

東映アニメーション株式会社

2019年3月期 第2四半期決算 (2018/4~2018/9)

『ドラゴンボール超 ブロリー』
2018年12月14日(金)公開予定



2019年3月期第2四半期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、第2四半期としての過去最高額を更新
- 国内外でアプリゲームを中心としたゲーム化権販売が好調
- 中国向け複数作品の映像配信権販売も引き続き好調に推移

売上高

(単位：百万円)

利益

30,000

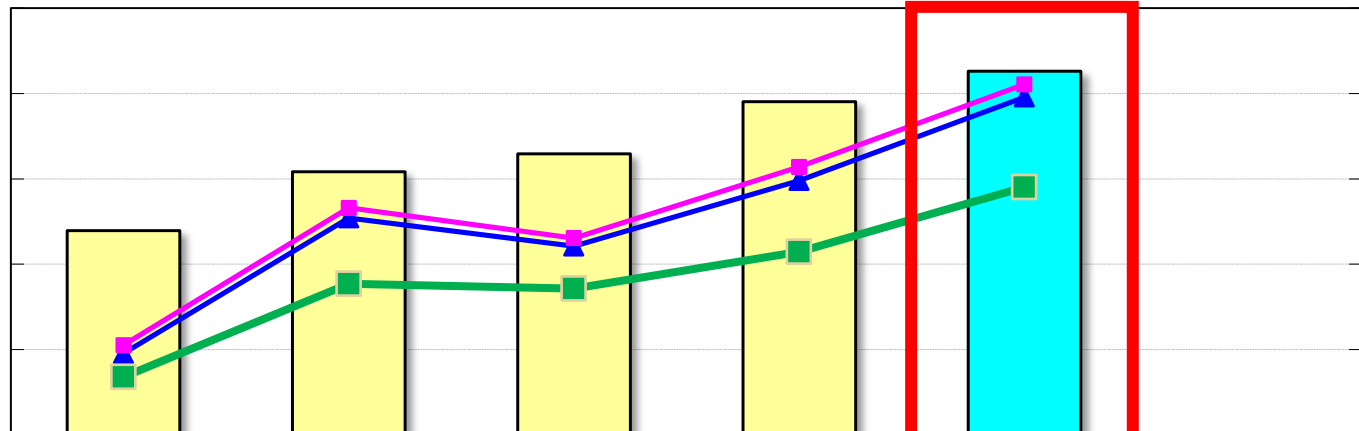
24,000

18,000

12,000

6,000

0



10,000

8,000

6,000

4,000

2,000

0

2015/03

2Q

2016/03

2Q

2017/03

2Q

2018/03

2Q

2019/03

2Q (当期)

前期比

増減率

売上高

14,373

18,519

19,774

23,444

25,579

9.1%

売上原価

9,704

10,838

12,612

14,620

14,222

△2.7%

販管費

2,757

2,596

2,736

2,861

3,437

20.1%

営業利益

1,911

5,085

4,426

5,962

7,918

32.8%

経常利益

2,106

5,320

4,612

6,281

8,215

30.8%

当期純利益

1,360

3,541

3,433

4,291

5,809

35.4%

2019年3月期第2四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2018年3月期 2Q	2019年3月期 2Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	7,667	8,365	9.1%
	セグメント利益	1,010	2,528	150.3%
著作権事業	売上高	13,019	14,719	13.1%
	セグメント利益	6,097	6,907	13.3%
商品販売事業	売上高	2,341	2,148	△8.2%
	セグメント利益	63	19	△69.7%
その他事業	売上高	527	416	△21.0%
	セグメント利益	0	△47	-
連結	売上高	23,444	25,579	9.1%
	営業利益	5,962	7,918	32.8%

※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2四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	18/03 2Q	19/03 2Q
売上全体	23,444	25,579
映像製作・販売事業	7,667	8,365
劇場アニメ	421	184
テレビアニメ	1,793	1,240
コンテンツ	391	271
海外映像	3,896	5,277
その他	1,164	1,390
著作権事業	13,019	14,719
国内著作権	6,785	7,663
海外著作権	6,233	7,056
商品販売事業	2,341	2,148
その他事業	527	416

映像製作・販売事業 (▲ 前期比9.1%増)

- 「劇場アニメ」は、前年同期にあった「劇場版 マジンガーZ / INFINITY」の制作収入に相当するものがなかったことから、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、放映本数が減少した(6作品→4作品)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、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。

