

東映アニメーション株式会社

2021年10月25日

2022年3月期 第2四半期決算 (2021/4~2021/9)

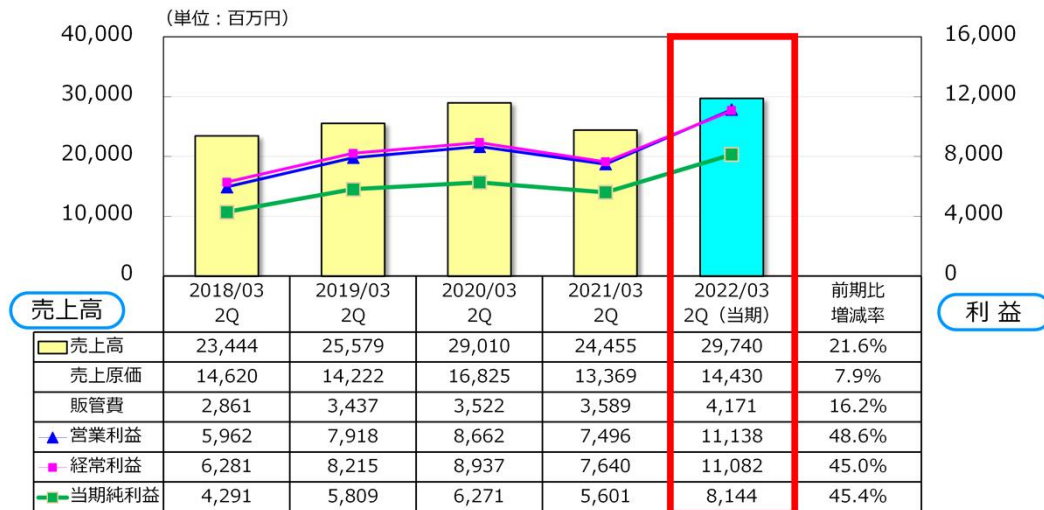


TOEI ANIMATION ©本郷あきよし・フジテレビ・葦原大介・集英社・テレビ朝日・東映アニメーション

1

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



TOEI ANIMATION

2

当上期決算の概略ですが、ご覧の通り、売上高は29,740百万円、営業利益は11,138百万円、経常利益は11,082百万円、当期純利益は8,144百万円と、前年同期比で増収・増益となりました。

主たる要因としましては、キーノート2つ目に記載の通り、中国向け大口配信権販売での、10月計上予定分の前倒しや、複数のアプリゲームでのMG計上等、当初下期に予定していた高収益事業の売上が上期に前倒しとなったことに拠るものです。

本年度は、昨年同様、当社2大タイトル、ワンピース・ドラゴンボールの新作映画の公開が無い、“業績的には難易度の高い”事業年度であったことに加え、コロナ禍の影響により、事業展開に大きな制約を受けましたが、キーノート3つ目に記載の通り、国内外での映像配信事業や、海外での商品化権、ゲーム化権販売が好調に推移したことにより業績を下支えしました。

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。

TOEI ANIMATION

3

セグメント別の売上と利益です。

冒頭触れた通り、映像製作・販売事業それから著作権事業では、下期に予定していた高収益事業の売上が、上期に前倒しで計上されたことに伴い、前年同期比で、大幅な増収・増益となりました。

一方で、商品販売事業及びその他事業では、コロナ禍の影響の長期化によるショップ売上の不振や イベント催事の延期・中止等により苦戦が続いています。

そのような中、当社業績の牽引ドライバーとなっているのは海外売上です。商品化権、ゲーム化権販売共に、コロナ禍の影響を跳ね返して、予算対比で好調な業績を維持することが出来ました。海外事業は着実に伸長しており、今上期、海外比率は**65%**となりました。海外売上高比率の推移につきましては、併せて、別添の計数資料の**6P**を後ほどご確認ください。上期比較で、比率も金額も過去最高の数字となりました。

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	映像製作・販売事業 (↑ 前期比24.0%増)
売上全体	24,455	29,740	<ul style="list-style-type: none"> 「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
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	
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	

