

2023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

2022年11月2日



1 全社のれん償却前営業利益は約22億円、前年より10億円増益

2 映像制作サービスは引き続き海外がけん引、前年より10億円増益

3 当期純利益は前年に計上した特別利益などの剥落や法人税等が増加したことにより8億円減益

第2四半期（累計）決算ハイライト

- ・ 大幅な増収増益を確保。当期純利益は前年に計上した特別利益などの剥落や法人税等が増加したことにより減益

(単位：百万円)

売上高

41,589

前年増減額

+7,743 (+22.9%)

のれん償却前
営業利益

2,289

前年増減額

+1,015 (+79.7%)

営業利益

1,411

前年増減額

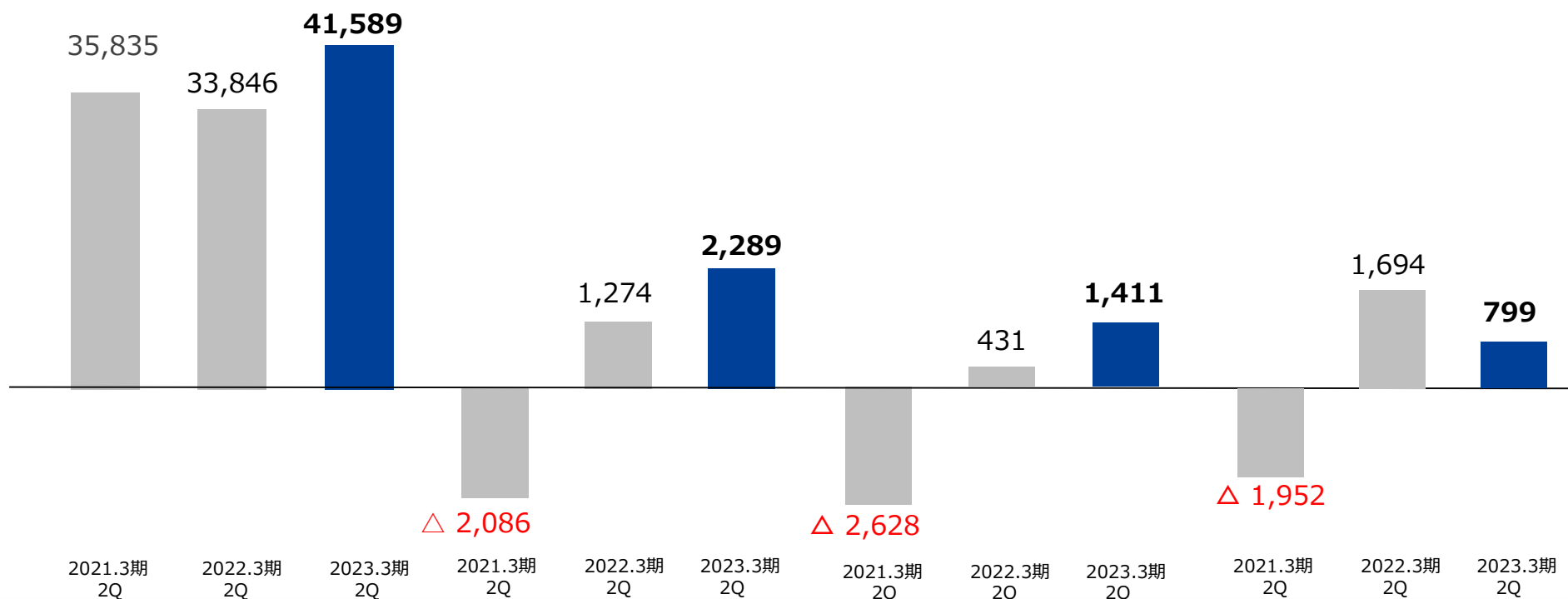
+980 (+227.0%)

