

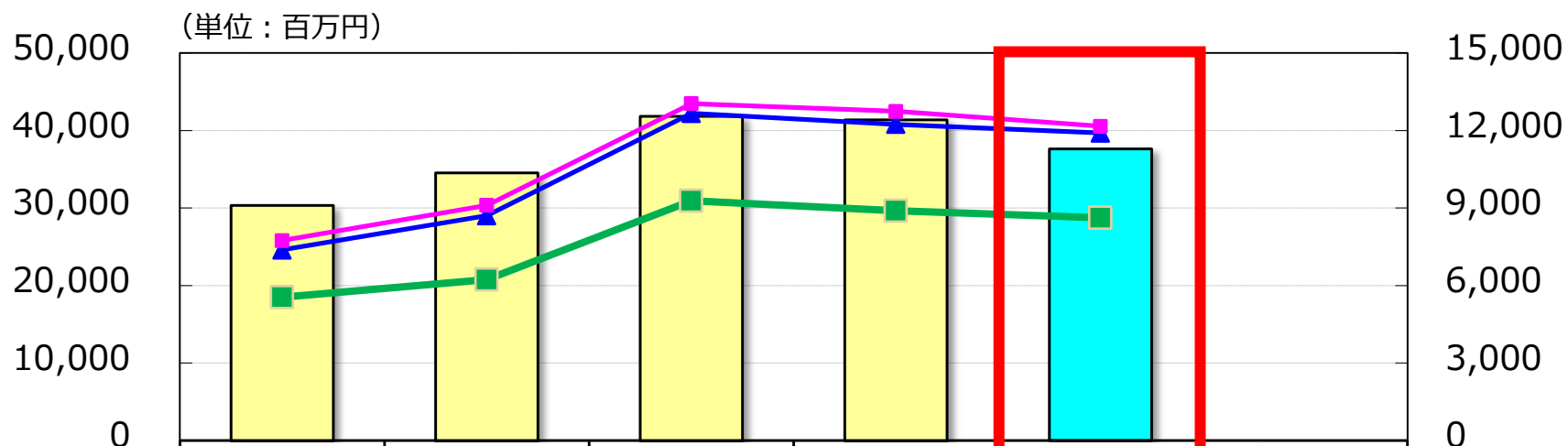
東映アニメーション株式会社

2021年3月期 第3四半期決算 (2020/4~2020/12)



2021年3月期第3四半期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、前年同期比減収減益
- コロナ禍による映像作品展開数減少や商品販売店舗の営業自粛、イベント・催事の延期・中止等の影響に加え、国内著作権事業では前年同期からの反動減あり
- 海外事業はサウジアラビア向け劇場作品の納品と映像配信権・アプリゲーム化権の販売好調で、3Q累計期間で過去最高の売上



売上高

利益

売上高	30,339	34,557	41,821	41,393	37,632	△9.1%
売上原価	18,920	21,375	24,049	23,798	20,306	△14.7%
販管費	4,040	4,477	5,112	5,360	5,424	1.2%
営業利益	7,377	8,704	12,659	12,235	11,902	△2.7%
経常利益	7,739	9,108	13,044	12,740	12,163	△4.5%
当期純利益	5,551	6,233	9,276	8,890	8,624	△3.0%

2021年3月期第3四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2020年3月期 3Q	2021年3月期 3Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	15,660	14,603	△6.7%
	セグメント利益	3,849	4,177	8.5%
版權事業	売上高	21,743	21,197	△2.5%
	セグメント利益	10,491	10,391	△1.0%
商品販売事業	売上高	3,438	1,607	△53.3%
	セグメント利益	63	△159	-
その他事業	売上高	668	272	△59.3%
	セグメント利益	△14	△139	-
連結	売上高	41,393	37,632	△9.1%
	営業利益	12,235	11,902	△2.7%

※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。

2021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)	20/03 3Q	21/03 3Q
売上全体	41,393	37,632
映像製作・販売事業	15,660	14,603
劇場アニメ	1,440	562
テレビアニメ	2,344	1,663
コンテンツ	406	422
海外映像	8,567	10,018
その他	2,900	1,936
著作権事業	21,743	21,197
国内著作権	11,702	9,656
海外著作権	10,040	11,540
商品販売事業	3,438	1,607
その他事業	668	272