2019年3月期第2四半期 セグメント別分析②(版權・商品・その他)

(百万円)	18/03 2Q	19/03 2Q
売上全体	23,444	25,579
映像製作・販売事業	7,667	8,365
劇場アニメ	421	184
テレビアニメ	1,793	1,240
コンテンツ	391	271
海外映像	3,896	5,277
その他	1,164	1,390
版權事業	13,019	14,719
国内版權	6,785	7,663
海外版權	6,233	7,056
商品販売事業	2,341	2,148
その他事業	527	416

※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13.1%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』が前期より更に好調に稼動したことに加え、新作アプリゲーム『ドラゴンボール レジェンズ』の出足も順調だったことから、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、『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8.2%減)

- ・前年同期にあった国内での「ワンピース」や「ドラゴンボール超」のタイアップ・キャンペーン関連商品の販売が軟調に推移したため、減収

その他事業 (↓ 前期比 21.0%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2四半期 決算総括

(百万円)	18/03 2Q実績	19/03 2Q実績	増減	増減率
売上高	23,444	25,579	2,135	9.1%
売上原価	14,620	14,222	△397	△2.7%
売上総利益	8,823	11,356	2,532	28.7%
販管費	2,861	3,437	575	20.1%
営業利益	5,962	7,918	1,956	32.8%
営業外収益	340	297	△43	△12.8%
営業外費用	21	0	△21	△97.1%
経常利益	6,281	8,215	1,934	30.8%
特別損益	△123	-	123	-
税引前当期純利益	6,157	8,215	2,058	33.4%
法人税等	1,848	2,384	535	29.0%
法人税等調整額	17	21	3	22.1%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	4,291	5,809	1,518	35.4%

売上高

- 増収幅が大きい事業
 - ①海外映像[1,381] ⇒ ②国内版權[877]⇒ ③海外版權[822]
- 減収幅が大きい事業
 - ①TVアニメ[△552] ⇒ ②劇場アニメ[△236]⇒ ③商品販売[△192]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：44.4%(前期:37.6%)
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はしたものの、製作原価率は悪化

販管費

- 販管費[+575]
 - ①租税公課[+138]
(前期:151 当期:290)
 - ②業務委託費[+100]
(前期:133 当期:233)

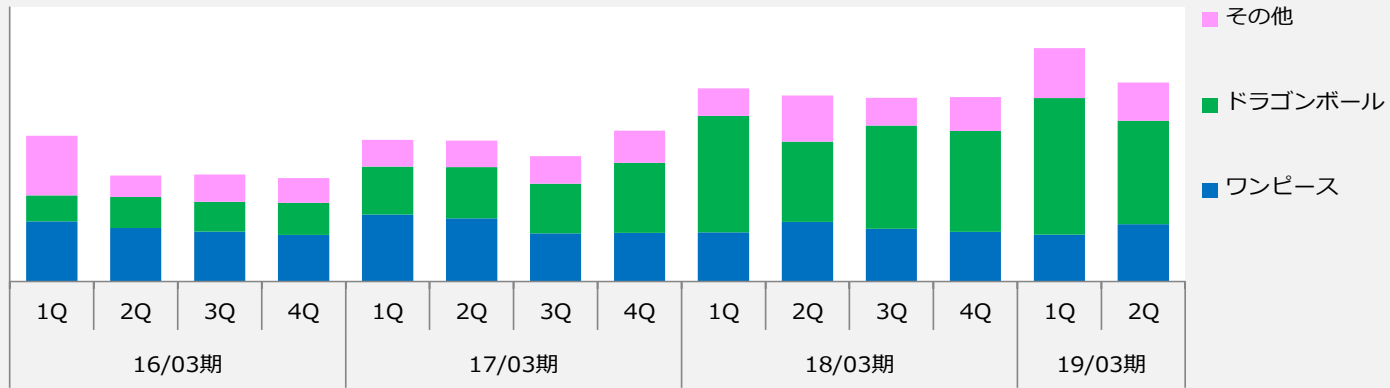
営業外損益

- 営業外収益 [△43]
為替差益[△85] (前期:103 当期:17)

