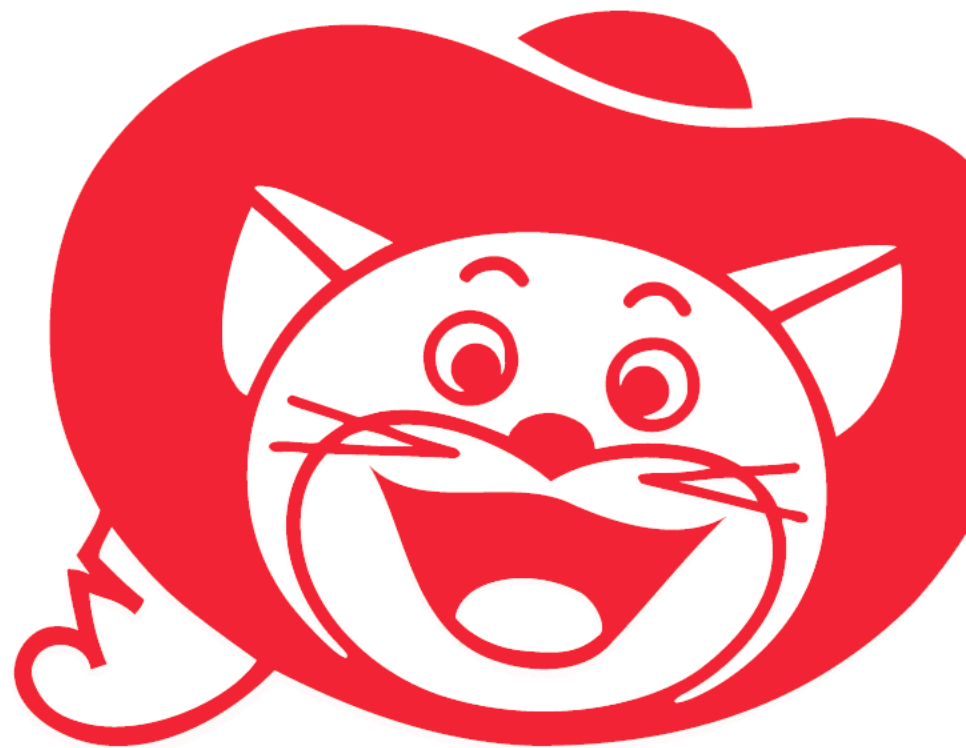


決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

CONTENTS

- 01. 2023年3月期 業績報告
- 02. 今期の見通し
- 03. 今後の事業展望について



01. 2023年3月期 業績報告



決算サマリー

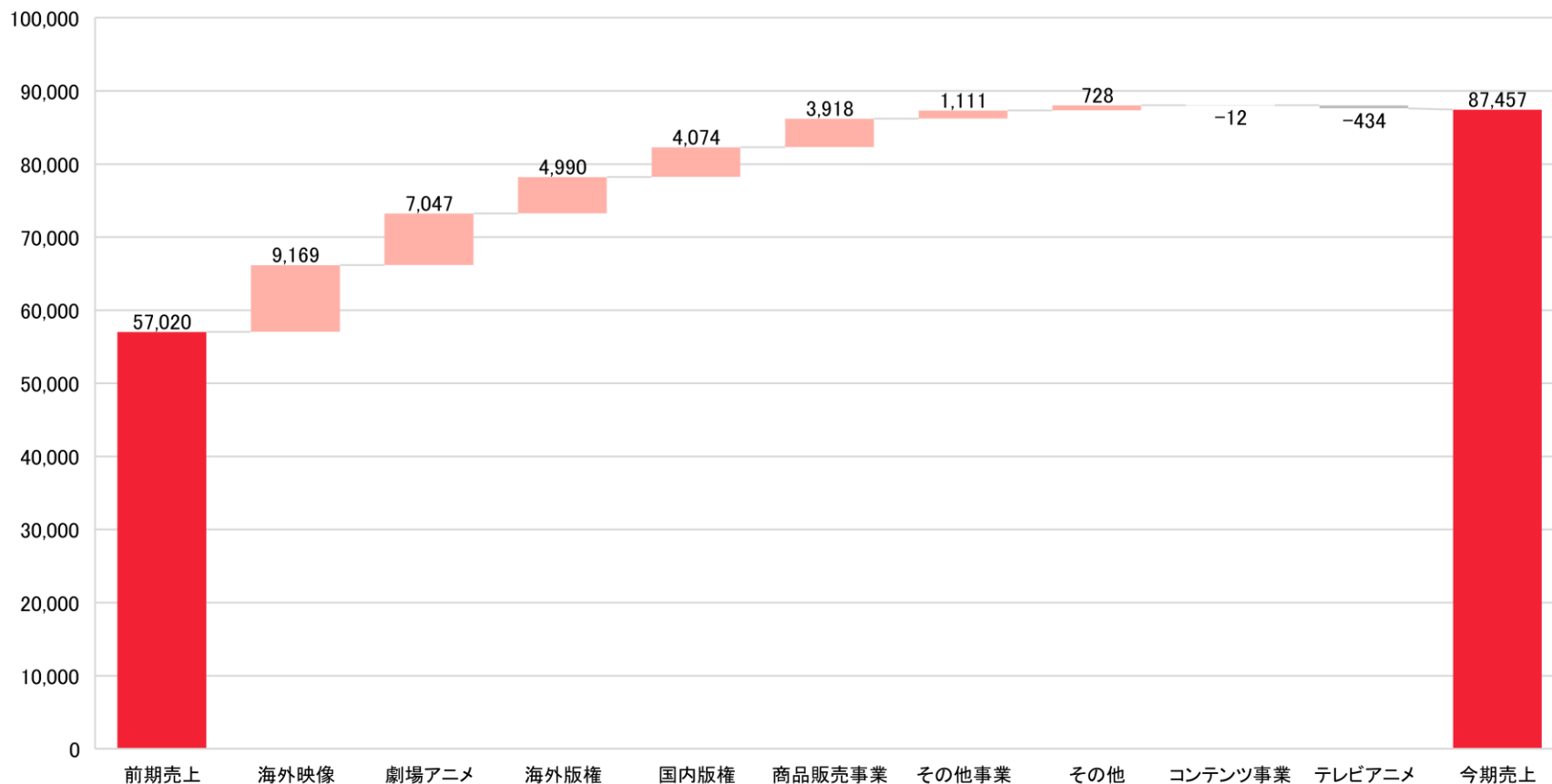
- 売上高・利益共に通期として過去最高記録を大幅に更新
- 劇場大型3作品の大ヒットにより、全セグメントが前期対比で好調に稼働
- 海外売上高比率は55%、円安進行等の経済状況も業績の押上げに貢献

(百万円)	2023年3月期 累計			2023年3月期 第4四半期(2023年1月～3月)				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 FY2021/4Q(2022年1月～3月)		前四半期 FY2022/3Q(2022年10月～12月)	
		実績	YonY		実績	YonY	実績	QonQ
売上高	87,457	57,020	53.4%	22,392	14,498	54.4%	22,613	△1.0%
売上総利益	40,966	26,693	53.5%	11,222	5,971	87.9%	10,436	7.5%
販管費	12,296	8,585	43.2%	4,357	2,195	98.5%	2,825	54.2%
営業利益	28,669	18,107	58.3%	6,864	3,776	81.8%	7,610	△9.8%
営業利益率	32.8%	31.8%	+1.0%	30.7%	26.0%	+4.6%	33.7%	△3.0%
経常利益	29,791	18,822	58.3%	6,995	4,343	61.1%	7,272	△3.8%
当期純利益	20,900	12,820	63.0%	4,397	2,769	58.8%	4,980	△11.7%

前期比増減

- 海外映像、劇場アニメは、国内外における劇場大型3作品の大ヒットにより、大幅増収
- 劇場アニメの大ヒットが、海外版權、国内版權、商品販売へとプラスに波及

(百万円)



2023年3月期 セグメント別内訳（連結）

- 劇場大型3作品の大ヒットに加え、その相乗効果により、大幅な増収増益
- コロナ禍において、赤字を計上した商品販売、その他事業も黒字化を達成

(百万円)		2022年3月期 実績	2023年3月期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	20,769	37,267	79.4%
	セグメント利益	5,753	10,680	85.6%
版權事業	売上高	32,995	42,060	27.5%
	セグメント利益	15,957	20,945	31.3%
商品販売事業	売上高	2,231	6,149	175.6%
	セグメント利益	△189	648	—
その他事業	売上高	1,104	2,216	100.6%
	セグメント利益	△253	103	—
連結	売上高	57,020	87,457	53.4%
	営業利益	18,107	28,669	58.3%

※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。

2023年3月期 セグメント別分析①（映像製作・販売）

(百万円)		22/03. 実績	23/03. 実績
売上全体		57,020	87,457
映像製作・販売事業		20,769	37,267
	劇場アニメ	452	7,500
	テレビアニメ	3,302	2,868
	コンテンツ	402	389
	海外映像	12,747	21,917
	その他	3,864	4,592
著作権事業		32,995	42,060
	国内著作権	11,958	16,033
	海外著作権	21,037	26,027
商品販売事業		2,231	6,149
その他事業		1,104	2,216

