

2024年3月期 第2四半期決算補足資料

株式会社IMAGICA GROUP
証券コード：6879

2023年10月31日



決算ハイライト

・海外事業の成長投資影響により減益も、売上は2期連続で増収を達成

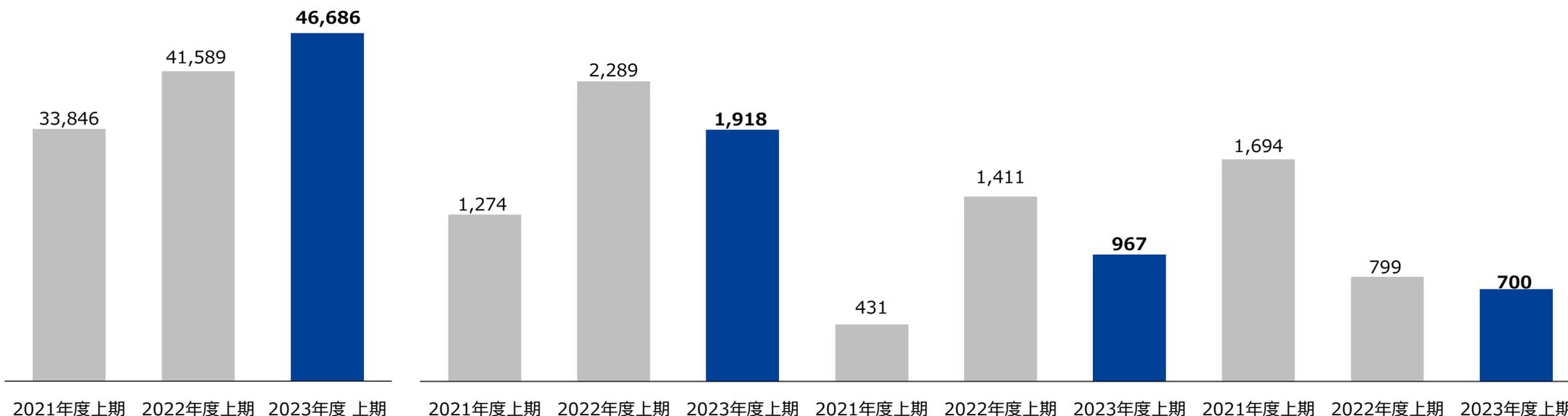
(百万円)

売上高
46,686
前年増減額
+5,096 (+12.3%)

営業利益
(のれん等償却前)
1,918
前年増減額
△371 (△16.2%)

営業利益
967
前年増減額
△444 (△31.5%)

親会社株主に帰属
する当期純利益
700
前年増減額
△99 (△12.4%)



