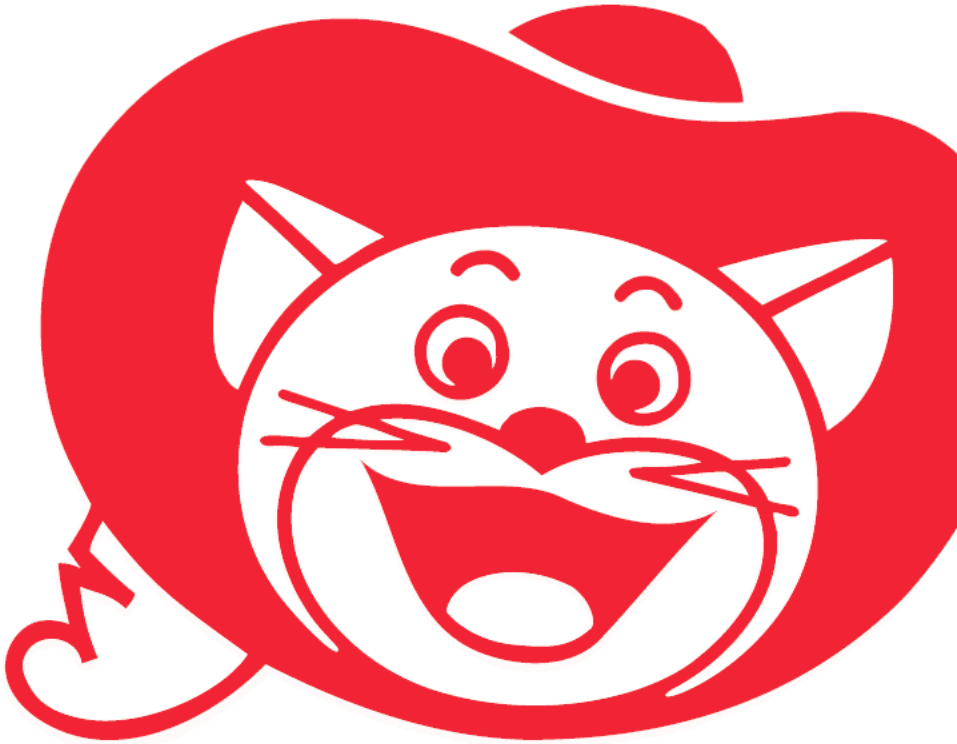
決算説明会資料



2025年3月期　第4四半期決算（2024/4～2025/3）

東映アニメーション株式会社

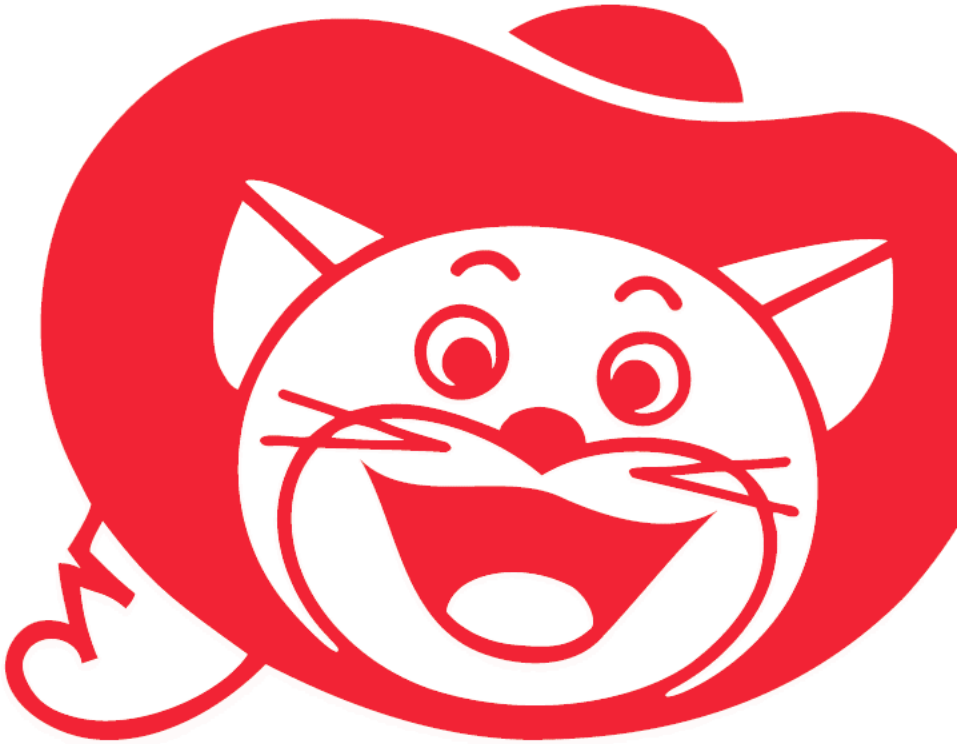
TOEI ANIMATION CO.,LTD.

