

SecureCloud & VirtualReality



会 社 説 明 資 料

2019年9月

株式会社ピー・ビーシステムズ

目次

1. 企業情報

基本情報

Page-1

経営理念

Page-2

沿革

Page-3

2. 事業概要

事業セグメント

Page-4

3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業

Page-5~Page-9

エモーショナルシステム事業

Page-10~Page-12

4. 業績推移

全社売上高とセグメント別構成比

Page-13

営業利益・経常利益・当期純損益

Page-14

5. 成長戦略

セキュアクラウドシステム事業

Page-15

エモーショナルシステム事業

Page-16

用語解説

1. 企業概要

基本情報

事業内容：プライベートクラウドシステム構築と体験共有型VRシアター製造販売
～業務システムから空間に至る仮想化システムを構築～

所在地：福岡市博多区東比恵3丁目3-24

設立：1997年2月

資本金：9,900万円（2019年8月末時点）

取締役：代表取締役社長 富田 和久

取締役製造本部長 森崎 高広

取締役管理本部長 彌永 玲子

取締役（社外） 枇杷木 秀範・工藤 広太

監査役：村本 充（常勤）・大原 和司・八尋 光良・池田 登

社員数：48名（2019年8月末時点：取締役・監査役除く）

株主：富田 和久・森崎 高広・彌永 玲子・加賀電子株式会社・

株式会社ユニリタ・山代ガス株式会社・株式会社ゼネラルアサヒ 他

1. 企業概要

経営理念

「勇者たらんと。」

小さな僕等が持ち得るものは、
一人一人の知恵と勇気と、
諦めない強い心だけだ。
どんな時でも、
「その一歩」が踏み出せるように。
勇者たらんと。

高度な専門知識を持ち、
どんな問題をも自ら解決する強い責任感で、
顧客システムを成功裏に導くシステム構築会社であろう！

1. 企業概要

年 月	事 項
1997年 2月	資本金10,000千円 福岡市博多区比恵町7-12フェイスイン博多駅東901号室にて創業
1998年10月	Citrix社メタフレームの取扱を開始
1999年 6月	社員増に伴い本社を福岡市博多区比恵町16-26へ移転
2001年10月	自社開発ソフト「デルバイ」を販売開始
2003年 6月	社員増に伴い本社を福岡市博多区比恵町17-15へ移転
2004年 4月	シトリックス・システムズ・ジャパン株式会社と、シトリックス・ソリューション・アドバイザー/プラチナ契約を締結
2004年 9月	自社開発ソフト「キトラス」を販売開始
2005年10月	東京都中央区築地に、東京オフィス設立
2006年12月	東京オフィスを東京都港区虎の門へ移転
2009年 9月	東京オフィスを本社に集約し、本社を福岡市博多区東比恵三丁目3-24へ移転
2010年12月	代物弁済により特許権を取得し、エモーショナルシステム事業開始
2014年 2月	シトリックス・システムズ・ジャパン社のCitrix Partner Award Japan 2013『Local King Award』を受賞
2014年11月	2014年4月～2014年9月度のVMwareパートナーエリアコンテスト 九州沖縄地区のエリア賞を受賞
2015年 2月	シトリックス・システムズ・ジャパン社のCitrix Partner Award Japan 2014『Local King of the Year』 2年連続受賞
2015年 5月	泉陽興業株式会社と4D王販売の業務提携
2016年 1月	VMwareパートナーエリアコンテストにて功績が認められ殿堂入り
2016年 9月	加賀電子株式会社等への第三者割当増資により資本金を99,000千円に増資
2017年 2月	シトリックス・システムズ・ジャパン社のCitrix Partner Award Japan 2016『Citrix Specialist of the Year』、『Best of Citrix Advisor Rewards/Net New Partner Sourced Award』をダブル受賞
2017年 6月	従来品より運搬・設置・解体を簡易化した4D王ギャロップを投入
2018年 2月	シトリックス・システムズ・ジャパン社のCitrix Partner Award Japan 2017『Best of Citrix Advisor Rewards/Net New Partner Sourced Award』を受賞
2018年 7月	福岡市科学館クリエイティブスペースの企画展示作品を選ぶコンテストで4D王が大賞を受賞

2. 事業概要

事業セグメント

当社の事業は、以下の2事業セグメントで構成されています。

セキュアクラウドシステム事業 (SCL事業)

セキュアクラウドシステム事業は、企業の基幹システムのクラウド化を行う事業です。

エモーショナルシステム事業 (EMO事業)

エモーショナルシステム事業は、体験共有型VRシアター「4D王」を製造販売する事業です。

※VR (Virtual Reality) とは、人間の感覚に働きかけ、現実ではないものの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で、3次元空間内への没入感を生じさせる技術です。

