



平成 29 年 3 月 30 日

各 位

会 社 名 株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス
代表者の役職氏名 代表取締役社長 塚 田 眞 人
(コード番号：6879 東証第一部)
問 合 わ せ 先 執 行 役 員 森 田 正 和
企画部・財務部担当
T E L 03-6741-5742

中期経営計画の策定に関するお知らせ

当社グループは、2020 年に向けた中期経営計画を策定いたしましたので、別紙のとおりお知らせいたします。

以上

イマジカ・ロボットグループ

中期経営計画2020

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

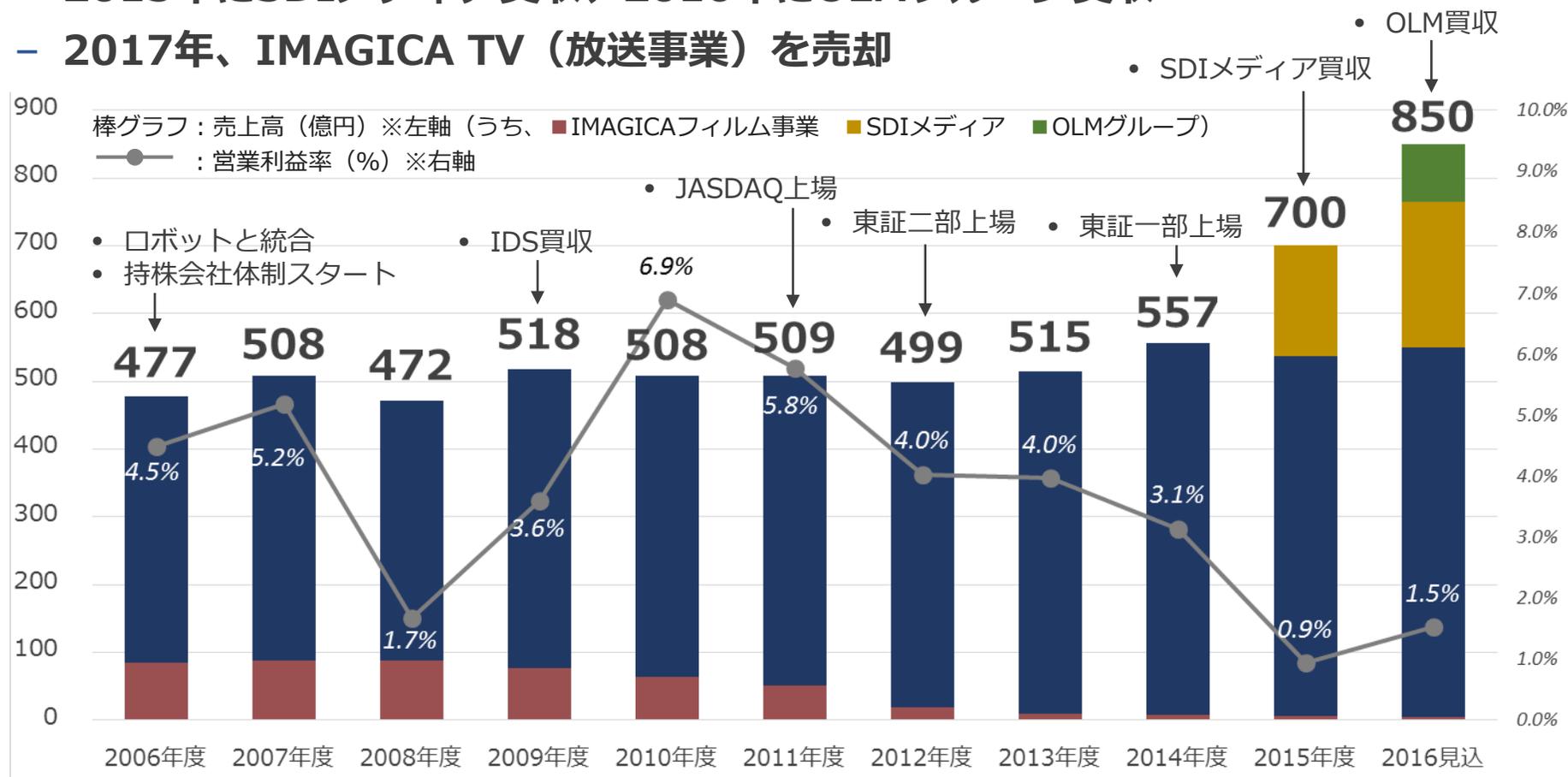
本日のご報告内容

1. 当社グループの変遷
2. 現状認識と経営環境
3. グループ経営理念と目指す姿
4. 新セグメンテーション
5. グループ基本戦略
6. 2020年に目指すKPI

