



BUSHIROAD

**2025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

2025年8月14日

- **2025年6月期 通期 決算概要**
- **セグメント別・ユニット別トピックス**
- **2026年6月期 連結業績予想**
- **株式分割・株主還元について**
- **中期ビジョン2025-2030**
- **Appendix**

2025年6月期 通期 決算概要

当四半期 (単位：百万円)	FY25 4Q (①)	FY24 4Q (②)	前期比 ①－②
売上高	16,803	13,404	+3,399
売上総利益	6,456	4,689	+1,766
販売管理費	4,467	3,878	+589
広告宣伝費 +販売促進費	1,630	1,565	+65
研究開発費	389	276	+113
営業利益	1,989	811	+1,177
営業利益率	11.8 %	6.1 %	+5.8 Pt
経常利益	1,945	1,244	+700
経常利益率	11.6 %	9.3 %	+2.3 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,724	830	+893

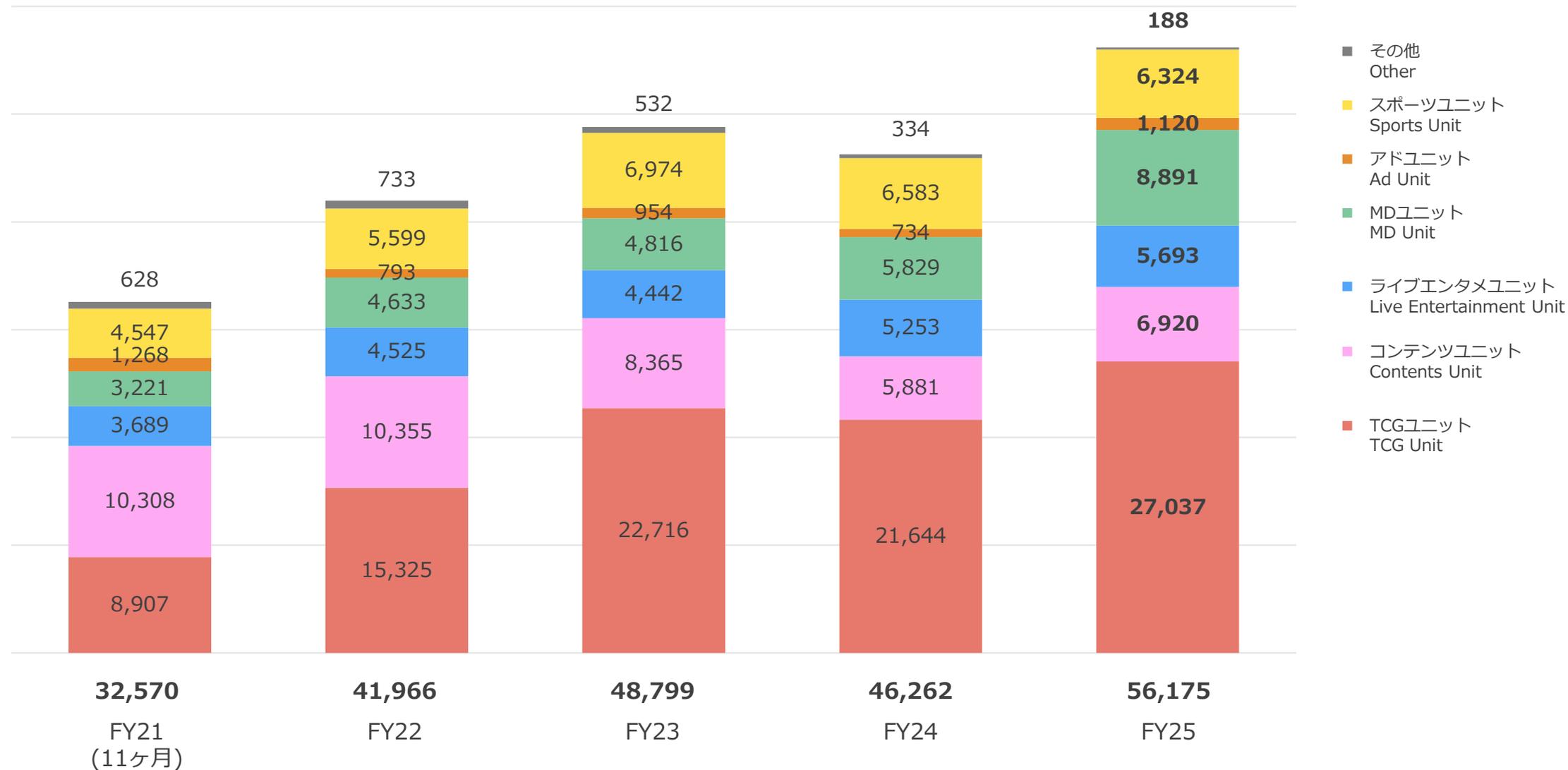
当期累計 (単位：百万円)	FY25 通期 (③)	FY24 通期 (④)	前期比 ③－④
売上高	56,175	46,262	+9,912
売上総利益	20,009	15,401	+4,608
販売管理費	15,141	14,519	+622
広告宣伝費 +販売促進費	5,254	5,282	▲28
研究開発費	1,497	1,513	▲15
営業利益	4,868	882	+3,985
営業利益率	8.7 %	1.9 %	+6.8 Pt
経常利益	4,844	1,898	+2,946
経常利益率	8.6 %	4.1 %	+4.5 Pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,418	804	+2,613

