

イマジカ・ロボット ホールディングス 個人投資家向け会社説明会

東証一部 証券コード：6879

2018年3月6日（水）

Imagica Robot Holdings Inc.



1

当社の概要

2

各事業セグメントの概要

3

2020年に目指すKPI

当社の概要



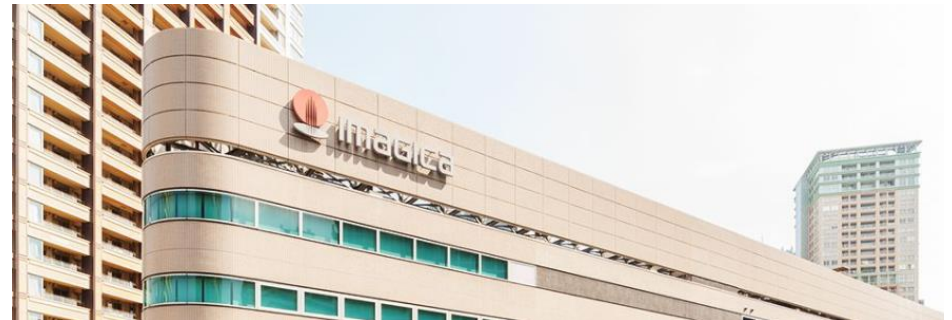
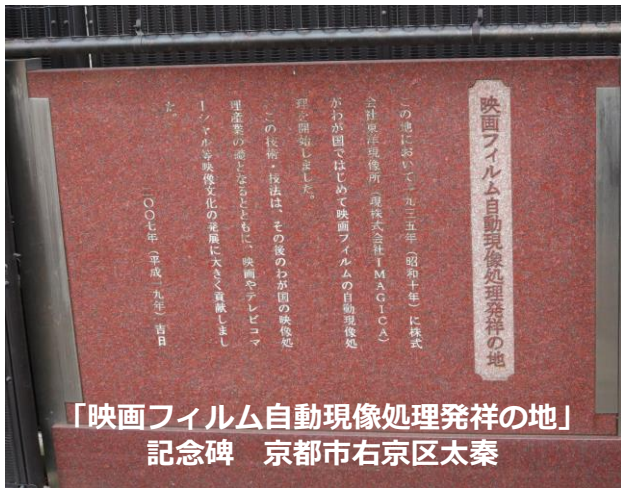
会社概要

会社名	株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス (東京証券取引所市場第一部 証券コード：6879)											
創業	1935年2月18日 (極東現像所として京都・太秦で創業)											
設立	1974年6月10日											
代表者	代表取締役会長 長瀬文男 / 代表取締役社長 塚田真人											
事業内容	映像コミュニケーショングループ											
連結売上高	900億円 (2017年3月期計画)											
従業員数	3,694名 (2017年9月末) ※臨時雇用者を除く											
グループ会社	連結子会社：60社 (2017年12月末)											
主要株主と持株比率	<table><tr><td>株式会社クレアート</td><td>60.58 %</td></tr><tr><td>株式会社三井住友銀行</td><td>2.79 %</td></tr><tr><td>株式会社フジ・メディア・ホールディングス</td><td>1.90 %</td></tr><tr><td>奥野敏聡</td><td>1.38 %</td></tr><tr><td>三井住友信託銀行株式会社</td><td>1.15 %</td></tr></table> <p style="text-align: right;">2017年9月末時点</p>		株式会社クレアート	60.58 %	株式会社三井住友銀行	2.79 %	株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.90 %	奥野敏聡	1.38 %	三井住友信託銀行株式会社	1.15 %
株式会社クレアート	60.58 %											
株式会社三井住友銀行	2.79 %											
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.90 %											
奥野敏聡	1.38 %											
三井住友信託銀行株式会社	1.15 %											



歴史－創業1935年から株式公開前まで

創業期	フィルム現像事業拡大	事業多角化	ホールディングス体制スタート	
1930年代	1950年代	1980年代	1990年代	2000年代
<p>1935年：京都太秦で極東現像所として創業</p> <p>1942年：商号を東洋現像所に変更</p>	<p>1951年：東京・五反田工場（現IMAGICA東京映像センター）操業開始</p>	<p>1986年：商号をIMAGICAに変更</p>	<p>1992年：フロンに資本参加</p> <p>1996年：CSデジタル放送事業に参入</p>	<p>2006年：ロボットと経営統合、ホールディングス体制に移行</p> <p>2009年：イマジカデジタルスケープを買収</p>



歴史－株式公開から現在

株式公開、Public companyへ

グローバル化推進、セグメントの再構築により
V字回復、次の成長ステージへ

2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年～
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------

