

2013年3月期 第2四半期決算説明会

JASDAQ 証券コード : 6879

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

Imagica Robot Holdings Inc.

2012年11月9日（金）

目次

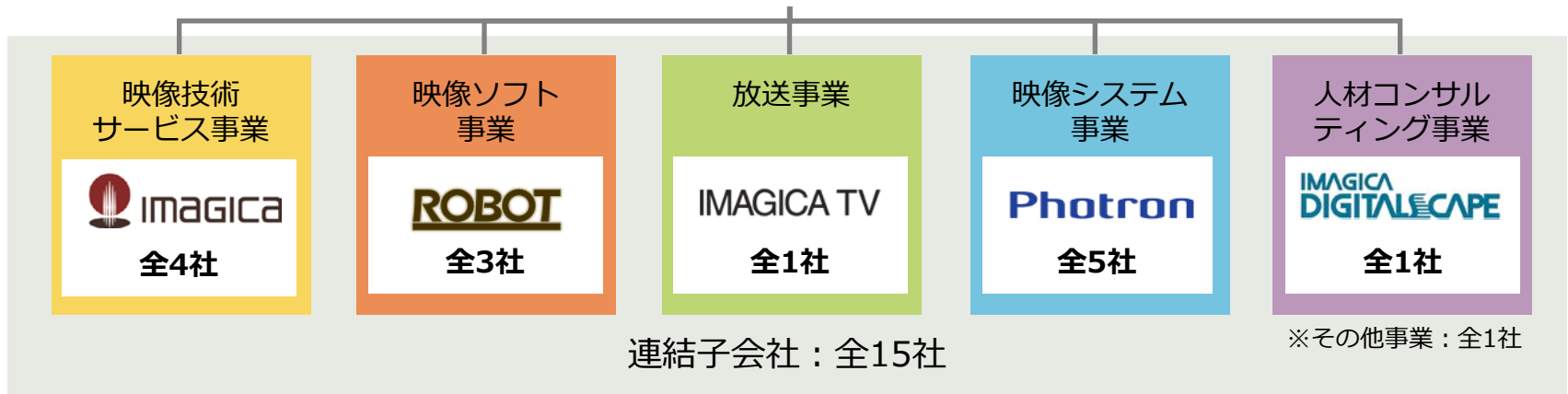
グループ概要	P. 2
2013年3月期 サマリー	P. 5
第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し	P. 8
事業セグメントの状況	P.13
参考資料	P.21

グループ概要

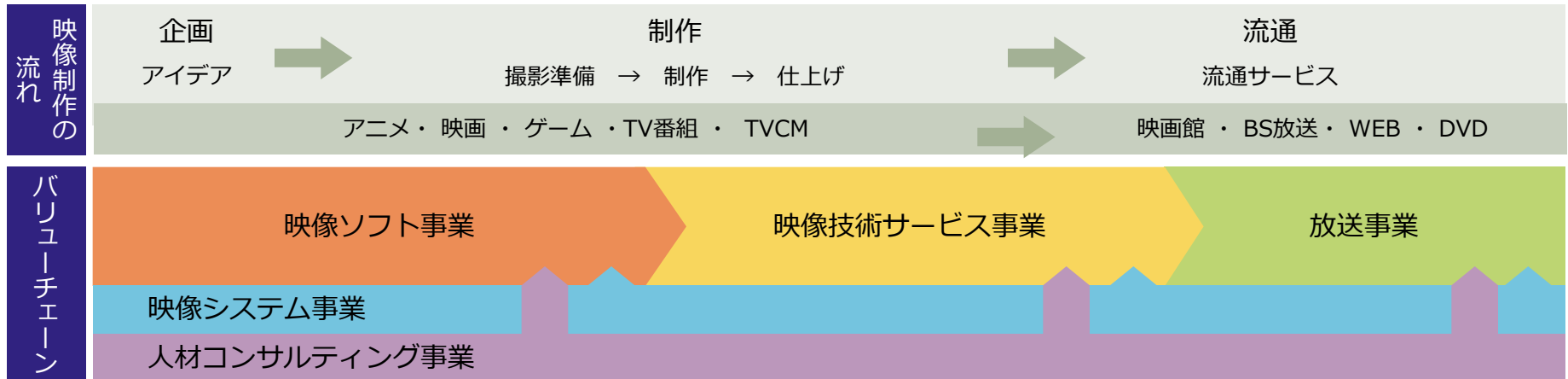
当社グループ体制と事業領域

2012年9月30日現在

Imagica Robot Holdings Inc.



