

# 2021年度 第2四半期 決算説明会

2021年11月10日

証券コード：6879

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



# 本日のご説明内容

---

## I 2021年度 第2四半期決算総括

取締役 常務執行役員

森田 正和

## II 新中期経営計画「G-EST2025」進捗報告

代表取締役社長 社長執行役員 布施 信夫

※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 or FY2020

---

# I 2021年度 第2四半期決算総括

取締役 常務執行役員

森田 正和

# 第2四半期決算のポイント

---

1

全社のれん償却前営業利益は12億円、  
2019年度（コロナ禍前）を上回りV字回復。

2

全セグメントでのれん償却前営業利益が黒字化。

3

映像制作サービスは、国内・海外ともに黒字化、  
26億円の大増益。

# 第2四半期（累計）決算ハイライト

・ のれん償却前営業利益は12億円、2019年度（コロナ禍前）を4億円上回る

（単位：百万円）

売上高

33,846

前年増減額  
△1,989

のれん償却前  
営業利益

1,274

前年増減額  
3,360

営業利益/損失

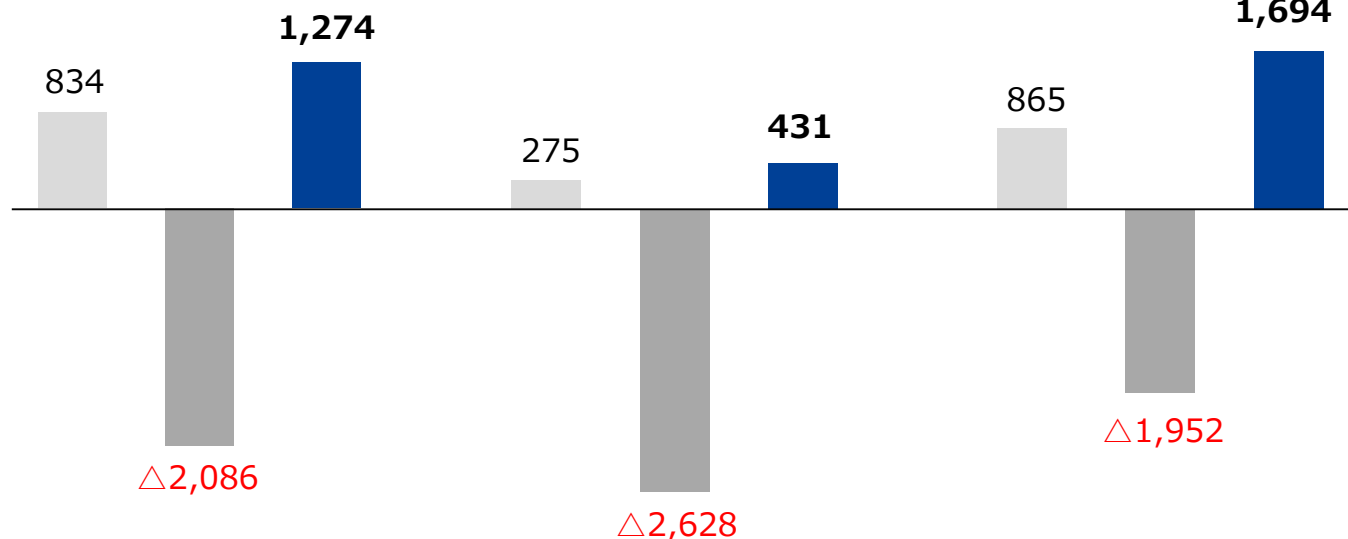
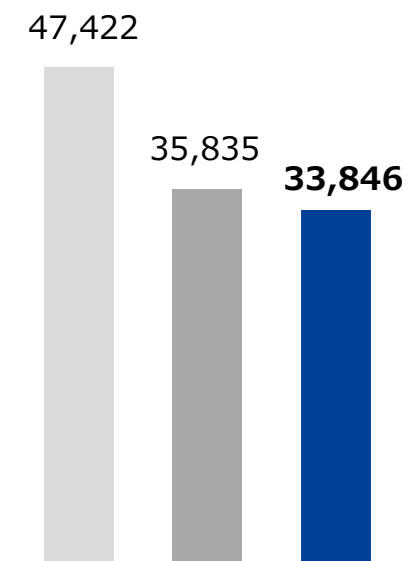
431

