



BUSHIROAD

2026年6月期
第2四半期決算説明資料

株式会社ブシロード
証券コード：7803

2026年2月13日

- **2026年6月期 第2四半期決算概要**
- **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2四半期 決算概要

要約損益計算書（連結）

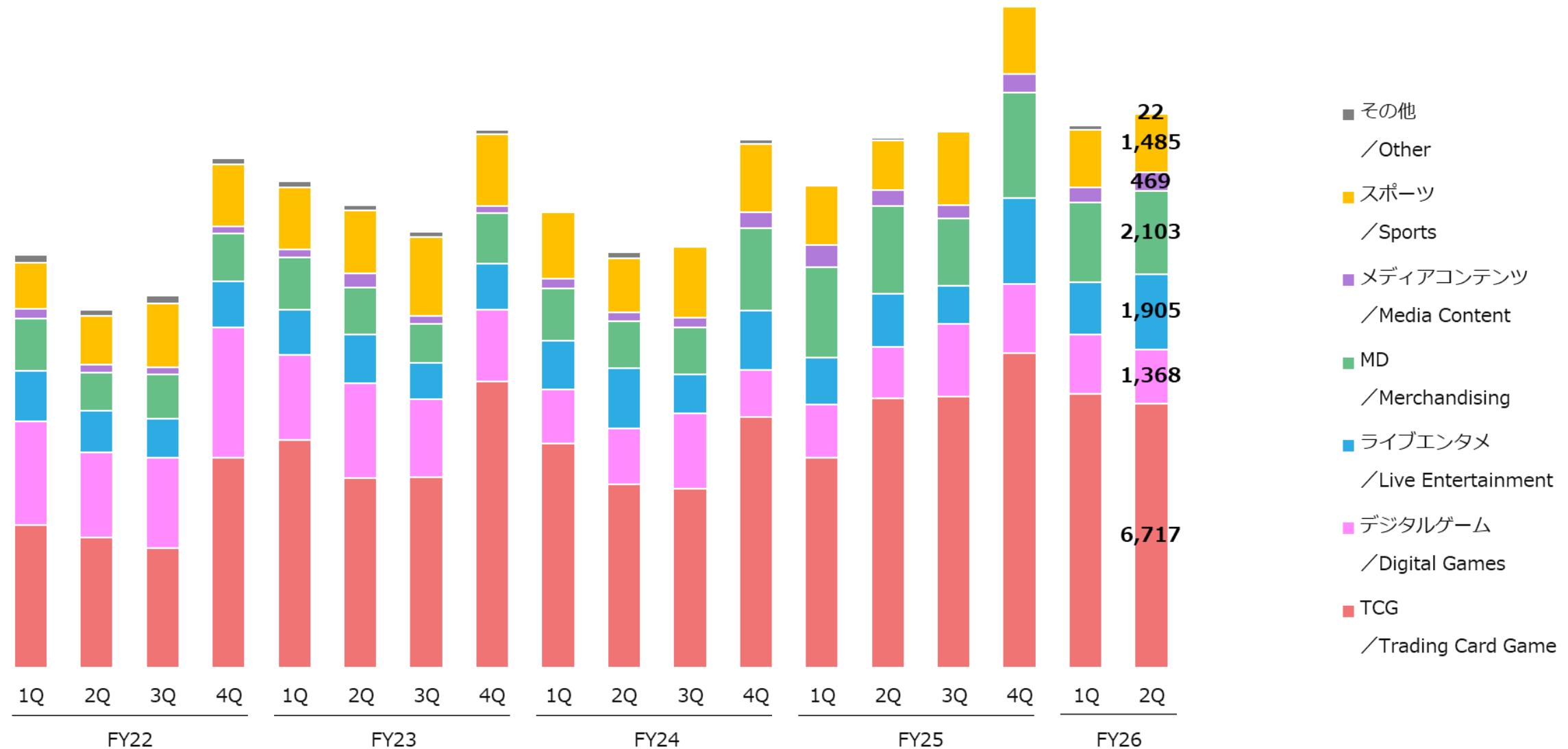


当四半期 (単位：百万円)	FY26 2Q ①	FY25 2Q ②	前期比 ①-②	当期累計 (単位：百万円)	FY26 2Q ③	FY25 2Q ④	前期比 ③-④
売上高	14,072	13,457	+615	売上高	27,839	25,731	+2,108
売上総利益	5,009	4,935	+74	売上総利益	10,226	8,883	+1,343
販売管理費	3,769	3,719	+50	販売管理費	7,317	7,157	+160
広告宣伝費 +販売促進費	1,186	1,218	▲32	広告宣伝費 +販売促進費	2,432	2,425	+7
研究開発費	277	419	▲142	研究開発費	452	733	▲281
営業利益	1,240	1,215	+25	営業利益	2,908	1,726	+1,182
営業利益率	8.8%	9.0%	▲0.2 Pt	営業利益率	10.4%	6.7%	+3.7 Pt
経常利益	1,556	1,925	▲369	経常利益	3,488	1,918	+1,570
経常利益率	11.1%	14.3%	▲3.2 Pt	経常利益率	12.5%	7.5%	+5.0 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	913	1,183	▲270	親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,577	1,242	+1,335

- TCGは大型商品（ブースターパック）の発売商品数が少なく、前年同期比で減収となったものの、順調に推移。
- ライブエンタメユニット、MDユニット、スポーツユニットが順調に推移。
- 営業外に為替相場の変動による為替差益204百万円を計上。（2025年9月末:USD=148.88円、2025年12月末:USD=156.56円）

四半期 連結推移 - 売上高

(百万円 / million yen)



