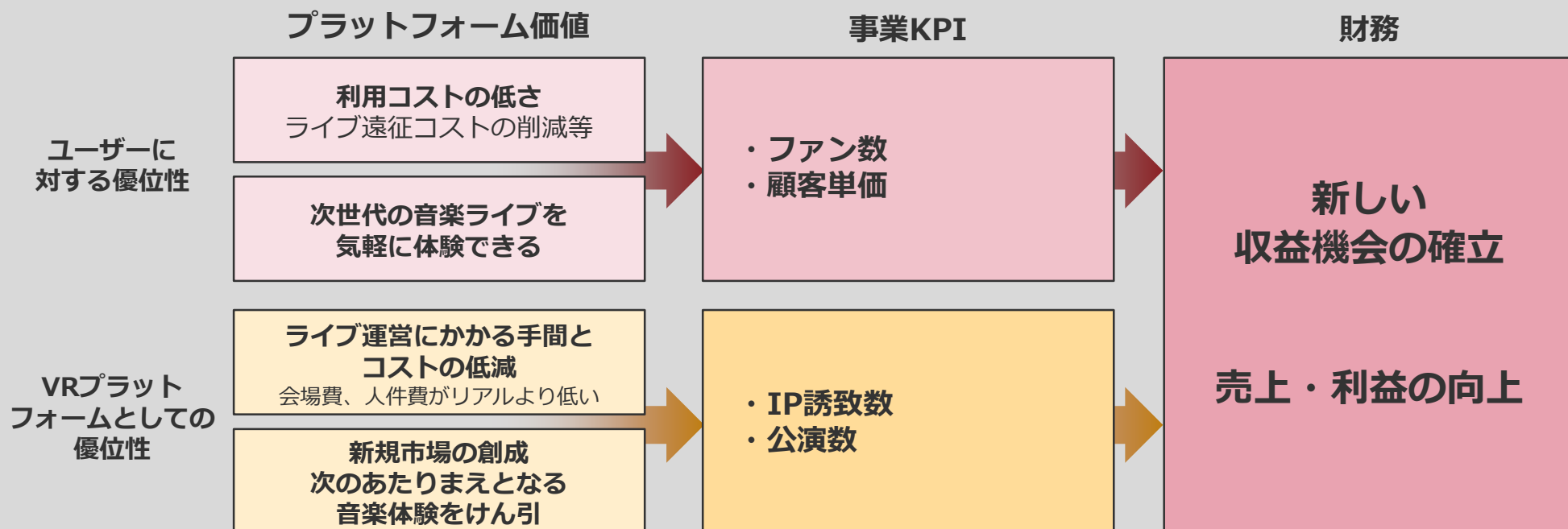
優れた人財
エンジニア
プロデューサーIP保有企業との
コネクション

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

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



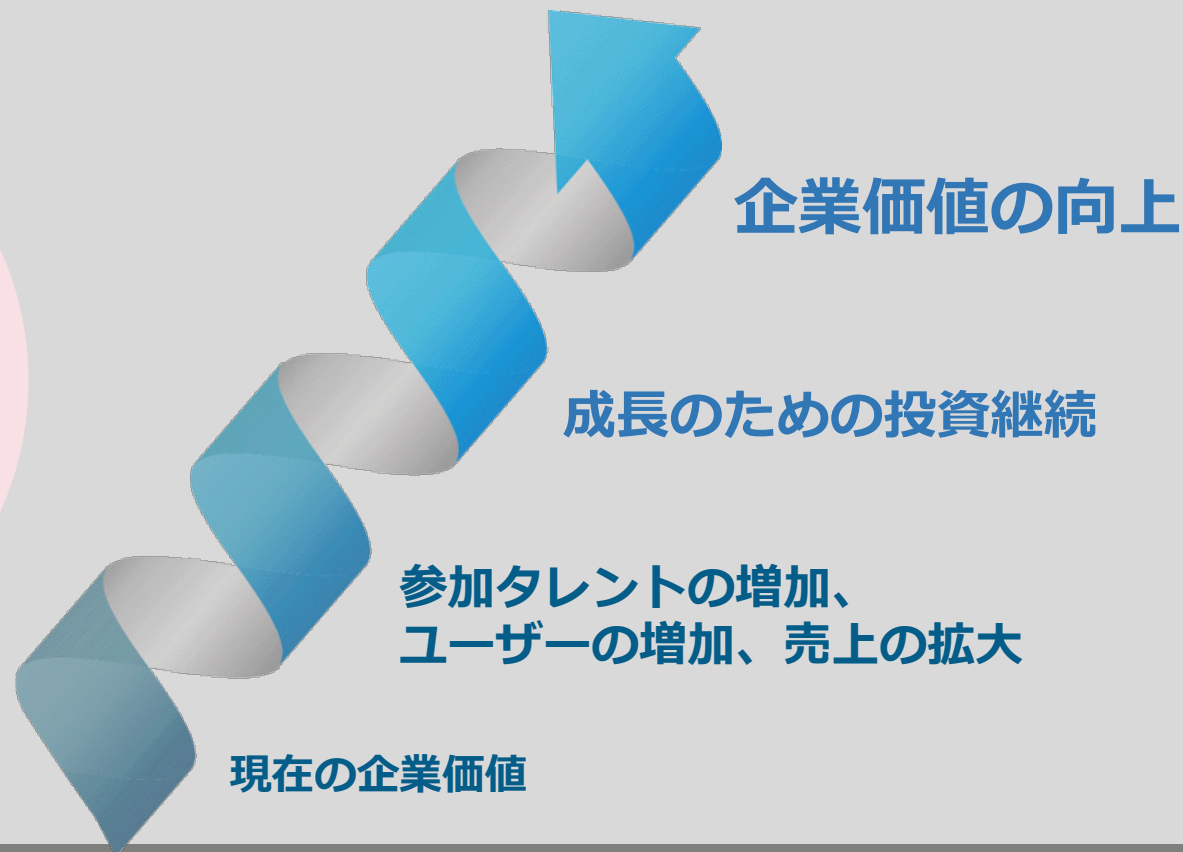
