

**2018年9月期**  
**(平成30年9月期)**

**第3四半期**

**IGNIS**

**決算説明資料**

コード : 3689

# INDEX

01 / 2018.9 第3四半期決算概要

02 / 今後の展開

03 / 積極的投資事業

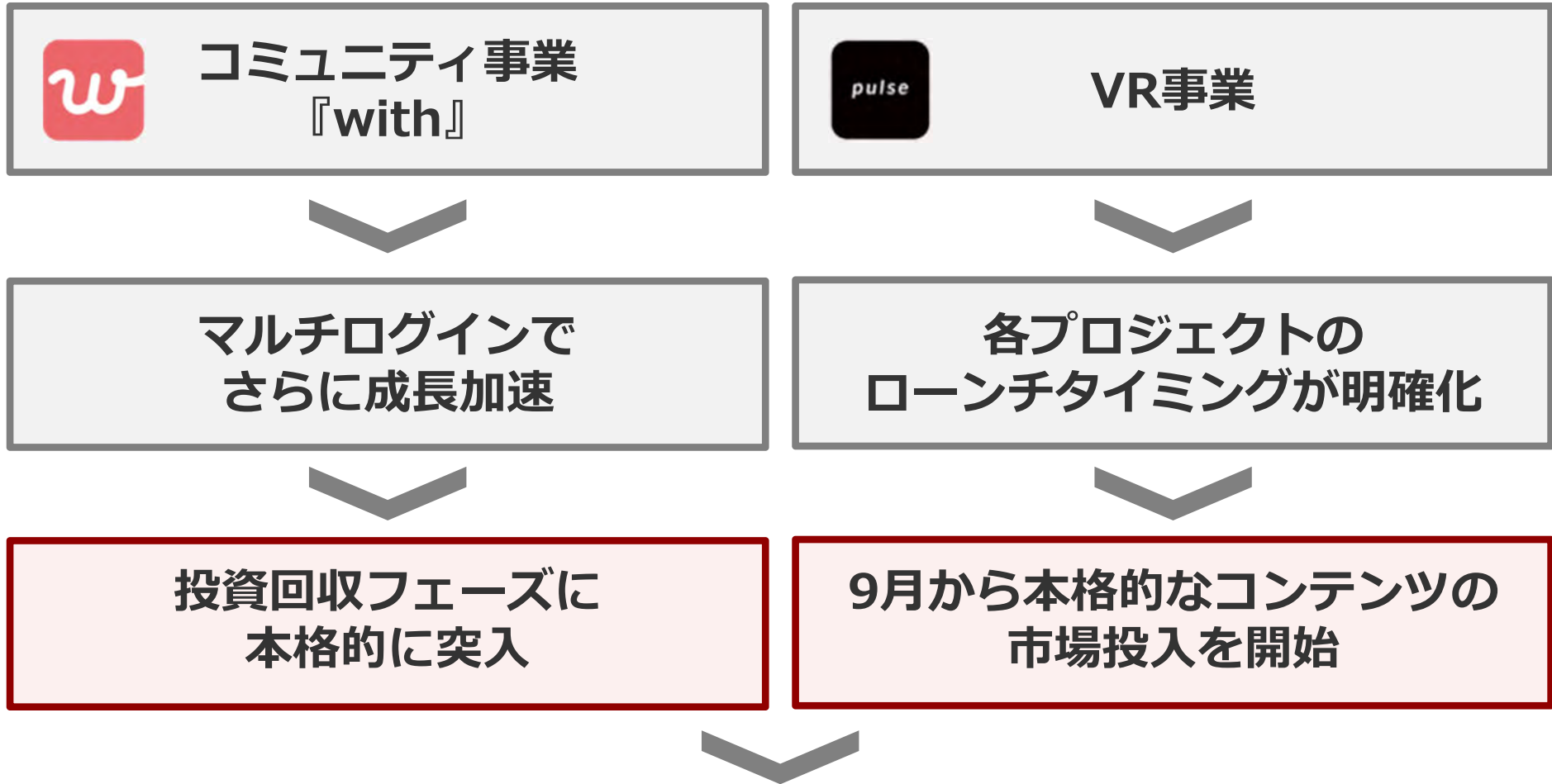
04 / 基盤収益事業

05 / 参考資料

**01**

**2018.9 第3四半期  
決算概要**

# 3Qサマリー



**今後も事業投資は継続  
連結ベースで黒字化の目途がたつ**

# 3Q累計期間（2017年10月～2018年6月）

(単位：百万円)	2017.9 3Q累計 10～6月	構成比	2018.9 3Q累計 10～6月	構成比	前年同期比
売上高	4,109	100.0%	3,636	100.0%	88.5%
コミュニティ	557	13.6%	1,170	32.2%	210.0%
ネイティブゲーム	3,247	79.0%	2,178	60.2%	67.4%
その他	304	7.4%	278	7.7%	91.5%
営業利益（損失△）	123		△951		-
営業利益率	3.0%		-		-
経常利益（損失△）	112		△979		-
経常利益率	2.7%		-		-
四半期純利益（純損失△）	10		△1,083		-
純利益率	0.3%		-		-

※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。

# 3Q会計期間（2018年4月～6月）

(単位：百万円)	2017.9	2018.9	2018.9	前年同期比	前四半期比
	3Q会計期間 4～6月	2Q会計期間 1～3月	3Q会計期間 4～6月		
売上高	1,280	1,180	1,166	91.1%	98.8%
コミュニティ	220	390	443	200.8%	113.5%
ネイティブゲーム	947	745	642	67.8%	86.2%
その他	111	44	80	72.0%	182.5%
営業利益（損失△）	△71	△419	△284	-	-
営業利益率	-	-	-	-	-
経常利益（損失△）	△72	△423	△305	-	-
経常利益率	-	-	-	-	-
四半期純利益（純損失△）	△81	△622	△228	-	-
純利益率	-	-	-	-	-