映像製作・販売事業 (📉 前年同期比6.7%減)

- 「劇場アニメ」は、新型コロナウイルス感染拡大による複数作品の公開延期の影響や、前年同期にヒットした劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の反動減により、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、前年同期好調に稼働したゲーム向け音声製作や催事イベント向け映像製作の反動減により、大幅な減収
- 「コンテンツ」は、劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」のブルーレイ・DVDが好調に稼働したことから、増収
- 「海外映像」は、サウジアラビア向け劇場作品の納品に加え、北米向け劇場上映権、北米・アジア向け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
- 「その他」は、前年同期好調に稼働した劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の劇場公開に向けた映像配信権販売の反動減に加え、『聖闘士星矢 ギャラクシースピリッツ』のサービス終了により、大幅な減収

※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。

2021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)	20/03 3Q	21/03 3Q
売上全体	41,393	37,632
映像製作・販売事業	15,660	14,603
劇場アニメ	1,440	562
テレビアニメ	2,344	1,663
コンテンツ	406	422
海外映像	8,567	10,018
その他	2,900	1,936
版權事業	21,743	21,197
国内版權	11,702	9,656
海外版權	10,040	11,540
商品販売事業	3,438	1,607
その他事業	668	272

※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 (▼ 前年同期比2.5%減)

- ・「国内版權」は、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権販売が好調だった前年同期の勢いには至らなかったことや、前年同期好調に稼働した劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の劇場公開に向けたタイアップ・キャンペーン向け許諾や遊技機の契約の反動減等により、大幅な減収
- ・「海外版權」は、欧米で「ドラゴンボール」シリーズ、アジアで「スラムダンク」等、アプリゲームが好調に稼働したことにより、大幅な増収

商品販売事業 (▼ 前年同期比53.3%減)

- ・前年同期好調に稼働した劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」関連の商品販売の反動減に加え、新型コロナウイルスの感染拡大の影響で商品販売店舗の営業自粛を行ったこと等から、大幅な減収

その他事業 (▼ 前年同期比59.3%減)

- ・新型コロナウイルスの感染拡大によるイベント・催事の延期・中止等の影響から、大幅な減収

2021年3月期第3四半期 決算総括

(百万円)	20/03 3Q実績	21/03 3Q実績	増減	増減率
売上高	41,393	37,632	△3,761	△9.1%
売上原価	23,798	20,306	△3,491	△14.7%
売上総利益	17,595	17,326	△269	△1.5%
販管費	5,360	5,424	64	1.2%
営業利益	12,235	11,902	△333	△2.7%
営業外収益	532	473	△58	△11.0%
営業外費用	27	212	184	675.7%
経常利益	12,740	12,163	△576	△4.5%
特別損益	△25	-	-	-
税引前当期純利益	12,714	12,163	△551	△4.3%
法人税等	3,724	3,375	△349	△9.4%
法人税等調整額	100	96	△4	△4.0%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	8,890	8,624	△266	△3.0%

売上高

- 増収幅が大きい事業
①海外版權[1,499] ⇒②海外映像[1,450]
⇒③コンテンツ[16]
- 減収幅が大きい事業
①国内版權[△2,046] ⇒②商品販売[△1,831]
⇒③映像製作[△963]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：46.0%(前年同期:42.5%)
利益率の高い海外事業の売上比率が高まったこと
で、全体の売上総利益率も改善

販管費

- 販管費[+64]
①人件費[+240]
(前年同期:1,263 当期:1,504)
②支払手数料[+131]
(前年同期:377 当期:508)

