

決算説明会

2020年度（2021年3月期）第2四半期

2020年11月18日



I 2020年度 第2四半期 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. 第2四半期（3ヶ月）業績
3. 四半期別 業績見込み
4. セグメント別 事業環境
5. 2020年度業績予想

II 2020年度重点施策の進捗状況

1. 5つの基本戦略と2020年度重点施策 2020年6月公表
2. 新たなグローバル戦略の構築
3. 新たなエンタテインメントのあり方を提案
4. 映像制作改革への挑戦
5. 産業界での映像活用
6. まとめ

※当資料での年度表記は右記のように記載。 例：2021年3月期 ⇒ 2020年度

I 2020年度 第2四半期 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

売上高は前年比で115億減収、営業損失は26億を計上

(単位：百万円)

売上高

35,835

前年増減額

△11,587

EBITDA

△**1,025**

前年増減額

△2,951

営業利益/損失

△**2,628**

前年増減額

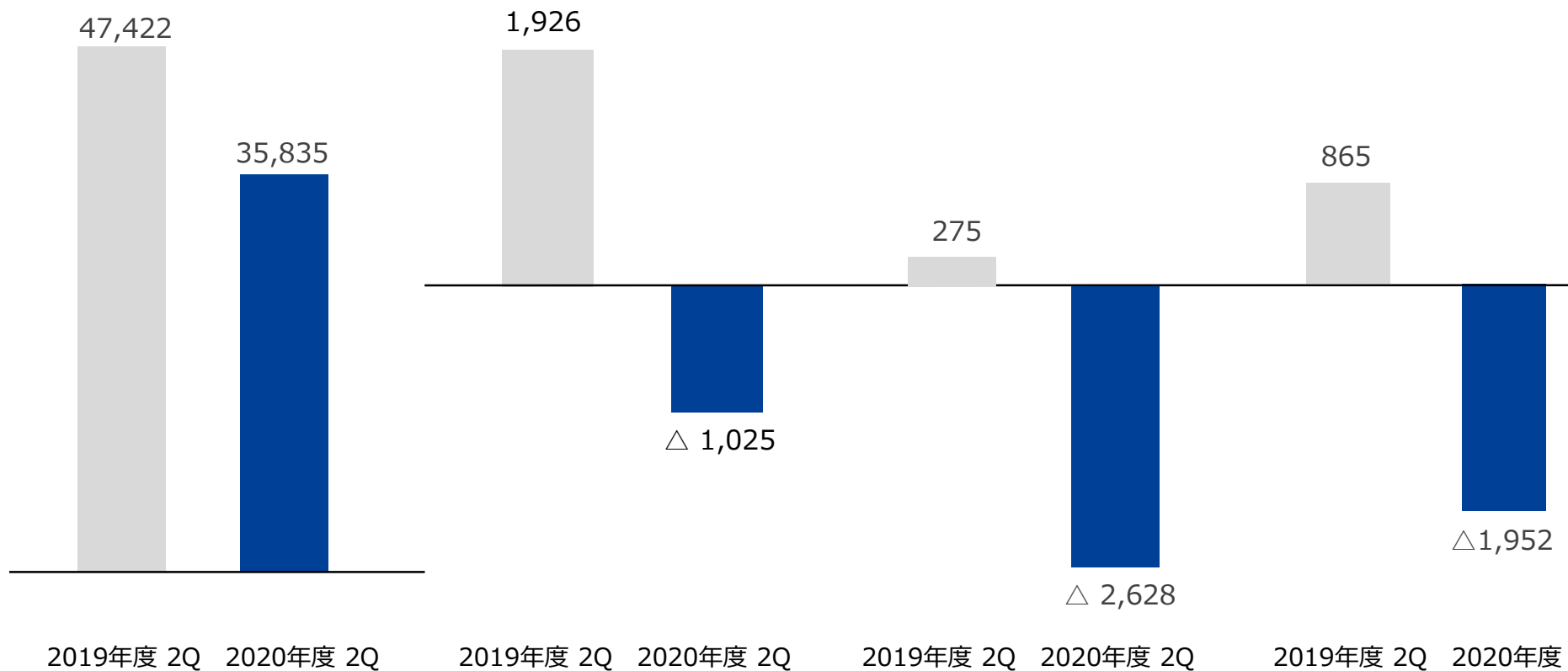
△2,903

親会社株主に帰属
する当期純利益/損失

△**1,952**

前年増減額

△2,817



2. 第2四半期（3ヶ月）業績

第2四半期は第1四半期と比べ、売上・利益共に改善

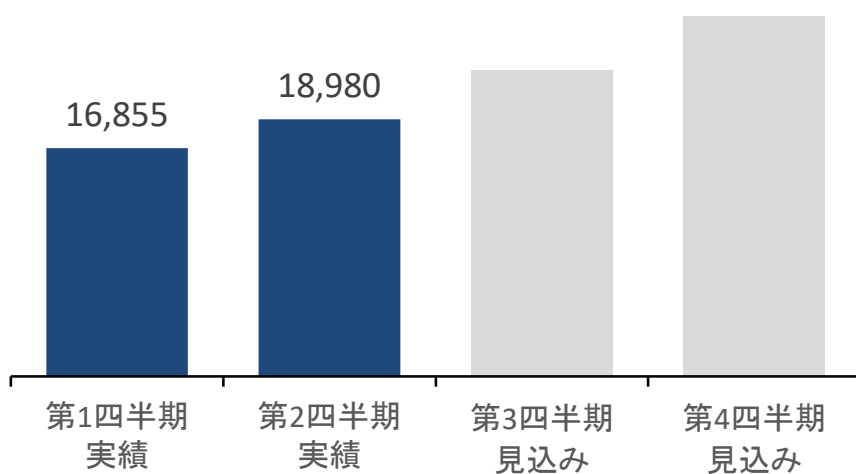
(単位：百万円)	第1四半期	第2四半期（3ヶ月）		第2四半期累計
	実績	実績	前四半期増減率 前四半期増減額	実績
