

# 2014年3月期 決算説明会

東証一部 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.**

2014年5月26日（月）

# 目次

---

- |    |                |      |
|----|----------------|------|
| 1. | 2014年3月期 連結業績  | P.2  |
| 2. | 2015年3月期 計画    | P.7  |
| 3. | 事業セグメント別 業績・計画 | P.11 |
| 4. | 参考資料           | P.29 |

# 2014年3月期 連結業績

代表取締役社長 長瀬朋彦

# 2014年3月期 決算ハイライト

**売上高515億円、営業利益20億円、当期純利益15億円**  
**前年対比増収増益**

- ✓ **映像システム事業が過去最高益を計上**
- ✓ **(株)コスモ・スペース、(株)イマジカ角川エディトリアル**の株式取得により人材コンサルティング事業拡大
- ✓ **新たな成長への布石**
  - マレーシア（イスカンダル地区）にポスプロ拠点設立
  - Jリーグ映像アーカイブ事業
  - 映像プラットフォーム「HARBOR」、等

# 連結損益計算書

(単位：百万円)

	2013年3月期	2014年3月期		
	通期実績	業績予想 (2014/4/4修正)	通期実績	前年比
売上高	49,919	51,300	51,526	+3.2%
売上総利益	13,488	—	14,698	+9.0%
営業利益 (営業利益率)	2,012 (4.0%)	1,800 (3.0%)	2,047 (4.0%)	+1.8%
経常利益 (経常利益率)	2,095 (4.2%)	1,950 (3.2%)	2,177 (4.2%)	+3.9%
特別損益	△1,101	—	307	
税金等調整前 当期純利益	994	—	2,485	+149.9%
少数株主損益調 整前当期純利益	550	—	1,574	+185.9%
少数株主利益	32	—	35	+10.9%
当期純利益	518	1,400	1,539	+196.7%

## 主な増減の要因

(売上高)  
映像システムおよび人材コン  
サルティングが堅調に推移

(特別利益)  
株ジェンコ株式売却益2億29  
百万円等

(前期：特別損失)  
フィルム関連事業の固定資産  
減損・除却（7億31百万円）  
等

# 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	2013年3月期末	2014年3月期末	
			前期末比
<b>流動資産</b>	<b>25,201</b>	<b>27,814</b>	+2,612
うち現預金	9,125	9,747	+622
<b>固定資産</b>	<b>13,899</b>	<b>14,231</b>	+331
<b>資産合計</b>	<b>39,101</b>	<b>42,045</b>	+2,943
<b>流動負債</b>	<b>11,169</b>	<b>12,770</b>	+1,601
<b>固定負債</b>	<b>2,959</b>	<b>3,127</b>	+167
<b>負債合計</b>	<b>14,128</b>	<b>15,897</b>	+1,769
<b>株主資本</b>	<b>24,501</b>	<b>25,445</b>	+943
その他包括利益累計額	290	397	+107
少数株主持分	180	305	+124
<b>純資産合計</b>	<b>24,973</b>	<b>26,148</b>	+1,174
<b>負債純資産合計</b>	<b>39,101</b>	<b>42,045</b>	+2,943

## 主な増減の要因

(流動資産)  
受取手形及び売掛金 (+1,816)

(固定資産)  
関係会社株式の増加 (+284)  
※デジタル・ガーデンおよび  
IMAGICAマレーシア現地法人等

(流動負債)  
支払手形及び買掛金 (+1,189)  
および未払法人税等 (+384) の  
増加

(株主資本)  
利益剰余金 (+943) の増加

# 連結キャッシュ・フロー計算書

## 主な内訳

(単位：百万円)

	2013年3月期	2014年3月期	
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,938	2,715	(投資活動によるキャッシュ・フロー) 有形固定資産の取得 (△1,503)
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,085	△1,553	(前期：投資活動によるキャッシュ・ フロー) 有形固定資産の取得 (△1,731)、定期預金の預入 による支出 (△1,000) 等
財務活動によるキャッシュ・フロー	430	△703	(財務活動によるキャッシュ・フロー) 配当金の支払い (△637)
現金および現金同等物の増減額	△665	501	(前期：財務活動によるキャッシュ・ フロー) 自己株式の売却による収入 (+1,031)
現金および現金同等物の期末残高	8,124	8,726	

# 2015年3月期 計画

# 今後の方向性

## ■ 映像技術サービス事業

✓ **制作環境の変化を捉えた事業規模の拡大**

## ■ 映像ソフト事業

✓ **制作案件の収益確保とライセンスビジネスの拡大**

## ■ 放送事業

✓ **収益構造の転換**

## ■ 映像システム事業

✓ **プロ映像分野から一般産業分野まで、事業領域・規模の拡大**

## ■ 人材コンサルティング事業

✓ **人材ビジネスの事業規模の拡大**

# 2015年3月期 損益計画

(単位：百万円)

	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	
	通期実績	通期実績	通期計画	前年比
<b>売上高</b>	<b>49,919</b>	<b>51,526</b>	<b>52,000</b>	+0.9%
<b>営業利益</b> (営業利益率)	<b>2,012</b> (4.0%)	<b>2,047</b> (4.0%)	<b>2,100</b> (4.0%)	+2.6%
<b>経常利益</b> (経常利益率)	<b>2,095</b> (4.2%)	<b>2,177</b> (4.2%)	<b>2,180</b> (4.2%)	+0.1%
<b>当期純利益</b>	<b>518</b>	<b>1,539</b>	<b>1,260</b>	<b>△18.2%</b>
配当金 (年間)	15円	15円	15円	—

