

2023年度 決算説明会

株式会社IMAGICA GROUP
証券コード：6879

2024年5月16日



本日のご説明内容

I 2023年度 決算総括と2024年度 業績予想

取締役専務執行役員 森田 正和

II 2024年度 事業計画

III 今後の経営方針について

代表取締役社長 社長執行役員 長瀬 俊二郎

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2024年3月期 ⇒ 2023年度 or FY2023

決算ハイライト

3期連続で増益。売上高、営業利益は上場来最高値を更新

(百万円)

売上高

99,684

前年増減額
+5,537 (+5.9%)

営業利益
(のれん等償却前)

5,901

前年増減額
+163 (+2.8%)

営業利益

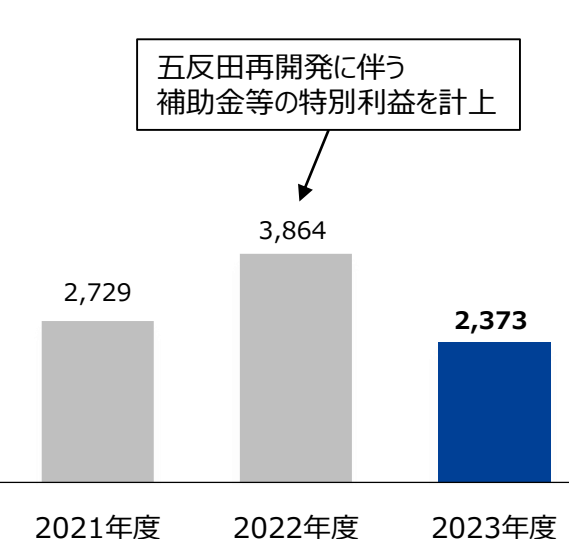
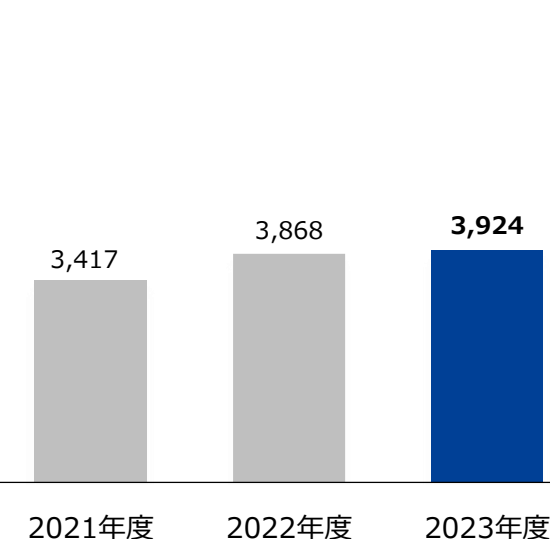
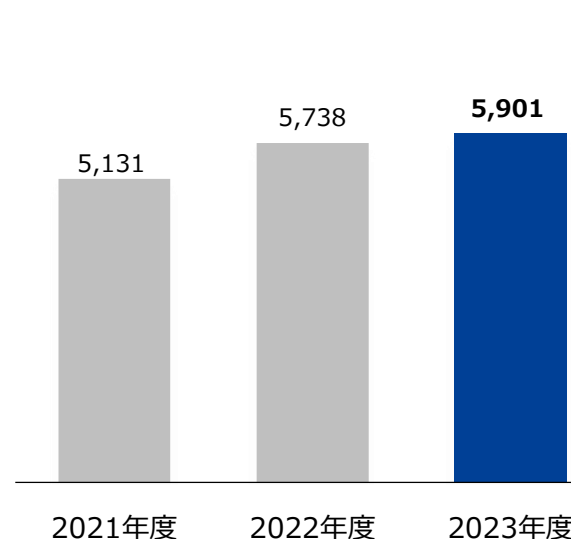
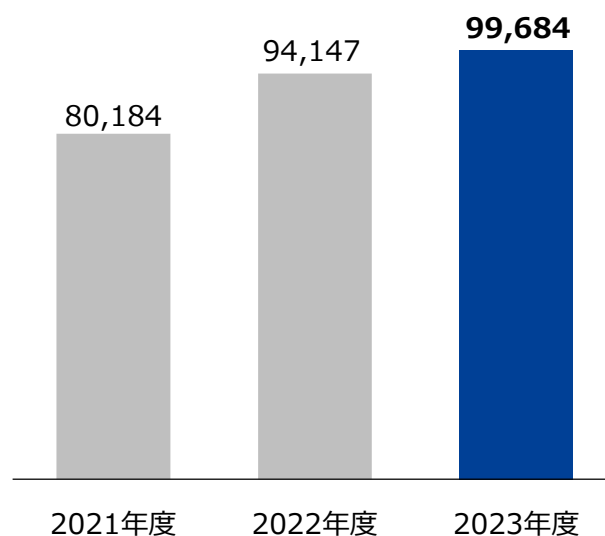
3,924

前年増減額
+55 (+1.4%)

