

# 東映アニメーション株式会社

2016年1月29日

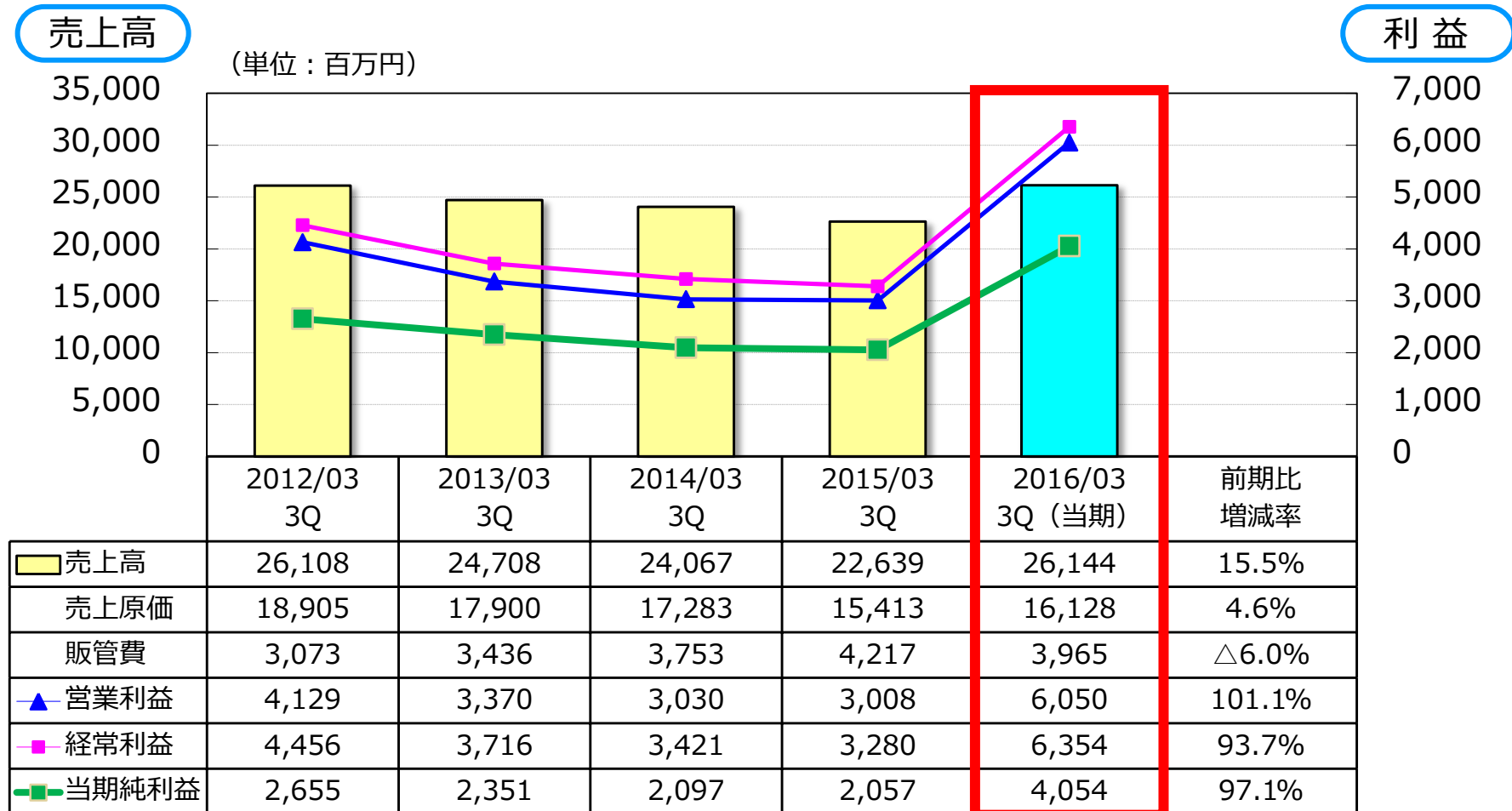
2016年3月期 第3四半期決算 (2015/4~2015/12)

『魔法つかいプリキュア!』  
2016年2月7日(日)より  
ABC・テレビ朝日系列にて放送開始!