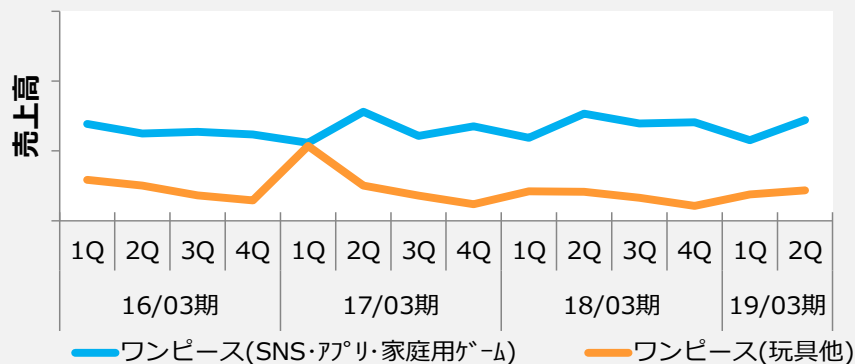
主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」のアプリゲームは前期より更に好調に稼動
- 「ワンピース」のアプリゲームは「トレジャークルーズ」が健闘も、その他は前年割れ
- 2大タイトルの比重拡大、アプリゲーム化権への依存が拡大

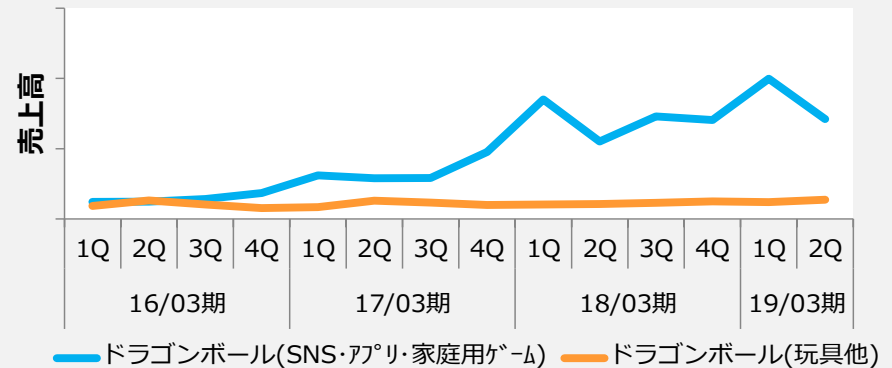
国内版權売上高の推移