スマホ (+VR-HMD) で



モニタ画面で



イベント会場で

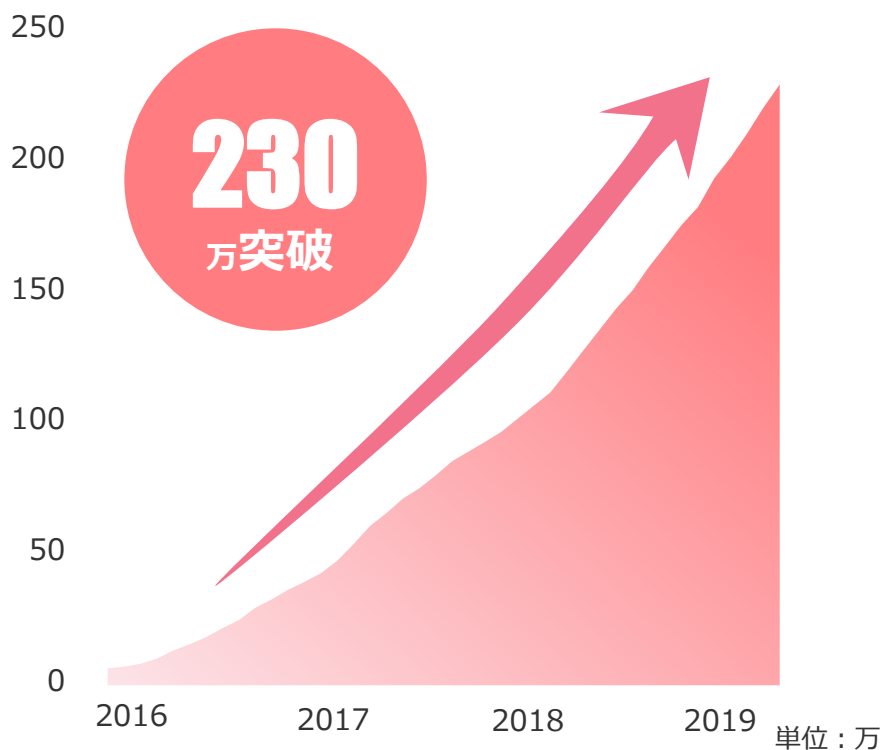




コミュニティ事業『with』

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9月末時点。
 ※『with』の売上ランキング推移は2019年10月末時点。

