

# 2016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.**

2016年5月26日（木）

# 目次

---

1. 2016年3月期 トピックスについて P.2
2. 連結業績 実績/計画 P.5
3. 2017年3月期 グループ体制について P.14
4. 2017年3月期の取組み P.20
5. 事業セグメント別業績 計画 P.25
6. 参考資料 P.39

# 2016年3月期 トピックス

## ✓ SDIメディア社連結子会社化（2015年4月）

連結子会社数 17社⇒53社、世界37ヶ国に拠点を獲得

売上規模 550億円（2015年3月期実績）⇒700億円（2016年3月期実績）

「メディア・ローカライゼーション事業」セグメントを追加

## ✓ アニメ業界大手OLMの買収発表

（2015年12月決議・発表、2016年4月連結子会社化）

アニメ事業参画に伴う映像ソフト事業拡大

# メディア・ローカライゼーション事業の現状について

## メディア・ローカライゼーション事業において特別損失計上のれんの減損43億円の実施について

### ✓ 事業環境の変化

- ・ VOD/OTTの台頭等、世界的な放送業界を取り巻く環境の変化
- ・ 売上の6割を占める欧州エリアにおける販売価格低下、外注コスト増
- ・ 米ドル/ユーロ為替相場の変動

### ✓ J-SOX対応等による一時的な費用増



- ・ 買収当初の利益計画の達成が困難と判断し、のれん減損兆候を認識。
- ・ 米国会計基準に則った減損テストを実施、外部評価機関に公正価額の評価を依頼。



評価の結果、43億円（35百万米ドル）を減損

# メディア・ローカライゼーション事業の現状について

## ～メディア・ローカライゼーション事業の業績改善に向けて～

- ✓ **管理体制の見直し、経営機能強化**
  - ・ 当社SDIメディア事業統括部設置による経営管理体制強化等
  
- ✓ **欧州事業の立て直し**
  - ・ 顧客サービスの強化（品質・付加価値の向上）
  - ・ オペレーションの見直しによる利益改善
  - ・ 拠点見直し含むコスト構造の改革
  
- ✓ **日本関連ビジネスの推進**
  - ・ 国内顧客の海外向けローカライズ市場拡大（Outbound）
  - ・ 日本語化ローカライズ需要開拓（Inbound）
  - ・ グループ会社との連携強化
  - ・ ゲーム業界等、日本市場に優位性のあるサービスラインの開拓
  
- ✓ **成長市場・成長分野への投資**
  - ・ VOD/OTT等新規プラットフォーム市場への注力
  - ・ アジア市場開拓強化

---

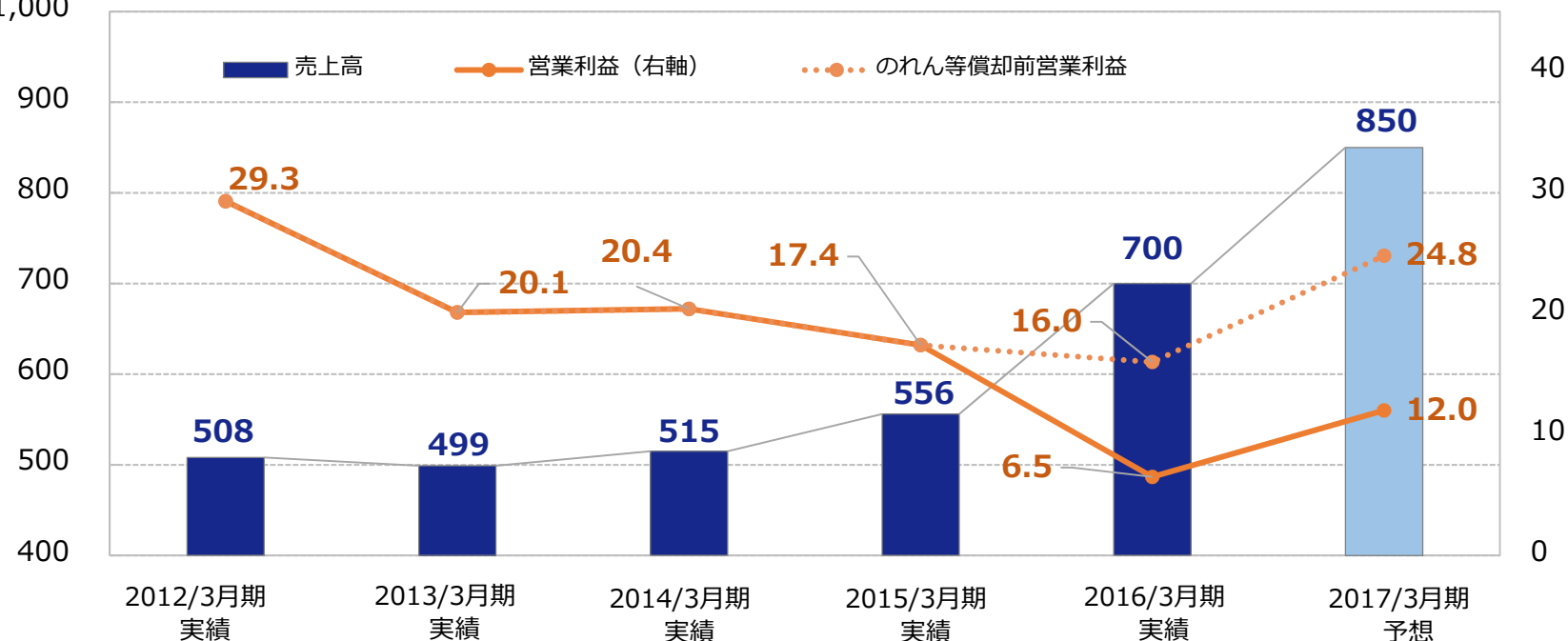
# 連結業績 実績／計画

# 過去5年決算推移（売上高／営業利益）

**2016/3月期売上高700億円**（前期比+25.8%）、**営業利益6.5億円**（前期比△62.6%）

**2017/3月期はOLMが加わり、売上高21.4%増、850億円予想**

（単位：億円）  
1,000



- ・東証二部上場
- ・グループ組織再編
- ・JASDAQ上場

- ・東証一部上場
- ・テレキュート子会社化
- ・SDIメディア子会社化決議

- ・OLM子会社化

- ・コスモ・スペース子会社化
- ・イマジカ角川エディトリアル子会社化
- ・デジタルガーデンに資本参加
- ・マレーシア拠点設立

- ・SDIメディア子会社化
- ・ウェザーマップ子会社化
- ・OLM子会社化決議

※のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

# 連結損益計算書

(単位：百万円)	2015/3月期	2016/3月期		2017/3月期	
	通期実績	通期実績	前期比	通期計画	前期比
売上高	<b>55,651</b>	<b>70,036</b>	+14,385 (+25.8%)	<b>85,000</b>	+14,963 (+21.4%)
営業利益 (営業利益率)	<b>1,747</b> (3.1%)	<b>653</b> (0.9%)	△1,093 (△62.6%)	<b>1,200</b> (1.4%)	+546 (+83.6%)
経常利益 (経常利益率)	<b>1,664</b> (3.0%)	<b>760</b> (1.1%)	△904 (△54.3%)	<b>1,300</b> (1.5%)	+539 (+71.0%)
特別利益	<b>101</b>	<b>30</b>			
特別損失	<b>190</b>	<b>4,563</b>			
税金等調整前純利益又は 純損失 (△)	<b>1,575</b>	△ <b>3,772</b>	△5,347 (-%)	<b>1,300</b>	+5,072 (-%)
法人税等	<b>626</b>	<b>704</b>		<b>1,222</b>	
非支配株主に帰属する当 期純損失	△ <b>297</b>	△ <b>2,921</b>		△ <b>672</b>	
当期純利益又は純損失 (△) *1	<b>1,246</b>	△ <b>1,555</b>	△2,801 (-%)	<b>750</b>	+2,305 (-%)
1株当たり当期純利益	28.07	△ <b>34.93</b>		<b>16.84</b>	
のれん等償却前営業利益*2	<b>1,747</b>	<b>1,612</b>	△135 (△7.7%)	<b>2,480</b>	+867 (+53.8%)