上期の実績と見通し対比について（セグメント別）

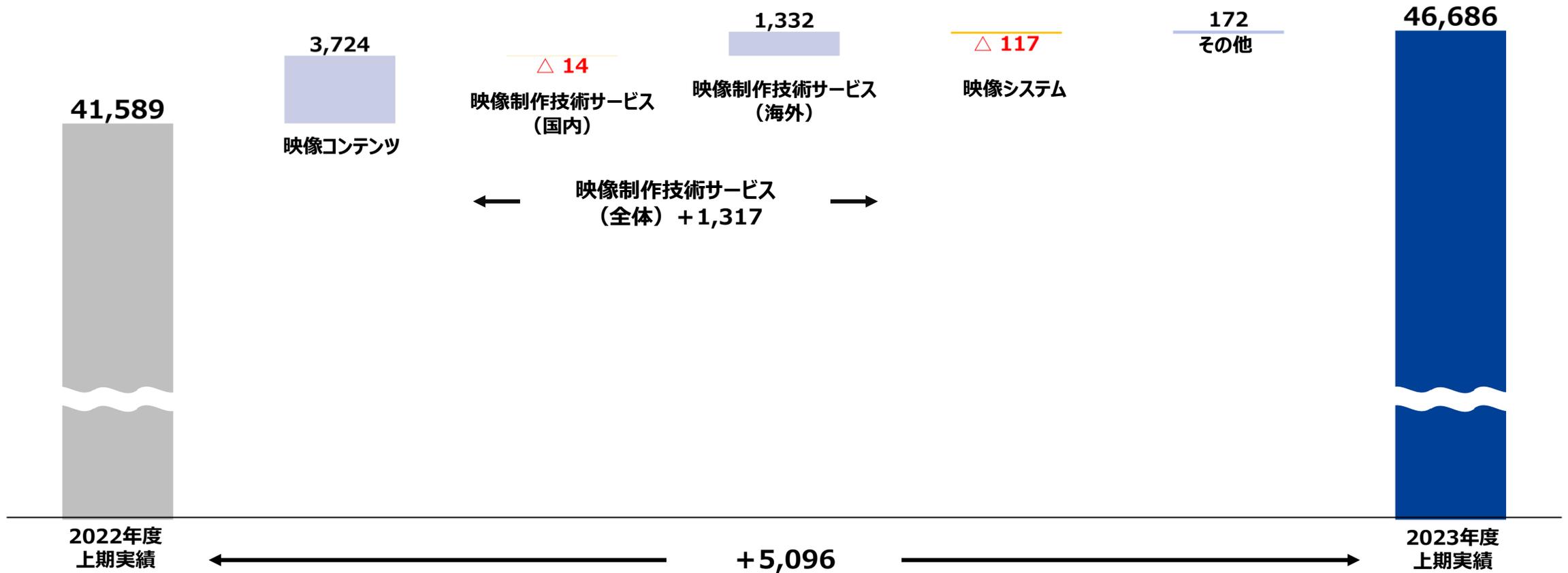
・ 上期の営業利益は、映像コンテンツを除き減益も、内部目標をクリア

(百万円)		2022年度 実績	2023年度 実績	前年増減額	見通し対比 (売上高)	見通し対比 営業利益 (のれん等償却前)
映像コンテンツ	売上高	9,045	12,770	3,724		
	営業利益	46	89	42	→	↘
	営業利益 (のれん等償却前)	49	91	42		
映像制作技術サービス	売上高	25,596	26,913	1,317		
	営業利益	1,192	793	△398	→	↗
	営業利益 (のれん等償却前)	2,049	1,723	△326		
映像システム	売上高	8,212	8,094	△117		
	営業利益	712	671	△40	→	↗
	営業利益 (のれん等償却前)	730	689	△40		
その他 (連結消去)	売上高	△1,265	△ 1,092	172		
	営業損失	△540	△ 587	△46		
連結合計	売上高	41,589	46,686	5,096		
	営業利益	1,411	967	△444	→	↗
	営業利益 (のれん等償却前)	2,289	1,918	△371		

売上高 増減分析（前年比）

(百万円)

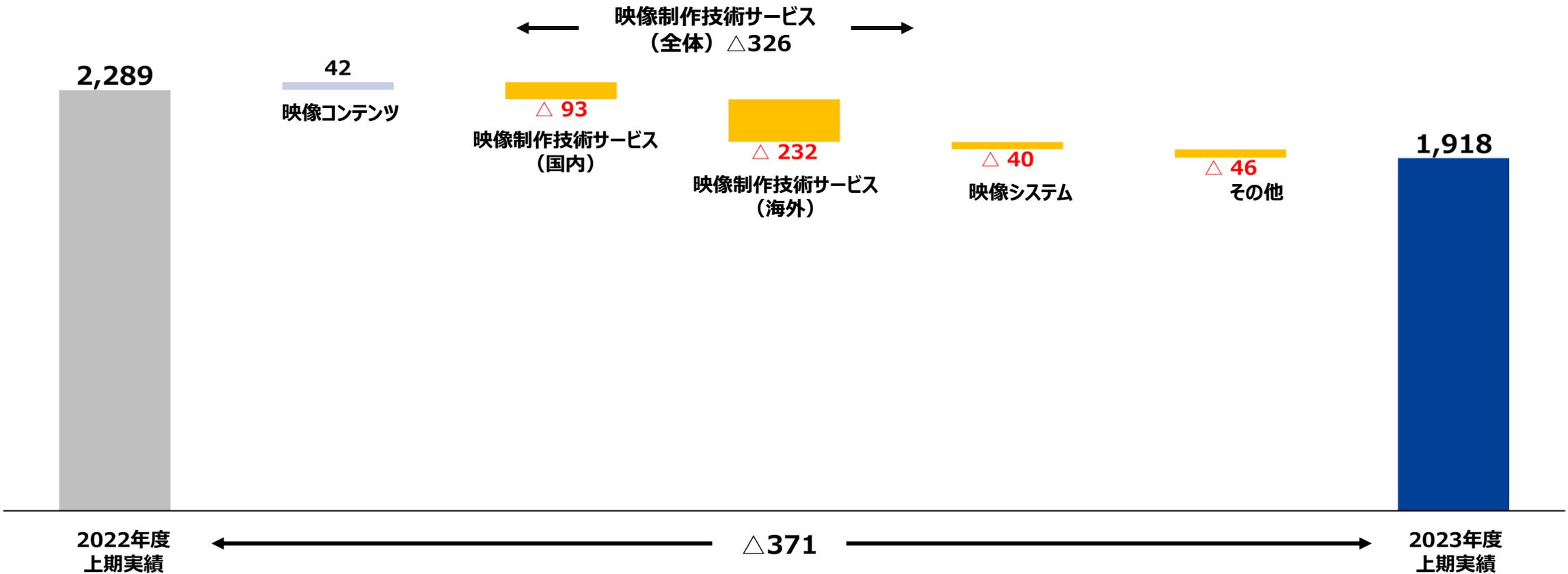
- 映像コンテンツ、映像制作技術サービス（海外）で増収



営業利益（のれん等償却前） 増減分析（前年比）

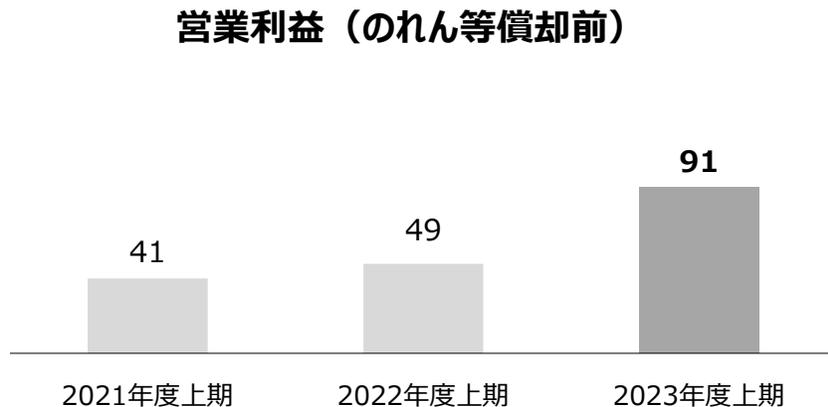
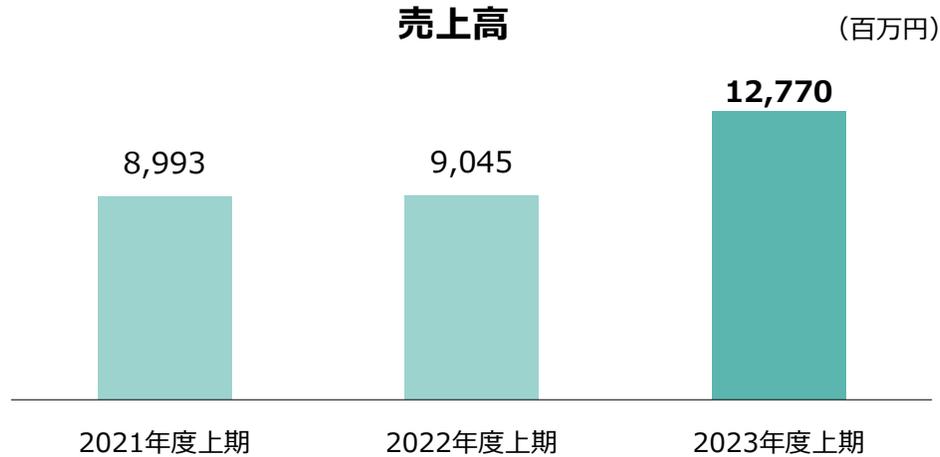
(百万円)

