

証券コード：3689

IGNIS

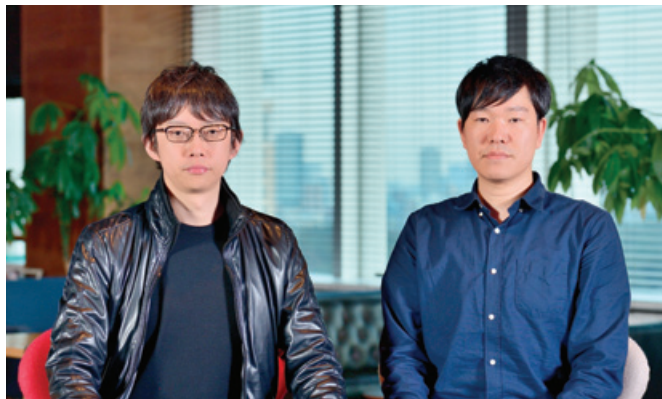
第9期 ビジネスレポート

2017.10.1 ▶ 2018.9.30

株式会社イグニス

URL <https://1923.co.jp/>

いつでも利益を出せる 状態になりました



代表取締役社長
錢 鋳

代表取締役CTO
鈴木 貴明

2018年9月期は、前期から継続して先行投資を行うとともに、収益基盤のさらなる強化に努めてまいりました。コミュニティ事業『with』の積極的なプロモーションやSMS認証*によるログイン機能の実装等により、安定収益の確保に貢献したことや、VR(仮想現実)事業において本格的にプロジェクトがスタートし、多くの話題を集めるなど、新規事業は確実に成長しており、今後サービスの普及拡大が見込まれます。

売上高の6割を占めるゲーム事業は、主力タイトルの『ぼくとドラゴン』が着実に収益の柱として育っており、さらに継続的な新規ゲームの立ち上げを図っております。その他に、新規事業としてAI(人工知能)を活用したビジネス等、収益源の多様化を目指し、積極的な先行投資を行ってまいりました。この結果、当期の業績は売上高4,874百万円(前期比87.4%)、営業損失2,532百万円、経常損失2,571百万円、親会社株主に帰属する当期純損失2,651百万円となりました。

当社は、一つの事業に偏らない多面展開を図り、強固で安定感のある事業ポートフォリオを構成しております。基盤となる収益事業の強化を図るとともに、引き続きVR事業を中心とした事業投資を行ってまいります。

当社はこれまでの経験を基に新しいユーザー体験やこれまでにない価値の創造に向けて何度でも挑戦してまいります。「次のあたりまえを創る。何度でも」が私たちイグニスのミッションです。世界にインパクトを与え、世の中により良いものを提供していく姿勢は変わりません。

今後もより一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

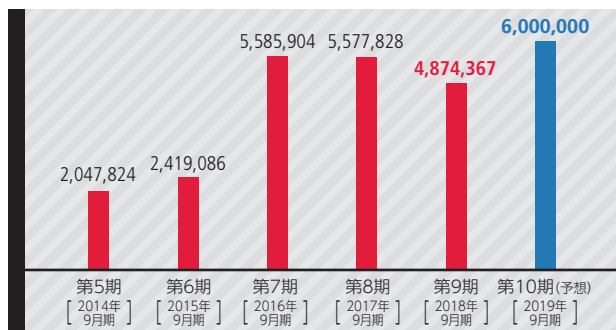
Financial Highlights 連結財務ハイライト (2018年9月30日現在)

Point

- ◆ 売上高は前期比で減収。営業利益はVRを中心とした先行投資により減益
売上高: 4,874百万円 前期比87.4%
営業利益: △2,532百万円 前期は83百万円
- ◆ 新規事業のオンライン診療対応医療機関向けSaaSの開発・提供にかかる債権の一部につき、貸倒引当金繰入額(約15億円)を計上
 (将来一定期間内における回収に不確実性が存在するので、会計上は費用処理を実施)
- ◆ コミュニティ事業は『with』のユーザー数が120万人を突破するなど、順調に成長
売上高: 1,732百万円 前期比204.2%
- ◆ ネイティブゲーム事業は『メガスマッシュ』がサービス終了したものの、『ぼくとドラゴン』は安定運営
売上高: 2,817百万円 前期比66.3%

