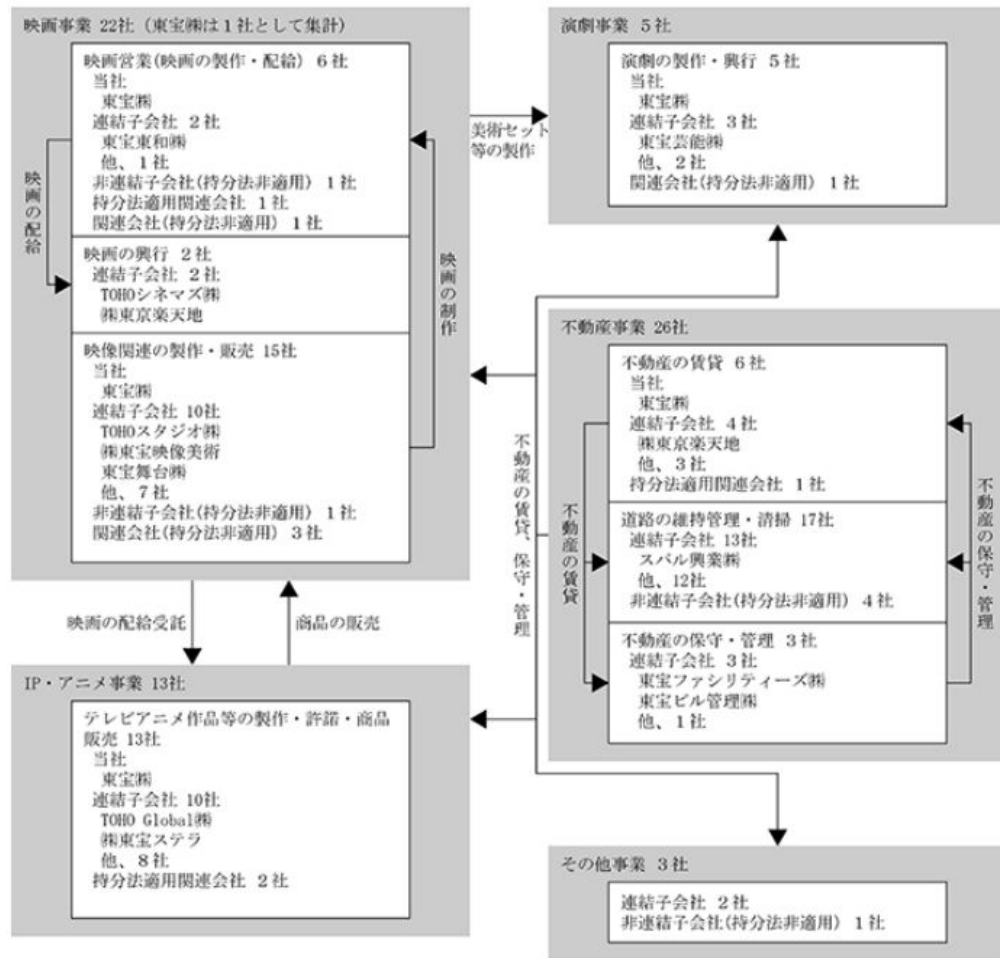


東宝

2026/07/31

事業系統図

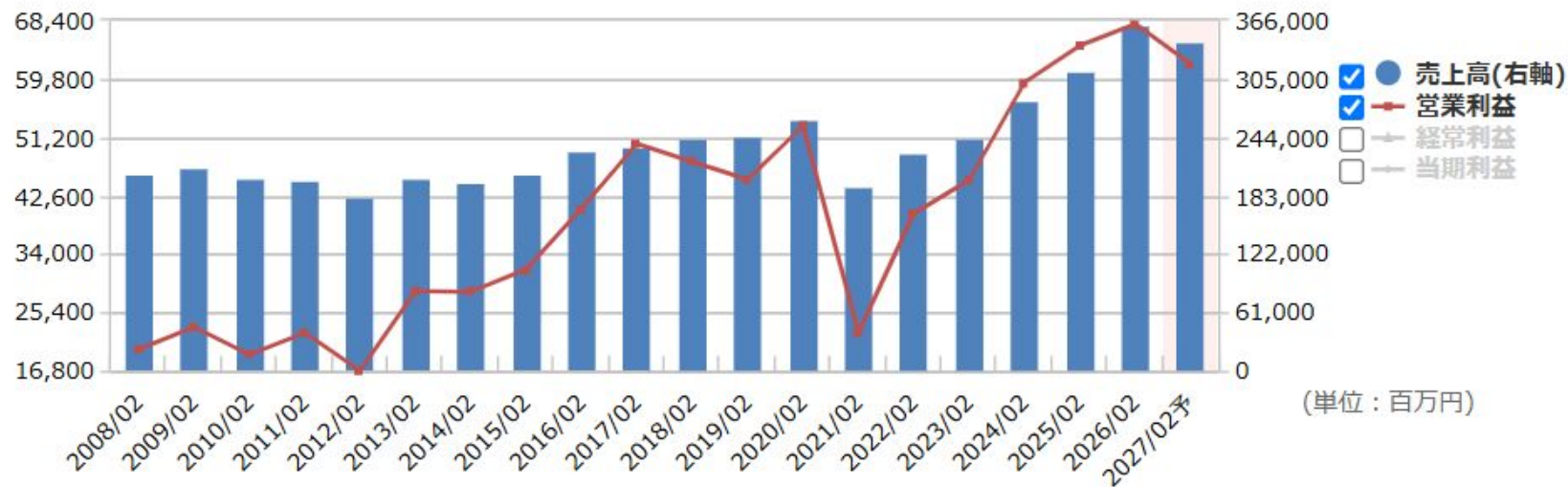


- 有力作品の企画・製作・調達
- 全国規模の映画配給
- テレビ、Web、劇場を使った宣伝
- TOHOシネマズによる映画興行
- 飲食、パンフレット、劇場物販
- 映画関連商品の販売

