



Harvest the Momentum

アイビスは創造の力で、いま収穫フェーズへ

Investor Digest

株式会社アイビス（東証グロース:9343）

May 12, 2026



ibisPaint

4007万MAU

世界は、ibisPaintで描かれている

7年連続No.1の定番アプリ※1

- 海外比率：90%超※2
- 累計：5.2億ダウンロード

自社広告がサブスクを加速

- 契約数：39.7万人（課金率1.0%）
- 課金単価：アプリ広告単価の17.1倍

日本発IPが市場を牽引する

- 海外IP市場：2033年 20兆円規模へ拡大※3

※1 App Store グラフィックス&デザインカテゴリ（2019年-2025年1~11月）、全世界、MAU、data.ai by Sensor Tower 調べ

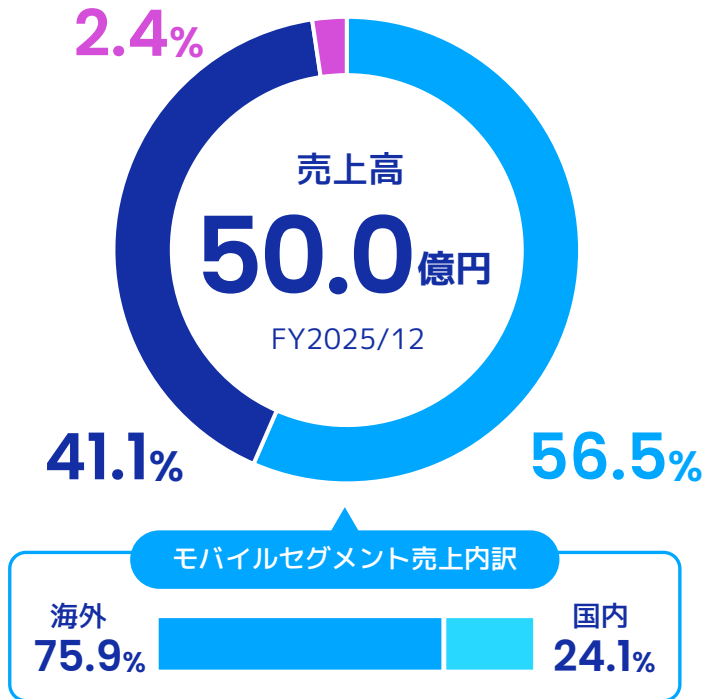
※2 MAU海外比率（2025年1月-12月）、全世界、MAU、自社調べ

※3 出典：「知的財産推進計画2025」（内閣官房）（<https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/suishinkeikaku.pdf>）〔2026年4月6日利用〕

世界No.1※1のモバイルペイントアプリを展開する日本発テック企業

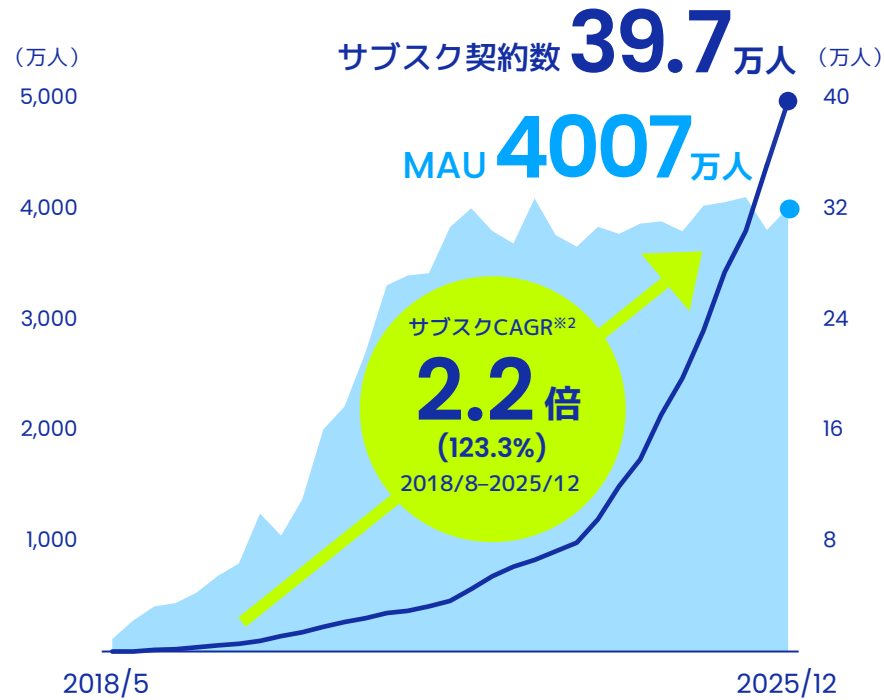
セグメント別売上構成比

- モバイルセグメント (ibisPaintの開発・運営)
- ソリューションセグメント
- AI歌声合成セグメント



MAU・サブスク契約数の推移

- MAU (左軸)
- サブスク契約数 (右軸)



