

2026年2月期
(2025年3月1日~2026年2月28日)

決算説明資料

2026年4月14日
東宝株式会社
証券コード:9602

目次

- 要点を確認される場合は、エグゼクティブサマリーおよび業績ハイライトを中心にご確認ください。各事業の詳細はAppendixをご参照ください。
- 各ページ右上に、前回決算資料比の更新状況を記載しています。
- 本資料はIR室にて作成・編集しております。お問い合わせはir@toho.co.jpまでご連絡ください。

<u>エグゼクティブサマリー</u>	<u>p.2</u>
<u>業績ハイライト</u>	<u>p.10</u>
<u>Appendix 1 業績/見通し</u>	<u>p.19</u>
<u>Appendix 2 映画事業</u>	<u>p.43</u>
<u>Appendix 3 IP・アニメ事業</u>	<u>p.54</u>
<u>Appendix 4 演劇事業</u>	<u>p.74</u>
<u>Appendix 5 不動産事業</u>	<u>p.78</u>
<u>Appendix 6 その他(TOHO-ONE)</u>	<u>p.82</u>
<u>Appendix 7 ビジネスモデル</u>	<u>p.86</u>
<u>Appendix 8 コーポレート</u>	<u>p.95</u>

エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

[新規]

2026年2月期
業績

- 営業収入3,606億円(YoY+15.2%)、営業利益678億円(YoY+5.0%)、親会社株主に帰属する当期純利益517億円(YoY+19.4%):それぞれ過去最高値を更新
- 映画事業:主要作品の大ヒットで連結業績を牽引
- IP・アニメ事業:営業利益は1~3Qに底堅く推移も、4Qは26/2期配信開始ゲーム*の償却増や条件付対価の再評価に伴う一過性費用等により大幅減益
- ROE10.4%、期末配当金は1株13.5円(分割後)

*「天穂のサクナヒメ～ヒメカ巡霊譚～」

2027年2月期
期初予想

- 期初予想は営業収入3,450億円、営業利益620億円:映画事業で「ゴジラ-0.0」などのヒットや、IP・アニメ事業の国内外の貢献を見込むものの、販管費増もあり期初時点では、26/2期比減益の予想でスタート
- 各作品のヒット創出や強力なIPラインナップの展開により、期初予想の達成とさらなる積み上げを目指す
- 積極的な株主還元:自己株式取得750万株/130億円(上限)を発表。年間配当金(期初予想)は1株22円(分割後)

映画：強力なラインナップと高利益作品の貢献を期待

[新規]

- 2026/2期：東宝配給作品興収*は1,399億円で歴代最高を更新
*ODS(TOHO NEXT)を含む
- 2027/2期：期初業績予想前提の東宝配給作品興収は900~1,000億円*。高水準を維持する前提
*「ゴジラ-0.0」の海外興収を除く
- 2027/2期の営業収入はYoY反動減を見込むも、高利益率作品の展開で、映画事業の営業利益は堅調に推移する見込み



	2026年2月期	2027年2月期 (期初業績予想前提)
国内全国興収 ※ODSを含む(但し、「中継」を除く)	2,744億円 ※2025年1~12月	2,500~2,600億円
東宝配給作品興収※ODS(TOHO NEXT)を含む	1,399億円	900~1,000億円 ※「ゴジラ-0.0」の海外興収を除く
東宝配給作品数	44作品 (うち幹事12作品、出資13作品。TOHO NEXT16作品)	32作品 (うち幹事7作品、出資13作品。TOHO NEXT8作品) ※4/14時点の発表済作品のみ。2027年以降の公開日未発表作品を含む

IP・アニメ：アニメ、ゲーム、ゴジラ、海外展開の加速

[新規]

- 2026/2期：有力原作のアニメ化権を多数確保。中長期的な収益寄与を見込む
- 2027/2期：アニメIPのゲーム(モバイル)の有力タイトル投入と、その高い収益性を期初業績予想に織り込む
- ゴジラ：2026年11月～「ゴジラ-0.0」の海外自社配給。前作で高まったIP価値を活かし、海外興収・MDともに前作実績を上回る成果を目指す

	2026年2月期	2027年2月期 (期初業績予想前提)
アニメ・ゲーム	有力原作のアニメ化権を多数確保	「ハイキュー!!」ゲーム(国内スマホ向け)を配信予定
ゴジラ業績貢献 <small>※主にMD。国内映画事業の貢献及び「ゴジラ-0.0」の海外配給貢献をそれぞれ除く</small>	営業収入約65億円 (うち国内約42億円、海外約22億円)	26/2期比で1.5倍以上の営業収入貢献を目指す
海外事業	欧州拠点の設立、成長投資を開始	事業インフラ整備の投資 (同投資により販管費はYoYで30~35億円増加見通し)
IP・アニメ事業の利益率	営業利益率は約23% (調整後約29%(p.7参照))	販管費増加により、期初予想時点の営業利益率は約26%

2026年2月期



2029/2期に約20クールまで積み上げ



2026年11月の新作公開に向け、ゴジラ施策を活発化



世界の地域統括拠点が揃う(北米、アジア、欧州)

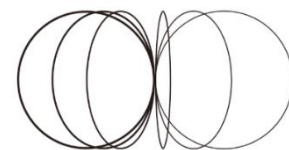
2027年2月期



国内スマホ向け配信



11月～海外自社配給



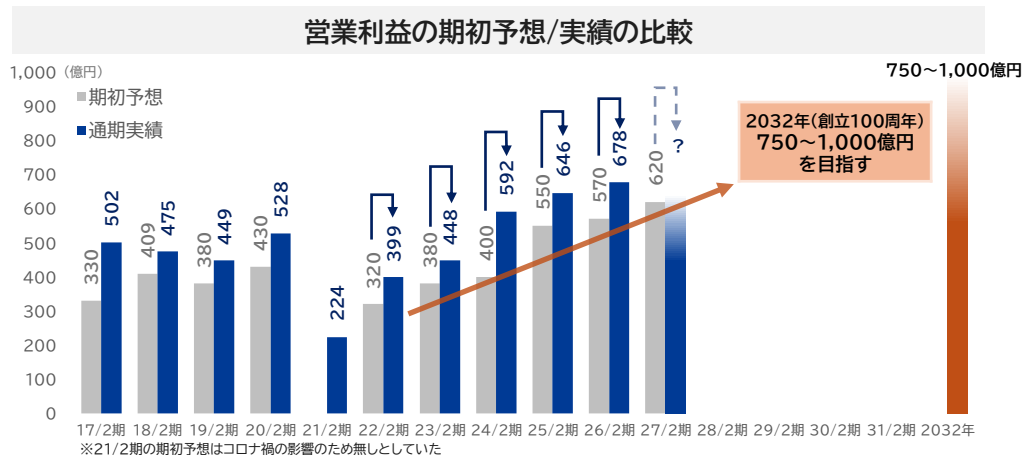
海外の事業インフラ整備の投資

通期実績と期初予想

[新規]

(億円)	25/2期 通期実績	26/2期		27/2期 期初予想*1
		期初予想	通期実績	
営業収入	3,131	3,000	3,606	3,450
売上総利益	1,445		1,595	
売上高総利益率	46.2%		44.3%	
営業利益	646	570	678	620
営業利益率	20.7%	19.0%	18.8%	18.0%
映画事業	286		373	330
IP・アニメ事業	222		172	220
演劇事業	41		34	20
不動産事業	168		190	180
その他事業	1		0	△10
全社費用	△73		△92	△120
経常利益	644	550	701	670
特別利益	34		91	-
特別損失	18		33	20
親会社株主に帰属する当期純利益	433	375	517	410
ROE	9.3%	-	10.4%	-
EPS(円)*2	50.95	44.07	61.20	48.85
1株年間配当金(円)*2	17.0	17.0	22.0	22.0
(参考:映画事業)				
映画の国内全国興収*3	2,069		2,744	2,500~2,600
東宝配給作品興行収入*4	903	-	1,399	900~1,000

- 期初予想は映画事業の特大ヒットを見込まない成長のベースライン
- 各作品の大ヒットを目指し、期初予想からの上振れを狙う



- 27/2期期初計画に対する興収感応度(試算値)



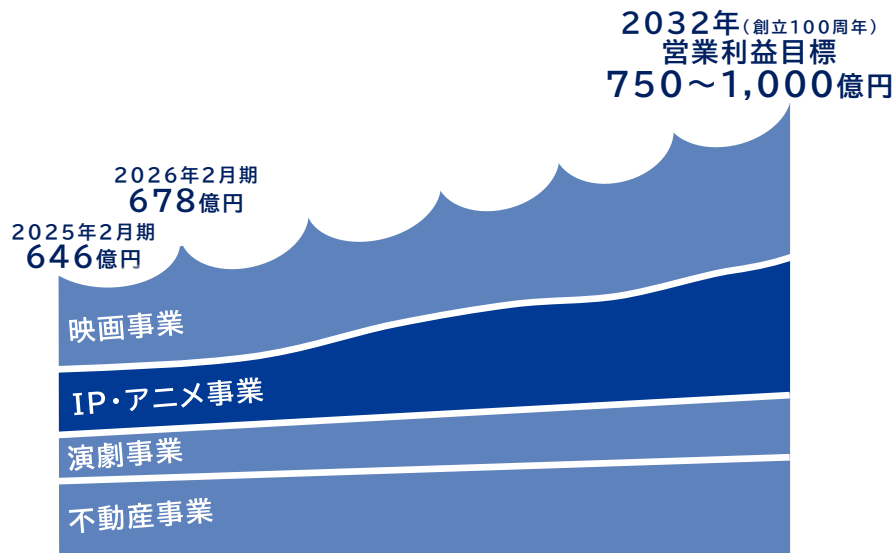
*1 持分法による投資損益は、不確実性を加味した上で、例年並みの取り込みを前提として算出している。特別損益については、固定資産解体費用20億円のみを期初予想に含めている
 *2 2026年2月28日を基準日として、普通株式1株につき5株の割合で株式分割を実施。これに伴い、過去の事業年度は、当該株式分割が行われたと仮定して、数値を算定している
 *3 ODS(TOHO NEXT)を含む(但し、「中継」を除く)。25/2期は24年1-12月、26/2期は25年1-12月の数値を記載している
 *4 27/2期は「ゴジラ-0.0」の海外興収を除く

*5 27/2期の試算値。東宝配給作品であり、TOHO NEXTを含み、洋画作品を除く。「ゴジラ-0.0」の海外興収を除く。映画興行部門、映画配給部門、出資からの貢献をそれぞれ含む一方、二次利用等は除く。表中の「±0.2~±0.6億円」は、興行収入が期初前提から±1億円変動した際の営業利益の変動を示したものの、共同配給作品、配給作品、出資作品、幹事作品、100%出資の幹事作品へと、右側に行くほど営業利益が変動する。本試算値は一定の前提に基づく試算であり、実際の業績は市場環境や公開状況等により大きく異なる場合がある。

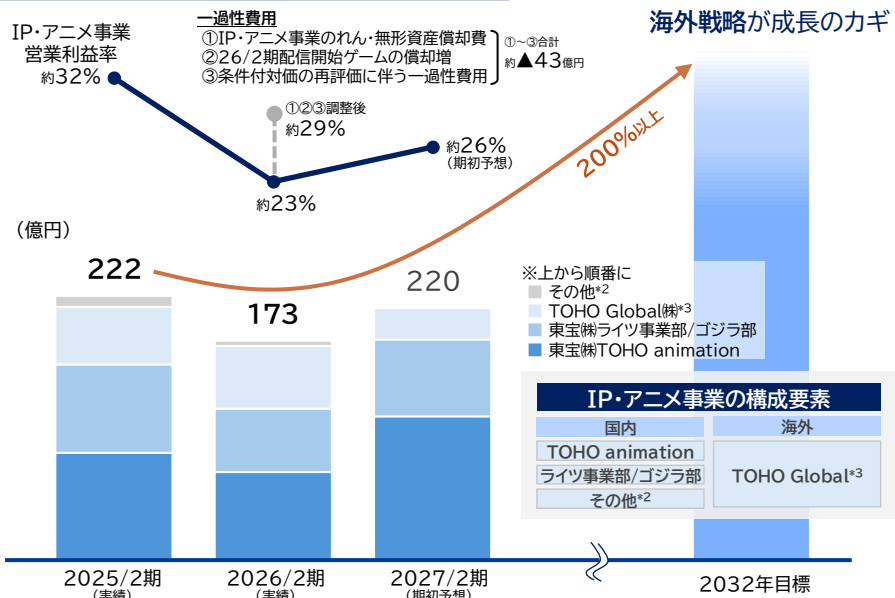
IP・アニメ事業:2032年の目標達成に向けた成長ドライバー

- 2032年のIP・アニメ事業の営業利益:2025/2期222億円比の**200%以上**を目指す
- アニメ、ゲーム、ゴジラ・MD、海外事業の成長に向け投資強化
- **不動産・演劇事業**の土台に加え、**IP・アニメ事業**が新たな成長ドライバーに
- **映画事業**は長期的な成長トレンドを維持しつつ、個々の作品のヒットにより変動

【連結】営業利益(イメージ)



【IP・アニメ事業】営業利益(イメージ)^{*1}



^{*1} 棒グラフ内訳は各事業の単純合算ベース(のれん・無形資産の償却や連結調整前)。合計値は連結調整後
^{*2} 株TOHO animation STUDIO、^株サイエンスSARU、^株東宝ステラ/東宝ミュージック^株
^{*3} TOHO Global^株、Toho International, Inc.、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.、GKIDS, INC.、TOHO Europe Limited, Anime Limited

事業セグメント別の主な実績/見通しと成長ドライバー(1/2)

[新規]

	2026年2月期実績	2027年2月期見通し(期初時点)	2028年2月期以降の中長期見通し
<p>映画事業</p>	<p>映画営業</p> <ul style="list-style-type: none"> 東宝配給作品*: 興行収入1,399億円。興収10億円以上の作品20本(うち幹事作品3本) *ODS(TOHO NEXT)を含む 二次利用・配分金: 想定通り推移 	<ul style="list-style-type: none"> 東宝配給作品*: 興収900~1,000億円。「ゴジラ-0.0」など32本を配給予定 *期初業績予想前提。ODS(TOHO NEXT)を含む。4/14時点の発表済作品のみ。2027年以降の公開日未発表作品を含む 新規製作/配分金がそれぞれ増加見込み 	<ul style="list-style-type: none"> 有カラインナップにより収益を維持・向上 洋画やTOHO NEXTを含むグループ年間興収1,000億円超を恒常的に目指す 27/2期の作品からの貢献を期待。自社幹事作品の製作の進捗
	<p>映画興行</p> <ul style="list-style-type: none"> 2025年全国興収*: 2,744億円、コロナ禍前のピークを超える *2025年1-12月。ODSを含む(但し、「中継」を除く) 付帯収入: セルフ・モバイルオーダーの導入 	<ul style="list-style-type: none"> 27/2期全国興収*: 2,500~2,600億円 *期初業績予想前提 3月大井町、6月名古屋栄の新館開業。高付加価値化を含む単価上昇を狙う 	<ul style="list-style-type: none"> 28/2期全国興収: 洋画含む有カラインナップからの貢献で27/2期と同水準を想定 高付加価値化を含む単価上昇を狙う
<p>IP・アニメ事業</p>	<p>アニメ/ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> TOHO animationで12クール アニメIPのゲーム*が当初想定を下回り推移 *「天穂のサクナヒメ〜ヒナカ巡遊譚〜」 	<ul style="list-style-type: none"> アニメは「薬屋のひとりごと」等の有カタイトル、ゲームは「ハイキュー!! ALL Challengers」の国内販売強化で目標達成を狙う 	<ul style="list-style-type: none"> 29/2期に約20クールまで積み上げ中 有カアニメIPのゲーム化を継続
	<p>ゴジラ/MD</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴジラ・ストア国内2・海外2店舗を新規開店。カードゲーム発売開始 MDは劇場パンフ/グッズの販売が好調 	<ul style="list-style-type: none"> 「ゴジラ-0.0」の公開に合わせたMD販売を強化 ゴジラ・ストアの国内外新規開店 	<ul style="list-style-type: none"> ゴジラの二次利用促進と海外販売強化
	<p>海外事業</p> <ul style="list-style-type: none"> 欧州拠点設立/Anime Limited買収 海外事業人員数: 174名 ※2026年2月末、TOHO Global等の連結子会社 	<ul style="list-style-type: none"> 「ゴジラ-0.0」のGKIDSによる北米配給 海外事業人員数を2027年に250名程度へ。27/2期の販管費を26/2期比30~35億円増加させ事業インフラを整備 	<ul style="list-style-type: none"> 事業インフラを基盤に、既存・新規IPのグローバル販売を強化 2032年の連結海外売上高比率30%の達成、営業利益率の維持・向上を目指す

事業セグメント別の主な実績/見通しと成長ドライバー(2/2)

[新規]

	2026年2月期実績	2027年2月期見通し(期初時点)	2028年2月期以降の中長期見通し
 演劇事業	<ul style="list-style-type: none"> 帝劇一時休館後の初年度 「ナイトツイル」、「エリザベート」等が業績を牽引 	<ul style="list-style-type: none"> 利益確保に向けた編成を予定も、高稼働作品の減少でYoY減益見込み 	<ul style="list-style-type: none"> 作品を厳選しつつ、公演の長期化等による収益性向上を狙う
 不動産事業	<ul style="list-style-type: none"> 帝劇ビル建替計画:解体工事に着手 既存物件:賃料増に注力、保有意義の低い物件の売却等を検討 	<ul style="list-style-type: none"> 帝劇ビル建替計画:解体工事完了へ 既存物件:賃料増に注力、収益影響が軽微な物件の売却開始 	<ul style="list-style-type: none"> 帝劇ビル建替計画:着工・建設作業・竣工 既存物件:賃料増に注力、物件売却を継続
 その他事業	<p>—</p>	<ul style="list-style-type: none"> 3月にTOHO-ONEをローンチ。期中にゲーム連携を開始予定 	<ul style="list-style-type: none"> TOHO-ONEの会員数増加施策やデータ活用の積極化
コーポレート	<ul style="list-style-type: none"> 中期経営計画2028を発表 M&A:グッドスマイルカンパニーとTo-Smileを設立。M&A案件のソーシング強化 政策保有株式2銘柄の売却 CAPMに基づく株主資本コストの開示 株式分割(1:5)の発表 自己株式の取得:194.4億円 	<ul style="list-style-type: none"> 成長下支えの全社費用(グループITガバナンス等)が26/2期比で約20億円増加見込み M&A:ソーシング強化と案件パイプライン構築 キャピタル・アロケーション最適化、政策保有株式売却等のガバナンス施策強化 自己株式の取得(上限130億円)、自己株式消却基準(5%)の策定 	<ul style="list-style-type: none"> 2032年の営業利益750~1,000億円達成に向けた取り組み加速 M&A:引き続きコンテンツ・IP領域で強化 キャピタル・アロケーションの最適化、政策保有株式売却等のガバナンス施策強化の継続

業績ハイライト

2026年2月期 連結業績ハイライト

[更新(増減要因、グラフ追加)]

「鬼滅の刃」「国宝」「チェンソーマン レゼ篇」「8番出口」等のヒットに伴い、映画事業が好調に推移し、増収増益

(百万円)	2025年2月期	2026年2月期	増減	増減率
営業収入	313,171	360,663	47,491	15.2%
営業原価	168,611	201,069	32,458	19.3%
売上総利益	144,559	159,593	15,033	10.4%
販売費及び一般管理費	79,875	91,704	11,829	14.8%
営業利益	64,684	67,889	3,204	5.0%
営業外収益	4,088	4,528	440	10.8%
営業外費用	4,317	2,276	△2,040	△47.3%
経常利益	64,455	70,140	5,685	8.8%
特別利益	3,475	9,113	5,637	162.2%
特別損失	1,865	3,350	1,485	79.6%
親会社株主に 帰属する当期純利益	43,357	51,768	8,411	19.4%

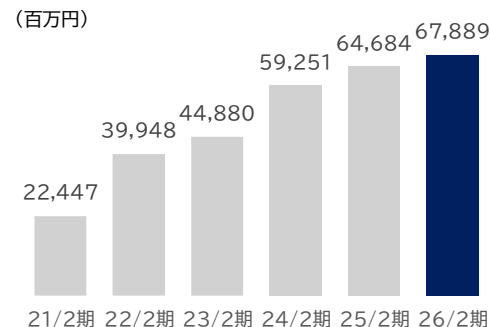
主に興行ヒットに伴う変動費の増加

主にFIFTH SEASONの業績改善、のれんの償却額減(詳細p31参照)

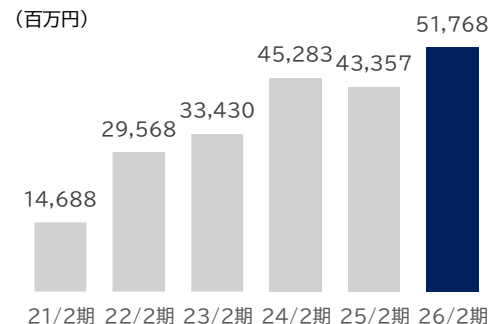
主に政策保有株式の売却の増加(詳細p33参照)

主に固定資産解体費用、独占禁止法関連損失等の計上(詳細p33参照)

営業利益



親会社株主に帰属する当期純利益

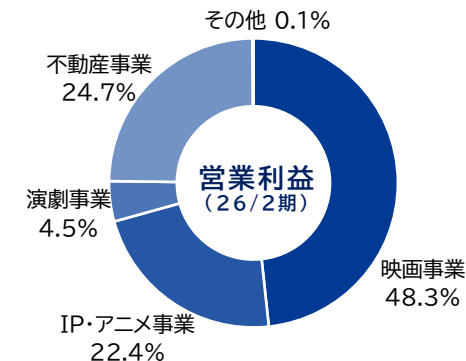
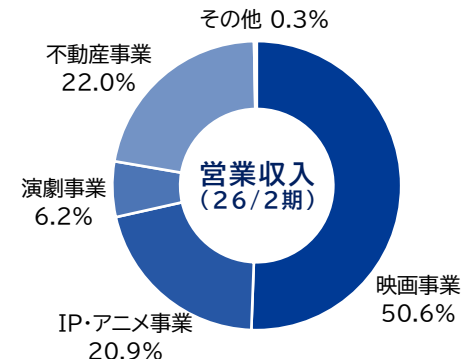


セグメント別業績一覧

[更新(グラフ追加)]

		2025年2月期	2026年2月期	増減	増減要因 (上段:営業収入、下段:営業利益)
 映画事業	営業収入	139,862	182,617	+42,755	<ul style="list-style-type: none"> 「鬼滅の刃」「国宝」「チェンソーマン レゼ篇」「8番出口」等のヒットにより増収 増収に伴い増益
	営業利益	28,626	37,302	+8,676	
	利益率	20.5%	20.4%	△0.0ポイント	
 IP・アニメ事業	営業収入	69,391	75,265	+5,873	<ul style="list-style-type: none"> GKIDSやサイエンスSARUが貢献 のれんの償却額の増加、26/2期配信開始ゲームの償却増や一過性費用の発生等により減益
	営業利益	22,239	17,296	△4,942	
	利益率	32.0%	23.0%	△9.1ポイント	
 演劇事業	営業収入	22,890	22,310	△580	<ul style="list-style-type: none"> 前期は「帝国劇場 クロージングラインナップ」を上演し、全席完売。前期比で減収 減収に伴い減益
	営業利益	4,129	3,463	△666	
	利益率	18.0%	15.5%	△2.5ポイント	
 不動産事業	営業収入	79,653	79,179	△474	<ul style="list-style-type: none"> 道路事業において、大型工事案件の受注が減少した影響等により減収 前期は帝劇ビル解体工事の一時的な費用等が発生。前期比で増益
	営業利益	16,826	19,030	+2,203	
	利益率	21.1%	24.0%	+2.9ポイント	
その他事業	営業収入	1,372	1,291	△81	—
	営業利益	162	66	△96	
	利益率	11.9%	5.2%	△6.7ポイント	
調整額	営業利益	△7,300	△9,270	△1,970	<ul style="list-style-type: none"> システム保守費や人件費等の増加
	合計	営業収入	313,171	360,663	47,491
	営業利益	64,684	67,889	3,204	—

事業セグメント別の構成比(調整額を除く)

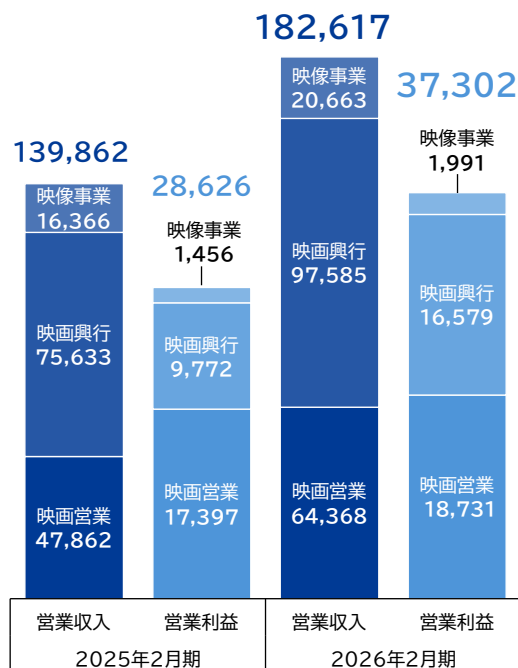


映画事業セグメントの業績

[更新]

「鬼滅の刃」「国宝」「チェンソーマン レゼ篇」「8番出口」等のヒットにより映画事業が好調に推移し、前期と比べ増収増益

(百万円)



	(百万円)	2025年2月期				2026年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
映画営業	営業収入	17,673	13,311	7,427	9,448	12,992	25,784	17,515	8,075
	営業利益	8,416	4,491	1,405	3,083	4,185	7,145	6,270	1,129
映画興行	営業収入	21,372	19,754	14,930	19,576	22,143	31,707	23,095	20,638
	営業利益	3,805	3,054	709	2,202	3,972	6,749	3,877	1,980
映像関連	営業収入	3,892	3,604	4,623	4,246	5,138	5,942	4,246	5,335
	営業利益	617	60	429	348	888	252	458	392
参考	配給収入(東宝等の配給作品)	13,951	8,351	4,822	7,051	10,638	23,260	15,089	6,069
	映像の利用・許諾	3,441	4,581	2,242	2,049	2,063	2,016	2,096	1,612
	興行収入(TOHOシネマス等)	17,077	15,601	11,991	15,457	17,627	25,503	18,392	15,736
	映画館入場者数(千人)	11,220	10,223	7,163	9,793	10,969	16,401	11,574	10,058

業績分析(YoY増減要因)

映画営業

前期は「ゴジラ-1.0」の配権収入の計上があったものの、「鬼滅の刃」「国宝」「チェンソーマン レゼ篇」「8番出口」等のヒットにより、増収増益

映画興行

当社配給作品等の高稼働によるチケット収入の増加に加え、コンセプション(飲食)等が伸長した結果、大幅に増収増益

映像関連

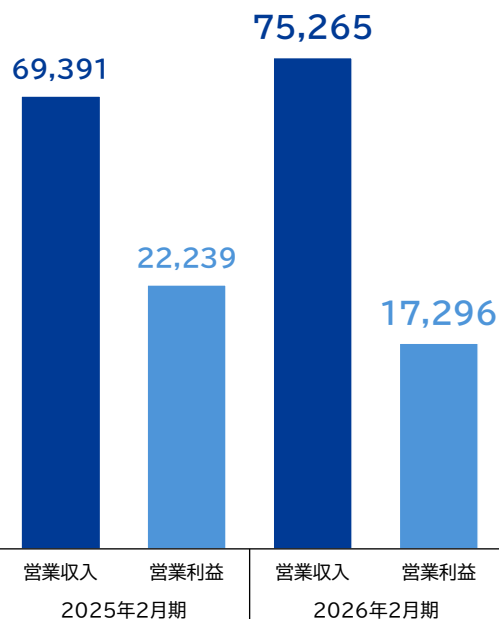
映画やTV・ライブイベント等での舞台製作・美術製作やテーマパークにおける展示物の製作業務、大規模改修工事等を受注し、増収増益

IP・アニメ事業セグメントの業績

[更新]

GKIDS、サイエンスSARUの貢献や配信権収入の増加等により前期と比べ増収。一方、のれんの償却額の増加や26/2期配信開始ゲームの償却増、条件付対価の再評価に伴う一過性費用の発生等により減益

(百万円)



	(百万円)	2025年2月期				2026年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
IP・アニメ	営業収入	17,063	17,181	17,404	17,742	18,999	18,314	18,478	19,472
	営業利益	7,289	6,000	5,145	3,803	6,335	4,363	4,490	2,106
	営業利益率	42.7%	34.9%	29.6%	21.4%	33.3%	23.8%	24.3%	10.8%
分解情報	映像の利用・許諾	7,232	5,857	6,818	7,404	9,065	6,584	9,172	9,290
	商品化権の利用・許諾	2,933	3,445	4,330	3,878	4,286	3,805	3,643	4,169
	商品の販売	5,943	6,374	5,058	4,703	3,973	5,673	4,269	4,138

- ① ・ゴジラ-1.0の海外劇場配給(※主に1Q) (+)
・TOHO animation作品の劇場版ヒットに伴う製作出資収入の増加(+)

- ② ・パッケージ、TOHO animation作品物販好調 (+)

業績分析(YoY増減要因)

GKIDS、サイエンスSARUの貢献に加え、「SPY×FAMILY」「葉屋のひとりごと」等のTOHO animation作品の国内外の配信権利用、「ゴジラ」をはじめとする東宝怪獣キャラクターの商品化権収入等が伸長

また、劇場用パンフレット、キャラクターグッズにおいては「劇場版『鬼滅の刃』無限城編 第一章 猗窩座再来」「チェンソーマン レゼ篇」をはじめとする当社配給作品の販売が好調に推移した他、カードゲーム等の「ゴジラ」商品の販売が好調

一方、のれんの償却額の増加や、一過性費用の発生、前期に好調だった「ゴジラ-1.0」「葬送のフリーレン」等のパッケージ販売やTOHO animation作品の商品物販が減少したこと等により減益

- ③ ・のれん・無形資産の償却開始 (-)
・販管費の増加(海外子会社の連結、成長投資) (-)