# 新たな成長へ向けた取り組み

## ✓ マレーシア大型経済開発地区に拠点設立、東南アジア進出

(2014/2 マレーシア国策投資会社と合併会社設立、2014夏 営業開始)

- 現地政府がコンテンツ産業を支援
- 英・パインウッド社の映像制作スタジオでポストプロサービス
- クールジャパン戦略による映像コンテンツの輸出推進
- ポスプロ、デジタルシネマ、ディストリビューション、アーカイブ

## ✓ Jリーグ映像アーカイブ事業の開始

(2013/11 映像アーカイブパートナー契約締結、2014/2 アーカイブセンター設置)

- Jリーグの全映像をアーカイブ
- 独自開発の映像ファイル転送システムで試合映像を転送

## ✓ スマートフォン向けネイティブゲームアプリ「マジックガンナー」配信開始

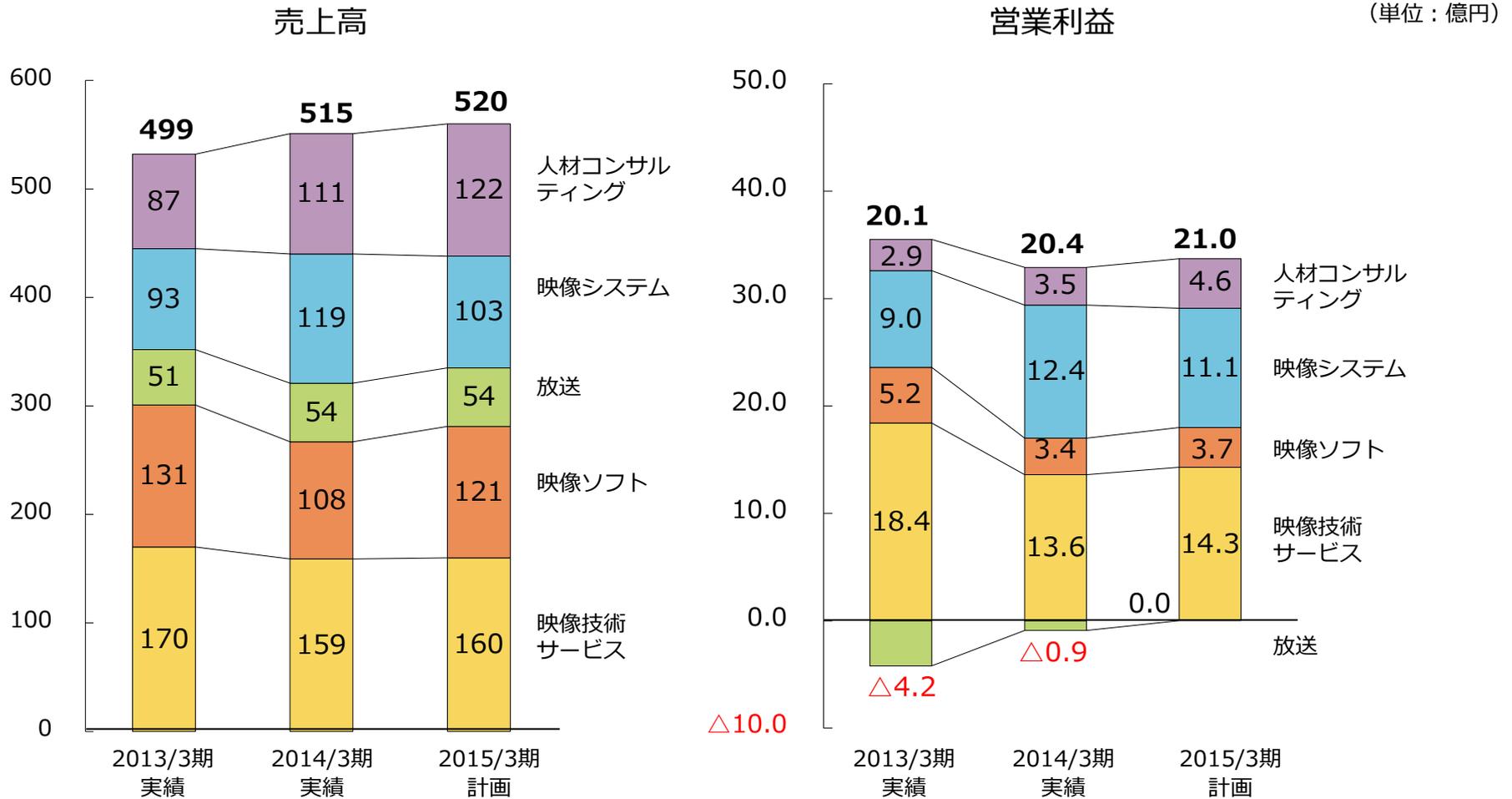
(2014/4 配信開始)