親会社株主に帰属
する当期純利益

799

前年増減額

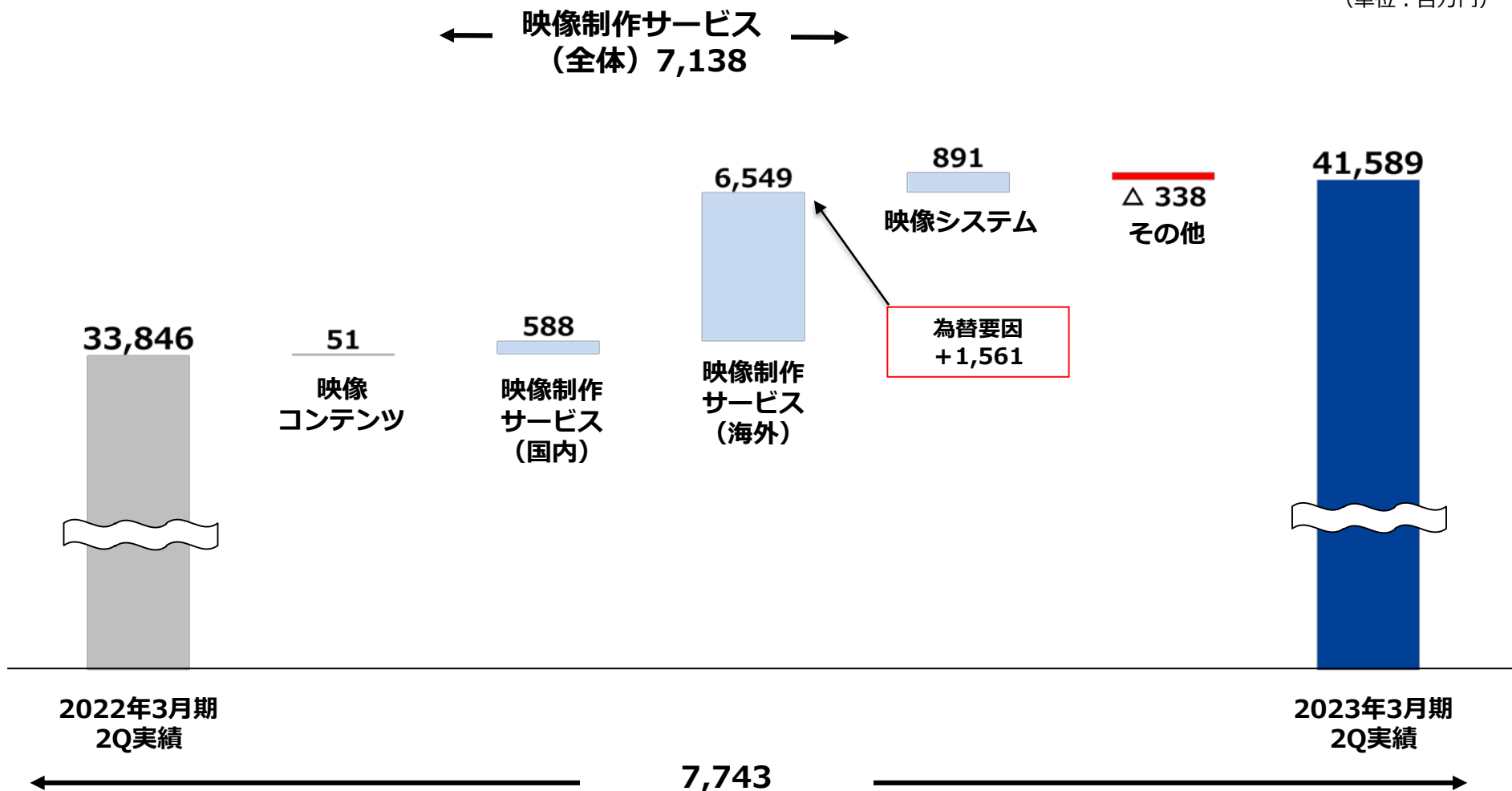
△895



売上高の増減分析（前年比）

- ・全セグメントで増収、特に映像制作サービス（海外）は65億円の増収

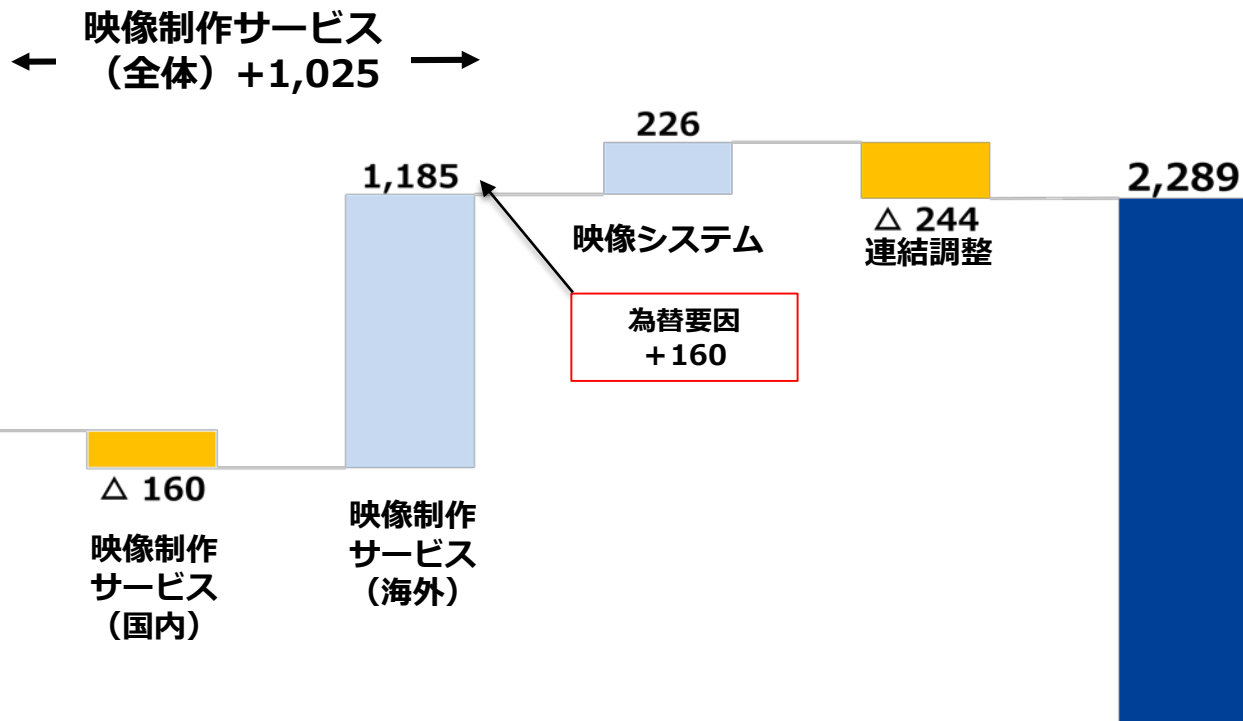
（単位：百万円）



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10億、映像システム2億、連結で10億円の増益