※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。

TOEI ANIMATION 4

映像製作・販売事業セグメントにおける各ビジネスについてです。

まず、海外映像ビジネスについてですが、中国向け大口配信権販売では、6月計上予定分と下期10月計上予定分が合算されて、8月に計上となったこともあり、大幅な増収となりました。

また、配信事業自体も、引続き中国、北米向けが堅調に伸びており、欧州、中南米でも着実に成長しております。グローバルにおける事業拡大戦略のもと、海外でのネットワークを強化してきたことによる成果と考えています。

劇場アニメでは、前年同期に「美少女戦士セーラームーンEternal」等複数作品の製作代収入を計上した反動減に加えて、コロナ禍の影響で興行収入が全般的に伸び悩み、大幅な減収となりました。

テレビアニメでは、前期はコロナ禍の中で、放送延期等が続出しましたが、今期は正常化に向かい、納品数が約倍増したことにより、大幅な増収となりました。

コンテンツ、その他ビジネスにつきましては、記載の通りですので、説明は割愛させていただきます。

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	版權事業 (↑ 前期比21.2%増)
国内版權	6,704	5,994	・「国内版權」は、「ワンピース」等の商品化權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權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	7,107	10,739	・「海外版權」は、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化權販売や「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」シリーズの商品化權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	946	978	商品販売事業 (↔ 前期比3.4%増)
その他事業	229	279	その他事業 (↑ 前期比21.8%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
			・「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

※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。

TOEI ANIMATION

5

国内版權については、記載の通り、「ワンピース」等の商品化權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權販売が前年同期の勢いには至らなかったことから、大幅な減収となりました。

海外版權については、「ドラゴンボール」シリーズ、「スラムダンク」のゲーム化權販売が好調に推移したことに加え、商品化權販売でも「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」シリーズが好調に稼働しました。

また、複数のアプリゲームの新規・更新MGが計上されたこともあり、大幅な増収となりました。

商品販売事業およびその他事業(イベント・催事)については、記載の通り、昨年引き続き、コロナ禍の影響を大きく受けました。

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

TOEI ANIMATION **6**

ご覧のスライドは上期決算の総括になります。

売上高欄の記載内容については、既にご説明した事柄や記載済みの内容です。

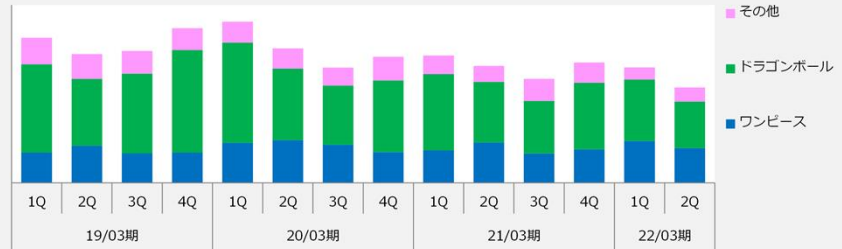
特記事項としては、売上高総利益率が**51.4%**と前期比大きく改善しました。これは収益性の高い海外版權事業や国内外の映像配信事業の売上比率が高まったためです。

販管費の増加は、主に広告宣伝費と人件費の増加によるもので、下期以降を見据えた事前の取組みに伴うものです。来期以降、ドラゴンボールをはじめとする大型作品の劇場公開を予定しています。加えて、グローバルでのIPの開発と育成をより一層強化し、世界での存在感を強化していくための、将来への投資としての意味合いもあります。