親会社株主に帰属
する当期純利益

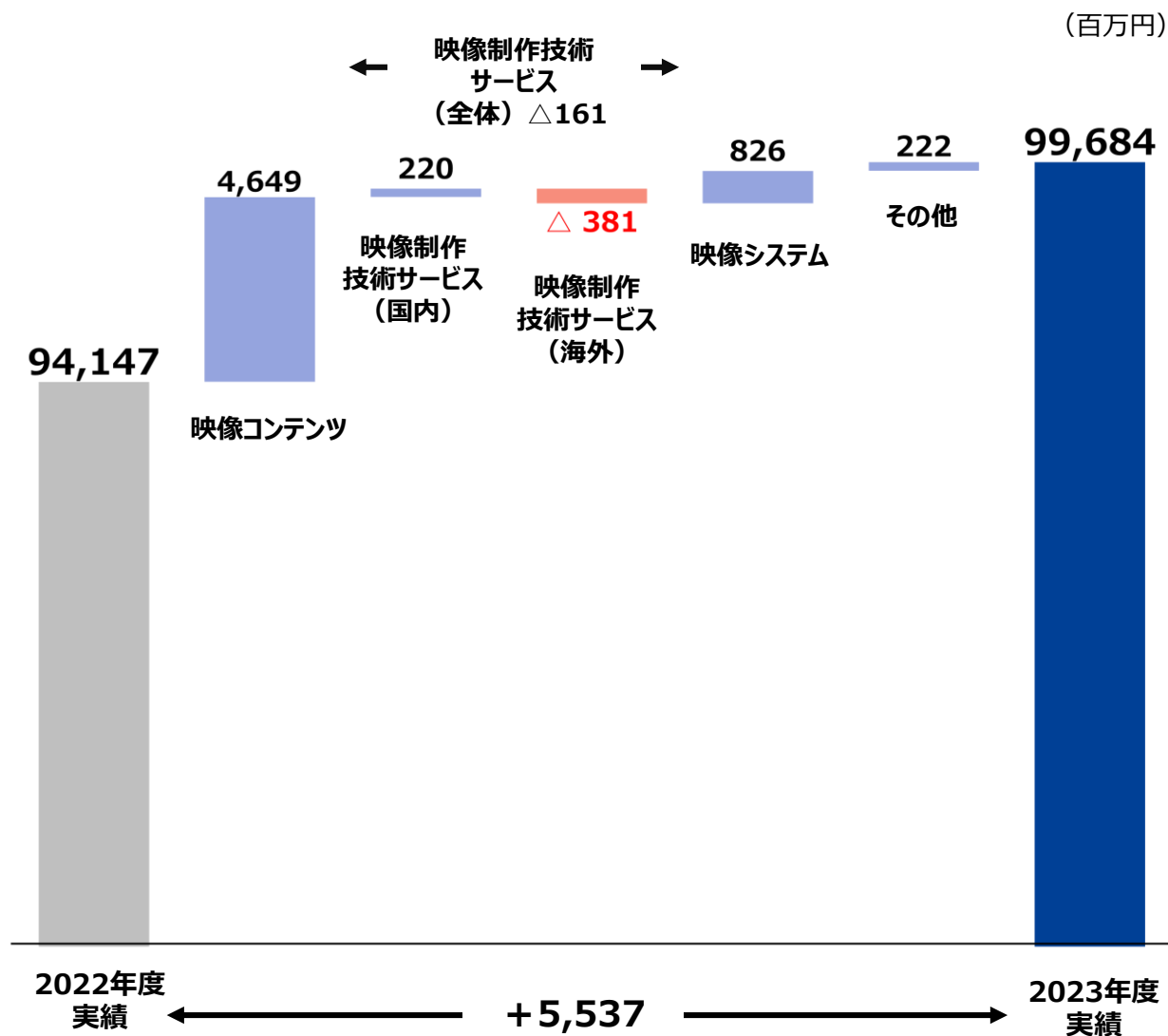
2,373

前年増減額
△1,491 (△38.6%)



売上高の増減分析（前年比）

大型作品計上などで映像コンテンツ46億増収、映像システムはハイスピードカメラ好調で8億増収



増減分析

映像コンテンツ（増収）

- ・「ゴジラ-1.0」など映画・ドラマ大型作品計上
- ・テレビアニメシリーズ受注の好調
- ・「薬屋のひとりごと」原作・コミックの販売好調

映像制作技術サービス（減収）

- ・国内デジタルシネマ向けサービスが伸長
- ・米国ハリウッドスト影響がありローカライズが下期以降苦戦
- ・ゲーム向け3DCG制作の受注好調

映像システム（増収）

- ・ハイスピードカメラは出荷順調で大幅増収
- ・映像・画像処理LSIは市況悪化により減収

営業利益（のれん等償却前）の増減分析（前年比）

映像制作技術サービス（海外）は減益も、映像コンテンツ大幅増益効果もあり全体は1.6億円増益

（百万円）

増減分析

映像コンテンツ（増益）

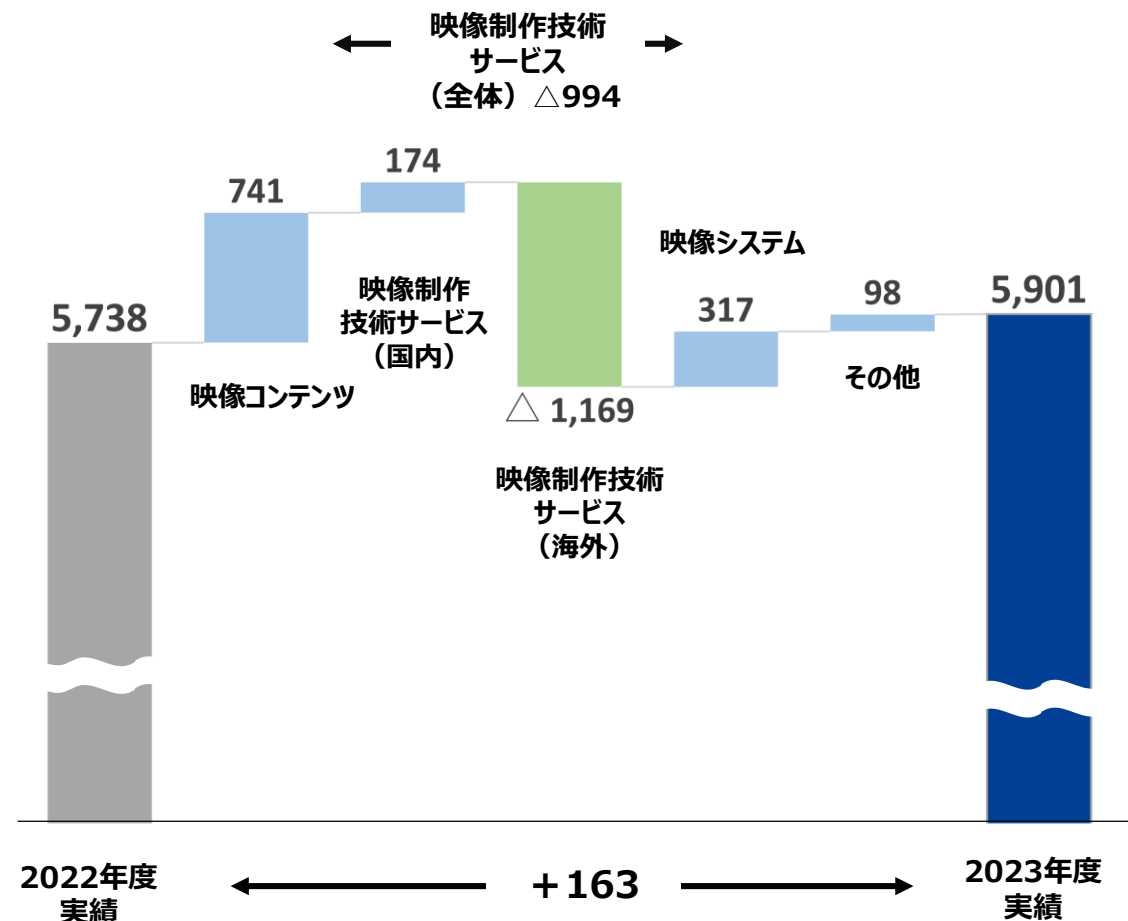
- ・アニメーション制作の利益率改善
- ・「薬屋のひとりごと」販売好調により増益