会社概要



日本発の技術で、世界の若者に驚きと喜びを

WHO I AM

技術のパイオニア



小学生の頃からプログラミングに没頭。高速・高性能を追求し、世界で戦える日本発の技術を創出

WORK STYLE

エンジニア×マーケの 両輪経営



エンジニア兼マーケターとして培った実装力と事業企画力で、海外展開を主導 2023年上場

MY PASSION

日本発の技術を地球の 裏側まで届けること



“ウォ！”な体験と創造の喜びを、世界中のα・Z世代へ。創作を加速し、AI時代の可能性を拓く



代表取締役社長

神谷 栄治

1973年
愛知県名古屋市生まれ

揺るがぬ情熱は、今もアイビスの原動力



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

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

VALUE

高い技術の
エキスパート集団

最新の技術を習得し続け、高度な技術のエキスパート集団であるという自覚を持ち、社会の課題を解決する

スピーディな
意思決定と実行

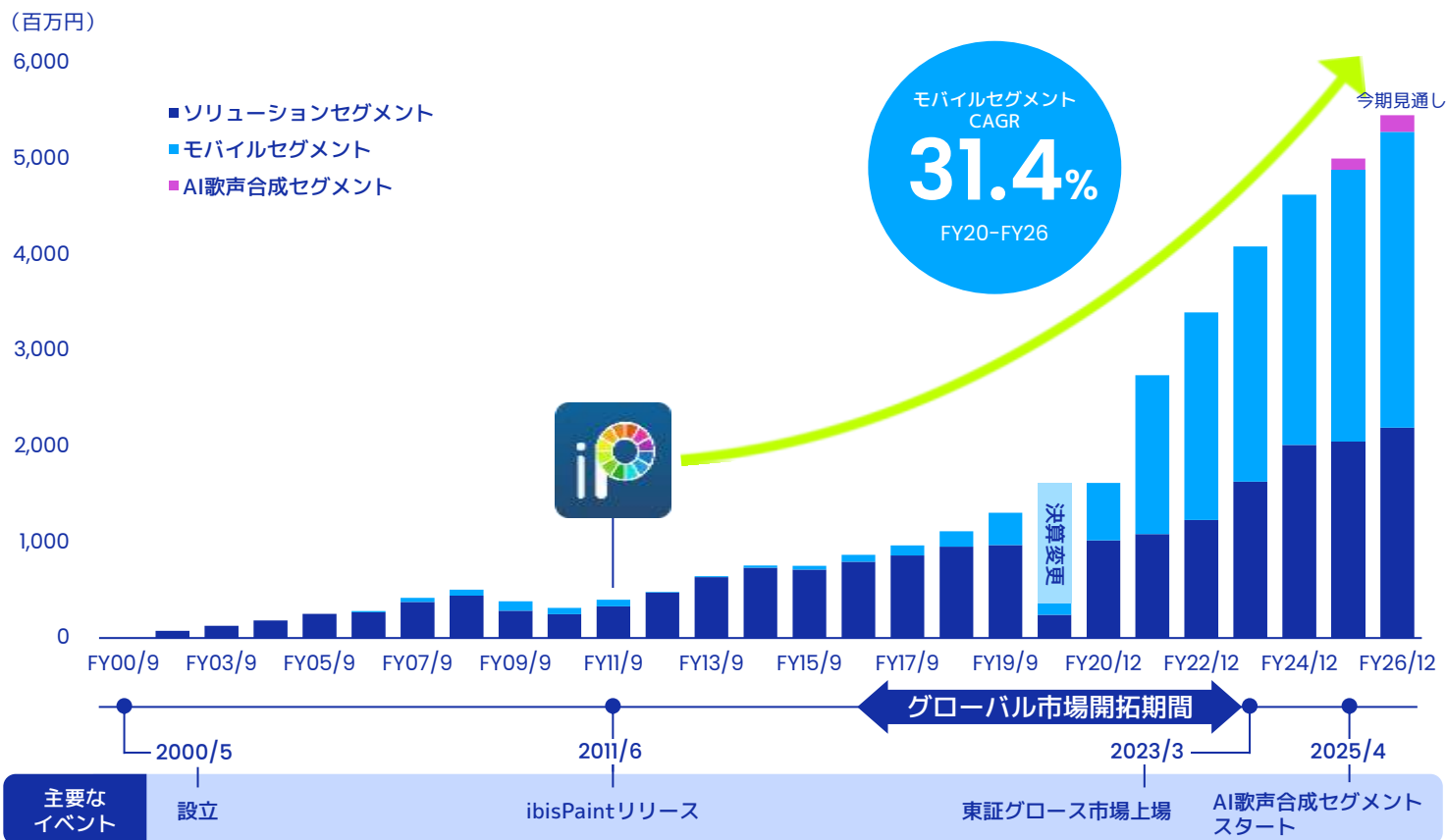
スピーディに動作するソフトウェアを開発するのみならず、スピーディに意思決定を行い実行する

継続的な
チャレンジ

スピードを緩めることなくチャレンジし続けることにより、新しい価値を創り出す

世界市場への挑戦を続け、モバイルセグメントを成長軌道へ

売上高推移



グローバル市場開拓戦略

- 1 インターネット広告に特化し
成果の高い国に集中投資
- 2 投資効率を最大化する
「成功方程式」を確立
- 3 堅実な自己資金投資で
成長を循環させる

ibisPaintは世界No.1※1グローバルアプリへ

全世界アクティブユーザーランキング

グラフィックス&デザインカテゴリ

No.1※1

7年連続トップを維持

MAU (月間アクティブユーザー)