売上高	16,855	18,980	12.6%	35,835
営業損失	△1,868	△760	1,108	△2,628
経常損失	△1,942	△986	956	△2,928
親会社株主に帰属する当期純損失	△1,213	△739	474	△1,952
EBITDA（参考）	△1,063	37	1,101	△1,025

3. 四半期別 業績見込み

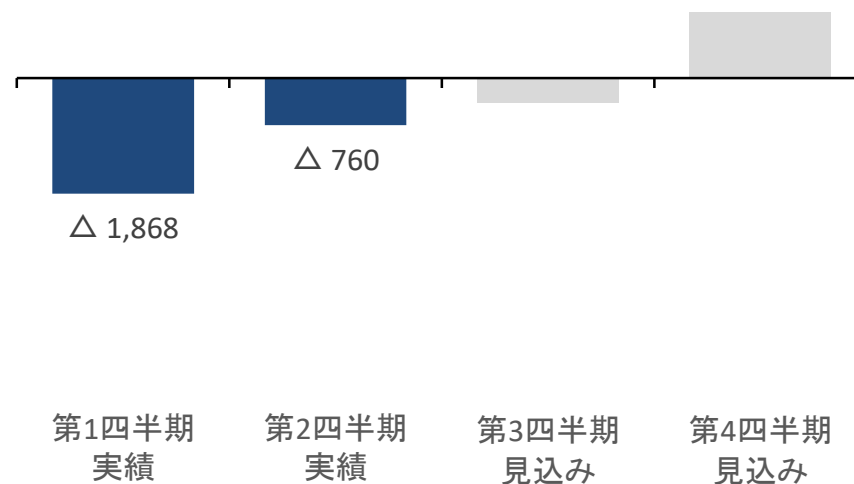
第4四半期は売上、営業利益とも前年水準まで改善見込み

(単位：百万円)

売上高



営業利益



4. セグメント別 事業環境

第3四半期以降、事業環境の改善が進むと想定

セグメント	傾向 (上期対比)	コメント
映像コンテンツ 事業	改善	<ul style="list-style-type: none"> (○) 第3四半期以降に劇場映画作品の公開が予定 (○) TVCM撮影業務は再開が進む (△) 音楽ライブは大型案件開催がまだ不透明だが、無観客でのオンライン配信化が進む
映像制作サービス 事業	国内：改善 海外：やや改善	<ul style="list-style-type: none"> (○) デジタルシネマは劇場再開に伴い回復基調 (○) Jリーグは2Qから再開、その他スポーツ等も再開傾向 (△) 海外の映像技術サービス（ローカライズ）は欧米各国での感染拡大により苦戦。アジアは回復傾向
映像システム 事業	改善	<ul style="list-style-type: none"> (○) 放送局向けは第4四半期に受注見込み、保守サービス増加 (○) リモートでの制作環境の中でオンライン送稿の需要が増加 (△) ハイスピードカメラはアジア好調だが、欧米がまだ不透明

