

IGNIS

2021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)

INDEX

01 / 決算概要

02 / 事業トピックス

03 / 2021.9 期通期計画

04 / その他

05 / 参考資料 (Appendix)

01 / 決算概要

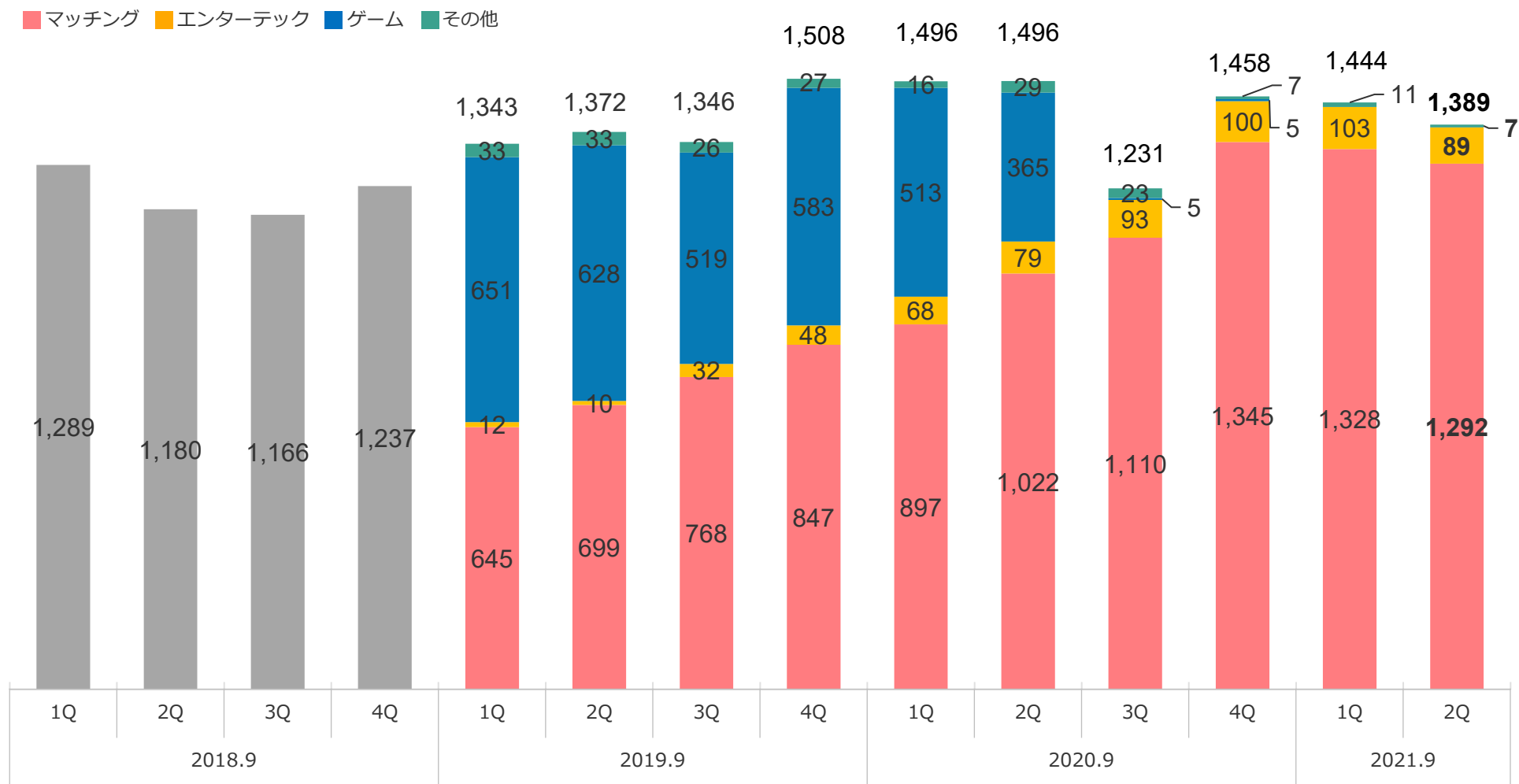
2021.9期2Q決算サマリー

連結業績	事業投資拡大の影響、利益減			
	売上高：	2,834百万円	前年同期比：	94.7%
	営業利益：	△808百万円	前年同期：	142百万円
マッチング	前年同期比で売上・利益増加、連結ベースで貢献大			
	売上高：	2,621百万円	前年同期比：	136.5%
	営業利益：	656百万円	前年同期比：	106.3%
エンターテック	『INSPIX WORLD』の開発投資拡大および自社関連IPの成長に向けた投資拡大			
	売上高：	193百万円	前年同期比：	130.5%
	営業利益：	△1,446百万円	前年同期：	△706百万円
その他	主にHRTech等の売上貢献			
	売上高：	19百万円	前年同期比：	2.1%
	営業利益：	△18百万円	前年同期：	230百万円

※2021年9月期1Qより「ゲーム事業」は、量的な重要性が乏しくなったことに伴い「その他」の区分に含めています。

連結売上高の推移（会計期間）

（単位：百万円）



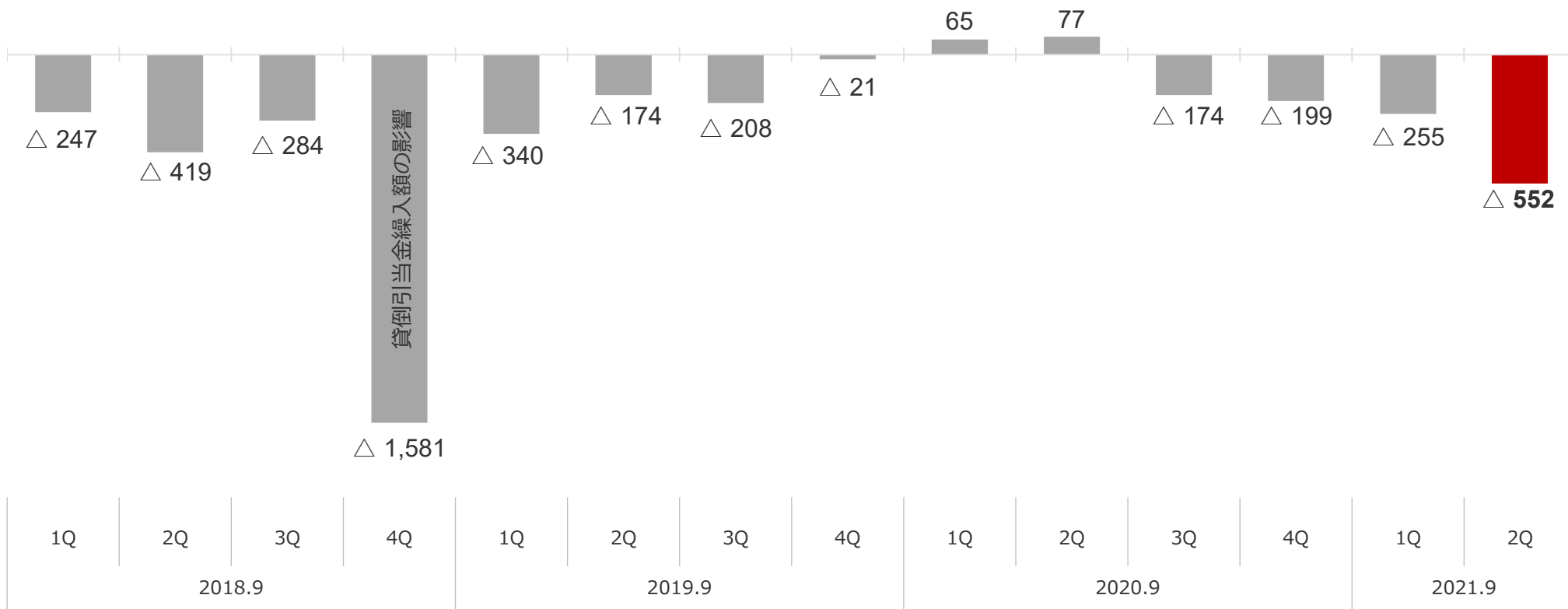
※2018.9月期以前は単一セグメントのため、現状のセグメント区分による数値はありません。

