

東映アニメーション株式会社

2020年3月期(2019/4~2020/3)

2020年5月14日



TOEI ANIMATION ©東映・本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション

1

P1.【表紙】

東映アニメーション株式会社 代表取締役社長 高木でございます。

まずはじめに、新型コロナウイルス感染症に罹患(りかん)された皆さま、影響を受けられている皆さまに、心よりお見舞い申し上げます。

通常であれば、対面形式で決算の説明をさせていただくところですが、新型コロナウイルス感染症が拡大している状況を受け、皆さまの健康・安全面を第一に考慮した結果、今回はWEB形式での開催とさせていただきました。

何卒、ご理解、ご了承くださいますよう、お願い申し上げます。

それでは、説明に移らせていただきます。

まず、常務取締役経営戦略担当の吉谷より、業績の概略について報告いたします。

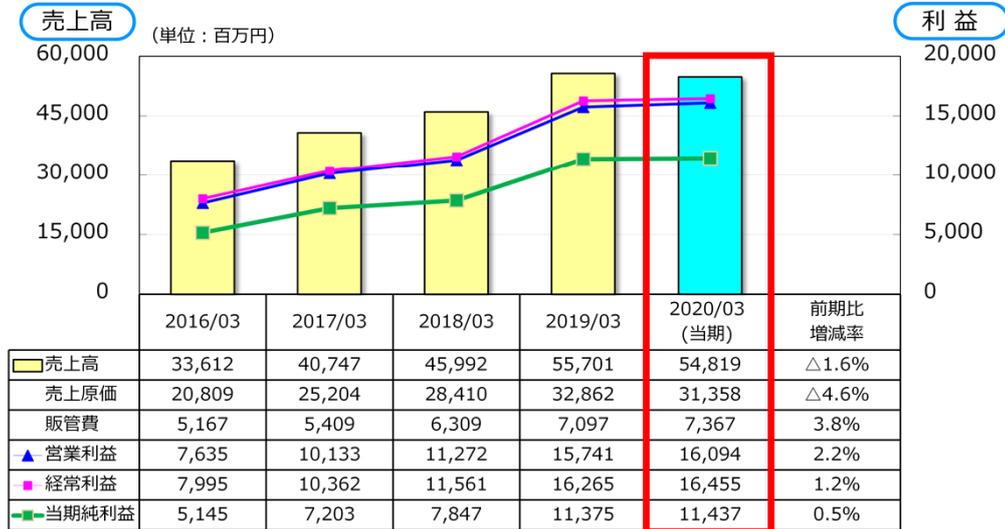
引き続き、私から中長期の成長に向けた取り組みについて説明いたします。それでは、お願いします。

常務の吉谷でございます。

先ず私の方から、2020年3月期決算の概略と2021年3月期の業績予想まで、こちらプレゼン資料の、P12のまでご説明致します。

2020年3月期決算(連結)

- 売上については前年同期比微減収、各利益については過去最高を記録
- 劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の大ヒット、連動した商品化権販売等も好調
- 収益性の高い海外での映像事業や商品化権販売事業が好調に稼働し収益を牽引



TOEI ANIMATION

2

【P.2】2020年3月期決算の概略ですが、

ご覧の通り、売上高は54,819百万円、営業利益は16,094百万円、経常利益は16,455百万円、当期純利益は11,437百万円と、売上高は前期比概ね横ばいでしたが、各利益とも過去最高額を更新しました。

こう言ってしまうと、引き続きこれまでの追い風に乗って好調だったのかという風にとられがちですが、実際には、その中身に、いくつかの変化や進化が混在しています。

昨年の中間決算の説明会の時にもお話しましたが、これまで当社の業績を強力に引っ張ってくれていたゲーム化権の勢いにも陰りが出てきて、今下期においては、上期或いは前下期並のような数字を確保することはかなり厳しいです、と、ついては、通期の業績予想として、前期を上回る可能性はかなり低い、むしろ、難しいと申し上げました。

そのような予想のもとで、この業績を達成できたのは、これまでの当社の取組みの効果が曲がりなりにも出てきたと考えています。

具体的な業績貢献要因についてはヘッドライン記載のとおり、

- 劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の大ヒット、連動した商品化権販売等も好調
 - 収益性の高い海外での映像事業や商品化権販売事業が好調に稼働し収益を牽引
- ですが、その裏側には、繰り返しになりますが、当社がこれまで意識的に取り組んできたことが、徐々に実を結ぶようになってきたといえます。

一つ目には、映画の公開を、映像の製作代収入、配給の配分金収入だけのビジネスにとどめず、映画公開を梃子に、それと連動させたタイアップ・キャンペーンの働きかけによる商品化権ビジネスの展開や、自らが関連グッズを企画し、店舗や映画館、イベント会場にそれらの商品を納め販売する商品販売ビジネス、親近感や一体感をより高めるショーや催事などを執り行うイベントビジネスなど、当社が持つビジネス機能を総動員することで、映画を盛り上げつつ、かつ、各ビジネスで売上を積み重ね、収入を最大化するやり方をより一層意識的に推進したことが、功を奏したと考えています。

二つ目には、海外でのビジネスへの取組みが、進化したことがあります。**2013年**の映画キャプテンハーロックの海外興行以来、海外での映画公開のノウハウが 着実に社内にも蓄積されてきて、作品によっては国内以上の興行成績を海外で実現するケースも出てきています。**2020年3月期**においては、「ドラゴンボール超ブロリー」が北米・中南米で大ヒットしたのも、これまでの経験が活かされたからといえます。

