

株式会社IMAGICA GROUP

個人投資家会社説明会

東証一部 証券コード：6879

2018年12月7日（金）

IMAGICA
GROUP

本年 10月1日に社名変更をいたしました

Imagica Robot Holdings Inc.

イマジカ・ロボット ホールディングス



株式会社 **IMAGICA GROUP**

➤ 新グループロゴデザイン



➤ グループブランドの再構築

ラテン語で「映像の」を表す **imaginica** から発した **「IMAGICA」** をキーワードにした新グループ名称

“アーク”のデザイン：

事業領域を**グローバル**に見据えることと同時に、グループを形作る各社がクリエイティブ&テクノロジー集団として、**一体となり前進**していくという思いを込めました。

- **ブランドムービーを新たに制作いたしました。**
以下のURLから視聴いただけます。

<https://www.imagicagroup.co.jp/>

1

当社の概要

2

事業のご紹介

3

中期計画2020 における取り組み

当社の概要

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。

IMAGICA GROUP の価値観 “4 We’s”

We lead

私たちは先駆ける。

社会の変化にいち早く対応し、業界をリードする存在であり続けます。

We collaborate

私たちは協働する。

グローバル&ワンストップという強みを生かし、お客さまに高い価値を提供します。

We serve

私たちは貢献する。

高い技術と誠実な精神を持って、どのような状況においてもお客様の要望に応え続けます。

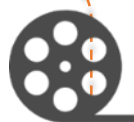
We discover

私たちは発見する。

人の心を動かすためのカギを、そして日常の中でも仕事を進化させるための発見を探し続けます。

株式会社 IMAGICA GROUP

創業



1935年

(極東現像所として京都・太秦で創業)

連結売上高



913億円

(2018年3月期)

連結営業利益



24億円

(2018年3月期)

連結従業員数



3,842名

(2018年3月31日現在)

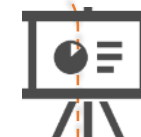
連結子会社



61社

(2018年3月31日現在)

海外売上比率



31.8%

(2018年3月期)

歴史～創業1935年から株式公開前まで～

1935

京都太秦で映画
フィルムの現像所を
創業



1992

フォトロンに資本参加

Photron

1942

商号変更 東洋現像所

1996

CSデジタル放送事業に参入



1930s～40s
創業期

1950s～80s
フィルム現像事業拡大

1990s
事業多角化

2000s
HD体制スタート

1951

東京・五反田工場
(現 IMAGICA Lab.東京映像センター)
操業開始



2006

ロボットと経営統合、
ホールディングス体制に移行



Imagicca

ROBOT

1986

商号を IMAGICA に変更



Imagicca

2009

イマジカデジタルスケープ
を買収

IMAGICA
DIGITAL ESCAPE

歴史～株式公開から現在～

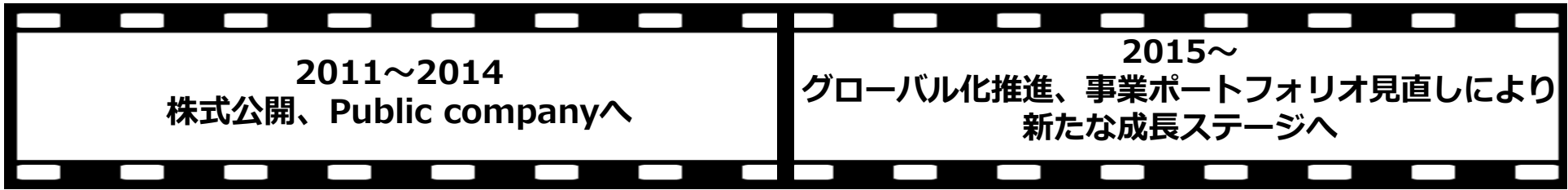
2011 JASDAQ上場



2012 東証二部上場



2014 東証一部上場



2015 SDIメディア買収



OLM, Inc. OLM Digital, Inc.

2016 OLM買収

2017

- ・放送事業（IMAGICA TV）を売却
- ・4事業セグメントに変更
- ・中期経営計画発表

映像制作の流れ全体をカバーする事業領域



<映画制作>
<アニメ制作>
<ライブ映像>
<OOH>

<TV番組制作>
<CM制作>
<WEB制作>

<映画・CM・TV・アニメ>
<GAMEデバッグ>

<字幕・吹替え>

<デジタルシネマ>
<データ変換>

ROBOT



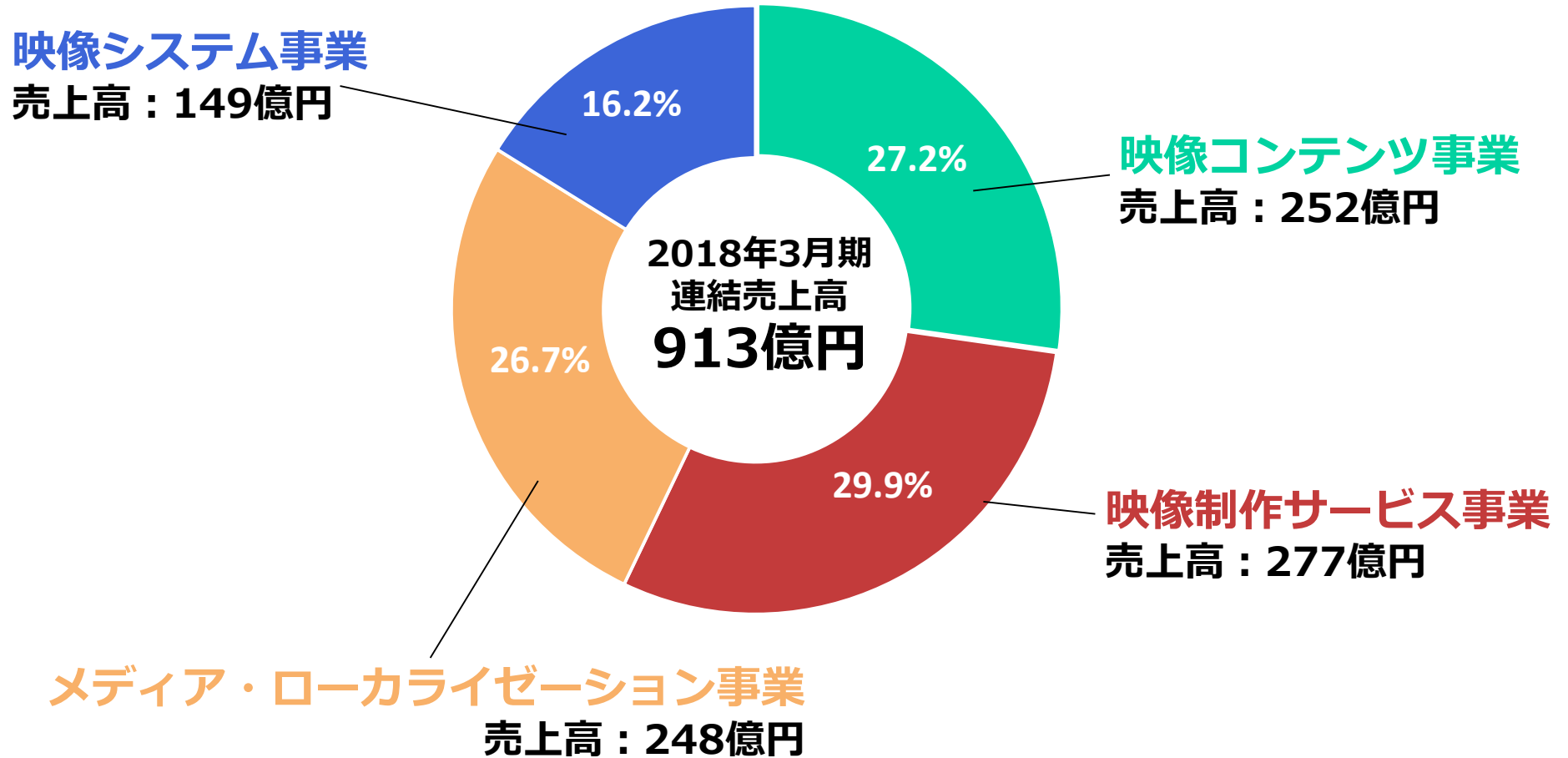
P.).C.S.



