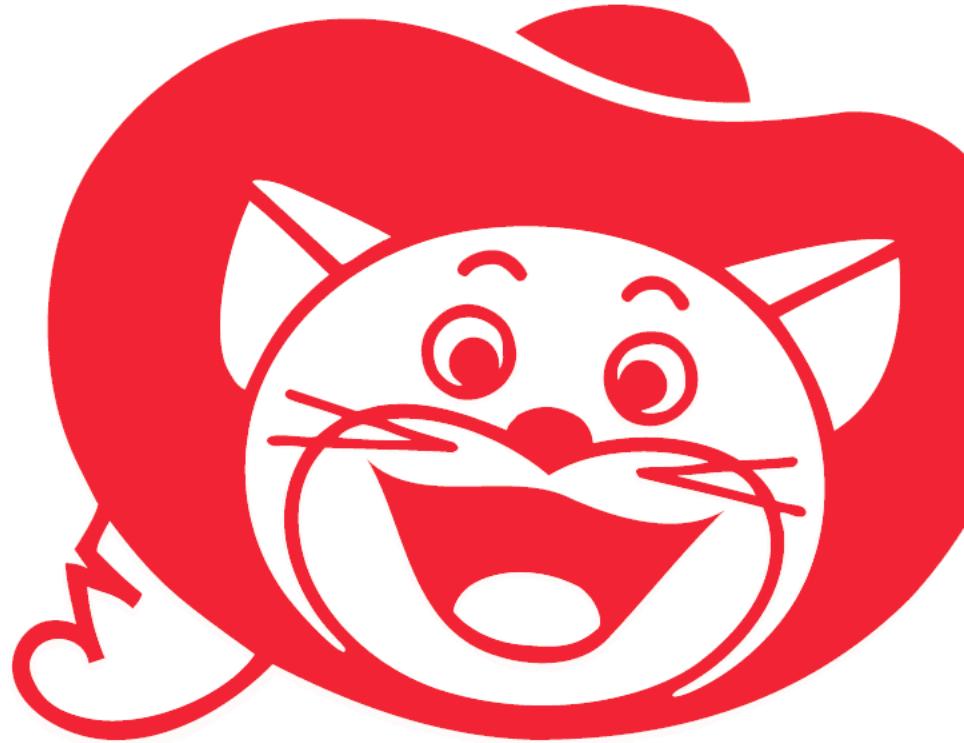


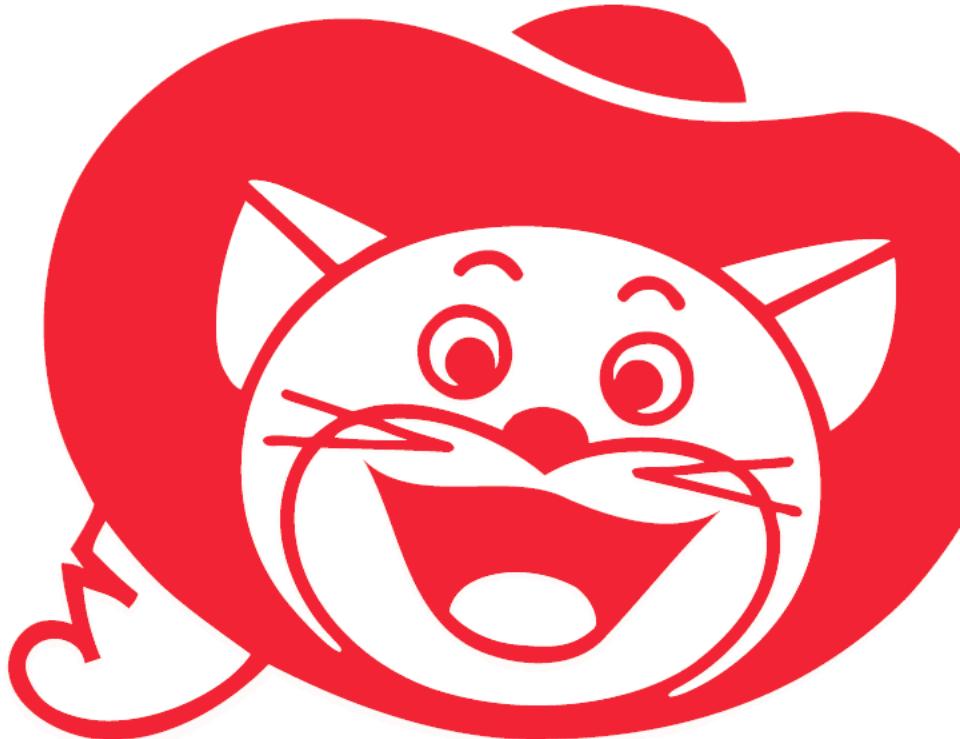
決算説明会資料



2026年3月期 第2四半期決算(2025/4～2025/9)
東映アニメーション株式会社

CONTENTS

01. 2026年3月期 第2四半期
業績報告
02. 今期の見通し
03. 今後の事業展望
04. 中期経営計画 VISION2030



01. 2026年3月期第2四半期
業績報告



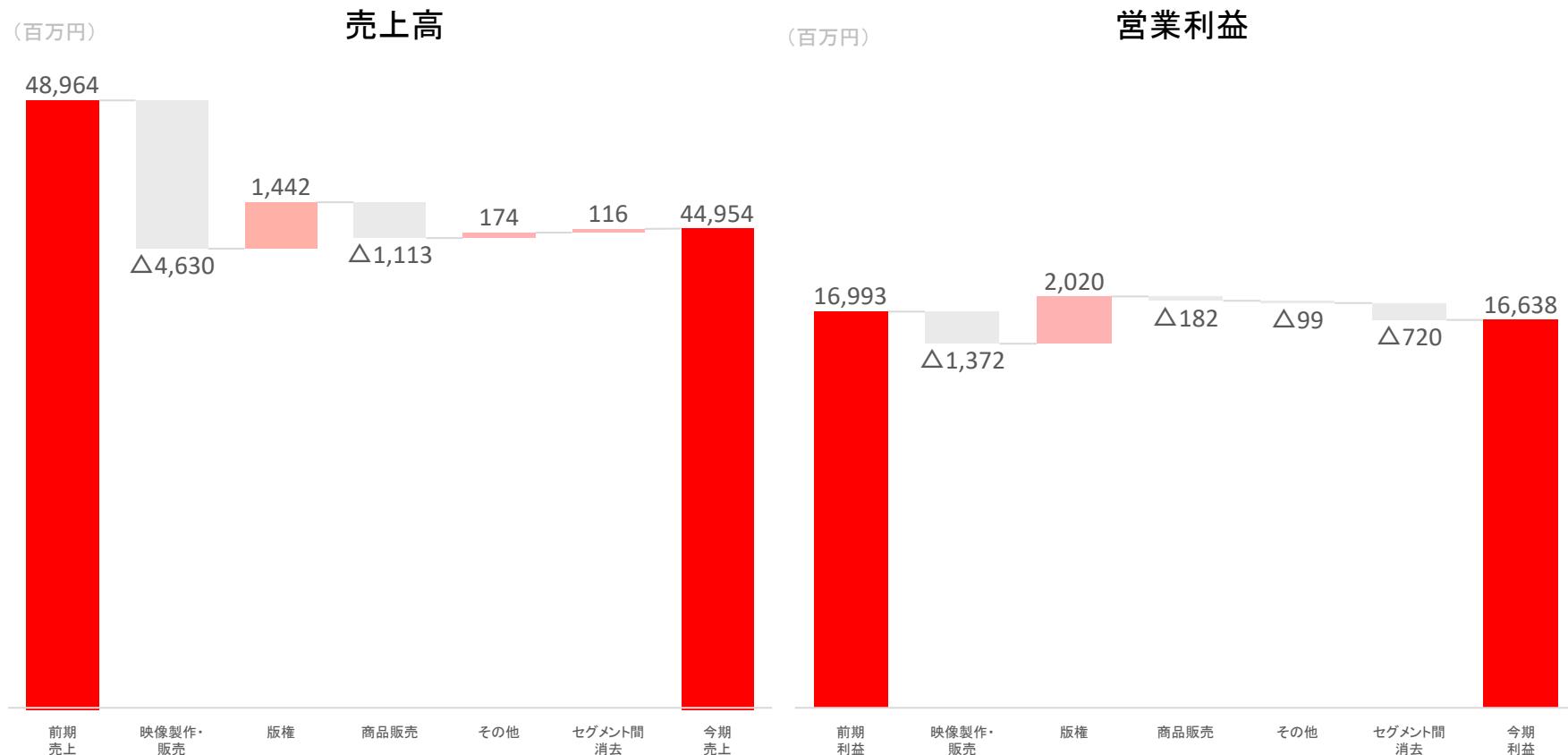
決算サマリー

- 上期として、売上高は過去三番目、営業利益は過去二番目、経常利益・当期純利益では過去最高の水準を達成
- 前年同期に好調だった「スマッシュダンク」「ゲゲゲの鬼太郎」の国内配信権販売や、主力作品の商品販売等の反動減で減収も、海外商品化権販売の好調に支えられ、概ね同水準の利益を維持
- 前年同期の新作映像投入分の製作原価減少に加え、収益性の高い国内外の版権ビジネスの好調により、利益率は大きく向上

