

# 東映株式会社

## 2023年3月期 決算説明資料 (2022/4~2023/3)

### ▲公式LINE【東映IR News】

当社のIR情報をよりタイムリーに幅広い方々へ向けて発信するためにこの度公式LINE「東映IR News」を開設致しました。右記QRコードよりご登録宜しくお願い致します。



### ▲公式Twitter【東映公式ニュース】

従来より開設しておりましたが、当社の様々な情報をタイムリーに幅広い方々へ向けて発信しておりますので、右記QRコードよりご登録宜しくお願い致します。

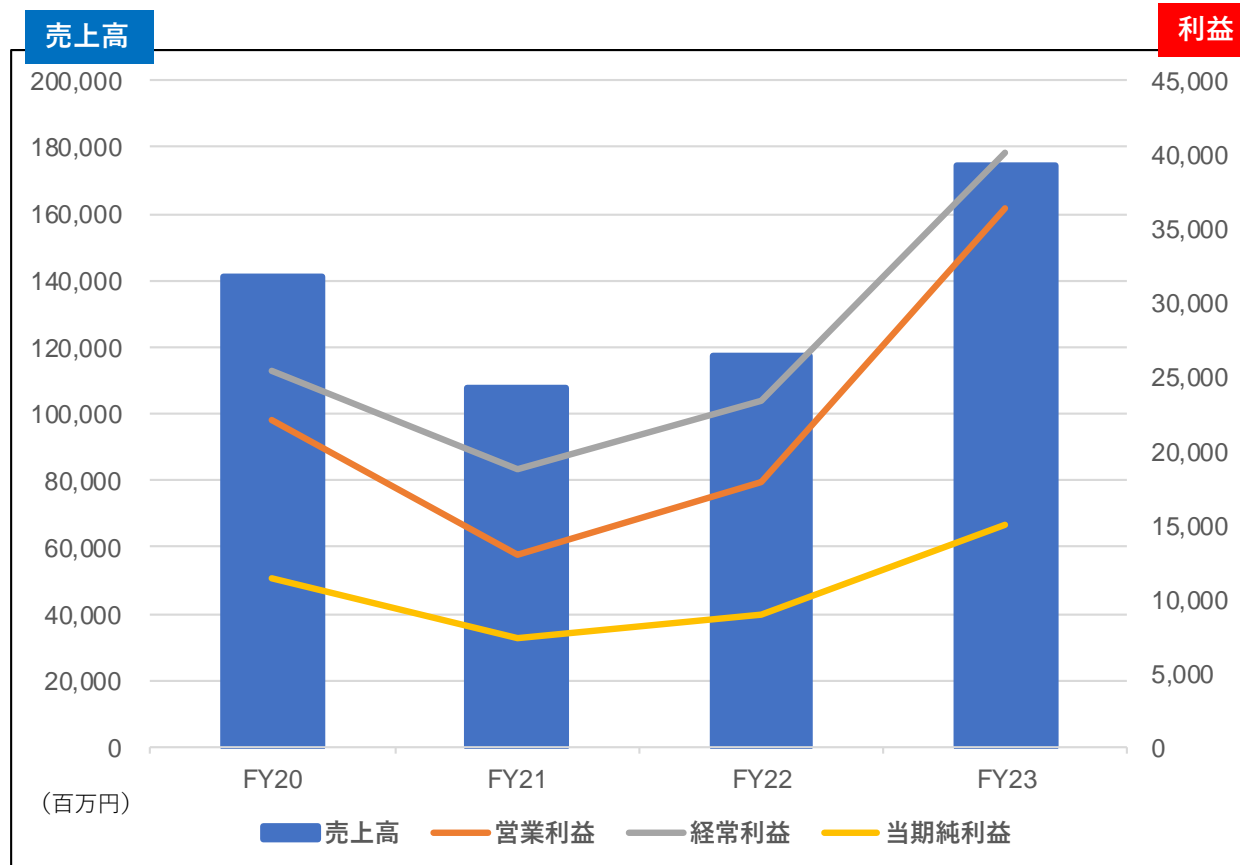


# 2023年3月期決算(2022/4~2023/3)(連結)

	FY20	FY21	FY22	FY23	前期比較
売上高	141,376	107,648	117,539	174,358	56,819 (48.3%)
売上原価	90,118	67,752	70,550	102,906	32,356 (45.9%)
販管費	29,253	26,898	29,178	35,113	5,935 (20.3%)
営業利益	22,003	12,997	17,810	36,339	18,529 (104.0%)
経常利益	25,360	18,716	23,303	40,172	16,869 (72.4%)
当期純利益	11,357	7,284	8,977	15,025	6,048 (67.4%)

(百万円)

