



2023年12月期 第2四半期
決算説明会

2023年8月21日
株式会社アイビス

わたしたちのMISSIONとVISION

MISSION

モバイル**無双**で

世界中に“**ウォ!**”を創り続ける
delivering **WOW** experience on mobile

アイビスはモバイルに精通した技術者集団

イラストは 言語も 民族も 宗教も ジェンダーも関係ない

モバイルペイントアプリで世界のコミュニケーションを創造する

VISION

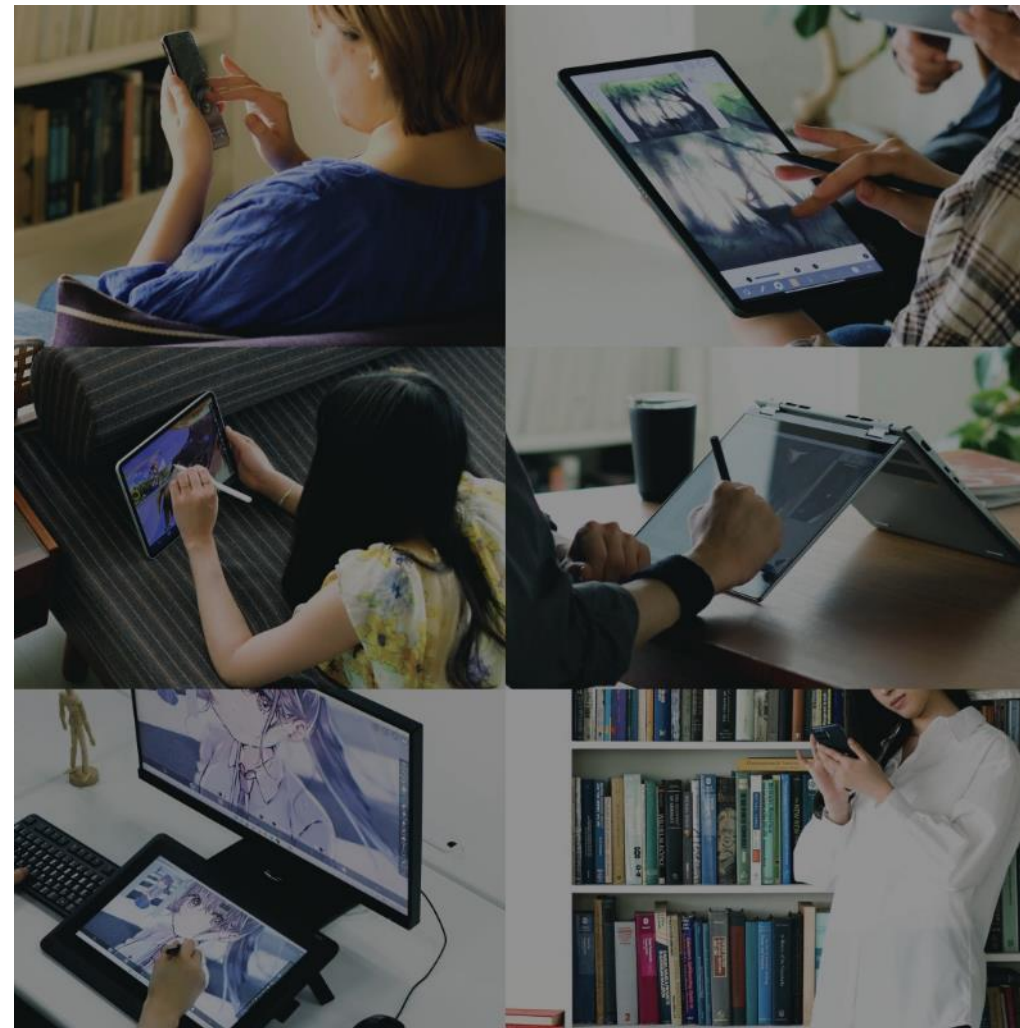
Boost Japanese Tech to the World

アイビスは世界での Made in Japan のプレゼンスを上げていく



会社概要

会社名	株式会社アイビス ibis inc.
設立	2000年5月11日
資本金	375,589,047円
本店所在地	愛知県名古屋市中村区名駅三丁目17番34号
従業員数	287名（内、IT技術者数247名）
事業内容	モバイル事業、ソリューション事業（IT技術者派遣、受託開発）
許認可	労働者派遣事業 許可番号（派23-302244）、 AWS Select Technology Partner
取締役	代表取締役社長：神谷 栄治 常務取締役：村上 和彦 取締役：丸山 拓也 取締役：安井 英和 取締役（監査等委員）：尾関 一平 社外取締役（監査等委員）：宮崎 陽平（公認会計士） 社外取締役（監査等委員）：近藤 直生（弁護士）
上場市場	東京証券取引所グロース市場（証券コード：9343）
決算日	12月末日
主要株主 （持株比率）	神谷 栄治（52.1%）、村上 和彦（15.5%）



創業来20年以上、モバイルアプリ開発に注力

2000年5月	静岡県浜松市にて有限会社アイビス設立 (モバイル事業 開始)
2001年4月	愛知県名古屋市で株式会社へ組織変更 (ソリューション事業 受託開発サービス 開始)
2001年12月	特定労働者派遣 (特23-020430) 認定 (ソリューション事業 IT技術者派遣サービス 開始)
2002年10月	東京営業所開設
2005年6月	フィーチャーフォン用フルブラウザアプリ「ibisBrowser」リリース
2005年9月	フィーチャーフォン用フルメーラーアプリ「ibisMail」リリース
2007年3月	資本金を9592万5000円に増資
2008年9月	プライバシーマーク (PMS) 取得
2011年6月	「ibisPaint」の初代バージョンをリリース
2014年4月	大阪支社開設
2018年3月	労働者派遣事業 (派23-302244) 許可取得
2020年10月	「ibisPaint」ダウンロード数が全世界で1億突破
2021年12月	「ibisPaint」ダウンロード数が全世界で2億突破
2023年1月	「ibisPaint」ダウンロード数が全世界で3億突破
2023年3月	東京証券取引所グロース市場上場 (証券コード: 9343)

神谷 栄治 / 代表取締役社長



1973年愛知県名古屋市生まれ

名古屋工業大学工学部電気情報工学科卒

小学生の頃からプログラミングが得意で、学生時代からオリジナルソフトウェアを企画から設計・販売し、起業のための資金を調達する

大学卒業後、開発者として数年間会社員経験をするもNTTドコモからのi-mode登場を機にモバイルの時代が来ることを予感し株式会社アイビスを設立

事業概要

モバイルに精通した高いテクノロジーを 地球の裏側まで届けたい

19言語に翻訳され、世界200以上の国と地域にユーザを持つ
モバイルペイントアプリ「ibisPaint (アイビスペイント)」の開発・運営と
企業のアプリ開発を支援する高度な技術のエキスパート集団

ibisPaint

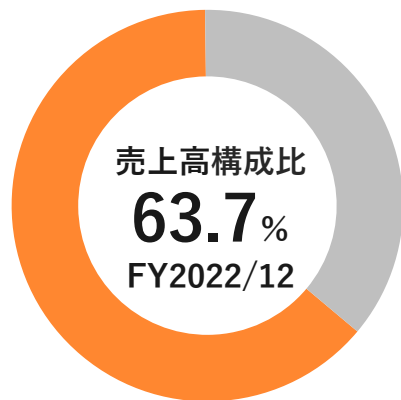
2021年 日本企業発のアプリとして**世界のダウンロード数No.1** ※1
2022年 日本企業発のアプリとして**世界のアクティブユーザ数No.2** ※2
内閣府 クールジャパン・プラットフォームアワード 2023 **優秀賞 受賞** ※3

モバイルとソリューション、2つの事業を展開

アイビスは自社製品のモバイル事業だけではない

長年培ってきたモバイル開発技術・ノウハウを余すことなく企業に提供するソリューション事業も展開

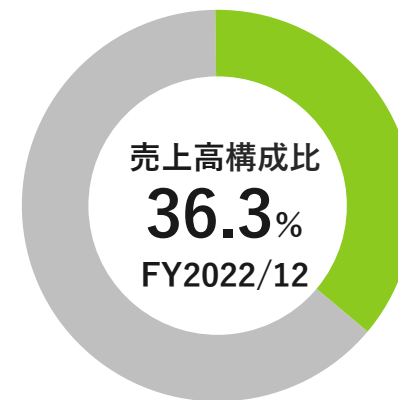
モバイル事業



モバイルペイントアプリ
ibisPaintの開発/運営

成長事業

ソリューション事業



日本企業向けの
IT技術者派遣/受託開発

安定事業

※ FYは「Fiscal Year」の略で事業年度を指す。

世界中のユーザに、気軽にイラストを描いてほしい

「スマホを使って指で描く」ペイントアプリの新しい常識を打ち立てる

端末のスペックに左右されない高品質なペイントアプリの、ほぼすべての機能を無料でお使いいただけます
モバイルに最適化されたUIで、手軽でありながらハイレベルな作業環境を提供します