また、国内と同様に 劇場公開だけの単発ビジネスに止めず、公開と連動させた商品化権展開も積極的に仕掛け、それらも上手くいったと考えています。

このようなビジネス機能の横串しによる同時展開や社内各組織のタテヨコ連携によるノウハウ蓄積等については、今後とも、積極的に社内に根付かせていきます。

2020年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2019年3月期	2020年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	19,531	19,925	2.0%
	セグメント利益	4,147	4,533	9.3%
著作権事業	売上高	30,210	29,751	△1.5%
	セグメント利益	14,360	14,503	1.0%
商品販売事業	売上高	5,166	4,401	△14.8%
	セグメント利益	129	△7	-
その他事業	売上高	970	911	△6.1%
	セグメント利益	△42	△26	-
連結	売上高	55,701	54,819	△1.6%
	営業利益	15,741	16,094	2.2%

※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。

TOEI ANIMATION

3

P3.【2020年3月期 セグメント別内訳(連結)】

セグメント別の売上高と利益です。

部分的に、当社ビジネスにおけるトレンドの変化が見て取れます。

前期との比較の中で、これまで会社全体の業績を強力に牽引し、每期連続して大幅な増収・増益を実現してきた著作権事業が、久し振りに減収になったのに対し、映像製作・販売事業は引き続き、着実に、増収・増益を確保しています。

セグメント別業績推移(連結)					
	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3
売上高	33,612	40,747	45,992	55,701	54,819
映像製作・販売事業	14,005	15,939	16,223	19,531	19,925
劇場アニメ	1,032	1,765	1,169	1,758	1,714
テレビアニメ	3,073	3,254	3,194	2,888	2,891
コンテンツ	1,173	942	791	660	531
海外映像	6,662	7,860	8,747	10,934	11,264
その他	2,063	2,117	2,319	3,289	3,523
著作権事業	13,803	18,192	24,124	30,210	29,751
国内著作権	8,880	10,439	13,451	16,547	15,235
海外著作権	4,923	7,752	10,672	13,662	14,516
商品販売事業	4,654	5,531	4,766	5,166	4,401
その他事業	1,320	1,315	1,068	970	911
国内事業	22,223	25,040	26,493	29,756	27,630
海外事業	11,560	15,939	19,687	26,121	27,359
売上高比率 (%) (国内/海外)	66/34	61/39	58/42	54/46	51/49

TOEI ANIMATION

4

P4.【2020年3月期 セグメント別内訳(連結)】

もう少し、トレンド変化の状況を分かりやすくするために、決算発表時に開示した「計数資料」の中から、過去5期分のセグメント別業績推移を抜粋し、こちらに用意しました。

映像製作・販売事業全体の売上高は、4期連続で増収を堅持するとともに、2020/3月期の売上高19,925百万円は、歴代最高の売上高でもありました。

一方、著作権事業は、金額的には圧倒的に大きいものの、トレンド的には、著作権事業全体および国内著作権については、これまで続いてきた右肩上がりのトレンドは一旦崩れました。

一方、海外著作権は引き続き上げ潮トレンドを維持していますが、若干その勢いは落ちてきています。

もう一つの重要なトレンドとして注目しているのは、地域別売上高の推移です。(表の方をご覧ください)

海外事業については、引き続き右肩上がりを維持していますが、国内事業の方は、これまでの流れが一旦崩れました。結果として、国内と海外がほぼ同じ売上高になり、言い方を代えるなら、とうとう海外が国内と肩を並べるまで成長したということです。

このように2020/3月期は、注意深くその内訳を見ると、直近4年間のトレンドから外れる動きも垣間見られた年度でもありました。

スマホゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」の減速感がありますが、さすがにそれは

致し方のないところでもあります。

むしろ、当社が今後とも持続的な成長と中長期的な企業価値向上を実現していくためには、主戦場として海外市場を意識せざるを得ません。また、コンテンツあつてのビジネス故に、新たなコンテンツを産み出す源泉たる映像製作・販売事業には、これまで以上に注力していく必要があると考え、これまでも企画部門や製作部門にはいろいろと手を加えてきました。

そういった方向性に基づく行動の一端が、**2020年3月期の実績**の中に出てきたと信じています。

2020年3月期 セグメント別分析①(映像製作・販売)			
(百万円)	19/03 実績	20/03 実績	映像製作・販売事業 (▲ 前年同期比2.0%増)
売上全体	55,701	54,819	<ul style="list-style-type: none"> 「劇場アニメ」は、新型コロナウイルス感染症対応による「映画プリキュアミラクルリブ」の公開延期の影響があったものの、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の大ヒットにより、若干の減収 「テレビアニメ」は、ゲーム向け音声製作や催事イベント向け映像製作が好調に稼働したものの、放映本数が減少したことから、ほぼ横ばい 「コンテンツ」は、前年同期にあった「ワンピース」等複数タイトルのブルーレイ・DVD販売の反動減等から、大幅な減収 「海外映像」は、「ドラゴンボール超 ブロリー」の劇場上映権の販売が北米・中南米で好調に稼働したことやサウジアラビア向けTVシリーズの新規納品に加え、中国向け大口映像配信権の販売本数が増加したことから、増収 「その他」は、国内での映像配信権の販売が好調に稼働したことから、増収
映像製作・販売事業	19,531	19,925	
劇場アニメ	1,758	1,714	
テレビアニメ	2,888	2,891	
コンテンツ	660	531	
海外映像	10,934	11,264	
その他	3,289	3,523	
著作権事業	30,210	29,751	
国内著作権	16,547	15,235	
海外著作権	13,662	14,516	
商品販売事業	5,166	4,401	
その他事業	970	911	

※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。

TOEI ANIMATION

5

P5.【2020年3月期 セグメント別内訳①(映像製作・販売)】

映像製作・販売事業セグメントにおける各ビジネスにつきまして、

先ず、海外映像ビジネスについては、引き続き配信事業が中国向けを中心に、上昇トレンドを維持しつつ、安定的に成長しています。2020年3月期においては、それらに加え、2018年12月に国内で公開した「ドラゴンボール超 ブロリー」の海外興行が、北米・中南米で想定以上に大成功したことやこれまで手薄な地域であったサウジアラビア向けにTVシリーズの新規納品もありました。