JASDAQ
上場

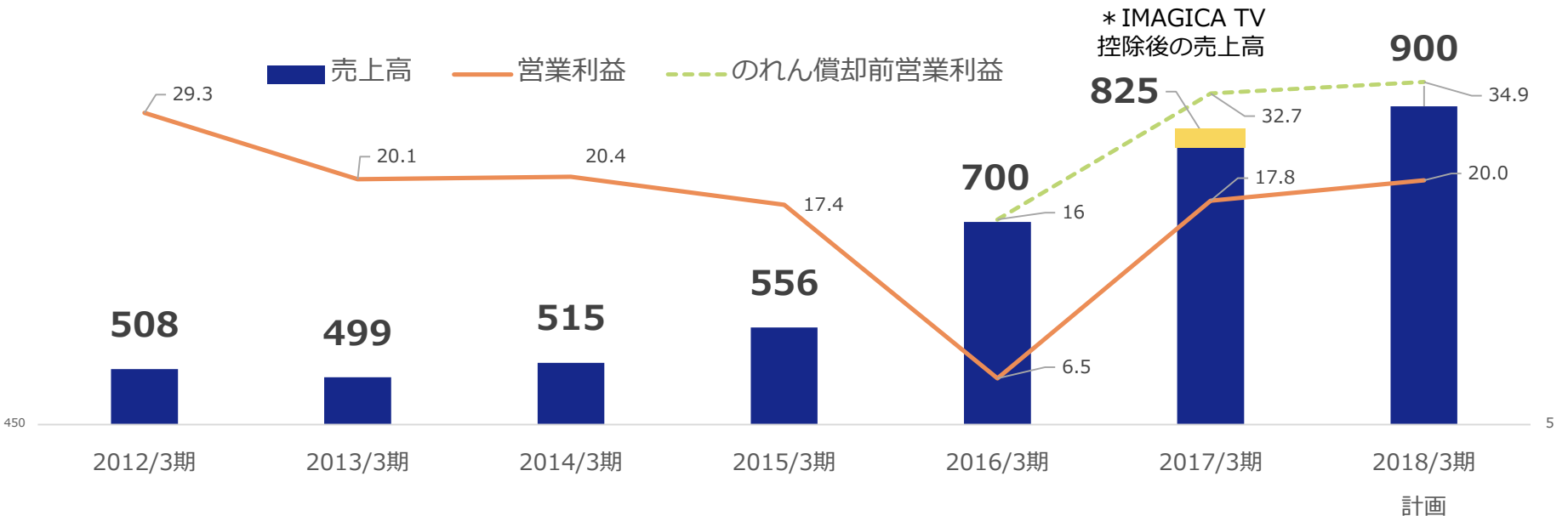
東証二部
上場

東証一部
上場

SDIメディア
を買収

OLMを
買収

- ・IMAGICA TV（放送事業）を売却
- ・4事業セグメントに変更
- ・中期経営計画発表



映像制作の流れと当社グループの関わり



TV局,代理店,
映画会社 等+
プロダクショ
ン

制作
プロダクション
等

編集
ポスト
プロダクション
等

ローカラ
イゼーシ
ョン
字幕・吹替え 等

納品

<映画制作>
<アニメ制作>
<ライブ映像>
<OOH>

<TV番組制作>
<CM制作>
<WEB制作>

<映画・CM・TV・アニメ>
<GAMEデバッグ>

<字幕・吹替え>

<デジタルシネマ>
<データ変換>

ROBOT



P.)C.S.



IMAGICA **IMAGEWORKS**



IMAGICA **DIGITALCAPE**



放送機材： **Photron ipmotion**

人材派遣： **IMAGICA DIGITALCAPE** **weather map** **COSMO SPACE** **IMAGICA KADOKAWA EDITORIAL CO.,LTD.**



4つの事業セグメント

セグメント別売上構成比

映像システム事業

売上高：147億円

主な所属事業会社

Photron

映像コンテンツ事業

売上高：250億円

主な所属事業会社

ROBOT



P.V.C.S.

メディア

・ローライゼーション事業

売上高：247億円

所属事業会社



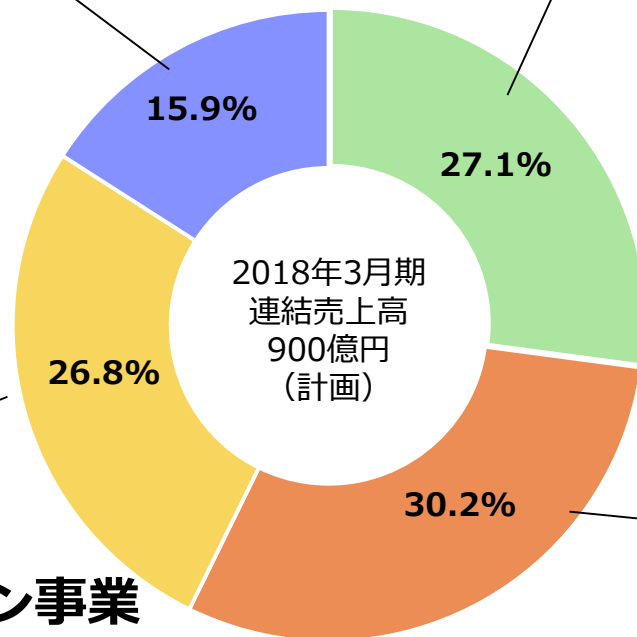
映像制作サービス事業

売上高：278億円

主な所属事業会社



**IMAGICA
DIGITAL ESCAPE**



2018年3月期
連結売上高
900億円
(計画)

* 連結売上高900億円は、事業セグメント売上高の合計額と連結調整額を含んでおります。
また円グラフ%は、連結調整額を除く、事業セグメント売上高に対する構成比率です。

