

# 2019年3月期 第2四半期決算説明会

---

## 株式会社IMAGICA GROUP

Code : 6879

**代表取締役社長 社長執行役員 塚田 真人**

2018年12月4日（火） 16:00 -



**2019年3月期 第2四半期決算概要と通期見通し**

**今後の事業戦略**

**2019年3月期下期トピックス**

## **2019年3月期 第2四半期決算概要と通期見通し**

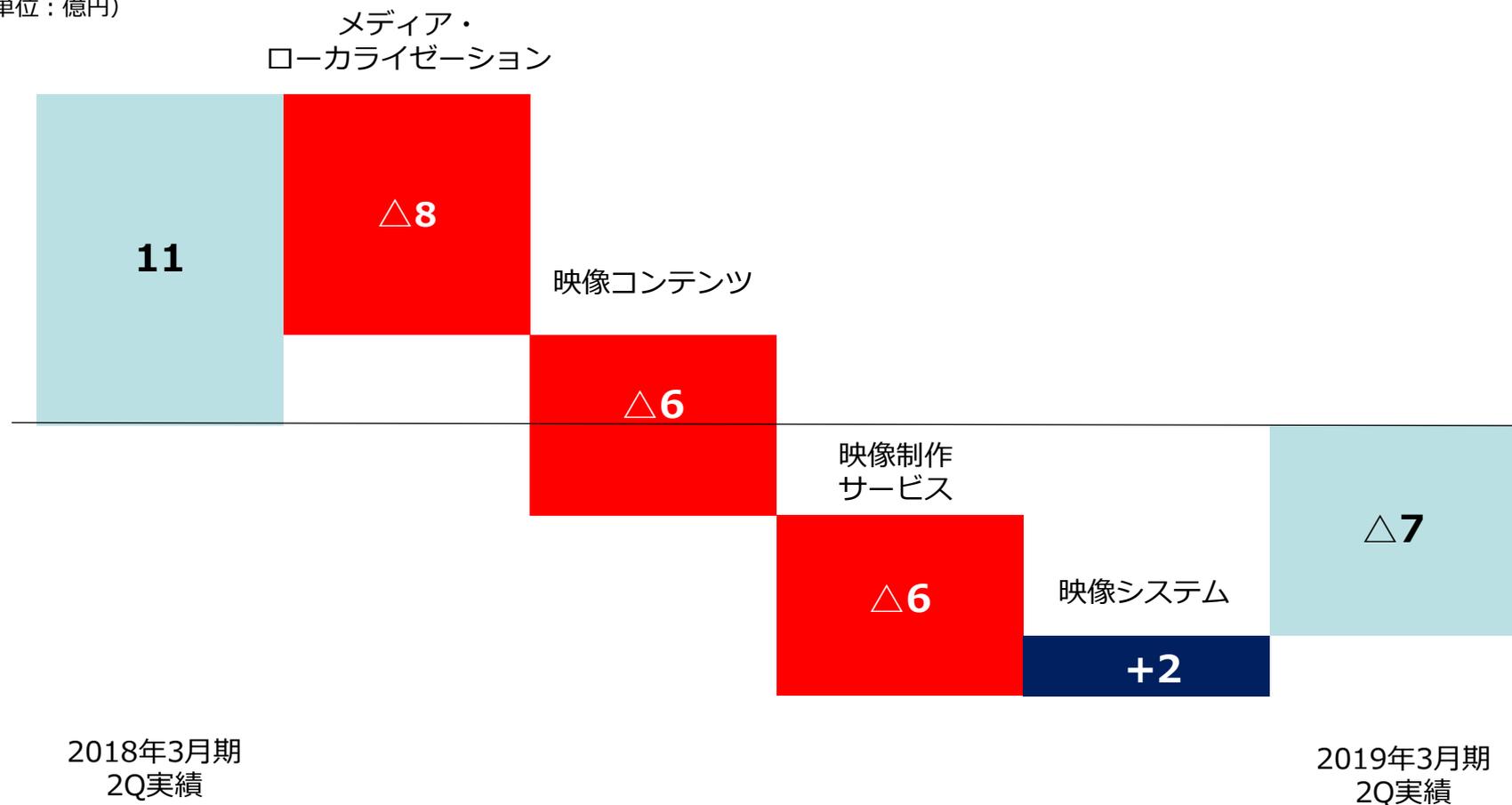
# 四半期毎 連結業績推移

(億円)	2017/3期	通期実績	2018/3期	通期実績	2019/3期	通期見通し
売上高		875		913		900
営業利益		17		24		5



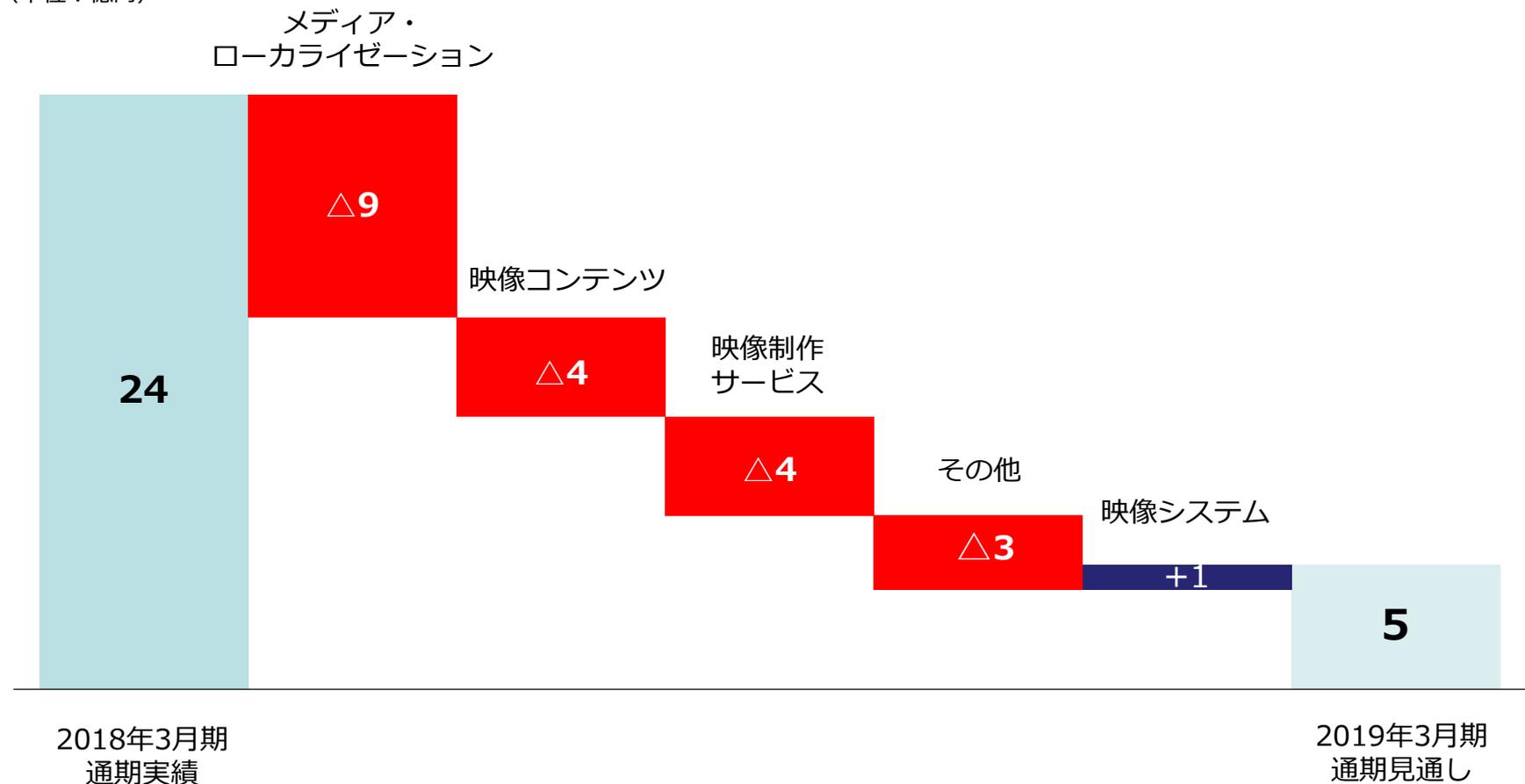
映像システム事業は2億円増益を達成したが、その他3事業は減益

(単位：億円)