\*1：当社株主に帰属する  
当期純利益又は純損失

\*2：のれん等償却前営業  
利益 = 営業利益 + のれん  
償却 + 商標権他無形固定  
資産償却



# 事業セグメント別業績・計画

(単位：百万円)

(単位：百万円)		2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期		
		通期実績	通期実績	前年同期比	通期予想	前年同期比
映像技術サービス事業	売上高	15,198	14,905	△293 (+1.9%)	15,000	+94 (+0.6%)
	営業利益 (営業利益率)	1,141 (7.5%)	975 (6.5%)	△166 (△14.5%)	950 (6.3%)	△25 (△2.6%)
映像ソフト事業	売上高	14,306	12,322	△1,983 (△13.9%)	21,500	+9,177 (+74.5%)
	営業利益 (営業利益率)	573 (4.0%)	467 (3.8%)	△105 (△18.5%)	850 (4.0%)	+382 (+81.7%)
	のれん償却等前営業利益*	---	---	---	1,148	---
放送事業	売上高	5,610	5,831	+221 (+3.9%)	5,000	△831 (△14.3%)
	営業利益 (営業利益率)	55 (1.0%)	141 (2.4%)	+85 (+154.4%)	200 (4.0%)	+58 (+41.6%)
映像システム事業	売上高	12,939	12,065	△873 (△6.7%)	13,000	+934 (+7.7%)
	営業利益 (営業利益率)	1,371 (10.6%)	1,236 (10.3%)	△134 (△9.8%)	1,400 (10.8%)	+163 (+13.2%)
人材コンサルティング事業	売上高	11,931	13,160	+1,228 (+10.3%)	12,000	△1,160 (△8.8%)
	営業利益 (営業利益率)	328 (2.8%)	617 (4.7%)	+289 (+88.2%)	450 (3.8%)	△167 (△27.1%)
	のれん等償却前営業利益*	---	---	---	510	---
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	---	16,371	---	20,000	+3,628 (+22.2%)
	営業利益 (営業利益率)	---	△1,535 (---%)	---	△1,350 (---%)	+185 (---%)
	のれん償却等前営業利益*	---	△576	---	△428	+148

\*：のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

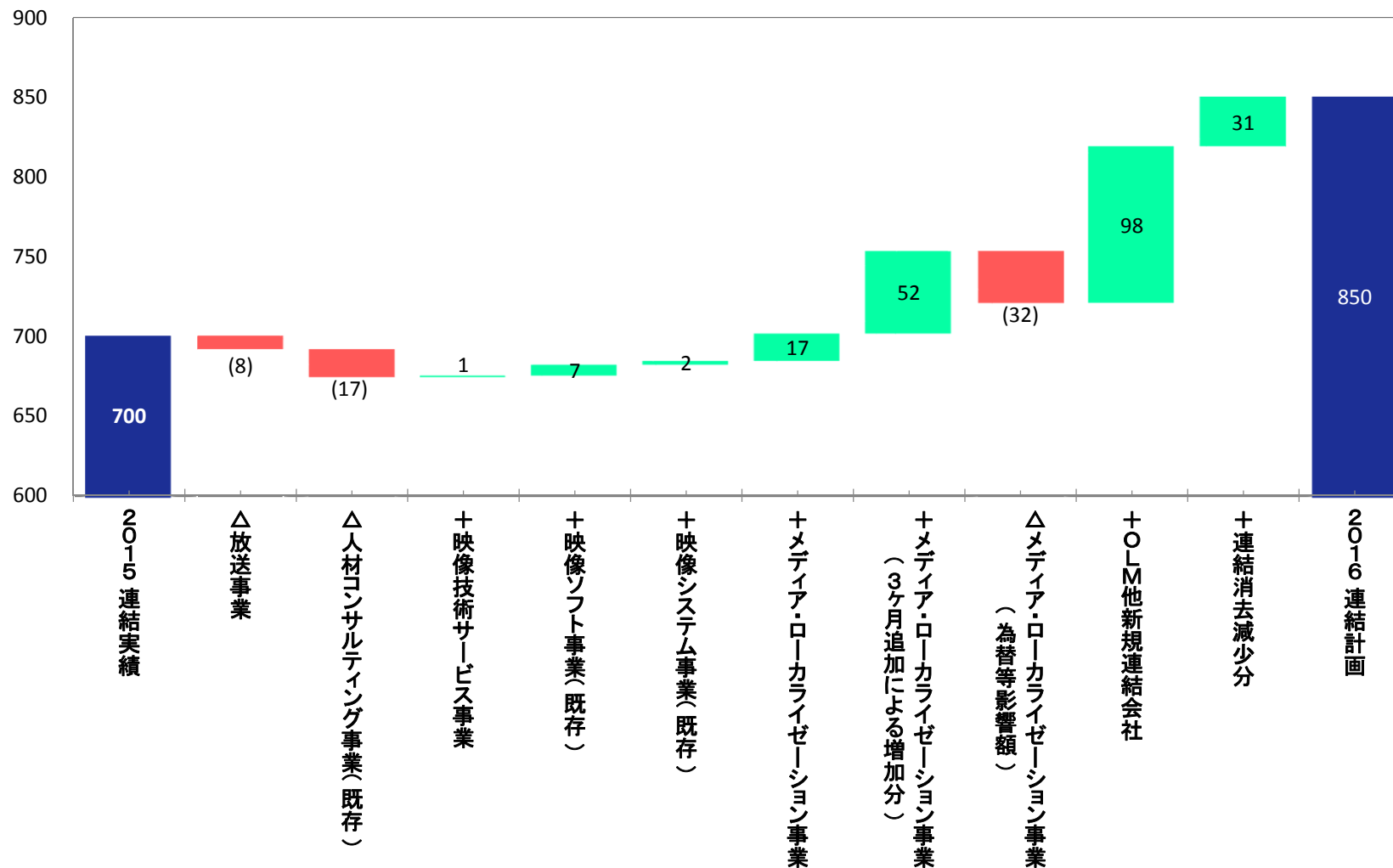
# 売上高増減要因推移 (2016年度計画／2015年度実績 比較)

2015年度実績  
700億円



2016年度計画  
850億円

(単位：億円)