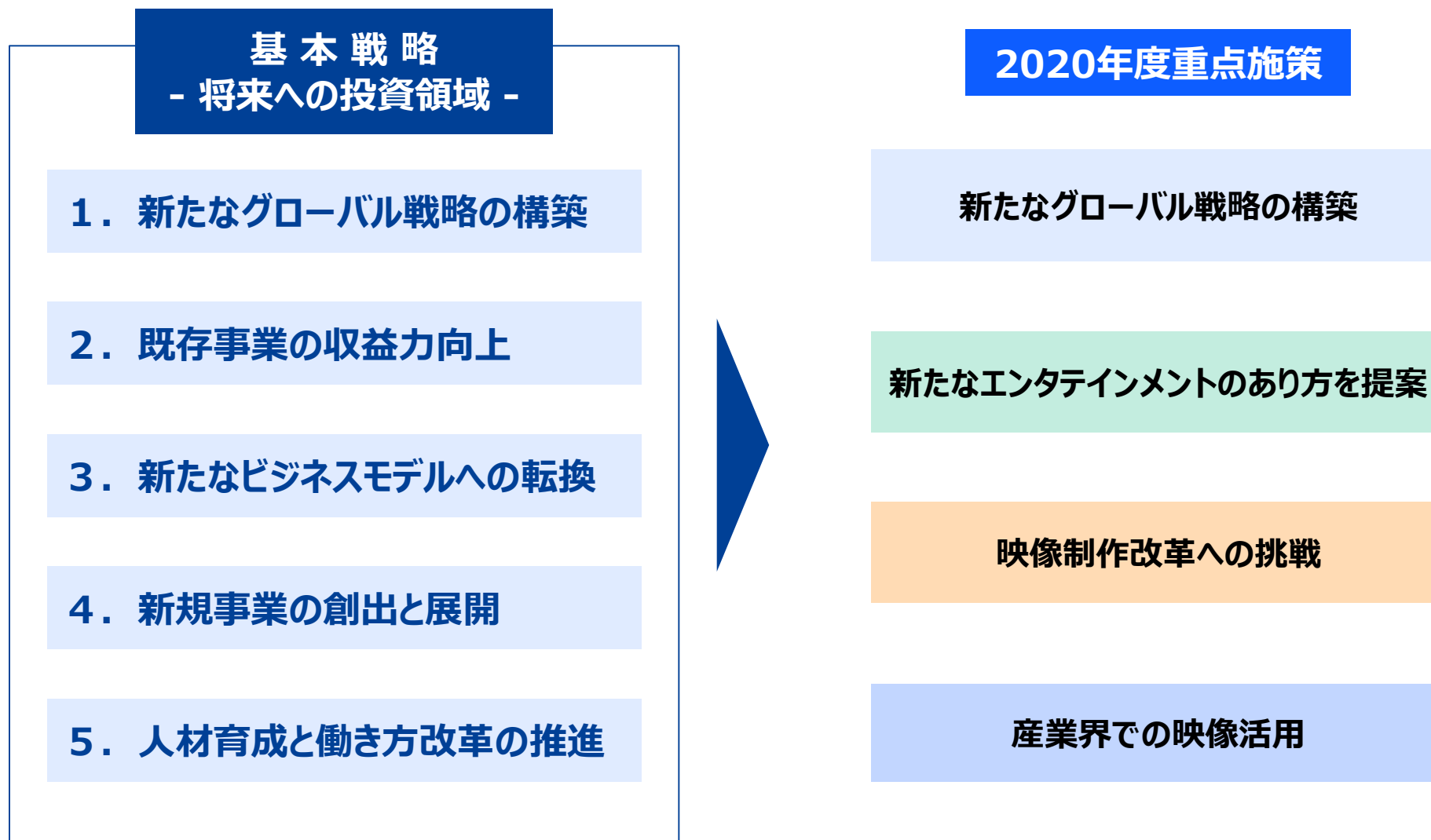
5. 2020年度 業績予想

第3四半期以降も改善を見込む

(百万円)	2019年度	2020年度				
	実績	第2四半期 累計実績	前年 増減額	通期予想	前年 増減額	前年 増減率
売上高	94,090	35,835	△11,587	84,000	△10,090	△10.7%
営業利益	1,351	△2,628	△2,903	△2,200	△3,551	-
(営業利益率)	(1.0%)	(-)	-	(-)	-	-
経常利益	416	△2,928	△2,736	△2,650	△3,066	-
親会社株主に帰属する当期 純利益又は純損失	664	△1,952	△2,817	△1,150	△1,814	-
1株当たり当期純利益又は 純損失 (円)	15.05	△44.05	△63.69	△25.91	△40.96	-
EBITDA (参考)	4,706	△1,025	△2,952	1,255	△3,451	△73.3%

II 2020年度重点施策の進捗状況

1. 5つの基本戦略と2020年度重点施策 (2020年6月24日公表)



2. 新たなグローバル戦略の構築 (1) 全体像

10月1日付 Pixelogic を連結子会社化

→ USをグローバルE2Eサービスの中心と位置づけ、Pixelogic を含めた一体経営を加速



※「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

2. 新たなグローバル戦略の構築 (2) Pixelogic について

会社名	Pixelogic Holdings LLC	事業内容	主にハリウッドメジャースタジオ、OTTやテレビ放送局向けに、劇場映画やドラマ作品のローカライゼーションおよびディストリビューションサービス(=E2Eサービス)を提供。
設立	2016年7月19日		
従業員数	約600名		
売上高	6,769百万円(2019年度)		
役員	森田正和 長瀬俊二郎 中村昌志(当社) John Suh、Robert Seidel		

