

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	東京都港区
事務所所在地	〒105-0022 東京都港区海岸一丁目14番2号
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	3,976名 (1,125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

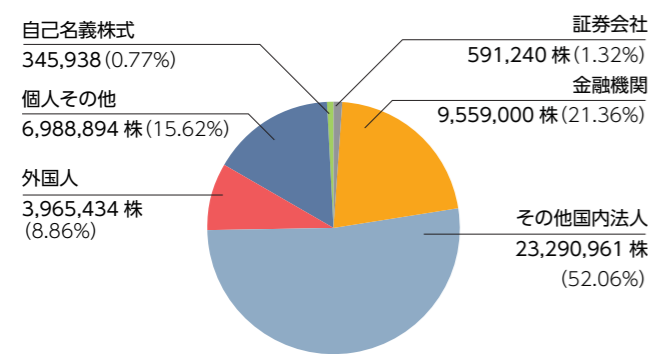
発行可能株式総数	150,000,000 株
発行済株式総数	44,395,529 株 (自己株式345,938株を除く)
1単元の株式の数	100 株
株主数	9,319 名

大株主 (上位10名)

	持株数(千株)	持株比率(%)
株式会社クレアート	19,994	45.03
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	5,419	12.20
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,125	4.78
NOMURA PB NOMINEES LIMITED OMNIBUS-MARGIN (CASHPB)	1,169	2.63
株式会社日本カストディ銀行(証券投資信託口)	1,108	2.49
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	848	1.91
GOLDMAN SACHS INTERNATIONAL	688	1.55
IMAGICA GROUP従業員持株会	609	1.37
三井住友信託銀行株式会社	512	1.15
長瀬文男	402	0.90

※ 持株比率は自己株式数(345,938株)を控除して算出しております。

株式の分布状況



● 公式Twitterはじめました @IMAGICAGROUP
<https://twitter.com/IMAGICAGROUP>

役員 (2022年7月1日付)

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 専務執行役員	森田 正和
取締役 執行役員	長瀬 俊二郎
取締役	村上 敦子
取締役 常勤監査等委員	安藤 潤
取締役 監査等委員	千葉 理
	山川 丈人
執行役員	奥野 敏聡
	中村 昌志
	佐野 清
	篠原 淳
	瀧水 隆
	吉沢 雅治

※ 村上 敦子氏、千葉 理氏、山川 丈人氏は会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

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/procedure/agency/
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	東証プライム市場
証券コード	6879

株主の皆さまの声をお聞かせください

ご意見は今後のIR活動の参考といたします。
 ご回答いただいた方の中から抽選で5名さまにムビチケカード(3,000円分)を進呈します。

<https://forms.gle/LgNDZUAjLwpRp6tC6>



2022年3月期
株主通信

2021.4.1 ▶ 2022.3.31
証券コード6879

株式会社 IMAGICA GROUP



〈竹芝メディアスタジオ〉

ごあいさつ



高収益体質のグループへ転換するための基盤づくりを継続
 プライム上場企業として更なる企業価値向上に邁進

代表取締役社長 布施 信夫

株主、投資家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。

2021年は新型コロナウイルス感染症による経済活動への影響はあったものの、当社グループが軸足を置くエンタテインメント業界では、劇場映画やリアル会場での音楽ライブ、スポーツイベントなどの活動が徐々に再開へと進み出しました。中でも東京五輪を始めとして、様々なスポーツイベントは日本中に多くの驚きと感動をもたらしてくれました。

当社グループは「逆境にも強いバランスの取れた高収益体質のグループ」を目指すために中期経営計画「G-EST2025」を策定、その初年度となる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」の年と位置づけて活動してまいりました。国内映像制作サービス事業の構造改革と事業再

編、海外子会社の売却及び海外持分法適用会社の完全子会社化を実行するなど、グループの変革を推進した結果、売上高は海外子会社の売却等により減収となったものの、国内で実施した構造改革の効果や海外でのE2Eサービス事業の好調などにより、営業利益においては上場来最高益を達成することができました。