3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業(SCL事業)①事業内容と構成

**単一企業内で利用するクラウドをプライベートクラウドと呼び、
企業、団体向けの「システムのプライベートクラウド化」
を中心として事業を行っています。**

プラットフォーム

クラウド化の基礎となる仮想化技術を提供しています。クラウド環境の設計、構築及び保守、仮想化ソフトウェアの販売、その他ハード・ソフト販売を含む当社の主力事業となっています。Citrix、VMware、Microsoftの仮想化ソフトウェアすべての構築が可能であることを強みとして、各社製品の特長を生かした提案を行っています。特にCitrixについては、2004年4月から15年連続でシトリックス認定販売パートナーのトップカテゴリ（Citrix Solution Advisor Platinum）にリストされています。

プロダクツ

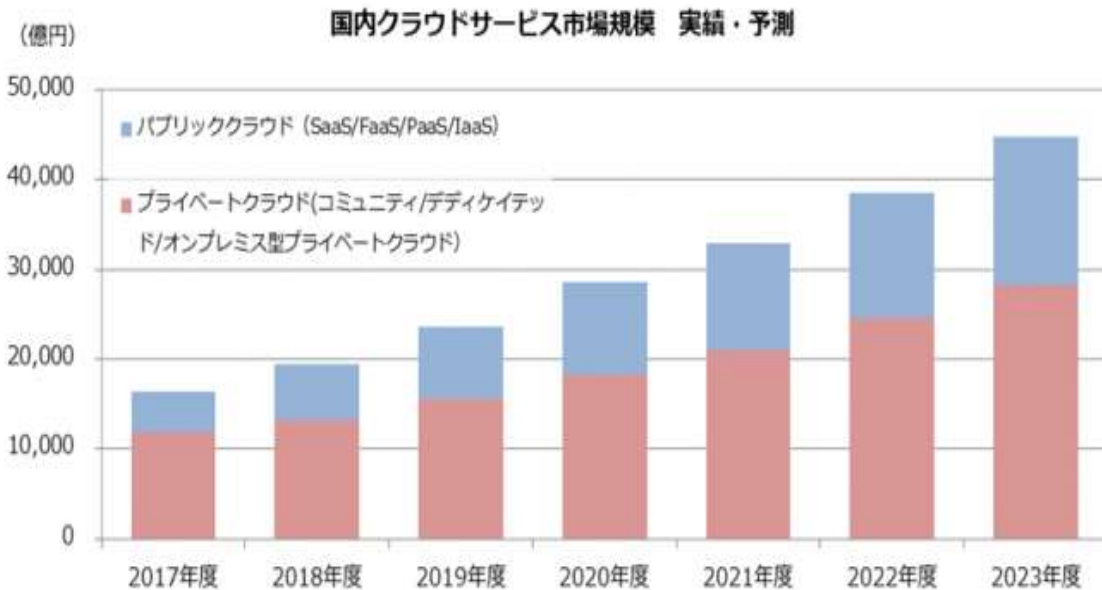
Citrix環境を補完する自社開発製品を販売しています。印刷系諸問題を解決する「デルバイ」及び「キトラス」という製品が主力で、Citrixユーザー向けに10年以上売れ続けています。食品製造業向けの生産管理業務に特化した生産管理システムパッケージである「イートバイ」は、企業ごとにロジックが異なる生産管理システムの基盤としてカスタマイズ前提で製品化したものです。

カスタマイザー

クラウド上で稼働する業務システム（SoR：System of Record）をスクラッチ開発する事業です。業務ロジックをプログラミング及びデータベース化する業務で、販売管理や在庫管理、物流管理等、対象クライアントは多岐に渡っています。顧客ニーズに合わせてシステムを構築し、消費者との接点となるWEBシステム等（SoE：System of Engagement）と連携するような、かゆいところに手の届くサポートまでできることが特徴です。

