2022年度 第2四半期
決算説明会

2022年11月9日

証券コード：6879

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

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

本日のご説明内容

Ⅰ　2022年度 第2四半期決算総括

Ⅱ　中期経営計画「G-EST2025」進捗報告

代表取締役社長 社長執行役員　　布施 信夫

G-EST＝４つの基本戦略から

G：3つのG　Growth、**G**lobal、**G**roup
E：E2E、Live **E**ntertainment（グローバルE2E事業、ライブエンタテイメント事業）
S：System　（映像システム事業）
T：Transformation　（変革事業）

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2023年3月期 ⇒ 2022年度 or FY2022

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

決算ポイント

1 全社のれん償却前営業利益22億円、前年より10億円増益

2 映像制作サービスは引き続き海外がけん引、前年より10億円増益

3 当期純利益は前年に計上した特別利益などの剥落や法人税等が増加したことにより8億円減益

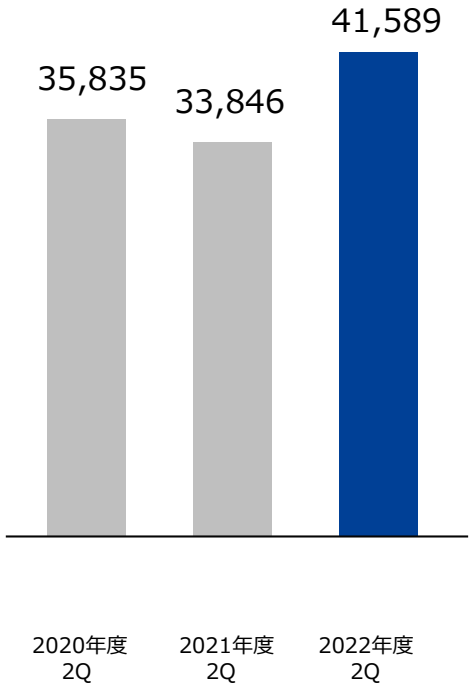
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

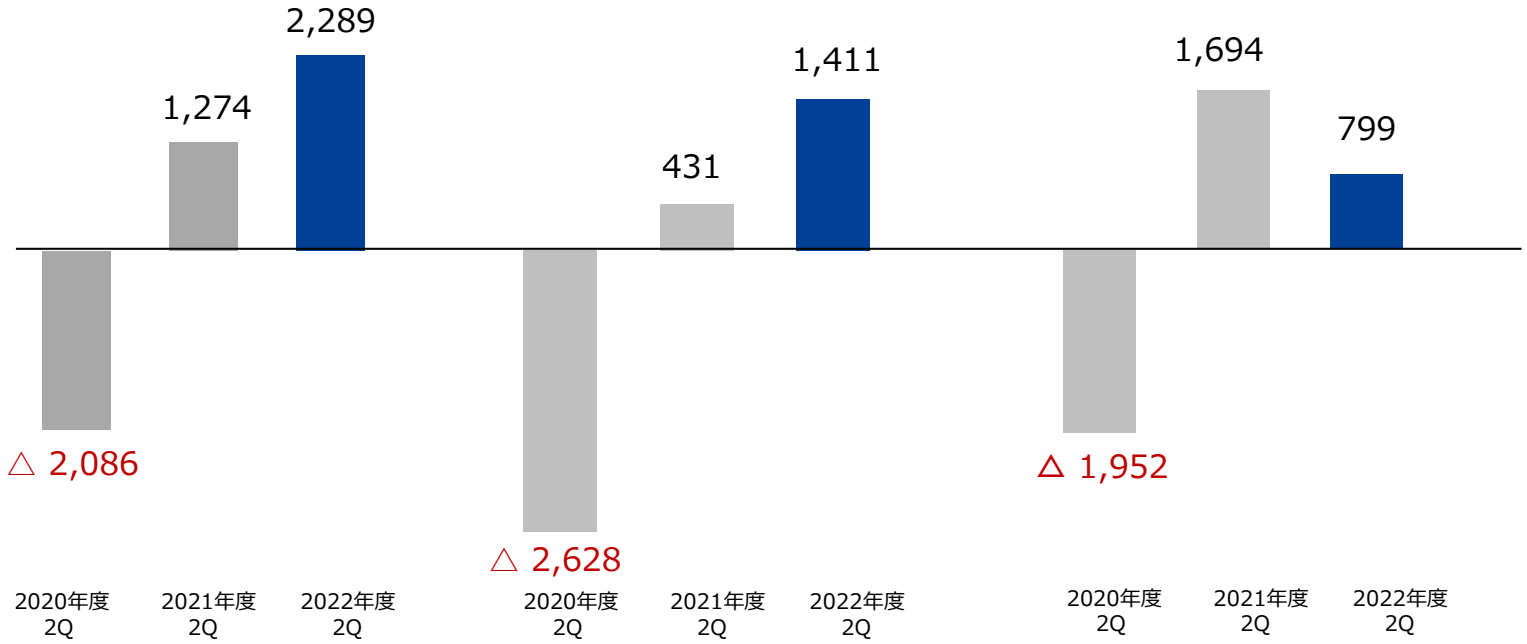
第2四半期（累計）決算ハイライト

・大幅な増収増益を確保。当期純利益は前年に計上した特別利益などの剥落や法人税等が増加したことにより減益

（単位：百万円）

売上高	のれん償却前営業利益	営業利益/損失	親会社株主に帰属する当期純利益
41,589	2,289	1,411	799
前年増減額	前年増減額	前年増減額	前年増減額
+7,743(+22.9%)	+1,015（+79.7%）	+980（+227.0%）	△895