デジタルイラストを描くユーザの最初の一歩をibisPaintと

専用のアプリや機材がなくともデジタルイラストが描けるibisPaintは、
Z世代を中心とした世界中の「お絵描き初心者」のファーストアプリとして寄り添います

指で描く直感的な操作性とibisPaintで実現できるクオリティを動画でご確認ください



「ibisPaint」の利用イメージ動画（20秒）

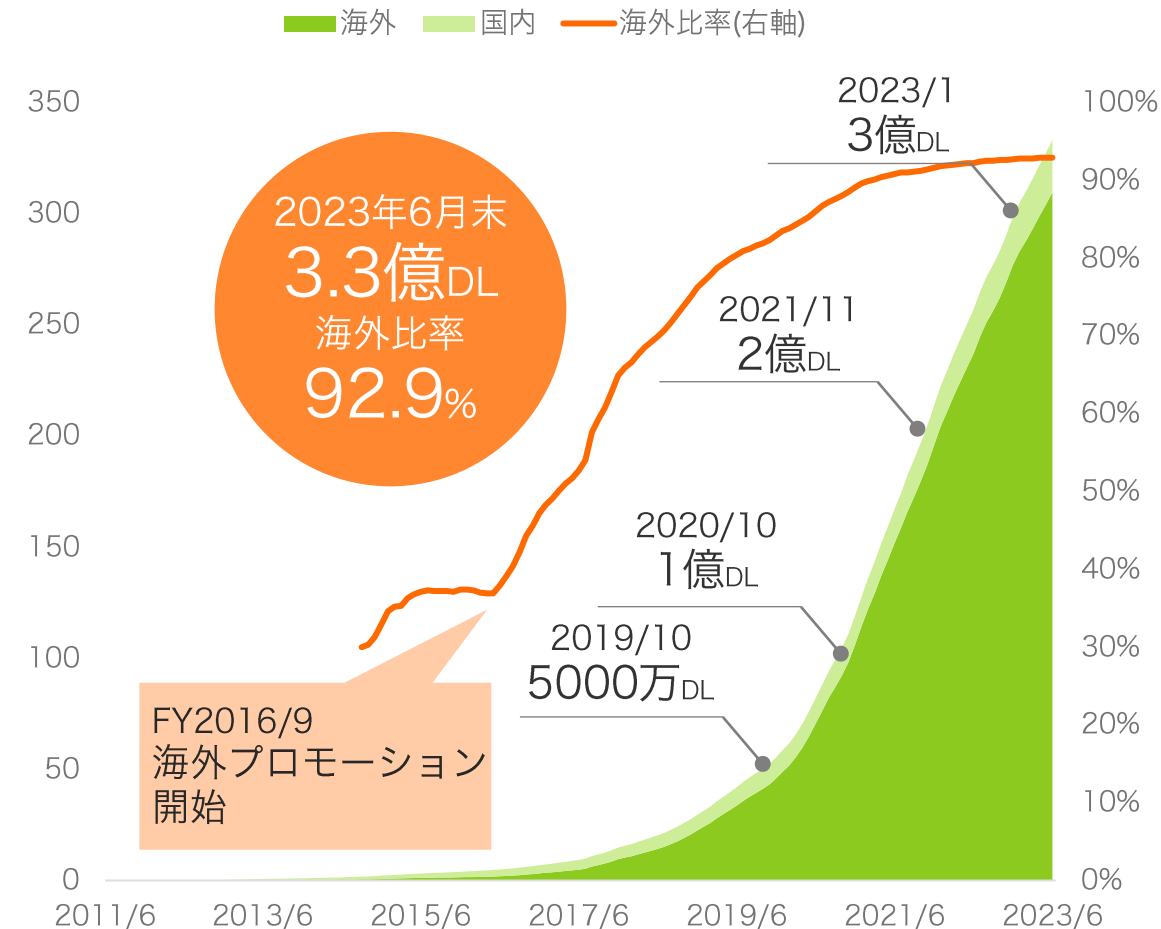


「ibisPaint」の利用イメージ動画（111秒）

世界累計DL数3.3億・MAU3633万、ユーザの獲得・維持が収益の源泉

累計ダウンロード数

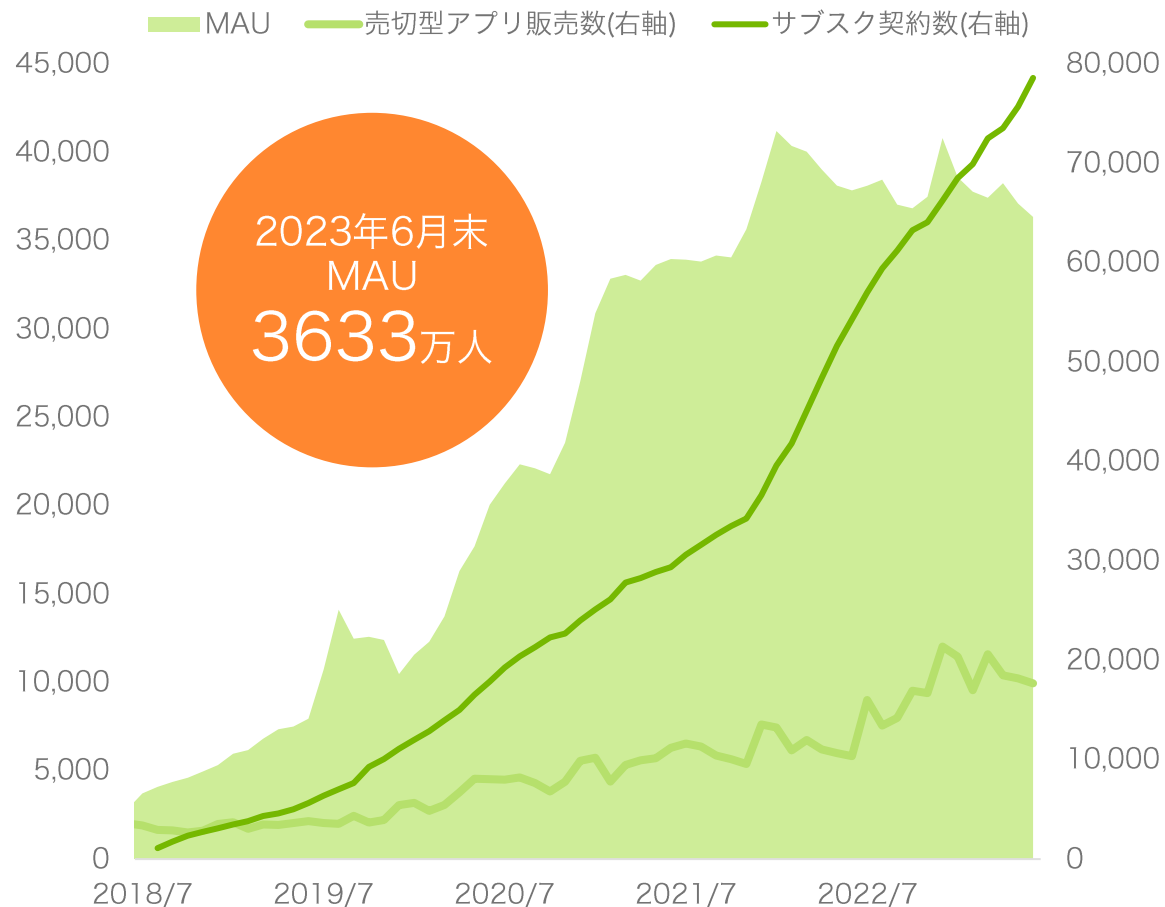
(百万DL)



MAU (月次アクティブユーザ)、サブスク契約数等

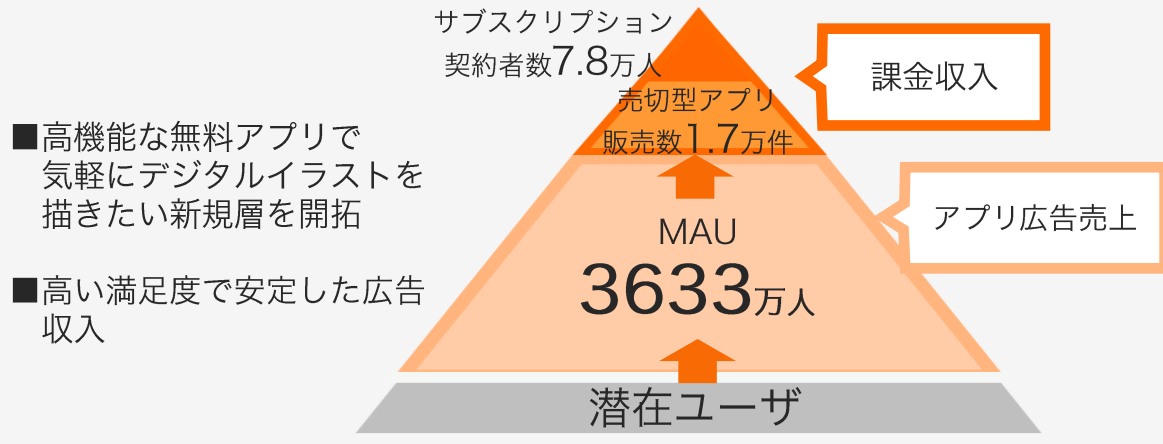
(MAU: 千人)

(販売数: 件、契約数: 人)

