



BUSHIROAD

**2026年6月期
第1四半期決算説明資料**

株式会社ブシロード

証券コード：7803

2025年11月14日

- **2026年6月期 第1四半期決算概要**
- **トピックス**
- **2026年6月期 連結業績予想の進捗**
- **Appendix**

2026年6月期 第1四半期 決算概要

要約損益計算書（連結）

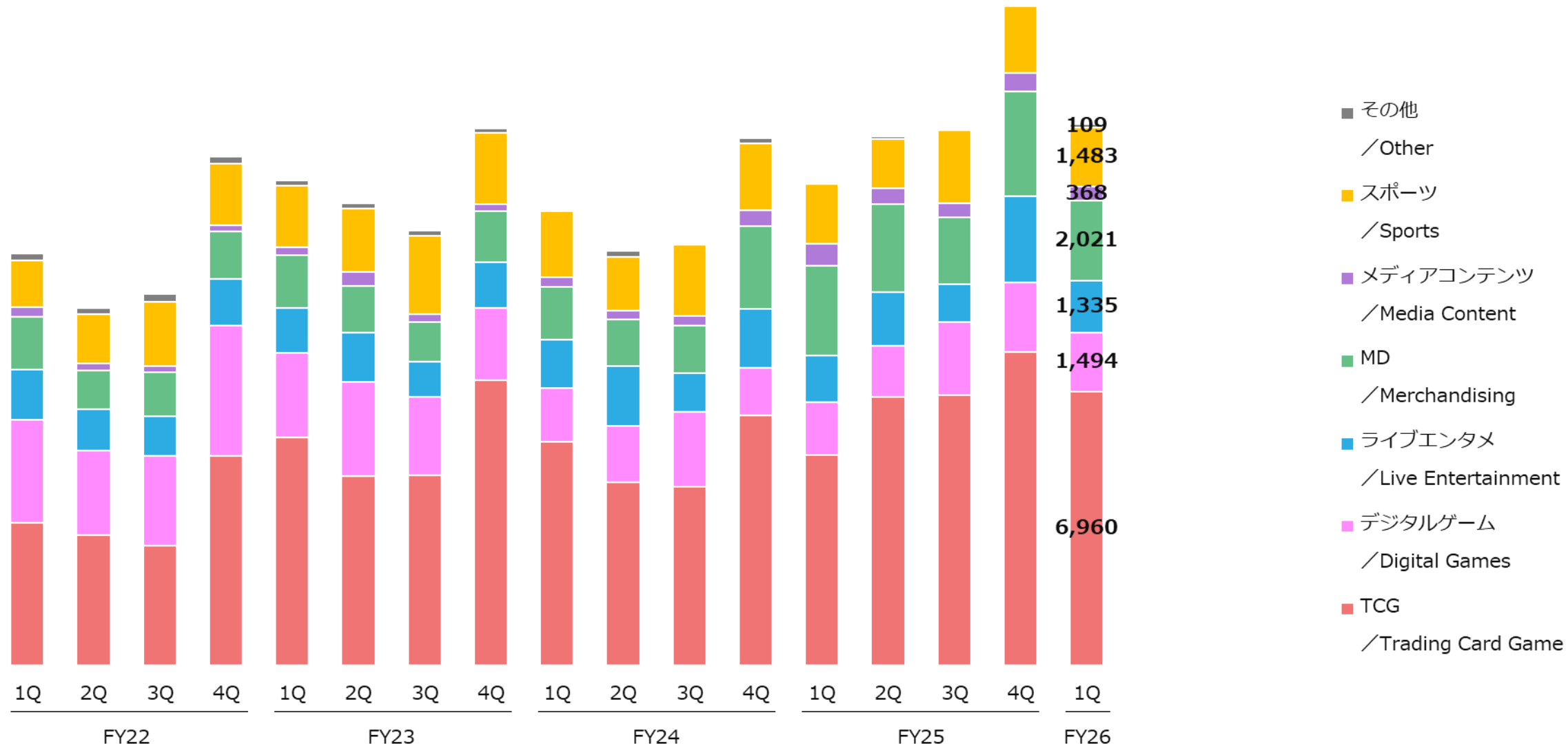
当四半期 (単位：百万円)		FY26 1Q ①	FY25 1Q ②	前期比 ①-②
売上高		13,766	12,273	+1,493
売上総利益		5,216	3,948	+1,268
販売管理費		3,548	3,437	+111
	広告宣伝費 +販売促進費	1,245	1,207	+38
	研究開発費	175	313	▲138
営業利益		1,668	510	+1,158
営業利益率		12.1%	4.2%	+8.0 Pt
経常利益		1,932	-6	+1,938
経常利益率		14.0%	-0.1%	+14.1 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益		1,663	59	+1,604

- ・ TCGやライブエンタメ、MDが順調に推移。
- ・ デジタルゲームは軟調に推移したものの、大型タイトルの発売と開発費の減少により前年同期比では増収増益。
- ・ 営業外に為替相場の変動による為替差益109百万円を計上。（2025年6月末:USD = 144.81円、2025年9月末:USD = 148.88円）

※ 2026年6月期第1四半期決算より、報告セグメントを「エンターテインメント事業」と「スポーツ事業」の2事業から単一セグメントに変更しております。

四半期 連結推移 -売上高

(百万円 / million yen)



※新ユニット体制への移行に伴い、2024年6月期・2025年6月期は数字の組み替えを行っております。

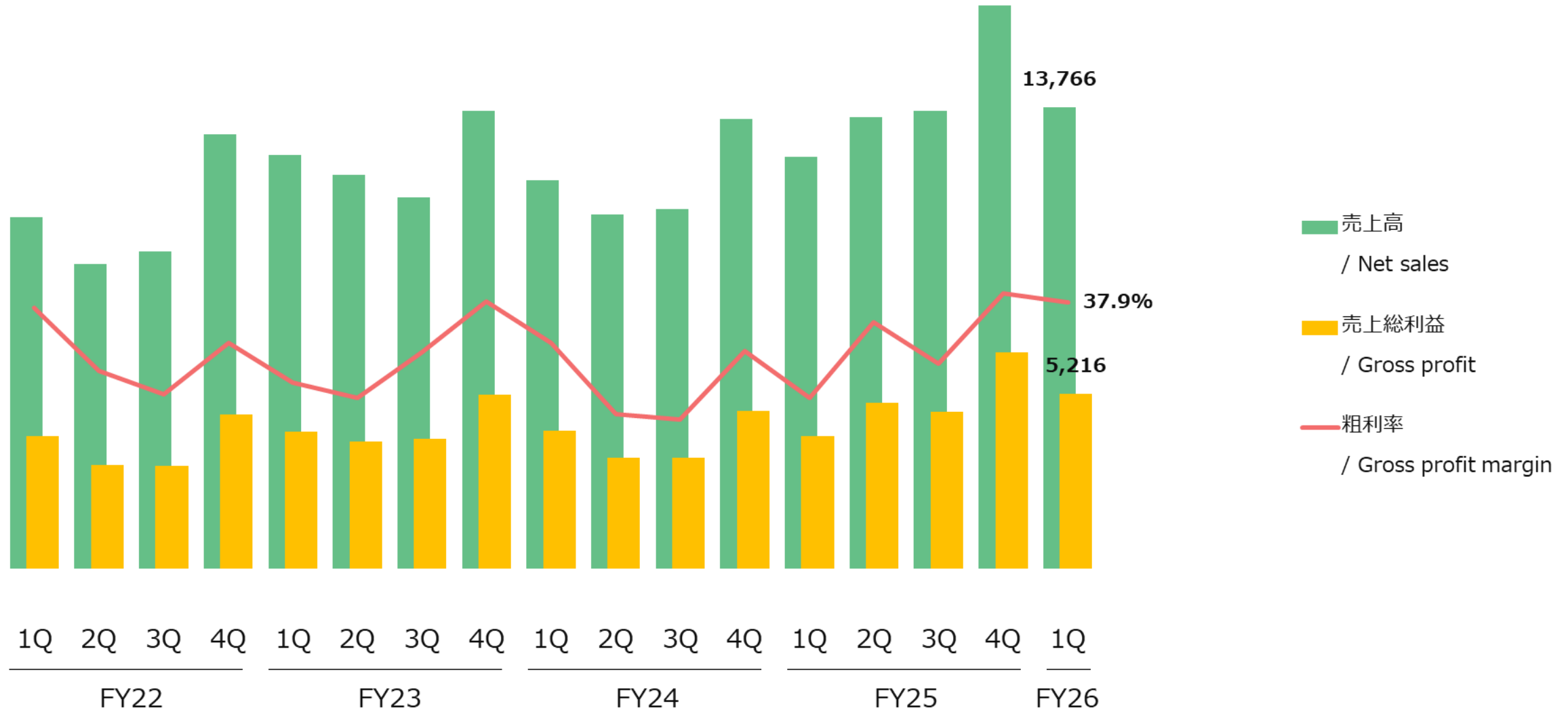
(百万円 / million yen)