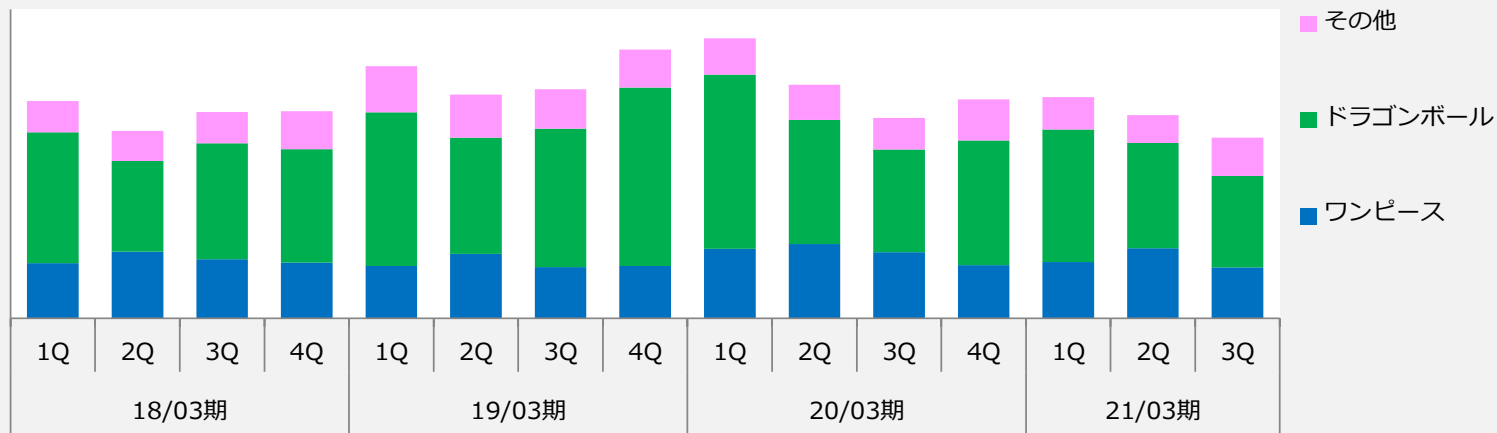
営業外損益

- 営業外収益[△58]
持分法投資利益[△54] (前年同期:54 当期:0)
- 営業外費用[+184]
雑支出[+123] (前年同期:12 当期:136)

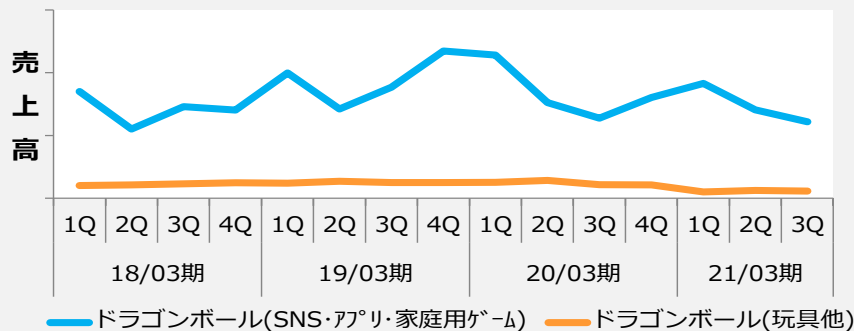
主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」は好調だった前年同期の勢いには至らず
- 「ワンピース」は前年同期の劇場公開に向けたタイアップ・キャンペーンの反動減あり
- 遊技機大口契約の反動減もあり、全体として前期比で大幅な減収