映像制作技術サービス（減益）

- ・海外E2Eサービスはローカライズ減収と設備投資拡大による減価償却費などの増加で減益

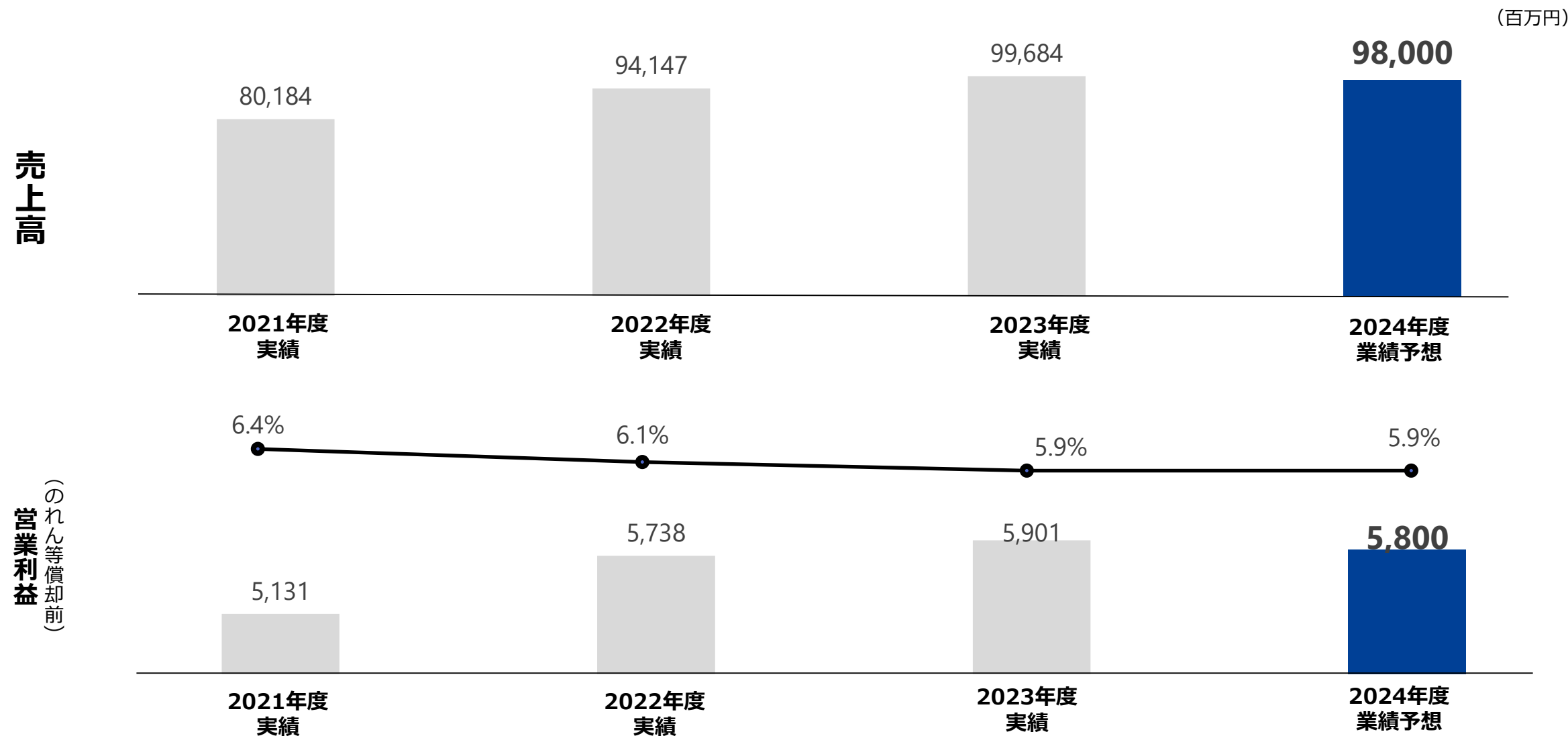
映像システム（増益）

- ・ハイスピードカメラ販売好調、および放送映像システムのコスト構造見直しにより増益



2024年度 業績予想

2024年度は成長フェーズに向けたステップの年とし、減収減益の想定も営業利益率5.9%以上を目指す

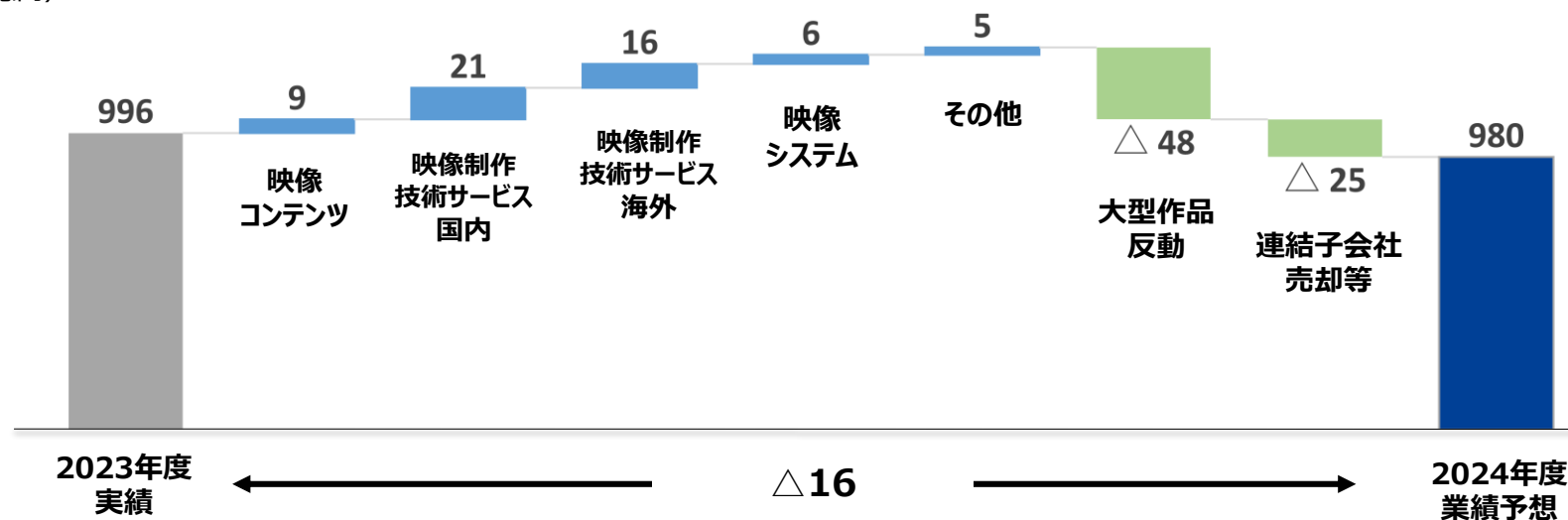


前年実績と業績予想との増減要因

大型作品等の反動や連結子売却等、米国ハリウッドストの影響を業績予想に織り込む

(億円)