CONTENTS

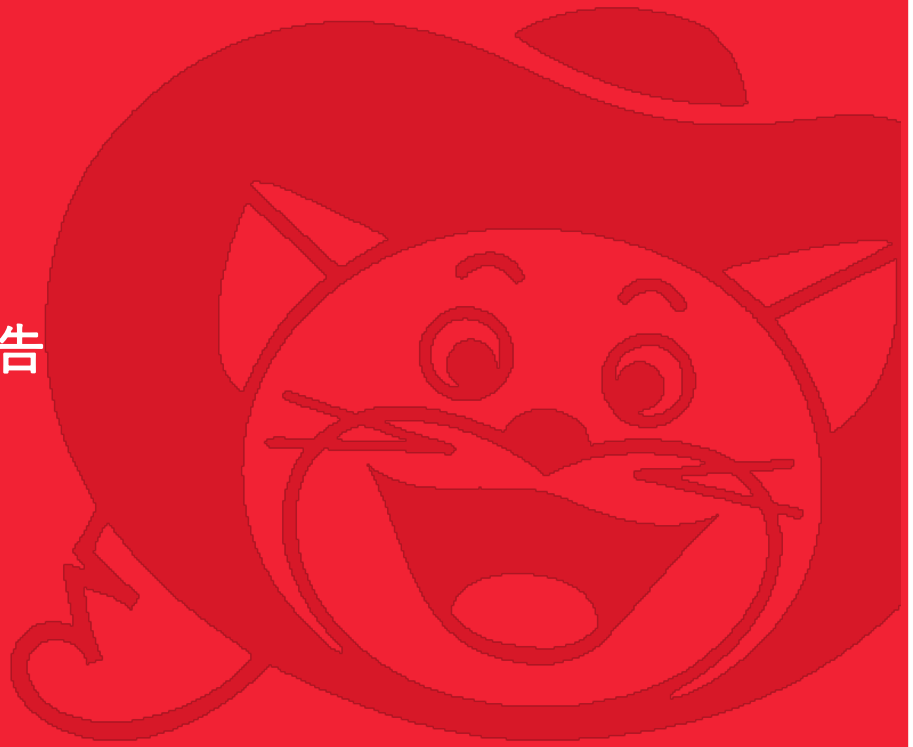
01. 2025年3月期 業績報告

02. 今期の見通し

03. 今後の事業展望について



1. 2025年3月期 業績報告



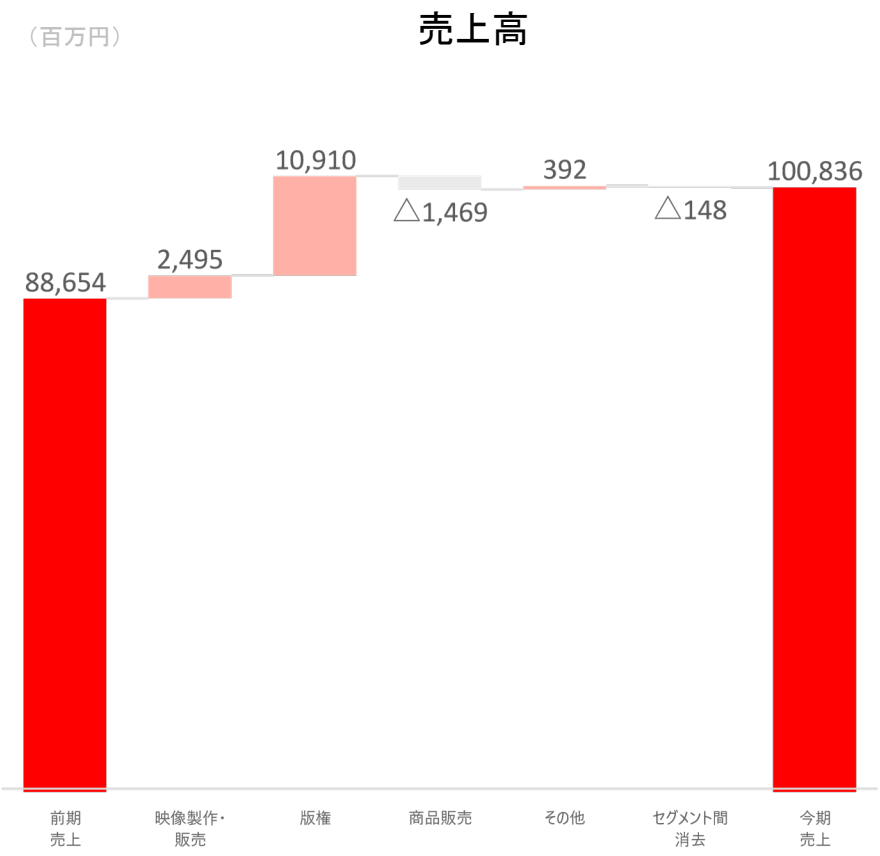
決算サマリー

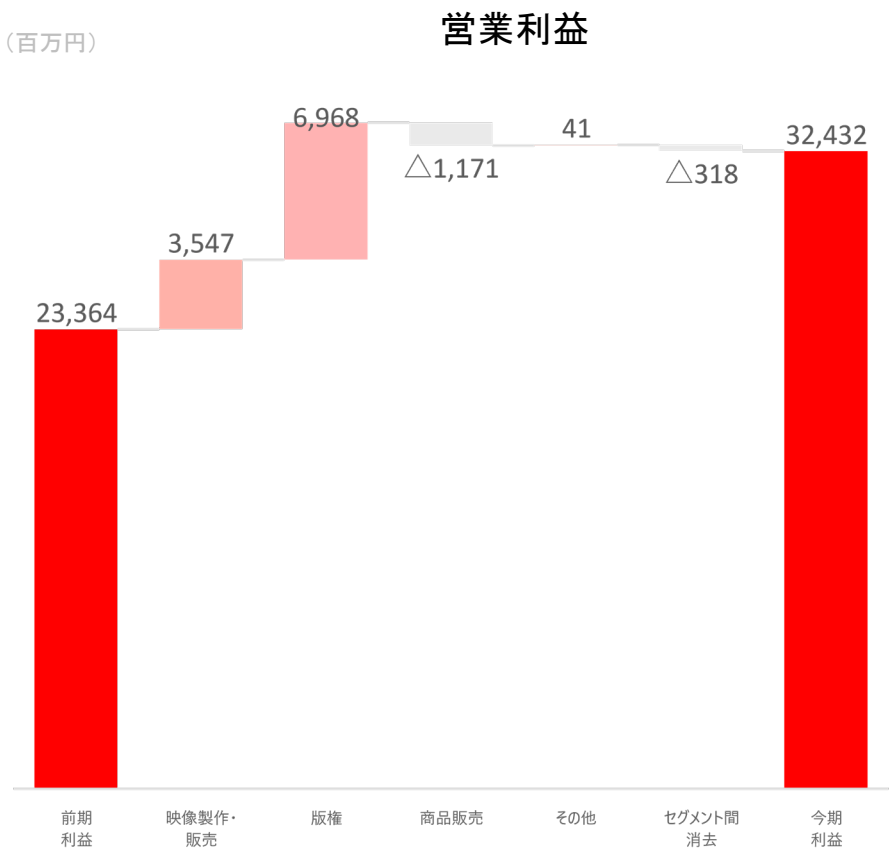
- 売上高、営業利益含む各利益は、通期として過去最高記録を更新
- 「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」の海外配信権販売・国内外の版権事業、「スラムダンク」、「ゲゲゲの鬼太郎」の国内配信権販売が業績を牽引、また円安も業績押上げに寄与
- 前年の「聖闘士星矢 The Beginning」の評価損計上の影響消失に加え、収益性の高い配信権販売や版権事業の好調により、営業利益率は前年同期比大きく改善

（百万円）	2025年3月期 累計			2025年3月期 第4四半期（2025年1月～3月）				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 24/03 4Q（2024年1月～3月）		前四半期 25/03 3Q（2025年10月～12月）	
		実績	YonY		実績	YonY	実績	QonQ
売上高	100,836	88,654	13.7%	28,135	21,537	30.6%	23,735	18.5%
売上総利益	48,422	37,449	29.3%	13,746	9,562	43.8%	10,395	32.2%
販管費	15,989	14,085	13.5%	4,691	3,970	18.2%	4,011	16.9%
営業利益 （営業利益率）	32,432 （32.2%）	23,364 （26.4%）	38.8% （5.8%）	9,054 （32.2%）	5,591 （26.0%）	61.9% （6.2%）	6,383 （26.9%）	41.8% （5.3%）
経常利益	33,188	26,453	25.5%	8,819	6,152	43.3%	7,269	21.3%
当期純利益	23,623	18,795	25.7%	6,716	4,202	59.8%	4,688	43.3%

前年度比増減

- 売上高は、商品販売が映画「THE FIRST SLAM DUNK」の上映終了の反動で減収となるも、映像製作・販売事業、版権事業が好調に稼働し、増収
- 営業利益は、複数の新作映像の製作原価を計上も、収益性の高い配信権販売や版権事業の増収効果に加え、「聖闘士星矢 The Beginning」の評価損計上の影響消失により大幅増益