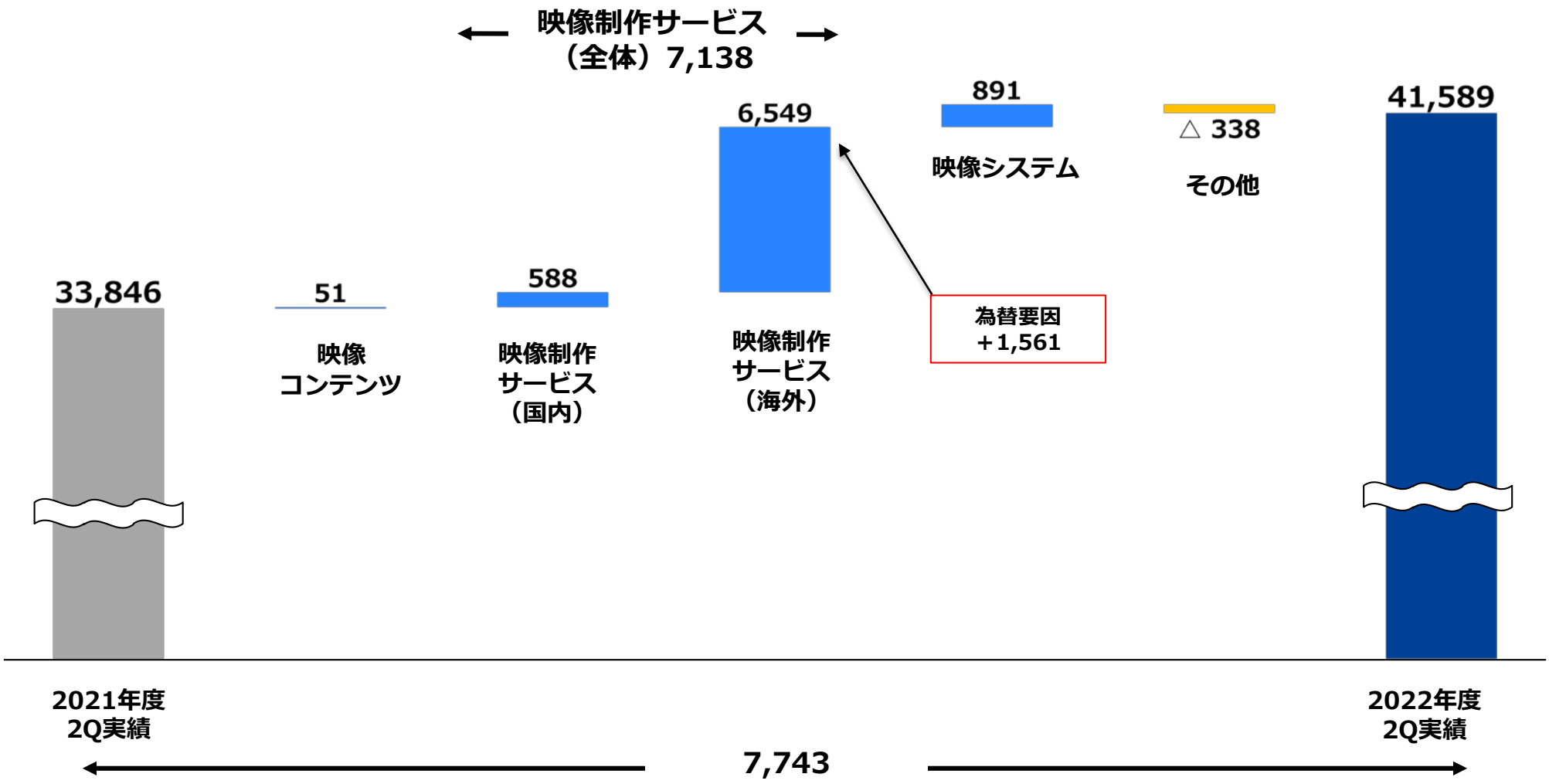


©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

売上高の増減分析（前年比）

- 全セグメントで増収、特に映像制作サービス（海外）は65億円の増収

（単位：百万円）

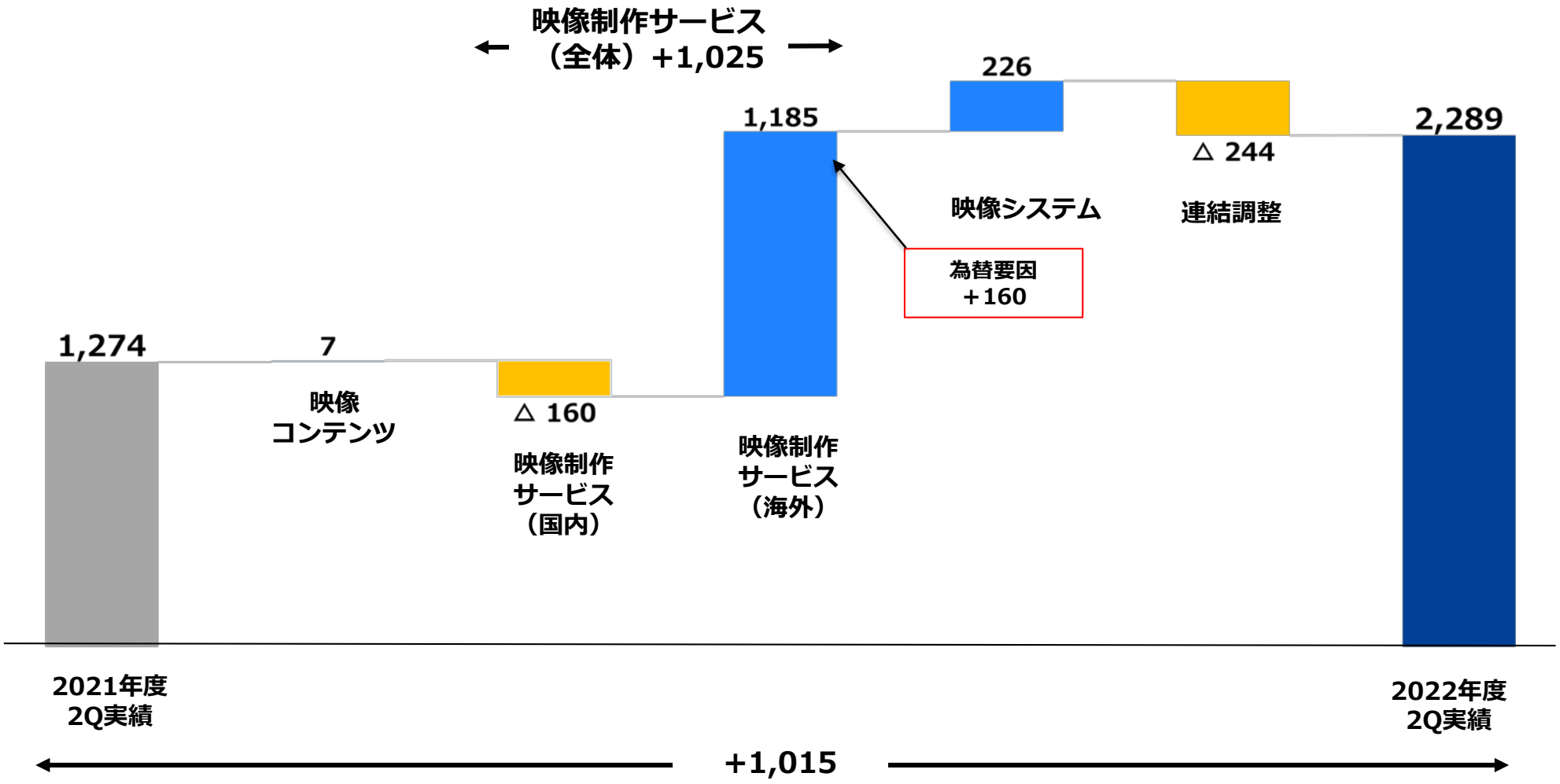


©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

のれん償却前営業利益の増減分析（前年比）

- 映像制作サービス10億、映像システム2億、連結で10億円の増益

（単位：百万円）

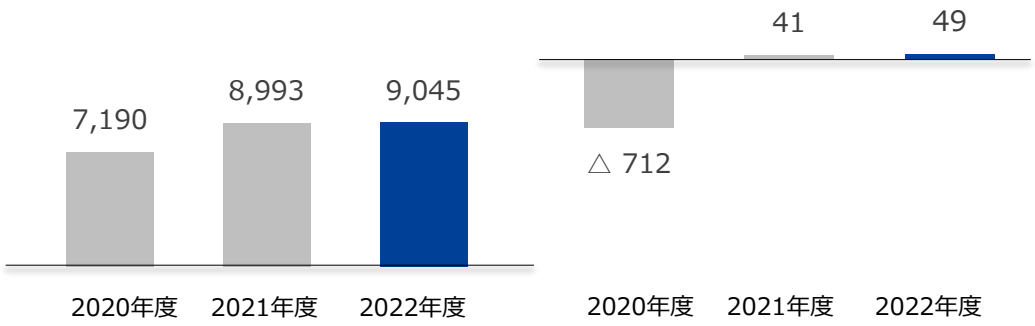


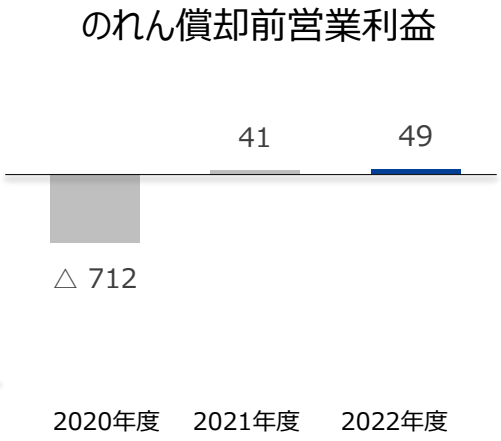
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