- ④ ・TOHO animation作品の配信権利用伸長(※主に1Q及び3Q) (+)
・GKIDSの営業収入貢献(+)

- ⑤ ・ゴジラの海外の商品化権収入 (+)

- ⑥ ・劇場パンフ/グッズ販売好調、カードゲーム等 (+)

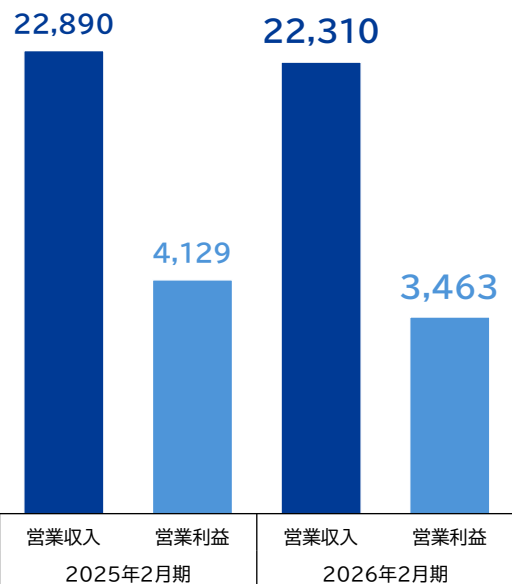
- ⑦ ・26/2期配信開始ゲームの償却増 (-)
・条件付対価の再評価に伴う一過性費用(-)

演劇事業セグメントの業績

[更新]

帝国劇場の休館中も主催公演の回数確保に努めたが、前期は「帝国劇場 クロージングラインナップ」を上演し、全席完売となったこと等から、減収減益に

(百万円)



	(百万円)	2025年2月期				2026年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
演劇	営業収入	5,246	4,728	6,273	6,642	5,117	5,580	6,654	4,957
	営業利益	1,009	231	1,293	1,595	70	926	1,576	889
参考	公演回数	234	174	270	268	254	176	298	175

業績分析(YoY増減要因)

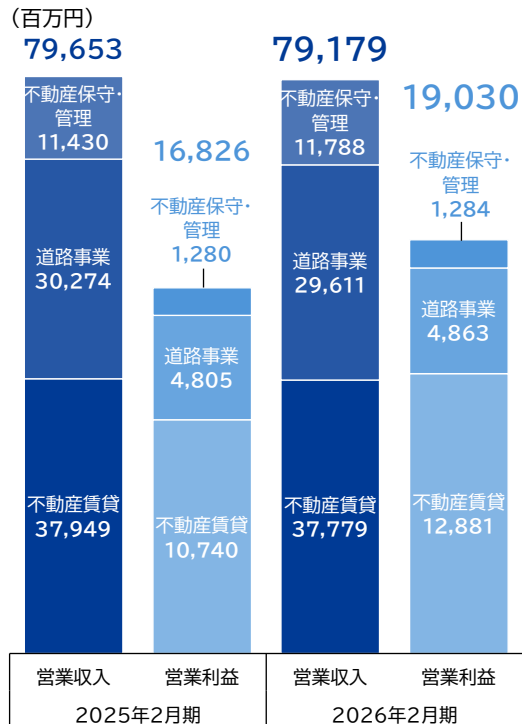
帝国劇場の休館中もシアタークリエや、外部の劇場を活用し、主催公演の回数確保に努め、「『ナイツ・テイル-騎士物語-』 ARENA LIVE(東京ガーデンシアター)」「エリザベート(東急シアターオーブ)」は大入りとなった。

しかしながら、前期は「帝国劇場 クロージングラインナップ」を上演し、全席完売となったこと等から、減収減益となった

不動産事業セグメントの業績

[更新(修繕費を追加)]

営業収入は堅調に推移。営業利益は、前期において帝劇ビルの解体工事にかかる一時的な費用を計上したこと等により、増益に



	(百万円)	2025年2月期				2026年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
不動産賃貸	営業収入	9,419	9,422	9,502	9,603	9,474	9,419	9,433	9,450
	営業利益	2,835	2,880	3,042	1,982	3,767	3,177	3,123	2,812
道路事業	営業収入	8,062	6,885	6,885	8,439	7,830	6,821	6,571	8,387
	営業利益	1,551	971	1,014	1,267	1,801	977	812	1,271
不動産保守・管理	営業収入	2,908	2,499	3,072	2,949	2,843	2,924	3,356	2,663
	営業利益	352	252	381	295	391	347	330	215
参考	修繕費*	699	243	359	417	276	249	331	660

*不動産賃貸事業の数値(単体)

業績分析(YoY増減要因)

不動産賃貸

全国に所有する不動産が堅調に稼働したこと等により営業収入は横ばいで推移。営業利益は前期において帝劇ビルの解体工事にかかる一時的な費用の計上や帝劇ビルの加速償却の影響等により増益に

道路事業

大型工事案件の減少や一部作業の発注抑制等があったものの、賃貸用事業用地等の物件が堅調に稼働したこと等により、減収増益

不動産保守・管理

東宝ビル管理㈱及び東宝ファシリティーズ㈱において、新規受注や既存取引先との請負金額の改定等に努めたことにより、増収増益

2027年2月期通期業績(期初予想)

[新規(事業別の営業利益予想を追加)]

(百万円)	2026年2月期 (実績)	2027年2月期 (期初予想)		2026年2月期 (実績)	2027年2月期 (期初予想)	
営業収入	360,663	345,000	→	営業収入 (百万円)		
営業利益	67,889	62,000		映画事業	182,617	165,800
経常利益*1	70,140	67,000		映画営業	64,368	60,700
親会社株主に 帰属する 当期純利益*2	51,768	41,000		映画興行	97,585	88,700
				映像関連	20,663	16,400
				IP・アニメ事業	75,265	84,100
				演劇事業	22,310	15,300
				不動産事業	79,179	75,700
				不動産賃貸	37,779	36,900
				道路事業	29,611	28,600
				不動産保守・管理	11,788	10,200
				その他事業	1,291	4,100
				営業利益 (百万円)	2026年2月期 (実績)	2027年2月期 (期初予想)
				映画事業	37,302	33,000
				IP・アニメ事業	17,296	22,000
				演劇事業	3,463	2,000
				不動産事業	19,030	18,000
				その他事業	66	△1,000
				調整額	△9,270	△12,000

*1 2027年2月期の持分法による投資損益は、不確実性を加味した上で、例年並みの取り込みを前提として算出している。

*2 2027年2月期の特別損益については、固定資産解体費用20億円のみを期初予想に含めている。

株主還元

[更新(4/14現在)]

- ・4/14、新たに自己株式の取得および消却を発表:資本効率の向上および株主還元を目的に実施
 - ✓ 合計750万株/130億円(上限)の自己株式を取得予定
 - ✓ 保有する自己株式のうち3,000万株(発行済株式総数の3.41%)を2026年4月末に消却予定
- ・自己株式消却の基準を策定: 自己株式数が発行済株式総数の5%を超過した場合、消却を検討

1株当たり配当額等の推移

(円)

30

20

10

0

■ 中間 ■ 期末

30

20

10

0

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

■ 中間 ■ 期末

中期経営計画2025
年間8円/円をベース・
連結配当性向30%以上

中期経営計画2028
年間17円/1株を下限
連結配当性向35%以上
かつ機動的な自己株式取得

22.0 22.0

13.5 11.0

8.5 11.0

17/2期

18/2期

19/2期

20/2期

21/2期

22/2期

23/2期

24/2期

25/2期

26/2期

27/2期

(見通し)

配当性向(%)	24.6	24.2	26.8	27.0	42.4	26.9	31.5	32.8	33.4	35.9	—
総還元性向*1(%)	49.7	34.7	29.5	27.1	89.2	46.4	61.9	32.9	79.6	64.7	—
配当総額(億円)	81.7	81.1	81.0	98.9	62.2	79.6	105.1	148.6	144.6	185.3	—
自己株式の取得額(億円)	84.4	35.4	8.3	0.1	68.7	57.9	101.9	0	200.6	149.4	130*2
自己株式の消却額(万株)	—	—	—	1,250	—	—	—	—	—	5,245	3,000*3

(注)2026年2月28日を基準日として、普通株式1株につき5株の割合で株式分割を実施。これに伴い、過去の事業年度は、当該株式分割が行われたと仮定して、数値を算定している

*1 総還元性向=(配当総額+自己株式の取得額)÷親会社株主に帰属する当期純利益×100

*2 2026年4月発表分。合計750万株(上限)の取得分(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合0.89%)

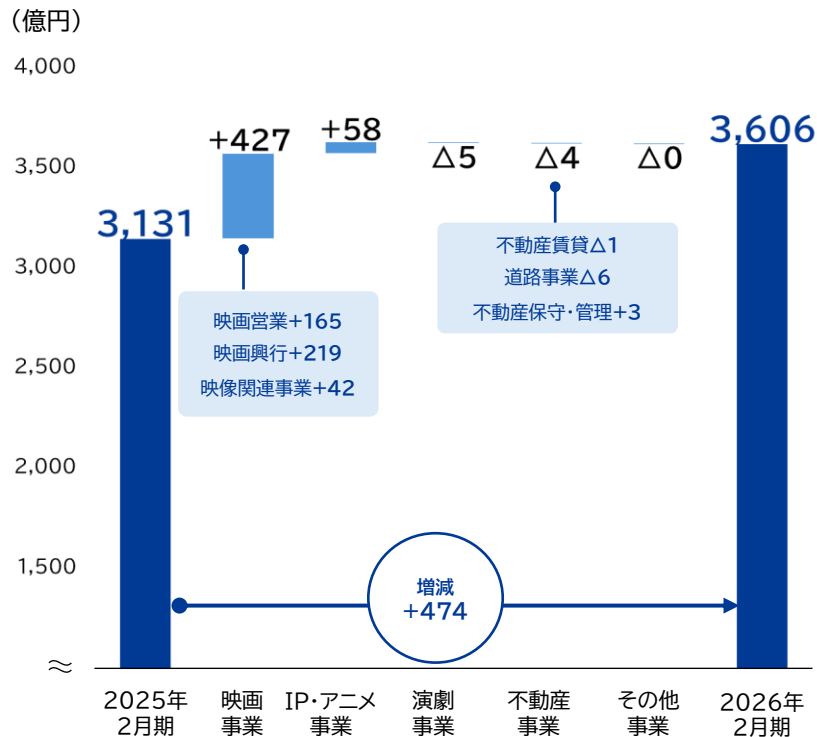
*3 2026年4月30日に3,000万株を消却予定(消却前の発行済株式総数に対する割合3.41%)。これにより、消却後の自己株式数は20,647,665株(発行済株式総数に占める割合2.43%)となる見込み

Appendix 1 業績/見通し

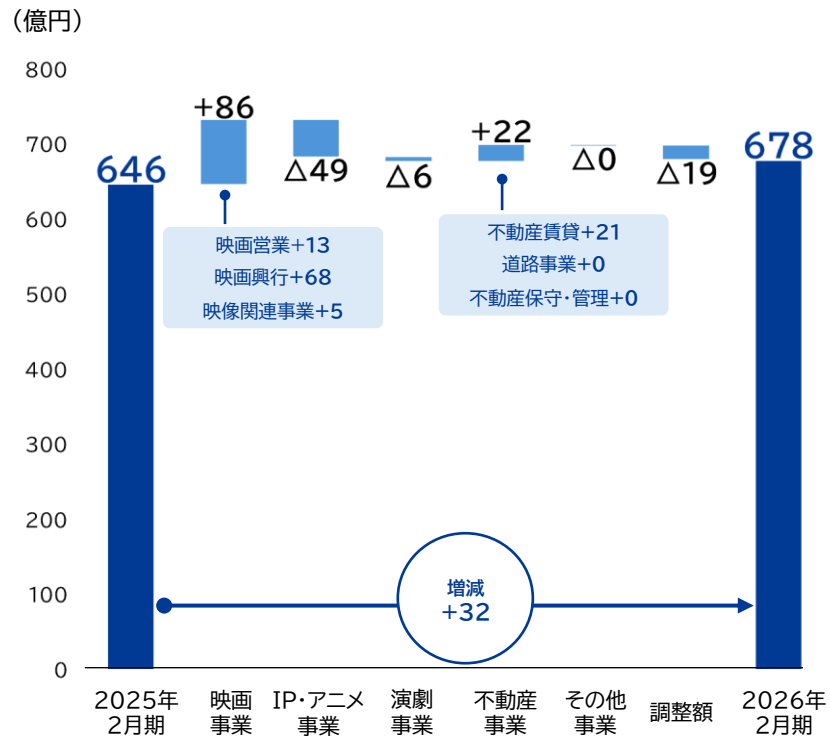
営業収入・営業利益の増減

[更新]

営業収入



営業利益



セグメント別 営業利益率の推移

[更新]

(%)

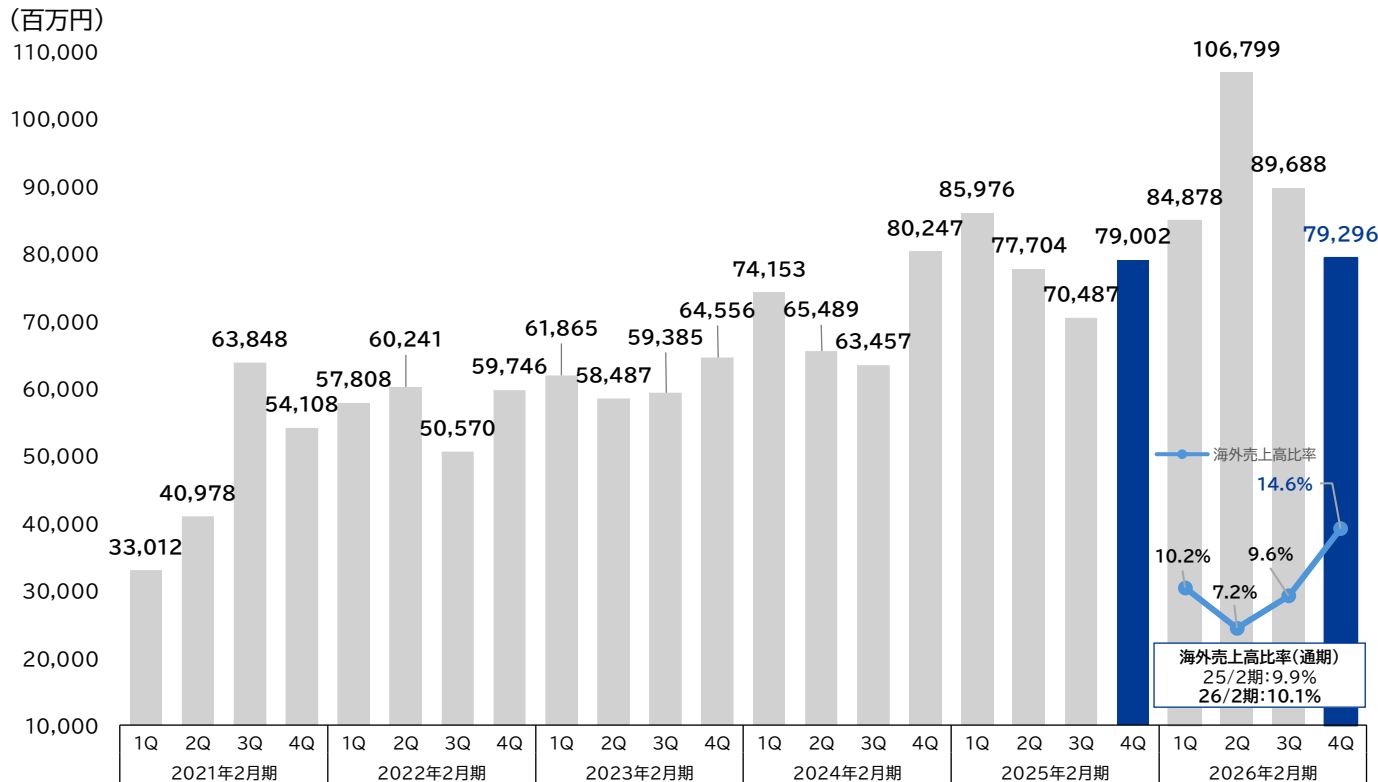
	2021年2月期					2022年2月期					2023年2月期					2024年2月期					2025年2月期					2026年2月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	累計	1Q	2Q	3Q	4Q	累計	1Q	2Q	3Q	4Q	累計	1Q	2Q	3Q	4Q	累計	1Q	2Q	3Q	4Q	累計	1Q	2Q	3Q	4Q	累計
全社	8.5	10.5	15.8	9.7	11.7	18.2	18.2	13.3	19.7	17.5	23.1	20.0	16.6	14.0	18.4	24.7	19.0	17.1	22.0	20.9	28.6	21.0	16.9	15.0	20.7	22.8	20.4	21.1	9.8	18.8
映画事業	—	6.5	15.5	7.5	8.9	16.1	18.8	9.3	22.6	17.2	23.4	20.7	15.5	14.2	18.4	25.8	22.0	16.5	26.6	23.2	33.5	25.2	17.3	18.5	24.3	22.5	22.3	23.6	10.3	20.4
映画営業 ^{※1}	2.4	33.7	19.0	3.7	16.3	21.9	26.4	22.2	41.9	28.5	40.9	35.9	34.3	22.3	33.1	41.8	35.9	23.6	46.9	38.5	50.0	39.0	28.8	29.8	39.5	32.2	27.7	35.8	14.0	29.1
																					47.6	33.7	18.9	32.6	36.3					
映画興行	—	—	12.9	1.0	—	2.3	5.7	—	7.1	2.9	12.0	15.4	3.7	8.4	10.4	20.1	16.2	6.7	10.2	14.1	17.8	15.5	4.7	11.3	12.9	17.9	21.3	16.8	9.6	17.0
映像関連 ^{※1}	14.2	12.2	14.5	23.6	16.5	24.7	28.5	18.5	27.5	25.1	22.4	19.3	15.3	15.2	17.7	19.4	20.1	21.0	28.6	23.2	34.0	23.4	21.6	19.3	24.4	17.3	4.3	10.8	7.3	9.6
																					15.9	1.7	9.3	8.2	8.9					
IP・アニメ事業 ^{※1}																					42.7	34.9	29.6	21.4	32.0	33.3	23.8	24.3	10.8	23.0
演劇事業	—	—	3.8	—	—	16.8	18.0	24.5	0.5	25.3	16.2	9.6	20.5	12.5	15.2	22.5	1.2	20.6	15.2	15.5	19.2	4.9	20.6	24.0	18.0	1.4	16.6	23.7	17.9	15.5
不動産事業	29.6	27.0	25.6	22.5	26.2	29.6	23.6	23.5	24.4	25.3	29.7	27.5	25.8	22.2	26.3	29.4	24.2	25.8	22.5	25.5	23.2	21.8	22.8	16.9	21.1	29.6	23.5	22.0	21.0	24.0
不動産賃貸	47.6	44.5	44.6	39.9	44.2	46.6	40.7	42.4	43.1	43.2	43.6	43.8	42.2	35.4	41.2	45.4	37.6	38.0	36.8	39.4	30.1	30.6	32.0	20.6	28.3	39.8	33.7	33.1	29.8	34.1
道路事業	21.7	14.2	11.7	10.5	14.7	21.0	11.0	10.8	14.3	14.5	24.1	16.5	14.7	14.2	17.6	21.0	14.6	18.7	12.6	16.8	19.2	14.1	14.7	15.0	15.9	23.0	14.3	12.4	15.2	16.4
不動産 保守・管理	3.3	8.3	8.1	8.6	7.0	9.0	10.7	2.7	7.2	7.4	9.0	9.0	9.6	9.5	9.3	9.0	12.8	9.9	10.7	10.7	12.1	10.1	12.4	10.0	11.2	13.8	11.9	9.8	8.1	10.9

※1 「映像関連事業」は2025年2月期までは「映像事業」。2026年2月期より「IP・アニメ事業」を新設したことに伴い、映画営業と映像事業の一部を「IP・アニメ事業」に移管 ※2 営業利益率：マイナスは「-」で表示

※3 2023年2月期より「収益認識に関する会計基準」を適用 ※4 2025年2月期のイタリック数値は、セグメント変更後の2025年2月期の営業利益率を示す

営業収入推移(四半期)

[更新]



各四半期の主な要因

2026年2月期4Q

- ・ GKIDSが北米で配給した「劇場版 呪術廻戦「渋谷事変 特別編集版」×「死滅回遊 先行上映」がヒット

2026年2月期3Q

- ・ 「チェンソーマン レゼ篇」「鬼滅の刃」等のヒットにより、映画営業事業と映画興行事業が好調に推移

2026年2月期2Q

- ・ 「鬼滅の刃」「国宝」のヒットにより、映画営業事業と映画興行事業が大きく伸長

2026年2月期1Q

- ・ 「ゴジラ」の商品化権や「薬屋のひとりごと」「僕のヒーローアカデミア」等の配権収入が貢献

2025年2月期4Q

- ・ GKIDSのグループイン(24年10月)による貢献開始

2025年2月期3Q

- ・ キャラクターライセンス(呪術廻戦等)が好調
- ・ サイエンスSARUのグループイン(24年6月)による貢献開始

2025年2月期2Q

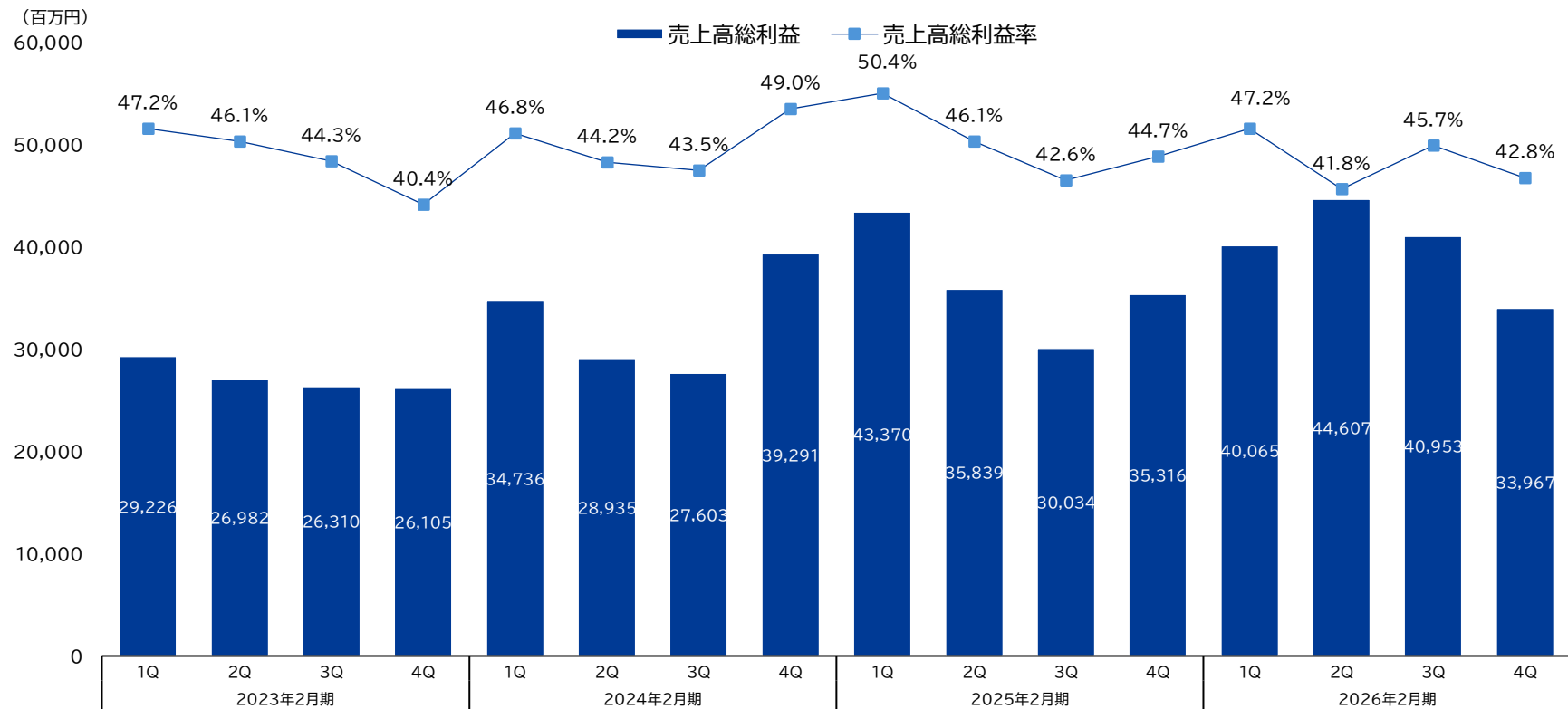
- ・ 「ゴジラ-1.0」の配権収入(海外)が貢献
- ・ 商品物販(ハイキュー!!等)やキャラクターライセンス(呪術廻戦等)が好調
- ・ 帝国劇場クロージングラインナップが好調(25/2期 4Qにかけて貢献)

2025年2月期1Q

- ・ 「劇場版ハイキュー!!」「変な家」がヒット
- ・ 「ゴジラ-1.0」の配権収入(国内)やビデオグラムの販売が好調
- ・ 東京楽天地のグループイン(24年2月)による貢献開始

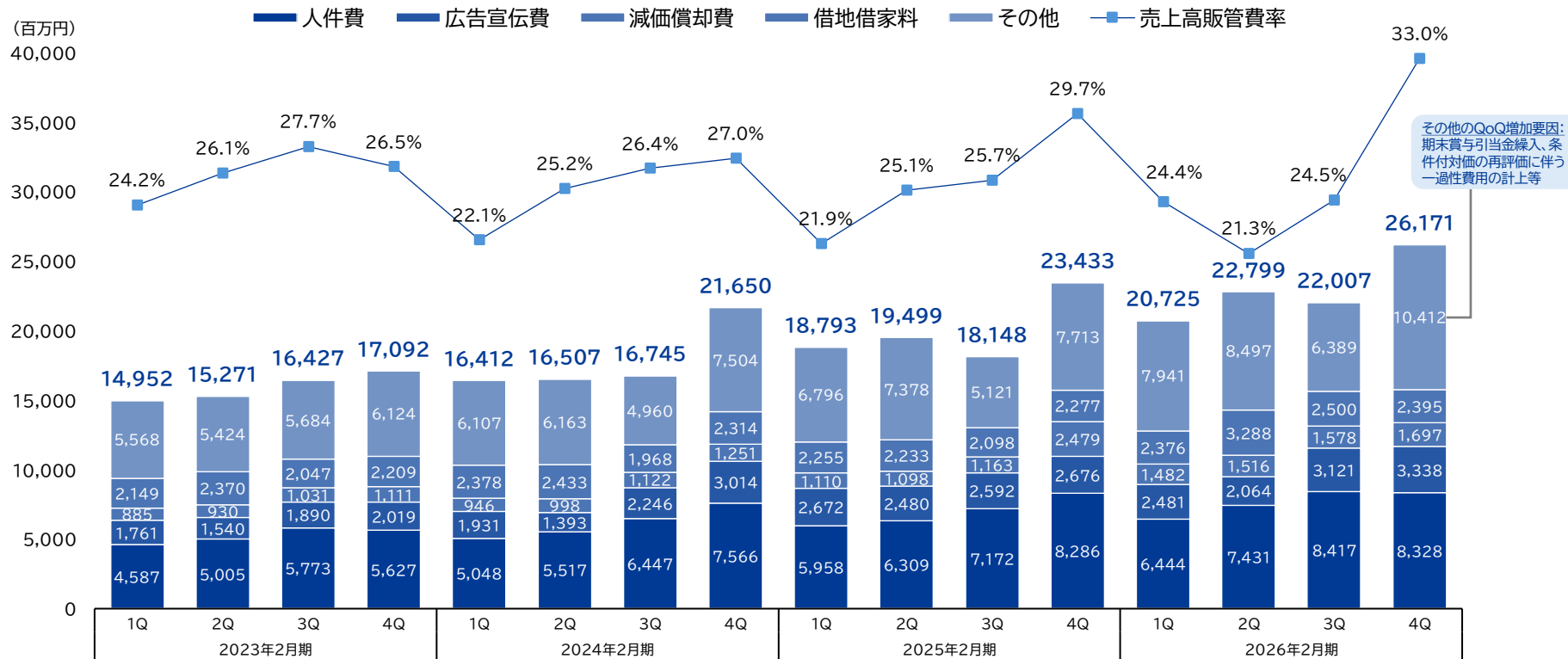
売上高総利益の推移(四半期)

[新規]



連結販管費の推移(四半期)

[新規]