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

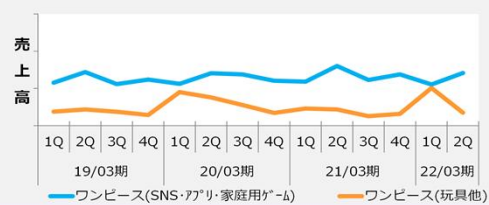
国内版權売上高の推移



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



TOEI ANIMATION

7

当社の主力作品であるワンピースとドラゴンボールを中心に国内版權の売上高推移を、四半期毎にグラフ化したものです。

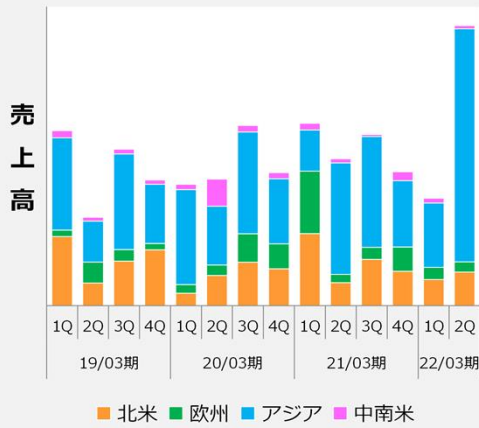
内容は、ヘッドラインに記載の通りです。

いずれも当社にとって売上シェアの大きいビジネスだけに今後の動向を注視して参ります。

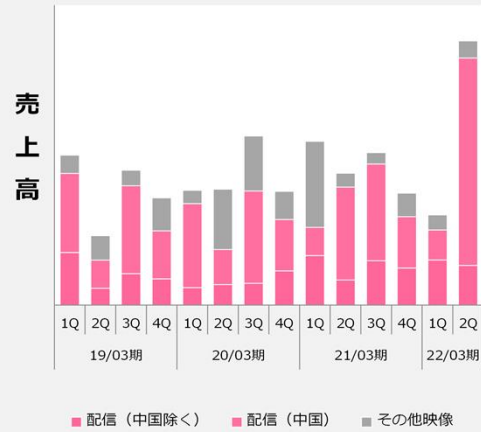
海外映像事業の状況

- 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。

TOEI ANIMATION

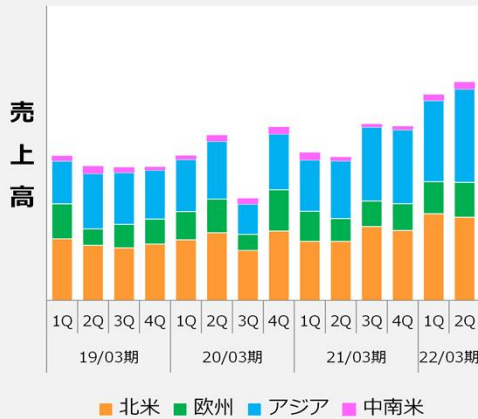
8

内容はヘッドラインに記載の通りで、既に説明済の内容です。割愛させていただきます。

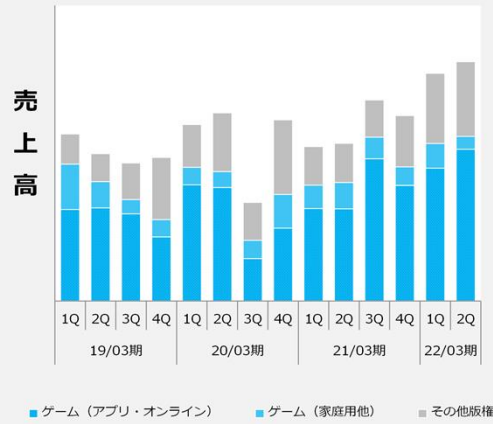
海外版権事業の状況

- 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。

ヘッドラインの1つ目、アプリゲームに加え、北米、中国を中心とした「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」の商品化権販売が好調でした。

加えて、中国においては、今期新作アプリゲームを2作リリースされており、今後の盛り上がりを楽しんでいます。しかしながら、本アプリゲームを含めた新規・更新MGが計上されたことにより、下期のゲーム化権販売は前期比で軟調となるとの予想です。その他の内容は、ヘッドラインに記載の通りです。

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

TOEI ANIMATION

10

次に、2022年3月期 業績予想（連結）の修正です。

10/25付けで上期決算発表と併せ、通期の業績予想も修正しました。

上期は、これまでお話した通り、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計上等、当初下期に予定していた高収益事業の売上前倒しとなった影響もあり、過去最高の売上高及び各利益を記録しましたが、それらの前倒しにより、下期は海外映像配信やゲーム化権販売の領域での反動減が予想されます。

一方、海外版權事業の領域では「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、それに国内配信権販売は引き続き堅調に推移すると予想しています。

