

会社概要

商号	株式会社IMAGICA GROUP (IMAGICA GROUP Inc.)
創立	1935年2月18日
本店所在地	東京都品川区
事務所所在地	〒100-0011 東京都千代田区内幸町一丁目3番2号 内幸町東急ビル11階
資本金	33億600万2,543円
代表者	代表取締役会長 長瀬文男 代表取締役社長 布施信夫

従業員数 3,480名 (1,103名)

※ 従業員数は就業人員であり、臨時雇用者数は()内に外数で記載しております。

株式の状況

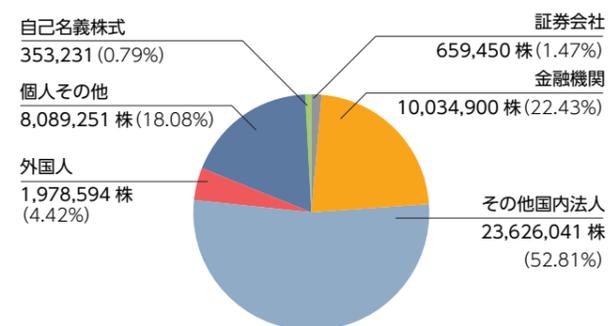
発行可能株式総数	150,000,000 株
発行済株式総数	44,388,236 株 (自己株式353,231株を除く)
株主数	6,557名

大株主 (上位10名)

	持株数(千株)	持株比率(%)
株式会社クリアート	19,879	44.78
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	5,884	13.25
株式会社三井住友銀行	1,244	2.80
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,049	2.36
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	848	1.91
IMAGICA GROUP従業員持株会	639	1.44
奥野敏聡	630	1.42
三井住友信託銀行株式会社	512	1.15
長瀬文男	406	0.91
株式会社クリアートホールディングス	400	0.90

※ 持株比率は自己株式数(353,231株)を控除して算出しております。

株式の分布状況



株式会社 IMAGICA GROUP

〒100-0011 東京都千代田区内幸町一丁目3番2号 内幸町東急ビル11階
TEL: 03-6741-5750

役員 (2021年6月25日現在)

代表取締役会長	長瀬 文男
代表取締役社長 社長執行役員	布施 信夫
取締役 常務執行役員	森田 正和
社外取締役	村上 敦子
取締役 常勤監査等委員	安藤 潤
社外取締役 監査等委員	千葉 理
	山川 丈人
執行役員	加太 孝明
	奥野 敏聡
	中村 昌志
	佐野 清
	篠原 淳
	瀧水 隆
	長瀬 俊二郎

株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	定時株主総会 毎年3月31日 期末配当金 毎年3月31日
単元株式数	100株
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
(郵便物送付先)	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 0120-782-031(フリーダイヤル) https://www.smtb.jp/personal/agency/index.html
公告方法	電子公告により行います。 ただし、事故その他やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行います。
公告掲載URL	https://www.imagicagroup.co.jp/ir/announcement.html
上場証券取引所	東京証券取引所市場第一部
証券コード	6879



株式会社 IMAGICA GROUP

ごあいさつ

「逆境にも強いバランスの取れた
高収益体質のグループ」を目指し、
新中期経営計画「G-EST2025」を策定

代表取締役社長 布施 信夫



株主の皆様におかれましては、日頃より当社グループ事業への多大なるご理解と、厚いご支援を賜り心より御礼申し上げます。

2020年は新型コロナウイルス感染症拡大という未曾有の事態に直面し、ニューノーマル(新常态)という時代の中で生活様式も大きく変わることとなりました。当社グループが軸足を置く、娯楽、スポーツ、芸術、文化などのエンタテインメント市場が、いかに人々の心を豊かにし、社会に貢献していたかということに、私自身が改めて気付かされたとともに、“映像”は、オンラインでの授業や診療、会議などに活用されたように、エンタテインメント市場に限らず、医療、教育、一般産業においても必要不可欠であり、そ