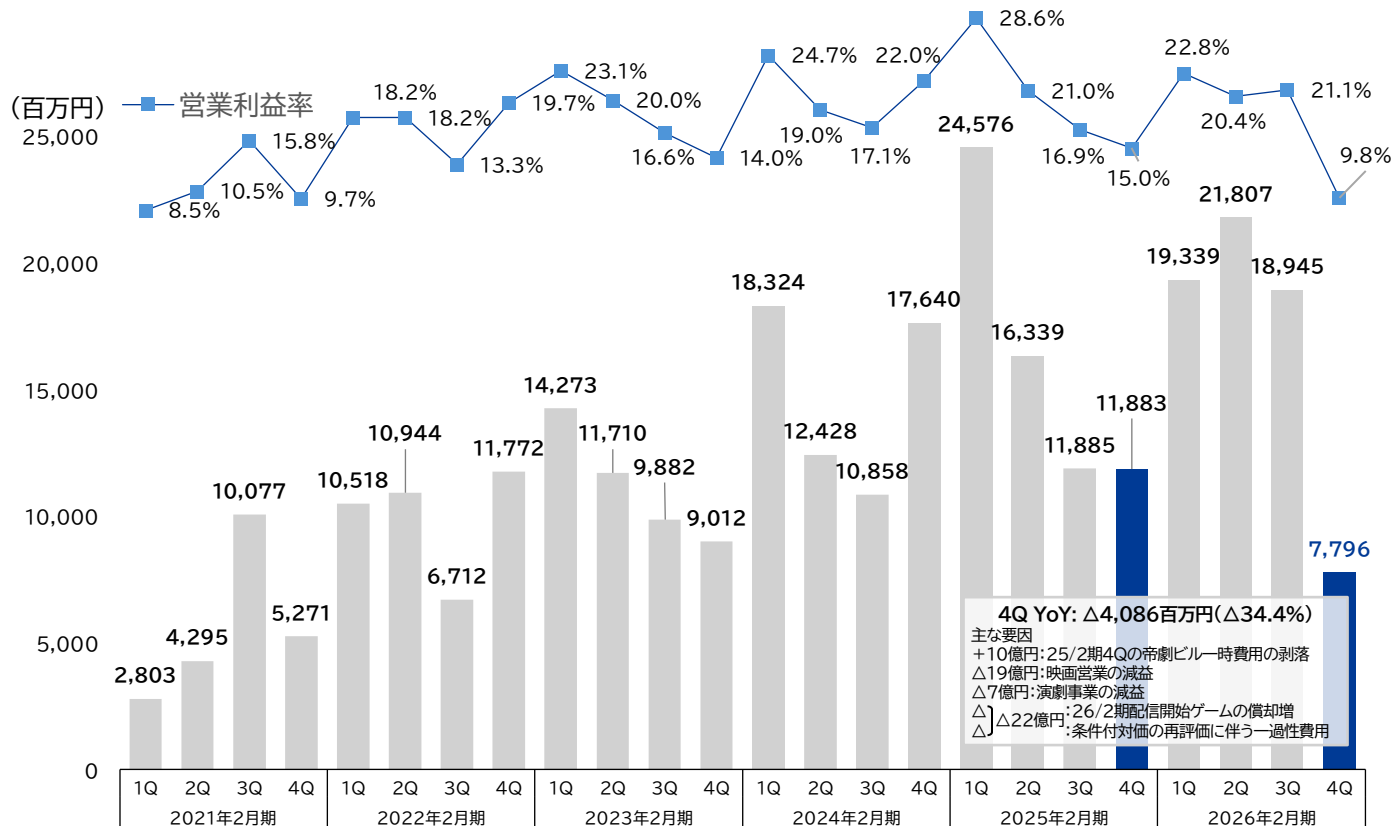


※その他:業務委託費、水道光熱費、保守清掃料(主にシステム保守費)、退職給付費用、賞与引当金繰入額等

※端数調整処理の関係で内訳の合計値が一致しない場合がある

営業利益推移(四半期)

[更新(4Q YoY比較を追加)]



各四半期の主な要因

2026年2月期4Q

- ・26/2期配信開始ゲームの償却増
- ・条件付対価の再評価に伴う一過性費用

2026年2月期3Q

- ・「8番出口」「チェンソーマン レゼ篇」等のヒットが映画営業事業と映画興行事業に貢献

2026年2月期2Q

- ・「鬼滅の刃」「国宝」のヒットにより、映画営業事業と映画興行事業が大きく伸長

2026年2月期1Q

- ・「ゴジラ」の商品化権や「薬屋のひとりごと」「僕のヒーローアカデミア」等の配信権収入が貢献

2025年2月期4Q

- ・帝劇ビルの解体工事にかかる一時的な費用を計上
- ・GKIDSのグループイン(24年10月)により、のれん/無形資産の償却開始

2025年2月期3Q

- ・キャラクターライセンス(呪術廻戦等)が貢献
- ・サイエンスSARUのグループイン(24年6月)により、のれん/無形資産の償却開始

2025年2月期2Q

- ・「ゴジラ-1.0」の配信権収入(海外)が貢献
- ・商品物販(ハイキュー!!等)やキャラクターライセンス(呪術廻戦等)が好調
- ・帝国劇場クロージングラインナップが好調(25/2期4Qも継続)

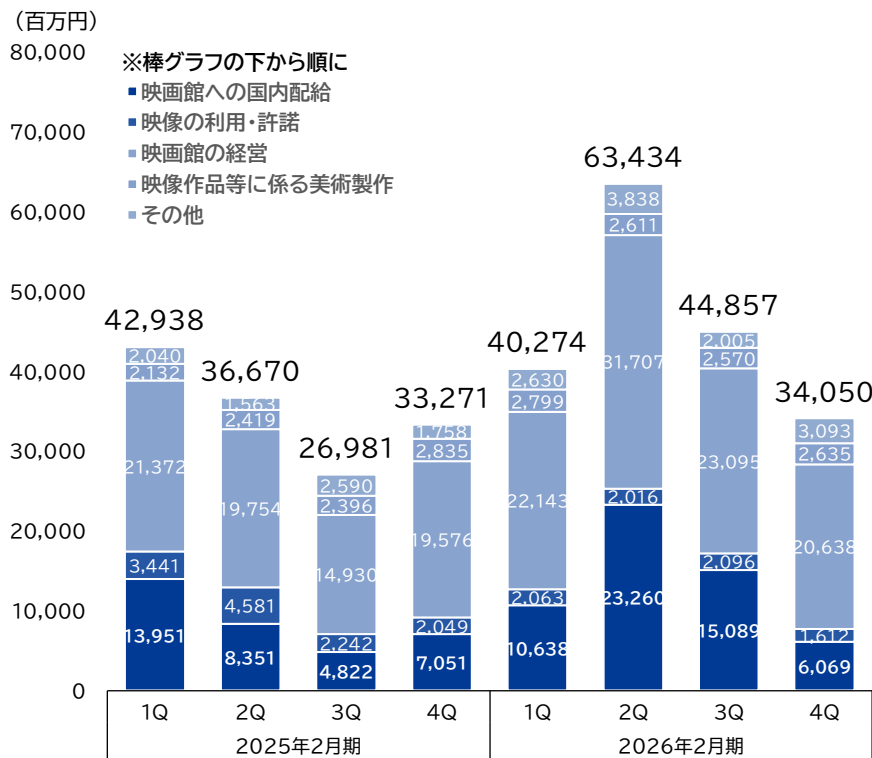
2025年2月期1Q

- ・「劇場版ハイキュー!!」「変な家」がヒット
- ・「ゴジラ-1.0」の配信権収入(国内)やビデオグラムの販売が好調
- ・25/2期1Qに大規模修繕費が発生

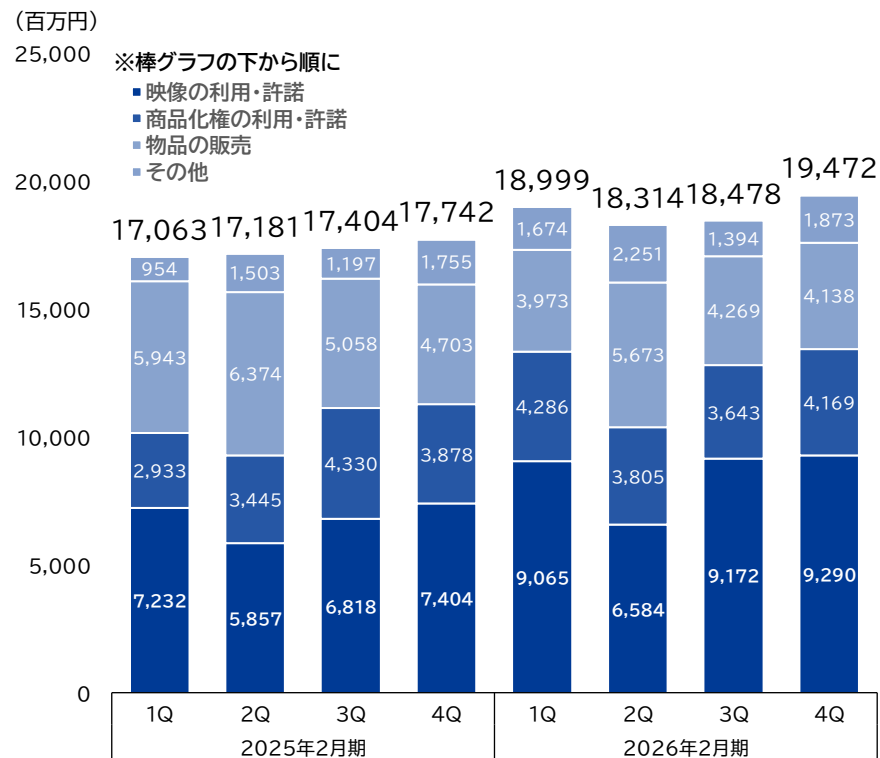
4Q YoY: $\Delta 4,086$ 百万円($\Delta 34.4\%$)
 主な要因
 +10億円: 25/2期4Qの帝劇ビル一時費用の剥落
 $\Delta 19$ 億円: 映画営業の減益
 $\Delta 7$ 億円: 演劇事業の減益
 $\Delta 7$ 億円: 26/2期配信開始ゲームの償却増
 $\Delta 22$ 億円: 条件付対価の再評価に伴う一過性費用

収益の分解情報(映画事業、IP・アニメ事業)(四半期)

[更新]



映画事業



IP・アニメ事業

TOHO animationのソース別営業収入・国内外構成比

[更新(ソース内容、ゲームの行を追加)]

ソース別営業収入

ソース名と主な内容	2025年2月期	2026年2月期	増減	増減率	主な増減要因	構成比
配信 (配信利用料収入)	21,842	23,707	1,864	8.5%	「SPY×FAMILY」「薬屋のひとりごと」「僕のヒーローアカデミア」等が国内外で好調	52.4%
キャラクターライセンス (ライセンス窓口収入)	11,185	10,933	△251	△2.3%	「呪術廻戦」「葬送のフリーレン」等が好調だったが、前期は「ハイキュー!!」等が貢献	24.2%
商品物販 (物販収入)	8,105	3,562	△4,542	△56.0%	前期は「ハイキュー!!」「僕のヒーローアカデミア」「呪術廻戦」等のキャラクターグッズが伸長	7.9%
パッケージ (Blu-ray等の販売収入)	3,143	1,327	△1,816	△57.8%	前期は「ハイキュー!!」「葬送のフリーレン」等が好調	2.9%
ゲーム (主に協業作品の配分金収入)	1,736	1,863	127	7.3%	「呪術廻戦 ファントムパレード」「怪獣8号 THE GAME」が貢献	4.1%
配分金その他 (主に他社窓口作品の配分金収入)	2,384	3,857	1,472	61.8%	「Dr.STONE」「ハイキュー!!」等が貢献	8.5%
合計	48,397	45,251	△3,145	△6.5%		
参考:劇場公開(国内)	7,083	1,644	△5,438	△76.8%	「劇場版 呪術廻戦『渋谷事変 特別編集版』×『死滅回游 先行上映』」がヒットしたものの、前期は「劇場版 ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦」を劇場公開	

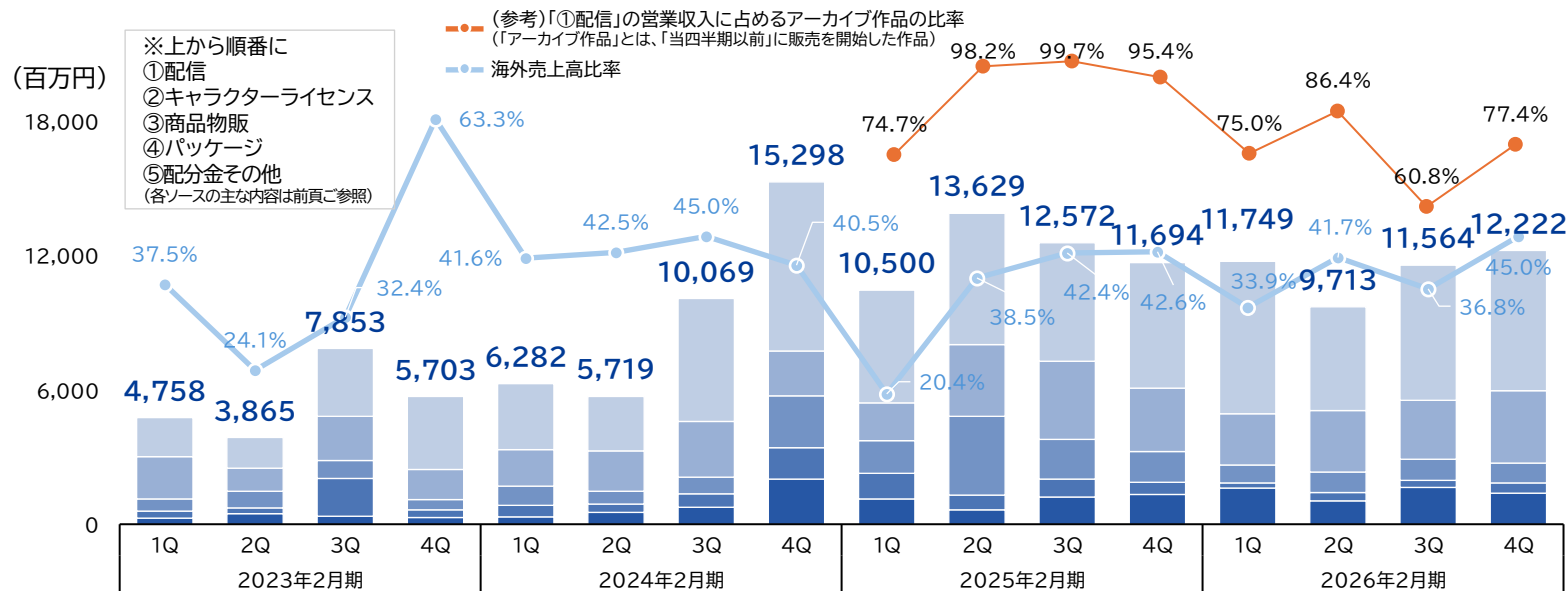
国内外構成比(劇場公開(国内)を除く)

	2025年2月期	2026年2月期	増減	増減率	主な増減要因	構成比
国内	30,695	27,460	△3,235	△10.5%	前期は「ハイキュー!!」「僕のヒーローアカデミア」等のキャラクターグッズが伸長	60.7%
海外	17,701	17,790	89	0.5%	配信:「SPY×FAMILY」「僕のヒーローアカデミア」等が好調 キャラクターライセンス:前年同期は「僕のヒーローアカデミア」等が貢献	39.3%

※本表の対象範囲は、TOHO animationレーベル及びこれに準ずる作品。当資料は、アニメ事業に関する開示情報の充実性の観点から自主的に作成したものであり、他の決算資料における数値とは整合しない場合がある
 ※各ソースの収益認識時期は次の通り。配信・キャラクターライセンス→知的財産を使用する権利の許諾開始時点、商品物販・パッケージ→顧客に商品を引き渡した時点、ゲーム・配分金→報告書受領時点、劇場公開→映画上映時点

TOHO animationのソース別営業収入の推移(四半期)

[更新(アーカイブ作品比率、ゲームを追加)]



① 配信	1,724	1,349	3,029	3,251	2,961	2,430	5,490	7,551	5,047	5,872	5,302	5,619	6,801	4,629	6,028	6,247
② キャラクターライセンス	1,907	1,037	1,980	1,355	1,621	1,811	2,483	2,000	1,688	3,192	3,471	2,832	2,290	2,760	2,636	3,245
③ 商品物販	526	747	798	456	859	574	747	2,338	1,463	3,517	1,770	1,353	816	910	950	885
④ パッケージ	329	263	1,670	341	517	357	585	1,391	1,133	655	809	544	221	354	296	454
⑤ 配分金その他 (うちゲーム)	270	467	372	297	322	544	762	2,017	1,166	391	1,218	1,344	1,618	1,059	1,653	1,390
劇場公開	1,365	623	427	921	1,856	226	131	6,982	4,120	2,426	473	63	135	368	965	174

※2026年2月期より管理会計システムが変更となったため、過去の数値の集計方法とは異なる

※海外売上高は「配信」と「キャラクターライセンス」のみ

IP・アニメ事業の内訳と分解数値

[更新(要素別内訳を追加)]

IP・アニメ事業 組織別

国内	海外
TOHO animation	TOHO Global*2
ライツ事業部/ゴジラ部	
その他*1	

*1 株TOHO animation STUDIO、株サイエンスSARU、株東宝ステラ/東宝ミュージック株

*2 TOHO Global株、Toho International, Inc.,
TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd., GKIDS, INC.,
TOHO Europe Limited, Anime Limited

IP・アニメ事業 要素別

国内	海外
アニメ (TOHO animation/ライツ事業部)	アニメ (TOHO Global*2)
配信	配信
キャラクターライセンス	キャラクターライセンス
商品物販	商品物販
ゲーム	ゲーム
配分金 その他	その他
アニメ以外 (ライツ事業部)	アニメ以外 (TOHO Global*2)
他社アニメ作品や実写映画のグッズ・パンフレット等	実写の映像販売、商品物販
ゴジラ (ゴジラ部)	ゴジラ (TOHO Global*2)
配分金その他・配信・商品物販・キャラクターライセンス	配信・商品物販・キャラクターライセンス
制作会社	制作会社
(株)TOHO animation STUDIO	IGLOO STUDIO(持分法適用関連会社)
(株)サイエンスSARU	CJ ENM FIFTH SEASON(持分法適用関連会社)
その他子会社	その他子会社
(株)東宝ステラ	GKIDS Inc.
東宝ミュージック株	Anime Limited

TOHO animationソース別営業収入(p.27,28)

(百万円)	2025/2期	2026/2期	前期差
配信	21,842	23,707	1,864
キャラクターライセンス	11,185	10,933	△251
商品物販	8,105	3,562	△4,542
パッケージ	3,143	1,327	△1,816
ゲーム	1,736	1,863	127
配分金 その他	2,384	3,857	1,472
合計	48,397	45,251	△3,145

IP・アニメ事業 収益分解情報(p.26)

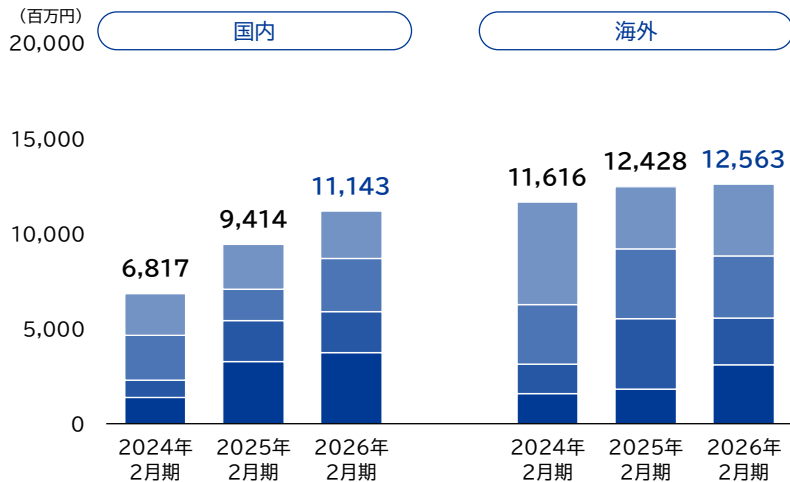
(百万円)	2025/2期	2026/2期	前期差
映像の利用・許諾	27,312	34,112	6,799
商品化権等の利用・許諾	14,588	15,905	1,316
商品の販売	22,079	18,054	△4,024
その他※	5,411	7,192	1,781
合計	69,391	75,265	5,873

TOHO animation 配信・キャラクターライセンス収入の状況(四半期)

[更新]

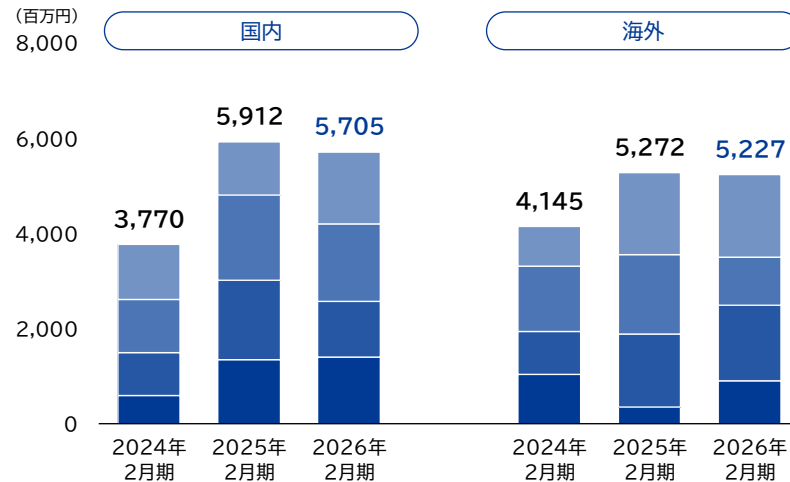
動画配信やキャラクターライセンスの収入が、アニメビジネスの堅調な成長を牽引

配信収入



4Q	2,189	2,357	2,478	5,361	3,262	3,768
3Q	2,338	1,647	2,778	3,151	3,655	3,249
2Q	905	2,160	2,171	1,525	3,711	2,458
1Q	1,383	3,247	3,715	1,578	1,800	3,086

キャラクターライセンス収入



4Q	1,168	1,109	1,513	831	1,723	1,732
3Q	1,107	1,796	1,627	1,375	1,674	1,009
2Q	907	1,663	1,172	903	1,529	1,587
1Q	586	1,343	1,392	1,034	345	898

営業外収益・費用

[更新]

	(百万円)			
	2025年2月期	2026年2月期	増減	主な増減要因
受取利息	635	609	△25	—
受取配当金	2,498	2,021	△476	—
為替差益	313	127	△186	—
補助金収入	153	806	653	演劇事業に係る補助金収入
その他	486	962	475	—
営業外収益合計	4,088	4,528	440	—
支払利息	59	117	58	—
持分法による投資損失	4,210	2,113	△2,097	FIFTH SEASONの業績改善、のれんの償却額減
その他	48	46	△1	—
営業外費用合計	4,317	2,276	△2,040	—

	(百万円)							
	2025年2月期				2026年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
受取利息	56	85	94	399	107	237	174	90
受取配当金	27	1,109	355	1,005	21	1,208	11	780
為替差益	217	△207	283	20	—	—	3	124
その他	142	118	160	219	342	231	30	1,165
営業外収益合計	443	1,105	894	1,644	470	1,677	219	2,160
支払利息	13	25	17	2	3	5	1	107
持分法による投資損失	1,644	979	981	605	757	214	557	583
為替差損	—	—	—	—	115	3	△118	—
その他	11	10	8	17	5	△2	36	6
営業外費用合計	1,668	1,015	1,008	624	881	221	476	697

セグメント別の減価償却費

[更新]

	2025年2月期※ (旧開示基準)				2026年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
映画事業	918	913	951	1,868	869	944	1,017	1,130
IP・アニメ事業					361	381	372	412
演劇事業	81	77	79	70	50	38	39	39
不動産事業	1,964	2,116	2,037	3,043	1,903	1,872	1,878	1,863
その他	13	13	13	14	9	10	10	10
調整額	42	43	40	59	158	160	167	168
合計	3,020	3,164	3,122	5,056	3,352	3,408	3,486	3,625

※2025年2月期実績は、セグメント区分変更前の数値

※のれんの償却額を除く

特別利益・特別損失

[更新]

	(百万円)			
	2025年 2月期	2026年 2月期	増減	主な増減要因
固定資産売却益	295	—	△295	—
投資有価証券売却益	2,859	8,913	6,054	政策保有株式の売却(株式会社丸井グループ、株式会社IMAGICA GROUP)
その他	320	200	△120	—
特別利益合計	3,475	9,113	5,637	—
減損損失	1,631	523	△1,108	映画興行事業に係る減損損失が減少
固定資産圧縮損	9	—	△9	—
固定資産解体費用	—	1,449	1,449	不動産事業における解体費用発生(帝劇ビル、調布市等)
投資有価証券評価損	—	60	60	—
立退補償金	224	—	△224	—
独占禁止法関連損失	—	1,317	1,317	スバル興業において発生
特別損失合計	1,865	3,350	1,485	—

	(百万円)							
	2025年2月期				2026年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
固定資産売却益	—	—	76	219	—	—	—	—
投資有価証券売却益	—	—	—	2,859	—	8,913	—	—
その他	20	—	300	—	—	—	200	—
特別利益合計	20	—	376	3,078	—	8,913	200	—
減損損失	—	—	—	1,631	—	—	—	523
固定資産圧縮損	9	—	—	—	—	—	—	—
固定資産解体費用	—	—	—	—	574	115	—	760
投資有価証券評価損	—	—	—	—	—	—	—	60
立退保証金	—	150	—	74	—	—	—	—
独占禁止法関連損失	—	—	—	—	—	—	1,059	258
特別損失合計	9	150	—	1,705	574	115	1,059	1,602

営業収入：映画事業/IP・アニメ事業の旧開示基準との比較

[更新]

■2026年2月期 営業収入実績

	(百万円)			
	1Q	2Q	3Q	4Q
映画事業	40,274	63,434	44,857	34,050
映画営業	12,992	25,784	17,515	8,075
映画興行	22,143	31,707	23,095	20,638
映像関連	5,138	5,942	4,246	5,335
IP・アニメ事業	18,999	18,314	18,478	19,472

■2026年2月期 営業収入実績(旧開示基準)

	(百万円)			
	1Q	2Q	3Q	4Q
映画事業	59,273	81,749	63,336	53,522
映画営業	14,805	27,996	21,174	11,687
映画興行	22,143	31,707	23,095	20,638
映像事業	22,324	22,045	19,065	21,196



※セグメント変更の詳細についてはp.40~42を参照

※旧開示基準の数値については、監査法人による監査を受けていない参考値

連結貸借対照表

[更新]

(百万円)

	2025年2月末	2026年2月末	増減	増減理由及び備考
流動資産	202,050	234,036	31,985	有価証券+22,402、現金及び預金+8,065等 (参考)棚卸資産※1の残高:21,175
固定資産	451,017	468,897	17,880	
有形固定資産	243,502	247,927	4,425	建設仮勘定+5,185、土地+2,168、建物及び構築物△4,672等
無形固定資産	30,751	30,739	△11	ソフトウェア+1,874、のれん△1,213、その他△1,402
投資その他の資産	176,764	190,230	13,466	投資有価証券+10,439等 (参考)2026年2月末 投資その他の資産の内訳(投資有価証券164,204等)
資産合計	653,068	702,934	49,865	
流動負債	90,941	95,252	4,310	未払金等+2,941等 (参考)短期借入金の残高:45、1年内返済予定の長期借入金の残高:300
固定負債	67,311	74,691	7,379	繰延税金負債+4,962、その他+3,306等 (参考)長期借入金の残高:1,275
負債合計	158,253	169,943	11,690	
株主資本	425,608	446,986	21,377	自己株式+25,401※2、資本剰余金△3,179等
その他の包括利益累計額	52,781	68,381	15,600	その他有価証券評価差額金+14,526等
非支配株主持分	16,425	17,622	1,196	—
純資産合計	494,815	532,990	38,175	
負債純資産合計	653,068	702,934	49,865	
自己資本比率	73.3%	73.3%	+0.0ポイント	

※1 主に当社が製作する映画やアニメの製作品及び仕掛品を含む(製作出資映画については公開月に85%を償却、残り15%は翌半期に償却)

※2 2025年4月に自己株式を消却(5,245万株(分割後株数))。2025年12月に自己株式の取得(850万株(分割後株数))

セグメント別の仕掛品(連結B/S棚卸資産の一部)

[新規]

(百万円)

	2025年2月期				2026年2月期			
	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末
映画事業	8,711	9,785	11,822	15,385	6,813	5,557	6,583	6,171
IP・アニメ事業					9,268	9,819	10,247	9,047
演劇事業	144	129	137	75	74	80	87	109
不動産事業	8	13	30	34	36	33	43	36
仕掛品 合計	8,864	9,927	11,989	15,496	16,193	15,490	16,961	15,366

※ 2025年2月期実績は、セグメント区分変更前の数値

セグメント別の資産、負債その他の項目の金額に関する情報

[新規(決算短信より転記)]

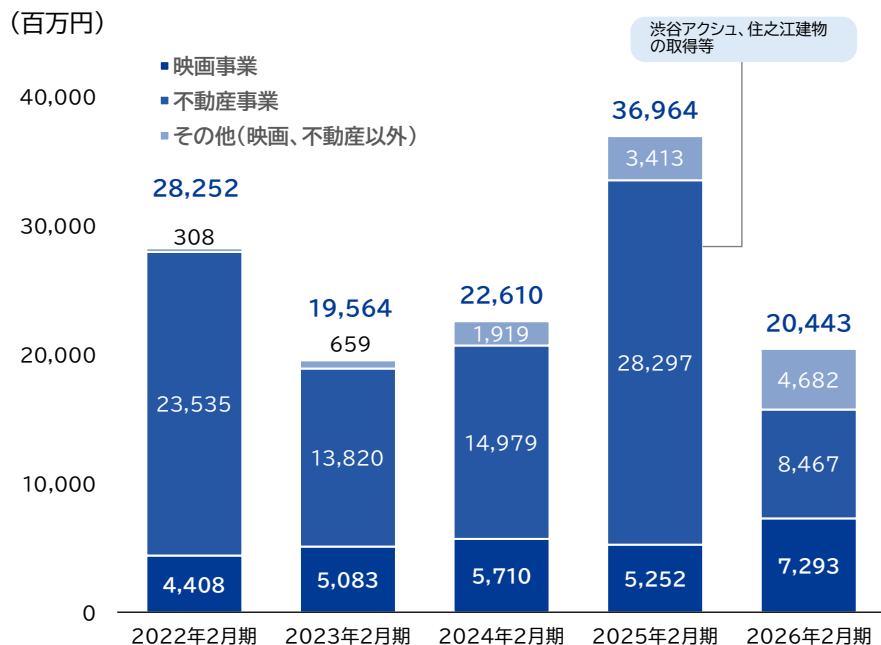
(百万円)

	2025年2月期						2026年2月期					
	減価償却費	減損損失	のれんの償却額	のれんの未償却残高	持分法適用会社への投資額	有形固定資産及び無形固定資産の増加額	減価償却費	減損損失	のれんの償却額	のれんの未償却残高	持分法適用会社への投資額	有形固定資産及び無形固定資産の増加額
映画事業	3,676	1,599	229	—	177	5,252	3,961	521	—	—	251	7,293
IP・アニメ事業	976	—	191	16,405	32,293	240	1,527	—	794	15,448	29,564	1,728
演劇事業	308	—	—	—	—	246	168	—	—	—	—	206
不動産事業	9,161	4	272	1,641	3,083	28,297	7,517	—	256	1,384	3,193	8,467
計	14,123	1,604	693	18,046	35,554	34,036	13,175	521	1,051	16,832	33,009	17,694
その他	54	27	—	—	—	45	41	1	—	—	—	51
合計	14,177	1,631	693	18,046	35,554	34,082	13,216	523	1,051	16,832	33,009	17,745
調整額	185	—	—	—	—	2,882	655	—	—	—	—	2,697
連結財務諸表計上額	14,363	1,631	693	18,046	35,554	36,964	13,872	523	1,051	16,832	33,009	20,443

