決算補足資料

2027年３月期　第２四半期決算(2026/4～2026/9)

東映アニメーション株式会社

CONTENTS

01. 2027年３月期　第２四半期 業績報告

02. 今期の見通し

03. 今後の事業展望

01

2027年３月期第２四半期
業績報告

決算サマリー

TOEI ANIMATION Since 1956

- 上期として、売上高は過去二番目、営業利益は過去三番目の水準を確保
- 海外地域における、配信権販売の定例契約見直しにより減少も、商品化権販売が好調継続し、全体で増収
- 収益性の高い上記契約の減少に加え、新作への投資、中期経営計画に関連する戦略投資施策が順調に進捗したことによる販管費増を要因に減益

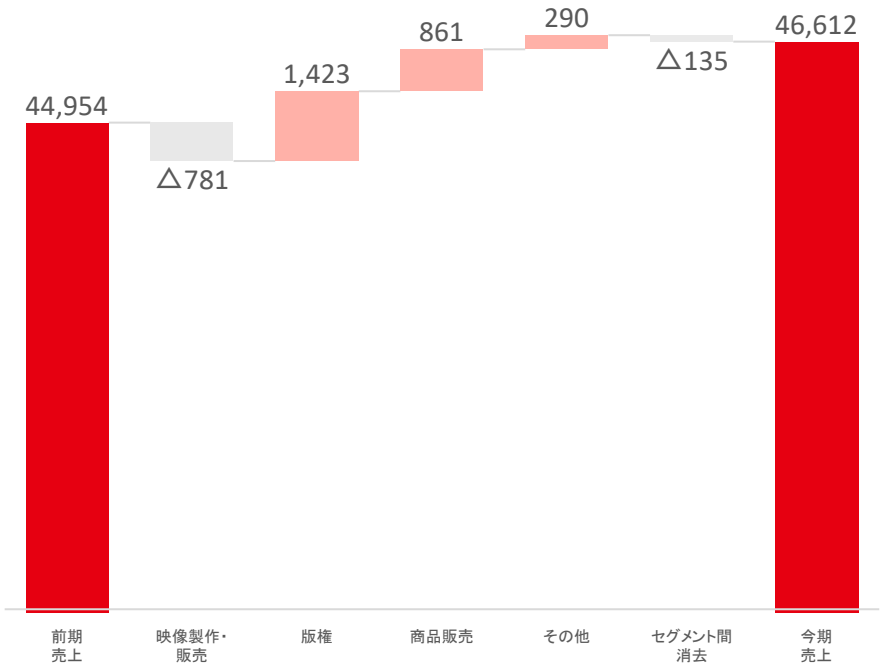
（百万円）	2027年3月期 第2四半期累計			2027年3月期 第2四半期（2026年7月～9月）				
	実績	前年同期		実績	前年同四半期 26/03 2Q（2025年7月～9月）		前四半期 27/03 1Q（2026年4月～6月）	
		実績	YonY		実績	YonY	実績	QonQ
売上高	46,612	44,954	3.7%	24,578	25,465	△3.5%	22,033	11.6%
売上総利益	25,203	24,817	1.6%	13,250	14,430	△8.2%	11,952	10.9%
販管費	10,042	8,179	22.8%	5,555	4,370	27.1%	4,486	23.8%
営業利益 （営業利益率）	15,161 （32.5%）	16,638 （37.0%）	△8.9% （△4.5%）	7,695 （31.3%）	10,060 （39.5%）	△23.5% （△8.2%）	7,465 （33.9%）	3.1% （△2.6%）
経常利益	16,182	17,904	△9.6%	7,940	10,762	△26.2%	8,241	△3.6%
当期純利益	11,893	12,980	△8.4%	5,866	7,751	△24.3%	6,027	△2.7%

前年度比増減

- 売上高は、海外の商品化権販売を中心とした版権事業の好調維持や、新規出店効果等による商品販売事業の好調が海外映像の減収を補い、増収
- 営業利益は、映像製作・販売事業の海外配信権販売の減少や、新作の放送本数増加により減益。また、版権、商品販売事業における増益幅は戦略投資の着実な実行により限定的となった