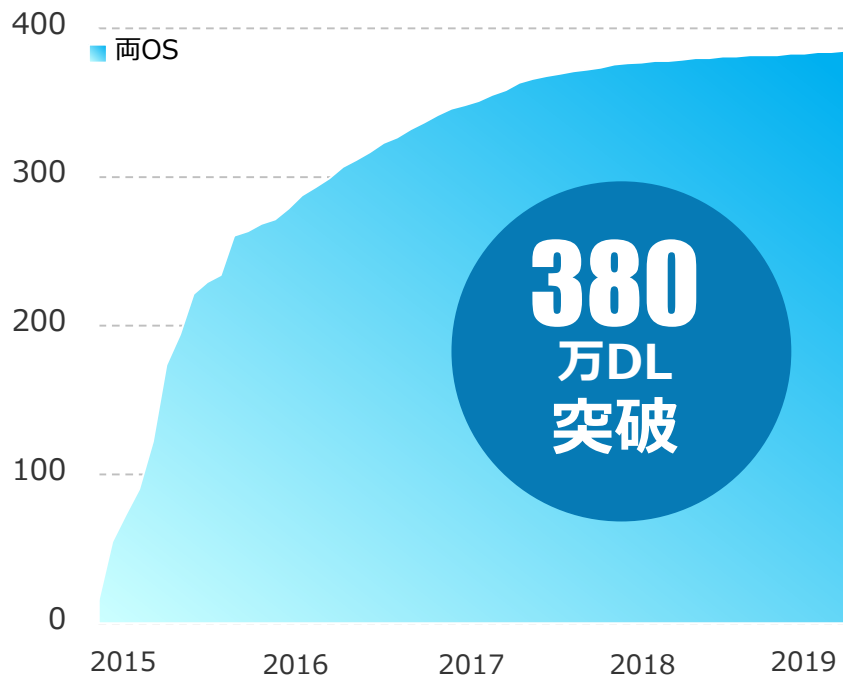
出典：App Annie



ゲーム事業『ぼくドラ』

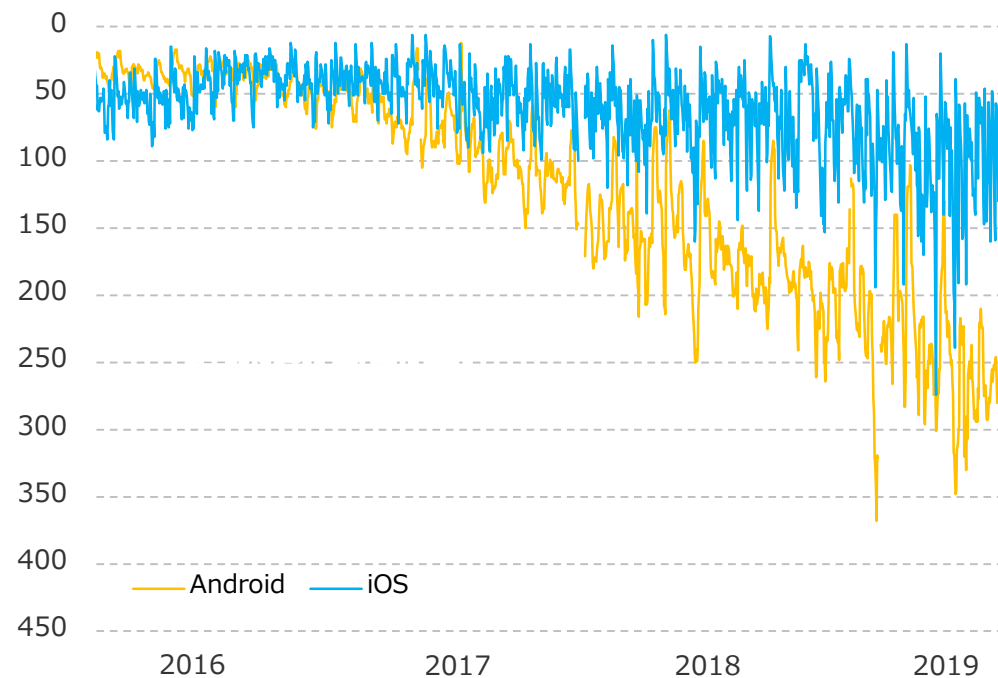
ダウンロード数と売上ランキングの推移

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

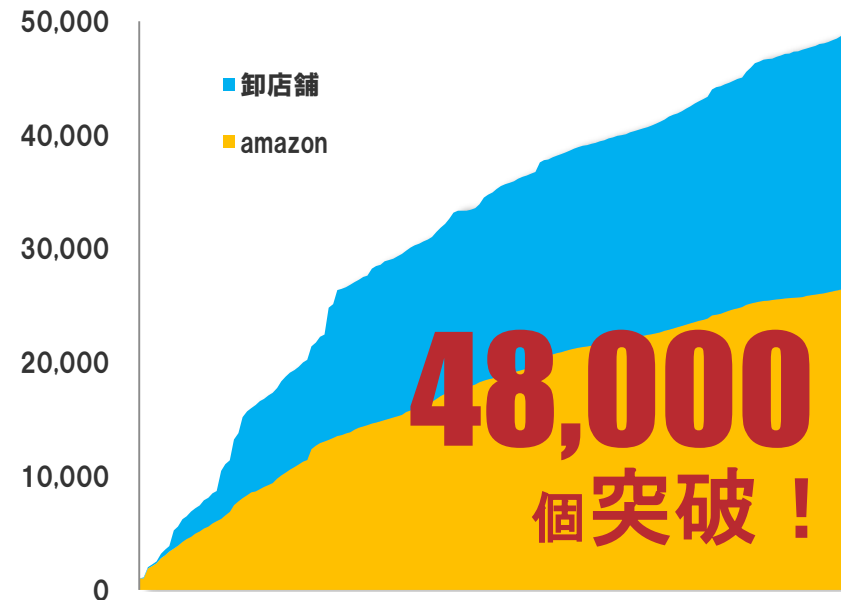
※ 『ぼくドラ』のダウンロード数推移は2019年9月末時点。
 ※ 『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2019年10月末時点。