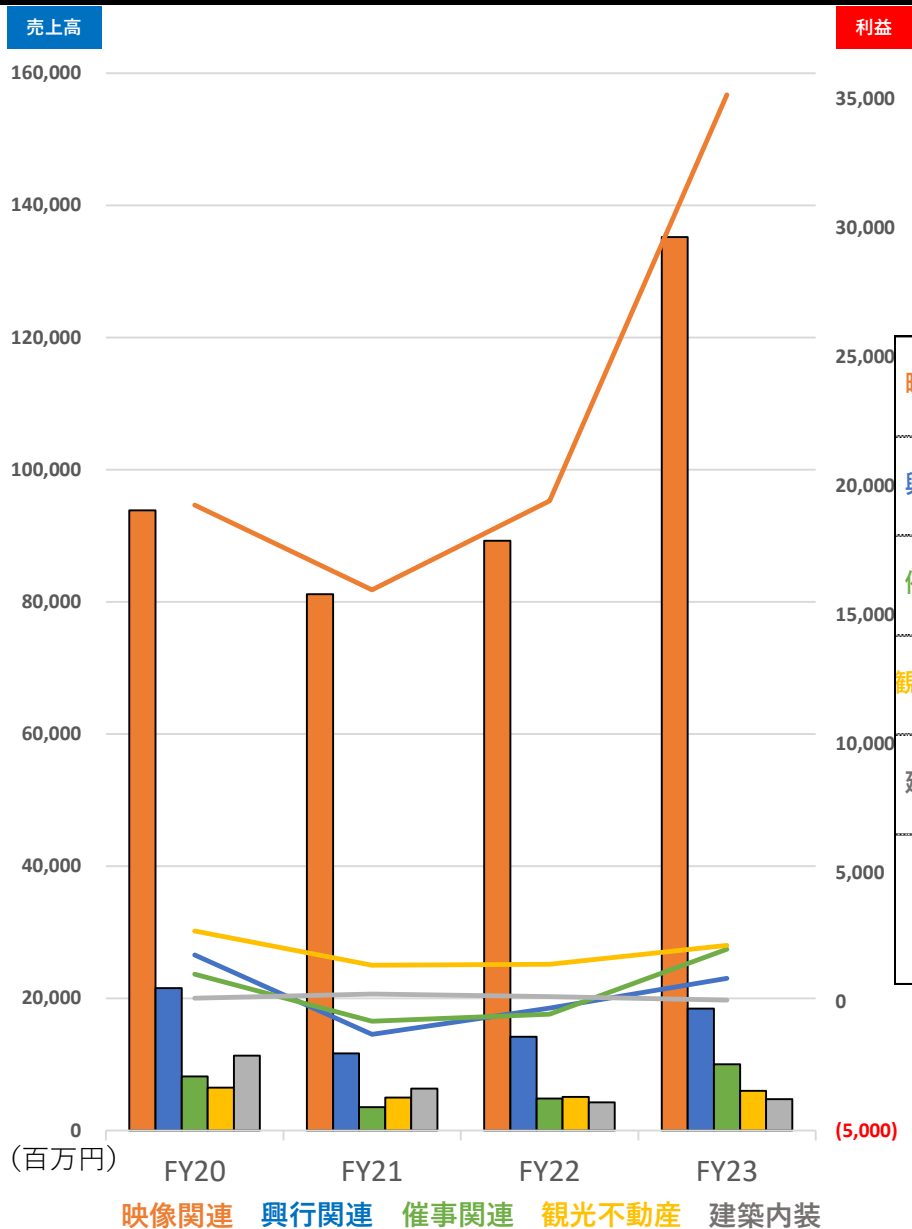
※FY=会計年度：FY23は2022年4月～2023年3月の期間



## 【概況】

ウィズコロナを前提とした社会活動の正常化が緩やかに進む中、当社では「ONE PIECE FILM RED」「THE FIRST SLAM DUNK」が大ヒットし、「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」「レジェンド&バタフライ」「シン・仮面ライダー」等が好調な成績を収め、連結での営業利益は363億円（前期比104.0%増）と過去最高益となった。

# 2023年3月期決算 セグメント別内訳(連結)

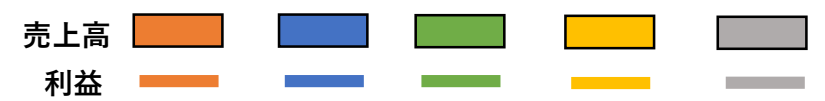


利益

(百万円)

