

2027年2月期第2四半期(中間期)
(2026年3月1日~2026年8月31日)

決算説明資料

2026年10月15日
東宝株式会社
証券コード:9602

目次

本資料について

- 本資料は、決算情報に加え、当社事業の全体像をご理解いただくためのワンストップの開示資料です。全体像や要点のみをご確認いただく場合は「エグゼクティブサマリー」および「業績ハイライト」をご参照ください。なお、全体概要から詳細、段階損益、各セグメントへと段階的に細分化した内容を各Appendixにて開示しております。
- 前回開示内容からの変更点を明確化するため、各ページ右上に情報の更新状況を付記しております。
- 本資料はIR室にて作成・編集しました。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.17</u>
<u>Appendix 1 業績/見通し</u>	<u>p.25</u>
<u>Appendix 2 映画事業</u>	<u>p.44</u>
<u>Appendix 3 IP・アニメ事業</u>	<u>p.58</u>
<u>Appendix 4 演劇事業</u>	<u>p.77</u>
<u>Appendix 5 不動産事業</u>	<u>p.81</u>
<u>Appendix 6 その他(TOHO-ONE)</u>	<u>p.85</u>
<u>Appendix 7 ビジネスモデル(商流・計上先)</u>	<u>p.88</u>
<u>Appendix 8 コーポレート情報</u>	<u>p.98</u>

エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

[更新]

2027年
2月期
2Q業績/
通期業績
予想

- 2Q累計(中間期)業績: 営業収入1,851億円、営業利益309億円。前年の大ヒット作品の反動減やTOHO Globalの会社分割の期ズレ影響あるも、映画事業やIP・アニメ事業が底堅く推移
- 映画事業: 2Q(6-8月)は映画『ちいかわ』が大ヒットし、関連グッズの販売も好調。映画興行(TOHOシネマズ)は7月の映画鑑賞料金の一部改定後も動員が堅調
- IP・アニメ事業: 期ズレ影響が平準化。配信収入増もあり大幅増収。一過性費用の発生や先行投資
 - 2Qに、TOHO Globalの会社分割に伴う期ズレ(4-5月分)を取り込み
 - 海外で自社展開網強化のための先行投資を強化。足元はIP・アニメ事業の利益率を押し下げも、IPをより多くの海外ファンにお届けし、早期の収益化を図る
- 通期連結業績予想
 - 営業利益620億円(据え置き)、最終利益480億円(期初比+70億円の上方修正、9月政策保有株式売却を反映)
 - 2Q累計は概ね計画通り進捗も、映画『ちいかわ』『ゴジラ-0.0』の一定ヒットは織り込み済みのため、下期大型作品の初動を慎重に見極めた結果、期初計画を据え置き

トピックス

- 映画『ゴジラ-0.0』を11月に世界同時期公開。グローバルに自社配給し大ヒットを狙う
- 映画やアニメは2027年以降の大型ラインナップに期待。今後、順次発表予定
- 一部の不動産売却(8/17発表)、及び政策保有株式の一部売却を実施(9/15売却)
→「土台」と「爆発力」: 強固な事業基盤の土台にコンテンツの爆発力を掛け合わせ、業績上積みを目指す

27/2期2Q累計(中間期)連結業績ハイライト

[更新]

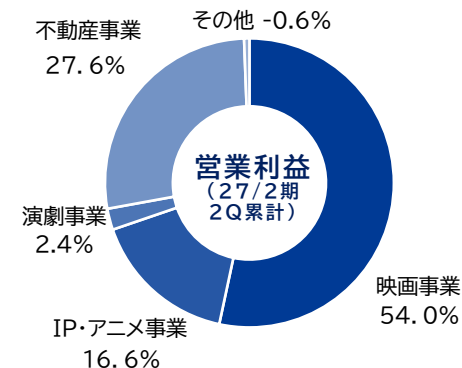
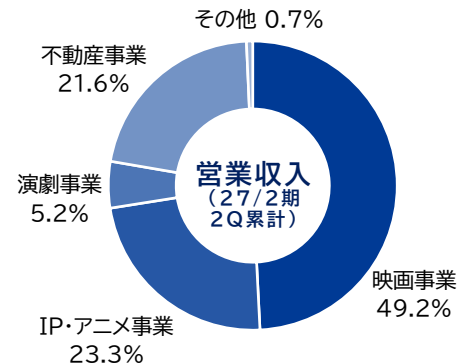
(百万円)	2026年2月期 2Q累計(中間期)	2027年2月期 2Q累計(中間期)	増減	増減率	
営業収入	191,677	185,162	△6,515	△3.4%	前年同期は大ヒット作品 「鬼滅の刃」「国宝」があっ たこと等により減収
営業原価	107,004	102,078	△4,926	△4.6%	
売上総利益	84,672	83,083	△1,589	△1.9%	
販売費及び一般管理費	43,525	52,144	8,618	19.8%	会社分割の影響、一過性費用、 海外事業の先行投資等によ り減益
営業利益	41,146	30,938	△10,207	△24.8%	
営業外収益	2,147	3,497	1,349	62.8%	
営業外費用	1,102	1,308	206	18.7%	
経常利益	42,192	33,127	△9,064	△21.5%	前年同期は政策保有株式を 売却
特別利益	8,913	—	△8,913	—	
特別損失	689	1,256	567	82.3%	
親会社株主に帰属する 中間純利益	33,450	20,019	△13,430	△40.2%	固定資産解体費用が増加

27/2期2Q累計(中間期)セグメント別業績一覧

[更新]

	(百万円)	2026年2月期 2Q累計(中間期)	2027年2月期 2Q累計(中間期)	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	103,709	91,177	△12,532	- 前年同期の大ヒット作品(「鬼滅の刃」「国宝」)の反動等により減収 - 減収の要因に加え、人件費や減価償却費が増加したこと等により減益
	営業利益	23,193	19,400	△3,793	
	利益率	22.4%	21.3%	△1.1ポイント	
 IP・アニメ事業	営業収入	37,313	43,132	5,818	- 配信収入(海外)が好調だったことにより、増収 - 条件付対価に関する一過性費用や海外事業の先行投資等により減益
	営業利益	10,698	5,970	△4,728	
	利益率	28.7%	13.8%	△14.8ポイント	
 演劇事業	営業収入	10,698	9,589	△1,108	前年同期は「『ナイツ・テイル-騎士物語-』ARENA LIVE」「レ・ミゼラブル」等が貢献。減収減益に
	営業利益	997	845	△151	
	利益率	9.3%	8.8%	△0.5ポイント	
 不動産事業	営業収入	39,314	40,008	693	- 大規模な橋梁補修工事(道路事業)が順調に進捗したこと等により増収 - 道路事業において前年同期にあった価格スライドの影響が剥落。減益に
	営業利益	10,463	9,895	△567	
	利益率	26.6%	24.7%	△1.9ポイント	
その他事業	営業収入	641	1,254	613	- 新たにTOHO-ONEの会費収入を計上した等により増収 - TOHO-ONEのポイント施策に伴う販売促進費計上等により、減益に
	営業利益	71	△207	△279	
	利益率	11.2%	△16.5%	△27.7ポイント	
調整額		△4,278	△4,965	△686	減価償却費や業務委託費の増加等
合計	営業収入	191,677	185,162	△6,515	—
	営業利益	41,146	30,938	△10,207	—

事業セグメント別の構成比(調整額を除く)



映画事業：配給・興行ともに好調

[新規]

- 映画配給：「名探偵コナン」「ちいかわ」、洋画作品のヒット等により、業界全体が好調に推移
- 映画興行(TOHOシネマズ)：
 - 映画鑑賞料金を一部改定(7月～)
 - 大井町(3月)・名古屋栄(6月)がオープン
 - OSシネマズミント神戸、神戸ハーバーランドがグループイン(10月)
- 実写企画開発：「ガス人間」をNetflixドラマでリブート。「薬屋のひとりごと」を配信予定



	2026年2月期	2027年2月期	
		期初見通し	10/15時点見通し
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	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	950～ 1,050億円 ※「ゴジラ-0.0」の海外興収を除く
東宝配給 作品数 ※洋画作品を除く	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	48作品 (うち幹事7作品、出資27作品、 TOHO NEXT12作品) ※10/15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



Netflixシリーズ「ガス人間」
(Netflixにて2026年7月2日(木)世界独占配信)



「薬屋のひとりごと」
(2028年にPrime Videoで配信予定)

映画「ゴジラ-0.0」、11月に世界同時期公開

[新規]

(2026年10月15日時点)

- ・「ゴジラ-0.0」を11月に世界同時期公開
- ・海外ではTOHO Global*が自社配給網を本格稼働。世界規模のヒットを狙う
*GKIDS(北米)、Anime Limited(欧州)、Toho Entertainment Asia(アジア)

国内

- ・公開日:11/3(火・祝)、全国劇場公開
11/3にゴジラ・フェス2026開催
- ・日本映画初のFilmed For IMAX作品*2
- ・宣伝展開:TV金曜ロードショーで前作「ゴジラ-1.0」の放送(10/30)。特別番組の展開。第39回東京国際映画祭で上映等。TOHO-ONEとのコラボレーション
- ・国内公式チャンネル予告編再生回数:530万突破*1

海外

- ・11/6の北米上映を皮切りに、世界約80カ国で上映
- ・宣伝展開:ロサンゼルス・ドジャースとのコラボイベント「Godzilla Minus Zero Night」を開催。第64回ニューヨーク映画祭で世界初披露等
- ・海外向け公式チャンネル予告編再生回数:1,300万突破*1
- ・映画批評サイトRotten Tomatoesにて、専門家支持率(TomatoMeter)で高い評価を獲得*3

*1 9/8の公開以降、10/15までの再生回数

*2 IMAXが認定した高解像度カメラで撮影され、IMAX劇場の上映に最適化された映画

*3 レビュー数41(支持率95%)、10/15時点

前作「ゴジラ-1.0」との比較

	ゴジラ-1.0	ゴジラ-0.0
公開日(日本/北米)	2023年11月3日/12月1日	2026年11月3日/11月6日
グローバル興収(国内/海外)	約160億円(76.5億円/5,600万米ドル(1米ドル150円換算))	-
国内上映館数	初週377	初週383
北米上映館数	初週2,308館	ゴジラ-1.0を上回る規模を予定
海外自社配給		
北米	Toho International	GKIDS
欧州	-	Anime Limited
アジア	-	Toho Entertainment Asia
海外上映国数	約50カ国	約80カ国
ゴジラ・ストア店舗数	国内2	国内7、海外1



ロサンゼルス・ドジャースとのコラボイベント



© 2026 TOHO

アニメ新作『ファントムバスターズ』2027年TVアニメ化決定

・ 2027年にTVアニメ化決定

- ネオショコによる『ファントムバスターズ』のTVアニメ化決定
- 集英社「ジャンプSQ.」にて大人気連載中
- コミックス累計発行部数140万部(電子版含む)

・ 高い注目度と人気を誇るタイトル

- 「全国書店員が選んだおすすめコミック2025」2位を獲得
- 「アニメ化してほしい漫画ランキング2025」4位を獲得

・ 国内ファンだけでなく海外にもファンが多い作品

ストーリー

『霊を喰う力』を持つ高校生・穴喰野虎落(モガリ)、靈感0の超優等生・是岸遊人(コレシキ)、霊が視える漫画オタク・観崎薫(ザキ)、霊と話せるが人間が苦手な多聞康太郎(タモン)。デコボコ4人組で結成した、除霊をする部活・ファントムバスターズのドタバタな青春劇。



©ネオショコ／集英社

映画事業、IP・アニメ事業の営業収入(収益分解情報、四半期毎)

[更新]

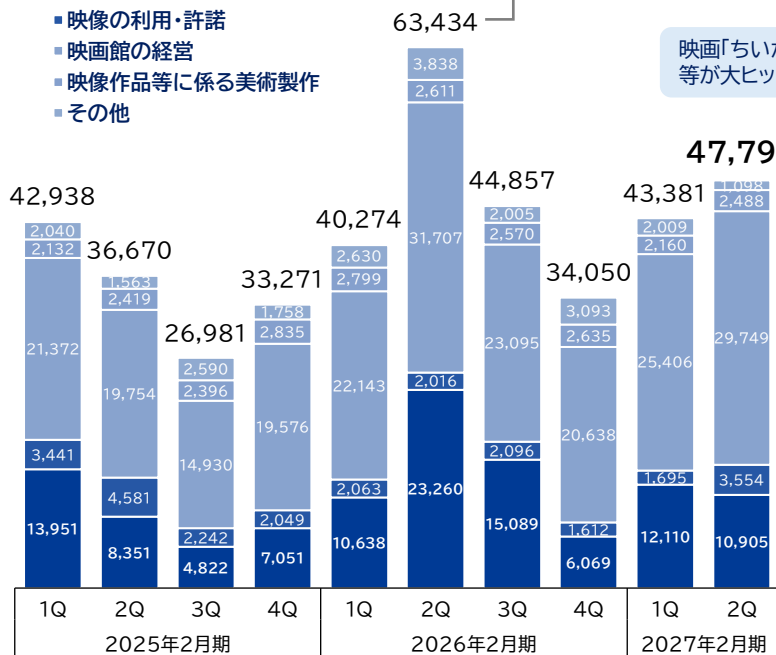
映画事業

(百万円)

- ※棒グラフの下から順に
- 映画館への国内配給
 - 映像の利用・許諾
 - 映画館の経営
 - 映像作品等に係る美術製作
 - その他

映画「鬼滅の刃」
「国宝」等が大ヒット

映画「ちいかわ」
等が大ヒット

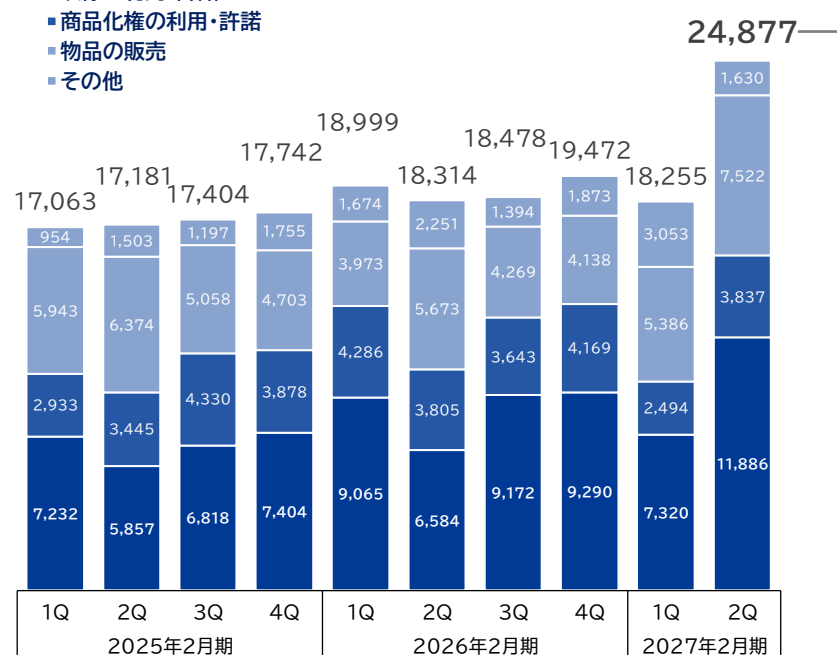


IP・アニメ事業

(百万円)

- ※棒グラフの下から順に
- 映像の利用・許諾
 - 商品化権の利用・許諾
 - 物品の販売
 - その他

アニメ配信収入やパン
フレット、劇場グッズの
販売が好調

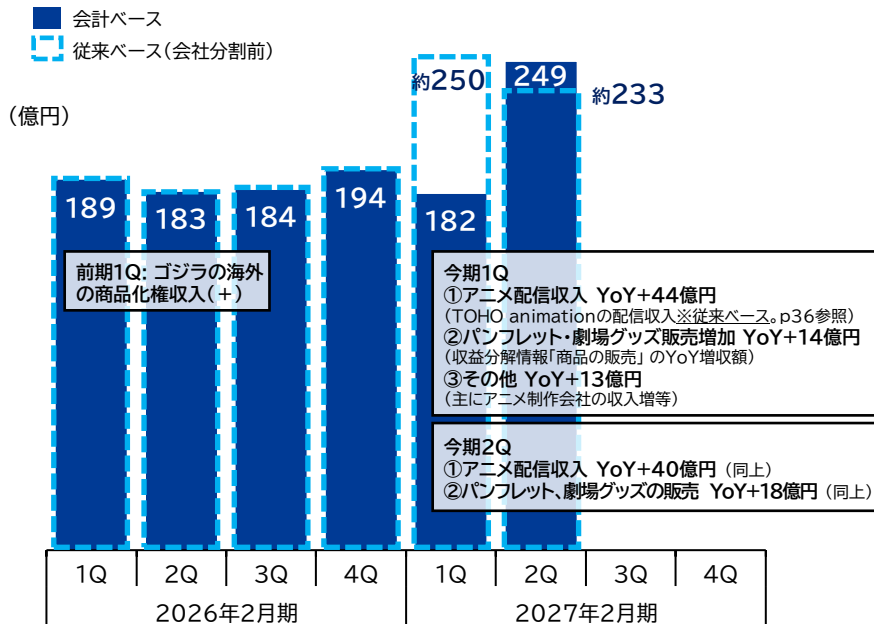


※収益分解情報の詳細や子会社/事業内容との関係は、p18-19及びp96-97をご参照

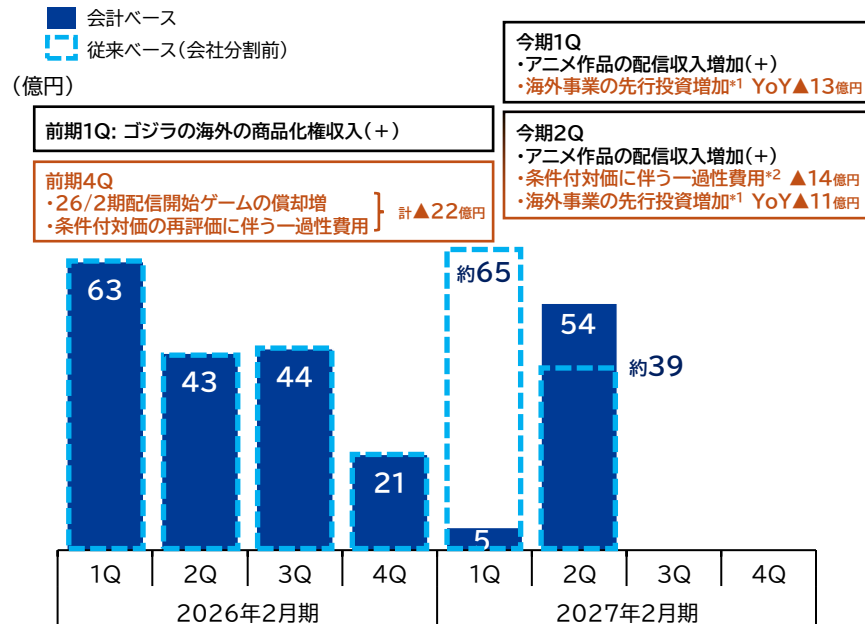
IP・アニメ事業:大幅増収と一過性費用/先行投資

- ・営業収入: 新作以外のアニメ作品の配信収入が増加し、大幅増収
- ・営業利益: 配信収入増加による増益があったものの、会社分割影響に加え一過性費用や先行投資の販管費増加により下振れ
- ・3Q以降: 配信収入の継続(主に新作以外のアニメ)、『ゴジラ-0.0』の貢献(主に海外配給、関連グッズ・パンフ)に期待

営業収入



営業利益



*1 以下の子会社の販管費の合計: TOHO Global株、Toho International, Inc.、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.、GKIDS, INC.、TOHO Europe Limited、Anime Limited。海外人員の増加の詳細は、p75参照

*2 買収先事業における主要施策の順調な進捗に伴う条件付対価の一過性費用。前期4Qの一過性費用は対価の支払義務増加に伴い発生したが、今期2Qは最終決済によるものであり、3Q以降に同様の費用は発生しない。

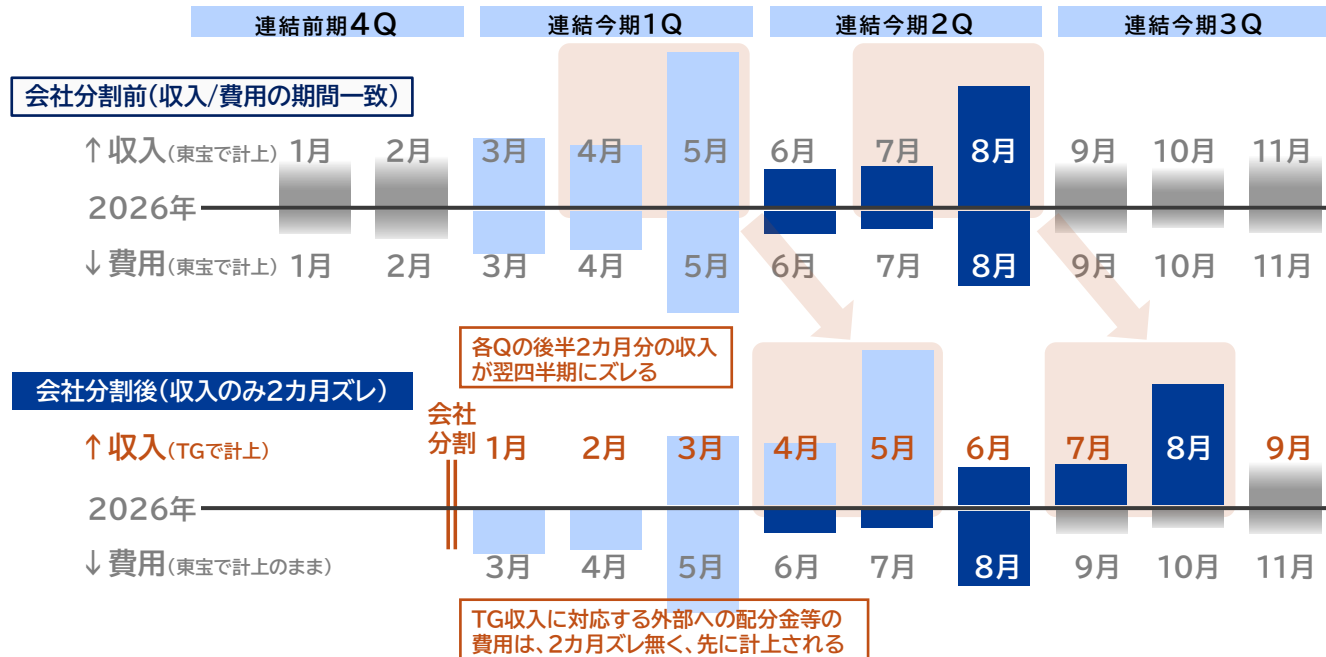
IP・アニメ事業：会社分割による海外収益の期ズレ

[更新]

- ・会社分割(2026年3月に実施)：海外子会社「TOHO Global(TG)」にて海外収益を直接認識する体制へ移行
- ・決算期の相違：東宝本体(2月決算)とTG(12月決算)の決算期相違に伴い、連結調整(期ズレ)が発生
- ・期ズレ拡大の要因：アニメ作品の海外配信収入の大幅な増加(特に5月、8月)に伴い、連結調整額が拡大

海外収益の会社分割前・後

※3月～8月の数値(グラフの高さ)は、TGの売上および売上原価の実績値を反映している。



海外収益の計上主体および役割分担の比較

	2026年2月 まで	2026年3月 以降
事業主体	東宝 (TGは業務受託)	TOHO Global (直接セールス)
決算月	2月	12月
海外事業の役割	海外セールスは東宝からTGへ業務委託	TGが直接、海外セールスを担う
収益認識方法	- 東宝：営業収入を計上 - TG：東宝からの業務受託料を計上	- TG：営業収入を計上 - 東宝：TGから配分金を受領し製作委員会に配分

参考：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(26/1/14公表)

IP・アニメ事業: IPの市場価値を最大化する海外戦略

- ・ 自社展開網を強化し、これまでの視聴体験の提供から、IPビジネスによるマルチ体験の提供へ
- ・ 縦軸(↓展開エリア)と、横軸(→自社バリューチェーン)それぞれを拡張しつつ、縦軸・横軸のメッシュをより細かく整備
- ・ より緻密に、より多くのファンへマルチ体験を提供し、IPの市場価値を高める

■ = 展開/拡張の進捗度 (イメージ)

		映画 配給	映像 ライセンス	商品化 ライセンス	ゲーム コラボ/展開	自社商品 製造&販売	演劇/ 舞台興行
		自 社 バ リ ュ ー チ ェ ー ン の 拡 張					
		a	b	c	d	e	f
北米 (TI*1/GKIDS: 2024年10月~)	1	1a	1b	1c	1d	1e	1f
アジア (TEA*2: 2024年10月~)	2	2a	2b	2c	2d	2e	2f
欧州 (TU*3/AL*4: 2026年1月~)	3	3a	3b	3c	3d	3e	3f
その他 新興市場	4	4a	4b	4c	4d	4e	4f

展開エリアの拡張

- ・ 映画配給、映像ライセンス展開は順調
- ・ 今後は他のバリューチェーンも強化
- ・ 今後、アジア・欧州や他新興市場へ、より緻密に展開エリアを広げていく

その他事業: TOHO-ONE、会員数300万人達成

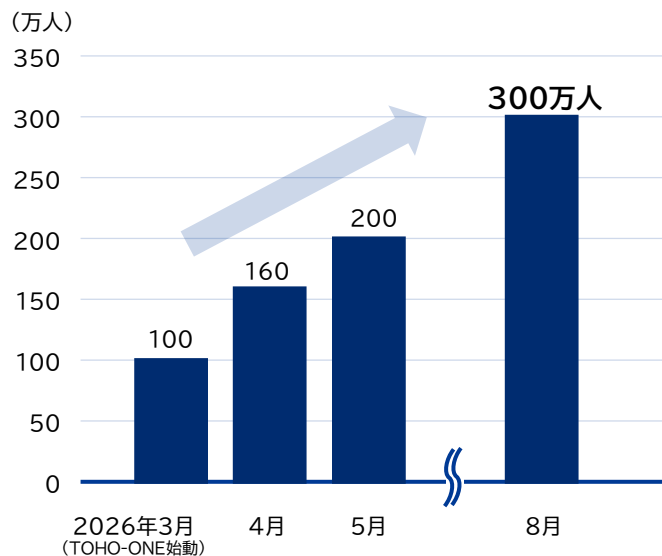
[新規]