※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。

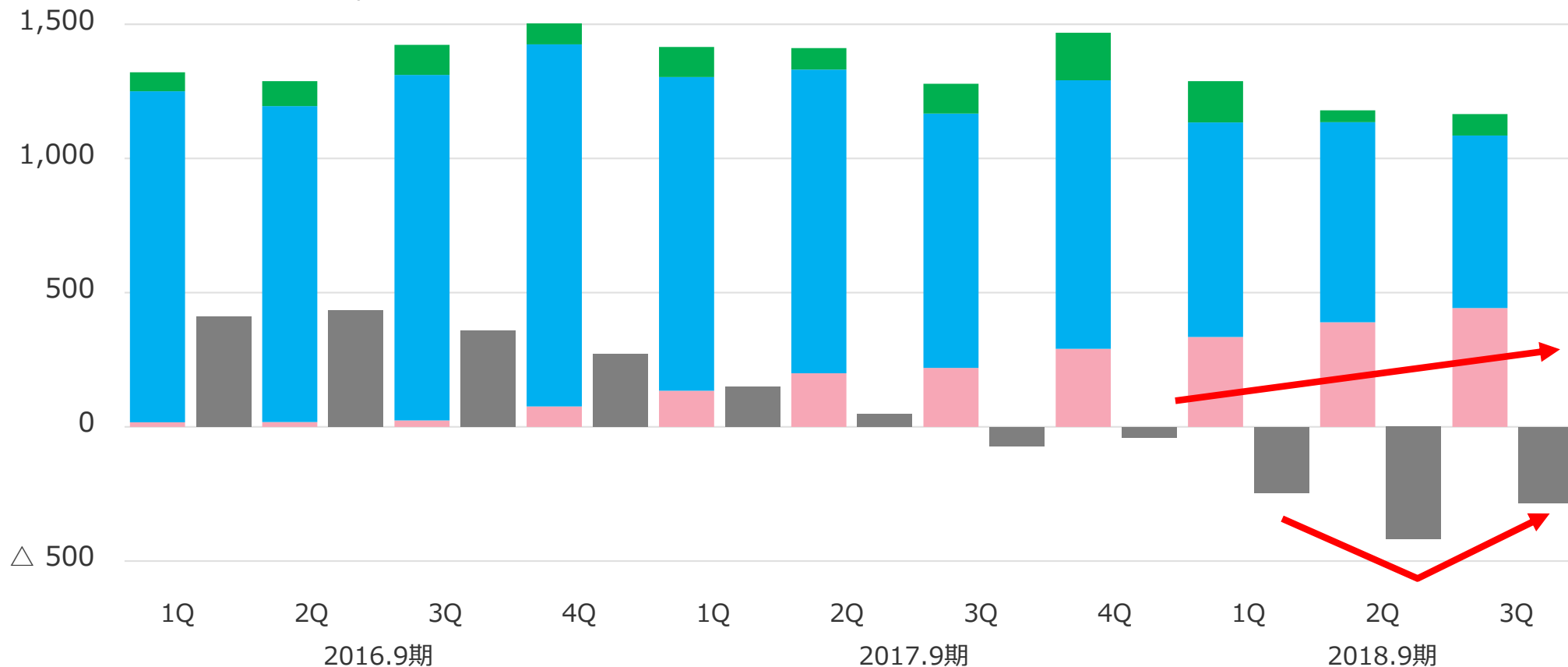
# 売上高・営業利益の推移（会計期間）

## 投資事業の選択と集中⇒収益改善へ

(単位：百万円) 売上高

■ 営業利益

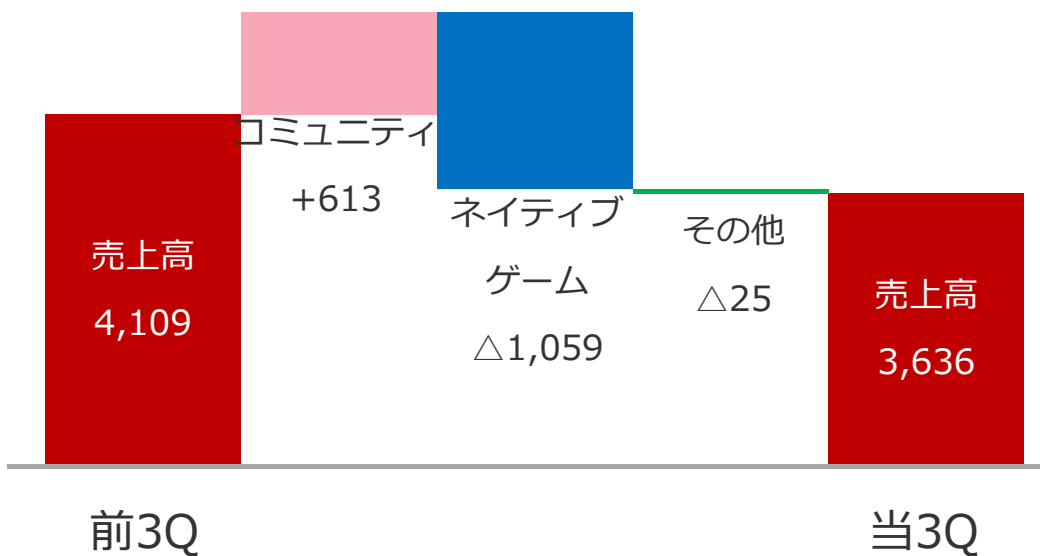
- (その他)
- (ネイティブゲーム)
- (コミュニティ)



# 売上高・営業利益の増減分析（前年同期比）

（単位：百万円）

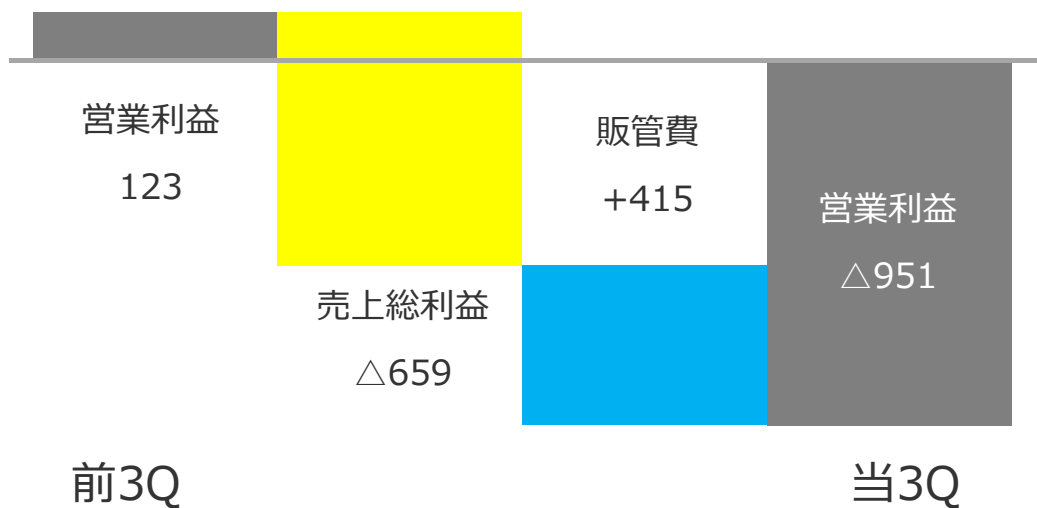
## 売上高



コミュニティ『with』が順調にグロース中  
ネイティブゲーム『ぼくドラ』は安定運営継続中

（単位：百万円）

## 営業利益



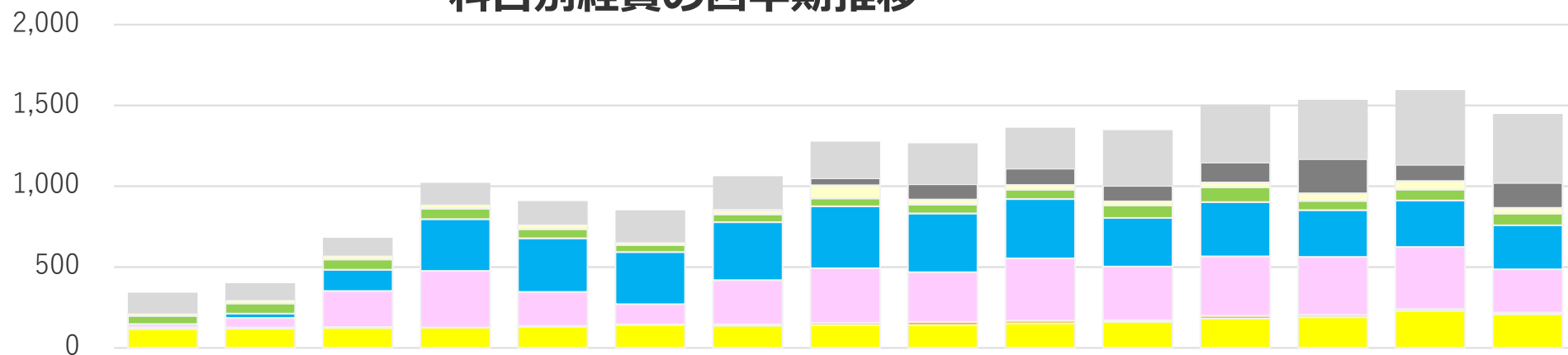
『with』のプロモーション、VR事業の開発等  
先行投資を継続中

※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。



# 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)

	2015.9				2016.9				2017.9				2018.9		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
■ その他	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366	462	426
■ 研究開発費	0	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212	101	155
■ 支払報酬	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46	52	35
■ 地代家賃等 ※1	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	58	68	73
■ PF手数料 ※2	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289	288	272
■ 広告宣伝費	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359	383	267
■ 採用費	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14	12	10
■ 人件費	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190	229	209

※1 本社設備に係る減価償却費を含む

※2 Apple, Google等に対するプラットフォーム手数料

02

# 今後の展開

# 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

大きく2つの収益ドライバーの事業で成長を目指す

ストック型の強固な事業基盤

爆発力のある事業の推進

# 成長戦略

一事業に依存しない事業多面展開によりトップライン成長を目指す

収益モデルの異なる事業を複数持つハイブリットな事業構造を構築  
(創業時より、事業構造は大きく変化)

当面の注力・投資分野  
(VR/AI/コミュニティ)

爆発型

新規事業 (非公開)

新規事業 (AI関連・検査自動化)

VR事業 (INSPIX&各種IP、医療)

