

# 東映アニメーション株式会社

2015年3月期 決算説明会 (2014/4~2015/3)

『聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-』  
隔週土曜日0時(日本時間)バンダイチャンネル他にて配信中！



『ドラゴンボールZ 復活の「F」』  
2015年4月18日より全国公開中！

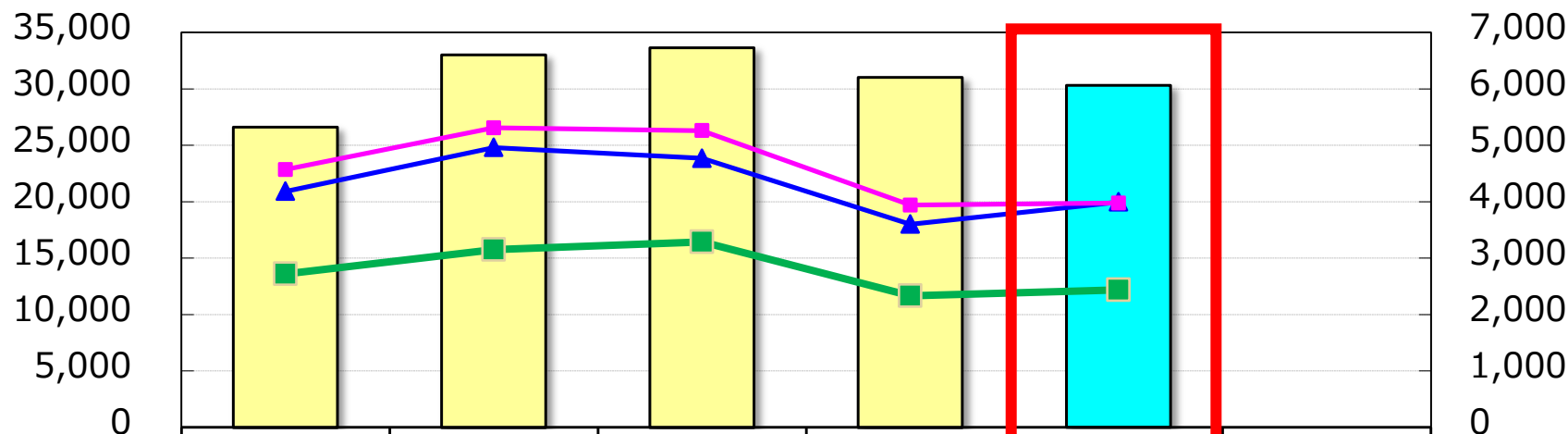


# 2015年3月期決算(連結)

- 海外事業は好調だが、国内事業の落ち込みを補えず、全体としては減収
- 一方、原価率改善により、営業利益・経常利益・当期純利益はいずれも増益

売上高 (単位：百万円)

利益



	2011/03	2012/03	2013/03	2014/03	2015/03 (当期)	前期比 増減率
売上高	26,622	33,011	33,644	31,027	30,313	△2.3%
売上原価	18,611	23,786	24,114	22,270	20,741	△6.9%
販管費	3,827	4,262	4,759	5,155	5,576	8.2%
▲ 営業利益	4,184	4,962	4,770	3,602	3,996	10.9%
■ 経常利益	4,570	5,309	5,259	3,940	3,978	1.0%
■ 当期純利益	2,722	3,154	3,290	2,333	2,437	4.5%

# 2015年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2014年3月期	2015年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	13,919	14,155	1.7%
	セグメント利益	520	1,531	194.2%
著作権事業	売上高	10,494	10,250	△2.3%
	セグメント利益	4,299	4,104	△4.5%
商品販売事業	売上高	5,451	4,628	△15.1%
	セグメント利益	109	93	△15.0%
その他事業	売上高	1,415	1,437	1.6%
	セグメント利益	192	138	△27.9%
連結	売上高	31,027	30,313	△2.3%
	営業利益	3,602	3,996	10.9%

※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。



# 2015年3月期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	14/03 実績	15/03 実績
売上全体	31,027	<b>30,313</b>
営業利益	3,602	<b>3,996</b>
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>13,919</b>	<b>14,155</b>
劇場アニメ	2,741	<b>1,159</b>
テレビアニメ	3,104	<b>4,046</b>
コンテンツ	1,978	<b>1,847</b>
海外映像	3,208	<b>4,240</b>
その他	2,886	<b>2,861</b>
著作権事業	10,494	<b>10,250</b>
国内著作権	8,900	<b>8,029</b>
海外著作権	1,594	<b>2,220</b>
商品販売事業	5,451	<b>4,628</b>
その他事業	1,415	<b>1,437</b>

