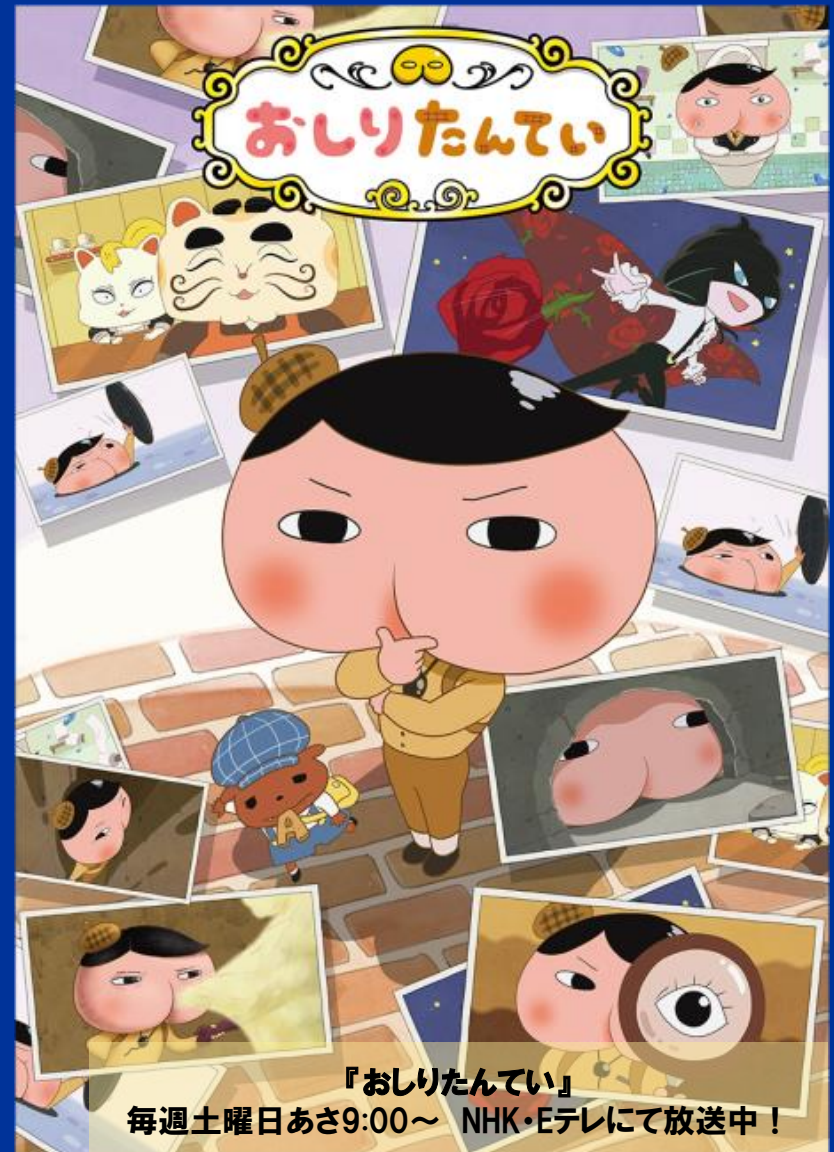


東映アニメーション株式会社

2020年3月期 第2四半期決算 (2019/4~2019/9)

『映画スター☆トゥインクルプリキュア
星のうたに想いをこめて』
2019年10月19日(土)より公開中！



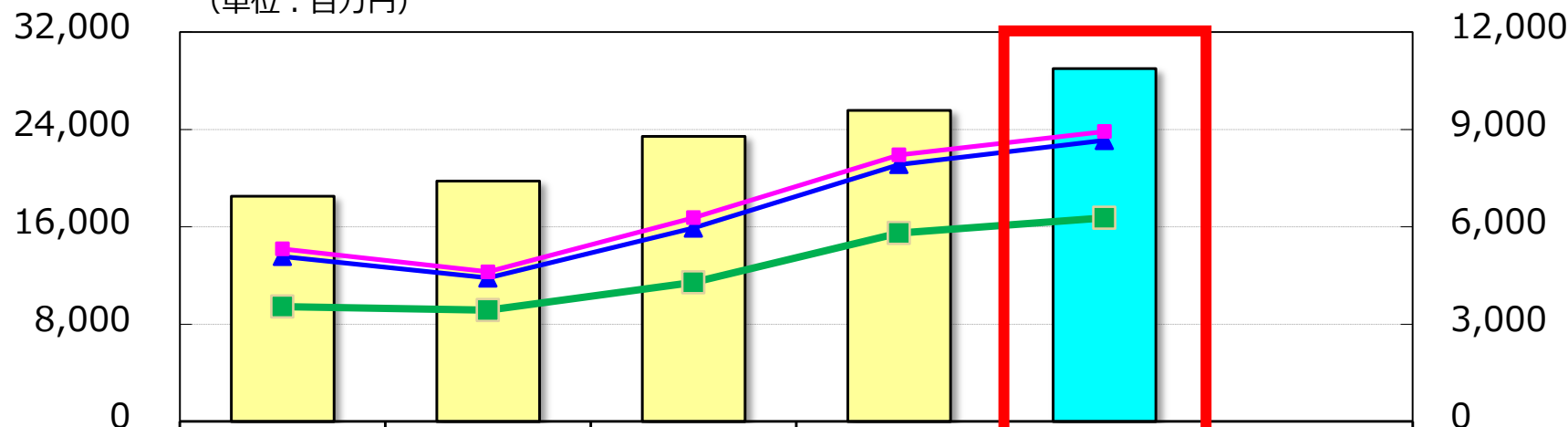
2020年3月期第2四半期決算(連結)

