

決算補足資料

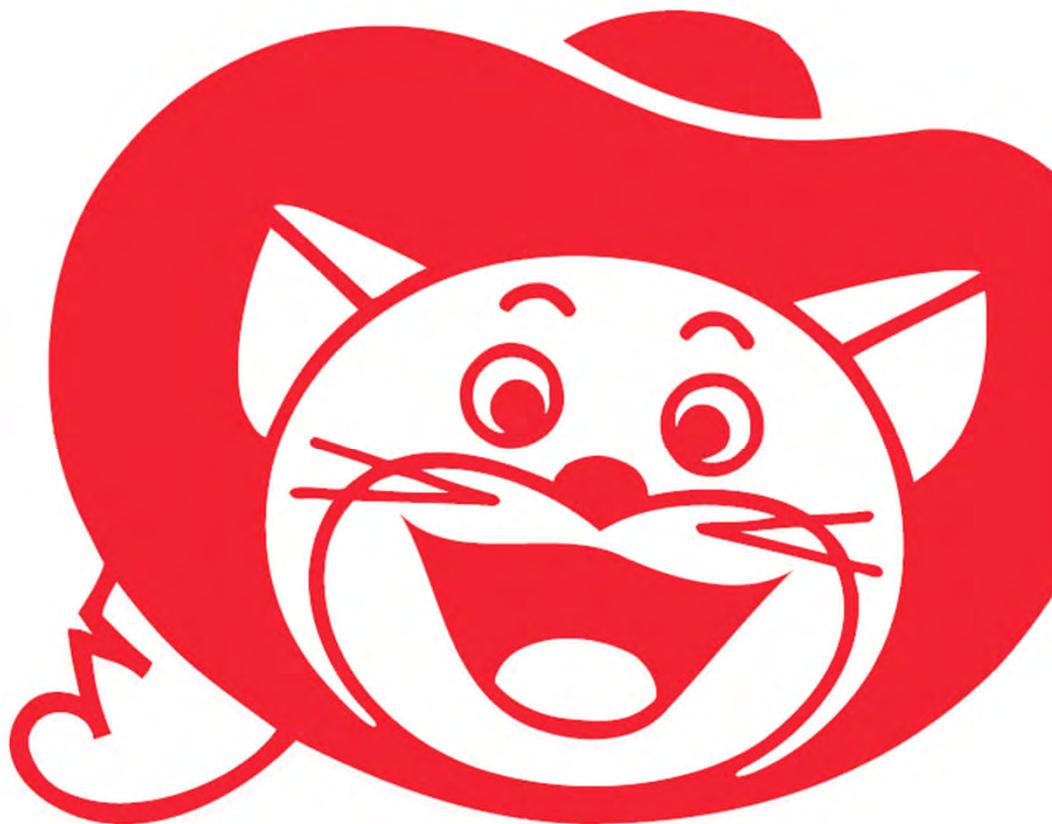


2024年3月期 第2四半期決算(2023/4~2023/9)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