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

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9月末時点。



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）





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。

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

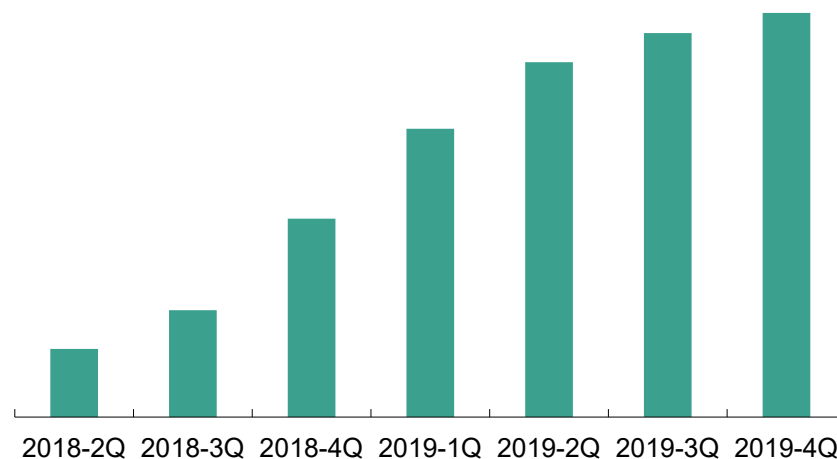
新規事業・医療機関向けSaaS

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



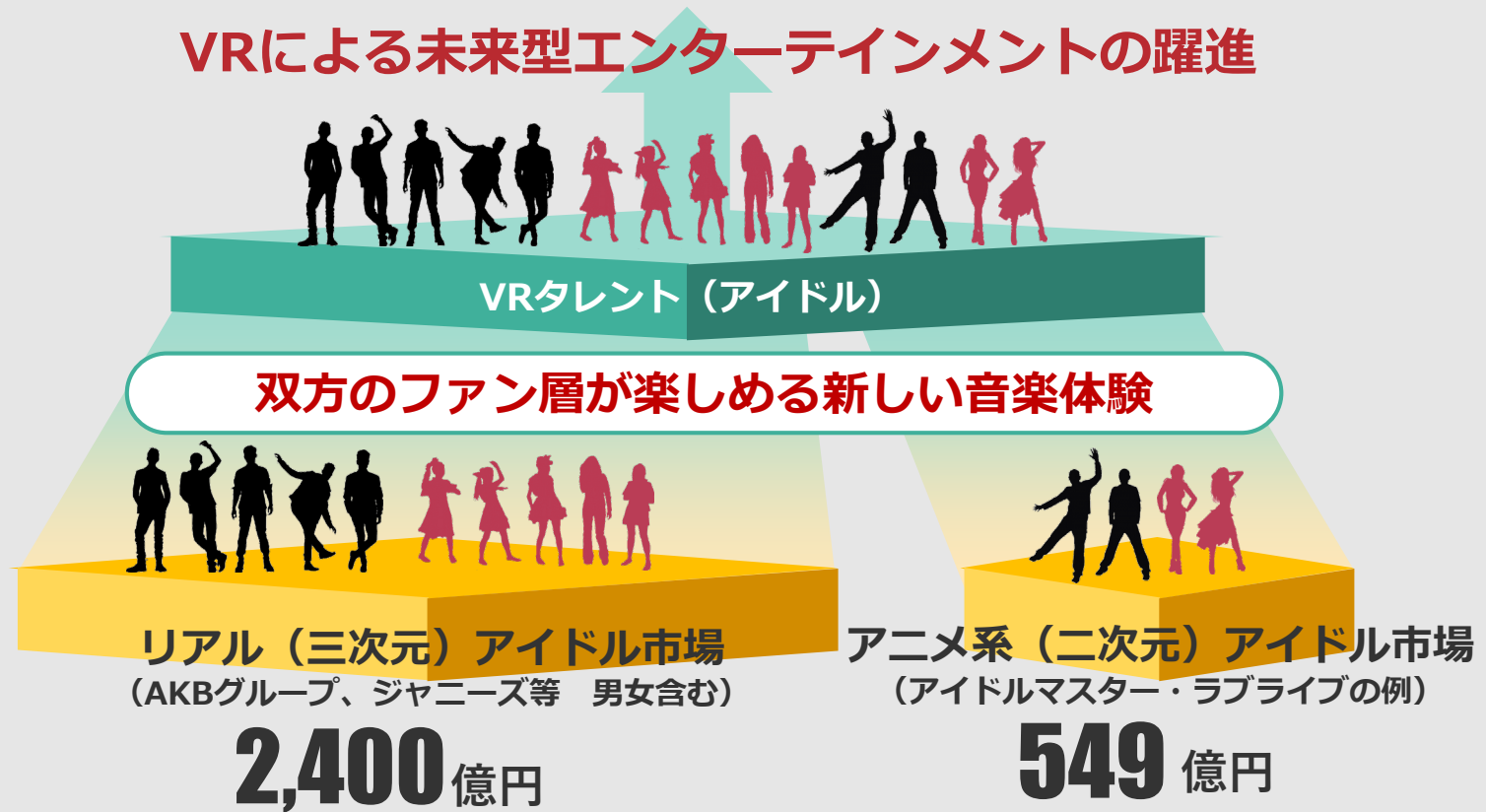
※ 『FOREST』：医療機関向けSaaSのサービス名（導入先の詳細については現時点で非公開とさせていただきます。）

