キャラクターデザイン原案：天野明

異世界スーサイド・スクワッド

劇場版 SPY×FAMILY CODE: White

怪獣8号

Suicide Squad and all related characters and elements © & TM DC © 2023 Warner Bros. Japan LLC
©2023「劇場版 SPY×FAMILY」製作委員会 ©遠藤達哉／集英社
©防衛隊第3部隊 ©松本直也／集英社

IG Port

決算説明資料

2023年5月期　決算期（2022年6月1日～2023年5月31日）

決算説明資料

2023年5月期　決算期（2022年6月1日～2023年5月31日）

1．2023年5月期　決算説明資料

2．Topics

3．2024年5月期　業績予想

4．中期経営計画

1. 2023年5月期　決算説明資料

＜連結決算概要（22年5月期比較）＞

売上高 11,163 百万円/経常利益 999 百万円

	22/5	23/5	増減率
売上高	11,872百万円	11,163百万円	▲6.0%
営業利益	573百万円	991百万円	+72.9%
経常利益	574百万円	999百万円	+74.0%
当期純利益	5百万円※	766百万円	--%

売上高は22/5比▲6%の減収。経常利益999百万円(22/5比 +74.0%)と**過去最高益**

※22/5は期末に大型作品の配信が集中したことにより税金費用が増加。23/5はその反動で税金費用が大幅減
このため22/5比で当期純利益の乖離が非常に大きくなっている。増減率は極大化してしまうため未記載とした

1. 2023年5月期　決算説明資料

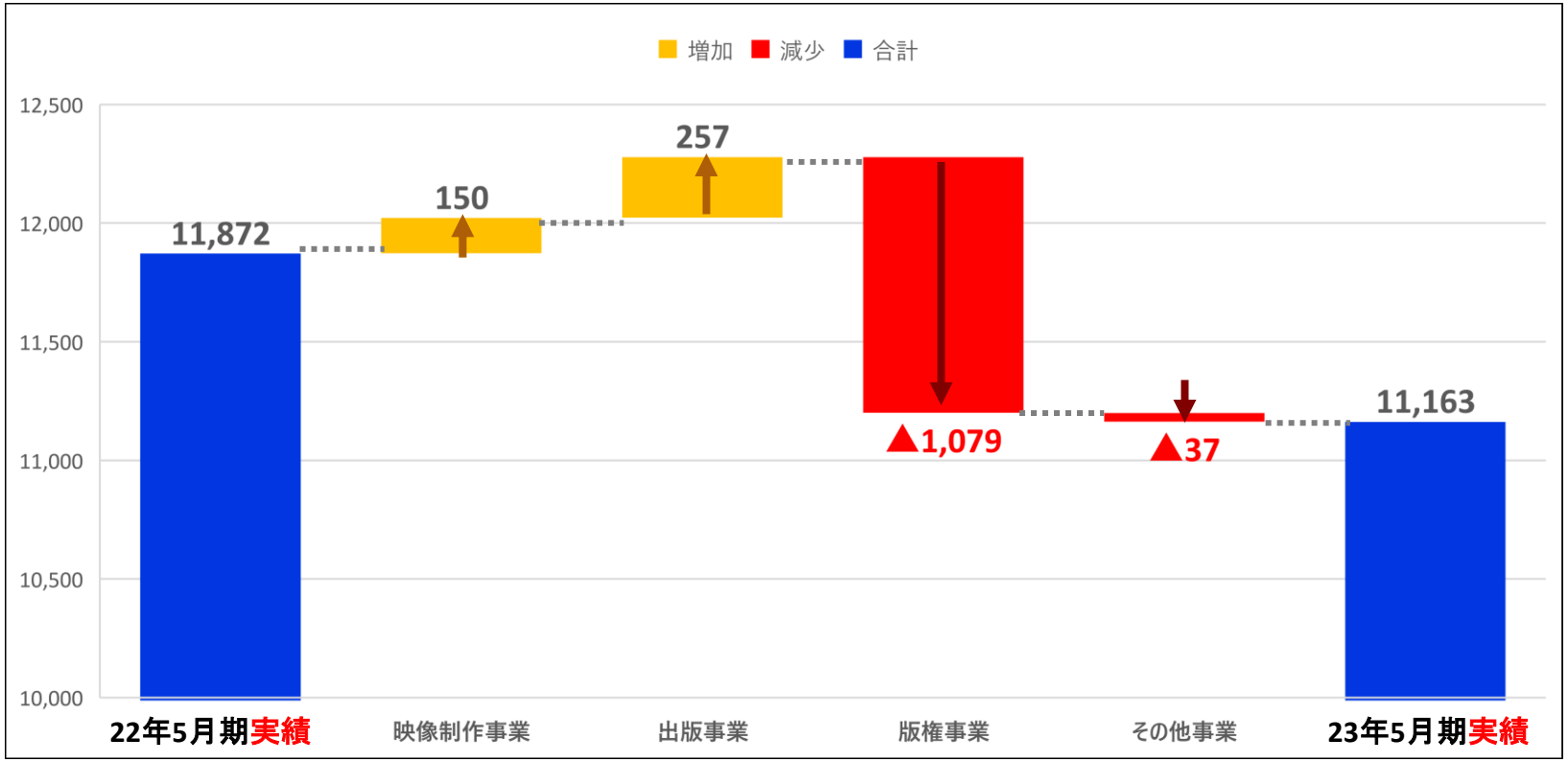
＜セグメント別 売上高及び営業利益(22年5月期比較)＞

	売上高			営業利益		
	22/5	23/5	増減率	22/5	23/5	増減率
映像制作事業	5,956百万円	6,106百万円	+2.5%	▲402百万円	87百万円	--%
出版事業	2,646百万円	2,903百万円	+9.7%	541百万円	562百万円	+3.8%
版権事業	2,932百万円	1,853百万円	▲36.8%	590百万円	476百万円	▲19.2%
その他事業	336百万円	299百万円	▲11.0%	▲43百万円	5百万円	--%

＜連結決算概要 – セグメント別売上高＞

売上高・22年5月期対比

（単位：百万円）



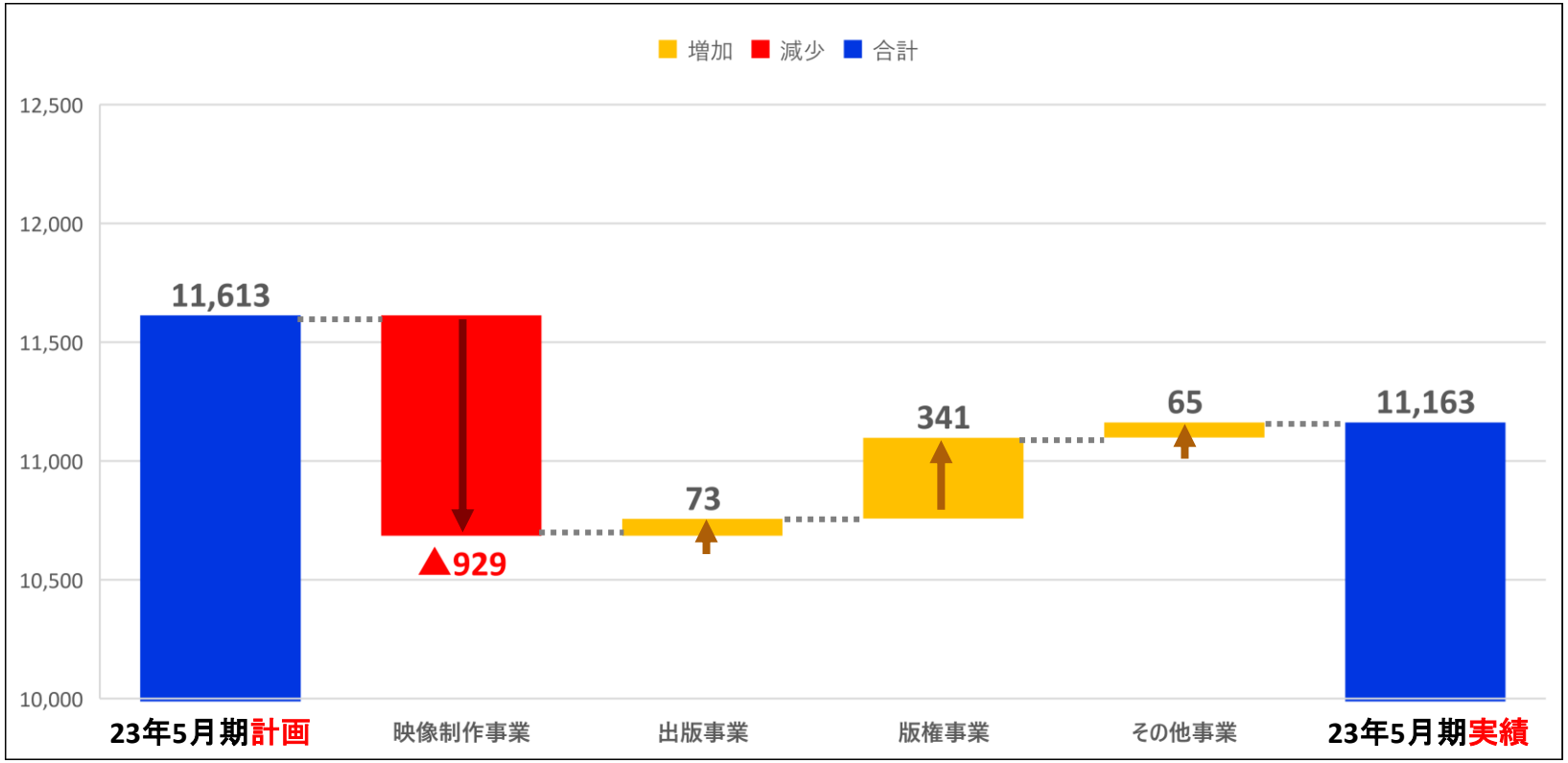
・映像制作事業は微増
・出版事業は電子書籍の好調により増収
・22/5に自社100%出資作品が大きな売上を占めていた版権事業は、反動減で減収

※百万円以下切捨てのため、差額の合計額が全体額と一致しない場合がある

＜連結決算概要 – セグメント別売上高＞

売上高・計画対比

（単位：百万円）



・映像制作事業は、22/5から進行基準売上に会計基準が変更。これにより策定された計画との乖離が大きく発生し計画を下回った
・版権事業においては、過去シリーズ作品の好調な推移や「SPY×FAMILY」等のヒットにより計画を大きく上回った