※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。

※2021.9月期1Qより「ゲーム事業」は、量的な重要性が乏しくなったことに伴い「その他」の区分に含めています。

連結営業利益の推移（会計期間）

（単位：百万円）

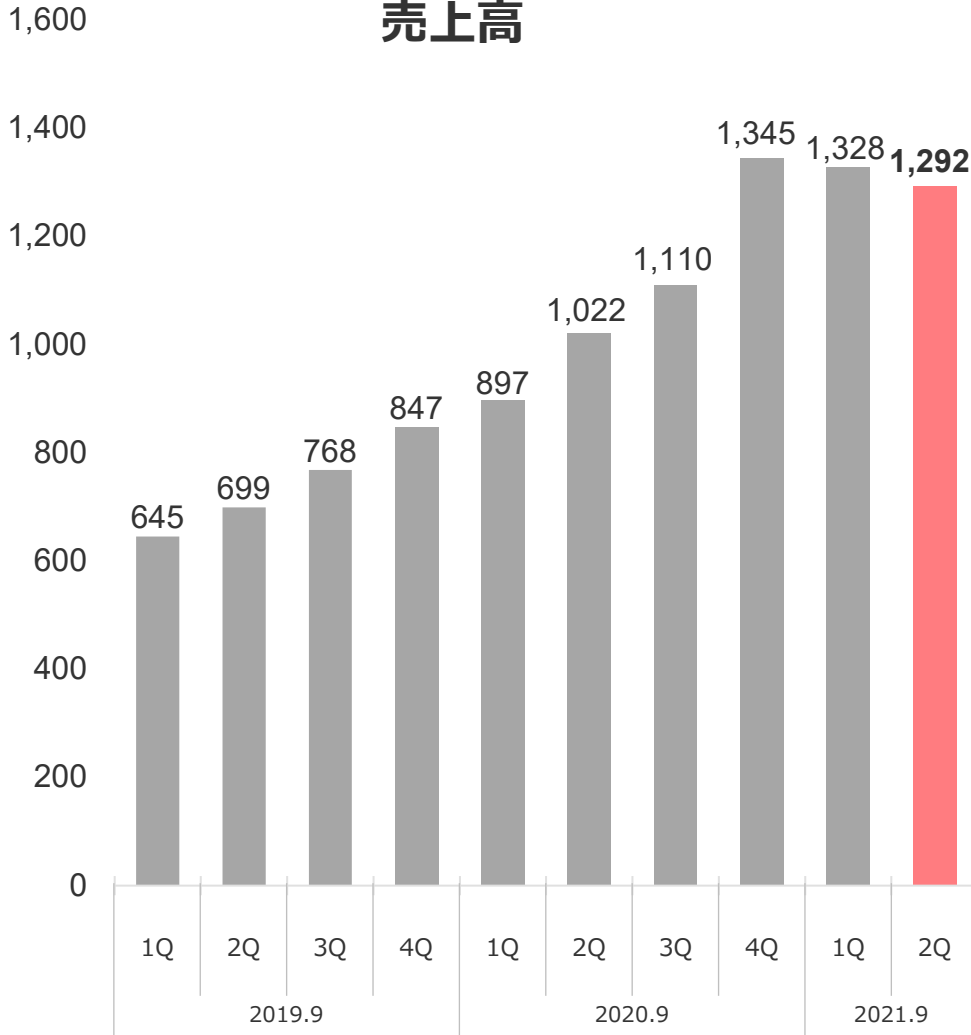


マッチング 売上高・営業利益

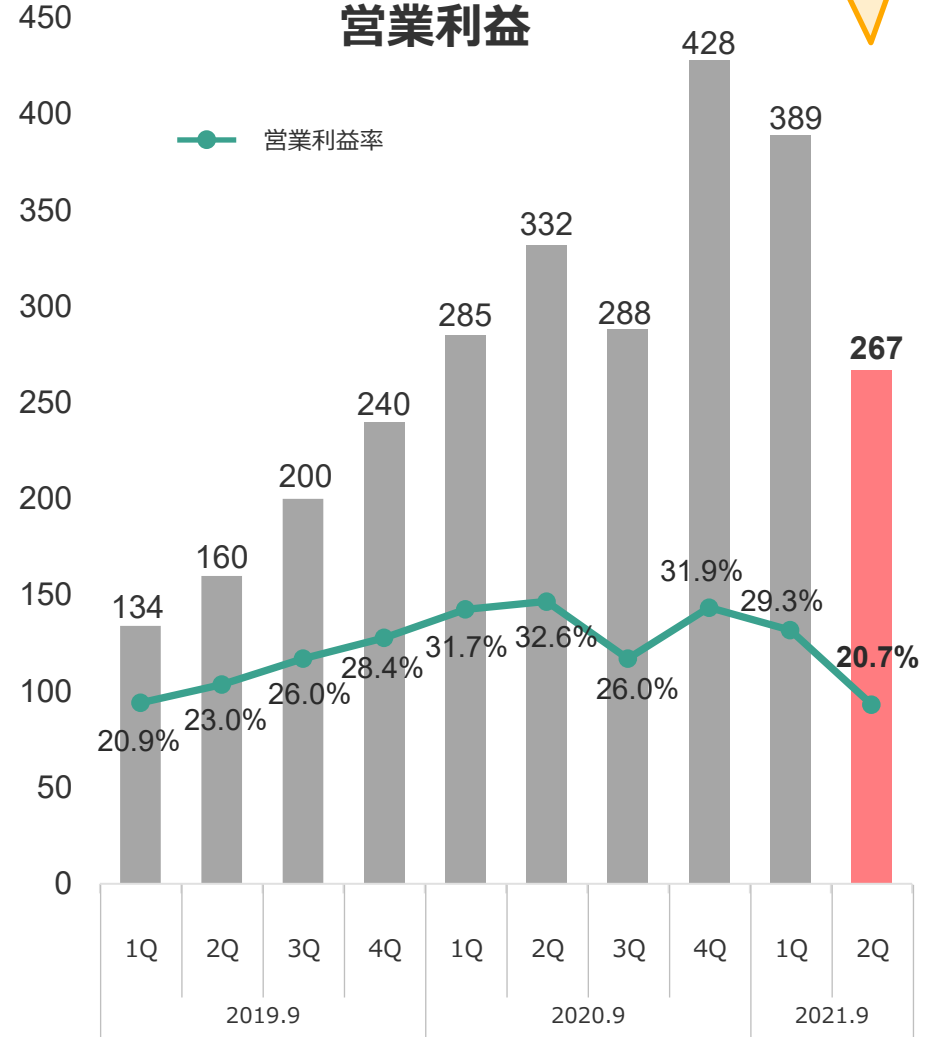
広告予算を増枠
サービス拡大に向け各種施策を検討中

(単位：百万円)