(百万円)	2026年3月期 第2四半期累計			2026年3月期 第2四半期(2025年7月～9月)				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 25/03 2Q(2024年7月～9月)		前四半期 26/03 1Q(2025年4月～6月)	
		実績	YonY		実績	YonY	実績	QonQ
売上高	44,954	48,964	△8.2%	25,465	25,904	△1.7%	19,488	30.7%
売上総利益	24,817	24,280	2.2%	14,430	14,075	2.5%	10,386	38.9%
販管費	8,179	7,286	12.2%	4,370	3,767	16.0%	3,808	14.8%
営業利益 (営業利益率)	16,638 (37.0%)	16,993 (34.7%)	△2.1% (2.3%)	10,060 (39.5%)	10,308 (39.8%)	△2.4% (△0.3%)	6,578 (33.8%)	52.9% (5.8%)
経常利益	17,904	17,099	4.7%	10,762	9,911	8.6%	7,141	50.7%
当期純利益	12,980	12,219	6.2%	7,751	6,913	12.1%	5,229	48.2%

前年度比増減

- 売上高は、「スラムダンク」「ゲゲゲの鬼太郎」等の国内外配信権販売、及び「スラムダンク」等の商品販売の反動減から減収
- 営業利益は、映像事業での減収に起因する減益が、前年同期対比での製作原価減少で一部相殺。また収益性の高い海外版権事業の好調と自社作品の国内外ビジネス拡大により、概ね同水準維持



2026年3月期 第2四半期 セグメント別内訳（連結）

- 映像製作・販売事業は、前年同期に好調だった「スラムダンク」等の国内外配信権販売の反動減を主因に、減収減益
- 版権事業は、「ドラゴンボール」シリーズの海外ゲーム化権販売、「ワンピース」等の海外商品化権販売が好調に推移したことを主因に、増収増益
- 商品販売事業は、「プリキュア」シリーズのショッップ事業が好調に稼働するも、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売の反動減等により、減収減益
- その他事業は、「プリキュア」、「ガールズバンドクライ」の催事が好調に稼働するも、人件費等が嵩み増収減益

(百万円)		2025年3月期 第2四半期 実績	2026年3月期 第2四半期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	20,653	16,022	△22.4%
	セグメント利益	7,881	6,508	△17.4%
版権事業	売上高	22,217	23,660	6.5%
	セグメント利益	10,955	12,975	18.4%
商品販売事業	売上高	4,708	3,595	△23.6%
	セグメント利益	513	330	△35.6%
その他事業	売上高	1,703	1,878	10.3%
	セグメント利益	161	61	△61.8%
連結	売上高	48,964	44,954	△8.2%
	営業利益	16,993	16,638	△2.1%

※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。

2026年3月期 第2四半期

セグメント別分析①（映像製作・販売）

(百万円)	25/03. 2Q 実績	26/03. 2Q 実績
売上全体	48,964	44,954
映像製作・販売事業	20,653	16,022
劇場アニメ	389	292
テレビアニメ	1,336	1,214
コンテンツ	242	375
海外映像	14,497	12,304
その他	4,187	1,835
版権事業	22,217	23,660
国内版権	8,769	7,945
海外版権	13,448	15,714
商品販売事業	4,708	3,595
その他事業	1,703	1,878

※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。

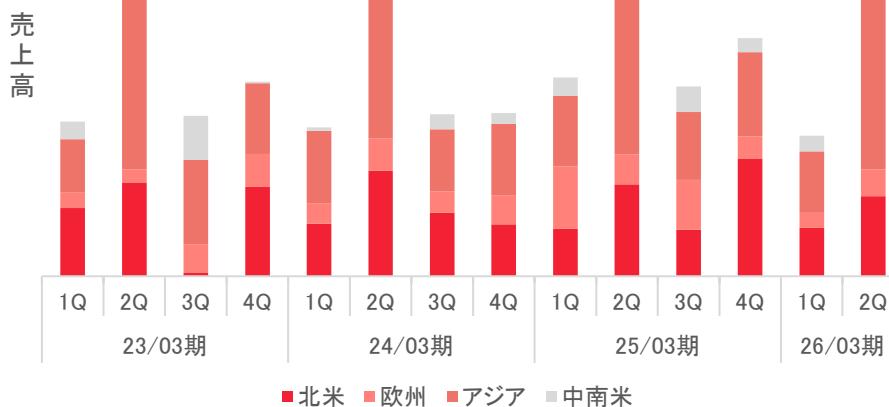
映像製作・販売事業（↓ 前期比22.4%減）

- 「劇場アニメ」は、「映画キミとアイドルプリキュア♪お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！」を公開も、前年同期に上映を継続していた映画「THE FIRST SLAM DUNK」(復活上映)、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」の反動減により、減収
- 「テレビアニメ」は、前年同期と比較して放映作品数が減少したことにより、減収
- 「コンテンツ」は、「ガールズバンドクライ」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、「ワンピース」の配信権販売が好調も「ドラゴンボール」シリーズのビデオ化権販売・放映権販売の反動減等により、大幅な減収
- 「その他」は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」をはじめ、国内の映像配信権販売の反動減により、大幅な減収

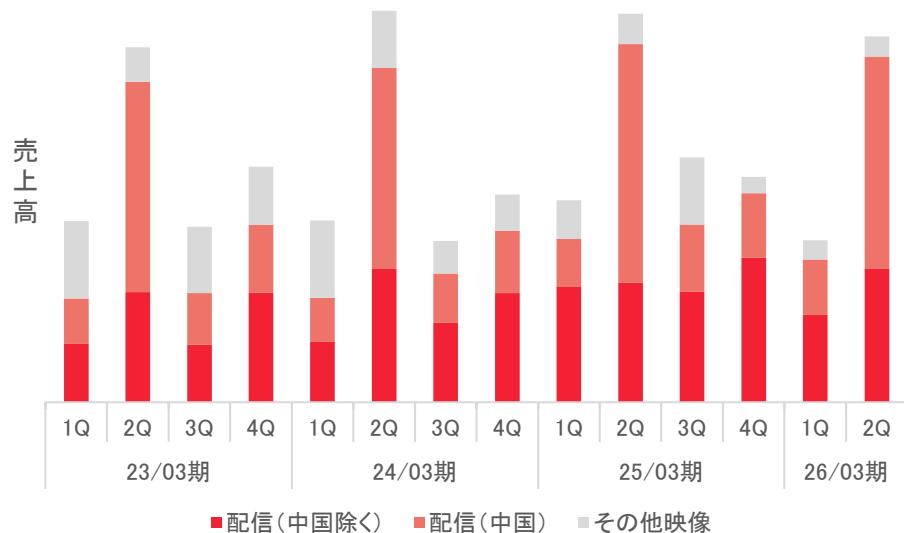
海外映像の状況

- 北米は、前年同期好調に稼働した「スラムダンク」「セーラームーン」の配信権販売の反動減も、「ドラゴンボール」シリーズの配信権販売が好調に推移し、概ね同水準を維持
- 配信(中国)は、前年同期並みの大口配信権を計上するも、決済時の為替レート差により減収