- 映像制作技術サービス（海外）の成長投資影響により減益も、当初見込み通り



映像コンテンツ事業

- ・ 劇場映画・動画配信事業者向け作品計上やTVアニメ制作、出版の好調により増収増益



増収増益

売上高	+3,724 (+41.2%)
営業利益 (のれん等償却前)	+42 (+85.8%)

劇場映画・ドラマ作品

劇場映画・動画配信向け作品計上により大幅増収

- ・ 劇場映画『ゴジラ-1.0』
- ・ Netflix 『ゾン100～ゾンビになるまでにしたい100のこと～』

アニメーション制作

TVシリーズ好調、デジタル化により利益率改善

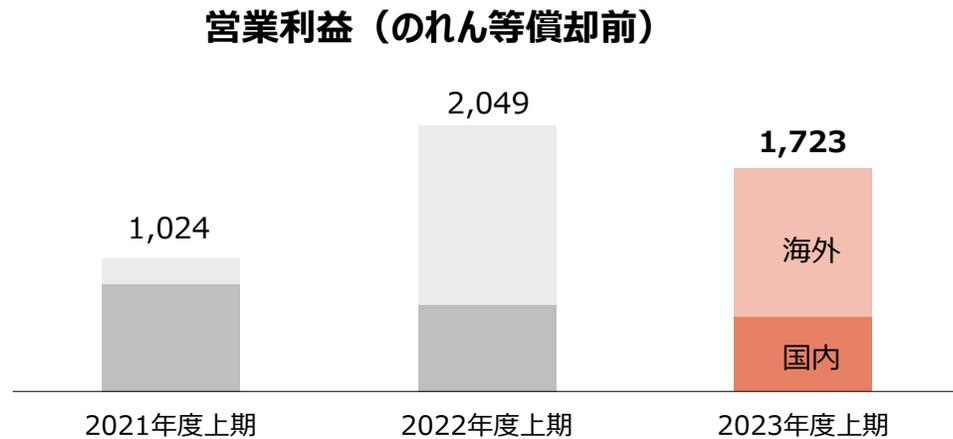
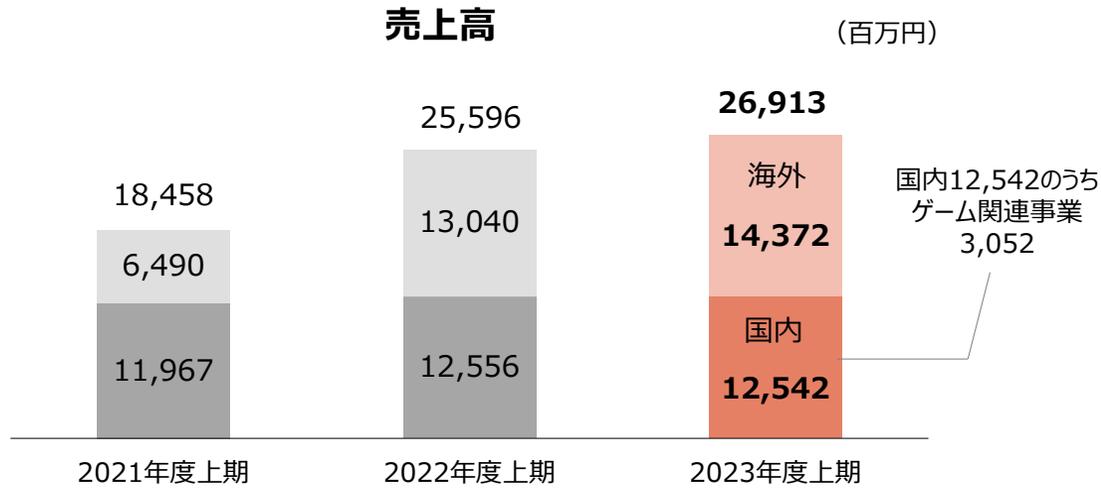
出版 「薬屋のひとりごと」販売好調などにより増収

CM制作

Web向け受注は好調も、TV向け低迷により減収

映像制作技術サービス事業*

- デジタルシネマ向けサービス*・予告編制作サービスの伸長により増収も、海外での成長投資による固定費増加、TVCM向けポストプロダクションサービスの受注低迷で、減益



増収減益

売上高	+1,317 (+5.1%)
営業利益 (のれん等償却前)	△326 (△15.9%)

