

2016年7月29日



TOEI ANIMATION
夢は世界とともに

東映アニメーション株式会社

2017年3月期 第1四半期決算 (2016/4~2016/6)



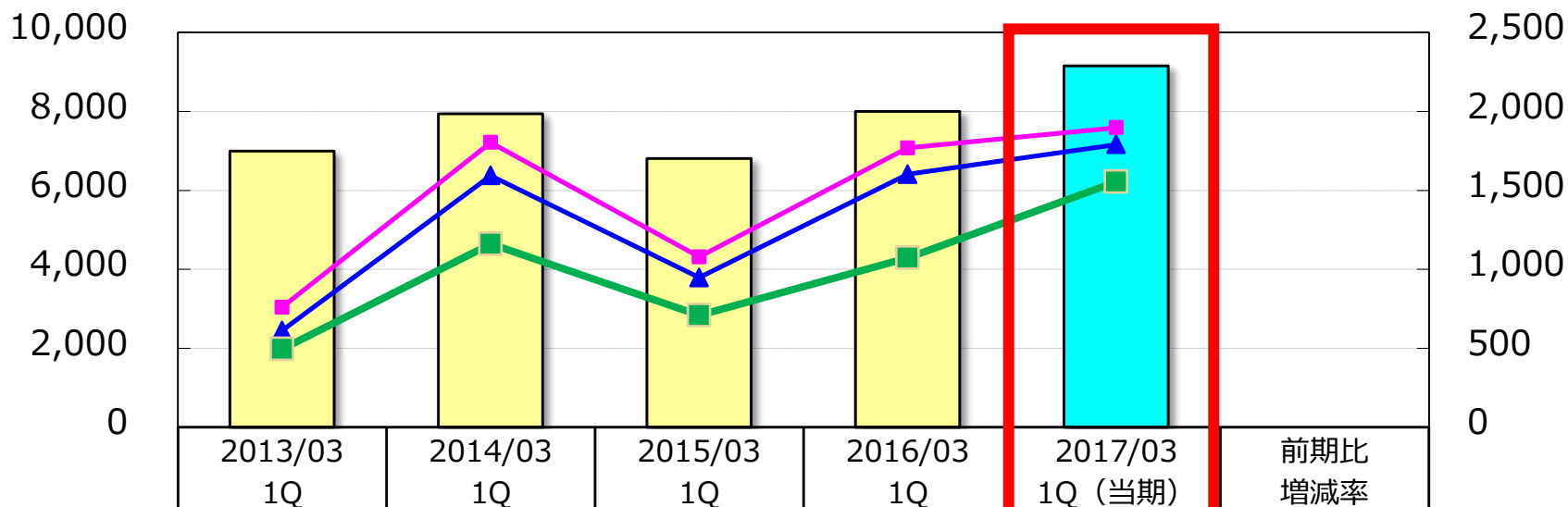
『ONE PIECE FILM GOLD』
2016年7月23日より公開中！

2017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記録
- 国内事業は減収も、海外事業が好調で、全体として大幅な増収
- 海外事業は、前期に続きアジア・北米地域で好調を維持

売上高 (単位：百万円)

利益



売上高	6,992	7,941	6,806	7,999	9,154	14.4%
売上原価	5,116	5,171	4,464	5,135	5,929	15.5%
販管費	1,262	1,176	1,393	1,261	1,433	13.7%
営業利益	612	1,594	948	1,602	1,791	11.8%
経常利益	760	1,804	1,079	1,769	1,897	7.2%
当期純利益	495	1,161	709	1,073	1,555	44.9%

2017年3月期第1四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2016年3月期 1Q	2017年3月期 1Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	2,841	2,926	3.0%
	セグメント利益	411	499	21.4%
版權事業	売上高	3,701	4,157	12.3%
	セグメント利益	1,629	1,796	10.2%
商品販売事業	売上高	1,229	1,764	43.6%
	セグメント利益	△18	95	-
その他事業	売上高	281	381	35.7%
	セグメント利益	9	27	190.4%
連結	売上高	7,999	9,154	14.4%
	営業利益	1,602	1,791	11.8%

※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。

2017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)	16/03 1Q	17/03 1Q
売上全体	7,999	9,154
営業利益	1,602	1,791
映像製作・販売事業	2,841	2,926
劇場アニメ	285	104
テレビアニメ	852	953
コンテンツ	335	240
海外映像	766	1,234
その他	601	393
版權事業	3,701	4,157
国内版權	2,749	2,646
海外版權	952	1,511
商品販売事業	1,229	1,764
その他事業	281	381

映像製作・販売事業 (前期比3.0%増)