映像製作・販売事業（↑ 前期比79.4%増）

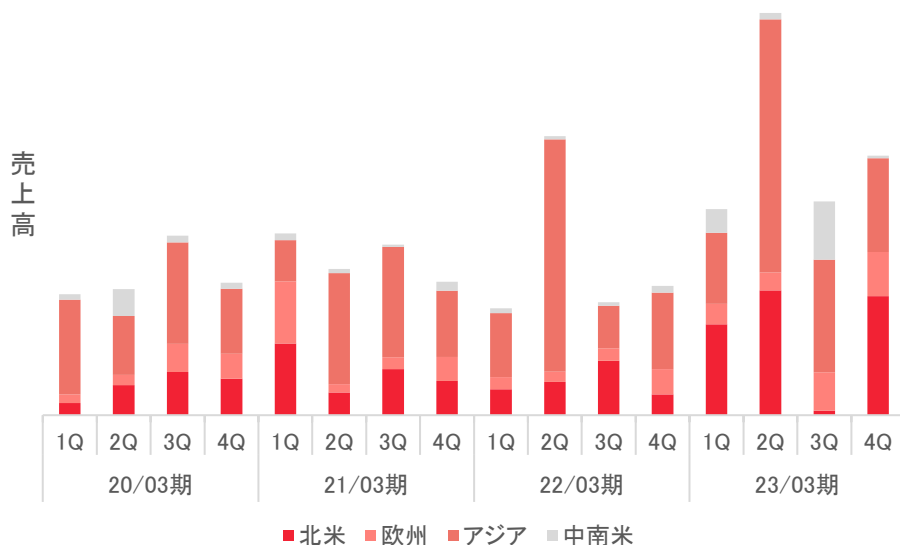
- 「劇場アニメ」は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」「ONE PIECE FILM RED」の記録的ヒット等により、大幅な増収
- 「テレビアニメ」は、放映本数が減少したこと等から、大幅な減収
- 「コンテンツ」は、前年同期好調に稼働した映画「デジモンアドベンチャー」シリーズや「映画ヒーリングっど♡プリキュア」のブルーレイ・DVDの反動減等により、若干の減収
- 「海外映像」は、「ワンピース」、「ドラゴンボール」シリーズの北米向け配信権販売に加えて、映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」、映画「THE FIRST SLAM DUNK」、「ONE PIECE FILM RED」の海外上映権販売が好調に稼働したことから、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。

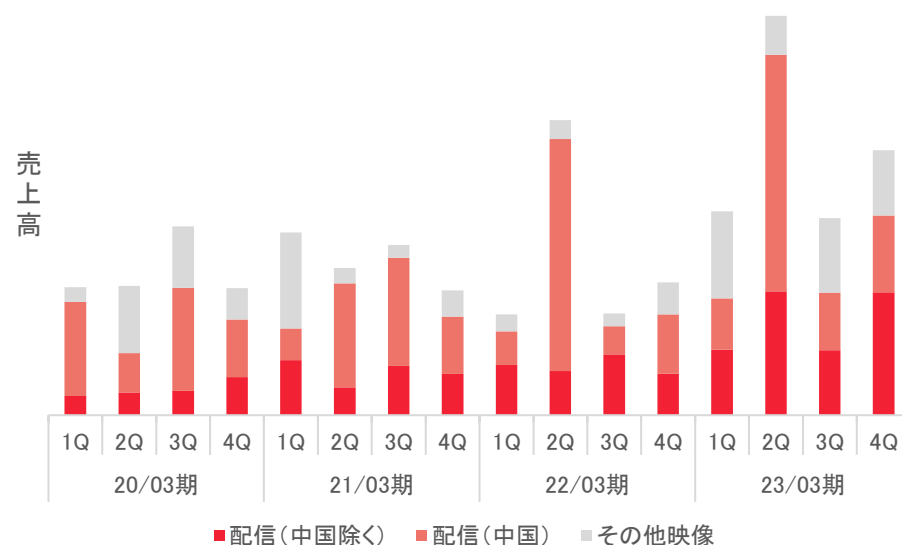
海外映像の状況

- 北米向け配信権販売は「ドラゴンボール」「ワンピース」の映画のヒットを受け、IP価値が上昇。新規契約や視聴回数増加につながり、好調に推移
- 劇場大型3作品の上映権販売が寄与。第1四半期は北米地域宛て映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」、第3四半期はアジア諸国宛て映画「THE FIRST SLAM DUNK」の上映権販売が牽引

海外映像 売上高の推移



事業内訳



映像製作販売事業_トピックス



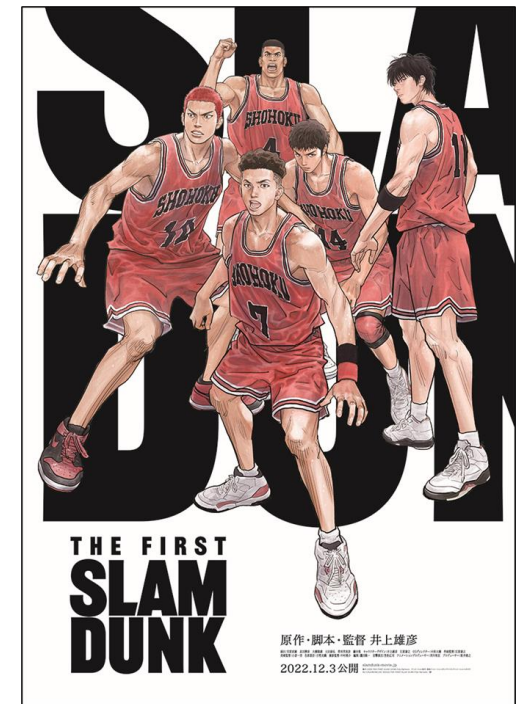
「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」

- ・ 全世界興行収入138億円突破
- ・ 全世界週末興行収入ランキング1位獲得
- ・ 全米初登場1位獲得



「ONE PIECE FILM RED」

- ・ 全世界興行収入 319億円突破
- ・ 2022年国内映画興行収入ランキング1位
- ・ 国内映画興行収入ランキング歴代8位



「THE FIRST SLAM DUNK」

- ・ 全世界興行収入300億円突破 (現在更新中)
- ・ 中国における前売チケット海外アニメ作品史上最高記録(1.15億元)、興行収入6億元突破(更新中)
- ・ 日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞受賞

2023年3月期 セグメント別分析②（版権・商品・その他）

(百万円)		22/03. 実績	23/03. 実績
売上全体		57,020	87,457
映像製作・販売事業		20,769	37,267
	劇場アニメ	452	7,500
	テレビアニメ	3,302	2,868
	コンテンツ	402	389
	海外映像	12,747	21,917
	その他	3,864	4,592
版権事業		32,995	42,060
	国内版権	11,958	16,033
	海外版権	21,037	26,027
商品販売事業		2,231	6,149
その他事業		1,104	2,216

版権事業（↑ 前期比27.5%増）

- 「国内版権」は、「ワンピース」や「ドラゴンボール」シリーズの劇場公開と連動した販売促進により、両作品ともゲーム化権、商品化権が好調に稼働したことから、大幅な増収
- 「海外版権」は、「ドラゴンボール」シリーズや「ワンピース」のゲーム化権販売に加え、「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」、「デジモンアドベチャー」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175.6%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（↑ 前期比100.6%増）

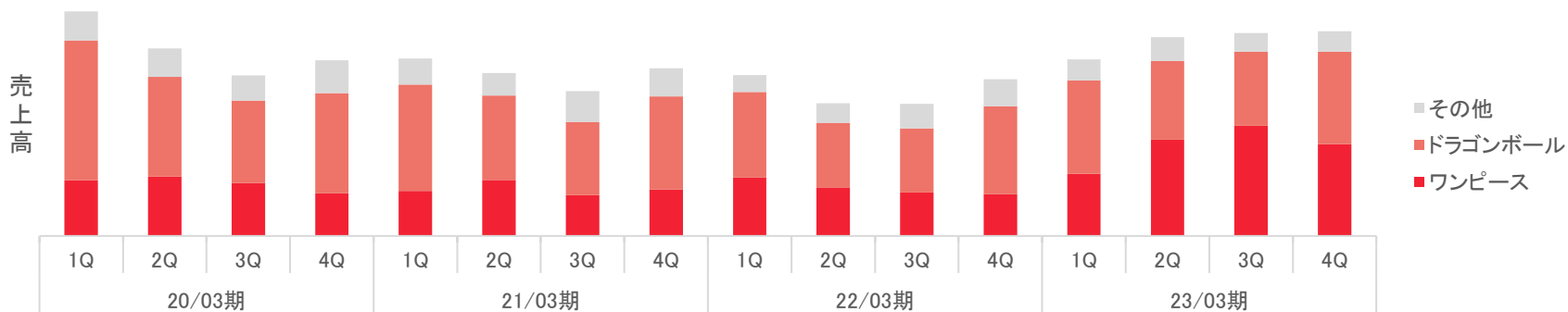
- 「プリキュア」シリーズや「金色のガッシュベル!!」、「ワンピース」の催事が好調に稼働したことから、大幅な増収

※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。

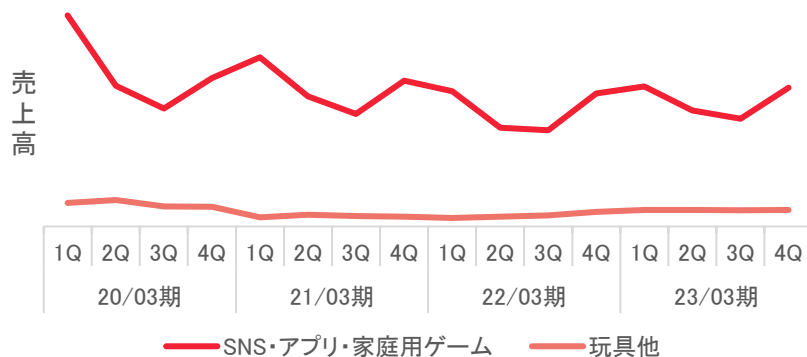
国内版権の状況

- 「ワンピース」は、「ONE PIECE FILM RED」の好影響が継続、ゲーム化権、商品化権ともに好調に稼働
- 「ドラゴンボール」シリーズは、映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」の公開を起点とし、ゲーム化権を中心に好調を維持

