

IGNIS

2020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)

INDEX

01 / 決算概要

02 / 事業トピックス

03 / 参考資料 (Appendix)

01 / 決算概要

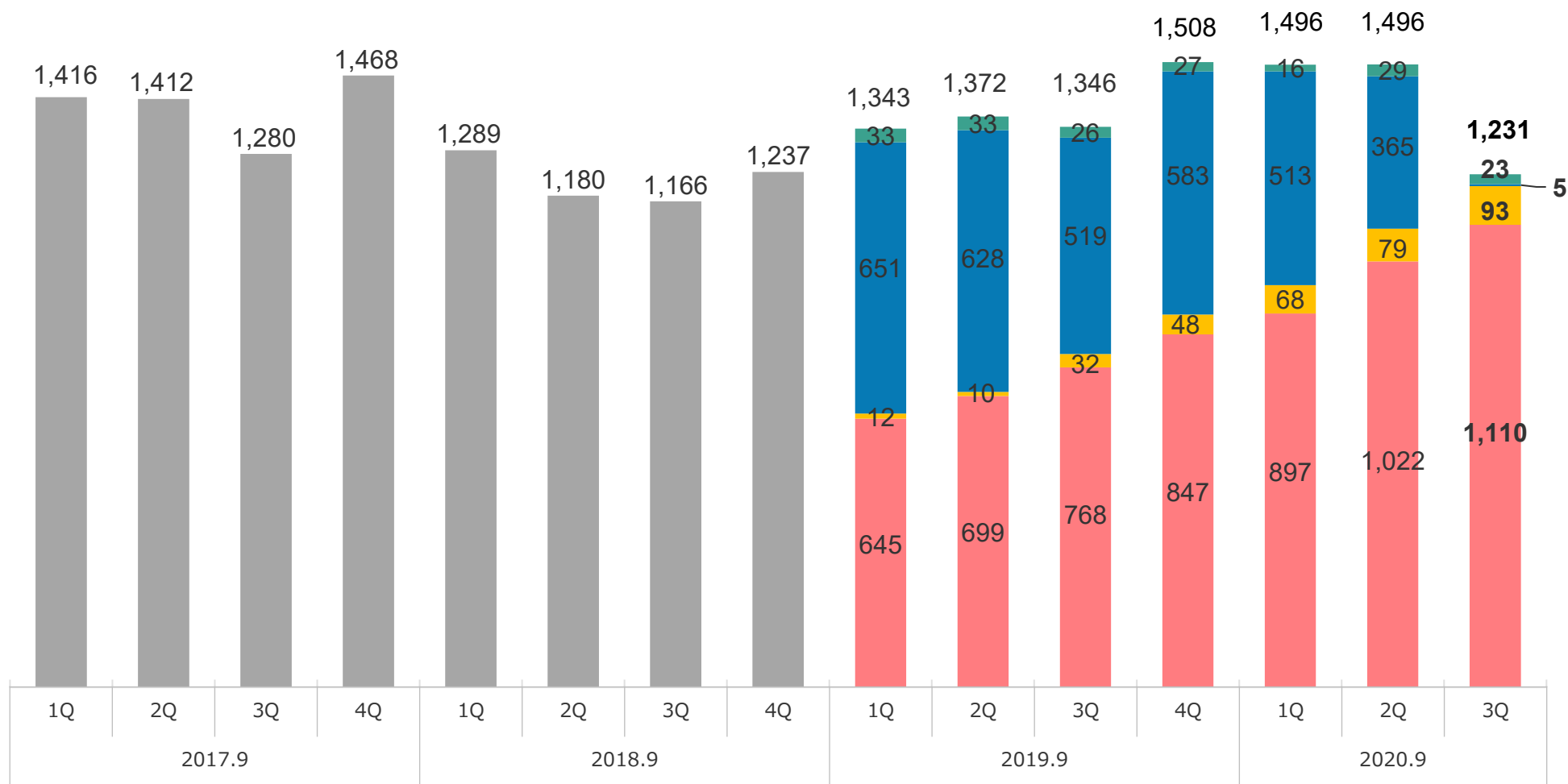
2020.9期3Q決算サマリー

連結業績	事業投資の影響で、利益減			
	売上高 :	4,224百万円	前年同四半期比 :	104.0%
	営業利益 :	△32百万円	前年同四半期 :	△723百万円
マッチング	『with』の売上・利益貢献大			
	売上高 :	3,030百万円	前年同四半期比 :	143.4%
	営業利益 :	906百万円	前年同四半期比 :	182.9%
エンターテック	『INSPIX WORLD』、他社IP準備等で事業投資加速中			
	売上高 :	241百万円	前年同四半期比 :	436.3%
	営業利益 :	△1,136百万円	前年同四半期 :	△945百万円
ゲーム	主カタイトルを譲渡し、3Q以降の売上貢献無			
	売上高 :	883百万円	前年同四半期比 :	49.1%
	営業利益 :	298百万円	前年同四半期比 :	264.9%
その他	HR Tech及び転職エージェントサービス等の売上計上、医療機関向けSaaSは着々と推進中			
	売上高 :	69百万円	前年同四半期比 :	73.8%
	営業利益 :	△100百万円	前年同四半期 :	△385百万円

