



BUSHIROAD

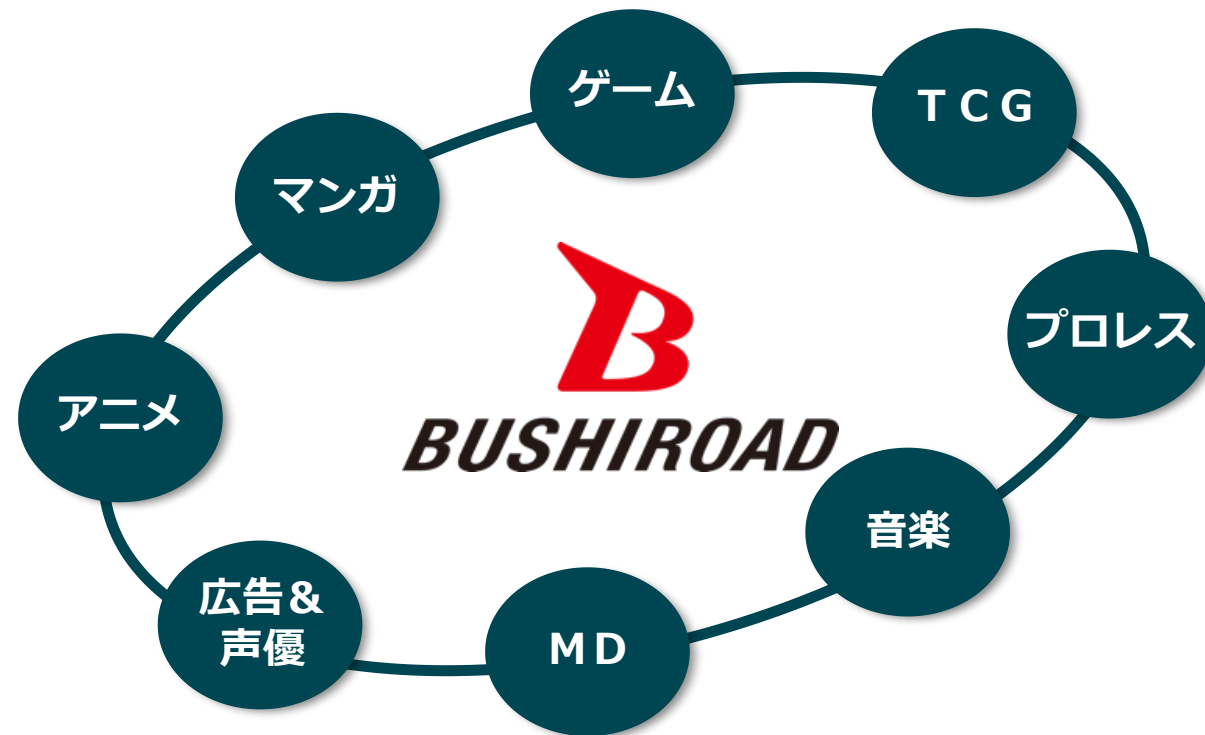
事業計画及び成長可能性に関する事項

株式会社ブシロード

証券コード：7803

2024年9月26日

IP DEVELOPER 2.0
-Global Mega Character Platform-



当社グループは、「新時代のエンターテインメントを創出する」ことをミッションとし、「IPディベロッパー戦略」のもと事業を展開しております。

多角的な事業をグループ内に有することで、新規IPの創出・既存IPの持続的運用、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メディアミックス展開する体制こそが、当社グループの根源的な強みであると考えます。



会社名	株式会社ブシロード (英語表記 Bushiroad Inc.)
設立	2007年5月18日
本社所在地	東京都中野区中央1丁目38-1 住友中野坂上ビル
代表者	木谷 高明 (代表取締役社長)
従業員数	853名 (2024年6月末時点/連結)
売上高	462.6億円 (2024年6月末時点/連結)
事業内容 (連結)	TCG・ゲーム・MDの企画・開発・発売 マンガ・アニメの企画・制作・プロデュース業務 広告代理店業務、声優事務所の運営 音楽・舞台コンテンツ・プロレス興行の企画・制作

エンターテインメント事業

(TCGユニット / コンテンツユニット / BIユニット / ライブエンタメユニット / MDユニット / アドユニット)



株式会社ブシロード
TCGユニット(TCGの企画、開発、発売)
コンテンツユニット(デジタルゲームの企画、開発、発売)
IPの企画、開発、プロデュース



株式会社ブシロードワークス
TCGユニット
(知的財産権 (IP) の創出、雑誌・書籍の出版)
(コミックWEBサイトの企画・運営)



株式会社ブシロードミュージック
ライブエンタメユニット
(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)



株式会社ブシロードミュージック・パブリッシング
ライブエンタメユニット
(音楽著作物の著作権に関する管理)
(音楽著作物の利用の開発)(楽譜の出版)



株式会社劇団飛行船
ライブエンタメユニット
(マスクプレイミュージカルの企画・制作)



株式会社ブシロードクリエイティブ
MDユニット
(グッズの企画、開発、発売)
(グッズ販売イベントの企画、運営)(ECサイトの運営)

スポーツ事業

(スポーツユニット)



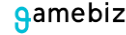
新日本プロレスリング株式会社
スポーツユニット
(プロレスリングの興行)(グッズの企画)
(映像コンテンツの制作、配信)(ファンクラブの運営)



株式会社スターダム
スポーツユニット
(女子プロレスリングブランド「スターダム」の運営)



株式会社ブシロードムーブ
アドユニット
(広告代理店)(イベント制作)
(音響・映像制作)(声優事務所「響」)
(クレジットカード事業)(映画配給事業)
(PR&マーケティング事業)



株式会社ゲームビズ
アドユニット
(情報サイトの運営、広告代理店業)



Bushiroad International Pte. Ltd.
BIユニット
海外での当社製品の販売
(TCGの開発、発売)



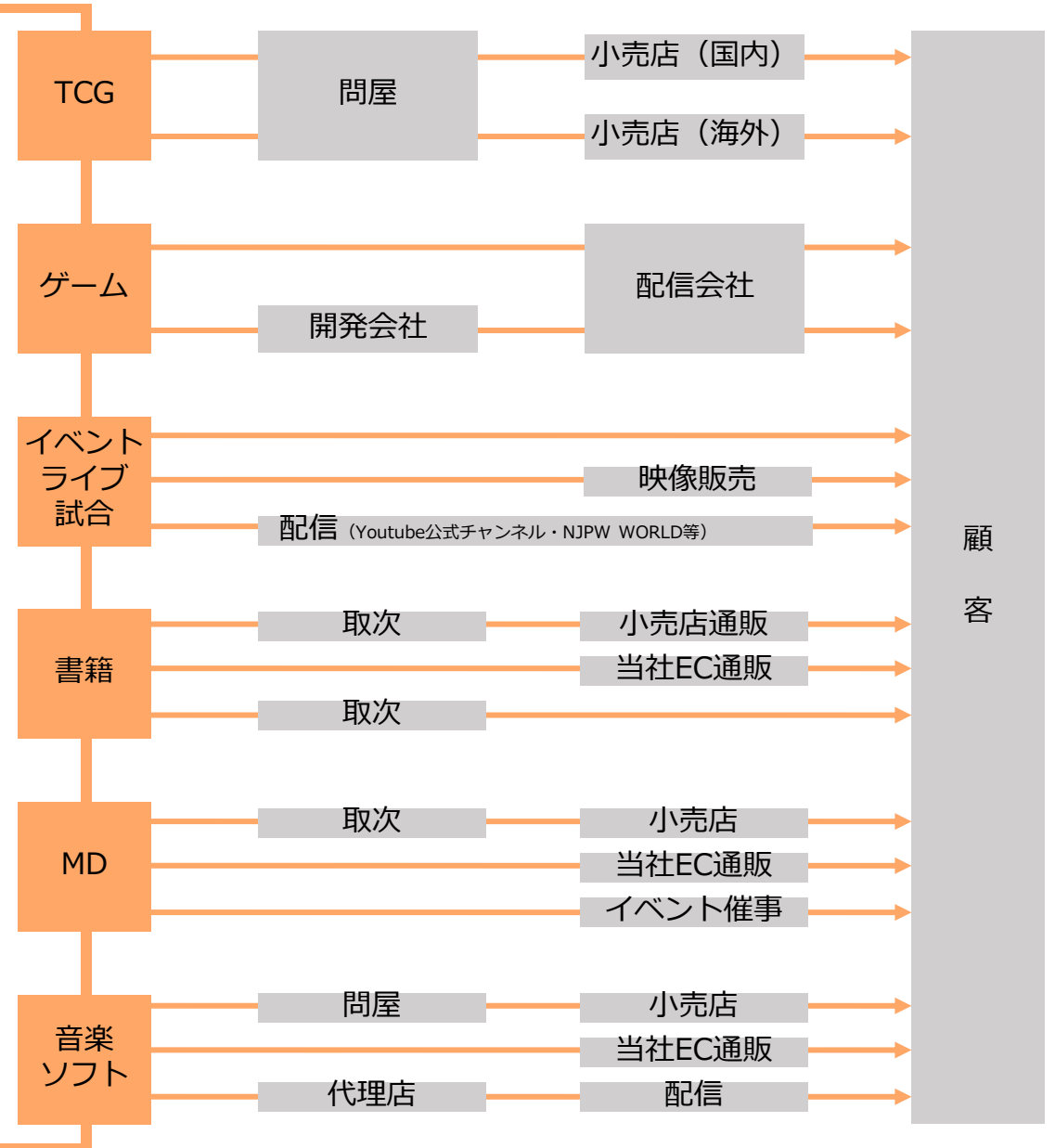
Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd
BIユニット・TCGユニット
TCGの製造



New Japan Pro-Wrestling of America, Inc.
スポーツユニット
(北米地域におけるプロレスリングの興行、グッズ販売等)



株式会社ブシロードウェルビー
スポーツユニット
(健康食玩事業)



TRADING CARD GAME UNIT

TCG ユニット (トレーディングカードゲームユニット)

カードファイト!!
ヴァンガード
Cardfight!! Vanguard



Re パース
for you
Rebirth for you



ホロライブオフィシャル
カードゲーム
hololive OFFICIAL CARD GAME



(企画・開発: カバー剛、
販売・運営協力: 榎ブシロード)
(Planning and development: COVER Corp.,
Sales and co-management: Bushiroad Inc.)

ヴァイス
シュヴァルツ
Weiß Schwarz



シャドウパース
エボルヴ
Shadowverse EVOLVE



ヴァイス
シュヴァルツブラウ
Weiß Schwarz Blau



プロ野球カードゲーム
ドリームオーダー
Professional baseball card game DREAM ORDER



五等分の花嫁
カードゲーム
The Quintessential Quintuplets Card Game



ブシロード公式 TCG ツール「ブシナビ」
Bushiroad Fighters Navigator



TCG大会
TCG Tournaments



ブシロードの祖業であるTCG関連商品の制作・販売を行っています。

10年以上続くブランドを複数有する、ブシロードの屋台骨ともいえるユニットです。

大型大会やイベント、全国各地のTCGショップにご協力をいただき開催する毎週の公認大会は、インフラビジネスであるTCGには不可欠な要素です。

デジタルゲームやアニメ、出版事業など、媒体に捉われないコンテンツ展開を行っています。

ゲームレーベル「BUSHIROAD GAMES」（ブシロードゲームズ）では、「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」をはじめとしたゲームアプリの企画・運営・配信、ワールドワイドに向けたコンソールゲームやPC ゲームの発売を行っています。

また、ブシロードワークスではWEBコミックサイト「コミックグロウル」の運営をはじめとした出版事業にも取り組んでいます。

CONTENTS UNIT

コンテンツユニット

自社 IP
Our own IPs

他社 IP
Third-party IPs

TVアニメ (TV Anime)



TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」
TV Anime "BanG Dream! Ave Mujica"

モバイルゲーム (Mobile Game)



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
BanG Dream! Girls Band Party!

