

イマジカ・ロボットグループ

2018年3月期2Q決算説明会

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス
(東証一部 証券コード：6879)

2017年11月22日 (水)
13:00開始

1

2018年3月期上期決算概要と通期見込み

取締役執行役員 森田 正和

2

今後の事業戦略について

代表取締役社長 社長執行役員 塚田 真人

1

2018年3月期上期決算概要と通期見込み

取締役執行役員 森田 正和

2Q決算ダイジェスト

■ 売上高は前年比7%増

(IMAGICA TV売却影響除く : 15%増)

■ 営業利益は前年比約5倍の11億円

メディア・ローカライゼーション事業の収益改善が大きく貢献

■ IMAGICA TVの売却益（21億円）を計上し純利益は18億円

■ 2Q実績を踏まえて通期業績予想を修正

2Qグループ連結主要指標

売上高

422億円

前年同期比
+26億円

営業利益

11億円

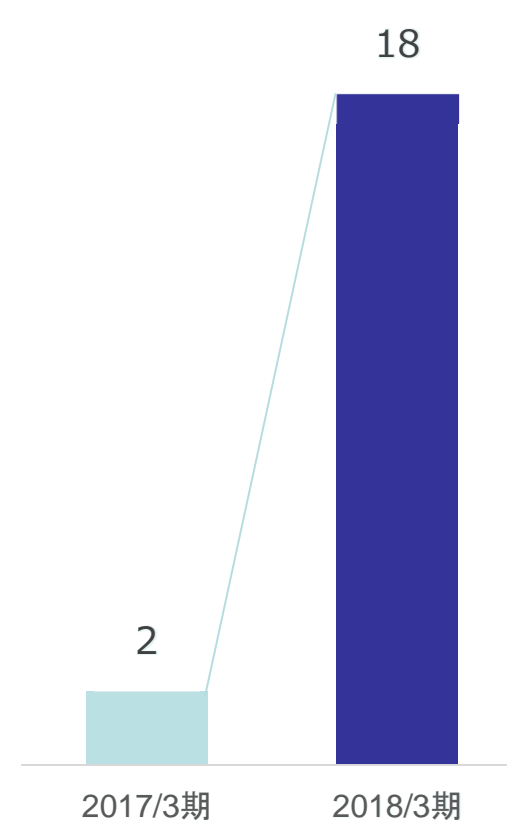
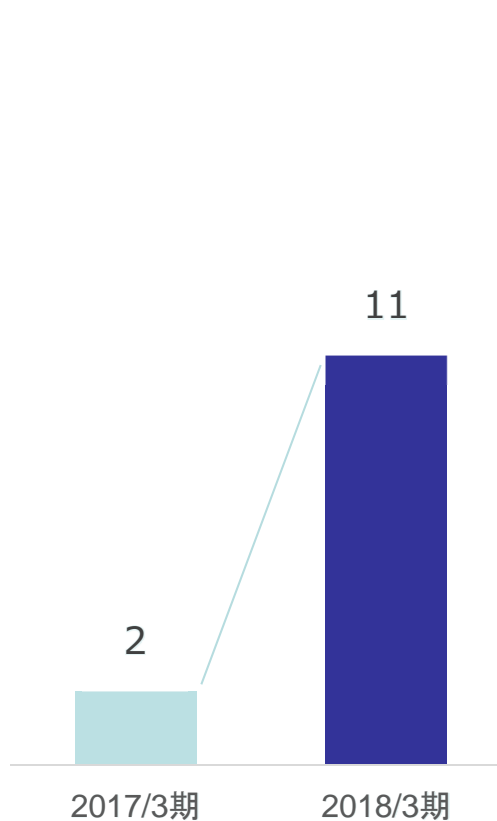
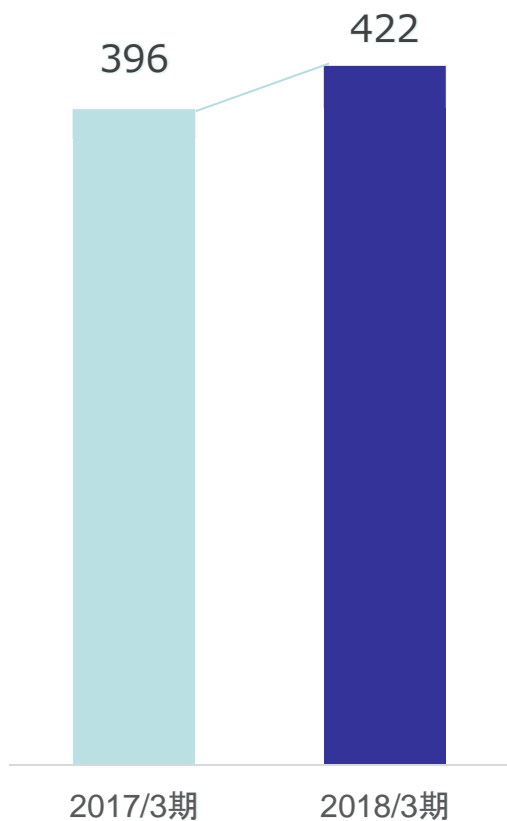
前年同期比
+9億円

