

東映株式会社

2023年3月期 第2四半期決算 (2022/4~2022/9)

説明資料



2023年3月期 第2四半期決算(2022/4~2022/9)(連結)

(百万円)

	2019/2Q	2020/2Q	2021/2Q	2022/2Q	2023/2Q	前期増減率
売上高	64,764	76,044	45,883	58,084	85,422	47.1%
売上原価	39,754	47,831	27,775	33,526	49,852	48.7%
販管費	14,213	14,643	12,757	14,303	16,339	14.2%
営業利益	10,797	13,570	5,350	10,254	19,230	87.5%
経常利益	12,274	15,270	6,338	11,893	22,243	87.0%
当期純利益	4,670	6,904	1,594	4,480	9,791	118.5%

【概況】

■売上高及び各利益は、上期としての過去最高記録をすべて更新

※参考(上期) 過去売上高および各利益の歴代最高記録

売上高 97期(2019年度)76,044百万円

『ONE PIECE STAMPEDE』『犬鳴村』

営業利益 97期(2019年度)13,570百万円

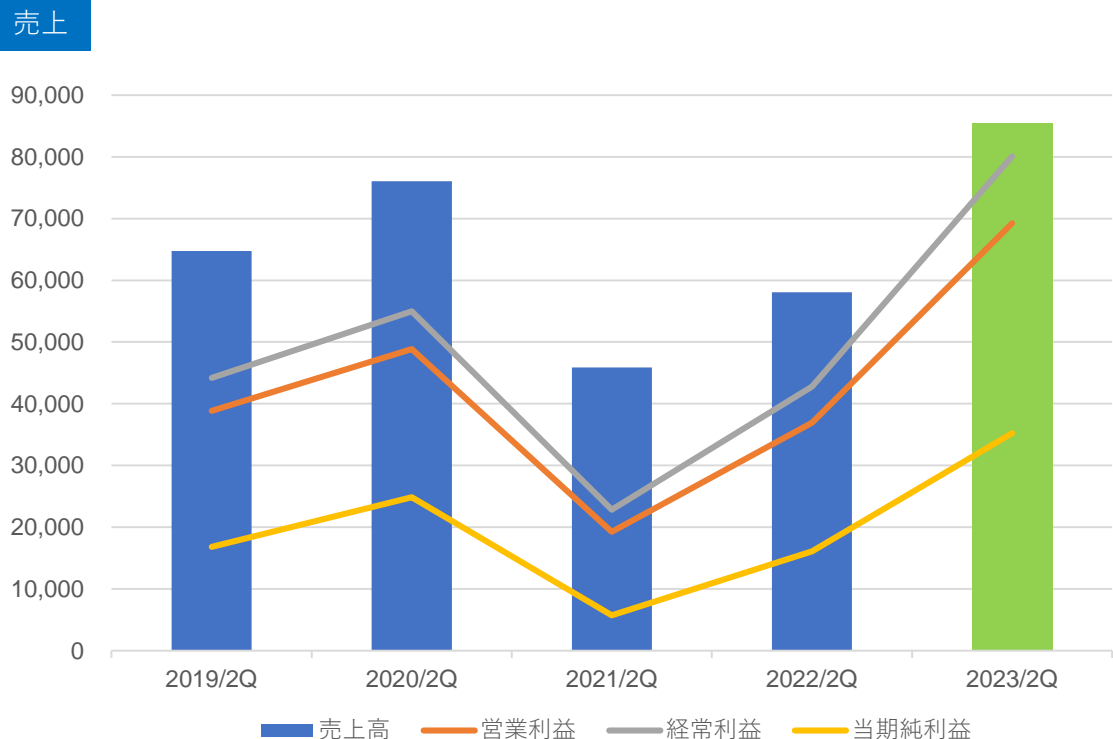
『ONE PIECE STAMPEDE』『犬鳴村』

経常利益 97期(2019年度)15,270百万円

『ONE PIECE STAMPEDE』『犬鳴村』

当期利益 97期(2019年度)6,904百万円

『ONE PIECE STAMPEDE』『犬鳴村』



利益

■映画「ONE PIECE FILM RED」等の大ヒット(第2四半期末日時点で興収150億円超)、並びに同関連事業への相乗効果が業績伸長に大きく寄与

■円安進行等の経済環境が海外売上高の押し上げに寄与

■コロナ下で赤字だった興行関連業と催事関連事業が黒字転換

■観光不動産事業は堅調に推移

2023年3月期 第2四半期決算 セグメント別内訳(連結)

(百万円)

		2022/2Q	2023/2Q	増減率
映像関連事業	売上高	44,802	66,602	48.7%
	セグメント利益	11,547	18,703	62.0%
興行関連事業	売上高	6,553	9,679	47.7%
	セグメント利益	▲ 228	801	-
催事関連事業	売上高	2,199	4,109	86.9%
	セグメント利益	▲ 364	507	-
観光不動産事業	売上高	2,408	2,736	13.6%
	セグメント利益	649	911	40.4%
建築内装事業	売上高	2,120	2,294	8.2%
	セグメント利益	▲ 70	21	-
売上高合計		58,084	85,442	47.1%
セグメント利益合計		11,534	20,945	81.6%
利益調整額		▲ 1,278	▲ 1,715	
営業利益総合計		10,254	19,230	87.5%

(百万円)		2022/2Q	2023/2Q	増減率