## 映像製作・販売事業 ( 前期比1.7%増)

- 「劇場アニメ」は、前年同期の「キャプテンハーロック」「手塚治虫のブッダ2」の制作収入や「ドラゴンボールZ 神と神」のヒットに相当するものがなく大幅減収
- 「テレビアニメ」は、新作の放映・配信本数の増加(6作品→9作品)により大幅増収
- 「コンテンツ」は、前年の映画「ワンピース フィルム Z」や「ドラゴンボール」シリーズのブルーレイ・DVDに相当するものがなく、映像パッケージの関連収入が軟調に推移したため減収
- 「海外映像」は、複数作品の中国向け映像配信権販売が大幅に拡大したことに加え、「ドラゴンボール」シリーズや「ワンピース」の北米向け映像配信権とアジア向けテレビ放映権の販売が好調に稼動し大幅増収
- 「その他」は、聖闘士星矢のソーシャルゲームに加え、新たに「聖闘士星矢」「ロボットガールズZ」のブラウザゲームを展開したことによりほぼ横ばい

※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。

# 2015年3月期 セグメント別分析②( 版權・商品・その他 )

(百万円)	14/03 実績	15/03 実績
売上全体	31,027	<b>30,313</b>
営業利益	3,602	<b>3,996</b>
映像製作・販売事業	13,919	<b>14,155</b>
劇場アニメ	2,741	<b>1,159</b>
テレビアニメ	3,104	<b>4,046</b>
コンテンツ	1,978	<b>1,847</b>
海外映像	3,208	<b>4,240</b>
その他	2,886	<b>2,861</b>
版權事業	10,494	<b>10,250</b>
国内版權	8,900	<b>8,029</b>
海外版權	1,594	<b>2,220</b>
商品販売事業	5,451	<b>4,628</b>
その他事業	1,415	<b>1,437</b>

## 版權事業 ( 前期比2.3%減 )

- 「国内版權」は、前年同期の遊技機の大口契約に相当するものがなかったことや、アプリゲームは堅調も全体として「ワンピース」が軟調な展開になったこと等から減収
- 「海外版權」は、「ワンピース」や「ドラゴンボール」シリーズをはじめとする複数作品の中国向けアプリゲーム化権の販売が好調だったこと等から大幅増収

## 商品販売事業 ( 前期比15.1%減 )

- 「ワンピース」や「プリキュア」の店舗販売は堅調だったものの、「ワンピース」の催事向け商品や販促用商品の販売が減少したこと等から大幅減収

## その他事業 ( 前期比 1.6%増 )

- 「ワンピース」の催事イベントや「ハピネスチャージプリキュア！」のキャラクターショーの展開に加え、台湾での「ワンピース展」が好調に稼動したこと等から若干の増収

※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。

# 2015年3月期 決算総括

(百万円)	14/03 実績	15/03 実績	増減	増減率
売上高	31,027	30,313	△713	△2.3%
売上原価	22,270	20,741	△1,529	△6.9%
売上総利益	8,757	9,572	815	9.3%
販管費	5,155	5,576	420	8.2%
営業利益	3,602	3,996	394	10.9%
営業外収益	357	283	△73	△20.7%
営業外費用	18	300	281	1,497.6%
経常利益	3,940	3,978	38	1.0%
特別損益	-	-	-	-
税引前当期純利益	3,940	3,978	38	1.0%
法人税等	1,623	1,553	△70	△4.3%
法人税等調整額	△17	△12	4	△27.9%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	2,333	2,437	103	4.5%

## 売上高

### ■ 減収幅が大きい事業

①劇場[△1,581] ⇒ ②国内版權[△870] ⇒ ③商品販売[△822]

### ■ 増収幅が大きい事業

①海外映像[1,031] ⇒ ②テレビ[942] ⇒ ③海外版權[626]

## 原価・売上総利益

### ■ 原価率は68.4%に改善(前期:71.8%)

① 前期は「キャプテンハーロック」関連原価が大きかった

② 当期は原価率の高い劇場・商品販売の売上が減った一方、原価率の低い海外売上比率が22%に上昇(前期:15%)