2025年3月期 セグメント別内訳（連結）

- 映像製作・販売事業は、「スラムダンク」、「ゲゲゲの鬼太郎」等の国内配信権販売の好調に加え、「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」の海外配信権販売が好調に推移し、増収増益
- 版権事業は、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権・商品化権、「ワンピース」の商品化権が好調に推移し、増収増益
- 商品販売事業は、「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するも、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売の反動等により、減収減益
- その他事業は、「ワンピース」、「ゲゲゲの鬼太郎」の催事が好調に推移し、増収増益

（百万円）		2024年3月期 実績	2025年3月期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	34,828	37,323	7.2%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	6,832	10,379	51.9%
版権事業	売上高	39,671	50,582	27.5%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	18,956	25,924	36.8%
商品販売事業	売上高	10,681	9,211	△13.8%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	1,825	654	△64.1%
その他事業	売上高	3,922	4,315	10.0%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	134	176	31.0%
連結	売上高	88,654	100,836	13.7%
	営業利益	23,364	32,432	38.8%

※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。

2025年3月期 セグメント別分析①（映像製作・販売）

（百万円）		24/03. 実績	25/03. 実績
売上全体		88,654	100,836
映像製作・販売事業		**34,828**	**37,323**
	劇場アニメ	**2,635**	**692**
	テレビアニメ	**2,761**	**3,270**
	コンテンツ	**1,730**	**583**
	海外映像	**22,532**	**26,026**
	その他	**5,169**	**6,750**
版権事業		39,671	50,582
	国内版権	15,830	17,414
	海外版権	23,841	33,167
商品販売事業		10,681	9,211
その他事業		3,922	4,315

※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。

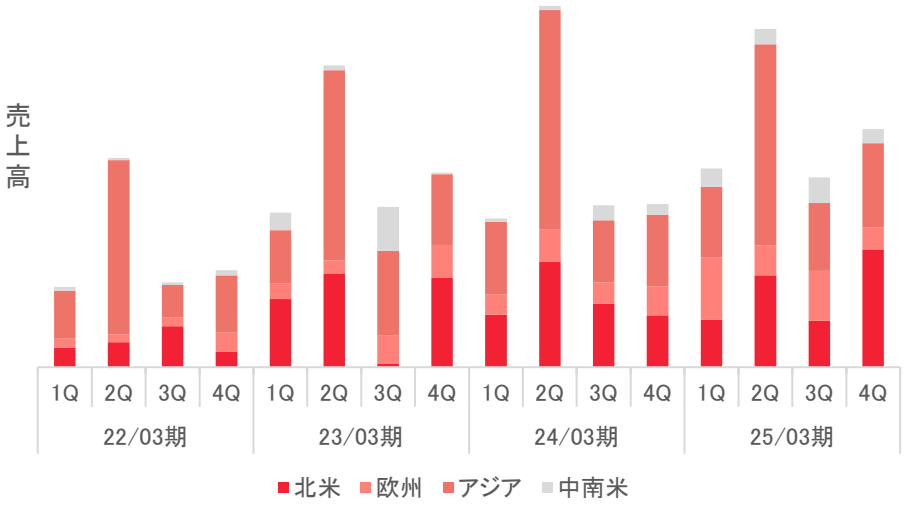
映像製作・販売事業（⬆ 前期比7.2%増）

- 「劇場アニメ」は、映画「わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！」、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎 真生版」等を公開したが、2023年８月までロングラン上映を行った映画「THE FIRST SLAM DUNK」の反動減により、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、前年同期と比較して放送作品話数が増加したこと等から、増収
- 「コンテンツ」は、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」のブルーレイ・DVDが好調に推移したものの、前年発売の映画「THE FIRST SLAM DUNK」のブルーレイ・DVD程には至らず、大幅な減収
- 「海外映像」は、前年同期好調に稼働した映画「THE FIRST SLAM DUNK」の海外上映権販売の反動減があったものの、「ワンピース」、「ドラゴンボール」シリーズの海外配信権販売が好調だったことに加え、サウジアラビア向けテレビアニメ作品の納品により、大幅な増収
- 「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が好調に稼働したことから、大幅な増収

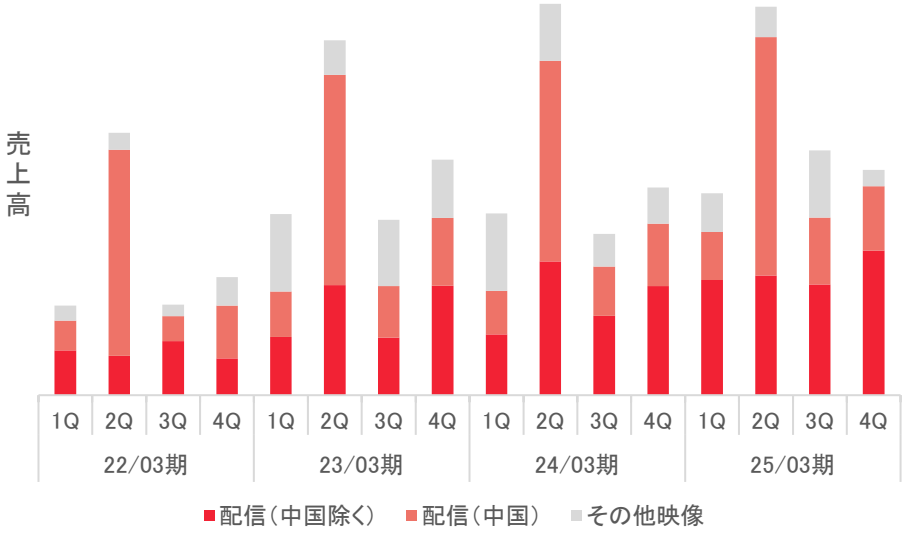
海外映像の状況

- 北米は「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」の配信権販売が好調に推移し、増収
  アジアは映画「THE FIRST SLAM DUNK」の上映権販売の反動減により若干の減収
- 上映権販売は映画「THE FIRST SLAM DUNK」の反動減を受けるも、配信権販売は北米、欧州において「ドラゴンボール」シリーズ、「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

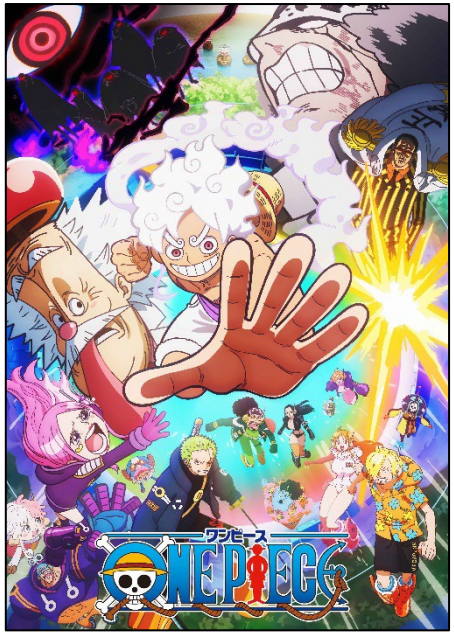


※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

映像製作販売事業_トピックス

「ドラゴンボールDAIMA」

- 2024年10月～2025年2月 全20話放送
- 国内外の配信プラットフォームで展開中



「ワンピース」

- 2025年4月より「エッグヘッド編」の放送再開
- 北米を中心に配信権販売が好調に推移

映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」

- 国内興行収入30億円突破（「真生版」含む）
- 国内ビデオグラム出荷本数5万本突破
  (25年3月末時点)

