

# 東映アニメーション株式会社

2018年3月期 決算説明会 (2017/4~2018/3)



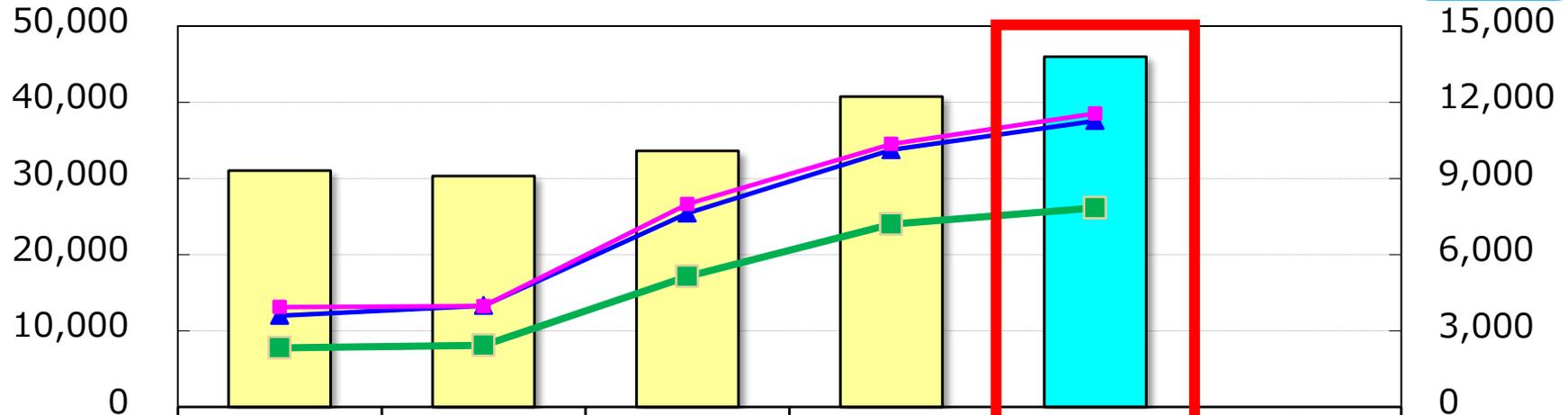
# 2018年3月期決算(連結)

- 大幅な増収増益で売上高、利益とも過去最高額を記録
- 国内外で、『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』を中心としたゲーム化権が好調
- 中国向け大口映像配信権の販売が好調に推移

売上高

(単位：百万円)

利益



	2014/03	2015/03	2016/03	2017/03	2018/03 (当期)	前期比 増減率
売上高	31,027	30,313	33,612	40,747	45,992	12.9%
売上原価	22,270	20,741	20,809	25,204	28,410	12.7%
販管費	5,155	5,576	5,167	5,409	6,309	16.6%
営業利益	3,602	3,996	7,635	10,133	11,272	11.2%
経常利益	3,940	3,978	7,995	10,362	11,561	11.6%
当期純利益	2,333	2,437	5,145	7,203	7,847	8.9%

# 2018年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2017年3月期	2018年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	15,939	16,223	1.8%
	セグメント利益	3,491	2,423	△30.6%
著作権事業	売上高	18,192	24,124	32.6%
	セグメント利益	8,682	11,439	31.8%
商品販売事業	売上高	5,531	4,766	△13.8%
	セグメント利益	186	123	△33.8%
その他事業	売上高	1,315	1,068	△18.8%
	セグメント利益	41	△59	△242.2%
連結	売上高	40,747	45,992	12.9%
	営業利益	10,133	11,272	11.2%

※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。

# 2018年3月期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	17/03 実績	18/03 実績
売上全体	40,747	45,992
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>15,939</b>	<b>16,223</b>
劇場アニメ	1,765	1,169
テレビアニメ	3,254	3,194
コンテンツ	942	791
海外映像	7,860	8,747
その他	2,117	2,319
著作権事業	18,192	24,124
国内著作権	10,439	13,451
海外著作権	7,752	10,672
商品販売事業	5,531	4,766
その他事業	1,315	1,068

## 映像製作・販売事業 ( 前期比1.8%増 )

- 「劇場アニメ」は、前年同期にあった「ONE PIECE FILM GOLD」のヒット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ことから、若干の減収
- 「コンテンツ」は、映像パッケージの販売が全体的に軟調に推移したことから、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。