これらは、これまでの海外興行におけるノウハウの蓄積や海外とのネットワークの厚みが増したことによる成果であると考えています。

劇場アニメでは、安定的な実績を誇る映画プリキュアの公開延期は痛手でしたが、「ONE PIECE STAMPEDE」は、その内容や品質も高く評価され、前作を超える興収をあげることができました。

これは、アニメ製作会社としての実力を改めて認められたものと前向きに捉えています。

その他ビジネスでは、映画「ONE PIECE STAMPEDE」の公開と連動した、

旧作ワンピースの国内配信販売が好調だったことによるものです。これも映画連動効果の一つです。

テレビアニメおよびコンテンツにつきましては、記載のとおりですので説明は割愛します。

2020年3月期 セグメント別分析②(著作権・商品・その他)

(百万円)	19/03 実績	20/03 実績	
売上全体	55,701	54,819	著作権事業 (▼ 前年同期比1.5%減) ・「国内著作権」は、前年同期にあった複数作品の遊技機大口契約の反動減があったことや、アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が好調であった前年同期に至らなかったこと等により、減収 ・「海外著作権」は、全世界で「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売が、最低保証金の計上もあり好調に推移したことから、増収
映像製作・販売事業	19,531	19,925	
劇場アニメ	1,758	1,714	
テレビアニメ	2,888	2,891	
コンテンツ	660	531	
海外映像	10,934	11,264	
その他	3,289	3,523	商品販売事業 (↓ 前年同期比14.8%減) ・前年同期好調の『プリキュアプリティストア』の勢いが減じたことや、「ドラゴンボール超 ブロリー」関連の商品販売の反動減等があったことから、大幅な減収
著作権事業	30,210	29,751	
国内著作権	16,547	15,235	その他事業 (▼ 前年同期比6.1%減) ・「おしりたんてい」のキャラクターショーが好調に推移した一方、前年同期にあった「ドラゴンボール」の大型催事関連に相当するものがなかったことから、減収
海外著作権	13,662	14,516	
商品販売事業	5,166	4,401	
その他事業	970	911	

※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。

P6.【2020年3月期 セグメント別内訳②(著作権・商品・その他)】

国内著作権については、記載のとおり、ドラゴンボールの勢いが一段落したことや遊技機の反動減等、アゲントの風が吹きましたが、フォローの風として、こちらの記載にはありませんが、冒頭でお話したとおり「ONE PIECE STAMPEDE」の公開連動による諸施策が功を奏し、全体の落ち込みを軽減したことです。

海外著作権については、ゲーム化権が前期比ほぼ横ばいであった中、同じく冒頭で話したとおり、「ドラゴンボール超 ブロリー」の海外興行成功を追い風に、商品化権販売を積極的に仕掛けた結果、最低保証金の計上も含め好成績を収め、海外著作権全体として増収を確保しました。

商品販売事業およびその他事業については、記載のとおりですので、後ほどご確認ください。

2020年3月期 決算総括				
(百万円)	19/03 実績	20/03 実績	増減	増減率
売上高	55,701	54,819	△881	△1.6%
売上原価	32,862	31,358	△1,504	△4.6%
売上総利益	22,838	23,461	622	2.7%
販管費	7,097	7,367	269	3.8%
営業利益	15,741	16,094	352	2.2%
営業外収益	552	509	△43	△7.8%
営業外費用	28	147	119	423.3%
経常利益	16,265	16,455	190	1.2%
特別損益	△168	△29	138	-
税引前当期純利益	16,097	16,426	329	2.0%
法人税等	4,854	5,047	193	4.0%
法人税等調整額	△132	△58	73	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	11,375	11,437	62	0.5%

売上高

- 増収幅が大きい事業
①海外版權[854]⇒②海外映像[330]
⇒③映像製作その他 [234]
- 減収幅が大きい事業
①国内版權[△1,312]
⇒②商品販売[△764] ⇒③コンテンツ[△129]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：42.8%(前年同期:41.0%)
利益率が高い海外事業の増収やテレビ作品の製作本数減少により、改善

販管費

- 販管費[+269]
①広告宣伝費 [+185]
(前年同期:690 当期:876)
②業務委託費 [+114]
(前年同期:415 当期:529)

営業外損益

- 営業外費用 [+119]
為替差損[+85] (前年同期:22 当期:107)

特別損益

- 特別利益(投資有価証券売却益) [2]
- 特別損失(投資有価証券評価損) [31]

TOEI ANIMATION **7**

P7.【2020年3月期 決算総括】

ご覧のスライドは2020年3月期決算の総括になります。

売上高の欄の記載内容については、既にご説明した事柄や記載済みの内容です。

売上高総利益率が**42.8%**と前期比改善しましたが、これは売上高が前期並の水準であった中、収益性の高い海外事業が増収となったこと、そしてTVアニメ作品の製作本数の減少に伴い、売上原価が下がったことによるものです。

前年度の決算説明会でも触れましたが、TVアニメ作品の製作は、コンテンツの新規開発や強化に向けた、将来への事業投資の側面を持ち合わせております。それ故、減少＝原価率改善＝それでよし、とは決してなりません。その年ごとの諸事情により、製作本数の差異は発生しますが、中長期的な企業価値向上の観点から、常にその投資バランスは意識しています。

販管費の増加は、ワンピースのアニメ放送開始**20周年**を記念した広告宣伝費の投入や、当社が多数保有する旧作ライブラリー作品を、将来活用するためのデジタル・アーカイブ化等の費用の増額によるものです。

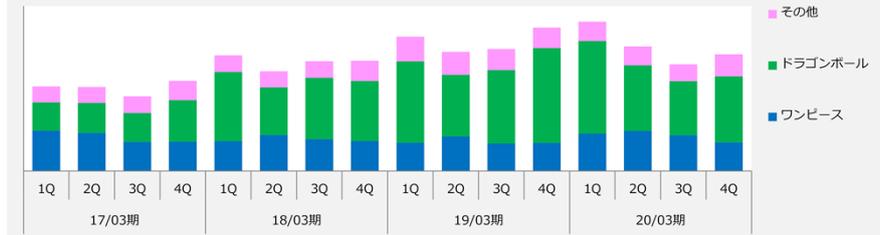
営業外費用は、記載のとおり為替差損等に拠るものです。実績ベースでは、1ドル=108.99円、1ユーロ=121.67円でした。(予算上 \$:110、€:130)