（単位：百万円）



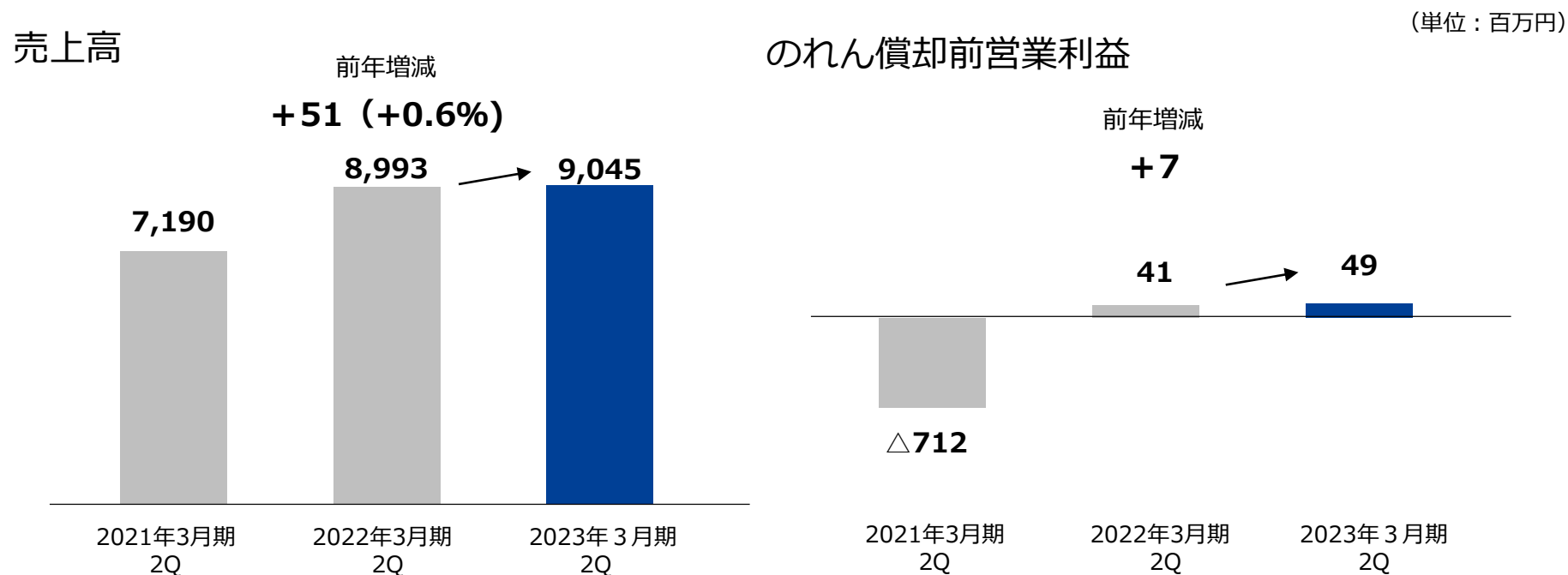
2022年3月期
2Q実績

2023年3月期
2Q実績

+1,015

映像コンテンツ事業（第2四半期累計）

- ・ 劇場映画・ドラマ作品およびCM制作は売上堅調、アニメ作品は粗利益率が改善



- ✓ 劇場映画・ドラマ作品は一部作品の納品が第3四半期以降へ延期になるも売上は堅調
- ✓ アニメ作品は作品ごとの収益管理の徹底や制作の効率化等により粗利益率が改善