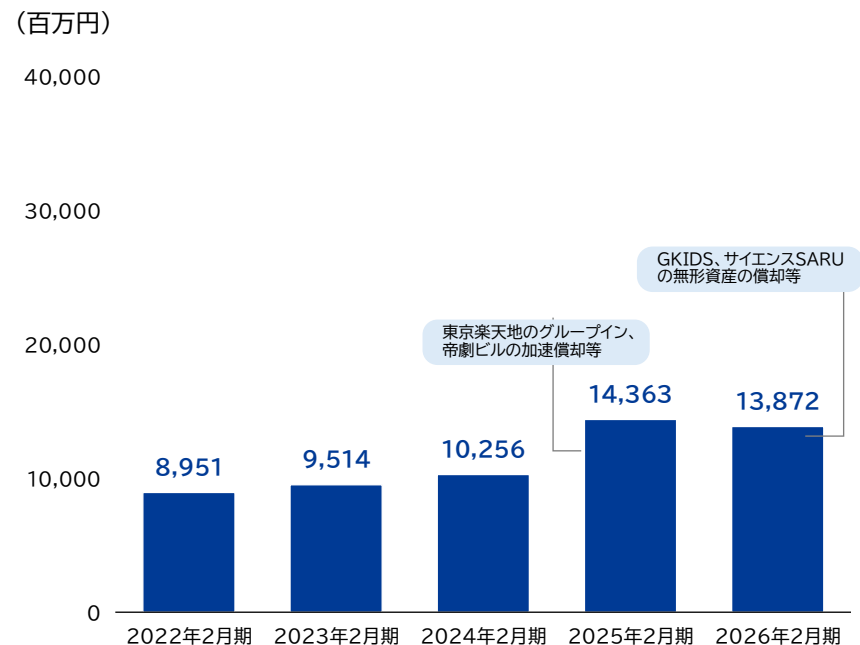
設備投資(CAPEX)と減価償却費の推移

[新規(決算短信より転記)]

設備投資(CAPEX)*1



減価償却費*2



※2024年2月期以前は「映画事業」の中に「IP・アニメ事業」を含む。

*1 p.37「セグメント別の資産、負債その他の項目の金額に関する情報」の「有形固定資産及び無形固定資産の増加額」より抜粋

*2 p.37「セグメント別の資産、負債その他の項目の金額に関する情報」の「減価償却費」より抜粋。のれんの償却費は除く

連結キャッシュ・フロー計算書(累計)

[更新]

(百万円)

	2026年2月期	主な内訳
営業活動による キャッシュ・フロー	65,334	税金等調整前当期純利益75,903、減価償却費13,872、その他9,519、法人税等の支払額△24,518、投資有価証券売却損益(△は益)△8,913
投資活動による キャッシュ・フロー	△24,904	有価証券の売却による収入59,110、投資有価証券の売却による収入10,555、有価証券の取得による支出△72,828、有形固定資産の取得による支出△15,438
財務活動による キャッシュ・フロー	△31,326	配当金の支払額△15,663、自己株式の取得による支出△14,969
現金及び現金同等物に係る 換算差額	144	
現金及び現金同等物の増減額	9,248	
現金及び現金同等物の期首残高	76,608	
現金及び現金同等物の期末残高	86,683	

IP・アニメ事業の報告セグメント独立

[再掲]

2026年2月期より「IP・アニメ事業」を報告セグメントとして独立。従来の「映画営業事業」「映像事業」からIPビジネス及びアニメ関連ビジネスを抽出

変更前

報告セグメント
映画事業
映画営業事業
映画興行事業
映像事業
演劇事業
不動産事業
その他※

変更後

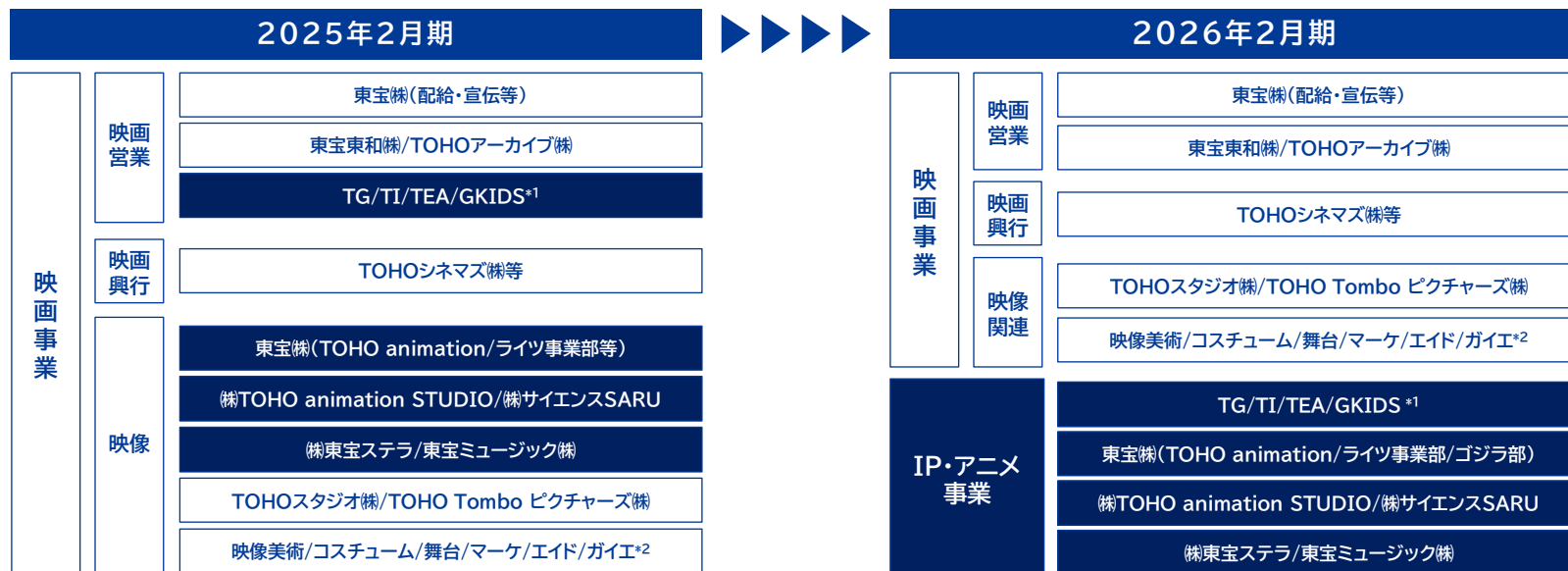
報告セグメント	主な事業内容
映画事業	
映画営業事業	映画の企画・製作・配給事業
映画興行事業	映画館の経営に関する事業
映像関連事業	その他の映像製作、美術製作、広告事業
IP・アニメ事業	TOHO animationの企画・製作・権利活用、ゴジラのライセンス事業
演劇事業	演劇の製作・興行事業
不動産事業	不動産賃貸、道路、不動産保守・管理事業
その他※	TOHO-ONE、スポーツ施設等の経営、物販業等

※「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメント。

映画、IP・アニメ事業：子会社別の変更前・後

[再掲]

連結子会社を会社単位で切り分け、一部の「映画事業」の組織・子会社を「IP・アニメ事業」へ



(注)

・上記子会社の傘下にある子会社を含む。表示スペースの都合上、複数の会社をまとめて記載しているが、特定の基準や意図に基づくものではない

*1 TOHO Global(株)、Toho International, Inc.、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.、GKIDS, INC.

*2 (株)東宝映像美術、(株)東宝コスチューム、東宝舞台(株)、TOHOマーケティング(株)、(株)エイド・ディーシーシー、(株)ガイエ

収益の分解情報(セグメント変更前・後比較と主な構成要素)

[再掲]

顧客との契約から生じる収益を分解した情報(2026年2月期 決算短信 p.17-18)の各項目に含まれる主な要素は下記の通り(同一番号は同一内容を示す)

■セグメント変更前 (2025年2月期まで)

映画事業	主な構成要素	該当する旧セグメント
映画館への配給	①配給(※ゴジラ映画、TOHO animationアニメ映画作品の国内配給分を含む)	・映画営業
劇場用映画の国内配信	②映画の国内配信	・映画営業
映画館の経営	③映画興行	・映画興行
アニメコンテンツの利用	④アニメ作品の国内・国外の二次利用(番組販売(例:配信サービス、機内上映)) ⑤アニメや実写(映画作品等)の商品化権収入 ⑥アニメの製作出資収入	・映像事業
パッケージの販売	⑦パッケージ販売(例:DVD)	・映像事業
映像作品等に係る美術製作	⑧映画等の美術セット等の製作	・映像事業
その他	⑨実写(映画作品等)の国内の二次利用(配信を除く)、国外の二次利用(TGやTEAが販売代行しているもの) ⑩TIやGKIDSの収入 ⑪実写(映画作品等)の製作出資収入(※連結上は社内取引控除後のため、他社幹事作品の製作出資収入のみ連結P/Lに計上される) ⑫グッズ、パンフレット、ゴジラ・ストア、ECサイトの収入 ⑬ゴジラの商品化権収入 ⑭実写(映画作品等)の制作、スタジオ運営、広告事業 ⑮アニメの制作(サイエンスSARU等)、ゲーム、音楽	・映画営業(⑨⑩) ・映像事業(⑩⑫⑬⑭⑮)



■セグメント変更後 (2026年2月期以降)

	映画事業			IP・アニメ事業
	映画営業	映画興行	映像関連	
映画館への国内配給	①			
映像の利用・許諾	②⑨⑩			④⑥⑩
映画館の経営		③		
映像作品等に係る美術製作			⑧	
商品化権等の利用・許諾				⑤⑬
商品の販売				⑦⑫
その他			⑭	⑮

Appendix 2 映画事業

2026年2月期 東宝配給実績

[更新(2026年4月14日時点)]

合計44作品:うち幹事12(うち共同幹事1)、出資13。TOHO NEXT16作品

①幹事/共同幹事作品、②=2026年2月末時点で国内興収10億円以上の作品
※下線部分は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

東宝 配給作品

2026年2月期 作品名	公開日	①	②
映画ドラえもん のび太の絵世界物語	25/3/7	✓	
お嬢と番犬くん	3/14	✓	
映画「少年と犬」	3/20		
劇場版「名探偵コナン 隻眼の残像(フラッシュバック)」	4/18	✓	
#真相をお話しします	4/25	✓	
国宝	6/6	✓	
ドールハウス	6/13	✓	
劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来	7/18	✓	
劇場版「TOKYO MER～走る緊急救命室～南海ミッション」	8/1	✓	
映画クレヨンしんちゃん 超華麗！灼熱のカスカバダンサーズ	8/8	✓	
隣のステラ	8/22		
8番出口	8/29	✓	✓
ブラック・ショーマン	9/12	✓	
劇場版「チェンソーマン レゼ篇」	9/19	✓	
沈黙の艦隊 北極海大海戦	9/26	✓	
秒速5センチメートル	10/10	✓	
「劇場版 呪術廻戦 0」復活上映	10/17	✓	
もののけ姫(4Kデジタルリマスター)	10/24	✓	
劇場版 呪術廻戦「渋谷事変 特別編集版」×「死滅回遊 先行上映」	11/7	✓	✓
平場の月	11/14		
果てしなきスカレット	11/21		
ロマンティック・キラ	12/12	✓	
新解釈・幕末伝	12/19	✓	
劇場版「緊急取調室 THE FINAL」	12/26	✓	
恋愛裁判	26/1/23	✓	
ほどなく、お別れです	2/6	✓	✓
映画「教場 Requiem(レクイエム)」	2/20	✓	
映画ドラえもん 新・のび太の海底鬼岩城	2/27		

「TOHO NEXT」レーベル

2026年2月期 作品名	公開日	①	②
映画しまじろう「しまじろうと ゆうきのうた」	25/3/14		
ZEROBASEONE THE FIRST TOUR [TIMELESS WORLD] IN CINEMAS	3/19		
アニメ「怪獣8号」第1期総集編/同時上映「保科の休日」	3/28	✓	
Love Letter【4K リマスター】	4/4		
劇場版総集編 呪術廻戦 懐玉・玉折	5/30	✓	
CHA EUN-WOO VR CONCERT : MEMORIES	6/20		
LUPIN THE IIIIRD THE MOVIE 不死身の血族	6/27		
JO1 THE MOVIE「未完成」-Bon Voyage-	7/4	✓	
ONE IN A MILLION	10/24		
INI THE MOVIE「I Need I」	10/31	✓	
阪神タイガース THE OFFICIAL MOVIE 2025 -栄光の虎道-	11/14		
MGA MAGICAL 10 YEARS ANNIVERSARY LIVE ~FJORD~ ON SCREEN	11/28	✓	
MGA MAGICAL 10 YEARS ANNIVERSARY DOCUMENTALY FILM ~THE ORIGIN~	11/28		
ATEEZ VR CONCERT : LIGHT THE WAY	12/5		
有吉の壁 劇場版アドリブ大河「面白城の18人」	26/1/16		
同時上映～映画「京佳お嬢様と奥田執事～京佳お嬢様パリへ行くと～」			
映画「JO1 DER SHOW 2025 'WHEREVER WE ARE' IN TOKYO DOME - LIVE FILM」	1/30		

ラインナップ(<https://www.toho.co.jp/movie/lineup>)

2027年2月期～ 東宝配給ラインナップ°(4/14時点)

[更新(2026年4月14日時点)]

合計32作品(4/14時点):うち幹事7、出資13。TOHO NEXT8作品

①幹事/共同幹事作品

※下線部分は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

東宝 配給作品

2027年2月期/公開日未発表 作品名	公開日	①
ゴールデンカムイ 網走監獄襲撃編	26/3/13	
君が最後に遺した歌	3/20	✓
映画 えんとつ町のプペル ～約束の時計台～	3/27	
劇場版「名探偵コナン ハイウェイの墮天使」	4/10	
人はなぜラブレターを書くのか	4/17	
SAKAMOTO DAYS	4/29	
君のクイズ	5/15	
箱の中の羊	5/29	
映画「おそ松さん 人類クズ化計画!!!!!!」	6/12	
キングダム 魂の決戦	7/17	
映画ちいかわ 人魚の島のひみつ	7/24	
映画クレヨンしんちゃん 奇々怪々！オラの妖怪バケーション	7/31	
ブルーロック	8/7	
劇場版「TOKYOMER～走る緊急救命室～ CAPITAL CRISIS」	8/21	
踊る大捜査線 N.E.W.	9/18	
汝、星のごとく	10/9	✓
うるわしの宵の月	10/23	
ゴジラ-0.0	11/3	✓
劇場版「全領域異常解決室」	26年秋	
劇場版「薬屋のひとりごと」	12月	✓
SUKIYAKI 上を向いて歩こう	12/25	
魔法使いの夜	26年	

2027年以降の公開日未発表作品名	公開日	①
劇場版「ハイキュー!! VS 小さな巨人」	27年	✓
劇場版「虎に翼」	27年	✓

「TOHO NEXT」レーベル

2027年2月期 作品名	公開日	①
GEMNIBUS vol.2	26/3/6	✓
舞台「刀剣乱舞」禺伝 矛盾源氏物語～再演～ライブビューイング	3/8	
3D LIVE「うたの☆プリンスさまっ♪ ALL STAR STAGE-Happy Celebration-」ライブビューイング	3/22	
2025 INI LIVE [XQUARE - MASTERPIECE] - LIVE FILM	3/27	
ONE OK ROCK DETOX JAPAN TOUR 2025 AT NISSAN STADIUM IN CINEMAS	4/17	
SUPER BEAVER LIVE & DOCUMENTARY -現在地	5/22	
Never After Dark	6/5	
君は映画	6/19	

ラインナップ(<https://www.toho.co.jp/movie/lineup>)

2026年2月期 洋画/GKIDS配給実績

[更新(2026年4月14日時点)]

国内 配給作品(主に東宝東和)

ユニバーサル・ピクチャーズ作品/その他	公開日
ウィキッド ふたりの魔女	25/3/7
ブリジット・ジョーンズの日記 サイトー 最高の私の今	4/11
DROP/ドロップ	7/11
BTS ARMY:FOREVER WE ARE YOUNG	7/30
ジュラシック・ワールド/復活の大地	8/8
ヒックとドラゴン	9/5
Mr.ノーバディ2	10/24
ブラック・フォン 2	11/21
バック・トゥ・ザ・フューチャー	12/12
サムシング・エクストラ! やさしい泥棒のゆかいな逃避行	12/26
ファイブ・ナイツ・アット・フレディーズ2	26/1/23
パラマウント・ピクチャーズ作品	公開日
BETTER MAN/ベター・マン	25/3/28
ミッション:インポッシブル/ファイナル・レコニング	5/23
Mr.ノボカイン	6/20
劇場版スマーフ/おどるキノコ村の時空大冒険	9/19
プリンス:サイン・オブ・ザ・タイムズ	11/14
ランニング・マン	26/1/30
おさるのベン	2/20
ワーナー・ブラザーズ作品	公開日
罪人たち	26/2/13
ワン・バトル・アフター・アナザー	2/20
嵐が丘	2/27

GKIDS 主要配給作品

作品名	公開日
WITCH WATCH	25/3/16
PRINCESS MONONOKE 4K IMAX	3/26
COLORFUL STAGE! The Movie: A Miku Who Can't Sing	4/17
WOLF CHILDREN	5/11
DAN DA DAN: Evil Eye	6/6
JUJUTSU KAISEN: Hidden Inventory / Premature Death	7/16
SUMMER WARS	7/27
SHIN GODZILLA	8/14
THE LEGEND OF HEI 2	9/5
LINDA LINDA LINDA 4K	9/19
THE GIRL WHO LEAPT THROUGH TIME	9/28
100 METERS	*1
ANGEL'S EGG 4K	11/19
JUJUTSU KAISEN : EXECUTION	12/5
LUPIN THE IIIRD: The Movie - The Immortal Bloodline	26/1/4
ALL YOU NEED IS KILL	1/16
KOKUHO*2	2/20
HYPNOSISMIC -Division Rap Battle-	2/27

※下線部分は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

*1 10/10、12~14のみ公開

*2 26/2/6にニューヨークとロサンゼルスで先行公開

東宝東和 配給ラインナップ(<https://tohotowa.co.jp/>)
 東和ピクチャーズ 配給ラインナップ(<https://towapictures.co.jp/>)
 GKIDS 配給ラインナップ(<https://gkids.com/films-series/>)

2027年2月期～ 洋画/GKIDS配給ラインナップ(4/14時点)

[更新(2026年4月14日時点)]

国内 配給作品(主に東宝東和)

※下線部分は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

ユニバーサル・ピクチャーズ作品/その他	公開日
ウィキッド 永遠の約束	26/3/6
ギャビーのドールハウス ザ・ムービー	3/13
ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー	4/24
ディスクロージャー・デイ	7/10
ミニオンズ&モンスターズ	8/7
英国ロイヤル・バレエ&オペラ in シネマ	順次公開中
パリ・オペラ座 IN シネマ 2026	順次公開中

パラマウント・ピクチャーズ作品	公開日
劇場版スポンジ・ボブ 呪われた海賊と大冒険だワフワフワ!	26/4/1
ビリー・アイリッシュ - HIT ME HARD AND SOFT: THE TOUR (LIVE IN 3D)	5/8
パウ・パトロール ザ・ダイノ・ムービー	7/24
ストリートファイター/ザ・ムービー	10/16
トップガンThe 40th ANNIVERSARY(仮題)	26年
ハート・オブ・ザ・ビースト(仮題)	26年
エベネーザ(仮題)	26年

ワーナー・ブラザーズ作品	公開日
ザ・ブライド!	26/4/3
ゼイ・ウィル・キル・ユー	5/8
THE MUMMY ザ・マミー 棺の中の少女	5/15
モータルコンバット/ネクストラウンド	6/5
スーパーガール	6/26
オークストリートの異変	8/14
DIGGER/ディガー	26年
ハリー・ポッター Celebrating 25 years(仮題)	26年
プラクティカル・マジック2(仮題)	26年
キャット・イン・ザ・ハット(仮題)	26年
デューン 砂の惑星PART3(仮題)	26年
クレイフェイス(仮題)	26年
リメイン(仮題)	26年
ザ・グレート・ビヨンド(仮題)	26年

GKIDS 主要配給作品

作品名	公開日
KIKI'S DELIVERY SERVICE	26/3/13
Chao	4/10
Whisper of the Heart	4/21
DECORADO	5/15
The Secret World of Arrietty	5/19
Shaun The Sheep: The Beast of Mossy Bottom	9/18
GODZILLA MINUS ZERO	11/6

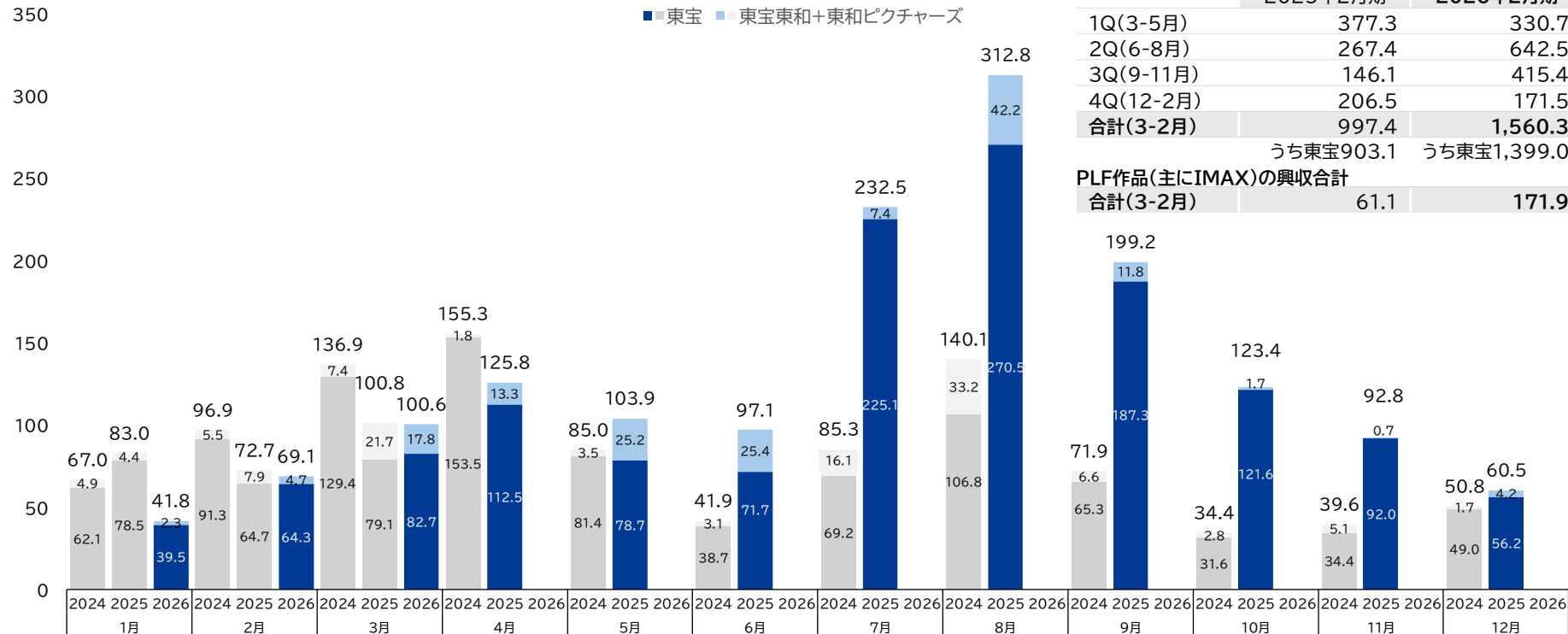
東宝東和 配給ラインナップ(<https://tohotowa.co.jp/>)
 東和ピクチャーズ 配給ラインナップ(<https://towapictures.co.jp/>)
 GKIDS 配給ラインナップ(<https://gkids.com/films-series/>)

東宝グループ国内配給作品の興行収入推移

[更新(PLF作品の興収を追加)]

※東宝の映画営業部及び東宝東和/東和ピクチャーズが配給した作品の興行収入

(億円)



※2025年の国内年間興行収入は、2023年(1,055億円)を超える1,605億円(東宝:1,438億円、東宝東和・東和ピクチャーズ:167億円)を記録し、史上最高となった。

※2025年2月期より実写やアニメ、音楽、ステージ等の配給を行うレーベル「TOHO NEXT」作品を含む。

東宝グループ映画興行部門の興行収入推移

[更新]

※東宝グループ映画興行部門の興行収入(TOHOシネマズ等で上映されたすべての作品の興行収入)

東宝+東宝東和+東和ピクチャーズの興行合計

	2025年2月期	2026年2月期
1Q(3-5月)	170.7	176.2
2Q(6-8月)	156.0	255.0
3Q(9-11月)	119.9	183.9
4Q(12-2月)	154.5	157.3
合計(3-2月)	601.2	772.5

(億円)

120

100

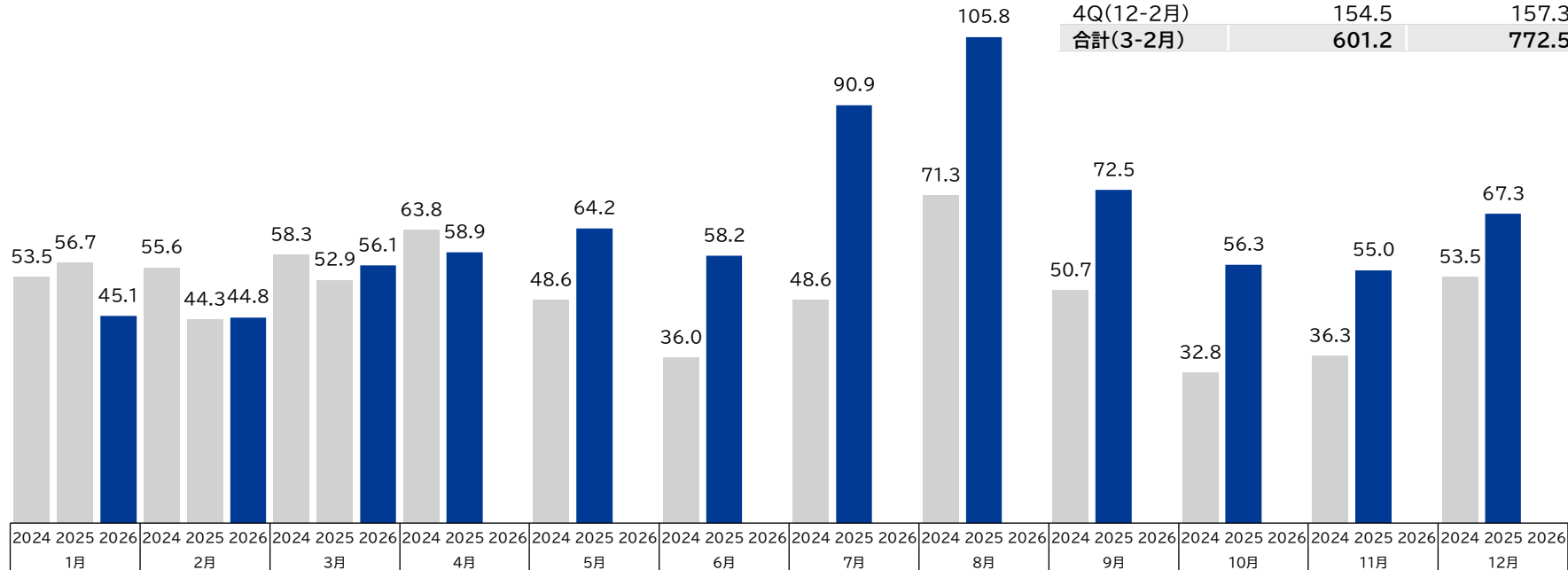
80

60

40

20

0

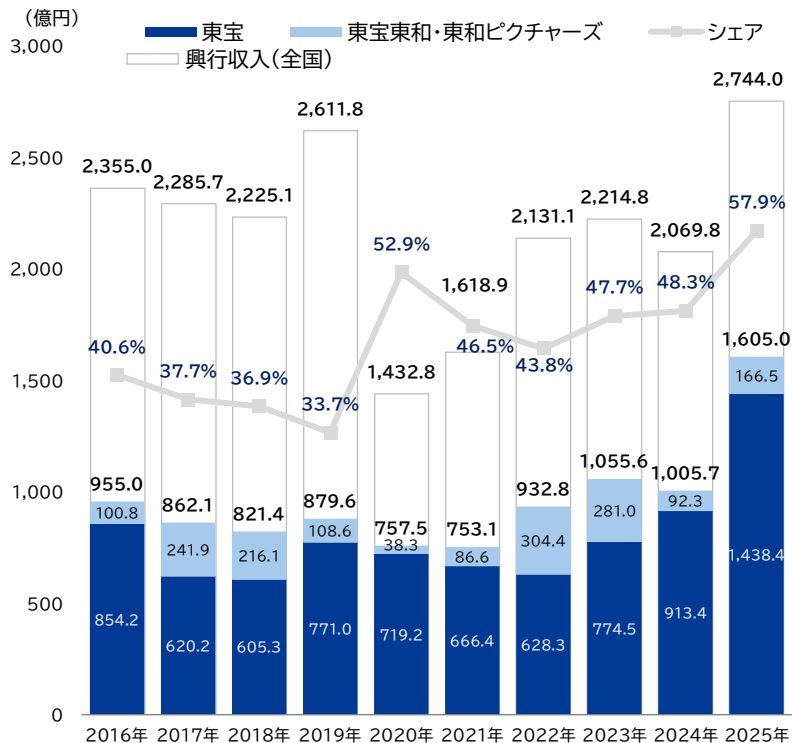


東宝グループ国内年間興収*/映画興行部門映画館入場者数の推移

[更新]

