



***BUSHIROAD***

**2024年6月期  
通期決算説明資料**

**株式会社ブシロード**

**証券コード：7803**

**2024年8月13日**

# 目次

- **2024年6月期 第4四半期 決算概要**
- **2024年6月期 業績ハイライト**
- **2025年6月度 業績予想**
- **ユニット別トピックス**
- **Appendix**

# 2024年6月期 第4四半期 決算概要

当四半期 (単位：百万円)	FY24 4Q (①)	FY23 4Q (②)	前期比 ①－②
売上高	13,404	13,642	▲238
売上総利益	4,689	5,174	▲485
販売管理費	3,878	3,826	+52
<small>広告宣伝費     +販売促進費</small>	1,565	1,490	+74
<small>研究開発費</small>	276	399	▲123
営業利益	811	1,348	▲537
営業利益率	6.1 %	9.8 %	▲3.8 Pt
経常利益	1,244	1,813	▲569
経常利益率	9.3 %	13.3 %	▲4.0 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	830	807	+22

当期累計 (単位：百万円)	FY24 通期 (③)	FY23 通期 (④)	前期比 ③－④
売上高	46,262	48,799	▲2,536
売上総利益	15,401	16,906	▲1,504
販売管理費	14,519	13,520	+998
<small>広告宣伝費     +販売促進費</small>	5,282	5,351	▲68
<small>研究開発費</small>	1,513	852	+660
営業利益	882	3,385	▲2,503
営業利益率	1.9 %	6.9 %	▲5.0 Pt
経常利益	1,898	4,503	▲2,605
経常利益率	4.1 %	9.2 %	▲5.1 Pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	804	2,050	▲1,245

## 2024年6月期 第4四半期 概況

- ・TCGユニットは、ブランドごとに上げ下げがあるものの、全体としては堅調に推移。
- ・デジタルコンテンツユニットが引き続き低調であることが影響し、前期比で売上・利益ともに減少。
- ・ライブエンタメユニットは、バンドリ！プロジェクトのライブイベントが好調で過去最高の通期・四半期売上を達成。
- ・MDユニットは、ライブグッズ、MD商品、フィギュア商品がそれぞれ好調に推移し、過去最高の通期・四半期売上を達成。
- ・スポーツユニットは、新日本プロレス・スタジアムともに堅調に推移。
- ・営業外に為替相場の変動による為替差益330百万円を計上。

## FY24第4四半期実績

## FY25第1四半期以降の展開

### TCG ユニット

- ・ヴァイスシュヴァルツ **堅調**
- ・カードファイト!! ヴァンガード **順調**
- ・プロ野球カードゲーム ドリームオーダーを発売  
**初動としてはやや軟調**
- ・Shadowverse EVOLVE 引き続き**軟調**傾向

- ・FY25で**新規TCG 複数タイトルの展開**を予定
- ・2024年9月には「hololive Official Card Game」の販売・運営協力、2024年10月には「五等分の花嫁 カードゲーム」の展開を予定
- ・「カードファイト!! ヴァンガード」のTVアニメ新シリーズが好評

### デジタルコンテンツ ユニット

- ・研究開発費が先行し、引き続き **低調**
- ・モバイルゲームは1タイトルを移管・2タイトルのサービスを終了し、運営のコンパクト化をほぼ完了
- ・コンソールゲームは2作品を発売

- ・コンソールゲームの発売本数と開発中タイトル数のバランスをとることによって、赤字幅の縮小を目指す
- ・FY25第1四半期は2タイトルを発売

### ライブエンタメ ユニット

- ・中・大規模の会場でのライブを複数開催し、バンドリ!プロジェクトのライブイベント **好調**
- ・レコード事業 **順調**

- ・2025年1月よりTVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の放送を予定。
- ・2024年7月1日に(株)ブシロードミュージックが(株)アルゴナビスを吸収合併（本資料50Pプレスリリース参照）

### MD ユニット

- ・イベントグッズ **好調**
- ・缶バッジ等のMD商品 **好調**
- ・フィギュアブランド PalVerse **好調**
- ・2024年4月に原型制作を行う**サテライトオフィス**を金沢に開業。

- ・引き続きライブグッズやフィギュアブランドPalVerseを展開

### アド ユニット

- ・イベント運営・制作等の代理店事業が貢献して**堅調**
- ・インフルエンサーマーケティングを行うWEBプラットフォーム「インフルエンジン」の運営を開始

- ・引き続きグループ事業全体の規模拡大に貢献

### スポーツ ユニット

- ・新日本プロレス・スターダムともに米国で興行を行うなど **堅調**
- ・2024年6月28日に(株)ブシロードファイトの全株式を(株)ブシロードから新日本プロレスリング(株)に譲渡し、運営体制の強化を図る（本資料51Pプレスリリース参照）

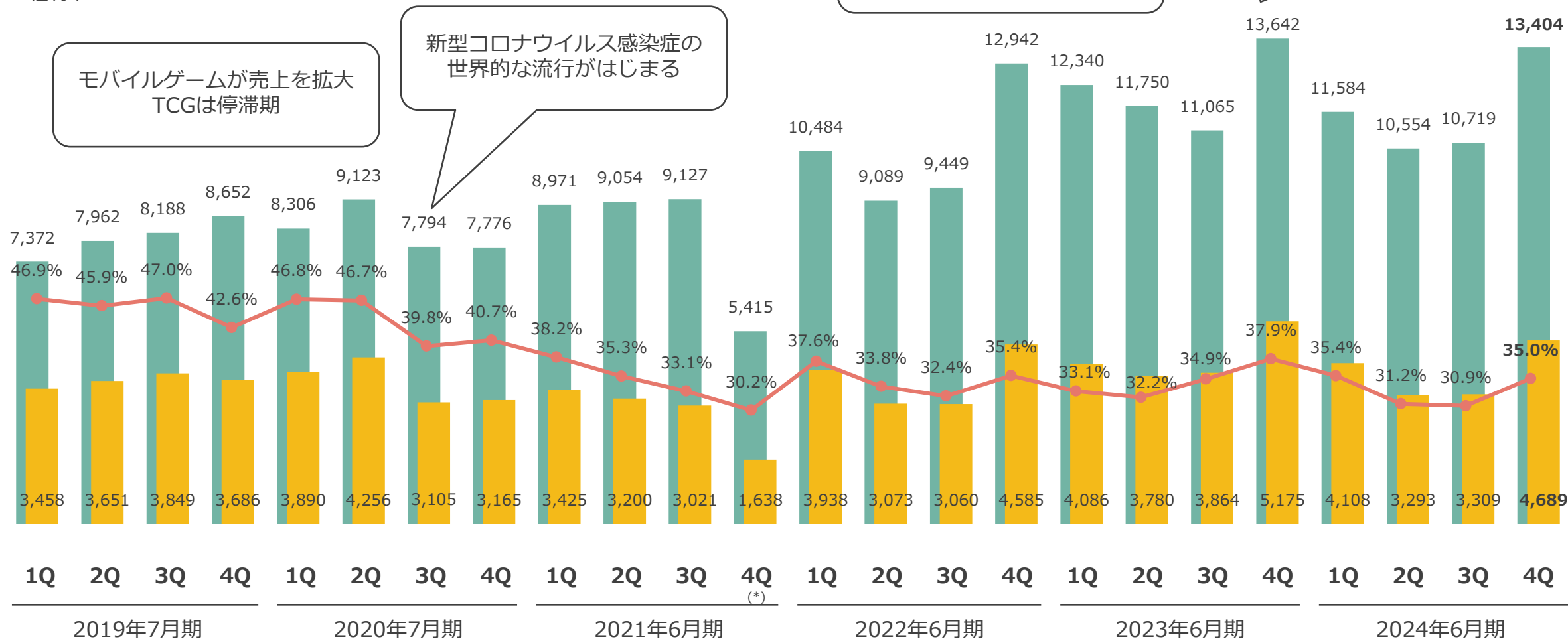
- ・FY25第1四半期に新日本プロレスの真夏の祭典「G1 CLIMAX 34」を開催
- ・プロテインバーをはじめとする健康食品事業をTCGユニットに移管

\* 本資料における事業計画に対する進捗の表現：好調>順調>堅調>軟調>低調

# 四半期 連結業績推移 - 売上高・売上総利益・粗利率

(百万円)

- 売上高
- 売上総利益
- 粗利率



モバイルゲームが売上を拡大  
TCGは停滞期

新型コロナウイルス感染症の  
世界的な流行がはじまる

国内外でTCG市場が急成長  
モバイルゲームは苦戦

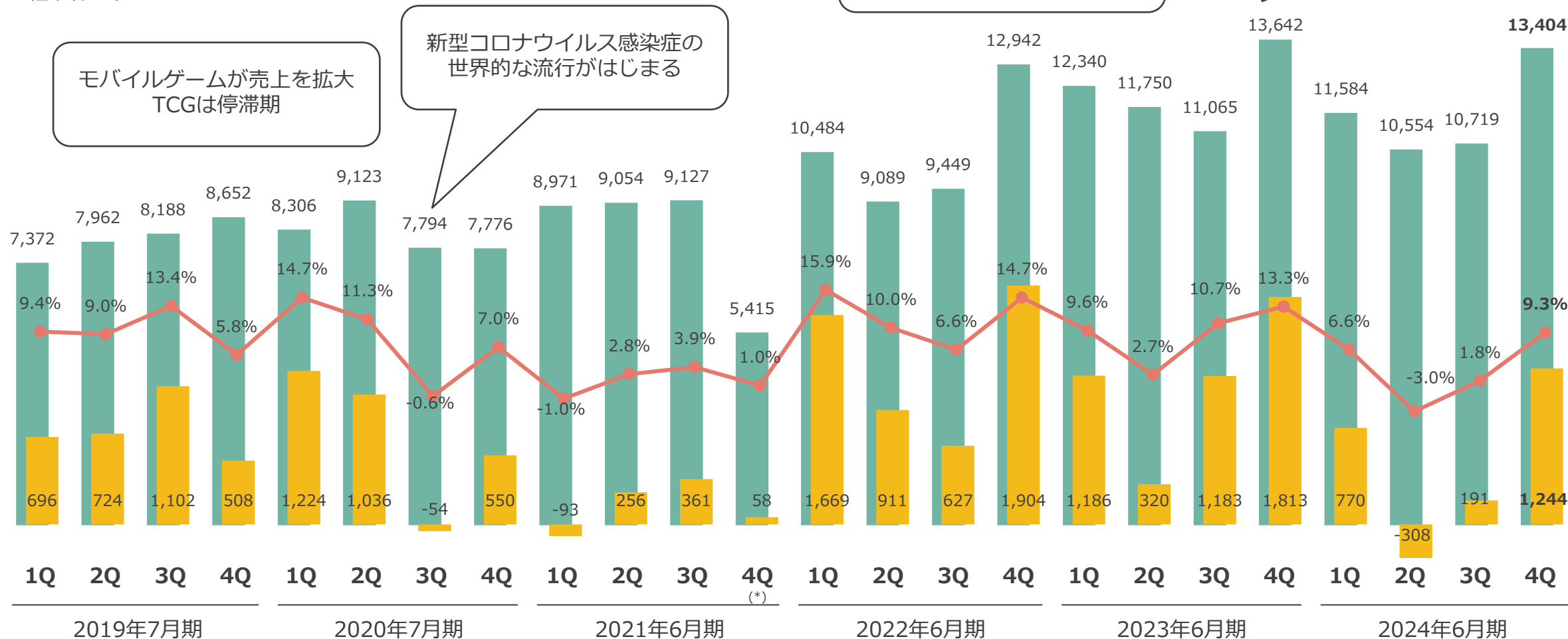
新型コロナウイルス感染症が  
5類感染症に移行

\* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

# 四半期 連結業績推移 - 売上高・経常利益・経常利益率

(百万円)

- 売上高
- 経常利益
- 経常利益率



モバイルゲームが売上を拡大  
TCGは停滞期

新型コロナウイルス感染症の  
世界的な流行がはじまる

国内外でTCG市場が急成長  
モバイルゲームは苦戦

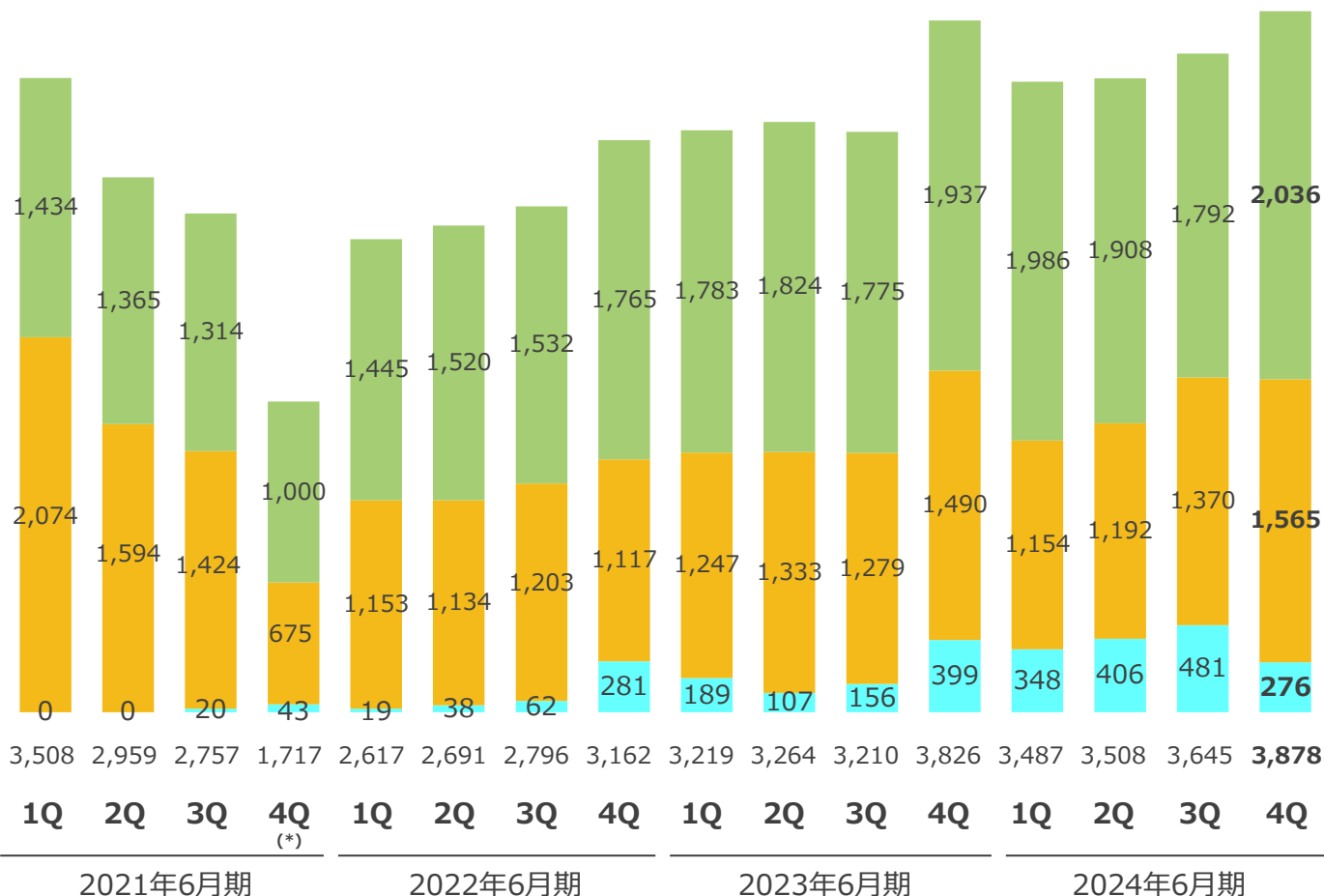
新型コロナウイルス感染症が  
5類感染症に移行

\* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

# 四半期 連結業績推移 - 販売管理費

(百万円)