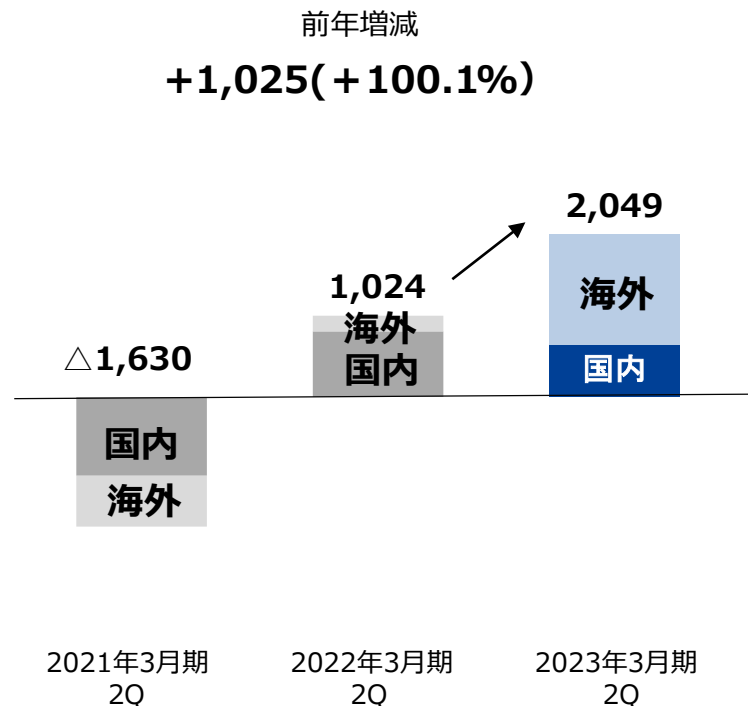
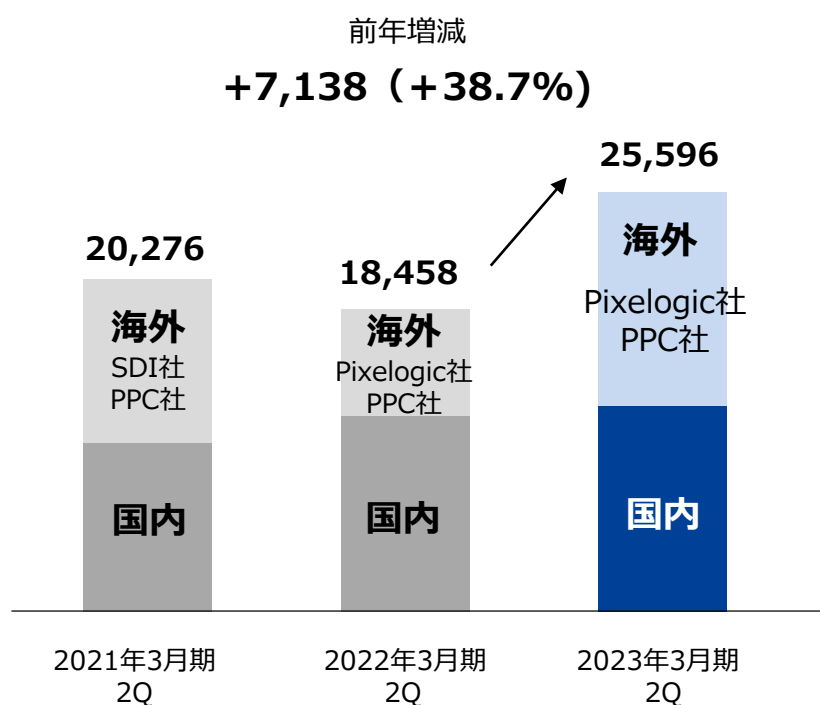
映像制作サービス事業（第2四半期累計）

・グローバルE2Eサービス*1の好調継続により大幅な増収増益

売上高

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



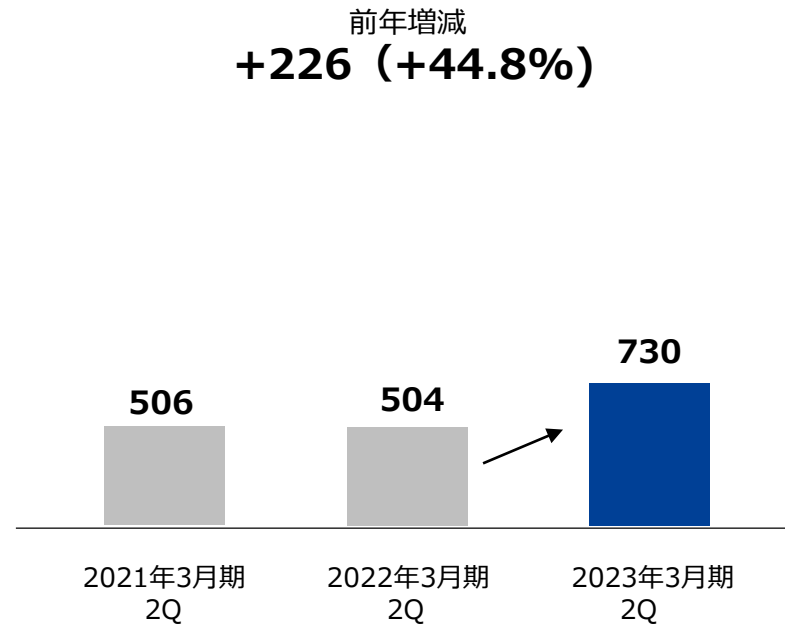
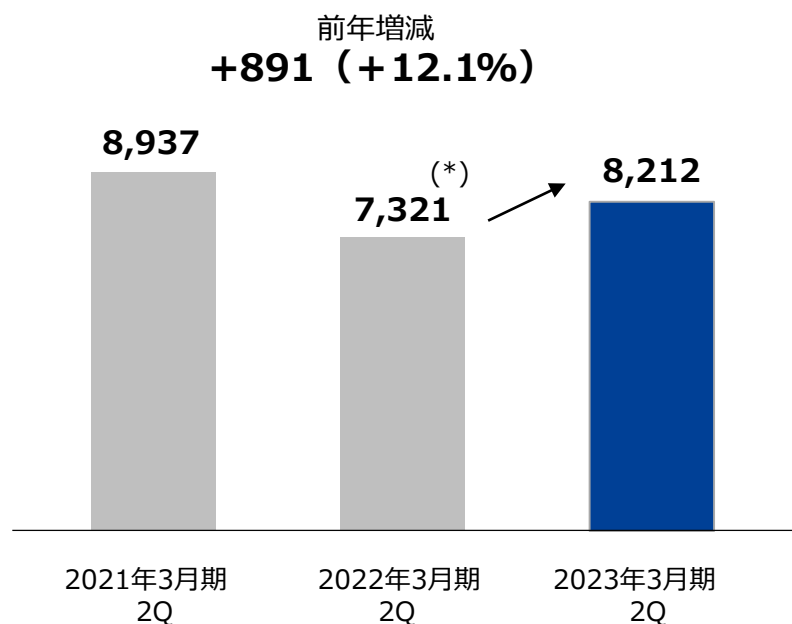
- ✓ 国内はデジタルシネマサービス*2やポストプロサービス堅調も、拠点移転に伴う固定費増により減益
- ✓ 海外は動画配信事業者*3向けのローカライズ需要の好調により大幅な増収増益