1. 当社グループの変遷

当社グループの変遷

- フィルム関連事業を生業として1935年に創業
- ロボットとの経営統合に伴い、2006年に持株会社体制へ移行
- 2014年、東証一部上場
- 2015年にSDIメディア買収、2016年にOLMグループ買収
- 2017年、IMAGICA TV（放送事業）を売却



2. 現状認識と経営環境

事業が多岐にわたり、
重点分野・事業戦略がわかりにくい



選択と集中による
事業戦略の明確化

収益力が弱い

- グループ連結 営業利益率 1.5% ※2016年度見込
- 大型M&Aによるのれん等償却額が利益の重し
- メディア・ローカライゼーション
(SDIメディア) の業績が赤字



利益創出力の向上

グループの成長ドライバーが見えない

- M&Aを除く既存事業の
2016年度売上前年比 101%



成長ドライバーの
明確化

映像配信やデジタルサイネージ、AR/VR市場の急成長に伴い、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も急成長が見込まれる

全体

CAGR : 6%

映像配信・映像技術関連 CAGR:16%

映像制作市場 CAGR: 2%

その他映像ソリューション
教育+医用画像・遠隔医療
AR/VRソリューション
デジタルサイネージ+プロジェクションマッピング
デジタル映像配信+コンテンツ配信+デジタルシネマ
映像制作

2016 年見込
1.7 兆円

2020 年予測
2.1 兆円

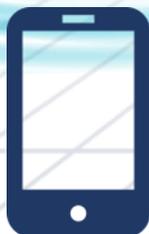
(出典) 富士キメラ総研「次世代映像ビジネス総覧2017」

映像関連市場の デジタル／ネットワーク化が加速

映像表現の高度化

映像利用の多様化

映像伝送システムの高度化



当社のコアコンピタンス（強み）

クリエイティビティ



テクノロジー



映像

コミュニケーション

システム
ソリューション



グローバルな
事業展開



3. グループ経営理念と目指す姿

グループ経営理念

私たちは、誠実な精神をもって新たな価値創造につとめ、
世界の人々に「驚きと感動」を与える
映像コミュニケーショングループを目指します。

2020年にありたい姿

映像コンテンツ、映像制作サービス、映像システムソリューションを
世界最高レベルでお届けできるOnly Oneのクリエイティブ&テクノロジー集団

2020年に向けたグループ基本戦略

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

4. 新セグメンテーション

放送事業の売却と3事業分野への集中・深化

- 新3事業分野
- ①映像コンテンツ事業
 - ②映像制作サービス事業 (映像制作サービス/メディア・ローライゼーション)
 - ③映像システム事業

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・ローライゼーション事業

映像システム事業

映像制作
サービス事業

映像コンテンツ事業

- 映画、ドラマ、アニメの企画・制作
- CM（広告）の企画・制作
テレビCM／ウェブCM
- 屋外・展示映像の企画・制作
プロジェクションマッピング／
デジタルサイネージ／AR・VR

(作品画像)

※著作権等の都合上、
画像を掲載して
おりません。

(作品画像)

映像システム事業

- 画像計測システム（高速度ビデオカメラ）
研究開発（自動車衝突実験）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



映像制作サービス事業

映像制作サービス事業

- 映像編集・仕上げ
映像編集／MA（音声編集）／CG・VFX
- 映像コンテンツ流通・配信
デジタルシネマ／コンテンツ伝送／
データ変換
- 人材派遣 クリエイターに特化した人材派遣／人材育成