ワンピース 国内版權売上高の推移



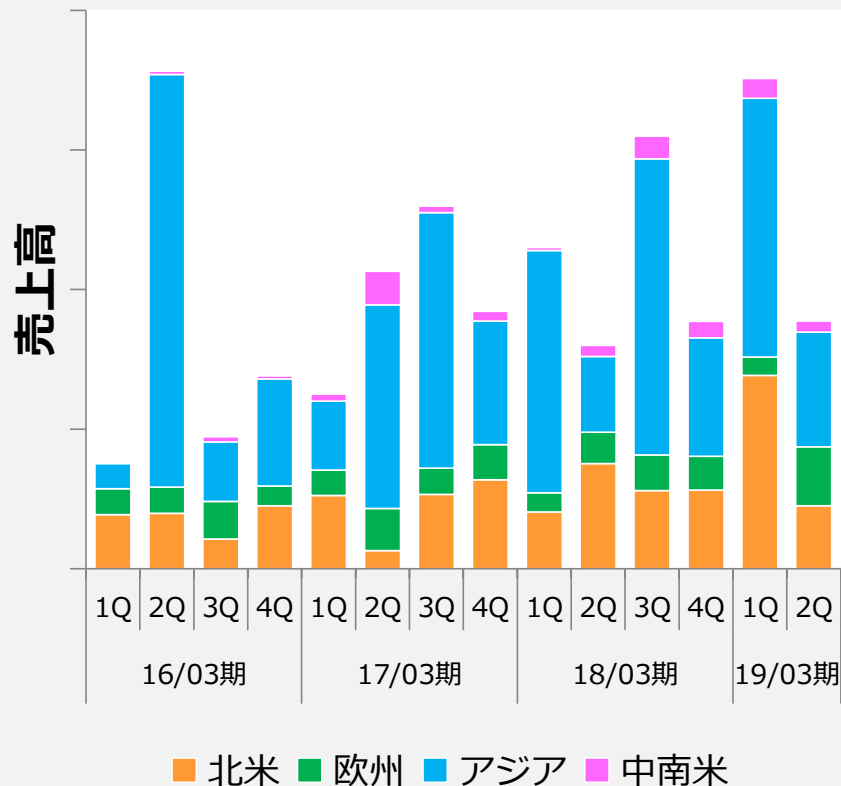
ドラゴンボール国内版權売上高の推移



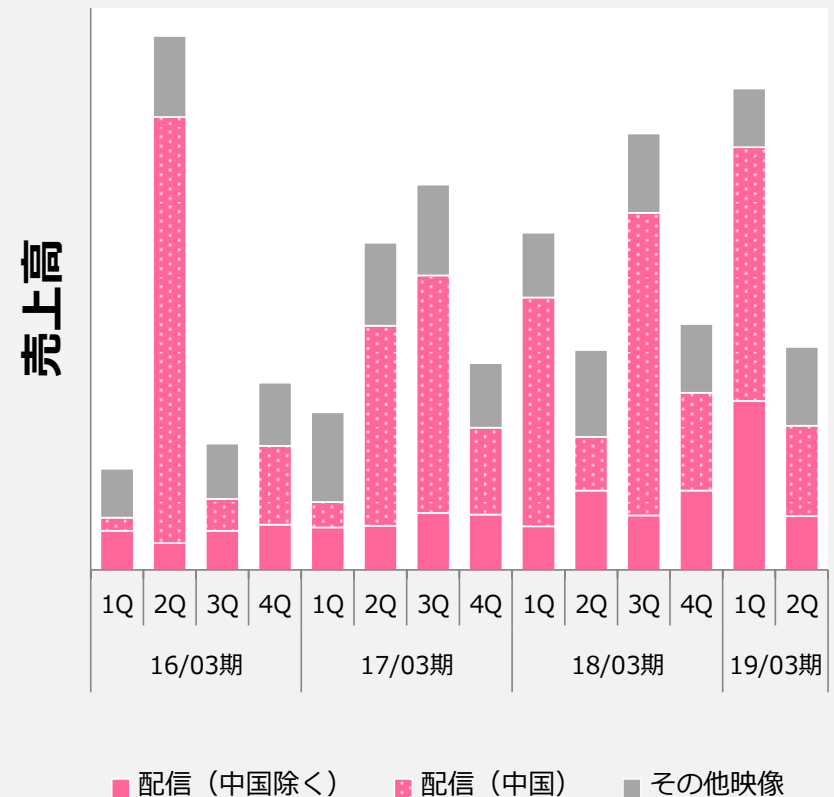
海外映像事業の状況

- 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販売は複数年契約の締結等により、前年同期比で増収
- 欧州では「ドラゴンボール」のTV放映権販売が好調に推移