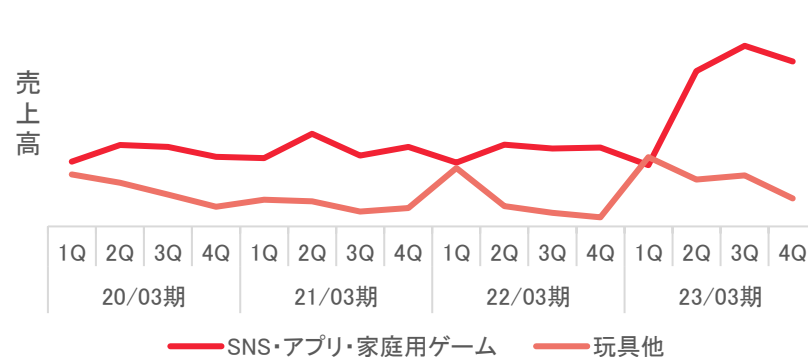
国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



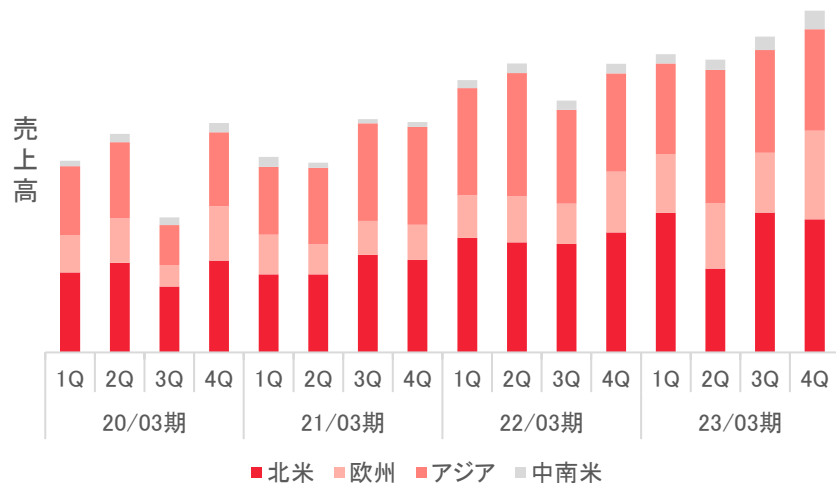
ワンピース 国内版権売上高の推移



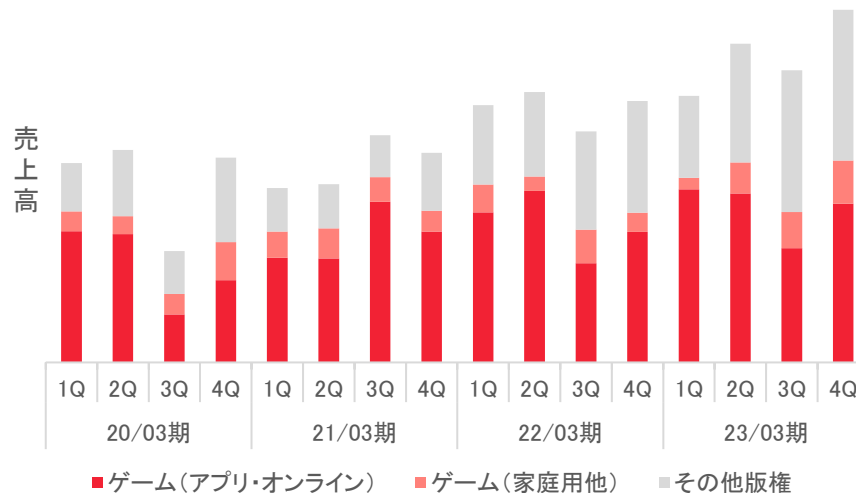
海外版権の状況

- 地域別では、北米において、「ドラゴンボール」シリーズのアプリゲーム化権が好調。商品化権についても、デジモンのカードゲームの好調が寄与
- 事業内訳では、ゲーム化権、商品化権ともに好調。中でも、「ドラゴンボール」シリーズのカードが好調に推移

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」

海外版權



「ドラゴンボールZ CASETiFY」

商品販売



「THE FIRST SLAM DUNK」公式グッズ

ONE PIECE
CARD GAME



「ONE PIECEカードゲーム ブースターパック
強大な敵【OP-03】」



「デジモンカードゲーム」



「麦わらストア」(渋谷本店)

2023年3月期 決算総括

- 劇場大型3作品の効果により、大幅な増収増益、利益率も向上
- 出資先から一過性の「配当金」を受領したこと等により、営業外利益が増加
- 自己資本比率76.1%、ROE19.9%と健全な財務基盤を維持しながら高い効率性を実現

(百万円)

	22/03 実績	23/03 実績	増減	増減率
売上高	57,020	87,457	30,436	53.4%
売上原価	30,327	46,490	16,163	53.3%
売上総利益	26,693	40,966	14,272	53.5%
販管費	8,585	12,296	3,710	43.2%
営業利益	18,107	28,669	10,562	58.3%
営業外収益	859	1,650	790	92.0%
営業外費用	144	528	383	265.7%
経常利益	18,822	29,791	10,969	58.3%
特別損益	△203	-	203	-
税引前当期純利益	18,619	29,791	11,172	60.0%
法人税等	5,672	8,995	3,323	58.6%
法人税等調整額	126	△103	△230	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	12,820	20,900	8,080	63.0%

B/Sのダイジェスト

- 劇場大型3作品が原価に振り替わり、仕掛品は減少
- 「聖闘士星矢 The Beginning」が完成し、製作品が増加

(百万円)

科目	2022/03	2023/03	増減	科目	2022/03	2023/03	増減
現金及び預金	60,149	66,909	6,759	支払手形・買掛金	20,007	22,763	2,756
受取手形及び売掛金	14,659	24,975	10,316	その他	9,959	12,386	2,427
仕掛品	12,816	8,417	△4,398	流動負債	29,966	35,150	5,183
製作品	74	3,716	3,642	固定負債	871	855	△16
その他	5,231	6,683	1,452	負債合計	30,838	36,006	5,167
流動資産	92,929	110,702	17,772	株主資本	91,849	108,768	16,919
有形固定資産	8,516	8,392	△123	その他の包括利益累計 合計額	4,195	5,734	1,538
無形固定資産	633	1,184	550	純資産合計	96,044	114,502	18,458
投資その他の資産	24,803	30,229	5,426				
固定資産	33,953	39,806	5,852				
資産合計	126,883	150,508	23,625	負債及び純資産合計	126,883	150,508	23,625

02. 今期の見通し



2024年3月期 業績予想（連結）

（百万円）	23年3月期実績	24年3月期予想	増減率	（ご参考） 23年3月期 期初予想
売上高	87,457	72,000	△17.7%	70,000
販管費	12,296	13,500	+9.8%	11,700
営業利益	28,669	17,500	△39.0%	18,300
経常利益	29,791	17,800	△40.3%	18,900
当期純利益	20,900	12,000	△42.6%	13,500

【2024年3月期 業績予想の根拠】

- 前年度並の劇場収入や、円安効果は見込めないものの、引き続き好調な事業環境の下、IP価値を一段と向上させた当社主力作品群からの収益等により、過去3番目となる高水準の利益確保と予想
- 持続的成長と中長期的な企業価値向上を図り、将来の収益拡大に繋げていくための戦略投資を実施し、原価・販管費は増加
- グローバルアニメ市場へ本格参入するため、ハリウッド型ビジネスに挑戦

2024年3月期 セグメント別予想

(百万円)		23/03. 実績	24/03. 予想
売上全体		87,457	72,000
映像製作・販売事業		37,267	31,300
	劇場アニメ	7,500	1,900
	テレビアニメ	2,868	2,600
	コンテンツ	389	700
	海外映像	21,917	20,900
	その他	4,592	5,200
著作権事業		42,060	33,600
	国内著作権	16,033	13,200
	海外著作権	26,027	20,400
商品販売事業		6,149	5,100
その他事業		2,216	2,000

映像製作・販売事業 (↓ 23/3期比 16.0%減)

- 「劇場アニメ」は、前年度に公開した大型作品の反動減から大幅な減収見込
- 「テレビアニメ」は、放映本数は微増するものの、ゲーム向け音声制作等の減少で減収を予想
- 「コンテンツ」は、前期に公開した大型作品のパッケージ商品の発売に伴い大幅な増収見込み
- 「海外映像」は、海外上映権が好調を維持するものの、円安効果剥落や配信権販売の減収から若干の減収を予想
- 「その他」は、国内向け配信権販売の反動減があるものの、自社企画アプリゲームローンチ予定で大幅な増収見込み

著作権事業 (↓ 23/3期比 20.1%減)

- 「国内著作権」は、大型作品公開効果の反動減から、大幅な減収見込み
- 「海外著作権」は、大型作品公開効果の反動減や円安効果の剥落から大幅な減収を予想

商品販売事業 (↓ 23/3期比 17.1%減)

- 「ワンピース」のショップ事業や映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売の反動減から、大幅な減収を予想

その他事業 (↓ 23/3期比 9.7%減)