## 販管費

### ■ 前期から販管費420増加(+8.2%)

① 減価償却費281増加(前期:237 当期:518)  
大泉スタジオ建替えに伴う固定資産の前倒し償却

② 賃借料213増加(前期:175 当期:388)  
中野オフィス賃料、光が丘スタジオ賃料

## 営業外費用

### ■ 前期から281増加(前期:18)

① 持分法による投資損失[103]

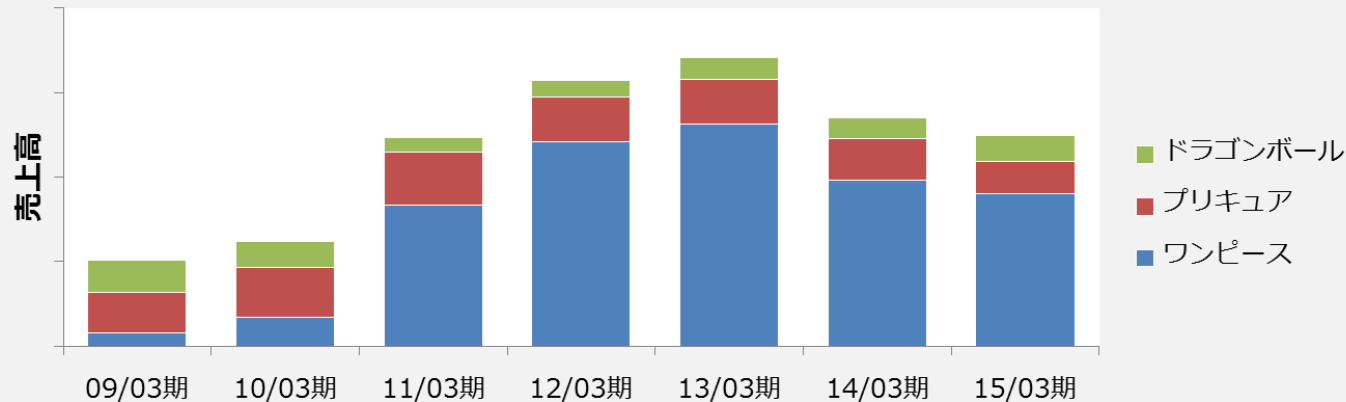
② 為替差損[96]

③ 事務所移転費用[61]

