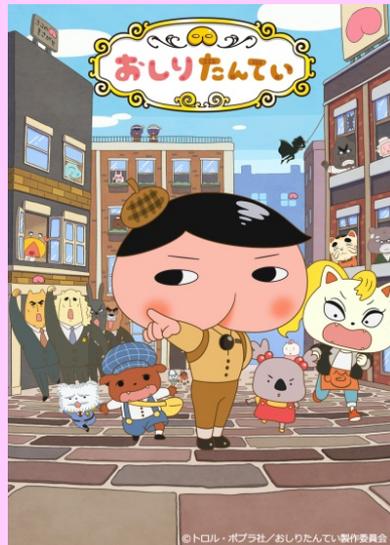
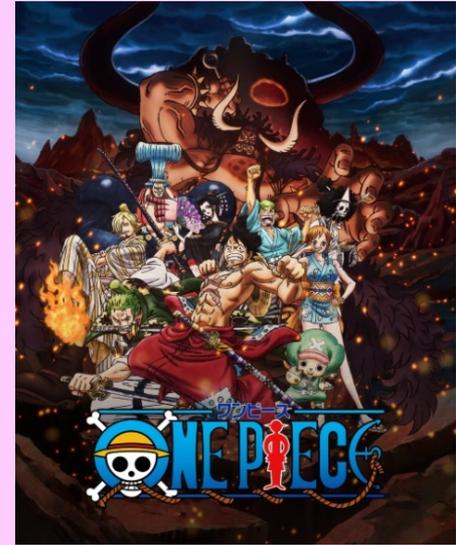


# 東映アニメーション株式会社

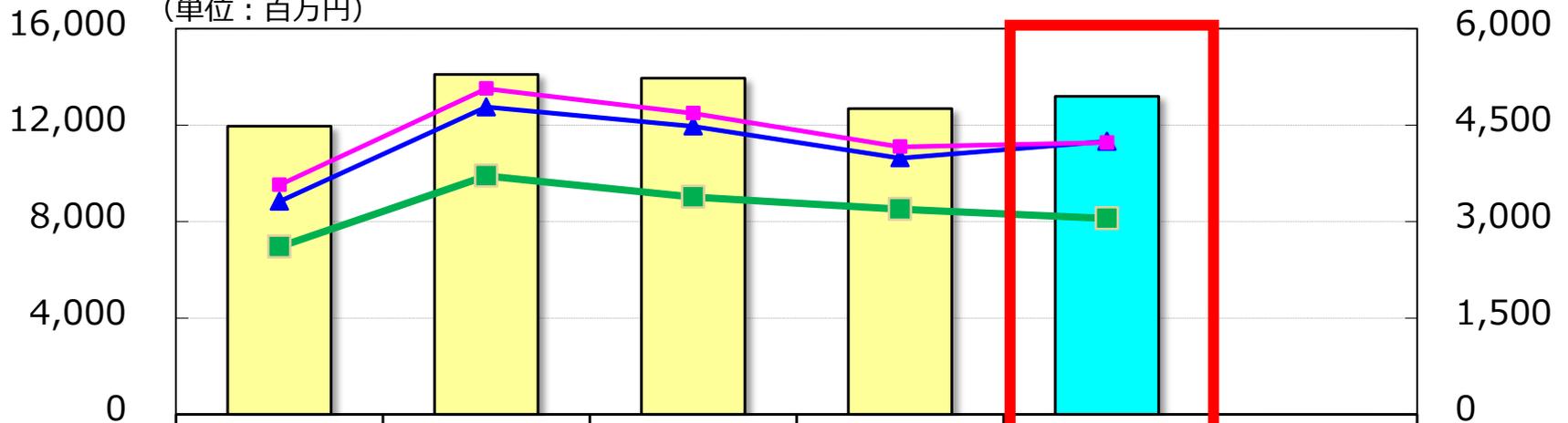
## 2022年3月期 第1四半期決算 (2021/4~2021/6)



