

決算説明資料

→2011年5月期決算



TVシリーズアニメーション「BLOOD-C」

© 2011 Production I.G, CLAMP/Project BLOOD-C TV/MBS

JASDAQ

Listed company 3791



TVシリーズアニメーション「ギルティクラウン」

©ギルティクラウン製作委員会

2011年8月18日

株式会社IGポート

企業概要

- 社名 株式会社IGポート
- 証券コード 3791
- 上場市場 大阪証券取引所 JASDAQ市場
- 上場日 2005年12月21日上場
- 所在地 東京都武蔵野市
- 代表者 代表取締役社長 石川 光久
- 資本金 701,400千円(発行済株式数48,952株)
- 設立時期 1990年6月(創業1987年)
- 事業内容 アニメーションの企画・製作、コミック出版および版權事業
- 従業員数 連結192名 (2011年5月末現在)
- 子会社 株式会社プロダクション・アイジー(連結・07年新設分割会社)
株式会社ジーベック(連結)
株式会社マッグガーデン(連結)
Production I.G.,LLC(非連結・米国)
- 関連会社 製作委員会2社(持分法適用)



決算の概要

2011年5月期決算概要(前年同期比)

当期実績は、前年比減収・増益となった。

■売上高は大型作品の受注減により減収となるも、映像マスター償却負担の減少や映像制作事業の粗利率改善により増益となった。

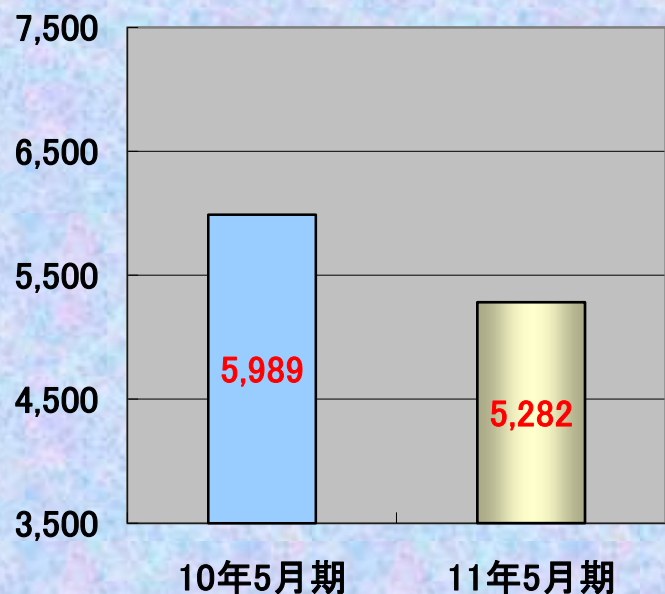
■前期に特別損失として計上していた貸倒引当金の戻入や補助金収入があり、特別利益(202百万円)を計上した。

■売上高.....5,282百万円(前年比 ▲707百万円)

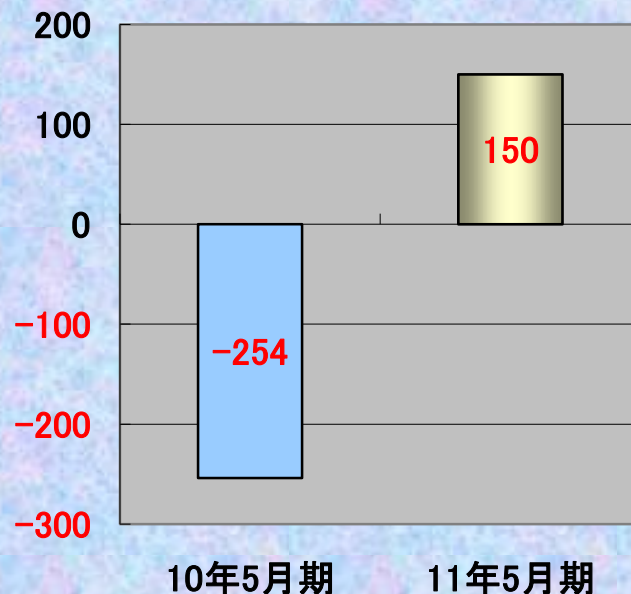
■経常利益.....150百万円(前年比 +404百万円)

■当期純利益.....326百万円(前年比 +864百万円)

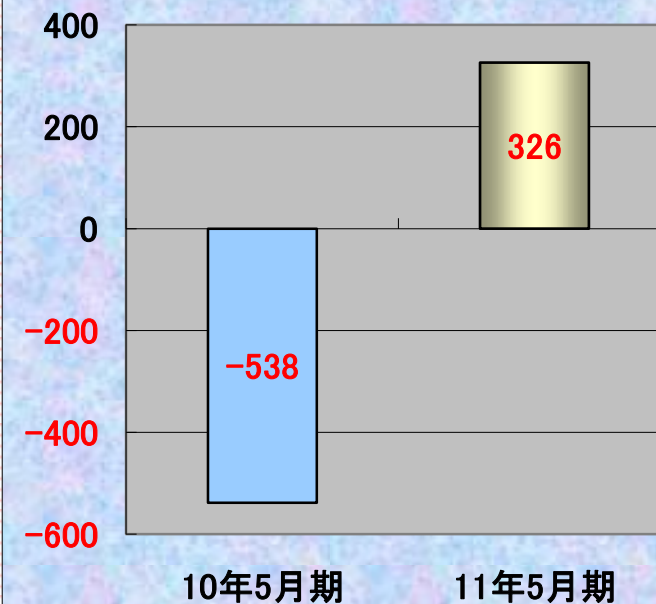
売上高



経常利益



当期利益



単位:百万円

2011年5月期決算概要(期初計画比)

当期実績は、計画比増収・増益となった。

■売上高はほぼ計画通りに推移し、若干の増収となった。

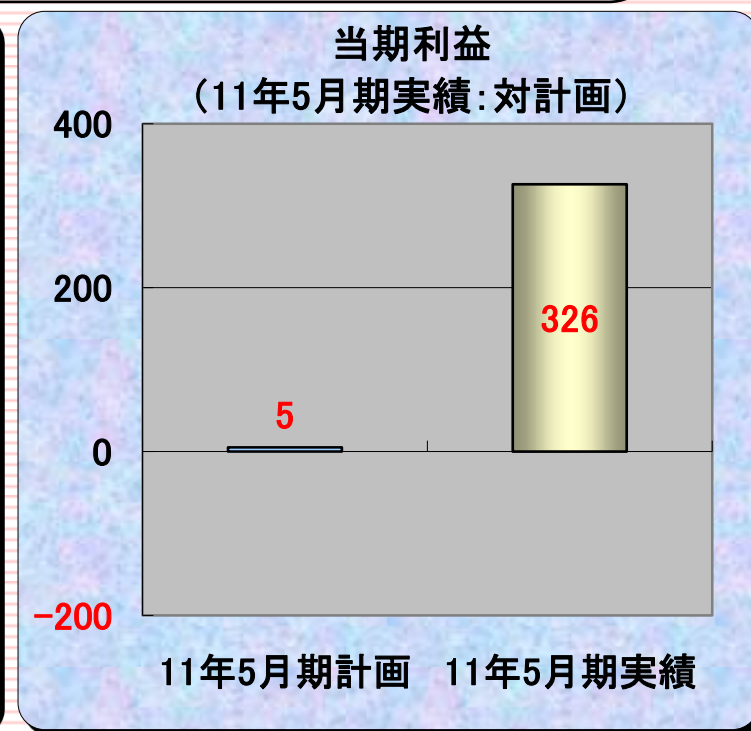
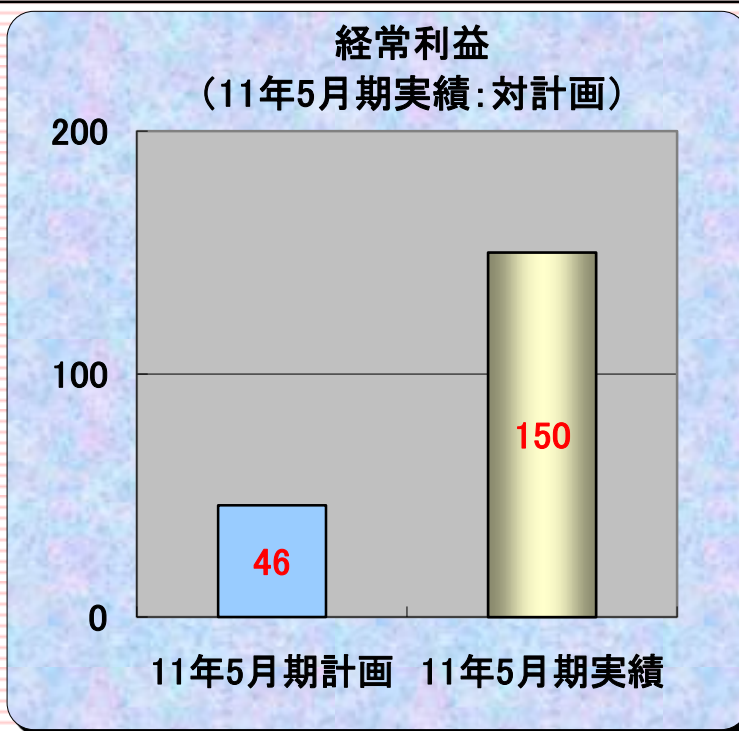
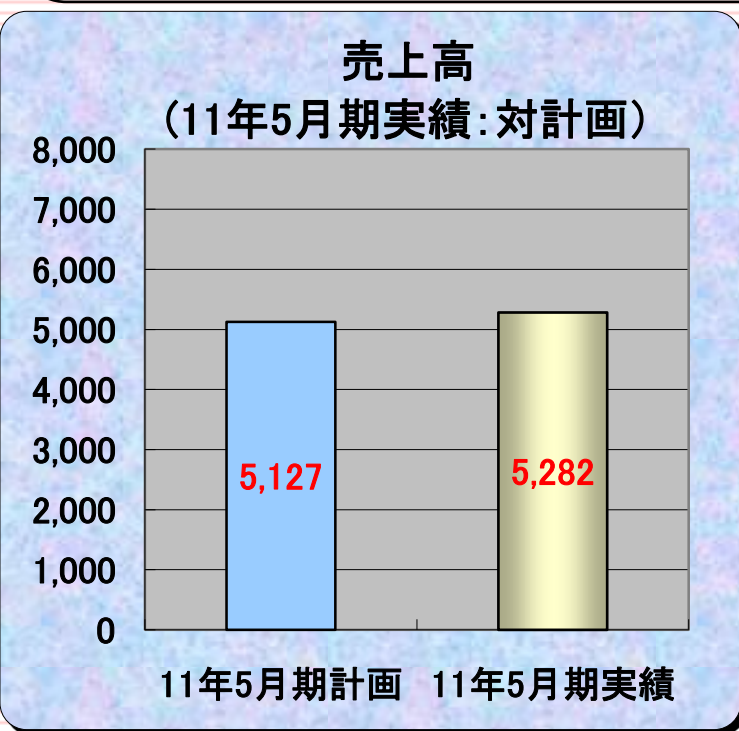
■利益面では映像制作事業の粗利率改善と著作権収入の計画比増により増益となった。