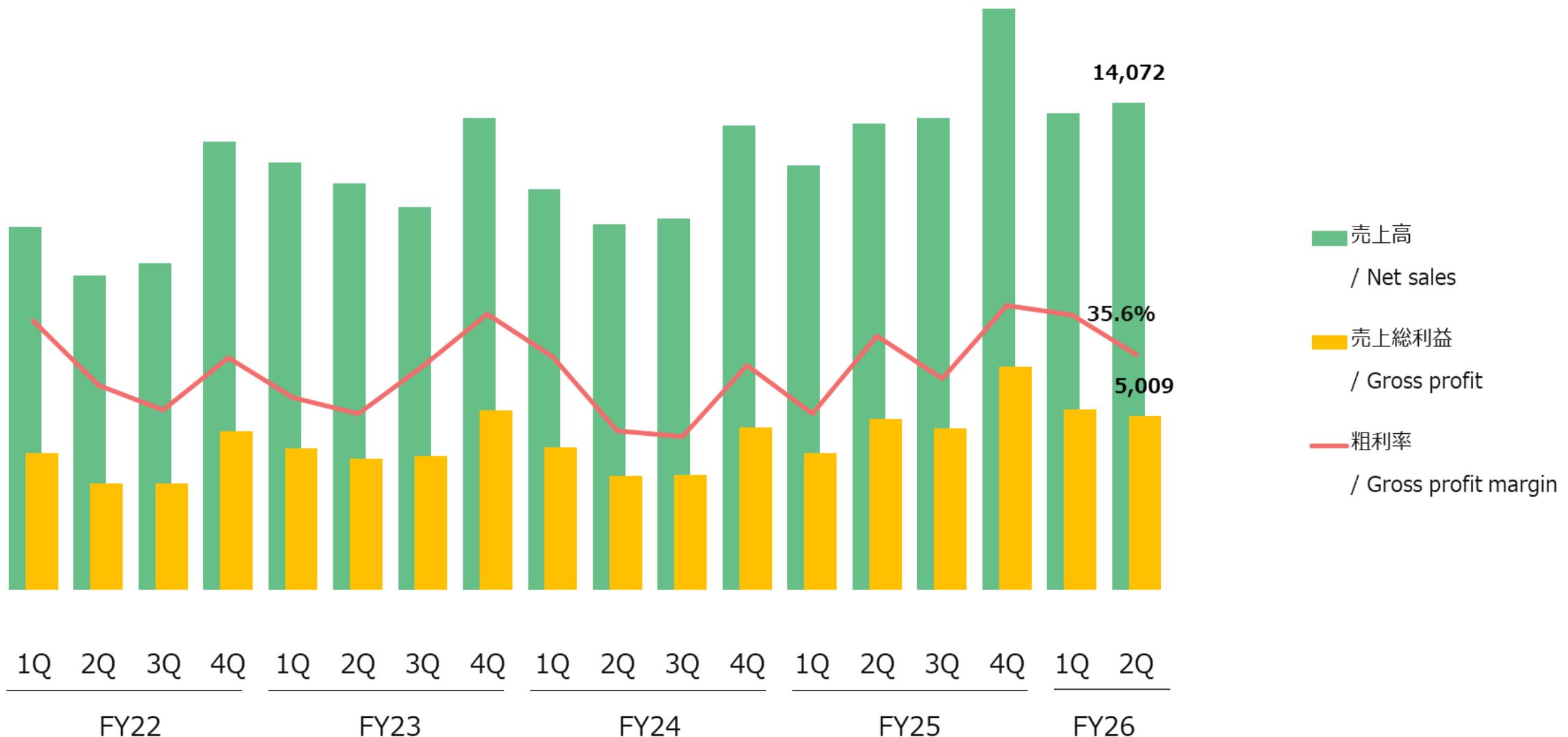
※新ユニット体制への移行に伴い、2024年6月期・2025年6月期は数字の組み替えを行っております。

(百万円 / million yen)

	当四半期 単体売上高 YoY	各トピックス
TCG	6,717 ▲122	<ul style="list-style-type: none"> ・大型商品（ブースターパック）の発売商品数が少なく、YoYおよびQoQで減収となったものの、順調に推移。 ・カードファイト!! ヴァンガード順調。 ・ヴァイスシュヴァルツ 堅調。 ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調 ※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	1,368 +70	<ul style="list-style-type: none"> ・コンソールゲームは、2タイトル「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」をリリース。
ライブエンタメ	1,905 +547	<ul style="list-style-type: none"> ・MyGO!!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」上海追加公演や、MyGO!!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」等の大型ライブイベントを開催。 ・複数のCD商品の発売も寄与し、YoY・QoQともに増収となり、順調に推移。
MD	2,103 ▲122	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期の海外での一般MD特需の反動により減収となったものの、順調に推移。 ・フィギュアブランド「PalVerse」が国内外で好調。ライセンサーヤディストリビューターからの引き合いも多い。国内は全国のドン・キホーテ50店舗での専用コーナー設置、海外ではスーパーマーケットチェーンに並ぶなど、ブランド評価が着実に向上升。
メディアコンテンツ	469 +70	<ul style="list-style-type: none"> ・出版事業では、人気作品が新刊・既刊とともに売上へ寄与し、順調に推移。 ・10月に主力タイトル「魔法使いの嫁」23巻を発売。 ・「僕のいけずな婚約者」が「Renta!マンガ大賞2025 男性部門 もどかしいラブコメ賞」を受賞。
スポーツ	1,485 +218	<p><u>新日本プロレス</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・QoQでは例年の傾向で減収も、YoYでは棚橋弘至選手の引退までのファイナルロードの盛り上がりもあり動員が増加し、増収。 <p><u>スターダム</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・前四半期比、前年同期比ともに動員数の増加がけん引し、増収。 ・2025年12月29日開催の「JR東海 推し旅 presents STARDOM DREAM QUEENDOM 2025」（両国国技館）において、同会場でのスターダム史上最多となる6,563人を動員。