ファンエンゲージメント・プラットフォーム化へ前進。旧シネマイレージ等からの移行が進み会員数300万人を達成

会員基盤の拡大と安定化

2026年8月末で**300万人規模**へ成長。会員基盤を拡大

TOHO-ONE会員数の推移



ファンとの関係を深化

スタジオツアーや会員限定公演、「ONE's VOICE*」など、TOHO-ONEならではの体験・双方向の接点を拡大し、**東宝とファンのつながりを強化**

*利用者から広く意見や感想を募集するために実施している投稿企画・アンケート窓口



プレミアム会員の貸切公演



TOHOスタジオツアー

IPとファンをつなぐプラットフォームへ

- 多様なIPとの連携をさらに拡大し、**ファンの熱量向上とIP価値の最大化を実現するファンエンゲージメント・プラットフォーム**への進化を目指す (詳細p86参照)
- 3Q以降は「ゴジラ-0.0」とのコラボ (第39回東京国際映画祭へのご招待等)をはじめ、IPやパートナー様との連携をさらに拡大予定

不動産事業：保有方針の見直しに伴う物件売却を開始(8/17発表)

[新規]

保有する約130物件の定量・定性両面での保有意義を検証し、「中期経営計画2028」に基づき、保有意義の低い物件の売却を開始

- ✓ **7物件の売却**: 将来の収益貢献が限定的で当社にとって保有意義が低いと判断した地方及び郊外立地の物件の売却を開始
- ✓ **業績影響**: 7物件合計の固定資産売却益(約3億円)を計上見込み(27/2期Q2～Q4にかけて計上)
- ✓ **追加売却の予定**: 7物件に加え、今期中も追加で複数物件を売却予定

(8/17発表)売却7物件の概要

- ・つくば建物(茨城県つくば市、商業店舗)
- ・牛久建物A棟(茨城県牛久市、商業店舗)
- ・牛久建物B棟(茨城県牛久市、商業店舗)
- ・牛久建物C棟(茨城県牛久市、商業店舗)
- ・牛久建物D棟(茨城県牛久市、商業店舗)
- ・甲府昭和建物(山梨県中巨摩郡昭和町、商業店舗)
- ・旭川駐車場(北海道旭川市、駐車場跡地)

上記7物件の帳簿価格合計: **14.3億円**(2026年2月末時点)

→保有意義の低い物件の売却により創出したマネジメントリソースを
コア物件の賃料収益の最大化とグループシナジー創出へ投下

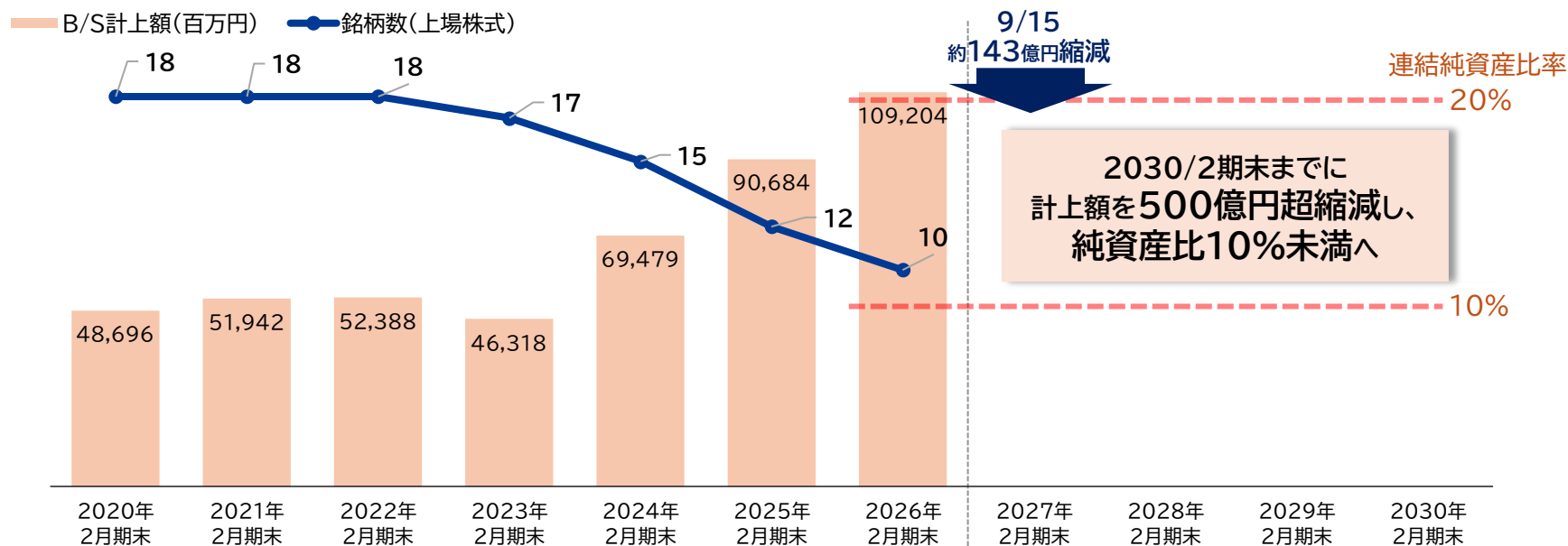
政策保有株式の縮減：今年7/15に目標を発表、9/15に一部売却

[更新]

9/15に一部売却し、前期末比基準でB/S計上額を約143億円縮減(特別利益111億円を3Q期間中に計上)

目標：2030/2期末までに、政策保有株式の計上額を500億円超縮減し、連結純資産比率10%未満に引き下げる

- 2030/2期末に向けて段階的かつ確実に売却する。2027/2期末までに、連結純資産比率20%未満に向け確実に売却する
- 売却資金は、成長投資に優先配分しつつ、資本効率向上のための株主還元の原資として活用する

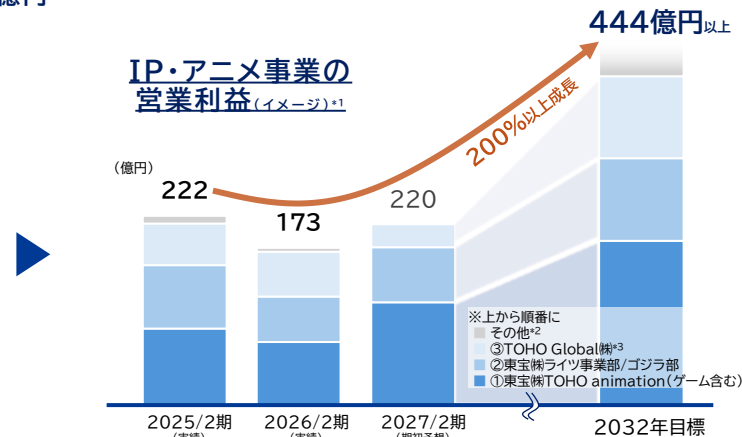
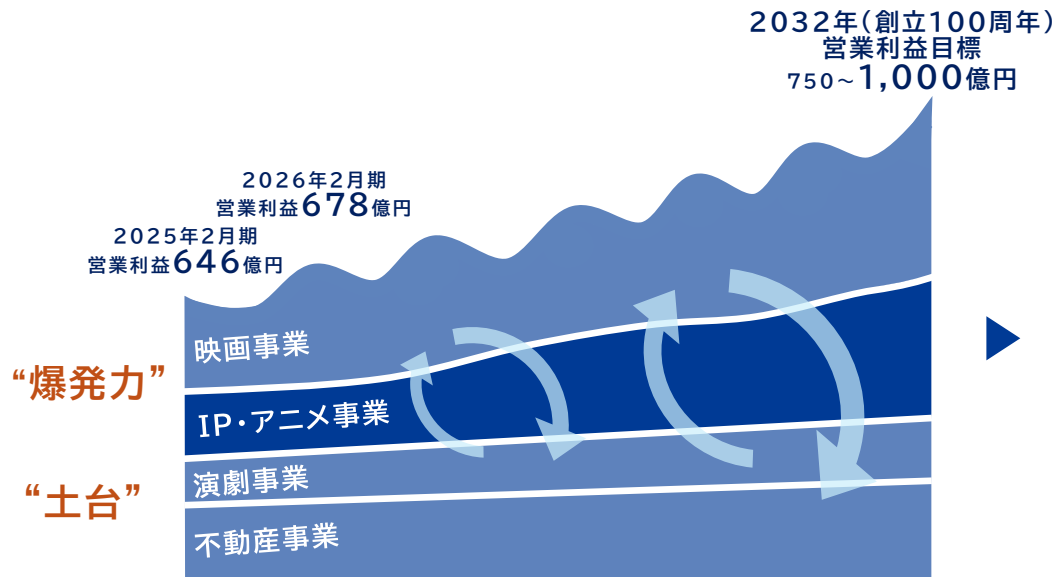


※B/S計上額は、上場株式+非上場株式+みなし保有の合計

2032年に向けて：“土台”と“爆発力”で持続的成長へ

[更新]

- IP・アニメ、演劇、不動産事業の安定した土台で、エンタメ特有のボラティリティをコントロール
- 盤石な土台をもとに爆発力を生むヒットを狙い、得た知見・資金で土台をさらに厚く
- 土台と爆発力の相互作用が、長期成長を生む強固なビジネスモデルへ進化



*1 2027/2期までの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）。

*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

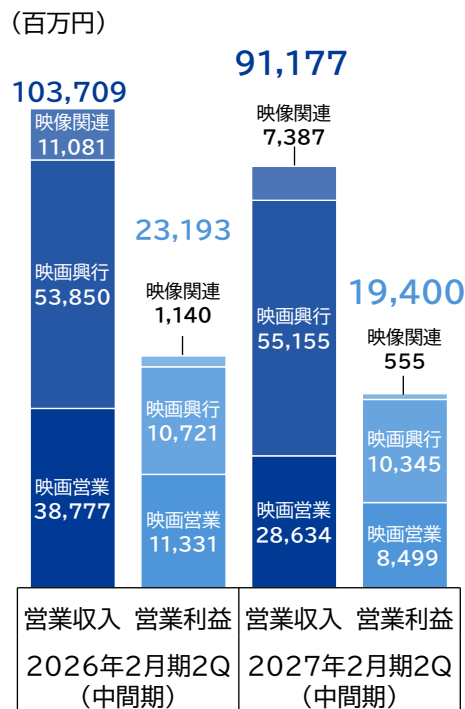
*3 TOHO Global株、Toho International, Inc.、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.、GKIDS, INC.、TOHO Europe Limited、Anime Limited

業績ハイライト

映画事業セグメントの業績

[更新(分解情報「その他」追加含む)]

前年同期に大ヒットした「鬼滅の刃」「国宝」の反動により減収。減収の影響に加え、人件費や減価償却費等が増加したこと等により減益に



(百万円)		2026年2月期				2027年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
映画営業	営業収入	12,992	25,784	17,515	8,075	14,315	14,318		
	営業利益	4,185	7,145	6,270	1,129	4,816	3,682		
映画興行	営業収入	22,143	31,707	23,095	20,638	25,406	29,749		
	営業利益	3,972	6,749	3,877	1,980	4,439	5,906		
映像関連	営業収入	5,138	5,942	4,246	5,335	3,659	3,727		
	営業利益	888	252	458	392	342	212		
分 解 情 報	配給収入(東宝等配給作品)	10,638	23,260	15,089	6,069	12,110	10,905		
	映像の利用・許諾	2,063	2,016	2,096	1,612	1,695	3,554		
	その他	2,630	3,838	2,005	3,093	2,009	1,098		
参 考	興行収入(TOHOシネマズ等)	17,627	25,503	18,392	15,736	19,286	23,074		
	映画館入場者数(千人)	10,969	16,401	11,574	10,058	12,005	14,229		
	販管費(映画事業)	11,931	13,254	12,944	13,598	13,452	14,176		

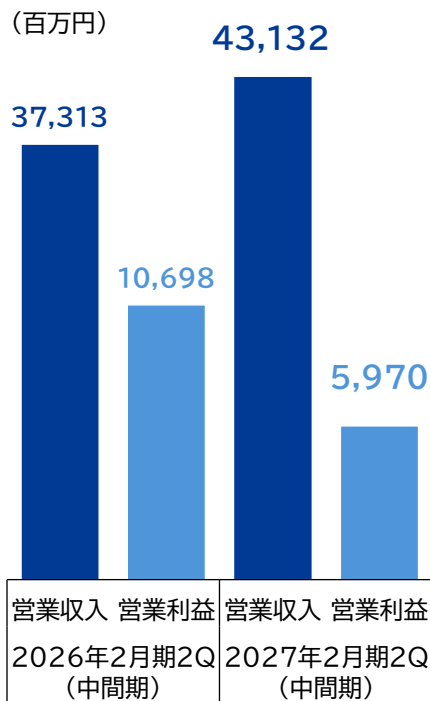
- 鬼滅の刃、国宝、チェンソーマン等がヒット(+)
- 配給収入減少の影響、映画宣伝費等の費用を計上(-)
- 映画興行の好調に伴う期末賞与の支給等(-)
- 他社幹事大型ヒット作からの製作出資収入の減少(-)

- TOHO Global会社分割で微減(-) ※減少分はIP・アニメ事業に計上
- Netflixシリーズ「ガス人間」の配信権収入(+) ※映画営業に計上
- 人件費(新館オープン)、減価償却費(セルフ・モバイルオーダーシステム、新館オープン)の増加等(-)

IP・アニメ事業セグメントの業績

[更新(分解情報「その他」追加含む)]

配信収入(海外)及び商品の販売が好調だったことにより、増収。営業利益は一過性費用の発生や海外事業の販管費の増加等により減益(詳細はp10-11参照)



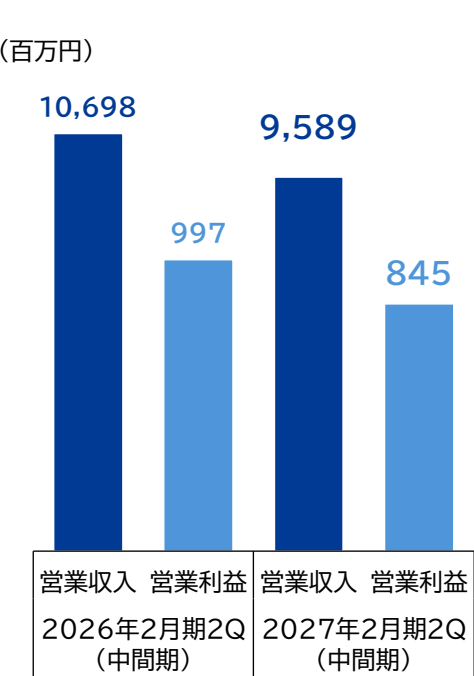
(百万円)	2026年2月期				2027年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
営業収入	18,999	18,314	18,478	19,472	18,255	24,877		
営業利益	6,335	4,363	4,490	2,106	520	5,450		
営業利益率	33.3%	23.8%	24.3%	10.8%	2.8%	21.9%		
分解情報	映像の利用・許諾	9,065	6,584	9,172	9,290	7,320	11,886	
	商品化権の利用・許諾	4,286	3,805	3,643	4,169	2,494	3,837	
	商品の販売	3,973	5,673	4,269	4,138	5,386	7,522	
	その他	1,674	2,251	1,394	1,873	3,053	1,630	
参考	のれん・無形資産償却額	532	512	519	536	568	577	
	販管費(IP・アニメ事業)	3,898	4,504	4,190	6,347	5,786	7,064	

※26/2期1Qよりののれん・無形資産の償却本格化、及び販管費が増加(海外子会社の連結や成長投資)

- | | |
|---|--|
| ① ゴジラの海外の商品化権収入(+) | ⑥ アニメ配信収入増等(+) |
| ② 劇場パンフ/グッズ販売好調、カードゲーム等(+) | ⑦ パンフレット、劇場グッズ等の販売好調等(+) |
| ③ ・26/2期配信開始ゲームの償却増(一)
・条件付対価の再評価に伴う一過性費用(一) | ⑧ アニメ制作会社の収入増等(+) |
| ④ 条件付対価に関する一過性費用の計上(一) | ⑨ 新規連結の海外子会社(Anime Limited)の償却開始と円安の影響による費用微増(一) |
| ⑤ TOHO Global会社分割の影響(p10-11参照)(一) | ⑩ 海外事業の先行投資(人件費等の販管費)の増加等(一) |

演劇事業セグメントの業績

前年同期は「『ナイツ・テイル-騎士物語-』ARENA LIVE」「レ・ミゼラブル」等が貢献。減収減益に



		2026年2月期				2027年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
営業収入	(百万円)	5,117	5,580	6,654	4,957	5,908	3,680		
営業利益		70	926	1,576	889	475	369		
参考	公演回数	254	176	298	175	398	141		

業績分析(YoY増減要因)

シアタークリエ(「ブラッド・ブラザーズ」「VOICARION 10周年記念公演」「レベッカ」等)や、外部の劇場(「New HISTORY COMING ARENA LIVE -The Imperial Theatre Symphony-」「ロマンティックス・アノニマス」「天使にラブ・ソングを～シスター・アクト～」「チャーリーとチョコレート工場」等)を活用した主催公演作品が好調だったが、前年同期は「『ナイツ・テイル-騎士物語-』ARENA LIVE(東京ガーデンシアター)」は大入りとなった他、「レ・ミゼラブル」の外部公演等が貢献したこと等から減収

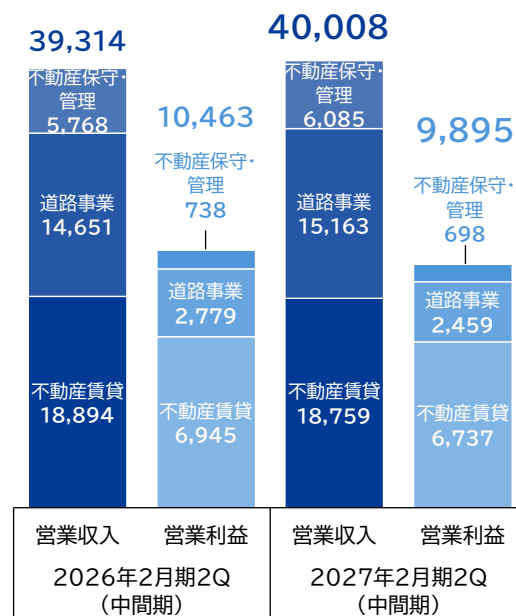
営業利益は減収に伴い、減益

不動産事業セグメントの業績

[更新]

営業収入は堅調に推移。一方、営業利益は道路事業において前年同期にあった価格スライドの影響が剥落したこと等から減益に

(百万円)



		2026年2月期				2027年2月期			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
不動産賃貸	営業収入	9,474	9,419	9,433	9,450	9,385	9,373		
	営業利益	3,767	3,177	3,123	2,812	3,570	3,167		
道路事業	営業収入	7,830	6,821	6,571	8,387	7,965	7,198		
	営業利益	1,801	977	812	1,271	1,560	899		
不動産保守・管理	営業収入	2,843	2,924	3,356	2,663	3,074	3,010		
	営業利益	391	347	330	215	424	273		
参考	修繕費*	276	249	331	660	233	478		

*不動産賃貸事業(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堅調に推移。営業利益は若干の減益に

道路事業

大規模な橋梁補修工事が順調に進捗したこと等により、増収となったものの、前年同期に計上された価格スライド分の剥落等が影響し、減益

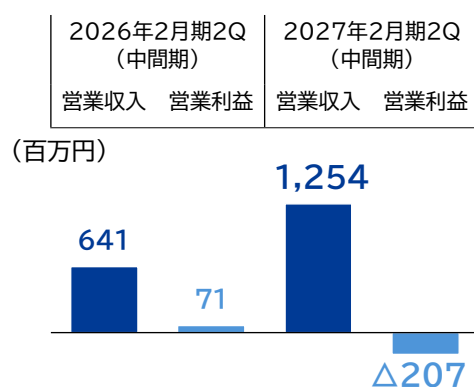
不動産保守・管理

新規業務の受注や既存取引先の仕様拡大及び請負金額の改定等に努めたものの、資材価格や労務費の上昇等の影響により、増収減益

その他事業の業績 / 調整額

[更新]

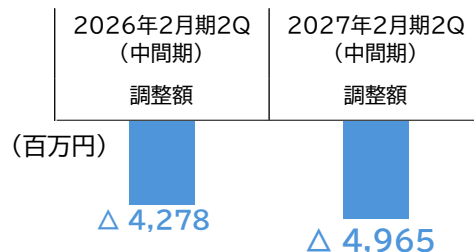
その他事業 ※主にTOHO-ONEの会費収入。他に東宝共栄企業㈱の「東宝調布スポーツパーク」、TOHOリテール㈱の劇場売店等の営業収入が含まれる



営業収入は、新たにTOHO-ONEの会費収入を計上したこと等により増収
営業利益は、TOHO-ONEのポイント施策に伴う販売促進費を計上したこと等から、減益に

	2026年2月期				2027年2月期			
(百万円)	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
営業収入	338	303	335	314	772	482		
営業利益	45	26	57	△62	△22	△184		

調整額 ※セグメント別業績における調整額であり全体の共通費用。TOHO-ONEの初期投資額の減価償却費(原則5年間で償却)が含まれる



減価償却費(TOHO-ONEのサービス開始)や主にITの業務委託費等が増加

	2026年2月期				2027年2月期			
(百万円)	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
調整額	△2,118	△2,159	△2,053	△2,938	△2,258	△2,706		

2027年2月期通期業績予想（2Q時(10/15)に最終利益を上方修正）

[更新]

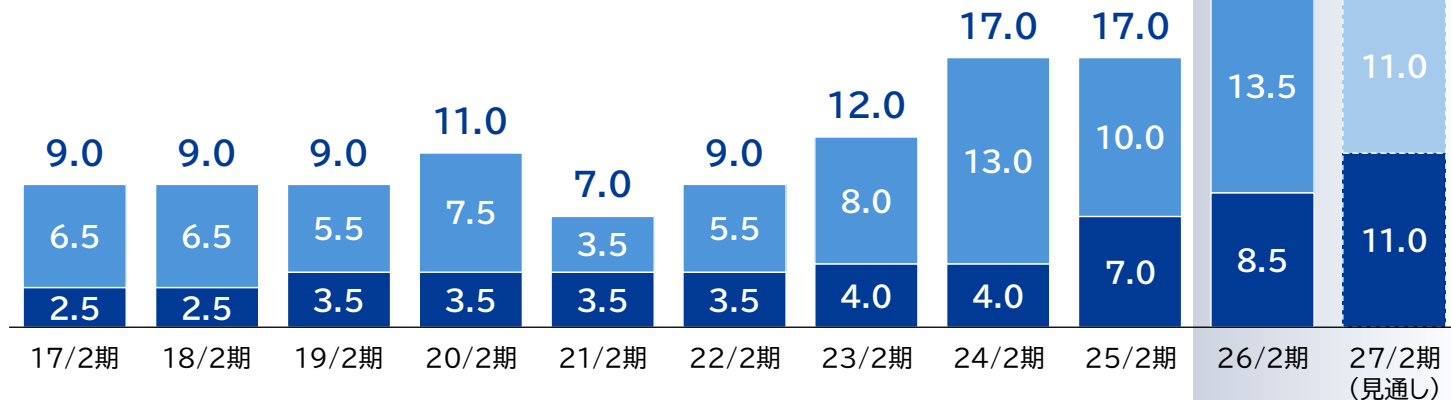
3Qの政策保有株式売却を反映し、最終利益(親会社株主に帰属する当期純利益)を70億円上方修正し、480億円に。
最終利益以外は、下期大型作品の初動を慎重に見極め、据え置き

(百万円)	2027年2月期 (4/14予想)	2027年2月期 (10/15修正)	増減	増減率	(参考) 2026年2月期実績
営業収入	345,000	345,000	—	—	360,663
営業利益	62,000	62,000	—	—	67,889
経常利益	67,000	67,000	—	—	70,140
親会社株主に 帰属する 当期純利益	41,000	48,000	7,000	17.1%	51,768

2027/2期末の配当予想は、今後、株主還元方針に基づき検討

1株当たり配当額等の推移

■ 中間 ■ 期末
(円)



中期経営計画2025
年間8円/1株をベース・
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

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	118.6
自己株式の消却*2(万株)	—	—	—	1,250	—	—	—	—	—	5,245	3,000

(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

*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 自己株式消却の基準: 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

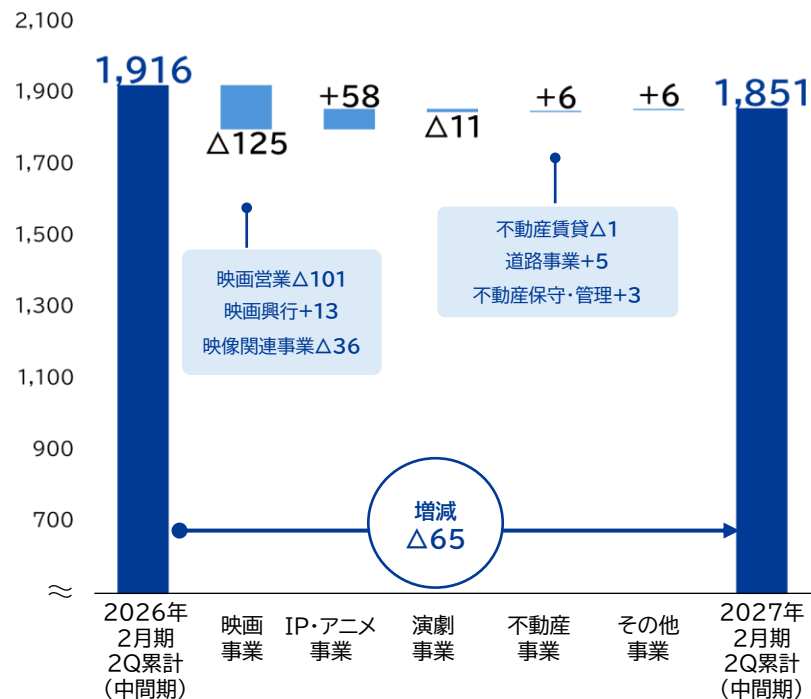
Appendix 1 業績/見通し

営業収入・営業利益の増減

[更新]