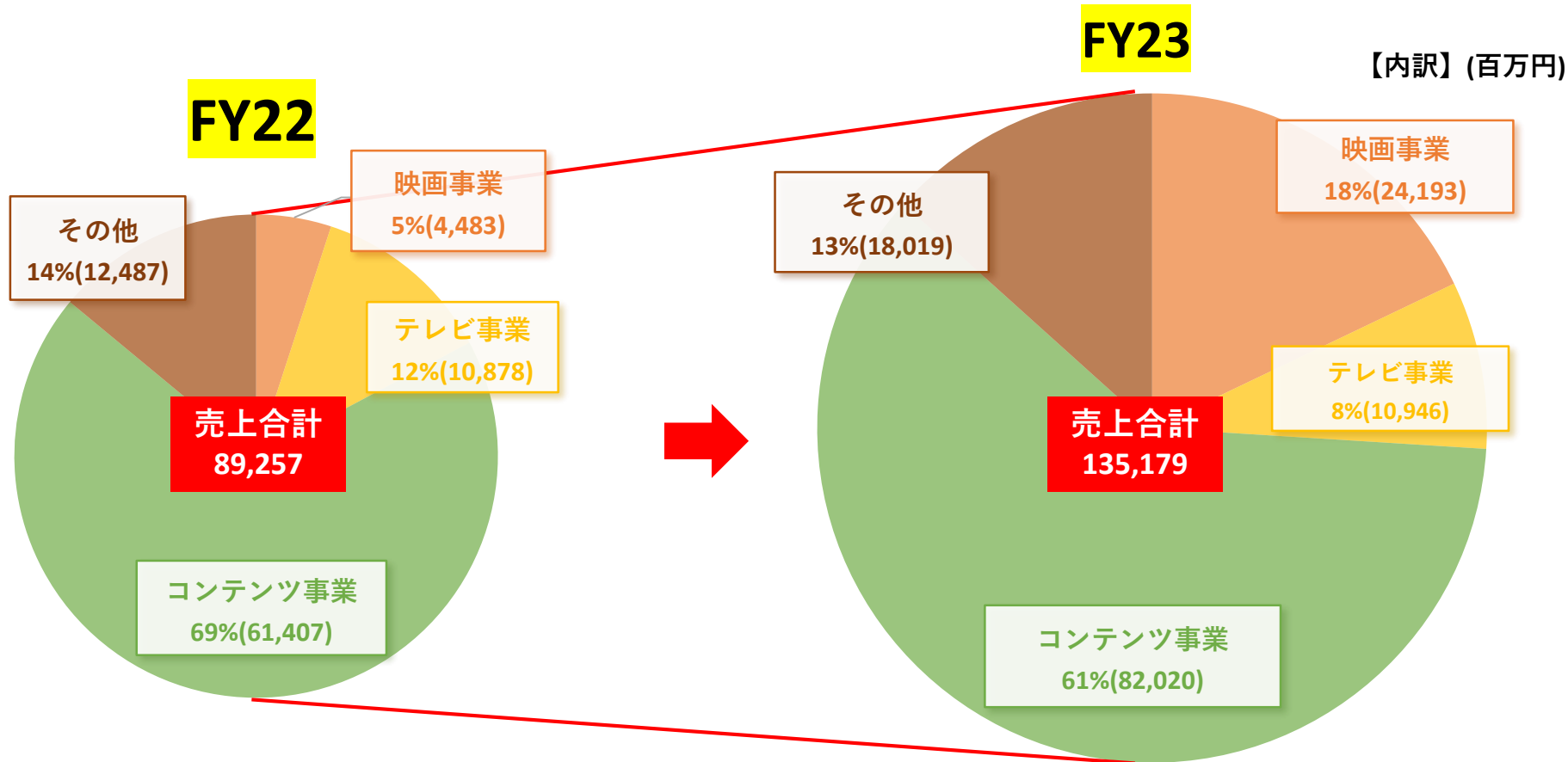
		FY20	FY21	FY22	FY23	前期比較	
映像関連事業	売上高	93,843	81,169	89,257	135,179	45,922	(51.4%)
	利益	19,250	15,962	19,411	35,167	15,756	(81.2%)
興行関連事業	売上高	21,547	11,627	14,150	18,449	4,299	(30.4%)
	利益	1,801	▲ 1,271	▲ 262	900	1,162	(-)
催事関連事業	売上高	8,182	3,525	4,823	10,015	5,192	(107.7%)
	利益	1,057	▲ 772	▲ 492	1,277	1,769	(-)
観光不動産事業	売上高	6,476	4,983	5,053	5,967	914	(18.1%)
	利益	2,727	1,407	1,440	2,168	728	(50.6%)
建築内装事業	売上高	11,326	6,342	4,254	4,746	492	(11.6%)
	利益	124	287	183	48	▲ 135	(▲ 73.8%)
売上高合計		141,376	107,648	117,539	174,358	56,819	(48.3%)
利益調整額		▲ 2,956	▲ 2,615	▲ 2,469	▲ 3,223	▲ 754	(-)
利益合計		22,003	12,997	17,810	36,339	18,529	(104.0%)

(5,000)



(百万円)

		FY22	FY23	増減率	
映像関連事業	売上高	89,257	135,179	45,922	(51.4%)
	セグメント利益	19,411	35,167	15,756	(81.2%)



映画事業の売上高が約5倍以上になりセグメントシェアが5%⇒18%と向上したのに加え、コンテンツ事業の売上高が前年度より33%増加した

## 【映画事業】

提携製作作品等43本を配給し、このうち、「ONE PIECE FILM RED」「THE FIRST SLAM DUNK」が大ヒットし、「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」「レジェンド&バタフライ」「シン・仮面ライダー」等が好調な成績を収めました。