- 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
- 「ONE PIECE STAMPEDE」のヒットによりワンピースの商品化権も好調に稼動

売上高

(単位：百万円)

利益



	2016/03 2Q	2017/03 2Q	2018/03 2Q	2019/03 2Q	2020/03 2Q (当期)	前期比 増減率
売上高	18,519	19,774	23,444	25,579	29,010	13.4%
売上原価	10,838	12,612	14,620	14,222	16,825	18.3%
販管費	2,596	2,736	2,861	3,437	3,522	2.5%
▲ 営業利益	5,085	4,426	5,962	7,918	8,662	9.4%
■ 経常利益	5,320	4,612	6,281	8,215	8,937	8.8%
■ 当期純利益	3,541	3,433	4,291	5,809	6,271	7.9%

2020年3月期第2四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2019年3月期 2Q	2020年3月期 2Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	8,365	10,121	21.0%
	セグメント利益	2,528	2,206	△12.8%
著作権事業	売上高	14,719	16,143	9.7%
	セグメント利益	6,907	7,880	14.1%
商品販売事業	売上高	2,148	2,387	11.1%
	セグメント利益	19	12	△35.4%
その他事業	売上高	416	447	7.3%
	セグメント利益	△47	3	-
連結	売上高	25,579	29,010	13.4%
	営業利益	7,918	8,662	9.4%

※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。

2020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)	19/03 2Q	20/03 2Q
売上全体	25,579	29,010
映像製作・販売事業	8,365	10,121
劇場アニメ	184	1,054
テレビアニメ	1,240	1,697
コンテンツ	271	281
海外映像	5,277	4,959
その他	1,390	2,129
著作権事業	14,719	16,143
国内著作権	7,663	8,402
海外著作権	7,056	7,741
商品販売事業	2,148	2,387
その他事業	416	447

映像製作・販売事業 (↑ 前期比21.0%増)

- 「劇場アニメ」は、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」のヒットにより、大幅な増収
- 「テレビアニメ」は、ゲーム向け音声制作や催事イベント向け映像制作が好調に稼働したことから、大幅な増収
- 「コンテンツ」は、「映画プリキュアミラクルユニバース」が好調に推移したことから、増収
- 「海外映像」は、「ドラゴンボール超 ブロリー」の劇場上映権の販売が好調に稼働したものの、前年同期にあった北米向け映像配信権販売における複数年契約の反動減等から、減収
- 「その他」は、国内での映像配信権の販売が好調に稼働したことから、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。

2020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)	19/03 2Q	20/03 2Q
売上全体	25,579	29,010
映像製作・販売事業	8,365	10,121
劇場アニメ	184	1,054
テレビアニメ	1,240	1,697
コンテンツ	271	281
海外映像	5,277	4,959
その他	1,390	2,129
版權事業	14,719	16,143
国内版權	7,663	8,402
海外版權	7,056	7,741
商品販売事業	2,148	2,387
その他事業	416	447

※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9.7%増)

- ・「国内版權」は、アプリゲーム『ドラゴンボール レジェンズ』や劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の劇場公開に向けたタイアップ・販促向け許諾が好調に稼動したことから、増収
- ・「海外版權」は、『ドラゴンボール ファイターズ』や、『ドラゴンボール レジェンズ』の許諾契約の反動減があったものの、複数のアプリゲームの更新契約や新規許諾契約があったことに加え、「ドラゴンボール」シリーズや「ワンピース」の商品化権許諾が好調に推移したことから、増収

商品販売事業 (前期比11.1%増)

- ・劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の劇場公開による活況で、キャンペーン向けのノベルティグッズや『麦わらストア』が好調だったことから、大幅な増収