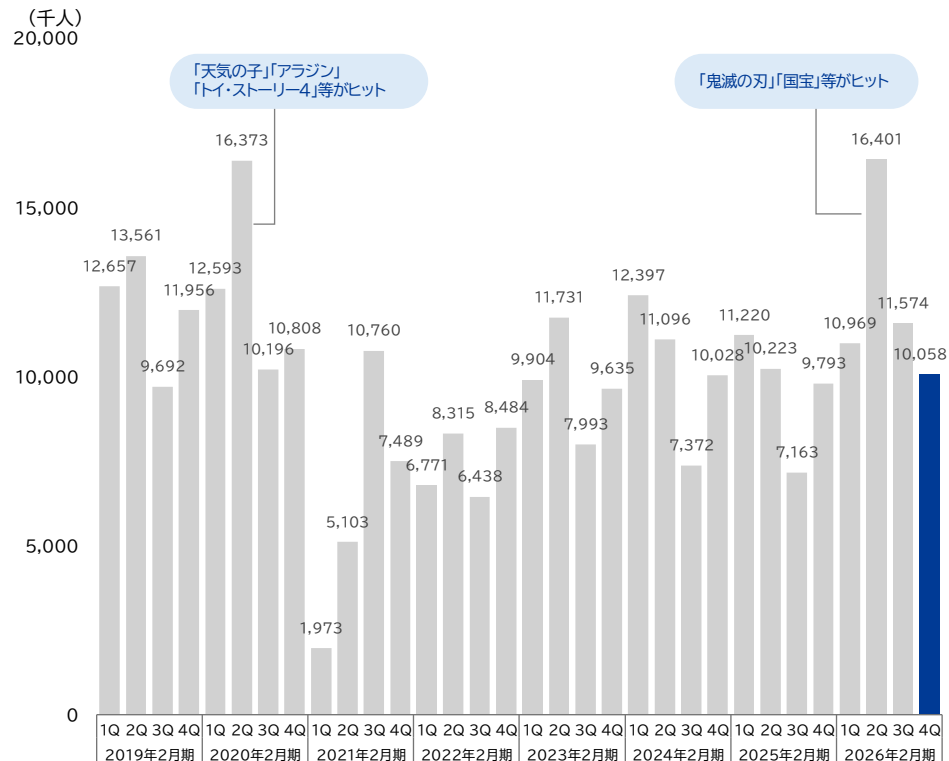
*東宝の映画営業部及び東宝東和/東和ピクチャーズが配給した作品の興行収入

東宝グループ国内年間興収



※興行収入(全国)はODSを含む(但し、「中継」を除く)。東宝の興行収入は2024年より「TOHO NEXT」作品を含む
 ※シェアは東宝及び東宝東和・東和ピクチャーズの合計が興行収入(全国)に占める割合を指す。2024年、2025年のシェアは、(一社)日本映画製作者連盟の算出方法に合わせ、ライブビューイング作品を除き計算している

映画興行部門映画館入場者数



2026年2月期 興行収入10億円以上の国内作品一覧

[更新(2026年3月末時点)]

(※)=幹事/共同幹事作品

下線部分は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

東宝 配給作品

作品名	公開日	興行収入 (億円)
劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来	25/7/18	<u>400.4</u>
国宝	25/6/6	<u>206.4</u>
劇場版「名探偵コナン 隻眼の残像 (フラッシュバック)」	25/4/18	<u>147.4</u>
劇場版「チェンソーマン レゼ篇」	25/9/19	<u>108.0</u>
劇場版「TOKYO MER～走る緊急救命室～ 南海ミッション」	25/8/1	<u>52.9</u>
8番出口(※)	25/8/29	<u>51.7</u>
映画ドラえもん のび太の絵世界物語	25/3/7	<u>46.1</u>
ほどなく、お別れです(※)	26/2/6	<u>43.0</u>
映画「教場 Requiem(レクイエム)」	26/2/20	<u>24.7</u>
ブラック・ショーマン	25/9/12	<u>24.0</u>
映画クレヨンしんちゃん 超華麗！ 灼熱のカスカバダンサーズ	25/8/8	<u>23.6</u>
秒速5センチメートル	25/10/10	<u>23.0</u>

作品名	公開日	興行収入
#真相をお話しします	25/4/25	<u>21.2</u>
劇場版 呪術廻戦「渋谷事変 特別編集版」×「死滅回遊 先行上映」	25/11/7	<u>20.9</u>
ドールハウス(※)	25/6/13	<u>19.1</u>
MGA MAGICAL 10 YEARS ANNIVERSARY LIVE ～FJORD～ ON SCREEN	25/11/28	<u>14.2</u>
劇場版「緊急取調室 THE FINAL」	25/12/26	<u>14.2</u>
沈黙の艦隊 北極海大海戦	25/9/26	<u>11.5</u>
新解釈・幕末伝	25/12/19	<u>10.9</u>

東宝東和等の配給作品

作品名	公開日	興行収入 (億円)
ミッション:インポッシブル/ファイナル・レコニング	25/5/23	<u>52.8</u>
ジュラシック・ワールド/復活の大地	25/8/8	<u>49.0</u>
ウィキッド ふたりの魔女	25/3/7	<u>35.4</u>

中期経営計画の内容と進捗状況

[更新]

- ・「自社企画作品の製作推進」「映画以外のコンテンツ配給の拡充」により収益力をさらに高め、映画事業をより強固にしていきます。
- ・海外グループ会社との連携により、世界を見据えた日本実写コンテンツの企画開発を促進します。

Point 1 自社企画・製作の推進

- ・企画/宣伝人材の増強と製作費の積極投下で、2032年までに自社製作作品の供給能力を前中計期間の2倍(年約10本)に高めることを目指す

Point 2 世界を目指した実写企画開発の促進

- ・グローバル企画専門部署を設置し、世界へ届ける企画開発を促進

Point 3 配給ラインナップのさらなる拡充

- ・年約30本の邦画編成(東宝配給)、洋画(東宝東和・東和ピクチャーズ配給)に加え、TOHO NEXTレーベル(演劇・音楽・スポーツ等)拡充で新たなお客様とつながり、グループ年間興収1,000億円超を恒常的に目指す

Point 4 選ばれるTOHOシネマズに

- ・映画館へ継続的に設備投資し、最高水準の鑑賞環境を提供
 - ✓ IMAX, Dolby Cinema等の特殊シアター、プレミアムシートを追加導入
 - ✓ コンセプションにセルフ・モバイルオーダーシステムを導入
 - ✓ 2026年、東京・大井町と名古屋栄に2つの新館をオープン予定

進捗状況

Point1 自社企画・製作の推進

- ・2026年2月期:幹事作品12本
- ・2027年2月期:幹事作品7本(4/14時点の公表済作品。2027年以降の公開日未発表作品を含む)

Point2 世界を目指した実写企画開発の促進

- ・東宝とNetflixがタッグを組んだオリジナルシリーズ「ガス人間」が、2026年に世界独占配信

Point3 配給ラインナップのさらなる拡充

- ・2026年2月期:国内65本(うち東宝(TOHO NEXT含む)44本、洋画21本)
- ・2027年2月期:国内60本(うち東宝(TOHO NEXT含む)32本、洋画28本)
(4/14時点の公表済作品)

Point4 選ばれるTOHOシネマズに

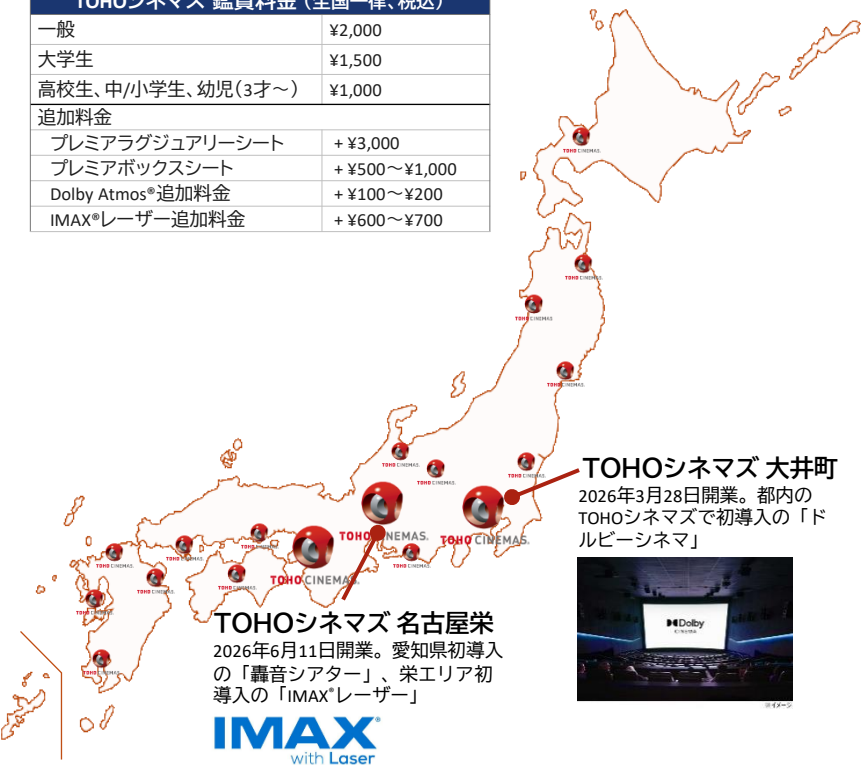
- ・「TOHOシネマズ 大井町」が3/28にオープン。「TOHOシネマズ 名古屋栄」が6/11にオープン予定
- ・セルフ・モバイルオーダーシステムを続々導入(2026年4月14日時点で日比谷、新宿、池袋、大井町等、合計9劇場で導入済)

映画興行: TOHOシネマズ(株)の概要

[新規(TOHOシネマズHPより記載)]

- 国内75サイト705スクリーン(SC)、国内興行収入シェアは30%弱
- 2026年3月に大井町、6月に名古屋栄が開業

TOHOシネマズ 鑑賞料金 (全国一律、税込)	
一般	¥2,000
大学生	¥1,500
高校生、中/小学生、幼児(3才~)	¥1,000
追加料金	
プレミアラグジュアリーシート	+ ¥3,000
プレミアボックスシート	+ ¥500~¥1,000
Dolby Atmos*追加料金	+ ¥100~¥200
IMAX*レーザー追加料金	+ ¥600~¥700



(2026年3月末時点)

エリア	劇場名	SC	座席数	エリア	劇場名	SC	座席数
北海道・東北	北海道 TOHOシネマズ すずきの	10	1,732	山梨	TOHOシネマズ 甲府	9	1,750
	TOHOシネマズ フロンティア	12	2,705		TOHOシネマズ 浜松	9	1,928
	青森 TOHOシネマズ おいらせ下田	7	1,446	静岡	TOHOシネマズ サンストリート浜北	9	1,959
	秋田 TOHOシネマズ 秋田	8	1,681		TOHOシネマズ たらぼーと磐田	10	1,663
東京	宮城 TOHOシネマズ 仙台	9	1,653	中部	TOHOシネマズ 名古屋栄	10	1,655
	TOHOシネマズ 日比谷	13	2,710		TOHOシネマズ 赤池	10	1,764
	TOHOシネマズ ジャンテ	3	618		TOHOシネマズ 津島	10	1,782
	TOHOシネマズ 新宿	12	2,302		TOHOシネマズ 東蒲	9	1,801
	TOHOシネマズ 池袋	10	1,717		TOHOシネマズ 木曾川	10	1,828
	TOHOシネマズ 日本橋	9	1,750	関西	TOHOシネマズ 梅田	10	2,650**
	TOHOシネマズ 上野	8	1,391		TOHOシネマズ なんば	12	2,220**
	TOHOシネマズ 渋谷	6	1,224		TOHOシネマズ 泉北	9	2,335
	TOHOシネマズ 六本木ヒルズ	9	1,837		TOHOシネマズ 鳳	10	1,950
	TOHOシネマズ 大井町	8	1,205		TOHOシネマズ くらぼーモール	10	1,974
	TOHOシネマズ 西新井	10	1,795		TOHOシネマズ セブンパーク天美	10	1,639
	TOHOシネマズ 南大沢	9	1,948		TOHOシネマズ たらぼーと門真	9	1,430
	TOHOシネマズ 府中	9	2,102		*大阪ステーションシティシネマ	12	2,564
TOHOシネマズ 立川立飛	9	1,605	京都 TOHOシネマズ 二条		11	1,796	
*新宿バルト9	9	1,782	*TOHOシネマズ 西宮os		12	2,095	
関東	TOHOシネマズ 海老名	10	2,220	兵庫 TOHOシネマズ 伊丹	8	1,869	
	TOHOシネマズ 小田原	9	1,800	奈良 TOHOシネマズ 橿原	9	1,630	
神奈川	TOHOシネマズ 川崎	9	1,859	岡山 TOHOシネマズ 岡南	10	1,629	
	TOHOシネマズ 上大岡	9	1,704	中国・四国	広島 TOHOシネマズ 緑井	8	1,379
千葉	TOHOシネマズ たらぼーと横浜	13	2,465	*広島バルト11	11	1,782	
	TOHOシネマズ たらぼーと船橋	10	1,867	愛媛 TOHOシネマズ 新居浜	7	1,159	
	TOHOシネマズ 市川コルトンプラザ	9	2,150	高知 TOHOシネマズ 高知	9	1,597	
	TOHOシネマズ 八千代緑が丘	10	1,927	福岡 TOHOシネマズ 天神・ソラリア館	3	438	
	TOHOシネマズ 流山おおたかの森	11	1,866	TOHOシネマズ 福津	10	1,909	
	TOHOシネマズ 市原	10	1,598	TOHOシネマズ 直方	9	1,612	
埼玉	TOHOシネマズ 柏	9	1,551	TOHOシネマズ たらぼーと福岡	9	1,319	
	TOHOシネマズ たらぼーと富士見	9	1,572	九州	TOHOシネマズ 大分わさだ	11	1,974
	栃木 TOHOシネマズ 宇都宮	10	1,800		TOHOシネマズ アミュプラザおおい	10	1,764
	茨城 TOHOシネマズ ひたちなか	10	1,733		長崎 TOHOシネマズ 長崎	9	1,936
	TOHOシネマズ 水戸内原	8	1,596		TOHOシネマズ 熊本サクラマチ	9	1,578
	TOHOシネマズ 岐阜	10	2,116	TOHOシネマズ 光の森	9	1,777	
	TOHOシネマズ モレラ岐阜	12	2,504	TOHOシネマズ はません	9	1,583	
TOHOシネマズ ファボーレ富山	10	1,593	TOHOシネマズ 宇城	8	1,518		
中部	TOHOシネマズ 高岡	8	1,753	鹿児島 TOHOシネマズ 与次郎	10	1,984	
	TOHOシネマズ 上田	8	1,034				

=共同経営館、=別館含む、TOHOシネマズ 与次郎は2026年8月6日で閉館予定

Appendix 3 IP・アニメ事業

2026年2月期実績 アニメ公開・放送開始

[更新(2026年4月14日時点)]

TOHO animation作品 合計12クール

TOHO animation作品

作品名	公開・放送	制作会社
アニメ「菓屋のひとりごと」第2期	25年1月～6月放送	TOHO animation STUDIO×OLM
アニメ「怪獣8号」第1期総集編/ 同時上映「保科の休日」	25年3月28日劇場公 開(3週間限定)	Production I.G
アニメ「ヴィジランテ-僕のヒーロー アカデミア ILLEGALS-」	25年4月～6月放送	ボンズフィルム
劇場版総集編「呪術廻戦 懐玉・玉折」	25年5月30日公開	MAPPA
アニメ「怪獣8号」第2期	25年7月～9月放送	Production I.G
アニメ「Dr.STONE SCIENCE FUTURE」 第2クール	25年7月～9月放送	トムス・エンタテインメント
アニメ「ぷにるはかわいいスライム」 第2期	25年7月～9月放送	TOHO animation STUDIO
アニメ「SPY×FAMILY」Season 3	25年10～12月放送	WITSTUDIO× CloverWorks
アニメ「僕のヒーローアカデミア FINAL SEASON」	25年10～12月放送	ボンズフィルム
劇場版 呪術廻戦「渋谷事変 特別編集版」× 「死滅回游 先行上映」	25年11月7日公開	MAPPA
アニメ「葬送のフリーレン」第2期	26年1～3月放送	マッドハウス
アニメ「ダーウィン事変」	26年1～3月放送	ベルノックス フィルムズ
アニメ「呪術廻戦 死滅回游 前編」	26年1～3月放送	MAPPA
アニメ「ヴィジランテ-僕のヒーロー アカデミア ILLEGALS-」第2期	26年1～3月放送	ボンズフィルム
アニメ「TRIGUN STARGAZE」 (シリーズ完結編)	26年1～3月放送	オレンジ

サイエンスSARU作品

作品名	公開・放送
アニメ「ダンダダン」第2期	25年7月～9月放送
アニメ「SANDA」	25年10月～12月放送

ラインナップ:<https://tohoanimation.jp/portal/>ラインナップ:<https://sciencesaru.com/works>

2027年2月期～ アニメ公開・放送開始

[更新(2026年4月14日時点)]

※下線は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

TOHO animation作品

作品名	公開・放送予定	制作会社
アニメ「BEASTARS FINAL SEASON」Part2	26年3月配信	オレンジ
アニメ「Dr. STONE SCIENCE FUTURE」第3クール	26年4月放送	トムス・エンタテインメント
アニメ「お隣の天使様にいつの間にか駄目人間にされていた件」2期	26年4月放送	Project No.9
アニメ「スノウボールアース」	26年4月放送	スタジオKAI
アニメ「ドロヘドロ」Season2	26年4月配信	MAPPA
アニメ「僕のヒーローアカデミア」No.170+1「More」	26年5月2日放送	ボンズフィルム
アニメ「無職転生Ⅲ ～異世界行ったら本気だす～」	26年7月放送	スタジオバインド
アニメ「ふつつかな悪女ではございますが ～雛宮蝶鼠とりかえ伝～」	26年7月放送	動画工房
アニメ「葉屋のひとりごと」第3期	26年10月／27年4月放送	OLM
ミニチュアアニメ「ポップパップポルターズ」	26年秋放送	MOZU STUDIOS 企画制作:シンエイ動画
劇場版「葉屋のひとりごと」	26年12月公開	TOHO animation STUDIO
劇場版「ハイキュー!! VS 小さな巨人」	27年公開	Production I.G
アニメ「葬送のフリーレン」第3期【黄金郷編】	27年10月放送決定	マッドハウス
スペシャルアニメ「ハイキュー!! バケモノたちの行くところ」	テレビ放送	Production I.G
アニメ「狼と香辛料 MERCHANT MEETS THE WISE WOLF」2期	制作決定	パッションエ
「ゴジラ」新作アニメシリーズ	制作決定	オレンジ × Igloo Studio
アニメ「怪獣8号」完結編	制作決定	Production I.G

サイエンスSARU作品

作品名	公開・放送予定
アニメ「天幕のジャードウーガル」	26年7月放送
アニメ「攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL」	26年7月放送
アニメ「ダンダダン」第3期	27年放送

TOHO animation作品 ラインナップ:<https://tohoanimation.jp/portal/>
サイエンスSARU作品 ラインナップ:<https://sciencesaru.com/works>

ゲームラインナップ

[更新(2026年4月14日時点、作品分類を追加)]

配信中ゲーム作品

※下線は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

作品名	作品分類	配信開始	備考
「ゴジラバトルライン」	幹事	<ul style="list-style-type: none"> 2021年6月(スマートフォン) 2022年8月(PC) 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォン・PC向け 企画・制作・開発・運営:東宝 累計450万DL突破
「呪術廻戦 ファントムパレード」	協業	<ul style="list-style-type: none"> 国内版:2023年11月(スマートフォン)、2024年4月(PC) グローバル版:2024年11月(スマートフォン)、2025年8月(PC) 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォン・PC向け 企画・制作:サムザップ、東宝 開発・運営:サムザップ 全世界のプレイヤー数が2,500万人を突破
「怪獣8号 THE GAME」	協業	<ul style="list-style-type: none"> 国内版・グローバル版:2025年8月(スマートフォン) 2025年10月(PC) 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォン・PC向け 企画・制作:アカツキゲームス、東宝、プロダクション・アイジー 開発・運営:アカツキゲームス 宣伝協力:東宝、プロダクション・アイジー 累計500万DL突破
「天穂のサクナヒメ～ヒメカ巡霊譚～」	幹事	<ul style="list-style-type: none"> 2026年2月(スマートフォン) 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォン・PC向け 企画・配信:東宝 制作:東宝、えーでるわいす 開発・運営:G2 Studios

配信予定ゲーム作品

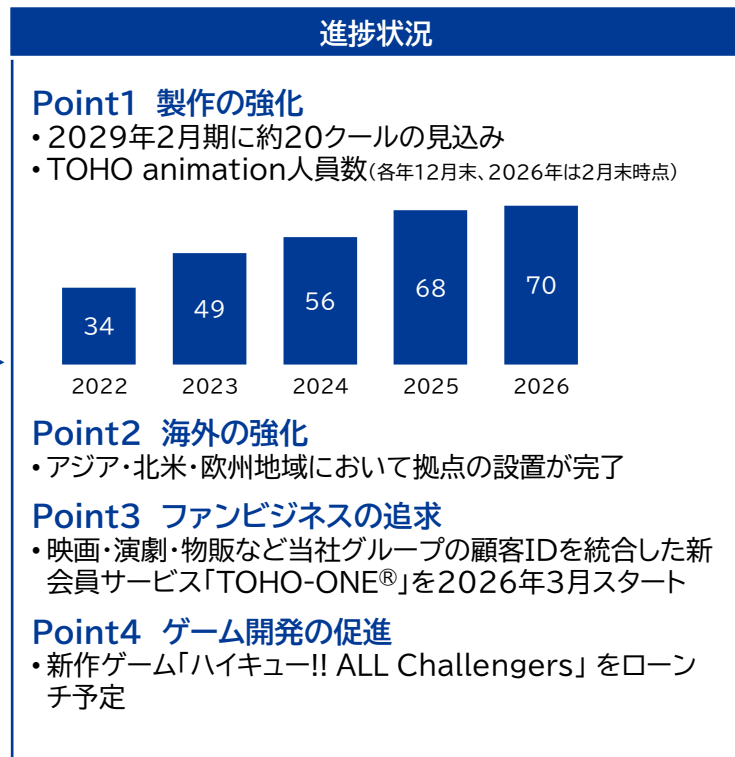
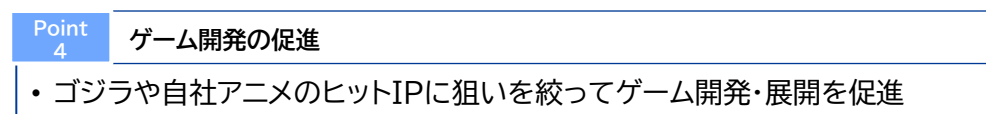
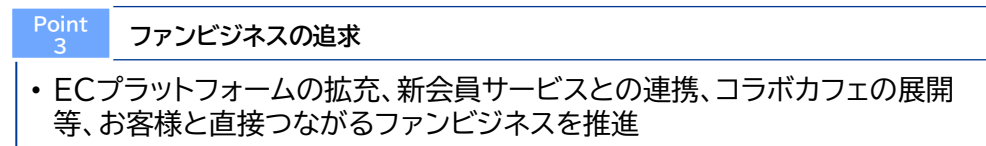
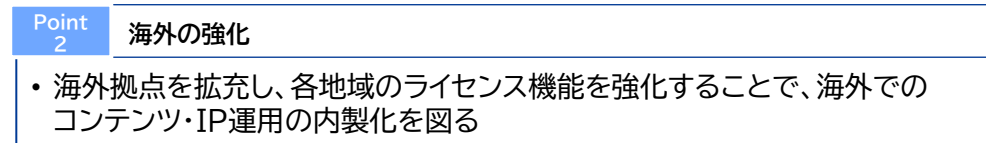
「ハイキュー!! ALL Challengers」	幹事	<ul style="list-style-type: none"> 配信日未定 	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォン向け 企画・配信・制作:東宝 開発・運営:G2 Studios
---------------------------	----	---	--

ラインナップ:<https://www.toho.co.jp/anime/lineup-games>

中期経営計画の内容と進捗状況

[更新]

- 良質なコンテンツ・IPを数多く製作し、世界へ展開するために、人員増による体制の拡充と制作スタジオ機能の強化を図ります。
- 成長領域である海外とゲームの収益をさらに伸長させ、IP・アニメ事業の営業利益を200%*1以上にします。 *1 2025年2月期の222億円対比



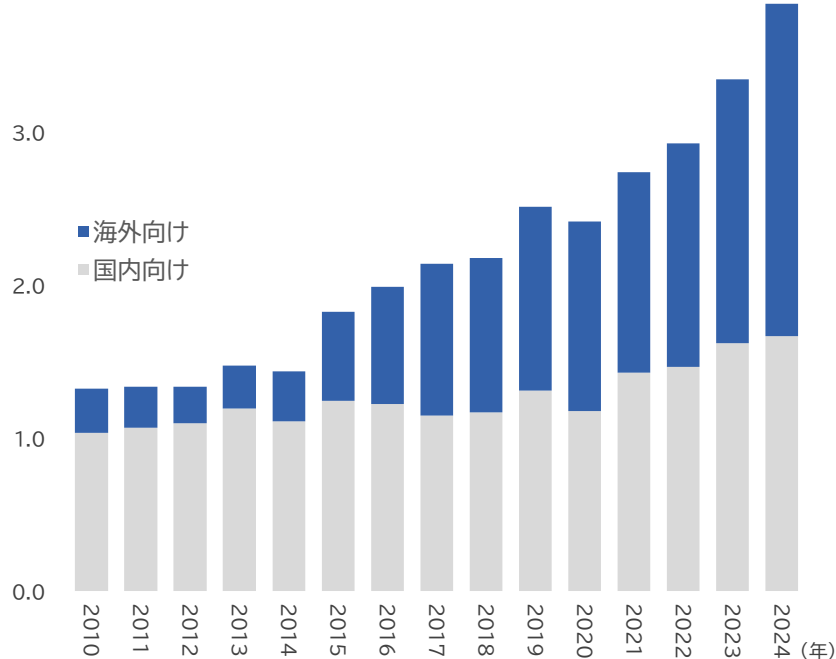
アニメ市場の規模

[再掲(25年12月事業説明会資料)]

日本アニメの市場:

2010年代半ばから大きく成長し、2024年には3.8兆円市場に。
特に海外向け[■]の伸びが加速

4.0 (兆円)

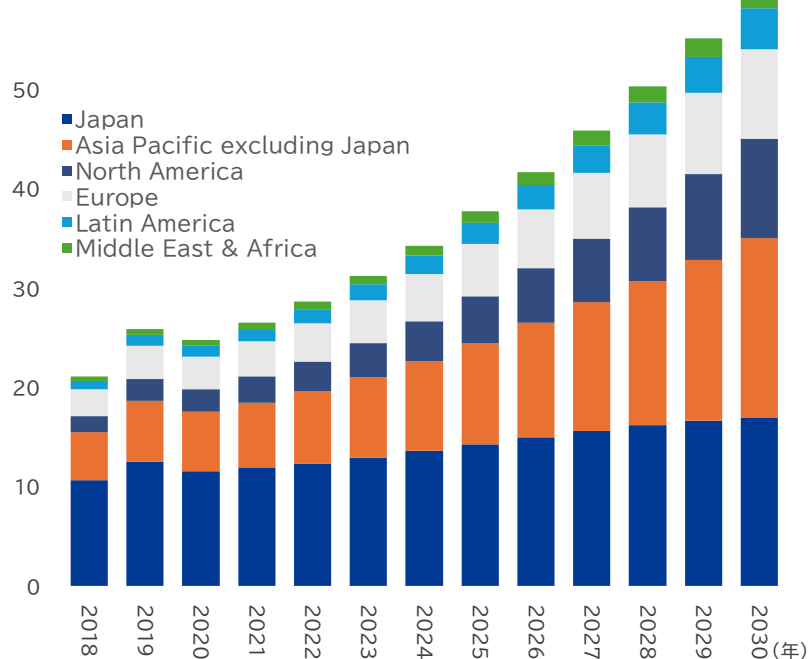


出典: 一般社団法人日本動画協会

世界のアニメ市場:

2024年の343億米ドル(約5兆円)から2030年の603億米ドル
(約9兆円)へCAGR9.8%で成長する見込み

60 (十億米ドル)



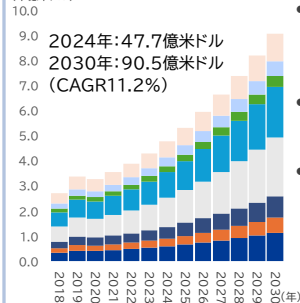
出典: GRAND VIEW RESEARCH "Anime MARKET ANALYSIS AND SEGMENT FORECASTS TO 2030" 2025年以降は同社の予想値。各ジャンルの定義は巻末ページ参照

世界のアニメ市場：各地域のアニメ市場

[再掲(25年12月事業説明会資料)]

Europe

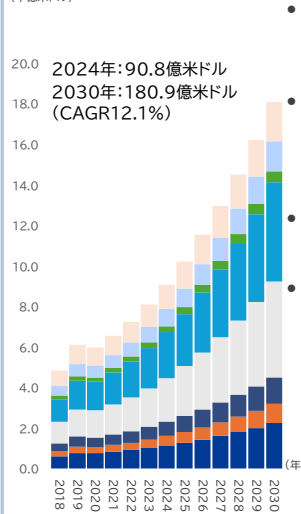
(十億米ドル)



- インターネット普及率の高さ、複数のアニメ配信サービスの存在により成長
- SF・ファンタジー系アニメが市場拡大を牽引
- 欧州でもアニメ関連グッズの需要拡大が市場成長を後押し

Asia Pacific ex. Japan

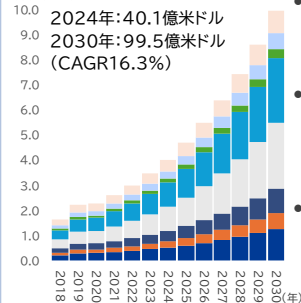
(十億米ドル)



- 多様な人気ジャンルがあり、地域全体で4,500万人以上の視聴者層がいる市場
- 人気作品が多く、幅広いジャンルのファン層に支えられた堅固な市場成長
- 中国:2030年に46.0億米ドル。SNS等でファン文化拡大
- インド:2030年に17.5億米ドル。日本のファッション・音楽・エンタメと連動したファン文化の拡大

North America

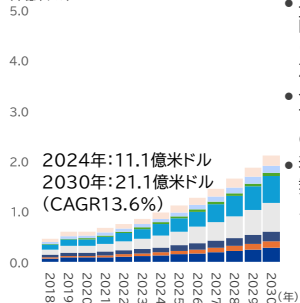
(十億米ドル)