# 2022年3月期第1四半期決算(連結)

- 第1四半期として史上3番目の売上高・営業利益・経常利益を確保
- 海外版權の商品化権・ゲーム化権販売がともに好調で、前年同期のサウジアラビア向け劇場作品売上等の反動減をカバーし、業績を牽引
- 中国向け大口映像配信権やアプリゲームのMG計上は2Q以降を予定

(単位：百万円)



売上高

利益

|         | 2018/03<br>1Q | 2019/03<br>1Q | 2020/03<br>1Q | 2021/03<br>1Q | 2022/03<br>1Q (当期) | 前期比<br>増減率 |
|---------|---------------|---------------|---------------|---------------|--------------------|------------|
| 売上高     | 11,948        | 14,092        | 13,935        | 12,676        | 13,187             | 4.0%       |
| 売上原価    | 7,237         | 7,534         | 7,683         | 6,855         | 6,834              | △0.3%      |
| 販管費     | 1,398         | 1,775         | 1,769         | 1,834         | 2,107              | 14.9%      |
| ▲ 営業利益  | 3,312         | 4,781         | 4,482         | 3,986         | 4,245              | 6.5%       |
| ■ 経常利益  | 3,569         | 5,067         | 4,684         | 4,163         | 4,227              | 1.6%       |
| ■ 当期純利益 | 2,606         | 3,711         | 3,379         | 3,192         | 3,048              | △4.5%      |

# 2022年3月期第1四半期 セグメント別内訳(連結)

| (百万円)     |         | 2021年3月期<br>1Q | 2022年3月期<br>1Q | 増減率    |
|-----------|---------|----------------|----------------|--------|
| 映像製作・販売事業 | 売上高     | 5,133          | 4,314          | △16.0% |
|           | セグメント利益 | 1,509          | 948            | △37.2% |
| 著作権事業     | 売上高     | 7,000          | 8,491          | 21.3%  |
|           | セグメント利益 | 3,390          | 4,264          | 25.8%  |
| 商品販売事業    | 売上高     | 412            | 331            | △19.8% |
|           | セグメント利益 | △75            | △87            | -      |
| その他事業     | 売上高     | 143            | 64             | △55.1% |
|           | セグメント利益 | △34            | △88            | -      |
| 連結        | 売上高     | 12,676         | 13,187         | 4.0%   |
|           | 営業利益    | 3,986          | 4,245          | 6.5%   |

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 2022年3月期第1四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

| (百万円)            | 21/03<br>1Q  | 22/03<br>1Q  |
|------------------|--------------|--------------|
| 売上全体             | 12,676       | 13,187       |
| <b>映像製作・販売事業</b> | <b>5,133</b> | <b>4,314</b> |
| 劇場アニメ            | 274          | 24           |
| テレビアニメ           | 359          | 871          |
| コンテンツ            | 161          | 108          |
| 海外映像             | 3,655        | 2,159        |
| その他              | 681          | 1,150        |
| 著作権事業            | 7,000        | 8,491        |
| 国内著作権            | 3,457        | 3,222        |
| 海外著作権            | 3,542        | 5,269        |
| 商品販売事業           | 412          | 331          |
| その他事業            | 143          | 64           |

## 映像製作・販売事業 ( ↓ 前期比16.0%減)

- 「劇場アニメ」は、前年同期に「美少女戦士セーラームーンEternal」等複数作品の製作収入を計上した反動減から、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、放映本数が増えたこと等により、大幅な増収
- 「コンテンツ」は、前年同期好調に稼働した劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」のブルーレイ・DVDの反動減から、大幅な減収
- 「海外映像」は、前年同期のサウジアラビア向け劇場作品の納品や、北米で好調に稼働した「ドラゴンボール超 ブロリー」の劇場上映権販売の反動減から、大幅な減収
- 「その他」は、国内の映像配信権販売が好調に稼働したことから、大幅な増収

