

2008年3月期(変則6ヶ月決算)通期連結決算説明会

2008.05.13 株式会社アイ・エム・ジェイ

注意事項

■著作権その他の権利について

本日ご説明申し上げますIMJグループの今後の見通し、戦略などは、弊社を取り巻くさまざまな要素により大きく変更することも考えられます。従いまして、将来の戦略、業績等につきましては、ご説明申し上げます内容と異なる可能性がございますことをご了承ください。また、本資料掲載された全ての内容に関する権利は当社に帰属するか、または当社がクライアント様のご承諾を頂き使用しております。したがって、本資料の掲載内容全部または一部につき、当社の事前の承諾なく、私的利用その他法律によって明示的に認められている範囲を越えて、複製、改変、転用、掲示、送信、領布、ライセンス、販売、出版等することを禁止いたします。

■掲載情報について

本資料の記載内容のうち、歴史的事実でないもの、当社の現在の計画、戦略、見込みなど、既に確定した事実でないものはIMJグループの将来に関する見通しおよび計画に基づいた将来予測です。これらの将来予測には、リスクや不確定な要素などの要因が含まれており、実際の成果や業績などは、記載の見通しと異なる可能性があることをご了承ください。



<http://www.imjp.co.jp/>

1

2008年3月期(6ヶ月変則)決算

売上高9,992百万円、経常利益231百万円、当期純利益▲825百万円。
株式評価損等で当期純利益が大幅に目標を下回りました。
事業整理、保有株式などの評価、償却でリセットが完了。

2

2008年3月期(6ヶ月変則)決算、セグメント別状況

モバイルインテグレーション、広告マーケティングが増益。
Webインテグレーションは、不採算案件早期納品のため大幅減益。

3

2009年3月期 業績予想について

利益体質構築を目標に4事業揃って黒字を計画。

4

2009年3月期 新体制について

現状10名の取締役のうち5名を執行役員に変更することで、経営と執行の
分担を明確化し、経営・事業の判断スピードをアップいたします。

1

売上高前年同期比107.9%=9,992百万円、
経常利益101.8%=231百万円
当期利益赤字化▲825百万円。

2

モバイルインテグレーションと広告マーケティングが計画を上回る
営業利益を達成。

3

Webインテグレーション事業の不採算案件早期完了のための
プロジェクト赤字▲284百万円が経常利益計画未達成の要因。

1. 当期非連結(売却・清算)企業の売上を控除した売上高前年同期比は、118.7%。
2. Webの原価増で、前年同期比売上高総利益率が、1.8ポイントマイナス。

	07年中間		08年6ヶ月決算通期		前年同期比
売上高	9,263百万円	100%	9,992百万円	100%	107.9%
売上総利益	1,851百万円	22.4%	2,061百万円	20.6%	▲1.8ポイント
営業利益	220百万円	2.4%	215百万円	2.2%	▲0.2ポイント
経常利益	227百万円	2.5%	231百万円	2.3%	▲0.2ポイント
当期純利益	185百万円	2.0%	▲825百万円	—	赤字化
EBITDA	382百万円	4.1%	414百万円	4.1%	108.5 %

EBITDA=営業利益+無形固定資産償却+減価償却費+連結調整勘定償却費(販管費及び一般管理費計上分)

営業利益の減益要因は、以下通り、Webインテグレーション事業とエンタテインメント事業におけるプロジェクト利益の悪化が要因となっております。

いずれのプロジェクトも2008年3月末を以って納品、撤退を決定しております。

	07年中間	08年(6ヶ月)	
	営業利益	営業利益	前期比
Web	282百万円	127百万円	▲155百万円
不採算案件早期撤退コスト増で、プロジェクト赤字が▲284百万円だったため。			
モバイル	▲47百万円	112百万円	160百万円
エンタメ	30百万円	▲46百万円	▲77百万円
携帯ゲーム自主事業の赤字が▲67百万円だったため。			
広告	0百万円	116百万円	116百万円
消去又は 全社	▲44百万円	▲94百万円	▲50百万円
連結営業利益	220百万円	215百万円	▲5百万円