- 地域別で最大の伸び、動画配信の普及や商品物販(グッズ販売)の浸透で成長
- アニメが北米のポップカルチャーの一部として定着し、新作・人気作への需要が増加
- 北米各都市でアニメ関連グッズの小売店が増加し、市場拡大を後押し

Middle East & Africa

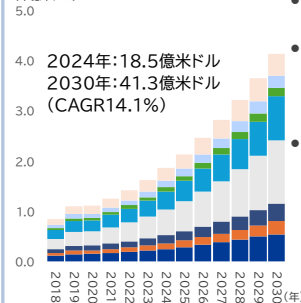
(十億米ドル)



- エンタメ消費が増加。配信サービスの浸透により視聴者数が増加
- イベント・商品・メディアが一体となり市場の成長を後押し
- 若年層を中心とした熱狂的なファンベースあり

Latin America

(十億米ドル)



- SF・ファンタジー系アニメが市場拡大を牽引
- ストーリー重視の作品が視聴者を引きつけ、アニメ文化が定着済
- ブラジル:2030年に6.7億米ドル。インターネット普及と拡大、現地TV局によるアニメ作品のライセンス・配信開始で市場参入・成長の追い風に

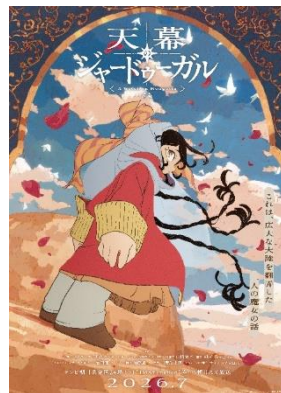
■ T.V. ■ Movie ■ Video ■ Internet Distribution ■ Merchandising ■ Music ■ Pachinko ■ Live Entertainment

国内アニメ制作スタジオ

[更新(25年12月事業説明会資料)]

TOHO animation STUDIO

- I&Aとして2017年8月にイルカとアニメの2社により設立
- 2019年10月にTIAに商号変更
- 2020年1月にTIAへ出資し、2022年9月に子会社化/商号変更
- 従業員数34名(26年2月時点)



サイエンスSARU

- 2013年設立
- 従業員数75名(26年4月時点)
- 卓越した制作能力が強みで、日本のみならず海外からも高い評価を獲得
- 2024年6月にグループイン(東宝により全株式を取得)



有限会社オレンジ

- 2004年に設立
- 従業員数170名(26年2月時点)
- 日本最高峰のセルルックフル3DCGスタジオとして確かな存在感
- 2025年1月に東宝が19.7%を出資



ゲーム事業の戦略

[更新(25年12月事業説明会資料)]

ゲーム事業について



- 2021年にゲームレーベル「TOHO Games」をスタート。映画やアニメで培ったIPを、ゲームでもファンにお届けする
- **ゲーム事業室(16名*)**が、各部署と密接に連携。企画内容に応じて、適したパートナーと座組を構築し、開発・運営を行う。*2026年4月14日時点
- ゲーム事業室は、企画グループ(企画・開発・運営)とデジタルマーケティンググループ(マーケティング・プロモーション)で構成

ゲーム事業戦略の全体像

企画・開発

戦略

強み

- ゴジラやアニメのヒットIPの拡大を狙いながら、企画精度を高める
- TOHO-ONEとの連携でIP全体のファンダムを深化・拡大
- ゴジラ部/TOHO animationとの密接な連携で、IP軸での企画・運営・宣伝
- 高いIP理解に基づく高精度なゲーム開発

収益性拡大・展開

事業展開拡大

パブリッシングの強化

- ヒット確率の高いタイトルをリリース、IPゲームブランドとして確立
- TOHO-ONEとの連携によるユーザーリーチ・マネタイズ強化
- ゲームがタッチポイントの一つとなり、マーチャンダイジング等、IP全体の収益拡大へ
- 国内外におけるパートナー企業との連携強化
- TOHO Global等の海外拠点と連携し、運営・宣伝力を強化

ゴジラ戦略：中期経営計画の内容と進捗状況

[更新(25年12月事業説明会資料)]

2028年までの3年間で約150億円を投下し、施策を強化

	中期経営計画2028	進捗	2026年以降の主な取り組み
商品 イベント	ライセンスの拡大、自社商品開発の拡大	未展開だった総合スーパーや家電量販店、コンビニ、ドラッグストアで売場を拡大	<ul style="list-style-type: none"> ゴジラグッズの取扱店を全都道府県に拡大。海外の取扱店も拡大する 「ゴジラ カードゲーム」の販売を継続
	アトラクション展開 <small>より幅広い層へゴジラを体感させるアトラクション</small>	山崎貴監督の「新・ゴジラ・ザ・ライド」を製作	台湾を皮切りに、アジア圏や米国等でのアトラクション展開を模索
店舗	「ゴジラ・ストア」拡大 <small>Tokyo, Osakaに続き、DaibaとShibuyaに新店舗オープン</small>	国内6店舗、海外2店舗で展開(2026年4月14日時点)	国内は郊外店、海外はアジア圏に拡大
ゲーム	ゲーム開発 <small>全世界のゲームファンを取り込むコンソール/ライトファンを取り込むモバイル開発</small>	鋭意開発中	
映像	映像コンテンツ開発 <small>テレビ、配信等プラットフォームに拘らないコンテンツ開発</small>	プラットフォームにこだわらないゴジラのコンテンツを開発中	
	劇場用映画 <small>ゴジラ新作映画が監督・脚本・VFX 山崎貴で製作決定！</small>	2026年11月3日、最新作「ゴジラ-0.0」を劇場公開(北米は同年11月6日に劇場公開)	

ゴジラ・ストア:ブランド価値向上のリアル店舗

[更新(25年12月事業説明会資料)]

地域	店舗名	開店	面積(坪)	
国内	東京	ゴジラ・ストア Tokyo	2017年10月	22.7
		ゴジラ・ストア Daiba	2025年3月	36.5
		ゴジラ・ストア Shibuya	2025年4月	21.1
	大阪	ゴジラ・ストア Osaka	2020年11月	27.1
		ゴジラ・ストア Umeda	2024年9月	24.8
	福岡	ゴジラ・ストア Hakata	2026年4月	20.0
海外	アジア	ゴジラ・ストア Taipei	2025年9月	15.0
		ゴジラ・ストア Malaysia	2025年12月	47.6

2025年の振り返り

- ・国内外4店舗を新規出店:映像だけでなく「ゴジラ」というIPブランド価値向上のために、リアル店舗の国内外展開を加速
- ・国内で月坪(1坪当り月平均の売上高)100万円を超える店舗も有り
- ・国内店舗の外国人(インバウンド)売上比率は約6割:アジア圏出身者が3割弱、それ以外の地域出身者が3割強を占め、欧米出身のお客様が増加



ゴジラ・ストア Daiba



ゴジラ・ストア Osaka



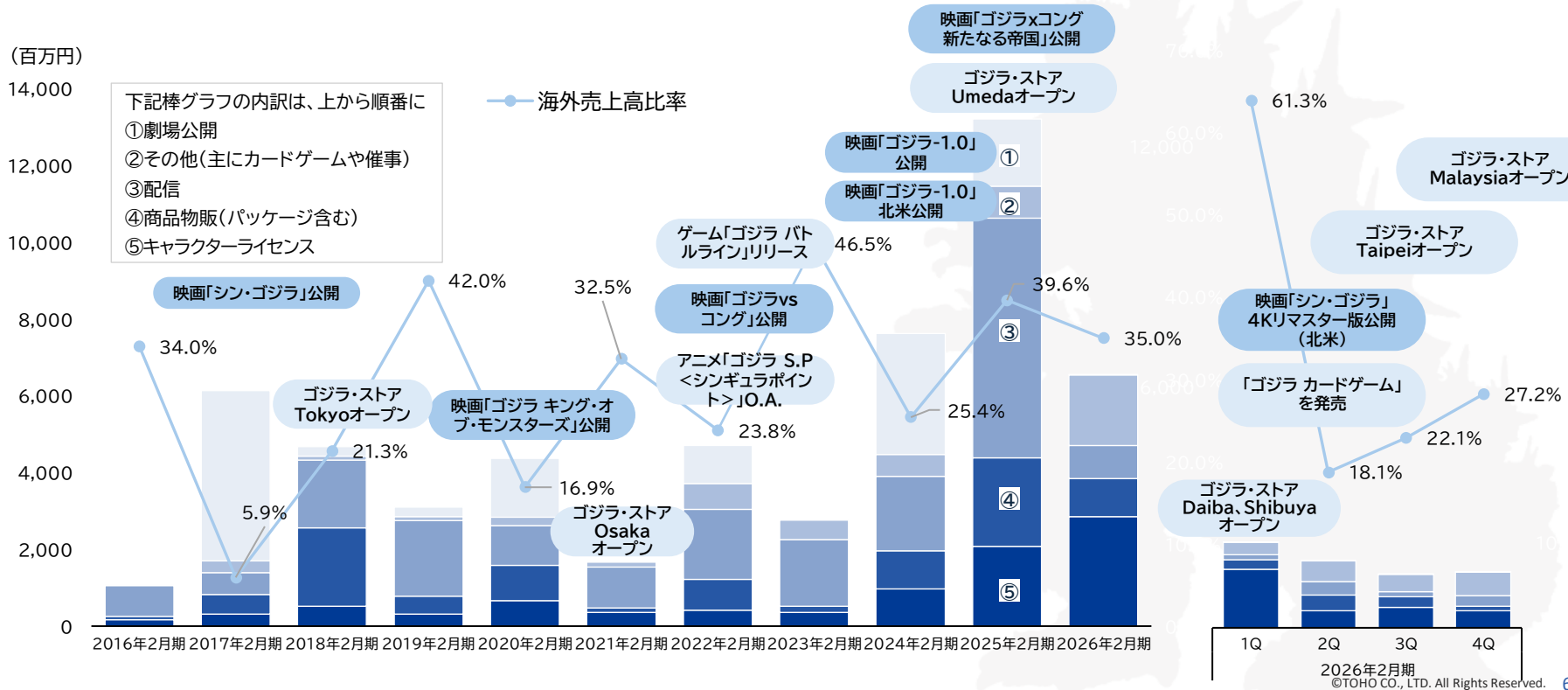
ゴジラ・ストア Shibuya

ゴジラシリーズ：市場規模目標と営業収入の推移（ソース別）

[更新]

2032年にゴジラのIP市場規模を800億円*に

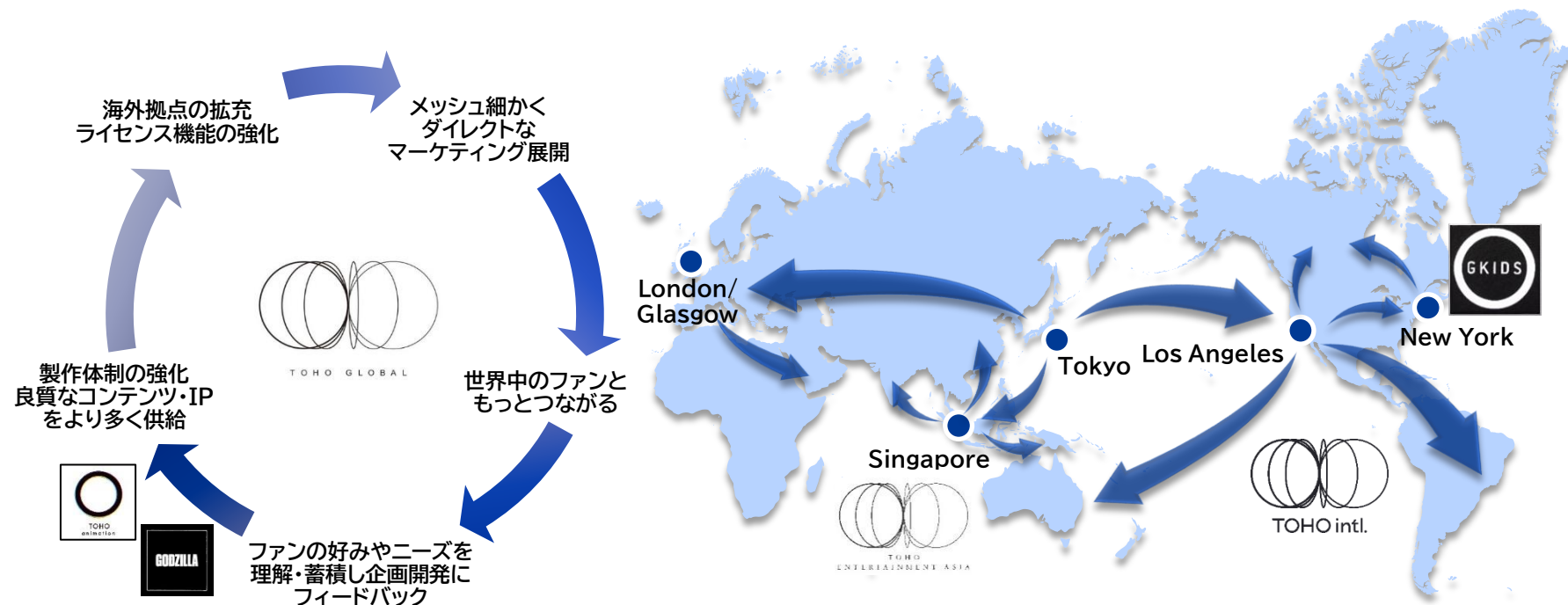
*国内外のゴジラのキャラクターライセンス収入から割り戻して算出したライセンス売上換算。2025/2期は同約400億円、2026/2期は同約550億円。



海外戦略:概要

[再掲]

海外拠点を拡充し、世界中のお客様により多くの良質なコンテンツ・IPを広く届け、世界中のファンとダイレクトにつながる——2032年には連結海外売上高比率を30%まで引き上げることを目指します。



(1/14発表)TOHO Global会社分割:海外売上・利益の影響(イメージ)

[新規]

- 2027/2期より、TOHO Global(以下「TG」、100%子会社)が直接海外セールスを担い、売上/利益を直接認識する
- 内部取引のため連結業績への影響は無いものの、一部、IP・アニメセグメントの売上/利益が増加する見通し

主な海外収益とTG会社分割の影響

事業	内容	連結・セグメント影響
映画事業	<ul style="list-style-type: none"> 旧作ゴジラ映像作品・クラシック作品(黒澤明監督作品等) 実写の映像作品(海外窓口を持つ実写映画の海外向け販売) 	<ul style="list-style-type: none"> 連結影響無し IP・アニメセグメント(TG)の売上/利益が増加
IP・アニメ事業	<ul style="list-style-type: none"> アニメ、ゲームの海外販売(製作委員会作品の企画・製作や海外ライセンス) ゴジラIPの海外販売(海外ライセンス・商品化権) 新作ゴジラ映像作品(「ゴジラ0.0」)の海外向け販売 	<ul style="list-style-type: none"> 連結影響無し セグメント間の増減無し(IP・アニメセグメント内の増減のみ)

海外収益の計上主体および役割分担の比較

	2026/2期まで	2027/2期以降
事業主体	東宝(TGが営業代行)	TOHO Global(直接セールス)
海外事業の役割	東宝が海外セールスをTGへ外部委託	TGが直接、海外セールスを担う
収益の認識方法	東宝が営業収入を計上。TGは東宝からの業務受託料を収益計上	TGが売上を直接計上。TGが事業主として収益/利益を認識。
連結業績への影響	内部取引が相殺されるため、連結利益は一定	連結影響無し。但し、TG単体の営業収入/利益は増加

(注)

- 上記に「販管費」を考慮していない。一方、TOHO Global(TG)による直接セールス展開により、販管費は増加する見込み。これは、セールス強化のための人員増に加え、従来本社が担っていた法務・IP・権利処理実務等をTGへ集約するため、および複雑な二次利用料の配分計算や報告業務を自律的に行うためのITを含めたバックオフィス体制を大幅に強化するため。
- 売上原価は、海外向け販売分であっても各作品の出資比率に基づき各出資部門へ配分される。TOHO animation作品の出資部門は東宝(株)且つ「IP・アニメ事業」に、ゴジラ作品を含む実写映画作品の出資部門は東宝(株)且つ「映画事業」に、それぞれ収益(出資配分金)として計上される。但し、TGが出資部門として製作委員会へ直接出資する場合は、TGが出資比率に応じて収益(出資配分金)を計上できる。

海外の主なグループ会社

[再掲]



海外の主なグループ会社：北米地域

[再掲(従業員数のみ更新)]

Toho International, Inc.

- 米州の地域統括会社
- 米国におけるライセンスを管理し、トップブランドと提携してコレクターズアイテムやアパレル等を制作
- 米国のゴジラ公式ショップ Godzilla.comや、TOHO animationのプレミアムグッズを取り扱うTOHO animation STOREを運営
- 従業員数41名(26年2月)



GKIDS, INC.

- 北米を代表するアニメ作品の配給会社
- 日本をはじめとする様々な国のアニメ作品等の劇場公開に向けたマーケティング、ブランディング、配給、並びに配信プラットフォームへのライセンスを自社で行っている。日本のアニメーション作品の商品等を取り扱うECサイト「GKIDS Store」も運営
- 従業員数38名(26年2月)



CJ ENM FIFTH SEASON LLC

- テレビシリーズ、映画、ドキュメンタリーの企画・製作、販売を行うエンタテインメント企業
- 「The lost daughter」(Netflix)や「Severance」(Apple)、「Tokyo Vice」(Max)、「McCartney 3,2,1」(Hulu)等、国際的な賞の受賞歴のあるシリーズを製作
- 従業員数160名(26年2月)



海外の主なグループ会社:アジア、欧州地域

[再掲(従業員数のみ更新)]

TOHO Global株式会社

- 海外事業統括会社(東京)
- 北米エリアを皮切りにアジアを含め全世界に、アニメ・実写作品等の配給・配信・商品化のライセンスを行う
- 東宝を分割会社とした会社分割の実施により、TOHO Globalが当社グループが扱うIPのグローバルでの拡大を担う(26年1月)
- 従業員数62名(26年2月)



TOHO Entertainment Asia

- シンガポールを拠点とし、中国からASEAN、中東、インドまでと広範な地域を担当
- アジア地域における当社グループの拠点として、IP・映像作品のライセンス事業、商品事業、マーケティング等を広く展開
- 従業員数19名(26年2月)

IGLOO STUDIO CO., LTD.

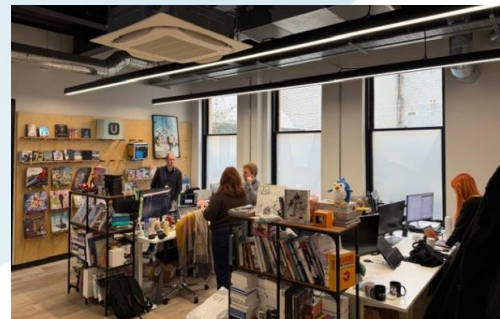
- バンコクにあるCGアニメーション制作のスタジオ
- 18カ国で上映されたタイのファンタジーアニメ映画「The Legend of Muay Thai: 9 Satra」や、Netflixオリジナルアニメシリーズ「My Daemon」等を制作
- 従業員数176名(26年2月)

TOHO Europe Limited

- ロンドンを拠点とし、欧州における事業・組織のハブとして、映像や商品事業を多角的に展開予定(26年1月設立)

Anime Limited

- 英・仏を中心に、アニメ・実写作品の配給、商品のEC販売等を行う
- 26年1月に東宝グループに参画
- 従業員数14名(26年2月)



海外各地域の取り組み

[更新]

※カッコ内は公表月を示す

アジア

Toho Entertainment Asia

- 東南アジアにおいて商品化ライセンス契約を続々と締結
- 「ゴジラ・ストア Taipei」「ゴジラ・ストア Malaysia」を台北にオープン(25年9月、12月)
- 中国本土における「ゴジラ」IPライセンス事業推進に向けて、SCLAと戦略的パートナーシップを締結(25年7月)

IGLOO STUDIO

- 新作「ゴジラ」アニメシリーズの制作決定。TOHO animation、オレンジとタッグを組み制作予定(25年12月)

欧州

TOHO Europe Limited

- Anime Ltdの全株式の取得に合意。英・仏における事業機能を強化(25年12月)
- PLAION PICTURESと戦略的提携に合意。英・仏以外の欧州地域における東宝作品の配給・配信等の機能を拡張(25年12月)

北米

GKIDS, INC.

- 映画「シン・ゴジラ」の4Kリマスター版を北米で公開。また、「国宝」や「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle-」を公開
- 劇場版 呪術廻戦「渋谷事変 特別編集版」×「死滅回遊 先行上映」がヒット。日本国内の興収と合わせ全世界興収は約65億円を記録(26年3月時点)

Toho International, Inc.

- Godzilla Store USにて、ゴジラ関連のBlu-Rayやアパレル商品の販売が好調
- TOHO animation STORE USにて、「呪術廻戦」「僕のヒーローアカデミア」等のアパレル関連の販売が好調



IP・アニメ事業セグメントの東宝(株)の組織・連結子会社と事業内容

[再掲]

IP・アニメ事業セグメントに含まれる組織・子会社名	決算期	地域※1		主な事業内容	留意点※2
		国内	海外		
東宝(株) TOHO animation	2月	✓	✓	TOHO animationのアニメ・ゲーム作品における製作出資、企画プロデュース、宣伝、マーケティング	-
東宝(株) ライツ事業部 /ゴジラ部	2月	✓	✓	商品化権やパッケージの販売、グッズ・パンフレットの制作、ゴジラ・ストアの店舗運営等	実写映画作品の商品化権やパッケージの販売、グッズ・パンフレットの制作も行う
TOHO Global (株)	12月	-	✓	配信権・商品化権の販売	実写映画の海外向け配信権・商品化権の販売も行う※3
Toho International, Inc.	12月	-	✓	ゴジラの配信権・商品化権の販売、ECサイト(ゴジラ・ストア、TOHO animation STORE)の運営等、及びTOHO animationから許諾を受けたアニメ作品の商品化権の販売	実写映画の製作・出資も行う
TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.	12月	-	✓	配信権・商品化権の販売	実写映画の海外向け配信権・商品化権の販売も行う※3
GKIDS, INC.	12月	-	✓	アニメ映画の北米配給、配信権・パッケージ化権等の販売	TOHO animation・ゴジラ作品以外の作品の北米配給、配信権・パッケージ化権等の販売も行う
(株)TOHO animation Studio	2月	✓	✓	アニメ制作	-
(株)サイエンスSARU	1月	✓	✓	アニメ制作、製作出資	TOHO animation作品を除くアニメ作品の制作、製作出資も行う
(株)東宝ステラ	2月	✓	-	ECサイト(TOHO animation STORE、ゴジラ・ストア)の運営	実写映画のグッズも扱うECサイト(例:TOHO theater STORE)も運営する
東宝ミュージック(株)	2月	✓	✓	映画やアニメの劇伴音楽(サウンドトラック)の制作・著作権管理	舞台音楽制作や実写映画音楽の制作・著作権利用も行う

※1: 26年2月期における営業収入の計上実績 ※2:留意点に記載の内容もIP・アニメ事業セグメントの外部顧客への営業収入に計上される(但し、※3を除く) ※3:東宝(株)等からの手数料収入を計上しているため、外部顧客への営業収入は無い(26/2期まで。27/2期以降はp.68ご参照)

Appendix 4 演劇事業

2026年2月期 演劇作品公演実績

[再掲]

シアタークリエ

タイトル	日程
ミュージカル「ヒーロー」	25年2月～3月
ミュージカル「ボニー＆クライド」	25年3月～4月
陽気な幽霊	25年5月
Nostalgic Cabaret	25年6月
“ever” Naoto Kaiho Stage Entertainment Activities 30th Concert	25年6月～7月
心お～ゆ～ meets 梅棒「Only 1, NOT No.1」	25年7月～8月
ミュージカル「ジャージー・ボーイズ」	25年8月～9月
音楽劇「エノケン」	25年10月
ミュージカル「バグダッド・カフェ」	25年11月
Yuichiro & Friends 2	25年11月～12月
ミュージカル「ダディ・ロング・レッグズ」	25年12月～26年1月
上演15周年記念公演「ピアフ」	26年1月
2時22分 ゴーストストーリー	26年2月～3月

海外公演

タイトル	日程	劇場名
舞台「千と千尋の神隠し」上海公演	25年7月～8月	上海文化広場
舞台「千と千尋の神隠し」ソウル公演	26年1月～3月	芸術の殿堂 オペラハウス

その他主催公演

タイトル	日程	主な劇場名
ミュージカル「屋根の上のヴァイオリン弾き」	25年3月	明治座
ミュージカル「1789 -バステューユの恋人たち-」	25年4月	明治座
ミュージカル「ウェイトレス」	25年4月	日生劇場
ミュージカル「フランケンシュタイン」	25年4月	東京建物 Brillia HALL
ミュージカル「ダンス オブ ヴァンパイア」	25年5月	東京建物 Brillia HALL
ミュージカル「二都物語」	25年5月	明治座
ミュージカル「梨泰院クラス」	25年6月	東京建物 Brillia HALL
ミュージカル「ナイト・テイル -騎士物語-」ARENA LIVE	25年8月	東京ガーデンシアター
ミュージカル「レ・ミゼラブル」ワールドツアースペクタキュラー	25年8月	東急シアターオーブ
ミュージカル「四月は君の嘘」	25年8月～9月	昭和女子大学人見記念講堂
ミュージカル「Once」	25年9月	日生劇場
ミュージカル「のだめカンタービレ」シンフォニックコンサート!	25年9月	東京ガーデンシアター
ミュージカル「SPY×FAMILY」	25年9月～10月	日生劇場
CLUB SEVEN another place II	25年10月	有楽町よみうりホール
ミュージカル「エリザベート」	25年10月～11月	東急シアターオーブ
ミュージカル「マタ・ハリ」	25年10月～11月	東京建物 Brillia HALL
キャッシュ・オン・デリバリー	25年12月	THEATER MILANO-Za
ミュージカル「十二国記 -月の影 影の海-」	25年12月	日生劇場
ミュージカル「レイディ・バス」	26年2月～3月	日生劇場
Concert for LEVAY ～Happy 80th Birthday～	26年2月	東急シアターオーブ
大地の子	26年2月～3月	明治座

ラインナップ: <https://www.toho.co.jp/stage/lineup>

2027年2月期～演劇作品ラインナップ

[更新(2026年4月14日時点)]

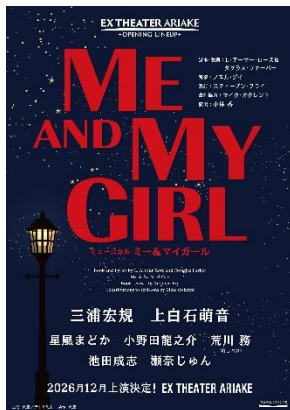
※下線は2026年1月「決算説明資料」からの更新箇所

シアタークリエ

タイトル	日程
ミュージカル「ブラッド・ブラザーズ」	26年3月～4月
VOICARION 10周年記念公演	26年4月
ミュージカル「レベッカ」	26年5月～6月
ミュージカル「町田くんの世界」	26年7月
ミュージカル「ゴースト」	26年8月
ミュージカル「RENT」	26年秋

その他主催公演

タイトル	日程	主な劇場名
ミュージカル「ロマンティック・ス・アノニマス」	26年3月	東京建物 Brillia HALL
ミュージカル「ジキル&ハイド」	26年3月	東京国際フォーラム ホールC
ミュージカル「天使にラブ・ソングを～シスター・アクト～」	26年3月～4月	明治座
ミュージカル「チャーリーとチョコレート工場」	26年3月～4月	ウエスタ川越、日生劇場
ミュージカル「メリー・ポピンズ」	26年3月～5月	東急シアターオーブ
ミュージカル「アイ・ラブ・坊っちゃん」	26年5月	明治座
キングダムII-継承	26年8月・9月	東京建物Brillia HALL
ミュージカル「SPY×FAMILY 2 爆弾犬篇&豪華客船篇」	26年9月～10月	東京建物 Brillia HALL ウエスタ川越
ミュージカル「ファニー・ガール」	26年9月	日生劇場
ミュージカル「ミス・サイゴン」	26年10月～11月	東急シアターオーブ
ミュージカル「ミー&マイガール」	26年12月	EX THEATER ARIAKE
ミュージカル「ラ・カージュ・オ・フォール」	26年12月	日生劇場
ミュージカル「レ・ミゼラブル」	27年秋	(未定)

ラインナップ: <https://www.toho.co.jp/stage/lineup>

中期経営計画の内容と進捗状況

[更新]

- 外部劇場での主催公演、新会員サービス、多様なチケット価格や販売形態の多角化により帝劇休館中の興行収入を底支えしていきます。
- 既存人気作品の価値最大化、オリジナル作品開発、海外展開により、東宝演劇のブランド力を高め、新・帝国劇場へとつなげていきます。

Point 1 東宝演劇ブランドの継承とさらなる飛躍

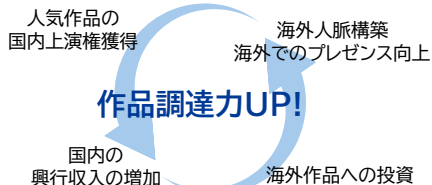
- 帝劇休館中も外部の劇場を活用して公演回数を確保
- 既存人気作品を時代にあわせたキャスティングや演出により定期的上演するとともに、良質なオリジナル作品の開発・上演にも注力

Point 2 興行力強化のためのマーケティング施策

- 新会員サービスでお客様の満足度を最大化し、観客増を図る
- 多様なチケット価格と販売形態の多角化により興行収入を底支え
- 配信、キャラクターグッズ開発等、演劇作品のマルチユース展開

Point 3 海外でのプレゼンス向上と作品調達力の強化

- 舞台「千と千尋の神隠し」海外公演を継続し、他作品の海外ライセンス公演も積極展開
- 海外プロデュース作品に対して戦略的に投資することで、国内上演権を優先的に確保し、最高のラインナップを編成



進捗状況

Point1 東宝演劇ブランドの継承とさらなる飛躍

- ミュージカル「エリザベート」「ナイツ・テイル-騎士物語-」等、外部劇場での帝劇作品上演が好調な結果に
- 「レ・ミゼラブル ワールドツアースペクタキュラー」は本作品としては初の海外招聘公演を実施
- 「梨泰院クラス」「十二国記」といった新作オリジナルミュージカルも好評を博す