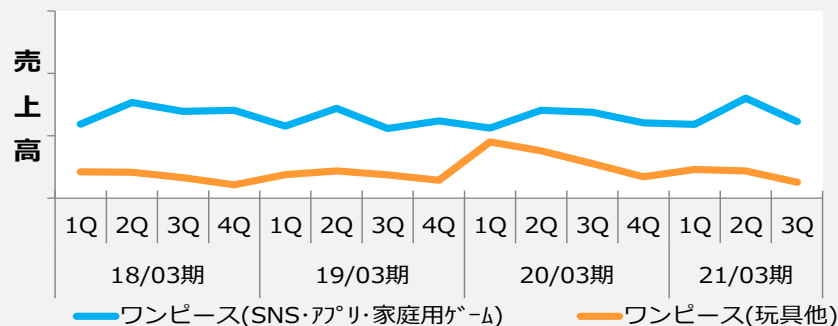
国内版權売上高の推移



ドラゴンボール国内版權売上高の推移



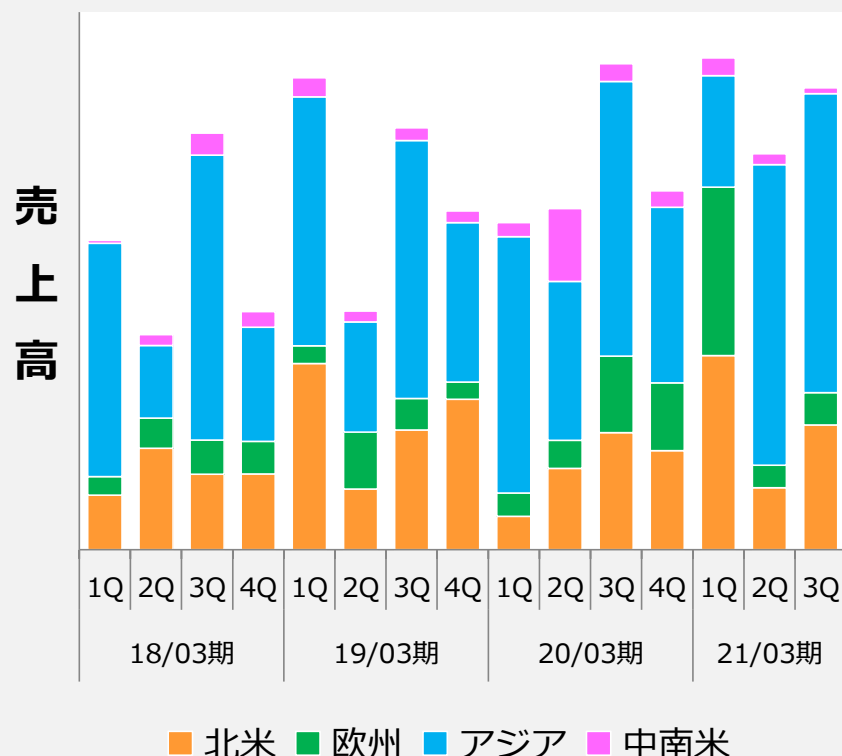
ワンピース 国内版權売上高の推移



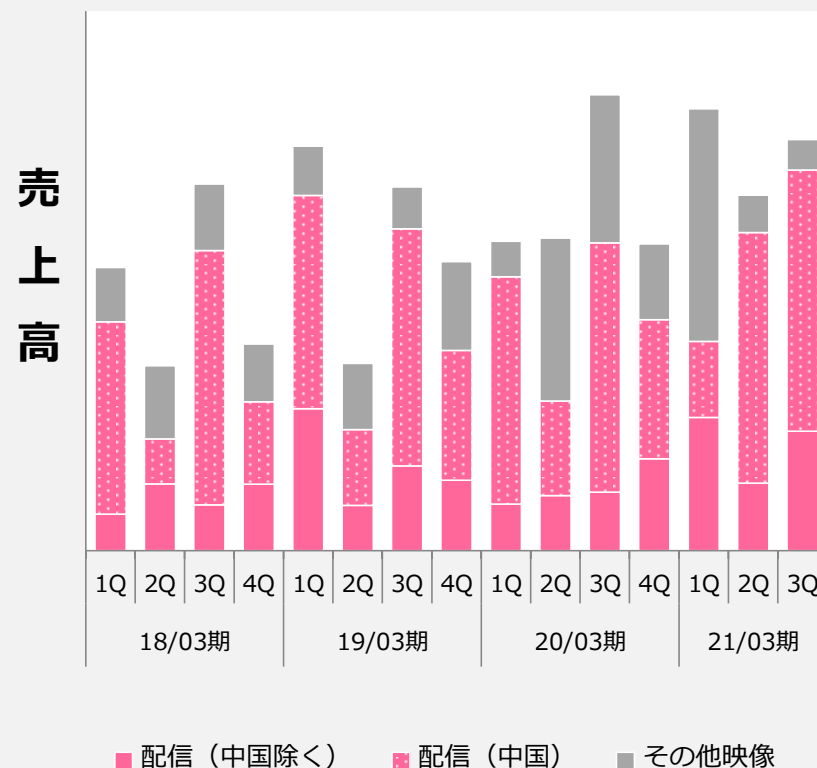
海外映像事業の状況

- 1Q計上のサウジアラビア向け劇場作品や、北米向け「ドラゴンボール超 ブロリー」の劇場上映権販売追加収入等により、前期比で大幅な増収
- 北米・アジアで配信権販売が拡大
- 中国向け大口配信権の販売も作品数の増加により好調に稼働

