

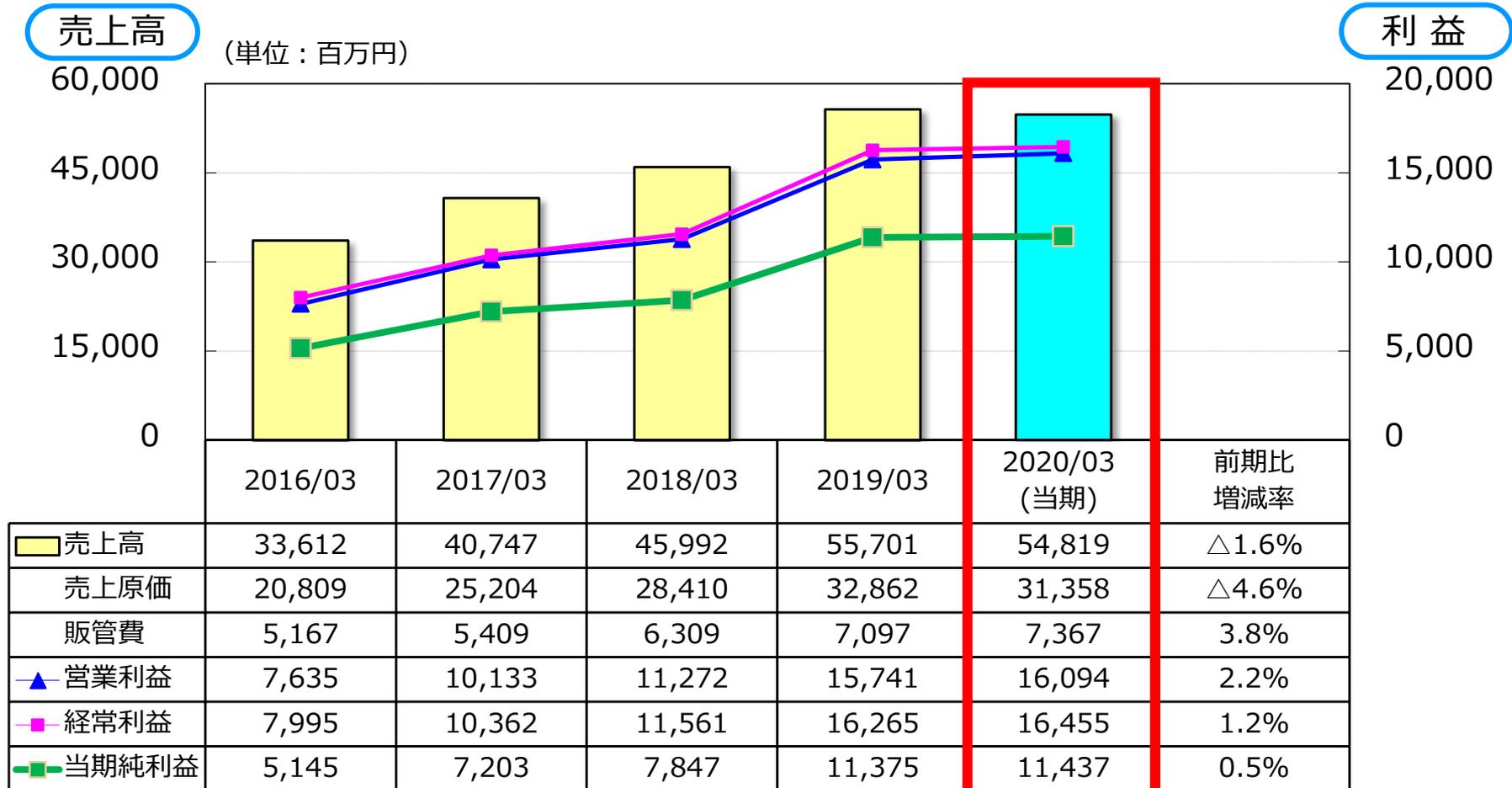
東映アニメーション株式会社

2020年3月期(2019/4~2020/3)



2020年3月期決算(連結)

- 売上については前年同期比微減収、各利益については過去最高を記録
- 劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の大ヒット、連動した商品化権販売等も好調
- 収益性の高い海外での映像事業や商品化権販売事業が好調に稼働し収益を牽引