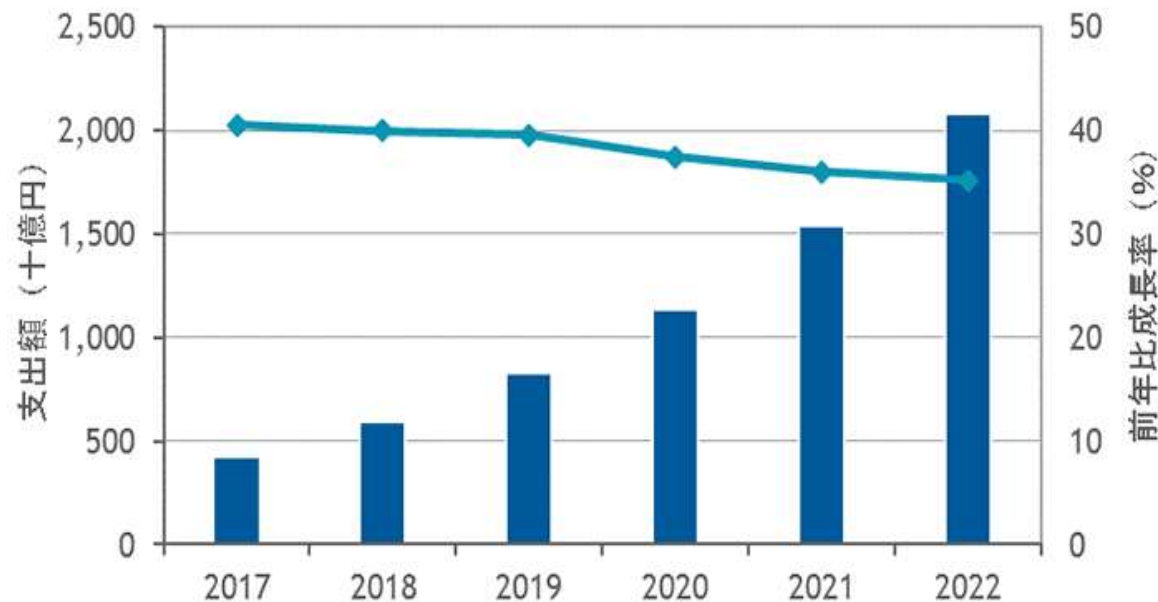
3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業(SCL事業)②市場環境



プライベートクラウドとパブリッククラウドを含めた国内クラウドサービス全体の市場規模は、2018年度は1兆9,422億円、2023年度には4兆4,754億円まで拡大すると予測

(出典：株式会社MM総研「2019年国内クラウドサービス需要動向調査」)