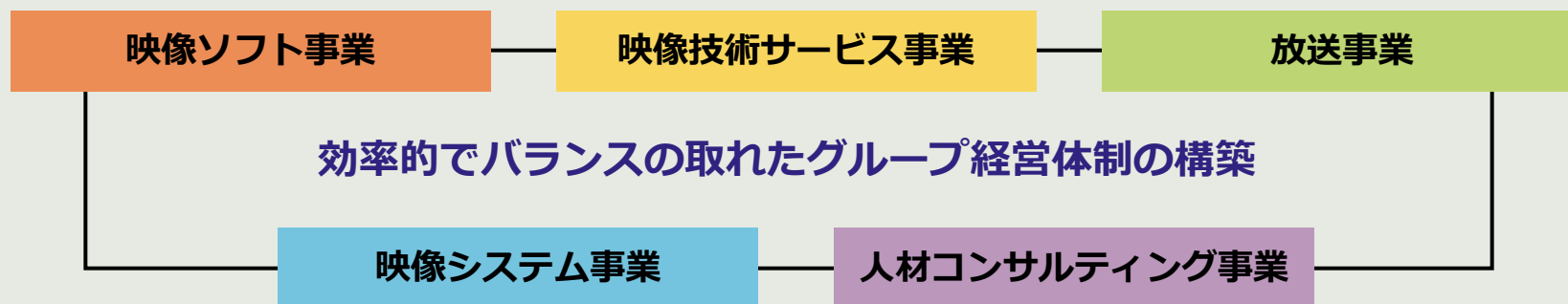
映像制作の入口から出口まで、一貫したバリューチェーンを持つグループ



全社戦略

戦略の方向性

①グループ一体化経営の促進



②マーケット拡大

環境認識

デジタル化

ネット
ワーク化

多メディア化

ボーダー
レス化

B to Cの
可能性

③グループ知名度、信用度の向上

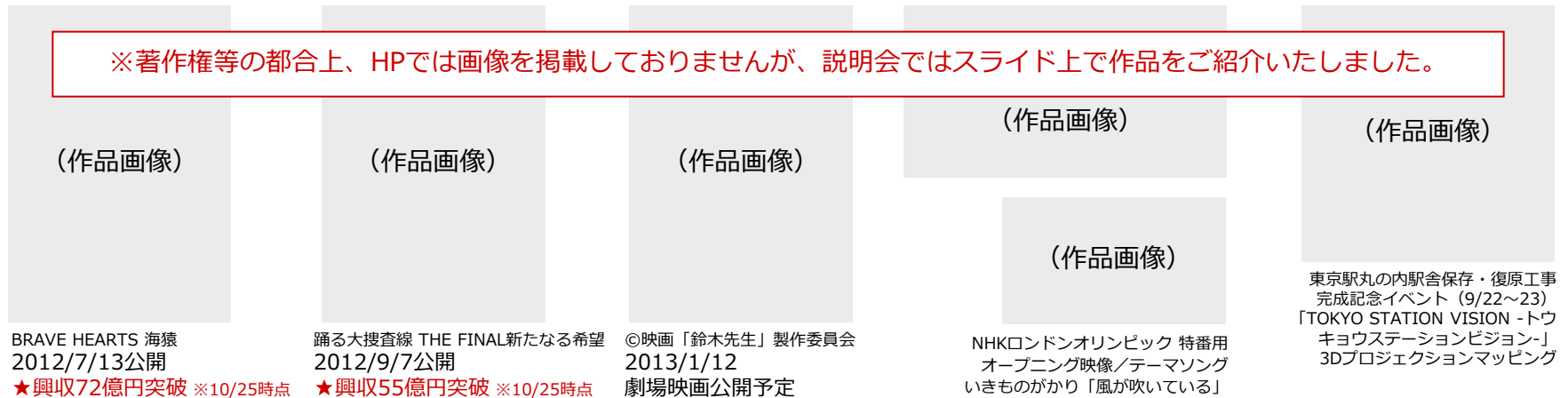
2013年3月期 サマリー

2013年3月期 上期サマリー

映像ソフトの好調により対前年比増収となるも、フィルム関連事業の縮小により減益
営業費用等の減少およびフィルム構造改革下期実施により、10/31業績修正

■ 売上高249億48百万円 前年差異 + 15億59百万円

- ・映像ソフト事業が好調に推移



■ 四半期純利益1億41百万円 前年差異△8億39百万円

- ・映像技術サービス事業のフィルム関連事業の売上減と固定資産の減損・除却および放送事業の本年3月に開局したBSチャンネル「イマジカBS」に関連した費用増加

映画・ドラマを感動のハイビジョンで



BS 252ch
2012年3月1日 開局

2013年3月期 通期サマリー

8/9発表の業績予想 通りの見通し、対前年比で増収減益

■売上高528億円 前年差異+19億34百万円

- ・映像技術サービス事業では、フィルムからデジタルシネマへの移行に伴い、デジタルシネマ関連作業の需要増、サービス拡充
- ・放送事業「歌謡ポップスチャンネル」のスカパー！（110度）放送開始により視聴可能世帯数が増加、視聴料収入および広告収入増



デジタルシネマ関連サービス



デジタル上映サポート

大人のための音楽専門チャンネル
歌謡ポップスチャンネル

2012年10月1日 スカパー！（110度）放送開始

■当期純利益 14億円 前年差異△8億22百万円

- ・下期営業利益は対前年比微増となるも、上期をカバーしきれず、通期では減益
- ・映像技術サービス事業のフィルム関連事業の固定費軽減に向けた、構造改革を実施

第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し

第2四半期累計連結決算ハイライト

売上高 249億48百万円 : 前年比+6.7%、前年差異+15億59百万円

映像ソフト事業：前年差異+21億47百万円 映画制作3本「BRAVE HEARTS 海猿」、「踊る大捜査線 THE FINAL」
他、「ALWAYS三丁目の夕日'64」等配分金収入を計上