2025/12現在

4007万人

海外比率90.5%※2

累計ダウンロード数

2025/12現在

5.2億

海外比率 93.9%

25歳未満ユーザーシェア

2025/12現在

91.7%※3

α・Z世代の創作活動に最も身近なペイントアプリ



α・Z世代起点 × モバイル特化で市場を牽引する戦略的ポジション



α・Z世代の創作需要拡大

ibisPaint 25歳未満ユーザー比率

44.1%^{※1}



市場ポテンシャル

世界アートアプリ市場規模（2035年）

23.6^{※2} 億USD



高成長市場

年平均成長率（2025-2035年）

12.4%^{※3}



ユーザー体験を一貫して設計し、

α・Z世代が選ぶ「初めてのイラストアプリ」の地位を確立

はじめやすさ

基本機能無料

フリーミアム モデル



成長と継続利用を促すコンテンツ力

「ibisPaint」YouTube登録者数

305万人



導入

継続利用

快適な操作性

PC並みの高機能
指一本で本格的制作

モバイル 超特化設計



迅速なアップデートと顧客ロイヤルティ

業界最高水準のアプリストア評価

AppStore **4.7 / 5**

Google Play **4.6 / 5**



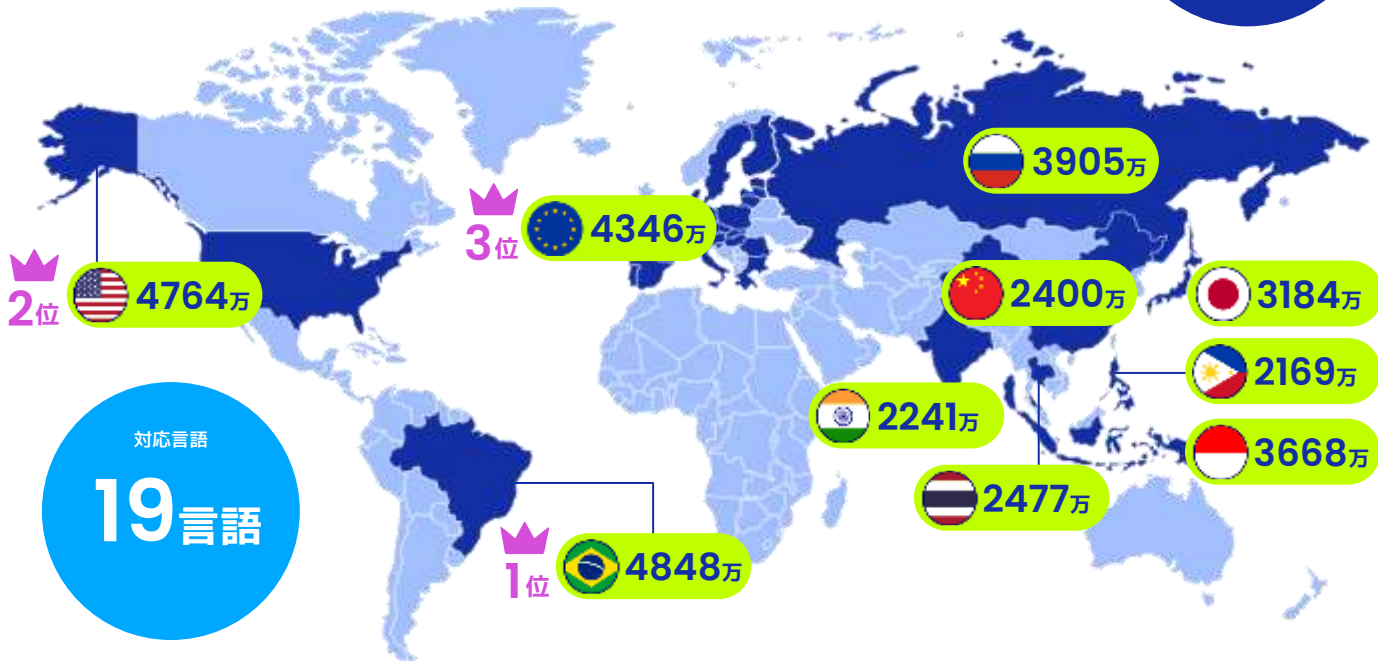
画像クリックで利用イメージ動画をご覧いただけます

グローバルマーケティング戦略 × ユーザー熱量で 世界最大規模のユーザー基盤を確立

主な国と地域の累計ダウンロード数※1

(2025/12現在)

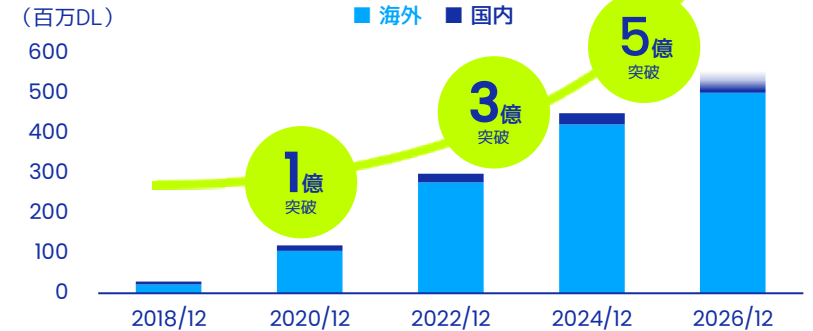
ibisPaintが
利用されている国と地域
200
以上



対応言語
19言語

世界累計ダウンロード数の推移

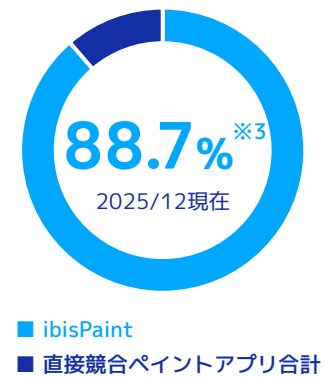
(百万DL)



MAU海外比率



全世界ユーザーシェア



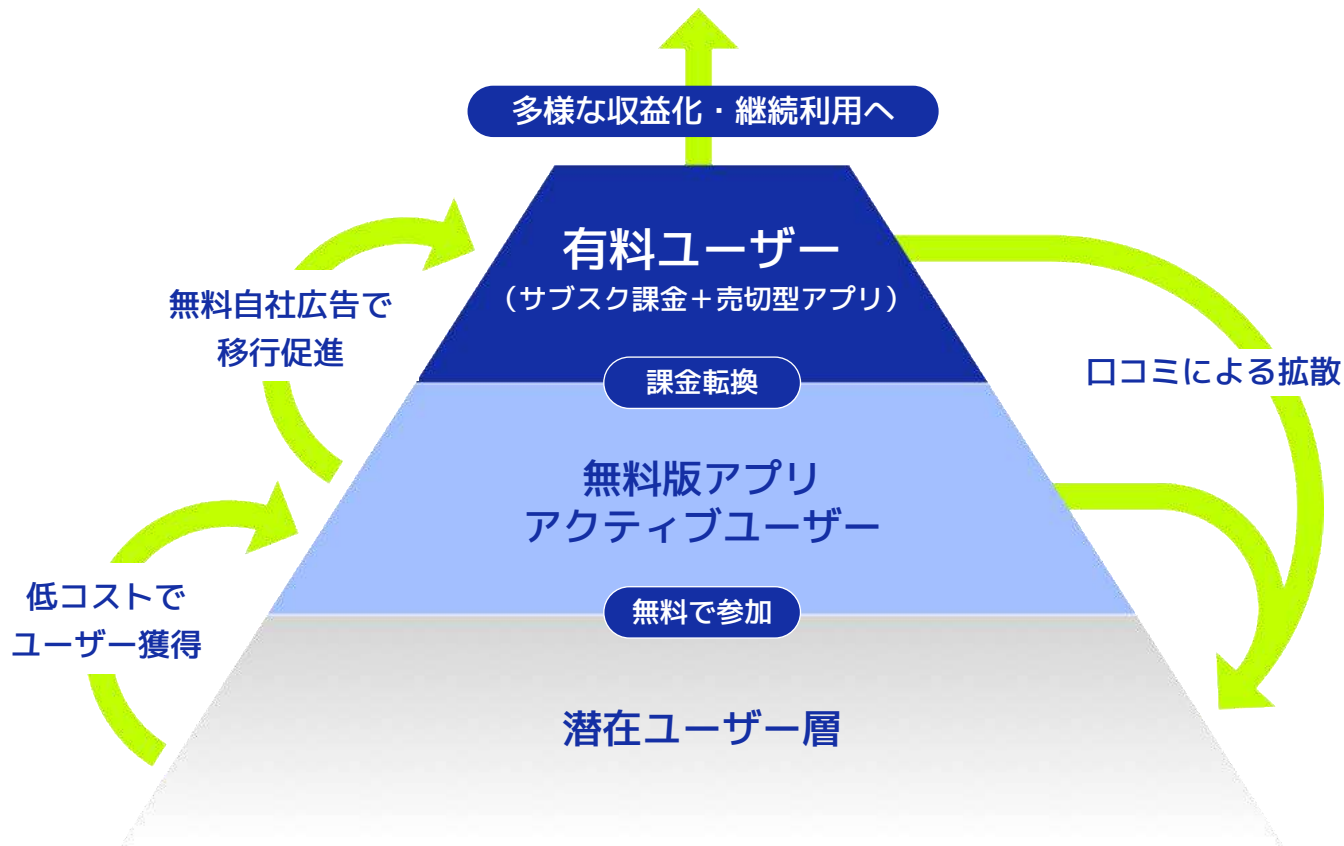
※1 累計DL数のうちHuawei分については国別データを取得できないため、便宜上、提供国である「中国」に全て計上。自社調べ

