

# 2012年3月期 第2四半期決算説明会

JASDAQ 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.**

2011年11月15日 (火)

# 目次

グループ概要	P.2
第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し① (旧：フォトンからの推移)	P.7
第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し② (実質的存続会社 旧:IRHDからの推移)	P.12
事業セグメントの状況	P.22
参考資料	P.30

# グループ概要

# 会社概要

2011年9月30日現在

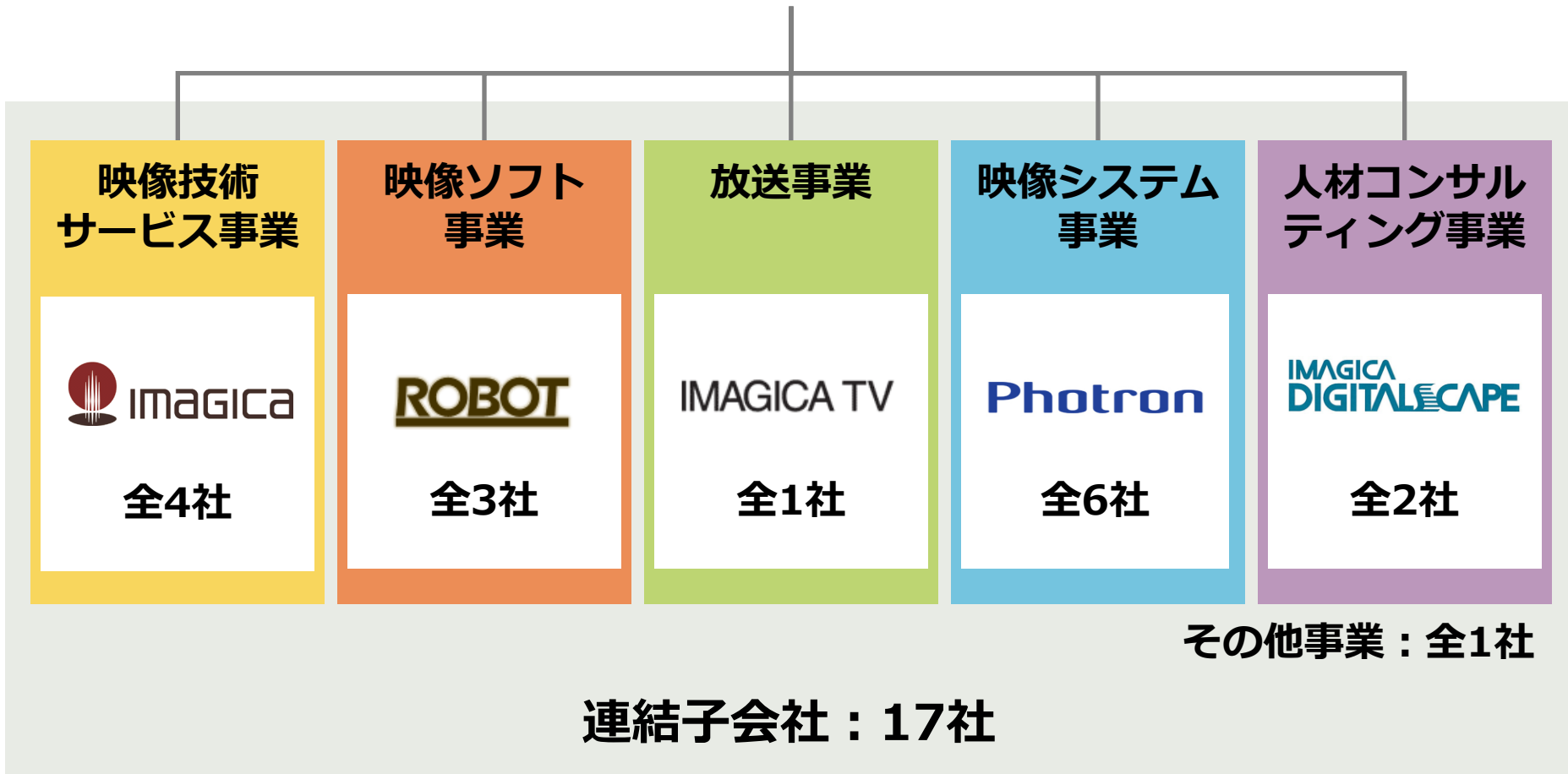
会社名	株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス JASDAQ 証券コード：6879 ※10月3日から「情報・通信業」へ所属業種分類変更
設立	1974年6月10日（1935年2月18日：極東現像所として京都・太秦で創業）
本店所在地（登記上）	東京都品川区東五反田2-14-1
本社所在地	東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階 ※9月26日に本社移転
代表者	代表取締役会長 長瀬文男 、 代表取締役社長 長瀬朋彦
事業内容	映像技術サービス事業、映像ソフト事業、放送事業、映像システム事業、人材コンサルティング事業を営むグループ会社の株式保有ならびに事業の統括
連結売上高	508億17百万円（2011年3月期実績）
グループ会社	連結子会社：17社
従業員数	2,071名
発行済み株式総数	44,531,567株（うち自己株式数5,158,000株、除く自己株式数39,373,567株）
主要株主	株式会社クレアート 62.6（%） 株式会社三井住友銀行 2.8（%）（注1） 株式会社フジ・メディア・ホールディングス 1.9（%）

（注1）発行済み株式総数に対する比率

# 事業セグメント概要

2011年9月30日現在

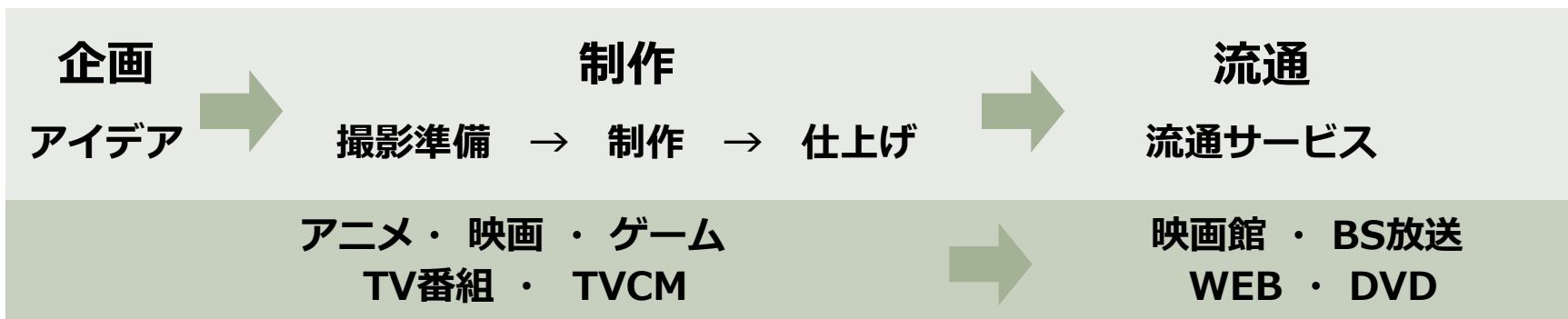
## Imagica Robot Holdings Inc.



