

東映アニメーション株式会社

2021年3月期(2020/4~2021/3)

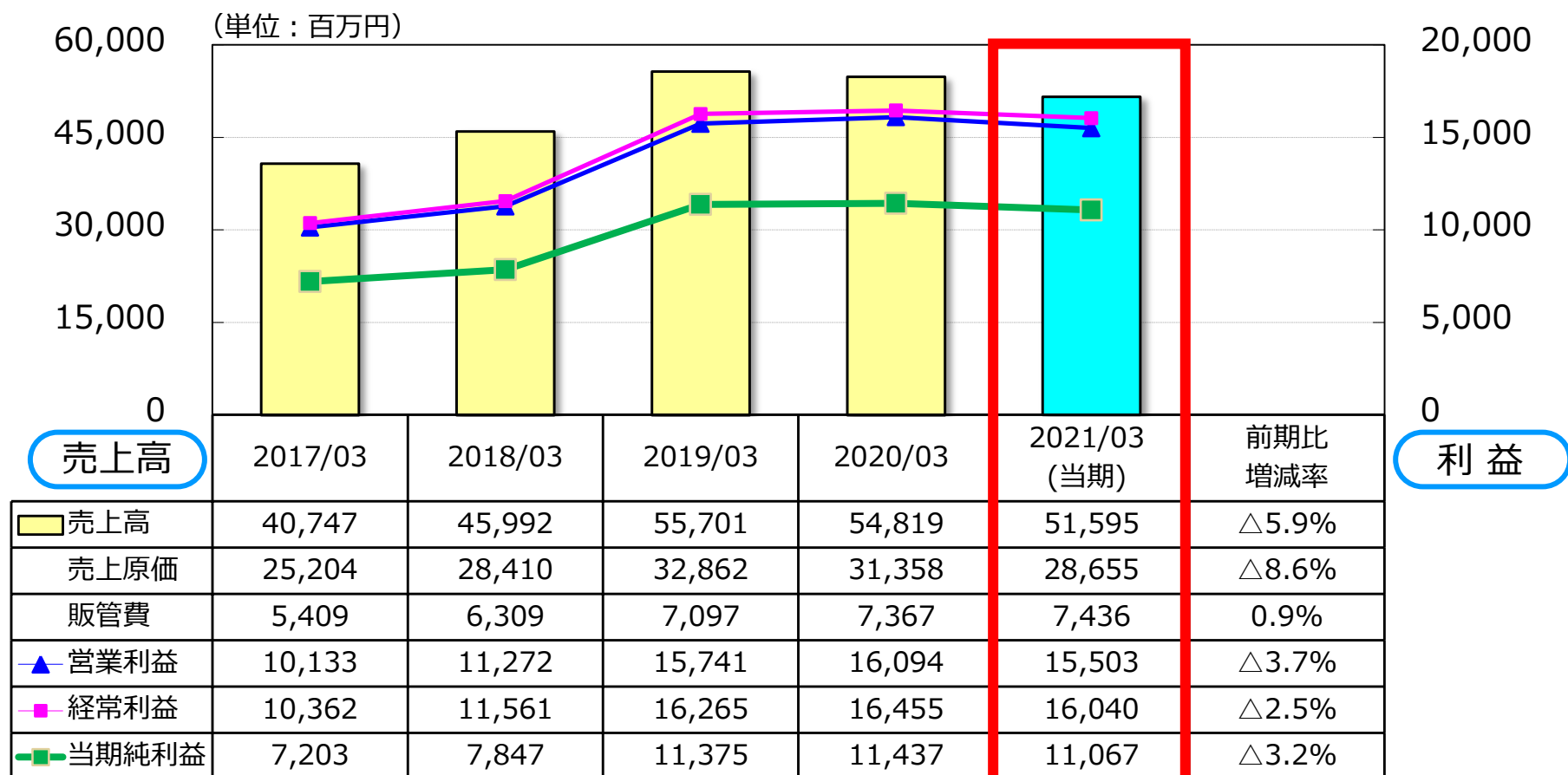


『映画おしりたんてい スフーレ島のひみつ / 深海のサバイバル! (東映まんがまつり)』

2021年8月13日 (金) 公開予定

2021年3月期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、20/3期比減収減益（史上3番目の売上・利益を確保）
- コロナ禍による興行収入の伸び悩みや、商品販売店舗の営業自粛、イベント・催事の中止・延期等の影響が大きく、国内版權事業では20/3期からの反動減も
- 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、過去最高の売上を記録



2021年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2020年3月期	2021年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	19,925	19,766	△0.8%
	セグメント利益	4,533	4,798	5.8%
著作権事業	売上高	29,751	28,997	△2.5%
	セグメント利益	14,503	14,257	△1.7%
商品販売事業	売上高	4,401	2,466	△44.0%
	セグメント利益	△7	△183	-
その他事業	売上高	911	446	△51.0%
	セグメント利益	△26	△191	-
連結	売上高	54,819	51,595	△5.9%
	営業利益	16,094	15,503	△3.7%

