



BUSHIROAD

**2026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**

2026年8月13日

- **2026年6月期 通期 決算概要**
- **トピックス**
- **2027年6月期 連結業績予想**
- **Appendix**

2026年6月期 通期 決算概要

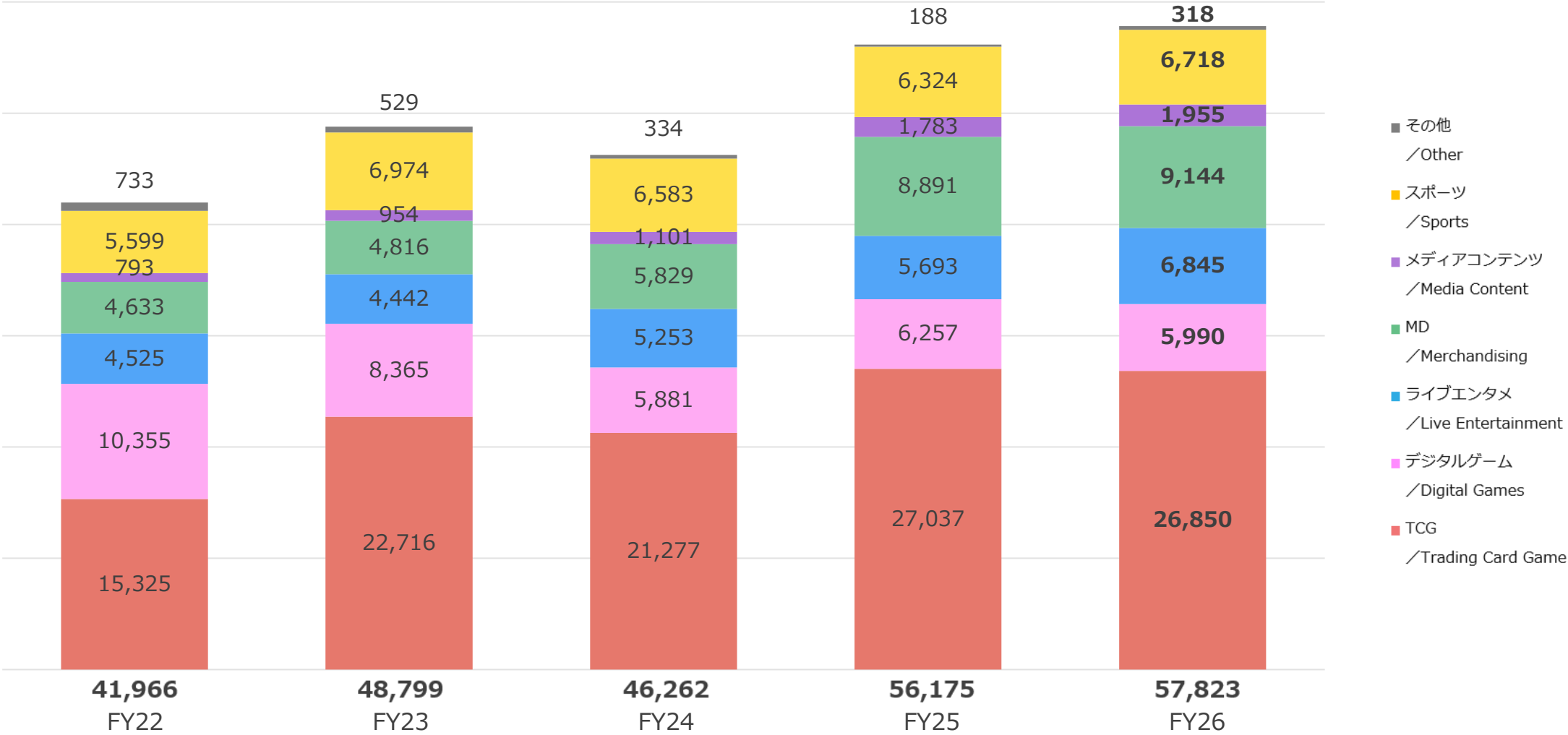
当四半期 (単位：百万円)	FY26 4Q ①	FY25 4Q ②	前期比 ①-②
売上高	15,467	16,803	▲1,336
売上総利益	5,180	6,456	▲1,276
販売管理費	4,428	4,467	▲39
広告宣伝費 +販売促進費	1,614	1,630	▲16
研究開発費	309	389	▲80
営業利益	752	1,989	▲1,237
営業利益率	4.9%	11.8%	▲7.0 Pt
経常利益	911	1,945	▲1,034
経常利益率	5.9%	11.6%	▲5.7 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	968	1,724	▲756

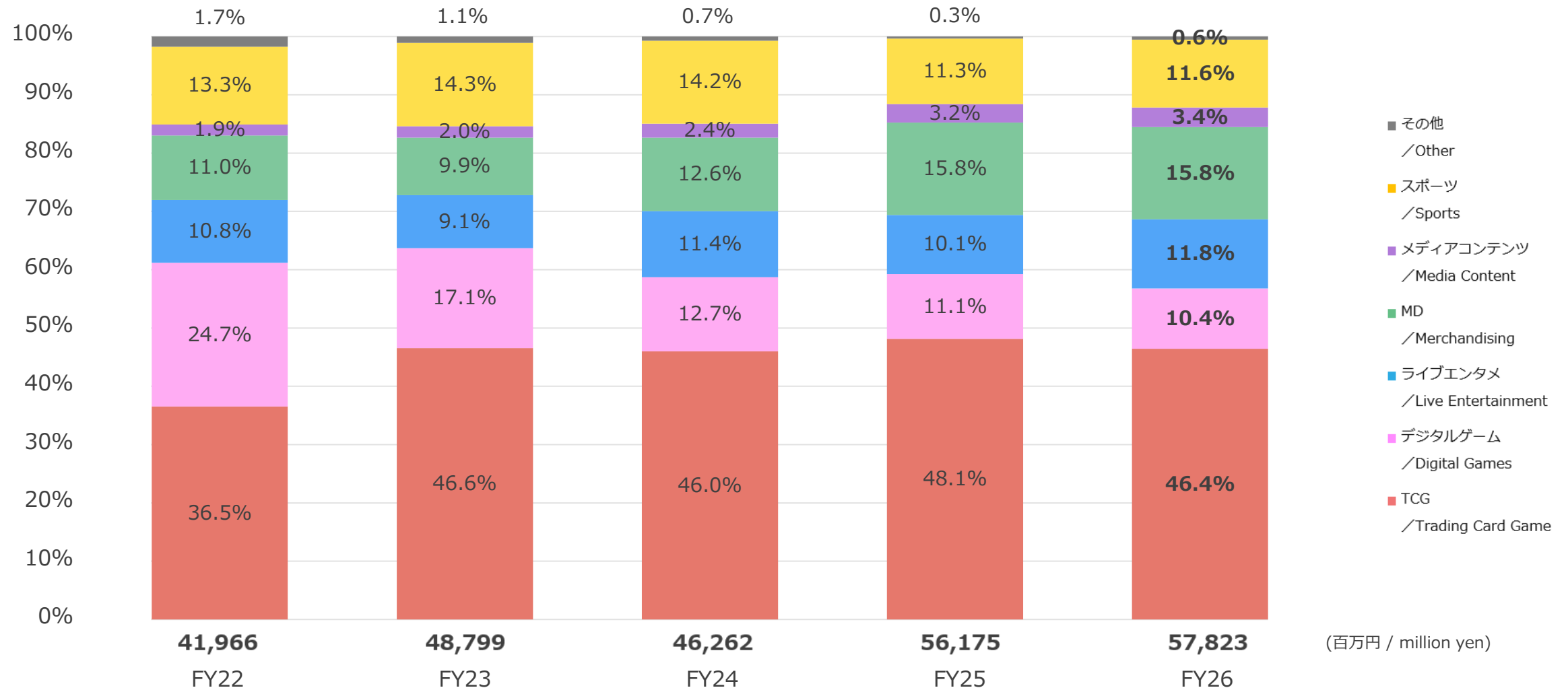
当期累計 (単位：百万円)	FY26 通期 ③	FY25 通期 ④	前期比 ③-④
売上高	57,823	56,175	+1,648
売上総利益	20,446	20,009	+437
販売管理費	15,691	15,141	+550
広告宣伝費 +販売促進費	5,627	5,254	+373
研究開発費	811	1,497	▲686
営業利益	4,754	4,868	▲114
営業利益率	8.2%	8.7%	▲0.4 Pt
経常利益	5,930	4,844	+1,086
経常利益率	10.3%	8.6%	+1.6 Pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	4,565	3,418	+1,147

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・TCGは、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」が第3四半期の調整期間から回復し、順調に推移。
- ・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が順調に推移。
- ・営業外に投資有価証券等の受取利息154百万円、および為替差益68百万円を計上。（2025年3月末:USD = 159.88円、2026年6月末:USD = 162.39円）
- ・特別利益に、関係会社株式売却益1,384百万円を計上。

通期 ユニット別売上推移

(百万円 / million yen)