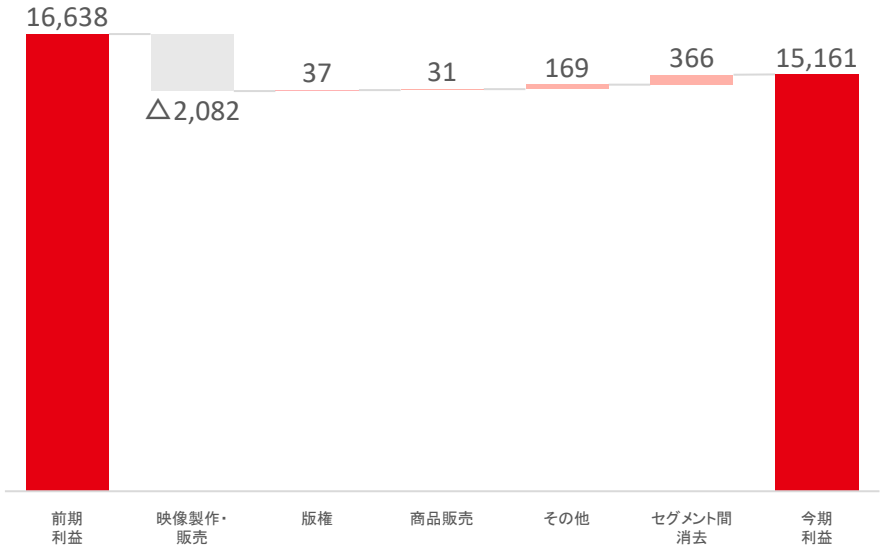
（百万円）

売上高



（百万円）

営業利益



2027年３月期 第２四半期 セグメント別内訳（連結）

TOEI ANIMATION Since 1956

- 映像製作・販売事業は、第２四半期のアジアにおける定例契約見直し、新作の放送本数増により減収減益
- 版権事業は、海外における「ワンピース」の商品化権販売の好調継続、「デジモンアドベンチャー」シリーズのゲーム化権販売、商品化権販売がともに好調に推移したことにより増収増益
- 商品販売事業は、「ドラゴンボール」シリーズの新規ショップ開店の影響に加え、「プリキュア」シリーズが好調に推移し、増収増益
- その他事業は、「プリキュア」シリーズ、「ワンピース」、「ワールドトリガー」等の催事が好調に推移し、増収増益

（百万円）		2026年3月期 第2四半期 実績	2027年3月期 第2四半期 実績	増減率
映像製作・販売事業	売上高	16,022	15,240	△4.9%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	6,508	4,425	△32.0%
版権事業	売上高	23,660	25,083	6.0%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	12,975	13,013	0.3%
商品販売事業	売上高	3,595	4,456	24.0%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	330	361	9.5%
その他事業	売上高	1,878	2,168	15.4%
	ｾｸﾞﾒﾝﾄ利益	61	231	274.5%
連結	**売上高**	44,954	46,612	3.7%
	営業利益	16,638	15,161	△8.9%

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

2027年３月期 第２四半期 セグメント別分析①（映像製作・販売）

（百万円）		26/03. 2Q 実績	27/03. 2Q 実績
売上全体		44,954	46,612
映像製作・販売事業		16,022	**15,240**
	劇場アニメ	292	**356**
	テレビアニメ	1,214	**1,520**
	コンテンツ	375	**106**
	海外映像	12,304	**11,262**
	その他（国内配信等）	1,835	**1,996**
版権事業		23,660	25,083
	国内版権	7,945	7,136
	海外版権	15,714	17,947
商品販売事業		3,595	4,456
その他事業		1,878	2,168

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

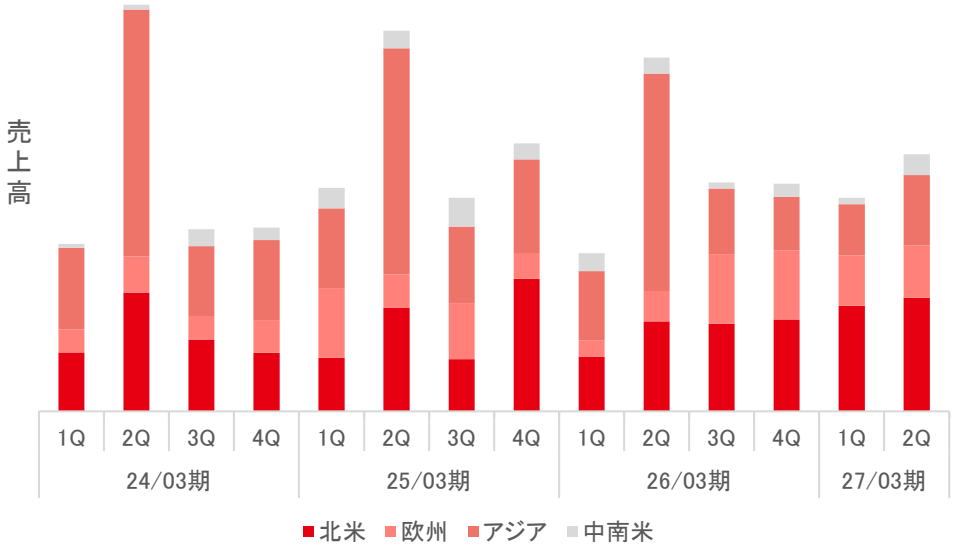
映像製作・販売事業（⬇ 前期比4.9%減）

- 「劇場アニメ」は、９月に公開した「映画名探偵プリキュア！不思議な庭と２人の秘密」が好調に稼働し、増収
- 「テレビアニメ」は、前年同期と比較して新作の放送本数が増加したことに加え、ゲーム向け音声製作が好調に稼働し、増収
- 「コンテンツ」は、前年同期好調に推移した「ガールズバンドクライ」のブルーレイ・DVDの反動減により、減収
- 「海外映像」は、「ワンピース」、「ドラゴンボール」シリーズを中心に、北米・欧州における配信権販売が好調に推移したものの、アジアにおける一部配信権販売の定例契約の見直しの影響により、減収
- 「その他」は、「ドラゴンボール」シリーズの国内の配信権販売が好調に稼働し、増収