放送機材 : **Photron** **ipmotion**

人材派遣 : **IMAGICA DIGITAL ESCAPE** **weather map** **COSMO SPACE** **IMAGICA KADOKAWA EDITORIAL CO.,LTD.** **ALO**
IMAGICA ALOBASE

事業のご紹介

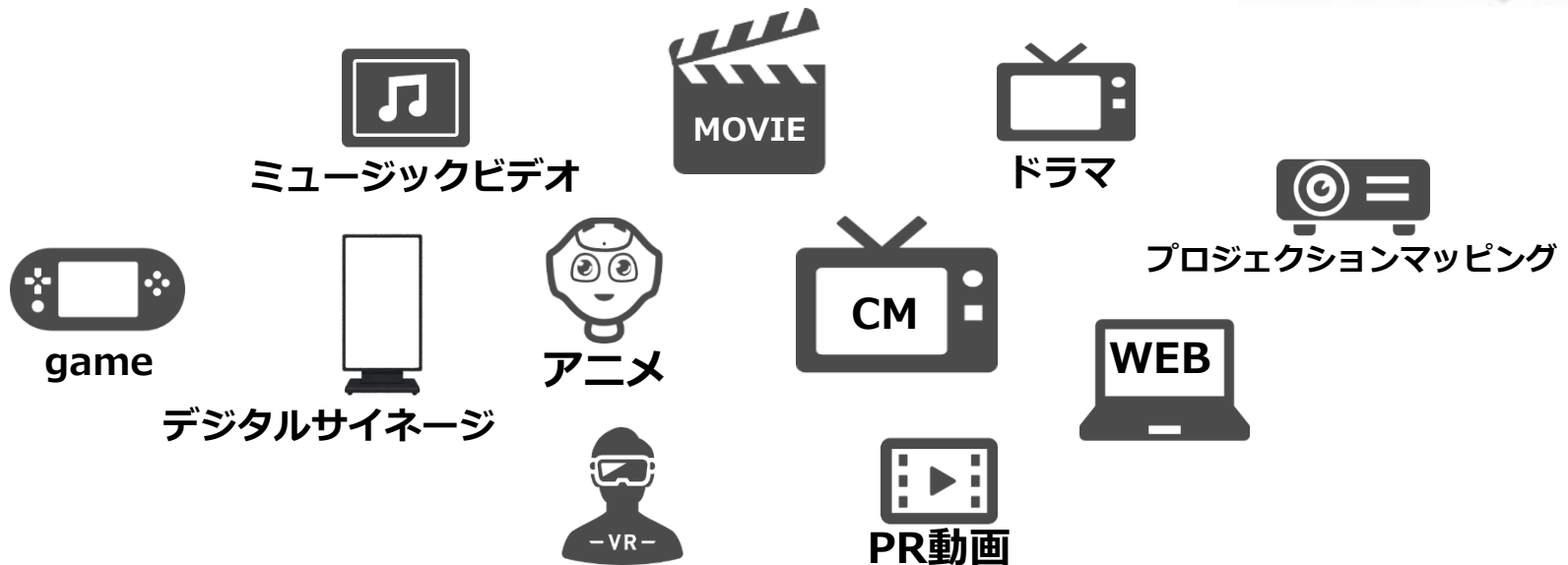


* 連結売上高913億円は、事業セグメント売上高の合計額と連結調整額を含んでおります。
また円グラフ%は、連結調整額を除く、事業セグメント売上高に対する構成比率です。

- ▶ エンタテインメント性の高い、様々なジャンルの映像コンテンツを生み出す

ROBOT

P.V.C.S.



映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

日本を代表するヒット映画を次々手掛ける

「ALWAYS三丁目の夕日'64」
2012年1月21日公開

「STAND BY ME ドラえもん」
2014年8月8日公開

「BRAVE HEARTS 海猿」
2012年7月13日公開

「22年目の告白 —私が殺人犯です—」
2017年6月10日公開

「永遠の0」
2013年12月21日公開

「DESTINEY鎌倉ものがたり」
2017年12月9日公開

©2012 「ALWAYS三丁目の夕日'64」製作委員会
©2012 フジテレビジョン、ROBOT、ポニーキャニオン、東宝、小学館、エー・チーム、FNS27社
©2013 「永遠の0」製作委員会

©2014 「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会
©2017 「22年目の告白-私が殺人犯です-」製作委員会
©2017 「DESTINEY鎌倉ものがたり」製作委員会

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

- ✓ アニメーション業界屈指のCG技術を保有、「ポケットモンスター」シリーズ、「妖怪ウォッチ」シリーズ等のヒット作品を制作

テレビ「ポケットモンスター サン&ムーン」

テレビ「妖怪ウォッチ」シリーズ

- ✓ 2018年スタート テレビシリーズ 制作好調

「新幹線変形ロボ シンカリオン」 2018年1月6日スタート

「ポチっと発明 ピカちんキット」 2018年1月6日スタート

「イナズマイレブン アレスの天秤」 2018年4月6日スタート

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・
ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京

『新幹線変形ロボ シンカリオン』©プロジェクト シンカリオン・JR-HECWK/超進化研究所・TBS
『ポチっと発明 ピカちんキット』©PIKACHIN・テレビ東京
『イナズマイレブン アレスの天秤』©LEVEL-5/FCイナズマイレブン・テレビ東京

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

「オズランド 笑顔の魔法おしえます。」 2018年10月26日公開

「かぞくいろーRAILWAYS わたしたちの出発ー」 2018年11月30日公開

「劇場版ポケットモンスター みんなの物語」 2018年7月公開 / **12/19** **ブルーレイ・DVD 発売!**

「映画 妖怪ウォッチ FOREVER FRIENDS」 2018年**12月14日公開!**

「トラさん～僕が猫になったワケ～」 **2019年2月15日 公開**

テレビ朝日 開局60周年記念 5夜連続ドラマスペシャル「白い巨塔」 **2019年放送**

ROBOT制作協力

作家・山崎豊子 不朽の名作 『白い巨塔』が岡田准一主演で鮮やかに誕生する!