- その他の販売管理費
- 広告宣伝費+販売促進費
- 研究開発費



<b>販売管理費</b>	<b>3,878</b> 百万円	YoY +52 百万円
<b>広告宣伝費 + 販売促進費</b>	<b>1,565</b> 百万円	YoY +74 百万円
<b>研究開発費</b>	<b>276</b> 百万円	YoY ▲123 百万円

広告宣伝費・販売促進費を「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」の宣伝活動や「Bushiroad EXPO 2024」をはじめとする海外イベントに注力した結果、増加傾向。

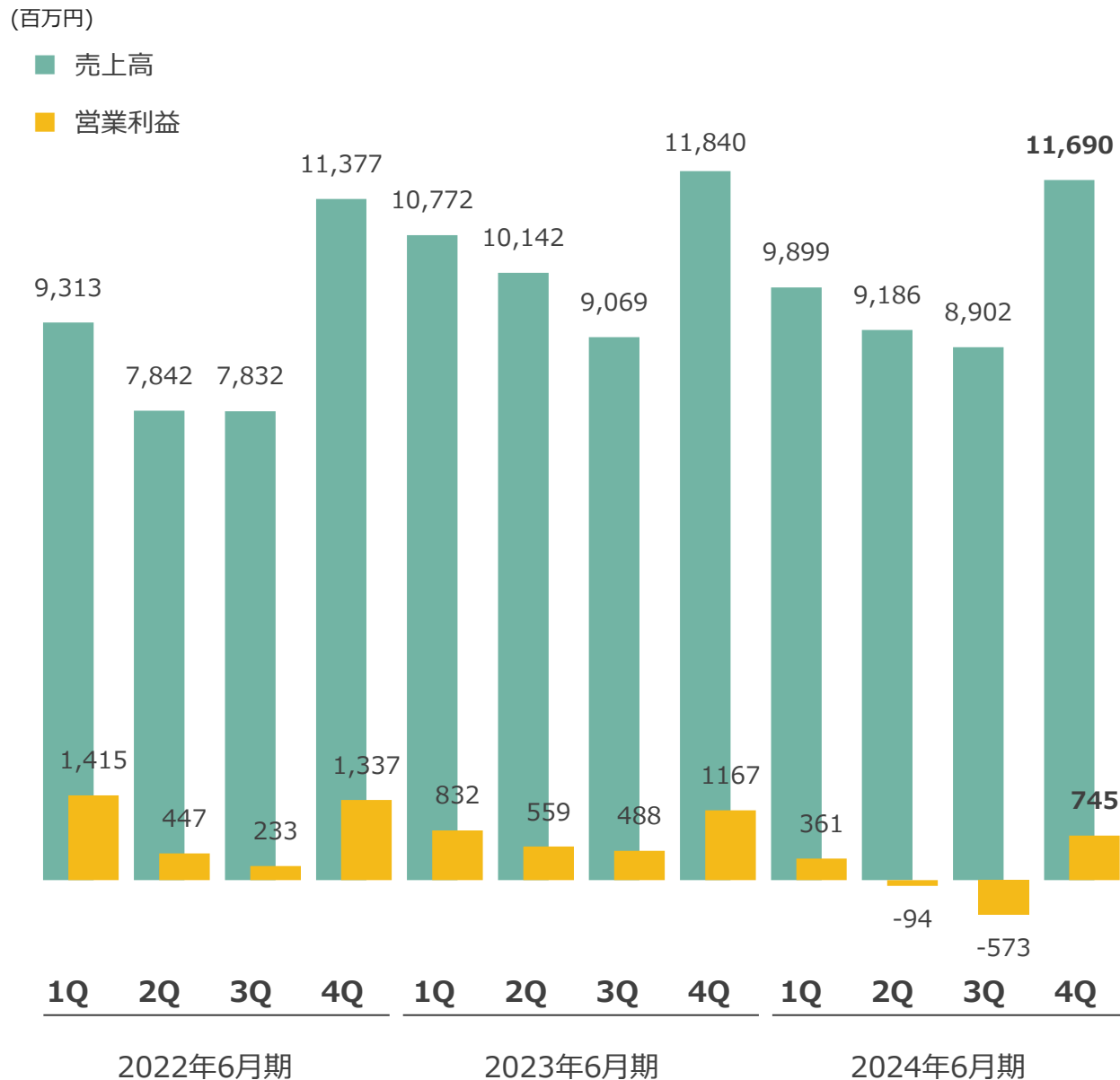
海外イベント数の増加に伴い、業務委託費等その他の販売管理費も増加。

## FY25 第1四半期以降の見通し

- ・ FY25はFY24と同程度の販管費がかかる見込み
- ・ FY25はデジタルゲームの開発のため、FY24と同程度の研究開発費がかかる見込み（本資料33P参照）

\* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。





## エンターテインメント事業 2024年6月期 第4四半期

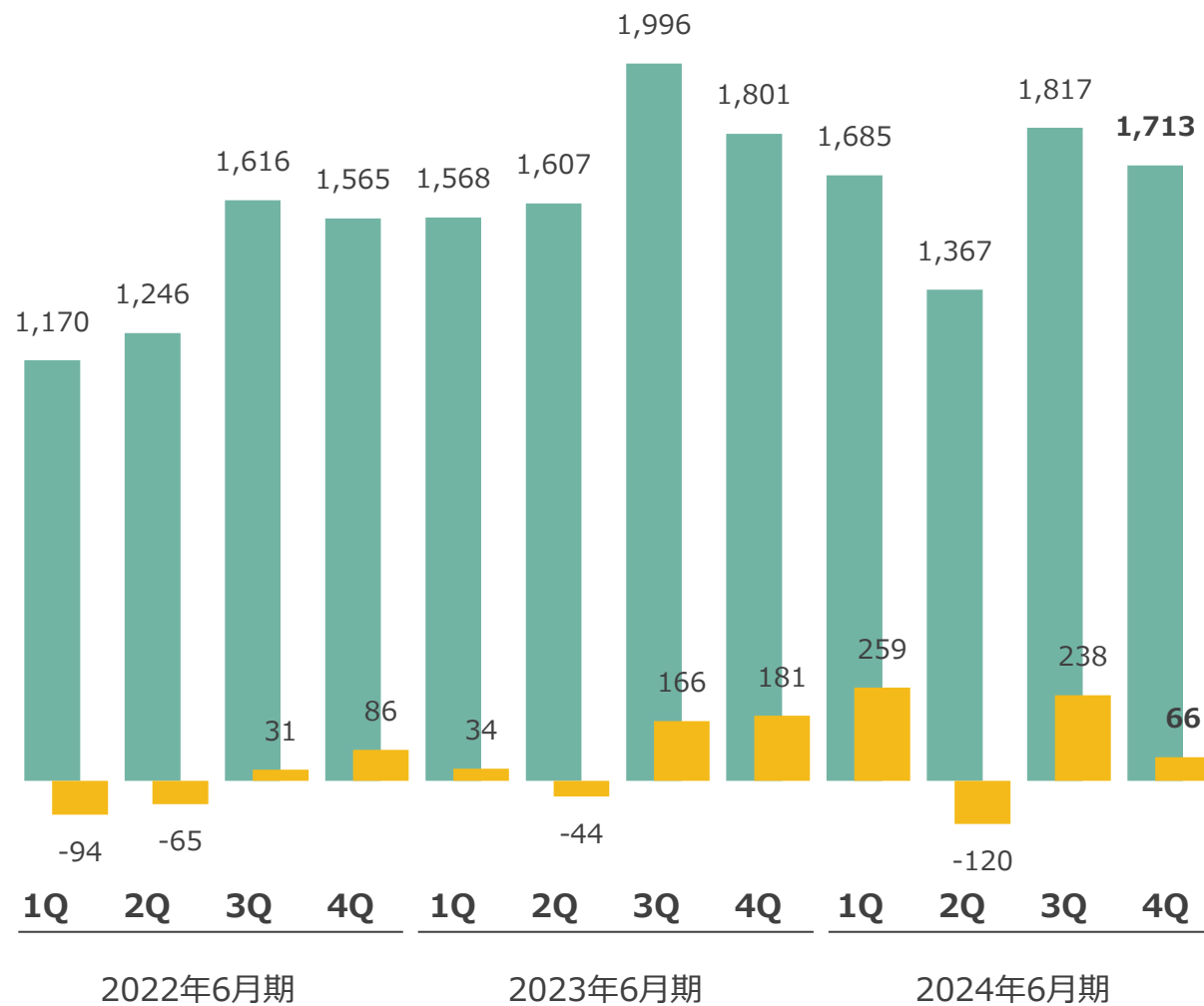
売上高	<b>11,690</b>	百万円	YoY ▲150 百万円
営業利益	<b>745</b>	百万円	YoY ▲422 百万円

TCGユニットが**堅調**であることに加え、ライブエンタメユニット、MDユニットが**好調**に推移し、前四半期比で売上高、営業利益ともに増加。

デジタルコンテンツユニットが低調に推移し、前年同期比では売上高、営業利益ともに減少。

(百万円)

■ 売上高  
■ 営業利益



## スポーツ事業

### 2024年6月期 第4四半期

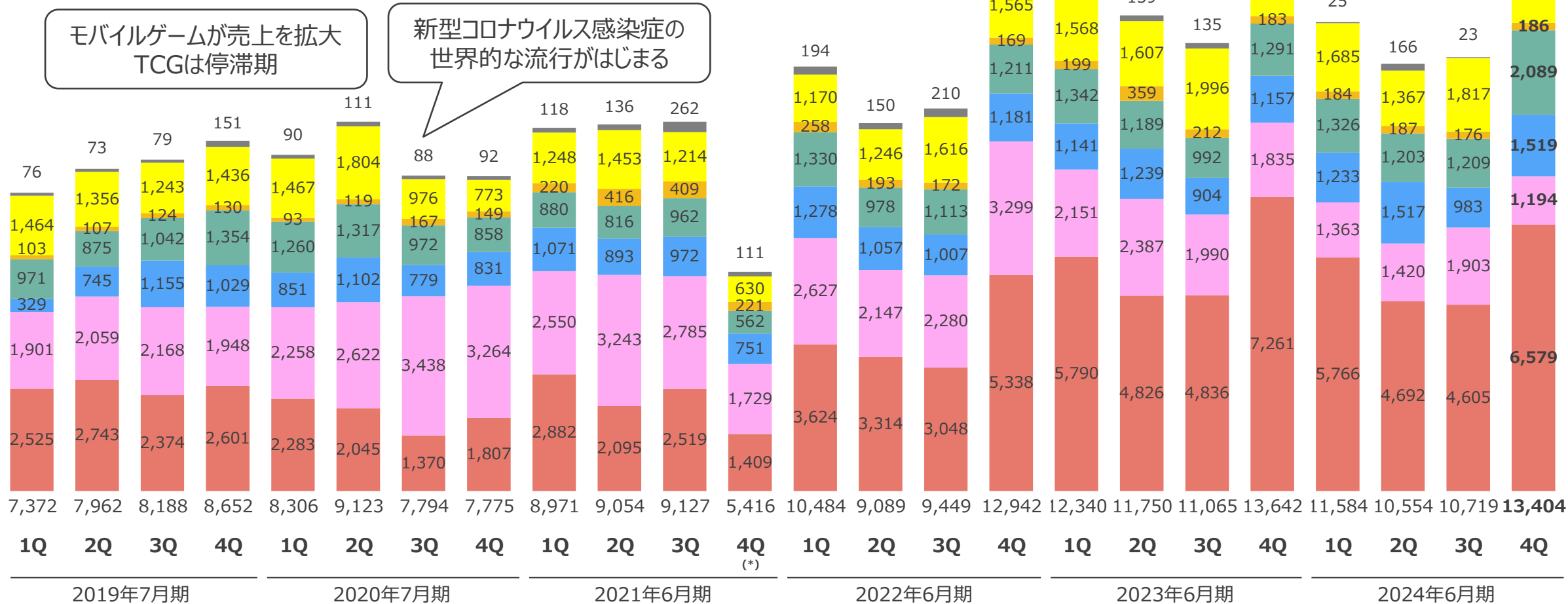
売上高	<b>1,713</b>	百万円	YoY ▲ 87 百万円
営業利益	<b>66</b>	百万円	YoY ▲ 115 百万円

全体としては新日本プロレス・スターダムともに米国で興行を行うなど **堅調**。

スターダムの立て直しにやや時間を要しており、前年同期比で比較すると、売上・利益ともに減少。

# 四半期 ユニット別売上高推移

- (百万円)
- その他
  - スポーツユニット
  - アドユニット
  - MDユニット
  - ライブエンタメユニット
  - デジタルコンテンツユニット
  - TCGユニット



\* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

# 2024年6月期 業績ハイライト

## TCGユニット

- ・「カードファイト!! ヴァンガード」では新シリーズの展開を開始し、新規層取り込みに注力した
- ・「ヴァイスシュヴァルツ」では簡体字版をリリース
- ・「Shadowverse EVOLVE」は軟調傾向
- ・「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」 2024年4月発売開始
- ・開発会社との資本業務提携や海外製造工場の連結子会社化などTCGのバリューチェーンを強化、FY25以降の拡大の足固めをした

## デジタルコンテンツユニット

- ・市況の影響を受け、赤字縮小のために体制変更に注力
- ・モバイルゲームでは5タイトルをクローズ・1タイトルを運営移管し、運営をコンパクト化
- ・コンソールゲームでは6タイトルをリリースした

## ライブエンタメユニット

- ・ **過去最高の通期売上を達成**
- ・ バンドリ!プロジェクトの新バンド「MyGO!!!!!!」や「Ave Mujica」が国内外において人気を博し好調に推移
- ・ 2024年6月にD4DJプロジェクトの(株)Donuts社への事業移管を発表

## MDユニット

- ・ **過去最高の通期売上を達成**
- ・ 2023年8月にグローバルブレイクの柱となるフィギュアブランド「PalVerse」を始動し、開発体制の整備・権利取得が順調に進行
- ・ 中国の推し活ブームに乗り、海外販路を開拓し好調に推移
- ・ バンドリ!プロジェクトの新バンド「MyGO!!!!!!」と「Ave Mujica」が人気を集め、ライブグッズの収益が安定