モバイルゲーム (Mobile Game)



新テニスの王子様 RisingBeat
The Prince of Tennis II: RisingBeat

コンソールゲーム (Console Game)



カードファイト!! ヴァンガード ディアデイズ 2
Cardfight!! Vanguard Dear Days 2

コンソールゲーム (Console Game)



少女☆歌劇 レヴュースタァライト
舞台奏像劇 遙かなるエルドラド
Revue Starlight El Dorado

コンソールゲーム (Console Game)



マクロス -Shooting Insight-
MACROSS -Shooting Insight-

コンソールゲーム (Console Game)



GINKA
GINKA

WEBコミックサイト (WEB Comic Site)



コミックグロウル
COMIC GROWL

コンソールゲーム (Console Game)



HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT
HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT

LIVE ENTERTAINMENT UNIT

ライブエンタメユニット

音楽ライブ
Live Music Concert



舞台
Stage Play



キャラクターショー
Character Show



音楽ソフト
Music Software



音楽ライブや舞台・イベントの運営、音楽ソフトの販売、楽曲の配信・権利運用などの各種音楽事業を行っています。

2022年3月にはプロジェクションマッピング機能を有するイベントホール「飛行船シアター」を開業し、グループ内での活用や設備の貸出を行っています。

人気アニメ・ゲーム・タレントのキャラクターグッズ、カプセルトイ、フィギュアなどの制作、ECサイト運営や物販催事企画などのマーチャンダイジング事業を展開しています。

デフォルメフィギュアの新ブランド PalVerse (パルバース) では、手の届きやすい価格帯で高品質な手のひらサイズのフィギュアを世界中にお届けしています。

MERCHANDISING UNIT

MD ユニット (マーチャンダイジングユニット)

フィギュア
Figures



EC サイト
Online Shopping



カプセルトイ
Capsule Toys



ライブ & キャラクターグッズ
Live & Character Goods



AD UNIT

アドユニット

広告代理店事業・イベント制作事業
Advertising agency services / Event production



ゲーム業界ニュースサイト
「ゲームビズ」
Game news site "gamebiz"

gamebiz

インフルエンサープラットフォーム
「インフルエンジン」
Influencer platform "INFLU ENGINE"



音響・番組制作事業・声優事務所「響-HiBiKi-」
Audio and Program Production / HiBiKi, Voice Actress and Actor Production



所属女性声優
Voice Actresses



橋田 いずみ
Izumi Kitta

三森 すずこ
Suzuko Mimori

佐々木 未来
Mikoi Sasaki

愛美
Aimi

伊藤 彩沙
Ayasa Ito

西本 りみ
Rimi Nishimoto

相羽 あいな
Aina Aiba

遠野 ひかる
Hikaru Tono



進藤 あまね
Amane Shindo

西尾 夕香
Yuka Nishio

深川 瑠華
Ruka Fukagawa

渡瀬 結月
Yuzuki Watase

青木 陽菜
Hina Aoki

立石 凜
Rin Tateishi

千春
Chiharu

HiBiKi
所属男性声優
Voice Actors



森嶋 秀太
Shuta Morishima

前田 誠二
Seiji Maeda

真野 拓実
Takumi Mano

日向 大輔
Daisuke Hyuga

伊藤 昌弘
Masahiro Ito

※2024年9月現在 女性声優15名、男性声優5名が所属。

広告代理店事業、イベント制作事業、宣伝・PR 事業、音響・番組制作・声優事務所事業、クレジットカード事業など、多岐にわたる事業を展開。

ゲーム業界ニュースサイトgamebizを運営する(株)ゲームビズでは、2024年5月にインフルエンサーと企業を繋ぐプラットフォームサイト「インフルエンジン」の運営を開始しました。

