

株式会社IMAGICA GROUP

決算・会社説明会

東証一部 証券コード：6879

2019年7月20日

IMAGICA
GROUP

目次

1

当社の概要

2

事業セグメント別業績・トピックス

3

新中期経営戦略

4

2020年3月期 計画

当社の概要

株式会社 IMAGICA GROUP

創業



1935年

(京都・太秦で創業)

事業領域



映像

(映像コミュニケーション)

海外売上比率



30%超

(2019年3月期)

連結売上高



902億円

(2019年3月期)

連結従業員数



4,082名

(2019年3月期)

連結子会社



59社

(2019年3月期)

歴史：「映像」の進展と事業領域拡大

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



Imagica

ROBOT

1986

商号を IMAGICA に変更



Imagica

2009

イマジカデジタルスケープ
を買収

IMAGICA
DIGITALSCAPE

歴史：「映像」の進展と事業領域拡大

2011 JASDAQ上場

2012 東証二部上場

2014 東証一部上場



2011~2014
株式公開、Public companyへ

2015~
グローバル化推進、
事業ポートフォリオ整理・
新たな成長ステージへ

2019
経営課題と成長機会を踏まえ
新中期経営戦略策定



2015 SDIメディア買収

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

2019 新中期経営戦略
『総合力2021』
策定



映像制作の流れ全体をカバーする事業領域



企画

TV局,代理店,
映画会社 等+
プロダクショ
ン

<映画制作>
<アニメ制作>
<ライブ映像>
<OOH>

制作

プロダクション
等

<TV番組制作>
<CM制作>
<WEB制作>

編集

ポストプロダク
ション等

<映画・CM・TV・アニメ>
<GAMEデバッグ>

ローカライ ゼーション

字幕・吹替え 等

<字幕・吹替え>

流通 (納品)

<デジタルシネマ>
<データ変換>

ROBOT



P.I.C.S.



IMAGICA
DIGITALECAPE



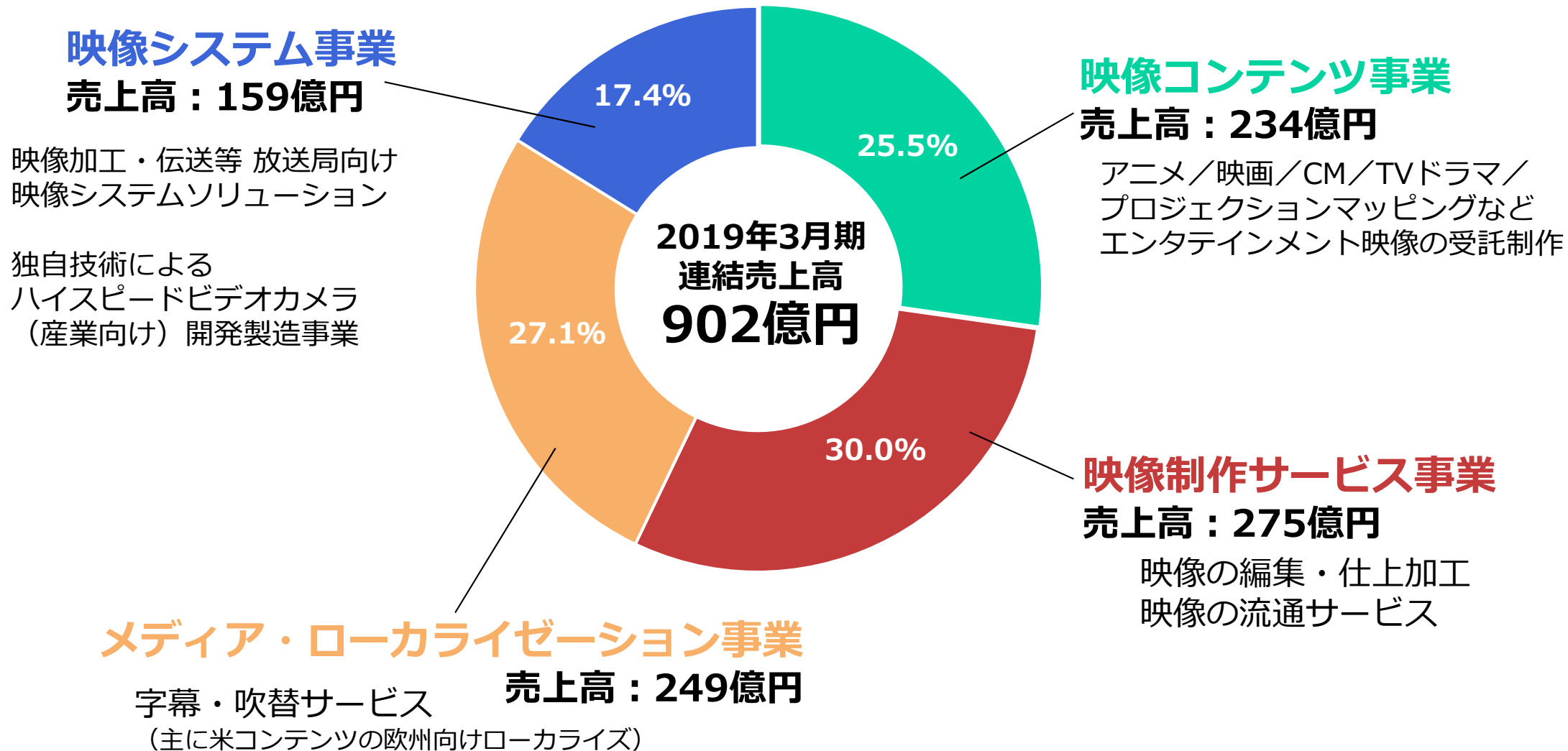
IMAGICA
LIVE

放送機材 : **Photron** ipmotion

人材派遣 : **IMAGICA DIGITALECAPE** weather map



4つの事業セグメント



* 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。

事業セグメント別 業績・トピックス

P.10～P.15 作品画像は 投影のみとさせていただきます

- 日本を代表するヒット作を次々手掛ける劇場映画制作
- 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
- プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ等
屋外、大規模博覧会・展示会 等向け映像コンテンツ制作に数々の実績
- 劇場公開最新作ご紹介

「ミュウツーの逆襲 EVOLUTION」

2019年7月12日公開

「アルキメデスの大戦」

2019年7月27日公開

©2019「アルキメデスの大戦」製作委員会

「ドラゴンクエスト ユア・ストーリー」

2019年8月2日公開

「二ノ国」

2019年8月23日公開

©2019「DRAGON QUEST YOUR STORY」製作委員会
©1992 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

©2019「見えない目撃者」フィルムパートナーズ
©MoonWatcher and N.E.W.

