



～走り出す夢の先に～ TOEI ANIMATION

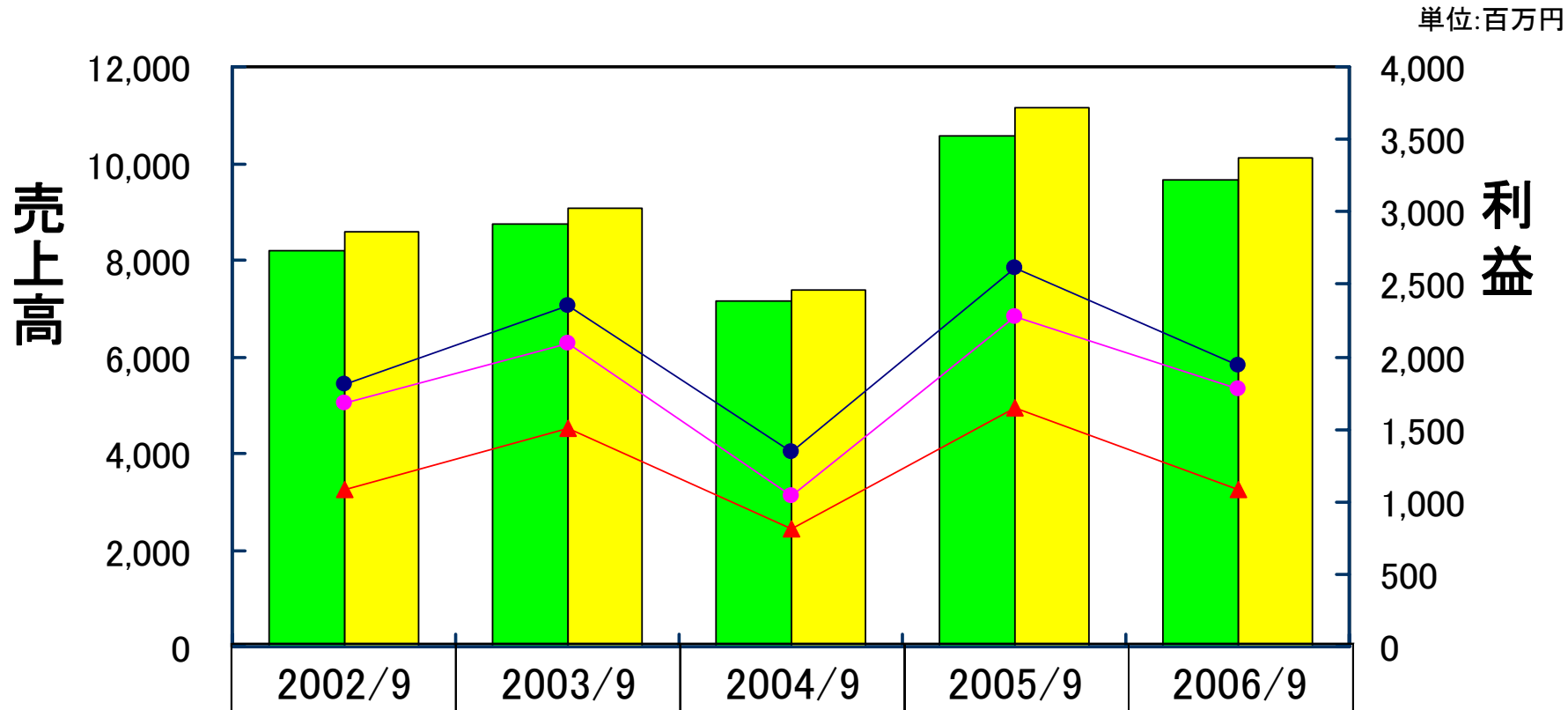
東映アニメーション株式会社






2007年3月期中間決算

(2006/4～2006/9)

計数資料

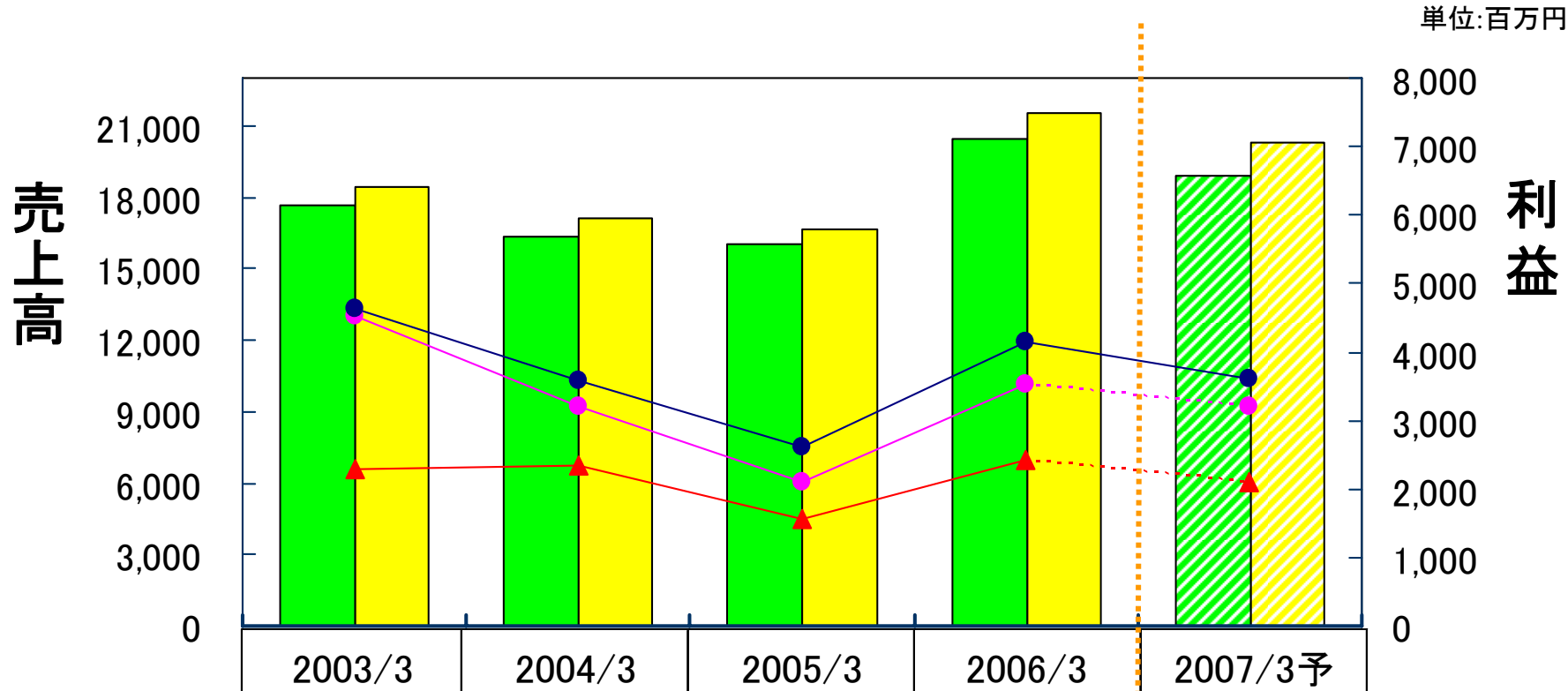
業績の推移 －中間期－



 売上高(連結)	8,570	9,087	7,375	11,149	10,110
 経常利益(連結)	1,813	2,351	1,345	2,610	1,937
 純利益(連結)	1,079	1,511	813	1,644	1,082
 売上高(単体)	8,207	8,734	7,151	10,574	9,649
 経常利益(単体)	1,683	2,089	1,040	2,274	1,774