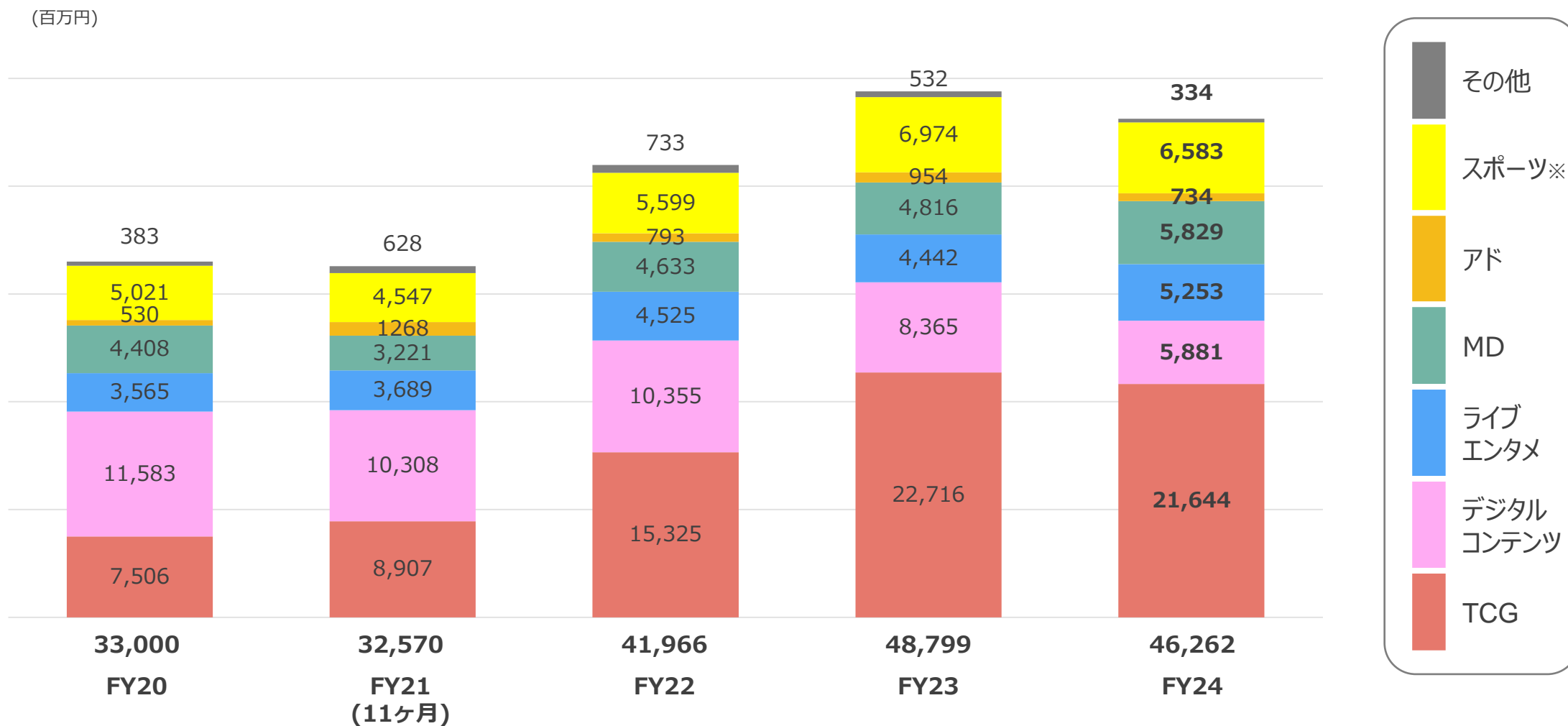
## アドユニット

- ・ 代理店事業 自社および他社の大型イベントを複数担当し、堅調に推移
- ・ アニメ制作委員会への出資・参画を積極的に行い、TCGやグッズの商品化権、声優・音響等の役務を獲得
- ・ インフルエンサーマーケティングを行うWEBプラットフォーム「インフルエンジン」の運営を開始

## スポーツユニット

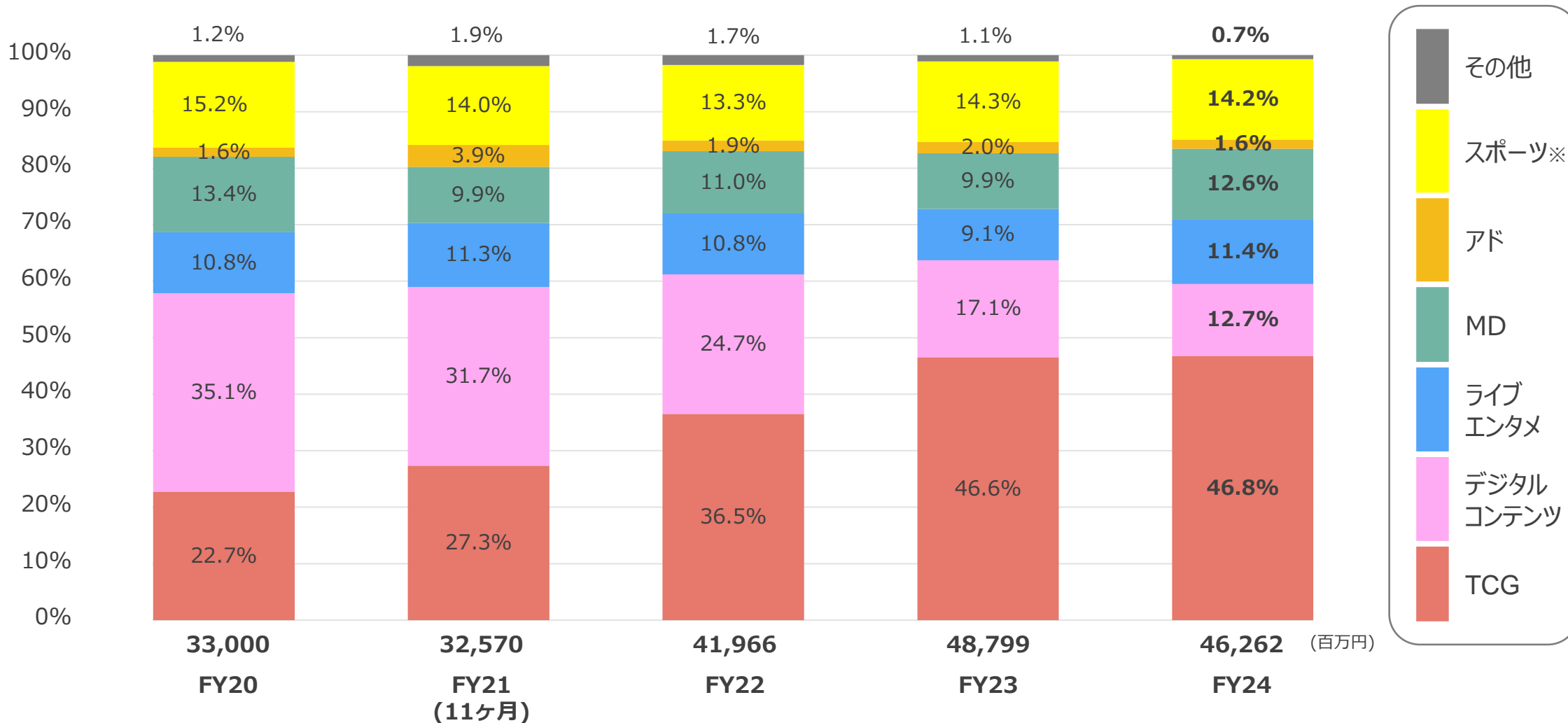
- ・ 「新日本プロレス」・「スターダム」とともに堅調に推移
- ・ 新日本プロレスリング(株)・(株)ブシロードファイトとともに社長交代し体制変更
- ・ 2024年6月28日(株)ブシロードファイトが(株)ブシロードの連結子会社から新日本プロレスリング(株)の連結子会社になり、同日(株)スターダムに商号変更

## ユニット別売上高推移



※2024年6月期より「スポーツ&ヘルスケアユニット」を「スポーツユニット」に改称いたしました。

## ユニット別売上高割合推移



※2024年6月期より「スポーツ&ヘルスケアユニット」を「スポーツユニット」に改称いたしました。

(単位：百万円)	2024年6月末	前期末比増減
【流動資産】	39,701	+2,112
（現金及び預金）	25,807	▲301
（その他流動資産）	3,159	+1,305
【固定資産】	10,899	+2,162
（有形固定資産）	3,595	+1,126
（無形固定資産）	343	+40
（投資その他の資産）	6,961	+996
資産合計	50,606	+4,270
（未払金）	2,256	+729
（その他流動負債）	2,865	+1,086
（借入金）	12,548	+859
（社債）	2,750	+950
負債合計	27,334	+3,397
純資産合計	23,272	+873
負債純資産合計	50,606	+4,270

## ● その他流動資産

（未収入金）アプリゲーム移管時履行義務認識 + 314百万円  
 （未収法人税等） + 479百万円  
 （未収還付消費税等） + 129百万円

## ● GTIM<sup>(\*1)</sup>及びWCP<sup>(\*2)</sup>連結子会社化の影響

（現預金） + 2,831百万円  
 （機械装置） + 754百万円  
 （未払金） + 838百万円  
 （その他流動負債） + 775百万円  
 （借入金） + 941百万円

※ GTIM及びWCPの決算日は3月31日であり、連結財務諸表の作成に当たっては、同日現在の財務諸表を使用しております。  
 ただし、4月1日から連結決算日6月30日までの期間に発生した重要な取引については、連結上必要な調整を行っております。

また当社のGTIMの株式取得は4月3日に行われており、GTIMの3月31日現在の財務諸表には当社連結子会社化以前に計上された未払配当金や同社のWCP株式取得のための未払金が含まれております。

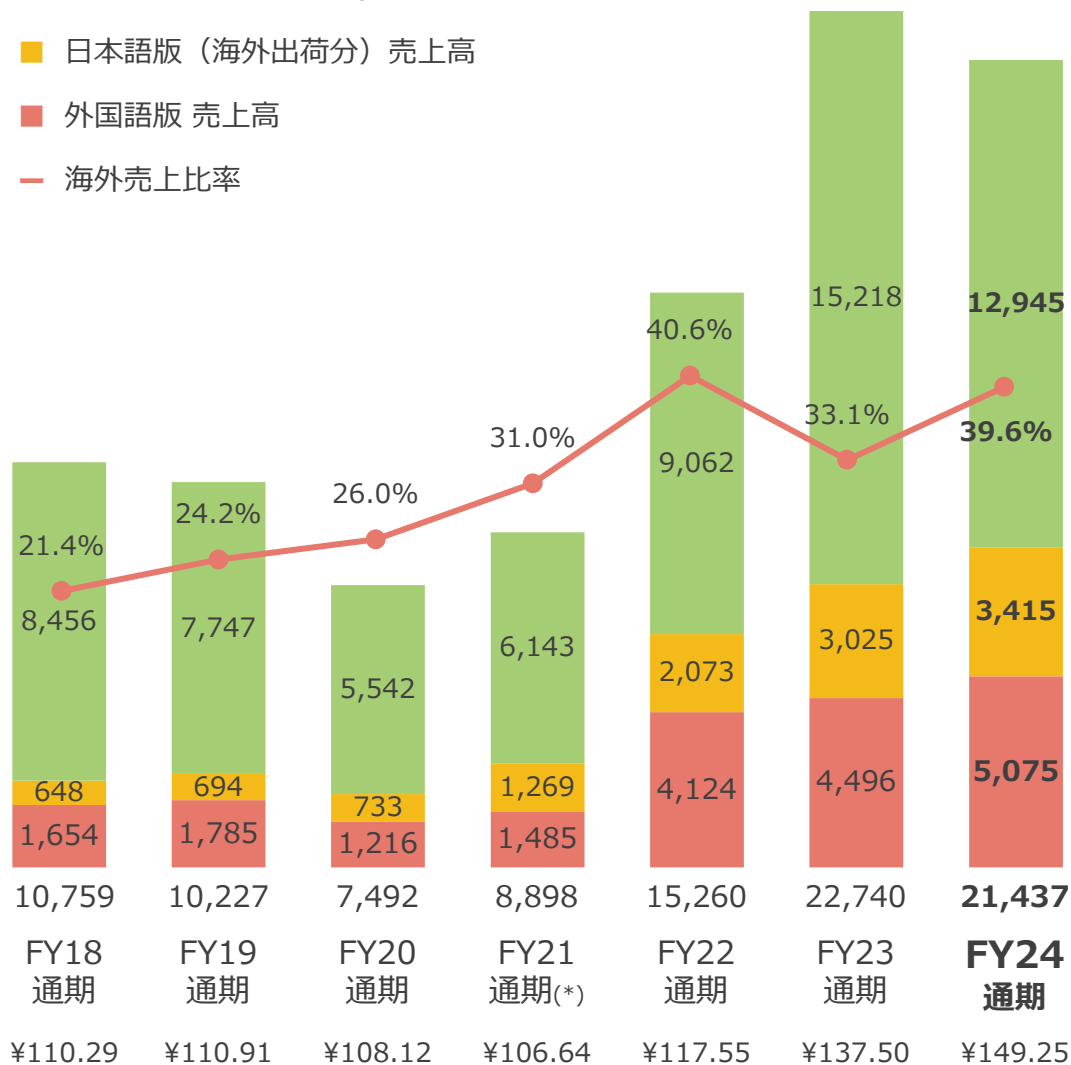
(\*1) GTIM=Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd

(\*2) WCP=World Card Products (Singapore) Pte.Ltd.



# (参考) TCGの国内・海外売上比率

(百万円) ■ 日本語版 (国内出荷分) 売上高  
 ■ 日本語版 (海外出荷分) 売上高  
 ■ 外国語版 売上高  
 — 海外売上比率



海外における日本アニメ・TCG市場の拡大に合わせて  
 TCG事業の**グローバル展開を積極的に実施**。

FY23に「カードファイト!! ヴァンガード」の簡体字版、  
 FY24に「ヴァイスシュヴァルツ」の簡体字版の発売を開始。  
 東南アジア地域を中心に日本語版の商品を、  
 北米地域を中心に英語版の商品を出荷。

外国語版は売上・比率ともに増加。  
 (為替差を考慮するとほぼ横ばいから微増)

FY25の展開  
 新規TCGタイトルが日本での売上比率が多く、  
 国内売上が大きく増加する見込み。

\* 外国語版は英語版と中国語版の合計。海外売上高は日本語版 (海外出荷分) と外国語版の合計。

\* 2021年6月期は11カ月の変則決算です。

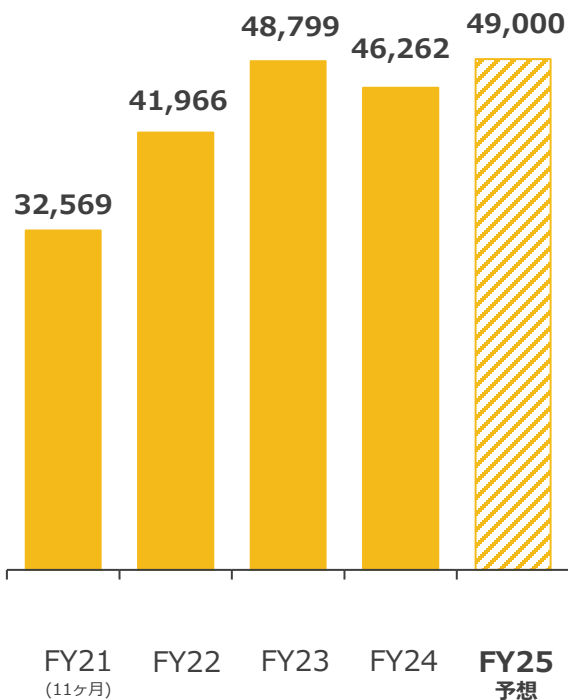
\* 期中平均レートを参考として記載しております。

# 2025年6月期 業績予想

- ・ TCGユニットを中心に増収となる見込み。
- ・ 研究開発費はFY24と同程度かかるものの、モバイルゲームの運営のコンパクト化がFY24でおよそ完了し、FY24で開発したコンソールゲームの発売も進むことから、**コンテンツユニットの赤字が縮小し、前年比で増益となる見込み。**