2025年3月期 セグメント別分析②（版権・商品・その他）

（百万円）		24/03. 実績	25/03. 実績
売上全体		88,654	100,836
映像製作・販売事業		34,828	37,323
	劇場アニメ	2,635	692
	テレビアニメ	2,761	3,270
	コンテンツ	1,730	583
	海外映像	22,532	26,026
	その他	5,169	6,750
版権事業		**39,671**	**50,582**
	国内版権	**15,830**	**17,414**
	海外版権	**23,841**	**33,167**
商品販売事業		**10,681**	**9,211**
その他事業		**3,922**	**4,315**

※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27.5%増）

- 「国内版権」は、「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権販売、商品化権販売、「ワンピース」の商品化権販売が好調に稼働したこと等から、大幅な増収
- 「海外版権」は、「ワンピース」、「ドラゴンボール」シリーズ、「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13.8%減）

- 「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が、映画「THE FIRST SLAM DUNK」の商品販売の反動減により、大幅な減収

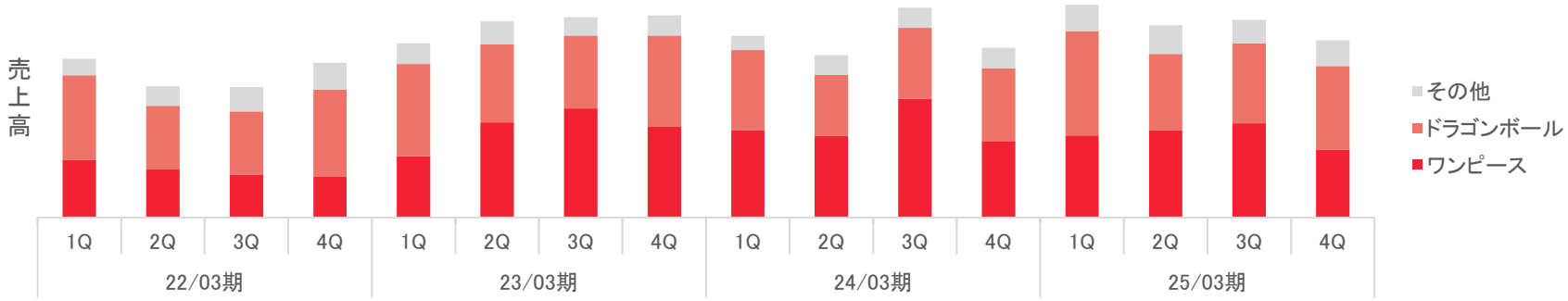
その他事業（⬆ 前期比10.0%増）

- 「ワンピース」、「ゲゲゲの鬼太郎」の催事が好調に稼働したことから、増収

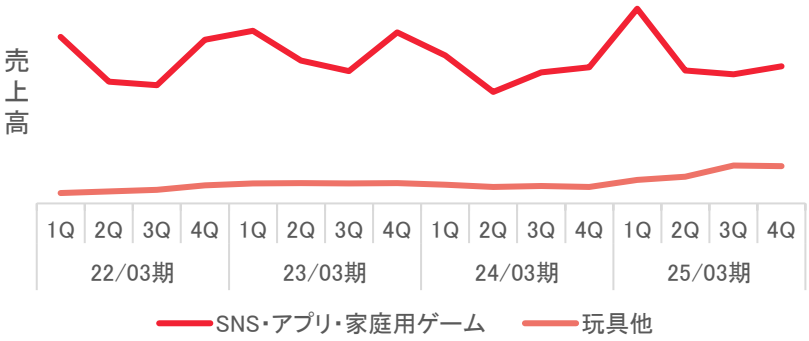
国内版権の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズは、「ドラゴンボールDAIMA」の放送を契機としたファンの熱量上昇を受け、商品化権販売が好調に推移
- 「ワンピース」は、カードゲームを中心に商品化権販売が好調に推移するも、ゲーム化権が前年同期ほどの勢いには至らず減収

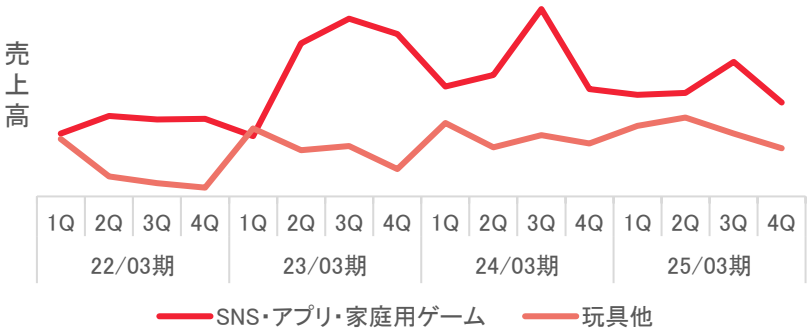
国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