監督は巨匠・鶴橋康夫

©板羽皆/集英社・2019「トラさん」制作委員会

©LEVEL-5/映画「妖怪ウォッチ」プロジェクト 2018

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku

©Pokémon©2018 ピカチュウプロジェクト

©小森陽一/集英社 ©2018 映画「オズランド」製作委員会

©2018「かぞくいろ」製作委員会

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローライゼーション

映像システム

映像・音声編集



幅広いサービス領域

- ・映像編集/MA（音声編集）
- ・CG合成/VFX
- ・撮影
- ・デジタルシネマ上映サポート
- ・データ変換/メディア変換 等



人材派遣



クリエイティブ分野に特化

- ・人材派遣
- ・社員紹介
- ・新卒採用支援
- ・求人メディア運営
- ・気象予報士派遣 等



クリエイティブ業界に特化した就職支援サイト

「Yahoo!動画天気予報」を通じた気象コンテンツ提供

映像アーカイブ・映像中継



- ・Jリーグのメディアセンター機能を担当
- ・プロゴルフ、箱根駅伝、マラソン、Bリーグなどスポーツと大型音楽LIVEの中継を担当



制作受託サービス



- ・WEB制作、ゲームCG制作
- ・デバッグサービス、動画撮影サービス



全国各地の撮影・取材ならマルチピッツ

映像コンテンツ

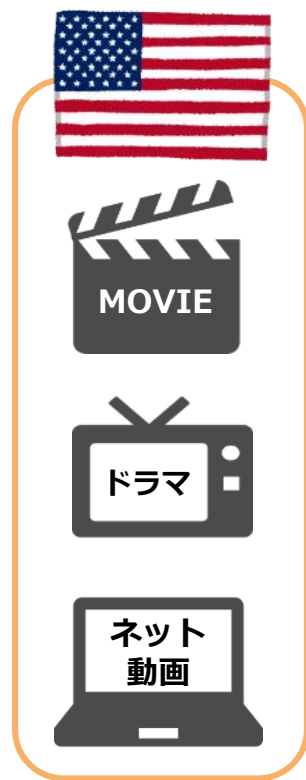
映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

➤ ローカライズ (Localize) とは？

ハリウッドメジャー作品のような、ある国で作られた映像作品を、外国向けに、その国の言語に対応させること。



主に欧州やアジアへの映像コンテンツの流通をサポート





ローカライズ市場
世界トップレベルのシェア

対応言語数

字幕

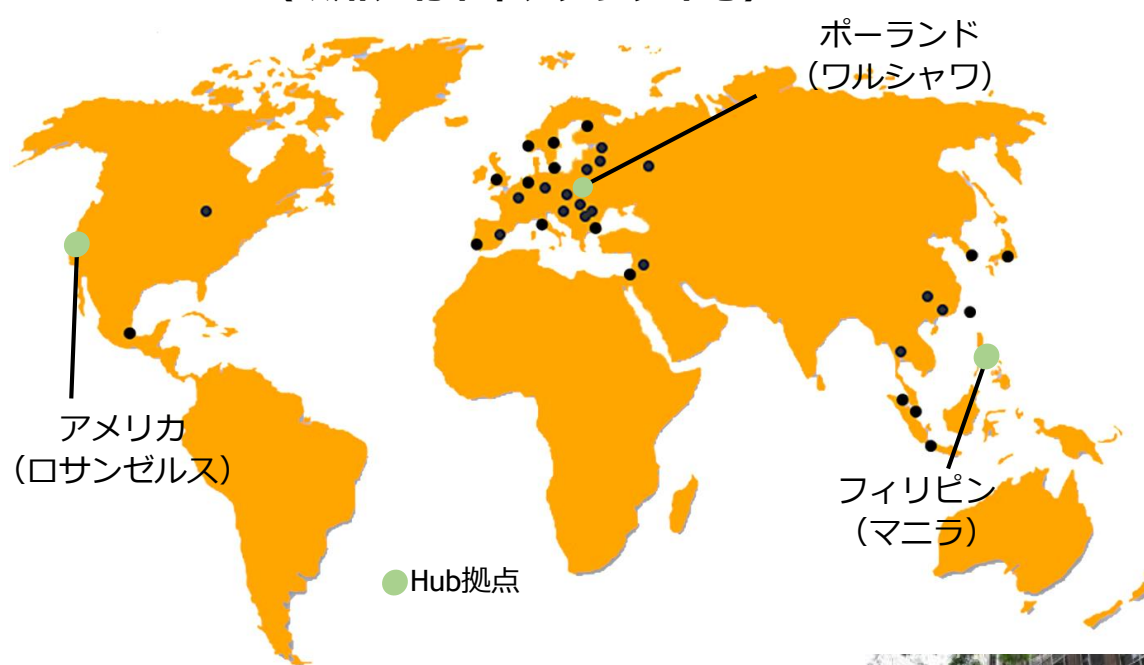
70言語

吹替

50言語



拠点数 **37** 개국
(欧州、北中米、アジア中心)



アメリカ



ポーランド



フィリピン

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

Photron

i-Chips

ipmotion

主要分野



放送映像システム



画像システム



CADソリューション



医用画像システム



LSI開発

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

主要分野① 放送映像システム



- 放送局や制作プロダクションを主な顧客として、放送映像機器に関する設計から導入までをトータルに提案



映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローライゼーション

映像システム



➤ ハイスピードカメラ新製品「FASTCAM NOVAシリーズ」 11/15発売

FASTCAM
NOVA



- 最高撮影速度100万コマ/秒の高速撮影（従来比8倍以上）
- 小型軽量（3.3kg）の高速カメラ
- 3機種 同時新発売

- 販売先：国内外の研究機関、大学の研究室、民間企業の開発部門 等



- 超スローモーション映像を撮影できる「ハイスピードカメラ」等を製造・販売
- 世界トップレベルのシェアで、航空宇宙、スポーツ、ミリタリー等の分野で利用されている