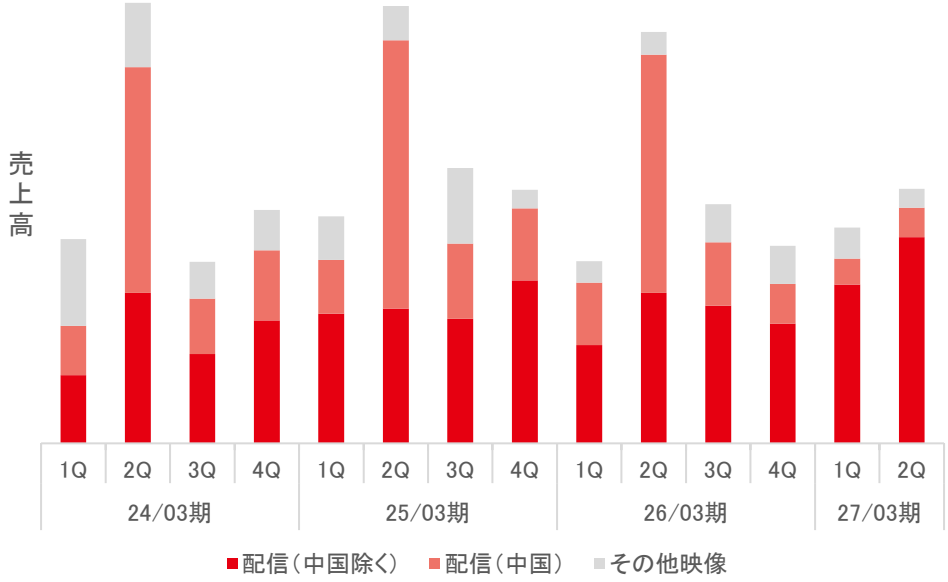
海外映像の状況

- 北米・欧州は、既存IPの追加ロイヤリティ収入や、新規契約先の獲得、契約更新等を背景に好調に推移。アジアは、中国の定例配信契約の内容見直しにより減収
- 配信権販売は、中国除く地域において好調に推移も、中国における大幅な減少により、全体では減収

海外映像 売上高の推移



事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

映像製作販売事業_トピックス

「ONE PIECE HEROINES」

- 2026年7月5日放送
- 原作『ONE PIECE magazine』で連載された小説シリーズ『ONE PIECE novel HEROINES』をオリジナル要素も加えてアニメ化
- 放送に合わせてオリジナルグッズやECサイトも展開

「映画 名探偵プリキュア！
不思議な庭と2人の秘密」

- 2026年9月18日公開
- 興行収入13億円を超え、観客動員数が102万6000人を突破
- シリーズ単独作品の中で、過去最高興行収入を達成

2027年3月期 第2四半期 セグメント別分析②（版権・商品・その他）

TOEI ANIMATION Since 1956

（百万円）		26/03. 2Q 実績	27/03. 2Q 実績
売上全体		44,954	46,612
映像製作・販売事業		16,022	15,240
	劇場アニメ	292	356
	テレビアニメ	1,214	1,520
	コンテンツ	375	106
	海外映像	12,304	11,262
	その他（国内配信等）	1,835	1,996
版権事業		23,660	**25,083**
	国内版権	7,945	**7,136**
	海外版権	15,714	**17,947**
商品販売事業		3,595	**4,456**
その他事業		1,878	**2,168**

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

版権事業（ ⬆ 前期比6.0%増）

- 「国内版権」は、「ドラゴンボール」シリーズ、「ワンピース」のゲーム化権販売が前年同期の勢いには至らなかったこと等から、減収
- 「海外版権」は、「ワンピース」の商品化権販売、「デジモンアドベンチャー」シリーズの商品化権販売及びゲーム化権販売が好調に稼働し、大幅な増収