※2 2025年1月-12月、全世界、MAU、自社調べ

※3 全年齢アクティブユーザーシェア (2025年1月-11月)、全世界、MAU、data.ai by Sensor Tower調べ。比較対象は当社が全世界で直接競合すると考える著名な5アプリ

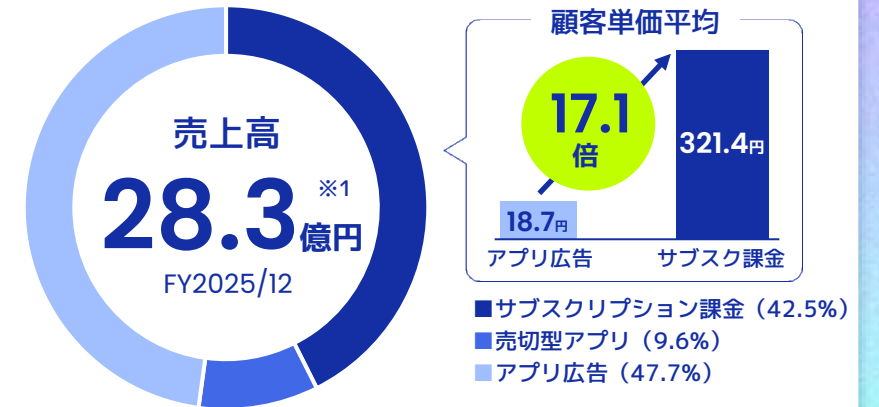
高度な技術力と少数精鋭で 効率と収益を最大化する高収益モデル

ユーザー基盤を効率的に収益化するエコシステム



安定的な複合収益構造

モバイルセグメント売上構成



業界最高水準の生産性

従業員一人当たり売上高



モバイルを軸に、アイビスの技術価値を世界へ

ソリューションセグメント



- 受託開発 (26.1%)
- IT技術者派遣 (73.9%)

安定成長事業

国内企業向けにモバイルアプリ開発を中核とし、全デバイスの実装を支援。クラウドサーバー構築・移行に強み。

取引実績

KDDI HONDA
朝日新聞 **dwango**

AI歌声合成セグメント



- VoiSona (78.1%)
- 受託開発 (21.9%)