- 自社IPコンテンツ、配信開始から24日間で20万ダウンロード突破

# 事業セグメント別 業績・計画

執行役員 経営企画本部長 大久保力

# セグメント別損益実績・計画

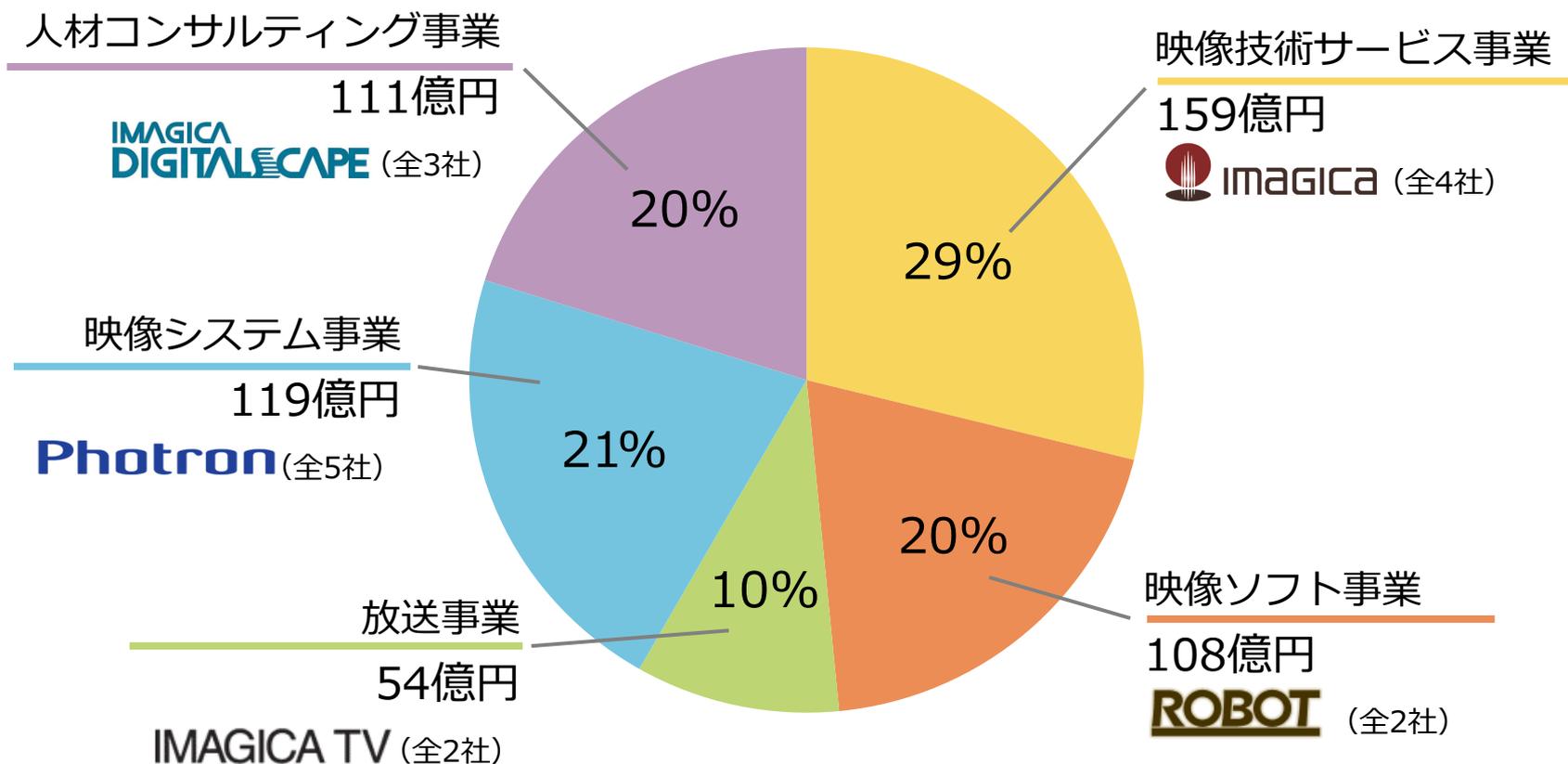


※各事業セグメントの売上高と営業利益を積上表示しており、売上高合計、営業利益合計とは異なります。

# セグメント別売上高構成

2014年3月期 実績

連結売上高 515億円



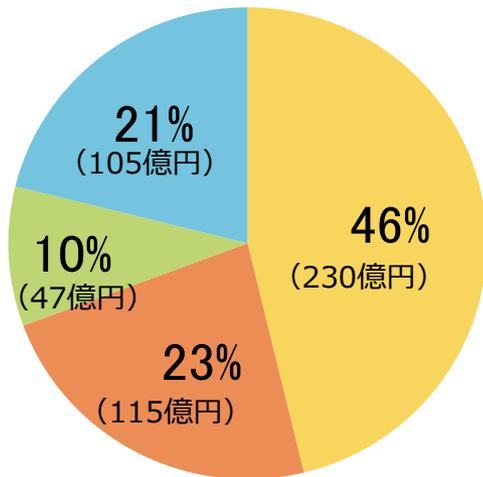
※各事業セグメントの売上高を積上表示しており、売上高合計とは異なります。

※2014年3月末時点の連結子会社数を表示しております。

# セグメント別売上高構成の変化

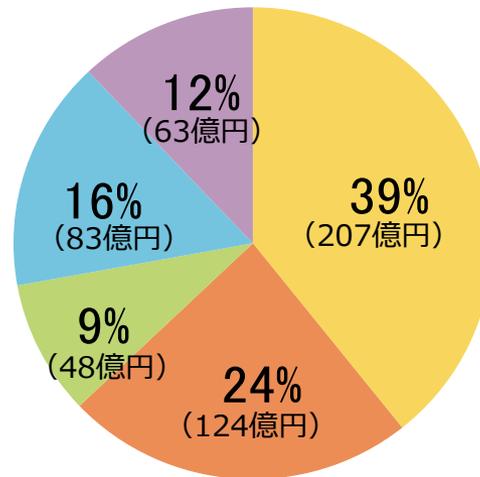
フィルム関連市場の縮小により映像技術サービス事業が縮小するも、他事業への参入と事業拡大により売上規模を維持、安定したポートフォリオ

