

決算説明会

2019年度（2020年3月期）

2020年6月24日



本日のご説明内容

I 2019年度 決算総括 および 2020年度 業績予想について

1. 連結決算ハイライト
2. 営業利益 前年度比較
3. セグメント別実績
4. 2020年度業績予想について

II 中期経営戦略の進捗と2020年度重点施策～With コロナ, After コロナを見据えて

1. 「総合力2021」～2019年5月弊社発表
2. 市場・社会の変化
3. 変革を促進
4. 5つの基本戦略の進捗状況
5. まとめ

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2020年3月期 ⇒ 2019年度

I 2019年度 決算総括 および 2020年度 業績予想について

I 2019年度 決算総括 および 2020年度 業績予想について

1. 連結決算ハイライト

- 売上高、営業利益、当期純利益、いずれも前期から大幅に増加。

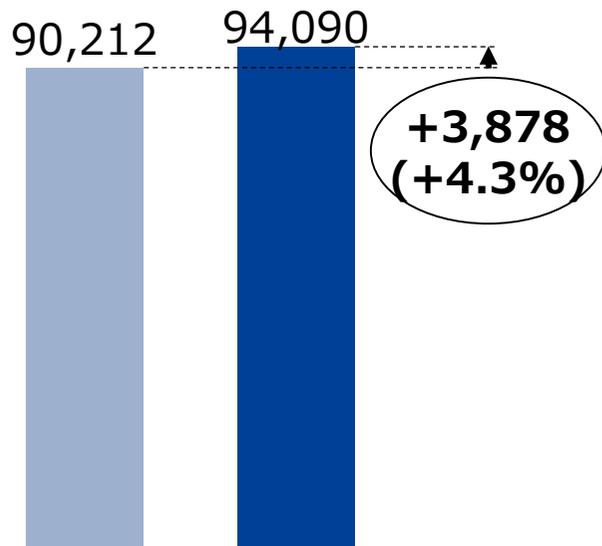
(単位：百万円)

売上高

94,090百万円

前年同期比

+3,878百万円 (+4.3%)



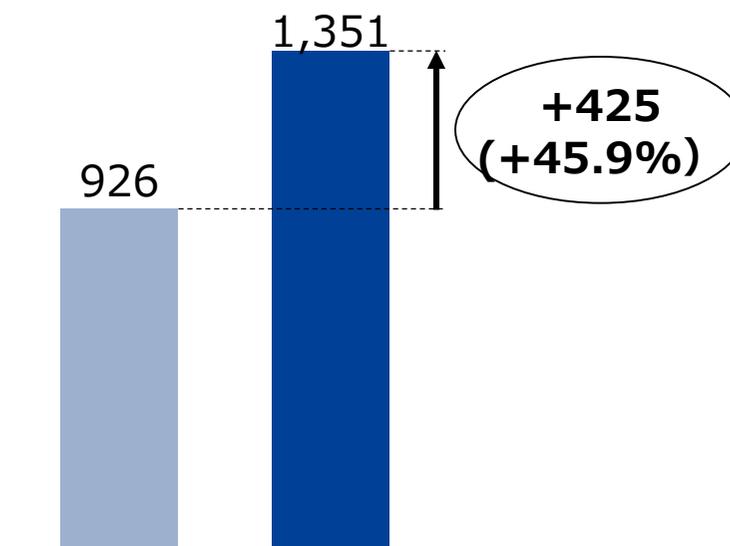
2018年度 2019年度

営業利益

1,351百万円

前年同期比

+425百万円 (+45.9%)