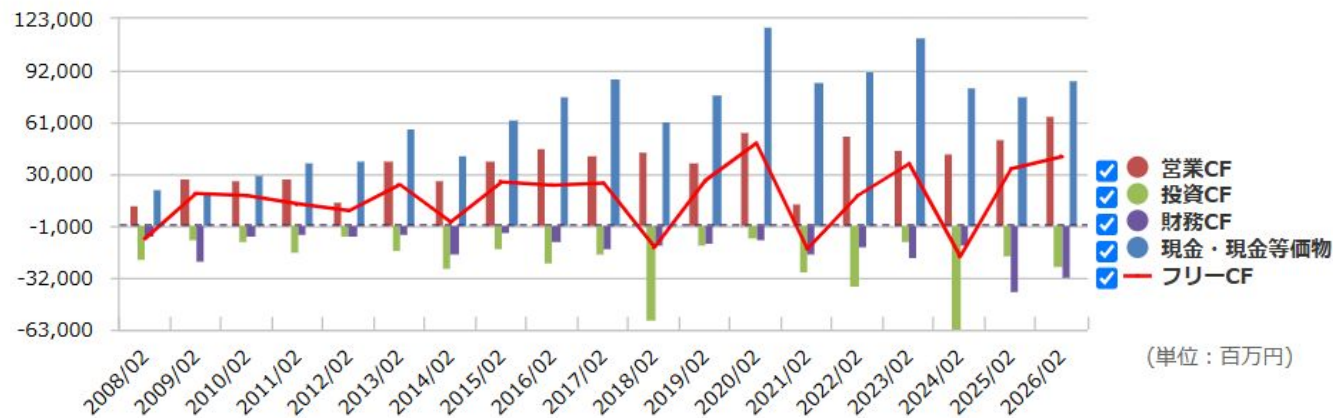
主な配給作品



PL



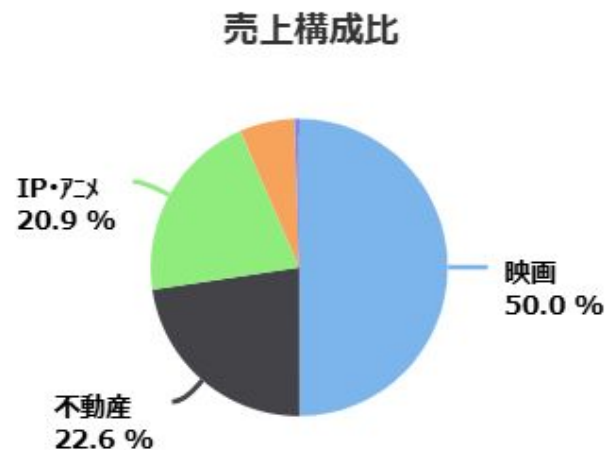
CF



セグメント業績

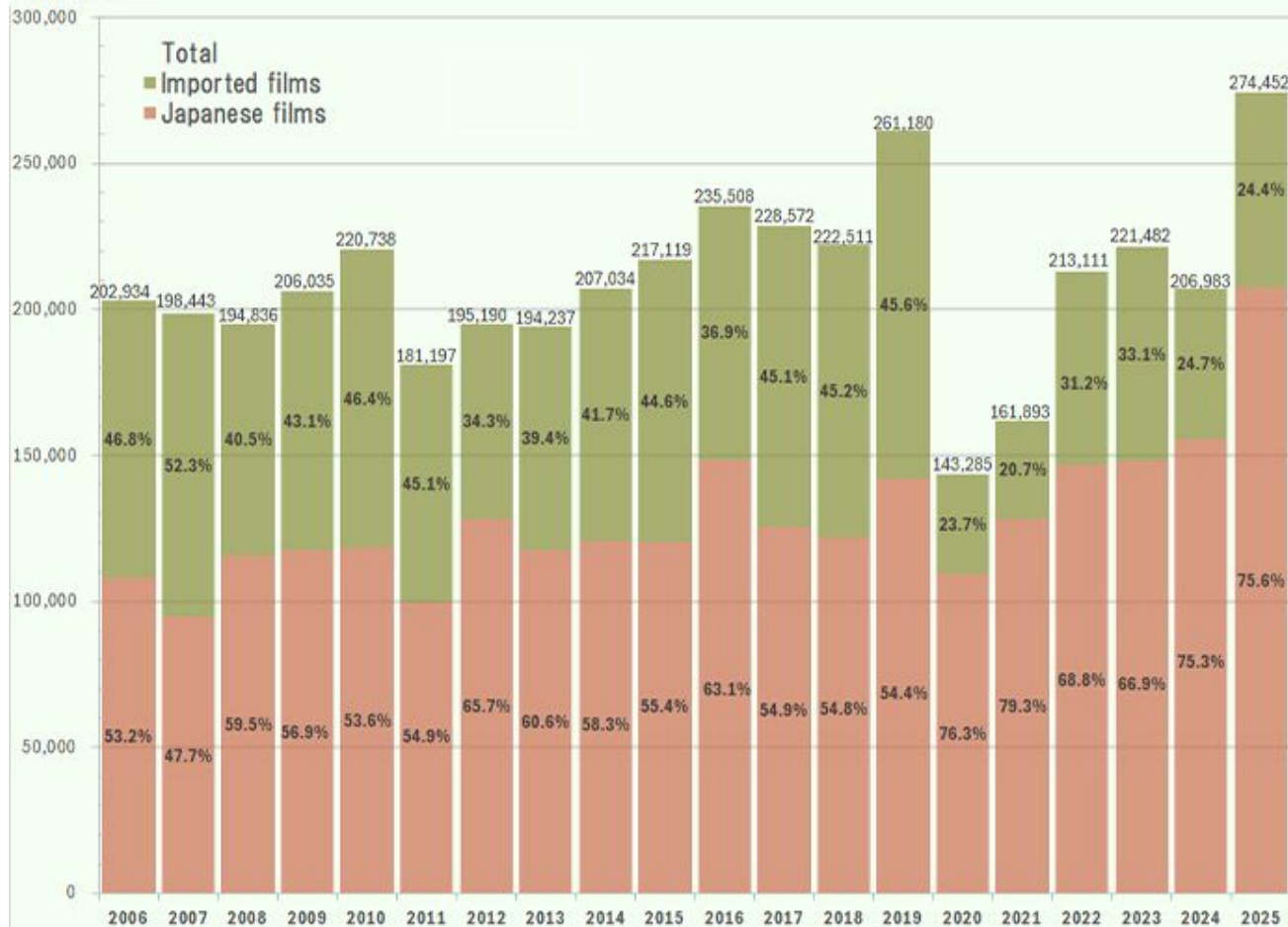
2026/02 (12か月)	売上高		利益		
	金額	構成比	金額	構成比	利益率
映画	186,520	50.0%	37,302	48.3%	20.00%
不動産	84,491	22.6%	19,030	24.7%	22.52%
IP・アニメ	77,988	20.9%	17,296	22.4%	22.18%
演劇	22,365	6.0%	3,463	4.5%	15.48%
その他 (セグメント外)	1,817	0.5%	66	0.1%	3.63%
調整額	-12,520	—	-9,270	—	—
損益計算書計上 額	360,663	—	67,889	—	—