映像関連事業	売上高	44,802	66,602	48.7%
	セグメント利益	11,547	18,703	62.0%

【映画事業】

- 提携製作作品等23本を配給
- 上記の内、『ONE PIECE FILM RED』が当社グループ歴代興行収入1位を記録。（第2四半期末日時点で興収150億円超、第3四半期も興行継続中。11月7日時点で180億円突破）

また『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』『ヘルドックス』『映画デリシャスパーティ♡プリキュア 夢みる♡お子さまランチ!』もヒットした。

前年同期比（売上高）：103億3千万円の増収

【テレビ事業】

- 『特捜9』『警視庁・捜査一課長』『暴太郎戦隊ドンブラザーズ』等を制作。
- キャラクターの商品化権営業は堅調に推移。

前年同期比（売上高）：6千3百万円の増収

【コンテンツ事業】

※劇場用映画・テレビ映画等の地上波・BS・CSの放映権およびビデオ化権販売、配信事業者向けのコンテンツ販売、DVD・ブルーレイディスク作品を販売

- 『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』『ONE PIECE FILM RED』の海外上映権販売や海外映像配信権が好調。
- 国内外における『ワンピース』『ドラゴンボール』シリーズ等の商品化権販売等が好調。
- 海外における『ワンピース』のゲーム化権販売、『ドラゴンボール』『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。

前年同期比（売上高）：104億1百万円の増収

【その他】

- アニメ関連において、『ワンピース』のショップ事業や『美少女戦士セーラームーン』シリーズの商品販売が好調。また『ワールドトリガー』や『ワンピース』の催事が好調。

前年同期比（売上高）：10億3百万円の増収

(百万円)		2022/2Q	2023/2Q	増減率
興行関連事業	売上高	6,553	9,679	47.7%
	セグメント利益	▲ 228	801	-

※当第2四半期連結会計期間末現在において、214スクリーン体制（東映(株)直営館4スクリーン含む）で展開

● 『ONE PIECE FILM RED』のヒットに加え、他社配給作品も好調に稼働し増収となった。

⇒コロナ以降続いていた過去2期にわたる営業赤字から営業黒字に転じた。

(百万円)		2022/2Q	2023/2Q	増減率
催事関連事業	売上高	2,199	4,109	86.9%
	セグメント利益	▲ 364	507	-

【催事事業】

● 『生誕50周年記念 The 仮面ライダー展』 『機界戦隊ゼンカイジャーファイナルライブツアー』等の各種イベントが堅調

● 『ONE PIECE FILM RED』 『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』のヒットを受けて映画関連商品が好調