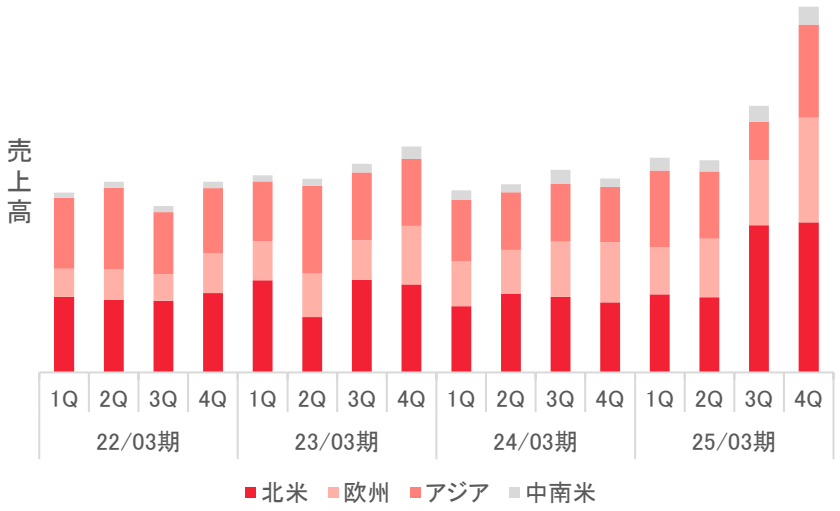
ワンピース 国内版権売上高の推移



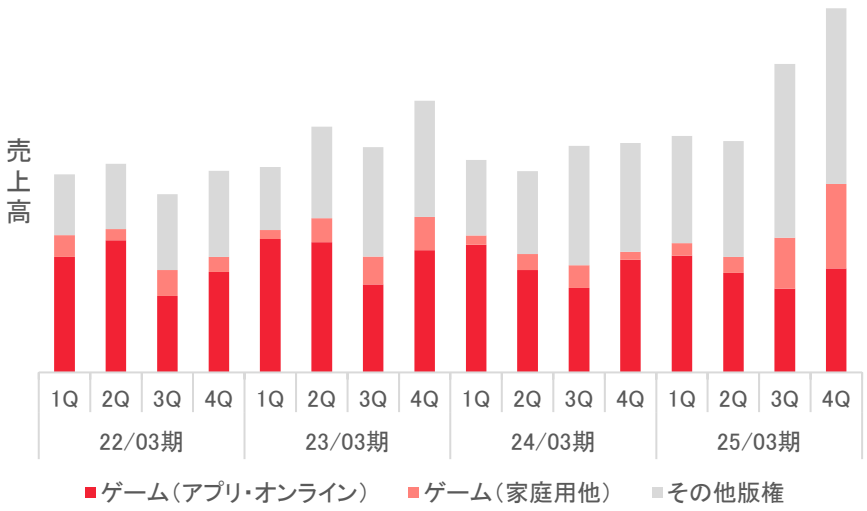
海外版権の状況

- すべての地域において「ドラゴンボール」シリーズのゲーム化権が好調に推移し増収
  加えて北米においては「ワンピース」の商品化権が好調に推移
- ゲーム化権は「ドラゴンボール」シリーズの新作家庭用ゲーム等により増収
  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し、増収

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。

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 ドラゴンボールDAIMA
第2弾」

「ONE PIECEカードゲーム
ブースターパック 神速の拳【OP-11】」

海外版権

「ドラゴンボール Sparking! ZERO」

「ONE PIECE フィギュア」

商品販売

「プリキュア プリティストア東京店」

その他

「キミとアイドルプリキュア♪展
～“キミ”と会える瞬間(とき)！～」

2025年3月期 決算総括

- 国内外の版権事業や、海外配信権販売が業績を牽引し、通期として過去最高の売上高、営業利益含む各利益を更新
- 昨年第1四半期における「聖闘士星矢 The Beginning」の評価損影響消失や、新作映像の製作原価を計上も、収益性の高い配信権販売や版権事業の好調等により利益率は大きく改善
- 営業外収益の変動は、主に為替差益の減少によるもの

（百万円）

	24/03 実績	25/03 実績	増減	増減率
売上高	88,654	100,836	12,181	13.7%
売上原価	51,205	52,413	1,208	2.4%
売上総利益	37,449	48,422	10,972	29.3%
販管費	14,085	15,989	1,904	13.5%
営業利益	23,364	32,432	9,067	38.8%
営業外収益	3,161	1,780	△1,381	△43.7%
営業外費用	71	1,024	952	1323.7%
経常利益	26,453	33,188	6,734	25.5%
特別損益	253	△378	△632	–
税引前当期純利益	26,707	32,809	6,102	22.8%
法人税等	7,529	9,265	1,736	23.1%
法人税等調整額	382	△79	△462	–
少数株主利益	–	–	–	–
当期純利益	18,795	23,623	4,828	25.7%

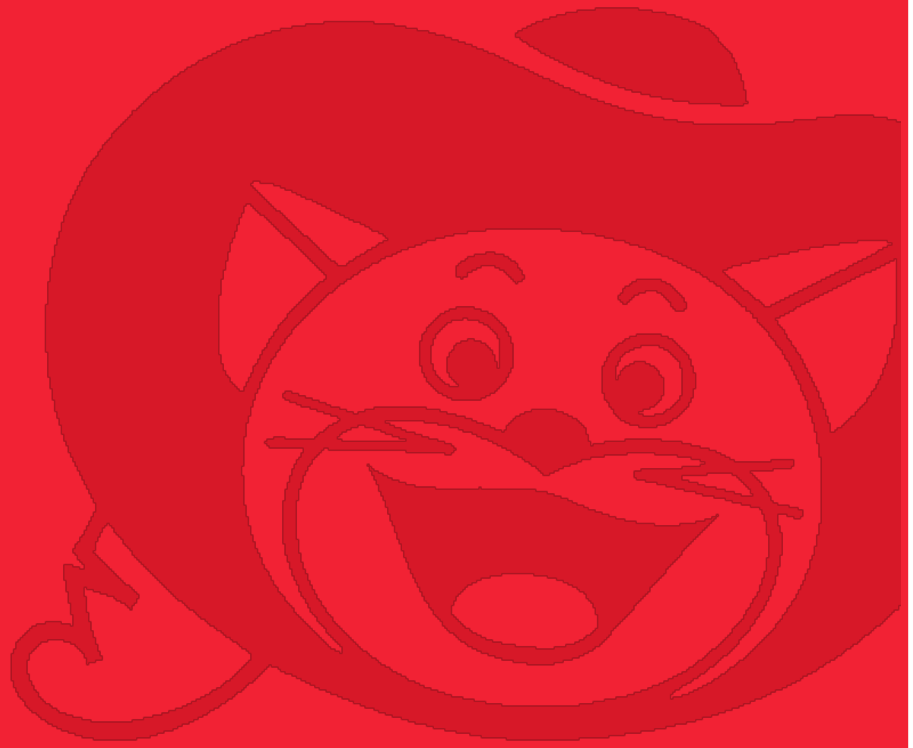
B/Sのダイジェスト

- 仕掛品の減少は、「ドラゴンボールDAIMA」等の大型作品の納品によるもの
- 現預金の一部を長期性預金等で運用、投資その他資産が増加
- 流動負債の増加は、主に未払法人税の増加によるもの