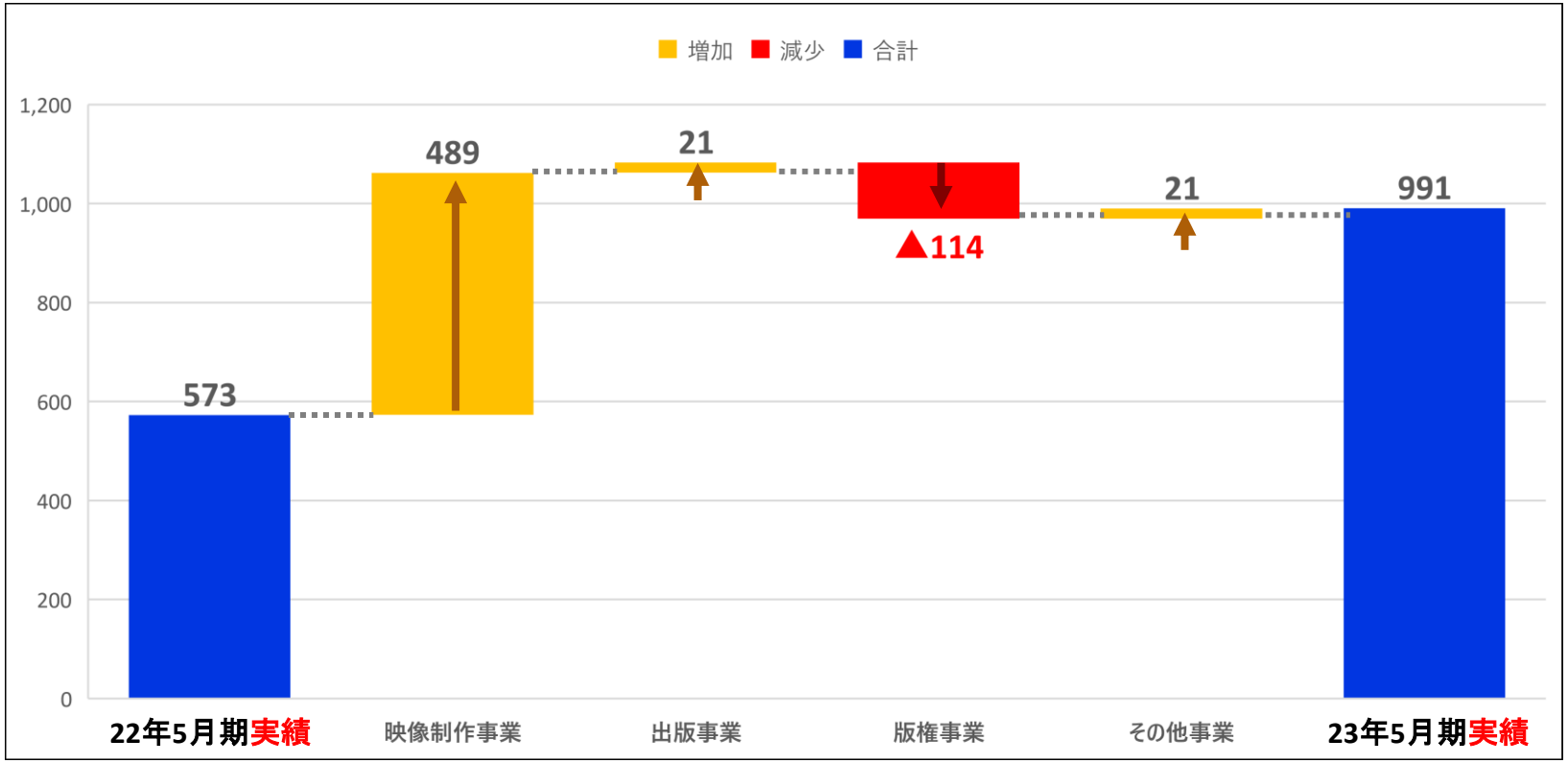
※百万円以下切捨てのため、差額の合計額が全体額と一致しない場合がある

※進行基準では原価の発生に伴い売上高及び粗利が計上されていく
このため作品受注状況に変化がなくとも計画との乖離が大きく発生する場合がある

＜連結決算概要 – セグメント別営業利益＞

営業利益・22年5月期対比

（単位：百万円）



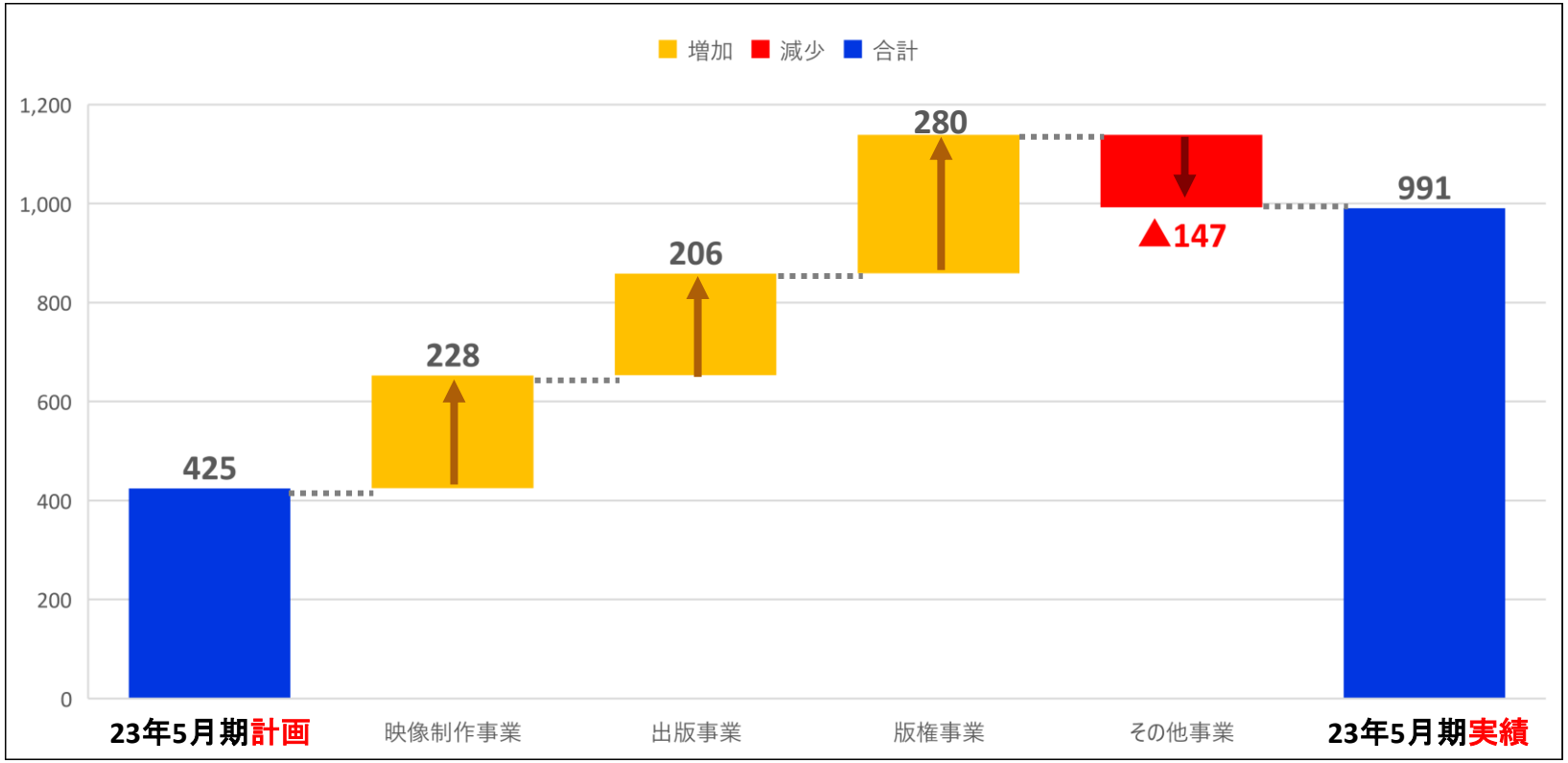
・映像制作事業は、22/5末に計上した受注損失引当金の繰戻し(167百万円)もあり、減収であるが大幅増益
・版権事業は、22/5計上の自社100%出資大型作品の反動減により減益となった

※百万円以下切捨てのため、差額の合計額が全体額と一致しない場合がある
※その他事業には全社費用及び消去が加算されているため、その損益は実態より悪化して表示されている