海外映像 売上高の推移



事業内訳

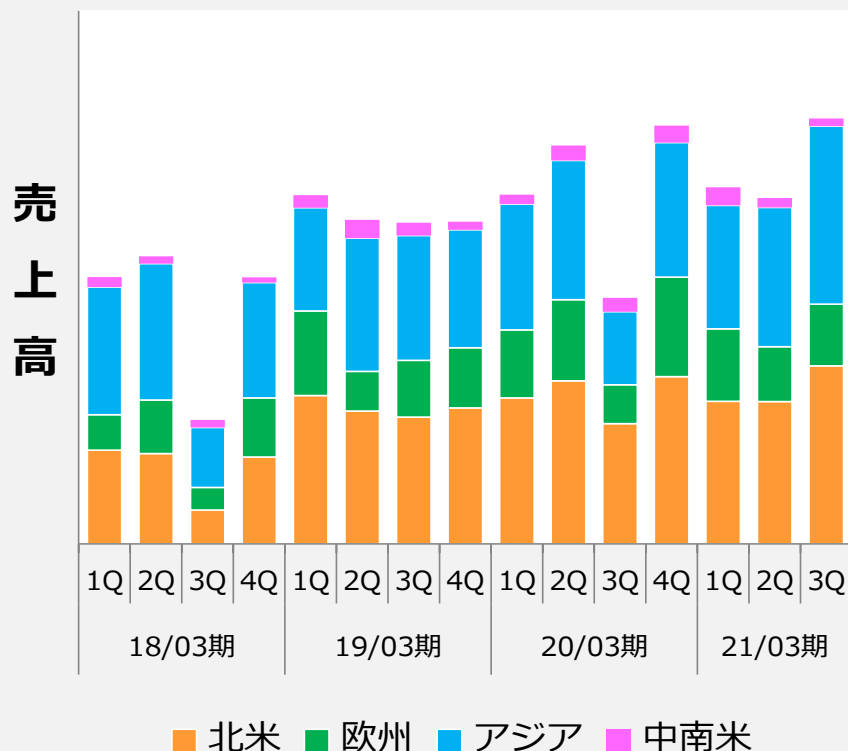


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

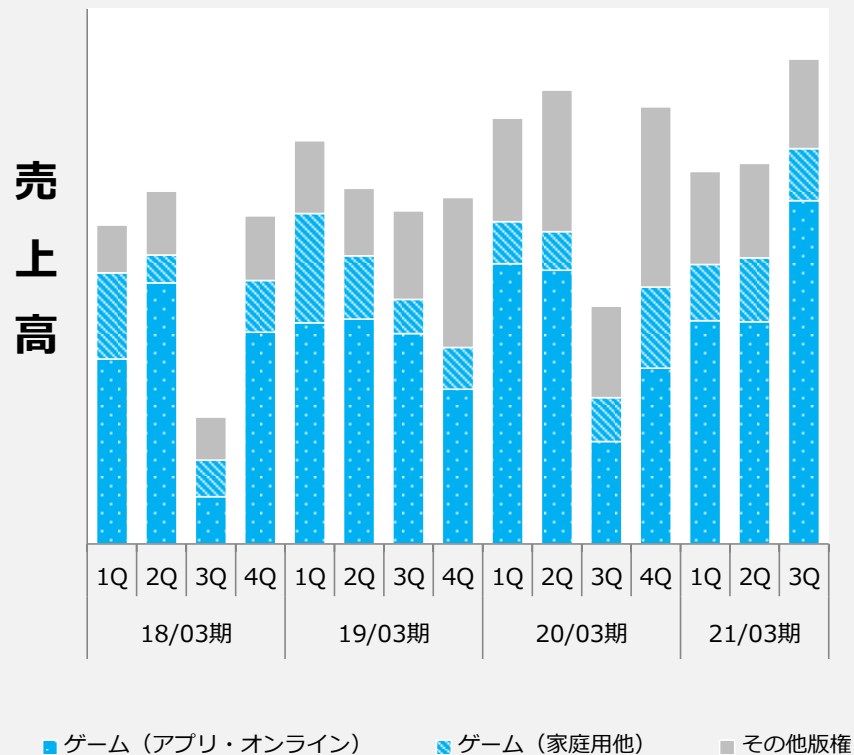
海外版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」「スラムダンク」の各アプリゲームが好調に推移し、大幅な増収を達成
- 家庭用ゲーム『ドラゴンボールZ KAKAROT』も引き続き好調を維持
- ゲーム化権の新規契約数は前期比で減少