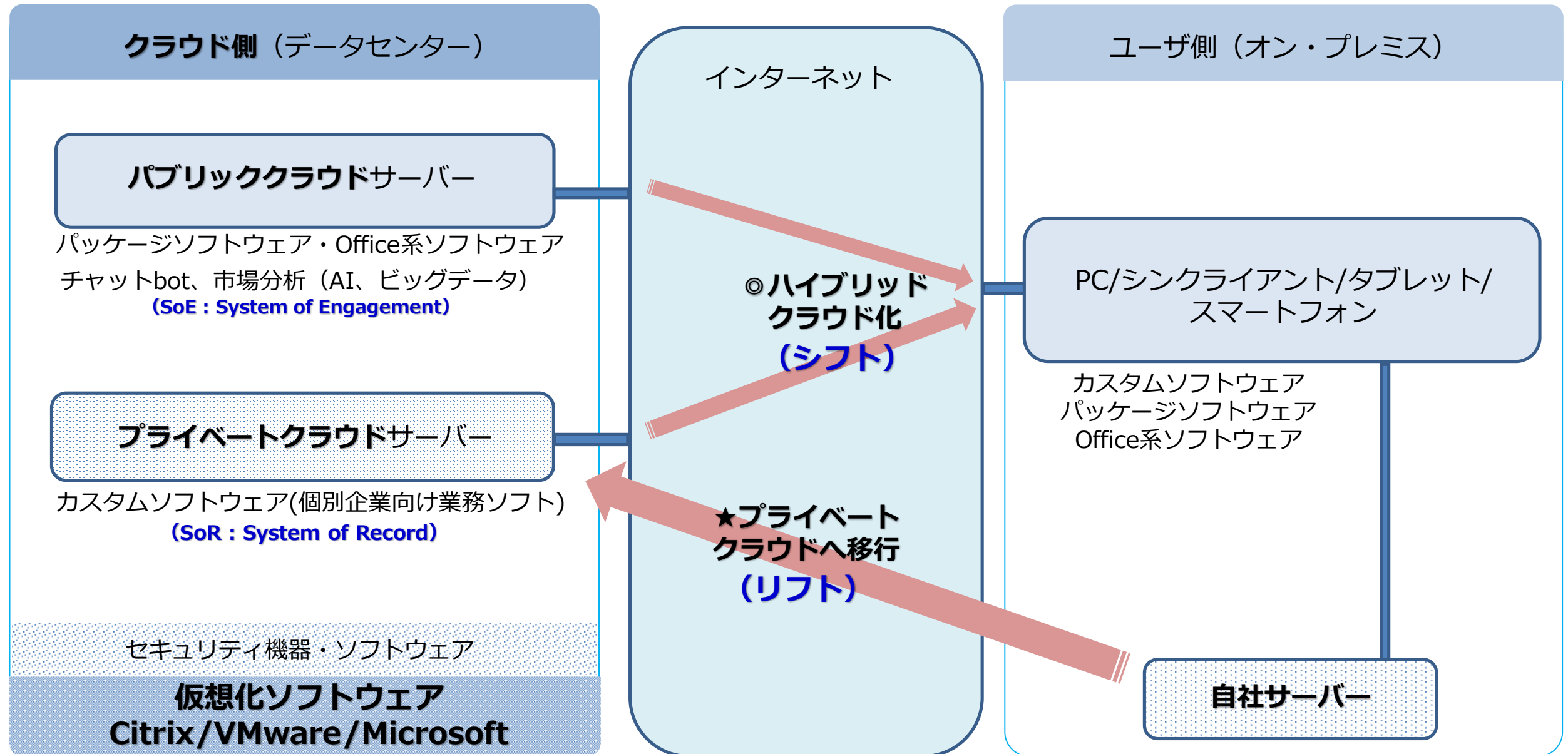


国内プライベートクラウド市場規模は、2017年は前年比40.6%増の4,223億円、2022年には2017年比4.9倍の2兆851億円になると予測

(出典：IDC Japan株式会社「国内プライベートクラウド市場予測、2018年～2022年」)

3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業(SCL事業)③システム構成から見た当社の事業領域



クラウドシステムは**仮想化ソフトウェア**上で成り立っており、他社との差別化要因である当社が蓄積する仮想化技術は、クラウド側サーバー構築事業に大きく寄与し、主力事業となっています。この分野は、専門技術者が少なく同業他社からのサポート依頼が多数あります。仮想化ソフトウェアで有数の世界企業であるCitrix社とのパートナーシップがその鍵です。その他、VMware社、Microsoft社とも連携し、企業のデジタルトランスフォーメーションに必要な仮想化全般を網羅します。

3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業(SCL事業)④Citrix社との強い連携

スペシャリスト数 & 全資格部門で当社が首位！

Citrix 技術力日本一！

スペシャリスト	ネットワーク アプリ/モバイルセキュリティ 仮想化	県名	会社名	E-mail	電話番号	技術資格						技術資格計	
						営業資格			Network		Mobility		
						CCSP	CCE-V (設計)	CCP-V (構築)	CCA-V (運用)	(構築)	(運用)		(設計/構築/運用)
P	★★★★	福岡県	株式会社ビー・ピーシステムズ			14	8	10	12	5	5	3	43

Citrix、Microsoft、VMwareのクラウドソリューションに精通している当社ですが、中でも**Citrix社からスペシャリストとして認定された分野数において、当社は国内単独首位にあります**（2019年8月末現在）。**当社の技術力の証は、Citrix社が認定する上位技術資格者数に表れています。**



Gold Datacenter



3. 事業内容

セキュアクラウドシステム事業(SCL事業)⑤キャッチアップする顧客ニーズ

仮想化技術を核として、企業・自治体の様々なニーズに対応

「2025年の崖」対応
(システム基盤老朽化対策)

DX
(デジタルトランス
フォーメーション)

**働き方改革
対応**

BCP対応
(事業継続性)