「見えない目撃者」

2019年9月20日公開

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokémon©2019 ピカチュウプロジェクト

©2019 映画「二ノ国」製作委員会

セグメント別トピックス

➤ 新規事業を強化 ライブエンタテインメント事業開発・拡大



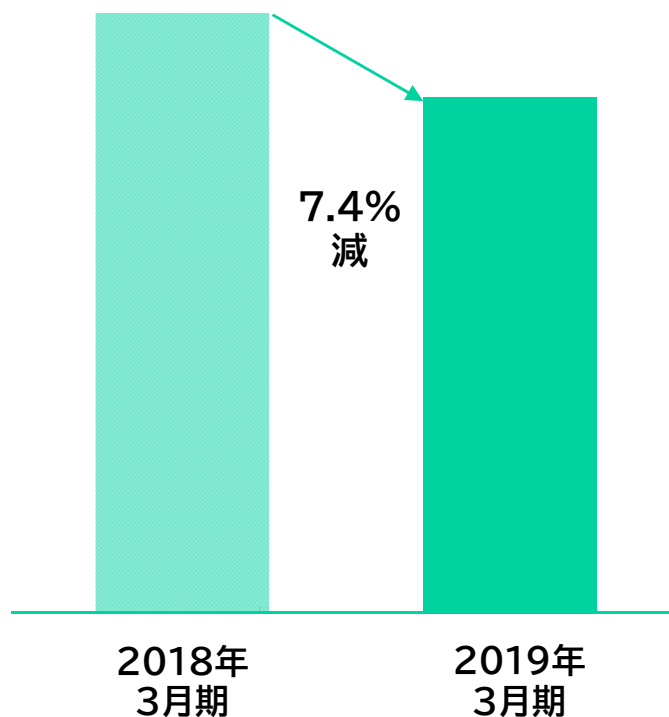
未来型ライブビューイング『VISIONS SUPER LIVE VIEWING supported by LDH』

セグメント別業績

- 大型劇場実写映画が前年比減
- 3DCGニーズ高まり アニメ制作費増加

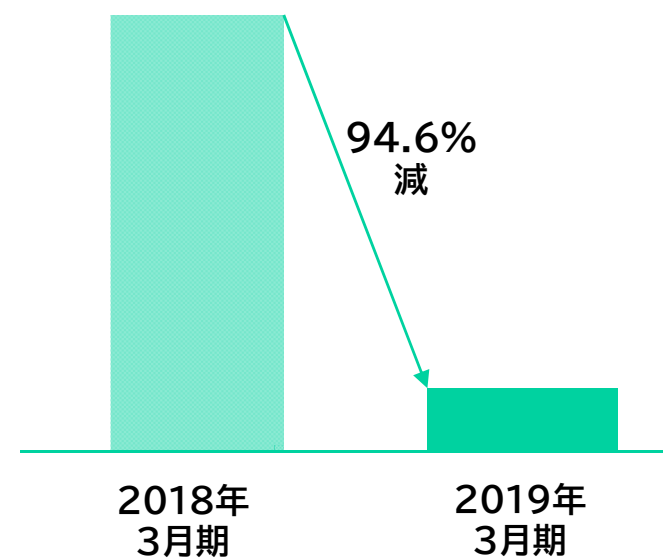
【売上高】

252億89百万円 234億29百万円



【営業利益】

7億99百万円 43百万円



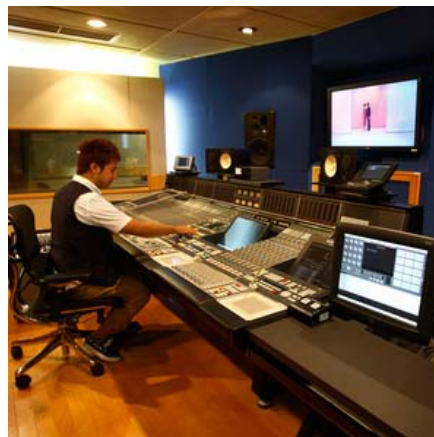
広範な分野での映像制作サービス

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



クリエイティブな仕事の博覧会。

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・ローライゼーション

映像システム

セグメント別 トピックス



アニメーション向け
ポストプロダクション好調
(荻窪アニメーションハウス)