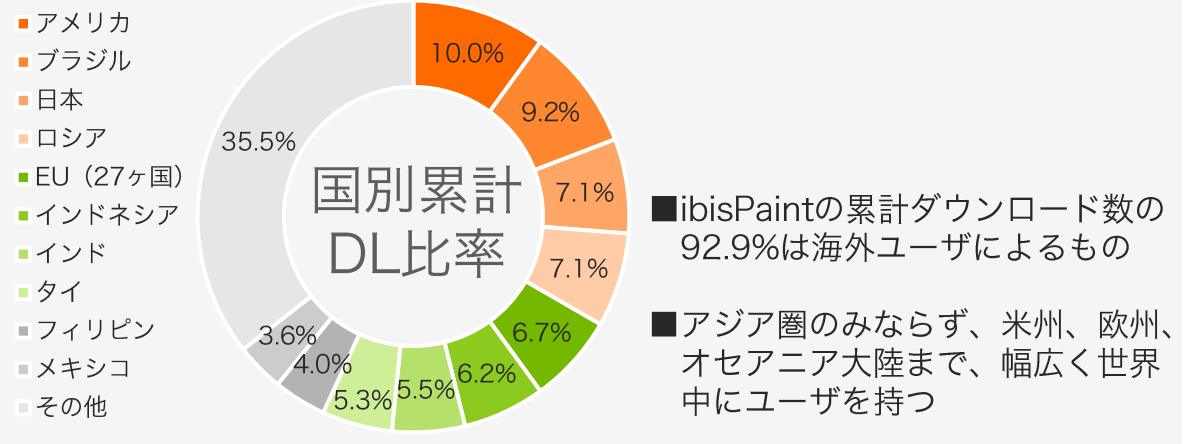


ibisPaintの市場は「世界中の若者」、だから伸び続ける

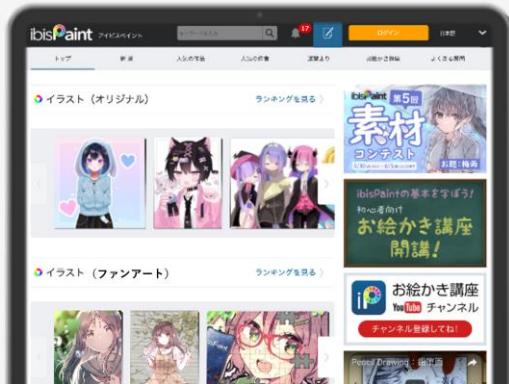
原則無料のフリーミアムモデル



海外展開に成功した稀有な日本製アプリ

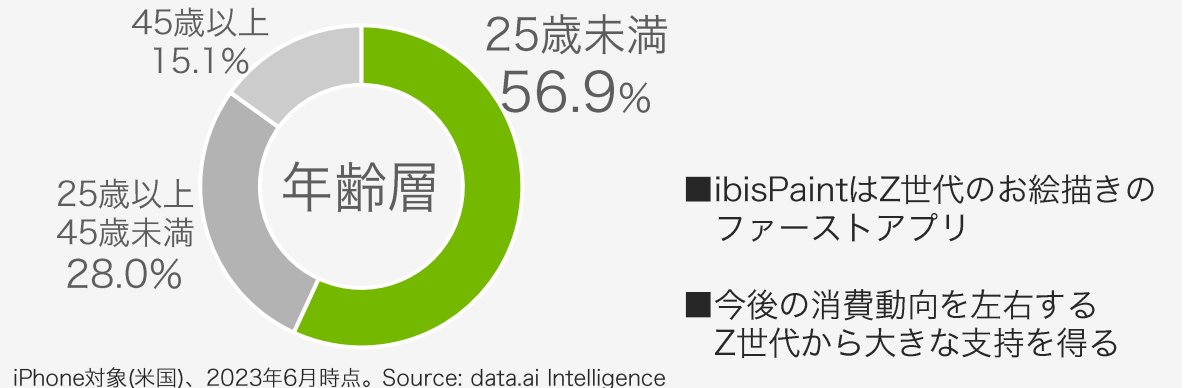


イラスト投稿SNS「ibispaint.com」



- 簡単な操作でibisPaintから自社オンラインギャラリーに作品を投稿
- 世界中のユーザー同士のコミュニケーションで創作意欲を刺激

コアユーザーは世界中のZ世代



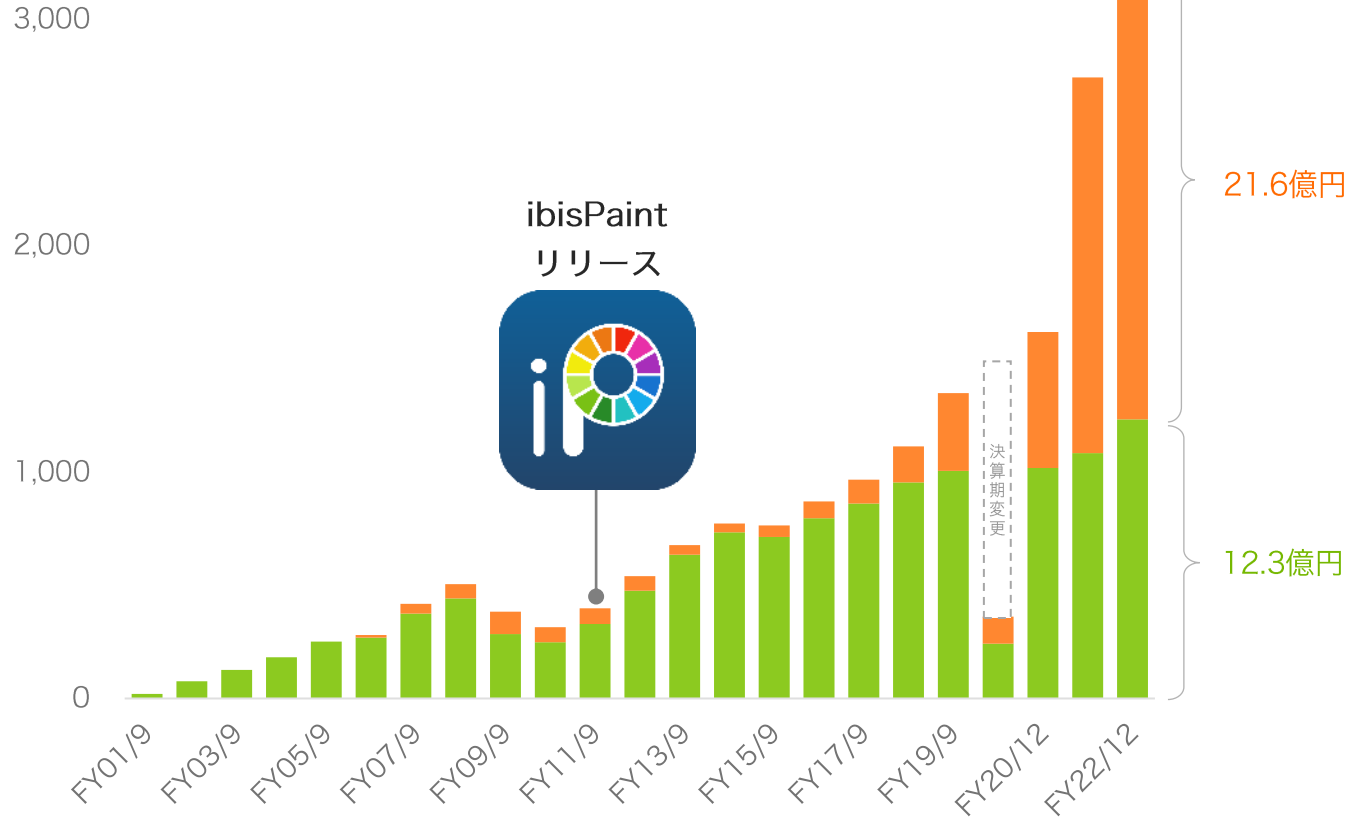
※ 第2象限の国別累計DL比率は、Huawei分については国別データを取得できないため、便宜上、提供国である中国に全て計上。
 ※ 第4象限のZ世代とは1996年から2010年までに生まれた世代と定義（2023年時点、25歳未満）。

売上高はFY2016/9以降、過去最高を更新中

売上高の設立来推移

(百万円)