医療の「次のあたりまえを創る。」

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」

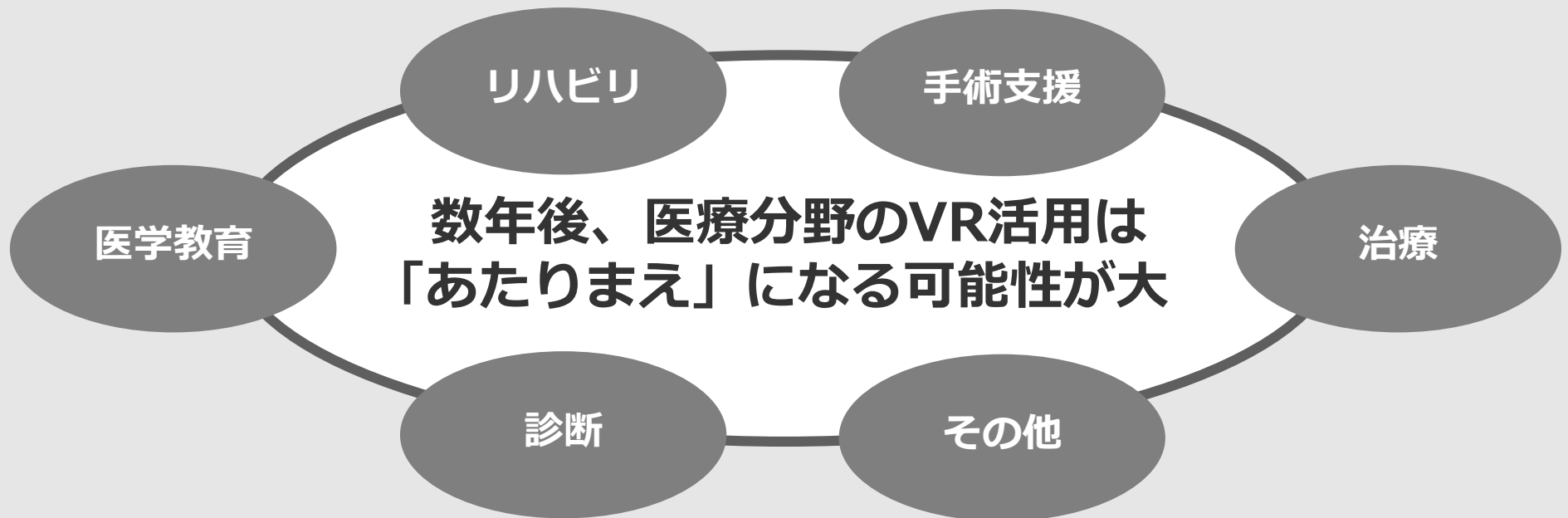
※出典：博報堂DYメディアパートナーズ / 博報堂「コンテンツファン消費行動調査2018」

