

東映アニメーション 2026 年 3 月期 通期決算説明会

質疑応答(2026 年 5 月 14 日)

【ご質問①】

ワンピースは今期から2クール制での放送を発表しているが、話数が減少することによる売上への影響は。ワンピース作品の戦略の変化があったのか。

【ご回答①】

当社の主力タイトルの一つであるワンピースですが、3ヶ月の充電期間を経てこの4月から新たなシリーズの放送がスタートいたしまして、視聴者の皆さまからは非常に高い評価をいただいております。

ご質問の通り、本作はこれから年間 2 クール、おおよそ 26 話という形式で放送して参りますが、これは現在連載中の原作の進行とリズムを合わせていくことでお話のテンポ、密度、それからクオリティを担保するための施策であります。質ではなく単純に量として話数が減ることで一部映像販売の売上にマイナス影響はあるでしょうが、ワンピースの作品全体、二次利用等の事業全体への効果を考えますと、作品の質、そして評価が高くなることのプラス効果の方が遥かに大きいと考えています。

また、テレビシリーズだけでなくスピンオフ、劇場版など、様々な企画が進行中ですのでワンピースの更なる盛り上がり大いに期待していただければと思います。

【ご質問②】

中計最終年度で売上 2000 億円、営業利益 500 億円を目標に掲げているにも関わらず、減益ガイダンスとなっている。達成に向けてどういった取り組みをしていくのか。

【ご回答②】

先程ご説明の通り、2027 年 3 月期は、売上高 1,000 億円、営業利益 250 億円(戦略投資前では 270 億円)と増収減益のガイダンスとさせて頂きました。これは、昨年 10 月発表の中期経営計画「VISION2030」に沿い、中計初年度となる本年度より、既存事業の強化や新規事業への挑戦のための各種戦略投資を実施するためです。短期的な利益水準は減少する形となりますが、中期経営計画「VISION2030」で掲げた“ありたい姿”の実現に向け、積極的に戦略投資を行い、5年後には、その成果として、グローバルベースでの一層の飛躍に向けた体制の準備が整う目論見です。

5 年後の売上高 2000 億円、営業利益 500 億円の目標達成に向けては、大型の主力作品群の投入による波及効果拡大に加え、良好なビジネス機会を捉えた M&A の推進により、利益水準と収益性の両面において、向上する計画としていますので、どうぞご期待ください。

【ご質問③】

Gaudiy Group の株式取得を発表していたが、出資に至った背景と狙いは。

【ご回答③】

ご質問の通り、当社は本年4月 Gaudiy Group の第三者割当増資の引受けによる株式取得を行っております。

Gaudiy Group の主軸事業であるファンコミュニティ事業では、最新技術を活用した、コンテンツホルダーとファンとの双方向型コミュニティアプリケーションである「Gaudiy Fanlink」の開発等を行っています。またグローバルメディア事業として、全世界会員数約 2000 万人を誇る、海外の日本アニメレビューサイトである「MyAnimeList」を運営しており、「MyAnimeList」の豊富なビッグデータを活用することで、より効果的なマーケティング施策の検討が可能となります。

中計で当社が掲げております、IP の成長やグローバル展開力のより一層の強化に向けて、本出資が大きく効果を発揮することを期待しております。

【ご質問④】

生成 AI の発達で、今後アニメ業界の参入障壁が下がることを懸念している。足元の状況を見て社内ではどう考えているかを聞かせてほしい。

【ご回答④】

昨年 4 月、当社は、日本有数の AI 開発の新興企業 Preferred Networks と資本業務提携を締結しています。ご高尚の通り、アニメーション製作には労働集約的な側面が多々あり、慢性的にクリエイター/アニメ製作人財が不足している状況です。

今後、Preferred Networks の AI 技術力と当社のアニメ製作ノウハウや、自社オリジナルのノイズフリーな過去データを組み合わせた事業創造を、合併会社を通じ一層深化・加速させて、アニメーションの映像クオリティや生産性の向上、そしてクリエイターの労働環境改善に繋がっていきたいと考えています。