当四半期
単体売上高
YoY

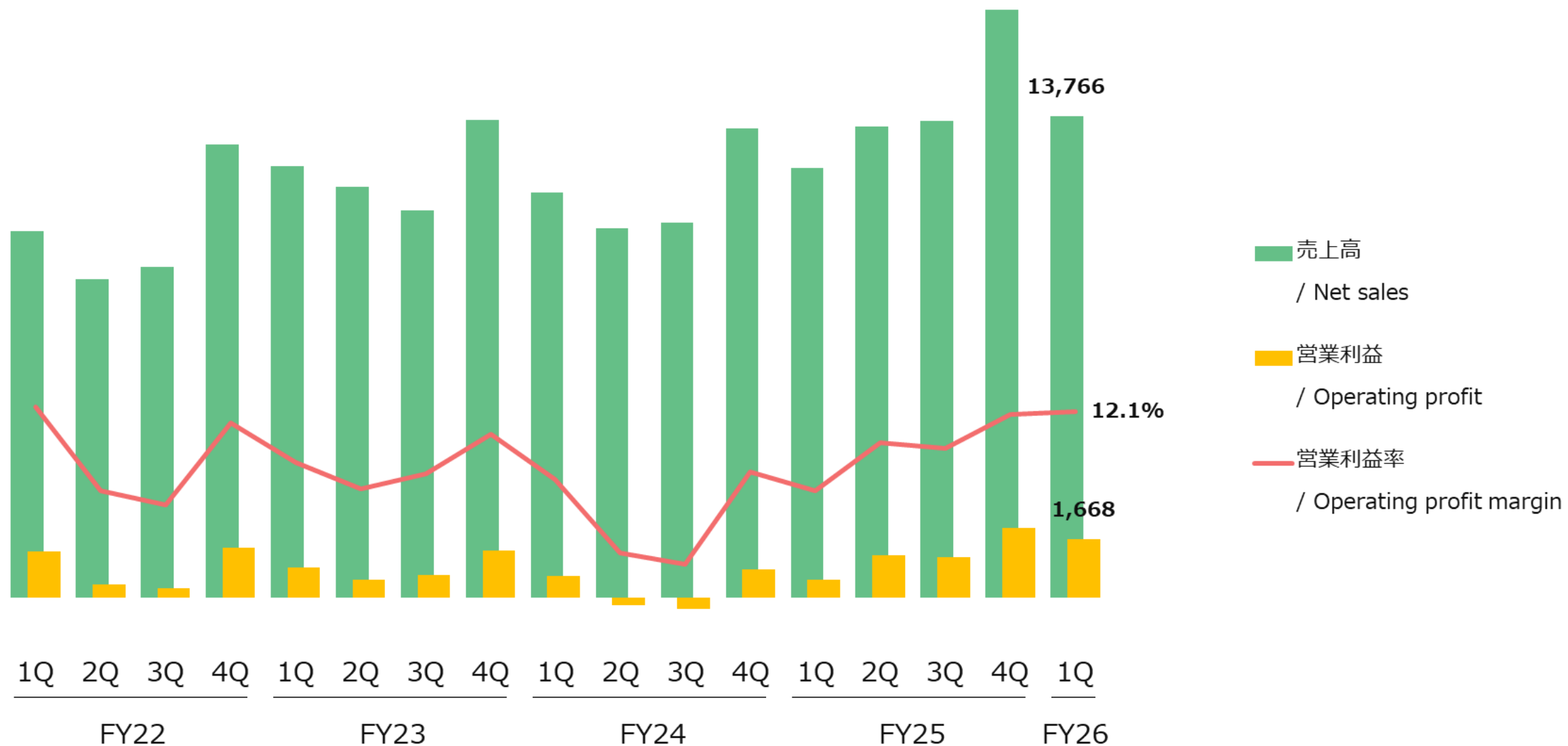
各トピックス

TCG	6,960 +1,617	・カードファイト!! ヴァンガード・ヴァイスシュヴァルツ 引き続き順調。 ・2025年7月（一部6月(FY25 4Q)計上）販売開始。 - ゴジラ カードゲーム (日本語版・英語版) ※企画・発売：東宝株式会社、販売：株式会社ブシロード - hololive OFFICIAL CARD GAME (英語版) ※企画・開発：カバー株式会社、販売・運営協力：株式会社ブシロード
デジタルゲーム	1,494 +145	・事業計画に対し、軟調に推移したものの、大型タイトルの発売と開発費の減少により前年同四半期比で増収増益。 ・コンソールゲームは、2タイトルをリリース。 ・モバイルゲームでは、8月末に1タイトルのサービスを終了。 ・モバイルゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」は簡体字版が引き続き盛況。日本語版も9月にハーフアニバーサリー施策を行い順調。
ライブエンタメ	1,335 +145	・Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」やPoppin'Party Global LIVE 2025等、ライブイベントを開催し、順調に推移。
MD	2,021 ▲257	・前年同四半期は海外での一時的な特需による売上が大きく、YoYでは売上・利益ともに減少したが、概ね計画線上で推移。 ・ライブグッズは、大型ライブ開催が多かった前四半期との比較で落ち着いた水準ながら安定した販売を維持。 ・クレーンゲーム機ブランド「ブシロードプライズ」が引き続き好調。 ・直営店「ブシロードクリエイティブストア」開設により、お客様との接点を拡大。
メディアコンテンツ	368 ▲196	・今期より、広告・出版の両事業を統合した新ユニットとして始動。 ・作品創出からプロモーションまでを一体で推進し、グループのIP開発エンジンを目指す。 ・出版事業では主力タイトルを中心に計画線上で推移し、編集体制の強化を進めている。 ・FY26 1Qは電子コミックスが、WEB小説の漫画化作品を中心に伸長。
スポーツ	1,483 ▲22	新日本プロレス ・G1 CLIMAX 35等、夏の大会を実施するも、動員数はYoYで減少。 スターダム ・5★STAR GP 2025等、夏の大会を実施。YoYで動員数増加・増収増益。 ・TV番組『ラヴィット！』にて、上谷選手がシーズンレギュラーを務め、23年ぶりに女子プロレスが地上波で生中継をされるなど、注目が高まる。