2020年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2019年3月期	2020年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	19,531	19,925	2.0%
	セグメント利益	4,147	4,533	9.3%
著作権事業	売上高	30,210	29,751	△1.5%
	セグメント利益	14,360	14,503	1.0%
商品販売事業	売上高	5,166	4,401	△14.8%
	セグメント利益	129	△7	-
その他事業	売上高	970	911	△6.1%
	セグメント利益	△42	△26	-
連結	売上高	55,701	54,819	△1.6%
	営業利益	15,741	16,094	2.2%

※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。

2020年3月期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	19/03 実績	20/03 実績
売上全体	55,701	54,819
映像製作・販売事業	19,531	19,925
劇場アニメ	1,758	1,714
テレビアニメ	2,888	2,891
コンテンツ	660	531
海外映像	10,934	11,264
その他	3,289	3,523
著作権事業	30,210	29,751
国内著作権	16,547	15,235
海外著作権	13,662	14,516
商品販売事業	5,166	4,401
その他事業	970	911

映像製作・販売事業 (前年同期比2.0%増)

- 「劇場アニメ」は、新型コロナウイルス感染症対応による「映画プリキュアミラクルリープ」の公開延期の影響があったものの、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の大ヒットにより、若干の減収
- 「テレビアニメ」は、ゲーム向け音声製作や催事イベント向け映像製作が好調に稼働したものの、放映本数が減少したことから、ほぼ横ばい
- 「コンテンツ」は、前年同期にあった「ワンピース」等複数タイトルのブルーレイ・DVD販売の反動減等から、大幅な減収
- 「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北米・中南米で好調に稼働したことやサウジアラビア向けTVシリーズの新規納品に加え、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、増収
- 「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、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 セグメント別分析②(著作権・商品・その他)

(百万円)	19/03 実績	20/03 実績
売上全体	55,701	54,819
映像製作・販売事業	19,531	19,925
劇場アニメ	1,758	1,714
テレビアニメ	2,888	2,891
コンテンツ	660	531
海外映像	10,934	11,264
その他	3,289	3,523
著作権事業	30,210	29,751
国内著作権	16,547	15,235
海外著作権	13,662	14,516
商品販売事業	5,166	4,401
その他事業	970	911

著作権事業 (▼ 前年同期比1.5%減)

- ・「国内著作権」は、前年同期にあった複数作品の遊技機大口契約の反動減があったことや、アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が好調であった前年同期に至らなかったこと等により、減収
- ・「海外著作権」は、全世界で「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売が、最低保証金の計上もあり好調に推移したことから、増収

商品販売事業 (↓ 前年同期比14.8%減)

- ・前年同期好調の『プリキュアプリティストア』の勢いが減じたことや、「ドラゴンボール超 ブロリー」関連の商品販売の反動減等があったことから、大幅な減収

その他事業 (▼ 前年同期比6.1%減)

- ・「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一方、前年同期にあった「ドラゴンボール」の大型催事関連に相当するものがなかったことから、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。

2020年3月期 決算総括

(百万円)	19/03 実績	20/03 実績	増減	増減率
売上高	55,701	54,819	△881	△1.6%
売上原価	32,862	31,358	△1,504	△4.6%
売上総利益	22,838	23,461	622	2.7%
販管費	7,097	7,367	269	3.8%
営業利益	15,741	16,094	352	2.2%
営業外収益	552	509	△43	△7.8%
営業外費用	28	147	119	423.3%
経常利益	16,265	16,455	190	1.2%
特別損益	△168	△29	138	-
税引前当期純利益	16,097	16,426	329	2.0%
法人税等	4,854	5,047	193	4.0%
法人税等調整額	△132	△58	73	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	11,375	11,437	62	0.5%

売上高

- 増収幅が大きい事業
 - ① 海外版權[854]
 - ⇒ ② 海外映像[330] ⇒ ③ その他 [234]
- 減収幅が大きい事業
 - ① 国内版權[△1,312]
 - ⇒ ② 商品販売[△764] ⇒ ③ コンテンツ[△129]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：42.8%(前年同期:41.0%)
利益率が高い海外事業の増収やテレビ作品の製作本数減少により、改善

販管費

- 販管費[+269]
 - ① 広告宣伝費 [+185]
(前年同期:690 当期:876)
 - ② 業務委託費 [+114]
(前年同期:415 当期:529)