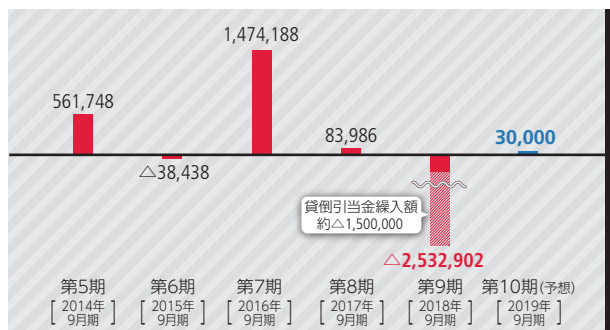
売上高

(単位:千円)



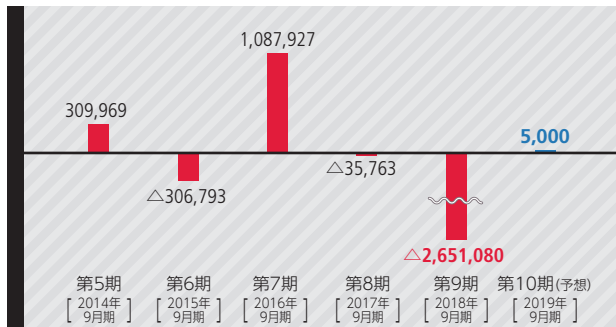
営業利益又は営業損失(△)

(単位:千円)



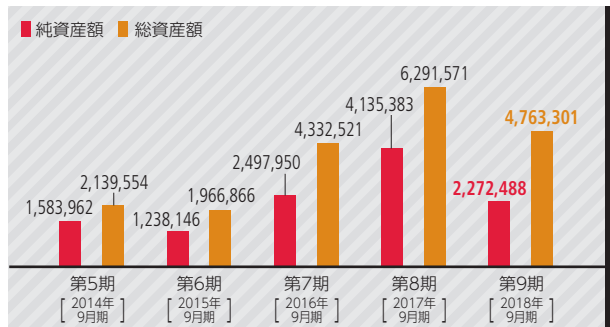
親会社株主に帰属する当期純利益又は当期純損失(△)

(単位:千円)



総資産額／純資産額

(単位:千円)



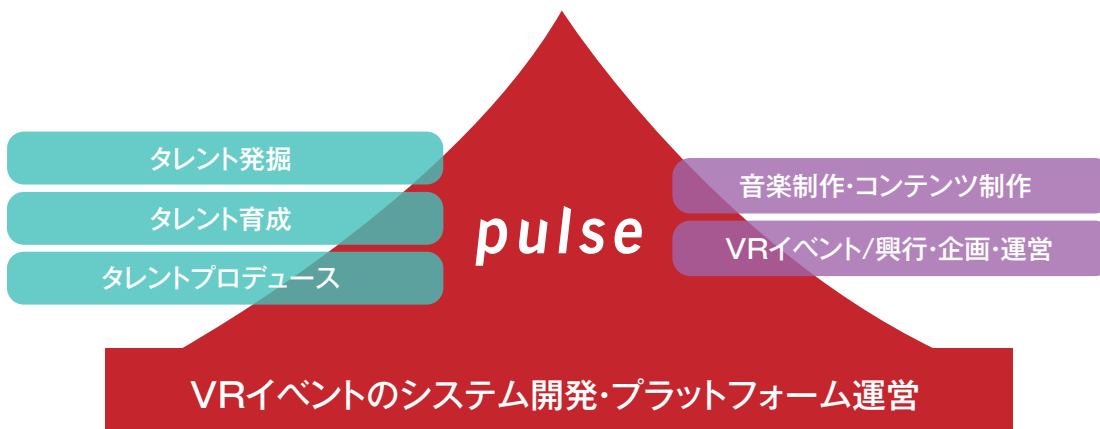
音楽体験の次のあたりまえを創る。 垂直統合型エンターテインメント事業を構築

VRでは、子会社のパルスを中心に大きく分けてエンターテインメント分野と医療分野についての研究開発を推進しています。その中でも特に、エンターテインメント分野に注力しており、「ヴァーチャルライブプラットフォームの運営」と「IP*（タレント等）発掘・育成・プロデュース等」の2軸展開で進めてまいります。この2軸での展開は、システムとコンテンツの双方を保有することであり、VRエンターテインメント分野に注力していく中で大きな差別化になるものと考えております。