※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 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	20/03 実績	21/03 実績
売上全体	54,819	51,595
映像製作・販売事業	19,925	19,766
劇場アニメ	1,714	1,010
テレビアニメ	2,891	2,720
コンテンツ	531	553
海外映像	11,264	12,664
その他	3,523	2,815
著作権事業	29,751	28,997
国内著作権	15,235	13,207
海外著作権	14,516	15,790
商品販売事業	4,401	2,466
その他事業	911	446

映像製作・販売事業 (▼ 20/3期比0.8%減)

- 「劇場アニメ」は、コロナ禍による影響や、20/3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、コロナ禍による影響から催事イベント向け映像製作が低調であったことや、20/3期好調に稼働したゲーム向け音声製作の反動減により、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・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、アプリゲーム『聖闘士星矢 ギャラクシースピリッツ』のサービス終了に加え、20/3期好調に稼働した「ワンピース」の映像配信権販売の反動減により、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 セグメント別分析②(著作権・商品・その他)

(百万円)	20/03 実績	21/03 実績
売上全体	54,819	51,595
映像製作・販売事業	19,925	19,766
劇場アニメ	1,714	1,010
テレビアニメ	2,891	2,720
コンテンツ	531	553
海外映像	11,264	12,664
その他	3,523	2,815
著作権事業	29,751	28,997
国内著作権	15,235	13,207
海外著作権	14,516	15,790
商品販売事業	4,401	2,466
その他事業	911	446

著作権事業 (▼ 20/3期比2.5%減)

- ・「国内著作権」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20/3期の勢いには至らなかったことや、20/3期の劇場版「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の反動減等により、大幅な減収
- ・「海外著作権」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、増収

商品販売事業 (↓ 20/3期比44.0%減)

- ・20/3期の劇場版「ONE PIECE STAMPEDE」の公開に向け好調に稼働した商品販売の反動減に加え、コロナ禍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 (↓ 20/3期比51.0%減)

- ・コロナ禍によるイベント・催事の延期・中止等の影響から、大幅な減収

※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 決算総括

(百万円)	20/03 実績	21/03 実績	増減	増減率
売上高	54,819	51,595	△3,223	△5.9%
売上原価	31,358	28,655	△2,702	△8.6%
売上総利益	23,461	22,939	△521	△2.2%
販管費	7,367	7,436	69	0.9%
営業利益	16,094	15,503	△590	△3.7%
営業外収益	509	809	299	58.9%
営業外費用	147	271	124	84.4%
経常利益	16,455	16,040	△415	△2.5%
特別損益	△29	△46	△16	-
税引前当期純利益	16,426	15,994	△432	△2.6%
法人税等	5,047	5,009	△37	△0.8%
法人税等調整額	△58	△83	△24	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	11,437	11,067	△369	△3.2%

売上高

- 増収幅が大きい事業
 - ①海外映像[1,400]⇒②海外版權[1,274]⇒③コンテンツ[22]
- 減収幅が大きい事業
 - ①国内版權[△2,028]⇒②商品販売[△1,934]⇒③映像製作その他[△707]

原価・売上総利益

- 売上総利益率：44.5%(20/3期:42.8%)
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 [+69]
増加要因
 - ①人件費[+347](20/3期:1,700 21/3期:2,048)
 - ②支払手数料[+177](20/3期:534 21/3期:712)
 減少要因
 - ①広告宣伝費[△355]
(20/3期:876 21/3期:520)

営業外損益

- 営業外費用 [+124]
雑支出 [+149] (20/3期:15 21/3期:165)

