

IMAGICAウェスト

IMAGICAウェストは、2000年にIMAGICAより分離する形で設立されました。IMAGICA創業から82年に亘って培ってきたフィルム技術を引き継ぐ会社であるとともに、関西のポストプロダクション大手として様々なサービスを提供しています。



IMAGICAウェスト社屋

フィルムプロダクション事業

▶ 1. フィルムの現像・プリントサービス

現在、日本で2社だけとなった映画フィルムの現像を行っています。TVCMを中心にフィルム撮影の需要は根強く、カメラマンの皆さまとフィルムによる映像表現の可能性を追求しています。

▶ 2. アーカイブサービス

各種フィルムのアーカイブを行っています。国の重要文化財に指定された映画の復元をはじめ、数十年前に撮影された記録映像など後世に遺すべき貴重な映像の修復・復元から予防や保存、活用までのトータルサポートサービスを提供しています。



フィルムアーカイブの作業風景

デジタルプロダクション事業

▶ 1. ポストプロダクションサービス

大阪制作のTVCM、京都制作の時代劇ドラマ等の「撮影から映像編集、CG/VFX、カラーグレーディング、MA」までをワンストップで提供し、関西での映像制作を技術的側面から下支えています。

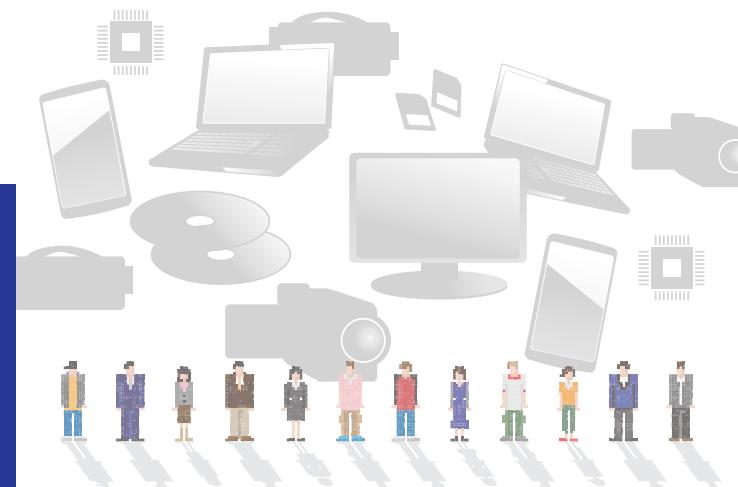
▶ 2. 映像企画制作サービス

ジャンルの垣根を超えた映像の企画制作に挑戦しています。VR/AR分野では筋肉の動きをキャプチャリングし解析・再現するモーションアーカイブ技術を考案し、昨年は横綱白鵬関のモーションをキャプチャリングしました。今後はその技術をスポーツや医療の現場で活かしていく予定です。



4K対応編集室

Imagica
Robot
Holdings Inc.



株主・投資家の皆さまへ

2016年4月1日▶2017年3月31日

トップメッセージ	1
年間トピックス	5
決算ハイライト	7
会社情報／株式情報	9
グループ会社のご紹介	11

たらし、世界的にもこのような組み合わせを持ったグループはなかなか見当たりません。クリエイティビティ、テクノロジーそして、グローバルな事業展開をコアコンピタンスとして、それぞれの事業毎に戦略を明確化し集中、深化していくと同時に、グループ全体の相乗的な成長を目指してまいります。

今後の成長に向けて

映像関連市場においては、デジタル化・ネットワーク化が加速し、映像配信やVR / AR、デジタルサイネージ市場の急成長に伴う映像コンテンツ制作や映像システムソ

リューションへのニーズ拡大が見込まれる中で、私たちグループが掲げる2020年に向けた基本戦略は、次の通りであります。

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

1つ目の事業拡大とは、映像コンテンツ事業における権利(ライツ)ビジネス、映像システム事業における新技術(IoT、AI等)を利用したビジネスの展開を目指すものであり、これら中長期の成長牽引ビジネスへ先行的な投資を積極的に行っていく所存であります。