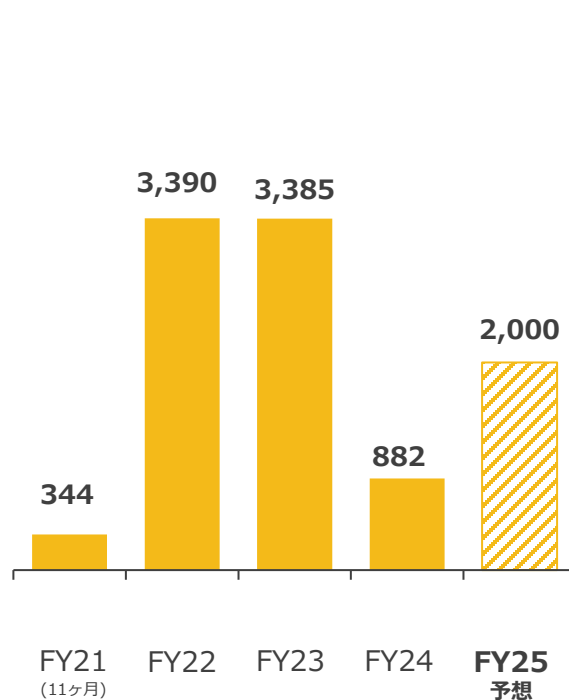
## 売上高

490億円 (YoY 105.9%)



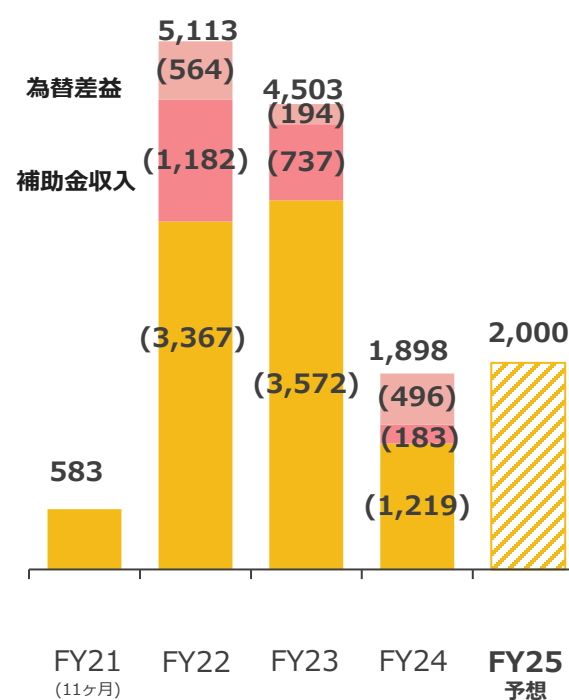
## 営業利益

20億円 (YoY 226.8%)



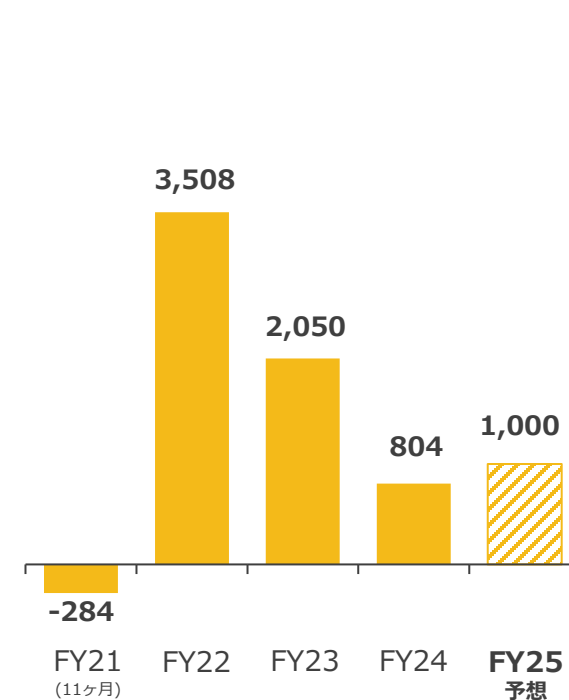
## 経常利益

20億円 (YoY 105.4%)



## 親会社株主に帰属する 当期純利益

10億円 (YoY 124.4%)



(単位：百万円)

当社は、2024年8月13日開催の取締役会において、配当方針の変更を決議いたしました。  
 (本資料48ページプレスリリース参照)

今般、安定した配当を継続することが重要と考え、株主資本を充実させて財務基盤の安定・強化を図り成長投資に積極的に振り向けつつ、業績も勘案した安定した利益還元を継続的に行う方針であります。

よって、2024年6月期の配当金は2023年6月期と同額の4円50銭と決定いたしました。  
 2025年6月期についても、4円50銭の配当を予定しております。

	2023年6月期 配当実績	2024年6月期 配当予想	2024年6月期 配当決定額	2025年6月期 配当予想
基準日	2023年6月30日	2024年6月30日	2024年6月30日	<b>2025年6月30日</b>
1株あたり配当金	4円50銭	4円50銭	4円50銭	<b>4円50銭</b>

当社は、2024年8月13日開催の取締役会において、2023年8月14日に公表した中期経営計画を取り下げることを決議しましたので、お知らせいたします。

## 1 中期経営計画取り下げの理由

当社グループは、2022年8月12日に4カ年の中期経営計画を公表した後、2023年8月14日に計画数値の一部見直しを行いながらも、達成に向けて取り組んでまいりました。しかしながら、デジタルコンテンツユニットにおいて、モバイルゲームは市場競争のさらなる激化に伴い、当社事業の縮小を行ってまいりました。また、コンソールゲームにおいては開発費の先行投資が継続しており、発売前のタイトルが多数を占めていることから、先行きを正確に予測することが困難となっております。このような状況の中、計画数値の達成が困難であると判断したことから、中期経営計画を取り下げることにいたしました。

## 2. 今後について

当社は引き続き、トレーディングカードゲーム事業の強化とグローバル拡大という方針は変えることなく、IPディベロッパーとして事業を展開してまいります。

2025年6月期（2024年7月1日～2025年6月30日）においては今後の市場環境の検証と当社の事業構成の見直し等を行い、その後に新たな中期経営計画を改めて策定したうえで公表させていただきます。

なお、「事業計画及び成長可能性に関する事項」は2024年9月に公表を予定しております。

# ユニット別トピックス

(百万円)

■ 売上高

ヴァイスシュヴァルツ  
ブースターパック / Disney100 発売

7,261

6,579

5,790

5,766

5,338

4,826

4,836

4,692

4,470

3,624

3,314

3,048

Shadowverse EVOLVE  
商品展開開始

1Q

2Q

3Q

4Q

1Q

2Q

3Q

4Q

1Q

2Q

3Q

4Q

2022年6月期

2023年6月期

2024年6月期

売上高

6,579

百万円

YoY ▲682 百万円

## ヴァイスシュヴァルツ 堅調

- ・高い水準で想定通り推移

## カードファイト!! ヴァンガード 順調

- ・新シリーズに入り、販売数が想定を上回る

## プロ野球カードゲーム ドリームオーダー 初動としてはやや軟調

- ・2024年4月に発売開始。
- ・プロ野球の協賛試合やローソン12,000店舗での販売を実施。
- ・売上計画の範囲内には達しているものの、マス層に向けた商品であり、認知の拡大に時間を要している。

## Shadowverse EVOLVE 引き続き軟調傾向



PalVerse presents  
カードゲーム祭2024 in 東京

- ・2日間で**17,163**人を動員  
(昨年：15,120人)
- ・2025年の開催も発表



## プロ野球カードゲーム ドリームオーダー発売

2024年4月20日に、プロ野球カードゲーム ドリームオーダーを発売いたしました。

当社の売上計画の範囲内には達しているものの、プロ野球ファンの方にも認知していただき遊んでもらうまでに時間を要しており、**初動としてはやや軟調**となりました。

12球団すべてとスポンサー契約を結んでおり、プロ野球中継へのCM出稿やプロ野球選手のOBが出演する動画コンテンツの発信、ルールティーチングツアー、企業向け講習会の開催等、売上に合わせて効果的な宣伝販促を見極めることで、引き続き認知拡大に努めてまいります。



2024年6月8日 愛知で開催した大会の様子



2024年8月24日発売

セ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.3



2024年8月24日発売

パ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.3



プロ野球OBの出演する動画コンテンツを配信





## カードファイト!! ヴァンガード さらなる拡大に向け各種施策展開

カードファイト!! ヴァンガードは**14年以上続く自社IP**となりました。  
FY24より、さらにカードファイト!! ヴァンガードを盛り上げられるよう、若年層をはじめとする新しいお客さまに遊んでいただく取り組みを行っております。

### ● 2024年7月よりTVアニメ新シリーズ放送中

2024年7月から毎週土曜あさ8時より、TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード Divinez Season2」を放送しております。

主人公の声優は前作に引き続きKis-My-Ft2の宮田俊哉氏、オープニング楽曲アーティストは2.5次元アイドルグループ「すとぷり」に担当していただき、**若年層や女性**にも興味を持っていただくきっかけを作れるよう努めております。  
アニメ内で登場するカードを収録した商品も発売し、アニメから興味を持っていただいたお客さまにもアプローチしております。



### ● 月刊コロコロコミックでの連載引き続き実施中

2023年12月より月刊コロコロコミックにて連載している「カードファイト!! ヴァンガード スカイライド」について、現在も好評連載中です。

2024年6月発売 月刊コロコロ7月号では、**カード54枚デッキ**を丸ごと付録化するなど、**漫画からTCGへの導線**を作り、遊んでいただけるよう努めております。



## FY25 既存TCGに加え、複数の新規TCGの積み上げにより 増収増益を見込む

### ● FY25 新規展開TCGの見通し

FY25前半には2タイトルを展開・後半も複数タイトルを予定（未発表）

#### hololive OFFICIAL CARD GAME

企画・開発 : カバー(株)  
販売・運営協力 : (株)ブシロード



2024年9月20日発売  
スタートデッキ  
「ときのそら&AZKi」



2024年9月20日発売  
ブースターパック  
「ブルーミングレディアンズ」

#### 五等分の花嫁 カードゲーム

(1年でブースターパック4商品を発売)



2024年10月18日発売  
スタートデッキ  
中野 一花/中野 二乃/中野 三玖  
/中野 四葉/中野 五月



2024年10月18日発売  
ブースターパック vol.1

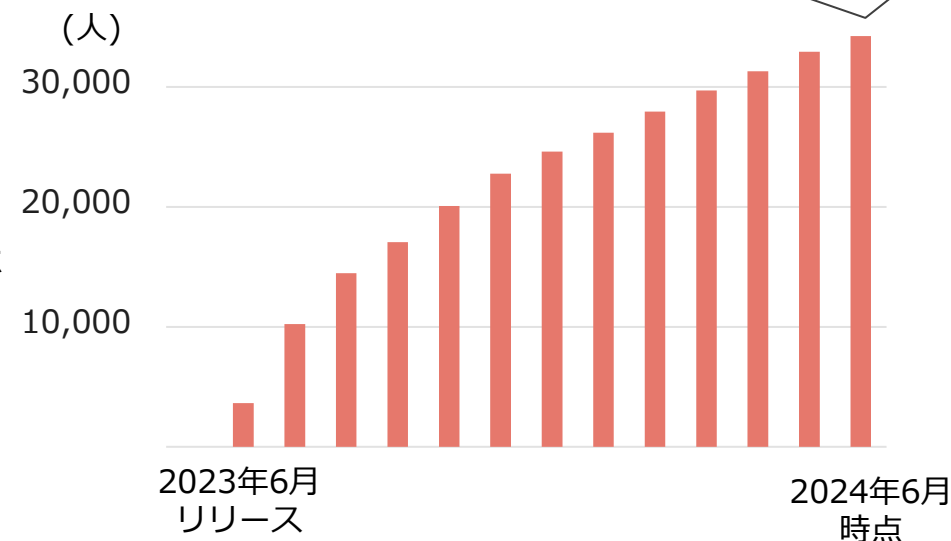
### ● FY25 既存TCGの見通し

売上伸長を目標としながらも、**円高傾向**が予想されること等のリスクを考慮し、**保守的な数値**で業績を予想

## ● 海外展開に注力

- Bushiroad EXPO 2024をはじめとする**40以上の国際イベント**でTCG大会やルールティーチングを実施。
- 当社のTCGイベントや大会に参加する際に登録が必要なアプリ「ブシナビ」の英語版の登録者数が**34,000人を突破** ※2024年6月30日時点  
(国内海外合わせて**10万人突破** ※2024年6月30日時点)
- 2024年1月より主力商品の一つであるヴァイスシュヴァルツの**簡体字版**を発売開始。

2024年6月時点で「ブシナビ」英語版の登録者数が**34,000人を突破!**



## ● 製造・開発体制の強化

TCGのブランド数の増加やグローバル展開の中で、**安定して質の高いTCGを発売**できるよう、各関係会社と資本関係を結び関係を強化。

2024年1月 (有)遊宝洞 (ゲームシステムの開発会社) と資本業務提携

2024年4月 Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd (英語版TCGの印刷会社) の株式取得、連結子会社化

## FY24 4Q 発売

## FY25 1Q 発売

## FY25 2Q以降発売

## 日本語版



4月 / 葬送のフリーレン	7月 / 映画クレヨンしんちゃん	10月 / TVアニメ「ご注文はうさぎですか？」10th Anniversary
4月 / アイドルマスター シャイニーカラーズ Shine More!	7月 / るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-	10月 / 富士見ファンタジア文庫 Vol.2
5月 / ベルソナ3 リロード	8月 / ヘブンバーンズレッド Vol.2	11月 / 『ゆるキャン△ SEASON 3』
5月 / Disney ミラー・ウォリアーズ	8月 / STAR WARS Vol.2	11月 / リコリス・リコイル
6月 / グリザイア：ファントムトリガー	8月 / MARVEL Vol.2	11月 / 「Re:ゼロから始める異世界生活」Vol.3
6月 / アイドルマスター シンデレラガールズ Next Twinkle!	9月 / 『キャプテン翼』	12月 / 勝利の女神：NIKKE
6月 / トライアルデッキ 『ゆるキャン△ SEASON 3』	9月 / 劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉』	



4月 / 名探偵コナン Vol.2	7月 / すとぶり Vol.2	10月 / HoneyWorks ～告白実行委員会～
5月 / 新テニスの王子様	9月 / サンリオキャラクターズ	11月 / ディズニー ツムツム
6月 / カラフルビーチ		12月 / 家庭教師ヒットマンREBORN!
		未定 / ちいかわ Vol.2
		未定 / ブルーロック Vol.2
		未定 / 文豪ストレイドッグス