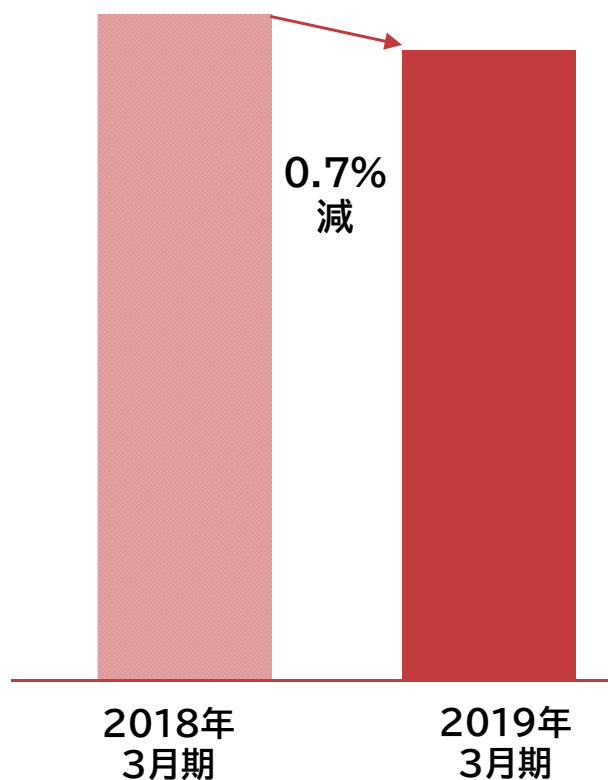
「Yahoo!天気・災害」へ
独自気象情報を提供

セグメント別業績

- アニメ向け編集等好調も、TVバラエティ番組向けで減収減益
- 働き方改革に則した編集体制改革中

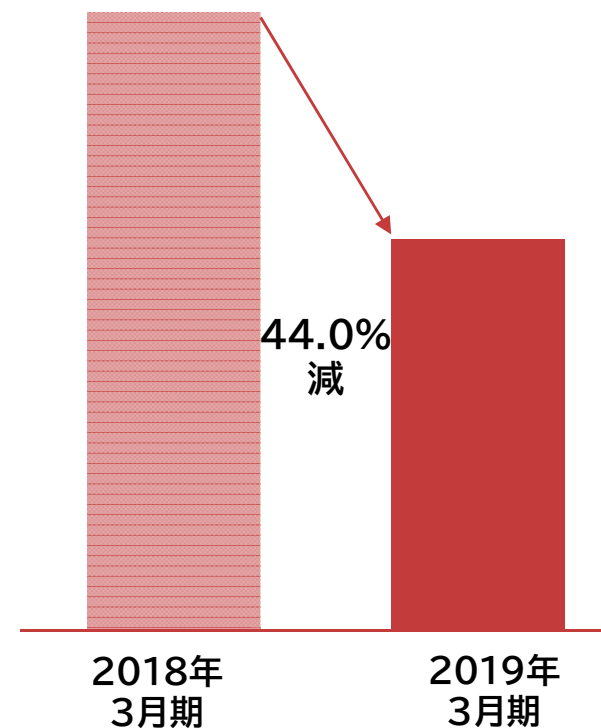
【売上高】

277億25百万円 275億29百万円



【営業利益】

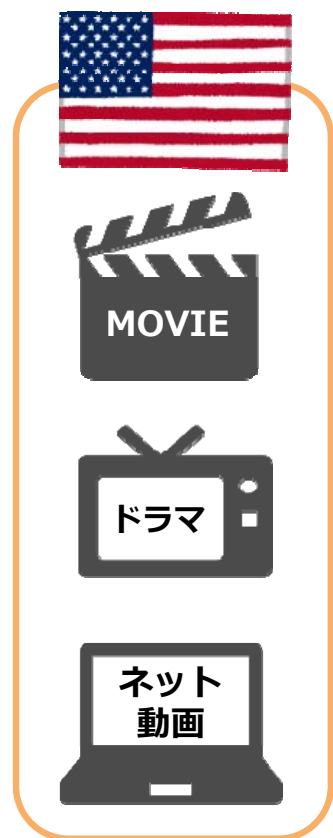
12億9百万円 6億77百万円



グローバルに展開する映像サービス事業

➤ 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。



字幕
吹き替え

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



グローバルに展開する映像サービス事業



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**カ国
(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

