

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

経営理念

世界の子どもたちに「夢」と「希望」を提供する創発企業となり、世界有数の映像製作・事業会社を目指す

テレビアニメ作品数
244タイトル

劇場アニメ作品数
275タイトル

総コンテンツ数
14,000本

② 中長期の経営戦略

1. IP増強

新規IP創出を加速し、IPライフサイクルを長期化。作品ファンの親子二世代化・三世代化を目指す

3. 地域展開拡大

日本発IPは国内外での取組みを強化。海外IPは欧州・中東・中国等での地産地消型と全世界展開ハリウッド型を推進

2. 事業拡張

既存ライセンス事業に加え、IP育成に寄与する自社事業に注力。IP当たり収益規模の最大化を目指す

4. 製作能力の進化

IP別に特化した製作体制構築。伝統技術とCG・AI等の革新技術を融合させ新たな映像表現を創出

③ 対処すべき課題

① IP戦略によるグローバル展開強化

- ・ IPを戦略の軸として持続的成長と企業価値向上を実現
- ・ 魅力的な新作を創出し世界に届けることが最重要課題

② 収益化機会の拡大

- ・ 作品製作・権利運用ノウハウを活かし顧客接点を拡大
- ・ IP当たりの収益規模の最大化を実現

③ グローバルブランド確立

- ・ 海外市場への展開を加速しマーケットシェアを向上
- ・ 東映アニメーションブランドの世界での認知度向上

面接で使えるポイント

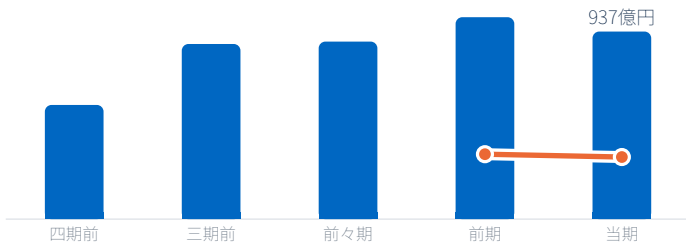
- ・ 日本最大・世界有数の244タイトルテレビ、275タイトル劇場アニメ作品という強み
- ・ 新規IP創出と既存作品の親子二世代化・三世代化によるエバーグリーン化戦略
- ・ CG・AI等の革新技術と伝統技術を融合した全く新たな映像表現の創出を目指す姿勢

東映アニメーション株式会社

情報・通信業 | スタンダード（内国株式） | 決算期 3月31…

証券コード 4816

業績の推移（売上＝棒／営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
937億円

営業利益率
33.1%

財務健康度
88点 / 100点

要するに

アニメーション映像の製作・販売を主力事業とする映像制作企業

主力事業・セグメント

- ・ Copyright 55.4%
- ・ VideoProduction 35.6%
- ・ GoodsSelling 9.0%

強み・特徴（公開データから）

- ・ 営業利益率33.1%と高い収益性
- ・ 財務健康度88点と財務基盤が健全
- ・ 将来性評価は晴れ

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

将来性 晴れ / 就活偏差値 67.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
855万円

情報・通信業内 68位/592社

平均年齢
39.0歳

情報・通信業内 246位/593社

平均勤続
9.0年

情報・通信業内 178位/593社

女性管理職
24.5%

情報・通信業内 83位/373社

男性育休
35.3%

情報・通信業内 278位/297社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: 【二人の関係には誰も割り込めない！プリリアントゾーンついに参

東映アニメーション株式会社 企業研究シート

出典: 企業スコープ (kigyo-scope.jp) / 金融庁EDINET 有価証券報告書

将来性・就活偏差値・財務健康度は当サイト算出の参考指標です。

投資・就職の判断は必ず一次情報をご確認ください。 作成日 2026-08-05

