

株式会社イグニス（東証マザーズ：3689）



事業 Profile

- ・様々なスマートフォン向けアプリの企画・開発・運営・販売事業者。関係会社は13社で（内1社は米国）、事業分野および海外地域で分社化され、各々事業拡大を行っている。
- ・ネイティブソーシャルゲーム『ぼくとドラゴン』は堅調に推移、2016年9月期の**通期業績で上場以来最高の売上高、営業利益達成**に貢献。
- ・2020年までの中期事業計画を発表。既存事業を強化する一方で、ライフハック事業（IoT技術等を活用し、アプリと連携した新たなサービス提供事業）とVR事業（秋元康氏、松尾豊氏、DaiGo氏と共にプロジェクトを進めるVRを基軸とした事業）の2事業を立ち上げ、従来のアプリ領域にとらわれない事業展開を進めていく。**2020年9月期の目標は、売上高150億円、営業利益60億円。**
- ・2017年9月期は、新規事業立ち上げの準備期と位置付ける。既存事業の利益基盤を強固にする一方、積極的な投資（15億円程度を予定）し、新規事業の早期収益貢献化を目指す。2017年9月期売上高はVRおよびゲーム新タイトル売上を考慮前で60億円。

長期の成長を目指した事業投資推進へ（FY2017Q1レビュー）

《決算概況》

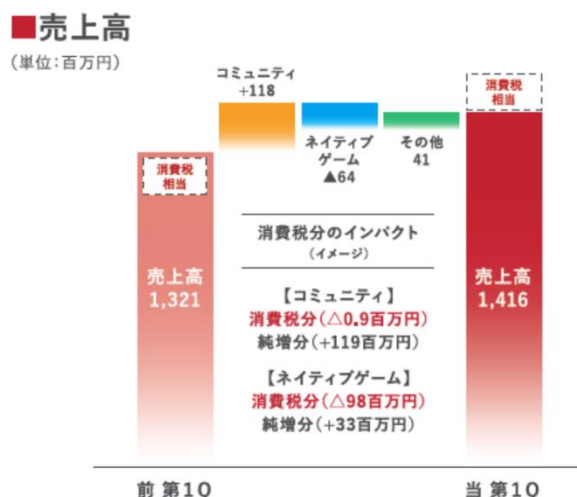
（単位：百万円）	2016年9月期	2016年9月期	2017年9月期	前年同期比	前四半期比
	第1Q会計期間 （10～12月）	第4Q会計期間 （7～9月）	第1Q会計期間 （10～12月）		
売上高	1,321	1,550	1,416	107.2%	91.4%
・コミュニティ	17	76	135	786.2%	177.9%
・ネイティブゲーム	1,233	1,349	1,168	94.7%	86.6%
・その他	71	124	112	157.9%	90.2%
営業利益	409	271	148	36.3%	54.8%
・営業利益率	31.0%	17.5%	10.5%	-	-
経常利益	405	267	136	33.5%	50.8%
・経常利益率	30.7%	17.3%	9.6%	-	-
当期純利益	230	87	67	29.3%	77.3%
・純利益率	17.4%	5.6%	4.8%	-	-

※当期末よりジャンル別の開示を、「コミュニティ」「ネイティブゲーム」に集約しております。

2017年9月期第1四半期の売上高は、前年同期比（YoY）107.2%増、対前四半期（QoQ）

91.4%の 1,416 百万円となった。

QoQ でみると減収となっているが、これは『ぼくとドラゴン』を運営する関係会社の株式会社スタジオキング等が前期においては消費税の免税事業者（新設会社などで基準期間における課税売上高が 1 千万円以下等の該当要件を満たし、その事業年度の課税資産の譲渡等について納税の義務が免除された事業者。）であったが、当期から課税事業者となったため、財務諸表が税込表示（前期まで）であったものが税抜表示（当期より）に変更されたために発生した、会計処理上のテクニカルな「減収」である。