の多様化が急激に加速したことを認識した一年でもありました。

当社グループは中期経営戦略「総合力2021」を掲げ、その推進に取り組んでまいりましたが、コロナ禍にて顕在化した当社グループの経営課題を踏まえ、持続的な成長を目指すために、新たに中期経営計画「G-EST2025」を策定いたしました。

ここに株主通信をお届けし、2021年3月期の事業概要と2022年3月期の事業計画、及び新中期経営計画の概要についてご報告申し上げます。

株主、投資家の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2021年3月期
事業概要

2021年3月期における当社グループの業績についてご報告いたします。新型コロナウイルス感染症の世界的な拡大により、社会・経済活動が大きな制約を受けたことで、上期の業績は非常に厳しい結果となりました。第3四半期以降、国内の事業環境が徐々に持ち直したことで、第3四半期、第4四半期の売上、営業利益は前年を上回り、黒字化を達成することができましたが、上期の営業赤字を挽回できるまでには至らず、通期では売上高、前年比7.8%減の867億27百万円、営業損失は10億84百万円（前年は営業利益13億51百万円）となりました。

経常損失は13億43百万円（前年は経常利益4億16百万円）、特別利益にSDI Media Group, Inc.株式売却益等を計上したことにより、親会社株主に帰属する当期純利益は、34億54百万円（前年比420.2%増）となりました。

2022年3月期
事業計画

急速に変化する技術革新に加え、新型コロナウイルス感染症の流行を背景とした社会環境の変化により、当社グループが属する映像関連事業においても、オンラインライブ市場の出現や動画配信市場の急激な拡大など様々な変化が起きています。

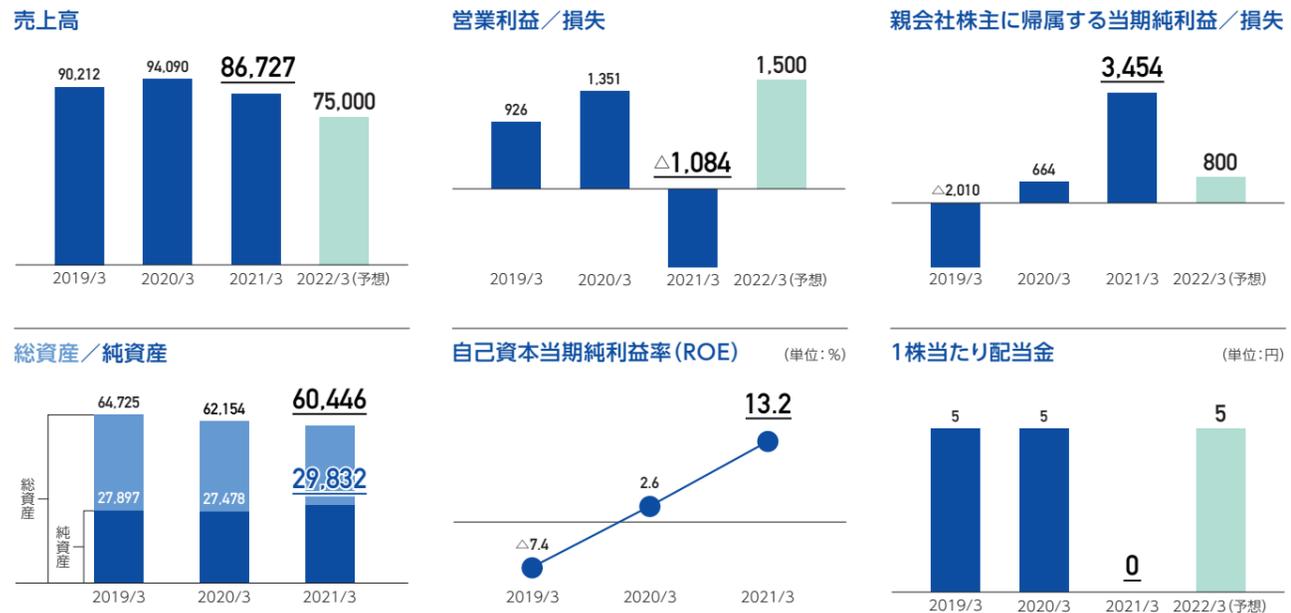
当社グループはこのような変化を成長機会と捉え、2022年3月期を「高収益体質のビジネスへ転換するための基盤づくり」の年と位置づけ、事業セグメント毎に、以下の重点取り組みを推進してまいります。