親会社株主に 帰属する当期純利益

18億円

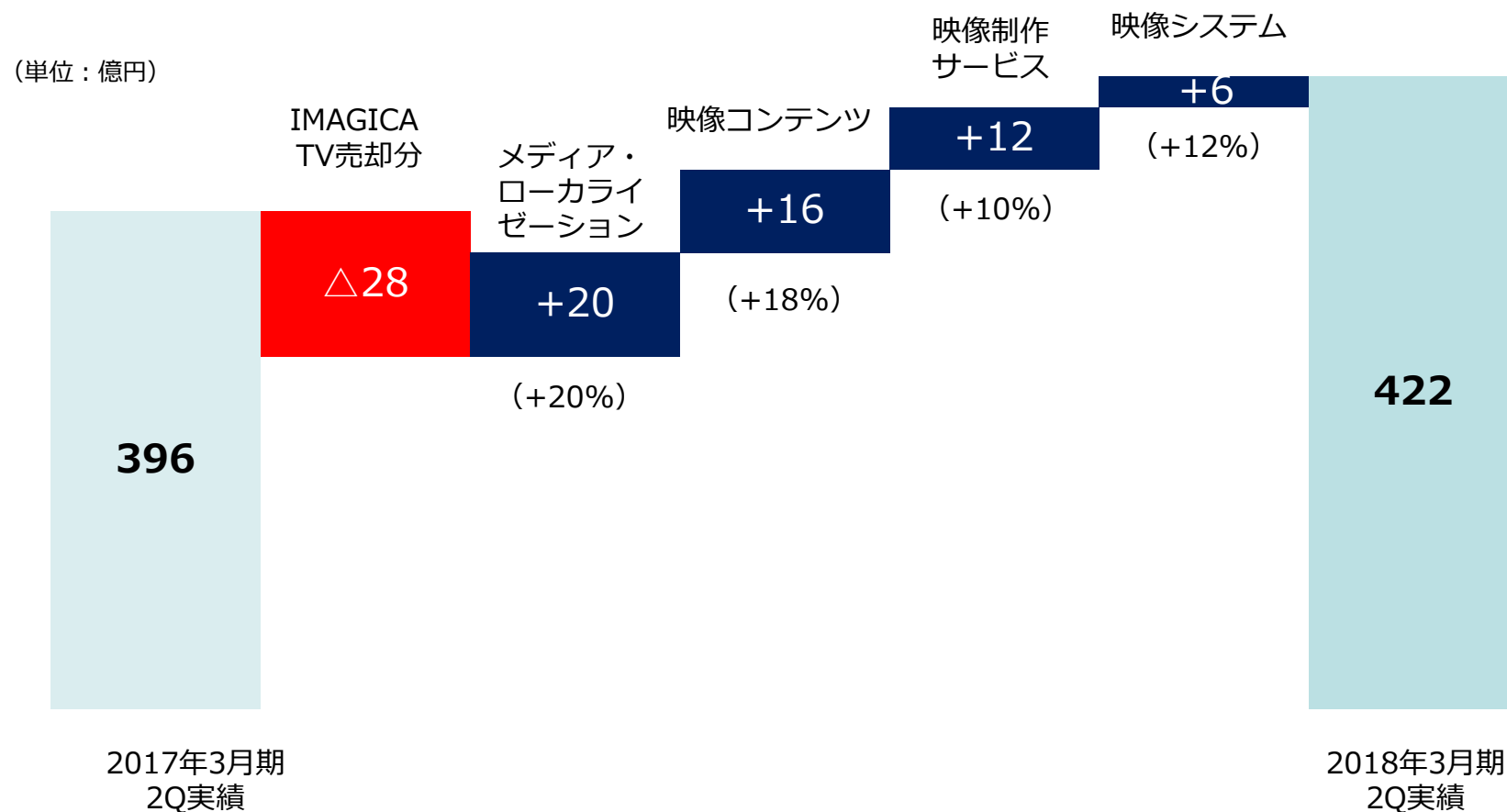
前年同期比
+15億円

(単位：億円)