※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)

1 pulseの事業構造

タレントの発掘から育成・プロデュース
コンテンツ制作に加えて、イベントの企画・運営等もできる
垂直統合型の事業展開を推進しています。

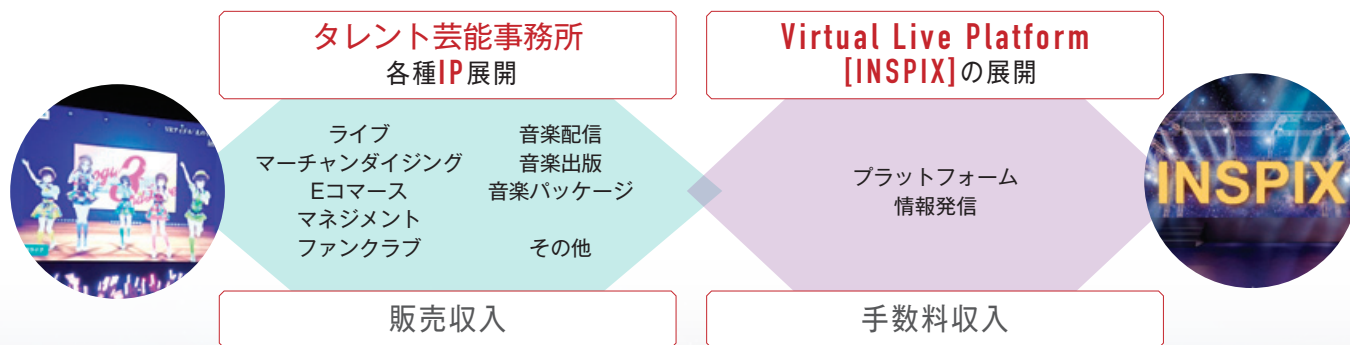


垂直統合型エンターテインメント事業

2 pulseの収益構造

エンタメ領域にテクノロジーを持ち込み、
独自の収益構造を構築します。

エンタメテック (Entertainment × Technology)



2018年9月期の成果

[INSPIX] による
本格的な
VRライブの
実現に自信

株式会社岩本町芸能社との
協業を通じ
アイドルプロデュースの
ノウハウを蓄積

タレント発掘および
育成のノウハウ蓄積

強い競争力になると確信。

2019年9月期の展望

IP創出

INSPIX

自社IP
ファン拡大に
尽力

他社IP
大型他社IPとの
協業を開始

自宅から
参加できる
VRライブ
体験を実現
する

**2019年、
いよいよ音楽体験が変わる。**



パルスはファン数の推移に着目

KPI^{※1}

ファン数をモニタリング

SNS等累計フォロワー数^{※2}

130,000突破

※1 KPI(Key Performance Indicator)は重要業績評価指標。

※2 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。(2018年10月末時点)

VRアイドル『えのぐ』メジャーデビュー。

～世界初!! ヴァーチャル握手会を実施～

VRを活動の舞台としたアイドルユニット『えのぐ』が2018年11月28日にユニバーサルミュージックより1stシングル「ハートのペンキ」をリリースし、メジャーデビューいたしました。限定特典として、2018年12月16日、23日に「INSPIX」にて「ヴァーチャル握手会」を開催いたします。VR上で開催される握手会は世界初となっており、貴重なユーザー体験の機会を計画しています。

『えのぐ』とは

パルスと業務提携している岩本町芸能社に所属している女子高生アイドル。2018年3月より鈴木あんず、白藤環、夏目ハル、日向奈央、栗原桜子の5人組で活動しています。ライブ・ビューイングやファンクラブの設立等、様々な活動をスタートさせています。