通期 ユニット別ハイライト

TCG / TRADING CARD GAME

- ・「ヴァイスシュヴァルツ」が18周年、「カードファイト!! ヴァンガード」が15周年を迎え、各種キャンペーンを開催し、順調に推移。
- ・2025年7月に、「ゴジラ カードゲーム（日本語版・英語版）」を販売開始。
※ 企画・発売：東宝株式会社 / 販売：株式会社ブシロード
- ・2025年7月に、「hololive OFFICIAL CARD GAME（英語版）」を販売開始。
※ 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
- ・年に1度の大規模カードゲームイベント「GENDA GiGO Entertainment presents カードゲーム祭2026」を5月に東京ビッグサイト西1・2・4ホール&アトリウムで2日間開催し、国内外から計23,652名が来場。

デジタルゲーム / DIGITAL GAMES

- ・モバイルゲームでは1タイトルをクローズ、2026年2月に新作タイトル「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」を世界同時リリース。
- ・運営中のモバイルゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」は2026年3月に9周年を迎え、周年施策を行い順調。
- ・コンソールゲームでは「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」など計7タイトルをリリース。

ライブエンタメ / Live Entertainment

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・バンドリ！プロジェクトのライブイベント・CD商品が好調。
- ・2026年4月に台北にて、バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブ「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」を開催し、2日間で約2万6千人の動員を記録。

MD / MERCHANDISING

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・フィギュアブランド「PalVerse」が大きく伸長し、ブランドとして過去最高の通期売上を更新。海外の新市場にも進出しており、MD事業全体の新規販路の拡大に大きく貢献。
- ・カプセル・ボックストイやライブグッズはFY25に引き続き好調を維持。
- ・キャラクター雑貨は中国市場における一時的な特需からの反動により減少。
- ・2026年4月にバンドリ！プロジェクト初の常設オフィシャルストア「BanG Dream! STORE」をオープンするなど、直営店を展開（現在3店舗運営中）。

メディアコンテンツ / MEDIA CONTENT

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・出版事業では、電子書籍が伸長するなど、主カタイトル「魔法使いの嫁」を中心に順調に推移。
- ・ニュースメディア「gamebiz」が手掛けるエンタメ業界特化の転職支援サービス『エンターエンタ』を提供開始。

スポーツ / Sports

新日本プロレス

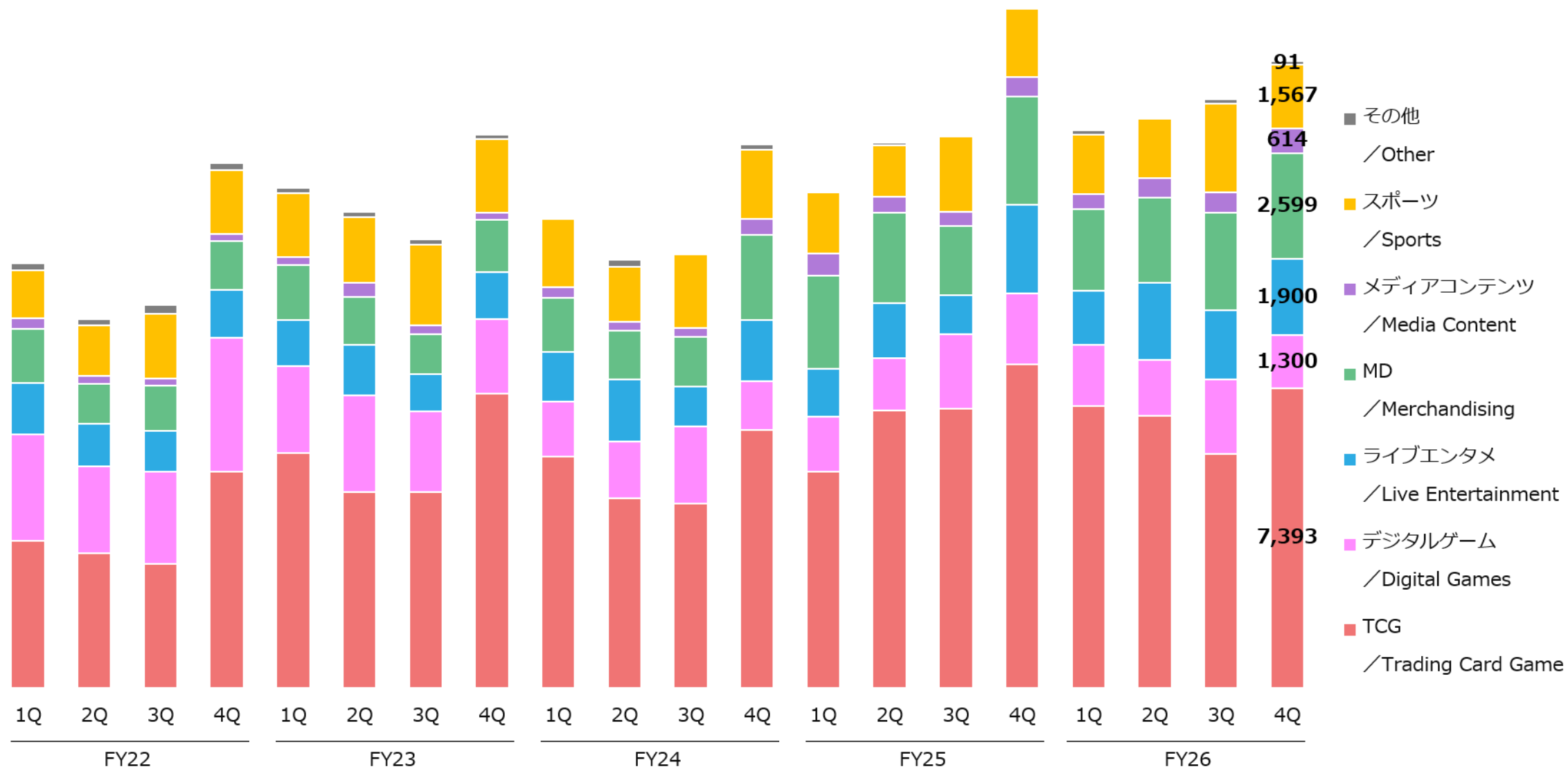
- ・2026年1月に「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」を開催し、46,913人を動員（超満員札止め）。

スターダム

- ・2026年4月に「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催し、団体史上最多となる8,015人を動員。

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)