営業外損益

- 営業外費用 [+119]
為替差損[+85] (前年同期:22 当期:107)

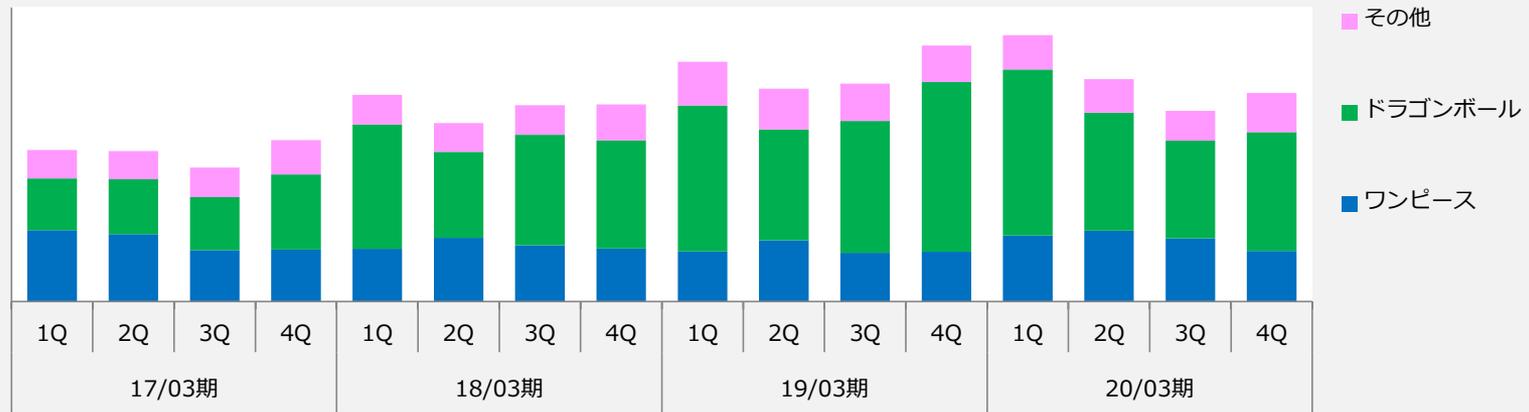
特別損益

- 特別利益(投資有価証券売却益) [2]
- 特別損失(投資有価証券評価損) [31]

主要作品の国内版權事業の状況

- 前年同期好調に稼働した複数作品での遊技機向け大口契約の反動減あり
- 『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』は好調な前年同期に至らず
- 「ワンピース」は映画公開を機に通期で好調に推移し下支え