(百万円 / million yen)

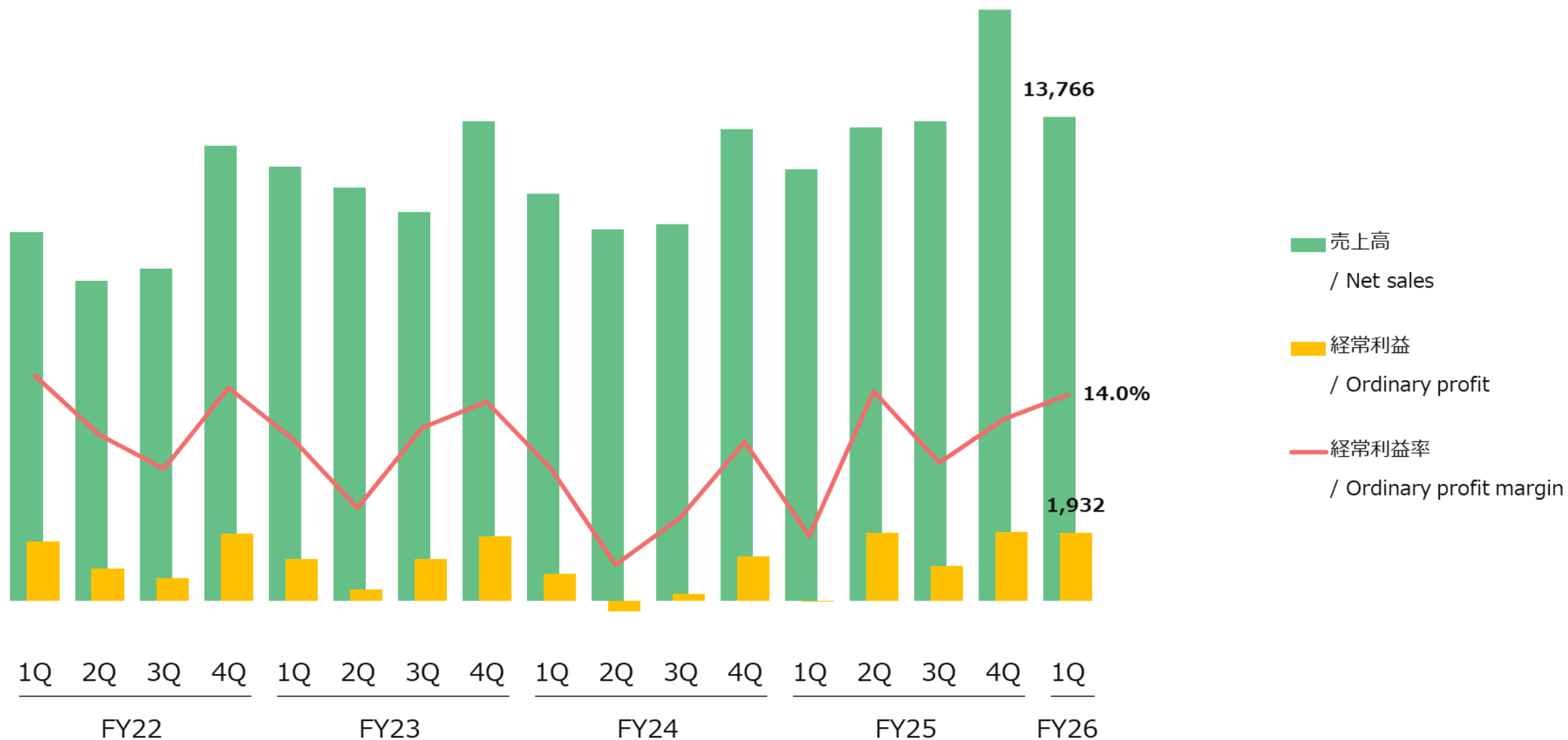


(百万円 / million yen)



四半期 連結推移 -売上高・経常利益・経常利益率

(百万円 / million yen)

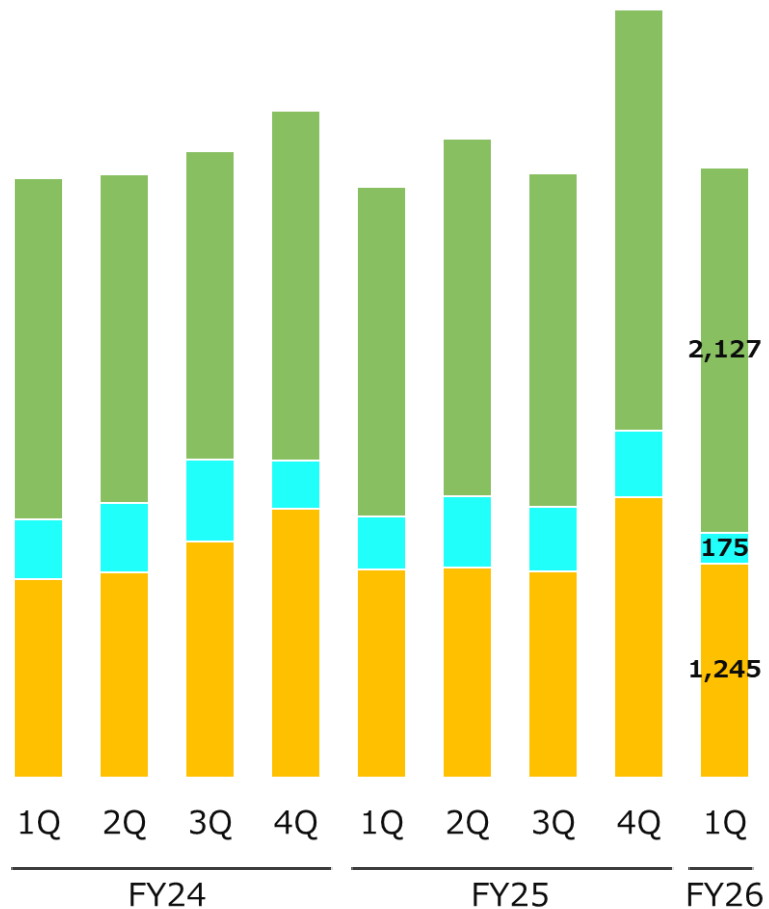


(百万円 / million yen)

