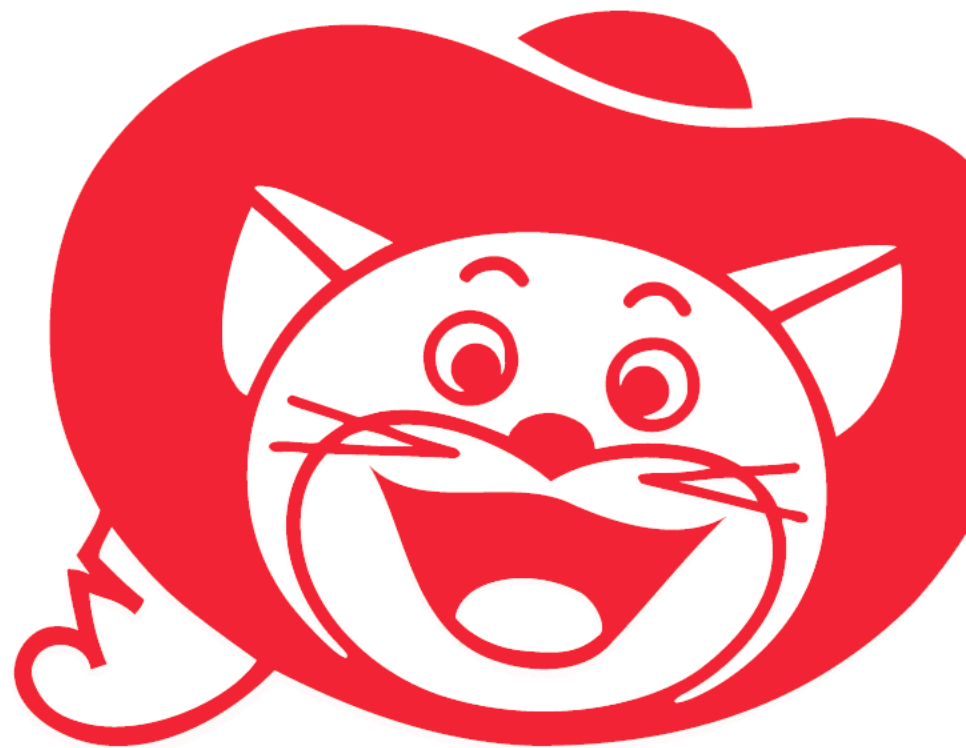


決算説明会資料



2024年3月期 第4四半期決算(2023/4~2024/3)
東映アニメーション株式会社

TOEI ANIMATION CO.,LTD.

CONTENTS

- 01. 2024年3月期 業績報告
- 02. 今期の見通し
- 03. 今後の事業展望について



01. 2024年3月期 業績報告



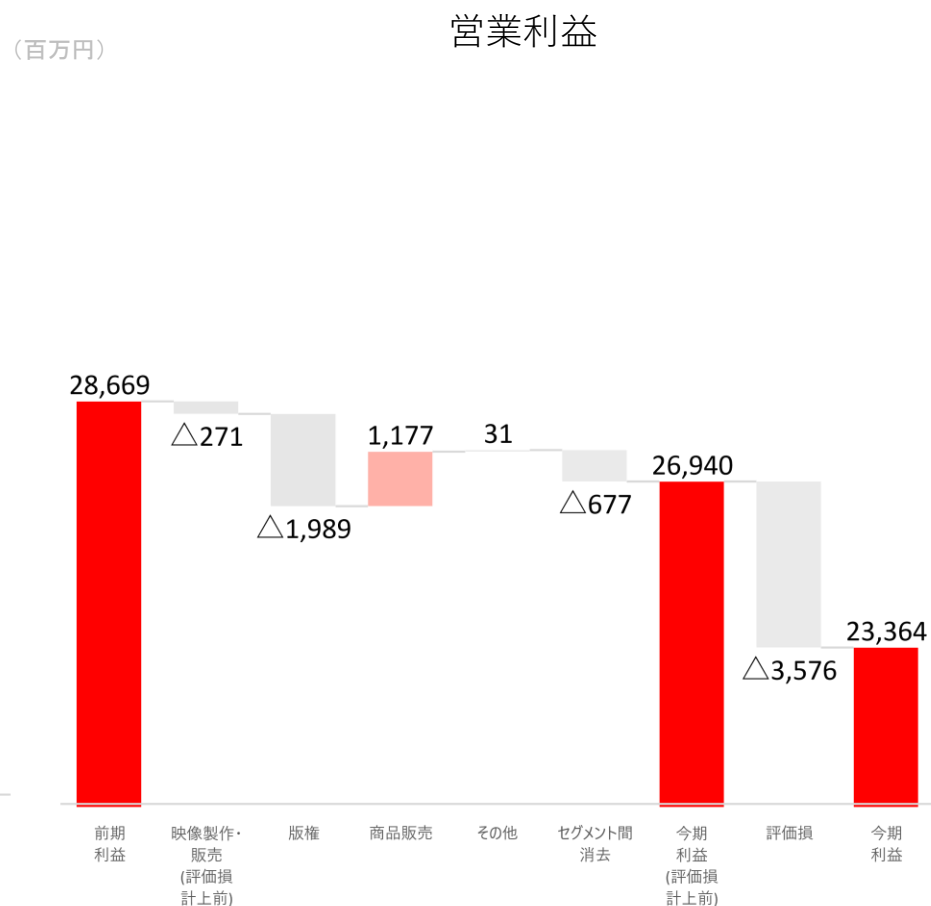
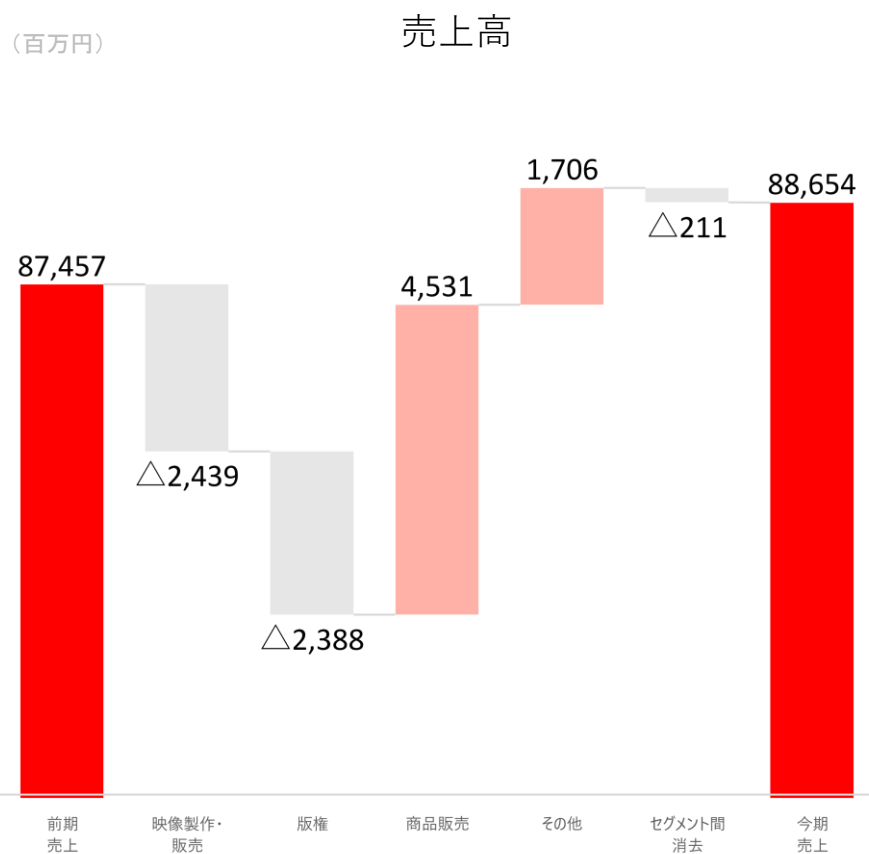
決算サマリー