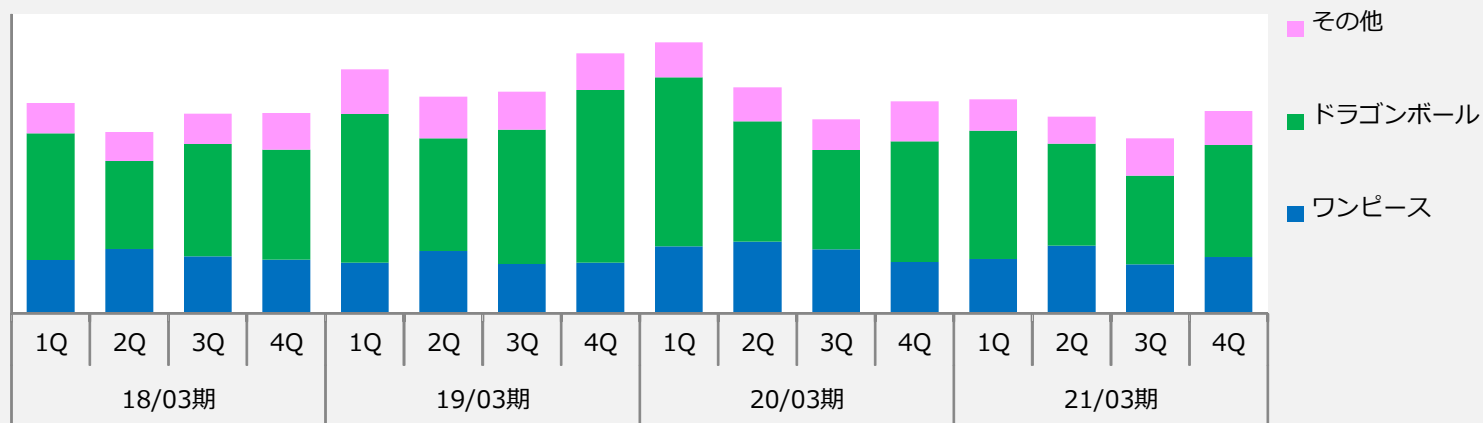
特別損益

- 特別損失 [46]
投資有価証券評価損

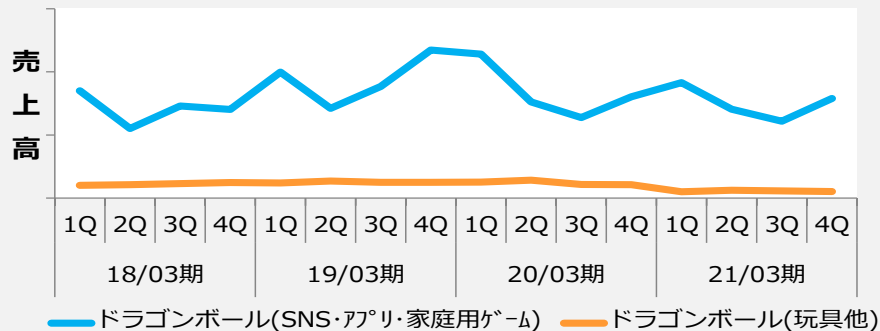
主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」のゲーム化権は好調だった20/3期の勢いには至らず
- 「ワンピース」は20/3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
- 商品化権はコロナ禍の影響や映画関連収入の剥落もあり勢いが鈍化、大幅な減収