これらを踏まえ、通期全体として見た場合に、上記の予想と致しました。

コロナ禍による劇場興行や店舗での商品販売、イベント事業に及ぼす影響は、まだ予断を許さない状況です。しかしながら、その影響は徐々に解消していくものと考えています。

今後の社会経済活動の復活・活性化に期待するとともに、それらによる景況好転によって、今回の業績予想に再度修正の見込みが生じてきました際には、改めて開示させていただきます。

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	<p>「映画おしりたんでい スプーレ島のひみつ／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</p> <p>「活劇とる。」 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</p>	<p style="text-align: center;">NO IMAGE</p> <p>「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</p> <p>「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</p> <p>「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</p>
IPの育成	<p>「ドラゴンクエスト 大冒険」 2020年10月3日(土)より放映中</p> <p>「デジモン ゴーストゲーム」 2021年10月3日(日)より放映中</p> <p>「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</p>	<p>#slamdunkmovie</p> <p>「SLAM DUNK」 2022年秋公開予定</p> <p>「ドラゴンボール超スーパーヒーロー」 2022年公開予定</p> <p>「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</p>
基盤	<p style="text-align: right;">※赤枠は今期追加の作品</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ IP増強 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・ハリウッドビジネスへの参入 ・上海にコンテンツ企画製作会社設立 - 中国及びアジア市場開拓を推進 ■ 製作能力の進化 <ul style="list-style-type: none"> ・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 	

©Toei・POPPLAR・Gomdori co., Han Hyun-Dong・Mirae N・Jeong Jun-Gyu・Luzens Media・朝日新聞出版・coyoce・2021東映まんがまつり製作委員会・創通・TSUBURAYA PRODUCTIONS・Monkey Prince Kingdom・本部あきよし・フジテレビ・三島隆・福田浩司・集英社・タイの大冒険製作委員会・テレビ東京・SQUARE ENIX CO., LTD・藤原大介・テレビ朝日・バード・スタジオ・「ワールドトリガー」製作委員会・ネオプロ・映画「悪魔くん」製作委員会・ゲゲゲの謎製作委員会・LIT・BUNNING INC・東映アニメーション