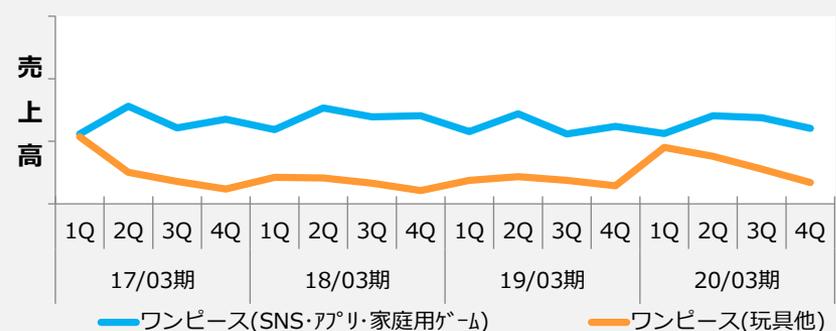
国内版權売上高の推移



ドラゴンボール国内版權売上高の推移



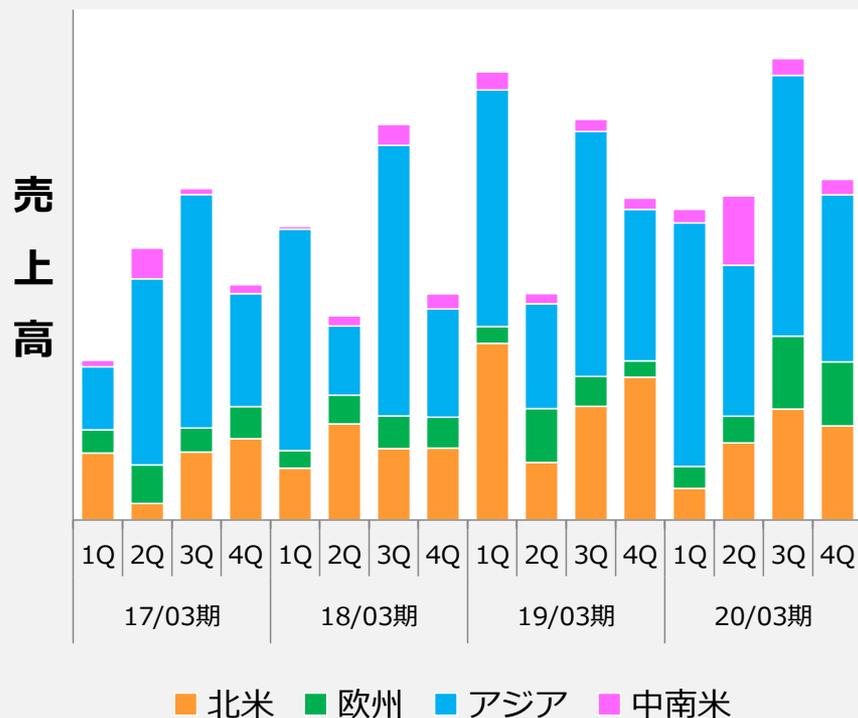
ワンピース 国内版權売上高の推移



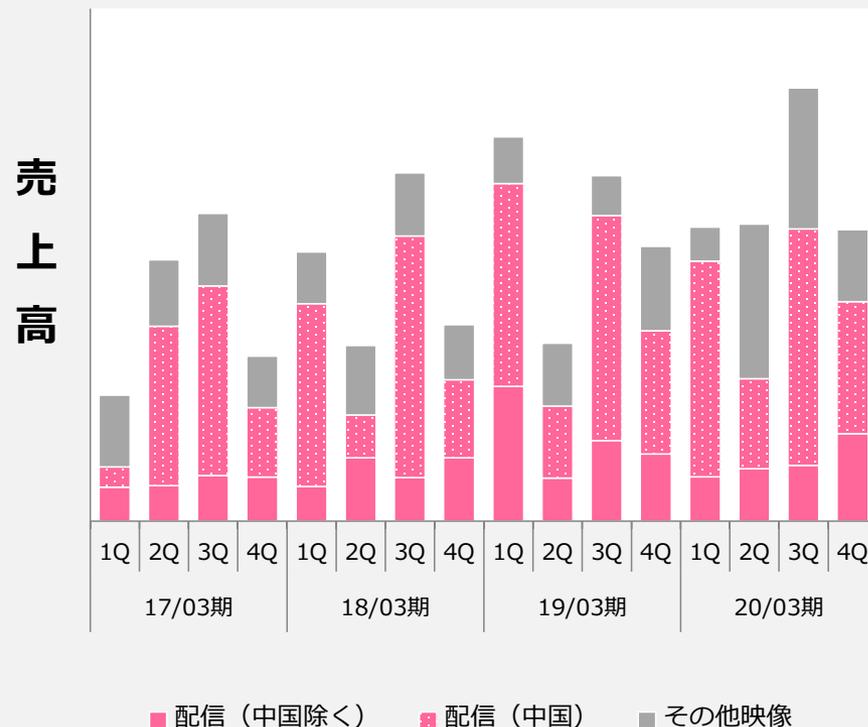
海外映像事業の状況

- 「ドラゴンボール超 ブロリー」の海外上映権売上が中南米・北米で好調に稼働
- 中国向け大口映像配信権は毎週放映の新作話数追加等により、販売本数が増加
- 新たな取組み、サウジアラビア向けTVシリーズ作品の売上計上