なお、2022年4月をもって当社は東京証券取引所の新市場区分「プライム市場」に移行しました。今後はプライム上場企業として、更なる企業価値向上に邁進していく所存です。

ここに株主通信をお届けし、2022年3月期の決算概要と2023年3月期の事業計画、及び中期経営計画「G-EST2025」の進捗状況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、心よりお願い申し上げます。



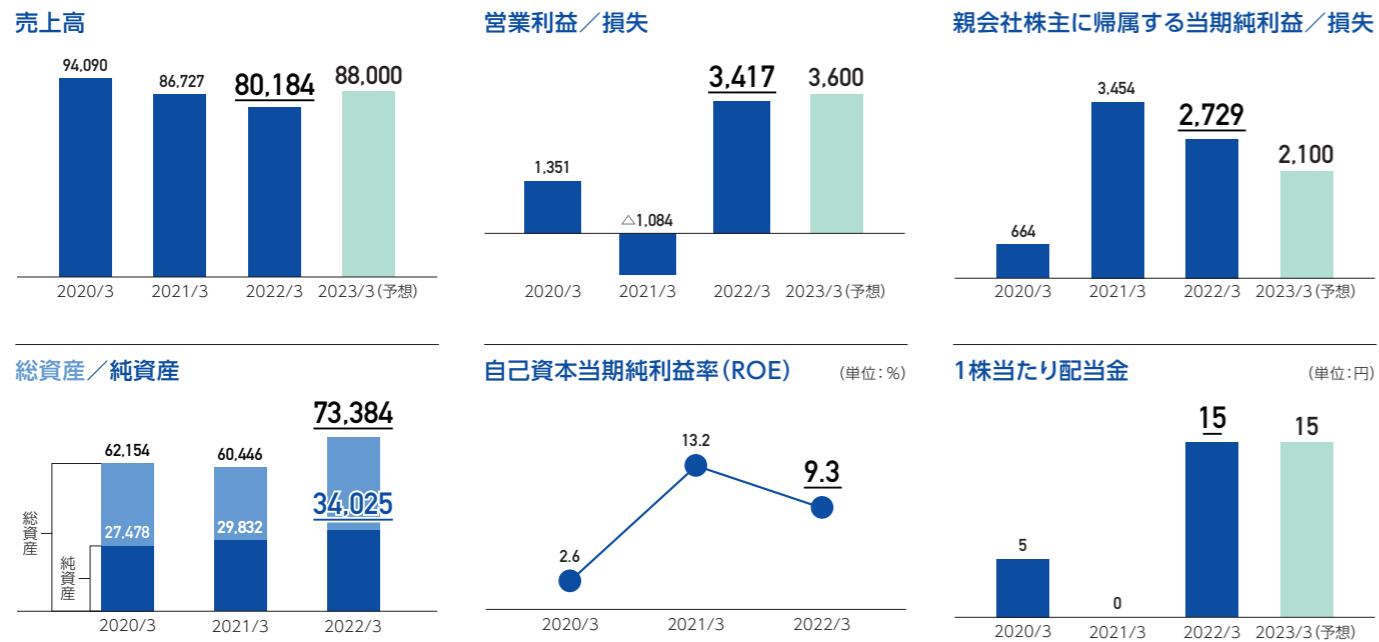
2022年3月期決算概要

2022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。

当連結会計年度における当社グループの売上高は、連結子会社であったSDI Media Group, Inc.の全株式を前年度末に売却したこと等により801億84百万円(前年同期比7.5%減)となりましたが、営業利益は34億17百万円(前年同期は営業損失10億

84百万円)、経常利益は営業外収益の計上により39億34百万円(前年同期は経常損失13億43百万円)、と前連結会計年度と比較して大幅な増益を達成することができました。一方、親会社株主に帰属する当期純利益については、減損損失12億円を含む特別損失の計上により27億29百万円(前年同期比21.0%減)となりました。