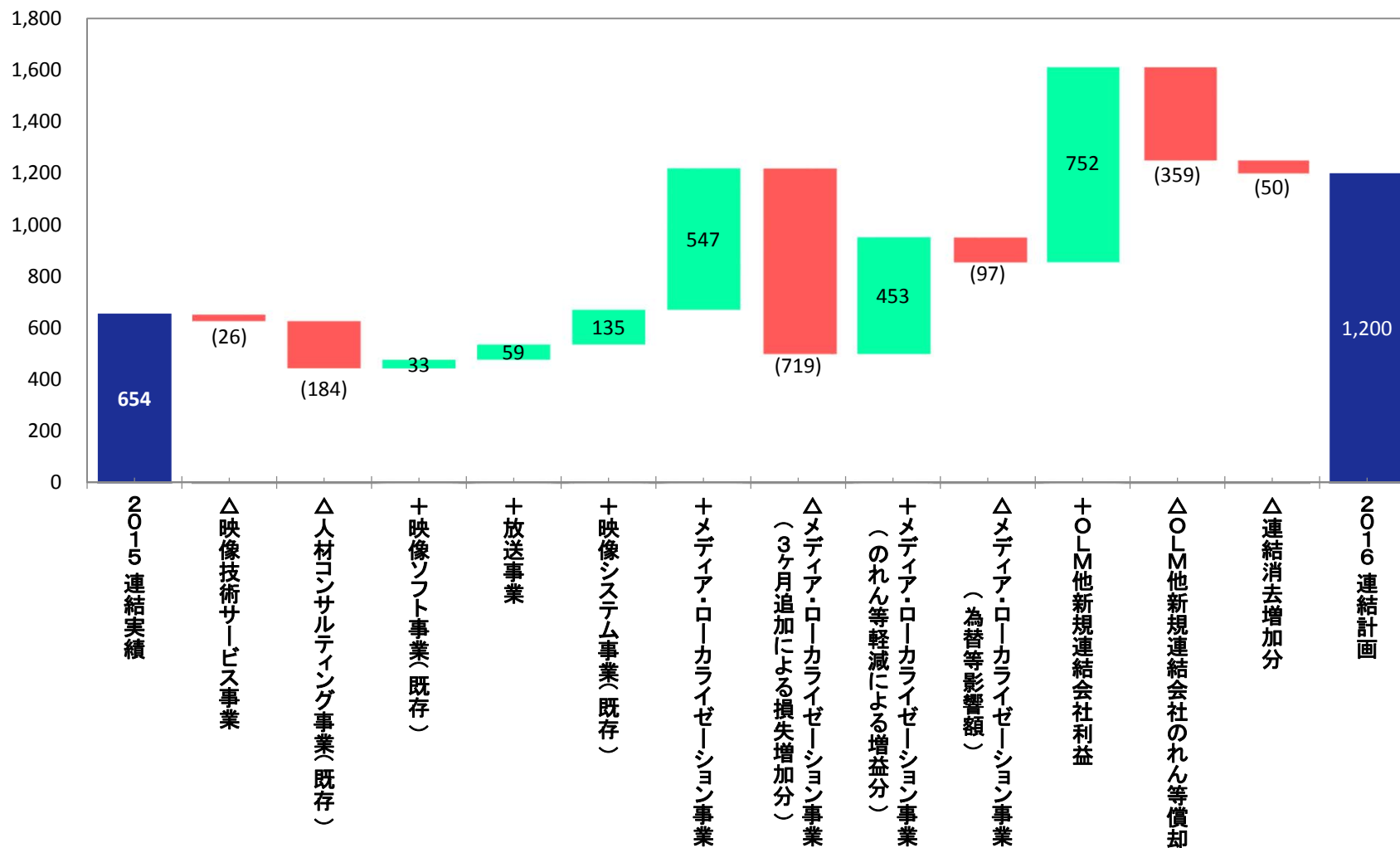
# 営業利益増減要因推移 (2016年度計画／2015年度実績 比較)

2015年度実績  
6.5億円



2016年度計画  
12億円

(単位：百万円)



# 連結貸借対照表

(単位：百万円)

(単位：百万円)		2015年3月期末	2016年3月期末	主な増減の要因	
				前年末比	
資産の部	流動資産	47,986	36,519	△11,467	
	うち現預金	30,978	12,335	△18,643	SDIメディア株式取得 △17,130
	固定資産	14,209	27,023	+12,814	
	うちのれん	0	4,717	+4,717	SDIメディア株式取得により発生
	資産合計	62,196	63,543	+1,346	
負債・純資産の部	流動負債	20,205	19,966	△238	SDIメディア株式取得に係る借入金 71億円を短期から長期に借換
	固定負債	6,963	13,740	+6,776	
	負債合計	27,168	33,706	+6,537	SDIメディア連結により繰延税金負 債計上 +1,173
	株主資本	26,827	24,605	△2,222	当期純損失計上に伴う減少
	その他包括利益累計額	1,007	928	△79	
	非支配株主持分	7,192	4,303	△2,889	SDIメディアの少数株主持分
	純資産合計	35,027	29,837	△5,190	
	負債純資産合計	62,196	63,543	+1,346	

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)	2015年3月期	2016年3月期
税金等調整前当期純利益	1,575	△3,772
減価償却費	1,434	2,409
のれん償却費	1	609
減損損失	45	4,445
売上債権の増減額	710	△1,369
たな卸資産の増減額	1,541	△497
仕入債務の増減額	△548	133
その他	△1,208	△1,511
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>3,552</b>	<b>446</b>
有形固定資産の取得による支出	△820	△1,339
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得および売却による収入	—	△16,852
その他	△652	164
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△1,472</b>	<b>△18,356</b>
配当金の支払額	△637	△667
短期借入金の純減額	7,200	△5,771
長期借入金の純増額	4,806	6,080
非支配株主からの払込みによる収入	7,194	—
セール・アンド・リースバックによる収入	—	605
その他	574	△251
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>19,137</b>	<b>△5</b>
<b>現金および現金同等物の増減額</b>	<b>21,250</b>	<b>△17,928</b>
<b>現金および現金同等物の当期末残高</b>	<b>29,977</b>	<b>12,048</b>

主な増減の要因



SDIメディア  
株式取得

# 配当金について

## 【基本方針】

株主の皆様に対する利益還元を経営の最重要事項のひとつと位置づけたうえで、財務体質の強化及び経営環境の変化に対応するために必要な内部留保の充実等を勘案し、安定した配当政策を実施することを基本方針として取り組んでおります。

区分	2013年3月期末	2014年3月期末	2015年3月期末	2016年3月期末	2017年3月期末 (予想)
配当金	15円	15円	15円	15円	10円