ロサンゼルス、ロンドン拠点の他、エジプトのカイロにはITシステム開発拠点を保有



2. 新たなグローバル戦略の構築 (3) 外部環境の変化

映像配信プラットフォームの拡大



- ✓ 劇場映画やTV局以外で制作されるオリジナル作品が増加
- ✓ 作品を展開するプラットフォームが増加



E2Eサービスの需要が拡大

2. 新たなグローバル戦略の構築 (4) Pixelogic の優位性

ハリウッドメジャースタジオ、OTTからのE2Eサービスへの需要増大に加え
短納期での多様な納品フォーマット作成、高度セキュリティへの要求が増大



希少な存在

E2Eサービスをグローバルで提供できる数少ない企業
→ グループ全体でのグローバル展開に必要

技術力

E2Eワークフローをシームレスに繋ぐシステムと優秀なエンジニアを保有
→ 短納期、高度セキュリティ要求に対応可能

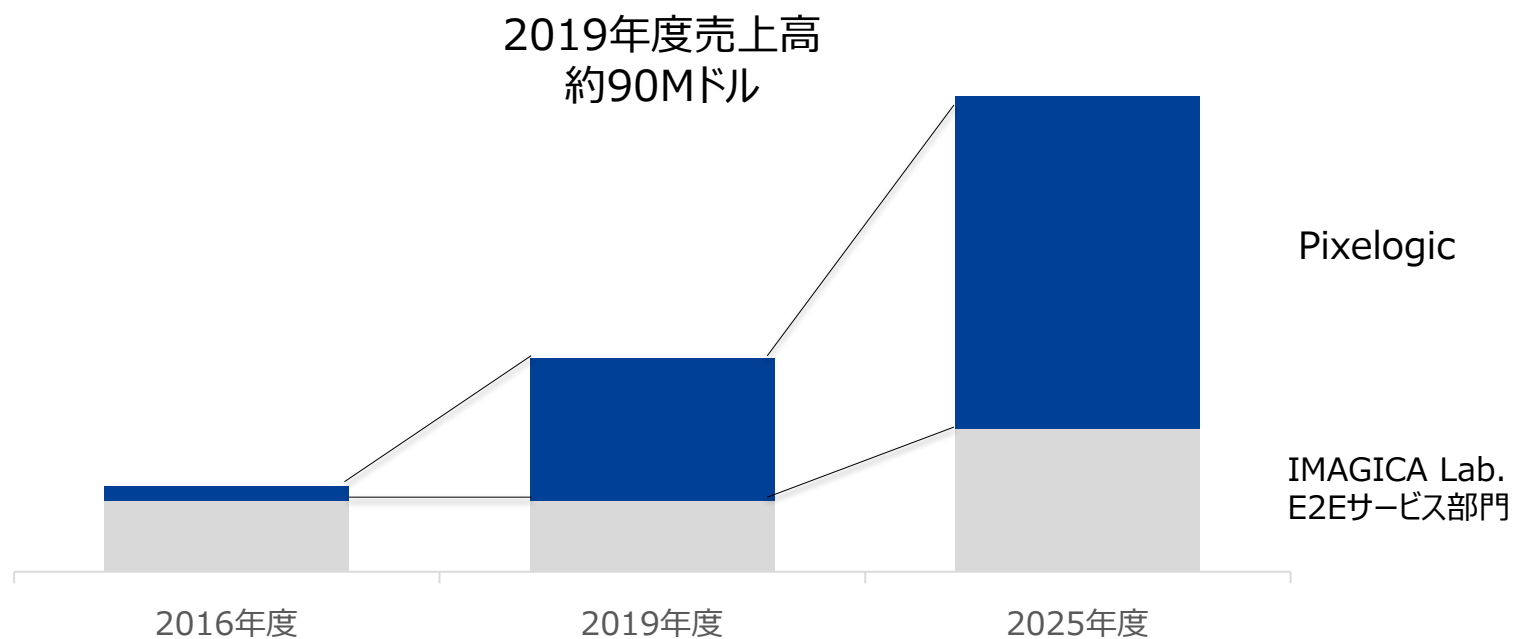
顧客基盤

ハリウッドメジャースタジオ、OTTとの強固な関係を構築
→ グループ全体での事業拡大に必要

2. 新たなグローバル戦略の構築 (5) 目指す姿

グループでE2Eサービスのビジネス規模を拡大
CAGR10%以上を目指す

PixelogicとIMAGICA Lab. (E2Eサービス部門) の売上成長イメージ



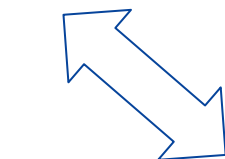
Pixelogic設立

* 上記にSDIの売上は含まない

3. 新たなエンタテインメントのあり方を提案 (1) ビジネスモデル

IMAGICA EEXを中心に、グループの“クリエイティブティ×テクノロジー”を結集
エンタメテック事業領域のビジネス拡大を目指す

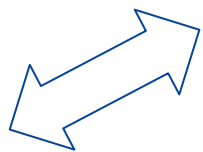
芸能事務所等
アーティスト
パフォーマー…



IMAGICA EEX



エンタテインメント事業を
手掛けるグループ各社



IMAGICA GROUP100%出資
・事業企画/推進
・IP開発投資
・プロジェクトマネジメント
を担う（戦略事業会社）

配信プラット
フォーム各社