商品販売事業（ ⬆ 前期比24.0%増）

- 「ドラゴンボール」シリーズのショップ事業、「プリキュア」シリーズのEC事業が好調に推移し、増収

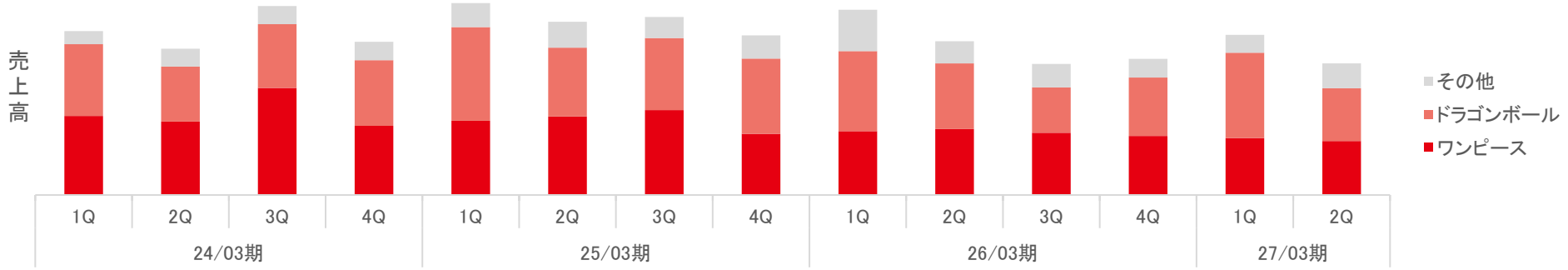
その他事業（ ⬆ 前期比15.4%増）

- 「プリキュア」シリーズ、「ワンピース」、「ワールドトリガー」の催事が好調に稼働したこと等から、増収

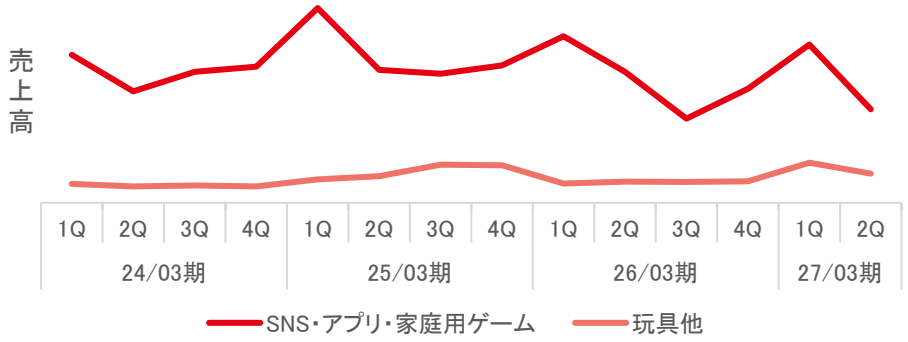
国内版権の状況

- 「ドラゴンボール」シリーズは、商品化権販売が好調を継続するも、ゲーム化権販売は前年同期の勢いに至らず減収
- 「ワンピース」は、ゲーム化権販売、商品化権販売ともに前年同期の勢いに至らず減収