海外映像 売上高の推移



事業内訳

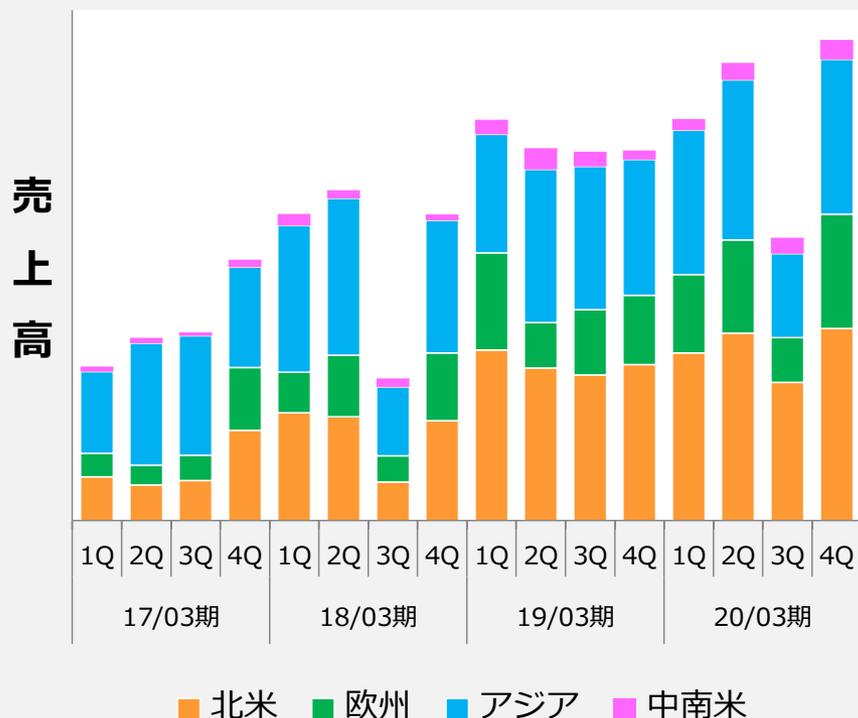


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

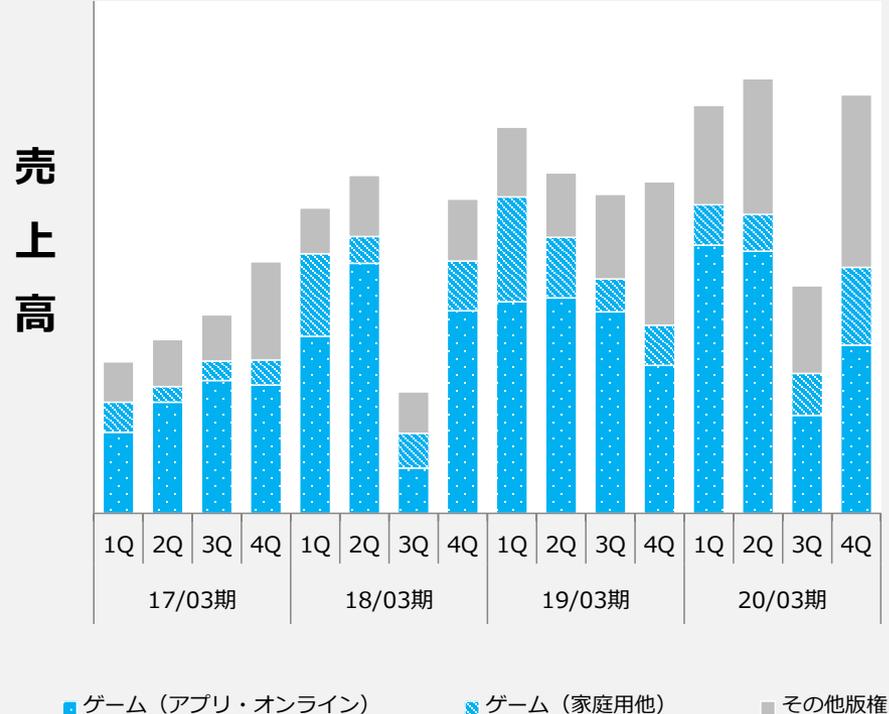
海外版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売は、4Qに複数年契約の最低保証金を計上したこともあり、全世界で好調に推移
- 中国向けアプリゲーム『スラムダンク』は好調な滑り出しを記録
- ゲーム化権販売は、『ドラゴンボール ファイターズ』の反動減等で前年同期累計比減収

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。

2021年3月期 業績予想(連結)

	20年3月期実績	21年3月期予想	増減率	(ご参考) 20年3月期 期初予想
売上高	54,819	50,000	△8.8%	46,200
販管費	7,367	8,130	10.4%	7,400
営業利益	16,094	10,000	△37.9%	12,000
経常利益	16,455	10,300	△37.4%	12,300
当期純利益	11,437	7,000	△38.8%	8,500