- 売上高は通期ベースで過去最高を更新、営業利益は過去二番目の水準を達成
- 前年度の映画大ヒットを契機に国内外で認知度が一段と向上した「ワンピース」や「スラムダンク」を中心に、商品販売事業や海外配信権販売が業績牽引、また円安進行も業績押上げに寄与
- 「聖闘士星矢 The Beginning」関連の費用増等を主因として利益/利益率は低下

(百万円)	2024年3月期 累計			2024年3月期 第4四半期(2024年1月～3月)				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 23/03 4Q(2023年1月～3月)		前四半期 24/03 3Q(2023年10月～12月)	
		実績	YoY		実績	YoY	実績	QonQ
売上高	88,654	87,457	1.4%	21,537	22,392	△3.8%	20,933	2.9%
売上総利益	37,449	40,966	△8.6%	9,562	11,222	△14.8%	9,900	△3.4%
販管費	14,085	12,296	14.5%	3,970	4,357	△8.9%	3,493	13.7%
営業利益 (営業利益率)	23,364 (26.4%)	28,669 (32.8%)	△18.5% (△6.4%)	5,591 (26.0%)	6,864 (30.7%)	△18.5% (△4.7%)	6,406 (30.6%)	△12.7% (△4.6%)
営業利益 ※除く評価損影響 (営業利益率)	26,940 (30.4%)	28,669 (32.8%)	△2.1% (△2.4%)	-	-	-	-	-
経常利益	26,453	29,791	△11.2%	6,152	6,995	△12.0%	6,443	△4.5%
当期純利益	18,795	20,900	△10.1%	4,202	4,397	△4.4%	4,352	△3.4%

前年度比増減

- 売上高は映像製作・販売事業、著作権事業が大型劇場作品の反動により減収となるも、商品販売事業、その他事業(イベント・催事)が好調に稼働、前年度を上回る水準に
- 営業利益は第1四半期における「聖闘士星矢 The Beginning」に関する棚卸資産の評価損計上や広告宣伝費の増加により大幅減益
- 掲記影響を除いたベースでは、最高益を計上した前年度と概ね同水準の営業利益を確保



2024年3月期 セグメント別内訳（連結）

- 映像製作・販売事業は、海外配信権販売が好調に稼働するも、劇場大型3作品の反動により減収。利益は「聖闘士星矢 The Beginning」に関する評価損計上等により減益
- 著作権事業は、「ワンピース」の商品化権が好調に稼働するも、「ドラゴンボール」シリーズの国内外ゲーム化権、海外商品化権を中心に前年同期の勢いには至らなかったことから減収減益
- 商品販売事業は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の劇場物販並びにEC販売、「ワンピース」、「プリキュア」シリーズのショップ事業が好調に稼働したことにより、大幅な増収増益

(百万円)		2023年3月期 実績	2024年3月期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	37,267	34,828	△6.5%
	セグメント利益	10,680	6,832	△36.0%
著作権事業	売上高	42,060	39,671	△5.7%
	セグメント利益	20,945	18,956	△9.5%
商品販売事業	売上高	6,149	10,681	73.7%
	セグメント利益	648	1,825	181.8%
その他事業	売上高	2,216	3,922	77.0%
	セグメント利益	103	134	30.8%
連結	売上高	87,457	88,654	1.4%
	営業利益	28,669	23,364	△18.5%

※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。

2024年3月期 セグメント別分析①（映像製作・販売）

(百万円)		23/03. 実績	24/03. 実績
売上全体		87,457	88,654
映像製作・販売事業		37,267	34,828
	劇場アニメ	7,500	2,635
	テレビアニメ	2,868	2,761
	コンテンツ	389	1,730
	海外映像	21,917	22,532
	その他	4,592	5,169
著作権事業		42,060	39,671
	国内版權	16,033	15,830
	海外版權	26,027	23,841
商品販売事業		6,149	10,681
その他事業		2,216	3,922

映像製作・販売事業（↓ 前期比6.5%減）

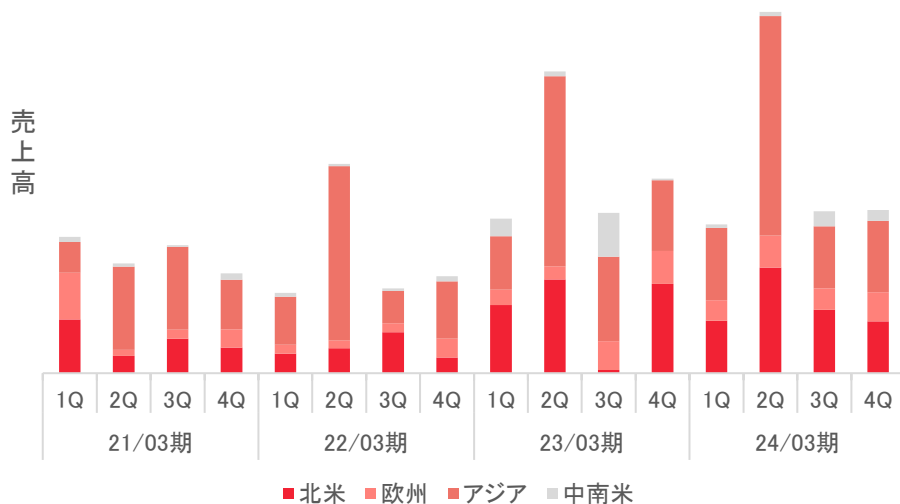
- 「劇場アニメ」は、当期公開の「映画プリキュアオールスターズF」、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」が好調に推移しましたが、前年同期に公開した映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」、「ONE PIECE FILM RED」、映画「THE FIRST SLAM DUNK」程には至らず、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、前年同期と比較して放映作品数が減少したこと等から、若干の減収
- 「コンテンツ」は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」のブルーレイ・DVDが好調に推移し、大幅な増収
- 「海外映像」は、前年同期に好調に稼働した映画「ドラゴンボール超スーパーヒーロー」の海外上映権販売の反動があったものの、「ワンピース」の海外配信権販売、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の海外上映権販売が好調に推移したことから増収
- 「その他」は、「金色のガッシュベル！！ 永遠の絆の仲間たち」等の自社企画アプリゲーム事業が好調に稼働したことから、前年同期と比較して大幅な増収