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 2022年3月期第1四半期 セグメント別分析②( 版權・商品・その他 )

| (百万円)     | 21/03<br>1Q | 22/03<br>1Q |
|-----------|-------------|-------------|
| 売上全体      | 12,676      | 13,187      |
| 映像製作・販売事業 | 5,133       | 4,314       |
| 劇場アニメ     | 274         | 24          |
| テレビアニメ    | 359         | 871         |
| コンテンツ     | 161         | 108         |
| 海外映像      | 3,655       | 2,159       |
| その他       | 681         | 1,150       |
| 版權事業      | 7,000       | 8,491       |
| 国内版權      | 3,457       | 3,222       |
| 海外版權      | 3,542       | 5,269       |
| 商品販売事業    | 412         | 331         |
| その他事業     | 143         | 64          |

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

## 版權事業 ( ↑ 前期比21.3%増 )

- 「国内版權」は、「ワンピース」等のタイアップ・販促向け許諾が好調に稼働したものの、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権販売が前年同期の勢いには至らなかったことから、減収
- 「海外版權」は、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権販売や「スラムダンク」のアプリゲームに加え、「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」、「デジモンアドベンチャー」シリーズの商品化権販売が好調に稼働したことから、大幅な増収

## 商品販売事業 ( ↓ 前期比19.8%減 )

- 新型コロナウイルスの影響から正常化しつつあるものの、前年同期稼働した「東映まんがまつり(おしりたんてい)」や「美少女戦士セーラームーンEternal」の劇場公開に向けたタイアップ・キャンペーン向けノベルティグッズ等の販売の反動減から、大幅な減収

## その他事業 ( ↓ 前期比 55.1%減 )

- 前年同期稼働した「おしりたんてい」や「ワンピース」のイベント・催事の反動減から、大幅な減収

# 2022年3月期第1四半期 決算総括

| (百万円)    | 21/03<br>1Q実績 | 22/03<br>1Q実績 | 増減   | 増減率    |
|----------|---------------|---------------|------|--------|
| 売上高      | 12,676        | 13,187        | 510  | 4.0%   |
| 売上原価     | 6,855         | 6,834         | △20  | △0.3%  |
| 売上総利益    | 5,821         | 6,352         | 530  | 9.1%   |
| 販管費      | 1,834         | 2,107         | 272  | 14.9%  |
| 営業利益     | 3,986         | 4,245         | 258  | 6.5%   |
| 営業外収益    | 226           | 229           | 2    | 1.1%   |
| 営業外費用    | 50            | 246           | 195  | 385.8% |
| 経常利益     | 4,163         | 4,227         | 64   | 1.6%   |
| 特別損益     | -             | 8             | 8    | -      |
| 税引前当期純利益 | 4,163         | 4,219         | 56   | 1.4%   |
| 法人税等     | 798           | 893           | 95   | 11.9%  |
| 法人税等調整額  | 171           | 278           | 106  | 61.9%  |
| 少数株主利益   | -             | -             | -    | -      |
| 当期純利益    | 3,192         | 3,048         | △144 | △4.5%  |

## 売上高

- 増収幅が大きい事業
  - ①海外版權[1,726] ⇒ ②テレビ[511] ⇒ ③映像製作その他[468]
- 減収幅が大きい事業
  - ①海外映像[△1,495] ⇒ ②劇場[△250] ⇒ ③国内版權[△235]

## 原価・売上総利益

- 売上総利益率：48.2%(前期:45.9%)  
利益率の高い海外版權事業の売上比率が高まったことで、全体の売上総利益率も改善

## 販管費

- 販管費[+272]
  - ①人件費[+107]  
(前期:485 当期:593)
  - ②広告宣伝費[+95]  
(前期:102 当期:198)

## 営業外損益

- 営業外収益[+2]
  - 雑収入[+38]
- 営業外費用[+195]
  - 為替差損[+181]