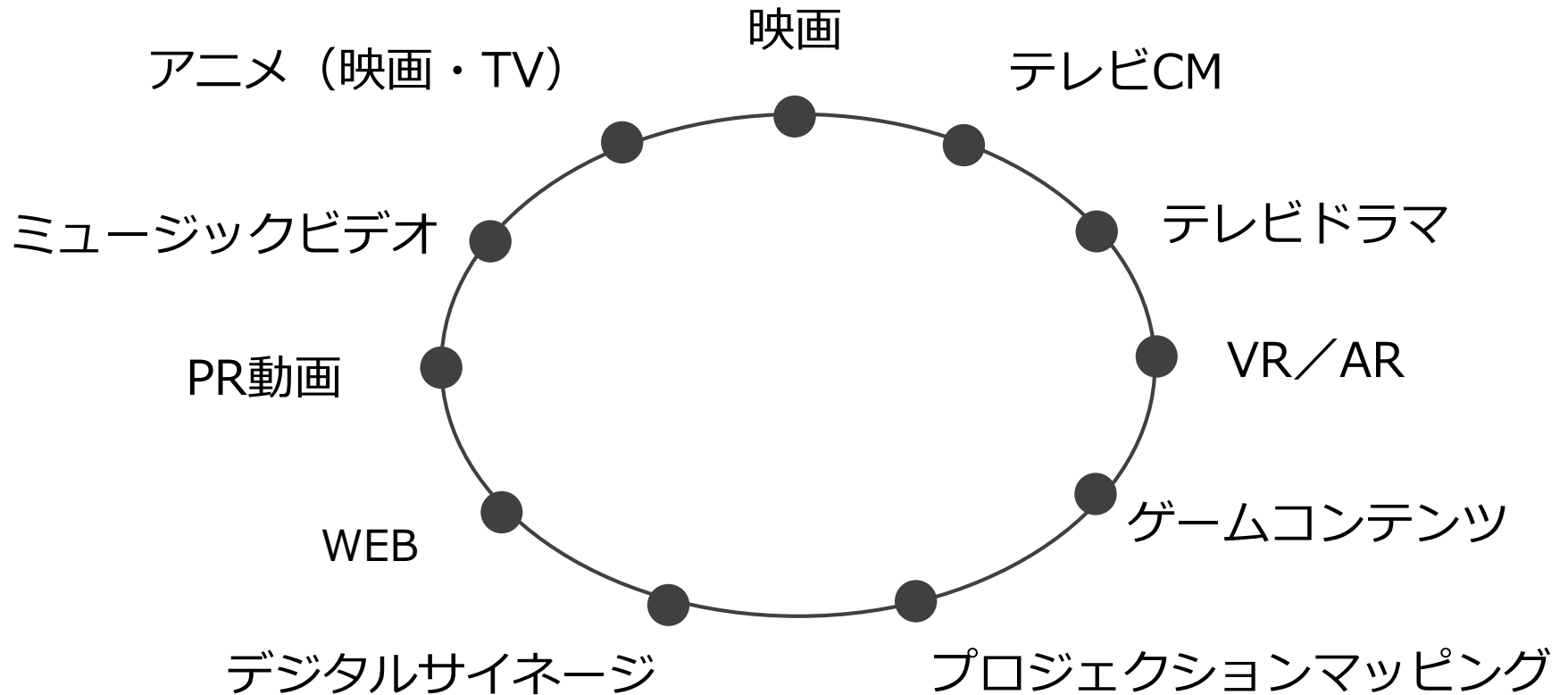


各事業セグメントの概要



映像コンテンツ事業

- 3つの事業会社で構成、様々なジャンルの映像コンテンツを生み出す



日本の大ヒット映画を多数手がける、クリエイティブ集団

興行収入 **34億円**

(シリーズ3作品計：112億円)

興行収入 **73億円**

(シリーズ4作品計：242億円)

興行収入 **87億円**

第38回日本アカデミー賞受賞

興行収入 **28.5億円**

(2作品合計)

*** 著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。**

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

「ALWAYS三丁目の夕日'64」
2012年1月公開

「BRAVE HEARTS 海猿」
2012年9月公開

「永遠の0」
2013年12月公開

「ちはやふる-上の句-」
「ちはやふる-下の句-」
2016年3月・4月連続公開

©2012 「ALWAYS三丁目の夕日'64」製作委員会

©2012 フジテレビジョン、ROBOT、ポニーキャニオン、東宝、小学館、イー・チーム、FNS27社

©2013 「永遠の0」製作委員会

©2016映画「ちはやふる」製作委員会 ©末次由紀 / 講談社



制作/出資・過去の代表作品-2

アニメーション業界屈指のCG技術を保有、
「ポケットモンスター」シリーズ、「妖怪ウォッチ」シリーズ等のヒット作品を制作

*著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

テレビ「ポケットモンスター サン&ムーン」

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV
Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

テレビ「妖怪ウォッチ」シリーズ

©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京



今期の主な公開作品- 1

* 著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

「22年目の告白ー私が殺人犯ですー」
2017年6月10日公開

©2017映画「22年目の告白-私が殺人犯です-」製作委員会

「DESTINY 鎌倉ものがたり」
2017年12月9日公開

©2017「DESTINY鎌倉ものがたり」製作委員会

「ちはやふるー結びー」
2018年3月17日公開

©2018「ちはやふる」製作委員会
©末次由紀/講談社



今期の主な公開作品-2

*著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

「映画 妖怪ウォッチ シャドウサイド 鬼王の復活」
2017年12月16日公開

「劇場版 ポケットモンスター キミにきめた！」
2017年7月15日公開



今期の主な公開作品-3

テレビシリーズ 制作好調

*著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

「新幹線変形ロボ シンカリオン」
2018年1月6日スタート

「ポチっと発明 ピカちんキット」
2018年1月6日スタート

「イナズマイレブン アレスの天秤」
2018年4月6日スタート

『新幹線変形ロボ シンカリオン』©プロジェクト シンカリオン・JR-HECWK/超進化研究所・TBS 『ポチっと発明 ピカちんキット』©PIKACHIN・テレビ東京
『イナズマイレブン アレスの天秤』©LEVEL-5/FCイナズマイレブン・テレビ東京



*** 著作権等の都合上、画像を掲載していません。**

(作品画像)

(作品画像)

「ラプラスの魔女」
2018年5月4日公開

©2018「ラプラスの魔女」製作委員会

「劇場版ポケットモンスター みんなの物語」
2018年7月13日公開

『劇場版ポケットモンスター みんなの物語』©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV
Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©2018 ピカチュウプロジェクト



多彩な制作作品

・ テレビCM

*** 著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。**

(作品画像)

早稲田アカデミー企業広告

・ 3Dプロジェクションマッピング



東京国際プロジェクションマッピングアワードVol.2 (東京ビッグサイト)

・ 自治体PR動画

*** 著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。**

(作品画像)

宮城県登米市シティプロモーションPR動画「Go!Hatto登米無双」

・ ミュージックビデオ

(作品画像)