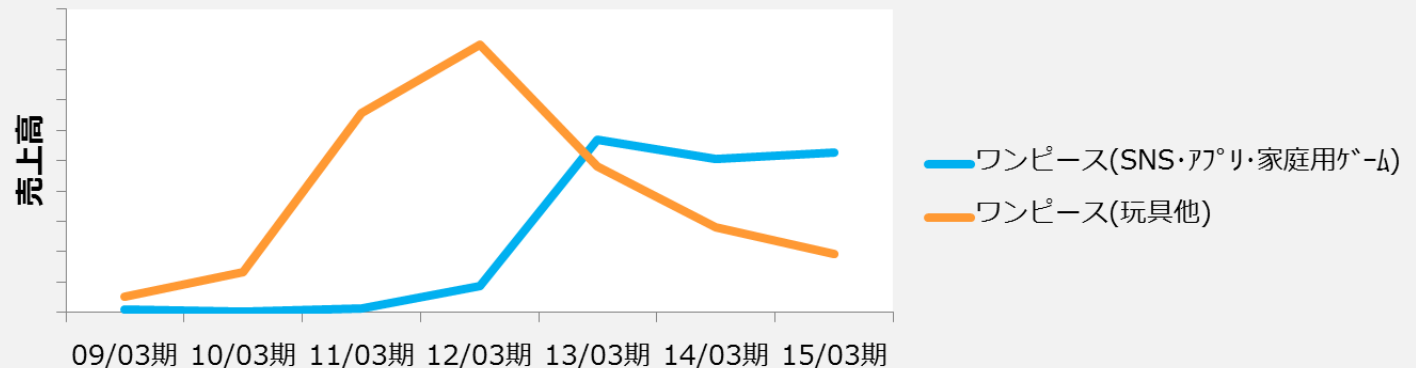
# 主要作品の国内版權事業の状況

■ 国内版權の主要3作品(ワンピース、プリキュア、ドラゴンボール)の売上高は、2014年3月期から引き続き軟調に推移

主要3作品 国内版權売上高の推移



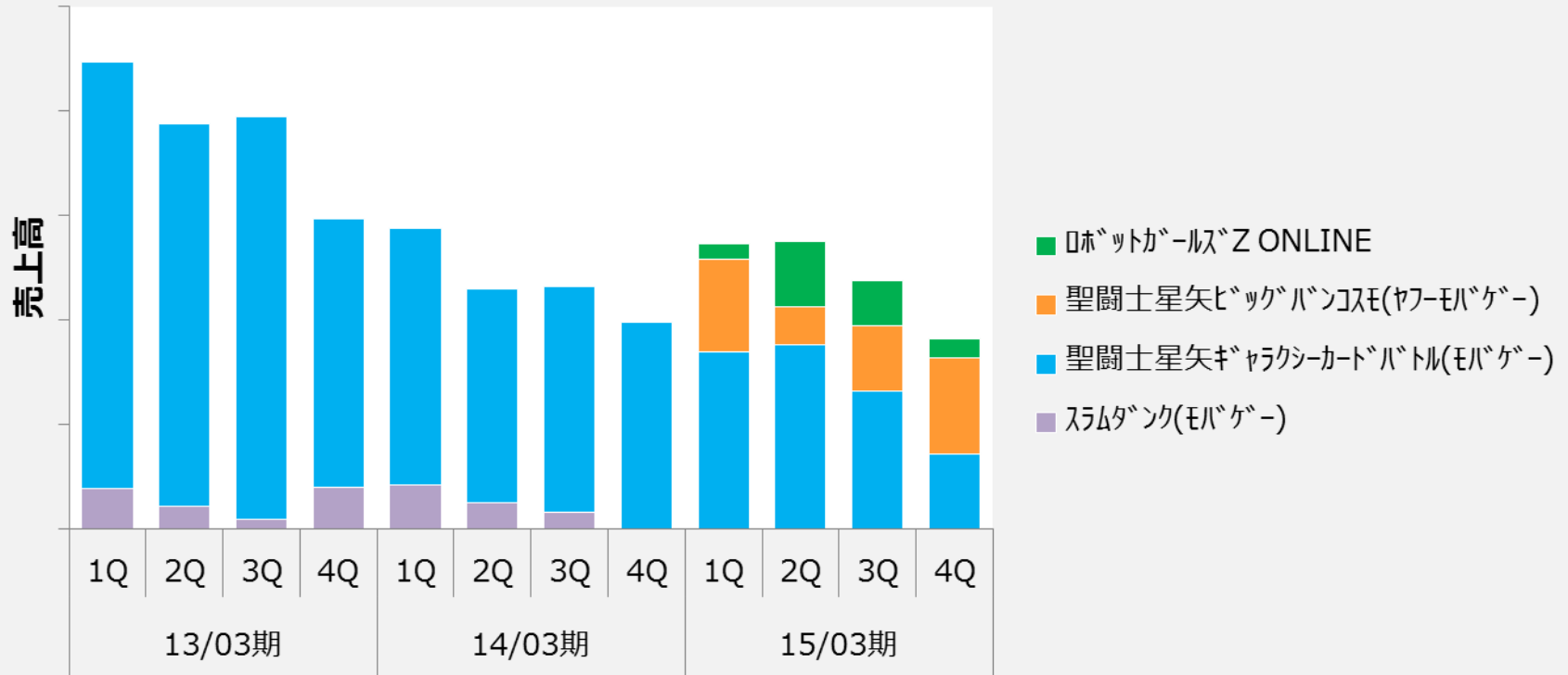
ワンピース 国内版權売上高の推移



# 国内SNS・アプリ事業の状況

- 「聖闘士星矢ギャラクシーカードバトル」は引き続き漸減傾向
- 「聖闘士星矢ビッグバンコスモ」・「ロボットガールズZ ONLINE」が収益貢献するも、事業全体の売上では下降傾向