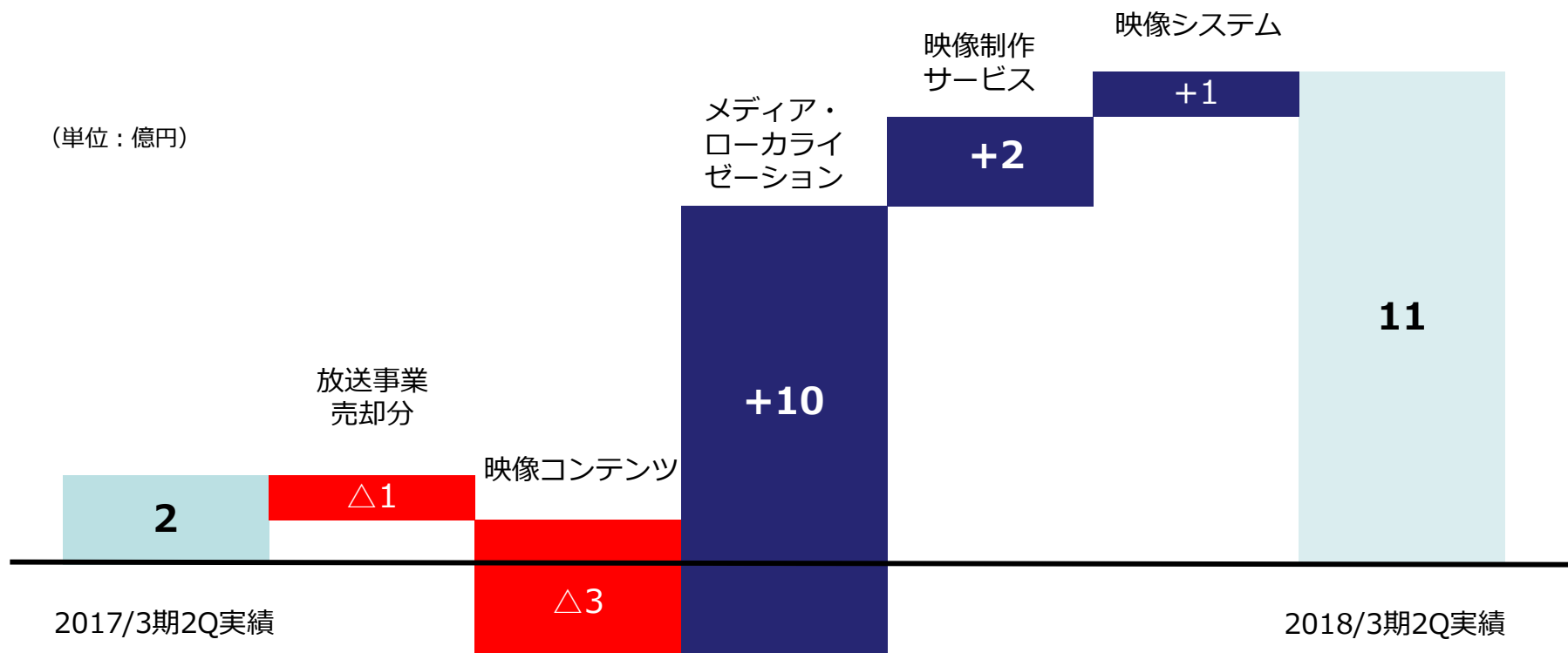
2Q売上高増減要因

■ **売却した放送事業の売上減少分を各事業でカバーし、前年比7%増**
(IMAGICA TV売却分を除けば、54億円増収、15%増)



2Q営業利益増減要因

メディア・ローカライゼーション事業の収益改善が貢献し、前年比9億円増益



セグメント別 2Q実績

(単位：百万円)

		2017年3月期	2018年3月期		上期の要因	
		2Q累計実績	2Q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	9,070	10,705	18.0%	1,635	<ul style="list-style-type: none"> ▶ アニメ作品配分金収入が前年比減 ▶ 広告制作件数が前年比減
	営業利益 (営業利益率)	567 (6.3%)	277 (2.6%)	△51.1%	△289	
映像制作サービス事業	売上高	12,397	13,642	10.0%	1,245	<ul style="list-style-type: none"> ▶ OTT*向けサービス好調 ▶ ゲームCG制作、デバック事業の売上拡大
	営業利益 (営業利益率)	356 (2.9%)	611 (4.5%)	71.4%	254	
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	10,242	12,235	19.5%	1,992	<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良化などにより収益改善
	営業利益 (営業利益率)	△1,024 (---%)	△25 (---%)	-	999	
映像システム事業	売上高	5,747	6,419	11.7%	672	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4K対応放送システム販売増加 ▶ システム保守サービス増加
	営業利益 (営業利益率)	358 (6.2%)	440 (6.9%)	22.9%	82	