2007年3月期  
連結売上高 477億円



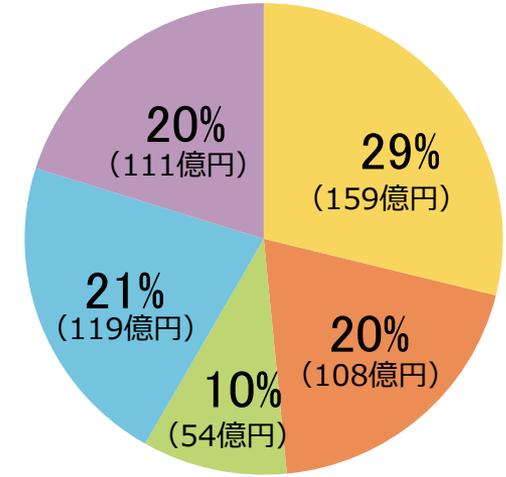
現HD体制のスタート

2010年3月期  
連結売上高 517億円



人材コンサルティング事業へ参入

2014年3月期  
連結売上高 515億円



現在のセグメント別構成

■ …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

# 2014年3月期 実績

## 事業内容

- ・映画・テレビ番組、CM、PR等の映像・音声編集加工（ポストプロダクション）
- ・DCP（デジタルシネマパッケージ）作成等デジタルシネマ関連サービス、フィルム現像
- ・コンテンツ流通・配信サービス
- ・デジタル合成・VFX・CGI制作

\*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159億70百万円**（前年比△6.5%）、**営業利益13億65百万円**（前年比△26.1%）

- ・ポストプロ作業は、CM分野作業が減少
- ・DCP（デジタルシネマパッケージ）は大型案件を受注するなど堅調、前年対比で増加
- ・4K作業で業界トップシェア獲得、圧倒的な作業実績により業界での認知拡大
- ・荻窪アニメーションハウス設置（2013/12）、新作レギュラー作品の受注堅調
- ・(株)デジタル・ガーデンとの資本・業務提携、両社の強みを活かし連携強化
- ・マレーシア大型経済地区に拠点設立、東南アジア進出



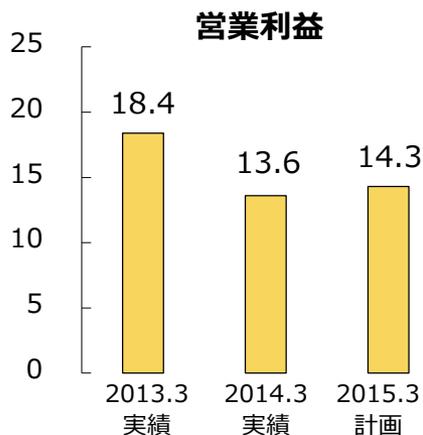
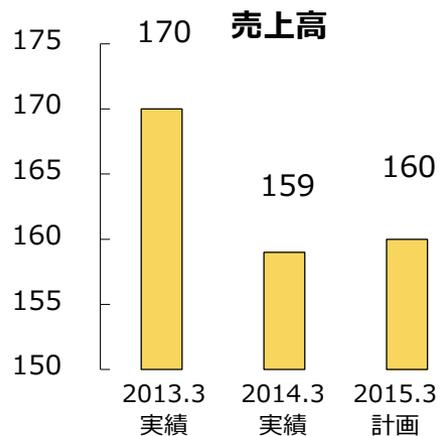
マレーシア・イスカンダル拠点



荻窪アニメーションハウス設置

# 2015年3月期 計画

(単位：億円)



**売上高 160億円、営業利益 14億30百万円**

- ネットワーク&ファイルベースにおける業界のデファクトスタンダードを確立
- コンテンツ流通プラットフォームの確立、流通ハブ構想の実現
- マレーシア・イスカンダル拠点からのアジアマーケット進出

# 2014年3月期 実績

## 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 108億16百万円**（前年比△17.5%）、**営業利益 3億46百万円**（前年比△33.4%）

- ・ 株式会社ジェンコの全株式譲渡
- ・ 映画およびドラマの制作収入等が貢献
  - ✓ 「永遠の0」興行収入86億円突破、邦画実写作品歴代第6位を記録
  - ✓ 「カノジョは嘘を愛しすぎてる」興行収入17.6億円、「ジंकス」等
  - ✓ テレビドラマ TBS「安堂ロイド」、テレビ朝日「味いちもんめ2013ドラマスペシャル」  
携帯ドラマBeeTV「最上のプロポーズ」、等
- ・ 3Dプロジェクションマッピングは常設案件をはじめ全国のイベント映像制作を受注、堅調に推移
- ・ 広告制作1～3Qは苦戦するも、4Qに入り受注増

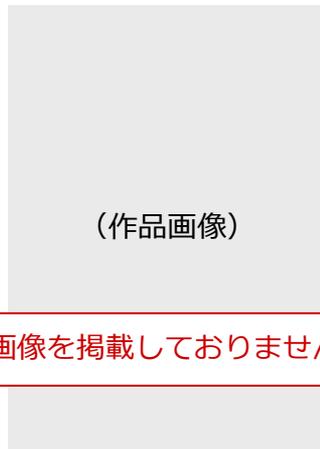
# 2014年3月期 制作実績①

## <映画>



(作品画像)

