

東映アニメーション株式会社

2019年3月期 第1四半期決算 (2018/4~2018/6)

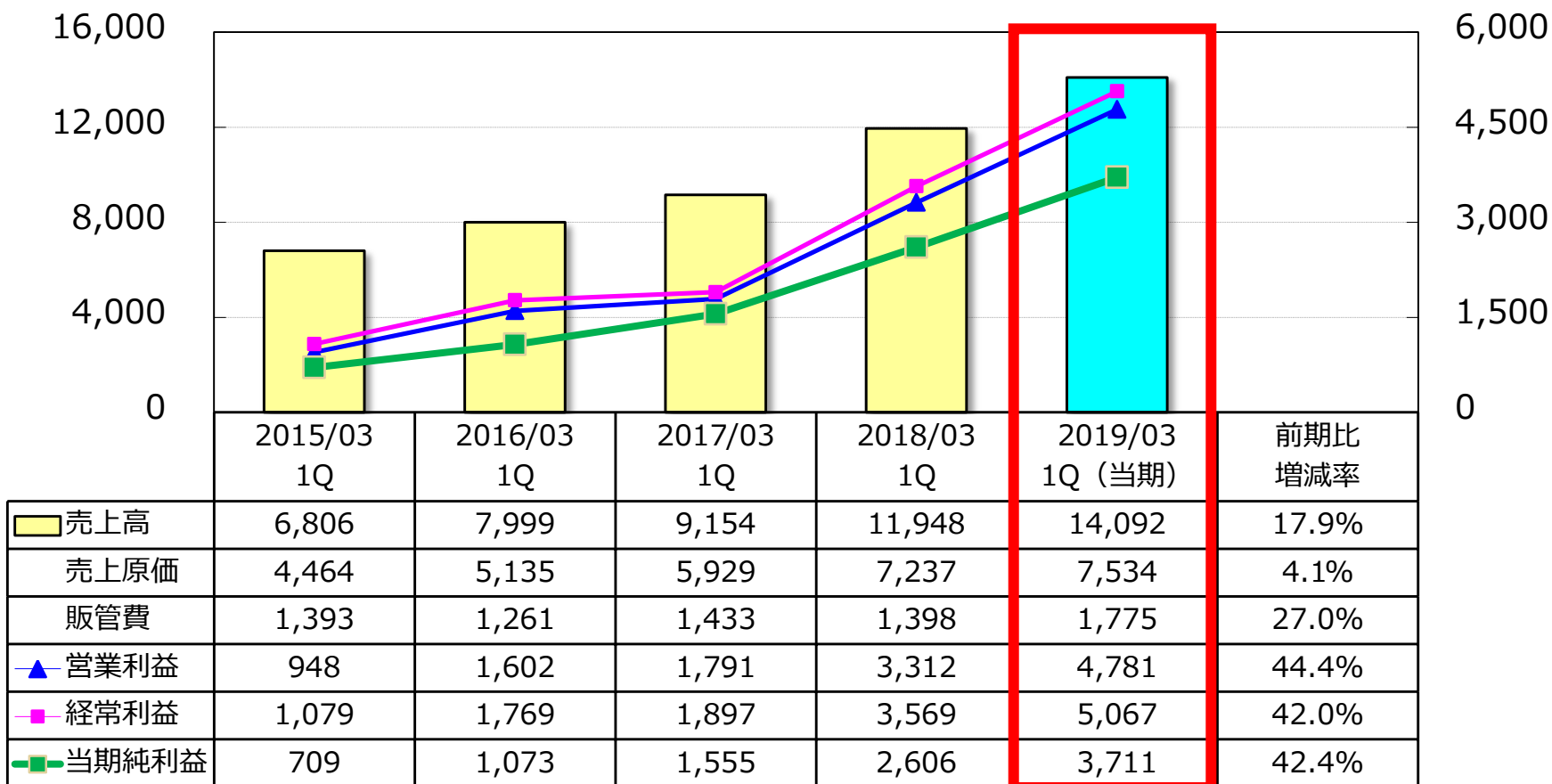


2019年3月期第1四半期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、第1四半期としての過去最高額を3期連続で更新
- 国内外で『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』をはじめとするゲーム化権が好調
- 中国向け大口映像配信権の販売本数が増加、北米向け配信権の販売も好調

売上高 (単位：百万円)