＜連結決算概要 – セグメント別営業利益＞

営業利益・計画対比

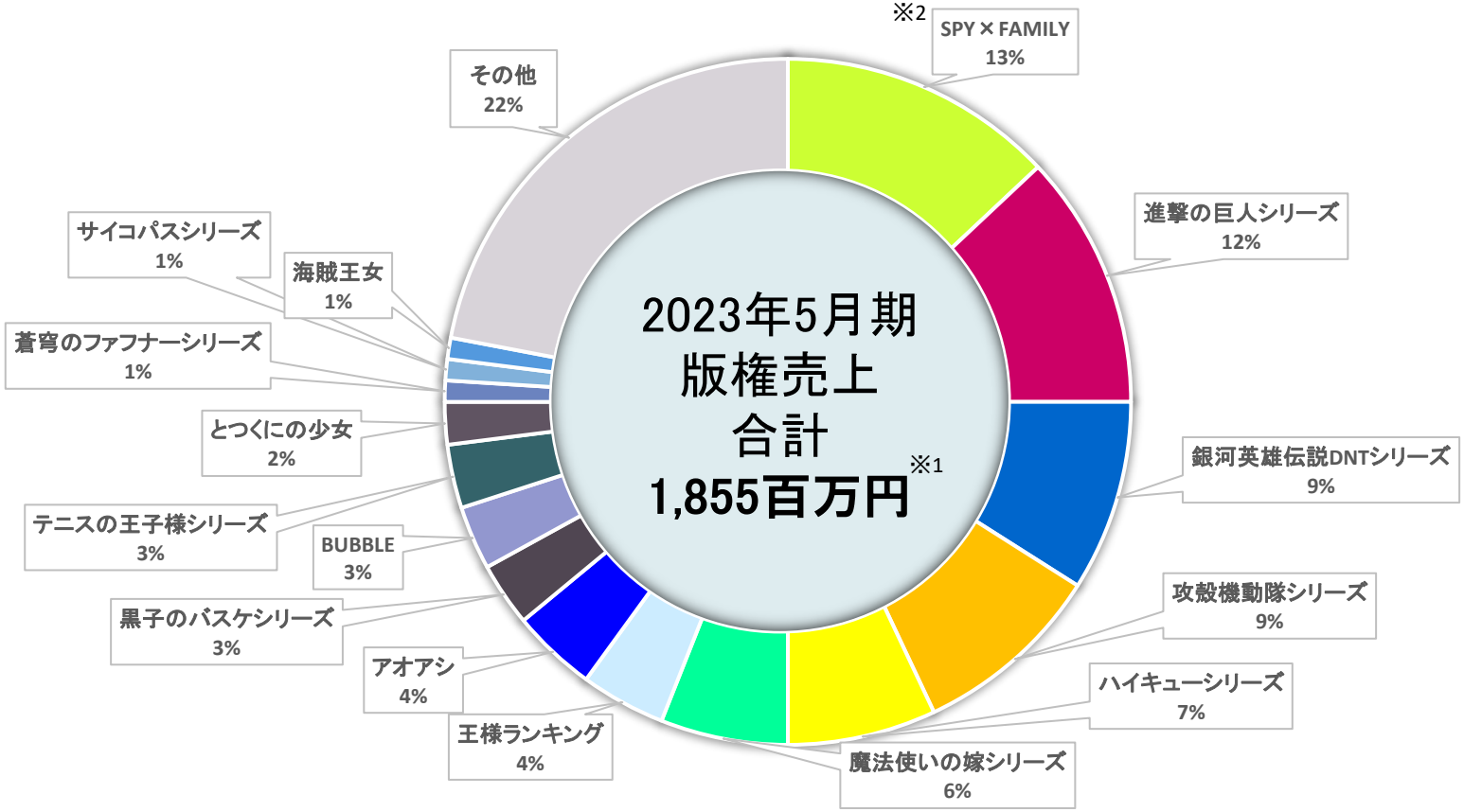
（単位：百万円）



・映像制作事業は、22/5末に計上した受注損失引当金の繰戻し(167百万円)により計画を大幅に上回った
・出版事業においては、電子書籍の売上が計画対比増。計画を上回った
・版権事業においては、過去作品の好調及び「SPY×FAMILY」等のヒットにより計画を上回った

※百万円以下切捨てのため、差額の合計額が全体額と一致しない場合がある
※その他事業には全社費用及び消去が加算されているため、その損益は実態より悪化して表示されている

＜タイトル別 版権売上高構成＞



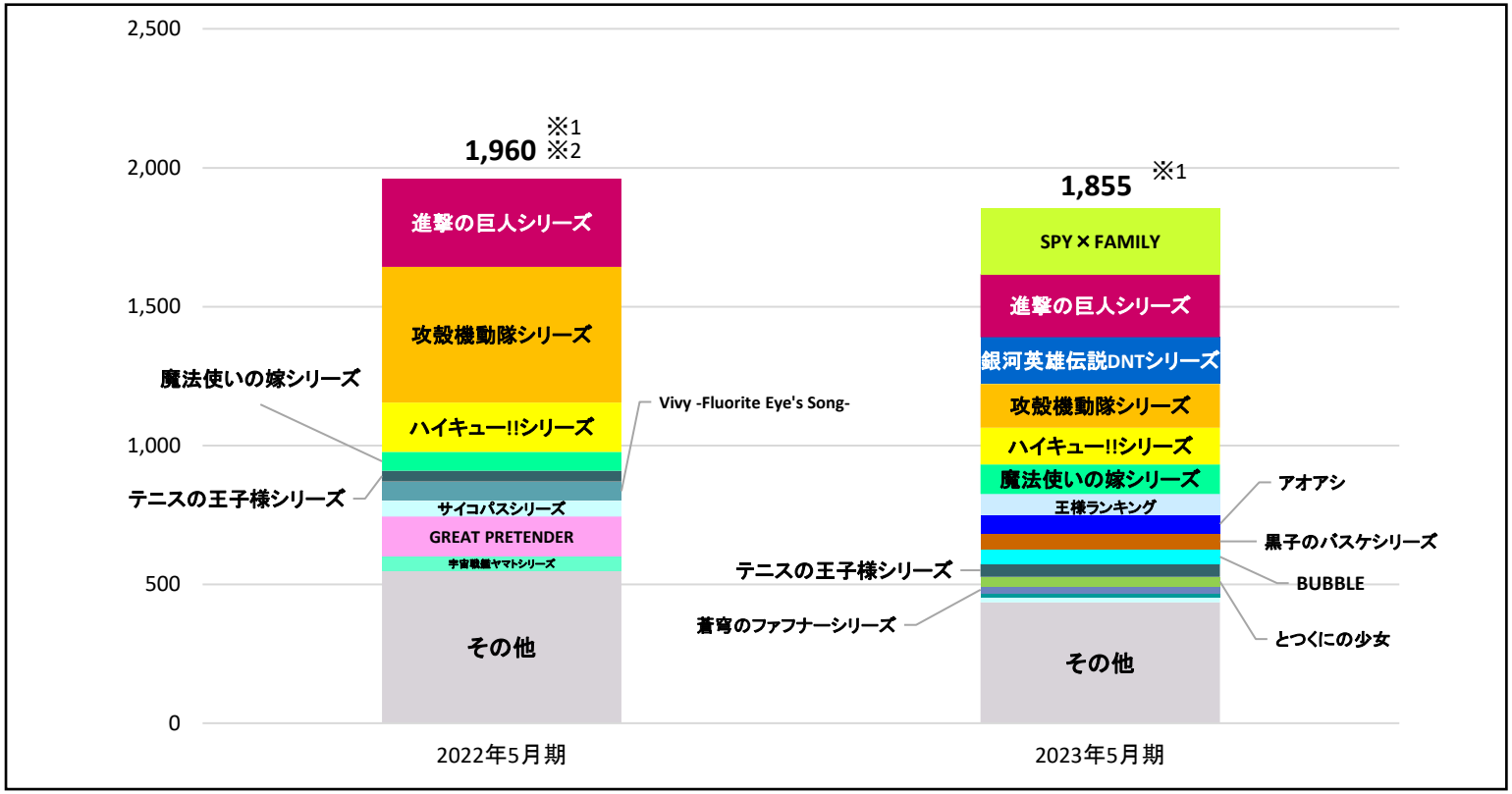
・「SPY × FAMILY」の大ヒットにより、版権売上高構成では同作が最大比率となった
・その他にも「進撃の巨人シリーズ」「銀河英雄伝説DNTシリーズ」「攻殻機動隊シリーズ」「ハイキュー!!シリーズ」「魔法使いの嫁シリーズ」等、継続中シリーズ作品が貢献

※1 連結調整処理のため、決算短信の数字と乖離が発生している

※2「SPY × FAMILY」1期は既に放送終了。ただし、すべての版権収入報告を製作委員会から受けてはいない状況であり、24/5も収入が計上される
また、配信・商品化等が好調に推移。今後も継続的に版権収入が計上される見込み。中長期的なキャッシュフローを生みだす作品と認識している

＜連結 版権収入売上高推移(22年5月期比較)＞

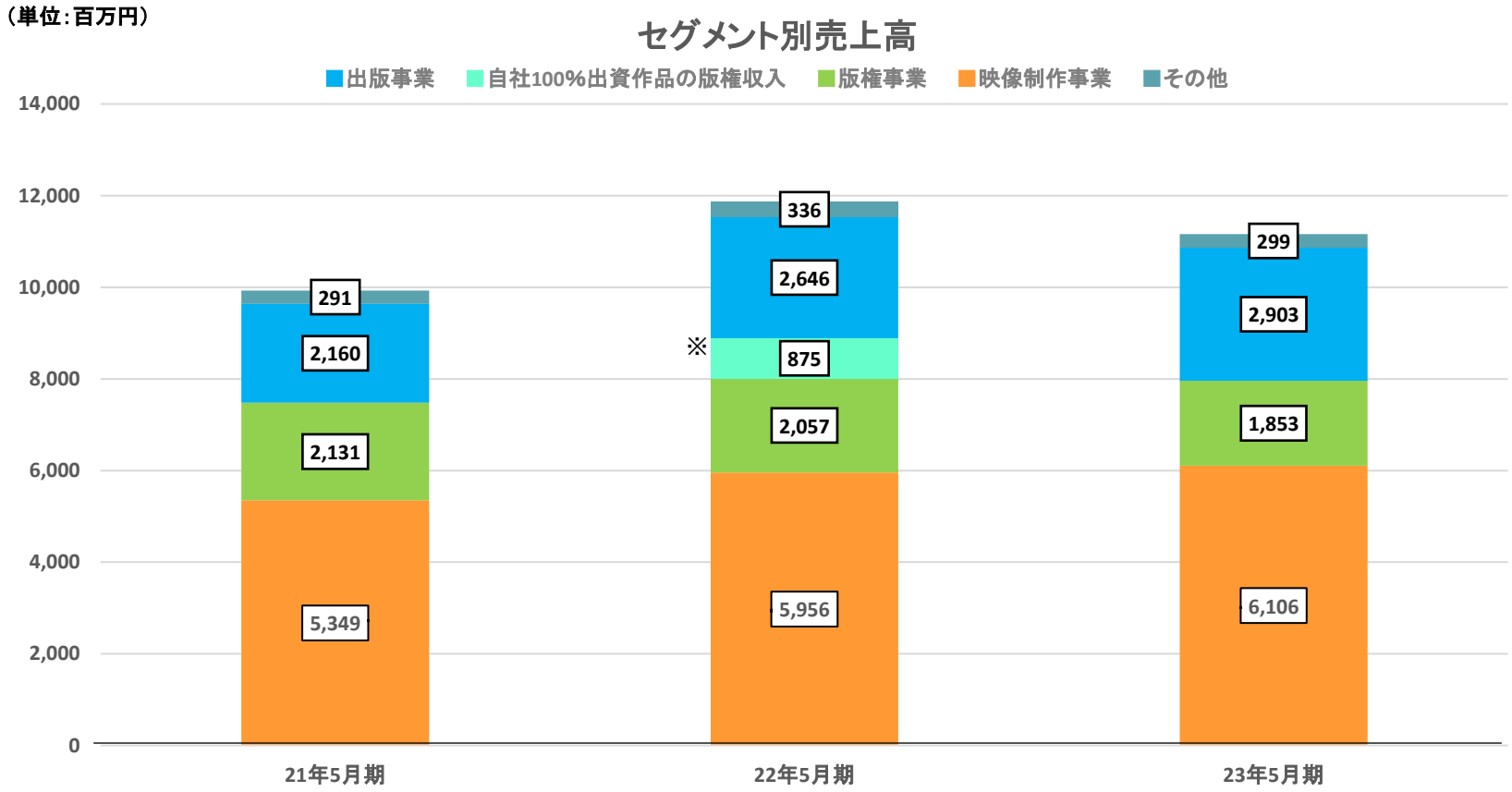
（単位：百万円）



・「攻殻機動隊シリーズ」の新作の配信終了に伴い、同作版権収入が減少
・過去作品である「ハイキューシリーズ」「黒子のバスケシリーズ」等が根強い人気を維持し版権収入売上高に貢献