セグメント別総括（2020-2022年度 上期実績）

（単位：百万円）

映像コンテンツ

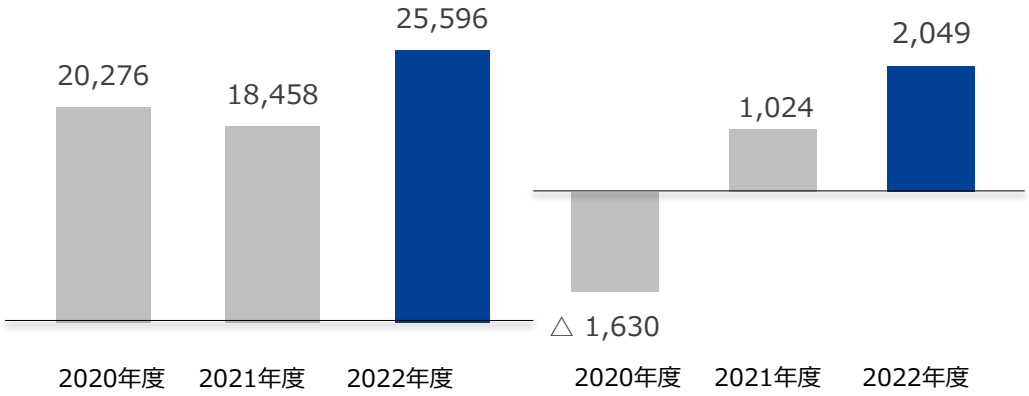




増収増益

- ✓ 劇場映画・ドラマ作品・CM制作の売上堅調
- ✓ アニメ制作において粗利益率が改善

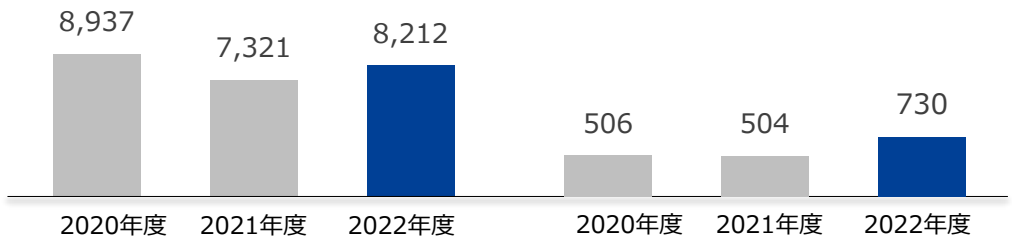
映像制作サービス



増収増益

- ✓ 海外：動画配信事業者向けE2Eサービスが好調
- ✓ 国内：E2Eサービス、ポスプロ堅調も、拠点移転に伴う固定費負担が増加

映像システム



増収増益

- ✓ 放送映像システム、映像・画像処理LSI、光学計測が堅調に推移
- ✓ ハイスピードカメラ：受注は堅調も半導体不足影響もあり売上は前年並み

※'20年～21年度の映像制作サービス・映像システムはセグメントの区分変更に伴う調整を行っております。

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

2022年度 通期業績予想

・半導体の供給安定に時間が必要であること、前年下期に特需があったため業績予想は据え置く

（百万円）	2021年度	2022年度		
	実績	業績予想	前年 増減額	前年 増減率
売上高	80,184	88,000	7,816	9.7%
のれん償却前 営業利益	5,131	5,200	69	1.3%
（利益率）	(6.4%)	(5.9%)		
営業利益	3,417	3,600	183	5.3%
（利益率）	(4.3%)	(4.1%)		
経常利益	3,934	3,300	△634	△16.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,729	2,100	△629	△23.0%
1株当たり当期純利益（円）	61.49	47.30	△14.19	△23.0%
1株当たり配当金	15.0円	15.0円	–	-

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

本日のご説明内容

Ⅰ　2022年度 第2四半期決算総括

Ⅱ　中期経営計画「G-EST2025」進捗報告

G-EST＝４つの基本戦略から

G：3つのG　Growth、**G**lobal、**G**roup
E：E2E、Live **E**ntertainment（グローバルE2E事業、ライブエンタテイメント事業）
S：System　（映像システム事業）
T：Transformation　（変革事業）