利益



2019年3月期第1四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2018年3月期 1Q	2019年3月期 1Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	4,236	5,097	20.3%
	セグメント利益	911	1,922	110.8%
著作権事業	売上高	6,402	7,993	24.8%
	セグメント利益	2,986	3,701	23.9%
商品販売事業	売上高	1,064	888	△16.5%
	セグメント利益	9	△17	△288.5%
その他事業	売上高	296	140	△52.8%
	セグメント利益	14	△21	△249.0%
連結	売上高	11,948	14,092	17.9%
	営業利益	3,312	4,781	44.4%

※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。

2019年3月期第1四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	18/03 1Q	19/03 1Q
売上全体	11,948	14,092
映像製作・販売事業	4,236	5,097
劇場アニメ	77	142
テレビアニメ	934	582
コンテンツ	262	128
海外映像	2,278	3,498
その他	683	744
著作権事業	6,402	7,993
国内著作権	3,440	4,094
海外著作権	2,961	3,898
商品販売事業	1,064	888
その他事業	296	140

映像製作・販売事業 (↑ 前期比20.3%増)

- 「劇場アニメ」は、「映画プリキュアスーパーstars!」と「デジモンアドベンチャーtri.第6章」のヒットにより、前年同期と比較して大幅な増収
- 「テレビアニメ」は、放映本数が減少したことから、大幅な減収
- 「コンテンツ」は、前年同期にあった「美少女戦士セーラームーンCrystal」のブルーレイ・DVDの売上に相当するものがなかったことから、大幅な減収
- 「海外映像」は、中国向け大口映像配信権の販売本数が増加したことに加え、北米向け映像配信権の販売が好調に稼動したことから、大幅な増収
- 「その他」は、アプリゲーム『聖闘士星矢 ギャラクシースピリッツ』が好調に稼動したことから、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。

2019年3月期第1四半期 セグメント別分析②(版權・商品・その他)

(百万円)	18/03 1Q	19/03 1Q
売上全体	11,948	14,092
映像製作・販売事業	4,236	5,097
劇場アニメ	77	142
テレビアニメ	934	582
コンテンツ	262	128
海外映像	2,278	3,498
その他	683	744
版權事業	6,402	7,993
国内版權	3,440	4,094
海外版權	2,961	3,898
商品販売事業	1,064	888
その他事業	296	140

※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。

版權事業 (↑ 前期比24.8%増)

- ・「国内版權」は、アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が前年同期より更に好調に稼動したことから、大幅な増収
- ・「海外版權」は、アプリゲーム『ドラゴンボール レジェンズ』の配信が開始されたことに加え、アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』や、『ドラゴンボール ファイターズ』を中心とした家庭用ゲームも好調に稼動したことから、大幅な増収

商品販売事業 (↓ 前期比16.5%減)

- ・『プリキュアプリティストア』等のショップ事業が好調だったものの、「ワンピース」や「ドラゴンボール超」のタイアップ・キャンペーンが軟調に推移したため、大幅な減収

その他事業 (↓ 前期比 52.8%減)

- ・前年同期にあった「ドラゴンボール超」の催事関連に相当するものがなかったことから、大幅な減収

2019年3月期第1四半期 決算総括

(百万円)	18/03 1Q実績	19/03 1Q実績	増減	増減率
売上高	11,948	14,092	2,143	17.9%
売上原価	7,237	7,534	297	4.1%
売上総利益	4,710	6,557	1,846	39.2%
販管費	1,398	1,775	377	27.0%
営業利益	3,312	4,781	1,469	44.4%
営業外収益	260	286	26	10.3%
営業外費用	3	0	△2	△72.5%
経常利益	3,569	5,067	1,498	42.0%
特別損益	-	-	-	-
税引前当期純利益	3,569	5,067	1,498	42.0%
法人税等	790	1,228	438	55.5%
法人税等調整額	172	127	△44	△25.8%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	2,606	3,711	1,104	42.4%

売上高

- 増収幅が大きい事業
 - ①海外映像[1,220] ⇒ ②海外版權[936] ⇒ ③国内版權[653]
- 減収幅が大きい事業
 - ①TVアニメ[△352] ⇒ ②商品販売[△176] ⇒ ③イベント[△156]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：46.5%(前期:39.4%)
映像製作・販売事業の原価率が正常化し、収益性が高い海外事業・版權事業の売上比率が大幅に上昇したため、改善