売上高



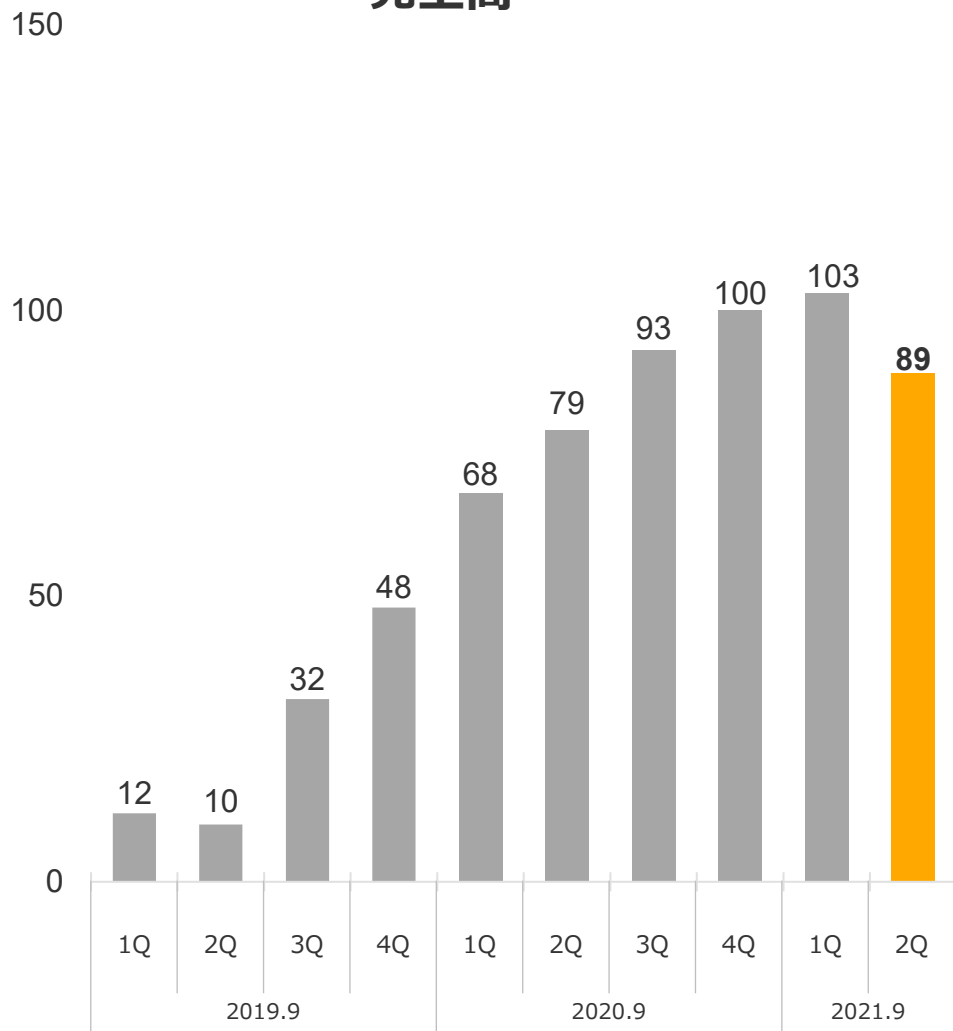
営業利益



エンターテック 売上高・営業利益

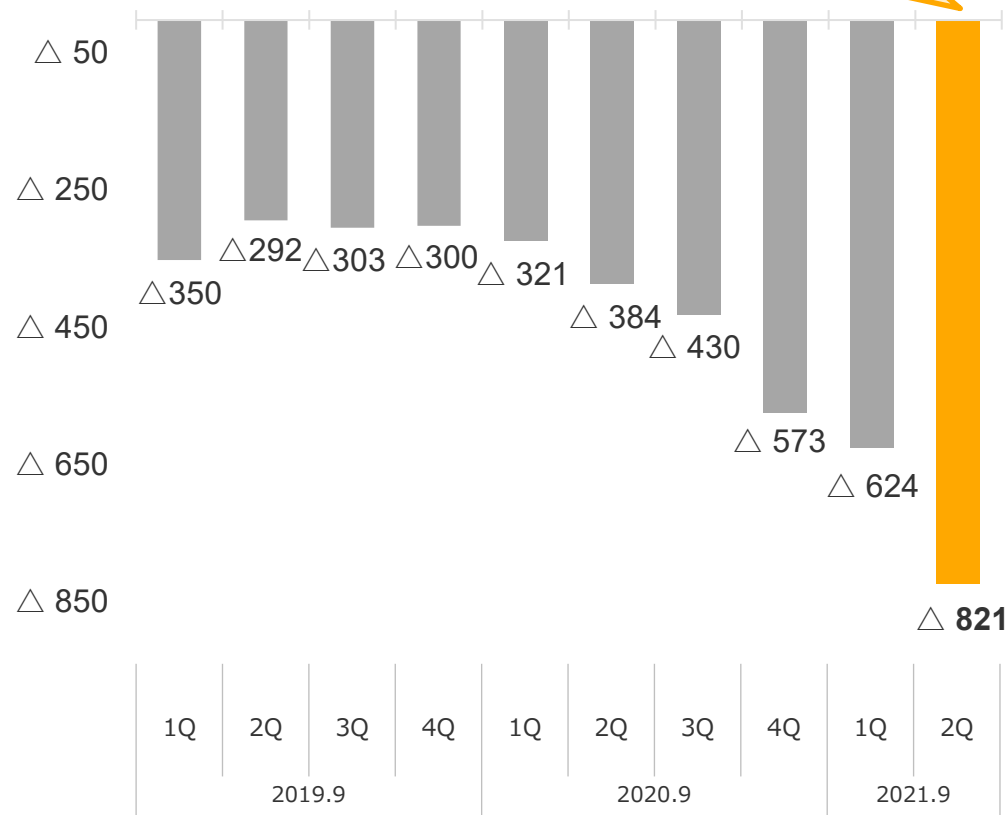
(単位：百万円)

売上高



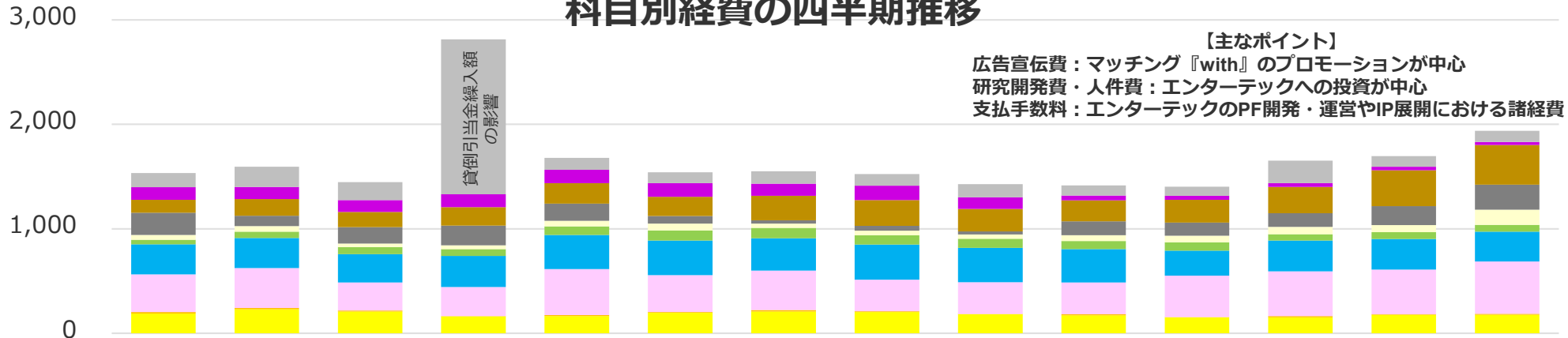
営業利益

主に『INSPIX WORLD』の投資拡大
各種IPコンテンツ開発・プロデュース等への投資



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)	2018.9				2019.9				2020.9				2021.9	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
■ その他 ※1、2	135	193	170	1,483	114	104	117	112	125	95	87	217	100	107
■ 減価償却費 ※1	121	116	116	123	127	131	117	136	111	47	39	36	36	28
■ 支払手数料 ※1	124	159	145	176	195	183	234	247	215	201	217	251	342	379
■ 研究開発費	212	101	155	188	166	74	33	48	30	133	125	130	181	239
■ 支払報酬	46	52	35	37	53	65	41	43	42	55	63	71	68	146
■ 地代家賃 ※1	43	61	67	66	81	96	98	88	87	78	81	61	66	65
■ PF手数料 ※3	289	288	272	298	327	331	310	338	329	318	240	295	292	286
■ 広告宣伝費	359	383	267	277	441	353	378	302	303	305	396	428	428	501
■ 採用費	14	12	10	3	10	9	13	7	2	9	2	11	4	10
■ 人件費	190	229	209	162	164	195	209	203	183	173	153	153	178	176

※1 2021年9月期1Qより過去分含め、その他、減価償却費、支払手数料、地代家賃の集計方法を変更しています。
 ※2 「その他」には2018年9月期4Qには貸倒引当金繰入額を含んでおり、2020年9月期4Qにはエンターテック事業のライブ制作代等を費用化したものが含まれます。
 ※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 2020.10~2021.3)

(単位：百万円)

	2020.9 2Q累計 10~3月	売上高構成比 及び利益率	2021.9 2Q累計 10~3月	売上高構成比 及び利益率	前年同期比	2021.9 通期計画 (修正計画)
売上高	2,992	100.0%	2,834	100.0%	94.7%	7,010
マッピング	1,920	64.2%	2,621	92.5%	136.5%	-
エンターテック	148	4.9%	193	6.8%	130.5%	-
その他	924	30.9%	19	0.7%	2.1%	-
営業利益 (損失△)	142	-	△808	-	-	△676
マッピング	617	32.2%	656	25.1%	106.3%	-
エンターテック	△706	-	△1,446	-	-	-
その他	230	33.9%	△18	-	-	-
営業外損益 (損失△)	△96	-	△122	-	-	-
経常利益 (損失△)	45	1.5%	△931	-	-	△836
特別損益 (損失△)	67	-	35	-	52.6%	-
税引前四半期純利益 (純損失△)	113	-	△895	-	-	-
法人税等	288	-	180	-	62.6%	-
四半期純利益 (純損失△)	△175	-	△1,076	-	-	△1,328

※2021年9月期1Qより「ゲーム事業」は、量的な重要性が乏しくなったことに伴い「その他」の区分に含めています。

※2021年3月5日に通期業績予想の修正をしています。

連結P/L (会計期間)

(単位：百万円)

	2020.9 2Q会計 1~3月	売上高構成比 及び利益率	2021.9 1Q会計 10~12月	売上高構成比 及び利益率	2021.9 2Q会計 1~3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	1,496	100.0%	1,444	100.0%	1,389	100.0%	92.9%	96.2%
マッチング	1,022	68.3%	1,328	92.0%	1,292	93.0%	126.4%	97.2%
エンターテック	79	5.3%	103	7.2%	89	6.5%	112.9%	86.5%
その他	394	26.4%	11	0.8%	7	0.6%	2.0%	66.7%
営業利益 (損失△)	77	5.2%	△255	-	△552	-	-	-
マッチング	332	32.6%	389	29.3%	267	20.7%	80.2%	68.6%
エンターテック	△384	-	△624	-	△821	-	-	-
その他	129	32.8%	△20	-	1	24.4%	1.5%	-
営業外損益 (損失△)	△50	-	△58	-	△64	-	-	-
経常利益 (損失△)	26	1.8%	△314	-	△617	-	-	-
特別損益 (損失△)	68	-	29	-	5	-	8.5%	19.4%
税引前四半期純利益 (純損失△)	94	-	△284	-	△611	-	-	-
法人税等	198	-	93	-	87	-	43.9%	93.5%
四半期純利益 (純損失△)	△104	-	△377	-	△698	-	-	-

※2021年9月期1Qより「ゲーム事業」は、量的な重要性が乏しくなったことに伴い「その他」の区分に含めています。

02

事業トピックス

今期の主な事業の取り組み・状況

マッチング

- ・ 『with』 急成長一服もまだまだ余地あり

エンターテック

- ・ ディープコミュニケーションSNS『INSPIX WORLD』
2021年4月よりアーリーアクセス・宵 オープン
- ・ 5月開催の「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle- VR BATTLE 《2nd D.R.B》」の開発