各種マーケット情報

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※

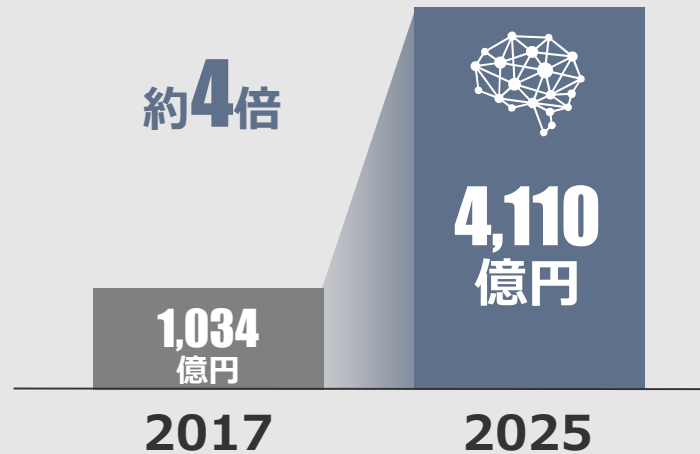


※出典：株式会社シードプランニング 「医療におけるVR・AR・MRの活用事例と市場展望」

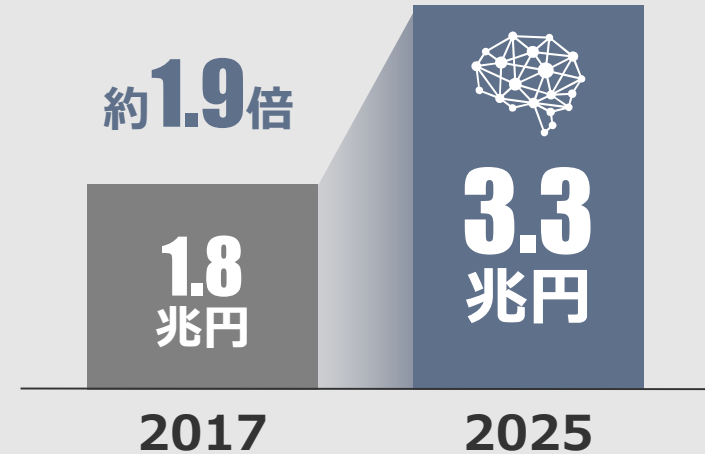
各種マーケット情報

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



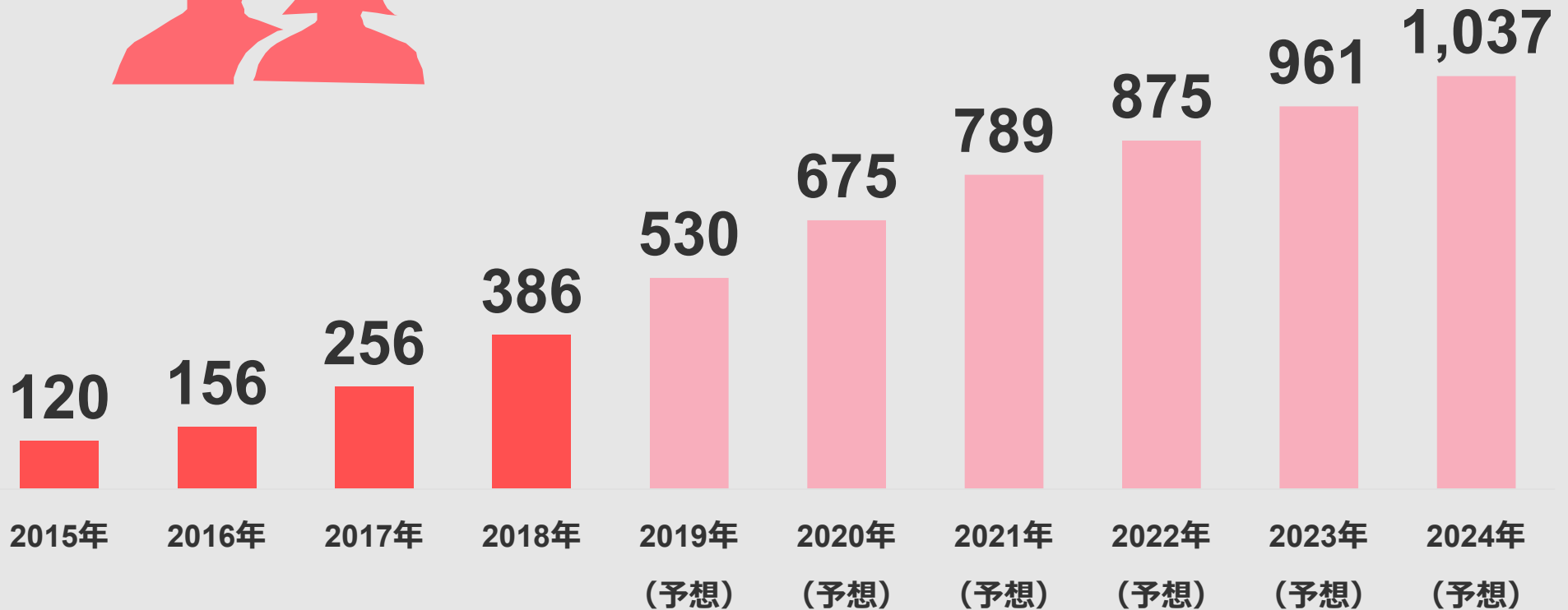
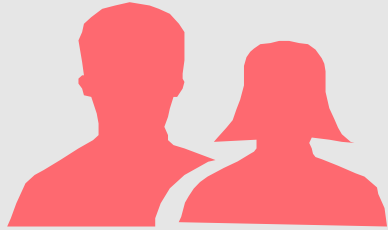
機械学習を用いた自動外観検査装置の開発