「プロモーションディベロッパー」として既存の手法にとらわれない新しい発想で、コンテンツの魅力を世界へ発信します。

日本最大規模のプロレス団体である「新日本プロレス」と女子プロレス団体「スターダム」を運営しています。

国内外を巡業するプロレス興行のほか、オリジナルグッズやオンライン配信など、様々な形でプロレスをお届けしています。



SPORTS UNIT

スポーツユニット

STAR☆DOM

WORLD WONDER RING

目次

1. IPビジネスの現状

2. IPディベロッパー戦略の3つの強み

3. 市場規模

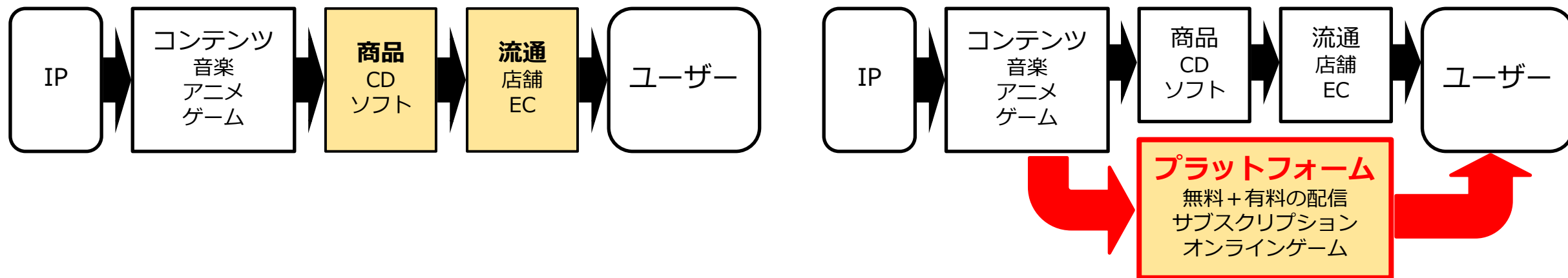
4. 成長戦略

5. リスク情報

6. Appendix

・ マネタイズモデルの変化

従来のコンテンツを販売して収益を上げるモデルに対し、サービスを提供して収益を上げるモデルが台頭。



・ 興味の一極集中化&ブームの一過性化

「みんなが興味のあることに興味を持つ」ことで、中小IPは認知されず、強いIPがより強さを増す。

ユーザーが受け取る情報量・スピードが増大し、強いIPでも興味を持続させることが難しい環境に。

目次

1. IPビジネスの現状

2. IPディベロッパー戦略の3つの強み

3. 市場規模

4. 成長戦略

5. リスク情報

6. Appendix

IPディベロッパー戦略とは

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



BanG Dream!
バンドリ★

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ことが特長です。

ライブエンタメユニット



アドユニット



MDユニット



TCGユニット



コンテンツユニット



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

TVCM

交通広告

SNS

イベント

WEB広告

発表会

配信



① IPクリエイション

時代を先読みする創造力



② プロモーション

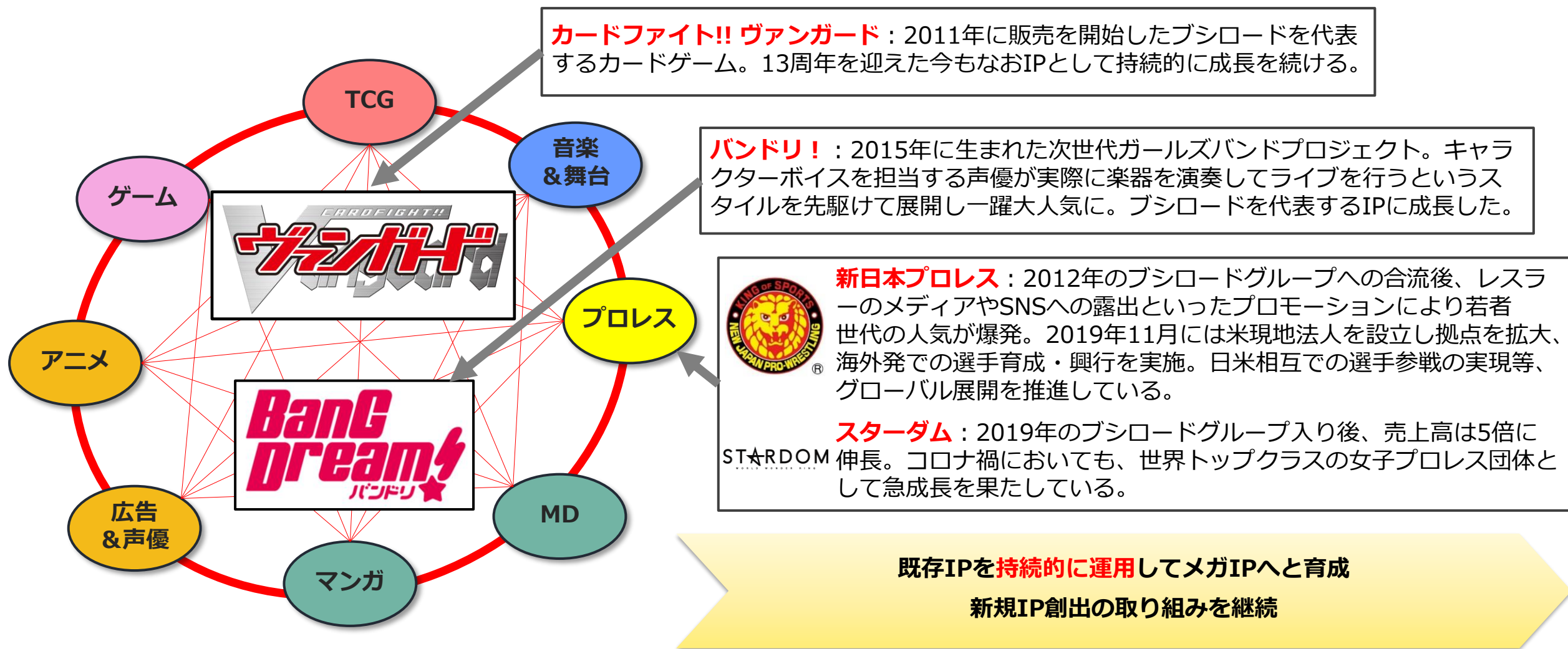
ずば抜けた展開力とプロモーション力

体

③ IP活用プラットフォーム

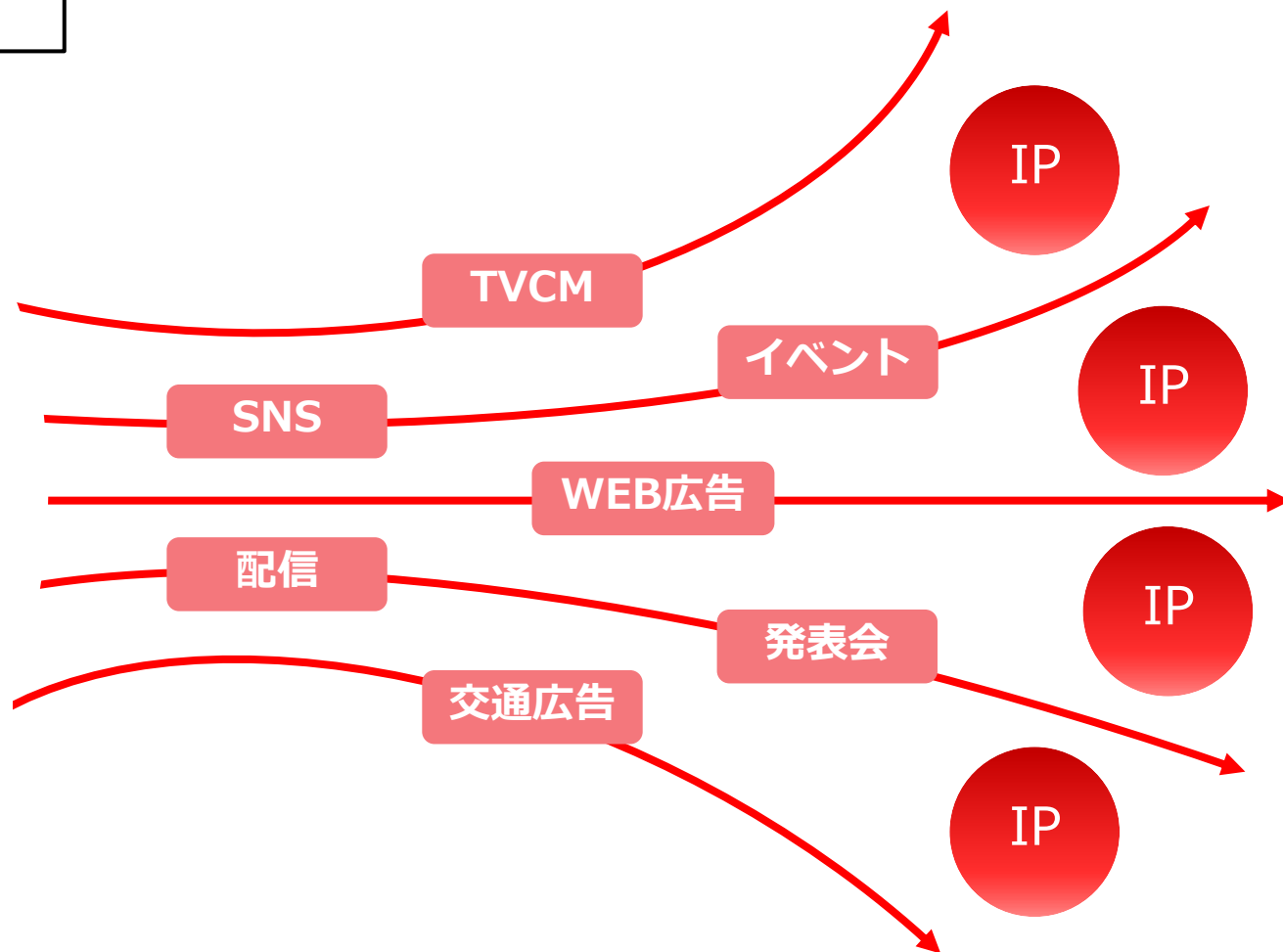
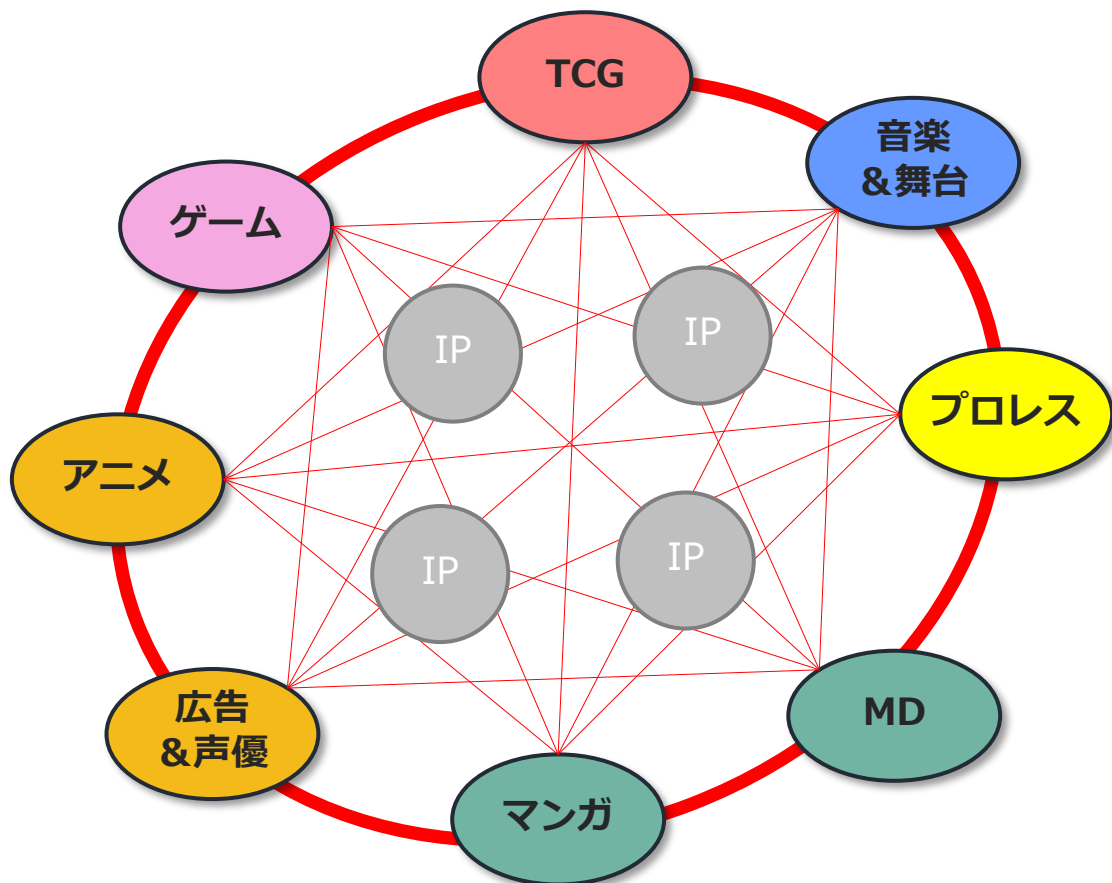
IP価値を高めるプラットフォーム構築力

独創的なアイデアで流行を先取りし、**新規IPを生み出し**、**くすぶるIPを再燃させる**



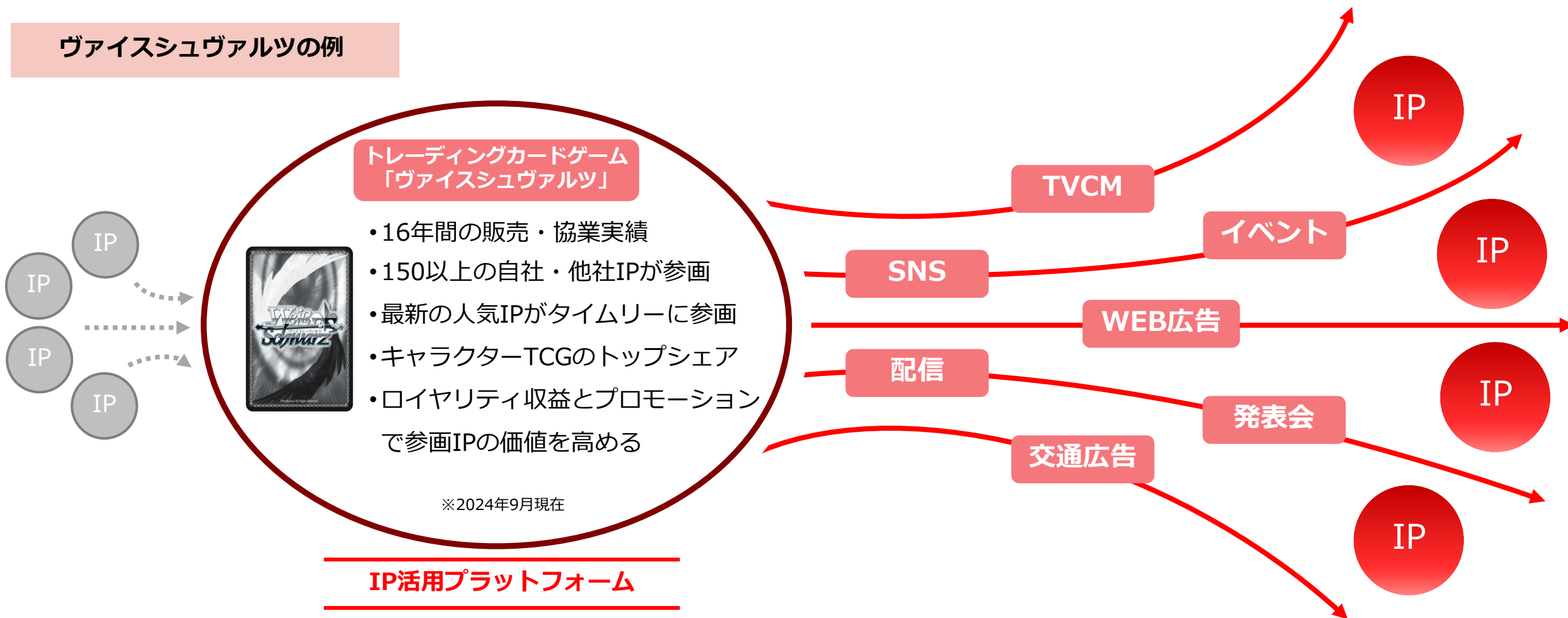
メディアミックス：IPを企画・開発できる環境を自社内で構築。様々なメディア領域を相互活用し、新規IPを立ち上げ、持続的に運用する。

プロモーションミックス：多方面への宣伝・販促を自社主導でスピーディーに実現し、メガIP化を推進する。



IP活用プラットフォーム：自社IPを創出するノウハウ・長年の実績により築いた信頼により、ライセンサー企業とのWin-Win関係を構築し、有力な他社IPが集結するプラットフォームを形成。協業により参画するIPの価値を高めるとともに、プラットフォーム全体の価値を向上させる。

ヴァイスシュヴァルツの例



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。



多くのエンターテインメント事業社は、大手企業を含めて特定のビジネス領域に注力しています。
ブシロードは、IPを軸として幅広いビジネス領域をカバーすることで、クロスメディアの強みを発揮して、他社との差別化を実現しています。



※他社の記載については、他社公表資料等を基に当社が作成。

 : 特に競争優位性を有する領域  : コア領域  : ノンコア領域

目次

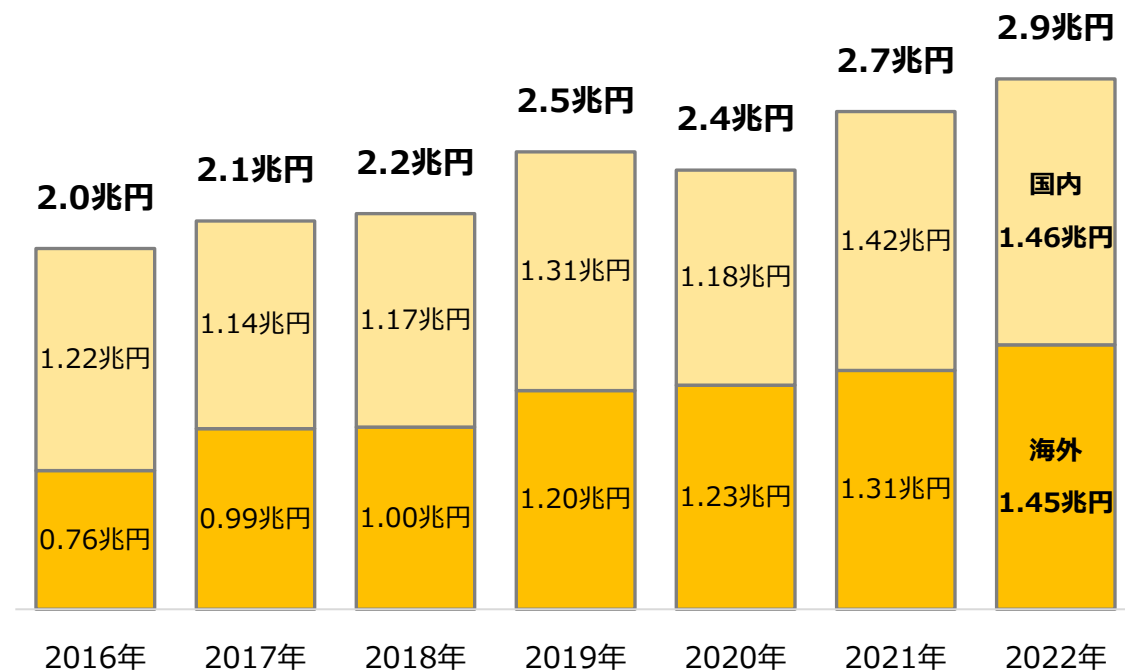
1. IPビジネスの現状
2. IPディベロッパー戦略の3つの強み
- 3. 市場規模**
4. 成長戦略
5. リスク情報
6. Appendix