CONTENTS

01. 2024年3月期 第2四半期 業績報告
02. 今期の見通し
03. 今後の事業展望について



01. 2024年3月期第2四半期
業績報告



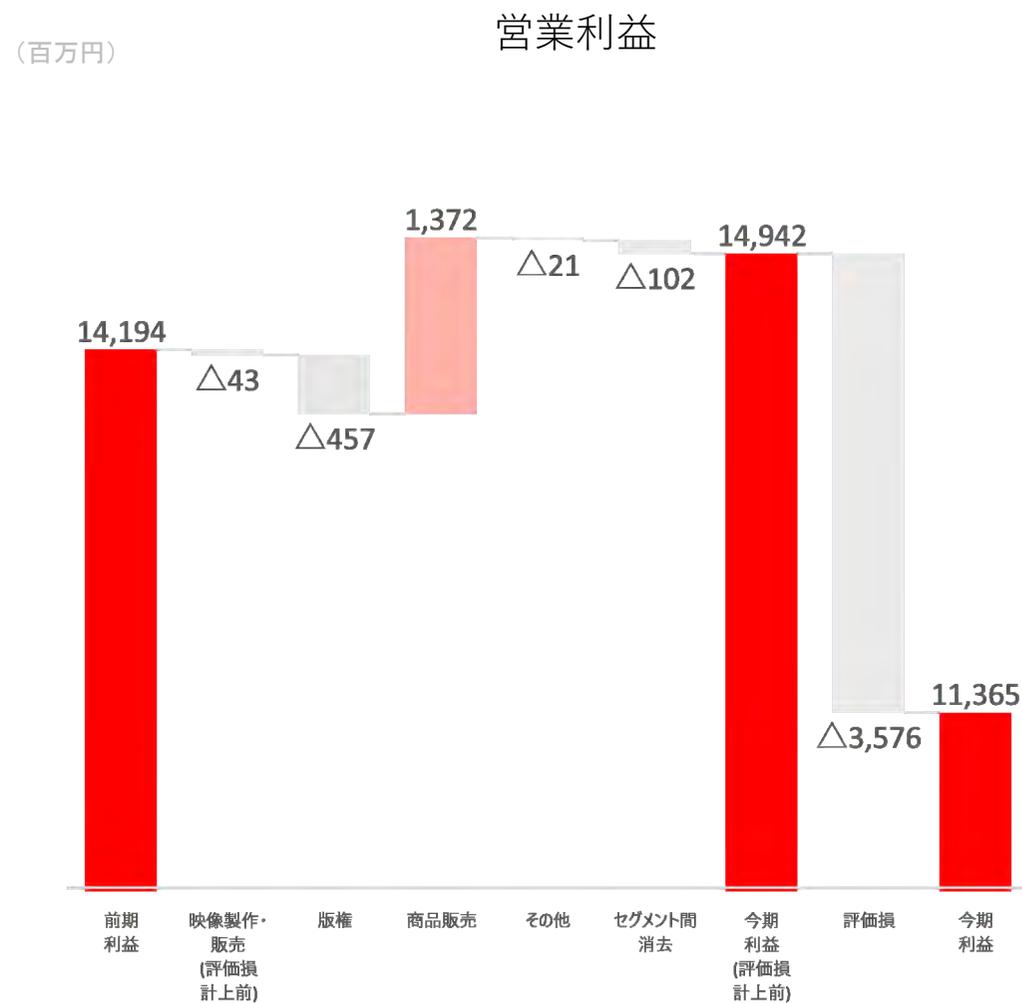
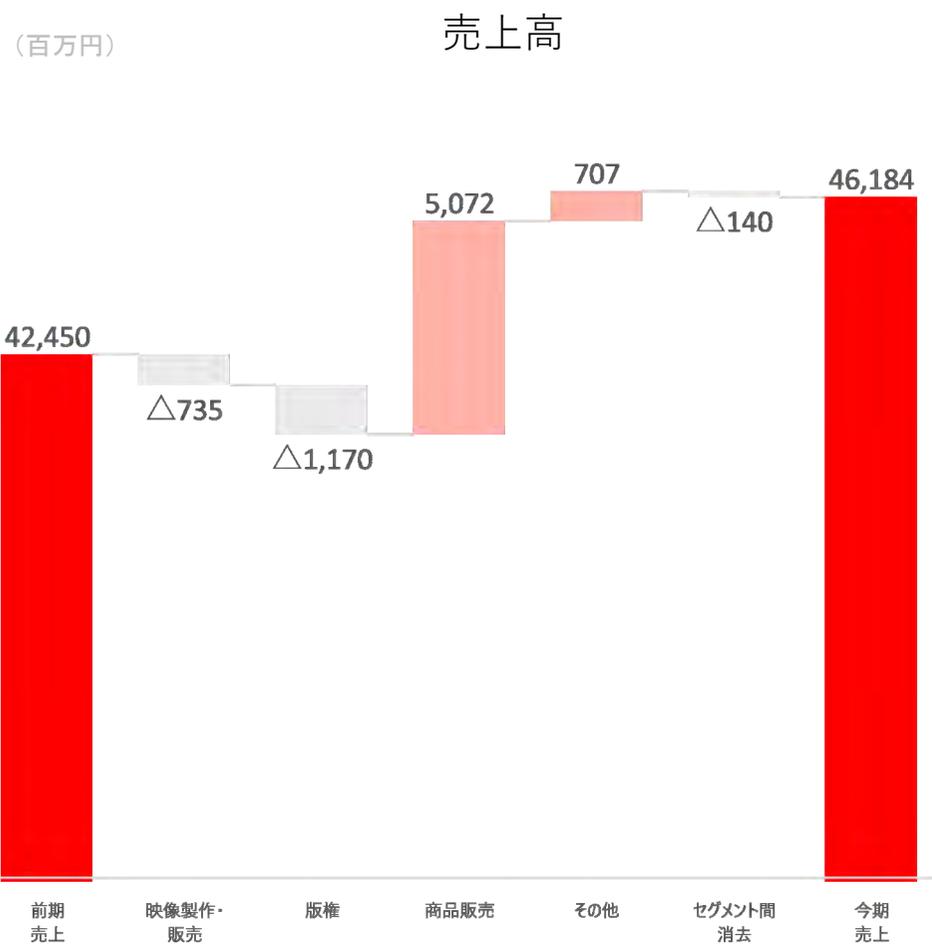
決算サマリー

- 売上高は上期として過去最高。営業利益は大型劇場2作品を公開した前年に次ぐ2番目の水準
- 前年同期に公開した大型劇場3作品の大ヒットによる波及効果が継続、商品販売事業に加え、国内外における配信権販売や海外における上映権販売が業績を牽引
- 「聖闘士星矢 The Beginning」に関する評価損を計上するも、期初予想を上回る業績を達成

(百万円)	2024年3月期 第2四半期累計			2024年3月期 第2四半期(2023年7月~9月)				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 FY2022/2Q(2022年7月~9月)		前四半期 FY2023/1Q(2023年4月~6月)	
		実績	YoY		実績	YoY	実績	QonQ
売上高	46,184	42,450	8.8%	26,300	24,388	7.8%	19,884	32.3%
売上総利益	17,986	19,308	△6.8%	12,458	12,765	△2.4%	5,528	125.3%
販管費	6,621	5,113	29.5%	3,188	2,681	18.9%	3,432	△7.1%
営業利益 (営業利益率)	11,365 (24.6%)	14,194 (33.4%)	△19.9% (△8.8%)	9,270 (35.2%)	10,084 (41.3%)	△8.1% (△6.1%)	2,095 (10.5%)	342.3% (+24.7%)
営業利益 ※除く評価損影響 (営業利益率)	14,942 (32.4%)	14,194 (33.4%)	5.3% (△1.1%)	9,270 (35.2%)	10,084 (41.3%)	△8.1% (△6.1%)	5,672 (30.7%)	342.3% (+24.7%)
経常利益	13,857	15,524	△10.7%	9,919	10,216	△2.9%	3,938	151.9%
当期純利益	10,240	11,521	△11.1%	7,120	7,498	△5.0%	3,120	128.1%

前年同期比増減

- 売上高は、前年同期に公開した大型劇場2作品の反動減により、映像製作・販売事業、著作権事業が減収となるも、商品販売事業が引続き好調に稼働
- 営業利益は、第1四半期における「聖闘士星矢 The Beginning」に関する棚卸資産の評価損計上により大幅減益
- 上記影響を除いた営業利益は約150億円と、過去最高の水準



2024年3月期第2四半期 セグメント別内訳

- 映像製作・販売事業は、海外上映権、配信権販売が引続き好調も、前年同期に公開した大型劇場2作品の反動減や、「聖闘士星矢 The Beginning」に関する評価損計上により、減収減益
- 著作権事業は、ゲーム化権を中心に前年同期の勢いには至らなかったこと等から減収減益
- 商品販売事業は、映画「THE FIRST SLAMDUNK」の商品販売や、「ワンピース」のショップ事業が好調に稼働したことにより、大幅な増収増益

