

<2025年5月期>

投資家の皆様からよくいただくお問い合わせのご説明

<お問い合わせ内容>

Q.1	<p data-bbox="569 396 1595 449">進行基準による映像制作事業売上の計上について</p> <p data-bbox="569 554 1564 649">作品の進捗が遅れた場合や固定費の配賦状況による赤字拡大の理由がよく理解できないので説明してほしい</p>
Q.2	<p data-bbox="569 878 1129 928">著作権収入の期ズレについて</p> <p data-bbox="569 1035 1730 1128">著作権収入売上高が”期ズレ”を起こすことが多いが理由を説明してほしい</p>

< Q.1 進行基準による映像制作事業売上の計上について >

作品の進捗の遅れが及ぼす全体への影響

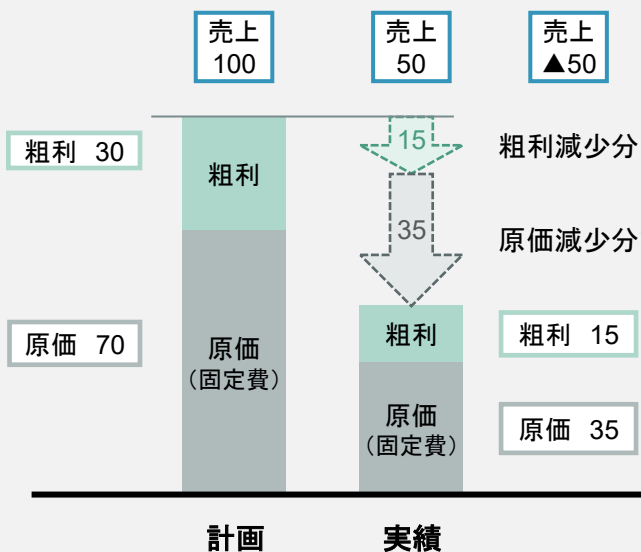
一つの作品で進捗が遅れると

他作品へ割り振られた原価が及ぼす影響

作品A 粗利率 30%

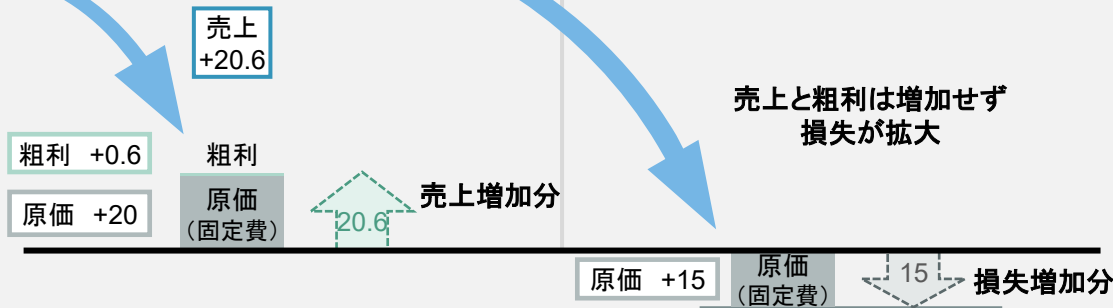
作品B 粗利率 3%

作品C 粗利率 0%



割り振られた原価により粗利率に準じた売上が増加する