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。

※上記定性情報は、2026年3月期 第2四半期業績における増減に関する記述となります。

映像製作販売事業_トピックス



「映画 キミとアイドルプリキュア♪
お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！」

- ・ 国内興行収入 11.5億円突破
- ・ 国内観客動員数 93万人突破
- ・ シリーズ興行収入 歴代第3位



「ガールズバンドクライ」

- ・ Blu-ray/DVD累計出荷本数11万本突破

2026年3月期 第2四半期

セグメント別分析②（版権・商品・その他）

(百万円)	25/03. 2Q 実績	26/03. 2Q 実績
売上全体	48,964	44,954
映像製作・販売事業	20,653	16,022
劇場アニメ	389	292
テレビアニメ	1,336	1,214
コンテンツ	242	375
海外映像	14,497	12,304
その他	4,187	1,835
版権事業	22,217	23,660
国内版権	8,769	7,945
海外版権	13,448	15,714
商品販売事業	4,708	3,595
その他事業	1,703	1,878

※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。

版権事業 (↑ 前期比6.5%増)

- 国内版権は、「ワンピース」「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売・ゲーム化権販売が前年同期の勢いには至らなかったことから、減収
- 海外版権は、「ワンピース」「デジモン」シリーズの商品化権販売、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権販売が好調に稼働したことから、大幅な増収

商品販売事業 (↓ 前期比23.6%減)

- 「プリキュア」シリーズのショッップ事業が好調に稼働も、前年同期に好調に稼働した映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売の反動減により、大幅な減収

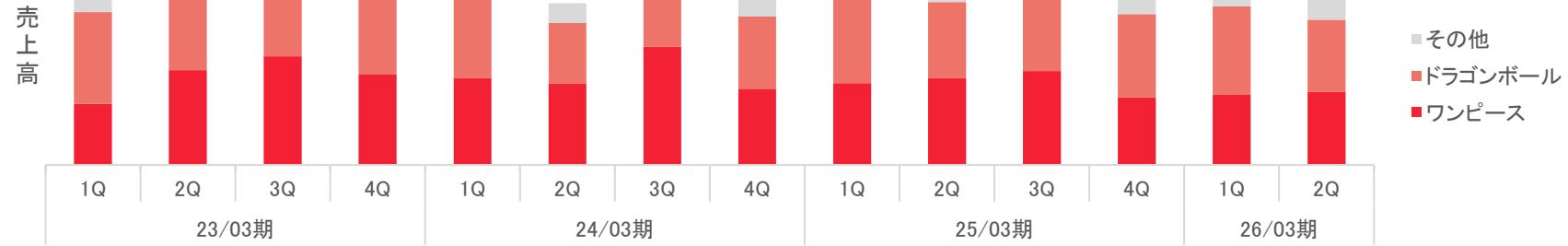
その他事業 (↑ 前期比10.3%増)

- 「プリキュア」シリーズ、「ガールズバンドクライ」の催事が好調に稼働したこと等から、増収

国内版権の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズは、ゲーム化権販売、商品化権販売共に昨年のDAIMA放送開始直前の勢いには至らず、減収
- 「ワンピース」は、ゲーム化権販売、商品化権販売共に昨年の周年イベント時の勢いに至らず、減収

国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



ワンピース 国内版権売上高の推移

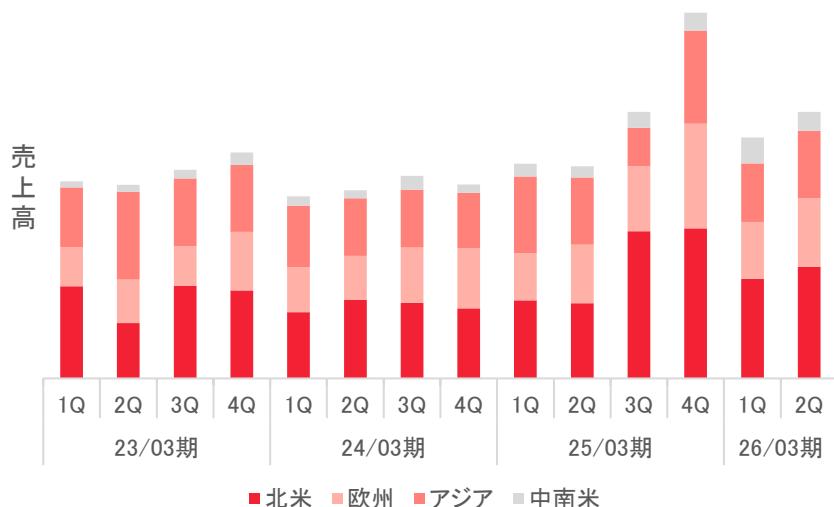


※上記定性情報は、2026年3月期 第2四半期業績における増減に関する記述となります。

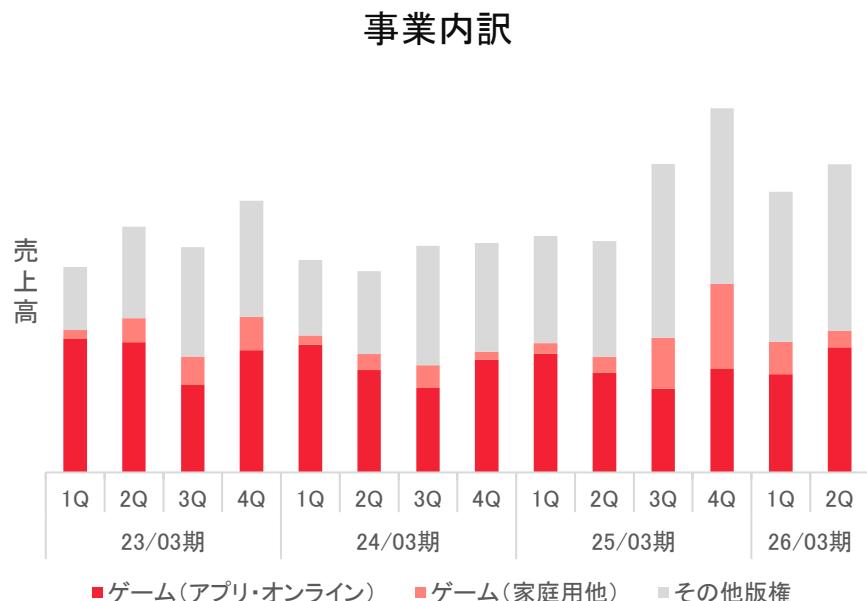
海外版権の状況

- 北米、欧州においては、「ワンピース」、「デジモン」シリーズの商品化権販売が好調に推移し、増収
- ゲーム化権販売は、「ドラゴンボール」シリーズのアプリゲームの好調により、増収
- その他版権は、「ワンピース」のカードゲームに加えフィギュア等が好調を継続、増収を牽引

海外版権 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。

※上記定性情報は、2026年3月期 第2四半期業績における増減に関する記述となります。

版権事業・商品販売事業・その他事業_トピックス

国内版権



「一番くじ ワンピース
未来島エッグヘッド～きみへの想い～」



「一番くじ プリキュア～Forever Hearts！～」

海外版権



「ONE PIECEカードゲーム」



「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」

商品販売



「プリティストア」（大阪店）



ガールズバンドクライ展

2026年3月期 第2四半期 決算総括

- 前年同期に好調だった国内外の配信権販売の反動等を主因に減収となるも、海外商品化権販売等の好調により、営業利益以下は概ね同水準を維持
- 版権事業における収益性の高い商品群の好調や、新作映像を投入した前年同期対比での製作原価の減少から各種利益率は大きく向上
- 営業外収益の増加は、為替差益が主因

	24/09 実績	25/09 実績	増減	増減率
売上高	48,964	44,954	△4,010	△8.2%
売上原価	24,684	20,136	△4,547	△18.4%
売上総利益	24,280	24,817	537	2.2%
販管費	7,286	8,179	892	12.2%
営業利益	16,993	16,638	△354	△2.1%
営業外収益	879	1,271	391	44.5%
営業外費用	773	5	△768	△99.3%
経常利益	17,099	17,904	804	4.7%
特別損益	△157	350	508	-
税引前当期純利益	16,941	18,254	1,313	7.8%
法人税等	4,662	5,219	557	12.0%
法人税等調整額	60	54	△5	△9.7%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	12,219	12,980	761	6.2%