- 「劇場アニメ」は、前年同期にあった『ドラゴンボールZ 復活の「F」』のヒットに相当するものがなく、大幅減収
- 「テレビアニメ」は、放映・配信本数は減少（6作品→4作品）したものの、ゲーム向け音声製作が好調に稼動したこと等から、大幅増収
- 「コンテンツ」は、前年同期にあった「デジモンアドベンチャー」のブルーレイに相当するものがなかったこと等から、大幅減収
- 「海外映像」は、複数作品の中国及び北米向けの映像配信権や『ドラゴンボールZ 復活の「F」』の劇場上映権の販売が好調に稼動したことから、大幅増収
- 「その他」は、映像配信サービスは好調に稼動したものの、ソーシャルゲーム『聖闘士星矢 ギャラクシーカードバトル』のサービス終了の影響が大きく、大幅減収

※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。

2017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)	16/03 1Q	17/03 1Q
売上全体	7,999	9,154
営業利益	1,602	1,791
映像製作・販売事業	2,841	2,926
劇場アニメ	285	104
テレビアニメ	852	953
コンテンツ	335	240
海外映像	766	1,234
その他	601	393
版權事業	3,701	4,157
国内版權	2,749	2,646
海外版權	952	1,511
商品販売事業	1,229	1,764
その他事業	281	381

版權事業 (↑ 前期比12.3%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』や「ワンピース」の商品化權の販売が好調に推移したものの、前年同期にあった複数作品の遊技機大口契約に相当するものがなかったことから、減収
- ・「海外版權」は、中国でゲーム化權の販売、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』及び『ワンピーストレジャークルーズ』が好調に推移したことから、大幅増収

商品販売事業 (↑ 前期比43.6%増)

- ・「ONE PIECE FILM GOLD」の劇場公開に向けたタイアップ・販促関連商品の販売が好調だったことに加え、海外のイベント物販も好調に推移したことにより、大幅増収

その他事業 (↑ 前期比 35.7%増)

- ・「ドラゴンボール」シリーズや「聖闘士星矢」シリーズの催事関連が好調に稼動したことから、大幅増収

※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。

2017年3月期第1四半期 決算総括

(百万円)	16/03 1Q実績	17/03 1Q実績	増減	増減率
売上高	7,999	9,154	1,154	14.4%
売上原価	5,135	5,929	793	15.5%
売上総利益	2,863	3,224	360	12.6%
販管費	1,261	1,433	172	13.7%
営業利益	1,602	1,791	188	11.8%
営業外収益	181	189	7	4.1%
営業外費用	15	83	68	449.1%
経常利益	1,769	1,897	127	7.2%
特別損益	△220	260	480	-
税引前当期純利益	1,549	2,157	608	39.2%
法人税等	298	584	286	95.8%
法人税等調整額	177	17	△160	△90.2%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	1,073	1,555	482	44.9%

売上高

■ 増収幅が大きい事業

- ①海外版權[558] ⇒ ②商品販売[535] ⇒ ③海外映像[468]

■ 減収幅が大きい事業

- ①映像製作その他 [△207] ⇒ ②劇場アニメ [△181] ⇒ ③国内版權[△102]

原価・売上総利益

■ 原価率：64.8%(前期:64.2%)

- ①契約社員制度の導入による退職給付引当金の増加
- ②一方、原価率の低い海外事業の売上比率が大幅に上昇したため、全体として原価率は横ばい

販管費

■ 販管費[+172]

- ①退職給付引当繰入[+61]
(前期:23 当期:85)
- ②広告宣伝費[+47] (前期:53 当期:101)
- ③人件費[+31](前期:331 当期:362)

特別損益

■ 特別利益[260]

投資有価証券売却益

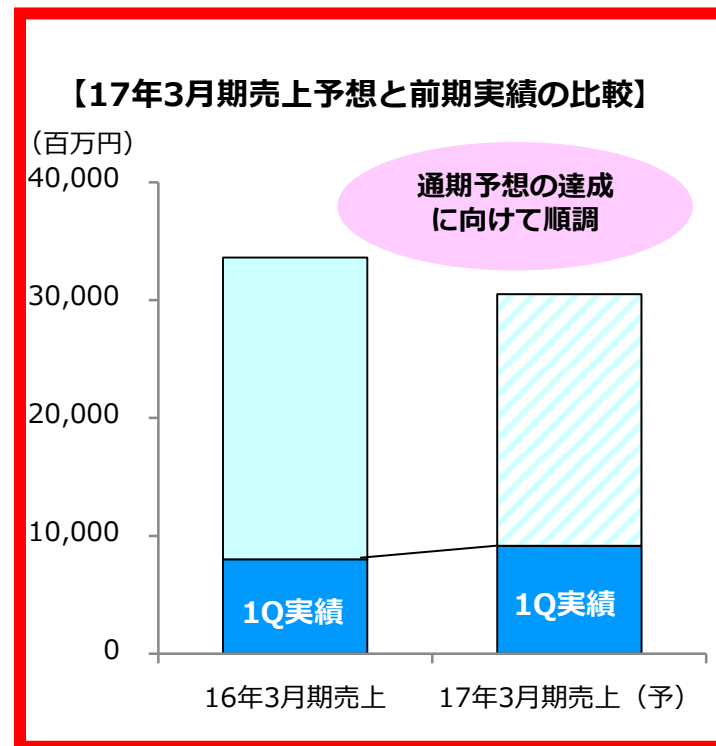
※前期は特別損失220(大泉スタジオ解体費用)