## 英語版



4月 / Saekano the Movie: Finale	8月 / Ayakashi Triangle	10月 / JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders + Stone Ocean
5月 / BanG Dream! Girls Band Party! Countdown Collection	8月 / hololive productions	10月 / Dengeki Bunko
6月 / BOCCHI THE ROCK!	9月 / 【OSHI NO KO】	11月 / Love Live School idol festival 2 MIRACLE LIVE!
		11月 / Frieren: Beyond Journey's End
		12月 / MACROSS Delta

## 簡体字版



4月 / トライアルデッキ BanG Dream! [MyGO!!!!]	7月 / 约会大作战	引き続き発売予定
5月 / 輝夜大小姐想让我告白～天才们的恋爱头脑战～	8月 / 莉可丽丝	

※2024年8月13日時点で発表済みの主な商品に記載しております。記載内容は予定であり、変更となる可能性があります。特に補足がない商品は、ブースターパックなどのバック商品です。

FY24 4Q 発売

FY25 1Q 発売

FY25 2Q以降発売

## 日本語版

4月 / 無幻双刻	7月 / リリカルモナステリオ ほしがきらきらっ！	10月 / 天智覚命
6月 / 次元超躍	8月 / 宿命決戦	
	9月 / Stride Deckset Harri	
	9月 / Stride Deckset Nightrose	



4月 / Gods of the Arcana	8月 / 宿命の弾丸	10月 / 黒鉄の侵略者
6月 / コラボパック「カードファイト!! ヴァンガード」	9月 / シーサイド・メモリーズ	12月 / 暗黒降誕



4月 / TVアニメ『君のことが大大大大大好きな100人の彼女』	7月 / グリッドマン ユニバース	10月 / アニメ「アイドルマスター シャイニーカラーズ」
6月 / TVアニメ『ぼんのみち』	8月 / ラブライブ！蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ	未定 / TVアニメ「この素晴らしい世界に祝福を！3」
	8月 / TVアニメ「勇気爆発バーンブレイバーン」	未定 / 時々ボソッとロシア語でデレる隣のアーリャさん
	9月 / ブルーアーカイブ The Animation	



4月 / スタートデッキ 12種	8月 / セ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.3 / パ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.3	10月 / セ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.4 / パ・リーグ ブースターパック 2024 Vol.4
4月 / セ・リーグブースターパック 2024 Vol.1 / パ・リーグブースターパック 2024 Vol.1		
6月 / セ・リーグブースターパック 2024 Vol.2 / パ・リーグブースターパック 2024 Vol.2		



発売なし	9月 / スタートデッキ「ときのそら&AZKi」	引き続き発売予定
	9月 / ブースターパック「ブルーミングレディアンズ」	

※企画・開発：カバール(株)、販売・運営協力：(株)ブシロード



発売なし	発売なし	10月 / スタートデッキ&ブースターパック vol.1
------	------	------------------------------

※2024年8月13日時点で発表済みの主な商品を記載しております。記載内容は予定であり、変更となる可能性があります。特に補足がない商品は、ブースターパックなどのパック商品です。

FY24 4Q 発売

FY25 1Q 発売

FY25 2Q以降発売

## 英語版



5月 / Fated Clash	7月 / Festival Booster 2024	10月 / Destined Showdown
6月 / Illusionless Strife	7月 / Premium Deckset (3 types)	11月 / Stardust Blade
	8月 / Dimensional Transcendence	12月 / Omniscient Awakening
	9月 / Lyrical Monasterio Sparkling Stars!	1月 / Stride Deckset (2 types)
		1月 / Stride Deckset PREMIUM (2 types)



4月 / Cosmic Mythos	7月 / Guide to Glory	10月 / THE IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS
6月 / Omens Eternal	8月 / Paragons of the Colosseum	11月 / Verdant Steel

## 簡体字版

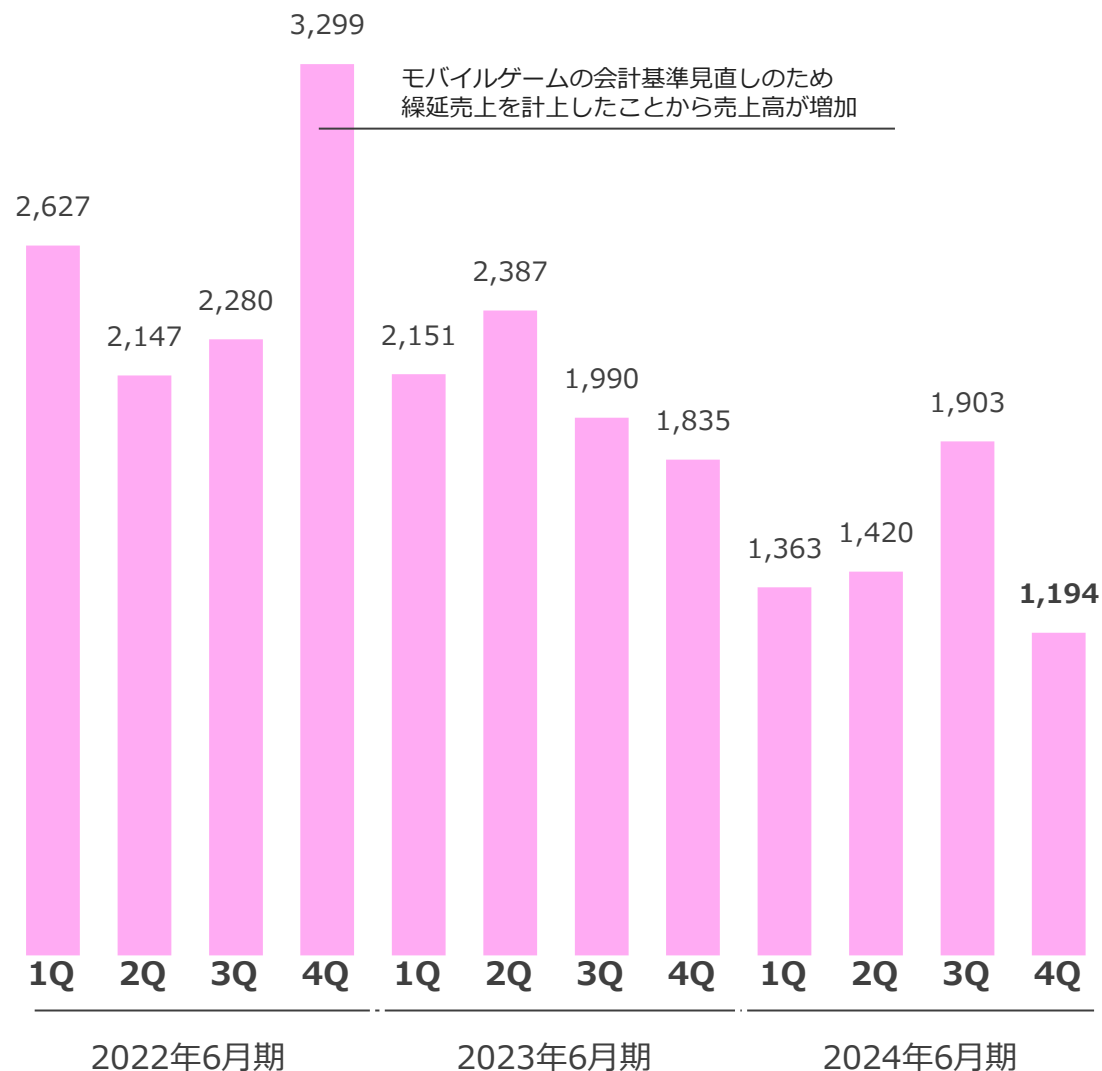


4月 / 夜天凶襲	7月 / 三重驱动补充包	引き続き発売予定
5月 / 天轮飞翔	8月 / 邪眼龙刻	
6月 / 圣律诗院~不给糖就捣蛋~		

※2024年8月13日時点で発表済みの主な商品に記載しております。記載内容は予定であり、変更となる可能性があります。特に補足がない商品は、ブースターパックなどのパック商品です。

(百万円)

■ 売上高



**売上高** **1,194** 百万円 YoY ▲641 百万円

## 引き続き低調

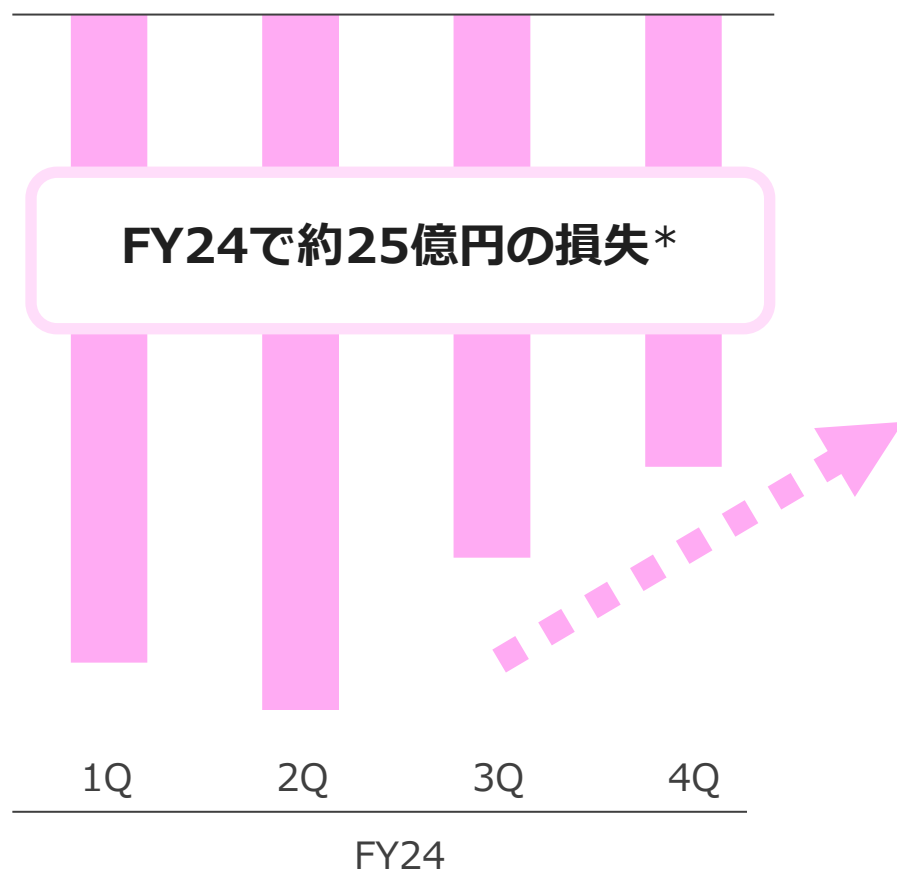
## モバイルゲーム

- ・ 1タイトルの運営移管を発表・2タイトルのサービスを終了  
→ 運営規模を徐々に縮小し、収益性の改善を図りながら、  
ユニットのリソースをTCGユニットなどに移行。

## コンソールゲーム

- ・ 開発費先行のため赤字の状況が継続
- ・ 2タイトルを発売

## FY24 モバイルゲームの運営見直しで徐々に収益を改善



FY24を通して、モバイルゲームのタイトルうち、**5タイトルをクローズ、1タイトルを運営移管を発表**し、運営のコンパクト化に取り組んでまいりました。

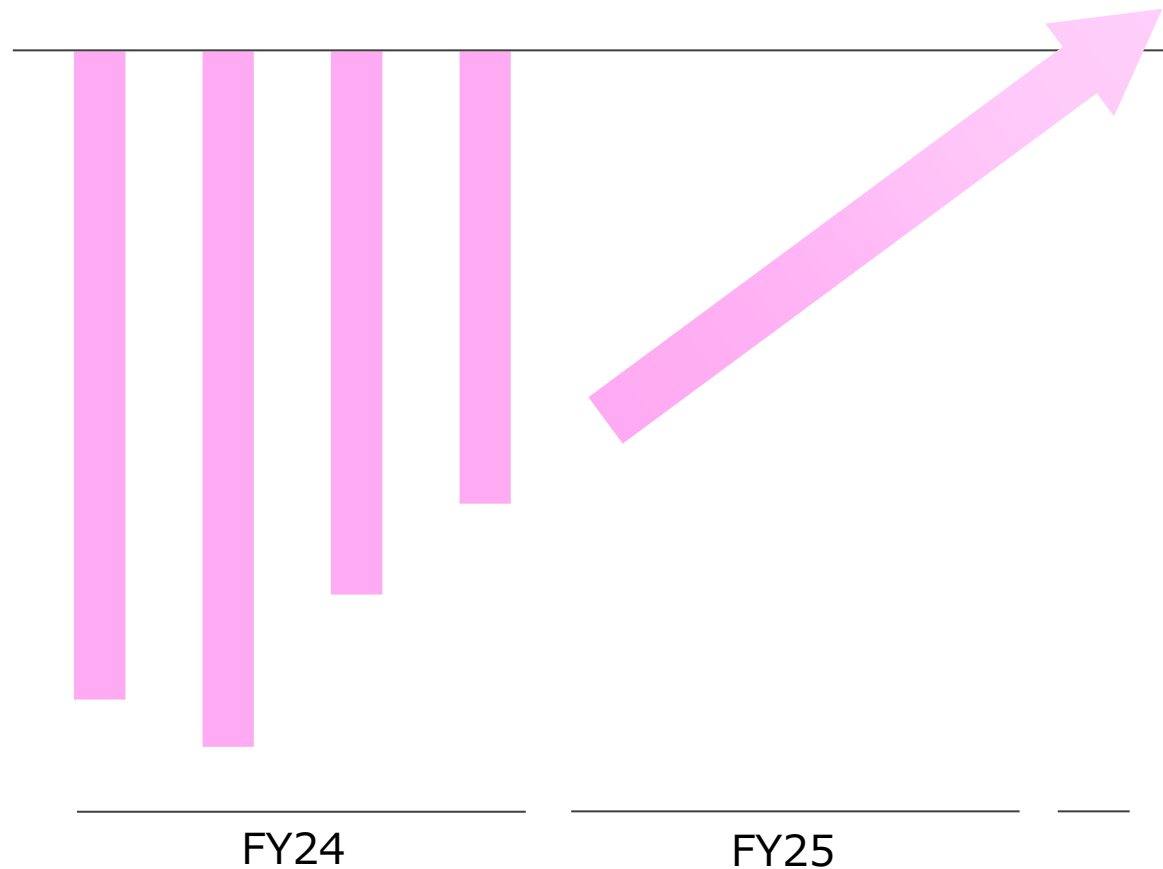
コンソールゲームの開発費を中心とする研究開発費の増加（FY24通期で+約7億円）や、モバイルゲームの運営体制変更に際した一時的な費用により、FY24通期で約25億円の赤字幅が出ているものの、**FY24通期全体を通してみると赤字幅は減小傾向**にあります。

\* 各タイトルの売上、原価、および、デジタルコンテンツユニットに属する人件費・広告宣伝費・研究開発費などの販売管理費を加味して算出した金額。



## FY25 コンテンツユニット 引き続き赤字幅を縮小

\* デジタルコンテンツユニットはFY25より、コンテンツユニットに名称を変更いたしました。



### FY25の見通し

- **研究開発費はFY24並 (約15億円) を予定**
  - ・ FY25発売・FY26以降発売タイトルの開発費
- **コンソールゲームのリリースにより赤字幅を縮小**
  - ・ 四半期に平均して2~3本程度の新規タイトル+リリース済みタイトルの売上の積み上げ
  - ・ 大型タイトル「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」のリリース予定
- **FY24に行ったモバイルゲームの運営のコンパクト化により赤字幅を縮小**

\* 各タイトルの売上、原価、および、デジタルコンテンツユニットに属する人件費・広告宣伝費・研究開発費などの販売管理費を加味して算出した金額。 ※本図はあくまでもイメージであり、実際の数値を正確に反映したものではありません。

コンソール

\* 発売日等は日本国内を基準とし、2024年8月13日時点で発表済みのタイトルのみ記載しております。

ビジュアルノベル

FY24 4Q 発売

FY25 1Q 発売

FY25 第2四半期以降に発売予定

少女☆歌劇 レヴュースタアライト  
舞台奏像劇 遙かなるエルドラド

2024年8月8日発売

DUSK INDEX: GION

発売時期未定

ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクール  
アイドル同好会 トキメキの未来地図

発売時期未定

リルヤとナツカの純白な嘘

2024年7月25日発売

Lilac

2024年発売予定

Virtual Girl@

発売時期未定

他ジャンル

Gift

2024年5月9日発売

無職転生 ~異世界行ったら本気だす~  
Quest of Memories

2024年6月20日発売

ダンジョンに会いを求めるのは  
間違っているだろうか  
水と光のフルランド

発売時期未定

HUNTER×HUNTER  
NEN×IMPACT

発売時期未定

その他  
コンソールゲーム  
7タイトルを開発中

モバイル

\* リリース日等は日本国内を基準とし、2024年8月13日時点で発表済みのタイトルのみ記載しております。

終了

運営移管

運用中

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ  
炎のカスカベランナー!!

