

## 2026年2月期 決算説明会

### 概要

企業名:東宝株式会社

証券コード:9602

イベント名:2026年2月期 決算説明会

日程:2026年4月15日(水)

時間:15:30 -16:30

登壇者:代表取締役社長 社長執行役員 松岡 宏泰、取締役 副社長執行役員 太古 伸幸

**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〜ヒヌカ巡霊譚〜」

**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)

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 3

松岡:社長の松岡でございます。本日はお忙しいところ、当社の決算説明会にご参加いただき、誠にありがとうございます。早速ですが、決算のエグゼクティブサマリーからご説明いたします。

2026年2月期の通期業績は、営業収入、営業利益、当期純利益の全てにおいて過去最高値を更新することができました。主要作品が記録的な大ヒットとなったことが映画事業の業績を大きく押し上げました。

一方、IP・アニメ事業については、四半期別で見ますと第1四半期から第3四半期までは堅調であった一方、第4四半期は前期中に配信を開始したゲーム、天穂のサクナヒメ〜ヒヌカ巡霊譚の償却増や条件付対価の再評価に伴う一過性の費用などにより、大幅な減益となりました。

なお、2026年2月期のROEは10.4%でした。期末配当金は、分割後で1株13.5円に増配をしております。

2027年2月期の期初予想は、営業収入3,450億円、営業利益は620億円としております。今年11月公開の「ゴジラ-0.0」やIP・アニメ事業におけるアニメIPの新作ゲーム配給による大きな貢献を見込む一方、さらなる成長に向けた販管費の増加もあり、期初時点では前期比で減益の予想からスタートをいたします。

ただし、この予想は特に映画事業における特大ヒットを前提としない成長のベースラインであり、強力なラインナップの展開により、さらなる積み上げを目指してまいります。

株主還元につきましては、期初時点の1株当たり配当金予想は分割後で22円とし、前期の同水準といたします。併せて昨日、750万株の自己株買いを発表し、本日、取得完了しております。

映画：強力なラインナップと高利益作品の貢献を期待

- 2026/2期：東宝配給作品興収\*は1,399億円と歴代最高を更新  
\*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



©西陣守屋/集英社・アニプレックス・uforable ©西田修一/新日本出版 ©2025映画「国主」製作委員会 ©2025 MAPPA/チェンソーマンプロジェクト ©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 4

映画事業の状況です。

2026年2月期の東宝配給作品の興行収入は1,399億円と歴代最高を更新いたしました。2027年2月期についても、期初業績予想の前提では「ゴジラ-0.0」の海外興収を除いたベースで東宝配給作品の興行収入を900から1,000億円という高い水準で維持することを前提としております。

収益面の見通しについては、記録的ヒットが相次いだ前期から営業収入では大きな反動がありますが、営業利益については高利益率作品の展開に注力することで、期初業績予想における減益幅は10%程度にとどまっております。後ほどの業績予想で詳しくご説明いたします。

エグゼクティブサマリー

IP・アニメ:アニメ、ゲーム、ゴジラ、海外展開の加速

- 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)の有カタイトル投入と、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、国内興収増の貢献及び「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23億円)	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**

**TOHO animation**  
2029/2期に約20クールまで積み上げ

**ゴジラストア**  
2026年11月の新作公開に向け、ゴジラ施策を活発化

**ANIME.LTD**  
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

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 5

次に、IP・アニメ事業です。

2026年2月期は、ファンの皆様の期待に応える有力原作のアニメ化権を多数確保することができました。その結果、2029年2月期には年間約20クールに及ぶ強力なラインナップが積み上がっております。

これらの新作タイトル、および既存のアニメIPタイトルをお出しする2~3年後に向けて、現在は海外を中心とした事業インフラの整備を急いでおります。そのため、足元では先行投資として販管費がかさむ局面ではありますが、さらなる飛躍のために不可欠な投資として確実に進めてまいります。

なお、今期に大人気アニメの新作ゲーム「ハイキュー!!」を国内スマートフォン向けに配信予定で、現在、事前登録を開始しております。「ハイキュー!!」のIPの魅力を最大限に生かした新作ゲームであり、2027年2月期の成長をけん引する重要なタイトルと位置付けております。

また、「ゴジラ-0.0」の海外自社配給分の収益は、このIP・アニメ事業に計上をいたします。ゴジラでは前作で高まったIP価値を最大化し、海外興収、商品化、MDともに前作を上回る成果を狙っていきます。