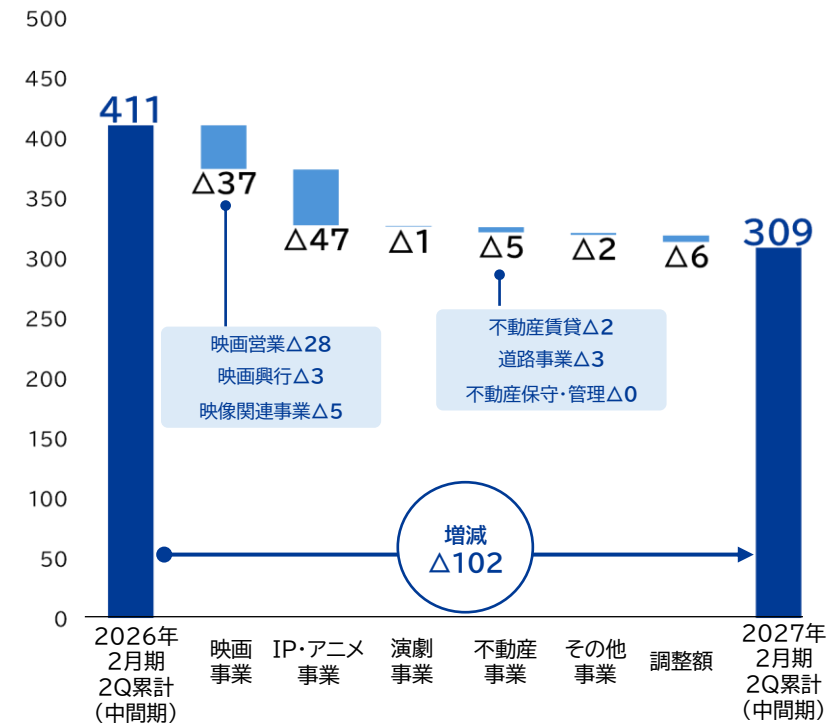
営業収入

(億円)



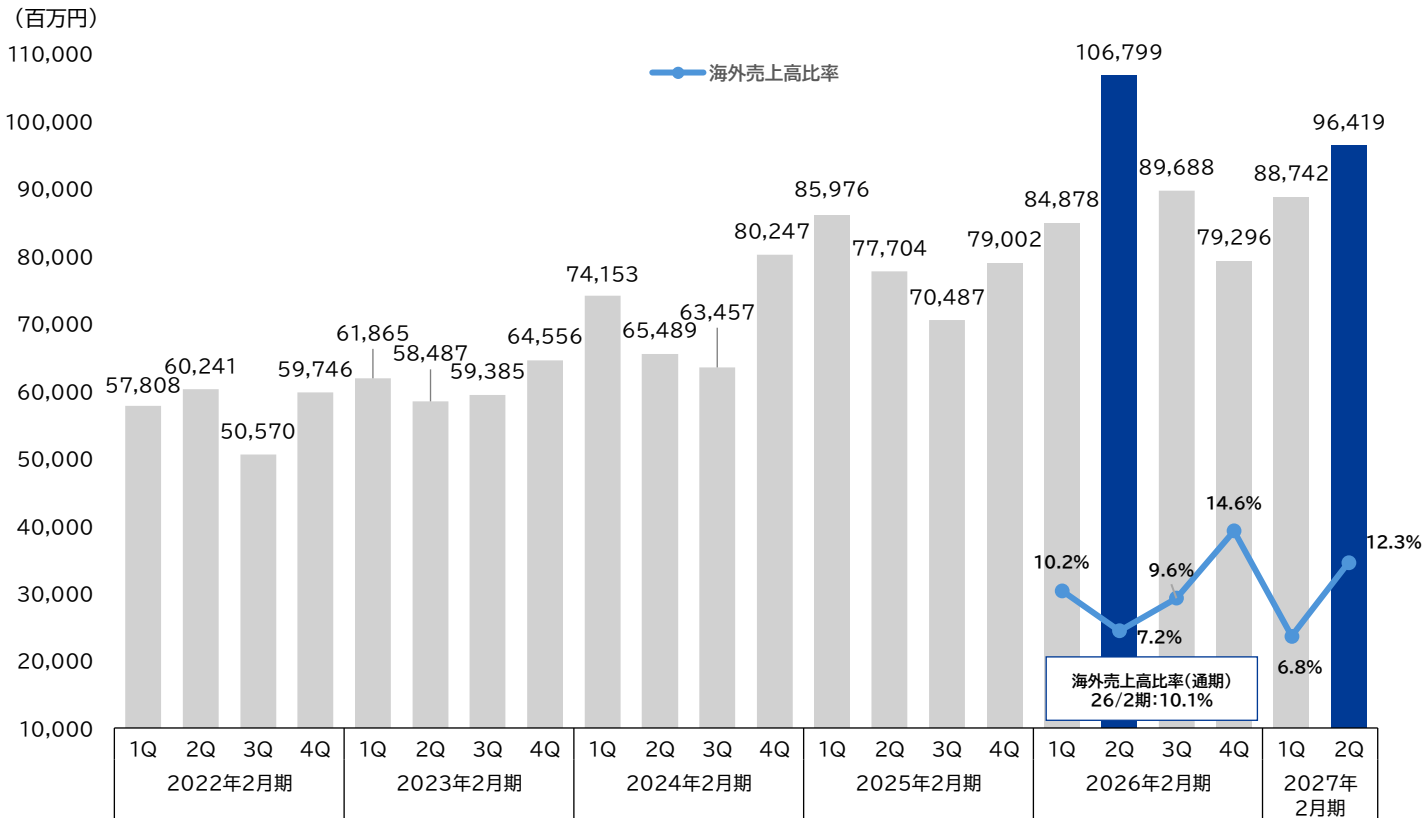
営業利益

(億円)



営業収入推移(四半期)

[更新]



各四半期の主な要因

2027年2月期2Q

- アニメの配信収入が好調等

2027年2月期1Q

- 当社グループ配給作品や他社配給作品(プラダを着た悪魔2)等のヒットにより、映画興行や映画営業が好調

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」×「死滅回游 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」等の配信権収入が貢献

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

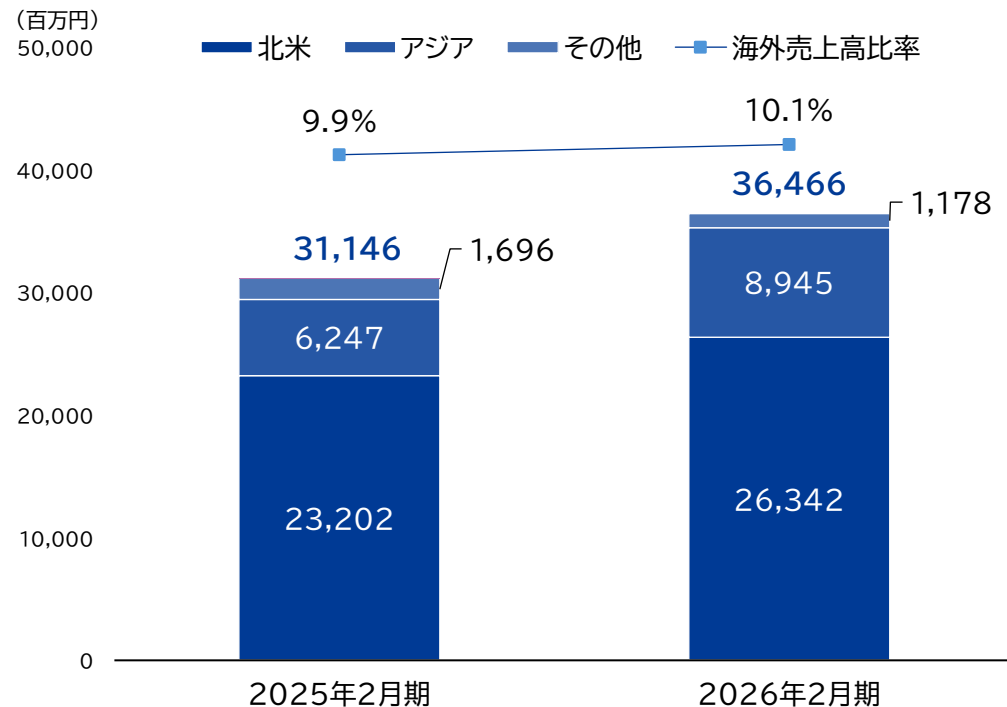
2025年2月期3Q

- 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

海外売上高(2026/2期実績)

[再掲(27/2期1Q決算資料)]

地域別売上高の推移



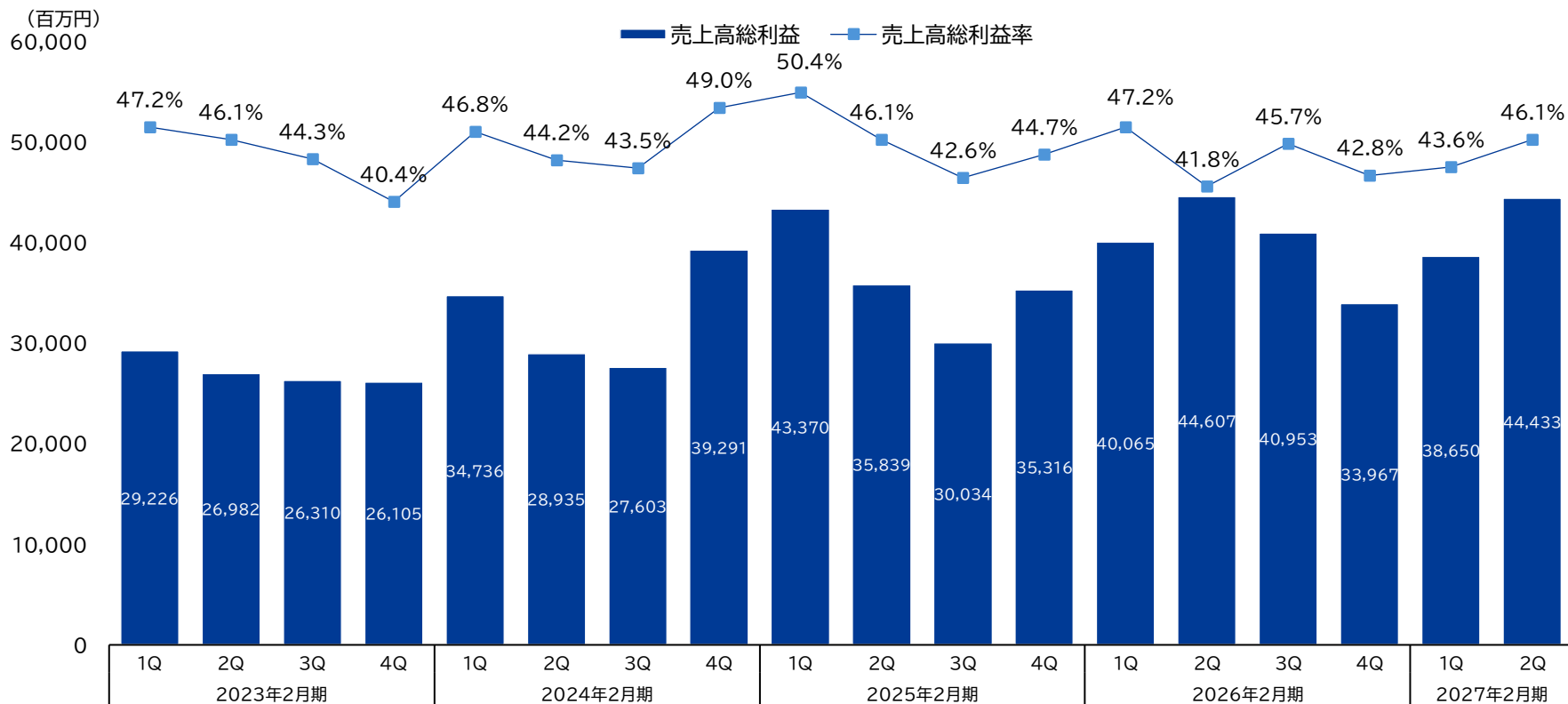
地域別売上高の構成比

	2025年2月期	2026年2月期
北米	74.5%	72.2%
アジア	20.1%	24.5%
その他	5.4%	3.2%

※売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類している

売上高総利益の推移(四半期)

[更新]



セグメント別の減価償却費

[更新]

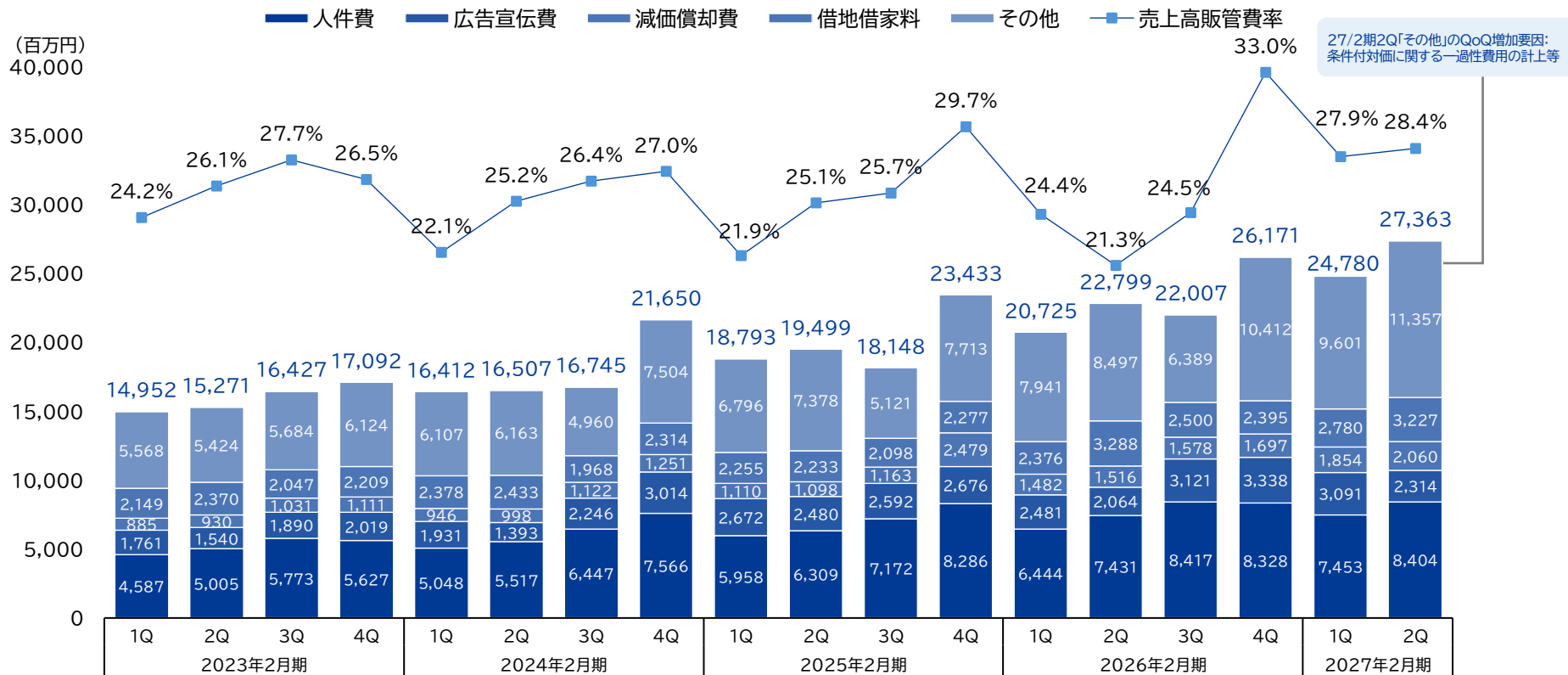
(百万円)	2026年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q
映画事業	869	944	1,017	1,130
IP・アニメ事業	361	381	372	412
演劇事業	50	38	39	39
不動産事業	1,903	1,872	1,878	1,863
その他	9	10	10	10
調整額	158	160	167	168
合計	3,352	3,408	3,486	3,625

2027年2月期			
1Q	2Q	3Q	4Q
1,106	1,258		
427	467		
42	44		
1,833	1,856		
9	10		
303	315		
3,722	3,953		

※のれんの償却額を除く

連結販管費の推移(四半期)

[更新]

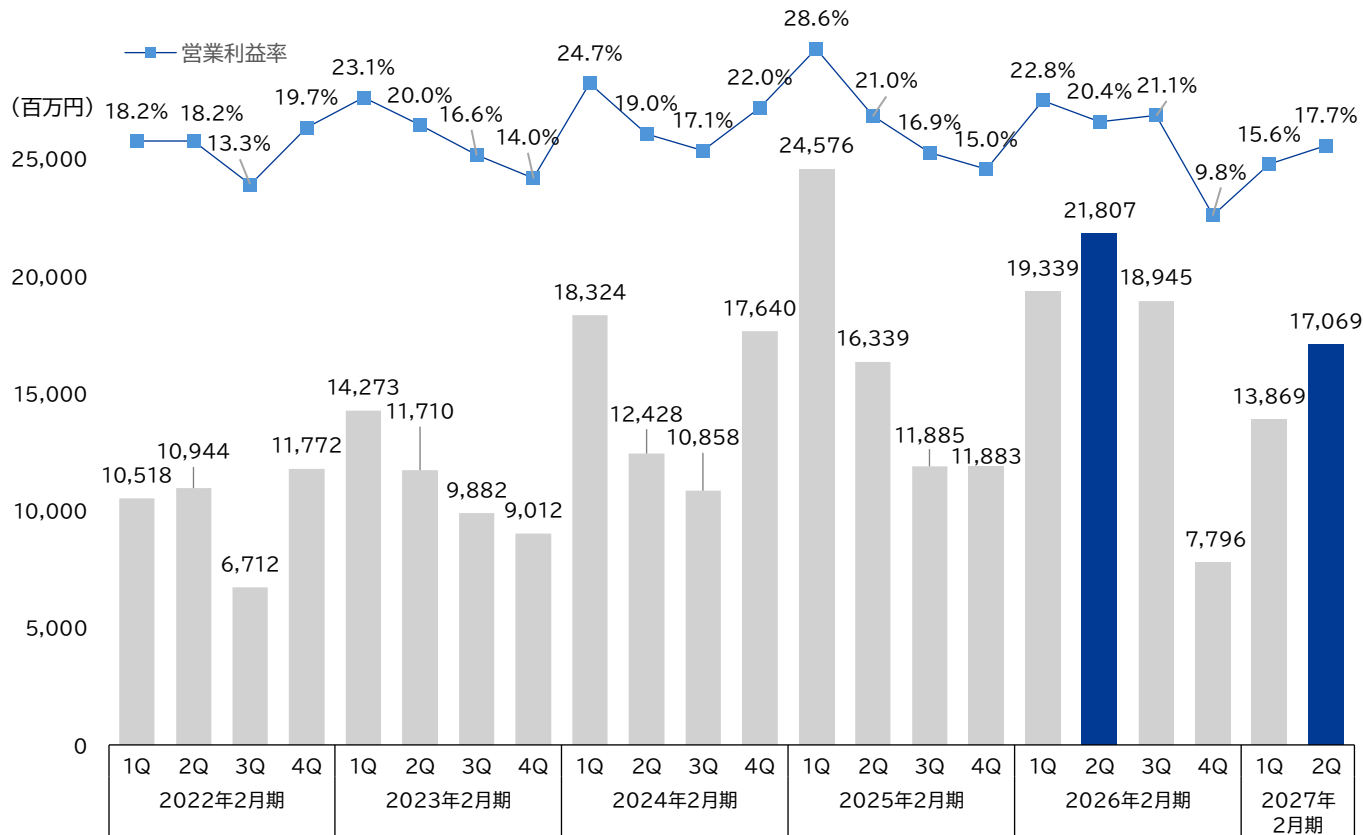


※その他:業務委託費、水道光熱費、保守清掃料(主にシステム保守費)、退職給付費用、賞与引当金繰入額等

※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]



各四半期の主な要因

2027年2月期2Q

- 条件付対価に関する一過性費用
- 海外事業の先行投資(人件費等の販管費)の増加

2027年2月期1Q

- TOHO Globalの会社分割の影響

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

セグメント別 営業利益率の推移

[更新]

(%)

	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					2027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	累計
全社	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	15.6	17.7	16.7
映画事業	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	22.1	20.5	21.3
映画営業※1	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 47.6	39.0 33.7	28.8 18.9	29.8 32.6	39.5 36.3	32.2	27.7	35.8	14.0	29.1	33.6	25.7	29.7
映画興行	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	17.5	19.9	18.8
映像関連※1	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 15.9	23.4 1.7	21.6 9.3	19.3 8.2	24.4 8.9	17.3	4.3	10.8	7.3	9.6	9.4	5.7	7.5
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	2.8	21.9	13.8
演劇事業	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	8.1	10.0	8.8
不動産事業	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	27.2	22.2	24.7
不動産賃貸	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	38.0	33.8	35.9
道路事業	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	19.6	12.5	16.2
不動産 保守・管理	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	13.8	9.1	11.5

※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

IP・アニメ事業の内訳と分解数値(会計ベース)

[更新]

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 株式会社TOHO animation STUDIO、株式会社サイエンスSARU、株式会社東宝ステラ/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

- ・連結調整(会社分割、詳細p10-11)により、連結調整前(従来ベース)の1Qの海外向け営業収入の一部(7月、8月)が3Qへ
- ・下記の2Q合計24,775百万円は、連結調整前(従来ベース)では30,104百万円と試算

TOHO animationソース別営業収入(p35-36)

(百万円)	2026/2期 2Q累計	2027/2期 2Q累計	前期差
配信	11,431	14,545	3,114
キャラクターライセンス	5,050	4,066	△984
商品物販	1,727	1,715	△11
パッケージ	576	958	381
ゲーム	813	1,283	470
配分金 その他	1,864	2,206	342
合計	21,463	24,775	3,312

IP・アニメ事業 収益分解情報(p9)

(百万円)	2026/2期 2Q累計	2027/2期 2Q累計	前期差
映像の利用・許諾	15,649	19,207	3,557
商品化権等の利用・許諾	8,092	6,332	△1,760
商品の販売	9,646	12,909	3,262
その他	3,925	4,684	758
合計	37,313	43,132	5,818

TOHO animationのソース別営業収入・国内外構成比(会計ベース)

[更新]

ソース別営業収入

- ・連結調整(会社分割、詳細p10-11)により、連結調整前(従来ベース)の2Qの海外向け営業収入の一部が3Qへ
- ・下記の2Q合計24,775百万円は、連結調整前(従来ベース)では30,104百万円と試算
- ・配信の海外売上でオーバレッジ(超過収益)が発生も、連結調整により翌3Qに計上

(百万円)	2026年2月期 2Q(中間期)	2027年2月期 2Q(中間期)	増減	増減率	主な増減要因	構成比
配信 (配信利用料収入)	11,431	14,545	3,114	27.2%	「呪術廻戦」「スノウボールアース」「ドロヘドロ」等が好調	58.7%
キャラクターライセンス (ライセンス窓口収入)	5,050	4,066	△984	△19.5%	「僕のヒーローアカデミア」が好調だったが、前年同期は海外において「呪術廻戦」等が貢献	16.4%
商品物販 (物販収入)	1,727	1,715	△11	△0.7%	「呪術廻戦」「僕のヒーローアカデミア」が好調だったが、前年同期は「ハイキュー!!」等が伸長	6.9%
パッケージ (Blu-ray等の販売収入)	576	958	381	66.3%	前年同期は「薬屋のひとりごと」が貢献したが、今期は「呪術廻戦」「葬送のフリーレン」等が好調	3.9%
ゲーム (主に協業作品の配分金収入)	813	1,283	470	57.9%	「呪術廻戦 ファントムパレード」等が貢献	5.2%
配分金その他 (主に他社窓口作品の配分金収入)	1,864	2,206	342	18.4%	「僕のヒーローアカデミア」のイベント等が好調だったが、前年同期は「ハイキュー!!」のイベント等が貢献	8.9%
合計	21,463	24,775	3,312	15.4%		
参考:劇場公開(国内)	504	34	△470	△93.2%	前期は劇場版総集編「呪術廻戦 懐玉・玉折」を劇場公開	