E2Eサービス* (国内)

デジタルシネマ向けサービスの堅調により増収

E2Eサービス* (海外)

- 動画配信事業者向けローカライズは減収も、デジタルシネマ向け・予告編制作サービスが伸長で全体は増収
- 成長投資による固定費増加などにより減益

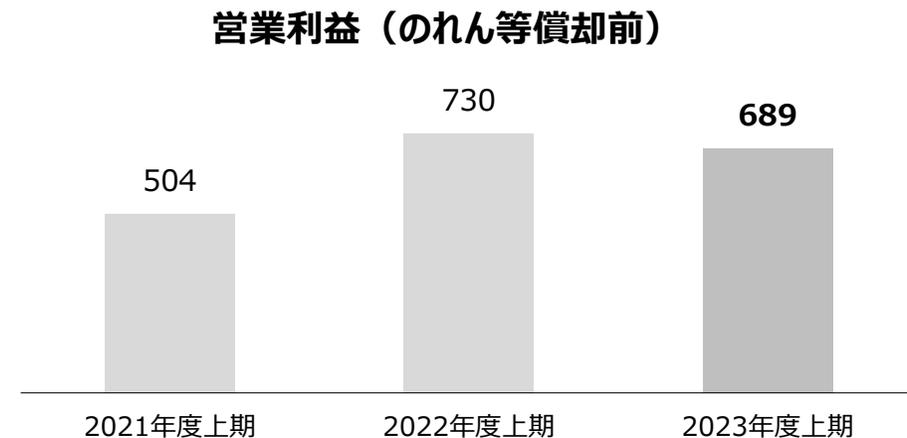
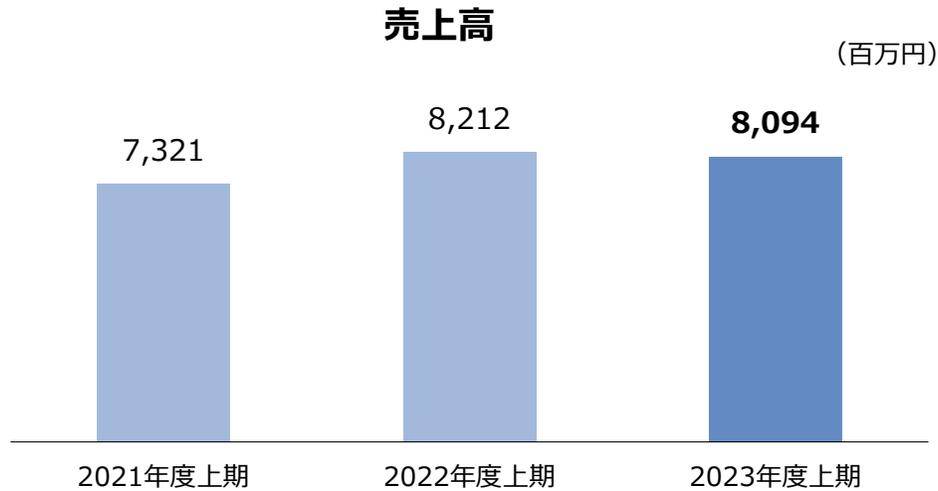
ゲーム関連事業 3DCG制作の好調により増収

TV向けポストプロダクションサービス

TVCM向けサービスの受注低迷により減収減益

映像システム事業

- 映像・画像処理LSIなどが市場環境の悪化等により減収も、ハイスピードカメラは受注好調で大幅増収



減収減益

売上高	△117 (△1.4%)
営業利益 (のれん等償却前)	△40 (△5.6%)

ハイスピードカメラ

半導体不足の解消による生産回復と受注好調により大幅増収

放送映像システム

前年に大型案件の計上があり、その反動もあって減収

映像・画像処理LSI、光学計測

市場環境の悪化等により減収

2023年度 通期業績予想

・通期業績予想の変更はなし

(百万円)	2022年度 実績	2023年度 業績予想	前年比増減額	前年比増減率
売上高	94,147	100,000	5,853	6.2%
営業利益 (のれん等償却前)	5,738	5,900	162	2.8%
(利益率)	6.1%	5.9%		
営業利益	3,868	4,000	132	3.4%
(利益率)	4.1%	4.0%		
経常利益	3,638	3,500	△138	△3.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	3,864	2,200	△1,664	△43.0%
1株当たり当期純利益 (円)	86.79	49.34	△37.45	△43.1%
1株当たり配当金 (円)	15.0	15.0	0	0.0%

注記

*映像制作技術サービス事業

当1Qより従来の「映像制作サービス事業」から「映像制作技術サービス事業」へ変更しております。
当該変更はセグメント名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

*E2E向けサービス

End to End。映画・ドラマ・アニメーション等の映像コンテンツを制作するポストプロダクションから、それらを劇場、テレビ、インターネットを介した動画配信などあらゆるメディアで流通させるために必要なローカライズ(吹替、字幕制作)、ディストリビューション(流通)のためのメディアサービスまでをワンストップで提供するサービスの総称を指します。

*デジタルシネマ向けサービス

劇場にてデジタル上映を行うためのDCP(Digital Cinema Package)作成やDCPデリバリー、KDM(Key Delivery Messageの略で、DCPの暗号を解除するための鍵)配信等のサービスを指します。

Appendix.