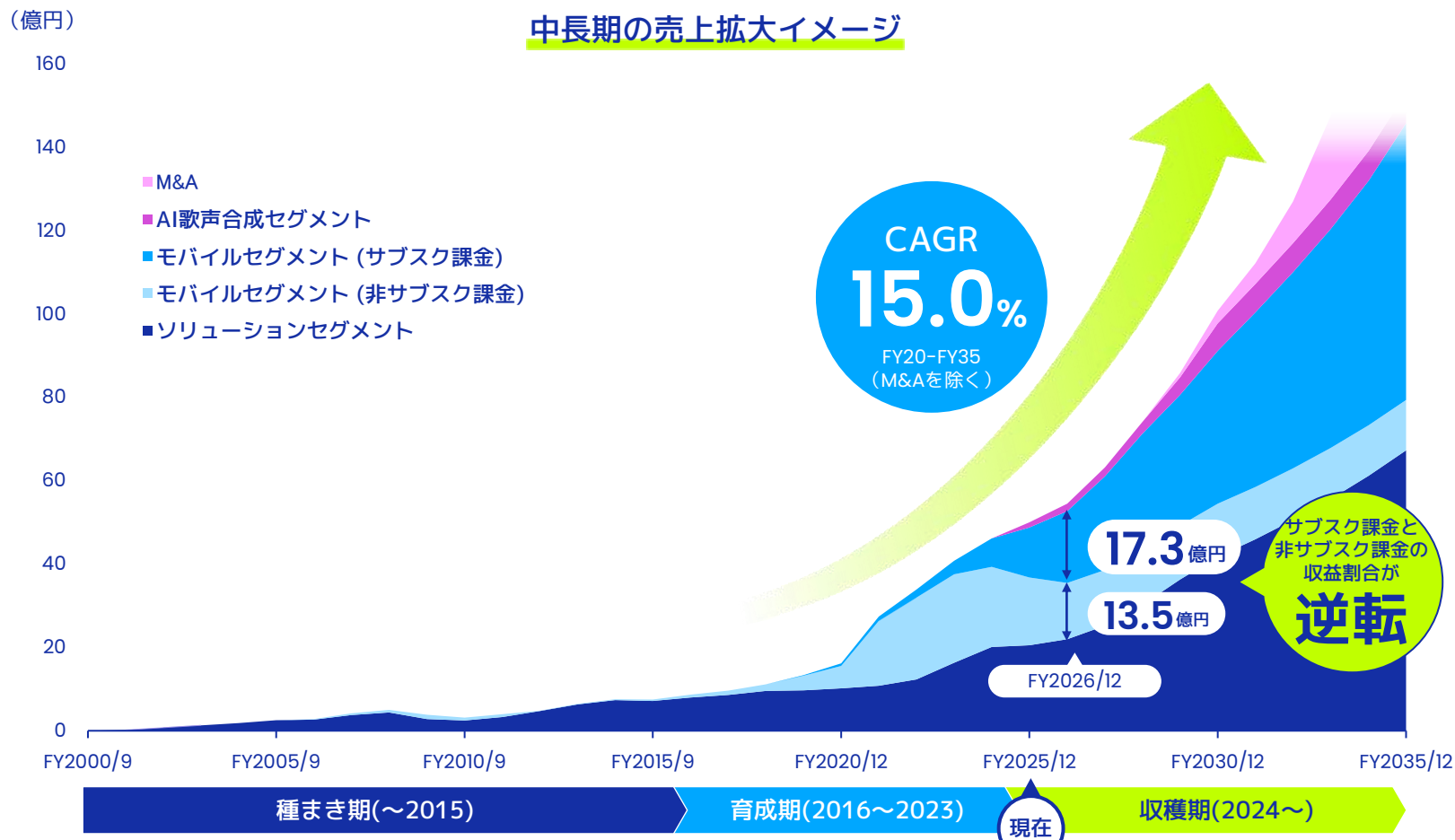
新成長事業

子会社テクノスピーチの音声合成技術を基盤に、AI歌声合成アプリ「VoiSona」などを提供。グローバル展開を目指す。

取引実績

Sony Music KONAMI KAWAI
SoftBank **brother CASIO**
TSUBURAYA BANDAI NAMCO

世界最大のユーザー基盤を収益に結実させる、絶好の収穫期



2035年度 成長目標

連結売上高

150億円

サブスク契約数

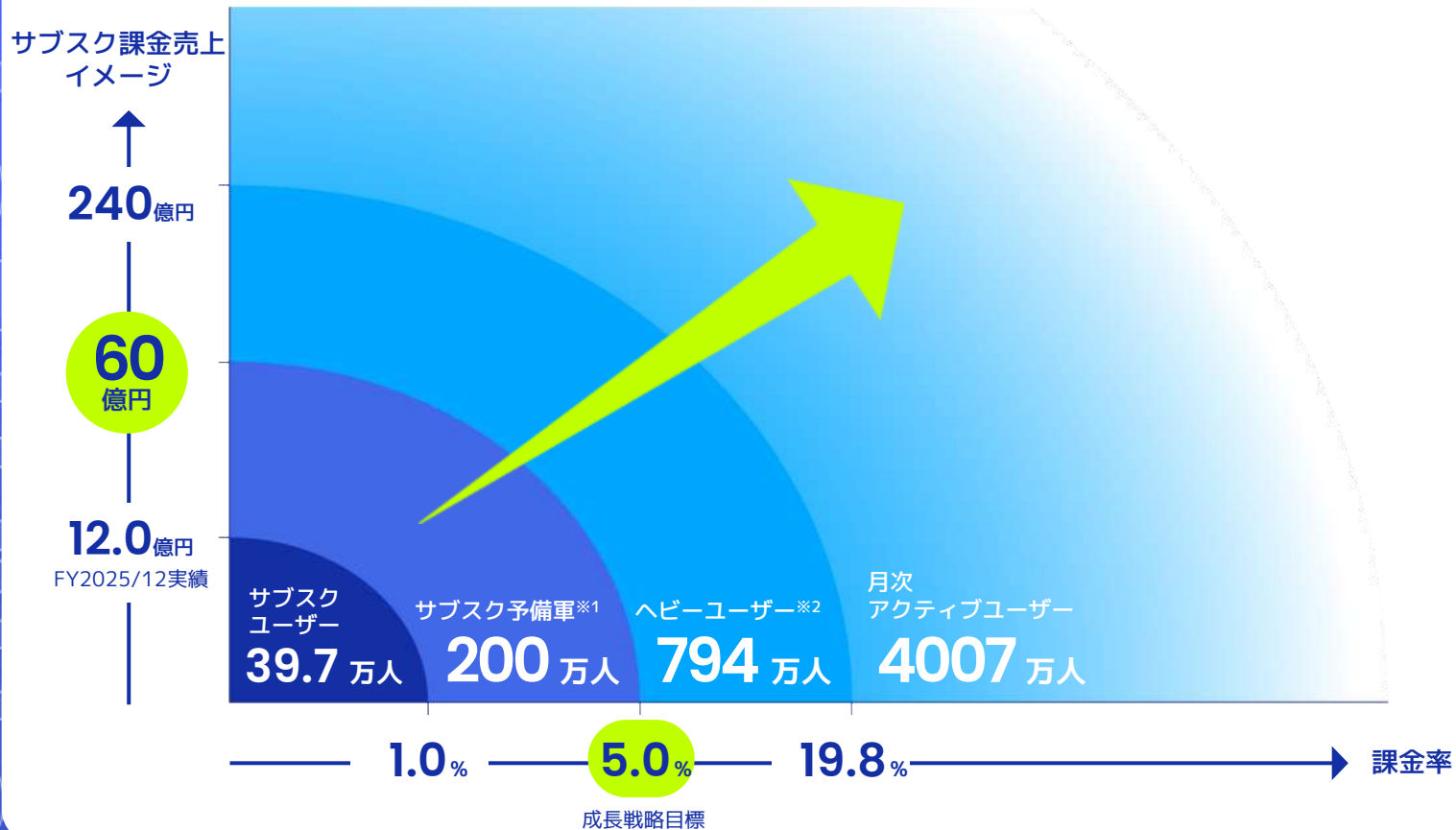
200万件

サブスク課金率

5.0%

アクティブユーザー4000万人への無料自社広告で サブスクリプション移行を強力に促進