連結売上高の推移（会計期間）

（単位：百万円）

■ その他 ■ ゲーム ■ エンターテック ■ マッチング

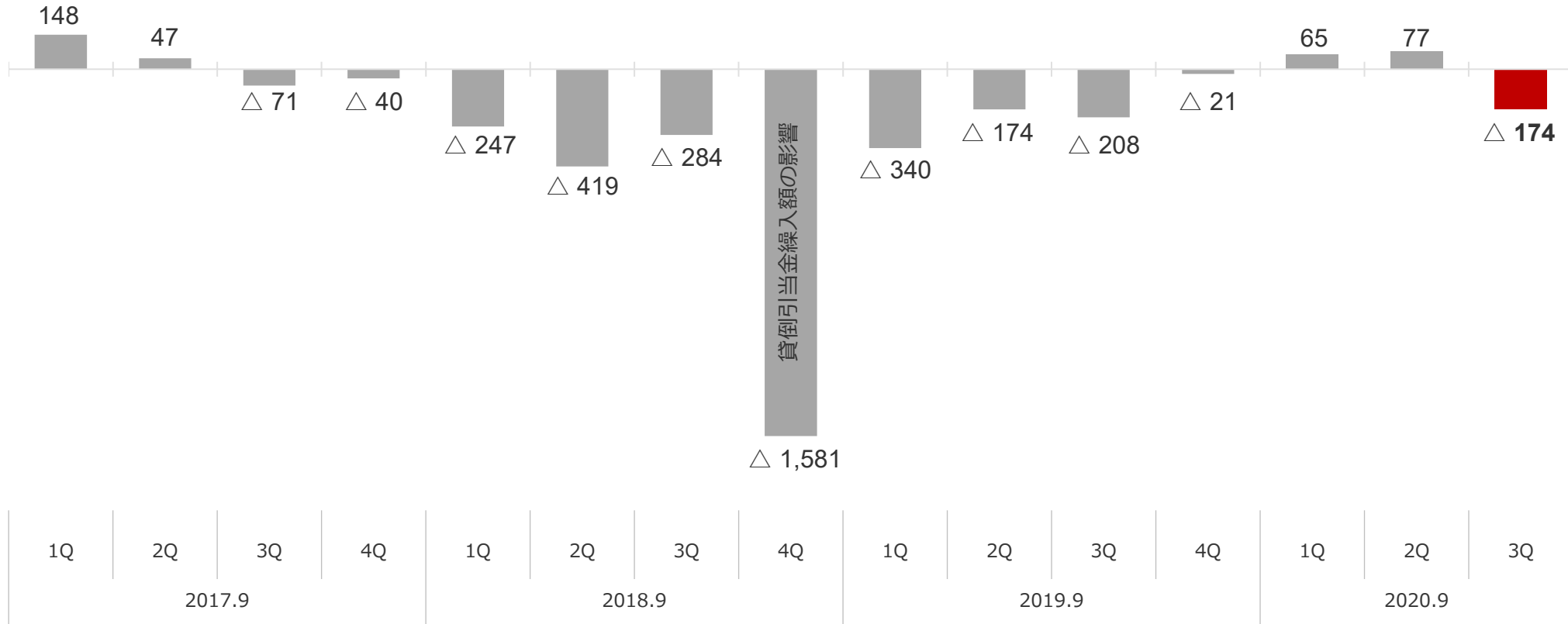


※2018.9月期以前は単一セグメントのため、現状のセグメント区分による数値はありません。

※2019.9月期の各セグメント数値は、監査法人による監査を受けていません。

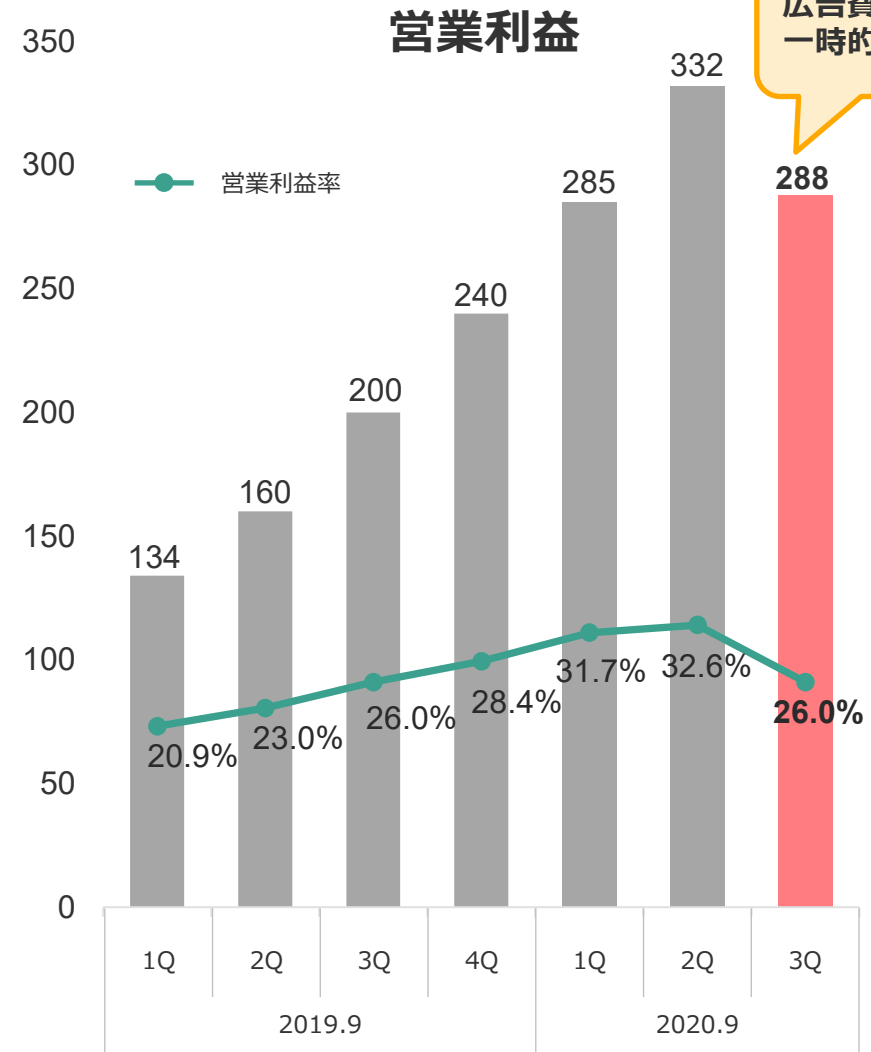
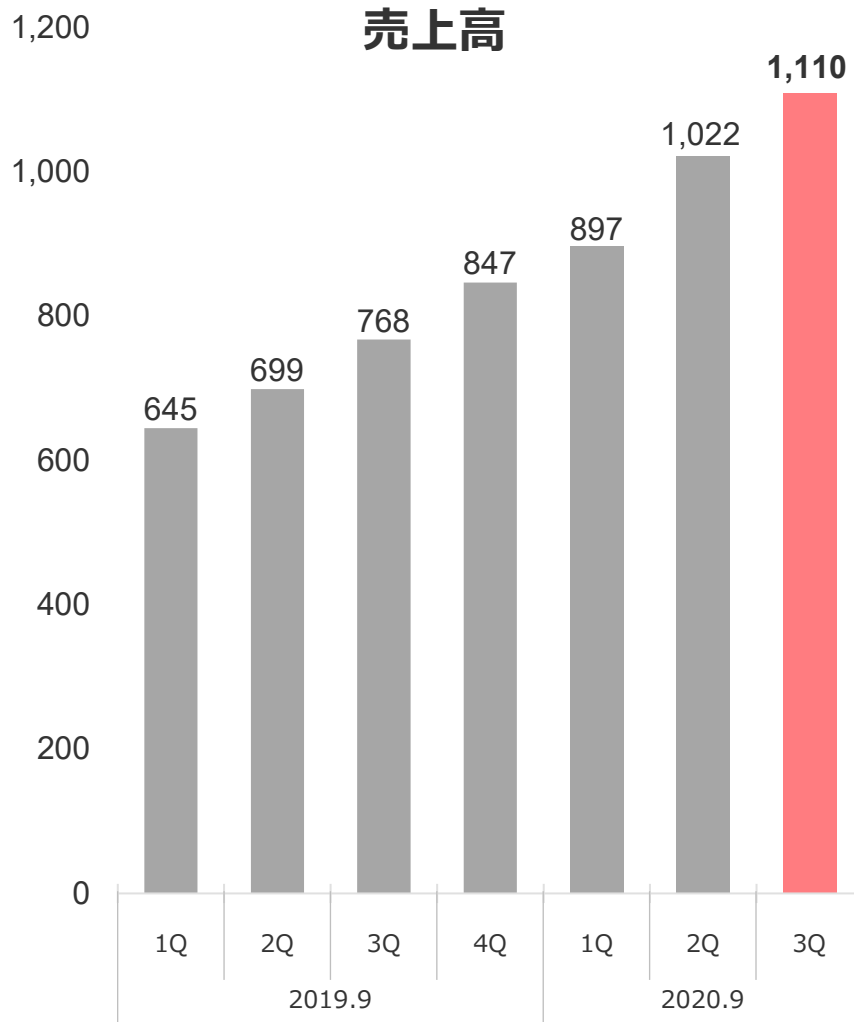
連結営業利益の推移（会計期間）

（単位：百万円）



マッチング 売上高・営業利益

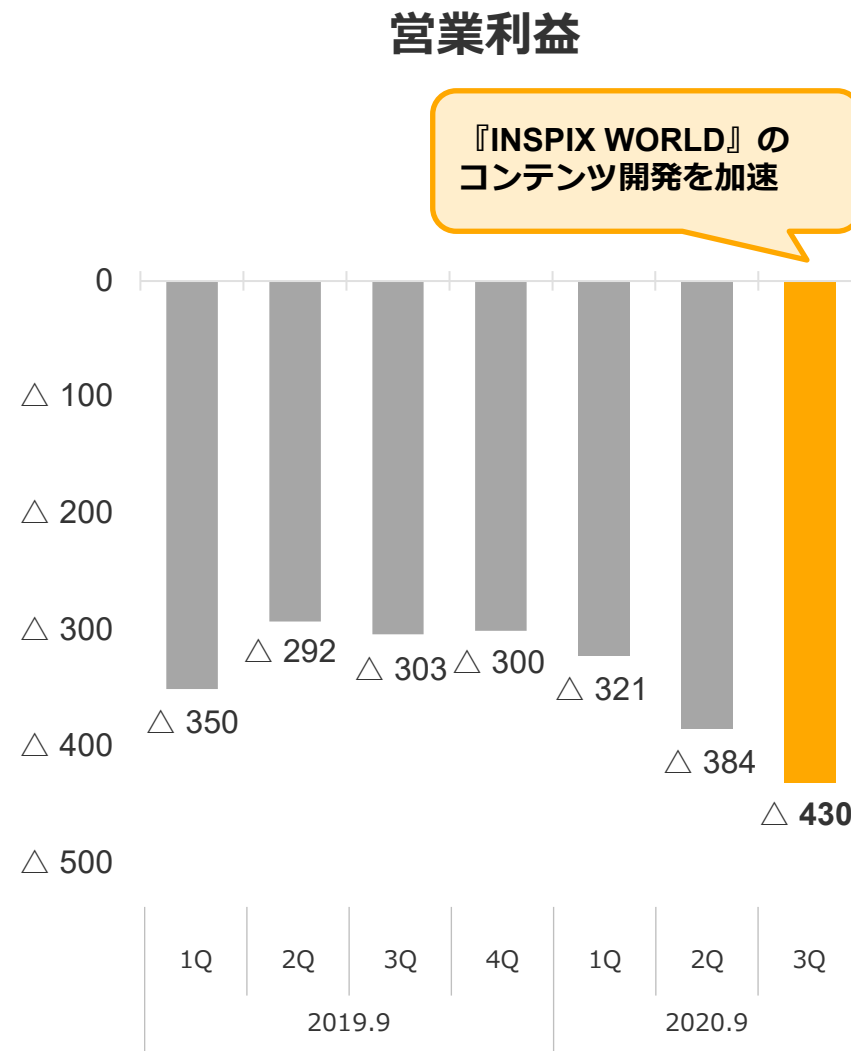
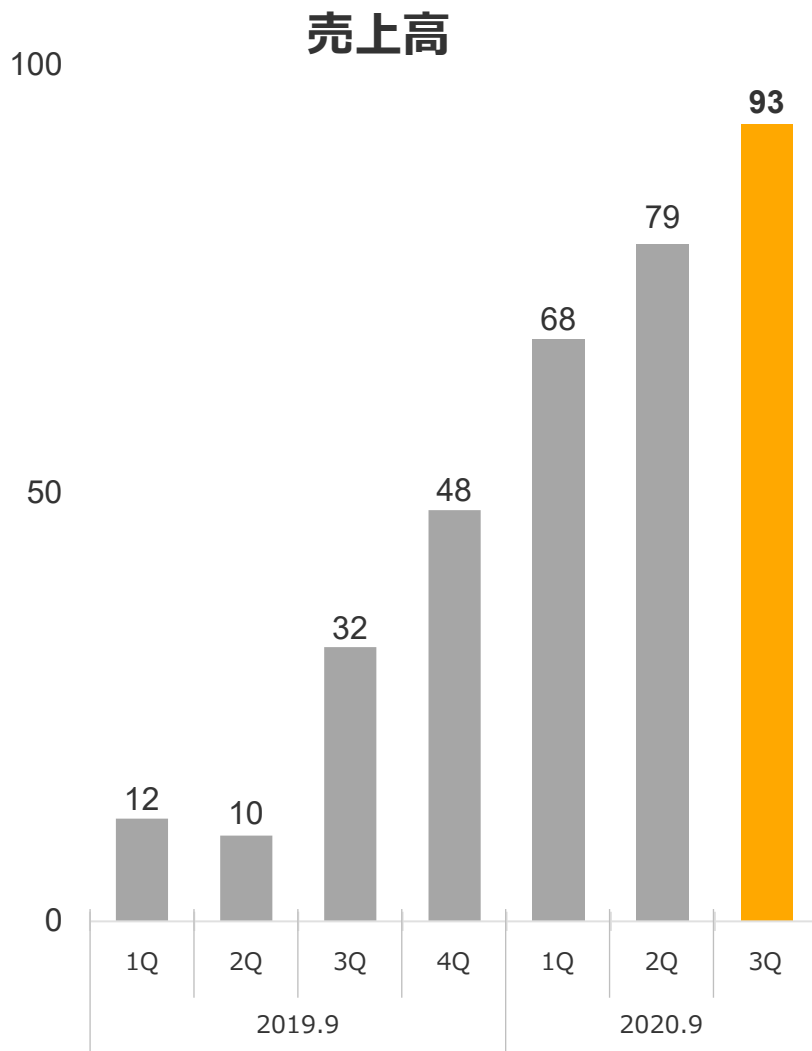
(単位：百万円)



※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)