通期実績と期初予想

(億円)	25/2期 通期実績	26/2期		27/2期 期初予想 <sup>1</sup>
		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) <sup>2</sup>	50.95	44.07	61.20	48.85
1株当り配当金(円) <sup>2</sup>	17.0	17.0	22.0	22.0
(参考:映画事業)				
映画の国内全面興収 <sup>3</sup>	2,069	-	2,744	2,500~2,600
東宝配給作品興行収入 <sup>4</sup>	903	-	1,399	900~1,000

<sup>1</sup> 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、自己受配当金等費用(20億円)のみを期初予想に含んでいる。  
<sup>2</sup> 2026年2月期決算を基準として、業績報告(1株につき1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ていないと仮定して、数値を算定している。  
<sup>3</sup> OCS(TOHO NEXT)を含む(但し、1株換)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。  
<sup>4</sup> 27/2期はゴジラ-0.0の海外興収を除く。

- 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)



<sup>5</sup> 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、興行収入が期初計画から±1億円変動した際の営業利益の変動を示したもので、共同配給作品、配給作品、出資作品、特許作品、100%出資の映画作品など、各期にい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き試算であり、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。

通期実績と期初予想についてです。

当社は、創立100周年となる2032年に営業利益750から1,000億円を目指すという目標を掲げております。実績と予想につきましても、まずは営業利益をベースに説明をいたします。

2026年2月期の営業利益は678億円での着地となりました。2025年2月期の646億円と比較しますと、32億円の増益となりました。

また、2027年2月期の期初予想は620億円で、期初時点で前期実績比では減益の予想からスタートします。ただし、この予想は特に映画事業において特大ヒットを前提としない成長のベースラインであり、東宝配給作品の国内興行収入の前提を900から1,000億円とした数値となります。

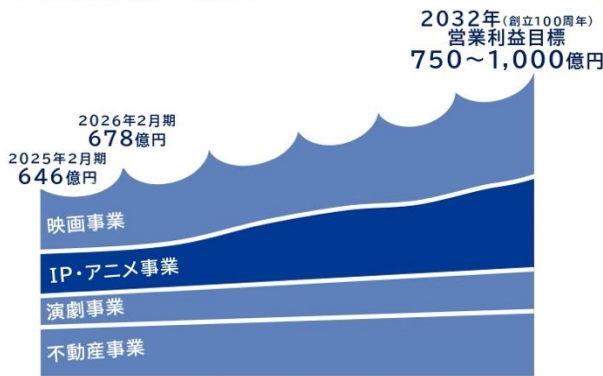
本スライドの右下では、この興収前提から上振れ、または下振れした場合の営業利益の感応度を示しております。興行収入が1億円増減した場合、営業利益の貢献は0.2億円から0.6億円変動する試算となっております。出資比率が高い作品ほど変動幅が大きくなってまいりますので、参考にいただければ幸いです。

エグゼクティブサマリー

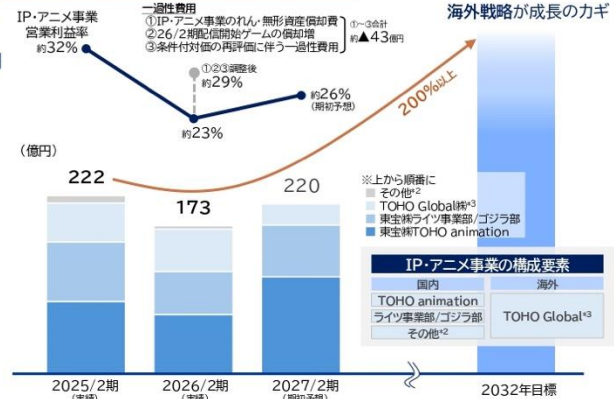
## IP・アニメ事業：2032年の目標達成に向けた成長ドライバー

- ・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)<sup>\*1</sup>



<sup>\*1</sup> 他ゴジラIP内訳は各事業の増減ベース(のれん・無形資産の償却や連結調整等)。合計額は連結調整後  
<sup>\*2</sup> 東宝TOHO animation STUDIO、東宝サイエンス SARU、東宝エンターテインメント/東宝エンターテインメント  
<sup>\*3</sup> TOHO Global、Toho International, Inc.、TOHO Entertainment Asia Pte. Ltd.、GKIDS, INC.、TOHO Europe Limited, Anime Limited  
©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 7