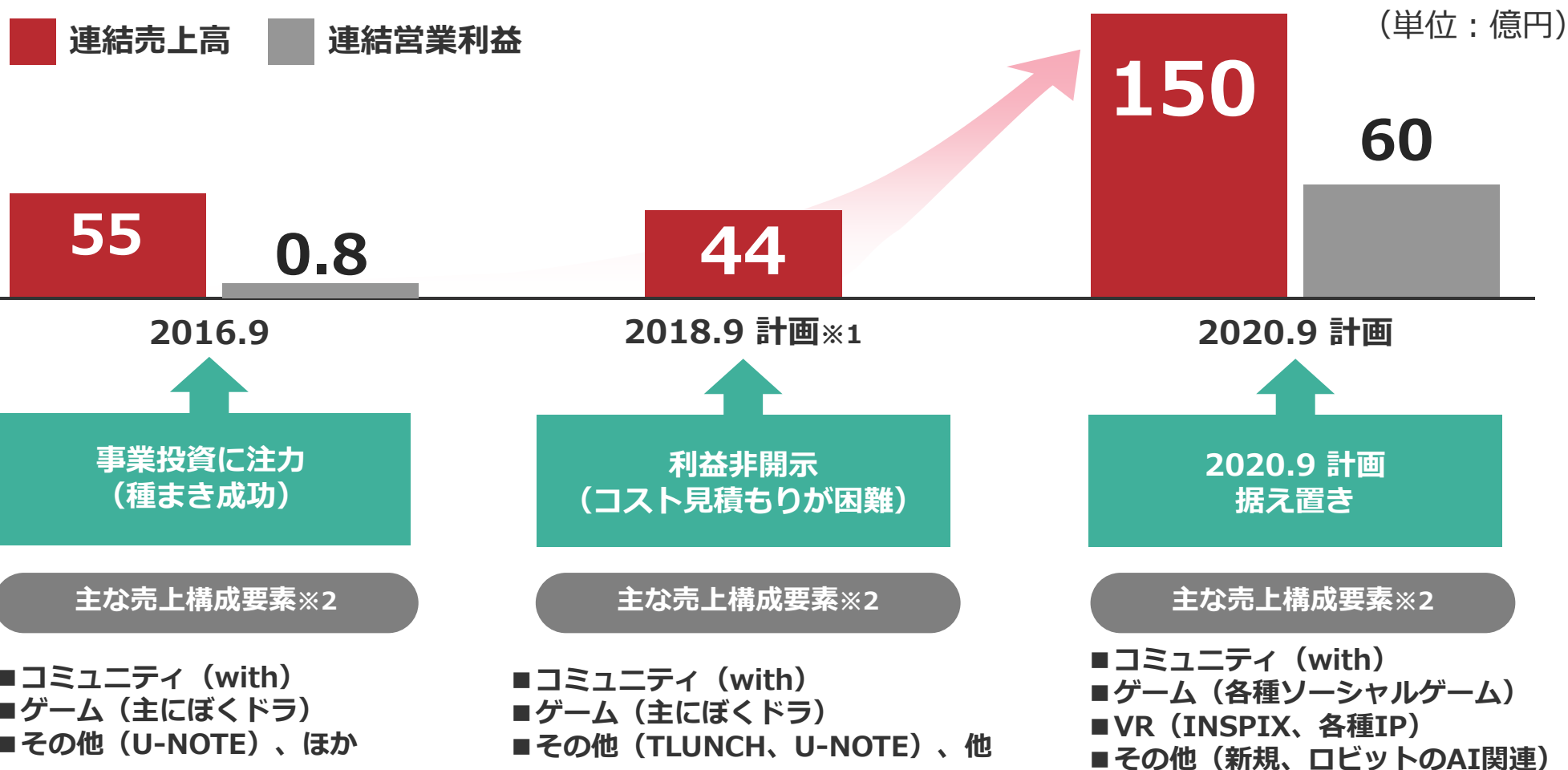
コミュニティ事業 (with等)

ネイティブゲーム事業 (ぼくドラ、ほか)