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2023年3月期 ⇒ 2022年度 or FY2022

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

（再掲）中期経営計画「G-EST2025」

逆境にも強いバランスの取れた高収益体質のグループ

＜基本戦略＞

1. グローバルに事業領域を拡大
2. 新たなライブエンタテインメントビジネスの確立
3. 映像システム事業領域において新たな価値を創造
4. 事業変革の完遂

＜戦略的施策＞

- DXによる経営改革
- 技術開発力強化
- 人材の確保・活性化

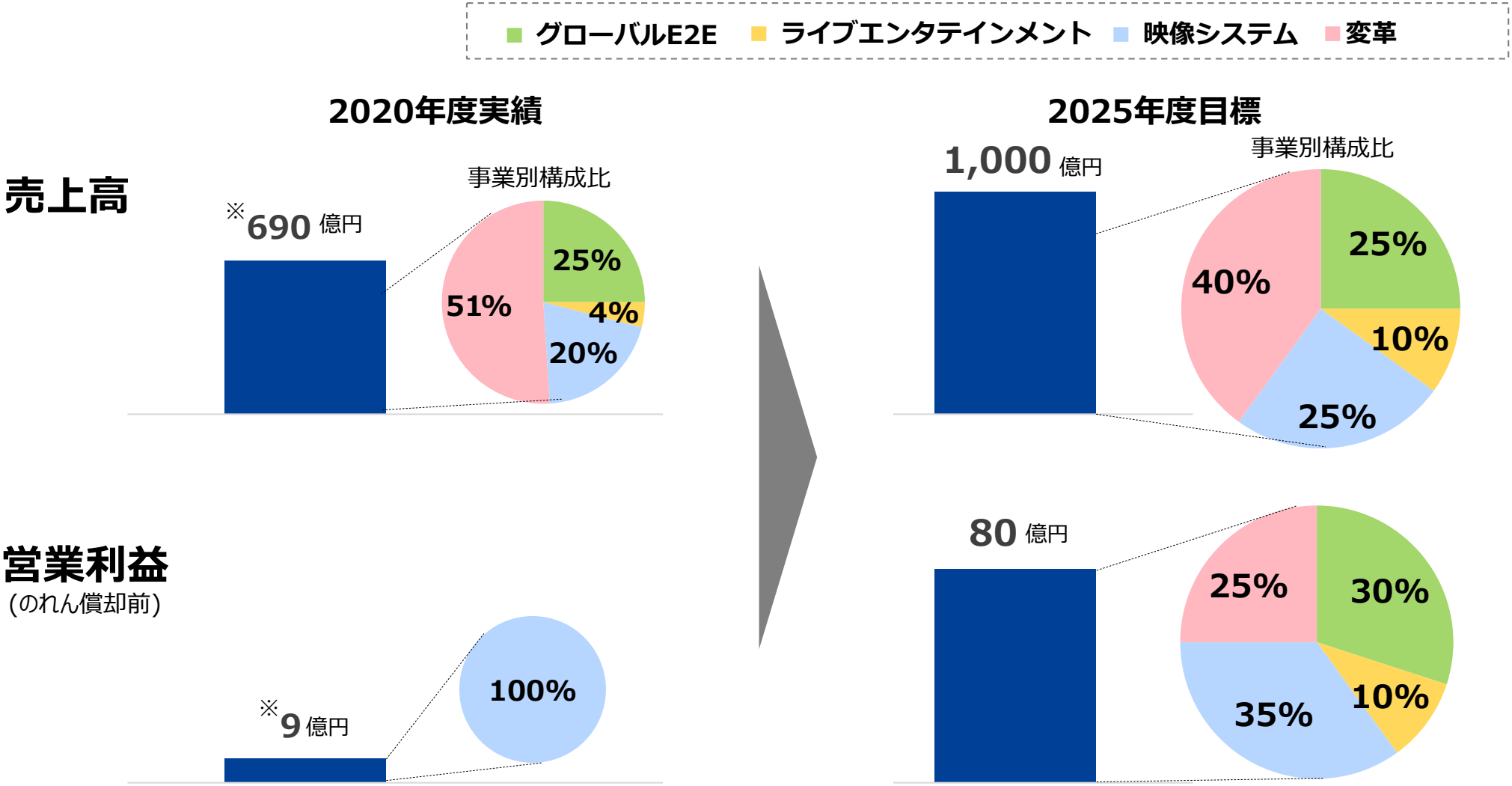
＜社会課題の解決・持続的成長の実現＞

- SDGsの取組み

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

（再掲）中期経営計画「G-EST2025」の目指す数値

・バランスのとれた事業構造を目指す



※2020年度売上高と営業利益は、比較目的の為、海外M&A及び映像システムにおける会計基準変更の影響を調整しております

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

2022年度のポイントと上期時点での進捗

1

2025年に向けて成長投資(約35億)を実施

成長投資は計画通り進捗中。グローバルE2E事業の海外拠点拡張は年内に完了予定

2

グローバルE2E事業、ライブエンタテインメント事業、変革事業の売上は中期経営計画を超える水準を目指す

各事業とも中期経営計画を超える水準を目指して順調に進捗中

3

映像システム事業は収益改善に取り組み増収増益を目指す

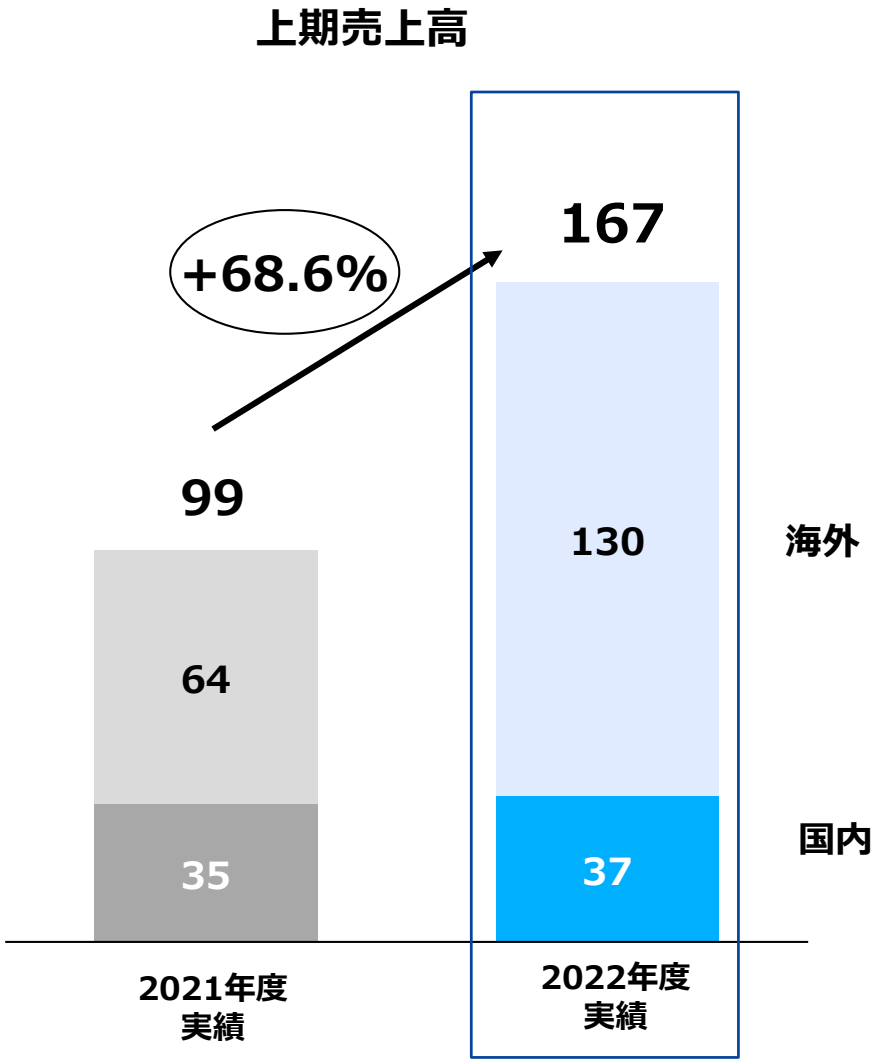
上期で15%増収、営業利益率も2.2ポイント向上、8.7%の実績

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

グローバルに事業領域を拡大（グローバルE2E事業）

海外好調により前年比＋68.6%と大きく伸長

(単位：億円)



2022年度 進捗報告

- ✓ **海外の拠点拡張は計画通りに推進**
  - (1) 年内に拠点拡張は完了見込み
  - (2) 自社ITシステムの追加開発も推進
- ✓ **動画配信市場の動向**
  - 配信プラットフォームの増加、非英語圏の作品増加により、引き続き需要は旺盛

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

Pixelogic社　拠点拡張の進捗

- **2022年度内に工事完了見込み**

	拡張内容		工事進捗
米国 LA	✓ 本社、全サービス機能の拠点 ✓ 1フロア増床してオーディオ関連設備を増設		90% 完了
英国 ロンドン	✓ 欧州顧客への営業と全サービス機能の拠点 ✓ 各種サービス関連設備増設とオフィススペースを増床		12月 完了予定
エジプト カイロ	✓ 自社ITシステム「pHelix」の技術開発拠点 ✓ 開発拠点機能に加え、各種サービスの提供能力も拡充中 人員、サービス機能増強に伴い、オフィス移転・拡張		11月 完了予定
南アフリカ ケープタウン	✓ 字幕/吹替の基軸となる英語マスターファイルを作成する拠点 ✓ 英語関連業務に加え、各種サービスの提供能力も拡充中。人員、サービス機能増強に伴い、オフィス移転・拡張		12月 完了予定
韓国	✓ 2022年5月に吹替サービス強化のため現地吹替スタジオを買収 ✓ 字幕・吹替サービス能力増強のため、オフィス移転・拡張		進捗中

グローバル動画配信市場の動向について

- 「配信プラットフォーム数」「非英語圏作品数」の増加により需要拡大は継続

1．配信プラットフォームの増加

2020年以降、ハリウッドメジャースタジオの自社ブランド配信プラットフォームが増加し、競争が激化

配信開始	ブランド		配信プラットフォーム
2006年	amazon	⇒	prime video
2007年	–		NETFLIX
2008年	Disney	⇒	hulu
2019年		⇒	Disney+
2020年	WB	⇒	HBO max
2020年	UNIVERSAL	⇒	peacock
2021年	Paramount	⇒	Paramount+

2．非英語圏作品の制作･配信が増加

ディズニーやネットフリックスなどで、非英語圏作品の制作と配信が増加

日本経済新聞　電子版(2022年9月10日付け）からの引用

（前略）

世界でコンテンツ投資増、現地発作品でつなぎ留め

利用者の獲得競争が激しさを増し、コンテンツ投資額は増加している。ネットフリックスは21年度は年間177億ドルを世界で投資。ディズニーのボブ・チャペック最高経営責任者（CEO）も「コンテンツ投資を増やしている」と話す。一概には比較できないが、21年度のTBSの制作費は前年度比9%増の961億円、NHKは3070億円だった。

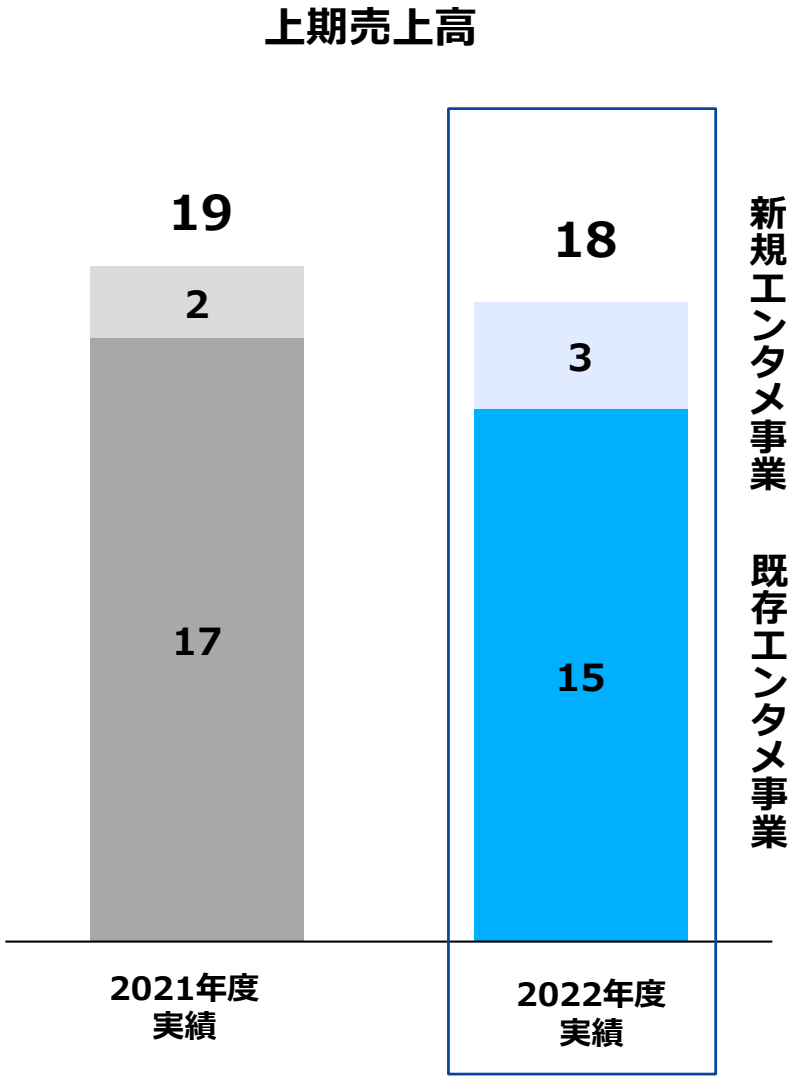
各社が利用者のつなぎ留めに期待をかけるのが、大ヒットした韓国ドラマ「イカゲーム」のような各国の現地発の作品だ。ネットフリックスは22年までに日本発で実写オリジナル作品を15作品配信する計画だ。ディズニーは23年までにアジア太平洋地域で50作品以上を独自で制作、配信する目標を掲げる。（後略）

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

新たなライブエンタテインメントビジネスの確立

・売上高は前年にイベント特需があったことによる反動で減収

(単位：億円)



2022年度 進捗報告

✓ **新たな取り組み**

（１）新たな立体空間演出の実証実験

（２）虎ノ門ヒルズ共同プロジェクトに参画

✓ **さらなる事業拡大に向けて**

重点企業とのアライアンス強化を推進中

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

ビジネスモデル構築に向けた新たな取り組み

高精細ライブビューイング

- ✓ 縦型映像と最先端透過スクリーンを活用したライブビューイングの実証実験を実施
- ✓ Digital Innovation City協議会（東京都）や森ビルが協力

東京都や森ビルなど自治体や重点企業と
共同での事業開発へ

映像体験型テーマパーク

11社の企業コンソーシアムによる
新たな都市体験やコンテンツを創出・発信するための
共同プロジェクトに参画

MORI BUILDING / Bascule / 日テレ / Tomorrow, Together KDDI / EEX IMAGICA / HAKUTEN / Canon / IBM / animoca BRANDS / note / SYMMETRY DIMENSIONS INC.