※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、エンタテインメント体験をより楽しく、新しくする技術またはビジネス全般のこと。

1. XR映像演出 (9/5)

オンライン配信ファッションショーをXR映像演出

「第31回 マイナビ 東京ガールズコレクション 2020 AUTUMN/WINTER ONLINE」9/5 LINE LIVE配信でXR技術を駆使した映像演出を展開



©マイナビ TOKYO GIRLS COLLECTION 2020 AUTUMN/WINTER ONLINE

2. オンライン配信ライブ (8/22)

オンラインライブの企画、映像演出

LINE株式会社が運営する「LINE LIVE-VIEWING」より有料配信された『長渕剛 初のオンラインライブ ALLE JAPAN (エールジャパン)』において、観客参加型360度巨大LEDビジョンを用いた映像演出を展開



3. 新たなエンタテインメントのあり方を提案 (3) 下期の動き

文化庁/文化芸術収益力強化事業に当社案が4億8,300万円で採択

以下の4テーマ6案件を下期に実施

1. 高精細ライブビューイング
(音楽ライブや演劇等のライブビューイング)



2. プラネタリウム上映
(ドーム型映像コンテンツの上映)



3. XRライブ配信
(XR等最新技術を駆使した配信)



4. ナチュラル3D映像
(裸眼で視聴可能な3D映像の上映)



来期以降、本格的な事業展開へ

2025年にエンタメテック事業で50億円を目指す

“クリエイティブ”だけでなく“テクノロジー”を保有するユニーク集団
だからこそ可能な事業展開



1. 高精細ライブビューイング
協業によるシアター型のライブビューイング企画・運営



2. 映像体験型のテーマパーク
映像技術を駆使した体験型テーマパークの企画・運営



3. オンライン配信ライブ
XRテクノロジーなどの最新技術を活かしたオンラインライブ配信

4. 映像制作改革への挑戦 (1) クラウドサービスの全体像

映像制作の全工程をクラウドで提供

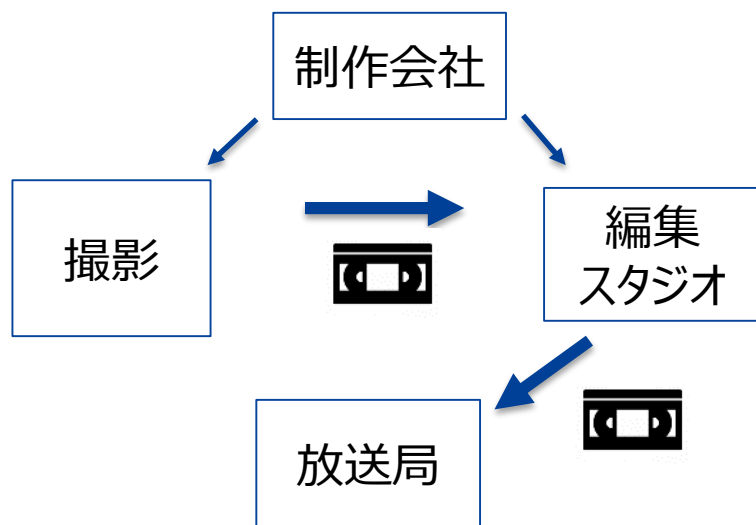
- コロナ禍により進む新しい映像制作の形へ対応
- プラットフォームビジネス構想の推進