2017年3月期 業績予想に対する進捗状況について

(百万円)	17/03 1Q	17/03 通期予想	17/03 進捗率
売上高	9,154	30,500	30.0%
営業利益	1,791	5,700	31.4%
経常利益	1,897	6,000	31.6%
当期純利益	1,555	3,800	40.9%
映像製作・販売事業	2,926	13,200	22.2%
劇場アニメ	104	2,000	5.2%
テレビアニメ	953	2,600	36.7%
コンテンツ	240	900	26.7%
海外映像	1,234	5,900	20.9%
その他	393	1,800	21.9%
著作権事業	4,157	11,700	35.5%
国内著作権	2,646	8,000	33.1%
海外著作権	1,511	3,700	40.8%
商品販売事業	1,764	4,600	38.4%
その他事業	381	1,000	38.2%

※予想数値は期初予想(5月12日開示)の数値です

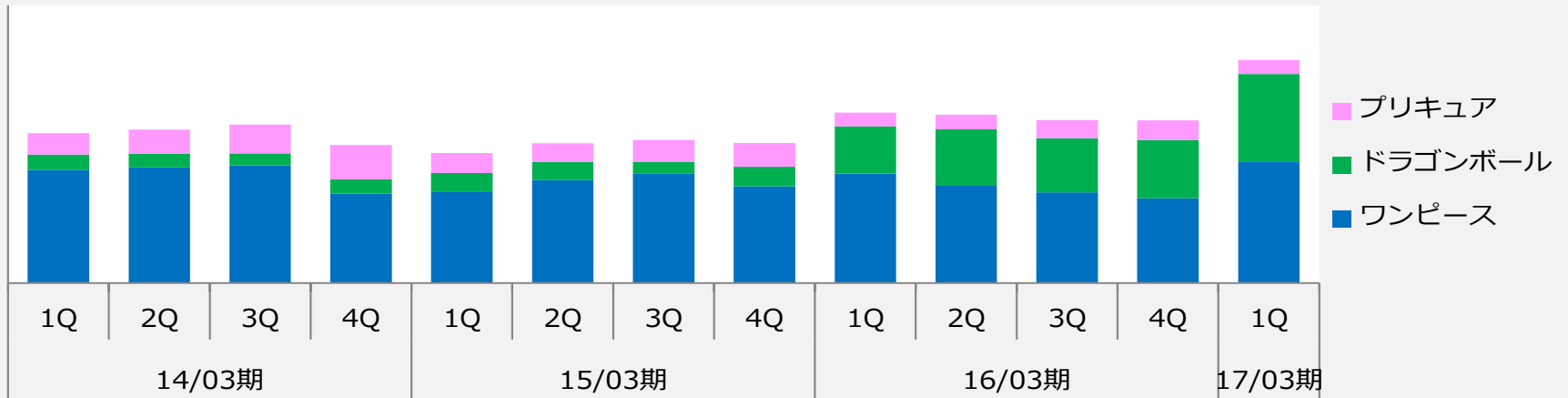
※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。