---

# 2017年3月期 グループ体制について

# 新規連結子会社

2017年3月期より、6社を新たに連結化

## 映像ソフト事業

アニメ制作トップ企業グループ

オー・エル・エム

オー・エル・エム・デジタル

Sprite Animation Studios

## 映像システム事業

保守・サポート専門企業

空港システムインテグレーション

テレキュート

## 人材コンサルティング事業

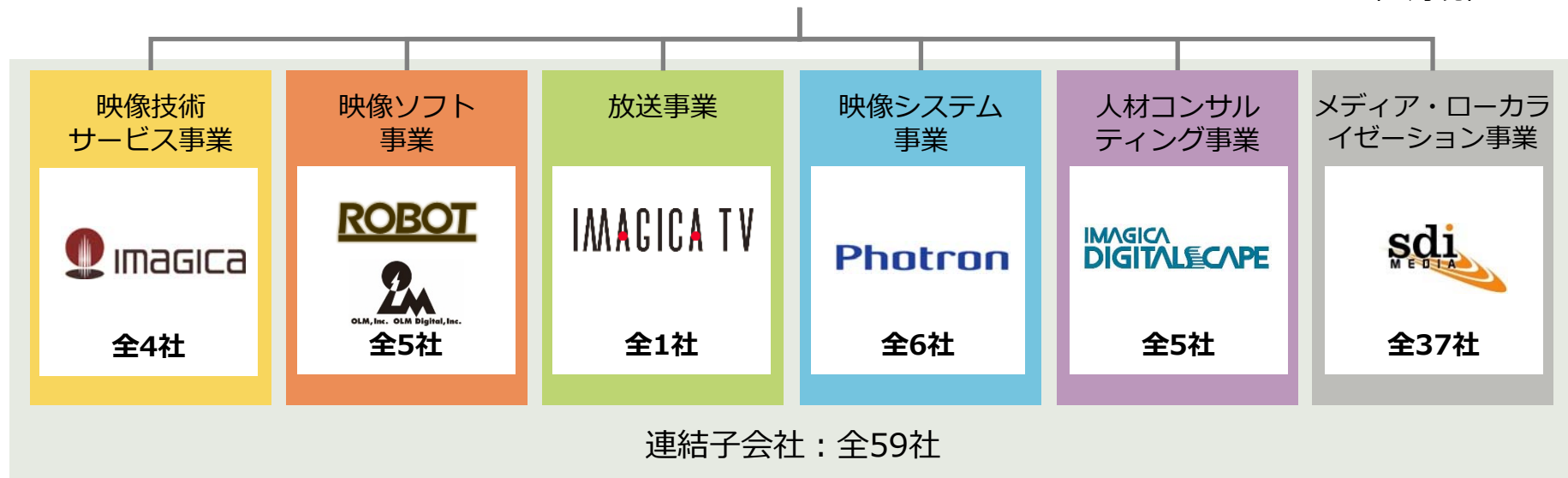
気象予報サービス・気象予報士人材関連

ウェザーマップ

他 1社

## Imagica Robot Holdings Inc.

2016年4月現在





# OLMについて

「ポケットモンスター」シリーズ  
「妖怪ウォッチ」シリーズ

数々のアニメーション作品でヒットを生み出す  
株式会社オー・エル・エムの株式を本年4月4日付で取得し、  
2017年3月期より連結子会社化。（取得価額：49億32百万円）



## 主な作品実績

※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)	(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)
「ポケットモンスター XY&Z」	「妖怪ウォッチ」	「フューチャーカード バディファイトDDD」	「ベイブレードバースト」	「はなかつぱ」	「かみさまみならい ヒミツのここたま」	「Kong- King of the Apes」

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

©LEVEL-5/妖怪ウォッチ」ブ  
ロジェクト・テレビ東京

© 相棒学園2016/テレビ愛知

©Hiro Morita, BBBProject,  
TV TOKYO

©2010 あきやまただし/はな  
かつぱプロジェクト

©BANDAI /TV TOKYO・ここたま  
製作委員会

©Kong- King Of The Apes LLC

# OLMについて

## 会社概要

- ・会社名 : 株式会社オー・エル・エム (英語表記・OLM, Inc.)
  - ・本社所在地 : 東京都世田谷区
  - ・代表者 : 代表取締役 奥野 敏聡
  - ・事業内容 : TV・劇場用アニメーションを主体とした各種映像の制作
  - ・設立 : 1994年6月
  - ・資本金 : 4億90百万円
  - ・従業員数 : 176名 (単体)
  - ・株式譲渡日 : 2016年4月4日付
  - ・子会社 : 株式会社オー・エル・エム・デジタル  
Sprite Animation Studios 他2社
- ・売上高 (実績) : 2015/5月期 79億円、2014/5月期 60億円、2013/5月期 58億円

## 2016年度公開作品

※著作権等の都合上、画像を掲載していません。

(作品画像)

「テラフォーマーズ」

©貴家悠・橘賢一/集英社 ©2016 映画「テラフォーマーズ」製作委員会

(作品画像)

「ポケモン・ザ・ムービーXY&Z  
ボルケニオンと機巧のマギアナ」

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©2016 ピカチュウプロジェクト ©2016 Pokémon. ©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

(作品画像)

「ルドルフとイッパイアッテナ」

© 2016 「ルドルフとイッパイアッテナ」製作委員会

(作品画像)

映画「妖怪ウォッチ」第3弾  
(仮)

©LEVEL-5/映画『妖怪ウォッチ』プロジェクト 2016

(作品画像)

土竜の唄2 (仮)

©2016「土竜の唄」製作委員会©高橋のぼる・小学館

# OLMについて

## OLMの強み

- ✓ 世界に通用するクリエイティブ力
- ✓ 製作委員会への出資を通じて、事業窓口権の獲得
- ✓ アニメーションのトッププレイヤーであり、放送局・出版社・ゲーム会社等の大手とのネットワークが豊富
- ✓ 「ポケットモンスター」シリーズや「妖怪ウォッチ」シリーズをはじめとするアニメーションのヒット作品を生み出す制作力
- ✓ CG/VFXに関する業界屈指の高度な技術力

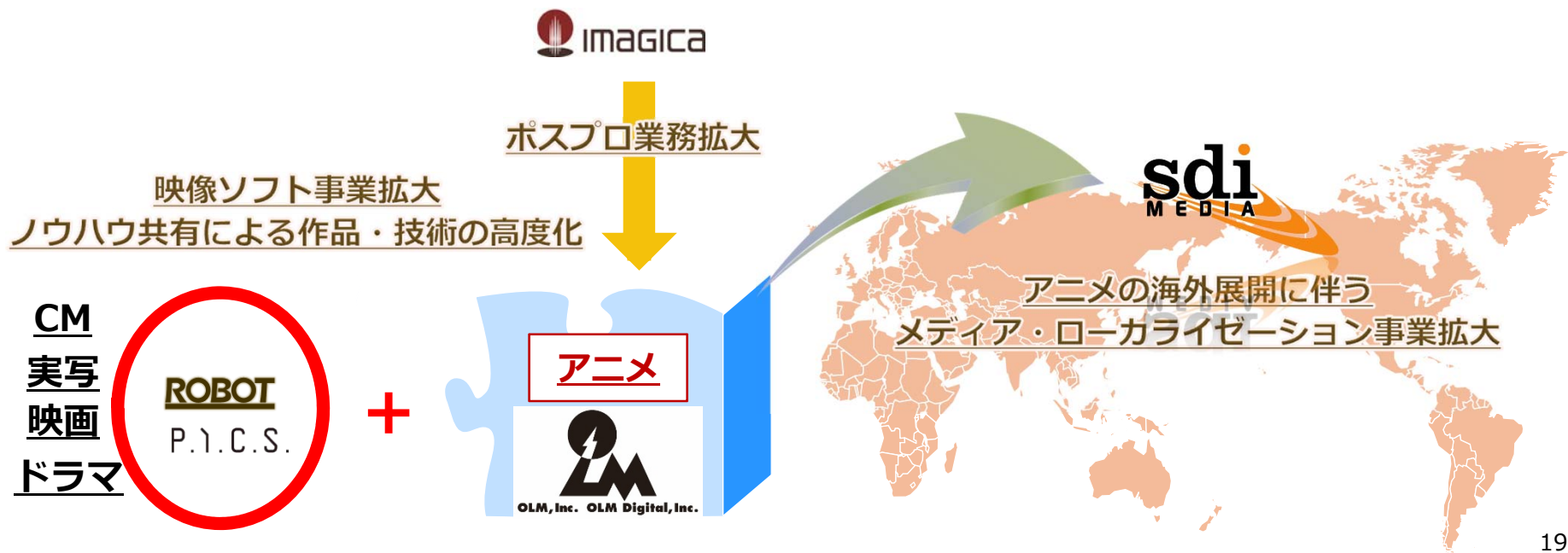
## OLM連結子会社化の目的

- ✓ 映像ソフト事業の拡大
- ✓ ライツビジネスの拡大

# OLMについて

## OLMとのシナジー効果

- ✓ アニメーションのラインナップ追加による映像ソフト事業の規模拡大
- ✓ 映像制作ノウハウ共有による作品・映像制作技術の高度化
- ✓ アニメーションのポストプロダクション業務の拡大、ノウハウ蓄積
- ✓ 世界中で人気の日本アニメの海外展開に伴う、メディア・ローカライゼーション事業の拡大