その他

- ・ 当四半期より貸付債権等の回収開始

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

マッチング

- ・ 2021年1月に発令された緊急事態宣言の影響を受け各KPIの推移が一時的に鈍化

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
オフライン活動：感染再拡大の影響を受け、
2Qはイベントの実施が困難に
今後も状況を見つつ判断

オンライン活動：様々な手法で実施、グッズ等もネット販売を中心に展開中

【プラットフォーム関連】

⇒在宅勤務は昨年より継続中のため、開発体制・進捗に大きな変化なし

その他

- ・ 医療機関向けSaaS『FOREST』導入先の事業成長が鈍化

新型コロナウイルス感染症長期化前提の事業運営にシフト済み

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。

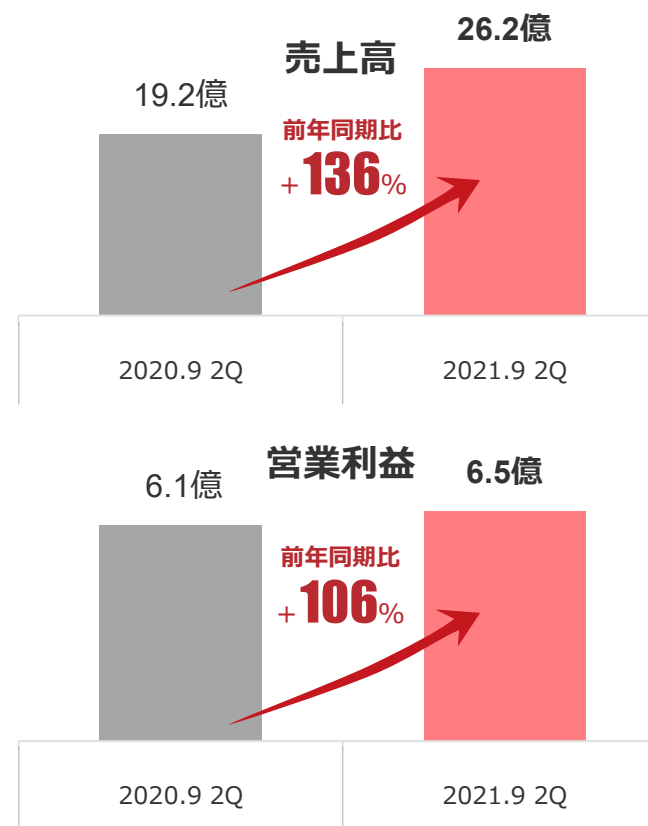
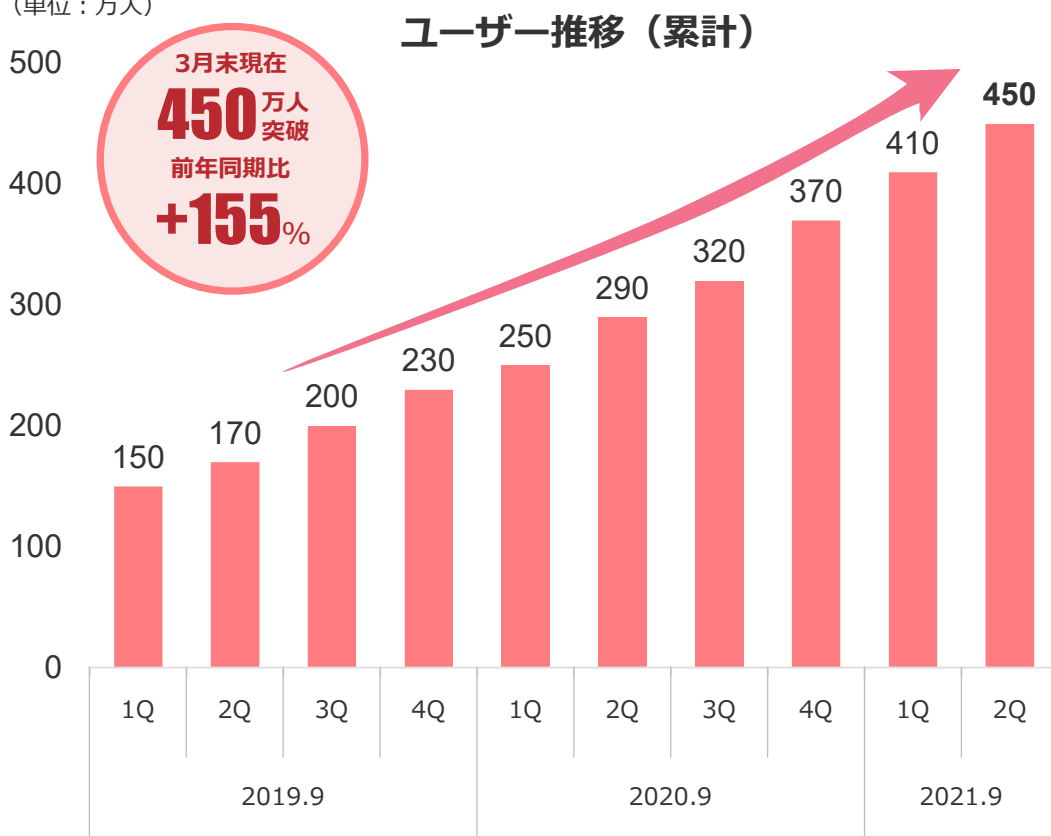


マッチング

『with』

広告効果が一時的に悪化しているものの、YoYでは収益拡大中

(単位：万人)





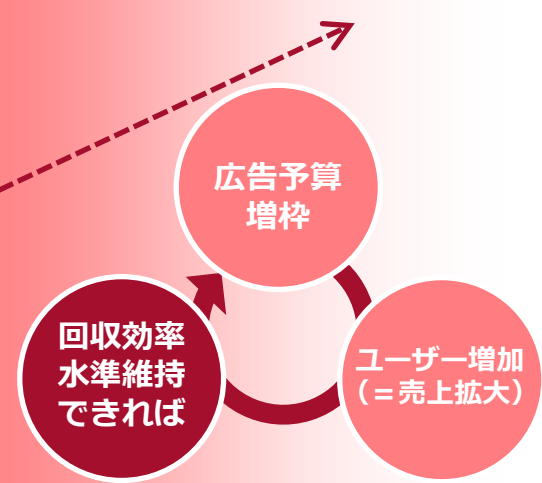
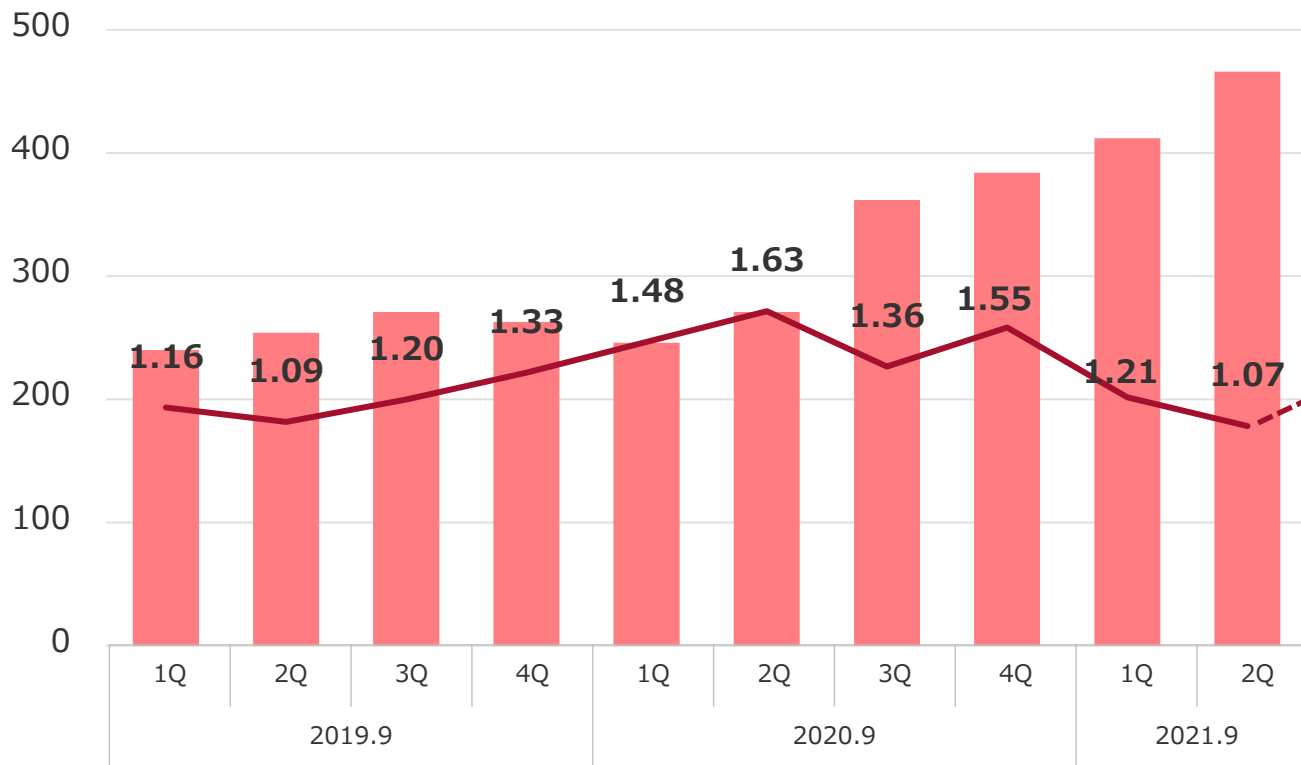
マッチング