映像コンテンツ事業	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作（TVCM、映画、動画配信事業者）へ注力と営業体制強化 グループが保有するIPの活用と展開 原価管理の徹底、デジタル化推進による生産性向上
映像制作サービス事業	<ul style="list-style-type: none"> Pixelogic：E2E（※1）サービス拡充（重点顧客との取引拡充） IEMS（※2）：日本語ローカライズ、デジタルシネマサービスの拡大 ゲーム事業領域でのソリューションサービス強化 構造改革効果による固定費削減、リモート制作による生産性向上
映像システム事業	<ul style="list-style-type: none"> 放送局向け映像システムは、新しい販路開拓や新規ソリューションによって販売を拡大 自動車衝突実験市場に対するソリューションビジネス展開 クラウドでの映像制作ワークフローサービス（サブスクモデル）立ち上げと拡販

（※1）E2E：End to End。劇場映画やテレビドラマ作品などの映像コンテンツを編集等により作品として完成させた後に提供するサービス全般。主にローカライズ（吹替、字幕付）とディストリビューションを統合したサービス
（※2）IEMS：株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービス（詳細は2頁をご参照ください。）

これら重点取り組みの推進を踏まえ、2022年3月期の連結業績予想は、売上高750億円、営業利益15億円、経常利益13億円、親会社株主に帰属する当期純利益8億円といたしました。

連結決算ハイライト



セグメント情報 (2021年3月期売上高)



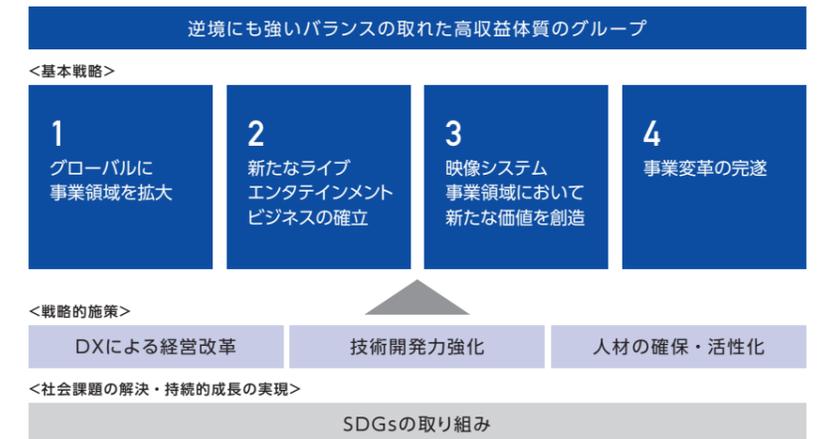
※ 連結売上高86,727百万円は、事業セグメント売上高の合計額と連結調整額を含んでおります。

新中期経営計画「G-EST2025」を策定

当社グループは2022年3月期を最終年度とする中期経営戦略「総合力2021」の推進に取り組んでまいりました。新たなグローバルビジネス体制の構築や映像制作サービス事業での構造改革実施、ライブエンタテインメント分野や光学計測分野における新規事業の創出など、将来への布石を打つことはできたものの、新型コロナウイルス感染症拡大の影響もあり、2022年3月期の業績目標達成は難しいという判断をいたしました。