業績の推移

－通期－



	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3予
■ 売上高(連結)	18,429	17,120	16,646	21,561	20,300
● 経常利益(連結)	4,634	3,588	2,601	4,157	3,600
▲ 純利益(連結)	2,303	2,336	1,553	2,428	2,100
■ 売上高(単体)	17,695	16,337	16,010	20,487	18,900
● 経常利益(単体)	4,520	3,217	2,105	3,542	3,200

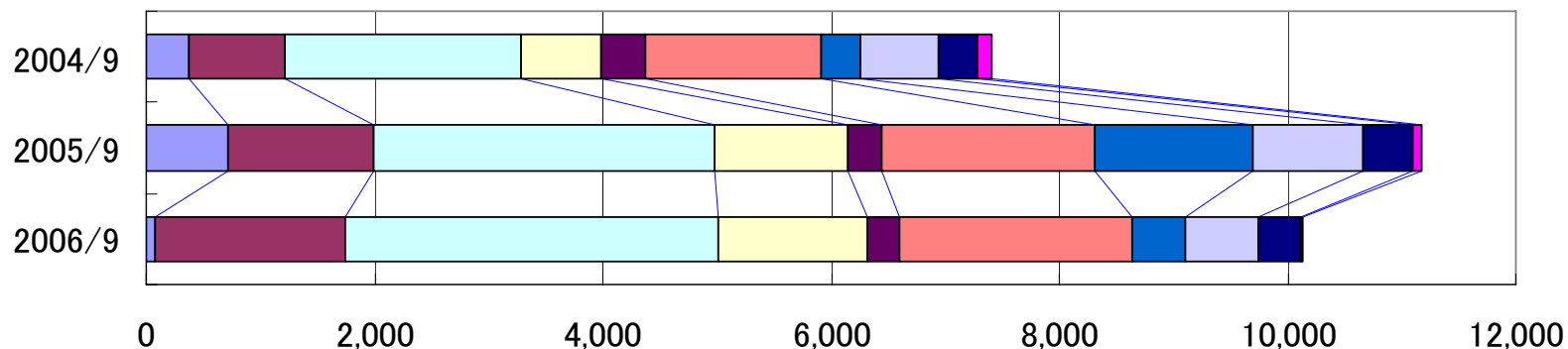
セグメント別売上高の推移(連結)

－中間期－

2006/11/28

単位:百万円

■ 劇場 ■ テレビ ■ コンテンツ ■ 海外映像 ■ その他 ■ 国内版權 ■ 海外版權 ■ 商品販売 ■ イベント ■ 教育



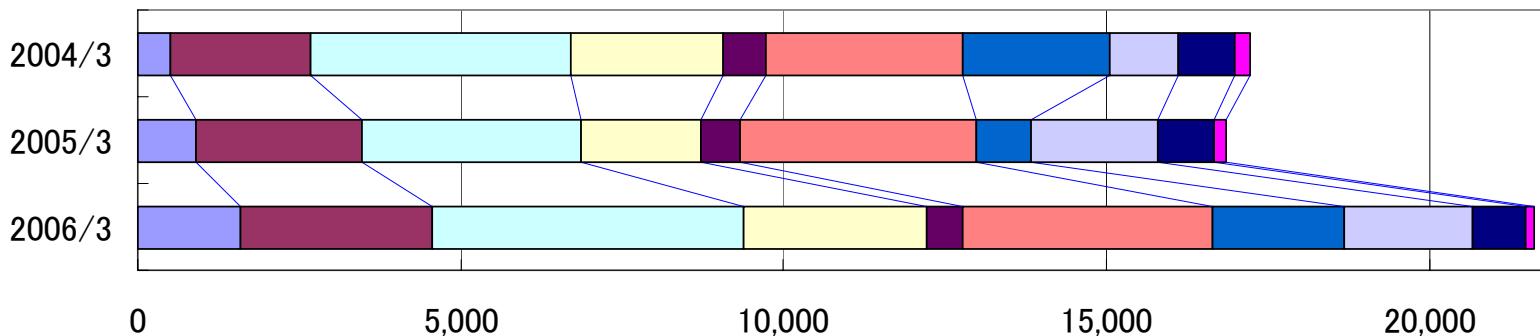
	2004/9	増減%	2005/9	増減%	2006/9	増減%
売上高	7,375	△ 18.8%	11,149	51.2%	10,110	△ 9.3%
映像製作・販売事業	4,369	△ 26.9%	6,444	47.5%	6,607	2.5%
劇場アニメ	369	94.2%	721	95.4%	77	△ 89.3%
テレビアニメ	848	△ 32.6%	1,267	49.4%	1,668	31.7%
コンテンツ事業	2,066	△ 28.0%	2,989	44.7%	3,271	9.5%
海外映像	696	△ 46.1%	1,174	68.7%	1,310	11.6%
その他	388	6.6%	292	△ 24.7%	278	△ 4.6%
版權事業	1,885	△ 12.8%	3,253	72.6%	2,508	△ 22.9%
国内	1,550	46.5%	1,876	21.0%	2,041	8.8%
海外	334	△ 69.7%	1,377	312.3%	467	△ 66.1%
関連事業	1,161	16.2%	1,473	26.9%	1,016	△ 31.1%
商品販売	696	69.8%	959	37.8%	626	△ 34.7%
イベント	331	△ 28.4%	446	34.7%	379	△ 14.9%
教育	133	4.7%	67	△ 49.6%	9	△ 86.3%
内部売上消去	41	-	22	-	20	-

セグメント別売上高の推移(連結)

— 通期 —

単位:百万円

■ 劇場 ■ テレビ ■ コンテンツ ■ 海外映像 ■ その他 ■ 国内版權 ■ 海外版權 ■ 商品販売 ■ イベント ■ 教育



	2004/3	増減%	2005/3	増減%	2006/3	増減%
売上高	17,120	△ 7.1%	16,646	△ 2.8%	21,561	29.5%
映像製作・販売事業	9,711	△ 7.5%	9,333	△ 3.9%	12,777	36.9%
劇場アニメ	499	△ 18.0%	911	82.7%	1,587	74.1%
テレビアニメ	2,168	△ 3.6%	2,558	18.0%	2,966	16.0%
コンテンツ事業	4,041	31.1%	3,391	△ 16.1%	4,823	42.2%
海外映像	2,338	△ 38.6%	1,849	△ 20.9%	2,833	53.2%
その他	663	△ 12.1%	621	△ 6.3%	565	△ 9.0%
版權事業	5,325	△ 6.4%	4,498	△ 15.5%	5,914	31.5%
国内	3,070	10.1%	3,661	19.2%	3,859	5.4%
海外	2,254	△ 22.2%	836	△ 62.9%	2,054	145.5%
関連事業	2,189	△ 5.9%	3,034	38.6%	2,938	△ 3.2%
商品販売	1,061	1.3%	1,969	85.6%	1,989	1.0%
イベント	892	△ 11.2%	864	△ 3.1%	816	△ 5.7%
教育	235	△ 14.0%	200	△ 14.9%	133	△ 33.6%
内部売上消去	105	-	219	-	68	-

比較損益計算書(連結)

単位:百万円

	2005年9月期		2006年9月期		前年 同期 増減	2006年3月期		要因
	金額	百分比	金額	百分比		金額	百分比	
I. 売上高	11,149	100.0	10,110	100.0	△ 1,039	21,561	100.0	50周年記念費用、減価償却費等
II. 売上原価	7,323	65.7	6,420	63.5	△ 903	14,598	67.7	
売上総利益	3,826	34.3	3,689	36.5	△ 137	6,962	32.3	
III.販売費及び一般管理費	1,390	12.5	1,869	18.5	479	3,104	14.4	
営業利益	2,436	21.8	1,820	18.0	△ 616	3,858	17.9	
IV.営業外収益	177	1.6	121	1.2	△ 56	302	1.4	
V. 営業外費用	3	0.0	3	0.0	3,925	3	0.0	
経常利益	2,610	23.4	1,937	19.2	△ 673	4,157	19.3	
VI. 特別損失	37	0.3	-	-	△ 37	142	0.7	
税金等調整前中間(当期)純利益	2,572	23.1	1,937	19.2	△ 635	4,015	18.6	
法人税,住民税及び事業税	908	8.2	822	8.2	△ 86	1,557	7.2	
少数株主利益	19	0.2	33	0.3	14	29	0.1	
中間(当期)純利益	1,644	14.7	1,082	10.7	△ 562	2,428	11.3	