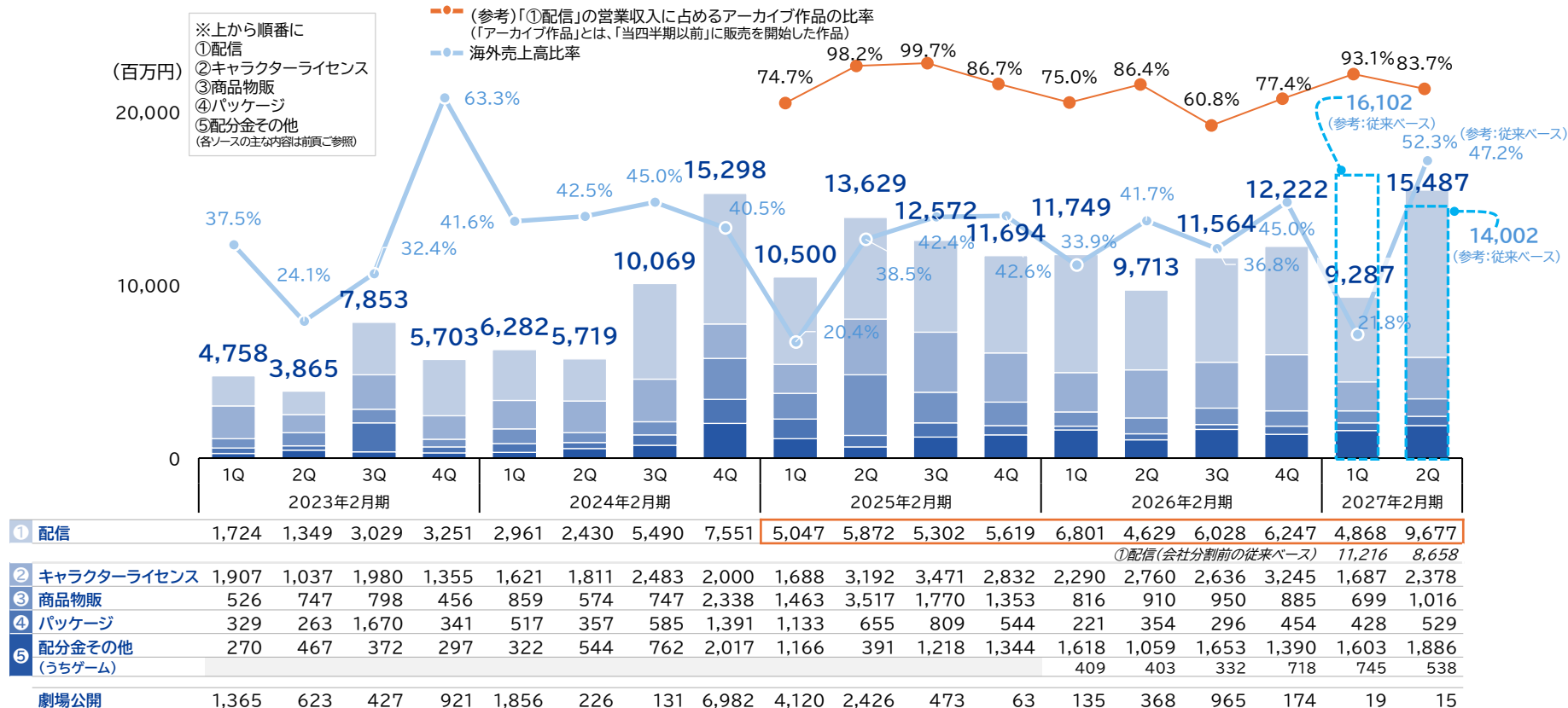
国内外構成比 (劇場公開(国内)を除く)

(百万円)	2026年2月期 2Q(中間期)	2027年2月期 2Q(中間期)	増減	増減率	主な増減要因	構成比
国内	13,432	14,647	1,214	9.0%	ゲームやパッケージ等が貢献したが、前年同期は配信(「薬屋のひとりごと」「ハイキュー!!」等)が好調だった	59.1%
海外	8,030	10,128	2,097	26.1%	配信:「呪術廻戦」「スノウボールアース」「ドロヘドロ」等が好調 キャラクターライセンス:前年同期は「呪術廻戦」等が貢献	40.9%

※ 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、会計ベース)

[更新]



※ 連結調整(会社分割、詳細p10-11)により、連結調整前(従来ベース)の海外向け27/2期2Q営業収入の一部(7月、8月)が3Qへ

※ 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。 ※ゲームはTOHO Gamesの幹事・協業作品 ※海外売上高は主に「配信」と「キャラクターライセンス」に計上されている

TOHO animation 配信・キャラクターライセンス収入(四半期、会計ベース)

[更新]

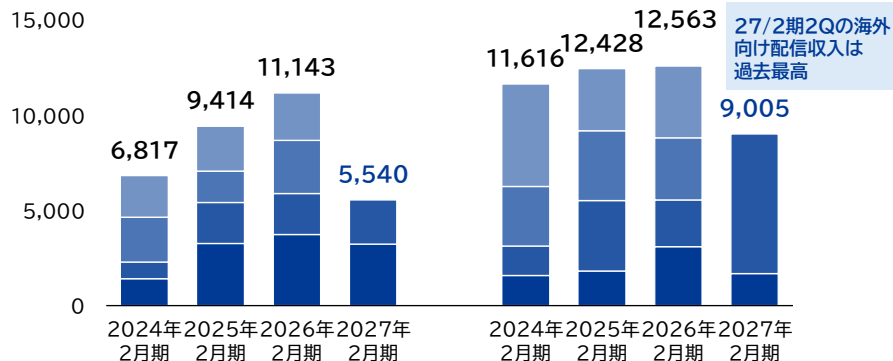
- ・動画配信やキャラクターライセンスの収入が、アニメビジネスの堅調な成長を牽引
- ・連結調整(会社分割、詳細p10-11)により、連結調整前(従来ベース)の海外向け27/2期2Q営業収入の一部(7月、8月)が3Qへ

配信収入

(百万円)
20,000

国内

海外



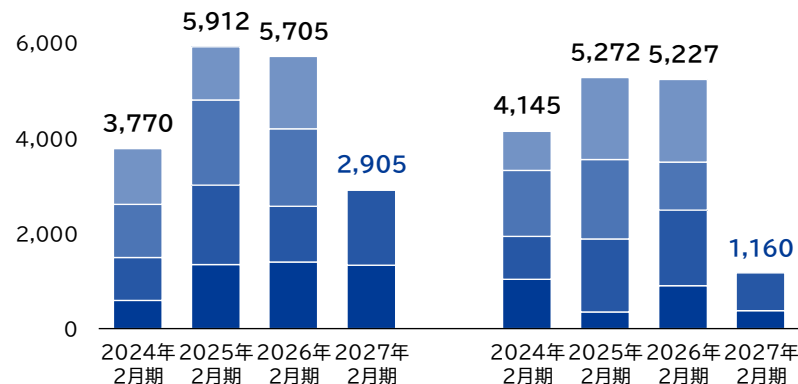
4Q	2,189	2,357	2,478		5,361	3,262	3,768	
3Q	2,338	1,647	2,778		3,151	3,655	3,249	
2Q	905	2,160	2,171	2,327	1,525	3,711	2,458	7,349
1Q	1,383	3,247	3,715	3,212	1,578	1,800	3,086	1,655

キャラクターライセンス収入

(百万円)
8,000

国内

海外



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	1,585	903	1,529	1,587	792
1Q	586	1,343	1,392	1,319	1,034	345	898	368

営業外収益・費用

[更新]

(百万円)	2026年2月期 2Q累計 (中間期)	2027年2月期 2Q累計 (中間期)	増減	主な増減要因
受取利息	344	389	44	—
受取配当金	1,229	2,704	1,474	受取配当金増
為替差益	—	303	303	—
その他	573	100	△473	補助金収入減等
営業外収益 合計	2,147	3,497	1,349	—
支払利息	8	14	6	—
持分法による 投資損失	972	1,225	253	FIFTH SEASON の損失増加
為替差損	118	—	△118	
その他	2	68	65	—
営業外費用 合計	1,102	1,308	206	—

(百万円)	2026年2月期				2027年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
受取利息	107	237	174	90	189	199		
受取配当金	21	1,208	11	780	37	2,666		
為替差益	—	—	3	124	192	111		
その他	342	231	30	1,165	64	35		
営業外収益合計	470	1,677	219	2,160	483	3,013		
支払利息	3	5	1	107	11	3		
持分法による 投資損失	757	214	557	583	549	676		
為替差損	115	3	△118	—	—	—		
その他	5	△2	36	6	49	19		
営業外費用合計	881	221	476	697	609	698		

特別利益・特別損失

[更新]

(百万円)	2026年2月期 2Q累計 (中間期)	2027年2月期 2Q累計 (中間期)	増減	増減要因
投資有価証券 売却益	8,913	—	△8,913	前年同期:政策保有株 式の売却(丸井グルー プ、IMAGICA GROUP)
特別利益合計	8,913	—	△8,913	—
減損損失	—	56	56	—
固定資産解体費用	689	1,177	488	不動産事業における 解体費用発生 (千代田区)
その他	—	22	22	—
特別損失合計	689	1,256	567	—

(百万円)	2026年2月期				2027年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
投資有価証券売却益	—	8,913	—	—	—	—		
その他	—	—	200	—	—	—		
特別利益合計	—	8,913	200	—	—	—		
減損損失	—	—	—	523	—	56		
固定資産解体費用	574	115	—	760	520	656		
投資有価証券評価損	—	—	—	60	—	—		
独占禁止法関連損失	—	—	1,059	258	—	—		
その他	—	—	—	—	—	22		
特別損失合計	574	115	1,059	1,602	520	735		

連結貸借対照表

[更新]

(百万円)	2026年2月末	2026年8月末	増減	増減理由及び備考
流動資産	234,036	228,844	△5,191	受取手形、売掛金及び契約資産+13,001、現金及び預金+6,803、その他+5,386、棚卸資産+5,053、有価証券△35,383等 (参考)棚卸資産※1の残高:26,228
固定資産	468,897	487,797	18,899	
有形固定資産	247,927	256,708	8,781	建物及び構築物+3,462、土地+3,419等
無形固定資産	30,739	32,742	2,003	ソフトウェア+4,458、のれん+1,935、その他△4,390
投資その他の資産	190,230	198,345	8,114	投資有価証券+8,180等 (参考)2026年8月末 投資その他の資産の内訳(投資有価証券172,384等)
資産合計	702,934	716,641	13,707	
流動負債	95,252	97,835	2,582	買掛金+9,559、その他△3,378、未払法人税等△2,772等 (参考)短期借入金の残高:30、1年内返済予定の長期借入金の残高:300
固定負債	74,691	77,171	2,479	その他+2,084等 (参考)長期借入金の残高:1,142
負債合計	169,943	175,006	5,062	
株主資本	446,986	443,896	△3,089	中間純利益+20,019、自己株式△11,866※2、剰余金の配当△11,332
その他の包括利益累計額	68,381	79,883	11,501	その他有価証券評価差額金+9,993、為替換算調整勘定+1,583等
非支配株主持分	17,622	17,856	233	—
純資産合計	532,990	541,635	8,645	
負債純資産合計	702,934	716,641	13,707	
自己資本比率	73.3%	73.1%	△0.2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 2026年4月に自己株式の取得を実施(750万株)、同月に自己株式を消却(3,000万株)

セグメント別の仕掛品（連結B/S棚卸資産の一部）

[更新]

(百万円)	2026年2月期				2027年2月期			
	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末
映画事業	6,813	5,557	6,583	6,171	8,366	8,381		
IP・アニメ事業	9,268	9,819	10,247	9,047	9,240	10,903		
演劇事業	74	80	87	109	123	113		
不動産事業	36	33	43	36	47	51		
仕掛品 合計	16,193	15,490	16,961	15,366	17,777	19,449		

連結キャッシュ・フロー計算書(累計)

[更新]

(百万円)	2027年2月期 2Q累計(中間期)	主な内訳
営業活動による キャッシュ・フロー	19,144	税金等調整前中間純利益31,871、仕入債務の増減額(△は減少)9,110、減価償却費7,676、法人税等の支払額△14,733、売上債権及び契約資産の増減額(△は増加)△12,245
投資活動による キャッシュ・フロー	△4,489	有価証券の売却による収入52,000、有価証券の取得による支出△25,967、有形固定資産の取得による支出△16,479、条件付対価の決済による支出△11,263
財務活動による キャッシュ・フロー	△23,928	自己株式の取得による支出△11,867、配当金の支払額△11,305
現金及び現金同等物に係る 換算差額	382	
現金及び現金同等物の増減額	△8,891	
現金及び現金同等物の期首残高	86,683	
現金及び現金同等物の 中間期末残高	77,792	

2027年2月期通期業績(2Q時に最終利益のみ修正)

[更新(最終利益のみ数値更新)]

最終利益を70億円上方修正(3Q政策保有株式売却を反映)。最終利益以外は下期大型作品の初動を慎重に見極め、据え置き

	2026年2月期 (実績)	2027年2月期 (期初予想から最終利益 のみ修正)		2026年2月期 (実績)	2027年2月期 (期初予想を維持)
(百万円)			営業収入	(百万円)	
営業収入	360,663	345,000	映画事業	182,617	165,800
営業利益	67,889	62,000	映画営業	64,368	60,700
経常利益	70,140	67,000	映画興行	97,585	88,700
親会社株主に帰属 する当期純利益	51,768	48,000 (※期初41,000)	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)	
			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

期初予想数値の織り込み前提(※1Q時の再掲)

・織り込みなし:

実現後は、(+)期初予想に対し上振れ要因、(-)期初予想に対し下振れ要因

- TOHOシネマズの映画鑑賞料金改定(+)
- 保有不動産の売却(収益への影響が軽微な一部物件)(+)
- 政策保有株式の一部売却(+)
- TOHO Global会社分割の一部影響(-)

・持分法による投資損益:不確実性を加味し、例年並みの織り込み

・特別損益:固定資産解体費用20億円を織り込み

Appendix 2 映画事業

2027年2月期～ 東宝配給ラインナップ

[更新(2026年10月15日時点)]

合計48作品(10/15時点):うち幹事7、出資27、TOHO NEXT12作品(TOHO NEXTはp47参照)

①幹事/共同幹事作品

②=2026年9月末時点で国内興収10億円以上の作品

※下線は2026年7月「1Q決算説明資料」からの更新箇所

東宝 配給作品

2027年2月期 作品名	公開日	①②
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 ハイウェイの堕天使」	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	
魔女の宅急便(4Kデジタルリマスター)	6/19	
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!	7/31	✓
オラの妖怪バケ～ション		
ブルーロック	8/7	✓
踊る大捜査線 N.E.W. メトロポリスを駆け抜けろ!	9/18	✓
汝、星のごとく	10/9	✓
太陽を盗んだ男(4Kデジタルリマスター版)	10/16	
うるわしの宵の月	10/23	
耳をすませば(4Kデジタルリマスター版)	10/23	
借りぐらしのアリエッティ(4Kデジタルリマスター版)	10/23	
ゴジラ-0.0	11/3	✓
魔法使いの夜	11/20	

2027年2月期 作品名	公開日	①②
劇場版 薬屋のひとりごと 亡妃の秘宝	12/11	✓
SUKIYAKI 上を向いて歩こう	12/25	
映画 九条の大罪	27/1/8	
劇場版「虎に翼」	27/1/15	✓
カイジ 人生リベンジゲーム	27/1/29	
映画「リバイアサン」	27/2/11	✓
殺人の門	27/2/19	

2028年2月期以降の作品名or公開日未定作品名	公開日	①②
劇場版「全領域異常解決室」2作連続公開	27年春	
映画ドラえもん のび太の蒸気時間車	27/3/5	
劇場版「ハイキュー!! VS 小さな巨人」	27年	✓
ポケモン:ワイルドカード	27年	
母の待つ里	27年秋	
劇場版「TOKYOMER ～走る緊急救命室～ CAPITAL CRISIS」	調整中	

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

映画事業：今後の公開作品

[新規]



太陽を盗んだ男
(4Kデジタルリマスター版)
10月16日 劇場公開



うるわしの宵の月
10月23日 劇場公開



耳をすませば
(4Kデジタルリマスター版)
10月23日 劇場公開



借りぐらしのアリエッティ
(4Kデジタルリマスター版)
10月23日 劇場公開



ゴジラ-0.0-
11月3日 劇場公開



魔法使いの夜
11月20日 劇場公開



劇場版 葉屋のひとりごと
亡妃の秘宝
12月11日 劇場公開



SUKIYAKI 上を向いて歩こう
12月25日 劇場公開



映画 九条の大罪
2027年1月8日 劇場公開



劇場版「虎に翼」
2027年1月15日 劇場公開



カイジ 人生リベンジゲーム
2027年1月29日 劇場公開



映画「リバイアサン」
2027年2月11日 劇場公開



殺人の門
2027年2月19日 劇場公開

2027年2月期～TOHO NEXT/GKIDS配給ラインナップ

[更新(2026年10月15日時点)]

※下線は2026年7月「1Q決算説明資料」からの更新箇所

「TOHO NEXT」レーベル(映画事業)

2027年2月期 作品名	公開日	①②
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	
THE ORIGIN OF ULTRAMAN	7/3	
我々は宇宙人	9/25	
『HANA 1st TOUR 2026 “Born to Bloom”』 TOUR FINAL武道館公演ライブビューイング	10/31	
劇場版「40までにしたい10のこと」	27/1/22	

GKIDS 主要配給作品(IP・アニメ事業)

作品名	公開日
KIKI'S DELIVERY SERVICE	26/3/13
THE KILLER 4K Restoration	4/5
Chao	4/10
The Secret World of Arrietty	4/21
Whisper of the Heart	4/21
DECORADO	5/15
Tekkonkinkreet REMASTERED IN 4K	5/31、6/1
ANOTHER WORLD	6/5
STUDIO GHIBLI FEST 2026	6月～10月
Adolescence of UTENA	6/21、22
EVANGELION 30 th MOVIE Fest	7/21、7/22
YOUR NAME.	8/14
The Last Blossom	8/30、8/31
Cocoon - One Summer of Girlhood	9/4
Shaun The Sheep: The Beast of Mossy Bottom	9/18
5 Centimeters Per Second	10/23
GODZILLA MINUS ZERO	11/6
LOOK BACK	26年
Vampire Hunter D: Bloodlust	未定

GKIDS 配給ラインナップ(<https://gkids.com/films-series/>)

映画事業：2027年2月期～ 洋画配給ラインナップ

[更新(2026年10月15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 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
ミニオンズ&モンスターズ	8/7
ディスクロージャー・デイ	10/1
アザー・マミー	11/20
バイオレント・ナイト2	12/4
風林火山	12/11
愛のハチュピン	27/3/19
ノット・アローン	27年
英国ロイヤル・バレエ&オペラ in シネマ 2026/27	順次公開予定
パリ・オペラ座 IN シネマ 2027	順次公開予定
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
トップガンThe 40th ANNIVERSARY	5/13
スクリーム7	6/19
最終絶叫計画 令和！	6/26
パッセンジャー	7/10
パウ・パトロール ザ・ダイノ・ムービー	7/24
ハート・オブ・ビースト	9/25
ストリートファイター／ザ・ムービー	10/16
クリスマス・キャロル／3人のゴーストたち	11/13
ミート・ザ・ペアレンツ／フィアンセの襲来	27/1/8

※下線は2026年7月「1Q決算説明資料」からの更新箇所

ワーナー・ブラザース作品	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
25周年記念「ハリー・ポッターと賢者の石」	8/28
DIGGER／ディガー	10/9
クレイフェイス	10/30
プラクティカル・マジック／魔女たちの秘密	11/27
デューン 砂の惑星PART3	12/18
キャット・イン・ザ・ハット	12/25
リメイ	27年2月

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/>)

映画事業：2027年2月期 興行収入10億円以上の国内作品一覧

[更新(2026年9月末時点)]

※下線は2026年7月「1Q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)
映画ちいかわ 人魚の島のひみつ	<u>26/7/24</u>	<u>169.5</u>
劇場版「名探偵コナン ハイウェイの墮天使」	26/4/10	<u>137.0</u>
キングダム 魂の決戦	<u>26/7/17</u>	<u>68.4</u>
映画クレヨンしんちゃん 奇々怪々！ オラの妖怪バケ～ション	<u>26/7/31</u>	<u>28.4</u>
SAKAMOTO DAYS	26/4/29	<u>28.1</u>
踊る大捜査線 N.E.W. メトロポリスを 駆け抜けろ！	<u>26/9/18</u>	<u>23.7</u>
ゴールデンカムイ 網走監獄襲撃編	26/3/13	<u>15.4</u>
ブルーロック	<u>26/8/7</u>	<u>13.6</u>
人はなぜラブレターを書くのか	26/4/17	<u>11.0</u>

東宝東和等の配給作品

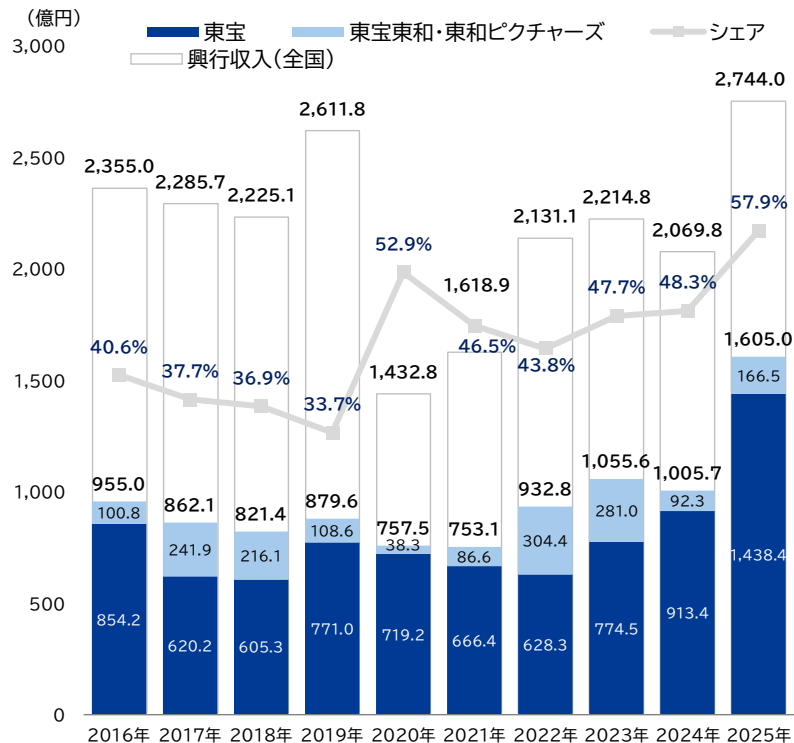
作品名	公開日	興行収入 (億円)
ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー	26/4/24	<u>79.4</u>
ミニオンズ&モンスターズ	<u>26/8/7</u>	<u>23.8</u>
ウィキッド 永遠の約束	26/3/6	<u>22.0</u>

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(映画館入場者数のみ)]

*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

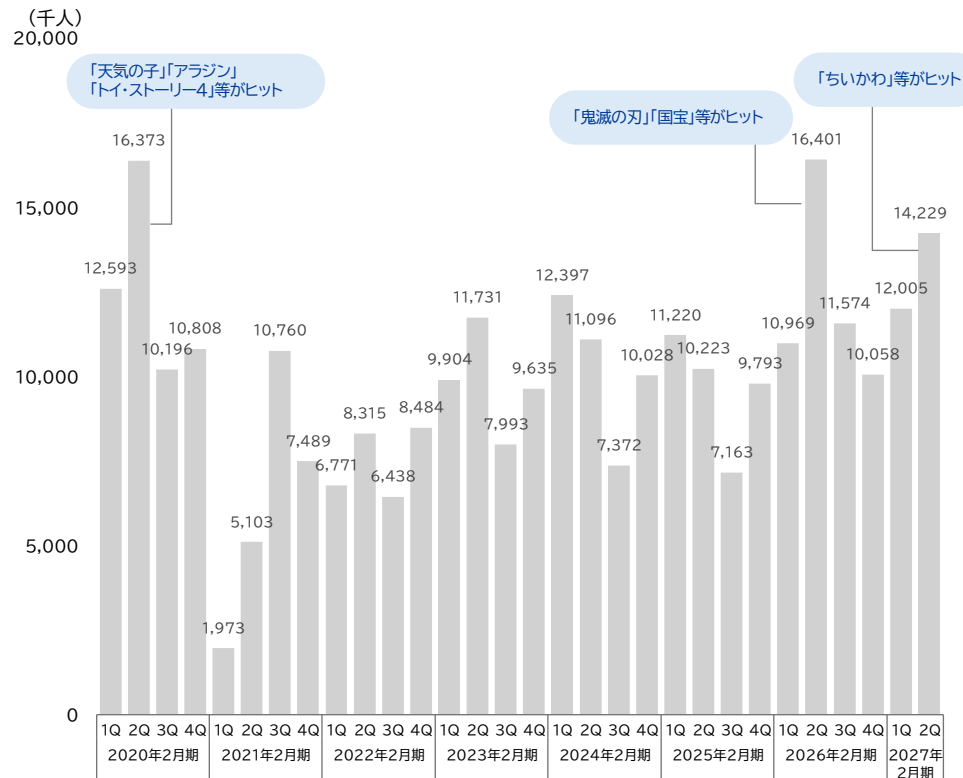
東宝グループ国内年間興収



※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

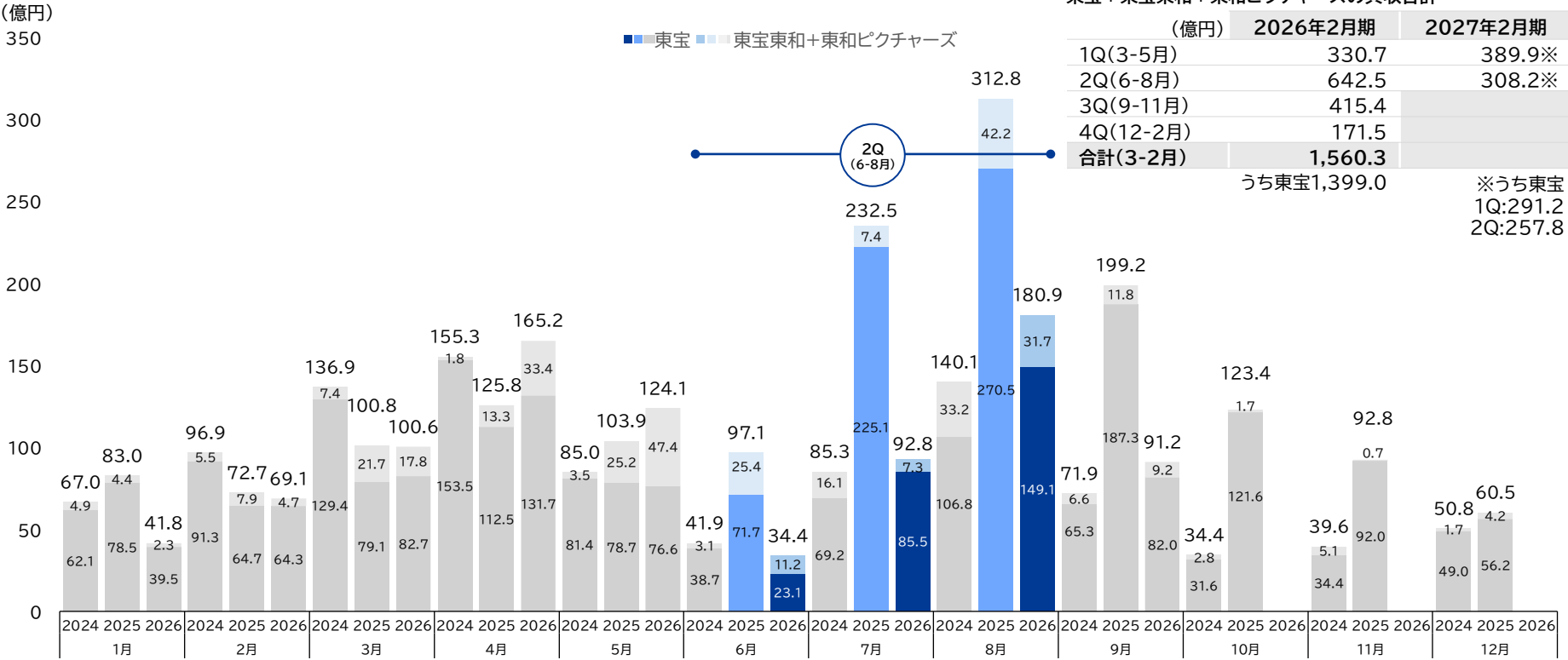


©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved.

