

東宝グループ

中期経営計画 2028

2025.4.14

東宝株式会社



Index

1. 中期経営計画2025の振り返り
2. 中期経営計画2028の骨子
3. 事業の4本柱の戦略
4. 人材と組織の戦略
/サステナビリティ経営の推進

Entertainment for YOU

—— 世界中のお客様に 感動を ——



東宝グループは、2032年の創立100周年に向け、コーポレート・スローガン『**Entertainment for YOU** 世界中のお客様に 感動を』を掲げて、さらなる成長と企業価値向上に努めていきます。

中期経営計画2028の位置づけ

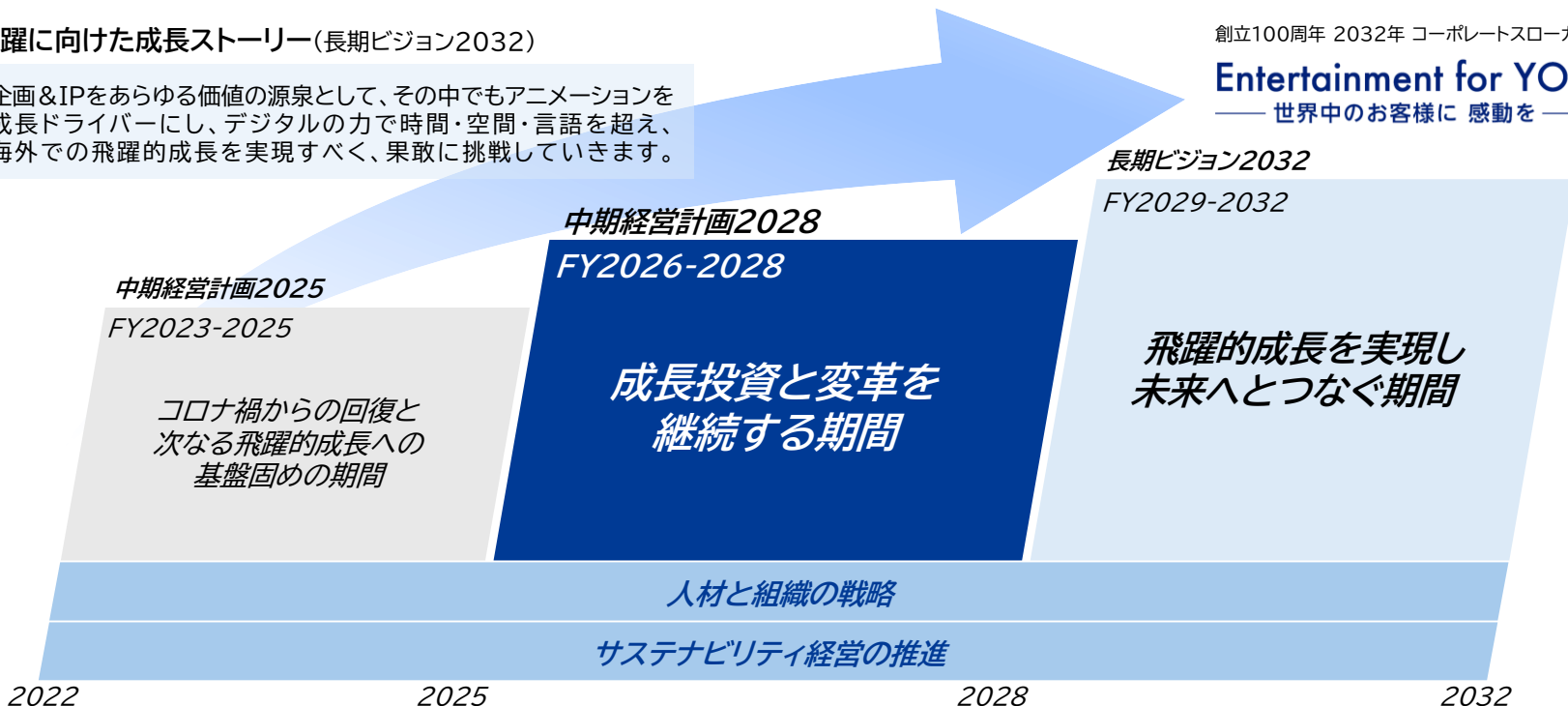
「TOHO VISION 2032 東宝グループ 経営戦略」で掲げた「長期ビジョン2032」の成長ストーリーを踏襲しながら、次の3年間は「成長投資と変革を継続する期間」と位置づけ、世界中のファンから愛されるエンタテインメント企業を目指して邁進していきます。

飛躍に向けた成長ストーリー(長期ビジョン2032)