■前期に特別損失として計上していた貸倒引当金の戻入や補助金収入があり、特別利益(202百万円)を計上したため、計画を上回った。

■売上高……………5,282百万円(計画比 +155百万円)

■経常利益……………150百万円(計画比 +104百万円)

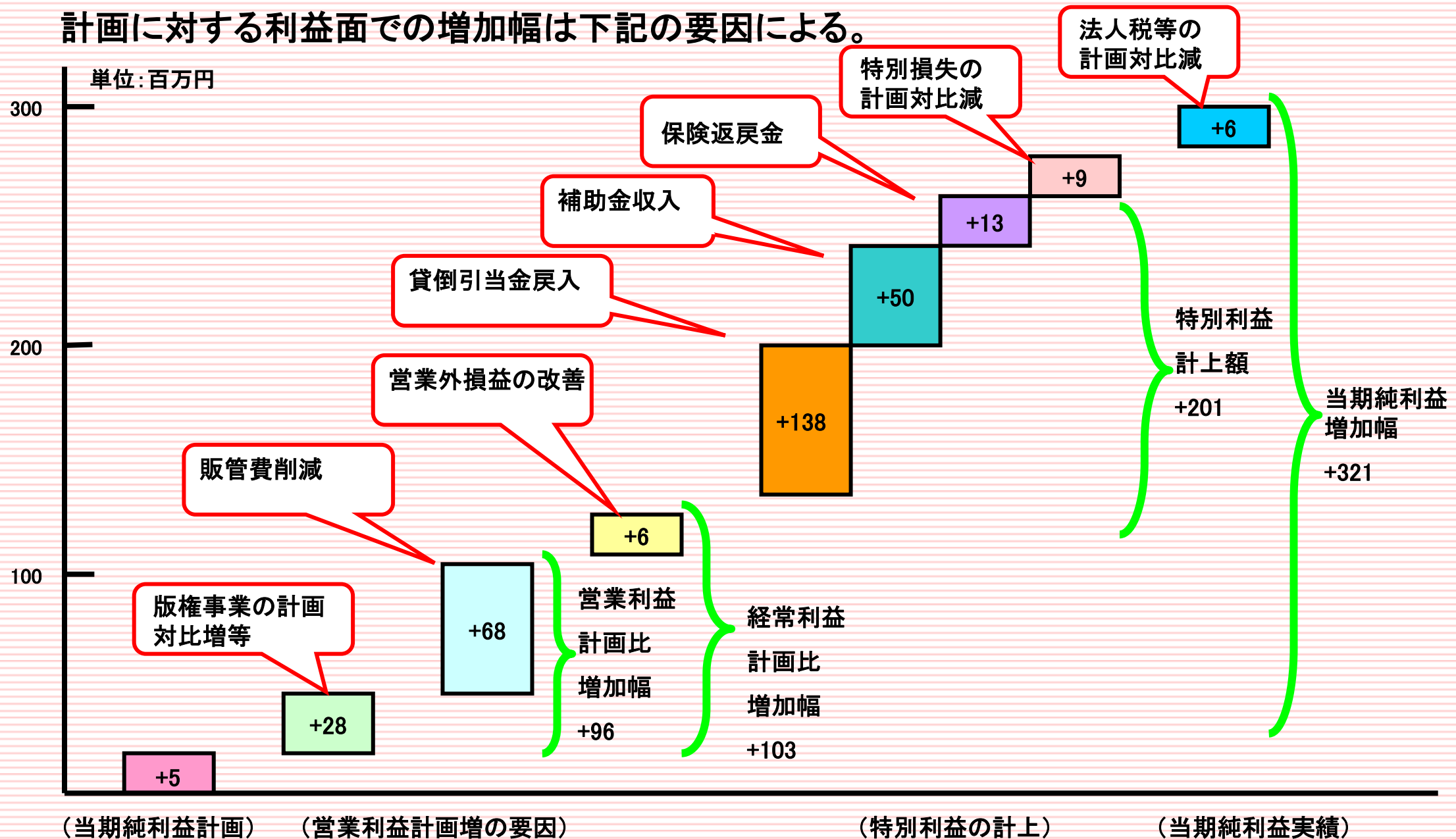
■当期純利益……………326百万円(計画比 +321百万円)



単位:百万円

2011年5月期決算概要(計画対比差異分析)

計画に対する利益面での増加幅は下記の要因による。



コスト管理等の徹底による営業粗利の増加と計画外の特別利益の計上により、計画対比大幅増益となった

2011年5月期決算(損益計算書要約・前年同期比)

単位:百万円

	2010年5月期	2011年5月期	増減率
売上高合計	5,989	5,282	-11.8%
映像制作事業売上	3,985	3,420	-14.2%
出版事業売上	1,376	1,248	-9.3%
版權事業売上	554	489	-11.6%
その他売上	73	122	66.6%
売上原価	5,455	4,438	-18.6%
売上総利益	534	843	57.7%
(売上総利益率)	8.9%	16.0%	
販売費・一般管理費	797	719	-9.9%
営業利益	-262	124	-
(営業利益率)	-4.4%	2.4%	
経常利益	-254	150	-
(経常利益率)	-4.2%	2.8%	
特別利益	0	202	
特別損失	202	17	-
当期利益	-538	327	

映像制作事業は、大型作品の制作受注が減少し売上が低下。

映像制作事業のコスト・スケジュール管理の徹底により、粗利率を改善、売上総利益も増加。

前期に特別損失として計上していた貸倒引当金の戻入や補助金収入があり、特別利益を計上、当期利益も黒字に転換した。

映像マスター償却の減少や映像制作事業のコスト体制の見直し等により粗利率を改善。また、貸倒引当金の戻入や補助金収入により特別利益を計上し、増益となった。

2011年5月期決算(セグメント別営業利益比率)

単位:百万円

	2010年5月期			2011年5月期		
	売上高	営利利益 又は損失(▲)	営業利益率	売上高	営利利益 又は損失(▲)	営業利益率
映像制作事業	3,985	▲317	▲7.97%	3,420	6	0.20%
出版事業	1,376	71	5.16%	1,248	▲9	▲0.78%
著作権事業	554	86	15.70%	489	230	47.00%
その他事業	73	1	2.08%	122	▲7	▲6.48%

コスト体制の見直し等
粗利率を改善し黒字化

ヒット作品の連載中断
により、売上高が減
少。

アニメ制作における自
社出資分である「映像
マスター」の減価償却
負担の減少により著作権
事業は営業利益率改
善。

セグメント別では出版事業が営業赤字に転落、映像制作事業におけるコスト管理の徹底や著作権事業収入の「映像マスター」減価償却負担の減少により営業利益率は改善した。

2011年5月期決算(貸借対照表要約・前期末比)