販管費

- 販管費[+377]
 - ①租税公課[+122] (前期:85 当期:208)
 - ②人件費[+62] (前期:379 当期:442)

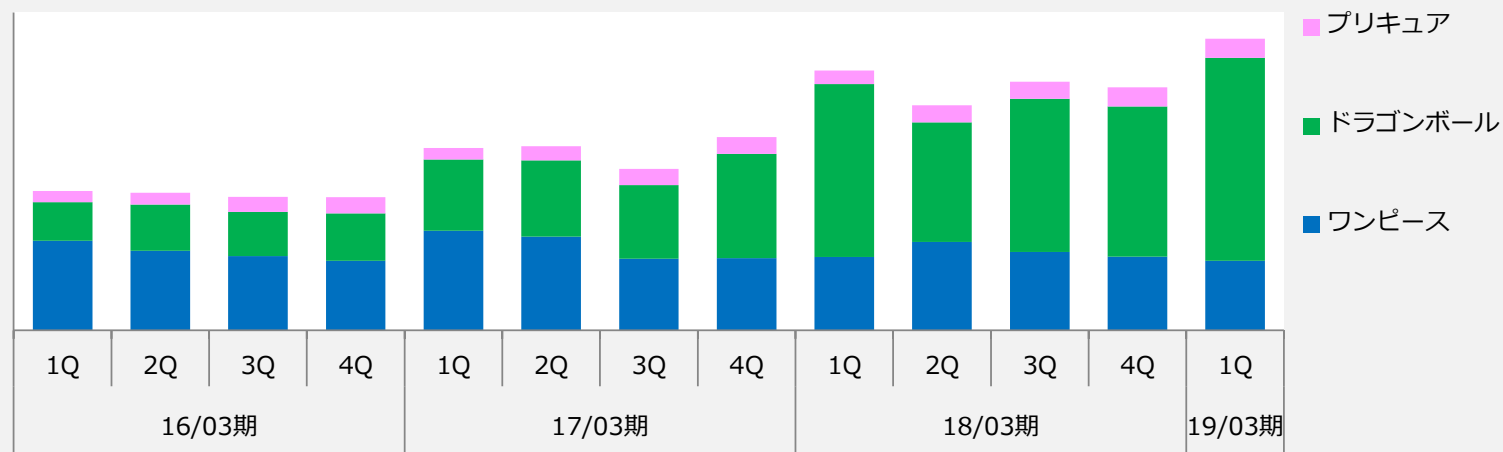
営業外損益

- 営業外収益 [+26]
 - ①持分法投資利益[+14] (前期:11 当期:25)
 - ②受取配当金[+14] (前期:161 当期:175)

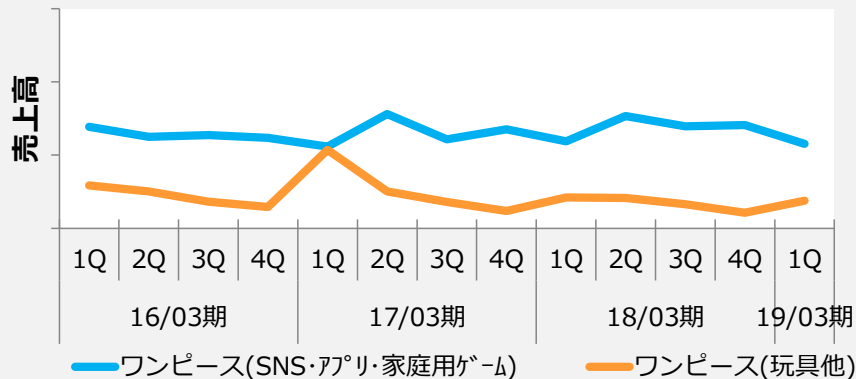
主要作品の国内版權事業の状況

- 『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』は引き続き好調
- アプリゲームをはじめとするゲーム化権への依存が更に拡大