※金額単位は百万円



Box Office Receipts 興行収入

million yen



邦画ブームの要因

- 映画公開前にファンが形成されている
- シネコンが需要を増幅できる
- 映画館がイベントの場になった
- SNSがヒットを集中させる
- 邦画の接触機会が洋画を上回った
- 構造変化と当たり年は区別する必要がある

スクリーン数が多い映画館運営企業ランキング

順位	証券コード	社名	親会社		スクリーン数
			社名	業種	
1	-	イオンエンターテイメント	イオン  (8267)	小売業	821
2	-	TOHOシネマズ	東宝  (9602)	情報・通信業	722
3	-	ローソン・ユナイテッドシネマ	三菱商事  (8058)	卸売業	410
4	-	松竹マルチプレックスシアターズ	松竹  (9601)	情報・通信業	252
5	-	ティ・ジョイ	東映  (9605)	情報・通信業	218
6	-	東急レクリエーション	東急  (9005)	陸運業	183
7	 (9633)	東京テアトル	当社	サービス業	18

歴代ランキング

歴代興収ベスト100

2026年7月26日現在（当社調べ）

※赤字は上映中。

順位	作品タイトル	配給会社	興収 (億円)	公開日	邦画
1	劇場版「鬼滅の刃」無限列車編	東宝/アニプレックス	407.5	2020/10/16	*
2	劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来	東宝/アニプレックス	402.4	2025/07/18	*
3	千と千尋の神隠し	東宝	316.8	2001/07/20	*
4	タイタニック	FOX	277.7	1997/12/20	
5	アナと雪の女王	ディズニー	255.0	2014/03/14	
6	君の名は。	東宝	251.7	2016/08/26	*
7	もののけ姫	東宝	214.6	1997/07/12	*
8	国宝	東宝	208.3	2025/06/06	*
9	ONE PIECE FILM RED	東映	203.4	2022/08/06	*
10	ハリー・ポッターと賢者の石	ワーナー	203.0	2001/12/01	
11	ハウルの動く城	東宝	196.0	2004/11/20	*
12	踊る大捜査線 THE MOVIE2 レインボーブリッジを封鎖せよ！	東宝	173.5	2003/07/19	*
13	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ワーナー	173.0	2002/11/23	
14	THE FIRST SLAM DUNK	東映	166.7	2022/12/03	*
15	アバター	FOX	159.0	2009/12/23	
16	名探偵コナン 100万ドルの五稜星(みちしるべ)	東宝	158.0	2024/04/12	*
17	ズートピア2	ディズニー	157.1	2025/12/05	
18	崖の上のポニョ	東宝	155.0	2008/07/19	*
19	すずめの戸締まり	東宝	149.4	2022/11/11	*
20	名探偵コナン 隻眼の残像(フラッシュバック)	東宝	147.4	2025/04/18	*