(百万円)		2023年3月期 第2四半期 実績	2024年3月期 第2四半期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	19,847	19,112	△3.7%
	セグメント利益	6,353	2,733	△57.0%
著作権事業	売上高	20,432	19,262	△5.7%
	セグメント利益	9,654	9,197	△4.7%
商品販売事業	売上高	1,516	6,589	334.4%
	セグメント利益	△ 45	1,326	-
その他事業	売上高	774	1,482	91.3%
	セグメント利益	76	55	△27.5%
連結	売上高	42,450	46,184	8.8%
	営業利益	14,194	11,365	△19.9%

※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。

2024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)		23/03. 2Q 実績	24/03. 2Q 実績
売上全体		42,450	46,184
映像製作・販売事業		19,847	19,112
	劇場アニメ	3,164	1,475
	テレビアニメ	1,701	1,391
	コンテンツ	180	203
	海外映像	12,678	13,789
	その他	2,124	2,251
版權事業		20,342	19,262
	国内版權	7,770	7,602
	海外版權	12,662	11,659
商品販売事業		1,516	6,589
その他事業		774	1,482

映像製作・販売事業（ ↓ 前年同期比3.7%減）

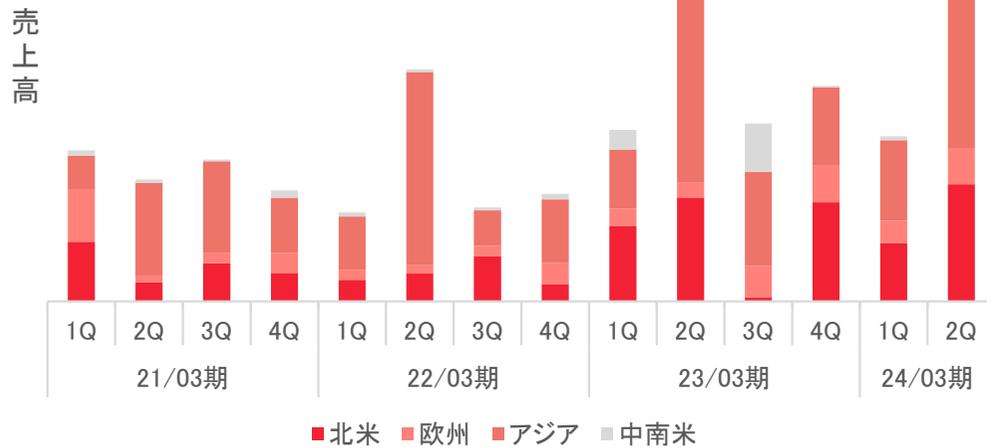
- 「劇場アニメ」は、前年同期に公開した映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」、 「ONE PIECE FIM RED」の反動により、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、前年同期と比較して放映作品数が減少したことから、大幅な減収
- 「コンテンツ」は、「ONE PIECE FILM RED」のブルーレイ・DVD発売により、大幅な増収
- 「海外映像」は、前年同期好調に稼働した映画「ドラゴンボール超スーパーヒーロー」の海外上映権販売の反動減があったものの、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の海外上映権販売や「ワンピース」の海外配信権販売が好調だったことから、増収
- 「その他」は、「ONE PIECE FILM RED」をはじめとした、国内の映像配信権販売が好調に稼働したことから、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。

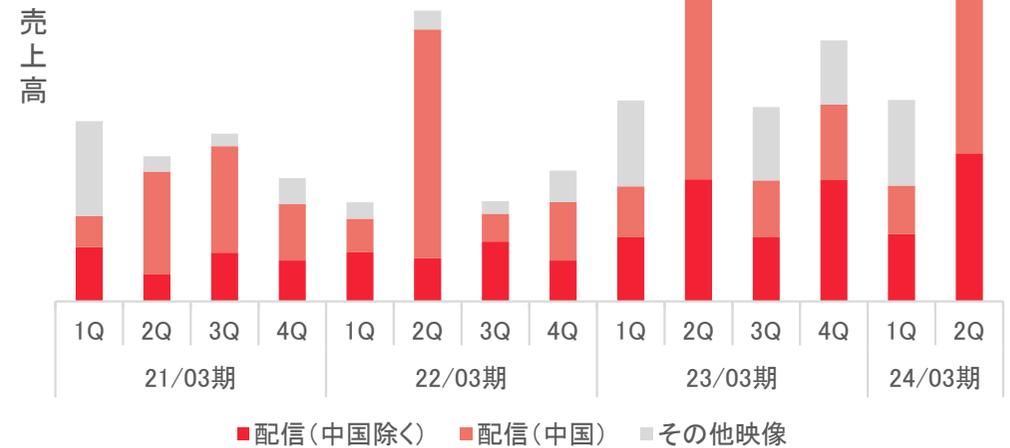
海外映像の状況

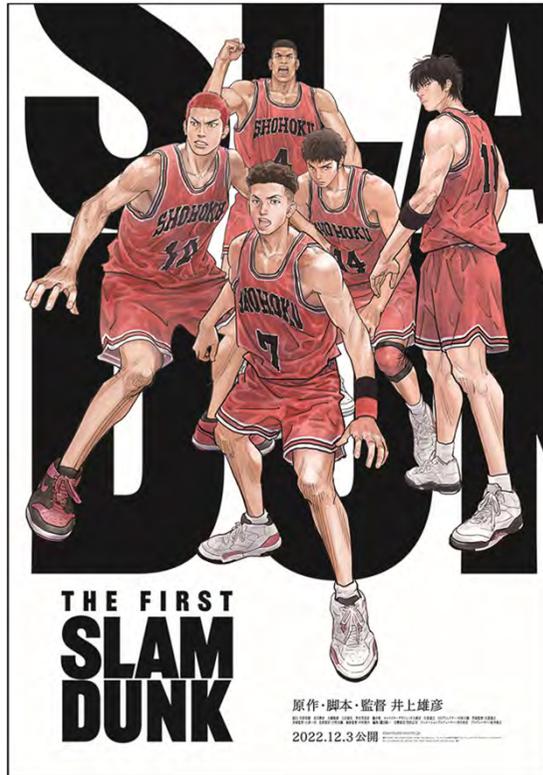
- 前年同期に公開した映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」の上映権販売の反動減があるも、映画「THE FIRST SLAM DUNK」のアジア向け上映権販売が好調に推移
- 中国向け大口映像配信権販売や、「ワンピース」の北米・アジア向け配信権販売が好調に稼働