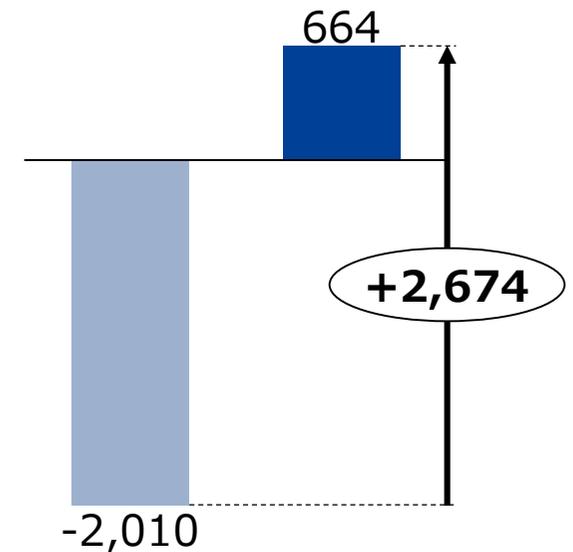
2018年度 2019年度

親会社株主に
帰属する当期純利益

664百万円

前年同期比

+2,674百万円



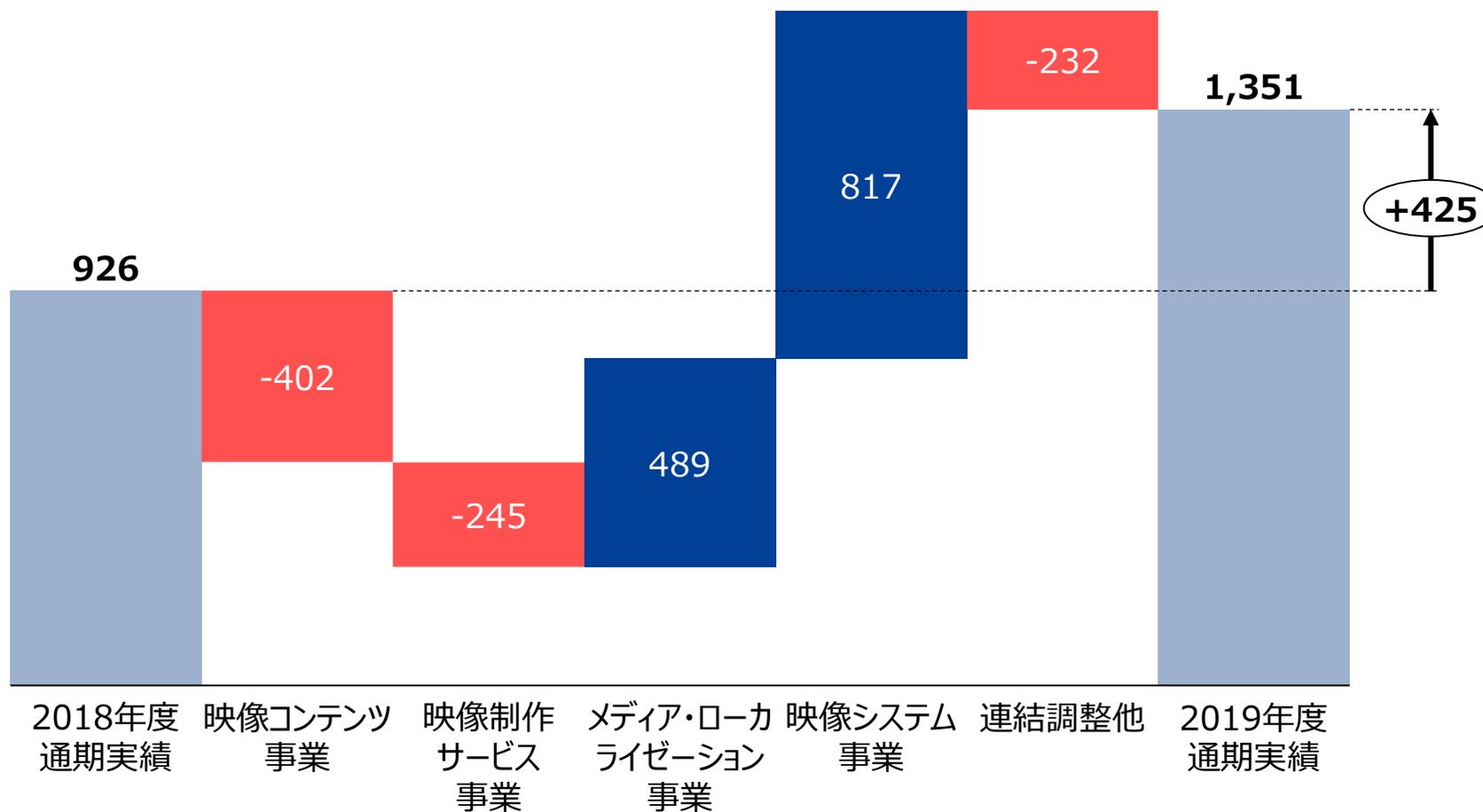
2018年度 2019年度

I 2019年度 決算総括 および 2020年度 業績予想について

2. 営業利益 前年度比較

- 映像コンテンツ事業と映像制作サービス事業で減益も、メディア・ローカライゼーション事業の赤字額削減と映像システム事業の増益により、全体で増益。

(単位：百万円)