前年増減額  
3,060

親会社株主に帰属  
する当期純利益

1,694

前年増減額  
3,646



2019年度 2Q 2020年度 2Q 2021年度 2Q

2019年度 2Q 2020年度 2Q 2021年度 2Q

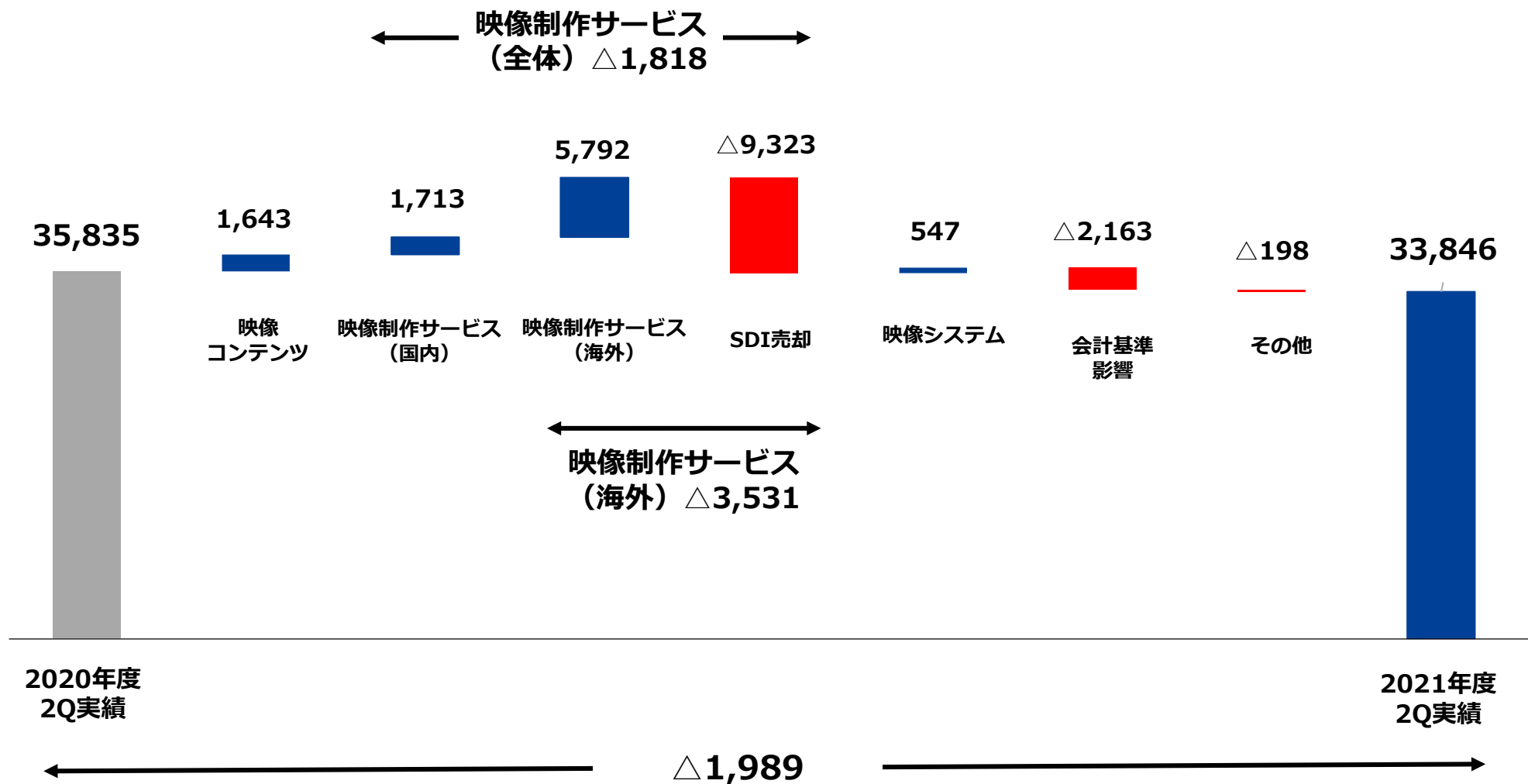
2019年度 2Q 2020年度 2Q 2021年度 2Q

2019年度 2Q 2020年度 2Q 2021年度 2Q

# 売上高の増減要因（前年比）

## ・ SDI売却影響を除くと、全セグメント増収

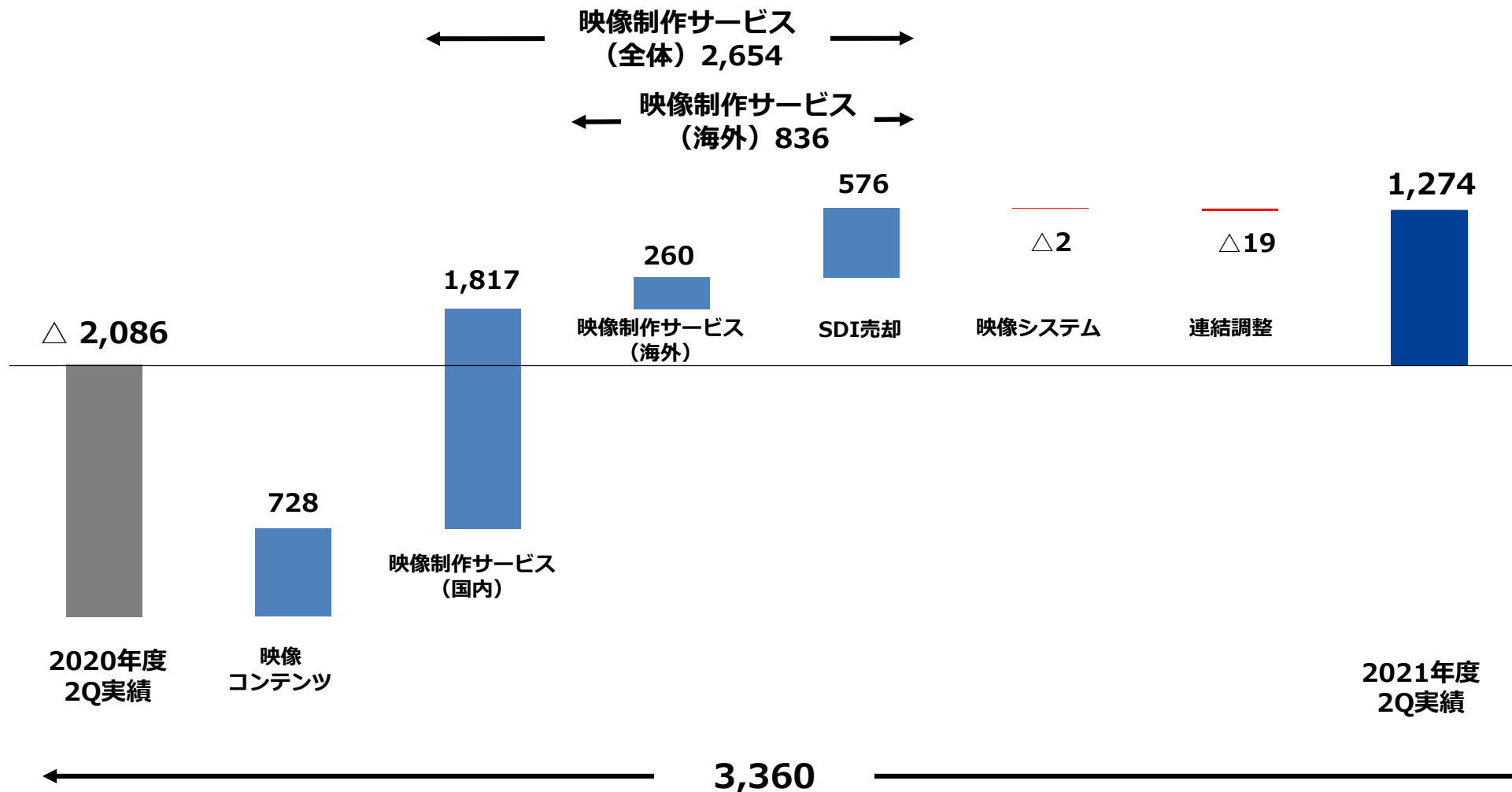
(単位：百万円)



# 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 26億円、映像コンテンツ 7億円、連結で33億円の大増益

（単位：百万円）



# 映像コンテンツ事業（第2四半期累計）

・コロナ影響の緩和、受注回復等により収益が大幅に回復、2Qより黒字化

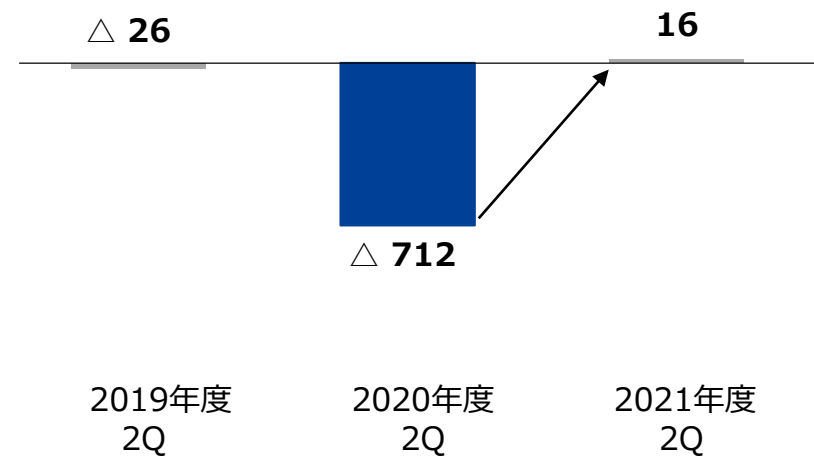
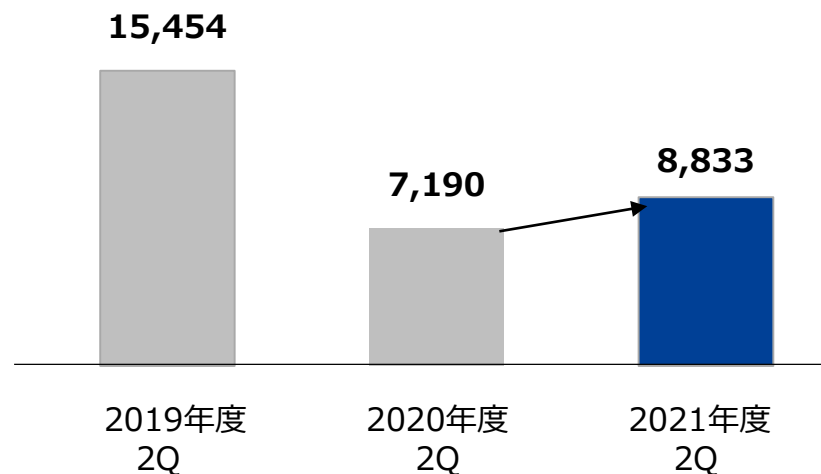
売上高

のれん償却前営業利益

(単位：百万円)

前年増減  
**+1,643 (+22.9%)**

前年増減  
**+728**



- ✓ 広告市場のコロナ影響からの回復によりCM制作の受注が回復
- ✓ 劇場映画作品・ドラマ・アニメーション作品も堅調に推移
- ✓ オンライン配信の音楽ライブやミュージックビデオの撮影の受注が好調に推移



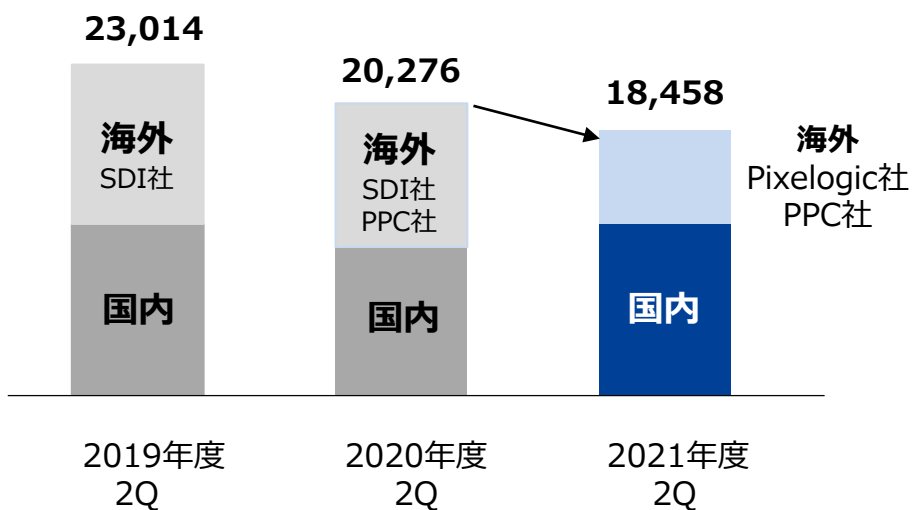
# 映像制作サービス事業（第2四半期累計）

## ・グローバルE2Eサービス\*1の好調、国内の構造改革\*2等により大幅増益

売上高

前年増減

△1,818



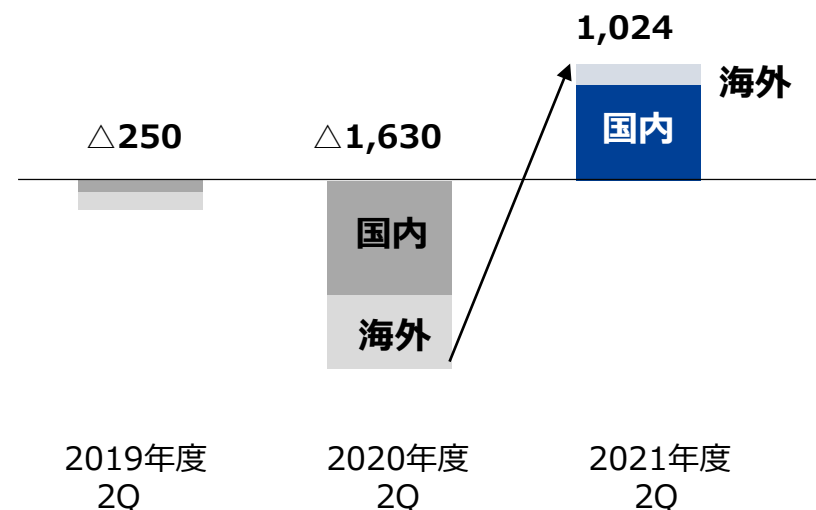
のれん償却前営業利益

(単位：百万円)