【2021年3月期 業績予想の根拠】

- 売上は、国内外のアプリゲーム化権販売の勢い鈍化で減収、原価は、将来を見据えた新規作品展開増加により上昇
- 販管費は、デジタル化・次世代技術の推進等、開発費が増加
- 新型コロナウイルスの影響は、5月末迄継続と仮定
劇場・TV作品の公開・放映延期や、催事イベントの延期・中止、キャラクター商品販売店舗の営業自粛等の影響を織込み

2021年3月期 セグメント別予想

	20/03 実績	21/03 予想
売上全体	54,819	50,000
映像製作・販売事業	19,925	20,500
劇場アニメ	1,714	2,800
テレビアニメ	2,891	3,600
コンテンツ	531	500
海外映像	11,264	11,000
その他	3,523	2,600
著作権事業	29,751	24,350
国内著作権	15,235	12,000
海外著作権	14,516	12,350
商品販売事業	4,401	4,400
その他事業	911	750

映像製作・販売事業 (↗ 前期比2.9%増)

- ・「劇場アニメ」は、公開本数増加のため大幅増収の見込み
- ・「テレビアニメ」は、放映本数増加のため大幅増収を予想
- ・「コンテンツ」は、市場縮小に伴い減収を予想
- ・「海外映像」は、引き続き中国向け大口配信権販売を中心とした配信権販売が好調を維持するものの、「ドラゴンボール超 ブロリー」の上映権販売の反動減から減収見込み
- ・「その他」は、国内向け配信権販売の販売本数減少から、大幅な減収を予想

著作権事業 (↓ 前期比18.2%減)

- ・「国内著作権」は、アプリゲーム化権販売の勢い鈍化や、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」のタイアップ・キャンペーン向け許諾の反動減から、大幅な減収見込み
- ・「海外著作権」は、アプリゲーム化権販売の勢い鈍化や、「ドラゴンボール」シリーズの商品化権MGの反動減から、大幅な減収を予想

商品販売事業 (→ 前期比0.0%減)

- ・劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の公開に合わせたタイアップ・キャンペーンの反動減があるものの、ショップ事業の展開拡大により、ほぼ横ばい見込み

その他事業 (↓ 前期比17.7%減)

- ・前期にあった大型催事の反動減で大幅な減収を予想

中長期の成長に向けた取り組み（現状分析）

現状分析

- ・ アプリゲーム化権や配信権販売の拡大により順調に業績拡大
- ・ 「ドラゴンボール」、「ワンピース」の新作映画興行成功
- ・ 特定の作品・事業への売上集中
- ・ 既存アプリゲームの勢い鈍化

+

プラス要因

- ・ 技術革新による新市場の登場
-配信・アプリゲーム・AR・VR市場
- ・ 海外アニメ市場の拡張
- ・ アニメ視聴者層の拡大
(ex.アニメ映画興収増加)

マイナス要因

- ・ 他業界からの新規参入
- ・ 優秀なクリエイター確保の難しさ
- ・ 国内の少子高齢化
- ・ アニメ視聴形態の変化



強いIPを生み出す企画・製作・営業力が必要
「強いIPの広がりは無量大」

外部環境

中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

2020年

2021年以降 (時期未定含む)

新作への
挑戦



「人体のサバイバル！」
日本国内で発行部数950万部、全世界で
3000万部を超える科学漫画を映画化
2020年7月31日(金)公開予定



「Tokyo 7th シスターズ」
人気アイドル育成
スマートフォンゲームを映画化
2020年夏 公開予定



「ジャーニー」
サウジアラビア
「マンガプロダクションズ」
と共同制作



「KAIJU DECODE 怪獣デコード」
円谷プロダクションと
日本発の世界へ向けた
オリジナルCGアニメーション
作品を共同製作



「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

既存コンテンツ
の活性化



「デジモンアドベンチャー：」
4月5日より放送開始



劇場版
「美少女戦士セーラームーン
Eternal」前編
2020年9月11日公開予定



「ドラゴンクエスト
ダイの大冒険」
2020年秋アニメ化決定



「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 秋公開



「ワールドトリガー」
TVアニメ新シリーズ
製作決定

主力
作品
続編
企画中

基盤

- 組織改編 (企画部の設置)
 - ・ 機能別組織から
作品を軸とした組織へ改編

- 製作能力拡充
 - ・ 人材育成
 - ・ デジタル作画やAIの開発を推進
 - ・ 外部スタジオとの連携強化

- 新たな取引先の拡大と
新たな事業開発
 - ・ アナライズログとの提携
 - ・ 海外事業展開

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
4Q

全世界向け家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ KAKAROT」発売 [1/16]