星野源「Family song」MV



映像制作サービス事業

映像・音声編集



幅広いサービス領域

- ・映像編集/MA（音声編集）
- ・CG合成/VFX
- ・撮影
- ・デジタルシネマ上映サポート
- ・データ変換/メディア変換、等



人材派遣



クリエイティブ分野に特化

- ・人材派遣
- ・社員紹介
- ・新卒採用支援
- ・求人メディア運営
- ・気象予報士派遣 等



クリエイティブ業界に特化した就職支援サイト

「Yahoo!動画天気予報」を通じた気象コンテンツ提供

映像アーカイブ・映像中継



- ・Jリーグのメディアセンター機能を担当
- ・プロゴルフ、箱根駅伝、マラソン、Bリーグなどスポーツと大型音楽LIVEの中継を担当



制作受託サービス



- ・WEB制作
- ・ゲーム・CG制作
- ・デバックサービス

*著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

「ゼルダの伝説」

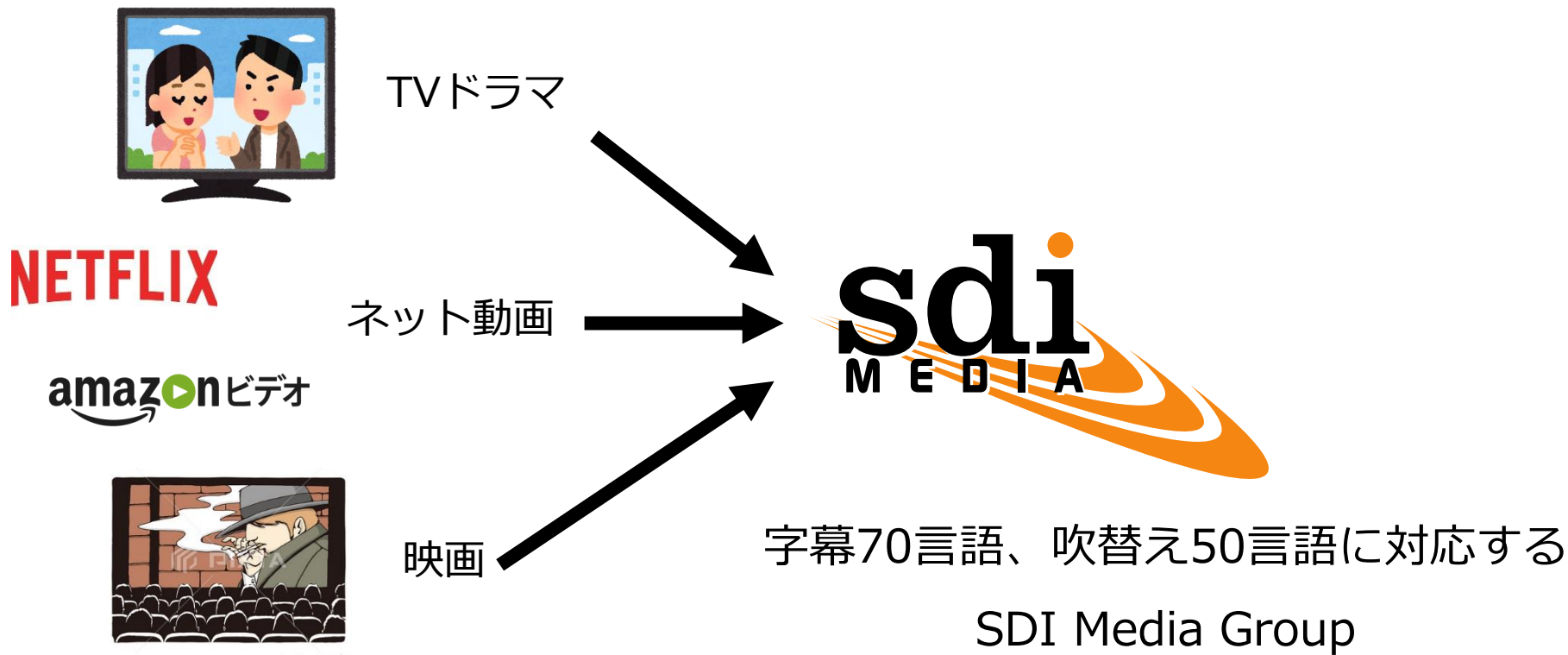
プロダクションアート、ゲームプレイアニメーション、ランドスケープモデリングを担当



メディア・ローカライゼーション事業

➤ ローカライズ (Localize)とは？

→ ある国で作られた製品やサービスを、別の国や地域で販売する際、その国の言語・法令・慣習に合うように製品を修正・改訂すること

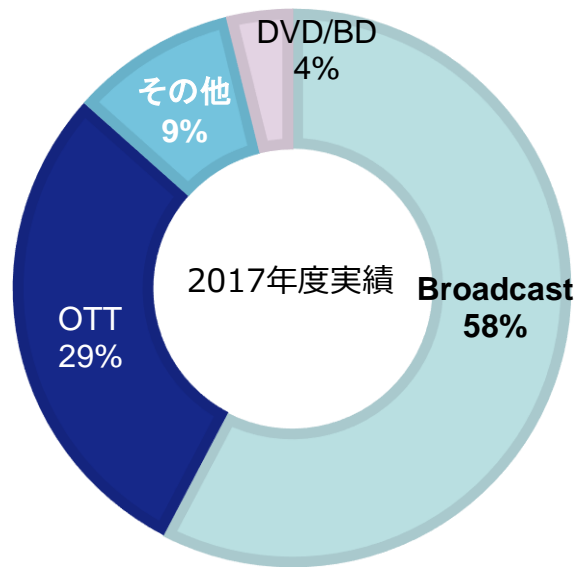


SDI Media Groupについて（事業概要）

SDI Media Group：ローカライズ市場でのシェアトップ

- 設立：1965年（創業53年）
- 従業員数：1,617名（2017年12月末）
- 本社：アメリカ ロサンゼルス
- 事業内容：①映像コンテンツの吹替え、字幕、翻訳
②映画予告編の制作、CM制作