数値は国内・海外の合算

前年増減

+2,654

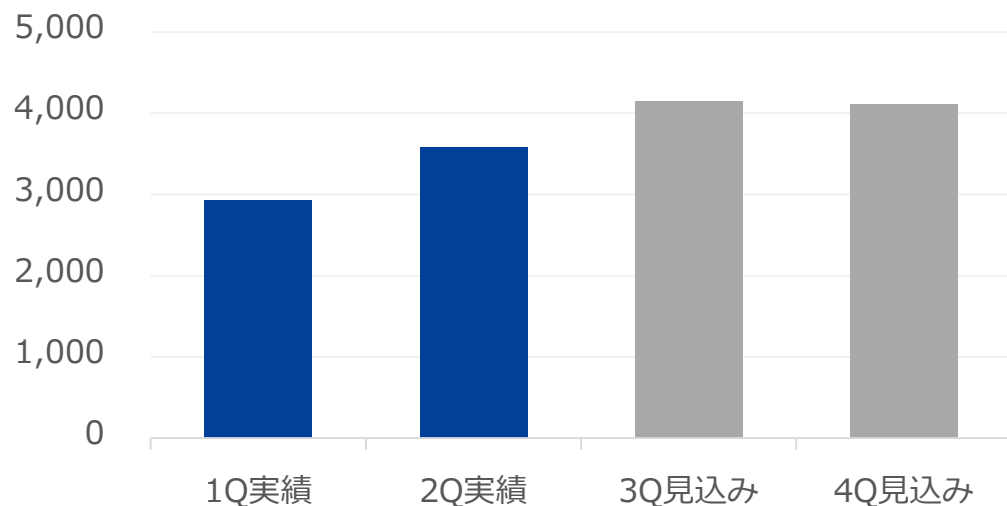


- ✓ 国内では動画配信事業者\*3向けのグローバルE2Eサービス\*1が好調。劇場映画、ドラマシリーズ、アニメーション作品やTVCM向けのポストプロが堅調。大型イベント案件の受注や構造改革効果\*2もあり利益は大幅に改善。
- ✓ 海外では欧米におけるコロナ影響でPPCの映画予告編制作は低調も、Pixelogicの動画配信事業者\*3向けのローカライズ事業が好調に推移。

# 映像制作サービス（海外） 四半期別業績見込み

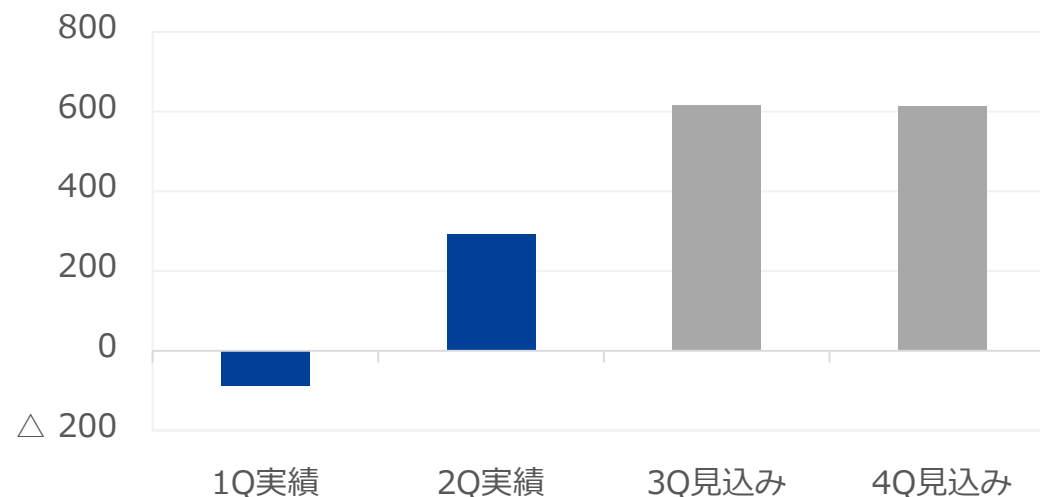
- ・ 2Qは見込み通り黒字化、3Qは増益見込みで成長と収益性に手応え

売上高



のれん償却前営業利益

(単位：百万円)



- ✓ 動画配信事業者\*<sup>3</sup>向けのサービスは3Q以降も受注が好調に推移の見込み
- ✓ Pixelogicの3Q以降は新作公開の再開により収益アップを見込む

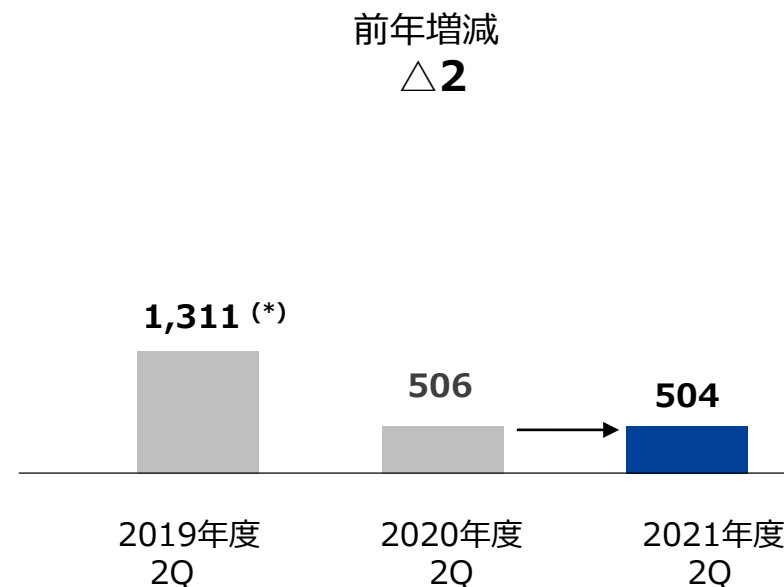
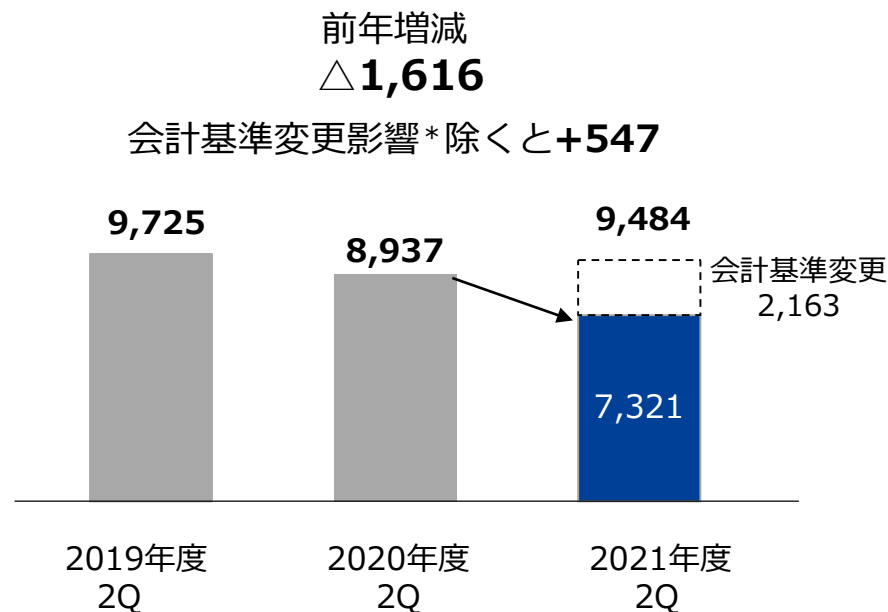
# 映像システム事業（第2四半期累計）

## ・ 会計基準変更影響\*4を除くと5億円の増収

売上高

のれん償却前営業利益

(単位：百万円)



- ✓ CMオンライン送稿\*5はマーケットニーズ拡大により販売が引き続き好調
- ✓ ハイスピードカメラは国内での販売苦戦が続くも、アジア・欧米は回復
- ✓ 映像・画像処理LSI売上は国内および海外の販売が好調に推移