映像技術サービス事業：前年差異△13億円 フィルムからデジタルシネマへの移行が想定以上に加速

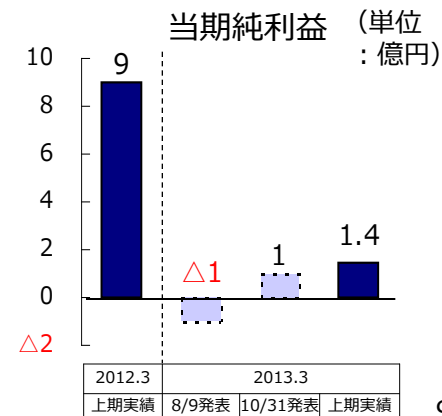
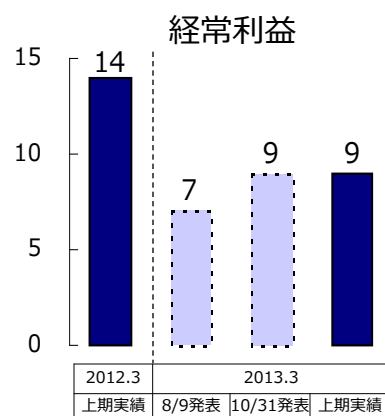
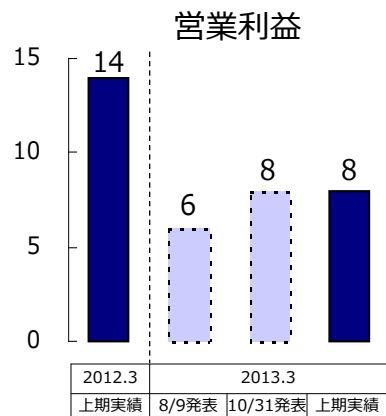
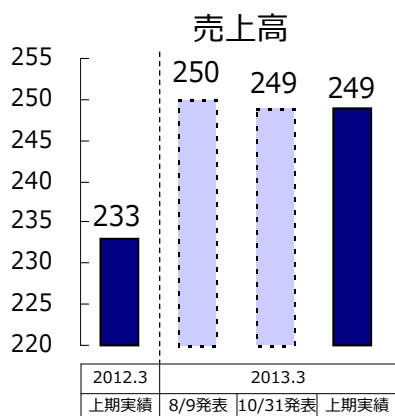
営業利益 8億35百万円 : 前年比△40.6%、前年差異△5億71百万円

映像技術サービス事業：前年差異△7億28百万円 フィルム関連事業の売上高減に伴う粗利益の低下
放送事業：前年差異△3億91百万円 「イマジカBS」関連費用が増加

経常利益 9億40百万円 : 前年比△32.9%、前年差異△4億61百万円

四半期純利益 1億41百万円 : 前年比△85.6%、前年差異△8億39百万円

特別損失：7億31百万円 フィルム関連事業の固定資産の減損及び除却



第2四半期累計連結損益計算書

(単位：百万円)

主な増減の要因

区分	2012年3月期 第2四半期累計	2013年3月期 第2四半期累計			
	実績	予想		実績	前年同期比
		8/9発表	10/31発表		
売上高	23,389	25,000	24,948	24,948	+1,559 (+6.7%)
売上総利益 (売上総利益率)	6,942 (29.7%)	— (0.0%)	— (0.0%)	6,497 (26.0%)	△445 (△6.4%)
営業利益 (営業利益率)	1,407 (6.0%)	660 (2.6%)	835 (3.3%)	835 (3.3%)	△572 (△40.6%)
経常利益 (経常利益率)	1,401 (6.0%)	720 (2.9%)	940 (3.8%)	940 (3.8%)	△461 (△32.9%)
特別損益	105	—	—	△725	△830 (△790.2%)
税金等調整前当期純利益	1,506	—	—	215	△1,291 (△85.7%)
少数株主損益調整前当期純利益	964	—	—	167	△797 (△82.7%)
少数株主利益	△15	—	—	25	+40 (△267.7%)
四半期純利益	980	△160	141	141	△839 (△85.6%)