2つ目の利益創出力の向上については、メディア・ローカライゼーション事業の収益改善、国内映像制作サービス事業における高付加価値ビジネスによる利益向上、映像システム事業における高収益事業の伸長拡大をそれぞれ図ってまいります。

これらの戦略に即したグループ重点施策を左記の通りといたしました。

また、グループ拡大を志向する戦略とともに、経営基盤を強化すべく、働き方改革とコーポレートガバナンスの強化を推進してまいります。

多様な事業における多様な職種それぞれの課題を解決しながら働き方改革に取り組み、誰もが活躍できる環境づくりを行ってまいります。また、コーポレートガバナンスの強化の一環としまして、本年定時株主総会のご承認を経て、監査等委員会設置会社への移行を図りました。

以上が、中期経営計画2020の概略であります。

世界最高の映像コミュニケーション企業を目指し、成長してまいりたいと考えており、株主の皆さまにおかれましては、引き続き変わらぬご理解とご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

安定した配当の維持と配当水準の向上を目指してまいります

当社は、株主の皆さまに対する利益還元を経営の重要事項の一つと位置づけております。当事業年度につきましては、当初予定の通り、1株あたり10円の配当といたし



ました。

また、この度、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%とすることを方針の一つとして掲げました。安定した配当の維持と配当水準の向上を目指してまいります。中長期的な視点に立ち、成長が見込まれる事業分野に経営資源を投入し、持続的な成長と企業価値の向上に努めてまいります。

グループ重点施策

映像コンテンツ事業

オリジナルコンテンツ開発および
ライツビジネス拡大

ブランドを活かしたオリジナルコンテンツを
継続的に開発・発信

▼
コンシューマー向けビジネスの拡大

新規ビジネスの開発と展開

4K/8K、VR/AR等の新しい映像技術を取り入れ
業界の一翼を担う映像を制作

▼
新しいマーケット開拓

メディア・ローカライゼーション事業

収益性の改善

- 成長著しいOTT事業者や既存大手顧客との関係強化による取引の拡大
- ITを活用したワークフローの効率化
- 欧州・アジア拠点の展開見直し・再編

先行投資

中長期の成長牽引ビジネスへの
先行投資

- 映像技術の高度化を牽引するグループ研究開発への投資(VR、AR、MR、AI、IoT等を利用)
- オリジナルコンテンツ、自社ブランド、M&A等、成長牽引ビジネスへの投資

「東京国際プロジェクションマッピングアワードvol.1」を開催

東京国際プロジェクションマッピングアワード実行委員会(運営:ピクス、およびイマジカデジタルスケープ)は、若手映像クリエイターを対象とした映像制作の登竜門「東京国際プロジェクションマッピングアワードvol.1」を、東京ビッグサイトにて2016年12月17日に開催しました。テストイベントとして2016年3月に開催した「vol.0」に続き、今回の「vol.1」には国内外から16チームが参加。半年がかりで制作した作品の上映会は、寒空の下にもかかわらず熱気に包まれました。審査では映像表現技術に加え、エンターテインメント性や、映像と音楽との融合なども重視。続く表彰式も盛り上がりを見せました。

会場となった東京ビッグサイトには、4,000人以上の一般来場者が詰めかけ、冬の夜空を彩る迫力ある映像を楽しみ、多くのSNSや各種メディアにも取り上げていただきました。



東京国際プロジェクションマッピングアワード vol.1

Nintendo Switch対応ソフト「1-2-Switch」実写映像制作協力

2017年3月、任天堂株式会社より発売されましたNintendo Switch™対応ソフト「1-2-Switch」において、ピクスが実写映像の制作協力を行いました。同ソフトでは、新しいゲーム体験を実現する為に、撮影した実写映像を、ゲームの中に組み込むことになり、同社ゲーム開発チームと連携しながら、映像に関わる企画アイデア、撮影手法、美術デザイン、CG、編集などの演出全般をまとめるパートナーとして、開発プロジェクトに参加しました。ゲームで遊ぶ人たちの表情、感情、体の動きに注目してもらえるようなデザインやワンポイントアイテムなどピクスならではのこだわりを発揮しています。