日本アニメの市場規模

2021年に引き続き、市場規模は国内・海外どちらも史上最高値を更新した。

国内はライブエンタメを中心に続伸したが、人口減による将来的な見通しには陰りが予想される。

市場成長を大きく牽引したのは海外であり、日本のアニメがグローバルに産業的な地力を獲得していることが伺える。

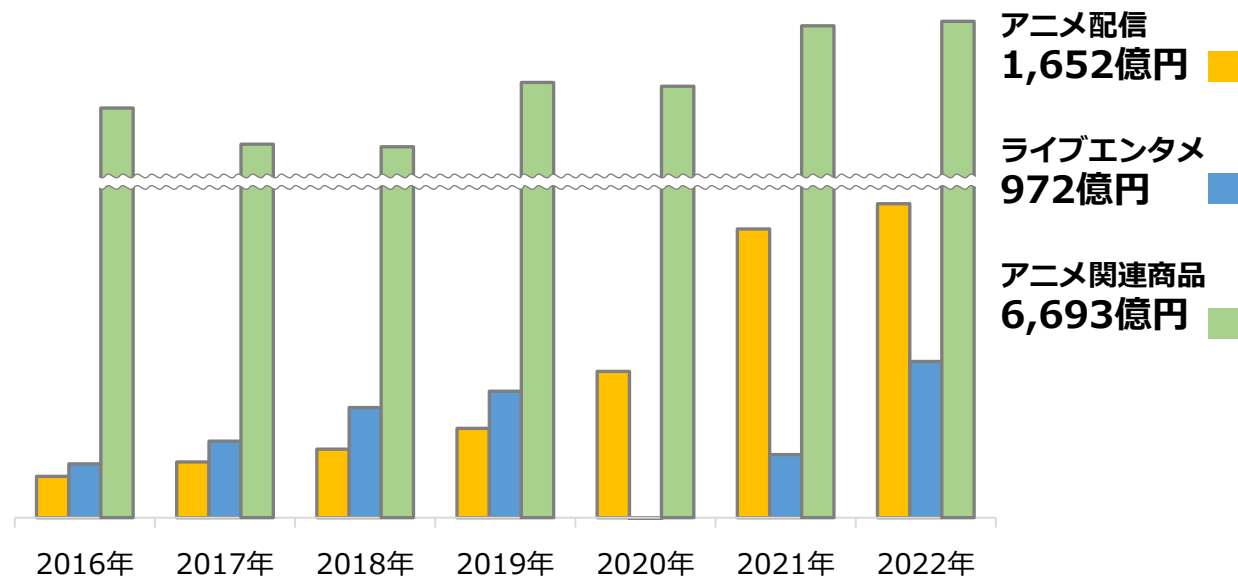


日本アニメの国内における各分野の市場規模

アニメ配信は引き続き伸長しているが、その成長スピードには落ち着きが見られる。

ライブエンタメはコロナ禍の影響を脱し、過去最高値を更新した。

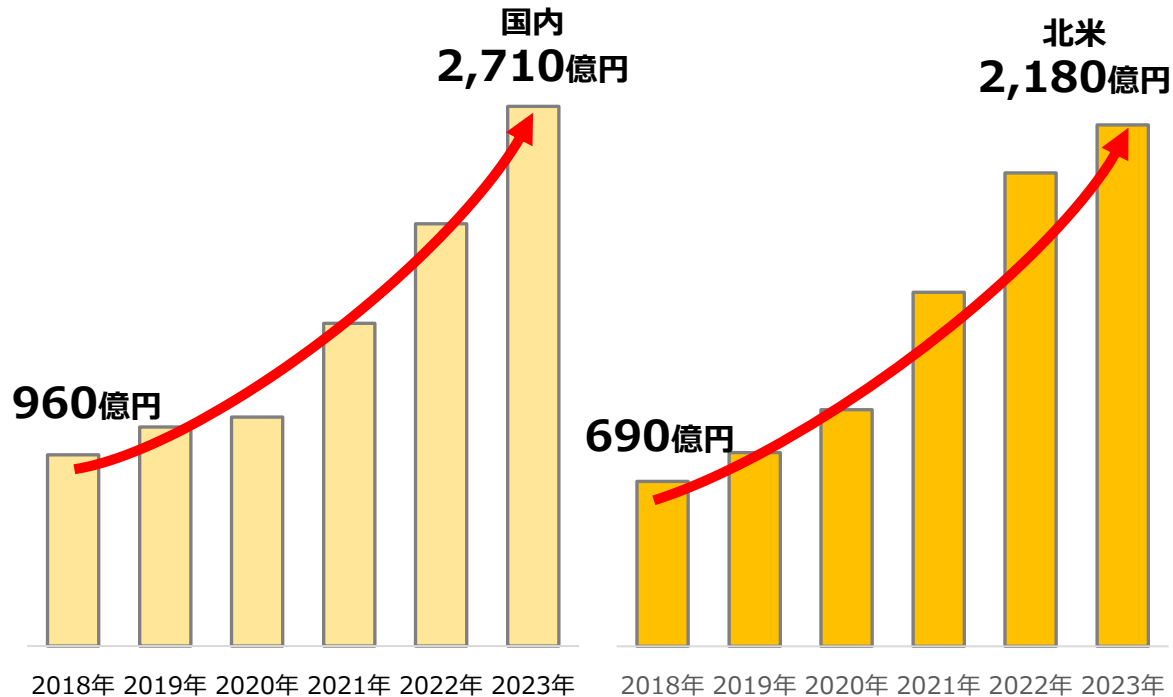
アニメ関連商品はとくに映画に合わせたイベントやPOP UP SHOPでの販売が活発であり、リアルでの消費が再活発化している。



「一般社団法人日本動画協会『アニメ産業レポート2023』」のデータを当社が集計して作成。

TCG（トレーディングカードゲーム）の市場規模

日本国内・北米の市場は、どちらも**右肩上がりに成長**している。海外での日本アニメの浸透や、国内外でのコレクション需要の高まりが要因と考えられる。



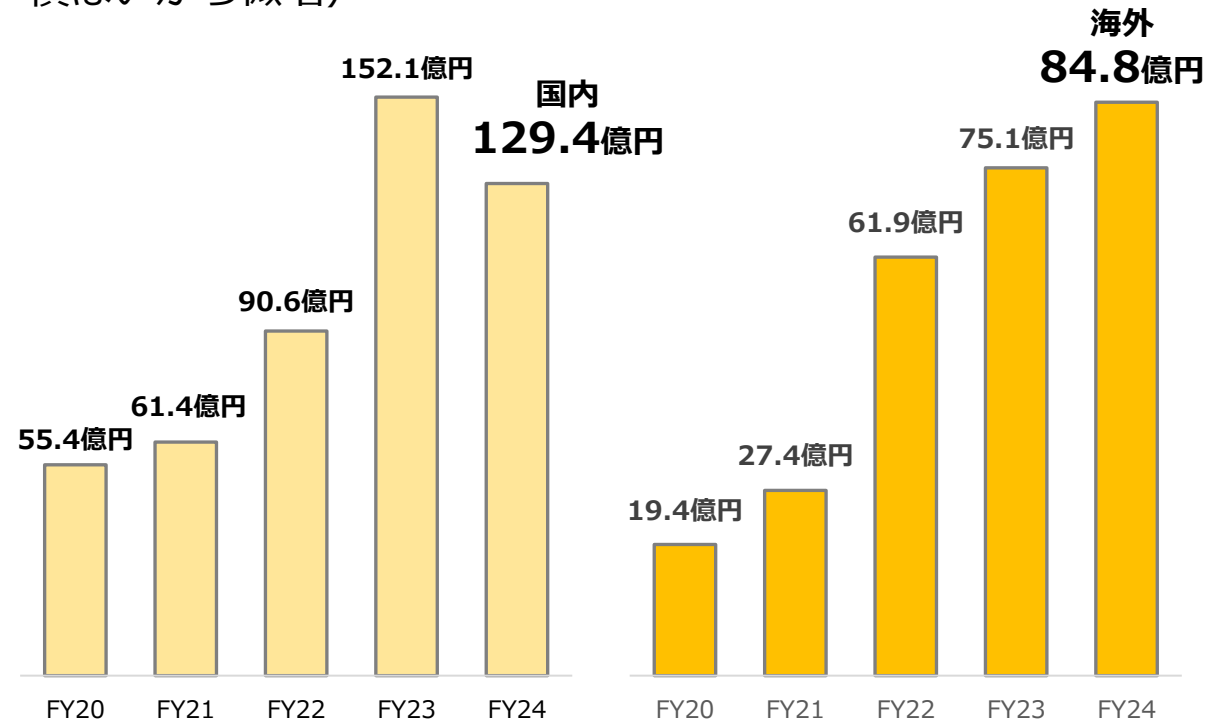
2018年 2019年 2020年 2021年 2022年 2023年 2018年 2019年 2020年 2021年 2022年 2023年
 国内市場のグラフは「メディアクリエイト総研“Monthly Trading Card Game Research Data”」のデータを当社が集計して作成。北米市場のグラフは「ICv2 White Paper 2024」においてCOLLECTIBLE GAMES Marketの金額データを当社が集計して作成。

ブシロードTCGの売上高

国内はFY23で売上が通年寄与し好調だった新商品「Shadowverse EVOLVE」の軟調によりFY24は減収。

2024年4月に発売した「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」を始めとしてFY25は複数の新商品展開による増収を見込む。

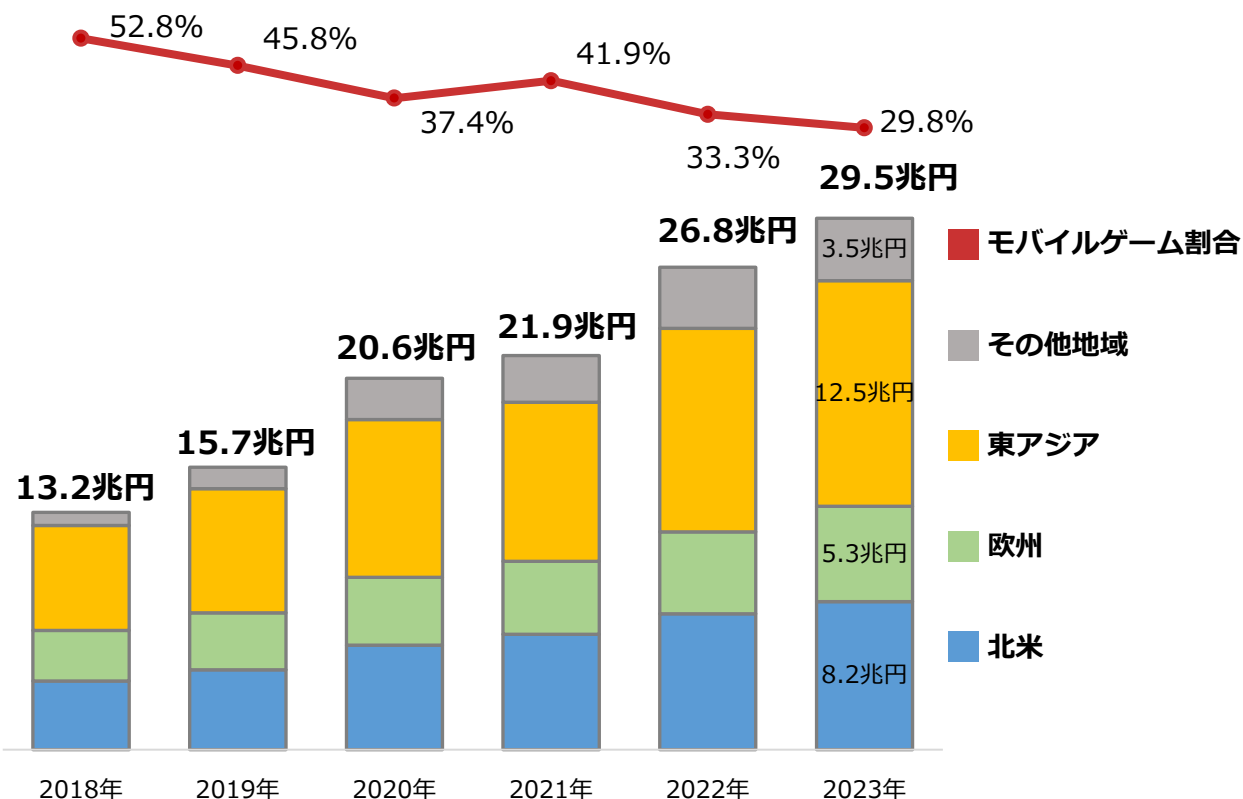
海外は売上・比率ともに増加。（為替差を考慮するとほぼ横ばいから微増）



世界のゲームの市場

2023年の世界ゲームコンテンツ市場は同一為替レートで前年比3.1%増とインフレ等の消費需要への影響がありつつも東アジア地域を中心に成長した。

一方でモバイルゲーム市場規模は前年比1.4%減であり、PC・家庭向けのコンソールゲーム市場の成長が伺える。



国内モバイルゲーム市場の状況

世界市場と同様に市場は成熟期を迎えており、ストアの売上ランキングは上位タイトルによる寡占化が進んでいる。

長年続く歴史あるタイトルと、巨額の開発費を投じた超リッチゲームにユーザーが集まる傾向にある。また、日本以外（主に中国）の企業が開発したタイトルが目立つようになってきた。