ストック型

# 2020年までの中期経営計画

## 2020.9 計画：連結売上高150億円、連結営業利益60億円



※1 2018年5月14日に通期業績予想を修正しております。

※2 記載のジャンルは確約するものではありません。

03

# 積極的投資事業

# 2018年9月期 事業計画

最先端技術を活用し商業化する

**VR**

バーチャルエンターテインメント

**AI**

AIロボット

## 「これまでにないエンターテインメントの実現」



リアルアイドルの市場規模※

ジャニーズ、AKB48グループ、etc

市場

2,100 億円

### リアルアイドル市場は拡大傾向

※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 2017」



## 二次元アイドルの躍進

『THE IDOLM@STER』

『ラブライブ!』

経済効果100億円

第66回NHK紅白歌合戦に出演

ゲームアプリ  
1,900万ダウンロード突破

東京ドームでライブ  
11万人以上を動員

オリコン1位・初週売上8.9万枚

ゲームアプリ  
4,000万ダウンロード突破

支出喚起力 **341億円** / 年間

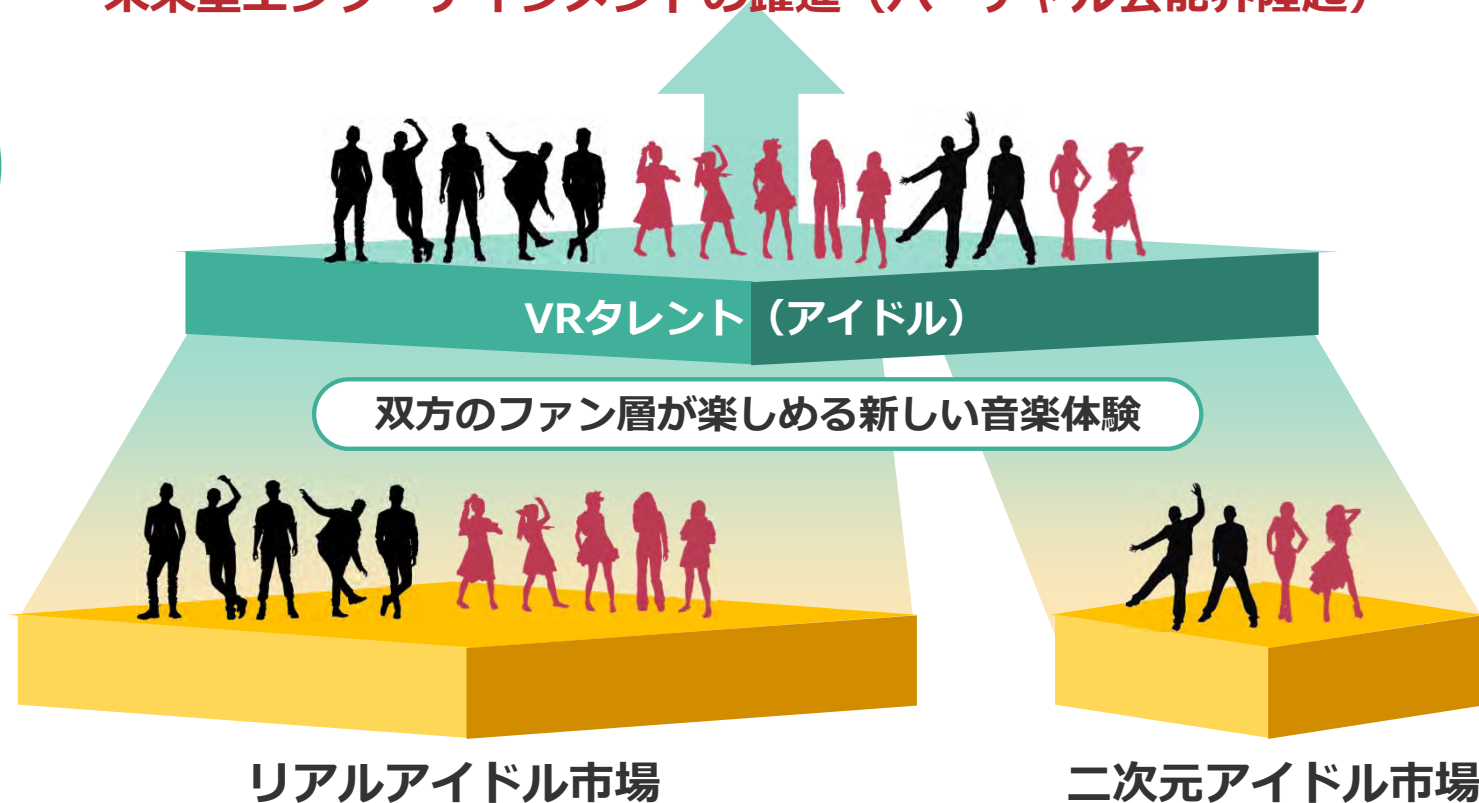
支出喚起力 **423億円** / 年間

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2016」

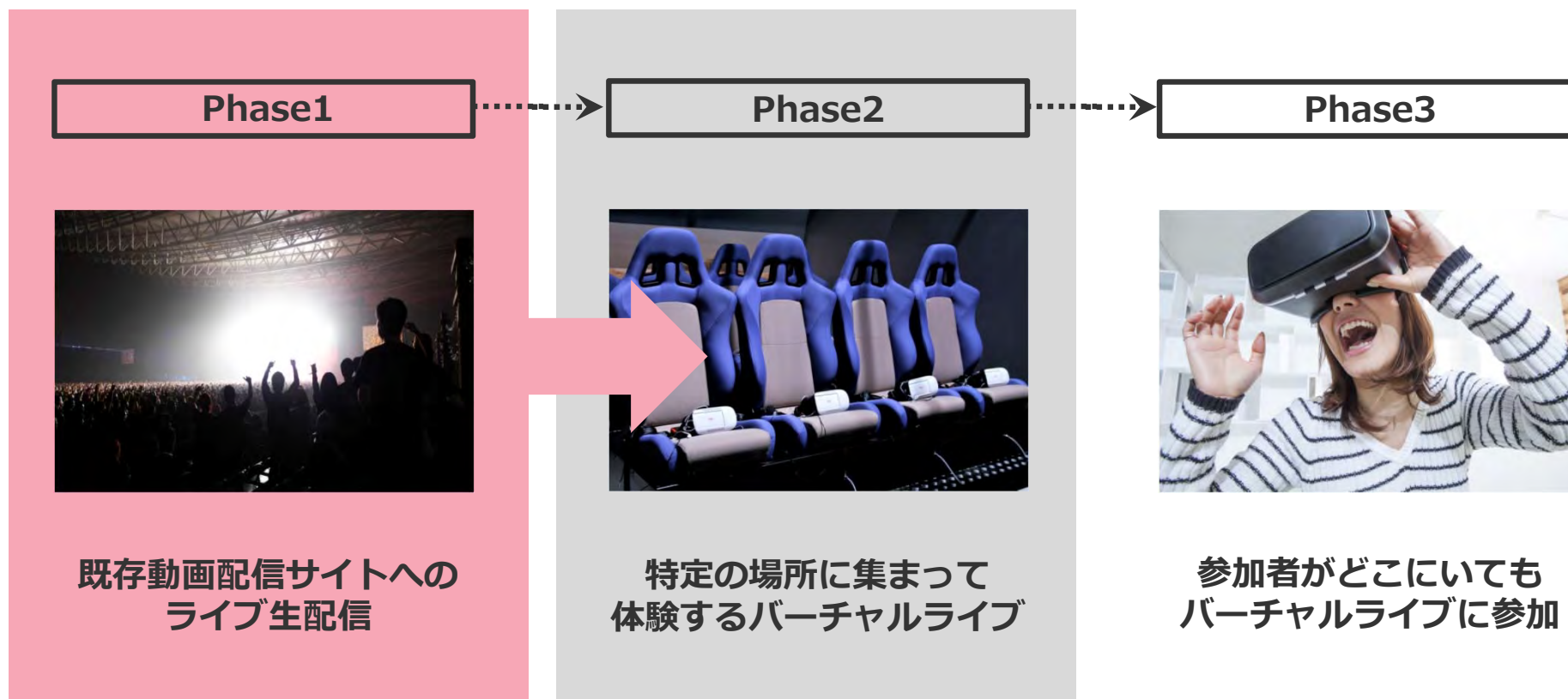
出典：博報堂DYメディアパートナーズ / 博報堂「コンテンツファン消費行動調査2015」

## 既存市場を最新技術の活用で、さらに拡張する

未来型エンターテインメントの躍進（バーチャル芸能界隆起）

成長  
市場

## Virtual Live Platform 「INSPIX」



Virtual Live Platform 「INSPIX」の開発順調  
イグニスのVR事業は、次のフェーズへ

# 「INSPIX」を活用しバーチャル芸能界を 盛り上げるエコシステム構築へ新企画始動

9月 情報解禁

## バーチャル芸能界アイドル部門の覇権を目指します

Virtual Live Platform  
INSPIX

+

新規IP創出に必要な  
すべてのリソース

## VRアイドル・発掘プロジェクト



第1弾

VRアイドルユニット  
『えのぐ』お披露目  
準備中  
9~10月

第2弾

COMING  
SOON

プロジェクトA

お披露目  
準備中  
9~10月

第3弾

COMING  
SOON

プロジェクトB

第4弾

COMING  
SOON

プロジェクトC

第5弾

COMING  
SOON

プロジェクトD

順次情報解禁

## IPによる多様なマネタイズ

チケット

グッズ

実現

ファンクラブ

音楽 (CD等)