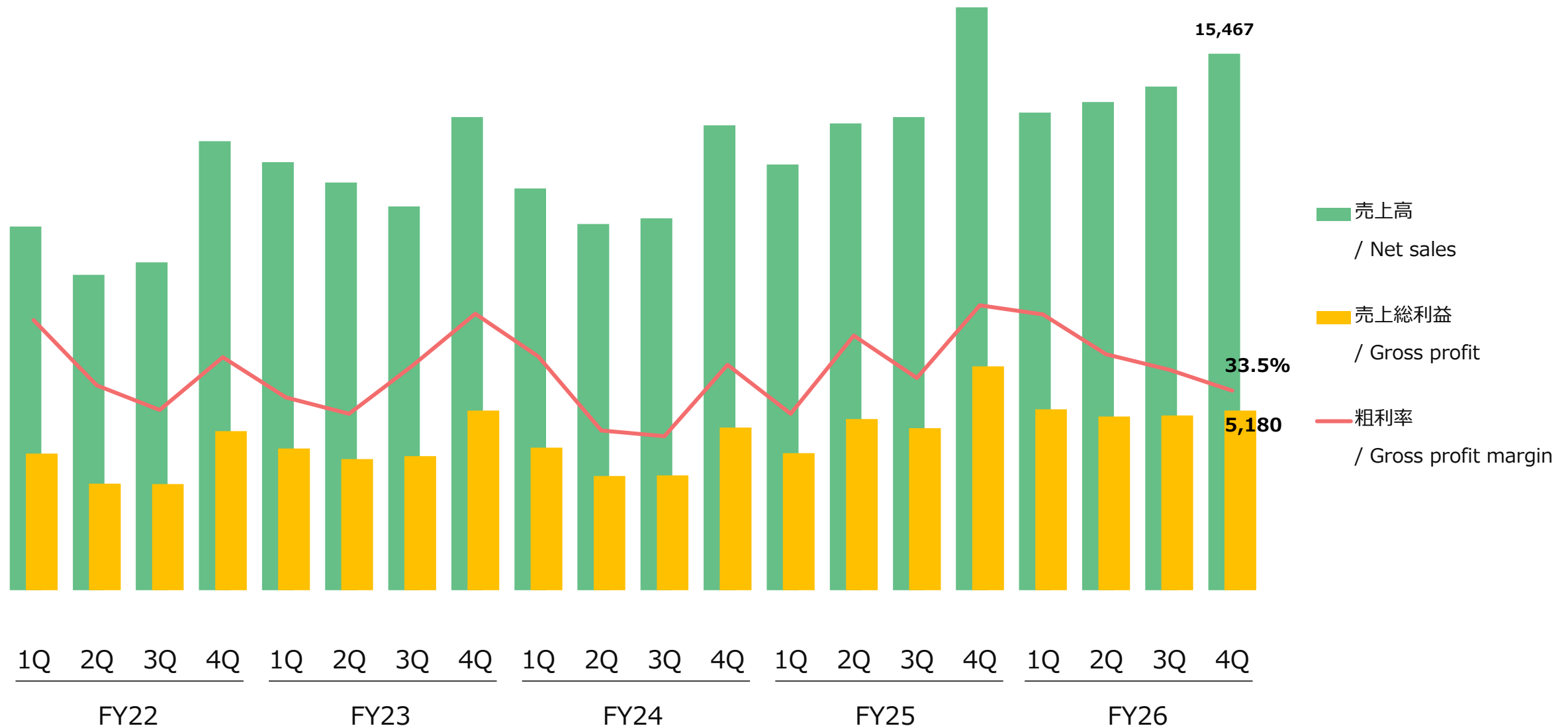
当四半期
単体売上高
YoY

各トピックス

TCG	7,393 ▲585	・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」が第3四半期の調整期間から回復し、順調に推移。 ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。※企画・開発：カバード株式会社 / 販売・運営協力：株式会社ブシロード ・年に1度の大規模カードゲームイベント「GENDA GiGO Entertainment presents カードゲーム祭2026」を5月に東京ビッグサイト西1・2・4ホール&アトリウムで2日間開催し、国内外から計23,652名が来場。
デジタルゲーム	1,300 ▲458	・2026年2月リリースの「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」が落ち着き、QoQで減収。
ライブエンタメ	1,900 ▲281	・第3四半期と比べて大規模イベントの開催数は少なかったものの、CD商品が貢献し順調に推移。 ・バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブ「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」や、Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」を開催。 ・自社IPの舞台『ZERO RISE』や、「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The MUSICAL-遙かなるエルドラド」を上演。
MD	2,599 ▲72	・FY26 4QはQoQで増収し、順調に推移。 ・フィギュアブランド「PalVerse」が好調。第3四半期に続き、第4四半期もブランドとして四半期最高売上を更新。 ・ライブグッズ、カプセル・ボックストイ、プライズなどの複数カテゴリーが順調。
メディアコンテンツ	614 +140	FY26 4Q過去最高売上を達成。 ・出版事業は、4月に主カタイトル「魔法使いの嫁」24巻の発売など、順調に推移。
スポーツ	1,567 ▲132	第3四半期に新日本プロレスの大型大会があり、QoQでは減収となったものの順調に推移。 <u>新日本プロレス</u> ・2026年6月14日に上半期最大のビッグマッチ「DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL」を開催し、6,890人を動員。テレビ朝日系全国ネットにて中継特番を放送。 <u>スターダム</u> ・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「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催し、団体史上最多となる8,015人を動員。

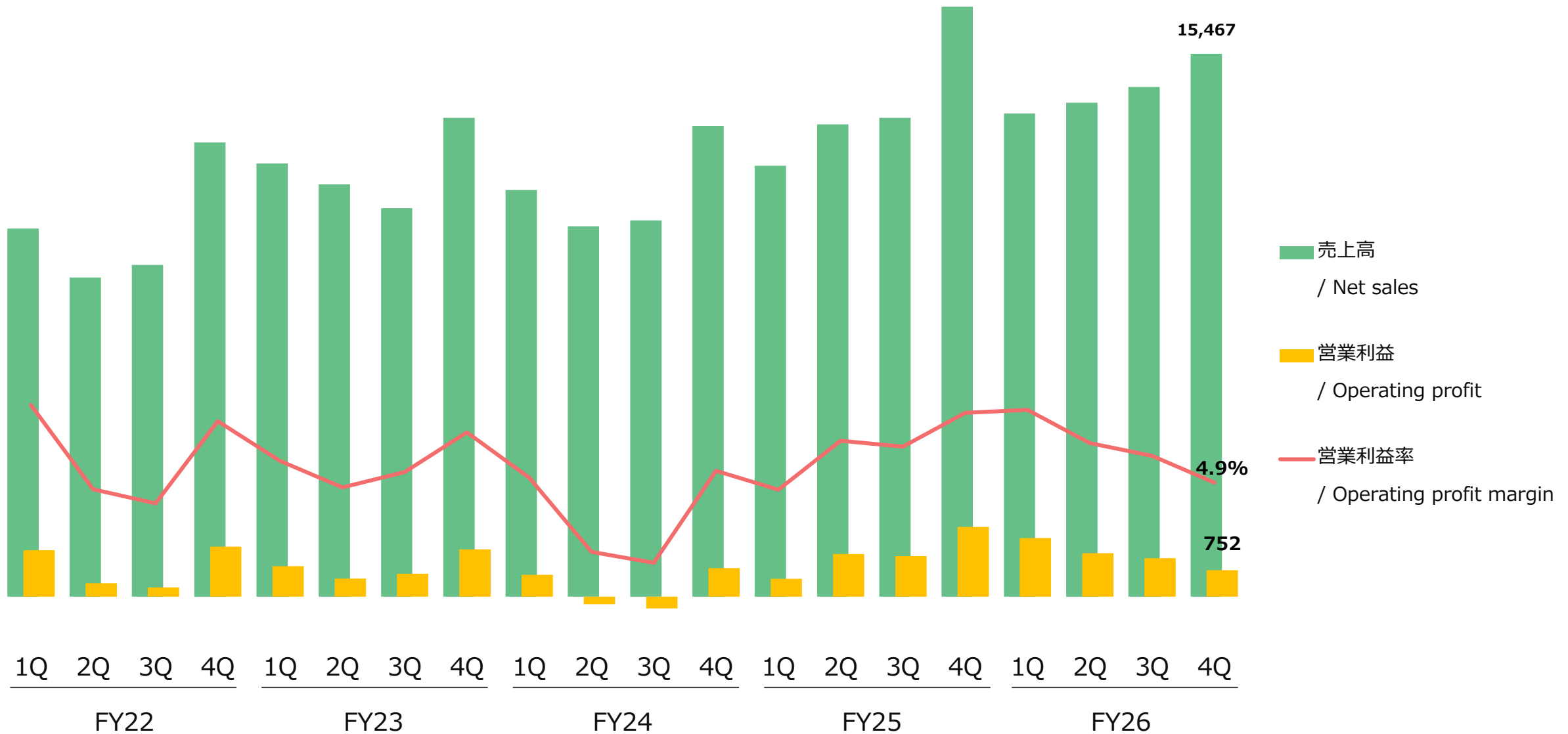
四半期 連結推移 -売上高・売上総利益・粗利率

(百万円 / million yen)



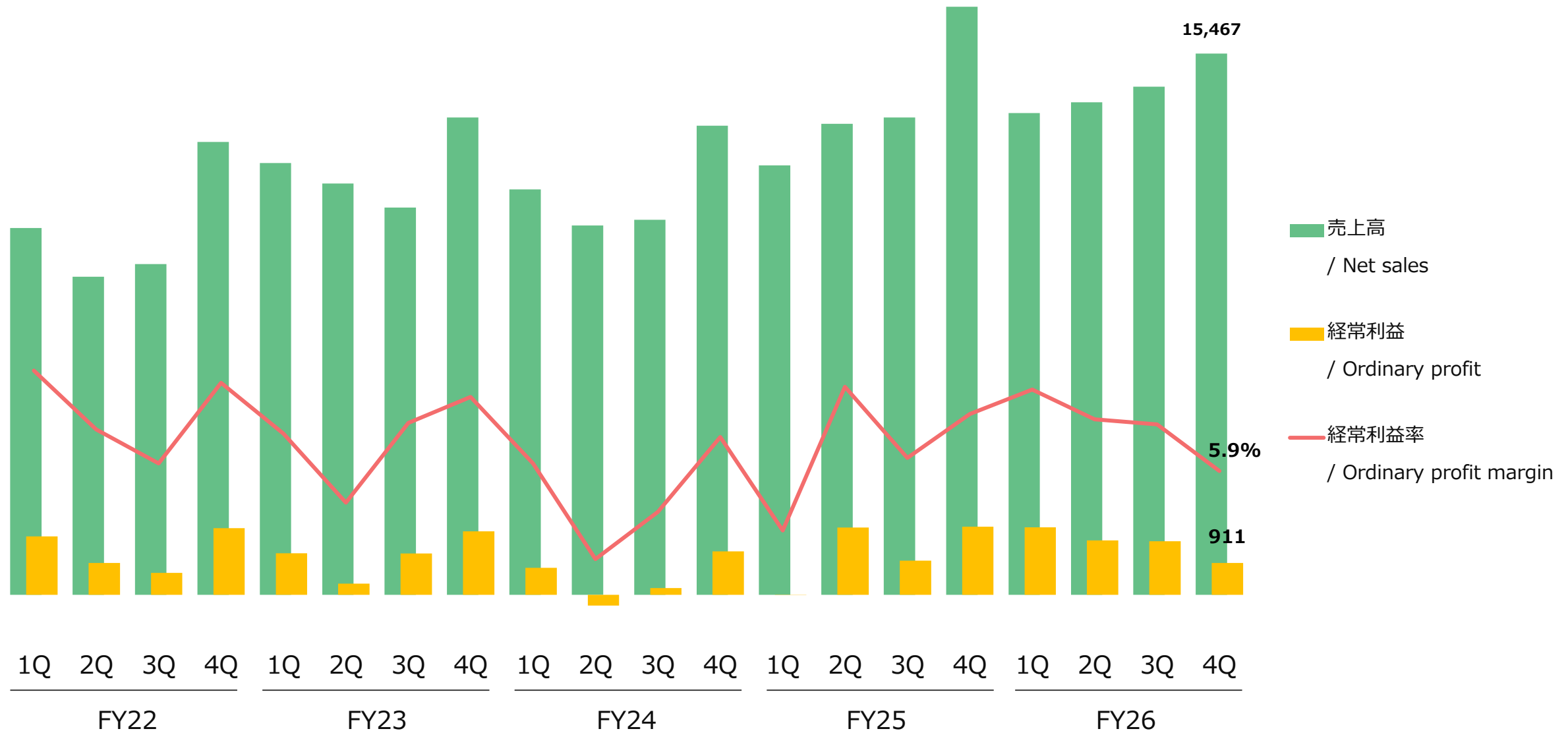
四半期 連結推移 -売上高・営業利益・営業利益率

(百万円 / million yen)