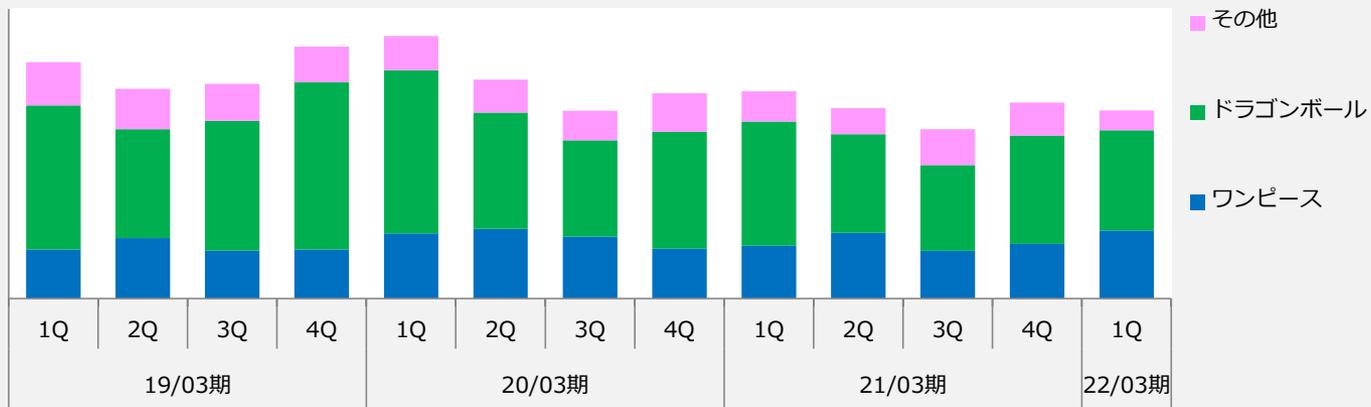
## 特別損益

- 特別損失[8]
  - 投資有価証券評価損

# 主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」は前年同期の勢いには至らず
- 「ワンピース」はタイアップ・キャンペーンや商品化権販売が好調で前期比増
- 全体としてゲーム化権販売が前期比で軟調