# 映像ビジネスにおける事業領域

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

映像制作の流れ



バリューチェーン



# セグメント別売上高構成 (2011年3月期実績)

連結売上高実績 : 508億17百万円

## 人材コンサルティング事業

56億46百万円

IMAGICA  
DIGITALESCAPE (全2社)

## 映像技術サービス事業

204億20百万円

Imagica (全4社)

## 映像システム事業

79億21百万円

Photron (全6社)

## 放送事業

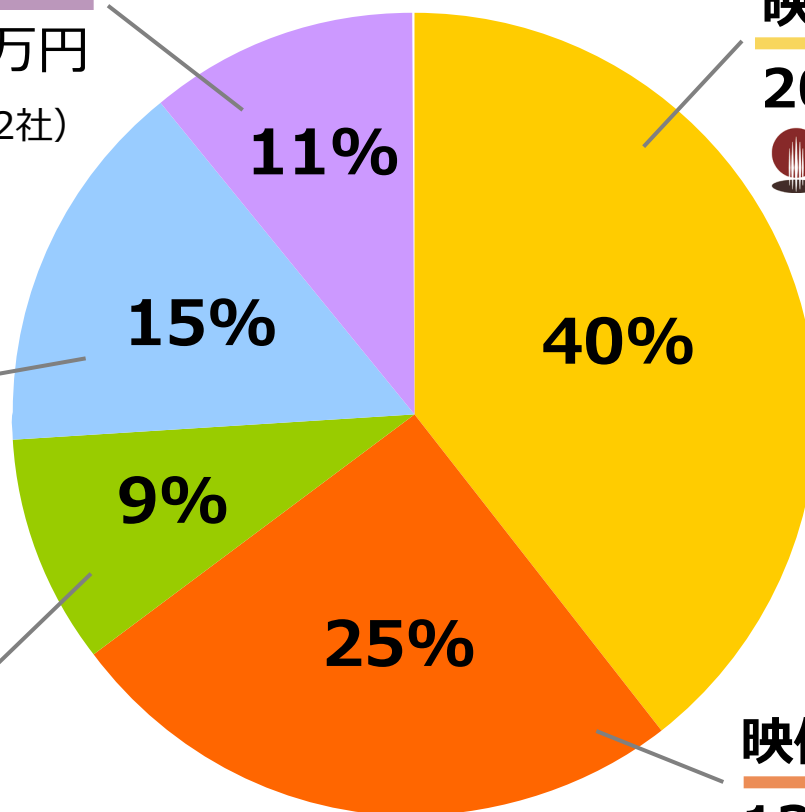
47億92百万円

IMAGICA TV (全1社)

## 映像ソフト事業

131億39百万円

ROBOT (全3社)



# 第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し①

(旧: フォトロンからの推移)



# グループ組織再編を実施 (2011/4/1付)

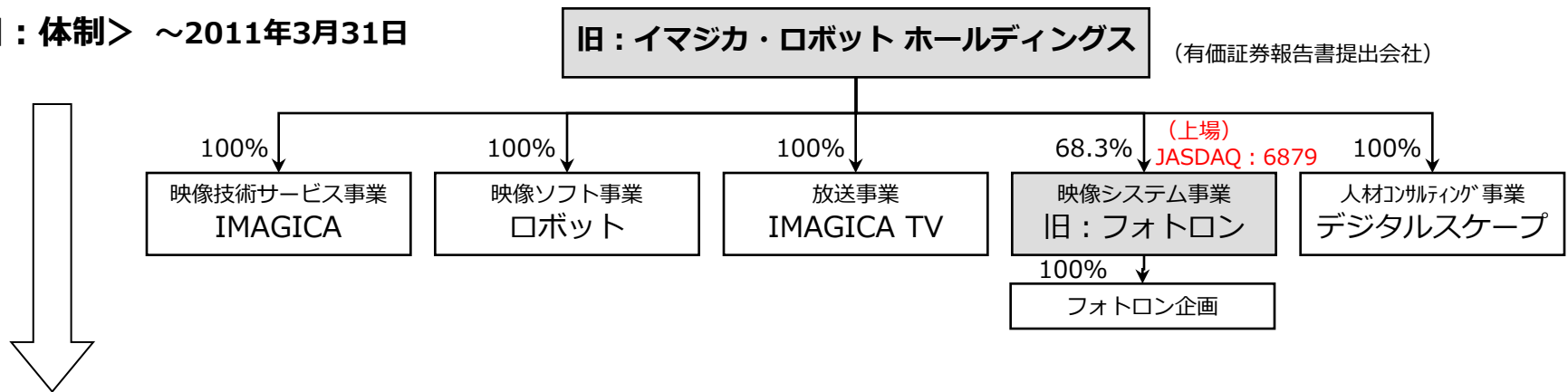
旧：フォトロンを100%子会社化

- ・人材活用、資金調達の効率化
- ・グループ内協業による事業拡大

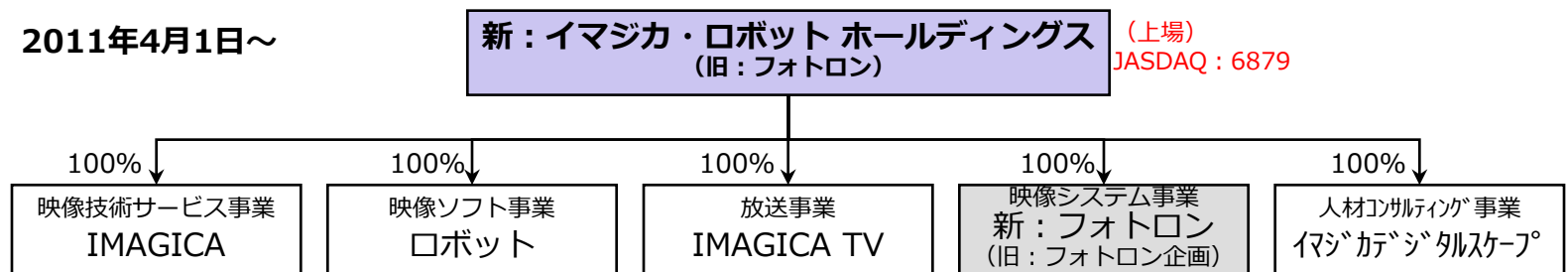
新：イマジカ・ロボットホールディングス上場

- ・旧：フォトロンの少数株主の保護
- ・親子上場の課題解消
- ・資金調達の強化、管理コストの削減

<旧：体制> ~2011年3月31日



<現：体制> 2011年4月1日~

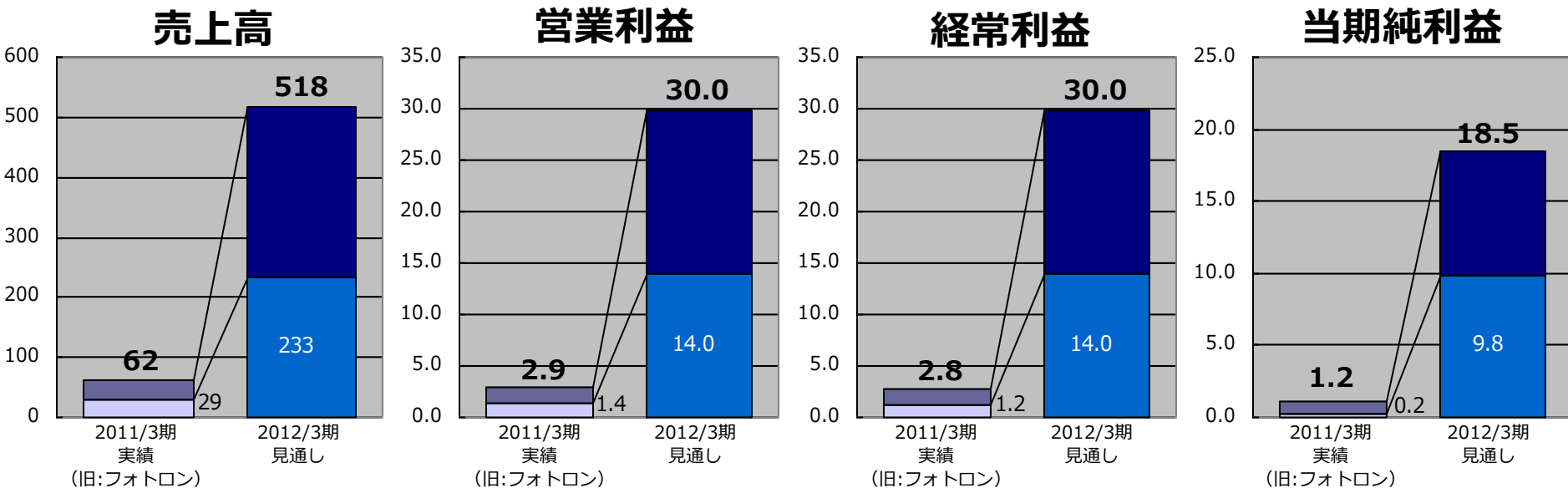


※4/1付：社名変更

# 第2四半期累計連結業績および当期業績見通し

## グループ組織再編により企業価値が向上

(単位：億円)