少女☆歌劇 レヴュースタアライト  
-Re LIVE-

D4DJ Groovy Mix

バンドリ!  
ガールズバンドパーティ!

アルゴナビス  
-キミが見たステージへ-

2014年4月25日リリース・2024年6月30日サービス終了

Android版: 2018年10月21日  
・iOS版: 2018年10月28日リリース  
・2024年9月30日サービス終了

2020年10月25日リリース  
2024年6月より(株)Donutsに運営移管

2017年3月16日リリース

2024年2月7日リリース  
(株)アンビションがパブリッシュ/運営

クレヨンしんちゃん ちょ〜嵐を呼ぶ  
炎のカスカベランナー!! Z

2020年3月26日リリース・2024年6月30日サービス終了

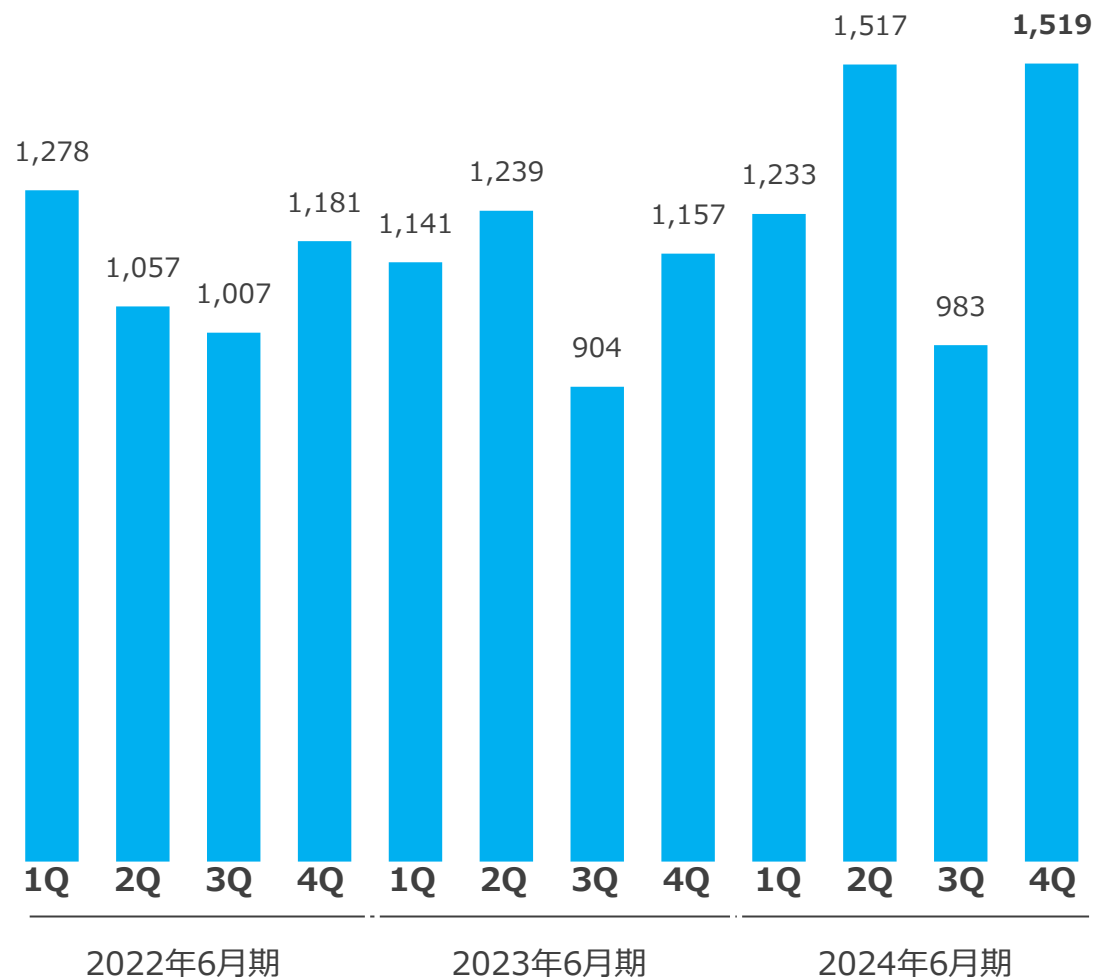
新テニスの王子様  
RisingBeat

2017年11月28日リリース

その他  
モバイルゲーム  
2タイトルを開発中

(百万円)

■ 売上高



売上高 **1,519** 百万円 YoY +362 百万円

バンドリ！プロジェクトのライブイベントが好調で  
FY24第4四半期・FY24通期 過去最高売上を達成

- ・ Poppin'Party×MyGO!!!! 合同ライブ「Divide/Unite」や Roselia LIVE TOUR「Rosensor」東京公演など中・大規模の会場でのライブを複数開催。
- ・ 中国をはじめ海外からも多くのお客様が来場。

レコード事業 順調

- ・ Ave Mujicaの1st Single「素晴らしき世界でもどこにもない場所」やTVアニメ「BanG Dream! It's MyGO!!!!」のBlu-ray商品等、バンドリ！のパッケージ商品が好評。

D4DJプロジェクトの移管を発表



2024年4月29日  
横浜アリーナにて開催  
Poppin'Party×MyGO!!!! 合同ライブ  
「Divide/Unite」

FY24はバンドリ！プロジェクトが順調で  
ライブエンタメユニット過去最高通期売上達成！

FY24



2023年夏放送のTVアニメ  
「BanG Dream! It's MyGO!!!!!!」が  
国内外で好評



バンドリ！のバンド「MyGO!!!!!!」を中心に  
イベントやパッケージ商品等が好調に推移し、  
**通期最高売上を達成**

FY25

2025年1月よりTVアニメ  
「BanG Dream! Ave Mujica」  
の放送を予定



**アニメ展開に合わせて  
さらなる伸長を目指す**

## ● MyGO!!!!! 6th LIVE 「見つけた景色、たずさえて」



2024年7月27日・28日にMyGO!!!!! 6th LIVE 「見つけた景色、たずさえて」を武蔵野の森総合スポーツプラザにて開催いたしました。国内外からたくさんのお客様にご来場いただき熱気溢れるライブとなりました。

## ● Roselia LIVE TOUR 「Rosenchor」 上海追加公演



2024年8月3日  
上海静安体育中心にて開催

上海での人気も好調で、非常に熱いライブとなりました。

## ● MyGO!!!!! 5th Single 「端程山」 (パノラマ) リリース

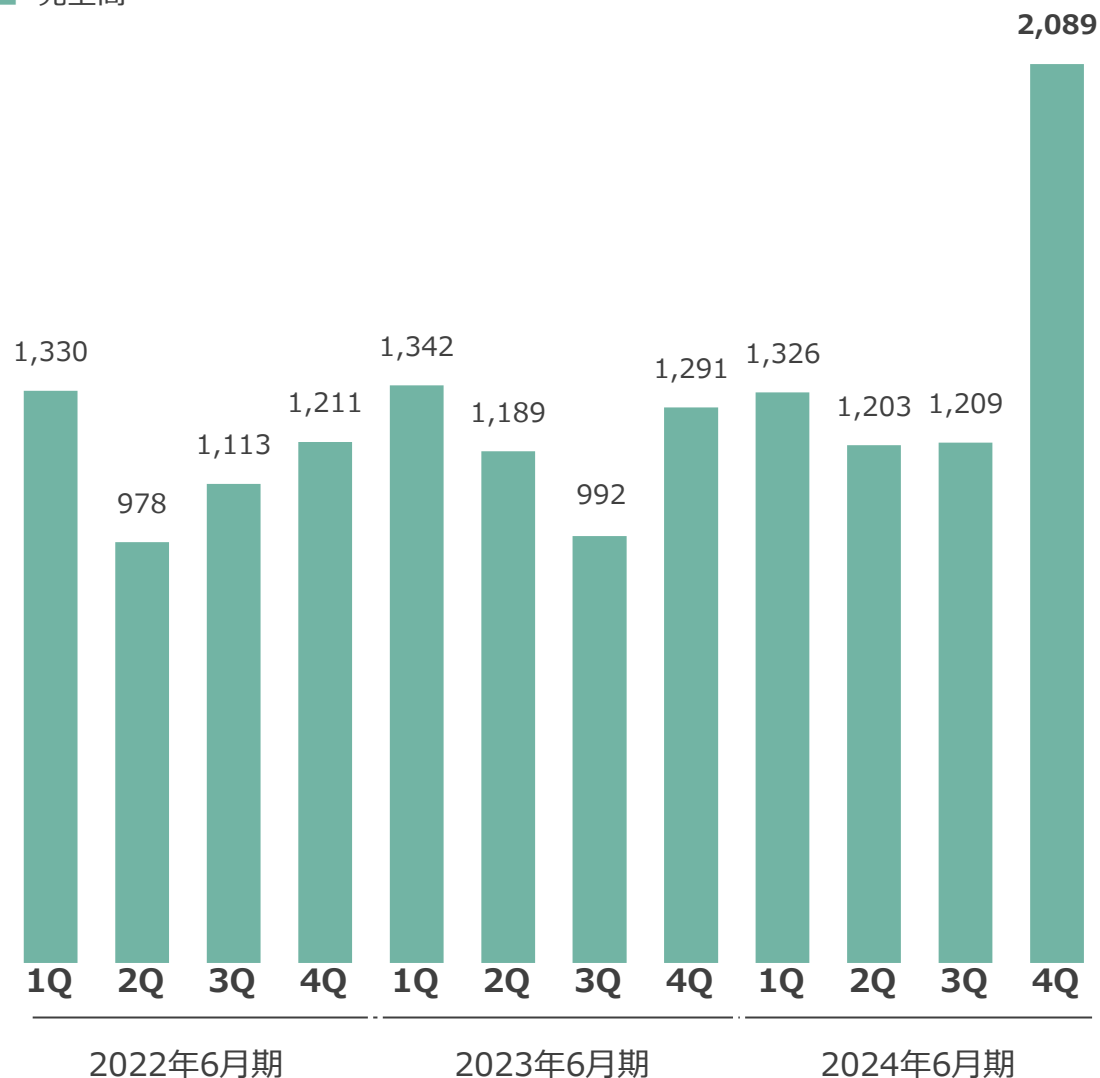


2024年7月24日 発売  
MyGO!!!!! 5th Single 「端程山」

表題曲「端程山」は、TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード Divinez Season2」エンディングテーマであり、自社内でのコラボレーションを実現しております。

(百万円)

■ 売上高



売上高

2,089 百万円 YoY +798 百万円

各事業分野にて好調なタイミングが重なり  
**FY24第4四半期・FY24通期 過去最高売上を達成**

イベントグッズ **好調**

- ・ Poppin'Party×MyGO!!!! 合同ライブ「Divide/Unite」やカードゲーム祭2024、Roselia LIVE TOUR「Rosensor」などでグッズを展開。

缶バッジ等のMD商品 **好調**

- ・ 推し活ブーム等の影響を受け伸長。

フィギュアブランド PalVerse **好調**

- ・ 出荷数量増加



2024年6月28日発売 PalVerse カラフルピーチ

## 2023年8月始動のデフォルメフィギュアブランド 「PalVerse」 「PalVerse Palé.」の立ち上げ順調

### ● 人気IPのフィギュアを展開し、収益を着実に積み上げ

#### FY24 通期

- 僕のヒーローアカデミア
- ラブライブ！ スーパースター!!
- Re:ゼロから始める異世界生活 レム
- 進撃の巨人
- NIJISANJI EN LazuLight
- NIJISANJI EN Noctyx
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ
- 【推しの子】
- カラフルピーチ

#### FY25 第1四半期

- 僕のヒーローアカデミア (第2弾商品)
- ハイキュー!!
- 映画「五等分の花嫁」
- すとぷり
- BanG Dream! It's MyGO!!!!

#### FY25 第2四半期以降

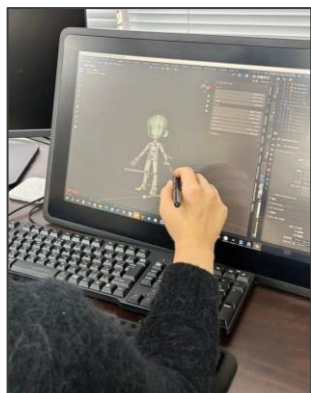
- モブサイコ100 Ⅲ
- NIJISANJI EN Ethyria
- NIJISANJI EN Krisis
- この素晴らしい世界に祝福を！3
- チェンソーマン
- オオカミと香辛料

※□はPalVerse発売商品・○はPalVerse Palé.発売商品を指します



2024年7月26日発売 PalVerse ハイキュー!!