国内SNS・アプリ事業主要タイトル 売上高の推移

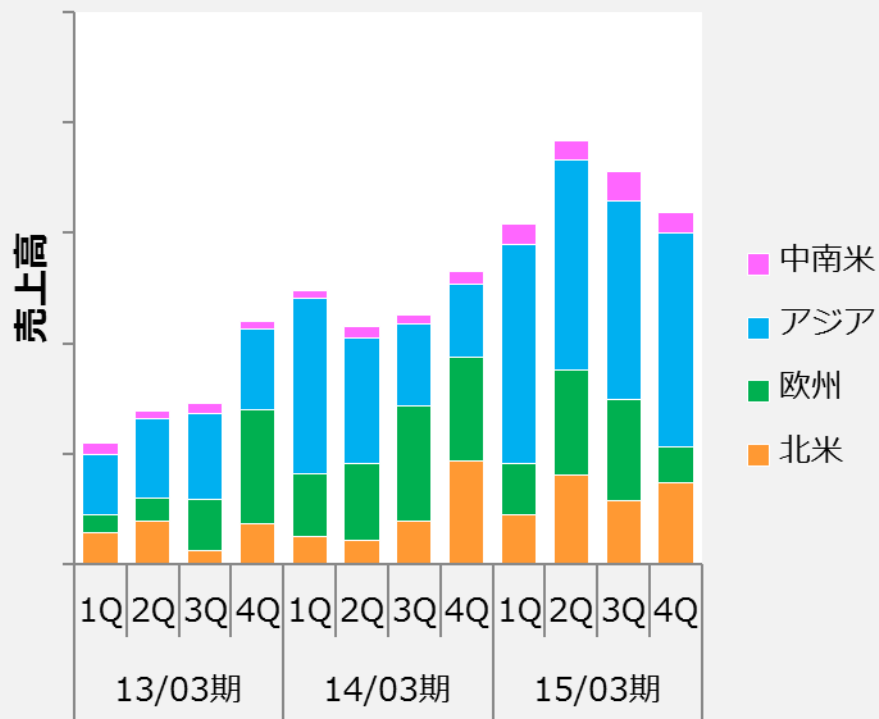




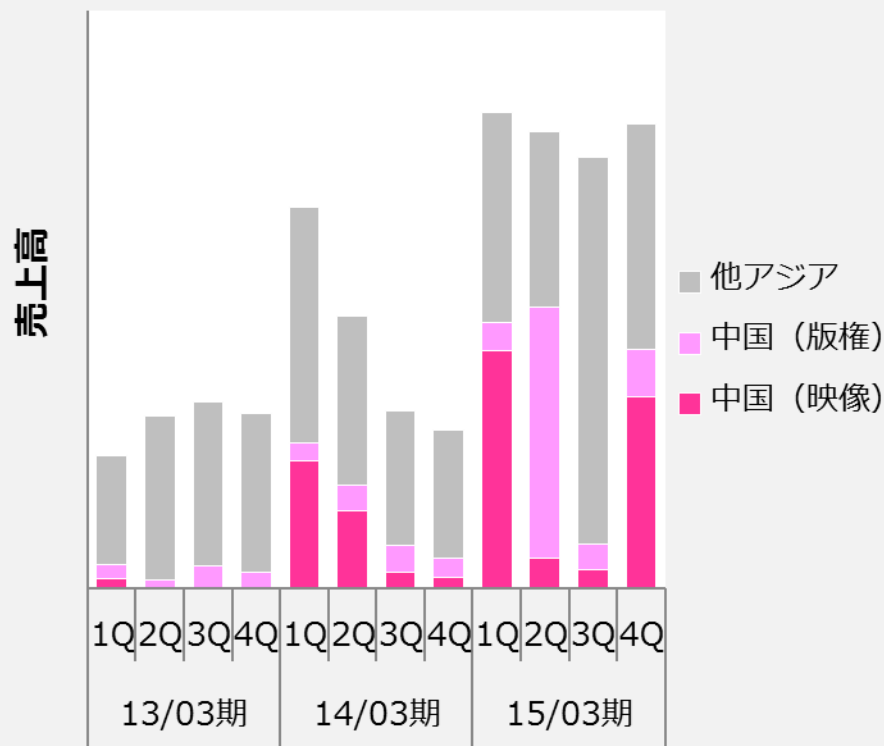
# 海外事業の状況

- 大口契約分の一括計上等による凹凸はあるものの、海外事業全体の売上高は順調に拡大
- 中国市場への積極展開等により、アジア事業が好調に推移
- 一方で、拡大している中国市場では、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



# 2016年3月期 業績予想(連結)

	15年3月期実績	16年3月期予想	増減率
売上高	30,313	27,500	△9.3%
販管費	5,576	5,550	△0.5%
営業利益	3,996	3,000	△24.9%
経常利益	3,978	3,200	△19.6%
当期純利益	2,437	1,900	△22.1%

(販管費の主な内訳：単位 百万円)