(売上総利益)
放送事業で「イマジカBS」の送出コストと編成費増、映像技術サービス事業の売上高減により利益低下

(営業利益)
放送事業で「イマジカBS」の販促費増加

(特別損失) 7億31百万円
フィルム関連事業の固定資産減損・除却4億63百万円、他

2013年3月期 連結業績見通し

売上高 528億円 : 前年比+3.8%、前年差異+19億34百万円

映像ソフト事業：映画制作、配分金収入等、貢献

映像技術サービス事業：フィルムからデジタルシネマへの移行に伴い、デジタルシネマ関連作業の需要増、デジタルシネマ関連サービスを拡充

営業利益 28億円 : 前年比△4.6%、前年差異△1億35百万円

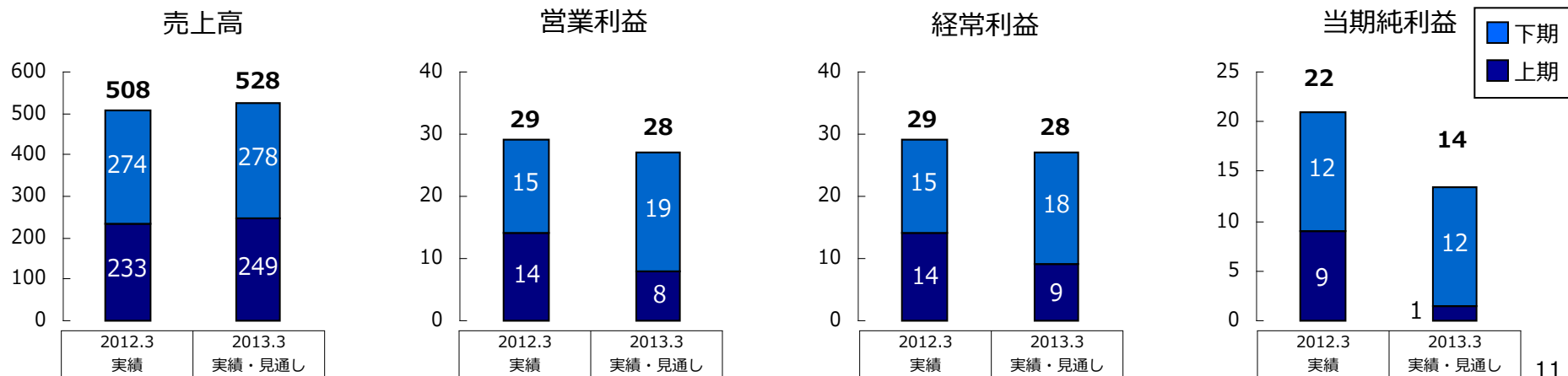
映像技術サービス事業：フィルム関連事業の固定費軽減に向けた、構造改革を実施

放送事業：「イマジカBS」番組編成費、販促費など、チャンネル運営費のコントロール強化

経常利益 28億円 : 前年比△6.1%、前年差異△1億80百万円

当期純利益 14億円 : 前年比△37.0%、前年差異△8億22百万円

(単位：億円)



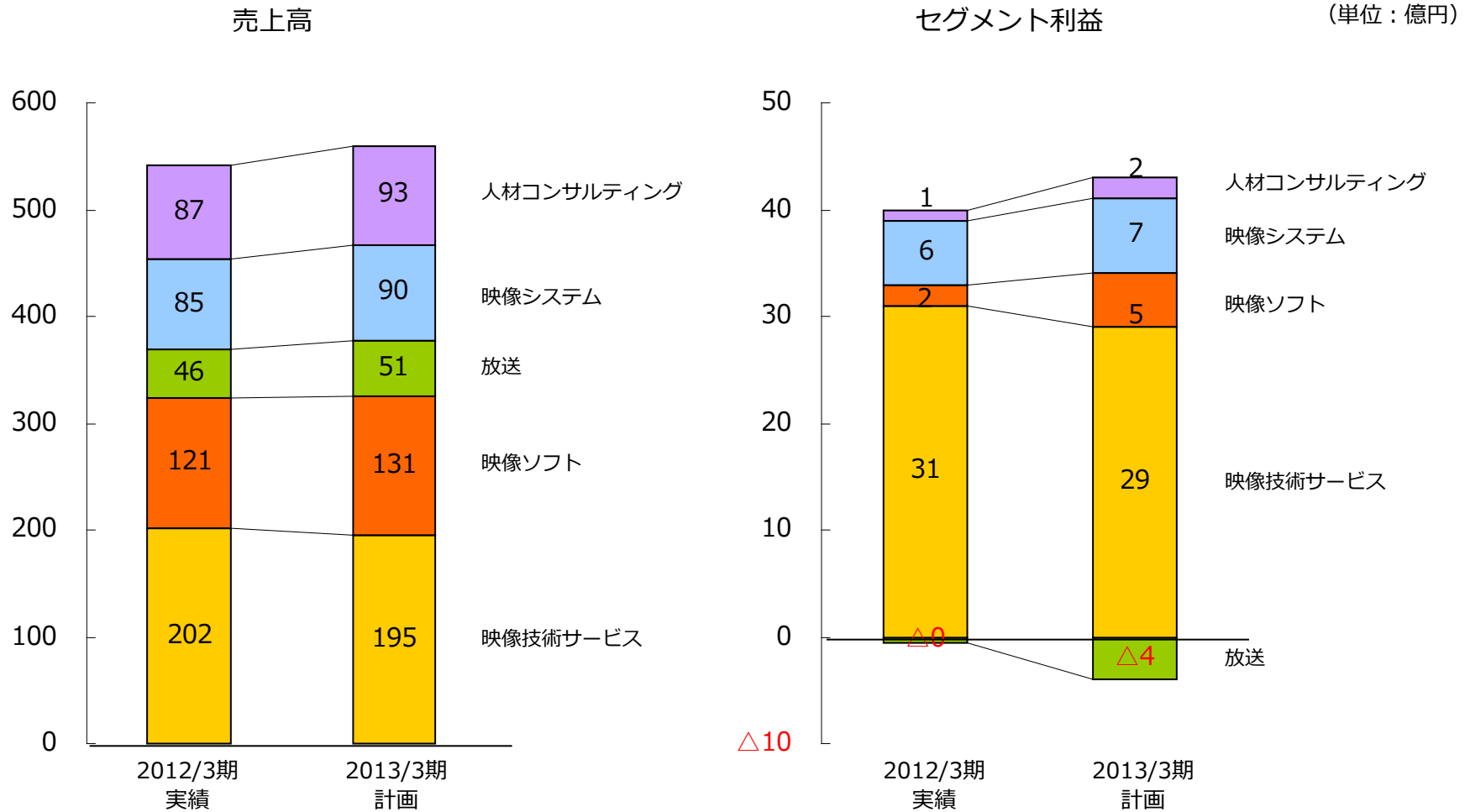
2013年3月期 連結業績見通し②

(単位 百万円)