メディア・ローライゼーション事業

- 翻訳、吹替えサービス
- 字幕サービス
コンテンツのローカライズ
サービス提供
大手ハリウッドスタジオ／
大手ネット動画配信事業者



5. グループ基本戦略

先行投資

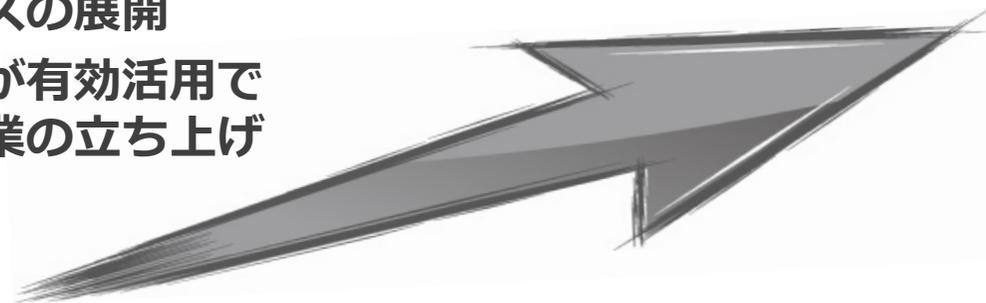
- 中長期の成長牽引ビジネスへの先行投資

映像システム事業

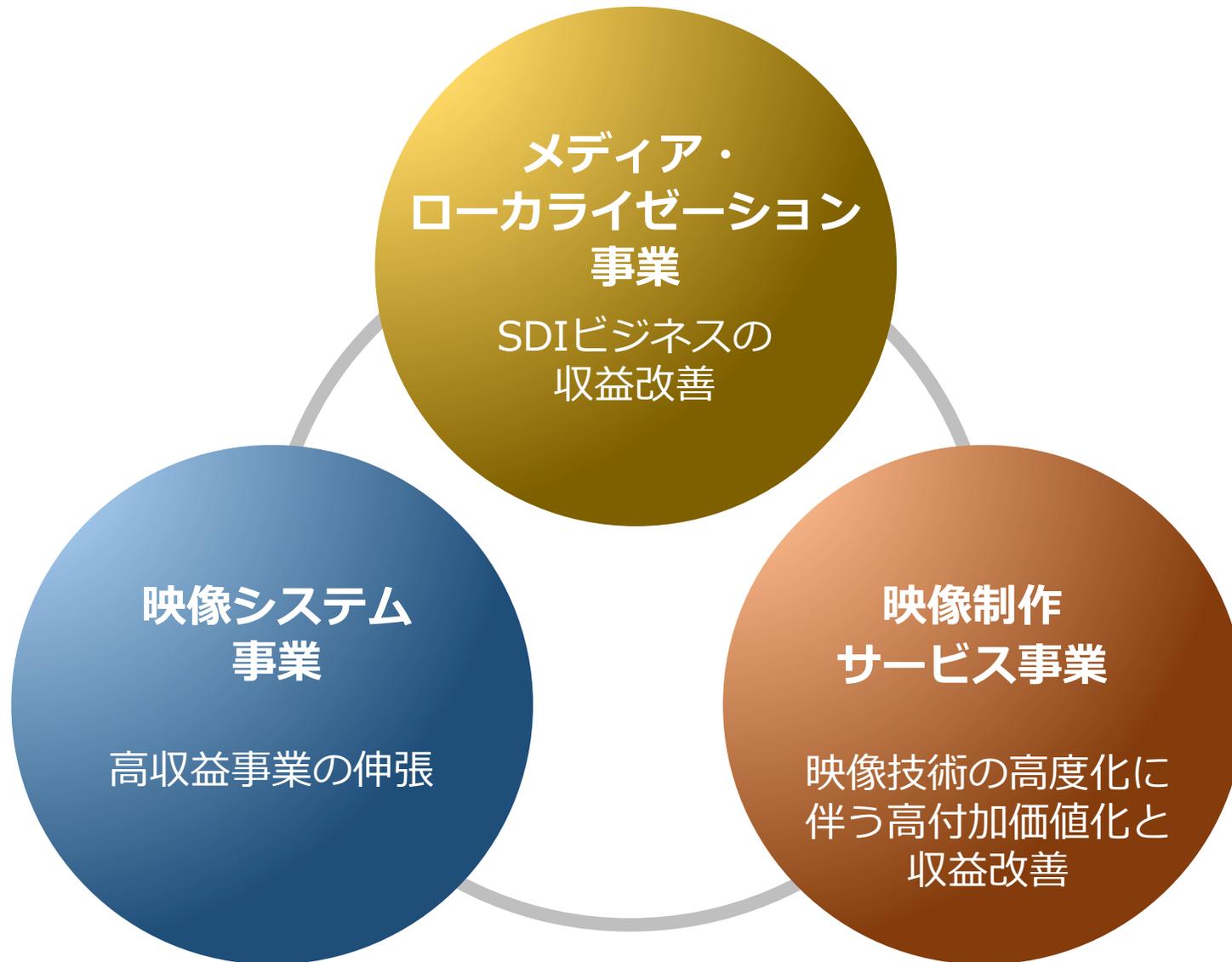
- 新技術（IoT、AI）を使ったビジネスの展開
- 映像データが有効活用できる新規事業の立ち上げ

映像コンテンツ事業

- コンテンツ開発およびライセンスビジネスの拡大
- 新規ビジネスの開発と展開



利益創出のポイント



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



© Sprite Animation Studios



©ROBOT COMMUNICATIONS INC.