テレビCMオンライン送稿サービス「C.M.HARBOR」

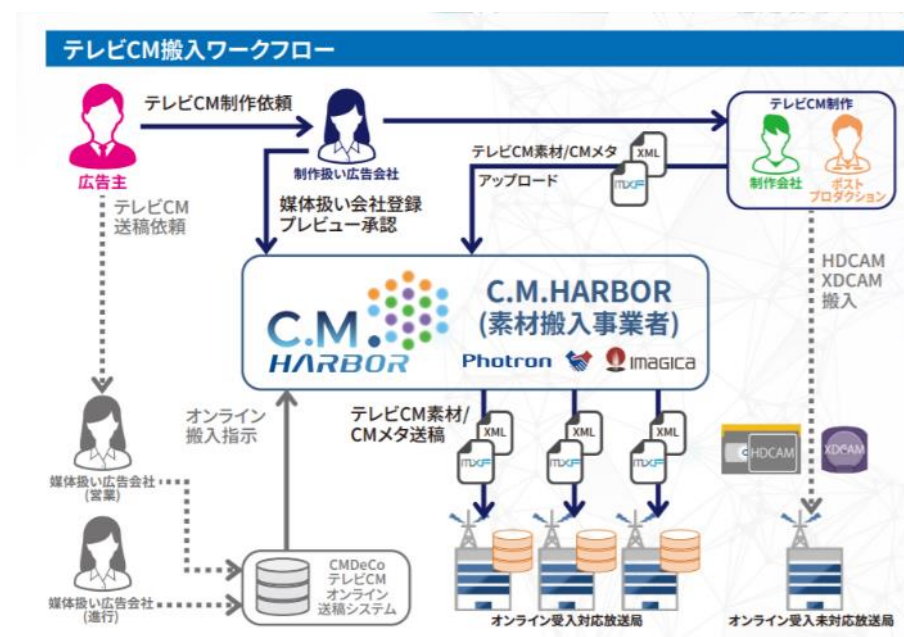
従来

CM素材テープをバイク便や手渡しなど
様々な方法で送付



現在

様々なCM制作工程がオンライン上で完結



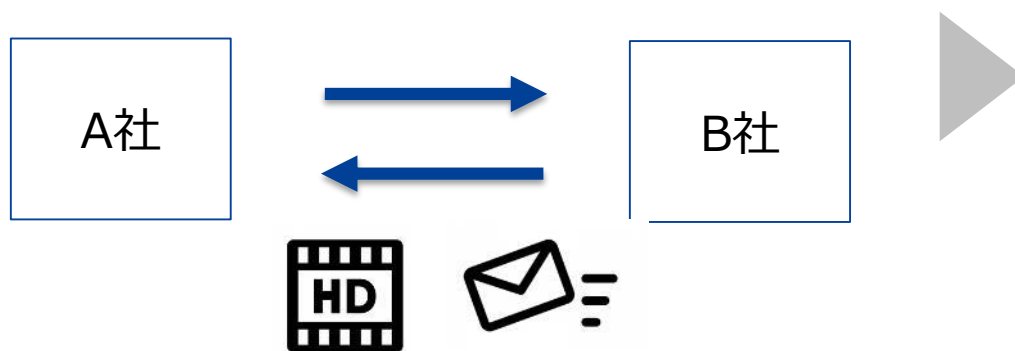
コロナによるオンライン利用がCMオンライン送稿にも波及
↓
C.M.HARBORの業界シェアは30%前後、更なるシェア拡大を目指す