基本戦略と事業セグメント別 サービス・売上高

売上高 (2023年度上期実績)	映像コンテンツ事業	映像制作技術サービス事業	映像システム事業	戦略合計
1 グローバルに事業領域を拡大		181 億円		181 億円
2 新たなライブエンタテインメント ビジネスの確立	音楽ライブの演出、 ライブビューイング、メタバースなど 14 億円		スポーツイベント中継・アーカイブなど 8 億円	22 億円
3 映像システムにおいて 新たな価値を創造			73 億円	73 億円
4 ゲーム関連事業の拡大		30 億円		30 億円
5 事業変革の完遂	映画・ドラマ・アニメ制作・出版など 121 億円	TV・CM向け編集、人材サービスなど 51 億円		172 億円
セグメント合計	135 億円	262 億円	81 億円	478 億円

※戦略ごとの合計やセグメントごとの合計には連結調整を含む消去などが含まれていないため、連結合計額とは一致しません。

連結損益計算書

(百万円)	2022年度上期 実績	2023年度上期 実績	前年増減額	前年増減比
売上高	41,589	46,686	5,096	12.3%
売上総利益	12,092	12,864	772	6.4%
(売上総利益率)	29.1%	27.6%		
営業利益	1,411	967	△ 444	△ 31.5%
(営業利益率)	3.4%	2.1%		
経常利益	1,336	938	△ 398	△ 29.8%
(経常利益率)	3.2%	2.0%		
特別利益	318	524	205	64.7%
特別損失	234	16	△ 217	△ 92.9%
税金等調整前当期純利益	1,420	1,445	25	1.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	799	700	△ 99	△ 12.4%
EBITDA	3,334	3,117	△ 217	△ 6.5%
(参考)営業利益 (のれん等償却前)	2,289	1,918	△ 371	△ 16.2%

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却 + 減価償却費

※営業利益 (のれん等償却前) = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

連結貸借対照表

(百万円)	2023年3月末	2023年9月末	増減額	主な増減要因
資産の部				
流動資産	44,970	39,305	△ 5,665	受取手形、売掛金及び契約資産△3,818
うち現預金	7,813	4,868	△ 2,945	
固定資産	36,917	37,250	333	
うちのれん	11,780	11,999	219	
資産合計	81,888	76,556	△ 5,331	
負債・純資産の部				
流動負債	33,205	30,100	△ 3,104	支払手形及び買掛金△1,540 契約負債△1,331
うち短期借入金	6,432	6,686	253	
固定負債	8,378	7,958	△ 420	
うち長期借入金	1,366	913	△ 453	
負債合計	41,584	38,059	△ 3,524	
株主資本	33,150	32,064	△ 1,086	
その他包括利益累計額	2,956	4,193	1,236	
非支配株主持分	4,197	2,239	△ 1,957	連結子会社の分配（配当）
純資産合計	40,303	38,496	△ 1,807	
負債純資産合計	81,888	76,556	△ 5,331	
ネット資金	14	△ 2,731	△ 2,745	(現預金－長短期借入金)

2023年度 セグメント別通期業績見通し

・映像制作技術サービスは減益見通しも映像コンテンツ等でカバーし、増益を目指す

(百万円)		2022年度 実績	2023年度 見通し	前年比増減額
映像コンテンツ事業	売上高	23,537	26,000	2,463
	営業利益	535	1,000	465
	営業利益 (のれん等償却前)	540	1,000	460
映像制作技術サービス事業	売上高	54,128	57,000	2,872
	営業利益	2,532	2,000	△532
	営業利益 (のれん等償却前)	4,361	3,900	△461
映像システム事業	売上高	18,930	20,000	1,070
	営業利益	2,086	2,200	114
	営業利益 (のれん等償却前)	2,122	2,200	78
その他	売上高	△2,448	△3,000	552
	営業損失	△1,286	△1,200	△86
連結合計	売上高	94,147	100,000	5,853
	営業利益	3,868	4,000	132
	営業利益 (のれん等償却前)	5,738	5,900	162

期末配当予想について

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ひとつと位置づけております。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たうえで、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ております。

2023年度の配当（期末配当金）については、1株当たり15円の予定といたします。

	親会社に帰属する 当期純利益	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
2023年度予想	2,200百万円	49.34円	15.0円	30.4%

事業セグメント別 連結子会社一覧（2023年9月末現在）

*：海外子会社

映像コンテンツ事業

連結子会社：9社

株式会社ロボット

株式会社ピクス

株式会社オー・エル・エム

株式会社オー・エル・エム・デジタル

株式会社オー・エル・エム・ベンチャーズ

株式会社イマジカインフォス

株式会社IMAGICA EEX

映像制作技術サービス事業

連結子会社：21社
持分法適用会社：1
関連会社：1社

株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービス

株式会社シネマコネクト

Pixelologic Holdings LLC*

PPC Creative Limited*

株式会社IMAGICA Lab.

株式会社コスモ・スペース

株式会社ウエザーマップ

株式会社IMAGICA GEEQ

株式会社イマジカデジタルスケープ

株式会社イマジカアロベイス

株式会社湘南ハイテク企画

映像システム事業

連結子会社：9社
持分法適用会社：1社

株式会社フォトロン

フォトロン M&E ソリューションズ株式会社

PHOTRON USA, INC. *

PHOTRON EUROPE LIMITED*

アイチップス・テクノロジー株式会社

株式会社 IP モーション

株式会社フォトニククラティス

株式会社イマジカライヴ

TOPICS 当社グループ企画・原作によるTVアニメ放送スタートしました

TVアニメ「ブルバスター」



放送情報

10月4日より放送開始

- ・AT-X
毎週水曜21:00～
 - ・TOKYO MX
毎週水曜23:00～
- ほかにて放送

[▶アニメ公式サイト](#)