科 目	15年3月期実績	16年3月期予想	増減額
開発費	51	348	296
減価償却費	518	141	△377

# 2016年3月期 セグメント別予想

	15/03 実績	16/03 予想
売上全体	30,313	27,500
営業利益	3,996	3,000
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>14,155</b>	<b>12,500</b>
劇場アニメ	1,159	1,000
テレビアニメ	4,046	2,400
コンテンツ	1,847	1,100
海外映像	4,240	5,900
その他	2,861	2,100
<b>著作権事業</b>	<b>10,250</b>	<b>8,700</b>
国内著作権	8,029	7,000
海外著作権	2,220	1,700
<b>商品販売事業</b>	<b>4,628</b>	<b>4,900</b>
<b>その他事業</b>	<b>1,437</b>	<b>1,400</b>

## 映像製作・販売事業 ( ↓ 前期比11.7%減)

- 「劇場アニメ」は、公開・製作本数減
- 「テレビアニメ」は、作品ラインナップの減少により製作本数が大幅減
- 「コンテンツ」は、遊技機の映像製作の受注が減少
- 「海外映像」は、中国向け複数作品の映像配信権の販売が拡大

## 著作権事業 ( ↓ 前期比15.1%減)

- ライブラリー作品の遊技機向け大口契約の減少と、「ワンピース」「プリキュア」の軟調な展開を予想
- 中国向けゲームのMGが前期に集中したため反動減

## 商品販売事業 ( ↗ 前期比5.9%増)

- 「ワンピース麦わらストア」や「プリキュアプリティストア」の店舗数拡大等により増収見込み

## その他事業 ( ↘ 前期比2.6%減)

- 7月よりラグーナテンボスでワンピース「サウザンド・サニー号クルーズ」スタート

# 2016年3月期の展開

## ① ドラゴンボール多面展開

映画・テレビを軸にした、多面的なビジネス展開により収益拡大を目指す



### ■ 新作映像

- 映画「ドラゴンボールZ 復活の「F」」大ヒット公開中、海外でも高い期待値
- テレビ「ドラゴンボール超(スーパー)」2015年7月より放映開始

### ■ 二次利用

- 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1,500万ダウンロード突破
- タイアップ・キャンペーン
- 商品展開

## ② 中国向け事業

市場が急成長している中国を中心としたアジア地域の配信に収益拡大を期待

### ■ 映像配信事業

- 複数作品の配信は好調に稼動
- 中国国内のコンテンツ規制などの懸念あり

### ■ アプリゲーム

- 新規契約は前年より減少
- 中国向け「ワンピース」「聖闘士星矢」は好調
- 今後も新タイトルを投入



## ③ ライブラリー作品のリブート

既存のテレビ放映にとらわれない、新しい露出媒体を活用した、ライブラリー作品のリブート展開の推進

### ■ 「美少女戦士セーラームーンCrystal」

- ニコニコ動画他にて、全世界配信
- 4月1日より地上波で放映中

### ■ 「聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-」

- バンダイチャンネル他、222の国と地域で配信
- 商品展開

### ■ デジモンシリーズ

- 新作「デジモンアドベンチャーtri.」劇場上映
- 旧作Blu-ray BOX販売

# 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

デジモン15th 「デジモン THE MOVIES Blu-ray 1999-2006」  
発売 [1/9]

「ドラゴンボールヒーローズ 邪悪龍ミッション第8弾」稼働 [1/15]

「ドラゴンボールゼンバース」(PS4/PS3/XboxONE/Xbox360)  
発売[2/5]

15/03期  
4Q

アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」(Android/iOS) リリース  
[1・2月]

デジモンアドベンチャー「15th Anniversary Blu-ray Box」発売[3/3]

東京ワンピースタワー 開園 [3/13]

「映画プリキアオールスターズ 春のカーニバル♪」公開 [3/14]

プリキュアプリティストア福岡オープン[3/19]

「ワンピース海賊無双3」(PS4/PS3/PSVITA) 発売 [3/26]

「美少女戦士セーラームーンCrystal」地上波放映開始[4/1]

「聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-」配信開始 [4/11]

ワンピース麦わらストア大阪オープン[4/17]

「ドラゴンボールZ 復活の「F」」公開 [4/18]

ワンピース麦わらストア名古屋オープン[4/28]

ワンピース麦わらストア福岡オープン[5/22]