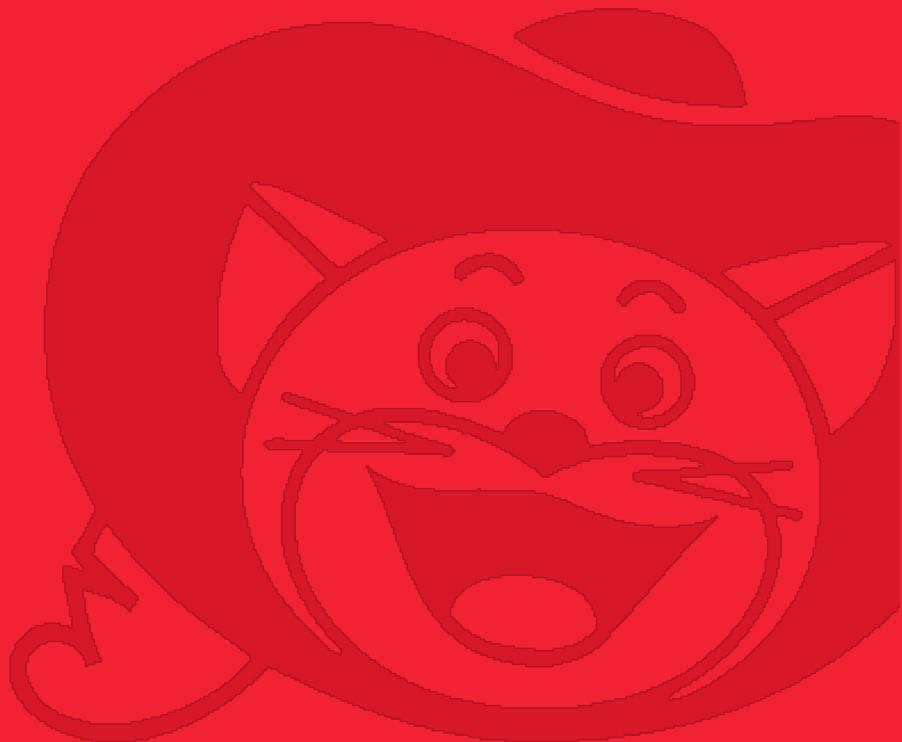
B/Sのダイジェスト

- 仕掛品の増加は、下期並びに来期以降公開予定の作品の製作進捗を反映
- 投資その他の資産は、有価証券の評価益により増加するも、長期性預金等の流動資産への振替で減少

(百万円)

科目	2025/03	2025/09	増減	科目	2025/03	2025/09	増減
現金及び預金	82,474	88,545	6,071	支払手形・買掛金	22,125	18,373	△3,752
受取手形及び売掛金	29,376	22,252	△7,123	その他	11,909	11,541	△368
仕掛品	8,281	10,834	2,552	流動負債	34,035	29,914	△4,120
製作品	109	91	△17	固定負債	3,745	4,649	903
その他	7,698	7,400	△298	負債合計	37,781	34,564	△3,217
流動資産	127,940	129,125	1,184	株主資本	138,553	142,491	3,938
有形固定資産	8,558	8,594	35	その他の包括利益累計合計額	14,645	15,127	482
無形固定資産	1,281	1,440	158	純資産合計	153,198	157,619	4,420
投資その他の資産	53,199	53,023	△175				
固定資産	63,039	63,058	19				
資産合計	190,980	192,183	1,203	負債及び純資産合計	190,980	192,183	1,203

02. 今期の見通し



業績予想に対する進捗状況

- 上期は、売上高は一部期ずれを主因に期初上期計画未達も、営業利益は収益性の高い海外版権事業が好調に推移し、期初計画を上回る進捗
- 下期においても上期同様に海外版権事業の好調を見込むも、足元の経済環境等が予断を許さない状況であることにも鑑み、期初業績予想は据置きとする

(百万円)	26/03 第2四半期	26/03 通期予想	進捗率
売上高	44,954	88,000	51.1%
映像製作・販売事業	16,022	27,700	57.8%
劇場アニメ	292	700	41.8%
テレビアニメ	1,214	2,300	52.8%
コンテンツ	375	400	93.8%
海外映像	12,304	21,100	58.3%
その他	1,835	3,200	57.3%
版権事業	23,660	46,300	51.1%
国内版権	7,945	17,700	44.9%
海外版権	15,714	28,600	54.9%
商品販売事業	3,595	9,500	37.8%
その他事業	1,878	4,500	41.7%
営業利益	16,638	26,000	64.0%
経常利益	17,904	26,700	67.1%
当期純利益	12,980	19,100	68.0%

映像製作・販売事業

- 前年度同様、中国向け大口配信権販売は第2四半期に計上
- 主要IPは、概ね期初予想通り展開を想定
- その他作品は、認知度拡大により好調に推移を見込む

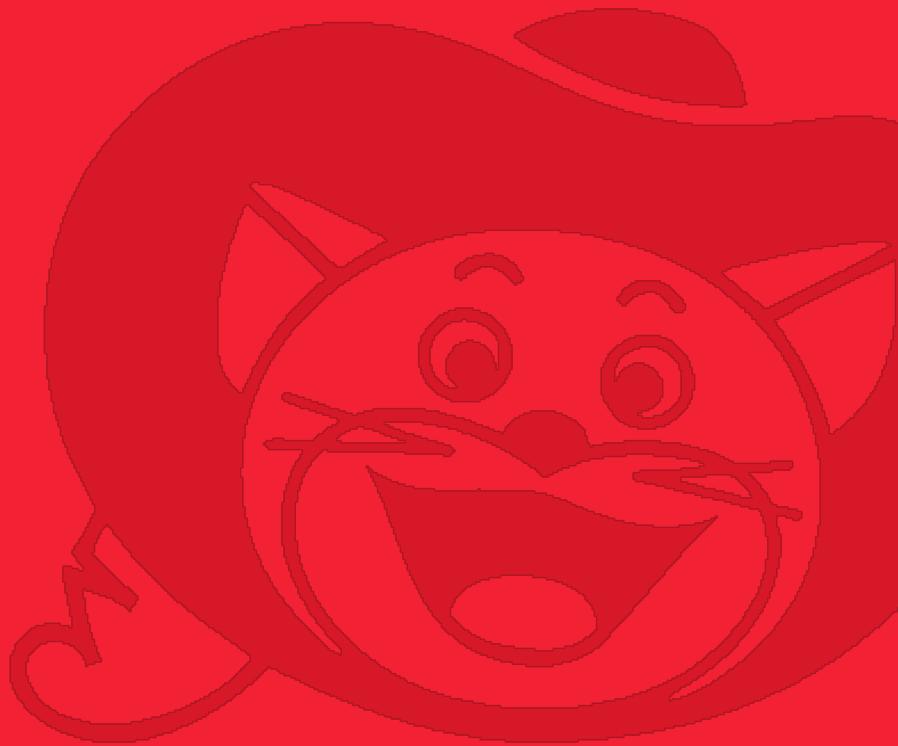
版権事業

- 国内版権は、下期にかけては「デジモン」シリーズの新作投入等による効果を見込む
- 海外版権は、引き続き「ワンピース」のカードゲームやローカル商品化等を中心にIP認知度拡大による効果を享受
- 中国アプリゲーム市場の不況により、一部タイトルへの影響見込む

商品販売事業

- 「プリキュア プリティストア」等のショップ事業は好調に推移中
- 下期より世界初となるドラゴンボール常設店がOPEN、売上増に貢献を見込む

03. 今期の事業展望



展開スケジュール

Schedule

26/03期

2Q

- ONE PIECE×ドジャーズコラボイベント「ONE PIECE Night」[7/3]
- 「ONE PIECE FAN LETTER」 Blu-ray/DVD 発売[7/30]
- 「ドラゴンボール ゲキシンスクアドラ」 リリース[9/10]
- 「映画キミとアイドルプリキュア♪ お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！」公開[9/12]
- 「ガールズバンドクライ」トゲナシトゲアリ LIVE in 武道館“奏檄の叫”[9/23]
- 「デジモンストーリータイムストレンジャー」発売[10/2]

26/03期

3Q

- 「劇場版総集編ガールズバンドクライ【前編】青春狂走曲」公開 [10/3]
- 「科学×冒険サバイバル！」第2シリーズ 放送開始 [10/4]
- 「DIGIMON BEATBREAK」放送開始 [10/5]
- 「THE FIRST SLAM DUNK 2025 in cinema」上映 [10/13]