# 2018年3月期 セグメント別分析②( 著作権・商品・その他 )

(百万円)	17/03 実績	18/03 実績
売上全体	40,747	45,992
映像製作・販売事業	15,939	16,223
劇場アニメ	1,765	1,169
テレビアニメ	3,254	3,194
コンテンツ	942	791
海外映像	7,860	8,747
その他	2,117	2,319
<b>著作権事業</b>	<b>18,192</b>	<b>24,124</b>
国内著作権	10,439	13,451
海外著作権	7,752	10,672
<b>商品販売事業</b>	<b>5,531</b>	<b>4,766</b>
<b>その他事業</b>	<b>1,315</b>	<b>1,068</b>

## 著作権事業 ( ↑ 前期比32.6%増 )

- ・「国内著作権」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から、大幅な増収
- ・「海外著作権」は、全世界でアプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が好調に稼動したことに加え、「ワンピース」のアプリゲームに関する契約が複数あったことから、大幅な増収

## 商品販売事業 ( ↓ 前期比13.8%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、前年同期にあった「ONE PIECE FILM GOLD」のタイアップ・キャンペーンに相当するものがなく、大幅な減収

## その他事業 ( ↓ 前期比18.8%減 )

- ・前年同期にあった「聖闘士星矢」の催事関連に相当するものがなかったことに加え、「ワンピース」が前年同期に比べ軟調に推移したことから、大幅な減収

※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。

# 2018年3月期 決算総括

(百万円)	17/03 実績	18/03 実績	増減	増減率
売上高	40,747	45,992	5,244	12.9%
売上原価	25,204	28,410	3,206	12.7%
売上総利益	15,543	17,581	2,037	13.1%
販管費	5,409	6,309	899	16.6%
営業利益	10,133	11,272	1,138	11.2%
営業外収益	367	430	62	17.0%
営業外費用	138	140	1	1.3%
経常利益	10,362	11,561	1,198	11.6%
特別損益	124	△123	△247	-
税引前当期純利益	10,486	11,438	951	9.1%
法人税等	3,477	3,646	168	4.9%
法人税等調整額	△194	△56	138	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	7,203	7,847	644	8.9%

## 売上高

- 増収幅が大きい事業
  - ①国内版權[3,011] ⇒ ②海外版權[2,920] ⇒ ③海外映像[887]
- 減収幅が大きい事業
  - ①商品販売[△765]⇒ ②劇場[△595]⇒ ③イベント[△247]

## 原価・売上総利益

- 売上総利益率:38.2%で横ばい(前期:38.1%)  
映像製作・販売事業全体の利益率は悪化したものの、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、横ばい

## 販管費

- 販管費[+899]
  - ①業務委託費[+183] (前期:200 当期:384)
  - ②人件費[+139] (前期:1,412 当期:1,552)
  - ③支払手数料[+92] (前期:452 当期:545)