(単位：百万円)

区分	2011年3月期 (旧:フォトロン)		2012年3月期			
	第2四半期累計	通期実績	第2四半期累計	前年同期比	通期見通し	前年同期比
売上高	2,952	6,233	23,389	+692%	51,800	+731%
営業利益	146	296	1,407	+864%	3,000	+914%
経常利益	126	282	1,401	+1,012%	3,000	+964%
当期純利益	27	121	980	+3,530%	1,850	+1,429%

# 連結貸借対照表

## グループ組織再編により資産規模が大幅に拡大

(単位:百万円)

	2011年3月期末	2012年3月期 第2四半期末	
	※旧:フォトン		前期末比
<b>流動資産</b>	<b>4,115</b>	<b>25,241</b>	+21,126
<b>うち現預金</b>	<b>1,837</b>	<b>10,335</b>	+8,498
<b>固定資産</b>	<b>873</b>	<b>14,385</b>	+13,512
<b>資産合計</b>	<b>4,989</b>	<b>39,626</b>	+34,637
<b>流動負債</b>	<b>1,063</b>	<b>14,409</b>	+13,346
<b>固定負債</b>	<b>141</b>	<b>2,996</b>	+2,855
<b>有利子負債</b>	<b>150</b>	<b>5,100</b>	+4,950
<b>負債合計</b>	<b>1,205</b>	<b>17,405</b>	+16,200
<b>株主資本</b>	<b>3,874</b>	<b>22,319</b>	+18,445
<b>少数株主持分</b>	<b>132</b>	<b>141</b>	+9
<b>純資産合計</b>	<b>3,784</b>	<b>22,220</b>	+18,436

7.9倍

5.8倍

# 当社株式関連指標

## グループ組織再編により、1株あたり利益も大幅に拡大

### 第2四半期累計実績

区分	EPS (1株あたり利益)	PER (株価収益率)	BPS (1株あたり純資産)	PBR (株価純資産倍率)
2012年3月期 第2四半期累計実績	24.90	—	564.35	0.58
2011年3月期 第2四半期累計実績 ※旧:フォトロン	3.72	—	489.08	0.82

### 通期実績・見通し

区分	EPS (1株あたり利益)	PER (株価収益率)	BPS (1株あたり純資産)	PBR (株価純資産倍率)
2012年3月期 通期見通し	46.98	7.73 (注1)	—	—
2011年3月期 通期実績 ※旧:フォトロン	16.59	24.11 (注2)	500.38	0.80

(注1) 2011年11月8日終値(363円)を用いて算出しております。

(注2) 2011年3月31日終値(400円(旧:フォトロン))を用いて算出しております。

# 第2四半期累計連結決算概況 および当期業績見通し② (実質的存続会社 旧:IRHDからの推移)

2011年3月期の業績は、当社の実質的存続会社である旧：株式会社イマジカ・ロボットホールディングス（旧:IRHD）の業績を記載し、前年同期比較は、旧:IRHDとの比較を示します（以下、共通）。

# 第2四半期累計連結決算ハイライト①

## 売上高 233億89百万円

映像ソフト事業分野：震災の影響によりCM制作の受注減、映画制作売上が下期へ延期

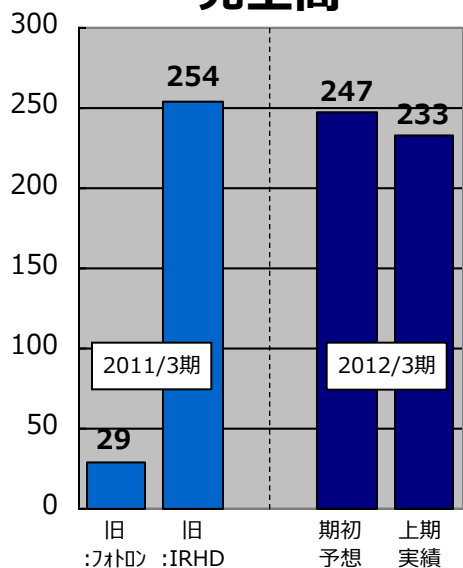
## 営業利益 14億7百万円、経常利益 14億1百万円：期初予想を上回る利益を確保

映像技術サービス事業分野：高付加価値サービスの推進と、業務効率化により収益性向上

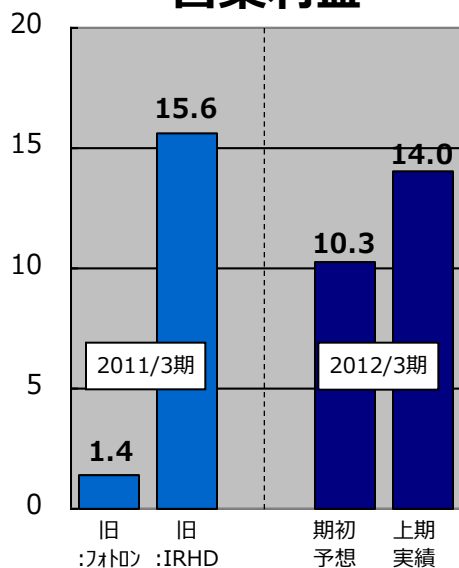
## 四半期純利益 9億80百万円：前年同期、期初予想を上回る

(単位：億円)

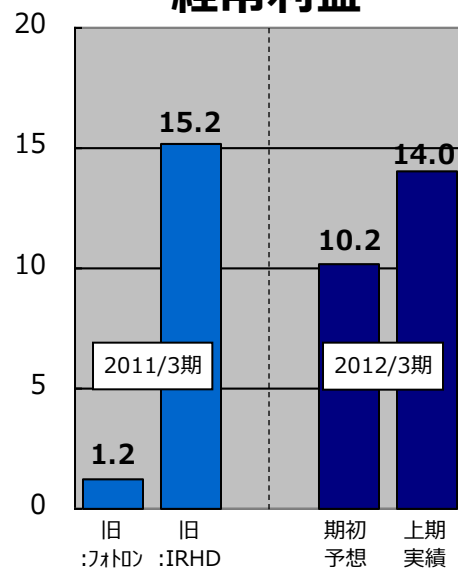
### 売上高



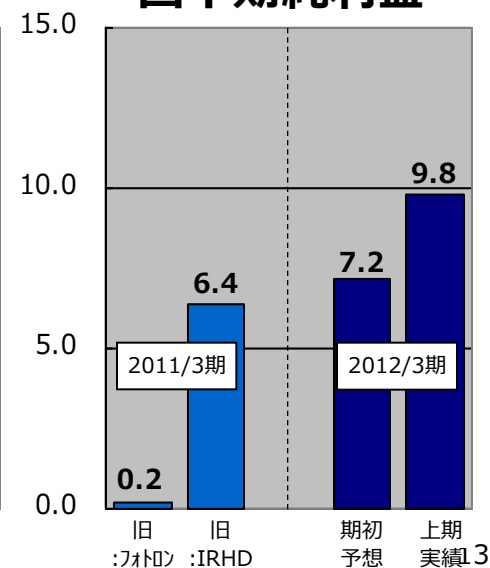
### 営業利益



### 経常利益



### 四半期純利益



# 第2四半期累計連結決算ハイライト②

(単位：百万円)