チャンネル別 売上高



SDI Mediaのコアサービス

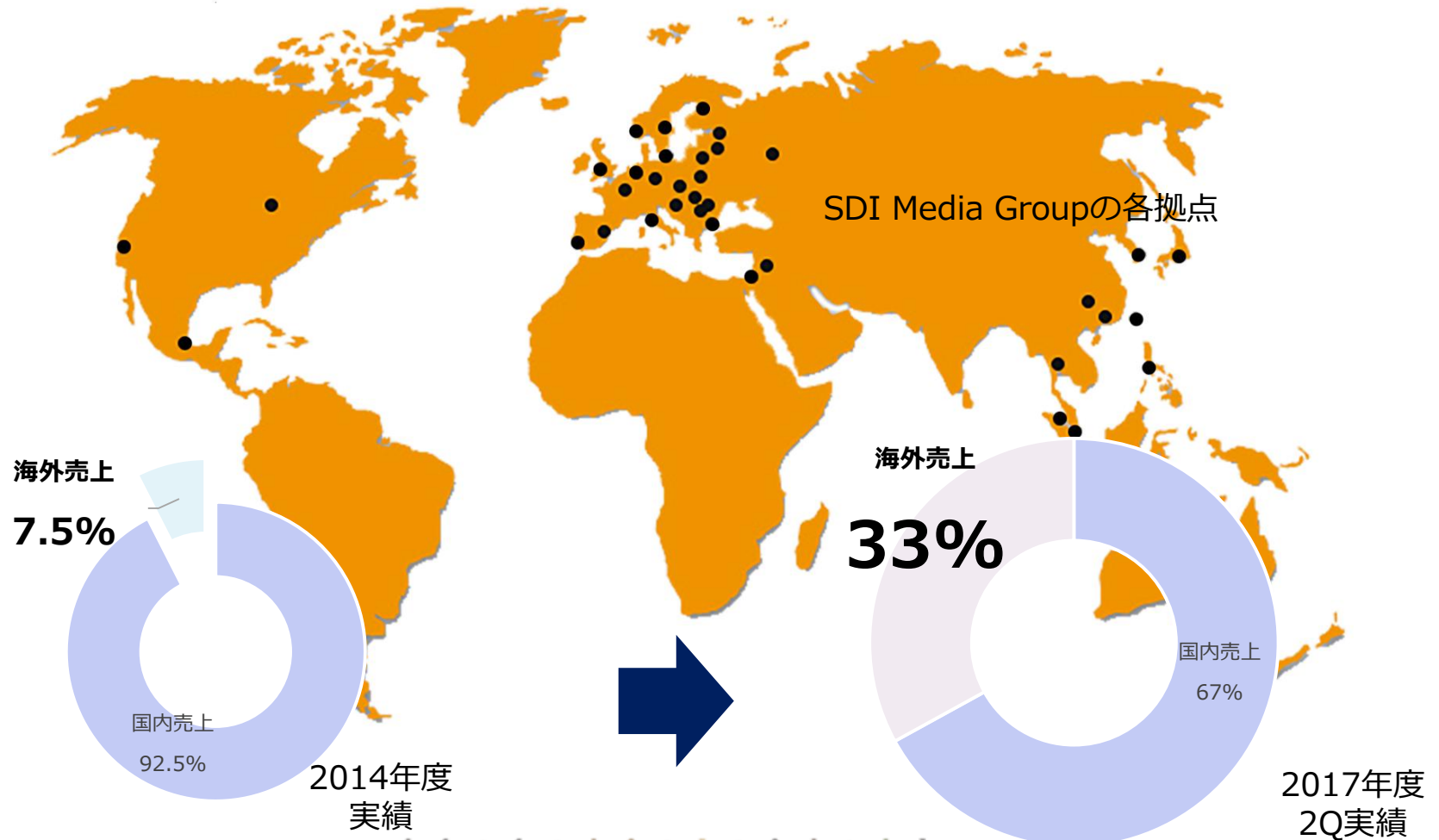


*OTT = 「Over The Top」の略称。動画や音声などのコンテンツを提供する、通信事業者以外の企業。



SDI Media Groupについて（グローバル展開）

- 欧州や北中米、アジアを中心に世界37カ国40都市でサービスを展開
- グループ全体の海外売上比率が30%以上に増加



映像システム事業

その他

画像処理LSI、システム保守、ICTソリューションなど

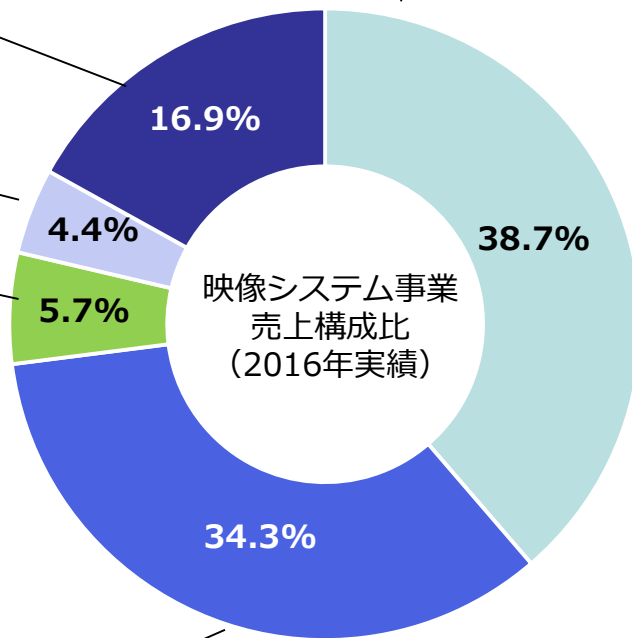
CADシステム

医療用画像システム

循環器分野を主とした医療現場の動画ネットワークシステムを開発・販売

放送映像システム

放送局や映像制作会社の映像機器に関する設計から導入までをトータルに提案。豊富なラインナップと信頼の技術力、自社内サポート部隊による保守体制



・高速度ビデオカメラ

画像計測・光学計測システム

肉眼では捉えきれない高速現象を視覚化するカメラ等を開発・製造・販売。大学、研究所、製造現場などで使用されている。



・偏光カメラ



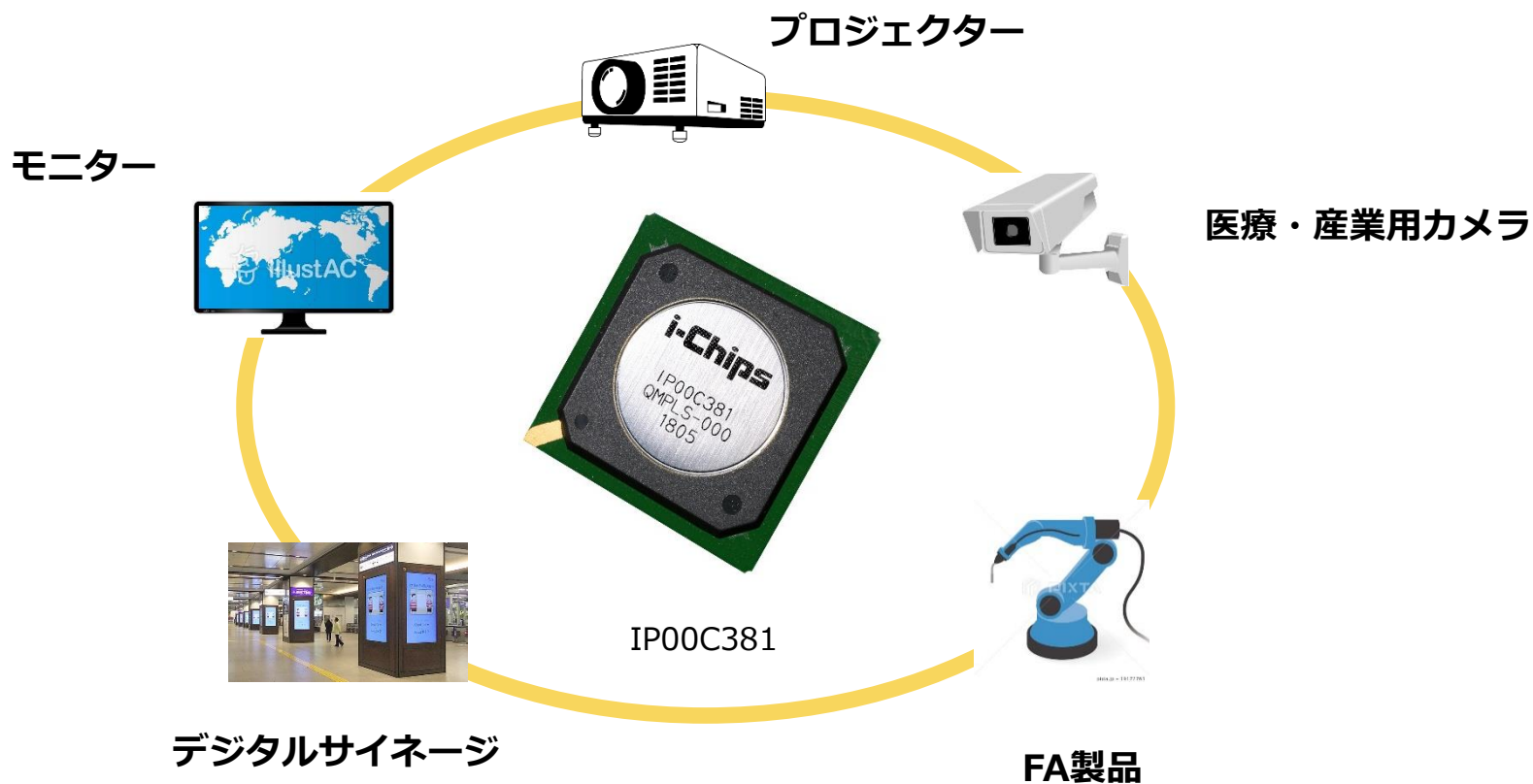
・自動車衝突安全試験



事業紹介-映像と画像処理LSIの開発と販売

▶ アイチップス・テクノロジー株式会社

ハイエンド向けの映像・画像処理を中心としたLSIの開発・設計・製造・販売
日本だけでなく、アジアや欧米での販売を強化



2020年に目指すKPI



グループ経営理念と目指す姿

グループ経営理念

私たちは、誠実な精神をもって新たな価値創造につとめ、
世界の人々に「驚きと感動」を与える
映像コミュニケーショングループを目指します。

2020年にありたい姿

映像コンテンツ、映像制作サービス、映像システムソリューションを
世界最高レベルでお届けできるOnly Oneのクリエイティブ&テクノロジー集団