企画&IPをあらゆる価値の源泉として、その中でもアニメーションを成長ドライバーにし、デジタルの力で時間・空間・言語を超え、海外での飛躍的成長を実現すべく、果敢に挑戦していきます。

創立100周年 2032年 コーポレートスローガン

Entertainment for YOU
—— 世界中のお客様に 感動を ——



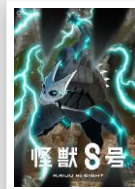
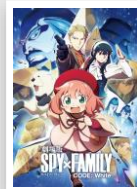
Index

1. 中期経営計画2025の振り返り

2. 中期経営計画2028の骨子

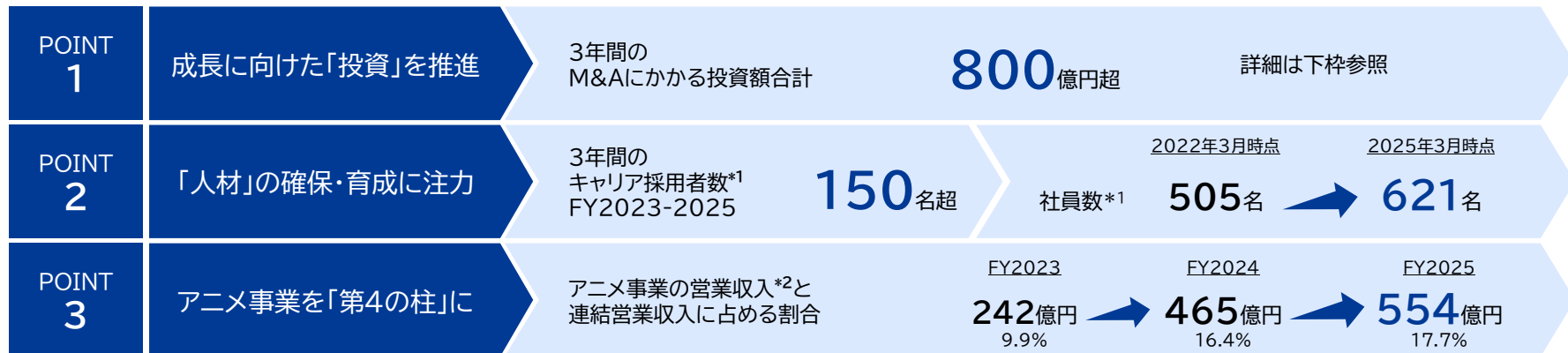
3. 事業の4本柱の戦略

4. 人材と組織の戦略 /サステナビリティ経営の推進



3つの重要ポイントの成果

長期ビジョン2032では3つの重要ポイントを掲げました。これまでの3年間でそれぞれ順調に進捗し、成果を挙げています。



*1 東宝株式会社の人数

*2 決算説明資料において自主的に開示しているアニメ事業ソース別営業収入の合計値

前中計期間において株式取得により子会社化した会社



株式会社エイド・ディーシーシー



株式会社エイシン工芸
(東宝舞台株式会社傘下)



株式会社ドラゴンフライエンタテインメント
(TOHOスタジオ株式会社傘下)



株式会社TOHO animation STUDIO
(旧TIA株式会社を子会社化し社名変更)



株式会社東京楽天地



GKIDS, INC.
(Toho International, Inc.傘下)



株式会社ガイエ



株式会社サイエンスSARU

株式の一部取得

IGLOO STUDIO CO., LTD.
CJ ENM FIFTH SEASON LLC.

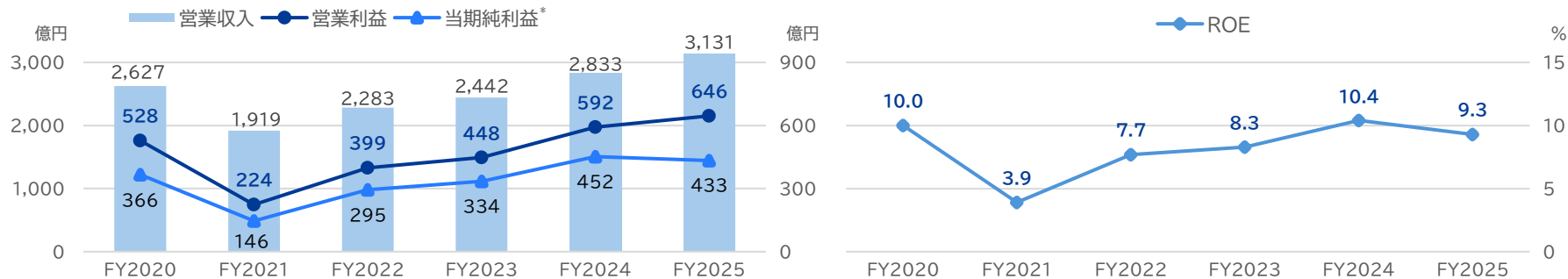
株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム
株式会社バンダイナムコホールディングス
有限会社オレンジ