2025年6月期 第4四半期 概況

- ・ 過去最高の四半期／通期売上・営業利益を達成。
- ・ TCGユニット・ライブエンタメユニット・MDユニットが四半期・通期過去最高売上を記録し、売上・利益ともに牽引。
- ・ 営業外に為替相場の変動による為替差損142百万円を計上。（2025年3月末:USD = 149.52円、2025年6月末:USD = 144.81円）

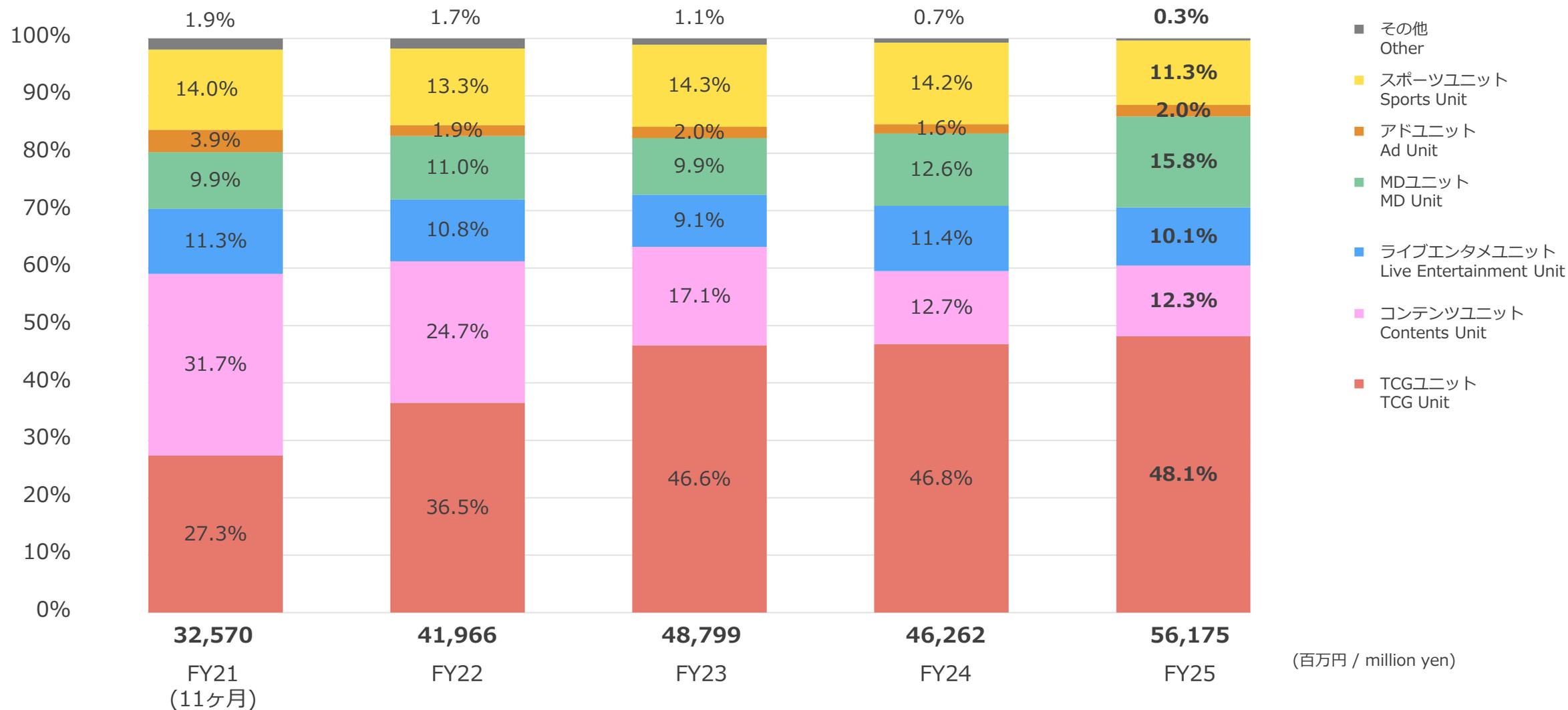
通期 ユニット別売上高推移

(百万円 / million yen)



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

通期 ユニット別売上高割合推移



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

TCGユニット / TCG Unit

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・新規TCGタイトルを複数リリースし、各タイトル順調に推移。
 - 2024年9月 hololive OFFICIAL CARD GAME
※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
 - 2024年10月 五等分の花嫁 カードゲーム
 - 2025年2月 ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム
 - 2025年4月 ヴァイスシュヴァルツロゼ
 - 2025年7月 ゴジラ カードゲーム（一部6月計上）
※企画・発売：東宝株式会社 販売：株式会社ブシロード
- ・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。