「永遠の0」  
2013/12/21公開 ©2013「永遠の0」製作委員会  
【興行収入86億円突破】



(作品画像)

「カノジョは嘘を愛しすぎてる」  
2013/12/14公開 ©2013 青木琴美・小学館  
／「カノジョは嘘を愛しすぎてる」製作委員会  
【興行収入17億円】



(作品画像)

「ジンクス!!!」  
2013/11/16公開 © 2013 ROBOT  
韓国、香港、シンガポール、台湾など  
アジアで一斉公開



(作品画像)

「沖縄美ら海水族館～海からのメッセージ～」  
2014/1/18公開 ©2014「映画 沖縄美ら海水族館」製作委員会



(作品画像)

「劇場版タイムスクープハンター」  
2013/8/31公開 ©NHK/P.I.C.S.

※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

## <テレビドラマ>



(作品画像)

©Tokyo Broadcasting System Television Inc.



(作品画像)

©NHK/P.I.C.S.



(作品画像)

© tv asahi



(作品画像)

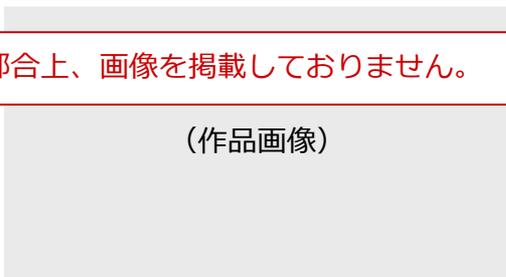
© Bee TV

- ・TBSテレビ：安堂ロイド
- ・NHK総合：タイムスcoopハンターseason5
- ・テレビ朝日：味いちもんめ2013ドラマスペシャル
- ・BeeTV：最上のプロポーズ、他

## <3Dプロジェクションマッピング>

- ・六本木ヒルズ10周年「TOKYO CITY SHYMPHONY」WEB  
第60回カンヌライオンズ国際フェスティバルでシルバー受賞  
第17回文化庁メディア芸術祭 審査委員会推薦作品に選出
- ・Intel Technology NIGHT and DAY in Akiba 2013
- ・横浜ランドマークタワー横浜ドックヤードガーデン  
第17回文化庁メディア芸術祭 審査委員会推薦作品に選出
- ・東京ミッドタウンNHKスペシャル企画「深海4Dスクエア」
- ・ハウステンボス「リンクファンタジア」
- ・カレッタ汐留「魚たちはクリスマスの夢を見る」
- ・東京スカイツリー光のアートPM
- ・第64回NHK紅白歌合戦オープニングPM
- ・鶴ヶ城プロジェクションマッピング「はるか2014」、他  
※PM…プロジェクションマッピング

※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。



(作品画像)

横浜ランドマークタワー開業20周年記念  
横浜ドックヤードガーデン



(作品画像)

会津鶴ヶ城「はるか」

## <その他>

(作品画像)

短編アニメ「ゴールデンタイム」 ©ROBOT  
第17回文化庁メディア芸術祭アニメーション  
部門優秀賞受賞

(作品画像)

ミュージックビデオ  
Def Tech 「Marathon」

(作品画像)

ミュージックビデオ  
Perfume 「Magic of Love」

※著作権等の都合上、画像を掲載していません。

(作品画像)

ミュージックビデオ  
ゆず 「表裏一体」

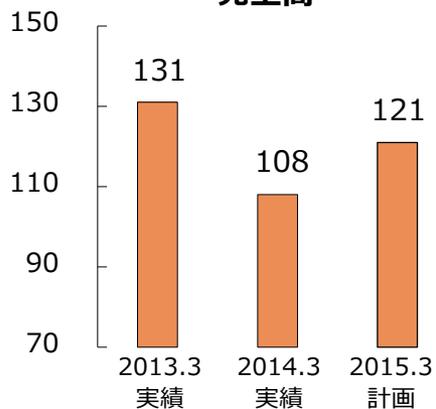
(作品画像)

ミュージックビデオ  
RIP SLYME 「ロングバケーション」

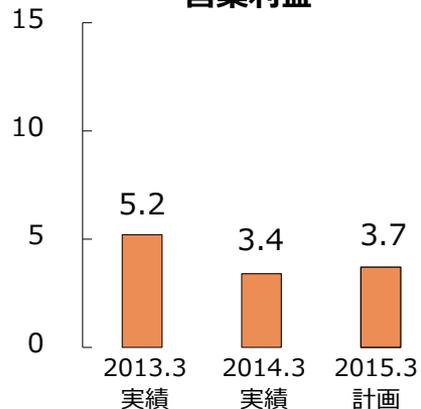
# 2015年3月期 計画

(単位：億円)

## 売上高



## 営業利益



**売上高 121億円、営業利益 3億70百万円**

- 映画「STAND BY ME ドラえもん (3DCGアニメ)」  
「寄生獣」等、公開予定
- 盛り上がりの続く3Dプロジェクションマッピング案件  
を確実に制作
- 「マジックガンナー」をはじめとした、自社IPコンテン  
ツ開発によるライセンスビジネスの拡大