● 催事関連商品の通信販売が堅調

⇒コロナ以降続いていた過去2期にわたる営業赤字から営業黒字に転じた

前年同期比（売上高）：13億6千8百万円の増収

【東映太秦映画村】

● 入場者が前年度期比で大幅に増加した。（89,762人⇒286,911人）

前年同期比（売上高）：5億4千1百万円の増収

(百万円)

		2022/2Q	2023/2Q	増減率
観光不動産事業	売上高	2,408	2,736	13.6%
	セグメント利益	649	911	40.4%

【不動産賃貸業】

- 「プラッツ大泉」「オズスタジオシティ」「渋谷東映プラザ」「新宿三丁目イーストビル」「広島東映プラザ」等の賃貸施設が堅調に稼働。

前年同期比（売上高）：1億8百万円の増収

【ホテル業】

- 2022年3月にまん延防止等重点措置が解除となり、行動の制限が緩和されたことで緩やかに業績が回復。

前年同期比（売上高）：2億1千9百万円の増収

(百万円)

		2022/2Q	2023/2Q	増減率
建築内装事業	売上高	2,120	2,294	8.2%
	セグメント利益	▲ 70	21	-

- シネコン関連の工事を受注

公共投資、民間設備投資が増加基調にあり、建築事業が堅実に推移
一方、資機材の価格が上昇し、受注や調達における対策が必要

2023年3月期 第2四半期決算 総括

(百万円)	2022/2Q	2023/2Q	増減	増減率
売上高	58,084	85,422	27,338	47.1%
売上原価	33,526	49,852	16,326	48.7%
売上総利益	24,558	35,569	11,011	44.8%
販管費	14,303	16,339	2,036	14.2%
営業利益	10,254	19,230	8,976	87.5%
営業外収益	1,973	3,122	1,149	58.2%
営業外費用	334	109	▲ 225	-67.4%
経常利益	11,893	22,243	10,350	87.0%
特別利益	742	0	▲ 742	-100.0%
特別損失	271	13	▲ 258	-95.2%
税金等調整前四半期純利益	12,364	22,229	9,865	79.8%
法人税等合計	3,495	5,580	2,085	59.7%
親会社に帰属する当期純利益	4,480	9,791	5,311	118.5%

【分析】

■売上高

増収幅が大きい事業

- ①コンテンツ事業 10,401
- ②映画事業 10,330

■売上総利益率

41.6%（前年同期42.3%）

複数の大型劇場作品の製作原価を計上したことにより、前年同期比では低下

■販管費

販管費の増減率は14.2%となった

■営業外収益 +1,149

- ・受取配当金+695
- ・雑収入（含為替差益）+309

■営業外費用 ▲225

- ・為替差損 ▲238
- ・支払利息 +24

2023年3月期 通期業績予想(連結)の修正 およびセグメント別分析

(百万円)	前回予想 2022/5/12	今回修正 2022/11/14	増減額	増減率	前期実績 2022/3月期	増減率
売上高	143,400	157,000	13,600	9.5%	117,539	33.6%
営業利益	22,900	31,600	8,700	38.0%	17,810	77.4%
経常利益	27,100	36,300	9,200	33.9%	23,303	55.8%
親会社に帰属する当期純利益	11,000	16,000	5,000	45.5%	8,977	78.2%
一株当たり当期純利益	886円31銭	1,290円05銭				

- 下半期は大型劇場映画作品として『THE FIRST SLAM DUNK』『レジェンド&バタフライ』『シン・仮面ライダー』の公開を予定。大幅な配給収入の増加を見込む。
- 上半期にヒットした『ONE PIECE FILM RED』『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』の版權事業における収益増の見込み。
- アニメ関連では、国内外の版權事業や映像製作販売事業が引き続き好調を維持すると見込む。