※1 連結調整処理のため、決算短信の数字と乖離が発生している
※2 22/5の版権収入売上からは自社100%出資作品は控除し作図しているため、決算短信の数字と乖離が発生している

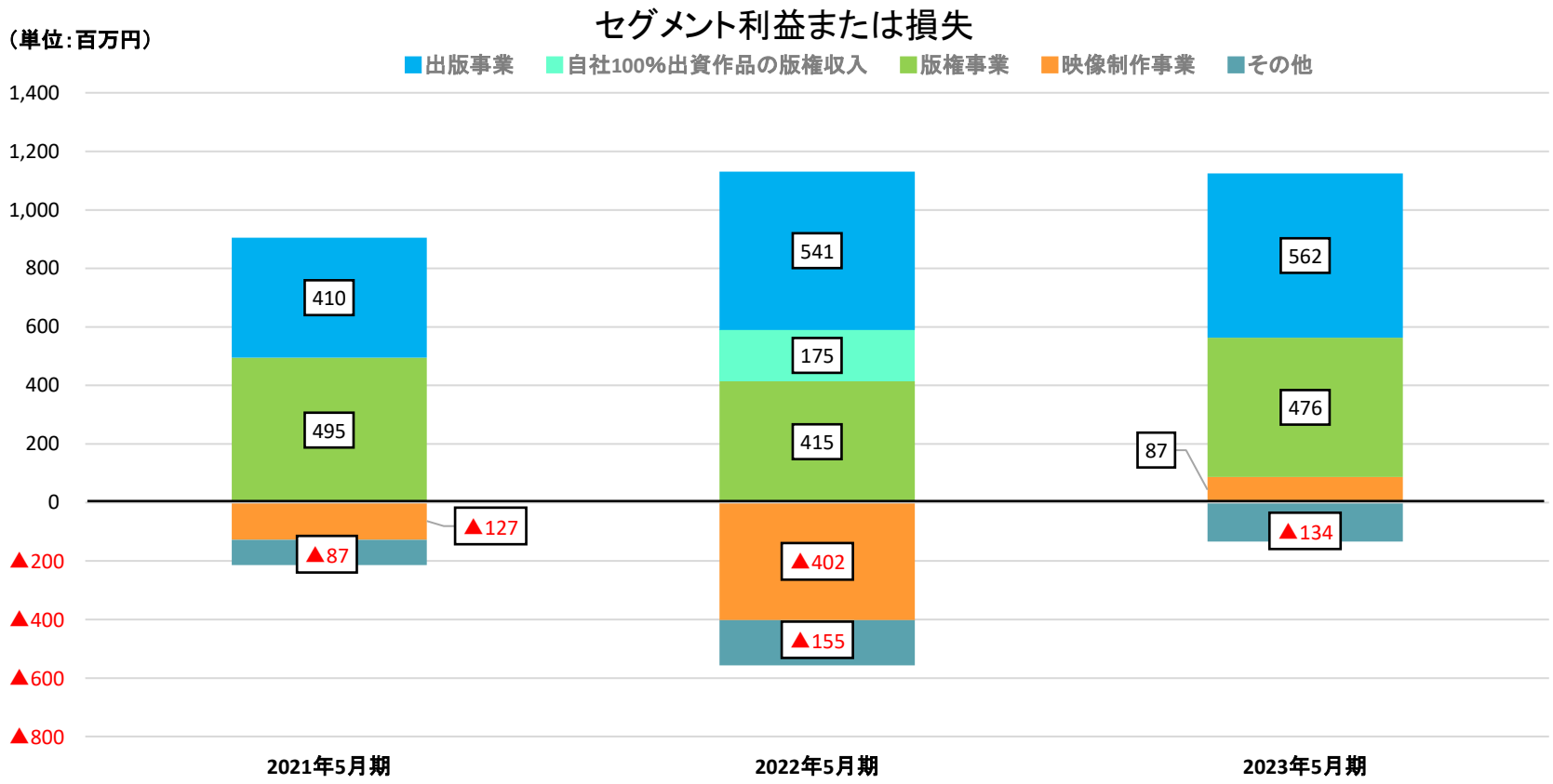
＜セグメント別3か年売上高推移＞



・出版事業は電子書籍の好調等により継続的に成長
・版権事業は売上高においては微減
・映像制作事業においては進行基準により、制作途上の作品も納品前に売上高計上されるようになった効果があり増収

※自社100%出資の版権収入は実質映像制作事業収入とみなし、本グラフでは別立てとして記載した

＜セグメント別3か年営業利益推移＞



・出版事業は電子書籍の好調による増益傾向が一服
・版権事業は売上高が微減の中、過去作品の好調等により利益額はほぼ横ばいを確保
・映像制作事業は受注損失引当金の繰戻し(167百万円)により今期は黒字化

※「その他」には報告セグメントに帰属していない販売費および一般管理費を含む

決算説明資料

2023年5月期　決算期（2022年6月1日～2023年5月31日）

1. 2023年5月期　決算説明資料

2. Topics

3. 2024年5月期　業績予想

4. 中期経営計画

＜SPY×FAMILY　好調 – コラボ＞

多種多様なコラボが続々決定！

「パズル&ドラゴンズ」×「SPY×FAMILY」

「LION」×「SPY×FAMILY」

「UNIQLO」×「SPY×FAMILY」

「モンスターストライク」×「SPY×FAMILY」

「ガーナ」×「SPY×FAMILY」

「BOSS」×「SPY×FAMILY」

「たまごっち」×「SPY×FAMILY」

「ローソン」×「SPY×FAMILY」

大ヒットにより版権収益拡大中！

©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会

＜SPY×FAMILY　好調 － テレビシリーズ2期、劇場版＞

テレビシリーズ2期放送から劇場公開へ！

2023年10月～

テレビシリーズ2期放送開始

2023年12月22日

劇場版公開

※劇場版SPY×FAMILYの版権収入の計上は2025年5月期となる

10月　11月　12月

ファンの熱量MAX時での劇場公開にて大ヒットを狙う！

©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会
©2023「劇場版 SPY×FAMILY」製作委員会　©遠藤達哉／集英社

＜SPY×FAMILY　好調 － WIT×CLW　アニメSPY×FAMILY SHOP＞

全国各地のショッピングモールで自社展開のポップアップストアを展開！

ポップアップストアは
現在**17都市**で開催済み
原宿/大分/横浜/佐賀/新宿/鹿児島/
青森/札幌/大宮/海老名/金沢/埼玉/
横須賀/北千住/伊勢崎/岐阜/仙台
➡今後も更に各地へ展開を加速中！

アニメスタジオ公式SHOP
「WIT×CLW アニメSPY×FAMILY SHOP」
自社オリジナル商品の一例

※I.G STORE／WIT STORE商品を海外アニメイト店舗でも展開中（台湾・タイ・韓国・上海・北米）

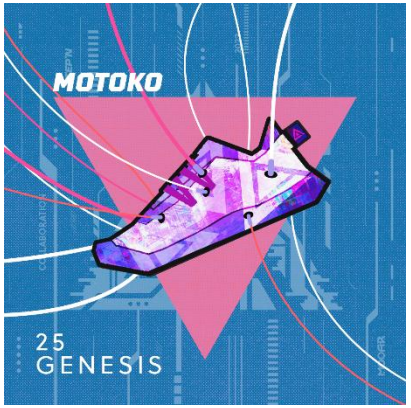
2期・劇場公開に向けて自社商品収入の拡大中！

©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会

＜作品のNFT化 続々と進行＞

STEPN – 攻殻機動隊 SAC_2045

NFTデジタルスニーカーへのライセンス



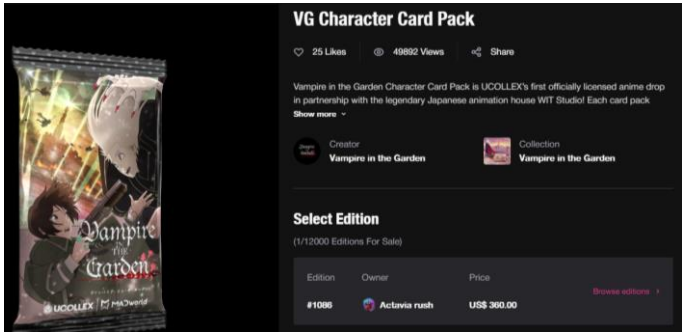
1BLOCK – 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

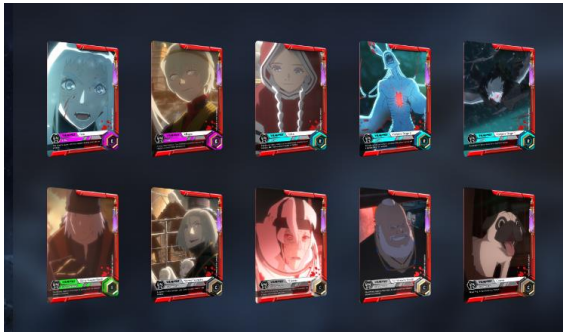
NFT3Dアバター、NFTデジタルスニーカーへのライセンス

※「攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX」は、商品化窓口である株式会社講談社様が商品化ライセンスを行い、当社は製作委員会を通じて分配収入を得ています

Animoca Brands – ヴァンパイア・イン・ザ・ガーデン

アニメのシーンのNFTカード化へのライセンス





© 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊2045製作委員会
© 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会
© WIT STUDIO／Production I.G

決算説明資料

2023年5月期　決算期（2022年6月1日～2023年5月31日）

1．2023年5月期　決算説明資料

2．Topics

3．2024年5月期　業績予想

4．中期経営計画

3. 2024年5月期　業績予想

＜2024年5月期 業績予想＞

売上高 10,638 百万円/経常利益 813 百万円

	23/5	24/5(予測)	増減率
売上高	11,163百万円	10,638百万円	▲4.7%
営業利益	991百万円	748百万円	▲24.5%
経常利益	999百万円	813百万円	▲18.6%
当期純利益	766百万円	646百万円	▲15.7%