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) の修正

(百万円)	通期				
	前回予想 (5/14)	今回修正 (1/25)	増減額	前期実績 (20/3月期)	増減額
売上高	50,000	50,600	600	54,819	△4,219
営業利益	10,000	14,000	4,000	16,094	△2,094
経常利益	10,300	14,300	4,000	16,455	△2,155
当期純利益	7,000	10,000	3,000	11,437	△1,437

【2021年3月期 通期業績予想の根拠】

- 海外版權部門でスラムダンクやドラゴンボールのゲーム化権販売、海外映像部門でサウジアラビア向け劇場作品納品や北米での「ドラゴンボール 超 ブロリー」の劇場上映権販売が期初の見通しを上回って好調に推移したことから、前回予想より増収・増益見込み
- 第4四半期は、国内外のゲーム化権販売が堅調に推移することが見込まれるものの、新型コロナウイルスによる不確実性が残ることから、上記の予想

中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

2021年3月期

2022年3月期以降
(時期未定含む)

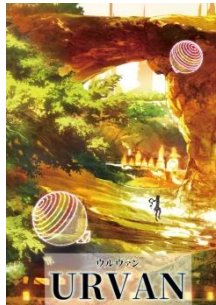
IP
の
創
出



「マークとクーベズ」
タカラトミーとの共同企画製作
オリジナルアニメーション
2020年12月25日(金)より
YouTubeにて公開中



「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
2021年2月26日(金)公開予定



実験映像「URVAN」
地方創生×産学共同×
新規IP開発
2月公開予定

NO
IMAGE

サウジアラビア
「マンガプロダクションズ」
との共同制作TVシリーズ
「アサティール」
シーズン2制作決定



「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

IP
の
育
成



「デジモンアドベンチャー：」
4月5日(日)より放映中



「ドラゴンクエスト
ダイの大冒険」
2020年10月3日(土)より
放映中



劇場版「美少女戦士セーラームーン
Eternal」
前編：2021年1月8日(金)公開
後編：2021年2月11日(木)公開予定



「ワールドトリガー」
2ndシーズン
2021年1月9日(土)
より放映中

#slamdunkmovie

「SLAM DUNK」
アニメーション映画化
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 ■

- 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
- 上海にコンテンツ企画会社設立
- 中国及びアジア市場開拓を推進

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

21/03期 3Q	セーラームーンストア出張店 福岡にオープン [10/2]
	「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」放映開始 [10/3]
	「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 [10/31]
	「魔女見習いをさがして」公開 [11/13]
	セーラームーンストア出張店 心斎橋にオープン [11/20]
21/03期 4Q	LB POP-UP THEATER 心斎橋にオープン [11/20]
	アプリゲーム「スラムダンク」欧州・中南米でリリース [2020年11月]
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」前編公開 [1/8]
	「ワールドトリガー」2ndシーズン放映開始 [1/9]
	デジタルカードゲーム「スパー・ドラゴンボールヒーローズ BM6弾」稼動 [1/21]
	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 [2020年2月初旬]
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」後編公開予定 [2/11]
22/03期 1Q以降	「Tokyo 7th シスターズ」公開予定 [2/26]
	PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2021年秋]
	アプリゲーム「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」リリース予定 [2021年]
	家庭用ゲーム「インフィニティ スラッシュ ドラゴンクエスト ダイの大冒険」発売予定 [2021年]
	実験映像「URVAN」公開予定 [2021年2月]
	「ワールドトリガー」3rdシーズン放映予定 [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]	
「SLAM DUNK」アニメーション映画公開予定 [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]	