「ドラゴンボールZ 超究極武闘伝」(3DS) 発売 [6/11]

ワンピースリアル脱出ゲーム第2弾 全国10会場スタート[6/19~]

「ドラゴンボール超」テレビ放映開始[7月]

「デジモンアドベンチャーtri.」劇場上映[11/21]

## トピック

### ドラゴンボール展開

- 映画『ドラゴンボールZ 復活の「F」』  
初週興行収入成績、2015年No.1(5/8時点)
- テレビ「ドラゴンボール超(スーパー)」  
2015年7月よりフジテレビ他にて放映開始  
18年ぶりの完全新作オリジナルストーリー
- 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1,500万ダウンロード突破



### デジモンシリーズ展開

- 劇場版Blu-ray BOX、デジモン  
アドベンチャーBlu-ray BOXを発売
- 2015年11月21日、最新作  
「デジモンアドベンチャーtri.」劇場上映
- グッズ、ゲームなど展開予定



### 新作アニメーションの配信

- 「美少女戦士セーラームーンCrystal」  
ニコニコ動画他にて、全世界同時配信  
BD&DVD販売後、4月1日より地上波で放映中
- 「聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-」  
バンダイチャンネル他、222の国と地域で配信  
世界各国でフィギュアを中心とした商品展開を予定





# 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

15/03期 4Q	中国「ワンピース アプリゲーム(iOS/Android) 本格サービス」 [1月]
	「聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY」イタリ公開 [1/8]
	ゲーム「DRAGONBALL XENOVERSE」(PS4/PS3/XboxONE/Xbox360) 発売 [2/13(欧州・アジア),2/17(北中南米)]
	欧州・北米アプリゲーム「ワンピース ストリジャー クルーズ」 サービス [2月]
	「聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY」フランス公開 [2/25]
16/03期 1Q	「聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY」スペイン公開 [3/6]
	欧州・北米・アジア アプリゲーム「デジモンクルセイダー」 (iOS/Android) リリース [2015年内]
	韓国「ワンピース メモリアルログ」第3弾 [4/4~8/30]
	「ドラゴンボールZ 復活の「F」」ワールドプレミア(LA) [4/11]
	「聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-」配信開始 [4/11]
16/03期 2Q	香港「ワンピース 3D展」 [4/27~]
	「ドラゴンボールZ 復活の「F」」香港、台湾、タイ、シンガポール、マレーシア公開 [5月]
	「ドラゴンボールZ 復活の「F」」南米公開 [6月]
	「ドラゴンボールZ 復活の「F」」フランス公開 [6月]
	中国アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」リリース予定 [2015夏]
中国他アジア「ロボットガールズZ」アプリゲーム(iOS/Android) リリース予定 [2015]	

## トピック

### 劇場版『ドラゴンボールZ 復活の「F」』

- 世界74の国と地域で公開(前作28カ国)



### 海外(主に中国)向けデジタル配信事業

#### ■ 動画配信事業

- 今期も複数作品の配信は好調に稼働
- 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を発表(当社作品は含まれず)

#### ■ アプリゲーム

- アプリゲームの新規契約は前年より減少
- 中国向け「ワンピース」「聖闘士星矢」は好調につき追加収入の見込みあり
- 今後「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」を中国で、「デジモンクルセイダー」を中国・北米・欧州にて展開予定
- 「ロボットガールズZ」を中国他アジア向けに展開予定

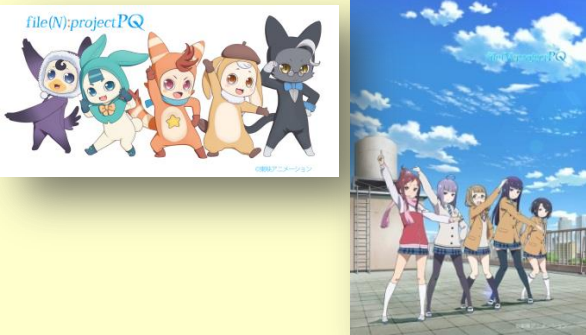
### 聖闘士星矢 黄金魂-soul of gold-

- 13言語の字幕で222の国と地域で配信
- 4月11日の配信開始から、全世界500万再生突破(5/7時点)
- 中国・南米など、海外での視聴数が圧倒的に多い

# 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プロジェクトを企画中
- オリジナル映画プロジェクト「file(N): project PQ」進行中



- 大型CG劇場作品企画進行中
- ハリウッド向け実写映画「ガイキング」企画進行中
- 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
- 若手クリエイターの育成支援、製作工程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、人事異動の推進
- 人材多様化のため、中途採用を積極化
- 報奨制度の導入検討
- 前期に発足した、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も引き続き活動中