■ ソリューション事業売上高 ■ モバイル事業売上高



FY2022/12
売上高
33.9億円

21.6億円

12.3億円

ソリューション事業の安定的な成長に加えて、
2011年のibisPaintのリリース、
海外ダウンロード数拡大により
モバイル事業が成長ドライバーに

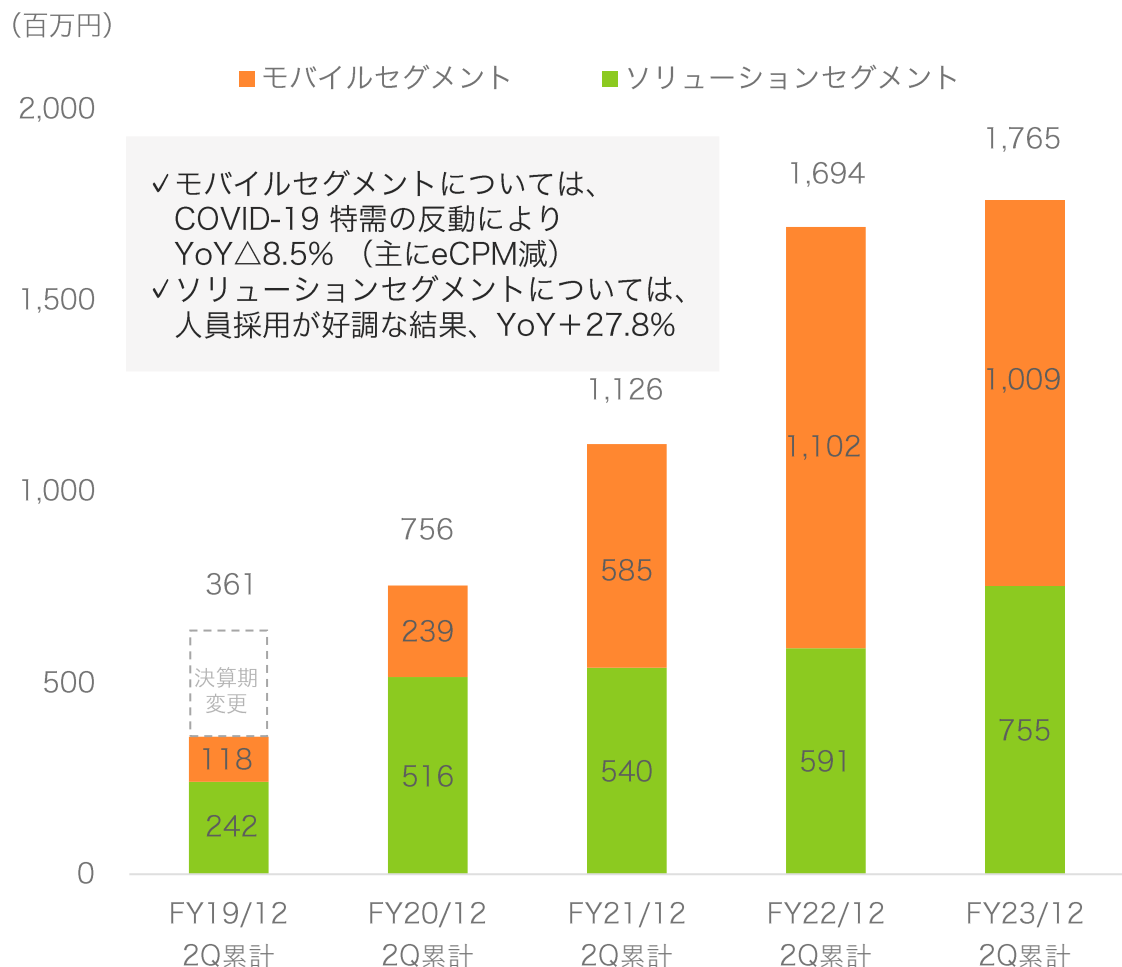
決算概要

全社2Q売上高・営業利益は増収増益を確保、通期業績予想は変更無し

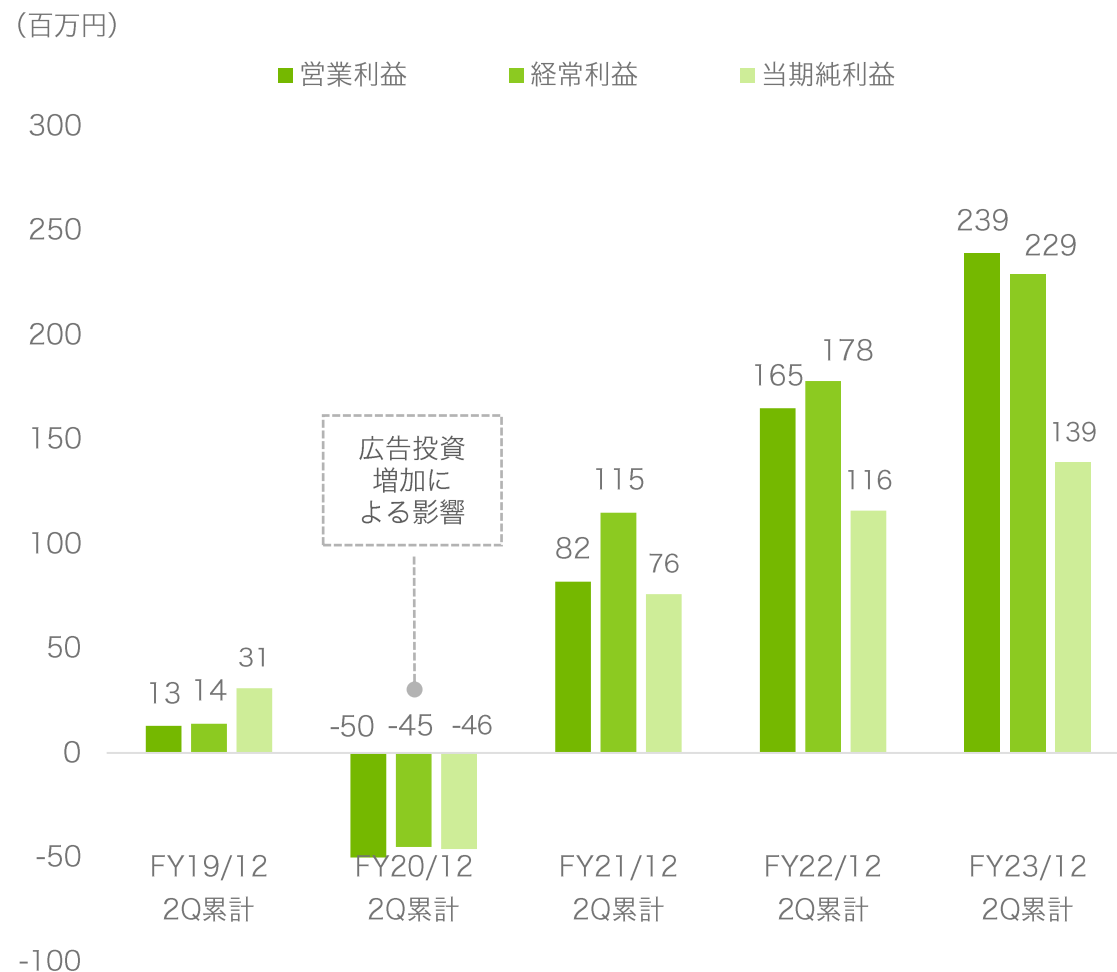
	FY2022/12 2Q累計実績	FY2023/12 2Q累計実績		YoY
売上高	16.9億	17.6億	➔	+4.2%
営業利益	1.6億	2.3億	➔	+44.6%
ibisPaintシリーズ 累計DL数	2億 5690万件	3億 3314万件	➔	+29.7%
ibisPaintシリーズ サブスク売上	8440万円	1億 3520万円	➔	+60.2%

全社2Q売上高・各種利益全てが順調に成長

売上高推移



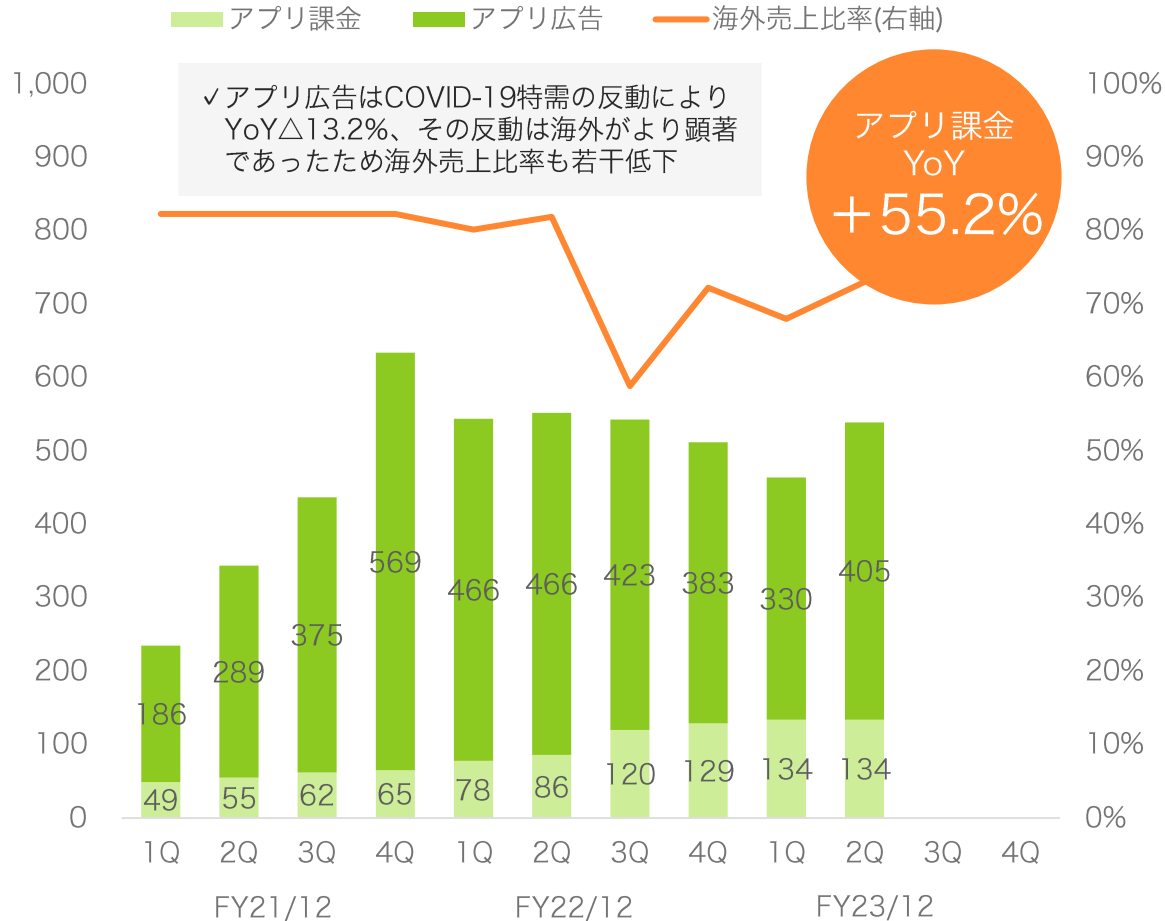
各種利益推移



海外売上比率、粗利率いずれも高い水準で推移

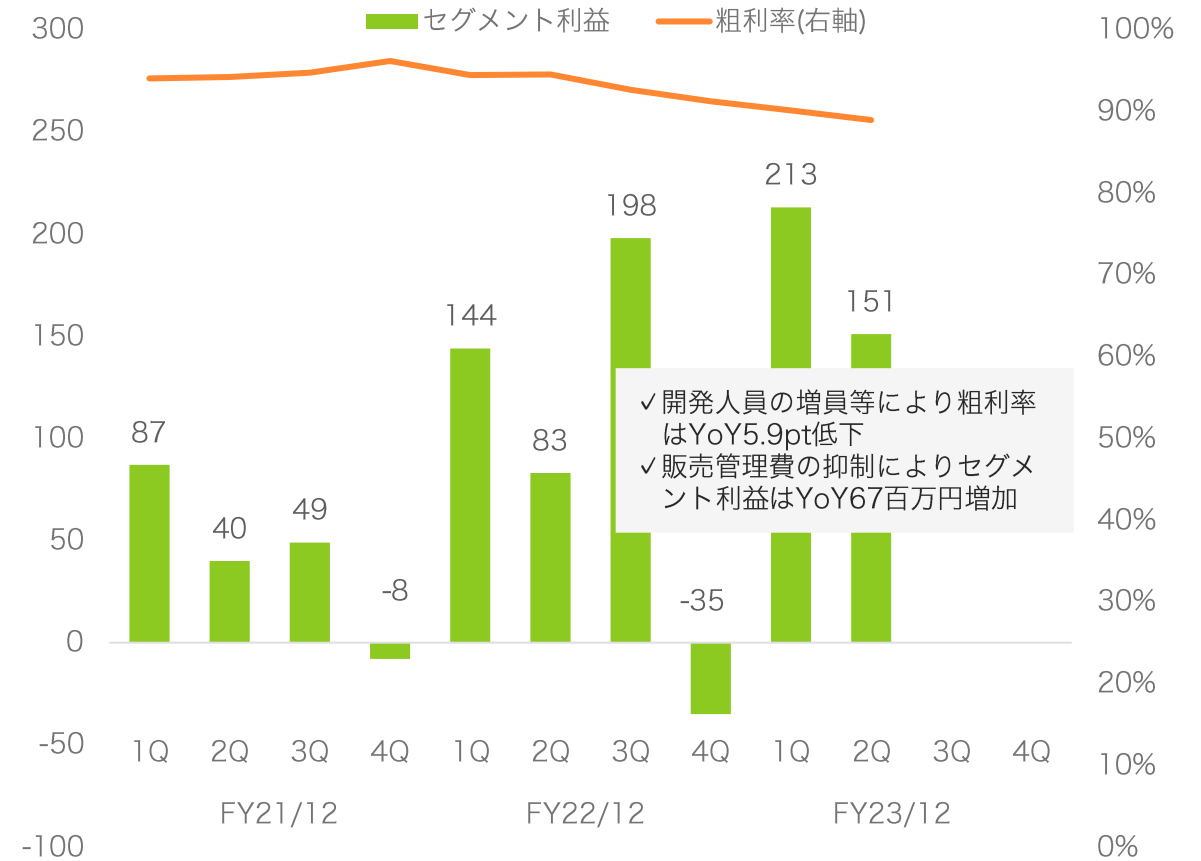
区分別売上高・海外売上比率推移

(百万円)