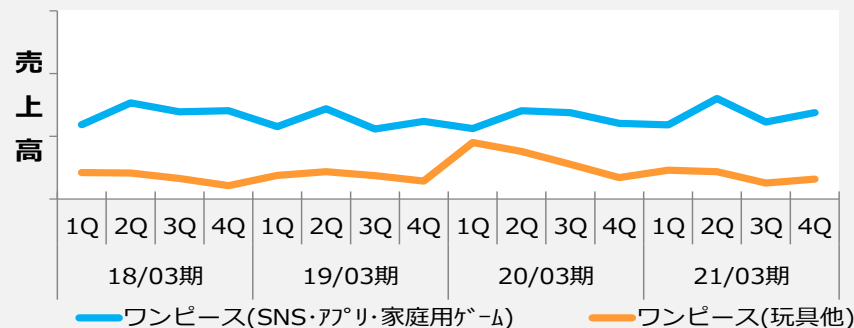
国内版權売上高の推移



ドラゴンボール国内版權売上高の推移



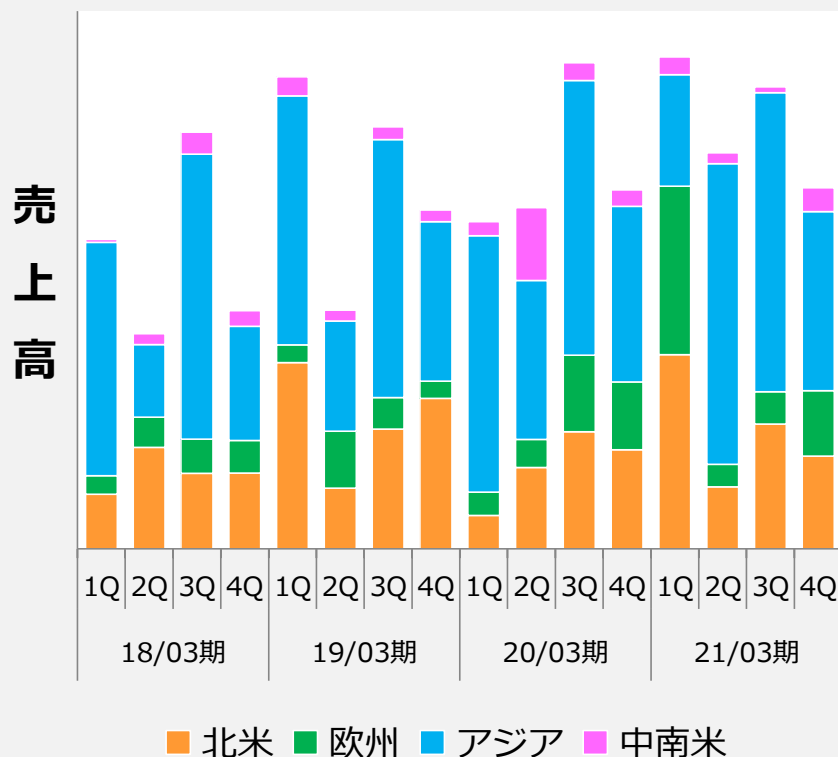
ワンピース 国内版權売上高の推移



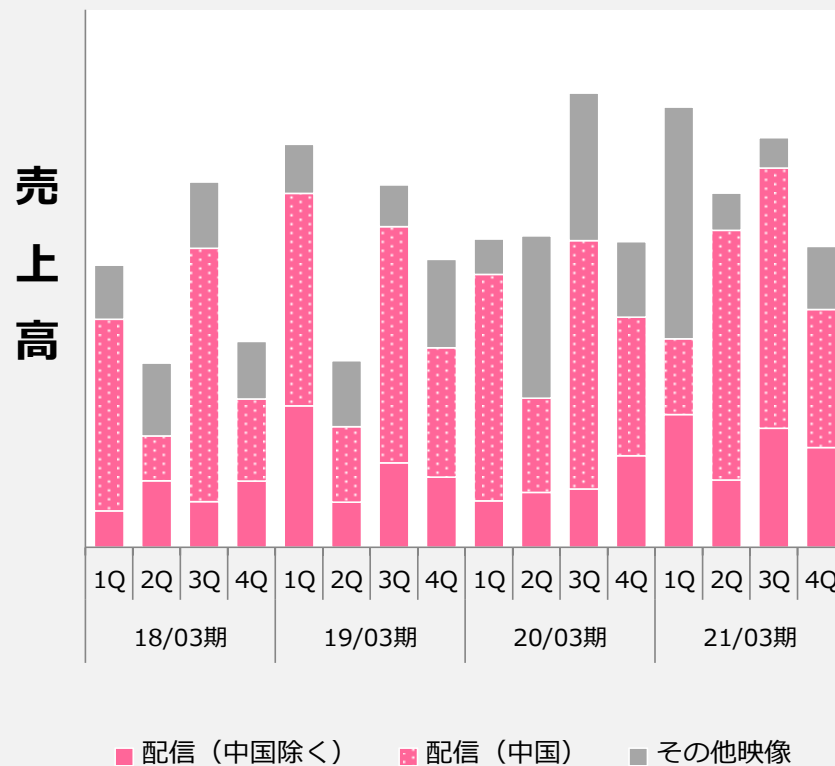
海外映像事業の状況

- 1Q計上のサウジアラビア向け劇場作品や、通年での配信権販売の好調により、20/3期比で大幅な増収を達成
- 全世界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