21	天気の子	東宝	142.3	2019/07/19	*
22	ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー	東宝東和	140.2	2023/04/28	
23	劇場版 呪術廻戦 0	東宝	138.9	2021/12/24	*
24	名探偵コナン 黒鉄の魚影(サブマリン)	東宝	138.8	2023/04/14	*
25	トッパン マーヴェリック	東和ピクチャーズ	138.1	2022/05/27	
26	ラスト・サムライ	ワーナー	137.0	2003/12/06	
27	名探偵コナン ハイウェイの墮天使	東宝	136.5	2026/04/10	*
28	ボヘミアン・ラプソディ	FOX	135.1	2018/11/09	
29	E. T.	CIC	135.0	1982/12/04	
29	アルマゲドン	ディズニー	135.0	1998/12/12	
29	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	ワーナー	135.0	2004/06/26	
32	アナと雪の女王2	ディズニー	133.7	2019/11/22	
33	ジュラシック・パーク	UIP	128.5	1993/07/17	
34	スター・ウォーズ エピソード1 フォントム・メナス	FOX	127.1	1999/07/10	
35	美女と野獣	ディズニー	124.0	2017/04/21	
36	アラジン	ディズニー	121.6	2019/06/07	
37	風立ちぬ	東宝	120.2	2013/07/20	*
38	アリス・イン・ワンダーランド	ディズニー	118.0	2010/04/17	
39	スター・ウォーズ/フォースの覚醒	ディズニー	116.5	2015/12/18	
40	劇場版ハイキュー！！ ゴミ捨て場の決戦	東宝	116.4	2024/02/16	*

市場規模

アニメ産業規模
約3.8兆円

(国内:1.7兆円、海外2.1兆円)

国内映画興行
約2,700億円

動画配信
テレビ放映
Blu-ray
玩具・フィギュア
アパレル・雑貨
ゲーム
出版・音楽
イベント・展示
テーマ施設
企業コラボ
海外ライセンス

「ちいかわ」の座組み

役割	担当
原作・脚本	ナガノ
原作IP	ナガノ側
製作幹事	QTORY inc.
アニメーション制作	サイピク〔CygamesPictures〕
監督	及川啓
配給	東宝
興行	TOHOシネマズを含む全国の映画館
映画の著作権表示	ナガノ／2026「映画ちいかわ」製作委員会

映画事業



- 「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によって、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
- TOHOスタジオへの設備投資による制作環境と作品クオリティの向上

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
 - ✓ コンセッションにセルフ・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



ゴジラ新作映画

製作決定(山崎貴監督・脚本・VFX)



東宝スタジオ

最新機材導入でクリエイターをサポート



劇場版
「鬼滅の刃」無限城編



ドールハウス
長澤まさみ主演
(東宝芸能所属)



ジュラシック・ワールド
／復活の大地

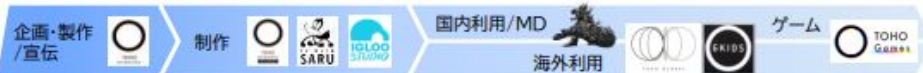


(仮称)
TOHOシネマズ 大井町
2026年3月オープン予定



(仮称)
TOHOシネマズ 名古屋栄
2026年夏頃オープン予定

IP・アニメ事業



- ・ 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(p15)

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(p19)、コラボカフェの展開など、お客様と直接つながるファンビジネスを推進

Point 4 ゲーム開発の促進

- ・ 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

シリーズ化
ヒットIP(一部)



ハイキュー!!