セグメント別 トピックス

- ローカライズにとどまらない、
グローバルでの映像流通サービス「End to End」ビジネスを
目指し、Pixelologic社に出資



映像コンテンツ

映像制作サービス

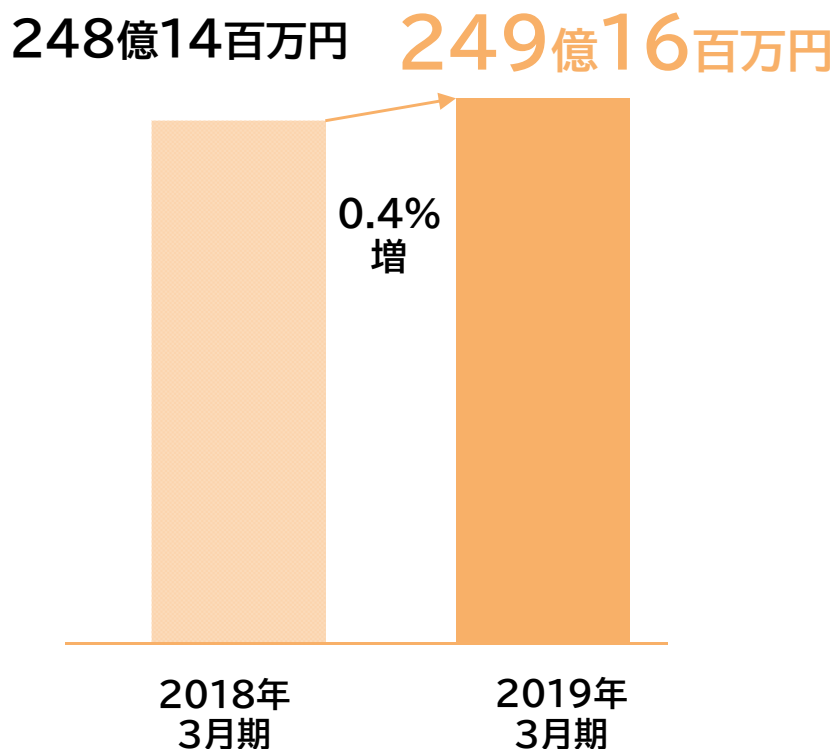
メディア・ローカライゼーション

映像システム

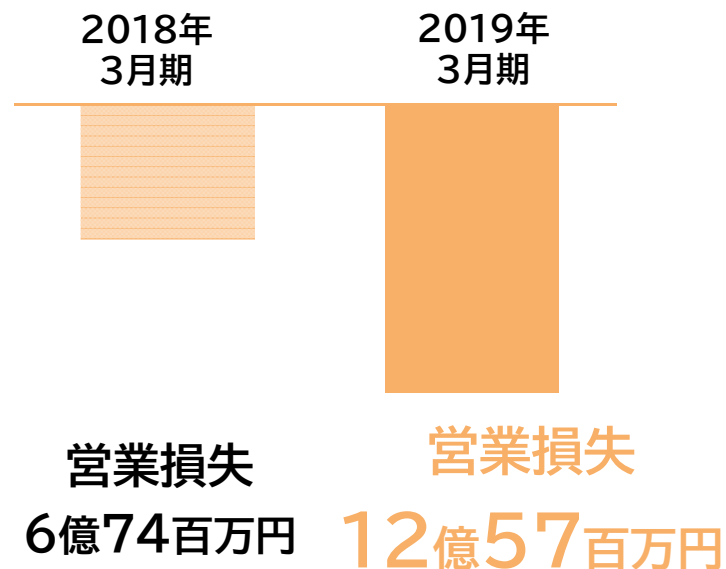
セグメント別業績

- 欧州でのローカライズサービス順調も、米特需は一巡
- 吹替用スタジオ投資および固定費削減施策の遅れによる減益

【売上高】



【営業利益】



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

主要分野② 画像システム

- 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・ローライゼーション

映像システム

➤ 高速撮影が可能な小型軽量高速度カメラ 「FASTCAM Nova シリーズ」3機種 新発売



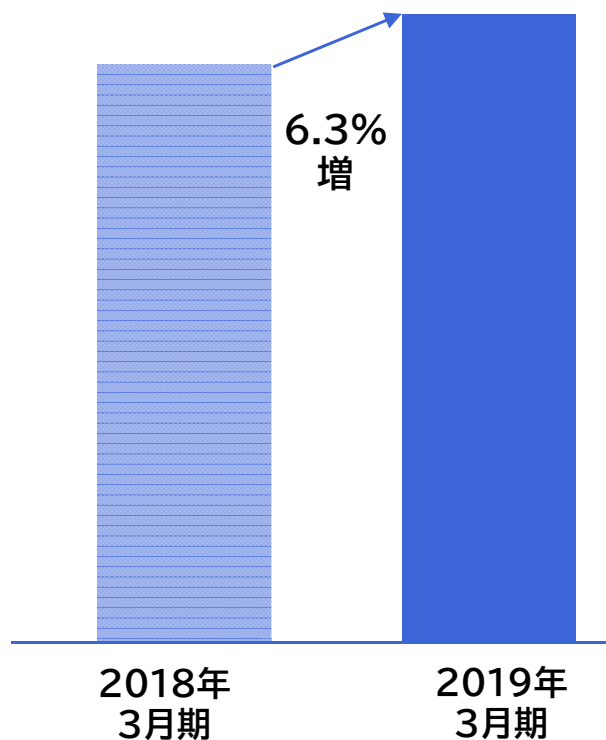
FASTCAM Nova S12

セグメント別業績

- 放送局向け映像システムソリューション好調
- 中国向け映像・画像用LSIの出荷好調

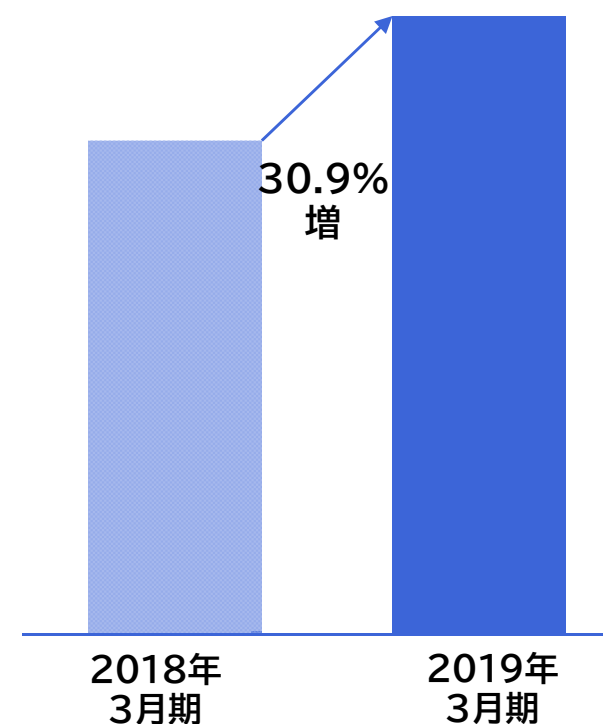
【売上高】

149億97百万円 159億46百万円

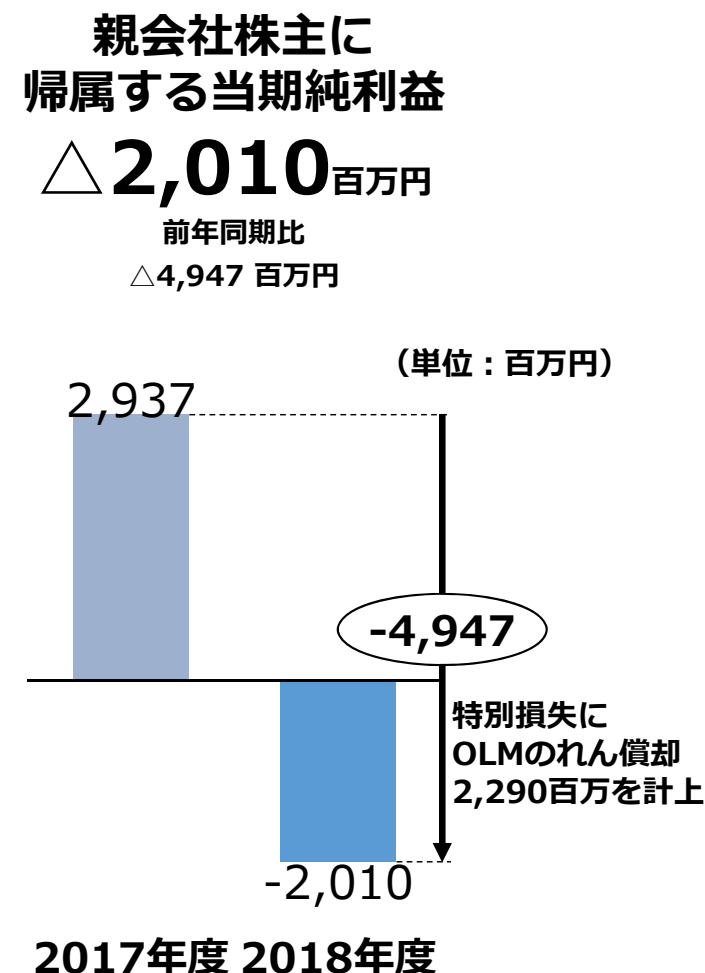
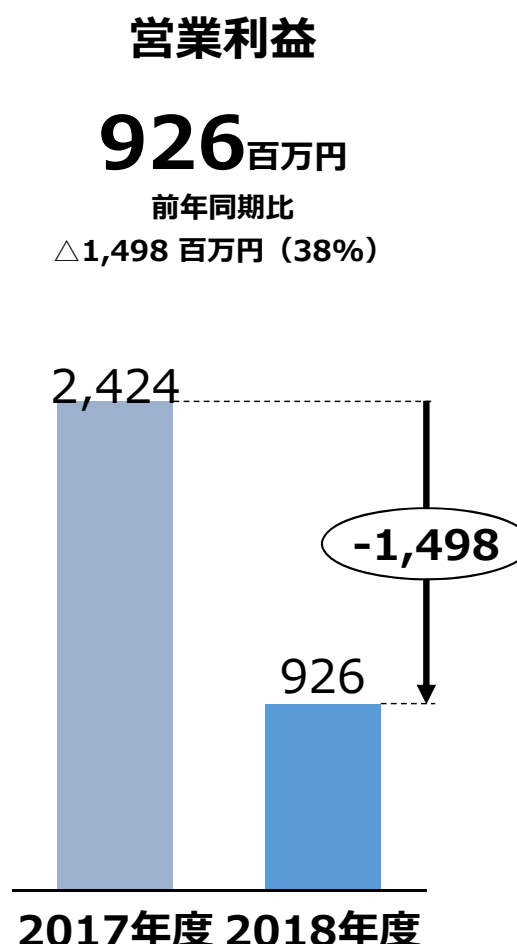
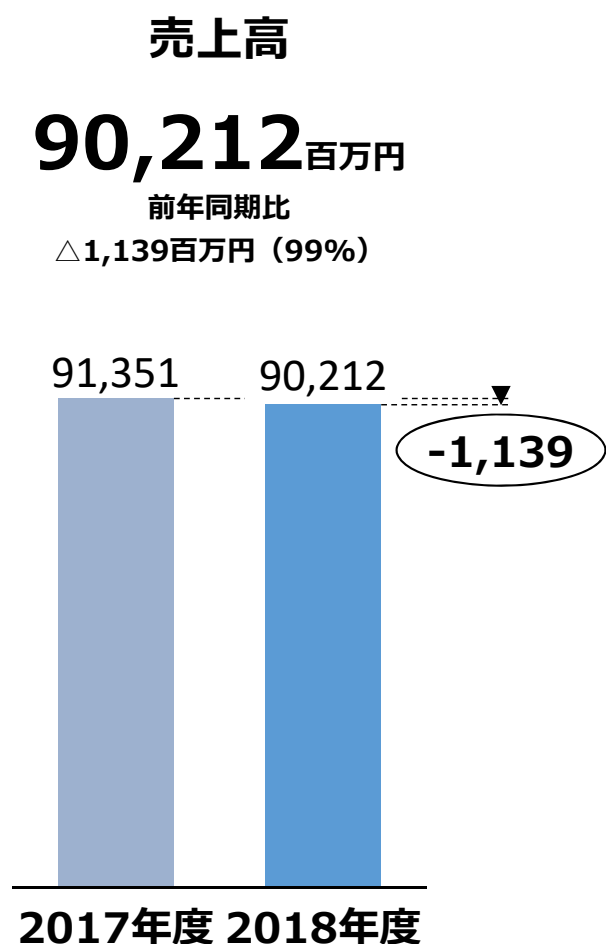