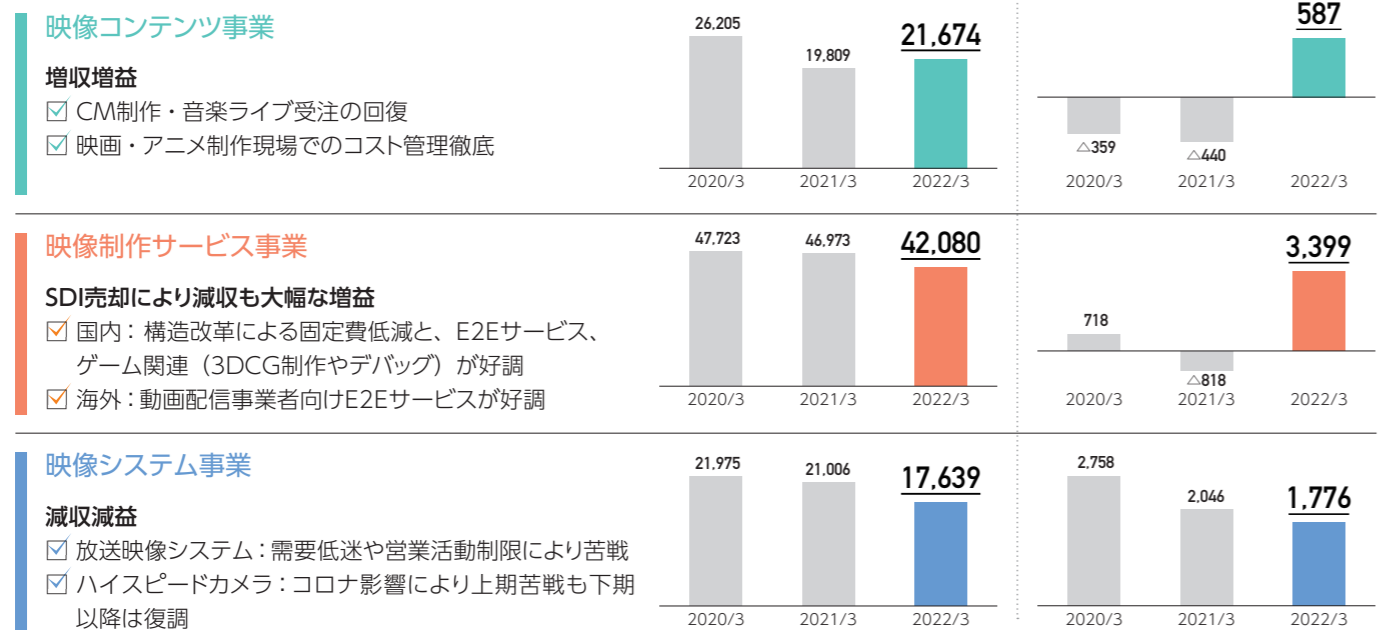
連結決算ハイライト



セグメント情報(2022年3月期売上高)



セグメント別総括



2025年度(2026年3月期)を最終年度とする中期経営計画「G-EST2025」の進捗状況についてご説明いたします。

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

2022年度(2023年3月期)戦略

- 引き続き需要の強い動画配信事業者向けサービスに注力
- 成長のための先行投資を実行

2021年度は、海外を中心とした動画配信事業者の高い需要を受け、対前年144%の増収となりました。2022年度は、LA、ロンドン、カイロなどの各拠点のキャパシティ増強と同時に自社ITシステム「pHelix」の追加開発などを行います。継続して高い需要が見込まれるE2Eサービス*の強化と生産性向上とコストダウンを図り、高い競争優位性の維持を目指してまいります。

また、今年5月には韓国のダビングスタジオ(Juice Media)の買収を決定しました。アジア市場でのグローバルE2Eサービス事業の展開も更に加速してまいります。