映画事業：東宝グループ国内配給作品*の興行収入推移

[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

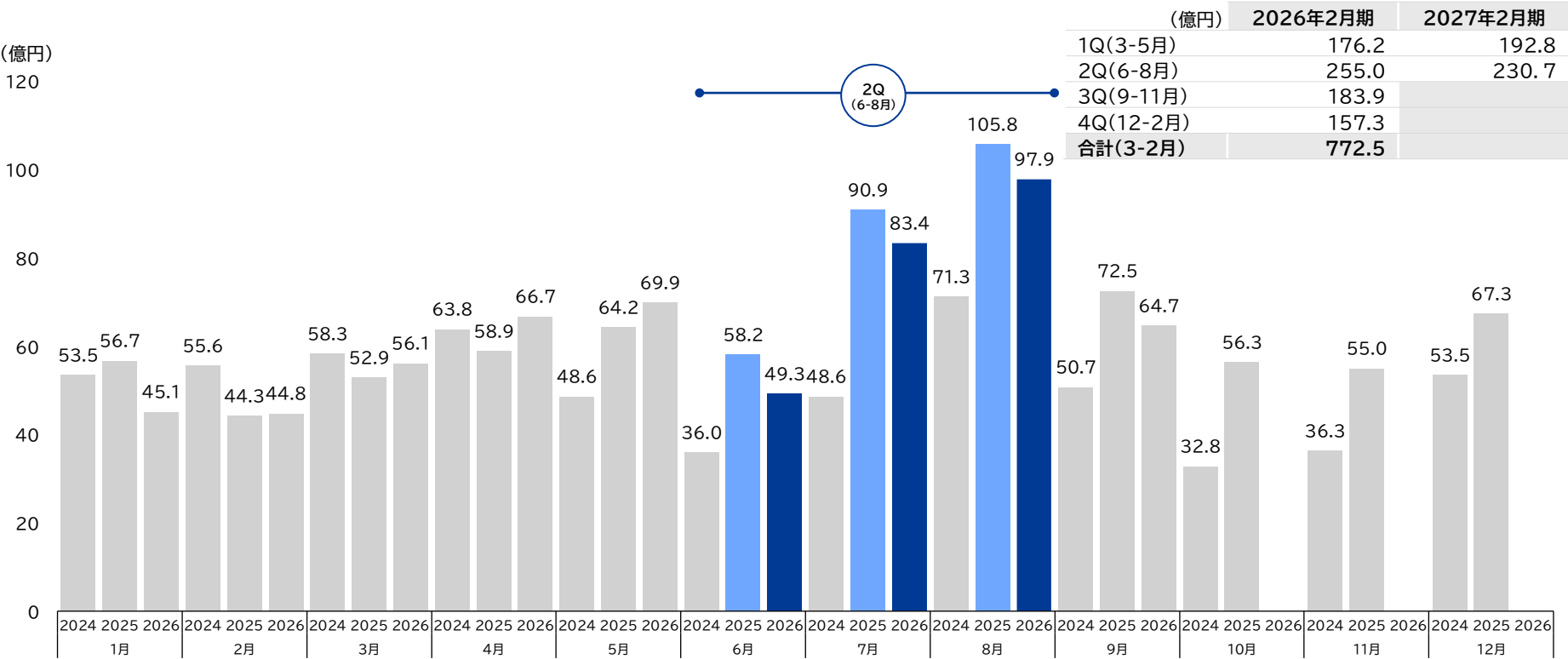


※2025年2月期より実写やアニメ、音楽、ステージ等の配給を行うレーベル「TOHO NEXT」作品を含む。

映画事業：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)



映画興行:TOHOシネマズ(株)の概要

[更新]

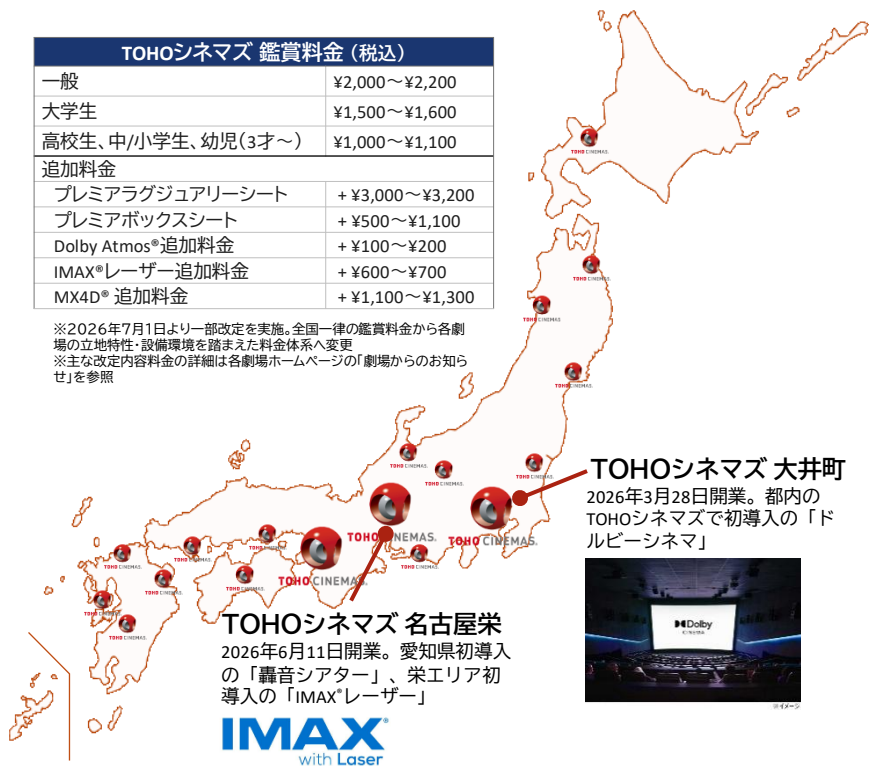
- 国内79サイト743スクリーン(SC)、国内興行収入シェア※は30%弱 ※2025年
- 2026年10月には、オーエス・シネブラザーズ株式会社の子会社化に伴い、OSシネマズミント神戸、OSシネマズ神戸ハーバーランドが新たにグループイン

※2026年11月時点(予定含む)

2027/2期に追加の劇場

TOHOシネマズ 鑑賞料金 (税込)	
一般	¥2,000～¥2,200
大学生	¥1,500～¥1,600
高校生、中/小学生、幼児(3才～)	¥1,000～¥1,100
追加料金	
プレミアラグジュアリーシート	+ ¥3,000～¥3,200
プレミアボックスシート	+ ¥500～¥1,100
Dolby Atmos®追加料金	+ ¥100～¥200
IMAX®レーザー追加料金	+ ¥600～¥700
MX4D® 追加料金	+ ¥1,100～¥1,300

※2026年7月1日より一部改定を実施。全国一律の鑑賞料金から各劇場の立地特性・設備環境を踏まえた料金体系へ変更
 ※主な改定内容料金の詳細は各劇場ホームページの「劇場からのお知らせ」を参照



エリア	劇場名	SC	座席数
北海道・東北	北海道 札幌シネマフロンティア	10	1,732
	青森 TOHOシネマズ おいらせ下田	12	2,705
	秋田 TOHOシネマズ 秋田	7	1,446
	宮城 TOHOシネマズ 仙台	8	1,681
	TOHOシネマズ 日比谷	9	1,653
東京	TOHOシネマズ シャンテ	13	2,710
	TOHOシネマズ 新宿	3	618
	TOHOシネマズ 池袋	12	2,302
	TOHOシネマズ 日本橋	10	1,717
	TOHOシネマズ 上野	9	1,750
	TOHOシネマズ 渋谷	8	1,391
	TOHOシネマズ 六本木ヒルズ	6	1,224
	TOHOシネマズ 大井町	9	1,837
	***TOHOシネマズ 錦糸町	8	1,205
	TOHOシネマズ 西新井	12	2,332
関東	TOHOシネマズ 海老名	10	1,795
	TOHOシネマズ 小田原	9	1,948
	TOHOシネマズ 川崎	9	2,102
	TOHOシネマズ 上大岡	9	1,605
	TOHOシネマズ ららぽーと横浜	9	1,782
	TOHOシネマズ ららぽーと船橋	10	2,220
	TOHOシネマズ 市川コルトンプラザ	9	1,800
	TOHOシネマズ 八千代緑が丘	9	1,859
	TOHOシネマズ 流山おおたかの森	10	1,867
	TOHOシネマズ 市原	9	2,150
神奈川	TOHOシネマズ 柏	10	1,927
	TOHOシネマズ 柏	9	1,551
	TOHOシネマズ ららぽーと富士見	9	1,572
	TOHOシネマズ 宇都宮	9	1,800
	TOHOシネマズ ひたちなか	10	1,733
	TOHOシネマズ 水戸内原	8	1,596
	TOHOシネマズ 岐阜	10	2,116
	TOHOシネマズ モレラ岐阜	12	2,504
	TOHOシネマズ ファボーレ富山	10	1,593
	TOHOシネマズ 高岡	8	1,753
中部	TOHOシネマズ 上田	8	1,034
	TOHOシネマズ 宇城	8	1,518

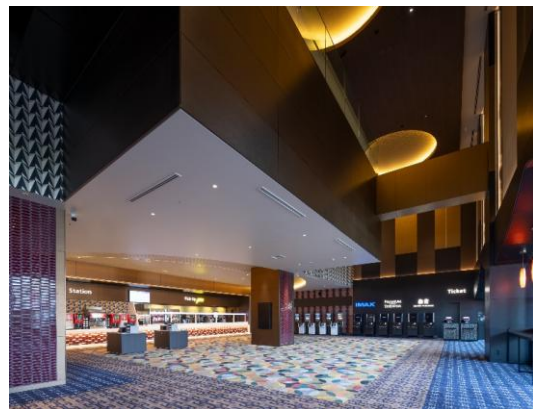
エリア	劇場名	SC	座席数
山梨	TOHOシネマズ 甲府	9	1,750
	TOHOシネマズ 浜松	9	1,928
	TOHOシネマズ サンストリート浜北	9	1,959
	TOHOシネマズ ららぽーと磐田	10	1,663
	TOHOシネマズ 名古屋栄	10	1,655
静岡	TOHOシネマズ 赤池	10	1,764
	TOHOシネマズ 津島	10	1,782
	TOHOシネマズ 東蒲	9	1,801
	TOHOシネマズ 木曽川	10	1,828
	**TOHOシネマズ 梅田	10	2,650
愛知	**TOHOシネマズ なんば	12	2,220
	TOHOシネマズ 泉北	9	2,335
	TOHOシネマズ 鳳	10	1,950
	TOHOシネマズ くずはモール	10	1,974
	TOHOシネマズ セブンパーク天美	10	1,639
大阪	TOHOシネマズ ららぽーと門真	9	1,430
	*大阪ステーションシティシネマ	12	2,564
	TOHOシネマズ 二条	11	1,796
	*TOHOシネマズ 西宮OS	12	2,095
	TOHOシネマズ 伊丹	8	1,869
関西	OSシネマズミント神戸	8	1,631
	OSシネマズ神戸ハーバーランド	10	1,450
	TOHOシネマズ 京都	9	1,630
	TOHOシネマズ 岡山	10	1,629
	TOHOシネマズ 緑井	8	1,379
中国・四国	*広島バルト11	11	1,782
	愛媛 TOHOシネマズ 新居浜	7	1,159
	高知 TOHOシネマズ 高知	9	1,597
	TOHOシネマズ 天神・ソラリア館	3	438
	福岡 TOHOシネマズ 福津	10	1,909
九州	TOHOシネマズ 直方	9	1,612
	TOHOシネマズ ららぽーと福岡	9	1,319
	TOHOシネマズ 大分わさだ	11	1,974
	TOHOシネマズ アミュプラザおいた	10	1,764
	長崎 TOHOシネマズ 長崎	9	1,936
熊本	TOHOシネマズ 熊本サクラマチ	9	1,578
	TOHOシネマズ 光の森	9	1,777
	TOHOシネマズ はません	9	1,583

*=共同経営館、**=別館含む ***=楽天地・オリナス
 ※ TOHOシネマズ宇城は一時休館中

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved.

2026年オープン:TOHOシネマズ 大井町・名古屋栄

[新規]



TOHOシネマズ 名古屋栄 (2026年6月11日オープン)

- ・ 場所:愛知県名古屋市中区錦三丁目25番1号 ザ・ランドマーク名古屋栄5F～9F
- ・ 劇場スペック:スクリーン数10、座席数:1,655席
- ・ 「IMAX®シアター(IMAX®レーザー)」は栄エリア初導入。TOHOシネマズのハイエンドシアター「プレミアムシアター」と体感型サウンド・シアター「轟音シアター」は、東海エリアにおいて初めて導入となる
- ・ 平日に強く、女性客が多い、コンセッションの購買率が高い傾向
- ・ 年間100万人の動員を目標



TOHOシネマズ 大井町 (2026年3月28日オープン)

- ・ 場所:東京都品川区広町2-1-21 OIMACHI TRACKS BUSINESS TOWER 3階)
- ・ 劇場スペック:スクリーン数8、座席数:1,205席
- ・ 都内のTOHOシネマズにおいて「Dolby Cinema®」を初めて導入
- ・ TOHOシネマズのハイエンドシアター「プレミアムシアター」と体感型サウンド・シアター「轟音シアター」を備える
- ・ 若年層やファミリー層が多い。仕事帰りに立ち寄る方が多くレイトショーが強い傾向
- ・ 年間70万人以上の動員を目標

「映画ちいかわ 人魚の島のひみつ」が大ヒットを記録

[新規]

興行収入の推移と宣伝・イベント展開

IMAX®同時公開

入場者特典の配布

自動制御ペンライト
演出付き応援上映特別コラボ花火鑑
賞イベント開催

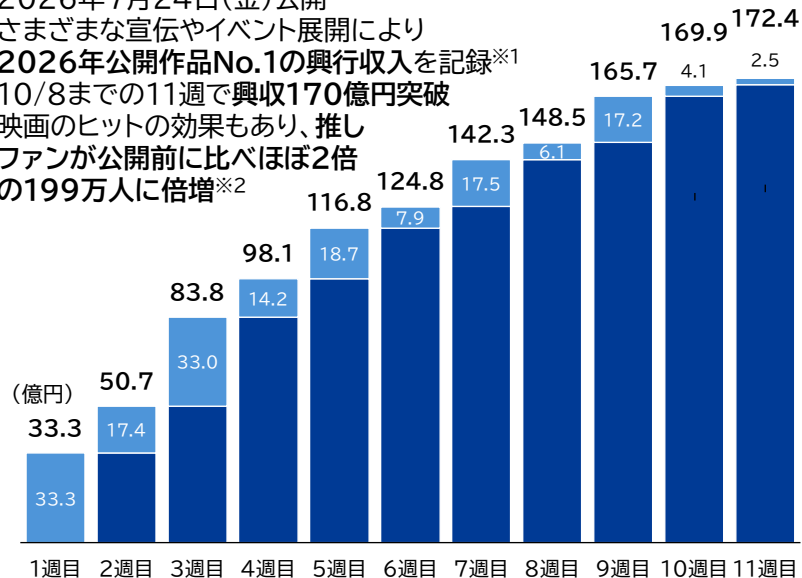
公開記念特番放送

4DX上映

発声可能応援上映

“また会う日まで”
お見送り上映会

- ・2026年7月24日(金)公開
- ・さまざまな宣伝やイベント展開により
2026年公開作品No.1の興行収入を記録※1
- ・10/8までの11週で興収170億円突破
- ・映画のヒットの効果もあり、推し
ファンが公開前に比べほぼ2倍
の199万人に倍増※2



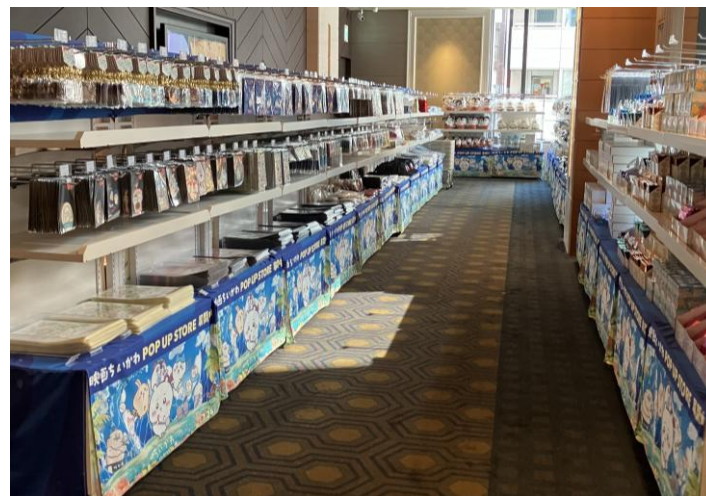
※1 興行通信社調べ

※2 出典：GEM Partners「推しエンタメブランドスコープ」。毎月約3万人、全国に住む15～69歳の男女に対して、メディアを横断し「いま、推しているエンタメブランド」に関する調査を実施。「推しファン人数」（万人／月）は、特定のエンタメブランドを「推している」と答えたファンの人数を、日本の人口構成で重み付けを行った上で算出している。なお調査回答は、「推し」をあらかじめ指定したリストから選ぶ形ではなく自由回答形式で、回答者が記入した情報を精査し、同一ブランドへの名寄せ（統合）を経て集計している。調査期間：2026年2月～7月

※3 ECサイト含む。2026年9月末時点 ※4 上代税抜き金額ベース

「映画ちいかわ」関連グッズの販売が好調

- ・グッズ販売※3：当社配給作品で売上高歴代1位※4
- ・ポップアップストア：7/10～8/31にTOHOシネマズ(全国25館)や日比谷シャンテストアで開催
- ・営業収益貢献：関連グッズを含むIP・アニメ事業の収益分解情報
「商品の販売」の2Q(6-8月)営業収入はYoY+18億円、32.6%増



ポップアップストア

M&A:デザインココ社を子会社化

- **2026年9月発表:東宝映像美術**(当社100%子会社)、**(株)デザインココの株式を取得し、子会社化**
- **子会社化の目的:**造形技術のさらなる強化と事業領域の拡大
- **事業内容:**等身大フィギュアやスケールフィギュアの企画製造・販売
 - 世界的な人気を誇るキャラクターや、著名アーティストの立体造形物などの制作実績有
 - 国内外から高い評価を得る技術力:南仏テーマパーク「パルク・スピルー・プロヴァンス」内の「NARUTO - 木ノ葉ランド」へ複数の等身大フィギュアを納品



主な企画製造・販売の実績(等身大フィギュア)

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6本(10/15時点の公表済作品)
Point2 世界を目指した実写企画開発の促進 ・Amazon MGMスタジオとの共同製作により「薬屋のひとりごと」を実写ドラマ化。2028年よりPrime Videoでの世界独占配信(240以上の国と地域)が決定。
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76本(うち東宝(TOHO NEXT含む)41本、洋画35本)(10/15時点の公表済作品)
Point4 選ばれるTOHOシネマズに ・2026年10月にOSシネマズミント神戸、OSシネマズ神戸ハーバーランドが新たにグループイン ・セルフ・モバイルオーダーシステムを続々導入(日比谷、新宿、池袋、大井町等、合計20劇場で導入済(10/15時点))

Appendix 3 IP・アニメ事業

IP・アニメ事業：2027年2月期～アニメ公開・放送開始(1/2)

[更新(2026年10月15日時点)]

※下線は2026年7月「1Q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「僕のヒーローアカデミア」特別短編「I am a hero too」	26年8月3日配信	ボンズフィルム
アニメ「怪獣8号」オリジナルショートアニメ「鳴海の平日」	26年9月配信	Production I.G
アニメ「薬屋のひとりごと」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10月放送	MOZU STUDIOS 企画制作：シンエイ動画

TOHO animation作品 ラインナップ：<https://tohoanimation.jp/portal/>

IP・アニメ事業：2027年2月期～アニメ公開・放送開始(2/2)

[更新(2026年10月15日時点)]

※下線は2026年7月「1Q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
『劇場版 薬屋のひとりごと 亡妃の秘宝』	26年12月公開	TOHO animation STUDIO
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～」第2クール	27年1月放送	動画工房
アニメ「葬送のフリーレン」第3期【黄金郷編】	27年10月放送	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」	27年放送	Production I.G
『劇場版 ハイキュー!! VS 小さな巨人』	27年公開	Production I.G
アニメ「狼と香辛料 MERCHANT MEETS THE WISE WOLF」2期	27年放送	パッショーネ
アニメ「無職転生Ⅲ ～異世界行ったら本気だす～」第2クール	27年放送	スタジオバインド
アニメ『ファントムバスターズ』	27年放送	今後発表予定
「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/スタジオカラー
アニメ「ドロヘドロ」Season3	制作決定	MAPPA
アニメ『呪術廻戦』第4期「死滅回游 後編」	制作決定	MAPPA
アニメ『ど力食いダイスキ! もちづきさん』	制作決定	パッショーネ
アニメ「Dr.STONE TERRAFORMING」	制作決定	トムス・エンタテインメント

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>

26年10月以降 アニメビジュアルラインナップ(1/2)

[新規]

アニメ「薬屋のひとりごと」第3期
26年10月／27年4月放送



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～」第2クール 27年1月放送



アニメ「葬送のフリーレン」第3期【黄金郷編】
2027年10月放送



26年10月以降 アニメビジュアルラインナップ(2/2)

[新規]

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」
2027年放送



アニメ「狼と香辛料 MERCHANT MEETS THE WISE WOLF」2期
2027年放送



アニメ「怪獣8号」完結編
制作決定



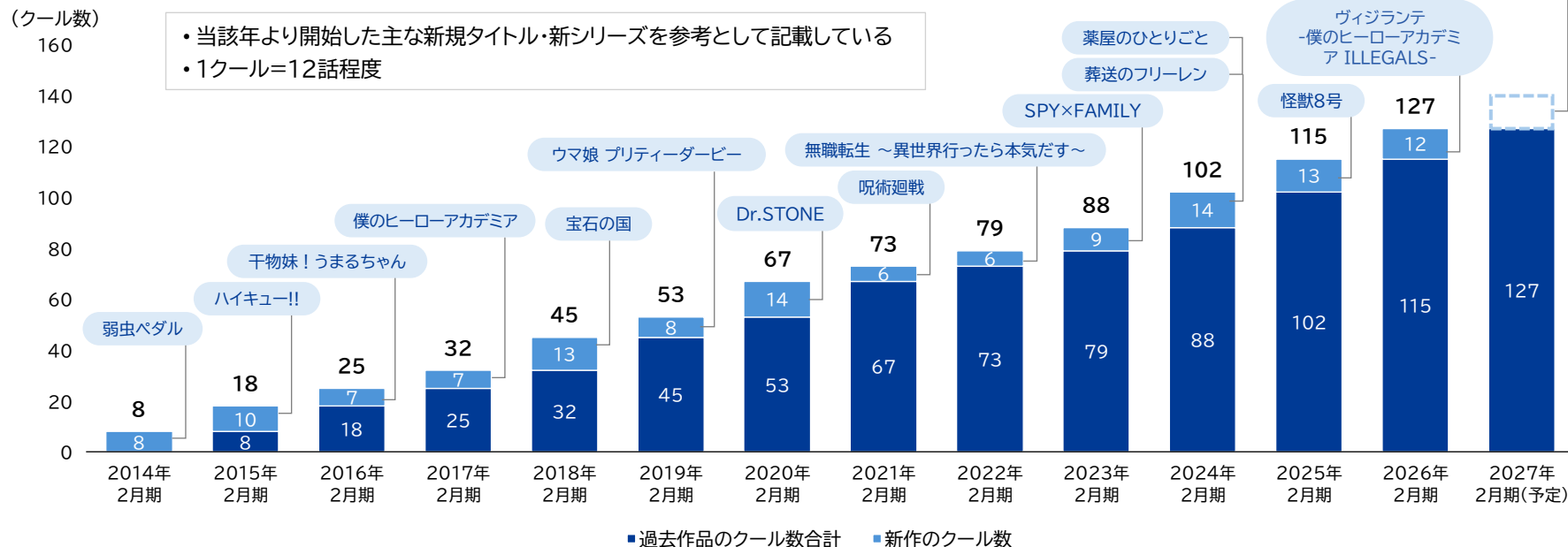
アニメ『呪術廻戦』第4期「死滅回游 後編」
制作決定



TOHO animation クール数の積み上がり

[再掲(27/2期1Q決算資料)]