数値目標の振り返り

中期経営計画2025で掲げた「営業利益の最高益の更新」を2年連続で達成、「ROE8%以上」も各年度において達成しました。配当性向は3年間30%以上を堅持し、自己株式取得の実施も含め「株主還元」の強化に努めました。

			FY2023	FY2024	FY2025
営業利益	FY2025までに 最高益(528億円)の更新を目指す	2年連続で最高益を更新	448億円	592億円	646億円
株主還元	年間40円の配当をベースに 配当性向30%以上かつ 機動的な自己株式取得の実施	自己株式取得実施 約300億円(総額)	60円 31.5%	85円 32.8%	85円 (一株当たり配当額) 33.4% (配当性向)
ROE	8%以上を目標とする	各年度で8%以上を達成	8.3%	10.4%	9.3%

業績／ROEの推移(過去6年)



* 親会社株主に帰属する当期純利益

世界で飛躍した東宝グループのコンテンツ・IP



- (左) 映画「ゴジラ-1.0」第96回アカデミー賞視覚効果賞受賞 北米興行収入外国語映画歴代3位
- (右上) アニメ「呪術廻戦」第2期 クランチロール・アニメアワード2024 アニメ・オブ・ザ・イヤー受賞
- (右下) 舞台「千と千尋の神隠し」2025年度ローレンス・オリヴィエ賞 最優秀新作作品賞ほか4部門ノミネート

Index

1. 中期経営計画2025の振り返り

➡ 2. 中期経営計画2028の骨子

3. 事業の4本柱の戦略

4. 人材と組織の戦略
/サステナビリティ経営の推進

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。

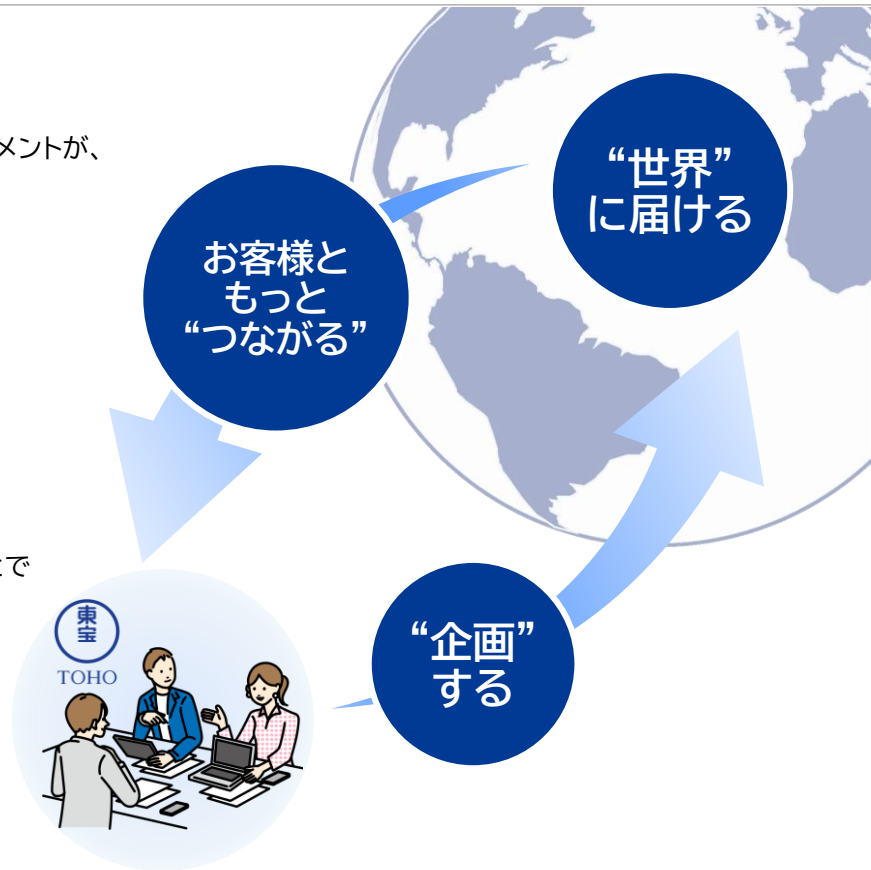
舞台「千と千尋の神隠し」連日満席のロンドン公演。私たちの生み出したエンタテインメントが、世界中のお客様の心を動かすことができるという自信と確信を得た3年間でした。

“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のない
シンプルで本質的な価値創造ストーリーです。

加えて、私たちがより持続的に成長していくためには、
エンタテインメントを単に広く届けるだけではなく、
世界中のお客様の好みやニーズを深く知り、お客様とともに積極的に“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、お客様とともに“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