26/03期

4Q以降

時期未定

- ONE PIECEカードゲーム エクストラブースター ONE PIECE Heroines Edition[EB-3] 発売予定[10/25]
- 「DRAGON BALL STORE TOKYO」オープン予定[11/14]
- 「劇場版総集編ガールズバンドクライ【後編】なあ、未来。」公開 [11/14]
- ドラゴンボールスーパークリードゲーム フュージョンワールド ブースターパック 誇り高き戦闘民族[FB08] 発売予定[12/13]
- 「ドラゴンボール ゲンキダマツリ」開催予定[1/25]
- 「ガールズバンドクライ」トゲナシトゲアリ Zapp Tour 2026 “拍動の未来” [2026年2月～3月]
- 劇場オリジナルアニメーション映画「樂園追放 心のレゾナンス」公開予定 [2026年]

- 国際合作アニメーション映画「Hypergalactic」公開予定 [時期未定]
- 「ガールズバンドクライ」スマホゲームリリース [時期未定]
- 「ガールズバンドクライ」完全新作映画公開予定 [時期未定]
- 『怪獣デコード アイダラの指輪』公開予定 [時期未定]

Topics

主要作品展開トピックス



ONE PIECE × ドジャースコラボ



ONE PIECE Cafe(LAリトルトーキョー店)



「ドラゴンボール ゲキシンスクアドラ」



「デジモンストーリータイムストレンジャー」

26年3月期第2四半期の映像作品の状況

■ 「映画キミとアイドルプリキュア♪ お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！」

-2025年9月12日 上映開始

-興行収入11.5億円突破（10月27日時点）

新作映像展開

■ 「劇場版総集編ガールズバンドクライ」

- 前編 青春狂走曲 10月3日/後編 なあ、未来。11月14日 公開予定

■ 「科学×冒険サバイバル！」第2シリーズ

-2025年10月4日 放送開始

■ 「DIGIMON BEATBREAK」

-2025年10月5日 放送開始

今後の作品展開の予定

既存IPの育成

主要作品企画



「ワンピース」



「THE ONE PIECE」
(制作: WIT STUDIO)



「キミとアイドルプリキュア♪」



「おしりたんてい」

その他企画



「DIGIMON BEATBREAK」

新規IPの創出/ライブラリ

地産地消型作品



「スパイシーキャンディ」



「花仙子之魔法香対論（原題）」

ハリウッド型作品



「Hypergalactic」

海外スタジオ
コラボレーション企画



「高手」

キッズ向け企画



「ELEMON」



「科学×冒險サバイバル！」

その他新規作品



「劇場総集編
ガールズバンドクライ」

[前編]青春狂舞曲/[後編]なあ、未来。

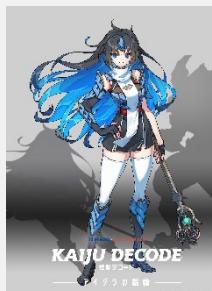


「ガールズバンドクライ」

完全新作映画

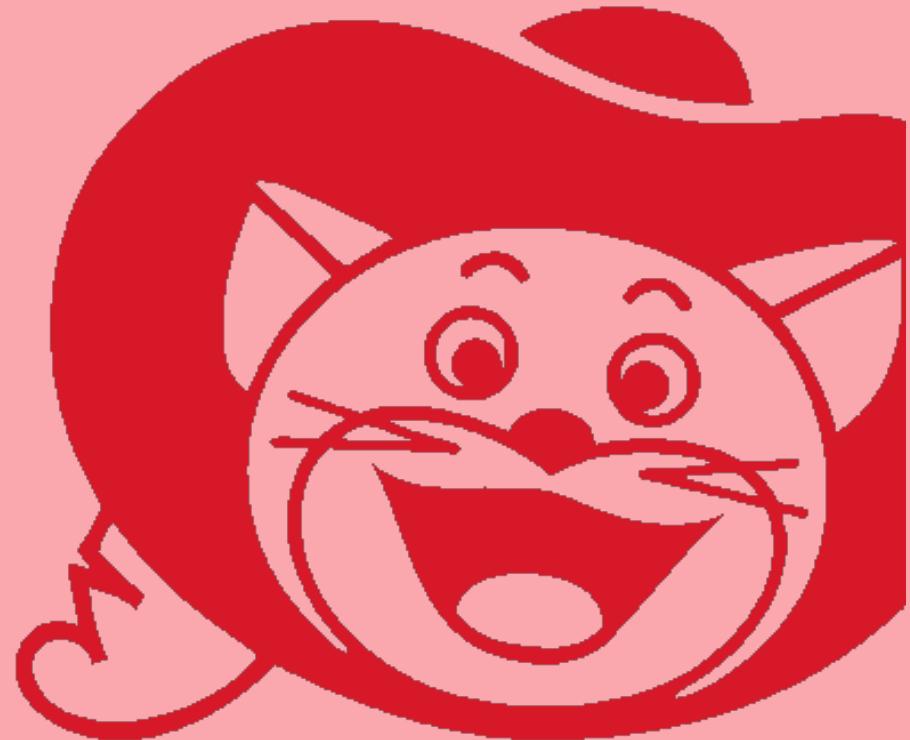


「乐园追放 心のレゾナンス」



「怪獣デコード
アイダラの指輪」

04. 中期経営計画
VISION 2030



中期経営計画の位置づけ

10年先、グローバル市場における大飛躍を目指し、堅牢な成長基盤を固める“助走期間”とする。

培ってきた力

世界に誇る企画製作力
ヒットメーカーとして
魅力あるコンテンツを創造

比類なき営業力・展開力
保有する豊富なコンテンツを
多方面で積極展開

世界を駆けるアニメーション
世界に誇る日本の代表作品を
世界規模で展開する力

本中計の位置づけ

10年先を見据えた
成長戦略の前半戦

堅牢な成長基盤を固める
助走期間、準備期間

質的進化を遂げる
挑戦の幕開け

目指す成長

**世界の子どもたちと人々に
「夢」と「希望」を
さらに届け続けていく。**

**10年計画として
本格的なグローバル成長
による飛躍を目指す。**

中期経営計画の全体像

経営理念

世界の子どもたちと人々に
「夢」と「希望」を届ける“創発企業”

ありたい姿

世界中の人々を魅了する、アニメーションのトップランナーとして進化し続ける。
①優れた作り手が集う映像製作プロダクションとして、②時代を超えて世界に受け継がれる作品を創造する。
③世界中に広く届けるネットワーク、④作品とのつながりを深める場をもち、IPをとりまくステークホルダーの輝きに貢献する。

定量目標

中計最終年度に、**売上2,000億円、営業利益500億円**を目指す。
さらなる高みを見据え、**売上5,000億円規模企業**に向けた基盤を築き上げる。

成長戦略

1

スタジオ：グローバル製作体制の構築、世界トップクラスのスタジオを目指す。

優れた作り手が集う映像製作プロダクションになるために

優秀な作り手が集い育つ組織
(職種別・採用／育成／評価・適正人数・挑戦)

国内外のスタジオ開発
ネットワーク強化

次世代を牽引するプロダクション
(デジタル領域の再編強化)

2

IP：収益源泉の世界強化

世界に受け継がれる
作品を創造するために

全世界IP化
海外創出拡大
基幹IP維持拡大

ライブラリ戦略活用

地域：グローバル展開力の強化

3 世界により広く届けるために

米州・亜州・欧州
(ライセンス販売体制拡充)
新地域進出
(東南アジア・南アジア・中東他)

各地域にある成長機会を捉えた
事業投資やアライアンス

事業：国内地盤強化、新たな接点獲得

4 世界の子どもたち・人々との
つながりを深めるために

国内の接点強化
(ストア・エンタメ施設等)
海外の接点展開に踏み出す
(中東パーク・海外ストア・海外イベント)

次世代メディアに対応
新たな接点獲得への挑戦

成長の礎

プロデュース人材
グローバルパートナー

グローバル体制への再編強化

事業基盤（物流・EC）の拡充

インオーガニックによる非連続成長への挑戦（投資規模500億円程度）

財務戦略

財務健全性・戦略投資・株主還元
のバランスを取った適切な運営

自己資本比率70%以上、ROE15%以上
総還元性向50%目途

財務の安定を土台とした戦略投資

事業基盤
強化戦略

組織風土・文化
多様性・共創を前提とし
裁量・評価、挑戦を尊ぶ文化

人材
人が輝く制度と報酬
(戦略人材制度・インセンティブなど)