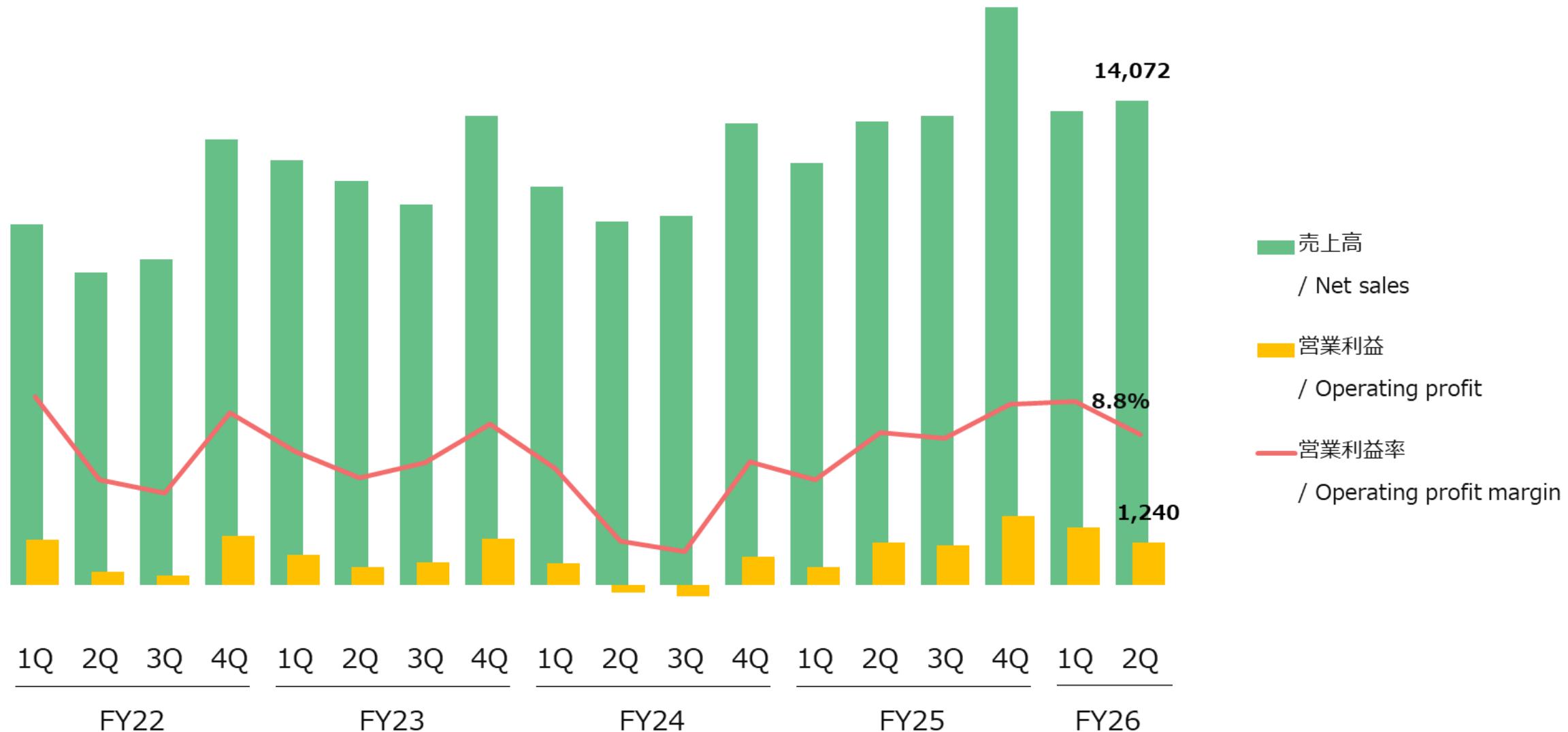
四半期 連結推移 - 売上高・売上総利益・粗利率

(百万円 / million yen)



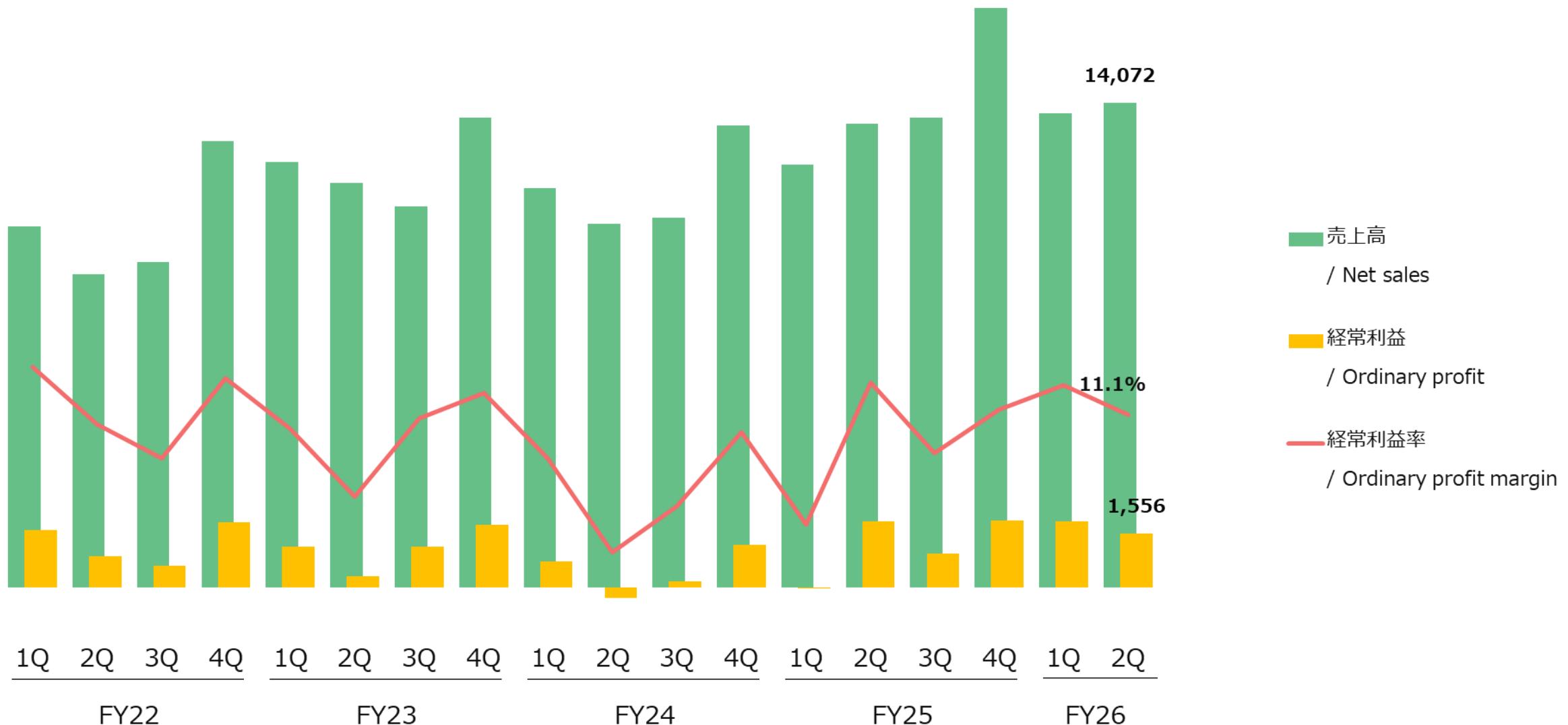
四半期 連結推移 - 売上高・営業利益・営業利益率

(百万円 / million yen)