2020年に向けたグループ基本戦略

1. 成長ドライバーによる事業拡大
2. 利益創出力の向上
3. 経営基盤の強化



2020年に目指すKPI

経営指標

	2016年度		2020年度
売上高	850億円	▶	1,000億円
営業利益率	1.5%	▶	5%
配当性向			30%





參考資料



3Q連結実績

売上高

644億円

前年同期比
+39億円

営業利益

16億円

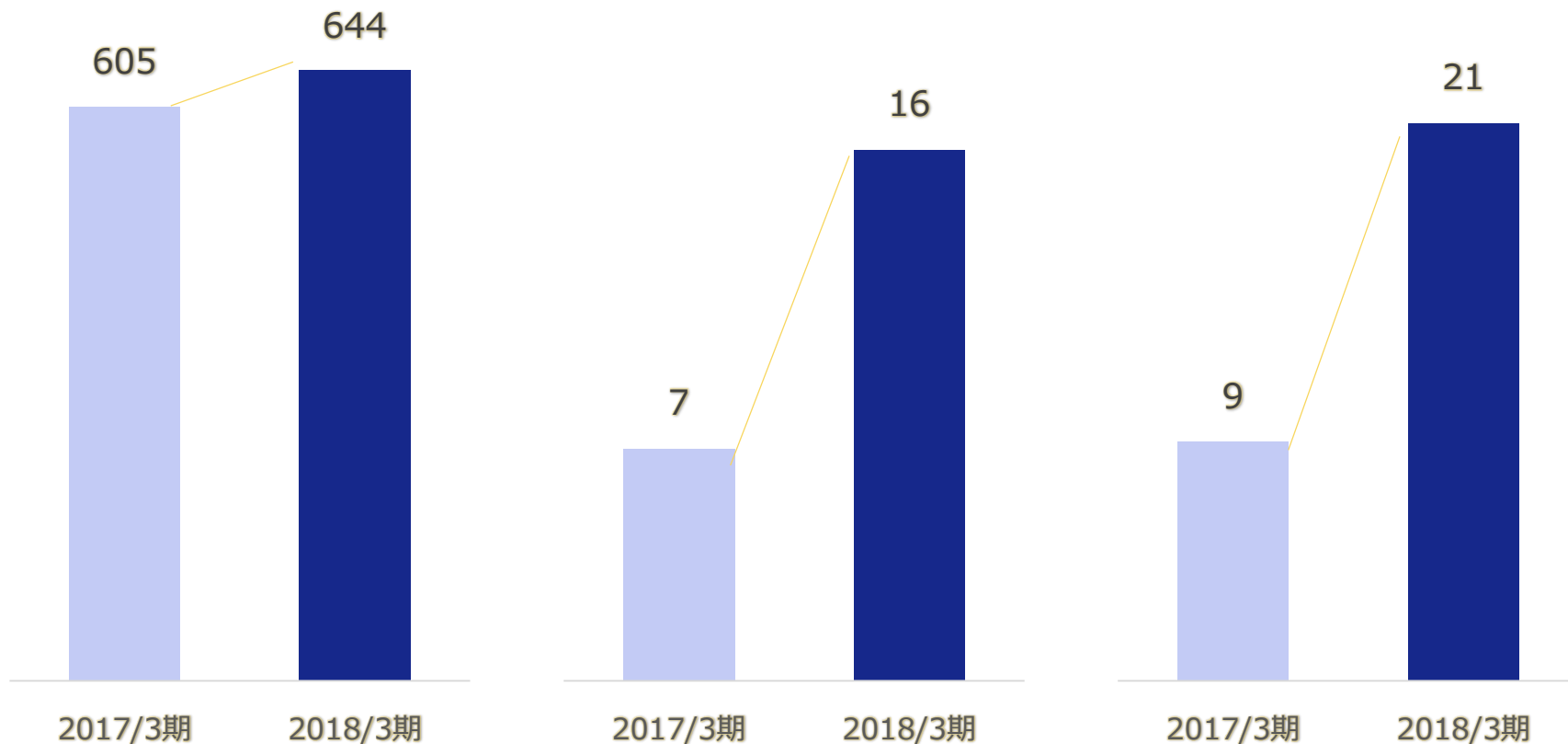
前年同期比
+9億円

親会社株主に 帰属する当期純利益

21億円

前年同期比
+12億円

(単位：億円)



セグメント別 3Q実績

(単位：百万円)

		2017年3月期	2018年3月期			分析
		3Q累計実績	3Q累計実績	前年増減比	前年増減差	
映像コンテンツ事業	売上高	14,724	17,523	19.0%	2,799	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 映画、TVアニメや音楽ライブの制作が好調 ▶ 映画配分金収入が前年比減少の影響により減益
	営業利益 (営業利益率)	826 (5.6%)	703 (4.0%)	△14.9%	△123	
映像制作サービス事業	売上高	18,877	20,360	7.9%	1,483	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 番組改編等によりTVとCMのポストプロダクション受注が減少だが、デジタルシネマ、OTT向けは好調 ▶ ゲームCG制作、デバッグ事業の好調が続く
	営業利益 (営業利益率)	754 (3.9%)	912 (4.4%)	21.0%	158	
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	15,329	18,049	17.7%	2,719	<ul style="list-style-type: none"> ▶ OTT向けサービス好調 ▶ 欧州のダイレクトマージン率改善等により損益が改善