セグメント利益・粗利率推移

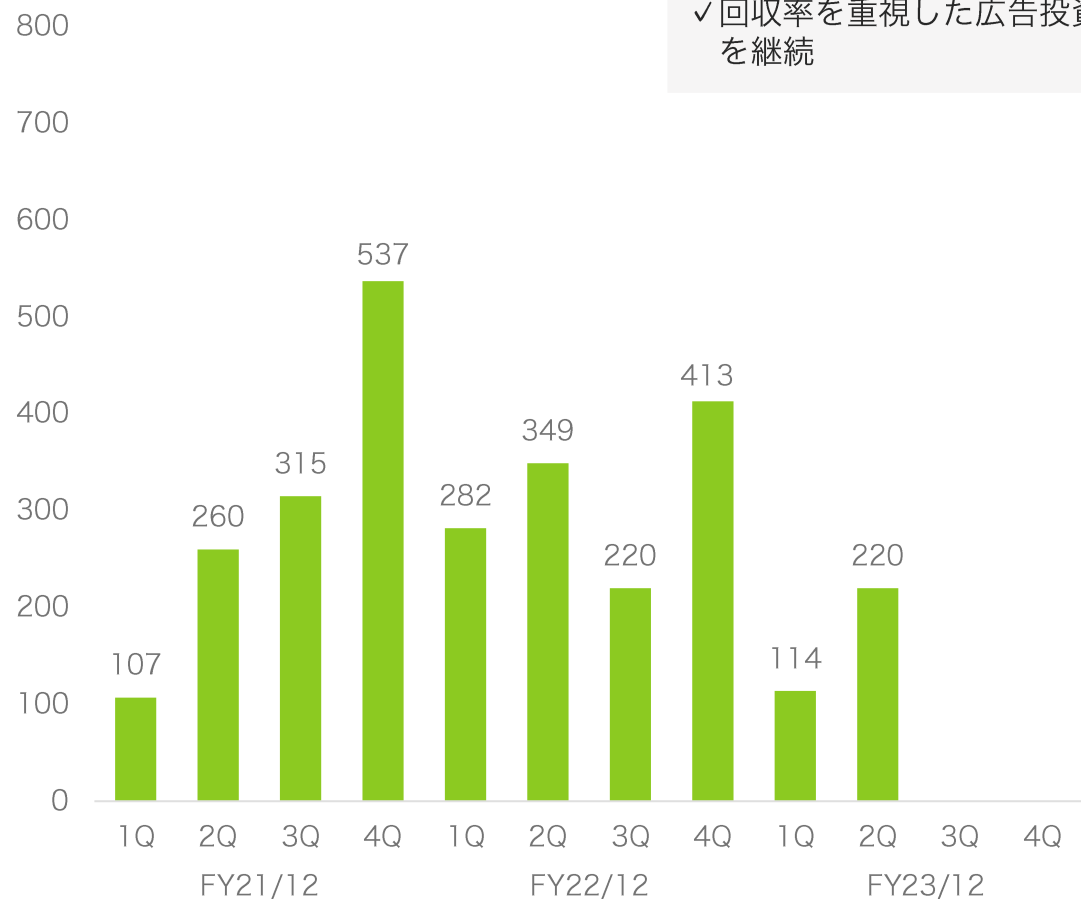
(百万円)



時機を見た広告投資を機動的に実行、採用投資額は過去最高

広告宣伝費推移

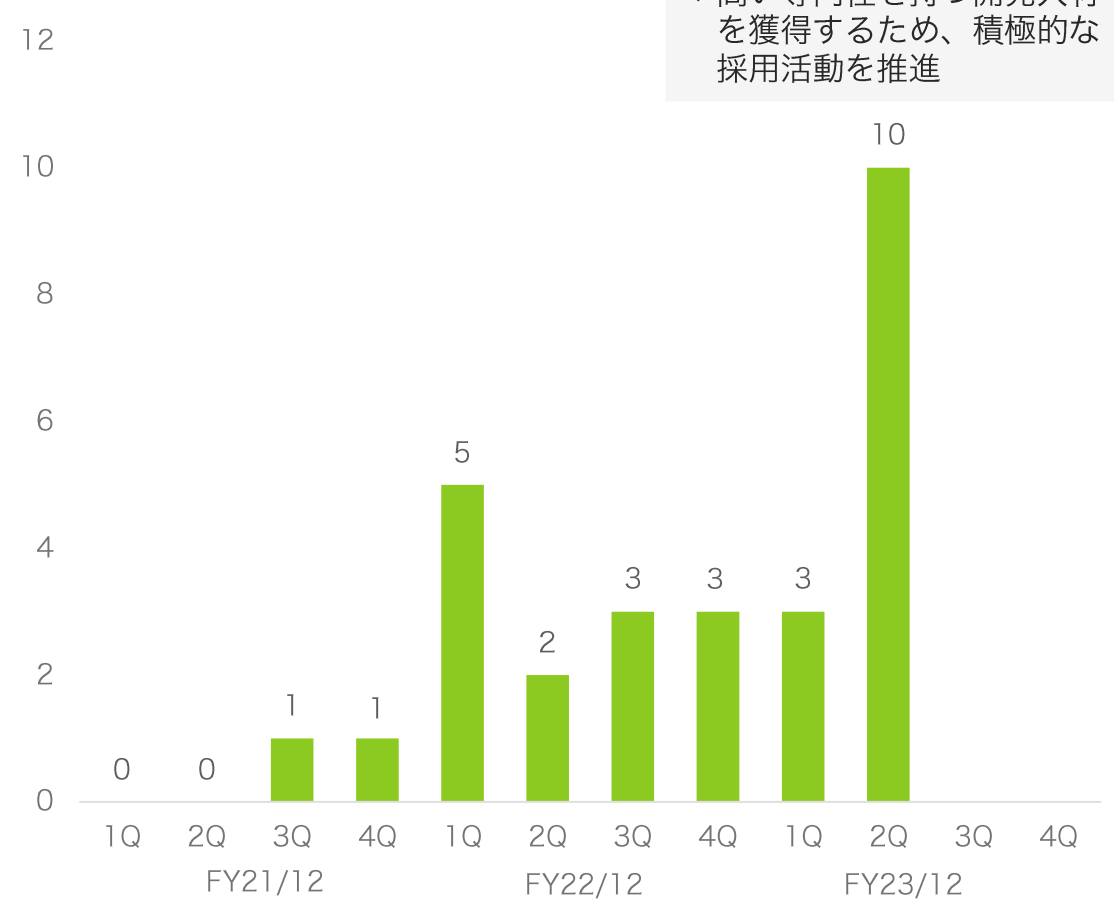
(百万円)



✓回収率を重視した広告投資を継続

採用費推移

(百万円)



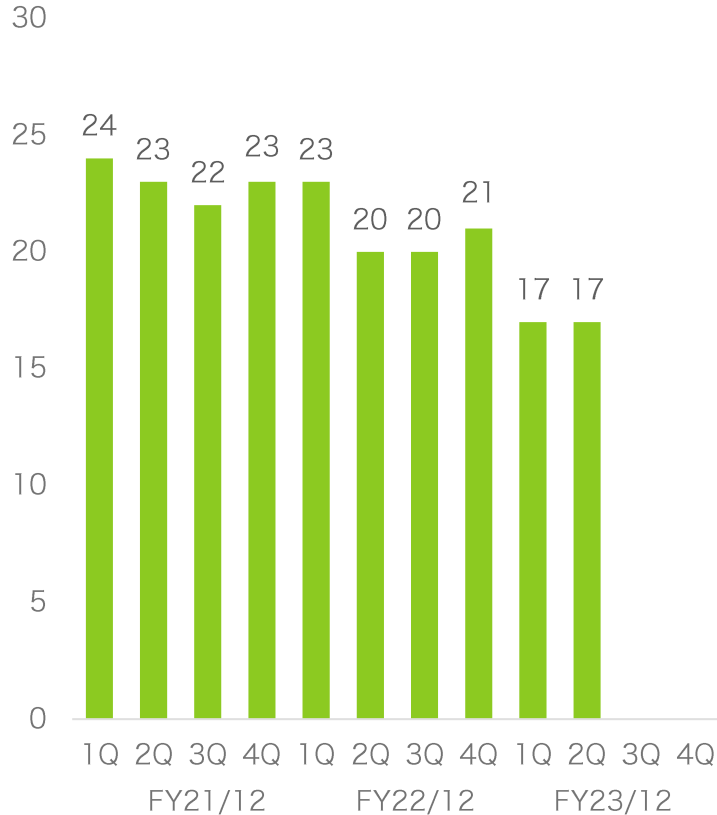
✓高い専門性を持つ開発人材を獲得するため、積極的な採用活動を推進

※ FY2021/12 全Q、及びFY2022/12 2Q迄の実績数値は金融商品取引法による会計監査を受けていない。

DAUは今1Q対比増、サブスク契約数は高い成長率を維持

新規ダウンロード数

(百万回)



✓引き続き、回収率を重視した効果的な広告投資で新規ユーザを獲得

DAU (日次アクティブユーザ)

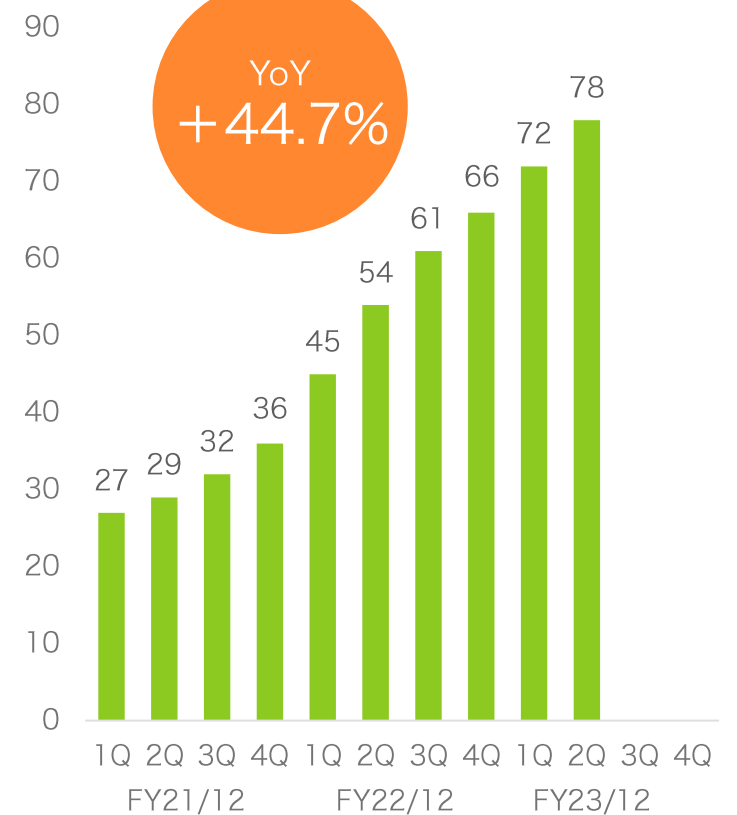
(百万人)