Point2 興行強化のためのマーケティング施策

- ポイントプログラムを備えた新しいチケットサービス、TOHO-ONEを26年3月にローンチ
- 「エリザベート」「レ・ミゼラブル ワールドツアースペクタキュラー」等でチケット価格の多様化に取り組む

Point3 海外でのプレゼンス向上と作品調達力の強化

- 2023年にシアタークリエで上演したミュージカル「のだめカンタービレ」をシンフォニックコンサートとして台北および東京ガーデンシアターで上演
- 「千と千尋の神隠し」上海・ソウル公演が累計動員25万人以上の記録的快挙を成し遂げる

Appendix 5 不動産事業

中期経営計画の内容と進捗状況

[更新]

- ・ 中長期的な収益基盤の維持を図りつつ、資産効率の向上を目指します。

Point 1 既存物件の収益向上と物件ポートフォリオの見直し

- ・ 既存物件は空室率の抑制とともに賃料アップに注力し、物件価値の向上を図る
- ・ 中長期的な視点で物件ポートフォリオの見直しを図り、保有意義の低い物件については売却等の施策を検討・実施する

Point 2 再開発事業の推進

- ・ 「帝劇ビル」の再開発事業を着実に推進する
- ・ その他の案件はエンタテインメントとのシナジーや投資採算性を精査のうえ、慎重に進める

Point 3 新規物件取得の抑制

- ・ 物件価格の高止まりや資産効率重視の観点から前中計の方針を見直し、新規物件の取得は抑制する

進捗状況

Point1 既存物件の収益向上と物件ポートフォリオの見直し

- ・ 空室率は低水準で推移（詳細はp.80参照）
- ・ 不動産戦略検討委員会（社内中心チーム）の進捗
 - 同委員会においてポートフォリオ見直しの方針を示す物件リストを作成。収益への影響が軽微な物件から売却活動を開始
- ・ 賃料改定
 - 日比谷エリアの当社所有オフィスでは、26/2期～27/2期にかけて約10%の賃料アップを見込む

Point2 再開発事業の進捗

- ・ (仮称)丸の内3-1プロジェクト(国際ビル・帝劇ビル建替計画)の進捗
 - 25年4月に帝劇ビルの解体着手。26年2月末時点で予定通り進行中

(仮称)丸の内3-1プロジェクト(国際ビル・帝劇ビル建替計画)の概要※

- ・ 事業者：三菱地所、東宝、出光美術館
- ・ 敷地面積：合計：約9,900㎡、延床面積：約176,000㎡
- ・ 階数・高さ：地上29階、地下4階／約155m

※関係機関との調整等により変更となる場合があります

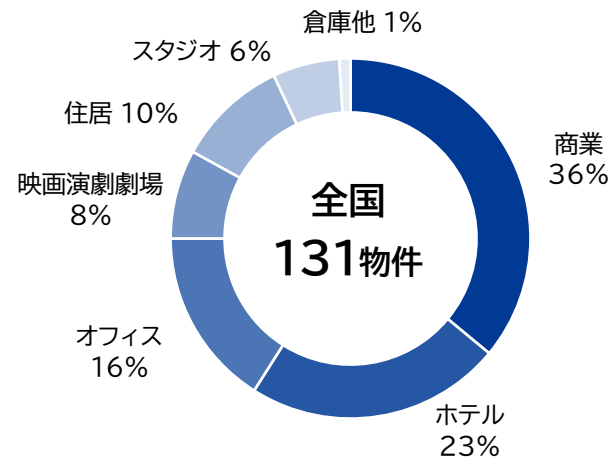
東宝の不動産ポートフォリオ

[更新(2026年2月末時点)]

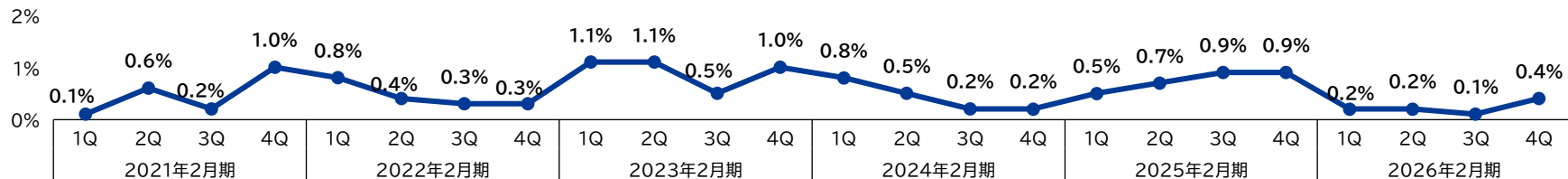
当社保有主要物件

物件名	主な用途
【東京都】61件	
東宝日比谷ビル	映画館、オフィス、商業
東宝日比谷プロムナードビル	オフィス、商業
東京宝塚ビル	演劇劇場、映画館、オフィス
帝劇ビル	(共同再開発中)
東宝シアタークリエビル	演劇劇場、ホテル
有楽町センタービル(有楽町マリオン)	商業
渋谷シネタワー	映画館、オフィス、商業
新宿東宝ビル	映画館、ホテル、商業
東宝スタジオ	スタジオ
【大阪府】10件	
HEPナビオ	映画館、商業
東宝南街ビル	映画館、商業
【愛知県】4件	
エンゼルビル	商業
【その他】56件	

当社保有物件のポートフォリオ(賃貸部分の面積比率)



空室率の推移



エンタテインメントとのシナジーの代表例

[再掲]



新宿東宝ビル(東京)
用途:映画館、ホテル、商業



東京宝塚ビル(東京)
用途:演劇劇場、映画館、
オフィス



**東宝シアタークリエイビル
(東京)**
用途:演劇劇場、ホテル



新・帝国劇場(東京)(共同再開発中)
用途:演劇劇場、美術館、オフィス、商業



東宝日比谷ビル(東京)
用途:映画館、オフィス、商業



渋谷シネタワー(東京)
用途:映画館、オフィス、商業



HEPナビオ(大阪)
用途:映画館、商業



東宝南街ビル(大阪)
用途:映画館、商業

Appendix 6 その他(TOHO-ONE)

顧客基盤プラットフォーム「TOHO-ONE」

[再掲(会計処理のみ新規追加)]

2026年3月3日、国内サービスローンチ

- 「顧客基盤プラットフォーム」:分断されていたデータを統合し、IPを軸としたシームレスな体験を実現
- 「劇場」というリアル接点の活用:体験価値をTOHO-ONEで拡張
- 将来の「オープンプラットフォーム化」:IPホルダーや配給会社等へTOHO-ONEを開放。サービスの拡張やコンテンツの共創を目指す

会員数:移行前400万人→2032年1,000万人

- TOHOシネマズの「シネマイレージ」会員、東宝演劇の会員、各種ECサイト等の個別保有の会員組織を統合

3つのプランと利用金額に応じたポイント還元

- 映画チケットとの交換、座席アップグレード、グッズ
- 「TOHOスタジオツアー」招待など、当社ならではのリアル体験が可能

詳細は<https://www.toho-one.com>ご参照

プラン	プレミアム	スタンダード	ライト
年会費	3,000円	500円	無料
ポイント付与率	2%	2%	1%
ポイント支払い	○	○	○
ポイントリワード(交換) (例:映画鑑賞券)	○	○	—
映画特典 (例:割引料金での映画鑑賞)	○	○	—
演劇特典 (例:先行抽選、貸切公演)	○	—	—
オンラインストア特典 (例:先行販売など)	○	—	—
日比谷シャンテ特典	○	○	—

※一人一アカウント制を採用し、メールやSMS認証を導入することで、本人確認とセキュリティの強化を図り、不正購入を抑止し、転売対策を強化。

会計処理について

項目	会計上の取扱い	セグメント区分	備考
初期投資額(約45億円)	減価償却費 (原則5年間で償却)	全社費用	主にソフトウェア
年会費等の収入	売上高	その他	
ポイントサービス原資、運営費	販売費及び一般管理費	その他	宣伝費、保守料

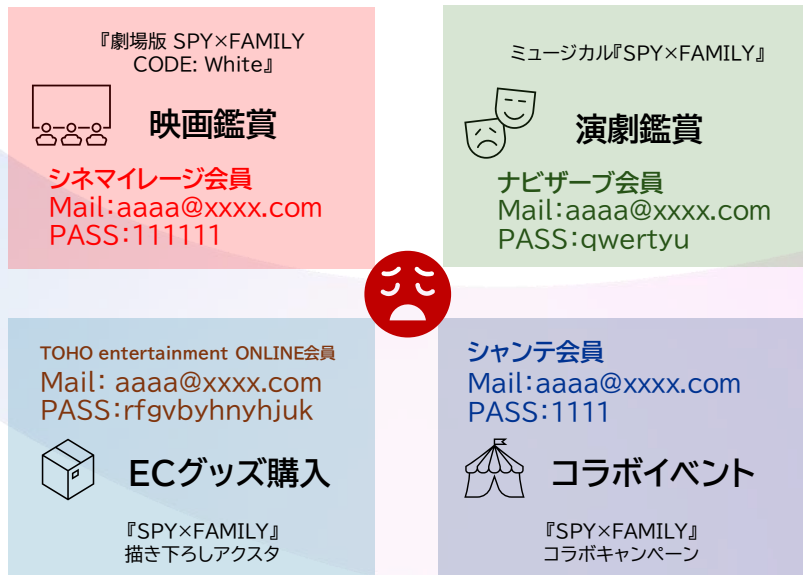
TOHO-ONE:顧客基盤プラットフォームとしてあるべき姿へ進化

[再掲]

サービスが分断された現在のIDを統合し、ファンに楽しんでいただける会員制度へ進化

統合前

個別に分断された会員制度・顧客体験



統合後

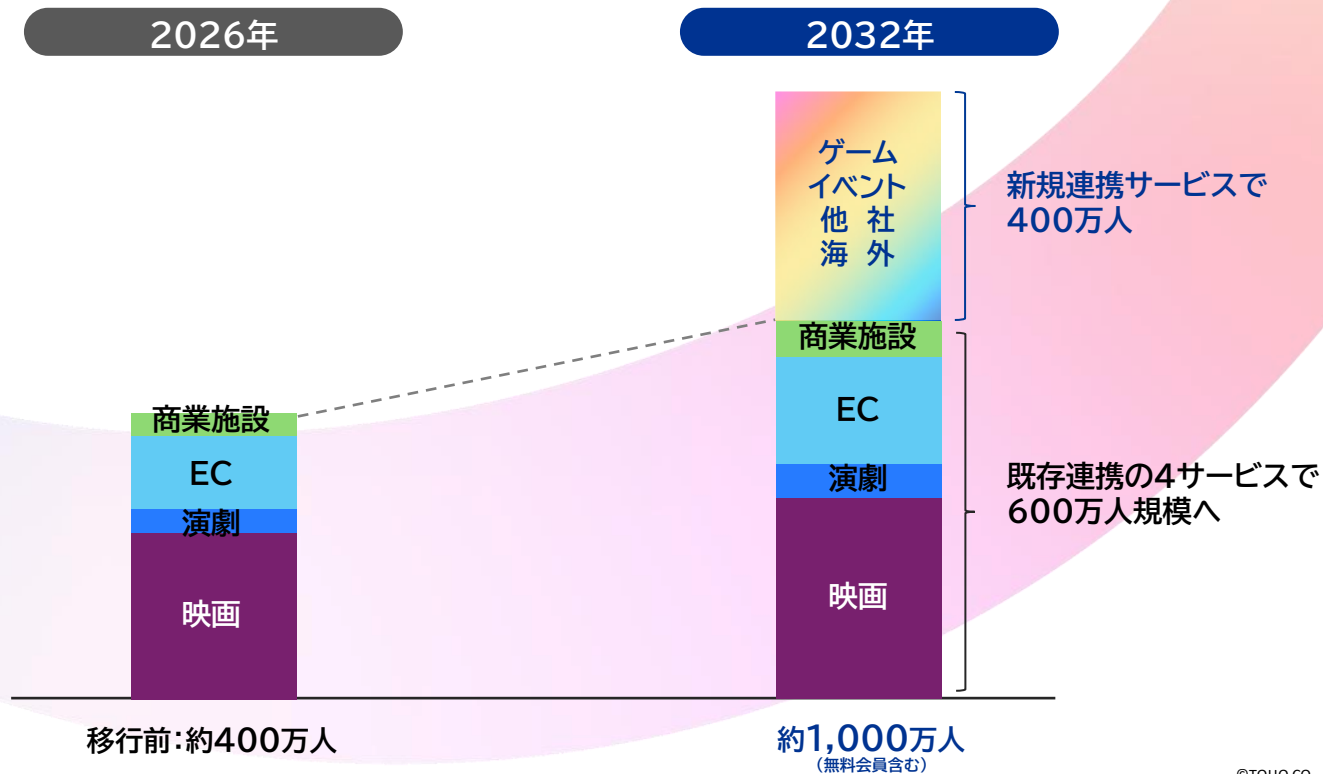
IPを楽しむための全てを繋げる会員制度・顧客体験



TOHO-ONE:2032年に会員数1,000万人を目指す

[再掲]

2026年度中にゲーム連携を開始。その後も新規連携サービスで2032年に1,000万人を目指す



Appendix 7 ビジネスモデル

東宝グループとは

[更新]

Moments for Life

その時間が、人生の力になる。

GROUP PURPOSE

心を揺り動かし、人生の力となる時間を届け、人々の幸福に貢献する

GROUP VALUE

朗らかに、清く正しく美しく

GROUP SPIRIT

「健全な娯楽を広く大衆に提供すること」
 「我々の享くる幸福はお客様の賜ものなり」

(2026年2月期)

連結営業収入
3,606億円

営業利益率
18.8%

ROE
10.4%

連結海外
 売上高比率
10.1%

連結従業員数
4,088名

東宝配給作品
 興行収入
1,399億円

映画事業
 幹事作品数
12本

TOHOシネマズ
 年間入場者数
49,002千人

IP・アニメ事業

ゴジラ生誕
72年
 (1954年に1作目公開)

アニメ
 累計クール数
127クール※1

演劇事業

公演
 年間動員数
1,028千人※2

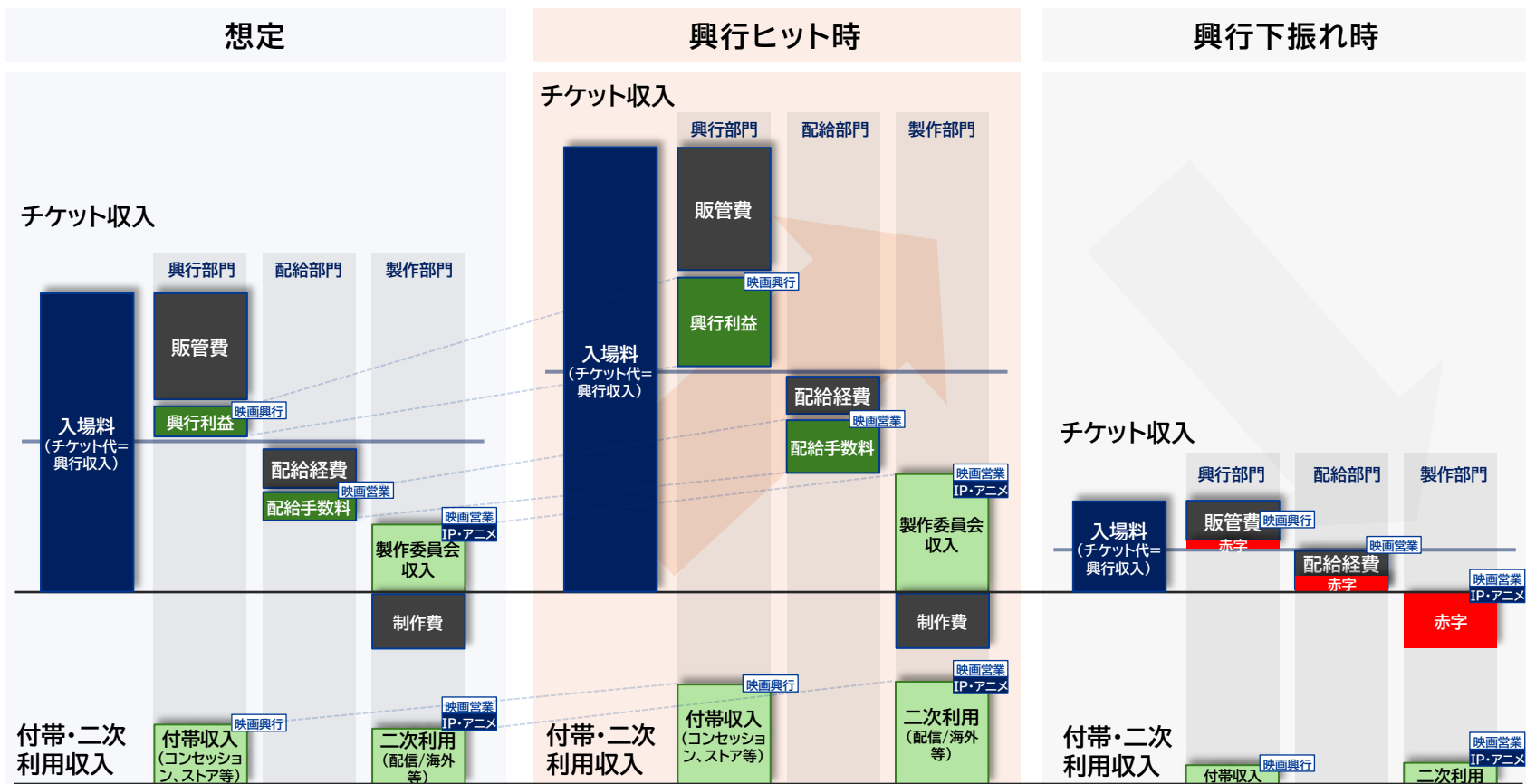
不動産事業

東宝(株)
 保有物件数
131物件

※1 1クール=12話程度 ※2 当社主催・共催公演のみ

映画事業：製作・配給・興行部門のビジネスモデル(イメージ)

[新規]



IP・アニメ事業の商流:強みと成長余地

[再掲]

強み(IP獲得・映画興行)を活かしつつ、成長余地(デジタル施策・海外展開)へ投資を強化



IP・アニメ事業の商流：詳細

[再掲]

東宝グループ、パートナー企業と共に、各領域でIP価値を最大化する

■ 当社グループが担う領域



*To-Smile: グッドスマイルカンパニーとの共同出資会社

IP・アニメ事業:アニメ製作委員会の仕組みと当社の関わり

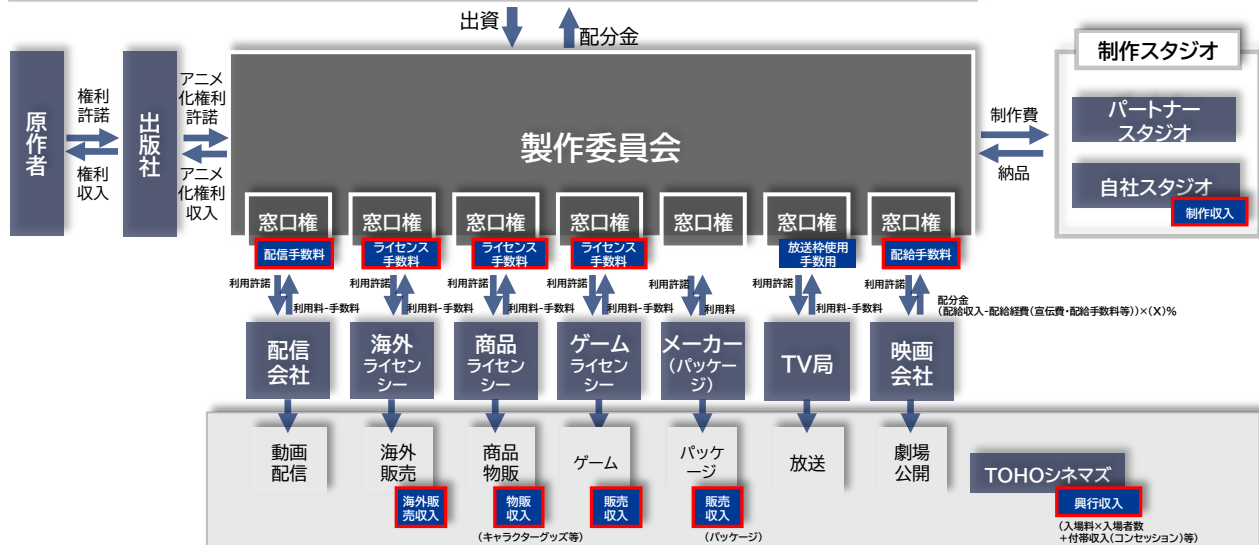
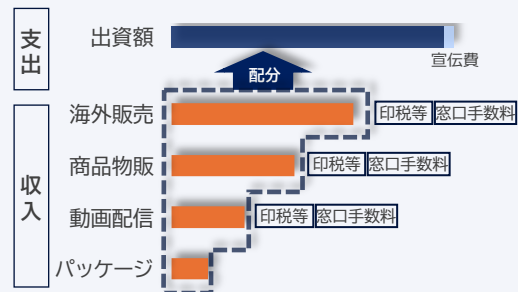
[再掲]

- ・製作委員会:各領域で二次利用展開を進め、ファンの皆さまへ作品を多面的・重層的・長期的に届ける
- ・当社:映画化・商品販売・海外展開などファンの皆さまへ広く価値提供が可能。各領域でIP価値を最大化できる



アニメ製作委員会の収支構造(イメージ)

- ・製作委員会は二次利用展開が重要。各窓口収入の委員会戻し分[■]を積み上げ、委員会として出資額の回収を目指す
- ・出資会社が窓口を持つ場合は、窓口手数料を得ることができる



IP・アニメ事業：ライツ事業部の取り組み (商品物販・グッズ/パンフレット・パッケージ)

[更新]

商品物販

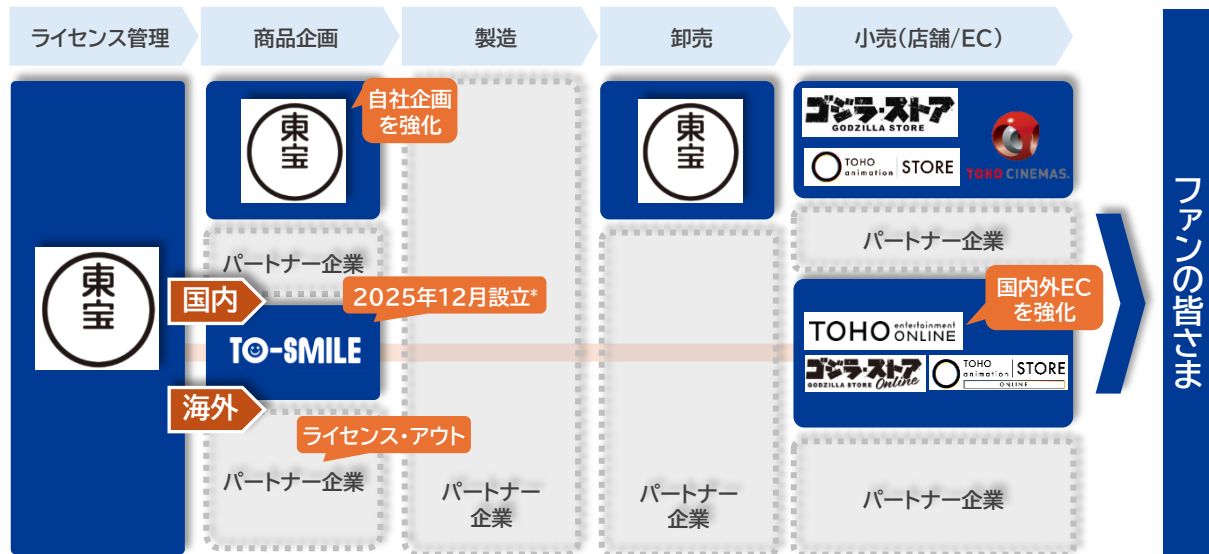
- ・自社企画の商品物販、国内外ECを強化
- ・ファンビジネス追求のためのマルチ展開
- ・販路拡大や企画点数の増加
- ・TOHO-ONEとの連携

劇場販売(グッズ/パンフ)

- ・映画館のチケット外収入として売上を伸長させる
- ・アニメ関係のグッズ・パンフレットの売上好調

パッケージ(DVD/Blu-ray等)

- ・国内映画配給作品(実写・アニメ)やTVアニメ作品を中心に年間100タイトル程度を発売
- ・市場は縮小傾向も、強力作品のラインナップと自社売場の強化でシェア拡大を目指す



*2025年12月にTo-Smileを設立 (出資比率:東宝60%、グッドスマイルカンパニー40%)

IP・アニメ事業：海外事業の商流構造図

[再掲]

各拠点から、パートナーと共にメッシュ細かく対応

26/2期：欧州拠点を設立



主な作品の商流別計上先

[再掲]

主な作品の商流別計上先は以下の通り。ゴジラとアニメ関係の一部営業収入は引き続き映画事業セグメント(映画営業/映画興行)に計上する

①「ゴジラ」映画シリーズ※1

映画「ゴジラ-1.0」の配信権収入は「映画営業」に計上

	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	ライセンス・物販等※2
国内売上	映画営業	映画営業	映画興行	映画営業	IP・アニメ
海外売上		IP・アニメ※3	—※4	IP・アニメ※3	

②TOHO animation作品・サイエンスSARU出資作品

	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	ライセンス・物販等※2
国内売上	IP・アニメ	映画営業	映画興行	IP・アニメ※3	IP・アニメ
海外売上		IP・アニメ※3	—※4		

③当社配給のアニメ映画作品(例:映画「名探偵コナン」シリーズ、映画「ドラえもん」シリーズ)

	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	ライセンス・物販等※2
国内売上	—※5	映画営業	映画興行	—※6	IP・アニメ
海外売上		—※3,※7	—※5	—※3	

④「劇場版『鬼滅の刃』無限城編 第一章 猗窩座再来」

	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	物販等※3
国内売上	—	映画営業※8	映画興行	—	IP・アニメ
海外売上		—	—	—	

⑤「国宝」

	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	物販等※10
国内売上	映画営業	映画営業	映画興行	—	IP・アニメ
海外売上		IP・アニメ※9	—	IP・アニメ※9	

注:26/2期実績に基づく。27/2期以降の海外売上はp.68ご参照。表において、営業収入が寡少、または無いものは「(—)」としている ※1: ①は「ゴジラ」シリーズを含む東宝大怪獣シリーズ作品 ※2: ゴジラキャラクターのIP利用や、ゲーム、音楽、パッケージ、パンフレット等を含む ※3: Toho International, Inc.及びGKIDS, INC.に許諾する作品は「IP・アニメ」に計上する。但し、TOHO Global㈱、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.に業務委託したものは「映画営業」に計上する ※4: ①～③いずれも海外における興行・ストアの売上収益は無い。 ※5: ③において、東宝㈱映画営業部が一部のアニメ映画作品に出資しており、その関連収支は「映画営業」に計上する ※6: ③において国内で映像配信をする作品は多くないが、営業収入が発生した場合は「映画営業」に計上する ※7: ③において一部のアニメ映画作品を海外向けに配給しており、その営業収入は原則として「※3」に基づき計上する ※8: 株式会社アニプレックスとの共同配給 ※9: GKIDS, INC.が北米配給・配信を担う分はIP・アニメ事業に計上 ※10: パンフレット等の売上

Appendix 8 コーポレート

中期経営計画2028の指針

[再掲]

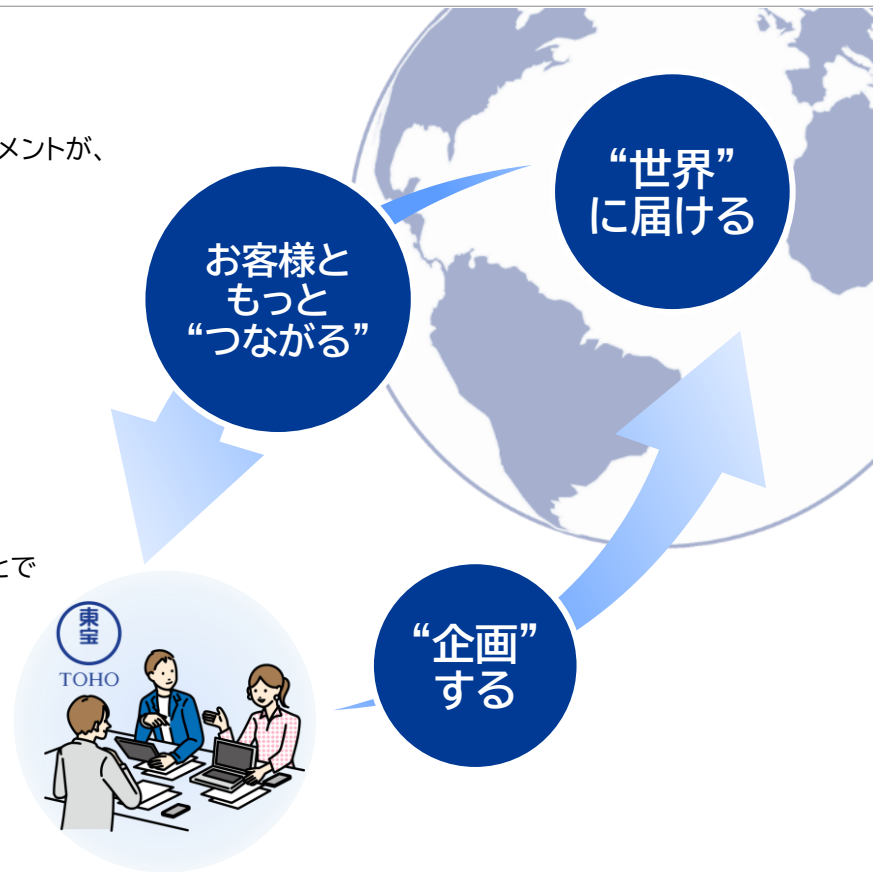
映画「ゴジラ-1.0」の米国アカデミー賞受賞。アニメ「呪術廻戦」の全世界的大ヒット。
舞台「千と千尋の神隠し」連日満席のロンドン公演。私たちの生み出したエンタテインメントが、
世界中のお客様の心を動かすことができるという自信と確信を得た3年間でした。