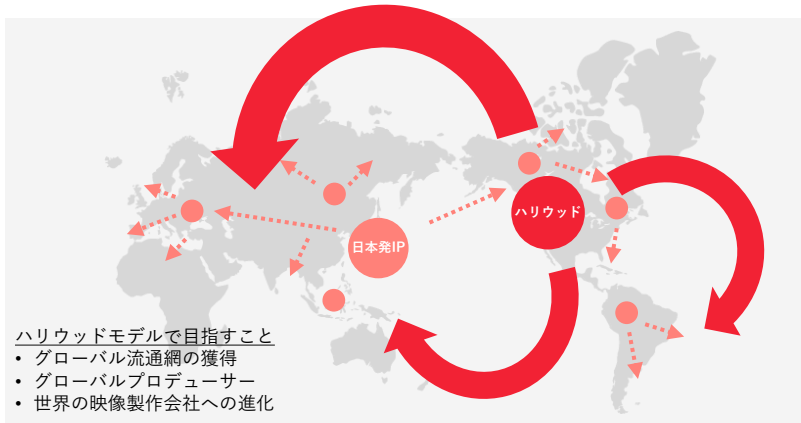
- 前期好調に稼働した「金色のガッシュベル!!」のイベントの反動減から、大幅な減収を予想

ハリウッド型ビジネスモデル

- グローバルアニメ市場へ本格参入するため、ハリウッド型ビジネスモデルでグローバルな流通網構築
- 二次利用を前提とし、長期的なスパンで収益を得る想定のため、資産計上
- 予定収益に応じた形で償却を行い、3会計年度にわたり費用計上

ハリウッドモデルとは

- ハリウッドに代表されるグローバルメインストリーム流通網のイメージ

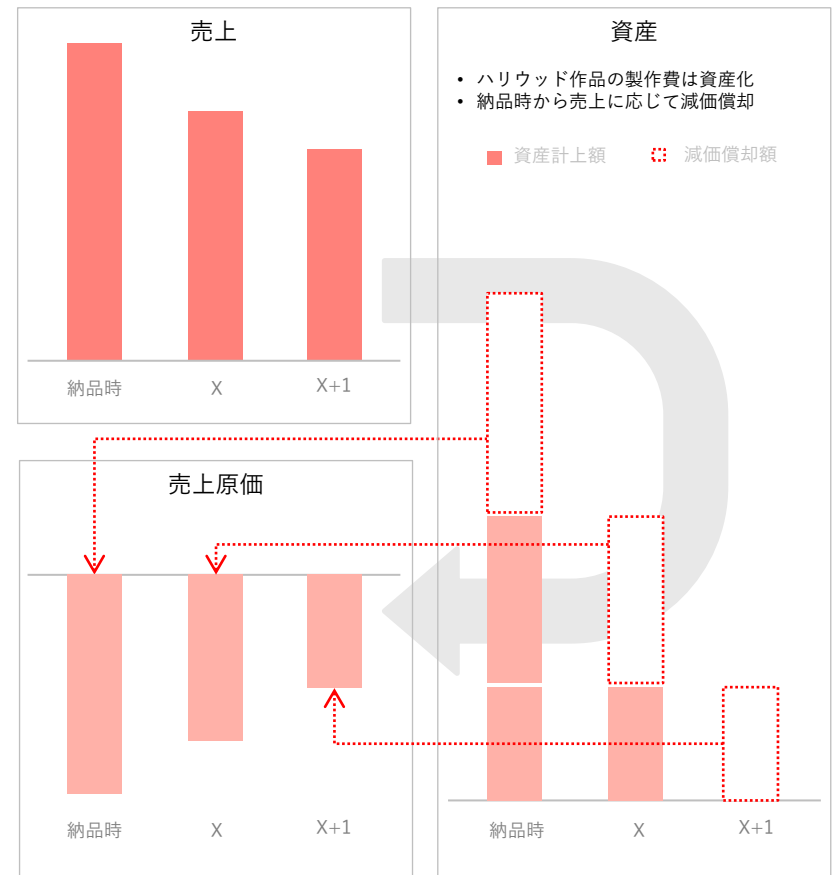


- ハリウッドモデルで活かす当社の強み



- ・ 国内ではワンストップのアニメビジネス機能を持つ
- ・ 長年に渡る海外展開の経験を持つ稀有な存在
- ・ 海外でのクリエイター/交渉力獲得に優位性を持つ

業績影響イメージ



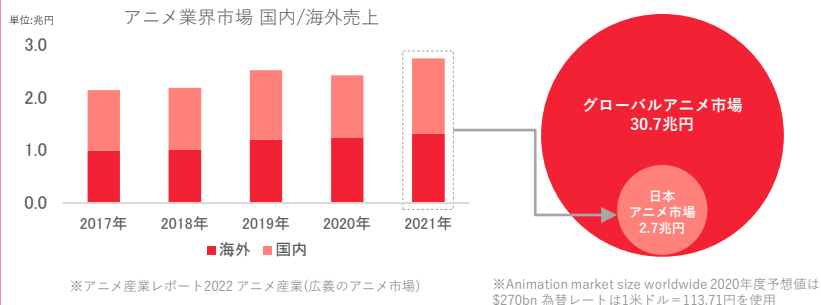
03. 今後の事業展望について



当社の事業環境認識

現況

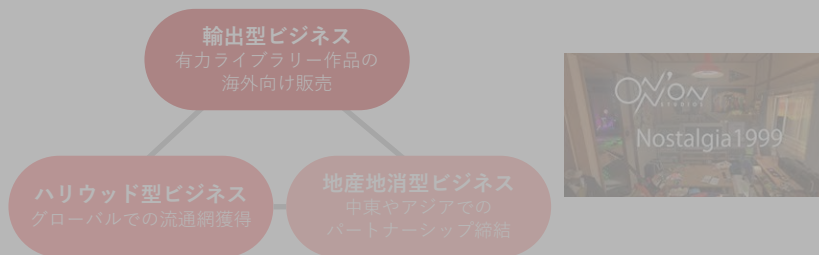
グローバル成長に対応していく



- 日本アニメの海外での売上拡大
- グローバル市場な開拓余地は十分存在
- Web3.0関連市場の将来的なポテンシャル

将来

グローバル市場開拓に向けた挑戦



- 海外/新市場開拓を強化

当社の強みを最大限活用する



- グローバルな販売網と興行ネットワーク
- 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

挑戦に向けたリソース強化



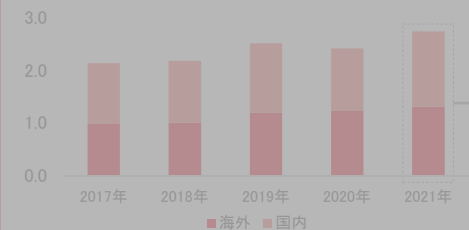
- 作画アカデミー等、社内人材育成体制強化
- AI開発など製作工程のデジタル化促進

当社の事業環境認識

現況

グローバル成長に対応していく

アニメ業界市場 国内/海外売上



グローバルアニメ市場
30.7兆円

日本
アニメ市場
2.7兆円

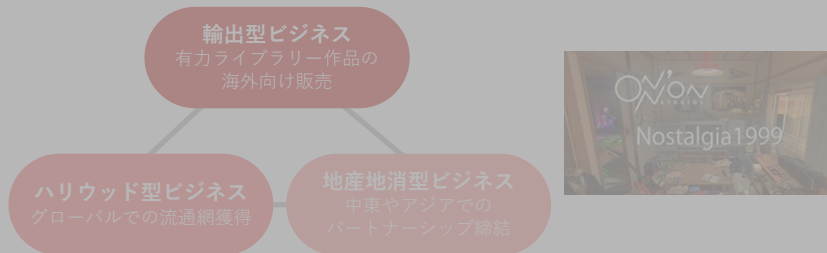
※アニメ産業レポート2022 アニメ産業(広義のアニメ市場)

※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
- グローバル市場な開拓余地は十分存在
- Web3.0関連市場の将来的なポテンシャル

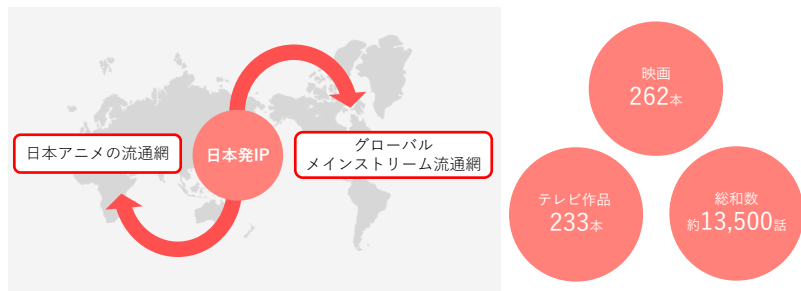
将来

グローバル市場開拓に向けた挑戦



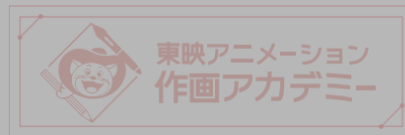
- 海外/新市場開拓を強化

当社の強みを最大限活用する



- グローバルな販売網と興行ネットワーク
- 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

挑戦に向けたリソース強化



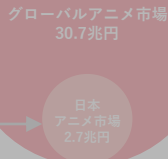
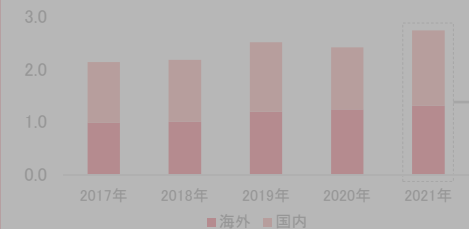
- 作画アカデミー等、社内人材育成体制強化
- AI開発など製作工程のデジタル化促進