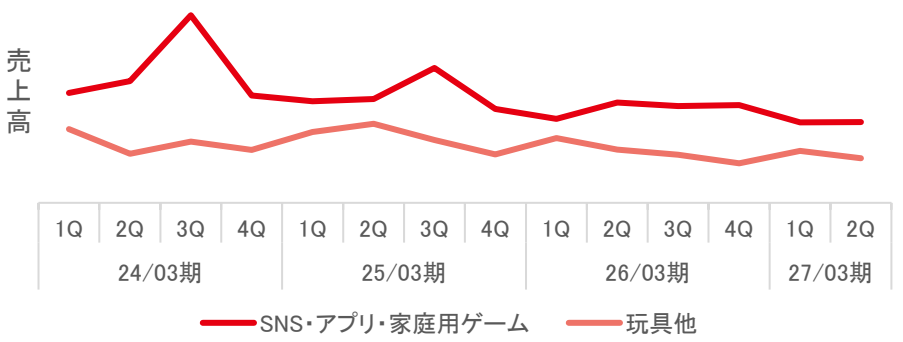
国内版権売上高の推移



ドラゴンボール国内版権売上高の推移



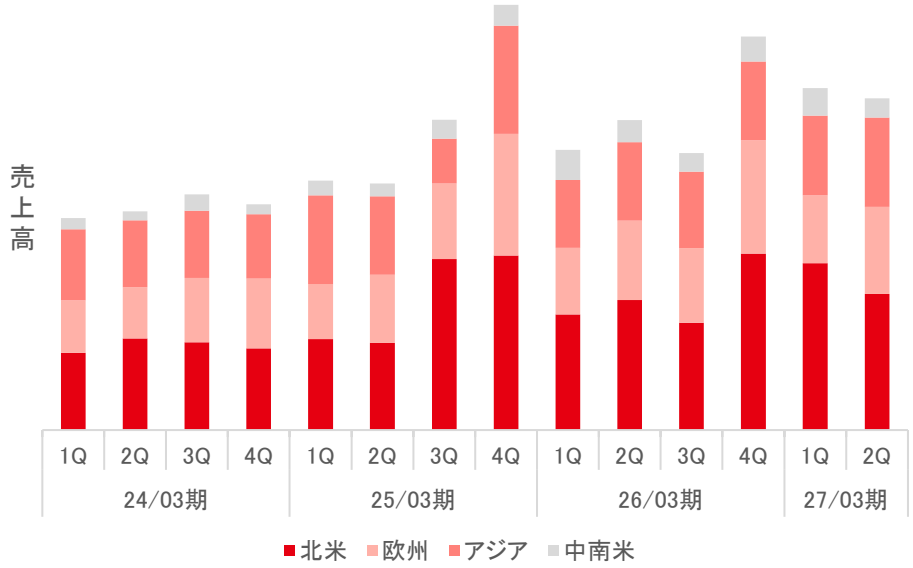
ワンピース 国内版権売上高の推移



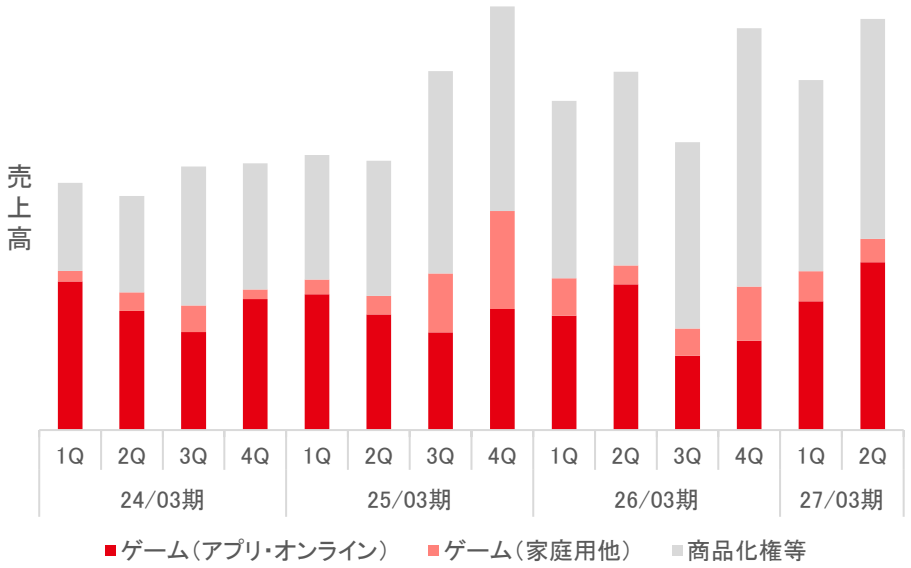
海外版権の状況

- 北米・欧州は「ワンピース」や「デジモンアドベンチャー」シリーズの商品化権販売が好調に推移し、増収
- ゲーム化権販売は、「ドラゴンボール」シリーズが家庭用ゲーム・アプリゲームともに既存タイトルが好調を継続

海外版権 売上高の推移



事業内訳



※子会社連結決算の都合上、左のグラフは連結、右のグラフは当社単体の数値を使用しております。

版権事業・商品販売事業・その他事業_トピックス

TOEI ANIMATION Since 1956

国内版権

「ONE PIECEカードゲーム」

「一番くじ プリキュア ~Endless Grace~」

海外版権

「ドラゴンボール Sparking! ZERO
限界超突破DLC「NEO」」

「デジモンカードゲーム」

商品販売

「ONE PIECE 麦わらストア 名古屋店
リニューアルオープン 」

その他（イベント・催事）

「Anime WORLD TRIGGER Exhibition “REBOOT”」

2027年３月期 第２四半期 決算総括

TOEI ANIMATION Since 1956

- 中国での配信権販売は期初見通し通り、大幅減少となるも、これまで精力的に取り組んできた地域やIPの多様性とビジネスの広がりの追求が功を奏し前年同期比増収を確保
- 新作映像の投入や、戦略投資による販管費増に伴い、減益だが、中計VISION2030で掲げたありたい姿の実現に向けて着実に計画を遂行する

（百万円）

	25/09 実績	26/09 実績	増減	増減率
売上高	44,954	46,612	1,658	3.7%
売上原価	20,136	21,409	1,272	6.3%
売上総利益	24,817	25,203	385	1.6%
販管費	8,179	10,042	1,862	22.8%
営業利益	16,638	15,161	△1,477	△8.9%
営業外収益	1,271	1,101	△169	△13.3%
営業外費用	5	80	74	1344.0%
経常利益	17,904	16,182	△1,721	△9.6%
特別損益	350	－	△350	－
税引前当期純利益	18,254	16,182	△2,072	△11.4%
法人税等	5,219	4,604	△614	△11.8%
法人税等調整額	54	△316	△370	－
少数株主利益	－	－	－	－
当期純利益	12,980	11,893	△1,086	△8.4%

B/Sのダイジェスト

TOEI ANIMATION Since 1956

- ２６年下期以降に展開予定の作品製作の順調な進行により、仕掛品は増加
- 流動負債の増加は、未払法人税等、契約負債の増加によるもの
- その他の包括利益累計は主に子会社との為替換算調整によるもの

科目	2026/03	2026/09	増減	科目	2026/03	2026/09	増減
現金及び預金	92,748	97,035	4,286	支払手形・買掛金	17,359	15,891	△1,468
受取手形及び売掛金	26,931	25,093	△1,838	その他	9,150	11,352	2,202
仕掛品	11,375	13,791	2,415	流動負債	26,510	27,244	734
製作品	48	137	88	固定負債	4,721	5,336	614
その他	4,462	5,760	1,298	負債合計	31,231	32,580	1,349
流動資産	135,566	141,817	6,250	株主資本	154,581	156,970	2,389
有形固定資産	8,776	9,186	410	その他の包括利益累計合計額	16,458	19,220	2,762
無形固定資産	1,435	1,417	△17	純資産合計	171,039	176,191	5,151
投資その他の資産	56,493	56,350	△143				
固定資産	66,704	66,954	250				
資産合計	**202,271**	**208,772**	**6,500**	**負債及び純資産合計**	**202,271**	**208,772**	**6,500**