『with』

サービスの更なる拡大に向けた、
より効果的なプロモーション手法・チャネル・各種KPI向上策を検討

(単位：百万円)

■ 広告費 — 回収効率



エンターテック

投資比率

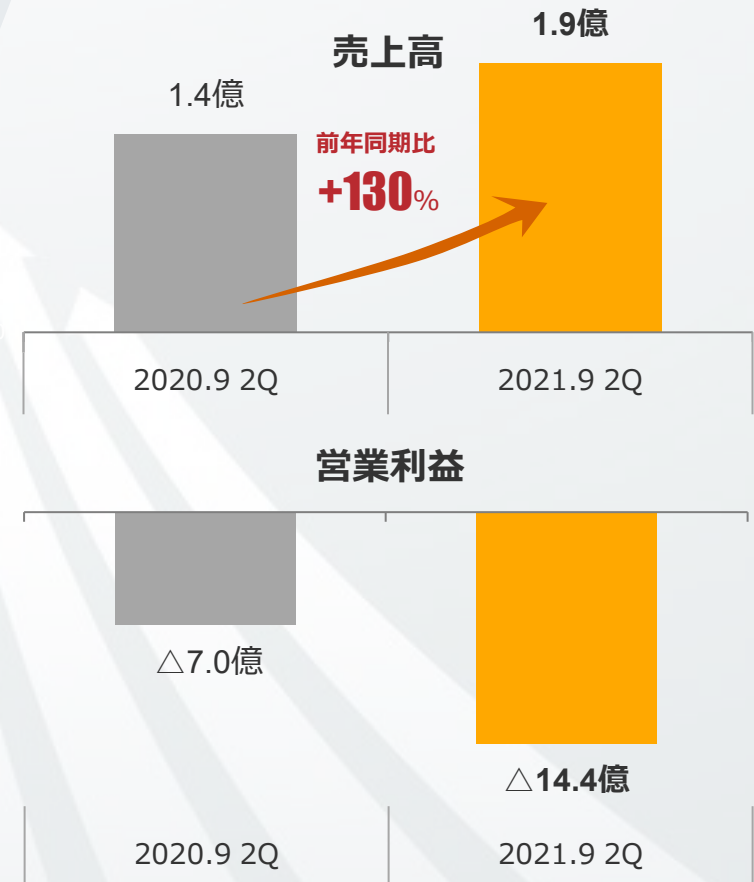
プラットフォームとIPに均等に投資

プラットフォーム

IP



×

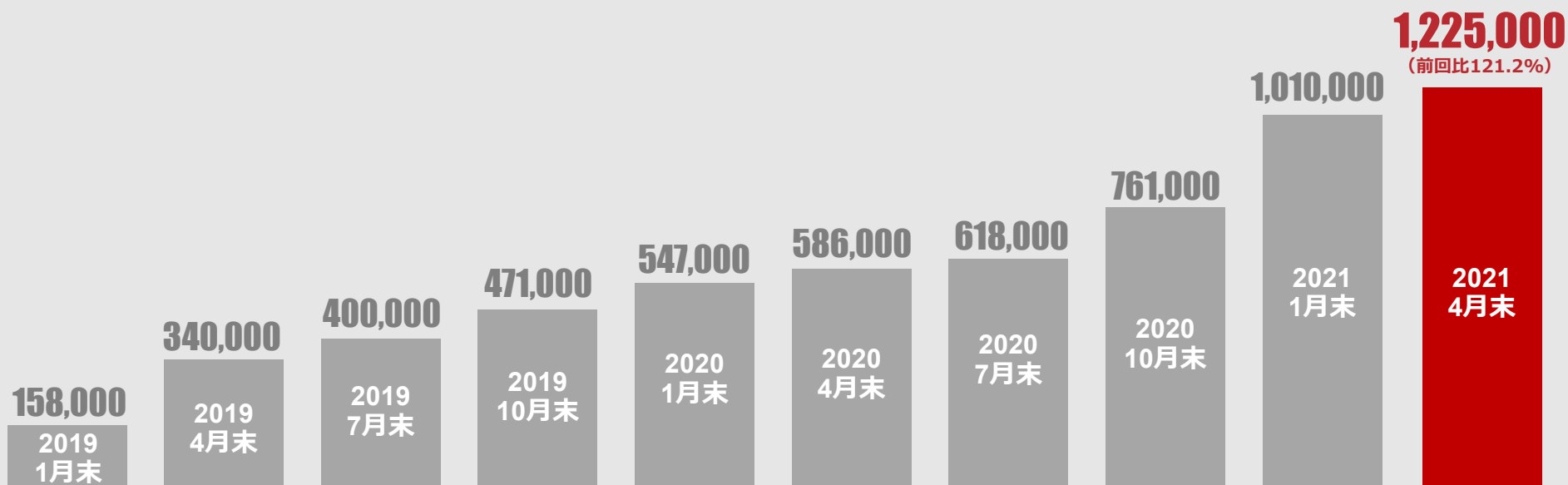


エンターテック

IP

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※



新チャネルの増加等により、フォロワー数が順調に推移。

※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2021年4月末時点のものです。

ディープコミュニケーションSNS『INSPIX WORLD』

2021年5月1日よりヒプノシスマイクのVRバトルを開催

INSPIX WORLD

ヒプノシスマイク

-Division Rap Battle-

VR BATTLE 《2nd D.R.B》

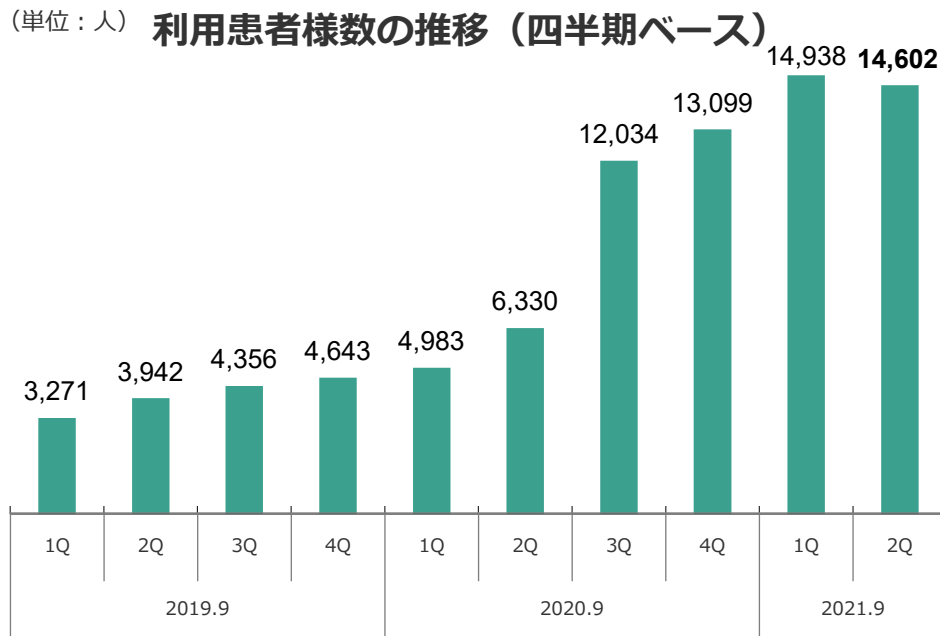


その他（医療機関向けSaaS）

オンライン診療対応の医療機関向けSaaS『FOREST』

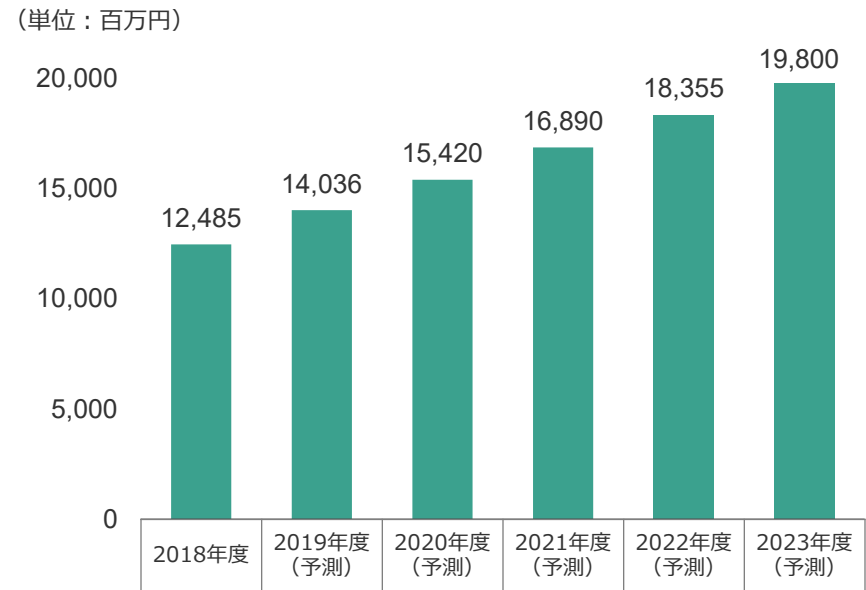
『FOREST』利用患者様数は横ばいに推移