Photron
株式会社 フォトロン

ハイスピードカメラ映像

実時間映像

自動車衝突安全試験 第七弾
スモールオフセット衝突試験
Car to Car・15%

Resolution : 1920 × 1080 pixels
Frame Rate : 1,000 fps
Shutter Speed : 1/2,000 sec

FASTCAM
Made in Japan

映像コンテンツ

映像制作サービス

メディア・ローカライゼーション

映像システム

当社グループの関西地区における拠点

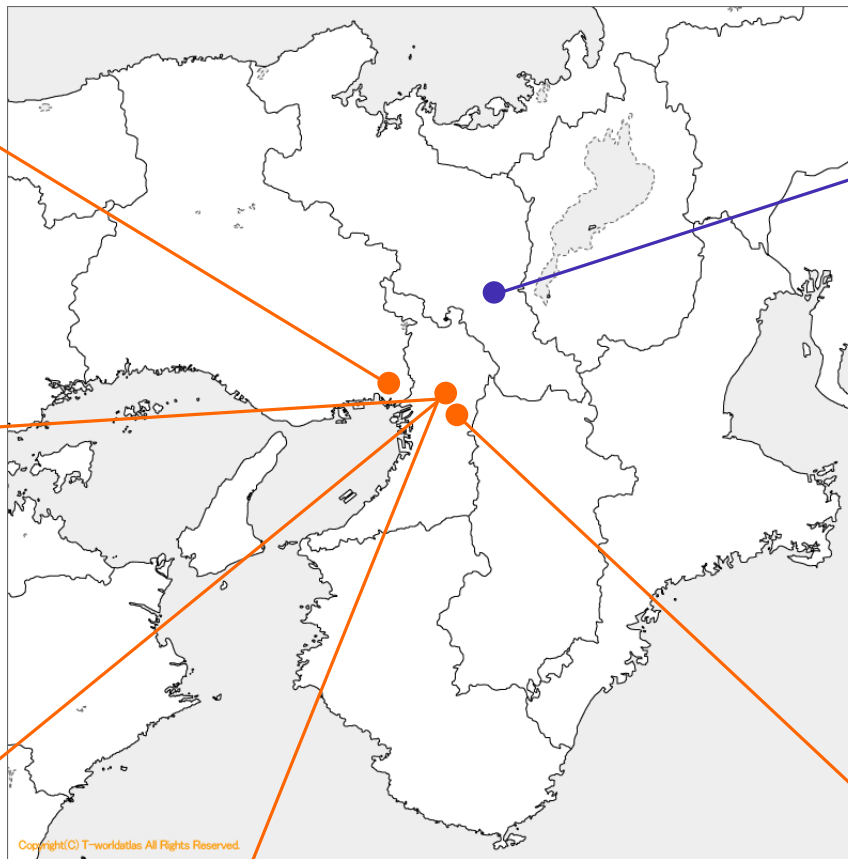
兵庫県尼崎市

映像システム事業 **i-Chips**
(株)アイチップス・テクノロジー 本社



大阪市北区同心

映像制作サービス事業
(株)IMAGICA Lab. ウェスト事業本部



創業の地 京都市右京区 太秦

1935年(昭和10年)
極東現像所として創業



「映画フィルム自動現像処理発祥の地」
記念碑 京都市右京区太秦

大阪市北区野崎町

映像システム事業 **Photron**
(株)フォトロン 大阪営業所

大阪市北区堂島

映像制作サービス事業
(株)イマジカデジタルスケープ 大阪支店



大阪府中央区南本町

映像制作サービス事業
(株)イマジカデジタルスケープ 大阪テストスタジオ



- ✓ 現在放送中 NHK BS時代劇「立花登 青春手控え3」 ©NHK
 - 撮影技術からCG/VFX 編集仕上げまで 技術協力
- ✓ 11月開催 阪急百貨店ファッションイベントに参加
 - 映像制作のノウハウ + 先端テクノロジー
「HYPER PHOTBOOTH」



- ✓ 貴重な映像資産を未来に継承、長年培った技術と経験で修復・保存・活用
 - 100年前の奈良県吉野郡の映像の復元協力
 - 奈良県吉野郡大淀町で保存されている岸田コレクションの復元協力
 - 100年前の吉野の自然が動画でよみがえる

<https://www.youtube.com/watch?v=Cb-mxk8ac1E> (大淀町公式動画チャンネル)



中期計画2020における取り組み

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年に目指すKPI

売上高 **1,000億円**

営業利益率 **5.0%**

①コンテンツへの投資

②光学計測分野の拡大 (展開領域を産業寄りに拡大)

③R&D

④ベンチャーキャピタル事業 (メディア・コンテンツ領域への投資)

⑤映像技術を使った新規ビジネスへの投資

製作委員会方式の製作スキーム



制作委託 ↓



当社グループ

製作委員会への**出資比率を高め、**
主幹事として、
オリジナルコンテンツの開発を目指す
↓
コンテンツのライセンスビジネス拡大

✓ 子供向け教養TVアニメーション 「オトツペ」

- ・ NHKEテレで放送されている子供向けテレビ番組
- ・ 身近な音にスポットをあて、子どもたちの好奇心を刺激する新しい視聴体験を提供
- ・ NHK Eテレ 月～金 8:40-8:45ほかにて放送中

✓ 海外と共同 オリジナルTVアニメーション 「スペースバグ」

- ・ 中尾浩之（ピクス所属ディレクター）脚本・監督による日韓共同制作作品
- ・ 海外マーケットを視野に日・英語吹替えを同時制作
- ・ TOKYO MXにて毎週日曜あさ10:30～放送中
- ・ 韓国KBSにて2019年10月より放送スタート

✓ 海外向け フル3DCG アニメーション 「Tinpo」

- ・ 本年12月から英国BBCキッズチャンネルにて放送スタート

<http://www.tinpo.com/>

【KAMAKIRIシリーズ】

液晶テレビやスマートフォン向け透明フィルム、および自動車向けガラス・樹脂部品の製造工程で使われる検査装置



代替品のない**オンリーワン**な製品

- ・従来の検査装置に比べ、検査速度が**1000倍**高速化
- ・製造段階での**リアルタイム**検査により、歩留まりが大幅に向上
- ・国内光学フィルムメーカー**6割**のシェア獲得、今後は**グローバル展開**へ

