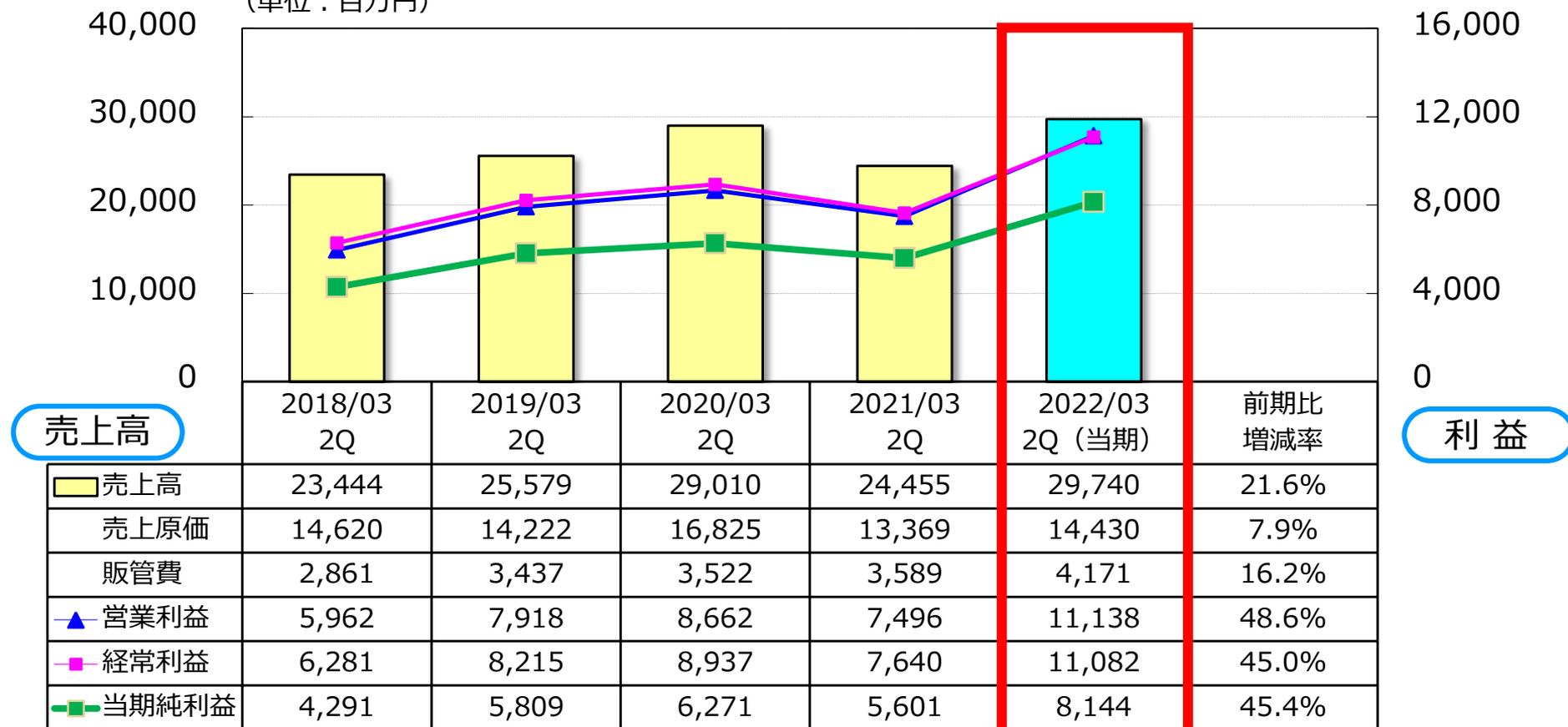




# 2022年3月期第2四半期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、上期として過去最高を記録
- 中国向け大口配信権販売の一括計上や、複数アプリゲームのMG（最低保証金）計上等、下期に予定していた高収益事業の売上が上期に前倒し
- 映像配信事業や海外での商品化権・ゲーム化権販売が好調に推移

(単位：百万円)



# 2022年3月期第2四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2021年3月期 2Q	2022年3月期 2Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	9,502	11,783	24.0%
	セグメント利益	2,578	4,613	78.9%
著作権事業	売上高	13,811	16,733	21.2%
	セグメント利益	6,748	8,377	24.1%
商品販売事業	売上高	946	978	3.4%
	セグメント利益	△163	△108	-
その他事業	売上高	229	279	21.8%
	セグメント利益	△72	△157	-
連結	売上高	24,455	29,740	21.6%
	営業利益	7,496	11,138	48.6%