【営業利益】

14億49百万円 18億96百万円



➤ 利益は前期から大幅減



新中期經營戰略

経営課題

- メディア・ローカライゼーション事業経営悪化
- 従来型ビジネスモデルの変革遅れ
- 収益を映像システム事業に依存



新たな 中期経営戦略 の策定が必須

グループの 経営課題 と 成長機会 を踏まえ 新中期経営戦略 『 総合力2021 』 を策定

5つの基本戦略によりグループの構造改革を加速し、バランスのとれた事業ポートフォリオを構築

基本戦略

1. 新たなグローバル戦略の構築
2. 既存事業の収益力向上
3. 新たなビジネスモデルへの転換
4. 新規事業の創出と展開
5. 人材育成と働き方改革の推進



成長と収益性を伴った
事業ポートフォリオ

基本戦略	重点施策
1. 新たなグローバル戦略の構築	<ul style="list-style-type: none"> ■ ■ Pixelogicへ出資・業務提携 グローバルにEnd to End (E2E) サービスを拡大
2. 既存事業の収益力向上	<ul style="list-style-type: none"> ■ アニメ受託制作のコストコントロール徹底 ■ 労働集約モデルのCM・映画制作から「クリエイティブ」へ ■ 編集等映像制作サービス人材の稼働効率最大化
3. 新たなビジネスモデルへの転換	<ul style="list-style-type: none"> ■ IP(知的財産権)保有と活用による事業拡大 「原作から興行まで」 ■ プラットフォームを活用した映像制作プロセスの効率化 「編集スタジオ設備からクラウドへ」
4. 新規事業の創出と展開	<ul style="list-style-type: none"> ■ ライブエンタメ事業の拡大 ■ 高性能センサー技術を切り口に映像システム事業の領域拡大 ■ M&Aによる新規事業創出
5. 人材育成と働き方改革の推進	<ul style="list-style-type: none"> ■ 経営人材・グローバル人材・プロフェッショナル人材 育成 ■ 意識改革と生産性向上を目指した働き方改革