特別損失は、CG映像製作会社と音楽配信会社への出資に関わる評価損です。

主要作品の国内版權事業の状況

- 前年同期好調に稼働した複数作品での遊技機向け大口契約の反動減あり
- 『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』は好調な前年同期に至らず
- 「ワンピース」は映画公開を機に通期で好調に推移し下支え

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



ワンピース 国内版權売上高の推移



TOEI ANIMATION

8

P8.【主要作品の国内版權事業の状況】

当社の主力作品であるワンピースとドラゴンボールを中心に国内版權の売上高推移を、四半期毎にグラフ化したものです。

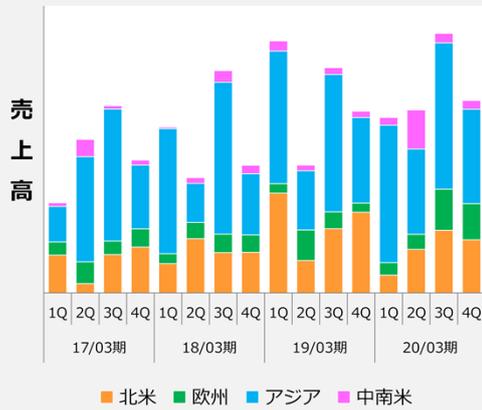
内容は、ヘッドラインに記載の通りですが、一点追加するなら、左下のグラフの青線ドラゴンボールのゲーム関係の販売推移についてです。

ご覧の通り、2020/3月期は、前期程の好調さには至らずに3Qまでは1Qをピークに減少傾向にあったものが、4Qには、年末年始キャンペーンを梃子に再び増加しました。この動きが一つの切っ掛けとして、再活性化するようですと業績的にはかなりのプラス要素です。当社にとって売上シェアの大きいビジネスだけに注視はしています。

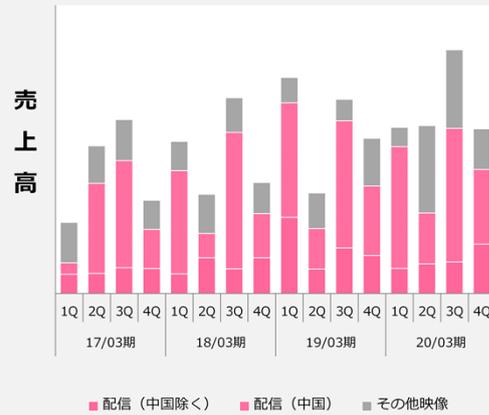
海外映像事業の状況

- 「ドラゴンボール超 ブロリー」の海外上映権売上が中南米・北米で好調に稼働
- 中国向け大口映像配信権は毎週放映の新作話数追加等により、販売本数が増加
- 新たな取組み、サウジアラビア向けTVシリーズ作品の売上計上

海外映像 売上高の推移



事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

TOEI ANIMATION

9

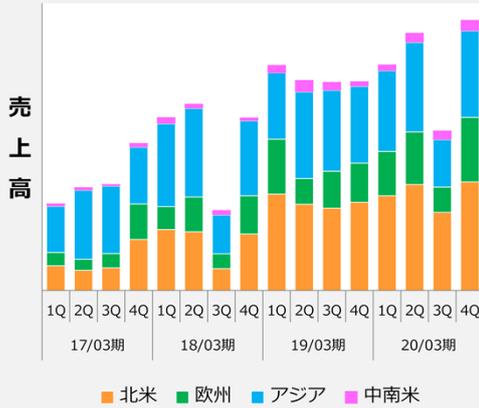
P9. 【海外映像事業の状況】

内容はヘッドラインに記載の通りで、既に説明済の内容です。割愛させていただきます。

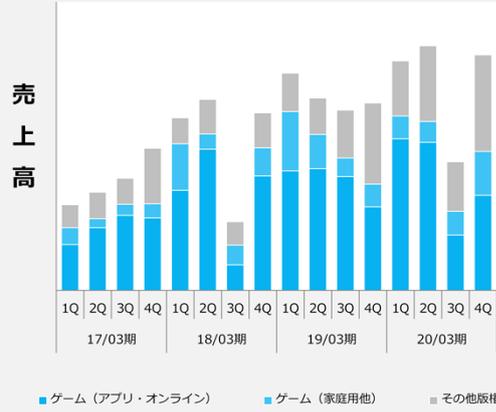
海外版権事業の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売は、4Qに複数年契約の最低保証金を計上したこともあり、全世界で好調に推移
- 中国向けアプリゲーム『スラムダンク』は好調な滑り出しを記録
- ゲーム化権販売は、『ドラゴンボール ファイターズ』の反動減等で前年同期累計比減収

海外版権 売上高の推移



事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

P10. 【海外版権事業の状況】

ヘッドラインの2つ目、中国市場向けに投入されたアプリゲーム「スラムダンク」が好調な滑り出しをしているようです。

アプリゲーム市場自体は、今後とも全世界で更に成長すると予想されています。そうした成長ビジネス市場の中では、当社作品群の中から、次なるドッカンバトルやそれを越えるものが出てきても不思議ではありません。

その他の内容は、ヘッドラインに記載の通りです。

2021年3月期 業績予想(連結)				
	20年3月期実績	21年3月期予想	増減率	(ご参考) 20年3月期 期初予想
売上高	54,819	50,000	△8.8%	46,200
販管費	7,367	8,130	10.4%	7,400
営業利益	16,094	10,000	△37.9%	12,000
経常利益	16,455	10,300	△37.4%	12,300
当期純利益	11,437	7,000	△38.8%	8,500