■ その他の販売管理費 / Other SG&A expenses

■ 研究開発費 / R&D expenses

■ 広告宣伝費+販売促進費 / Advertising expenses + Promotion expenses



販売管理費

3,548 百万円

YoY

+110 百万円

・ 広告宣伝費 + 販売促進費

1,245 百万円

YoY

+38 百万円

・ 研究開発費

175 百万円

YoY

▲138 百万円

・ その他の 販売管理費

2,127 百万円

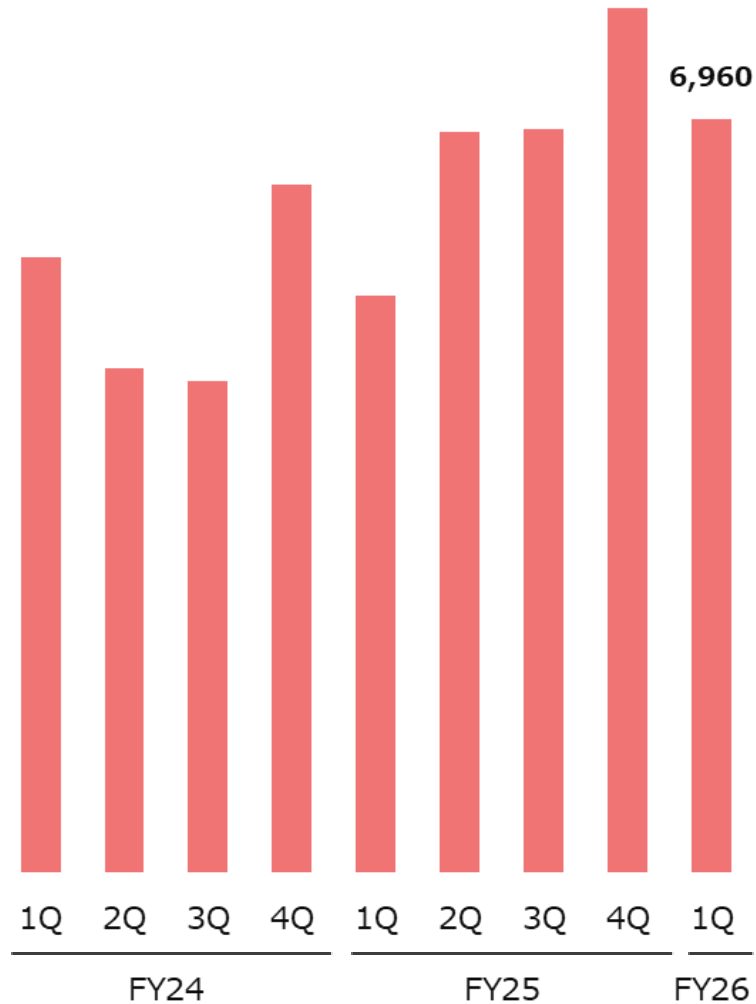
YoY

+210 百万円

- ・ 前年同四半期比・前四半期比で、開発中のデジタルゲームの数が減少し、研究開発費が減少。
- ・ 給与水準の上昇等により、前年同四半期比で人件費が増加。

トピックス

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高

6,960 百万円

YoY **+1,617** 百万円

- ・カードファイト!! ヴァンガード・ヴァイスシュヴァルツ 引き続き順調。
- ・2025年7月販売開始（一部6月(FY25 4Q)計上）
ゴジラ カードゲーム（日本語版・英語版）・hololive OFFICIAL CARD GAME（英語版）

※企画・発売：東宝株式会社、
販売：株式会社ブシロード

※企画・開発：カバー株式会社、
販売・運営協力：株式会社ブシロード



2025年8月8日
カードファイト!! ヴァンガード
ブースターパック
「竜魂鳴導(りゅうこんめいどう)」



2025年7月18日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック
Summer Pockets
REFLECTION BLUE Re:Edit



2025年7月5日
ゴジラ カードゲーム
ブースターパック『ゴジラVSゴジラ』



2025年7月11日
hololive OFFICIAL CARD GAME
Booster Pack "Blooming Radiance"



カードファイト!! ヴァンガード



2025年10月10日
ブースターパック「武奏烈華(ぶそうれっか)」



2025年10月24日
Booster Pack 10: Dragonsoul Resonance



2026年1月より、TVアニメ『カードファイト!! ヴァンガード DivineZ 幻真星戦編』を放送いたします。



ヴァイスシュヴァルツ

日本語版商品の展開

* 発売日等は日本国内を基準とする。

FY25 4Q	- 学園アイドルマスター - あおぎり高校 - 負けヒロインが多すぎる！	ほか
FY26 1Q (当四半期)	- Summer Pockets REFLECTION BLUE Re:Edit - 怪獣8号 - MARVEL Vol.3 [MARVEL STUDIOS]	ほか
FY26 2Q	- ブルーアーカイブ The Animation - デート・ア・ライブ Vol.3 - プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク Vol.3	ほか



Shadowverse EVOLVE

「Shadowverse EVOLVE」初のオリジナルストーリーのブースターパック「新約都市・透京」を発売いたします。

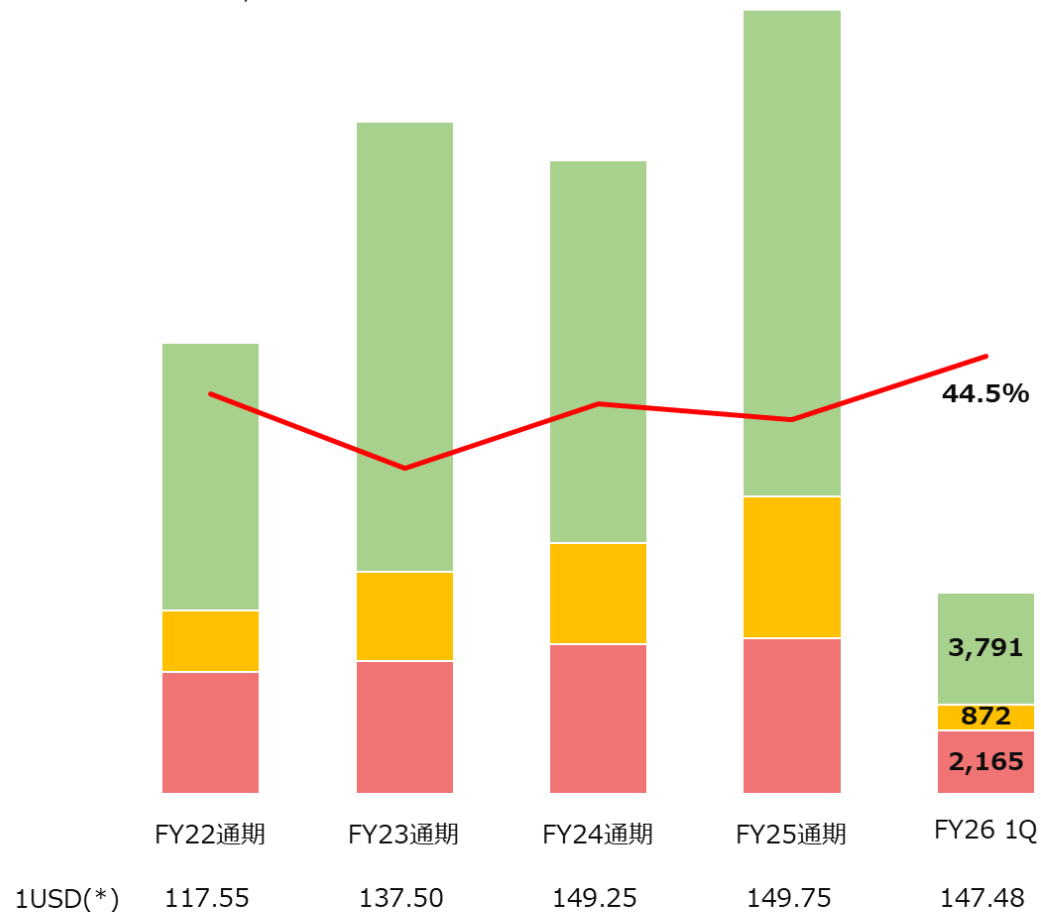
新タイプ「透京」を持つ様々なキャラクターが登場する書き下ろしストーリーを特設サイトにて公開中です。



2025年11月21日
ブースターパック「新約都市・透京」

(百万円 / million yen)

- 日本語版（国内出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese editions (Domestic shipments)
- 日本語版（海外出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese editions (Overseas shipments)
- 外国語版 売上高 / Net sales of the foreign language editions
- 海外売上比率 / Overseas sales rate