海外映像 売上高の推移



事業内訳





「THE FIRST SLAM DUNK」

- ・ 8月31日終映
- ・ 国内最終興行収入157億円
- ・ 国内映画興行収入ランキング歴代13位



「映画プリキュアオールスターズF」

- ・ 9月15日より大ヒット公開中
- ・ 興行収入13億円突破
- ・ 観客動員数100万人突破

2024年3月期第2四半期 セグメント別分析②（著作権・商品・その他）

(百万円)		23/03. 2Q 実績	24/03. 2Q 実績
売上全体		42,450	46,184
映像製作・販売事業		19,847	19,112
	劇場アニメ	3,164	1,475
	テレビアニメ	1,701	1,391
	コンテンツ	180	203
	海外映像	12,678	13,789
	その他	2,124	2,251
著作権事業		20,432	19,262
	国内著作権	7,770	7,602
	海外著作権	12,662	11,659
商品販売事業		1,516	6,589
その他事業		774	1,482

著作権事業（ ↓ 前年同期比5.7%減）

- 「国内著作権」は、「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等から、若干の減収
- 「海外著作権」は、「ドラゴンボール」シリーズ、「デジモン」シリーズの商品化権販売が前年同期の勢いには至らなかったこと等から、減収

商品販売事業（ ↑ 前年同期比334.4%増）

- 映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売、「ワンピース」のショップ事業が好調に稼働したこと等から、大幅な増収

その他事業（ ↑ 前年同期比91.3%増）

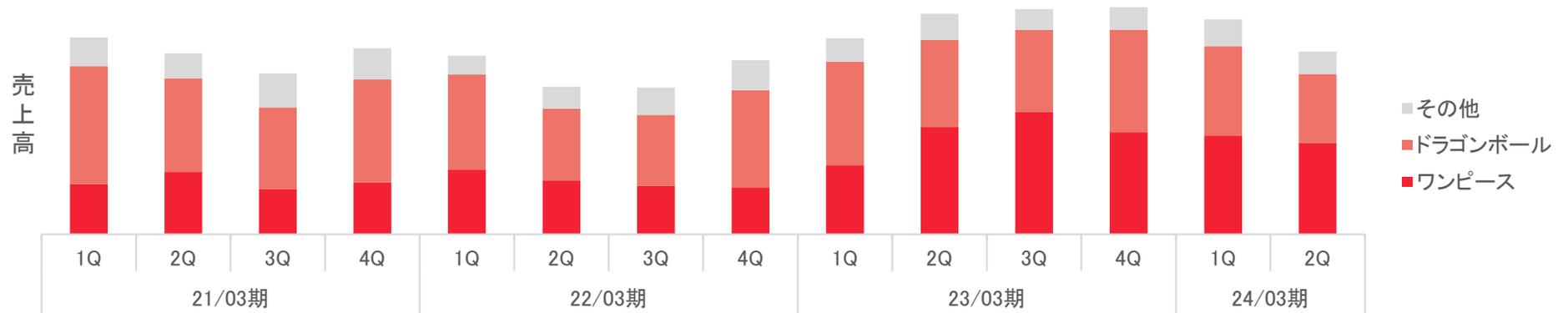
- 「プリキュア」シリーズの催事が好調に稼働したこと等から、大幅な増収

※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。

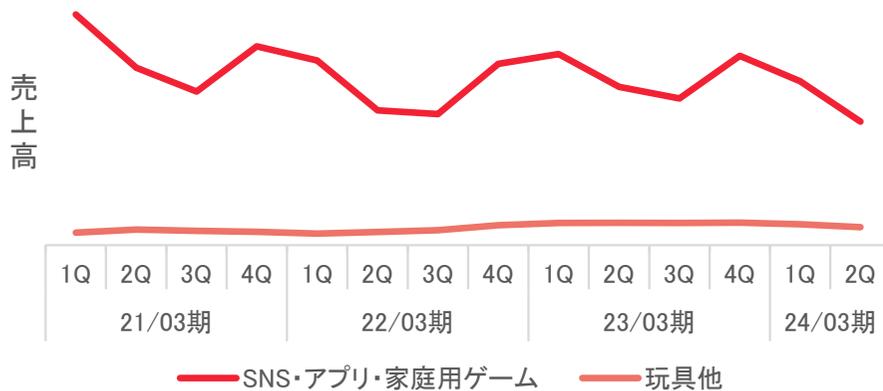
国内版権の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズは、ゲーム化権が前年同期の勢いに至らず、減収
- 「ワンピース」は、前年同期の劇場公開に向けたキャンペーンの反動減があったものの、ゲーム化権やカードゲーム等の商品化権が好調に推移

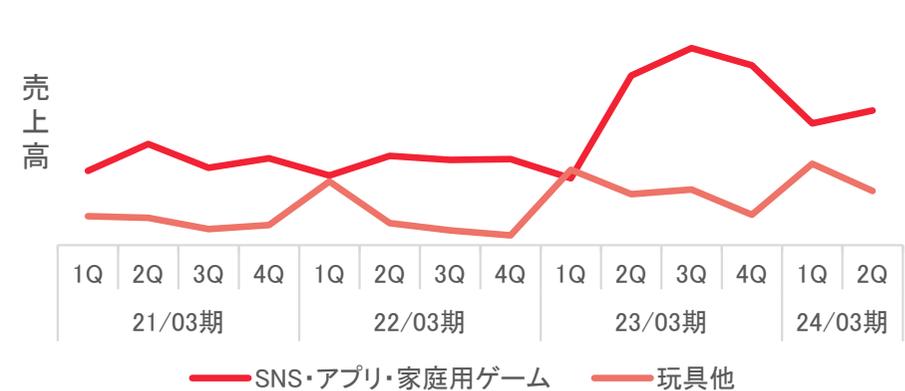
国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