**ランサムウェア・
情報漏洩対策**

**アプリケーション
開発
データベース構築**

**クラウド印刷
環境高速化
ツール**

**RPA/AI
ビッグデータ・BI**

**グループウェア・
チャットbot**

• • •

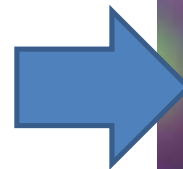
3. 事業内容

エモーショナルシステム事業(EMO事業)①4D王とは

360度スクリーンに3D映像を切れ目なく表示する特許をもとにした、
没入感の高いVR空間を生み出す「4D王」を製造販売する事業です。



円筒形の外観が特徴
短期間での設置・撤去が可能です。



観客入場後の様子。
自分の目の前に映像が見え、突き抜けるため、思わず手を伸ばします。

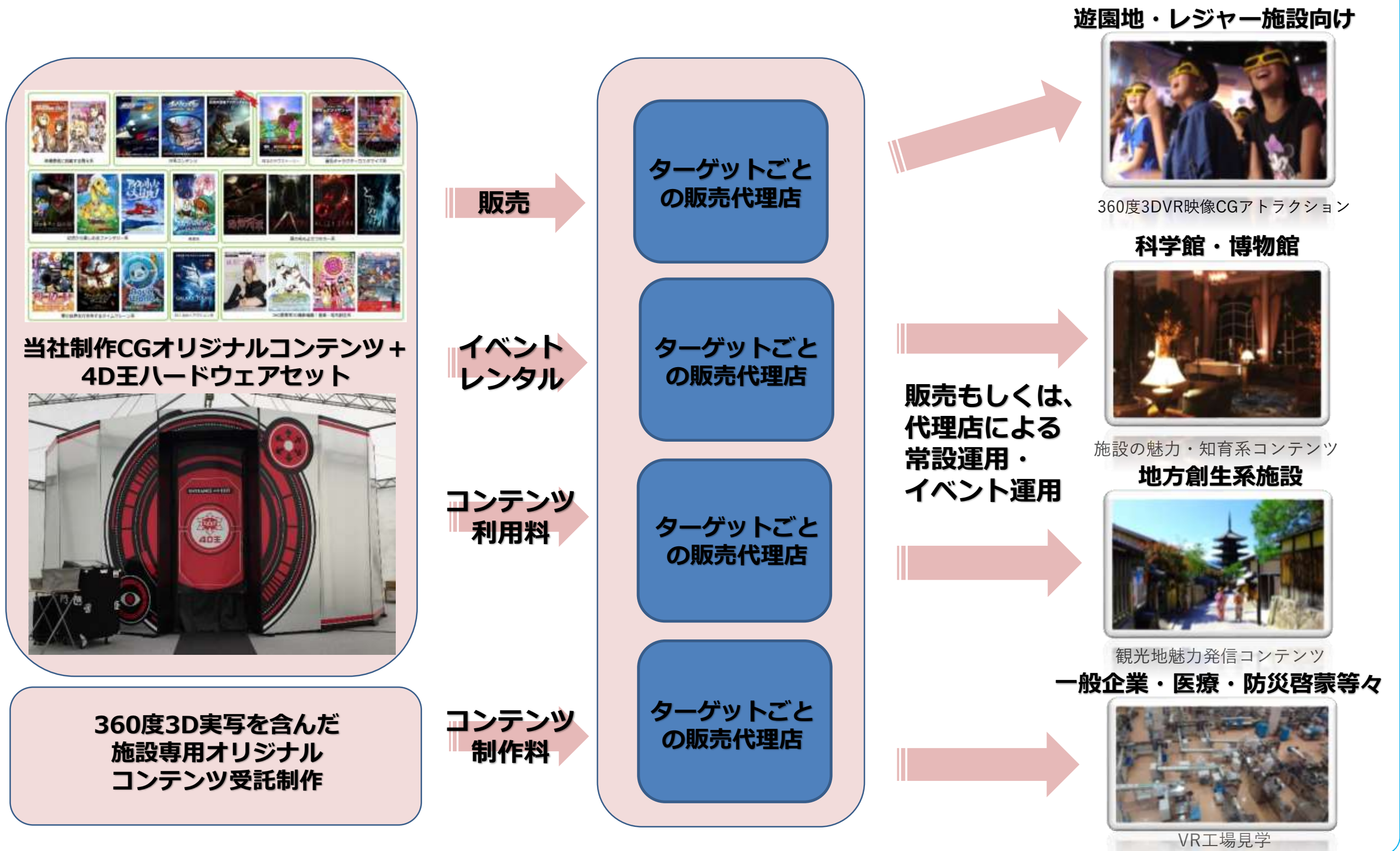
HMDを装着せずにVR空間を実現、 複数人で同時に体験できるVRシアター！

負担の少ない偏光メガネ(低・高年齢向け偏向メガネも準備)のみの着用と、
短時間のコンテンツにより、HMD型VRとは異なり、お子様から高齢者まで、
誰でも楽しめる3D360度メディア及び回転率が高い集客装置として利用されて
います。

日本他、アメリカ、台湾、インドの特許取得済み。
特許内容：没入感の高い立体映像を提供することにより、
視聴者を極めて容易に仮想空間に誘って、
従来とは異なる映像体験を味わうことができる立体
映像の投影方法及び立体映像の投影装置を提供する。