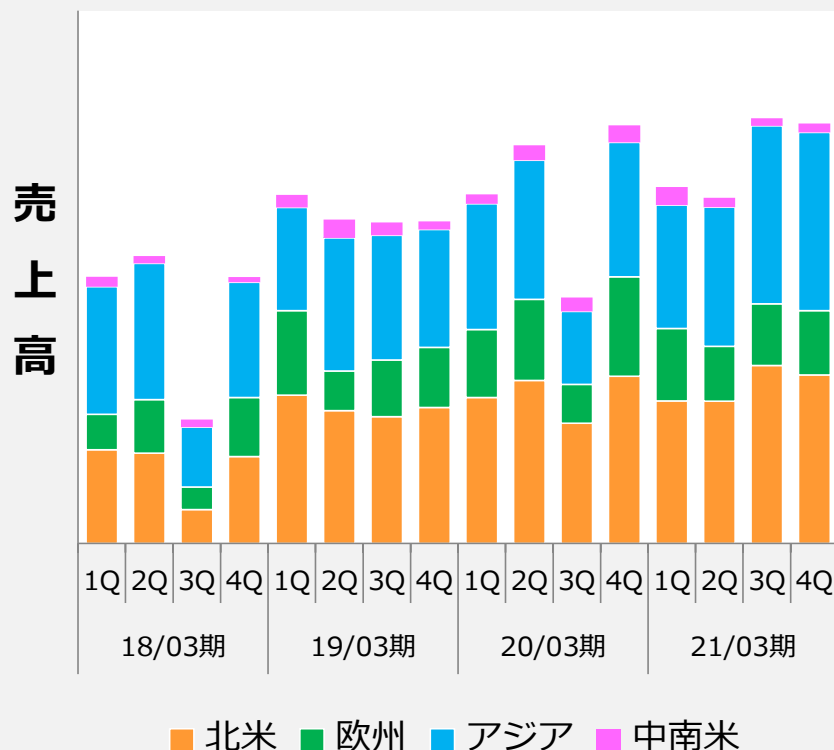


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

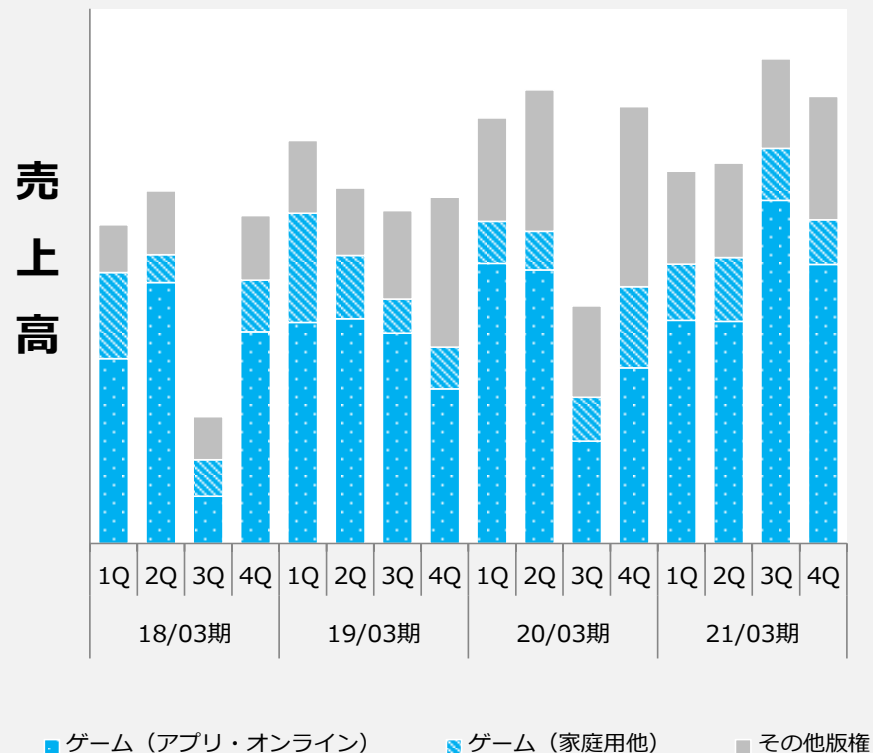
海外版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズ・「スラムダンク」のアプリゲームが好調に推移、20/3期比で増収
- 複数のアプリゲームの新規・更新契約MGを計上
- 家庭用ゲーム『ドラゴンボールZ KAKAROT』も北米を中心に引き続き好調維持

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。

2022年3月期 業績予想(連結)

	21年3月期実績	22年3月期予想	増減率	(ご参考) 21年3月期 期初予想
売上高	51,595	51,000	△1.2%	50,000
販管費	7,436	9,000	21.0%	8,130
営業利益	15,503	11,000	△29.0%	10,000
経常利益	16,040	11,300	△29.6%	10,300
当期純利益	11,067	7,600	△31.3%	7,000

【2022年3月期 業績予想の根拠】

- アプリゲーム化権販売の勢いや巣ごもり需要の鈍化で減収見込み
- 販管費は、作品宣伝強化による宣伝費の増加や、コロナ禍からの回復に伴う諸経費の増加等を見込む
- 引き続き海外オリジナル作品を含む映像製作・販売事業に積極的に取り組む
- 新型コロナウイルスの影響による劇場・TV作品の公開・放映延期、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リスクあり

2022年3月期 セグメント別予想

	21/03 実績	22/03 予想
売上全体	51,595	51,000
映像製作・販売事業	19,766	21,500
劇場アニメ	1,010	3,300
テレビアニメ	2,720	3,320
コンテンツ	553	280
海外映像	12,664	11,500
その他	2,815	3,100
著作権事業	28,997	25,000
国内著作権	13,207	11,000
海外著作権	15,790	14,000
商品販売事業	2,466	3,000
その他事業	446	1,500

映像製作・販売事業 (▲ 21/3期比8.8%増)

- ・「劇場アニメ」は、大型作品の納品やコロナ禍からの興行環境回復により大幅増収の見込み
- ・「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、サウジアラビア向け劇場作品納品の反動減から大幅な減収見込み
- ・「その他」は、国内向け配信権販売の拡大を見込み、増収を予想

著作権事業 (▼ 21/3期比13.8%減)

- ・「国内著作権」は、アプリゲーム化権販売の勢い鈍化等から、大幅な減収見込み
- ・「海外著作権」は、複数タイトルのアプリゲーム化権MGを見込むものの、既存アプリゲームの勢いや巣ごもり需要の鈍化から減収を予想

商品販売事業 (▲ 21/3期比21.6%増)

- ・ ショップ事業等の環境回復を見込み、大幅な増収を予想

その他事業 (▲ 21/3期比235.6%増)