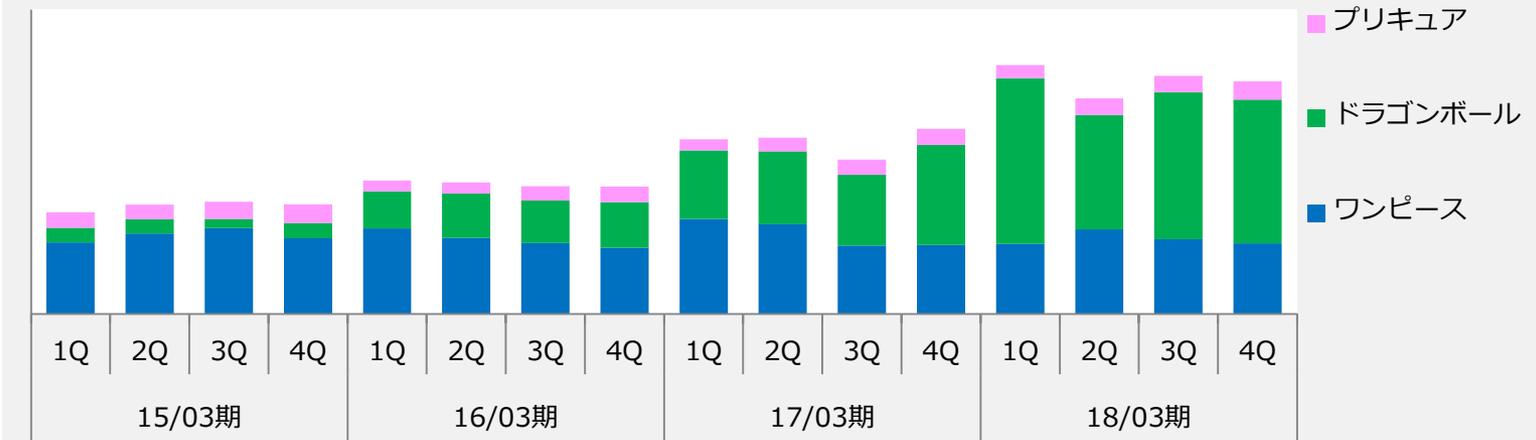
## 特別損益

- 新宿オフィス売却による減損[△123]  
(前期:投資有価証券売却益260)

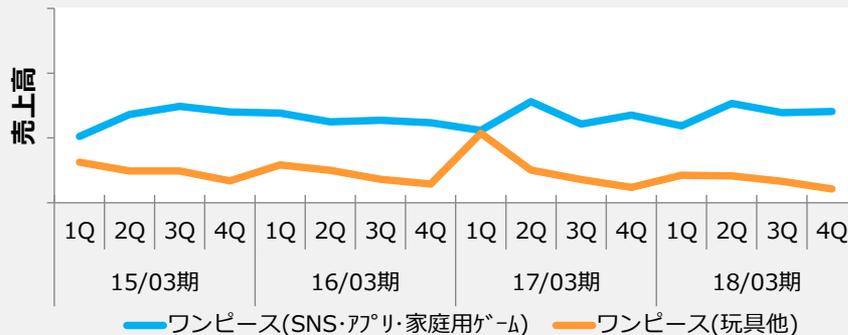
# 主要作品の国内版權事業の状況

- アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』は前期より更に好調に稼働
- 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