このような状況の中、コロナ禍によって顕在化した現状の経営課題を踏まえ、新たな中期経営計画「G-EST2025」(ジー エスト2025)を策定いたしました。新中期経営戦略では、4つの基本戦略、それを支える3つの戦略的施策、そして社会課題の解決と持続的成長の実現を目的としたSDGsにも取り組んでまいります。今後、この新中期経営計画に基づき「逆境にも強いバランスの取れた高収益体質のグループ」を目指してまいります。

新中期経営計画「G-EST2025」の目指す姿



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）

基本戦略1. グローバルに事業領域を拡大

PixelogicとIMAGICAエンタテインメントメディアサービスの一体経営により、グローバルに事業領域を拡大



2016年設立、2019年より当社グループへ参画。映画・TV・配信オリジナルコンテンツ等の映像作品を、世界各地で公開するためのローカライズ&ディストリビューションサービス（=E2Eサービス）を主にハリウッドのメジャー映画スタジオ、放送局、動画配信事業者向けに提供。



2021年4月、株式会社IMAGICA Lab. より分社し設立。映画・ドラマ・アニメ等をはじめとする映像制作サービスから、配信・パッケージ・ローカライズ等のコンテンツ流通サービスまで、グローバルにE2Eサービスを提供。



Pixelogicが自社開発したE2Eサービスのプラットフォーム。セキュアで高品質なE2Eサービスを一気通貫して提供することが可能。また、ITシステムによる作業の自動化にも優れており、自社開発ならではの高い生産性と低コストによる高収益を実現します。

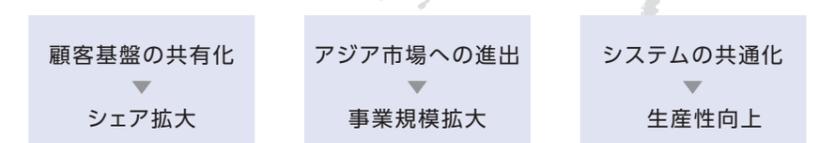
グローバルE2E事業の目指す姿

世界のコンテンツ業界は世界同時公開戦略の流れに向かっており、E2Eサービスの需要は年々増加しています。PixelogicとIMAGICAエンタテインメントメディアサービスを一体経営をすることで、1.シェア拡大 2.事業規模拡大 3.生産性向上を進めてまいります。

一体経営によるグローバルE2Eサービス体制を構築



※ 2021年3月期売上高はPixelogicの通期売上を反映した調整後の数値



基本戦略2. 新たなライブエンタテインメントビジネスの確立

グループ各社が連携して新たなビジネスモデルを確立、事業拡大を目指す

ライブエンタテインメント市場では、コロナ禍によって新たにオンラインライブ市場が出現し、今後はリアルとオンラインのハイブリッド型のライブが台頭、急成長すると予測されています。“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な企業集団だからこそ実現可能な、最先端の映像技術を駆使し、リアルとバーチャルを融合させた新しいエンタテインメント体験をご提供することで、新たなビジネスモデルの確立と事業拡大を目指してまいります。

最新技術を活用した企画・演出をグループ横断で提供し、事業を拡大



様々なパートナーとの協業によって各種イベントをプロデュース
レベニューシェア型のビジネスモデルを確立



ライブエンタテインメント事業の目指す姿

- 1 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
- 2 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
- 3 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の立ち上げ

売上高	
2021年3月期	2026年3月期
29 億円	100 億円

基本戦略3. 映像システム事業領域において新たな価値を創造

サブスクリプションやSaaS、ソリューション提案による「コト売り」ビジネスに転換

映像システム事業の目指す姿

- 1 映像システム事業：映像システム（ハード）提供の継続拡大、クラウドでの映像制作ワークフローサービス（サブスクやSaaS型）の提案、映像ネットワーク監視サービスの拡充
- 2 高速度カメラ事業：自動車衝突安全試験向けなどソリューションビジネスの拡大（右写真）
- 3 光学計測事業：株式会社フォトニクスラティス^(※)の技術を活用した光学計測事業領域の深耕