I 2019年度 決算総括 および 2020年度 業績予想について
 3. セグメント別実績

		2018年度	2019年度			概況
		実績	実績	前年比増減	前年比増減率	
映像コンテンツ事業	売上高	23,429	26,205	2,776	11.8%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 劇場映画作品の規模拡大と作品数増加、TV-CM・音楽ライブ収録等により増収 ▶ 劇場作品等の製作委員会への出資に対する評価損等により、営業損失を計上
	営業利益 (営業利益率)	43 (0.2%)	△359 (---%)	△402		
映像制作サービス事業	売上高	27,529	26,557	△972	△3.5%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ E2Eサービス分野、映画・アニメ向けポストプロダクションサービス堅調 ▶ ポストプロダクションの原価コントロールが貢献し、利益改善 ▶ 人材サービス分野は減収減益
	営業利益 (営業利益率)	677 (2.5%)	431 (1.6%)	△245		
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	24,916	22,660	△2,256	△9.1%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 制作体制見直しによる固定費削減と、粗利率の高い制作案件受注による営業利益の改善 ▶ 連結子会社2社売却による減収 ▶ TV番組向けの受注（欧州）が低調
	営業利益 (営業利益率)	△1,257 (---%)	△768 (---%)	489		
映像システム事業	売上高	15,946	20,551	4,605	28.9%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 映像システム（放送局向け大型案件、CMオンライン送稿システム等）とイメージング（ハイスピードカメラ等）の両分野で増収増益
	営業利益 (営業利益率)	1,896 (11.9%)	2,714 (13.2%)	817		
その他（連結調整）	営業利益	△433	△666	△232		
連結合計	売上高	90,212	94,090	3,878	4.3%	
	営業利益 (営業利益率)	926 (1.0%)	1,351 (1.4%)	425	45.9%	

新型コロナウイルスの感染拡大により当社グループの事業は、

- TV-CM案件の一部中断
- 国内外で、映画の劇場公開延期による作品の納期延期
- ポストプロダクションやローカライズ業務の延期

などの影響を受けております。

緊急事態宣言が日本全域で解除されたものの、経済活動が元の水準に戻るには一定の期間を要するものと考えております。

2021年3月期の業績予想につきましても、現時点では合理的な算定が困難であることから、未定とさせていただきます。

今後、算定が可能になった時点で公表いたします。

II 中期経営戦略の進捗と2020年度重点施策～With コロナ, After コロナを見据えて

**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**

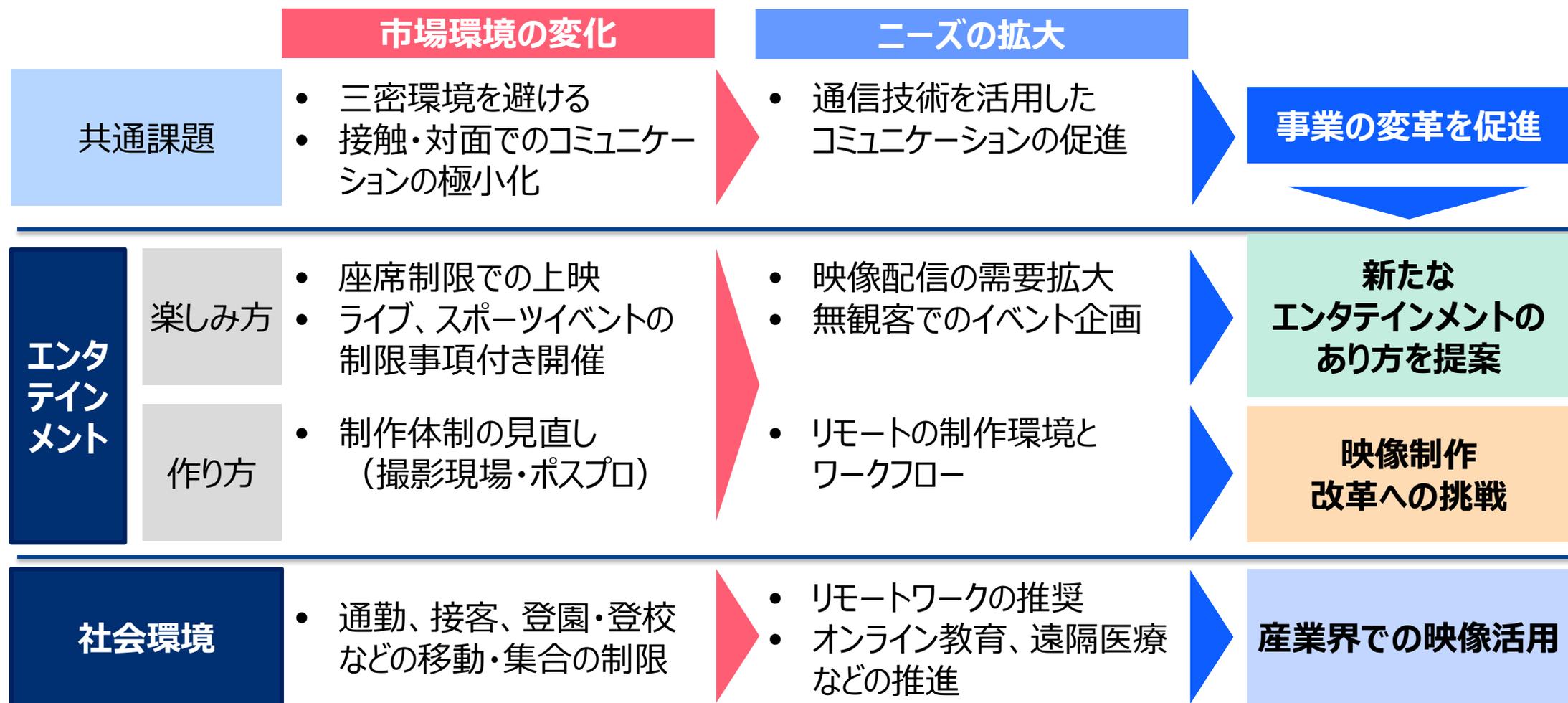
5つの基本戦略によりグループの構造改革を加速し、バランスのとれた事業ポートフォリオを構築