単位:百万円

	科目	10/5月期	11/5月期	10/5 ~ 11/5	
		金額	金額	差額	
資産	流動資産	現金及び預金	1,662	1,712	50
		売掛金	1,043	1,142	99
		商品および製品等	799	521	-278
		繰越税金資産	11	21	10
		前渡金	22	123	101
		その他	40	66	26
		流動資産合計	3,580	3,587	7
	固定資産	有形固定資産	1,781	2,029	248
		無形固定資産	224	186	-38
		投資その他資産	389	366	-23
固定資産合計		2,395	2,581	187	
資産合計		5,975	6,169	194	
負債	流動負債	買掛金	452	603	151
		短期借入金	489	339	-150
		未払金等	154	178	24
		前受金	462	373	-89
		賞与引当金等	1	5	4
		返品調整引当金	58	50	-8
		その他	198	153	-45
	固定負債	長期借入金	339	299	-40
		その他	39	58	19
		負債合計	2,195	2,063	-132
資本	株主資本	資本金	701	701	0
		資本剰余金	1,842	1,842	0
		利益剰余金	1,308	1,635	327
		自己株式	-72	-72	0
		純資産合計	3,780	4,106	326
負債・純資産合計		5,975	6,169	194	

アイジー新社屋の改装費と映像マスター取得による増加。

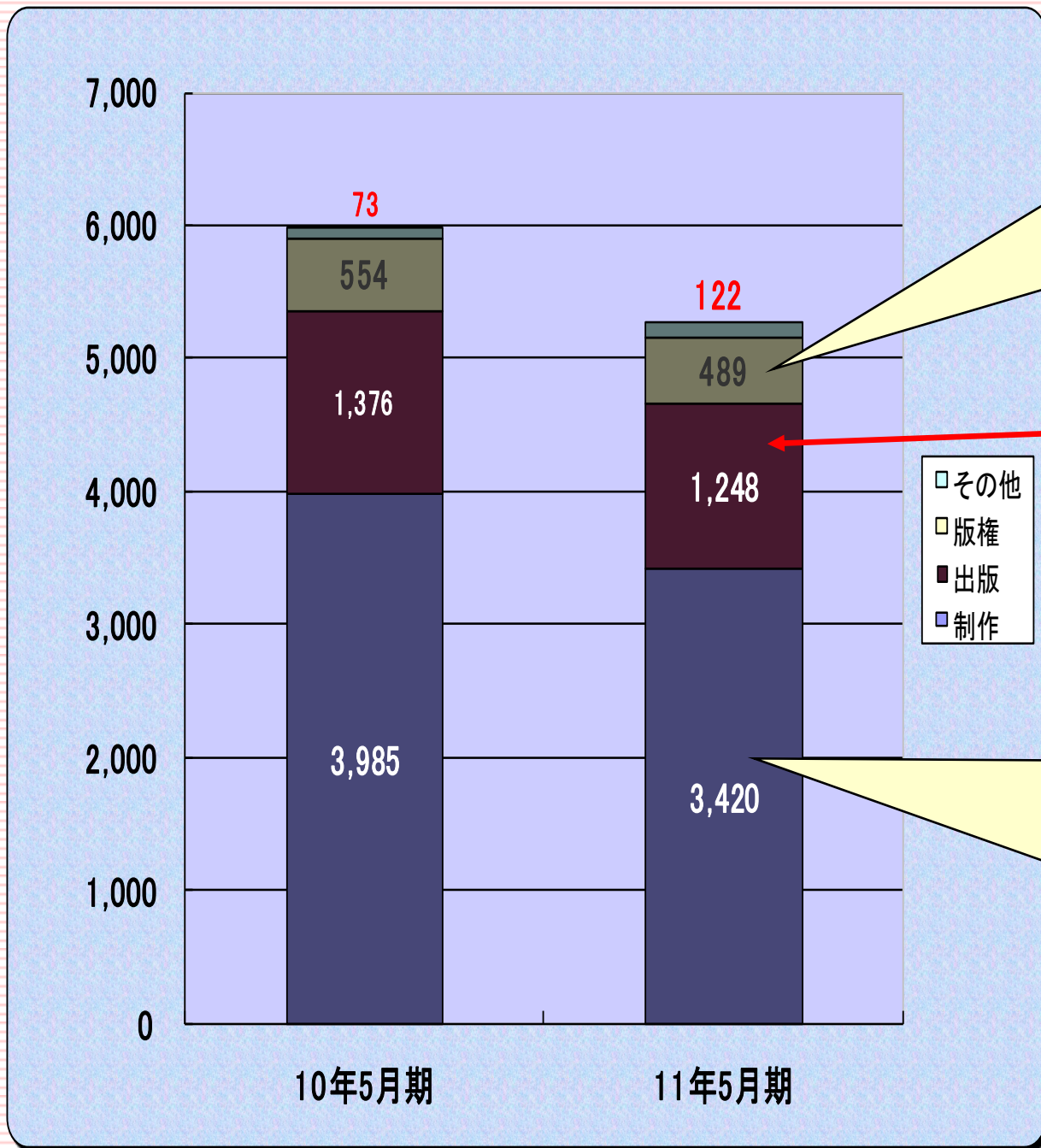
マッグの借入金返済により、短期借入金減少。

総じて総資産にあまり変化はなかった。

※記載金額の百万円未満は切り捨てて表示しておりますため、誤差がございます。

2011年5月期決算(セグメント別売上・前年同期比)

単位:百万円



版權事業収入

10年5月期

「攻殻機動隊 S.A.C.」「エヴァンゲリオン」「ARIA」ほか09年4月からの放送した新番組「戦国BASARA」「東のエデン」「もっとToLOVEる」等で構成。

11年5月期

「攻殻機動隊 S.A.C.」ほか「戦国BASARA弐」や劇場作品「テイルズ・オブ・ヴェスペリア The First Strike」等で構成

出版事業収入

コミック専門出版社株式会社マッグガーデンの出版部門。アニメ関連書籍売上の減少が影響し、前年対比で減少。

映像制作事業収入

10年5月期

「戦国BASARA」「東のエデン」「獣の奏者 エリン」「君に届け」また劇場作品「ホッタラケの島～遥と魔法の鏡～」「テイルズ・オブ・ヴェスペリア The First Strike」等を制作。

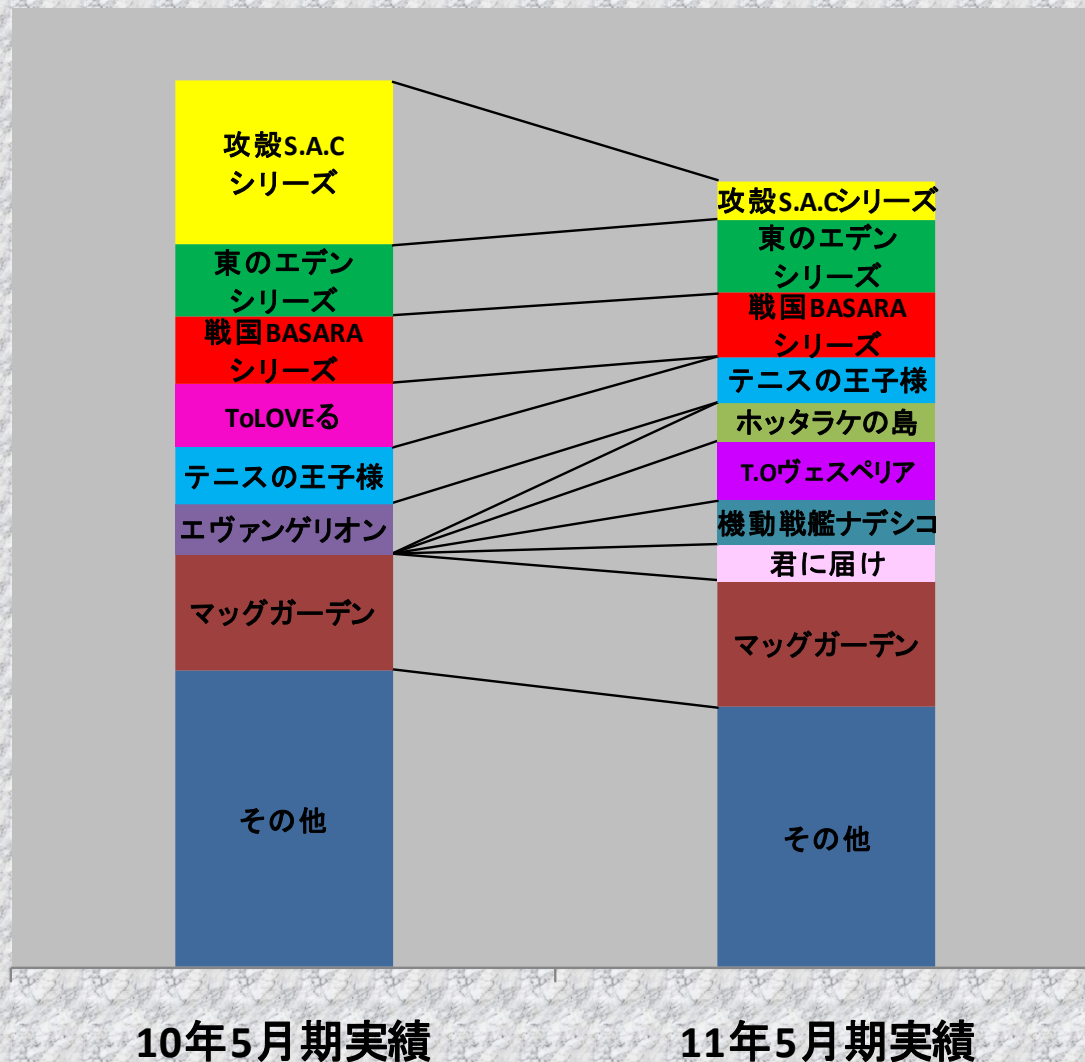
11年5月期

「戦国BASARA弐」「君に届け 2ND SEASON」「もしドラ」「えむえむっ!」また劇場作品「ももへの手紙」「攻殻機動隊 S.A.C SOLID STATE SOCIETY 3D」等を制作。