区分	2011年3月期 第2四半期累計	2012年3月期 第2四半期累計			
	実績 ※旧:IRHD	期初予想	実績	前年同期比	期初予想比
売上高	25,415	24,720	23,389	△2,026 (△8.0%)	△1,331 (△5.4%)
営業利益	1,567	1,030	1,407	△160 (△10.2%)	+377 (+36.6%)
経常利益	1,528	1,020	1,401	△127 (△8.3%)	+381 (+37.4%)
四半期純利益	644	720	980	+336 (+52.2%)	+260 (+36.1%)

# 連結損益計算書

(単位：百万円)

区分	2011年3月期 第2四半期累計	2012年3月期 第2四半期累計	
	実績 ※旧:IRHD	実績	前年同期比
売上高	25,415	23,389	△2,026
売上総利益	6,761	6,942	+181
営業利益 (営業利益率)	1,567 (6.2%)	1,407 (6.0%)	△160
経常利益 (経常利益率)	1,528 (6.0%)	1,401 (6.0%)	△127
特別損益	△215	105	+320
税金等調整前四半期純利益	1,313	1,506	+193
少数株主損益調整前 四半期純利益	677	964	+287
少数株主利益	32	△15	△47
四半期純利益	644	980	+336

## 主な増減の要因

(売上高)

映像ソフト事業分野で震災の影響によりCM制作の受注減、映画制作売上が下期へ延期

(売上総利益)

映像技術サービス事業分野で高付加価値のサービスを推進、業務の効率化により粗利率が前年同期比3.1ポイント改善

(営業利益)

研究開発費、教育費等の販管費増加

(特別損益)

グループ再編で発生した負のれんを一括償却



## セグメント情報

(単位:百万円)

2012年3月期 第2四半期累計	報告セグメント						調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	映技サービス	映像ソフト	放送	映像システム	人材コンサル	計		
売上高								
外部顧客への売上高	9,479	4,966	2,249	3,789	2,888	23,373	15	23,389
セグメント間の内部 売上高又は振替高	286	12	4	141	(注1) 1,250	1,696	△1,696	—
計	9,765	4,979	2,253	3,931	4,139	25,070	△1,680	23,389
セグメント利益	1,611	30	84	211	78	2,016	(注2) △609	1,407

2011年3月期 第2四半期累計 ※旧:IRHD	報告セグメント						調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	映技サービス	映像ソフト	放送	映像システム	人材コンサル	計		
売上高								
外部顧客への売上高	9,544	7,116	2,314	3,634	2,803	25,412	2	25,415
セグメント間の内部 売上高又は振替高	297	48	0	113	50	510	△510	—
計	9,842	7,164	2,314	3,747	2,854	25,923	△508	25,415
セグメント利益	976	122	49	162	14	1,325	242	1,567

(注1) 2011/4/1付、人材コンサルティング事業のイマジカデジタルスケープが、映像技術サービス事業の人材派遣会社 (IMAGICA PD) を合併。  
主な売上先は映像技術サービス事業。

(注2) 2011年3月期まではグループ全体に係る費用を各セグメント別に計上、2012年3月期より同費用を調整額として一括計上 (売上高には影響なし)。

# 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	2011年3月期末	2012年3月期 第2四半期末	
	※旧：IRHD		前期末比
<b>流動資産</b>	<b>25,239</b>	<b>25,241</b>	+2
うち現預金	<b>10,329</b>	<b>10,335</b>	+6
<b>固定資産</b>	<b>14,323</b>	<b>14,385</b>	+62
<b>資産合計</b>	<b>39,563</b>	<b>39,626</b>	+63
<b>流動負債</b>	<b>15,370</b>	<b>14,409</b>	△961
<b>固定負債</b>	<b>2,647</b>	<b>2,996</b>	+349
<b>有利子負債</b>	<b>5,099</b>	<b>5,100</b>	+1
<b>負債合計</b>	<b>18,017</b>	<b>17,405</b>	△612
<b>株主資本</b>	<b>20,622</b>	<b>22,319</b>	+1,697
<b>少数株主持分</b>	<b>1,236</b>	<b>141</b>	△1,095
<b>純資産合計</b>	<b>21,545</b>	<b>22,220</b>	+675
<b>株主資本比率</b>	<b>52.66%</b>	<b>55.72%</b>	+3.06%
<b>ROE</b>	<b>6.80%</b>	<b>4.44%</b>	-

## 主な増減の要因

(流動負債)  
借入金及び支払債務の減少

(固定負債)  
放送事業分野における新規リース債務及びBS放送参入金の長期未払金の計上

(株主資本)  
グループ組織再編により資本金／資本準備金の増加及び四半期純利益の計上

(少数株主持分)  
グループ組織再編による外部株主持分減少

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	2011年3月期 第2四半期累計	2012年3月期 第2四半期累計	
	※旧:IRHD		前年同期比
営業活動による キャッシュ・フロー	2,751	1,393	△1,358
投資活動による キャッシュ・フロー	△295	△822	△527
財務活動による キャッシュ・フロー	△2,088	△507	+1,581
現金および現金同等物の 増減額	316	5	△311
現金および現金同等物の 四半期末残高	6,699	10,334	+3,635

## 主な増減の要因

(営業活動によるキャッシュ・フロー)  
映画・CM案件のたな卸資産が増加

(投資活動によるキャッシュ・フロー)  
デジタル関連への設備投資及び  
BS放送参入金の支払

(財務活動によるキャッシュ・フロー)  
有利子負債返済に伴う支出

# 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	2012年3月期 第2四半期累計
少数株主調整前四半期純利益	964
その他の包括利益：	
その他有価証券評価差額金	100
繰延ヘッジ損益	2
為替換算調整勘定	△29
その他の包括利益合計	73
四半期包括利益	1,038
(内訳)	
親会社株主にかかる四半期包括利益	1,053
少数株主にかかる四半期包括利益	△15

# 2012年3月期 連結業績見通し①

## 売上高 518億40百万円：対前年で増収

映像ソフト事業分野：CM制作受注は回復基調だが、震災の影響分を補うにはいたらず

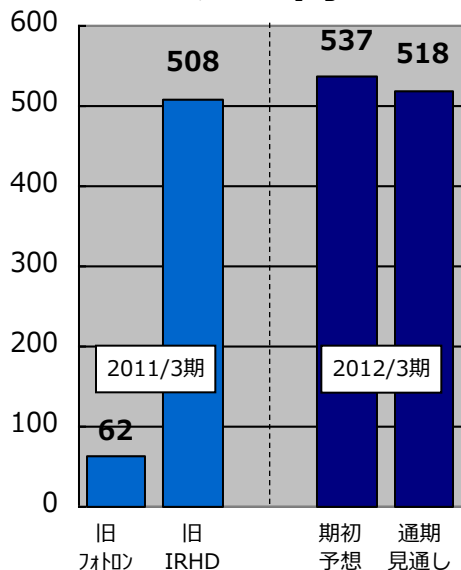
## 営業利益 30億円、経常利益 30億円、当期純利益 18億50百万円

### ：ほぼ期初予想どおりの見通し

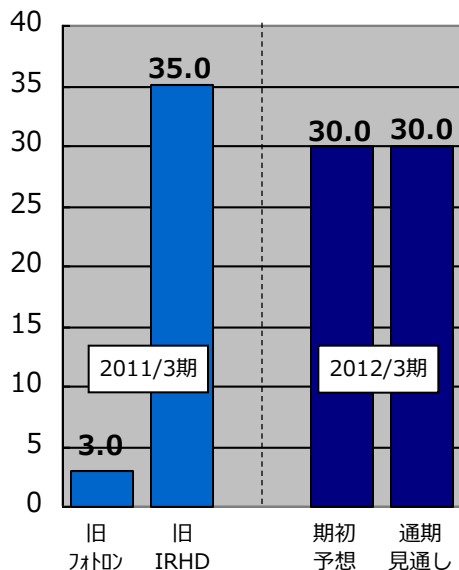
映像技術サービス事業分野：継続して高付加価値のサービス、業務の効率化を推進

(単位：億円)