ブランディング
リピュテーションを高める
企業ブランディングに取り組む

未来への責任
社会的価値を創造する
ESGへの取り組み

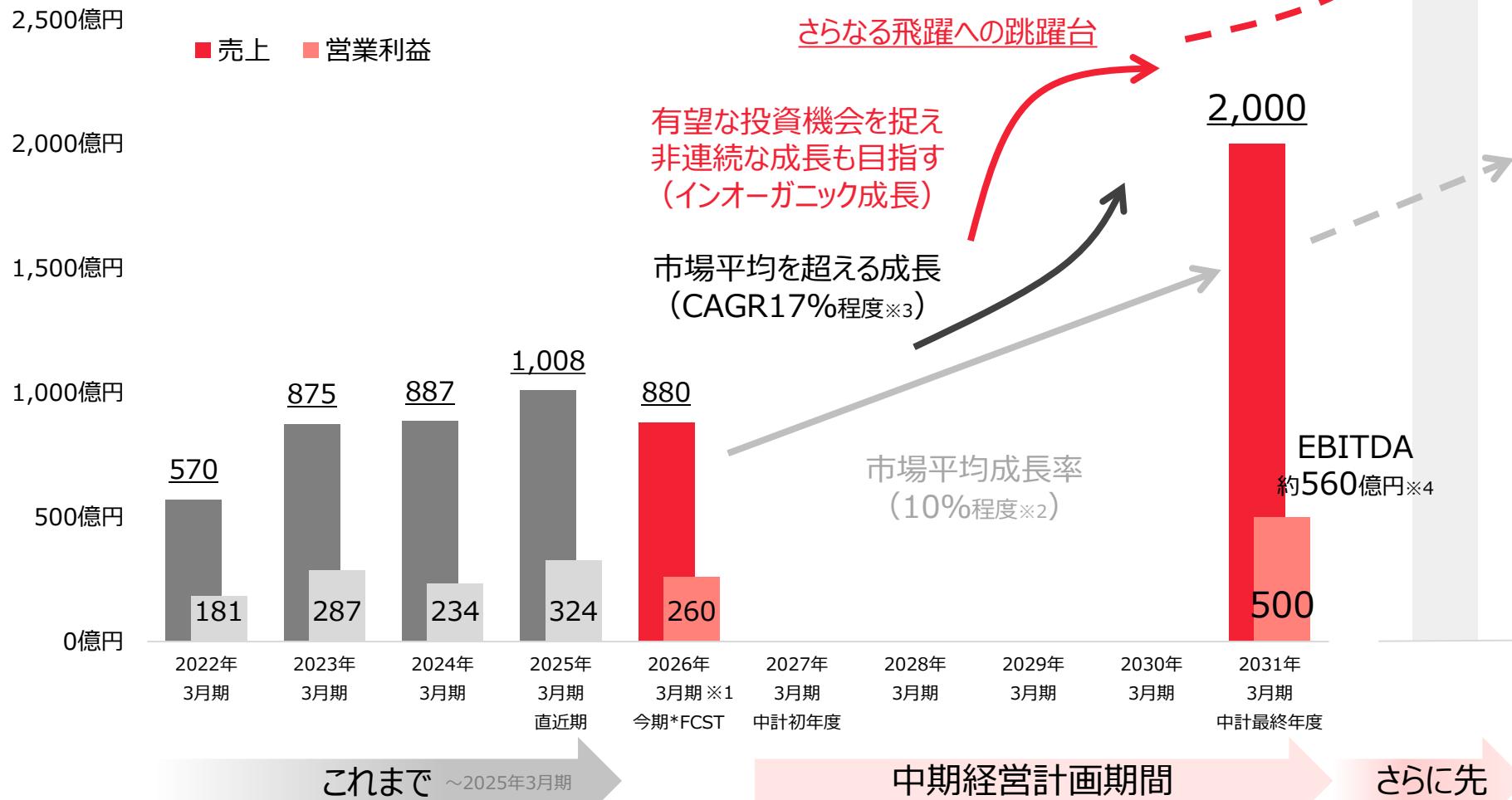
定量目標 Aspiration : 10年で「世界に冠たる東映アニメーションブランド」を確立する。