©2017 Nintendo

ロボット、30周年特別記念イベントを開催

1986年に創業したロボットが、30周年の感謝を込めて特別記念イベントを開催。同社が制作した「Love Letter」「ジブナイル」など過去の作品のフィルム上映会、監督を交えたトークイベント、アカデミー賞を受賞したアニメーション「つみきのいえ」の絵本版の朗読会などを恵比寿ガーデンシネマにて実施。また隣接するTSUTAYA恵比寿ガーデンプレイス店にて同社が制作した映画やTVドラマ作品など約80作品を集めた「ROBOT30周年特別コーナー」を設置し、オリジナルグッズや新作映画チケットがあたるスタンプキャンペーンを実施しました。



8K映像編集に特化したスタジオ開設と8Kオリジナルショートフィルム製作

2016年度は2018年の実用放送開始に向け総務省が推進する超高精細映像の規格である8Kに対するグループとしての取り組みを本格化させた年になりました。7月にはIMAGICAが、8K映像編集に特化した新拠点「渋谷公園通りスタジオ」を開設しました。また、8月にはこのスタジオで、ロボットとIMAGICAがオリジナルの実写ショートフィルム「LUNA」を共同製作し、完成後、国内外の映画祭などへのエントリー、8K試験放送での放映や、国内映像機器開発メーカーに対しデモンストラーション映像としての提供も行っています。



8K/HDRショートフィルム「LUNA」©ROBOT

国際的な機械学習のコンペティション「ECML / PKDD Discovery Challenge」で世界第1位に入賞

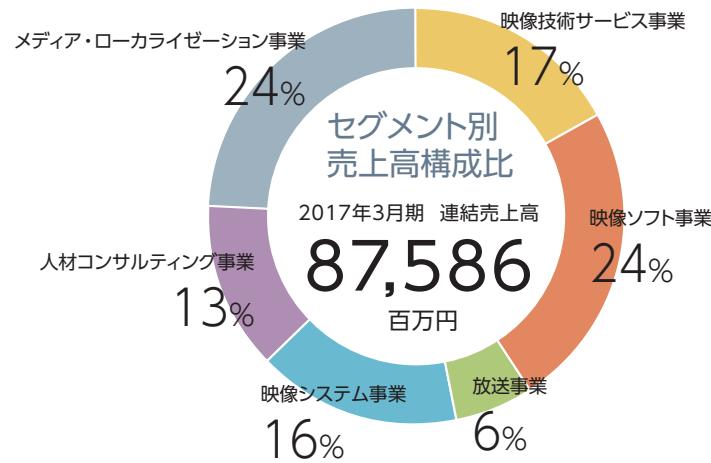
ECML / PKDD Discovery Challengeは、人工知能の一分野である機械学習を用いて、実際のビッグデータから未知の事象を予測する「予測モデリング手法」の性能を競うものです。1999年に第1回が開催されて以来、毎年、様々な課題が主催者から提示され、世界中の大学や企業の研究者が競っています。

フォトリオンチームは今回初参加でしたが、「オンラインフォーラムに投稿された質問の関連性」に関する問題で、自然言語処理により解析された文章の特徴量の選択に工夫を凝らすことによって、高い精度の予測モデルの構築に成功しました。この結果、世界24カ国から約80チームがエントリーした中で、最終的に世界第1位に入賞しました。



決算ハイライト

連結財務ハイライト



6つの旧セグメント (～2016年度)