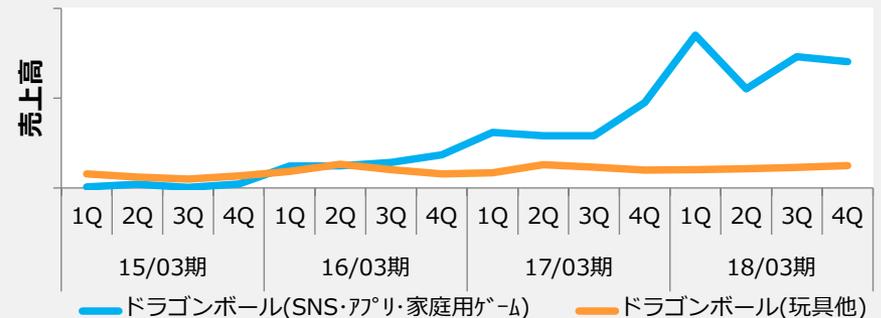
## 主要3作品の国内版權売上高の推移



## ワンピース 国内版權売上高の推移



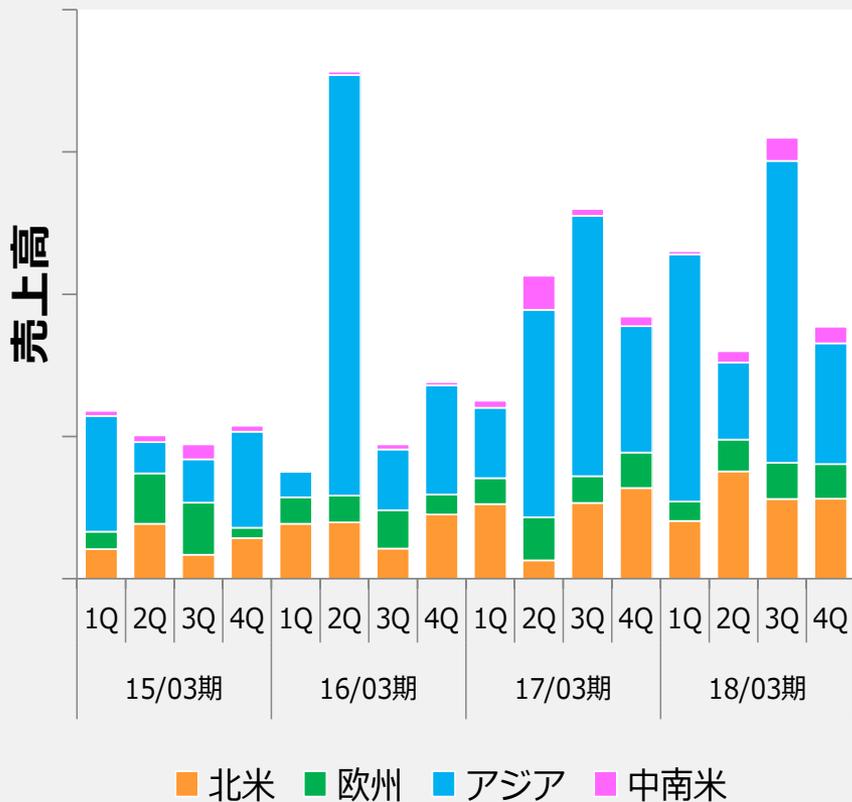
## ドラゴンボール国内版權売上高の推移



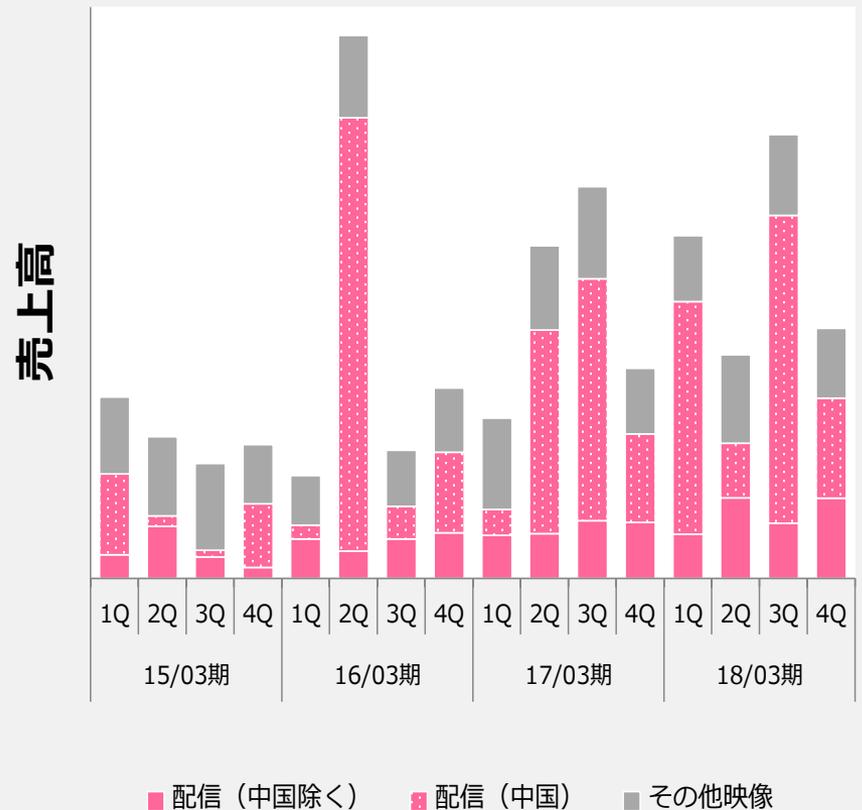
# 海外映像事業の状況

- 中国向け大口映像配信権の販売が好調
- 期首の想定より為替が円安に推移し、収益に寄与

## 海外映像 売上高の推移



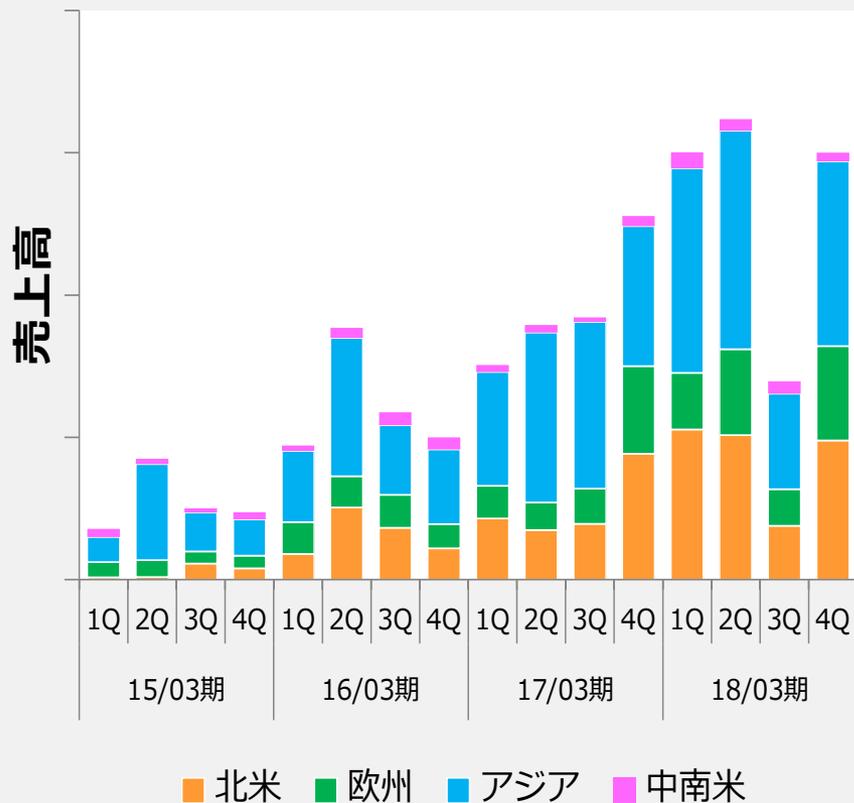
## 事業内訳



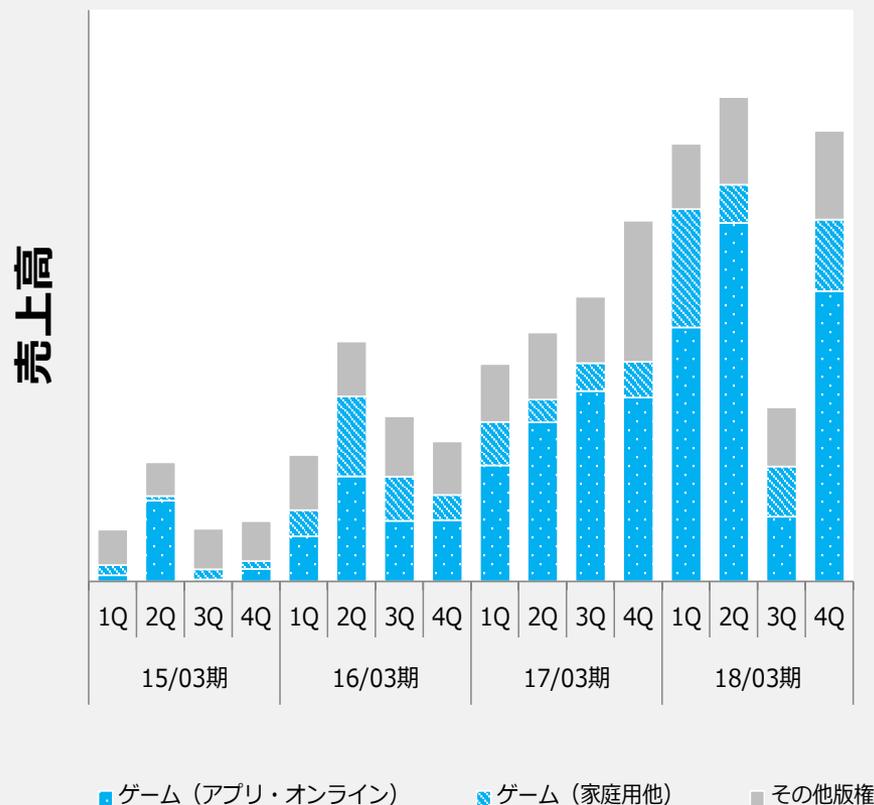
# 海外版權事業の状況

- 全世界でアプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が好調
- 「ワンピース」のアプリゲームに関する複数の契約を計上

## 海外版權 売上高の推移



## 事業内訳



# 2019年3月期 業績予想(連結)

	18年3月期実績	19年3月期予想	増減率	(ご参考) 18年3月期 期初予想
売上高	45,992	40,000	△13.0%	33,000
販管費	6,309	7,000	11.0%	6,000
営業利益	11,272	9,000	△20.2%	6,700
経常利益	11,561	9,300	△19.6%	7,000
当期純利益	7,847	6,300	△19.7%	4,500

## 【2019年3月期 業績予想の根拠】

- 国内版權・海外版權とも、17年3月期実績並を予想
- 「ワンピース」のゲーム化権MGの反動減
- 販管費は、人件費の上昇や、新スタジオの稼働費用等により、増加