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(p12)における営業利益(2025年2月期対比)

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”ローンチ予定(p19)

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

数値目標

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。



* 特殊な要因により当期純利益が大きく変動した場合には
その要因を除いて配当性向を算出することがあります。

キャピタルアロケーション

むこう3年間は、営業キャッシュフローに加え、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とします。

キャッシュイン

営業CF = 当期純利益(除く保有資産売却益)
+ 減価償却費 + のれん償却費

営業CF + 保有資産売却
1,600～1,700億円程度

キャッシュ創出

コンテンツの企画・製作、IP創出*

映画・アニメ・演劇・ゲーム等

約200タイトルの創出に対し

約**700**億円を投下

* 中期経営計画2025では、これらの支出を「成長投資」の一つとして記載し、500億円と置いてましたが、今回は営業キャッシュフローを創出するための投資として、成長投資とは区別しています。

有利子負債の活用
400億円程度

キャッシュアウト

投資

1,600億円程度

自己株式取得

配当
400～500億円程度

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

Index

1. 中期経営計画2025の振り返り

2. 中期経営計画2028の骨子

3. 事業の4本柱の戦略

映画事業

IP・アニメ事業

▶ 海外戦略

▶ ゴジラ戦略

演劇事業

不動産事業

TOPIC ▶ TOHO-ONE プロジェクト

4. 人材と組織の戦略
/サステナビリティ経営の推進

「IP・アニメ事業」セグメントの新設

成長ドライバーであるIPビジネスとアニメビジネスの業績推移を財務会計上も可視化するため、従来の報告セグメント「映画事業」に含まれる「映画営業事業」「映像事業」の中からIPビジネスとアニメ関連ビジネスを抽出し、2026年2月期より報告セグメント「IP・アニメ事業」として独立させています。

2025年2月期まで

映画営業事業
映画事業
映画興行事業
映像事業
演劇事業
不動産事業
その他

IPビジネスおよび
アニメ関連ビジネスを抽出

2026年2月期以降

映画営業事業
映画事業
映画興行事業
映像関連事業
IP・アニメ事業
演劇事業
不動産事業
その他

映画事業

企画
製作

制作

TOHO
STUDIOS配給
宣伝

興行

配信他
/海外

- 「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

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



ザ・ランドマーク名古屋栄

(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

企画・製作
/宣伝

制作



国内利用/MD



海外利用



ゲーム



- 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

TOHO animation
2032年目標クール数^{*2}

14

2025年2月期

30

2032年までに

人員数^{*3}

約60名

2025年2月期

120名

2032年までに

*2 年間放送本数、1クール=3ヶ月と換算 *3 東宝株式会社を対象としたもの

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

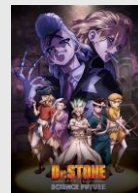
- ECプラットフォームの拡充、新会員サービスとの連携(p19)、コラボカフェの展開など、お客様と直接つながるファンビジネスを推進