“人”が、情熱を傾けて“企画”をし、エンタテインメントを創り、“世界”に届ける——
これが、どんなに外部環境が変化したとしても、私たちの変わることはない
シンプルで本質的な価値創造ストーリーです。

加えて、私たちがより持続的に成長していくためには、
エンタテインメントを単に広く届けるだけではなく、
世界中のお客様の好みやニーズを深く知り、お客様ともっと積極的に“つながる”ことで
ファンになっていただくことが大切になると考えています。

“人”、“企画”、“世界”、そして、お客様ともっと“つながる”

これを中期経営計画2028の指針として、私たち東宝グループは
世界中のファンから愛されるエンタテインメント企業を目指して邁進していきます。



中期経営計画2028の重点ポイント

[再掲]

人材

- 少数精鋭から**精鋭多数**への転換
——成長の源泉である“人”を3年間で約**200**名採用*1、人への投資とエンゲージメント向上に注力

*1 東宝株式会社を対象としたもの

コンテンツ IP

- 約**200**タイトルの豊富で良質なエンタテインメントを提供、世界中のお客様に感動を届ける
- 映画・アニメ・演劇・ゲーム等のコンテンツの企画・製作、IP創出に対し、3年間で約**700**億円を投下
- ゴジラIPの開発・展開に対し、3年間で約**150**億円を投下、IPビジネスを本格的に強化する
- コンテンツ・IP領域のM&Aやシネコン出店等の成長投資として3年間で**1,200**億円程度を設定
- 2032年までにTOHO animationの人員を倍増、IP・アニメ事業の営業利益**200%***2以上を目指す

*2 新セグメントにおける営業利益(2025年2月期、222億円対比)

デジタル

- 東宝グループの顧客データ基盤を整備する **TOHO-ONE** プロジェクトに対し、約**50**億円を投資
——2026年春、お客様と一つにつながる“新しい会員サービス”ローンチ

海外

- 海外拠点の拡充を加速するとともに、新たにグループインした企業とのシナジーを創出
- 2032年に向けて海外売上高比率を現状の10%程度から**30%**まで引き上げる

中期経営計画2028 キャピタルアロケーションの進捗

[更新]

- ・中期経営計画2028の3年間は、営業CFに加え、借入・社債発行等の資金調達、政策保有株式や保有不動産の売却も検討・実施し、成長投資と株主還元に充当していく方針
- ・キャピタルアロケーションに基づき、着実に計画を推進中

3年間キャッシュイン

コンテンツの企画・製作・IP創出に
3年間で約700億円を投下：
26/2期投下実績：177億円

①営業CF

26/2期 営業CF※：666億円
(※当期純利益517億円 + 減価償却費138億円 + のれん償却費10億円)
(参考：上記の当期純利益には保有資産売却(主に政策保有株式売却)を含む)

営業CF+保有資産売却

1,600~1,700億円程度

②有利子負債の活用

2025年7月：500億円(上限)の社債発行登録枠を設定。不動産関連投資へ有利子負債の活用を検討

有利子負債の活用

400億円程度

3年間キャッシュアウト

投資

1,600億円程度

(内訳)
成長投資 1,200億円程度
・コンテンツ・IP領域のM&Aや戦略出資等(1,000億円)
・新規シネコン出店・既存館への設備投資/デジタル関連投資等(200億円)

不動産関連投資 400億円程度
・帝劇ビル再開発費用の一部等

自己株式取得

キャッシュフローと投資の進捗状況を
勘案しながら機動的に実施

配当

400~500億円程度

③成長投資

- ・欧州拠点設立(Anime Ltd買収)
- ・MD強化のためTo-Smile共同設立
- ・IMAX/ドルビーの導入、モバイルオーダーシステムの導入

経済合理性と投資規律を最優先。これに合致する案件がない場合は、機動的な株主還元等への充当も検討

④不動産関連投資

新規投資としては帝劇ビル再開発に注力

⑤自己株式取得

2025年11月に149億円。2026年4月~130億円(上限)の自己株式を取得予定

⑥配当

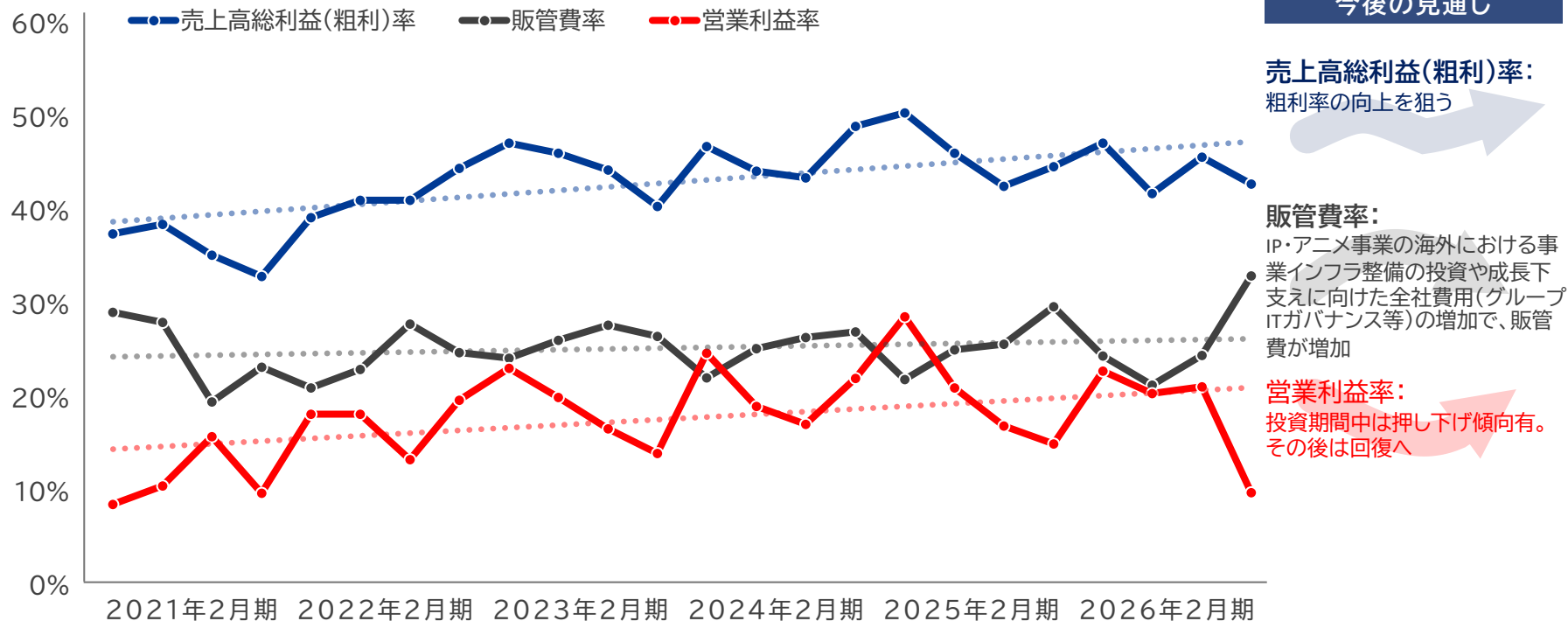
26/2期は総額185億円、
27/2期は総額185億円(期初予想)

中長期的な営業利益率の維持・拡大に向けて

[新規]

来期以降、成長投資(販管費)が本格化。今後、一時的に利益率の押し下げ可能性有も、将来成長を狙う

四半期毎の推移




主なグループ会社、グループ・イン/投資実績(2023/2期以降)

[新規]

(百万円)		2025/2期	2026/2期	増減	増減率
(株)東京楽天地	営業収入	9,665	10,165	500	5.2%
	営業利益	1,276	1,510	234	18.4%
TOHO Global(株)	営業収入	6,110	6,698	588	9.6%
	営業利益	4,873	4,591	△282	△5.8%

(注)2025/2期および2026/2期は、東京楽天地については各1月末日までの1年間、TOHO Globalについては各前年12月末日までの1年間の連結対象期間を指す。

	連結子会社	その他(株式の一部取得/JV設立等)
映画事業	 (2023/2期3Q)  (2024/2期2Q)  (2024/2期3Q)  (2025/2期2Q)	<ul style="list-style-type: none"> • CJ ENM FIFTH SEASON LLC. (2024/2期4Q) • IGLOO STUDIO CO., LTD. (2024/2期4Q)
IP・アニメ事業	 (2023/2期3Q)  (2025/2期2Q)  (2025/2期4Q)	<ul style="list-style-type: none"> • (株)コミックス・ウェーブ・フィルム (2025/2期3Q) • (株)バンダイナムコホールディングス (2025/2期2Q)
演劇事業	—	<ul style="list-style-type: none"> • (有)オレンジ (2025/2期4Q)
不動産事業	 (2024/2期4Q)	<ul style="list-style-type: none"> • To-Smile(株) (2026/2期4Q)
総投資額	580億円	374億円

(注)各案件に付記した四半期は、連結範囲の変更(子会社の増加)や持分法の適用開始等が反映された時期を示す。投資額は連結CF計算書上の支出額に基づき算出している。株式交換や未確定の条件付対価等は除外している。

中期経営計画2028の数値目標

[再掲]

営業利益・株主還元・ROEの各数値目標は、前中計期間から引き上げます。
また、長期ビジョン2032で掲げたROEの目標(8~10%程度)を引き上げ、恒常的に10%以上とします。



株式の状況

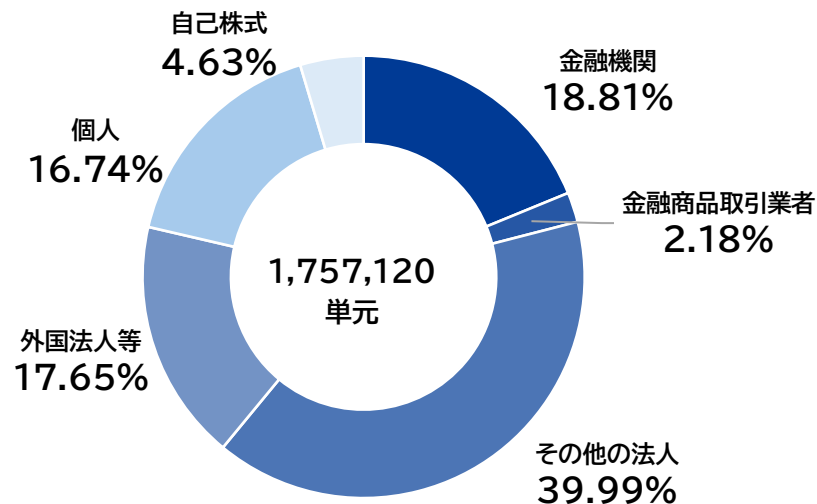
[更新(2026年2月末時点)]

大株主の状況

氏名又は名称	所有株式数(千株)	発行済株式(自己株式を除く)の総数に対する所有株式数の割合(%)
阪急阪神ホールディングス株式会社	22,807	13.58%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	16,846	10.03%
阪急阪神不動産株式会社	15,150	9.02%
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	9,831	5.85%
エイチ・ツー・オー リテイリング株式会社	7,097	4.22%
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	4,940	2.94%
株式会社TBSテレビ	4,521	2.69%
株式会社竹中工務店	3,785	2.25%
株式会社丸井グループ	2,578	1.53%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001(常任代理人株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,464	1.46%

※ 株式数は千株未満、株式分割前、株式の割合は小数点2位未満切り捨ての数字
 ※ 当社所有の自己株式は8,129,533株

所有者別状況(単元)



※単元株式に対する割合

ROEの推移と株主資本コスト

[更新]

- 当社の株主資本コスト(CAPM)^{※1}は4～5.5%程度^{※2}と認識
- 本数値と投資家が期待する数値には乖離があることも認識しており、投資家との対話を通じて認識のすり合わせを進める

ROEと株主資本コスト(CAPM)との比較



※1 当社の株主資本コストの前提(株式会社プルータス・コンサルティングによる評価):リスクフリーレート(1.5%)、β値(0.40～0.70)、市場リスクプレミアム(6.0%)

※2 昨今の金利上昇等を考慮し、株主資本コスト(CAPM)の数値を変更(変更前:4～5%程度、変更後:4～5.5%程度)

主な適時開示

[更新]

2025年3月～2025年8月

25/3/24	役員の異動に関するお知らせ
3/24	2025年2月期(第136期)配当予想の修正に関するお知らせ
4/14	「東宝グループ 中期経営計画2028」策定に関するお知らせ
4/14	報告セグメントの変更に関するお知らせ
4/14	投資単位の引下げに関する考え方及び方針について
4/14	自己株式の消却に関するお知らせ(会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却)
4/14	支配株主等に関する事項について
4/14	業績連動型株式報酬制度の導入に関するお知らせ
4/30	自己株式の消却完了に関するお知らせ(会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却)
5/20	連結子会社の解散に関するお知らせ
5/29	役員人事に関するお知らせ
5/29	取締役及び執行役員に対する譲渡制限付株式報酬としての自己株式処分に関するお知らせ
6/27	譲渡制限付株式報酬としての自己株式の処分の払込完了に関するお知らせ
7/7	投資有価証券の売却に関するお知らせ
7/15	投資有価証券売却益(特別利益)の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ

2025年9月～2026年4月14日

9/16	剰余金の配当に関するお知らせ
9/18	ワーナー・ブラザーズ作品の日本国内向け劇場配給の合意及び営業業務の受託について
10/15	2026年2月期通期業績予想の修正に関するお知らせ
10/15	自己株式の取得および自己株式の公開買付けに関するお知らせ
11/7	自己株式の取得状況に関するお知らせ
11/14	自己株式の公開買付けの結果及び取得終了に関するお知らせ
12/19	特定子会社の異動に関するお知らせ
12/19	欧州地域へのIP展開に向けた欧州統括会社を設立～英国Anime Ltdの取得および独PLAION PICTURESとの戦略的提携に合意～
26/1/14	期末配当予想の修正に関するお知らせ
1/14	株式分割および株式分割に伴う定款の一部変更ならびに株主優待制度の変更に関するお知らせ
1/14	連結子会社との会社分割(簡易吸収分割)に関するお知らせ(TOHO シネマズ)
1/14	連結子会社への会社分割(簡易吸収分割)に関するお知らせ(TOHO Global)
3/18	代表取締役の異動および役員人事に関するお知らせ
4/14	自己株式の取得及び自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による自己株式の買付け並びに自己株式の消却に関するお知らせ
4/14	自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による自己株式の買付けに関するお知らせ
4/14	剰余金の配当(増配)に関するお知らせ
4/14	支配株主等に関する事項について

その他の主な事業トピックス

[新規]

2025年3月以降

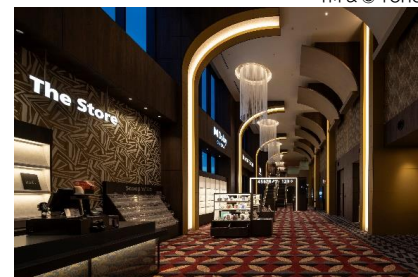
- 25/4/8 TOHOシネマズ、新たに6つのIMAX®シアター契約締結
- 7/5 ゴジラ カードゲームを発売開始
- 7/15 中国本土における「ゴジラ」IPライセンス事業推進に向けて、上海新創華文化発展有限公司(SCLA)と戦略的パートナーシップを締結
- 9/16 「TOHO entertainment ONLINE」グランドオープン
- 9/26 「ゴジラ・ストア Taipei」オープン
- 9/26 東宝スタジオにおけるドルビービジョンおよびドルビーアトモス設備開設を発表
- 11/29 『ゴジラ』新作アニメシリーズ(オレンジ×Igloo Studio)の制作決定を発表
- 12/9 株式会社グッドスマイルカンパニーとの合併会社、To-Smile株式会社を設立
- 12/20 羽田空港第3ターミナルに世界最大のゴジラモニュメントが完成
- 26/1/9 「ゴジラ・ストア Malaysia」オープン
- 1/27 「東宝スタジオ」2つのステージを新設し、Netflixの制作機能を大幅に強化
- 3/24 「TGR Haas F1 Team | GODZILLA」コラボレーションマシンを世界初披露
- 3/28 「TOHOシネマズ大井町」グランドオープン
- 4/14 ファンコミュニティ事業のGaudiyに対する一部出資を発表
- 4/25 ゴジラ カードゲーム「第4弾」を発売開始(予定)



TM & © TOHO



TM & © TOHO



人材戦略

[新規]

東宝(株)の人材戦略

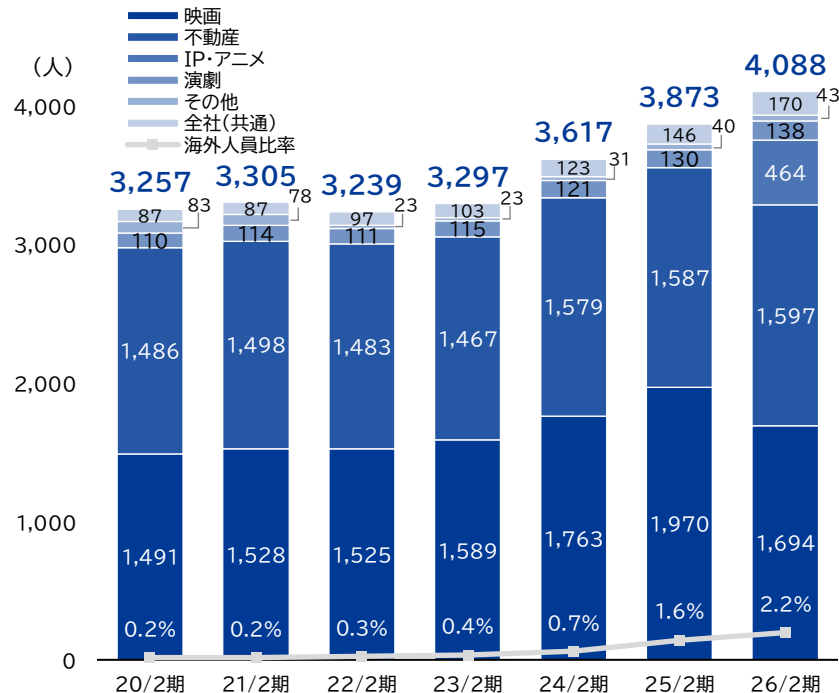
- **3年間で約200名増**
中計2028に基づき、25/2末の447名*1から、3年間(28/2期まで)で+約200名を採用予定
- **25/2末→26/2末:約120名*2を採用済み**
キャリア採用においては70%超が事業部門への配属
- **28/2末まで:さらに約100名の採用を予定**
うち約80%がコンテンツ・IP領域やIT・デジタル領域の人材
- **現在の年齢構成比*3は30代が最も高く、次いで40代、20代、50代と続く**
TOHO animationは20~30代が最多

*1 在籍出向者を除いた東宝株式会社の実働社員数。

*2 新卒入社社員を含む。出向受入社員を除く。

*3 在籍出向者を除いた東宝株式会社の実働社員数。

東宝グループ(連結会社全体)期末人員数



※映画は映画興行(TOHOシネマズ(株))を含む。IP・アニメには海外部門の従業員を含む。

※2026年2月期より「IP・アニメ事業」を新設。これに伴い、映画事業の人員の一部が「IP・アニメ事業」に移管。

IR用語集(1/2)

[新規]

当社の資料や決算説明で用いられる言葉の中から、事業の仕組みをご理解いただくための主な用語（2026年3月末時点）

【あ行】	
IMAX®	IMAX社が開発した独自の画角と巨大なスクリーン、パワフルな音響を特徴とした世界最高峰の没入型映画体験を提供するシアター。
映画料	興行収入から映画館の取り分を差し引いた配給側の取り分。東宝の配給部門における主収益。
映適	一般社団法人日本映画制作適正化機構を指し、制作現場の労働環境改善や法令遵守の認定制度を推進している。
MG (Minimum Guarantee)	興行成績や売上に関わらず、あらかじめ定められた一定額の受け取りが保障されるもの。
欧州統括会社 (TOHO Europe)	2025年12月に子会社化した英国Anime Limitedを傘下に置き、欧州全域でのライセンス展開と直接配給を強化する拠点。
オー・ディー・エス (ODS)	Other Digital Stuffの略称で映画以外のコンテンツ(ライブ/スポーツ/演劇等)の上映を指す。東宝はTOHO NEXTレーベルを展開。
オーバレッジ (Overage)	実際の収益が、事前に支払われたMGを超えた場合に、その超過分を権利者間で分配する収益。
【か行】	
幹事/幹事作品	製作委員会において実務を主導する役割。幹事作品とは、権利の過半から全てを保有する作品を指す。
キャラクターライセンス	IP・アニメ事業において、第三者企業に対し、自社IPの使用権を許諾すること。
共同配給	複数の配給会社が協力して上映・宣伝すること。リスク分散や、各社の持つ劇場網・宣伝力の補完が目的。
クール数	TVアニメの放送単位(1クール=約3ヶ月)。出資・制作・マネタイズのサイクルを測る指標。
興行	映画館の運営業務。チケット代、売店(コンセッション)、シネアドなどが収益源。
興行収入 (Box Office)	劇場でのチケット販売による合計売上金。全ての収益分配の基準となる重要指標。
コンセッション	映画館内の飲食売店。
【さ行】	
GKIDS(ジー・キッズ)	2024年に子会社化した北米のアニメを中心とした配給会社。
サイエンスSARU	2024年に子会社化したアニメ制作スタジオ。
シネアド	上映前に流れるスクリーン広告。
出資作品	製作委員会への出資を通じ、権利の一部を保有する作品。
商品物販	自社IPグッズの製造・販売。
制作	実際の「作る」工程。
製作	資金調達や制作、宣伝などビジネス全体。興行成功のための経営判断を行う。

IR用語集(2/2)

[新規]

当社の資料や決算説明で用いられる言葉の中から、事業の仕組みをご理解いただくための主な用語（2026年3月末時点）

【た行】	
TOHO animation	東宝のアニメ事業レーベル。
TOHO Games	東宝のゲーム事業レーベル。
TOHO NEXT	ODSを主軸とする配給レーベル。
TOHO VISION 2032	2032年に向けた長期ビジョン。営業利益750～1,000億円の目標などを掲げる。
TOHO-ONE	東宝グループの顧客基盤プラットフォームで、分断されていたデータを統合し、IPを軸としたシームレスな体験を実現する。
東宝東和(株)	洋画配給を担当する子会社。ユニバーサル、パラマウント、ワーナーブラサース作品などの配給を主導。
トップオフ	製作委員会への分配と配給手数料を算出する上で、配給収入から先ず配給経費を控除し、当該残額を原資とすること。
Dolby Cinema [®]	プレミアム・ラージ・フォーマット(PLF)の一つで、視覚効果(Dolby Vision)と立体音響(Dolby Atmos)からなる映像美と没入感が特徴。
【な行】	
二次利用	劇場公開後のマネタイズ(配信、パッケージ、放送、海外販売、商品化等)の総称。
【は行】	
配給	映画を劇場へ供給・宣伝する業務。
配給手数料	配給業務の対価。原則として、配給収入を原資とし、一定割合を手数料として得る。
配信	プラットフォーム等への放映権販売。アニメ事業において劇場公開後の主要な収益の一つ。
パッケージ	DVDやBlu-rayの販売。現在はコレクターズアイテムや配信補完の役割。
パブリッシング(ゲーム)	ゲーム等の販売・運営・宣伝を指す。
ピー・エー (P&A)	配給経費を指す。Prints & Advertising。
プレミアム・ラージ・フォーマット	PLF。大きなスクリーンや最高品質の音響・映像設備を備えた上映システムの総称。
【ま行】	
窓口権	配信や商品化などのマネタイズ時期や提携先を決定・代行する権利。
マスターライセンス	権利を一括管理する主導的役割。世界中から効率的にロイヤリティを回収する仕組み。
Moments for Life	2025年10月に策定した東宝グループの新コーポレート・スローガン。
【ら行】	
リクープ	製作費(投資額)を興行や二次利用で回収すること。「リクープライン」は損益分岐点。
レジェンダリー・ピクチャーズ	米国の制作会社。ゴジラIPのハリウッド展開を担う事業パートナーでもある。
ローカライズ	翻訳に加え、現地文化に合わせてIPを調整し、海外での浸透率を高めるマーケティング手法。

IRカレンダー

[更新]

当社の主な開示・イベント	備考
2026年	
1/14 2026年2月期第3四半期 決算発表	—
4/14 2026年2月期 決算発表	—
4/15 2026年2月期 決算説明会	機関投資家、アナリスト向け
5/25 有価証券報告書提出(予定)	—
5/28 定時株主総会(予定)	—
5月末 2026年2月期 FACT BOOK 発行(予定)	—
7/15 2027年2月期第1四半期決算 決算発表(予定)	—
9月 IRサイトの全面リニューアル(予定)	—
9月末 東宝グループ統合報告書2026発行(予定)	—

(参考) 証券会社主催イベント	
5月	国内カンファレンス(東京)
5月	国内カンファレンス(東京)
5月	海外カンファレンス(シンガポール)
5月	海外カンファレンス(香港)
5月	海外カンファレンス(香港)

IR活動の強化

機関投資家の皆様からのIR取材依頼はir@toho.co.jpまでご連絡ください。[更新]

開示の強化と対話の充実を図り、経営と資本市場をつなぐフィードバック・ループを確立する

対話の充実

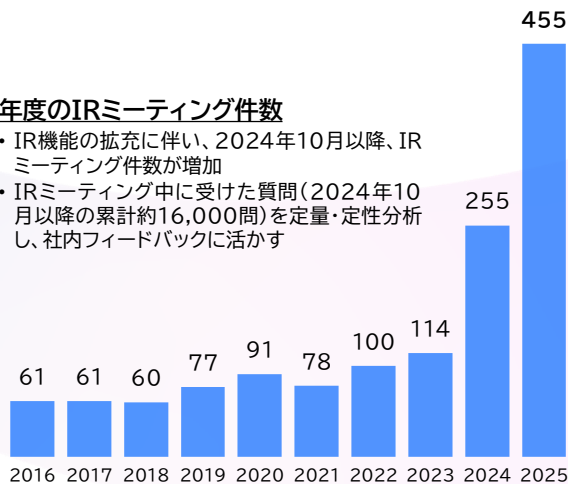
IRイベント	主な対応者
決算説明会	代表取締役社長、取締役副社長執行役員
事業説明会	担当執行役員
IRミーティング	取締役副社長執行役員、IRチーム

資本市場の声を社内にフィードバック

社内フィードバック	回数・頻度
取締役会/経営会議	年5回(四半期毎・年度毎)
関係部署とIRの個別ミーティング	四半期毎

年度のIRミーティング件数

- IR機能の拡充に伴い、2024年10月以降、IRミーティング件数が増加
- IRミーティング中に受けた質問(2024年10月以降の累計約16,000問)を定量・定性分析し、社内フィードバックに活かす












※各年度の本決算後から3Q決算後取材までの合計。ミーティング1コマ=1件

開示の強化

- 25/2期2Q以降、IR決算スライドの情報開示を増加
- 26/2期より成長の柱である「IP・アニメ事業」を独立セグメント化し、収益構造を詳細に可視化
- 日英同時開示の徹底と、ウェブサイトのIRライブラリ刷新で検索性・利便性を強化
(IR Library: <https://www.toho.co.jp/company/ir/disclosure>)

FY2/26

	1Q	2Q	3Q	4Q
Financial Results	 PDF	 PDF	 PDF	 PDF
Presentation Material	 PDF	 PDF	 PDF	 PDF
Integrated Report			 PDF	

外部評価

- 2025年10月:「ディスクロージャーの改善が著しい企業」
2025年度ディスクロージャー優良企業選定(日本証券アナリスト協会)
- 2026年4月:「IRグッドビジュアル賞」
第13回IRグッドビジュアル賞実行委員会(日本IR協議会、バリユークリエイト)



TOHO

Moments for Life

その時間が、人生の力になる。

P61のアニメ市場データにおけるジャンル別の定義

- T.V.:アニメ制作およびアニメ製作会社による放送から得られる収益を含みます。テレビ番組の供給者には、広告代理店の制作部門、放送局、ネットワーク、独立系制作会社、大手映画製作会社などが含まれます。ネットワーク運営者は、配給会社に対して固定の現金ライセンス料を支払い、その対価として特定期間内にエピソードを所定回数放映する権利を得ます。
- Movie:劇場用アニメの制作およびアニメ制作会社が得る興行収入を対象とします。
- Video:アニメ制作会社によるビデオ(家庭用ビデオ/DVDおよびビデオゲーム等)の制作・流通による収益を含みます。ホームシアターやDVDの普及により、消費者は自宅で映画鑑賞の体験を再現できるようになり、レンタル市場・販売市場ともにホームビデオ/DVDの需要が大幅に伸びました。権利(著作権)を保有することで、アニメ制作会社はOVAや直接映像化プロジェクト等の継続的なフランチャイズを得ることができます。
- Internet Distribution:アニメ制作およびOTT/SVODプラットフォーム等を通じたオンライン配信からの権利取引・ライセンス収入を含みます。
- Merchandising:キーチェーン、Tシャツ、フィギュア等のグッズや関連商品の販売から得られる収益を対象とします。
- Music:音楽CDの販売およびクラウド音楽プラットフォームからの収益を含みます。
- Pachinko:パチンコ向けに制作されたアニメ(およびその権利)による収益および海外の事業者への権利ライセンスや海外向けコンテンツ展開による収益を含みます。
- Live Entertainment:アニメ制作会社がライセンスする権利に基づくライブイベントの制作、配信およびストリーミングから得られる収益を含みます。

本資料の内容には将来に対する見通しが含まれておりますが、実際の業績を保証するものではありません。実際の業績は様々な状況変化や要因により、見通しとは大きく異なる結果となる可能性がありますので、ご了承ください。変動要因には、映画・演劇作品の収益、アニメをはじめとしたIPの国内外展開および海外市場の動向、不動産市況・賃貸需要、M&Aや戦略的投資の成否、娯楽の多様化に伴う顧客嗜好の変化、為替・金利動向、製作・建築コストや労務費の変動、法規制の改正や社会的要請の変化、天災地変・地政学的リスクその他の不測の事態などが含まれますが、これらに限定されるものではありません。また、本資料は作成時点において入手可能な情報に基づき、細心の注意を払って作成しておりますが、情報の正確性、完全性、妥当性を保証するものではなく、誤記や欠落等により生じた損害に対し、当社は一切の責任を負いません。なお、本資料の無断転載はお断りいたします。