海外映像 売上高の推移



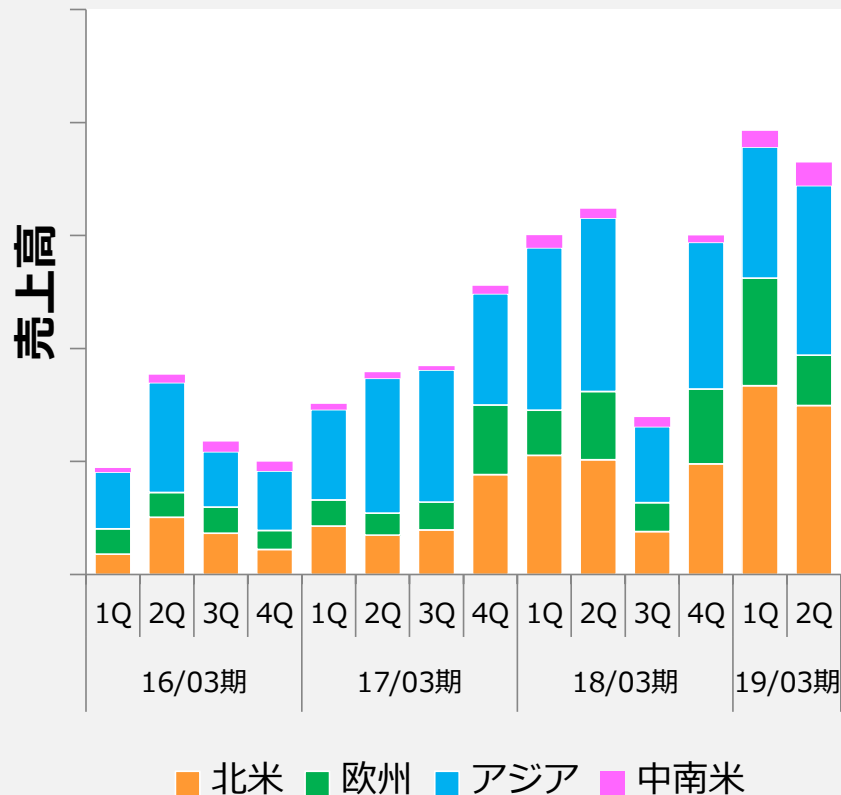
事業内訳



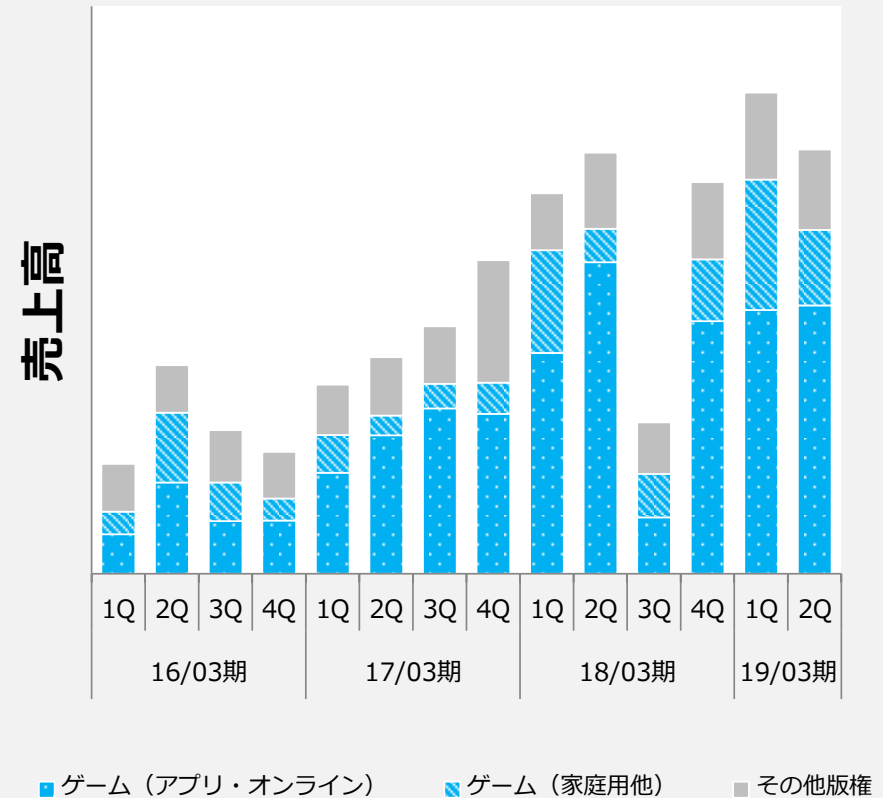
海外版權事業の状況

- 全世界で「ドラゴンボール」のアプリゲーム化権が好調
- 北米向け家庭用ゲーム『ドラゴンボール ファイターズ』の販売も好調に推移
- 中国向けアプリゲームのMGを複数計上

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※18/7/27開示 進捗状況			(参考)18/03通期 実績		
	予想値	2Q実績	進捗率	通期実績	2Q実績	進捗率
売上高	48,000	25,579	53.3%	45,992	23,444	51.0%
営業利益	12,000	7,918	66.0%	11,272	5,962	52.9%
経常利益	12,300	8,215	66.8%	11,561	6,281	54.3%
当期純利益	8,500	5,809	68.3%	7,847	4,291	54.7%
映像製作・販売事業	-	8,365	-	16,223	7,667	47.3%
劇場アニメ	-	184	-	1,169	421	36.0%
テレビアニメ	-	1,240	-	3,194	1,793	56.1%
コンテンツ	-	271	-	791	391	49.5%
海外映像	-	5,277	-	8,747	3,896	44.5%
その他	-	1,390	-	2,319	1,164	50.2%
著作権事業	-	14,719	-	24,124	13,019	54.0%
国内著作権	-	7,663	-	13,451	6,785	50.4%
海外著作権	-	7,056	-	10,672	6,233	58.4%
商品販売事業	-	2,148	-	4,766	2,341	49.1%
その他事業	-	416	-	1,068	527	49.4%