⇒売上高24,193百万円（前年度より439.6%増）

## 【テレビ事業】

各局間の激しい視聴率競争により番組編成の多様化が進むなか、受注市場は厳しい状況にありましたが、作品内容の充実と受注本数の確保に努め、当連結会計年度は60分作品「相棒」「科捜研の女」など60本、30分作品「仮面ライダーリバイス」「デリシャスパーティ♡プリキュア」など324本、ワイド・スペシャル作品「西村京太郎トラベルミステリー・ファイナル」など20本の計404本を製作しました。また「暴太郎戦隊ドンブラザーズ」「仮面ライダーリバイス」「仮面ライダーギーツ」などキャラクターの商品化権営業も好調でした。

⇒売上高10,946百万円（前年度より0.6%増）

## 【コンテンツ事業】

劇場用映画等の地上波・BS・CS放映権及びビデオ化権の販売に加え、スマートフォンやタブレット端末向け配信サービスに映像ソフトの供給を行い、その結果、旧作テレビ時代劇やテレビ映画「相棒」シリーズ等の放映権販売、Amazonプライム・ビデオをはじめとしたVOD事業者向けのコンテンツ販売が好調でした。また、「東映特撮ファンクラブ」における会員数の増加が売上寄与しました。ビデオソフト販売においては、当社グループ間の連携を密にして、DVD・ブルーレイディスクあわせて318作品を発売し、「仮面ライダー」シリーズ、「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」等のDVD、ブルーレイディスク販売が好調でした。アニメ関連では、「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」「ONE PIECE FILM RED」「THE FIRST SLAMDUNK」の海外上映権販売や海外映像配信権販売に加え、国内外における「ワンピース」や「ドラゴンボール」シリーズ等の商品化権販売等が好調に稼働しました。国際営業は、劇場用映画・テレビ映画等の海外販売、「機界戦隊ゼンカイジャー」などテレビ映画の海外向け商品化権販売とともに、「ボヘミアン・ラプソディ」「アド・アストラ」など外国映画のテレビ放映権の輸入販売を行い、順調に推移しました。教育映像事業は、教育映像の製作配給等を行い、2022年教育映像祭において「夕焼け」が最優秀作品賞を受賞しました。

⇒売上高82,020百万円（前年度より33.6%増）

## 【その他】

東映アニメーションが約40%を占めており、主に物販ではワンピース麦わらストア等実店舗、THE FIRST SLAM DUNK劇場物販およびECが好調でした。また、国内催事ではワールドトリガー他各種作品の大型催事を開催し海外でも催事案件が好調に稼働しました。

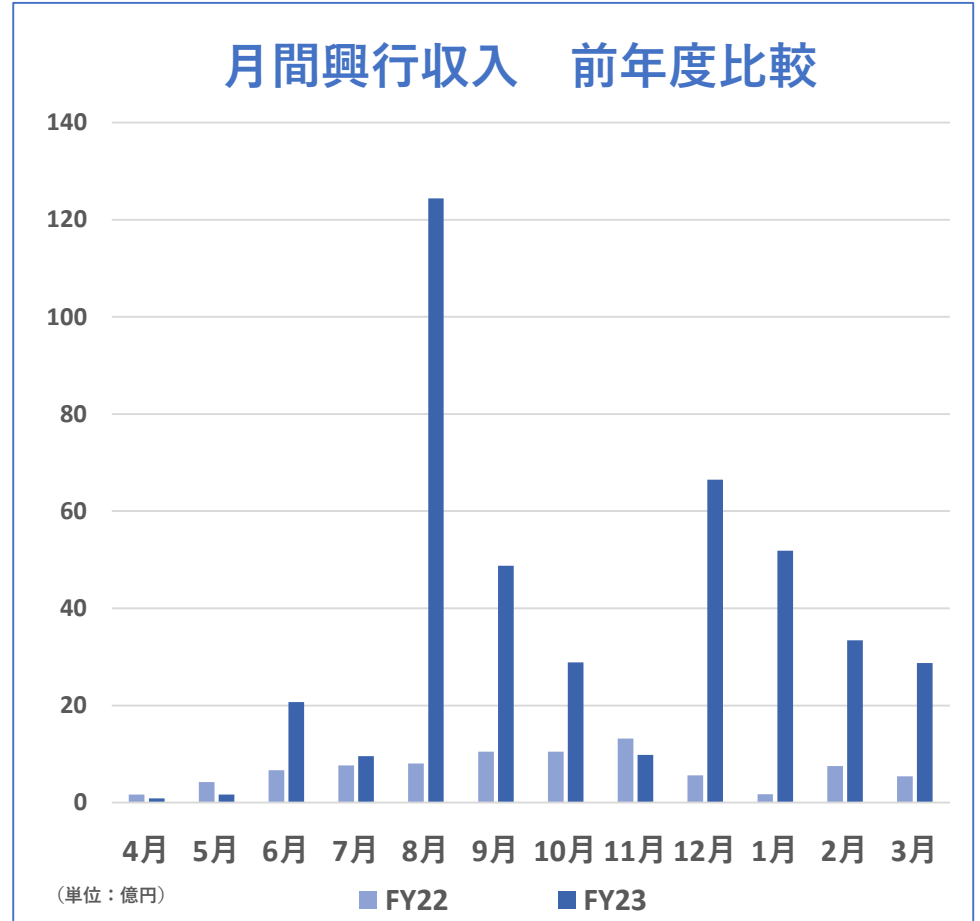
⇒売上高18,019百万円（前年度より44.3%増）

# 2023年3月期 主要映画作品の稼働状況

作品名	公開日	動員 (人)	興行収入 (億円)	
ドラゴンボール超 (スーパー) スーパーヒーロー	6月11日	1,874,332	25.1	
ONE PIECE FILM RED	8月6日	14,276,222	197.0	
THE FIRST SLAM DUNK	12月3日	8,782,364	126.3	<b>139.5</b> (5月7日時点)
レジェンド&バタフライ	1月27日	1,879,555	24.3	
シン・仮面ライダー	3月17日	900,199	13.5	<b>22.2</b> (5月7日時点)