中計最終年度に、売上2,000億円、営業利益500億円を目指す。

飛躍に向けた“仕込期間”と位置付け、オーガニック成長を基本に、インオーガニックにも挑戦。

さらなる高みを見据え、売上5,000億円規模企業に向けた基盤を築き上げる。

売上5,000億円規模※5



中計最終年度の定量的な姿

持続的なグローバル成長に向けた前半戦の成果として、強いIP、強い海外、確かな収益基盤を確立。

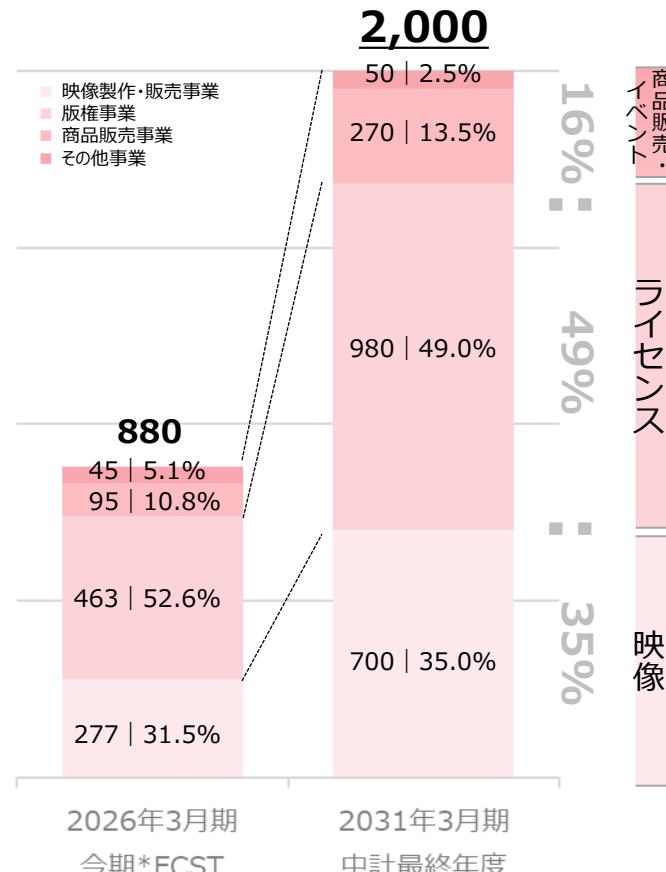
戦略成長

- ▶ 中計最終年度を目指し、売上2,000億円、営業利益500億円を目指す。
- ▶ オーガニック成長を基本に、インオーガニックによる非連続成長にも挑戦。



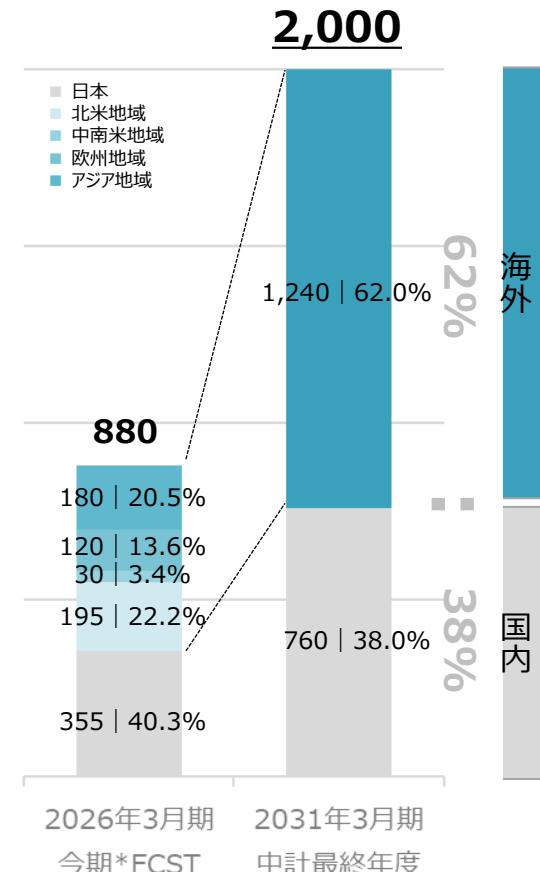
セグメント別

- ▶ ライセンス・映像事業は2倍以上に拡大すると共に、物流・EC革新を伴う顧客接点の拡充により商品販売・イベント事業の収益規模・収益性向上を図る。



地域別

- ▶ 輸出拡大に加え、海外現法の体制拡充、新地域進出、インオーガニックも活用した収益向上により、海外売上比率は上昇。



成長戦略4つのポイント

1 【スタジオ】
優れた作り手が集う
映像製作プロダクション
になるために

2 【IP】
世界に受け継がれる
作品を創造するために

3 【地域】
世界により広く
届けるために

4 【顧客接点】
世界の子どもたち
人々とのつながりを
深めるために

2x
Growth

産み出す力

×

届ける力

=

収益力

業界一のスタジオ

大泉スタジオ

大阪スタジオ

TAP

海外の事業基盤

その他

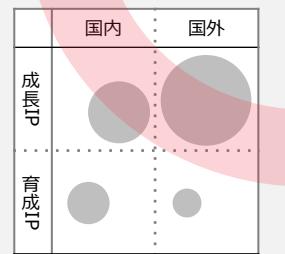
欧州
TAEU

亞州
TAE
TAES

米州
TAI

IP強化サイクル

重厚なポートフォリオ



1958 1962 1966 1970 1974 1978 1982 1986 1990 1994 1998 2002 2006 2010 2014 2018 2022

4

IP価値最大化サイクル

強固な国内地盤

版権・映像販売

商品販売
専門
ショップ
総合
ショップ
EC
その他

イベント・ゲーム

成長戦略4つのポイント

1

【スタジオ】

優れた作り手が集う
映像製作プロダクション
になるために

2

【IP】

世界に受け継がれる
作品を創造するために

3

【地域】

世界により広く
届けるために

4

【顧客接点】

世界の子どもたち
人々とのつながりを
深めるために

2x
Growth

産み出す力



届ける力



収益力

1

①スタジオ

業界一の製作システムを誇る大泉スタジオを中心に
世界トップクラスのグローバル製作体制を構築

大泉スタジオ

- 数百名の人員増強と国内外にスタジオ新設
- デジタル領域再編と次世代製作技術の確立
- 優れたクリエイターが集い育つ環境を提供

2

重厚なポートフォリオ

②IP

収益源泉たるIPの多様化と増強を図り、グローバル市場での一層の成長を確かなものとする

- 既に世界的知名度あるIP群を一層伸長
- 基幹IP群は成長・育成IPとして国内外に拡販
- 国内外での新規IP創出への果敢な挑戦
- 豊富なライブラリ群を国内外で活用

3

③地域展開

新興地域への積極展開と日欧米亞の体制強化
により、海外売上比率70%を目指す(2030-35)

その他

■ 新たに6地域へ進出

欧州

TAE

亞州

TAES

米州

TAI

■ 海外拠点の人員増強

■ 海外発IPを海外事業の第二の柱として確立

4

強固な国内地盤

④顧客接点（自社事業）

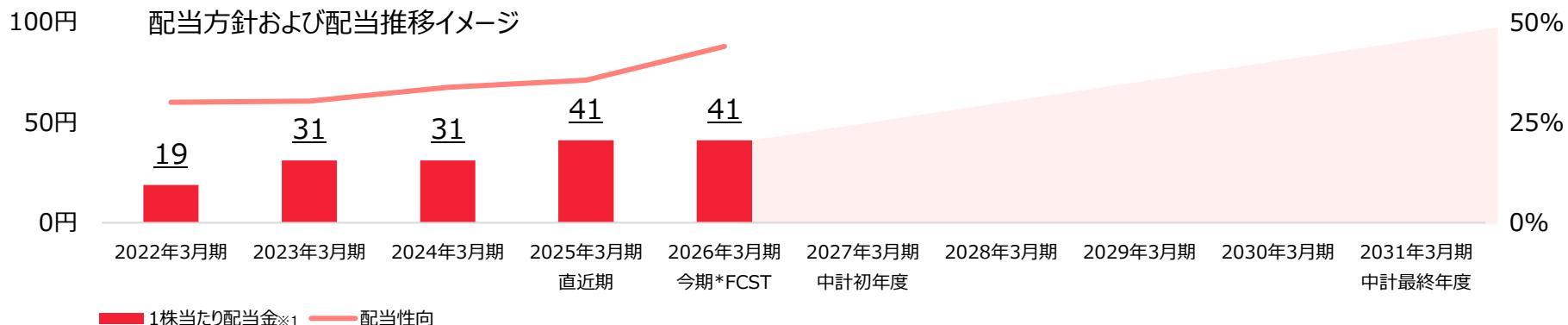
IP価値最大化の為、ファンの数を増やしエンゲージメントを高めるべく、国内外で顧客接点を拡充

- 国内ストア増強、飲食店やシヨー・催事開催頻度を増やし、国内基盤を強固にする
- EC・物流領域を変革し効率化推進
- 海外ストア・イベント・次世代メディアにも挑戦

財務戦略方針

堅牢な財務基盤と、高い資本効率（ROE）を維持し、
1株当たり利益（EPS）を飛躍的に高め、持続的成長と中長期的な企業価値向上を実現する。

基本方針	<ul style="list-style-type: none">■ 財務の健全性、戦略投資、株主還元のバランスを取り、適切に運営■ 堅牢な財務基盤を構築済、今後は戦略投資・株主還元へ重点配分	KPI
健全性	<ul style="list-style-type: none">■ 堅牢な財務基盤、適切な現預金水準を維持■ 事業展開の自由度、機動性を確保	健全性指標 自己資本比率：70%以上 安定性の高い水準を維持
戦略投資	<ul style="list-style-type: none">■ 競争力強化／成長促進の為、有望な事業機会に積極投資■ 非連続成長の観点からM&Aにも取組む	資本効率指標 ROE：15%以上 負債も効率的に活用
株主還元	<ul style="list-style-type: none">■ 過去実績額を下限とした安定配当が基本■ 投資戦略や業績に応じ柔軟に水準決定	配当指標 配当性向：40%以上 総還元性向：50%目途