都市空間メタバースの実現へ

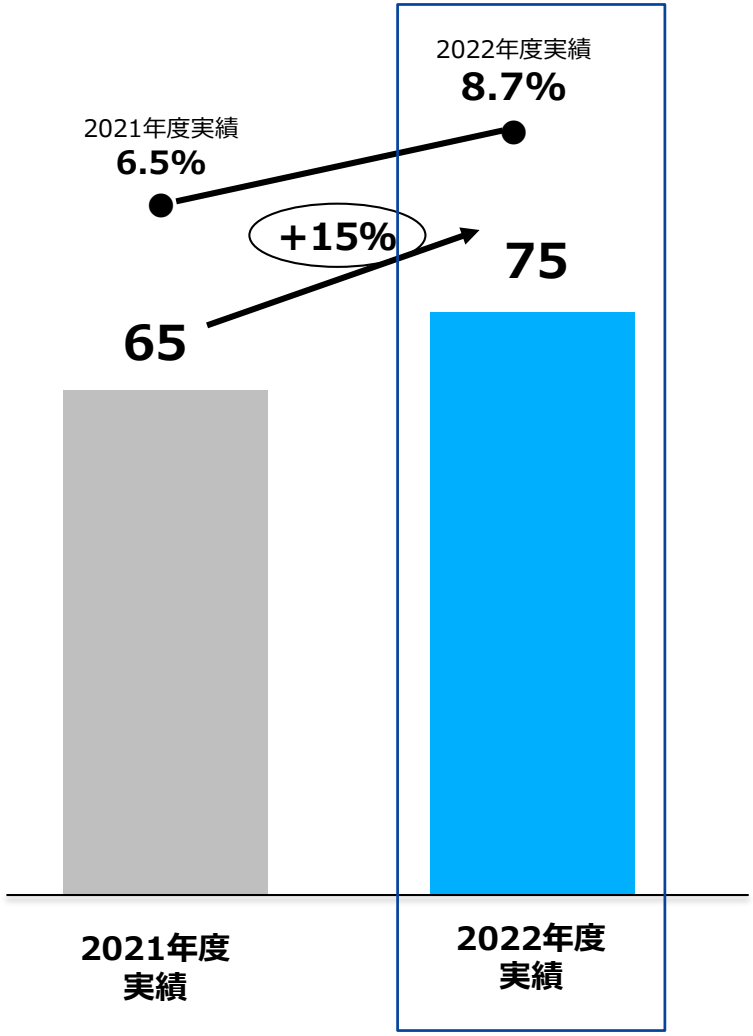
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

映像システム事業領域において新たな価値を創造

・売上高は前年比15%増、営業利益率も前年比2.2ポイントアップの8.7%

(単位：億円)