^(※) 2002年に東北大学発の研究開発型企業として設立、2020年12月、株式会社フォトロンの子会社となり当社グループに参画。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）の微細な積層パターンを自在に設計および成膜する独自技術を保有し、フォトニック結晶光学素子の製造技術確立や偏光計測機器の製品化等を手掛ける。



「FASTCAM MH6」は最大12台の超小型カメラヘッドを接続可能とし、自動車衝突安全試験（車室の同時多点撮影）などで活用されています

売上高	
2021年3月期	2026年3月期
144 億円	250 億円

※ 2021年3月期売上高は会計基準変更による調整後の数値

基本戦略4. 事業変革の完遂

成長分野での事業拡大と生産性向上による収益改善と安定した利益創出

変革事業^(※)の目指す姿

1 映像コンテンツ事業：

- (1) 配信事業者との関係強化により国内外の制作案件獲得
<実績例>

ROBOT企画・制作 Netflixオリジナルシリーズ『今際の国のアリス』
2020年12月10日の全世界独占配信後、世界約40か国・地域で総合TOP10入りを果たし、これまでもっとも世界に見られた日本発の実写オリジナル作品*となりました。
*2021年4月現在

- (2) IPの獲得と創出をさらに推進

製作委員会への積極的な関与による著作権の獲得・グループ会社原作のアニメ化等によりIP創作

2 映像制作サービス事業：

- (1) ゲーム業界へのE2Eサービス展開による事業と収益の拡大
3DCG制作の受託・ゲームクリエイター派遣・ゲームデバック（品質検証）の受託
- (2) ポスプロ事業のDXによる生産性向上

^(※) 制作サービス（映像の撮影・編集等、人材ソリューション）、アニメ・映画・ドラマ・CM制作



© 麻生羽呂・小学館・ROBOT

売上高	
2021年3月期	2026年3月期
346 億円	400 億円

戦略的施策

●DXによる経営改革

事業・経営基盤（管理）両面のDXを推進し、グループ全体で新しい価値創造を目指す

●技術開発力強化

グループ内の技術開発力を統合/連携させ、技術開発をグループ全体の成長エンジンへ

●人材の確保・活性化

事業の成長を支える人材確保と育成強化

社会課題の解決と事業の持続的成長の実現（SDGsへの取り組み）

社会課題の解決と事業の持続的成長を実現させるため、当社グループの経営理念やビジネスモデルからSDGsの取り組みとして3つのテーマを設定いたしました。これらの3つのテーマに基づいた活動を推進していくことにより、社会課題の解決と共に、事業の持続的な成長を実現してまいります。