---

# 2017年3月期の取組み

# 2017年度3月期の取組み

---

**成長を牽引する事業を創出するために下記項目に重点的に注力**

- **コンテンツ制作事業の強化・収益化**
- **映像技術を活かした市場の拡大**
- **グローバルレベルでの事業展開の拡大**

# コンテンツ制作事業の強化・収益化

- ・ 良質なコンテンツ（オリジナルIPを含む）の開発・展開

映像ソフト

放送

- ・ クリエイティビティーの進化と、クリエイティブマネージメント体制の構築

映像ソフト

人材コンサルティング

- ・ VRを始めとした新たなコンテンツビジネスの拡大

映像ソフト

# 映像技術を活かした市場の拡大

- ・ 映像システム・インテグレートを見据えたラインナップ整備

映像システム

- ・ 次世代ハイスピードカメラの開発強化

映像システム

- ・ 制作技術プラットフォームビジネスの成長加速

映像技術サービス

映像システム



# グローバルレベルでの事業展開の拡大

## ・メディア・ローカライゼーション事業の成長市場の開拓

メディア・ローカライゼーション

## ・制作フローにおける海外連携

映像技術サービス

メディア・ローカライゼーション

## ・日本コンテンツの海外流通拡大

映像ソフト

メディア・ローカライゼーション

## ・ハイスピードカメラの海外展開加速

映像システム

---

# 事業セグメント別 業績・計画

## 主に映画・テレビ番組・テレビCMの映像の編集と加工を行う事業

### 事業内容

- ・映画・テレビ番組、CM、PR等の映像・音声編集加工
- ・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



# 映像技術サービス事業



従来型ポストプロビジネスを付加する収益源の獲得とコスト削減を推進する。

<2016/3月期実績> ( ) は対前年増減額

**売上高 149億5百万円** (△2億93百万円)      **営業利益 9億75百万円** (△1億66百万円)

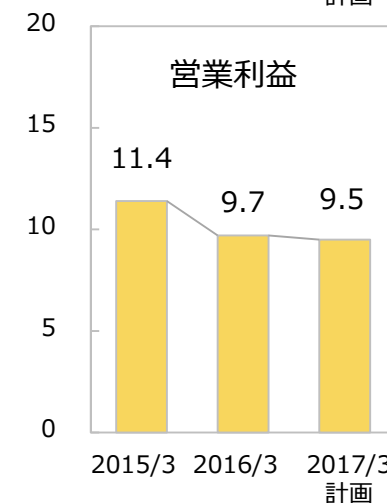
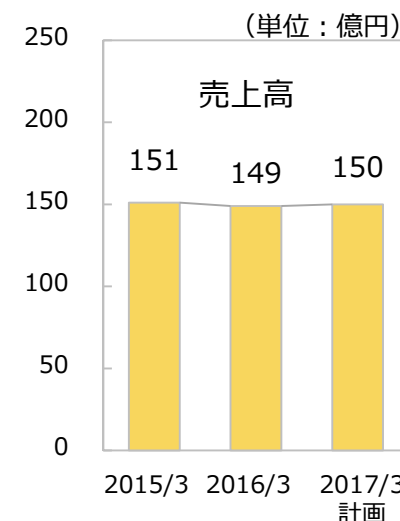
- ✓ CM分野のポストプロ作業、DVD/Blu-rayパッケージにおいて受注低調に推移
- ✓ デジタルシネマ分野で予告篇配信サービスをスタート

- ・マレーシア人材育成プログラムを実施
- ・高画質評価用映像「LUCORE」開発
- ・コンテンツ流通プラットフォーム「FOYER」開発
- ・JPPA AWARDS 2015で5部門12作品入賞、最高賞である「経済産業大臣賞」を2年連続で受賞。

<2017/3月期計画> ( ) は対前年増減額

**売上高 150億円** (+94百万円)      **営業利益 9億50百万円** (△25百万円)

- ✓ 主力のポストプロ事業は、リソースの最適化を図り、業務プロセスの改善に取り組む
- ✓ ネットワークを活用した制作支援サービスや8K関連サービス等の成長分野への取組を強化し、新たな収益源を育成、創出



## 映画・テレビドラマ・テレビCM等、様々な映像コンテンツ制作を行う事業

事業内容

- ・映画、テレビ番組、テレビCM、アニメ等の企画制作
- ・ミュージックビデオ、ライブイベント等の音楽映像制作
- ・各種映像コンテンツのライセンスビジネス

<2016年3月期 主な制作作品>

※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)

ロボット制作映画「劇場版 MOZU」  
2015年11月7日公開

ロボット制作映画「暗殺教室 - 卒業編 -」  
2016年3月25日公開

P.I.C.S.企画・制作「INPEX MUSEUM」  
パノラマ映像・プロジェクションマッピング映像等展示コンテンツ制作  
施設設計・施工デザイン含めミュージアムの企画・制作を担当

©2015「劇場版 MOZU」製作委員会  
©2016 フジテレビジョン 講談社 ジェイ・ストーム 東宝 ROBOT ©  
松井優征/集英社

## OLMのグループ入りに伴う事業規模拡大に加え、 既存事業の原価管理強化による収益力アップを図る。

<2016/3月期実績> ( ) は対前年増減額

**売上高 123億22百万円 (△19億83百万円) 営業利益 4億67百万円 (△1億5百万円)**

- ✓ CM制作は積極的な営業展開、確実に案件を獲得
- ✓ 映画・テレビドラマは制作本数減

- ・ TBS×WOWOW共同制作ドラマ「MOZU」が第43回国際エミー賞(連続ドラマ部門)にノミネート
- ・ CM作品がACC CM FESTIVAL、カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル、Spikes Asia 2015等で多数受賞
- ・ 東京プロジェクションマッピングアワードvol.0を開催

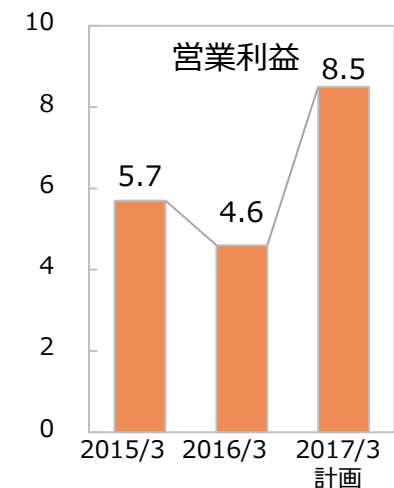
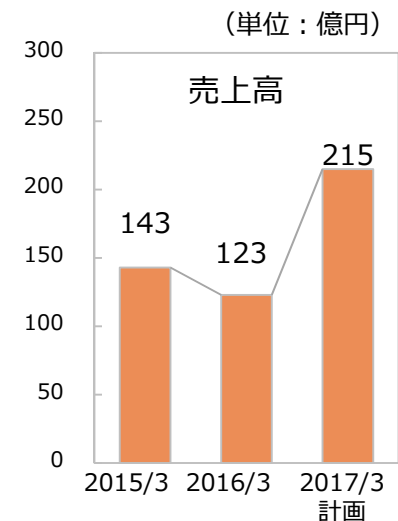
<2017/3月期計画> ( ) は対前年増減額

**売上高 215億円 (+91億77百万円) 営業利益 8億50百万円 (+3億82百万円)**

**のれん等償却前営業利益\* 11億48百万円**

- ✓ OLMのグループ入りにより増収増益に寄与。 のれん等償却約3億円を負担。
- ✓ CMを中心とした既存主力事業の原価管理の強化による収益力改善
- ✓ 今期公開予定作品「ちはやふる-下の句-」(4月29日公開) 「後妻業の女」(8月公開予定)  
「海賊とよばれた男」(12月公開予定)