- 新規のテレビアニメや新シリーズの追加によって収益源となるIP数を積み上げるとともにコンテンツの長寿化を図り、継続的かつ安定的なビジネスモデルを構築
- 2027～2029年に公開・放送予定の新作IPも企画開発中
- 2029年2月期には約**20クール**の見込み



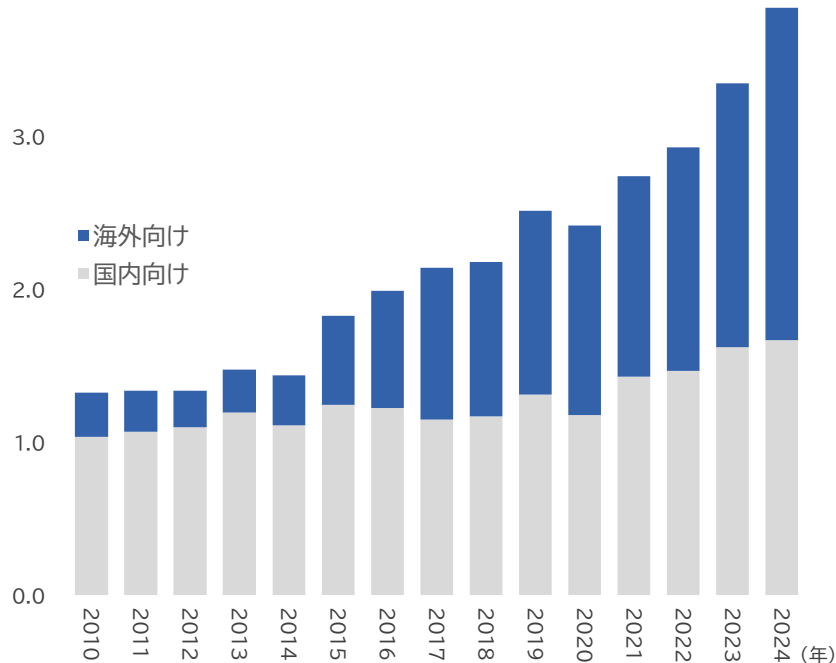
アニメ市場の規模

[再掲(2025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)

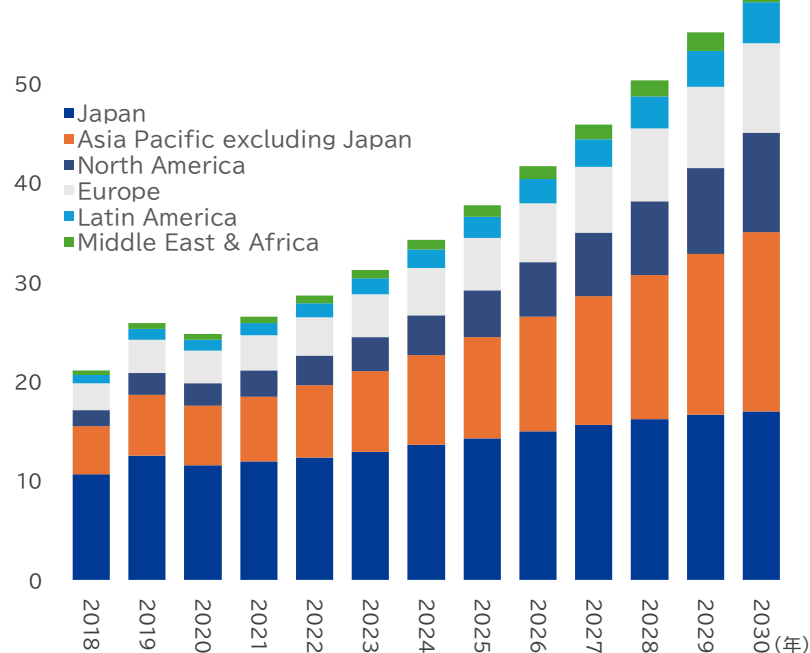


出典: 一般社団法人日本動画協会

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)



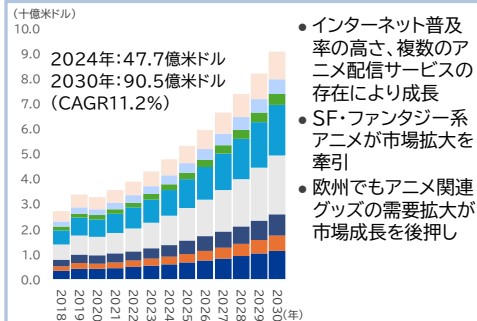
出典: GRAND VIEW RESEARCH "Anime MARKET ANALYSIS AND SEGMENT FORECASTS TO 2030" 2025年以降は同社の予想値。

© TOHO CO., LTD. All Rights Reserved.

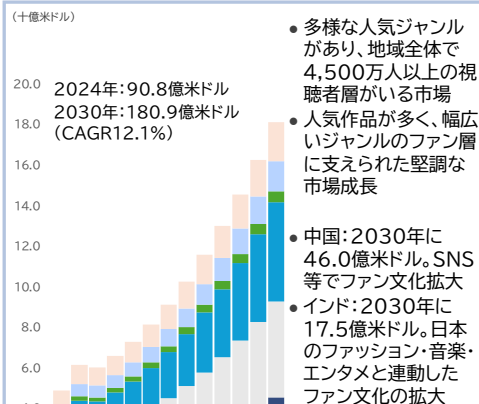
世界のアニメ市場：各地域のアニメ市場

[再掲(2025年12月事業説明会資料)]

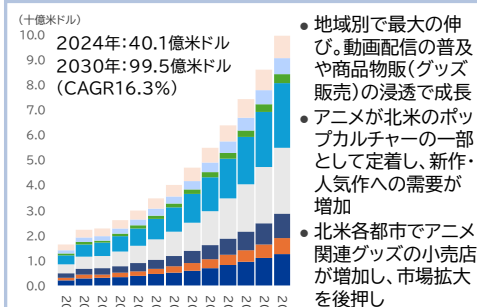
Europe



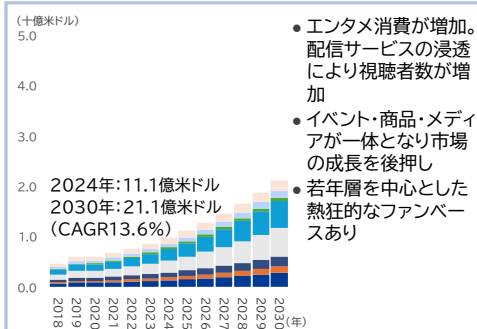
Asia Pacific ex. Japan



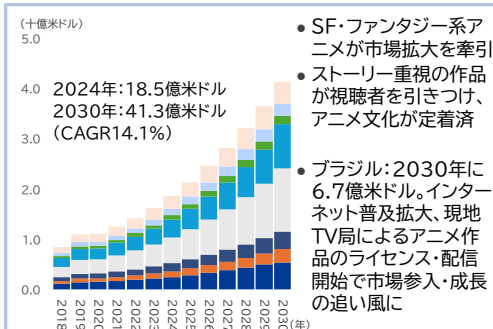
North America



Middle East & Africa



Latin America



国内アニメ制作スタジオ

[更新(ポスタービジュアル、従業員数のみ)]

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41名(26年8月時点)



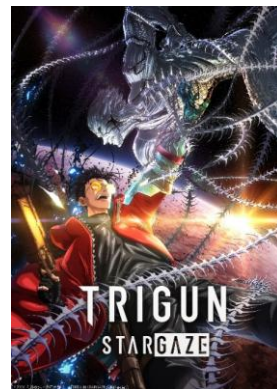
サイエンスSARU

- 2013年設立
- 従業員数73名(26年8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183名(26年8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]

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(17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8月時点
- 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
- 主にTOHO animation作品やゴジラをゲーム化
- 開発については、ゲームの品質の精度を上げるために、細かいチェック重ねることで、さらなる強化を図る

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

IP・アニメ事業：ゲームラインナップ

[更新]

配信中ゲーム作品

※下線は2026年7月「1Q決算説明資料」からの更新箇所

作品名	作品分類	配信・発売開始	備考
「ゴジラバトルライン」	幹事	2021年6月(スマートフォン) 2022年8月(PC)	- 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	- 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)	- 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	- 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)	- 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

配信・発売予定ゲーム作品

「ハイキュー!! ALL Challengers」	幹事	配信日未定	- スマートフォン向け - 企画・配信・制作: 東宝 - 開発・運営: G2 Studios
薬屋のひとりごと ～偽りの皇弟～	協業	2027年初頭発売 - Nintendo Switch2 / Nintendo Switch / PlayStation®5 / Steam® - 世界同時発売: 日本語、英語、中国語(繁体字)、中国語(簡体字)	- 企画・制作: 東宝、コーエーテクモゲームス - 開発・パブリッシング: コーエーテクモゲームス



ゴジラ戦略：中期経営計画の内容と進捗状況

[更新(ゴジラ・ストアの店舗数のみ更新)]

2028年までの3年間で約150億円を投下し、施策を強化

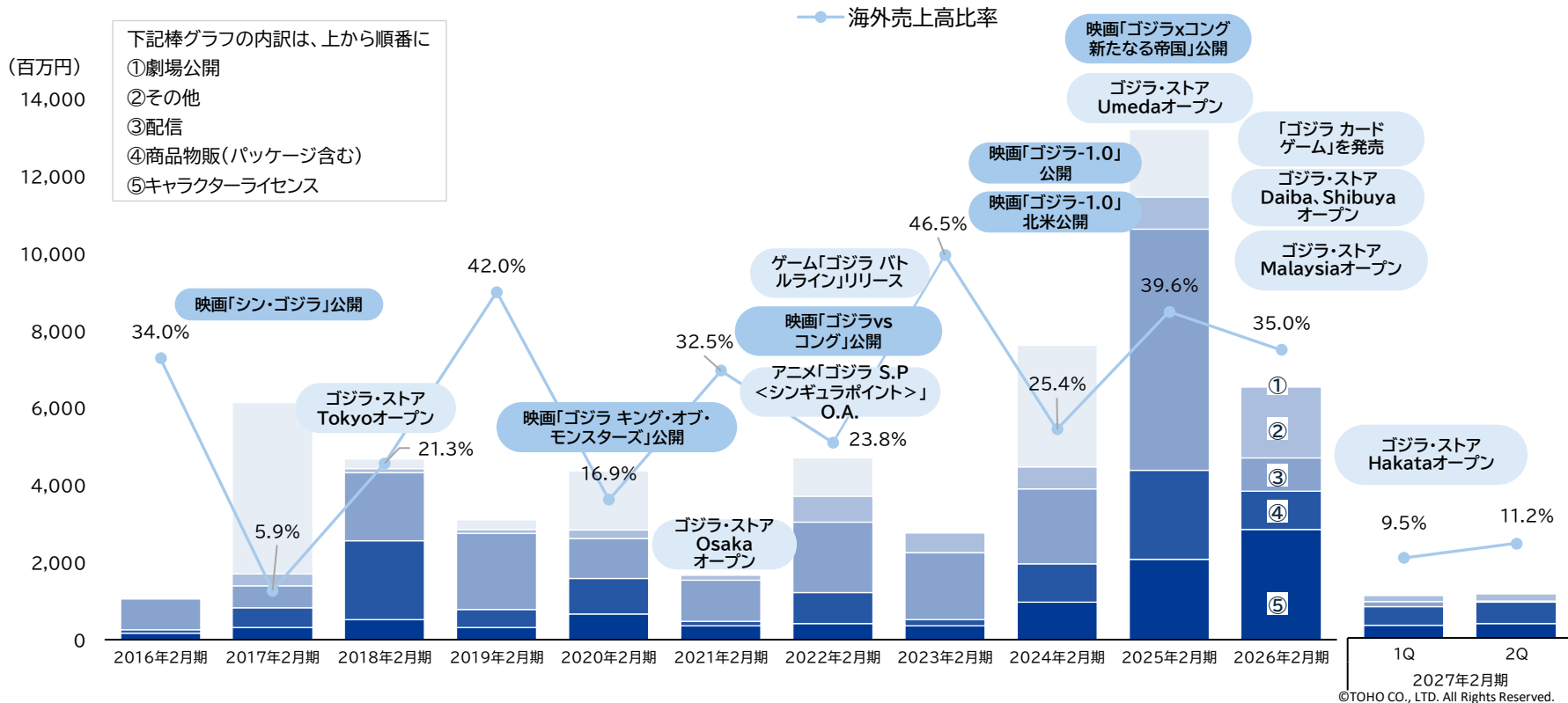
	中期経営計画2028	進捗	2026年以降の主な取り組み
商品 イベント	ライセンスの拡大、自社商品開発の拡大	未展開だった総合スーパーや家電量販店、コンビニ、ドラッグストアで売場を拡大	・ゴジラグッズの取扱店を全都道府県に拡大。海外の取扱店も拡大する ・「ゴジラ カードゲーム」の販売を継続
	アトラクション展開 より幅広い層へゴジラを体感させるアトラクション	山崎貴監督の「新・ゴジラ・ザ・ライド」を製作	台湾を皮切りに、アジア圏や米国等でのアトラクション展開を模索
店 舗	「ゴジラ・ストア」拡大 Tokyo, Osakaに続き、DaibaとShibuyaに新店舗オープン	国内7店舗、海外1店舗で展開(2026年10月15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 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	鋭意開発中	
映 像	映像コンテンツ開発 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	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 ゴジラ新作映画が監督・脚本・VFX 山崎貴で製作決定！	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)	

IP・アニメ事業: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(27/2期2Qのみ)]

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。



ゴジラ・ストア:ブランド価値向上のリアル店舗

[更新]

地域	店舗名	開業時期
国内	東京	ゴジラ・ストア Tokyo
		ゴジラ・ストア Daiba
		ゴジラ・ストア Shibuya
	大阪	ゴジラ・ストア Osaka
		ゴジラ・ストア Umeda
	愛知	ゴジラ・ストア Nagoya New
	福岡	ゴジラ・ストア Hakata
海外	アジア	ゴジラ・ストア Malaysia

※Umeda店リニューアルオープン ※全店舗の面積(坪)の合計:約200坪

27/2期2Qまでの振り返り

- Hakata店を4月に新規出店。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
- 9月にはNagoya店も開業し国内7店舗、国外1店舗の合計8店舗に拡大
- 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7割:アジア圏出身者が3割弱、それ以外の地域出身者が4割強を占め、特に北米居住のお客様の割合が増加



ゴジラ・ストア Nagoya



ゴジラ・ストア Osaka



ゴジラ・ストア Shibuya

グッズショップ「TOHO entertainment STORE」の多店舗展開

[新規]

- 東宝の映画・演劇グッズ、TOHO animation 関連グッズ、「ゴジラ」グッズを展開
- 作品の世界観を再現し、実際に商品を手にとることができる場としてファンハリーチ。お買い物時に「TOHO POINT」を付与し、映画館等との相互送客・顧客エンゲージメントを強化
- オリジナルグッズやアニメ作品の流通拠点を自社で拡張し、収益性とブランド価値の向上を推進

店舗名	開業時期	特徴
1号店:東京・日比谷シャンテ店	2025年8月 オープン	首都圏拠点
2号店: 大阪・NU茶屋町店	2026年4月 オープン	関西拠点、体験型 物販スペース有り
New 3号店:福岡・博多 リバレインモール店	2026年10月 オープン	九州拠点、「ちびゴ ジラ」コーナー展開 有り



1号店:東京・日比谷シャンテ店

海外の主なグループ会社：組織図

[再掲(26/2期4Q決算資料)]



海外の主なグループ会社：詳細

[再掲(26/2期4Q決算資料からページデザインと従業員数のみ更新)]

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
- ・ 従業員数86名(26年8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)
- ・ 従業員数2名(26年8月)

TOHO Entertainment Asia

- ・ シンガポール拠点。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21名(26年8月)

Toho International, Inc.

- ・ 米州の地域統括会社。米国におけるライセンシングを管理し、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8月)

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12名(26年8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か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177名(26年8月)

CJ ENM FIFTH SEASON LLC

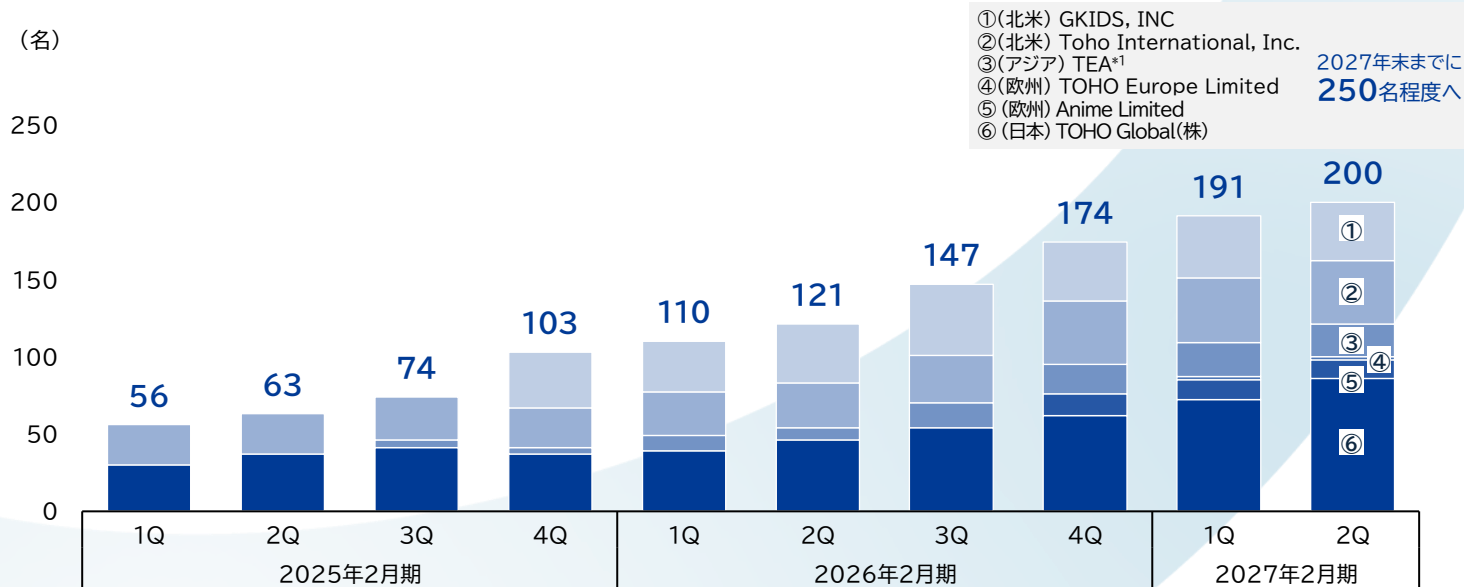
- ・ テレビシリーズ、映画、ドキュメンタリーの企画・製作、販売を行うエンタテインメント企業
- ・ 「The lost daughter」(Netflix)や「Severance」(Apple)、「Tokyo Vice」(Max)、「McCartney 3,2,1」(Hulu)等、国際的な賞の受賞歴のあるシリーズを製作
- ・ 従業員数160名(26年8月)

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8月)

IP・アニメ事業：海外事業の人員推移(TOHO Globalグループ)

[更新]



	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
① 北米 GKIDS, INC				36	33	38	46	38	40	38
② 北米 Toho International, Inc.	26	26	28	26	28	29	31	41	42	41
③ アジア TEA*1			5	4	10	8	16	19	22	21
④ 欧州 TOHO Europe Limited									2	2
⑤ 欧州 Anime Limited								14	13	12
⑥ 日本 TOHO Global(株)	30	37	41	37	39	46	54	62	72	86
合計	56	63	74	103	110	121	147	174	191	200

※正社員+その他(契約社員、派遣社員等)の合計値。持分法適用会社のIGLOO STUDIO CO., LTD.とCJ ENM FIFTH SEASON LLCの人員数は含めていない

*1 TOHO ENTERTAINMENT ASIA PTE. LTD.

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}

Point 1 製作の強化

- TOHO animationの企画・製作・宣伝体制と東宝グループの制作スタジオ機能の増強により、良質なコンテンツ・IPの増産



Point 2 海外の強化

- 海外拠点を拡充し、各地域のライセンス機能を強化することで、海外でのコンテンツ・IP運用の内製化を図る

Point 3 ファンビジネスの追求

- ECプラットフォームの拡充、新会員サービスとの連携、コラボカフェの展開等、お客様と直接つながるファンビジネスを推進

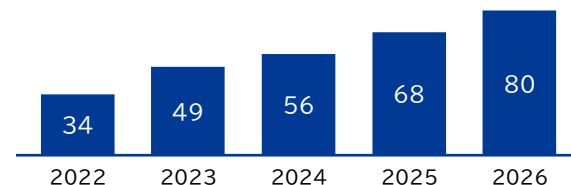
Point 4 ゲーム事業の促進

- ゴジラや自社アニメのヒットIPに狙いを絞ってゲーム開発・展開を促進

進捗状況

Point1 製作の強化

- 2029年2月期に約20クルールの見込み
- TOHO animation人員数(各年12月末、2026年は8月末時点)



Point2 海外の強化

- アジア・北米・欧州地域において拠点の設置が完了

Point3 ファンビジネスの追求

- 映画・演劇・物販など当社グループの顧客IDを統合した新会員サービス「TOHO-ONE®」を2026年3月スタート

Point4 ゲーム事業の促進

- 新作スマートフォン向けゲーム「ハイキュー!! ALL Challengers」をローンチ予定
- 新作家庭用ゲーム「薬屋のひとりごと ～偽りの皇弟～」を2027年初頭に発売予定

Appendix 4 演劇事業

演劇事業：2027年2月期～演劇作品ラインナップ

[更新(2026年10月15日時点)]

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3～4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5～6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「民王」	26年9～10月
ミュージカル「RENT」	26年10～11月
ミュージカル「メイビー、ハッピーエンディング」	26年11～12月
Naoto Kaiho Concert 「ever after」	26年12月～27年1月
リラティブリー・スピーキング この人、私の お父さん	27年3月

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3～4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3～4月	ウェスタ川越、日生劇場
ミュージカル「メリー・ポピンズ」	26年3～5月	東急シアターオーブ、梅田芸術劇場メインホール
ミュージカル「アイ・ラブ・坊っちゃん」	26年5月	明治座
New HISTORY COMING ARENA LIVE -The Imperial Theatre Symphony- キングダムⅡ-継承-	26年8月～9月	東京ガーデンシアター 東京国際フォーラム ホールA
ミュージカル「ファニー・ガール」	26年8～9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	日生劇場
	26年9～10月	ウェスタ川越、東京建物 Brillia HALL

※下線は2026年7月「1Q決算説明資料」からの更新箇所

タイトル	日程	主な劇場名
This is the Moment! ～フランク・ワイルド ホーン JAPAN 25th anniversary concert～	26年10月	サントリーホール 大ホール
ミュージカル「ミス・サイゴン」	26年10～11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「モーツァルト！」	27年2～3月	日生劇場
音楽エンタテインメントショー「VOICE MONSTER」	27年3月	Shibuya LOVEZ
ミュージカル「ラグタイム」	27年3～4月	東京芸術劇場 プレイハウス
舞台「千と千尋の神隠し」	27年3～5月	明治座
ムーラン・ルージュ！ザ・ミュージカル	27年夏	EX THEATER ARIAKE
ミュージカル「レ・ミゼラブル」	27年秋	(未定)

海外公演

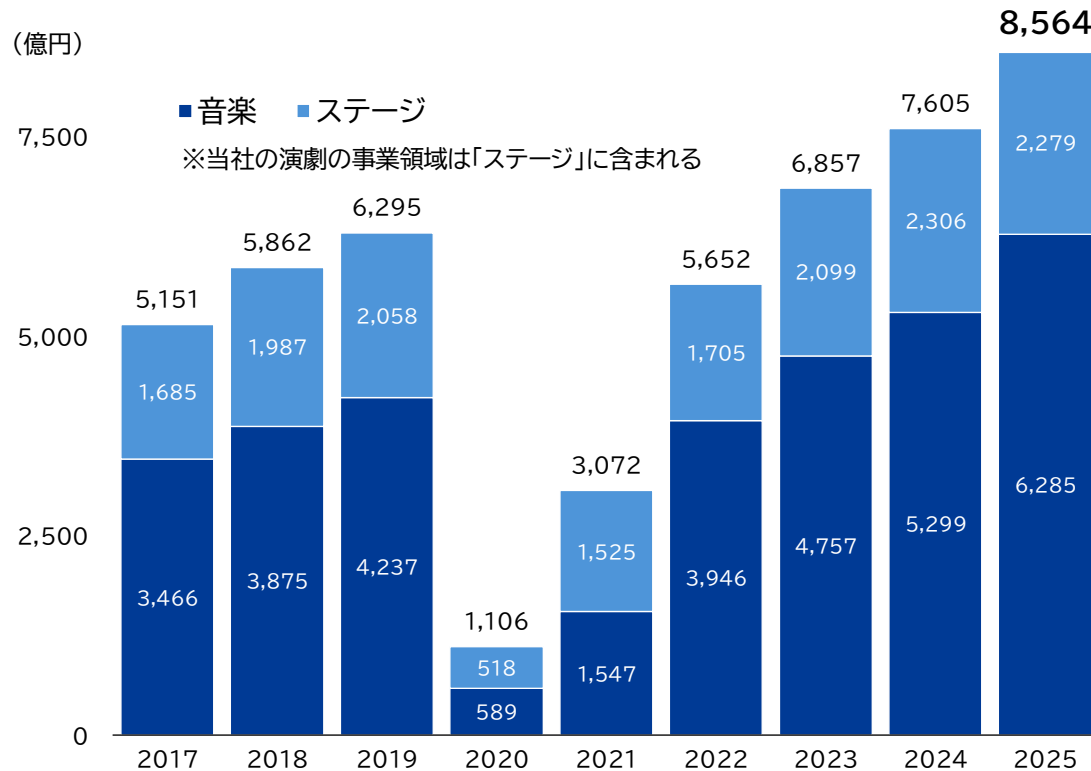
タイトル	日程	劇場名
舞台「千と千尋の神隠し」 台北公演	26年12月～ 27年1月	台北 国家戯劇院
舞台「千と千尋の神隠し」 トロント公演	27年5～8月	プリンセス・オブ・ ウェールズ・シアター
舞台「千と千尋の神隠し」 ロサンゼルス公演	27年9～10月	アーマンソン・ シアター
舞台「千と千尋の神隠し」 ロンドン公演	28年3～7月	ロンドン・コロシウム