当社グループのESGに関する取り組みをご紹介しますウェブサイトを開設しておりますので、そちらもご参照ください。

IMAGICA GROUPのESG

<https://www.imagicagroup.co.jp/ir/philosophy/esg.html>



1 “映像”を活用した社会貢献への取り組み



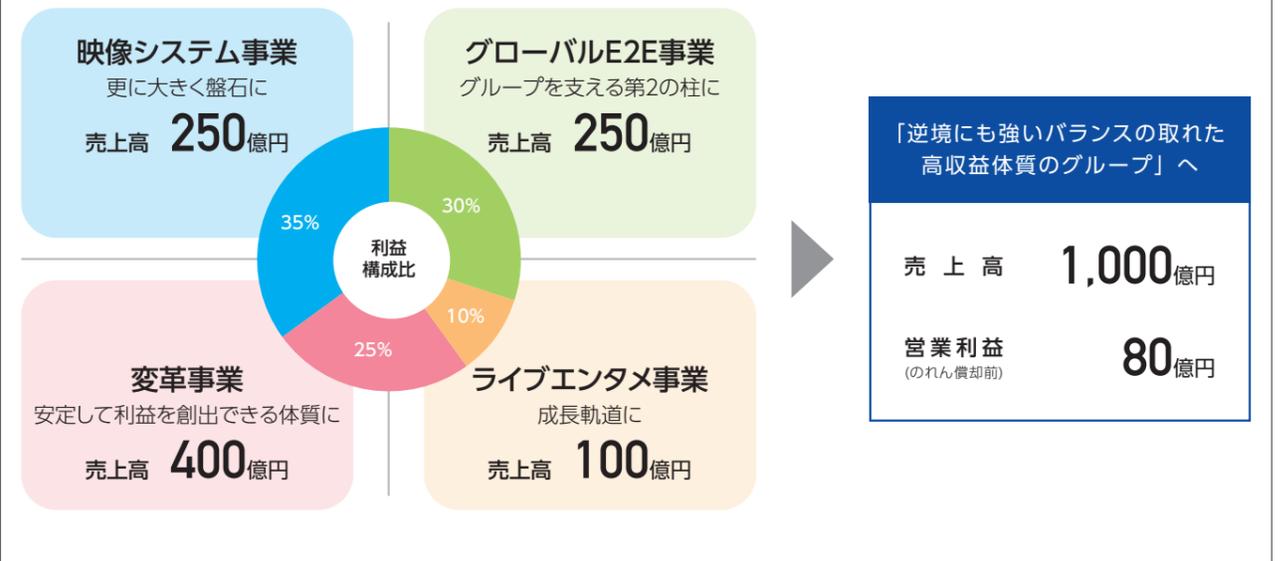
2 環境と人に優しい映像制作プロセスの実現



3 人材育成とダイバーシティの推進



新中期経営計画の目標数値



新中期経営計画「G-EST2025」の詳細はこちらからご確認いただけます。
2021年5月19日開催「2020年度 決算説明会」資料 <https://www.imagicagroup.co.jp/ir/philosophy/plan.html>

01

GROUP TOPICS

グループ各社の強みを最大限に活かしたオンラインライブを実現しました

文化庁より令和2年度戦略的芸術文化創造事業「文化芸術収益力強化事業」(*)を受託し、「高臨場感ライブビューイング」、「プラネタリウム型ドームシアター」、「XR LIVE動画配信」、「2D3D同時視聴パリアフリー型シアター」を活用して、6つの実証実験を実施しました。その1つである「NEXT VISION JAPAN 2021 XR LIVE」では、2021年3月16日、東京・お台場にある日本科学未来館にて生配信のオンラインライブを開催。アーティストと視聴者を繋ぐ“双方向コミュニケーション”や、“XR演出”などの最先端テクノロジーを駆使し、オンラインならではの未来型エンタテインメントを創出しました。



ダイジェスト映像はこちらよりご覧ください。
<https://www.youtube.com/channel/UCa9fFBdzg8ETw91riNOChw>

(※)「文化芸術収益力強化事業」は、コロナ禍で厳しい経営環境に置かれる文化芸術団体、劇場・音楽堂等や博物館等の活動を持続し、収益確保や新たな鑑賞者の拡充を目的としています。

02

GROUP TOPICS

グループ総合力で新たなコンテンツを開発し、皆様に楽しい驚きを提供してまいります

P.I.C.S.企画・原作、P.I.C.S.×OLM制作によるアニメ『オッドタクシー』が2021年4月よりテレビ東京の深夜帯にて放送されました。現在は、Amazon Prime Videoにて見放題独占配信(*)されています。ドラマ『岸辺露伴は動かない』や、星野源、Bjorkをはじめとしたミュージックビデオ、CMなどの映像作品を手掛けてきたP.I.C.S.と、『ポケットモンスター』や『妖怪ウォッチ』シリーズなど国内アニメーションスタジオとしてトップクラスの実力を持つOLMにより、個性溢れる高クオリティなアニメーションを制作しました。

