

IGNIS

2020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)

INDEX

01 / 経営方針

02 / 決算概要

03 / トピックス

04 / 参考資料 (Appendix)

ハイライト

当期業績

- 報告セグメントを「マッチング」「エンターテック」「ゲーム」に変更
- 『with』が順調に伸長したこと等により、営業利益・経常利益を計上

今後のトピックス

- 『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』を株式会社ドリコムへ譲渡
- 『INSPIX WORLD』の開発加速

財務

- 代表取締役社長による立会外分売の実施
- 代表取締役2名より資金調達（借入れ）を実施

01 / 經營方針

セグメント情報

事業環境の変化等に対応するため経営管理手法を見直したことにより、報告セグメントの区分を変更

| 変更前 | 変更後 |
|------------|---|
| スマートフォンアプリ | マッチング 恋愛・婚活マッチングサービス『with』 |
| | エンターテック 音楽体験の、次のあたりまえを創る ①バーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』（プラットフォーム） バーチャルライブプラットフォームの企画・開発・運営 ②タレント『VOYZ BOY』『学芸大青春』等 IP展開（発掘・育成・プロデュース） |
| | ゲーム スマートフォン向けゲーム&ブラウザゲーム 『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』等 |
| | その他 求人サービス『jobgram』 医療機関向けSaaS『FOREST』 VR医療『うららかVR』 その他、報告セグメントに含まれない事業セグメント |

※ 『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』は2020年3月2日をもって株式会社ドリコムに事業譲渡する予定です。

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

イグニス成長戦略

マッチングとエンターテック
の成長にご注目ください

コア
事業

当面は
エンターテック

爆発力

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

積み上げ型

コア
事業

当面は
マッチング

各事業の方針

マッチング

恋愛・婚活マッチングサービス
独自機能を次々に投下する。

エンターテック

プラットフォームと自社IPの企画・開発・運営
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。

ゲーム

スマートフォン向けゲームアプリ・ブラウザゲーム
当面は新規開発凍結。他事業に注力。
『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』の譲渡を決定。
(2020年3月2日予定)

その他

求人サービス、医療機関向けSaaS、VR医療等
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

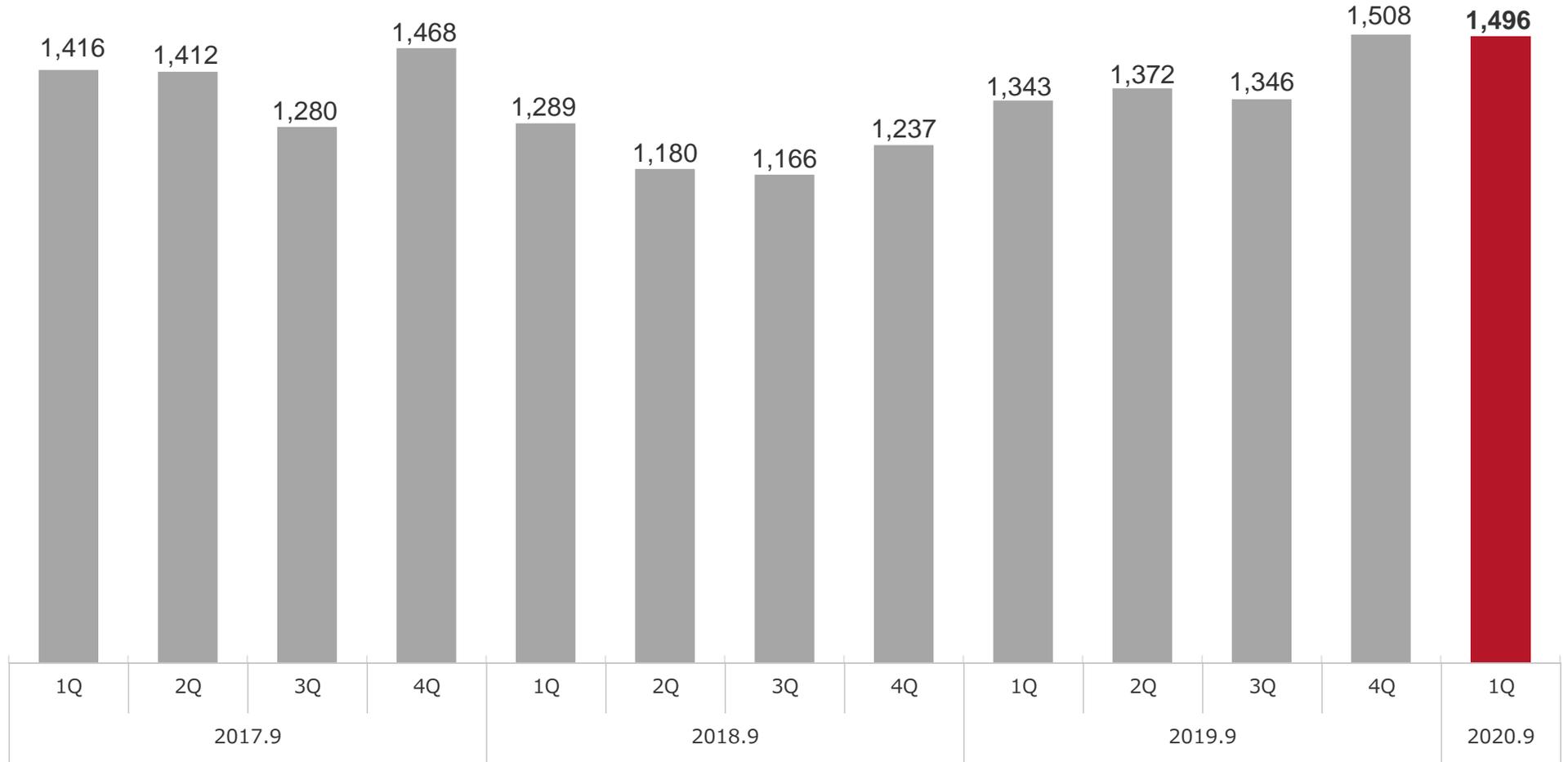
決算概要

2020.9期1Q決算サマリー

| | | | | |
|---------|---|------------------|-----------|-----------------|
| 連結業績 | 営業利益が黒字化 | | | |
| | 売上高 : | 1,496 百万円 | 前年同四半期比 : | 111.4% |
| | 営業利益 : | 65 百万円 | 前年同四半期 : | △340 百万円 |
| マッチング | 『with』の売上高及び営業利益が順調に増加中 | | | |
| | 売上高 : | 897 百万円 | 前年同四半期比 : | 139.2% |
| | 営業利益 : | 285 百万円 | 前年同四半期比 : | 211.8% |
| エンターテック | 積極的な事業投資は継続中 | | | |
| | 売上高 : | 68 百万円 | 前年同四半期比 : | 531.8% |
| | 営業利益 : | △321 百万円 | 前年同四半期 : | △350 百万円 |
| ゲーム | 主に『ぼくとドラゴン』が売上高及び営業利益に寄与 | | | |
| | 売上高 : | 513 百万円 | 前年同四半期比 : | 78.8% |
| | 営業利益 : | 163 百万円 | 前年同四半期比 : | 3,200.4% |
| その他 | 求人サービス、その他のサービスが売上寄与の一方、医療機関向けSaaS等は事業投資中 | | | |
| | 売上高 : | 16 百万円 | 前年同四半期比 : | 48.6% |
| | 営業利益 : | △61 百万円 | 前年同四半期 : | △129 百万円 |