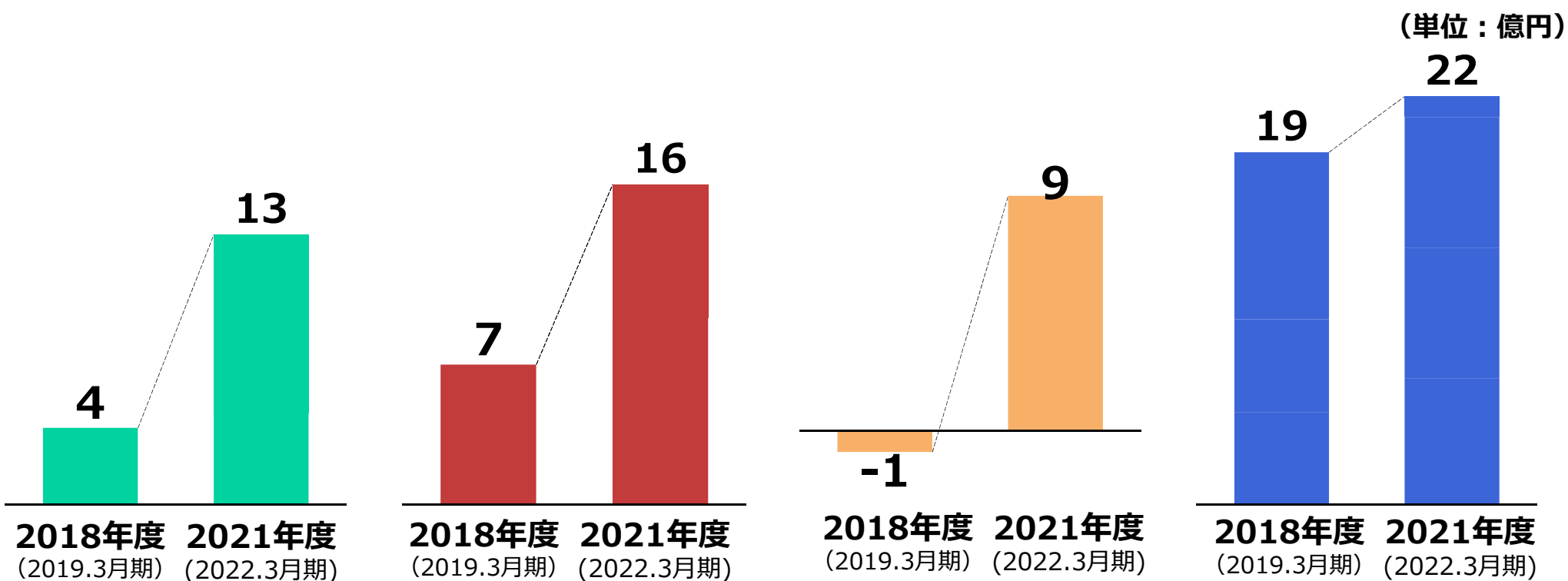
➤ セグメント別のれん調整後営業利益

映像コンテンツ事業

映像制作サービス事業

メディア・ローカライゼーション事業

映像システム事業



➤ 目標：企業価値の拡大

2021年度に時価総額500億円を目指す



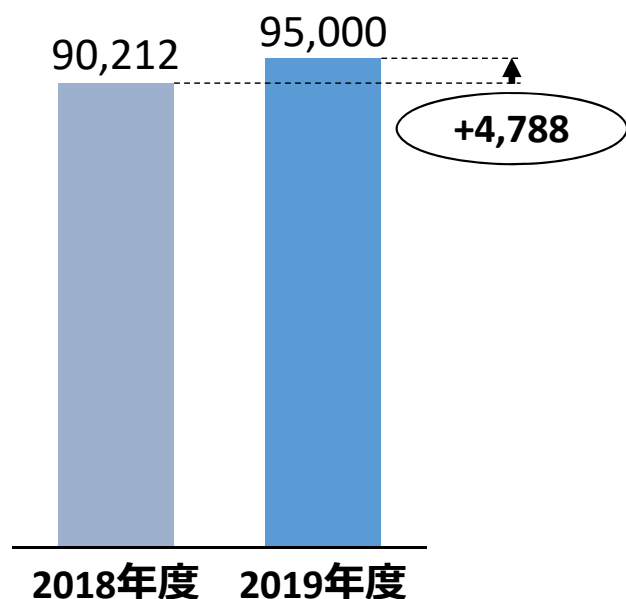
2020年3月期 計画

位置づけ： 収益体質立て直しの年

方針： 『映像を軸にグループ総合力を発揮』

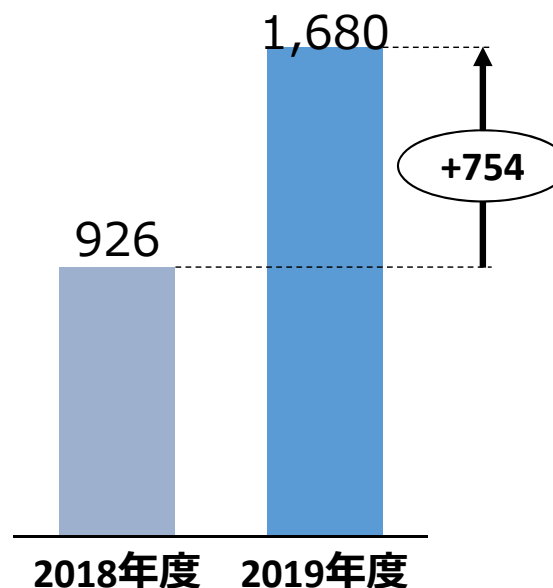
売上高

95,000百万円
前年同期比
+4,788百万円 (105%)



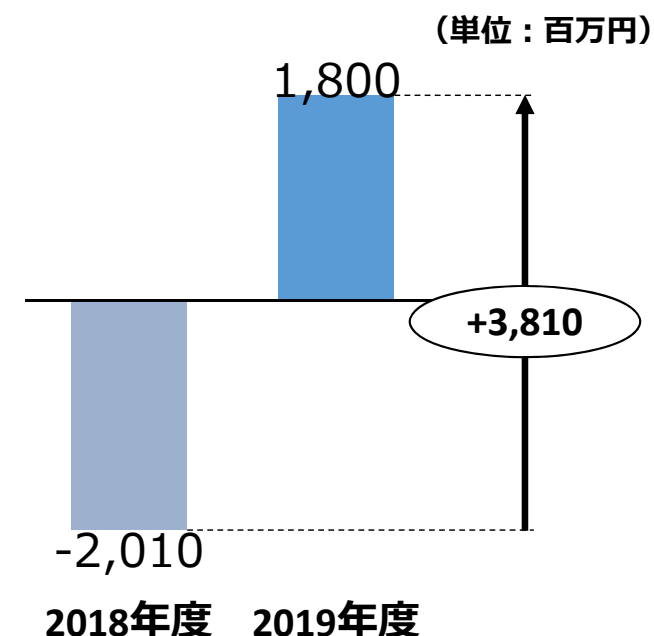
営業利益

1,680百万円
前年同期比
+754百万円 (181%)



親会社株主に
帰属する当期純利益

1,800百万円
前年同期比
+3,810百万円



(単位：百万円)

2020年3月期 連結業績予想

- ✓ 売上高、営業利益、経常利益とも増収、増益予想
- ✓ 当期純利益は前年比38億円増（特別利益に固定資産売却益を計上予定）

(百万円)	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期		
	実績	実績	予想	前年増減額	前年増減比
売上高	91,351	90,212	95,000	4,788	5.3%
営業利益	2,424	926	1,680	754	81.4%
(営業利益率)	(2.7%)	(1.0%)	(1.8%)		
経常利益	2,424	789	1,200	411	52.0%
親会社株主に帰属する当期純利益又は純損失	2,937	△2,010	1,800	3,810	—
1株当たり当期純利益又は純損失(円)	65.98	△45.55	40.86	86.41	—