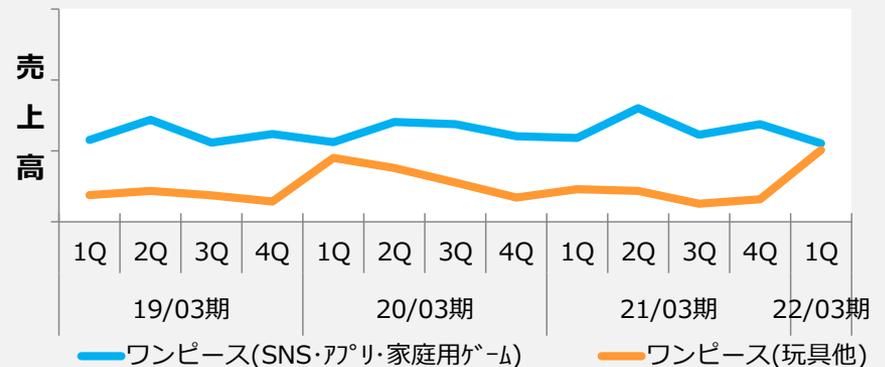
## 国内版權売上高の推移



## ドラゴンボール国内版權売上高の推移



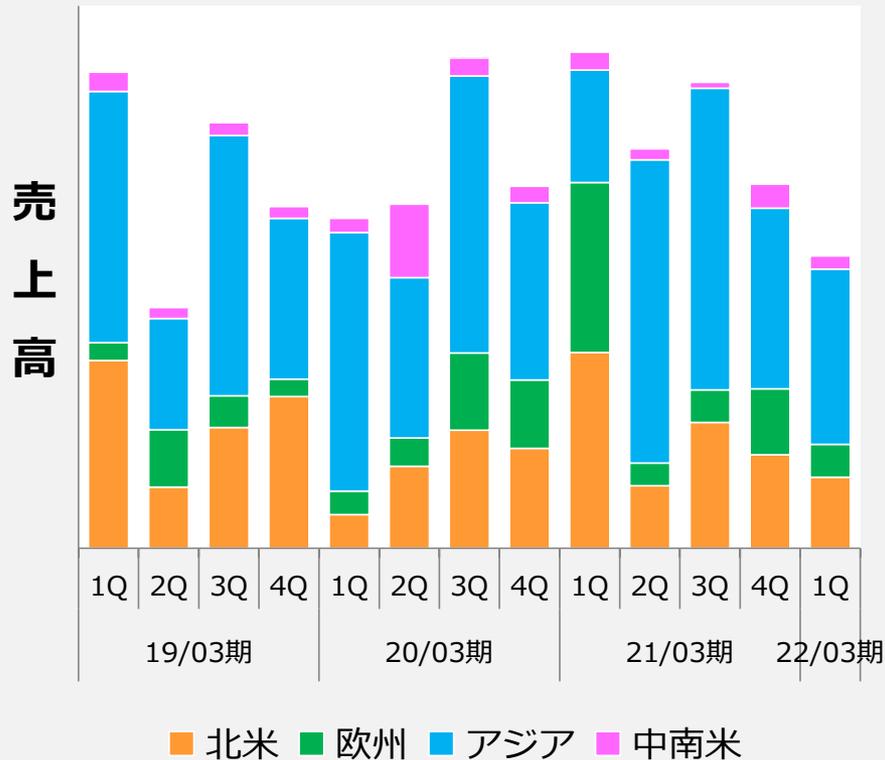
## ワンピース 国内版權売上高の推移



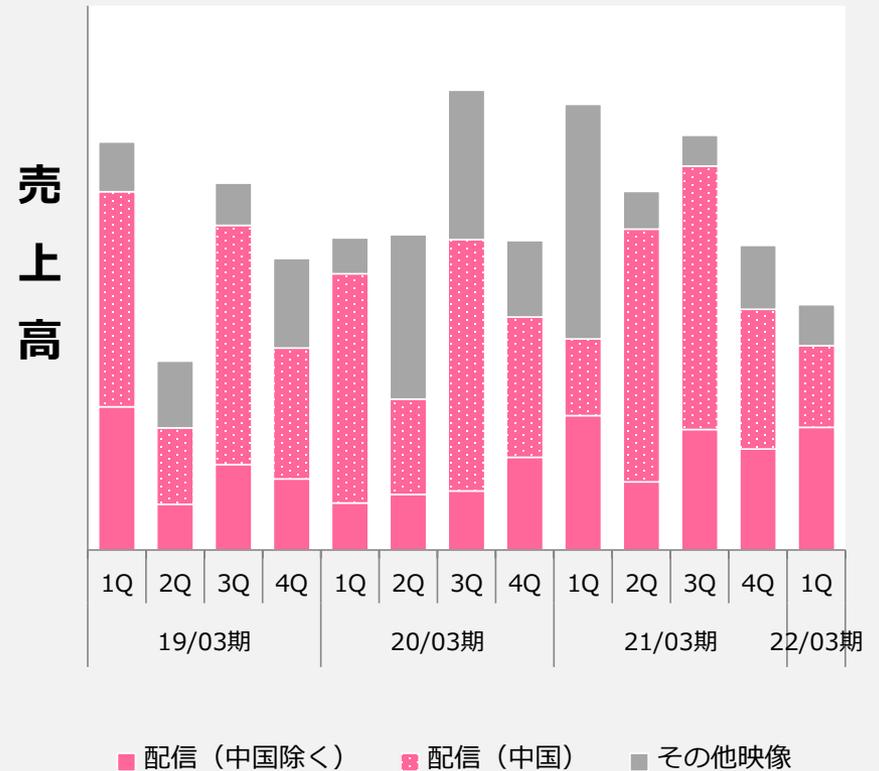
# 海外映像事業の状況

- 前期にあったサウジアラビア向け劇場作品納品の反動減により、大幅な減収
- 中国向け大口配信権の大部分が前期同様2Qへ後倒しに
- 中国を除くアジア地域での映像配信権販売が伸張