- 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

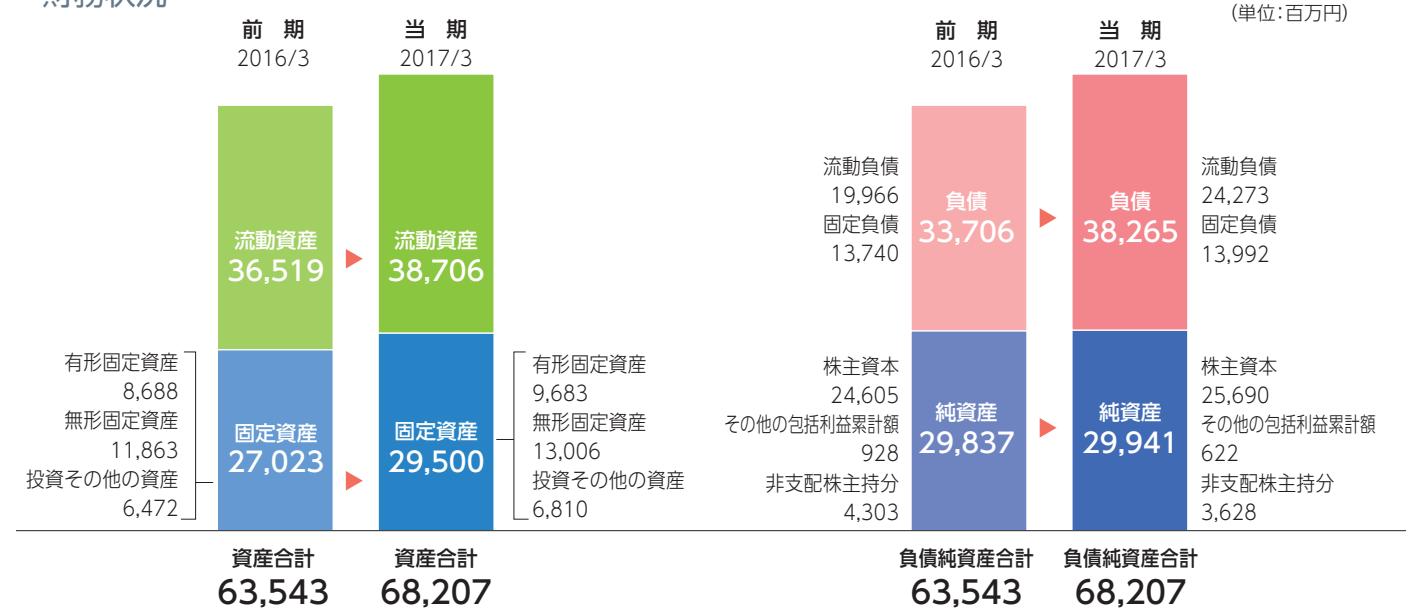


4つの新セグメント (2017年度～)

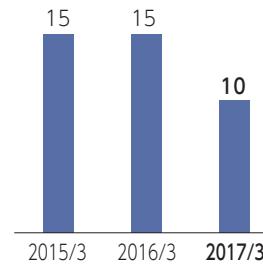
- 映像コンテンツ事業
- 映像制作サービス事業
- メディア・ローカライゼーション事業
- 映像システム事業

※2017年度よりセグメントが変更となります。

財務状況



配当 (単位:円)



IRメール配信サービスのご案内

当社IR情報をご登録のメールアドレスにお知らせいたします。

<https://www.imagicarobot.jp/ir/irmail.html>



イマジカロボット

検索

会社情報 / 株式情報

会社概要 (2017年3月31日現在)

商号	株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス Imagica Robot Holdings Inc.
設立	1974年6月10日(創立:1935年2月18日)
本店所在地	東京都品川区
事務所所在地	〒100-0011 東京都千代田区内幸町一丁目3番2号 内幸町東急ビル11階
資本金	32億4,491万5,250円
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
従業員数	3,587名(1,157名)

※ 従業員数は就業人員であり、臨時雇用者数は()内に外数で記載しております。

役員 (2017年6月28日現在)

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
取締役執行役員	森田 正和
取締役	布施 信夫 奥野 敏聡
社外取締役	ニコラス・エドワード・ベネシュ
取締役 常勤監査等委員	安藤 潤
社外取締役 監査等委員	中内 重郎 千葉 理
常務執行役員	北出 継哉
執行役員	大久保 力 竹岡 峰夫 中村 昌志