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

国内ライブ・エンタテインメント市場の動向

[新規]

- 国内ライブ・エンタテインメント市場規模:**8,564億円**(2025年)
- 3年連続で過去最高を更新。市場は成長中
- 動員一人当たり単価:**9,286円**(2025年)
- デジタル化が進み、あらゆるコンテンツが共有される時代だからこそ、「その場にいること」の価値は高まる
- 2035年市場規模:**1兆円超**の予測(ぴあ総研)



出所:「2026ライブ・エンタテインメント白書 レポート編」(2026年6月発行)

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

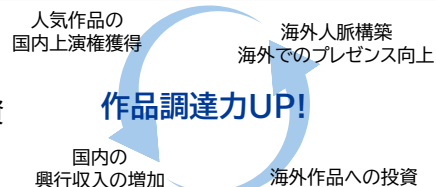
- 帝劇休館中も外部の劇場を活用して公演回数を確保
- 既存人気作品を時代に合わせたキャスティングや演出により定期的に上演するとともに、良質なオリジナル作品の開発・上演にも注力

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

- 過去・現在・未来の帝劇に想いを馳せるミュージカルコンサート『New HISTORY COMING ARENA LIVE-The Imperial Theatre Symphony-』アリーナツアーが大好評を博す
- 大人気コミックの舞台化、23年帝劇公演の続編となる『キングダムII -継承-』を上演
- ミュージカル『レベッカ』が新たなキャストで7年ぶりに上演され好調な結果に

Point2 興行強化のためのマーケティング施策

- 「ミス・サイゴン」びあ貸切回(2026年11月7日、13日)でダイナミックプライシング適用公演を初めて実施

Point3 海外でのプレゼンス向上と作品調達力の強化

- 2026年12月から2028年にかけて、舞台「千と千尋の神隠し」2026-2028ワールドツアーの開催が決定
- 舞台『千と千尋の神隠し』は、2022年の帝劇初演以来、2026年3月のソウル公演千種楽までに国内外で上演回数491回、動員数90万名を突破。2026年12月に開幕する台北・国家戯劇院公演中には、通算上演回数500回を超え、総観客動員100万名を突破する見込み

Appendix 5 不動産事業

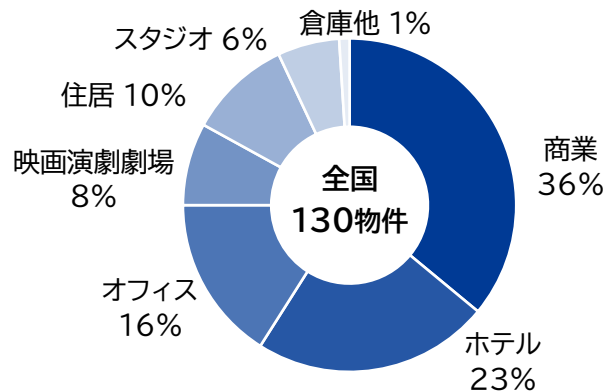
不動産事業：東宝の不動産ポートフォリオ

[更新(26年9月末時点)]

当社保有主要物件

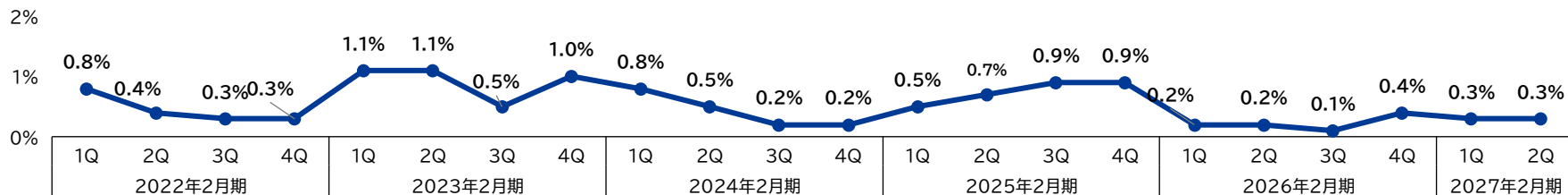
物件名	主な用途
【東京都】60件	
東宝日比谷ビル	映画館、オフィス、商業
東宝日比谷プロムナードビル	オフィス、商業
東京宝塚ビル	演劇劇場、映画館、オフィス
帝劇ビル	(共同再開発中)
東宝シアタークリエビル	演劇劇場、ホテル
有楽町センタービル(有楽町マリオン)	商業
渋谷シネタワー	映画館、オフィス、商業
新宿東宝ビル	映画館、ホテル、商業
東宝スタジオ	スタジオ
【大阪府】10件	
HEPナビオ	映画館、商業
東宝南街ビル	映画館、商業
【愛知県】5件	
エンゼルビル	商業
【その他】55件	

当社保有物件のポートフォリオ(賃貸部分の面積比率)



➤ 引き続き不動産事業におけるポートフォリオの見直しを図るとともに、保有意義が低いと判断した物件については積極的に売却等の施策を検討・実施

空室率の推移



エンタテインメントとのシナジーの具体例 新宿東宝ビル

[新規]

- 映画という本業を核に据え、シネコンとホテルを核としたエンタテインメント複合施設として「新宿東宝ビル」を2015年に開業
- 新宿東宝ビルは、ゴジラというIPを軸にゴジラロードやシネシティ広場でのイベント開催や館内外での演出、宿泊体験の高度化など、多面的な仕掛けやテナントとの連携により賑わいを生み出している

ゴジラヘッド



ビルの中からゴジラが出現したかのような圧倒的迫力で、東京観光の新たな目玉として世界中の人々を惹きつけている

新宿東宝ビル(東京) 用途:映画館、ホテル、商業



ゴジラルーム



ホテルグレイスリー新宿は、ゴジラヘッドを眺められる「ゴジラビュールーム」や、リアリティあふれるゴジラが待ち構える「ゴジラルーム」を世界初展開

TOHOシネマズ新宿



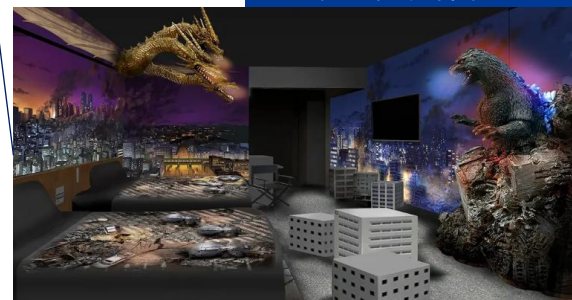
ビル正面にシネマエントランスを構える、都内屈指の映画館。IMAX®等を通じ、話題作からアニメまで映画の魅力を最大限お届け

グレイスリー新宿「ゴジラグッズ売り場」



ホテルグレイスリー新宿の8階ロビーでは、Tシャツやキーホルダーなどが買える「ゴジラグッズ売り場」を常設

ゴジラVSキングギドラルーム



ホテルグレイスリー新宿の開業10周年を記念し、最上階30階に1室限定で誕生したルーム。『ゴジラVSキングギドラ』の世界観に没入できる特別客室
©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved.

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p82参照）
- ・ 不動産戦略検討委員会（社内中心チーム）の進捗
 - 将来の収益貢献が限定的で当社にとって保有意義が低いと判断した地方及び郊外立地の7物件を売却開始（詳細はp14参照）
- ・ 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%の賃料アップを推進

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8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

Appendix 6 その他(TOHO-ONE)

ファンエンゲージメントプラットフォームとしての成長

多様なIPとの取り組みを積み重ね、ファンとの新たな接点を創出。2Qまでは映画「ちいかわ」、Q3以降は「ゴジラ-0.0」コラボをはじめ、IPやパートナー様との連携をさらに拡大予定

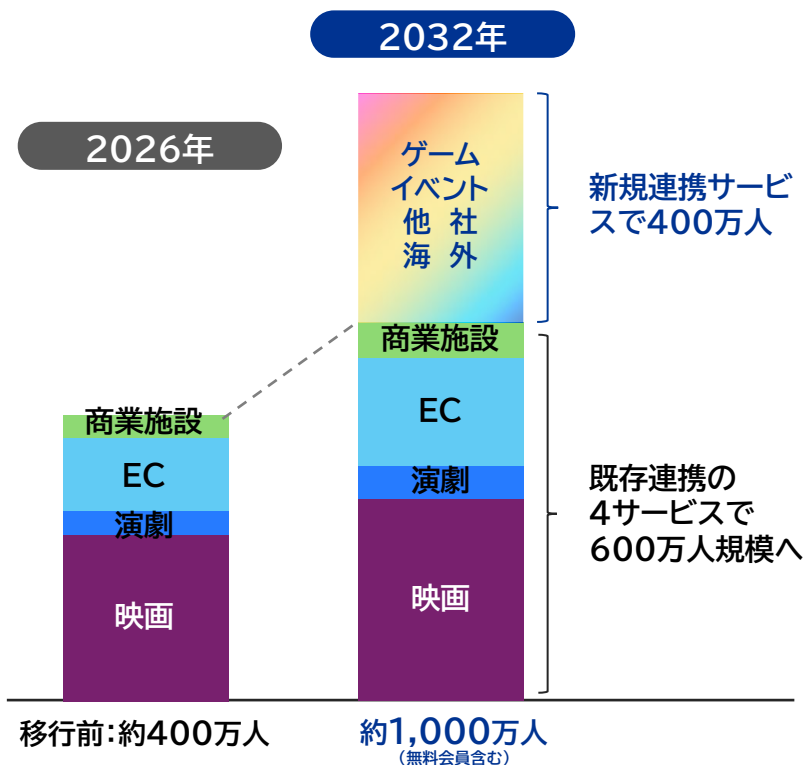


※ Online Merges with Offline: インターネット(オンライン)と実店舗(オフライン)の垣根をなくし、顧客にとってより良い体験を提供する仕組みや考え方

TOHO-ONEについて

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

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



料金体系について

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

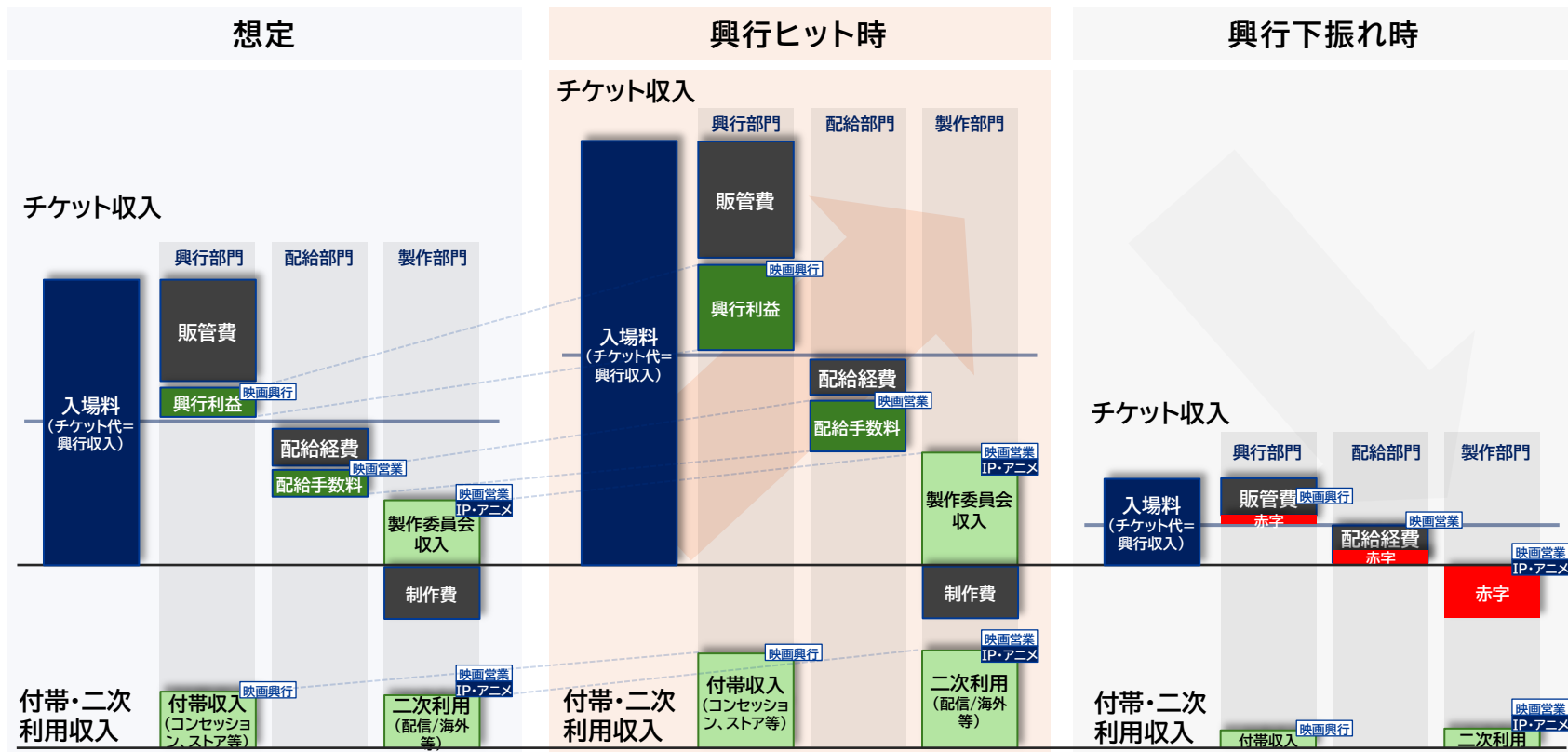
項目	会計上の取扱い	セグメント区分	備考
初期投資額(約41億円)	減価償却費 (原則5年間で償却)	全社費用	主にソフトウェア
年会費等の収入	売上高	その他	
ポイントサービス原資、運営費	販売費及び一般管理費	その他	宣伝費、保守料

Appendix 7 ビジネスモデル(商流・計上先)

映画事業：製作・配給・興行部門のビジネスモデル(イメージ)

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

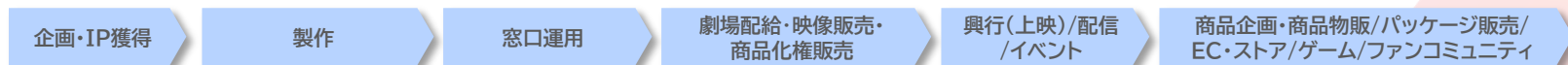
興行と配給の安定したベース収益と、大ヒット時のアップサイドを追求



IP・アニメ事業の商流:強みと成長余地

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

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・ライセンスの拡大

Licensing Leverage

強み

自社100%IPのゴジラ

**強み**

アニメ化権獲得とアニメ製作



リアル&デジタルで“つながる”

Tangible Touchpoints

強み

IP価値を高める映画興行



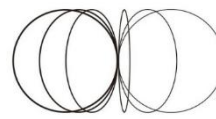
TOHO CINEMAS.

成長余地ファンエンゲージメント
プラットフォーム

TOHO-ONE

成長余地

海外展開



TOHO GLOBAL

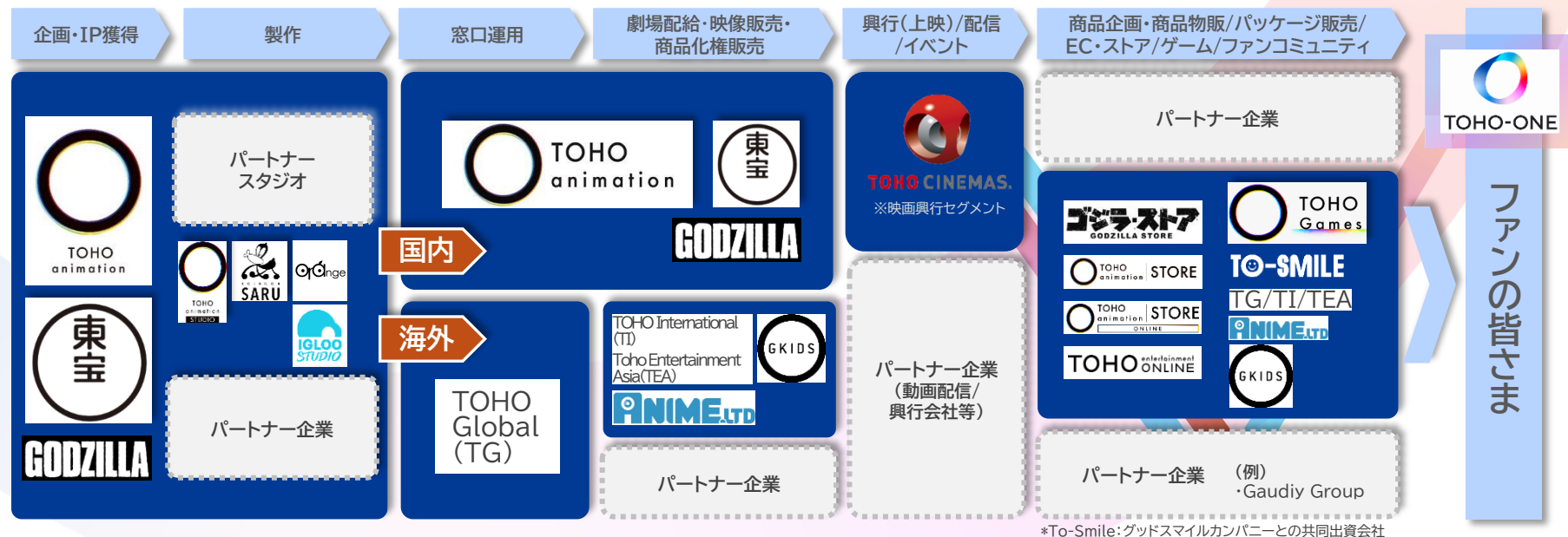
ファンの皆さま

IP・アニメ事業の商流：詳細

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

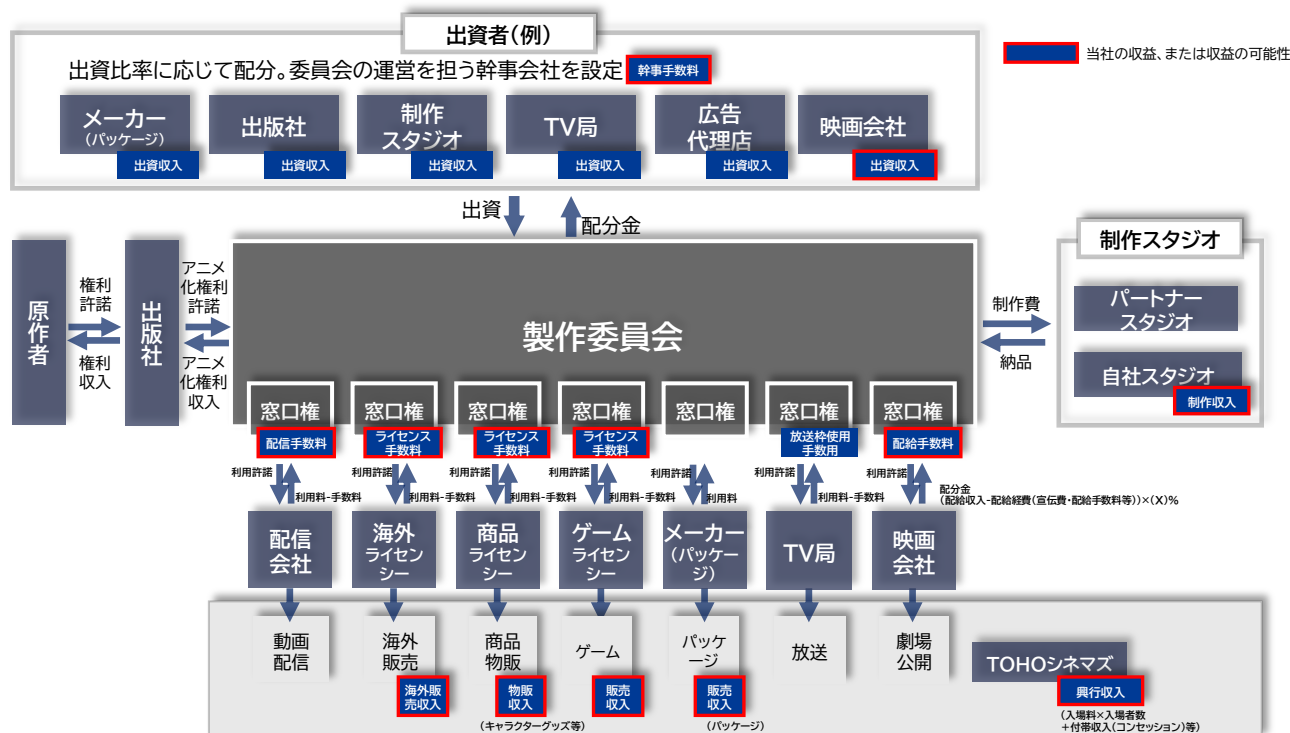
東宝グループ、パートナー企業と共に、各領域でIP価値を最大化する

■ 当社グループが担う領域



[再掲(26/2期4Q決算資料)]

- ・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



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)

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

二次利用を軸にファン・エンゲージメントを最大化し、新たな企画へと還元していく

商品物販

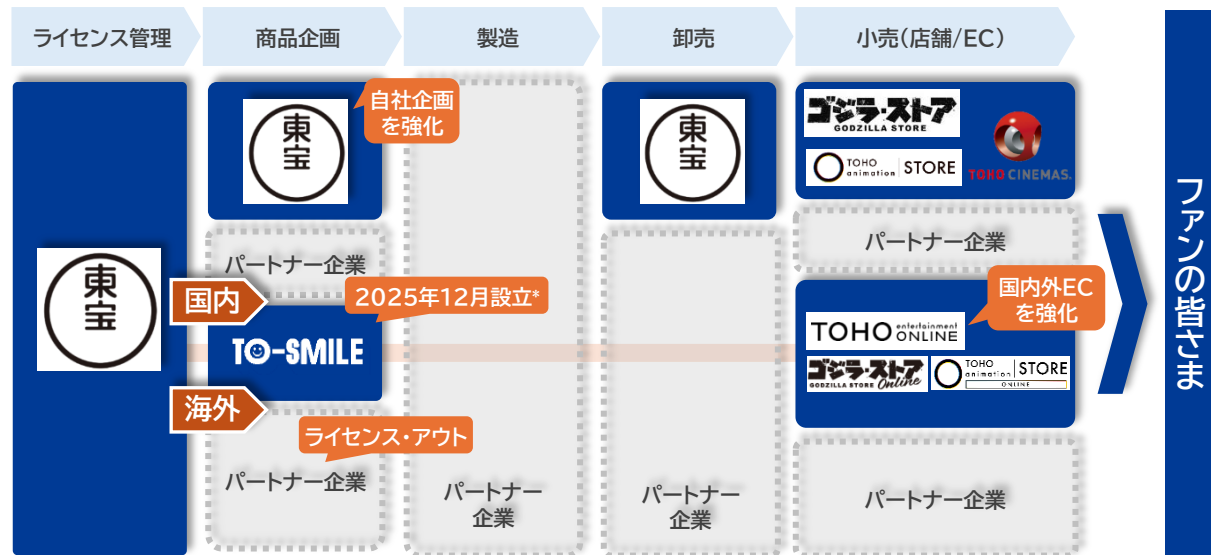
- ・自社企画の商品物販、国内外ECを強化
- ・販路拡大や企画点数の増加、TOHO-ONE連携など、ファンビジネス追求へマルチ展開

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
- ・ゴジラや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
- ・海外市場はコレクターズBoxの需要が旺盛。国内市場は縮小傾向も、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社を設立 (出資比率: 東宝60%、グッドスマイルカンパニー40%)

主な作品の商流別計上先

[更新(映画「ちいかわ」を追記)]

注:表において、営業収入が寡少、または無いものは「－(バー)」としている。

①「ゴジラ」映画シリーズ

	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
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	—	IP・アニメ	

②TOHO animation作品・サイエンスSARU出資作品等

	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
国内売上	IP・アニメ	映画営業	映画興行	IP・アニメ	IP・アニメ
海外売上		IP・アニメ	—		

③当社国内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)