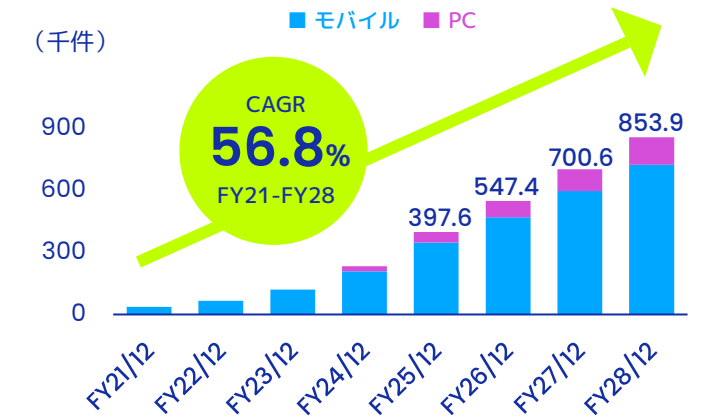
サブスクユーザー拡大による成長インパクト



3つの成長ドライバー

- 1 無料のアプリ内自社広告
- 2 サブスク独自の新機能強化
- 3 契約率を高める導線設計

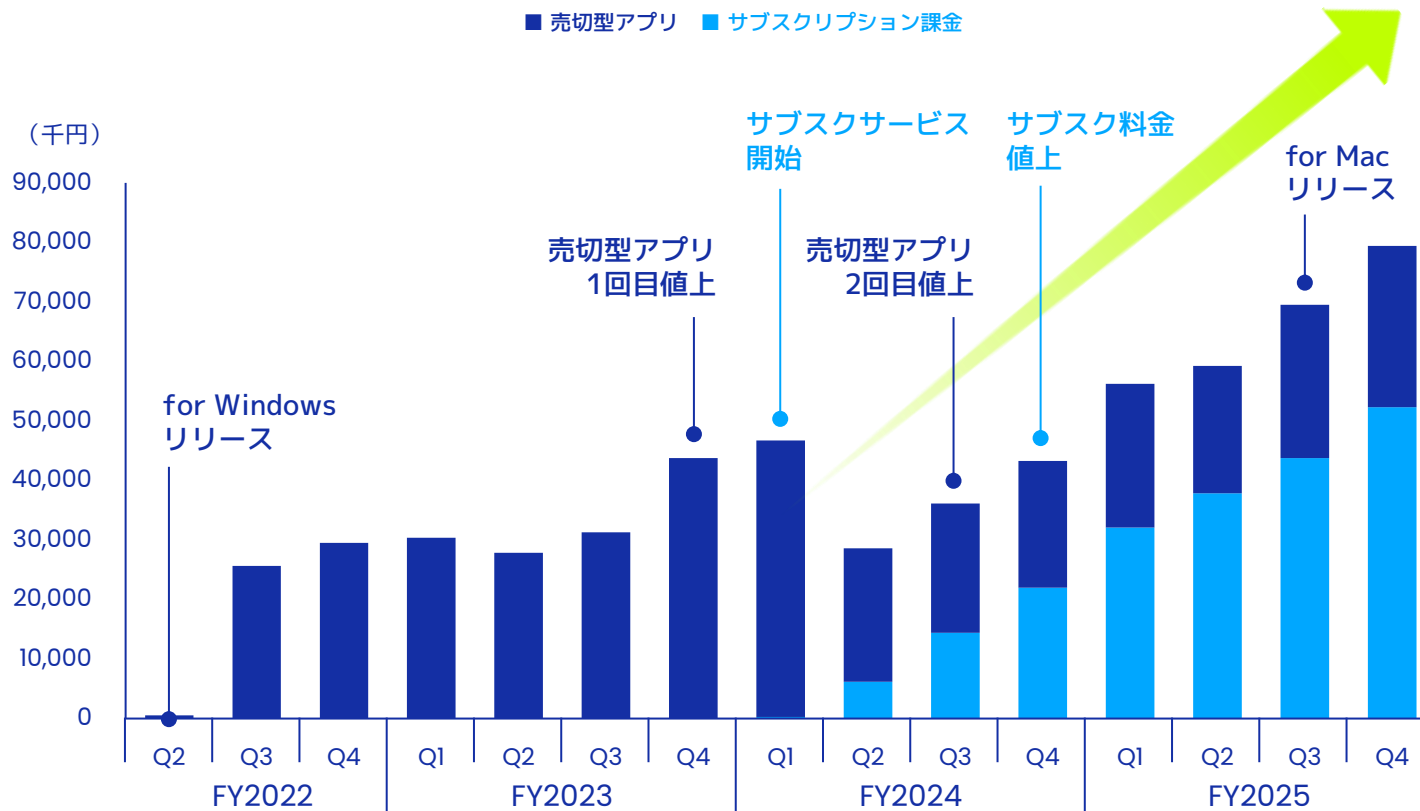
サブスク契約数の実績と計画



※1 サブスク予備軍とは、月次アクティブユーザーのうち、課金率が5%（業界平均3~10%）となる場合のユーザー数と定義する
 ※2 ヘビーユーザー数とは、月次アクティブユーザーのうち、月間平均利用時間が現サブスク契約者の当該時間以上あるユーザーと定義する
 ※ データは2025/12末時点での数値。「サブスク契約数の実績と計画」のFY26-28の計画値は、2026年中期経営計画を基に作成