IMAGICA
GROUP

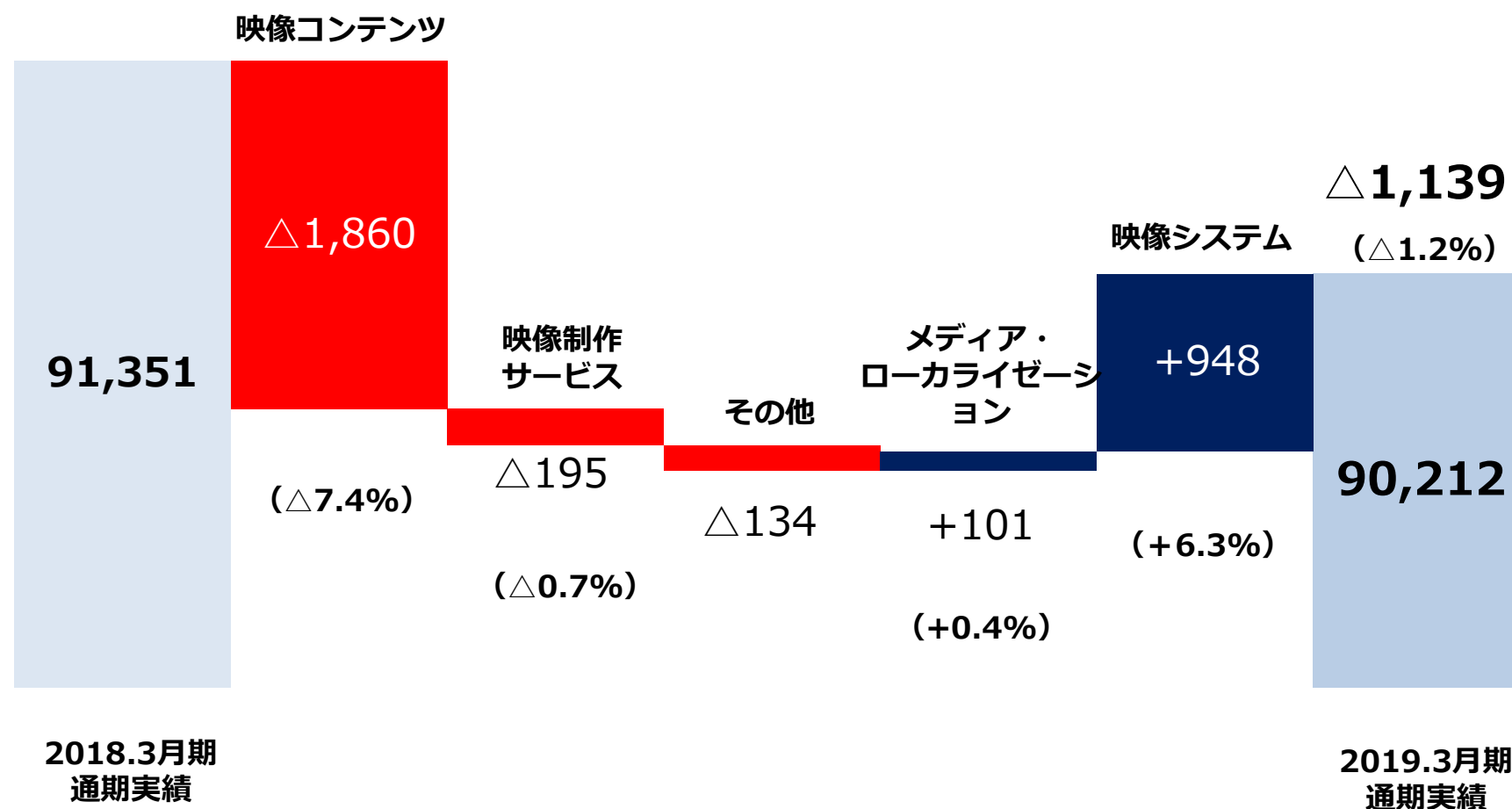
參考資料

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 布施信夫	
事業内容	映像コミュニケーショングループ	
連結売上高	902億12百万円 (2019年3月期)	
従業員数	4,082名 (2019年3月末) ※臨時雇用者を除く	
グループ会社	連結子会社：59社 (2019年3月末)	
単元株式数	100株	
株主優待	株主優待制度：—	
主要株主と持株比率	株式会社クレアート	57.38 %
	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	4.71 %
	株式会社三井住友銀行	2.82 %
	株式会社フジ・メディア・ホールディングス	1.92 %
	奥野敏聡	1.40 %
		2019年3月末時点

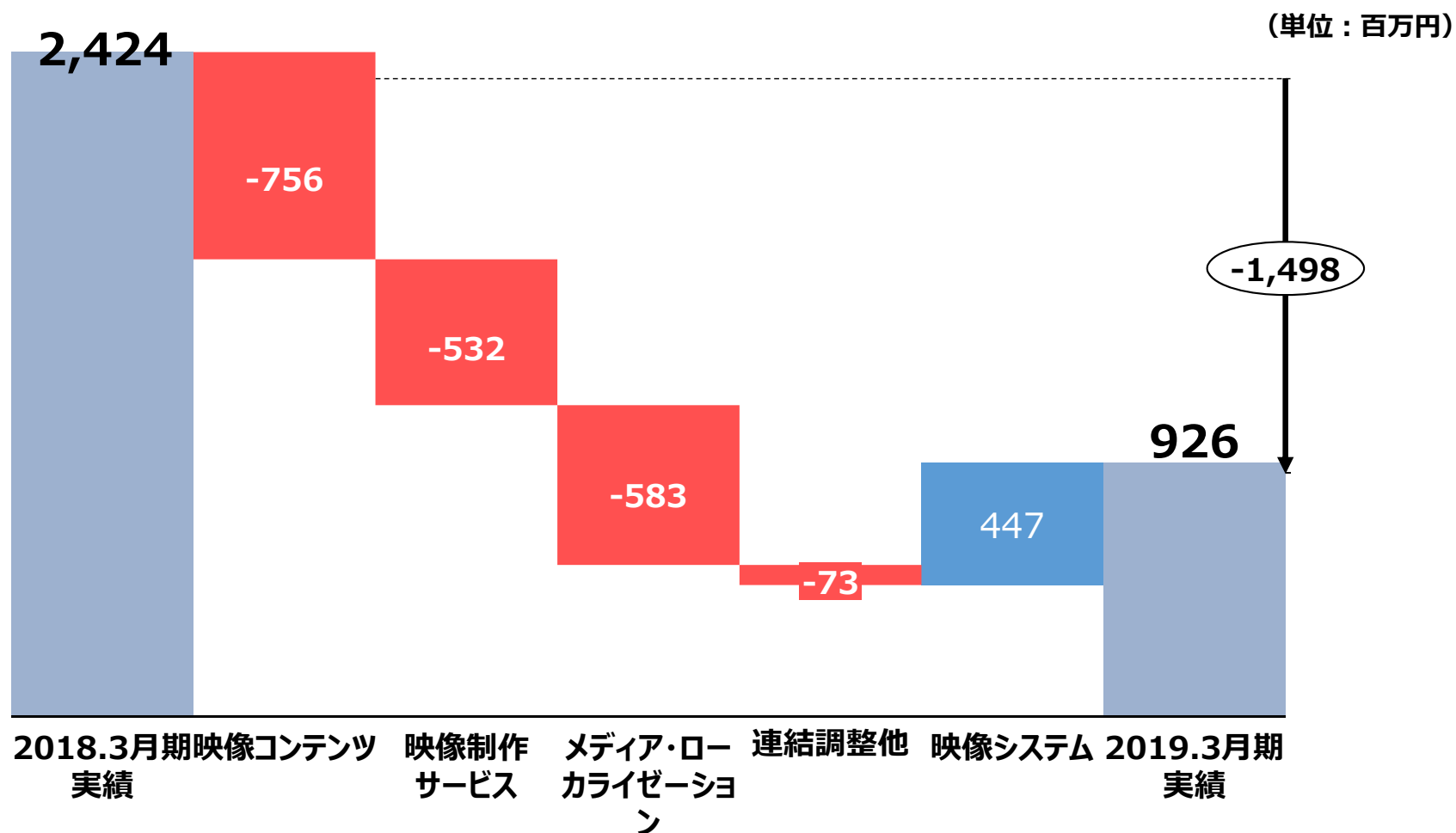
2019年3月期 売上高 前年比増減要因

映像システムとメディア・ローカライゼーションは増収。全体では前年比1.2%の減収。

(単位：百万円)



映像システムは増益も他3セグメントで減益



2019年3月期 連結損益計算書

(単位：百万円)	2018年3月期	2019年3月期		
	通期実績	通期実績	前年増減額	前年増減比
売上高	91,351	90,212	△1,139	△1.2%
売上総利益	24,122	23,617	△505	△2.1%
(売上総利益率)	(26.4%)	(26.2%)		
営業利益	2,424	926	△1,497	△61.8%
(営業利益率)	(2.7%)	(1.0%)		
経常利益	2,424	789	△1,635	△67.5%
(経常利益率)	(2.7%)	(0.9%)		
特別利益	2,285	391	△1,894	△82.9%
特別損失	352	2,876	2,523	715.6%
税金等調整前当期純利益 又は純損失	4,357	△1,695	△6,052	△138.9%
親会社株主に帰属する当期純利益 又は純損失	2,937	△2,010	△4,948	△168.5%
(参考)のれん等償却前営業利益	3,878	2,469	△1,409	△36.3%