粗利率0%の作品(受注損失引当金計上済作品)は割り振られた原価がそのまま損失となる



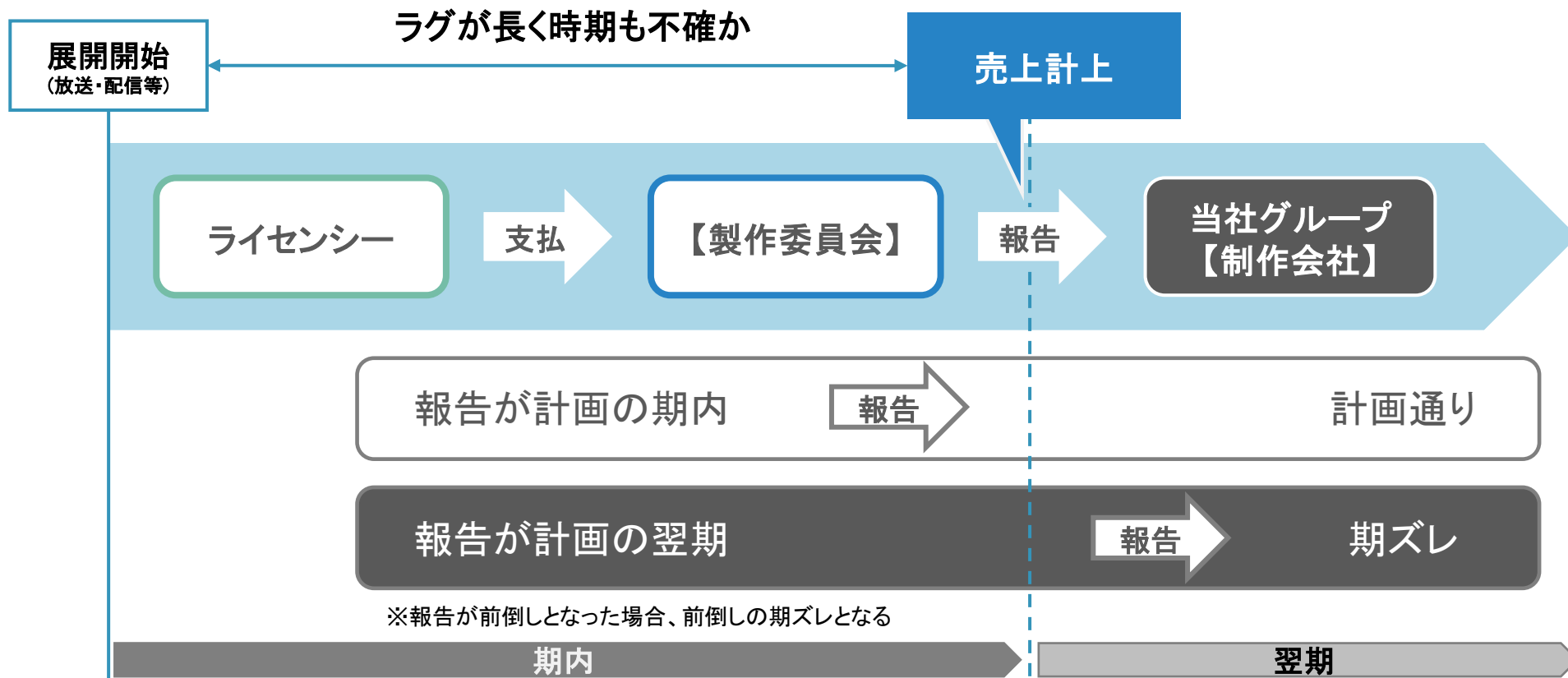
売上と粗利は増加せず損失が拡大

一部の作品で進捗が遅れ原価が減少したとしても、他の作品に再配賦されるため売上及び粗利の減少、損失の増加につながる傾向がある

- 制作の進捗が遅れ計画より**作品の原価の発生が減少**すると、進行基準売上のため**売上及び粗利が減少**する(または**損失が拡大**する)
- 固定費は作品毎の発生原価の割合によって配賦されるため**一部の作品の進捗が遅れると別の作品へ計画以上の固定費が配賦**されることとなる
- 粗利率が0%の作品(受注損失引当金を計上している作品)では**固定費の増加分がそのまま損失**として計上されることとなる

※ 進行基準においては会社全体の原価が増大していないにも関わらず、その配賦状況によって売上高や損益が良化または悪化する可能性がある

< Q.2 著作権収入の期ズレについて >



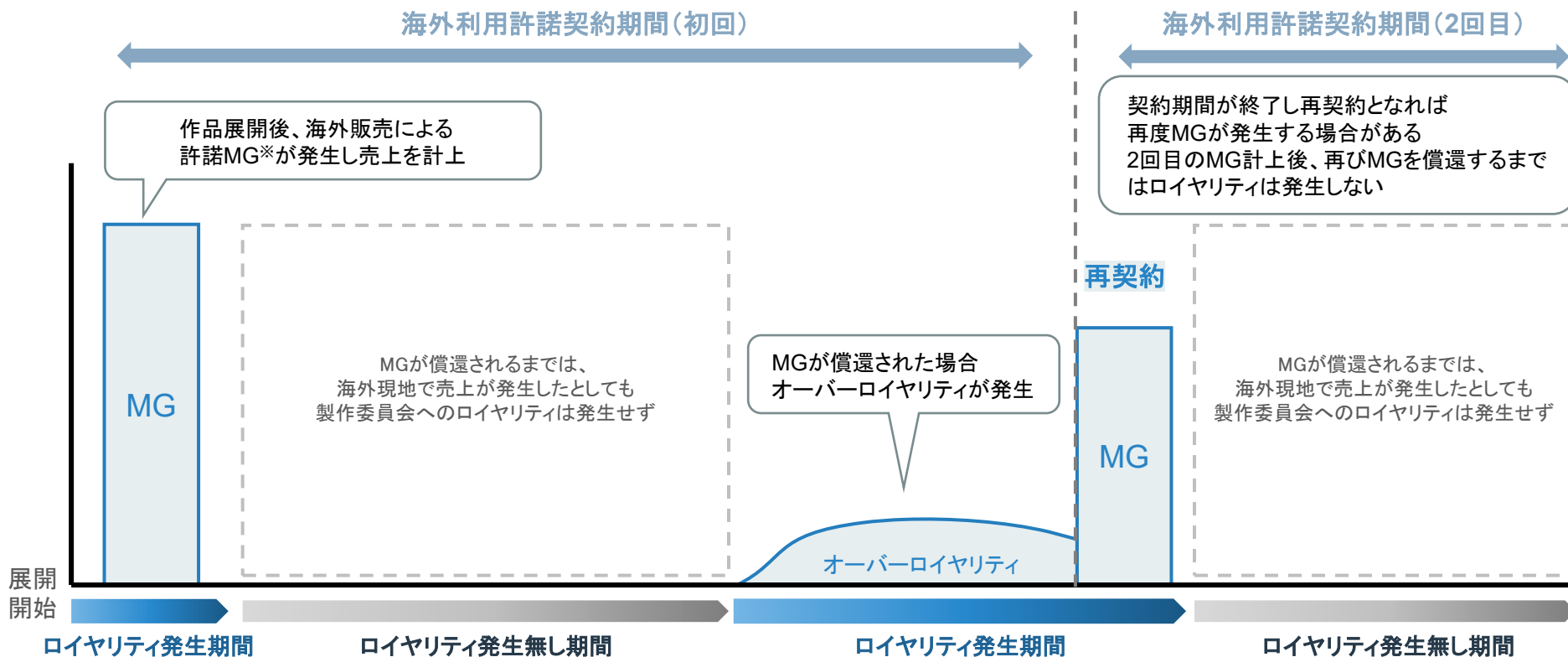
- 製作委員会方式の場合、製作委員会からの報告をもって著作権売上が計上される
- このため著作権事業売上の計上時期は、製作委員会からの報告時期によって計画からの乖離が発生しやすい傾向にある