売上順位	2022年	2023年	2024年
1	ウマ娘 プリティーダービー	モンスターストライク	モンスターストライク
2	Fate/Grand Order	ウマ娘 プリティーダービー	Fate/Grand Order
3	モンスターストライク	Fate/Grand Order	ウマ娘 プリティーダービー
4	パズル&ドラゴンズ	パズル&ドラゴンズ	プロ野球スピリッツA
5	プロ野球スピリッツA	原神	パズル&ドラゴンズ
6	ドラゴンクエストウォーク	プロ野球スピリッツA	ドラゴンクエストウォーク
7	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	ドラゴンクエストウォーク	原神
8	Pokémon GO	荒野行動	崩壊：スターレイル
9	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	勝利の女神：NIKKE
10	放置少女～百花繚乱の萌姫たち～	Pokémon GO	ドラゴンボールZ ドッカンバトル

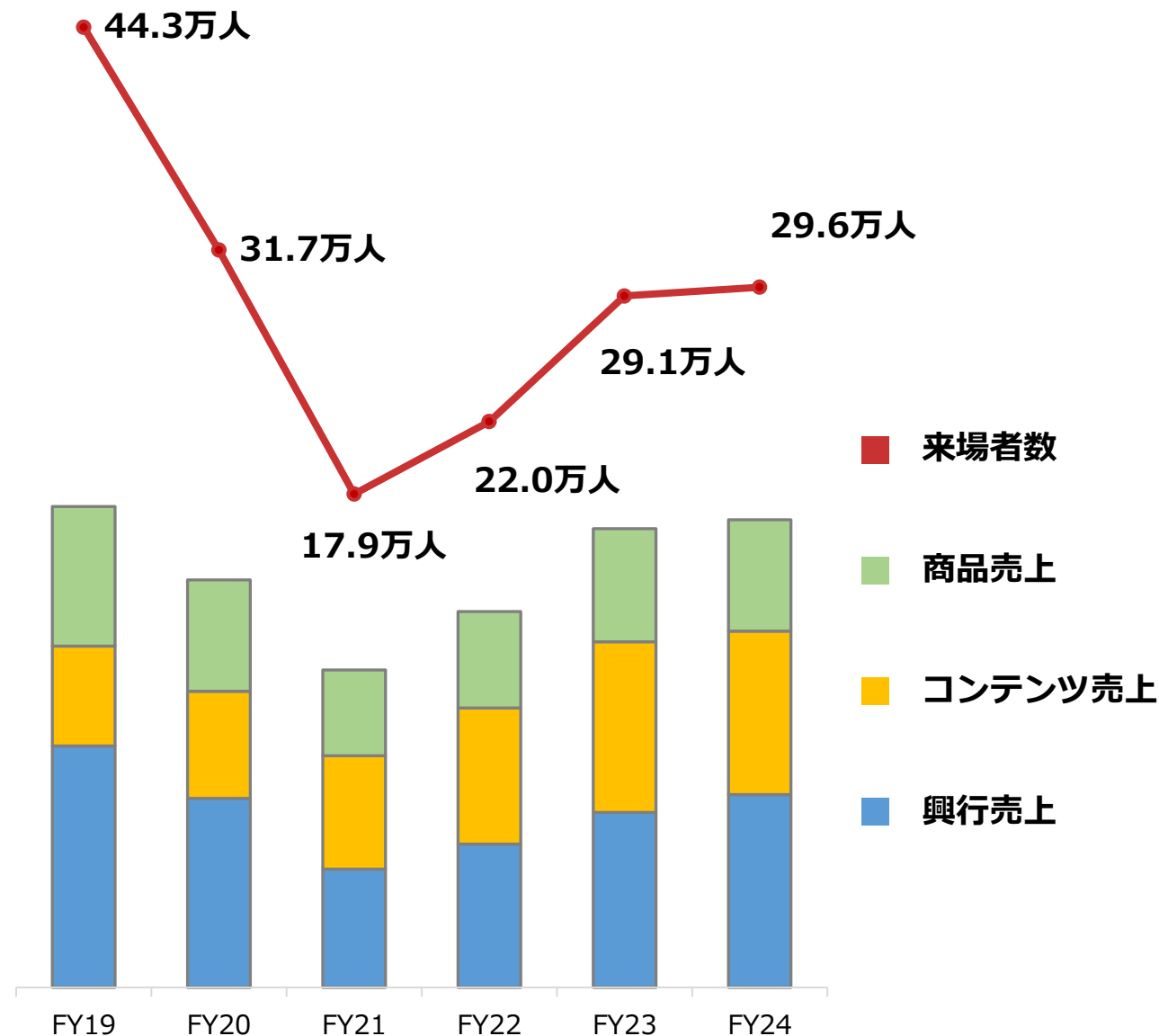
「ファミ通モバイルゲーム白書2024」・「ファミ通ゲーム白書2024」のデータを当社が集計して作成

新日本プロレスの売上と来場者数推移

新日本プロレスは売上・来場者数ともFY19をピークに、コロナ禍の影響を大きく受けて落ち込んだ。

FY21が底となり、緩やかな回復傾向にあるが、FY24の来場者数はFY19の67%に留まっている。

コロナ禍以降、配信サービス「NJPW WORLD（旧 新日本プロレスワールド）」の会員数並びにPPV（ペイ・パー・ビュー）が堅調に推移しているものの、FY24はPPV実施大会数の減少のため、FY23からコンテンツ売上は減少となった。



目次

1. IPビジネスの現状
2. IPディベロッパー戦略の3つの強み
3. 市場規模
- 4. 成長戦略**
5. リスク情報
6. Appendix

1. 中期経営計画取り下げの趣旨

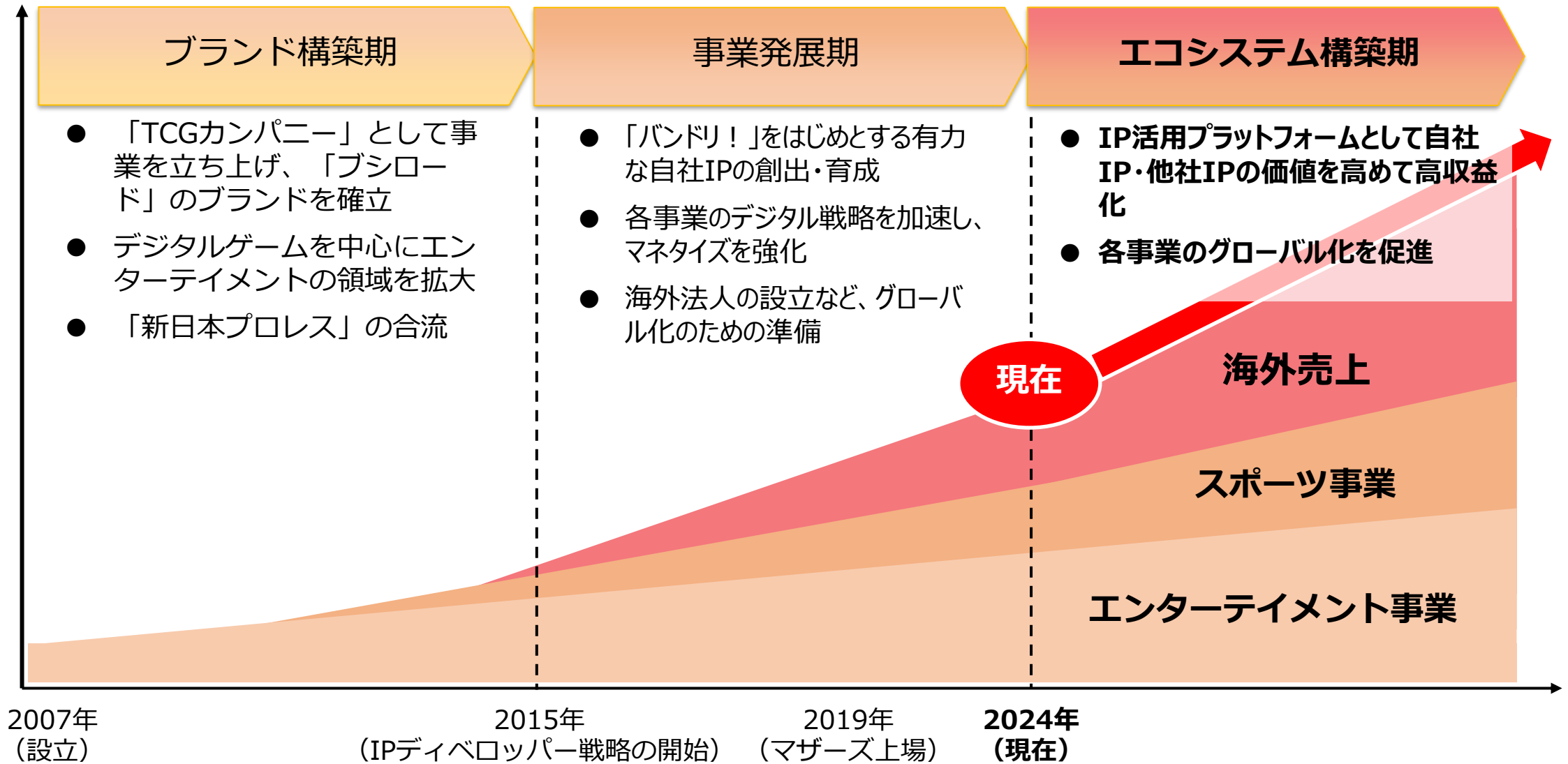
当社グループは、2022年8月12日に4カ年の中期経営計画を公表した後、2023年8月14日に計画数値の一部見直しを行いながらも、達成に向けて取り組んでまいりました。しかしながら、デジタルコンテンツユニットにおいて、モバイルゲームは市場競争のさらなる激化に伴い、当社事業の縮小を行ってまいりました。また、コンソールゲームにおいては開発費の先行投資が継続しており、発売前のタイトルが多数を占めていることから、先行きを正確に予測することが困難となっております。このような状況の中、計画数値の達成が困難であると判断したことから、中期経営計画を取り下げることにいたしました。

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。

旧 中期経営計画2027（2023年8月改定）における各ユニット目標とその進捗

	中期経営計画目標	FY24までの進捗	今後の方針
TCGユニット	最重点領域と定め、「世界No.1のTCGカンパニー」へ	<ul style="list-style-type: none"> 「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、新規層の取り組みに注力 「ヴァイスシュヴァルツ」では簡体字版をリリース 「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」を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 	<ul style="list-style-type: none"> 「ヴァイスシュヴァルツ」、「カードファイト!! ヴァンガード」などの既存タイトルに加えて、「hololive OFFICIAL CARD GAME」、「五分の花嫁 カードゲーム」、「ラブライブ! シリーズ オフィシャルカードゲーム」などの新規TCGの展開による積み上げを軸に「世界No.1のTCGカンパニー」を目指す
デジタルコンテンツユニット	戦略的に領域を広げグローバル市場へつなぐ	<ul style="list-style-type: none"> 市況の影響を受け、赤字縮小のために体制変更に注力 モバイルゲームにおいて複数タイトルのクローズや運営移管をし、運営をコンパクト化 コンソールゲームを複数リリースし、マルチプラットフォームでグローバルな売上獲得を目指す 	<ul style="list-style-type: none"> 「コンテンツユニット」に名称を変更 自社の特徴を活かしたゲーム制作をしていく ゲーム以外の手段でもコンテンツを開発及び運用して、IP展開を推進していく
BIユニット	TCGを中心にリアルイベントを増やし、全世界へアピール	<ul style="list-style-type: none"> 「カードファイト!! ヴァンガード」英語版は日本語版と同じく新シリーズの展開開始で順調に推移 モバイルゲームは国内に合わせてタイトルをクローズし運営を縮小 「Bushiroad EXPO」を毎年複数都市で開催 	<ul style="list-style-type: none"> 欧米、東南アジア地区を担当し、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」や国際展示会「Bushiroad EXPO」などでブシロードコンテンツを全世界にアピールする
ライブエンタメユニット	舞台ビジネスの育成で収益サイクルを最大化	<ul style="list-style-type: none"> 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す 海外でもライブを実施し、グローバルな展開を促進 FY24では過去最高の通期売上を達成 	<ul style="list-style-type: none"> 自社IPの音楽ビジネスを強化。音楽ライブや舞台、パッケージ商品を国内外へ展開する 舞台他社IPを含むキャラクターマスクプレイミュージカルのラインナップを拡充 関連グッズ・映像商品の企画・販売で収益機会を最大化する
MDユニット	ライブグッズの復活とフィギュアを中心としたグローバル展開	<ul style="list-style-type: none"> 2023年8月にグローバルブレイクの柱となるフィギュアをブランド「PalVerse」を始動し、開発体制の整備・権利取得が順調に進行 バンドリ!プロジェクトの新バンド「MyGO!!!!!!」や「Ave Mujica」の人気により、ライブグッズの収益が安定 FY24では過去最高の通期売上を達成 	<ul style="list-style-type: none"> ライブグッズで勢いに乗り、フィギュアを中心としたアイテムでグローバル展開を加速する
アドユニット	広告宣伝・企画制作のプロデュース	<ul style="list-style-type: none"> 代理店事業は自社および他社の大型イベントを複数担当 アニメ製作委員会への出資・参画を積極的に行い、各ライツの役務を獲得 	<ul style="list-style-type: none"> アニメ・ゲーム・キャラクターIPに関連する総合広告、プロモーション、映像配給、音響制作、声優事業等をグループ内外のIP価値向上に貢献する
スポーツユニット	国内の動員回復と海外番版を含むコンテンツ収益力強化	<ul style="list-style-type: none"> 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 (株)ブシロードファイトについて、親会社を(株)ブシロードから新日本プロレスリング(株)に変更および(株)スターダムに商号変更 運営体制を刷新、連携を強化し経営の効率性を高めていく 	<ul style="list-style-type: none"> 新型コロナウイルス感染症の影響により大きく落ち込んだ来場者数は緩やかな回復傾向にあり、主に興行事業の拡大を積極的に行っていく