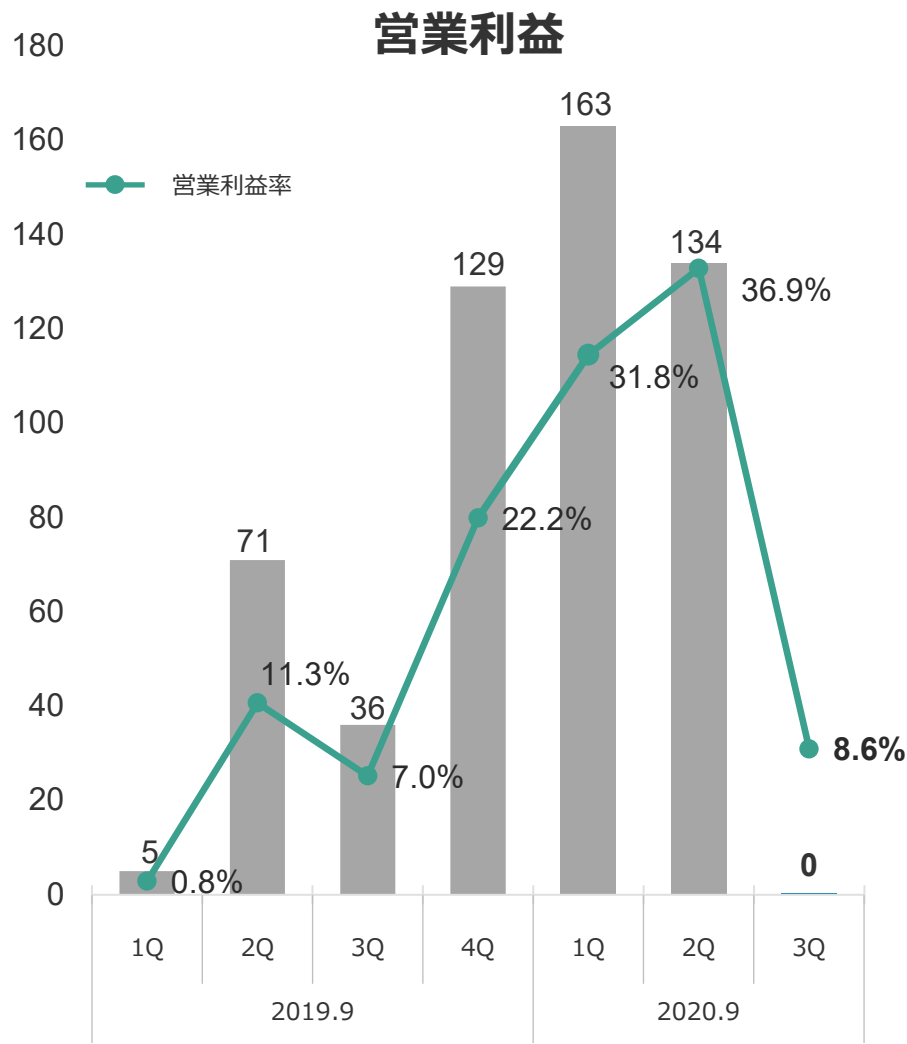
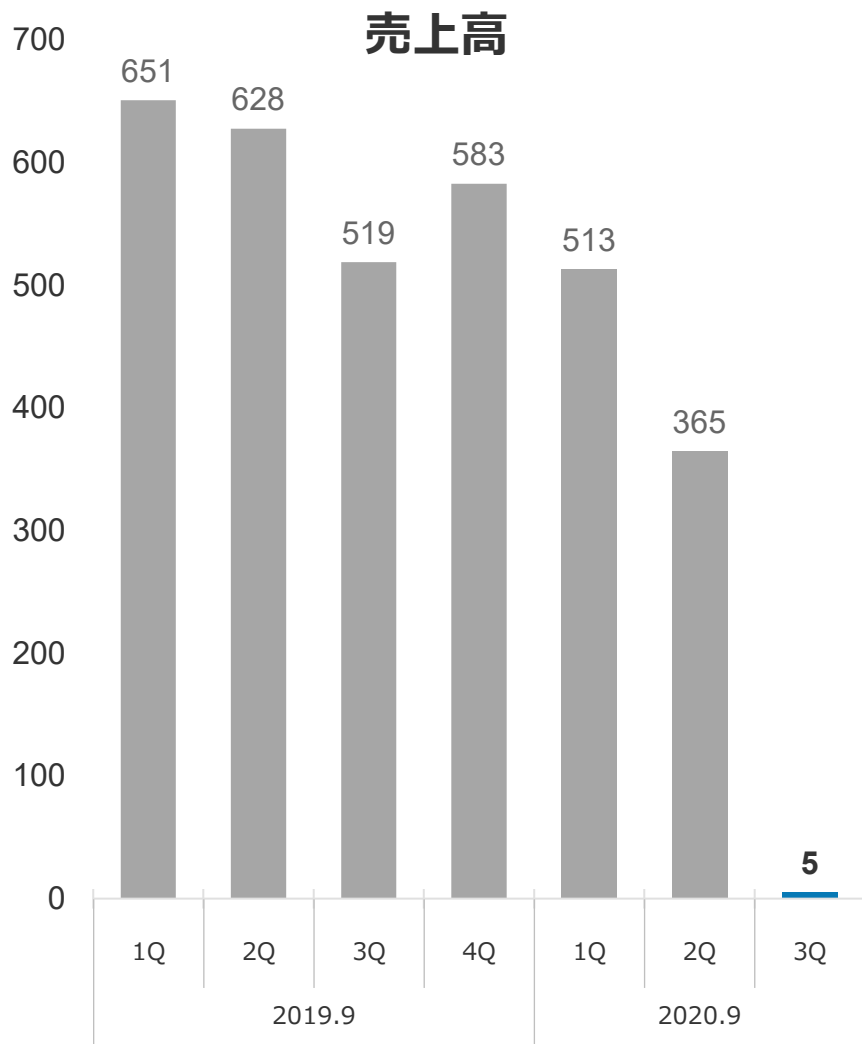


※2019.9月期の各四半期の売上高及び営業利益は、監査法人による監査を受けていません。

ゲーム 売上高・営業利益

(単位：百万円)

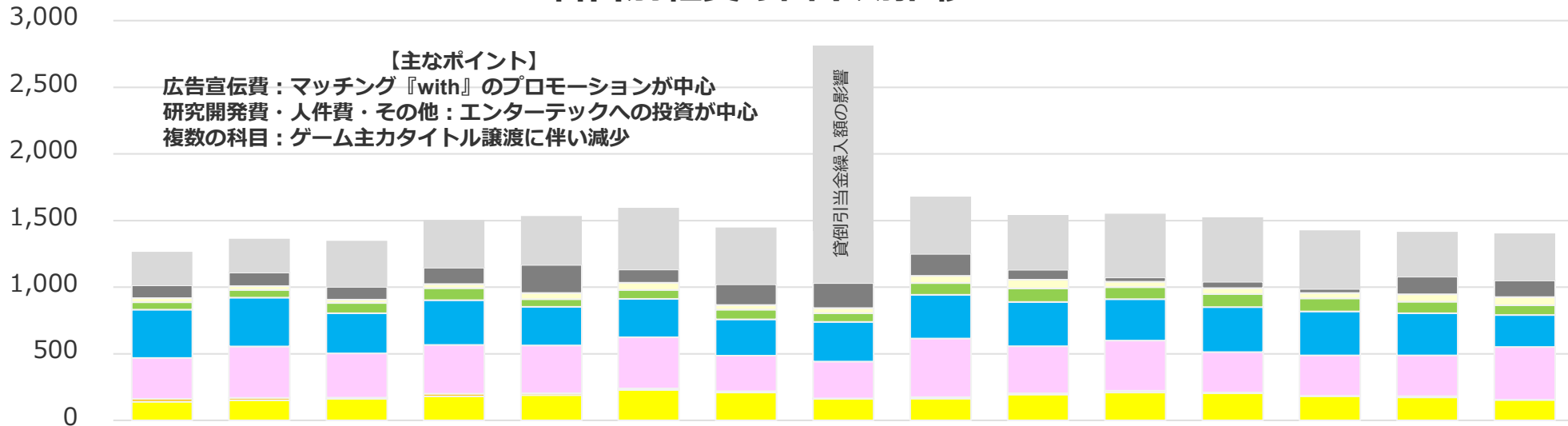
※2020年3月2日付で主カタイトル譲渡が完了したため、下半期以降はこれらタイトルの売上・営業利益は含みません



※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	2Q	3Q
■ その他 ※1	252	253	344	357	366	462	426	1,784	430	411	477	485	440	336	352
■ 研究開発費	95	101	97	124	212	101	155	188	166	74	33	48	30	133	125
■ 支払報酬	31	29	25	30	46	52	35	37	53	65	41	43	42	55	63
■ 地代家賃等 ※2	55	58	77	91	58	68	73	65	89	103	90	99	98	86	72
■ PF手数料 ※3	364	367	301	336	289	288	272	298	327	331	310	338	329	318	240
■ 広告宣伝費	307	385	332	367	359	383	267	277	441	353	378	302	303	305	396
■ 採用費	20	17	10	18	14	12	10	3	10	9	13	7	2	9	2
■ 人件費	141	152	161	181	190	229	209	162	164	195	209	203	183	173	153

※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 2019.10~2020.6)

(単位：百万円)

	2019.9 3Q累計 10~6月	売上高構成比 及び利益率	2020.9 3Q累計 10~6月	売上高構成比 及び利益率	前年同期比	2020.9 通期計画 (修正計画)
売上高	4,062	100.0%	4,224	100.0%	104.0%	5,000
マッチング	2,113	52.0%	3,030	71.7%	143.4%	
エンターテック	55	1.4%	241	5.7%	436.3%	
ゲーム	1,800	44.3%	883	20.9%	49.1%	
その他	93	2.3%	69	1.6%	73.8%	
営業利益 (損失△)	△723	-	△32	-	-	
マッチング	495	23.4%	906	29.9%	182.9%	
エンターテック	△945	-	△1,136	-	-	
ゲーム	112	6.3%	298	33.8%	264.9%	
その他	△385	-	△100	-	-	
営業外損益 (損失△)	△84	-	△252	-	-	
経常利益 (損失△)	△807	-	△284	-	-	
特別損益 (損失△)	893		59		6.6%	
税引前四半期純利益 (純損失△)	86		△225		-	
法人税等	448		372		83.1%	
四半期純利益 (純損失△)	△358	-	△598	-	-	