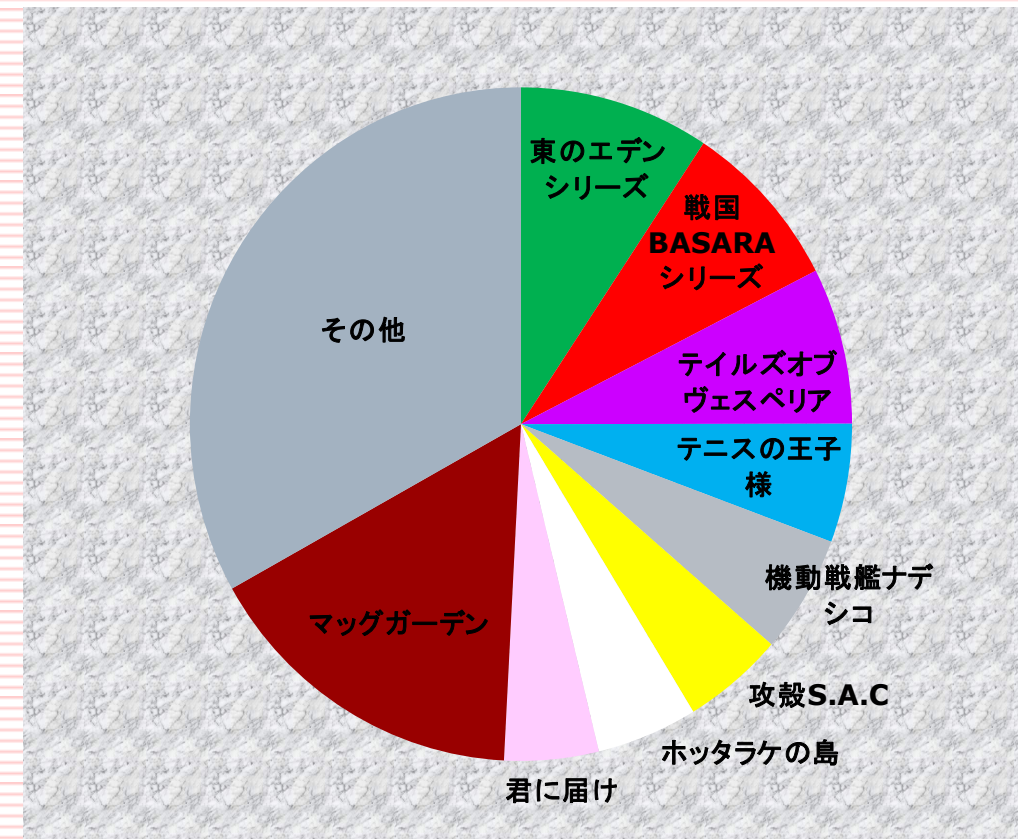
2011年5月期決算(著作権収入構成・前年同期比)

- 個別作品としてはヒットを算出しているが、前期比で見ると減少。
- TVアニメ・劇場作品の「東のエデンシリーズ」「戦国BASARAシリーズ」等が健闘している。

著作権収入構成前年同期比



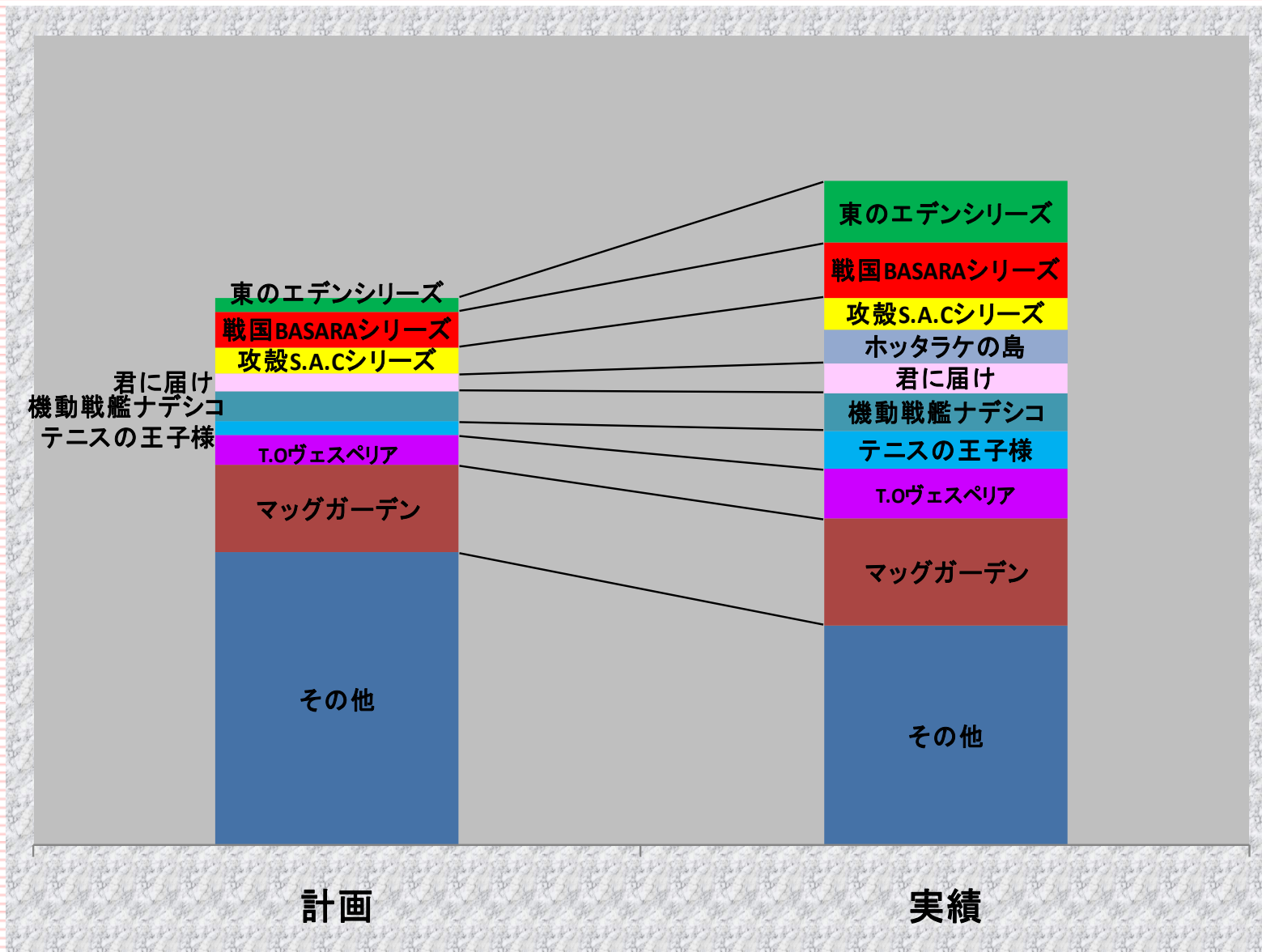
11年5月期 著作権収入構成比



2011年5月期決算(著作権収入・計画対比分析)

■ TVアニメ・劇場作品の「東のエデンシリーズ」「戦国BASARAシリーズ」「君に届け」「テニスの王子様」等が販売好調のため、計画を上回った。

著作権収入・計画対比分析





2012年5月期業績見込

2012年5月期 業績見込み(前年同期比)