	営業利益 (営業利益率)	△ 1,204 (---%)	△ 362 (---%)	-	841	
映像システム事業	売上高	8,364	9,620	15.0%	1,255	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4K対応放送システム販売増加 ▶ 中国向け映像・画像用LSI販売好調
	営業利益 (営業利益率)	373 (4.4%)	635 (6.6%)	70.1%	261	

* OTT = 「Over The Top」の略称。動画や音声などのコンテンツを提供する、通信事業者以外の企業。

通期業績予想の修正

(単位：百万円)

- 売上高、営業利益、経常利益、当期純利益を上方修正(2/8付)

	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期			
	実績	実績	2018年3月期 通期予想 2017/11/7時点	2018年3月期 通期予想 2018/2/8時点	前期vs 2018/2/8予 想	2017/11/7 vs 2018/2/8 予想
売上高	70,036	87,586	87,900	90,000	2.4%	2,100
営業利益	653	1,787	1,800	2,000	11.1%	200
(営業利益率)	(0.9%)	(2.0%)	(2.0%)	(2.2%)		
経常利益	760	2,014	1,800	2,000	11.1%	200
(経常利益率)	(1.1%)	(2.3%)	(2.0%)	(2.2%)		
親会社株主に帰属する 当期純利益 (損失)	△1,555	1,707	2,300	2,400	4.3%	100
1株当たり 当期純利益	△34.93	38.35	51.6	53.9	4.4%	2.3



セグメント別 通期予想の修正

(単位：百万円)