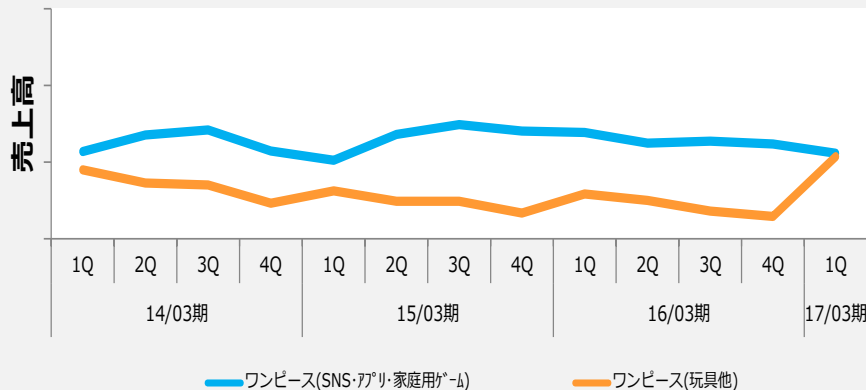
主要作品の国内版權事業の状況

- 「ワンピース」は映画公開を梃子に関連商品で収益を拡大
- 「ドラゴンボール」のアプリゲームは引き続き好調に推移

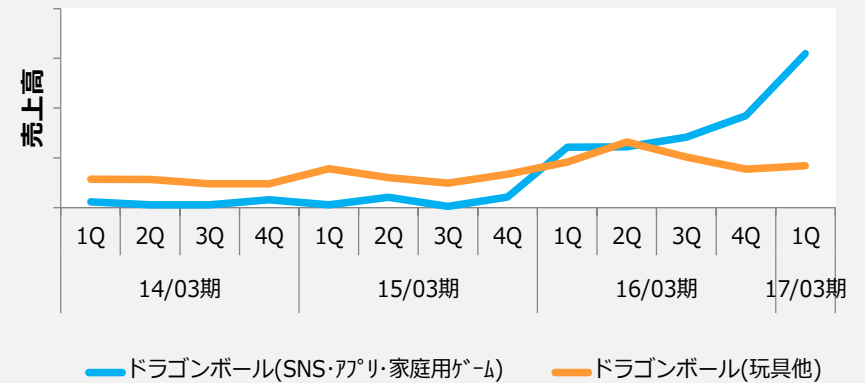
主要3作品の国内版權売上高の推移



ワンピース 国内版權売上高の推移



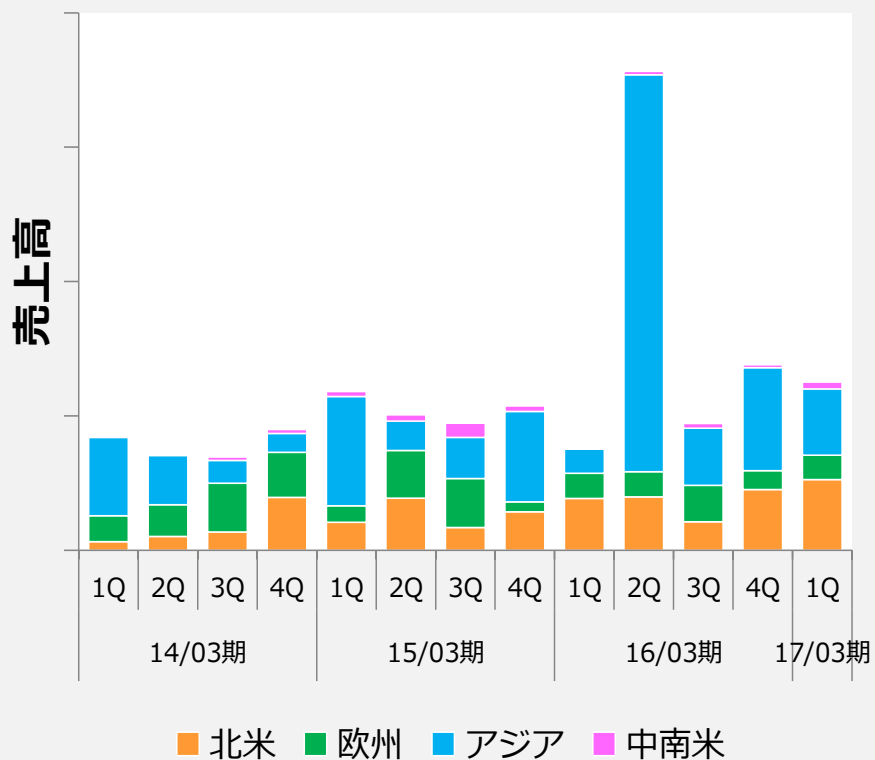
ドラゴンボール国内版權売上高の推移



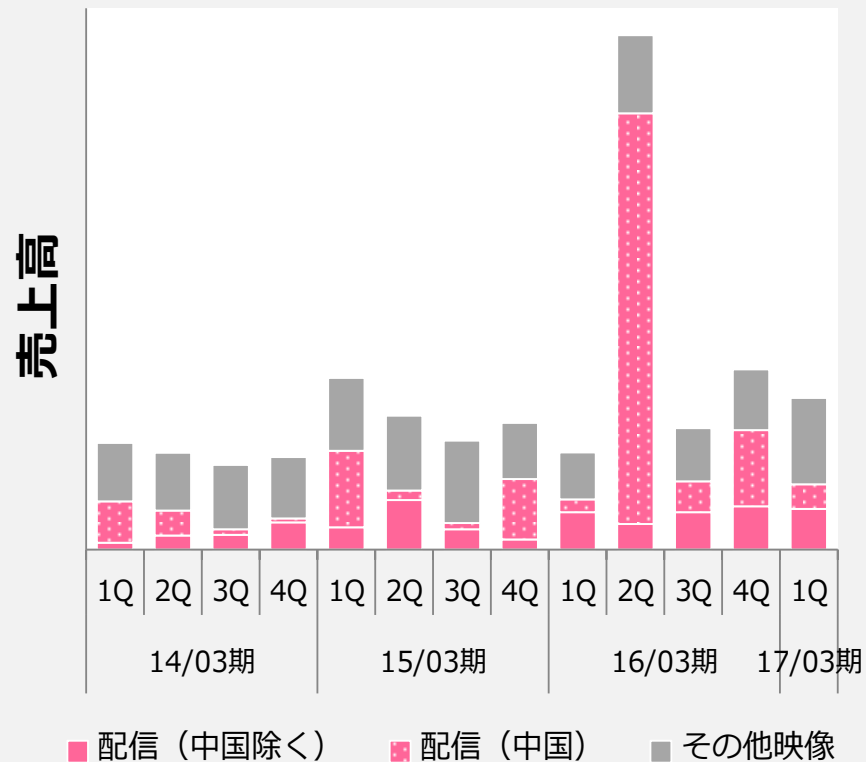
海外映像事業の状況

- 『ドラゴンボールZ 復活の「F」』の海外展開が奏功し収益拡大に貢献
- 中国向け映像配信権販売は堅調に推移
- 為替の影響や、中国における国際情勢の変化・コンテンツ規制の発動への懸念あり