当期利益の減益は以下の5つが主な要因となっております。

社名	案件名	営業利益 インパクト	税引前利益 インパクト	当期純利益 インパクト
IMJ	Webの不採算案件	▲ 284	▲ 284	▲ 284
モバイル& ゲームスタジオ	携帯ゲーム自主事業	▲ 67	※ ¹ ▲ 104	※ ² ▲ 56
IMJ	Yellow株式評価減	-	▲ 412	▲ 412
IMJモバイル	Klab株式評価減	-	▲ 463	※ ² ▲ 265
IMJモバイル	トランスメディア株式評価減	-	▲ 80	※ ² ▲ 46
全社合計		▲ 351	▲ 1,343	▲ 1,062

※¹ 営業損失 ▲67M、ソフトウェア資産減損償却 ▲37M 計上

※² 当期純利益段階において、少数株主持分損失を控除（IMJG持分 MGS53.5%、IMJM 57.2%）

	07年9月末	08年3月末	増減	増減要因
流動資産	8,904百万円	8,667百万円	▲236百万円	・現金及び預金▲804百万円
現金及び預金	4,404百万円	3,599百万円	▲804百万円	
たな卸資産	834百万円	888百万円	54百万円	
固定資産	4,333百万円	2,666百万円	▲1,667百万円	・無形固定資産▲436百万円 ・投資有価証券▲1,196百万円
流動負債	3,377百万円	2,796百万円	▲581百万円	・短期借入金 ▲132百万円 ・未払い法人税▲91百万円 ・各種引当金 ▲73百万円
固定負債	146百万円	56百万円	▲90百万円	・長期借入金▲40百万円
純資産合計	9,716百万円	8,482百万円	▲1,233百万円	・利益剰余金▲825百万円
総資産	13,241百万円	11,336百万円	▲1,904百万円	

	07年中間	08年6ヶ月	前期比増減	増減要因
営業CF	▲180百万円	▲522百万円	▲342百万円	売上債権が前年同期比で556百万円増加しているため。
投資CF	▲2,113百万円	▲452百万円	1,661百万円	前年は、協同広告、Klab、Yellow Entertainment株式を取得したため。
財務CF	1,327百万円	▲148百万円	▲1,179百万円	前年は、株式発行による収入1,207百万円(三井物産への第三者割当増資)があるため。
現金	3,866百万円	3,280百万円	▲586百万円	3月末に納品が集中し、前年同期比で売上債権が556百万円増加しているため。



セグメント別の状況

1. 売上高前年同期比が成長しているのは、モバイルとエンタテインメントが主な要因。
2. モバイルと広告の営業利益前年同期比が大きく伸張している。
3. Webの営業利益前年同期比は、不採算プロジェクト▲284百万円の影響で前期比減。

	07年中間	08年(6ヶ月)	
	外部売上高	外部売上高	前期比
Web	3,677百万円	3,736百万円	101.6%
モバイル	2,325百万円	2,696百万円	116.0%
エンタメ	785百万円	1,131百万円	144.1%
広告	2,475百万円	2,428百万円	98.1%
連結外部 売上高	9,263百万円	9,992百万円	107.9%

	07年中間	08年(6ヶ月)	
	営業利益	営業利益	前期比
Web	282百万円	127百万円	▲155百万円
モバイル	▲47百万円	112百万円	160百万円
エンタメ	30百万円	▲46百万円	▲77百万円
広告	0百万円	116百万円	116百万円
消去又は 全社	▲44百万円	▲94百万円	▲50百万円
連結営業利益	220百万円	215百万円	▲5百万円

Webインテグレーション 業績推移 (単位:百万円)