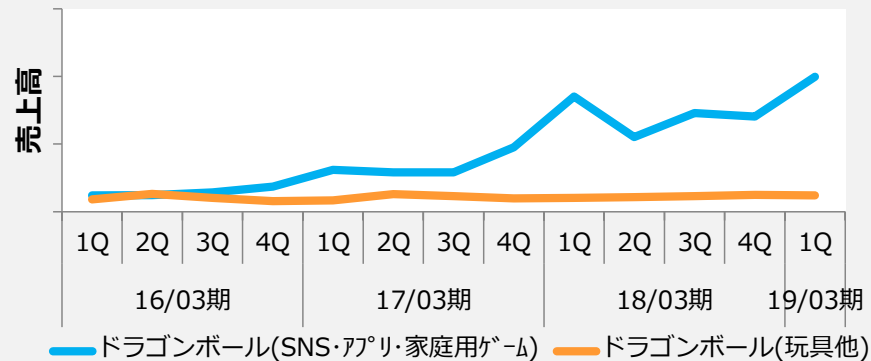
主要3作品の国内版權売上高の推移



ワンピース 国内版權売上高の推移



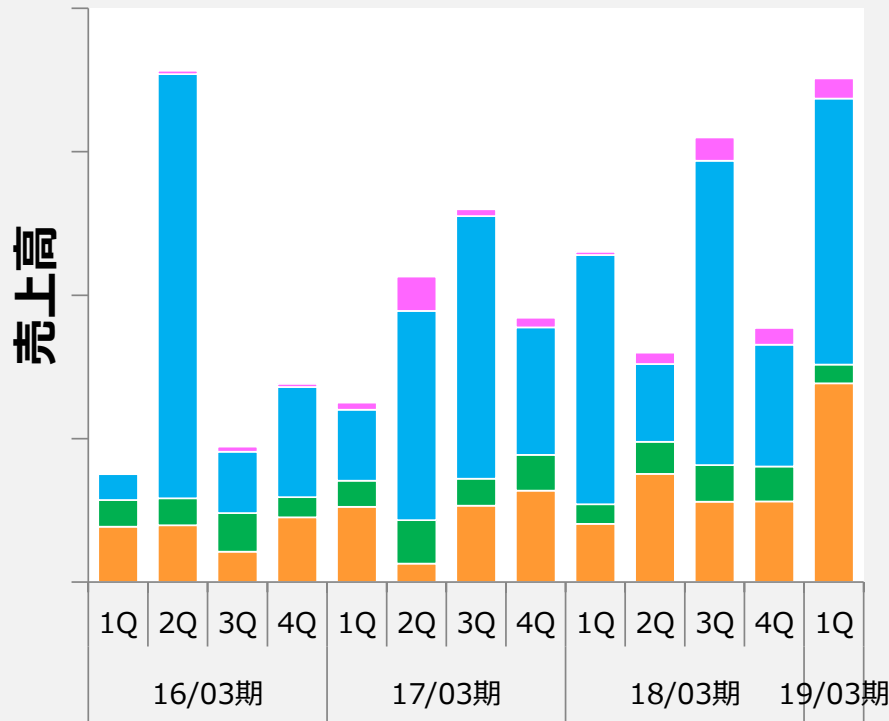
ドラゴンボール国内版權売上高の推移



海外映像事業の状況

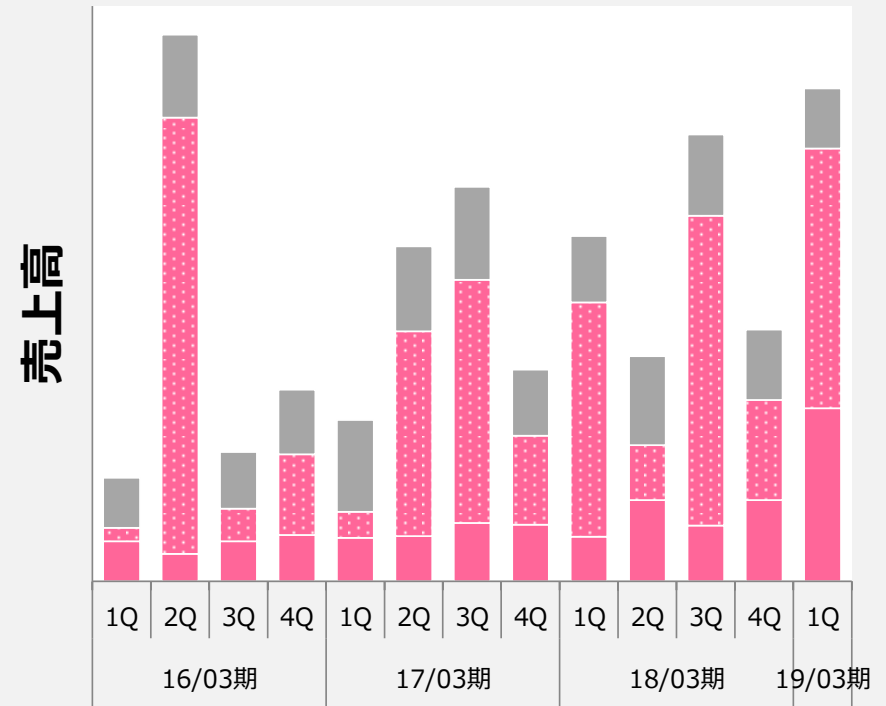
- 中国向け大口映像配信権は販売本数が増加
- 北米向け映像配信権は複数年契約の締結により一時的に増収