2012年5月期の通期業績予想は増収・減益の見込み。

■TVシリーズの制作や劇場作品の受注が決定しており、2012年5月期は前年比17.9%の増収の見込み。

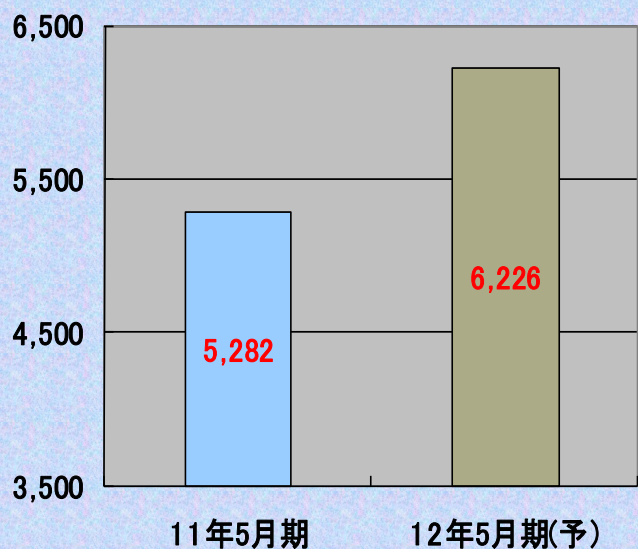
■ただし、作品投資を積極的に行うため、映像マスター償却増加に伴い計画では前期より減益の見込み。

■連結売上高……………6,226百万円(前年比 +944百万円 +17.9%)

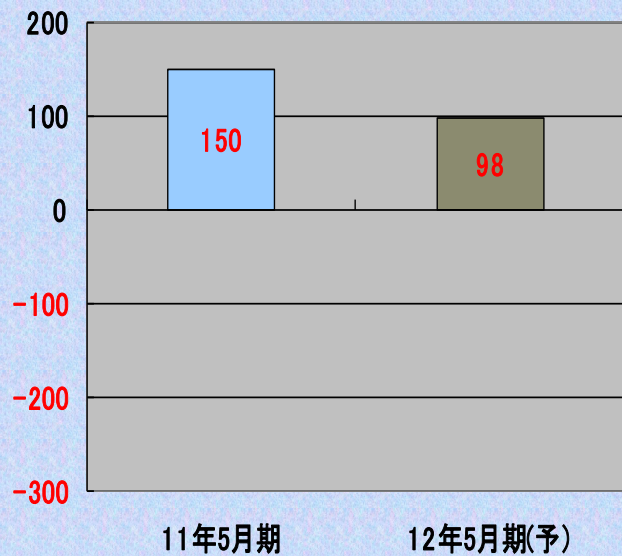
■連結経常利益……………98百万円(前年比 ▲52百万円)

■連結当期純利益……………85百万円(前年比 ▲241百万円)

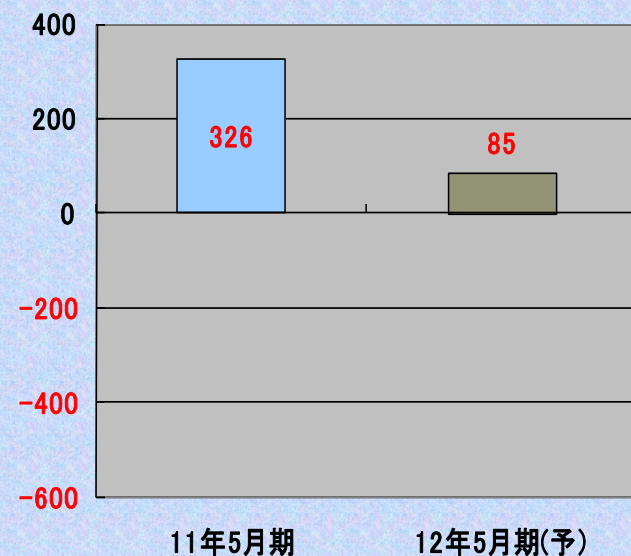
売上高



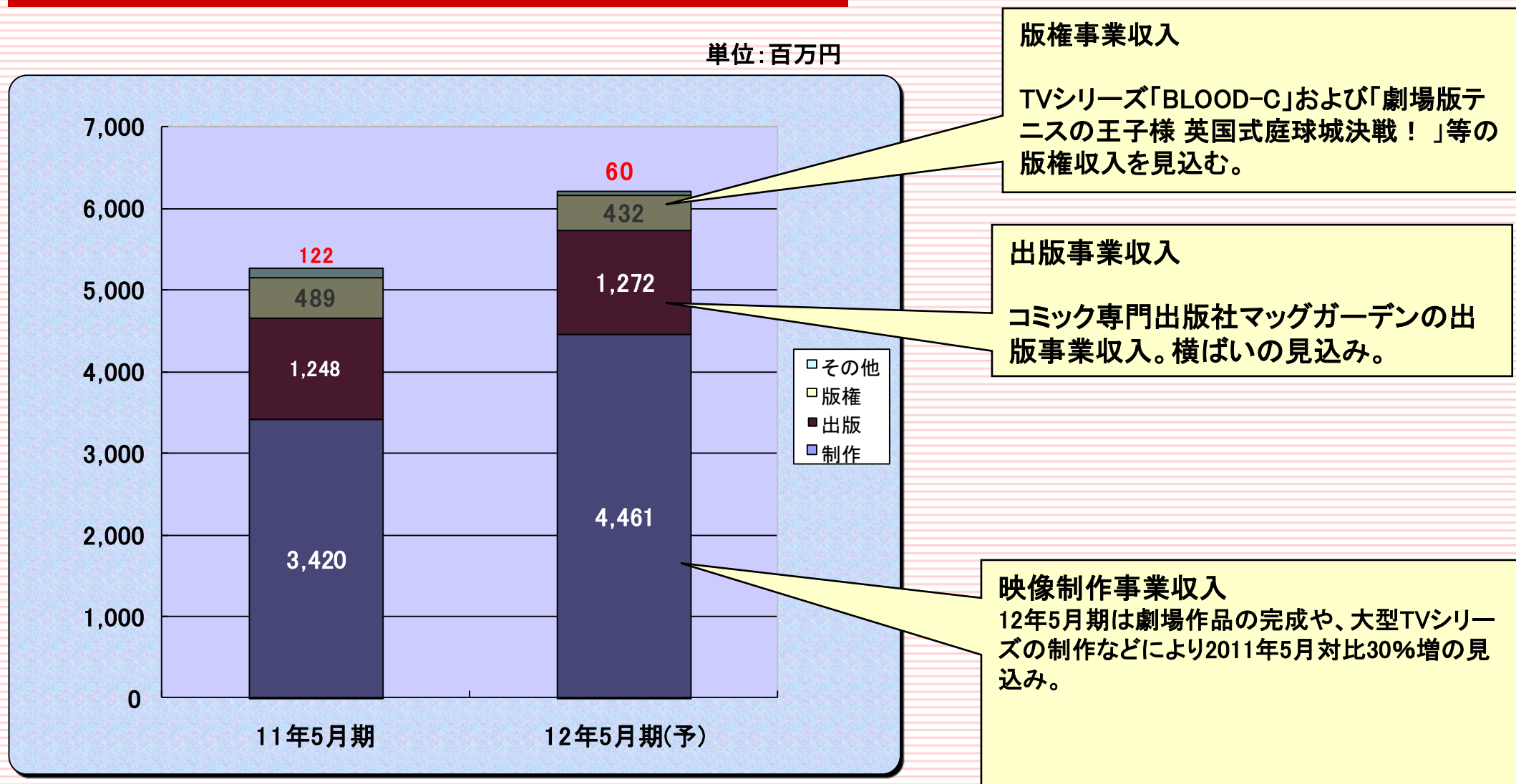
経常利益



当期利益



2012年5月期 業績見込(セグメント別分析・前年同期比)