「デジモンアドベンチャー LAST EVOLUTION 絆」公開 [2/21]

全世界向けアプリゲーム「聖闘士星矢シャインングリジェンズ」リリース [2/27]

アプリゲーム「ワンピース ホン!ホン!ジャンキー!!」リリース [3/17]

PS4/Switch/XBOX ONE「ONE PIECE 海賊無双4」発売 [3/26]

「人体のサバイバル!」公開予定 [7/31]

劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」前編公開予定 [9/11]

「Tokyo 7th シスターズ」公開予定 [2020年夏]

「ダイの大冒険」アニメ化予定 [2020年秋]

「魔女見習いをさがして」公開予定 [2020年秋]

中国向けアプリゲーム「デジモン新世紀」リリース予定 [2020年]

PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2020年]

21/03期
2Q以降

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

「ワールドトリガー」アニメ化予定 [時期未定]

「映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日」公開予定 [時期未定]

「東映まんがまつり」公開予定 [時期未定]

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「ワンピース熱血航線」リリース予定 [時期未定]

トピック

新作映像展開

■「魔女見習いをさがして」

-2020年 秋公開予定

■「人体のサバイバル!」

-2020年7月31日公開予定

-「がんばれいわ!!ロボコン」を同時上映

■「Tokyo 7th シスターズ」

-ゲームアプリ『Tokyo 7th シスターズ』をアニメ化

-原作アプリは、会員数100万人を超えるアイドル育成リズム&アドベンチャーゲーム

■ 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

■「ワールドトリガー」

-TVアニメ新シーズン製作決定

■「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」

-2020年秋 完全新作アニメ化決定

■「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

新型コロナウイルスによる劇場作品への影響

■「映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日」

-公開延期(当初3月20日公開予定)

■「東映まんがまつり」

-公開延期(当初4月24日公開予定)