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



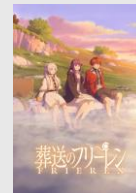
呪術廻戦



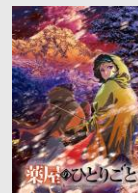
SPY×FAMILY



怪獣8号



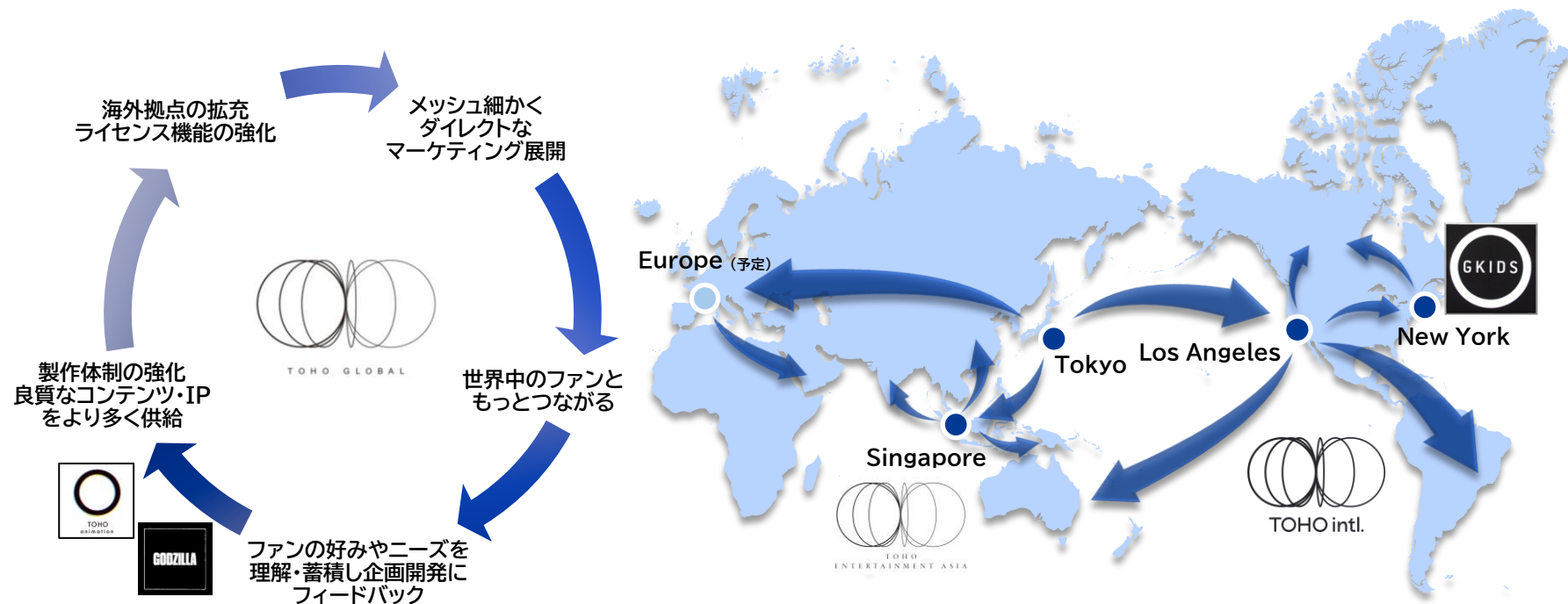
葬送のフリーレン



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、ファンともっとつながり、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

演劇事業

企画
製作

TOHO
STAGE

興行

HISTORY
COMING

シアタークリエ

グッズ、配信、
ライブビューイング

TOHO
STAGE
GOODS

海外
展開


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

Point
1

東宝演劇ブランドの継承とさらなる飛躍

- 帝劇休館中も外部の劇場を活用して公演回数を確保
- 既存人気作品を時代にあわせたキャスティングや演出により定期的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(p19)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など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的に展開
- 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


千と千尋の神隠し
中国・上海文化広場
(2025年7～8月)

エリザベト
東急シアターオーブ
(2025年10～11月)

人気作品の
国内上演権獲得

海外人脈構築
海外でのプレゼンス向上

作品調達力UP!

国内の
興行収入の増加

海外作品への投資

不動産事業

- 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



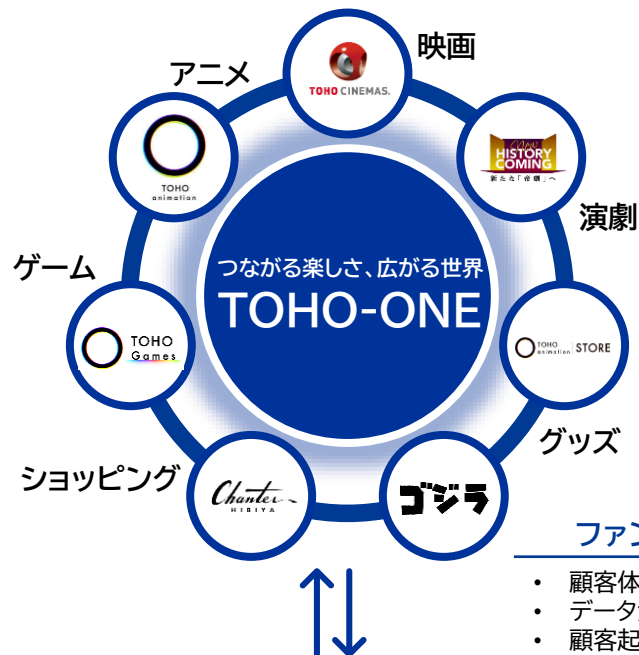
新・帝国劇場 外観イメージパース



新・帝国劇場 エントランスイメージパース

TOPIC ▶ TOHO-ONE プロジェクト

東宝グループがコンテンツ・IPのファンに贈る新しい会員サービス“TOHO-ONE”、2026年春に日本でローンチ予定。それぞれの楽しみ方に合わせた多様な“好き”を応援します。