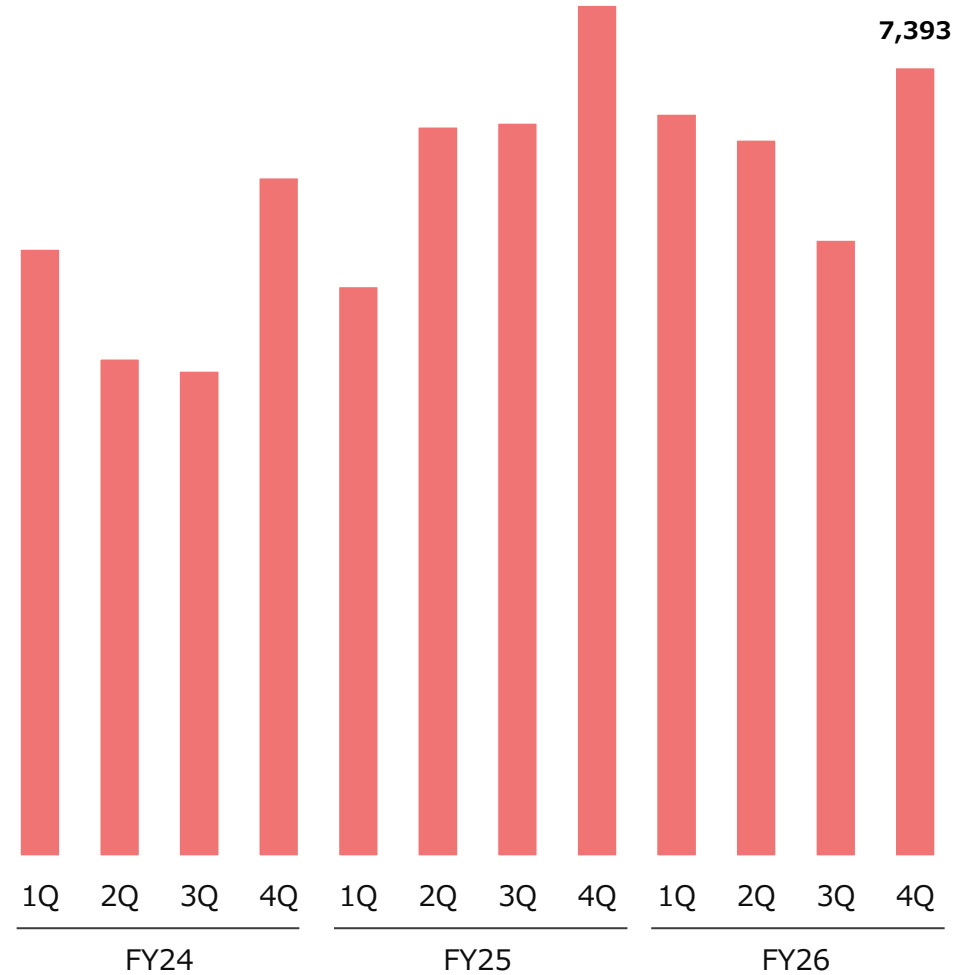
四半期 連結推移 -売上高・経常利益・経常利益率

(百万円 / million yen)



トピックス

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高

7,393 百万円

YoY

▲585 百万円

- ・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」が第3四半期の調整期間から回復し、順調に推移。
- ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。
- ・年に1度の大規模カードゲームイベント「GENDA GiGO Entertainment presents カードゲーム祭2026」を5月に東京ビッグサイト西1・2・4ホール&アトリウムで2日間開催し、国内外から計23,652名が来場。



2026年5月15日
カードファイト!! ヴァンガード
スペシャルシリーズ
「伝説の先導者達
(でんせつのせんどうしやたち)」



2026年7月2日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック
「ブラウンドスト2」

※出荷タイミングに伴い、
当四半期（FY26 4Q）に計上。



2026年6月19日
hololive OFFICIAL CARD GAME
ブースターパック
「パウンサーバウンド」

※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



2026年5月3日、5月4日
「GENDA GiGO
Entertainment presents
カードゲーム祭2026」

ヴァイスシュヴァルツ（日本語版）

商品発売スケジュール



2026	7月	7/24[Fri.]	ブースターパック	「Re:ゼロから始める異世界生活」 Vol.4	
	8月	8/7[Fri.]	ブースターパック	【推しの子】 Vol.3	
		8/28[Fri.]	ブースターパック	葬送のフリーレン Vol.2	
	9月	9/19[Sat.]	ブースターパック	勝利の女神：NIKKE Vol.2	
	10月	10/2[Fri.]	ブースターパック	anemoi	
		10/16[Fri.]	トライアルデッキ&ブースターパック	ステラソラ	NEW
		10/30[Fri.]	トライアルデッキ&ブースターパック	ガールズ&パンツァー	NEW
	11月	11/13[Fri.]	ブースターパック	BanG Dream! [夢限大みゅーたいぷ]	
	12月	12/11[Fri.]	トライアルデッキ	魔法少女ノ魔女裁判	
		12/18[Fri.]	プレミアムブースター	超かぐや姫！	NEW
12/25[Fri.]		ブースターパック	アズールレーンVol.3	NEW	
2027	1月	1/22[Fri.]	プレミアムブースター	お兄ちゃんはおしまい！	NEW
発売決定！	2026年冬		ブースターパック	Persona 30th Anniversary	NEW
	2026年		ブースターパック	魔法少女ノ魔女裁判	
	2027年		ブースターパック	魔法少女リリカルなのは EXCEEDS Gun Blaze Vengeance	
				新日本プロレス×AEW：禁断の扉	2027.1.4 (イッテンヨン) 先行販売



illust.西あすか

PALWORLD パルワールド オフィシャルカードゲーム

OFFICIAL CARD GAME

2026年7月30日、『パルワールド オフィシャルカードゲーム』を日本語版・英語版・簡体字版の3言語で全世界同時に発売しました。現時点におけるブースターパック第1弾『パルパゴスの夜明け』の世界出荷数は350万パックを突破し、初動としては好調に推移しています。

本ブランドの展開にあたり、世界の大型エンタメイベントへの出展をはじめ、2026年6月より世界20以上の地域にある約400店舗のカードゲームショップ等においても、当社社員が直接現地へ赴き先行販売会や講習会を精力的に実施しています。



ヴァンガード カードファイト!! ヴァンガード

2024年1月より幕を開けた「Divinez」シリーズは、ついに「カードファイト!! ヴァンガード Divinez 運命星戦編」で堂々たる完結を迎えます。

本作につきましては、2026年10月の劇場先行公開、ならびに同年11月からのTVアニメ放送が決定いたしました。

また、「カードファイト!! ヴァンガード」15周年を記念し、2027年には完全新作TVアニメシリーズの放送を予定しています。

FY27 TCG海外売上比率50%超えの見通し

『パルワールド オフィシャルカードゲーム』の3言語全世界同時発売により、2027年6月期におけるTCG事業の海外売上高比率は、**当社史上初の50%を超える見通し**です。

ブシロードグループは、海外での速やかな販売体制の構築と、現地に合わせたマーケティングを強化するため、マレーシアおよび中国にグループ会社を新設します。これにより、海外グループ会社は計7社体制となり、各地域の市場環境に合わせた適切な事業展開を行います。

(1) マレーシア現地法人 (2026年3月設立済)

韓国市場で当社TCGの流通ネットワークを構築する株式会社ブシロードアジアが、マレーシアに現地法人を新設しました。同社が培ってきたノウハウを直接投入することで、近年成長が見込まれる同国の市場において最適化した販売・流通を行います。

(2) 中国現地法人 (2026年7月設立済)

市場規模の大きい中国市場において、簡体字版TCGを「現地製造・現地流通」体制へと移行します。従来の輸出モデルから効率的なオペレーションへの転換、リードタイムの短縮や物流コストの最適化を通じて、市場競争力の向上を図ります。