**下期以降の前期比
変動要素**

(±) 「ドラゴンボール」
ゲーム化権販売

(+) 中国向けアプリ
ゲーム複数タイトル
リリース

(+) 映画「ドラゴンボール」
関連収入

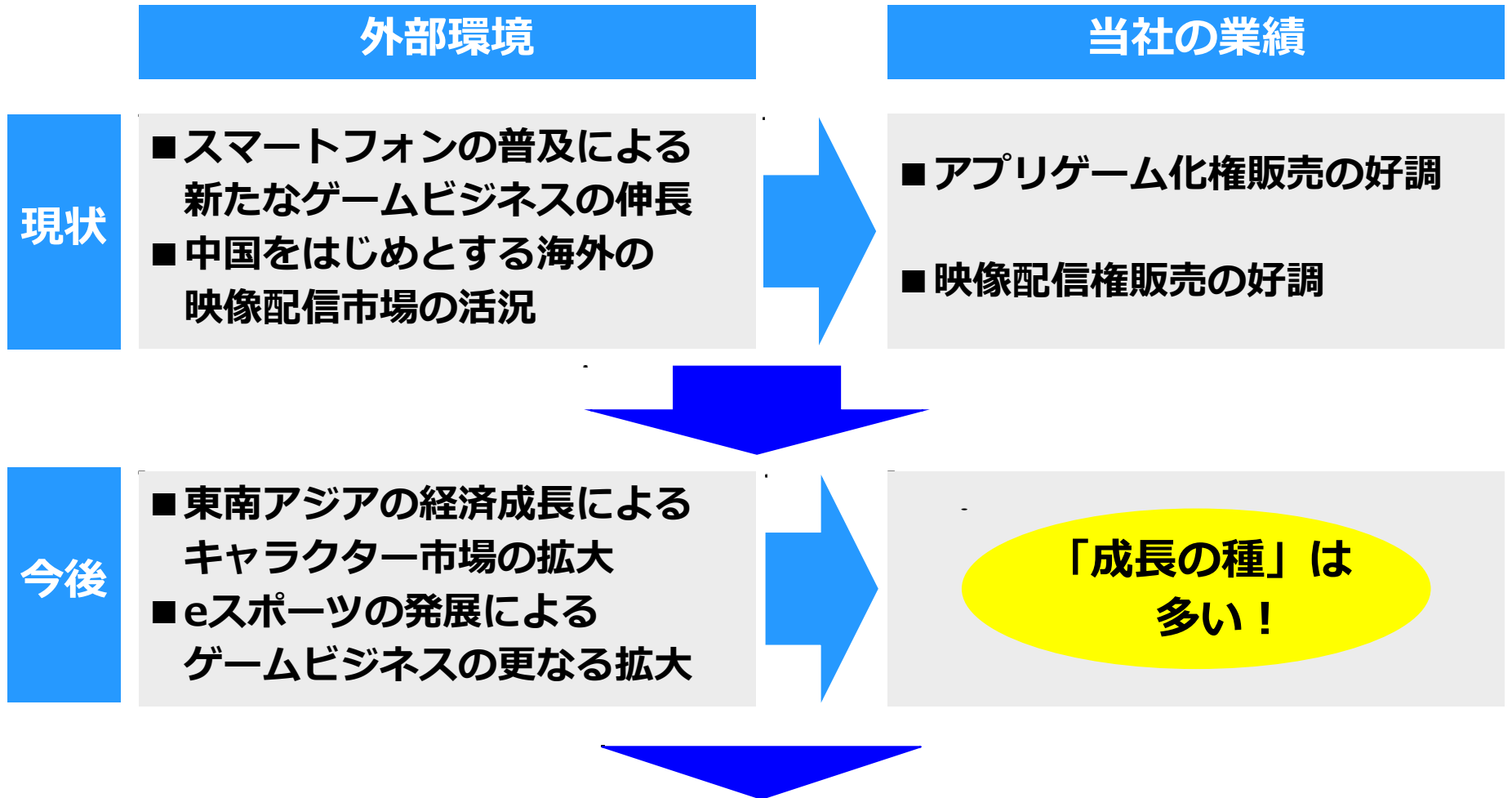
(-) 製作費高騰

(-) 新スタジオ運営費

(-) 人員増強

※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。

中長期の成長に向けた取り組み



外部環境を捉え、自ら「成長の種」を掴む力をつける

中長期の成長に向けた取り組み

10月1日の組織改編の目的

営業企画本部

営業と企画の機能を統合⇒作品の企画から二次利用の営業までを一気通貫

- 新たなビジネススキームの開発
- 映像ビジネスの収益力向上
- 企画担当と営業担当の相互連携

長く収益を上げられる
ヒットコンテンツ創出

製作本部

前身の企画製作本部から製作の機能を分離⇒「3つの力」の強化を推進

①製作力の強化

- クオリティ・生産性・技術力の向上
- 外部との協力（業務提携の拡大等）

②企画力の強化

- 製作本部独自の企画の提案
- 本部内コンペティションによるスキル・モチベーション向上

③収益力の強化

- 製作原価の見直し⇒適正な実行予算の算定

「自助自立」による
迅速な意思決定と行動

経営管理本部

業務推進部を組み込み⇒より一層の正確性・業務効率性の向上を図る

- コンテンツ会計に関する知識・経験の集約
 - 現場と経理を橋渡しする業務推進部を組み込み
- 営業企画本部・製作本部との連携強化

ビジネススキームの
多様化・複雑化に対応

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

19/03期 2Q	「おしりたんてい」放映 [7/14~8/25]
	HTML向けゲーム「ドラゴンボールZ ブッパギリマッチ」リリース [7月]
	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]
19/03期 3Q	中国向けアプリゲーム「航海王燃焼意志」リリース [9/20]
	「爆釣バーハンター」放映開始 [10/2]