売上高 2022年3月期(実績) 241億円 ▶ 2023年3月期 276億円

※ 2021年3月期(実績)167億円 2026年3月期も今期計画を超える水準を目指す

* 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



買収を決定した韓国のJuice Media

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

2022年度(2023年3月期)戦略

- ハイブリッドライブ、高精細ライブビューイングにおける重点企業とのアライアンス強化
- 映像体験型テーマパークにおける新規案件の事業展開

リアルイベント市場の復調とオンラインライブ市場の拡大を受け、対前年155%の増収となりました。

当社グループが長年培ってきた映像の可視化技術・制作能力を、リアルな空間だけでなく、VR空間でのイベントなどメタバース領域にも活用することで、新たな映像体験をご提供しています。様々なパートナー企業との協業関係を構築し、当社グループが誇るクリエイティブとテクノロジーを最大限に活かすことにより、新しいライブエンタテインメント体験を創造し、事業の拡大を目指してまいります。

売上高 2022年3月期(実績) 45億円 ▶ 2023年3月期 46億円

※ 2021年3月期(実績): 29億円 2026年3月期は100億円を目指す



株式会社NTTドコモとの協業によるオンラインライブ



ぴあ株式会社提供のバーチャルライブプラットフォーム「NeoMe(ネオミー)」に開発協力

基本戦略3. 映像システム事業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

2022年度（2023年3月期）戦略

- ニッチトップ事業での収益拡大・確保
- 放送局向けシステムでの収益改善
- 光学計測事業の拡大

ハイスピードカメラやCMオンライン送稿といったニッチな市場において、当社グループのシェア・収益性が高い事業群での新製品開発力・営業力を高め、更なる収益拡大を図ります。

放送局向けの映像編集機器等を扱う放送映像システム事業においては、映像制作現場での機材や編集室の設計や納品に留まらず、リモートプロダクション環境を支援するサブスクリプション方式でのサービス提供を開始するなど、「モノ売り」から「コト売り」へのビジネス転換を推進してまいります。

また、フォトリソグラフィを用いた光学素子や、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販売を強化し、他社に真似できない事業を展開、成長を目指してまいります。

光学計測装置 高速偏光カメラCRYSTA

用途

スマートフォン等のガラスフィルムの歪み検出試験など（研究開発）



光学計測装置 複屈折測定装置KAMAKIRI

用途

液晶テレビ等の高性能保護フィルムのムラなどの検出（生産ライン）



※ 光学計測装置：偏光素子とハイスピードセンサを組み合わせた独自の撮像システムにより、人の目には見えないひずみやムラを検出。透明フィルムなどの検証試験等で活用。

売上高 2022年3月期(実績) **161億円** ▶ 2023年3月期 **185億円**

※2021年3月期（実績）：144億円 2026年3月期は250億円を目指す

基本戦略4. 事業変革の完遂

制作サービス（映像の撮影・編集、ゲーム制作・人材サービス等）、アニメ・映画・ドラマ・CM制作の事業において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を目指す

2022年度（2023年3月期）戦略

- 独自IP(Intellectual Property)による事業展開の推進
 - 動画配信事業者向けコンテンツ制作の拡大
 - 劇場映画・TVアニメ・ドラマ制作における更なるコスト管理徹底
- 映像コンテンツ事業においては、独自IP(原作)の創出、また制作時のコスト管理を徹底することなどにより、収益性の改善・向上を図っております。2021年度は営業利益率をマイナス数値から3%まで回復、今年度は4%台を目指してまいります。



© P.I.C.S./映画小戸川交通パートナーズ

売上高 2022年3月期(実績) **385億円** ▶ 2023年3月期 **396億円**

※2021年3月期（実績）：346億円 2026年3月期は400億円を目指す

中期経営計画を支える戦略的施策

● DXによる経営改革

事業・経営基盤（管理）の両面において、DXを推進しています。事業のDXにおいては、リモート・クラウドでの映像制作やアニメ制作のオールデジタル化などに取り組んでまいりました。経営基盤（管理）のDXにおいては、AIやクラウドツールを用いた事務工数の削減、効率化や経営、人員のデータを一元管理し可視化するツールの導入を行いました。今後も両面においてDXを加速させ、進めてまいります。