※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。当第3四半期にロビット発行の新株予約権を引き受けたことにより、影響力が高まったことから、債務超過額の全額を取り込んだため、持分法による投資損失が198百万円に増加しています。

※特別利益は主に株式会社Mellowの増資に伴う持分変動利益192百万円、関係会社株式売却益34百万円、特別損失は主に投資有価証券評価損150百万円を計上しています。

※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。

連結P/L (会計期間)

(単位：百万円)

	2019.9 3Q会計 4~6月	売上高構成比 及び利益率	2020.9 2Q会計 1~3月	売上高構成比 及び利益率	2020.9 3Q会計 4~6月	売上高構成比 及び利益率	前年同期比	前四半期比
売上高	1,346	100.0%	1,496	100.0%	1,231	100.0%	91.5%	82.3%
マッチング	768	57.1%	1,022	68.3%	1,110	90.1%	144.5%	108.6%
エンターテック	32	2.4%	79	5.3%	93	7.6%	290.8%	117.3%
ゲーム	519	38.6%	365	24.4%	5	0.4%	1.0%	1.4%
その他	26	2.0%	29	2.0%	23	1.9%	87.6%	78.7%
営業利益 (損失△)	△208	-	77	5.2%	△174	-	-	-
マッチング	200	26.0%	332	32.6%	288	26.0%	144.2%	86.6%
エンターテック	△303	-	△384	-	△430	-	-	-
ゲーム	36	7.0%	134	36.9%	0.4	8.6%	1.2%	0.3%
その他	△141	-	△5	-	△33	-	-	-
営業外損益 (損失△)	△39		△50		△155		-	-
経常利益 (損失△)	△248	-	26	1.8%	△330	-	-	-
特別損益 (損失△)	569		68		△8		-	-
税引前四半期純利益 (純損失△)	321		94		△338		-	-
法人税等	225		198		83		37.2%	42.1%
四半期純利益 (純損失△)	95	-	△104	-	△422	-	-	-

02

事業トピックス

主な事業の取り組み・状況

マッチング

- ・ 『with』 広告予算を増やしさらに成長加速

エンターテック

- ・ 『初音ミク』 VRライブ準備中
- ・ 『INSPIX WORLD』 開発中
- ・ その他他社IP VRライブ開発中

ゲーム

- ・ 主カタイトル譲渡と新規開発凍結
(2Q時点で完了)

新型コロナウイルス感染症拡大の影響

主な事業への影響

従業員及び関係者の安全確保を目的に引き続き従業員の在宅勤務推奨中

マッチング

- ・事業KPIに大きな変化無し
⇒アクティブユーザー数等の数値は順調に推移
⇒事業進捗・業績影響は軽微

エンターテック

- 【IP関連】
 - ・新型コロナウイルスの影響がもっとも大きい部門
⇒感染再拡大によりオフラインイベント延期・中止多数
⇒今期業績への影響は微減だが、内部目標としていた成長スピードの実現は難しい状況
- 【プラットフォーム関連】
 - ⇒在宅勤務の場合『INSPIX WORLD』の開発で生産性が低下する工程があることを認識

その他

- ・医療機関向けSaaS『FOREST』導入先の事業成長が鈍化したものの、規制緩和等により、オンライン診療利用患者様数は増加

注) あくまで現時点における状況です。

事態の収束時期など不確定要素が多いため、今後、事業・業績への影響がある場合は速やかにお知らせします。



マッチング

『with』

順調に拡大中

6月末現在
320 万人
突破
前年同期比
+ **162** %



独自機能の追加

with

婚活・恋活マッチングアプリ



マッチング

NEW

『with』

下半期も新機能投下

会う前でも気軽に話せる



with 通話



アプリ内で音声
・ビデオ通話が楽しめる
「with 通話β版」を実装
(2020年7月14日)



STEP 1



STEP 2

Tencent社の
テンセントクラウドの
技術提供を受け実現

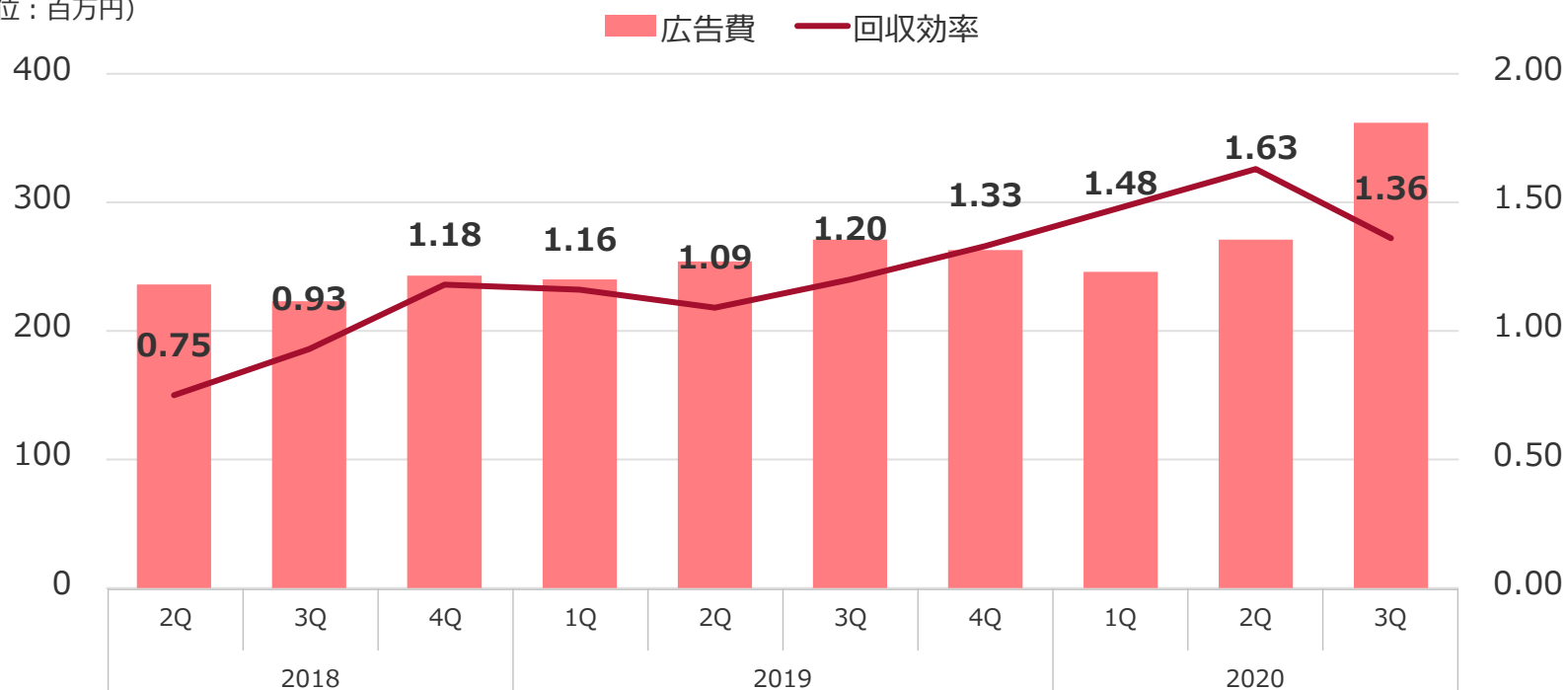


マッチング

『with』

従来よりも多く広告費を投下するも高い利益水準を維持

(単位：百万円)



十分な利益を確保できる回収効率を基準値(= 1)と設定。上記グラフの水準で広告費を投下しても回収効率が基準値を下回らない運用に成功している。※通常広告費が多ければ多いほど回収効率は悪化しやすい。