## 海外映像 売上高の推移



## 事業内訳

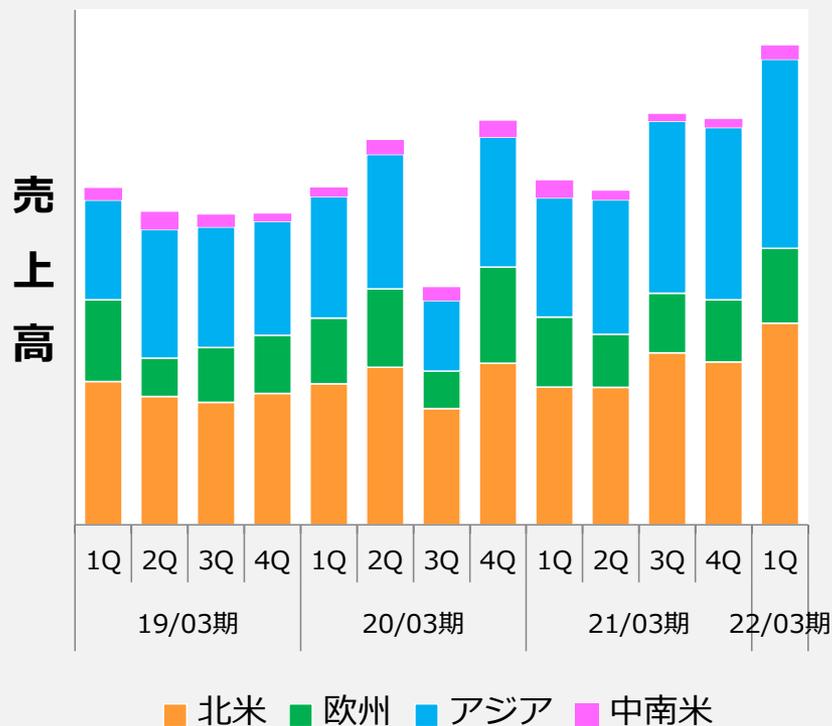


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

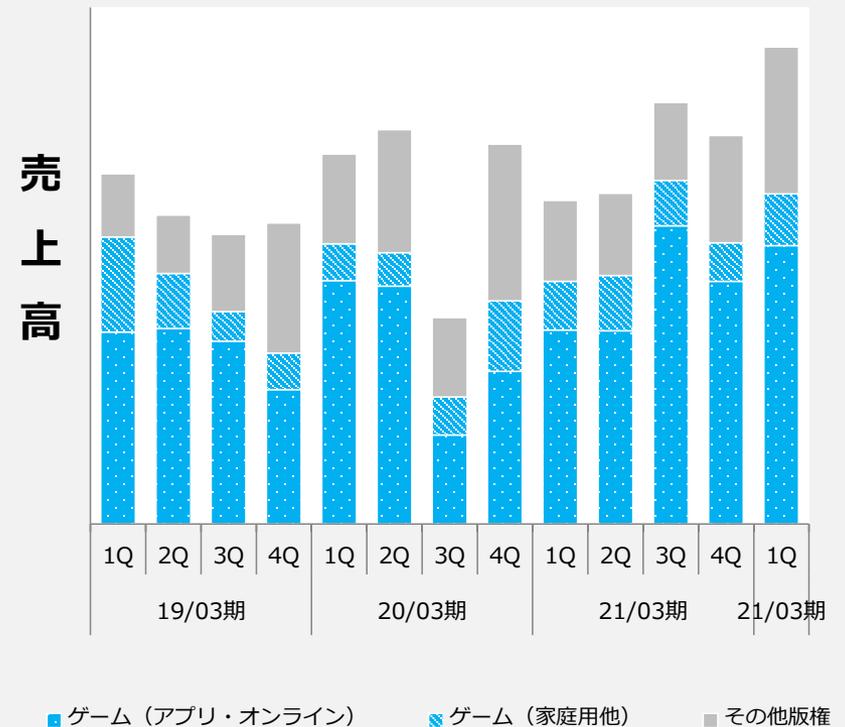
# 海外版權事業の状況

- 既存アプリゲームの好調に加え、商品化権販売が伸張し、大幅な増収
- 当社の強みである海外ネットワークと監修体制で海外市場での需要を取り込み、商品化権販売が躍進
- 2Q以降に前期の巣ごもり需要の反動減が見込まれる一方、アプリゲームの更新契約及び新規契約も予定