【ご質問⑤】

デジモンは足元ゲームや商品等好調ですが、今後の中長期戦略があれば教えてください。海外の地域展開イメージについても教えてください。

【ご回答⑤】

ご質問の通り今期はデジモンシリーズの版權事業が好調でした。特にバンダイナムコエンターテインメントさんから発売されたゲームソフトの大ヒットやバンダイさんのカードゲームなど、日本よりもむしろ海外で高い実績をあげている商品が多いのが特徴的で、当社においてデジモンシリーズは完全にグローバルIPという位置づけになっております。また、昨年秋より放送しております最新作「DIGIMON BEATBREAK」では旧来のファンのみならず新たなファン層の獲得を図るなど、様々なチャレンジも継続中であります。

デジモンシリーズに関してはあまり地域を限定しなくともワールドワイドでまだまだ伸びしろがある IP と考えておりますので、企画製作と事業どちらの面についても今後様々な形で大きく展開していければと考えています。

【ご質問⑥】

中国の売り上げ構成比を教えて欲しい。中国への依存度が高いのはリスクではないか。

【ご回答⑥】

足元中国の売り上げ構成比につきまして、具体的な数字の開示は差し控えさせていただきますが、OP・DB 等主要 IP 群の北米・欧州をはじめとした地域拡大によって、中国含むアジアの売上構成比は減少傾向にあります。

日中関係の悪化は地政学リスクの 1 つとして認識しており、ガイダンスもそちらを踏まえた上で出しておりますが、当社が強みとして育んでまいりました、多様な地域展開が功を奏し、現時点で、大きな影響は出ていない状況です。

中計において、欧米圏の更なる体制強化に加え、中東・中南米といった地域への進出も掲げており、今後も国・地域の拡大によって、地政学リスクを低減していくという方針の元、ビジネスを展開してまいります。

【ご質問⑦】

中東の紛争の影響は。ドラゴンボールテーマパークの進捗に影響はあるか。

【ご回答⑦】

現在も不安定な情勢が続く中、当社では従業員の安全を第一に、渡航制限等の対応をしておりますが、業務の進行自体に大きな影響はなく、ドラゴンボールテーマパークのプロジェクトは当初の予定通りに進捗しております。

現地の連携企業につきましても、安全確認を行った上で、通常通りの業務を行っているとのこと。

引き続き従業員の安全を確保しつつ、予定通りに進めてまいります。

【ご質問⑧】

「THE ONE PIECE」が 2027 年 2 月配信とのことで発表があったが、配信開始によって期待している効果は。

【ご回答⑧】

ご認識の通り、「ワンピース」の新作アニメシリーズである「THE ONE PIECE」が 2027 年 2 月より配信開始となります。既にアニメーションで 1000 話以上が放送されている「ワンピース」をはじめの「イーストブルー編」から新しく製作するということで、既存ファンの皆様にお楽しみいただくとともに、新しいファンの獲得に大きく貢献することを期待しております。当社の業績影響としては、映像製作販売事業のセグメント内で一部、今期中の計上を予定しております。

現在放送中の「ワンピース」と「THE ONE PIECE」の相乗効果による、「ワンピース」IP全体のより一層の拡大にぜひご期待ください。

【ご質問⑨】

今年から TOPIX の構成銘柄となる理解だが、合っているか。

【ご回答⑨】

先般、東証が発表した新ルールによれば、当社は「年間売買代金回転率」、「浮動株時価総額の累積比率」の二つの定量基準を満たしていますので、本年 10 月より「TOPIX の構成銘柄となる」可能性があるものと、認識しております。新ルール適用の第一段階ということもあり、組入れ比率はそこまで高くはならないことが想定されますが、現在上場している東証スタンダード市場では、獲得が難しかった 指数連動型のパッシブファンドによる需要が喚起される効果を期待しています。

その結果、流動性が上がり売買金額も増え、これまでは流動性を理由に購入を躊躇していた優良投資家にも当社株を保有頂けることを期待しています。

【ご質問⑩】

株価の低迷が続いているが、社内でどのように分析しているか。

【ご回答⑩】

ご指摘の通り、当社業績は良好な一方、株価は、足元 2600 円台で推移しています。基本的に、株価は市場の需給で決定されるものですので、発行体の当社として 今の株価が割安だ/割高だと言及することは差し控えさせていただきます。一方、直近の株価動向を振り返りますと、個別株としての要因というよりは、マクロ環境が一要因かもしれません。