*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。

*期中平均レートを参考として記載しております

国内売上高
(1Q) **3,791** 百万円 YoY +601 百万円

海外売上高
(1Q) **3,037** 百万円 YoY +964 百万円

海外売上比率
(1Q) **44.5** % YoY +5.1 Pt

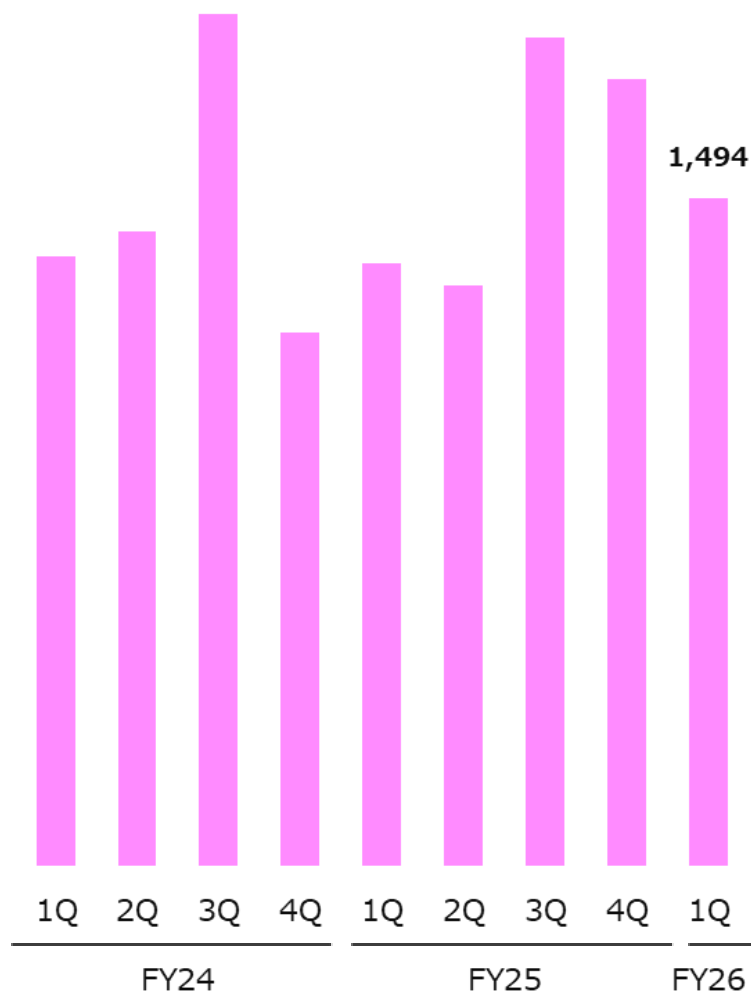
ゴジラ カードゲーム (日本語版・英語版) ※企画・発売：東宝株式会社、販売：株式会社ブシロード
 や hololive OFFICIAL CARD GAME (英語版) ※企画・開発：カバー株式会社、販売・運営協力：株式会社ブシロード
 のリリース、ヴァイスシュヴァルツ英語版が順調であったこと等により、
 海外売上比率が増加し、**四半期過去最高の海外売上高・比率を記録。**



2025年10月17日
 (9月 (FY26 1Q) に計上)
 Weiß Schwarz
 Booster Pack Azur Lane Vol.2

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

1,494 百万円

YoY

+145 百万円

- ・事業計画に対し、軟調に推移したものの、大型タイトルの発売と開発費の減少により前年同四半期比で増収増益。
- ・コンソールゲームは、2タイトル「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」、
「ROAD59 -新時代任侠特区- 摩天楼モノクロ抗争」をリリース。
- ・モバイルゲームでは、8月末に1タイトルのサービスを終了。
- ・モバイルゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」は簡体字版が引き続き盛況。
日本語版も9月にハーフアニバーサリー施策を行い順調。
- ・新作モバイルゲーム『HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR (ネンサバ)』の2026年の世界同時リリースを発表。



2025年7月17日
コンソールゲーム
「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」

対応プラットフォーム：
Nintendo Switch™/PlayStation®5/Steam®

対応言語：
日本語、英語、繁体字、簡体字、韓国語、ドイツ語、
イタリア語、フランス語、スペイン語

FY26 1Q(当四半期)

FY26 2Q

FY26 3Q以降・未定

コンソール

ビジュアルノベル



ROAD59 -新時代任侠特区-
摩天楼モノクロ抗争



魔法使いの嫁 盛夏の幻と夢見る旅路



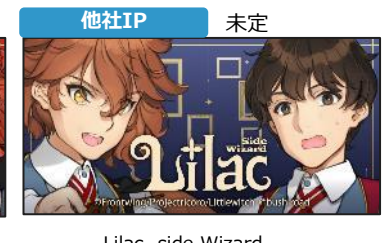
D.C. Re:tune ~ダ・カーポ~ リチューン



DUSK INDEX: GION



Lilac -side Witch-



Lilac -side Wizard-

他ジャンル



HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT

モバイル

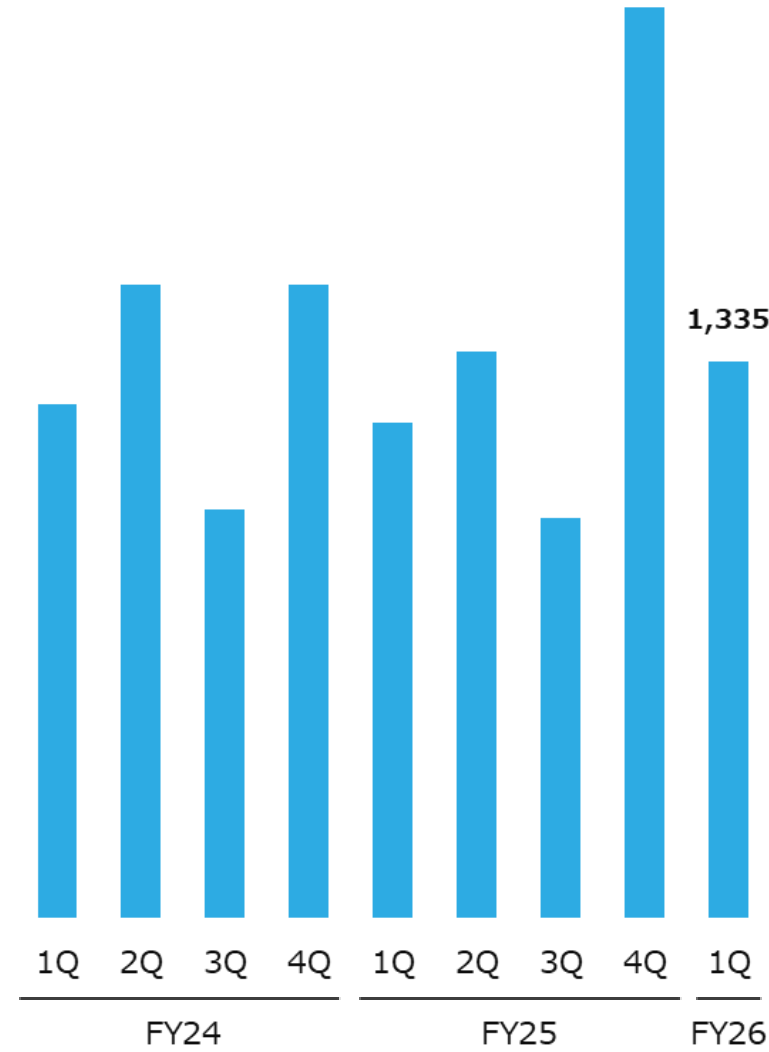


HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR

- * 「魔法使いの嫁」は当社が出版するコミックスです。著作権は作者ヤマザキコレ氏に帰属します。
- * 発売日等は日本国内を基準とし、2025年11月14日時点での発表済みのタイトルのみ記載しています。
- * コンソールゲームの開発費は、発生段階で研究開発費として費用計上されております。
- * オリジナルIP 当ゲームを初出とする自社IP