比較貸借対照表(連結)

単位:百万円

	2005年 9月30日現在		2006年 9月30日現在		2006年 3月31日現在		前期 末 増減	要因
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比		
(資産の部)		%		%		%		
I. 流動資産	20,006	64.2	17,120	53.7	17,514	52.2	△ 393	
II. 固定資産	11,148	35.8	14,776	46.3	16,038	47.8	△ 1,262	
1.有形固定資産	3,294	10.6	3,907	12.2	3,995	11.9	△ 87	
2.無形固定資産	357	1.1	370	1.2	323	1.0	47	
3.投資その他の資産	7,495	24.1	10,498	32.9	11,719	34.9	△ 1,221	投資有価証券の時価評価下落
資産合計	31,154	100.0	31,896	100.0	33,552	100.0	△ 1,656	

比較貸借対照表(連結)

単位:百万円

	2005年 9月30日現在		2006年 9月30日現在		2006年 3月31日現在		前期 末 増減	要因
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比		
(負債の部)								
I. 流動負債	4,999	16.0	4,534	14.2	5,480	16.4	△ 945	未払法人税等の減
II. 固定負債	1,339	4.3	1,256	4.0	1,740	5.2	△ 484	繰延税金負債の減
負債合計	6,338	20.3	5,791	18.2	7,221	21.6	△ 1,429	
(少数株主持分)								
少数株主持分	295	1.0	-	-	312	0.9	△ 312	
(資本の部)								
資本合計	24,521	78.7	-	-	26,018	77.5	△ 26,018	
負債、少数株主持分 及び資本合計	31,154	100.0	-	-	33,552	100.0	△ 33,552	
(純資産の部)								
I. 株主資本	-	-	24,316	76.2	-	-	24,316	
II. 評価・換算差額等	-	-	1,453	4.6	-	-	1,453	
III. 少数株主持分	-	-	335	1.0	-	-	335	
純資産合計	-	-	26,105	81.8	-	-	26,105	
負債純資産合計	-	-	31,896	100.0	-	-	31,896	

キャッシュフロー計算書(連結)

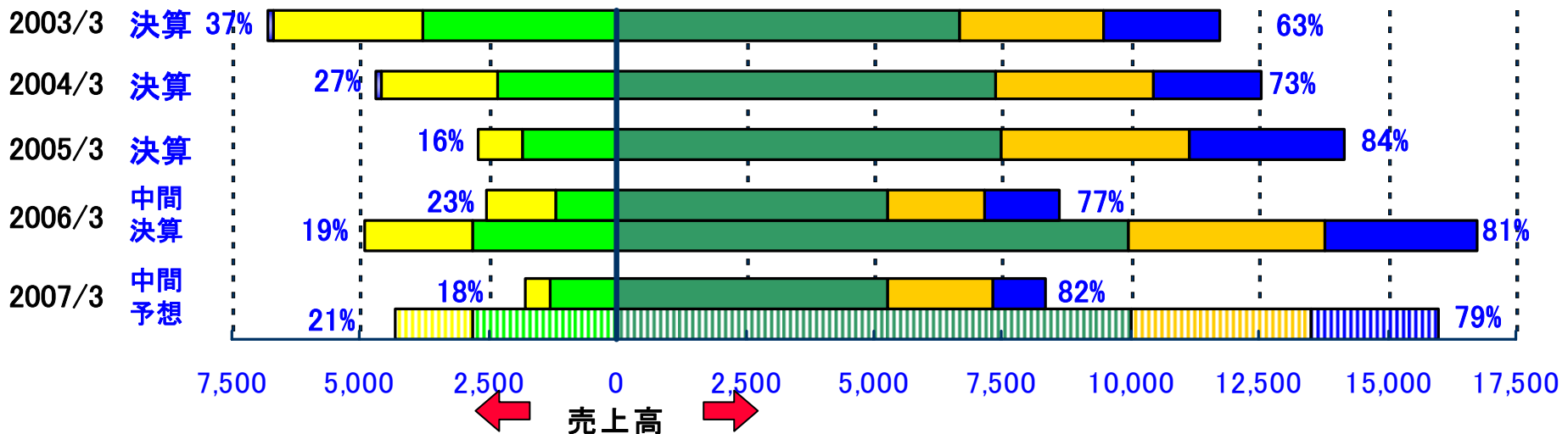
単位:百万円

科 目	2005年 9月期	2006年 9月期	前年同期 増減	2006年 3月期	要因
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,481	△ 497	△ 2,979	3,600	法人税等支払、売掛金、たな卸し資産の増
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 145	△ 241	△ 95	△ 3,720	有形固定資産の取得
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 208	△ 565	△ 357	△ 209	配当金支払
現金及び現金同等物に 係る換算差額	80	△ 30	△ 111	133	
現金及び現金同等物の増加額	2,207	△ 1,335	△ 3,543	△ 195	
現金及び現金同等物の期首残高	12,461	12,266	△ 195	12,461	
現金及び現金同等物の 中間期末(期末)残高	14,669	10,930	△ 3,739	12,266	

海外／国内別の売上構成(連結)