※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。

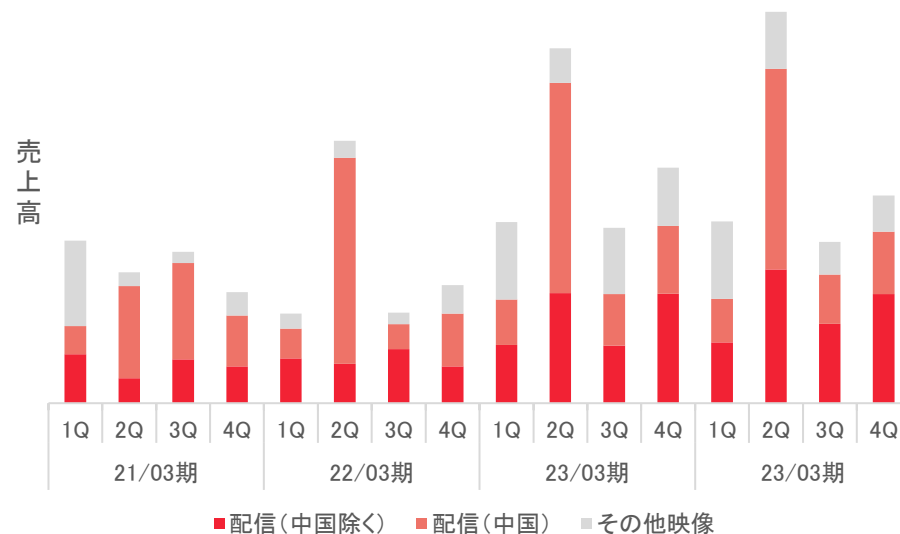
海外映像の状況

- 北米においては、映画「ドラゴンボール超 スーパーヒーロー」の上映権販売の反動により減収も、アジアにおいては、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の上映権販売が好調に稼働
- 上映権販売は、複数の劇場大型作品の反動減を受けるも、配信権販売は北米、アジアにおいて「ワンピース」が好調に推移

海外映像 売上高の推移



事業内訳



映像製作販売事業_トピックス



「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」

- ・ 国内興行収入 27億円突破
- ・ 国内観客動員数 190万人
- ・ 日本アカデミー賞
「優秀アニメーション作品賞」受賞



「THE FIRST SLAM DUNK」

- ・ 全世界興行収入 383億円（最終）
- ・ ロングラン興行 39週（国内）
- ・ 国内ビデオグラム出荷本数 45万本突破



「映画プリキュアオールスターズF」

- ・ 国内興行収入 15億円突破
- ・ 国内観客動員数 119万人
- ・ シリーズ歴代最高興収を記録

2024年3月期 セグメント別分析②（著作権・商品・その他）

(百万円)		23/03. 実績	24/03. 実績
売上全体		87,457	88,654
映像製作・販売事業		37,267	34,828
	劇場アニメ	7,500	2,635
	テレビアニメ	2,868	2,761
	コンテンツ	389	1,730
	海外映像	21,917	22,532
	その他	4,592	5,169
著作権事業		42,060	39,671
	国内著作権	16,033	15,830
	海外著作権	26,027	23,841
商品販売事業		6,149	10,681
その他事業		2,216	3,922

著作権事業（↓ 前期比5.7%減）

- 「国内著作権」は、「ワンピース」の商品化権販売が好調に稼働したものの、「ドラゴンボール」シリーズの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等から、ほぼ横ばい
- 「海外著作権」は、「ワンピース」の商品化権販売が好調に稼働したものの、「デジモン」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズの商品化権販売が前年同期の勢いには至らなかったこと等から、減収

商品販売事業（↑ 前期比73.7%増）

- 映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売や、「ワンピース」のショップ事業が好調に稼働したこと等から大幅な増収

その他事業（↑ 前期比77.0%増）

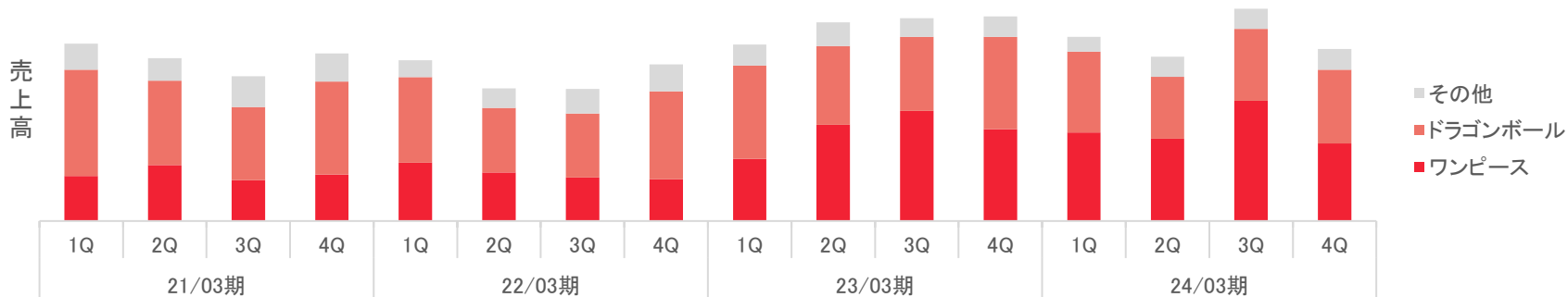
- 「プリキュア」シリーズの催事が好調に稼働したこと等から、大幅な増収

※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。

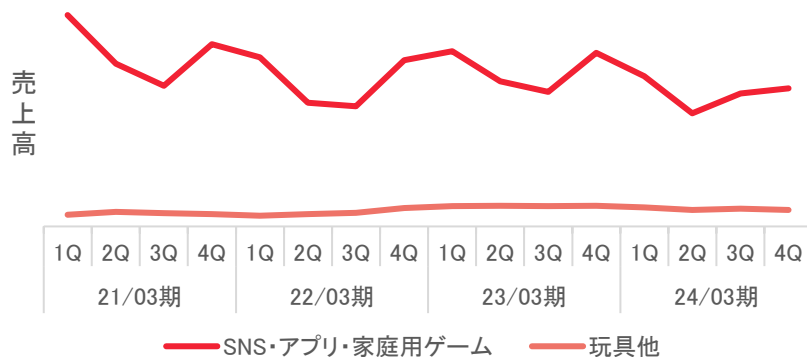
国内版権の状況

- 「ワンピース」は、ゲーム化権が映画が大ヒットした前年度程の勢いには至らなかったものの、商品化権はカードゲームを中心に好調に稼働し、全体としては前年度を上回る推移
- 「ドラゴンボール」シリーズは、ゲーム化権を中心に映画が大ヒットした前年度程の勢いには至らず減収