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**

2. 市場・社会の変化



「総合力2021」の加速

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

事業の変革を促進

新たなエンタテインメントのあり方を提案

最新技術による新しい映像・ユーザー体験の創出

映像制作改革への挑戦

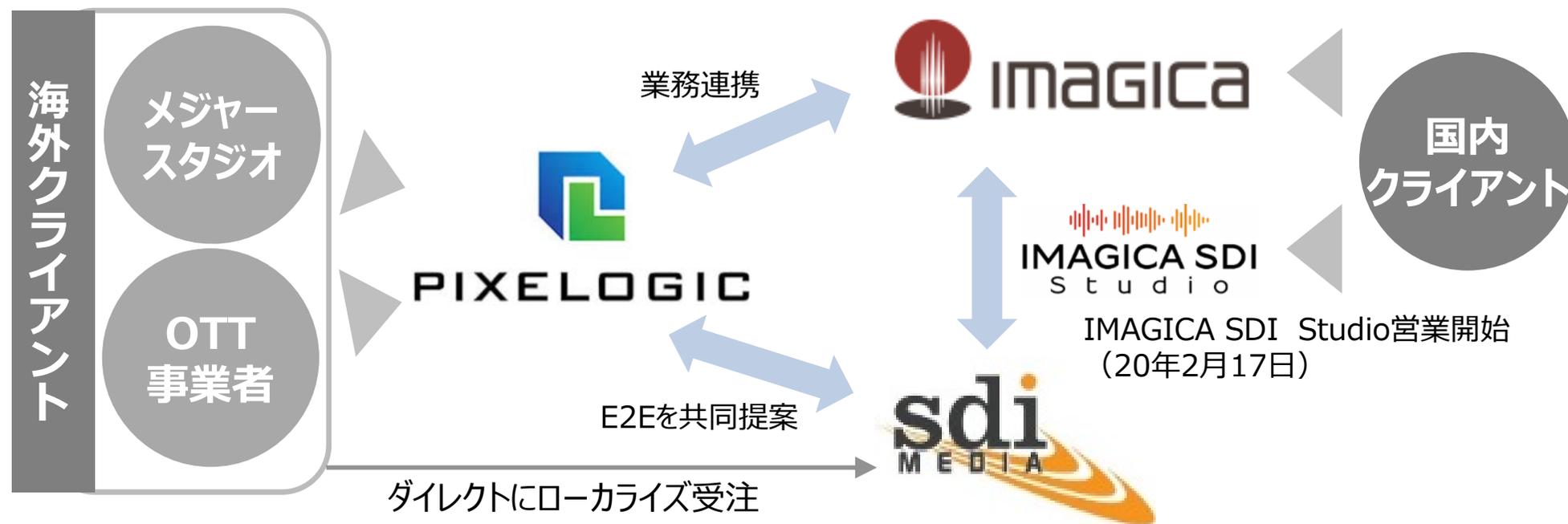
リモート・非接触での映像制作フローの実現

産業界での映像活用

教育や医療へのリモート環境をサポート
検査装置領域や通信領域への事業拡大

グローバルでE2Eサービスを展開

- 顧客とのグローバルワンストップ体制の確立
- 業務領域を拡大・シフト
- オペレーション効率の向上



※「E2E (End to End) サービス」

劇場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を統合したサービス

<p>アニメ制作事業</p>	<ul style="list-style-type: none">○ 長期複数案件を受注することで、安定的な制作体制を構築。○ 海外メジャースタジオとの直接取引を開始。○ 制作案件のコスト管理を徹底。○ マレーシアでのオフショア化を推進。 <p>映像制作改革への挑戦</p>
<p>CM・映画制作事業</p>	<ul style="list-style-type: none">○ 制作案件のコスト管理を徹底・原価管理体制の強化。○ 出資作品管理の厳格化。○ OTT事業者との関係構築、強化。○ 完全リモートでショートムービーを制作・公開。 <p>映像制作改革への挑戦</p>
<p>ポストプロ事業</p>	<ul style="list-style-type: none">○ 作業工程の見直し・自動化による労働時間短縮。○ リモートワークの推進。○ 海外関連会社との連携によるE2Eサービスの拡大。 <p>映像制作改革への挑戦</p>
<p>人材ソリューション事業</p>	<ul style="list-style-type: none">○ デバック強化（特にゲーム） → 新潟に拠点を増設(2020年3月)○ IT技術者はコロナで需要増 → 湘南ハイテク企画グループ化(2020年6月)○ DXを推進する顧客向けに人材派遣を強化。

1 IPの確保と活用による事業拡大

○ **主婦の友インフォス社 グループ化**

- 「薬屋のひとりごと」 シリーズ累計600万部
- 「異世界食堂」 コミカライズ・アニメ化
- ライトノベルと声優を軸にしたメディアミックスを推進

○ **P.I.C.S.企画・制作 オリジナルロボットプロジェクト「ブルバスター」小説化**

- 現在KADOKAWAより第2巻まで発売中

新たなエンタテインメントの
あり方を提案

複数のメディア展開へ



©P.I.C.S.

2 映像制作改革への挑戦 (1)

**映像制作
改革への挑戦**

- **映像制作の全工程をクラウドで提供**
 - プラットフォームビジネス構想の推進
 - 映像制作・流通をサポートするクラウドサービスの充実



2 映像制作改革への挑戦 (2)