● 技術開発力強化と人材の確保・活性化

グループ各社に存在していた技術開発部門をフォトリソに統合。各人が有する技術開発スキルを可視化することで、開発の効率化、スピードアップを目指しています。また、クリエイター、エンジニアの働きやすい環境を整備するために柔軟な雇用形態を準備すると共に、採用活動を強化することで、人材の確保、活性化に努めてまいります。

「逆境にも強いバランスの取れた高収益体質のグループ」へ 2026年3月期 売上高 **1,000億円** 営業利益 (のれん償却前) **80億円**

新中期経営計画「G-EST2025」の詳細はこちらでご確認ください。
<https://www.imagicagroup.co.jp/ir/philosophy/plan.html>

2022年3月期決算説明および「G-EST2025」の進捗報告資料はこちらでご確認ください。
https://www.imagicagroup.co.jp/file/ir/library/presentation/2022/presentation_fullyear_2022.pdf

IMAGICA GROUPは“映像”を軸に、3つのテーマを設定し、豊かで持続可能な社会の実現を目指します

テーマ① “映像”を活用した社会貢献への取り組み

- ROBOT、規格外野菜を活用した野菜パウダーで、廃棄野菜ゼロを目指す

「野菜パウダーで楽しく健康に」

九州ベジパウダー株式会社と共同でD2C新ブランド「アメージングファーマー」を開発しました。映像コンテンツ事業で培ってきたROBOTのストーリーテリングとコンテンツ開発のノウハウを活かし、ブランド体験全体を設計・プロデュースする新たな取り組みです。

「野菜に驚きを」をコンセプトに、野菜が持つ健康成分を簡単に楽しく食べてもらうこと、そして規格外野菜として捨てられる野菜を活用しフードロス削減への一助になることを目指しています。



ご購入はこちらから <https://amazingfarmer.com/>
商品製造・販売：九州ベジパウダー 製作：九州ベジパウダー/ROBOT



「アメージングファーマー」活用レシピ

- ROBOT エンターテインメントを地方創生のソリューションに「地方創生プロジェクト」

ROBOTでは地域のストーリーを映像技術とデジタル技術でエンターテインメントに磨き上げ地方創生の取り組みに貢献しています。

- ・ 地方自治体と共同でクリエイター塾のプロデュース
- ・ 地域の魅力を最大化するためのコンセプト設計とデザイン開発
- ・ 映画祭をはじめとした地域に密着したイベント企画・実施・運営など、多様な取り組みを通して新たな産業や人材の育成支援を推進しています。



テーマ② 環境と人に優しい映像制作プロセスの実現

- P.I.C.S.・IMAGICA EEX 東京国際プロジェクションマッピングアワードを開催

国内外の若手空間映像クリエイターの発掘と育成、新しいテクノロジーの普及、有明地域の活性化を目的とし、毎年東京ビッグサイトを舞台に開催されている日本最大級のプロジェクションマッピングのアワード。昨年度は環境にも配慮し、上映会イベントにおいて排出されるCO₂をオフセット（実質100%再エネ化）して開催しました。

2022年は上映会・最終審査会を11月に、東京ビッグサイトで、オンライン配信と3年ぶりの有観客での開催を予定しています。



テーマ③ 人材育成とダイバーシティの推進

- イマジカデジタルスケープ クリエイター向け専門のキャリア自律支援サービスの充実

「就活」の年間プロセスにおいて具体的なHow Toを教える講座をオンラインでシリーズ化し、人生初の就職活動をバックアップします。

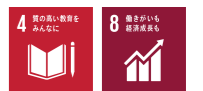


・クリエイター志望の学生に向け、就職活動をバックアップ
クリ博ナビ：<https://www.kurihaku.jp/2023/>

キャリアを主体的にマネジメントする「キャリアデザイン」を15回の動画シリーズとして配信し、自分らしく働くための自律型クリエイターをサポートしています。



・クリエイターのためのキャリアデザイン講座をYouTubeで無料配信
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-2caXvnbX38H6bjzlxHDqpM-kYNFCgdC>