# 2016年3月期第3四半期決算(連結)

- 第3四半期としては、売上高および各利益いずれも、過去最高額
- 国内事業は微減ながらも、海外事業が大変好調であったため、大幅な増収
- 利益率の高い海外事業の拡大により、大幅な増益



# 2016年3月期第3四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2015年3月期 3Q	2016年3月期 3Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	10,155	10,735	5.7%
	セグメント利益	1,081	2,534	134.4%
版權事業	売上高	7,804	10,829	38.8%
	セグメント利益	3,146	4,825	53.3%
商品販売事業	売上高	3,733	3,711	△0.6%
	セグメント利益	111	9	△91.4%
その他事業	売上高	1,060	994	△6.2%
	セグメント利益	107	15	△85.8%
連結	売上高	22,639	26,144	15.5%
	営業利益	3,008	6,050	101.1%

※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。



# 2016年3月期第3四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	15/03 3Q	16/03 3Q
売上全体	22,639	26,144
営業利益	3,008	6,050
<b>映像製作・販売事業</b>	10,155	<b>10,735</b>
劇場アニメ	538	<b>727</b>
テレビアニメ	3,104	<b>2,320</b>
コンテンツ	1,119	<b>892</b>
海外映像	3,132	<b>5,286</b>
その他	2,261	<b>1,509</b>
版權事業	7,804	<b>10,829</b>
国内版權	6,088	<b>6,902</b>
海外版權	1,715	<b>3,926</b>
商品販売事業	3,733	<b>3,711</b>
その他事業	1,060	<b>994</b>

## 映像製作・販売事業 (▲前期比5.7%増)

- 「劇場アニメ」は、『ドラゴンボールZ 復活の「F」』や「デジモンアドベンチャー tri.」のヒットにより大幅増収
- 「テレビアニメ」は、TV新作放映・配信本数の減少(9作品→8作品)により大幅減収
- 「コンテンツ」は、前年同期の「ワンピース」のDVDに相当するものがなく大幅減収
- 「海外映像」は、複数作品の中国向け大口映像配信権の販売が好調だったこと等から大幅増収
- 「その他」は、ソーシャルゲームやブラウザゲーム等が前年同期に比べ軟調に推移したことに加え、10月にソーシャルゲーム『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もあり、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。

# 2016年3月期第3四半期 セグメント別分析②( 版權・商品・その他 )

(百万円)	15/03 3Q	16/03 3Q
売上全体	22,639	26,144
営業利益	3,008	6,050
映像製作・販売事業	10,155	10,735
劇場アニメ	538	727
テレビアニメ	3,104	2,320
コンテンツ	1,119	892
海外映像	3,132	5,286
その他	2,261	1,509
版權事業	7,804	10,829
国内版權	6,088	6,902
海外版權	1,715	3,926
商品販売事業	3,733	3,711
その他事業	1,060	994

## 版權事業 ( ↑ 前期比38.8%増 )

- ・「国内版權」は、「ワンピース」のアプリゲームや「ドラゴンボール」シリーズの商品化とアプリゲームが好調に推移したことから、大幅増収
- ・「海外版權」は、中国向けで「ワンピース」のゲームや「聖闘士星矢」シリーズのアプリゲーム、欧米向けでは家庭用ゲーム「ドラゴンボールゼノバース」が好調に推移したこと等から、大幅増収

## 商品販売事業 ( → 前期比0.6%減 )

- ・ショップ事業の拡大や「ドラゴンボール」シリーズの関連商品の販売が堅調に推移するも、前年同期に海外イベント物販があったことの反動減から減収

## その他事業 ( ▼ 前期比6.2%減 )

- ・「Dr.スランプアラレちゃん」の催事関連が好調に稼動するも、全体としては軟調に推移したことから、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。