# 2019年3月期 セグメント別予想

	18/03 実績	19/03 予想
<b>売上全体</b>	<b>45,992</b>	<b>40,000</b>
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>16,223</b>	<b>15,600</b>
劇場アニメ	1,169	1,500
テレビアニメ	3,194	2,800
コンテンツ	791	400
海外映像	8,747	8,700
その他	2,319	2,200
<b>著作権事業</b>	<b>24,124</b>	<b>19,100</b>
国内著作権	13,451	10,900
海外著作権	10,672	8,200
<b>商品販売事業</b>	<b>4,766</b>	<b>4,600</b>
<b>その他事業</b>	<b>1,068</b>	<b>700</b>

## 映像製作・販売事業 ( ▼ 前期比3.8%減 )

- 「劇場アニメ」は、映画「ドラゴンボール超」公開のため大幅増収の見込み
- 「テレビアニメ」は、イベント向けの映像製作等の受注見通しが不透明のため大幅減収を予想
- 「コンテンツ」は、新作タイトルのリリース減少や市場縮小に伴い大幅な減収を予想
- 「海外映像」は、引き続き中国向け大口配信権販売が好調を維持するものの、「ドラゴンボール超」の終了による売上の減少からほぼ横ばいを予想
- 「その他」は、国内向け配信権の既存タイトル販売の減少により減収見込み

## 著作権事業 ( ↓ 前期比20.8%減 )

- 「国内著作権」は、外部環境の変化やメーカーの予測も織り込み、2017年3月期実績並みを予想
- 「海外著作権」は、「ワンピース」のアプリゲームに関する複数の契約による反動減により、大幅な減収を予想

## 商品販売事業 ( ▼ 前期比3.5%減 )

- 映画「ドラゴンボール超」の公開に合わせたタイアップキャンペーンがあるものの、全体としては減収見込み

## その他事業 ( ↓ 前期比34.5%減 )

- 前期にあったUSJ催事の反動減で大幅な減収を予想

# 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

18/03期 4Q	国内「劇場版 マジンガーZ / INFINITY」公開 [1/13]
	全世界向け家庭用ゲーム「DRAGON BALL FighterZ」発売 [2/1]
	「HUGっと!プリキュア」放映開始 [2/4]
	「美少女戦士セーラームーン・ザ・ミラクル 4-D」(US) 開幕 [3/16~6/24]
	「映画プリキュアスーパースターズ!」公開 [3/17]
19/03期 1Q	PCブラウザゲーム「ドラゴンボールZ XKEEPERZ」リリース [3/20]
	「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]
	「デジモンアドベンチャー-tri.」第6章 劇場上映開始 [5/5]
	HTML向けゲーム「ドラゴンボールZ ブッギリマッチ」リリース予定 [2018年春]
19/03期 2Q以降	アジア向け「セーラームーン」ポップアップストア巡回[2018年夏]
	「おしりたんてい」放映 [7/14~8/25 毎週土曜放映予定]
	全世界向けアプリゲーム「ドラゴンボールレジェンズ」リリース予定 [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「ドラゴンボール超」公開予定 [12/14]
アプリゲーム「デジモンリライズ」リリース予定 [2018年]	
中国向けアプリゲーム「龍珠Z 覚醒」リリース予定 [2018年]	
PS4「ONE PIECE WORLD SEEKER」発売予定 [2018年]	
中国向けアプリゲーム「航海王燃焼意思」コーストベスト予定 [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]	

## トピック

### ゲーム展開

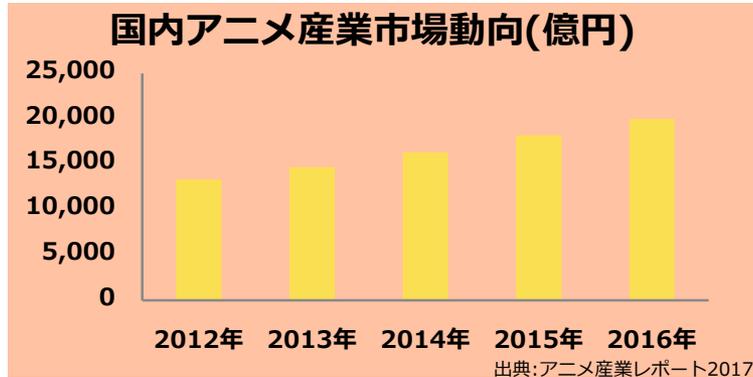
- アプリゲーム「ドラゴンボール レジェンズ」  
-2018年夏配信予定  
-事前登録300万人突破(2018年5月2日現在)
- 中国向けアプリゲーム複数リリース予定  
-「龍珠Z 覚醒」  
-「航海王燃焼意思」  
-「龍珠 最強之戦」  
-「デジモン：相遇」
- 全世界向け家庭用ゲーム「DRAGON BALL FighterZ」  
-「ドラゴンボール」ゲームシリーズ最速となる  
全世界累計出荷本数200万本(※DL版含む)を達成