		07年 中間	08年 6ヶ月	前年 同期比
単体	売上高	2,712	3,236	119.3%
	営業利益	216	54	▲ 162
	営業利益率	8.0%	1.7%	21.0%
グループ	売上高	1,537	900	58.6%
	営業利益	93	76	▲ 17
	営業利益率	6.1%	8.4%	139.6%
消去	売上高	▲ 572	▲ 400	69.9%
	営業利益	▲ 27	▲ 3	11.1%
Web セグメント	売上高	3,677	3,736	101.6%
	営業利益	282	127	▲ 155
	営業利益率	7.7%	3.4%	44.3%

業績について

グループ会社の整理統合に伴い、売上高前年同期比が58.6%となっていますが、売却・清算した企業を除いたグループ売上高前年同期比は、117.4%。

単体の不採算案件赤字▲284百万円円により、大幅減益。

顧客単価が、前年同期比141.7%に伸張。

トピックス

07年9月期より開始した、グループ会社の整理・統合が完了。2社清算、2社株式譲渡、2社合併。

IMJグループが制作したWebサイトが、STEP Best of Web Design 2007、第11回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品、アックゼロヨンアワード「セールスプロモーション部門金賞」、**「国土交通大臣賞」**を受賞。

■ミディシティ ■ユナイティア ■イグジスト・インタラクティブ

■IMJビジネスコンサルティング ■IMJVietnam

*博報堂ネットプリズム ■ナノセック ■ベイテックシステムズ

■IMJ Korea

モバイルインテグレーション 業績推移(単位:百万円)

		07年 中間	08年 6ヶ月	前年 同期比
ソリューション	売上高	1,321	1,812	137.2%
	営業利益	▲ 53	74	127
	営業利益率	-4.0%	4.1%	-
コンテンツ プロバイダ	売上高	1,090	1,103	101.2%
	営業利益	45	95	50
	営業利益率	4.1%	8.6%	+4.5P
アフィリエイト	売上高	212	342	161.3%
	営業利益	▲ 29	11	40
	営業利益率	-13.7%	3.2%	-
消去	売上高	▲ 298	▲ 561	188.3%
	営業利益	▲ 11	▲ 68	635.5%
モバイル セグメント	売上高	2,325	2,696	116.0%
	営業利益	▲ 48	112	160
	営業利益率	-2.1%	4.2%	-

業績について

3事業ともに黒字化を達成。

ソリューション事業は、トラブル防止策が奏功。

コンテンツプロバイダ事業は、経費削減と利益を確保できるプロジェクトの選別。

アフィリエイト事業は、不採算のリアルアフィリエイト事業を撤退、ネットアフィリエイトにリソースを集中させたことで売上が拡大。

トピックス

「プロセス・オブ・モバイル・サクセス」、「モバイルマーケティング最前線」など執筆協力多数。

「IMJモバイル調査レポート」が好評。
ユーザビリティやフィルタリングについて調査。

■IMJモバイル ■ボトルキューブ ■ビート
■エム・フィールド ■フォー・クオリア

エンタテインメント 業績推移 (単位:百万円)

		07年 中間	08年 6ヶ月	前年 同期比
映画	売上高	603	801	132.8%
	営業利益	▲ 22	27	49
	営業利益率	-3.6%	3.4%	-92.4%
ゲーム	売上高	229	339	148.0%
	営業利益	41	▲ 83	▲ 124
	営業利益率	17.9%	-24.5%	-136.8%
消去	売上高	▲ 47	▲ 9	19.1%
	営業利益	11	10	90.9%
エンタテ インメント セグメント	売上高	785	1,131	144.1%
	営業利益	30	▲ 46	▲ 76
	営業利益率	3.8%	-4.1%	-106.4%