本中計期間中に予定している体験例

無料

- TOHOシネマズ
無料映画鑑賞



特別

- TOHOスタジオ
特別ツアー



限定

- アニメの限定グッズ
- 映画・演劇の限定イベント
- ゲームとの連携による
限定インセンティブ



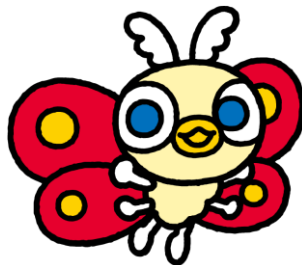
ファンのニーズを知り、進化するTOHO-ONE

- 顧客体験の進化
- データ活用により、多様な“好き”を見える化、次のヒットへつなげる
- 顧客起点のデータを活かして事業間シナジーを創出

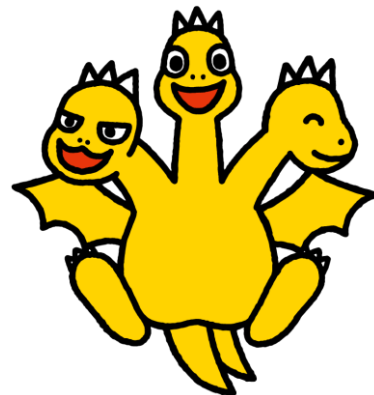
統合データ基盤

Index

1. 中期経営計画2025の振り返り
2. 中期経営計画2028の骨子
3. 事業の4本柱の戦略
4. 人材と組織の戦略
/サステナビリティ経営の推進



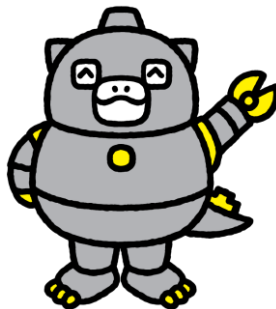
ちびモスラ



ちびギドラ



ちびゴジラ



ちびメカゴジラ



ちびミニラ

人材と組織のビジョン

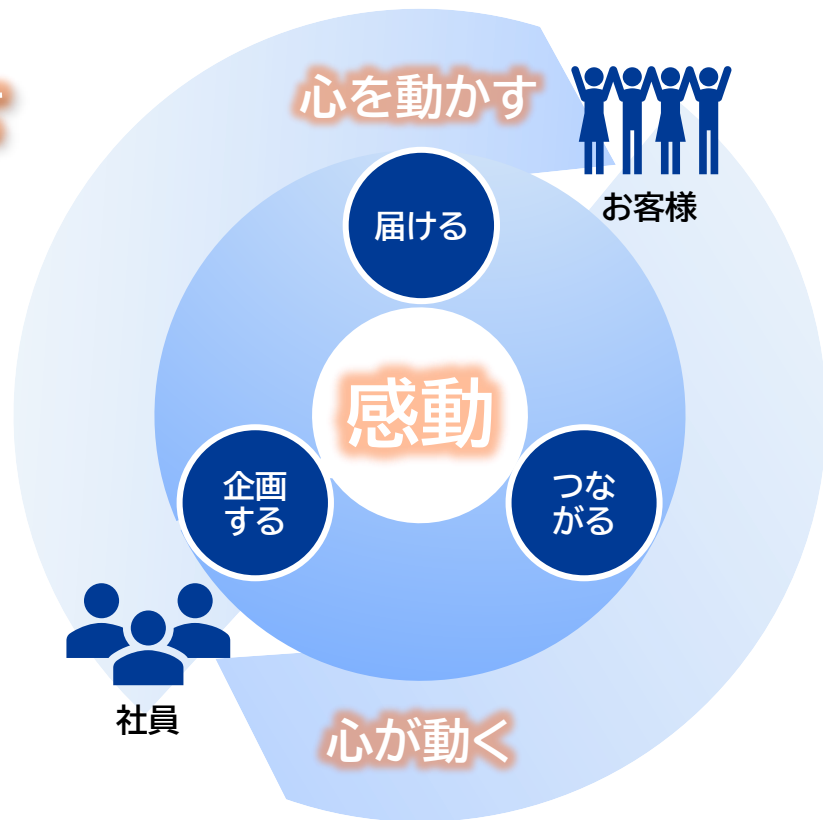
心が動き、心を動かす仕事を通じて 幸福を得られる会社へ

東宝グループでは、2032年の創立100周年に向けたコーポレート・スローガン『Entertainment for YOU 世界中のお客様に 感動を』を掲げています。

企業活動においてこのコーポレート・スローガンの精神を体現するためには、お客様に感動を届ける私たち自身もまた、朗らかにいきいきと働けていること、つまり“心が動く”状態であることが、なによりも大切だと考えています。

心が動き、心を動かす——。そんな「感動のループ」が仕事の中から生まれ、広がっていくことで、私たちの心も幸福で満たされていく。仕事を通じて社員一人ひとりがそう感じられるような会社組織でありたい。

そんな『人材と組織のビジョン』の実現に向けて「人への投資」と「エンゲージメント向上」に取り組んでいきます。



人材と組織のキーワード

心が動き、心を動かす仕事を通じて幸福を得られる会社になるために、「精鋭多数」「成長・自律・安心」を新たなキーワードとして掲げ、東宝グループで働くすべての社員が、余裕をもって、朗らかにいきいきと働くことのできる組織を追求していきます。