TCGの海外展開体制

BUSHIROAD

全7箇所の海外拠点で各地域のTCG製造・流通の拡大を目指します



(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
(通期) **14,927** 百万円 YoY ▲1,531 百万円

海外売上高
(通期) **11,447** 百万円 YoY +1,359 百万円

海外売上比率
(通期) **43.4** % YoY +5.4 Pt

ヴァイスシュヴァルツ（日本語版・英語版）やカードファイト!!
ヴァンガード（日本語版・英語版）、および
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：カバード株式会社
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 1,300 百万円 YoY ▲458 百万円

【FY26 4Q】

・2026年2月リリースの「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」が落ち着き、QoQで減収。

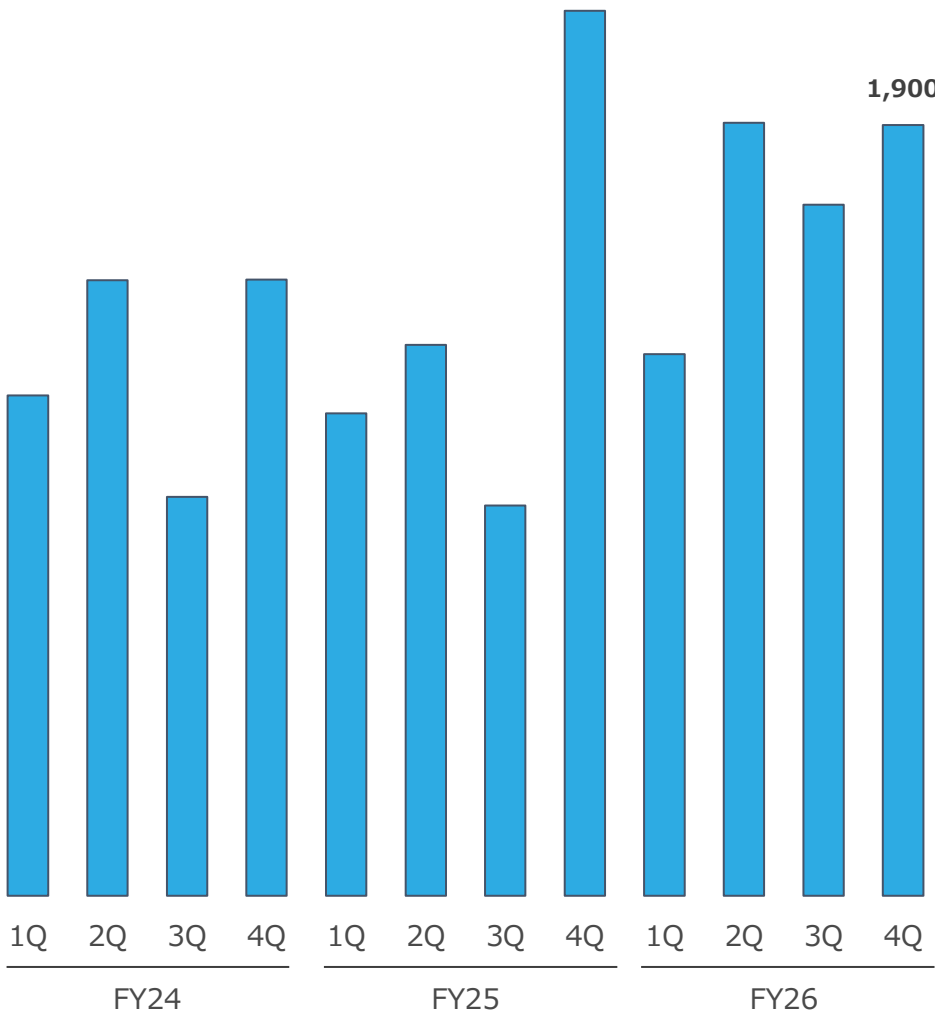
【今後の展開】

- ・新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」を2026年内にリリース予定。（2026年8月12日時点で、事前登録者数がグローバル110万人を突破）
- ・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」を2027年春リリース予定。（その他コンソール 2タイトル開発中）

	運営中	リリース予定	
モバイルゲーム	 2017年3月リリース バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	 2026年2月リリース HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR	 2026年リリース予定 BanG Dream! Our Notes

* 発売日等は日本国内を基準とし、2026年8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。
* 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。
* 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。

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高 **1,900** 百万円 YoY **▲281** 百万円

- ・第3四半期と比べて大規模イベントの開催数は少なかったものの、CD商品が貢献し順調に推移。
- ・バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブ「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」や、Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」を開催。
- ・自社IPの舞台『ZERO RISE』や、「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The MUSICAL-遙かなるエルドラド」を上演。



2026年4月11日、4月12日
「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」



2026年5月3日
Poppin'Party×Roselia 合同ライブ
「DREAMS GO ON」

【FY26 4Q】 自社IP舞台作品を上演



2026年5月2日～17日
舞台『ZERO RISE』



2026年5月11日～17日
少女☆歌劇 レヴュースタアライト
-The MUSICAL- 遙かなるエルドラド

【FY27 1Q】 MyGO!!!!! 9th LIVE 「つなぎ目の向こうに」



2026年7月11日、7月12日に開催し、2日間の会場チケットが完売。
MyGO!!!!!の単独ライブとして過去最大の動員を記録しました。

【FY27 1Q】 Roselia 10周年記念ベストアルバム



2026年8月26日 発売
Roselia 10th Anniversary Best Album
「Lehre der Rose」

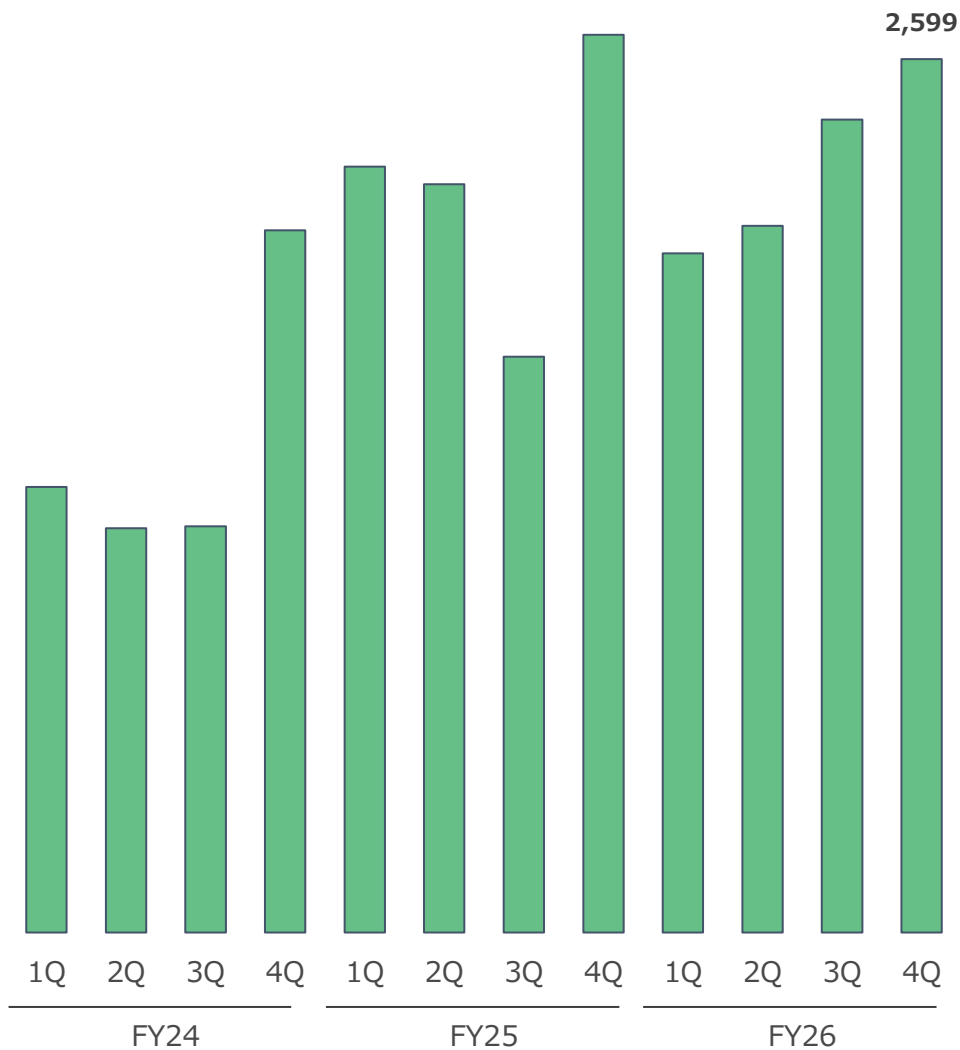
「BanG Dream!」プロジェクト発のバンド・Roseliaの結成10周年を記念した初のベストアルバムがリリースされます。