※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2四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	21/03 2Q	22/03 2Q
売上全体	24,455	29,740
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>9,502</b>	<b>11,783</b>
劇場アニメ	363	117
テレビアニメ	947	1,748
コンテンツ	297	214
海外映像	6,599	7,771
その他	1,294	1,932
著作権事業	13,811	16,733
国内著作権	6,704	5,994
海外著作権	7,107	10,739
商品販売事業	946	978
その他事業	229	279

## 映像製作・販売事業 (↑ 前期比24.0%増)

- 「劇場アニメ」は、新型コロナウイルスの影響や前年同期に「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、これまで分割計上されていた中国向け大口映像配信権の売上の大部分が一括計上となったことから、大幅な増収
- 「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2四半期 セグメント別分析②( 版權・商品・その他 )

(百万円)	21/03 2Q	22/03 2Q
売上全体	24,455	29,740
映像製作・販売事業	9,502	11,783
劇場アニメ	363	117
テレビアニメ	947	1,748
コンテンツ	297	214
海外映像	6,599	7,771
その他	1,294	1,932
版權事業	13,811	16,733
国内版權	6,704	5,994
海外版權	7,107	10,739
商品販売事業	946	978
その他事業	229	279

※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21.2%増 )

- 「国内版權」は、「ワンピース」等の商品化権販売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、大幅な減収
- 「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」シリーズや「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3.4%増 )

- 中国において電子取引を中心とした商品販売が好調に推移したことから、増収

## その他事業 ( ↑ 前期比21.8%増 )

- 「プリキュア」シリーズの催事が健闘し大幅な増収となったものの、新型コロナウイルスの影響の長期化による複数の催事イベントの規模縮小により全体の収益性は低下

# 2022年3月期第2四半期 決算総括

(百万円)	21/03 2Q実績	22/03 2Q実績	増減	増減率
売上高	24,455	29,740	5,284	21.6%
売上原価	13,369	14,430	1,061	7.9%
売上総利益	11,086	15,309	4,223	38.1%
販管費	3,589	4,171	581	16.2%
営業利益	7,496	11,138	3,641	48.6%
営業外収益	331	269	△61	△18.7%
営業外費用	187	325	138	73.7%
経常利益	7,640	11,082	3,441	45.0%
特別損益	-	△17	△17	-
税引前当期純利益	7,640	11,064	3,424	44.8%
法人税等	2,023	2,784	760	37.6%
法人税等調整額	15	135	119	755.5%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	5,601	8,144	2,543	45.4%

## 売上高

- 増収幅が大きい事業  
①海外版權[3,631] ⇒ ②海外映像[1,171]  
⇒ ③テレビ[800]
- 減収幅が大きい事業  
①国内版權[△710] ⇒ ②劇場[△246] ⇒  
③コンテンツ [△83]

## 原価・売上総利益

- 売上総利益率：51.4%(前期:45.3%)  
利益率の高い海外版權事業や国内外の配信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[+581]  
①広告宣伝費[+199]  
(前期:181 当期:381)  
②人件費 [+170]  
(前期:953 当期:1,124)

## 営業外損益

- 営業外収益[△61]  
受取配当金[△24]
- 営業外費用[+138]  
為替差損[+248]