## 映像システム以外の事業で減益の見通し

(単位：億円)



## 映像コンテンツ事業

- ✓ TVCM、TVアニメの制作受注は順調
- ✓ アニメ制作コストが想定以上に増加

## 映像制作サービス事業

- ✓ TVアニメ向けポストプロ、デジタルシネマ等は順調
- ✓ TV番組向けポストプロの受注減少

## メディア・ローカライゼーション事業

- ✓ 北米：OTT向け旧作品ローカライズが減少
- ✓ 欧州：売上、利益とも堅調
- ✓ アジア：ハリウッド作品のアジア配給減少

## 映像システム事業

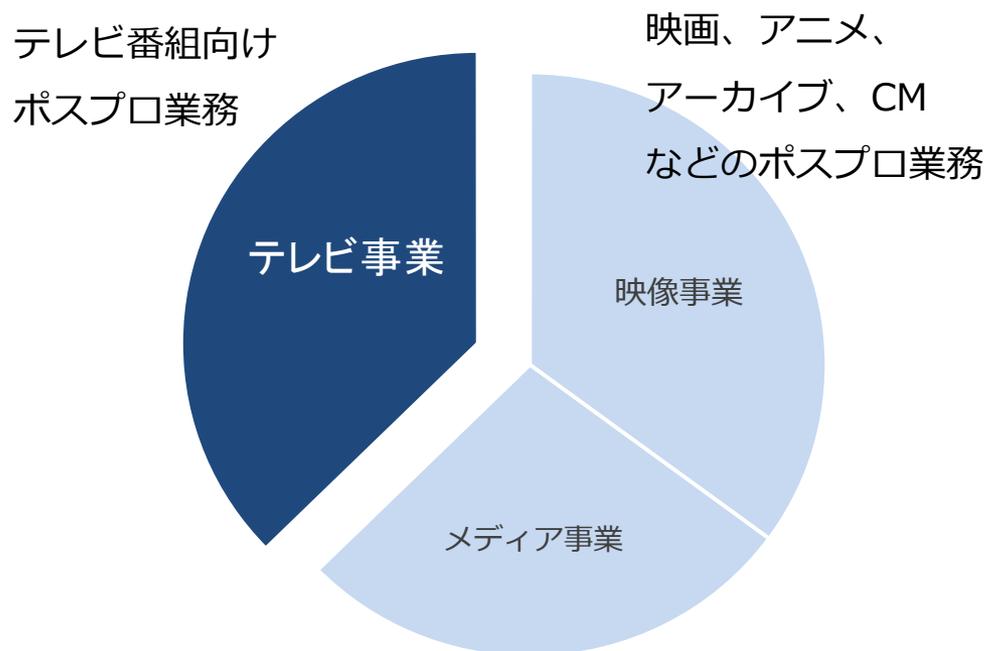
- ✓ 放送局向け4K/8Kシステムインテグレート需要堅調
- ✓ 中国向け映像・画像処理LSIの販売が好調

## **2. 今後の事業戦略**

# 映像制作サービス事業 テレビ番組向けポスプロの収益改善-1

➤ IMAGICA Lab.の事業構造について (数値は2019年3月期通期見込み)