区分	2012年3月期	2013年3月期	
	通期実績	通期見通し	前期比
売上高	50,865	52,800	+1,934 (3.8%)
営業利益	2,935	2,800	△135 (△4.6%)
経常利益	2,980	2,800	△180 (△6.1%)
当期純利益	2,222	1,400	△822 (△37.0%)
1株当たり 配当金(円)	15.00	15.00	—

事業セグメントの状況

2013年3月期 セグメント別損益見通し



※5事業セグメントの売上高と営業利益を積上表示しており、連結売上高、連結営業利益とは異なります。

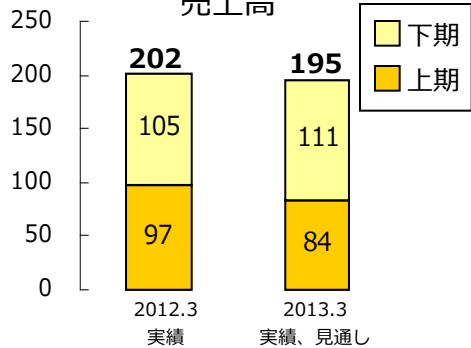
映像技術サービス事業

事業内容

- ・デジタルシネマ関連サービス、映画フィルムの現像、プリント、合成加工
- ・テレビ映像の編集・加工（ポストプロ）
- ・各種メディア向け技術サービス（VFX*・CGI制作*、3D撮影・編集等）
- ・DVD/Blu-ray Discパッケージ化

*VFXとは、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。
 *CGI制作とは、コンピューターで生成・加工された画像の総称

売上高 (単位：億円)



【2013年3月期 上期概況】

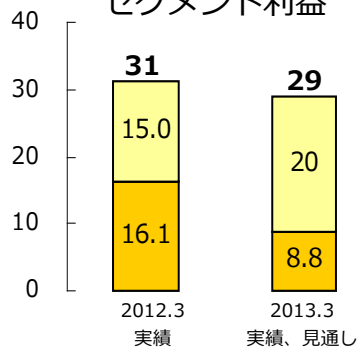
売上高 84億64百万円 (前年比△13.3%)

- ・デジタルシネマ関連サービス（DCP等）が増加するも、映画フィルムのプリントが大幅に減少
- ・特番編成の影響により一部バラエティー番組減少によりテレビポストプロ減

セグメント利益 8億82百万円 (前年比△45.2%)

- ・映画フィルムのプリント減少により減益

セグメント利益



【2013年3月期 下期計画】

売上高 111億円 (前年比+5.7%)

- ・フィルムからデジタルシネマへの移行に伴い、デジタルシネマ関連作業の需要増、デジタルシネマ関連サービスを拡充
- ・最適なデジタルワークフローを提供、ポストプロ競争力強化に注力

セグメント利益 20億円 (前年比+33.3%)

- ・フィルム関連事業の固定費軽減に向けた、構造改革を実施
 = 設備縮小、デジタル関連事業への人員シフト、一部サービスの拠点集約

フィルム事業の減少をカバーする収益を確保し、成長・拡大する市場で事業を確立する

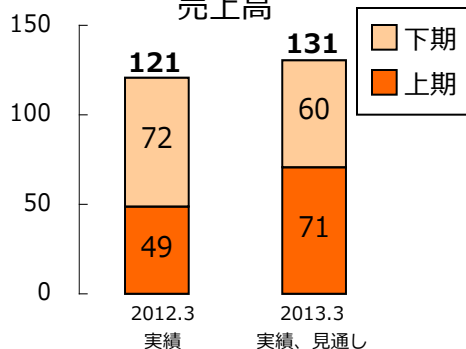
映像ソフト事業

事業内容

- 映画、テレビ番組、アニメ、Web映像等の企画制作
- テレビCM等の広告制作
- ミュージックビデオ等の音楽映像制作
- 各種映像コンテンツのライセンスビジネス*

*ライセンスビジネスとは、著作物を利用したビジネスのこと

売上高 (単位：億円)



【2013年3月期 上期概況】

売上高 71億26百万円 (前年比+43.1%)

- 映画「BRAVE HEARTS 海猿」、「踊る大捜査線 THE FINAL」の制作売上、「ALWAYS三丁目の夕日'64」等の配分金収入により対前年増
- テレビCMおよびテレビドラマ、アニメ、ライブ映像、3Dプロジェクションマッピング等のイベント映像も多数制作

セグメント利益 3億11百万円 (前年比+936.8%)

【2013年3月期 下期計画】

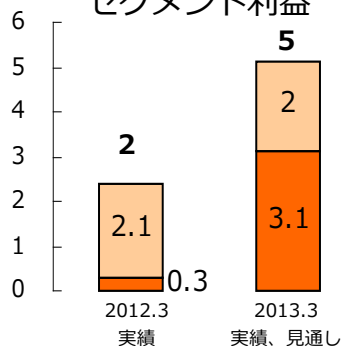
売上高 60億円 (前年比△16.7%)