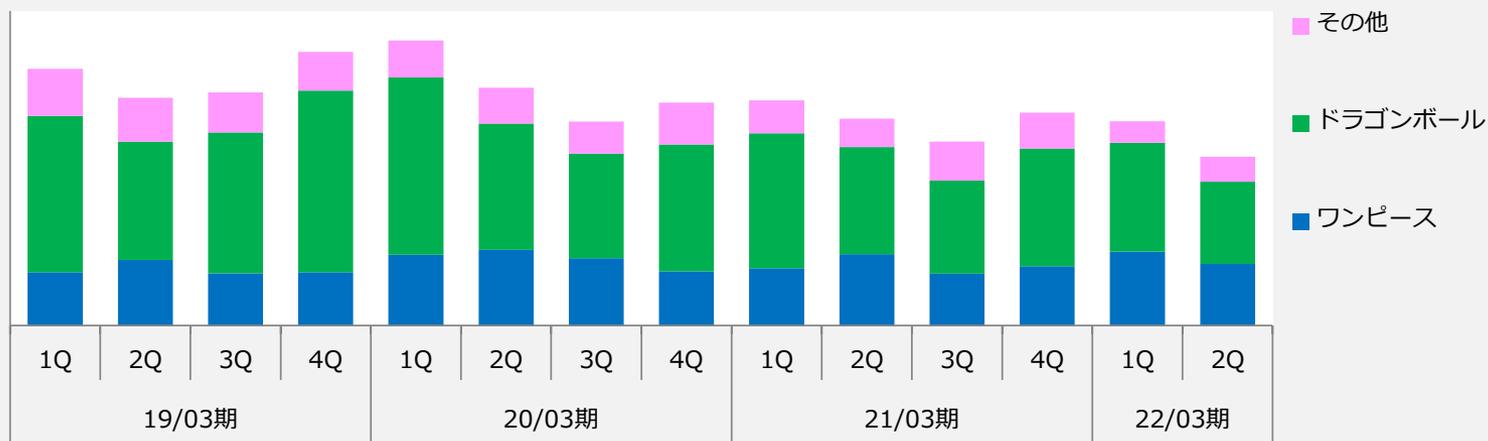
## 特別損益

- 特別損失[17]  
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」は販促や商品化権販売の好調により、上期累計で前期比増
- 全体としてゲーム化権販売が前期比で軟調