KAMAKIRI

✓ **グループ研究機関の設置：**

2017年10月、中長期の映像技術を調査研究するため、IMAGICA GROUP内にアドバンスリサーチグループを設置

✓ **大学及び公的機関との研究開始：**

主にAIを利用した新しい映像技術の共同研究を複数の大学と開始

✓ **上記研究の中で、「AI技術によるアニメの制作ワークフローの効率化」について中間結果論文をSIGGRAPH Asiaで発表**

動画での自動ペイント 色彩設定どおりの動画への着色を自動化する



2020年度での実用化を目指す

✓ ベンチャーキャピタルファンドの組成完了：出資約束金額 約14億円

投資対象：メディア・コンテンツ領域でVR、AR、MRや、新たな動画関連ビジネスを手掛けるベンチャー企業

OLM 1号投資事業有限責任組合

(株) アドウェイズ

(株) ジェイアール東日本企画

(株) 小学館

(株) タカラトミー

(株) 電通

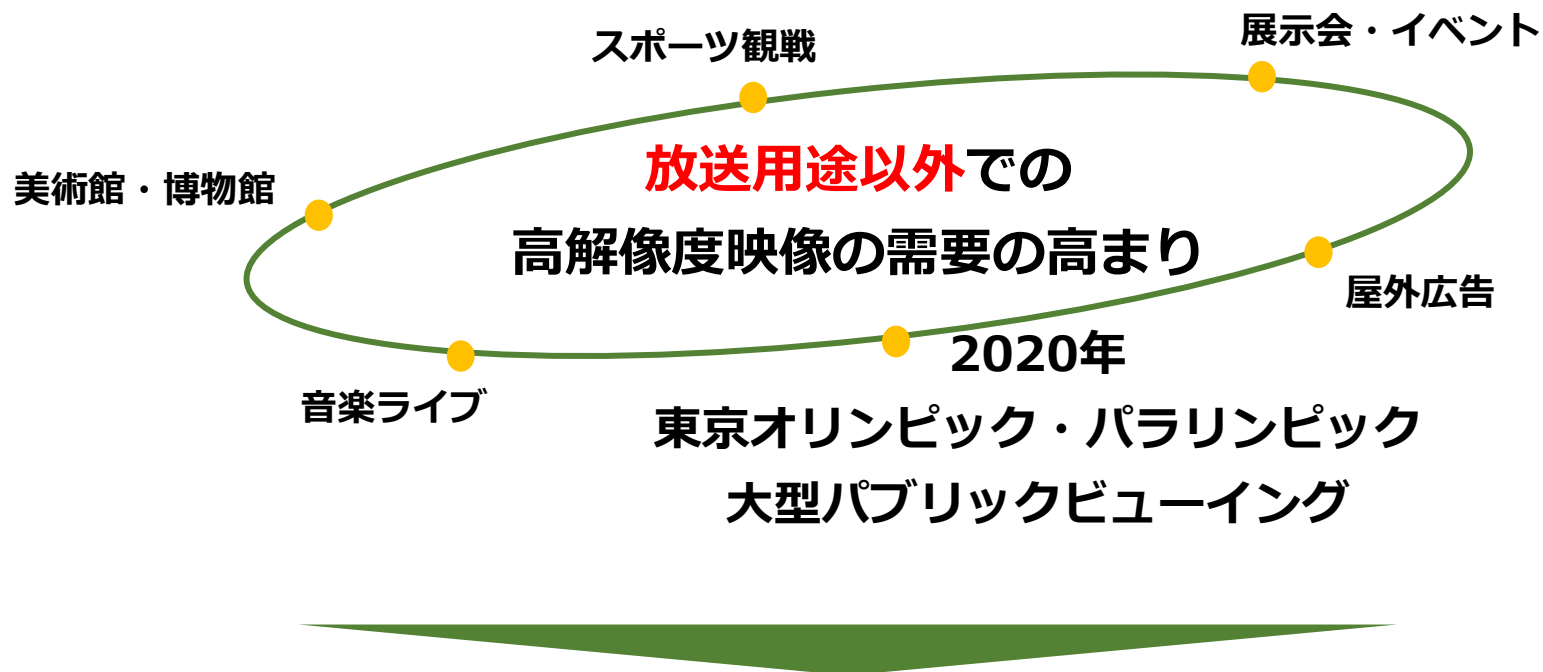
(株) バンダイナムコ

(株) ミクシィ

✓ ファンドの投資事例

バーチャルYouTuber向け配信サービスを運営する
カバー株式会社 など、**3社**



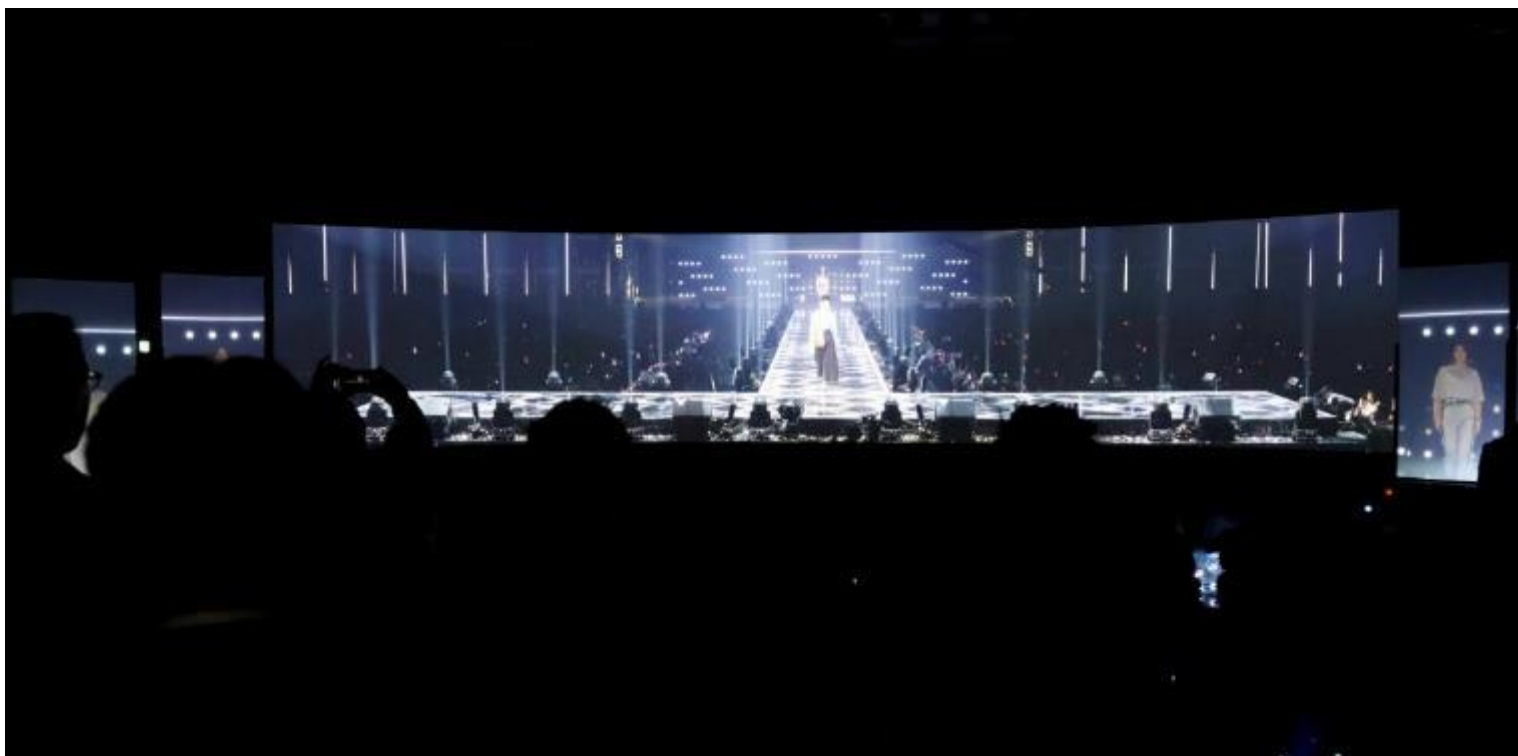


映像配信高度化機構への参画などを通じて他企業と連携し、4K/8Kや高度映像配信システムの技術を組み合わせた新しいビジネスリアル（実証実験：ライブビューイング）を実施

⑤ 映像技術を使った新規ビジネスへの投資

➤ 実証実験事例：12Kワイド映像によるライブビューイング

- ✓ 2018年3月31日に、横浜アリーナで開催された「TOKYO GIRLS COLLECTION」を4Kカメラで撮影、表参道のイベントスペースにライブ映像として配信
- ✓ 4Kx3面 = **12Kのワイドスクリーン**に上映することで、これまでのLIVE映像とは違う、**高臨場感、高精細感**を実現



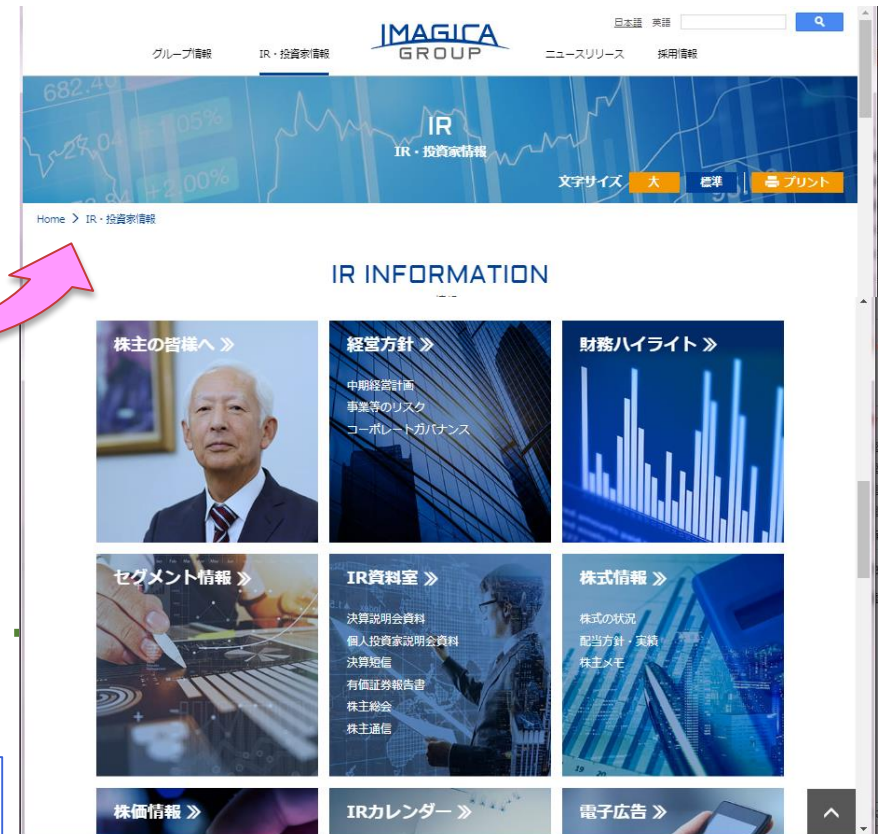
IMAGICA
GROUP

參考資料

当社HP トップページ



IR・投資家情報ページ



IRメール配信サービス

当社IR情報をご登録のメールアドレスにお知らせ致します。



<https://www.imagicagroup.co.jp/ir/irmail.html>

会社名	株式会社IMAGICA GROUP (東京証券取引所市場第一部 証券コード：6879)											
創業	1935年2月18日 (極東現像所として京都・太秦で創業)											
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											
事業内容	映像コミュニケーショングループ											
連結売上高	913億51百万円 (2018年3月期)											
従業員数	3,842名 (2018年3月末) ※臨時雇用者を除く											
グループ会社	連結子会社：61社 (2018年3月末)											
単元株式数	100株											
株主優待	株主優待制度なし											
主要株主と持株比率	<table border="0"> <tr> <td>株式会社クレアート</td> <td>57.89 %</td> </tr> <tr> <td>株式会社三井住友銀行</td> <td>2.79 %</td> </tr> <tr> <td>日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)</td> <td>2.56 %</td> </tr> <tr> <td>株式会社フジ・メディア・ホールディングス</td> <td>1.90 %</td> </tr> <tr> <td>日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)</td> <td>1.70 %</td> </tr> </table>		株式会社クレアート	57.89 %	株式会社三井住友銀行	2.79 %	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	2.56 %	株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.90 %	日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	1.70 %
株式会社クレアート	57.89 %											
株式会社三井住友銀行	2.79 %											
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	2.56 %											
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.90 %											
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	1.70 %											