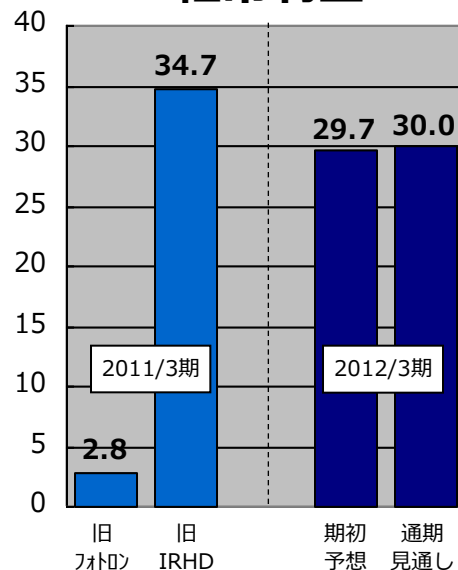
### 売上高



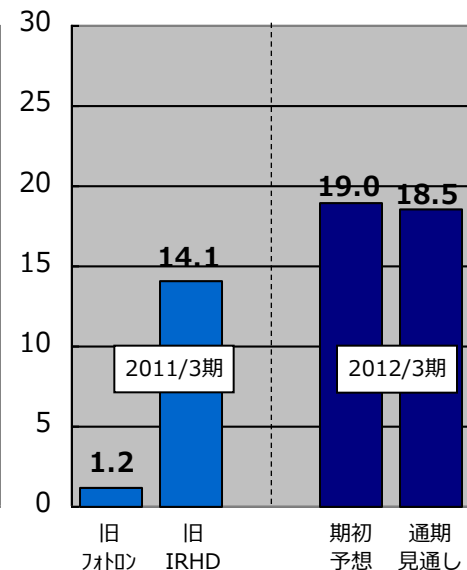
### 営業利益



### 経常利益



### 当期純利益



# 2012年3月期 連結業績見通し②

(単位 百万円)

区分	2011年3月期 通期実績 ※旧:IRHD	2012年3月期			
		期初予想	通期見通し	前期比	期初予想比
	売上高			50,817	53,700
営業利益	3,501	3,000	3,000	△501 (△14.3%)	+0 (+0.0%)
経常利益	3,469	2,970	3,000	△469 (△13.5%)	+30 (+1.0%)
当期純利益	1,412	1,900	1,850	+438 (+31.0%)	△50 (△2.6%)
EPS (円)	60.69 (注1)	48.25	46.98	-	-
1株当たり配当金 (円)	6.00	15.00	15.00	-	-

(注1) 2011年3月31日現在の旧:IRHDの株式数を用いて算出

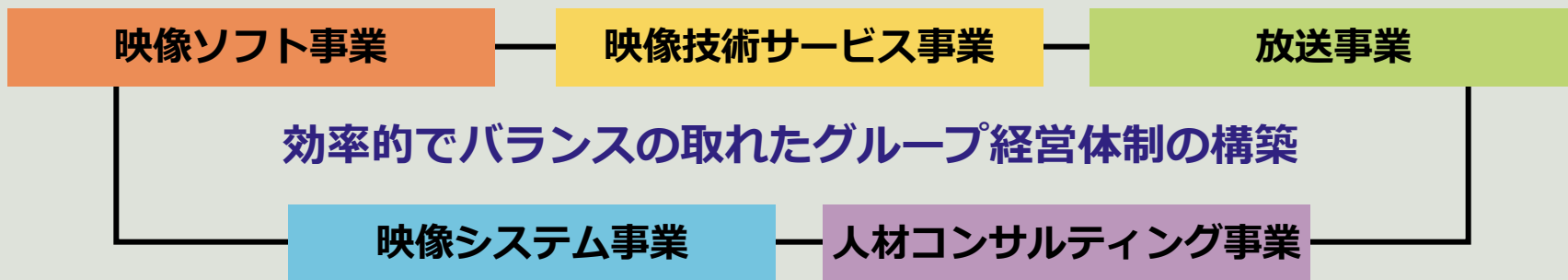
**配当予想金額：1株当たり15円**

# 事業セグメントの状況

# 全社戦略

## 戦略の方向性

### ① グループ一体化経営の促進



### ② マーケット拡大

環境  
認識

デジタル  
化

ネット  
ワーク化

多メディア  
化

ボーダー  
レス化

B to Cの  
可能性

### ③ グループ知名度、信用度の向上



# 映像技術サービス事業

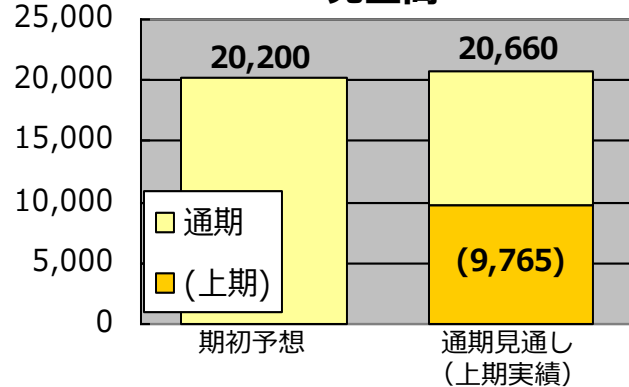
事業内容

## 映画、TV、CMの3分野で映像処理を行う企業

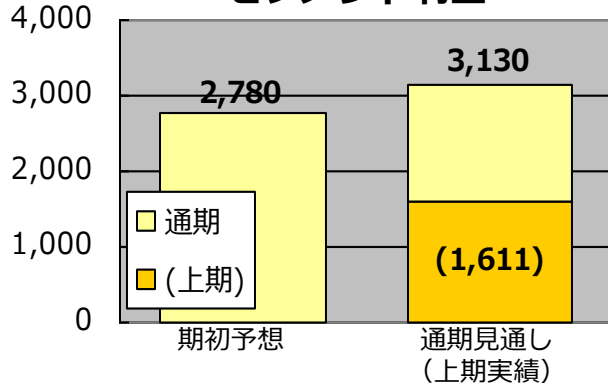
(※参考資料 p.33もご参照ください)

- ・映画フィルムの現像、プリント、合成加工
- ・各種メディア向け技術サービス (VFX・CGI制作、3D撮影・編集等)
- ・テレビ映像の編集・加工
- ・DVD/Blu-ray Discパッケージ化

(単位：百万円)  
売上高



セグメント利益



### <上期概況>

- フィルムプリント案件の減少する反面、デジタルシネマ向けサービスの受注案件が大幅に増加しカバー
- 大型特番の受注など、テレビのポストプロ作業が好調  
= 高稼働
- 高付加価値サービスを実現、業務の効率化

### <下期施策>

- デジタルシネマ向けサービスの積極展開
- ポストプロ作業のシェア拡大・効率化の推進

# 映像ソフト事業

**ROBOT**

全3社

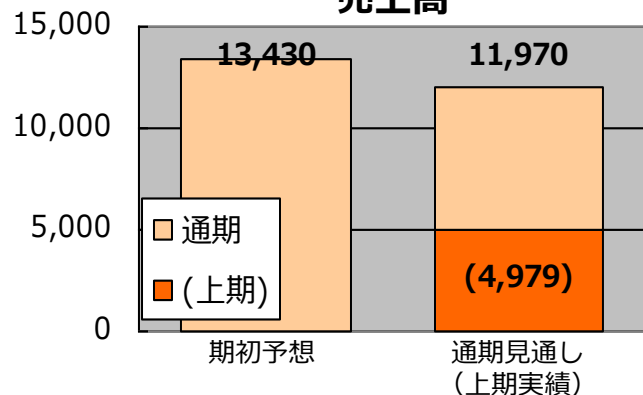
事業内容

## 映画・テレビCM制作を中心に広い得意分野

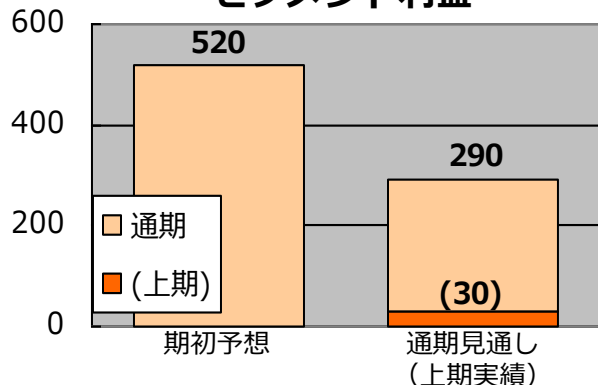
(※参考資料 p.34～35もご参照ください)