『FOREST』内のオンライン診療システム



出典：当社データベース

国内医療ICT市場規模推移・予測



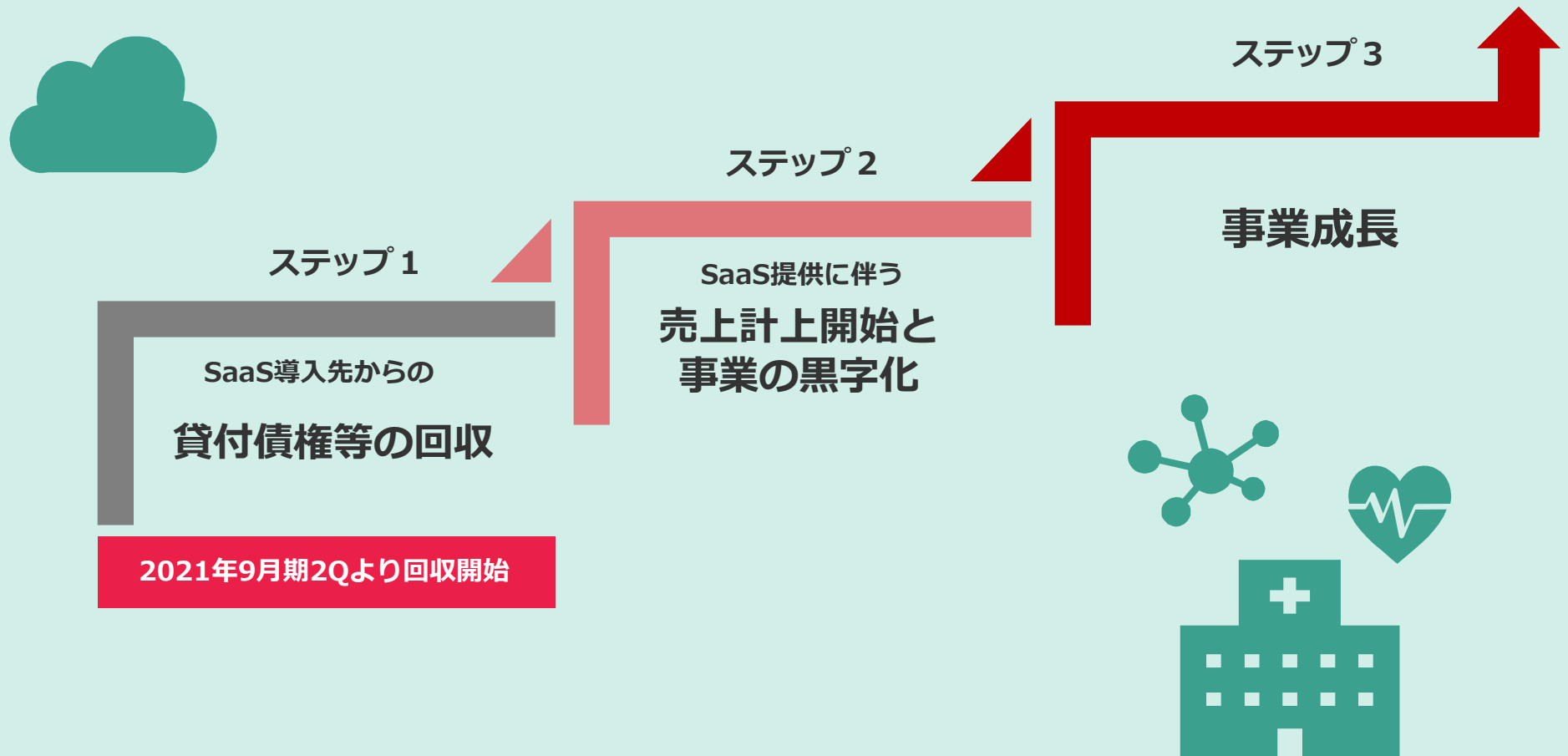
注1. 事業者売り上げベース

注2. 2019年度以降予測値（2020年3月現在）

出典：株式会社矢野経済研究所「医療ICT市場に関する調査（2020年）」（2020年4月17日発表）

その他（医療機関向けSaaS）の戦略

医療機関向けSaaSビジネスにおける収益化までのステップ



03

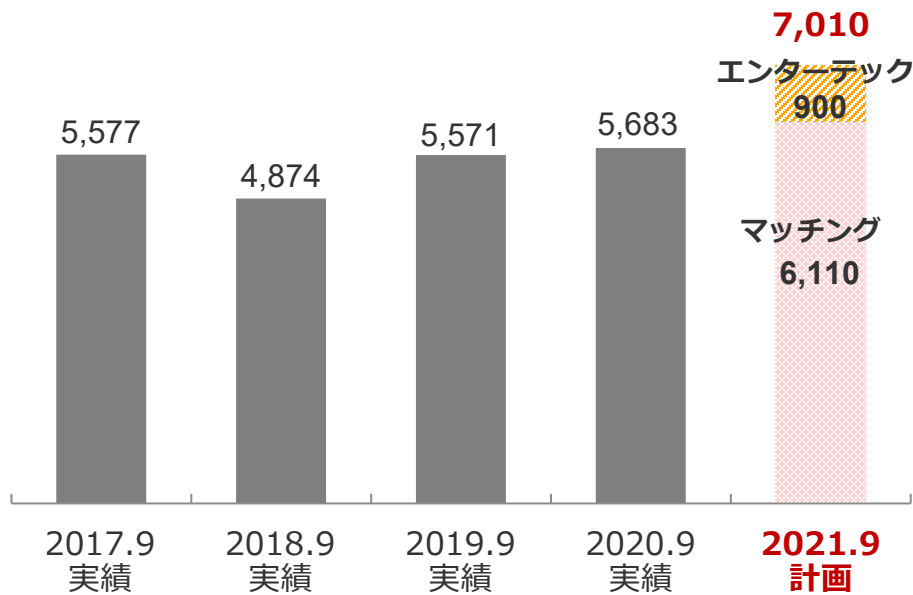
2021.9期通期計画

2021.9期計画

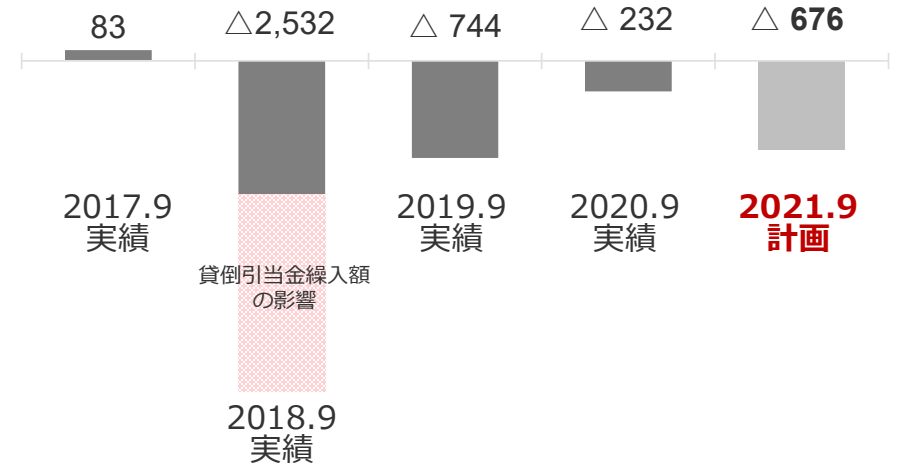
連結売上高・連結営業利益の実績と計画

エンターテック事業において、『INSPIX WORLD』への大規模な開発投資を見込む

連結売上高 (単位：百万円)



連結営業利益 (単位：百万円)



※2021年3月5日に通期業績予想の修正をしています。

※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、今後、様々な事象により変動する可能性があります。

主な事業の今後の戦略サマリー

マッチング

広告費を増枠し、さらに売上・利益ともに高い成長率を目指す

エンターテック (プラットフォーム)

『INSPIX WORLD』の成功による、事業拡大と早期マネタイズを目指す

その他 (医療機関向けSaaS)