2018年3月末時点

配当方針

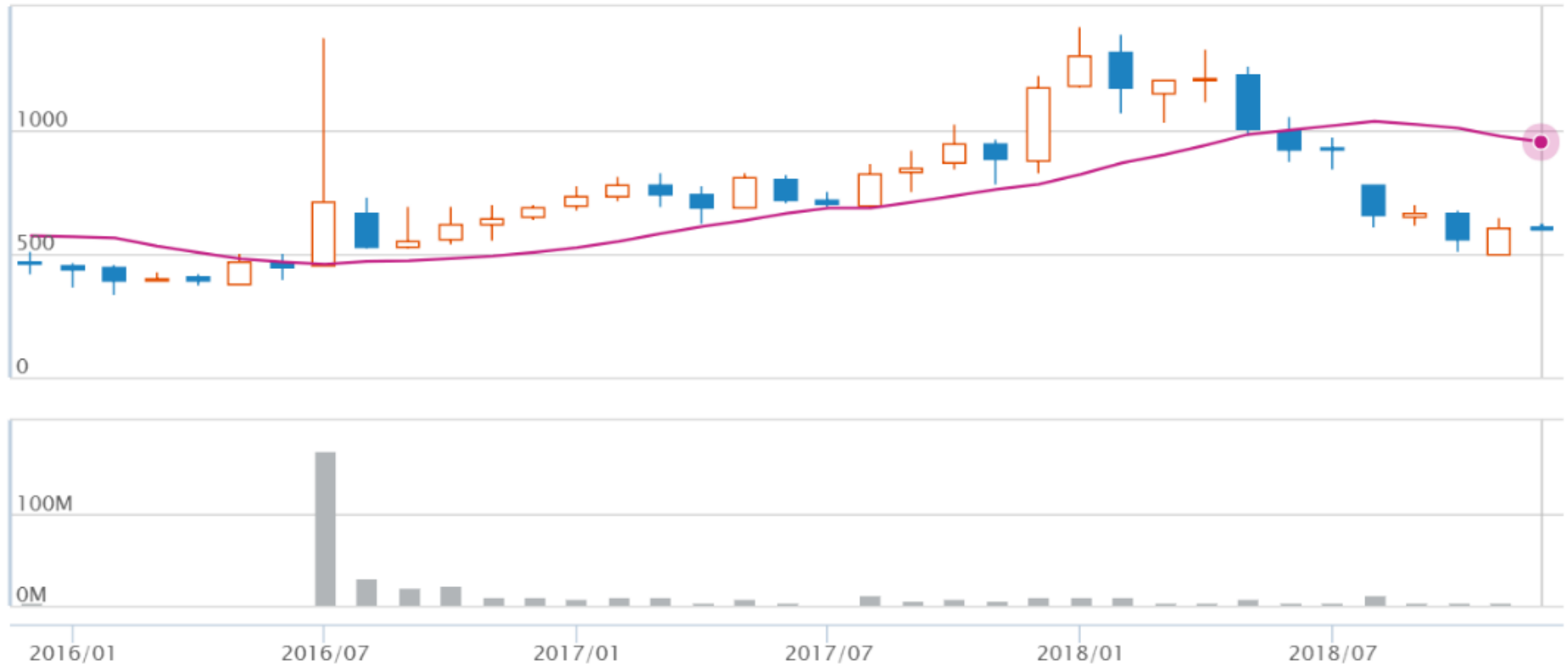
当社グループは、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要事項の一つと位置づけ、配当につきましては、連結業績に応じた利益配分を基本とし、連結配当性向の目標を30%とし、安定した配当の維持と配当水準の向上を目指しております。

なお、特別な損益等の特殊要因が当期純利益に大きく影響を与える場合は、配当の決定にあたり、基本的に特殊要因を考慮した配当性向を踏まえ、株主様への安定的な配当と今後の事業展開や内部留保の状況などを総合的に勘案し決定いたします。

	配当額	親会社に帰属する 当期純利益	1株当たり 親会社に帰属する 当期純利益	配当性向	注1) IMAGICA TV 売却影響除く 配当性向
2018年3月期 (実績)	10円	2,938百万円	65.98円	15.2%	31.2%
2019年3月期 (予想)	5円	700百万円	15.9円	31.4%	—

<注記>

IMAGICA TV売却影響除く配当性向 = 2018年3月期の特別利益に計上したIMAGICA TV売却益2,177百万円を除外した場合の1株当たり親会社株主に帰属する当期純利益32.03円から算出した配当性向になります。



日足3ヶ月	週足6ヶ月	週足1年	月足3年	月足5年		
面チャート	ローソク足	12ヶ月平均 ■	24ヶ月平均 ■	高値安値	日経平均 ■	TOPIX ■

Powered by StockWeather.com,Inc.

売上高

419億円

前年同期比
△3億円

営業利益

△7億円

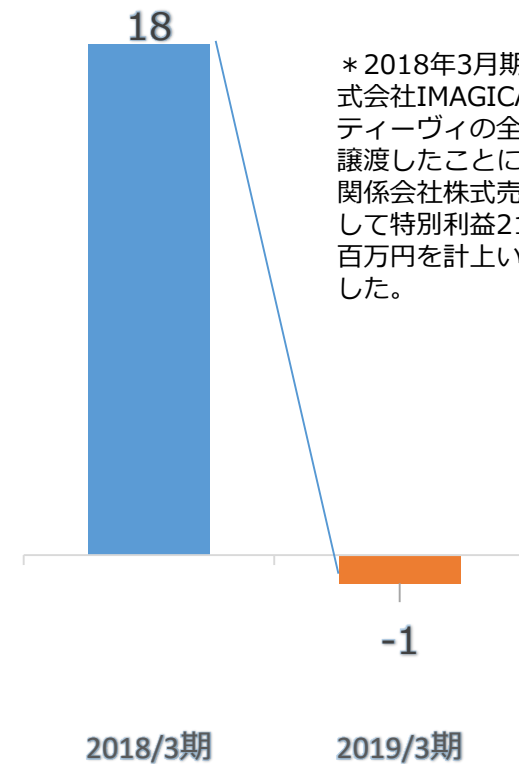
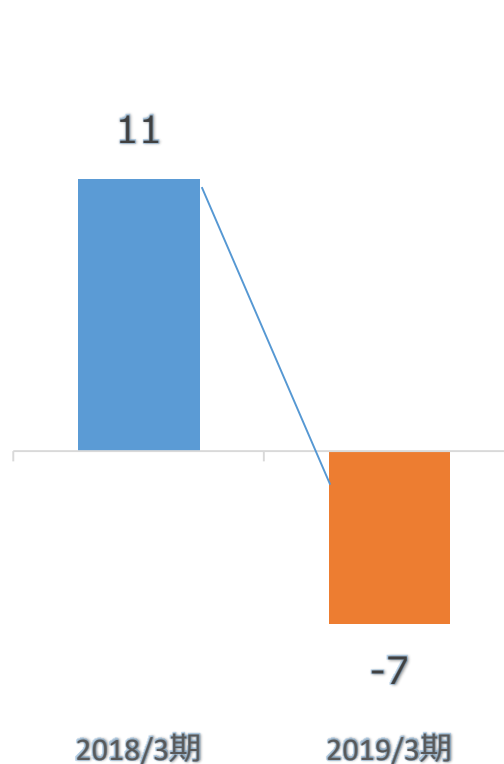
前年同期比
△18億円

親会社株主に 帰属する当期純利益

△1億円

前年同期比
△20億円

(単位：億円)