*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。

上期のトピックス

6月：ベンチャー投資会社設立

社名	株式会社オー・エル・エム・ベンチャーズ
資本金	10百万円（OLM 100%出資）
設立年月日	2017年6月30日

メディア/コンテンツ領域でVR、AR、MRや、新たな動画関連ビジネスを手掛けるベンチャー企業との出資連携を推進するために新会社を設立。

9月：衛星通信事業に進出



米国の衛星通信事業者グローバルスター社と提携して、日本でモバイル衛星通信事業を開始。2017年末に製品販売を目指す。

7月：Jリーグからの出資受入れ



イマジカ・ライヴがJリーグから出資を受入。スポーツライブ映像の収録及び世界初のクラウド型メディアセンターを駆使した各種配信・アーカイブ事業等を共同で実施していく。

9月：R&Dグループ設立



グループの横断的研究組織として、当グループの技術資源を活用し、映像制作のための先端技術の研究開発を支援する専門組織「アドバンスト リサーチ グループ」を設立。

通期業績予想の修正

売上高堅持の一方、営業利益、経常利益、当期純利益を上方修正

(単位：百万円)

	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期			
	実績	実績	8月3日付 業績予想	修正予想	8月3日予想 増減比	8月3日予想 増減額
売上高	70,036	87,586	87,900	87,900	0.0%	0
営業利益	653	1,787	1,600	1,800	12.5%	200
(営業利益率)	(0.9%)	(2.0%)	(1.8%)	(2.0%)		
経常利益	760	2,014	1,500	1,800	20.0%	300
(経常利益率)	(1.1%)	(2.3%)	(1.7%)	(2.0%)		
親会社株主に帰属する 当期純利益 (損失)	△1,555	1,707	2,200	2,300	4.5%	100
1株当たり 当期純利益	△34.93	38.35	49.40	51.6	4.5%	2.2