02

今期の見通し

2027年３月期　業績予想修正（連結）

TOEI ANIMATION Since 1956

	上期 期初予想	上期 変動額	上期 実績	下期 期初予想	下期 修正額	下期 修正予想	通期 期初予想	通期 修正予想	通期 修正額
売上高	55,200	△8,588	46,612	44,800	6,800	51,600	100,000	98,200	△1,800
営業利益	13,900	1,261	15,161	11,100	200	11,300	25,000	26,400	1,400
営業利益 （除戦略投資）							27,000	28,400	1,400
経常利益	14,230	1,952	16,182	11,370	200	11,570	25,600	27,700	2,100
当期純利益	10,100	1,793	11,893	8,000	140	8,140	18,100	20,000	1,900

業績予想の根拠

- 上期の売上高は大型作品の納品の期ずれ等を主因として、期初予想を下回った。一方、営業利益は欧米での配信権販売の利益率改善や、欧州・アジアでの新規先の開拓により計画比は上振れ
- 下期については、外部環境の不透明感を勘案し期初の計画を維持するも、期ずれ要因等を下期計画に織り込み、上方修正
- なお、戦略投資については中期経営計画に基づき着実に遂行中

※通期業績予想については、一部丸めた数値を使用しております。

03

今後の事業展望

中期経営計画の全体像（中期経営計画資料一部再掲）

TOEI ANIMATION Since 1956

経営理念

世界の子どもたちと人々に
「夢」と「希望」を届ける“創発企業”

ありたい姿

世界中の人々を魅了する、アニメーションのトップランナーとして進化し続ける。
❶優れた作り手が集う映像製作プロダクションとして、❷時代を超え世界に受け継がれる作品を創造する。
❸世界中に広く届けるネットワーク、❹作品とのつながりを深める場をもち、IPをとりまくステークホルダーの輝きに貢献する。

定量目標

中計最終年度に、**売上2,000億円**、**営業利益500億円**を目指す。
さらなる高みを見据え、**売上5,000億円規模企業**に向けた基盤を築き上げる。

成長戦略

❶ **スタジオ：グローバル製作体制の構築、世界トップクラスのスタジオを目指す。**
優れた作り手が集う映像製作プロダクションになるために

- 優秀な作り手が集い育つ組織（職種別・採用／育成／評価・適正人数・挑戦）
- 国内外のスタジオ開発ネットワーク強化
- 次世代を牽引するプロダクション（デジタル領域の再編強化）

IP：収益源泉の世界強化

❷ 世界に受け継がれる作品を創造するために

- 全世界IP化
  海外創出拡大
  基幹IP維持拡大
- ライブラリ戦略活用

地域：グローバル展開力の強化

❸ 世界により広く届けるために

- 米州・亜州・欧州（ライセンス販売体制拡充）
  新地域進出（東南アジア・南アジア・中東他）
- 各地域にある成長機会を捉えた事業投資やアライアンス

事業：国内地盤強化、新たな接点獲得

❹ 世界の子どもたち・人々とのつながりを深めるために

- 国内の接点強化（ストア・エンタメ施設等）
  海外の接点展開に踏み出す（中東パーク・海外ストア・海外イベント）
- 次世代メディアに対応
  新たな接点獲得への挑戦

成長の礎

- プロデュース人材
  グローバルパートナー
- グローバル体制への再編強化
- 事業基盤（物流・EC）の拡充

インオーガニックによる非連続成長への挑戦（投資規模500億円程度）

財務戦略

- 財務健全性・戦略投資・株主還元のバランスを取った適切な運営
- 自己資本比率70%以上、ROE15%以上
  総還元性向50%目途
- 財務の安定を土台とした戦略投資

事業基盤強化戦略

- 組織風土・文化
  多様性・共創を前提とし裁量・評価、挑戦を尊ぶ文化
- 人材
  人が輝く制度と報酬（戦略人材制度・インセンティブなど）
- ブランディング
  レピュテーションを高める企業ブランディングに取り組む
- 未来への責任
  社会的価値を創造するESGへの取り組み