# 2014年3月期 実績

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

**売上高 54億72百万円**（前年比+6.7%）、**営業損失 92百万円**（前年差異+3億30百万円）

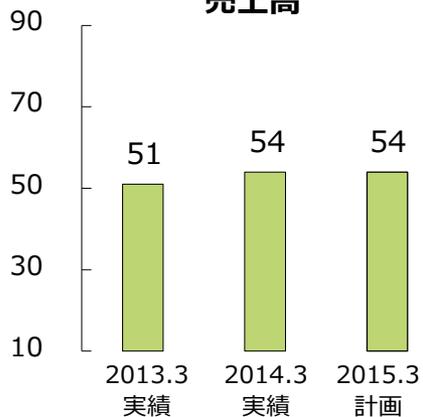
- ・「イマジカBS・映画」は新規ケーブルテレビでの配信開始、加入者数増加、広告売上も着実に伸長
- ・「歌謡ポップスチャンネル」加入者大幅増加、媒体価値向上し広告売上増加
- ・2013/12 食の総合メディア「FOODIES」スタート  
「食と旅のフーディーズTV」と「タベラッテ」ブランド統合、インターネットと放送の融合
- ・2014/2 Jリーグ映像アーカイブ事業の始動

チャンネル	イマジカBS・映画  <small>名画を、いつもまぢかに</small> <b>イマジカBS</b>	歌謡ポップスチャンネル  <b>歌謡ポップスチャンネル</b>	食と旅のフーディーズTV 
	視聴可能世帯数（2014/3時点） <b>約467万世帯</b>	視聴可能世帯数（2014/3時点） <b>約573万世帯</b>	視聴可能世帯数（2014/3時点） <b>約208万世帯</b>

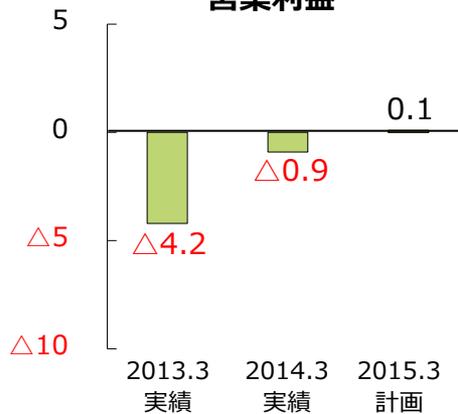
# 2015年3月期 計画

(単位：億円)

## 売上高



## 営業利益



**売上高 54億円、営業利益 10百万円**

- 基幹事業である「イマジカBS・映画」の収益向上
- 運営3チャンネル、未導入のケーブルテレビ局への積極  
拡販、視聴世帯の更なる獲得

## 2014年3月期 実績

## 事業内容

- ・画像計測システム（高速ビデオカメラ等）の開発・製造・販売
- ・放送等プロ用映像機器の開発・製造・販売
- ・医用画像システム、CAD関連ソフトウェアの開発・製造・販売
- ・LSIの開発・製造・販売

**売上高 119億19百万円**（前年比+27.4%）、**営業利益 12億43百万円**（前年比+37.2%）

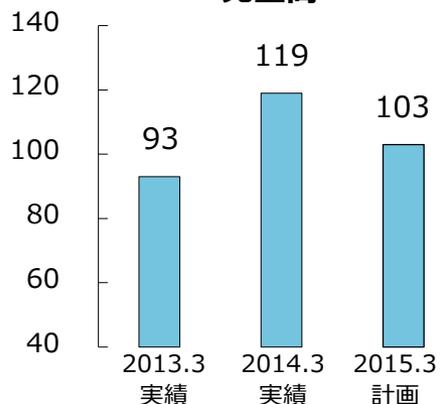
- ・全分野とも好調、過去最高益を計上
- ・イメージング分野は国内・海外とも堅調
- ・プロ用映像機器分野はテレビ局の大型案件受注
- ・最新CAD製品大型案件受注、業績に大きく貢献
- ・医用画像処理分野は高付加価値の提供によりシェア拡大
- ・教育映像分野は販路拡大で大きく伸長
- ・LSI分野は大手メーカーの受注を獲得、業績に貢献



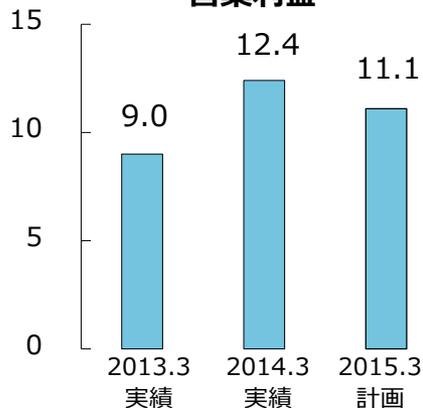
# 2015年3月期 計画

(単位：億円)

## 売上高



## 営業利益



**売上高 103億円、営業利益 11億10百万円**

- 高速度カメラ新製品投入により、イメージング分野の新市場開拓
- ファイルベース化の加速を追い風に、大手放送局へのプロ用映像機器の拡販、映像制作フロー支援プラットフォーム「HARBOR」の顧客獲得
- 保守・管理まで含めたシステムインテグレート提案

# 2014年3月期 実績

## 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

**売上高 111億70百万円**（前年比+27.3%）、**営業利益 3億57百万円**（前年比+21.4%）

- ・コスモ・スペース、イマジカ角川エディトリアル株式取得、連結子会社化
- ・人材派遣は、WEBやゲームを中心に稼働者が増加、映像技術者派遣は単価上昇で堅調に推移
- ・コンテンツ制作受託分野は、ゲーム制作を中心に堅調に推移
- ・クラウドソーシングサービスおよびアウトプレースメントサービスを開始、事業機会拡大