単位:百万円

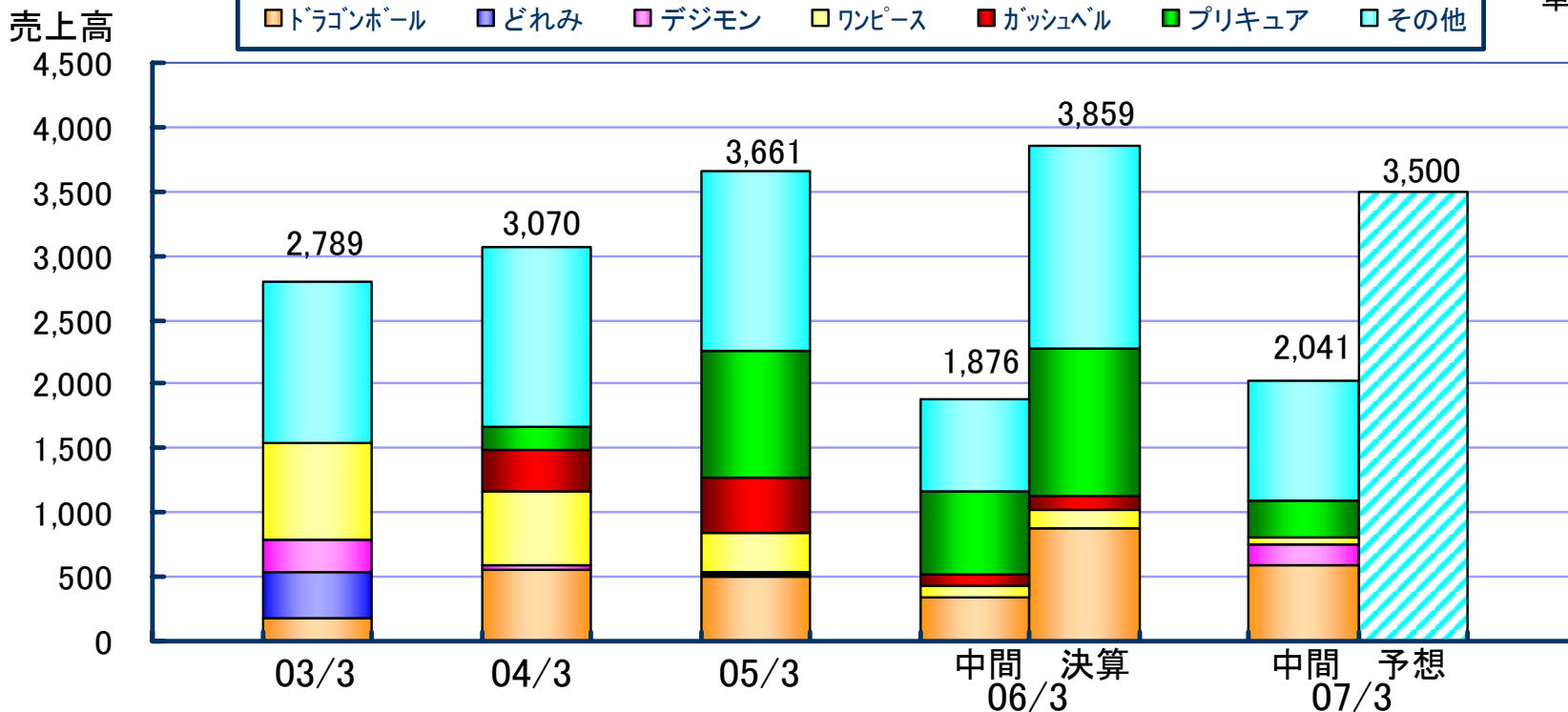


	海外				国内				内部売上
	合計	関連	著作権	映像製作・販売	映像製作・販売	著作権	関連	合計	
2003/3 決算	6,784	80	2,896	3,807	6,695	2,789	2,246	11,730	85
2004/3 決算	4,678	85	2,254	2,338	7,373	3,070	2,103	12,547	105
2005/3 決算	2,729	42	836	1,849	7,484	3,661	2,991	14,137	219
2006/3 中間	2,552	0	1,377	1,174	5,269	1,876	1,473	8,619	22
2006/3 決算	4,888	0	2,054	2,833	9,943	3,859	2,938	16,741	68
2007/3 中間	1,777	0	467	1,310	5,296	2,041	1,016	8,353	20
2007/3 予想	4,300	0	1,500	2,800	10,000	3,500	2,500	16,000	

内コンテンツ事業予想5,700百万円

国内版權事業(連結) - 作品別内訳 -

単位: 百万円

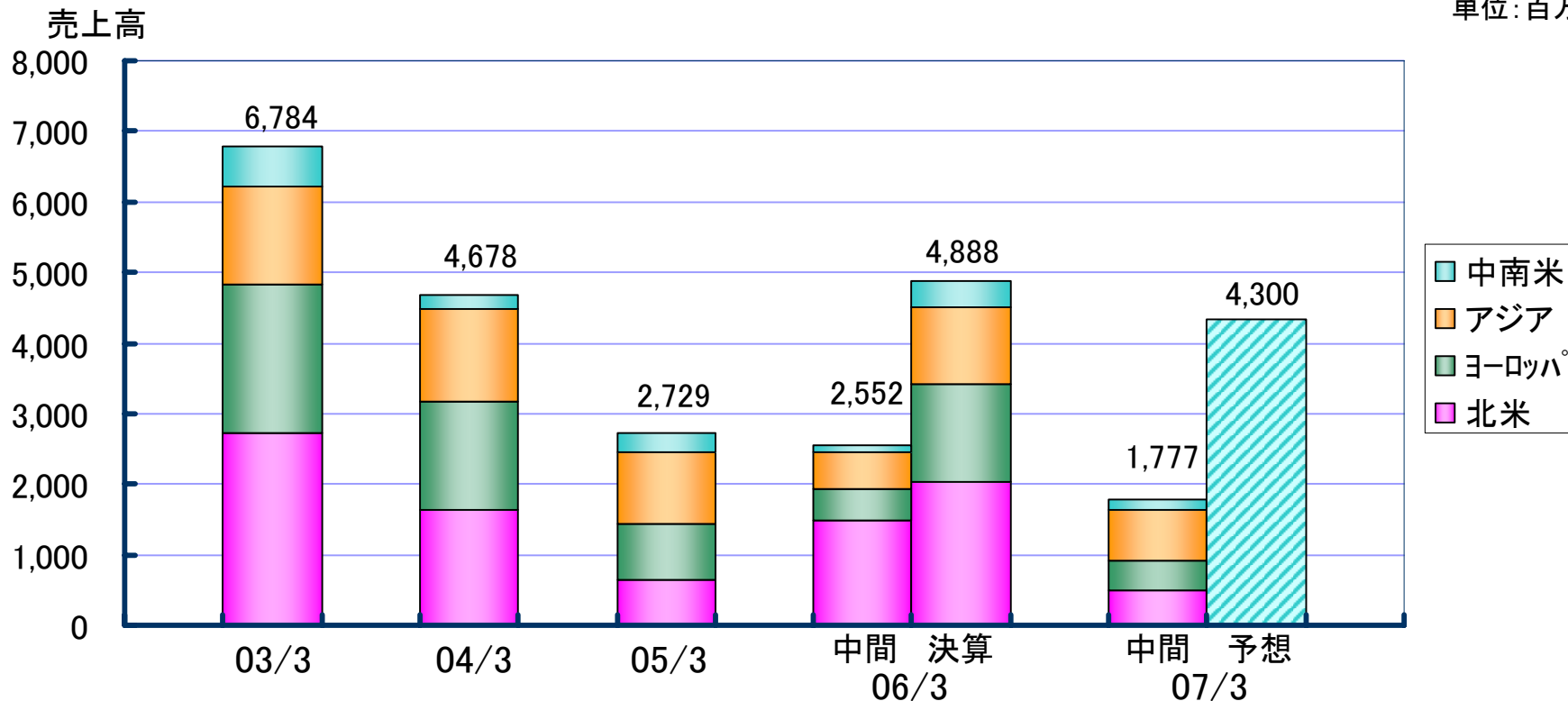


	ドラゴンボール	どれみ	デジモン	ワンピース	ガッシュベル	プリキュア
2003/3 決算	175 6%	355 13%	258 9%	751 27%	6 0%	
2004/3 決算	552 18%			569 19%	334 11%	166 5%
2005/3 決算	496 14%			295 8%	440 12%	975 27%
2006/3 中間	344 18%			91 5%	77 4%	648 35%
2006/3 決算	878 23%			146 4%	112 3%	1,153 30%
2007/3 中間	585 29%		170 8%	47 2%		291 14%

