

東映アニメーション 2023 年 3 月期 決算説明会

質疑応答(2023 年 5 月 12 日)

【ご質問①】

「THE FIRST SLAM DUNK」の国内、海外の興行状況、特に中国の業績影響を教えてください。

【ご回答①】

国内累計動員数 970 万人、興行収入は 139 億円を突破しています。海外では、中国、韓国を筆頭に台湾、香港、ベトナムといったアジア地域を中心に大ヒットしており、特に中国では興行収入 120 億円を突破しております。また、国内を含めた全世界興行収入は 300 億を突破しております。(興行収入は 5 月 7 日時点)中国での上映の業績影響については、当局の認可の関係で上映が 4 月となったことから MG(ミニマムギャランティー)を今期の業績に計上予定です。今後の興行成績次第では、追加ロイヤリティの受領も見込まれます。

【ご質問②】

劇場大型 3 作品(ドラゴンボール、ワンピース、スラムダンク)が業績に与えた影響について、教えてください。

【ご回答②】

著作権事業、配信事業、商品販売事業などの各事業に波及し、大きく業績を押し上げ、過去最高の売上高、営業利益を記録しました。

加えて今回の劇場展開は、3 作品それぞれにファン層を拡大し、IP 価値を一層向上させることに、大きく貢献しました。

何れも、来期以降の業績に、大きなプラスの影響を与えてくれるものと、前向きに捉えています。

【ご質問③】

「聖闘士星矢 The Beginning」の狙いを教えてください。

【ご回答③】

聖闘士星矢は当社の主力 IP の 1 つであり、国内はもちろん、中南米をはじめとした海外でも非常に高い人気を誇っております。

更なるファン層の拡大を通じた IP の価値向上を目指し、特にポテンシャルの高い北米地域を含む、全世界展開を長年模索しておりました。

そのような中、数年前から CG アニメーション「聖闘士星矢」を配信するなど、全世界で IP の露出を増やす取組みを行ってきました。その上で、今作「聖闘士星矢 The Beginning」を製作しています。

本作品は、聖闘士星矢を知らない層や、海外の方々でも楽しんでいただける作品にする、との大方針のもと、特に北米地域で人気の高い実写のアクション映画に仕上げられています。

【ご質問④】

「聖闘士星矢 The Beginning」の会計の処理方法を教えてください。

【ご回答④】

ハリウッド型ビジネスは、世界各国での興行に加えて、配信・商品化を始めとした多様な手段、且つ長期的なスパンで資金回収を進めるビジネスモデルです。

作品完成後は、製作品として別の資産勘定に振替わります。そして、合理的に収益が予見可能と目される 2 年間で償却する形になります。

因みに今回の実写版聖闘士星矢のケースでは、2 年間・3 事業年度でとなります。

なお各期の償却額は、予定収益に応じた比例按分の形となり、一定ではありません。

【ご質問⑤】

海外をはじめ、著作権事業が好調ですが、業界の状況と今後の貴社の戦略を教えてください。

【ご回答⑤】

当社の事業の近年の特徴として、アプリゲームのヒットが業績を牽引しております。特に「ドラゴンボール」や「ワンピース」の劇場作品の国内外でのヒットはアプリゲームのみならずリアルな展開においてもプラスに働きました。近年ではコロナからの揺り戻しでリアルな商品の需要が大変高まっているというトレンドが見て取れますので、このチャンスを逃さずに業績に繋げていきたいと考えております。

こういった方針を各海外現地法人ともしっかりと共有して、それぞれの国、地域の特性、ニーズに合った展開を目指してまいります。

【ご質問⑥】

国内、海外ともに配信事業は今後も業績のドライバーになるかと思いますが、今後どのように推移すると考えているか教えてください。

【ご回答⑥】

配信事業全体の今後の展望といたしましては、引き続き北米、中国が主要マーケットであるとは思いますが、中南米、東南アジア、それから配信市場においてはヨーロッパもまだ伸びしろが多いと見ています。

また当社の強みとして、各地域に根を張って営業活動を展開しておりますので、世界的な主要プラットフォームのみならず、ローカルな事業者も視野に入れながらIP 価値の最大化に努めてまいります。