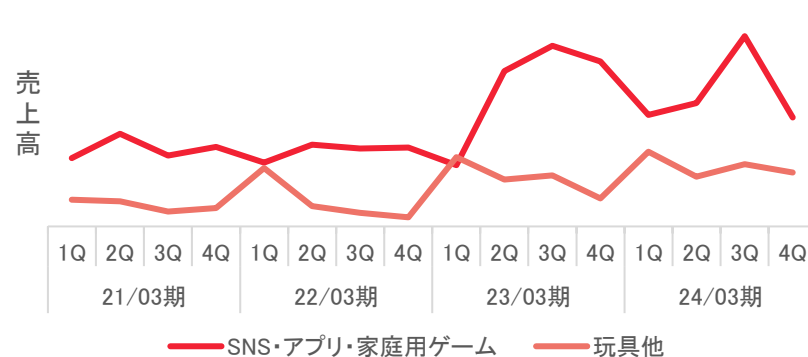
国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



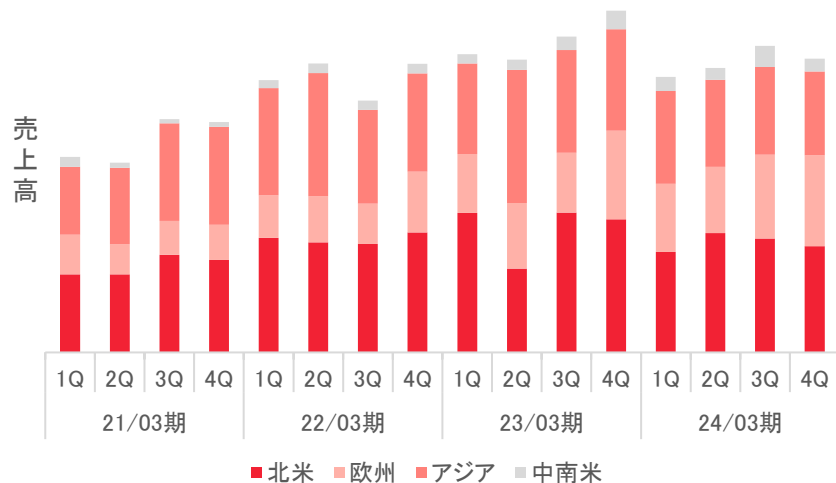
ワンピース 国内版権売上高の推移



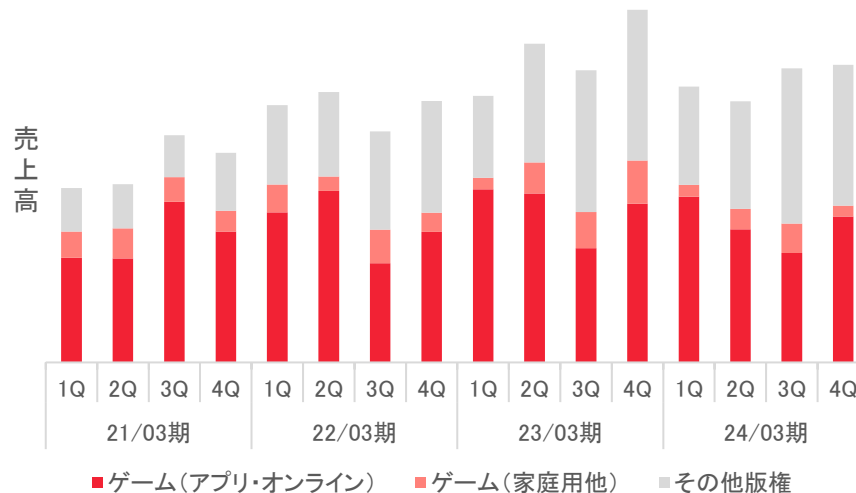
海外版権の状況

- 欧州においては、「ワンピース」の認知度向上により商品化権を中心に好調に推移。
北米においては、「ワンピース」の商品化権が好調に推移するも、「ドラゴンボール」シリーズ、「デジモン」シリーズの商品化権が前年度程の勢いには至らず、減収
- 商品化権は「ワンピース」のカードゲームを中心に好調に推移するも、ゲーム化権は「ドラゴンボール」シリーズが前年度程の勢いには至らず減収

海外版権 売上高の推移



事業内訳



国内版權

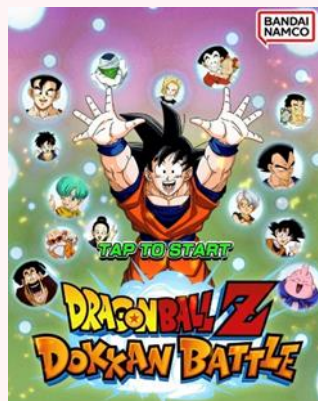


「ONE PIECE バウンティラッシュ」



「一番くじ ワンピース 新四皇」

海外版權



「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」



「ONE PIECEカードゲーム」

商品販売



「ONE PIECE 麦わらストア」 (池袋店)



「プリキュア プリティストア」 (大阪本店)

2024年3月期 決算総括

- 商品販売事業や、海外配信権販売が業績を牽引し、通期ベースとして過去最高の売上高を更新
- 第1四半期に「聖闘士星矢 The Beginning」にかかる棚卸資産の評価損を計上したこと等により、利益率は低下も、営業利益は過去二番目の水準を確保
- 営業外収益の大部分は、為替差益計上によるもの
- 特別利益として、投資有価証券売却益を計上

(百万円)

	23/03 実績	24/03 実績	増減	増減率
売上高	87,457	88,654	1,197	1.4%
売上原価	46,490	51,205	4,714	10.1%
売上総利益	40,966	37,449	△3,516	△8.6%
販管費	12,296	14,085	1,788	14.5%
営業利益	28,669	23,364	△5,305	△18.5%
営業外収益	1,650	3,161	1,510	91.5%
営業外費用	528	71	△456	△86.4%
経常利益	29,791	26,453	△3,338	△11.2%
特別損益	-	253	253	-
税引前当期純利益	29,791	26,707	△3,084	△10.4%
法人税等	8,995	7,529	△1,466	△16.3%
法人税等調整額	△103	382	486	-
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	20,900	18,795	△2,104	10.1%