### 新作展開

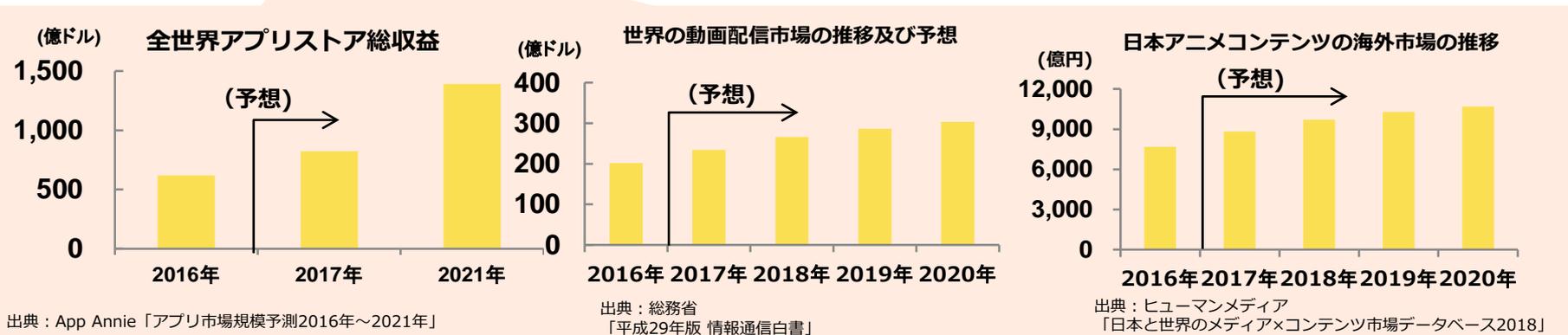
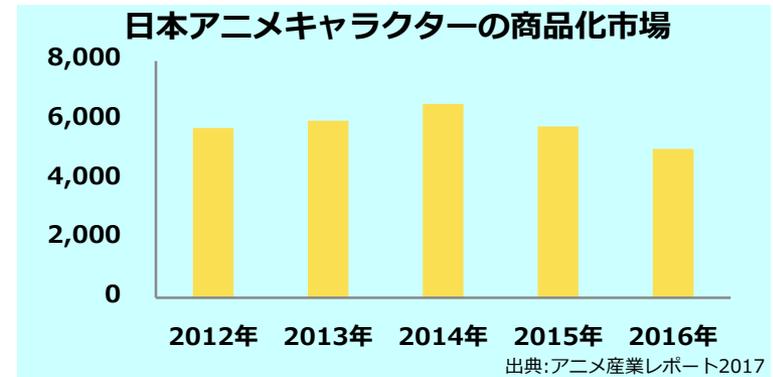
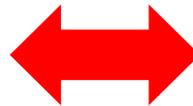
- 「ゲゲゲの鬼太郎」  
2018年4月1日よりテレビアニメ放映開始
- 「デジモンアドベンチャー-tri.」第6章  
2018年5月5日劇場上映開始
- 「おしりたんてい」  
Eテレで7月14日から8月25日まで、  
毎週土曜午前9時00分から放映予定
- 映画「ドラゴンボール超」  
2018年12月14日全国ロードショー決定
- 「爆釣バーハンター」プロジェクト始動  
アニメ製作決定

# 中長期の成長に向けた取り組み

- 国内のアニメ業界市場は、スマートデバイスの普及によるアプリ・配信向けや海外向けの売上の増加により拡大傾向
- 一方で、アプリや配信を除く商品化権（玩具等）のマーケットは縮小傾向



業界全体は好調な一方で...