・ 放送映像システム、映像・画像処理LSI、光学計測が引き続き堅調に推移

売上高

のれん償却前営業利益

（単位：百万円）



- ✓ 映像・画像処理LSIは国内およびアジア地域の販売が引き続き好調
- ✓ 光学計測は設備投資回復に伴い、受注が堅調に推移
- ✓ ハイスピードカメラの受注は堅調も半導体不足の影響もあり売上は前年並み

* 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

2023年3月期 通期業績予想

- ・半導体不足の影響が未だ不透明なことに加え、前年下期に特需があったため、業績予想は据え置く

(百万円)	2022年3月期	2023年3月期		
	実績	業績予想	前年 増減額	前年 増減率
売上高	80,184	88,000	7,816	9.7%
のれん償却前営業利益 (利益率)	5,131 (6.4%)	5,200 (5.9%)	69	1.3%
営業利益 (利益率)	3,417 (4.3%)	3,600 (4.1%)	183	5.3%
経常利益	3,934	3,300	△634	△16.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,729	2,100	△629	△23.0%
1株当たり当期純利益 (円)	61.49	47.30	△14.19	△23.0%

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。

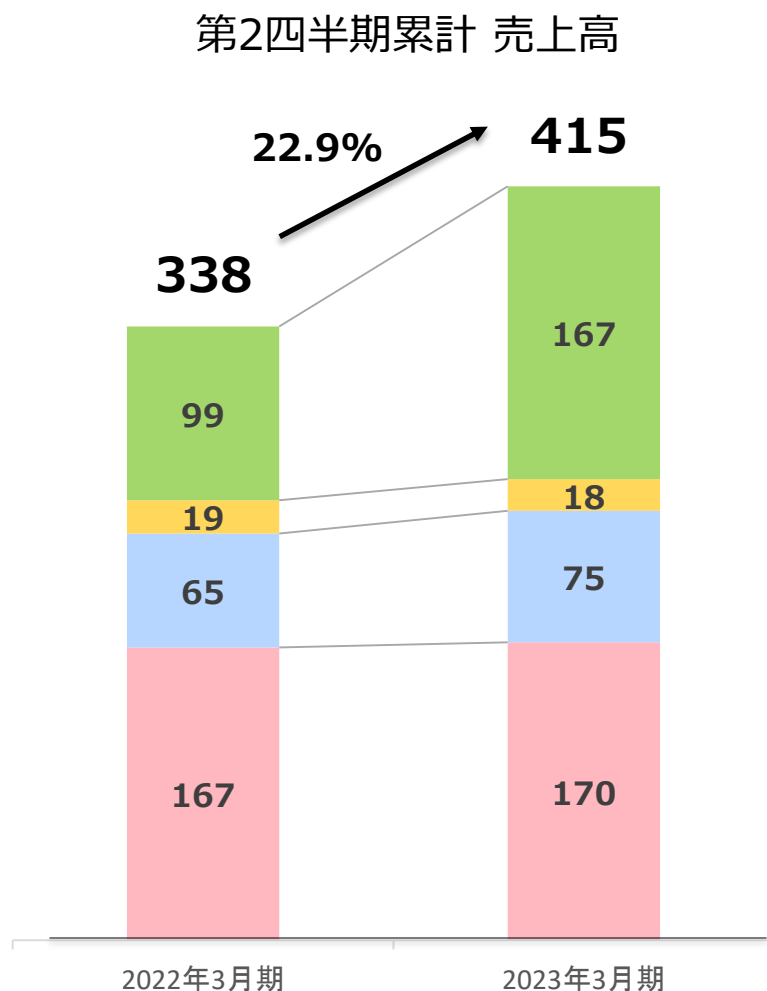
上記方針に基づき、2023年3月期の配当予想は15円とさせていただきます。

	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3月期予想	2,100百万円	47.30円	15.0円	31.7%

Appendix.