# 2016年3月期第3四半期 決算総括

(百万円)	15/03 3Q	16/03 3Q	増減	増減率
売上高	22,639	26,144	3,505	15.5%
売上原価	15,413	16,128	715	4.6%
売上総利益	7,226	10,015	2,789	38.6%
販管費	4,217	3,965	△251	△6.0%
営業利益	3,008	6,050	3,041	101.1%
営業外収益	323	359	36	11.1%
営業外費用	51	55	3	6.1%
経常利益	3,280	6,354	3,074	93.7%
特別損益	-	△220	△220	-
税引前当期純利益	3,280	6,134	2,854	87.0%
法人税等	1,174	1,978	804	68.5%
法人税等調整額	48	101	52	108.2%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	2,057	4,054	1,996	97.1%

## 売上高

### ■ 増収幅が大きい事業

- ①海外版權[2,210] ⇒ ②海外映像[2,154] ⇒  
③国内版權[814] ⇒ ④劇場[188]

### ■ 減収幅が大きい事業

- ①テレビアニメ [△784] ⇒ ②映像製作その他  
[△751] ⇒ ③コンテンツ[△226]

## 原価・売上総利益

### ■ 原価率は61.7%に改善(前期:68.1%)

- ① 原価率の低い海外事業の売上比率が、  
34.9%に上昇(前期:23.0%)  
② 『DBZ 復活の「F」』や「デジモンアドベンチャーtri.」のヒットにより、  
劇場アニメの原価率が改善

## 販管費

### ■ 販管費[△251]

- ① 減価償却費[△347](前期:460 当期:113)  
前期は大泉スタジオ建替えに伴う耐用年数  
変更による前倒し償却があった  
② 広告宣伝費[△134](前期:432 当期:298)  
③ 支払手数料[△67](前期:461 当期:393)

## 特別損益

### ■ 特別損失[220]

大泉スタジオ解体工事費用

# 2016年3月期業績予想に対する進捗状況について

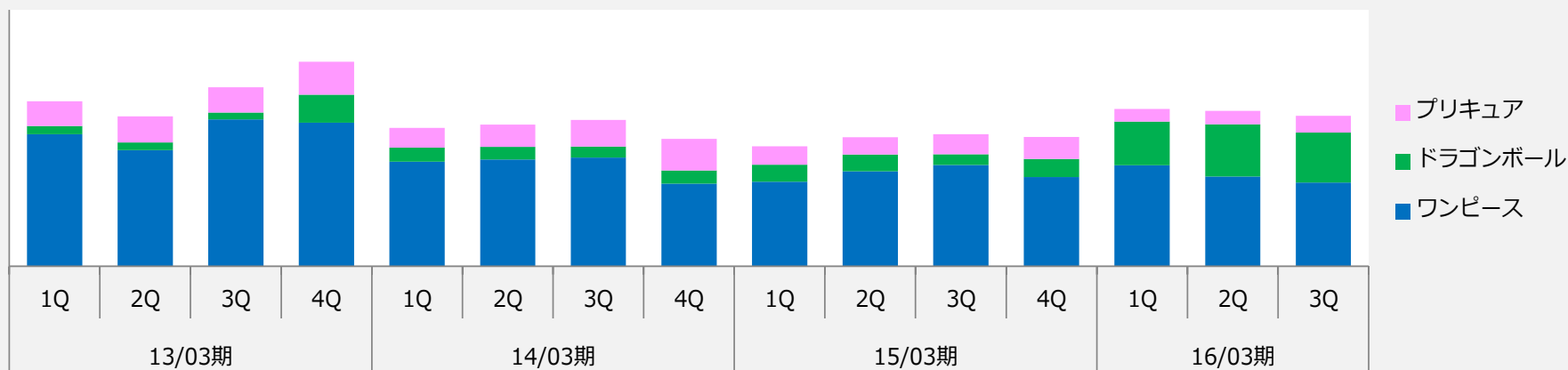
(百万円)	15/03 3Q	16/03 3Q	16/03通期予想(期初) ※15/05/14開示		16/03通期予想(修正) ※15/10/27開示	
			予想値	進捗率	予想値	進捗率
売上高	22,639	<b>26,144</b>	27,500	95.1%	32,500	80.4%
営業利益	3,008	<b>6,050</b>	3,000	201.7%	6,800	89.0%
経常利益	3,280	<b>6,354</b>	3,200	198.6%	7,000	90.8%
当期純利益	2,057	<b>4,054</b>	1,900	213.4%	4,600	88.1%
<b>映像製作・販売事業</b>	10,155	<b>10,735</b>	12,500	85.9%		
劇場アニメ	538	<b>727</b>	1,000	72.7%		
テレビアニメ	3,104	<b>2,320</b>	2,400	96.7%		
コンテンツ	1,119	<b>892</b>	1,100	81.2%		
海外映像	3,132	<b>5,286</b>	5,900	89.6%		
その他	2,261	<b>1,509</b>	2,100	71.9%		
<b>著作権事業</b>	7,804	<b>10,829</b>	8,700	124.5%		
国内著作権	6,088	<b>6,902</b>	7,000	98.6%		
海外著作権	1,715	<b>3,926</b>	1,700	231.0%		
<b>商品販売事業</b>	3,733	<b>3,711</b>	4,900	75.7%		
<b>その他事業</b>	1,060	<b>994</b>	1,400	71.0%		