【セグメント別分析】

(百万円)		期初予想	今回修正	増減額	増減率
映像関連事業	売上高	111,000	121,400	10,400	9.4%
	セグメント利益	23,200	31,000	7,800	33.6%
興行関連事業	売上高	17,200	17,900	700	4.1%
	セグメント利益	700	1,100	400	57.1%
催事関連事業	売上高	5,500	7,400	1,900	34.5%
	セグメント利益	200	700	500	250.0%
観光不動産事業	売上高	4,900	5,300	400	8.2%
	セグメント利益	1,900	2,000	100	5.3%
建築内装事業	売上高	4,800	5,000	200	4.2%
	セグメント利益	0	30	30	-

日本最大のLEDスタジオを新設し 2023年1月から実証実験を開始 東京撮影所にバーチャルプロダクション部を発足

当社は、2022年10月1日に東京撮影所に新しく**バーチャルプロダクション部**を発足しました。先端技術による新しい映像制作技術であるバーチャルプロダクションの実証試験に取り組みます。

また東京撮影所No.11ステージを**横30m×縦5mのLEDウォール**を設置した、日本最大（※）のLEDスタジオとしてリニューアルし、2023年1月から運用開始する予定です。

当社は、今後**5年間で約20億円を投資**し、制作する映像作品の制作工程で、このLEDスタジオを利用していきます。これにより、「先端技術であるバーチャルプロダクション」を含む映像全般のテクニカルフォローができる**日本随一のテクニカルチーム**の育成、背景用のデジタルアセットの**制作ノウハウやデジタルアセットの蓄積**、当社の制作する**映像コンテンツの高品質化**などを図ります。なお、映画配給会社が自前でLEDスタジオを保有・運用するのは国内初となります。

※2022年10月時点

バーチャルプロダクションが映像製作にもたらす効果

- ①従来のグリーンバックを使用したクロマキー合成は、ポストプロダクション工程（撮影後の工程）において多大な加工処理を要しましたが、LEDウォールを使用したバーチャルプロダクション撮影は、合成工程が不要であり、**ポストプロダクション工程の大幅な圧縮が可能**になります。
- ②ロケ地や移動時間、天候に左右されないため、移動等にかかる経費を削減でき、また俳優や監督等スタッフのスケジュールも確保しやすくなります。さらに**移動で発生するCO2の削減も可能**となります。
- ③LEDウォールが照明の代わりを果たすため、環境光を自然に作る事が可能となり、**照明セッティングの時間が短縮**できます。
- ④従来のグリーンバックを使用したクロマキー合成と異なり、LEDウォールに映像が映し出されるため、俳優に対し、**演技に没入しやすいより良い芝居環境**を提供できます。
- ⑤LEDウォールに映す背景用に制作したデジタルアセットは、次回以降の撮影において活用することができ、またスタジオに現物セットを建込み、撤去する時間が不要なためスタジオの稼働率を向上させます。また**廃材等も発生しません**。

バーチャルプロダクションへの取り組みは
環境や働き方に配慮したESG経営につながります。

テスト撮影時の様子



完成図



デジタルヒューマン研究開発プロジェクト

新たな映像表現と社会の課題解決に向けて

「コンテンツの未来をデザインする」というミッションのもと、企画・制作、研究開発を行う東映トークン研究所では、**新たな映像表現を目指してデジタルヒューマンの技術開発を2019年より行なっております。**

この度、2022年春に発表した名優・**松田優作をデジタルヒューマンで復活**させるプロジェクトの第2弾情報解禁として、松田優作の誕生日である9月21日にショートムービーを公開しました。

顔の復元にはトークン研究所が運用するスキャンシステム「Light Stage」で取得した複数人の超高精細3DCGデータをもとに、機械学習で生成した顔モデルが利用されており、表情の動きにはトラッキング技術を使用し松田優作のボディダブルの表情を解析し、アニメーションをつけています。