- ・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

(単位：百万円)  
**売上高**



**セグメント利益**



### <上期概況>

- 震災の影響でCM案件の減少や予算縮小化があるなか、大型CM制作案件を確保
- 映画制作売上2本  
 「RAILWAYS 愛を伝えられない大人たちへ」・・・2011年11月19日公開予定  
 「friendsもののけ島のナキ」・・・2011年12月17日公開予定
- 大作映画制作案件1件が下期へ

### <下期施策>

- 震災の影響からの回復が見られるなか、CM大型案件を中心に営業活動強化と利益管理の徹底
- 大作映画制作売上2本  
 「WILD 7」・・・2011年12月21日公開予定  
 「ALWAYS 三丁目の夕日 '64」・・・2012年1月21日公開予定
- 12月開局予定の韓国テレビ局「TV朝鮮」と連携した取組み

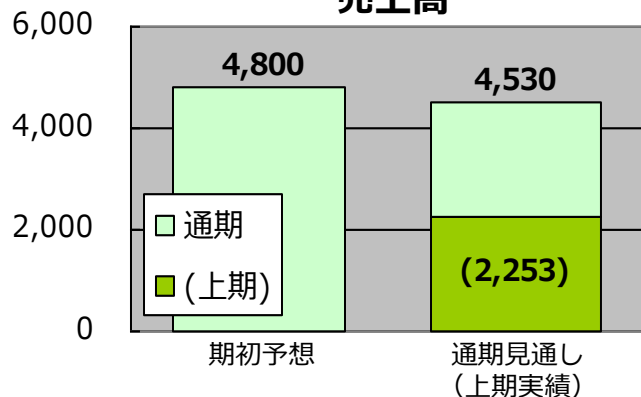
事業内容

## 独立系の一角として有料専門チャンネルを運営 - 食・旅・エンターテインメント -

- ・衛星放送（BS/CS）、CATV、インターネット放送、ホテルpay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

(※参考資料 p.36～37もご参照ください)

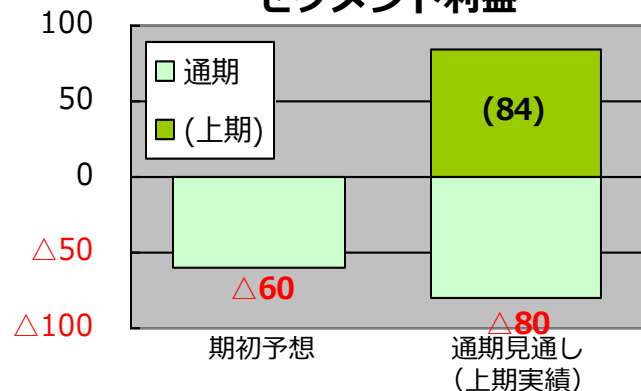
(単位：百万円)  
売上高



### <上期概況>

- 「洋画★シネフィル・イマジカ」の加入者増加及び単価向上（スカパーe2）による視聴料収入が拡大
- 戦略的な番組編成によるチャンネル運営

セグメント利益



### <下期施策>

- CATV・IP市場における新規加入者獲得と単価向上
- BSチャンネル「IMAGICA BS」の開局（2012年3月予定）による費用の先行（プロモーション展開、番組編成、衛星関連費用）

# 映像システム事業

Photron

全6社

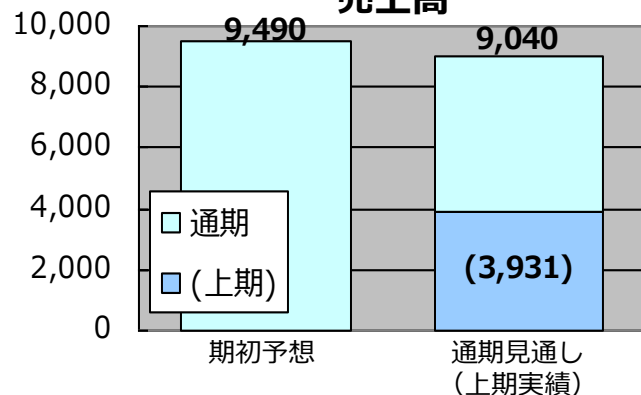
事業内容

## 放送・映像分野から学术分野、メディカル分野、官公庁と幅広く展開

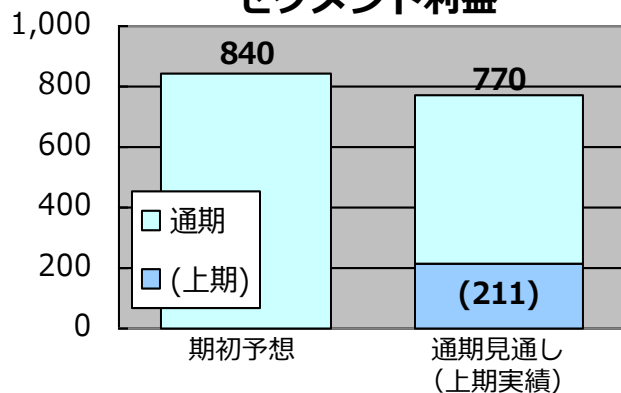
- ・画像計測システム（高速度ビデオカメラ等）の開発・製造・販売
- ・放送用映像機器、LSIの開発・製造・販売

(単位：百万円)

### 売上高



### セグメント利益



## <上期概況>

- 高速度ビデオカメラ発売予定が、震災の影響で下期へ
- 海外市場での高速度ビデオカメラの売上堅調
- プロフェッショナル用映像機器分野で大手放送局へ大型映像システムを納品

## <下期施策>

- 高速度ビデオカメラ・偏光カメラの新製品投入
- CADソフトのバージョンアップ実施
- 官公庁等の年度末需要（案件）の獲得に注力

# 人材コンサルティング事業

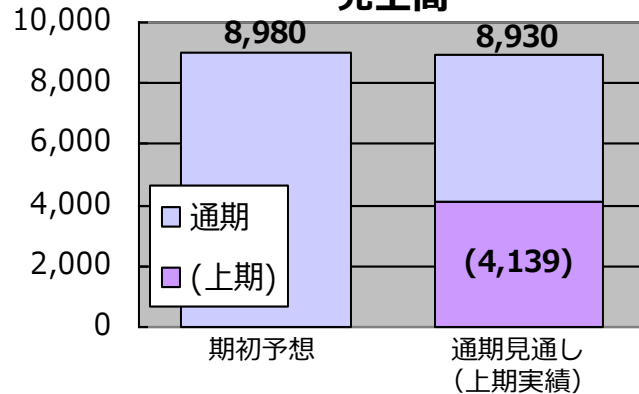
事業内容

## デジタルクリエイターとITエンジニアに特化 – 放送・Web・ゲーム分野 –

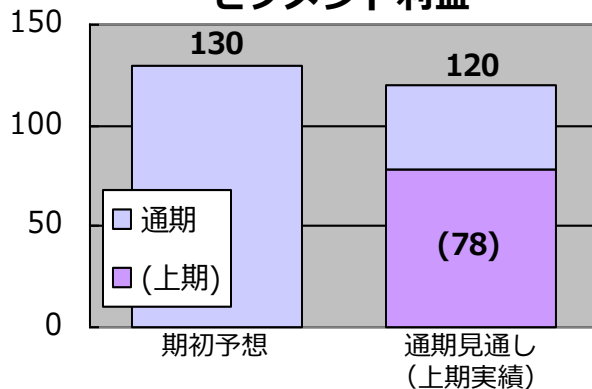
- ・ 人材派遣、人材紹介の人材コンサルティングサービス
- ・ WEB、GAME・CG等の制作受託サービス
- ・ 専任講師による人材育成