※動員/興行収入：2023年3月末日時点

	FY22	FY23	前年度比
4月	1.68億円	0.84億円	50.0%
5月	4.24億円	1.68億円	39.7%
6月	6.68億円	20.67億円	309.5%
7月	7.65億円	9.56億円	125.1%
8月	8.01億円	124.36億円	1551.5%
9月	10.49億円	48.73億円	464.4%
10月	10.46億円	28.85億円	275.7%
11月	13.21億円	9.84億円	74.5%
12月	5.61億円	66.47億円	1184.0%
1月	1.69億円	51.85億円	3065.8%
2月	7.49億円	33.39億円	445.6%
3月	5.39億円	28.72億円	532.0%
合計	82.6億円	425.0億円	514.2%



(百万円)

		FY22	FY23	増減率
興行関連事業	売上高	14,150	18,449	4,299 (30.4%)
	セグメント利益	▲ 262	900	1,162 (—)

「ONE PIECE FILM RED」等ヒット作の上映を背景に興行収入は好調に推移しました。なお、2022年12月4日に当社直営館である「渋谷TOEI」（2スクリーン）が閉館し、当連結会計年度末において220スクリーン体制（当社直営館2スクリーン含む）で展開しております。

⇒売上高18,449百万円（前年度より30.4%増）

(百万円)

		FY22	FY23	増減率
催事関連事業	売上高	4,823	10,015	5,192 (107.7%)
	セグメント利益	▲ 492	1,277	1,769 (—)

### 【催事事業】

新型コロナウイルス感染症が落ち着きをみせたなか、ウィズコロナを目指したイベント実施を模索し、感染症対策の徹底や人数制限を行いながらの実施となったなど、依然厳しい状況が続きました。このような状況のなか「生誕50周年 THE仮面ライダー展」「出版120周年 ピーターラビット展」をはじめ、様々なジャンルの展示型イベント、ライブイベントや舞台演劇、人気キャラクターショーなど各種イベントの提供を行うとともに、映画関連商品やオンラインサイトによるイベント商品の通信販売を行うなど積極的な営業活動を展開いたしました。

⇒売上高8,201百万円（前年度より110.1%増）

### 【東映太秦映画村】

行動制限の緩和により入場者数に回復基調が見られ、来村者数が2023年3月期で56万人（2022年3月期28万人）となり前年度比較で約200%となった。

⇒売上高1,813百万円（前年度より97.0%増）

(百万円)

		FY22	FY23	増減率	
観光不動産事業	売上高	5,053	5,967	914	(18.1%)
	セグメント利益	1,440	2,168	728	(50.6%)

## 【不動産賃貸業】

商業施設を中心に賃料減免要請は一時に比べて落ち着きを取り戻しつつありましたが、賃料水準が上昇線を描く状況には至らず、特に地方圏では全体的に厳しい状況が続きました。当連結会計年度は、引き続き「渋谷東映プラザ」「オズスタジオシティ」「新宿三丁目イーストビル」等の賃貸施設が稼働しました。

⇒売上高4,310百万円（前年度より9.3%増）

## 【ホテル業】

2022年10月からの入国制限緩和によりインバウンド需要が回復し、売上高は新型コロナウイルス感染症拡大前に概ね戻りつつありましたが、その一方、光熱費等の物価高の影響を受けました。このような状況のなか、価格改定やコスト管理の徹底に努めるなど営業努力を重ねました。

⇒売上高1,657百万円（前年度より49.2%増）

(百万円)

		FY22	FY23	増減率	
建築内装事業	売上高	4,254	4,746	492	(11.6%)
	セグメント利益	183	48	▲ 135	(▲ 73.8%)

## 【建築内装事業】

景気見通しが不透明ななか建設需要は堅調でしたが、幅広い資機材の価格が上昇し、受注や調達において対策が必要な状況でした。このような状況ではありますが、従来の顧客の確保および受注拡大を目指して積極的な営業活動を行い、シネコン関係の工事等を手掛けました。

⇒売上高4,746百万円（前年度より11.6%増）



# 2024年3月期の予想

(百万円)

	2020年3月期実績	2021年3月期実績	2022年3月期実績	2023年3月期実績	2024年3月期予想	増減率
売上高	141,376	107,648	117,539	174,358	145,200	△16.7%
営業利益	22,003	12,997	17,810	36,339	21,800	△40.0%
経常利益	25,360	18,716	23,303	40,172	25,200	△37.3%
親会社株主に帰属 する当期純利益	11,357	7,284	8,977	15,025	11,800	△21.5%