- メディア・ローカライズ事業は予想を上回って好調を維持、映像コンテンツ事業はTVアニメ制作受注が増加、映像システム事業は映像・画像LSI販売が好調により修正

		2017年3月期 通期実績	2018年3月期 3Q累計実績	2018年3月期 通期予想 2017/11/7時点	2018年3月期 通期予想 2018/2/8時点	前期vs 2018/2/8 予想	2017/11/7 vs 2018/2/8 予想
映像コンテンツ 事業	売上高	21,560	17,523	24,300	25,000	3,440	700
	営業利益 (営業利益率)	908 (4.7%)	703 (4.0%)	700 (2.8%)	770 (3.1%)	△138	70
映像制作サービ ス事業	売上高	26,424	20,360	27,800	27,800	1,376	0
	営業利益 (営業利益率)	995 (3.8%)	912 (4.4%)	1,100 (4.0%)	1,100 (4.0%)	105	0
メディア・ロー カライゼーショ ン事業	売上高	21,658	18,049	24,000	24,700	3,042	700
	営業利益 (営業利益率)	△ 1,161 (---%)	△ 362 (---%)	△ 650 (---%)	△ 550 (---%)	611	100
映像システム事 業	売上高	13,976	9,620	14,000	14,700	724	700
	営業利益 (営業利益率)	1,235 (8.8%)	635 (6.6%)	1,300 (9.3%)	1,330 (9.0%)	95	30



株価の推移



事業セグメント別 事業会社一覧

映像コンテンツ事業	
ロボット オー・エル・エム オー・エル・エム・デジタル オー・エル・エム ベンチャーズ	Sprite Animation Studios ピクス
映像制作サービス事業	
IMAGICA イマジカデジタルスケープ IMAGICAウェスト IMAGICAイメージワークス イマジカ・ライブ	コスモ・スペース イマジカ角川エディトリアル ウェザーマップ キューアンドエーアーキテクト
メディア・ローカライゼーション事業	
SDI Media Group, Inc.	PPC
映像システム事業	
フォトロン フォトロン M&E ソリューションズ PHOTRON USA PHOTRON EUROPE	アイチップス・テクノロジー IPモーション



用語解説①

メディア・ローカライズ	作品の現地化のこと。映像素材を海外で配信するために、音声の翻訳・吹き替え・字幕付けや、フォーマット変換などを行うこと。また、現地の法令・慣習・文化に合うよう作品の一部を改訂したりする。
プロダクション	実際の映像制作。撮影をメインに、作品に係るCG（コンピュータ・グラフィクス）の作成や音楽、効果音づくりを行う段階のこと。
ポストプロダクション （ポストプロ）	撮影素材を作品の流れに沿って編集を行う、色調を調整する、CGとの合成や音声と合わせるなど、映像の制作工程で撮影終了時点から作品完成までの処理工程のこと。また専門にこれらを扱う部門や会社の総称。
VFX	Visual Effects（ビジュアル・エフェクト）の略で、特撮を用いた映画やテレビドラマにおいて、現実には見ることのできない画面効果を実現するための技術のこと。視覚効果（しかくこうか）ともいう。 撮影現場での効果をSFX（Special Effects, 特殊効果）と呼ぶのに対し、撮影後のポストプロダクション段階に付け加えられる効果をVFXと呼ぶ。
デジタルサイネージ	屋外・店頭・公共空間・交通機関など、あらゆる場所で、ディスプレイなどの電子的な表示機器を使って情報を発信するシステムの総称。
アーカイブ	フィルムやテープ等に保存された過去の貴重な映像・音声素材を、記録精度が高く映像再現性に優れたデジタル映像の形で保存・蓄積し、次世代に継承していくこと。
OOH	Out Of Homeの略で、自宅の外で接触するメディアの総称。電車やバスなどの車内・車体や駅構内、空港などを利用した「交通広告」と、建物の屋上、壁面を利用した看板やネオンサイン、道路沿いのビルボードなどの「屋外広告」が代表例
OTT	「Over The Top」の略称。動画や音声などのコンテンツを提供する、通信事業者以外の企業のこと。



用語解説②

4K、8K（映像）	4Kとは横4,000×縦2,000ピクセル前後の解像度に対応した映像に対する総称を言い、現在主流のフルハイビジョンの4倍の画素数を有する。8Kはフルハイビジョンの16倍の画素数で、圧倒的な臨場感を提供することができる。
ライツビジネス	著作物を利用したビジネスのこと。
興行収入	観客が映画館に支払う入場料の合計金額のこと。以前は映画の成績に、興行収入から劇場収入等を差し引いた配給収入が使われていたが、2000年以降は海外に合せて興行収入が使われるようになった。
3Dプロジェクションマッピング	建物などの凹凸を3Dデータ化しておき、その表面に立体的な映像をプロジェクターで映写する技術のこと。
ディレクター（監督）	制作現場を統括する責任者。企画、台本、出演者などを選び、演出、音響、照明、演技指導など、作品全ての責任を持つ。想像力や芸術的なセンスの他、統率力や判断力、長時間にわたるハードワークに耐える体力と気力も必要不可欠。
プロデューサー	映画やテレビ番組を企画、立案し、作品にする総合責任者。
ハイスピードカメラ	高速現象を撮影することを目的としたカメラ。ハイスピードカメラで撮影した映像を通常の速さで再生すると、スローモーションとして見るができる。高速度ビデオカメラともいう。
デバッグ	ゲームなどのプログラムの中の「バグ」と呼ばれる欠陥や誤りを探して修正すること。プログラム開発において、重要な意味を持つ作業。
VR（仮想現実）	Virtual Realityの略で、仮想世界に現実の人間の動きを反映させて、現実ではないが現実のように感じさせる技術のこと。
AR（拡張現実）	Augmented Realityの略で、現実の環境から知覚に与えられる情報に、コンピュータが作り出した情報を重ね合わせ、補足的な情報を与える技術のこと。



お問い合わせ先

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス 企画部
〒100-0011 東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階
T E L : 03-6741-5742 F A X : 03-6741-5752
Email : ir@imagicarobot.jp
URL : <https://www.imagicarobot.jp/>

【将来予測について】

本資料に記載されている当期ならびに将来の業績に関する予想、計画、見通し等は、現在入手可能な情報に基づき算定しており、判断や仮定に内在する不確実性および今後の事業運営や内外の状況変化等による変動可能性に照らし、実際の業績等が見通しの数値と異なる結果となり得ることをご承知おきください。