(参考) 中期経営計画「G-EST2025」の業績進捗

- ・グローバルE2E事業が大幅に増収、その他事業も計画通りに進捗



■ グローバルE2E事業

- ✓ 海外の動画配信事業者向けサービスが引き続き好調で、前年比68.6%と大幅増収

■ ライブエンタテインメント事業

- ✓ 前年にイベント特需があったことで減収も、ビジネスモデル構築に向けた新たな取り組みを推進

■ 映像システム

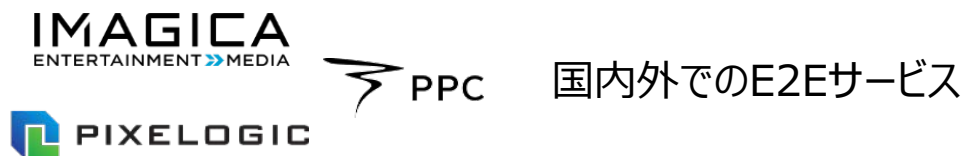
- ✓ ハイスピードカメラ半導体不足影響があるも、全体としては順調に進捗し増収

■ 変革

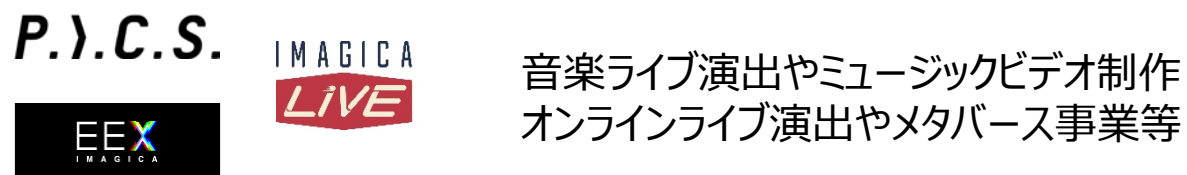
- ✓ 劇場作品・ドラマ作品が好調に推移、またアニメ作品の粗利益率も改善傾向で増収増益

(参考) 基本戦略に属する主要子会社と事業内容

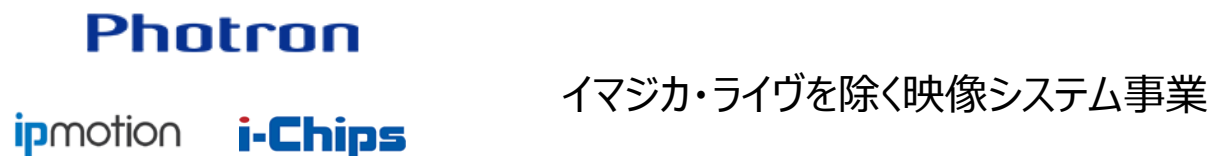
グローバルE2E事業



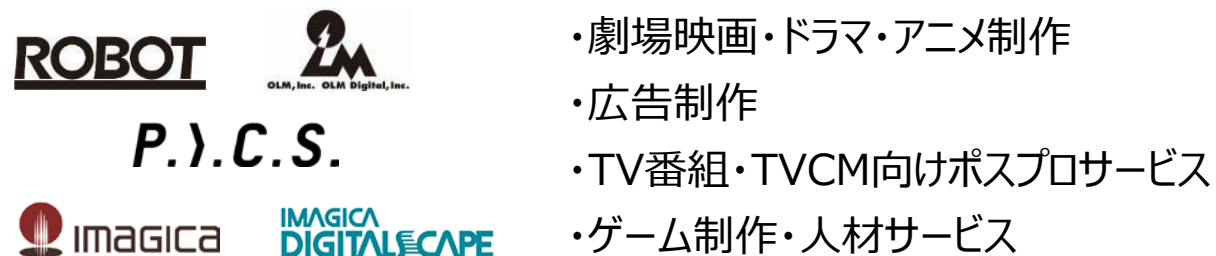
ライブエンタテインメント事業



映像システム事業



変革事業



連結損益計算書

(単位：百万円)	2022年3月期2Q	2023年3月期2Q		
	実績	実績	前年増減額	前年増減比
売上高	33,846	41,589	7,743	22.9%
売上総利益	9,858	12,092	2,233	22.7%
(売上総利益率)	29.1%	29.1%		
営業利益	431	1,411	980	227.0%
(営業利益率)	1.3%	3.4%		
経常利益	999	1,336	337	33.7%
(経常利益率)	3.0%	3.2%		
特別利益	793	318	△ 475	△ 59.9%
特別損失	237	234	△ 2	△ 1.1%
税金等調整前当期純利益	1,555	1,420	△ 135	△ 8.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,694	799	△ 894	△ 52.8%
(参考)のれん等償却前営業利益	1,274	2,289	1,015	79.7%