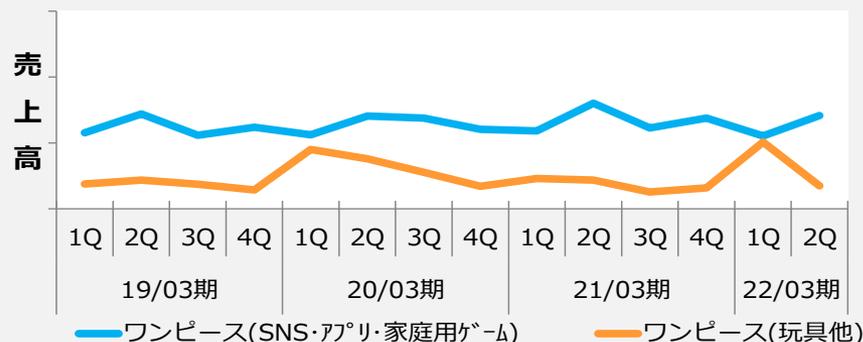
## 国内版權売上高の推移



## ドラゴンボール国内版權売上高の推移



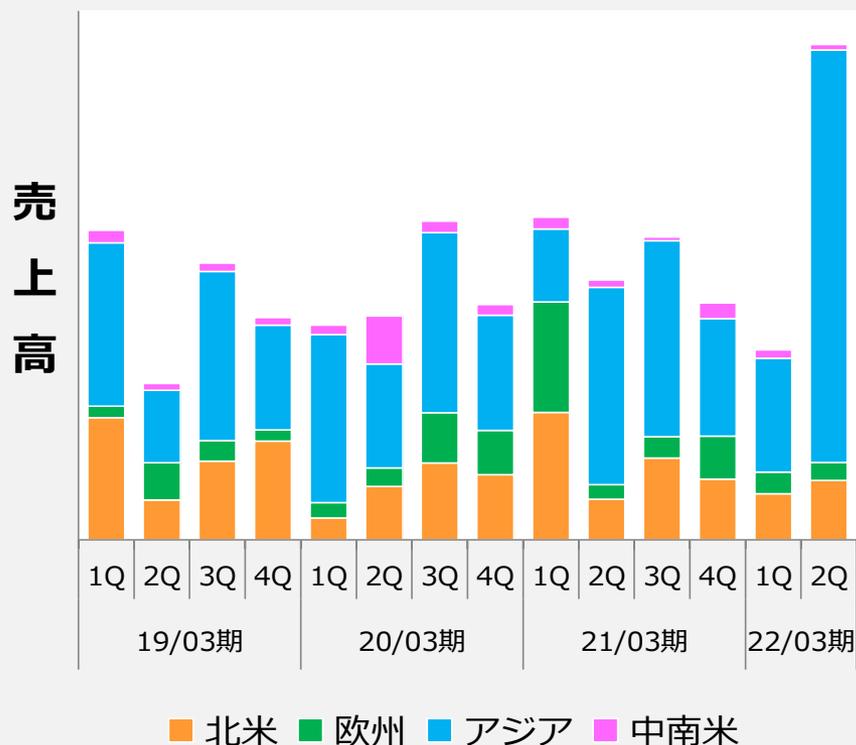
## ワンピース 国内版權売上高の推移



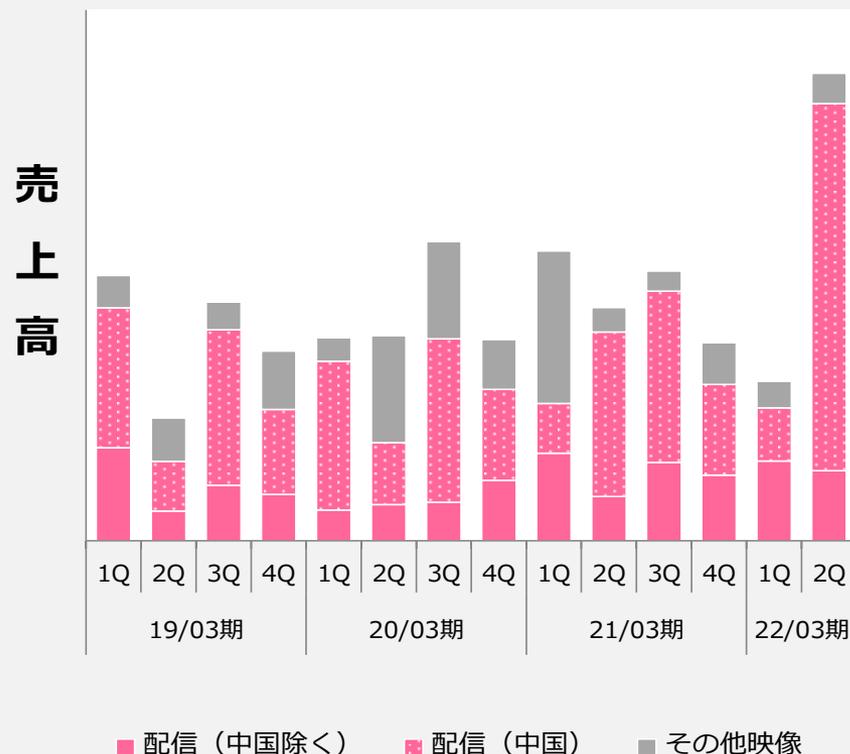
# 海外映像事業の状況

- 分割計上だった中国向け大口配信権販売のTV作品売上が一括計上に変更となり、四半期・上期両方で過去最高売上を記録
- 北米でも配信権販売が好調に推移
- 中国配信の計上前倒しの影響で、下期は予算比・前期比での反動減を見込む