* 配当は連結業績に応じた利益配分を基本として、連結配当性向の目標を30%としております。なお、特別な損益等の特殊要因が当期純利益に大きく影響を与える場合は、配当の決定にあたり、基本的に特殊要因を考慮した配当性向を踏まえ、株主様への安定的な配当と今後の事業展開や内部留保の状況などを総合的に勘案いたします。

2018年3月期の配当予想については、2017年8月3日に公表のとおり1株当たり10円としております。

10

セグメント別 通期予想の修正

メディア・ローライゼーション事業の営業利益予想を上方修正

(単位：百万円)

		2018年3月期 2Q累計実績	2018年3月期 通期当初予想	2018年3月期 通期修正予想	増減差	下期の見通し
映像コンテンツ 事業	売上高	10,705	24,000	24,300	300	<ul style="list-style-type: none"> ▶ テレビアニメ制作受注好調で売上予想引き上げ。営業利益はアニメ作品配分金収入影響により減。
	営業利益 (営業利益率)	277 (2.6%)	900 (3.8%)	700 (2.9%)	△200	
映像制作サービ ス事業	売上高	13,642	28,000	27,800	△200	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 売上はテレビ事業で一時的に減少を見込むも、利益維持。
	営業利益 (営業利益率)	611 (4.5%)	1,100 (3.9%)	1,100 (4.0%)	0	
メディア・ロー ライゼーション 事業	売上高	12,235	24,000	24,000	0	<ul style="list-style-type: none"> ▶ OTT*向け上期好調も下期は通常ベースに。IT費用など販管費が上期からのズレ含めて下期は増加の見込み。
	営業利益 (営業利益率)	△25 (---%)	△1,050 (---%)	△650 (---%)	400	
映像システム事 業	売上高	6,419	14,000	14,000	0	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 放送局中継分野での4Kシステムの受注が堅調など当初予想通り。
	営業利益 (営業利益率)	440 (6.9%)	1,300 (9.3%)	1,300 (9.3%)	0	

* 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。

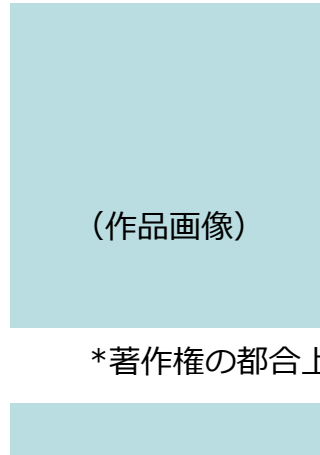
下期のトピックス

▶ 劇場映画作品

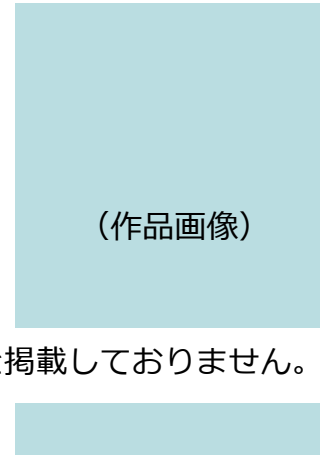
「DESTINY 鎌倉ものがたり」
12/9公開



「妖怪ウォッチシャドウサイド
魔王の復活」12/16公開



「嘘を愛する女」
1/20公開

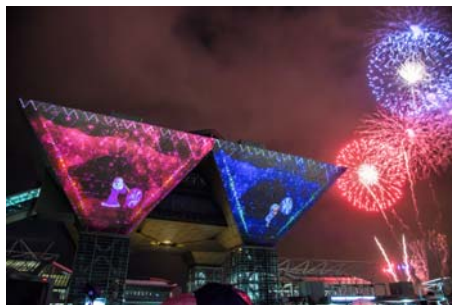


「ちはやふる-結び-」
3/17公開



*著作権の都合上、画像を掲載しておりません。

▶ プロジェクション マッピングアワード vol.2 (12/16)



▶ 4K放送システムへ の移行拡大



▶ 偏光計測システム (KAMAKIRI)



KAMAKIRIとは従来の計測手法と異なる新しいアプローチで研究開発された、複屈折の高速二次元検査および計測に特化された装置。光学フィルム開発メーカーに対してビジネスを拡大中。