### 事業別売上構成



### 各事業別 売上前年比

IMAGICA Lab. 合計	95.9%
映像事業	102.7%
メディア事業	101.5%
テレビ事業	87.2%

# 映像制作サービス事業

## テレビ番組向けポストプロの収益改善-2

➤ 顧客（放送局）と一体となった編集プロセスの改革を実行中

従来

- ✓ 顧客+スタッフ2名体制で番組編集作業終了まで同じ部屋にて作業
  - ✓ プロセス上全員を必要としない作業も多く、待機時間が多く発生
- ⇒ 長い拘束時間、非効率な人員配置



今後

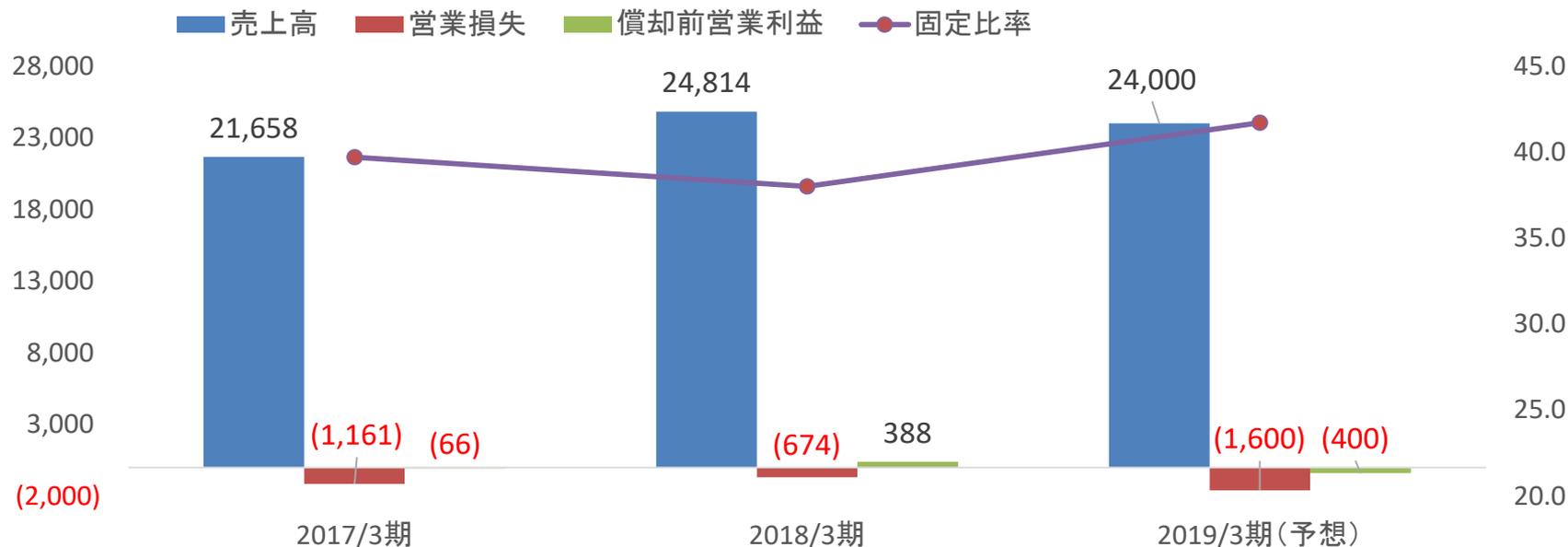
- ✓ 複数案件を一元管理できる大部屋を設置、複数のスタッフが同時に編集作業を行う。
- ⇒ 拘束時間の減少、人員の効率的活用、編集キャパシティアップ

- ✓ 受注作品増加
- ✓ 作業効率向上による収益改善

# メディア・ローライゼーション事業の業績推移

(単位：百万円)

(単位：%)



年度	2017/3期	2018/3期	2019/3期
OTT市場	勃興期	成長期	転換期
SDI	OTT向けサービスを本格的にスタート	旧作品ローカライズ急増に対応のため、人員を増加	旧作品ローカライズ減、固定比率アップ