24/5は出版事業収益の減収に伴い一度減益となる見込み

3. 2024年5月期　業績予想

＜2024年5月期 業績予想＞

	売上高			営業利益		
	23/5	24/5(予測)	増減率	23/5	24/5(予測)	増減率
映像制作事業	6,106百万円	6,804百万円	+11.4%	87百万円	47百万円	▲45.9%
出版事業	2,903百万円	2,135百万円	▲26.4%	562百万円	211百万円	▲62.3%
版権事業	1,853百万円	1,473百万円	▲20.5%	476百万円	624百万円	+31.0%
その他事業	299百万円	226百万円	▲24.8%	5百万円	▲13百万円	--%

・24/5は「魔法使いの嫁」の休載等の影響により、出版事業が大幅減益
・逆に版権事業は出資映像マスターの償却減少により減収大幅増益

3. 2024年5月期　業績予想

＜2024年5月期 業績予想＞

		22/5	23/5	24/5(予測)
映像制作事業	売上高	5,956百万円	6,106百万円	6,804百万円
	営業利益	▲402百万円	87百万円	47百万円
	期末受注損失引当金	323百万円	155百万円	--百万円
版権事業	売上高	2,932百万円	1,853百万円	1,473百万円
	営業利益	590百万円	476百万円	624百万円
	映像マスター償却額	1,547百万円	776百万円	385百万円

受注損失引当金の繰戻し(167百万円)によって黒字化

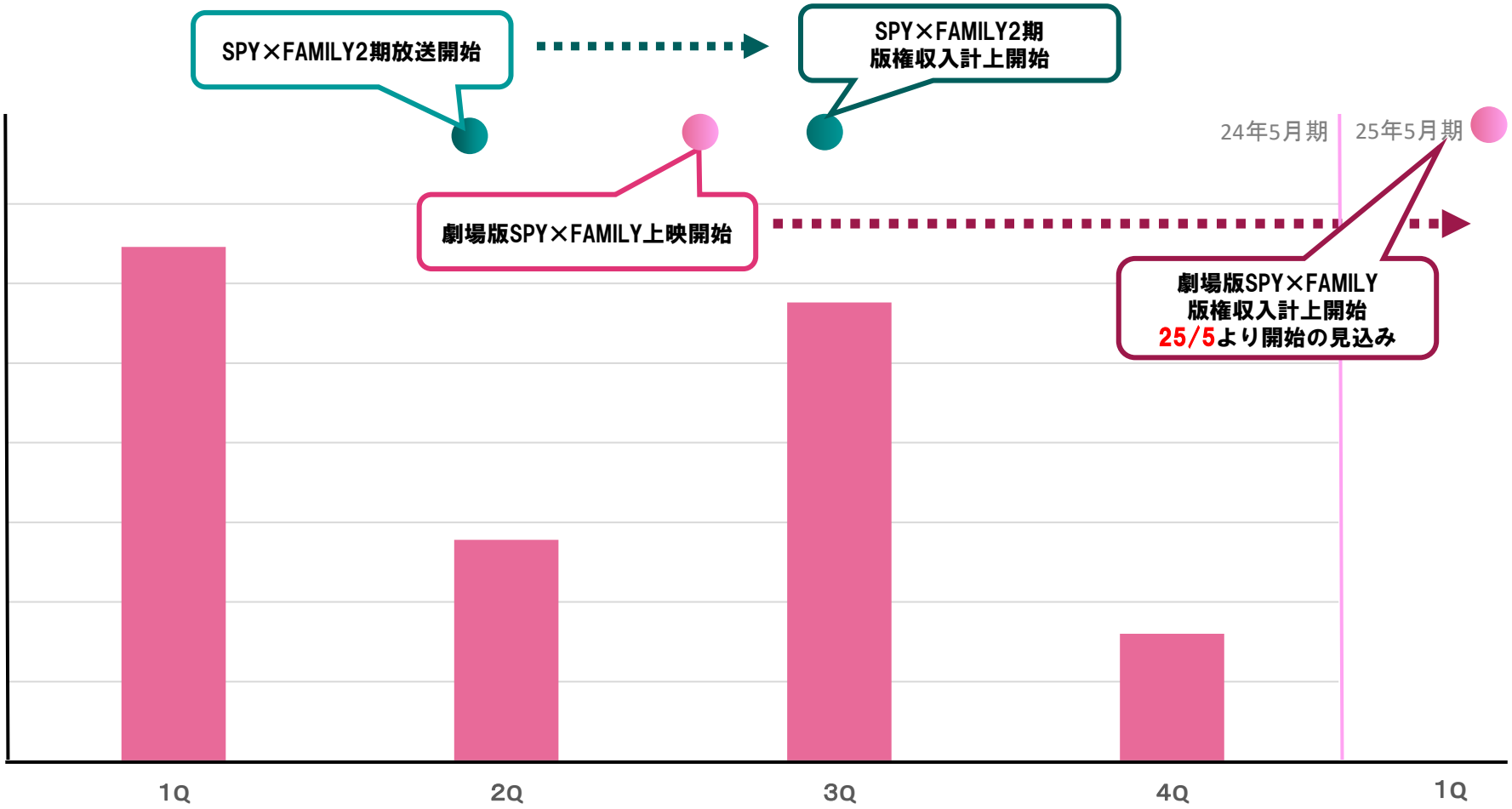
映像マスター償却額の減少により減収であるが増益

映像マスター償却額の減少

※映像マスター償却額には、コンテンツ資産償却額も含まれている

3. 2024年5月期　業績予想

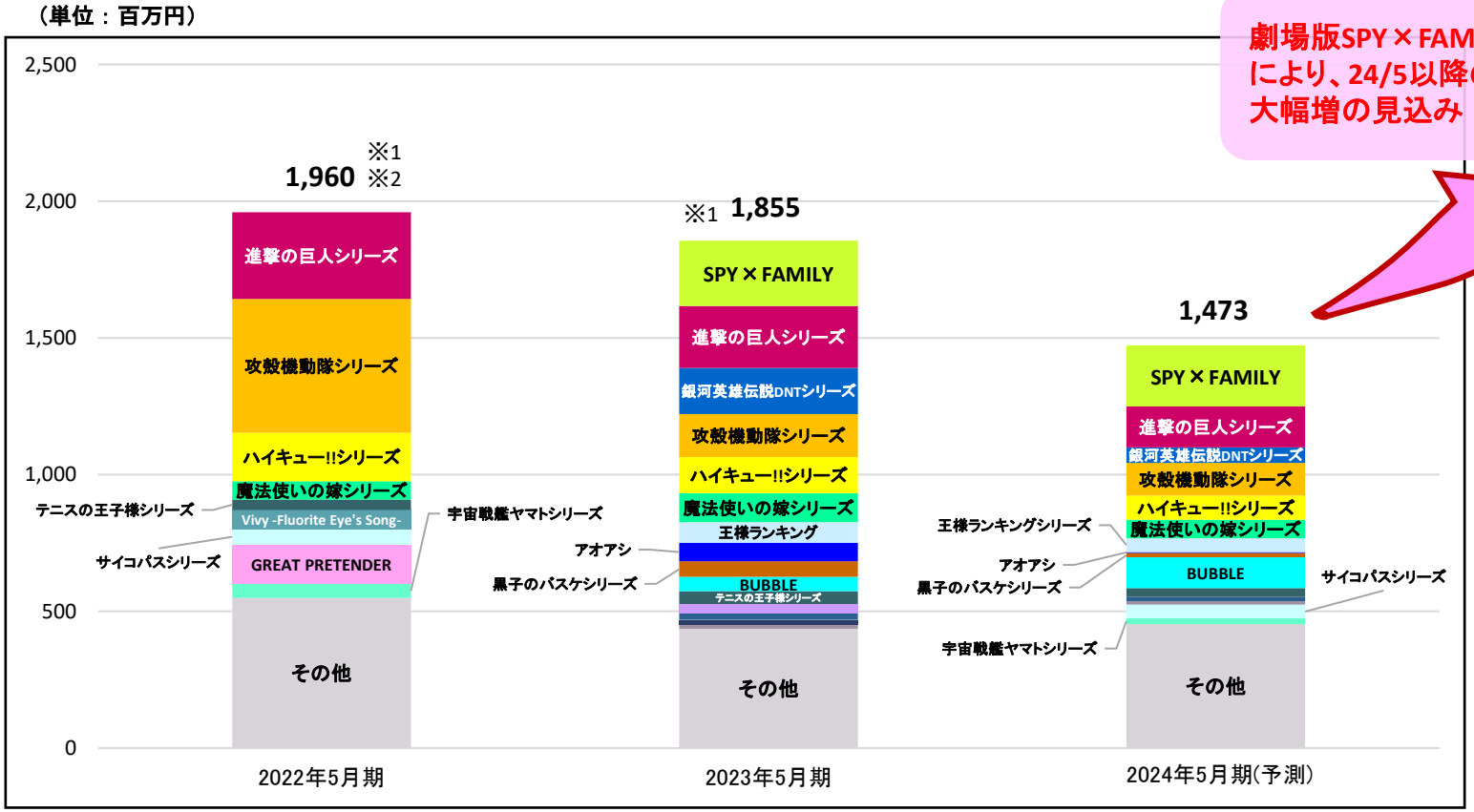
＜2024年5月期 業績予想-四半期毎の経常利益イメージ＞



・24/5は経常利益ベースで2Qと4Qが弱いイメージ
・「SPY×FAMILY」2期の版権収入の計上は24/5の3Qから計上される見込み
・「劇場版SPY×FAMILY」の版権収入は25/5から計上される見込み

3. 2024年5月期　業績予想

＜2024年5月期 版権収入売上高推移＞



劇場版SPY × FAMILY等の効果により、24/5以降の版権収入は大幅増の見込み

・大型出資作品の一時的落ち着きにより、版権収入は減少
・「劇場版SPY × FAMILY」の版権収入は25/5から計上される見込み

※1 連結調整処理のため、決算短信の数字と乖離が発生している
※2 版権収入売上からは、自社100%出資作品は控除し作図しているため、決算短信の数字と乖離が発生している

3. 2024年5月期　業績予想

＜自社コミック原作メディア化＞

4月　転生貴族の異世界冒険録(TVアニメ化)
4月　魔法使いの嫁2期(TVアニメ化)

5月　珈琲いかがでしょう(舞台化)

その他メディア化作品
多数企画中！

4月　5月　10月　11月　12月

10月　はめつのおうこく(TVアニメ化)
10月　魔法使いの嫁2期(TVアニメ化)(2クール目)

(C)コナリミサト/マッグガーデン
©夜州/一二三書房・自重を知らない製作委員会
©2022 ヤマザキコレ/マッグガーデン・魔法使いの嫁製作委員会
©2023 yoruhashi／マッグガーデン・「はめつのおうこく」製作委員会