SaaS導入先の医療機関から早期債権回収により事業の黒字化を目指す

04 / その他

MBOの実施について

2021年3月5日にMBOの実施を発表し、以下のスケジュールで進行中

主な開示事項及びスケジュール

- | | |
|-----------------|---|
| 3/5 | MBOの実施及び応募の推奨に関するお知らせ
株式会社 i 3 による株式会社イグニス（証券コード：3689）
の株券等に対する公開買付けの開始に関するお知らせ |
| 3/8~4/19 | 公開買付期間 |
| 4/20 | 株式会社 i 3 による当社株券等に対する公開買付けの結果並びに
その他の関係会社及び主要株主である筆頭株主の異動に関するお知らせ |
| 4/27 | 臨時株主総会基準日 |
| 5/12 | 臨時株主総会の議題決定
株式併合、単元株式数の定め廃止及び定款の一部変更に関するお知らせ
自己株式の消却に関するお知らせ |
| 6/10（予定） | 臨時株主総会 |

※現時点での予定となり、変更・追加となる可能性があります。

2Q決算発表まとめ

当期業績

- マッチング事業が大幅貢献
- エンターテック事業の投資拡大加速

今後の 注目ポイント

- 『INSPIX WORLD』のアライアンス・開発進捗
- 複数の他社IPによるVRライブの企画・開発
(「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle- VR BATTLE 《2nd D.R.B》」、
「初音ミク GALAXY LIVE 2021」を含む)
- 自社IPの成長
- 医療機関向けSaaS『FOREST』の事業成長、債権回収開始

その他

- 新型コロナウイルス感染症拡大の影響を最小限にする施策



「次のあたりまえを創る。何度でも」

05

**参考資料
(Appendix)**

經營方針

セグメント情報

前期、ゲーム事業の主カタイトル譲渡に伴い、2021年9月期1Qより変更

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ディープコミュニケーションSNS『INSPIX WORLD』
(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)
- ③1on1オンライントークシステム『Joy×Joi-オンラインでドリームトーク-』
の企画・開発・運営