## 海外版權 売上高の推移



## 事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

# 2022年3月期 業績予想に対する進捗状況について

| (百万円)     | 22/03<br>1Q | 22/03<br>通期予想 | 22/03<br>進捗率 |
|-----------|-------------|---------------|--------------|
| 売上高       | 13,187      | 51,000        | 25.9%        |
| 営業利益      | 4,245       | 11,000        | 38.6%        |
| 経常利益      | 4,227       | 11,300        | 37.4%        |
| 当期純利益     | 3,048       | 7,600         | 40.1%        |
| 映像製作・販売事業 | 4,314       | 21,500        | 20.1%        |
| 劇場アニメ     | 24          | 3,300         | 0.7%         |
| テレビアニメ    | 871         | 3,320         | 26.3%        |
| コンテンツ     | 108         | 280           | 38.6%        |
| 海外映像      | 2,159       | 11,500        | 18.8%        |
| その他       | 1,150       | 3,100         | 37.1%        |
| 著作権事業     | 8,491       | 25,000        | 34.0%        |
| 国内著作権     | 3,222       | 11,000        | 29.3%        |
| 海外著作権     | 5,269       | 14,000        | 37.6%        |
| 商品販売事業    | 331         | 3,000         | 11.0%        |
| その他事業     | 64          | 1,500         | 4.3%         |

※予想数値は期初予想(5月13日開示)の数値です。  
 ※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

## 劇場アニメ

- ・期初には複数の大型作品の納品を見込むも、計上のタイミングは未確定

## 海外映像

- ・前期同様、1Qに予定していた中国向け大口配信権の販売が2Qへ後倒しに

## 映像製作その他

- ・国内配信権販売が好調で、計画比・前期比とも順調な進捗

## 海外版權

- ・ゲーム化権・商品化権ともに販売好調で、計画比・前期比とも順調
- ・2Q以降にアプリゲームの複数契約や前期の巣ごもり需要の反動減等、アップサイド・ダウンサイド両方を見込む

## その他(イベント)

- ・進捗率は低いものの、夏の大型イベント等、コロナ禍からの正常化を見込む

# 展開スケジュール

## 展開スケジュール

映像製作・販売事業 著作権事業

商品販売事業 その他事業

デジモン公式ファンコミュニティ「デジモンパートナーズ」オープン [4/1]

中国向けアプリゲーム「ワンピース熱血航線」リリース [2021年4月]

東映アニメーション新YouTubeチャンネル「TAB」開設 [5/31]

「魔女見習いをさがして」アヌシー国際アニメーション映画祭にて正式上映 [6/14,19]

サウジアラビア共同制作映画「ジャーニー」日本公開 [6/25]

新プロジェクト「Girl's Rock Audition」メンバー&キャスト募集開始 [6/27]

「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」エンストリリース [7/15-8/2]

「東映まんがまつり」公開 [8/13]

中国向けアプリゲーム「デジモン新世紀」リリース予定 [2021年夏]

「映画トロピカル〜ジュ！プリキュア」公開 [10/23]

「ワールドトリガー」3rdシーズン放映予定 [2021年10月]

アプリゲーム「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」リリース予定 [2021年秋]

家庭用ゲーム「インフィニティストラッシュ ドラゴンクエスト ダイの大冒険」発売予定 [2021年]

Switch「滄海天記」発売予定 [2022年春]

PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2022年]

映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」公開予定 [2022年]

「悪魔くん」新作アニメ始動 [時期未定]

映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」公開予定 [時期未定]

「SLAM DUNK」アニメーション映画公開予定 [時期未定]

国際合作アニメーション映画「The Monkey Prince (仮)」公開予定 [時期未定]

## トピック

### 今期展開の映像作品の状況

- TV「デジモンアドベンチャー：」  
-2021年4月より放映2年目に入  
-コアファン向けの公式ファンコミュニティがオープン  
-海外で商品化権販売を好調に伸ばし、IP別での総合売上第4位に

### 新作映像(プロジェクト)展開

- TV「ワールドトリガー」  
-2021年10月より3rdシーズン放映開始予定
- 新プロジェクト「Girl's Rock Audition」  
-アニメーションとリアルバンド活動を融合させた新しいプロジェクト  
-ガールズバンドのメンバーを募集開始
- 映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」  
-2022年公開予定
- 「悪魔くん」  
-新作アニメーションプロジェクトが始動
- 映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」  
-TV「ゲゲゲの鬼太郎」第6期の映画化が決定
- 映画「SLAM DUNK」  
-アニメーション映画化決定