また、声の復元に関してはAIによる音声復元およびAI音声ディレクション全般を幅広く行なっている株式会社ORENDA WORLDが担当、そして音声合成分野で有名な名古屋大学発の企業である株式会社TARVOのAI音声変換技術「Suara」を使用して復元にチャレンジしました。

今回制作を行ったデジタルヒューマン研究開発プロジェクトではこの技術をこれから先の映像作品の中に活かし、**過去の偉人や大スターを現代のスクリーンの中に蘇らせる**といった新たな映像体験を生み出していきます。さらに、エンターテインメント業界から飛び出して社会実装の観点から、AI技術と連携等をして街中での道案内や広告、または接客などのサービス業での活用など**幅広い技術活用の可能性を追い求め社会の課題解決に挑みます。**



Youtube URL :
<https://youtu.be/oEy4O5tExnQ>

松田優作 デジタルヒューマン



Light Stage

作品・催事 ラインナップ

【映画】 ※12月以降公開

- ・2022年12月3日公開 『THE FIRST SLAM DUNK』
- ・2022年12月23日公開 『仮面ライダーギーツ×リバイス MOVIE バトルロワイヤル』
- ・2023年1月27日公開 『レジェンド&バタフライ』
- ・2023年3月公開 『シン・仮面ライダー』
- ・2023年5月12日公開 『おとななじみ』
- ・2023年初夏公開 劇場版『美少女戦士セーラームーンCosmos』 前編・後編
- ・2023年夏公開 『Gメン』
- ・2023年秋公開 『鬼太郎誕生ゲゲゲの謎』
- ・2023年公開 『忌怪島/きかいじま』
- ・2023年公開 『リボルバー・リリー』
- ・2023年公開 『禁じられた遊び』
- ・2023年公開 『翔んで埼玉PartII（仮題）』
- ・2023年公開 『Knights of the Zodiac』

【テレビ】 ※放送中

- ・2022年3月6日～ 『暴太郎戦隊ドンブラザーズ』 （テレビ朝日系）
- ・2022年9月4日～ 『仮面ライダーギーツ』 （テレビ朝日系）
- ・2022年10月12日～ 『相棒 Season21』 （テレビ朝日系）
- ・2022年10月18日～ 『科捜研の女 2022』 （テレビ朝日系）

【配信】 ※7月以降配信開始

- ・2022年7月22日～ 「劇場版 仮面ライダーリバイス」 スピンオフ配信ドラマ『Birth of Chimera』 （東映特撮ファンクラブ）
- ・2022年8月1日～ 『風都探偵』 （U-NEXT）
- ・2022年8月7日～ 『仮面ライダージャンヌ & 仮面ライダーアギレラ with ガールズリミックス』 （東映特撮ファンクラブ）
- ・2022年10月28日～ 『仮面ライダーBLACK SUN』 （Amazon Prime Video）

【催事】 ※2022年12月以降

- ・『生誕50周年記念 THE仮面ライダー展』 2022年12月23日～2023年1月15日 サンシャインシティほか
- ・『テレビシリーズ放送開始 15周年記念 ひつじのショーン展』 2023年春以降予定 東京ほか
- ・『つくる展 -T A S K Oファクトリーのひらめきをかたちに-』 2023年春以降予定 九州ほか

【ショー・舞台】 ※2022年12月以降

- ・『仮面ライダースーパーライブ2023』 2022年12月10日～ 東松山市民文化センター他
- ・『超英雄祭 KAMEN RIDER × SUPER SENTAI LIVE & SHOW 2023』 2023年2月9日 横浜アリーナ
- ・『風都探偵 The STAGE』 2022年12月29日～2023年1月15日 サンシャイン劇場/2023年1月19日～25日 大阪
- ・東映ムビ×ステ 舞台『仁義なき幕末』 2023年春