\* 会計基準変更影響：モバイル通信回線売上を純額で計上したことによる影響

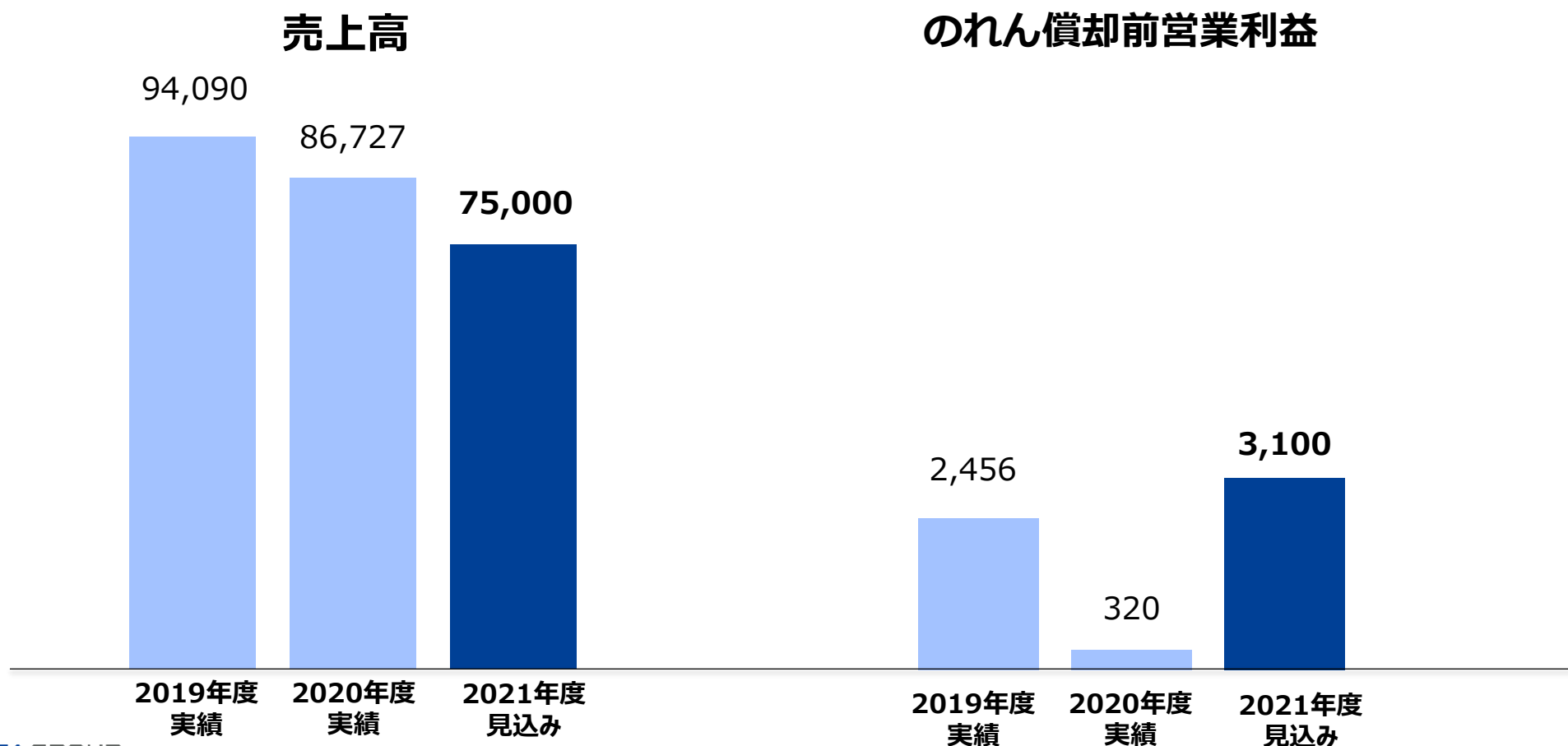
\* 子会社のセグメント変更により、2020年度の「映像システム事業」の売上高、営業損益には株式会社イマジカ・ライブを加えております。

# 2021年度 通期 売上高・のれん償却前営業利益見込み

## ◆売上高は海外事業の再編等で減少も利益は2019年度を上回る見込み

下期：映像コンテンツは回復基調、映像制作サービスは国内海外共に好調継続、  
映像システムは画像処理LSI好調もTV局向けシステムが苦戦

(単位：百万円)



# 2021年度 通期業績予想

(百万円)	2020年度通期	2021年度通期				
	実績	5/13開示 業績予想	前年 増減額	8/3開示 業績予想	5/13開示 増減額	前年 増減額
売上高	<b>86,727</b>	75,000	△11,727	<b>75,000</b>	0	△11,727
営業利益	<b>△1,084</b>	1,500	2,584	<b>1,500</b>	0	2,584
(営業利益率)	(%)	(2.0%)	-	<b>(2.0%)</b>	-	
経常利益	<b>△1,343</b>	1,300	2,643	<b>2,000</b>	700	3,343
親会社株主に帰属する当期純利益又は純損失	<b>3,454</b>	800	△2,654	<b>2,000</b>	1,200	△1,454
1株当たり当期純利益又は純損失(円)	<b>77.89</b>	18.02	△58.87	<b>45.06</b>	27.04	△32.83
のれん償却前営業利益	<b>320</b>	3,100	2,780	<b>3,100</b>	0	2,780

## Ⅱ 新中期経営計画「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、Global、Group

**E : E2E、Live Entertainment** (グローバルE2E事業、ライブエンタテインメント事業)

**S : System** (映像システム事業)

**T : Transformation** (変革事業)

# (再掲) 新中期経営計画「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

# (再掲) 新中期経営計画「G-EST2025」の目指す数値

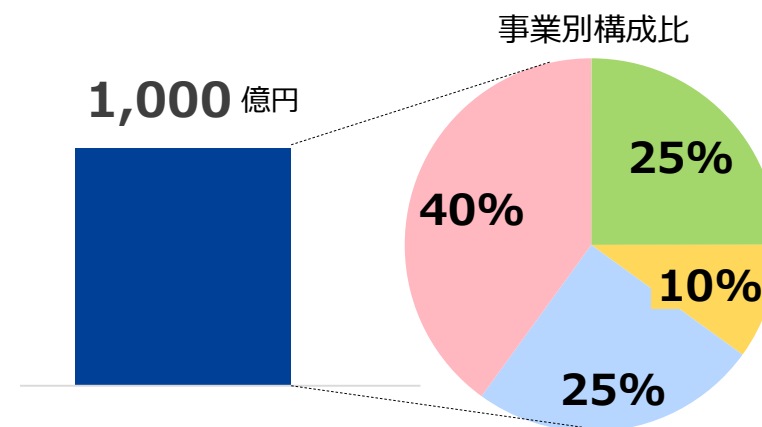
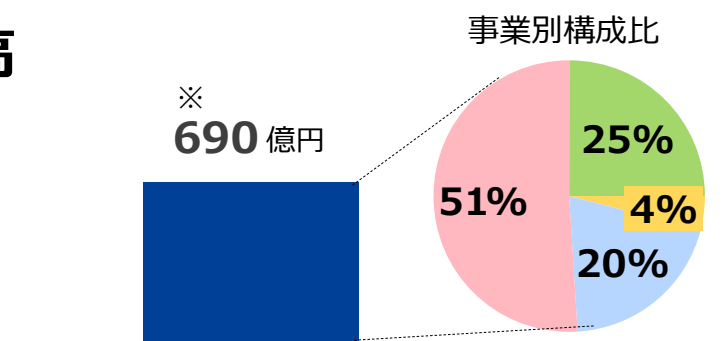
## バランスのとれた事業構造を目指す

■ グローバルE2E ■ ライブエンタテインメント ■ 映像システム ■ 変革

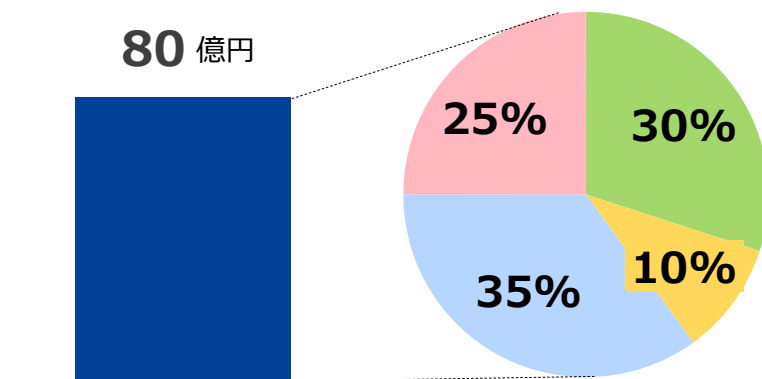
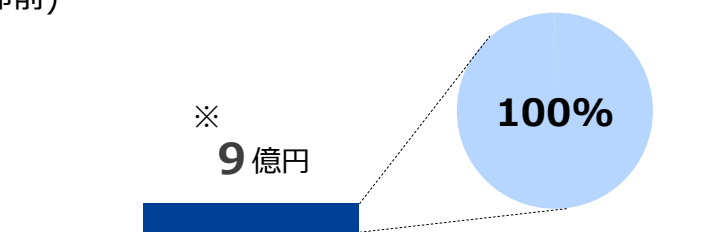
2020年度実績