その他にも映像を活用し、様々な社会課題の解決に取り組んでおります。詳細はサステナビリティサイトをご覧ください。
<https://www.imagicagroup.co.jp/sustainability/>

01 GROUP TOPICS

IMAGICA GROUPおよびIMAGICAエンタテインメントメディアサービスの本社・映像技術サービス事業拠点移転が完了
グローバルE2Eサービスの拡大に向けて、竹芝を新たな映像の発信拠点に

株式会社IMAGICA GROUPおよび株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービスは昨秋、港区竹芝に本社を移転いたしました。この新事業拠点「竹芝メディアスタジオ」では世界中の映像コンテンツの制作者である“作り手”と、完成した映像コンテンツを流通・配信する“送り手”のために必要な映像技術サービスを1つの建物に集約しています。施設の詳細は「竹芝メディアスタジオ紹介映像」をご覧ください。

欧米を中心にアジア、中東地域でも成長を続けている動画配信市場の拡大に伴って、コンテンツ制作および翻訳・字幕吹替等ローカライズや、配信・流通といったディストリビューション向けのサービスの需要は今後も増加傾向にあります。この竹芝メディアスタジオをグローバルクライアントに向けた映像の新たな発信拠点として展開してまいります。



◀「竹芝メディアスタジオ紹介映像」をご覧ください。
<https://www.youtube.com/watch?v=chkKvmsPCQ>

竹芝メディアスタジオのご紹介



3室ある試写室は“どの部屋でも可能な限り同じ条件での見え方を確保する”ことを重視。国内唯一のDolby Cinema™、Dolby ATMOS®、DTS:X™の試写環境を構築。世界基準の上映体制を整備しています。



「音」の環境にもこだわり、“音のIMAGICA”を目指してまいります。

02 GROUP TOPICS

eスポーツテーマパーク事業へ進出

リアルとXR配信を行う日本初のハイブリッド型アリーナをプロデュース 新しい映像体験をお届けします



IMAGICA GROUPは東京eスポーツゲート株式会社へ出資をし、同社が開発・運営する東京タワーを舞台にした日本最大規模のesportsパーク「RED TOKYO TOWER」が今年の4月にグランドオープンいたしました。5階フロアにある最先端のスタジオ、「RED TOKYO TOWER SKY STADIUM」をIMAGICA EEXがプロデュース。大型4面LEDパネルと本格XR映像システム「Vizrt」を常設した、リアルイベントとXR映像配信を行う日本初のハイブリッド型アリーナです。eスポーツイベントはもちろん、XRを駆使した音楽ライブ、ファッションショー、メタバースと連動した配信等での利用を想定しております。

なお、システム設計および技術提供はフォトロン、映像制作はROBOTが協力いたしました。ぜひ、足をお運びください。



◀ RED TOKYO TOWER 公式サイト
<https://tokyotower.red-brand.jp/>

映画公開情報

ROBOT制作
『ゴーストブック おばけずかん』
2022年7月22日(金)公開予定
『ALWAYS 三丁目の夕日』『DESTINY 鎌倉ものがたり』のチームが贈る、あなたの想像を超えた摩訶不思議な「ゴーストブックの世界」へようこそ——。



©2022「GHOSTBOOK おばけずかん」製作委員会

ROBOT制作『線は、僕を描く』
2022年10月21日(金)公開予定
“命が芽吹く物語”全国の書店員大絶賛の青春芸術小説『線は、僕を描く』、横浜流星主演で映画化『ちはやふる』製作チーム再集結!白と黒のみの【水墨画】の世界を色鮮やかに描いた王道の青春映画に!