その他
コンソール：3タイトル・モバイル：1タイトル
開発中

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高	1,335 百万円	YoY	+145 百万円
-----	-----------	-----	----------

- Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」やPoppin'Party Global LIVE 2025「Shiny High-Five!!」等ライブイベントを開催し、順調に推移。



2025年7月26日・27日
Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」
(LaLa arena TOKYO-BAY)



2025年8月23日
Poppin'Party Global LIVE 2025
「Shiny High-Five!!」
(上海・浦発銀行東方体育中心)

● MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」
上海追加公演



2025年10月11日・12日にMyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ
「わかれ道の、その先へ」上海追加公演を開催いたしました。

両日で3万枚超のチケットが即日完売するなど、好調な集客実績となりました。

● MyGO!!!!!・Ave Mujica Singleリリース



2025年12月3日
MyGO!!!!! 8th Single「静降想」



2025年12月10日
Ave Mujica 3rd Single「S' The Way / Sophie」

● バンドリ！プロジェクト発のバーチャル系バンド
「夢限大みゅーたいぷ」 TVアニメ化・47都道府県でのイベント決定



夢限大みゅーたいぷ（略称：ゆめみた）のTVアニメ『バンドリ！ ゆめ∞みた』の2026年の放送が決定いたしました。
2025年11月より47都道府県でのイベントを開催するなど、バーチャルとリアルの両輪で発信してまいります。

● 国内の大型ライブ

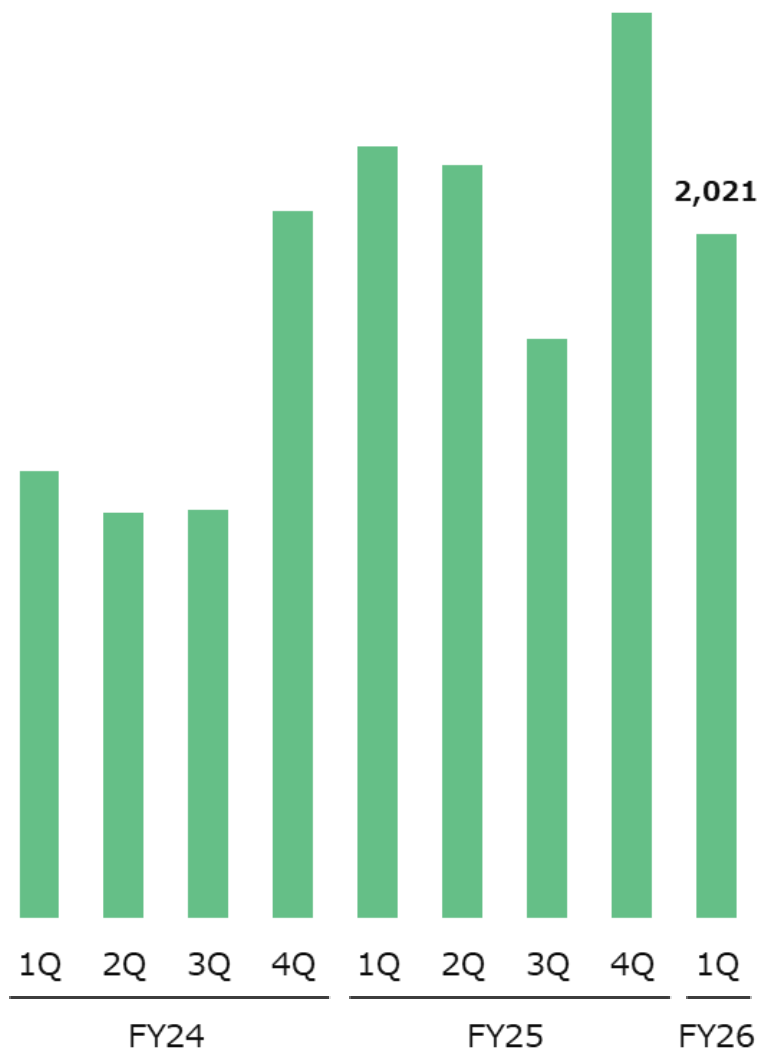
FY26 1Q (当四半期)	・ 2025年7月26日・27日 Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」 (LaLa arena TOKYO-BAY)	ほか
FY26 2Q	・ 2025年12月6日 MyGO!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」 (京王アリーナ TOKYO) ・ 2025年12月7日 RAISE A SUILEN×トゲナシトゲアリ「RAISE MY CATHARSIS」 (京王アリーナ TOKYO)	ほか
FY26 3Q	・ 2026年1月3日 Poppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!!」 (東京ガーデンシアター) ・ 2026年2月14日・15日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」東京公演 -Final- (東京ガーデンシアター) ・ 2026年2月28日 BanG Dream! 10th Anniversary LIVE「In the name of BanG Dream!」 (Kアリーナ横浜) ・ 2026年3月1日 MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ「"moment / memory"」 (Kアリーナ横浜)	ほか

● 海外ライブも積極開催

FY26 1Q (当四半期)	・ 2025年8月23日 Poppin'Party Global LIVE 2025「Shiny High-Five!!」 (上海・浦発銀行東方体育中心)	
FY26 2Q	・ 2025年10月11日・12日 MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」上海追加公演 (上海・梅赛德斯-奔驰文化中心 (Mercedes-Benz Arena)) ・ 2025年12月5日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」シンガポール公演 (シンガポール・The Star Theatre) ・ 2025年12月24日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」ソウル公演 (ソウル・KOREA UNIV. TIGER DOME) ・ 2025年12月26日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」台北公演 (台北・Zepp New Taipei)	
FY26 3Q	・ 2026年1月16日・17日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」上海公演 (上海・梅赛德斯-奔驰文化中心 (Mercedes-Benz Arena))	

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

2,021 百万円

YoY

▲257 百万円

- ・ 前年同四半期は海外での一時的な特需による売上が大きく、YoYでは売上・利益ともに減少したが、実力値としてはおおむね計画線上で推移。
- ・ ライブグッズは、大型ライブ開催が多かった前四半期との比較で落ち着いた水準ながら、安定した販売を維持。
- ・ クレーンゲーム機ブランド「ブシロードプライズ」が引き続き好調。
- ・ 直営店「ブシロードクリエイティブストア」の開設により、お客様との接点を拡大。



2025年9月5日～9月23日 「BanG Dream! Fashion Fes.」
ブシロードクリエイティブストアにてポップアップイベントを開催

ミニクレーン向けプライズ商品 たいにいぎふと 成長中！



2025年7月
ぷちっしゅ！ ガールズバンドクライ



2025年8月
ぴんぐるみ MyGO!!!!
Ave Mujica

FY26 1Q
(当四半期)

- ・ぷちっしゅ！ ガールズバンドクライ
- ・ぷちっしゅ！ しかのこのこのここしたんたん
- ・ぴんぐるみ MyGO!!!!
- ・ぴんぐるみ Ave Mujica