さらに、昨年から内部KPIが改善し基準値を大きく上回る回収効率となっている。

過剰に回収効率がいい状態は、自らの成長速度にブレーキをかけているのに等しく適切ではないため広告予算増枠。

エンターテック

バーチャルライブプラットフォーム・IP

VRライブ開催準備中「初音ミク PROJECT G」

初音ミク
HATSUNE MIKU

X

INSPIX
WORLD

※具体的な内容につきましては、随時版元様の公式SNS等からご案内します。

※具体的な内容につきましては、版元様の公式SNS等から順次ご案内します。

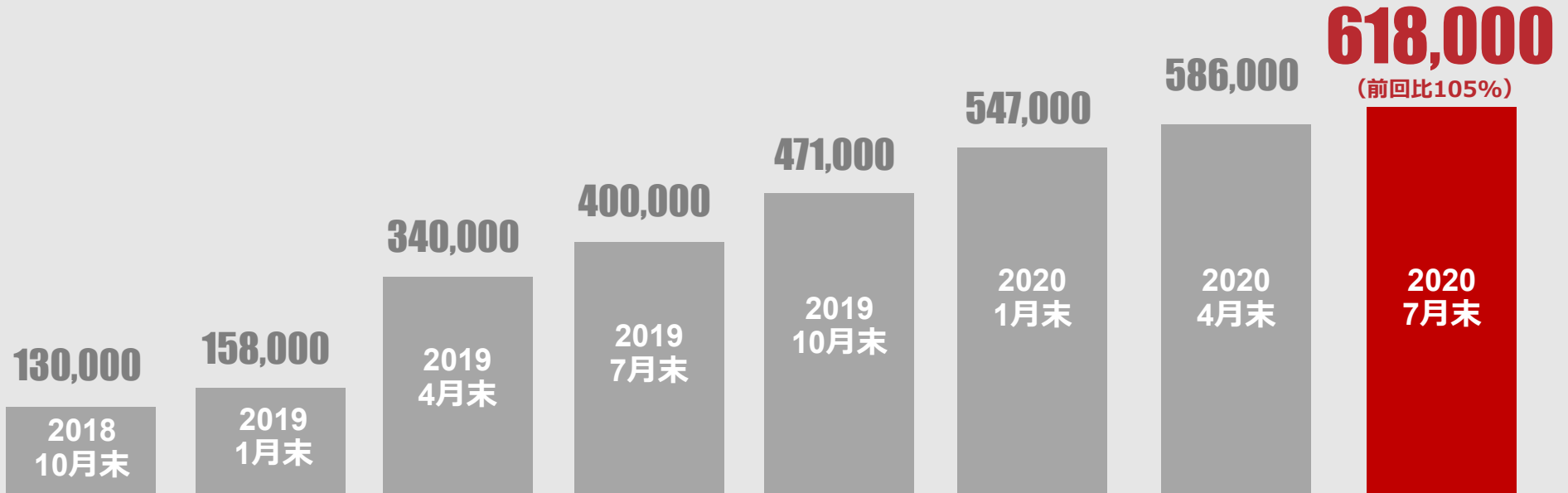
※当社からの情報発信は行わない方針です。

※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。

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※



新型コロナウイルスの影響で成長鈍化

※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7月末時点のものです。

エンターテック

ライブ特化型仮想空間SNS

『INSPIX WORLD』 鋭意開発中

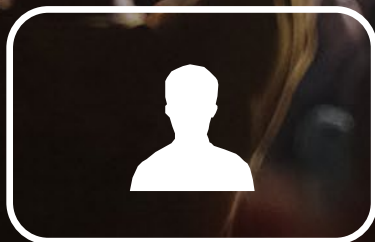


新型コロナウイルスの影響によりやや開発進捗は鈍化
一方、仮想空間プラットフォームを取り巻く環境が
大きく変化しておりポジティブに戦略を変化させています

その他

新プロジェクト オンライン接近イベントシステム『PH』（仮）

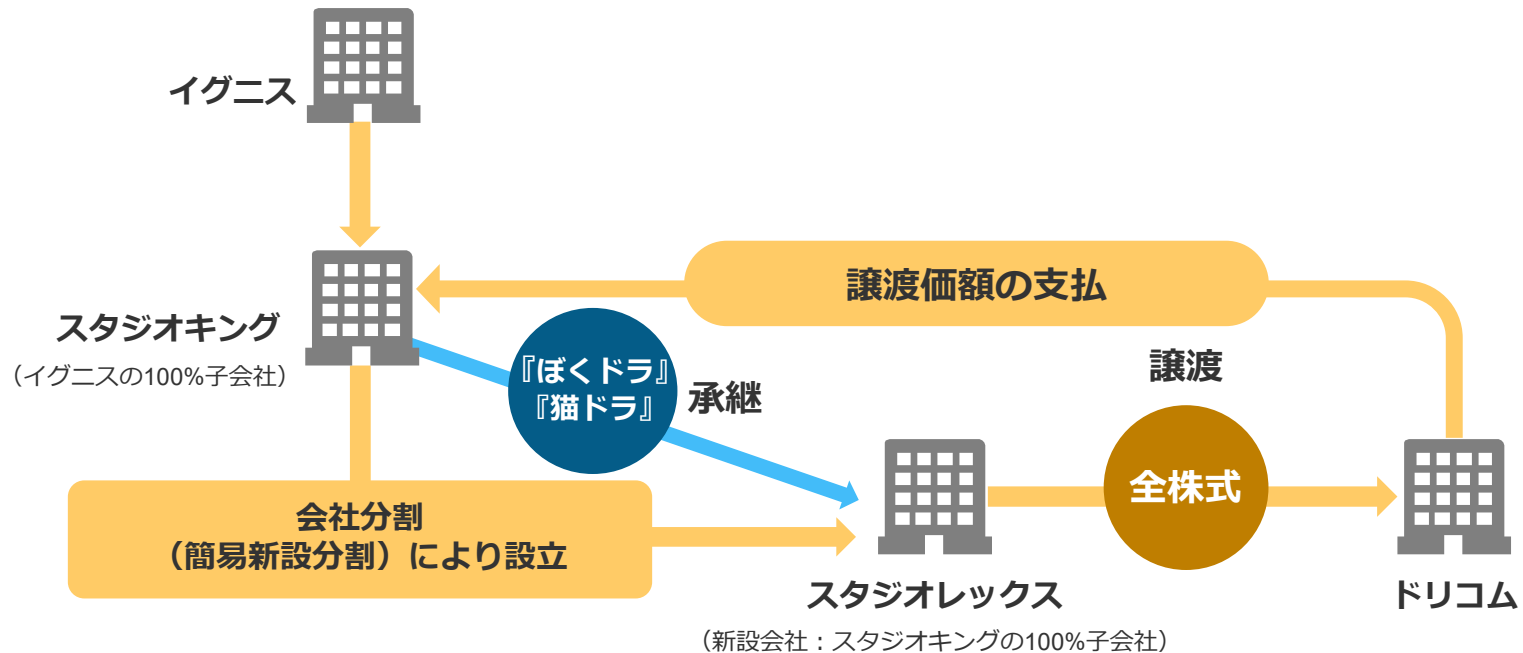
新型コロナウイルスの影響によりやや開発遅延が発生



『INSPIX』運営で培ったノウハウを最大限活用

ゲーム

ゲーム事業（『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』）の譲渡完了



事業譲渡
完了

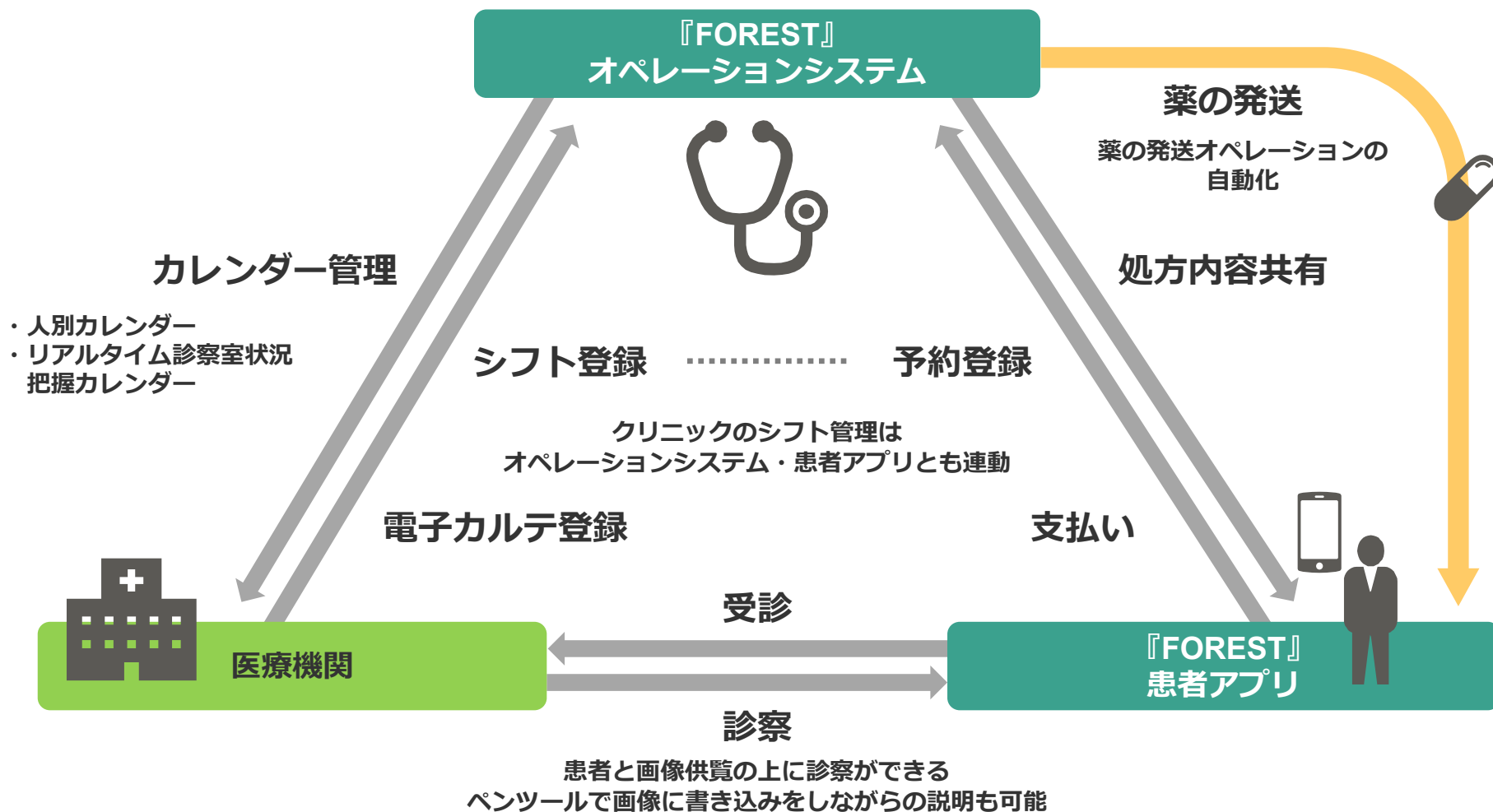
- ・ 2020年3月2日完了
- ・ 3Q以降、2タイトルからの売上は計上されません