四半期 連結推移 - 売上高・経常利益・経常利益率

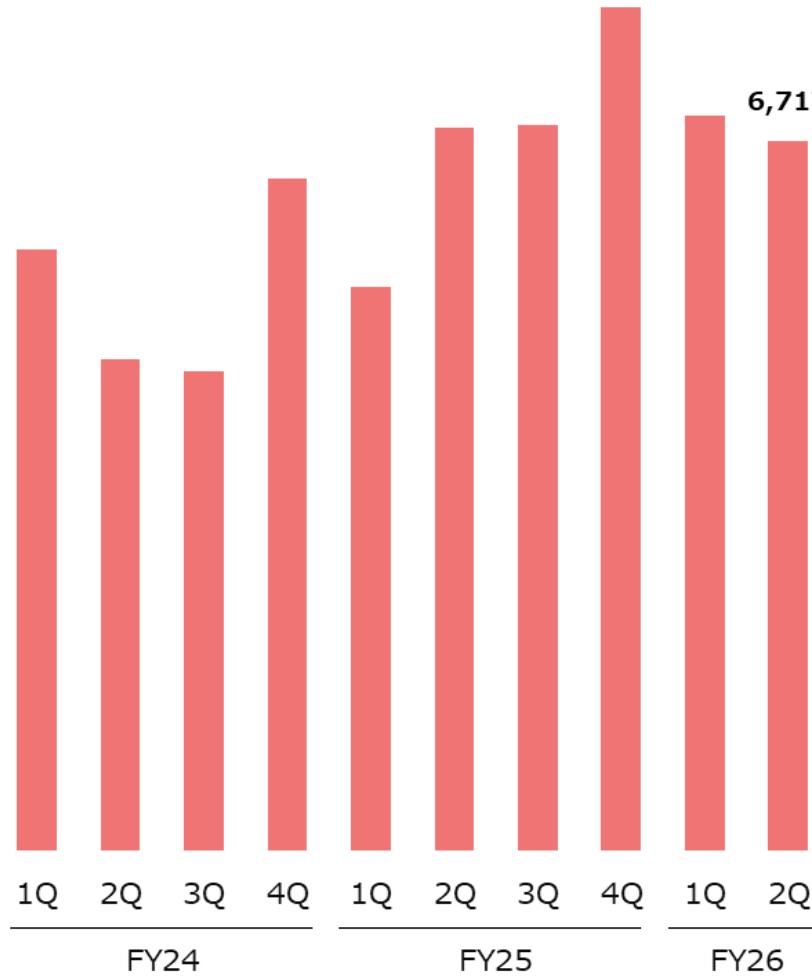
(百万円 / million yen)



トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

6,717 百万円

YoY

▲122 百万円

- ・大型商品（ブースターパック）の発売商品数が少なく、YoYおよびQoQで減収となったものの、順調に推移。

- ・カードファイト!! ヴァンガード 順調。

- ・ヴァイスシュヴァルツ 堅調。

- ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。 ※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12月26日
カードファイト!! ヴァンガード
ブースターパック
「冥淵葬空(めいえんそうくう)」



2025年12月19日
Cardfight!! Vanguard
Booster Pack 11:
Symphony of Might & Bloom



2025年10月24日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック
ブルーアーカイブ The Animation



2025年12月19日
hololive OFFICIAL CARD GAME
ブースターパック
アヤカシヴァーミリオン



ヴァイスシュヴァルツ

日本語版大型商品（ブースターパック）の展開

FY26 1Q

- Summer Pockets REFLECTION BLUE
- Re:Edit
- Toy Story 30YEARS&BEYOND
- 怪獣 8号
- MARVEL Vol.3 [MARVEL STUDIOS]

FY26 2Q
(当四半期)

- デー・ア・ライブ Vol.3 （※一部FY26 1Qに計上）
- ブルーアーカイブ The Animation
- 彼女、お借りします Vol.2
- きんいろモザイク 15th Anniversary
- プロジェクトセカイ カラフルステージ！feat.初音ミク Vol.3

FY26 3Q

- 『テイルズ オブ』シリーズ
- アニメ『ウマ娘 シンデレラグレイ』
- アサルトリリィ Last Bullet
- D.C. Re:tune ~ダ・カーボ~ リチューン
- 青春ブタ野郎はサンタクロースの夢を見ない
- 葬送のフリーレン 新装版

英語版大型商品（ブースターパック）の展開

FY26 1Q

- MyGO!!!! × Ave Mujica
- Disney Mirrorverse

FY26 2Q
(当四半期)

- Azur Lane Vol.2 （※一部FY26 1Qに計上）
- KONOSUBA -God's blessing on this wonderful world! Re:Edit

FY26 3Q

- TV Anime "DANDADAN"
- FAIRY TAIL 100 YEARS QUEST
- Makeine: Too Many Losing Heroines!
- 【OSHI NO KO】 Vol.2

※（FY26 1Qに計上）：出荷タイミング等の関係で発売月と計上四半期が異なるタイトルのうち、業績影響の大きなものに付記しています。

※本資料に掲載しているのは大型商品（ブースターパック）のみですが、実際にはデッキ商品など他にも多数の商品を発売しております。

※発売日等はヴァイスシュヴァルツ公式Webサイトの情報を基準とし、2026年2月13日時点での発表済みタイトルのみを記載しています。



カードファイト!! ヴァンガード



「カードファイト!! ヴァンガード」は今年で15周年をむかえました。アニバーサリイヤーを盛り上げる多彩な施策を順次実施してまいりますので、ぜひご期待ください。

PALWORLD パルワールド オフィシャルカードゲーム

世界の大ヒット作『パルワールド』の世界観をもとにした新作カードゲーム「パルワールド オフィシャルカードゲーム」を、2026年7月30日に日本語版・英語版・簡体字版で同時発売いたします。