※セグメント間取引金額を含む

海外事業(連結) —地域別—

単位: 百万円



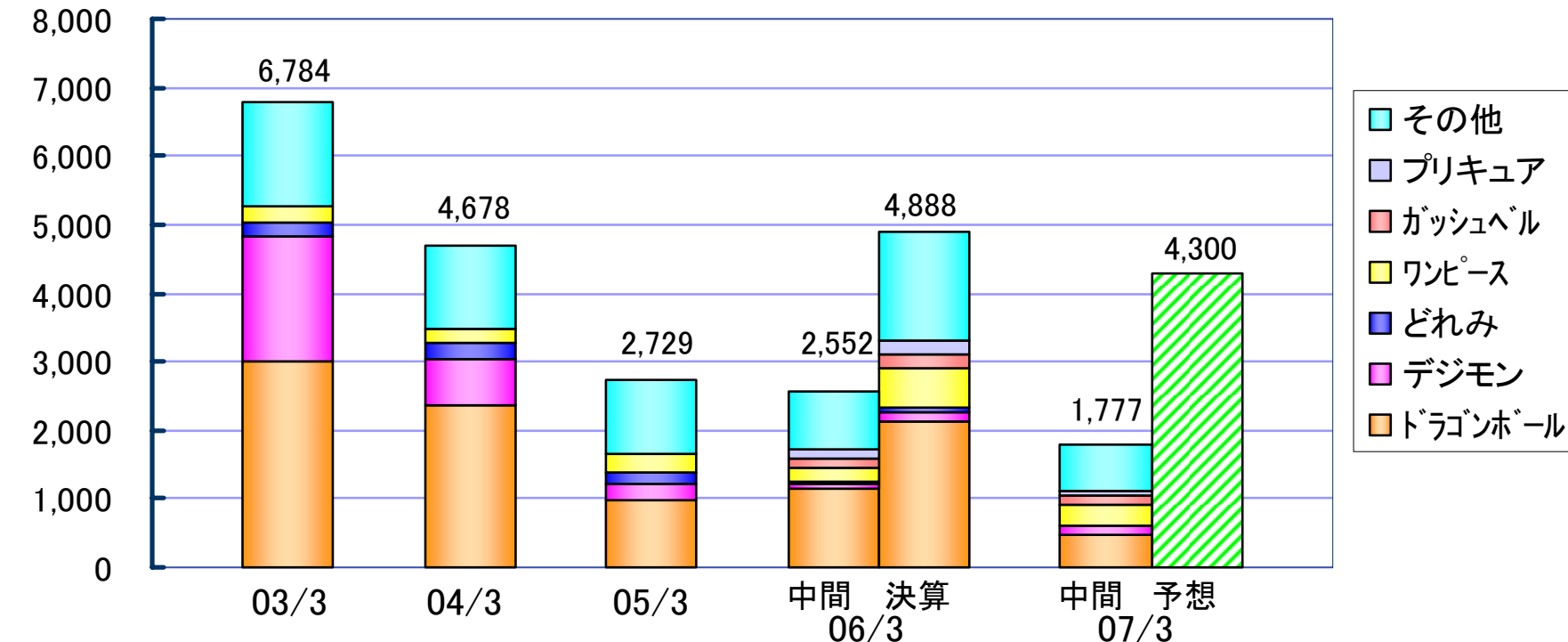
		北米		ヨーロッパ		アジア		中南米	
2003/3	決算	2,729	40%	2,097	31%	1,398	21%	558	8%
2004/3	決算	1,623	35%	1,541	33%	1,317	28%	195	4%
2005/3	決算	652	24%	781	29%	1,028	38%	266	10%
2006/3	中間	1,495	59%	448	17%	502	20%	105	4%
	決算	2,035	42%	1,395	28%	1,076	22%	381	8%
2007/3	中間	491	28%	423	24%	728	41%	134	7%

※セグメント間取引金額を含む

海外事業(連結) - 作品別 -

売上高

単位: 百万円



		ドラゴンボール	デジモン	どれみ	ワンピース	ガッシュベル	プリキュア
2003/3	決算	3,002 44%	1,833 27%	203 3%	241 4%		
2004/3	決算	2,379 51%	665 14%	219 5%	222 5%		
2005/3	決算	993 36%	234 9%	154 6%	261 10%	17 1%	
2006/3	中間	1,146 45%	69 3%	23 1%	206 8%	158 6%	110 4%
	決算	2,122 43%	141 3%	58 1%	595 12%	201 4%	188 4%
2007/3	中間	483 27%	129 7%	9 1%	284 16%	145 8%	70 4%

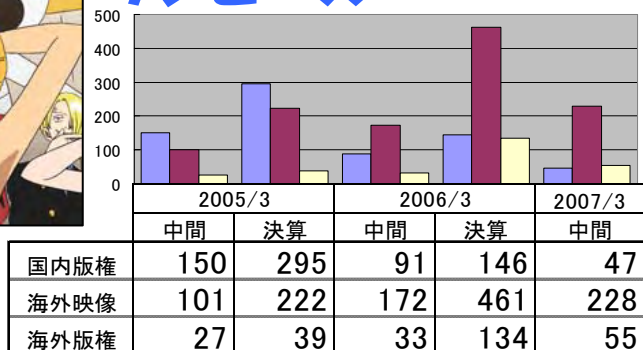
※セグメント間取引金額を含む

主要作品売上(連結)

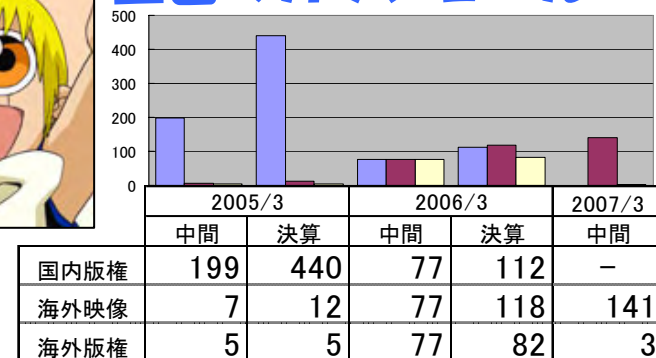
単位:百万円



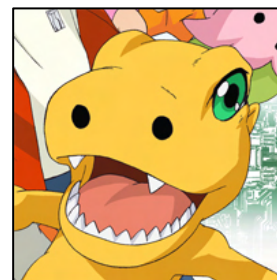
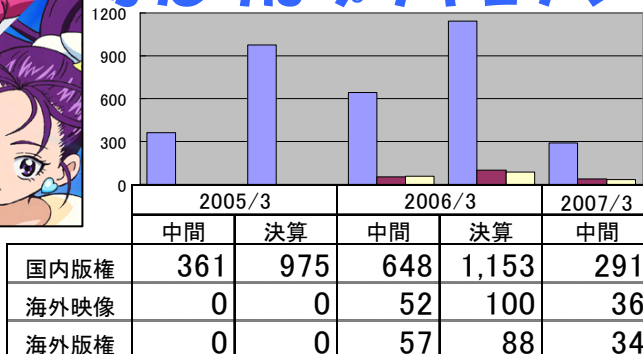
ワンピース



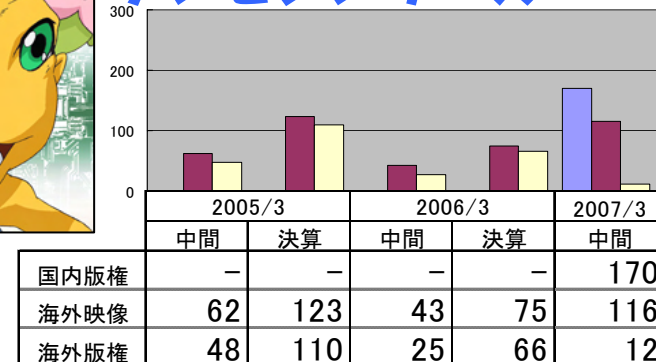
金色のガッシュベル!!



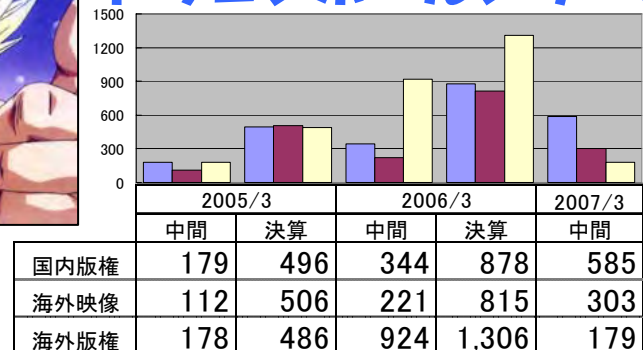
ふたりはプリキュアシリーズ



デジモンシリーズ



ドラゴンボールシリーズ



■ 国内版權 ■ 海外映像 ■ 海外版權

東映アニメーション株式会社

2007年3月期 中間決算

(2006/4~2006/9)



デジモンセイバーズ
究極パワー！バーストモード発動!!