(参考) バンドリ！プロジェクトの今後の展開

	FY27 1Q (2026/7～2026/9)	FY27 2Q (2026/10～2026/12)	FY27 3Q (2027/1～3)
アニメ	2026年7月～ TVアニメシリーズ 「バンドリ！ ゆめ∞みた」 	2026年10月16日公開 映画 「BanG Dream! Ave Mujica prima aurora」 	2027年1月～ 「BanG Dream! It's MyGO!!!!」 /Ave Mujica」 続編TVアニメ
ゲーム	2026年内 新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」リリース 		2027年3月 リズム&アドベンチャーゲーム 「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」 10周年施策実施
音楽ライブ ※大型ライブのみを記載	7/18～7/19 ぴあアリーナMM MyGO!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」 8/8-8/9 国立體育大學綜合體育館 Ave Mujica LIVE TOUR 2026「Exitus」台北追加公演 8/14～8/15 香港 AsiaWorld-Expo RAISE A SUILEN LIVE 2026「Boot IGNITION」香港公演 8/29～8/30 有明アリーナ Roselia「Lehre der Rose」 - Roselia 10th Anniversary Best Album「Lehre der Rose」リリース記念ライブ	10/10～10/12 東京ガーデンシアター BanG Dream! 13th☆LIVE DAY1 : Poppin'Party「Now Roding ♪ ♪」 DAY2 : 夢限大みゅーたいぷ「DIMENSIONAL OVERLAP」 DAY3 : RAISE A SUILEN「EXTREME EXPRESS」 10/24～10/25 京王アリーナ TOKYO Ave Mujica 7th LIVE「Virtus」 11/14～11/15 ワールド記念ホール（神戸ポートアイランドホール） MyGO!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」 - 神戸再景編 -	※2026年8月13日時点で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

2,599 百万円

YoY

▲72 百万円

- ・ FY26 4QはQoQで増収し、順調に推移。
- ・ フィギュアブランド「PalVerse」が好調。第3四半期に続き、第4四半期もブランドとして四半期最高売上を更新。
- ・ ライブグッズ、カプセル・ボックストイ、プライズなどの複数カテゴリーが順調。



PalVerse BanG Dream! Poppin' Party



PalVerse BanG Dream! Roselia



Palworld / パルワールド
ボールチェーン付きコレクションフィギュア vol.1

フィギュアブランド「PalVerse」



「PalVerse」は価格と品質の好バランスによって、国内・東アジア・欧米を中心に急成長しています。また、南米や中央アジア等の新市場にも進出しており、MD事業全体の新規販路の拡大に大きく貢献しています。

今後ともさらなるグローバル展開を加速させ、世界中の店頭でのトップシェアを目指します。

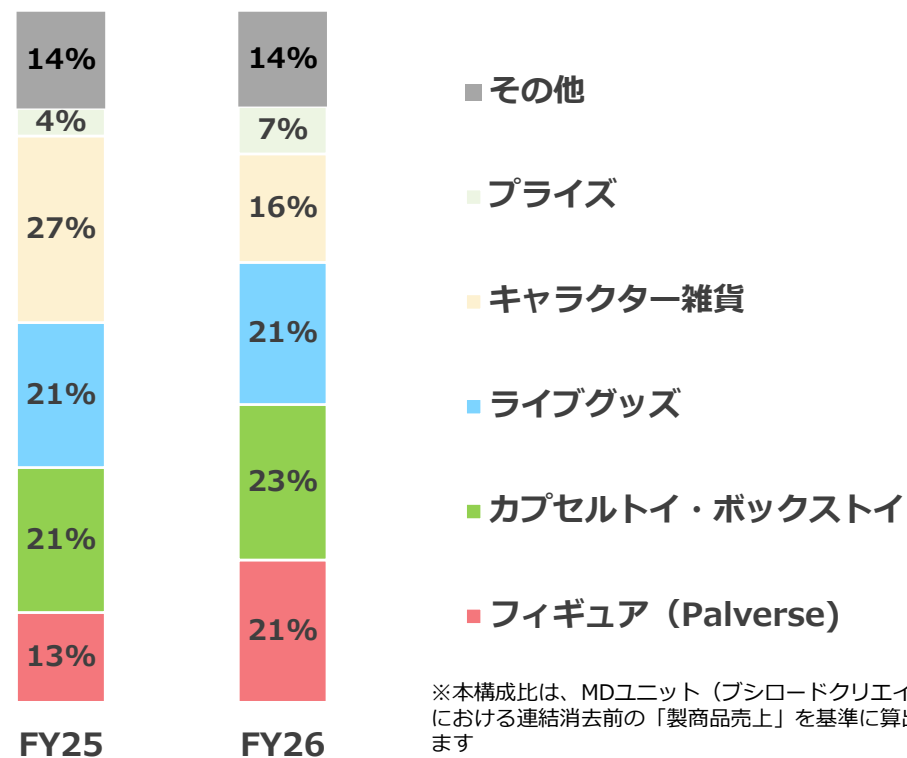
ボックストイブランド「BUSHIROAD THE BOX」



2026年7月に始動する「BUSHIROAD THE BOX」は、「PalVerse」で開拓した世界中の販路に向けて展開する新たなボックストイブランドです。よりカジュアルな価格帯（500円～600円）で、ミニフィギュアやぬいぐるみをメインに多彩な商品を展開していきます。すでにFY27 1Q商品の受注は、好調な滑り出しを見せています。

BUSHIROAD THE BOX
転生したらスライムだった件 ゆめぬい

（参考）MD事業商品カテゴリー別 売上構成比



FY26はフィギュアブランド「PalVerse」が大きく伸長しました。

カプセル・ボックストイやライブグッズはFY25に引き続き好調を維持しており、小型クレーン向けのプライズも順調に軌道に乗っています。一方で、キャラクター雑貨はFY25の中国市場における一時的な特需からの反動により減少いたしました。来期は、主に好調なフィギュアおよびカプセルトイ・ボックストイのさらなるシェア拡大を目指してまいります。

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

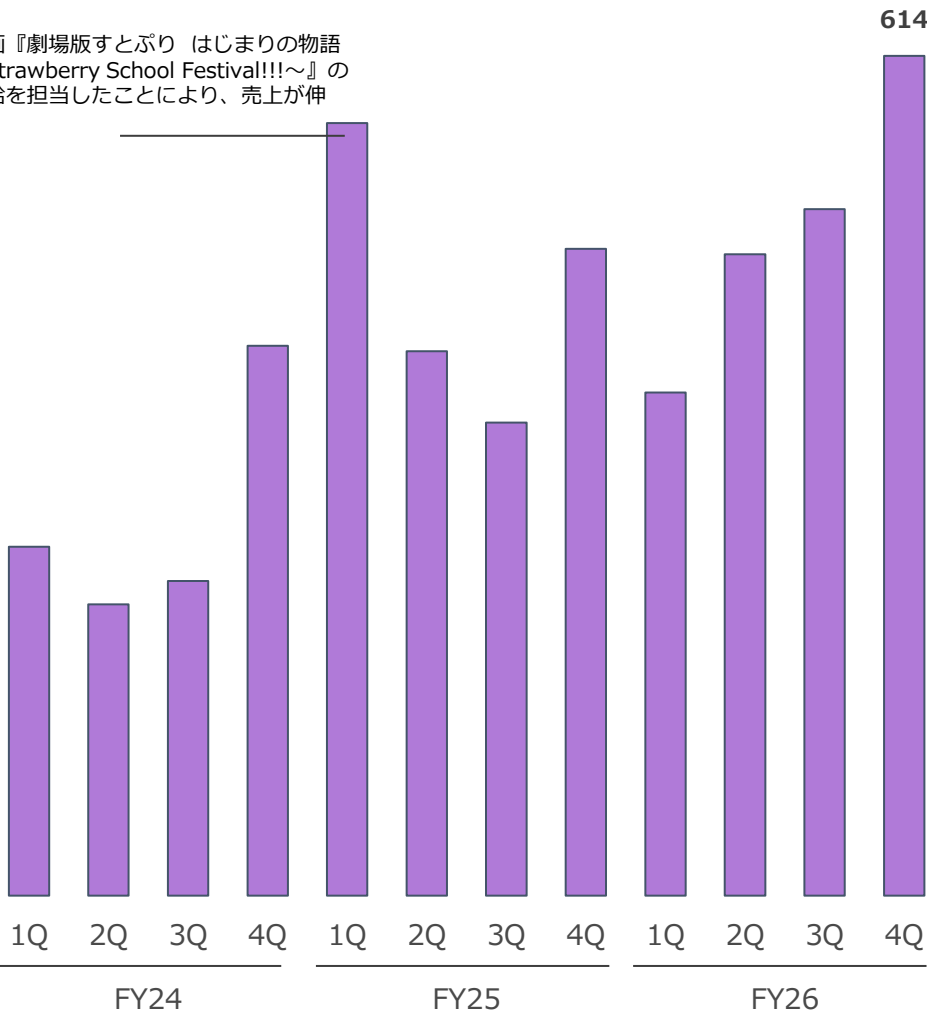
売上高

614 百万円

YoY

+140 百万円

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。



FY26 4Q 過去最高売上を達成。

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。

- ・ 出版事業は、4月に主カタイトル「魔法使いの嫁」24巻の発売など、順調に推移。
- ・ 6月発売のコミック「双子の妹に殺された姉、二度目の人生は初恋のイケおじ王弟にフルベットします!」1巻が「Renta! 上半期 ランキング2026」の少女漫画部門の総合1位、新作1位にランクイン。
- ・ 5月より、エンタメ業界のニュースメディア「gamebiz」が手掛けるエンタメ業界特化の転職支援サービス『エンターエンタ』を提供開始。