当社の事業環境認識

現況

グローバル成長に対応していく

アニメ業界市場 国内/海外売上



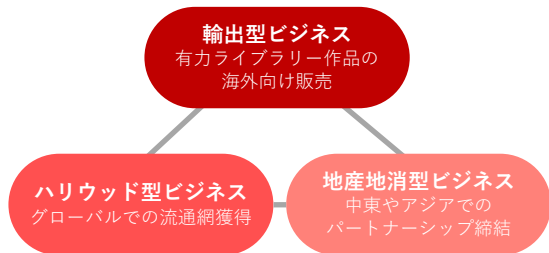
※アニメ産業レポート2022 アニメ産業(広義のアニメ市場)

※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
- グローバル市場な開拓余地は十分存在
- Web3.0関連市場の将来的なポテンシャル

将来

グローバル市場開拓に向けた挑戦



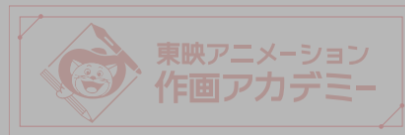
- 海外/新市場開拓を強化

当社の強みを最大限活用する



- グローバルな販売網と興行ネットワーク
- 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

挑戦に向けたリソース強化



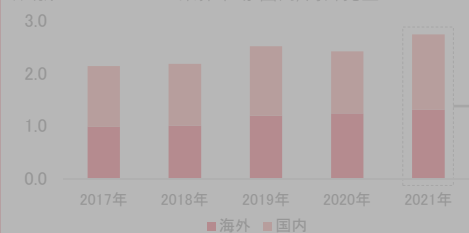
- 作画アカデミー等、社内人材育成体制強化
- AI開発など製作工程のデジタル化促進

当社の事業環境認識

現況

グローバル成長に対応していく

アニメ業界市場 国内/海外売上



グローバルアニメ市場
30.7兆円

日本
アニメ市場
2.7兆円

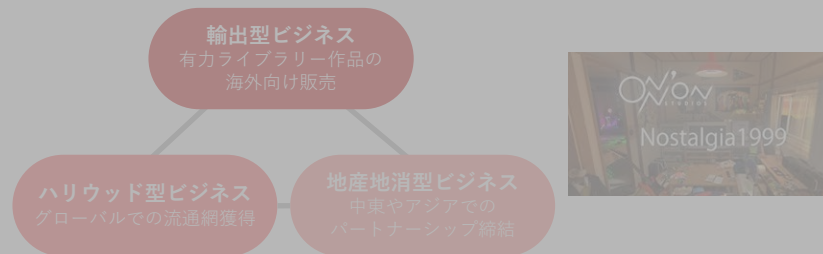
※アニメ産業レポート2022 アニメ産業(広義のアニメ市場)

※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
- グローバル市場な開拓余地は十分存在
- Web3.0関連市場の将来的なポテンシャル

将来

グローバル市場開拓に向けた挑戦



- 海外/新市場開拓を強化

当社の強みを最大限活用する



- グローバルな販売網と興行ネットワーク
- 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

挑戦に向けたリソース強化



- 作画アカデミー等、社内人材育成体制強化
- AI開発など製作工程のデジタル化促進

作品ポートフォリオ

2023～2026年度

海外市場

オリジナル

原作



国内市場

	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
世界向けオリジナルIP	1本	2本	1本	1本	0本	1本
世界向け原作IP	4本	3本	0本	3本	2本	4本
国内向け原作IP	2本	5本	1本	6本	1本	3本
国内向けオリジナルIP	1本	3本	2本	3本	3本	2本

※見込み

中長期の成長に向けた取り組み(作品展開)

IPの創出



「KAIJU DECODE 怪獣デコード」
プロジェクト第1弾として
2021年に短編CG
アニメーションが配信開始



「いきものさん」
ザクレブ国際アニメーション
映画祭 短編コンペティション
部門選出



「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



「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



「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



「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



「聖闘士星矢 The Beginning」
ハリウッド実写版聖闘士星矢
2023年 全世界で公開予定(国内は
2023年4月28日(金)より公開中)



「美少女戦士
セーラームーンCosmos」
前編 2023年6月9日(金) 公開
後編 2023年6月30日(金) 公開予定



「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月より放送開始予定



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



「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
2023年11月17日(金)
公開予定



「悪魔くん」
2023年
Netflixシリーズとして
全世界独占配信予定

展開スケジュール

Schedule

23/03期
4Q

- PS5・4/Xbox/STEAM「ONE PIECE ODYSSEY」発売 [1/12・13]
- ONE PIECEカードゲーム ブースターパック 強大な敵【OP-03】発売[2/11]

- 映画「THE FIRST SLAM DUNK」韓国で公開 [1/4]
- TVアニメ「ひろがるスカイ！プリキュア」放送開始[2/5]
- 「ONE PIECE FILM RED」Amazonプライムで配信開始 [3/8]
- TVアニメ「逃走中 グレートミッション」放送開始[4/2]
- 映画「THE FIRST SLAM DUNK」中国で公開 [4/20]
- 映画「聖闘士星矢 The Beginning」公開 [4/28]

24/03期
1Q

- ONE PIECEカードゲーム ブースターパック 謀略の王国【OP-04】発売予定[5/27]
- 劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」公開予定 [前編 6/9、後編 6/30]

- 「ONE PIECE FILM RED」Blu-ray・DVD発売予定 [6/14]

- 映画「デジモンアドベンチャー02 THE BEGINNING」公開予定 [10/27]

- 映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」公開予定 [11/17]

- 「悪魔くん」Netflixシリーズとして全世界独占配信予定 [2023年]

- 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」世界同時発売予定 [2023年秋]

- 家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ Sparking!」シリーズ新作発売予定 [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]

24/03期
2Q以降

時期未定

- 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

23年3月期の映像作品の状況

- 映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」
-国内興行収入25億円を記録
- 「ONE PIECE FILM RED」
-国内興行収入197億円を記録
- 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！」
-国内興行収入8.6億円を記録
- 映画「THE FIRST SLAM DUNK」
-国内興行収入140億円(5/11時点)を突破 (3月末時点 126億円)

新作映像展開

- TVアニメ「逃走中 グレートミッション」
-2023年4月2日 放送開始
- 映画「聖闘士星矢 The Beginning」
-2023年4月28日 公開
- 劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」
-《前編》2023年6月9日《後編》2023年6月30日 公開予定
- 映画「デジモンアドベンチャー02 THE BEGINNING」
-2023年10月27日 公開予定
- 映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
-2023年11月17日 公開予定
- 配信「悪魔くん」
-2023年 Netflixシリーズとして全世界独占配信予定

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
- 23年3月期は配当性向 約30%となる155円を配当、24年3月期は業績動向に応じ、配当を決定予定

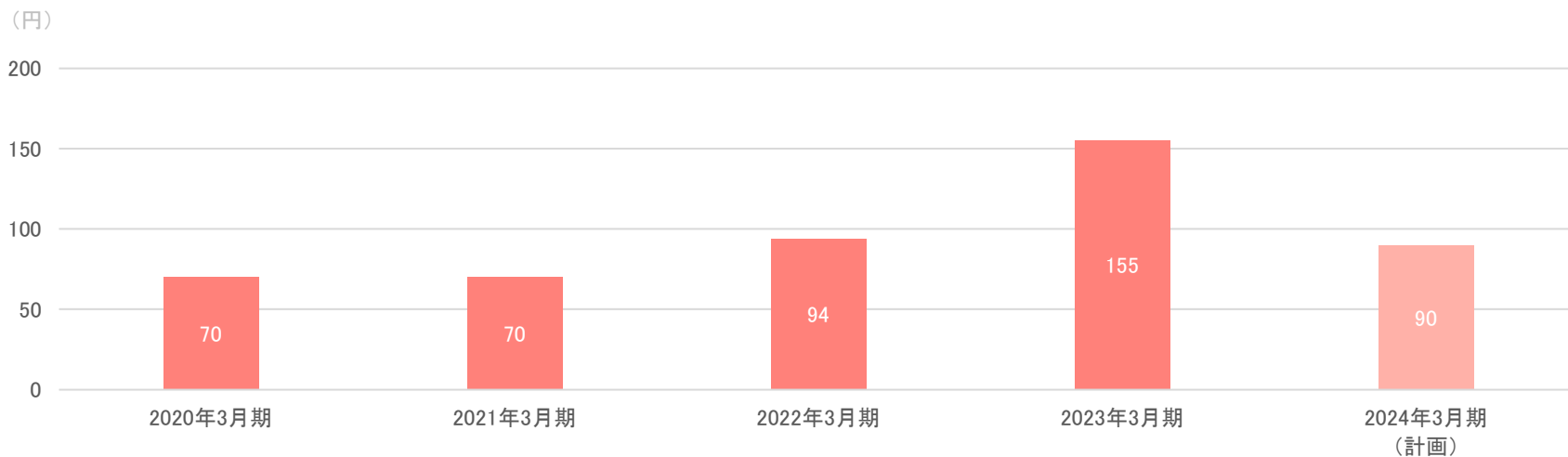
期末配当

2023年3月期

1株あたり **155**円

2024年3月期

業績に応じ総合的に判断



TOEI ANIMATION CO.,LTD.