（百万円）

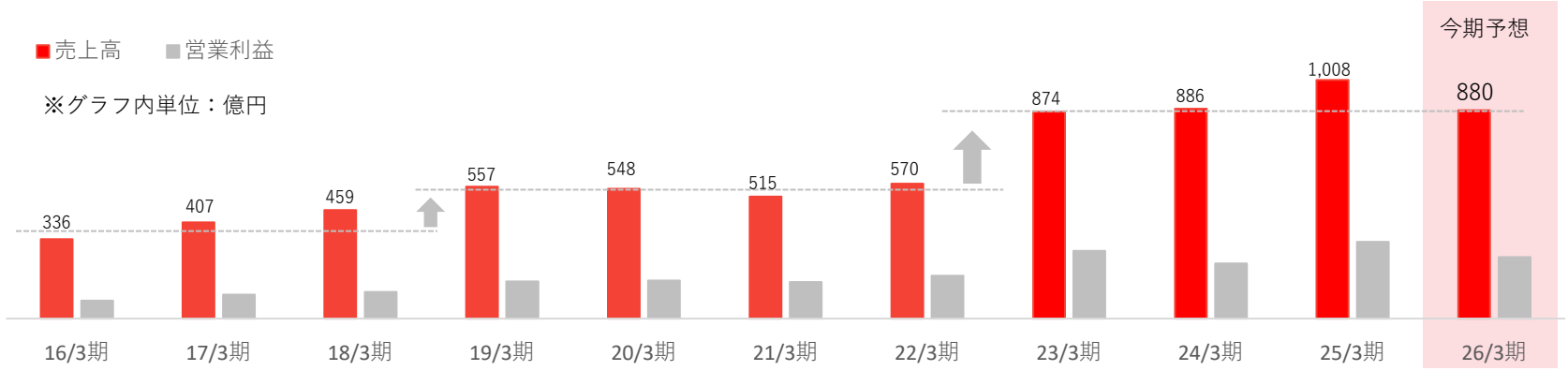
科目	2024/03	2025/03	増減	科目	2024/03	2025/03	増減
現金及び預金	79,007	82,474	3,466	支払手形・買掛金	20,370	22,125	1,755
受取手形及び売掛金	24,012	29,376	5,363	その他	8,360	11,909	3,549
仕掛品	8,562	8,281	△280	流動負債	28,730	34,035	5,305
製作品	99	109	10	固定負債	2,295	3,745	1,450
その他	8,773	7,698	△1,074	負債合計	31,025	37,781	6,755
流動資産	120,455	127,940	7,485	株主資本	121,273	138,553	17,279
有形固定資産	8,180	8,558	378	その他の包括利益累計合計額	10,440	14,645	4,205
無形固定資産	1,321	1,281	△39	純資産合計	131,713	153,198	21,485
投資その他の資産	32,782	53,199	20,416				
固定資産	42,283	63,039	20,755				
資産合計	**162,739**	**190,980**	**28,240**	**負債及び純資産合計**	**162,739**	**190,980**	**28,240**

02. 今期の見通し



2026年3月期 業績予想（連結）

（百万円）	実績				予想	増減率
	22年3月期	23年3月期	24年3月期	25年3月期	26年3月期	
売上高	57,020	87,457	88,654	100,836	88,000	△12.7%
販管費	8,585	12,296	14,085	15,989	18,000	12.6%
営業利益	18,107	28,669	23,364	32,432	26,000	△19.8%
経常利益	18,822	29,791	26,453	33,188	26,700	△19.6%
当期純利益	12,820	20,900	18,795	23,623	19,100	△19.1%



【2026年3月期　業績予想の根拠】

- 前年度好調に稼働した大型劇場作品の配信権販売や、新作家庭用ゲームの反動減等あり、減収減益の見通しとするも、国内外ともに足元好調な事業環境である点は不変
- 今後の為替動向や、関税をめぐる国際情勢等、外部環境は不透明ながら国内外での様々な施策を通じ、主力ＩＰ群の価値の維持・向上に努め、前回過去最高益を計上した23年3月期以来続く業績トレンドの維持を目指す
- また、将来の一層の成長に向けて主力ＩＰ群の認知度の向上、海外市場深耕を企図した戦略投資も積極的に行う

2026年3月期 セグメント別予想

（百万円）		25/03. 実績	26/03. 予想
売上全体		100,836	88,000
映像製作・販売事業		37,323	27,700
	劇場アニメ	692	700
	テレビアニメ	3,270	2,300
	コンテンツ	583	400
	海外映像	26,026	21,100
	その他	6,750	3,200
版権事業		50,582	46,300
	国内版権	17,414	17,700
	海外版権	33,167	28,600
商品販売事業		9,211	9,500
その他事業		4,315	4,500

※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（⬇ 25/3期比25.8%減）

- 「劇場アニメ」は、現時点で前年同様大型作品を見込んでおらず、横ばい見込み
- 「テレビアニメ」は、新作本数の減少により、減収見込み
- 「コンテンツ」は、映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」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、新作アニメの展開に伴い好調であった海外配信権の反動により、大幅な減収見込み
- 「その他」は、映画「THE FIRST SLAM DUNK」や映画「鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎」の配信権販売の反動等により、大幅な減収見込み

版権事業（⬇ 25/3期比 8.5%減）

- 「国内版権」は、TV放送と連動した「ゲゲゲの鬼太郎」、「デジモン」シリーズの稼働により、若干の増収見込み
- 「海外版権」は、前年度好調に推移した新作家庭用ゲームの反動を主因に大幅な減収見込み

商品販売事業（⬆ 25/3期比3.1%増）

- 「ワンピース」、「プリキュア」シリーズにおけるショップ事業、EC事業の好調継続により、増収見込み

その他事業（⬆ 25/3期比4.3%増）

- 「プリキュア」シリーズの好調継続を主因に、増収を想定

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
- 25年3月期は一株当たり41円への増配を実施
- 26年3月期は、戦略投資等を勘案するも、実績配当金額を下限として安定配当を実施予定

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、成長力維持に向けた
IP獲得、M&A、技術投資等
積極的・機動的に投資を実施

25/3末時点で自己資本比率80.2%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

2025年3月期

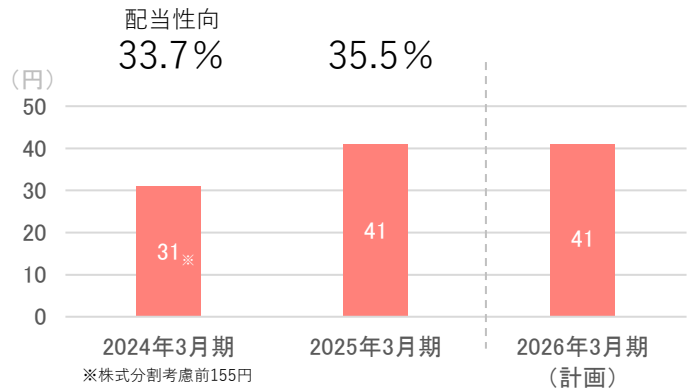
修正前予想配当
1株あたり
31円

→

修正後予想配当
1株あたり
41円

2026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月期の配当金額は、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。

プリファードネットワークス社への出資について

- 最先端のAI技術を有するプリファードネットワークス社に出資
- 合弁企業設立を視野に入れ、事業共創を進め、AI技術×アニメーション制作のシナジーにより制作の効率化・クオリティ向上を図る

Preferred Networks

- 国内最高峰のAI技術力
- 独自AIモデル・専用ハードウェアの構築
- 大企業との連携実績

AI技術 × アニメーション制作技術

- アニメ制作会社最大手
- 豊富なデータ・在籍クリエイター
- 潤沢なキャッシュフロー

アニメーション制作現場の様々な工程にAIを活用

絵コンテ※1

[活用例]
簡易LOのAI生成
コンテ撮素材AI生成

彩色・色指定※1

[活用例]
AI色指定
色パカAI自動修正

動画※1

[活用例]
動画線AI自動修正
動画中割AI生成

背景※2

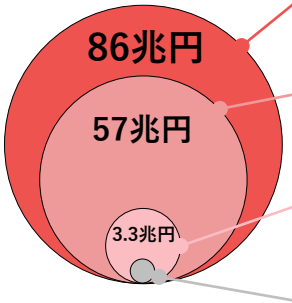
[活用例] 写真からの背景AI生成

※1「絵コンテ」「彩色・色指定」「動画」の工程は今後AIによる作業の効率化が期待される製作領域であり、
上記掲載の「絵コンテ」「彩色・色指定」「動画」の工程において、弊社では現在AI技術を用いた製作物はございません。
※2「背景」の画像は、プリファードネットワークス社と当社が2021年にリリースを行なった“Scenify(シーニファイ)”の活用事例となります。