2025年度目標

### 売上高



### 営業利益 (のれん償却前)



※…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



# 第2四半期における進捗報告

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>

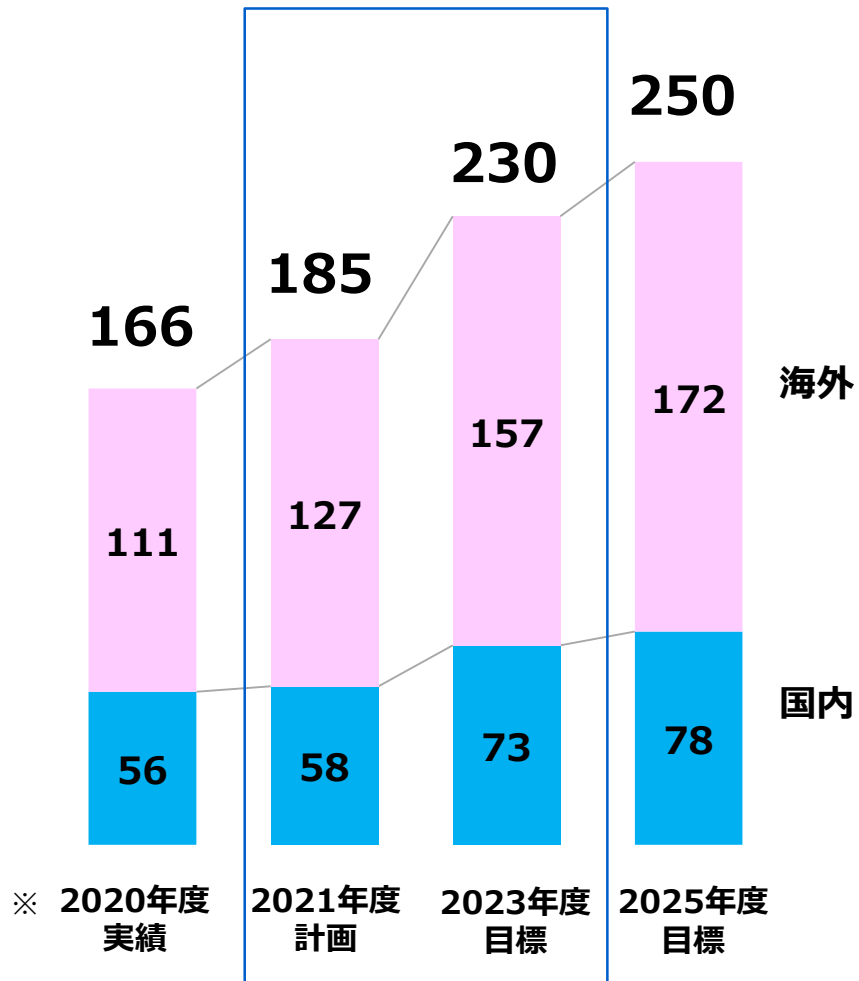
SDGsの取組み

# グローバルE2E事業の目指す姿

## グローバルE2Eサービス体制の推進は着実に進行中

(単位：億円)

売上高



### グローバルE2Eサービス体制の推進

- 動画配信事業者向けE2Eサービス受注の拡大
- アジア市場への事業展開を強化
- 国内外の顧客基盤を共有化
- システム共通化による生産性向上

# グローバルE2Eサービスの業績進捗

国内外ともに動画配信事業者向け好調、3Q以降は海外においてもデジタルシネマ向けの回復を見込む

## 国内

### 国内のE2Eサービスは前年比140%を達成（2Q累計）

- ✓ 国内外の動画配信事業者向けのエンコードやローカライズの受注が好調
- ✓ デジタルシネマ向けサービスは2Qより回復 → 下期はさらに受注拡大見込み

## 海外

### 海外のE2Eサービスは前年比130%を達成（2Q累計）

- ✓ 動画配信事業者向けのサービスは今後も堅調の見込み。  
→ 新規に参入する国でのカタログ作品（過去作品）関連作業が継続
- ✓ 3Q以降は劇場再開に伴い、デジタルシネマ向けサービスも回復する見通し