連結貸借対照表

(単位：百万円)		2022年3月期末	2023年3月期2Q末	前期比	主な増減要因
資産の部	流動資産	41,066	44,510	3,443	受取手形、売掛金及び契約資産 △1,059百万円
	うち現預金	6,420	4,752	△ 1,668	棚卸資産 +5,354百万円
	固定資産	32,317	39,372	7,055	リース資産 +4,865百万円 (米国リース会計基準の適用による増加)
	うちのれん	11,482	12,959	1,476	のれん +1,476百万円 (為替換算影響による増加)
資産合計		73,384	83,883	10,499	
負債・純資産の部	流動負債	32,278	36,815	4,536	支払手形及び買掛金 △1,766百万円
	うち短期借入金	4,170	5,495	1,324	契約負債+5,762百万円
	固定負債	7,079	11,142	4,062	リース債務 +4,423百万円
	うち長期借入金	4,019	3,683	△ 336	(米国リース会計基準の適用による増加)
	負債合計	39,358	47,958	8,599	
	株主資本	29,963	30,085	121	
	その他包括利益累計額	1,185	3,046	1,861	
	非支配株主持分	2,876	2,792	△ 83	
	純資産合計	34,025	35,925	1,899	
負債純資産合計	73,384	83,883	10,499		
	ネット資金	△ 1,769	△ 4,426	△ 2,656	(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)	2021年9月期 2Q	2022年9月期 2Q
税金等調整前当期純利益	1,555	1,420
減価償却費	939	1,210
のれん償却額	690	729
賞与引当金の増減額	△ 88	△ 779
売上債権及び契約資産の増減額	2,938	2,364
棚卸資産の増減額	△ 4,508	△ 5,323
仕入債務の増減額	600	△ 2,142
契約負債の増減額	2,626	5,715
法人税等の支払額	△ 90	△ 1,320
その他	△ 1,986	△ 661
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,679	1,213
有形固定資産の取得による支出	△ 1,373	△ 1,354
無形固定資産の取得による支出	△ 402	△ 292
敷金及び補償金の差入による支出	△ 526	△ 92
その他	1,232	△ 208
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 1,069	△ 1,947
短期借入金の純増減額	△ 897	747
長期借入金の返済による支出	△ 1,346	△ 667
配当金の支払額	-	△ 665
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出	△ 4	△ 442
その他	80	△ 278
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,169	△ 1,306
現金及び現金同等物に係る換算差額	66	372
現金及び現金同等物の増減額	△ 492	△ 1,668
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期末残高	6,413	4,750

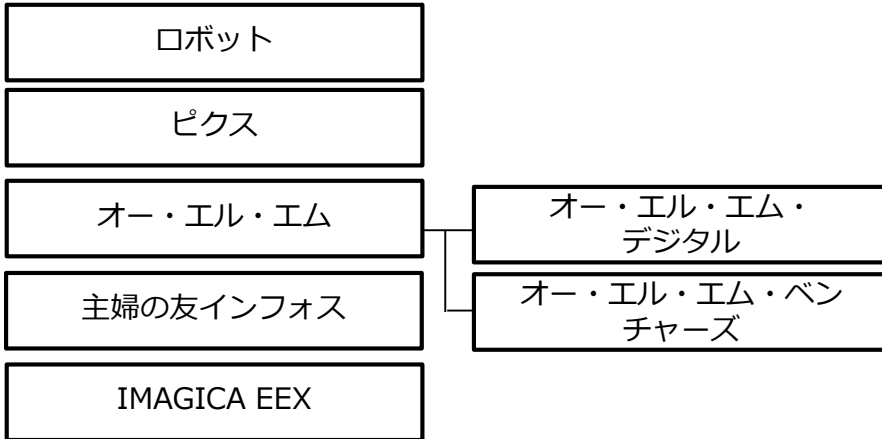
セグメント別総括

(単位：百万円)		2022年3月期2Q	2023年3月期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	8,993	9,045	51	0.6%
	営業損失	39	46	7	19.0%
	(営業利益率)	0.4%	0.5%		
	のれん等償却前営業損失	41	49	7	17.9%
映像制作サービス事業	売上高	18,458	25,596	7,138	38.7%
	営業損失	202	1,192	990	489.7%
	(営業利益率)	1.1%	4.7%		
	のれん等償却前営業利益/損失	1,024	2,049	1,025	100.1%
映像システム事業	売上高	7,321	8,212	891	12.2%
	営業利益/損失	486	712	226	46.6%
	(営業利益率)	6.6%	8.7%		
	のれん等償却前営業利益/損失	504	730	226	44.9%
その他	売上高	△ 926	△ 1,265	△ 338	—
	営業損失	△ 296	△ 540	△ 244	—
連結合計	売上高	33,846	41,589	7,743	22.9%
	営業損失	431	1,411	980	227.0%
	のれん等償却前営業利益/損失	1,274	2,289	1,015	79.7%