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

2019年3月期 連結貸借対照表

(単位：百万円)		2018年3月期末	2019年3月期末	前期比	主な増減要因	
資産の部	流動資産	39,661	40,119	458	現預金△5,052 受取手形&売掛金628 たな卸資産3,320 その他1,562	
	うち現預金	11,131	6,079	△5,052		
	固定資産	30,868	24,606	△6,262	のれん△3,486 投資有価証券△1,656 関連会社株式△308 繰延税金資産352	
	うちのれん	7,255	3,769	△3,486		
資産合計		70,529	64,725	△5,803		
負債・純資産の部	流動負債	23,894	26,712	2,818	支払手形&買掛金868 短期借入金392 前受金2,791 その他△909	
	うち短期借入金	4,982	5,375	392		
	固定負債	13,656	10,115	△3,541	長期借入金△2,721 繰延税金負債△518 長期未払金△284	
	うち長期借入金	8,891	6,169	△2,721		
	負債合計		37,551	36,828	△723	
	株主資本		28,184	24,857	△3,327	(参考) 自己資本
	その他包括利益累計額		1,241	292	△948	2018年3月期末 29,425 (38.9%)
	非支配株主持分		3,552	2,747	△804	2019年3月期末 25,150 (41.7%)
	純資産合計		32,978	27,897	△5,080	
	負債純資産合計		70,529	64,725	△5,803	
ネット資金		△2,742	△5,465	△2,723	(現預金－長短期借入金)	

2019年3月期 連結キャッシュフロー計算書

	2018年3月期	2019年3月期
税金等調整前当期純利益又は純損失 (△)	4,357	△1,695
減価償却費	2,719	2,887
のれん償却費	883	3,220
売上債権の増減額	△786	△977
たな卸資産の増減額	1,647	△3,399
仕入債務の増減額	△595	949
法人税等の支払額	△2,032	△1,197
その他	△2,032	329
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,161	117
有形固定資産の取得による支出	△1,359	△1,177
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△2,497	-
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	2,941	-
その他	△336	△243
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,251	△1,420
配当金の支払額	△445	△445
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△365	471
長期借入金の純増減額 (△は減少)	517	△2,490
その他	△196	△1,296
財務活動によるキャッシュ・フロー	△489	△3,760
現金および現金同等物の増減額 (△は減少)	2,415	△5,064
現金および現金同等物の期末残高	11,131	6,067

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。

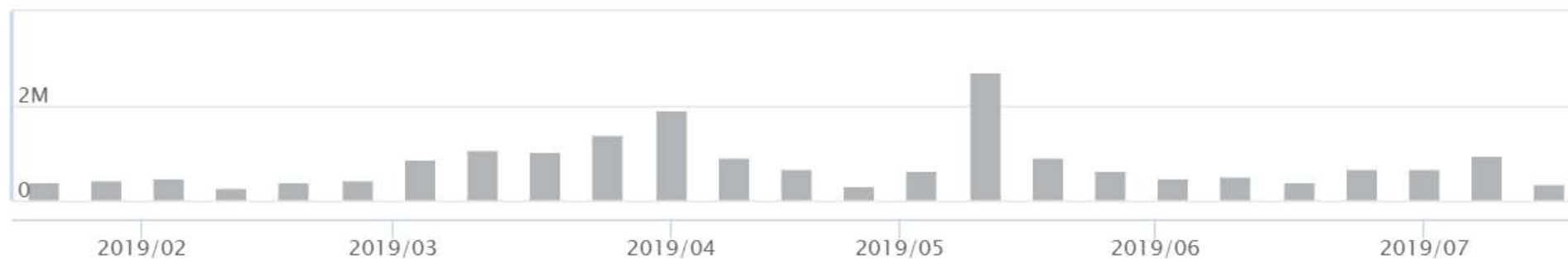
	親会社に帰属する 当期純利益(注)	1株当たり 親会社に帰属する 当期純利益	配当予想	配当性向
2020年3月期予想	1,800百万円	40.86円	5円	12.2%

<注記>

* 固定資産売却益を特別利益に計上

: 2019年3月8日付「固定資産の譲渡に関するお知らせ」で公表済みの固定資産譲渡に伴い、2020年3月期第1四半期決算において固定資産売却益を特別利益に計上する予定です。

2019/07/01 始値 635 高値 688 安値 631 終値 679 出来高 693,200



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	13週平均 ■	26週平均 ■	高値安値	日経平均 ■	TOPIX ■

Powered by StockWeather.com, Inc.

M&A・資本業務提携資金調達を目的とした 第三者割当による第3回及び第4回新株予約権（行使価額修正条項付）の発行

➤ 発行概要

		第3回	第4回
発行方法		大和証券(株)に対する第三者割当	
発行概要	行使可能期間	2019年7月30日～2022年7月29日	
	想定調達額	6,128百万円(差引手取概算額)	
	新株予約権個数	45,000個	40,000個
	発行株式数	4,500,000株 (対発行済株式数10.11% ^{*1})	4,000,000株 (対発行済株式数8.98% ^{*1})
行使価額	当初行使価額	650円	800円
	行使価額の修正	各行使請求の効力発生日の直前取引日の当社普通株式の終値の92%に相当する額	
	上限行使価額	なし	
	下限行使価額	390円	
その他	行使条件	行使請求の効力発生日の直前取引日の東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値が600円以上の場合行使可能	行使請求の効力発生日の直前取引日の東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値が800円以上の場合行使可能
	行使停止	当社取締役会の決議により委任を受けた代表取締役社長の決定により行使出来ない期間を指定可能	
	取得条項	当社の判断で残存する新株予約権の取得・消却が可能	
	譲渡制限	当社取締役会の承認がない限り、本新株予約権を第三者に譲渡することはできない	

*1 対発行済株式数は2019年7月11日時点の発行済株式総数44,531,567株を基準に算出

事業セグメント別 事業会社一覧

(連結子会社)

映像コンテンツ事業	
ロボット オー・エル・エム ピクス	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モーシオン

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。

E2E（サービス）	劇場映画作品などのオリジナル作品完成後に提供するローカライズ（字幕・吹替）とディストリビューション（公開／配信先に合わせたデータ作成、検査・発送業務）を統合したサービス
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。
ライツビジネス	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。
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。

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>

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。