【2021年3月期 業績予想の根拠】

- 売上は、国内外のアプリゲーム化権販売の勢い鈍化で減収、原価は、将来を見据えた新規作品展開増加により上昇
- 販管費は、デジタル化・次世代技術の推進等、開発費が増加
- 新型コロナウイルスの影響は、5月末迄継続と仮定
劇場・TV作品の公開・放映延期や、催事イベントの延期・中止、キャラクター商品販売店舗の営業自粛等の影響を織込み

TOEI ANIMATION **11**

P11. 【2021年3月期 業績予想(連結)】

2021年3月期の業績予想につきましては、ご覧の通りで、売上高は500億円、営業利益は100億円、経常利益は103億円、当期純利益は70億円と予想しています。

記載のとおり、国内外のアプリゲーム化権販売については、タイトルの入れ換わりによる変動はあるでしょうが、ドッカンバトルに代わるようなビックタイトルはそう簡単には出てこないであろうということで、版權事業全体で18%程度の減収の見込んでいます。

一方、新たなコンテンツを産み出す源泉たる 映像製作・販売事業には、これまで以上に注力していきます。

先ほども話しましたが、2020年3月期の映像製作・販売事業の売上高は過去最高額といいましたが、2021年3月期はそれを更に超える予算を組んでいます。劇場作品、テレビ作品とも新規も含め数多く投入していく予定です。

ご存知のとおり、新規作品投資は、先行投資の意味合いもあり、特にテレビ作品においては、そもそも粗利ベースで赤字になりますから、各利益率とも悪化します。

加えてデジタル化・次世代技術への取組みなどで販管費も増加しますので、売上高の減収以上に各利益額・利益率とも低下すると予想しています。

また、新型コロナウイルス流行への対応が、当社の業績に与える影響については、劇場・TV作品の公開・放映延期や、催事イベントの延期・中止、商品販売店舗の営業自

肅等がありますが、緊急避難的な対応は5月末まで継続するとの見込みの中で、ある程度想定できる数字は織込んでおります。

しかしながら、厳密な予想が出来ているわけでもないので、上期の業績予想は非開示としました。上期予定で実施延期となった案件は、年度内で実施できるものとして考えています。もしその仮説が崩れ、かつ、更に当社業績へのマイナス面がより大きく予想されるような場合は、速やかに、改めて開示します。

2021年3月期 セグメント別予想		
	20/03 実績	21/03 予想
売上全体	54,819	50,000
映像製作・販売事業	19,925	20,500
劇場アニメ	1,714	2,800
テレビアニメ	2,891	3,600
コンテンツ	531	500
海外映像	11,264	11,000
その他	3,523	2,600
著作権事業	29,751	24,350
国内著作権	15,235	12,000
海外著作権	14,516	12,350
商品販売事業	4,401	4,400
その他事業	911	750

映像製作・販売事業 (▲ 前期比2.9%増)

- 「劇場アニメ」は、公開本数増加のため大幅増収の見込み
- 「テレビアニメ」は、放映本数増加のため大幅増収を予想
- 「コンテンツ」は、市場縮小に伴い減収を予想
- 「海外映像」は、引き続き中国向け大口配信権販売を中心とした配信権販売が好調を維持するものの、「ドラゴンボール超 ブロリー」の上映権販売の反動減から減収見込み
- 「その他」は、国内向け配信権販売の販売本数減少から、大幅な減収を予想

著作権事業 (↓ 前期比18.2%減)

- 「国内著作権」は、アプリゲーム化権販売の勢い鈍化や、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」のタイアップ・キャンペーン向け許諾の反動減から、大幅な減収見込み
- 「海外著作権」は、アプリゲーム化権販売の勢い鈍化や、「ドラゴンボール」シリーズの商品化権MGの反動減から、大幅な減収を予想

商品販売事業 (➡ 前期比0.0%減)

- 劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の公開に合わせたタイアップ・キャンペーンの反動減があるものの、ショップ事業の展開拡大により、ほぼ横ばい見込み

その他事業 (↓ 前期比17.7%減)