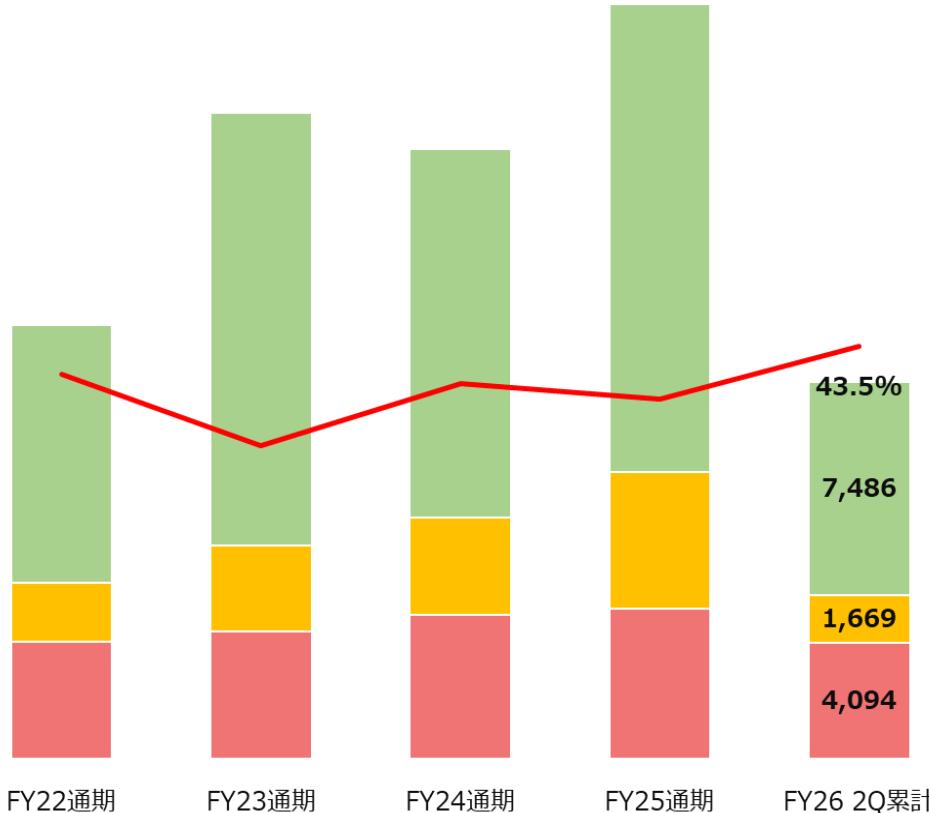
2026年春より、国内外のカードショップおよび各種イベントにて先行体験イベントを開催いたします。ご参加いただいた方には、プロトタイプデッキをプレゼント！

※プロトタイプデッキは開発中のサンプルデッキのため、製品版とは内容が異なる場合があります。

5月開催の「カードゲーム祭2026」でも、先行体験会ブースを設置予定です。

(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
- 海外壳上比率 / Overseas sales rate



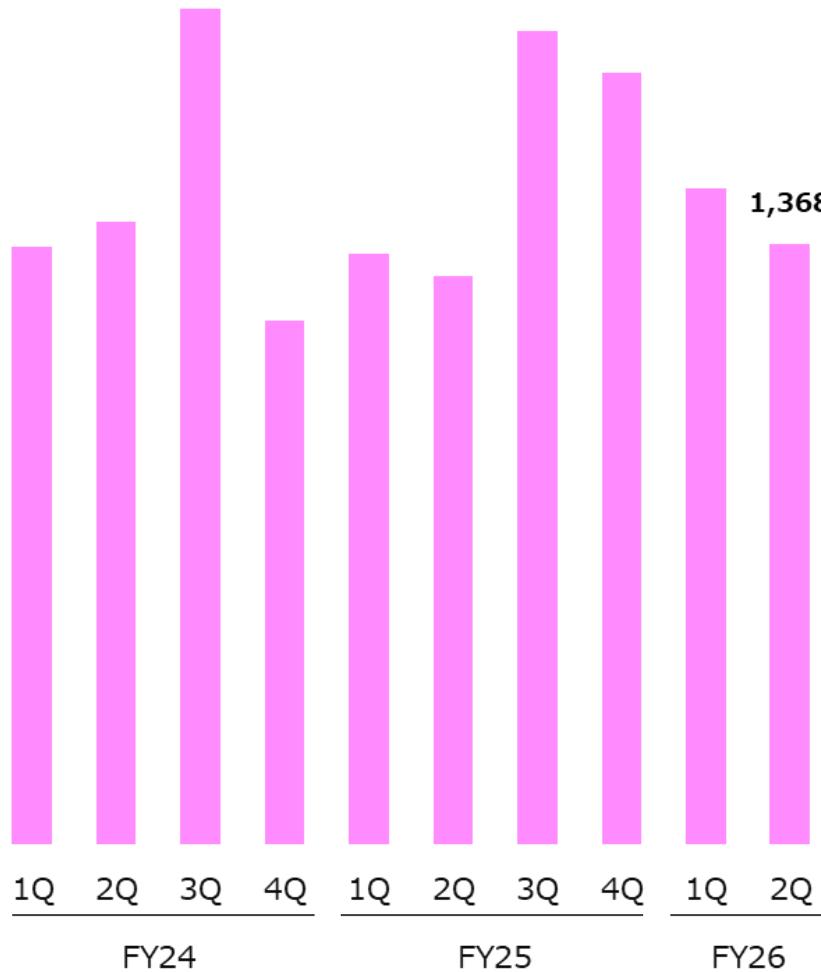
1USD(*) 117.55 137.50 149.25 149.75 150.82

*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+2Q)**7,486** 百万円 YoY ▲229 百万円海外売上高
(1Q+2Q)**5,764** 百万円 YoY +1,507 百万円海外売上比率
(1Q+2Q)**43.5** % YoY + 7.9 pt

・カードファイト!! ヴァンガード(日本語版・英語版)や
hololive OFFICIAL CARD GAME (英語版)等
が牽引し、海外売上高は順調に推移。

※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

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

売上高

1,368 百万円

YoY

+70 百万円

- ・コンソールゲームは、2タイトル「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」をリリース。
- ・2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」を世界同時リリース。
- ・新作コンソールゲーム「ヴァイスシュヴァルツオンライン」の2026年秋リリースを決定。
- ・新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」の2026年リリースを決定。



2026年2月18日 世界同時リリース

モバイルゲーム
「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」

FY26 1Q

FY26 2Q(当四半期)

FY26 3Q

FY26 4Q以降・未定

コンソール

ビジュアルノベル



他ジャンル



ヴァイスシュヴァルツオンライン

モバイル



* 「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、2026年2月13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、発生時点で研究開発費として費用計上されております。モバイルゲームの開発費は、マスタ版の開発費のみリリースより12か月で均等償却されます。