株式の状況 (2017年3月31日現在)

発行可能株式総数	150,000,000 株
発行済株式総数	44,531,459 株 (自己株式108株を除く)
株主数	8,070名

大株主 (上位10名)

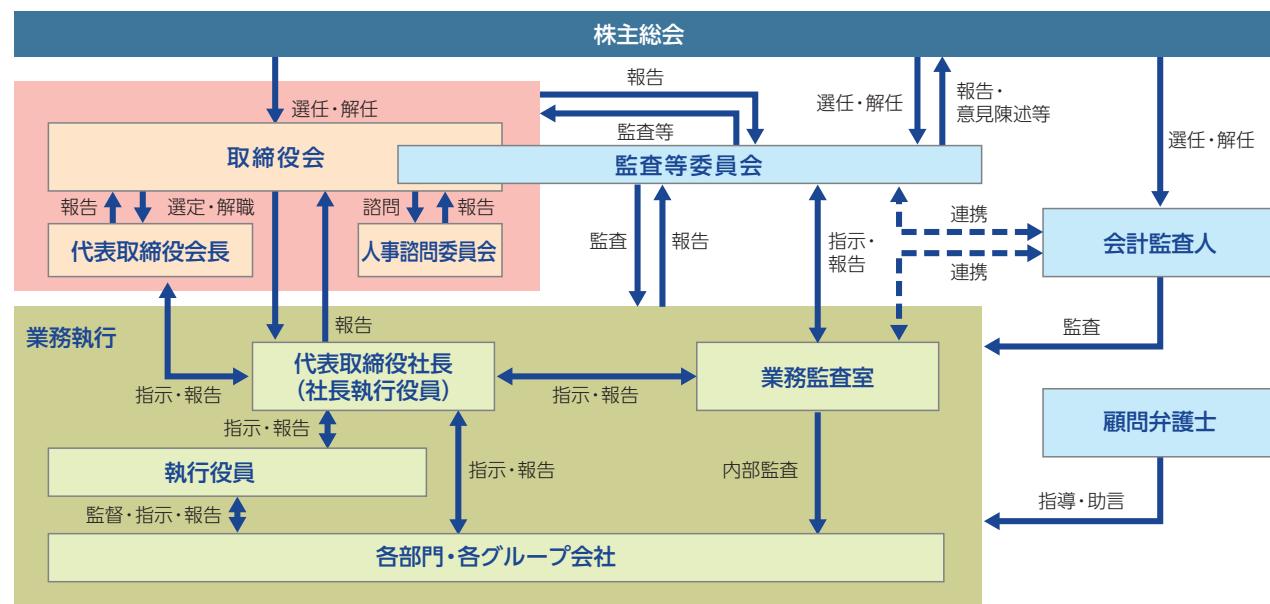
	持株数(千株)	持株比率(%)
株式会社クリアート	26,979	60.58
株式会社三井住友銀行	1,244	2.79
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	848	1.90
奥野敏聡	615	1.38
三井住友信託銀行株式会社	512	1.15
イマジカ・ロボット ホールディングス 従業員持株会	499	1.12
長瀬文男	403	0.91
株式会社TBSテレビ	320	0.72
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	304	0.68
株式会社AOI Pro.	300	0.67

※ 持株比率は自己株式数(108株)を控除して算出しております。

株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	定時株主総会 毎年3月31日 期末配当金 毎年3月31日
単元株式数	100株
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
同事務取扱場所	三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
(郵便物送付先)	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 0120-782-031(フリーダイヤル) http://www.smtb.jp/personal/agency/index.html
公告方法	電子公告により行います。 ただし、事故その他やむを得ない事由によって 電子公告による公告をすることができない場 合は、日本経済新聞に掲載して行います。
公告掲載URL	https://www.imagica-robot.jp/ir/announcement.html
上場証券取引所	東京証券取引所市場第一部
証券コード	6879

ガバナンス体制図 (2017年6月28日現在)



株式の分布状況