- 映画、テレビCM・ドラマ、アニメ、イベント映像等、営業展開を継続

セグメント利益 2億円 (前年比△4.8%)

- 映画「BRAVE HEARTS 海猿」等の配分金収入

セグメント利益



オリジナルコンテンツを含むライセンスビジネス拡充により収益力を強化する
多メディア展開により受注拡大する

放送事業

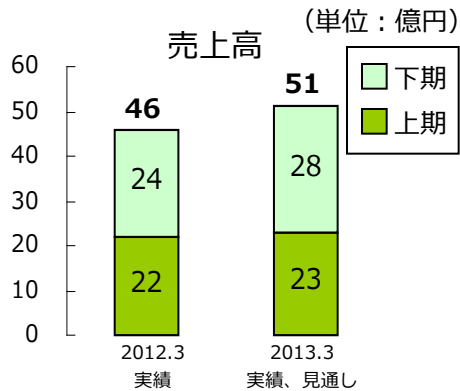
IMAGICA TV

全1社

事業内容

- ・衛星放送（BS/CS）、CATV、インターネット放送、ホテルペイテレビ等の番組の放送、コンテンツ供給
- ・映像コンテンツの企画・制作・編成

*運営チャンネル



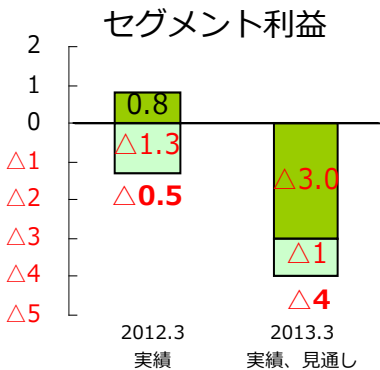
【2013年3月期 上期概況】

売上高 23億81百万円 (前年比+5.7%)

- ・「イマジカBS」開局により視聴可能世帯数が増加、当初予想を下回るが視聴料収入増

セグメント利益 △3億7百万円 (前年差異△3億91百万円)

- ・「イマジカBS」の送出コスト増、プロモーション活動の積極展開等、費用が先行
- ・スポーツ&エンタテインメントメディア「DAFLOID」のアプリサービス終了



【2013年3月期 下期計画】

売上高 28億円 (前年比+16.7%)

- ・「イマジカBS」単チャンネル契約者の更なる獲得、対CATV局営業も強化
- ・「歌謡ポップスチャンネル」10/1よりスカパー！（110度）進出により視聴可能世帯数が増加

セグメント利益 △1億円 (前年差異+30百万円)

- ・番組編成費、販促費など、チャンネル運営費のコントロール強化

新規BSを中心に、放送、ホテル配信、次世代メディア等の幅広いメディアでのコンテンツ配信事業を推進する

映像システム事業

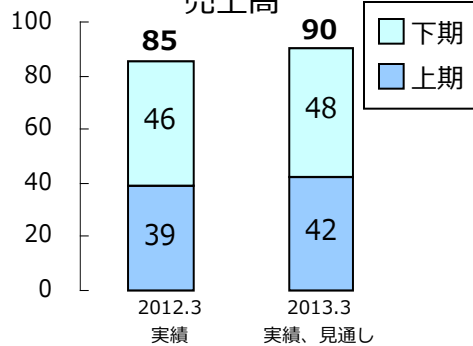
Photron

全5社

事業内容

- ・放送等プロ用映像機器の開発・製造・販売
- ・画像計測システム（高速ビデオカメラ等）の開発・製造・販売
- ・LSIの開発・製造・販売

売上高 (単位：億円)



【2012年3月期 上期概況】

売上高 42億34百万円 (前年比+7.7%)

- ・イメージング分野：国内は自動車市場を中心に順調、海外で苦戦
中国現地法人設立（8月）
- ・プロ映像機器分野：大手放送局案件を中心に着実に受注

セグメント利益 2億97百万円 (前年比+40.8%)

- ・2社統合により効率的体制を構築、収益性向上

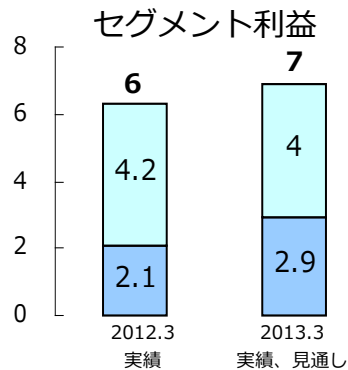
【2013年3月期 下期計画】

売上高 48億円 (前年比+4.3%)

- ・イメージング分野：国内、海外とも引き続き自動車市場を中心に営業展開
- ・プロ映像機器分野：大手放送局案件獲得に注力

セグメント利益 4億円 (前年比△4.8%)