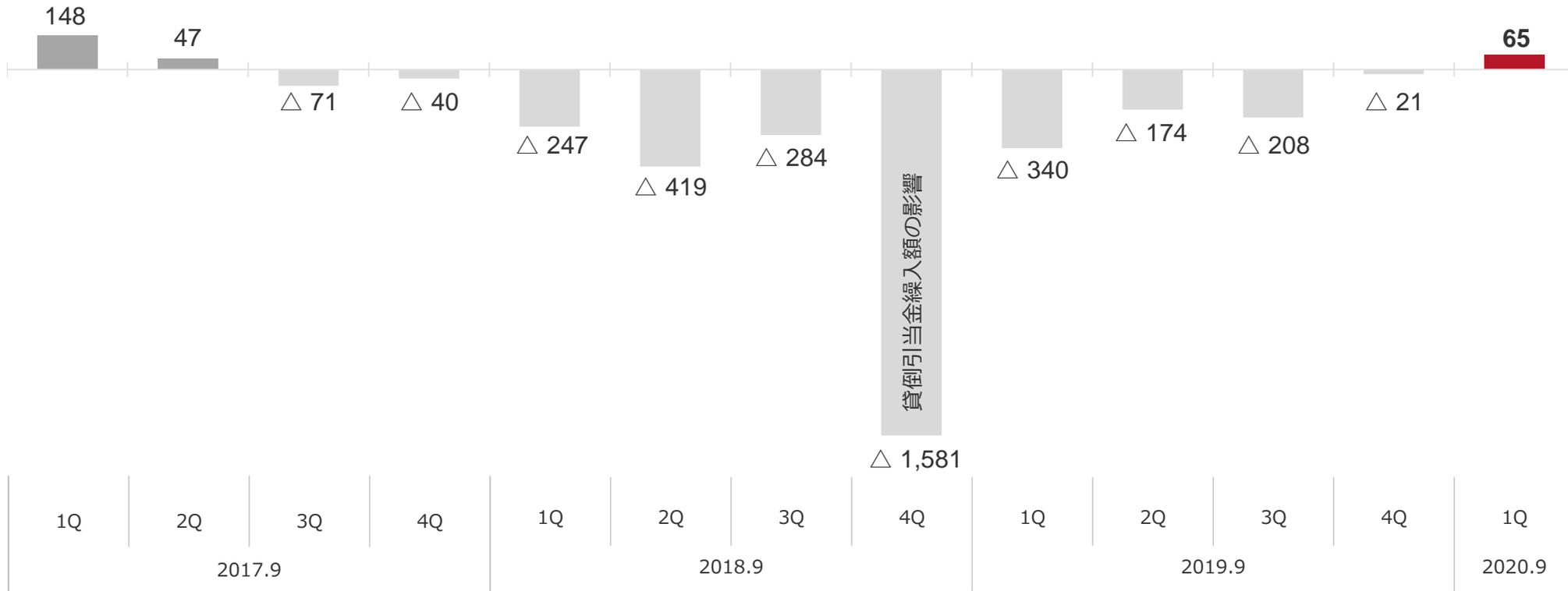
連結売上高の推移（会計期間）

（単位：百万円）



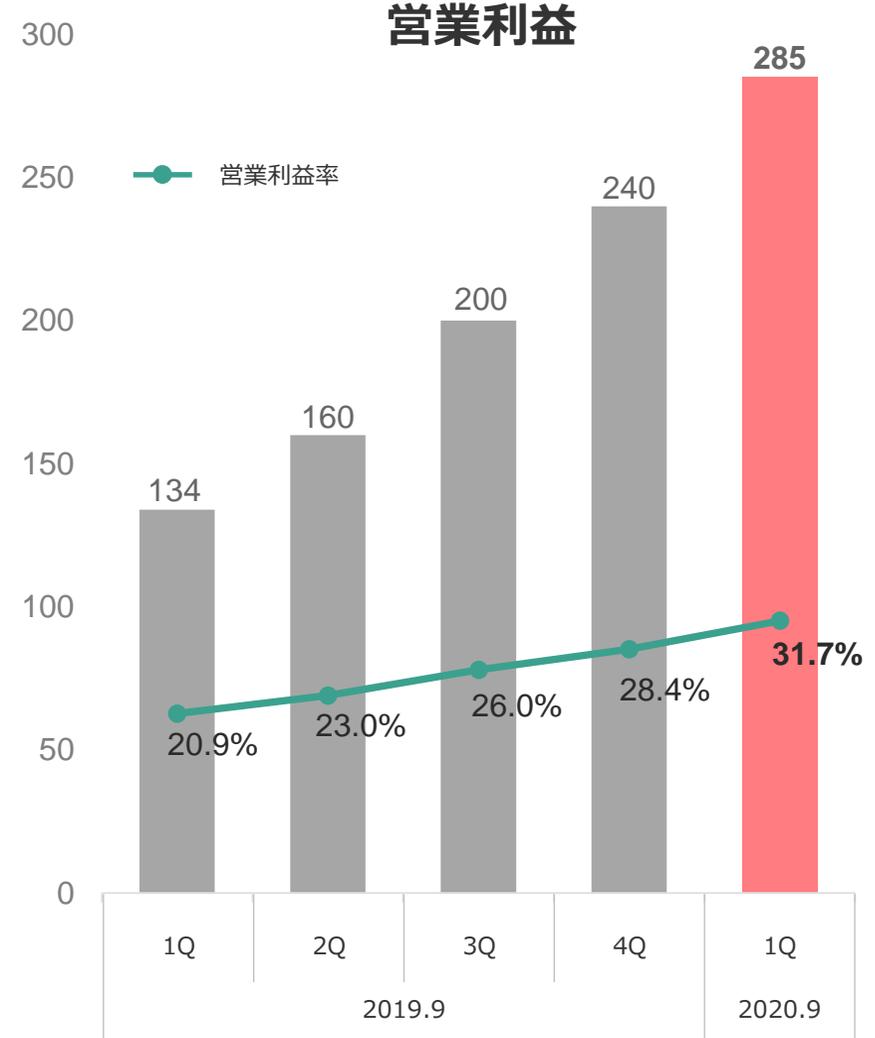
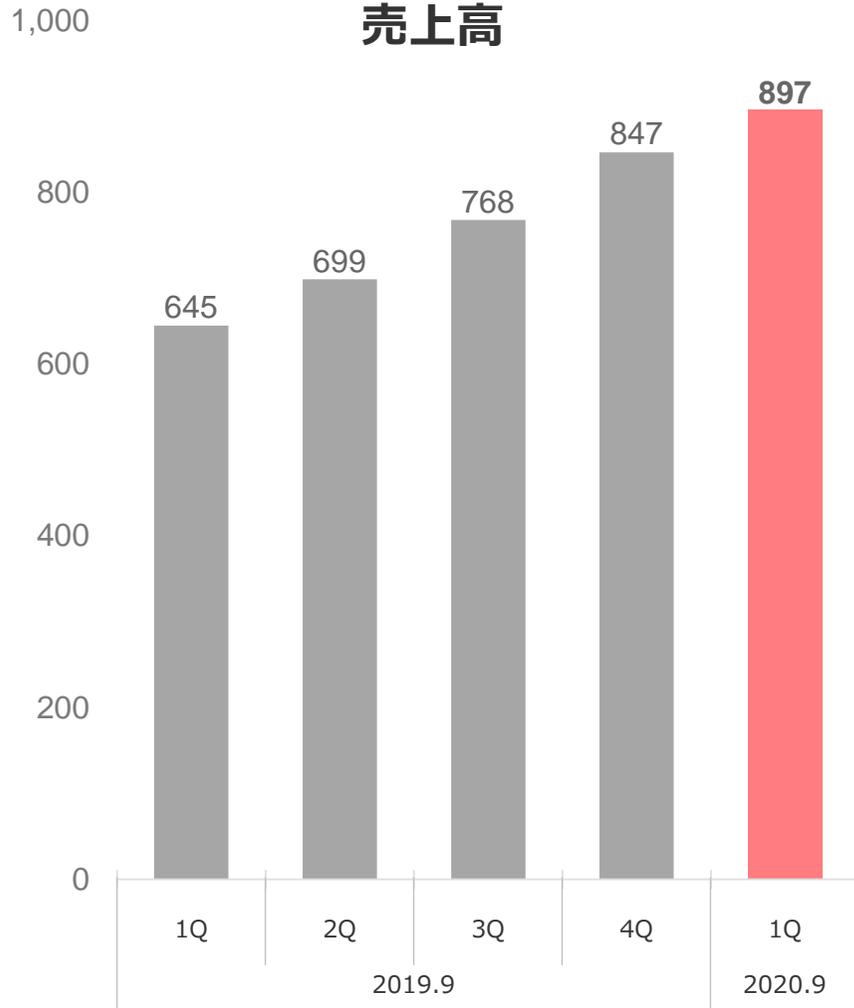
連結営業利益の推移（会計期間）