2Q以降も継続的に多数IPのぷちっしゅ！、ぴんぐるみをリリース予定。
また、新しいコンセプトのぬいぐるみブランドの発表も控えています。

フィギュアブランド PalVerse 再販含め順調



2025年7月
PalVerse Palé. ブルーロック



2025年8月
PalVerse 鬼滅の刃 vol.2

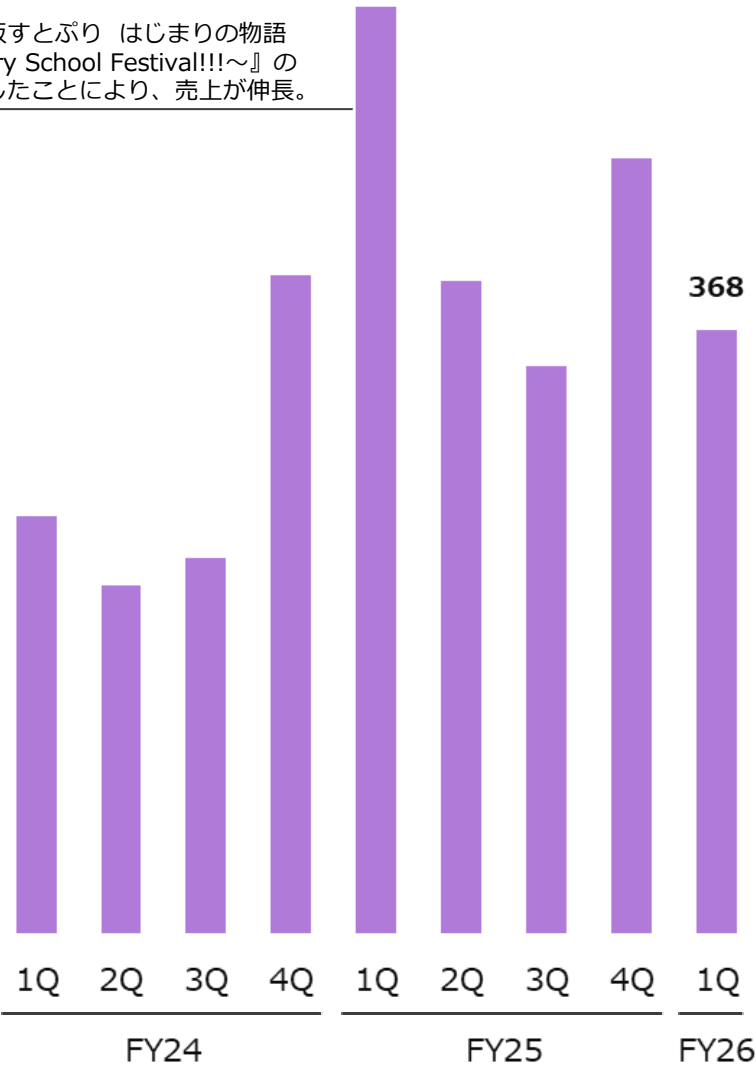
ブラインドボックスの海外展開によるグローバル基盤強化



世界的に拡大するブラインドボックス市場を背景に、PalVerseに加え、カプセルトイのボックス商品も海外展開を拡大していきます。

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

映画『劇場版すとぷり はじまりの物語
〜Strawberry School Festival!!!〜』の
配給を担当したことにより、売上が伸長。



売上高 368 百万円 YoY ▲196 百万円

今期より、広告・出版の両事業を統合した新ユニットとして始動。
作品創出からプロモーションまでを一体で推進し、グループのIP開発エン
ジンを目指す。

出版事業では主力タイトルを中心に計画線上で推移し、編集体制の強化を
進めている。

FY26 1Qは電子コミックスが、WEB小説の漫画化作品を中心に伸長。



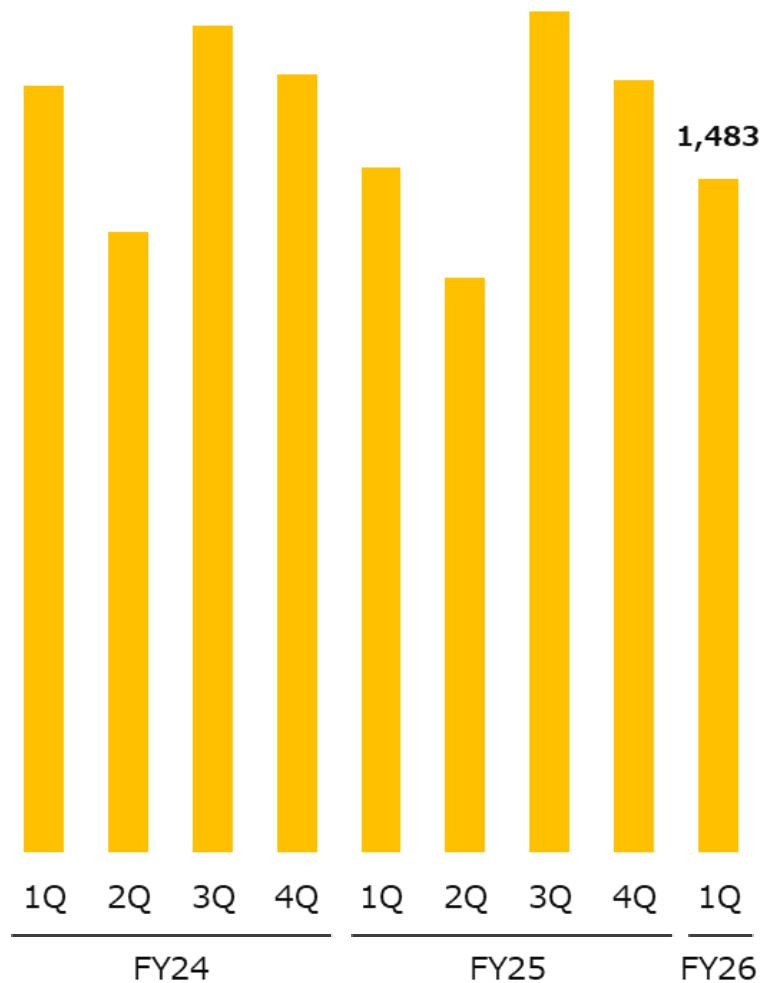
2025年8月 3巻発売
「公爵令嬢は我が道を場当たりので行く」



2025年9月 2巻発売
「忠誠心がないと言われたので婚約を解消して
あげました。」

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

1,483 百万円

YoY

▲22 百万円

新日本プロレス

- ・ G1 CLIMAX 35等、夏の大会を実施するも、動員数はYoYで減少。

スターダム

- ・ 5★STAR GP 2025等、夏の大会を実施。YoYで動員数増加・増収増益。
- ・ TV番組『ラヴィット！』にて、上谷選手がシーズンレギュラーを務め、23年ぶりに女子プロレスが地上波で生中継をされるなど、注目が高まる。



新日本プロレス G1 CLIMAX 35
7月19日～8月17日 全19大会



スターダム 上谷沙弥選手



FY26 3Q 2026年1月4日 東京ドーム大会 棚橋弘至 引退試合・ウルファロン デビュー戦

2026年1月4日に東京ドームにて開催される、『WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退』にて、棚橋弘至選手の引退試合、ウルファロン選手のデビュー戦を行います。