海外映像 売上高の推移



■ 北米 ■ 欧州 ■ アジア ■ 中南米

事業内訳

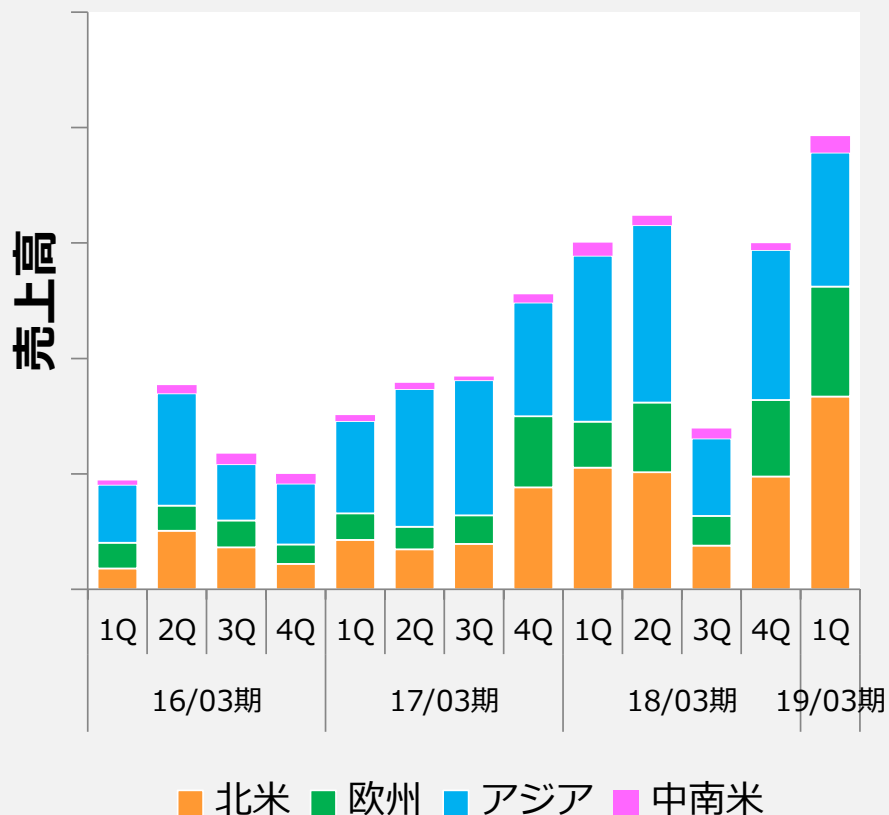


■ 配信（中国除く） ■ 配信（中国） ■ その他映像

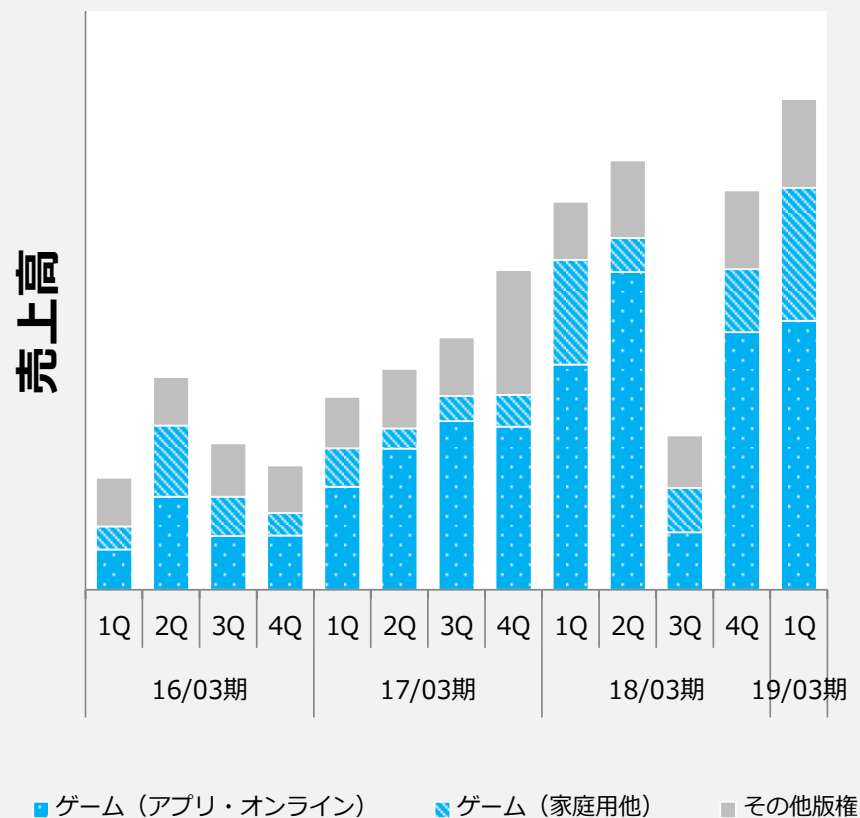
海外版權事業の状況

- 全世界で「ドラゴンボール」のゲーム化権が好調
- 新アプリゲーム『ドラゴンボール レジェンズ』が配信開始

海外版權 売上高の推移



事業内訳



2019年3月期 業績予想に対する進捗状況について

(百万円)	19/03通期予想(期初) ※18/5/14開示		19/03上期予想(修正) ※18/7/27開示		19/03通期予想(修正) ※18/7/27開示	
	予想値	進捗率	予想値	進捗率	予想値	進捗率
売上高	40,000	35.2%	24,800	56.8%	48,000	29.4%
営業利益	9,000	53.1%	6,500	73.6%	12,000	39.8%
経常利益	9,300	54.5%	6,800	74.5%	12,300	41.2%
当期純利益	6,300	58.9%	4,600	80.7%	8,500	43.7%
映像製作・販売事業	15,600	32.7%				
劇場アニメ	1,500	9.5%				
テレビアニメ	2,800	20.8%				
コンテンツ	400	32.1%				
海外映像	8,700	40.2%				
その他	2,200	33.9%				
著作権事業	19,100	41.8%				
国内著作権	10,900	37.6%				
海外著作権	8,200	47.5%				
商品販売事業	4,600	19.3%				
その他事業	700	20.0%				

※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。