※上図は当社の戦略のイメージを表現するものであり、実際にはエンターテインメント事業・スポーツ事業の売上内に海外売上が含まれます。

IP DEVELOPER 2.0

-Global Mega Character Platform-

IPディベロッパーは次のフェーズへ

当グループのIPディベロッパーとしての活動は、創業以来の経験を経て、他社様との協業によりIP価値を高めるプラットフォームとしての役割でも広がりを見せ、海外市場においても優位性を持ったメディアミックス展開の兆しが見えています。これを中期戦略として、IPディベロッパー2.0と位置づけます。

[Global Mega Character Platform]

スピーディーでずば抜けた
メディアミックス



グローバル化

IPに触れる“入口”の多様化

IPディベロッパー戦略をさらに高め、
当社は[Global Mega Character Platform]を目指します。

これを実現するために4つの経営戦略を方針に掲げています。

◆ TCG事業の強化

祖業であるTCGユニットを最重点領域と定め、「世界No.1のTCGカンパニー」を目指す。

◆ グローバル拡大

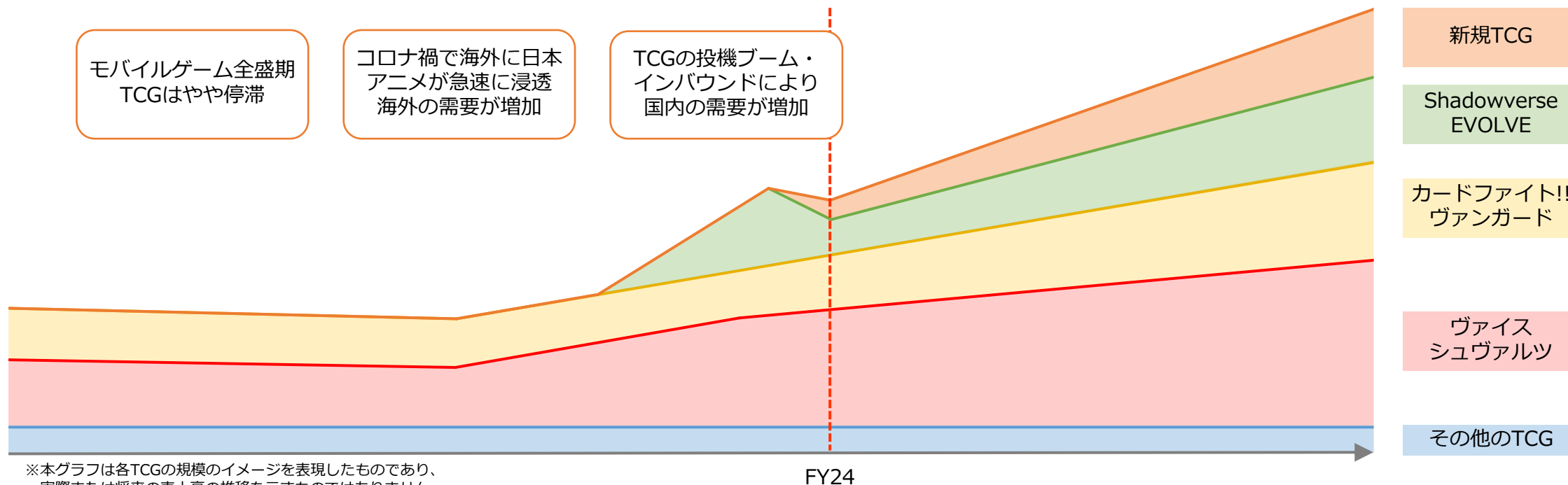
TCGやプロレスをはじめ、各事業を世界へ広げ、グローバルな顧客を開拓。

◆ 接点の多様化

IP活用プラットフォームを通じたIP価値の創出。継続的に新規IPを生み出す仕組みをつくる。

◆ 組織体制の変更

環境の急激な変化にグループ全体で柔軟に対応。
経営資源を効率的に活用する。



- 近年、IPプラットフォーム型TCG「ヴァイスシュヴァルツ」の伸長が国内外ともに顕著でした。2024年4月に「プロ野球カードゲーム ドリームオーダー」を新商品として発売しました。
- 2023年6月に「Shadowverse EVOLVE」の英語版を発売、立ち上げに成功しました。TCGの世界展開を複数成功させた企業はほぼ例が無く、当社TCGのグローバル展開は順調です。
- 今後はオリジナルIPである「カードファイト!! ヴァンガード」に改めて力を入れてまいります。
- 新規TCGとして2024年9月に「hololive OFFICIAL CARD GAME」、2024年10月に「五等分の花嫁 カードゲーム」を展開、また2025年以降にも複数タイトルを予定しています。
- 既存TCGに加え、複数の新規TCGの積み上げにより増収総益を見込みます



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

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**

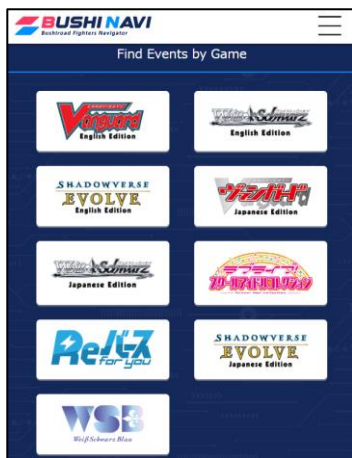
Bushiroad EXPO in Singapore

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。

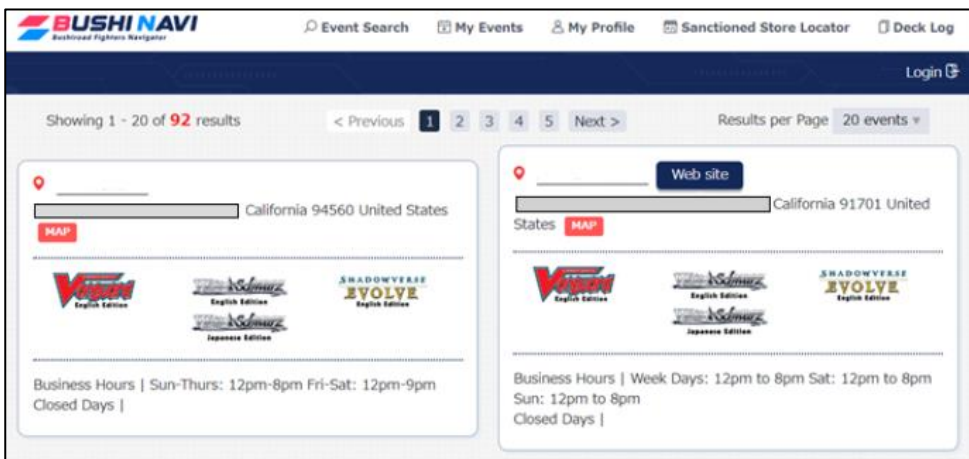
公式TCGツール「ブシナビ」英語版の提供

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。



● 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。

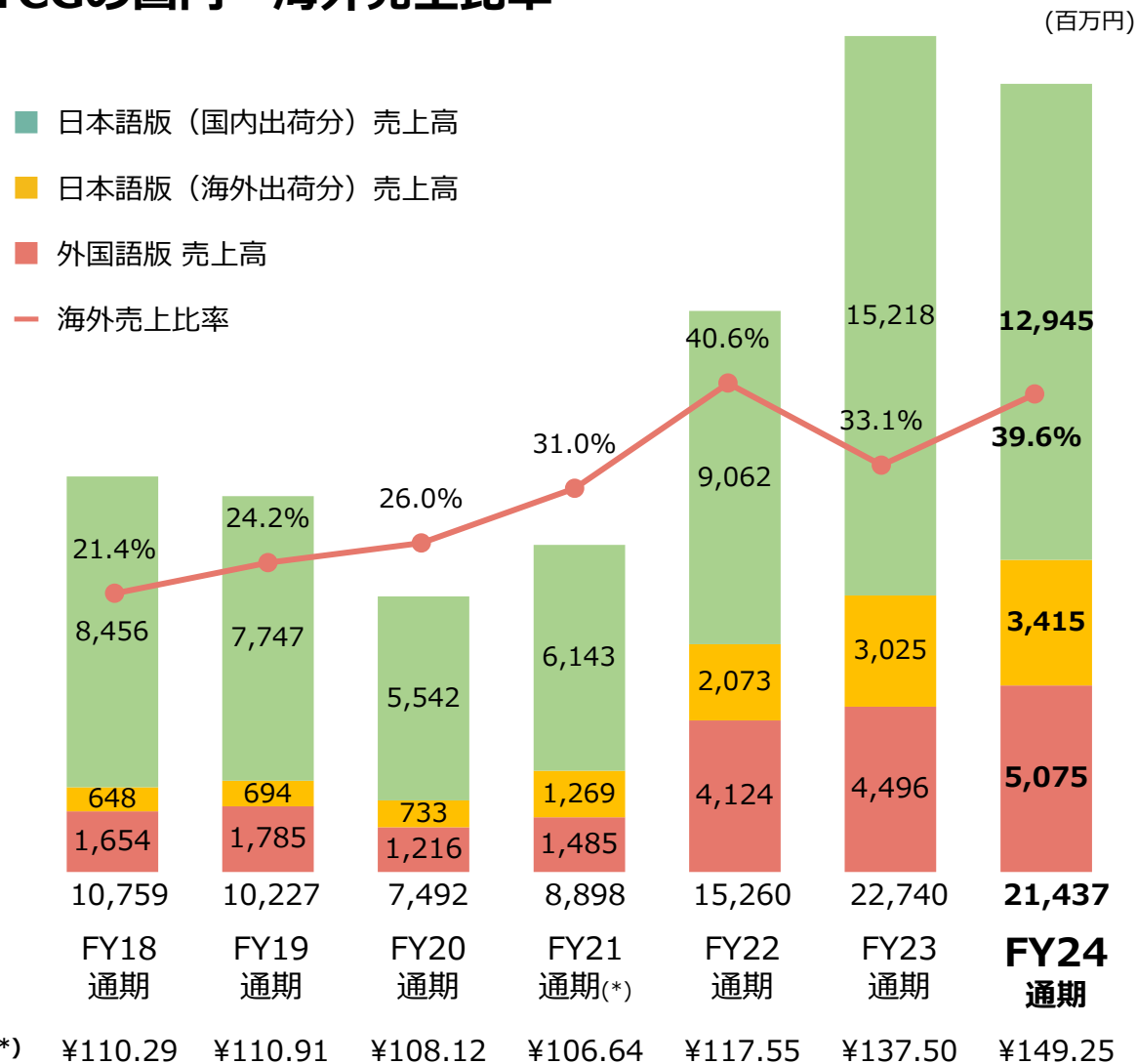
● MyGO!!!! 6th LIVE 「見つけた景色、たずさえて」 上海追加公演