※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。

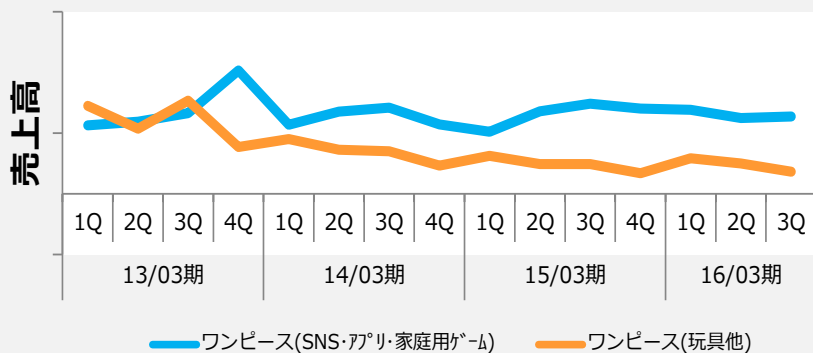
# 主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」はゲーム化権(家庭用ゲーム、アプリゲーム)が継続して伸長
- 「ワンピース」は底打ちの気配
- 「プリキュア」は引き続き軟調

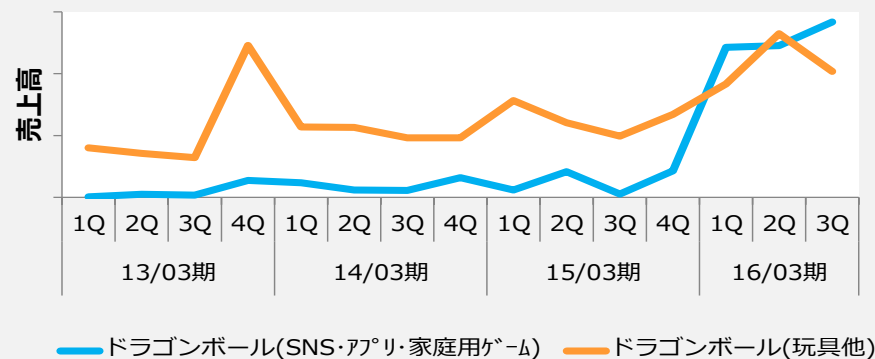