- 前期にあった大型催事の反動減で大幅な減収を予想

TOEI ANIMATION

12

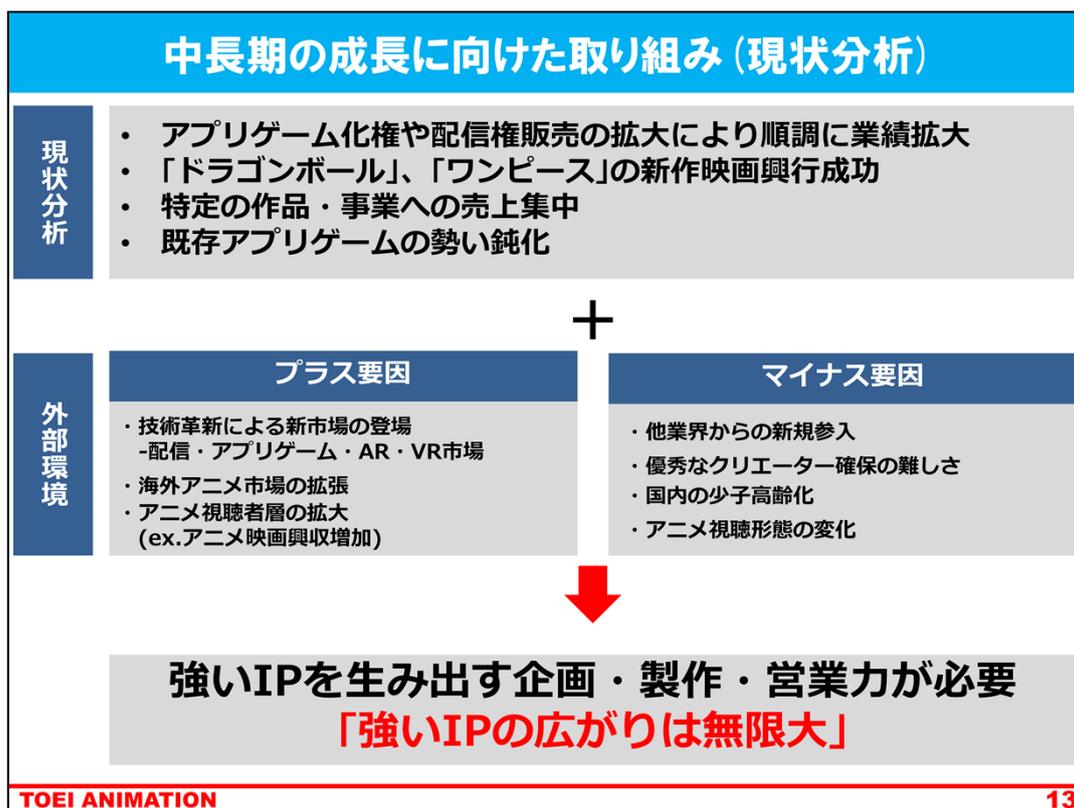
P12. 【2021年3月期 セグメント別予想】

2021年3月期の業績予想についてのセグメント別の説明になります。

記載の通りですので、詳細な説明は割愛させていただきますが、ポイントとしては、前期、前々期と異なり、ワンピース・ドラゴンボールの2大タイトルの新作映画が無い中、劇場・TVアニメ両方で新規の作品展開を加速します。“将来の飛躍に向けた仕込みの期”という位置づけで、かなり難易度の高い年度になりますが、持続的な成長と中長期的な企業価値向上を目指すには避けることができない局面でもあります。

以上が私からの説明になります。

引続き、社長の高木より足元の認識とそれを踏まえての当社の方向性、中長期の持続的成長に向けた取組みや、今後の作品展開スケジュール等について、ご説明させていただきます。



【P.13】これより先は、私から中長期の取り組みについて説明します。

まずは、足元の当社の業績を振り返ります。2020年3月期の決算が過去最高益を記録したように、当社の業績は順調に推移しています。その好調を支えているのは、アプリゲーム化権販売や国内外での配信販売の好調です。また、19年3月期と20年3月期には当社主力IPである「ドラゴンボール」と「ワンピース」の劇場作品を公開し、国内外で「ドラゴンボール超 ブロリー」は興収約140億円、「ONE PIECE STAMPEDE(スタンピード)」は興収約100億円とグローバルで大ヒットを記録しました。そして、両作品とも劇場公開に合わせたタイアップ・キャンペーンも好調に稼働し、クオリティの評判も高く、アニメ製作プロダクションとしての当社の強みを存分に発揮出来たと思います。

しかし、好調な業績の一方で、特定の作品への売上偏重や既存アプリゲームの勢い鈍化など不安材料も抱えています。

次に当社を取り巻く今後の事業環境の見通しについてお話しします。

事業環境については、当社にとってプラスに作用するものが多くあります。

まず技術革新による新市場の登場は、当社にとって追い風です。コンテンツは技術の進歩に合わせて、活用の幅が大きく広がってきました。当社で言えば、2000年代後半は映像パッケージ市場の拡大、そして足元ではアプリや動画配信など、コンテンツ消費方法の変化に合わせて業績を伸ばしています。そして現在、各携帯キャリアが5Gのサービスを開始しています。5Gによる通信速度向上により、既存配信サービスの視聴環境が大きく改善されるだけでなく、例えばホログラフィックなど全く新しい映像表現が生まれる可能性があります。こうした新市場が生まれ広がれば、必然的に当社の収益機会も増えます。

次に海外市場の拡大です。当社の海外売上比率が約50%となっているように、日本ア

アニメ市場における海外売上は拡大傾向です。海外市場拡大の要因は、コンテンツのデジタル化によるものが大きいと考えています。いままでは、パッケージや玩具など物理的なモノでしか海外マーケットへ販売が出来ませんでした。しかし、コンテンツがデジタル上で流通することで、世界中の当社作品のファンへ直接アプローチできるようになりました。

そして最後がアニメ視聴者層の拡大です。2019年邦画興収ランキングトップ5のうち「ONE PIECE STAMPEDE」を含む4作品がアニメとなっています。以前のアニメは子どものものでしたが、今ではアニメ視聴者層は大人の方まで広がっています。これは、アニメを見て育った層の人口が増え、大人になってもアニメの視聴習慣が身に付いている方が増えているからではないでしょうか。

一方で、これだけ魅力的な市場であれば競争も激しくなります。

足元では、ゲーム開発会社や広告代理店などが新アニメスタジオを設立・買収し業界へ参入してきています。

また、技術の進化に合わせ、人々のアニメ視聴方法も日々変化しています。こうした環境の変化から、既存のビジネスモデルを維持しているだけでは、さらなる成長は望めません。

ここまでお話した当社の状況や、市場の変化に対応するためには、強い作品を生み出す力が必要です。強いIPがあれば、競争の激化に打ち勝ち、市場の追い風を受け成長することができます。「強いIPの広がりは無量大」です。

中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

	2020年	2021年以降 (時期未定含む)
新作への 挑戦	 <p>「人体のサバイバル！」 日本国内で発行部数950万部、全世界で 3000万部を超える科学漫画を映画化 2020年7月31日(金)公開予定</p>	 <p>「Tokyo 7th シスターズ」 人気アイドル育成 スマートフォンゲームを映画化 2020年夏 公開予定</p>
既存コンテンツ の活性化	 <p>「デジモンアドベンチャー！」 4月5日より放送開始</p>	 <p>劇場版 「美少女戦士セーラームーン Eternal」前編 2020年9月11日公開予定</p>
基盤	 <p>「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」 2020年秋アニメ化決定</p>	 <p>「魔女見習いをさがして」 おジャ魔女どれみ 20周年プロジェクト 2020年 秋公開</p>
	 <p>「KAIJU DECODE 怪獣デコード」 円谷プロダクションと 日本発の世界へ向けた オリジナルCGアニメーション 作品を共同製作</p>	 <p>「The Monkey Prince(仮)」 日中米共同制作作品 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</p>
		主力 作品 続編 企画中