アロケーション方針（安定分配×中核強化×成長加速）

財務の安定を土台に、事業の中核を磨き、海外・M&Aによる、さらなる飛躍を目指す。

原資

資金配分

競争力の源泉を堅実に伸ばし、磨き込んだ強みを飛躍につなぐ

約2,750億円

約770億円

約1,090億円

約390億円

約500億円

財務方針に基づく
株主還元

事業の中核である
人材※3※4、作品、スタジオの拡充

成長エンジンである海外
重要な顧客接点の開発

成長加速
M&A等

安定分配

中核強化

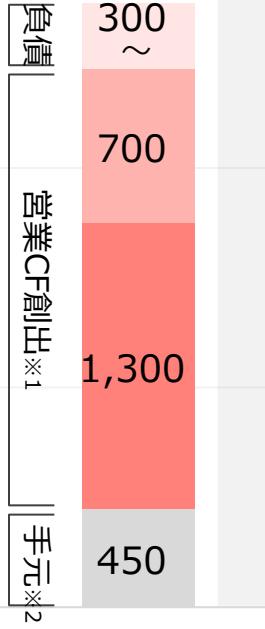
成長加速

3,000億円

2,000億円

1,000億円

0億円



株主還元

人材基盤

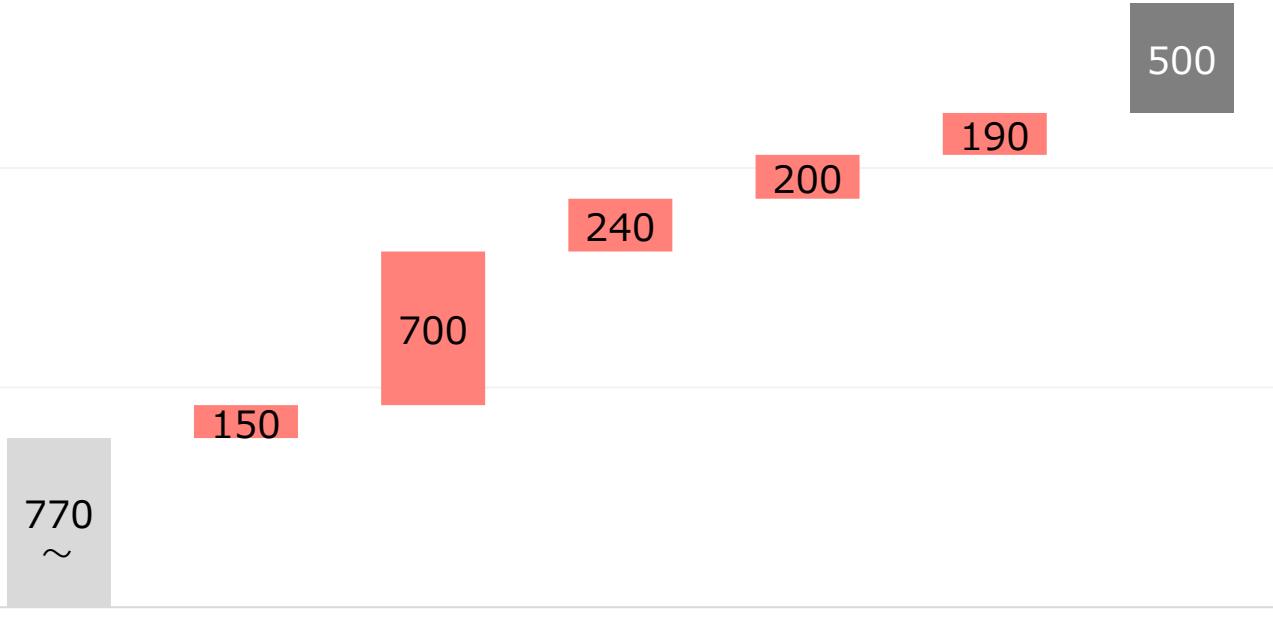
IP/作品

スタジオ開発

海外開発

事業開発

インオーガニック※5



※1 営業CF創出：中計期間（2026年3月期～2031年3月期）における営業キャッシュ・フロー累計見込額（作品投資控除前）

※2 上記投資額のうち、手元資金の活用見込額

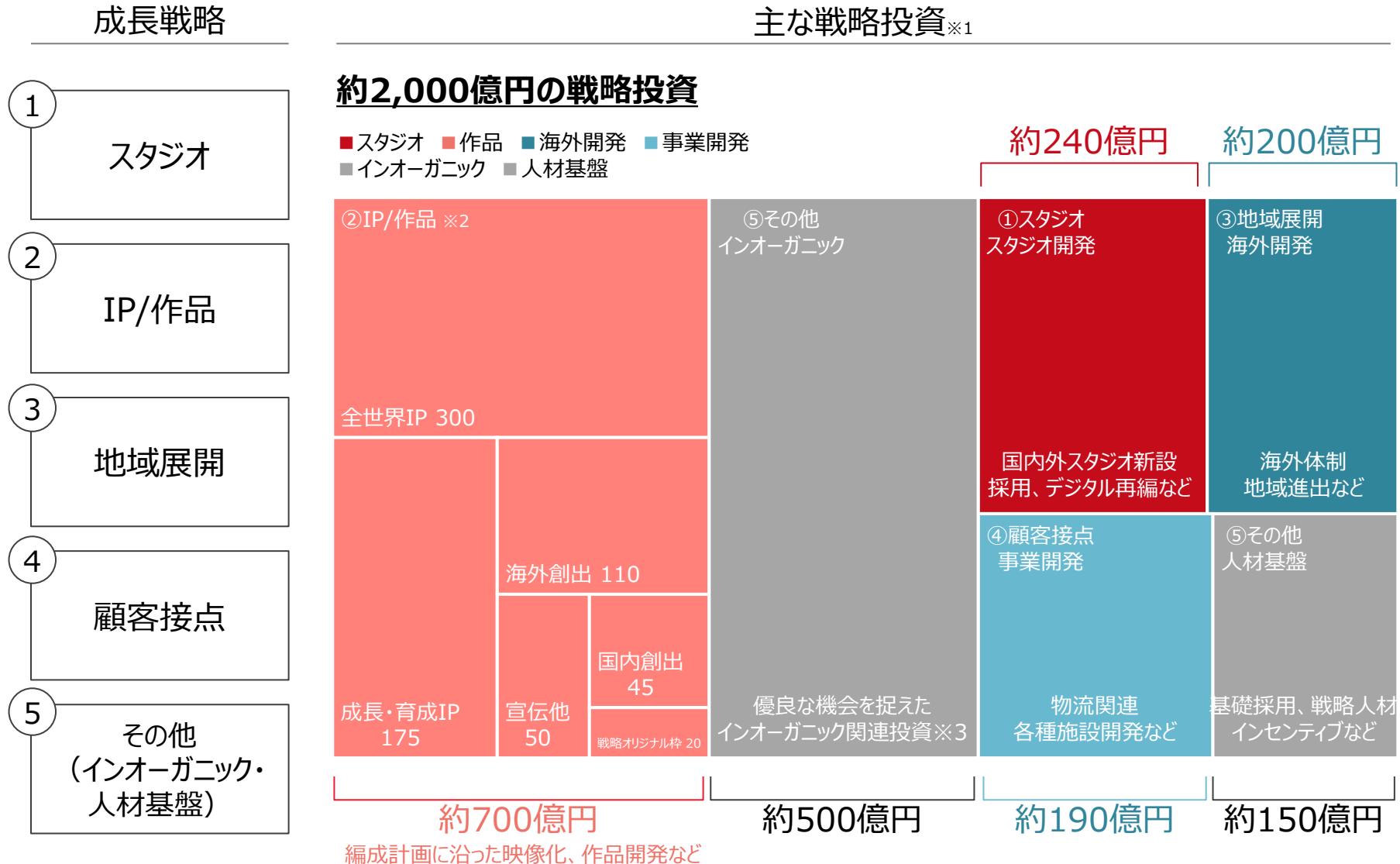
※3 人材基盤投資：基礎採用など全社的な人材投資に限定

※4 各事業領域における専門人材への投資は、該当セクターの投資額に含む

※5 インオーガニック投資：M&Aおよびアライアンス関連投資を含む

未来の成長に向けた、主な戦略投資

約2,000億円の戦略投資は、世界への挑戦に向けた第一歩であり、有望な機会には上限を超える挑む。



本中計で掲げる、3つのKPI（成長×投資×還元）

株主価値を高めるKPIを掲げ、株主・投資家のみなさまとの対話を通じ、持続的な成長を目指す。

1. 収益成長（成長）

売上高
2,000億円
(※1)

営業利益
500億円
(※1)

ROE
15%以上
(※1)

2. 堅実な成長投資（投資）

戦略投資
2,000億円程度
(※2)

うち、インオーガニック
500億円程度
(※2)

自己資本比率
70%以上
(※3)

3. 株主還元向上（還元）

総還元性向
50%目途
(※1)

配当性向
40%以上
(※3)

安定配当
下限設定
(※3)

VISION 2030 の実現を通じ
世界に冠たる東映アニメーションブランドとして飛躍し続ける。



TOEI ANIMATION CO., LTD.



【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。

©2025 映画キミとアイドルブリキュア♪製作委員会 ©東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©ABC-A・東映アニメーション ©東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©本郷あきよし・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社・「THE ONE PIECE」製作委員会 ©ABC-A・東映アニメーション ©2025 映画キミとアイドルブリキュア♪製作委員会 ©トロル・ポップラ社／おしゃりたんてい製作委員会 ©本郷あきよし・東映アニメーション ©TAE-TAES-Tencent-Wawayu All Rights Reserved. ©Spicy Candy Project Committee ©Gomdori co., Kim Jeung-Wook, Han Hyun-Dong/Mirae N/Ludens Media/朝日新聞出版/NHK・NEP・東映アニメーション ©東映アニメーション ©東映アニメーション ©東映アニメーション・ニトロプラス/楽園追放ソサイエティ © Monkey Prince Kingdom Film Partners ©Ryu Ki-woon & Moon Jeong-hoo / WEBTOON・Gosu Committee. ©東映アニメーション・Rymation・アナライズログ © TSUBURAYA PRODUCTIONS, TOEI ANIMATION