成長戦略（中期経営計画資料一部再掲）

TOEI ANIMATION Since 1956

1 【スタジオ】優れた作り手が集う映像製作プロダクションになるために

2 【IP】世界に受け継がれる作品を創造するために

3 【地域】世界により広く届けるために

4 【顧客接点】世界の子どもたち人々とのつながりを深めるために

2x Growth

産み出す力 × 届ける力 → 収益力

1 業界一のスタジオ

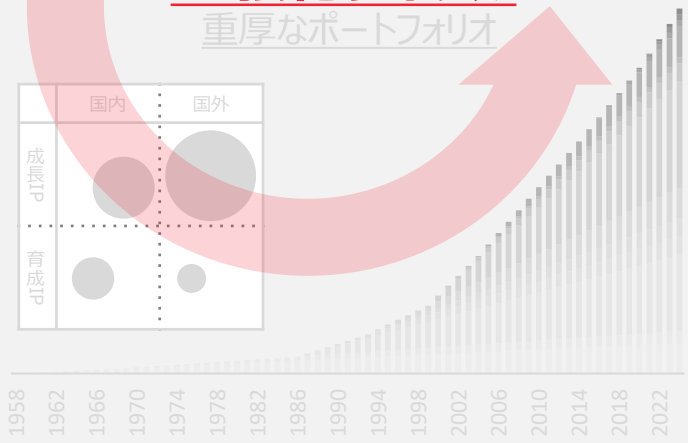
大泉スタジオ / 大阪スタジオ / TAP

3 海外の事業基盤

その他 / 欧州（TAEU / 他） / 亜州（TAE / TAES） / 米州（TAI）

IP強化サイクル

2 重厚なポートフォリオ



IP価値最大化サイクル

4 強固な国内地盤

版権・映像販売

商品販売（専門ショップ / EC / 総合ショップ / その他）

イベント・ゲーム

VISION2030に向けた成長戦略の進捗

TOEI ANIMATION Since 1956

1	2	3	4
【スタジオ】	【IP】	【地域】	【顧客接点】
約240億円	約700億円	約200億円	約190億円

2x Growth

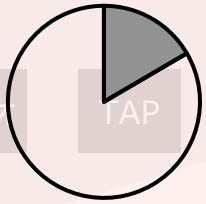
産み出す力 × 届ける力 → 収益力

1 スタジオ

Pro,Pro,Pro!!
社内オリジナル短編企画プロジェクト

ベトナムスタジオ設立準備

26年度
予算進捗イメージ※

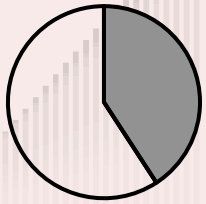


2 IP

楽園追放
心のレゾナンス

THE ONE PIECE

26年度
予算進捗イメージ※

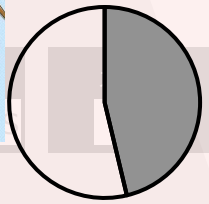


3 地域

ONE PIECE Fest

BiliBili World

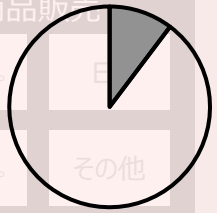
26年度
予算進捗イメージ※



4 顧客接点

ONE PIECE MUGIWARA STORE Los Angeles

26年度
予算進捗イメージ※



施策や作品展開のタイミングにより進捗には濃淡があるものの、
VISION2030の実現に向け、必要な成長投資を継続

※予算進捗イメージは今期各戦略の投資予算に対する第２四半期時点での消費割合

VISION2030に向けた成長投資成果イメージ

TOEI ANIMATION Since 1956

成長投資成果イメージ（代表作品における展開例）

❷IP

テレビアニメ
ONE PIECE

THE ONE PIECE

ONE PIECE FILMシリーズ

ハイクオリティな映像展開による
ファン獲得

×

❷IP
❸地域展開

BiliBili World

ONE PIECE Fest

大型プロモーション等による
世界的IPへの飛躍

×

❸地域展開
❹顧客接点の拡大

ONE PIECE MUGIWARA STORE Los Angeles

顧客接点拡大による
エンゲージメント向上

各種施策の連動により、作品価値の最大化を図る

ポートフォリオ領域毎の投資プラン

TOEI ANIMATION Since 1956

	国内市場	世界市場
既存	Ⓐ **25本 / 170億円程度** • 国内向け成長IP・育成IP • 国内で築いた安定基盤をさらに伸ばし、次世代の収益の柱を育成する 2026年度：映画 2本 / シリーズ等 3本 2027年度：映画 1本 / シリーズ等 5本 2028年度~：映画 3本 / シリーズ等 11本	Ⓑ **28本 / 315億円程度** • 全世界IP、海外成長IP • 世界に知名度ある日本発IPのさらなる認知拡大、ステージアップを図る 2026年度：映画 0本 / シリーズ等 6本 2027年度：映画 1本 / シリーズ等 6本 2028年度~：映画 3本 / シリーズ等 12本
創出	Ⓒ **25本 / 60億円程度** • ハイエンド・コア向け企画 • 底堅い需要があるターゲット層を中心とした創出を基本とし、新たなヒット作創出への挑戦を継続 2026年度：映画 1本 / シリーズ等 3本 2027年度：映画 1本 / シリーズ等 3本 2028年度~：映画 5本 / シリーズ等 12本	Ⓓ **36本 / 150億円程度** • 子ども・ファミリー向け企画 • グローバルパートナーとの共創企画 • 世界市場の主流である「海外アニメーション」確立を狙う 2026年度：映画 0本 / シリーズ等 1本 2027年度：映画 1本 / シリーズ等 0本 2028年度~：映画 3本 / シリーズ等 31本

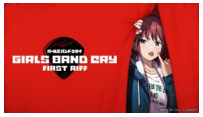
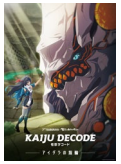
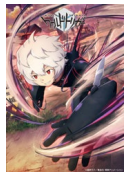
ライブラリ戦略活用　14本程度 / 創出61本（23%程度）