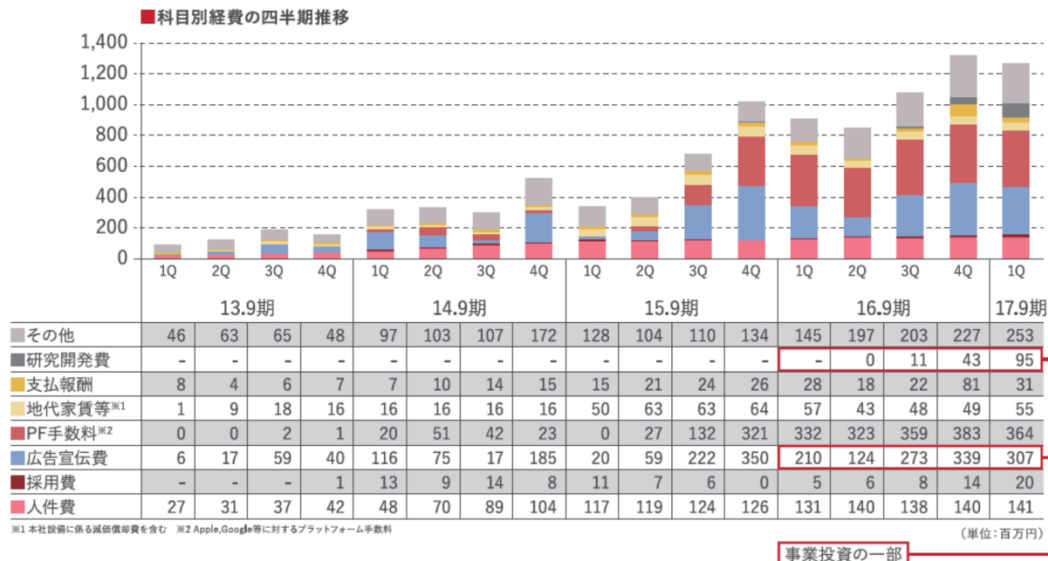
これを YoY で見た場合、上図に示すように、仮に前期の関係会社の会計処理を税抜表示とすると、前期の売上高は 1,321 百万円よりも小さくなり、その消費税の影響額をセグメント毎に割り振ると、コミュニティ事業（婚活アプリ「with」等）では 118 百万円が 119 百万円に、ネイティブゲーム事業では△64 百万円が +33 百万円に相当しており、実際は前年比純増であったことが分かる。

一方、このテクニカルな要因を差し引いたとき、QoQ でほぼ前期並みの売上高となっており、「with」が成長過程にある反面、「ぼくとドラゴン」が安定運用フェーズに入り、頭打ちになっているものと推測される。

しかし、このような売上の状況は当社の売上高業績予想が通期 60 億円で当四半期の進捗率が 23.6%であることから、当社マネジメントにとって十分「想定内」の事象であると思われる。

営業利益については、YoY36.3%、QoQ54.8%の 148 百万円と大幅減益となっているが、これは主に当期に予定している約 15 億円の事業投資（PL では、主に新規事業にかかる研究開発費や既存事業も含んだ広告宣伝費が主要費目）を実施に移したものであると考えられる。

下記の経費推移グラフで示す通り、前年にはなかった研究開発費が当期では 95 百万円、広告宣伝費についても 307 百万円を計上しており、既存事業の強化と新規事業の立上げ・収益化に向け着々と投資（種まき）を実施していることが確認できる。



事業投資のうち、純粋な新規事業投資の一環である研究開発費（95 百万円）の PL インパクトを除いた営業利益は 243 百万円である。前年同期と比べるとそれほど高い利益率ではないが、これは中期計画実現に向けて既存事業の強化のために経費をかけていることが理由であり、とりわけコミュニティ『with』の会員数増加に向けて広告宣伝費を積極的に投じている結果である。よって次のステップに向けた足固めとかがえられる。その他の経費については、全般的に引き続きしっかりとマネージされているものと見て取れ、安定した運営体制が継続していると言えよう。