<お問い合わせ内容>

Q.1	<p>著作権収入の四半期毎の増減について</p> <p>著作権収入が四半期毎で大きく増減する場合はなぜなのか知りたい</p>
Q.2	<p>中長期的に著作権収入を計上している作品について</p> <p>過去の著作権も含めて、中長期的に著作権収入を計上している作品はどれなのか知りたい</p>
Q.3	<p>トランプ関税の影響について</p> <p>トランプ関税による事業への影響を知りたい</p>

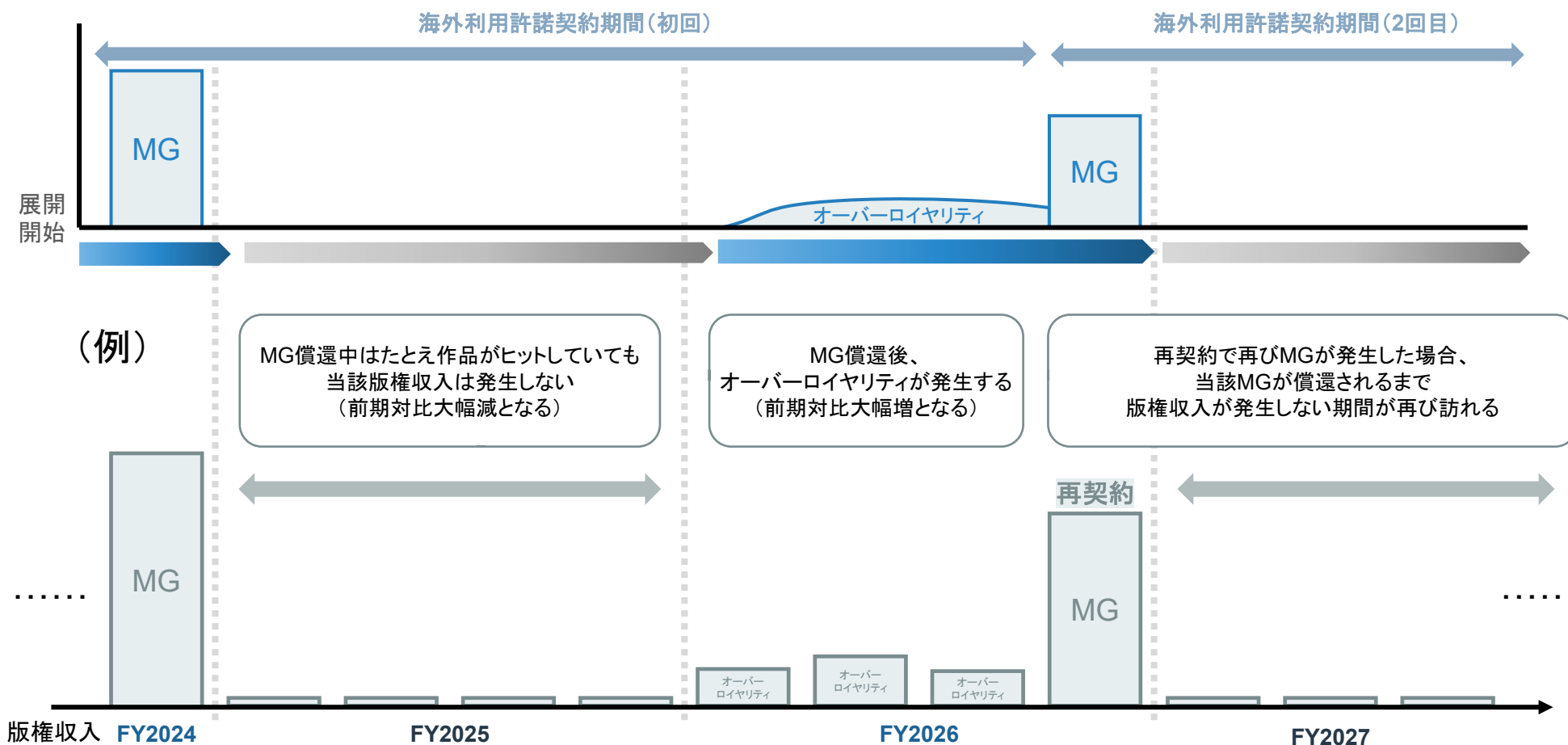
<Q.1 著作権収入の四半期毎の増減について①>

アニメーションにおける海外ライセンスへの許諾とそれに基づく収益モデルのイメージ



- アニメビジネスにおける海外販売は、海外ディストリビューターに対し最低保証料(ミニマムギャランティ:MG)として契約初期に許諾ロイヤリティを一定金額支払っていただく契約が主流となっている
- このMGは契約上定められたロイヤリティ料率により随時償還されていく。そのため海外現地で売上が発生したとしてもMGが償還されるまでは当該作品の製作委員会へ追加ロイヤリティは発生しないこととなる。高額MGの契約を結んだ場合はMGが償還されるまでのハードルが高くなるため、追加ロイヤリティが長期間発生しない傾向にある

<Q.1 著作権収入の四半期毎の増減について②>



- MGの支払い後、作品がヒットしていても製作委員会へ支払われる著作権収入が大幅に減少する期間が存在する場合があります
 - MGの金額が大きいほど償還に時間がかかり、長期間にわたって著作権収入が発生しない期間が生じる
 - その結果、期毎で見た場合、前期対比で著作権収入が大幅に減少することがある
- 上記により、作品のヒット状況と期毎の著作権収入は必ずしも一致せず、作品がヒットしていても前年対比減という場合が発生する

<Q.2 中長期的に著作権収入を計上している作品①>

集計期間:2016年6月～2025年2月

(単位:百万円)

累計	シリーズで見た場合	売上
1	「進撃の巨人」シリーズ	2,188
2	「ハイキュー!!」シリーズ	1,855
3	「攻殻機動隊」シリーズ	1,367
4	「魔法使いの嫁」シリーズ	1,545
5	「SPY×FAMILY」シリーズ	1,042