- ・ 催事の事業環境回復を見込み、大幅な増収を予想

中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

2022年3月期

2022年3月期以降
(時期未定含む)

IP
の
創
出



「ジャーニー」
サウジアラビアとの
共同制作映画
2021年6月25日(金)公開予定



「映画おしりたんてい スープレ島の
ひみつ/深海のサバイバル」
(東映まんがまつり)
2021年8月13日(金)公開予定

NO
IMAGE

「アサティール」
サウジアラビアとの
共同制作TVシリーズ
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)」
日中米共同制作
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：」
2020年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



「ワールドトリガー」
2ndシーズン
2021年1月9日(土)より放映
3rdシーズンは2021年10月
放映開始

#slamdunkmovie

「SLAM DUNK」
アニメーション映画化
決定

NO
IMAGE

「ドラゴンボール超」
2022年
劇場版最新作公開予定



「悪魔くん」
新作アニメーション始動
「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
アニメーション映画化決定

基
盤

■ IP増強

- ・IPを軸とした組織へ改編
- ・新規IP創出数の増強と
IPライフサイクルの長期化

■ 事業拡張・地域展開拡大

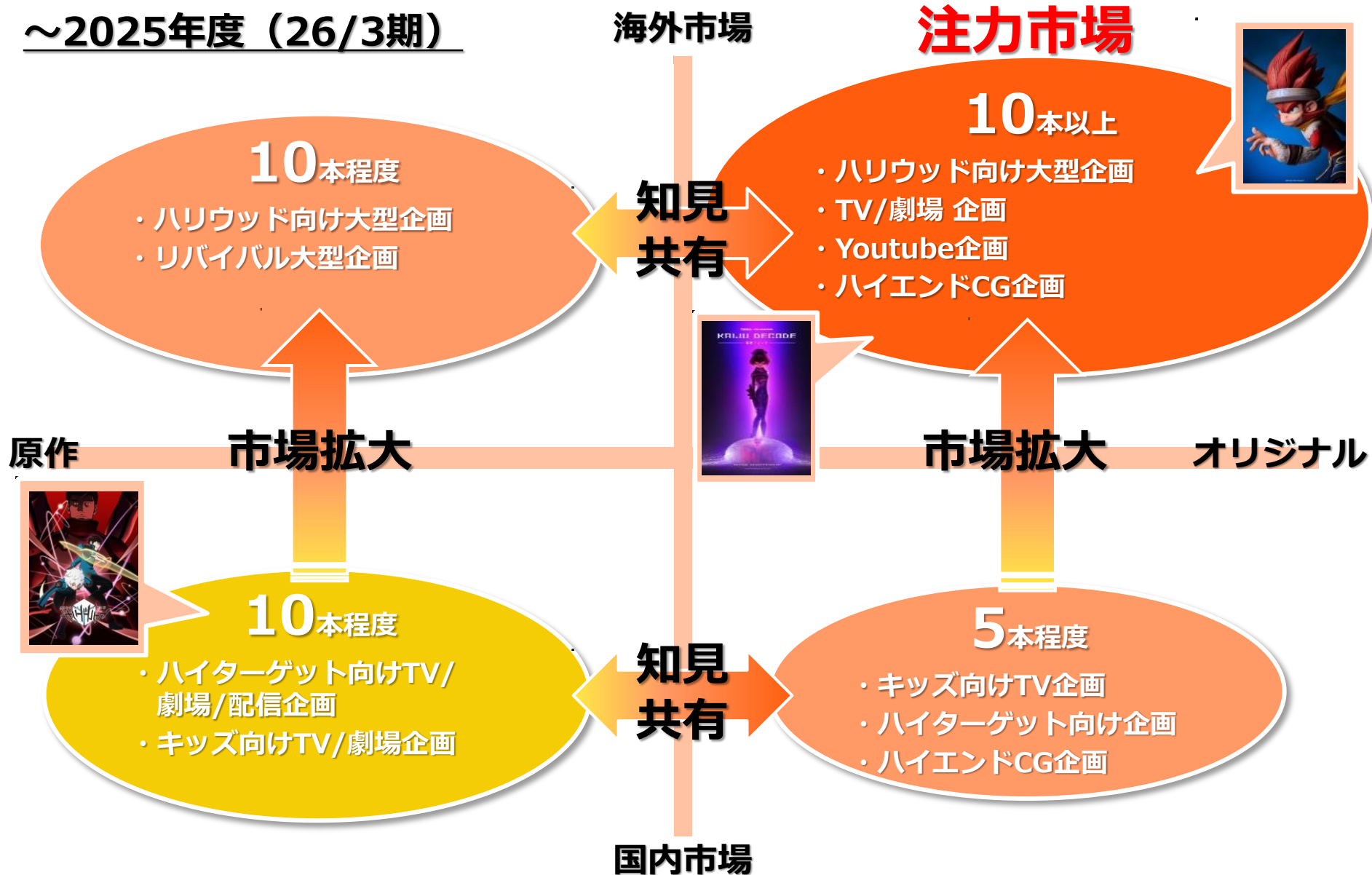
- ・ハリウッドビジネスへの参入
- ・上海にコンテンツ企画制作会社設立
-中国及びアジア市場開拓を推進