✓ほぼ計画どおり

サブスクリプション契約数

(千人)



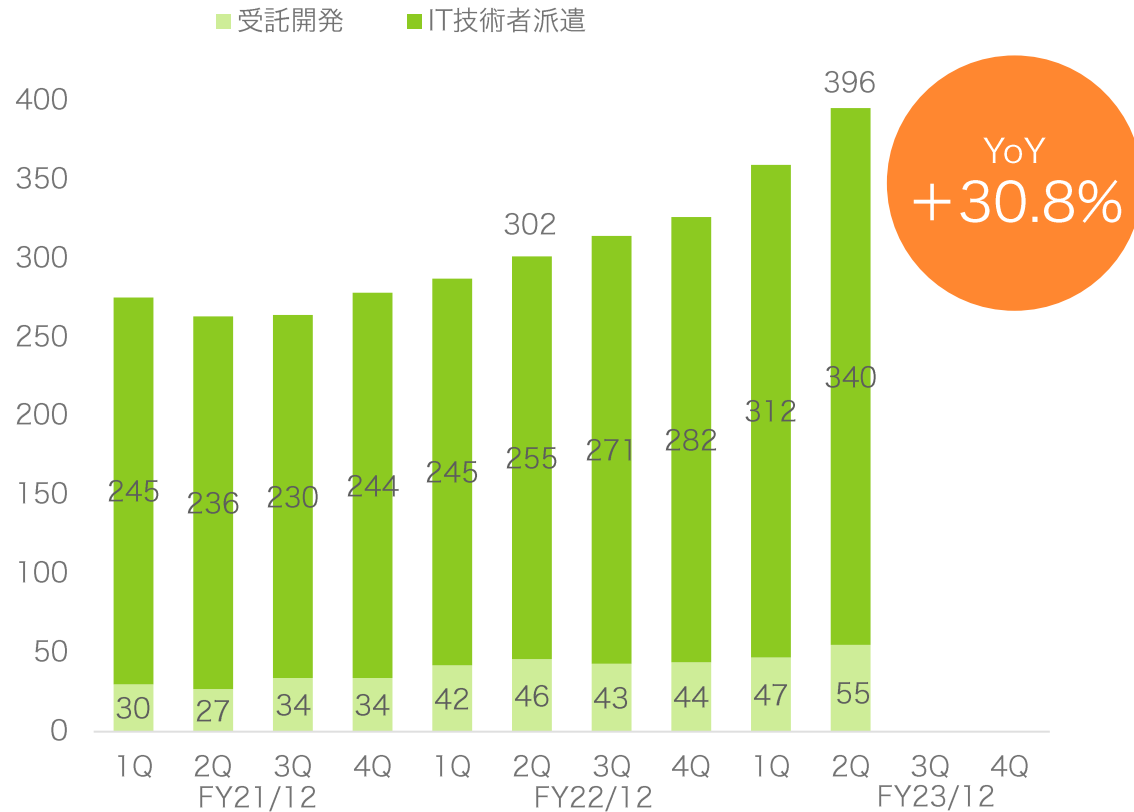
✓サブスクリプション契約数（プレミアム会員数）はYoY+44.7%と順調に増加

※ FY2021/12 全Q、及びFY2022/12 2Q迄の実績数値は金融商品取引法による会計監査を受けていない。

採用投資拡充の結果、利益はやや抑制も、売上高は順調に増加

区分別売上高推移

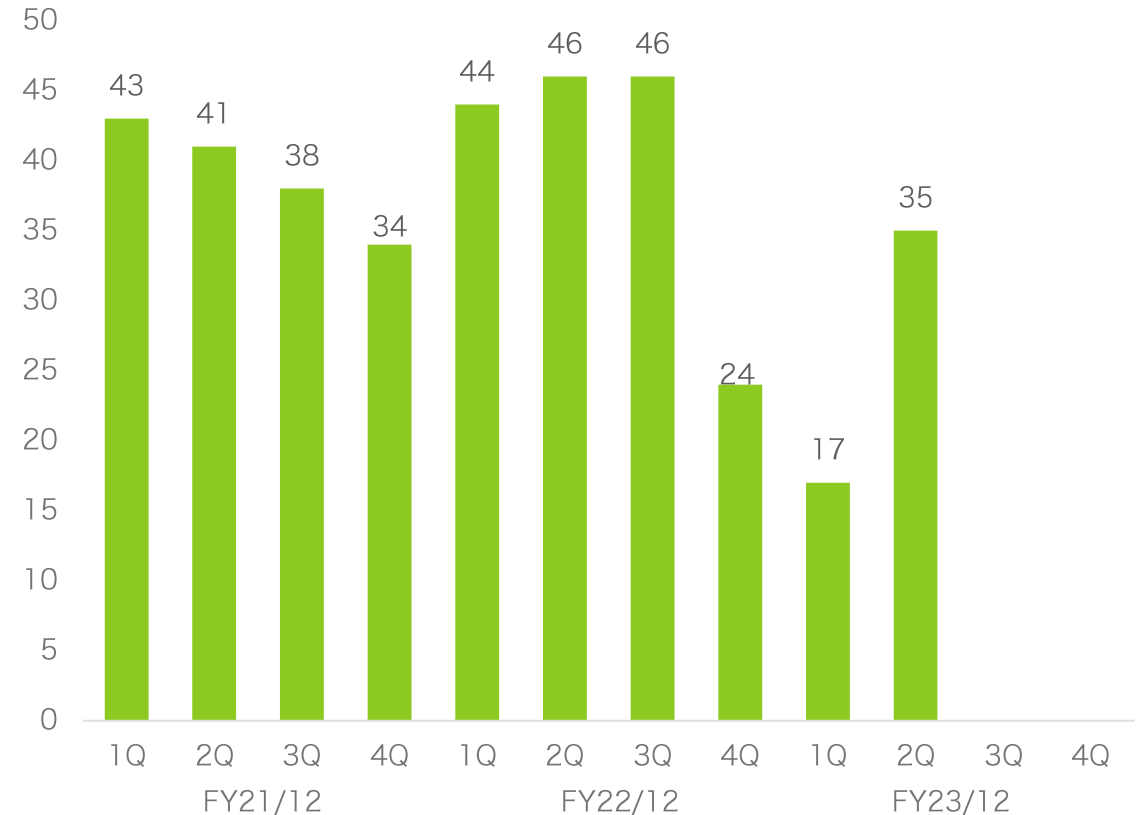
(百万円)



✓ IT技術者派遣はYoY+33.1%、受託開発はYoY+18.2%と継続的に成長

セグメント利益推移

(百万円)