## 海外映像 売上高の推移



## 事業内訳

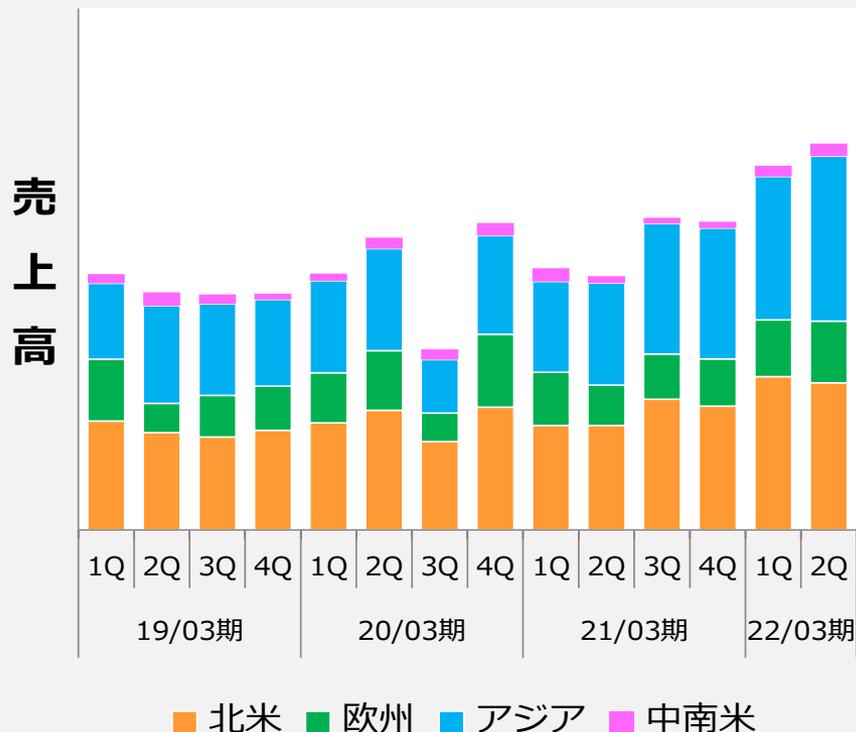


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

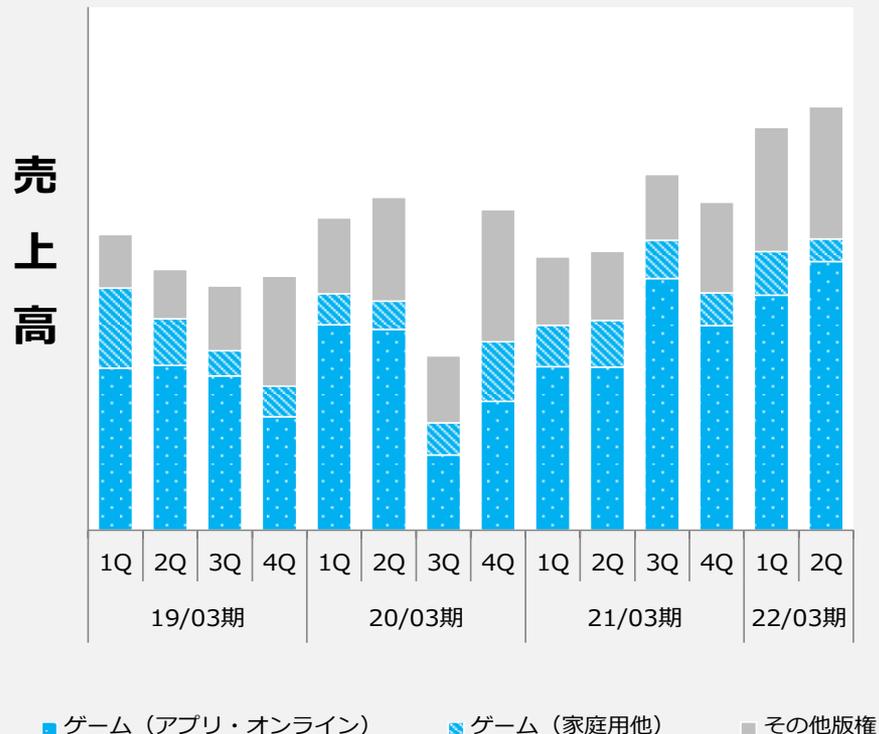
# 海外版権事業の状況

- 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
- 新規・更新含め複数のアプリゲームのMG（最低保証金）を計上
- MG＝利益の先取であることや、前年の下期に巣ごもり需要によるゲーム化権販売の伸張が顕著だったことから、前期比で軟調な下期となる見込み

## 海外版権 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（連結）の修正

(百万円)	通期				
	前回予想 (5/13)	今回修正 (10/25)	増減額	前期実績 (21/3月期)	増減額
売上高	51,000	51,000	0	51,595	△595
営業利益	11,000	14,500	3,500	15,503	△1,003
経常利益	11,300	14,800	3,500	16,040	△1,240
当期純利益	7,600	10,200	2,600	11,067	△867

## 【2022年3月期 通期業績予想の根拠】

- 今期売上計上予定だった大型劇場作品の納品が来期以降に期ずれしたものの、利益率が高い海外版權事業で「ドラゴンボール」シリーズや「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推移
- 加えて国内配信権販売も好調に推移していることから、上記の予想

# 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)

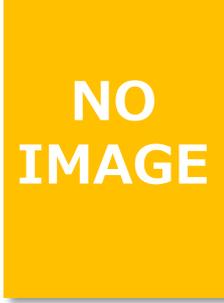
IP  
の  
創  
出



「映画おしりたんてい スープレ島のひみつ／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



「酒落どる」  
創通との共同開発プロジェクトによるパイロットフィルム  
2021年10月25日(月)YouTubeにて公開



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)」  
日中米共同合作作品  
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