4. 映像制作改革への挑戦 (3) 事例紹介2「Pharos」

クラウド制作フロー支援サービス「Pharos」

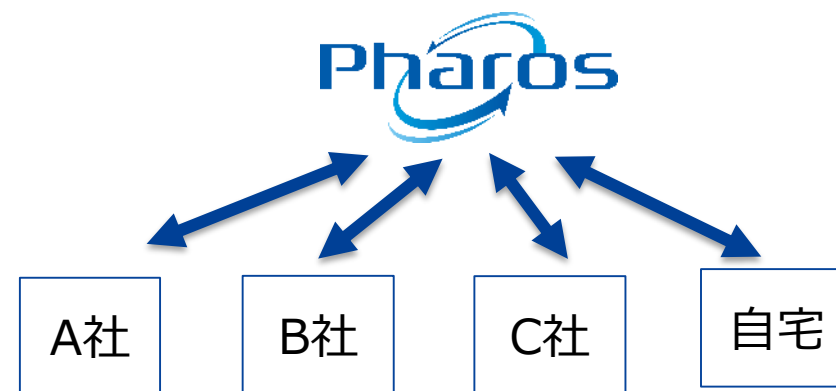
従来

映像素材は使用する映像編集ツールのサーバーなどで管理。物理メディア経由かファイル送信により映像データを展開



今後

映像編集ツールの種類に関係なく、1つのクラウド上で様々な映像データの管理や受け渡し、ファイル変換などが可能に。

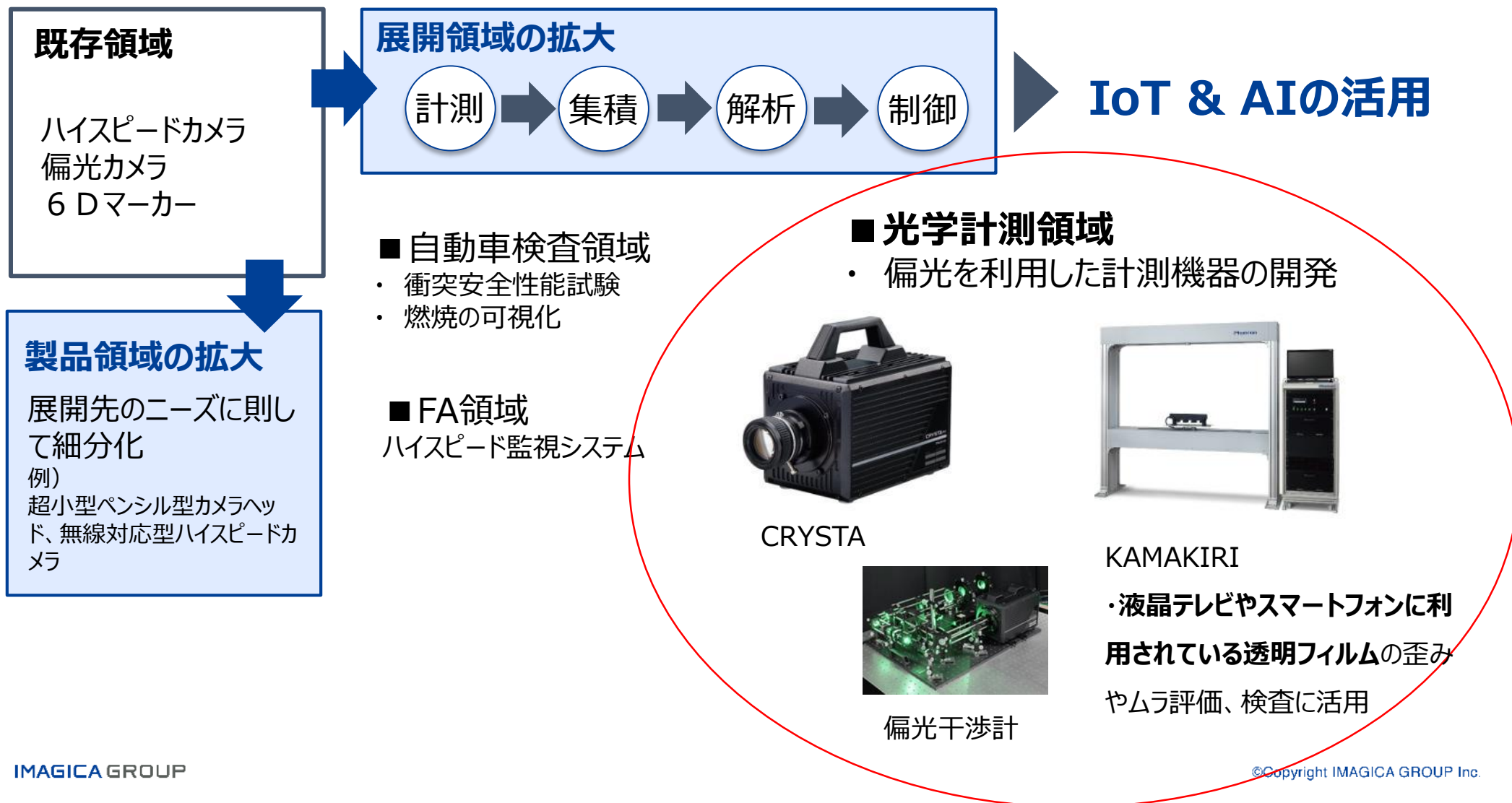


コロナによるオンライン利用が映像制作ワークフローのオンライン化にも波及



11月から販売開始、早期のシェア獲得を目指す

光学計測領域での新たな挑戦



(株)フォトロンが(株)フォトニックラティスの全株式を取得、一体運営を加速

フォトニック結晶の設計製造技術に秀でた東北大学発の研究開発型企业

技術的優位性

フォトニック結晶の設計、量産製造が可能な企業は世界でも数少なく、同社の技術的優位性は高い

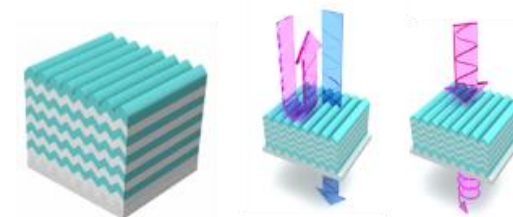
基本特許の保有

フォトニック結晶や偏光カメラに関する基本特許を数多く保有

共同開発の実績

フォトロンの光学計測事業部と偏光カメラなどの共同開発を10年以上手掛ける

* フォトニック結晶 = 光の進路や方向の制御などが可能な人工結晶体。
光通信分野や半導体分野での利用が期待されている



自由度の高い3次元ナノ構造で光の透過を制御