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

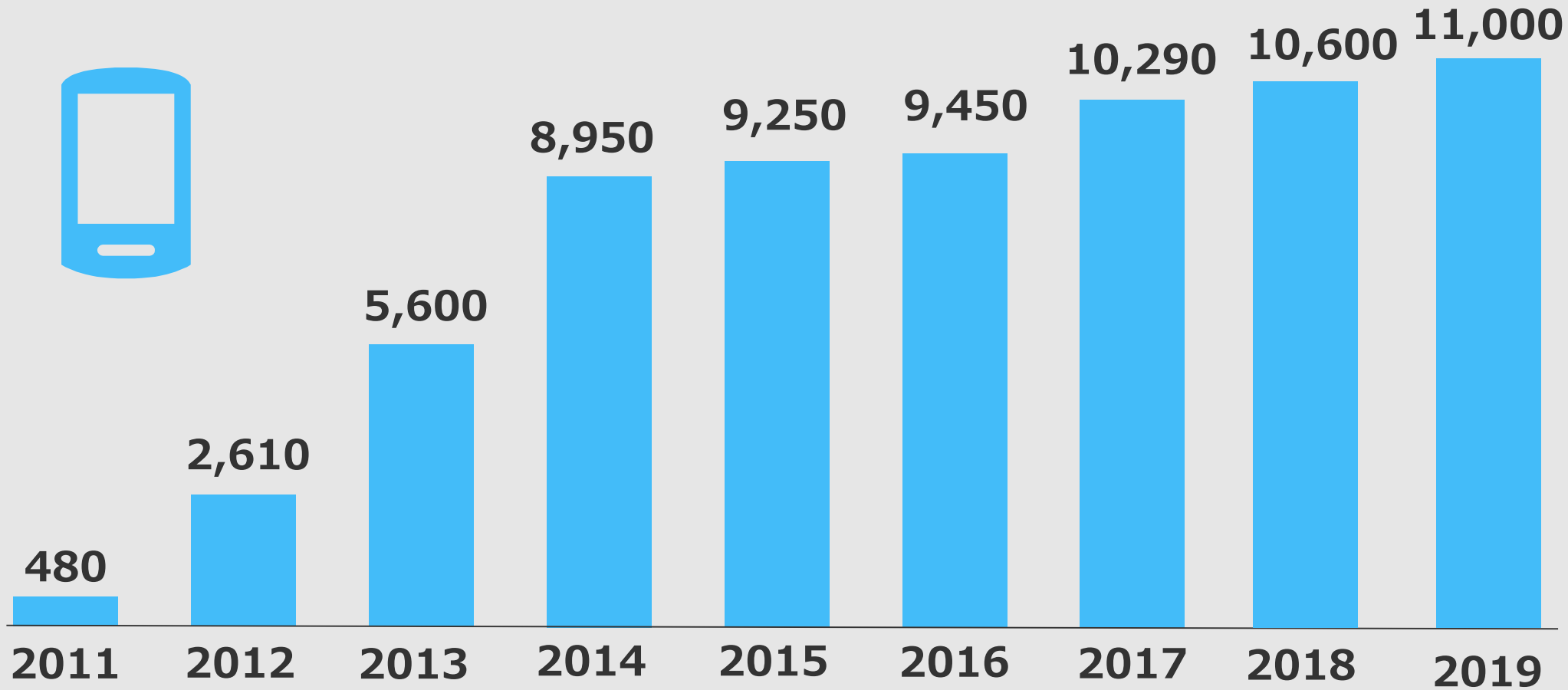


単位：億円

※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



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

連結B/S (2016.9 ~ 2019.9)