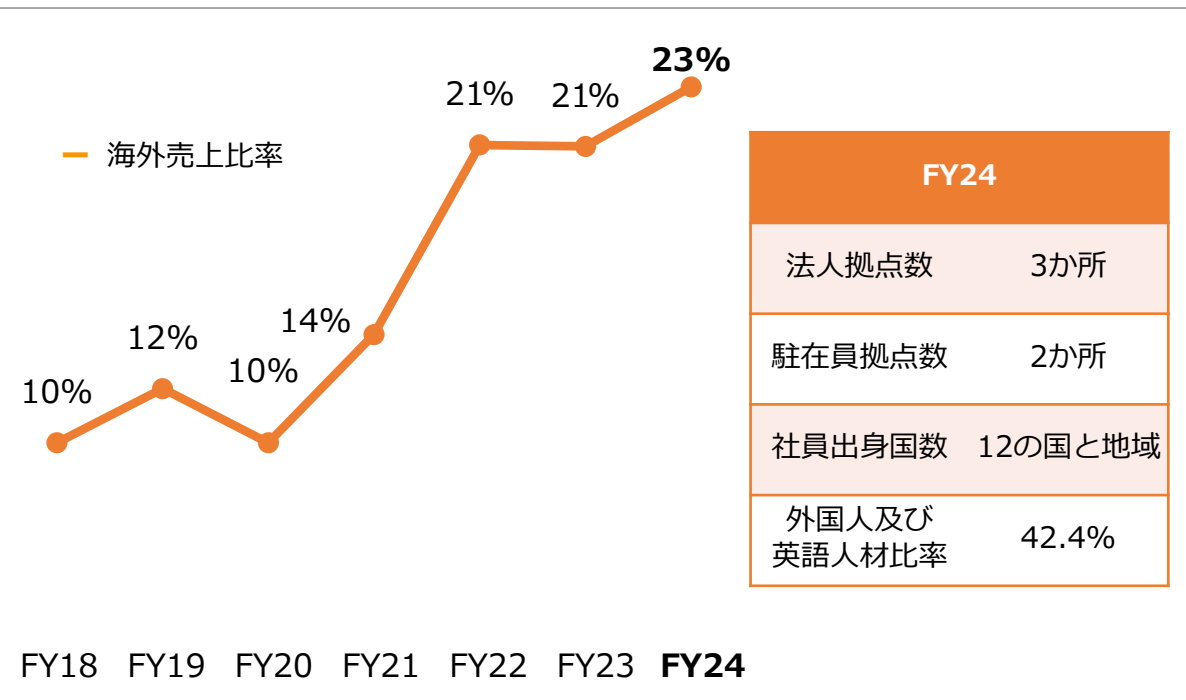
2024年9月21日
国家会展中心（上海）にて開催

チケットは即完売となり、非常に大きな盛り上がりを見せました。

TCGの国内・海外売上比率



グループ海外指標



FY24のブシロードグループ全体の海外比率は、TCGの海外売上高伸長および、グッズ商品の海外出荷の好調に支えられ、23%（前年比+2pt）となりました。

※中期経営計画にて設定した海外売上比率目標40%については、計画取り下げにつき目標値の再設定を行っております

外国人及び英語人材比率は42%（前年比+22pt）と2027年までに40%とする目標を達成しました。その主な要因は、Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn. Bhd.を連結の範囲に含めたことによるものであります。

* 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。

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。



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

展開済・予定IP（抜粋）	
<input type="checkbox"/>	僕のヒーローアカデミア
<input type="checkbox"/>	進撃の巨人
<input checked="" type="checkbox"/>	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
<input type="checkbox"/>	【推しの子】
<input type="checkbox"/>	ハイキュー!!
<input type="checkbox"/>	Bang Dream! It's MyGO!!!!!
<input type="checkbox"/>	チェンソーマン



2024年7月26日発売 PalVerse ハイキュー!!

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

新WEBコミックサイト「コミック グロウル」創刊

ブシロードワークスは、漫画・小説出版によるオリジナルIPの創出を目的とし2023年7月に新設されました。

オリジナル作品やコミカライズ作品の連載に加えて、月例漫画大賞の実施など新人発掘にも力を入れています





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

「ブシロードファン感謝ゴールデンウィーク」 開催決定！



ブシロードファンの皆様に感謝を伝える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。

赤字事業・子会社に対する基準

会社成長に向けて、コンテンツ投資などアクセルを踏む一方で、それに伴い生まれるリスクの対策として、ブレーキを掛ける基準を設定いたします。

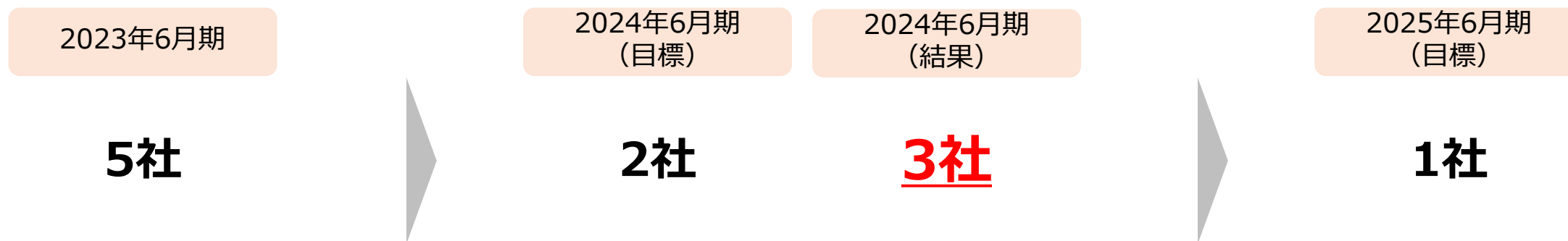
撤退の基準

- 子会社単位、事業単位ともに2期連続赤字で撤退を検討。3期連続で撤退

2024年6月期の結果

- 前期赤字の子会社において、事業好調につき2社黒字転換達成
- デジタルコンテンツ事業において、事業の再構築と方針転換を実施中

赤字子会社数



【参考】(株)アルゴナビスは2024年7月1日付で(株)ブシロードミュージックへ吸収合併。
(株)ブシロードクリエイティブおよび(株)ブシロードウェルビーはFY23の赤字からFY24で黒字転換。

目次

1. IPビジネスの現状
2. IPディベロッパー戦略の3つの強み
3. 市場規模
4. 成長戦略
- 5. リスク情報**
6. Appendix

当社が成長の実現や事業計画の遂行に重要な影響を与える可能性があるとして認識する主要なリスクとその対策は以下となります。
 (その他のリスクについては、有価証券報告書の「事業等のリスク」を参照願います。)

	リスクの項目	リスクの内容	顕在化の可能性・期間	顕在化した場合の事業への影響	対応策
①	新製品(新規トレーディングカードゲーム、新規モバイルゲーム及びコンソールゲーム)の適時リリース	新製品を適時に出荷できるかどうかのリスクの顕在化する可能性の程度や時期は、新製品の開発プロセス、ライセンスの許可、生産能力等、ソフトウェアの場合にはさらにデバッグ(注)、企図した水準に達していないなど顧客満足度向上のための追加開発、ミドルウェアメーカーや各種権利者からのライセンス許可等、様々な要因に左右されます。	低～中 継続的 モバイルオンラインゲームはより顕在化の可能性が高い	低～中	当社グループは、Global Mega Character Platformを構築する中で自社IPの開発だけに頼らない事業ポートフォリオを確立することでリスクの分散をはかっております。

(注) デバッグとは、ソフトウェアのプログラムの誤り(バグ)を修正すること。

	リスクの項目	リスクの内容	顕在化の可能性・期間	顕在化した場合の事業への影響	対応策
②	広告宣伝のリスク	<p>当社グループは、良質なIPの開発・獲得・発展を目的として事業を多角化しており、IPをトレーディングカードゲームやモバイルゲームやコンソールゲーム、音楽、マーチャндаイズ等様々なメディアに対し商品やサービス展開（メディアミックス）をグループ全体で担うビジネスモデルとなっているため、プロモーション施策を積極的に展開しております。このような広告宣伝のリスクの顕在化する可能性の程度や時期は常に発生するものと考え、当初意図した広告効果が発現しなかった場合は、当社グループの営業利益に影響が生じる可能性があります。</p>	低 継続的	低～中	<p>当社グループは、デジタルマーケティング、TVCM、交通広告といった様々な広告手段を活用することで広告宣伝のリスクの分散をはかっております。</p>
③	トレーディングカードゲームの市場規模の推移	<p>トレーディングカードゲームの国内市場規模は、2023年度に前年度比27.8%増^(注1)、北米市場では同10.1%増^(注2)と大きく伸長しております。しかし、現在は一定の市場規模はあるものの今後成長が進まない場合、当社グループのトレーディングカードゲーム部門の売上に影響が生じる可能性があります。</p>	低 継続的	低～中	<p>当社グループは、2020年以降行ってきた「ヴァイスシュヴァルツ」や「カードファイト!! ヴァンガード」での英語版強化に加え、2022年以降は中国語版の展開を開始しました。さらに複数言語にライセンスアウトするなど当社のカードゲームを全世界に浸透させることで、グローバル市場でのプレゼンスを高めて参ります。</p>

(注1) 出典：「メディアクリエイイト総研 “Monthly Trading Card Game Research Data”」

(注2) 出展：「ICv2 “White Paper 2024”」

	リスクの項目	リスクの内容	顕在化の可能性・期間	顕在化した場合の事業への影響	対応策
④	モバイルゲームの競合他社との競争激化のリスク	<p>現在、モバイルゲームの市場においては、数多くの競合他社が存在しております。また、国内市場は頭打ちの傾向であることに加え上位タイトルは寡占傾向にあり、当社グループのモバイルゲーム部門の売上に影響が生じております。</p>	高 継続的	中～高	<p>当社グループは、自社IP及び他社からの利用許諾を得たIPを活用し、コンソールゲームを含めてマルチプラットフォーム戦略を引くことで、リスクの分散をはかりながら激化する競争に対抗し得る魅力的なゲームを今後もリリースしていくことに注力してまいります。</p>

目次

1. IPビジネスの現状
2. IPディベロッパー戦略の3つの強み
3. 市場規模
4. 成長戦略
5. リスク情報
6. Appendix

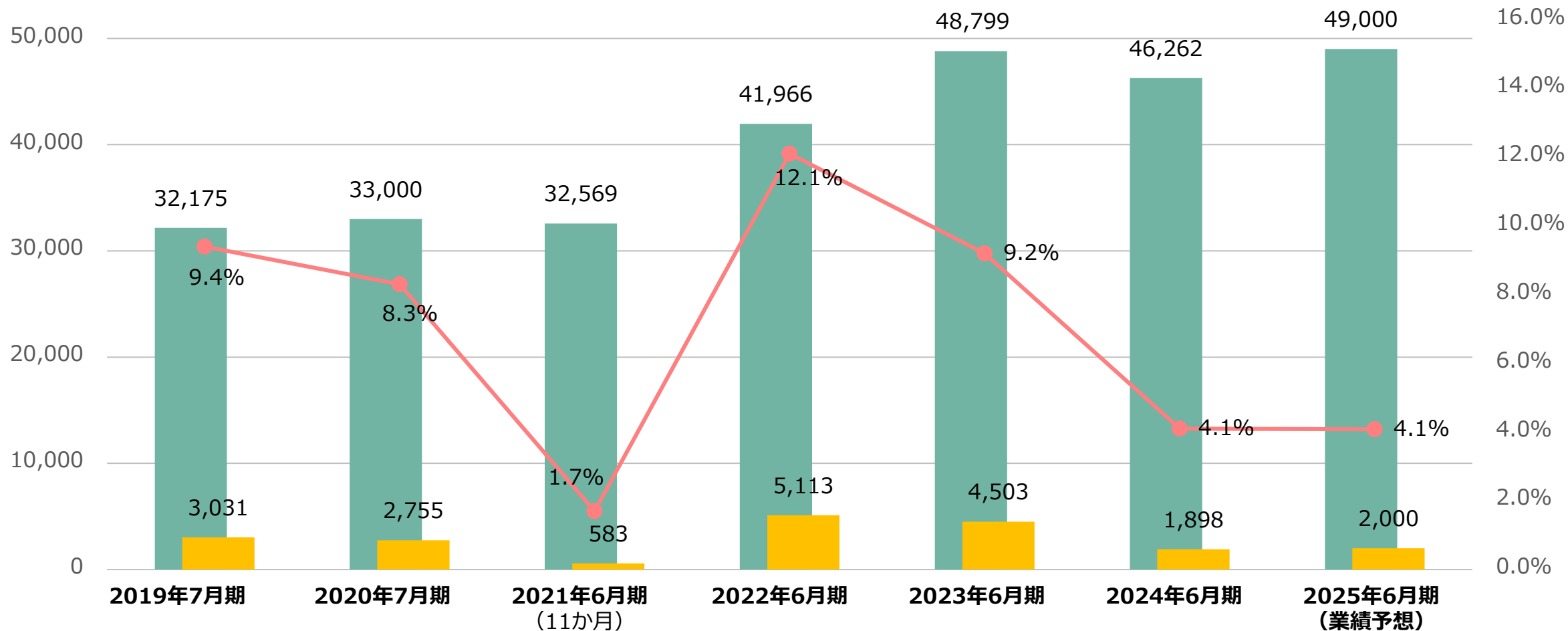
(百万円)