(%表示は対前期増減率)

- ・ 東映グループ中長期VISION「TOEI NEW WAVE 2033」の目標を達成するため映像事業収益の最大化及びグローバル展開等の施策を進行中
- ・ 2023年3月期の反動減はあるものの、2024年3月期はコロナ禍前の水準に戻る見込み

# 參考資料

# 東映グループのビジネスモデル

## ① 自ら企画製作し、

多様で魅力的な作品群を企画

- ・ 劇場映画 **4,400作品以上**
- ・ テレビ映画 **38,000話以上**
- ・ 配信映画 **600話以上**

オリジナル

原作もの



映像製作インフラ

- ・ 撮影からポストプロダクションまでのワンストップ体制

撮影



東京撮影所



京都撮影所

ポストプロ



東映デジタルセンター



東映ラボ・テック

アニメ



大泉スタジオ



## ② マルチユース展開

- ・ 劇場からテレビ、ネット配信まで**マルチチャネルをカバー**

配給

興行

テレビ放送

配信

DVD Blu-ray

商品化

書籍化

ゲーム化

イベント化

舞台化

海外展開



ティ・ジョイ



東映  
オンラインストア



東映特撮  
YouTubeOfficial



## ③ 作品をフランチャイズ化することで接点を増加 IPが生み出す収益の最大化を目指す

収益  
最大化

IP認知度向上  
ファン化等

利益の積重ね

企画

製作

マルチ  
ユース

利益の積重ね

企画

製作

マルチ  
ユース

IP

接点増加

## フィリピンにて実写リメイク版TVシリーズ「VOLTES V LEGACY(原題)」地上波放送開始！

1977～1978年に日本で放送され、ロボット・アニメブームを巻き起こした「超電磁マシンボルテスV」。その熱は海を越え、フィリピンの地でも絶大な人気を博しました。

以来45年の時を経て、フィリピン国民の「ボルテスV」への愛と情熱に応える形で、フィリピン最大の地上波TV局GMAネットワークと制作会社テレサクセス・プロダクションズによって、実写リメイク版TVシリーズ「VOLTES V LEGACY (原題)」が製作されました。

GMAネットワークでは5月8日からTV放送がスタート（全80話）。さらに4月19日から首都マニラを中心に劇場版も一般公開されています。



### 完成披露プレミア会見及び特別上映会

4月18日フィリピン・ケソン市にあるSMシネマ・ザ・ブロックにて完成披露プレミア会見及び特別上映会が開催されました。この日は、監督はじめスタッフ・キャスト総勢22名が大集結する超豪華なイベントとなり、関係各社やマスコミから問い合わせが殺到しました。

会見では作品紹介映像と共に、サプライズ登場した当社代表取締役社長・吉村文雄（写真：左右下）によるフィリピンの皆さんに対する感謝と新作への応援のコメントが上映され、当社との協力関係をアピールしました。

**今後も海外におけるIP展開を進めてまいります！**



## G7群馬高崎デジタル・技術大臣会合に東映ツークン研究所が展示出展

当社では、映像最先端技術を開発し新たなチャンネルを開拓・発展させております。

この度G7群馬高崎デジタル・技術大臣会合へ東映ツークン研究所が出展し当社が開発する最新技術を展示致しました。

### 【開催概要】

G7群馬高崎デジタル・技術大臣会合

Digital and Tech Minister's Meeting in Takasaki, Gunma

○会期 2023年4月29日(土)・30日(日)

○会場 Gメッセ群馬

○主催者 デジタル庁・総務省・経済産業省

○参加する国と地域

(フランス/アメリカ/イギリス/ドイツ/日本/イタリア/カナダ/EU)

○出展数 83

### 【東映ツークン研究所・出展概要】

デジタルヒューマンを活用した次世代コンテンツ開発の紹介

次世代コンテンツを推進するための様々な要素技術を事例を交えて展示し、デジタルヒューマン技術を中心に、オープンイノベーションで新しいエンターテインメントを創造する取り組みについて紹介しました。

### 《デジタルヒューマンの社会実装》

NTTコミュニケーションズ×NTTコノキュー×東映ツークン研究所  
対話型デジタルヒューマン



▶写真は、デジタルヒューマン「CONN」と会話している様子。

NTT人間情報研究所が開発した「モーション生成AI技術」「音声合成AI技術」とデジタルヒューマンを組み合わせ、より人間に近い自然な振る舞いが出来るデジタルヒューマン