(単位：百万円)	2016.9	2017.9	2018.9	2019.9
流動資産	3,086	4,736	1,901	1,715
固定資産	1,246	1,554	2,753	2,240
総資産	4,332	6,291	4,654	3,956
流動負債	1,390	1,395	1,825	1,309
固定負債	444	760	556	380
純資産	2,497	4,135	2,272	2,266
負債・純資産	4,332	6,291	4,654	3,956

連結P/L (会計期間 2017.9 ~ 2019.9)

(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	4Q 7~9月
売上高	1,416	1,412	1,280	1,468	1,289	1,180	1,166	1,237	1,343	1,372	1,346	1,508
コミュニティ	135	200	220	291	335	390	443	562	649	706	774	853
ゲーム※1	1,168	1,131	947	1,000	799	745	642	629	650	628	520	583
その他※2	112	80	111	177	154	44	80	45	43	37	52	71
営業利益 (損失△)	148	47	△71	△40	△247	△419	△284	△1,581	△340	△174	△208	△21
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	△248	△60
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	95	△272
純利益率	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

<ファイナンス A>

	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



<ファイナンス B>

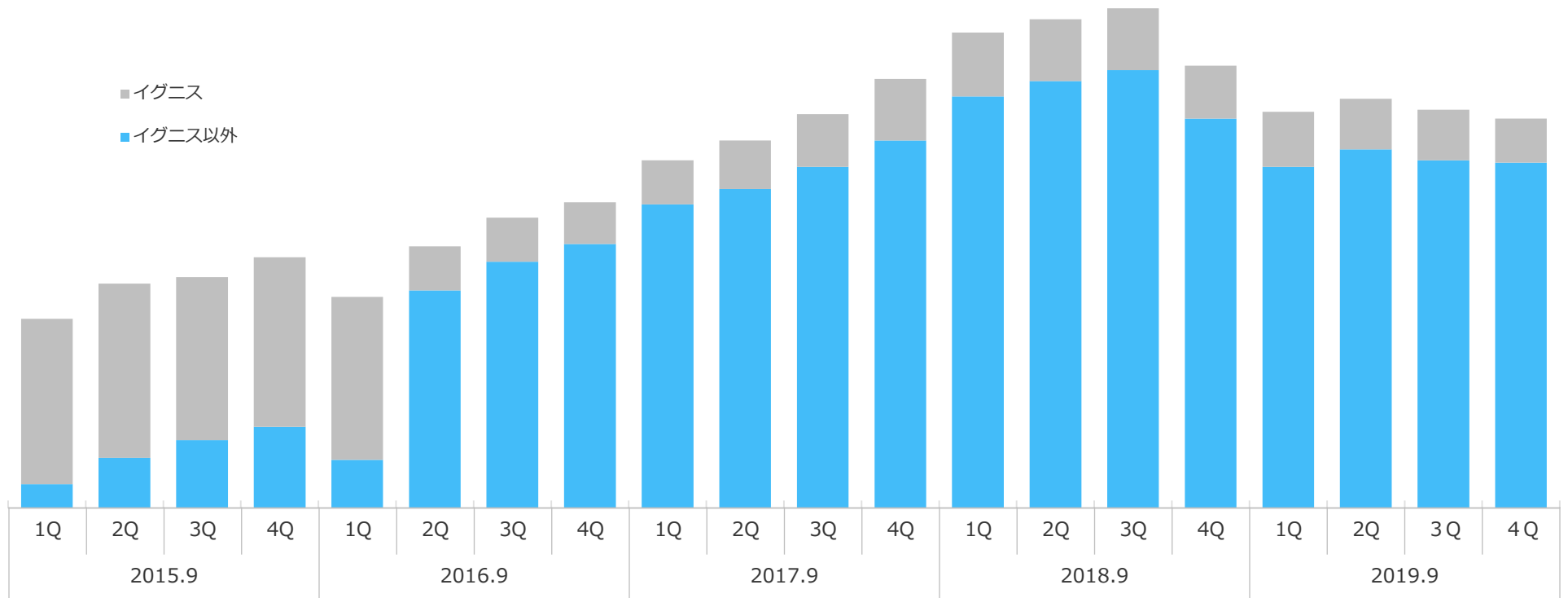
	第14回 新株予約権	第15回 新株予約権	第16回 新株予約権
発行方法	第三者割当	ドイツ銀行	ロンドン支店
調達予定額	72.6億円 (b)		
手取概算額	72.4億円 (c)		
発行新株 予約権数	10,000個	3,500個	3,500個
発行による 潜在株式数	1,000,000株	350,000株	350,000株
当初行使価額	3,050円	5,000円	7,000円
下限行使価額	1,525円	無	7,000円
行使価額の修正	有	無	有 (d)
希薄化率	12.7%		
新株予約権 行使期間	3年間		
行使停止条項	有		

- (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