	「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]
	国内向けアプリゲーム「ゆる〜いゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドタバタ大戦争」リリース予定 [11月]
	「おしりたんてい」レギュラー放映開始予定 [12/1]
19/03期 4Q以降	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「龙珠Z 覚醒」リリース予定 [2018年]
	中国向けアプリゲーム「龙珠最強之戦」リリース予定 [2018年]
	中国向けアプリゲーム「数码宝贝(デジモン)：相遇」リリース予定 [2018年]
	映画「ドラゴンボール超 ブロリー」北米公開予定 [1/16]
映画「ドラゴンボール超 ブロリー」欧州公開予定 [2019年初旬]	
PS4「ONE PIECE WORLD SEEKER」発売予定 [2019年]	
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]	
全世界向け「聖闘士星矢: Knights of the Zodiac」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
- アプリゲーム「ゆる〜いゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドタバタ大戦争」
-2018年11月配信開始予定
-事前登録8万人突破 (10月20日時点)
- 中国向けアプリゲーム「航海王燃焼意志」
-2018年9月配信開始
-App Store無料ダウンロードランキングで首位を獲得
- 中国向けアプリゲーム複数リリース予定
-「龙珠Z 覚醒」
-「龙珠最強之戦」
-「数码宝贝(デジモン)：相遇」

新作展開

- TV「おしりたんてい」
Eテレで2018年7月14日から8月25日まで放映
2018年12月1日よりレギュラー放映開始
- TV「爆釣バーハンター」
2018年10月2日より放映開始
- 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予定
- 映画「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