2026年4月 24巻発売
コミック「魔法使いの嫁」

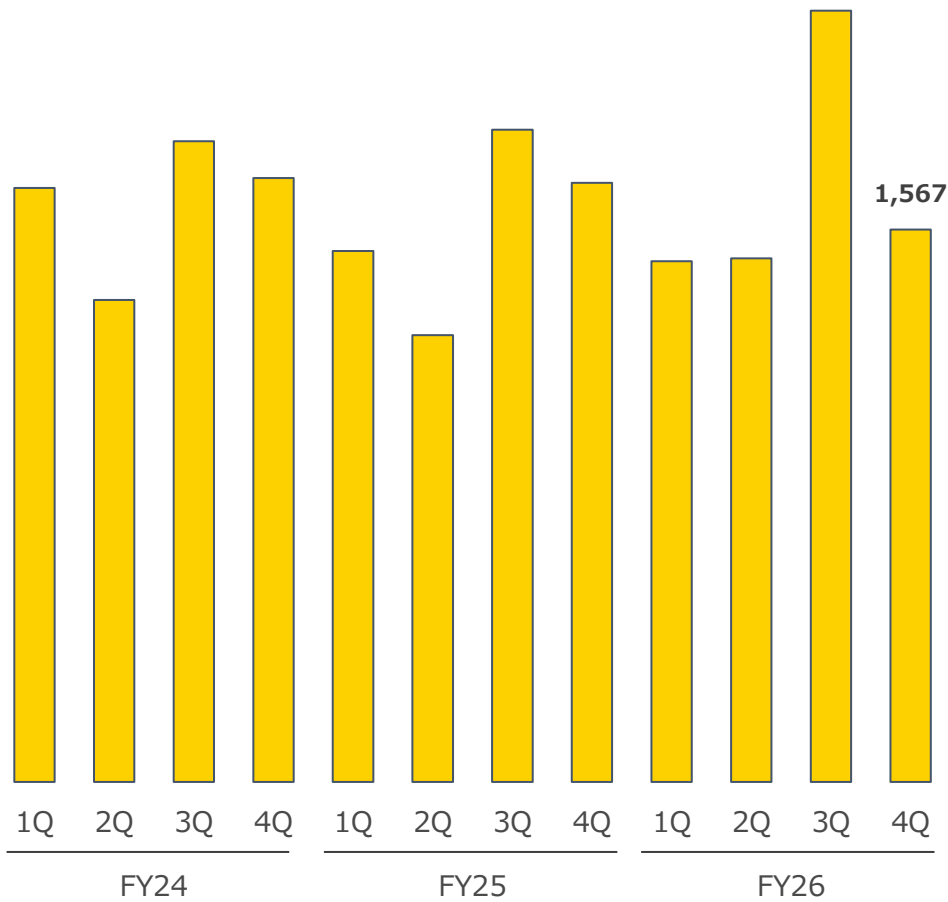


2026年6月 1巻発売 コミック
「双子の妹に殺された姉、二度目の人生は初恋のイケおじ王弟にフルベットします!」



エンタメ業界特化の人材紹介サービス
『エンターエンタ』

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高

1,567 百万円

YoY

▲132 百万円

第3四半期に新日本プロレスの大型大会があり、QoQでは減収となったものの順調に推移。

新日本プロレス

・ 2026年6月14日に上半期最大のビッグマッチ「DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL」を開催し、6,890人を動員。テレビ朝日系全国ネットにて中継特番を放送。

スターダム

・ 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「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催し、団体史上最多となる8,015人を動員。



2026年4月26日 スターダム
ミツカン フルーティス presents
ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026



新日本プロレスリング株式会社の株式譲渡

当社は、2026年5月27日開示の「株式譲渡契約締結に関するお知らせ」にて公表いたしましたとおり、当社連結子会社である新日本プロレスリング株式会社の当社保有株式の全てを株式会社テレビ朝日及び株式会社サイバーエージェントへ譲渡することとし、同日付けの株式譲渡契約締結を経て、6月30日をもちまして本株式譲渡の手続きを完了いたしました。

当社は、2012年に新日本プロレスリングを連結子会社化して以降、経営体制の刷新、及び所属選手の育成・発掘等を通じた新日本プロレスリングの企業価値向上に注力してまいりました。当社としましては、新日本プロレスリングの企業価値向上において相応の役割を達成することができたことに加え、新日本プロレスリングにおける映像資産の活用や配信プラットフォームを通じた多角的な収益化を目指す観点からは、かねてより新日本プロレスリングの主要株主であり、強固な放送・映像事業基盤を有するテレビ朝日、及び優れたデジタルメディア運営ノウハウを持つサイバーエージェントのもとで新日本プロレスリングの事業を展開することが、新日本プロレスリングの企業価値の映像・デジタル戦略を最大化させ、持続的な成長とさらなる企業価値向上を実現するための最善の選択であると判断し、本株式譲渡を行うことを決定いたしました。

本株式譲渡の完了に伴い、新日本プロレスリングは当社の連結対象から除外され、テレビ朝日の連結子会社となりました。当社は今後も新日本プロレスリングとの良好な関係を維持しつつ、当社グループの更なる企業価値向上を目指してまいります。



スターダムを中核事業へ配置 ～ライブエンタメユニットへ編入～

当社は2026年7月より「スポーツユニット」を「ライブエンタメユニット」へと統合・発展させる事業ユニット再編を行いました。これにより、株式会社スターダムは当社グループの中核事業であるライブエンタメユニットの事業として、当社グループの強みであるライブ・舞台・音楽ビジネスのノウハウと融合し、新たな成長フェーズへと移行いたします。

<事業ユニット再編の目的>

1. 中核事業へのリソース集中と投資効率の向上

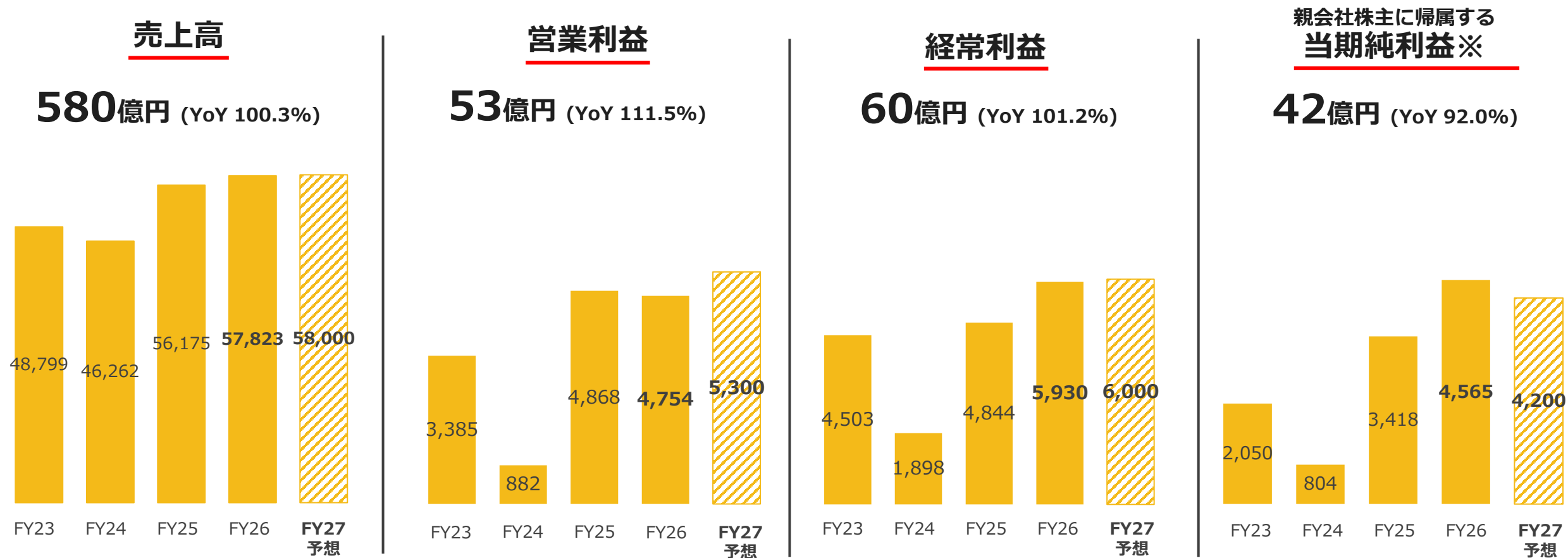
グループ全体の事業ポートフォリオ最適化に伴い、「スポーツユニット」における経営資源を見直した結果、高い成長性とグループシナジーを有するスターダムを「ライブエンタメユニット」へ統合いたします。これにより、同ユニットが持つ既存のインフラをダイレクトに活用し、投資効率の最大化と中核事業領域へのリソース集中を強力に推進してまいります。