その他事業 (前期比 7.3%増)

- ・「おしりたんてい」のキャラクターショーが好調に推移したことから、増収

2020年3月期第2四半期 決算総括

(百万円)	19/03 2Q実績	20/03 2Q実績	増減	増減率
売上高	25,579	29,010	3,431	13.4%
売上原価	14,222	16,825	2,602	18.3%
売上総利益	11,356	12,185	828	7.3%
販管費	3,437	3,522	84	2.5%
営業利益	7,918	8,662	743	9.4%
営業外収益	297	330	32	11.1%
営業外費用	0	55	55	8,695.2%
経常利益	8,215	8,937	721	8.8%
特別損益	-	△22	△22	-
税引前当期純利益	8,215	8,914	698	8.5%
法人税等	2,384	2,651	266	11.2%
法人税等調整額	21	△8	△29	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	5,809	6,271	461	7.9%

売上高

- 増収幅が大きい事業
 - ①劇場アニメ[869] ⇒ ②映像製作その他[738] ⇒ ③国内版權[738] ⇒ ④海外版權[685]
- 減収幅が大きい事業
 - ①海外映像[△318]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：42.0%(前期:44.4%)
収益性の高い海外映像事業の売上比率が低下したため、前期比で若干の悪化

販管費

- 販管費[+84]
 - ①広告宣伝費[+81]
(前期:270 当期:351)
 - ②消耗品費[+34]
(前期:53 当期:88)

営業外損益

- 営業外費用 [+55]
為替差損[+29] (前期:0 当期:29)

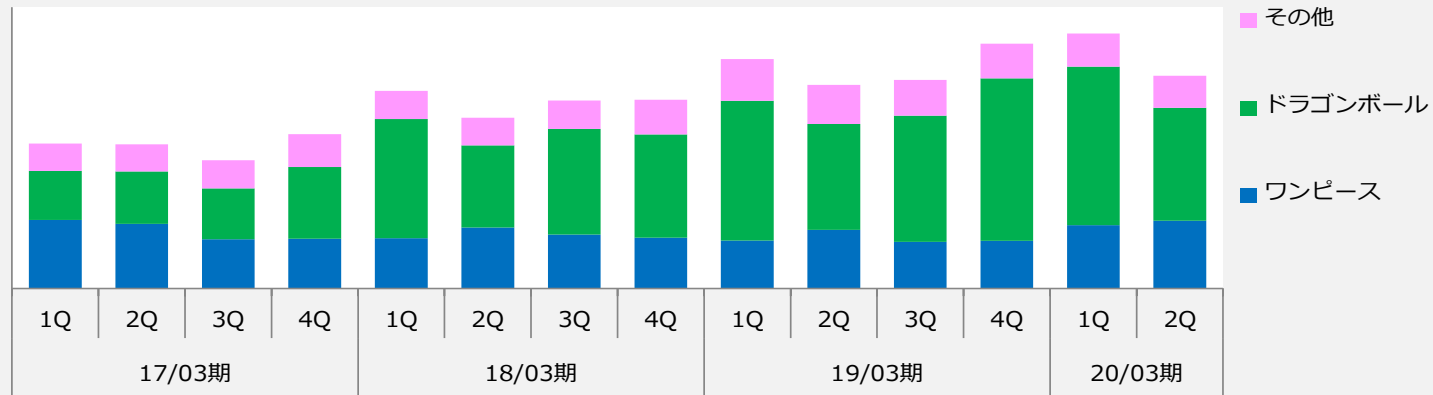
特別損益

- 特別損失[+22]
投資有価証券評価損

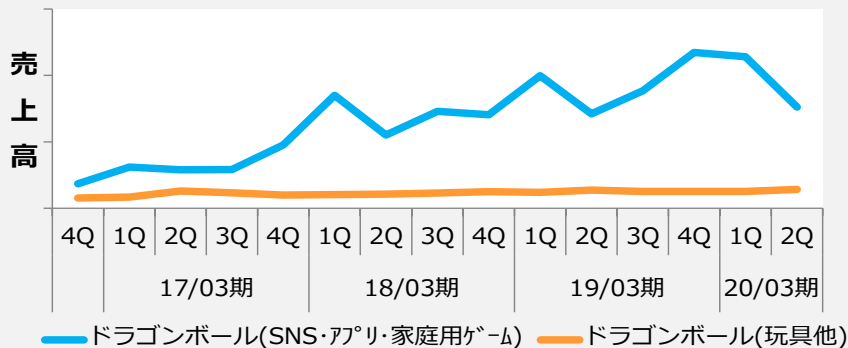
主要作品の国内版權事業の状況

- 映画「ONE PIECE STAMPEDE」関連のタイアップ・キャンペーンが好調に稼動
- 「ワンピース」は映画公開を機に商品化権許諾も好転
- 「ドラゴンボール」は、『ドッカンバトル』の勢いに翳りがあるものの、『レジェンズ』がカバー