配当について

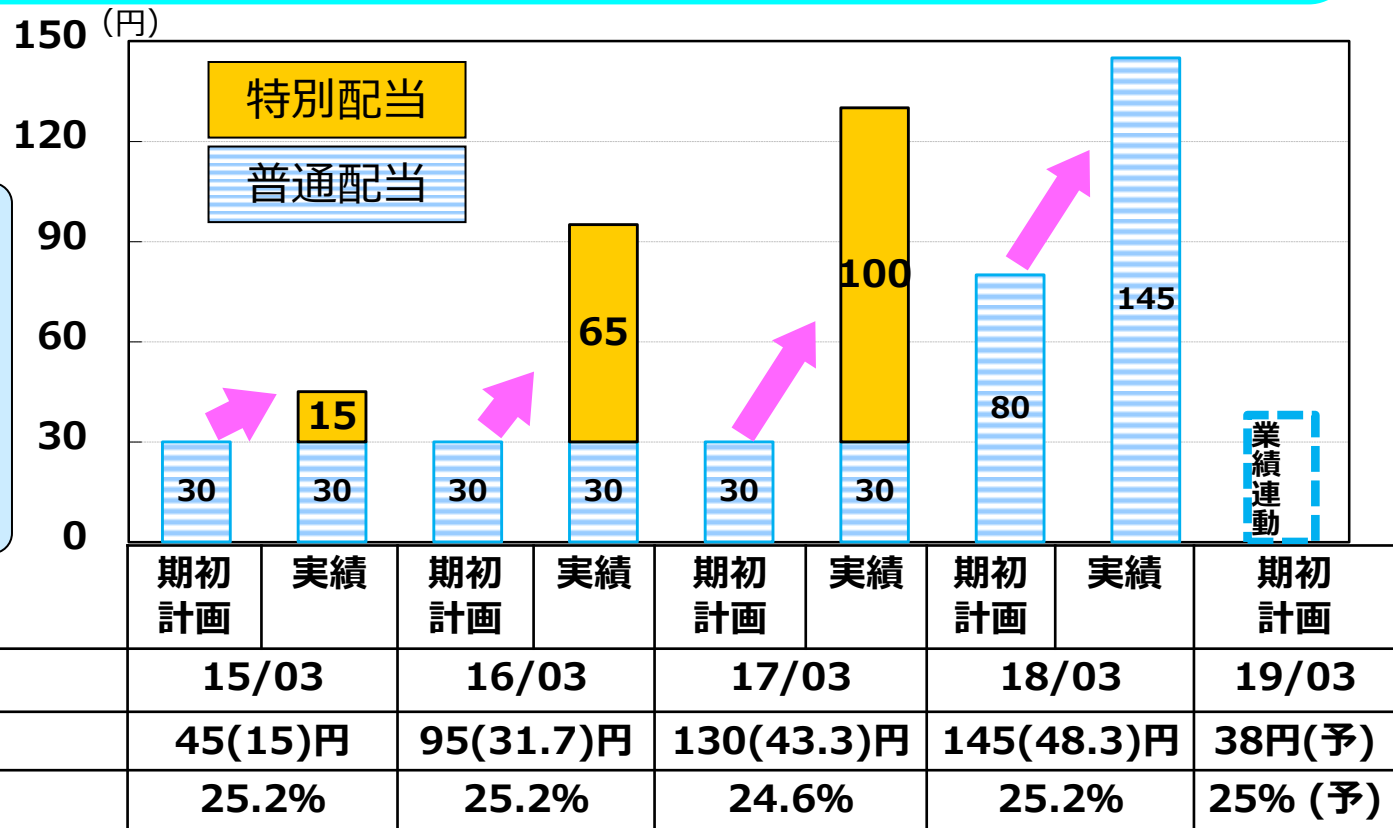
期末配当

2018年3月期 1株あたり 145円

2019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

継続的且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。



※当社は2018年4月1日付けで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。

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

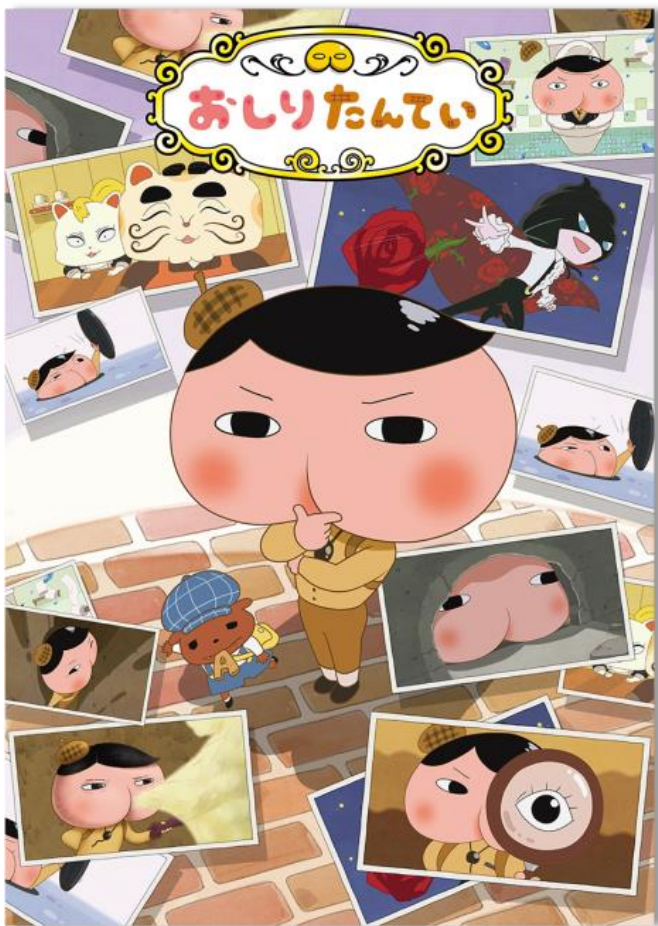


火曜ゆうがた5:55～ テレビ東京系列

ご参考②(2019年3月期予定作品)

『おしりたんてい』

2018年12月1日(土)より毎週土曜日あさ9:00~
NHK Eテレにて放映開始



『ドラゴンボール超 ブロリー』

2018年12月14日(金)公開予定





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。