(単位：百万円)

### 売上高



### セグメント利益



### <上期概況>

- ゲーム分野を中心に人材派遣サービスの売上堅調
- 受託制作分野でのゲーム制作の大型プロジェクト納品

### <下期施策>

- 継続的な大型ゲームプロジェクトの受注確保によるゲーム制作事業の拡大
- ポストプロダクション分野での映像技術者派遣のシェア拡大

# 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。

# 参考資料

## 資料一覧

- |                       |         |
|-----------------------|---------|
| ・ イマジカ・ロボットグループの沿革    | P.31    |
| ・ 2012年3月期 上期トピックス    | P.32    |
| ・ 映像技術サービス事業の特長       | P.33    |
| ・ 映像ソフト事業の特長          | P.34    |
| ・ ヒット作品を生み出すディレクター陣   | P.35    |
| ・ 放送事業の特長             | P.36    |
| ・ 2012年3月 BS放送チャンネル開局 | P.37    |
| ・ 用語解説                | P.38～39 |

# 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デジタル放送を目的に、株式会社シネフィルを設立 同年10月より放送事業を開始
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
2007年 2月	アニメプロデュースの株式会社ジェンコに資本参加
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
2010年 9月	新規事業としてインターネットメディア会社の株式会社マッシュメディアネットワークを設立
2010年 10月	2012年3月に放送開始予定の新BS放送の委託放送事業者に認定
2011年 4月	株式会社イマジカ・ロボットホールディングスが上場企業に

## M&Aを核として事業領域を拡大



# 2012年3月期 上期トピックス

## 受賞

ロボット制作のテレビ東京ドラマ『鈴木先生』が日本民間放送連盟賞（テレビドラマ番組部門）最優秀賞受賞

ピクス企画・制作の『タイムスクープハンター・シーズン2（2010年4月12日:NHK放送）』がシカゴ国際映画祭 第47回ヒューゴ・テレビ賞のバラエティ・エンターテインメントシリーズ部門において奨励賞受賞

ピクス制作の『WOWOW Station ID』が放送業界の世界的コンクール Promax BDA World Gold Awards 2011 テレビ部門メイン Award TELEVISION/VIDEO PRESENTATION-Branding/Image Promotion部門で銀賞受賞

## イベント

米国アカデミー賞短編アニメーション賞受賞『つみきのいえ』監督：加藤久仁生（ロボット所属）初の展覧会開催～全国4ヶ所（青森県、東京都、愛知県、鹿児島県）で2012年9月17日まで開催～

## 技術提供

IMAGICAがWeb生放送でのAR LIVE運用『ニコファーレ完成披露記者発表会』

イマジカデジタルスケープのAR技術が映画『カウボーイ&エイリアン』で採用

## 自社メディア

国内初の本格スポーツメディア『DAFLOID』ダウンロード数：80,000件突破（2011年9月）

フーディーズTVで『タベラッテTV』放送開始  
マッシュヴメディアネットワークが運営するSNS『タベラッテ』のクロスメディア展開

# 映像技術サービス事業の特長

## 映画、TV、CMの3分野で映像処理を行う企業

顧客のニーズに対応する  
充実した設備と人材

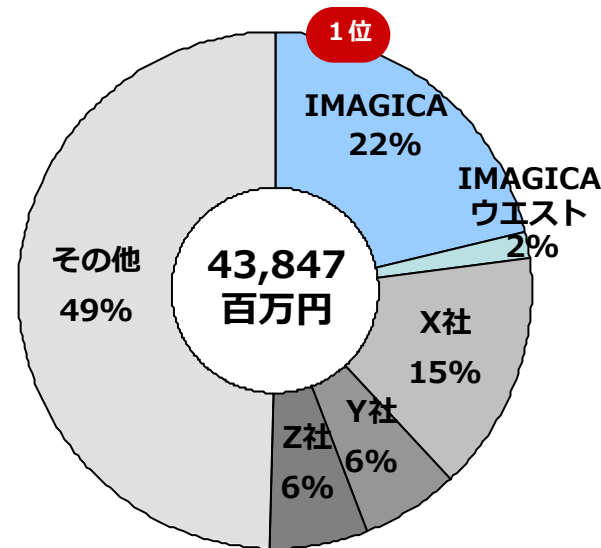
テレビ局別に対応する設備

- ・ 湾岸スタジオ（フジテレビ内）
- ・ 品川プロダクションセンター
- ・ 赤坂ビデオセンター

※特にバラエティー番組に強み

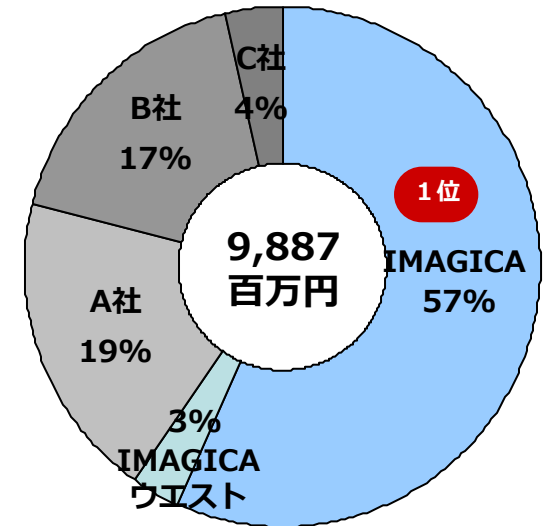
グループ内で供給される  
専門人材

ポストプロダクション市場  
(2010年)



(出所) 社団法人日本ポストプロダクション協会 (JPPA) 動向調査より

映画フィルム現像市場  
シェア (2010年)



(出所) 帝国データバンク調査書より引用

# 映像ソフト事業の特長

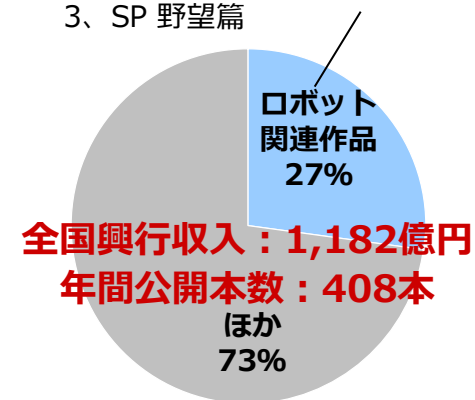
## 毎年、大型ヒット映画作品を多数制作・出資

### ロボットが制作・出資する主な映画作品 (興行収入10億円以上の作品)

2009年	2010年	2011年	2011年度 公開予定
K-20 怪人二十面相・伝 20.0億円	THE LAST MESSAGE 海猿 <b>2位</b> 80.4億円	SPACE BATTLESHIP ヤマト 40.5億円	RAILWAYS 愛を伝えられない大人たちへ [2011/11/19公開予定]
BALLAD 名もなき恋のうた 18.1億円	踊る大捜査線 THE MOVIE3 ヤツらを解放せよ <b>3位</b> 73.1億円	SP革命篇 ※出資のみ 32.9億円	friendsもののけ島のナキ [2011/12/17公開予定]
つみきのいえ  米国アカデミー賞 ・短編アニメ賞	SP野望篇 ※出資のみ 日本アカデミー賞 ・話題賞 36.3億円		WILD7 [2011/12/21公開予定]
			ALWAYS三丁目の夕日'64 [2012/1/21公開予定]