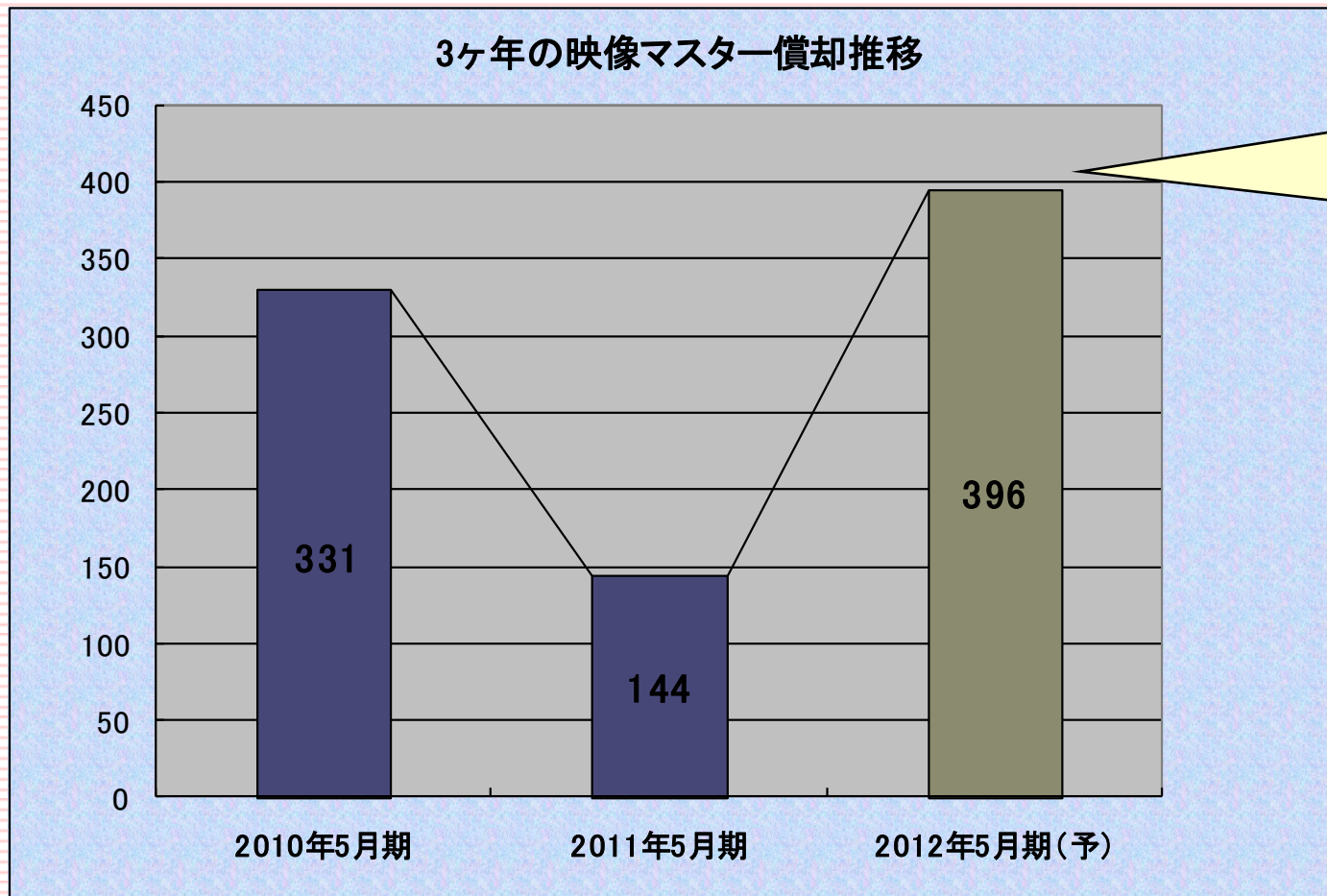


DVDの販売不振・海外番組販売の不振により著作権収入は伸び悩むが、劇場作品・大型作品の制作により映像制作事業を大きく上伸させる。

2012年5月期 映像マスター償却の推移

2012年5月期の映像マスター償却予想は増加の見込み。

単位:百万円

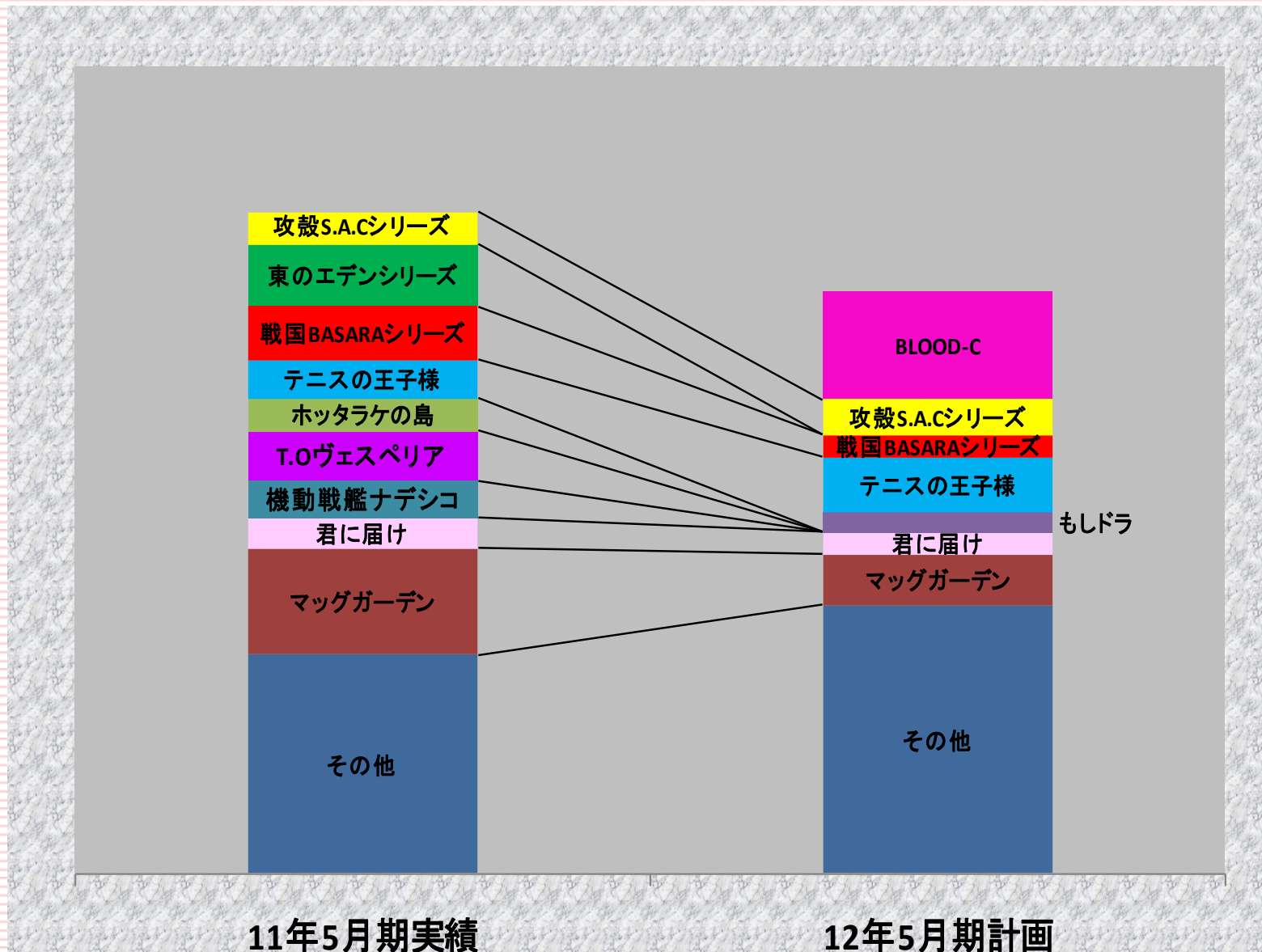



2012年5月期は再び攻勢に出るため作品投資を積極化、映像マスター償却が増加するため、増収(売上高5,282百万円⇒6,226百万円)であるが減益(経常利益150百万円⇒98百万円)となる。

映像作品への投資は、固定資産として計上しテレビ放送・劇場公開開始から一年間で減価償却を行う。

2012年5月期 版權收入構成比(前年同期比)

■ TVアニメ新作「BLOOD-C」や劇場新作「劇場版テニスの王子様 英国式庭球城決戦！」の版權收入を見込んでいる。





2012年5月期からの課題と対策

第22期に課題として掲げた3項目

コスト削減

■人件費の削減

・プロダクション・アイジーの部長職以上の役員報酬、給与カットを継続中

■事務所の集約

・プロダクション・アイジーの三鷹への事務所移転は完了

※資料1

コスト管理体制の強化

■コスト管理の徹底

・2011年5月期のコスト管理の徹底と責任の明確化により映像制作事業を黒字化

(前期は▲317百万円の損失)

成長戦略

■(株)オー・エル・エムとの連携として「劇場版ポケットモンスターベストウィッシュビクティニと黒き英雄ゼクロム・白き英雄レシラム」の一部をアイジー、ジーベックで制作。