## 主要3作品の国内版權売上高の推移



## 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

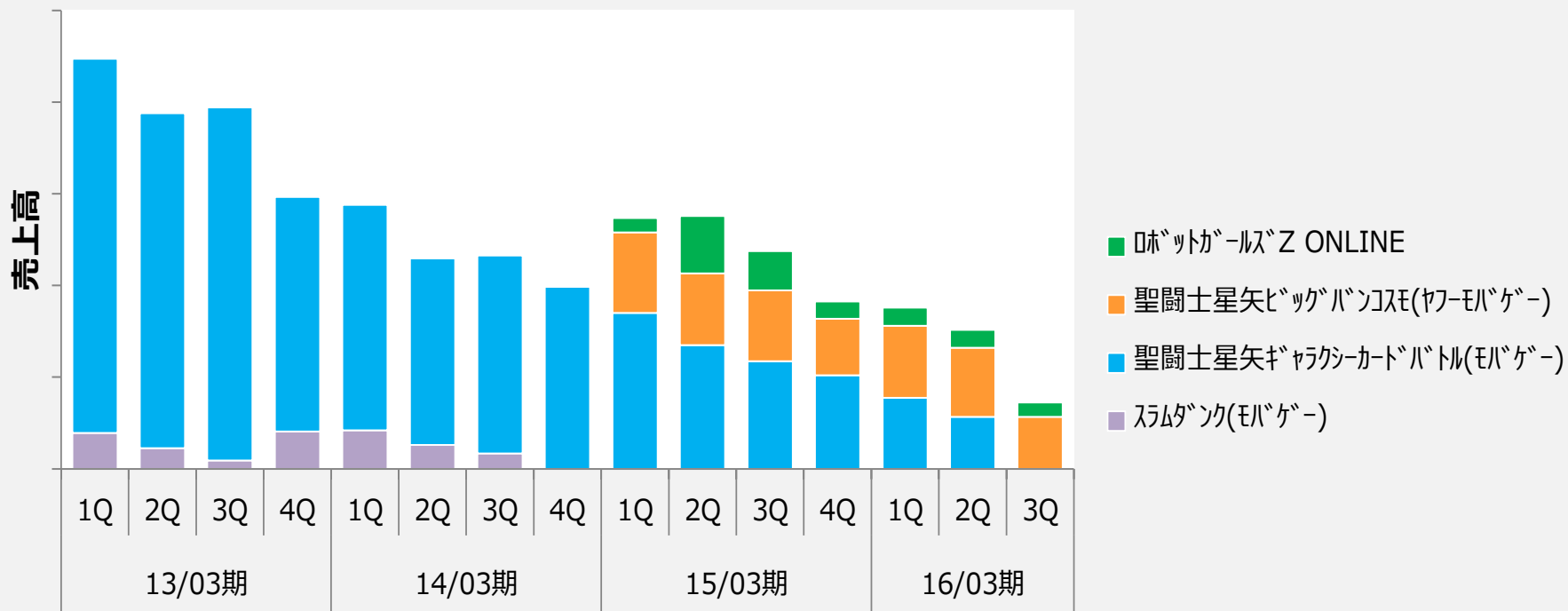




# 国内SNS・ブラウザゲーム事業の状況

- 「聖闘士星矢ギャラクシーカードバトル」は、2015年10月30日をもって、サービス終了
- 事業全体の売上については、漸減傾向