業績について

映画事業は制作の利益率が向上。

過去作品のロイヤリティ収入が計画を上回り好調。

ゲーム制作事業の自主事業により大幅な赤字計上。
当該事業は撤退を決定。撤退に伴う損失は特損で全額計上済。

トピックス

「眉山」興行収入12億円のヒット。
アカデミー賞で音楽賞など3部門で最優秀賞、
作品賞など5部門で優秀賞を受賞。

ゲーム事業で、大型アーケードゲームを5月末に納品。
来期以降、本ゲームによるロイヤリティ収入を見込んでいます。

広告マーケティング 業績推移 (単位:百万円)

		07年 中間	08年 6ヶ月	前年 同期比
単体 広告 メディア	売上高	1,234	1,011	82.0%
	営業利益	8	23	15
	営業利益率	0.6%	2.3%	+ 1.7P
単体 クロス メディアプラ ンニング	売上高	-	41	-
	営業利益	-	△ 29	-
	営業利益率	-	-	-
グループ (CCCコミュ ニケーション ズ、3i)	売上高	1,572	1,523	96.9%
	営業利益	10	118	108
	営業利益率	0.6%	7.7%	1218.0%
消去	売上高	▲ 331	▲ 147	-
	営業利益	▲ 18	▲ 55	-
広告 セグメント	売上高	2,475	2,428	98.1%
	営業利益	0	116	116
	営業利益率	0.0%	4.8%	-

業績について

ダイレクトメール事業が好調なCCCコミュニケーションズが利益を牽引。

クロスメディアプランニング事業は、09年3月期より、グループクロスセルを目的に、Webインテグレーションセグメントに組織編入。

トピックス

Webメディア、ロコミ、PRを駆使したコンサルティング事業の株式会社3iは、設立初年度から黒字化。

国内ネット視聴率第2位のアクセス数を誇る「FC2」メディアを利用した広告マーケティング施策を手掛ける新会社F4を設立。

■ IMJ 広告メディア事業部 ■ CCCコミュニケーションズ
 ■ 3i ■ F4 * アイディアイ(持分法)
 ■ エンバイロセル・ジャパン



2009年3月期について

連結売上高 21,000百万円
連結営業利益 700百万円
連結経常利益 700百万円
連結当期純利益 300百万円

セグメント	売上高(外部)			営業利益		
	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比
Web インテグレーション	7,122百万円	7,400百万円	103.9%	244百万円	600百万円	245.6%
モバイル インテグレーション	4,997百万円	5,400百万円	108.1%	▲ 38百万円	150百万円	+188
エンタテインメント	2,348百万円	2,600百万円	110.7%	▲ 58百万円	20百万円	+78
広告マーケティング	4,878百万円	5,600百万円	114.8%	134百万円	150百万円	111.8%
全社・消去	—	—	—	▲ 196百万円	▲ 220百万円	112.4%
連結合計	19,346百万円	21,000百万円	108.6%	87百万円	700百万円	801.8%

	07/9上期 06/10~ 07/3	07/9下期 (A) 07/4~ 07/9	08/3 (B) 07/10~ 08/3	08年度 (C) =(A)+(B) 07/4~08/3	09年3月期(D) 08/4~09/3	前年同期比 =(D)/(C)	ポイント
Web インテグレーション	282	117	127	244	600	245.6%	08年3月期は、不採算プロジェクトの赤字△284百万円を含む。
モバイル インテグレーション	▲ 48	▲ 150	113	▲ 38	150	黒字転換	08年3月期6ヶ月で、営業利益113百万円の体制が構築できている。
エンタテインメント	30	▲ 11	▲ 47	▲ 58	20	黒字転換	08年3月期は携帯ゲーム自主事業による赤字△67百万円を含む。
広告 マーケティング	▲ 0	17	117	134	150	111.8%	08年3月期6ヶ月で、営業利益117百万円の体制が構築できている。
全社・消去	▲ 44	▲ 101	▲ 94	▲ 195	▲ 220	—	
連結営業利益	220	▲ 128	215	87	700	801.8%	