B/Sのダイジェスト

- 製作品は、第1四半期における「聖闘士星矢 The Beginning」の評価損計上により、大幅な減少
- 固定資産は、投資有価証券の評価益等の計上により増加
- 自己資本比率は80.9%と、堅牢な財務基盤を確保

(百万円)

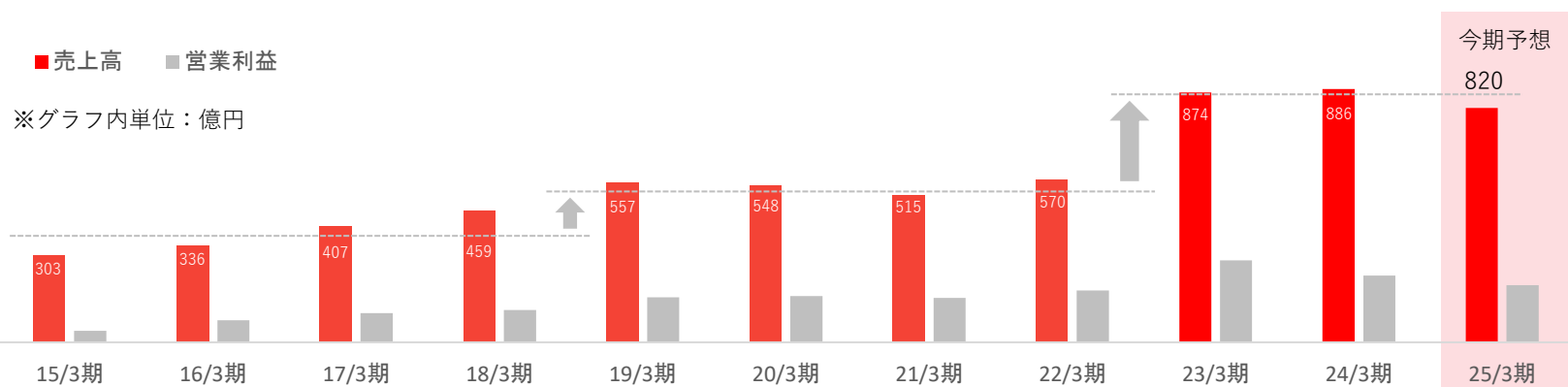
科目	2023/03	2024/03	増減	科目	2023/03	2024/03	増減
現金及び預金	66,909	79,007	12,098	支払手形・買掛金	22,763	20,370	△2,393
受取手形及び売掛金	24,975	24,012	△962	その他	12,386	8,360	△4,026
仕掛品	8,417	8,562	144	流動負債	35,150	28,730	△6,419
製作品	3,716	99	△3,617	固定負債	855	2,295	1,439
その他	6,683	8,773	2,089	負債合計	36,006	31,025	△4,980
流動資産	110,702	120,455	9,753	株主資本	108,768	121,273	12,504
有形固定資産	8,392	8,180	△211	その他の包括利益累計 合計額	5,734	10,440	4,705
無形固定資産	1,184	1,321	136	純資産合計	114,502	131,713	17,210
投資その他の資産	30,229	32,782	2,552				
固定資産	39,806	42,283	2,477				
資産合計	150,508	162,739	12,230	負債及び純資産合計	150,508	162,739	12,230

02. 今期の見通し



2025年3月期 業績予想（連結）

(百万円)	実績				予想	増減率
	21年3月期	22年3月期	23年3月期	24年3月期	25年3月期	
売上高	51,595	57,020	87,457	88,654	82,000	△7.5%
販管費	7,436	8,585	12,296	14,085	15,500	10.0%
営業利益	15,503	18,107	28,669	23,364	20,000	△14.4%
経常利益	16,040	18,822	29,791	26,453	20,500	△22.5%
当期純利益	11,067	12,820	20,900	18,795	15,000	△20.2%



【2025年3月期 業績予想の根拠】

- ・ 一昨年に公開した大型劇場作品の波及効果や劇場収入は前年度対比で減少を見込むも、全般として引続き好調な事業環境を想定
- ・ 前年度の「聖闘士星矢」関連費用は消失も、複数新作の放映開始、主力作品群の周年イベント、人的資本投資等、将来の収益拡大に繋げる戦略投資を積極的に実施するため、製作原価や広告宣伝費等が増加
- ・ 主要IPの全世界的な認知度向上と情報通信テクノロジーの進化の相乗効果により収益機会が拡大。売上・利益共に22/3期以前に比し、一段階上の新たなステージ、過去3番目に相当する目標水準を掲げる

2025年3月期 セグメント別予想

(百万円)		24/03. 実績	25/03. 予想
売上全体		88,654	82,000
映像製作・販売事業		34,828	30,700
	劇場アニメ	2,635	600
	テレビアニメ	2,761	3,200
	コンテンツ	1,730	400
	海外映像	22,532	20,500
	その他	5,169	6,000
著作権事業		39,671	40,500
	国内著作権	15,830	15,800
	海外著作権	23,841	24,700
商品販売事業		10,681	7,800
その他事業		3,922	2,000

映像製作・販売事業 (↓ 24/3期比11.9%減)

- 「劇場アニメ」は、大型作品の公開を予定しておらず、大幅な減収見込
- 「テレビアニメ」は、「ドラゴンボールDAIMA」や、「ガールズバンドクライ」等の新作放映開始により、増収見込み
- 「コンテンツ」は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」のブルーレイ・DVD販売の反動により、減収見込み
- 「海外映像」は、前年度好調だった海外配信権の反動により、減収見込み
- 「その他」は、「金色のガッシュベル!! 永遠の絆の仲間たち」等、自社企画アプリゲームの寄与本格化により、大幅な増収見込み

著作権事業 (↑ 24/3期比 2.1%増)

- 「国内著作権」は、一昨年の映画大ヒットの効果は漸減する一方、新作放映や周年施策の効果等により、略横ばいで推移を想定
- 「海外著作権」は、「ワンピース」を中心に作品認知度の向上の効果が継続、好調を維持し増収を想定

商品販売事業 (↓ 24/3期比27.0%減)

- 「ワンピース」におけるショップ事業は好調を見込むも、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の終映による商品販売の反動減から、大幅な減収を予想

その他事業 (↓ 24/3期比23.5%減)