売上高



売上高

以下の要因を予想に織り込む

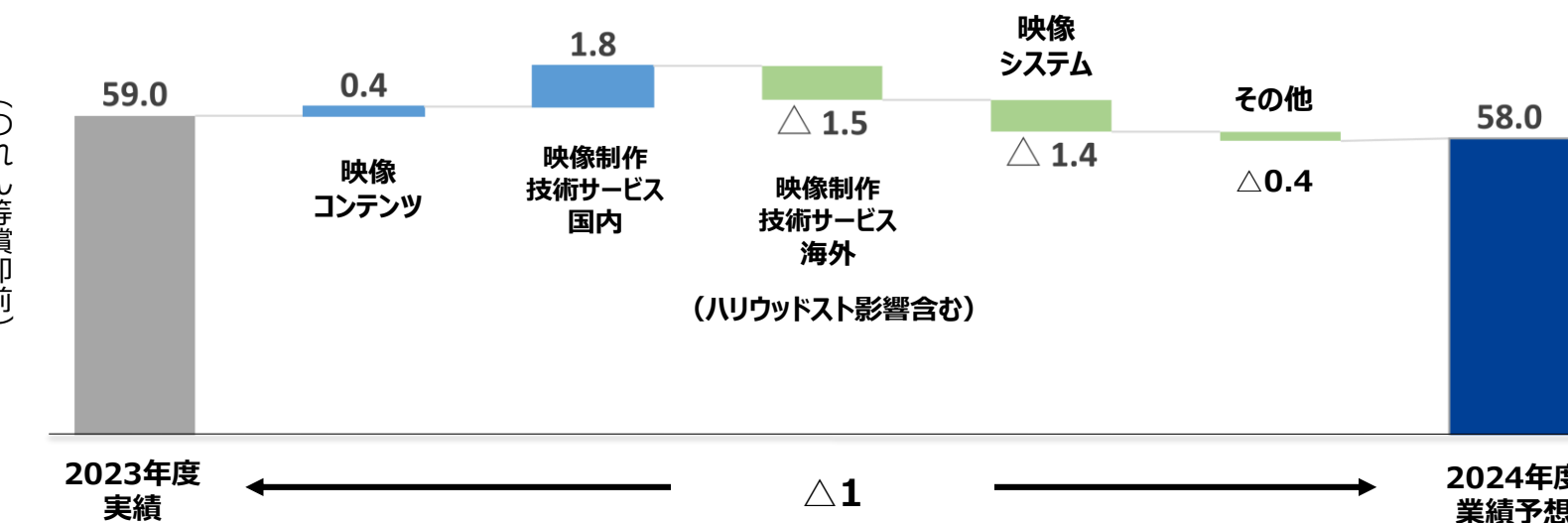
①大型作品等の反動△48

前年に計上した劇場映画「ゴジラー 1.0」などの大型作品の納品を2024年度中には見込まず

②連結子会社売却△25

2024年3月、事業ポートフォリオ見直しのため、人材サービス連結子会社3社の全株式を売却

営業利益
(のれん等償却前)



営業利益

①映像制作技術サービス（国内）は増益も、海外は米国ハリウッドスト影響を上期まで織り込む

②映像システムは、ハイスピードカメラ以外の市況回復が遅れると保守的に想定

2024年度 通期業績予想

1株当たり配当金は前年度同水準の安定配当を見込む

(百万円)	2023年度		2024年度	
	実績	業績予想	前年増減	前年比率
売上高	99,684	98,000	△ 1,684	△1.6%
営業利益 (のれん等償却前)	5,901	5,800	△ 101	△1.7%
(利益率)	5.9%	5.9%		
営業利益	3,924	3,700	△ 224	△5.7%
(利益率)	3.9%	3.8%		
経常利益	3,727	3,200	△ 527	△14.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,373	2,000	△ 373	△15.7%
1株当たり配当金 (円)	15.0	15.0	0.0	0.0%

本日のご説明内容

I 2023年度 決算総括と2024年度 業績予想

取締役専務執行役員 森田 正和

II 2024年度 事業計画

III 今後の経営方針について

代表取締役社長 社長執行役員 長瀬 俊二郎

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2024年3月期 ⇒ 2023年度 or FY2023

自己紹介



長瀬 俊二郎

生年月日	1978年3月20日（46歳）
------	-----------------

当社グループでの主な職歴

2012年5月	当社入社
2016年4月	SDI Media Group Inc, 出向
2019年4月	当社 執行役員 SDI Media Group Inc, Director
2021年4月	Pixellogic Holdings LLC Manager
2022年4月	株式会社ロボット 代表取締役社長
2024年4月	当社 代表取締役社長

重要な兼職の状況

株式会社ロボット 代表取締役社長
Pixellogic Holdings LLC Manager
株式会社ピクス 取締役

2024年度事業計画の方針

昨年度までの方針に従い、「成長」と「変革」のフォーカス事業を設定する
一方で、新しい中期計画の策定を行う年とする

成長事業

ゲーム

IP

ハイスピード
カメラ

変革事業

グローバルE2E事業
(海外)