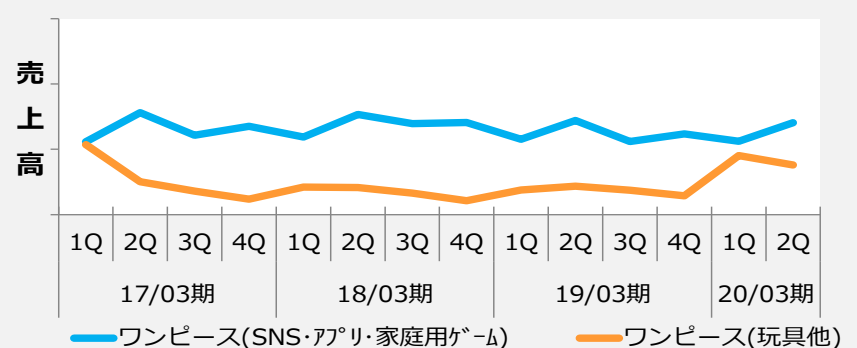
国内版權売上高の推移



ドラゴンボール国内版權売上高の推移



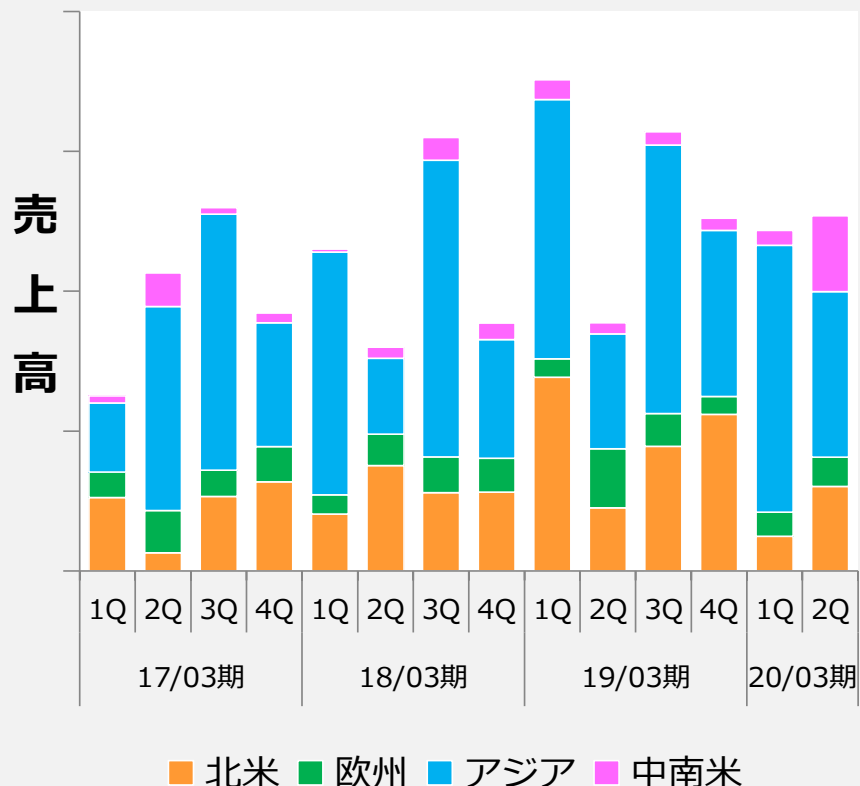
ワンピース 国内版權売上高の推移



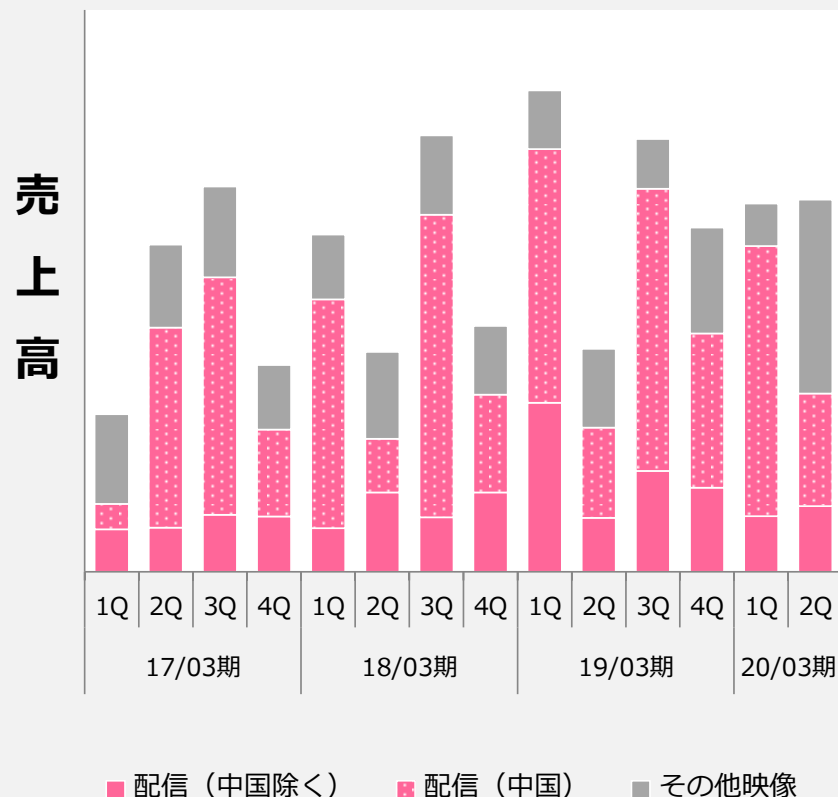
海外映像事業の状況

- 北米向け映像配信権の複数年契約等の反動減により、配信事業は前期比累計で減収
- 「ドラゴンボール超 ブロリー」の海外上映権売上を計上、主に中南米で好調
- サウジアラビアとの合作アニメーションは3Q以降に計上見込み