詳しくは、YouTube公式チャンネルまで

えのぐチャンネル



▼その他、進行中プロジェクト紹介

今後も続々とプロジェクトを企画予定

ボイスタープロジェクト ボイスター×パルス
「第1期 ハイスクールチルドレン」

合併会社ミラクルプロ社プロジェクト ジャストプロ×パルス
「米プリンセス」

AIアイドルプロジェクト パルス
「VAI」

「VR×タレント」が拓く エンターテインメント新時代

プラットフォームの運営と新しいIPの創出

VR事業は、最新のVR(仮想現実)の技術を活用して“二次元タレント”を応援できる未来型エンターテインメントを展開しています。当社子会社のパルス株式会社が手掛けるVirtual Live Platform「INSPIX」では、ヘッドマウントディスプレイと呼ばれる頭部に装着するゴーグルにより、仮想空間にいるような感覚を味わえ、その中で立体映像としてヴァーチャルタレントが登場し、本格的な歌やダンスが楽しめます。プラットフォームの構築にとどまらず、当社は5人組女性のVRアイドルユニット『えのぐ』の発足に関わり、2018年8月10日には、実在する会場にファンを集め、ライブビューイングでのライブ体験と、動画サイト(YouTube等)でのライブ体験として同時生配信を行い大きな反響を呼びました。11月28日には1stシングル「ハートのペンキ」を発売し、メジャーデビューするなど積極的な活動を行うとともに、その他、新しいIPの創出にも力を注いでいます。

拡大する市場に確固たるポジションを築く

当社のVR事業は、タレント芸能事務所(**Entertainment**)とVirtual Live Platform「INSPIX」

代表取締役社長

銭 鋳



(**Technology**)を融合させた、「エンタメテック」領域に位置しております。社内にはコンテンツの企画・開発からタレントの育成、イベントの運営、グッズの販売まで一貫して運営を推進する体制があり、コンテンツの商業化に関する多くのノウハウを蓄積しています。これは、エンタメテック領域に取り組む他のIT会社に先駆ける、当社の強みと言えます。

VRタレントは、世界中に広がっている二次元コンテンツ・ファン層に支えられて拡大しています。また、ヘッドマウントディスプレイ等の端末は日々進化しており、今後、個人や一般家庭へ本格普及するものと予測しています。VR市場が成長・拡大し、エンターテインメント・コンテンツの需要がますます増えることで、当社はさまざまな活動から得たノウハウを融合させ、優位性を発揮しながら、収益機会の拡大を図ります。

攻め続ける。さらに新しい価値の提供を目指す



ユーザー数



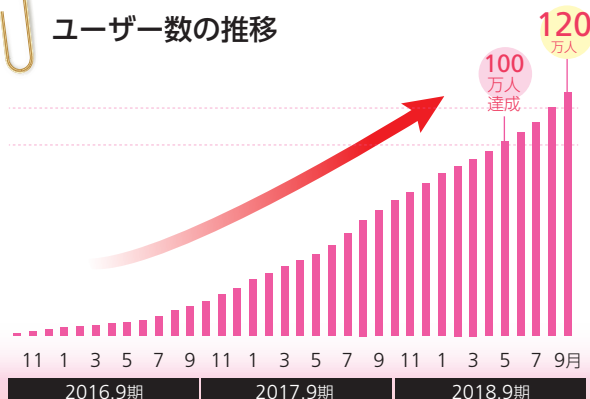
120万人 達成

2018年9月期はオンライン恋愛・婚活サービス『with』において、積極的なプロモーションやSMS認証によるログイン機能の実装等により、ユーザー数は順調に増加いたしました。また、他社類似サービスとの差別化を図るべく、心理学を活用して最適な男女のマッチングを目指し、「自己紹介文の自動生成機能」の実装や「メンタリストDaiGo監修の診断イベント機能」等、各種施策を講じてまいりました。他社類似サービスを含め国内でオンライン恋愛・婚活サービスが急速に浸透してきていることから、『with』についてはプロモーションによる新規流入だけでなく、クチコミによる新規流入も増加傾向にあります。その結果、2018年9月末時点におけるユーザー数は120万人を突破し、サービスが順調に伸びております。

各種
イベント



ユーザー数の推移



恋愛・婚活のスタンダードを創造する

当社が提供するオンライン恋愛・婚活サービス『with』は、先行する恋愛・婚活サービスに対抗するために、究極のユーザビリティを追求したことから、利用者数を大きく伸ばしてきました。これにより収益が向上し、ゲーム事業に続く事業の柱として育ってきました。

当社がこの分野に注力する最大の理由は、人間にとって恋愛・結婚の欲求は普遍的なものであるという点です。一般的な恋愛活動や婚活は、相性や出会いの面からみて非効率であるにとらえ、効率の良い情報・環境を提供することで「運命よりも、確実」な出会いを支援するマッチングサービス『with』を立ち上げました。未来の恋愛・婚活はこのマッチング