（単位：百万円）



マッチング 売上高・営業利益

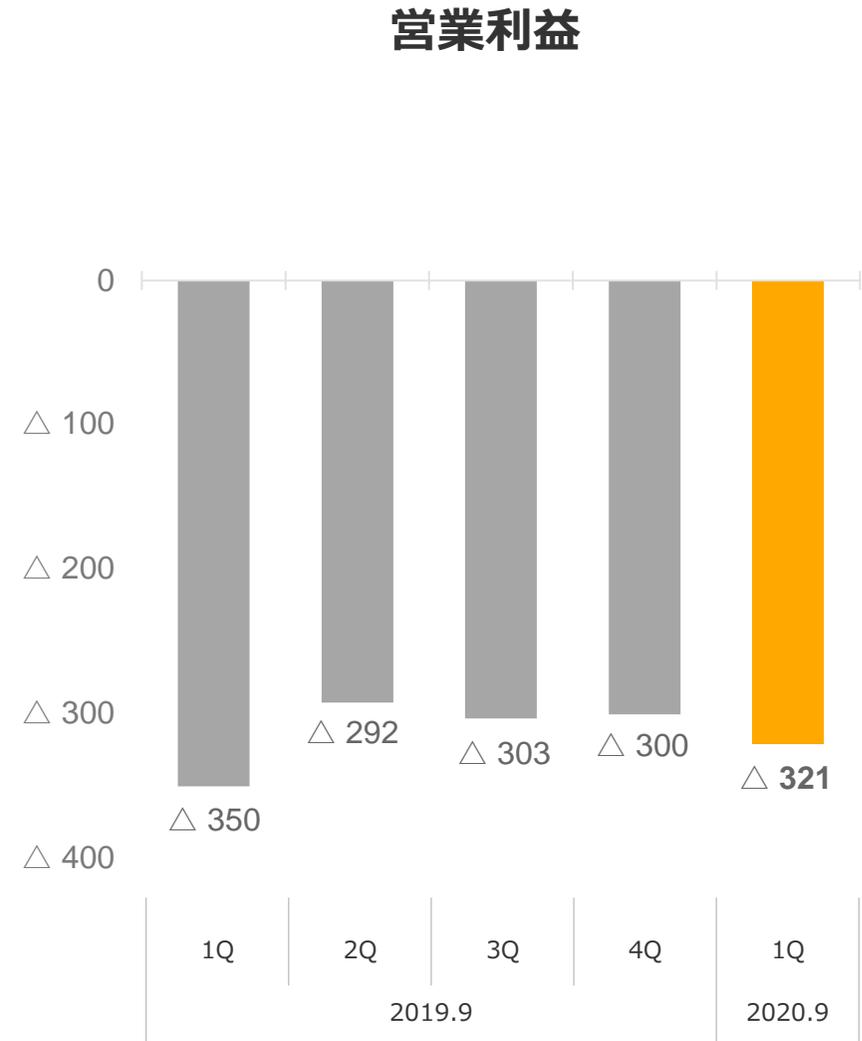
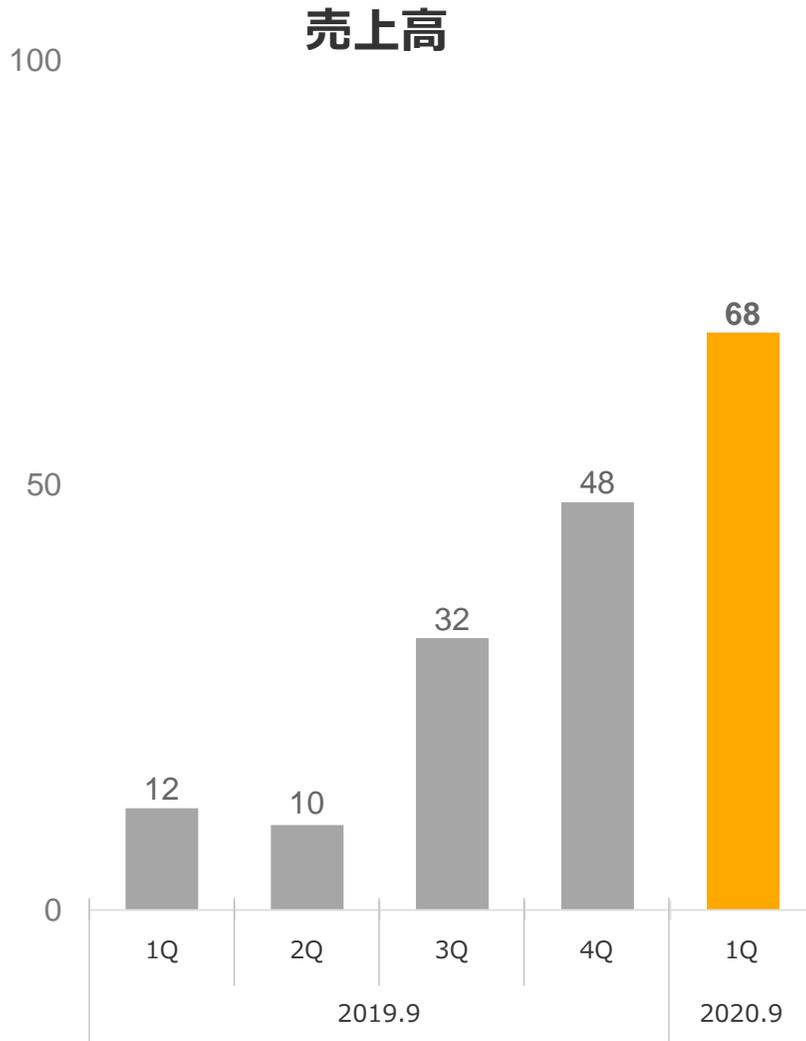
(単位：百万円)



※2019.9月期の各四半期の売上高及び営業利益は、監査法人による監査を受けていません。

エンターテック 売上高・営業利益

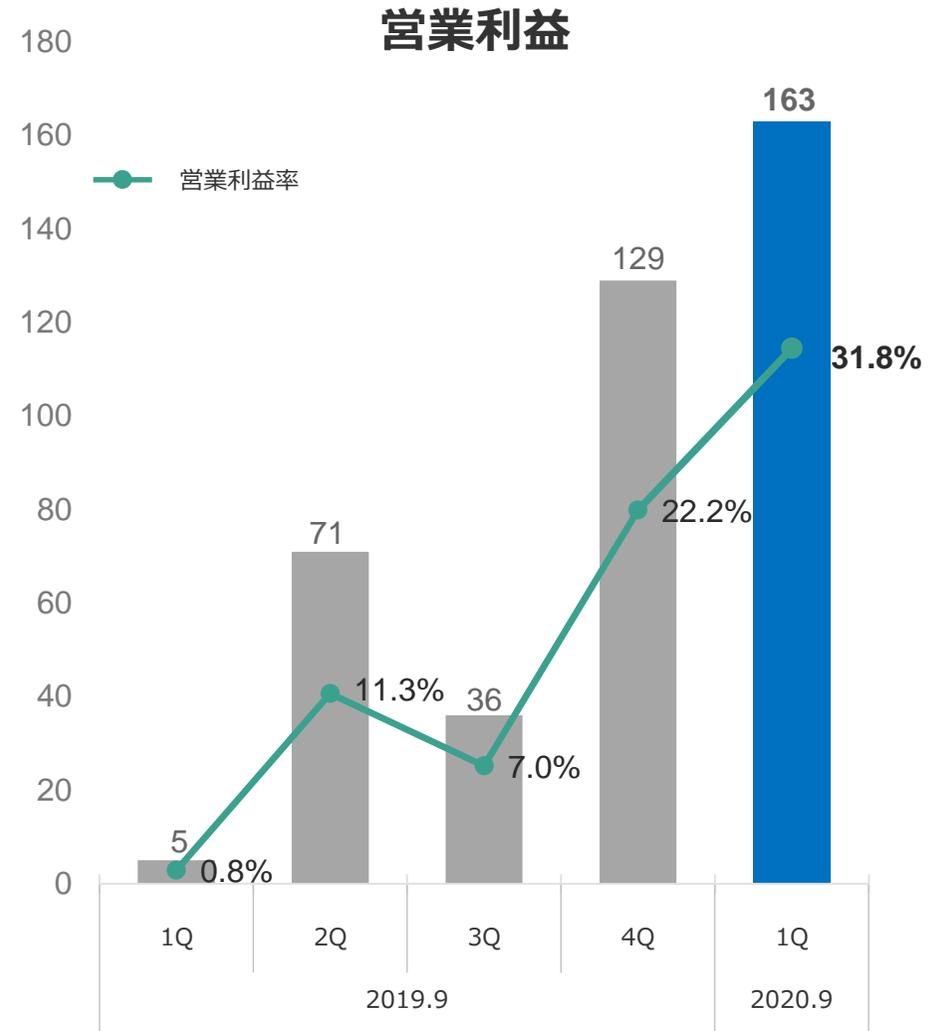
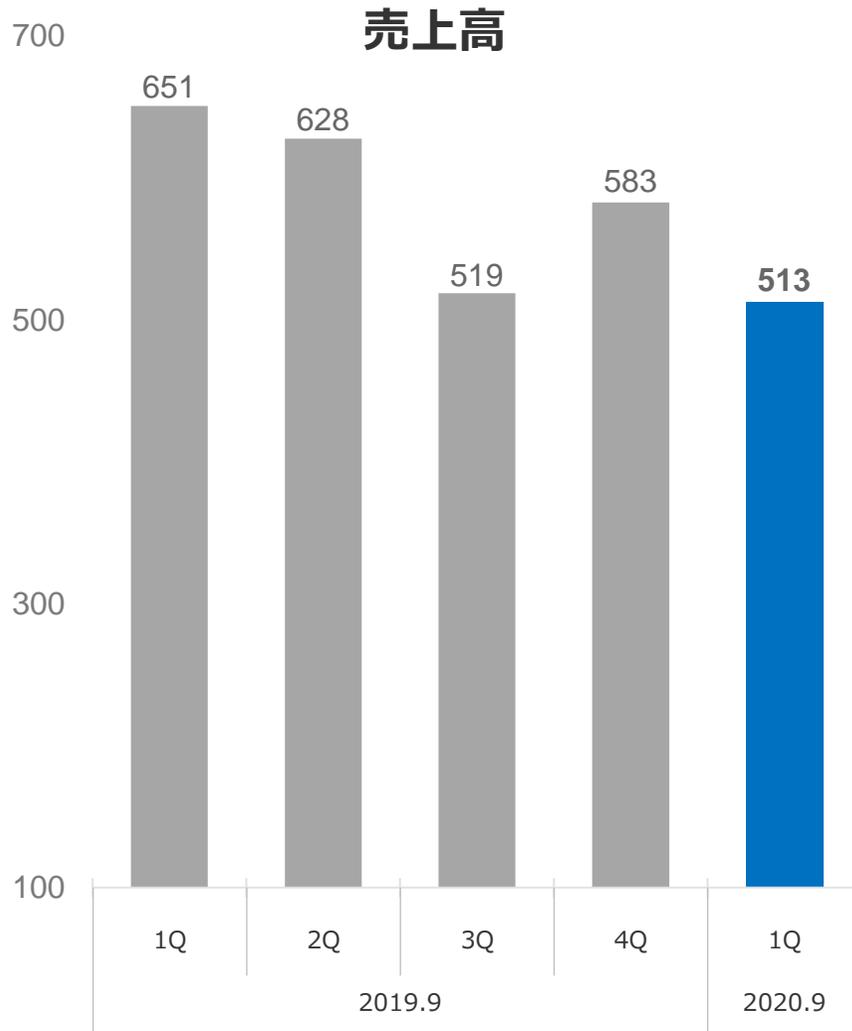
(単位：百万円)