TV関連事業

2024年度 セグメント別事業計画 概要

各セグメントごとに成長路線の拡大と事業変革の施策を推進

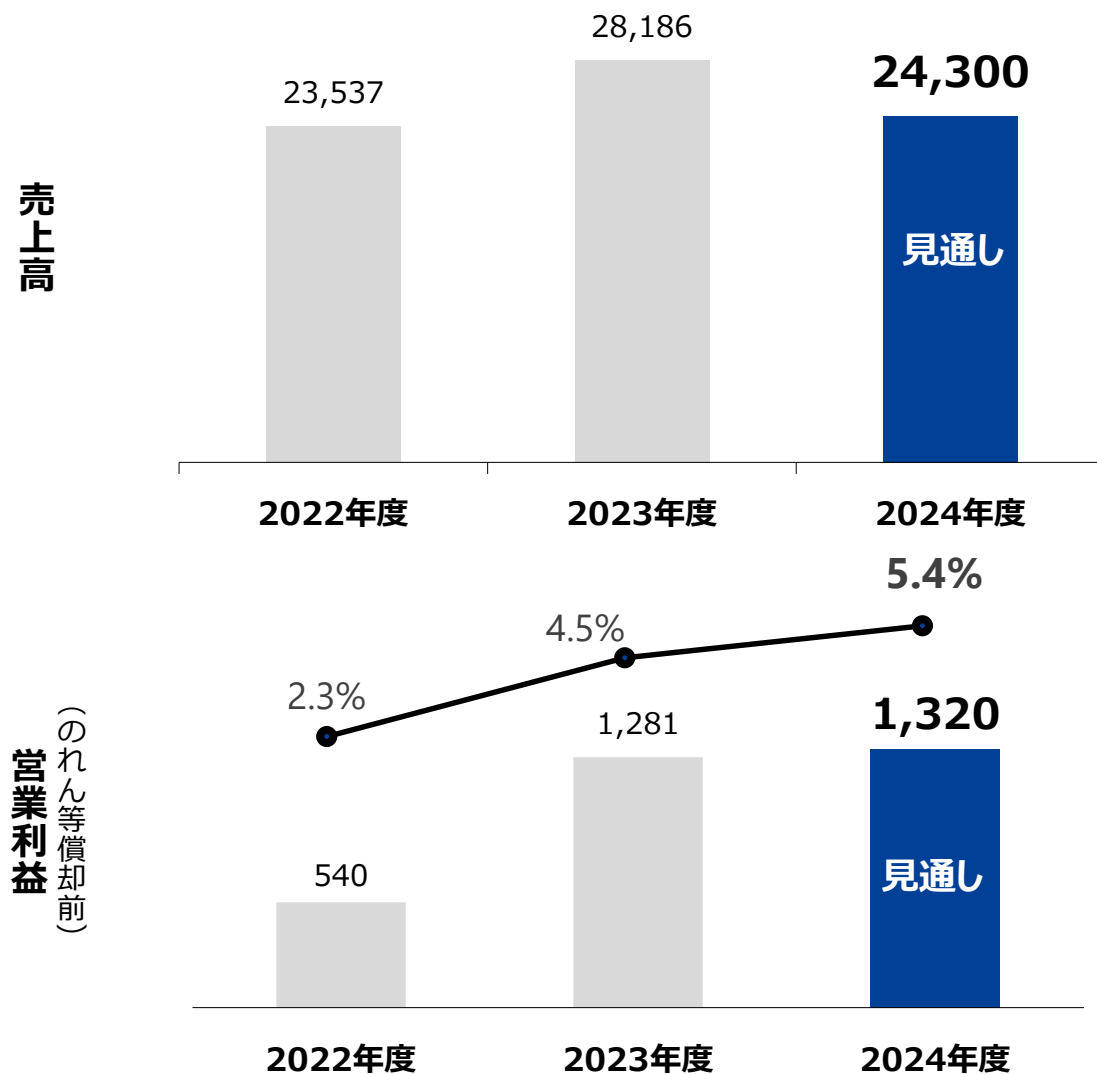
2024年度 業績見通し

		売上高	営業利益・率 (のれん等償却前)
1	映像コンテンツ事業 ・ 更なるIP創出によって収益拡大 ・ アニメ制作やCM制作での原価管理徹底による収益改善	243億円	13.2億円 (5.4%)
2	映像制作技術サービス事業 ・ グローバルE2E事業：APACでの受注強化、コスト削減・生産性向上 ・ ゲーム関連事業：既存事業の拡大と新規事業領域への展開	551億円	34億円 (6.2%)
3	映像システム事業 ・ ハイスピードカメラ：東南アジアの自動車向け受注強化、新モデル投入 ・ 3Dセンシング技術活用を目指した新ビジネスに挑戦	203億円	23億円 (11.3%)

映像コンテンツ事業

大型作品等の反動により減収も、各種施策の効果により利益率は5%超えを目指す

(百万円)



2024年度 ポイント

1 IP創出による収益拡大の継続

- 「薬屋」を始めとする既存作品による収益拡大
- 更なるIP創出の取り組みを推進

次頁で詳細説明

2 アニメ制作：粗利益率向上施策を継続

- デジタル化推進や外注比率の低減を継続

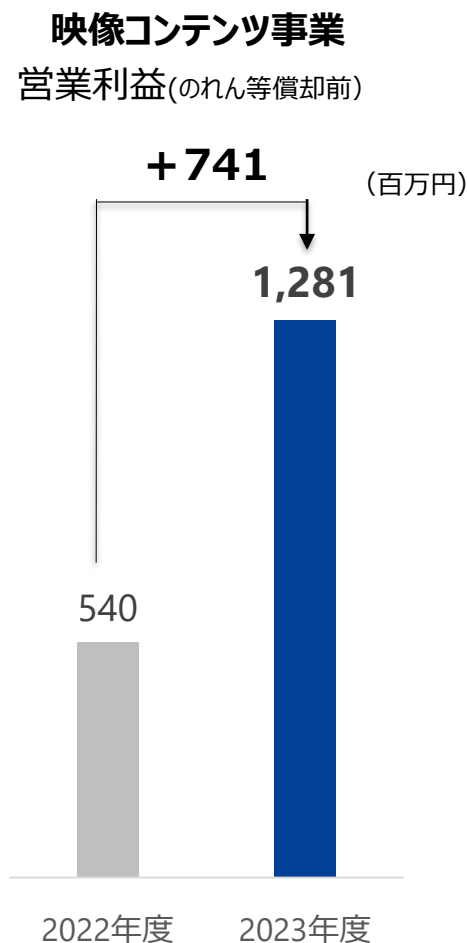
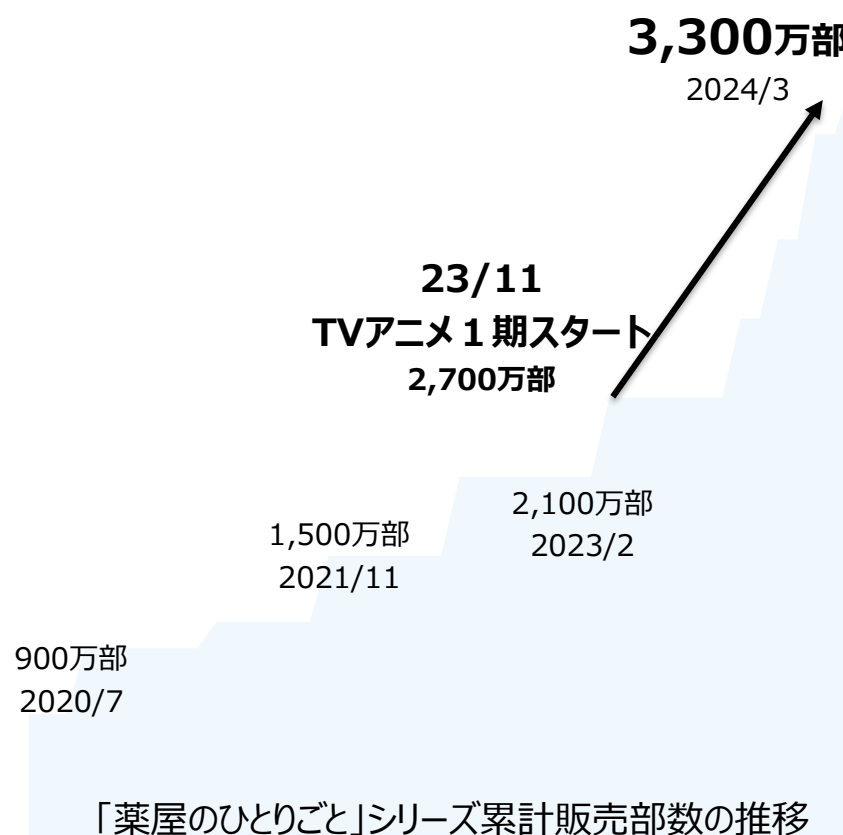
3 広告制作：粗利益率の改善を目指す

- 低採算案件の選別、原価管理の徹底
- デジタル制作機能強化のためのM&A検討

IP創出の実例 「薬屋のひとりごと」

TVアニメ化以降にシリーズ販売部数が急増、映像コンテンツの増益に貢献。第2期放送も決定

～2023年度



2024年度

TVアニメ第2期放送決定



原作やコミックスの販売数増に加え、TVアニメ
製作委員会からの出資配分金収入などを期待

新しいIP創出の取り組み 「モノガタリラボ」と「ライトアニメ」

「モノガタリラボ」

＝ 様々なクリエイターが所属するシナリオ制作チーム

『ちはやふる』シリーズや『カノジョは嘘を愛しすぎて』の小泉徳宏監督が主宰するシナリオ制作チーム。脚本家、映画監督、プロデューサーなど、日々エンタメ作品に携わるメンバーが所属