**映像制作
改革への挑戦**

○ **ビジネスモデルの変革**

- クラウドシステムを積極的に活用することにより、従来型ビジネスモデルから変革

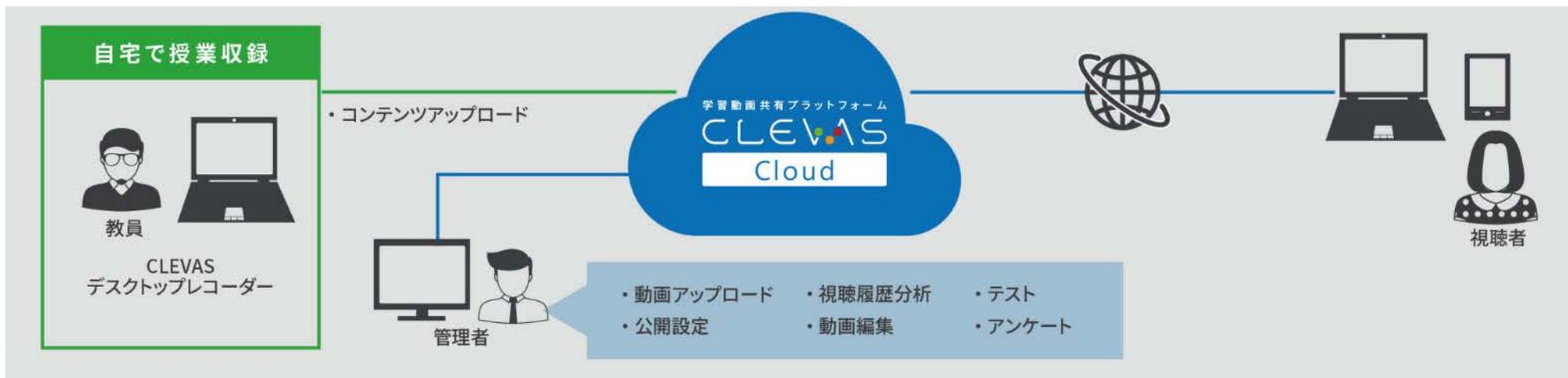


3 映像システム領域での挑戦

産業界での
映像活用

○ 教育・医療領域のビジネスモデル変革

- ・ ニューノーマル環境下において求められる教育現場のリモート化をサポート



- ・ 医療領域におけるクラウド対応 勉強会映像や医療機器取扱説明ビデオ等を、医療関係者が利用



1 ライブエンタメ事業の拡大

新たなエンタテインメントの
あり方を提案

- **エンタメテック新会社「IMAGICA EEX（イマジカ イークス）」設立（2020年7月3日）**
クリエイティブとテクノロジーを融合させることで、ニューノーマル下での新しい映像体験の機会を創出。

当社がこれまで取り組んできた「VISIONS」のように、“斬新な映像表現”、“空間デザイン”、“距離の制約を超えたリアルなイベント体験”など、これまでになかった新たなエンタテインメントを創造していく。

取り組み具体例：「VISIONS」



※エンタメテック（Entertainment Technology）：
エンタテインメントとテクノロジーを組み合わせた造語。ライブビューイング、5G、動画配信、AR/VR等の最先端テクノロジーを駆使して、エンタメ体験をより楽しく、新しくする技術またはビジネス全般のこと。

2 映像システム事業の領域拡大

産業界での
映像活用

既存領域
ハイスピードカメラ
偏光カメラ
6Dマーカ



IoT & AIの活用

製品領域の拡大
展開先のニーズに則して細分化
例)
超小型ペンシル型カメラヘッド、
無線対応型ハイスピードカメラ

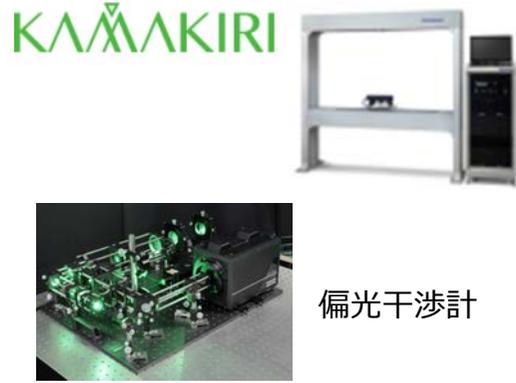
■ FA領域
ハイスピード監視システム



■ 自動車検査領域
・ 衝突安全性能試験
・ 燃焼の可視化