2

今後の事業戦略について

代表取締役社長 執行役員社長 塚田 真人

1. 中期経営計画 2020

2020年に目指すKPI

■ 中期経営計画2020

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%

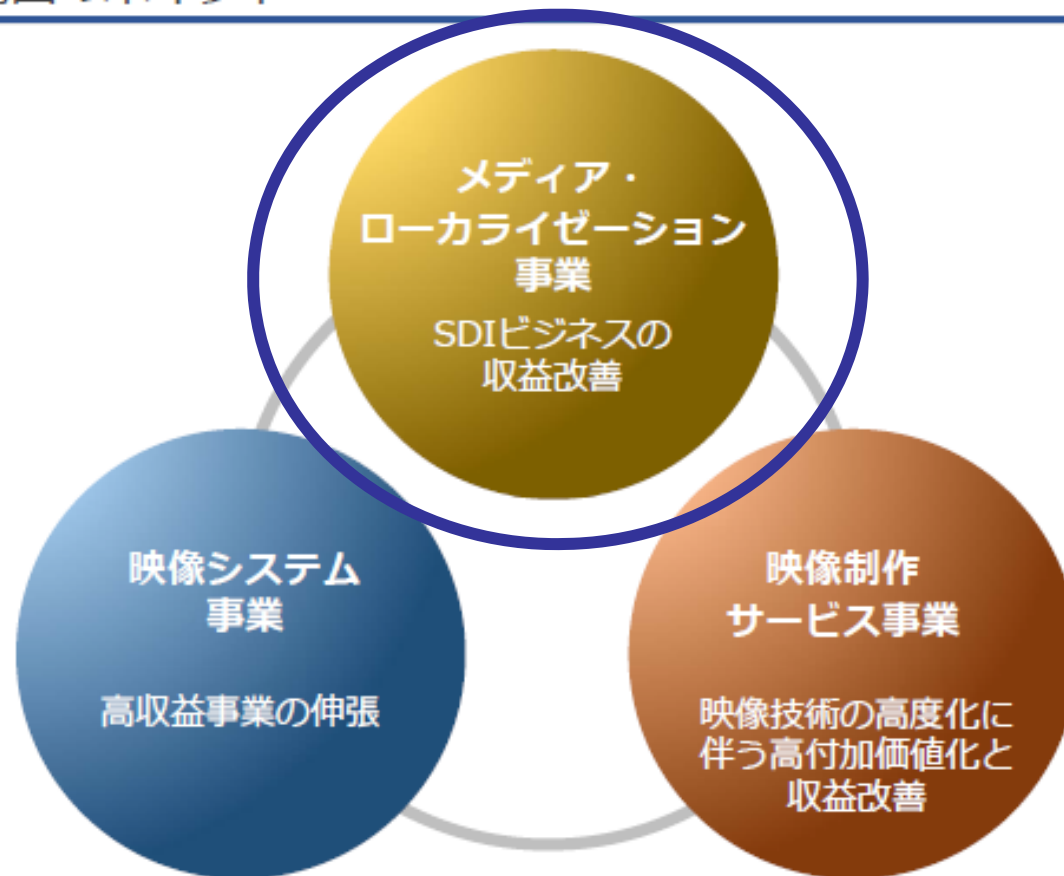
2. 利益創出のポイント

メディア・ローカライゼーション事業の収益改善

利益創出のポイント

2017年3月30日に公表した中期経営計画2020より

利益創出のポイント



ローライズを世界37カ国で展開

吹替えサービス

世界50ヶ国語以上でテレビや映画・ネット配信やニューメディア形式などの吹替えサービスを提供



字幕サービス

世界80ヶ国語以上でテレビや映画・ネット配信やニューメディア形式などの字幕翻訳サービスを提供



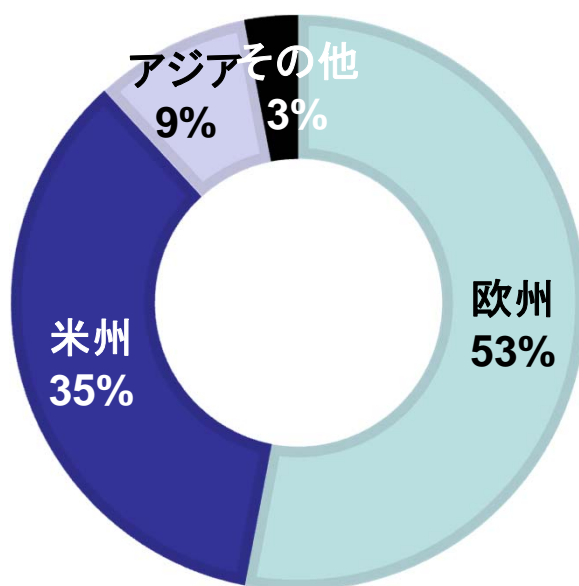