- 組織改編（企画部の設置）
 - ・ 機能別組織から
 - ・ 作品を軸とした組織へ改編

- 製作能力拡充
 - ・ 人材育成
 - ・ デジタル作画やAIの開発を推進
 - ・ 外部スタジオとの連携強化

- 新たな取引先の拡大と
新たな事業開発
 - ・ アナライズログとの提携
 - ・ 海外事業展開

TOEI ANIMATION ©Gomdori co., Han Hyun-Dong・Mirae N・Joong Jun-Gyu・Luzerna Media・朝日新聞出版・Project EYS・A・mangaproductions・TSUBURAYA PRODUCTIONS・Monkey Prince Kingdom・
 本郷あきよし・フジテレビ・武内直子・PNP・劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」製作委員会・三条院・稲田浩司・集英社・ダイの大冒険製作委員会・SQUARE ENIX LTD.All Rights Reserved. 企画・制作・販売元・東映アニメーション

【P.14】

ここからは、具体的にどのようなIP展開をしていくのか、そして強いIPを生み出すための基盤強化についてお話します。まずは、IP展開についてです。IP展開は、引き続き新作への挑戦と、既存コンテンツの2軸で行います。2020年の当社新作は、「人体のサバイバル！」と「Tokyo(トーキョー) 7th(セブンス) シスターズ」の2作品があります。「人体のサバイバル！」の原作は、国内のシリーズ累計発行部数 950万部、全世界でも累計発行部数が3000万部を超える大人気オールカラー科学漫画です。「Tokyo(トーキョー) 7th(セブンス) シスターズ」はアイドル育成スマートフォンゲームが原作です。ボイスキャストたちが出演するライブは、幕張メッセや日本武道館でチケットが完売するなど非常に高い人気を誇っています。

また今後のラインナップの中には、海外展開を見据えた作品も控えています。その中で最近情報解禁となったのが、「怪獣デコード」です。この作品では、円谷プロとの共同作品となっており、日本のアニメーションの強みと新技術を活かしながら、海外でも幅広い世代の方々に受け入れられるハイクオリティーのアニメーション製作を目指しています。また以前から紹介している、「The(ザ) Monkey(モンキー) Prince(プリンス)」も着実に企画は進行中です。この2作品のような海外向け企画が成功すれば、当社の成長に大きく貢献するはずで

そして、新作の他にも既存コンテンツの活性化を積極的に行います。4月からは、「デジモンアドベンチャー:」が放送開始となりました。また、年内には「美少女戦士セーラームーンEternal(エターナル)」や「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」、「魔女見習いをさがして」の展開も控えています。最近情報解禁をした「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」は、原作の発行累計部数が4,700万部を超える人気作です。情報解禁日には、世界Twitterトレンドランキングで2位になるなど大きな反響がありました。本日配信を聞いてく

ださっている方の中にも、ファンは多いのではないのでしょうか。さらに、展開時期は未定ですが、ジャンプスクエアで連載中の「ワールドトリガー」の新シリーズも製作が決定しています。

いまご紹介したように、既存作品で原資を稼ぎながら、新作への挑戦へ投資を振り分け、さらなる挑戦を目指します。

次に人気IPを生み出すための施策を説明します。

第一にIP創出のための組織改編です。4月に3つに分かれていた企画部を1つに統合しました。当社は機能別組織で構成させています。各組織の機能を高めることでここまで成長してきましたが、その弊害としてIP軸で戦略を練るという視点が少し欠けていたところがあります。そこで、企画部門をIP軸で組織改編を行いました。今後、企画部のプロデューサーが中心となり、社内で横連携し、IPの価値を最大化できるような展開を推進します。

第二に、製作スタジオとしての競争力強化です。

新作は必ずしもヒットするとは限りません。そのため、ヒット作を生み出すためには、より多くの作品を製作できる体制が必要です。まず、アニメ製作プロダクションとしての強みを磨くために、社内で人材育成を積極に行います。また、生産性向上も欠かせません。現在当社では、アニメ製作工程の一部を自動化できるAIの研究を進めています。さらに製作能力を拡充させるために、外部スタジオと連携し、より多くの作品を製作できる体制を築きます。

最後に新たな取引先の拡大と新たな事業開発です。繰り返しになりますが、コンテンツを取り巻く環境は加速度的に変化しています。この変化に対応するために、自社内だけでなく外部企業と連携し、新たなビジネスに挑戦します。最近では、世界で最も稼ぐYoutuberとも呼ばれる「ライアン・カジ君」日本マーケットにおけるエージェント契約を締結したアナライズログと資本業務提携をしました。今後、プロモーションや新規アニメ開発などで協力していく予定です。

また、さらなる海外市場開拓を推進します。最近では、サウジアラビアのマンガプロダクションズと共同で作品製作を行いました。今後も海外市場に向けて現地のニーズを捉えた作品を現地のパートナーと手を組んで企画する”地産地消型”のビジネス展開を目指します。

当社が中長期的に目指す姿は「アニメ製作スタジオとして強くなる」です。2021年3月期予算もアニメ製作スタジオとして積極的な映像展開を推進する姿勢が現れた数字となっています。今後も積極的にIP開発に挑戦し、より一層の成長を目指します。