すでに前売り券の券売数が3万1,548枚を突破するなど（2025年11月4日時点）、多くの皆様にご注目をいただいております。

また、前四半期に引き続き棚橋弘至選手の引退に向け、「棚橋弘至ファイナルロード」を実施中です。興行に加え、動画配信やグッズ展開等のコンテンツ展開を行っております。



棚橋弘至vsオカダ・カズチカの試合が正式決定

STARDOM

FY26 2Q DREAM QUEENDOM 2025



2025年12月29日
スターダム DREAM QUEENDOM
両国国技館にて開催

スターダムの過去の両国大会の券売を上回る勢いでチケット販売中。

【決定カード】

◆ワールド・オブ・スターダム選手権試合
《王者》上谷沙弥
VS
《挑戦者》安納サオリ

◆フワちゃんの再デビュー戦も決定。

スターダムがメキシコ・CMLLと業務提携を発表

2025年10月、メキシコの名門プロレス団体「CMLL（Consejo Mundial de Lucha Libre）」の情報番組「CMLLインフォルマ」にスターダム代表取締役社長・岡田太郎が出演し業務提携を発表しました。

CMLLと新日本プロレスは2009年に正式提携を開始して以来、15年以上にわたり強固な関係を築いてきました。今回のスターダムとの提携は、グループとしての国際的なプロレス文化交流をさらに拡大するものとなります。

2026年6月期 連結業績予想の進捗

(百万円 / million yen)	実績 (第1四半期)	業績予想 (通期)	進捗率
売上高	13,766	56,000	24.6%
営業利益	1,668	4,500	37.1%
営業利益率	12.1%	8.0%	-
経常利益	1,932	4,600	42.0%
経常利益率	14.0%	8.2%	-
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,663	2,700	61.6%

収益性の高い商品が好調であったことやデジタルゲームの収益改善等により、業績予想よりも高い水準で推移。

前期の子会社同士の合併に伴い、当期の税金処理方法が一部変更になった結果、法人税等が減少。

新IP「ZERO RISE」の詳細情報をはじめ、各ブシロードコンテンツの展開を多数発表



2026年1月12日(月)に 東京ドームシティ「Kanadevia Hall」にて、

『カードファイト!! ヴァンガード 15th Anniversary ブシロード新春大発表会2026』を開催いたします。

先日プロジェクト名とキャラクターデザインの一部を先行公開した新IP「ZERO RISE」の全容を発表！

そのほか、今後のブシロードコンテンツの展開を集めた発表会になりますので、ぜひご注目ください！

全世界20地域で「ブシロードEXPO 2026」開催決定！
— 台北・バンコク・シカゴから世界へ、さらなる規模拡大で実施 —

BUSHIROAD **EXPO 2026**



(参考) ブシロードEXPO 2025の様子

2026年も、トレーディングカードゲーム、コンソールゲーム、音楽、舞台、グッズ、アニメなどを、世界中の皆様へ直接ご覧いただくための展示会、「ブシロードEXPO」を開催いたします！

2025年は17地域での開催となりましたが、**2026年はさらに規模を拡大し、20地域で開催！**

(東アジア：6地域、東南アジア：5地域、オセアニア：1地域、ヨーロッパ：3地域、北米：5地域)

世界中のファンにブシロードコンテンツの魅力をお届けします。

2025年9月16日

有限会社遊宝洞株式の追加取得に関するお知らせ

株式会社ブシロードは、トレーディングカードゲーム（TCG）やデジタルゲームのゲームシステムデザインを手掛ける有限会社遊宝洞の株式を追加取得することについて合意し、本件取得完了後に当社保有割合は16.7%から38.3%となる予定ですのでお知らせいたします。

<本資本業務提携の概要>

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。

TCG市場は国内外ともに年々拡大しており、当社の祖業であるTCG事業の開発体制強化はますます重要性を増しています。

今回の追加取得により、長年にわたり「ヴァイスシュヴァルツ」や「カードファイト!! ヴァンガード」などを開発いただいている遊宝洞との協力関係を一層強固なものとし、安定的な開発体制の構築を目指してまいります。

なお、本追加取得後も遊宝洞は当社の「持分法適用会社」として位置付け、連結子会社には該当いたしません。

2025年10月17日

株式会社サンジゲン株式の追加新株引受に関するお知らせ

株式会社ブシロードは、株式会社サンジゲンが実施した第三者割当増資において、新株を追加で引き受けましたのでお知らせいたします。

<本資本業務提携の概要>

当社は2019年にサンジゲンの新株を引き受けて以降、資本参加のみならず業務提携を強化してまいりました。

特に、「BanG Dream!」をはじめとした当社IPのアニメーション制作を継続的にお願いしており、作品創出の面で重要な役割を担っていただいています。

今回の追加引受は、制作基盤の安定化と設備投資を通じた制作力の強化を目的としており、当社として同社への資本支援を拡充するものです。

本件引受の結果、当社のサンジゲンに対する持分比率は 14.4% となっております。

サンジゲンは当社主要コンテンツのアニメーション制作を担う重要なパートナーであり、今後も協力体制を強化し、継続的な作品創出と制作体制の拡充を目指してまいります。

Appendix

<IPプラットフォーム型TCG>

ヴァイスシュヴァルツ

(ヴァイスシュヴァルツという作品はない)



商品ごとに違うIPをカード化
異なるIPファンが同じルールで対戦可能

IP

今月発売商品	来月販売商品	再来月販売商品	※1
探偵オペラ ミルキィホームズ	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	BanG Dream!	
			
探偵オペラ ミルキィホームズ	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	BanG Dream!	

<自社IPオリジナルTCG>

カードファイト!! ヴァンガード



オリジナルIP『ヴァンガード』の
商品を継続展開

IP

※2

今月発売商品	来月販売商品	再来月販売商品	※1
ヴァンガード	ヴァンガード	ヴァンガード	
			
BT01「運命大戦」	BT02「無幻双刻」	BT03「次元超躍」	

※1 実際の販売スケジュールとは異なります。※2 一部、コラボ商品も展開。

IP DEVELOPER

新時代のエンタテインメントを創出する

Intellectual **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。

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**」で強力に発信して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。

ブシロードユニット	BIユニット	ライブエンタメユニット	MDユニット	メディアコンテンツ ユニット	スポーツユニット
・(株)ブシロード ・Bushiroad Asia Inc.	・Bushiroad International Pte. Ltd. ・Bushiroad USA Inc. ・GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD. ・WORLD CARD PRODUCTS (SINGAPORE) PTD. LTD.	・(株)ブシロードミュージック ・(株)劇団飛行船	・(株)ブシロードクリエイティブ	・(株)ブシロードワークス ・(株)ブシロードムーブ ・(株)ゲームビズ	・新日本プロレスリング(株) ・New Japan Pro-wrestling of America, Inc. ・(株)スターダム
- トレーディングカードゲーム (TCG) - IP開発 - グループ内ライセンス運用 - モバイルゲーム - コンソールゲーム	- トレーディングカードゲーム (TCG) の英語版	- 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	- グッズ - フィギュア - カプセルトイ - 健康食玩の販売	- IP開発 - 書籍、電子書籍 - 広告代理店 - 声優事務所 - 映像、ラジオ、音響 - 配給 - 情報サイト	- 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



バンドリ！とは、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です。

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ことが特長です。

ブシロードユニット・BIユニット

メディアコンテンツユニット

ライブエンタメユニット

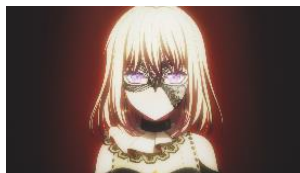
MDユニット



カード商品



デジタルゲーム



アニメ



出版



ライブイベント



CD・Blu-ray



グッズ

グループ内でスピーディに実行する **ワンストップメディアミックス**



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**

交通広告

SNS・WEB広告

TVCM

展示イベント・発表会

配信

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。



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。