©砥上裕将/講談社 ©2022映画「線は、僕を描く」製作委員会

03 GROUP TOPICS

映像制作現場でもDX推進が加速

リモートやクラウドなど最適なソリューションをご提供し続けます

テレビCMオンライン搬入サービスC.M.HARBORが引き続き好調

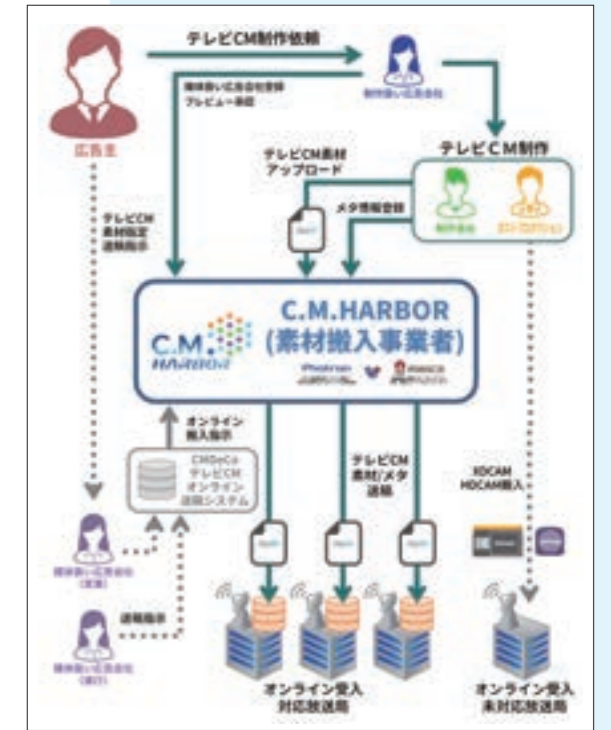
テレビCMの現場では、近年CM素材の搬入ルールが変更され、従来のテープメディアではなく、テレビ局へオンラインで運用されるようになりました。CMポストプロダクションとして業界をリードする「IMAGICA Lab.」と、放送局向けに多くのシステム納入実績を持つ「フォトロン」との両社ノウハウで作り上げたC.M.HARBORは好調な販売を継続、業界シェアの約3割を担っています。

リモートプロダクションにも活用できる映像伝送/共有クラウドサービス「Photron Live Cloud Service」の提供も開始

映像制作の現場では、社内にある制作・編集機材に異なる場所(別のスタジオや自宅など)からリモートで接続し、ネットワーク越しで制作を行うリモートプロダクションやリモートオペレーションという制作手法が市場とともに今後も拡大していくと予想されています。

フォトロンはパブリックインターネットだけで高品質・低遅延で映像を伝送/共有し、リモートプロダクションにも活用できる映像伝送/共有クラウドサービス「Photron Live Cloud Service」の提供を、今年の1月より開始しました。

フォトロンでは今後も、高い開発力と技術力で映像制



作現場の様々なニーズにお応えするワークフローをご提供してまいります。

04 GROUP TOPICS

これからも皆様に驚きと感動を与えるコンテンツ制作をおこなってまいります

● 動画配信事業者向けコンテンツ制作
Netflixオリジナルシリーズ『今際の国のアリス』

ROBOT企画・制作 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。待望のシーズン2は、今年の12月より配信予定です。

● 独自IPの創出

① 映画・舞台化も実現、アニメ『オッドタクシー』

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、今年の4月より「映画 オッドタクシーイン・ザ・ウッズ」として全国公開。公開初日3日間の興行収入は同週公開作品で館アベレージ1位を記録するなど大ヒットとなっています。さらにアニメ版は前年のベストアニメを表彰するアワード「Crunchyroll Anime Awards 2022」にて11部門にノミネート。「Best Director部門」、「Best Protagonist部門」で最優秀賞に選ばれています。なお、舞台化も決定しこの7月に上演を控えております。

② TVアニメ第2期も大好評『異世界食堂』

主婦の友インフォスのライトノベルレーベル「ヒーロー文庫」でシリーズ累計100万部を超える大人気作品『異世界食堂』。TVアニメシリーズ待望の第2期のアニメーション制作をOLMが担当しました。2021年10月～12月にテレビ東京、テレビ大阪、AT-Xにて、『異世界食堂2』として放送され好評を得ました。



© 麻生羽呂・小学館/ROBOT



© 犬塚惇平著/エナミカツミ絵/発行:主婦の友インフォス
ライトノベル1～6巻絶賛発売中!