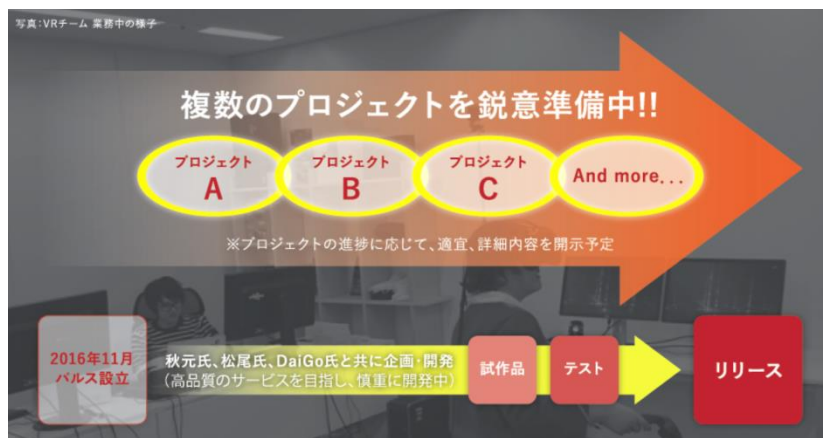
《事業の進捗状況》

既存 3 事業（『with』を主軸とするコミュニティ、『ぼくとドラゴン』を中心とするネイティブゲーム、『U-NOTE』を中心とするメディア）については、引き続きネイティブゲームが安定的に推移。『with』については、国内 SNS で 10 位台前半に定着し、着実にグロース傾向にある。（下記グラフ参照）2017 年 1 月に新機能「超性格分析」を実装、これを軸にプロモーションを強化することで更なる会員増を目指しており、『ぼくとドラゴン』に次ぐ当社事業の柱として着実な成長を遂げているといえよう。

【i phone SNS 国内売上ランキング推移】



また、VRについては現在パルス株式会社が複数のプロジェクトを準備中であるとのこと。開発期間はプロジェクトのタイプによって分かれる（2016年12月発表の認知症予防などは長期化が予想される）が、会社側は高品質への拘りが事業成功のカギと考えており、収益事業化は中期的な視野に立つ必要があると考えられる。この事業については、今後の「夢のあるリリース」に期待したい。



当期は中期事業計画の発表から3ヶ月と、まだその実施は緒についたばかりであり、現時点での評価は不能。しかし、コミュニティ事業は『with』は着実に事業が伸びている。またネイティブゲーム事業の『ぼくとドラゴン』は比較的長寿で安定的な収益を維持しており、当期はますます滑り出しであると評価できる。その中で、当期は既存事業・新規事業含め積極的な事業先行投資を行っていることから、今後の中長期視点での業績拡大に期待したい。

SIR は「次のあたりまえを創る」当社の新たな挑戦に注視し、引き続き継続的に成長過程をレポートしていきたい。

ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社 代表取締役 関口 裕一

=====
免責事項

・本レポートは、ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社が、投資家に対して株式投資の参考資料として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。

・本レポートの記載内容は、一般に入手可能な公開情報および、弊社取材による情報に基づいて作成されたものであり、インサイダー情報の入手およびその使用は禁じられております。本レポート作成に当たり、その情報は正確かつ信頼に足るものと考えておりますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。

・本レポートに含まれる情報は、金融市場・商品市況・経済環境等の変動等の理由により最新のものでなくなる可能性があります。また、本レポート内で記載されている、現状および将来的な予測については、弊社が適切と判断した材料に基づく弊社予想であり、実際とは異なることがあります。したがって、将来の数値等について明示または黙示を問わずこれを保証するものではありません。

・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、弊社は本レポート内に含まれる情報および見解を更新する義務を負うものではありません。

・弊社は、投資家が本レポートを利用したことまたは本レポートに依拠したことによる、直接・間接の損失や逸失利益および損害を含むいかなる結果についても一切の責任を負うものではありません。

・本レポートの著作権はストラテジック・アイアール・インサイト株式会社に帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。

ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社

=====