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
トピック	新作映像展開	
20/03期 4Q	全世界向け家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ KAKAROT」発売 [1/16]	■「魔女見習いをさがして」 -2020年 秋公開予定
	「デジモンアドベンチャー LAST EVOLUTION 絆」公開 [2/21]	■「人体のサバイバル！」 -2020年7月31日公開予定 -「がんばれいっわ!!ロボコン」を同時上映
	全世界向けアプリゲーム「聖闘士星矢シャインガールズ」リリース [2/27]	■「Tokyo 7th シスターズ」 -ゲームアプリ『Tokyo 7th シスターズ』をアニメ化 -原作アプリは、会員数100万人を超えるアイドル育成リズム&アドベンチャーゲーム
	アプリゲーム「ワビース ホンコンシスターズ!!」リリース [3/17]	■劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」 -2020年に前・後編2作の公開が決定 -2020年9月11日前編公開予定
	PS4/Switch/XBOX ONE「ONE PIECE 海賊無双4」発売 [3/26]	■「ワールドトリガー」 -TVアニメ新シーズン制作決定
	「人体のサバイバル！」公開予定 [7/31]	■「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」 -2020年秋 完全新作アニメ化決定
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」前編公開予定 [9/11]	■「The Monkey Prince (仮)」 -本格的な国際合作アニメーションの製作が決定
	「Tokyo 7th シスターズ」公開予定 [2020年夏]	新型コロナウイルスによる劇場作品への影響
	「ダイの大冒険」アニメ化予定 [2020年秋]	■「映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日」 -公開延期(当初3月20日公開予定)
	「魔女見習いをさがして」公開予定 [2020年秋]	■「東映まんがまつり」 -公開延期(当初4月24日公開予定)
	中国向けアプリゲーム「デジモン新世紀」リリース予定 [2020年]	
	PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2020年]	
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」後編公開予定 [2020年]	
	「ワールドトリガー」アニメ化予定 [時期未定]	
	「映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日」公開予定 [時期未定]	
「東映まんがまつり」公開予定 [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]		
中国向けアプリゲーム「ワビース熱血航線」リリース予定 [時期未定]		
TOEI ANIMATION		
		15

詳細な直近の展開スケジュールに関しましては、この後の15ページに記載しております。これらの予定は、今後新型コロナウイルスの影響で変更となる可能性もあります。

配当について

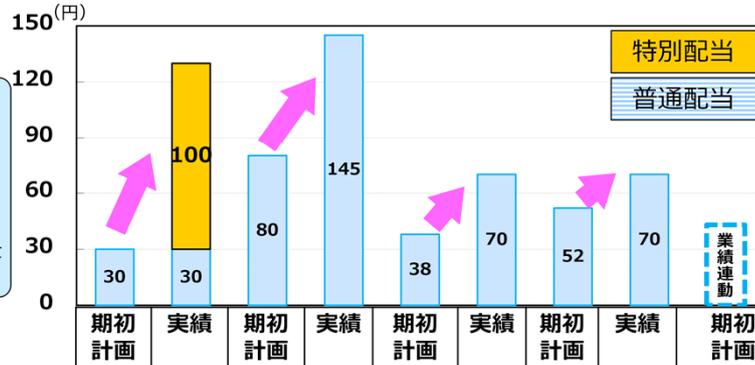
期末配当

2020年3月期 1株あたり 70円

2021年3月期 1株あたり 連結業績に応じ配当性向25%程度

基本方針

継続的かつ安定的な配当の実施を基本に、中長期的な事業計画に基づく積極的な事業展開のための内部資金の確保や業績などを総合的に勘案して決定しています。連結業績に応じて配当性向25%程度を基本といたします。



年度	17/03	18/03	19/03	20/03	21/03
※1株当たり配当金	130(43.3)円	145(48.3)円	70円	70円	43円(予)
配当性向	24.6%	25.2%	25.2%	25.0%	25%(予)

※当社は2018年4月1日付け株式分割をしております。18年3月期以前の配当金額は、実際の配当金額と()内に各期首に株式分割をしたと仮定して計算した配当金額、19年3月期以降は株式分割の影響を考慮した配当金を記載しております。

TOEI ANIMATION

16

最後に、2020年3月期配当についてですが、継続的かつ安定的な配当の実施を基本方針とし、配当性向25%程度で、70円としています。

我々からの説明は以上です。

ご清聴ありがとうございました。

ご参考①(放映・配信中作品)



日曜あさ8:30～ ABCテレビ・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



土曜日あさ9:00～NHK Eテレ



Netflixにて全世界配信中

TOEI ANIMATION ©ABC-A・本郷あきよし・フジテレビ・尾田栄一郎・集英社・トロル・ポプラ社・おしりたんてい製作委員会・Masami Kurumada
・車輪アーメーション

17

ご参考②(2021年3月期以降予定作品)



『映画プリキュアミラクルリープ
みんなとの不思議な1日』
公開時期未定



『東映まんがまつり』
公開時期未定

人体△
C.A.S.T.
サバイバル!

『人体のサバイバル!』
2020年7月31日(金)公開予定



『Tokyo 7th シスターズ』
2020年夏 公開予定

TOEI ANIMATION

©2020 映画プリキュアミラクルリープ製作委員会・ABC-A・Troll・POPULAR・石森プロ・東映・嵐崎玲子・Jyajya・信成社・coyote・2020東映まんがまつり製作委員会・Gomdori co., Han Hyun-Dong・Mirae N・Jeong Jun-Gyu・Ludens Media・朝日新聞出版・Project t's A・東映アニメーション 18

ご参考③(2021年3月期以降予定作品)



劇場版『美少女戦士セーラームーン
Eternal』前編
2020年9月11日(金)公開予定



『ドラゴンクエスト ダイの大冒険』
2020年秋 アニメ化決定



『魔女見習いをさがして』
2020年秋 公開予定

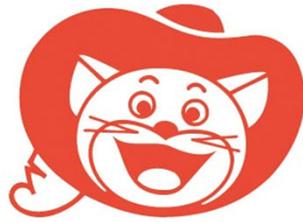


『ワールドトリガー』
TVアニメ新シーズン製作決定

TOEI ANIMATION

©武内直子・P.N.P.・劇場版『美少女戦士セーラームーンEternal』製作委員会・東映・三条陸・稲田浩司・集英社・ダイの大冒険製作委員会・
SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.・葦原大介・東映アニメーション

19



TOEI ANIMATION

Since 1956

【新型コロナウイルスの影響について】
劇場作品やテレビ作品において、
公開・放送日に変更が生じております。

【見直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。

TOEI ANIMATION