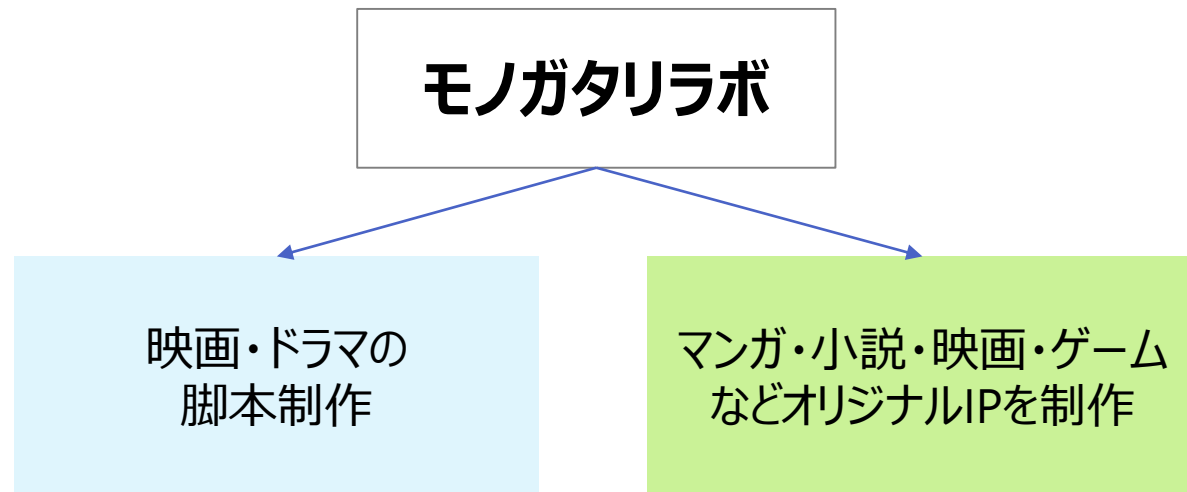
ROBOT

「ライトアニメ®」(制作手法)

＝ 大日本印刷（DNP）と共同で推進するアニメ制作手法

IMAGICA
infos
Publishing & Imageworks

- ・「ライトアニメ®」とは原作の「漫画」や「WEBTOON」の静止画を動かし、声優が声を入れたアニメの総称。従来と比べて時間やコストを大幅に抑制できる。
- ・「AnimationID」のレーベル名で6月から地上波で放送開始



モノガタリラボ制作のオリジナルIP活用も検討中

※ライトアニメはDNPの登録商標です。

2024年度のIP関連トピックス

ドラマ「RoOT / ルート」

P.I.C.S.企画・原作・制作
4月2日よりテレ東ほかにて放送開始
Netflixにて独占配信中



©P.I.C.S.・此元和津也 / RoOT製作委員会

IMAGICA GROUP

「パレルクライム」

モノガタリラボとイマジカインフォス共同制作の
縦読みコミック



©Rinko Higashiyama, mono-gatally & Imagica Infos Co., Ltd. 2024

「まあるい彼女と残念な彼氏」

インフォス×大日本印刷 ライトアニメ第一弾
6月より地上波放送決定



©Izumi Hayama-Yachiyo Okamura·una toon studio/LDF/
「まるカノ」製作委員会

「薬屋のひとりごと」TVアニメ 第2期放送決定



©日向夏・イマジカインフォス/「薬屋のひとりごと」製作委員会

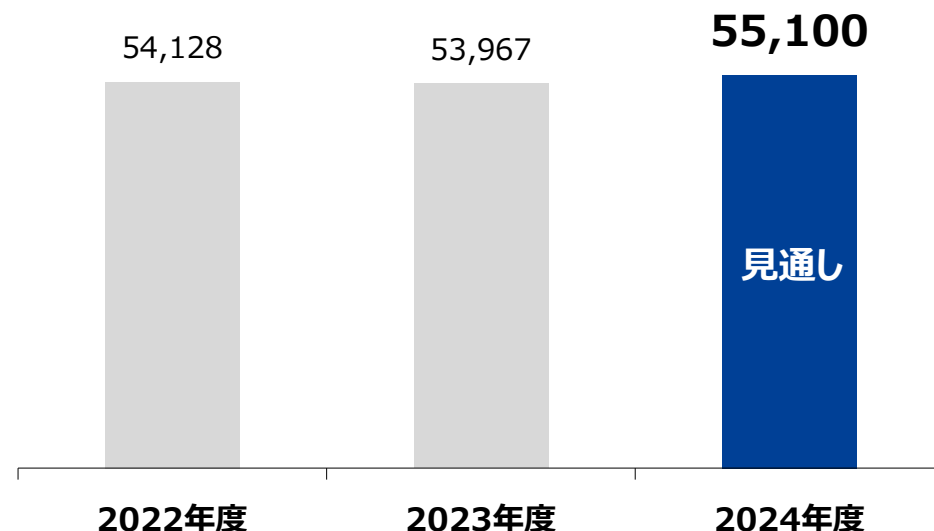
©Copyright IMAGICA GROUP Inc.

映像制作技術サービス事業

ゲーム関連事業の拡大、グローバルE2E事業での収益改善等により増収増益を見込む

(百万円)

売上高



営業利益
(のれん等償却前)