「CONN」を開発し、実証実験を行っています。

来訪者と対話可能なデジタルヒューマンは、リアルとバーチャル両方の顧客接点の可能性を広げ、新たなビジネス領域の創造が期待されます。

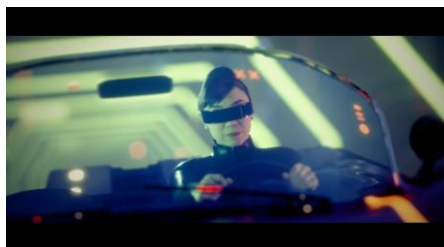
### 《次世代映像開発》 松田優作デジタルヒューマン



従来型の3Dアーティストによる再現に加え、AIなどのテクノロジーを掛け合わせた手法で名優・松田優作を映像に復活させました。

松田優作の独特の雰囲気やオーラをデジタルデューマンとして蘇らせるため、顔の復元にはスキャンシステム「Light Stage」で取得した成人男性100名分の超高精細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います。また表情の動きではトラッキング技術を使用しボディダブルの表情を解析しています。

### 《産学連携》 東京大学大学院情報理工学系研究科×東映ツークン研究所 ユーミンのデジタルヒューマンを開発・制作。50年前の歌声をAI技術で再現



東京大学大学院情報理工学系研究科 猿渡・高道研究室の高道慎之介講師らの研究グループは、1970年代から80年代にマルチトラック収録された松任谷由実のヴォーカルデータから声情報処理技術と機械学習技術を用いて、当時の「荒井由実」の声色と歌唱表現を忠実に再現しました。

現在の松任谷由実とデュエットを行った楽曲「Call me back」(アルバム「ユーミン万歳!」に収録)はミュージックビデオとしてYouTubeでも一般公開中です。

# 新たなチャンネルへの挑戦

## 《放送技術との共創》 NHK放送技術研究所×東映トークン研究所 デジタルヒューマンの伝送技術

テレビとXR技術の融合による、従来のテレビの枠を超えた次世代コンテンツの研究開発に取り組んでいます。

テレビに映る映像をタブレットに連動させることで、テレビに映る人物が瞬時にARとして目の前に再現されます。

### バーチャル・プロダクション

2022年10月にバーチャルプロダクション部が発足（トークン研究所から独立）し、横30m×高さ5mのLEDを設置したスタジオを建設中です。

天候や移動時間などの物理的、時間的な困難を解決し、また環境への配慮を実現する次世代の撮影が可能となります。

現在放送中の「王様戦隊キングオージャー」では他社のLEDウォールを使用していますが、今後実用予定となっております。



建設中のLEDウォール



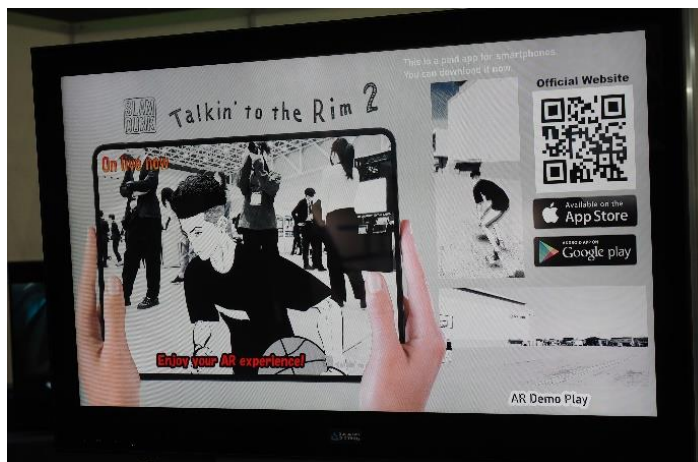
「王様戦隊キングオージャー」

### モーションキャプチャー

東映トークン研究所では、高い精度のモーションキャプチャーサービスとデータを提供しています。

映画、アニメ、ゲーム、学術研究、社会福祉など、東映はモーションキャプチャー技術を使って様々な映像、インタラクティブ作品、社会に貢献するインクルーシブなコンテンツを多数制作しています。

「Talkin' to the Rim 2」はアニメ「スラムダンク」のキャラクター宮城リョータがひたすらドリブル練習している様子をARで好きなアングルから見る事ができるアプリです。



▶高いモーションキャプチャー技術を活用したアプリ「Talkin' to the Rim 2」の実演の様子。

G7展示会場にキャラクターが出現しています。映像だけでなくボールの反響音など音声にもこだわりが詰め込まれています。

※モーションキャプチャーとは人やモノの動きをデジタルデータ化し、ゲームやアニメなど映像コンテンツに活用する技術



提供：NHK



# トルコ南東部大地震における被災者支援について

東映株式会社は、日本とトルコの友好125周年を記念して製作した映画『海難 1890』を2015年に公開し、トルコとの絆の物語を現代の日本人に伝えました。その映画製作を通じ新たに築いたトルコとの絆を断つことなく相互の明るい未来へとつなげる為に、東映株式会社では下記の取り組みを行いました。

## ①義援金贈呈

3月23日東映株式会社 和田耕一常務取締役（写真右）が駐日トルコ共和国大使館にて、コルクット・ギュンゲン駐日トルコ共和国大使（写真左）へ義援金500万円の目録を贈呈。