海外映像 売上高の推移



事業内訳

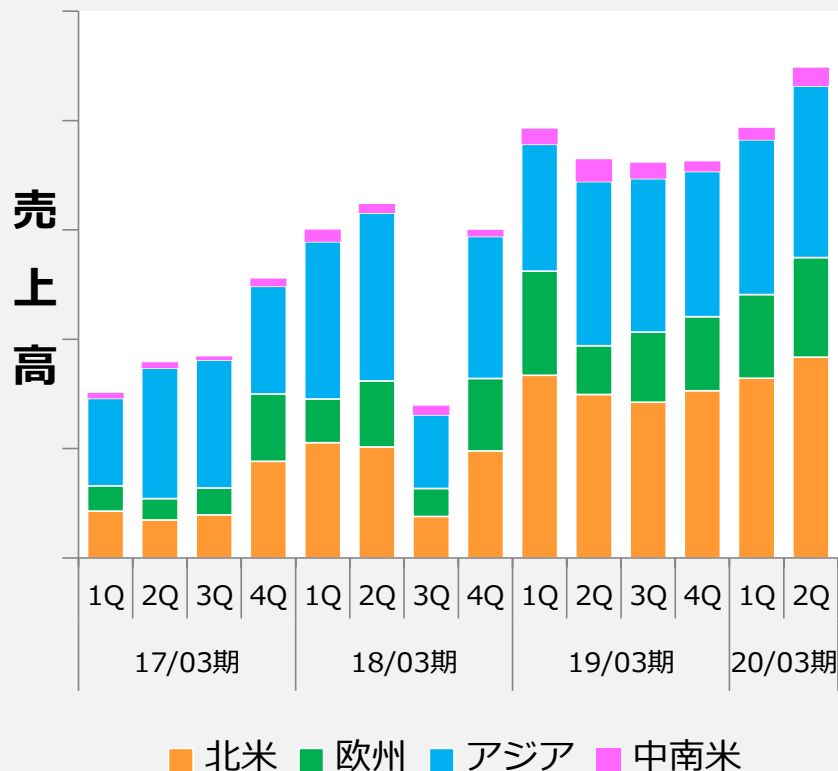


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

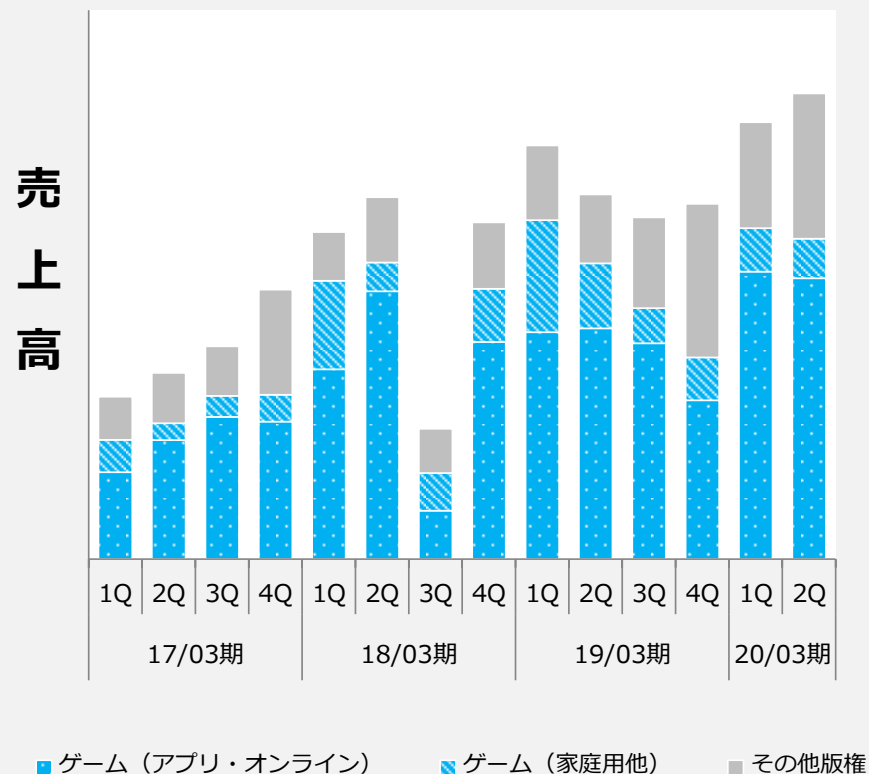
海外版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」や「ワンピース」の商品化権販売が前期より好調に推移
- アプリゲームの更新契約や新規契約のMG（最低保証金）を複数計上
- アプリゲームのMG = 収益の先取のため、3Q以降反動減の懸念

海外版權 売上高の推移



事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

2020年3月期 業績予想（連結）の修正

(百万円)	通期				
	前回予想 (5/14)	今回修正 (10/23)	増減額	前期実績 (19/3月期)	増減額
売上高	46,200	55,000	8,800	55,701	△701
営業利益	12,000	15,000	3,000	15,741	△741
経常利益	12,300	15,300	3,000	16,265	△965
当期純利益	8,500	10,700	2,200	11,375	△675

【2020年3月期 通期業績予想の根拠】

- 国内外でのアプリゲーム化権販売に加え、海外で「ドラゴンボール」シリーズや「ワンピース」の商品化権販売や「ONE PIECE STAMPEDE」の劇場公開に向けた国内のタイアップ・販促向け許諾が好調に推移したことから、前回予想より増収・増益見込み
- 下期はアプリゲーム化権販売は前年同期実績並みの推移をする見通しだが、前年下期にあった「ドラゴンボール超 ブロリー」関連の売上や遊技機の大口契約に相当するものがないことから、上記の予想

足元の認識と当社の方向性

現状

当社の認識

- ネガティブ要因**
- アプリゲームの競争激化
 - 当社売上のゲームビジネスへの依存度拡大
 - 『ドッカンバトル』の一巡感

- ゲームビジネスのみでの成長には限界

「アニメーション制作会社」としての強みをより一層強化する

- ポジティブ要因**
- アプリゲームビジネスの活況
 - 映像配信事業の躍進
 - 技術の発展による新たなサービスの登場

強いIPがあれば
広がりは無量大

中長期の成長に向けた取り組み

「より強いアニメーション制作会社」になるために
二軸でのコンテンツ開発を推進

新作への 挑戦



「The Monkey Prince(仮)」
日中米共同合作作品
グローバル市場を見据えた
ファミリー向けアニメーション



「ジュラっく！」
・若手スタッフ発の新規企画開発プロジェクトによるオリジナルIP
・8月よりショートムービーをYouTubeで公開中
・東京国際映画祭にてイベント上映