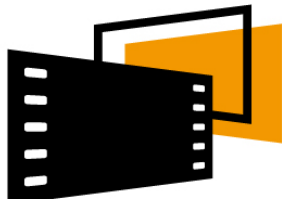

\* : のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却



## BS放送、スカパーでのチャンネル運営等を行う事業

事業内容

- ・衛星放送、CATV、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

チャンネル	<p>イマジカBS・映画</p>  <p>イマジカBS</p>	<p>歌謡ポップスチャンネル</p>  <p>歌謡ポップス チャンネル</p>
世帯数	<p>視聴可能世帯数 (2016年3月時点)</p> <p><b>約496万世帯</b></p>	<p>視聴可能世帯数 (2016年3月時点)</p> <p><b>約589万世帯</b></p>
特長	<p>名画・名作系映画CH 幅広い年齢層の映画ファン</p>	<p>唯一の演歌・歌謡曲専門CH 40歳以上をターゲット</p>

※視聴可能世帯数とは、スカパー！、CATV等と契約し、当該チャンネルの視聴が可能な世帯の数

# 放送事業



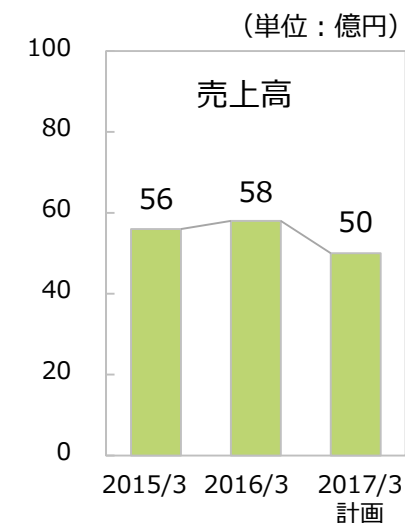
## 2チャンネル運営体制の下、媒体価値向上と収益力アップを図る。

<2016/3月期実績> ( ) は対前年増減額

**売上高 58億31百万円 (+2億21百万円) 営業利益 1億41百万円 (+85百万円)**

- ✓ 「イマジカBS・映画」加入者・広告収入ともに着実に増加
- ✓ 「歌謡ポップスチャンネル」は加入者数増加で媒体価値が向上、ケーブル収入・広告収入が増加

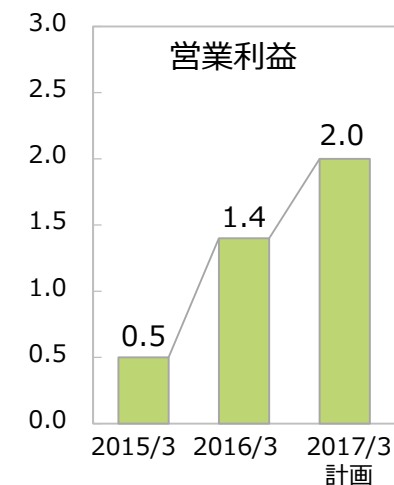
- ・ 歌謡ポップスチャンネル、大鵬薬品スペシャル「演歌男子。フェスティバル2015」を開催
- ・ イマジカBS・映画、本格的自主制作ドラマ「いつもまぢかに」放送
- ・ IP海外衛星放送サービス「IiDS」を開始
- ・ IMAGICA TVが発売したBlu-ray「黒いチューリップ」が第8回DEGジャパン・アワード/ブルーレイ大賞 ベストレストア/名作リバイバル賞を受賞



<2017/3月期計画> ( ) は対前年増減額

**売上高 50億円 (△8億31百万円) 営業利益 2億円 (+58百万円)**

- ✓ 収益性を鑑み「FoodiesTV」サービスを終了。
- ✓ 「イマジカBS・映画」「歌謡ポップスチャンネル」の媒体価値向上と収益アップを図る。
- ✓ IP海外衛星放送サービス「IiDS」普及に向けた取組み推進





## 画像領域に特化したシステムの開発、製造、販売を行う事業

### 事業内容

- ・ 高速度ビデオカメラ等の開発・製造・販売
- ・ 放送用映像機器の開発・製造・販売

### 画像計測システム（高速度ビデオカメラ）

研究開発や設備・装置の検証などで活用



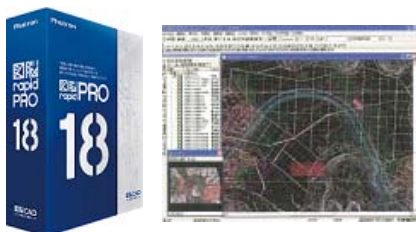
### 放送映像システム

テレビ局の映像機器を設計から導入までトータル提案



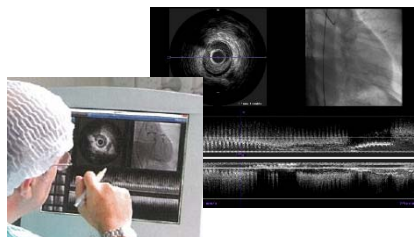
### CADシステム

製図作業から図面の管理・活用まで効率化を提案



### 医用画像システム

医療現場の要求に応える動画ネットワークシステム



### 教育映像システム

多彩な講義収録システムで教育現場の映像ニーズに対応



### 画像処理LSI

映像機器等の中核部品となる画像処理LSI



# 映像システム事業

**Photron**

連結子会社全6社

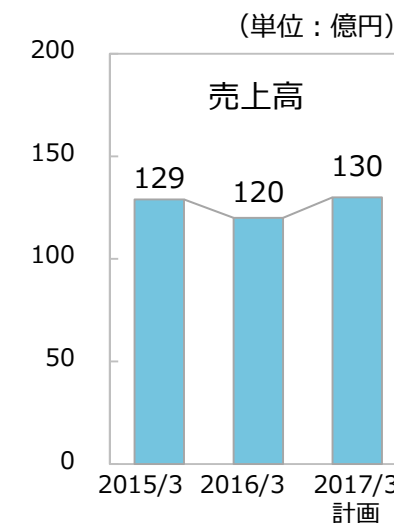
## 開発・サポート・営業体制強化により更なる事業規模拡大を図る。

<2016/3月期実績> ( ) は対前年増減額

**売上高 120億65百万円** (△8億73百万円)      **営業利益 12億36百万円** (△1億34百万円)

- ✓ イメージング分野は高速度ビデオカメラの新製品発売効果で国内・アジア向けが好調
- ✓ プロ映像システム分野は上期の受注減の影響で、前年比減

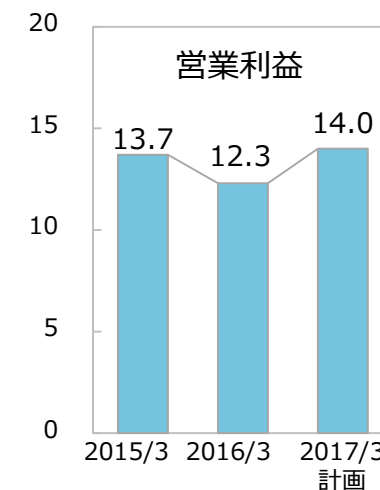
- ・ハイスピードカメラ「FASTCAM Mini」シリーズにラインナップ続々投入
- ・「FASTCAM Mini UX100」が“超”モノづくり部品大賞で機械部品賞受賞
- ・プロ映像機器各製品がスポーツ等様々なシーンで活躍



<2017/3月期計画> ( ) は対前年増減額

**売上高 130億円** (+9億34百万円)      **営業利益 14億円** (+1億63百万円)

- ✓ テレキュートを新たに連結、保守・サポート関連の外注コストを内製化
- ✓ イメージング事業において次世代カメラの開発体制、ワールドワイドでの営業力、技術サポート力の強化
- ✓ プロ映像システム分野において放送局への拡販、サポート体制強化