# グローバルE2Eサービスの活動進捗

海外：アジア事業展開強化、設備増強 国内：新拠点でサービス開始

海外

## ▶ アジア市場への事業展開を強化

- ✓ 韓国にローカライズサービス事業の拠点として子会社を設立

## ▶ 受注増加に対応するため各拠点で設備を増強

- ✓ ロサンゼルス：オーディオルームの増設工事
- ✓ 南アフリカ：ローカライズ事業拠点として子会社設立

Pixelogicのロサンゼルス拠点



国内

## 11月上旬より新拠点でサービス提供をスタート

- ✓ 次世代ファイルベースワークフローに準じ、世界に通用するセキュリティー管理体制にてグローバルE2Eサービスを推進

「竹芝メディアスタジオ」

東京都港区海岸1丁目14番2号

地上7F建

試写室や編集室・オフィススペースなどを完備

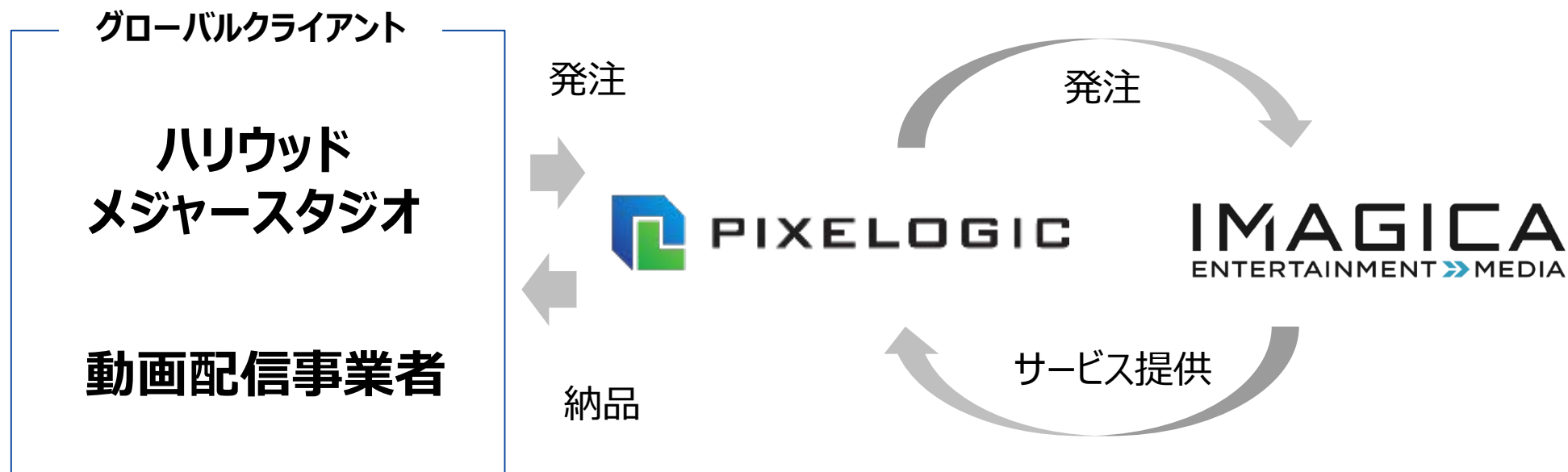


# PixelologicとImagica EMSのアライアンス

## 「グローバルクライアントへのサービス共同提供」と「システム共通化」が進捗

### ➤ グローバルクライアントへのサービス共同提供

→ Pixelologicが受注した作品の日本語ローカライズをImagica EMSが担当



### ➤ システム共通化

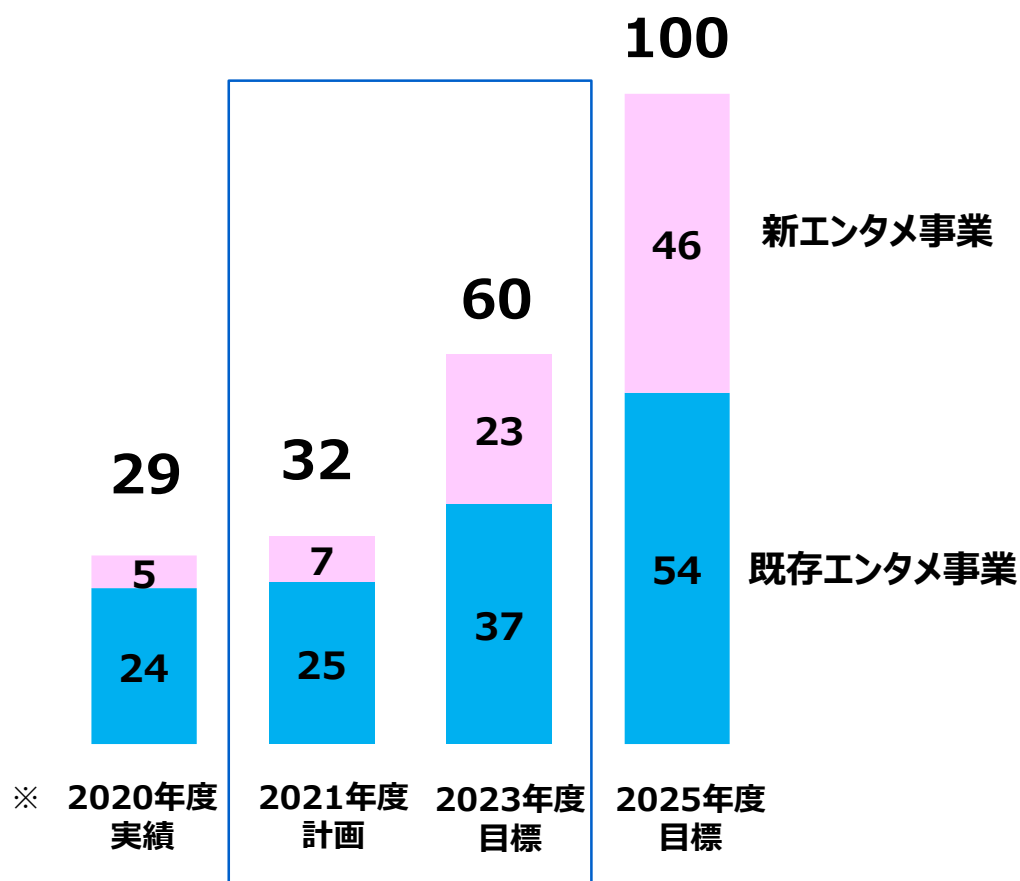
→ 2社間で共通する作業分野のキャパシティ共有、ワークフロー改善などの協議を推進

# ライブエンタテインメント事業の目指す姿

## 新エンタメ事業はIMAGICA EEXを中心に新たなビジネスモデルの確立と事業拡大を目指す

(単位：億円)

売上高



### 新たなビジネスモデルの確立

- オンラインライブ配信を企画製作するデジタルイベントプロデュース領域への進出
- 配信事業者や芸能事務所との協業でレベニューシェア型の事業を確立
- スポーツの新しい観戦体験や映像の活用ソリューションを提供するスポーツテック事業立ち上げ

# 具体的案件の獲得と新たな取り組み

## 3つの領域において具体的案件の獲得と新たな取り組みを推進中

1

**ハイブリッドライブ**  
(リアル&オンライン)

**NTTドコモと協業強化**

2

**3面高精細ライブビューイング**

パートナーとの共同事業を検討中

3

**映像体験型テーマパーク**  
「リアルな場」+「VR空間」の共創

- ✓ **メタバース事業への挑戦**
- ✓ テーマパーク事業への進出を計画

# ハイブリッドライブ：NTTドコモとの協業強化

## NTTドコモと共同で両社のライブビジネスの拡大を目指す

NTTドコモとライブ配信スタジオを活用したオンラインライブを始動

今後、NTTドコモと協業関係の強化を図り、共同で両社のライブビジネス拡大を目指す

NTT  
docomo



大型四面LEDを使った映像オンラインライブ配信「LIVE DIVE」





# 映像体験型テーマパーク：メタバース事業への挑戦

## VRプラットフォームによるメタバース（仮想現実空間）事業へ参入

2021年9月、オンライン開催の『東京ガールズコレクション 2021 AUTUMN/WINTER』で、VRアプリ「バーチャルTGC β版」を開発、テスト運用を実施

今後、音楽ライブなど様々なライブイベントでのVRプラットフォーム開発と運用を目指す



東京ガールズコレクションと業務提携により、ファッションショーのメタバース(仮想空間)アプリ「バーチャルTGCβ版」

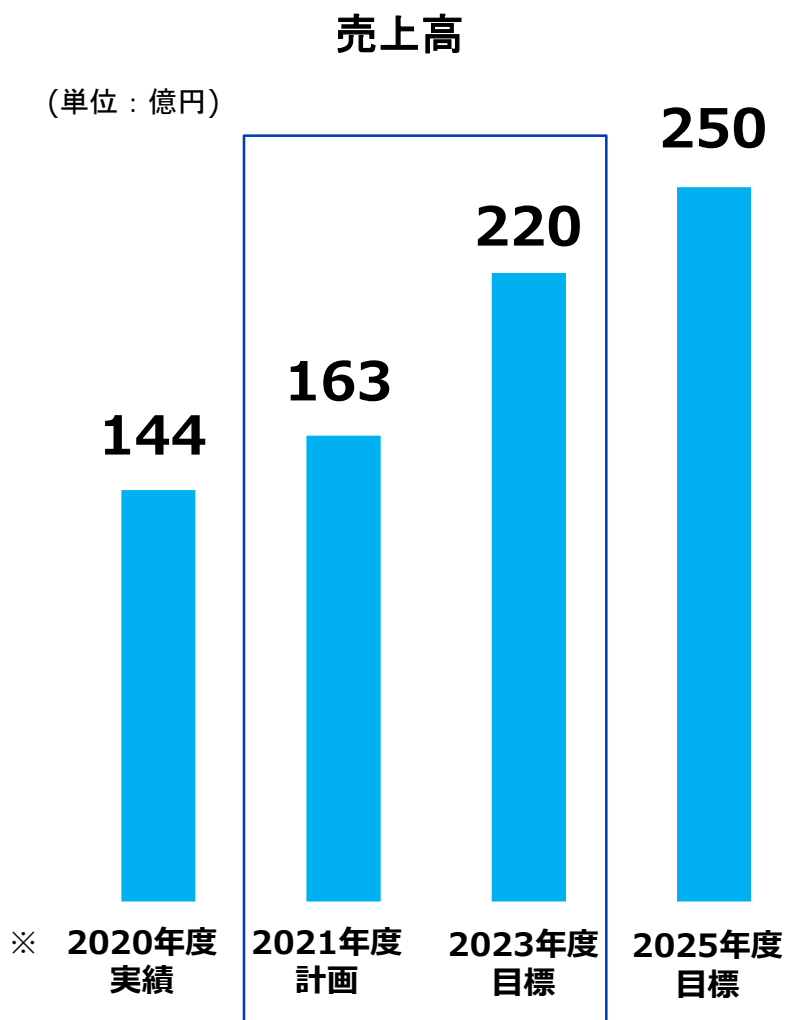
# (参考) これまでの実績紹介

## IMAGICA EEX設立後、様々な新しいライブエンタメ演出を手掛ける

開催日	イベント名	パートナーなど
2020年8月22日	長渕剛 初のオンラインライブ ALLE JAPAN (エールジャパン) の映像演出を担当	LINE
2020年12月21日	人気ロックバンド「MY FIRST STORY」 のライブを高臨場感ライブビューイング「VISIONS」で巨大スクリーンに完全再現	文化庁委託事業
2020年1月26日	和太鼓パフォーマー「DRUM TAO」 を高臨場感ライブビューイング「VISIONS」で完全再現	文化庁委託事業
2021年3月6日	XRを駆使した次世代オンラインライブ 「NTTドコモ 新体感ライブ CONNECT Special Live 『TWICE in Wonderland』」を日本と韓国のリモート環境で企画・演出・制作	NTTドコモ
2021年3月16日	XRを駆使した次世代オンラインライブ 「NEXT VISION JAPAN 2021 XR LIVE」を開催	文化庁委託事業
2021年9月4日	「東京ガールズコレクション」のVR空間アプリ「バーチャルTGC (β版)」 を共同開発、イベントで活用	W TOKYO
2021年10月16日	四面大型LEDの最先端スタジオを活用した新しい形のオンラインライブ 「LIVE DIVE」の配信を実施	NTTドコモ