海外映像 売上高の推移



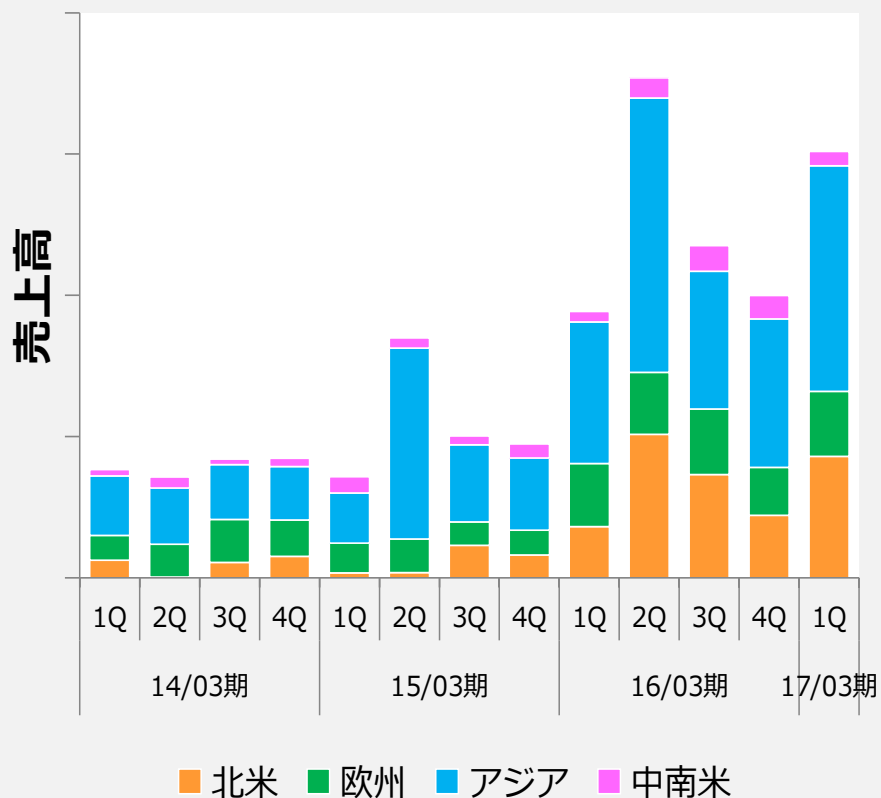
事業内訳



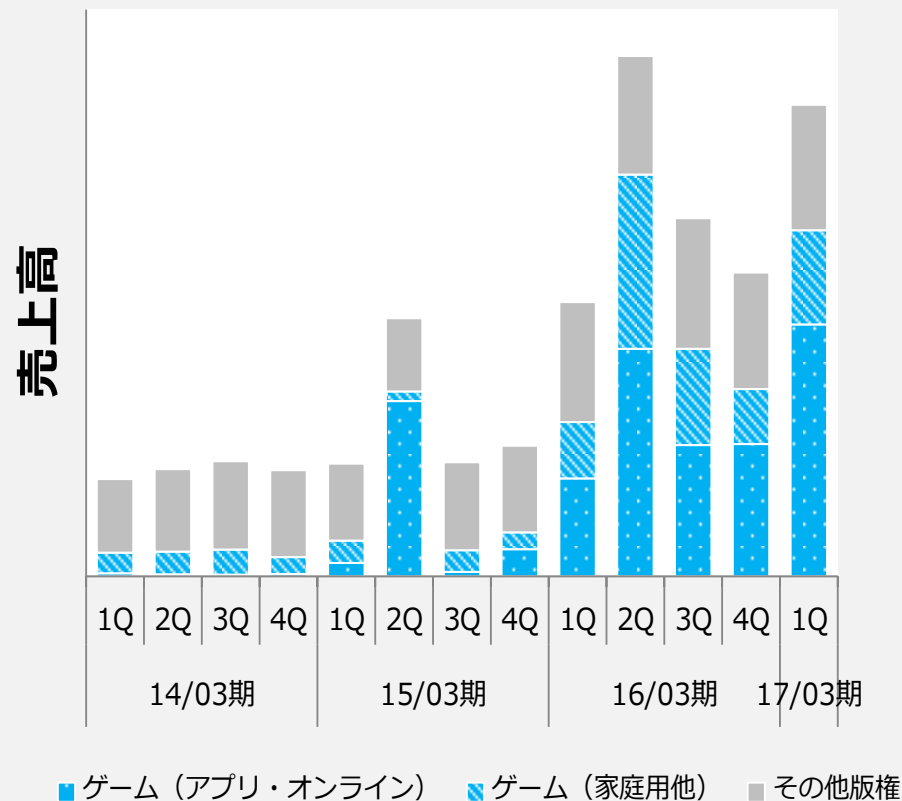
海外版権事業の状況

- 全世界で「ドラゴンボール」「ワンピース」のアプリゲームが好調に推移
- 為替の影響や、ゲーム化権への高依存度に対する懸念あり

海外版権 売上高の推移



事業内訳



展開スケジュール <国内>



展開スケジュール(国内)