配当について

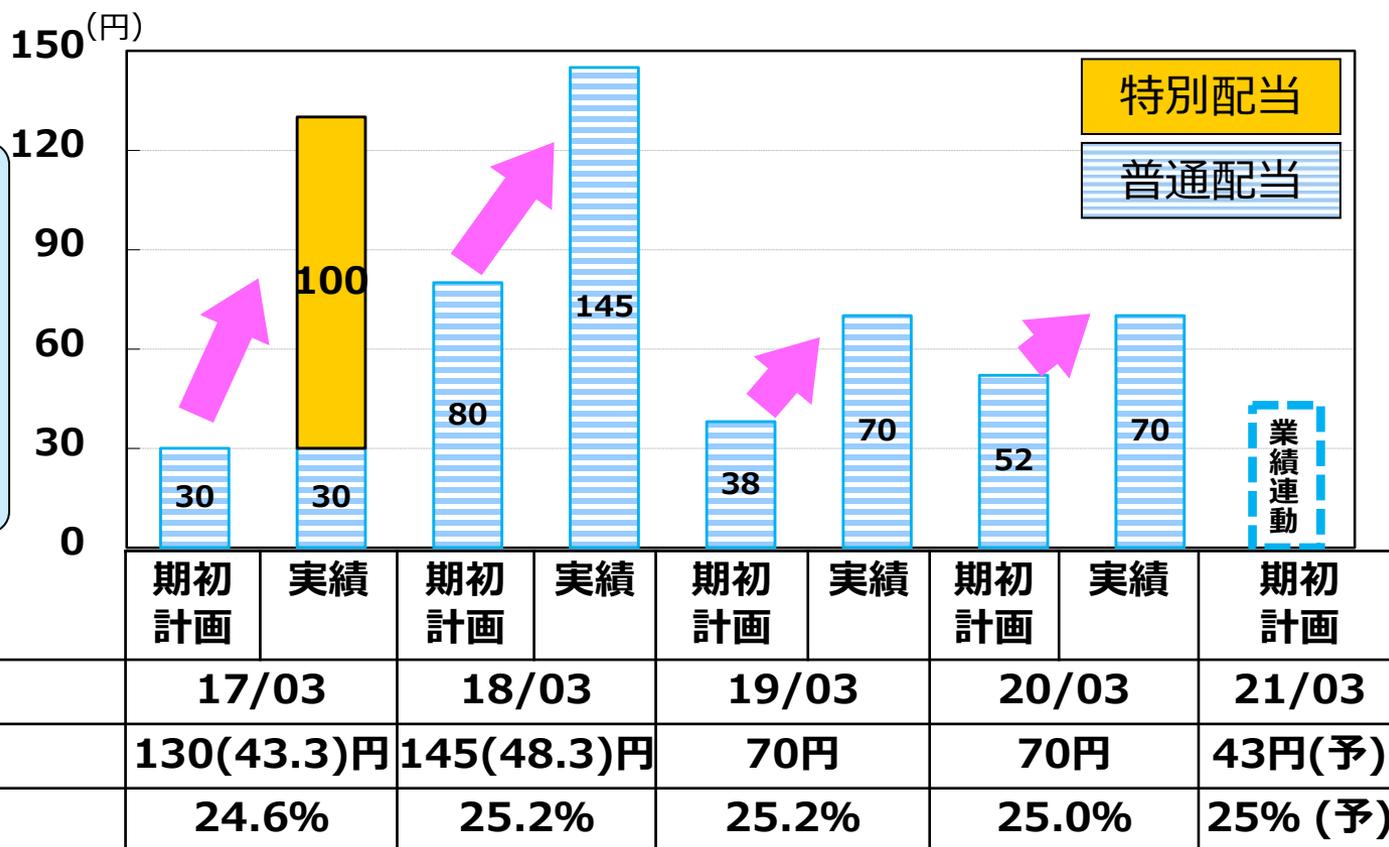
期末配当

2020年3月期 1株あたり 70円

2021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)



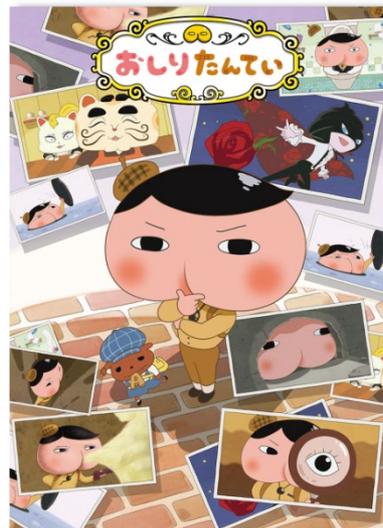
日曜あさ8:30～ ABCテレビ・テレビ朝日系列



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



土曜日あさ9:00～NHK Eテレ

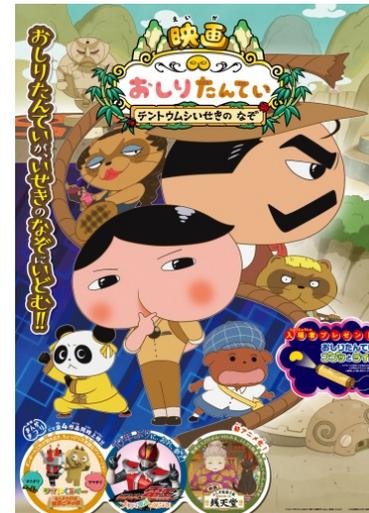


Netflixにて全世界配信中

ご参考②(2021年3月期以降予定作品)



『映画プリキュアミラクルリープ
みんなとの不思議な1日』
公開時期未定



『東映まんがまつり』
公開時期未定



『人体のサバイバル!』
2020年7月31日(金)公開予定



『Tokyo 7th シスターズ』
2020年夏 公開予定

ご参考③(2021年3月期以降予定作品)



劇場版『美少女戦士セーラームーン
Eternal』前編
2020年9月11日(金)公開予定



『魔女見習いをさがして』
2020年秋 公開予定



『ドラゴンクエスト ダイの大冒険』
2020年秋 アニメ化決定



『ワールドトリガー』
TVアニメ新シーズン製作決定



TOEI ANIMATION

Since 1956

**【新型コロナウイルスの影響について】
劇場作品やテレビ作品において、
公開・放送日に変更が生じております。**

**【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。**