※2019.9月期の各四半期の売上高及び営業利益は、監査法人による監査を受けていません。

ゲーム 売上高・営業利益

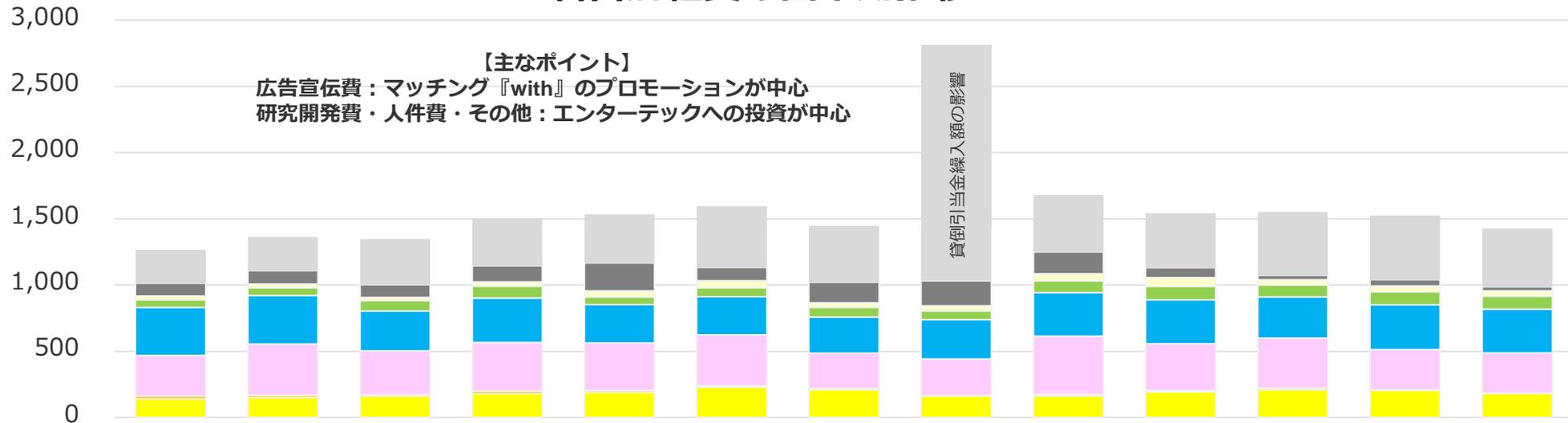
(単位：百万円)



※2019.9月期の各四半期の売上高及び営業利益は、監査法人による監査を受けていません。

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)

| | 2017.9 | | | | 2018.9 | | | | 2019.9 | | | | 2020.9 |
|------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-------|--------|-----|-----|-----|--------|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q |
| ■ その他 ※1 | 252 | 253 | 344 | 357 | 366 | 462 | 426 | 1,784 | 430 | 411 | 477 | 485 | 440 |
| ■ 研究開発費 | 95 | 101 | 97 | 124 | 212 | 101 | 155 | 188 | 166 | 74 | 33 | 48 | 30 |
| ■ 支払報酬 | 31 | 29 | 25 | 30 | 46 | 52 | 35 | 37 | 53 | 65 | 41 | 43 | 42 |
| ■ 地代家賃等 ※2 | 55 | 58 | 77 | 91 | 58 | 68 | 73 | 65 | 89 | 103 | 90 | 99 | 98 |
| ■ PF手数料 ※3 | 364 | 367 | 301 | 336 | 289 | 288 | 272 | 298 | 327 | 331 | 310 | 338 | 329 |
| ■ 広告宣伝費 | 307 | 385 | 332 | 367 | 359 | 383 | 267 | 277 | 441 | 353 | 378 | 302 | 303 |
| ■ 採用費 | 20 | 17 | 10 | 18 | 14 | 12 | 10 | 3 | 10 | 9 | 13 | 7 | 2 |
| ■ 人件費 | 141 | 152 | 161 | 181 | 190 | 229 | 209 | 162 | 164 | 195 | 209 | 203 | 183 |

※1 「その他」には貸倒引当金繰入額を含んでいます。

※2 本社設備に係る減価償却費を含んでいます。

※3 Apple, Google等に対するプラットフォーム手数料です。

連結P/L (累計期間 2019.10~2019.12)

(単位：百万円)

| | 2019.9 1Q 累計 10~12月 | 売上高構成比 及び利益率 | 2020.9 1Q 累計 10~12月 | 売上高構成比 及び利益率 | 前年同期比 | 2020.9 通期計画 |
|-----------------|---------------------------|-----------------|---------------------------|-----------------|----------|----------------|
| 売上高 | 1,343 | 100.0% | 1,496 | 100.0% | 111.4% | 4,000 |
| マッチング | 645 | 48.0% | 897 | 60.0% | 139.2% | |
| エンターテック | 12 | 1.0% | 68 | 4.6% | 531.8% | |
| ゲーム | 651 | 48.5% | 513 | 34.3% | 78.8% | |
| その他 | 33 | 2.5% | 16 | 1.1% | 48.6% | |
| 営業利益 (損失△) | △340 | - | 65 | 4.3% | - | |
| マッチング | 134 | 20.9% | 285 | 31.7% | 211.8% | |
| エンターテック | △350 | - | △321 | - | - | |
| ゲーム | 5 | 0.8% | 163 | 31.8% | 3,200.4% | |
| その他 | △129 | - | △61 | - | - | |
| 営業外損益 (損失△) | △21 | - | △46 | - | - | |
| 経常利益 (損失△) | △361 | - | 19 | 1.3% | - | |
| 特別損益 (損失△) | 1 | | △0 | | - | |
| 税引前当期純利益 (純損失△) | △360 | | 18 | | - | |
| 法人税等 | 56 | | 89 | | - | |
| 当期純利益 (純損失△) | △416 | - | △71 | - | - | |

※2020.9月期1Qより報告セグメントの区分を変更しています。

※2019.9月期セグメント別の売上高及び営業利益は、監査法人による監査を受けていません。

※営業外費用において、株式会社ロビット及び株式会社Mellowに係る持分法による投資損失を計上しています。

※特別利益は投資有価証券売却益、特別損失は主に減損損失を計上しています。

※エンターテックの主体が連結納税対象外の法人であり、連結納税の対象法人では課税所得が発生するため、法人税等が多額に発生しています。

03

トピックス

主な事業の取り組み・状況

マッチング

- ・ 『with』 のユーザ数が250万人を突破
- ・ 利益貢献増大

エンターテック

- ・ 「INSPIX LIVE」 のアップデート開発加速 (INSPIX WORLD)