上期売上高と営業利益率（のれん償却前）



2022年度 進捗報告

✓ **ニッチトップ事業：ハイスピードカメラ**

（１）新製品２機種の受注が順調

（２）半導体の供給安定化は時間が必要

✓ **光学計測事業**

（１）光学素子：5G向け受注が拡大

（２）光学計測：米中向けのビジネス回復

✓ **放送映像システム**

２つの新サービスを提案･展開中

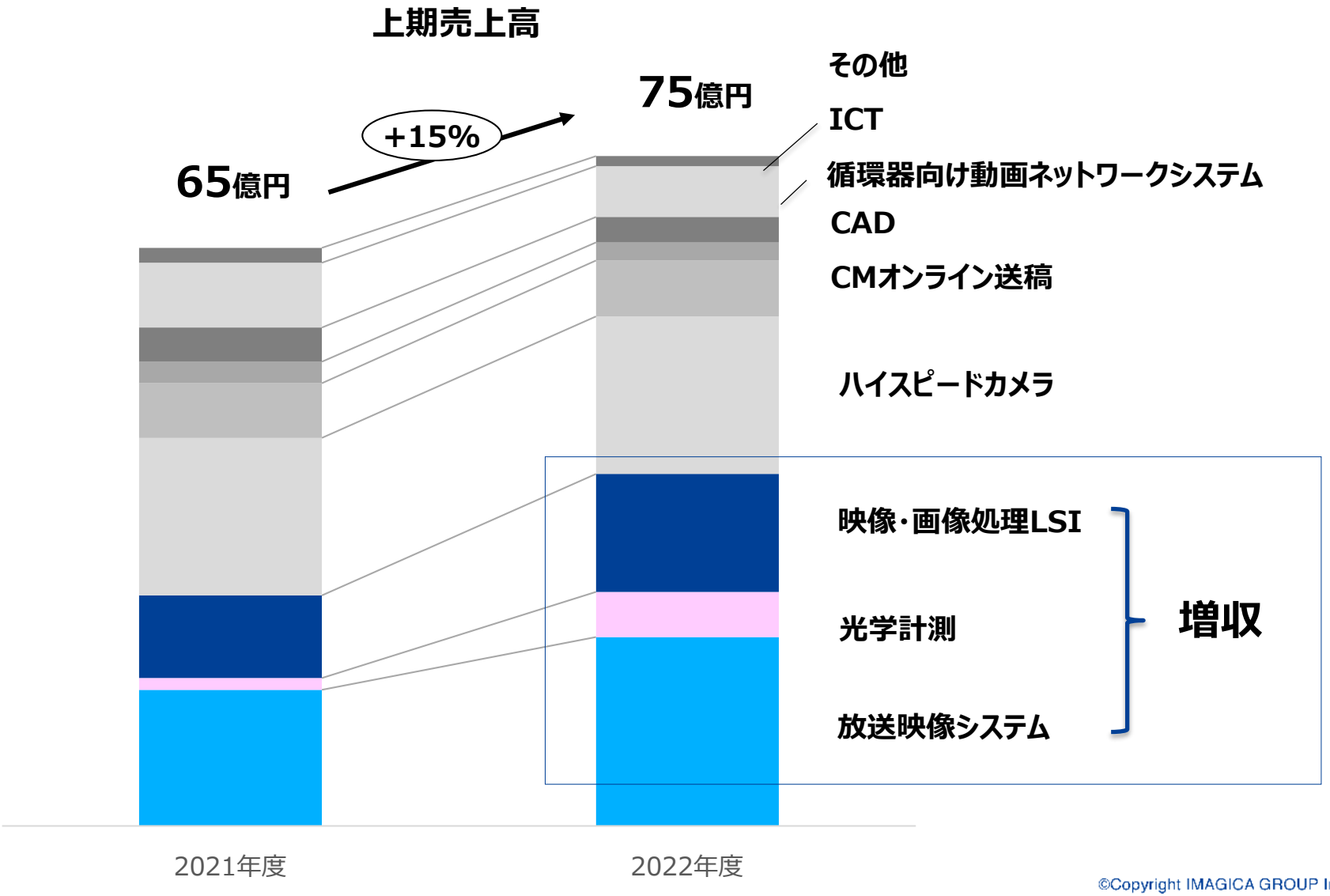
（１）自動送出システム

（２）バーチャル放送システム

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

映像システム事業　事業別の上期売上実績

- 放送映像システム、光学計測と映像・画像処理は受注好調で増収



©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

ハイスピードカメラ：新製品発売について

- **2020年度以来２年ぶりの新製品を2機種販売、順調に受注を獲得**

小型軽量

4月5日発売『FASTCAM Nova S20』

業界最高水準の撮影速度

110万コマ/秒

従来製品比

1/3の軽量モデル

密閉筐体で耐衝撃性能あり

・持ち運びが便利　・屋外で高速撮影が可能

用途：EV用の二次電池の電極溶接実験など

顧客：自動車メーカー

電極溶接実験の様子

高解像

8月4日発売

『FASTCAM Nova R5-4K、R3-4K』

従来製品比

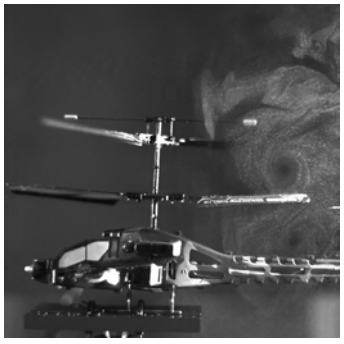
2.3倍の解像度向上

→　**４K解像度**を実現

4K解像度の撮影速度

1,250コマ/秒

・広画角・高画質での撮影が可能



用途：飛行機翼上での気流解析など

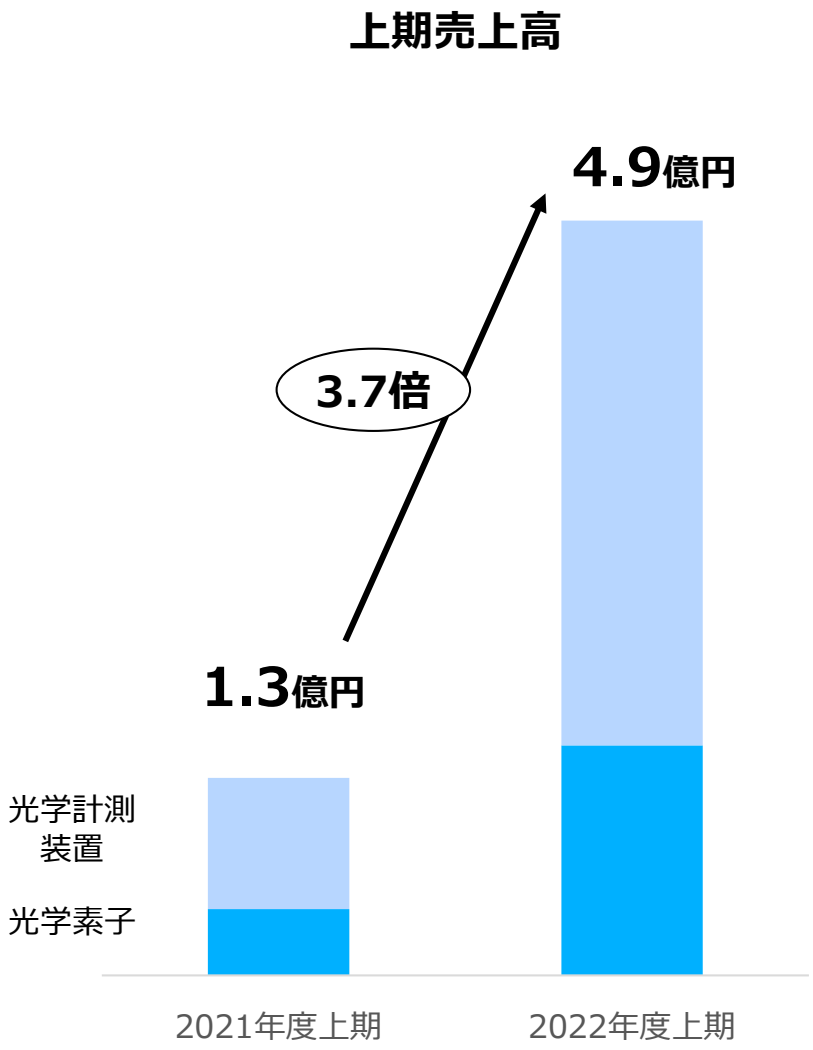
顧客：航空機メーカー

ヘリコプターのプロペラを使った気流解析の様子

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

光学計測事業

- **光学素子、光学計測装置ともに設備投資回復に伴い売上が大幅に増加**



光学素子

最先端の光制御技術「フォトニック結晶」を用いた高速光通信や半導体検査などの分野で展開

- ✓ **５G光通信ファイバー用デバイス向けの素子**として選定され受注が回復
- ✓ 新市場開拓のための営業活動を推進
  - １） ６G光通信向けに営業開始
  - ２）レーザ加工市場への参入を目指し、試作品導入

光学計測装置

独自の光学素子を組み込んだ光学計測システムを液晶フィルム生産や検査向けなどに展開

偏光計測装置
PA／WPA

- ✓ **米中のスマホ用樹脂レンズ検査向け**などが好調
- ✓ 今後の見込み
  - １）自動運転用の部品検査向け等など新分野へ展開
  - ２）欧米での販売を強化

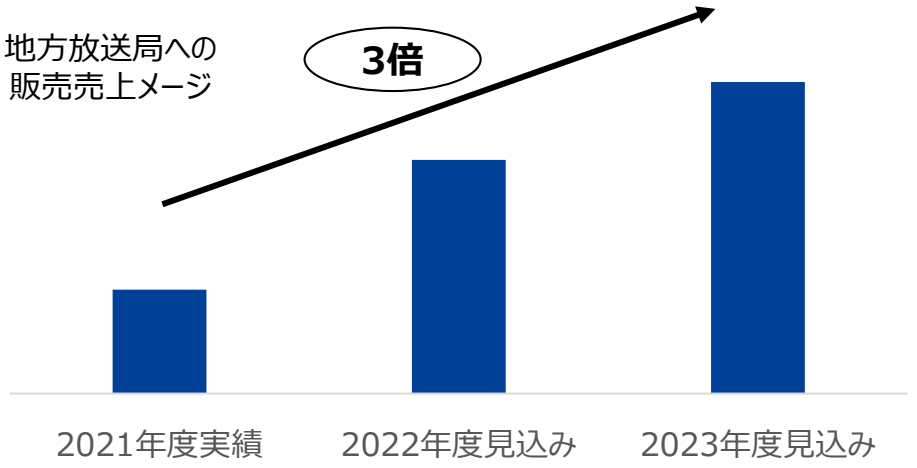
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

放送映像システム事業

- **放送局に対して２つの新サービスを展開中**

自動送出システム	ニュース番組の映像素材管理・編集・送出までを自動化するシステム	**ニュースなど定型番組で試験運用中**
バーチャル放送システム	✓ スタジオにセットを持込むことなく、CGで仮想空間を創るシステム ✓ 天気予報やニュース、スポーツ番組などで活用、実際のスタジオセットでは不可能な映像演出が可能	✓ **地方放送局での採用が拡大中** ✓ **2023年は2021年比で売上3倍を計画**

バーチャル放送システム　イメージ映像



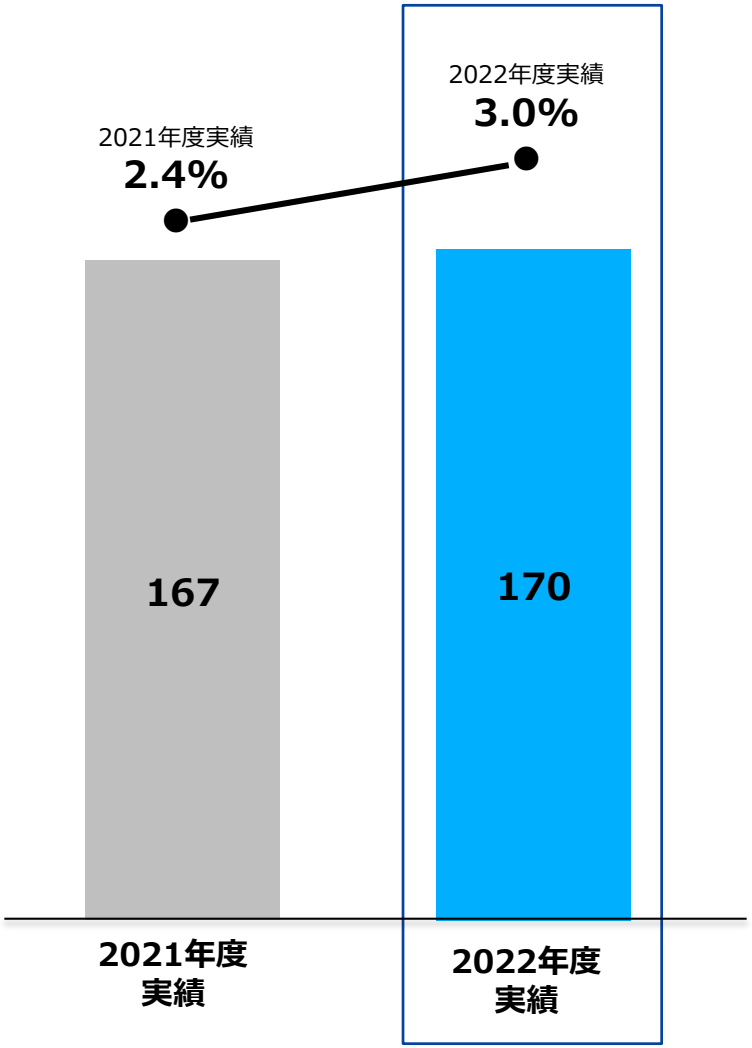
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