累計	作品単体で見た場合	売上	ローンチ年数
1	攻殻機動隊 SAC_2045	1,041	3年
2	魔法使いの嫁 SEASON1	949	7年
3	劇場版ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦	829	1年
4	進撃の巨人 Season1	639	12年
5	進撃の巨人 Season3	532	6年

※ 金額はあくまで各作品における著作権収入の総売上を示したものであり、
 実際の利益を考慮する際には、出資比率や契約条件、作品のローンチ後に経過した期間などを踏まえる必要がある

<Q.2 中長期的に版權収入を計上している作品②>

(単位:百万円)



※ 「攻殻機動隊 SAC_2045」は単体での金額が大きいため、あえてシリーズでは無く単体で集計している
 ※ 継続年数、製作委員会への投資比率、契約条件など、一概に比較することはできないが、キャッシュフローの生成という意味合いで版權のグロス金額を一覧として表出している

<Q.3 トランプ関税の影響について>

Q.1 著作権収入に影響はあるのか？

A.1 著作権収入に関税はかからないため影響はない

Q.2 海外商品販売事業に影響はあるのか？

A.2 グッズの輸出は現状中国、東南アジアをメインとしているため影響は受けていない
しかし、今後伸ばそうと考えていた北米は影響を受けるためスキームの見直しを行っている

Q.3 アニメ産業全体に及ぼす影響をどう考えているのか？

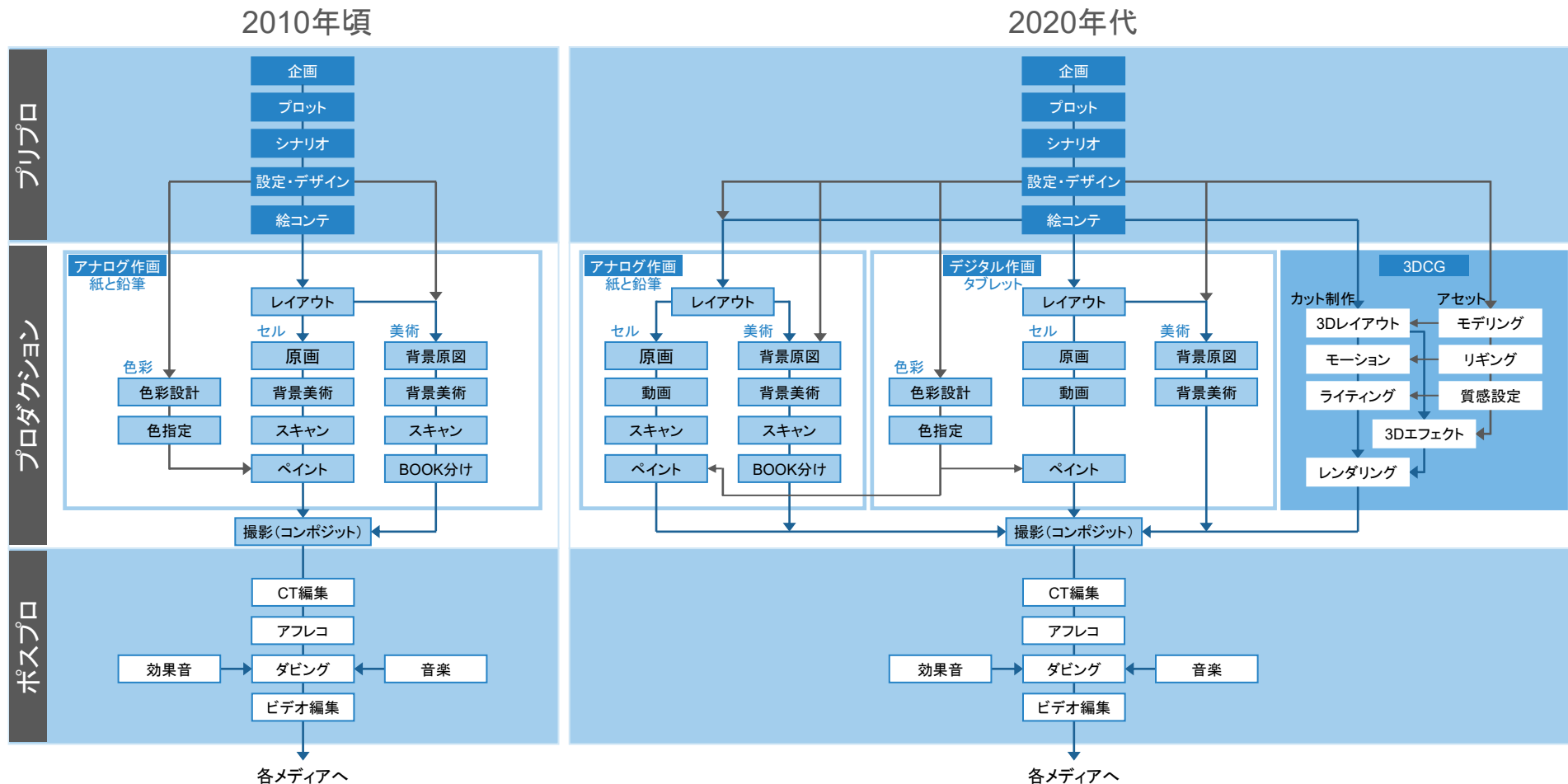
A.3 マクロ経済環境の悪化は娯楽に対する可処分所得の減少を招き、
アニメーションビジネスにも影響を及ぼすと認識している
マクロ経済環境は今後も注視していく必要があると考えている