▶ 欧米を中心に大手映像関連企業と強固な関係を構築。以下は顧客一例

AETN, History Channel	Imagica Corp.	Sony Pictures
CBS	Lego	Turner
CNN	MTG	Universal
Discovery	NBC/Universal	Viasat
Fox	Paramount	Warner Bros
Hasbro	Pokémon	
HBO	Scripps	

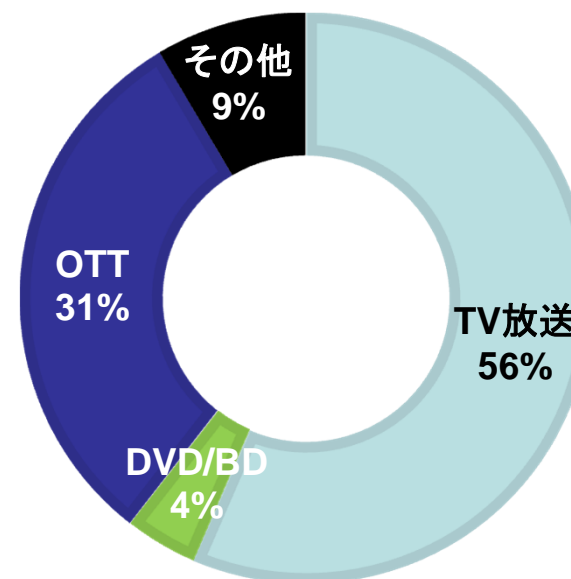
■ エリア別、チャンネル別売上高 (2017年度上期実績)

- 欧州ビジネスが全体の50%以上
- OTT向けビジネスが急成長：全体の30%を超える

エリア別 売上高



チャンネル別 売上高



* 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。

上期業績改善のポイント (メディア・ローライゼーション事業)