事業変革の完遂

・アニメ制作での粗利益改善等により、営業利益率が0.6ポイントアップ、3.0%に

上期売上高と営業利益率（のれん償却前）

(単位：億円)



2022年度 進捗報告

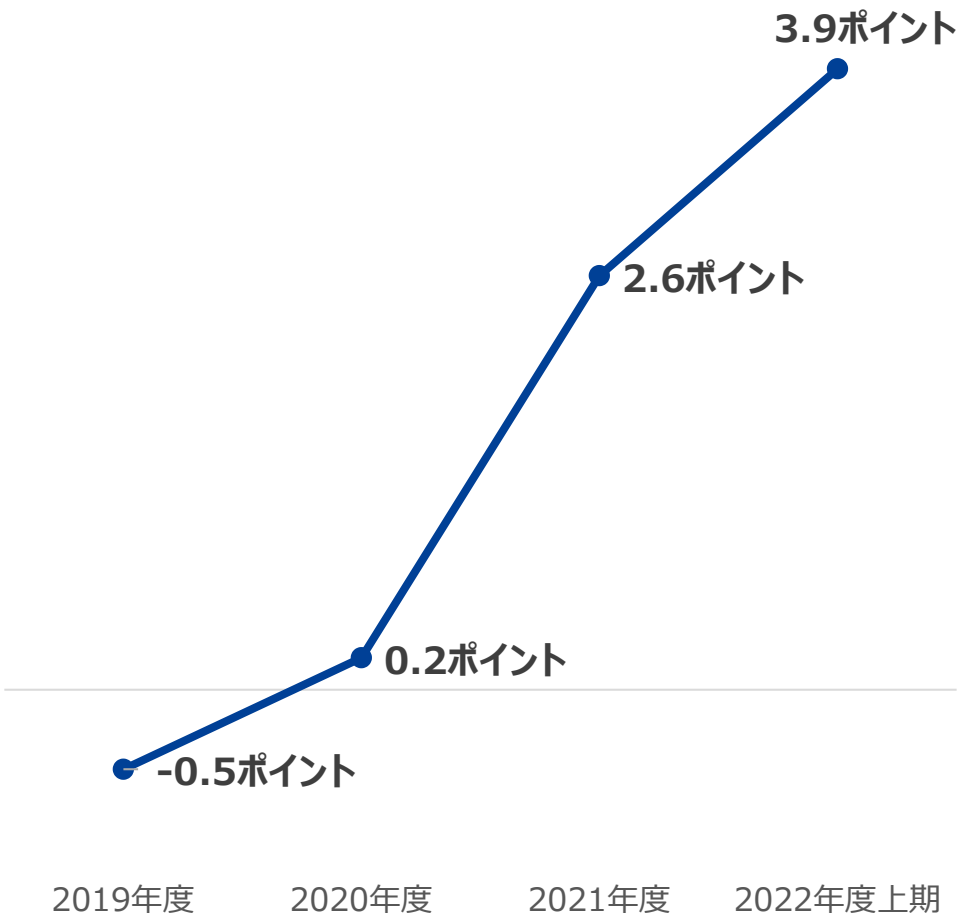
- ✓ アニメ制作事業での粗利益改善
- ✓ 独自IP創出の推進
- ✓ 動画配信事業者向けコンテンツ制作

© 麻生羽呂・小学館／ROBOT
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

アニメ制作事業での粗利益改善

- **粗利益率は2019年度（コロナ禍）を底に大幅に改善**

TVアニメ制作事業の
2018年度粗利益率を1として、
各年度の利益率増減ポイントを比較



粗利益率改善の要因

- ✓ **作品ごとの収益管理の徹底**
- ✓ **アニメ制作現場の効率化**
  アニメ制作のフルデジタル化などにより
  制作現場の効率化を推進
- ✓ **固定費の削減**
  リモート勤務体制確立や文書管理の
  デジタル化によりフロアを縮小

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

独自IP展開による収益基盤強化

- **様々な独自IPを展開、収益基盤強化を目指す**

「オッドタクシー」

2021.4月TVアニメ放送
2021.4月Amazonプライムにて配信
（現在は他プラットフォームでも配信中）
2022.4月映画化

TVアニメ放送の反響を受けて、映画化、イベント、企画展、舞台化など運用を拡大中

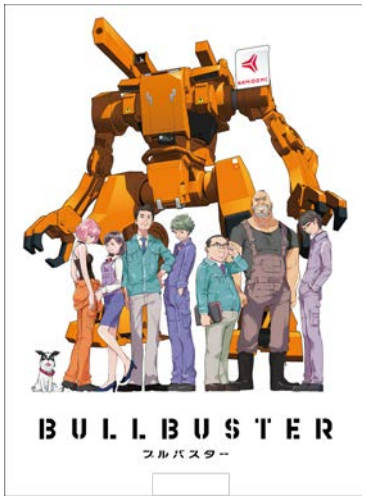
©P.I.C.S./小戸川交通パートナーズ ©P.I.C.S.

「薬屋のひとりごと」

・主婦の友インフォス発行のヒーロー文庫
・2017年からコミカライズ・ライセンスアウトによりコミック化
・シリーズ累計**1,800万部**
＊コミック・文庫を含む

さらなる展開に向けて企画中

（日向夏 著、しのとうこ 絵、主婦の友インフォス 発行）



©P.I.C.S.

「ブルバスター」

ピクス単独開発のオリジナル企画
KADOKAWAから小説が2巻まで発売中。

さらなる展開に向けて企画中

「異世界食堂」

・主婦の友インフォス発行のヒーロー文庫
・2016年コミカライズ・ライセンスアウトによるコミック化。
・2021年OLM制作によるTVアニメ第2期が放送

さらなる展開に向けて企画中

（犬塚惇平 著、エナミ カツミ絵、主婦の友インフォス 発行）

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

SDGs：３つのテーマに沿った取り組みを推進

- **グループ横断SDGs活動：子供体験教室の開催**

✓ **子どもたちが“映像“を通じて好奇心と探求心を持って主体的に学び、「自ら考え、創造する力」を育む**ための体験教室を地域社会と一緒に提供する、グループ横断のプロジェクトをスタート

✓ プロジェクト名を「CREDUCATION® ACADEMY」とし、継続的に推進

CREDUCATION ACADEMY

子供たちが「自ら考え、創造する力」を育むための教室を
地域社会と一緒に推進

「映像文化」 × **「体験教育」** × **「地域社会」**

＊「CREDUCATION ACADEMY」とは、CreativeとEducationをかけ合わせた造語です。「CREDUCATION」はIMAGICA GROUPの登録商標です。