<お問い合わせ内容>

Q.1	<p data-bbox="569 421 1067 464">アニメの制作コストについて</p> <p data-bbox="569 521 1699 649">映像制作事業の赤どの字は、人件費の増大が要因と説明されているが、アニメの制作にはような工程があるか知りたい また、人件費の増大がなぜ赤字の大きな要因になるか教えて欲しい</p>
Q.2	<p data-bbox="569 913 1554 956">ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期</p> <p data-bbox="569 1035 1554 1120">著作権収入の計上が、感覚的なものと乖離がある どのようなジャンルがあり、それがいつ計上されるかを知りたい</p>

< Q.1 アニメの制作コストについて① >

制作工程とその変化



- 制作工程の複雑化がコスト増の要因の一つになっている

< Q.1 アニメの制作コストについて② >

プリプロ		
企画	アニメ作品の企画立案・収支計算など	人件費 (プロデューサーなど)
プロット	あらすじや各話構成、世界観、キャラクター設定などの執筆作業	外注費 (脚本家)
シナリオ	各話毎のシナリオ執筆作業	外注費 (脚本家)
設定・デザイン	設定考証やキャラクター、メカ、背景などのデザイン開発作業	外注費 (デザイナー・設定考証)
絵コンテ	簡単なイラストや補足テキストで画面構成を指示する執筆作業	外注費 (監督・演出)

プロダクション		
レイアウト	絵コンテを元に画面の構図を決定し、キャラクターや背景原図などを作成する作業	人件費+外注費 (アニメーター)
演出チェック	キャラの立ち位置やカメラの構図をチェックする作業	外注費 (演出)
作画監督チェック	演出指示に合わせて背景原図やキャラクターを修正する作業	人件費 (アニメーター)
原画	芝居の起点や終点などポイントとなる絵を描く作業	人件費+外注費 (アニメーター)
演出チェック	芝居が演出意図に沿っているかの確認作業	外注費 (演出)
作画監督チェック	キャラ似せや絵柄の統一を行う作業	人件費 (アニメーター)
動画	原画をクリンナップし滑らかな動きになるように原画と原画の間の絵を描く作業	人件費+外注費 (アニメーター)
動画検査	動画が正しく描かれているか、パーツ抜けや線抜けが無い確認する作業	人件費+外注費 (アニメーター)
色彩設計	キャラクターなどの基本色やシーン毎の色見本をつくる作業	外注費+人件費 (仕上スタッフ)
色指定	シーン毎に使用する色見本を指定する作業	外注費 (仕上スタッフ)
ペイント	ペイントソフトを使いセルに色を塗る作業	外注費 (仕上スタッフ)
仕上げ検査	塗り間違いやセルバカなどの検査作業	外注費 (仕上スタッフ)
背景美術	背景原図に合わせて背景を描く作業	外注費※実質人件費 (美術会社)
撮影(コンポジット)	セルや背景などの素材を合成しエフェクトや特効を加えて映像を仕上げる作業	人件費 (撮影スタッフ)

プロダクション		
モデリング	3DCGにおいて3D空間上にキャラやメカ、背景などを造形する作業	人件費+外注費 ※実質人件費 (CG制作会社)
リギング	モデリングした物体を動かす仕組みを作成する作業	
質感設定	CGモデルに材質感を与えるための設定作業	
3Dレイアウト	キャラクターや背景などの3Dモデルを3D空間上に配置し画面の構図を決める作業	
モーション	キャラクターやメカなどのCGモデルに芝居を付ける作業	
ライティング	CGモデルを照らす光源を設定しシーンの最終的な見映えを決める作業	
3Dエフェクト	爆発や炎、煙、光、魔法などの視覚的な効果をつくる作業	
レンダリング	3D空間上に配置されたモデル、ライト、カメラなどの情報をもとに計算を行い、2次元CGを生成する作業	

ポストプロ		
CT編集	映像の流れやテンポの調整及び定尺出し作業	外注費 (編集費)
アフレコ	声優がキャラクターの芝居に合わせて行うセリフ収録作業	外注費 (音響製作費)
効果音	映像に合わせて効果音を付ける作業	外注費 (音響製作費)
音楽	作品のテイストに合わせた音楽制作作業	制作委員会費用
ダビング	映像に合わせてセリフ・効果音・音楽のミックスを行い音量調整する作業	外注費 (音響製作費)
ビデオ編集	完成映像を放送や配信に適したフォーマットに編集する作業	外注費 (ビデオ編集費)

・ 社内、外注先共に人件費の上昇が起こり、各工程の人月単価が大幅に上昇している

※当社グループの一例
※セルバカ・・・前の絵と違う色で塗られることにより、その部分だけ目立ってしまう塗り間違いのこと

< Q.1 アニメの制作コストについて③ >

制作進行の作業の増加

- 関係スタッフ増加による連絡コストの増加
- 作画のアナログ・デジタル併用による作業コスト増
アナログとデジタルを行き来する度にスキャンやプリントアウト作業が発生する
- 働き方改革により制作進行一人当たりの作業量がかつてより減少したため、1話数に投入する人員が増加

アニメーター・演出の費用の増加

- クオリティラインが年々上昇し発注単価が上昇
- クオリティアップのためカットの作業密度が上昇し、一人当たりの作業カット数が減少
⇒リソースが不足し、人員確保のため拘束費用が増加
- 業界全体での制作需要の高まりにより、各スタッフの拘束費用が高騰

CG費の高騰

- アニメーション制作におけるCG作業の割合が増加
これによりCGの発注金額が増加
さらにCGの需要が高まることで料金も高騰
- CG費のコストの中身は人件費になるため
インフレによる賃金上昇圧力で価格が高騰

スケジュールの長期化

- クオリティラインの上昇により作業量が上昇する反面、業界全体で人員不足のため短期的な人員補充が困難
結果、スケジュールの延長で作業量を賄う形になるが、人件費をはじめとする固定費が延長した分、予算外の制作コストとして計上され、制作赤字につながる
- 海外作品では、文化の違いによるプリプロの遅延が制作開始の遅れにつながる事が多く、スケジュールが長期化しやすい(長期化により制作コストが膨らむ傾向)

< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期① >

- ①テレビ放送
- ②劇場興行
- ③ビデオグラム(BD、DVD)
- ④国内配信
- ⑤海外販売
- ⑥国内外商品化ライセンス

放送に係るスポンサー料を
製作委員会メンバー内で
負担する傾向にある

一次利用のテレビ放送では
収入が発生しないことが多い

2次利用での番組販売にて収入が発生することが多い

放送開始

放送終了

再放送・CS放送

収入発生期間

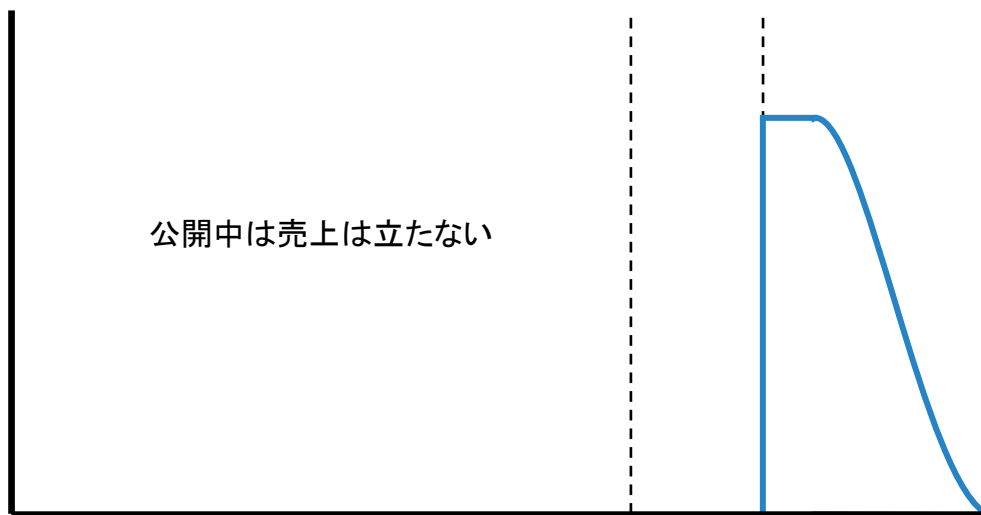


< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期② >

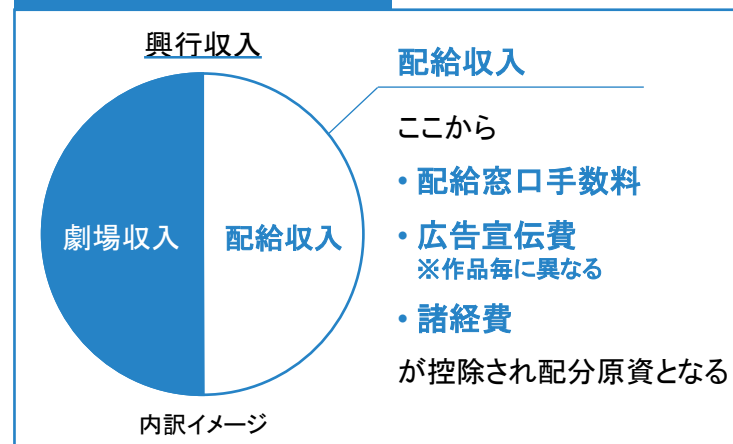
- ① テレビ放送
- ② 劇場興行
- ③ ビデオグラム(BD、DVD)
- ④ 国内配信
- ⑤ 海外販売
- ⑥ 国内外商品化ライセンス

ヒットすると大きく売上が立つ

公開終了後に配給会社の報告をもって売上計上



興行収入の配分の流れ



興行収入 = 製作委員会の売上ではない

劇場公開

上映終了 報告

収入発生期間



ロングラン上映になると報告時期が後倒しとなる

< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期③ >

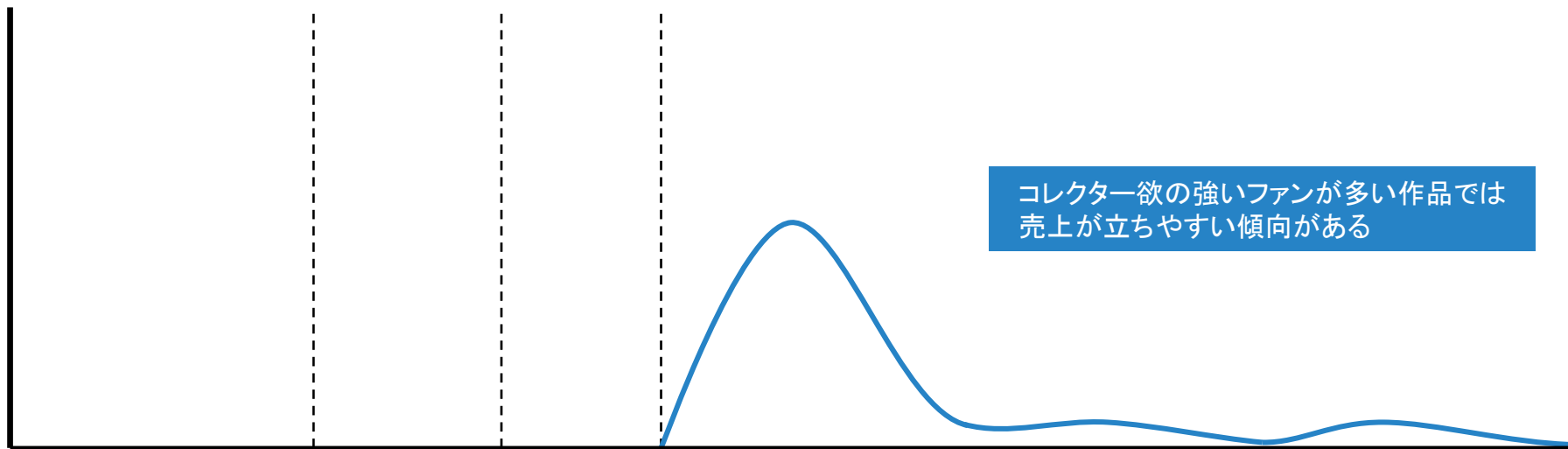
- ① テレビ放送
- ② 劇場興行
- ③ ビデオグラム(BD、DVD)
- ④ 国内配信
- ⑤ 海外販売
- ⑥ 国内外商品化ライセンス