■株式取得を行った(株)竜の子プロダクションの原作活用は模索中

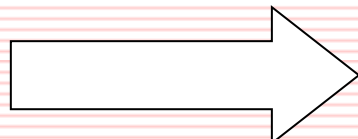
■事業領域拡大

デジタルコンテンツ部門の強化

※資料2

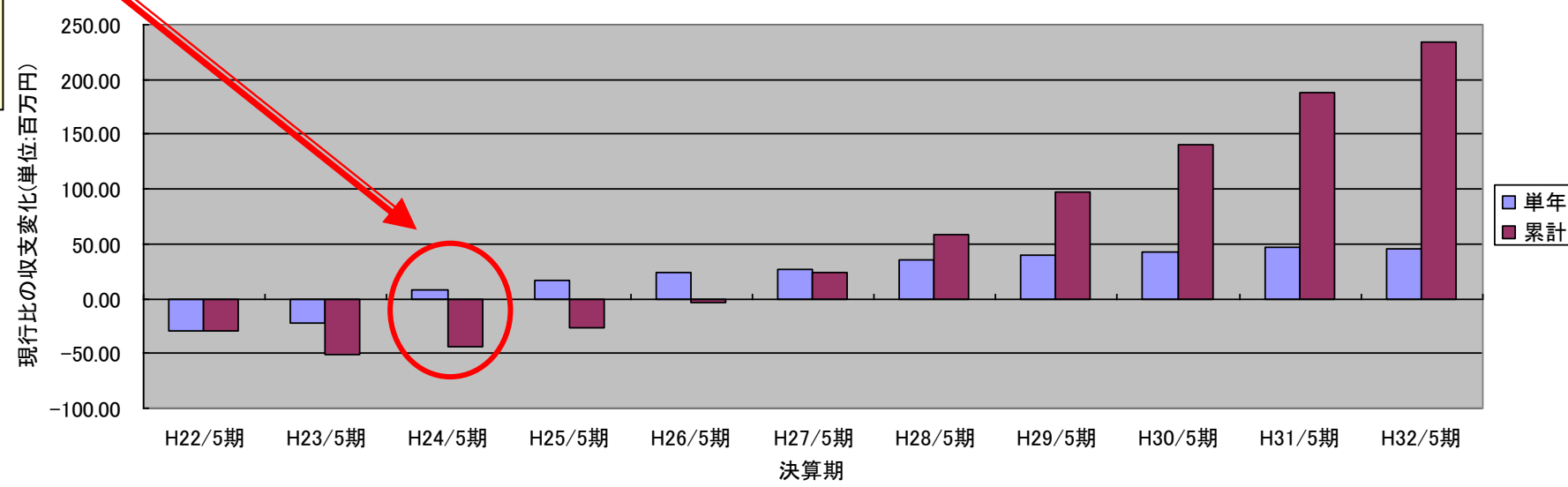
資料1 プロダクション・アイジー:三鷹への移転と拠点の集約

国分寺地区に6ヶ所あった拠点を、三鷹地区の隣接する2つのビル(自社物件)に集約。賃貸料のほか、電話代、分散していたことによる二重投資等がなくなることにより固定費の削減を図る。



当期は移転費用負担が出るが賃貸借負担の減少により2013年5月からは黒字化の見込み

移転による収支の変化



三鷹自社ビル

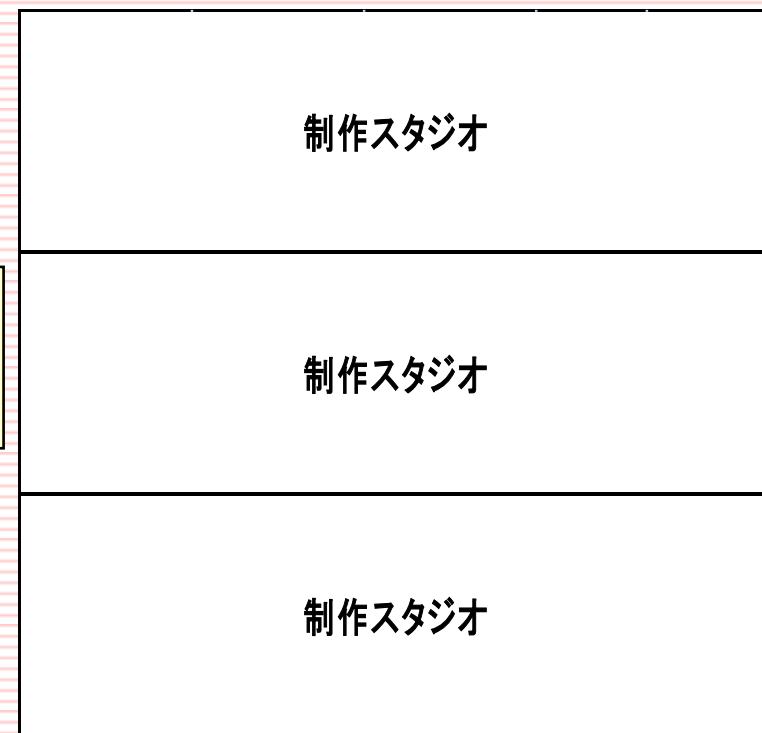
IG本社ビル



全テナントの
年間賃借料収
入:1000万円の
見込み

年間売上:6,000万円
収入:900万円
の見込み

スタジオビル



IG本社ビル1F~3Fの一部をテナントとして賃借し、賃借料収入を得ている。
自社運営の「武蔵野 kampus」は、ファミリー層など地元のお客様に好評を頂いており、売上も好調。



事業領域拡大戦略

資料2 事業領域拡大戦略

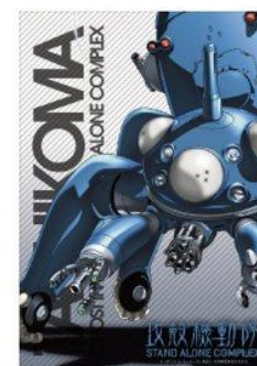
2011年5月期は事業領域の拡大を目指して下記の施策を実施

■「攻殻機動隊SSS3D」で共同配給事業を開始



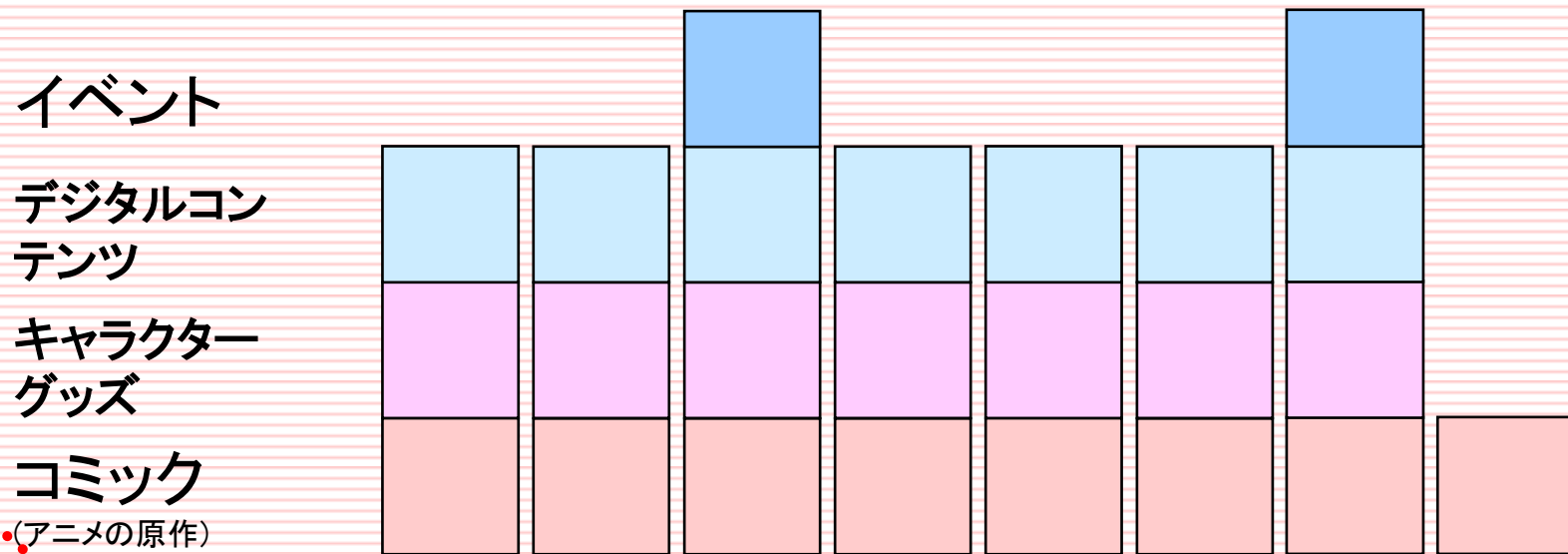
■「戦国BASARA」「攻殻機動隊S. A. C」等で
自社グッズの開発販売を実施

■「戦国BASARA」「攻殻機動隊S. A. C」等で
自社デジタルコンテンツの開発販売を実施



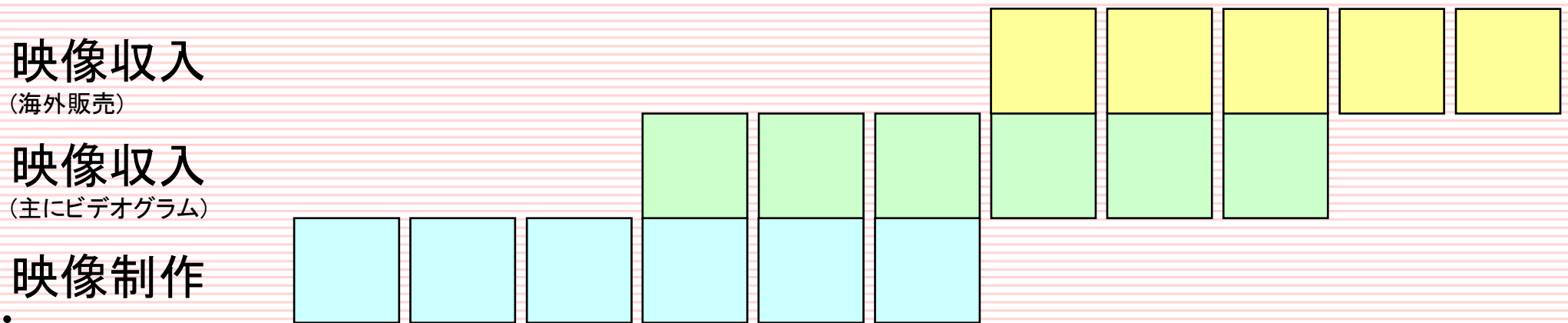
事業領域の拡大イメージ(収益モデルの多様化)