2024年度 ポイント

1 グローバルE2E事業

- APAC（韓国・日本等）の受注強化
- 低コスト国への人材配置によるコスト削減
- 米国ハリウッドストの影響は上期までの想定

2 ゲーム関連事業

次頁で詳細説明

- 既存事業の拡大と新規事業領域への展開

3 TV関連事業

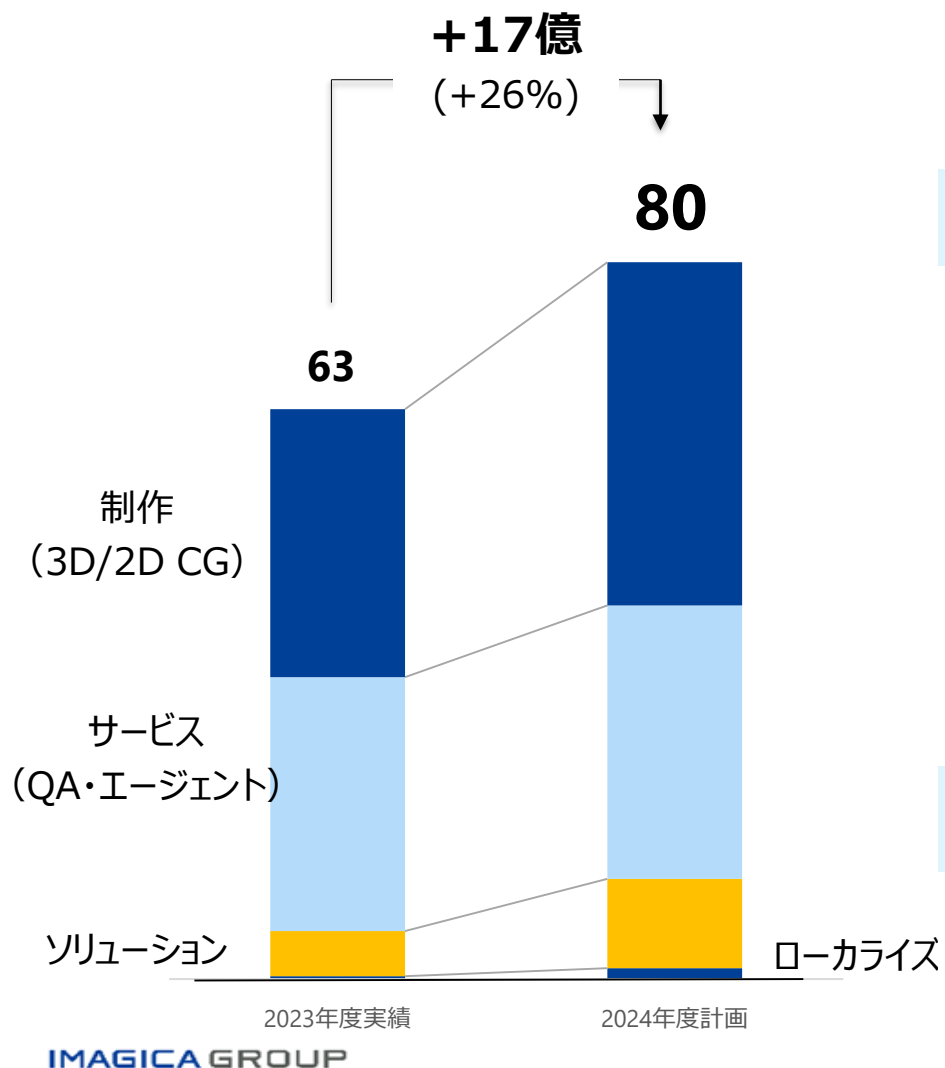
- 重点得意先の受注強化
- 外注費・固定費削減等に努め収益改善

ゲーム関連事業の取り組みについて

グループを牽引する成長に向けた施策を実行

(億円)

ゲーム関連事業 売上高推移



3 DCG事業の更なる伸長（前年比26%増収を目指す）

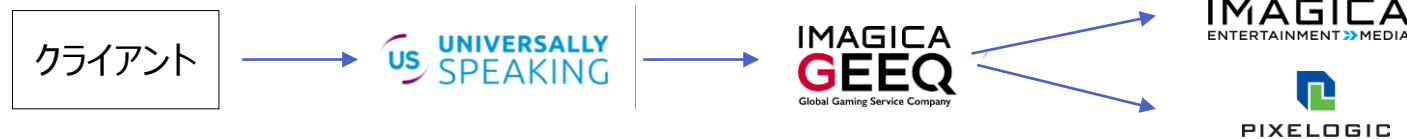
- ・重点顧客、高付加価値案件の拡大
- ・人材の確保・育成（独自プログラムによる新人研修とOJTによる育成）

ゲーム制作のグローバルE2Eサービスを提供



グローバル展開の加速（海外クライアントの案件獲得）

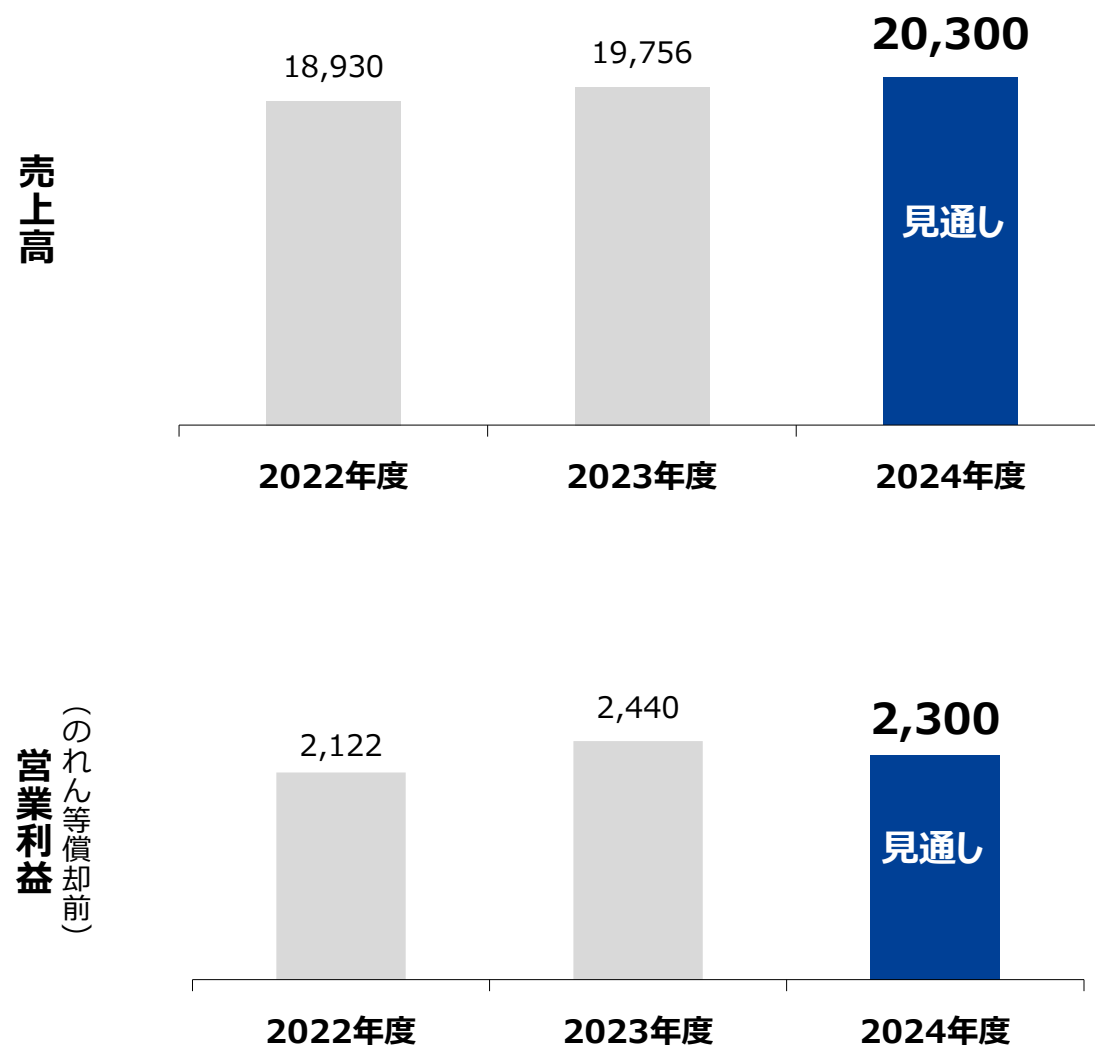
- ・業務提携した英国US社経由で海外案件を獲得、グループ各社と連携し対応



映像システム事業

ハイスピードカメラは販売台数の過去最高更新を目指す。加えて新たな成長の種を模索

(百万円)