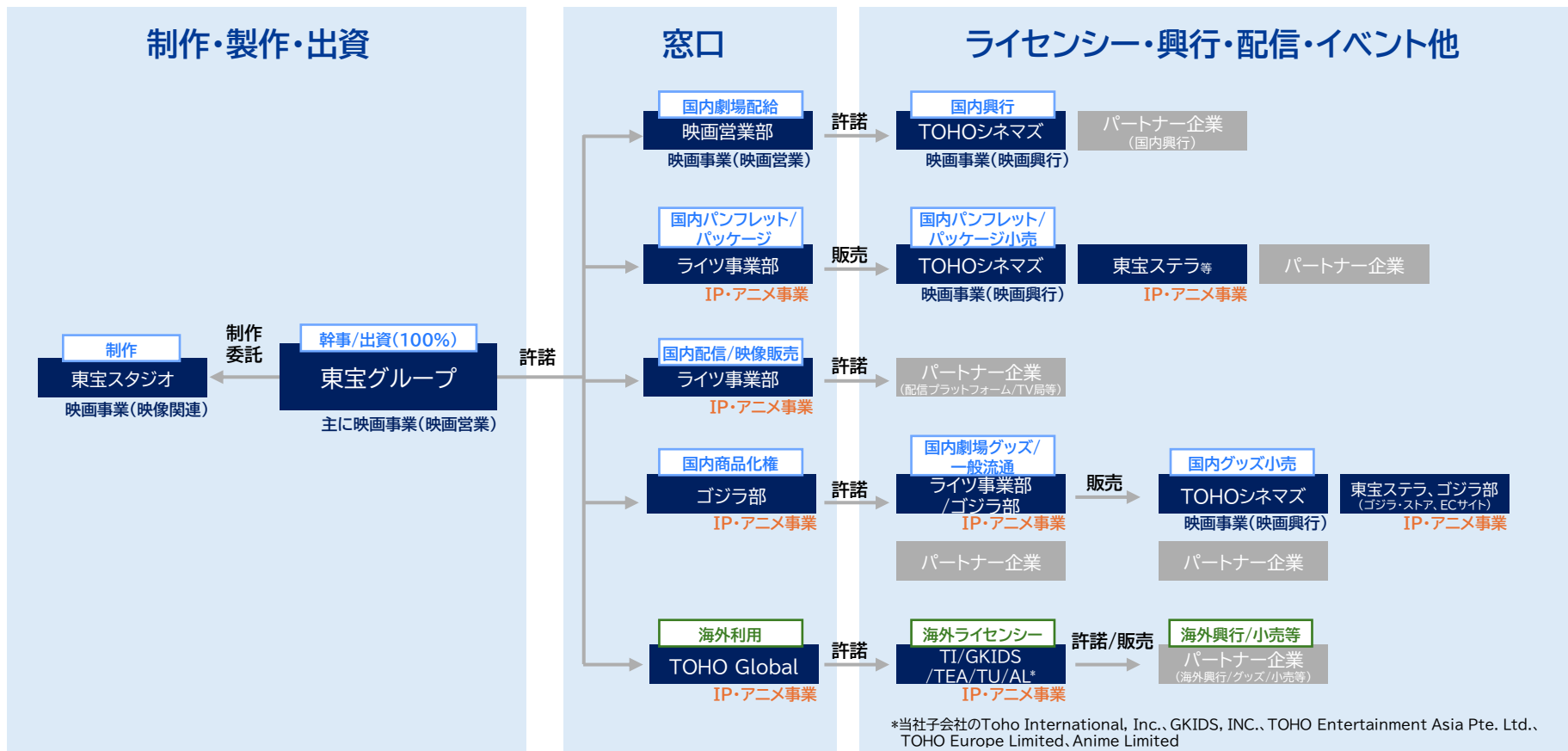
	作品製作(出資配分金)	劇場への配給	劇場での売上	映像配信	ライセンス・物販等
国内売上	—	映画営業	映画興行	—	IP・アニメ
海外売上		—	—	—	—

④映画ちいかわ 人魚の島のひみつ

	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
国内売上	映画営業	映画営業	映画興行	—	IP・アニメ
海外売上		—	—	—	—

映画「ゴジラ-0.0」東宝グループ商流図と計上セグメント

[新規]



映画/IP・アニメ事業のセグメント/子会社/収益分解情報/事業内容の関係

[新規]

(1) セグメント		(2)主要子会社	(3)収益分解情報							(4)主な事業内容
			映画館 への国 内配給	映像の 利用・ 許諾	映画館 の経営	映像作 品等に 係る美 術製作	商品化 権等の 利用・ 許諾	商品の 販売	その他	
映画	映画 営業	・東宝(配給・宣伝等) ・東宝東和 ・TOHOアーカイブ	①	③⑨						①映画の国内劇場配給 ②映画の海外劇場配給 ③映画の国内二次利用(主に番組販売)
	映画 興行	・TOHOシネマズ等			⑪					④アニメの二次利用(主に番組販売) ⑤アニメ・実写(映画作品等)の商品化権収入 ⑥ゴジラの商品化権収入
	映像 関連	・TOHOスタジオ ・その他映像関連子会社*1				⑫			⑬	⑦パッケージ販売(例: DVD、Blue-ray) ⑧グッズ/パンフレット/ストア/EC等の収入
IP・アニメ		・東宝(TOHO animation/ ライツ事業部/ゴジラ部) ・東宝ステラ、To-Smile		④(国内) ⑩			⑤⑥ (国内)	⑦⑧ (国内)		⑨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) ⑩アニメの製作出資収入
		・TOHO Global*2		④(海外。 実写含む)			⑤⑥ (海外)	⑦⑧ (海外)	②	⑪映画興行 ⑫映画等の美術セット等の製作
		・TOHO animation STUDIO ・サイエンスSARU ・東宝ミュージック							⑭	⑬実写(映画作品等)の制作/スタジオ運営等の収入 ⑭アニメの制作収入、ゲームの収入、音楽の収入

*1 TOHO Tombo ピクチャーズ、東宝映像美術、東宝コスチューム、東宝舞台、TOHOマーケティング、㈱エイド・ディーシーシー、ガイエ

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

IP・アニメ事業の社内組織・連結子会社と事業内容

[更新]

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		主な事業内容	留意点※1
		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※2
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
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
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
TOHO Europe Limited	12月	-	✓	映像や商品事業を多角的に展開予定	-
Anime Limited	12月	-	✓	アニメ・実写作品の配給、商品のEC販売等	-
(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
To-Smile(株)	2月	✓	✓	オリジナル玩具・フィギュア・グッズの展開	-

※1: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。

Appendix 8 コーポレート情報

東宝グループの特徴：土台と爆発力で持続的成長へ

[更新]

(2026年2月期)

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」

2026/2期業績

営業収入
3,606億円

営業利益率
18.8%

ROE
10.4%

海外売上高比率
10.1%

映画事業

東宝国内配給
シェア(2025年)
約58%

p50参照

映画興行
国内興収シェア
約30%

p53参照

IP・アニメ事業

世界の
アニメ市場
年率約10%成長

p64参照

ゴジラIP、
豊富なアニメ
ラインナップ

演劇事業

年間公演数約900
年間動員100万人※1

不動産事業

東宝(株)
保有物件数
130件

その他事業

TOHO-ONE
会員数
約300万人※2

コーポレート

ガバナンス施策
強化中
(政策保有株式の売却等)

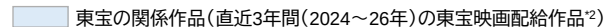
※1 当社主催・共催公演のみ ※2 2026年8月末時点

国内人気IP×東宝の事業展開

[新規]

- 東宝は国内トップIPの多くに伴走
- お預かりしたIPを映画、アニメ、演劇等の力でヒットへと育てる
 - 主に映画事業で配給を担いヒットを強力に後押し
 - IP・アニメ事業ではTOHO animationが企画・製作・出資段階から深く関与
 - さらに、演劇事業での舞台化やライツ事業(物販等)への横展開など東宝グループの総合力を活かしてIP価値を最大化

IP部門：推しファン人数トップ20*1



順位	IP名(エンタメブランド)	推しファン人数(万人)*3	東宝における主な収益計上先(事業セグメント)*4
1	名探偵コナン	112.6	映画営業、映画興行
2	ONE PIECE	102.5	映画興行
3	鬼滅の刃	101.3	映画営業、映画興行
4	ちいかわ	97.8	映画営業、映画興行
5	ポケットモンスター*2	94.2	映画営業、映画興行
6	呪術廻戦	84.8	映画営業、映画興行、IP・アニメ事業
7	葬送のフリーレン	79.6	IP・アニメ事業
8	機動戦士ガンダム	47.4	映画営業、映画興行
9	キングダム	42.9	映画営業、映画興行、演劇事業
10	転生したらスライムだった件	40.7	映画興行
11	薬屋のひとりごと	39.5	映画営業、映画興行、IP・アニメ事業
12	ドラゴンボール	31.9	映画興行
13	ディズニー	31.7	映画興行
14	ハイキュー!!	31.5	映画営業、映画興行、IP・アニメ事業
15	ドラゴンクエスト	29.3	映画興行
16	ドラえもん	25.9	映画営業、映画興行
17	僕のヒーローアカデミア	25.2	映画営業、映画興行、IP・アニメ事業
18	【推しの子】	25.1	映画興行
19	ウマ娘 プリティーダービー	23.7	映画営業、映画興行
20	SPY×FAMILY	23.4	映画営業、映画興行、IP・アニメ事業、演劇事業

*1 出典：GEM Partners「推しエンタメブランドスコープ」

(調査期間：2026年2月～7月)

*2 公表済の2027年公開予定作品(『ポケモン：ワイルドカード』等)も配給実績・予定作として含めている。

*3 毎月約3万人、全国に住む15～69歳の男女に対して、メディアを横断し「いま、推しているエンタメブランド」に関する調査を実施。「推しファン人数」(万人/月)は、特定のエンタメブランドを「推している」と答えたファンの人数を、日本の人口構成で重み付けを行った上で算出している。なお調査回答は、「推し」をあらかじめ指定したリストから選ぶ形ではなく自由回答方式で、回答者が記入した情報を精査し、同一ブランドへの名寄せ(統合)を経て集計している。

*4 IP・アニメ事業のライツ事業が物販等を別途計上している(例：劇場販売(グッズ/パンフ)、パッケージ(DVD/Blue-ray様))。

中期経営計画2028の指針

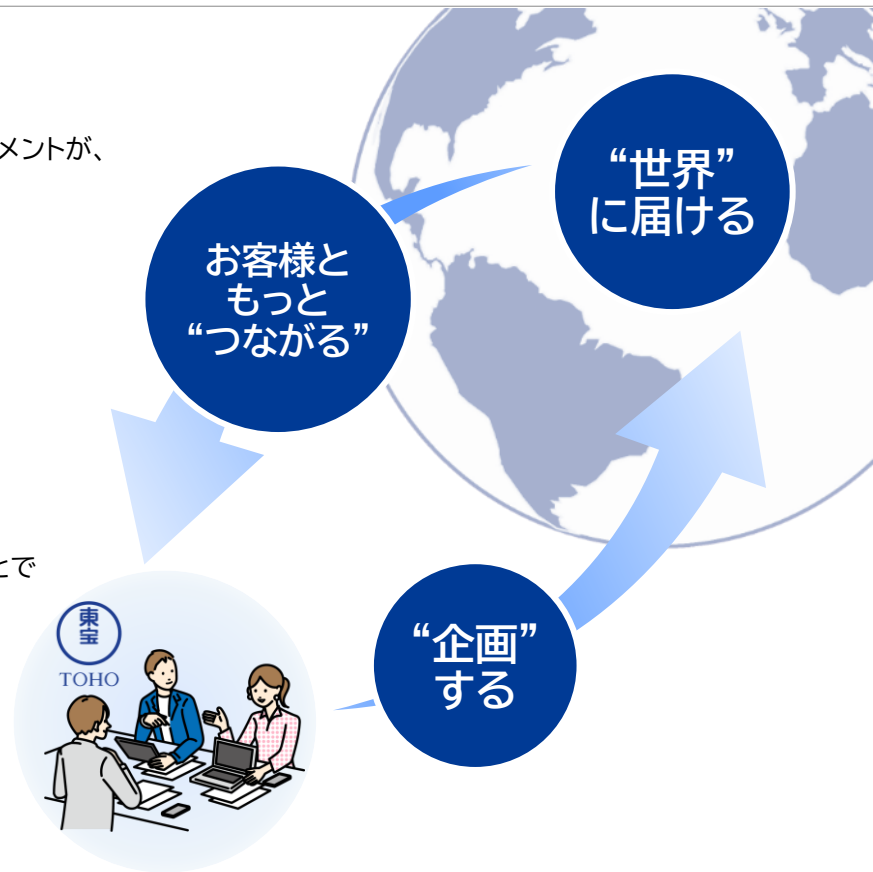
映画「ゴジラ-1.0」の米国アカデミー賞受賞。アニメ「呪術廻戦」の全世界的大ヒット。
舞台「千と千尋の神隠し」連日満席のロンドン公演。私たちの生み出したエンタテインメントが、
世界中のお客様の心を動かすことができるという自信と確信を得た3年間でした。

“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(中計2028資料)]

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の数値目標

[再掲(中計2028資料)]

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。



中期経営計画2028 キャピタルアロケーションの進捗

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

- ・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

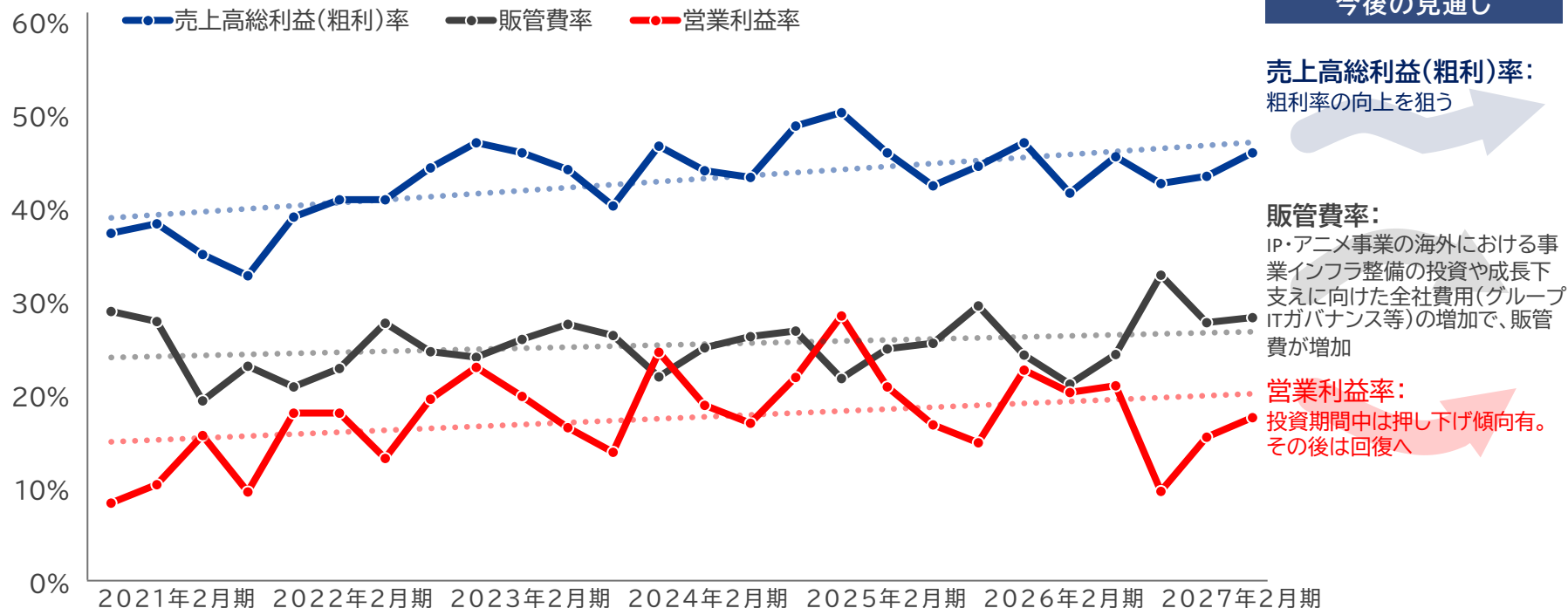
26/2期は総額185億円、
27/2期は総額185億円(期初予想)

中長期的な営業利益率の維持・拡大に向けて

[更新(数値更新のみ)]

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

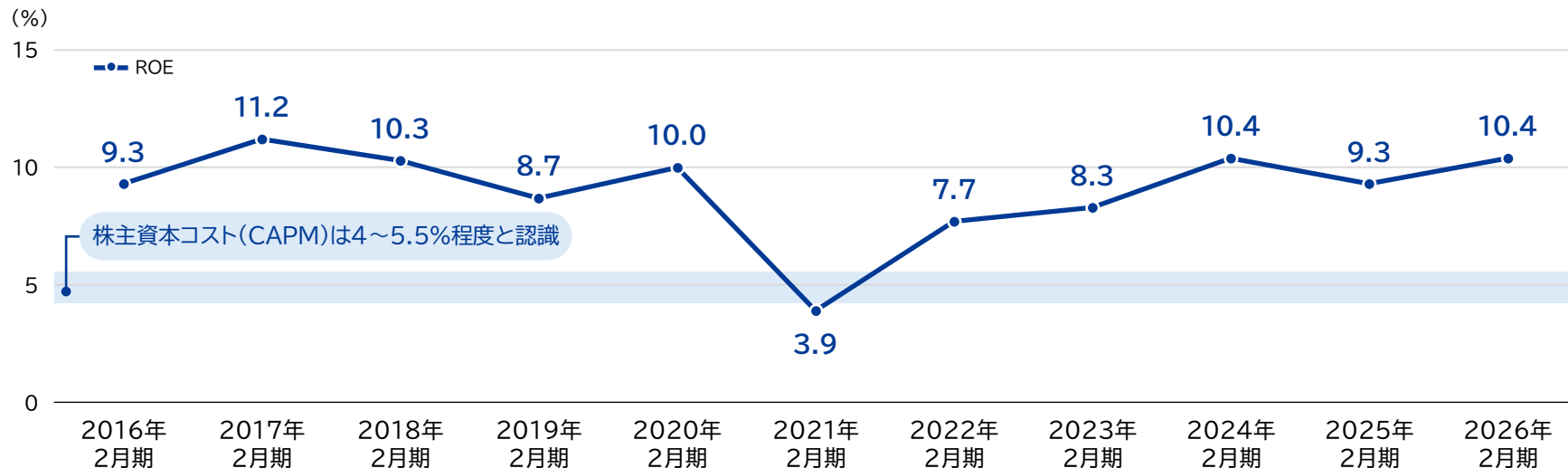


ROEの推移と株主資本コスト

[再掲(26/2期4Q決算資料)]

- ・当社の株主資本コスト(CAPM)^{※1}は4～5.5%程度(2025年時点)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(株式会社プルート・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%)

株式の状況

[更新]

(2026年8月末時点)

大株主の状況

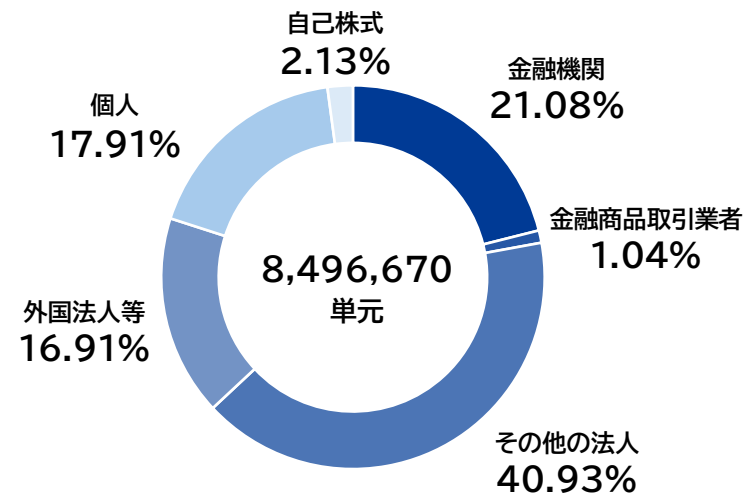
氏名又は名称	所有株式数 (千株)	発行済株式(自己株式を除く.) の総数に対する 所有株式数の割合(%)
阪急阪神ホールディングス株式会社	114,039	13.70%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	89,378	10.74%
阪急阪神不動産株式会社	75,753	9.10%
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	54,238	6.51%
エイチ・ツー・オー リテイリング株式会社	31,832	3.82%
株式会社フジ・メディア・ホールディングス	24,700	2.96%
株式会社TBSテレビ	22,607	2.71%
株式会社竹中工務店	18,925	2.27%
株式会社丸井グループ	12,894	1.54%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (管理信託口・79203)	10,000	1.20%

※ 株式数は千株未満、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18,075,152株

※ 発行可能株式総数: 2,000,000千株、発行済株式総数: 850,000千株

所有者別状況(単元)



※ 単元株式に対する割合

主な適時開示・事業トピックス・IRカレンダー

[更新]

主な適時開示

2026年3月～2026年10月	
26/3/18	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	自己株式取得に係る事項の決定及び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
4/15	自己株式立会外買付取引(ToSTNeT-3)による 自己株式の取得結果および取得終了に関するお知らせ
4/30	自己株式の消却完了に関するお知らせ
5/28	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
5/28	役員人事に関するお知らせ
6/26	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
6/30	オーエス・シネプラザーズ株式会社の株式取得に関するお知らせ
7/15	次世代エンタテインメント創出に向けた戦略的R&D投資(VCファンド出資)開始に関するお知らせ
7/15	政策保有株式の縮減方針の策定に関するお知らせ
8/17	不動産保有方針の見直しに伴う物件売却に関するお知らせ
9/15	剰余金の配当に関するお知らせ
9/15	投資有価証券の売却決定に伴う特別利益の計上見込みにに関するお知らせ
9/16	投資有価証券売却益(特別利益)計上に関するお知らせ
9/30	当社連結子会社による株式会社デザインココの株式取得に関するお知らせ
10/15	業績予想の修正に関するお知らせ

主な事業トピックス

2026年3月～2026年10月	
26/3/24	「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
6/11	「TOHOシネマズ 名古屋栄」グランドオープン
7/1	TOHOシネマズ、映画鑑賞料金を改定
7/22	TOHO STUDIOS COLLECTION誕生!
9/4	東海エリア初「ゴジラ・ストア Nagoya」9月4日オープン
9/8	東宝、コーポレートサイトを全面リニューアル
9/10	テレビアニメ『薬屋のひとりごと』が初のコンシューマーゲーム化
10/1	東宝日比谷ビル(オフィスフロア)「CASBEE不動産評価認証」最高ランク評価を取得

IRカレンダー*

当社の主な開示・イベント		備考
26/9/8	IRサイトの全面リニューアル	—
9/30	東宝グループ統合報告書2026発行	—
10/15	2027年2月期第2四半期決算 決算発表	—
10/16	2027年2月期第2四半期決算 決算説明会	機関投資家、アナリスト向け
27/1/14	2027年2月期第3四半期 決算発表(予定)	—
4月	2027年2月期 決算発表・決算説明会	機関投資家、アナリスト向け
5月	定時株主総会	—

*主力作品のリリース前後にIRイベント(説明会・見学会・海外IR・ツアー・カンファレンス等)を大幅に拡充予定

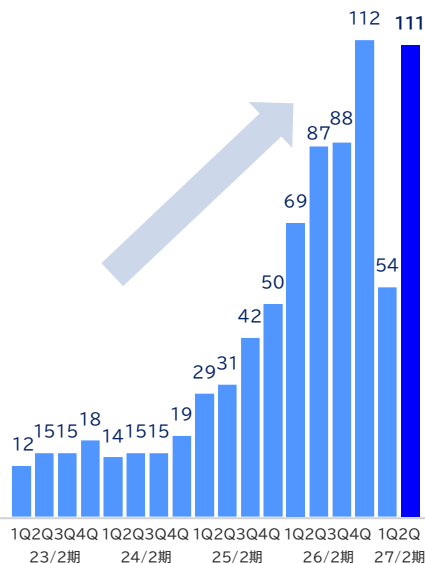
IR活動の強化

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。

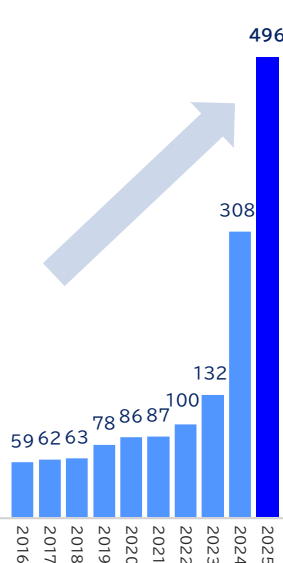
開示と対話の充実

- ・コーポレートサイトを全面リニューアル(2026年9月)
- ・決算スライド開示量の増加、IRミーティングと社内向けフィードバックを強化

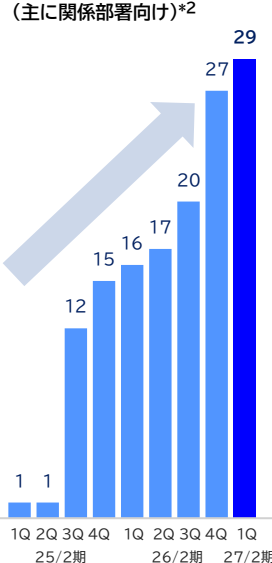
決算スライドのページ数(四半期毎)



IRミーティング件数(年間)*1



IR活動の社内向け
フィードバック件数(四半期毎)
(主に関係部署向け)*2



東宝のIR活動を支える強固な基盤

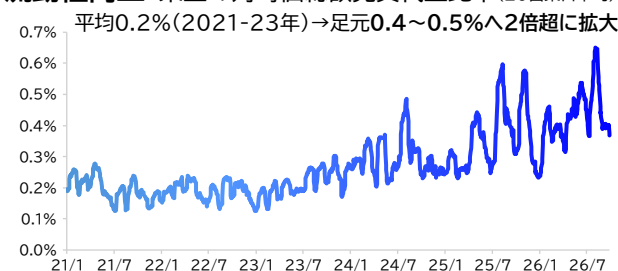
- ・トップ主導の積極的な対話姿勢
- ・対外発信に前向きな社内カルチャー、開示・対話を担うIR部門のスキル
- ・投資家、証券・投資銀行等あらゆる市場関係者との良好な関係

*1 年度の各四半期決算後のIRミーティング件数。IRミーティング1コマ=1件とカウント。SR(Shareholders Relations)ミーティングを含む。電話/メール問い合わせ件数を除く。

*2 決算発表後に関係部署へ個別のミーティングを実施。当該ミーティングの実施回数及び取締役会/経営会議の報告回数をカウント。

IR活動強化の効果

- ・流動性向上: 東宝の対時価総額売買代金比率(20営業日平均)



- ・ディスクロージャー外部評価の向上

	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
1						
2						
3						東宝
4						
5						
6						
7					東宝	
8						
9						
10						
11						
12				東宝		
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19			東宝			
20	東宝					
21		東宝				
22						
23						
24						

 TOHO
Moments for Life
その時間が、人生の力になる。

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。