OTT向けビジネス好調

- ▶ コンテンツホルダーからOTT向け作品のローカライズを一括で受注
- ▶ OTTからオリジナルコンテンツのローカライズを受注

ダイレクトマージン改善と固定費削減

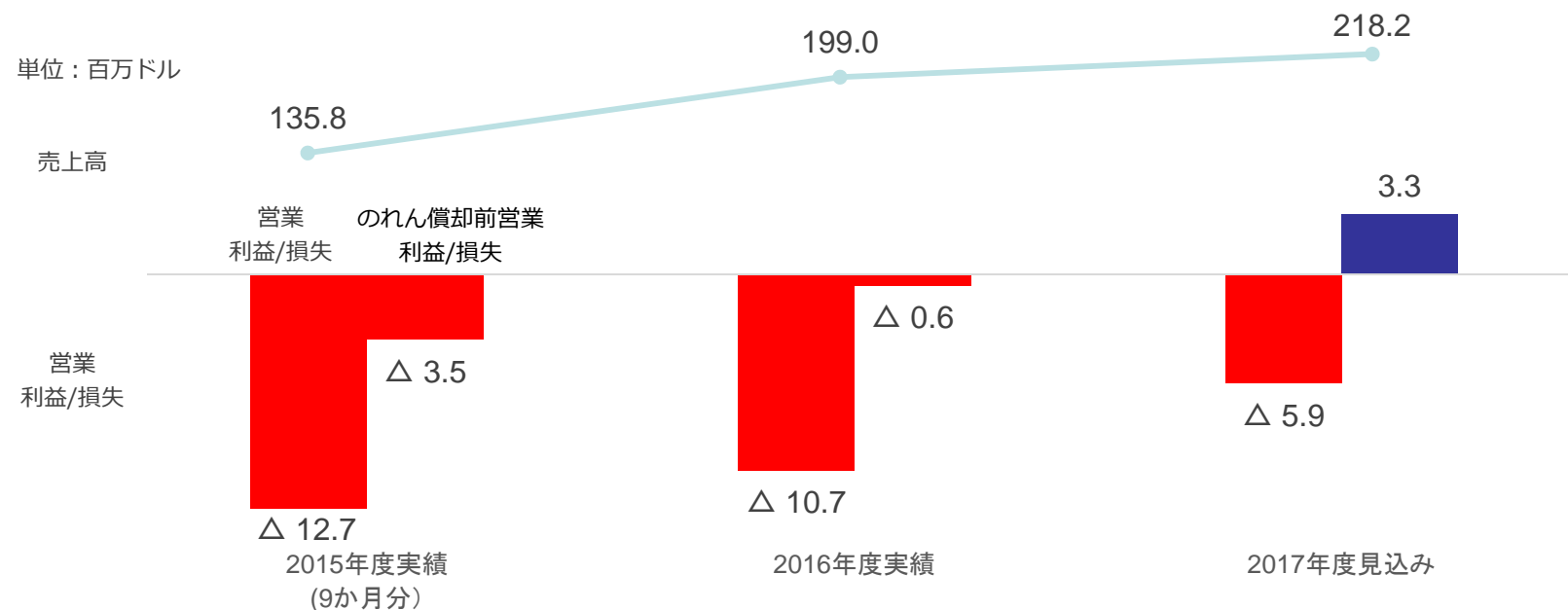
- ▶ 大手顧客との交渉により好条件でのビジネス実現
- ▶ 経営管理体制整備のための一時費用負担がなくなる
- ▶ 新CEOによる経営改革効果 (組織見直しによる管理職の削減など)

単位：百万円

	2017年3月期	2018年3月期		
	2Q累計実績	2Q累計実績	前年増減比	前年増減差
売上高	10,242	12,235	19.5%	1,992
営業利益 (営業利益率)	△1,024 (---%)	△25 (---%)	-	999

今後の収益改善ポイント (メディア・ローカライゼーション事業)

メディア・ローカライゼーション事業の業績推移 (ドル表記)



- **市場規模の拡大**：世界市場は年平均4%拡大し2020年は約1,600Mドルの予測
- **成長分野へ注力**：複数のOTTから継続的受注獲得
- **M&Aとグリーンフィールドへの進出によるビジネス拡大**：PPC買収
- **アジア向けビジネス拡大**：日本関連ローカライズビジネス拡大
- **利益率向上**：サービス品質向上と粗利の改善

* 世界市場規模は当社調べ

PPCについて (メディア・ローライゼーション事業)

会社概要

会社名	PPC (Picture Production Company)
事業概要	映画予告編制作会社・クリエイティブエージェンシー
規模	売上16.7億円 (2017年通期見込み)
サービス	✓ 映画・ブランド向けに宣伝コンテンツを企画・制作 ✓ ローライゼーション
拠点	ロンドン・ロサンゼルス
クライアント	米英の映画メジャースタジオ、ブランド企業
連結開始	2018年3月期4Qから

買収目的と効果

- 高収益体質の企業を取り込むことで収益率アップを狙う。
- 映画予告編ローライズへの事業拡大。

Appendix.

事業セグメント別 事業会社一覧

(2017年11月現在)

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・ライヴ 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
メディア・ローカライゼーション事業	
SDI Media Group, Inc.	
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モーシオン グローバルスター・ジャパン

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。