映像製作・販売事業 著作権事業
商品販売事業 その他事業

- アプリゲーム「聖闘士星矢 ギャラクシア」(iOS) リリース [4/12]
- 「ONE PIECE BURNING BLOOD」(PS4/PSVita) 発売 [4/21]
- アプリゲーム「ONE PIECE サザンドストーム」リリース [4/21]
- ワンピース 麦わらストア渋谷新店 オープン [4/21]
- 17/03期 1Q 「セーラムンCrystal」第3期 放映開始 [4月]
- 「ONE PIECE FILM GOLD」各種タイアップ・キャンペーン開始 [4月]
- 「セーラムン展」開催 [4/16~6/19]
- デジタルカードゲーム「ドラゴンボールヒーローズ GDM8弾」稼働 [5/12]
- デジモンtri.ショップ 期間限定オープン [5/12~6/1]
- 「聖闘士星矢30周年展」開催 [6/18~29]
- 「ワンピースプレミア・サマ」(USJ) 開催 [7/1~9/4]
- 「ドラゴンボールZ・ザ・リアル4-D」(USJ) 開催 [7/1~9/4]
- デジタルカードゲーム「ドラゴンボールヒーローズ GDM9弾」稼働 [7/14]
- 17/03期 2Q TVスペシャル「ワンピース ~ハートオブ ゴールド~」放映 [7/16]
- 「ONE PIECE FILM GOLD」公開 [7/23]
- 「ドラゴンボールフュージョンズ」(3DS) 発売予定 [8/4]
- 「デジモンアドベンチャーtri.」第3章 劇場上映 [9/24]
- 「デジモンユニバース アプリモンスターズ」放映開始 [10月]
- 「映画魔法つかいプリキュア! 奇跡の変身! キュアモフルン!」公開 [10/29]
- 17/03期 3Q以降 「ドラゴンボールゼノバース2」(PS4) 発売予定 [11/2]
- 「タイガーマスクW」放映開始 [2016年秋]
- 「ポッピンQ」公開 [今冬]

トピック

ドラゴンボール展開

- テレビ「ドラゴンボール超(スーパー)」
-6月12日より新章「未来トランク編」放映
-商品化(カードゲーム、玩具他)を積極展開
- アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」
-iOSとAndroidで全世界7,777万ダウンロード突破
- イベント「ドラゴンボールZ・ザ・リアル4-D」
-ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて7月1日より開催

ワンピース展開

- 7/23「ONE PIECE FILM GOLD」公開
- 映画公開に合わせ、商品化やキャンペーン等積極展開中
- 映画連動のTVスペシャル「ワンピース~ハートオブ ゴールド~」放映(7/16)
- アプリゲーム「ONE PIECE サウザンドストーム」
-配信開始から1ヶ月で400万ダウンロード突破
- 映画の盛り上げ施策として、イベント・ショップ展開も積極化

デジモンシリーズ展開

- 「デジモンユニバース アプリモンスターズ」
-完全新作のテレビシリーズが10月より放映開始
- 「デジモンアドベンチャーtri.」
-第3章(9/24)劇場上映、第4章以降も順次公開予定
- アプリゲーム「デジモンリンクス」
-400万ダウンロード突破

展開スケジュール <海外>

展開スケジュール(海外)

映像製作・販売事業 著作権事業
商品販売事業 その他事業

17/03期 1Q	香港・マカオ向けアプリゲーム「聖闘士星矢 リデ ィアックブレイブ」リリース [4/12]
	フランス向け「聖闘士星矢 ペガサスシンフォニー」開催 [4月]
	中国向けアプリゲーム「聖闘士星矢 重生」(リニューアル版) リリース [5月]
	フランス向け「ワンピース ミュージックシンフォニー」開催 [7/2]
17/03期 2Q	香港向け「ワンピース サマーカニバル」開催 [7/8~8/7]
	「ONE PIECE FILM GOLD」ワールドプレミア(アブダビ) [7/15]
	「デジモンアドベンチャー-tri.」アメリカ公開 [7/15,17]
	スペイン向け「聖闘士星矢 ペガサスシンフォニー」開催 [7/23]
	「ONE PIECE FILM GOLD」香港公開 [7/28]
	香港向け「SAINT SEIYA Docks」開催 [8/8~8/31]
17/03期 3Q以降	台湾・香港向けアプリゲーム「デジモンソウルフェイス」サービス予定 [2016]
	中国向けアプリゲーム「レッゴ-ワンピース」(リニューアル版) サービス予定 [2016]
	「ドラゴンボールZ」(PS4)発売予定 [2016]
	中国向けアプリゲーム「ワンピース」Yesgames版 サービス予定 [2016]
	中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」CMGE版 サービス予定 [2016]
中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」Yesgames版 サービス予定 [2016]	