■ 製作能力の進化

- ・IP別に目的特化した製作体制構築
- ・2D/3D先端技術の統合

中長期の成長に向けた取り組み（中長期ポートフォリオ）

～2025年度（26/3期）



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 4Q	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「スーパードラゴンボール超」BM6弾「稼動」 [1/21]
	劇場版「美少女戦士セーラームーンEternal」後編公開 [2/11]
	実験映像「URVAN」公開 [2/12]
22/03期 1Q	「Tokyo 7th シスターズ」公開 [2/26]
	「映画ヒーリングっど♥プリキュア」公開 [3/20]
	デジモン公式ファンコミュニティ「デジモンパートナーズ」オープン [4/1]
	中国向けアプリゲーム「ワンピース熱血航線」リリース [2021年4月]
	サウジアラビア共同制作映画「ジャーニー」日本公開 [6/25]
	「東映まんがまつり」公開 [8/13]
	「ワールドトリガー」3rdシーズン放映予定 [2021年10月]
	PS4/Switch「デジモンサヴァイブ」発売予定 [2021年]
	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]
22/03期 2Q以降	Switch「滄海天記」発売予定 [2022年春]
	「ドラゴンボール超」劇場版最新作公開予定 [2022年]
	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]
	「悪魔くん」新作アニメ始動 [時期未定]
	映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」公開予定 [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「デジモンアドベンチャー：」
-2021年4月より放映2年目に突入
-当初の展開開始時期が緊急事態宣言と重なり、子ども層の新規獲得に苦戦
-コアファン向けの公式ファンコミュニティがオープン
- 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) 後編：2月11日(木)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・キャンペーンや配信・ストア展開好調で収益貢献

新作映像展開

- TV「ワールドトリガー」
-2021年1月9日(土)より2ndシーズンを放映
-2021年10月より3rdシーズンも放映決定
- 「ドラゴンボール超」劇場版最新作
-2022年公開予定
- 「悪魔くん」
-新作アニメーションプロジェクトが始動
- 映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
-TV「ゲゲゲの鬼太郎」第6期の映画化が決定
- 映画「SLAM DUNK」
-アニメーション映画化決定