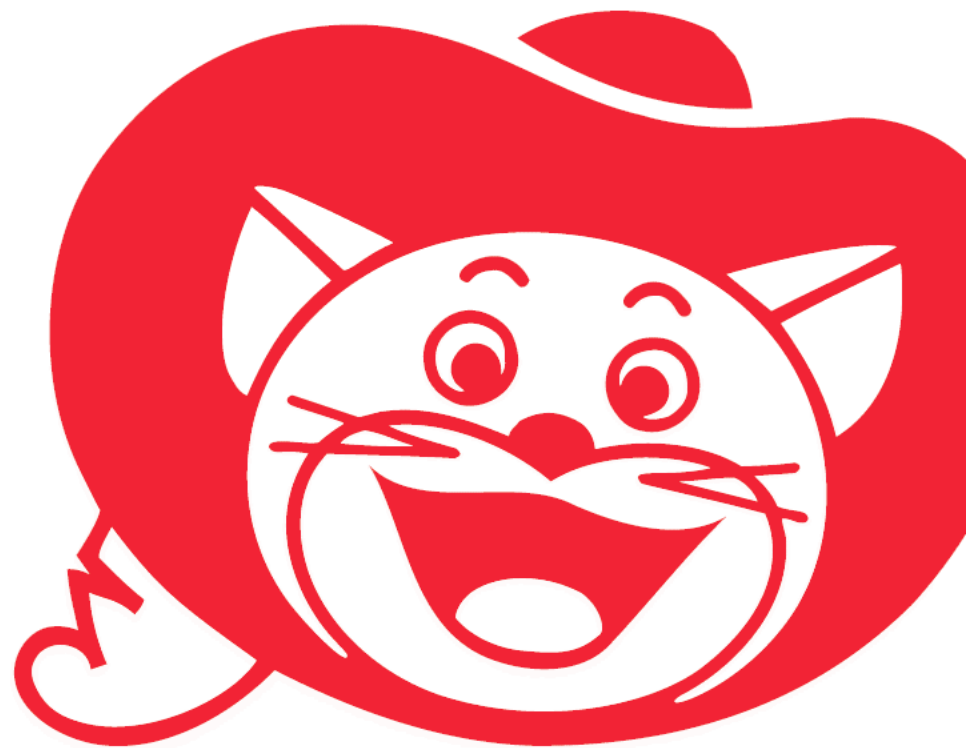


【見通しに関する注意事項】

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。

©バード・スタジオ/集英社 ©「2022 ドラゴンボール超」製作委員会 ©尾田栄一郎/2022 「ワンピース」製作委員会 © I.T.PLANNING,INC.© 2022 THE FIRST SLAM DUNK Film Partners ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション©Bandai Namco Entertainment Inc. ©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©Akiyoshi Hongo, Toei Animation © I.T.PLANNING,INC.© 2022 THE FIRST SLAM DUNK Film Partners ©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション © TSUBURAYA PRODUCTIONS, TOEI ANIMATION © 和田淳・ニューディアー/東映アニメーション ©Spicy Candy Project Committee ©東映アニメーション ©Manga Productions ©Monkey Prince Kingdom ©2023 TOEI ANIMATION CO., Ltd. All Rights Reserved ©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 キボウノチカラ オトナプリキュア製作委員会 © 本郷あきよし・東映アニメーション・東映 ©映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」製作委員会 ©水木プロ・東映アニメーション

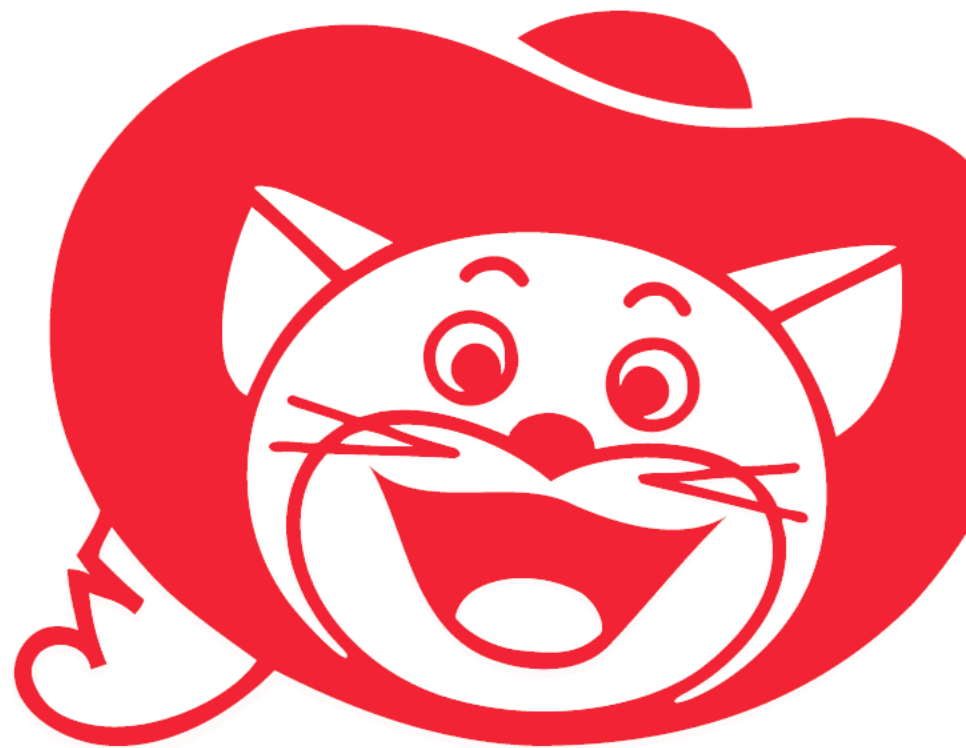
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

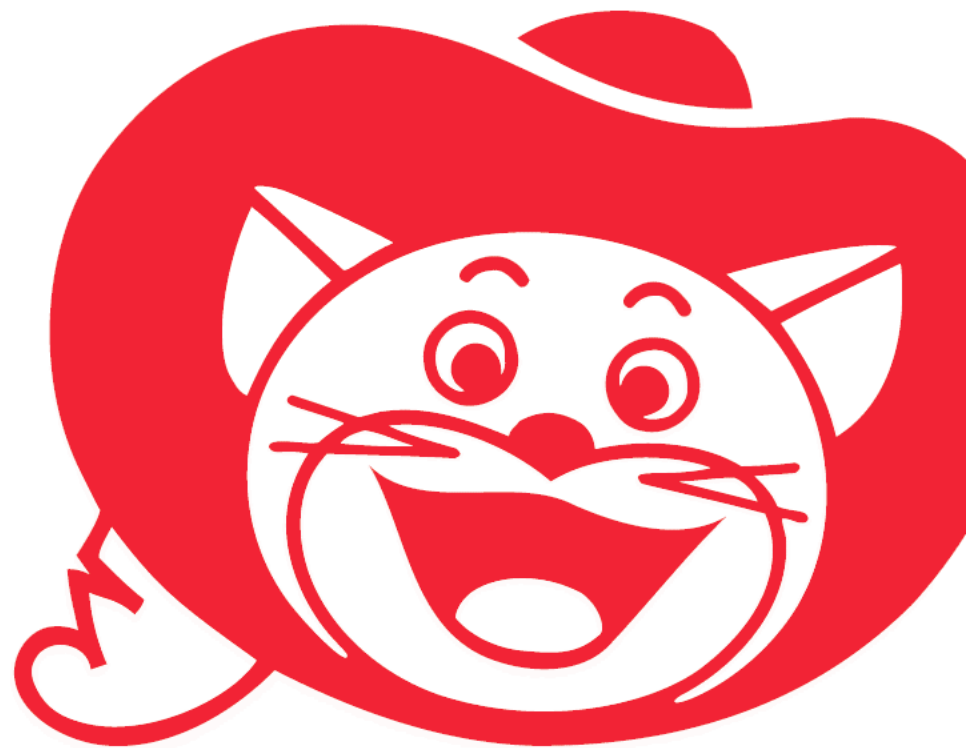
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

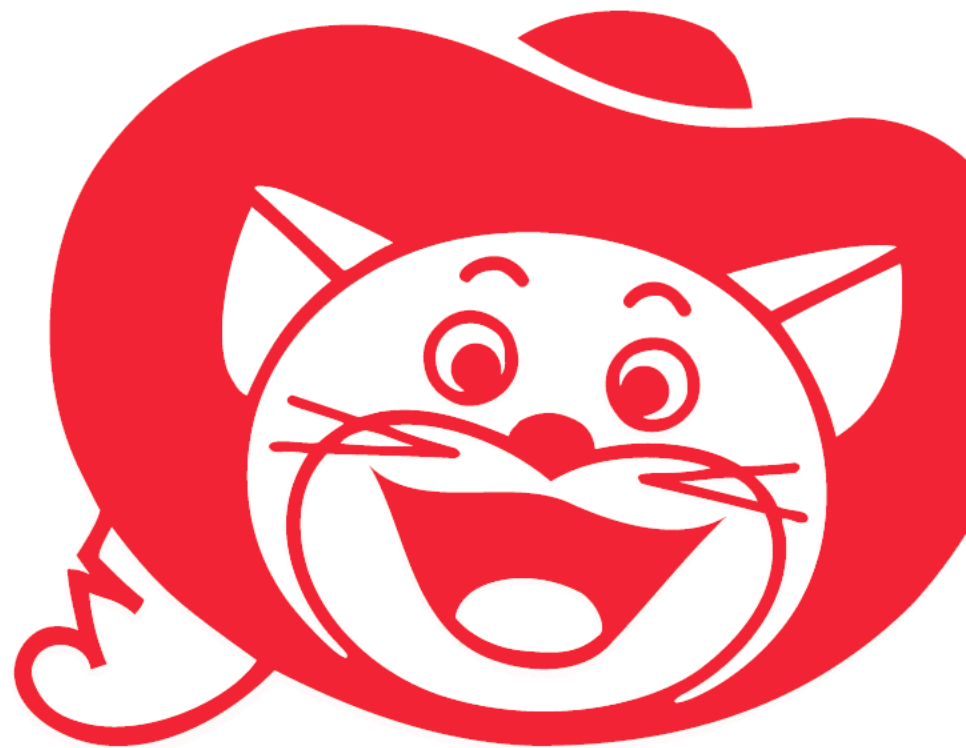
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