ゲーム

- ・ 1タイトルのサービス終了
- ・ 『ぼくとドラゴン』 『猫とドラゴン』 の株式会社ドリコムへの譲渡が決定



マッチング

『with』

利益の貢献度が増大

12月末現在
250 万人
突破
前年同期比
+ **171** %



運命よりも、確実。

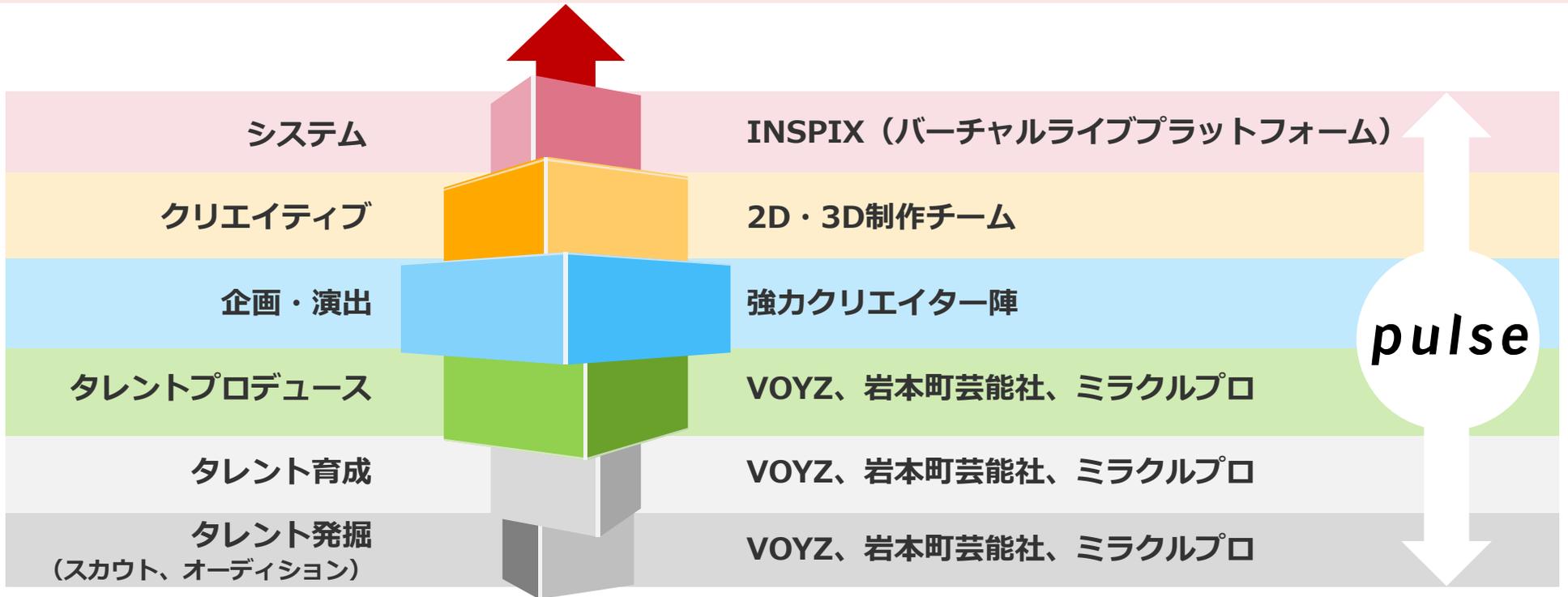
with

婚活・恋活マッチングアプリ

エンターテック

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推進 (プラットフォームを強化)

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開

「INSPIX LIVE」 → 「INSPIX WORLD」 アップデート開発中



INSPIX
WORLD

「INSPIX WORLD」を活用した「初音ミク」のVRライブを準備中

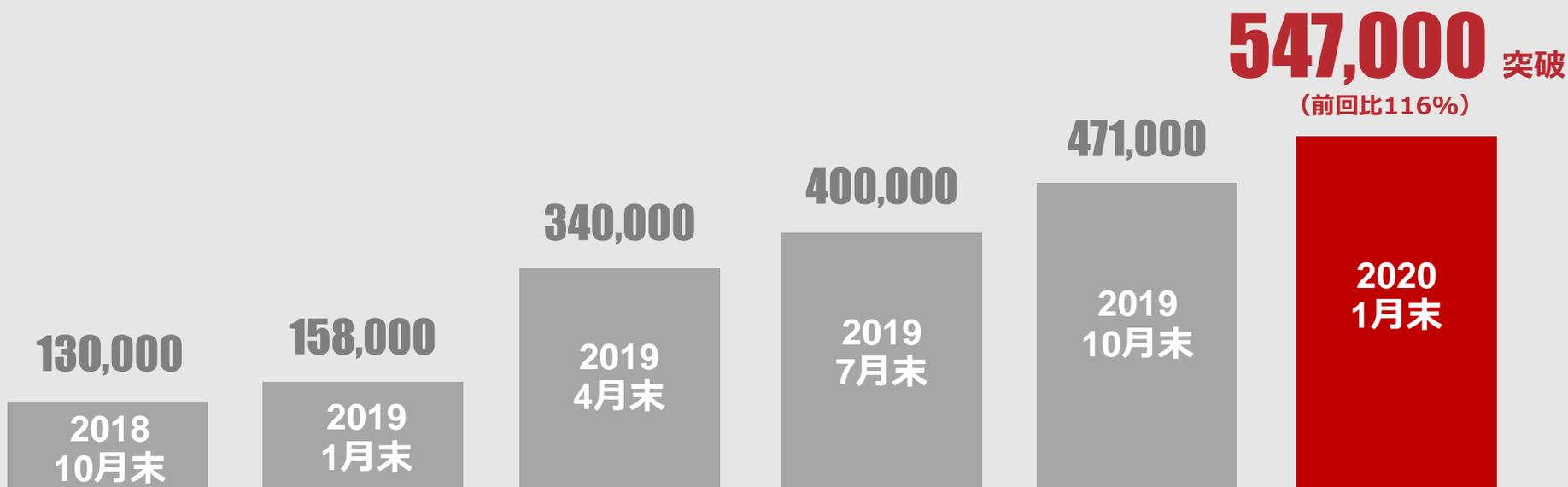
2020年3月、「初音ミク」のVRライブの概要等を発表予定※

※上記はあくまで現時点における予定であり、内容・時期等を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。
※その他IPの情報につきましては、各IPの公式SNS等からご案内します。

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+登録数です。

※SNS等累計フォロワー数は2020年1月末時点のものです。

ゲーム

プロジェクトの選択と集中

『でみめん』



2019年12月サービス終了

『ぼくとドラゴン』



2020年3月2日譲渡予定

『猫とドラゴン』



ゲーム

『ぼくとドラゴン』 『猫とドラゴン』 の譲渡

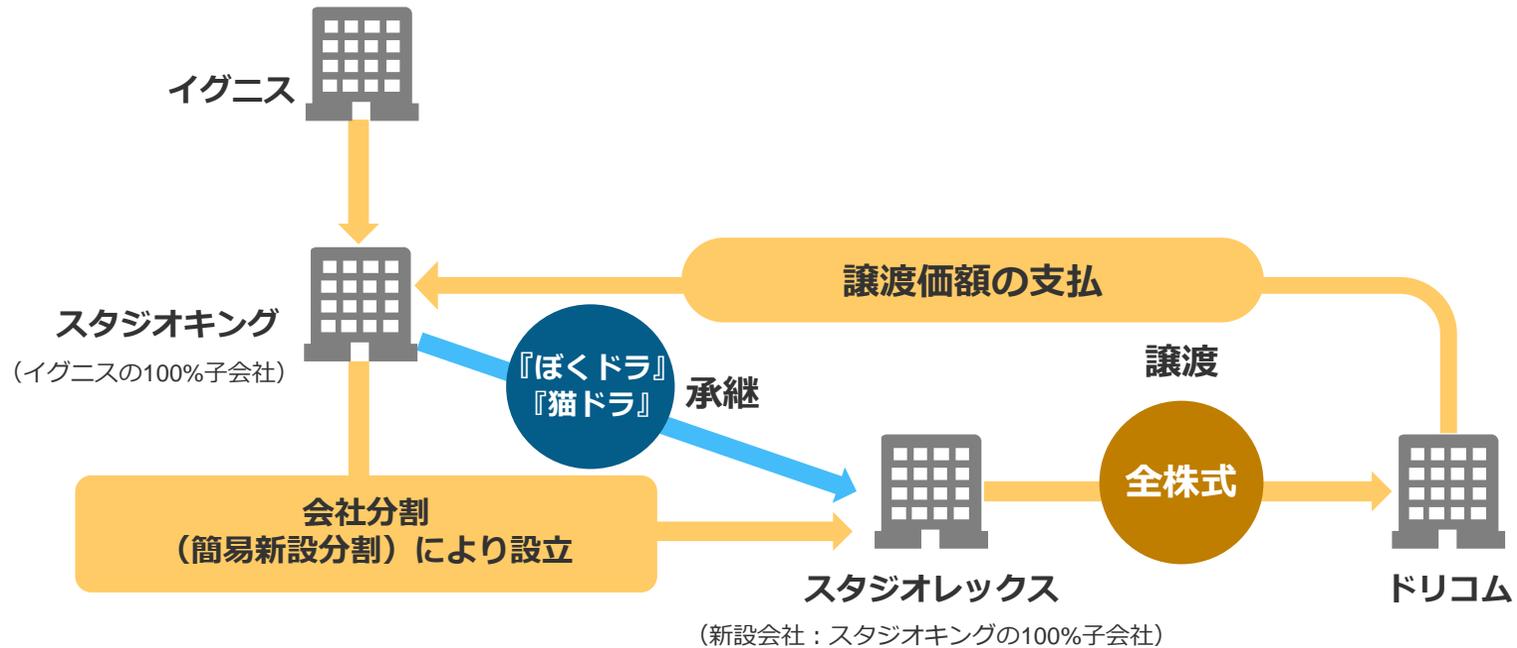
2020年1月17日 ドリコム社と株式譲渡契約を締結

2020年3月2日に同日付で下記を実施

- ①スタジオキングの100%子会社として新設会社スタジオレックスを設立
- ②新設会社に譲渡対象である2タイトルの資産、負債等について承継
- ③新設会社の全株式をスタジオキングからドリコム社に譲渡