「100年アニメプロジェクト」
アニメ企画やクリエイターを
公募する当社初の試み

⇒グローバルでの作品展開・新たなヒット作創出への挑戦

既存 コンテンツの 活性化



「魔女見習いをさがして」
おジャ魔女どれみ
20周年プロジェクト
2020年初夏公開



劇場版
「美少女戦士セーラームーンEternal」
2020年 前・後編公開予定



「デジモンアドベンチャー
LAST EVOLUTION 絆」
2020年2月21日
劇場公開予定

・『デジモンアドベンチャー
20周年メモリアルストーリープロジェクト』
クラウドファンディングが
開始2週間で目標の200%を達成

・「ONE PIECE STAMPEDE」
前作を上回り興行収入55億円を
達成

・中国向けアプリゲーム
「スラムダンク」リリース予定

・「銀河鉄道999」
シンカリオンコラボ

⇒既存ファンの囲い込みと
新たなファンの取り込みでの収益確保

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

20/03期 2Q	全世界向け「聖闘士星矢: Knights of the Zodiac」Netflixにて配信開始 [7/19]
	劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」公開 [8/9]
	「ジュラシック！」ショートムービー公開 [8/24]
20/03期 3Q	劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」台湾・香港・マカオ公開 [2019年8月]
	中国向けPCゲーム「龙珠 時空伝説」追加テスト(3回目)開始 [9/19]
	劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」中国公開 [10/18]
	「映画スター☆トゥインクルプリキュア 星のうたに想いをこめて」公開 [10/19]
	中国向けアプリゲーム「龙珠 最強之戦」リリース予定 [2019年秋]
	全世界向け家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ KAKAROT」発売予定 [1/16]
	「デジモンアドベンチャー LAST EVOLUTION 絆」公開予定 [2/21]
20/03期 4Q以降	「魔女見習いをさがして」公開予定 [2020年初夏]
	PS4/Switch/Xbox「ONE PIECE 海賊無双4」発売予定 [2020年]
	PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2020年]
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」公開予定 [2020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]
中国向けアプリゲーム「スラムダンク」リリース予定 [時期未定]	
中国向けアプリゲーム「デジモン新世紀」リリース予定 [時期未定]	
アプリゲーム「ワンピース ホン!ホン!ジャーニー!!」リリース予定 [時期未定]	

トピック

新作映画展開

- 「デジモンアドベンチャー LAST EVOLUTION 絆」
-2020年2月21日公開予定
- 「魔女見習いをさがして」
-2020年初夏公開予定
-おジャ魔女どれみ20周年プロジェクト作品
- 劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」
-2020年に前・後編2作の公開が決定
-2020年9月11日前編公開予定
- 「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



中国展開

- 劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」
-2019年10月18日より公開開始
-日本公開からあまり間を空けない展開に成功
- PCゲーム「龙珠(ドラゴンボール) 時空伝説」
-2019年9月19日より追加テスト(3回目)開始
- アプリゲーム「龙珠 最強之戦」
-2019年秋 リリース予定
-事前登録数1,300万アカウントを突破(10月25日現在)
- アプリゲーム「スラムダンク」
-クローズドベータテスト実施中
- アプリゲーム「デジモン新世紀」リリース予定