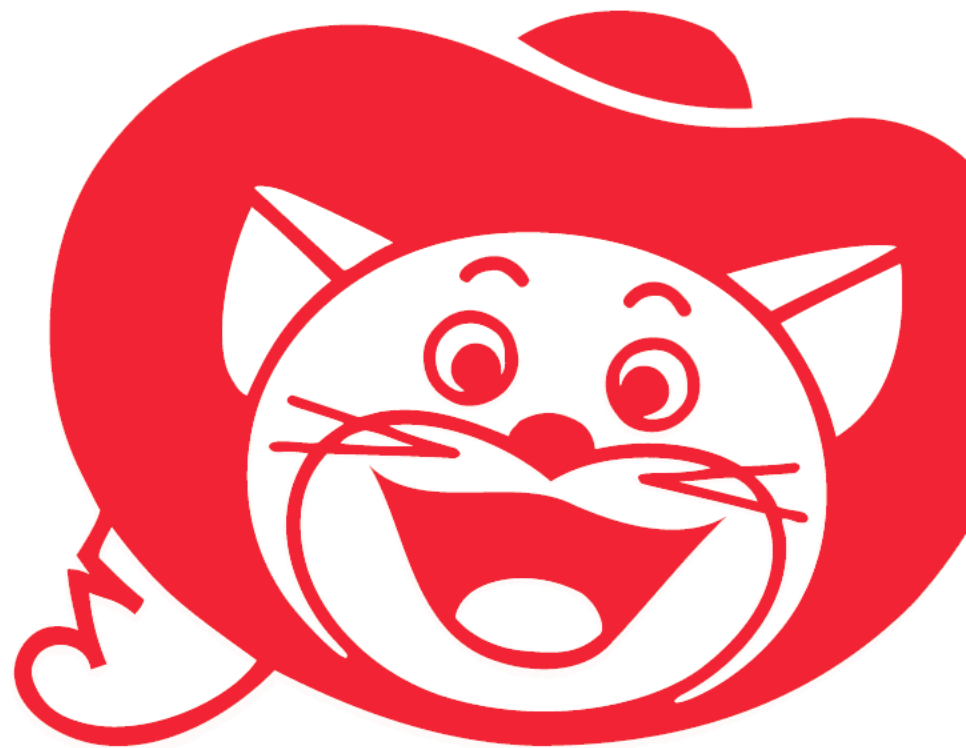
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

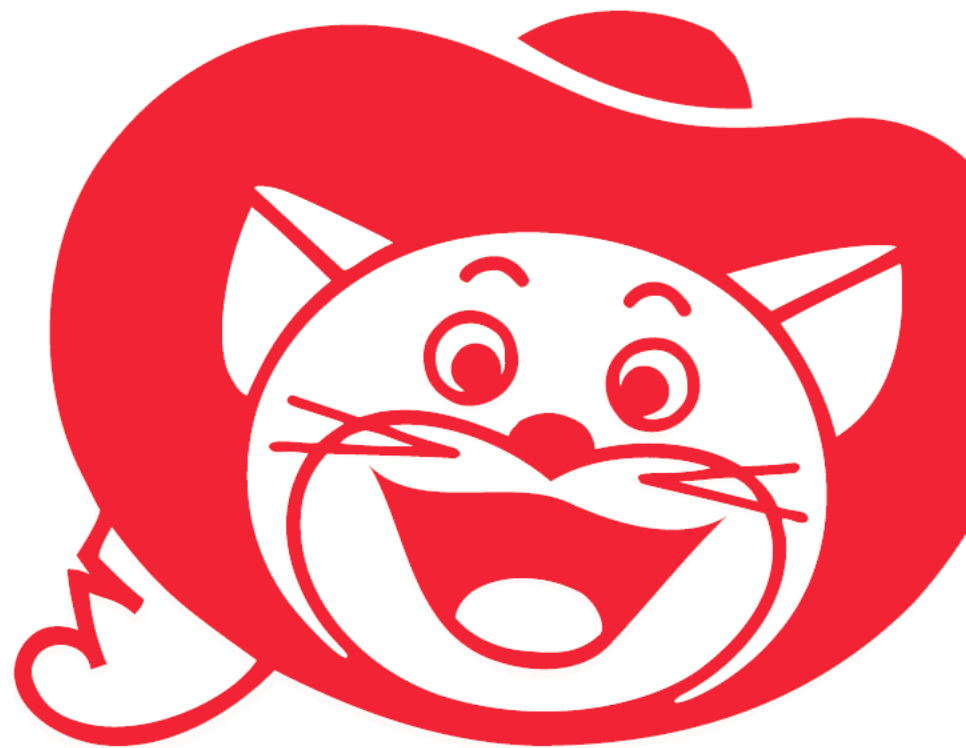
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

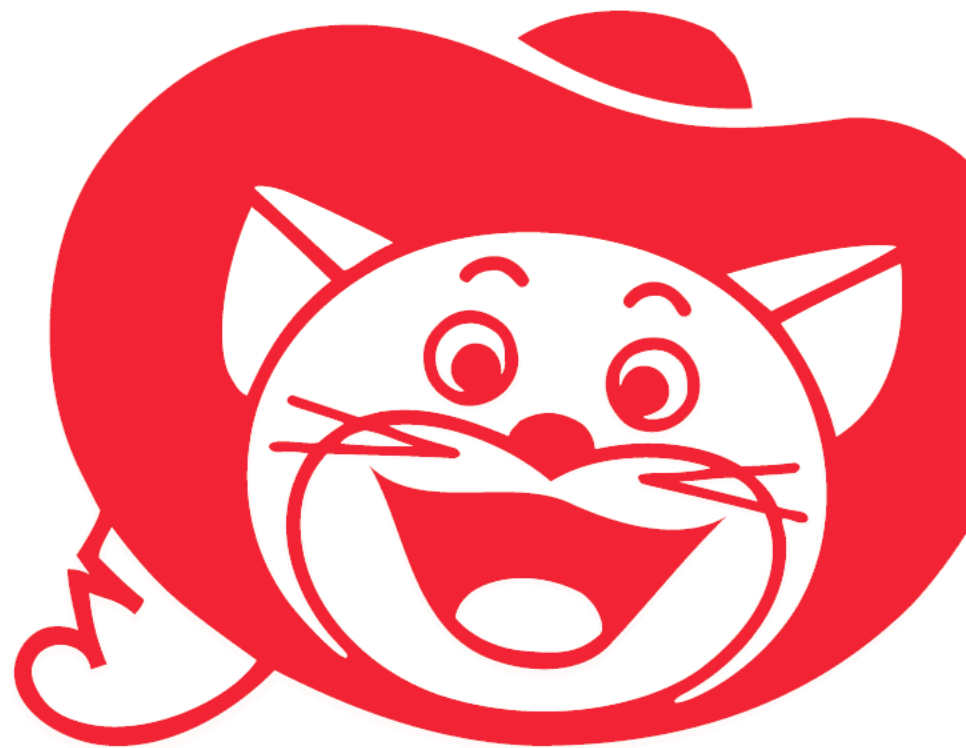
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

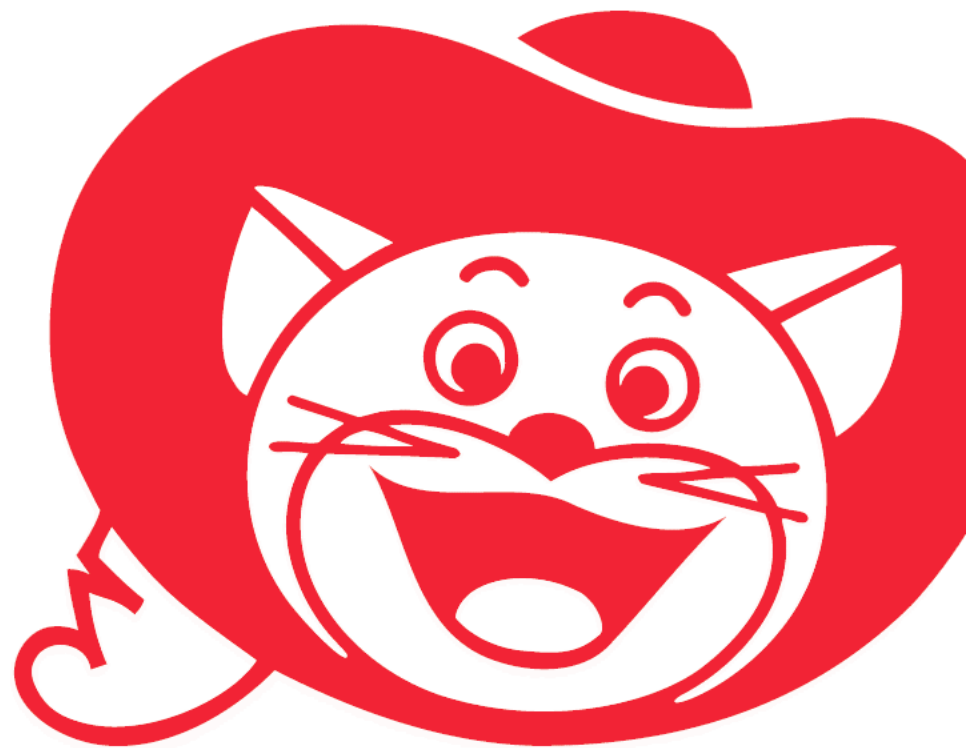
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