【ご質問⑦】

中国におけるリスク全般について教えてください。

【ご回答⑦】

我々にとって中国は大変重要なマーケットであると考えております。

中国への注力の一環として、一昨年末に現地において企画・製作を行う、いわゆる地産地消モデルを目指す法人を上海に設立し、新たな作品として「Spicy Candy」という SNS を強く意識したショートアニメを製作するなどのチャレンジをしています。ただし、大変大きく魅力的なマーケットであると同時に、当局の規制等も含め我々ではいかんともし難い部分が多々あることも十分承知しておりますので、事業パートナーの選定や契約の内容等をより慎重に吟味することが求められます。

また作品、事業においても、何か一本槍になることなく常に複数のシナリオを持って取り組んでいくことが肝要であると考えています。

【ご質問⑧】

CG 技術について、製作への影響やビジネス面での影響があれば教えてください。

【ご回答⑧】

昨年公開した、「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」、「THE FIRST SLAM DUNK」では CG 技術に注目が集まり、業界内でも高い評価を受けました。

両作品ともに共通しておりますが、ファンが求めているものを追求し、期待を超える映像作品を作るという考えのもと、CG という手法を選択しております。

映像表現技術の研究・開発に精力的に取り組む、新たな人々を魅了する作品を全世界に展開して参ります。

【ご質問⑨】

配当に関して、配当性向はどのような背景で採用しているのか、また、減配の可能性についてどのように認識されているか教えてください。

【ご回答⑨】

当社では、株主の皆様に対する利益還元を、重要な政策の一つとして考えています。その際には、①財務の健全性維持、②成長が期待されるビジネス機会への投資、③株主への安定的な利益還元、の3つのバランスを取り、継続的に且つ安定的に配当するのが基本方針です。

2023年3月期の配当は、株主総会での承認を前提に、前年度に引続き、配当性向30%、1株当たり155円とさせていただきます。

2024年3月期につきましては、業績等を含め、改めて3つのバランスを勘案し、総合的に判断の上、決定して参りたく存じます。

【ご質問⑩】

大株主の株式の売り出し可能性について、現状の進捗状況を話せる範囲で教えてください。

【ご回答⑩】

先ず大前提として、当社としては、スタンダード市場に上場維持することが、当社の中長期的な企業価値向上につながる重要な要素と考えています。そして2025年3月末迄に、東証が定めた上場維持基準を全て充足すべく、取組んで行く所存です。足元の動きとしては、本年3月にリリースした通り、フジ・メディア・ホールディングスが保有する当社株式の一部が、子会社フジテレビジョンに譲渡され同社の退職給付信託へ拋出されています。ご存知の通り、退職給付信託内の株式は流通株式と見做されるため、約2%分(80万株/1.94%)流通株式比率が向上しています。

引続き 2025 年 3 月までにスタンダード市場の上場維持基準に適合出来るよう、「事業法人等」に区分される株主様に対し、上場維持への賛同、並びに 所有する当社株式の全部又は一部を売却するよう働き掛けを行って参ります。

【ご質問⑩】

株式分割の検討はされないのでしょうか？

【ご回答⑩】

東証から、個人投資家が投資しやすい環境整備のため、一株 5,000 円以下とすることが望ましいと示されていることや、この 3 月末に多くの企業が株価分割に取り組んだことは十分に認識しています。

また当社では、単元単価を引下げて市場流動性を向上させることを主たる目的として、2006 年 8 月に 2 分割、2018 年 4 月には 3 分割と合計 2 回の株式分割を実施した実績があり、投資単位の引下げが、株式市場での流動性を高め、幅広い投資家の参加を促進する有効な施策の一つであることも、十分に認識しています。

一方、現在当社は、スタンダード市場上場維持に向けて、2025 年 3 月までに流通株比率を高めることに注力中であり、分割が市場に与え得る影響等、様々な角度から総合的な検討を行っているところです。

皆様には、方向性が固まりましたところで、遅滞なくご報告させていただきます。

【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、保証するものではありません。