プロユース × マルチデバイス展開でサブスク成長を加速

ibisPaint for Windows/Macの売上推移



ユーザーの声をもとにプロ機能を拡充

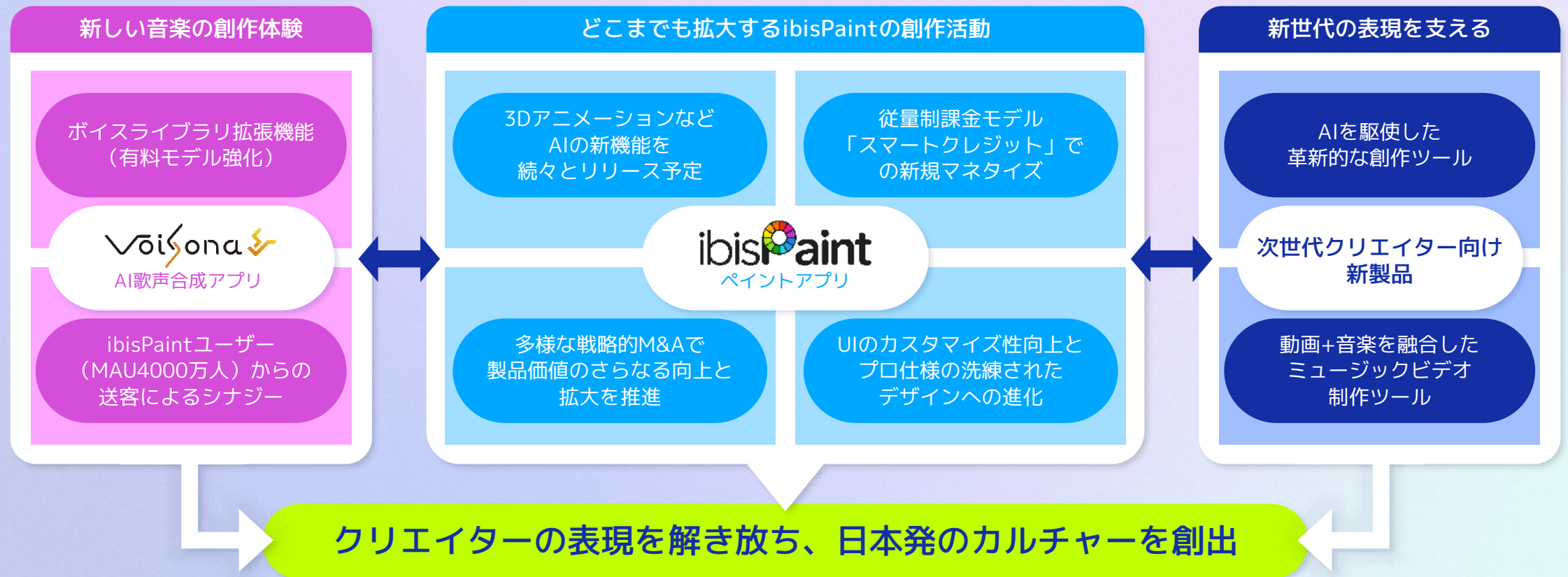


生涯の創作パートナーとして定着化



グローバルに創作の力をつなぐ、クリエイティブ基盤を構築

次世代クリエイティブプラットフォームイメージ



安定収益とAI技術による新市場開拓で企業成長を加速

ソリューションセグメント

高収益・高再現性を実現する SIer型事業モデルへ進化

専門人材 × AIによる
開発生産性の最大化



ノーコードとAI活用で開発効率を高め、
高品質なSIを実現。事業の拡張性を向上

戦略的M&Aによる
SIer基盤の強化



2026年4月1日、ゼロイチスタートを
吸収合併。SI人材と技術力を強化

AI歌声合成セグメント

ibisPaintの成功モデルを応用し AI歌声合成市場をリード

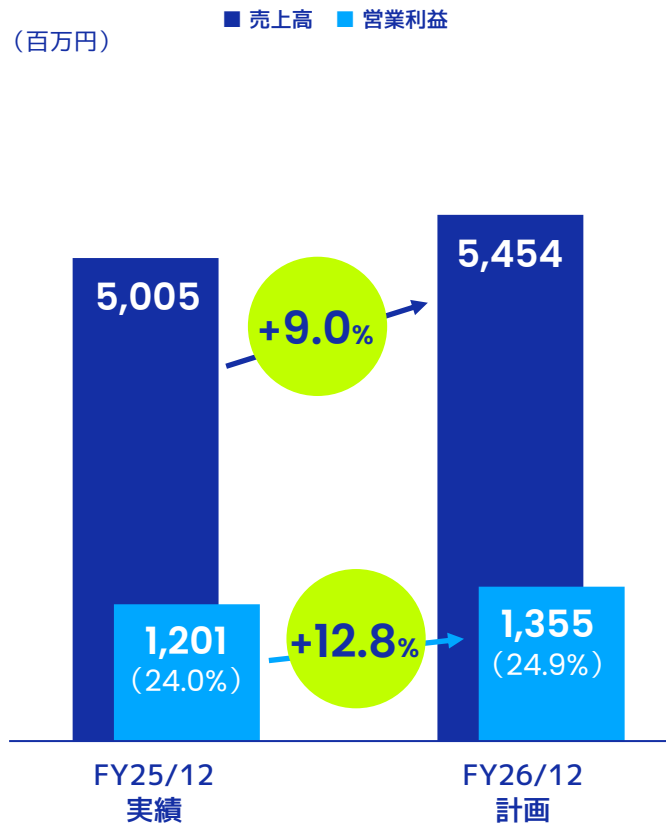
企業価値向上目標



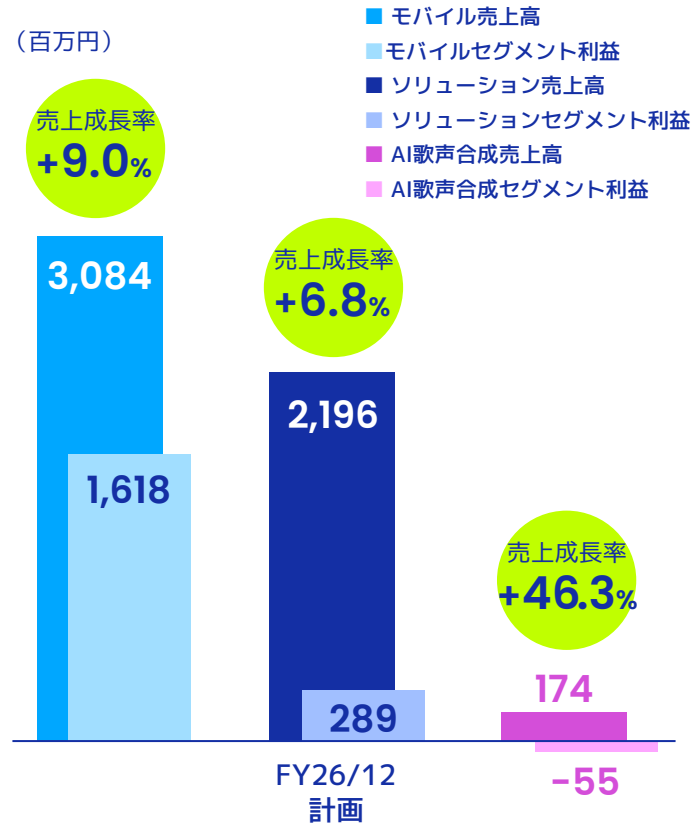
モバイル開発技術力と海外販促力の成功方程式を横展開し
M&A統合効果で企業価値5倍へ

サブスク課金売上1.4倍で成長を加速、さらなる利益拡大へ

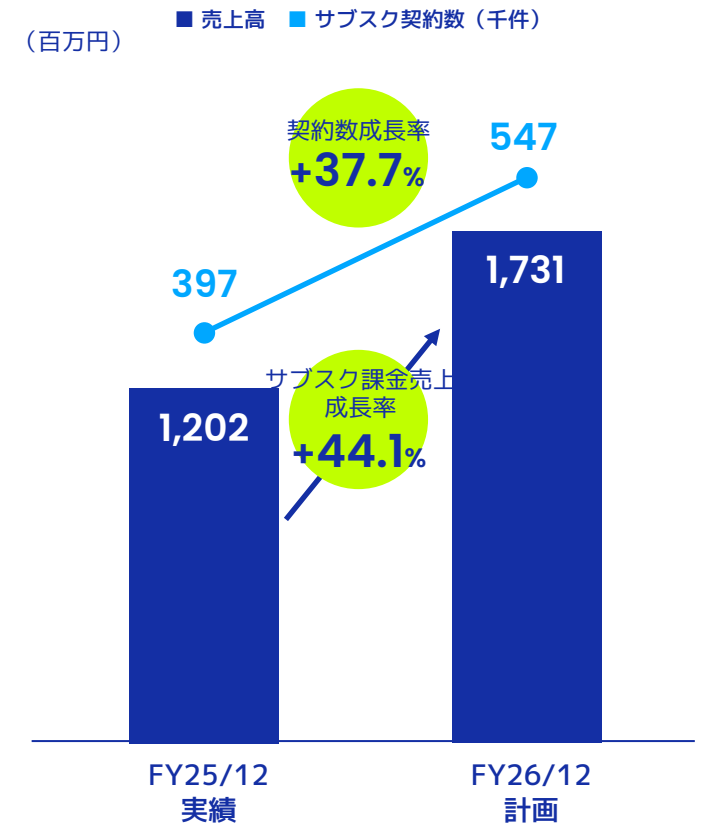
全社：売上高・営業利益



セグメント別：売上高・利益



サブスクリプション：売上高



新たに今後3年間の主要な連結財務目標を開示
 サブスク課金売上高をFY2025/12実績の2.3倍である27.9億円まで伸ばす計画
 営業利益の成長率はFY2027/12以降20%以上へ