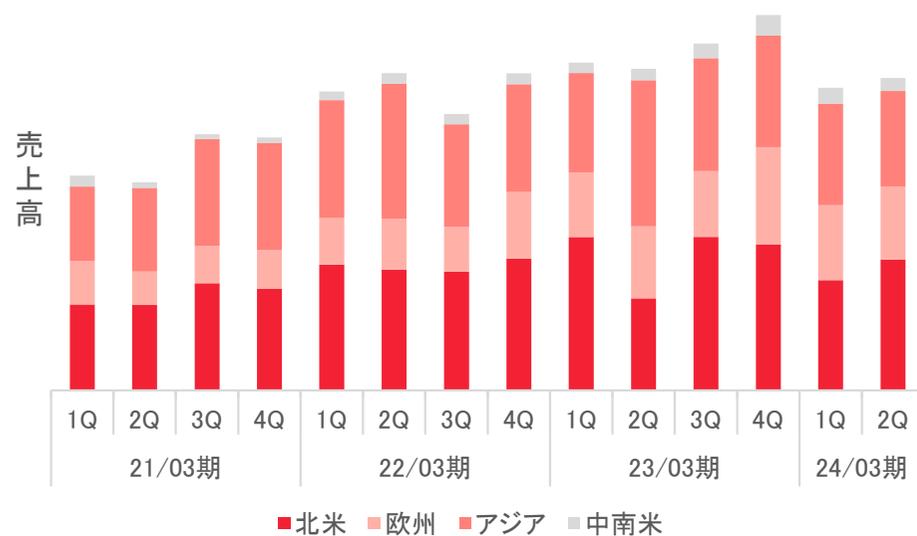
ワンピース 国内版権売上高の推移



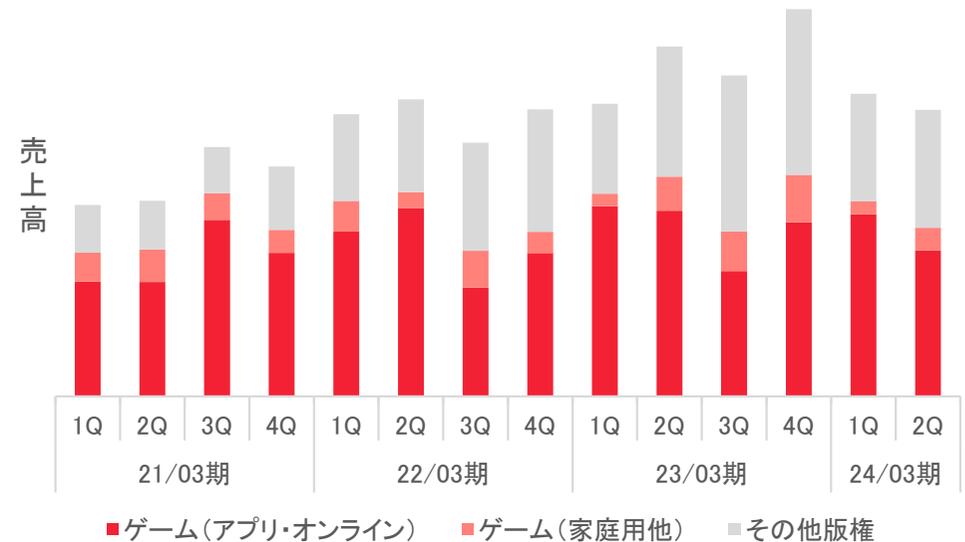
海外版権の状況

- 「ワンピース」は複数年にわたる露出拡大施策や、前年同期公開の映画により認知度が上昇し、欧米中心にカードゲーム等の商品化権が好調
- ゲーム化権について、前年同期にコラボキャンペーンを実施した「ドラゴンボール」シリーズ中心に減収

海外版権 売上高の推移



事業内訳



国内版權



「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「ONE PIECEカードゲーム ブースターパック
新時代の主役【OP-05】」

海外版權



「ONE PIECE アパレル」



「ONE PIECE フィギュア」

商品販売



「THE FIRST SLAM DUNK」公式グッズ



「麦わらストア」(池袋店)

2024年3月期第2四半期 決算総括

- 第1四半期に引続き、商品販売事業が好調を維持、加えて配信権、上映権販売が業績を牽引、第2四半期累計で過去最高の売上を達成
- 第1四半期に「聖闘士星矢 The Beginning」にかかる棚卸資産の評価損、並びに広宣費が嵩み、減益となるも、期初の上期予想を達成
- 営業外収益の大部分は、為替差益計上によるもの (百万円)

	22/09実績	23/09 実績	増減	増減率
売上高	42,450	46,184	3,734	8.8%
売上原価	23,142	28,197	5,055	21.8%
売上総利益	19,308	17,986	△1,321	△6.8%
販管費	5,113	6,621	1,507	29.5%
営業利益	14,194	11,365	△2,828	△19.9%
営業外収益	1,341	2,523	1,182	88.1%
営業外費用	12	31	19	159.1%
経常利益	15,524	13,857	△1,666	△10.7%
特別損益	-	-	-	-
税引前当期純利益	15,524	13,857	△1,666	△10.7%
法人税等	4,191	4,016	△175	△4.2%
法人税等調整額	△189	△399	△209	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	11,521	10,240	△1,280	△11.1%

B/Sのダイジェスト

- 製作品は、第1四半期における「聖闘士星矢 The Beginning」の評価損計上により、大幅な減少
- 流動資産のうち、その他項目はデリバティブ債権の評価額上昇を主因に増加