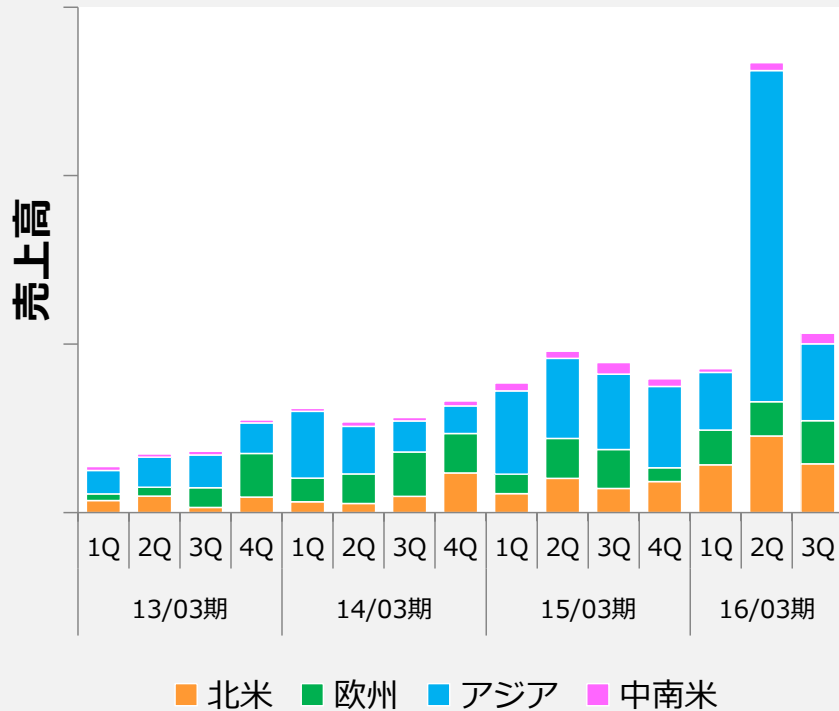
国内SNS・アプリ事業主要タイトル 売上高の推移



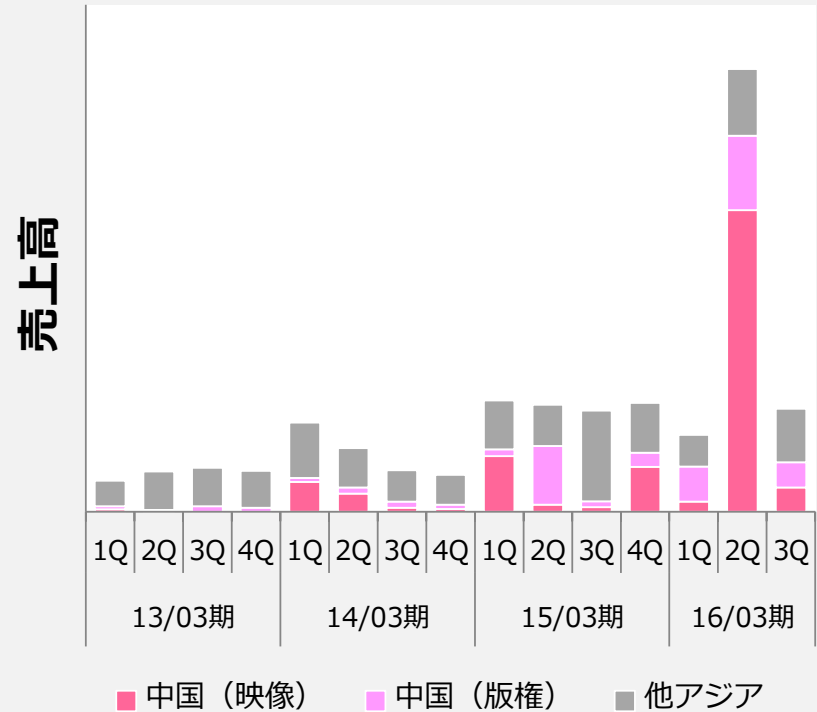
# 海外事業の状況

- アジア市場は、中国向けの大口映像配信権販売やアプリゲーム化権の販売により、好調に推移
- 北米市場は、映像配信権や「ドラゴンボール」の家庭用ゲーム化権販売が好調に推移
- 中国市場においては、国際情勢の変化やコンテンツ規制などへの懸念あり