## 人材派遣・紹介等クリエイティブ業界に特化した人材サービス事業

### 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

### 人材派遣・人材紹介

映像業界のクリエイターや、WEB・ゲーム・デザイナーなど、豊富な登録者から最適な人材を厳選し、必要時に最適なスキルの人材を派遣・紹介



### 研修・トレーニング

業界最前線で即戦力として活躍できる人材を育成する、独自のトレーニングプログラム

- ✓ WEB
- ✓ DTP・デザイン
- ✓ CG・映像 etc



### 制作受託サービス

優秀なクリエイターを活用し、最適な制作チームをフレキシブルに構成、WEBサイト・CG・ゲーム制作等をバックアップ



### 求人メディア「クリ博」

クリエイティブ分野に特化した日本最大級の採用支援サイト運営と採用イベント開催



# 人材コンサルティング事業

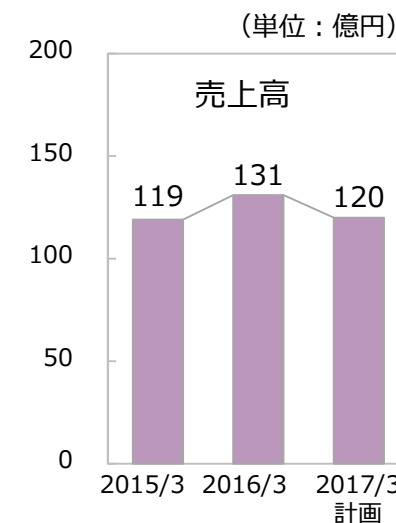
人材ニーズの高まりに対し、人材・制作・メディア面から収益獲得を図る。

<2016/3月期実績> ( ) は対前年増減額

**売上高 131億60百万円 (+12億28百万円) 営業利益 6億17百万円 (2億89百万円)**

- ✓ 主力の人材派遣・紹介サービスにおいて紹介事業が好調に推移
- ✓ コンテンツ制作受託はゲーム制作受託・デバッグ案件が増加、売上・利益増に寄与

- ・平成27年度「職業紹介優良事業者」「優良派遣事業者」に認定
- ・2017年新卒対象 コンテンツ業界・マスコミ業界最大級の合同企業説明会「クリ博就職フェスタ」「マスコミ映像就職フェスタ」開催
- ・大型スポーツイベントの技術協力案件多数

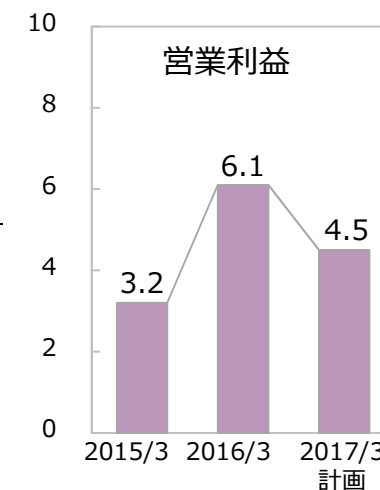


<2017/3月期計画> ( ) は対前年増減額

**売上高 120億円 (△11億60百万円) 営業利益 4億50百万円 (△1億67百万円)**

**のれん等償却前営業利益\* 5億10百万円**

- ✓ 映像技術者派遣事業のグループ内移管により売上・利益減
- ✓ ウェザーマップを新たに連結
- ✓ 人材紹介事業を中心とした人材ビジネスの収益拡大
- ✓ コンテンツ受託制作・QAサポート・クリ博事業等人材周辺事業の強化



\* : のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

35

# メディア・ローカライゼーション事業



## 37ヶ国、80言語以上のワールドワイドな吹替え・字幕付けサービス



## 経営管理体制強化と原価率改善により業績回復に努める。

### <2016/3月期実績>

売上高 163億71百万円

営業利益 △15億35百万円

のれん等償却前営業利益 △5億76百万円

実績為替レート：US\$1.00=JPY120.53

### <2017/3月期計画> ( )は前年増減額

売上高 200億円  
(+36億29百万円)

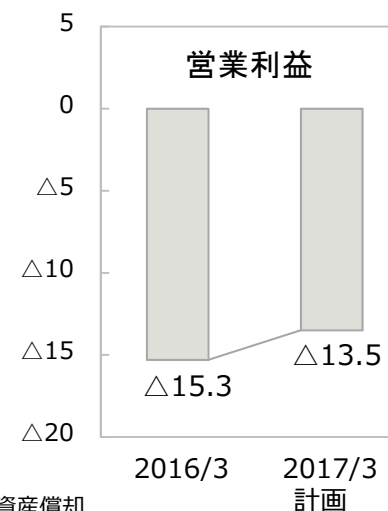
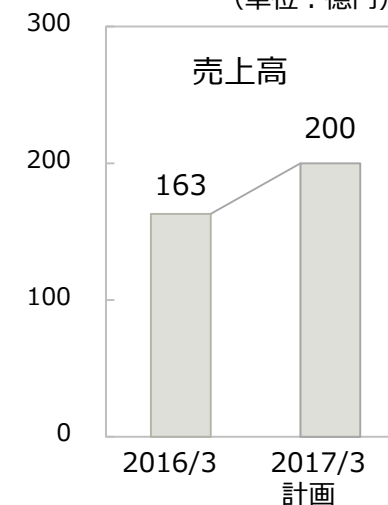
営業利益 △13億50百万円  
(+1億85百万円)

のれん等償却前営業利益 △4億28百万円  
(+1億48百万円)

想定為替レート：US\$1.00=JPY110.00

※SDIメディアは12月決算のため、2016/3月期実績については、株式取得した2015/4月～12月の9ヶ月分を実績に取り込んでおります。  
2017/3月期計画については、2016/1月～12月の12か月分の計画値を取り込んでおります。

(単位：億円)



\* : のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却



---

# 参考資料

・ 2016年3月期 通期業績予想との差異について	P.40
・ 2016年3月期 トピックス	P.41
・ 会社概要	P.43
・ イマジカ・ロボットグループの沿革	P.44
・ グループ経営理念	P.45
・ 用語解説	P.46
・ お問い合わせ先	P.48



# 2016年3月期 通期業績予想について

## 2016年4月25日、特別損失の発生及び通期連結業績予想修正を公表

### のれんの減損損失

メディア・ローカライゼーション事業におけるのれんの一部を米国会計基準に則った減損テスト実施により減損損失計上

### 通期業績予想修正

売上高・営業利益・経常利益：11月12日公表値とほぼ同値

当期純利益：メディア・ローカライゼーション事業ののれん減損に伴う特別損失計上により、純損失を計上

### 役員報酬減額

経営責任を明確化するため役員報酬の月額報酬減額を実施（2016年4月～6月）

代表取締役会長、代表取締役社長執行役員30%減、取締役常務執行役員10%減

	4/25公表値	通期実績	増減額 (増減率)
売上高	70,000	70,036	+36 (+0.0%)
営業利益	700	653	△47 (△6.7%)
経常利益	800	760	△40 (△5.0%)
当期純利益 *1	△1,500	△1,555	△55 (-%)
1株当たり当期純利益	△33.68	△34.93	
1株当たり配当金(円)	15	15	