事業
譲渡背景

- ・ 事業の選択と集中のため
- ・ 今後より成長性のある分野に経営資源を集中させるため

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』

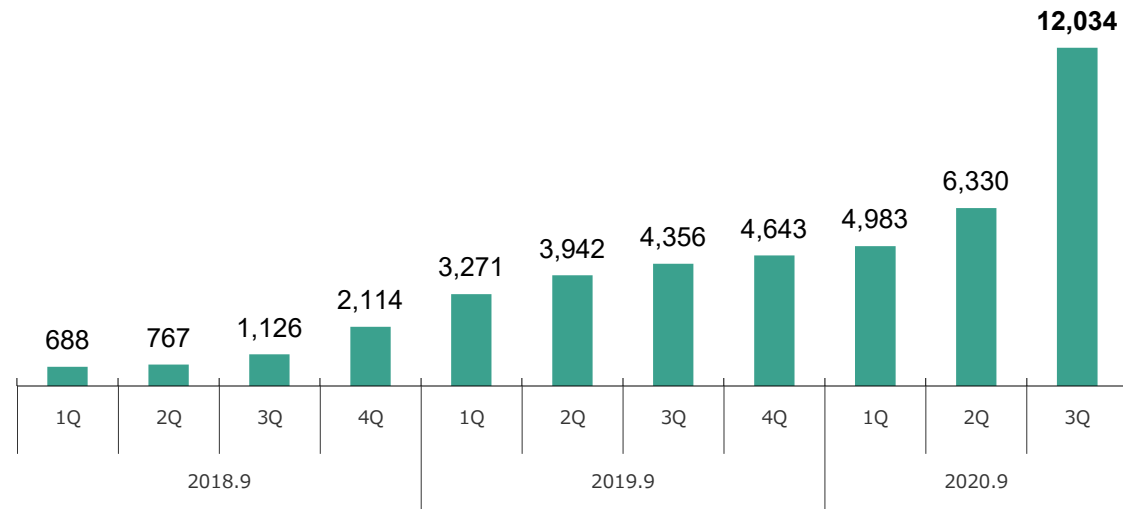


その他・医療機関向けSaaS

オンライン診療対応の医療機関向けSaaS

『FOREST』急成長

『FOREST』内のオンライン診療システム
利用患者様数の推移（四半期ベース）



初診からのオンライン診療が2020年4月に解禁

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



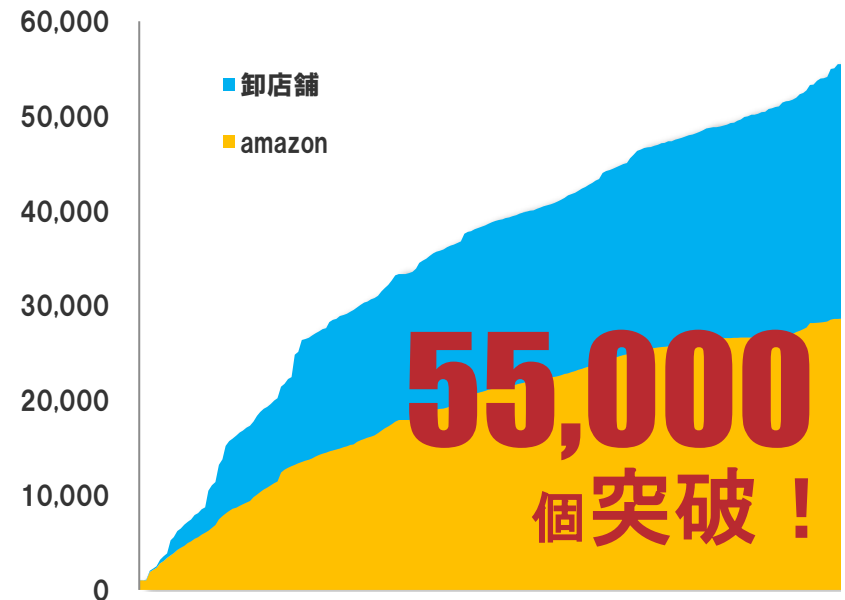
※写真は株式会社ロビットのオフィス・工場です。

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6月末時点。



コンセプトアップデートにより名称変更

『TLUNCH』



『SHOP STOP』



なんでもない場所を、うれしい場所に。

『SHOP STOP』構想の詳細は、Mellow社のHPをご参照ください。

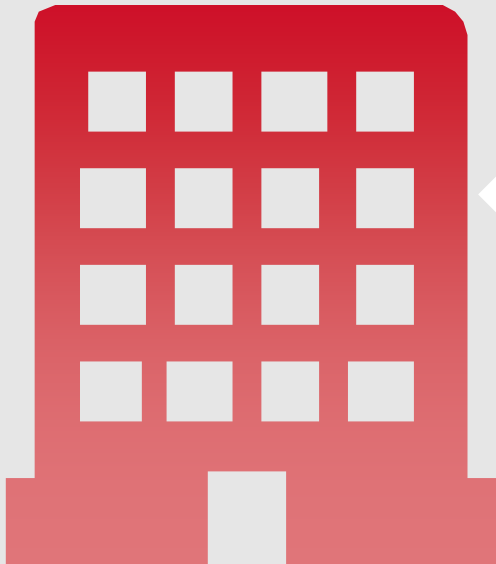
※ 『SHOP STOP』を運営する株式会社Mellowは持分法適用関連会社です。

その他 財務等

グループ組織再編

連結子会社6社をイグニス本体へ吸収合併（2020年10月予定）
業務効率化と人材及び経営資源の集約化

IGNIS



存続会社



株式会社 IGNIS APPS



株式会社 スタジオキング



ALTR THINK 株式会社



株式会社 イグニスメディカルケアソリューションズ



株式会社 ラップランド



株式会社 アイシー

吸収する連結子会社（消滅会社）

今後の資金調達に関する方針、財務戦略等

- ・ マatching事業を中心に財務体質を改善

- ・ 2020年は既存のファイナンススキーム（ドイツ銀行割当新株予約権）を除き、新たに希釈化を生じさせるスキームを組まない

3Q決算発表まとめ

当期業績

- マッチング事業の成長加速
- エンターテック事業の投資加速

今後の 注目ポイント

- 『初音ミク PROJECT G』
- 『INSPIX WORLD』のライアンス・開発進捗
- 各種IPによるVRライブ実施
- オンライン接近イベントシステム『PH』
- 医療機関向けSaaS『FOREST』

その他

- 新型コロナウイルス感染症拡大による
今期の事業・業績影響は軽微であるが、長期化することで
どのような影響が出るかを明確に認識

今後の主な事業のシナリオ

	第1段階	第2段階	第3段階
マッチング	<p>広告投資増枠で更に成長加速</p> <p>営業利益 1.0~1.5億円/月</p>	<p>広告投資増枠を維持しながらも利益率が上昇</p> <p>営業利益 1.5億円~/月</p>	<p>売上高・営業利益ともに成長率を高水準で維持</p> <p>営業利益 2.0億円~/月</p>
エンターテック プラットフォーム	<p>連結全体利益を考慮しつつ最大限投資すべきフェーズ</p> <p>営業利益 赤字継続</p>	<p>参画パートナーの拡大を推進</p> <p>営業利益 赤字継続</p>	<p>INSPIX WORLDローンチによりマネタイズ開始</p> <p>営業利益 赤字幅縮小</p>
その他 医療機関向けSaaS	<p>『FOREST』利用患者数急増中</p> <p>営業利益 赤字縮小</p>	<p>導入医療機関の事業成長</p> <p>営業利益 赤字縮小</p>	<p>債権回収見込みがたつ</p> <p>営業利益 黒字化</p>

具体的な事業シナリオは2020/9期末決算時に2021/9期業績予想とともに公開予定



「次のあたりまえを創る。何度でも」

03

**参考資料
(Appendix)**

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、2020年9月期1Q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 適性検査クラウド『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いたしました。

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。(2020年3月2日)