■ 光学計測領域
・ 光学フィルム検査



3 M&Aによる新規事業の創出

○ 引き続き、グループの構造改革の加速に貢献する事業のM&Aを模索。

1 人材育成

- **グループをリードする経営人材の育成プログラムを開始**
 - 5年後の経営者： 「経営マネジメント塾」
 - 10年後の経営者： 「次世代経営者育成研修」
- **グローバル人材育成のためのプログラム開始**
 - 海外リーダ人材育成： 「次世代グローバルリーダー育成プログラム」
 - 海外基礎力強化： 「グローバルマインドセット研修」

2 働き方改革

- **意識改革と生産性の向上**
 - 意識改革： 従来の働き方に捉われない発想・ルール作り
 - 生産性の向上： 仕事の効率を上げると同時に、従業員のワークライフバランスをさらに改善
- **デジタルトランスフォーメーション(デジタルによる変革)の推進**
 - リモート制作によるワークフローの効率化
 - テレワーク、オンライン会議などによる働き方の多様化

映像制作
改革への挑戦

将来への投資は実行、不要不急の投資・出費は抑制し、 「総合力2021」を着実に実現する

基本戦略 - 将来への投資領域 -

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

2020年度重点施策

新たなグローバル戦略の構築

- グローバルでE2Eサービスを展開

新たなエンタテインメントの あり方を提案

- IPの確保と活用による事業拡大
- ライブエンタメ事業の拡大

映像制作改革への挑戦

- 映像制作全工程のクラウド化
- 働き方改革による生産性の向上

産業界での映像活用

- 映像システム事業の領域拡大
- 教育・医療領域でのクラウド対応

お問い合わせ先

株式会社IMAGICA GROUP グループ経営管理部

〒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。

IMAGICA GROUP