キーワード

“少数精鋭”から“精鋭多数”へ

成長・自律・安心

方針

1. 成長を推進し、変化に対応する多様な人材の獲得を促進
2. 企画力あふれる東宝らしい精鋭人材の育成を強化
3. 社員の強みを活かし、成長を支援する人事施策を推進
4. 自らを律し、裁量をもって、安心して活躍できる組織・環境を追求

企画力あふれる東宝らしい精鋭人材とは



企てて



画にして



実行する

東宝グループでは、コンテンツ・IPを創り出すことだけが“企画”ではありません。あらゆる企業活動において生じる様々な課題に対し、アイデアや知恵を働かせて解決策を練り、それを乗り越えていくこともまた“企画”です。職種にかかわらず、**企てて、画にして、実行する**——そんな“企画力あふれる”人材こそが、東宝らしい精鋭人材です。

人材と組織の具体的施策

東宝グループの人材と組織のビジョンの実現に向けて、東宝株式会社では次の施策に取り組みながら、「人への投資」と「エンゲージメント向上」を図っていきます。

1. 成長を推進し変化に対応する 多様な人材の獲得を促進

人材獲得の強化

- 3年間で約200名の人材採用を予定
 - 新卒採用60名、キャリア採用140名想定
 - 特にコンテンツ・IP、デジタル、海外領域の人材獲得に注力



2. 企画力あふれる 東宝らしい精鋭人材の育成を強化

人材育成の拡充

- 一人当たり教育研修費の300%UP(2025年2月期対比)
- 企業内大学「東宝大学」を軸とした人材育成プログラムの創設
- 戦略的人事による経営人材/マネージャーの早期育成



3. 社員の強みを活かし、 成長を支援する人事施策を推進

人事制度の刷新

- 役割基準の等級制度の導入
- 報酬制度と評価制度の改定
- 市場競争力のある給与水準の設定

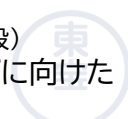
人事制度と連動した具体的施策

FA制度 ルーキーズ
社内公募制度 キャリアアクション制度

4. 自らを律し、裁量をもって、 安心して活躍できる組織・環境を追求

ブランド戦略の推進

- コーポレートコミュニケーション部の新設(2024年10月に創設)
- コーポレートブランディングを通じて、未来の東宝グループに向けた組織文化の再構築・浸透・定着を図る



サステナビリティ経営の推進

東宝グループは次の3年間ににおいても、サステナビリティの基本方針に則り、各事業戦略や人材と組織の戦略を通じて、以下の4つの重要課題を軸として、持続可能な社会の実現に向けて取り組んでいきます。

サステナビリティの基本方針

東宝グループは、エンタテインメントの提供を通じて
誰もが幸福で心豊かになれる社会の実現に向けて
「朗らかに、清く正しく美しく」貢献します

重要課題 1 朗らかに

誰もが健康でいきいきと活躍できる職場環境をつくります

重要課題 2 清く

地球環境に優しいクリーンな事業活動を推進します

重要課題 3 正しく

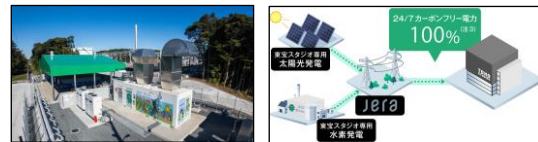
人権を尊重し、健全で公正な企業文化を形成します

重要課題 4 美しく

豊かな映画・演劇文化を創造し、次世代への継承に努めます

重要課題 2 | CO₂排出量の削減

- 2030年度までに2017年度比50%削減し、**2050年度までには実質排出量ゼロ**を目指します。
- 東宝スタジオはCO₂を排出しない「**24/7カーボンフリー電力***」の実現を目指します。



*「24/7(twenty-four seven)カーボンフリー電力」は、毎日24時間・毎週7日間、すなわち年間365日にわたってCO₂を排出しない電力の名称です。なお、経済産業省の「電力の小売営業に関する指針」に従い、需要電力量の100%について、CO₂ゼロエミッション電源を電源構成とし、非化石証書の使用による環境価値とともに供給することを意味しており、燃料の製造・輸送等のライフサイクルを含めてCO₂が排出されないことを意味するものではありません。

重要課題 3・4 | 制作現場の環境向上

東宝グループでは、一般社団法人日本映画制作適正化機構の取り組みなどを通じて実写映画の制作現場の環境向上に努めています。



今後は、実写映画に限らずアニメや演劇においても制作を担う人材の確保・育成・支援、ひいては各産業の維持・発展のために、制作現場の環境向上に対してより一層踏み込んで取り組んでいきます。