3. 事業内容

エモーショナルシステム事業(EMO事業)②ビジネスモデル



3. 事業内容

エモーショナルシステム事業(EMO事業)③キャッチアップする顧客ニーズ

CG+実写360度3D特殊映像の没入感による様々なニーズに対応

遊園地
アトラクション

レジャー施設
アトラクション

各種イベント向け
集客映像ツール

科学館・博物館
映像メディア

工場見学実写3D
映像メディア

観光施設実写3D
映像メディア

防災啓蒙
映像メディア

医療・教育・音楽系
映像メディア

都市・宇宙開発
映像メディア

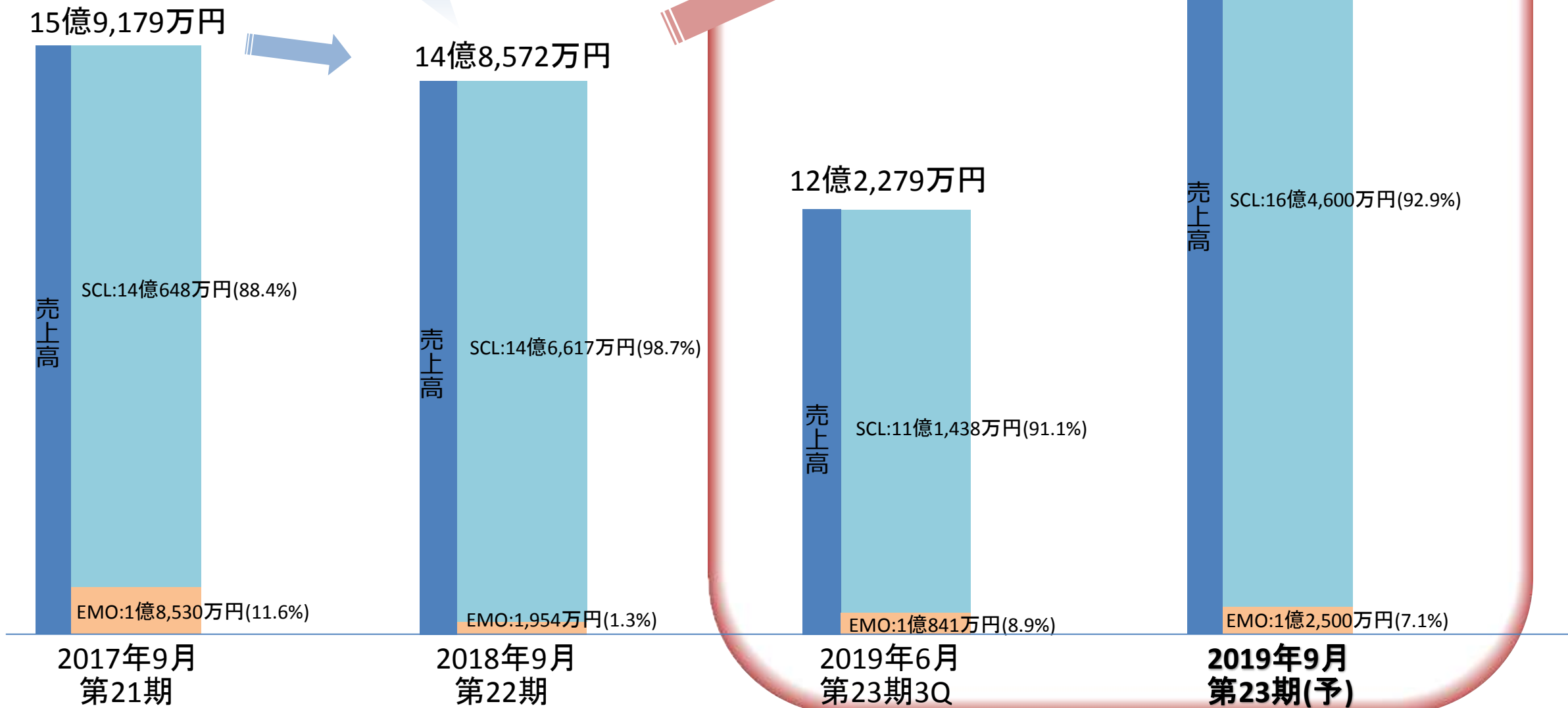
• • •

4. 業績推移

全社売上高とセグメント別構成比

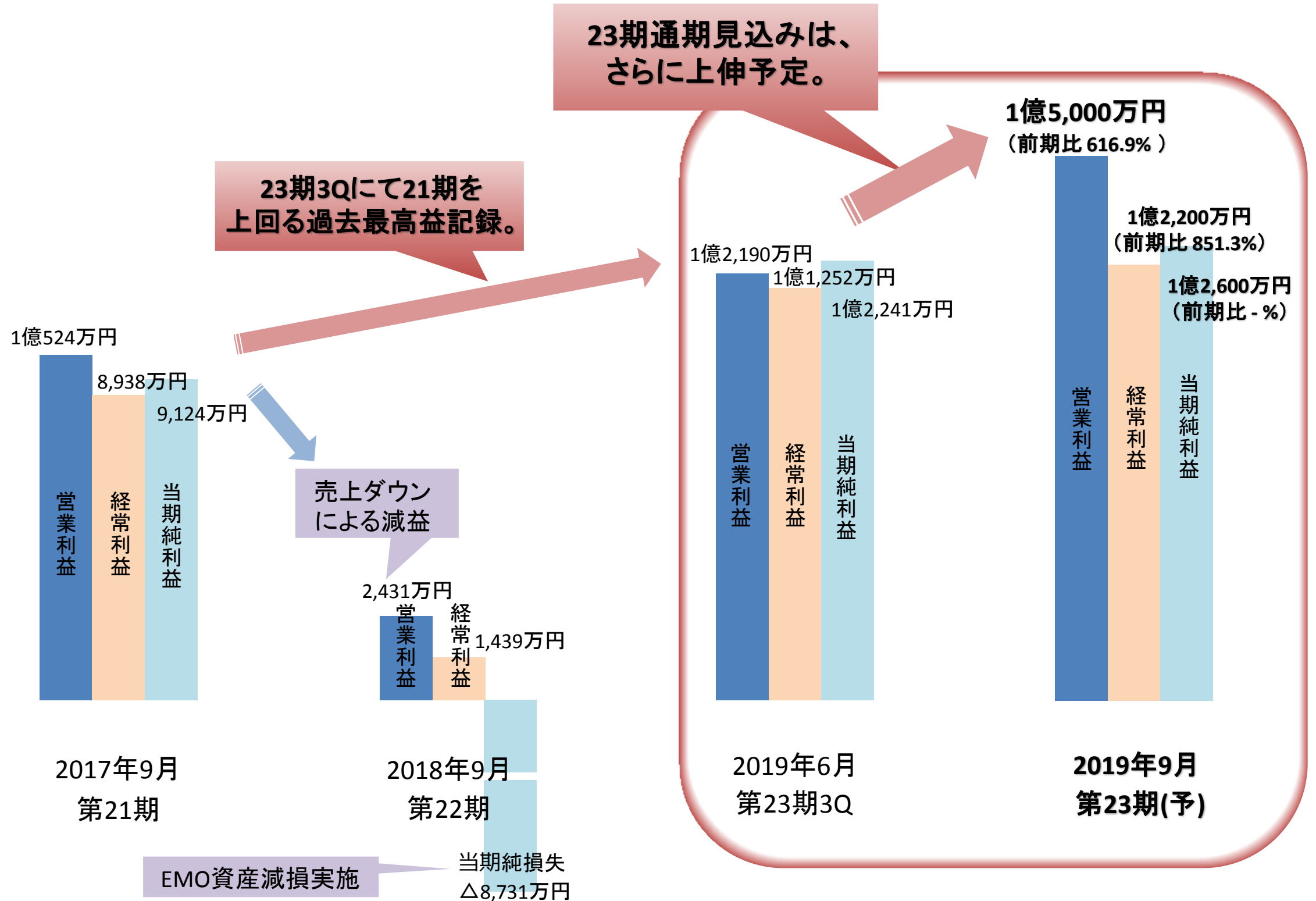
営業方針、体制を立て直し、
再び力強い成長期へ。

SCLの横ばい、EMOの不振により一旦落ち込む。



4. 業績推移

営業利益・経常利益・当期純損益



- **プラットフォーム技術者の確保**

旺盛な需要に対応するべく、福岡への移住やUターン、Jターンを切り口にプラットフォーム技術者を増加させることを目指します。

- **ロイヤルカスタマー数の増加**

福証Qボード単独上場によって、自社システムの進展に応じた様々なご相談を当社に継続して行っていたただける地元=九州を中心としたロイヤルカスタマーの数を増加させることを目指します。

- **障害に強い基幹システムのクラウド化の実現**

企業の基幹システムのクラウド化に伴う最も重大なリスクは、通信回線障害時にすべてのシステムが利用不可能となってしまうことです。また、パブリッククラウド業者を利用した場合は、業者が保有する機器障害等によって、ユーザーは利用不可能となります。それを回避するためには、オン・プレミス（自社構内設置）とクラウドをハイブリッドで利用可能なシステム構成が必要とされます。そのため、当社は、最小のコストでこの構成を構築するための技術要素を幅広く検証し、ノウハウを結集したサービスを早期にローンチすることを目指します。