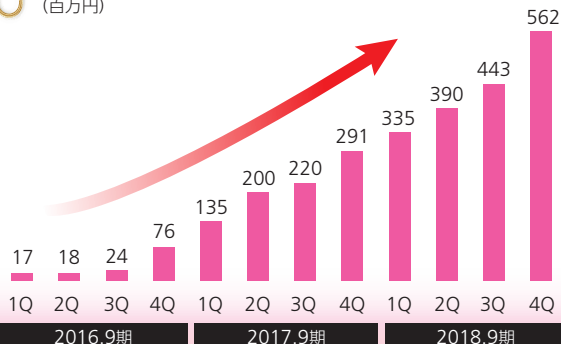
代表取締役社長
銭 鋳



サービスの利用が基本になると予想する一方、現状の恋愛・婚活サービスには多くの潜在ニーズや提供すべきソリューションがあると考えています。開発を進め、誰もが利用できるサービスを実現し、次の時代のスタンダードとなることを目指します。

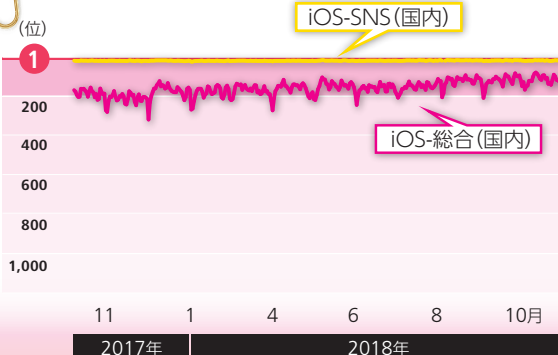
コミュニティ事業の四半期毎売上高推移

(百万円)



売上ランキングの推移

※2018年10月31日時点



(出典: App Annie)

ゲームは「遊びという共通体験を伴うコミュニティサービス」



「ゲームを通じて仲間ができた、
居場所ができた」の実現

代表取締役CTO
鈴木 貴明

運営力を活かして、新たなフェーズへ

国内のスマホゲーム市場が成長期から成熟期へ移行する中、当社ゲーム事業の主力タイトルである『ぼくとドラゴン』は配信開始から4年目を迎え、累計370万DLを突破しました。これまで同様、プロジェクト利益は高水準を維持しています。これにより安定した収益基盤が確立され、生み出される利益を新規事業に注いでいます。

今後はこの収益力を維持向上できるよう、サービス品質を落とさない運営最適化を重点課題に、コストの抑制と利益率のさらなる向上を目指します。また、本プロジェクトの開発・運営に擁した人財は、多くの経験を積んで確実に成長している優秀な人財です。代えがたい経営の財産として、今後の開発プロジェクトに投入してまいります。

イノベーティブなゲーム開発

2018年内リリースの『でみめん』は、イグニスグループ初の女性向けゲームで、「イノベーティブなゲーム開発」という取り組みの中で生み出されたタイトルです。この取り組みは、『メガスマッシュ』早期終了の要因を分析し、ヒットタイトルを増やすために実施しているもので『でみめん』以降のゲーム開発にも活用してまいります。『でみめん』をプレイしていただければ、これまでの女性向けタイトルにはありそうでなかった新結合「イノベーティブ」のニュアンスをきっと感じ取っていただけることと思います。今後の開発タイトルについては、「イノベーティブ」であることに加えて、VRやAIなど当社グループの技術的な強みを活かしたユーザー体験の向上も積極的に取り入れていく方針です。引き続き、より多くのユーザーの皆様にお楽しみいただけるように、業界の枠組みにとらわれない「次のあたりまえ」となる新しいゲーム体験を創り出してまいります。



ぼくとドラゴン

プロジェクト利益は高水準を維持



主力タイトルの『ぼくとドラゴン』は2015年2月の配信開始から4年目に突入しておりますが、スマートフォン向けゲームアプリマーケットの競争が一層激化してきている中でも、プロモーションを中心とした的確なコストコントロールによりプロジェクト利益は高水準を維持いたしました。また、既存ユーザーの満足度向上を目指すため、季節イベントの強化や各種人気アニメ・ゲームとのコラボレーションキャンペーンや株式会社NTTドコモ提供の出前・フード宅配サイト『dデリバリー』とのコラボレーションキャンペーンといった新たな取り組みにもチャレンジし、ユーザー満足度の向上と収益の安定化に努めていきます。