これより先は、中長期の取り組みについて説明いたします。

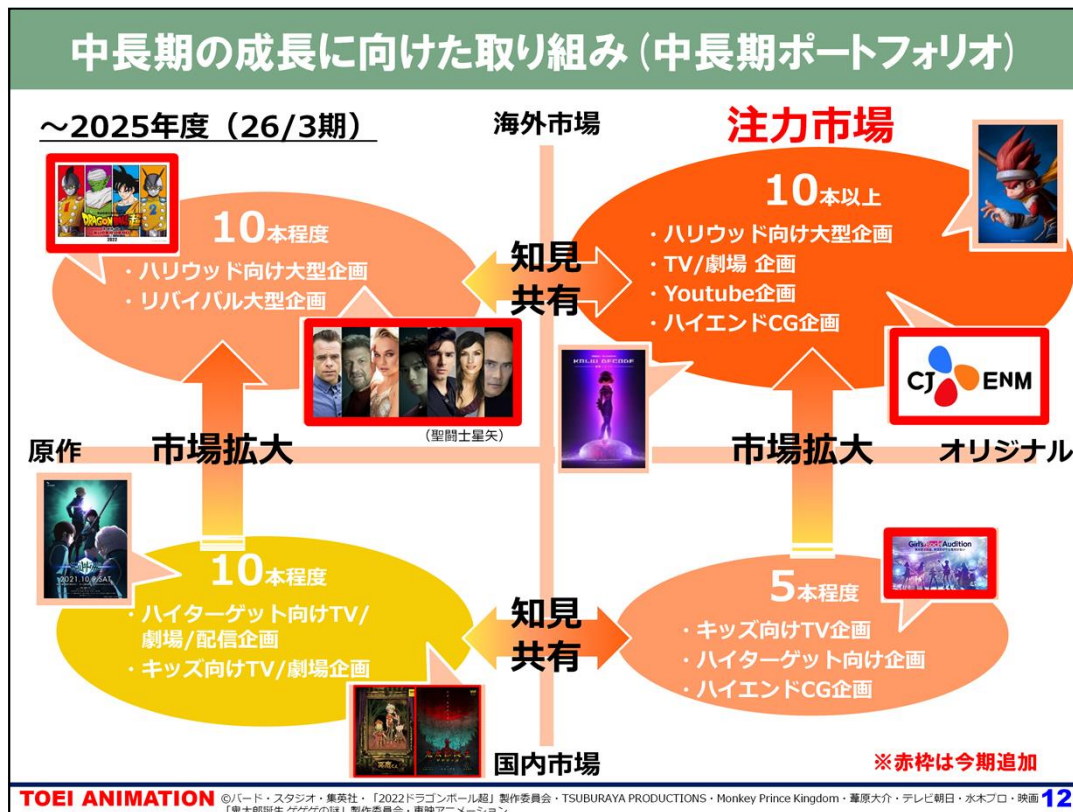
まずは今後の具体的なIP展開についてです。

IP展開は引き続き、新作への挑戦による「IPの創出」と、既存コンテンツの活用による「IPの育成」の2軸で行います。

今期、2022年3月期は、特に既存コンテンツのリブート展開が活発な1年であると思います。この下期に向けての注目作品としては、「デジモンゴーストゲーム」と「ワールドトリガー」です。10月から放送を開始している「デジモンゴーストゲーム」は、当社オリジナルのヒット作品「デジモン」シリーズの最新作で、これまでとは違いホラーテイストを取り入れることで、メインターゲットである小学生から大人を含む幅広い層へデジモンブランドの訴求を目指します。「ワールドトリガー」も同じくこの10月から3rdシーズンの放送がスタートしています。子どもやファミリー向け作品が中心の当社の中で、コアファン向けの映像クオリティの強化という役割を担っている作品です。熱心なファンの方からも映像の質の高さが評価され始めており、IP展開の長期化や他のコアファン向け作品への転用にも繋がると感じています。

また2022年は、やはり「スラムダンク」と「ドラゴンボール」の映画公開が非常に大きなトピックスだと思います。どちらも世界中に多くのファンがいるビッグタイトルで、「スラムダンク」は2022年の秋に、「ドラゴンボール」は詳細な時期は公表前ですが、2022年内に公開予定となっています。

一方、中長期的な成長の鍵となるIPの創出ですが、ライブラリー作品の活用と比べて準備期間が長く必要なため、直近で公開予定のあるものは多くありません。タイトルをお伝えできるものとしては、以前から告知している「The Monkey Prince」と「怪獣デコード」が、次にお話する今後5年間のポートフォリオにも入っている作品です。遠くないうちに新たな情報の開示が出来ると考えていますので、今後の続報にご期待ください。



昨年度末の決算説明会では、中長期の作品ポートフォリオを初めて皆様へ公開いたしました。今回はその補足とアップデートをさせていただきます。

私から強調したいのは、当社の大きな目標は「世界で『東映アニメーションブランド』を確立する」であるということです。作品や事業展開は常にその目標を意識したものとなっています。

当社ではIPを、ご覧の4象限に分けて考えています。横軸が作品の性質、縦軸がターゲットです。それぞれの象限で、様々な作品を現在準備しています。

右上、現在最も注力している第1象限が「世界向けオリジナルIP」です。東映アニメーションという名前をより周知し、外部の状況に左右されない、確固たる地位を確立するため、自社IPを強化していきます。現在お伝えできるタイトルとしては、すでに数年前から準備を進めていた「The Monkey Prince」や「怪獣デコード」がここに位置します。またこの分野を強化する戦略のひとつとして、世界的にも有名な韓国の総合エンターテインメント企業・CJ ENMと業務提携協定を締結いたしました。互いのライブラリーや、企画・製作のリソースを相互に活用することにより、グローバル市場向けのIPを創出していく考えです。第1象限である世界向けの新規オリジナルIPはもちろん、第2象限にあたる両社の持つ作品のアニメ化・実写化を含め、2023年からの順次展開を目指します。

次に準備している作品数が多いのが、左上、第2象限の「世界向け原作IP」です。魅力的なストーリーやキャラクターがすでに構築され、ファンがついている原作を、世界的に展開することで大規模な収益化を狙います。新規IPの発掘だけでなく、ライブラリー作品の定期的な映像化や続編・リブート展開により、大きなムーブメントを全世界で起こしたいと考えています。現在公表されているものとしては、来年公開の映画「スラムダンク」や「ドラゴンボール」、また先日情報解禁となった実写版の「聖闘士星矢」が挙げられます。ハリウッドでは自分たちで企画開発・出資・製作・宣伝・配給が出来るプロデュー