ゲーム

『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』の譲渡



譲渡の概要

譲渡価額（総額）520百万円※
※譲渡日以降、支払金額に調整が入ります。

会計処理の概要

特別利益計上予定
具体的な利益影響は
判明次第開示

持分法適用関連会社の情報

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

現場導入進む



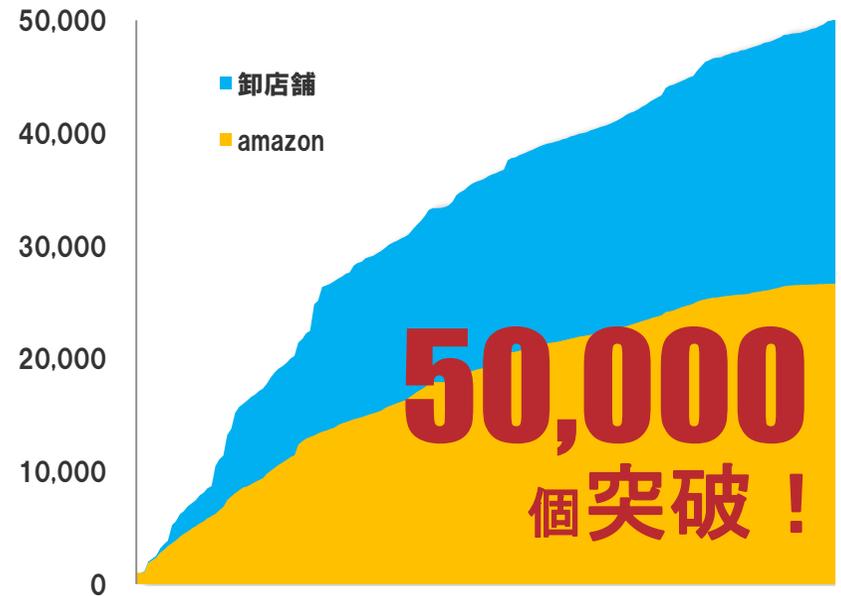
※写真は株式会社ロビットの新しいオフィス・工場です。

販売個数は堅調に増加 各種メディアでも多数紹介



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持分法適用関連会社です。
※ 『mornin'』 + 『mornin' plus』販売個数推移（週ベース累計）2020年1月末時点。



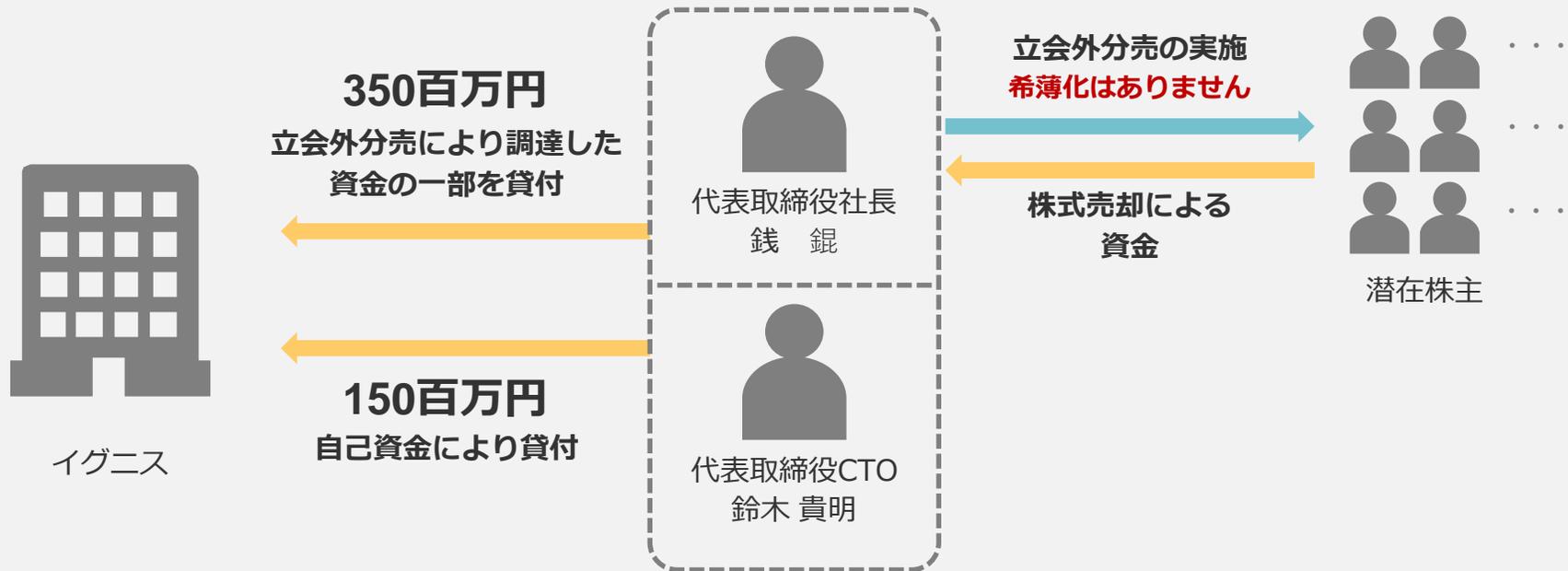
第三者割当増資により 総額約5億円の 資金調達を実施

※『TLUNCH』を運営する株式会社Mellowは持分法適用関連会社です。

その他、財務等

資金の借入について

当社代表取締役2名より、資金の借入を実施



【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、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)



「次のあたりまえを創る。何度でも」

04

**参考資料
(Appendix)**

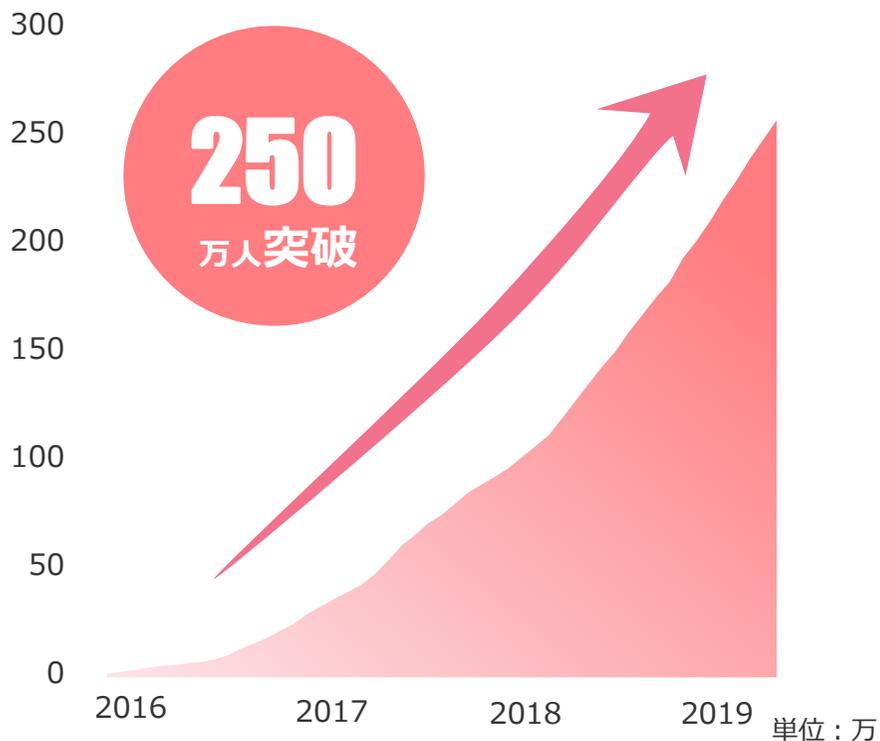
事業展開



マッチング『with』

ユーザー数と売上ランキングの推移

ユーザー数推移（累計）



売上ランキング推移



※『with』のユーザー数推移は2019年12月末時点。
 ※『with』の売上ランキング推移は2020年1月末時点。

出典：App Annie



INSPIX WORLD

『INSPIX LIVE』のアップデート版

豊富な機能



アバター機能



フレンド機能



特設ワールド

マルチデバイス対応



多彩な初期開発パートナー

CRIPTON
FUTURE MEDIA TECH.