2009年3月期は、4事業共に収益化を目指します。

Webインテグレーション



市場

Webインテグレーション事業の売上規模No.1。

グループ内

顧客満足度向上のため企画提案力の向上とプロジェクト管理強化に取り組めます。

モバイル
インテグレーション



市場

携帯サイト構築の売上高はトップクラス。アフィリエイトは業界TOP3を目指します。

グループ内

拡大する携帯電話マーケットの需要を取り込むため基盤構築を目指します。

エンタテインメント



市場

映画の制作本数は日本でトップクラス。携帯ゲームの制作本数も業界上位。

グループ内

事業収益力を強化するための、事業構造の変革を目指します。

広告マーケティング



市場

TSUTAYA店舗、データベースを利用したプロモーションを独占的に扱える。

グループ内

中期計画中盤の仕込みの年。事業の拡大のために、育成・開発に注力します。

セグメント	売上高(外部)			営業利益			ポイント
	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	
Web インテグレーション	7,122百万円	7,400百万円	* 103.9%	244百万円	600百万円	+356百万円	08年3月期は、不採算プロジェクトの赤字△284百万円を含む。

*08年度に含まれる売却・清算企業を除く売上高前年同期比は、118.1%

組織の再編

専門性を強化する目的別組織をチーム化し、研究開発にも注力します。

プロジェクトマネジメントの強化

利益率向上のために、PMO室(プロジェクトマネジメントオフィス)を中心に適正な要件定義、受注判定、プロジェクト管理のルールの見直しを行います。

質とクリエイティブ力の強化

提案力と企画力をアップするために、顧客満足度調査に基づく顧客別戦略の策定と人材育成に注力し、顧客単価とコンペ勝率のアップを図ります。

セグメント	売上高(外部)			営業利益			ポイント
	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	
モバイル インテグレーション	4,997百万円	5,400百万円	108.1%	▲ 38百万円	150百万円	+188百万円	08年3月期6ヶ月で、営業利益113百万円の体制が構築できている。

再現性の確保

大型トラブルを発生させないプロジェクトの標準化と要件定義力の向上に注力。更に大型クライアントの継続的な受注のためのロイヤルクライアント化に向けて個別施策を実行します。

エッジの立った価値づくり

2009年3月期は、サービス提供の範囲を企画・開発やブランディング、集客まで拡充し、提供価値を強化します。同時にシステム分野での大型案件獲得と、運用案件を増加させ、モバイル業界でのポジション確立を更に進めます。

成長にむけて

セグメント売上高100億円を実現するために、自社メディア事業とエンジニアの人材派遣事業を強化する投資を行っていきます。

セグメント	売上高(外部)			営業利益			ポイント
	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	
エンタテインメント	2,348百万円	2,600百万円	110.7%	▲ 58百万円	20百万円	+78百万円	08年3月期は携帯ゲーム自主事業による赤字△67百万円を含む。

ゲーム事業は受託開発事業にシフト

ゲーム事業は、設立当初から黒字を継続していた携帯のゲーム制作、パッケージソフトのゲーム制作に軸足を戻します。

ゲーム事業PL

	06年通期	07年中間	07年通期	08年6ヶ月
売上高	212	229	692	338
営業利益	38	41	20	▲ 83

受託開発のみ ⇨ 自主事業を開始

映画事業は一層の収益力向上

映画事業は、固定費の圧縮、映画制作受託の粗利向上を目指します。映画出資に対する回収率は、110%と設定しています。

<公開予定作品>ラインナップの一部をご紹介します。

「砂時計」松下奈緒主演。人気コミック映画化。4月より公開中。

「DIVE!」林遣都(「バッテリー」)主演。角川文庫創刊60周年記念作品第1弾。

「イキガミ」松田翔太主演。人気コミック映画化。秋公開。

「グーグーだって猫である」小泉今日子主演。大島弓子の人気コミック映画化。秋公開。

「カフーを待ちわびて」玉山鉄二主演。第1回「日本ラブストーリー大賞」大賞受賞作。来春公開。

セグメント	売上高(外部)			営業利益			ポイント
	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	08年年度 07年4月～08年3月	09年3月期	前期比	
広告マーケティング	4,878百万円	5,600百万円	114.8%	134百万円	150百万円	+16百万円	08年3月期6ヶ月で、営業利益117百万円の体制が構築できている。