(百万円)

科目	2023/03	2023/09	増減	科目	2023/03	2023/09	増減
現金及び預金	66,909	72,098	5,189	支払手形・買掛金	22,763	21,600	△1,163
受取手形及び売掛金	24,975	25,601	626	その他	12,386	11,097	△1,288
仕掛品	8,417	8,605	187	流動負債	35,150	32,697	△2,452
製作品	3,716	366	△3,350	固定負債	855	1,007	152
その他	6,683	10,074	3,390	負債合計	36,006	33,705	△2,300
流動資産	110,702	116,745	6,042	株主資本	108,768	112,719	3,950
有形固定資産	8,392	8,255	△136	その他の包括利益累計 合計額	5,734	9,078	3,344
無形固定資産	1,184	1,180	△3	純資産合計	114,502	121,798	7,295
投資その他の資産	30,229	29,321	△908				
固定資産	39,806	38,757	△1,048				
資産合計	150,508	155,503	4,994	負債及び純資産合計	150,508	155,503	4,994

02. 今期の見通し



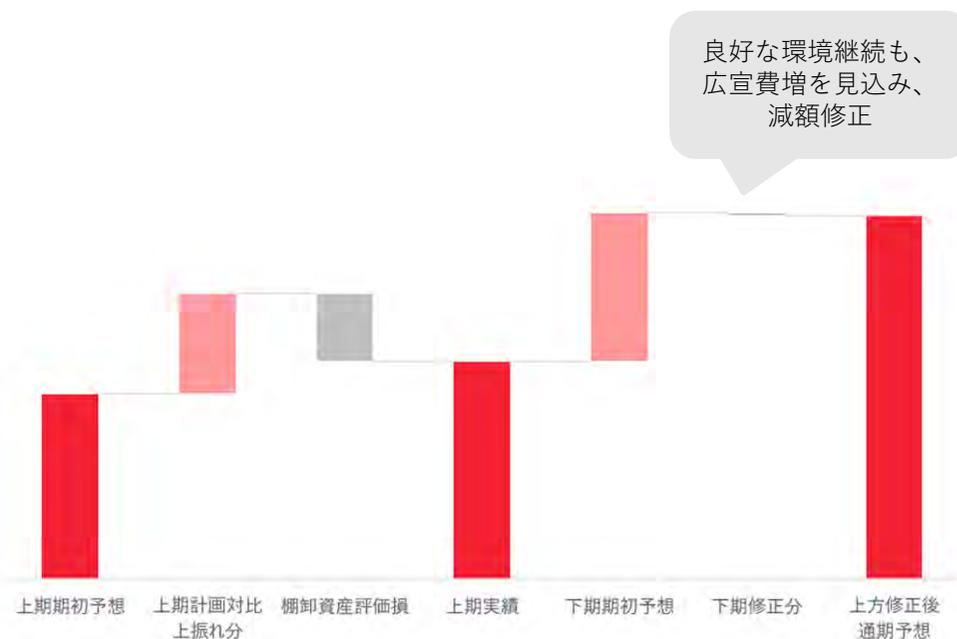
通期業績予想の修正について

- 今上期は、『聖闘士星矢 The Beginning』に関する評価損を計上したものの、国内における配信権販売や商品化権販売、並びに商品販売事業が期初見込みを上回り好調に推移
- 引続き下期も、好調を維持する見込みであるものの、複数IPの周年イベント等における広告宣伝費等の増加を見込み、下記の通り業績予想を修正

2024年3月通期業績予想修正

(百万円)	前回予想 (5/11)	修正予想 (10/24)	増減額	増減率
売上高	72,000	82,000	+10,000	13.9%
営業利益	17,500	19,000	+1,500	8.6%
経常利益	17,800	20,000	+2,200	12.4%
当期純利益	12,000	13,500	+1,500	12.5%

業績予想修正分解（営業利益）

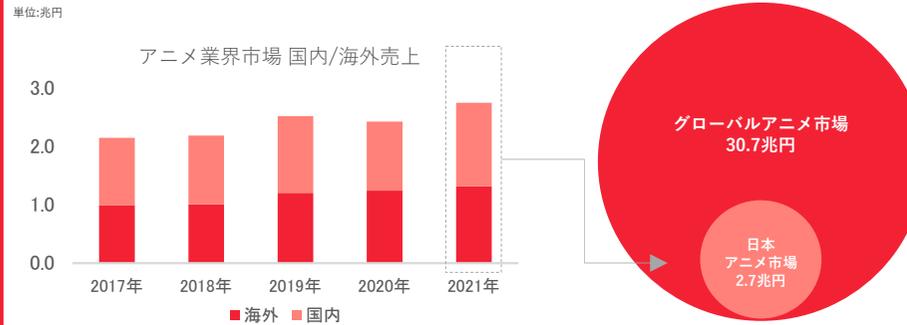


03. 今後の事業展望について



事業環境認識と今後の展開

当社の市場認識

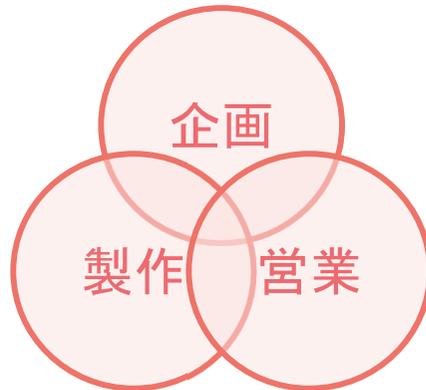


※アニメ産業レポート2022 アニメ産業(広義のアニメ市場)