# 映像システム事業での進捗

## 「コト売り」ビジネスに転換するための施策を現在準備中



### 体制構築

#### 技術開発本部の設立

4月、フォトロンにグループ各社の技術部門を集結させた本部を設立。さらに11月にはエンジニア集団の企業を子会社化

### ビジネスモデルの変革

#### 映像システム

- ・CMオンライン送稿は順調（1万送稿/月、シェア30%弱）
- ・ネットワークシステムの監視やリモートプロダクションなどのサービスは開発を推進中

#### 高速度カメラ

- ・2機種の新製品を販売
- ・自動車衝突実験向け新サービスは準備中



「INFINICAM UC-1 Ver.1.3」

「MH6 ST Camera Head」



### 規模拡大

#### 光学計測事業

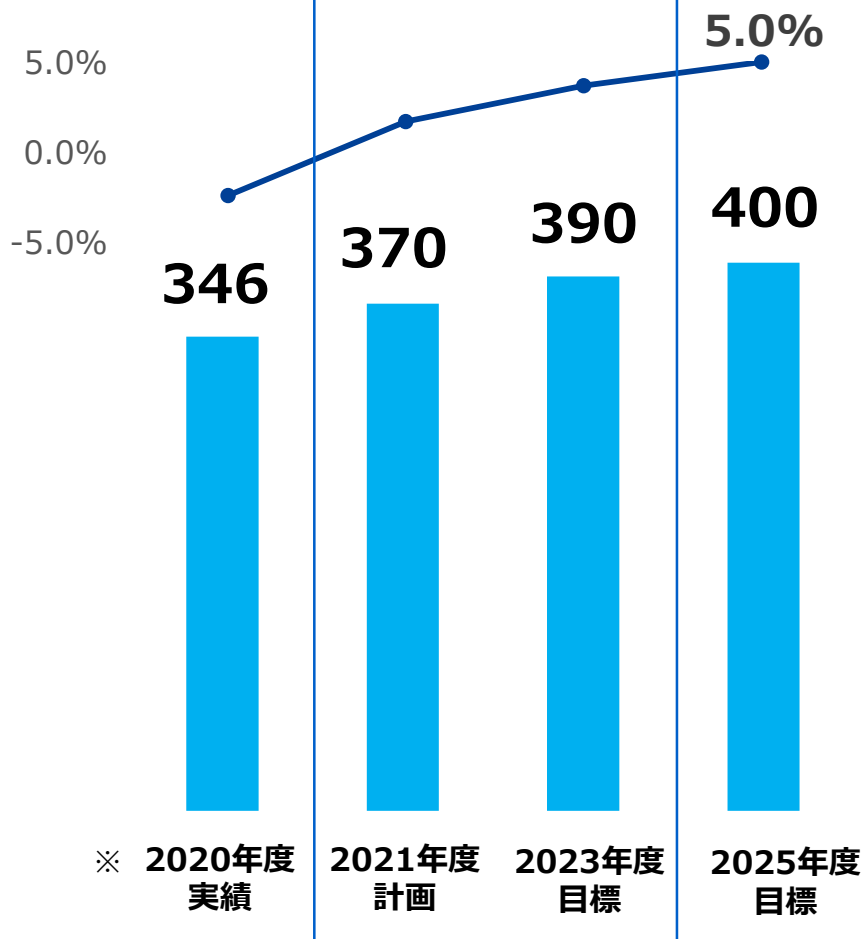
フォトリソグラフィとの連携は順調に進行中

# 変革事業での進捗

## 各セグメントにおいて収益改善に向けた取り組みを推進

### 売上高と営業利益率

(単位：億円)



※ 2020年度実績

2021年度計画

2023年度目標

2025年度目標

### 映像コンテンツ

#### • 動画配信事業者との関係強化

Netflixオリジナルドラマ制作が継続

- 「今際の国のアリス シーズン2」制作中
- 「幽遊白書」制作決定

その他の動画配信事業者との企画も進行中

#### • IPの獲得と創出をさらに推進

グループ原作アニメが続々TVアニメ化へ  
「オッドタクシー」「異世界食堂2」など

### 映像制作サービス

#### • ゲーム業界へのE2Eサービス展開が進捗中

デバック・3 DCGは共に前年比120%を超える実績

#### • TVCMポスプロ事業の収益は大幅に改善

売上増 + 構造改革効果により改善、DX推進は準備中

# SDGsの取り組み：テーマに沿った事例

## 1. “映像”を活用した社会貢献への取り組み

**ROBOT**

**「地方創生」**

地方自治体と共同でクリエイター塾をプロデュース  
**「合志市クリエイター塾」**



熊本県合志市との共同プロジェクトとしてクリエイティブ塾をプロデュース。今年は参加自治体が増え、地域の魅力を自分たちで発信できる市民クリエイターの育成を進めています。

塾生 = 市民クリエイター



© 合志市コンテンツ産業創出協議会



# SDGsの取り組み：テーマに沿った事例

## 2. 環境と人に優しい映像制作プロセスの実現

P.V.C.S.

国内外の若手空間映像クリエイター育成と新しいテクノロジー普及を目指した  
東京国際プロジェクションマッピングアワード Vol.6において実質100%再エネ化を実現



J-クレジット制度の活用により排出されるCO2をオフセット  
(実質100%再エネ化) いたしました。

<https://www.imagicagroup.co.jp/news/2021/2021110802>



## 3. 人材育成とダイバーシティの推進

imAGICA 障がい者アスリートの雇用と支援を推進



車いすバスケットボール：植木 隆人選手



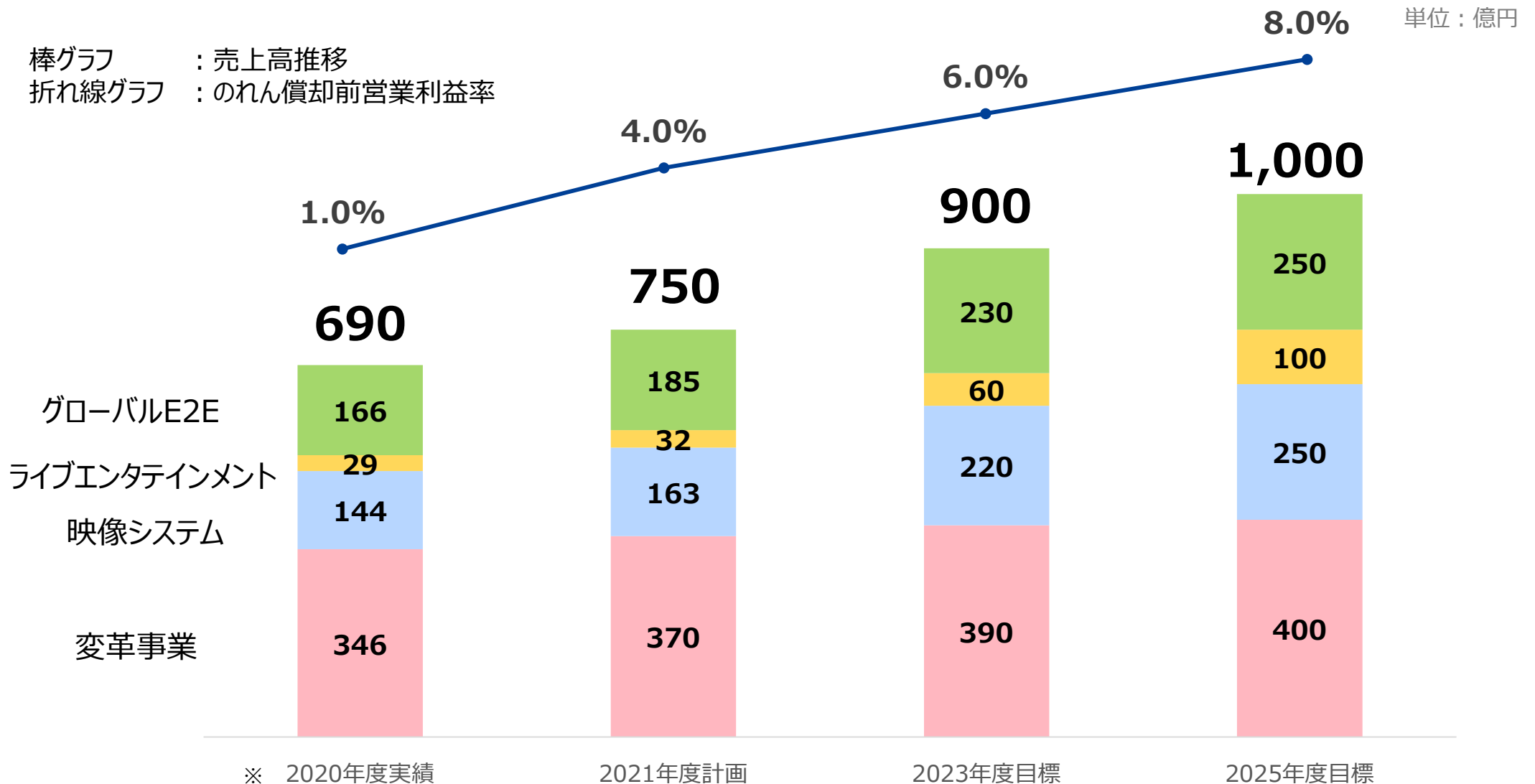
陸上競技：長内 智選手



現在、陸上競技の聴覚障がい者アスリートと車いすバスケットボールの選手が所属し活躍しています。  
またグループ全体においても、柔道やアーチェリーなど、様々な競技の選手が活躍しています。