「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



「デジモンゴーストゲーム」  
2021年10月3日(日)より放映中



「ワールドトリガー」  
3rdシーズン  
2021年10月9日(土)より放映中



「SLAM DUNK」  
2022年秋公開予定



「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



※赤枠は今期追加の作品

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

# 中長期の成長に向けた取り組み（中長期ポートフォリオ）

～2025年度（26/3期）

海外市場

注力市場



10本程度

- ・ハリウッド向け大型企画
- ・リバイバル大型企画

知見共有

10本以上

- ・ハリウッド向け大型企画
- ・TV/劇場 企画
- ・Youtube企画
- ・ハイエンドCG企画



（聖闘士星矢）



原作 市場拡大

市場拡大 オリジナル



10本程度

- ・ハイターゲット向けTV/劇場/配信企画
- ・キッズ向けTV/劇場企画

知見共有

5本程度

- ・キッズ向けTV企画
- ・ハイターゲット向け企画
- ・ハイエンドCG企画



国内市場

※赤枠は今期追加

# 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

22/03期 2Q	「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」エンディング [7/15-8/2]
	「東映まんがまつり」公開 [8/13]
	「ワンピース」コミックス100巻/アニメ1000話記念映像作品 “WE ARE ONE.”公開 [8/30]
	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 [9/28]
22/03期 3Q	「デジモンゴーストゲーム」放映開始 [10/3]
	「ワールドトリガー」3rdシーズン放映開始 [10/9]
	中国向けアプリゲーム「デジモン新世紀」リリース [10/21]
	「映画トロピカル〜ジュ！プリキュア」公開 [10/23]
	パイロットフィルム「洒落どる」YouTubeにて公開 [10/25]
	Switch「おしりたんてい ププッ みらいのめいたんていとうじょう！」発売予定 [11/4]
	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]
	「SLAM DUNK」アニメーション映画公開予定 [2022年秋]
	PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2022年]
22/03期 4Q以降	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]
	実写ハリウッド映画「Knights of the Zodiac (聖闘士星矢)」 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「デジモンゴーストゲーム」  
-2021年10月3日(日)より、初期シリーズのリブート作品「デジモンアドベンチャー：」から完全新作へ移行  
-1話完結のホラーテイスト作品で、メインターゲットの小学生を中心に幅広くデジモンブランド訴求を目指す

### 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9日(土)より3rdシーズン放映開始
- パイロットフィルム「洒落どる」  
-当社新規IP開発チームと創通若手プロデューサーの共同プロジェクト  
-2021年10月25日(月) YouTubeにて公開
- 映画「SLAM DUNK」  
-2022年秋公開予定
- 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

### アプリゲーム展開

- 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9月28日(火)リリース  
-全世界で300万ダウンロード突破