## 海外事業 売上高の推移



## アジア内訳



# 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

16/03期  
3Q

- 「金田一少年の事件簿R」 放映開始 [10/3]
- 「映画Go!アリスアリア Go!Go!!豪華3本立て!!!」  
公開 [10/31]
- 「ドラゴンボール超(マクザルト) ルビィ-セット」 [11/6]
- 「デジタルカードゲーム「ドラゴンボール-ルビィ- GDM5弾」稼動 [11/19]
- 「デジモンアドベンチャー-tri.」第1章劇場上映 & 劇場限定BD発売  
[11/21]
- 「デジモンアドベンチャー-tri.」第1章BD&DVD発売 [12/18]

16/03期  
4Q

- TVスペシャル「ワンピース ~アドベンチャー オブ 初ランディア~」放映 [12/19]
- 「ドラゴンボールICカードダス」第2弾発売 [12/19]
- アプリゲーム「聖闘士星矢 ギテイクアップレイド」リリース予定 [今冬]
- 「魔法つかいプリキュア!」放映開始 [2/7]
- 「デジモンアドベンチャー-tri.」第2章劇場上映 [3/12]
- 「映画アリスアリアオールスターズ みんなで歌う♪奇跡の魔法!」  
公開 [3/19]
- 「デジモンワールド next Order」(PSVita)発売予定 [3/17]

17/03期  
1Q~

- 「ONE PIECE BURNING BLOOD」(PS4/PSVita) 発売  
[4/21]
- 「セーラムンCrystal」第3期スタート [今春]
- 「聖闘士星矢30周年展」開催 [6月]
- 「デジモンアドベンチャー-tri.」第3章劇場上映 [今夏]
- 「ONE PIECE FILM GOLD」公開 [7/23]
- アプリゲーム「ONE PIECE サウザンドストーム」リリース予定 [2016]
- アプリゲーム「デジモンリンクス」リリース予定 [2016]

## 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)」  
-1月より新章「破壊神シャッパ編」に突入  
-商品化(カードゲーム、玩具他)や  
キャンペーン等を積極展開
- 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2,500万ダウンロード突破



### ワンピース展開

- 7/23「ONE PIECE FILM GOLD」  
公開
- 映画公開に向けて、商品化やキャンペーン等を準備中
- 新作ゲームを複数展開予定  
- 「ONE PIECE サウザンドストーム」(アプリゲーム)  
- 「ONE PIECE BURNING BLOOD」(家庭用ゲーム)



### デジモンシリーズ展開

- 「デジモンアドベンチャー-tri.」  
-第1章興行収入:2.3億円(ミニシアターランキング4週連続1位)  
-第2章(3/12)、第3章(今夏)順次公開予定
- アプリゲーム「デジモンリンクス」  
2016年に配信開始予定
- その他グッズ展開



# 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

16/03期  
3Q

タイ向けアプリゲーム「ワンピース ストリジャークルーズ」サービスイン [10月]

「ドラゴンボールZ 復活の「F」」韓国公開 [10月]

北米、アジア向けDVD・BD「ドラゴンボールZ 復活の「F」」発売 [10月]

「ドラゴンボールZ 復活の「F」」スペイン公開 [11月]

「ドラゴンボールZ 復活の「F」」旧ユーゴ諸国(4カ国)公開 [11月]

韓国向けアプリゲーム「デジモンソウルフェイス」サービスイン [12月]

台湾向け「ワンピース カラメル」開催 [12/30~3/29]

中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」サービスイン予定 [1月]

台湾・韓国向けアプリゲーム「聖闘士星矢 リデリアックレブ」リリース予定 [1月]

16/03期  
4Q

欧州・北米向けアプリゲーム「デジモンクロス」(iOS/Android)リリース [1月]

中国他アジア向け「ホットゲルズZ」アプリゲーム(iOS/Android)サービスイン予定 [1月]