2006年12月9日
劇場公開



ふたりはプリキュア Splash☆Star
チクタク危機一髪！

2006年12月9日
劇場公開



ワンピース
エピソード オブ アラバスタ
砂漠の王女と海賊たち

2007年3月3日
劇場公開

創立50周年を迎えて



©Missioning/MIPTV2006



4月3日に、全世界の映像関連会社が一
同に会するMIPTV2006(フランス・カン
ヌ)にて、**LIFETIME ACHIEVEMENT
AWARD**(特別功労賞)を受賞

※MIP: REED MIDEM社主催の世界最大の国際フィルム見本市。
1965年スタート。春にMIPTV、秋にMIPCOMを開催。



東映アニメーション株式会社
2006年7月31日 創立50周年

半世紀に亘り
日本のアニメ業界を
リード

世界の
東映アニメーションへ



TOEI ANIMATION PHILS.,INC.
2006年11月17日 創立20周年



~走りだす夢の先に~ **TOEI ANIMATION**

これからの50年に向けた体制作り

(百万円)

実績

前期中間	期初予想	大幅な修正	中間実績
売上全体	8,600		11,149
経常利益	1,600	2,610	

		当期 中間実績	当期通期 業績予想
売上全体		10,110	20,300
国内	映像製作販売	5,296	10,000
	(内 コンテンツ)	3,271	5,700
	版權事業	2,041	3,500
	関連事業	1,016	2,500
	国内計	8,353	16,000
海外	映像製作販売	1,310	2,800
	版權事業	467	1,500
	海外計	1,777	4,300
経常利益		1,937	3,600

ビジネス基盤の強化

今期中間	期初予想	予想通り推移	中間実績
売上全体	10,000		10,110
経常利益	1,900	1,937	

強固なビジネス基盤の確立

中長期的な業績推移

従来からの注力事業

国内版權

収益の3本柱

海外事業

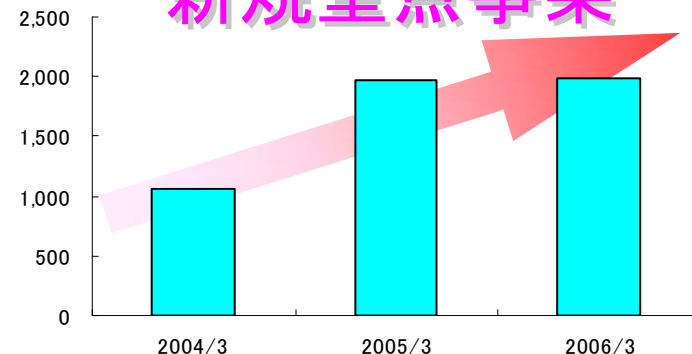
コンテンツ事業

東映アニメーションのビジネス基盤



新規重点事業

(百万円)



増収を続ける商品販売部門(関連事業)

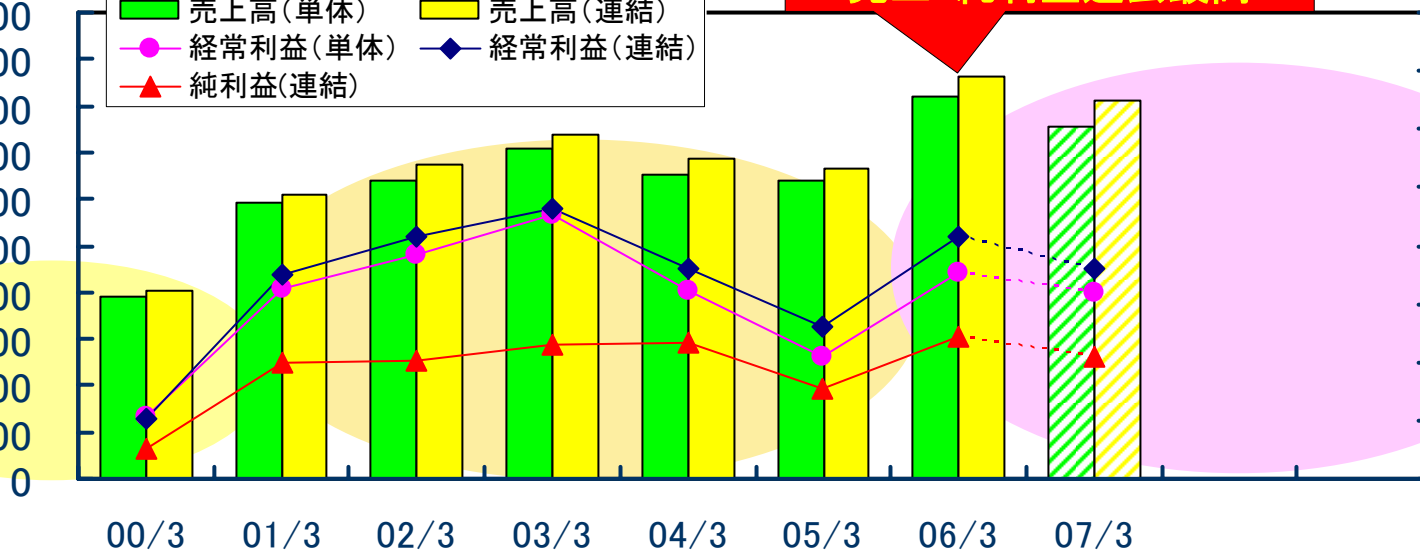
事業領域を広げ、着実に成長

(百万円)

売上高



売上・純利益過去最高



(百万円)

利益

アニメを取り巻く事業環境の変化

10年前からの北米への本格的進出

10年前からの深夜アニメの増加

そして……

少子化

最も大きな市場の危機

世帯視聴率の低下

19時台の放送枠減少

ボーダレス化

事業領域のボーダレス化

異業種からの新規参入による競争激化

ターゲットの細分化

テレビ視聴のパーソナル化

視聴機会の多様化

ナローターゲット化

グローバル化

各国により異なる放送コード

日本製アニメに対する各国の規制

海賊版の横行

厳しい事業環境

少子化

アニメーションビジネスの基本



子ども層向け作品
(東映アニメーションの得意ジャンル)



子ども層向け作品を積極的に製作
東映アニメーション=子ども層向け作品

ヤング市場の台頭

アニメーションDVD市場の拡大

- ・年間市場規模が約1000億円*1の市場に成長。
- ・DVDでの回収を前提としたビジネスモデルの確立。

ヤング市場の拡大

- ・マニア層の市場規模約200億円**を含むヤング市場は、少子化が進む子ども層に対して、拡大傾向。



ヤング層向け作品を積極的に製作



東映アニメーション=ヤング層向けも製作

*1 出典: 情報メディア白書2006

**2 出典: 野村総合研究所

ブランド力の向上

国内新作ラインナップ



子ども層

男の子



ワンピース
1999年10月～
フジテレビ 日)9:30-



デジモンセイバーズ
2006年4月～
フジテレビ系列 日)9:00-

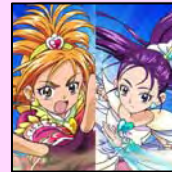


祝(ハピ☆ラキ)ビックリマン
2006年10月～
テレビ朝日 日)6:30-

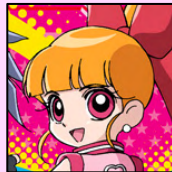
デジモンセイバーズ THE MOVIE
究極パワー！バーストモード発動!!(映画)

ワンピース エピソード オブ アラバスタ
砂漠の王女と海賊たち(映画)

女の子



ふたりはプリキュア Splash☆Star
2004年2月～
ABC・テレビ朝日系列 日)8:30-



出ましたっ！パワパフガールズZ
2006年7月～
テレビ東京系列 土)7:00-

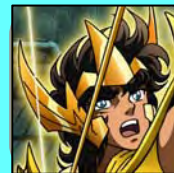
ふたりはプリキュア Splash☆Star
チクタク危機一髪！(映画)

ヤング層



銀色のオリンシス
2006年10月～
ABC 木)26:46- / メ～テレ 木)26:43- 他

CLANNAD (映画)