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

※著作権等の都合上、画像を掲載していません。



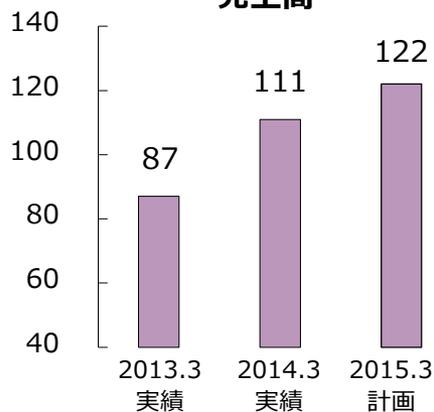
クラウドソーシングサービス  
「クリ博オンラインワーク」  
<https://www.onlinework.jp/>

株式会社コナミデジタルエンタテインメント「WORLD SOCCER WinningEleven 2014」  
任天堂株式会社「ゼルダの伝説 風のタクト HD」  
株式会社スクウェア・エニックス「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア」  
任天堂株式会社「The Wonderful 101」

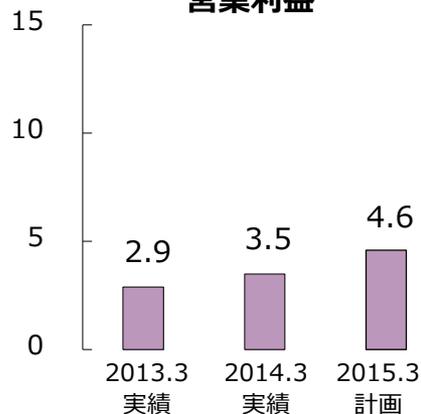
# 2015年3月期 計画

(単位：億円)

## 売上高



## 営業利益



**売上高 122億円、 営業利益 4億60百万円**

- 職種の充実による人材派遣・請負サービス分野の拡大・強化
- 登録者の教育・育成により業界ニーズの高い人材確保
- インターンシップサイト等「クリ博」ブランドのサービス拡充により、他社を差別化



# 参考資料

## 資料一覧

- ・グループ経営理念 P.30
- ・会社概要 P.31
- ・イマジカ・ロボットグループの沿革 P.32
- ・事業セグメントと事業領域 P.33
- ・2014年3月期 年間トピックス P.34
- ・用語解説 P.35～36
- ・お問い合わせ先 P.37

# グループ経営理念

# MAGIC FACTORY

**Image Magic Creative Magic Technology Magic Communication Magic**

イマジカ・ロボットグループは、誠実な精神をもって、  
映像コミュニケーションにおける新たな価値創造につとめ、  
人々に楽しい驚きを与える“魔法の工場”をめざします。

# 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		
設立	1974年6月10日（1935年2月18日：極東現像所として京都・太秦で創立）		
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を営むグループ会社の株式保有ならびに事業の統括		
連結売上高	515億26百万円（2014年3月期実績）		
従業員数	2,076名（2013年3月末時点）		
グループ会社	連結子会社：16社、持分法適用関連会社1社、非連結子会社4社持分法非適用関連会社1社		
発行済み株式総数	44,531,567株		
主要株主	株式会社クレアート	62.6 (%)	(注)
	株式会社三井住友銀行	2.8 (%)	
	株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.9 (%)	
	(2013年3月31日現在)		(注) 発行済み株式総数に対する比率

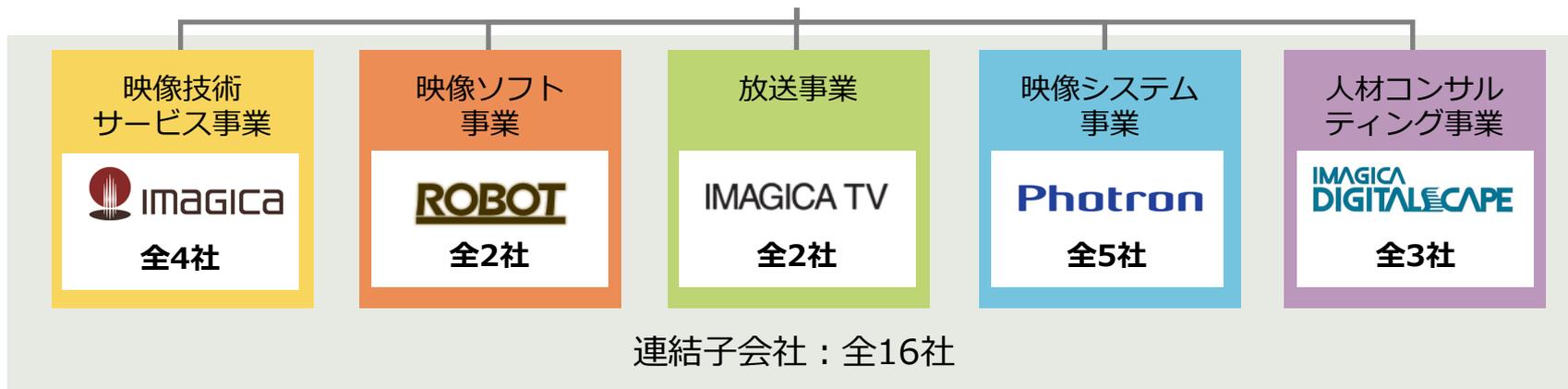
# イマジカ・ロボットグループの沿革

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デジタル放送の株式会社シネフィルを設立、同年10月より放送事業開始
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
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
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ジャスダックに上場
2012年 3月	映画専門のBSチャンネル「イマジカBS」開局
2012年12月	東京証券取引所市場第二部に上場
2014年 4月	東京証券取引所市場第一部に上場