- ・イメージング分野で開発費を計上予定

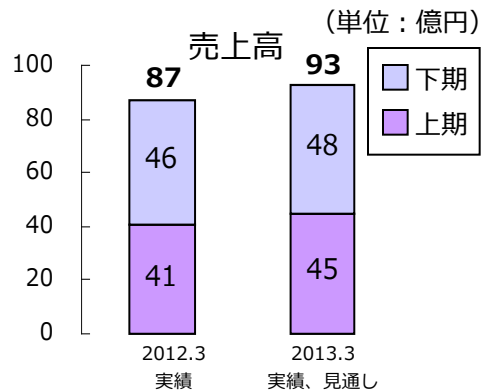


既存ビジネスの収益力向上に加え、グループ内でのマーケティング
および開発を強化し、バリューチェーンの強化に貢献する

人材コンサルティング事業

事業内容

- ・人材派遣、人材紹介の人材コンサルティングサービス
- ・WEB、GAME・CG等の制作受託サービス
- ・専任講師による人材育成



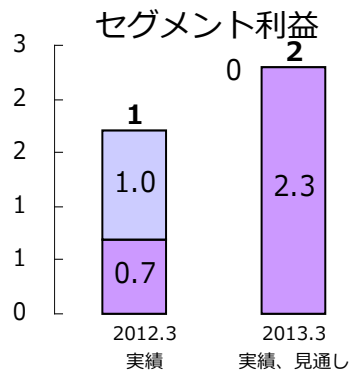
【2013年3月期 上期概況】

売上高 45億円 (前年比+8.7%)

- ・人材派遣：大型GAME制作プロジェクトで高シェア獲得、映像技術者も需要が安定
- ・制作受託：GAMEを中心に大型案件を受託

セグメント利益 2億33百万円 (前年比+196.3%)

- ・GAME、ソーシャル系の需要増加により派遣単価が向上
- ・大型ゲームの制作受託案件が下期から前倒し



【2013年3月期 下期計画】

売上高 48億円 (前年比+4.3%)

- ・GAME、ソーシャル系人材の確保に向けた、専門学校との提携やトレーニングサービスの充実
- ・GAME大型制作案件の獲得とコンテンツ制作事業拡大

セグメント利益 0億円 (前年差異△1億円)

- ・大型ゲーム案件が上期へ前倒し
- ・デバッグ事業、オリジナルコンテンツ制作等、新規事業の本格始動

映像業界のグループ内外に向けて質、量ともに人材の供給力を向上し、収益を拡大する



**MAGIC
FACTORY**

imagica robot group

参考資料

資料一覧

- | | |
|-------------------|---------|
| ・会社概要 | P.22 |
| ・イマジカ・ロボットグループの沿革 | P.23 |
| ・2013年3月期 上期トピックス | P.24 |
| ・用語解説 | P.25～26 |
| ・お問い合わせ先 | P.27 |

会社概要

2012年9月30日現在

会社名	株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス 株式会社大阪証券取引所JASDAQ市場 証券コード：6879		
設立	1974年6月10日（1935年2月18日、前身である極東現像所が操業開始）		
本店所在地（登記上）	東京都品川区東五反田2-14-1		
本社所在地	東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階		
代表者	代表取締役会長 長瀬文男 、 代表取締役社長 長瀬朋彦		
事業内容	映像技術サービス事業、映像ソフト事業、放送事業、映像システム事業、人材コンサルティング事業等を営むグループ会社の事業の統括		
連結売上高	508億65百万円（2012年3月期）		
グループ会社	連結子会社：15社、非連結子会社：2社		
従業員数	2,110名（臨時雇用者数807名を含む）（2012年3月31日現在）		
発行済み株式総数	44,531,567株（うち自己株式数5,158,117株、除く自己株式数39,373,450株）		
主要株主	株式会社クレアート	62.6（%）	
	株式会社三井住友銀行	2.8（%）	（注1）
	株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.9（%）	

（注1）発行済み株式総数に対する比率

イマジカ・ロボットグループの沿革

1935年2月	映画フィルム現像・上映用プリント事業を目的に、株式会社極東現像所として京都・太秦で創業
1942年 1月	商号を株式会社東洋現像所に変更
1986年 1月	商号を株式会社IMAGICAに変更
1992年 7月	映像機器開発・製造・販売の株式会社フォトロンへ資本参加
1996年 5月	CSデジタル放送を目的に、株式会社シネフィルを設立、同年10月より放送事業を開始
1997年 9月	株式会社フォトロンが株式店頭公開
2006年 3月	株式会社ロボットと経営統合
2006年 7月	商号を株式会社イマジカ・ロボット ホールディングスに変更
2007年 2月	アニメプロデュースの株式会社ジェンコに資本参加
2009年 2月	短編アニメ『つみきのいえ』が米国アカデミー賞受賞
2009年 5月	人材コンサルティングの株式会社デジタルスケープに資本参加
2010年 9月	新規事業としてインターネットメディア会社の株式会社マッシュヴメディアネットワークを設立
2011年 4月	グループ組織再編により株式会社イマジカ・ロボット ホールディングスが上場企業に
2012年3月	BSチャンネル「イマジカBS」開局