・ 4D王の新分野開拓

これまで主力であった遊園地系以外の分野への、特殊3D映像によるVRメディアとしての市場を開拓し、科学館、博物館、防災施設、観光施設、製造業の工場見学ルート等、分野別の販売代理店の確保及び育成に努めていきます。

・ 4D王の海外展開

ベトナムのリゾート遊園地、台湾のリゾートホテルへの販売実績は、海外でも通用する証でもあり、海外特許も保有していることから、海外へ有力なコネクションを持つ国内企業との連携を模索し、海外へのさらなる販売を目指します。

・ 4D王のイベント事業の強化、コンテンツ利用料事業の拡大

可搬型の4D王ギャロップを用いたイベントへのレンタル事業を活性化することで、コンテンツ利用料の拡大が見込まれ、独自コンテンツ制作案件の受託も期待できます。また、新たなニーズをキャッチできる場でもあり、積極的に実施していきます。

用語解説

(メタフレームとは)

シトリックスシステムズ社が開発したメタフレームというソフトは、クライアントPC側で作動させていたプログラムをサーバー側で稼働させ、クライアントPC側のマウスやキーボードから入力された画面の変化情報のみをサーバー側が受取り、処理結果の画像をクライアントPC側に表示するだけのシステムに変貌させます。（実データの送受信ではありません。）つまり、メタフレームを利用するとネットワークの通信量が激減するため遅いネットワークでも、非力なクライアントPCでも、快適にプログラムが利用できるようになります。プログラムをクライアントPC側に導入する必要がなくなりサーバー側で一括管理できるようになる、このシステム形態は、当時“Server Based Computing”と呼ばれ、現在のクラウドシステムの原型となりました。