凡例

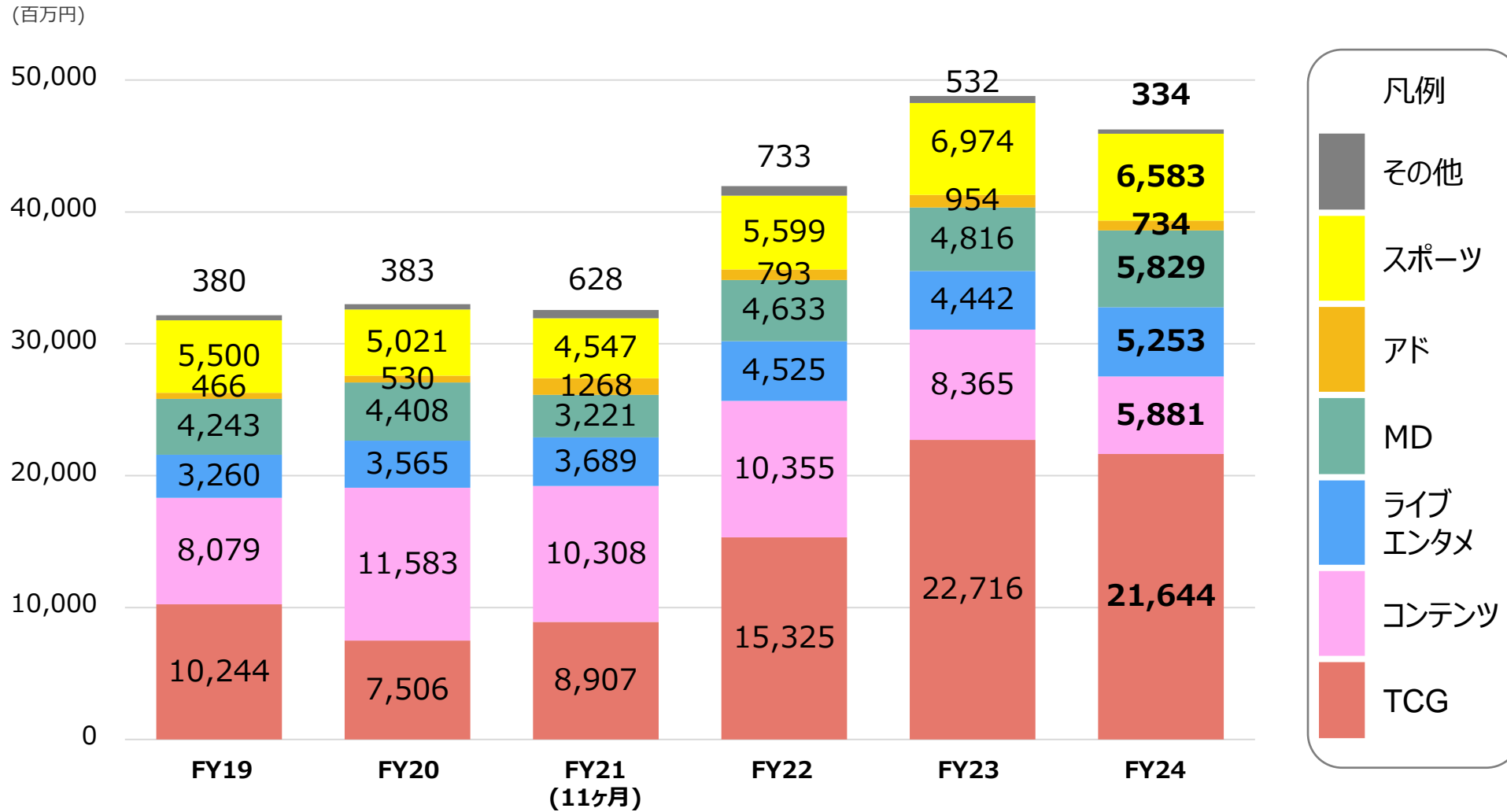
売上高

経常利益

経常利益率



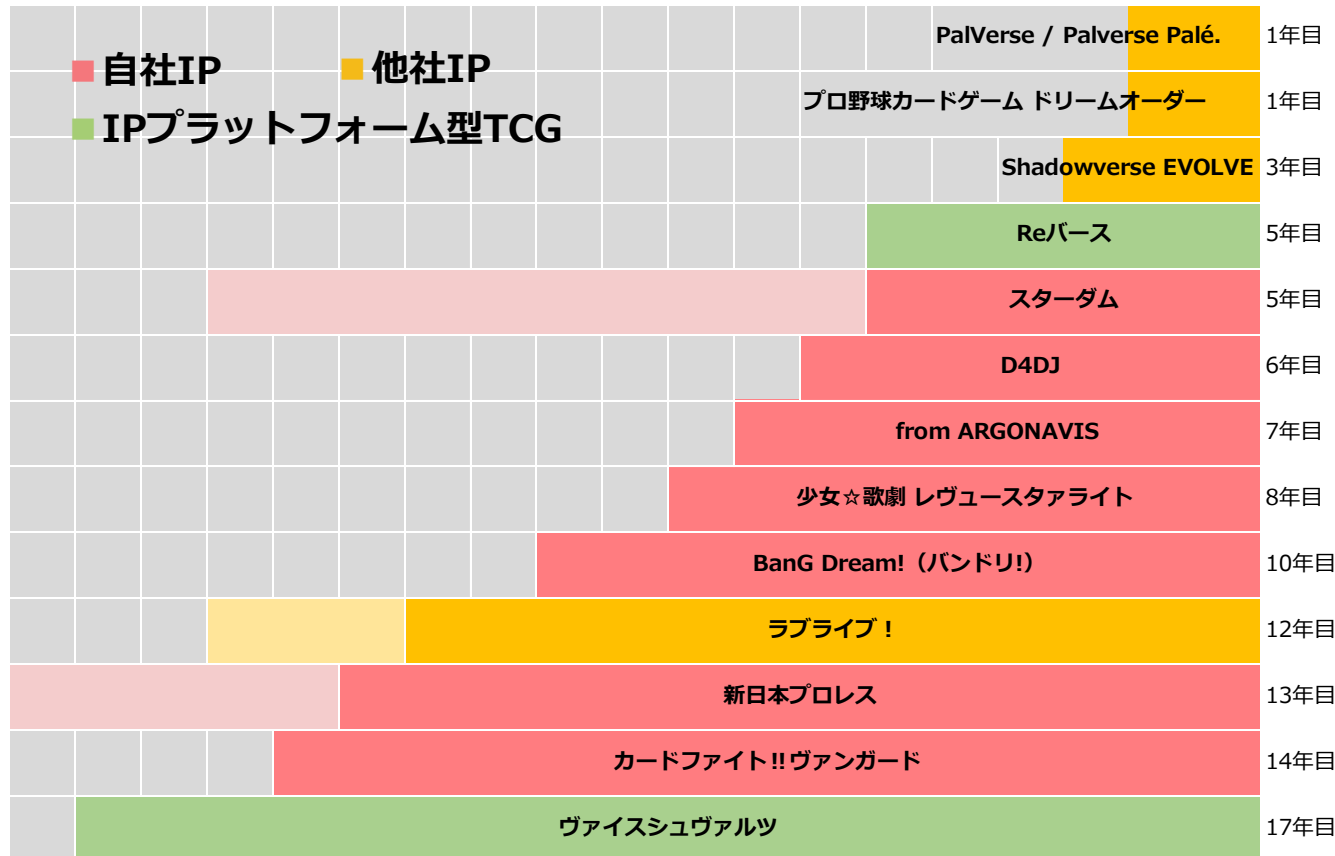
※2021年6月期は決算期変更のため11ヶ月間の変則決算となっております。



※2021年6月期は決算期変更のため11ヶ月間の変則決算となっております。

積層型のIPビジネスモデルを構築する中で、**IPごとのランクを見える化**し、2027年6月期までに
Sランク (年商100億円以上) IPを3本以上、Aランク (年商40億円以上) IPを4本以上、
Bランク (年商10億円以上) IPを5本以上保有することを事業目標としております。

■ **ブシロードが取り組む主なIPおよび継続年数**



～2008年 09年 10年 11年 12年 13年 14年 15年 16年 17年 18年 19年 20年 21年 22年 23年 24年 25年
 ※D4DJは2024年6月20日より(株)DONUTSへプロジェクト移管しました

■ **IPランク (2024年6月期)**

- Sランク (年商100億円以上)
ヴァイスシュヴァルツ
- Aランク (年商40億円以上)
BanG Dream! (バンドリ!)
カードファイト!! ヴァンガード
新日本プロレス
- Bランク (年商10億円以上)
Shadowverse EVOLVE
ラブライブ!
スターダム 等

※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。

ランク	2022年6月期	2023年6月期	2024年6月期	2027年6月期 (事業目標)
S	0本	1本	1本	3本
A	4本	4本	3本	4本
B	8本	4本	6本	5本

当社での
継続年数



BUSHIROAD

エンターテインメントで世界を代表する企業になる

「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示は
毎年9月頃を目途に開示を行う予定です。
次回の開示は2025年9月頃を予定しています。

著作権表記

▼カードファイト!! ヴァンガード
 ©bushiroad All Rights Reserved.
 ▼葬送のフリーレン
 ©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
 ▼サンリオキャラクターズ
 © 2024 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L653968
 ▼Reバース for you
 ©Bushiroad
 ▼Shadowverse EVOLVE
 © Cygames, Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
 ▼プロ野球カードゲーム ドリームオーダー
 © 阪神タイガース © 広島東洋カープ
 © YOKOHAMA DeNA BAYSTARS © YOMIURI GIANTS
 © ヤクルト球団 © 中日ドラゴンズ
 © ORIX Buffaloes © CHIBA LOTTE MARINES
 © SoftBank HAWKS © Rakuten Eagles © SEIBU Lions
 © HOKKAIDO NIPPONHAM FIGHTERS
 ▼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
 ▼バンドリ！
 ©BanG Dream! Project

▼新テニスの王子様 RisingBeat
 ©許斐 剛／集英社・N A S・新テニスの王子様プロジェクト
 ▼カードファイト!! ヴァンガード ディアデイズ2
 ©bushiroad All Rights Reserved.
 ©VANGUARD will+Dress Character Design
 ©2021-2023 CLAMP・ST
 ©VANGUARD Divinez Character Design
 ©2021-2024 CLAMP・ST
 ©VANGUARD Dear Days Character Design
 ©Akira ITOU
 ▼少女☆歌劇 レヴュースタァライト
 ©Project Revue Starlight
 ▼マクロス -Shooting Insight-
 ©'84,'92,'94,'95,'97,'02,'15 BIGWEST
 ©'07 BIGWEST/MFP・M
 ©bushiroad All Rights Reserved.
 ▼GINKA
 ©Frontwing ©bushiroad
 ▼コミックグロウル
 ©BUSHIROAD WORKS
 ©kore yamazaki / BUSHIROAD WORKS
 ▼HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT
 ©P1998-2024 ©V・N・M
 ©bushiroad All Rights Reserved.

▼わんだふるぷりきゅあ！
 ©ABC-A・東映アニメーション
 ▼PalVerse
 ©PalVerse
 ▼TAMA-KYU
 ©TAMA-KYU
 ▼ハイキュー!!
 ©古舘春一／集英社・「ハイキュー!!」製作委員会
 ▼ゲームビズ / インフルエンジン
 © gamebiz, Inc. All Rights Reserved.
 ▼響 / HiBiKi
 © Bushiroad Move © HiBiKi
 ▼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。