MAPPA

EVILLINE
RECORDS



猫耳FM

INCS
toenter

「VRでの音楽ライブ体験+VRソーシャル機能」で進化する『INSPIX WORLD』が
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

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

特



スマホ対応
〔どこからでも
手軽に参加〕

特



ライブ感溢れる
リアルタイム性

特

同時接続数



53

万人突破

圧倒的な
接続上限数

独



優れた人財
〔エンジニア
プロデューサー〕

独

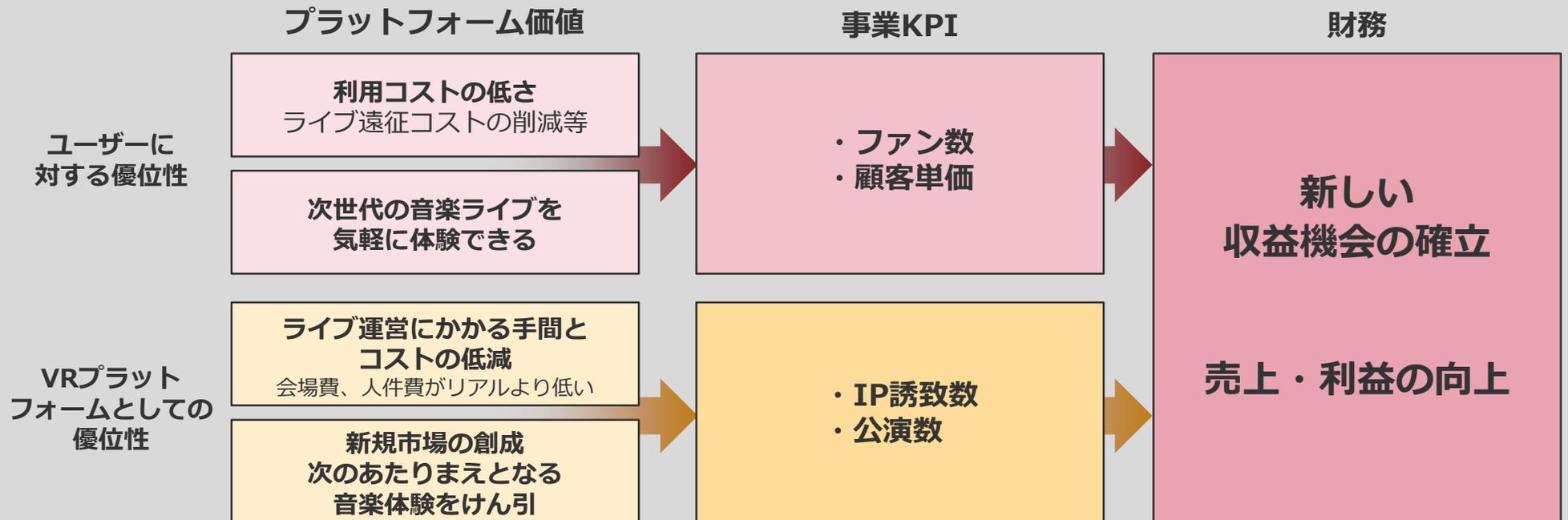


IP保有企業との
コネクション

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(エンターテインメント)市場で確固たる地位を確保

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』 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

企業価値の向上

成長のための投資継続

参加タレントの増加、
ユーザーの増加、売上の拡大

現在の企業価値

バーチャルライブプラットフォーム運営・IP展開



『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

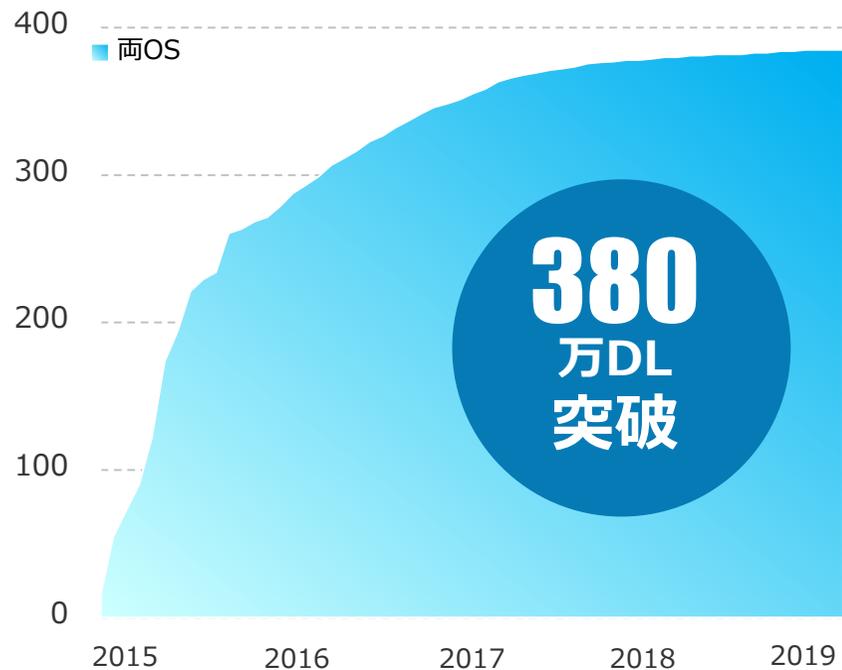
パルスは圧倒的な競争力を保有



ゲーム『ぼくとドラゴン』

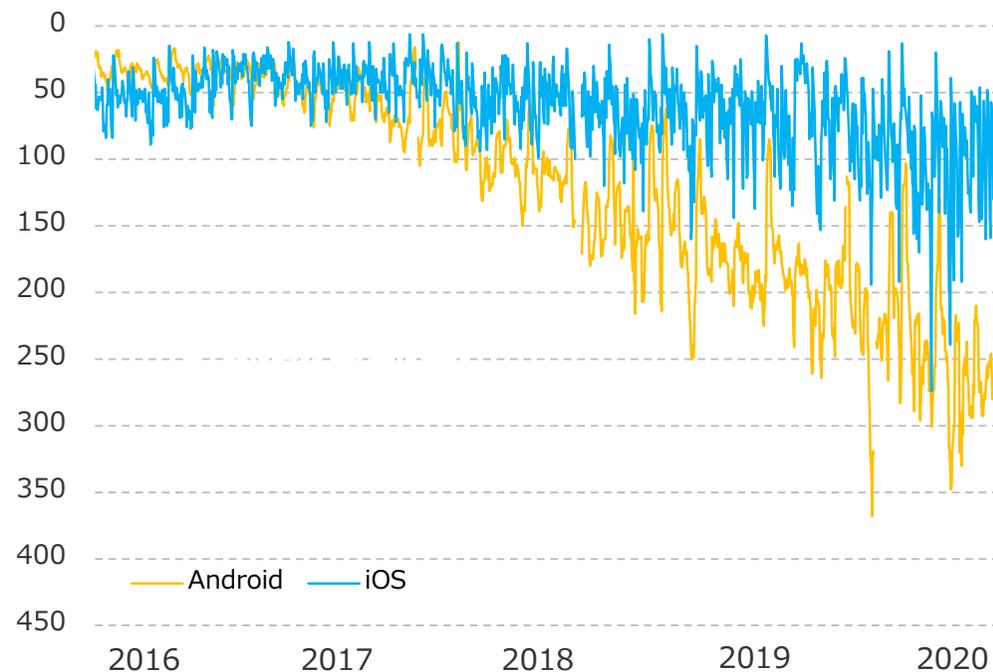
ダウンロード数と売上ランキングの推移

ダウンロード数推移（累計）



単位：万

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12月末時点。
 ※『ぼくドラ』の売上ランキング推移は2020年1月末時点。