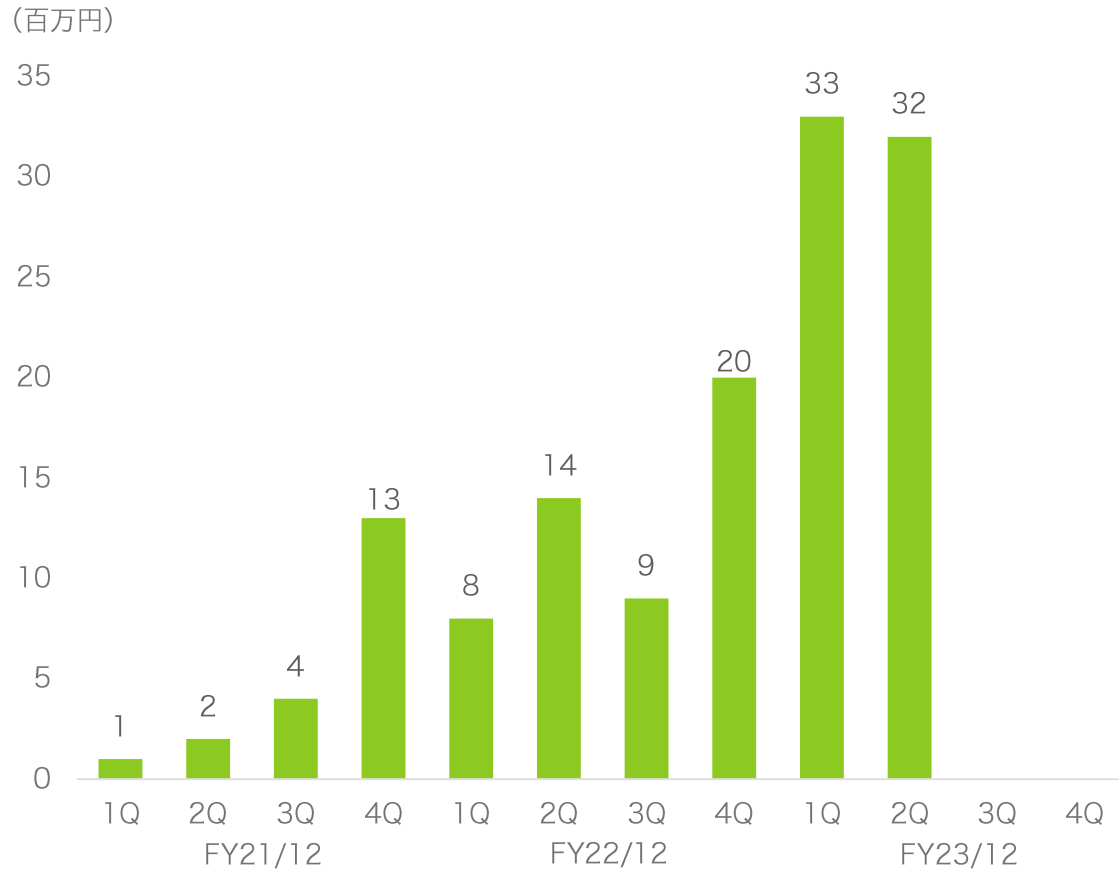


✓ 売上高は増加したものの採用費を増加させたことにより、セグメント利益は減少

※ FY2021/12 全Q、及びFY2022/12 2Q迄の実績数値は金融商品取引法による会計監査を受けていない。

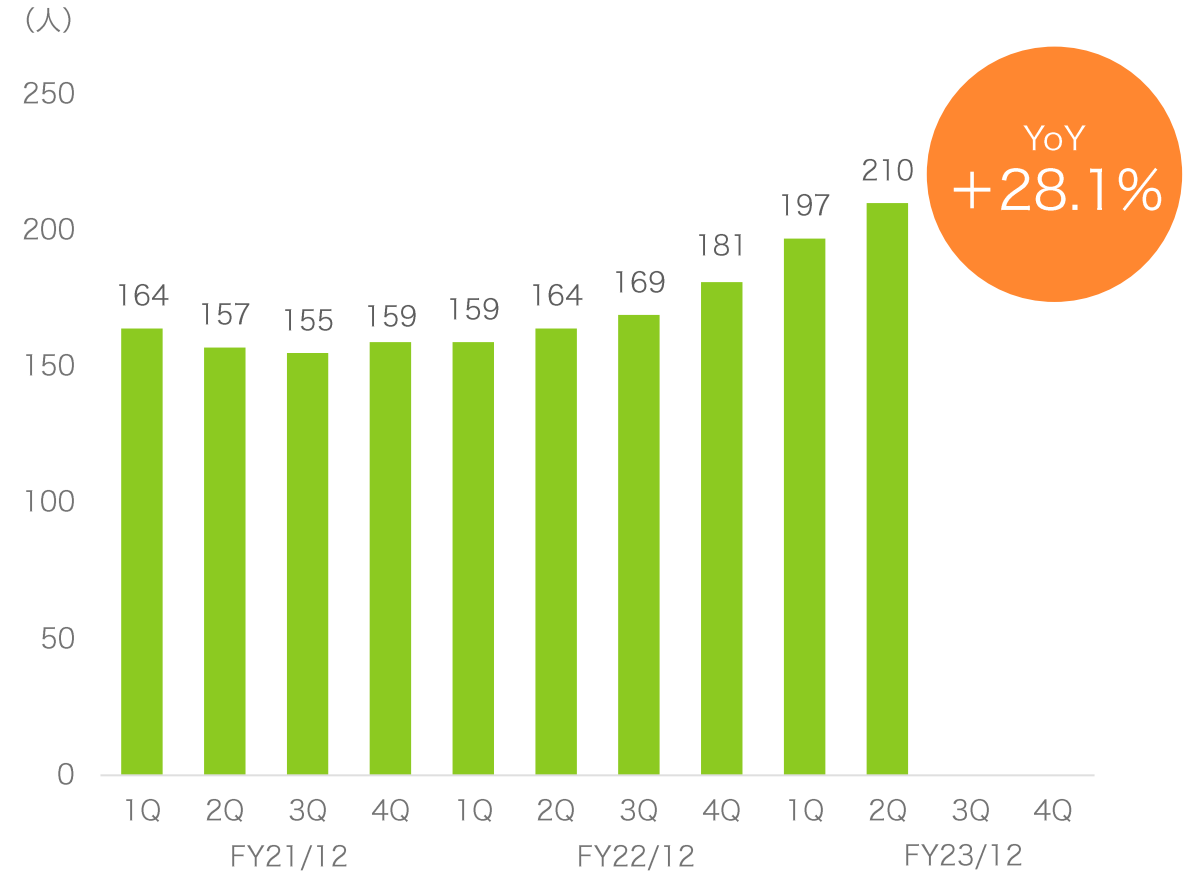
継続的に採用投資を強化（IT技術者を増強）し、着実な成長を目指す

採用費推移



✓モバイル事業と同じく、高い専門性を持つ開発人材の獲得のために積極的な採用投資を推進

IT技術者数推移

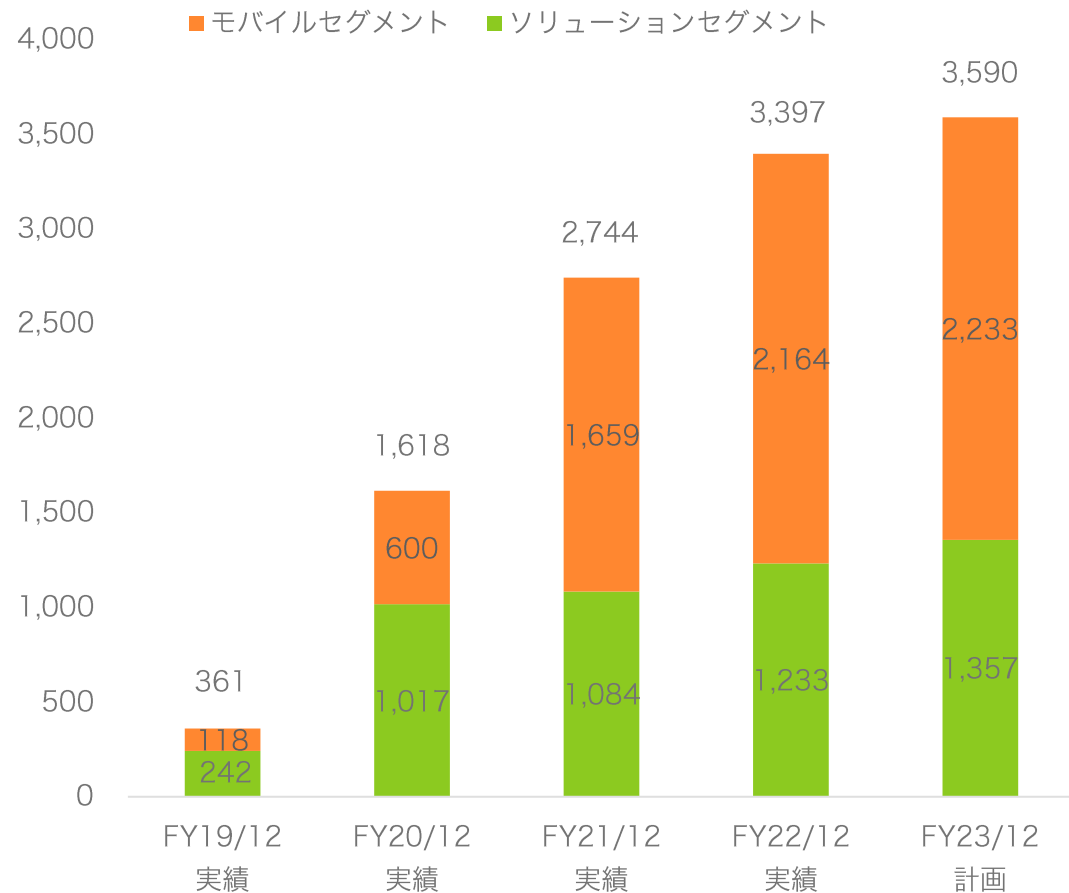


✓継続的に人員を増強し、安定的な収益基盤の更なる成長を目指す

売上高・各種利益共に、通期業績予想に変更無し

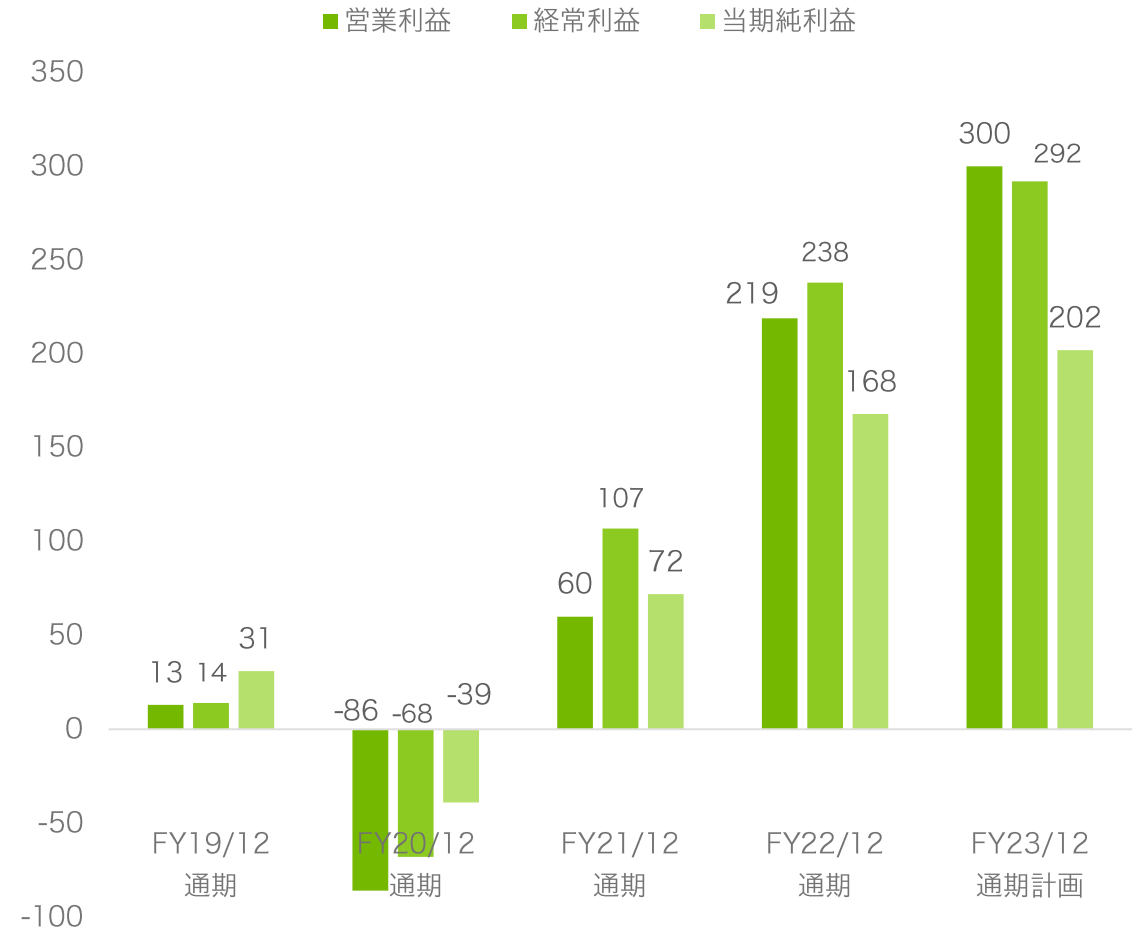
売上高推移

(百万円)



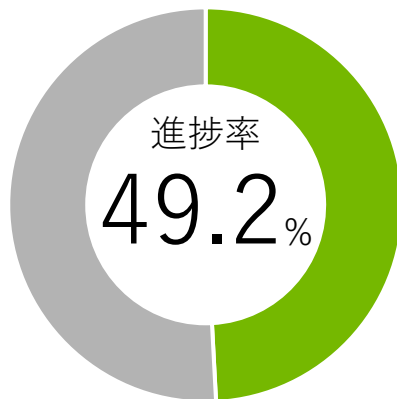
各種利益推移

(百万円)