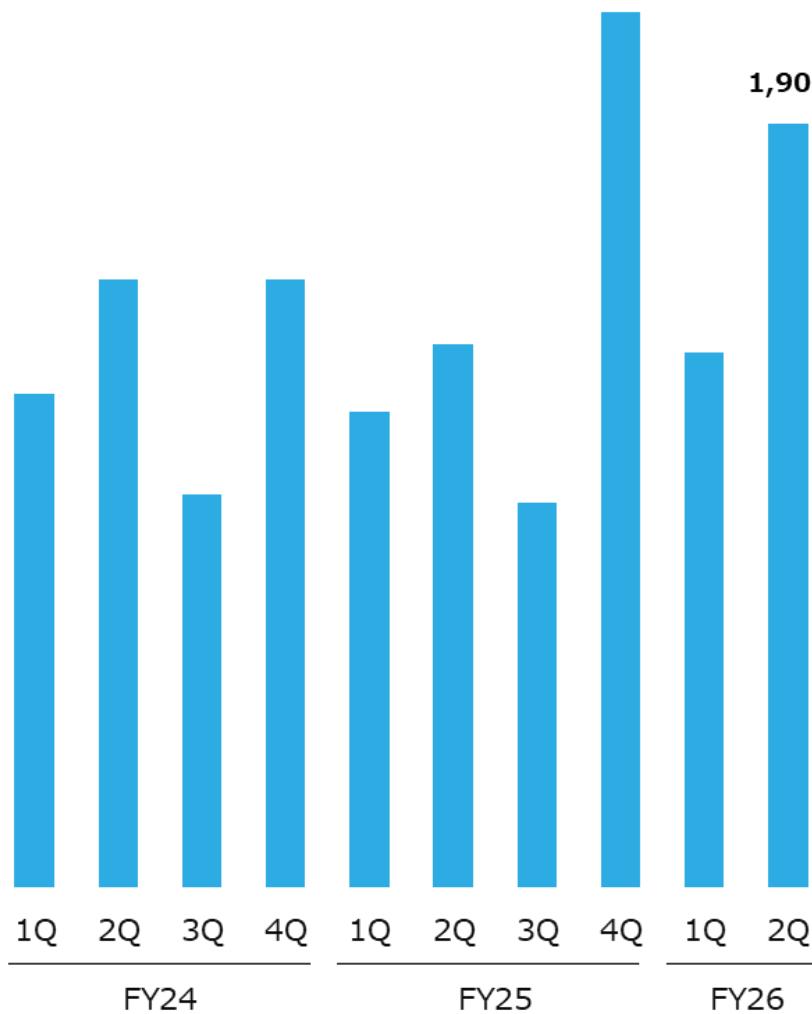
* オリジナルIP 当ゲームを初出とする自社IP

* IPプラットフォーム 自社IP、他社IPを含む複数のIPが参加するプラットフォーム

その他
コンソール：3タイトル開発中

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

1,905 百万円

YoY

+547 百万円

- ・ MyGO!!!!!! × Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」上海追加公演や、MyGO!!!!!! 8th LIVE 「想いのかたちが積もるとき」等の大型ライブイベントを開催。

- ・ 複数のCD商品の発売も寄与し、YoY・QoQともに増収となり、順調に推移。



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」



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



2025年12月6日
MyGO!!!!!! 8th LIVE 「想いのかたちが積もるとき」

● Poppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!」



2026年1月3日にPoppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!」を開催し、多数のお客様にお越しいただきました。

●新クロスメディアプロジェクト「ZERO RISE」舞台化&アニメ制作決定！



新クロスメディアプロジェクト「ZERO RISE」の全キャラクターおよびキャスト情報を公開いたしました。あわせて、今後のメディアミックス展開として舞台化とアニメ制作決定を発表。舞台『ZERO RISE』は、2026年5月より全20公演の開催を予定しております。

● 国内の大型ライブの開催予定

～FY26 3Q 大型ライブを多数開催・CD商品の発売点数は少なくなる見通し～

FY26 2Q
(当四半期)

- ・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)

FY26 4Q

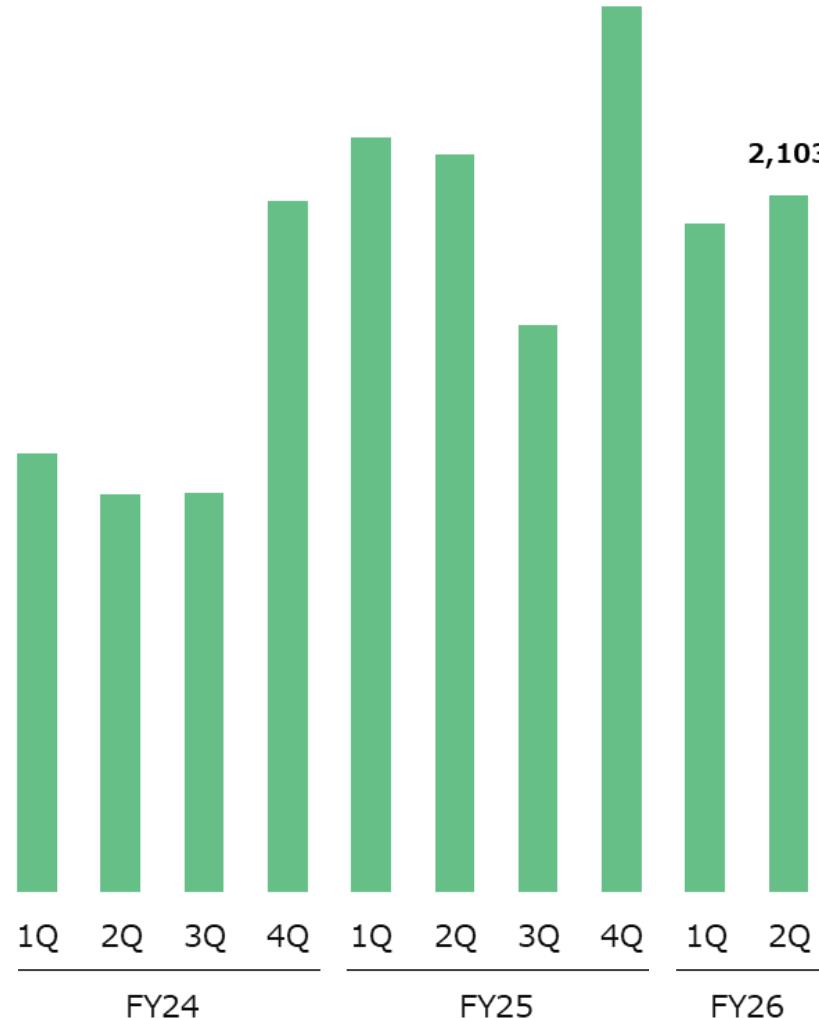
- ・2026年5月3日 Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」(有明アリーナ)

(ほか)

※2026年2月13日時点での発表済みのイベントのみを記載しています。

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

2,103 百万円

YoY

▲122 百万円

- 前年同期の海外での一般MD特需の反動により減収となったものの、順調に推移。
- フィギュアブランド「PalVerse」が国内外で好調。ライセンサーヤディストリビューターからの引き合いも多い。国内は全国のドン・キホーテ50店舗での専用コーナー設置、海外ではスーパーマーケットチェーンに並ぶなど、ブランド評価が着実に向上。
- プライズ事業では、「ぷちっしゅ！」をはじめとしたミニクレーン向けプライズ商品が引き続き好調。
- ライブグッズはMyGO!!!!!! 8th LIVE 「想いのかたちが積もるとき」のアパレル商品等を中心に、安定した販売を維持。