映像監督・中尾浩之(P.I.C.S.)と漫画家・窪之内英策のタッグに気鋭クリエイターが結集し生まれた“経済的に正しいロボットヒーロープロジェクト”。

©P.I.C.S.・KADOKAWA刊／波止工業動画制作部

TVアニメ「薬屋のひとりごと」



放送情報

10月21日より放送開始

- 日本テレビ系にて毎週土曜日24:55～
- 放送終了後、各種配信プラットフォームにて順次配信

[▶アニメ公式サイト](#)

後宮を舞台に「毒見役」の少女が、様々な難事件を解決する、シリーズ累計2400万部突破の大人気後宮謎解きエンタテインメントが待望のアニメ化！

©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

IMAGICA GROUPについて

経営理念

私たちは、誠実な精神をもって新たな価値創造につとめ、
世界の人々に「驚きと感動」を与える
映像コミュニケーショングループを目指します。



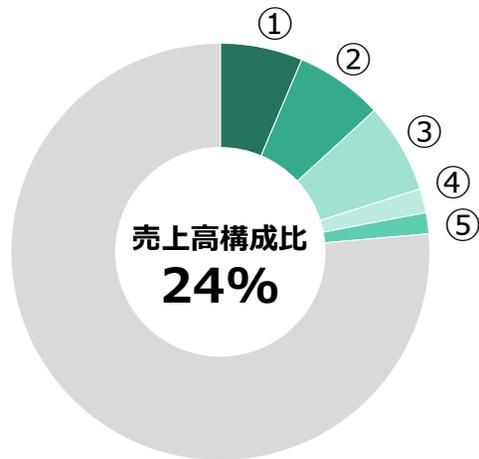
会社名	株式会社IMAGICA GROUP
代表者	代表取締役社長 社長執行役員 布施 信夫
設立	1974年6月10日（創立：1935年2月18日）
本社	〒105-0022 東京都港区海岸一丁目14番2号
連結子会社	37社（2023年3月31日現在）
資本金	33億6百万円
事業内容	映像コンテンツ事業、映像制作技術サービス事業、映像システム事業等を営むグループ会社の事業の統括
従業員数	5,692名（臨時雇用者1,220名）
連結売上高	941億47百万円（2023年3月期）