聖闘士星矢 冥王 ハーデス冥界編 後章
2006年12月～
スカイパーフェクTV！ パーフェクト・チョイス160ch

ターゲットの細分化

テレビの視聴形態の変化

昔

ファミリー視聴



今

パーソナル視聴



一家に1台から
各部屋に1台へ

視聴率から視聴質へ

世帯視聴率だけでなく、個人視聴率も入手し、きめ細かな分析

メディアの多様化



多様なメディア
への広がり



各メディアにあわせたきめ細かな企画開発



ナローターゲットへの対応

ナローなターゲットの中での 広がりを考える

毎週日曜日朝のテレビ番組編成



フジテレビ

テレビ朝日

6:30



対象年齢
4~6歳
男児

7:00

7:30

轟轟戦隊
ボウケンジャー
(製作:東映)

対象年齢
4~6歳
男児

8:00

仮面ライダー
カブト
(製作:東映)

対象年齢
7~10歳
男児

8:30



対象年齢
4~6歳
女児

9:00



対象年齢
7~10歳
男児

9:30



対象年齢
10歳~
男児

10:00

4~6才
女兒視聴率トップクラス

お父さん・お母さん層からも
強い支持を受ける

シリーズ第4弾 放映決定!



子どもに人気の
カード商品の投入



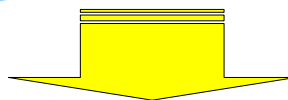
カード商品の人気化

他の商品への広がり

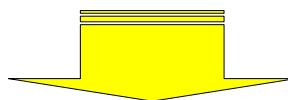
ボーダレス化

アニメ産業への注目度の高まり

製作工程のデジタル化



アニメーション事業への新規参入企業が増加し競争も激化



デジタル技術
IT(情報伝達)技術



東映アニメーション

展開力

- ・新しいメディアの誕生・広がり
- ・二次利用展開の更なる広がり
- ・事業領域の拡大

企画製作力

- ・デジタル製作のネットワーク化
- ・豊富なノウハウと最新技術の融合
- ・TAPとの協働製作体制の推進

デジタル・ITの恩恵によって
更なる業容の拡大！



情報伝達技術 ① 好調なDVD事業

ドラゴンボールシリーズ、DVD-BOX大ヒット！



3社共同発売元

- ・ 集英社
- ・ フジテレビ
- ・ 東映アニメーション

※劇場版のみ東映ビデオも発売元として参加

多彩な事業展開

- ・ 完全版コミックス発売(集英社)
- ・ テレビ再放送(フジテレビ)
- ・ 積極的な商品化展開(東映アニメーション)

ドラゴンボール ブーム再燃！！



80年代を代表する大ヒットアニメ
「Dr.スランプ アラレちゃん」DVD-BOX発売決定！

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼
ドラゴンボールと同様のビジネススキームで展開

アラレちゃんブーム再来へ

毎週金曜
午後3時28分より
フジテレビにて
放送中！

情報伝達技術 ② VOD事業本格展開

VODサービス『東映アニメBBプレミアム』を、
本年8月より本格スタート！！



<http://www.anime-bb.com/>

ポータルサイトのトップページ



PC向け
TV向け

配信パートナー拡大中！！

各作品ごとの紹介ページ

作品介绍

デジモンアドベンチャー

サマーキャンプにいた7人は何も知らずに、それが誰もおなじ世界への冒険のはじまりになることを……。洪水、干ばつ、真夏の雷……。世界中がぶち壊されたその年の真夏。サマーキャンプに来ていた太一と7人の少年少女は、日本では養えるはずのないオーロラが閉鎖した謎の機械の力によって異世界デジタルワールドに飛ばされてしまう。謎と危険に満ちたその世界で戦って来たのは、なぜか太一たちの名前を知る奇妙な生物、デジタルモンスタースター。

世界を往々する悪い敵軍。次々と襲いかかる強大な敵。戦いの中で進化するデジタルたちの力に燃える熱いバトル。はたして太一と7人の少年少女は無事に元の世界に帰ることが出来るのだろうか？

そしてデジタルワールドに隠された謎なる秘密とは……？

1999年3月より2000年3月26日まで、フジテレビ系列にて放送された人気アニメ「デジモンシリーズ」の1作目です。

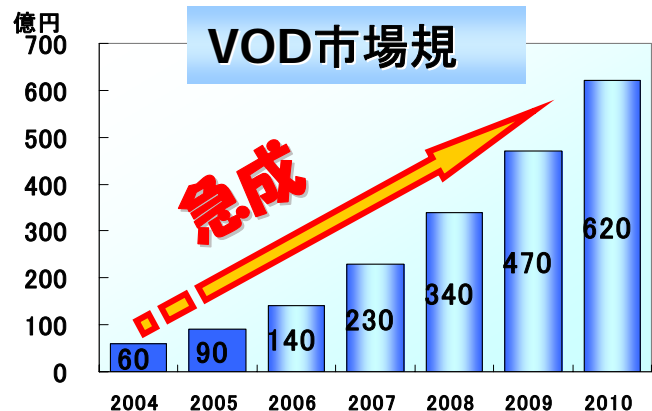
本作は07年、バンダイより開発された携帯用ゲーム機「デジタルモンスタースター」をベースに、ほぼ完全なオリジナルストーリーでTVアニメ化された人気アニメーションです。

未知の世界「デジタルワールド」にいきなり飛び込んでしまった7人の子供たち。そこで出会った「パートナー」デジタルモンとの冒険。一人ひとりの子供たちの成長が、パートナーであるデジタルモンの「進化」に結びつくという「自分自身の旅」の魅力を子供たちが共感呼びました。

キャラクター紹介

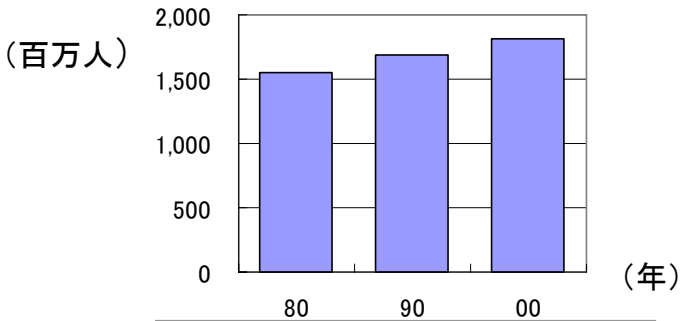
視聴ランキングの上位にランクイン！

配信作品続々増加中！



グローバル化

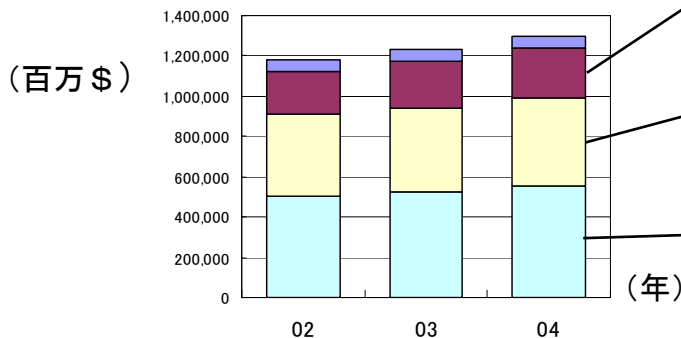
世界レベルでは子どもは増加



全世界子ども 0-14歳

出典: 総務省統計局2006世界の統計

全世界で市場が拡大



世界のコンテンツ市場のシェア

(映像・音楽・ゲーム・出版・インターネット・情報サービス)

出典: デジタルコンテンツ白書2005

アジア・太平洋
246,763百万\$
成長率7.7%

欧州・中近東
439,520百万\$
成長率4.6%

アメリカ
552,907百万\$
成長率5.7%

充実のグローバルネットワーク

欧州・中近東・アフリカ

TOEI ANIMATION
EUROPE
(TAEU)