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

	「ゲゲゲの鬼太郎」放映開始 [4/1]
	中南米「劇場版 マジンガーZ / INFINITY」公開 [2018年4月]
19/03期	「デジモンアドベンチャーtri.」第6章 劇場上映開始 [5/5]
1Q	全世界向けアプリゲーム「ドラゴンボール レジェンズ」リリース [5/31]
	国内向けアプリゲーム「デジモンリライズ」リリース [6/25]
	全世界向け「DRAGON BALL FighterZ」ゲーム大会 ワールドツアー[6/29~]
	「おしりたんてい」放映 [7/14~8/25]
19/03期	HTML向けゲーム「ドラゴンボールZ ブッパリマッチ」リリース [7月]
2Q	TVスペシャル「ワンピース エピソードオブ空島」放映 [8/25]
	アジア向け「セラムーン」ポップアップストア巡回[2018年夏]
	北米向け「ドラゴンボール超」魂ネーションツアー[2018年夏]
	「映画HUGっと！プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズ メモリーズ」公開 [10/27]
	「爆釣バーハンター」放映開始予定 [2018年秋]
	映画「ドラゴンボール超 ブロリー」公開予定 [12/14]
	中国向けアプリゲーム「龍珠Z 覚醒」リリース予定 [2018年]
19/03期	PS4「ONE PIECE WORLD SEEKER」発売予定 [2018年]
3Q以降	中国向けアプリゲーム「航海王燃焼意志」追加βテスト予定 [2018年]
	中国向けアプリゲーム「龍珠 最強之戦」リリース予定 [2018年]
	中国向けアプリゲーム「デジモン：相遇」配信予定[2018年]
	全世界向け「Knights of the Zodiac: 聖闘士星矢（仮）」 Netflixにて配信予定 [時期未定]
	中国向けアプリゲーム「スラムダンク」「Dr.スランプ アラレちゃん」リリース予定 [時期未定]