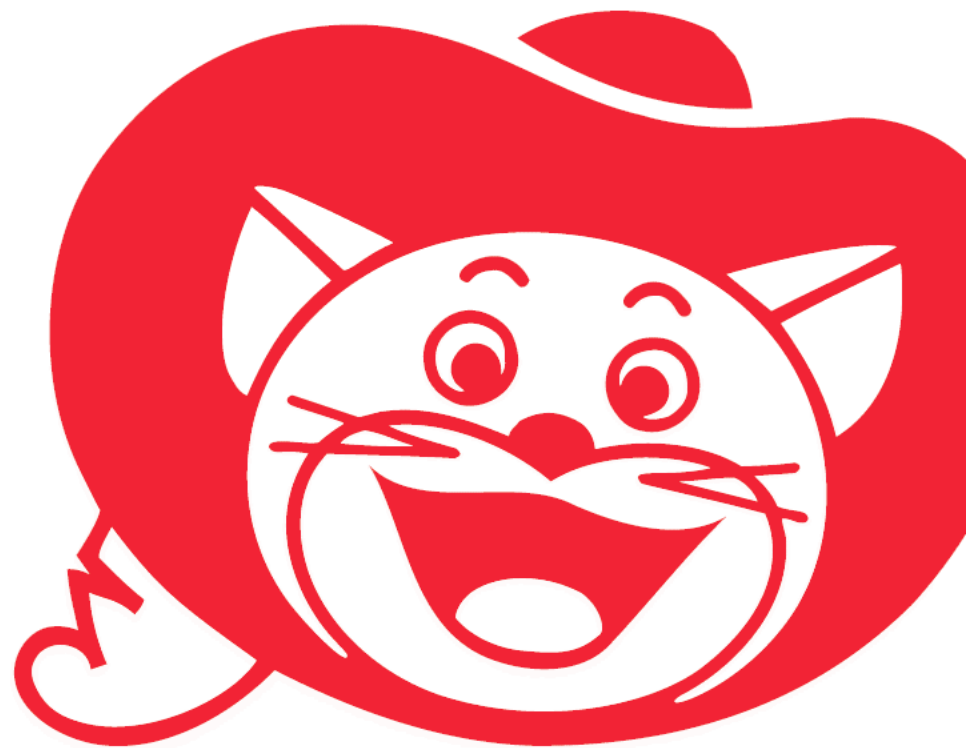
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

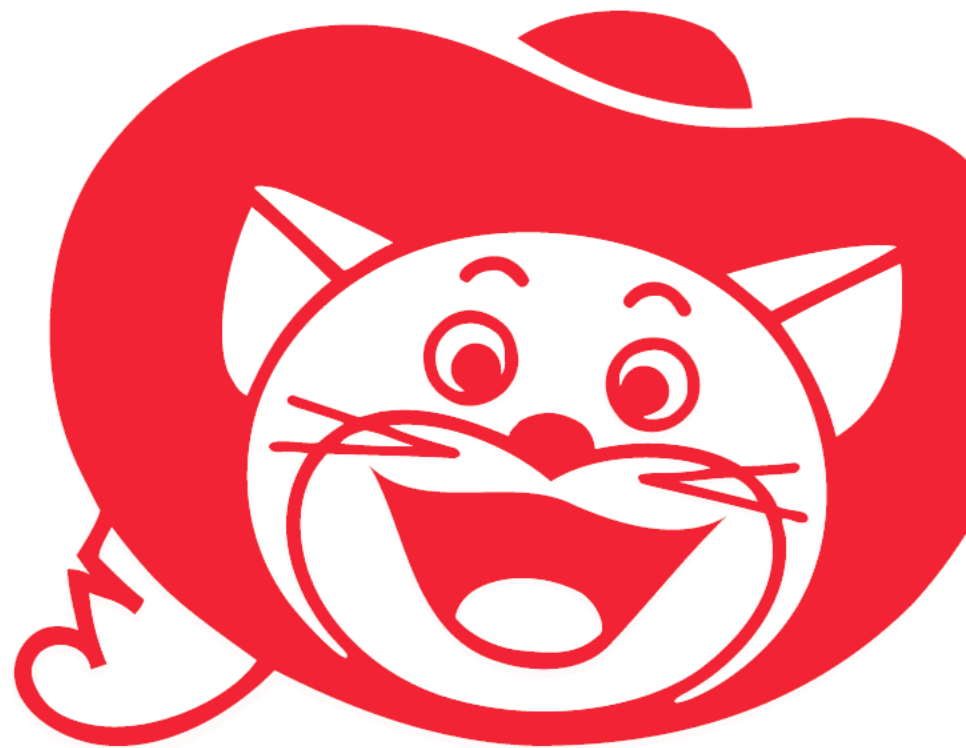
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

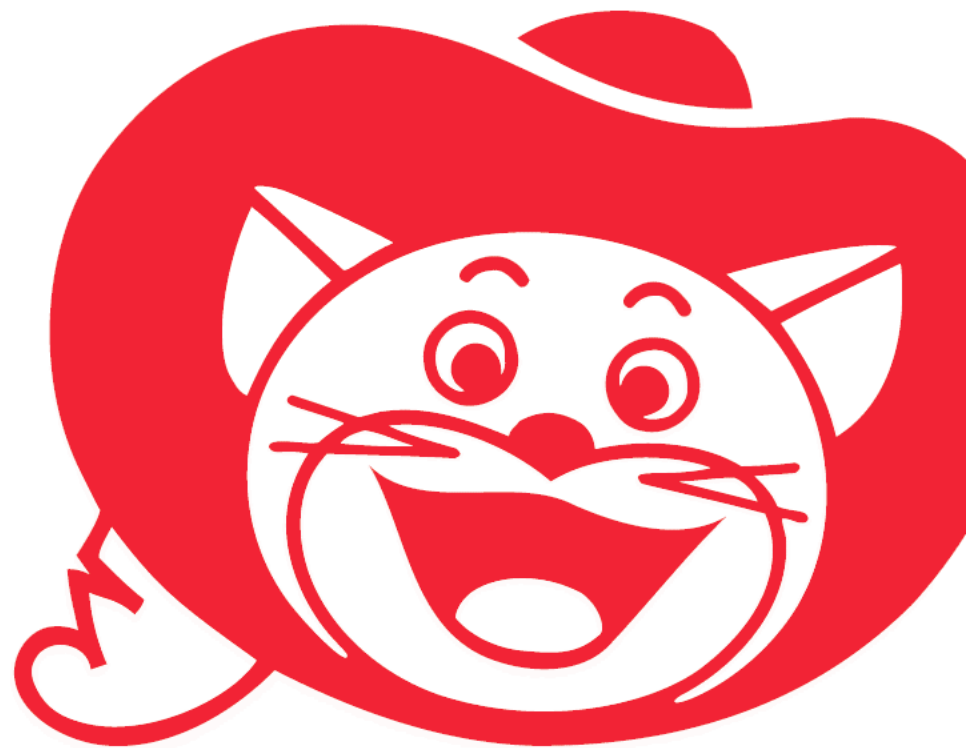
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

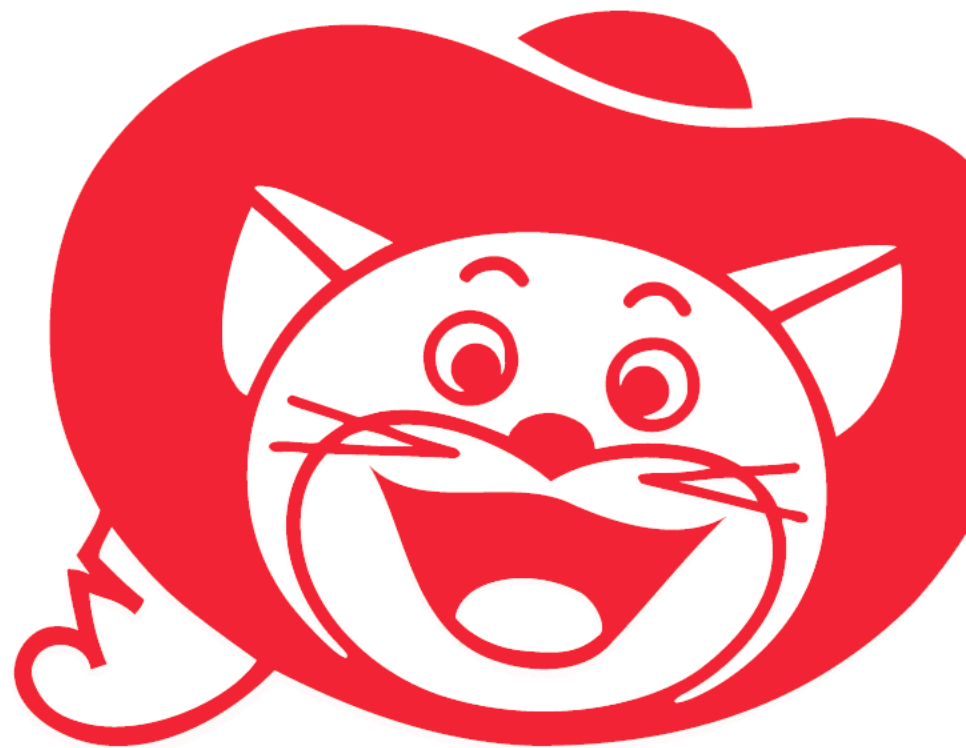
決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

決算説明会資料



2023年3月期 第4四半期決算(2022/4~2023/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.