### 興行収入に占める ロボット関連作品 シェア (2010年)

1. THE LAST MESSAGE 海猿
2. 踊る大捜査線 THE MOVIE3
3. SP 野望篇



※ロボット関連作品は、制作および出資を含む

(出所) 一般社団法人日本映画製作者連盟

(出所) 一般社団法人日本映画製作者連盟、当社調べ

# ヒット作を生み出すディレクター陣

## ロボット所属の映画監督 —20名以上の映画・CM・アニメーションディレクターが在籍—

<p><b>本広 克行</b></p> <p>1998年より ロボットに所属</p>	<p>【主要監督作品】</p> <p>1998年 「踊る大捜査線 THE MOVIE」 <b>1位</b> 50.0億円 (注1)</p> <p>2003年 「踊る大捜査線 THE MOVIE 2 ～レインボーブリッジを閉鎖せよ～」 <b>1位</b> 173.5億円</p> <p>2005年 「交渉人 真下 正義」 <b>3位</b> 42.0億円</p> <p>2006年 「UDON」 13.6億円</p> <p>2008年 「少林少女」 15.1億円</p> <p>2009年 「曲がれ！スプーン」</p> <p>2010年 「踊る大捜査線 THE MOVIE3 ヤツらを解放せよ！」 <b>3位</b> 73.1億円</p>
<p><b>羽住 英一郎</b></p> <p>2000年より ロボットに所属</p>	<p>【主要監督作品】</p> <p>2004年 「海猿 ウミザル」 17.4億円</p> <p>2006年 「LIMIT OF LOVE 海猿」 <b>2位</b> 71.0億円</p> <p>2008年 「銀色のシーズン」 10.4億円</p> <p>2009年 「おっぱいバレー」</p> <p>2010年 「THE LAST MESSAGE 海猿」 <b>2位</b> 80.4億円</p> <p>2011年 「WILD7」</p>
<p><b>小泉 徳宏</b></p> <p>2003年より ロボットに所属</p>	<p>【主要監督作品】</p> <p>2006年 「タイヨウのうた」 10.5億円</p> <p>2008年 「ガチ☆ボーイ」</p> <p>2010年 「FLOWERS -フラワーズ」</p>




(注1) 1999年以前は配給収入実績、2000年以降は興行収入実績

# 放送事業の特長

## 独立系の一角として有料専門チャンネルを運営

—食・旅・エンターテインメント—

### CSデジタル放送開始時（1996年）から事業開始

	洋画★シネフィル・イマジカ 	食と旅のフーディーズTV 	歌謡ポップスチャンネル 
視聴可能世帯数 (注1)	405万世帯	442万世帯	321万世帯
特長	非ハリウッド系名画Ch ハイビジョン放送	唯一の食専門Ch 特徴あるオリジナル番組	唯一の演歌専門Ch 40歳以上をターゲット

(注1) 2011年8月末時点

2012年3月より「IMAGICA BS」  
としてBS放送へ進出 ※詳細は次頁参照

# 2012年3月 BS放送チャンネル開局

2012年3月1日開局予定：有料放送

「洋画★シネフィルイマジカ」が、チャンネル名を変更しBS放送開始

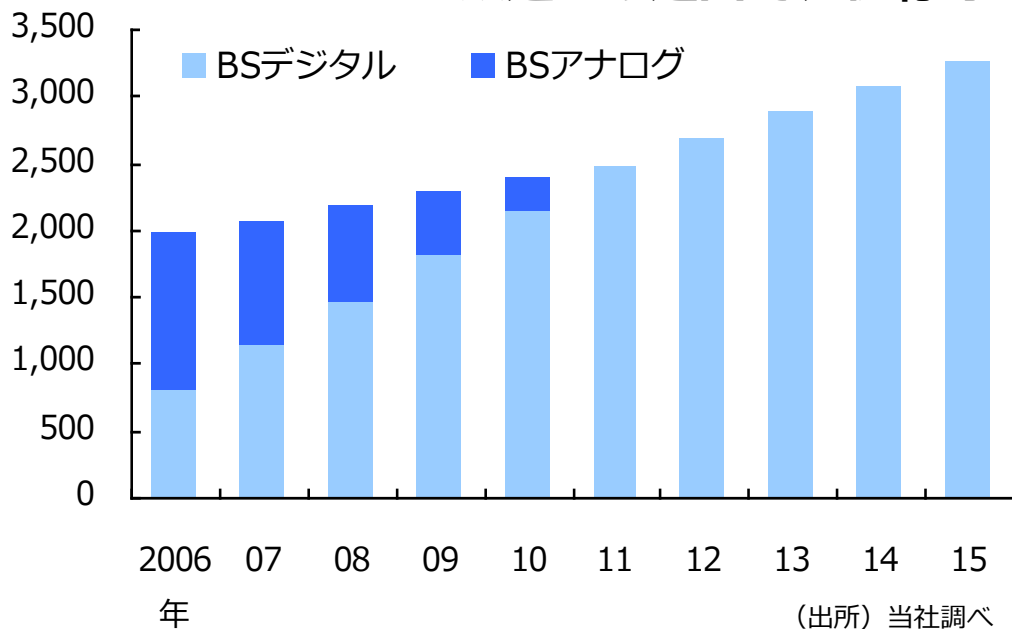
■チャンネル名：IMAGICA BS

■チャンネル番号：BS 252



「IMAGICA BS」チャンネルロゴ

## BS放送への進出で、視聴可能世帯数が大幅に増加



現状は、

視聴可能世帯数：約**400万世帯**  
(2011年8月末実績)



BS放送では、

視聴可能世帯数：約**2,250万世帯**  
(2012年3月初見込み)

# 用語解説 (1)

プリプロダクション	映像制作に取り掛かる前の作業全般をいい、出演者、制作スタッフの決定、制作の実行予算、スケジュールの策定、脚本や絵コンテなどの作成、撮影手法等の検討などを行う段階のこと。
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。
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。
3D撮影	3D映像は、2Dで通常に撮影されたものを変換技術を用いて立体映像化することもできるが、立体視は右眼・左眼の視差によるものなのでこれを応用し、2つのレンズでそれぞれ異なった角度で被写体を撮影する3D専用のカメラにより撮影する。 当社のシステムは、撮影と同時に視差（飛び出し／奥行き感）調整ができ、効果的な立体映像づくりが効率よく行える。
デジタル上映	従来のフィルム映写とは異なる、映像や音声デジタルデータ化された上映方式のこと。映画作品の映像・音声等全ての情報を物理メディア(HDDなど)に格納し、それを再生することで上映する。

# 用語解説 (2)

<b>DCP</b> (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。
<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>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>高速度ビデオカメラ</b> (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。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。
<b>偏光カメラ</b>	目に見えない偏光の変化を撮影するカメラ。スマートフォンなどに使われるフィルムやプラスチックの強度評価等にも利用される。
<b>デジタルクリエイター</b>	Web、アニメーション、ゲームソフトなどの制作・デザインなどを専門とする制作者のこと。
<b>ITエンジニア</b>	情報システムの詳細設計図にあたる仕様書を作るシステムエンジニアや、仕様書に基づいて実際にコンピューターを動作させるプログラマー、ネットワークの設計・構築などを行うネットワークエンジニア、実際にIT関連製品を販売するセールスエンジニア等の総称。
<b>エージェント</b>	いわゆる代理人。日本では人材紹介（人材斡旋）会社のことを言う場合が多い。求職者や求人社に代わって契約交渉する。
<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  
経営企画室**

**T E L : 03-6741-5742**

**F A X : 03-6741-5752**

**Email : 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。

**MAGIC  
FACTORY**  
imagica robot group