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）

CY2022　グローバルアニメ市場規模（※2）

日本アニメ市場（グローバル）

売上1008億円（2025年３月期）

グローバルアニメ市場の膨大な成長ポテンシャル

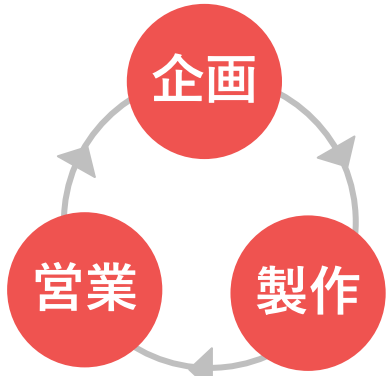
当社の特色

テレビ作品数
244作品

劇場版作品数
275作品

アニメ総話数
14,000作品

新規IP創出、既存IP長期化の企画力



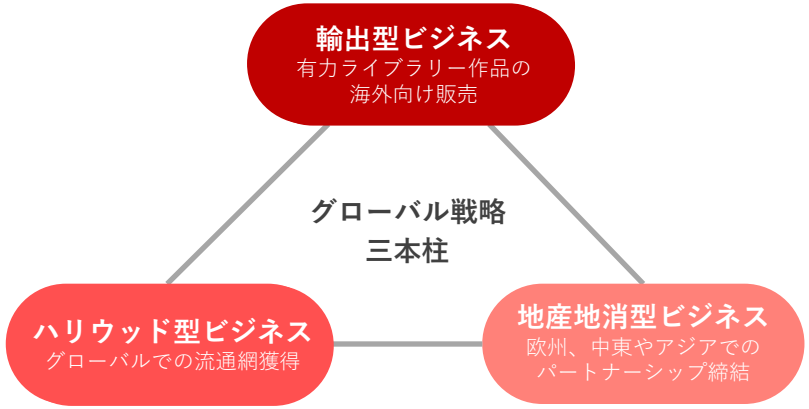
グローバルな営業力　魅惑的な映像製作力

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

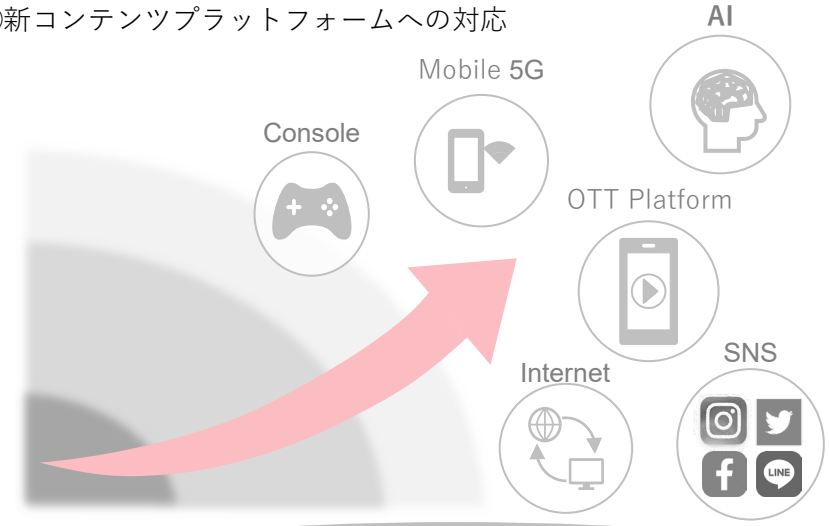
中長期成長戦略

①グローバル市場への展開



多様なIPを3つの戦略で世界展開

②新コンテンツプラットフォームへの対応



テクノロジーの発展により顧客との接点多様化

※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2024』より

グローバル戦略進捗状況①

輸出型ビジネス

DRAGON BALL

サウジアラビアに「ドラゴンボールテーマパーク」を開発中

※敷地面積：50万㎡以上

TOEI ANIMATION
Since 1956

Qiddiya

ONE PIECE

北米プロモーション強化によりグローバル認知拡大へ

ラスベガス「Sphere」コラボ

LAレイカーズ×ONE PIECE

ONE PIECE DAY Dallas
—Card Game Celebration—

ONE PIECE DAY inダラス

DIGIMON MONSTERS

海外イベント・新作ゲーム・新作アニメ等を投入 次なるエバーグリーンIP化に向けて進行中

海外イベント

新作アニメ

新作ゲーム

ガールズバンドクライ
GIRLS BAND CRY

中国ローカル展開盛況、今後更なる地域拡大を目指す

トゲナシトゲアリ LIVE in 上海

『ガールズバンドクライ』
ポップアップストア in 上海

グローバル戦略進捗状況②

地産地消型ビジネス

中国

「Spicy Candy」

- 総再生回数1.6億回
- 中国国内ファン数90万人以上獲得
- ハウス食品など大型企業とのタイアップ継続中

「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作品
- Tencent Videoとの共同製作
- 2025年配信開始予定

➡中国国内に留まらず、中華圏諸国への拡大を目指す

ハリウッド型ビジネス

ROBLOXにてゲーム「Hypergalactic: Monkey Quest」をリリース

ROBLOX ×

➡UGC創出促進、ファンベース早期形成による認知向上

地産地消型ビジネス

サウジアラビア

「アサティール2」

- マンガプロダクションズとの共同企画
- 2024年11月より テレビ東京系にて 全13話放送

地産地消型ビジネス

フランス

「Le College Noir」

- フランス気鋭の2Dアニメスタジオ「Studio La Cachette」との共同製作
- 今後のプロジェクト展開について継続検討中

地産地消型ビジネス

韓国

「高手」

- 韓国を代表する人気コンテンツスタジオ「Studio N」「Studio Mir」との共同製作
- Naver Webtoonにてグローバル累計閲覧回数14億回越えの大人気マンガのアニメ化

作品ポートフォリオ

2025年度～

海外市場

14本／204億円 程度

・主要作品企画

10本／105億円 程度

・地産地消型モデル企画
・ハリウッド型モデル企画
・海外スタジオコラボレーション企画

既存

新規/ライブラリ

26本／163億円 程度

・キッズ向けオリジナル企画
・児童書原作企画
・ハイターゲット向け劇場企画

22本／75億円 程度

・ハイエンドCG企画
・委員会参加企画
・キッズ向けTV企画
・その他メディア企画

国内市場

	2025年度		2026年度		2027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	0本	4本	1本	1本	2本	2本
世界向け既存	0本	3本	0本	3本	2本	6本
国内向け既存	1本	5本	2本	3本	5本	10本
国内向け新規/ライブラリ	3本	9本	1本	3本	3本	3本