今後従来の収益に上乗せしていくジャンル



収益基盤を多様化により上積みしていく

従来の当社グループの収益



TV放送・上映

ビデオグラム発売

海外公開

デジタルコンテンツ事業の進展

2011年5月期は事業領域の拡大を目指して下記の施策を実施

●フィーチャーフォン

「戦国BASARA」

「文学少女」

「よんでますよ、アザゼルさん。」

「うさぎドロップ」

「BLOOD-C」



販売開始から1年で10万DLの実績

※開発は外部企業との提携により、リスクを極小化するスキームで配信

© 2010 CAPCOM/TEAM BASARA

©2010 Mizuki Nomura / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC. / “文学少女”製作委員会

©久保保久/講談社・芥辺探偵事務所

デジタルコンテンツ事業の進展

2011年5月期は事業領域の拡大を目指して下記の施策を実施

●スマートフォン

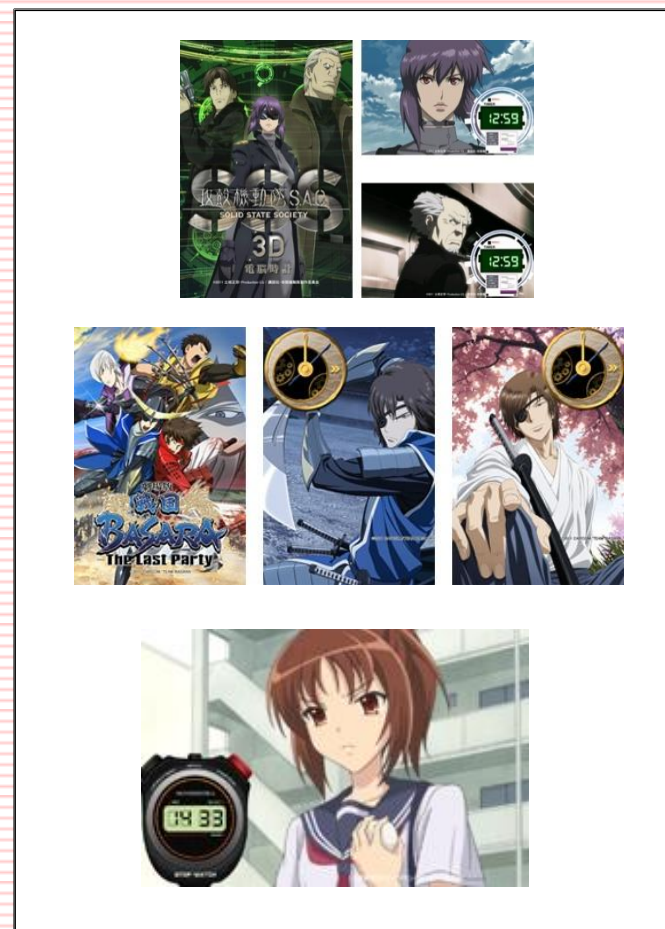
「攻殻機動隊S. A. C」

「戦国BASARA」

「もしドラ」

「ギルティクラウン」

「輪廻のラグランジェ」



なおかつ「攻殻機動隊S. A. C」は
8月より全世界での配信を開始

© 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会

© 2011 CAPCOM/TEAM BASARA

© 岩崎夏海・ダイヤモンド社/NHK・NEP・IG

※App Storeで配信可能な89の国と地域に配信

ソーシャルゲーム展開

2011年2月14日攻殻SNSゲーム「攻殻機動隊 S.A.C サイバーミッション」提供開始

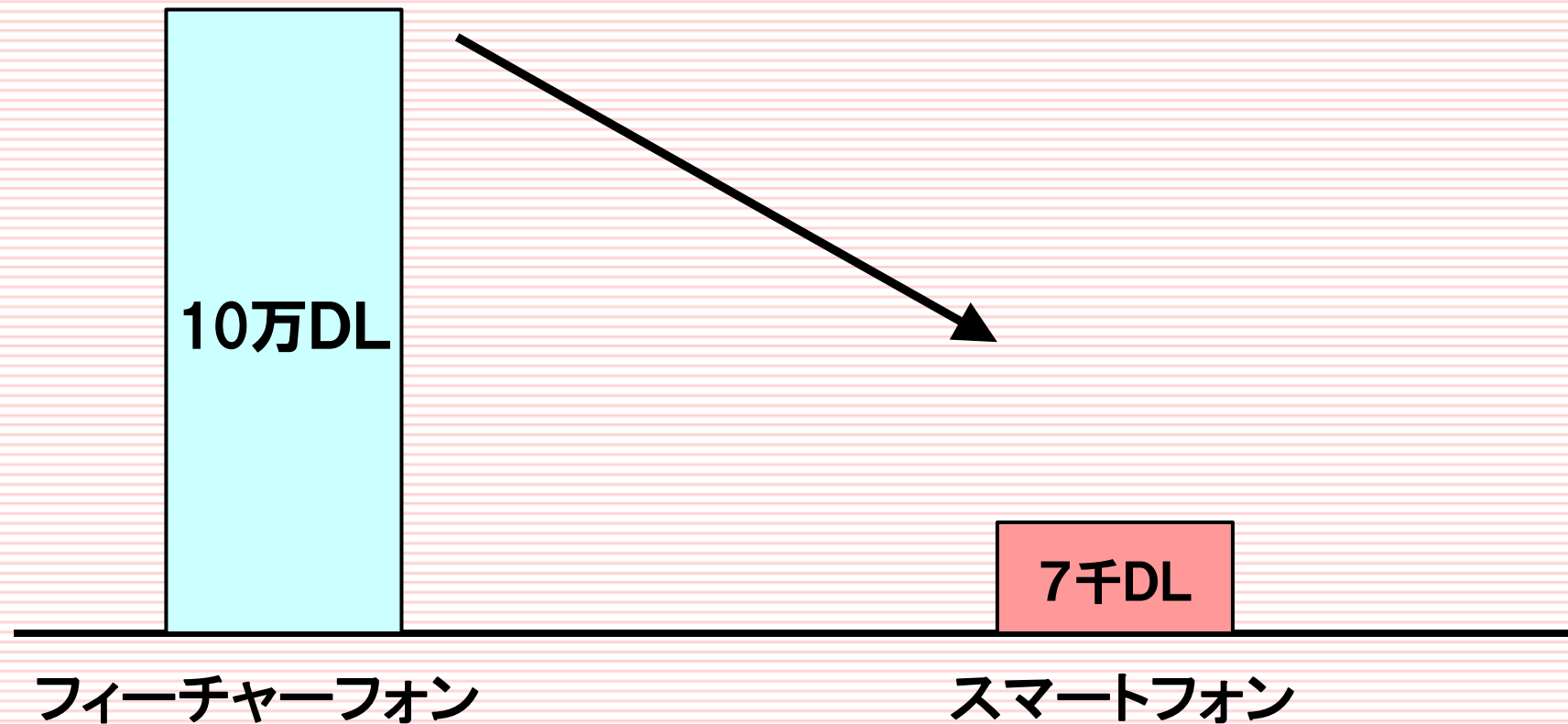


※現状では会員数が5万人、売上が数百万円と大きな展開となっておらず、会員数の増加が課題となっている。

※開発は外部企業との提携により、リスクを極小化するスキームで配信

フィーチャーフォンとスマートフォンのDLの比較

アイジーでのOS別DL数の現状



現状はフィーチャーフォンの台数が多く、DL数もフィーチャーフォンが多いが、今後スマートフォンが急速に普及してくると想定し体制を整えていく。

Androidへの対応も検討中

お取り扱いの注意

本資料は当社をご理解いただくために作成されたもので、当社への投資勧誘を目的とはしておりません。

本資料を作成するに当たっては正確性を期すために慎重に行っておりますが、完全性を保証するものではありません。本資料中の情報によって生じた障害や損害については当社は一切責任を負いません。

本資料中の業績予想ならびに将来予測は、本資料作成時点で入手可能な情報に基づき当社が判断した物であり、潜在的なリスクや不可実性が含まれています。そのため、事業環境の変化などの様々な要因により、実際の業績は言及または記述されている将来見通しとは大きく異なる結果となることをご承知おきください。