※Animation market size worldwide 2020年度予想値は \$270bn 為替レートは1米ドル=113.71円を使用

- 日本アニメの海外での売上拡大
- グローバル市場の開拓余地は十分存在

当社の強み



- 豊富なライブラリーによる安定した収益基盤
- 安定した製作体制/CGを始めとする高い製作技術
- グローバルな販売網と興行ネットワーク

IP展開戦略

多様なオリジナル企画を国内・海外で
企画・製作・展開



輸出型ビジネス

有ライブラリー作品の
海外向け販売

グローバル
マーケット
開拓

ハリウッド型ビジネス

グローバルでの流通網獲得

地産地消型ビジネス

中東やアジアでの
パートナーシップ締結

作品ポートフォリオ



	2023年度		2024年度		2025年度	
	映画	シリーズ等	映画	シリーズ等	映画	シリーズ等
▶ 世界向け新規/ライブラリ	1本	5本	1本	4本	2本	2本
▶ 世界向け既存	4本	1本	0本	2本	1本	2本
▶ 国内向け既存	1本	5本	2本	7本	3本	4本
▶ 国内向け新規/ライブラリ	0本	5本	0本	3本	0本	2本

※見込み

中長期の成長に向けた取り組み(作品展開)

既存IPの育成

新規IPの創出/ライブラリ

24年3月期公開作品



「映画プリキュア
オールスターズF」
2023年9月15日(金)
より公開中



「キボウノチカラ
〜オトナプリキュア'23〜」
NHK Eテレにて
2023年10月より放送中



「デジモンアドベンチャー02
THE BEGINNING」
2023年10月27日(金)
より公開中



「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
2023年11月17日(金)
公開予定



「ドラゴンボールDAIMA」
2024年秋

25年3月期公開作品



「スパイシーキャンディ」
東映動漫(上海)の初企画
オリジナル音楽アニメ



「MOGMOG PLANET」
東映動漫(上海)出資
短編アニメ作品
2023年10月全世界で展開開始



「花仙子之魔法香対論(原題)」
TVアニメ『花の子ルンルン』のリメイク、東映動漫(上海)と
Tencent Videoの初共同製作作品2025年に配信開始予定



「Le Collège Noir(原題)」
フランスのスタジオとの共同製作
2023年10月31日現地配信開始



「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

地産地消型モデル作品

ハリウッド型モデル作品



「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

国内市場向け作品

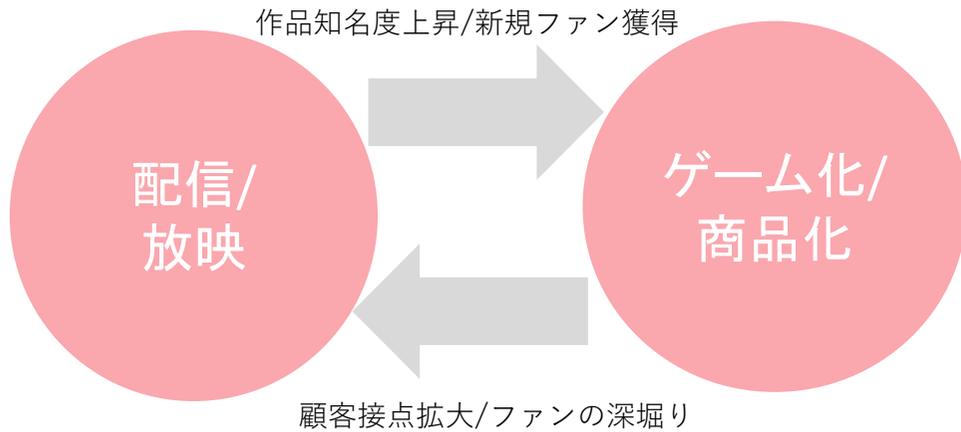


「ガールズバンドクライ」
完全新作オリジナルアニメ
2023年5月29日プロジェクト始動

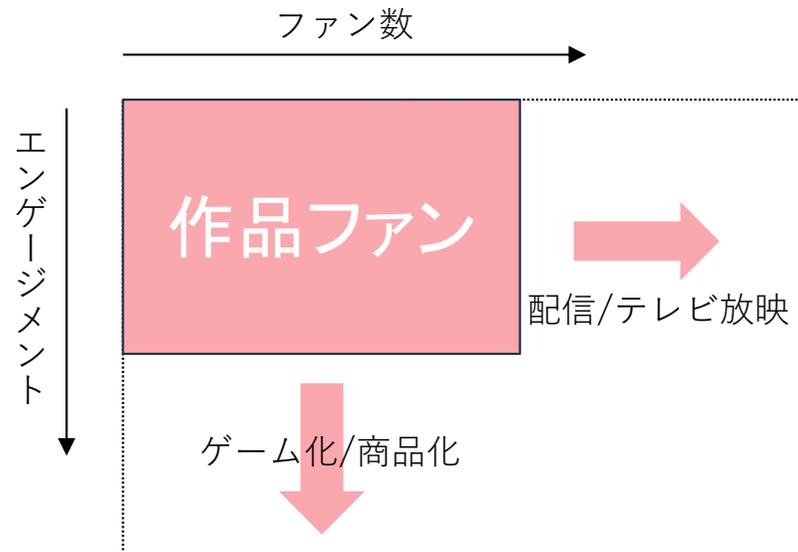
作品展開戦略

- 映像展開を積極的に展開し、ファン層を獲得。商品化等を多面的に展開し、顧客接点増加
- 映像展開による認知度の高まりが著作権事業にも波及し、エンゲージメントの高まりを享受