IMAGICA GROUP

2024年度 ポイント

1 東南アジアの自動車向け受注強化や新モデル導入により販売台数の過去最高更新を目指す

- Global NCAPに対応したカメラ買い替え需要が増加している東南アジアでの体制を強化

* Global NCAP = 世界自動車性能評価基準



2 新たな成長の種を模索

- 3Dセンシング技術を活用した新ビジネスに挑戦
- 新技術獲得、販路拡大を目指した投資を検討

本日のご説明内容

I 2023年度 決算総括と2024年度 業績予想

取締役専務執行役員 森田 正和

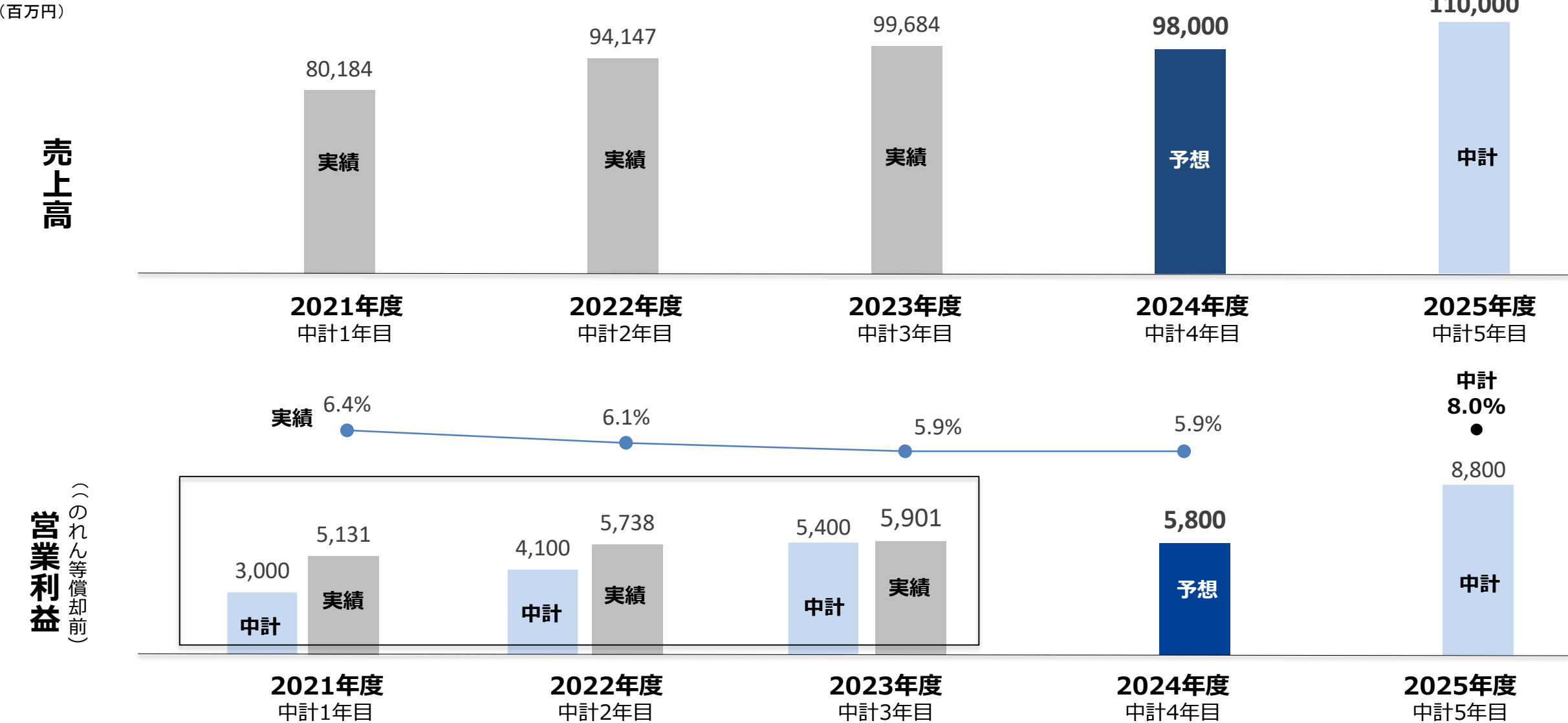
II 2024年度 事業計画

III 今後の経営方針について

代表取締役社長 社長執行役員 長瀬 俊二郎

中期経営計画「G-EST2025」の進捗

2023年度まで中期経営計画の営業利益目標をクリア



中期経営計画「G-EST2025」の進捗状況

設定当初から戦略を見直し推進中も、環境変化などで進捗にバラつきあり

基本戦略の進捗

グローバルE2E事業

市場拡大に伴い急成長、2023年から市場変化もあり安定成長ヘシフトし、海外は収益向上に注力

ゲーム関連事業

2023年度から本格スタート、今後の成長ドライバーとし基盤構築と事業拡大を目指す

映像システム事業

ハイスピードカメラは計画通りに進捗。放送映像システムの改善や成長事業（光学計測、SaaS）の成長に注力

変革事業

「薬屋のひとりごと」などIP創出の事例実現し今後も注力。アニメ制作の利益率改善が実現も、TV関連は改善途中

ライブエンタテインメント事業

コロナ禍ではオンラインライブやメタバースなどで事業拡大、現在は環境変化に伴いストックビジネスにシフト

動画配信市場の急激な変化

広告メディアの多様化に伴う
業界収益モデルの変化

ライブエンタテインメント市場の変化

外部環境の変化に対応してきた当社グループ

源流は京都の染料問屋、そこから化学薬品の専門商社を経て映画用フィルム現像へ
これまでも外部環境の変化に合わせてビジネスを変化させてきた



創業当時の現像所

1935年 創業
映画用フィルム現像開始

1953年
カラー現像事業開始

1971年
ビデオサービス事業開始

1993年
映像システム事業参入

2006年
映画やドラマ・広告制作事業参入

2002年
音楽ライブ事業参入

2009年
人材サービス事業参入

2015年
海外での字幕/吹替・配信サービス事業参入

2016年
アニメ制作事業参入

2019年
出版事業に参入

2022年
ゲーム関連事業に
本格参入

グループ売上高推移

(億円)
1,000

今後の経営方針について

外部環境の変化に対応していくために
時代のニーズを汲み取り、求められるビジネスを新たに生み出していくことが必要

3つのキーワード

変化対応

最適な市場の選択

新たな
ビジネスモデル

上記3つのキーワードをベースに、**資本効率(ROIC)**を重視しながら、**事業・人材
ポートフォリオ**を構築してまいります。

2024年度の位置づけ

2024年度

事業計画完遂で地盤を固め
成長フェーズへのステップを築く

成長路線の拡大と事業変革を推進

2024年度業績予想

売上高

980億円

営業利益

(のれん等償却前)

58億円

2025年度

資本効率性を高める

新たな中期経営計画をスタート

Appendix.

2024年度 セグメント別業績見通し

(百万円)		2022年度	2023年度	2024年度		
		実績	実績	業績見通し	前年増減	前年比
映像コンテンツ	売上高	23,537	28,186	24,300	△ 3,886	-13.8%
	営業利益（のれん等償却前）	540	1,281	1,320	39	3.0%
	営業利益	535	1,276	1,310	34	2.7%
映像制作技術サービス	売上高	54,128	53,967	55,100	1,133	2.1%
	営業利益（のれん等償却前）	4,361	3,367	3,400	33	1.0%
	営業利益	2,532	1,430	1,350	△ 80	-5.6%
映像システム	売上高	18,930	19,756	20,300	544	2.8%
	営業利益（のれん等償却前）	2,122	2,440	2,300	△ 140	-5.7%
	営業利益	2,086	2,404	2,270	△ 134	-5.6%
連結合計	売上高	94,147	99,684	98,000	△ 1,684	-1.7%
	営業利益（のれん等償却前）	5,738	5,901	5,800	△ 101	-1.7%
	営業利益	3,868	3,923	3,700	△ 223	-5.7%