でみめん

イグニス初！女性向けゲーム



2018年内リリースの新作ゲーム『でみめん』はイグニス初となる女性向けゲームです。本作の目玉は、今までどこにもなかったゲームシステムと世界観。主人公の性別、年齢、一人称を自由に設定可能です。攻略対象となるキャラクターの8割以上は人間以外の男性。デミヒューマンなイケメン、通称『でみめん』たちと侵略されない平和な国づくりを目指すアクションRPGとなっております。



公式ホームページは、
こちら



会社概要 (2018年9月30日現在)

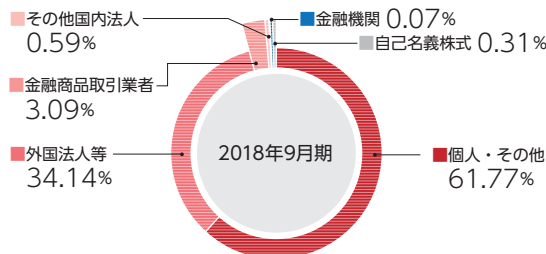
■ 社 名	株式会社イグニス (英字表記名:IGNIS LTD.)
■ 役 員	代表取締役社長 銭 鋌 (2018年12月14日現在) 代表取締役CTO 鈴木 貴明 取締役 山本 彰彦 取締役 佐藤 裕介 取締役 (監査等委員) 中島 早香 取締役 (監査等委員) 渡辺 英治 取締役 (監査等委員) 大村 健
■ 資本金	1,621,629,795円
■ 設 立	2010年5月31日
■ 本社所在地	〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-19-19 恵比寿ビジネスタワー12F
■ 従業員数	201名 (グループ正社員のみ)
■ 主な事業	スマートフォンアプリ事業 スマートフォンアプリの企画・制作・運営・販売 (ジャンル別内訳) コミュニティ ネイティブゲーム その他
■ 主要グループ会社	株式会社アイビー 株式会社IGNIS APPS 株式会社スタジオキング 株式会社U-NOTE (現 グラム株式会社) 株式会社Mellow 株式会社ロビット パルス株式会社 IGNIS AMERICA, INC.

株式の状況 (2018年9月30日現在)

■ 発行可能株式総数	6,000,000,000株
■ 発行済株式の総数	13,676,400株
(うち自己名義株式数)	(43,234株)
■ 株主数	5,286名
■ 大株主 (上位10名)	※小数点第3位以下は切り捨てております。

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
銭 鋌	3,966,600	29.00
鈴木 貴明	3,966,600	29.00
山田 理恵	192,200	1.40
柏谷 泰行	169,200	1.23
CREDIT SUISSE SECURITIES (EUROPE) LIMITED MAIN ACCOUNT	155,648	1.13
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	152,100	1.11
モルガン・スタンレーMUFJ証券株式会社	142,150	1.03
佐藤 裕介	128,000	0.93
野村證券株式会社	117,813	0.86
BNYM SA/ NV FOR BNYM FOR BNYM GCM CLIENT ACCTS M ILM FE	103,051	0.75

所有者別株式分布状況



株主メモ

■ 事業年度	10月1日から翌年9月30日まで
■ 期末配当金受領株主確定日	9月30日
■ 中間配当金受領株主確定日	3月31日
■ 定時株主総会	毎年12月
■ 株主名簿管理人	みずほ信託銀行株式会社
■ 同連絡先	みずほ信託銀行株式会社 証券代行部 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 お問合せ先:0120-288-324 (フリーダイヤル 土・日・祝除く 9:00~17:00) (ご注意)株主様の住所変更、買取請求、配当金の振込指定、その他各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問い合わせください。株主名簿管理人(みずほ信託銀行)ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
■ 公告の方法	電子公告により、当社ウェブサイト(https://1923.co.jp/)に掲載します。 なお、事故その他やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載します。

株式会社イグニス

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-19-19 恵比寿ビジネスタワー12F
TEL.03-6408-6820