# 2025年度までの成長イメージ

## 各年度着実に成長を積み重ねる



# Appendix.



# 連結損益計算書

(単位：百万円)	2020年度2Q	2021年度2Q		
	実績	実績	前年増減額	前年増減比
売上高	<b>35,835</b>	<b>33,846</b>	△ 1,989	△5.6%
売上総利益 (売上総利益率)	<b>7,621</b> 21.3%	<b>9,858</b> 29.1%	2,237	29.4%
営業利益/損失 (営業利益率)	△ <b>2,628</b> —	<b>431</b> 1.3%	3,060	—
経常利益/損失 (経常利益率)	△ <b>2,928</b> —	<b>999</b> 3.0%	3,928	—
特別利益	<b>123</b>	<b>793</b>	670	543.9%
特別損失	<b>118</b>	<b>237</b>	118	99.8%
税金等調整前当期純利益/損失	△ <b>2,924</b>	<b>1,555</b>	4,480	—
親会社株主に帰属する当期純利益/損失	△ <b>1,952</b>	<b>1,694</b>	3,646	—

(参考)のれん等償却前営業利益	△ <b>2,086</b>	<b>1,274</b>	3,360	—
-----------------	----------------	--------------	-------	---

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

# セグメント別総括（累計業績）

(単位：百万円)		2020年度2Q	2021年度2Q		
		実績	実績	前年比増減	前年比増減率
映像コンテンツ事業	売上高	7,190	8,833	1,643	22.9%
	営業利益/損失	△ 712	13	726	—
	(営業利益率)	—	0.2%		
	のれん等償却前営業利益/損失	△ 712	16	728	—
映像制作サービス事業	売上高	20,276	18,458	△ 1,818	△9.0%
	営業利益/損失	△ 2,172	202	2,374	—
	(営業利益率)	—	1.1%		
	のれん等償却前営業利益/損失	△ 1,630	1,024	2,654	—
映像システム事業	売上高	8,937	7,321	△ 1,616	△18.1%
	営業利益	506	486	△ 20	△4.1%
	(営業利益率)	5.7%	6.6%		
	のれん等償却前営業利益	506	504	△ 2	△0.6%
その他	売上高	△ 568	△ 766	△ 198	—
	営業損失	△ 250	△ 270	△ 19	—
連結合計	売上高	35,835	33,846	△ 1,989	△5.6%
	営業利益/損失	△ 2,628	431	3,060	—
	のれん等償却前営業利益/損失	△ 2,086	1,274	3,360	—

# 連結貸借対照表

(単位：百万円)		2020年度末	2021年度2Q末	前年度比	主な増減要因
資産の部	流動資産	30,440	33,286	2,845	現金預金 △494
	うち現預金	6,908	6,414	△ 494	受取手形、売掛金及び契約資産 △1,473 たな卸資産 +4,818 その他 △26
	固定資産	30,005	31,247	1,242	投資有価証券 △550
	うちのれん	12,048	12,363	314	関係会社株式 △636 繰延税金資産 +424
資産合計		60,446	64,533	4,087	
負債・純資産の部	流動負債	22,117	24,196	2,079	支払手形及び買掛金 +1,485
	うち短期借入金	7,402	5,205	△ 2,197	短期借入金 △2,197 未払法人税等 +53 前受金 △2,811
	固定負債	8,495	7,753	△ 742	
	うち長期借入金	5,384	4,590	△ 794	長期借入金 △794
	負債合計	30,613	31,950	1,337	
	株主資本	27,149	28,935	1,786	(参考) 自己資本
	その他包括利益累計額	301	881	580	2021年3月期末 27,450 (45.4%)
	新株予約権	11	11	—	2022年3月期2Q 32,583 (46.2%)
	非支配株主持分	2,370	2,754	383	
	純資産合計	29,832	32,583	2,750	
負債純資産合計	60,446	64,533	4,087		
ネット資金		△ 5,878	△ 3,382	2,496	(現預金－長短期借入金)

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)	2020年度2Q	2021年度2Q
税金等調整前当期純利益	△ 2,924	1,555
減価償却費	1,308	939
のれん償却額	293	690
投資有価証券売却損益	－	△ 414
関係会社株式売却損益	－	△ 357
売上債権及び契約資産の増減額	4,871	2,938
棚卸資産の増減額	△ 1,098	△ 4,508
仕入債務の増減額	△ 1,755	600
契約負債の増減額	2,217	2,626
法人税等の支払額	△ 1,466	△ 90
その他	△ 1,546	△ 1,302
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△ 98</b>	<b>2,679</b>
有形固定資産の取得による支出	△ 606	△ 1,373
無形固定資産の取得による支出	△ 361	△ 402
投資有価証券の売却による収入	5	944
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	－	357
敷金及び補償金の差入による支出	△ 9	△ 526
その他	△ 262	△ 70
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△ 1,235</b>	<b>△ 1,069</b>
短期借入金の純増減額	2,677	△ 897
長期借入れによる収入	434	－
長期借入金の返済による支出	△ 1,230	△ 1,346
その他	△ 1,961	75
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△ 79</b>	<b>△ 2,169</b>
現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 54	66
現金及び現金同等物の増減額	△ 1,468	△ 492
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額	－	48
現金及び現金同等物の四半期末残高	<b>5,859</b>	<b>6,413</b>

## (参考) 新株予約権の取得と消却

11月1日付けで残存する第3回、4回新株予約権の全部を取得し消却することを決議いたしました。

詳細は、11月1日開示資料「第三者割当による行使価額修正条項付第3回及び第4回新株予約権の取得及び消却に関するお知らせ」をご参照ください。

### 新株予約権の詳細

新株予約権の名称	株式会社IMAGICA GROUP 第3回新株予約権	株式会社IMAGICA GROUP 第4回新株予約権
取得及び消却する 新株予約権個数	42,901個	40,000個
取得日及び消却日	11月16日 (予定)	
新株予約権の行使条件	行使請求の効力発生日の直前 取引日の終値が <b>600円</b> 以上	行使請求の効力発生日の直前 取引日の終値が <b>800円</b> 以上
消却後に残存する 新株予約権個数	0個	0個

## (参考) のれん償却前営業利益の開示について

当第1四半期より、当社グループの実態により適合した経営状況をお伝えするため、「のれん償却前営業利益」を主要指標の1つとして開示しております。

(単位: 百万円)	2021年度2Q累計	2021年度通期	新中期経営計画 「G-EST2025」
	実績	計画	目標
売上高	33,846	75,000	100,000
営業利益	1,274	1,500	
のれん償却前営業利益	431	3,100	8,000

のれん償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + M&Aに伴う無形固定資産償却

# 注記

---

## \*1.グローバルE2E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。

## \*2.構造改革

本資料に記載されている構造改革は、2021年1月22日付「新会社(子会社)設立と映像制作サービス事業の構造改革、グループ事業再編の実施及び当社と連結子会社の希望退職募集に関するお知らせ」に記載のとおり、当社グループの持続的な成長並びに業績回復の実現を目的とし、映像制作サービス事業にて実施した希望退職を指します。

## \*3.動画配信事業者

インターネットを介したプラットフォームにて動画配信を行う事業者を指します。

## \*4.会計基準変更影響

会計基準変更により、映像システム事業におけるモバイル通信回線売上を純額で計上したこと等による影響を指します。

## \*5.オンライン送稿

オンライン上でテレビCM素材等を放送局へ搬入するサービス(フォトロンで提供しているサービス : C.M.HARBOR) を指します。

## 2021年7月～ 主なグループTOPICS

2021/08/11  
IMAGICA EEX

VR空間で東京ガールズコレクションを体験できるアプリ「バーチャルTGC(β版)」をW TOKYOと共同開発



2021/08/19  
IMAGICA EEX

ゲーム・映像・Webのクリエイティブ系のフリーランスの方々に支援する「フリーランスサポート」サービスを開始

IMAGICA  
DIGITAL ESCAPE

2021/08/20  
コスモ・スペース

料理家 栗原心平が主宰する子供向けオンライン料理塾「ごちそうさまクッキングスクール」のプロモーション動画とカリキュラム動画の制作を担当



2021/08/20  
IMAGICAエンタテインメント

フィルムプロセススタッフが、一般社団法人 日本映画テレビ技術協会主催「第50回(2020年度)優秀制作技術賞」(旧柴田賞)を受賞

IMAGICA  
ENTERTAINMENT MEDIA

2021/08/23  
IMAGICAエンタテインメント

映画フィルムの予防保存に効果を発揮する酢酸ガス吸着剤「Cine Keep 2TM(シネキープ2)」のオンライン販売を開始

Cine Keep 2  
酢酸ガス吸着剤 シネキープ2

2021/09/27  
フォトロン

図面に携わるすべての人々へ 国産2次元CADソフトウェア『図脳RAPIDPRO21』『図脳RAPID21』を10月27日より発売



2021/09/28  
コスモ・スペース

「MIYAVI Virtual Live 6.0 in 京都・清水寺"MIYAVI in KIYOMIZU"」にて、撮影、コンテンツディレクションを担当



2021/10/12  
ROBOT

Netflixオリジナルシリーズ『今際の国のアリス』が、アジアコンテンツアワードにて最優秀Creative Beyond Border賞を受賞

ROBOT



# 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](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。