その他

適性検査クラウド『Jobgram』

医療機関向けSaaS『FOREST』

その他、報告セグメントに含まれない事業セグメント

※ 「ゲーム事業」は量的な重要性が乏しくなったことに伴い、「その他」の区分に含めています。

イグニスの成長戦略

マッチングとエンターテックの成長にご注目ください
長期スパンでの成長・企業価値向上を目指し、事業推進中

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。

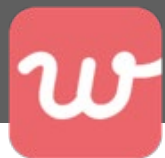
エンターテック

主に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。

その他

HR Tech、医療機関向けSaaS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。

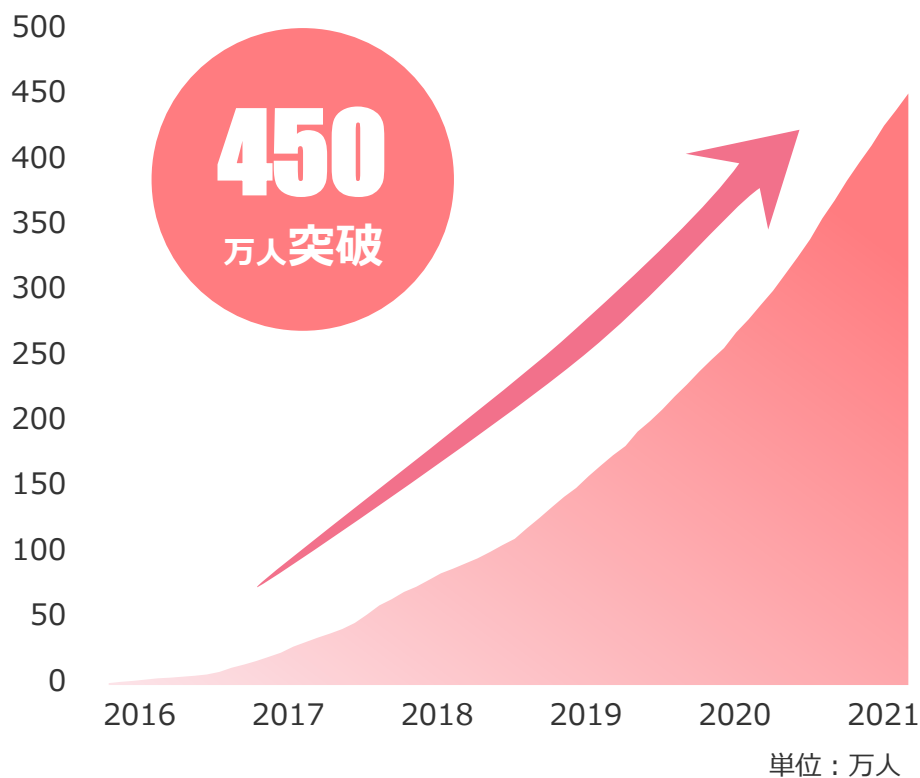
事業展開・KPI等



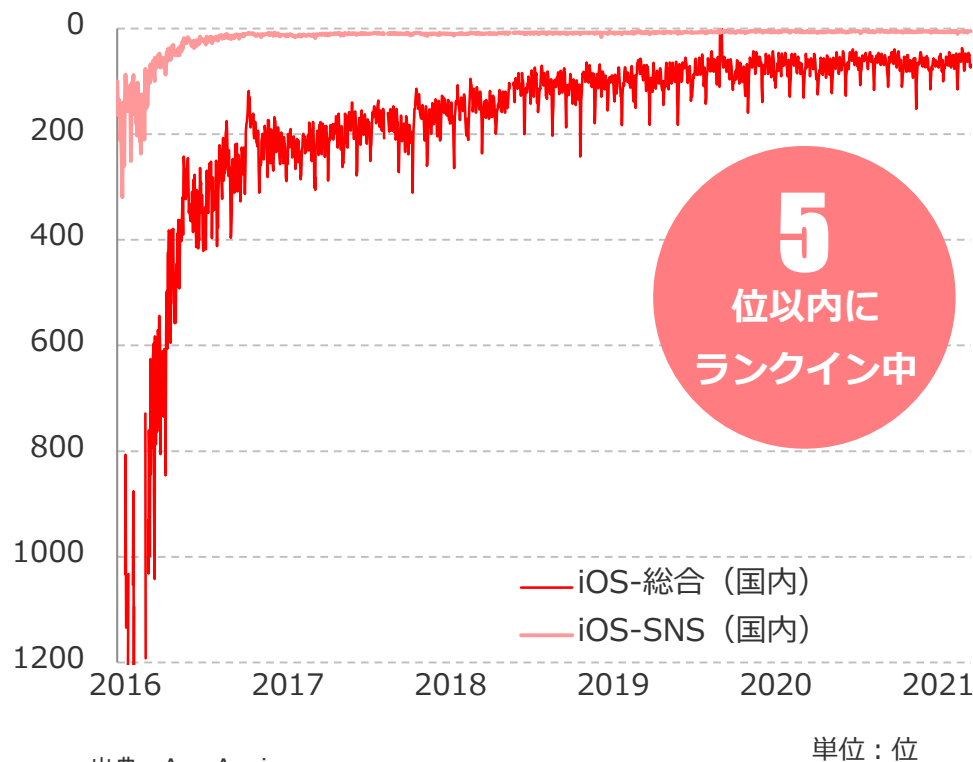
マッチング

『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



出典：App Annie

※ 『with』のユーザー数推移は2021年3月末時点。
 ※ 『with』の売上ランキング推移は2021年4月末時点。

持分法適用関連会社

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。

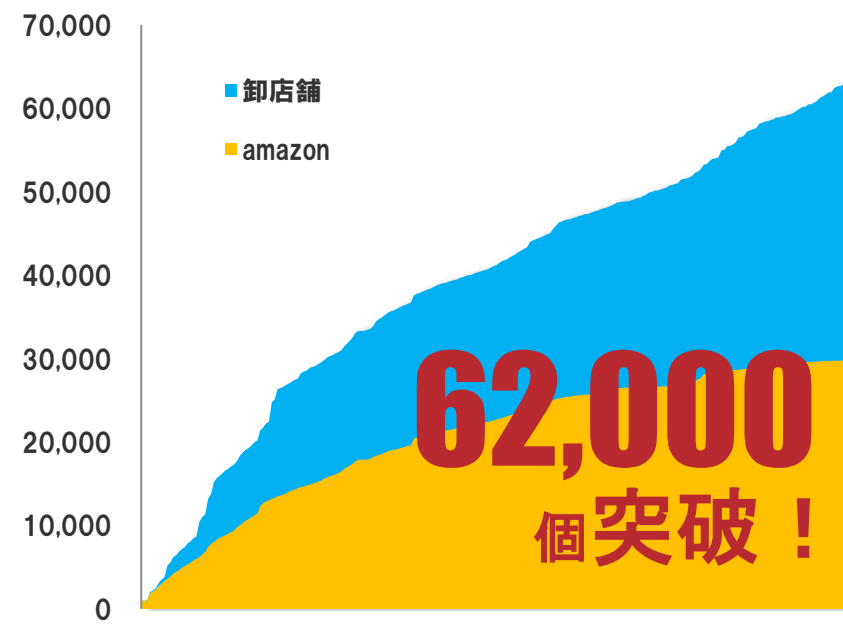
持分法適用関連会社

販売個数は堅調に増加 各種メディアでも多数紹介



単位：個

累計販売個数



※ 『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）2021年3月末時点。



コロナ禍で人のいなくなったオフィス街から テレワークの広がる住宅街へ出店場所を拡大



マンション向けパッケージ
『おうちでSHOP STOP』



予約駐車場サービス・駐車場シェアサービスで
業界1位の『akippa』との業務提携

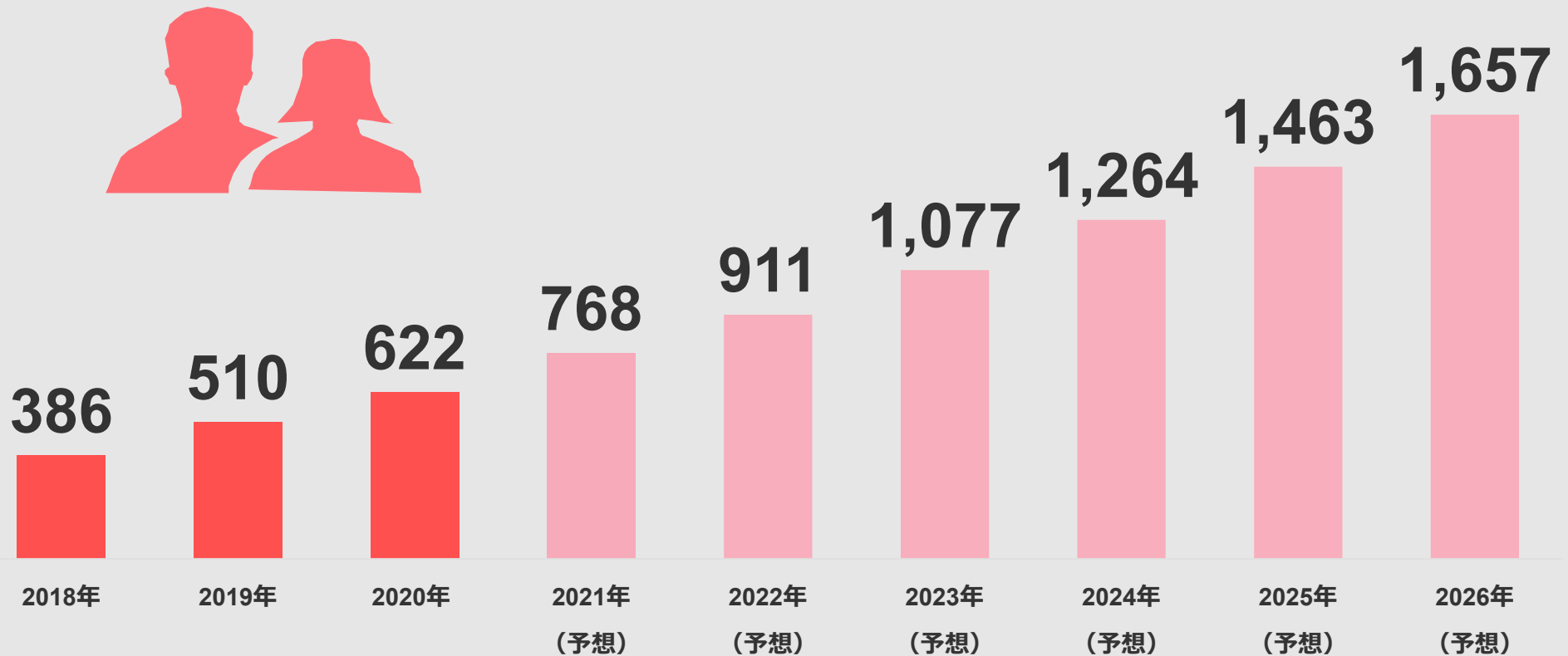
『SHOP STOP』構想の詳細は、Mellow社のHPをご参照ください。

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

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)



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）

ファクトデータ等

連結B/S (2018.9 ~ 2021.9 2Q)

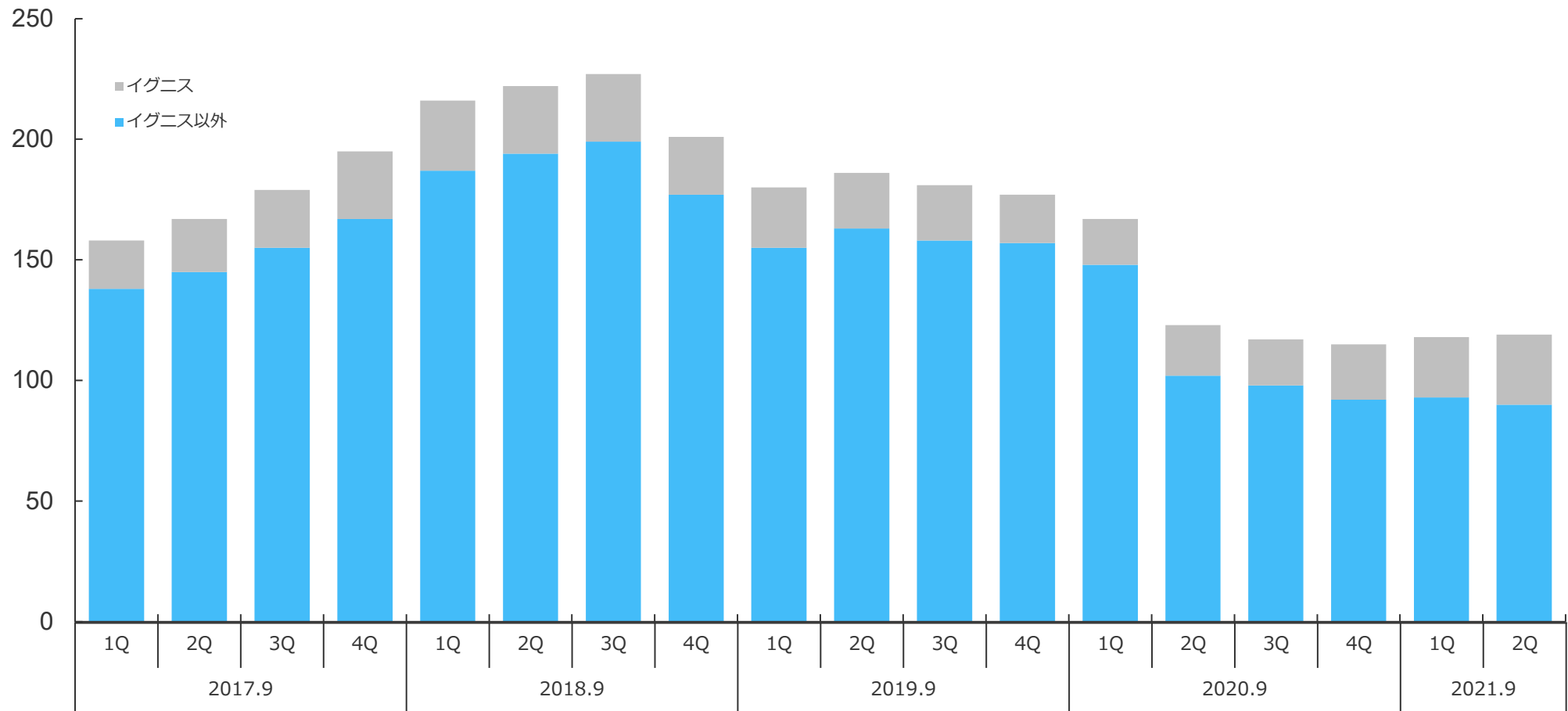
(単位：百万円)	2018.9	2019.9	2020.9	2021.9 2Q
流動資産	1,901	1,715	3,202	2,073
固定資産	2,753	2,240	1,707	1,655
総資産	4,654	3,956	4,909	3,729
流動負債	1,825	1,309	1,611	1,854
固定負債	556	380	616	232
純資産	2,272	2,266	2,681	1,642
負債・純資産	4,654	3,956	4,909	3,729

連結P/L (会計期間 2018.9 ~ 2021.9 2Q)

(単位：百万円)	2018.9				2019.9				2020.9				2021.9	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	1,289	1,180	1,166	1,237	1,343	1,372	1,346	1,508	1,496	1,496	1,231	1,458	1,444	1,389
営業利益 (損失△)	△247	△419	△284	△1,581	△340	△174	△208	△21	65	77	△174	△199	△255	△552
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	4.3%	5.2%	-	-	-	-
経常利益 (損失△)	△250	△423	△305	△1,592	△361	△197	△248	△60	19	26	△330	△269	△314	△617
経常利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	1.3%	1.8%	-	-	-	-
四半期純利益 (純損失△)	△233	△622	△228	△1,567	△416	△38	95	△272	△71	△104	△422	△382	△377	△698
純利益率	-	-	-	-	-	-	7.1%	-	-	-	-	-	-	-

従業員数推移

単位：人



※1：2018.9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。

※2：2020.9期2Qからの主な減少要因は、ゲーム事業における主カタイトルの譲渡に伴い、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)

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)

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)

ICT (Information and Communication Technology)

情報や通信に関連する科学技術の総称。特に、電気、電子、磁気、電磁波などの物理現象や法則を応用した機械や器具を用いて情報を保存、加工、伝送する技術のこと。
(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