準備中

ゲーム

ほか

## VRアイドルユニット『えのぐ』〔pulse × 岩本町劇場〕



2018年11月28日 ユニバーサルミュージックよりメジャーデビュー決定！  
ファンクラブ設立決定！ 2018年8月13日より事前登録開始

※写真は8月10日開催の「岩本町劇場プレオープン記念ライブ~このえのぐセットやばい~」の秋葉原UDXシアター会場でのライブビューイングの様子です



# 新規事業・AI

## 豊田市内の自動車部品メーカーとの取り組み（ロビット）

### AI技術を活用した検査工程の自動化

機械学習を用いた自動外観検査装置の開発



人手不足の解消  
品質・生産性・競争力の向上



自動外観検査装置 デモ機

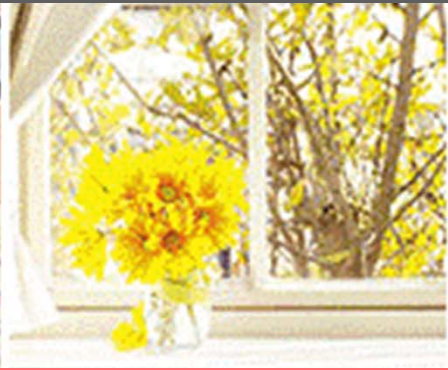
04

# 基盤收益事業





# コミュニティ事業『with』



順調に増加

*with*

運命よりも、確実。

ユーザー数 **100万人**

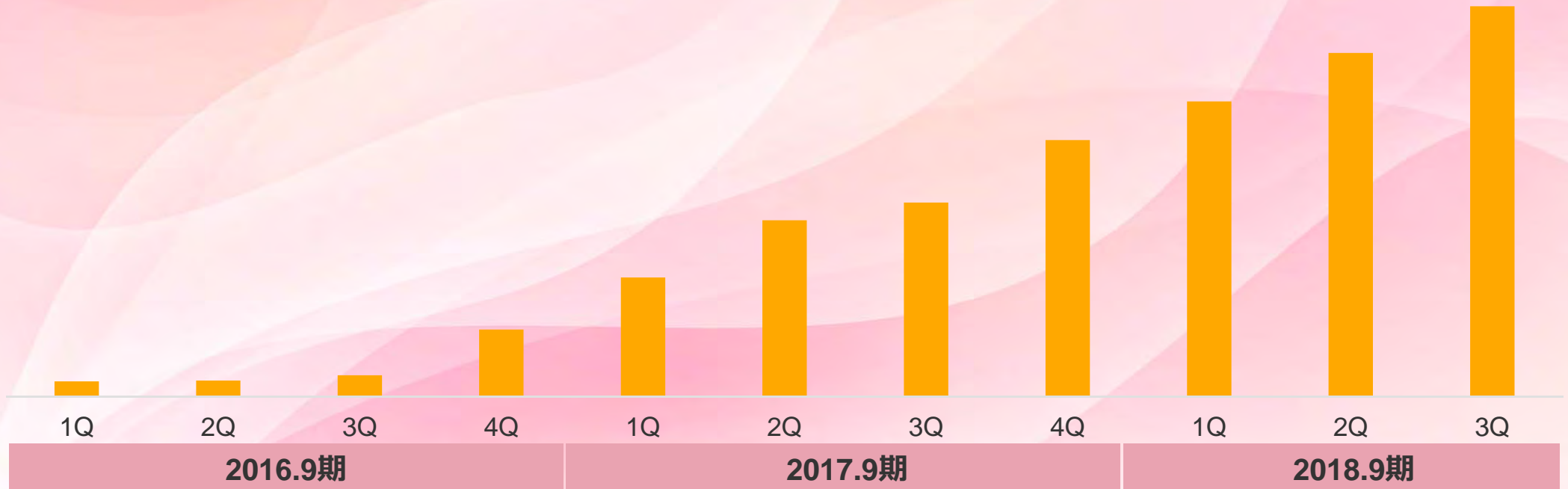
**達成**





# コミュニティ事業『with』

## 売上高推移



with

運命よりも、確実。



# コミュニティ事業『with』

## ユーザービリティの向上、サービスの拡大を図る

### 新機能

#### 「秘密の質問」実装



### マルチログイン

#### SMS認証※による ログインが可能に

Facebookアカウントを  
持たない人でも利用可能に！



### アルゴリズム

#### お相手表示の 機能研究



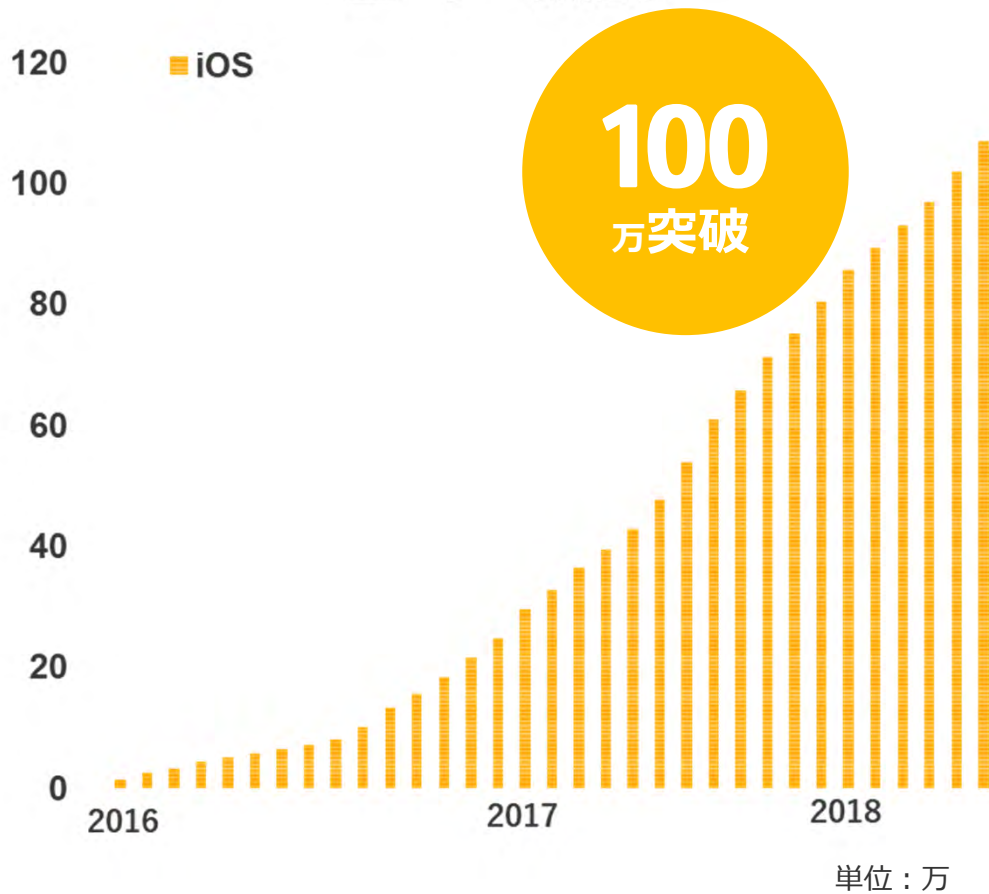
※SMS認証：携帯電話のSMS(ショートメッセージ)を用いた本人確認のための認証機能です。