その他

転職エージェントサービス、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。

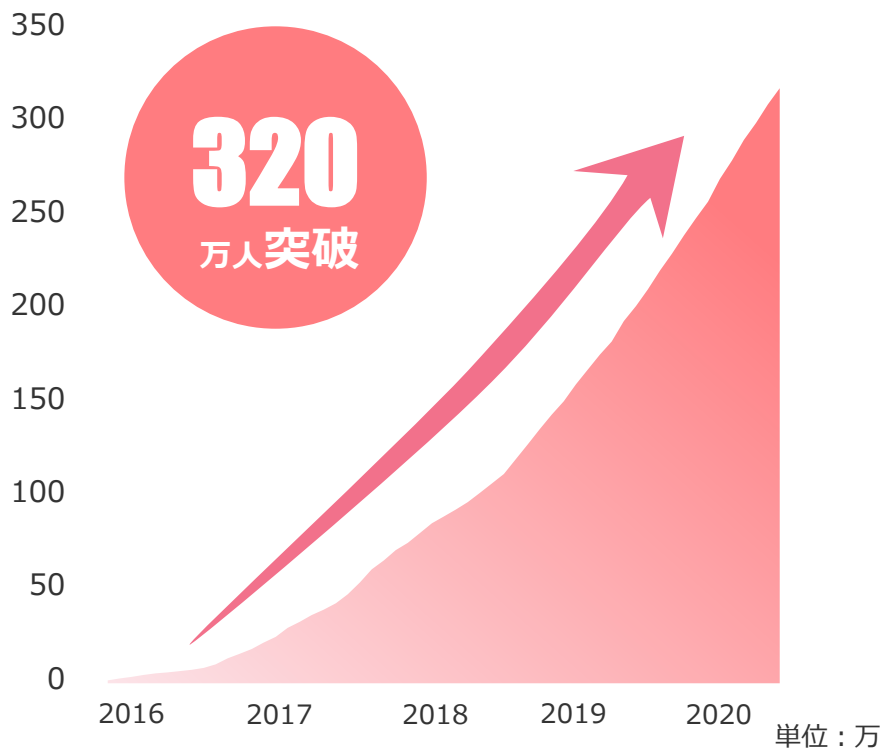
事業展開



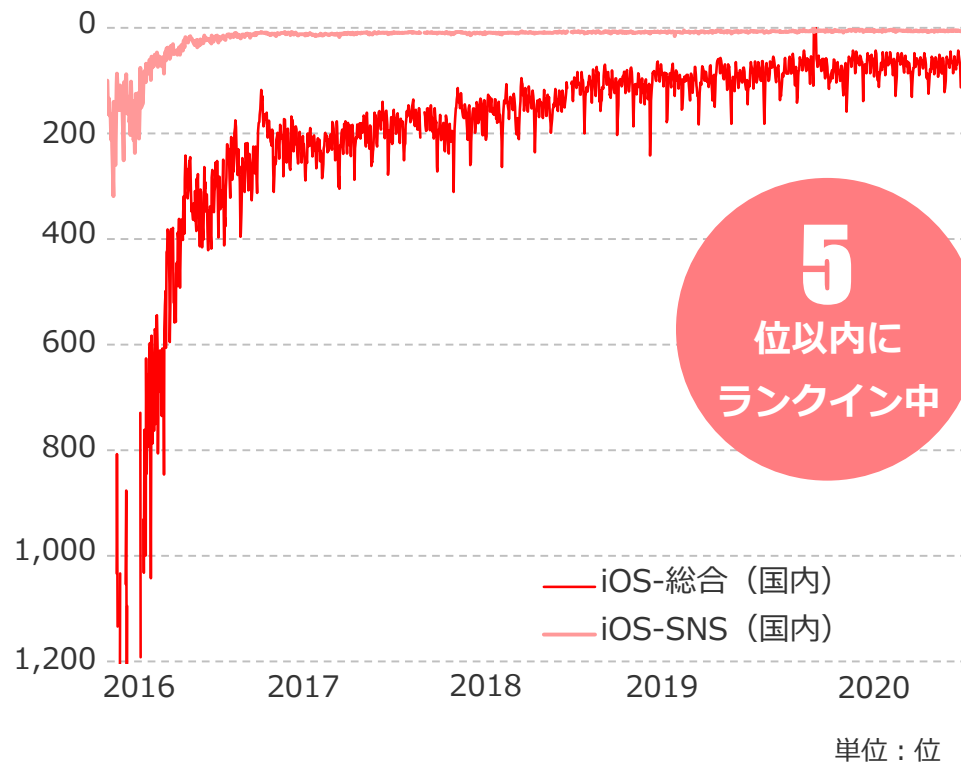
マッチング『with』

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



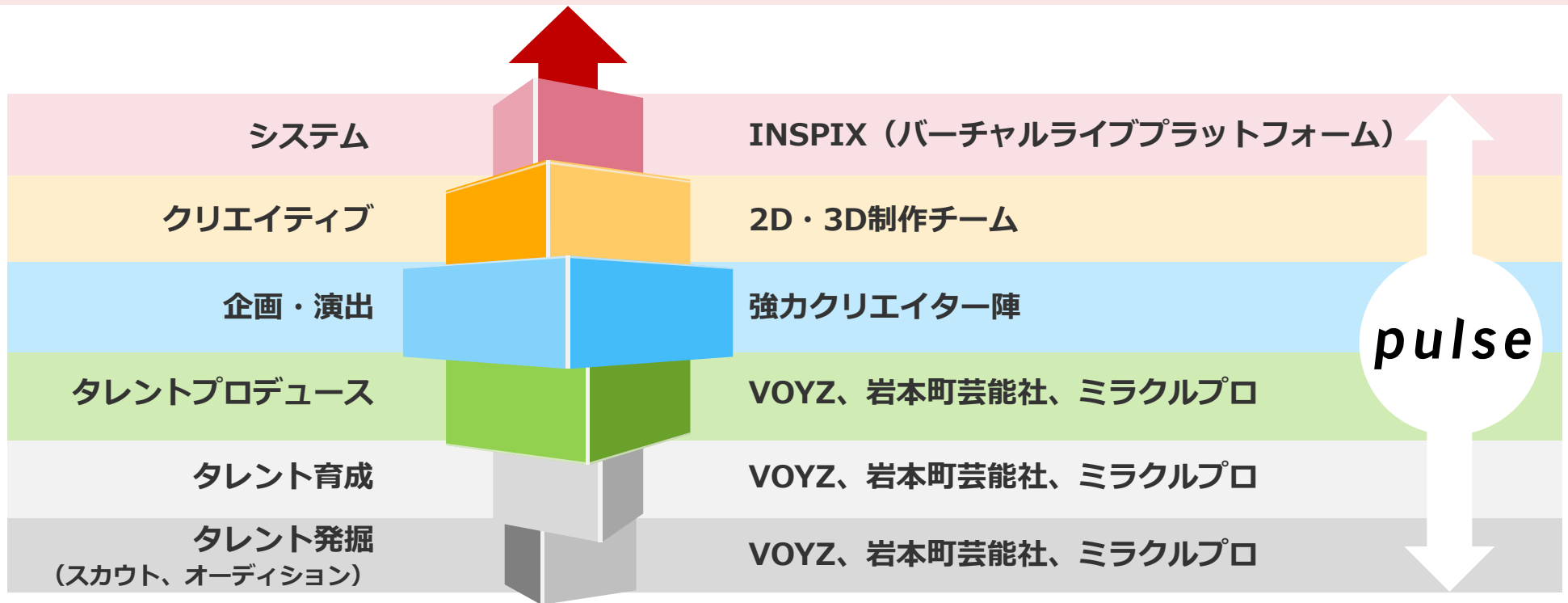
※『with』のユーザー数推移は2020年6月末時点。
 ※『with』の売上ランキング推移は2020年7月末時点。

出典：App Annie

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



pulse

垂直統合型の事業構造とすることで
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)

投資比率

プラットフォームとIPに均等に投資

プラットフォーム



IP



X



INSPIX WORLD

『INSPIX LIVE』のアップデート版

豊富な機能



アバター機能

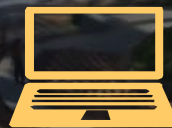
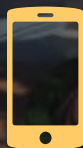