**市場環境の変化に対応したビジネススキームが必要**

# 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

# 配当について

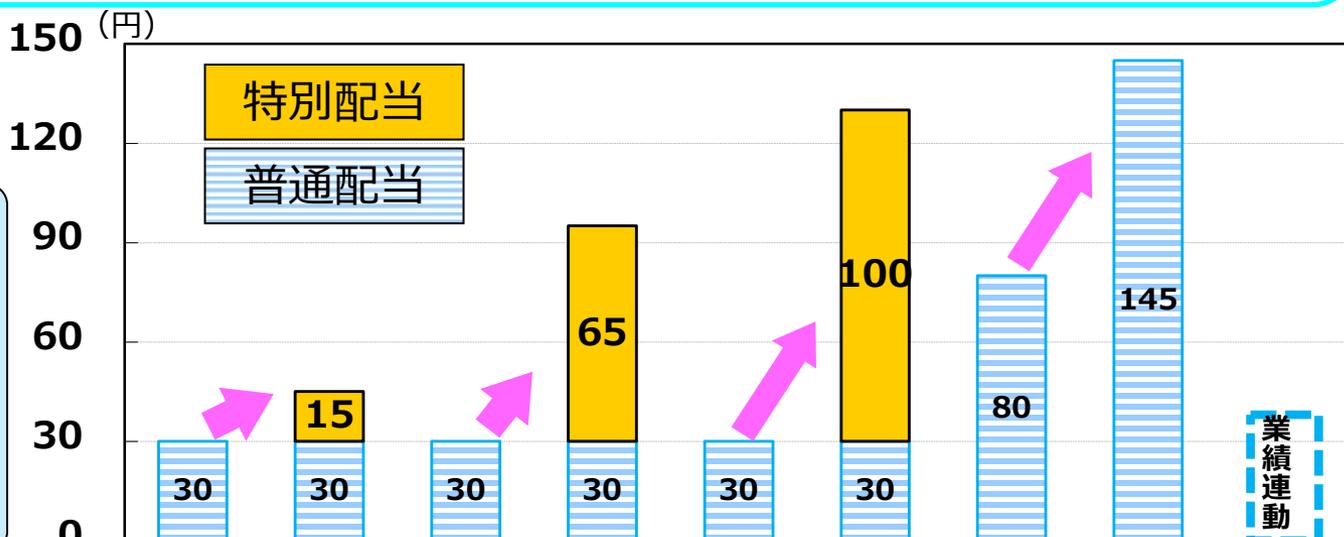
## 期末配当

**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。



年度	15/03	16/03	17/03	18/03	19/03
※1株当たり配当金	45(15)円	95(31.7)円	130(43.3)円	145(48.3)円	38円(予)
配当性向	25.2%	25.2%	24.6%	25.2%	25% (予)

※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

# ご参考②(2019年3月期以降作品)

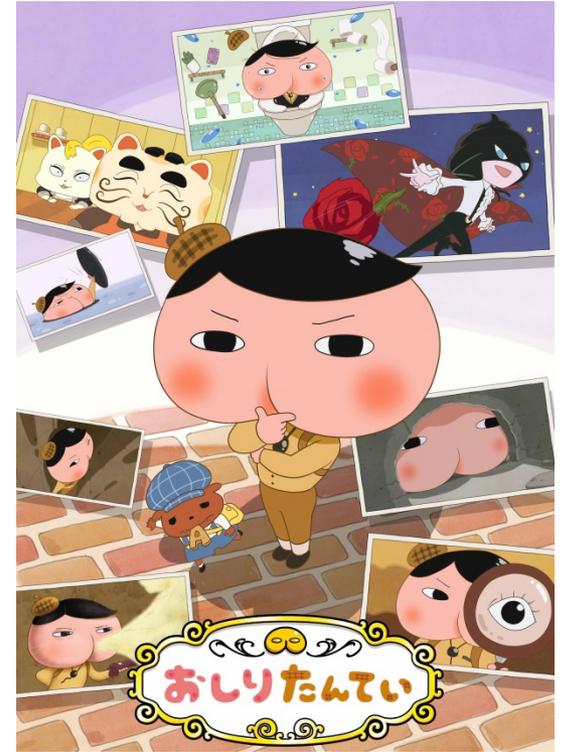
『デジモンアドベンチャーtri.  
第6章「ぼくらの未来」』  
2018年5月5日(土)劇場上映開始



映画『ドラゴンボール超』  
2018年12月14日(金)公開予定



『おしりたんてい』  
7月14日(土)から8月25日(土)まで、  
NHK・Eテレで毎週土曜あさ9時から放映予定



『爆釣バーハンター』  
アニメ製作決定





**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。**