1

更なるOTT事業者へサービス提供を実現

2

高収益な映画作品ローカライズへの注力

3

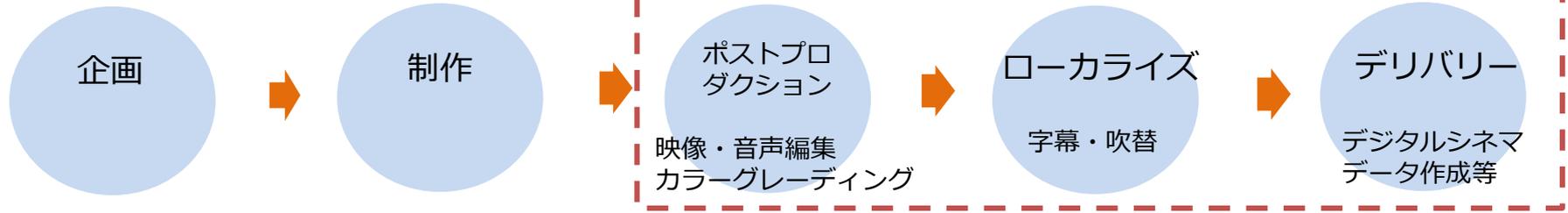
ITシステムへの投資による作業効率向上

4

日本関連ローカライズビジネスの拡大

# 映像制作サービス事業が目指す姿

## 映像制作のワークフロー



## 国内・海外にてEnd to Endサービスの実現を目指す

**国内：ローカライズ事業の強化**  
(IMAGICA Lab.)



**海外：デリバリー事業の強化**  
(SDI Media)



### 3.トピックス

✓ 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

### 新製品：「FASTCAM NOVA」を11/15 発売

超高速撮影性能と小型軽量筐体の両立

**FASTCAM**  
**NOVA**



- ✓ 最高撮影速度100万コマ/秒
  - 同等サイズの前モデルより8倍以上の向上
- ✓ 120×120×217.2mm・3.3kgの小型軽量密閉筐体
  - 同等撮影性能の前モデルより体積1/3・質量1/4
- ✓ 低ノイズかつ超高感度を実現
  - ISO感度：モノクロISO64,000、カラーISO16,000
- ✓ 主な販売先：国内外の各種研究開発部門
  - 国の研究機関、大学の研究室、民間企業の開発部門
- ✓ 初年度生産台数：200台（予定）

### 3. ベンチャーキャピタル事業の進捗

- ✓ 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  
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へ投資

主な出資者

アドウエイズ

ジェイアール東日本企画

小学館

タカラトミー

電通

バンダイナムコ

ミクシィ

- ✓ ファンドの投資事例（現在3社へ投資実行）  
バーチャルYouTuber向け配信サービスを運営する カバー株式会社他

カバー社は、「ホロライブ」を使って活動する専属バーチャルYouTuberの展開を本格的に開始しています。



<https://www.hololive.tv/>

# 4. 映像コンテンツ事業のトピックス-1

**ROBOT**

## 子供向けアニメーション 「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

著作権の都合上、画像を掲載していません。

(作品画像)

NHKEテレ 月～金曜 8:40-8:45放送中

©NHK/オトツペ町役場

**P.I.C.S.**

## 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
- ・海外マーケット展開のため、日本語・英語版を同時制作
- ・韓国KBSにて2019年10月より放送スタート

著作権の都合上、画像を掲載していません。

(作品画像)

7月8日(日)よりTOKYO MXほかにて放送中

©W.BABA&TMS



### 海外向けフル3DCG アニメーション

## 「Tinpo」

2018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/>

著作権の都合上、画像を掲載していません。

(作品画像)

Tinpo ©2018 Cloudco Entertainment Company

**Appendix.**

# セグメント別業績のポイント

(単位：百万円)

## 映像コンテンツ事業

売上高 (前年比)	営業利益(前年比)
<b>10,697</b> (△0.1%)	<b>△329</b> (△606)

- ・ 映画、TVアニメ、CM制作好調
- ・ 劇場やTVアニメ制作コストがアップ

## 映像制作サービス事業

売上高 (前年比)	営業利益(前年比)
<b>13,266</b> (△2.8%)	<b>△28</b> (△639)