北中南米

TOEI ANIMATION
INCORPORATED
(TAI)

東映アニメーション

日本

TOEI ANIMATION
ENTERPRISES
(TAE)
アジア

情報収集拠点として
TOEI ANIMATION
(Shanghai)
Representative
(TAS) 中国

現地業社による
間接ビジネス

当社グループによ
直接ビジネス

収益拡

主要作品・海外放送状況

作品	地域	米州		欧州					アジア				
		米	その他	西	仏	独	伊	その他	韓国	台湾	香港	タイ	その他
ワンピース		★	★	★	★	★	★	★	★	★		★	★
ドラゴンボールシリーズ		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	
金色のガッシュベル		★	★	★							★		
デジモンシリーズ		★	★	★		★				★	★		
ポポポポ・ポポポ		★		★									
プリキュアシリーズ				★			★		★	★	★	★	★
聖闘士星矢			★	★	★				★	★			
おジャ魔女どれみ					★								★

世界展開を視野に入れた作品創り-合作

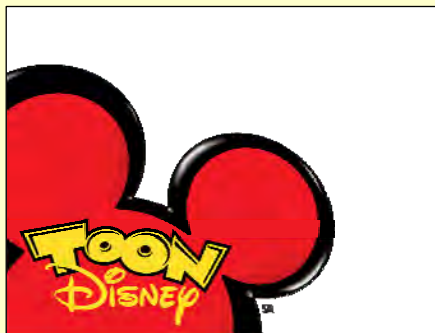


出ましたっ！ パワパフガールズZ

CARTOON NETWORK
(アメリカ)

アニプレックス
(日本)

土)7:00~テレビ東京系列で放送中
2006年12月韓国にて放送予定



ロボディーズ(仮)

ウォルト・ディズニー・テレビジョン・
インターナショナル ジャパン
(日本)

2007年春
日本・トゥーンディズニーで
放送開始予定



太極千字文 (たいちせんじもん)

韓国放送公社(KBS)
(韓国)

2007年春
韓国・KBSで放送開始予定

よりグローバルに、今後も合作を積極展開

豊富なライブラリーの効果的な展開



パチンコ・パチスロ 積極展開中!



CR魁!!男塾

©宮下あきら/集英社・東映アニメーション ©Sammy

認知度を利用した多種多様なライブラリー展開 (国内)



PS2用ソフト Sparking!NEO 44万本突破! 2006年10月発売



単巻DVD全49巻 セル 平均35,000本 レンタル平均10,500
劇場版DVD-BOX 59,800セット 2006年4月発売



データカードダス 第2弾 好評稼動中!

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2006



ミュージカル 「白蛇伝-White Lovers」

11月上演

TVシリーズ170作品、劇場185作品、総話数9,400話以上!
日本最大・世界有数のコンテンツ保有量!

フランス 衛星・ケーブルテレビ Canal J 「夢のクレヨン王国」



高視聴率!

©福永令三・講談社・ABC・東映アニメーション

ヨーロッパではアート作品として展開 映画祭にも積極的に出品!



ライブラリー作品も新作として展開(海外)

©UYOSHITAKA AMANO,2005/TOEI ANIMATION CO.,LTD. ©MICRO MAGAZINE/TOEI ANIMATION CO.,LTD. ©Shoji Ueda Office/TOEI ANIMATION CO.,LTD. ©ZAKURO PROJECT/TOEI ANIMATION CO.,LTD.

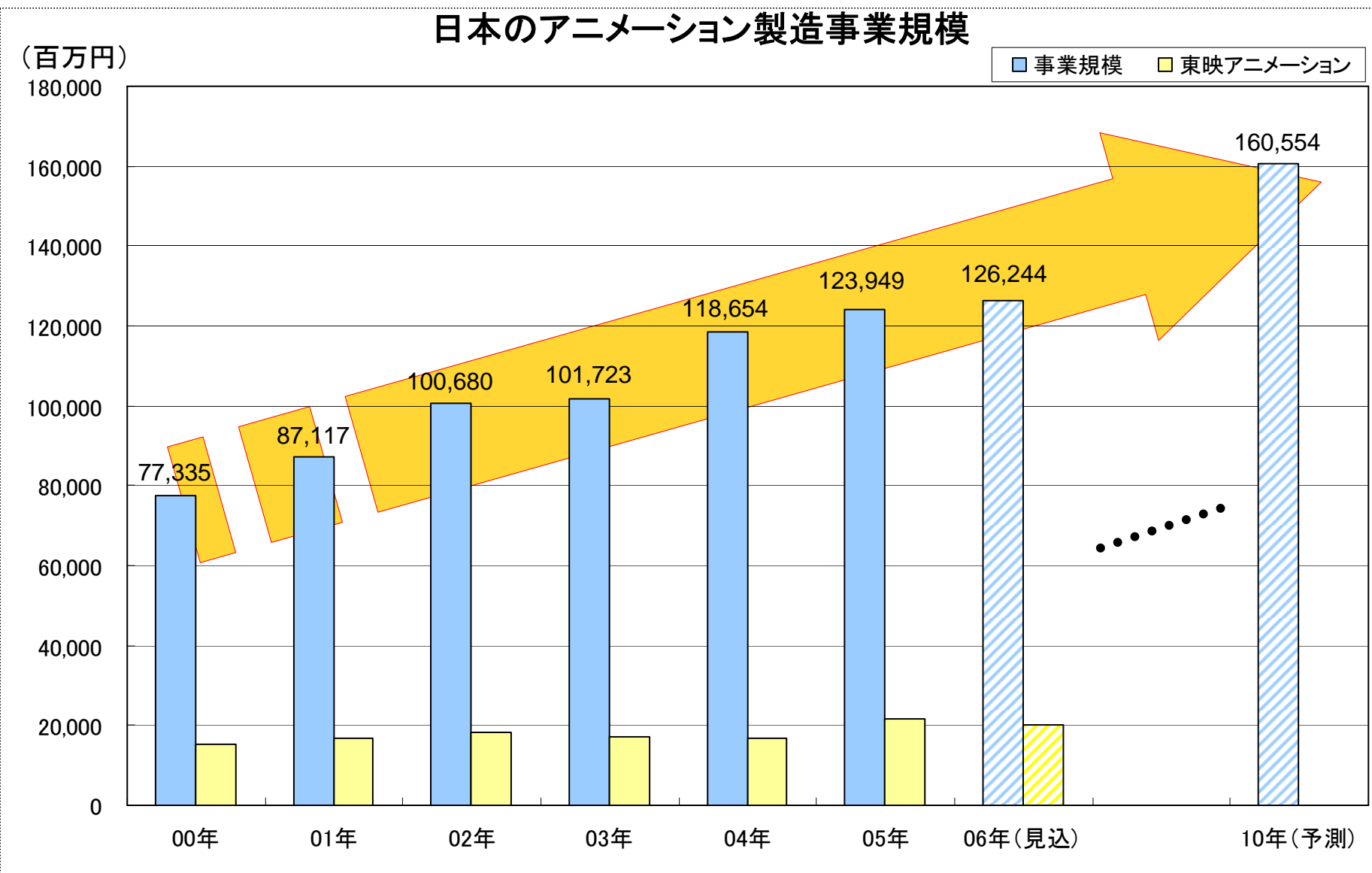
フランス 地上波 France 5 「おジャ魔女どれみ」



高視聴率!

©東映アニメーション

日本のアニメーション製造事業規模



更なる発展のために・・・

これからの50年に向けて更なる発展を目指して

- 常にヒット作品を創り上げる
- +
- 豊富なライブラリーの効果的な展開を図る
- +
- グローバルな連携・展開を図る
- +
- 時代の牽引車ITの流れに乗る
- +



真のグローバル・アニメーション・カンパニーへ