(スクラッチ開発とは)

スクラッチ開発とは、システムの開発において特定のパッケージ製品のカスタマイズや機能追加等によらず、すべての要素を個別に最初から開発することです。

(オン・プレミスとは)

ここでいうオン・プレミス（On-Premise）とは、企業等が情報システムを自社で保有し、自社の設備において運用することです。

(HMDとは)

HMDとは、ヘッドマウントディスプレイの頭文字で、ヘッドマウントディスプレイとは、表示装置の一種で、両眼に覆いかぶせるように装着して大画面や立体画像等を演出するディスプレイの総称です。

用語解説

(SoE)

System of Engagementの略で、顧客と企業との繋がりや顧客との接点を高度化するシステム。

(SoR)

System of Recordの略で、企業内の業務システムや基幹システム。

(リフト)

まだクラウドに載っていないシステムを、システムの内容を変更せずに、そのままクラウドに載せること。

(シフト)

システムをクラウドに最適な形に作り変えること。

用語解説

(2025年の崖)

企業等で長年にわたって使用されてきた既存ITシステムは、老朽化し、肥大化・複雑化・ブラックボックス化が進行しています。システムを維持メンテナンスしてきたベテラン世代の人材が定年により引退したり、主要メーカーのサポート終了に伴うリスクの高まりに対応することによる経済損失は2025年以降、現在の約3倍（年間12兆円）にのぼる可能性があり、経済産業省は2018年9月に発表したDXレポートにおいて、この問題を「2025年の崖」と表現して警鐘を鳴らしています。

(DX、デジタルトランスフォーメーション)

DXはDigital Transformation（デジタルトランスフォーメーション）の略です（XはTransを表します）。デジタル技術（クラウド、ビッグデータ、ソーシャル、モバイルなど）を利用して、企業等が新しい製品やサービス、新しいビジネスモデル、顧客・消費者との新たな関係性などの価値を生み出して競争上の優位性を確立することです。

(ランサムウェア)

コンピュータウイルスの一種で、身代金要求型不正プログラムとも呼ばれます。感染したPCは操作をロックされたり、ディスクに保存している情報を勝手に暗号化して利用できないようにされたうえで、感染したPCを元の状態に戻すのと引き換えに、利用者に対して身代金の支払を要求されます。

(BCP)

Business Continuity Planの略で事業継続性計画とも呼ばれます。テロや災害などの緊急事態に遭遇した場合に事業資産の損害を最小限にとどめつつ事業の継続・早期復旧ができるよう、平時に用意しておく計画です。

(RPA)

Robotic Process Automation（ロボティック・プロセス・オートメーション）の略称で、コンピュータ操作による業務を人に代わって実行する、ソフトウェア型のロボットです。

用語解説

(AI)
Artificial Intelligenceの略で、人工知能とも呼ばれます。人間の知的ふるまいの一部をコンピュータ上で再現したものです。人が経験から状況への対処を学ぶように、AIはデータから学び、新たな入力（新たな状況）に順応した判断や処理を実行します。

(ビッグデータ)
一般的なコンピュータや一般的なソフトウェアで扱うことが困難なほど巨大かつ複雑なデータの集合を、ビッグデータと呼びます。ビッグデータは事業や社会の課題解決に役立つ知見を導出するためなどに利用されています。

(BI)
Business Intelligence（ビジネス・インテリジェンス）の略称で、組織の内外から各種のデータを集め、それを分析して、そこから得た結果をビジネス上の判断に活用しやすい形で提示する仕組みやソフトウェアのことです。

(グループウェア)
企業等の組織内で業務効率化のために各種情報を共有するシステムです。具体的な機能としてはスケジュール共有や、会議室などの施設予約、情報交換用の掲示板などがあります。

(チャットbot)
会話（チャット）とロボット（bot）を組み合わせた言葉で、テキスト（文字）や音声を通じて人の代わりに自動的に会話対応するソフトウェアのことです。

免責事項

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、現在における見込み、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来し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一般的な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あっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記載は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

本資料の作成に当たり、当社は当社が入手可能な情報の正確性や完全性に依拠し、前提としていますが、その正確性あるいは完全性について、当社は何ら表明及び保証するものではありません。

また、発表日現在の将来に関する前提や見通し、計画に基づく予想が含まれている場合がありますが、これらの将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、当社として、その達成を約束するものではありません。

当該予想と実際の業績の間には、経済状況の変化や顧客のニーズ及びユーザーの嗜好の変化、他社との競合、法規制の変更等、今後のさまざまな要因によって、大きく差異が発生する可能性があります。

また、本資料発表以降、新しい情報や将来の出来事等があった場合において、当社は本資料に含まれる将来に関するいかなる情報についても、更新又は改訂を行う義務を負うものではありません。