- ・ TVアニメ、デジタルシネマの編集好調  
だが、TV番組向け編集の受注減少

## メディア・ローライゼーション事業

売上高 (前年比)	営業利益(前年比)
<b>12,143</b> (△0.8%)	<b>△828</b> (△803)

- ・ OTT\* 向け旧作品ビジネス減少
- ・ 米州・アジアで苦戦 (市場変化)

## 映像システム事業

売上高 (前年比)	営業利益(前年比)
<b>6,704</b> (4.4%)	<b>671</b> (+230)

- ・ 4K放送システム販売、保守増加
- ・ 中国向けLSI (映像用) 販売好調

\* 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。

# 通期業績予想/配当予想の修正

(単位：百万円)	2018年3月期	2019年3月期					
	実績	7/31 業績予想	10/31 修正予想	7/31予想 比増減額	7/31予想 比増減率	2018年3月期 比増減額	2018年3月期 比増減率
売上高	<b>91,351</b>	<b>93,000</b>	<b>90,000</b>	△3,000	△3.1%	△1,351	△1.5%
営業利益 (営業利益率)	<b>2,424</b> (2.7%)	<b>1,750</b> (1.9%)	<b>500</b> (0.9%)	△1,250	△71.5%	△1,924	△79.3%
経常利益 (経常利益率)	<b>2,424</b> (2.7%)	<b>1,650</b> (1.8%)	<b>500</b> (0.9%)	△1,150	△30.3%	△1,924	△79.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益（損失）	<b>2,937</b>	<b>1,100</b>	<b>700</b>	△400	△36.3%	△2,237	△76.2
1株当たり 当期純利益	<b>65.9</b>	<b>24.7</b>	<b>15.9</b>	△8.8	△35.6%	△50	△75.9
1株当たり配当金 予想（円）	<b>10.0</b>	<b>10.0</b>	<b>5.0</b>	△5.0		△5.0	

# セグメント別 通期予想の修正

(単位：百万円)		2018年3月期	2019年3月期				
		実績	7/31 業績予想	10/31 修正予想	7/31比 増減額	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	23,200	0	△8.3%	△2,089
	営業利益 (営業利益率)	799 (3.2%)	800 (3.4%)	400 (1.7%)	△400	△49.9%	△399
映像制作サービ ス事業	売上高	27,725	29,300	28,300	△1,000	2.1%	575
	営業利益 (営業利益率)	1,209 (4.4%)	1,100 (3.8%)	800 (2.8%)	△300	△33.8%	△409
メディア・ロー カライゼーショ ン事業	売上高	24,814	26,000	24,000	△2,000	△3.3%	△814
	営業利益 (営業利益率)	△674 (---%)	△1,050 (---%)	△1,600 (---%)	△550	-	△926
映像システム事 業	売上高	14,997	15,500	15,500	0	3.4%	503
	営業利益 (営業利益率)	1,449 (9.7%)	1,600 (10.3%)	1,600 (10.3%)	0	10.4%	151
その他（連結調整）	売上高	△1,474	△1,000	△1,000	0	-	474
	営業利益	△359	△700	△700	0	-	△341
連結合計	売上高	91,351	93,000	90,000	△3,000	△1.5%	△1,351
	営業利益	2,424	1,750	500	△1,250	△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

<p><b>メディア・ローカライズ</b></p>	<p>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。</p>
<p><b>プロダクション</b></p>	<p>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。</p>
<p><b>ポストプロダクション (ポストプロ)</b></p>	<p>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。</p>
<p><b>VFX</b></p>	<p>Visual Effects（ビジュアル・エフェクト）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。</p>
<p><b>デジタルサイネージ</b></p>	<p>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。</p>
<p><b>アーカイブ</b></p>	<p>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。</p>
<p><b>OOH</b></p>	<p>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</p>
<p><b>OTT</b></p>	<p>「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>

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

# お問い合わせ先

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](mailto: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。