(※) 2021年6月現在



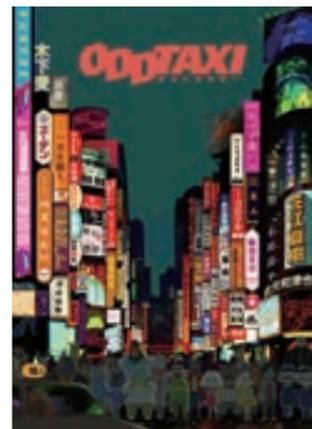
気象予報士によるお天気講座



リアルタイム合成システムを用いた「キャスト体験」

ウェザーマップの持つ気象情報と予報士の提供、ROBOTの持つ空間デザインと映像演出、イベント企画制作のノウハウ、そしてOLMデジタルの持つリアルタイムCG合成技術を掛け合わせることで、今までにない全く新しいお天気ワークショップ「Weather Wizard Academy」を創出しました。

参加者を魔法の世界に惹きこみ、テレビでも活躍中の気象予報士が講師として登場、雪や雲を作る実験、3面プロジェクションによる天気映像体験、「2100年の天気予報」をもとにしたバーチャルキャスター体験ができるなど、まさにIMAGICA GROUPの総合力を集結させた新たなコンテンツ開発となりました。バーチャルキャスター体験は、気候変動による異常気象を3DCG合成でイメージできる仕組みとして、SDGs関連のワークショップでも活用されています。



© P.I.C.S. / 小戸川交通パートナーズ

03

GROUP TOPICS

引き続き映像制作改革へ挑戦してまいります

コロナ禍でますます加速した映像制作環境のリモート化。昨年、IMAGICAエンタテインメントメディアサービスがオンライン試写サービス「Framboise (フランボワーズ)」を開発しサービスを提供。フォトロンでもクラウド活用をアシストするワークフロー支援サービス「Pharos (ファロス)」や、自宅などの遠隔地から会社のワークステーションにリモートアクセスできるアプリケーション「Photron Remote Access Gateway」をはじめ、映画やドラマだけではなく、スポーツ中継などの制作現場においても、リモートワークを支援する製品やサービス、ウェビナーを積極的に展開してまいりました。

IMAGICA GROUPはグループの持つ高い技術力で、引き続き映像制作改革に挑戦してまいります。

クラウドリモート編集ソリューションを活用し制作された映画『都会(まち)のトム&ソーヤ』2021年7月30日に公開予定
 ROBOTが制作、フォトロンが販売するAvid | Edit On Demand (Avid社製)を利用し、IMAGICAエンタテインメントメディアサービスが編集を担当しました。



© 2021 マチトム製作委員会

ROBOTが外出自粛応援ムービーをフルリモートで制作



© 2020 SS / ROBOT

昨年、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う初めての緊急事態宣言を受け、自身も新作映画『劇場』と『窮鼠はチーズの夢を見る』の公開延期を余儀なくされた行定勲監督が、ROBOTと手を組み、エンターテインメントの力で社会に勇気と希望を示すべく一念発起。世の人々に感染拡大を防ぐため「お家にいようよ」と呼びかけるべく、ボランティア出演に名乗りを上げたキャスト陣と共に、完全リモートでショートムービーを製作して、YouTubeで公開するというプロジェクトを展開し、大反響を呼びました。

[作品タイトル] A day in the home Series
 第1弾「きょうのできごと a day in the home」 第2弾「いまだったら言える気がする」 第3弾「映画館にいく日」

04

GROUP TOPICS

技術開発をグループ全体の成長エンジンへ

当社グループの技術開発力を高めるため、2021年4月1日付でフォトロンにグループとしての技術開発部門を新設。映像制作やコンテンツ流通をサポートしてきたIMAGICA Lab.技術研究開発チーム、ビッグデータの可視化やリアルタイムコンテンツの開発を手掛けてきたイマジカデジタルスケープのデジタルリアリティラボチームがフォトロンに集結しました。

各社で培われた知見・ノウハウを最大限に生かしつつ、グループ内の映像制作・コンテンツ流通を促進するクラウドシステムの拡充や、Pixelogicと共同でグローバル映像ネットワークを構築するなど、最新テクノロジーを駆使した新たな映像技術を提案してまいります。