決算説明資料

2023年5月期　決算期（2022年6月1日～2023年5月31日）

1．2023年5月期　決算説明資料

2．Topics

3．2024年5月期　業績予想

4．中期経営計画

※中期経営計画は最新の情報を基にローリングを行った
今後毎期ローリングを行って開示していく予定

4. 中期経営計画

＜連結3か年事業計画＞

	24/5(予測)	25/5(予測)	26/5(予測)
売上高	10,638百万円	13,117百万円	13,076百万円
営業利益	748百万円	2,006百万円	1,376百万円
経常利益	813百万円	2,002百万円	1,565百万円
当期純利益	646百万円	1,268百万円	1,073百万円

24/5は一度減益となるが、25/5は**経常利益2,002百万円**(23/5比+100.3%)と、過去最高益を更新の見込み

4. 中期経営計画

＜前回中期経営計画との比較＞

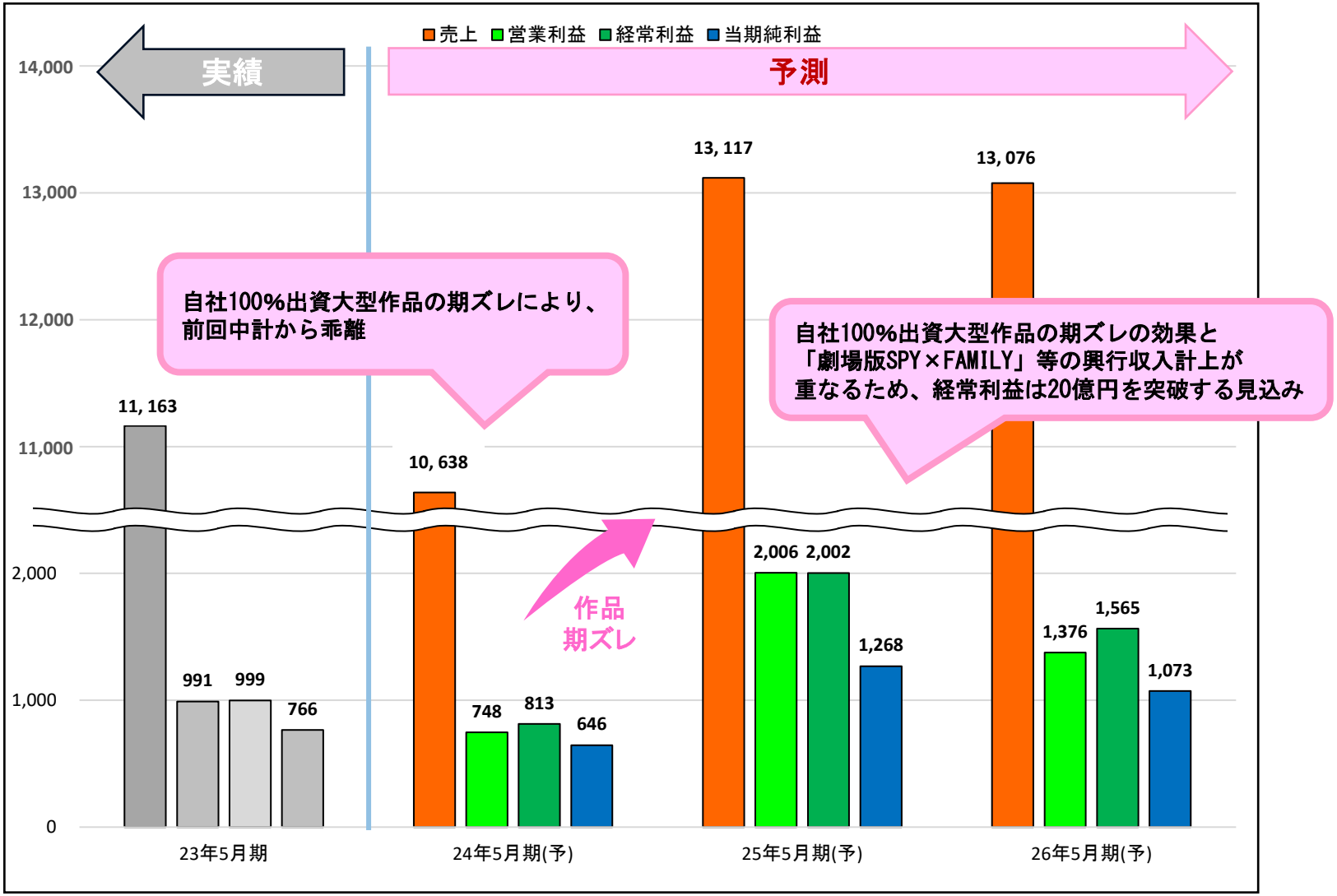
		24/5(予測)		25/5(予測)	26/5(予測)
売上高	前回中計	12,752百万円		12,600百万円	--百万円
	今回中計	10,638百万円	大型作品の期ズレ	13,117百万円	13,076百万円
	差異	▲2,114百万円	→	+517百万円	
営業利益	前回中計	1,052百万円		987百万円	
	今回中計	748百万円	大型作品の期ズレ	2,006百万円	1,376百万円
	差異	▲304百万円	→	+1,019百万円	--百万円
経常利益	前回中計	1,115百万円		1,069百万円	--百万円
	今回中計	813百万円	大型作品の期ズレ	2,002百万円	1,565百万円
	差異	▲302百万円	→	+933百万円	--百万円
当期純利益	前回中計	701百万円		756百万円	--百万円
	今回中計	646百万円		1,268百万円	1,073百万円
	差異	▲55百万円		+512百万円	--百万円

自社100%出資大型作品の期ズレ、劇場版SPY×FAMILY等の効果で営業利益2,000百万円を突破する見込み

大型作品の配信時期が24/5から25/5へと期ズレした
これにより、24/5が減益。25/5が「劇場版SPY×FAMILY」の影響も重なり大幅な増益となる見込み

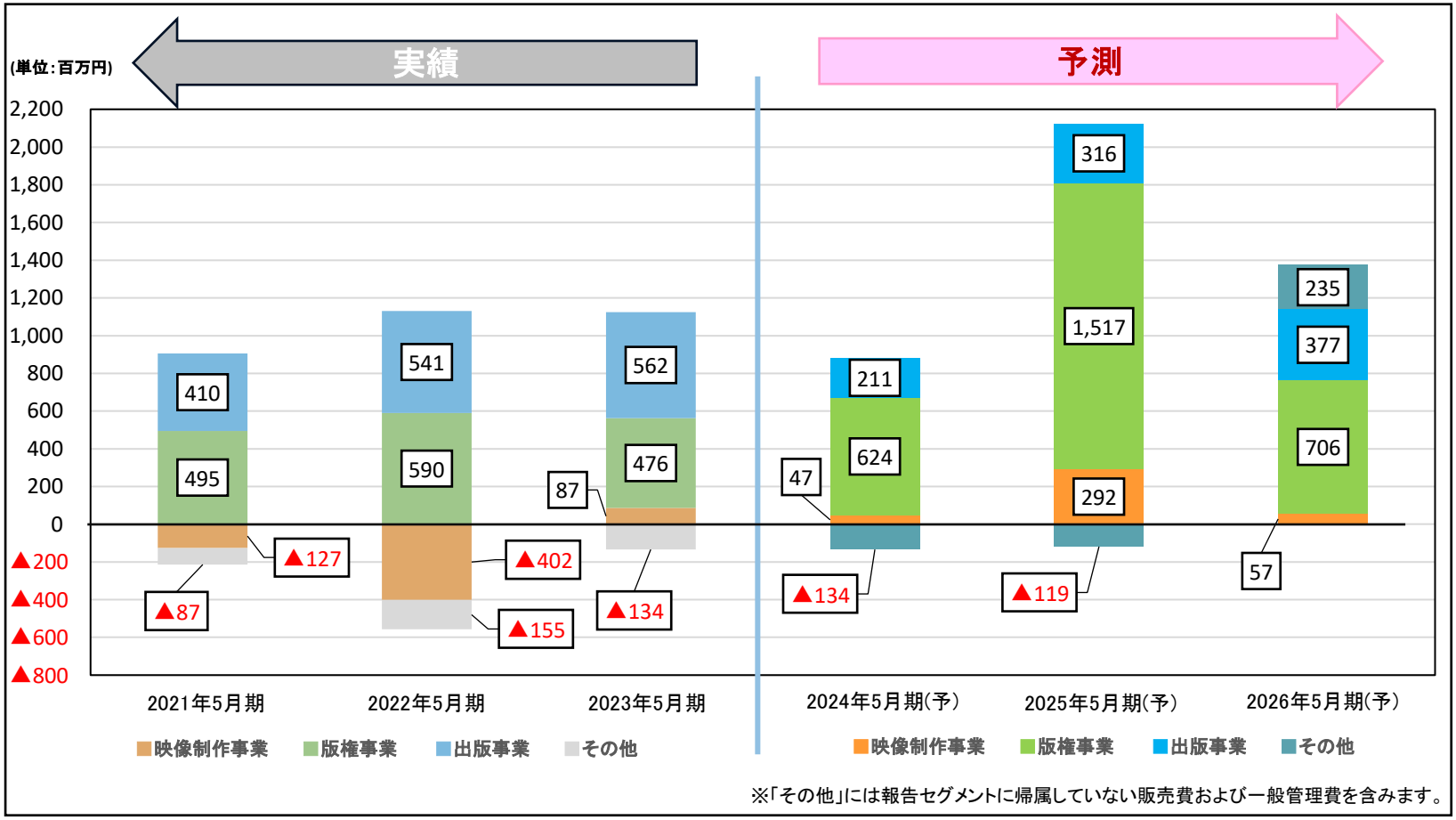
4. 中期経営計画

＜連結3か年事業計画＞



4. 中期経営計画

＜連結3か年事業計画 – セグメント別営業利益計画＞

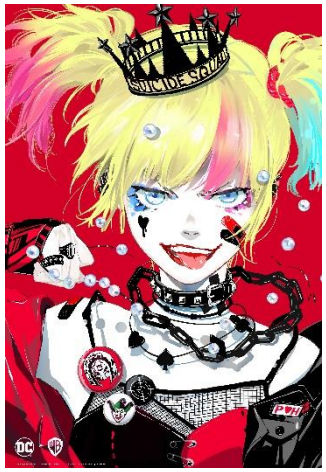


・出版事業が一時落ち込むが、再度成長路線へ
・版権事業は年度別で見ると大きく増減を繰り返すが、中長期的な成長を目指す
・自社商品開発とその海外販路の拡大を行っており、その他収入が増加する見込み
・ヒットシリーズの継続と、当該作品版権収入の伸長、及び商品展開等が成長ドライバーとなる

※自社商品収益は、現在は営業外収益で計上されている。23/5で粗利益25百万円と急速に収益化しつつある

4. 中期経営計画

＜作品展開＞



キャラクターデザイン原案：天野明

制作決定

異世界
スーサイド・スクワッド

劇場版SPY×FAMILY　CODE：White
2023年12月22日より上映

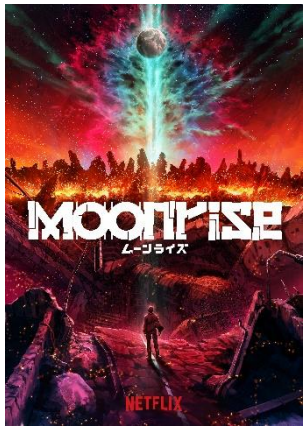
SPY×FAMILY

テレビシリーズ
2024年放送予定

怪獣8号

劇場2部作上映予定

ハイキュー!!