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



8K/HDR超高精細エンタテインメントオリジナル映像作品「LUNA」 ©ROBOT COMMUNICATIONS INC

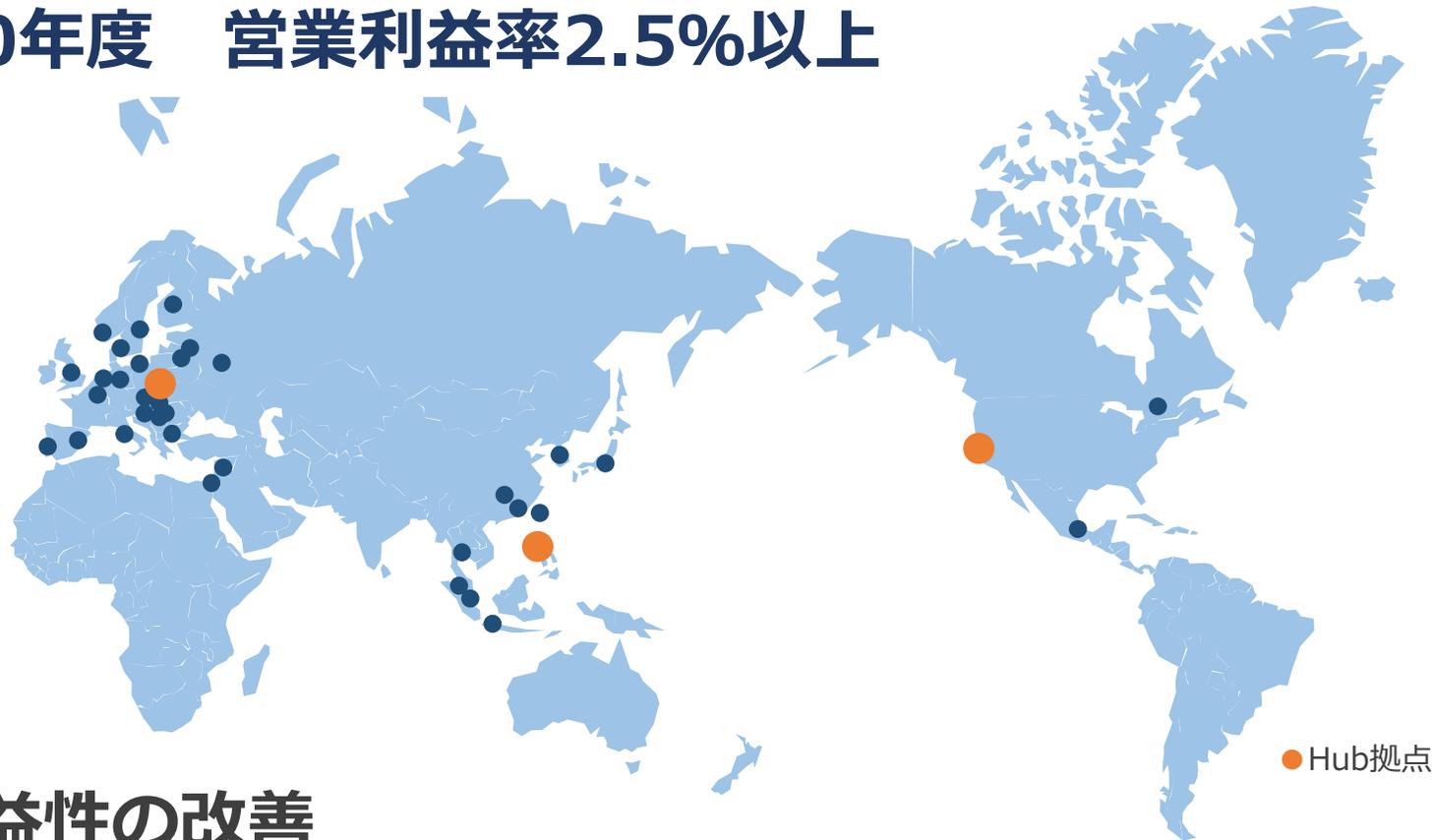


VR版リズム・ダンスゲーム「INPEX Energy Rhythm」



東京国際プロジェクションマッピングアワード Vol.1

2020年度 営業利益率2.5%以上



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継続と拡大
- ▷ 顧客別マージンの改善とワークフローのIT化によるオペレーションコスト削減
- ▷ 欧州・アジア拠点の見直し・再編

■ 誰もが活躍できる環境づくり

長時間労働の抑制

ワークライフバランスの推進

ダイバーシティの推進



ワークフローの見直し

テレワークの推進

インターバル制度の導入

生産性の向上、
品質の向上

クリエイティビティ
の発揮

優秀な人材確保、
定着

目的

コーポレートガバナンスの更なる充実を図り、一層の企業価値向上に取り組む

- ▷取締役会の監査・監督機能の強化
- ▷権限委任による意思決定の迅速化

移行の時期

平成29年6月開催予定の定時株主総会で承認後

6. 2020年に目指すKPI

2016年度

2020年度

売上高

850億円



1,000億円

営業利益率

1.5%



5%

■ 配当性向 30%

当グループは、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要事項のひとつと位置づけております。配当につきましては、連結業績に応じた利益配分を基本とし、**連結配当性向の目標を30%**とし、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。

本日はありがとうございました

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

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。
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。
ライセンスビジネス	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ことができる。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。

【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。