皆様ご高尙の通り、本年 2 月中旬頃からになりますが、機関投資家の間で、SaaS 関連企業が先行して株価下落の影響を受けた所謂“アンソロピックショック”からの次の連想として、「生成 AI によって映像製作等への参入障壁が大きく下がり、競争が激化する/乃至は淘汰され得る懸念」がエンタメ企業全般に亘り生じた、のではないかと考えています。先程、AI 関連のご質問の中でもお答えしたように、当社は AI で淘汰され得る企業ではなく、AI を使いこなし企業価値を上げていく側の企業だと認識しています。

今後とも、当社の持続的成長と中長期的な企業価値の向上を実現できるように、資本効率を高めていく経営に努め、株価水準につきましても、株主/投資家の皆様の期待に応えられるよう、中長期的な観点での右肩上がりの株価が実現できるように努力してまいります。

そのためにも、先ずは先般発表した中計 VISION2030 の実現性を各種施策により示していくことで、株主の皆様のご期待にお応えできるよう、取り組んでまいります。引続きご支援賜りたく、お願い致します。

【ご質問⑪】

「ドラゴンボール超 ビルス」が秋から放送となりますが、収益貢献のイメージを教えてください。また、今後のドラゴンボール全体の IP 戦略についても教えてください。

【ご回答⑪】

今年の秋から放送を予定している、「ドラゴンボール超 ビルス」ですが、昨年の「ドラゴンボール DAIMA」に続く新しい映像展開として、ドラゴンボールシリーズの更なる認知度拡大に寄与するものと考えています。本作はリメイクではありますが、リメイクを超える「エンハンスド版」として、当社の高い映像製作能力を最大限に活用し、高いクオリティでお届けしてまいりますので、大いにご期待ください。

ドラゴンボールシリーズ全体としては、その他、完全新作の「ドラゴンボール超 銀河パトロール」やドラゴンボールテーマパークなどを発表しております。

中期経営計画「VISION2030」でも全世界 IP と位置づけ、高い成長を見込んでいる作品でもありますので、今後もグローバルでの拡大に向けて様々な施策に取り組んでまいります。

【ご質問⑫】

為替の影響額を教えてください。また、足元のドル円の動向から、今期業績への影響をどのようにみているのかについても教えてください。

【ご回答⑫】

これまでもご説明の通り、当社の売上は、過半が海外向けで構成されていますので、基本的に「円安」は、収益面で好ましい後押し要因です。個別には様々な複雑な契約条件となっている上、守秘義務もあることから、当社として為替感応度については従来から開示しておりませんが、可能な範囲でお話しします。

地域別には、北米、アジア、欧州の順で売上金額が大きくなっており、アジア地域も米ドルで決済されるビジネスが多く、米ドルでの取引が大宗を占める形となっています。またセグメントとしては、海外映像と海外版權の部分が為替変動の影響を受けることになります。

2025 年度ですが、売上ベースで約 42 億円程度の押上げ効果がありました。ちなみに期初に設定したドル円予算レートは 145 円でしたが、通期では単純平均ですが、約 149 円で決済できております。2026 年度については、150 円で計画を建てています。

足元の相場状況は円安基調が続いておりますが、FRB/連邦準備理事会や日銀の金融政策他、マクロ環境の動向には、注意深く適切に対応していきたいと思っております。

【ご質問⑬】

版權事業の利益率が年々上昇している。具体的な要因があれば教えて欲しい。

【ご回答⑬】

いつもご紹介しております通り、当社は将来に向けて様々な IP 戦略を遂行中ではありますが、それでも今現在の実績を見てみると売上の大部分を占めているのが国内のテレビ放送からスタートし、日本でのヒットを受けてグローバルに拡がっていった、いわゆる輸出モデルの作品たちです。輸出モデルというのは当然ビジネスが日本からスタートする訳ですから、まずは日本国内でのリクープを目指し、その後に海外展開をしていくという流れでありますので、構造的に海外事業の利益率の方がだいぶ高くなるという傾向があります。ですので、近年の版權事業の利益率の上昇というのは、一つには海外での成功の度合いが上がっているということだと認識しています。

また、原作者様をはじめとする権利者の方々が多くいないオリジナル作品というのは利益率が高く保てますので、「プリキュア」や「ガールズバンドクライ」のような当社オリジナル作品の躍進も版權事業全体の利益率を押し上げることに貢献してくれていると思われます。

以上