* 2018年3月期は株式会社IMAGICA ティーヴィの全株式を譲渡したことにより、関係会社株式売却益として特別利益21億77百万円を計上いたしました。

セグメント別 2Q実績

(単位：百万円)		2018年3月期	2019年3月期			分析
		2Q実績	2Q実績	前年増減比	前年増減差	
映像コンテンツ事業	売上高	10,705	10,697	△0.1%	△8	<ul style="list-style-type: none"> ▶ TVCM制作、TVアニメ制作は堅調 ▶ 劇場アニメに加え、TVアニメ新シリーズやフルCG作品の制作コストが増加
	営業利益	277	△329	-	△606	
	(営業利益率)	(2.6%)	(---%)			
映像制作サービス事業	売上高	13,642	13,266	△2.8%	△376	<ul style="list-style-type: none"> ▶ TVアニメ向けポストプロとデジタルシネマ、デジタルネットワーク、人材コンサルは堅調に推移 ▶ TV番組再編等によりTV番組向けポストプロの受注減少
	営業利益	611	△28	-	△639	
	(営業利益率)	(4.5%)	(---%)			
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	12,235	12,143	△0.8%	△92	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 欧州でのローカライズサービスは堅調に推移 ▶ 市場環境の変化により米州、アジアでは苦戦
	営業利益	△25	△828	-	△803	
	(営業利益率)	(---%)	(---%)			
映像システム事業	売上高	6,419	6,704	4.4%	284	<ul style="list-style-type: none"> ▶ イメージング分野は国内好調 ▶ プロ用映像機器は放送局向け販売が順調に推移 ▶ 中国向け映像・画像用LSI販売好調
	営業利益	440	671	52.3%	230	
	(営業利益率)	(6.9%)	(10.0%)			

2Q連結損益計算書

(単位：百万円)	2018年3月期	2019年3月期		前年増減額
	2Q実績	2Q実績	前年増減比	
売上高	42,263	41,904	△0.8%	△359
売上総利益	11,536	10,499	△9.0%	△1,036
(売上総利益率)	(27.3%)	(25.1%)		
営業利益/損失(△)	1,131	△710	-	△1,841
(営業利益率)	(2.7%)	(---%)		
経常利益/損失(△)	1,218	△649	-	△1,867
(経常利益率)	(2.9%)	(---%)		
特別利益	2,177	371	△83.0%	△1,806
特別損失	78	67	△13.2%	△10
税金等調整前四半期純利益	3,318	△346	-	△3,664
当社株主に帰属する四半期純利益	1,856	△164	-	△2,020
(参考)のれん等償却前営業利益	1,855	60	-	△1,795

1：のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

2Q末連結貸借対照表

(単位：百万円)		2018年3月期 末	2019年3月期 2Q末	前期比	増減要因	
資産の部	流動資産	39,661	38,164	△1,496	流動資産 △1,496 たな卸資産1,929、受取手形及び売掛金△3,863	
	うち現預金	11,131	11,678	547		
	固定資産	30,868	29,002	△1,866	固定資産 △1,866 のれん△590、投資有価証券△778、その他△391	
	うちのれん	7,255	6,665	△590		
資産合計		70,529	67,166	△3,362		
負債・純資産の部	流動負債	23,894	24,459	565	流動負債 565 未払金△688、賞与引当金△565、短期借入金296	
	うち短期借入金	4,982	5,278	296		
	固定負債	13,656	11,717	△1,939	固定負債 △1,939 長期借入金△1,422、長期未払金△230	
	うち長期借入金	8,891	7,469	△1,422		
	負債合計		37,551	36,176	△2,884	
	株主資本		28,184	27,083	△1,101	株主資本 △1,101 利益剰余金△609、自己株式△489
	その他包括利益累計額		1,241	763	△477	
	非支配株主持分		3,552	3,143	△409	
純資産合計		32,978	30,990	△1,988		
負債純資産合計		70,529	67,166	△3,362		
(参考)ネット資金		△2,742	△1,080	1,662		
(参考)自己資本		29,425 (41.7%)	27,846 (41.5%)	△1,579		

通期業績予想

(単位：百万円)	2018年3月期	2019年3月期		
	実績	10/31 業績予想	2018年3月期比 増減額	2018年3月期比 増減率
売上高	91,351	90,000	△1,351	△1.5%
営業利益 (営業利益率)	2,424 (2.7%)	500 (0.9%)	△1,924	△79.3%
経常利益 (経常利益率)	2,424 (2.7%)	500 (0.9%)	△1,924	△79.3%
親会社株主に帰属する当期純利益 (損失)	2,937	700	△2,237	△76.2
1株当たり 当期純利益	65.9	15.9	△50	△75.9

セグメント別 通期業績予想

(単位：百万円)		2018年3月期		2019年3月期	
		実績	10/31 予想	前期比 増減率	前期比 増減額
映像コンテンツ事業	売上高	25,289	23,200	△8.3%	△2,089
	営業利益 (営業利益率)	799 (3.2%)	400 (1.7%)	△49.9%	△399
映像制作サービス事業	売上高	27,725	28,300	2.1%	575
	営業利益 (営業利益率)	1,209 (4.4%)	800 (2.8%)	△33.8%	△409
メディア・ローカライ ゼーション事業	売上高	24,814	24,000	△3.3%	△814
	営業利益 (営業利益率)	△674 (---%)	△1,600 (---%)	-	△926
映像システム事業	売上高	14,997	15,500	3.4%	503
	営業利益 (営業利益率)	1,449 (9.7%)	1,600 (10.3%)	10.4%	151
その他(連結調整)	売上高	△1,474	△1,000	-	474
	営業利益	△359	△700	-	△341
連結合計	売上高	91,351	90,000	△1.5%	△1,351
	営業利益	2,424	500	△79.3%	△1,924

(連結子会社)

映像コンテンツ事業	
ロボット ピクス オー・エル・エム	オー・エル・エム・デジタル オー・エル・エム ベンチャーズ Sprite Animation Studios
映像制作サービス事業	
IMAGICA Lab. イマジカ・ライヴ コスモ・スペース	イマジカデジタルスケープ イマジカ角川エディトリアル ウェザーマップ イマジカアロベイス
メディア・ローカライゼーション事業	
SDI Media Group, Inc.	PPC Creative Limited
映像システム事業	
フォトロン フォトロン M&E ソリューションズ PHOTRON USA PHOTRON EUROPE	アイチップス・テクノロジー IPモーション

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。

<p>4K、8K（映像）</p>	<p>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。</p>
<p>ライツビジネス</p>	<p>著作物を利用したビジネスのこと。</p>
<p>興行収入</p>	<p>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。</p>
<p>3Dプロジェクションマッピング</p>	<p>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。</p>
<p>ディレクター（監督）</p>	<p>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。</p>
<p>プロデューサー</p>	<p>映画やテレビ番組を企画、立案し、作品にする総合責任者。</p>
<p>ハイスピードカメラ</p>	<p>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。</p>
<p>デバッグ</p>	<p>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。</p>
<p>VR（仮想現実）</p>	<p>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。</p>
<p>AR（拡張現実）</p>	<p>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。</p>

株式会社IMAGICA GROUP 企画部

〒100-0011 東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階

T E L : 03-6741-5742 F A X : 03-6741-5752

Email : ir@imagicagroup.co.jp

URL : <https://www.imagicagroup.co.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。