\*1：当社株主に帰属する当期純利益

# 2016年3月期 上期トピックス

● SDI Media株式取得  
メディア・ローライゼーション事業を開始

4月	5月	6月	7月	8月	9月
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロボット制作映画「We are REDS! THE MOVIE ~ minna minna minna ~」劇場公開</li> <li>● ロボット制作映画「寄生獣完結編」劇場公開</li> <li>● IMAGICAが字幕付きCMの字幕制作業務をスタート</li> <li>● フォトロンが日本最大級の収録スタジオ 横浜スーパー・ファクトリーにて「HARBOR」接続</li> <li>● フォトロンが小型軽量・高解析度性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini VXシリーズ」新発売</li> <li>● 歌謡ポップスチャンネル「演歌男子。POSTER MAGAZINE Vol.1」発売</li> <li>● 第19回 JPPA AWARDS 2015にてIMAGICAが5部門12作品で入賞、うち「YKK AP 似たものどうし篇」が「経済産業大臣賞」「グランプリ」をW受賞 <b>受賞</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● P.I.C.S.が制作した4作品が「カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル」にて受賞 <b>受賞</b></li> <li>● イマジカデジタルスケープが民間気象会社のウェザーマップの株式取得・子会社化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IMAGICAが情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)のISO認証を取得</li> <li>● P.I.C.S.がお台場夢大陸～ドリームメガナツまつり～にてプロジェクトマッピング映像制作</li> <li>● P.I.C.S.がサンリオピューロランド「ちゃんりおバーチャルパレード」プロジェクト映像型体験アトラクションの映像制作</li> <li>● ロボットが国立科学博物館 地球館1F 常設メイン展示の大型アニメーションを制作</li> <li>● イマジカBSで「戦後70年、映画の記憶」50日間連続50本の戦争映画を放送</li> <li>● フォトロンが小型軽量・高感度性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini AXシリーズ」新発売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IMAGICAウェスト「MPTE AWARDS 2015」柴田賞を2年連続で受賞、フィルム作品の復元を手掛けた功績が評価 <b>受賞</b></li> <li>● 歌謡ポップスチャンネル「演歌男子。フェスティバル 2015」開催</li> <li>● IMAGICA TVがホテル向け海外衛星放送配信サービスを開始</li> <li>● フォトロンが自分史映画「自分史フェスティバル2015」に出展</li> <li>● 「第55回 ACC CM FESTIVAL」インタラクティブ部門にてP.I.C.S.制作作品が総務大臣賞他多数受賞 <b>受賞</b></li> <li>● クリエイティブフェスティバル「Spikes Asia 2015」で、P.I.C.S.が制作に携った2作品が受賞 <b>受賞</b></li> <li>● P.I.C.S.が体験型ミュージアム「INPEX MUSEUM」パノラマ映像・プロジェクトマッピング映像制作</li> <li>● 大ヒット英国ドラマ「セルフリッジ 英国百貨店」シーズン2、イマジカBSで放送スタート</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IMAGICAイメージワークスが東京ゲームショウ2015に出展、ゲームタイトルのグラフィック制作や映像制作の事例を紹介</li> <li>● フォトロンが小型軽量で超高感度性能と超高画質性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini AX200」新発売</li> <li>● フォトロンが3次元CAD「図脳RAPID3Dシリーズ」の最新版「図脳RAPID3DPRO Ver.8.5」、「図脳RAPID3D Ver.8.5」新発売</li> <li>● ファイルベースの映像制作を24時間サポート「DataGate (データゲート) 赤坂」オープン</li> </ul>	

# 2016年3月期 下期トピックス

● アニメーション制作のOLMの買収決議・発表

10月	11月	12月	1月	2月	3月
<ul style="list-style-type: none"> <li>● イマジカBS開局20周年記念オリジナル制作ドラマ「いつもまぢかに」放送</li> <li>● IMAGICAがUHD/HDR評価画像セット「LUCORE」販売開始</li> <li>● IMAGICAがオンラインショーケース「FOYER」サービス開始</li> <li>● IMAGICA80周年記念事業としてアジア・オムニバス映画製作シリーズ「アジア三面鏡」に協賛</li> <li>● ロボットが制作した連続ドラマ「MOZU」が第43回国際エミー賞&lt;連続ドラマ部門&gt;にノミネート</li> <li>● ロボット企画・制作、幹事会社を務めた映画「ボクは坊さん。」劇場公開</li> <li>● フォトロンの高速度カメラ「FASTCAM Mini UX100」が“超”モノづくり部品大賞 機械部品賞を受賞 <b>受賞</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロボット制作映画「劇場版MOZU」劇場公開</li> <li>● IMAGICAが昭和初期開業の温泉地の貴重なフィルムをデジタル化</li> <li>● IMAGICAの「LUCORE」がグッドプラクティス・アワード2015においてHDR部門本賞を受賞 <b>受賞</b></li> <li>● P.I.C.S. 映像制作のプロジェクトマップ「東京スカイツリータウン®ドリームクリスマス2015」開催</li> <li>● P.I.C.S.が羽田空港国際線旅客ターミナル“PLANETARIUM Starry Cafe”新プログラム「Flower Universe—東信 花宇宙の旅」映像制作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「FOODIES TV」4月放送終了を決定</li> <li>● アイチップス・テクノロジーが4 K対応、業界初の画像歪補正（ワーピング）とエッジブレンド専用LSI「IP00C790」を開発・出荷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 歌謡ポップスチャンネル Presents 山内恵介「スポットライトLIVE2016 in さっぽろ雪まつり」を開催</li> <li>● IMAGICA TV制作・発売のBlu-ray「黒いチューリップ」が第8回DEGジャパン・アワード/ブルーレイ大賞 ベストレストア/名作リバイバル賞を受賞 <b>受賞</b></li> <li>● フォトロンがハイエンド高速度カメラ「FASTCAM SA-Z」の新モデルを発売</li> <li>● コスモ・スペースが制作・技術協力した劇場映画「ローカル路線バス乗り継ぎの旅THE MOVIE」が公開</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IMAGICAが劇場向けデジタルシネマ配信管理システム「HONOLUA」を開発、TOHOシネマズ予告シネアド配信サービスにおいて運用開始</li> <li>● ロボット制作映画「ちはやふる 上の句」劇場公開</li> <li>● ロボット制作映画「暗殺教室～卒業編」劇場公開</li> <li>● P.I.C.S. とイマジカデジタルスケープが東京ビッグサイトにおいて「東京プロジェクトマップシアター vol.0」開催</li> <li>● イマジカデジタルスケープが平成27年度「職業紹介優良事業者」「優良派遣事業者」に認定</li> <li>● フォトロン メディカル イメージングが新製品「Kada-Rec2」を発売</li> <li>● フォトロンがネットワークカメラ収録システム「Spider Rec」を新発売</li> </ul>	

# 会社概要

(2016年4月4日時点)

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 社長執行役員 塚田真人		
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、メディアローカライゼーション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	700億36百万円（2016年3月期）		
従業員数	2,394名（2015年3月末）		
グループ会社	連結子会社：59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	60.6（%）	（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（%）	
	（2015年9月末）		（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をグループ会社化
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をグループ会社化
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
2015年 4月	メディア・ローライゼーション（吹替え・字幕付け）のSDIメディアをグループ会社化
2016年 4月	アニメーション制作のオー・エル・エムをグループ会社化

# 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。

# 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。
エンコード	アナログの映像信号をデジタルのデータに変換すること。または、ある形式のデータを別の形式のデータに変換すること。データ圧縮や暗号化などもこれに含まれる。映像を配信したりパッケージ化するのに必要な工程。
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（computer graphics）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。
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)

<b>HDR</b>	High Dynamic Range合成の略。カメラが捉える広いダイナミックレンジ（輝度幅）を圧縮せず記録し、そのまま映像信号に載せ、ディスプレイ（テレビ）で再生する。リアリティーのある映像を見せようとする技術のこと。
<b>4K、8K（映像）</b>	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。
<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>興行収入</b>	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。
<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>ディレクター（監督）</b>	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。
<b>プロデューサー</b>	映画やテレビ番組を企画、立案し、作品にする総合責任者。
<b>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。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ことができる。高速度ビデオカメラともいう。
<b>デバッグ</b>	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。
<b>AR（拡張現実）</b>	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

経営管理本部 企画部

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。