セグメント概要

※2022年度実績

映像コンテンツ事業

様々な映像コンテンツの企画・制作を手掛ける



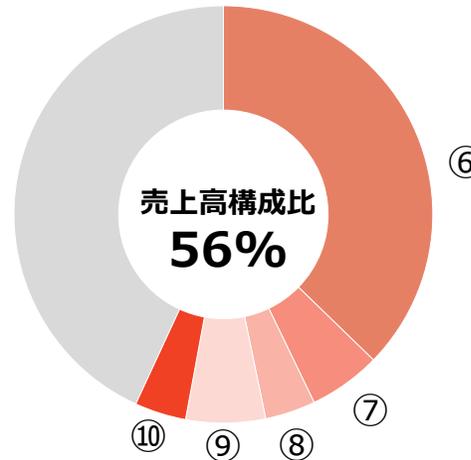
主なサービス

- ①映画・ドラマ制作
- ②広告制作
- ③アニメ制作
- ④ライブエンタテインメント事業
- ⑤出版



映像制作技術サービス事業

撮影、編集から字幕/吹替からゲーム関連事業など多様なサービスを展開



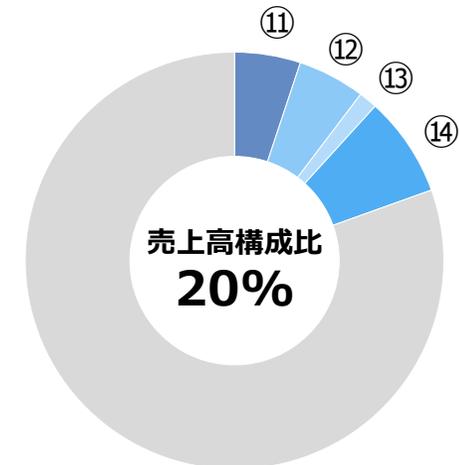
主なサービス

- ⑥字幕・吹替、配信向けサービス
- ⑦編集
- ⑧撮影・中継
- ⑨ゲーム関連事業
- ⑩人材サービス



映像システム事業

ハイスピードカメラの製造・販売やテレビ放送局向けの編集システム販売など展開



主なサービス

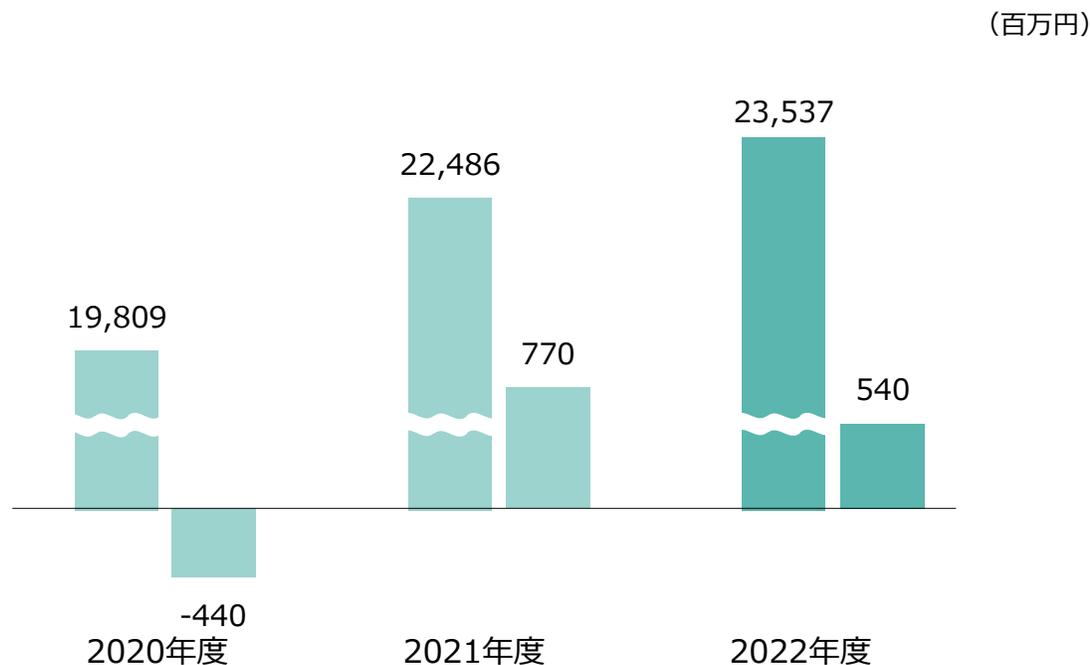
- ⑪放送映像システム
- ⑫ハイスピードカメラ
- ⑬光学計測
- ⑭その他



「FASTCAM Nova」

映像コンテンツ事業 様々な映像コンテンツの企画・制作を提供

売上高・営業利益（のれん等償却前）推移

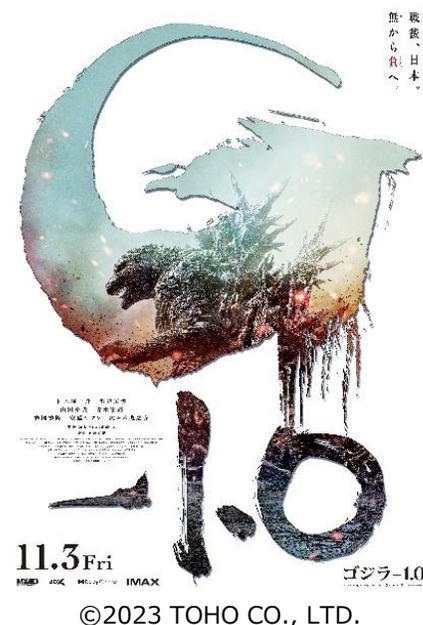


2023年3月期 業績動向

- ・劇場映画やTVアニメに加え、動画配信事業者向け作品の納品もあり売上が堅調
- ・アニメ制作の粗利益率が継続して改善
- ・CM制作は下期以降に受注が低迷して苦戦

主な制作実績

劇場映画『ゴジラ-1.0』



TVアニメ『薬屋のひとりごと』



©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



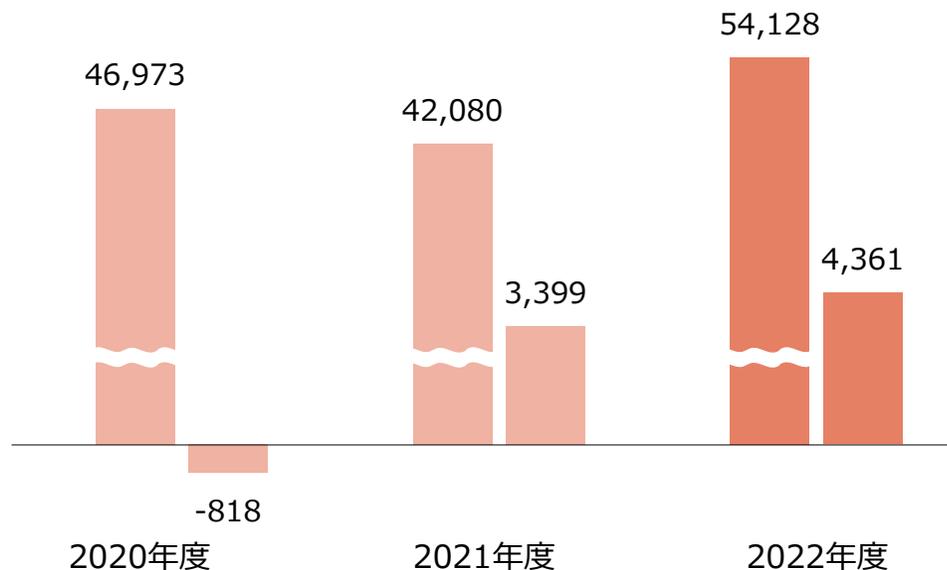
絶滅動物を復活させコレクションを楽しむ
ARコンテンツ「LOST ANIMAL PLANET」
をNTT QONONOQとの共同開発

映像制作技術サービス事業

撮影、編集から字幕/吹替に加え、ゲーム関連や人材サービスなどを展開

売上高・営業利益（のれん等償却前）推移

(百万円)



2023年3月期 業績動向

- ・海外：動画配信事業者向けの字幕・吹替サービスが好調に推移し、売上・利益ともに大幅に伸長
- ・国内：デジタルシネマサービスやアニメーション作品の編集が堅調も、拠点移転に伴う固定費が増加