## ②募金箱設置

東映直営映画館「丸の内TOEI①、②」及び東映グループ会社である株式会社ティ・ジョイが運営する全国19サイトに募金箱を設置し、寄付。



## ③チャリティー上映会実施

- i) イオンエンタテインメント株式会社“トルコ南東部地震支援『海難 1890』チャリティー上映会”へ『海難 1890』製作委員会と共に協力。全国のイオンシネマ25劇場で上映し、上映会収益を寄付。
- ii) 福井での『海難 1890』チャリティー上映会へ『海難 1890』製作委員会と共に協力し上映会収益を寄付。
- iii) 串本町主催『海難 1890』チャリティー上映会へ『海難 1890』製作委員会、株式会社オー・エンターテイメント「ジストシネマ南紀」と共に協力し上映会収益を寄付。



『海難1890』はトルコと日本の間に深い友情を築きました。東映はこれからも人の心を動かす映画を作り続け、世界に感動と喜びを与え、貢献してまいります。

## 【映画】

- ・4月28日 聖闘士星矢 The Beginning
- ・5月12日 おとななじみ
- ・5月20日 劇場版アイドルリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD
- ・6月9日 劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」前編
- ・6月16日 忌怪島／きかいじま
- ・6月30日 劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」後編
- ・8月25日 Gメン
- ・7月28日 映画『仮面ライダーギーツ』映画『王様戦隊キングオージャー』
- ・8月11日 リボルバー・リリー
- ・9月8日 禁じられた遊び
- ・9月15日 映画プリキュアオールスターズF
- ・10月13日 キリエのうた
- ・11月10日 法廷遊戯
- ・11月17日 鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎
- ・2023年公開 翔んで埼玉PartII (仮)



## 【テレビ】

※2023/5/15時点放送中

- ・2022年9月4日～ 『仮面ライダーギーツ』
- ・2023年3月5日～ 『王様戦隊キングオージャー』
- ・2023年4月5日～ 『特捜9 season6』





## 【配信】

- 5/21(日) 『ギーツエクストラ 仮面ライダーパンクジャック』
- 近日配信 『ギーツエクストラ 仮面ライダータイクーンmeets仮面ライダーシノビ』
- 2023年夏 『仮面ライダーアウトサイダーズep. 3 バトルファイトの再開とゼインの誕生』
- 2023年夏 『爆竜戦隊アバレンジャーwithドンブラザーズ』



## 【催事】

- 『アニメ放送40周年記念「超キン肉マン展」』2023年春以降 東京ほか
- 『ぞうのエルマー展』2023年夏以降 兵庫ほか
- 『民藝 MINGEI-美は暮らしのなかにある』2023年夏以降 大阪ほか



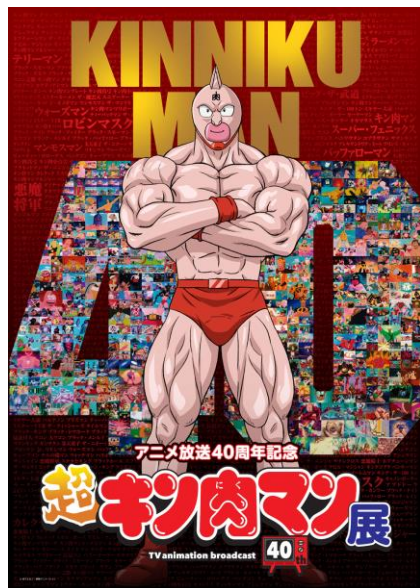
## 【ショー・舞台】

- 『暴太郎戦隊ドンブラザーズファイナルライブツアー2023』2023年春以降 名古屋ほか
- 『東映ムビ×ステ 舞台『仁義なき幕末-令和激闘篇-』』2023年春以降 東京ほか



## 【商品】

- 『シン・仮面ライダーストア』2023年春以降 仙台ほか



本資料の内容には将来に対する見通しが含まれていますが、実際の業績は様々な状況変化や要因により、見通しと大きく異なる結果となりえることがあり、保証を与えるものではありませんのでご了承下さい。

また、本資料の無断転載はお断りいたします。

## 本資料に関するお問合せ

東映株式会社 経営戦略部広報室

担当: 多田(オオタ) you\_ota@toei.co.jp

内藤 meg\_naito@toei.co.jp

TEL:03-3535-7564

奥本 mas\_okumoto@toei.co.jp

©2023 「THE LEGEND & BUTTERFLY」製作委員会 ©テレビ朝日・東映 ©石森プロ・東映/2023 「シン・仮面ライダー」製作委員会

©I.T.PLANNING,INC. © 2022 THE FIRST SLAM DUNK Film Partners ©尾田栄一郎/2022 「ワンピース」製作委員会

©TOEI Co. Ltd, Telesuccess All Rights Reserved ©2015 Ertugrul Film Partners

©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©武内直子・PNP/劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」製作委員会

© 2023 「忌怪島/きかいじま」製作委員会 ©映画「ギーツ・キングオージャー」製作委員会

©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©テレビ朝日・東映AG・東映

© 2023 「リボルバー・リリー」フィルムパートナーズ © 2023 「Gメン」製作委員会 ©小沢としお(秋田書店)2015

©2022 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

©東映特撮ファンクラブ ©石森プロ・東映 ©ゆでたまご・東映アニメーション

©テレビ朝日・東映AG・東映 ©2023 toei-movie-st