近年はBlu-ray・DVDの販売数が大きく減少しつつある

パッケージ発売後
窓口会社からの報告により売上を計上

イベントや再放送、続編の放送など
作品の盛り上がりによって売上が増えることもある

コレクター欲の強いファンが多い作品では
売上が立ちやすい傾向がある



放送開始

放送終了

BD、DVD発売

報告

収入発生期間

< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期④ >

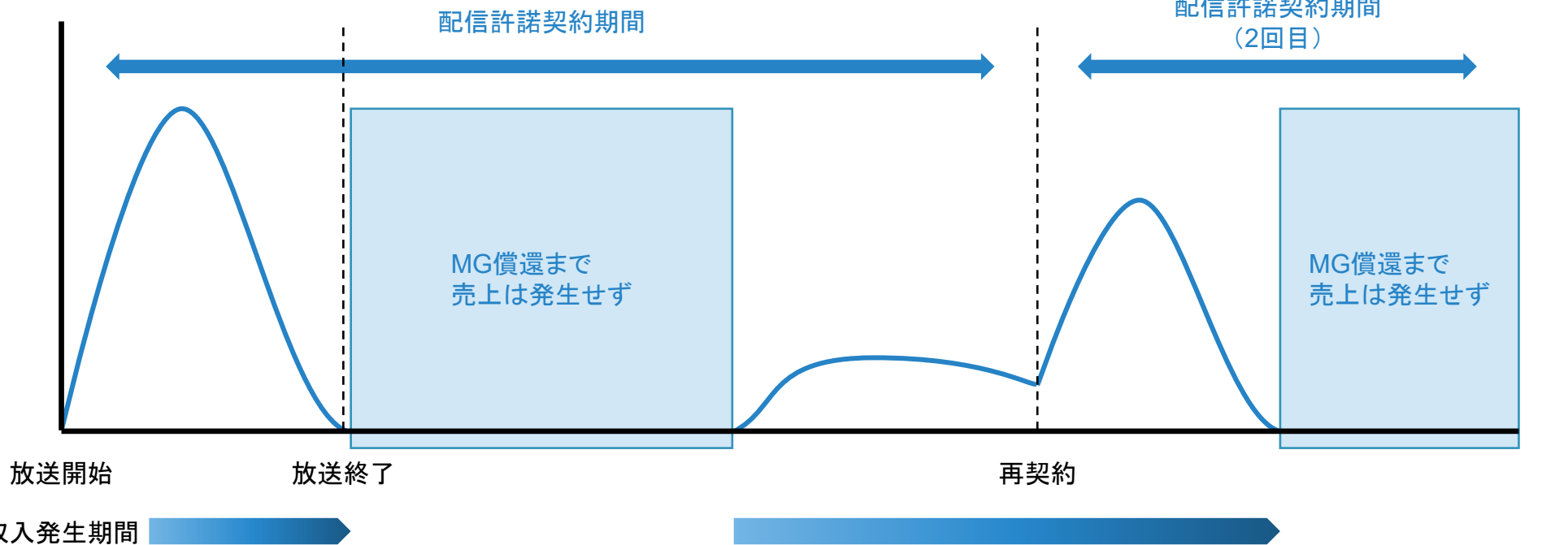
- ① テレビ放送
- ② 劇場興行
- ③ ビデオグラム(BD、DVD)
- ④ 国内配信
- ⑤ 海外販売
- ⑥ 国内外商品化ライセンス

国内配信はMG^{*}単価は低いものの許諾期間が短いため、
短期間でMGが再度計上される傾向にある

許諾MGにより売上計上

MGを償還し
オーバーロイヤリティが発生

契約期間が終了し再契約となれば
再度MGが発生し売上が立つ
またMGを償還するまでは売上は発生せず



※ MG(Minimum Guarantee): 最低保証料

< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期⑤ >

- ① テレビ放送
- ② 劇場興行
- ③ ビデオグラム(BD、DVD)
- ④ 国内配信
- ⑤ 海外販売**
- ⑥ 国内外商品化ライセンス

海外ディストリビューターによってはMGではなく
フラット(一括買い切り)契約も数多く存在する

許諾MGにより売上計上

MGを償還し
オーバーロイヤリティが発生

契約期間が終了し再契約となれば
再度MGが発生し売上が立つ
またMGを償還するまでは売上は発生せず

配信許諾契約期間

配信許諾契約期間
(2回目)