※第2期プロジェクトチーム成果発表会の様子

# 配当について

## 期末配当

**2015年3月期**

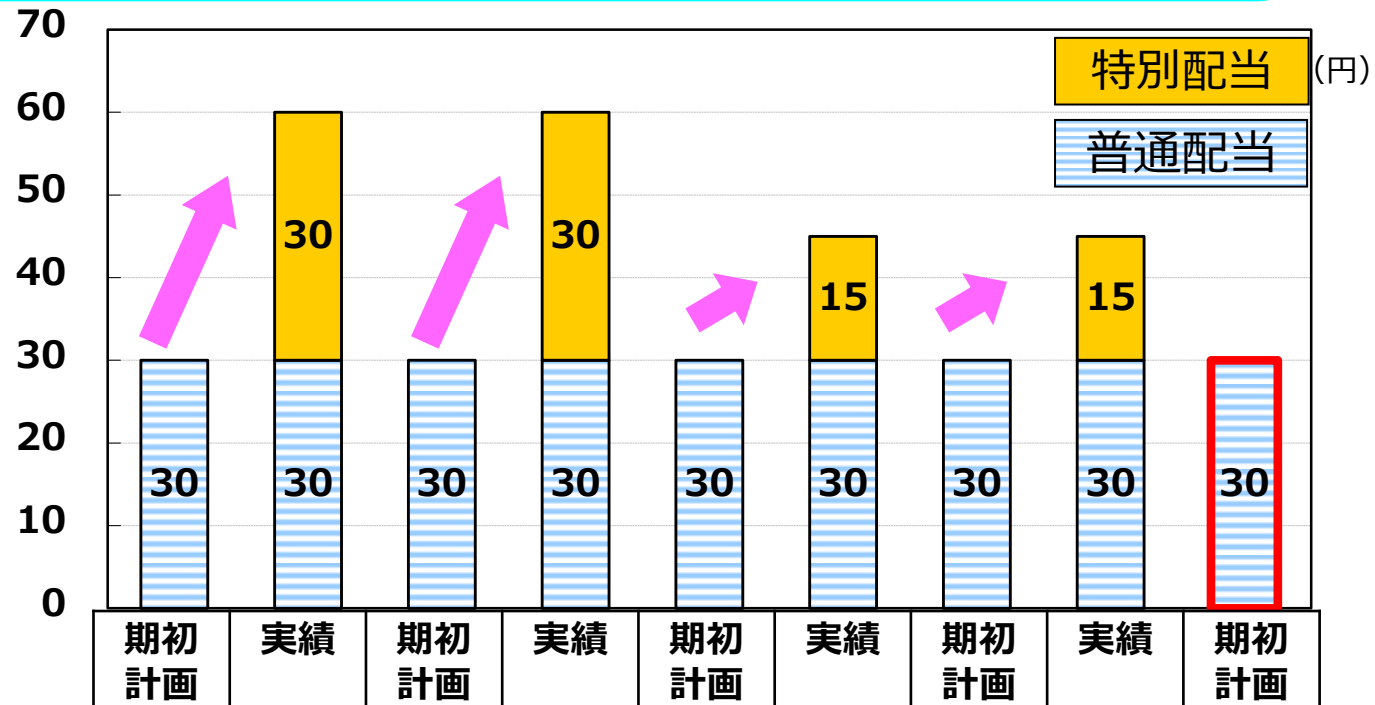
1株あたり 普通配当30円 + **特別配当15円**

**2016年3月期**

1株あたり 普通配当30円

## 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。



年度	12/03	13/03	14/03	15/03	16/03
1株当たり配当金	60円	60円	45円	45円	30円



# ご参考①(放映・配信中作品)



日曜朝8:30～ ABC・テレビ朝日系列



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



第1、3土曜夜7:00～  
ニコニコ動画ほか



隔週土曜0:00～  
バンダイチャンネルほか



# ご参考②(2016年3月期公開予定作品)



「映画 Go!プリンセスプリキュア (仮)」  
2015年秋公開予定



「デジモンアドベンチャーtri.」  
2015年11月21日  
劇場上映予定