2013年3月期 上期トピックス

●人材コンサルティング事業のイマジカデジタルスケープとマルチビッツが合併

●映像システム事業のフォトロンとIMAGICA デジックスが合併

4月	5月	6月	7月	8月	9月
	<ul style="list-style-type: none"> ●フォトロン中国現地法人を設立 ●第65回カンヌ国際映画祭で、IMAGICAがデジタルリマスター作業を担当した「橋山節考」上映 ●ロボット企画・制作のアニメ映画『紙兎ロペ』劇場公開 		<ul style="list-style-type: none"> ●IMAGICAイメージワークスが『科学で体験するマンガ展～時を超える夢のヒーロー～』の映像コンテンツを制作 ●IMAGICAが「HEY!HEY!HEY! (生放送)」でAR技術提供 ●ロボット制作映画『BRAVE HEARTS 海猿』全国劇場公開★興収72億円突破 (10/25時点) 		<ul style="list-style-type: none"> ●ピクスが東京駅丸の内駅舎保存・復原完成記念イベントの3Dプロジェクションマッピング映像を制作 ●イマジカBSが「第55回日本雑誌広告賞」第2部 (タイアップ広告) のF部門で金賞受賞 ●ロボット制作映画『踊る大捜査線 THE FINAL 新たなる希望』全国劇場公開★興収55億円突破 (10/25時点)
<ul style="list-style-type: none"> ●IMAGICAが日本初、AR (拡張現実) と屋外ビジョンを組み合わせた技術デモンストレーション『VOCALOID™3 ユニカビジョンでAR やってみた!』を実施 (新宿区) ●ピクス企画・制作のNHKドキュメンタリードラマ風歴史教養番組 ドラマ『タイムスクープハンター・シーズン4』放送開始、2013年夏に劇場映画化も決定 ●ロボット企画・開発・制作の『カナガワニ』がテレビ神奈川 (tvk) の局キャラクターに採用 		<ul style="list-style-type: none"> ●ロボット制作のTVドラマ『鈴木先生』が「第49回ギャラクシー賞」テレビ部門優秀賞受賞、2013年1月劇場映画化決定 受賞 ●ロボット制作の短編映画『グッドカミング～トオルとネコ、たまに猫～』が「Short Shorts Film Festival & Asia 2012」ミュージックShort部門で優秀賞を獲得 受賞 ●ピクスが映像制作した2011ハロウィンイベント『BACARDI AR HAPPY HALLOWEEN』が「デジタルサイネージアワード2012」でゴールド賞、「第65回電通広告賞」のその他オンラインコミュニケーション部門で最優秀賞、「第10回東京イントララクティブ・アド・アワード」のアウトドア部門で銅賞を受賞 受賞 受賞 受賞 ●ロボット制作のテレビCM『OTONA TSUTAYA』が「第49回ギャラクシー賞」CM部門選奨、「第65回電通賞」生活文化部門最優秀賞を受賞 受賞 受賞 ●ロボット制作のCM (WEBアニメーション) 『「七福タオル」TOWEL STORY“父と娘”編』が「SPIKES ASIA 2012」フィルムクラブ部門でブロンズ獲得、「第52回消費者のためになった広告コンクール」公共広告部門で銅賞受賞 受賞 受賞 		<ul style="list-style-type: none"> ●IMAGICAが生放送初の独自AR/VRの技術サービスを提供したWOWOW特別番組「福山雅治36時間テレビスペシャル ライブサーキット『fighting pose』LIVE #1、#2、#5」が、「第65回日本映画テレビ技術協会 映像技術賞」を受賞 受賞 	

用語解説 (1)

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・エフェクツ) 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。
CGI制作	CGI (computer generated image) はコンピュータで生成・加工された画像の総称で、CGより意味が広い。CGI制作は、3次元コンピュータ・グラフィクスを描くだけに限らず 実写画像データをフォト・レタッチなどで加工したり、3次元コンピュータ・グラフィクスと実写画像を合成し、新たな画像を生成すること。
3D撮影	3D映像は、2Dで通常に撮影されたものを変換技術を用いて立体映像化することもできるが、立体視は右眼・左眼の視差によるものなのでこれを応用し、2つのレンズでそれぞれ異なった角度で被写体を撮影する3D専用のカメラにより撮影する。 当社のシステムは、撮影と同時に視差 (飛び出し/奥行き感) 調整ができ、効果的な立体映像づくりが効率よく行える。
デジタル上映	従来のフィルム映写とは異なる、映像や音声デジタルデータ化された上映方式のこと。映画作品の映像・音声等全ての情報を物理メディア(HDDなど)に格納し、それを再生することで上映する。
DCP (デジタルシネマパッケージ)	デジタル上映のために映像、音声、字幕等、全ての映画コンテンツ情報を圧縮、暗号化した完成原版のこと。

用語解説 (2)

AR = 拡張現実	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。
VR = 仮想現実 (バーチャルリアリティ)	コンピュータなどによって作り出された世界を、コンピュータグラフィックスや音響効果などを利用して人工的に現実感を作り出す技術のこと。
デジタルリマスター	フィルム撮影された昔の映像は、保存状態によってキズや色あせ、傷、汚れなどで画質や音質が劣化する。これを、デジタル化してコンピュータで修復する作業のこと。
ライセンス	著作物を利用したビジネスのこと。
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。
高速度ビデオカメラ (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。高速度ビデオ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ことができる。ハイスピードカメラともいう。
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。

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
経営企画室

T E L : 03-6741-5742

F A X : 03-6741-5752

Email : ir@imagicarobot.jp

URL : <http://www.imagicarobot.jp/>

【本資料について】

本資料のいかなる情報も、弊社が発行する有価証券の投資勧誘を目的とするものではありません。

また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。

なお、いかなる目的であっても、本資料を無断で複製または転送等を行わないようお願いいたします。