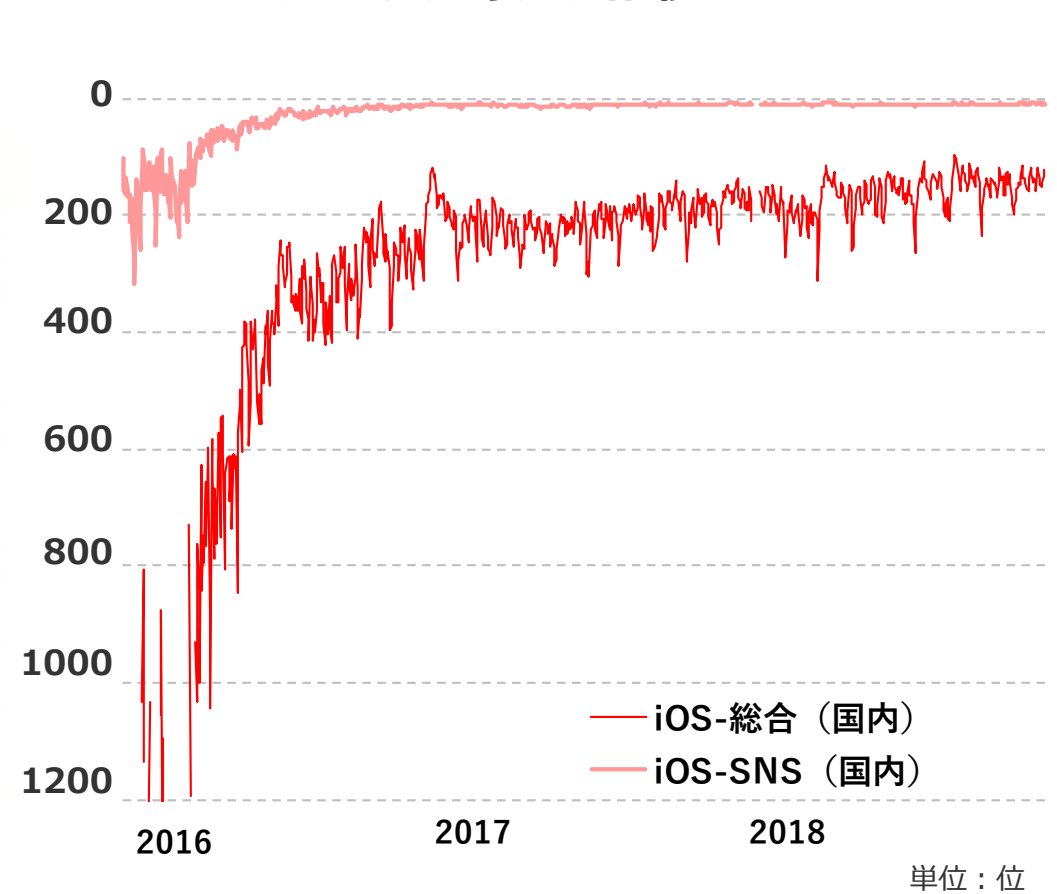
# コミュニティ事業『with』

## 順調にユーザー数増加中、売上ランキングも上位収斂

ユーザー数推移



売上ランキング推移



出所：App Annie



# ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

## プロジェクト利益好調



BOKU & DRAGONS  
ぼくとドラゴン





# ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

人気IP（進撃の巨人）との  
コラボキャンペーン（第二弾）実施

IP以外（dデリバリー）との  
コラボキャンペーン実施



※『dデリバリー』：株式会社NTTドコモが提供する出前・フード宅配サイト

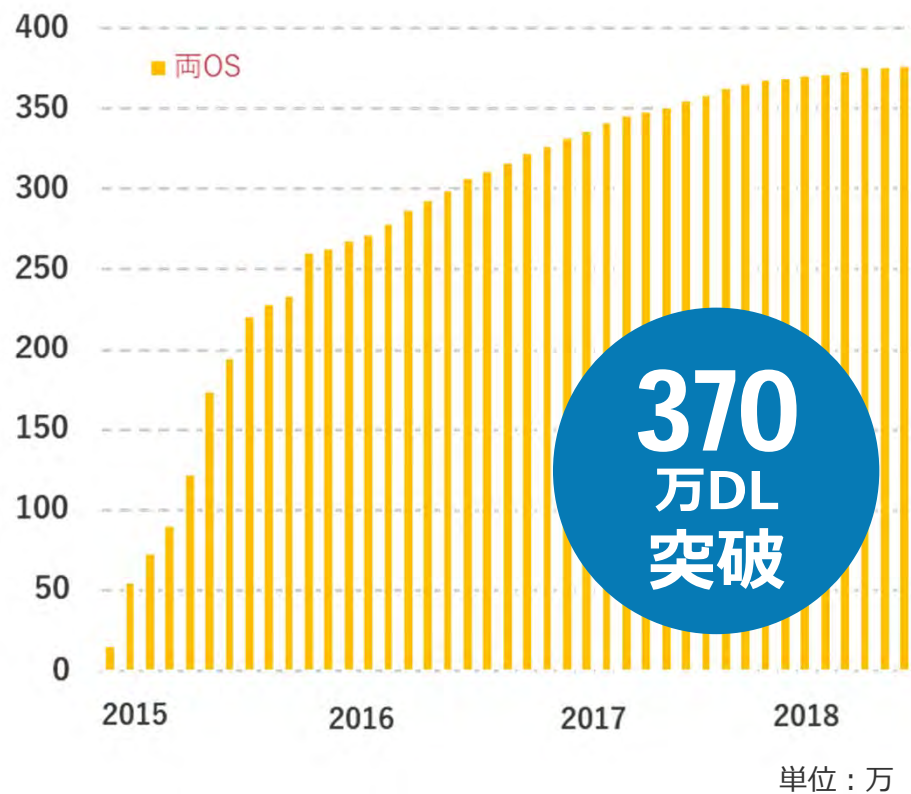
## 大型IPコラボキャンペーン準備中！



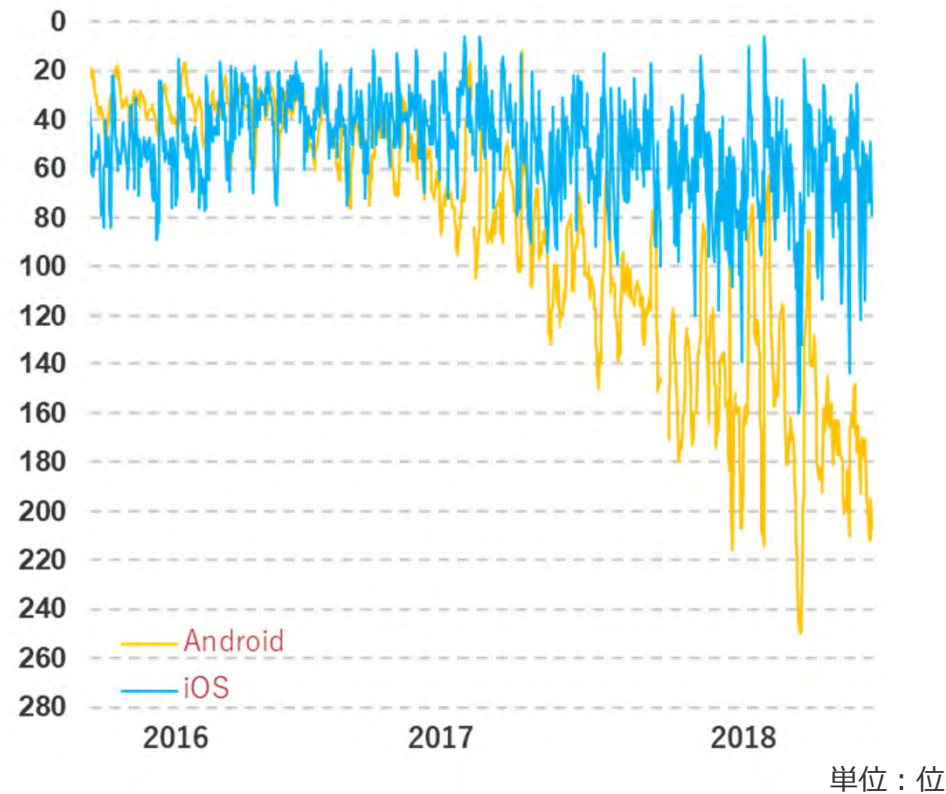
# ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

## 中長期での安定運営継続中

### 月間ダウンロード数推移



### 国内アプリストア売上ランキング推移



**「次のあたりまえを創る。何度でも」**



# 05 / 参考資料 (Appendix)



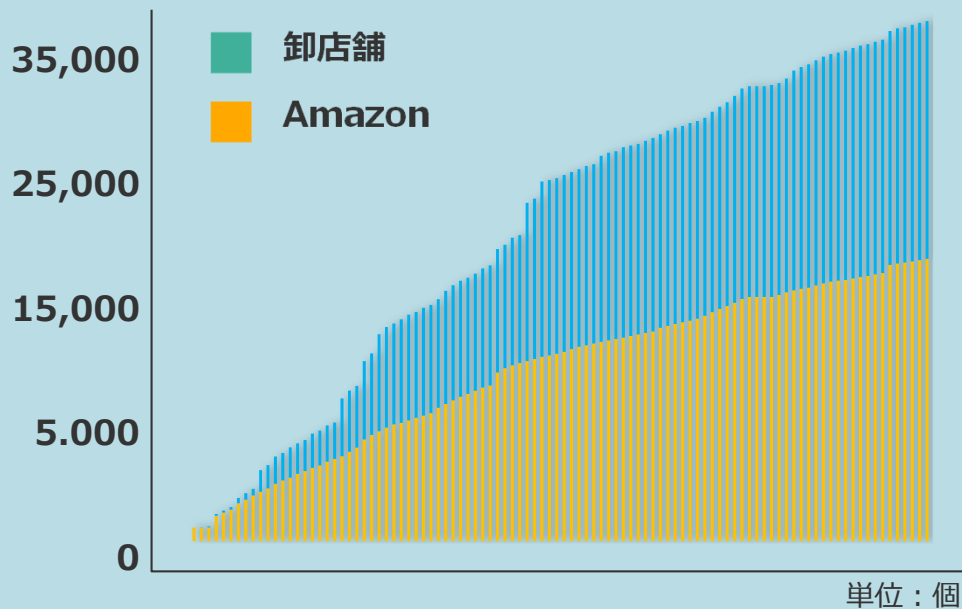
# ライフハック事業 (IoT関連)

## 『mornin'』の販売数は増加中！

【乃木坂46】等とコラボした限定モデルも販売好調

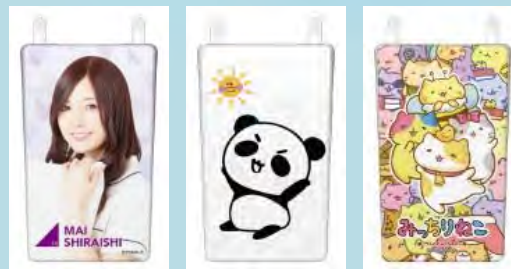
累計販売個数

# 38,000個突破！



さよなら、あの寝起きのだるさ。

めざましカーテン



限定モデル3種



※ 『mornin'』を展開する株式会社ロビットは関連会社です。

※ 『mornin'』販売個数推移 (週ベース累計) 2016年7月~2018年6月

※IoT (Internet of Things) : 様々なモノに通信機能を持たせ、自動制御や遠隔操作を行うこと。



## 『TLUNCH』の出店スペース・流通総額拡大中



出店スペース

スペース  
**70 突破!**

前年同期比  
+318%

流通総額 (累計)