PalVerse ハイキュー!! vol.2



ぷちっしゅ！ 文豪ストレイドッグス

フィギュアブランド「PalVerse」海外での展開を拡大中



カプセルトイ商品のBOX ver.の展開を推進



PalVerseで築いた海外販路を最大限に活用。海外向けにカプセル商品のBOX展開を推進し、グローバルのマスマーケットのシェア拡大を図ります。

プライズ事業のさらなる拡大



プライズ事業の好調を受け、開発体制の拡充と海外展開を強化。急速に拡大するミニクレーンゲーム機向け商材の需要に応えてまいります。

直営のストアを展開し、お客様との接点強化



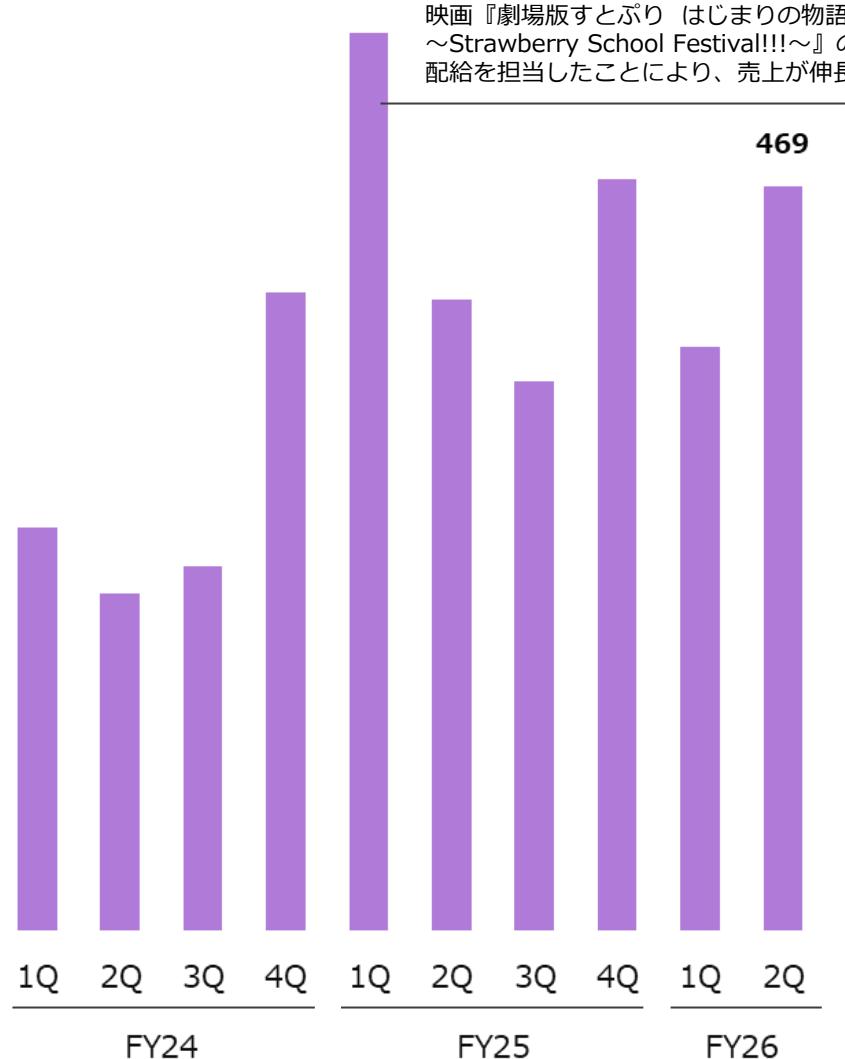
2026年1月 オープン
お祝い催事専門の常設ストア「Annivroad」



2026年春 オープン予定
「BanG Dream! STORE」

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

469 百万円

YoY

+70 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、人気作品が新刊・既刊ともに売上へ寄与し、順調に推移。
- 10月に主力タイトル「魔法使いの嫁」23巻を発売。
- 「僕のいけずな婚約者」が「Renta!マンガ大賞2025 男性部門 もどかしいラブコメ賞」を受賞。



2025年10月 23巻発売
「魔法使いの嫁」



2025年11月 3巻発売
「僕のいけずな婚約者」

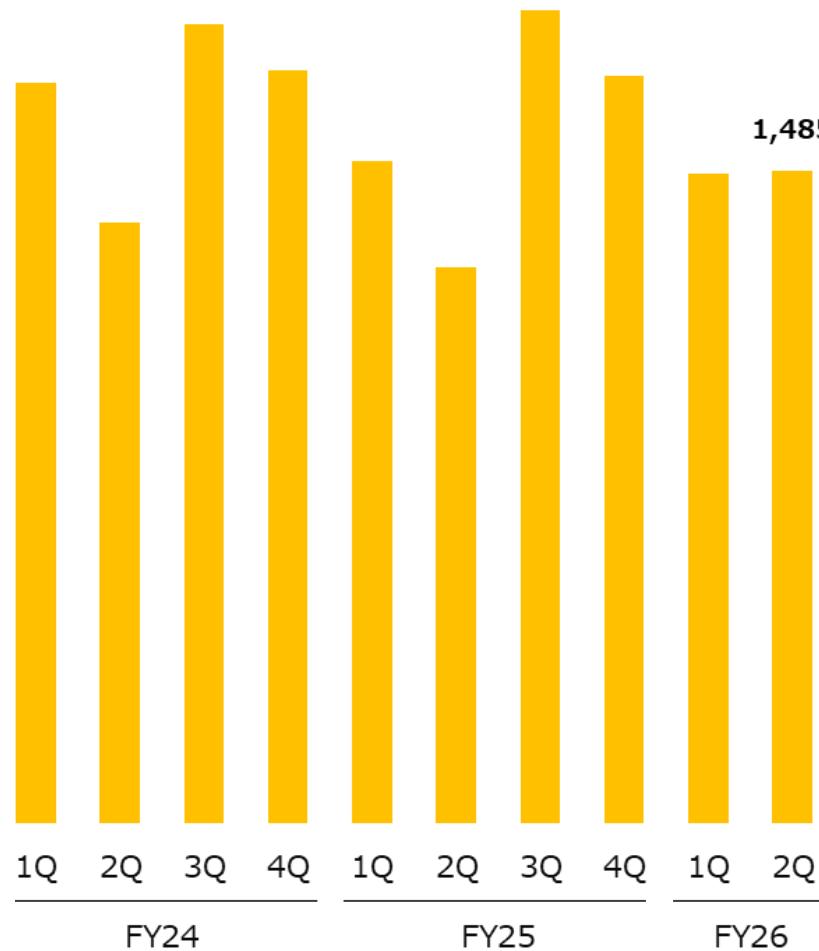
(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales

売上高

1,485 百万円

YoY

+218 百万円新日本プロレス

- ・QoQでは例年の傾向で減収も、YoYでは棚橋弘至選手の引退までのファイナルロードの盛り上がりもあり動員が増加し、増収。

- ・2025年11月19日「肅清の夜～PURGE NIGHT OF TORTURE～」等のPPVが好調。

スターダム

- ・YoYおよびQoQで動員数の増加がけん引し、増収。

- ・2025年12月29日開催の「JR東海 推し旅 presents STARDOM DREAM QUEENDOM 2025」(両国国技館)において、同会場でのスターダム史上最多となる6,563人を動員。

- ・上谷沙弥選手が「東京スポーツ新聞社制定 プロレス大賞」“MVP”を女子選手として史上初受賞、大きな話題に。



2025年11月19日 新日本プロレス
肅清の夜～PURGE NIGHT OF TORTURE～



2025年12月29日 スターダム
JR東海 推し旅 presents STARDOM
DREAM QUEENDOM 2025



スターダム 上谷沙弥選手



FY26 3Q 「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」 ドーム 46,913人 超満員札止め

2026年1月4日に開催した「サンセイアールアンドディ presents 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やウルフアロン選手のデビュー戦を実施し、46,913人（超満員札止め）を動員。

プライム帯でのプロレス放送は、2002年5月以来24年ぶりの快挙となり、多方面から非常に高い注目を集めました。



FY26 4Q 新日本プロレス6.14大阪城ホール大会 テレビ朝日系全国ネット放送決定！



新日本プロレス上半期最大のビッグマッチ
『DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL』
を全国ネットでお送りすることが決まりました。



FY26 4Q ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026

スターダムでは、2026年4月26日に横浜アリーナにて
年間最大のビッグマッチ「ALL STAR GRAND
QUEENDOM 2026」を開催予定です。

2026年6月期 連結業績予想の進捗

(百万円 / million yen)	実績 (第2四半期 累計)	業績予想 (通期)	進捗率
売上高	27,839	56,000	49.7%
営業利益	2,908	4,500	64.6%
営業利益率	10.4%	8.0%	-
経常利益	3,488	4,600	75.8%
経常利益率	12.5%	8.2%	-
親会社株主に 帰属する 当期純利益	2,577	2,700	95.4%

第2四半期までの業績は、第1四半期に引き続き各事業ともに順調であり、業績予想進捗率は高い水準で推移しております。

【下期の見通し】

第3四半期は一時的に軟調な推移を想定しております。

TCGは第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」において中長期的なユーザー体験の向上とファン層の拡大を志向するため仕様変更を行います。そのため第3四半期は調整期間となる見通しです。

また、新規IP「ZERO RISE」の発表や、新規モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」のリリースに伴い、一時的に第3四半期において広告宣伝・マーケティング費用の増加を見込んでおります。なお経常利益において為替差損益の影響は考慮しておりません。

以上を総合的に勘案し、現時点での通期の業績予想は据え置きとさせていただいております。

2025年12月17日 GENDAとブシロードが業務提携契約を締結 ～海外進出における協業とIP体験価値の向上～

株式会社GENDAと、株式会社ブシロードは、海外展開並びにIP活用を軸とした包括的協業に向けた業務提携契約を締結したことをお知らせいたします。

＜業務提携の目的と背景＞

GENDAは、エンターテイメント業界でのM&Aによる「連続的な非連続な成長」を成長戦略に据え、アミューズメント施設やカラオケ等の店舗ビジネスを展開する「エンタメ・プラットフォーム事業」と、IP等の上流領域を取り扱う「エンタメ・コンテンツ事業」の2つのセグメントで事業を運営しています。国内外で「GiGO」等のアミューズメント施設やカラオケチェーン店「カラオケBanBan」、フォトスタジオ「スタジオキャラット」等を合わせて約1,100店舗、ミニロケ（主に30台以下のゲーム機を設置するゲームコーナー）を約14,000箇所運営しています。アジア・北米・欧州など複数地域において事業展開しております。

ブシロードは、2007年の設立以来、TCG（トレーディングカードゲーム）の制作・販売を中心に各種コンテンツプロデュース業務を行うことで成長を遂げてきました。IP（知的財産）をゲームやアニメ、音楽ライブなど多角的にメディアミックスする「IPディベロッパー戦略」を核とし、原作IPの創出からアニメ、ゲーム、コミック、グッズ、カードなどの多角的展開・プロモーションを行うことで、IPを広く認知・成長させることを強みとしています。

本業務提携は、両社の事業資源とノウハウを相互に活用し、海外における協業とコラボの深化による体験価値向上、協業体制の強化と、相互の企業価値向上を目指すものです。既存の協業実績を基盤に、より強固なパートナーシップを構築することで、成長を実現してまいります。

2025年12月23日 自己株式の消却に関するお知らせ (会社法第178条の規定に基づく自己株式の消却)

株式会社ブシロードは、2025年12月23日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づき、下記のとおり保有する自己株式を消却することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

1. 消却の理由	資本効率の向上と株主還元の充実を図るため
2. 消却する株式の種類	当社普通株式
3. 消却する株式の数	6,000,000 株（消却前の発行済株式総数に対する割合 4.19%）
4. 消却予定日	2025年12月30日

(ご参考)

消却後の発行済株式総数 137,225,100株

消却後の自己株式数 1,592,934株

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 レヴュースタアライト	BanG Dream!	
探偵オペラ ミルキィホームズ	少女☆歌劇 レヴュースタアライト	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

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

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。

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。

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
<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ブシロード ・Bushiroad Asia Inc. 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Bushiroad International Pte. Ltd. ・ Bushiroad USA Inc. ・ GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD. ・ WORLD CARD PRODUCTS (SINGAPORE) PTD. LTD. 	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ブシロードミュージック ・(株)劇団飛行船 	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ブシロードクリエイティブ 	<ul style="list-style-type: none"> ・(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 	<ul style="list-style-type: none"> ・新日本プロレスリング(株) ・ New Japan Pro-wrestling of America, Inc. ・(株)スターダム
<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - トレーディングカードゲーム (TCG) の英語版 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - グッズ - フィギュア - カプセルトイ - 健康食玩の販売 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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事が特長です。

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。