トピック

ワンピース展開

■「ONE PIECE FILM GOLD」

- 7/15 アブダビ・ワールドプレミア
- 7/28 香港を皮切りに、作品人気が高い地域を中心に順次公開・配信予定

■「ONE PIECE トレジャークルーズ」

- 北米・欧州・東南アジア等で配信地域を拡大予定

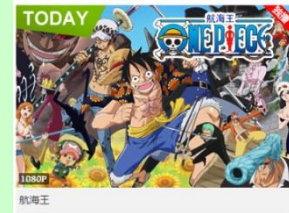
中国向け事業

■ 動画配信事業

- 「ワンピース」等の複数作品の配信は堅調に推移
- 中国国内において、未成年に影響のある作品の取締り強化(当社作品は含まれず)

■ アプリゲーム

- アプリゲームの新規契約は前年より減少
- 「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」3月リリース
- 「聖闘士星矢 重生」リニューアル版5月リリース
- 「デジモンソウルフェイス」、「レッゴ-ワンピース」リニューアル版、「ワンピース」Yesgames版は2016年展開予定



中長期の成長に向けた取り組み

企画・製作プロダクションとしての原点回帰

業界や視聴者から選ばれるスタジオであり続けるための投資を加速

企画製作本部の新設

企画部門と製作部門を統合
製作スケジュールの改善や作品のクオリティの更なる向上を目指す

オリジナル作品の企画力の強化

ワンピース、ドラゴンボール、プリキュアに続く収益の柱となるオリジナル作品を引き続き企画・製作中



製作現場の環境整備

- ・大泉スタジオ建替え
2017年6月竣工予定
- ・製作進捗管理システムの刷新
製作プロセスの管理高度化

フロンティアの開拓による成長

周辺事業や海外事業において、既存事業の枠を超えた新たなチャレンジを積極化

自主興行

聖闘士星矢30周年展
当社初の自社興行型イベント
予想を上回る集客に成功

海外展開

- ・商品販売・イベント事業の強化
国内で人気を博した催事の海外展開に注力
- ・海外先行作品の企画・製作
複数のプロジェクトが進行中

創発企業2.0への進化

全ての社員が収益を最大化する企画や仕組みを考え、新たなビジネスを創出するための体制整備の推進

報奨制度

社長賞の導入
現場主導でのチャレンジや工夫に報いるために、従業員の取組みを継続的に評価し、社長賞を授与

組織・人事改革

- ・営業本部の新設
コンテンツ二次利用の一層の拡大と収益最大化を図る

配当について

期末配当

2016年3月期

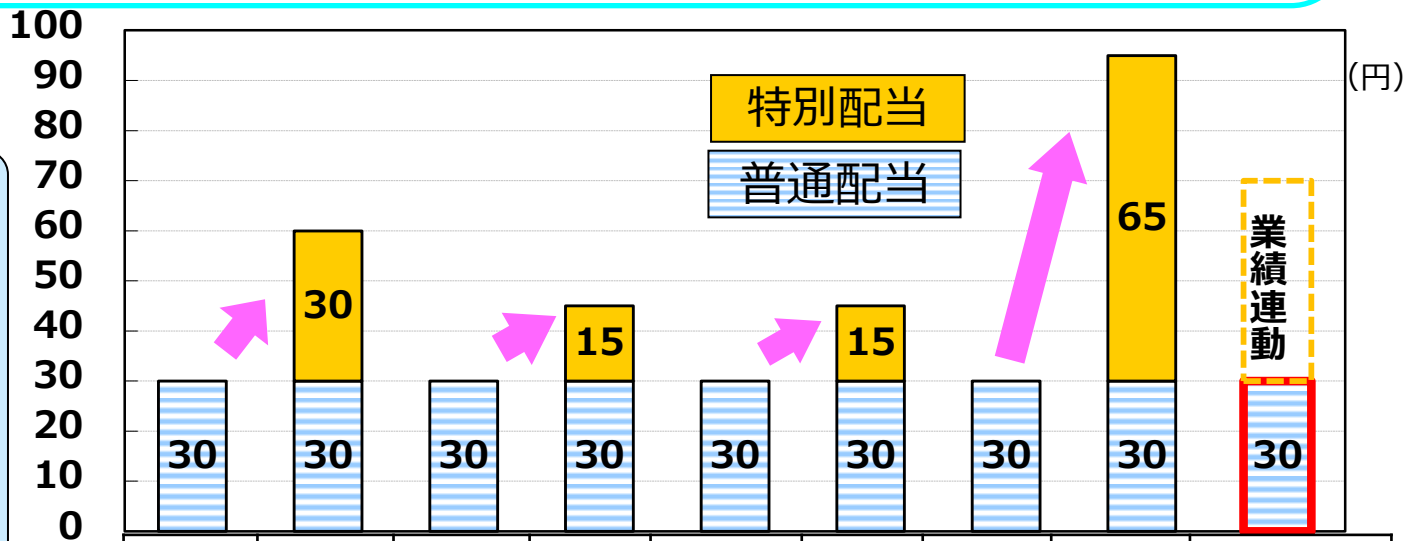
1株あたり 普通配当30円 + **特別及び記念配当65円**

2017年3月期

1株あたり 普通配当30円 + (業績等勘案;特別配当)