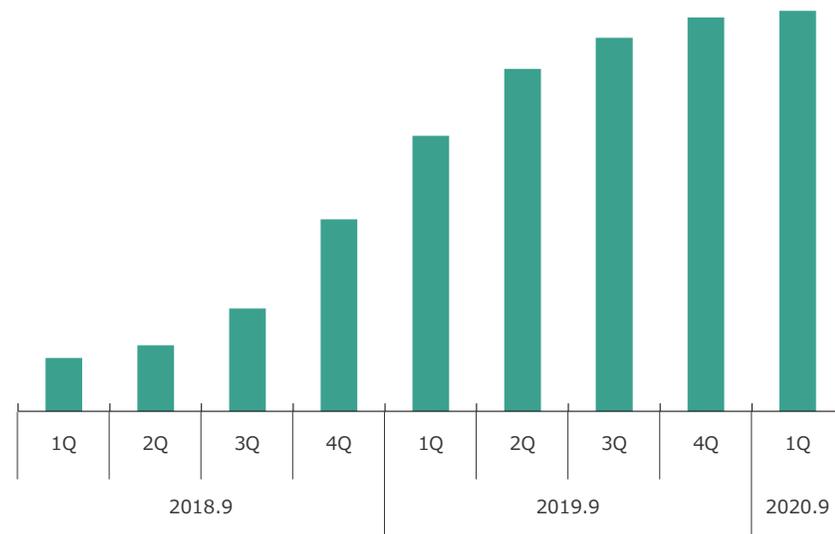
その他・医療機関向けSaaS

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。）

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

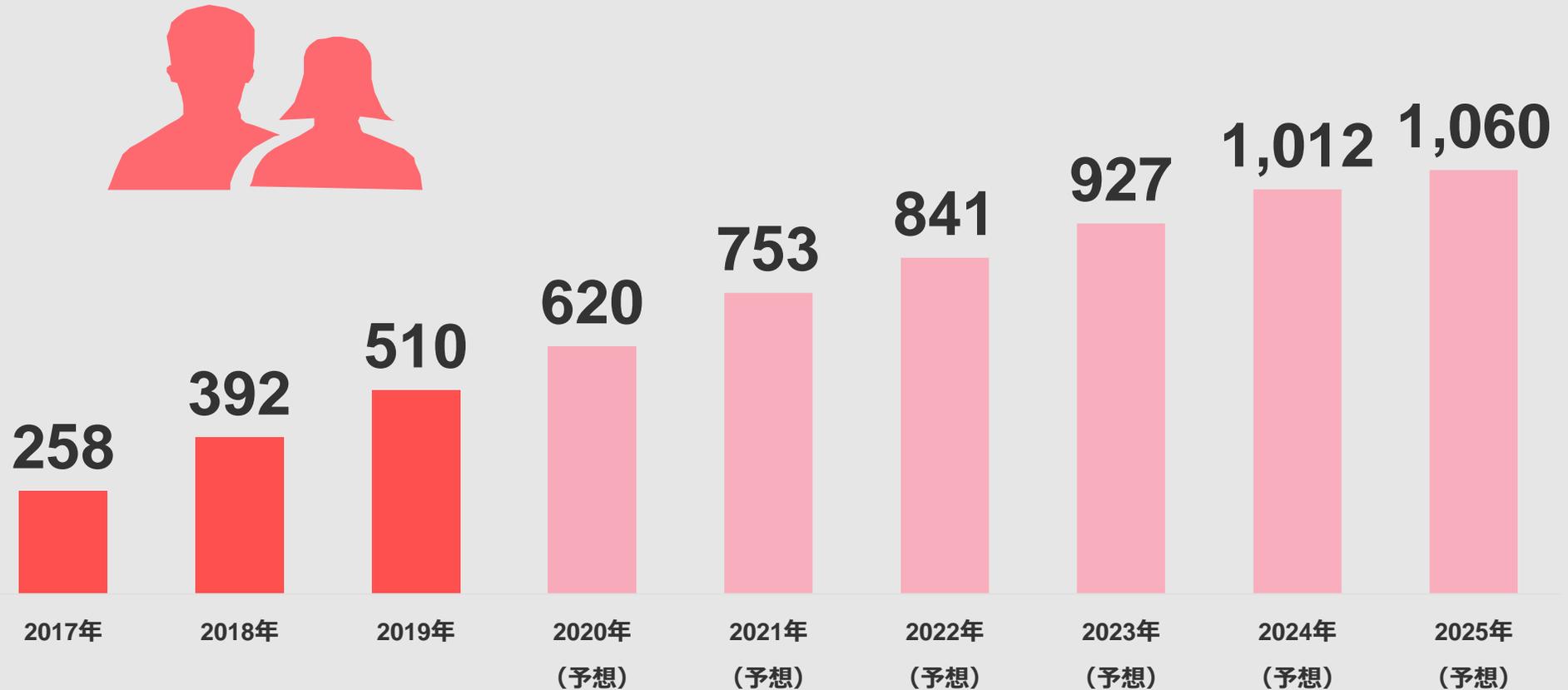


順天堂大学との共同研究に関する特許出願

各種マーケット情報

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

Copyright ©MatchingAgent, Inc. All Rights Reserved.

Copyright © IGNIS LTD. All Rights Reserved.

IGNIS

各種マーケット情報

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・エンタテインメント白書協会（ジャンル：音楽のみのライブ市場）

連結B/S (2017.9 ~ 2020.9.1Q)

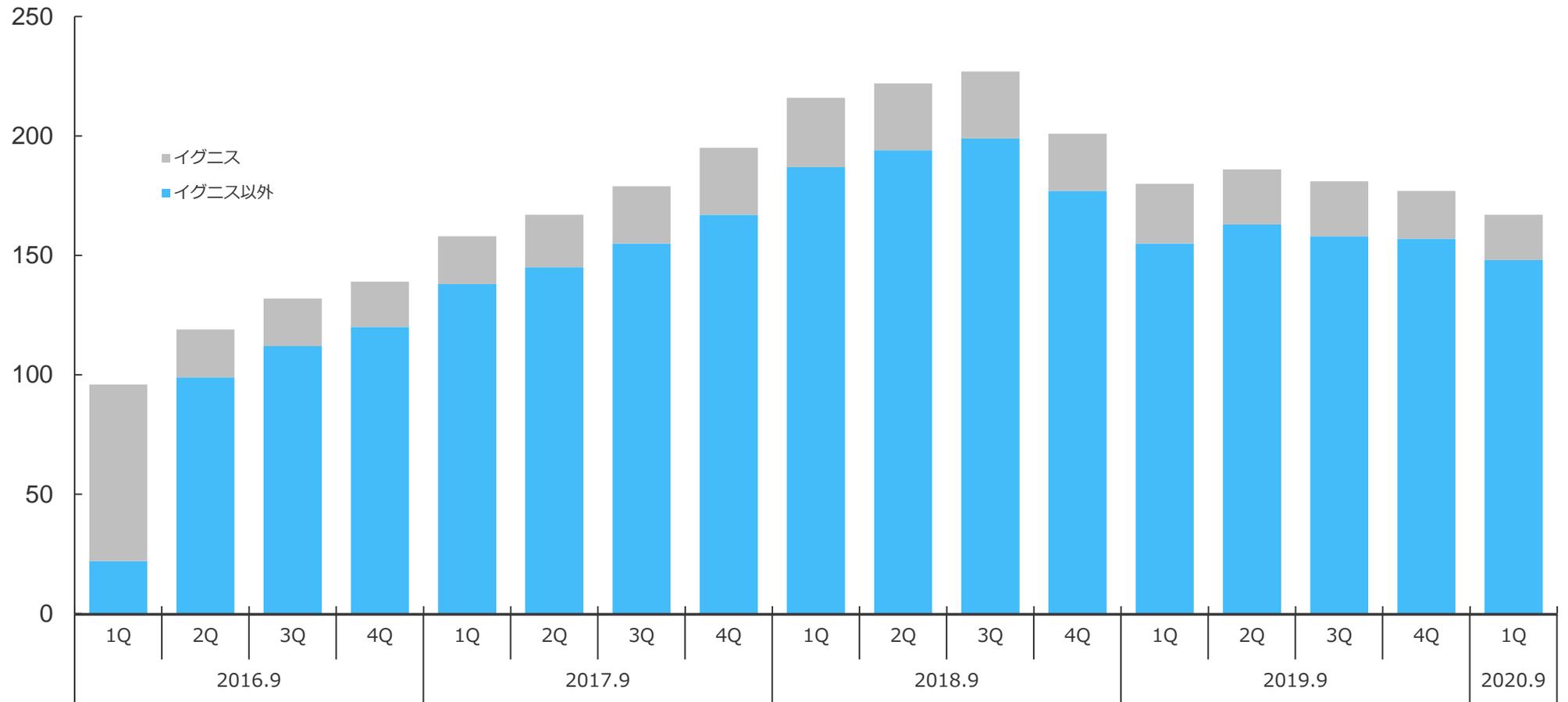
| (単位：百万円) | 2017.9 | 2018.9 | 2019.9 | 2020.9.1Q |
|----------|--------|--------|--------|--------------|
| 流動資産 | 4,736 | 1,901 | 1,715 | 2,069 |
| 固定資産 | 1,554 | 2,753 | 2,240 | 2,292 |
| 総資産 | 6,291 | 4,654 | 3,956 | 4,362 |
| 流動負債 | 1,395 | 1,825 | 1,309 | 1,464 |
| 固定負債 | 760 | 556 | 380 | 701 |
| 純資産 | 4,135 | 2,272 | 2,266 | 2,196 |
| 負債・純資産 | 6,291 | 4,654 | 3,956 | 4,362 |

連結P/L (会計期間 2017.9 ~ 2020.9.1Q)

(単位：百万円)

| | 2017.9 | | | | 2018.9 | | | | 2019.9 | | | | 2020.9 |
|------------------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|-------|-------|-------|--------------|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q |
| 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 | 1,496 |
| 営業利益 (損失△) | 148 | 47 | △71 | △40 | △247 | △419 | △284 | △1,581 | △340 | △174 | △208 | △21 | 65 |
| 営業利益率 | 10.5% | 3.3% | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 4.3% |
| 経常利益 (損失△) | 136 | 48 | △72 | △41 | △250 | △423 | △305 | △1,592 | △361 | △197 | △248 | △60 | 19 |
| 経常利益率 | 9.6% | 3.4% | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1.3% |
| 四半期純利益 (純損失△) | 67 | 24 | △81 | △46 | △233 | △622 | △228 | △1,567 | △416 | △38 | 95 | △272 | △71 |
| 純利益率 | 4.8% | 1.7% | - | - | - | - | - | - | - | - | 7.1% | - | - |

従業員数推移



※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