トピック

今期展開の映像作品の状況

- TV「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」
-2020年10月3日(土)より放映開始
-カードゲームを中心に著作権事業を展開中
-2021年には家庭用ゲーム・アプリゲームのリリースを予定
- 劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」前編
-2021年1月8日(金)公開
-興行収入は緊急事態宣言の影響を受けるも、タイアップ・キャンペーンで収益貢献

新作映像展開

- TV「ワールドトリガー」
-2021年1月9日(土)よりテレビ東京系列にて2ndシーズンが放映開始
-3rdシーズンの製作・放映も決定
- 劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」後編
-2021年2月11日(木)公開予定
- 映画「Tokyo 7th シスターズ」
-2021年2月26日(金)公開予定
- 映画「SLAM DUNK」
-アニメーション映画化決定

アプリゲーム展開

- アプリゲーム「スラムダンク」
-アジアを中心に欧州・中南米等全世界で展開中
- 中国向けアプリゲーム「ワンピース熱血航線」
-2021年2月初旬リリース予定

配当について

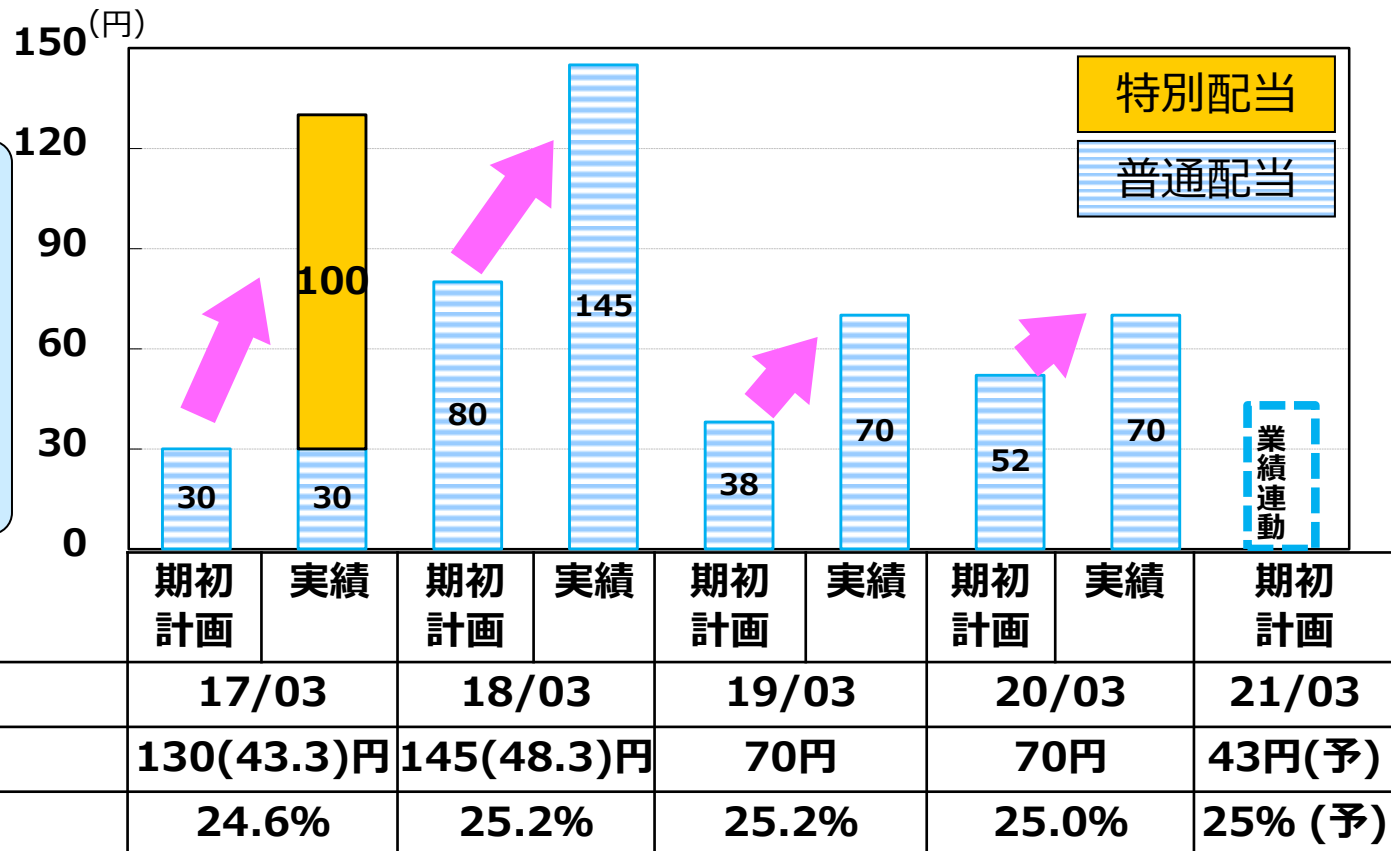
期末配当

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



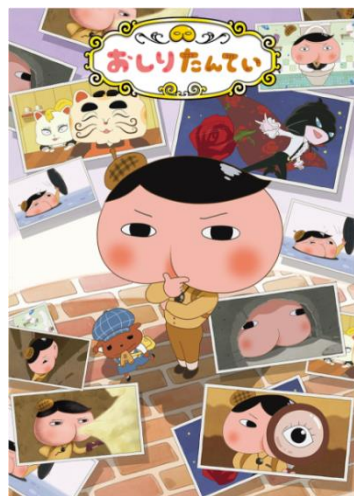
日曜あさ9:00～
フジテレビほか



日曜あさ9:30～
フジテレビほか



火曜ゆうがた6:45～
NHK Eテレ



土曜あさ9:00～
NHK Eテレ



土曜あさ9:30～
テレビ東京系列



土曜よる1:30～
テレビ朝日系列

ご参考②(2021年3月期予定作品)



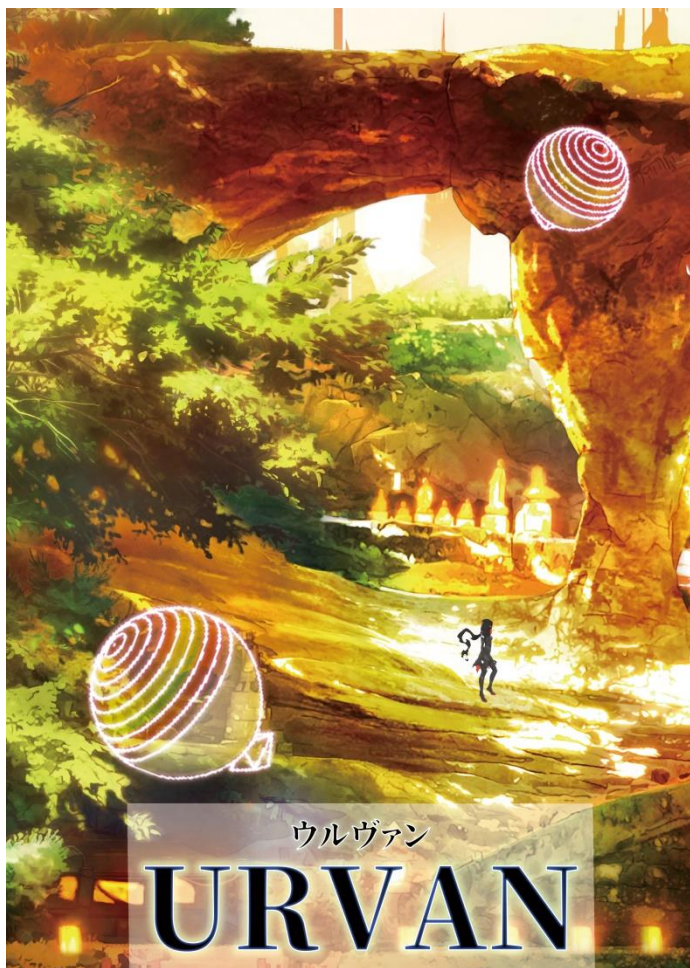
劇場版

『美少女戦士セーラームーンEternal』後編
2021年2月11日(木)公開予定



『Tokyo 7th シスターズ』
2021年2月26日(金)公開予定

ご参考③(2021年3月期～予定作品)



地方創生×産学共同×新規IP開発の
実験映像『URVAN』
2021年2月公開予定

#slamdunkmovie

『SLAM DUNK』
アニメーション映画化決定



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。**