次に、当社の2032年の営業利益目標である750から1,000億円に向けたイメージをお示いたします。

昨年4月に公表した中期経営計画2028では、2032年にIP・アニメ事業の営業利益を2025年2月期比で200%以上にすることを旨と申し上げていました。2025年2月期のIP・アニメ事業の営業利益が222億円ですので、われわれは2032年にこの2倍を目指すということになります。IP・アニメ事業のアニメ、ゲーム、ゴジラ・マーチャンダイジング、海外事業の成長に向けて投資を強化し、達成を狙います。

全社的な観点では、不動産、演劇事業が土台となり、IP・アニメ事業が新たな成長ドライバーになりつつあり、また、映画事業は波があるものの長期的な成長トレンドを維持するイメージです。

なお、IP・アニメ事業の営業利益について補足いたします。

IP・アニメ事業の営業利益率は、2025年2月期の約32%から2026年2月期には約23%まで下落いたしました。しかし、これにはいくつかの要因が含まれております。

まず、2026年2月期はGKIDS、サイエンス SARUの連結化に伴う、のれん・無形資産の償却が本格化した上にゲームの償却増加、条件付対価の再評価に伴う一過性費用があり、これらを除外して営業利益率を試算いたしますと実質的には約29%となります。このことから、IP・アニメ事業の根幹における収益力は、依然として高い水準を維持しているものと認識しております。

2027年2月期は前期に計上したゲームの償却負担が軽減されることで、利益の押し上げ要因となる一方、引き続き、のれん・無形資産の償却費が発生する他、海外を中心とした事業インフラ整備のための先行投資として販管費を多く投入する計画です。そのため、短期的には営業利益率を押し下げる傾向が続く見込みです。

ただし、これらはIP・アニメ事業のさらなる飛躍のために不可欠な投資であり、中長期的にはパイプラインの積み上げに伴うIP・アニメ事業の利益成長が先行投資を上回り、利益率も再び維持向上していくと考えております。

事業セグメント別の主な実績/見通しと成長ドライバー(1/2)

		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
 映画事業	映画営業	<ul style="list-style-type: none"> <li>東宝配給作品*:興収1,399億円。興収10億円以上の作品20本(うち幹事作品3本) <small>*ODS(TOHO NEXT)を含む</small></li> <li>二次利用・配分金:想定通り推移</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 <small>*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</small></li> <li>新規製作/配分金がそれぞれ増加見込み</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>有力ラインナップにより収益を維持・向上</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>
	映画興行	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年全国興収*:2,744億円、コロナ禍前のピークを超える <small>*2025年1-12月。ODSを含む(但し、「中絶」を除く)</small></li> <li>付帯収入:セルフ・モバイルオーダーの導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>27/2期全国興収*:2,500~2,600億円 <small>*期初業績予想前提</small></li> <li>3月大井町、6月名古屋米の新社開業。高付加価値化を含む単価上昇を狙う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>28/2期全国興収:洋画含む有力ラインナップからの貢献で27/2期と同水準を想定</li> <li>高付加価値化を含む単価上昇を狙う</li> </ul>
 IP・アニメ事業	アニメ/ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>TOHO animationで12クール</li> <li>アニメIPのゲーム*が当初想定を下回り推移 <small>*天竺のサクナヒメ・ヒメガタ巡遊隊</small></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメは「薬屋のひとりごと」等の有力タイトル、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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>29/2期に約20クールまで積み上げ中</li> <li>有力アニメIPのゲーム化を継続</li> </ul>
	ゴジラ/MD	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>MDは劇場パンフ/グッズの販売が好調</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ゴジラ-0.0」の公開に合わせたMD販売を強化</li> <li>ゴジラ・ストアの国内外新規開店</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゴジラの二次利用促進と海外販売強化</li> </ul>
	海外事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>欧州拠点設立/Anime Limited買収</li> <li>海外事業人員数:174名 <small>※2026年2月末。TOHO Globalの連結子会社</small></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ゴジラ-0.0」のGKIDSによる北米配給</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>

次に、事業ごとの見通しと主な成長ドライバーについてです。

詳細は後ほどご確認いただければと思いますが、映画事業は今期だけではなく、来期も含め有力ラインナップが待機しており、中長期的には好調な推移を期待しております。

IP・アニメ事業は、今年のアニメの新作ゲーム「ハイキュー!!」において高い収益性を業績予想に織り込んでおります。また、「ゴジラ-0.0」も前作を上回る成果を目指します。