フレンド機能



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

CRUPTON

MAPPA

EVILLINE
RECORDS



High Speed Boyz

猫耳FM

INCS
toenter

BANDAI
NAMCO
BANDAI NAMCO Arts

BANDAI
NAMCO
Live Creative

「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

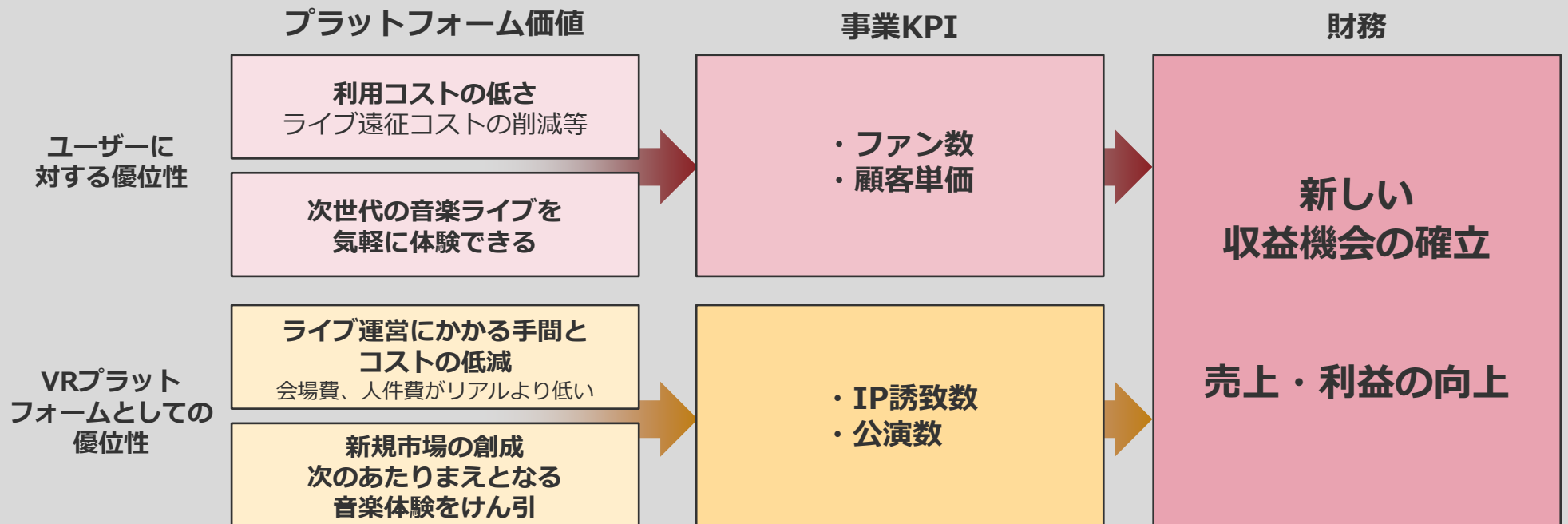


IP保有企業との
コネクション

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



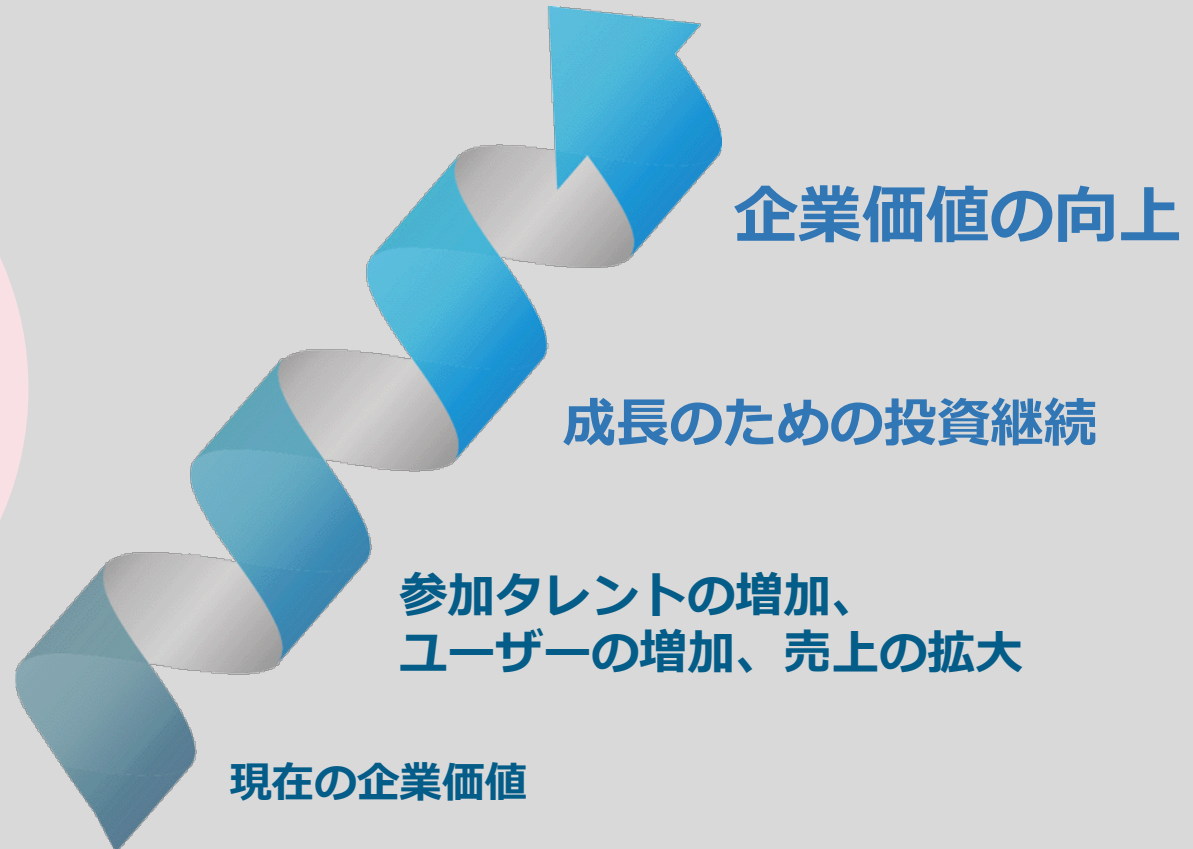
スマホ (+VR-HMD) で



モニター画面で



イベント会場で



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

その他・医療機関向けSaaS

医療機関向けSaaS『FOREST』の戦略について

オンライン診療ポータルサービス



初期は強烈に体験がいいニッチな領域特化



大量の医療機関とお付き合いする



初期パートナーと深く組み価値創造



システム提供企業に徹する



パートナーが成功するためにできることは全部やる



その他・医療機関向けSaaS

今後、債権回収が進むことで売上、利益貢献する見込み

当事業に関する現状の会計処理

今後の債権回収時の会計処理※2

FOREST利用料
等による
売上債権、
長期未収入金、
営業貸付金

貸倒引当金
計上不要

債権回収が見込めるため、
貸倒引当金は計上して
いない

貸倒引当金
計上済
(約15億円)
※1

債権回収に不確実性が存在
するため、
貸倒引当金を計上

売上債権
未計上分

債権回収に不確実性が存在するため、
売上及び債権を計上して
いない

【債権回収】
(借) 現預金 (貸) 債権

【債権回収】
(借) 現預金 (貸) 債権

【貸倒引当金の戻入】
(借) 貸倒引当金 (貸) 貸倒引当金繰入

【売上計上】
(借) 現預金 (貸) 売上

※1 2018年9月期4Qに計上した貸倒引当金となります。

※2 現時点における会計処理の想定となります。実際の会計処理は変更になる可能性があります。

その他・VR医療

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

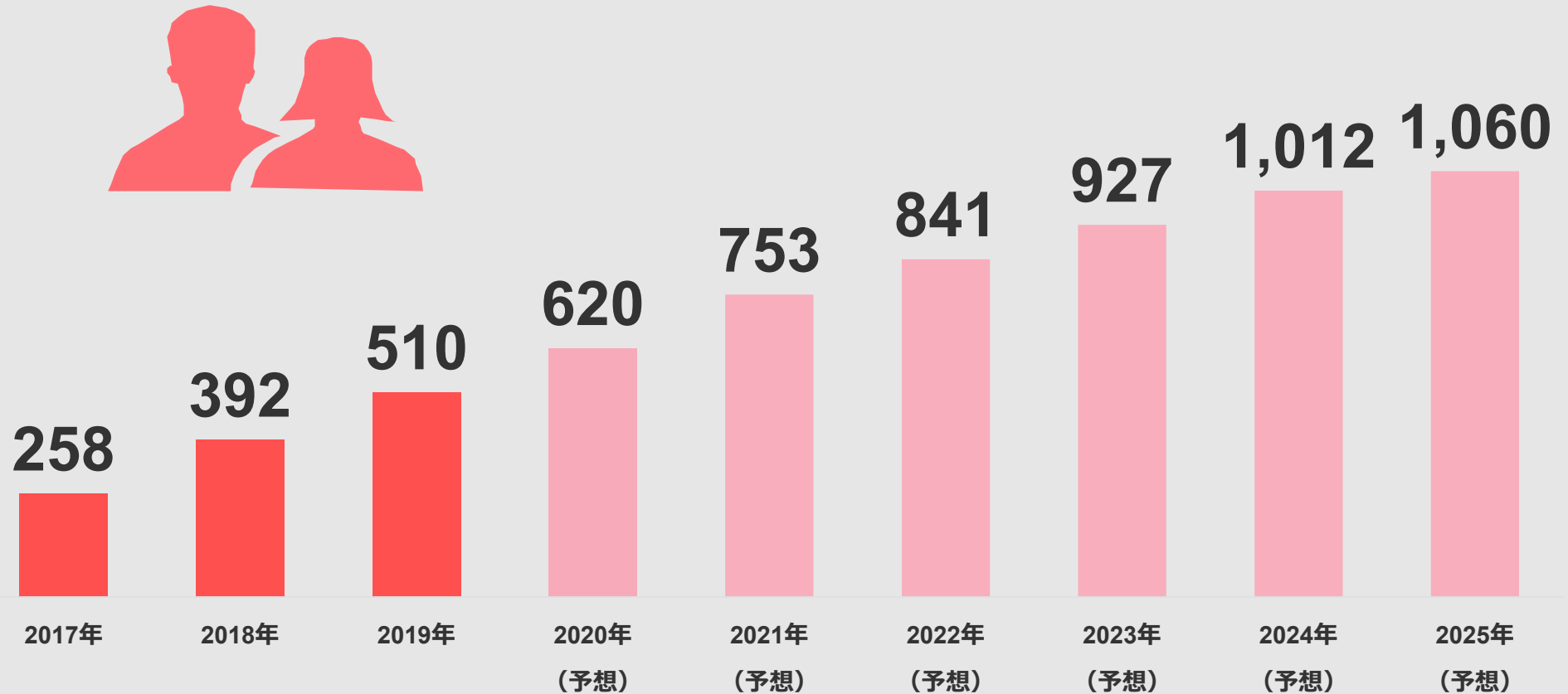


順天堂大学との共同研究に関する特許出願

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

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 ~ 2020.9.3Q)

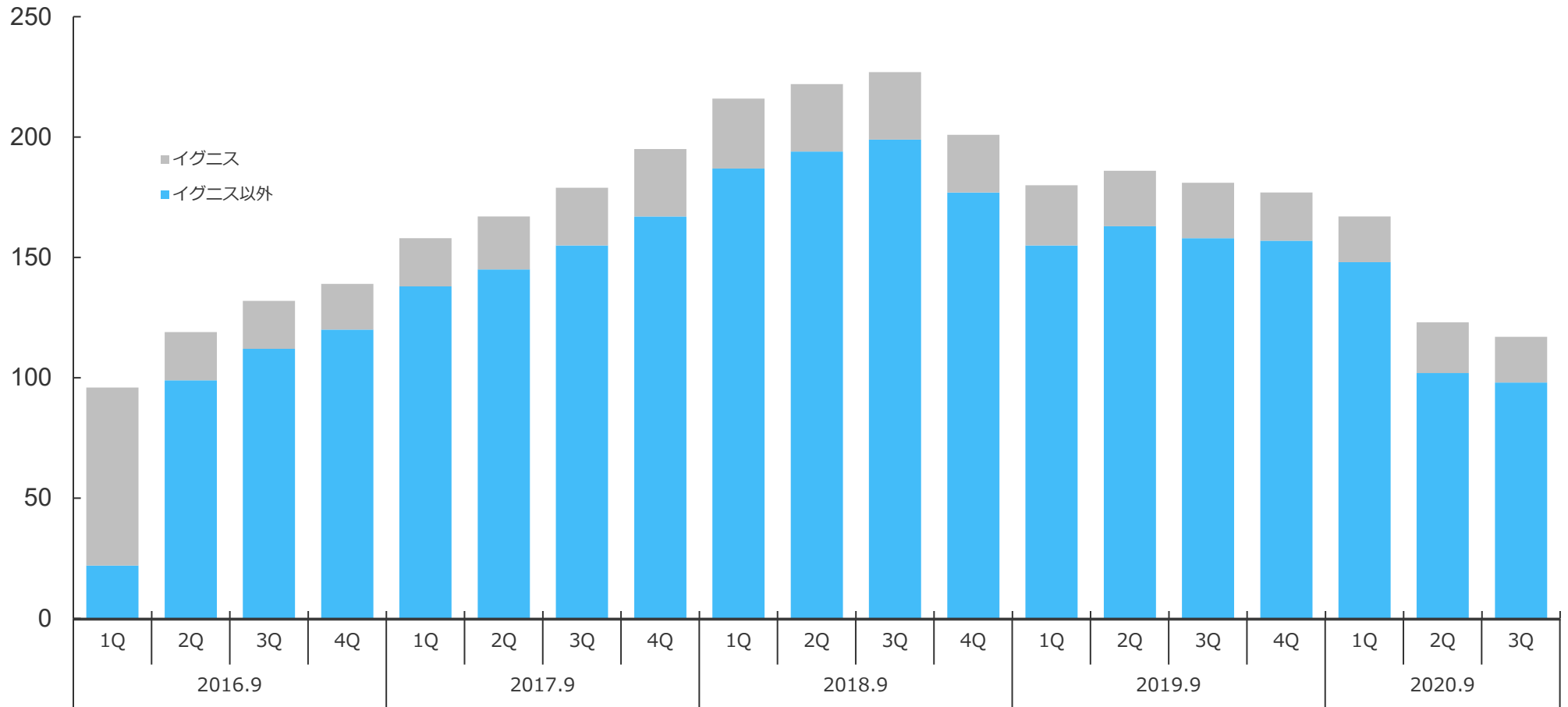
(単位：百万円)	2017.9	2018.9	2019.9	2020.9.3Q
流動資産	4,736	1,901	1,715	3,347
固定資産	1,554	2,753	2,240	1,788
総資産	6,291	4,654	3,956	5,136
流動負債	1,395	1,825	1,309	1,447
固定負債	760	556	380	632
純資産	4,135	2,272	2,266	3,057
負債・純資産	6,291	4,654	3,956	5,136

連結P/L (会計期間 2017.9 ~ 2020.9.3Q)

(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	2Q	3Q
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	1,496	1,231
営業利益 (損失△)	148	47	△71	△40	△247	△419	△284	△1,581	△340	△174	△208	△21	65	77	△174
営業利益率	10.5%	3.3%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4.3%	5.2%	-
経常利益 (損失△)	136	48	△72	△41	△250	△423	△305	△1,592	△361	△197	△248	△60	19	26	△330
経常利益率	9.6%	3.4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.3%	1.8%	-
四半期純利益 (純損失△)	67	24	△81	△46	△233	△622	△228	△1,567	△416	△38	95	△272	△71	△104	△422
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。

※3：2020.9期2Qからの主な減少要因は、ゲーム事業譲渡に伴い、一部従業員が譲渡先に移籍したことによるものです。

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）

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