億円  
**6 突破!**

前年同期比  
+301%

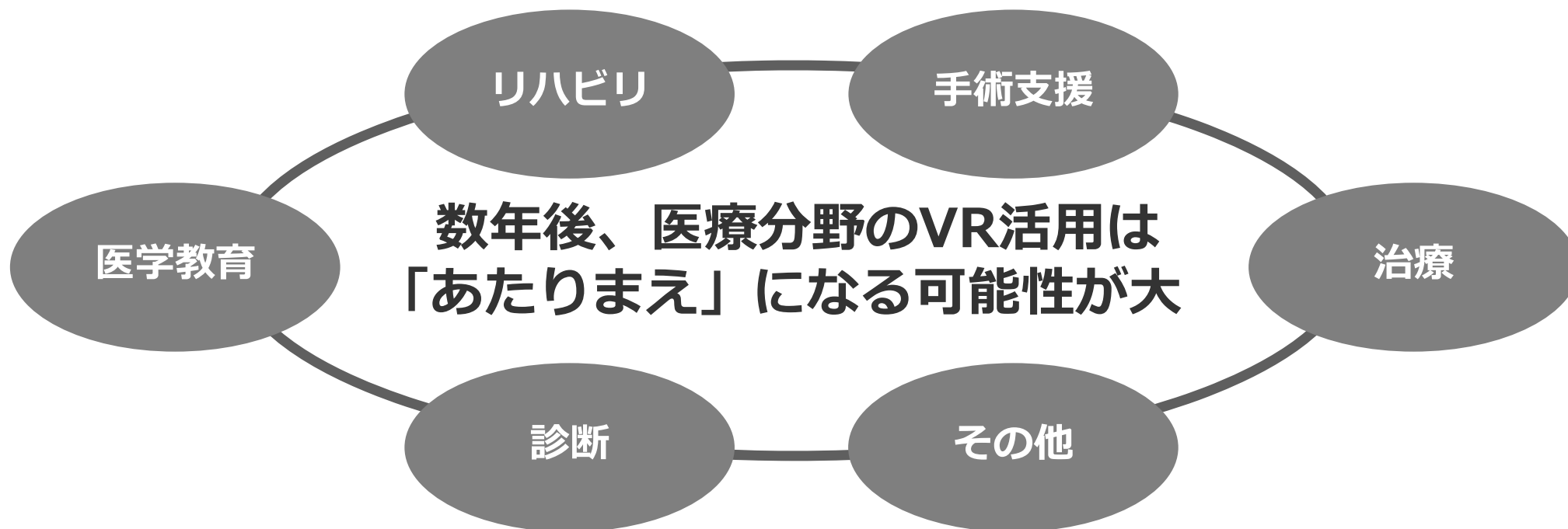
※ 『TLUNCH』を運営する株式会社mellowは関連会社です。

# 医療プロジェクト

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」

## 『VRアプリでの慢性痛み刺激緩和の臨床研究』 pulse × 順天堂大学

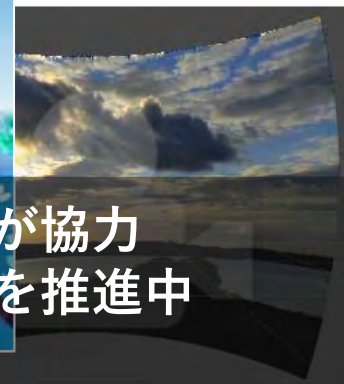
様々な疾患・術後痛へ鎮痛剤を使用する患者様を対象に、  
VR等のテクノロジーをベースにした臨床研究を順天堂大学と実施中



mechanism based pain evolution across chronic pain conditions  
Psychogenic modification of pain  
Relaxation of uncomfortable feeling on postoperative  
Neuropathic pain  
Postherpetic neuralgia  
Phantom pain



※写真は開発中コンテンツのイメージ



アドバイザーとして様々な分野のスペシャリストが協力  
透析病院、在宅医療現場での実地活用も視野に開発を推進中

## 【開発・構成エレメント】

バイオ・ニューロフィードバック、コンピューター認知行動療法、マインドフルネス、  
各種医療論文セラピー効果、ゲーミフィケーション、寝たきり状態へも対応（用語解説参照）

# 資金調達

中長期で事業成長の実現を目指した資金需要を充足するため



## 調達資金使途

### Virtual Live Platform 「INSPIX」 に係る投資

国内・海外における人材採用等に係る人件費



海外拠点立ち上げ・専用スタジオ建設等の  
コンテンツ拡充

ユーザー集客のための広告宣伝費等

婚活サービス「with」を中心とした  
コミュニティ事業に係る  
ユーザー集客のための広告宣伝費

# 資金調達

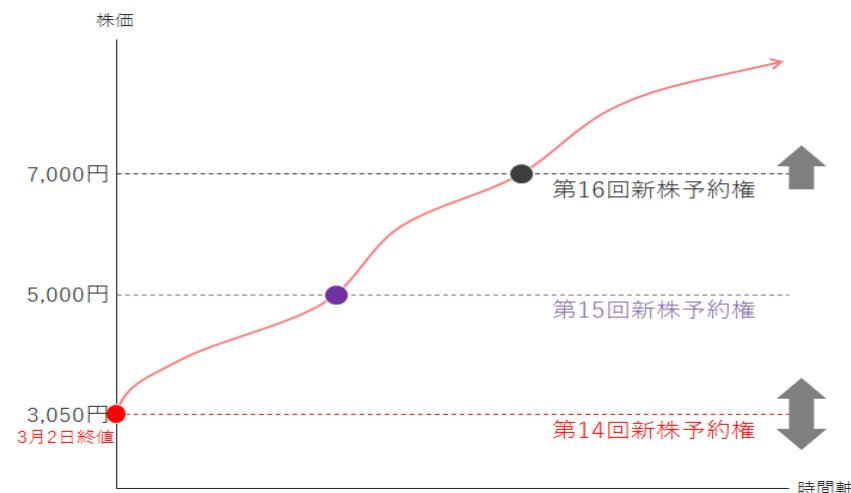
## 本件ファイナンス

	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 <sup>(a)</sup>		
手取概算額	72.4億円 <sup>(b)</sup>		
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 <sup>(c)</sup>
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		

## 目的

Virtual Live Platform 「INSPIX」に係る投資	
22億円	国内・海外における人材採用等に係る人件費
15億円	海外拠点立ち上げ・専用スタジオ建設等のコンテンツ拡充
15.4億円	ユーザー集客のための広告宣伝費等
20億円 (概算)	婚活サービス「with」を中心としたコミュニティ事業に係るユーザー集客のための広告宣伝費

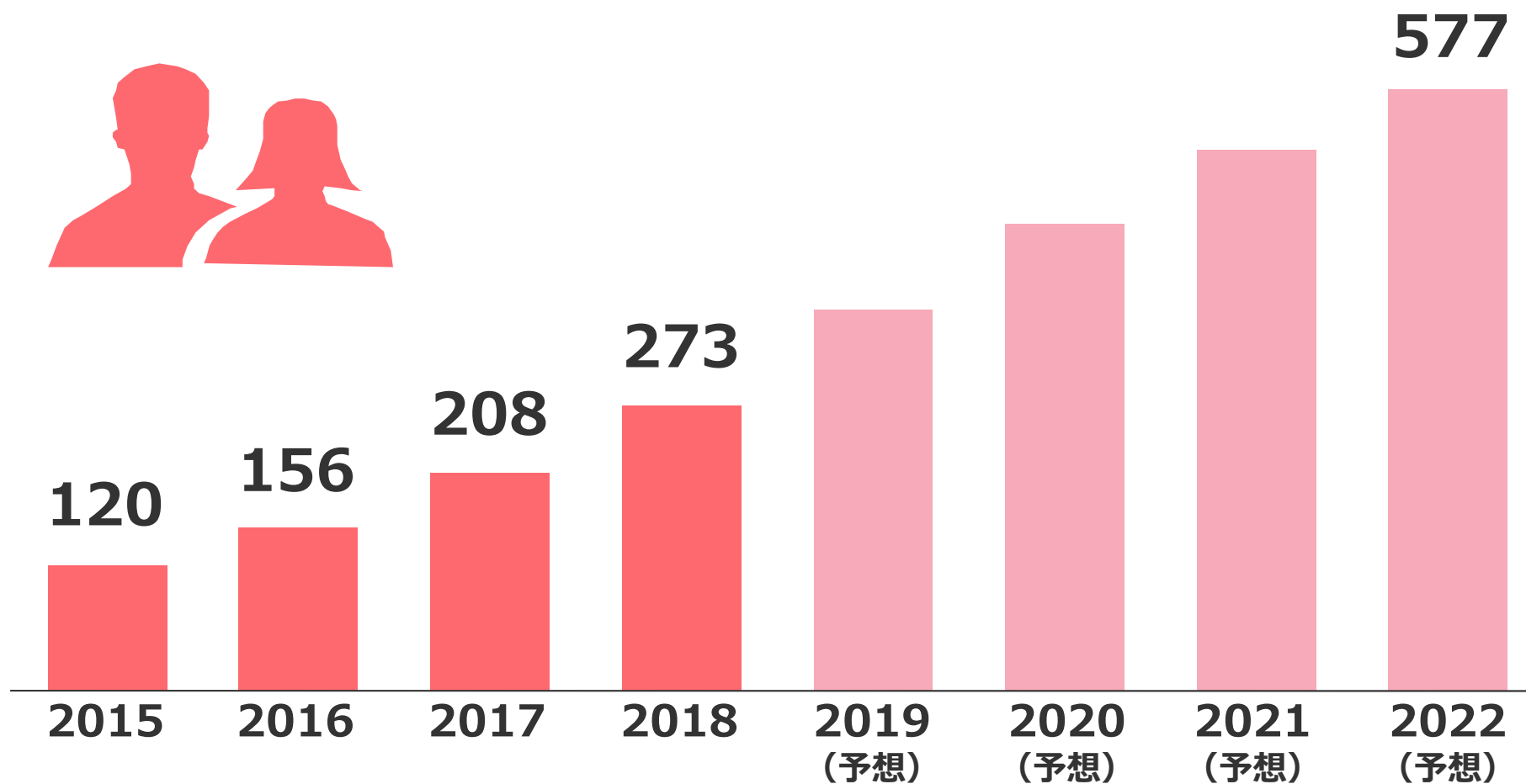
## 行使価額と株価の関連性イメージ



- (a) 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。  
 (b) 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。  
 (c) 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。)