事業セグメント別 連結子会社一覧（2023年3月期）

映像コンテンツ事業

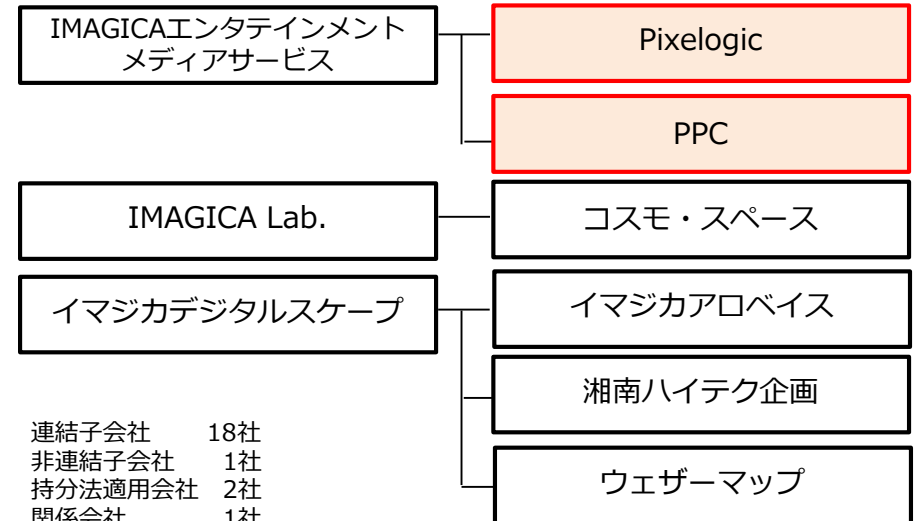
映画、アニメ、CM、TVドラマ等の企画制作、出版事業、音楽ライブやイベント等の映像を軸にした空間の総合プロデュース



連結子会社 9社
非連結子会社 3社

映像制作サービス事業

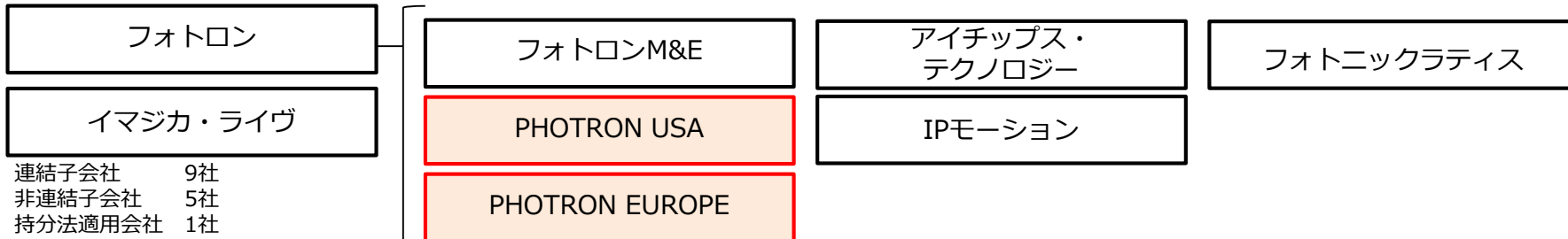
映像・音声編集、CG制作等の映像加工、字幕・吹替、配信・流通サービス、撮影、中継、ゲーム制作、人材サービス



連結子会社 18社
非連結子会社 1社
持分法適用会社 2社
関係会社 1社

映像システム事業

放送映像システムの設計～導入、ネットワーク回線を活用した映像伝送、映像編集クラウドシステム構築など映像システムソリューション全般
独自技術のハイスピードビデオカメラの開発製造事業、医療用画像システム、光学計測、画像関連LSIの開発・販売等



連結子会社 9社
非連結子会社 5社
持分法適用会社 1社

2022年7月～9月 主なグループTOPICS

2022/08/04
フォトロン

高性能・小型軽量密閉筐体、4K
解像度で1,250 fpsの撮影性能
超高解像度 高速度カメラ
『FASTCAM Nova R5-4K/R3-
4K』新発売

FASTCAM
NOVA
R5-4K/R3-4K



2022/08/16
IMAGICAエンタテインメント
メディアサービス

日本国内で初のEIDRのメンバー
に加入

EIDRとは：コンテンツの流通に関わる
さまざまな業務の効率化を進めるため
に、業界標準のユニバーサルユニーク
IDを登録・管理する非営利団体

IMAGICA
ENTERTAINMENT ➤ MEDIA

2022/08/25
IMAGICA EEX

縦型映像と透過スクリーンを
活用した立体空間演出型ライブ
ビューイングの、日本初の実証
実験を実施



2022/09/21
コスモ・スペース

レンゴー株式会社の映像コンテン
ツ「みえる！段ボール」を製作



2022/09/21
IMAGICA GROUP

第35回東京国際映画祭に協賛



©2022 TIFF

2022/09/29
ROBOT

10月3日にスタートするNHK連続
テレビ小説『舞いあがれ！』の
オープニング映像を制作



2022/09/30
IMAGICAエンタテインメント
メディアサービス

当社グループ会社と東宝が、デ
ジタルシネマ配給・配信事業に
おける合併会社設立に合意

IMAGICA
ENTERTAINMENT ➤ MEDIA

2022/09/30
イマジカデジタルスケープ

「Unity Academic Alliance」に
教育機関以外で国内初の加盟

Unity Academic Allianceとは：VR・
AR開発、ゲームデザイン/開発、イン
タラクティブアーツ、コンピューター
サイエンスなどの分野に向けたデザイ
ンや開発についてインタラクティブで
適正に学べる教育プログラムを提供

IMAGICA
DIGITAL ESCAPE

*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.デジタルシネマサービス

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。

*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。

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

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

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。