配当について

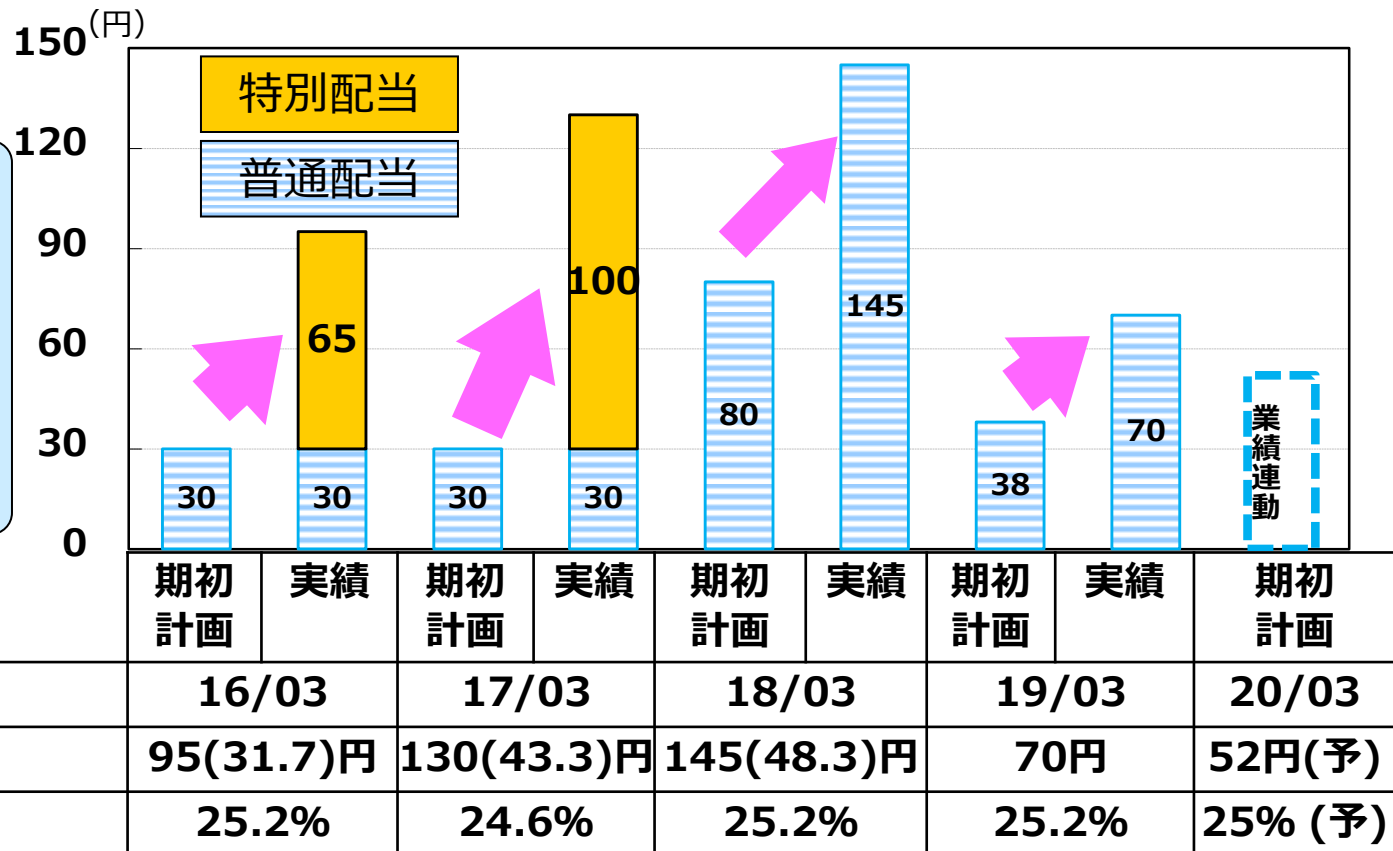
期末配当

2019年3月期 1株あたり 70円

2020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月期以降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・配信中作品)



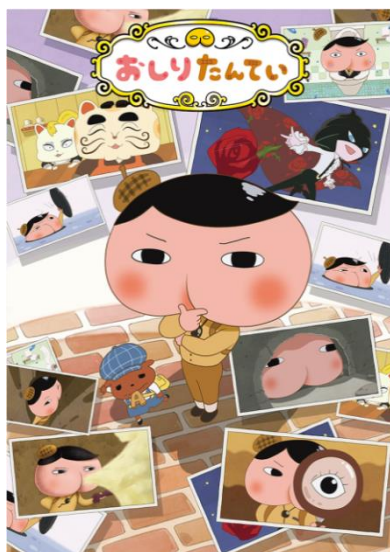
日曜あさ8:30～ ABCテレビ・テレビ朝日系列