- 前期周年イベントを多数実施した「プリキュア」シリーズの反動を主因に、大幅な減収を想定

キャピタルアロケーション方針と配当について

- 堅牢な財務基盤を維持しつつ、中長期的な成長に向けた戦略投資や株主還元を積極化
- 24年3月期は一株当たり155円（株式分割前の株価を前提）と前年度と同水準の配当を維持
- 25年3月期も安定配当を基本方針とし、投資戦略や業績動向に応じ、総合的に配当を判断する予定

キャピタルアロケーション方針

株主還元

安定配当が基本方針
投資戦略や業績動向に応じて
柔軟に決定

戦略投資

競争力強化や、成長力維持に向け
積極的・機動的に投資を実施

24/3末時点で自己資本比率80.9%と
堅牢な財務基盤を確保
戦略投資や株主還元にも積極的に資金投下

財務の
健全性確保

映像製作を安定して行うべく、
適切な現預金水準、堅牢な財務基盤を維持

期末配当

2024年3月期

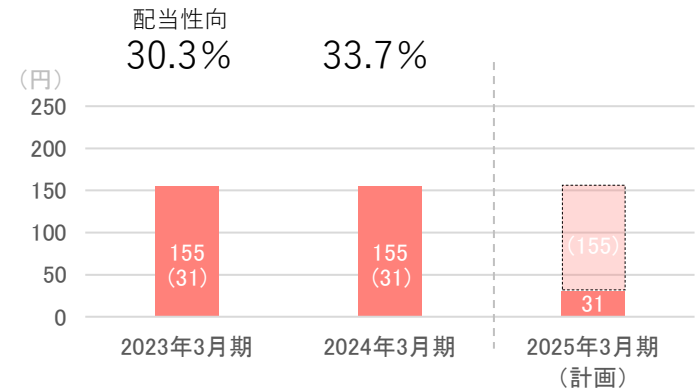
1株あたり **155円**

※株式分割実施前における配当金額

※安定配当を基本とする還元方針のもと、配当性向30%程度を前提とした従来計画を上方修正
前年度同様の155円の配当を実施

2025年3月期

投資戦略や業績に応じ総合的に判断



※当社は2024年4月1日付で1対5の株式分割をしております。24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を記載しております。

25年3月期は、掲記キャピタルアロケーション方針に沿い、現時点に於ける配当予想金額、並びに()内
には株式分割前の同換算値を並記しております。

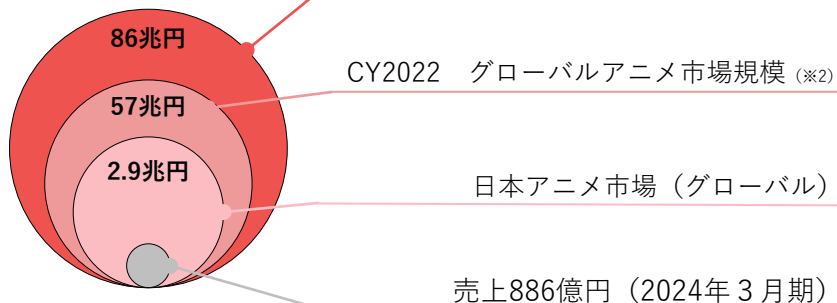
03. 今後の事業展望について



環境認識 & 成長戦略

外部環境

CY2030 グローバルアニメ市場規模予測 (※1)



グローバルアニメ市場の膨大な成長ポテンシャル

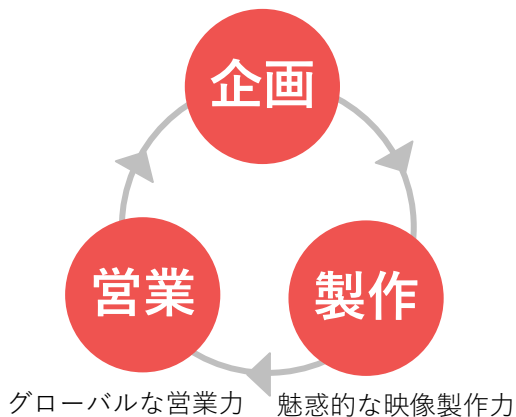
当社の特色

新規IP創出、既存IP長期化の企画力

テレビ作品数
237作品

劇場版作品数
269作品

アニメ総話数
13,791作品

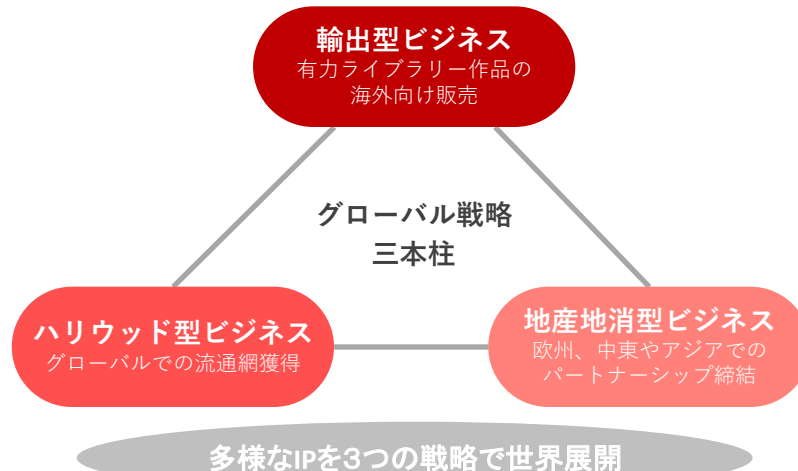


日本最大、世界有数の作品群

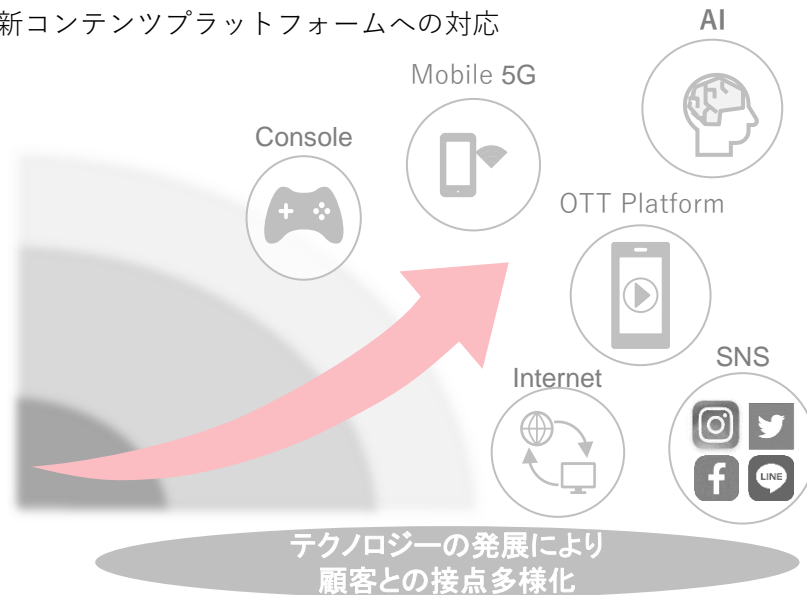
三位一体運営による総合アニメーション製作

中長期成長戦略

①グローバル市場への展開



②新コンテンツプラットフォームへの対応



※1 Statista『Size of the animation market worldwide from 2020 to2030_statista』(2022年3月公表)より当社算出
 ※2 日本動画協会『アニメ産業レポート2023』より