海外事業は、事業インフラ整備のために今期、来期ともに人員を増やし、販管費も増加いたします。

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)

	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"> <li>帝劇一時休館後の初年度</li> <li>「ナイトテイル」、「エリザベート」等が業績を牽引</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>
 不動産事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>帝劇ビル建替計画:解体工事に着手</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>帝劇ビル建替計画:解体工事完了へ</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>帝劇ビル建替計画:着工・建設作業・竣工</li> <li>既存物件:賃料増に注力、物件売却を継続</li> </ul>
その他事業  TOHO-ONE	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>3月にTOHO-ONEをローンチ。期中にゲーム連携を開始予定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TOHO-ONEの会員数増加施策やデータ活用の積極化</li> </ul>
コーポレート	<ul style="list-style-type: none"> <li>中期経営計画2028を発表</li> <li>M&amp;A:グッドスマイルカンパニーとTo-Smileを設立。M&amp;A案件のソーシング強化</li> <li>政策保有株式2銘柄の売却</li> <li>CAPMに基づく株主資本コストの開示</li> <li>株式分割(1:5)の発表</li> <li>自己株式の取得:194.4億円</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>M&amp;A:ソーシング強化と案件パイプライン構築</li> <li>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</li> <li>自己株式の取得(上限130億円)、自己株式売却基準(5%)の策定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2032年の営業利益750~1,000億円達成に向けた取り組み加速</li> <li>M&amp;A:引き続きコンテンツ・IP領域で強化</li> <li>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</li> </ul>

演劇事業は、収益確保に向けた編成を予定しているものの、高稼働作品の減少で前期比減益の見込みです。不動産事業は、帝劇ビル建て替え計画の解体工事が進み、いよいよ着工が見えてくる段階に入ります。また、既存物件については賃料引き上げに注力しつつ、収益の影響が軽微な物件の売却を開始いたします。コーポレート部門では、全社費用を増加させ、各事業の成長を下支えさせていきます。併せて、キャピタル・アロケーションの最適化や政策保有株式の売却等のガバナンス施策を強化してまいります。

## 2026年2月期 連結業績ハイライト

「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、のれんの償却軽減(詳細:339頁)

主に政策保有株式の売却の増加(詳細:339頁)

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:339頁)



続きまして、2026年2月期の連結業績ハイライトをご説明いたします。

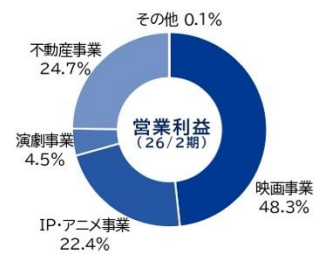
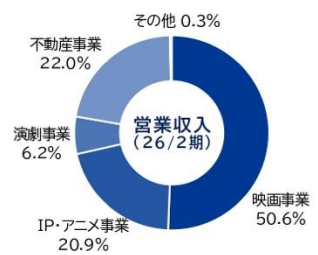
営業収入は前期比474億円、15.2%増の3,606億円、営業利益は前期比32億円、5%増益の678億円となりました。「鬼滅の刃」、「国宝」、「チェンソーマン レゼ篇」、「8番出口」といった強力なタイトルのヒットに加え、新たに連結したサイエンス SARU や GKIDS の通期貢献もあり、増収増益を達成しております。

業績ハイライト

セグメント別業績一覧

(百万円)	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"> <li>「鬼滅の刃」「国宝」「チェンソーマン」シリーズ「8番出口」等のヒットにより増収</li> <li>増収に伴い増益</li> </ul>
	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"> <li>GKIDSやサイエンスSARUが貢献</li> <li>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</li> </ul>
	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"> <li>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</li> <li>減収に伴い減益</li> </ul>
	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"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>
	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	・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)



セグメント別の業績です。

ページの右側に構成比を示しておりますが、2026年2月期は映画事業が大変好調だったため、営業収入や営業利益に占めるその割合が大きくなっております。次のページから、各セグメントについてご説明をいたします。

業績ハイライト

映画事業セグメントの業績

「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」の配信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