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



土曜あさ9:00～NHK・Eテレ



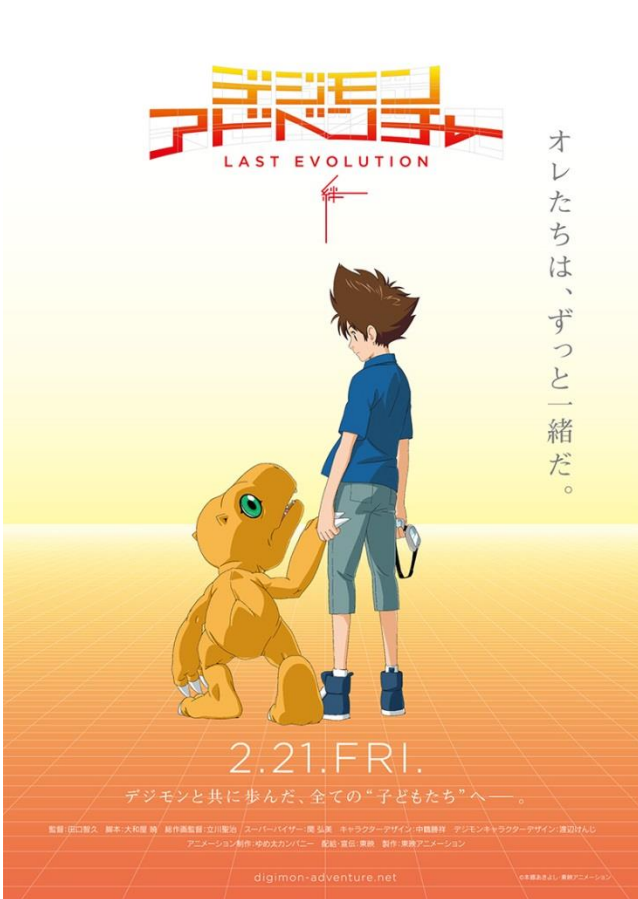
7月19日～ Netflix

ご参考②(2020年予定作品)

『デジモンアドベンチャー
LAST EVOLUTION 絆』
2020年2月21日(金)公開予定

『魔女見習いをさがして』
2020年初夏公開予定

劇場版『美少女戦士セーラームーン
Eternal』
2020年公開予定





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。