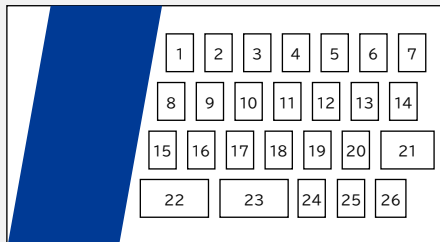
2032年、創立100周年に向けて

Entertainment for YOU

—— 世界中のお客様に 感動を ——

2032年までに飛躍的な成長を遂げて、世界中のファンから愛されるエンタテインメント企業になる——
そんな未来を目指して、次の3年間、私たち東宝グループは成長投資と変革を継続し、果敢に挑戦していきます。

使用画像 クレジット表記



p3(左図)

- 1 映画 | 劇場版「名探偵コナン 100万ドルの五稜星(みちしるべ)」
©2024 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会
- 2 映画 | すずめの戸締まり
©2022 「すずめの戸締まり」製作委員会
- 3 映画 | 君たちはどう生きるか
© 2023 Studio Ghibli
- 4 映画 | キングダム 大將軍の帰還
©原泰久／集英社 ©2024 映画「キングダム」製作委員会
- 5 映画 | ラストマイル
©2024 映画「ラストマイル」製作委員会
- 6 映画 | 変な家
©2024 「変な家」製作委員会
- 7 映画 | ミステリと言う勿れ
©田村由美／小学館
©2023 フジテレビジョン 小学館 TopCoat 東宝 FNS27社
- 8 映画 | 劇場版ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦
©2024 「ハイキュー!!」製作委員会 ©古館春一／集英社
- 9 映画 | 僕のヒーローアカデミア THE MOVIE ユアネクスト
©2024 「僕のヒーローアカデミア THE MOVIE」製作委員会
©堀越耕平／集英社
- 10 TVアニメ | 呪術廻戦 懐玉・玉折 (第2期)
©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会
- 11 映画 | 劇場版SPY×FAMILY CODE: White
©2023 「劇場版SPY×FAMILY」製作委員会 ©遠藤達哉／集英社

- 12 TVアニメ | 怪獣8号(第1期)
©防衛隊第3部隊 ©松本直也／集英社
- 13 TVアニメ | 葬送のフリーレン(第1期)
©山田鐘人・アベツカサ／小学館／「葬送のフリーレン」製作委員会
- 14 TVアニメ | 薬屋のひとりごと(第1期)
©日向夏・イマジカインフォス／「薬屋のひとりごと」製作委員会
- 15 ミュージカル | SPY×FAMILY
製作:東宝 ©遠藤達哉／集英社
- 16 ミュージカル | ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド
製作:東宝 ©荒木飛呂彦／集英社
- 17 ミュージカル | ムーラン・ルージュ! ザ・ミュージカル
製作:東宝
- 18 ミュージカル | モーツァルト!
製作:東宝
- 19 ミュージカル | Endless SHOCK
製作:東宝
- 20 ミュージカル | レ・ミゼラブル
製作:東宝
- 21 コンサート | THE BEST New HISTORY COMING
製作:東宝
- 22 映画館 | TOHOシネマズ すずきの
- 23 イベント | TikTok TOHO Film Festival 2024
- 24 映画 | GEMNIBUS vol.1
- 25 イベント | 小林一三生誕一五〇年展—東京で大活躍—
- 26 不動産 | 東宝日比谷プロムナードビル

p6

- 右 上 写真提供: クランチロール社
©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会

p13

- 中段左 ©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable
中段右 © 2025 UNIVERSAL STUDIOS

p14

- 上段中 ©2024「ハイキュー!!」製作委員会 ©古館春一／集英社
上段右 ©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会
中段左 ©米スタジオ・Boichi／集英社・Dr.STONE製作委員会
中段中 ©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会
中段右 ©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会
下段左 ©防衛隊第3部隊 ©松本直也／集英社
下段中 ©山田鐘人・アベツカサ／小学館／「葬送のフリーレン」製作委員会
下段右 ©日向夏・イマジカインフォス／「薬屋のひとりごと」製作委員会



- 本資料に記載された情報等は、資料作成時点での当社の判断であり、その正確性を保証するものではありません。
- 本資料に記載された数値目標、見通し等は、経済情勢、市場環境等の様々な要因により異なるものとなる可能性があり、当社としてその実現を約束する趣旨のものではありません。
- 本資料は投資勧誘を目的としたものではありません。投資に関する決定は、ご利用者自身の判断において行われるようお願い申し上げます。
- 本資料の無断転載はお断りいたします。