5. 産業界での映像活用 (3) 株式取得の目的

株式取得の目的：(株) フォトロンの光学計測事業を拡大

両社の開発・営業・製造・管理に関して、より一体感のある関係を構築



1

安定した供給網の確保、開発リードタイムの短縮や製造品質の向上

2

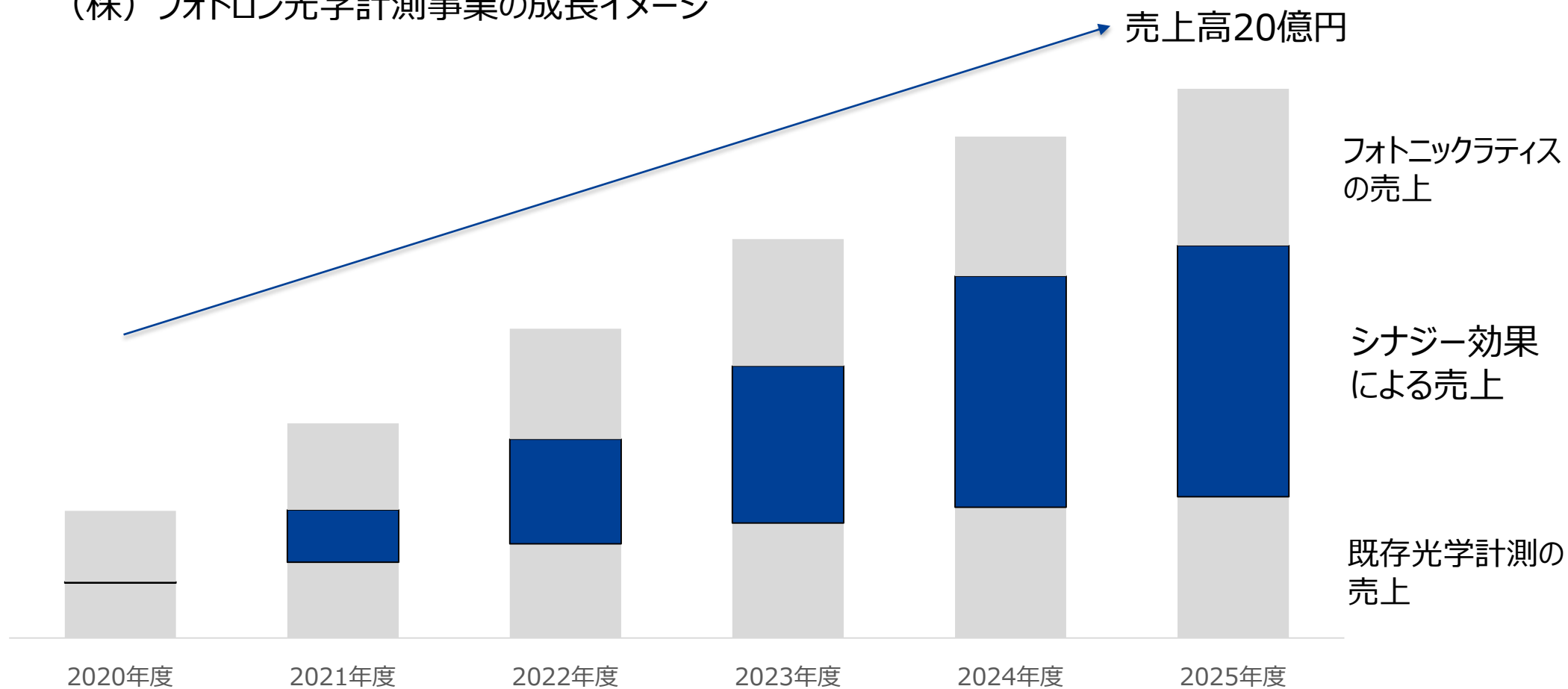
**フォトニックス社の技術を活用した光学計測領域での
新商品開発と販売**

3

**市場拡大が期待される光通信や半導体製造分野への新たな製品開発
とグローバル市場展開**

シナジー効果により2025年に売上高20億円を目指す

(株) フォトロン光学計測事業の成長イメージ



**将来への投資は実行
不要不急の投資・出費は抑制しつつ
2020年度重点施策を着実に推進**

新たなグローバル戦略の構築

**新たなエンタテインメントの
あり方を提案**

映像制作改革への挑戦

産業界での映像活用

第3四半期以降の劇場映画作品、ドラマ作品のご紹介

「STAND BY ME ドラえもん 2」

11/20公開

著作権の関係により
画像を掲載していません

「今際の国のアリス」

12/10 NETFLIX 独占配信

著作権の関係により
画像を掲載していません

「劇場版ポケットモンスター ココ」

12/25公開

著作権の関係により
画像を掲載していません

IMAGICA GROUP

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。