©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

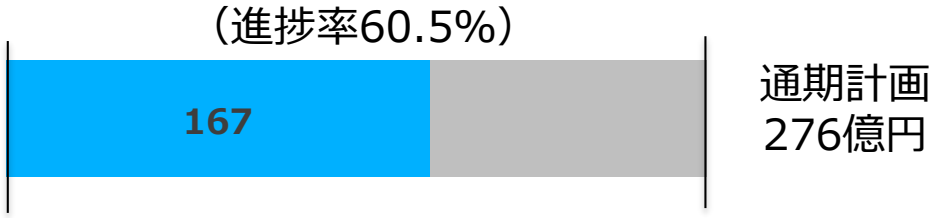
戦略ごとの進捗率（売上高）と計画達成に向けて

・全体では通期計画に対し47%の進捗率、各事業とも計画通りに推移

（単位：億円）

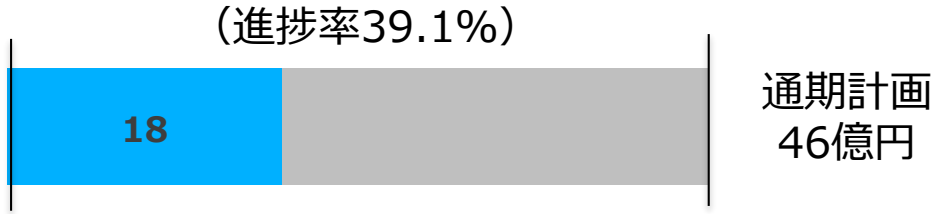
グローバルE2E事業

動画配信事業者向けサービスが引き続き好調、
年内に拠点拡張も完了し、受注拡大を目指す



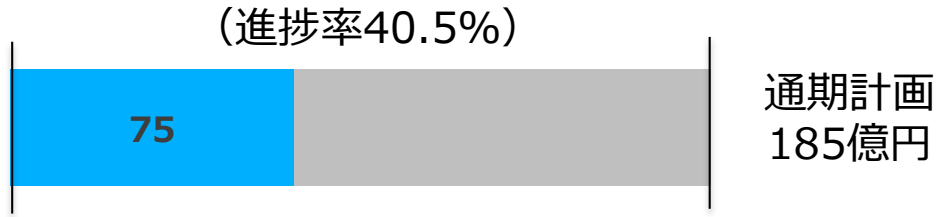
ライブエンタテインメント事業

重点企業とのアライアンス強化を推進



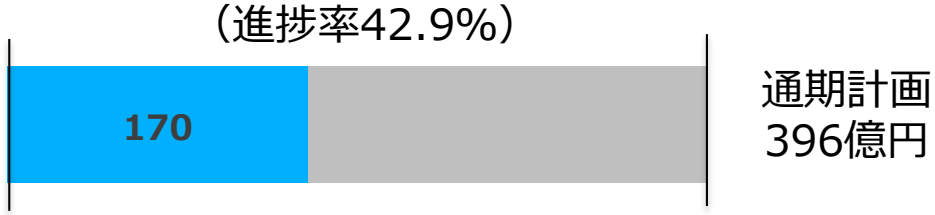
映像システム

ハイスピードカメラは半導体供給安定化に時間
がかかるも、全体としては順調に進捗



変革

アニメ収益改善、動画配信向けコンテンツ制作
など計画達成に向けて進捗中



©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

IMAGICA
GROUP

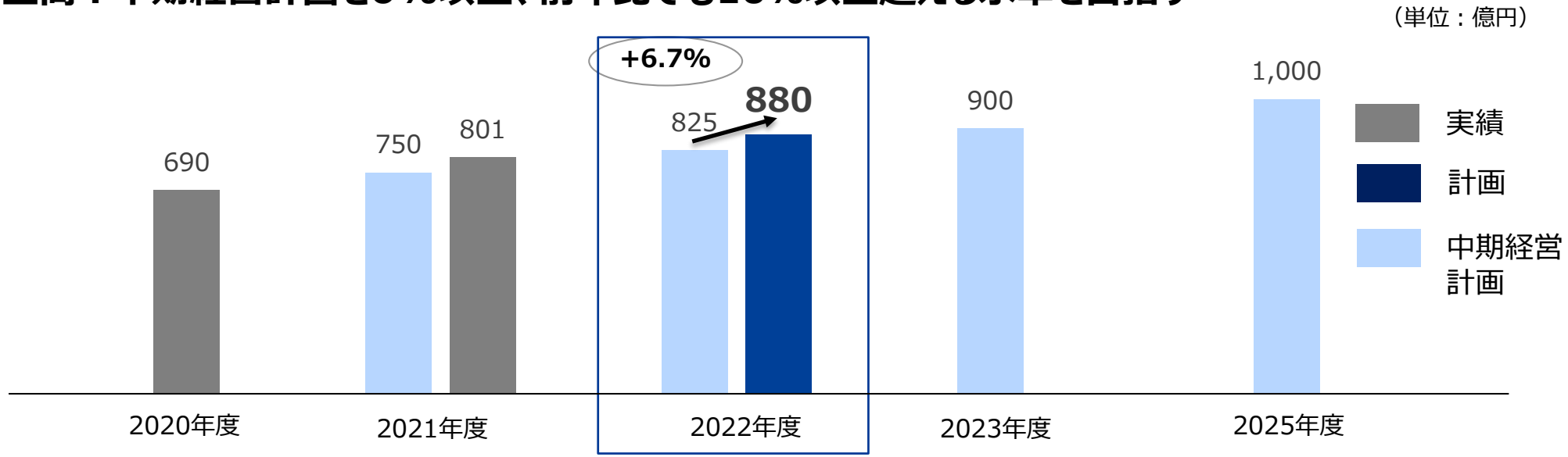
（参考）基本戦略に属する主要子会社と事業内容

グローバルE2E事業	IMAGICA ENTERTAINMENT MEDIA / PPC / PIXELOGIC	国内外でのE2Eサービス
ライブエンタテインメント事業	P.I.C.S. / IMAGICA LIVE / EEX IMAGICA	音楽ライブ演出やミュージックビデオ制作 オンラインライブ演出やメタバース事業等
映像システム事業	Photron / ipmotion / i-Chips	イマジカ・ライヴを除く映像システム事業
変革事業	ROBOT / OLM, Inc. OLM Digital, Inc. / P.I.C.S. / imagica / IMAGICA DIGITAL SCAPE	・劇場映画・ドラマ・アニメ制作 ・広告制作 ・TV番組・TVCM向けポスプロサービス ・ゲーム制作・人材サービス

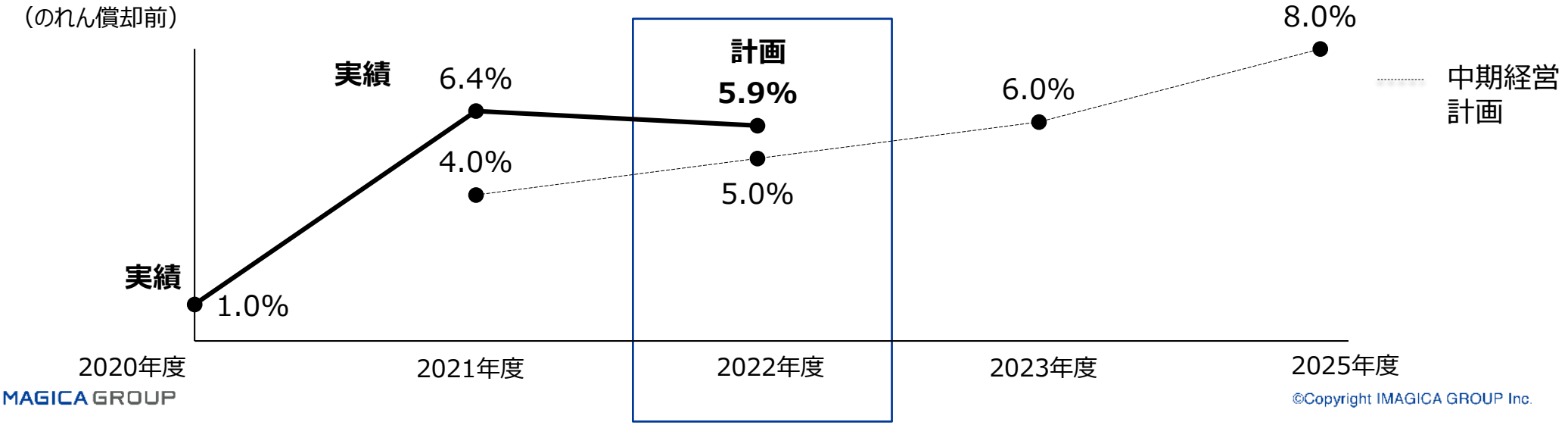
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

（参考）2022年度の経営指標について

売上高：中期経営計画を6%以上、前年比でも10%以上超える水準を目指す



営業利益率：成長投資の実施により、利益率は前年比で減少も中期経営計画を超える水準を目指す



©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

お問い合わせ先

株式会社IMAGICA GROUP　グループ経営管理部

〒105-0022　東京都 港区 海岸 1-14-2

Email : ir@imagicagroup.co.jp

URL : https://www.imagicagroup.co.jp/

Twitter : https://twitter.com/IMAGICAGROUP

【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。