中長期成長戦略① グローバル戦略(海外輸出型ビジネス)

海外輸出型
ビジネス

- 日本で構築した人気IPをそれぞれ適した海外の国・地域へ展開
- ファン層の拡大と顧客接点の増加を同時に実現し、グローバル市場での好循環を企図

作品知名度向上に繋がり
新規ファンを獲得

配信

ゲーム化

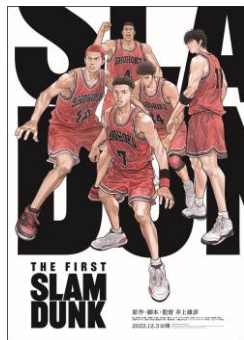


テレビ
放送



商品化

顧客接点の増加により
ファン層が深掘



世界初となる「ドラゴンボール」テーマパークを
サウジアラビアで建設

テーマパーク概要

- 500,000㎡を超える敷地面積
- 7つのエリアで構成
- 30以上のアトラクション
- 全高70mの「神龍」
- パーク内にホテルやレストラン完備
- ドローンショーなど、夜の演出

東映アニメーションの役割

- 「ドラゴンボール」という作品の象徴となるテーマパーク建設におけるライセンス許諾
- IP運用のノウハウを活かし、「ドラゴンボール」IPの更なる価値向上を実現



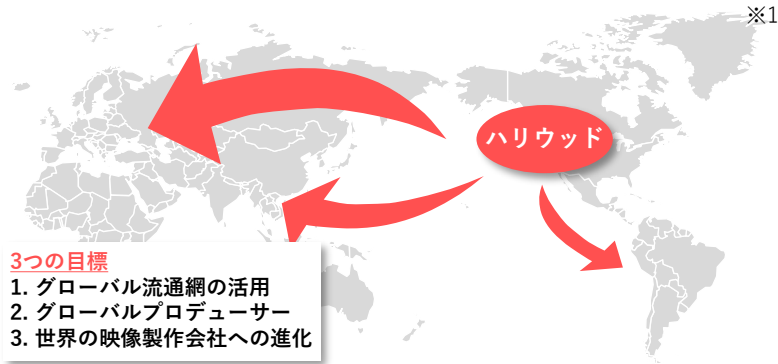
中長期成長戦略① グローバル戦略(ハリウッド型・地産地消型ビジネス)

ハリウッド型
ビジネス

グローバルな流通網を活用して当社の指揮・統括の下、海外で企画製作した作品を全世界へ一斉展開

地産地消型
ビジネス

現地パートナーと協業し特定の国・地域に入り込み、現地のクリエイターと共にIPを構築し展開



ハリウッド型ビジネスモデルにおける当社の強み



Hypergalactic



聖闘士星矢
The Beginning

※1 当社作成のイメージ図

中国

東映動漫
Spicy Candy

腾讯视频
花仙子之
魔法香対論

韓国

CJ ENM STUDIOS

NAVER

**サウジ
アラビア**

manga

アサティール2

フランス

Studio La Cachette

Le Collège Noir

中長期成長戦略② 新コンテンツプラットフォームへの対応

AI



マルチプラットフォーム



ドラゴンボール超xFortniteコラボ
人気ゲーム「Fortnite」の世界の中でドラゴンボールが楽しめる

NFT



電殿神伝-DenDekaDen-

NFTを活用したサービスをスタート
IPの創出にブロックチェーン技術を導入

メタバース



VR Chat「ONN'ON STUDIOS」

バーチャル空間で懐かしい時代を追体験

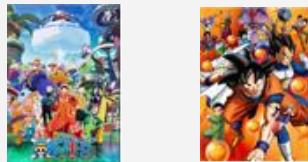
VR



「プリキュアバーチャルワールド」

ミュージックステージや
バーチャルキャラクターショーを実施

OTT Platform

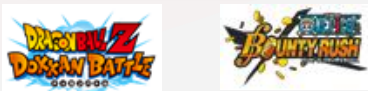


多数のコンテンツで配信中

Mobile 5G



Smart Phone



モバイルゲームの大ヒット

SNS



Console



Cell phone

Internet



作品ポートフォリオ

2024年度～

海外市場

10 本 / **133** 億円程度

・主要作品企画

17 本 / **122** 億円程度

・ハリウッド向け大型企画
・ハイエンドCG企画

既存

23 本 / **120** 億円程度

・キッズ向け企画
・ハイターゲット向け企画

新規
ライブラリ

18 本 / **50** 億円程度

・キッズ向け企画
・ハイエンドCG企画

国内市場

	2024年度		2025年度		2026年度～	
	映画	シリーズ等	映画	シリーズ等	映画	シリーズ等
世界向け新規/ライブラリ	1本	2本	1本	2本	2本	9本
世界向け既存	0本	3本	0本	2本	1本	4本
国内向け既存	2本	7本	3本	3本	3本	5本
国内向け新規/ライブラリ	1本	4本	2本	3本	3本	5本

※本数/金額ともに5月10日時点の見込みにつき、変更の可能性有

※金額未定の作品は投資金額0円として記載

中長期の成長に向けた取り組み(作品展開)