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 13

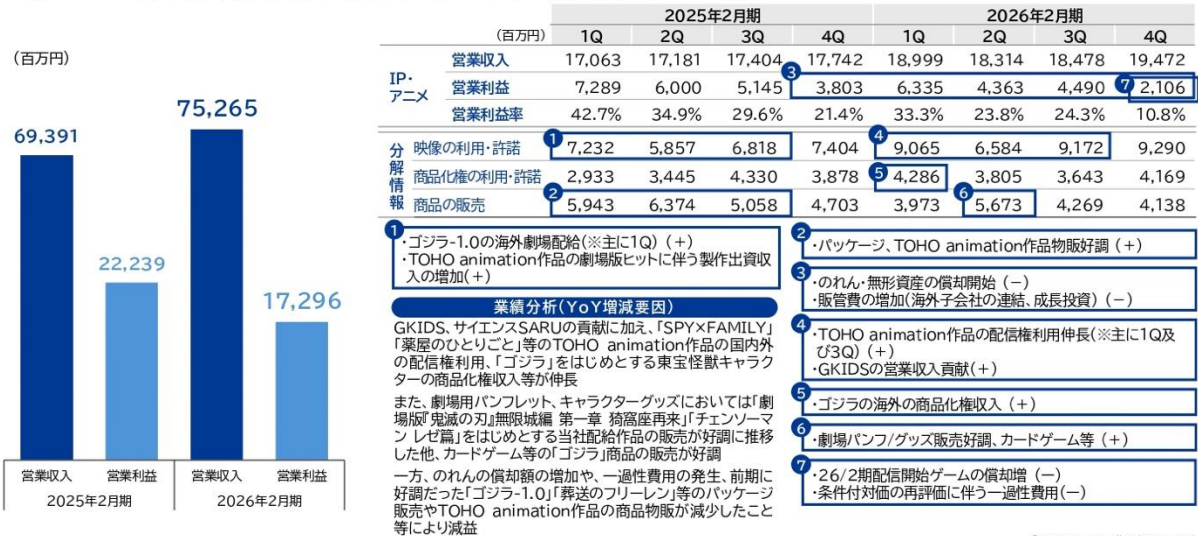
映画事業セグメントです。

通期で見ますと、ヒット作品により好調に推移し、前期比で増収増益となりました。第4四半期のみで見ますと、前期比でやや下振れております。

業績ハイライト

IP・アニメ事業セグメントの業績

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



IP・アニメ事業です。

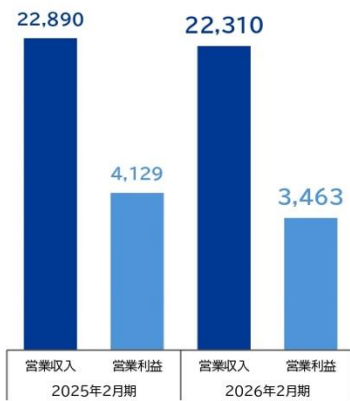
第4四半期3カ月間の営業利益が前期38億円から今期21億円へ17億円の減益となっておりますが、このうち、ゲームの償却増と条件付対価の再評価に伴う一過性の費用で合わせて約22億円の減益要因であり、それらを除いた実質的なビジネスの進捗として、約5億円が第4四半期の前期比における上振れとなっております。

業績ハイライト

演劇事業セグメントの業績

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、『ナイト・テイル-騎士物語-』ARENA LIVE(東京ガーデンシアター)」「エリザベト(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

演劇事業では、年度では減収減益だったものの、帝劇休館中も主催公演の確保に努め、利益の確保に注力いたしました。

業績ハイライト

不動産事業セグメントの業績

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** 東宝ビル管理棟及び東宝ファンリテイーズ棟において、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

不動産事業は、営業収入がほぼ横ばいだったものの、営業利益は上振れて着地しました。なお、前期は帝劇ビルの解体工事に係る一時的な費用の計上がありました。

業績ハイライト

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

\*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。

©TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. 17

2027年2月期の通期予想の詳細です。

今年度から新たにセグメント別の営業利益の見通しを開示することといたしました。後ほどご確認いただければと思います。

業績ハイライト

株主還元

- 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



最後に株主還元です。

当社は、中期経営計画2028に基づき、1株当たりの年間配当は17円、株式分割前で85円を下限としておりますが、今期期初は前期通期配当実績の1株22円を維持することとしております。また、昨日発表しました750万株の自己株式取得も本日取得完了をいたしました。

なお、保有する自己株式のうち3,000万株を4月末に償却し、ガバナンス施策の強化も継続してまいります。今後も自己株式数が発行済株式総数の5%を超過した場合、消却を検討いたします。

私からの説明は以上となります。ありがとうございました。

以上