・ 字幕・吹替、配信サービス

世界中で公開・配信される映像作品の字幕・吹替や配信サービス



・ ゲーム関連事業

3DCG制作やデバッグ、ゲームクリエイター人材サービス



・ 編集

映像作品やCMなどの編集、CG/VFX制作等



・ 撮影・中継

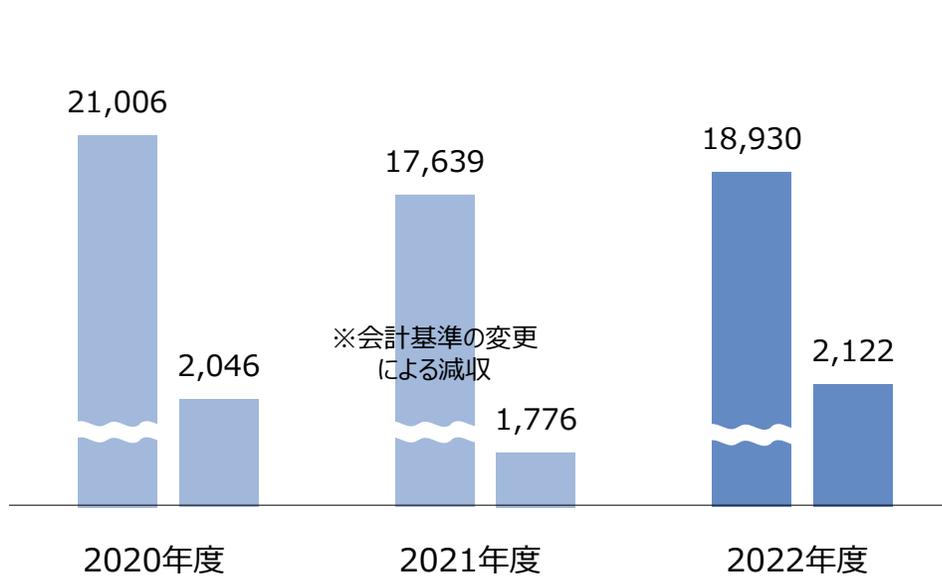
音楽ライブや、駅伝などスポーツの撮影や中継



映像システム事業

ハイスピードカメラの製造・販売やテレビ放送局向けの編集システム販売などを展開

売上高・営業利益（のれん等償却前）推移



2023年3月期 業績動向

- ・ハイスピードカメラ: 半導体不足の影響緩和により下期から出荷が回復
- ・光学計測: 設備投資回復に伴う売上が増加
- ・放送映像システム: 案件の受注不足により苦戦

・ハイスピードカメラ

「超高速現象」を捉えるカメラを製造し、世界各国の自動車メーカーなどの企業へ販売、保守も展開



「FASTCAM Nova」



・放送映像システム

国内のテレビ局へ映像収録・編集用システムを販売、保守も展開



・光学計測

最先端の光制御技術「フォトニック結晶」を用いて高速光通信や半導体検査の分野で検査製品などを製造・販売



2次元複屈折評価システム

セグメント別事業内容

セグメント	事業内容	主な業務内容
映像コンテンツ事業	映画・ドラマ制作	<ul style="list-style-type: none"> ・劇場映画やTVドラマの企画・制作 ・近年は国内外で配信される動画配信ドラマの制作にも積極的に展開
	広告制作	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な広告媒体（テレビ、商業施設や屋外のデジタルサイネージ、Webなど）への広告プロモーションやブランディングなどを展開
	アニメーション制作	<ul style="list-style-type: none"> ・数多くのアニメ作品やフルCG作品、VFX映像などの制作 ・海外向けのTVシリーズや映画作品の制作
	ライブエンタテインメント事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ハイブリッドライブ：リアルとバーチャルが融合した新しいライブを提供 ・XRを駆使した音楽ライブの演出制作、高臨場感ライブビューイング、メタバースでのエンタテインメント分野の企画、演出、制作 ・リアルとメタバースを融合したライブエンタテインメント空間を提供
	出版	<ul style="list-style-type: none"> ・ライトノベル、声優の写真集など書籍出版事業などを展開 ・近年はライトノベル作品のコミック化やTVアニメ化を積極的に推進 ・アニメーション制作やwebtoon制作を内製化して自社IPを育成
映像制作技術サービス事業	字幕／吹替 動画配信向けサービス	映画・TV・動画配信オリジナルドラマ等の映像コンテンツを世界中で公開・配信するための、字幕/吹替から配信まで包括的なサービスを展開
	撮影・中継	スポーツや音楽ライブ、イベントの撮影・中継・配信から、番組・企業PRなど映像コンテンツの制作やテレビ局内の技術協力など
	編集	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビ番組やテレビCMに限らず、インターネット広告や各種PR映像の編集 ・MA、CG/VFXなど各種映像技術サービスを展開
	ゲーム関連事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームコンテンツの2DCG・3DCG制作からゲームデバッグ ・アミューズメント関連ビジュアル制作 ・ゲームクリエイターの人材派遣サービスを提供
	人材サービス (派遣・紹介)	<ul style="list-style-type: none"> ・Web、映像、IT、プロダクトデザイン、IT技術者など業界特化型の人材派遣 ・正社員採用の支援サービス／新卒の就職支援
映像システム事業	ハイスピードカメラ	超高速現象を捉えるハイスピードカメラおよびそれに関連する様々な画像計測システムの開発・製造・販売・サポート
	放送映像システム	国内のテレビ放送局や映像制作プロダクションなどに、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
	光学計測事業	フォトニック結晶を用いた独自の光学素子や、この素子をハイスピードカメラに取り付けた独自の光学計測装置等の製造・販売
他、プロジェクター向けの映像・画像処理LSI、循環器向け動画ネットワークシステム、CMオンライン送稿システム、CADソフト、スポーツライブ中継／アーカイブなど		

お問い合わせ先

株式会社IMAGICA GROUP

グループ経営管理部

Email : ir@imagicagroup.co.jp

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

X (旧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。