### ● 原型内製化により制作時間短縮



2024年4月に原型制作を行う  
サテライトオフィス<sup>①</sup>を金沢に  
開業しました。

### ● 国内外のイベントで展示を実施し認知拡大・関係構築



「Licensing Expo」や「Wonder Festival」をはじめとした国内外のイベントで展示を実施しております。

各地での認知拡大をはかることはもちろん、ライセンサーや流通会社との関係構築に努め、IPの獲得や販路の拡大を行っています。

## バンドリ！プロジェクトのライブグッズ ライブイベントの好調に合わせて推移

FY24第4四半期は、大規模なライブイベントが多く、ライブイベントの動員数好調に合わせてライブグッズの販売も好調に推移しました。

また、FY24通期を通して、「MyGO!!!!!!」や「Ave Mujica」といったバンドリ！の新しいバンドの人気の高まり、ライブグッズのより安定した収益化が実現しました。

FY25もバンドリ！のライブグッズの販売を多数予定しております。



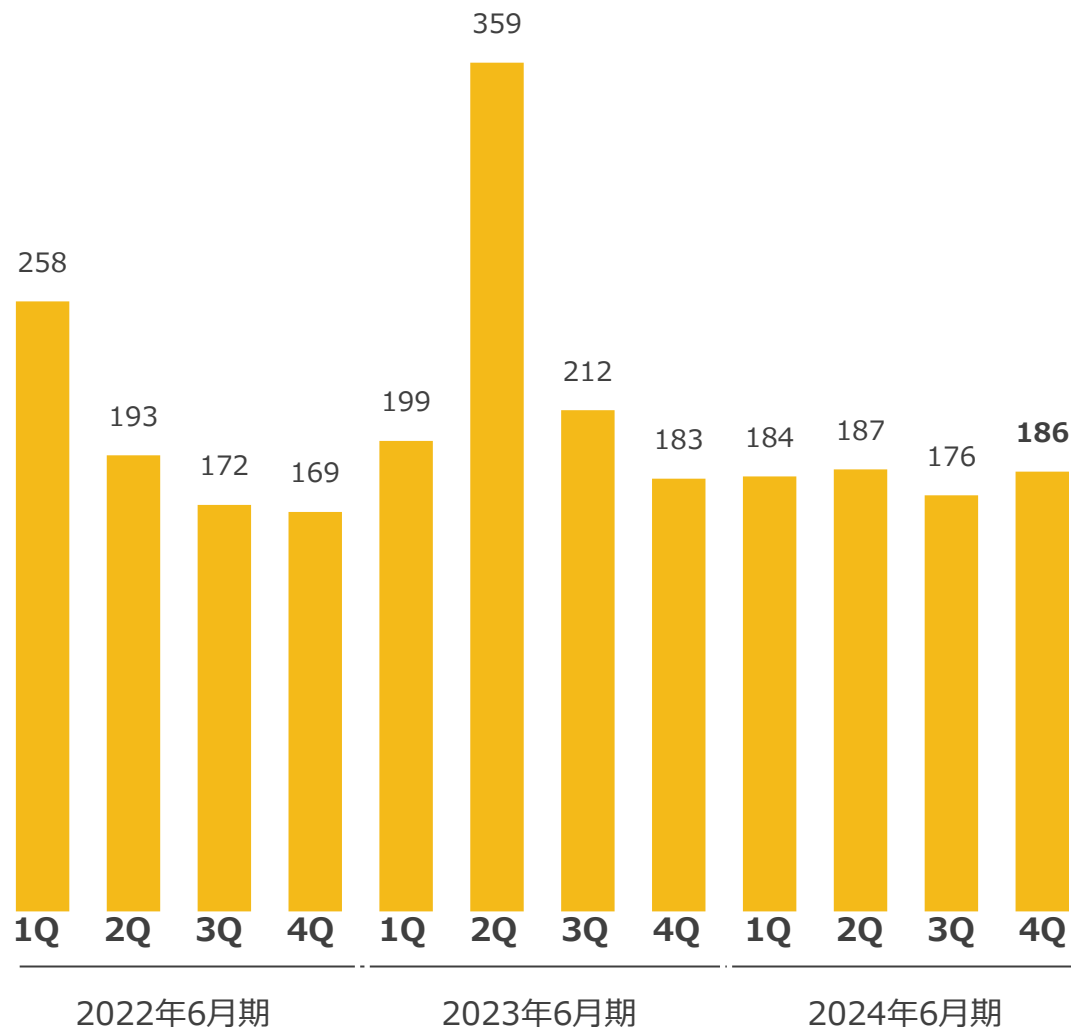
2024年7月27日・28日開催 MyGO!!!!!! 6th LIVE  
「見つけた景色、たずさえて」にてライブグッズを多数展開。

通信販売や当日販売を含め、好調に推移しました。



(百万円)

■ 売上高



売上高

**186** 百万円 YoY +3 百万円

イベント運営・制作等の代理店事業が貢献し**堅調**

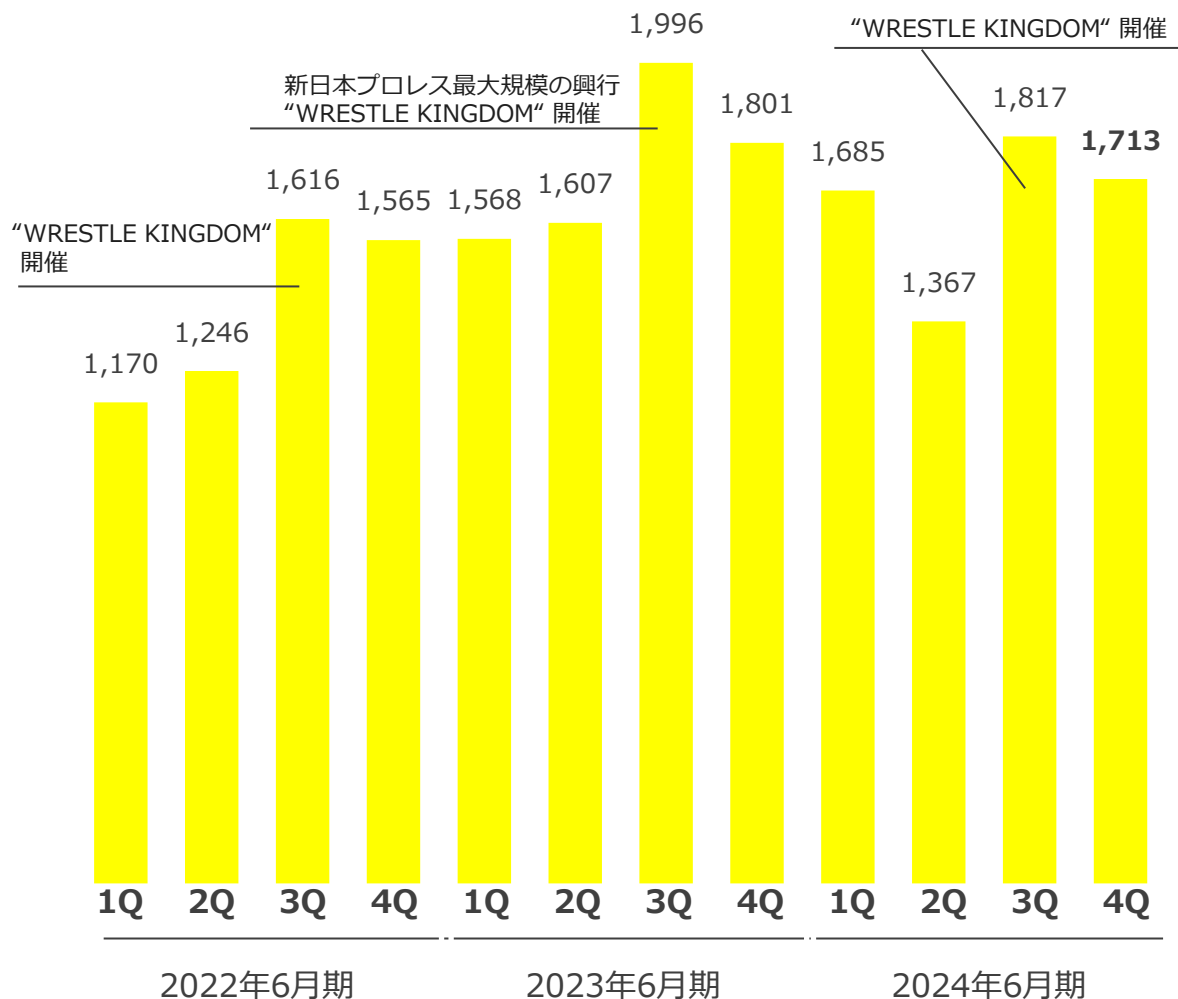
イベント運営・制作やアニメ委員会への出資等を通じてグループ事業全体の規模拡大に引き続き貢献

2024年5月インフルエンサーマーケティングを行うWEBプラットフォーム「インフルエンジン」の運営を開始



(百万円)

■ 売上高



売上高

1,713 百万円 YoY ▲87 百万円

新日本プロレス・スターダムともに大規模な興行はなかったものの、米国での興行を行うなど **堅調**

2024年6月28日に(株)ブシロードファイトの全株式を(株)ブシロードから新日本プロレスリング(株)に譲渡し、運営体制の強化を図る



2024年4月12日 (現地時間)  
「Windy City Riot」  
アメリカ シカゴにて開催  
(新日本プロレス)6,028人を動員



2024年4月4日 (現地時間)  
「STARDOM American Dream 2024  
in the Keystone State」  
アメリカ・ペンシルベニア州にて開催  
(スターダム)976人を動員

## 新日本プロレスとスターダムの関係強化

2024年6月28日に(株)ブシロードファイトの全株式を、(株)ブシロードから新日本プロレスリング(株)に譲渡しました。

業務を効率化し運営体制の強化をするとともに、新日本プロレスとスターダムを相乗的に盛り上げてまいります。

取り組みの一つとして、年末年始に新日本プロレスとスターダムの興行を多数実施し、東京をプロレス一色にする『WRESTLE KINGDOM WEEK』を開催します。

(本資料44ページ参照)

## 新日本プロレスとAEWの関係強化 2025年1月5日の東京ドーム大会も開催決定

アメリカの大手プロレス団体であるAEWと新日本プロレスとの関係を強化してまいります。

その一環として、2025年には、新日本プロレスが毎年1月4日に東京ドームで行っている興行である『WRESTLE KINGDOM』に加え、翌日にAEWを筆頭にROH、CMLL、スターダムを含む5団体が集結する『WRESTLE DYNASTY』東京ドーム大会を開催いたします。

## 新日本プロレス・真夏の祭典 G1 CLIMAX 34開催

2024年7月から8月にかけてG1 CLIMAX 34を開催しております。

**13都市**で興行を行い、全国に熱い新日本プロレスの戦いを届けます。





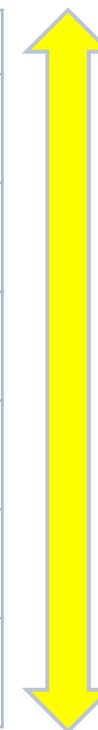
STARDOM 日本全国 そして海外のお客様に向けて『WRESTLE KINGDOM WEEK』開催！

2024年の年末から2025年の年始にかけて、新日本プロレスとスターダムの興行を集中して実施する『WRESTLE KINGDOM WEEK』の開催が決定しました。

日本全国そして海外の、たくさんのお客様に楽しんでいただけるよう、開催時間を早めたり、会場を空港直結の場所にしたり、格安席やファミリー席をご用意したりするなど、各興行で様々な工夫を行っています。

● 『WRESTLE KINGDOM WEEK』開催スケジュール

2024年	12月29日(日)	両国国技館大会	スターダム
2025年	1月2日(木)	『プロレス祭り』 ベルサール羽田空港	新日本プロレス & スターダム 合同
	1月3日(金)	「WRESTLE KINGDOM 19 in 東京ドーム」 前日イベント	新日本プロレス
	1月3日(金)	『STARDOM NEW YEAR DREAM 2025』 東京ガーデンシアター大会	スターダム
	1月4日(土)	『WRESTLE KINGDOM 19 in 東京ドーム』 東京ドーム大会	新日本プロレス
	1月5日(日)	『WRESTLE DYNASTY』 東京ドーム大会	新日本プロレス & スターダム & AEW & ROH & CMLL 集結
	1月6日(月)	『NEW YEAR DASH !!』 大田区総合体育館大会	新日本プロレス



年末年始の東京を  
プロレス一色に！

# Appendix

## エンターテインメント事業

## スポーツ事業

**TCG ユニット**  
(トレーディングカードゲーム)

ブシロード (TCG)  
ブシロードワークス  
ブシロードウェルビー

- ・カードゲーム
- ・IPの開発
- ・書籍、電子書籍
- ・健康食玩の販売

**コンテンツ ユニット\***

ブシロード (コンテンツ)  
フロントウイングラボ

- ・モバイルゲーム
- ・コンソールゲーム

**ライブ エンタメ ユニット**

ブシロードミュージック  
劇団飛行船  
ブシロードミュージック・パブリッシング

- ・音楽ライブ
- ・音楽パッケージ、配信
- ・舞台、マスクプレイミュージカル
- ・音楽著作権

**MD ユニット**  
(マーチャндаイジング)

ブシロードクリエイティブ

- ・グッズ
- ・フィギュア
- ・カプセルトイ

**アド ユニット**

ブシロードムーブ  
ゲームビズ

- ・広告代理店
- ・声優事務所
- ・映像、ラジオ、音響
- ・情報サイト

**スポーツ ユニット**

新日本プロレスリング  
スタードラム  
New Japan Pro-wrestling of America

- ・プロレス興行
- ・プロレス映像コンテンツの制作・配信
- ・プロレスグッズの企画・販売

**BIユニット**

Bushiroad International、Bushiroad USA、  
Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd※  
※TCGユニット、コンテンツユニット領域の海外展開

**グローバル事業領域**

各ユニットにて、それぞれの事業における海外展開

※2025年6月期より「デジタルコンテンツユニット」を「コンテンツユニット」に改称いたしました。  
※Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhdの株式取得日は2024年4月3日ですが、業績への反映は2025年6月期からとなります。

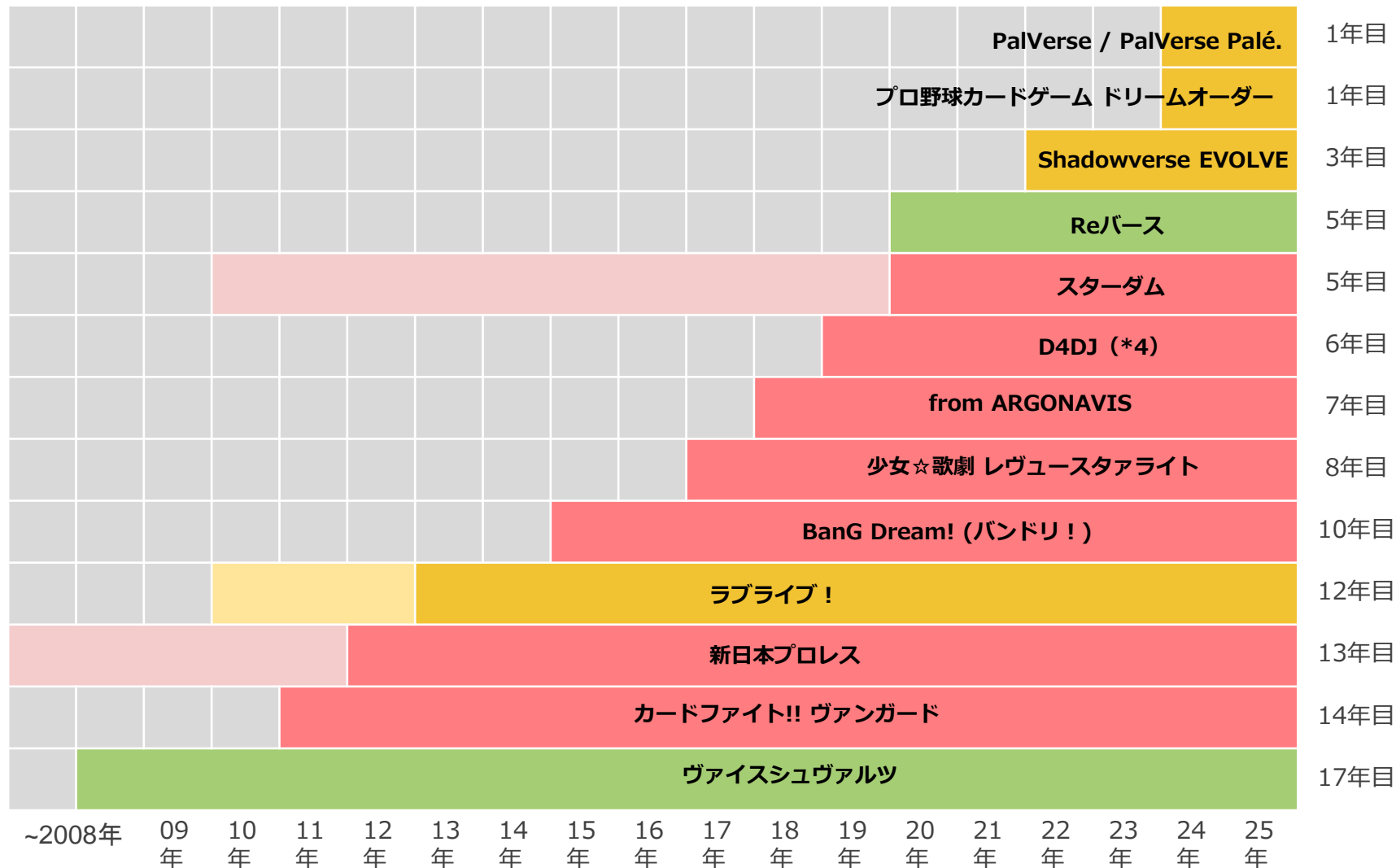
主なIPの継続年数

凡例

自社IP

他社IP

IPプラットフォーム型TCG



FY24 売上高上位IP商品(\*1)