僕のヒーローアカデミア



Dr.STONE



呪術廻戦



SPY×FAMILY



怪獣8号



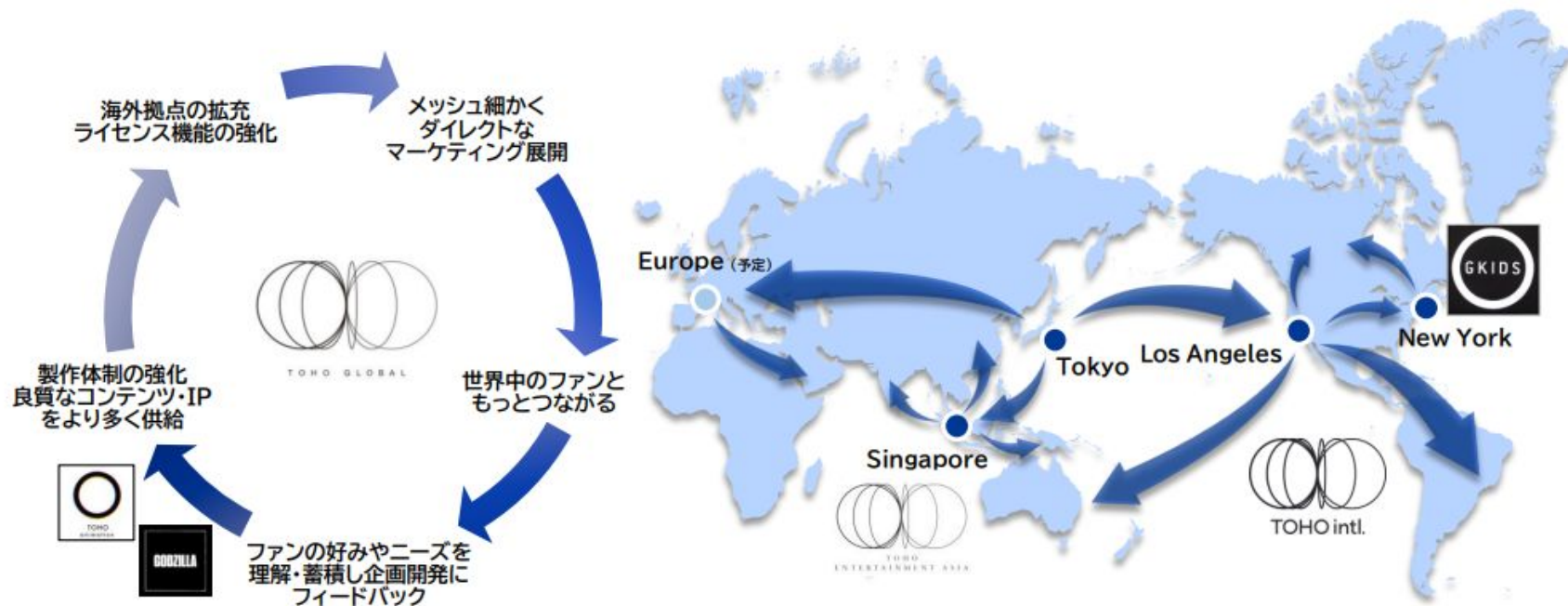
葬送のフリーレン



薬屋のひとりごと

IP・アニメ事業 | 海外戦略

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年には海外売上高比率を30%まで引き上げることを目指します。



IP・アニメ事業 | ゴジラ戦略

ゴジラは「映像コンテンツビジネス」から「IPビジネス」へ——3年間で約150億円を投下し、マルチユースに展開。
ゴジラのブランド価値を高め、新会員サービス(p19)との連携によって、ファンともしっかりつながり、ファンをより一層広げていきます。



注) コンソールゲーム開発の画像差し替え済み

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved.

東宝の投資上の魅力

東宝の強みと成長戦略

01

国内市場での 盤石な地位

配給・興行・宣伝網の統合により、邦画・アニメヒット時の収益を最大化できる。この独自のエコシステムは他社の模倣が困難である。

02

安定した収益基盤 と積極投資

不動産事業で得た安定収益を背景に、アニメ、IP、海外展開への長期的な成長投資を継続可能。純粋な制作会社にはない財務的強みがある。

03

明確な成長戦略

国内成長の限界を見据え、中期計画で投資額や海外売上目標を数値化。スローガんに留まらない具体的な実行計画を持つ。

04

事業間の相乗効果 (シナジー)

自社で創出したIPを、グループ内の配給・興行網で直接最大化できる。制作から展開まで自社完結できる体制が強み。

05

海外市場の拡大

アニメ海外市場が急成長(2024年2.1兆円、前年比26%増)する中、自社で海外流通網を構築し、さらなる成長余地を取り込む合理性が高い。

主なリスク

事業展開および投資計画における不確実性

12-1

ヒット依存の 不確実性

足元の高業績は複数ヒット作に支えられている可能性があり、毎年の安定した成功は不確実である点に留意が必要。

12-2

投資効率の 低下懸念

700億円・200タイトル供給計画は、制作量増が長期IP創出に直結せず、資源分散による投資効率低下リスクを孕む。

12-3

競合存在と 後発分野

海外配信・IP・商品化領域には東映アニメ、ソニー、KADOKAWA、バンナム等の強敵が存在し、東宝はこれら分野で後発。

12-4

海外M&Aの 真のシナジー

売上は増えるが、のれん償却、統合費用、現地人材維持や、自社IP成長に繋がる真のシナジー効果を精査すべき段階にある。

12-5

高期待の裏返し による株価調整

PER30倍の株価には成長期待が織り込まれており、短期的な減益、買収負担、作品不振の際には調整のリスクがある。