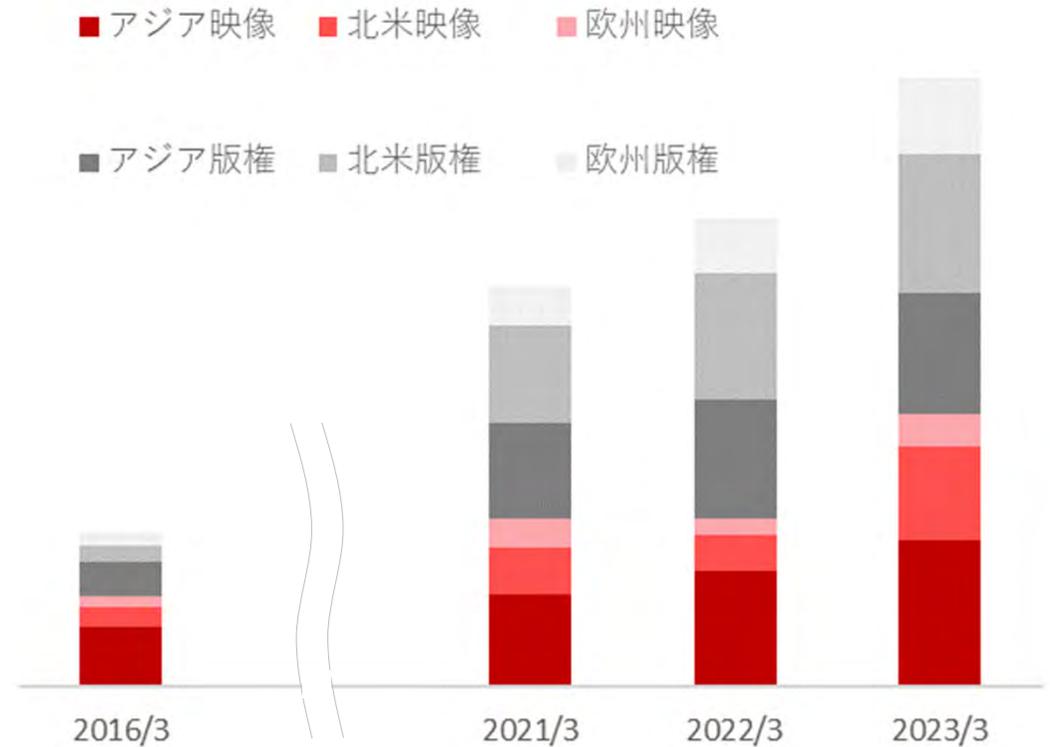
多方面の事業展開による消費循環



ファン数×エンゲージメントによるビジネス拡大



地域別展開実績



展開スケジュール

Schedule



■ 映像製作・販売事業
 ■ 著作権事業
 ■ 商品販売事業
 ■ その他事業

Topics

24年3月期第2四半期の映像作品の状況

- **TVアニメ 「いきものさん」**
 -2023年7月より放映
 -世界的アニメーション作家・和田淳によるアニメプロジェクト
- **「映画プリキュアオールスターズF」**
 -2023年9月15日放映開始
 -興行収入13億円突破（23年10月27日時点）
 -シリーズ最大ヒットを記録、現在も更新中

新作映像展開

- **「映画 プリキュアオールスターズF」**
 -2023年9月15日 公開
- **「キボウノチカラ～オトナプリキュア'23～」**
 -2023年10月7日放映開始
- **映画「デジモンアドベンチャー02 THE BEGINNING」**
 -2023年10月27日 公開
- **配信「悪魔くん」**
 -2023年11月9日 Netflixシリーズとして全世界独占配信予定
- **映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」**
 -2023年11月17日 公開予定
- **映画おしりたんてい さらば愛しき相棒（おしり）よ**
 -2024年3月20日 公開予定

配当について

- 堅牢な財務基盤、新ビジネスへの投資、投資家への還元のバランスを重視した財務政策の実行
- 24年3月期は業績動向に応じ、配当を決定予定

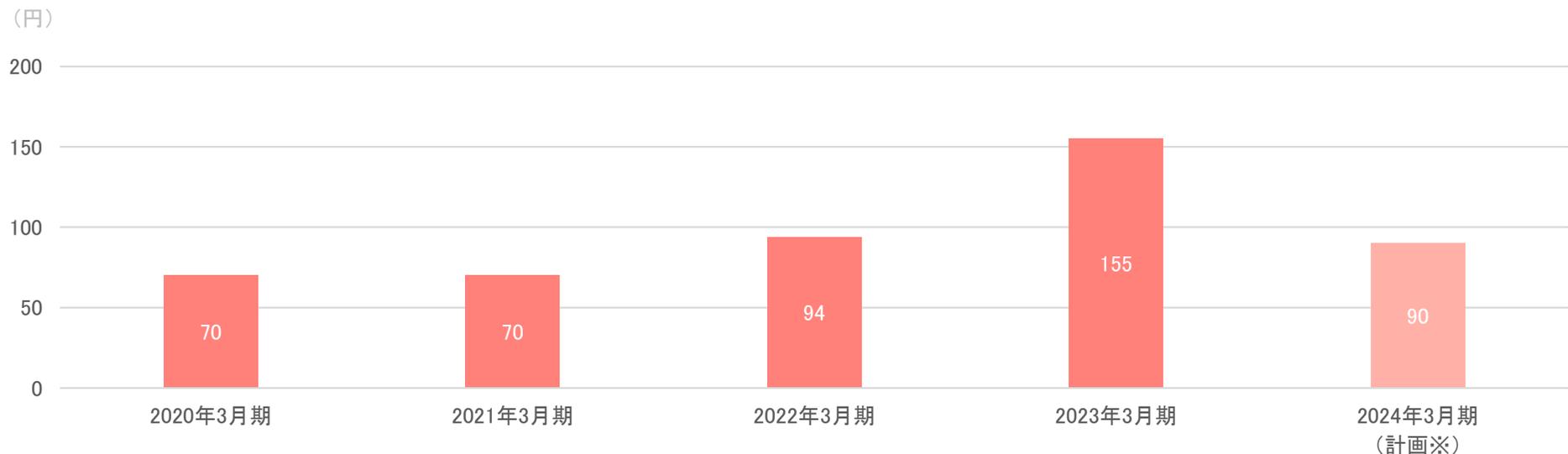
期末配当

2023年3月期（前期）

1株あたり **155円**

2024年3月期

業績に応じ総合的に判断



※期初の業績予想に基づき、2023年3月期と同程度の配当性向の場合

TOEI ANIMATION CO.,LTD.



【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。