プランナーの育成

2008年3月期に新設した株式会社3iを中心に、プロジェクト獲得窓口となるクロスメディアのプランニングを手掛けるプランナーの育成に注力します。

新商品の開発

クライアントのROI最大化のためのコンサルティング、ブログなどCGM(消費者発信型メディア)を利用した広告商品の開発、TSUTAYAのデータベースを利用した広告商品の開発に注力します。



2009年3月期 新体制について

取締役10名のうち、2名が非常勤の取締役。

株主総会

取締役会

代表取締役

ES本部
管掌
取締役

CFO
取締役

事業戦略
管掌
取締役

経営企画
管掌
取締役

関西支社
管掌
取締役

Web
管掌
取締役

広告管掌
取締役

非常勤
取締役

非常勤
取締役

人事
総務
社内広報

法務
IR
内部統制

社外広報
ブランディ
ング

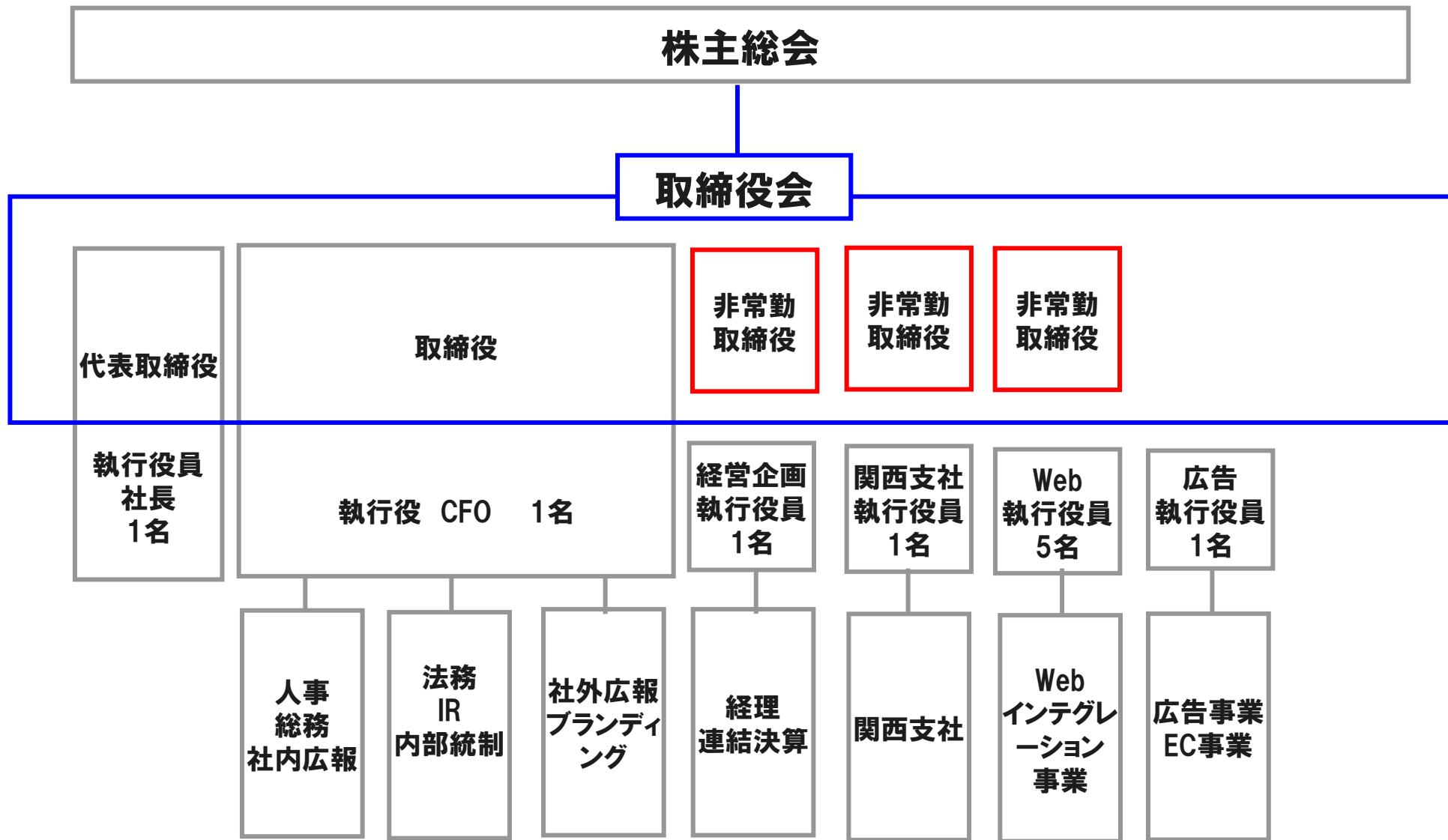
経理
連結決算

関西支社

Web
インテグ
レーション
事業

広告事業
EC事業

取締役10名→5名に削減、うち3名が非常勤取締役とし、経営と執行を分離。





参考：会社概要

IMJ会社概要

社名	株式会社アイ・エム・ジェイ
設立	1996年7月4日
Herculesコード	4305
資本金	42億9,864万円(2008年3月末現在)
代表取締役社長	樫野 孝人
社員数	従業員数473名 グループ従業員数586名 合計1,059名(2008年3月末現在)
事業内容	Webインテグレーション事業 モバイルインテグレーション事業 エンタテインメント事業 広告マーケティング事業
本社所在地	東京都品川区西五反田7-1-1 住友五反田ビル
URL	http://www.imjp.co.jp/

株式情報

1	カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社	52.76%
2	株式会社博報堂	7.81%
3	三井物産株式会社	4.15%
4	楽天株式会社	3.04%
5	資産管理サービス信託銀行株式会社(年金特金口)	1.97%
6	資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	1.62%
7	樫野孝人	1.19%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	0.95%
9	株式会社フジテレビジョン	0.83%
10	株式会社アミューズ	0.74%

*08年3月末の株主名簿に最新の大量保有報告書を反映した情報となっております。

発行済株式数 181,880株 (2008年3月末)

株主数 4,549名 (2008年3月末)