# 配当について

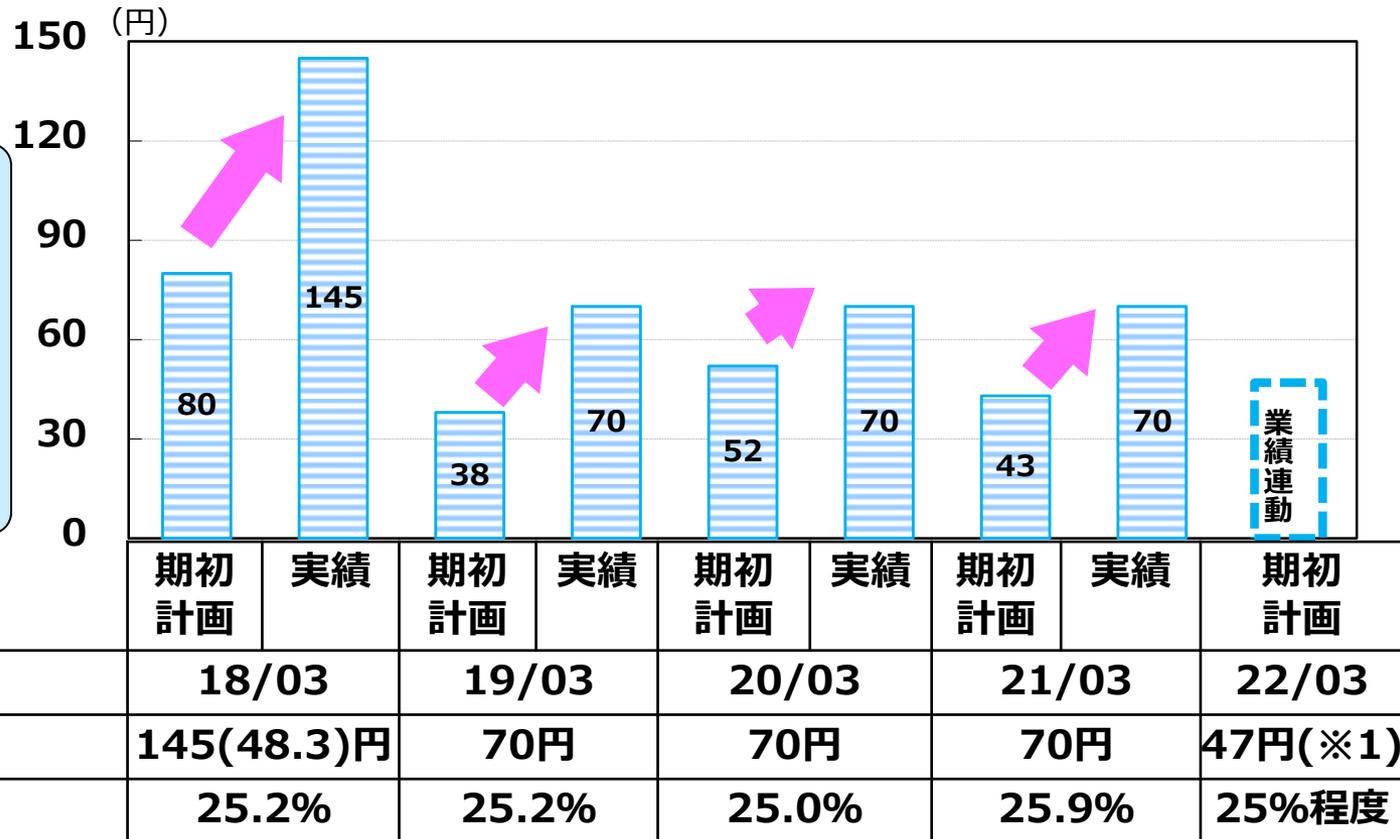
## 期末配当

**2021年3月期** 1株あたり 70円

**2022年3月期** 1株あたり 連結業績に応じ配当性向25%程度

## 基本方針

継続的且つ安定的な配当の実施を基本に、中長期的な事業計画に基づく積極的な事業展開のための内部資金の確保や業績などを総合的に勘案して決定しています。連結業績に応じて配当性向25%程度を基本といたします。



年度	18/03	19/03	20/03	21/03	22/03
※1株当たり配当金	145(48.3)円	70円	70円	70円	47円(※1)
配当性向	25.2%	25.2%	25.0%	25.9%	25%程度

※1 期初の業績予想に基づいて算出しており、実績に応じて予想額を修正予定です。

※2 当社は2018年4月1日付けで株式分割をしております。18年3月期の配当金額は、実際の配当金額と( )内に各期首に株式分割をしたと仮定して計算した配当金額、19年3月期以降は株式分割の影響を考慮した配当金を記載しております。

# ご参考①(放映・配信中作品)



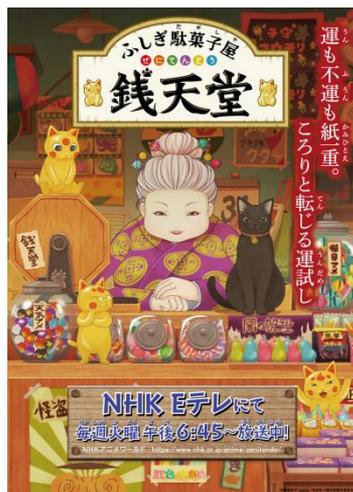
日曜あさ8:30～  
ABCテレビ・テレビ朝日系列



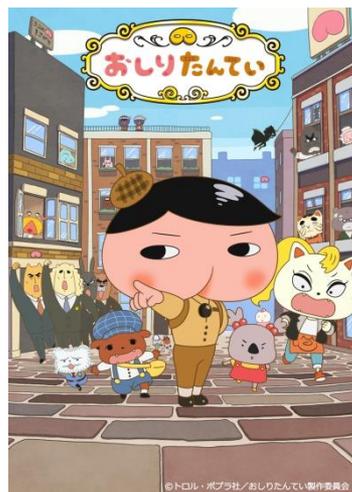
日曜あさ9:00～  
フジテレビほか



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



土曜深夜1:30～  
テレビ朝日系列

# ご参考②(2022年3月期予定作品)



『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)



『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

#slamdunkmovie

『SLAM DUNK』  
2022年秋 公開予定



『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』  
2022年 公開予定



**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。**