中国向けアプリゲーム「ワンピース」CMGE版 サービスイン予定 [1/30]

中国向けアプリゲーム「ワンピース」Yesgames版 サービスイン予定 [2月]

アジア向けアプリゲーム「デジモンクロス」(iOS/Android)リリース [今春]

17/03期  
1Q~

中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」CMGE版 サービスイン予定 [2016]

中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」Yesgames版 サービスイン予定 [2016]

北米向けDVD・BD「セラムンCrystal」発売 [2016]

## トピック

### ドラゴンボール展開

#### ■ 劇場版『ドラゴンボールZ 復活の「F」』

-全世界（日本含む45カ国）興行収入：77億円  
北米で、10億円突破（前作比約3倍）  
これまで米国で公開された歴代の日本アニメ映画  
全作品の中で9位

テレビアパレージで、全米1位獲得

-北米、アジア向けDVD・BD発売

#### ■ アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」

-欧州・アジア向けに随時リリース



### 中国向け事業

#### ■ 動画配信事業

-今期も「ワンピース」等の  
複数作品の配信は好調に稼動

-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)

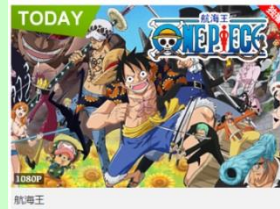
#### ■ アプリゲーム

-「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」1月より展開予定

-「ホットゲルズZ」中国他アジア向けに  
1月より展開予定

-「ワンピース」CMGE、Yesgamesで今年より展開予定

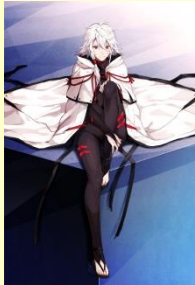
-「デジモンクロス」今春より展開予定



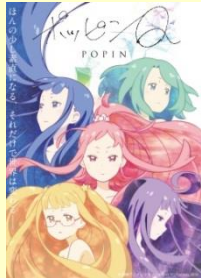
# 中長期の成長に向けた取り組み

## 映像作品の新企画・製作プロジェクト推進

- 「楽園追放」に続くオリジナルCGプロジェクト「正解するカド」を企画中



- オリジナル長編アニメプロジェクト「ポップンQ」始動



- ハリウッドホラー映画「Haunted Temple (仮題)」製作中 (VFXパートも担当)
- その他、複数の企画・製作プロジェクトが進行中

## 成長を加速させる為の企画・製作への戦略投資

- 大泉スタジオの建て替え2017年夏竣工予定



- 将来の成長を支えるヒット作品の種となるパイロット映像の製作
- 作品製作に関する工程及び管理業務の改善に向けた施策
- 新たな映像技術の開発（レンダリング技術開発、CGテレビシリーズに向けた各種開発等）

## 現場主導でのビジネス創出を後押しする体制・基盤の整備

- タテヨコ連携活性化・ビジネスプロデューサー養成を目的とした、人事異動を引き続き推進
- 活発な人事異動とあわせた、教育・研修・育成システムの導入
- 事業環境やビジネス変化に対応できる、業務運営の見直しプロジェクトの推進
- 報奨制度（社長賞）の導入
- 将来の成長戦略を検討していく為の部門横断プロジェクトの提案実現化



※第3期プロジェクトチーム成果発表会の様子



# ご参考①(放映・配信中作品)



日曜朝8:30～ ABC・テレビ朝日系列  
2月7日より放映開始



日曜朝9:30～ フジテレビほか



日曜朝6:30～  
テレビ朝日系列



日曜朝9:00～  
フジテレビほか



土曜夕方5:30～  
読売テレビ・日本テレビ系



# ご参考②(2016年3月期4Q以降公開予定 映画作品)



『映画プリキュアオールスターズ  
みんなで歌う♪奇跡の魔法!』  
2016年3月19日(土)公開



『ONE PIECE FILM GOLD』  
2016年7月23日(土)公開