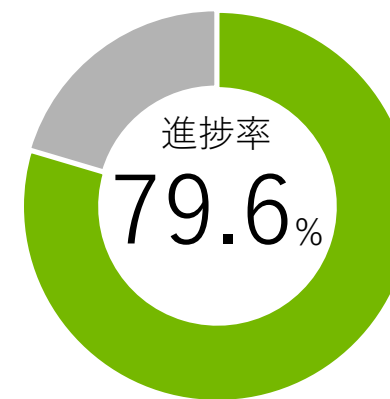


売上高はほぼ計画どおり、各種利益は広告投資の抑制で上振れ

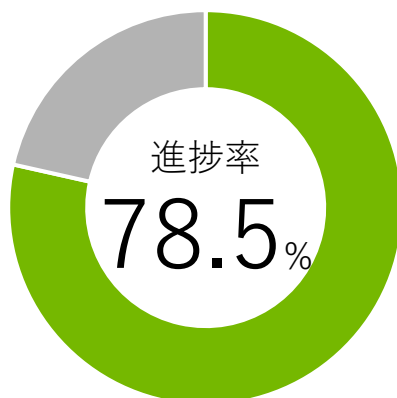
売上高



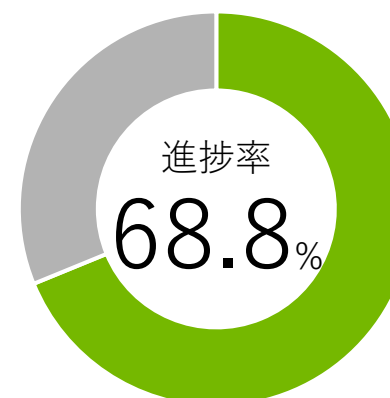
営業利益



経常利益



当期純利益

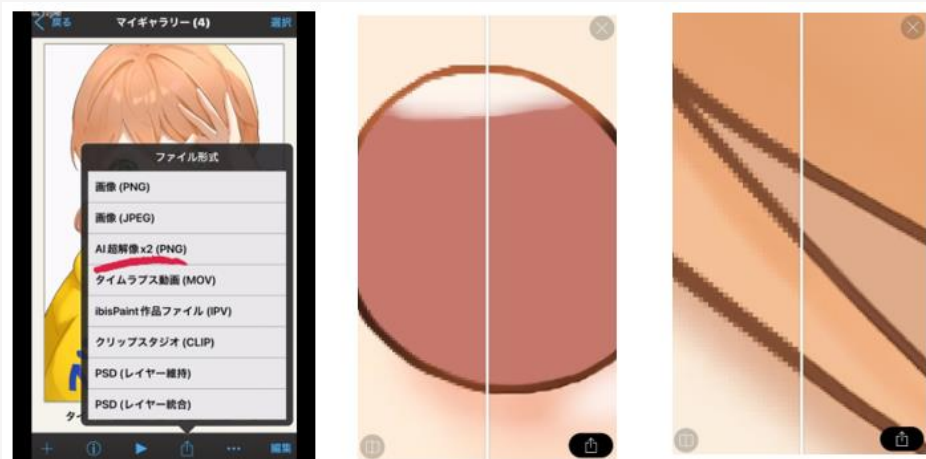


- ✓売上高の進捗は概ね計画どおり
- ✓営業利益・経常利益・当期純利益は計画以上に進捗しているが、通期では計画どおりに広告投資を行う予定のため、通期の業績予想は開示どおりの数値を見込んでいる

2023年4月以降にリリースされた ibisPaint 新機能のご紹介

2023.05.10

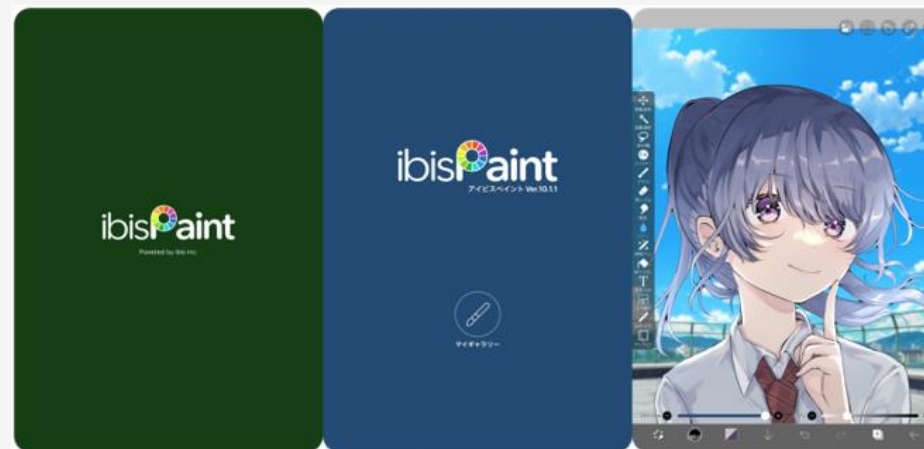
ibisPaint AI超解像度機能リリース



- ディープラーニングの技術を駆使し、ワンタップでイラストの高画質化を実現
⇒画質とサイズを2倍に向上させることが可能
- リリース直後からユーザーの高い評価を獲得
⇒詳細はXにて「アイビス 超解像」を検索しご参照ください

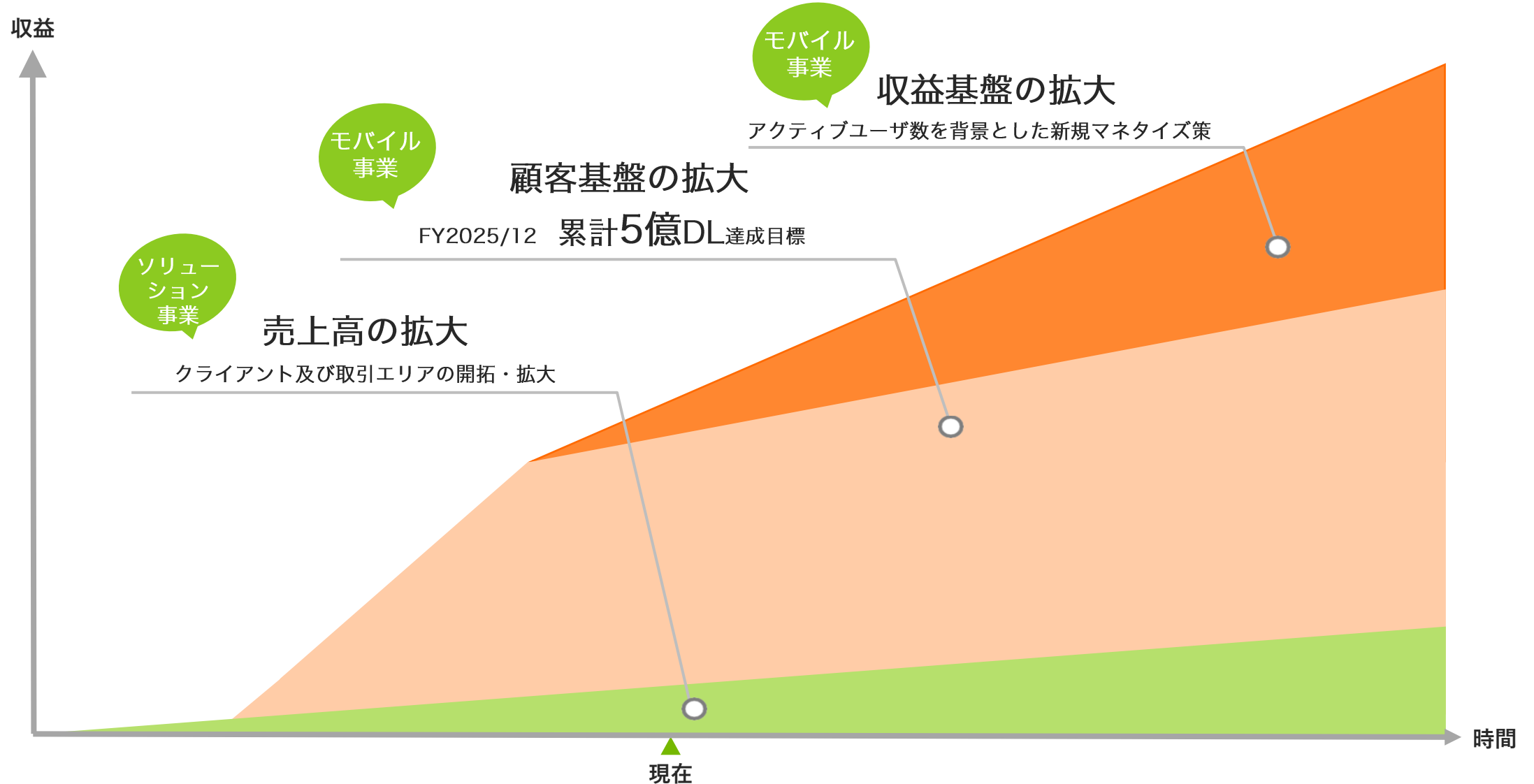
2023.07.26

教育機関向け製品 ibisPaint Edu リリース



- GIGAスクール構想の推進に伴い、教育現場で普及するiPadに合わせ開発しリリース
- 広告の非表示や一部ネットワーク機能を制限するなど、生徒が安全に使えるようカスタマイズし、教育支援の一環として一般向け製品より安価で提供を行っている

安定収益の拡充と成長基盤の伸長の両輪により、継続的な成長を目指す



別段の記載がない限り、本資料に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの将来の見通しに関する記述は、本資料の作成時点の情報に基づいて作成されています。これらの記述は、将来の結果や業績を保証するものではありません。このような将来予想に関する記述には、既知および未知のリスクや不確実性が含まれており、その結果、将来の実際の業績や財務状況は、将来予想に関する記述によって明示的または黙示的に示された将来の業績や結果の予測とは大きく異なる可能性があります。

これらの記述に記載された結果と大きく異なる可能性のある要因には、国内および国際的な経済状況の変化や、当社が事業を展開する業界の動向などが含まれますが、これらに限定されるものではありません。また、当社以外の事項に関する情報は、一般に公知の情報に依拠しており、当社はそのような一般に公知の情報の正確性や適切性を検証しておらず、保証していません。

本資料は、情報提供のみを目的として作成しています。本資料は、日本、米国、その他の地域における有価証券の販売の勧誘や購入の勧誘を目的としたものではありません。



delivering **WOW** experience on mobile