(単位：百万円)	実績		計画			
	FY2024/12	FY2025/12	FY2026/12	FY2027/12	FY2028/12	CAGR
売上高	4,625	5,005	5,454	6,327	7,427	14.1%
YoY(%)	-	8.2%	9.0%	16.0%	17.4%	-
モバイルセグメント売上高	2,611	2,830	3,084	3,591	4,110	13.2%
サブスクリプション課金売上高	687	1,202	1,731	2,255	2,791	32.4%
ソリューションセグメント売上高	2,014	2,055	2,196	2,525	3,030	13.8%
AI歌声合成セグメント売上高	-	118	174	210	286	34.0%
営業利益	1,155	1,201	1,355	1,634	1,987	18.3%
YoY(%)	-	4.0%	12.8%	20.6%	21.6%	-
営業利益率	25.0%	24.0%	24.9%	25.8%	26.8%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	839	848	940	1,093	1,339	16.4%
YoY(%)	-	1.2%	10.8%	16.3%	22.5%	-
ibisPaintサブスクリプション契約数(千件)	232.0	397.6	547.4	700.6	853.9	29.0%
ROE(自己資本当期純利益率)(%)	49.7%	29.9%	29.3%	27.3%	27.0%	-
EPS(1株当たり純利益)(円)	46.0	46.3	51.3	59.3	72.7	16.2%

世界に挑む技術力で、持続的成長と株主還元を両立

資本配分の優先順位

1

成長投資

新事業領域の拡大・M&Aなどに積極投資

2

経営基盤の強化

人的資本への投資を推進し事業の持続可能性を高める

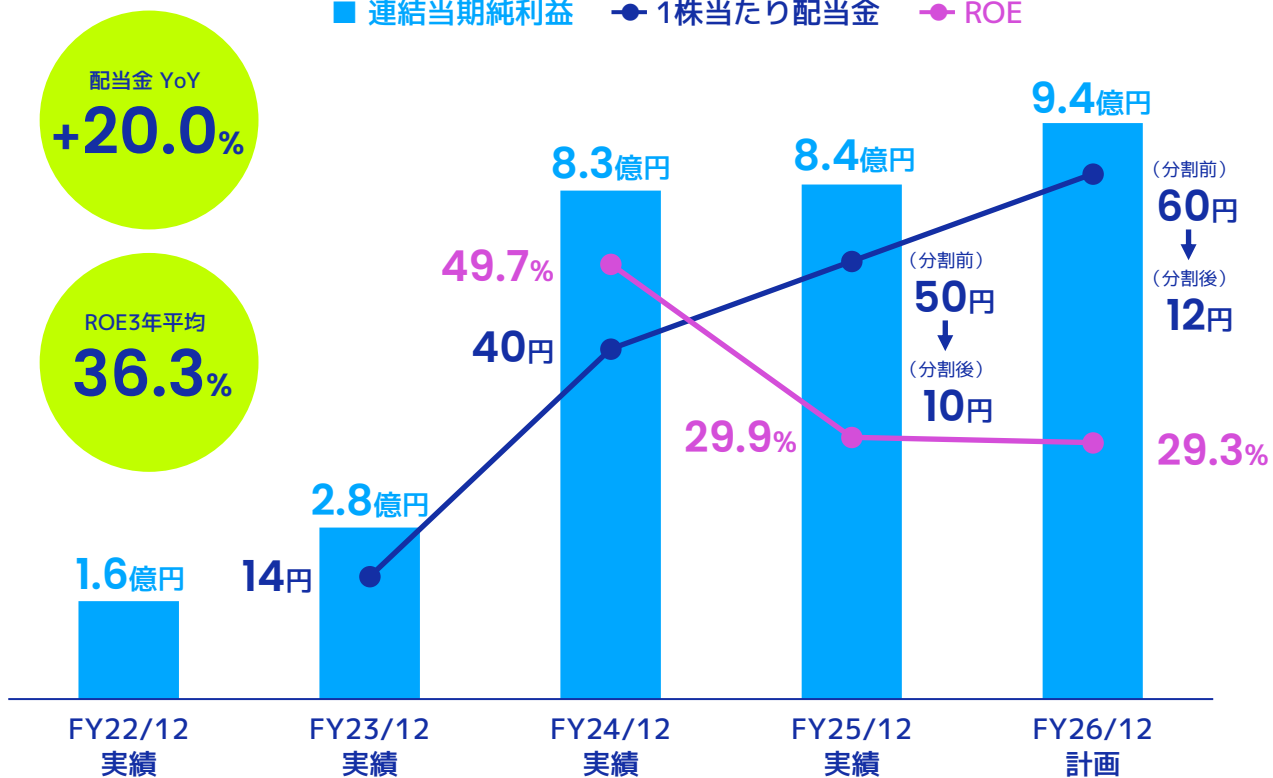
3

株主還元

配当性向は20~25%、
今後も利益成長に応じて増配を検討

純利益・配当金推移

■ 連結当期純利益 ● 1株当たり配当金 ● ROE



アイビスグループの持続的成長を支える経営体制を整備

リスク管理

主要リスクを特定し
戦略の中で分散管理



主な取り組み

- ✓ 主カプロダクト依存に対し、M&Aや新事業を通じて成長ドライバーを多様化
- ✓ IT人材不足に備え、人材投資と環境整備で開発力の安定化を図る

ガバナンス

ルールと運用で
健全な経営を担保



主な取り組み

- ✓ 旬なテーマを毎月取り上げるリスク・コンプライアンス委員会を設置・運営
- ✓ 情報セキュリティ等の全社教育と確認テストを入社時及び毎年継続

サステナビリティ

人材を価値創出の
源泉として強化



主な取り組み

- ✓ 人事制度・教育制度・勤務体制を整え、採用・育成・定着を推進
- ✓ 事業部独自の研修・学習機会を通じて、社員のスキル向上を図る

技術と創造の力で、世界に“ウォ！”を届け続けます



事業計画及び
成長可能性に関する事項



[アイビスIR資料ページ](#)



[IRに関するアンケート](#)

本資料は情報提供のみを目的としており、有価証券の売買や取得の勧誘を意図するものではありません。
将来の見通しを含みますが、実際の業績や結果は各種要因により予想と異なる場合があります。