IP	区分
ヴァイスシュヴァルツ (*2)	IPプラットフォーム型TCG
BanG Dream! (バンドリ!) (*3)	自社IP
新日本プロレス (*3)	自社IP
カードファイト!! ヴァンガード (*3)	自社IP+オリジナルTCG
Shadowverse EVOLVE	他社IP TCG
ラブライブ!	他社IP
スターダム	自社IP
D4DJ (*4)	自社IP

\*1 当社グループでの売上高の社内集計数値を基に作成  
IPが重複するものに関しては両方のIPの売上に計上

\*2 FY24の売上高100億円超のIP

\*3 FY24の売上高40億円超のIP

\*4 D4DJは2024年6月20日より(株)DONUTSへプロジェクト移管いたしました

## 配当方針の変更に関して（2024年8月13日）

当社は、2024年8月13日開催の取締役会において、配当方針の変更に関して、以下のとおり決議しましたので、お知らせいたします。

### 1. 変更の理由

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要課題の一つとして位置付けており、配当につきましては、株主資本を充実させて財務基盤の安定・強化を図り成長投資に積極的に振り向ける一方、経営成績に応じた利益還元を継続的に行うことを基本方針としてまいりました。

今般、安定した配当を継続することが重要と考え、以下のとおり配当方針を変更することといたします。

### 2. 変更内容

#### （変更前）

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要課題の一つとして位置付けております。配当につきましては、株主資本を充実させて財務基盤の安定・強化を図り成長投資に積極的に振り向ける一方、一過性の内容の利益及び現預金の増加を伴うものではない利益を除く親会社株主に帰属する当期純利益に対して10%を目途に経営成績に応じた利益還元を継続的に行う方針であります。

#### （変更後）

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要課題の一つとして位置付けております。配当につきましては、株主資本を充実させて財務基盤の安定・強化を図り成長投資に積極的に振り向けつつ、業績も勘案した安定した利益還元を継続的に行う方針であります。



**当社連結子会社によるGorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhdの株式取得（連結子会社化）に関するお知らせ  
（2024年4月3日）**

当社グループはIPを軸にアニメ、ゲーム、音楽、イベント、MDなど様々な事業展開を行うIPディベロッパーを基本戦略としております。昨今のグローバル市場において、弊社の祖業であるTCGはますますの盛り上がりを見せており、国内・海外とも市場規模は年々拡大してきております。

このような状況の中、TCGの安定的な開発・製造・供給が重要性を増してきているため、すでに「ヴァイスシュヴァルツ」英語版や「カードファイト!! ヴァンガード」英語版など当社グループ発売のTCGで長年製造を行っている Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd の株式を、**2024年4月3日**にブシロードの子会社である Bushiroad International Pte. Ltd. が取得し、連結子会社化いたしました。

Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhdの株式取得日は2024年4月3日ですが、業績への反映は2025年6月期となります。



会社名	Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd
代表者	Director 関戸邦洋
所在地	PLO 611 & 612, Jalan Keluli8, KawasanPerindustrian MIEL Pasir Gudang Fasa IV 81700 Pasir Gudang,Johor,Malaysia
設立	2000年10月
事業内容	印刷製造、パッキング部材の製造

連結子会社間の吸収合併に関するお知らせ（2024年3月26日）

当社は2024年3月26日開催の取締役会において、下記の通り、連結子会社である(株)ブシロードミュージックを存続会社とし、同じく連結子会社である(株)アルゴナビスを消滅会社とする吸収合併を実施することを決議いたしました。株式譲渡の効力発生日は**2024年7月1日**からとなります。

当事会社の概要

	吸収合併存続会社	吸収合併消滅会社
名称	株式会社ブシロードミュージック	株式会社アルゴナビス
所在地	東京都中野区中央一丁目38番1号	東京都中野区中央一丁目38番1号
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 根本 雄貴	代表取締役社長 北岡 那之
事業内容	音楽事業（音楽コンテンツの企画・制作・管理、ライブやイベントの制作・運営）	IPの企画・開発・プロデュース デジタルゲーム事業 マーチャン ダイジング事業 音楽事業（音楽 コンテンツの企画・制作・管理、 ライブやイベントの制作・運営）
資本金	9,000千円	9,000千円
設立年月日	2012年10月1日	2022年2月1日
発行済株式数	180株	1,650株
決算期	6月30日	6月30日
大株主及び持ち株比率	株式会社ブシロード 100%	株式会社ブシロード 100%

子会社の異動（連結子会社の孫会社化）及び孫会社の商号変更に関するお知らせ（2024年4月23日）

当社は2024年4月23日開催の取締役会において、スポーツユニットにおける事業の重複業務を削減し、事業効率の向上を図ることを目的として、連結子会社である(株)ブシロードファイト（2024年6月28日に(株)スターダムに商号変更予定）の全株式を連結子会社である新日本プロレスリング(株)に譲渡することについて決議いたしました。

株式譲渡の効力発生日は**2024年6月28日**からとなります。

当事会社の概要

	株式譲渡会社 (2023年12月31日現在)	株式取得会社(2023年12月31日現在)	孫会社 (2023年12月31日現在)
名称	株式会社ブシロード	新日本プロレスリング株式会社	株式会社ブシロードファイト (2024年6月28日に株式会社スターダムに商号変更予定)
所在地	東京都中野区中央一丁目38番1号	東京都中野区中央一丁目38番1号	東京都中野区中央一丁目38番1号
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 木谷高明	代表取締役社長 棚橋弘至	代表取締役社長 岡田太郎
事業内容	トレーディングカードゲーム事業 デジタルゲーム事業 IPの企画・開発・プロデュース事業	プロレスリングの興行 グッズの企画、販売 映像コンテンツの制作、配信 ファンクラブの運営	「スターダム」運営
資本金	5,768,333 千円	92,500 千円	100,000 千円
設立年月日	2007年5月18日	1972年1月13日	2016年8月1日
発行済株式数	71,308,550 株	15,000,000 株	7,820 株
決算期	6月30日	6月30日	6月30日
大株主及び持ち株比率	三井住友信託銀行株式会社（信託口 甲9号）28.58% 株式会社中野坂上 12.98% 木谷高明 11.09% グリー株式会社 4.40%	株式会社ブシロード 70.0% 株式会社テレビ朝日 22.7%	株式会社ブシロード 100.0%

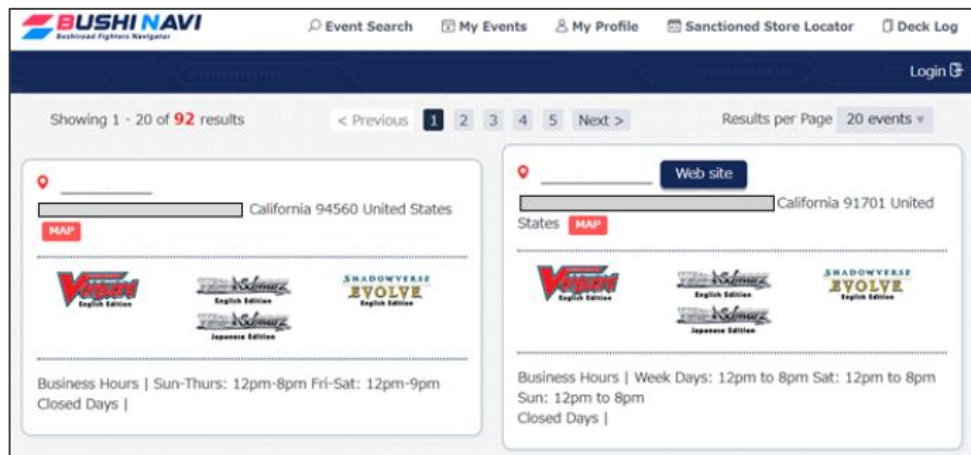
## 公式TCGツール「ブシナビ」英語版の提供

2021年に日本国内向けに提供を開始した「ブシナビ」の英語版を2023年より提供しております。



ブシロードTCGの取扱い店舗、大会・イベントの開催日程などを、お客様の地域に合わせて検索することができます。

把握の難しい世界各地・店舗ごとの情報をリアルタイムで確認することができ、マーケティングツールとしても活用しております。



## 日本から世界中をリアルで訪問する“グローバルどぶ板営業”の展開

世界各地でカードゲームの講習会を行い、現地のカードショップ・お客様のコミュニティとの対面コミュニケーションにより協力関係を構築。

現地のディストリビューター・有力なIPを有する企業など世界（グローバル）各地の訪問にあわせて対面ミーティングを行い、地域（ローカル）ごとの課題の認識、今後の販売施策の検討、海外IPのライセンス契約を円滑に進めます。



日本、シンガポール、アメリカの3拠点  
が連携して世界で展示会・イベントを実施。  
日本の企業が現地まで足を運ぶことで海外  
企業・ユーザーと密接な協力関係を構築。  
各地域での事業展開の地盤を固めた上で  
中期的な海外事業の拡大に繋がります。





## 今後開催・出展予定の主な展示会・イベント

8月 Gen Con

**Bushiroad EXPO in New York**

9月 **Bushiroad EXPO in Malaysia**

10月 SPIEL ESSEN

**Bushiroad EXPO in Philippines**

**Bushiroad EXPO in Thailand**

CICF EXPO 2024 (中国国際漫画節動漫遊戯展)

11月 **Bushiroad EXPO in Italy**

**Bushiroad EXPO in Singapore**

12月 **Bushiroad EXPO in Korea**

\* 開催・出展予定は変更となる場合があります。

Bushiroad Fan Thanksgiving Golden Week / Bushiroad 粉丝感谢黄金周

## 「ブシロードファン感謝<sup>ゴールデンウィーク</sup>GW」開催決定!!

**BanG Dream!** × **カードゲーム祭 2025**

バンドリ★

Card Game Festival

# カードゲーム祭 2025

2025.04.26 SAT. - 05.04 SUN.

## Coming Soon!!

©BUSHI ©BanG Dream! Project

ブシロードファンの皆様にご感謝を伝える2025年のゴールデンウィークのイベントの開催が決定いたしました。

国内外のお客様にお越しいただきやすいよう、MyGO!!!!×Ave Mujica 合同ライブやカードゲーム祭2025をはじめとするブシロードのイベントを2025年のゴールデンウィーク期間に集中して開催いたします。

MyGO!!!! × Ave Mujica

### 合同ライブ開催決定

2025年4月26日(土)・27日(日)  
Kアリーナ横浜

チケット最速先行抽選申込券は下記2商品の初回生産分に封入  
・2024年10月2日(水)リリース Ave Mujica ミニAlbum「ELEMENTS」  
・2024年冬リリース予定 MyGO!!!! 2nd Album

©BanG Dream! Project

2025年4月26日・27日  
Kアリーナ横浜にて開催  
MyGO!!!!×Ave Mujica 合同ライブ

Card Game Festival

# カードゲーム祭 2025

5/3(土・祝)、4(日) 東京ビッグサイト 南1~4ホール

※詳細は追って発表致します。

2025年5月3日・4日  
東京ビッグサイト南1~4ホールにて開催  
カードゲーム祭2025

その他にもイベントを企画中

## ブシロードグループの経営理念



**I**ntellectual **P**roperty(=知的財産)

当社では作品、キャラクター等  
幅広い意味を指しています。

## ブシロードグループの事業と部門

エンターテインメント事業					スポーツ事業
TCGユニット	コンテンツ ユニット	ライブエンタメ ユニット	MDユニット	アドユニット	スポーツユニット
海外	BIユニット	Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd			 New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

※2025年6月期より「デジタルコンテンツユニット」を「コンテンツユニット」にそれぞれ改称いたしました。

※Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhdの株式取得日は2024年4月3日ですが、業績への反映は2025年6月期からとなります。



IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する「ワンストップメディアミックス」。

そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での「プロモーション展開」で強かに発信してIPを広く認知させる。

これがブシロードの掲げる「IPディベロッパー戦略」です。

## BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



アニメ、ゲーム、コミック、声優によるリアルライブなど様々なメディアミックスを展開する次世代ガールズバンドプロジェクト。

数ある音楽系アニメコンテンツの中でも、**キャラクターボイスを担当する声優たちが実際に楽器を演奏し、ライブを行うというスタイルの先駆け**であり、TVアニメやゲーム・漫画でのキャラクターの成長とともに、ライブや音楽ソフトを通じて、リアルでのバンドの成長も楽しむことができるのが特長です。



IPディベロッパーとしての経験に基づいた「創造力（アイデア）」と「プロモーション力」を活かし、他社IPとの協業により**IPの価値を高める「プラットフォーム企業」**としての立ち位置を強化することで、エンターテインメント市場において更なるプレゼンスを発揮し、収益化を実現することを目指します。



## 著作権表記

- ▼カードファイト!! ヴァンガード
- ©bushiroad All Rights Reserved.
- ©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST illust:Kinema citrus
- ©大円坊 真/小学館
- ▼hololive OFFICIAL CARD GAME
- © 2016 COVER Corp.
- ▼五等分の花嫁 カードゲーム
- ©春場ねぎ/講談社
- ▼Shadowverse EVOLVE
- © Cygames, Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
- ▼バンドリ! ガールズバンドパーティ!
- ©BanG Dream! Project
- ▼カラフルピーチ
- © UUUM
- ▼ハイキュー!!
- ©古舘春一/集英社・「ハイキュー!!」製作委員会
- ▼インフルエンジン
- © gamebiz, Inc. All Rights Reserved.
- ▼新日本プロレス
- © New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All right reserved.
- ▼スターダム
- ©World Wonder Ring STARDOM

## 免責事項

本資料は、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しており、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

また、独立した公認会計士又は監査法人による監査を受けていない、過去の財務諸表又は計算書類に基づく財務情報及び財務諸表又は計算書類に基づかない管理数値が含まれていることをご了承ください。