2026年度	2027年度	2028年度~
映画 0本 / シリーズ等 1本	映画 0本 / シリーズ等 1本	映画 2本 / シリーズ等 10本

※金額は作品に対する投資金額　※本数/金額ともに2026年9月30日時点の見込みにつき、変更の可能性有　※ライブラリ戦略活用：新規創出へのライブラリ活用（旧作だけでなく、既存IPを活用した新地域等に向けた完全新作も含む）　※金額未定の作品は投資金額0円として記載

作品展開

■映像製作・販売事業　■版権事業　■商品販売事業　■その他事業（イベント）　■分類未定

2026	2027-	時期未定
■26/7 「ONE PIECE HEROINES」放送	■27/2 「THE ONE PIECE」配信	■29/未定 「ONE PIECE FILM BAAD」公開
■26/7「ONE PIECE NIGHT」ロサンゼルス・ドジャースコラボ		
■～26/9 「ONE PIECE エルバフ編」放送		
■26/9「ONE PIECE麦わらストア 名古屋店」リニューアルオープン	■27/夏 「ONE PIECE FILM GOD VALLEY」公開	
■26/8「ONE PIECE DAY'26」開催		
■26/10「ONE PIECE 海のごちそうレストラン」発売		
■26/8「ONE PIECE Fest 2026」開催		
■26/11/6 「ONE PIECE MUGIWARA STORE Los Angeles」オープン		
■26/10～「ドラゴンボール超 ビルス」放送開始	■27/未定 新作ゲーム「ドラゴンボール ゼノバース3」発売	■「ドラゴンボール超 銀河パトロール」
■26/7 「ドラゴンボール Sparking! ZERO」限界超突破DLC「NEO」発売		■「ドラゴンボール」テーマパーク
■26/7「デジモンストーリー タイムストレンジャー」Nintendo Switch™ 2 / Nintendo Switch™版発売	■27/未定「デジモンストーリー タイムストレンジャー」大型DLC発売	
■～26/9「DIGIMON BEATBREAK」放送	■27/未定「デジモン」完全新作放送	
■26/7「デジモンUP」発売		
■26/10～「僕らが選んだベストアドベンチャー」放送開始		
■26/未定「デジモンアリシオン」発売		
■26/9/18「映画名探偵プリキュア！不思議な庭と2人の秘密」公開	■27/未定「デュアルシャドウ～Precure Villain Heroines～」放送	■劇場用長編アニメーション「銀河鉄道999」
■放送中「名探偵プリキュア！」	■27/未定「Monkey Quest」公開	■新作ゲーム「ガールズバンドクライ First Riff」 
■放送中「おしりたんてい」	■27/未定「怪獣デコード アイダラの指輪」公開 	■「ワールドトリガー」新作映像 
■26/10「名探偵プリキュア！LIVE2026」開催		■「ガールズバンドクライ」完全新作映画
■26/10「Le Collège Noir2」配信		
■26/11/13「楽園追放 心のレゾナンス」公開		
■26/11　新作ゲーム「楽園追放 –The Stellar Angel–」		
■26/7「花仙子之魔法香対論」配信		
■26/9「AniBirth 名古屋PARCO店」オープン		
■26/8, 9, 11, 12「Anime WORLD TRIGGER Exhibition “REBOOT”」開催		
■26/11「ガールズバンドクライ Special LIVE “赤色の響祭”」開催		

※本ページに記載の発売・公開時期等は日本基準で記載しており、各地域によって公開時期等が異なる場合がございます。

中野オフィス

〒164-0001 東京都中野区中野四丁目10番1号
中野セントラルパーク イースト 5階

大泉スタジオ/東映アニメーションミュージアム

〒178-8567 東京都練馬区東大泉二丁目10番5号

海外拠点

TOEI ANIMATION INCORPORATED（ロサンゼルス）
TOEI ANIMATION EUROPE S.A.S. （パリ）
TOEI ANIMATION ENTERPRISES LIMITED（香港）
TOEI ANIMATION （SHANGHAI） CO., LTD. （上海）
TOEI ANIMATION PHILS., INC. （マニラ）

【見通しに関する注意事項】
当資料に記載されている内容は、現在入手している情報に基づく判断および仮定に基づいており、
記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©江坂純・諏訪さやか／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©尾田栄一郎／集英社,©ABC-A・東映アニメーション,©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション,©東映アニメーション,©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.,© 本郷あきよし・フジテレビ・東映アニメーション,©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション,©葦原大介／集英社・東映アニメーション,©尾田栄一郎／集英社・「THE ONE PIECE」製作委員会,©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション,©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.,© 本郷あきよし・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.,©東映アニメーション・ニトロプラス／楽園追放ソサイエティ,© トロル・ポプラ社／おしりたんてい製作委員会,© TAE·TAES·Tencent·Wawayu All Rights Reserved.,©2026 映画名探偵プリキュア！製作委員会,©東映アニメーション・ニトロプラス／楽園追放ソサイエティ,©TSUBURAYA PRODUCTIONS, TOEI ANIMATION,©2026 TOEI ANIMATION,© 本郷あきよし・東映アニメーション ,©2027 デュアルシャドウ製作委員会,©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation,©尾田栄一郎／集英社・東映アニメーション,©尾田栄一郎／2027「ワンピース」製作委員会,©尾田栄一郎／2029「ワンピース」製作委員会