アプリゲーム展開

- 中国向けアプリゲーム「ワンピース熱血航線」
-2021年4月リリース

配当について

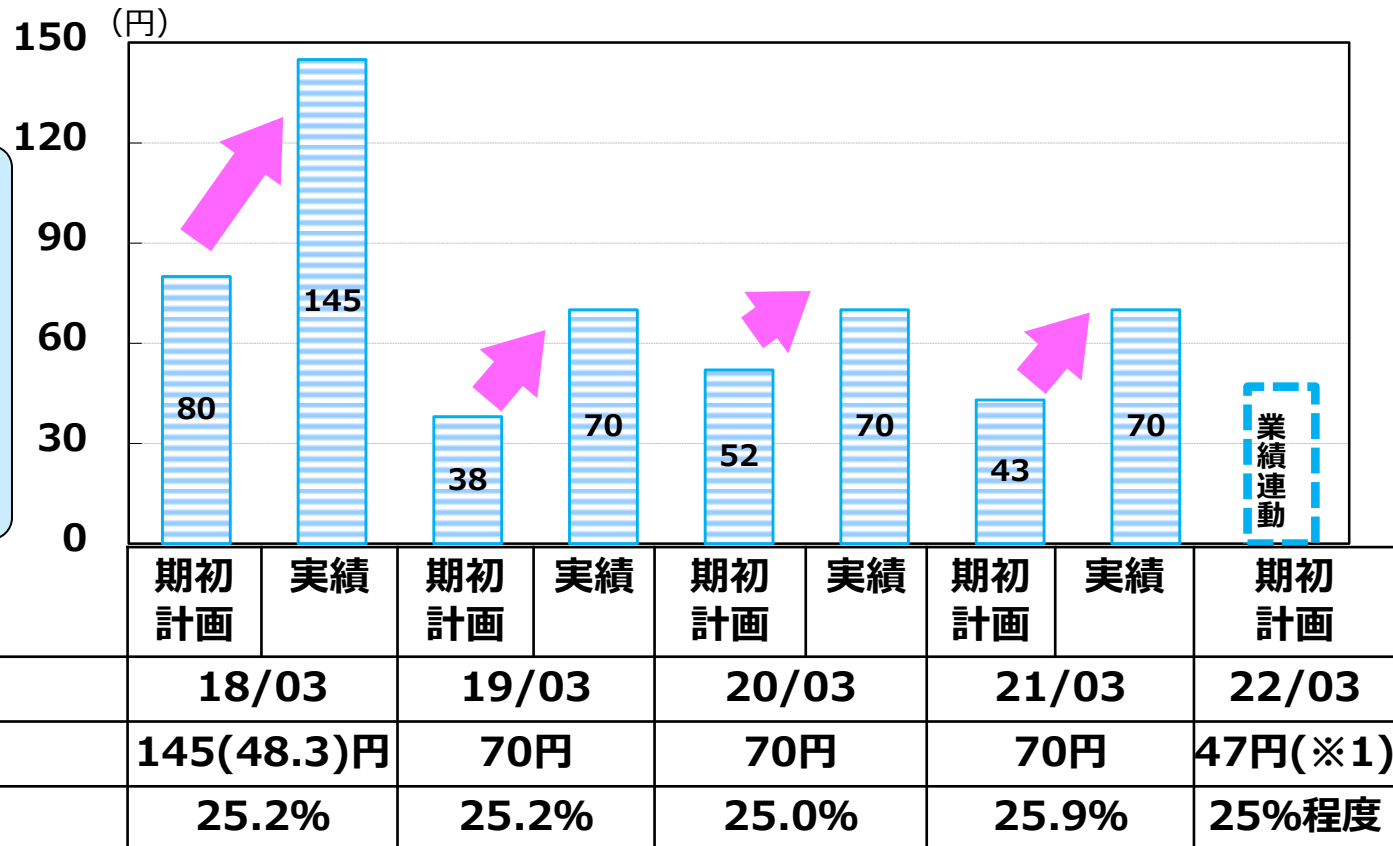
期末配当

2021年3月期 1株あたり 70円

2022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。



※1 期初の業績予想に基づいて算出しており、実績に応じて予想額を修正予定です。

※2 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



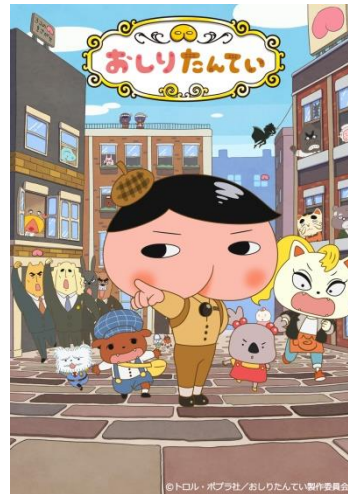
日曜あさ9:00~
フジテレビほか



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

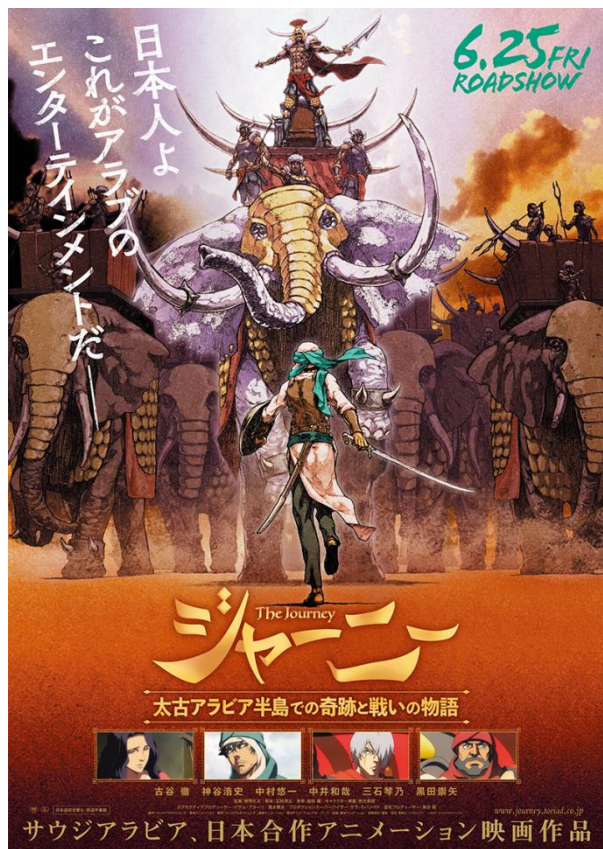


土曜あさ9:00~
NHK Eテレ



土曜あさ9:30~
テレビ東京系列

ご参考②(2022年3月期予定作品)



『ジャニー』
2021年6月25日(金) 公開予定



『映画おしりたんてい スフーレ島のひみつ / 深海のサバイバル！
(東映まんがまつり)』
2021年8月13日(金) 公開予定



ご参考③(2022年3月期以降予定作品)



『ワールドトリガー』3rdシーズン
2021年10月放映開始予定



『悪魔くん』
新作アニメーション始動



『鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎』
アニメーション映画化決定

NO
IMAGE

『ドラゴンボール超』劇場版最新作
2022年 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。**