# 当社の基盤収益事業の市場規模

## オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場



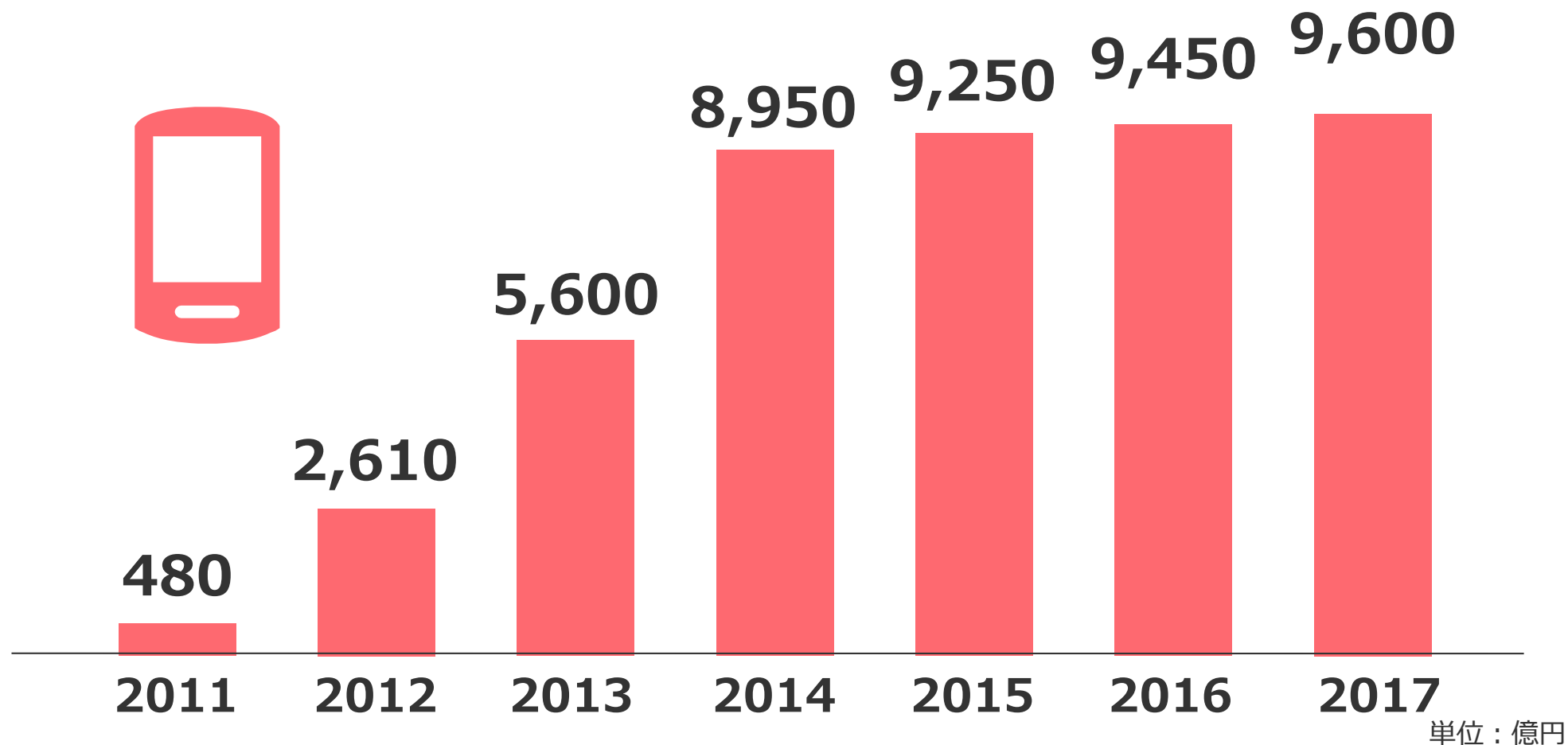
※出典：(株)マッチングエージェント/(株)デジタルインファクト

単位：億円



# 当社の基盤収益事業の市場規模

## 国内スマートフォンゲーム市場



※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2017」

# B/S (2016.9 – 2018.9 3Q)

(単位：百万円)	2016.9	2017.9	2018.9 3Q
流動資産	3,086	4,736	3,252
固定資産	1,246	1,554	1,765
総資産	4,332	6,291	5,018
流動負債	1,390	1,395	1,289
固定負債	444	760	522
純資産	2,497	4,135	3,206
負債・純資産	4,332	6,291	5,018

# P/L (会計期間 2017.9~2018.9)

(単位：百万円)

	2017.9				2018.9		
	1Q会計期間 10~12月	2Q会計期間 1~3月	3Q会計期間 4~6月	4Q会計期間 7~9月	1Q会計期間 10~12月	2Q会計期間 1~3月	3Q会計期間 4~6月
<b>売上高</b>	1,416	1,412	1,280	1,468	1,289	1,180	1,166
コミュニティ	135	200	220	291	335	390	443
ネイティブゲーム	1,168	1,131	947	1,000	799	745	642
その他	112	80	111	177	154	44	80
<b>営業利益 (損失△)</b>	148	47	△71	△40	△247	△419	△284
営業利益率	10.5%	3.3%	-	-	-	-	-
<b>経常利益 (損失△)</b>	136	48	△72	△41	△250	△423	△305
経常利益率	9.6%	3.4%	-	-	-	-	-
<b>四半期純利益 (純損失△)</b>	67	24	△81	△56	△233	△622	△228
純利益率	4.8%	1.7%	-	-	-	-	-

※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、2018.9期2Qより「その他」に変更しております。

# 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、空間への没入感(immersion)を生じさせる。  
(出典：IT用語辞典 e-word)

## ▼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-word)

## ▼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-word)

## ▼認知行動療法 (Cognitive Behaviour Therapy) :

日本でも保険適用を受けた療法。認知と行動の修正に焦点のあて、現在と未来を視野においた、能動的・指示的・時間限定的・構造的な精神療法認知的・行動的因子の疾患モデルを基盤として治療法が工夫され、比較対象試験によって治療有効性を科学的に検証する精神療法とされています。  
〔Clark&Rairburn,1997〕(出典：第一版 日本医事新報社 『慢性疼痛の認知行動療法』)

## ▼ニューロフィードバック (以下NF) :

脳波計 (Electroencephalograph : EEG) を用いて  $\alpha$  波を増減させた研究 (Kamiya, 1969) によって広く知られるようになりました。当時、NF は EEG で行われることがほとんどであったが、測定装置や解析方法の改良が進み、現在では機能的核磁気共鳴画像法 (functional Magnetic Resonance Imaging : fMRI) や近赤外線分光法 (NearInfrared Spectroscopy : NIRS) を用いた脳機能計測装置でも NF を行うことが可能です。  
(出典：早稲田大学臨床心理学研究 『ニューロフィードバックの研究動向』)

## ▼マインドフルネス :

情動制御や心理的治療の新しい方向性として、マインドフルネスは第三世代の認知行動療法として注目されている (Hayes, Folette & Linehan, 2004) 第一世代が認知療法で、それに続く流れとされる。いずれも実証研究を背景としており、高い効果が実証されています。  
(出典：広島大学 杉浦義典 2008年『マインドフルネスにみる情動制御と心理的治療の研究の新しい方向性』)

## ▼ゲーミフィケーション

「ゲームを作る」という行為自体とは区別され、課題の解決や顧客ロイヤリティの向上に、ゲームデザインの技術やメカニズムを利用する活動全般をいいます。強化学習プロセスやフロー体験を成立させるための最適なフィードバック設計のノウハウを応用する等。  
(出典：井上 明人 『ゲーミフィケーション<ゲーム>がビジネスを変える』)

# 将来見通しに関する注意事項

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おります。

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。

**IGNIS**