既存IPの育成

24年3月期公開作品



「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
2023年11月17日(金) 公開



「映画おしりたんてい
さらば愛しき相棒(おしり)よ」
2024年3月20日(水) 公開



「わんだふるぷりきゅあ！」
2024年2月4日(日) 放送開始

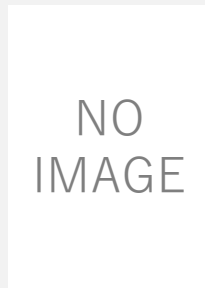


「逃走中」
2023年4月2日(日) 放送開始

25年3月期公開作品



「ドラゴンボールDAIMA」
2024年秋



「魔法つかいプリキュア！ 2 (仮)」
2024年度

新規IPの創出/ライブラリ



「スパイシーキャンディ」
東映動漫(上海)の初企画
オリジナル音楽アニメ



「MOGMOG PLANET」
東映動漫(上海) 出資
短編アニメ作品
2023年10月全世界で展開開始



「花仙子之魔法香対論(原題)」
TVアニメ『花の子ルンルン』のリメイク
2025年に配信開始予定



「Le Collège Noir (原題)」
フランスのスタジオとの共同製作
2023年10月31日現地配信開始



「アサティール2」
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

ハリウッド型モデル作品



「Hypergalactic」
日米共同合作作品
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



「あめだま」
韓国の児童文学作家 ベグ・ヒナ氏原作をアニメ化
ニューヨーク国際子ども映画祭
「短編アニメーション審査委員最優秀賞」受賞

その他新規作品



「ガールズバンドクラフト」
新作オリジナルアニメ
2024年4月5日(土) 放送開始



「楽園追放-心のレゾナンス」
劇場オリジナルアニメ
公開時期未定

地産地消型モデル作品

展開スケジュール

Schedule

24/03期
4Q

- 「わんだふるぷりきゅあ！」放送開始 [2/4]
- ドラゴンボールスーパーカードゲーム フェージョンワールド ブースターパック 覚醒の鼓動 [FB01]発売[2/16]
- ONE PIECEカードゲームブースターパック 500年後の未来【OP-07】 発売[2/24]
- 「THE FIRST SLAM DUNK」Blu-ray/DVD発売 [2/28]
- 「映画おしりたんていさらば愛しき相棒(おしり)よ」公開 [3/20]

25/03期
1Q

- 「ガールズバンドクライ」放送開始 [4/6]
- ドラゴンボールスーパーカードゲーム フェージョンワールド ブースターパック 烈火の闘気 [FB02]発売[5/10]
- ONE PIECEカードゲームブースターパック 二つの伝説【OP-08】 発売予定[5/25]
- 映画「わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！」公開予定[9/13]

25/03期
2Q以降

- 「ドラゴンボールDAIMA(ダイマ)」放送開始予定[24年秋]
- 「魔法つかいプリキュア！2（仮）」放送開始予定[24年度]
- 家庭用ゲーム「ドラゴンボール Sparking! ZERO」発売予定 [時期未定]
- 国際合作アニメーション映画「Hypergalactic」公開予定 [時期未定]

時期未定

■ 映像製作・販売事業 ■ 著作権事業 ■ 商品販売事業 ■ その他事業

Topics

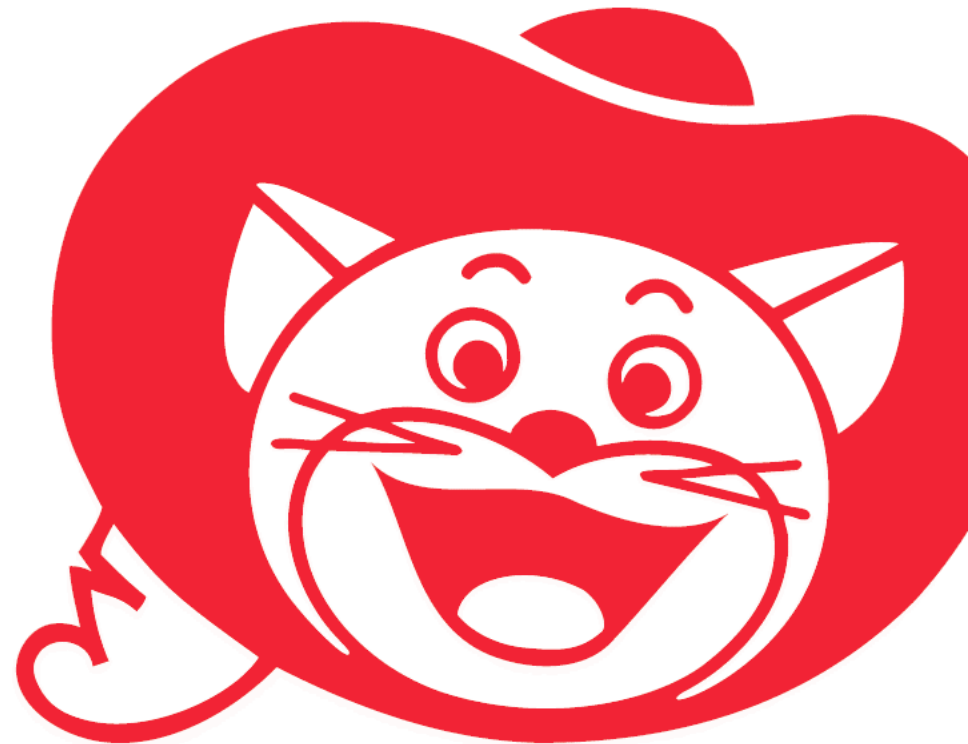
24年3月期の映像作品の状況

- 「映画プリキュアオールスターズF」
 - 2023年9月15日公開
 - 興行収入15億円を突破
 - シリーズ最大ヒットを記録
- 映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」
 - 2023年11月17日公開
 - 興行収入27億円突破（24年5月12日時点）

新作映像展開

- 「わんだふるぷりきゅあ」
 - 2024年2月4日 放送開始
- 「映画おしりたんていさらば愛しき相棒(おしり)よ」
 - 2024年3月20日 公開
- 「ガールズバンドクライ」
 - 2024年4月6日放送開始
- 「ドラゴンボールDAIMA(ダイマ)」
 - 2024年秋 放送開始予定
- 映画「わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！」
 - 2024年9月13日 公開予定
- 「魔法つかいプリキュア！2（仮）」
 - 2024年度 放送開始予定

TOEI ANIMATION CO.,LTD.



【見直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。

©2023 映画ブリキアオールスターズF製作委員会 ©ABC-A・東映アニメーション ©映画「鬼太郎誕生ゲゲゲの謎」製作委員会 ©I.T.PLANNING,INC.© 2022 THE FIRST SLAM DUNK Film Partners
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・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 ©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. ©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 ©ABC-A・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 © Monkey Prince Kingdom Film Partners ©2023 TOEI ANIMATION CO., Ltd. All Rights Reserved ©Spicy Candy Project Committee ©TAE-TAES-Tencent-Wawayu All Rights Reserved. ©Manga Productions © 2023 Studio La Cchette-ADN-Toei Animation Co., Ltd. ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション©Bandai Namco Entertainment Inc. ©バードスタジオ/集英社・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 ©バード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©東映アニメーション ©Gugenka® ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©TOEI ANIMATION ©東映アニメーション © DenDekaDen, All Rights Reserved ©映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」製作委員会 © トロル・ポプラ社/2024「映画おしりたんてい」製作委員会 ©ABC-A・東映アニメーション ©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 ©ABC-A・東映アニメーション ©TAE-TAES-Tencent-Wawayu All Rights Reserved. © MOGMOG PLANET COMMITTEE © 2023 Studio La Cchette-ADN-Toei Animation Co., Ltd. ©Manga Productions ©Spicy Candy Project Committee © Monkey Prince Kingdom Film Partners ©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