MG償還まで
売上は発生せず

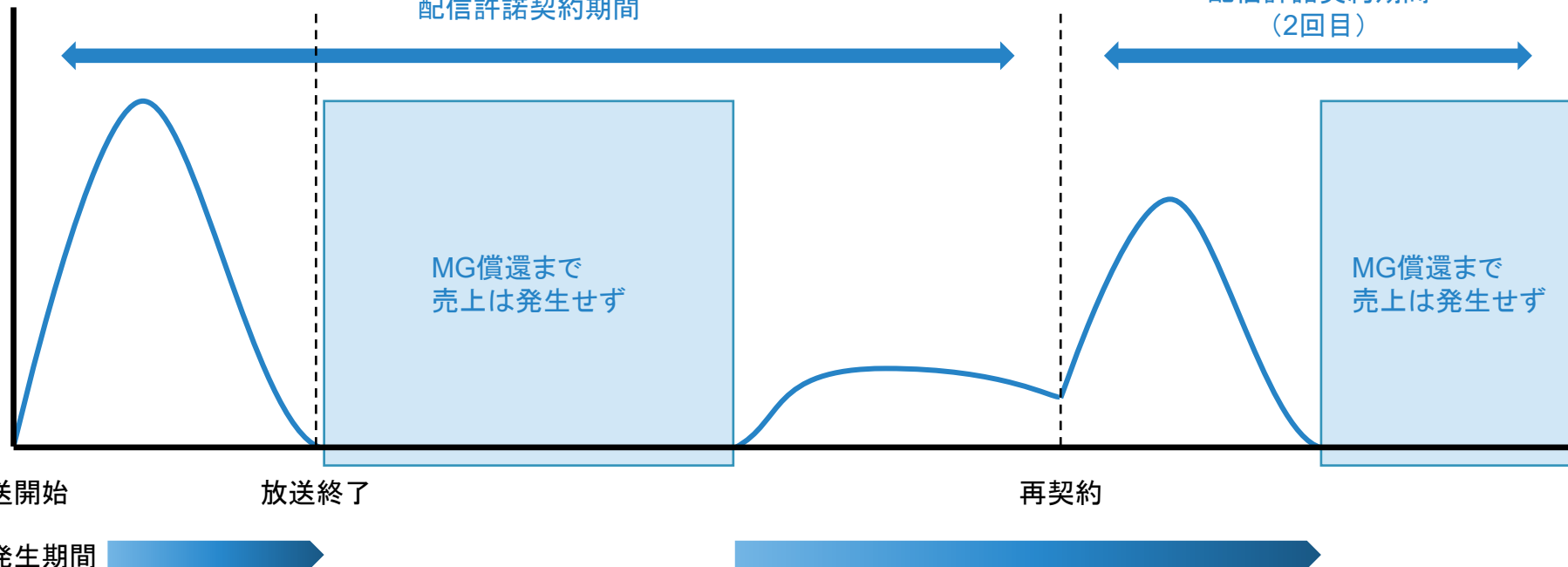
MG償還まで
売上は発生せず

放送開始

放送終了

再契約

収入発生期間



< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期⑥ >

- ① テレビ放送
- ② 劇場興行
- ③ ビデオグラム(BD、DVD)
- ④ 国内配信
- ⑤ 海外販売
- ⑥ **国内外商品化ライセンス**

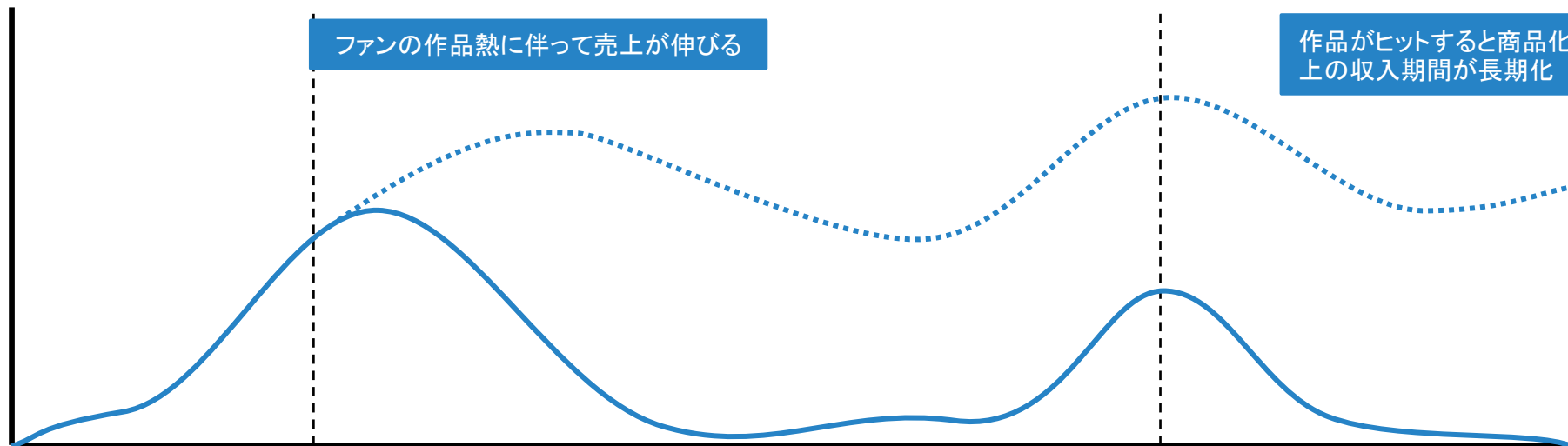
商品化ライセンス許諾により売上計上
案件毎に許諾ロイヤリティが発生

近年商品化収入は増大しており、キャラクター人気が高い作品の
商品化ライセンスの額が大きくなってきている

イベントやキャンペーンなどが開催されると
売上が伸びる

ファンの作品熱に伴って売上が伸びる

作品がヒットすると商品化売上
の収入期間が長期化



放送開始

放送終了

イベント・キャンペーン

収入発生期間



< Q.2 ライセンスビジネスにおけるジャンル別の売上計上時期⑦ >

商品化ライセンス許諾により売上計上
 案件毎に許諾ロイヤリティが発生

パッケージ発売後
 窓口会社からの報告により売上を計上

イベントやキャンペーン、再放送、続編の放送など
 作品の盛り上がりによって売上が増えることも