2. スターダムブランドのライブIP化

ブシロードグループがこれまで数多くの自社IPで培ってきた、メディアミックス展開、グッズ開発、音楽事業、海外展開などのノウハウをスターダムに全面的に投入します。スターダムを、従来のプロレスの枠を超えた「究極のライブエンタテインメント」へと進化させ、ブランド価値のさらなる向上を目指します。また、年間100大会以上を開催するスターダムは、ブシロードグループ内でも最大規模のライブイベント開催実績を有しています。この豊富な興行運営ノウハウをグループ内の他コンテンツにも還元し、各IPとの相互成長とシナジー創出を図ってまいります。

2027年6月期 連結業績予想

前期は今後の展開のための準備期間という位置付けでした。今期は大型タイトルとして、TCG「パルワールド オフィシャルカードゲーム」、デジタルゲーム「BanG Dream! Our Notes（バンドリ！アワーノーツ）」をリリースいたします。業績予想では、これらのタイトルは保守的に見込んでおりますが、リリース後の動向によって予想に変更が生じた場合は改めてお知らせいたします。



※2026年6月30日の株式譲渡完了に伴い、FY26までは新日本プロレスリング株式会社の業績を含んでおりますが、FY27の業績予想には含めておりません（百万円 / million yen）
 ※FY26は特別利益に、関係会社株式売却益1,384百万円を計上しております
 ※2027年6月期の為替レート前提 1USD=157円

	2025年6月期 配当実績	2026年6月期 配当決定額	2027年6月期 配当予想
基準日	2025年6月30日	2026年6月30日	2027年6月30日
1株あたり配当金	2円25銭※	2円50銭	3円00銭

※当社は2025年10月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を実施しており、1株あたり配当金は当該株式分割を考慮した金額を記載しております。

2026年6月30日 自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ

当社は、2026年6月30日開催の取締役会において、以下のとおり、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項について決議しましたので、お知らせいたします。

< 1. 自己株式の取得を行う理由 >

当社の株価水準、手元資金、経営環境等を総合的に勘案し、積極的な自己株式の取得が株主価値の向上に寄与するものと考え、自己株式の取得を実施することといたしました。

< 2. 取得に係る事項の内容 >

(1)	取得対象株式の種類	当社普通株式
(2)	取得し得る株式の総数	8,000,000株（上限） （発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合5.89%）
(3)	株式の取得価額の総額	20億円（上限）
(4)	取得期間	2026年7月1日～2026年12月31日
(5)	取得方法	東京証券取引所における市場買付

（参考）2026年6月30日時点の自己株式の保有状況

発行済株式総数 （自己株式を除く）	135,888,166株
自己株式数	1,592,934株

（注）発行済株式総数には、2026年6月1日から2026年6月30日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

2026年7月28日

代表取締役の異動並びに当社及び連結子会社の 新役員体制に関するお知らせ

当社は、2026年7月28日開催の取締役会において、代表取締役の異動並びに新役員体制を内定しましたのでお知らせいたします。

本件につきましては、2026年9月29日開催予定の当社第20期定時株主総会及び同総会後に開催される取締役会における決議を経て、正式に決定される予定であります。

< 1. 異動の理由 >

持続的な企業価値向上を目的に、経営体制の一層の強化を図るため。

< 2. 異動の内容 >

氏名	新役職	現役職
木谷 高明	代表取締役会長	代表取締役社長
根本 雄貴	代表取締役社長	取締役

その他、新役員体制に関する詳細等は、2026年7月28日付の適時開示「代表取締役の異動並びに当社及び連結子会社の新役員体制に関するお知らせ」をご確認ください。

Appendix

主なIPの継続年数

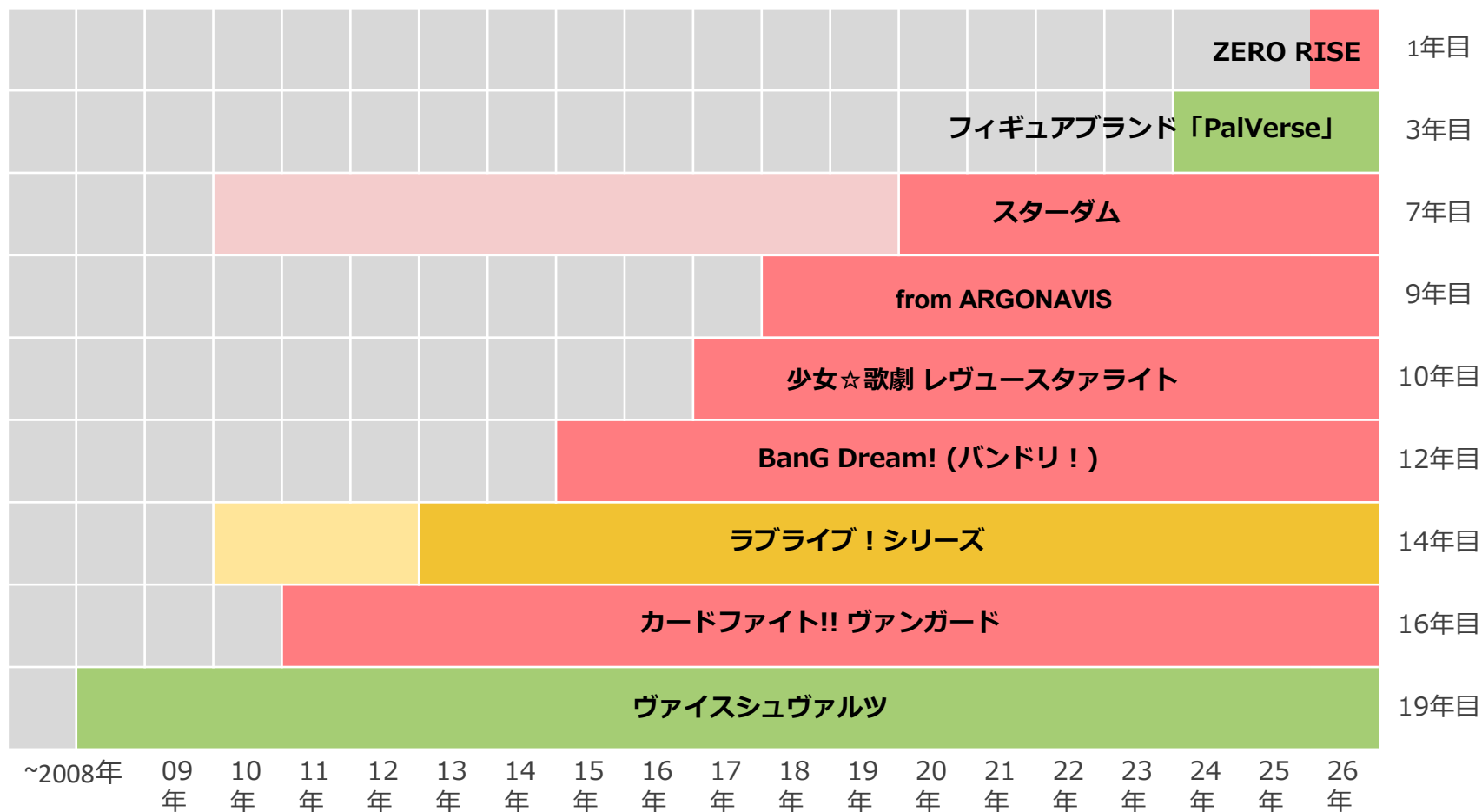
※他社IPはライセンスインタイトルのみ掲載

凡例

自社IP

他社IP

IPプラットフォーム



FY26 売上高上位自社IP ^{(*)1}

BanG Dream! (バンドリ!) ^{(*)2}
ヴァイスシュヴァルツ ^{(*)3}
カードファイト!! ヴァンガード ^{(*)3}
フィギュアブランド「PalVerse」
スターダム

*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 FY26の売上高100億円超のIP

*3 FY26の売上高40億円超のIP

LIVE-MIXED ENTERTAINMENT

ライブ体験が混ざり合うエンタメを開発し続ける



遊ぶ場所までプロデュースする、TCGの運営体制



実店舗や催事の営業、プライズ展開などによる、日常的な接点の創出



音楽ライブや舞台を融合させたIP展開



熱気と迫力を直接各地へ届ける、プロレスの巡業

プロジェクト構想

声優×ガールズバンドという新規性・独自性、音楽ライブによる人が生み出す熱量



多角的に展開・熱量を最大化



TCG



デジタルゲーム



アニメ



出版



ライブイベント



CD・Blu-ray



グッズ販売



グループのノウハウやアライアンスを生かした
プロモーション展開

TVCM

SNS

配信

交通広告

世界中のお客様

⇒ 人とのリアルな接点が熱量を生む “LIVE-MIXED ENTERTAINMENT” をワンストップで創出

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。