### アプリゲーム展開

- 中国向けアプリゲーム「ワンピース熱血航線」  
-2021年4月リリース
- 国内向けアプリゲーム「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」  
-2021年秋リリース予定

# 中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

2022年3月期

2022年3月期以降  
(時期未定含む)

IP  
の  
創  
出



「ジャニー」  
サウジアラビアとの  
共同制作映画  
2021年6月25日(金)公開



「映画おしりたんてい スフール島のひみつ/深海のサバイバル!」  
(東映まんがまつり)  
2021年8月13日(金)公開予定

NO  
IMAGE

「アサティール」  
サウジアラビアとの  
共同制作TVシリーズ  
シーズン2制作決定



「KAIJU DECODE 怪獣デコード」  
円谷プロダクションと  
日本発の世界へ向けた  
オリジナルCGアニメーション  
作品を共同製作



「The Monkey Prince (仮)」  
日中米共同制作作品  
グローバル市場を見据えた  
ファミリー向けアニメーション

IP  
の  
育  
成



「デジモンアドベンチャー:」  
2020年4月5日(日)より  
放映中



「ドラゴンクエスト  
ダイの大冒険」  
2020年10月3日(土)  
より放映中



「ワールドトリガー」  
3rdシーズン  
2021年10月  
放映開始予定

#slamdunkmovie

「SLAM DUNK」  
アニメーション映画化  
決定

NO  
IMAGE

「ドラゴンボール超  
スーパーヒーロー」  
2022年公開予定



「悪魔くん」  
新作アニメーション始動  
「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」  
アニメーション映画化決定



基  
盤

## ■ IP増強

- ・IPを軸とした組織へ改編
- ・新規IP創出数の増強とIPライフサイクルの長期化

## ■ 事業拡張・地域展開拡大

- ・ハリウッドビジネスへの参入
- ・上海にコンテンツ企画制作会社設立 - 中国及びアジア市場開拓を推進

## ■ 製作能力の進化

- ・IP別に目的特化した製作体制構築
- ・2D/3D先端技術の統合
- ・制作工程におけるAI活用PJ推進

# ご参考①(放映・配信中作品)



日曜あさ8:30～  
ABCテレビ・テレビ朝日系列



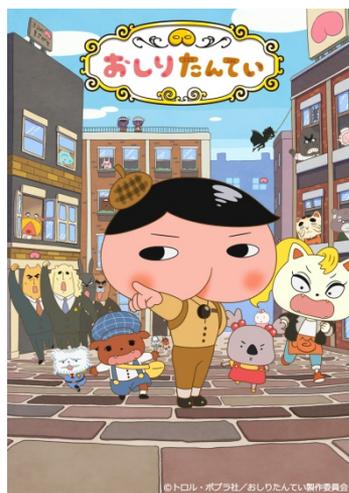
日曜あさ9:00～  
フジテレビほか



日曜あさ9:30～  
フジテレビほか



火曜ゆうがた6:45～  
NHK Eテレ



土曜あさ9:00～  
NHK Eテレ



土曜あさ9:30～  
テレビ東京系列

# ご参考②(2022年3月期予定作品)



『映画おしりたんてい スフーレ島のひみつ／深海のサバイバル！  
(東映まんがまつり)』  
2021年8月13日(金)公開予定

『映画トロピカル～ジュ！プリキュア  
雪のプリンセスと奇跡の指輪』  
2021年10月23日(土) 公開予定

# ご参考③(2022年3月期～予定作品)



『ワールドトリガー』3rdシーズン  
2021年10月放映開始予定



『悪魔くん』  
新作アニメーション始動



『鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎』  
アニメーション映画化決定

NO  
IMAGE

『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』  
2022年 公開予定

#slamdunkmovie

『SLAM DUNK』  
アニメーション映画化決定



**TOEI ANIMATION**

*Since 1956*

**【見通しに関する注意事項】**

**当資料に記載されている内容は、現在入手している  
情報に基づく判断および仮定に基づいており、  
記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を  
確約したり、保証するものではありません。**