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。1株あたり年間30円をベースに、連結業績に応じて配当性向25%程度を基本といたします。



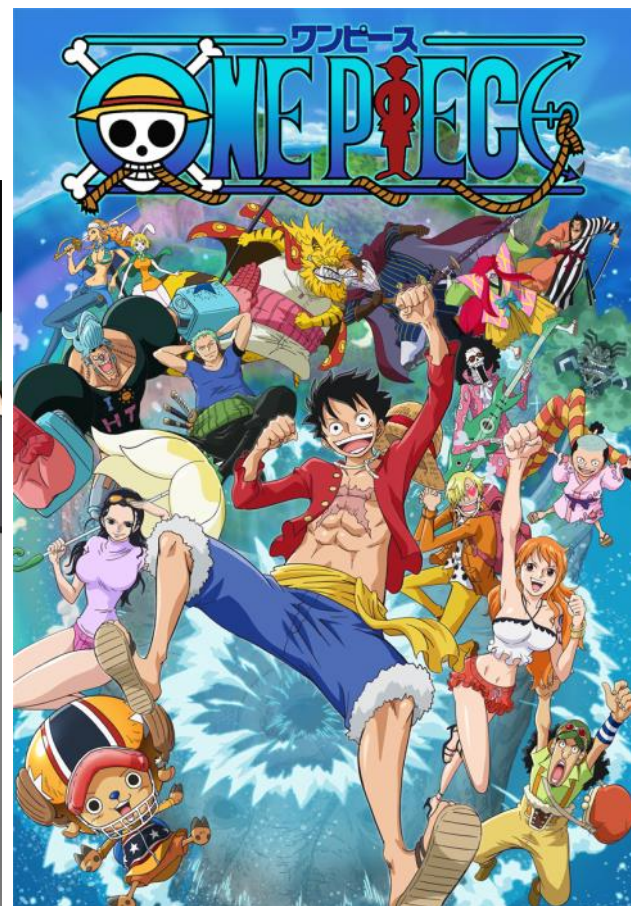
	13/03	14/03	15/03	16/03	17/03
1株当たり配当金	60円	45円	45円	95円	30円+α
配当性向	25.2%	26.3%	25.2%	25.2%	25% (予)

ご参考①(放映中作品)



日曜朝8:30～ ABC・テレビ朝日系列

日曜朝9:00～
フジテレビほか



日曜朝9:30～ フジテレビほか

ご参考②(2017年3月期放映予定作品)



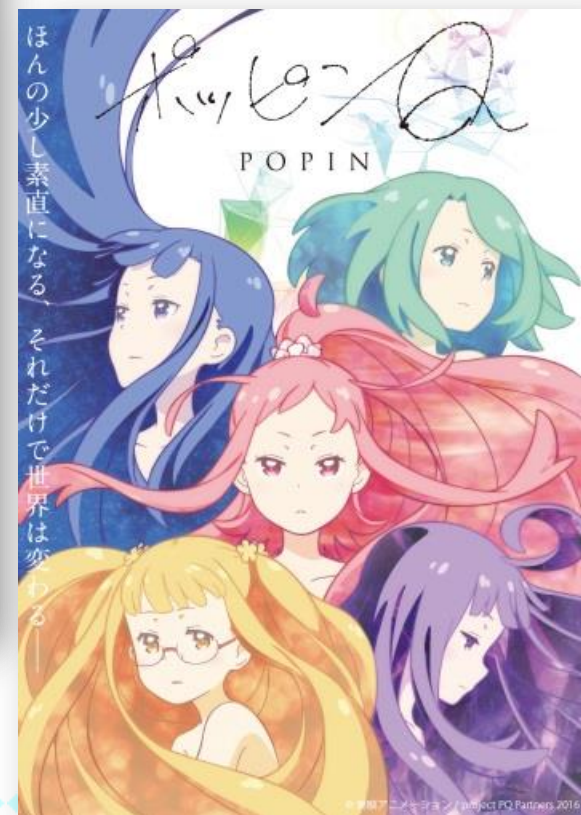
『デジモンユニバース アプリモンスターズ』
2016年10月よりテレビ東京系にて放映予定



『タイガーマスクW』
2016年秋 テレビ朝日にて放映予定

ご参考③(2017年3月期公開予定作品)

『デジモンアドベンチャーtri.第3章「告白」』
2016年9月24日(土) 劇場上映



『映画 魔法つかいプリキュア！
奇跡の変身！キュアモフルン！』
2016年10月29日(土) 公開予定

『ポッピンQ』
今冬公開予定