信託銀行	8.9%
法人	66.7%
個人	22.1%
外国人	1.1%

IMJグループの4事業

Webインテグレーション



Webサイト構築

企業サイト、ECサイト、プロモーションサイト等の企画、制作、開発。

Webサイト運営

大型サイトの運営をトータルにサポート。 数十名での常駐も可能。

創る×集める×測る

戦略、構築、運用・プロモーション・検証までをワンストップサービス

モバイル
インテグレーション



モバイルサイト構築

戦略立案～企画・開発、プロモーション、効果検証をワンストップサービス

サイト運用

携帯公式サイトの企画・開発・制作、従量課金型サイト運営

モバイルアフィリエイト

自社開発のモバイルアフィリエイトサービスを提供

エンタテインメント



映像制作

映画の企画・投資・プロデュース、監督等のエージェント、PV等映像制作業務

ゲーム制作

携帯電話、DS、アーケードゲームの企画・開発。従量課金型携帯ゲームサイト。

広告マーケティング



インターネット広告

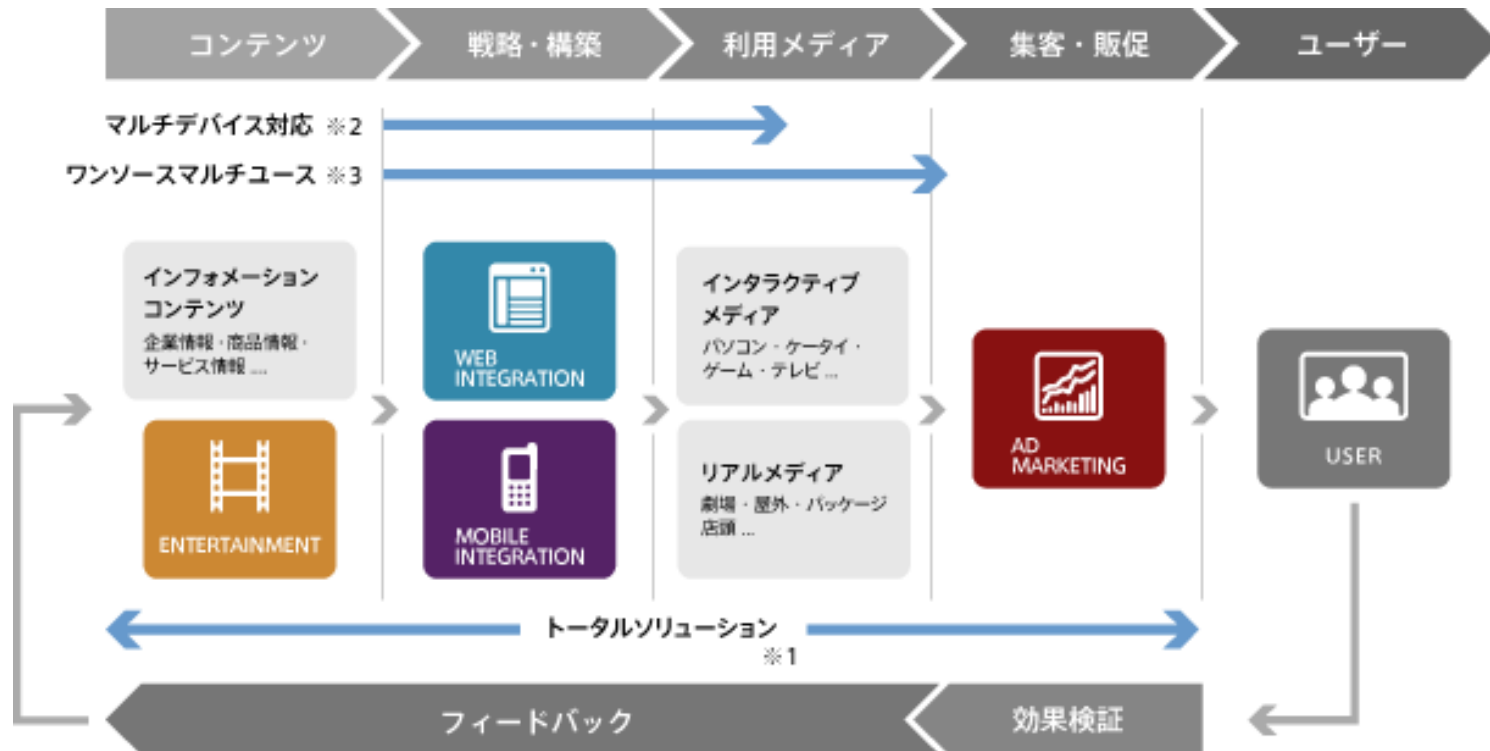
SEM (検索エンジンマーケティング)

DBマーケティング & SP

TSUTAYA店頭でのプロモーション+リアルメディア+データベース事業

*DB=データベース /SP =セールスプロモーション

IMJグループは、**No.1インタラクティブ・エージェンシー**を目指しております。



インタラクティブ・エージェンシーとは、クライアントのビジネスを成功に導くため、Web,モバイルなどの機器を限定せずに、双方向(インタラクティブ)メディアである、ネットを活用した総合的な戦略から開発・制作・効果検証までクロスメディアコミュニケーションをサポートするネット時代の新企業形態です。