Netflixにて全世界配信予定

Netflixシリーズ
ムーンライズ

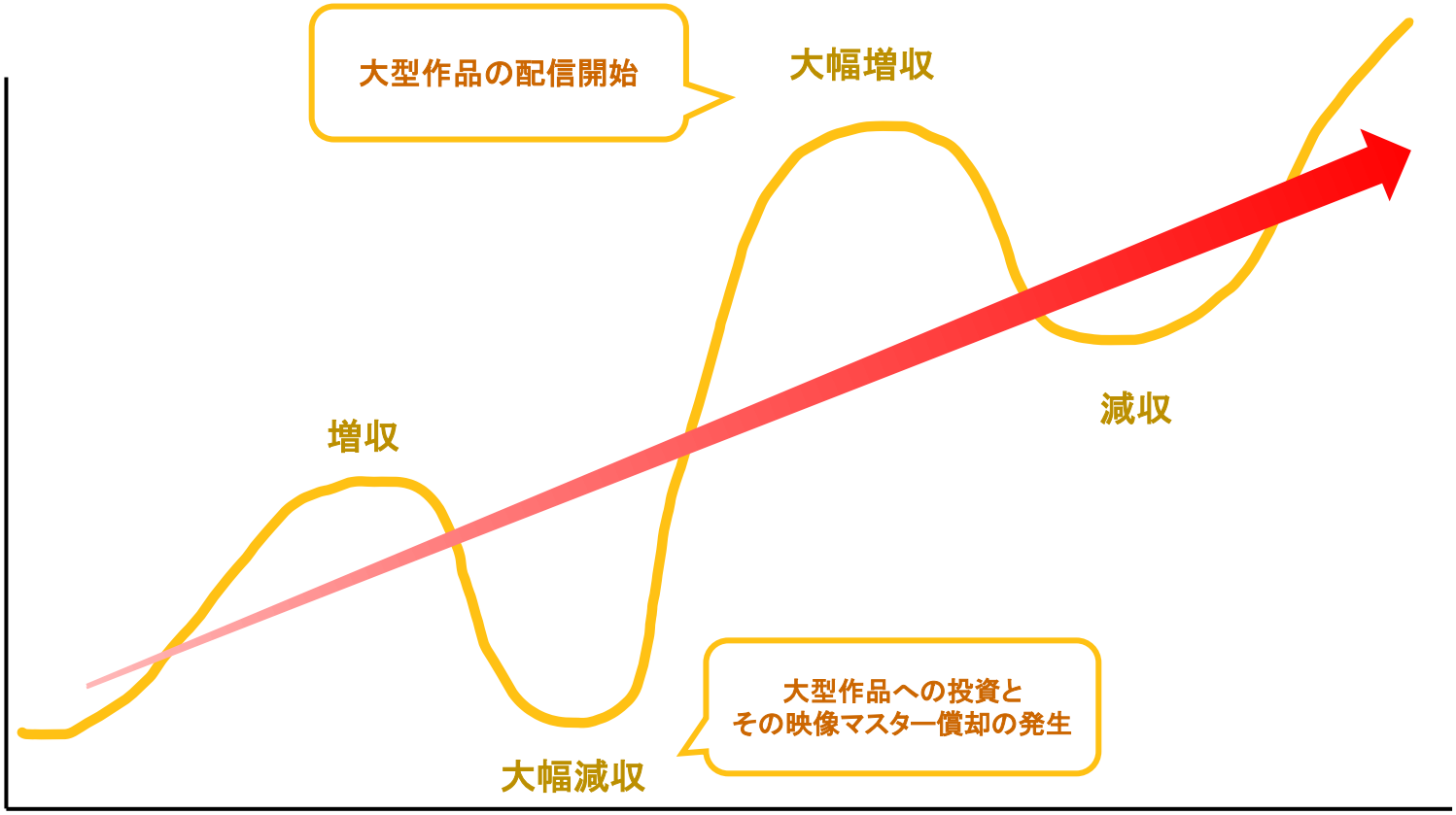
Netflixにて全世界配信予定

Netflixシリーズ
グリム
プロジェクト
（＊タイトル未定）

Suicide Squad and all related characters and elements © & TM DC © 2023 Warner Bros. Japan LLC
©2023「劇場版 SPY×FAMILY」製作委員会　©遠藤達哉／集英社
©防衛隊第3部隊 ©松本直也／集英社　　©「ハイキュー!!」製作委員会 ©古舘春一／集英社

4. 中期経営計画

＜中長期的な成長イメージ＞



当社ビジネスモデルの特性上、映像制作事業及び版権事業セグメントの作品売上の一つ一つが多額となる傾向にある
このため作品の放送・配信時期等により売上の計上時期が変わり、業績が大きく左右される特性を持つ
この特性のため、業績は前年対比でみると大きく上振れ下振れを繰り返すが、中長期・継続的な成長を目指す

※映像制作事業は進行基準により制作途上でも売上が計上されていくが、版権事業においては当該作品のライセンスを当社が行った場合
その版権収入は配信月に全売上が計上される。このため、配信時期に応じての業績インパクトが非常に大きくなる

＜アニメーション事業の各セグメントの特徴＞

映像制作事業

- 進行基準により売上・粗利・損失を計上
  このため納品時期(完成時期)に関わらず、毎月売上高が計上されていく
- 各四半期末に制作中の作品の実行予算の洗い替えをし、
  損失が出る可能性があるものは受注損失引当金を計上する

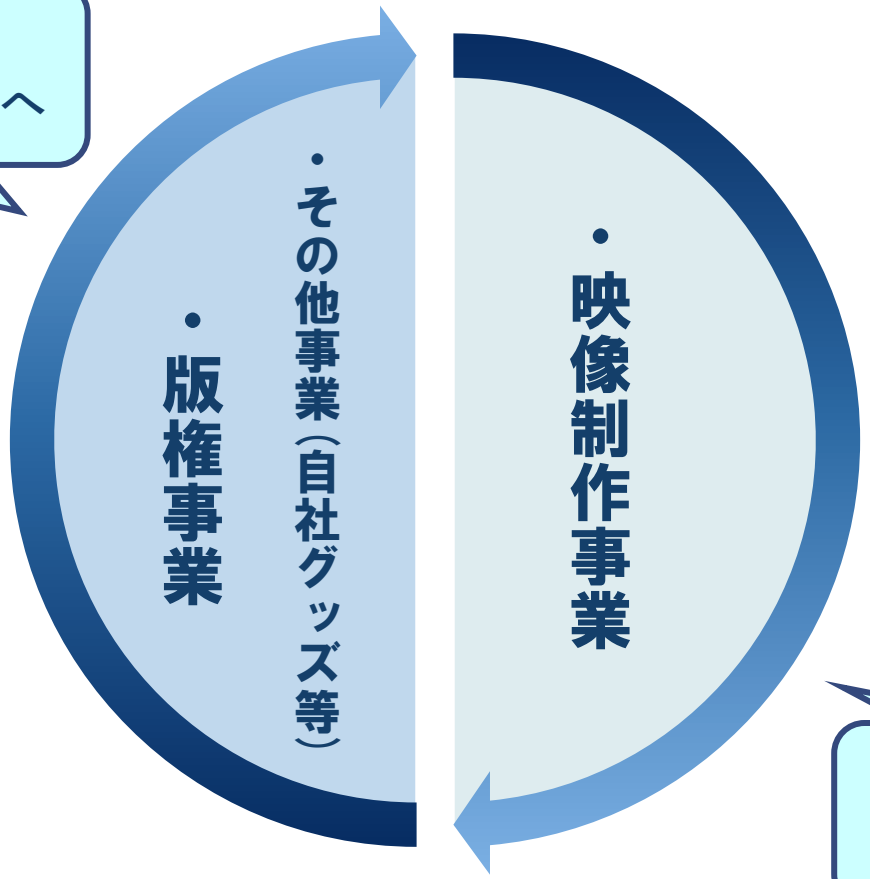
版権事業

- 報告基準による売上高計上
- 製作委員会よりその版権収入報告が届いた段階で売上高計上となる
  版権収入の計上は、テレビシリーズ・劇場等の放送または公開から6か月ほど遅行して
  開始されることが多い
- 自社で配信ライセンスを行っている場合、その売上は配信開始月より計上される
  このため、配信時期の変動により売上高計上時期は移動する可能性がある
- 自社100%出資作品は映像制作事業では計上されない。そのライセンスの収入と
  コンテンツ資産償却費用のみが計上される
- 製作委員会への作品投資(出資)は、映像マスターまたはコンテンツ資産としてBSに計上され、
  利用開始から1年間で減価償却される(個々の契約によって一部例外がある)
- このため、将来キャッシュフローの獲得を目指し、作品への投資を加速させた場合一時的に
  償却費用が増加。当該セグメントは一時的に利益率が低下する傾向がある
  償却終了後、その利益率は改善する