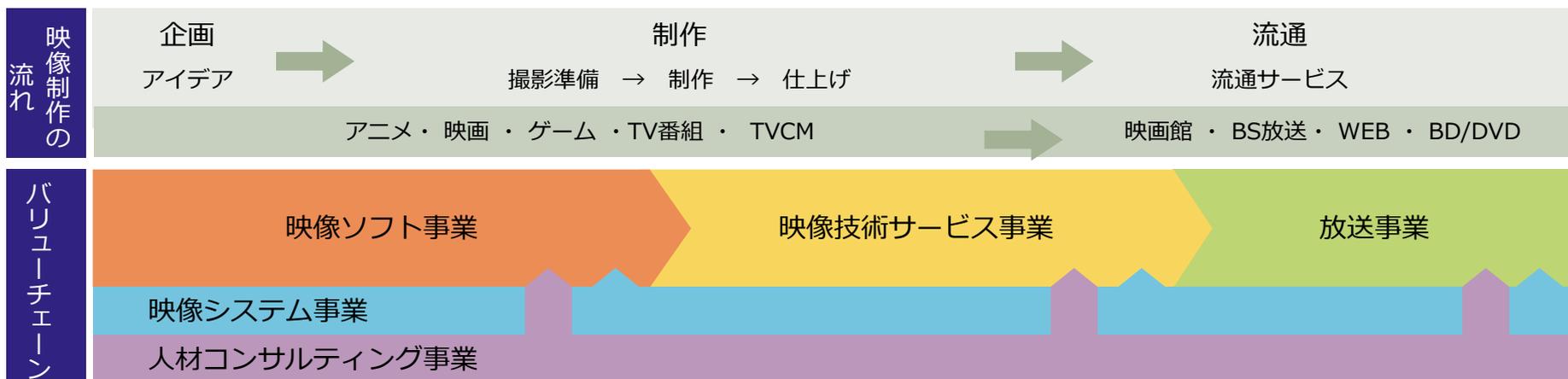
# 事業セグメントと事業領域

Imagica Robot Holdings Inc.

2014年4月1日現在



## 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



# 2014年3月期 年間トピックス



# 用語解説①

<b>ポストプロダクション (ポストプロ)</b>	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。
<b>ファイルベース</b>	旧来は映像データの送付や保存にはテープを媒体として使用していたが、最近ではデジタル化に伴い、テープを使わずデータファイルの状態を送付・保存が可能となった。取り扱う手間や管理面でも便利で、放送局等でもデータ化が進んでいる。
<b>DCP (デジタルシネマパッケージ)</b>	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、暗号化した完成原稿のこと。
<b>4K映像／8K映像</b>	画素数がフルハイビジョンの4倍、または8倍ある高画質映像のこと。その圧倒的に高精細な映像は、臨場感・没入感をさらに高め、映像表現の幅が広がる。データ量が大きいいため、映像処理を行うには高度な技術と高い性能の機材や設備が必要。
<b>映像アーカイブ</b>	映像資産を未来へ継承して活用するため、映像を検査・修復し、適切な処置をした上で保存すること。映画やドラマ、スポーツやドキュメンタリー映像、企業の実験記録映像など、世の中には倉庫に眠っている貴重な映像が多く存在するが、放置すると時間とともに保存メディアの劣化や機材の世代交代で視聴が困難になる。
<b>ネイティブゲーム</b>	スマートフォンにアプリをインストールして利用するゲームのこと。ブラウザ上で動作するブラウザゲームと対比される。ブラウザゲームに比べて複雑な操作や映像表現が可能。
<b>ライツビジネス</b>	著作物を利用したビジネスのこと。
<b>3Dプロジェクション マッピング</b>	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。
<b>高速度ビデオカメラ (ハイスピードカメラ)</b>	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。

# 用語解説②

<b>システムインテグレーション</b>	業務内容を分析し、問題に合わせた情報システムの企画、構築、運用までを一括設計・開発すること。ハードウェアやソフトウェアなどの専門知識や利用技術を駆使して大規模システムの構築を行う、総合力が必要。
<b>位相差</b>	物理学で、振動や波動などの周期運動の過程でどの点にあるかを示す変数。例えば、物体に負荷をかけると物体の屈折率にムラができ、光を通す速度が変化するが、負荷のない部分と負荷のかかった部分で光が通過する時間差を、光学位相差と呼ぶ。
<b>アウトプレースメント</b>	再就職先の紹介や斡旋、コンサルティング等各種支援を行うビジネスのこと。
<b>クラウドソーシング</b>	WEBサイトを通じて、業務を委託するビジネスのこと。時間や場所に関わらず、全国の登録者のうち最適なワーカーに仕事を依頼することができ、時間と費用の削減効果もある。

# 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

経営企画本部 総務部

T E L : 03-6741-5750

F A X : 03-6741-5751

Email : [ir@imagicarobot.jp](mailto:ir@imagicarobot.jp)

URL : <http://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。