サーが強い権限を持ちますが、当社はその機能を全て持つ上、日本のアニメ市場で培ってきた経験とノウハウがあります。ハリウッドの仕組みと当社の強みを組み合わせ、聖闘士星矢の海外実写化が実現しました。今後も映像の形態や媒体にとらわれず、IPを多様に活用して世界的に価値を高められるよう、注力していく方針です。

左下の第3象限と第4象限はそれぞれ「国内向け原作IP」と「国内向けオリジナルIP」で、いわば当社がこれまで最も活発に展開してきた得意分野です。引き続き開発・展開に力は惜しみませんが、近年の製作費の高騰を考えれば、国内だけで回収し、利益をさらに拡大させることは難しい環境になりつつあると感じています。国内が主なターゲットとなることが見込まれる作品であっても、最終的には国内に留まることなく世界でヒットし収益を上げられるIPとなるよう、意識して構築していく方針です。

繰り返しになりますが、「世界で『東映アニメーションブランド』を確立する」を目標に、IPの開発と映像製作を強化し、グローバルで事業を展開する映像製作・事業会社としての立場を世界的に強めてまいります。

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-」モストコネクト [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]	
	「デジモンゴーストゲーム」放映開始 [10/3]	
22/03期 3Q	「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「おしりたんでい ブブツ みらいのめいたんていとうじょう!」発売予定 [11/4]	
22/03期 4Q以降	家庭用ゲーム「インフィニティラッシュ 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]	
	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、初期シリーズのリポート作品「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

TOEI ANIMATION

13

詳細な直近の展開スケジュールに関しましては、この後の13ページに記載しております。これらの予定は、今後新型コロナウイルスの影響で変更となる可能性もあります。

配当について

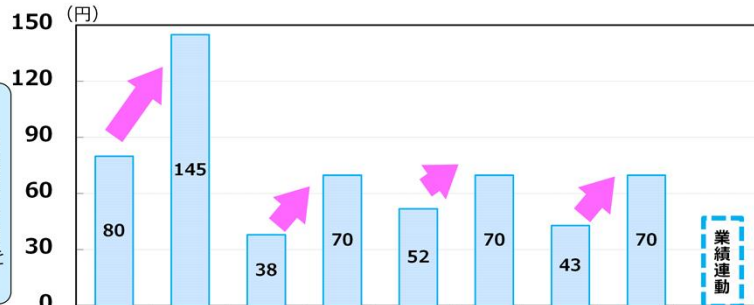
期末配当

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

継続的か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。

TOEI ANIMATION

14

最後に、2022年3月期配当についてですが、継続的かつ安定的な配当の実施を基本方針とし、配当性向25%程度といたします。

我々からの説明は以上です。

ご清聴ありがとうございました。

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



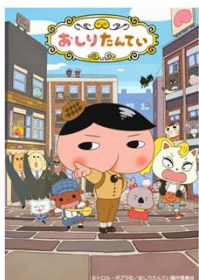
日曜あさ9:00～
フジテレビほか



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)

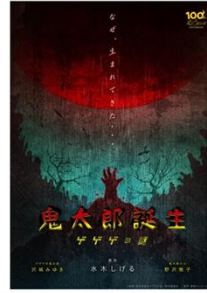


『映画トロピカル〜ジュ!プリキュア
雪のプリンセスと奇跡の指輪』
2021年10月23日(土) 公開予定

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

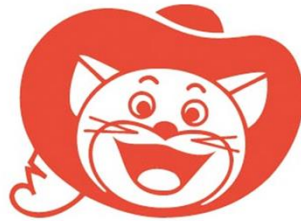


『ドラゴンボール超 スーパーヒーロー』
2022年 公開予定

TOEI ANIMATION

©バード・スタジオ・集英社・「2022ドラゴンボール超」製作委員会・水木プロ・映画「鬼太郎誕生ゲゲゲの謎」製作委員会・I.T.PLANNING,INC.・東映アニメーション

17



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。**

TOEI ANIMATION