トピック

ゲーム展開

- アプリゲーム「ドラゴンボール レジェンズ」
-2018年5月配信開始
-全世界1,000万ダウンロード突破
- 中国向けアプリゲーム複数リリース予定
-「龍珠Z 覚醒」
-「航海王燃焼意志」
-「龍珠 最強之戦」
-「デジモン：相遇」
- 全世界向け家庭用ゲーム「DRAGON BALL FighterZ」
-全世界累計出荷本数250万本(※DL版含む)を突破
-「DRAGON BALL FighterZ World Tour」
6月29日よりバグスを皮切りに、全世界(イギリス・フランス・オーストラリア・シンガポール等)で順次トーナメントを開催

新作展開

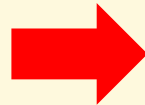
- 「デジモンアドベンチャーtri.」第6章
2018年5月5日劇場上映開始
- TV「おしりたんてい」
Eテレで7月14日から8月25日まで、
毎週土曜午前9時00分から放映予定
- TV「爆釣バーハンター」
2018年秋より放映開始予定
- 映画「ドラゴンボール超 ブロリー」
2018年12月14日全国ロードショー決定



中長期の成長に向けた取り組み

ポートフォリオ（地域×作品×ビジネス）戦略に基づく多彩な企画作品の準備

- ・当社を取り巻く環境は加速度的に変化
- ・既存のビジネスにとらわれず、市場環境に合わせた回収モデルの構築が必要



①Netflix オリジナルシリーズ
「Knights of the Zodiac:
聖闘士星矢（仮）」
全世界向け配信



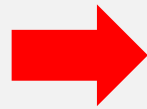
②サウジアラビアの
マンガプロダクションズ
と共同製作



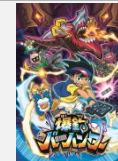
③海外向け企画の新たなビジネスモデルへの挑戦
グローバルで資金調達・企画・興行・二次利用の運用を主体的に行う

新たな取引先の拡大と新たな事業開発による新規二次利用の開拓

- ・足元の業績は好調だが、特定の作品・事業内容への偏りが強まっている



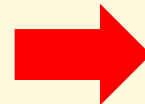
「おしりたんてい」
ポプラ社から
出版されている
児童書をNHK Eテレにて
放映



「爆釣バーハンター」
バンダイ・小学館・東映アニメーションによる
3社共同プロジェクト
漫画・玩具・アニメ放映など
クロスメディアで展開予定

適正な製作原価管理に向けた取り組み

- ・今後新たなチャレンジを継続的に進めるにあたり、適正な製作原価の管理が必要



新スタジオの建設や新システムの導入に加え、
原価管理や若手育成のための組織を創設

市場環境を捉え、新たなビジネススキームを推進するための体制構築

- ・市場環境の変化へ迅速に対応し、作品に合わせた新たなビジネススキームを開拓しコンテンツ価値の最大化を目指す



組織のあり方について社内で検討
作品別組織への試行として、
第三映像企画部を新設

ご参考①(放映中作品)



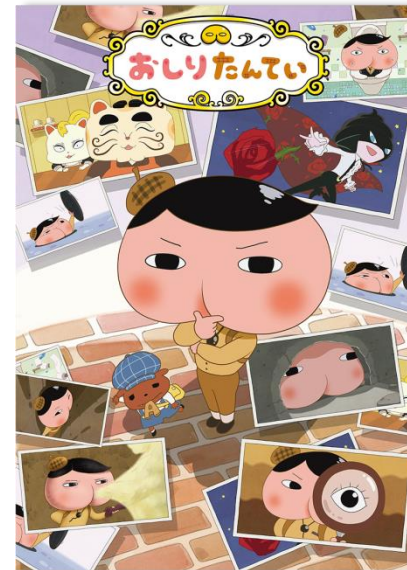
日曜あさ8:30～ ABC・テレビ朝日系列



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



土曜あさ9:00～NHK・Eテレ(7月14日～8月25日)

ご参考②(2019年3月期予定作品)

『映画HUGっと!プリキュア♡
ふたりはプリキュア
オールスターズメモリーズ』
2018年10月27日(土)公開予定

『ドラゴンボール超 ブロリー』
2018年12月14日(土)公開予定

『爆釣バーハンター』
2018年秋より
テレビ東京系列にて放映開始





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。