※金額は作品に対する投資金額
※本数/金額ともに4月30日時点の見込みにつき、変更の可能性有

中長期の成長に向けた取り組み（作品展開）

既存IPの育成

主要作品企画

「ワンピース」

「THE ONE PIECE」
（制作：WIT STUDIO）

キッズ向け企画

「キミとアイドルプリキュア♪」

「おしりたんてい」

その他企画

「ゲゲゲの鬼太郎 私の愛した
歴代ゲゲゲ」

「デジモンビートブレイク」

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」

「Le Collège Noir（原題）」

「アサティール２」

製作委員会参加企画

「『キン肉マン』
完璧超人始祖編」

「地獄先生ぬ～べ～」

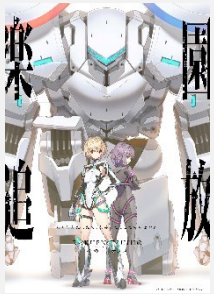
キッズ向け企画

「科学×冒険サバイバル!」

その他新規作品

「あめだま」
2025年米アカデミー賞
短編アニメーション賞ノミネート

「劇場総集編
ガールズバンドクライ」
[前編]青春狂騒曲/[後編]なぁ、未来



「楽園追放-心のレゾナンス」

展開スケジュール

Schedule

25/03期 4Q

- 「魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～」放送開始[1/11]
- 「キミとアイドルプリキュア♪」放送開始[2/2]
- ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド ブースターパック　未知なる冒険[FB05] 発売[2/8]
- ONE PIECEカードゲームブースターパック 神速の拳【OP-11】発売[3/1]
- 「映画おしりたんてい スター・アンド・ムーン」公開 [3/20]

26/03期 1Q

- 「ゲゲゲの鬼太郎 私の愛した歴代ゲゲゲ」放送開始 [4/6]
- 「ワンピース」エッグヘッド編 放送再開 [4/6]
- ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド ブースターパック　迫り来る脅威[FB06] 発売[4/26]
- 「ガールズバンドクライ」2nd Anniversary LIVE [4/26]
- ONE PIECEカードゲームブースターパック 師弟の絆【OP-12】発売予定[5/31]
- ONE PIECEカードゲームブースターパック 受け継がれる意志【OP-13】発売予定[8/23]
- ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド ブースターパック　神龍への願い[FB07] 発売予定[9月]

26/03期 2Q以降

- 「映画キミとアイドルプリキュア♪」公開予定 [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 [9/23]
- 「DIGIMON BEATBREAK」放送開始予定 [10月]
- 劇場総集編「ガールズバンドクライ」前編 公開予定 [10/3]
- 劇場総集編「ガールズバンドクライ」後編 公開予定 [11/14]

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]
- 劇場オリジナルアニメーション映画「楽園追放～心のレゾナンス」公開予定 [2026年]

Topics

25年3月期第4四半期の映像作品の状況

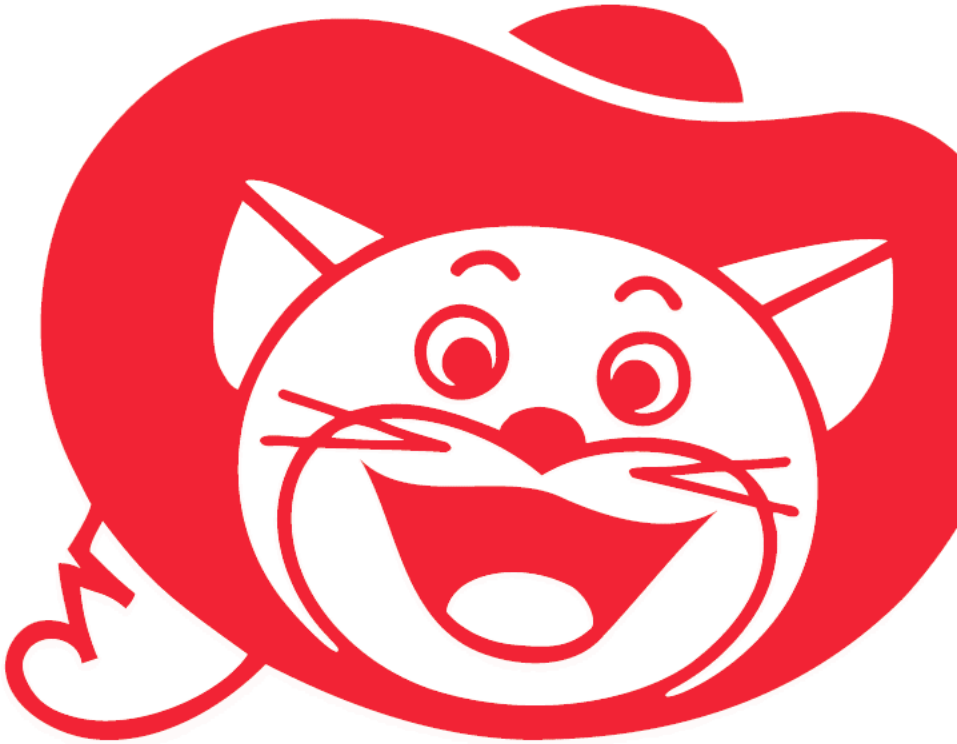
- **「魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～」**
  -2025年1月11日 放送開始
- **「キミとアイドルプリキュア♪」**
  -2025年2月2日 放送開始
- **「映画おしりたんてい スター・アンド・ムーン」**
  -2025年3月20日 公開

新作映像展開

- **「ゲゲゲの鬼太郎 私の愛した歴代ゲゲゲ」**
  -2025年4月6日 放送開始
- **「映画キミとアイドルプリキュア♪」**
  -2025年9月12日 公開予定
- **劇場総集編「ガールズバンドクライ」**
  -前編 青春狂騒曲 10月3日/後編 なぁ、未来。11月14日 公開予定
- **「DIGIMON BEATBREAK」**
  -2025年10月 放送開始予定

映像製作・販売事業　版権事業　商品販売事業　その他事業

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。

©バード・スタジオ／集英社・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 ©映画「鬼太郎誕生ゲゲゲの謎」製作委員会 ©バードスタジオ／集英社・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 ©ABC-A・東映アニメーション ©ABC-A・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 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション © 本郷あきよし・東映アニメーション ©本郷あきよし・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©東映アニメーション ©Spicy Candy Project Committee ©TAE·TAES·Tencent·Wawayu All Rights Reserved. © Monkey Prince Kingdom Film Partners ©Manga Productions © 2023 Studio La Cachette-ADN-Toei Animation Co., Ltd. ©Ryu Ki-woon & Moon Jeong-hoo / WEBTOON・Gosu Committee. ©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 © トロル・ポプラ社／おしりたんてい製作委員会 ©水木プロ・東映アニメーション © 本郷あきよし・東映アニメーション ©TAE·TAES·Tencent·Wawayu All Rights Reserved. © 2023 Studio La Cachette-ADN-Toei Animation Co., Ltd. ©Manga Productions ©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 ©ゆでたまご／集英社・キン肉マン製作委員会 ©真倉翔・岡野剛／集英社・童守小学校卒業生一同 ©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