＜映像制作事業と版権事業＞

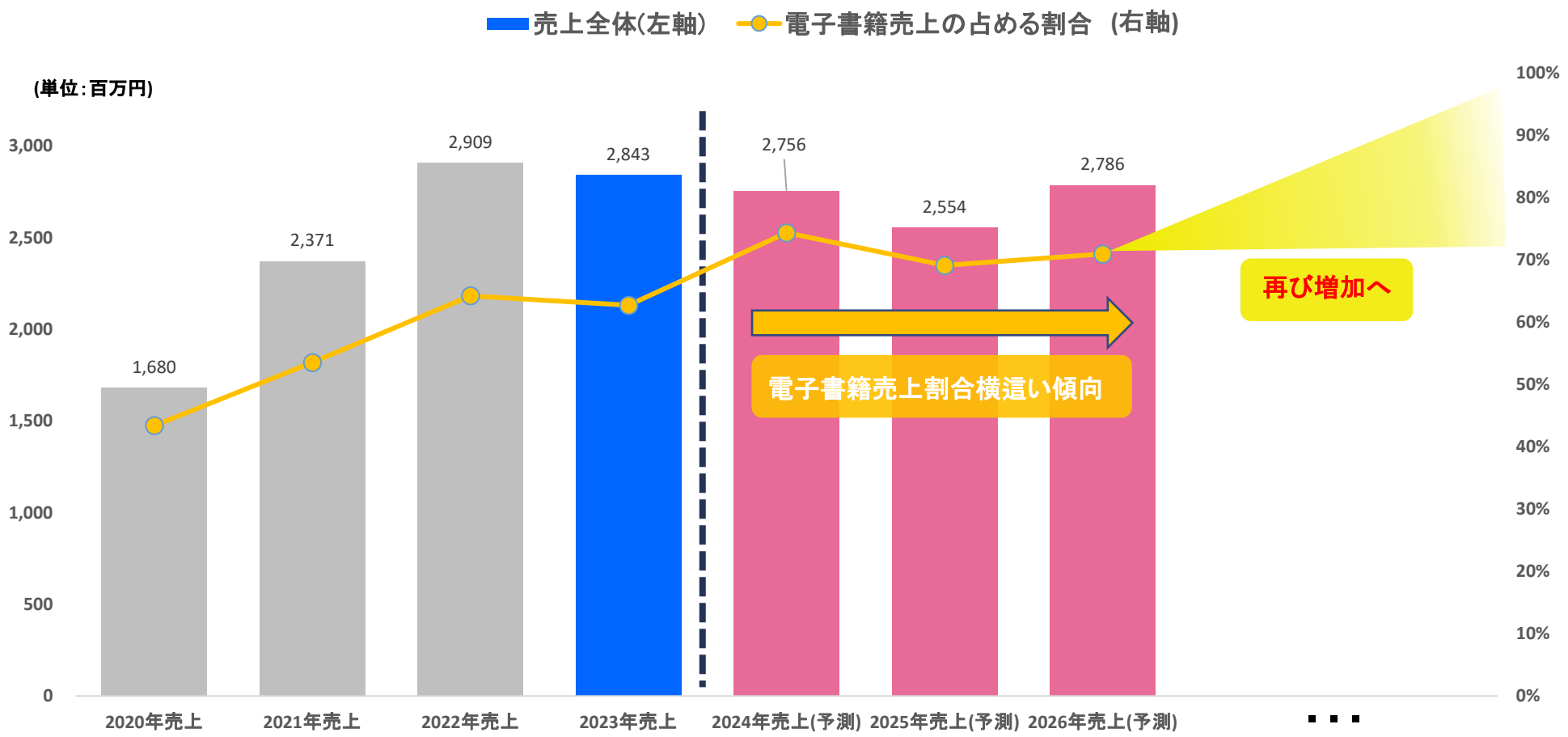
映像制作事業と版権事業はビジネスの車の両輪

版権収入へと反映され、
長期的なキャッシュフローへ



ヒット作品創出
長期シリーズ化へ

＜出版事業について – 電子書籍＞



電子書籍については、24/5は「魔法使いの嫁」が休載のため、増加傾向が一服
ただし25/5からは再び増加トレンドへ

4. 中期経営計画

＜基本戦略Ⅰ＞

＜中長期的なキャッシュフロー獲得を目指し、
シリーズ作品を事業の中核とする＞

SPY×FAMILY

王様ランキング

完全新作劇場版
王様ランキング
制作中

ハイキュー!!

劇場作品2本を現在制作中

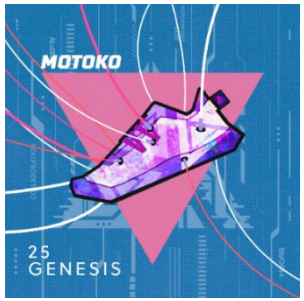
©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会
©2023「劇場版 SPY×FAMILY」製作委員会 ©遠藤達哉／集英社
©十日草輔・KADOKAWA刊／アニメ「王様ランキング 勇気の宝箱」製作委員会
©十日草輔・KADOKAWA刊／アニメ「王様ランキング」製作委員会
©「ハイキュー!!」製作委員会 ©古舘春一／集英社

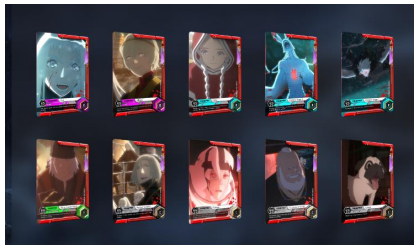
4. 中期経営計画

＜基本戦略Ⅱ＞

＜インターネットでつながる全世界マーケットに向けた
ダイレクトアプローチを行う＞

＜NFT化＞





＜自社オリジナル商品＞

＜海外のアニメイトへ商品展開＞

アニメイトバンコク

アニメイト KOREA
main store ホンデ

海外アニメイトにおける
商品展開実例

作品のNFT化による全世界への販売、海外のアニメイトにコーナーを設ける等、
自社オリジナル商品の国内・海外展開進行中！

©古舘春一／集英社・「ハイキュー!!」製作委員会・MBS
©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会
© WIT STUDIO／Production I.G
© 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊2045製作委員会
© 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会

4. 中期経営計画

＜基本戦略Ⅲ＞

＜ROE8%以上を目指し、配当性向は25%とする＞

実績 ← → 予測

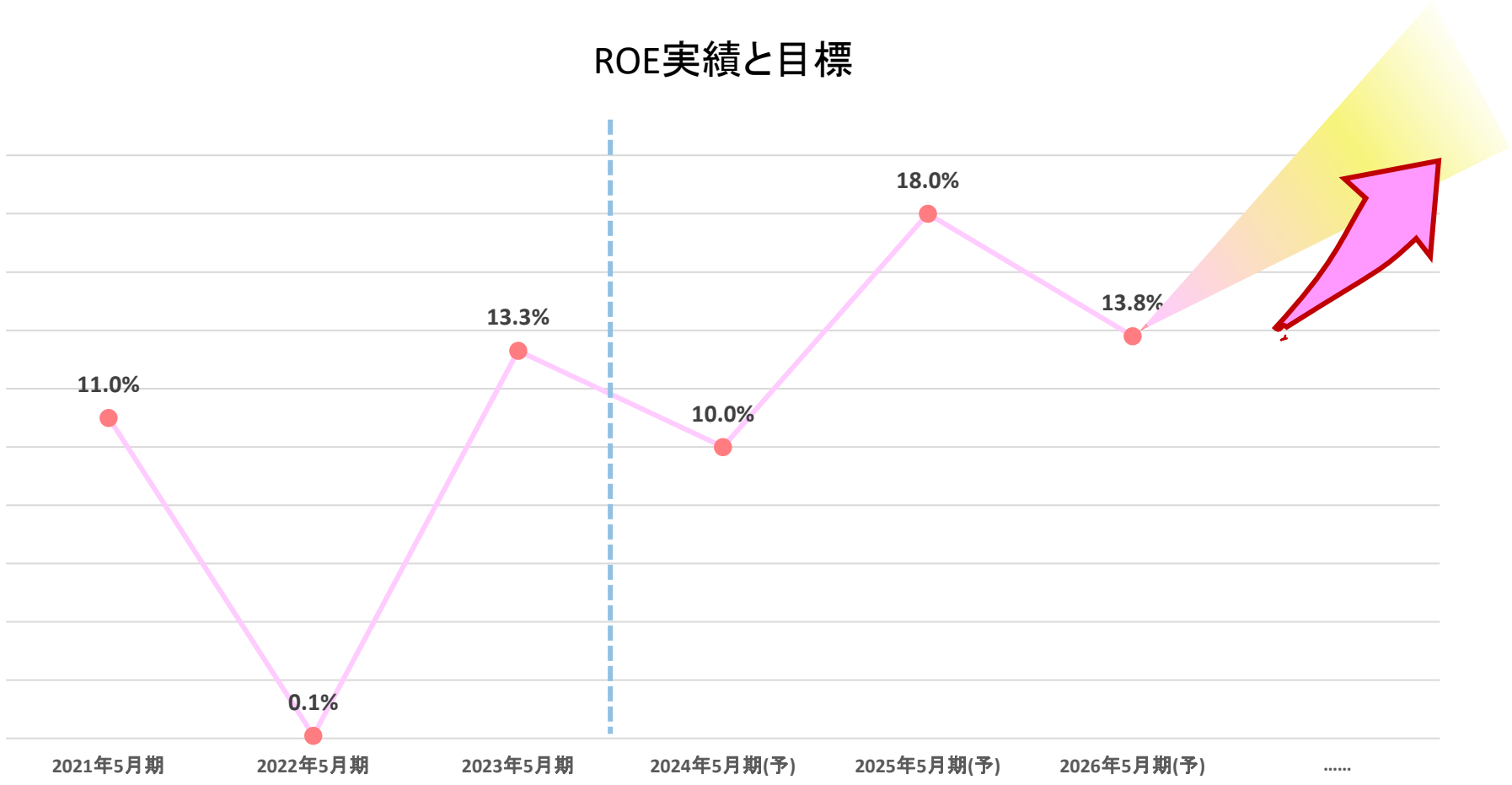
	21年5月期	22年5月期	23年5月期	24年5月期(予測)	25年5月期(予測)	26年5月期(予測)
ROE(自己資本利益率)	11.0%	0.1%	13.3%	10.0%	18.0%	13.8%

	21年5月期	22年5月期	23年5月期	24年5月期(予測)	25年5月期(予測)	26年5月期(予測)
配当性向	8.5%	428.7%	24.6%	25%	25%	25%
配当金(予想)	10円	5円	40円	33円	66円	56円

	21年5月期	22年5月期	23年5月期	24年5月期(予測)	25年5月期(予測)	26年5月期(予測)
EPS(一株利益)	117.87円	1.17円	162.66円	135.32円	265.53円	224.70円

配当性向は**25%**目安とする
2025年5月期は過去最高の配当額となる見込み

＜資本政策＞



ROEに関しては、JPXからの通達も踏まえ更なる向上を目指す

本資料には当社及び当社の関係会社・出資先企業の見通し、目標、予想数値等、将来に関する記述が含まれている場合がありますが、実際の業績は今後の事業運営、経済情勢、金融市場その他の状況変化等さまざまな要因により大きく異なる可能性があります