コンテンツユニット / Contents Unit

- ・モバイルゲームは2タイトルをクローズした一方、「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が日本語版・簡体字版ともに順調に推移。
- ・コンソールゲームは9タイトルをリリース、「カードファイト!! ヴァンガードディアデイズ2」や「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」が順調。
- ・出版事業では予定していた刊行点数を上回る。特に電子書籍は順調に推移。

ライブエンタメユニット / Live Entertainment Unit

- ・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・パッケージ商品が伸長。
- ・2025年4月 MyGO!!!!!!×Ave Mujica 合同ライブでは、**バンドリ！史上最大動員を記録**。

MDユニット / MD Unit

- ・過去最高の通期売上を達成。
- ・バンドリ！関連グッズ売上が伸長。
- ・催事事業グローバル化で一般MD商品伸長。
- ・フィギュアブランドPalVerseは店頭面積を確保でき、拡販。

アドユニット / Ad Unit

- ・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。

スポーツユニット / Sports Unit

- ・新日本プロレスでは、観客動員が伸び悩み、減収。
- ・スターダムでは、上半期は選手の離脱の影響を受け、立て直し期間となったが、第4四半期では立て直しが完了。収益性も大きく改善。

四半期 ユニット別売上高推移

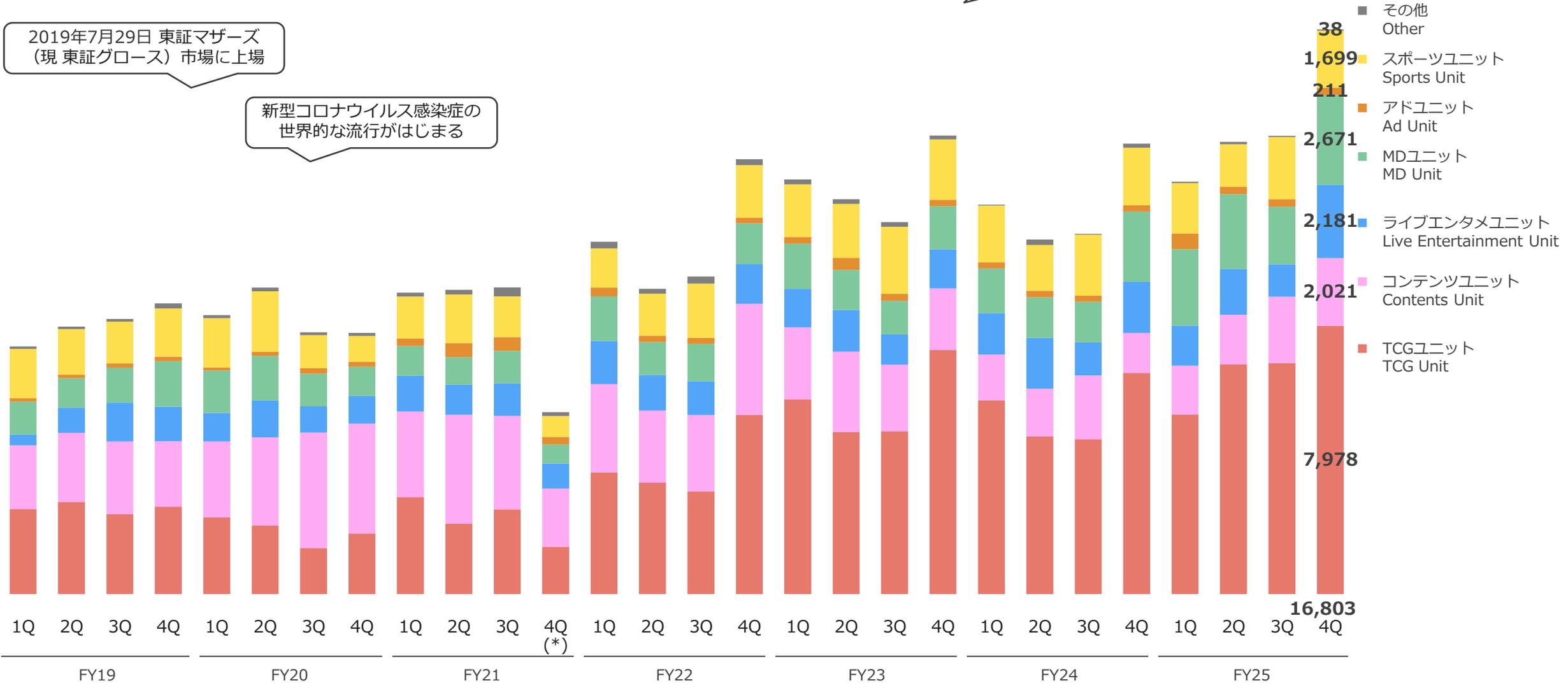
(百万円 / million yen)

2019年7月29日 東証マザーズ
(現 東証グロース) 市場に上場

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月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

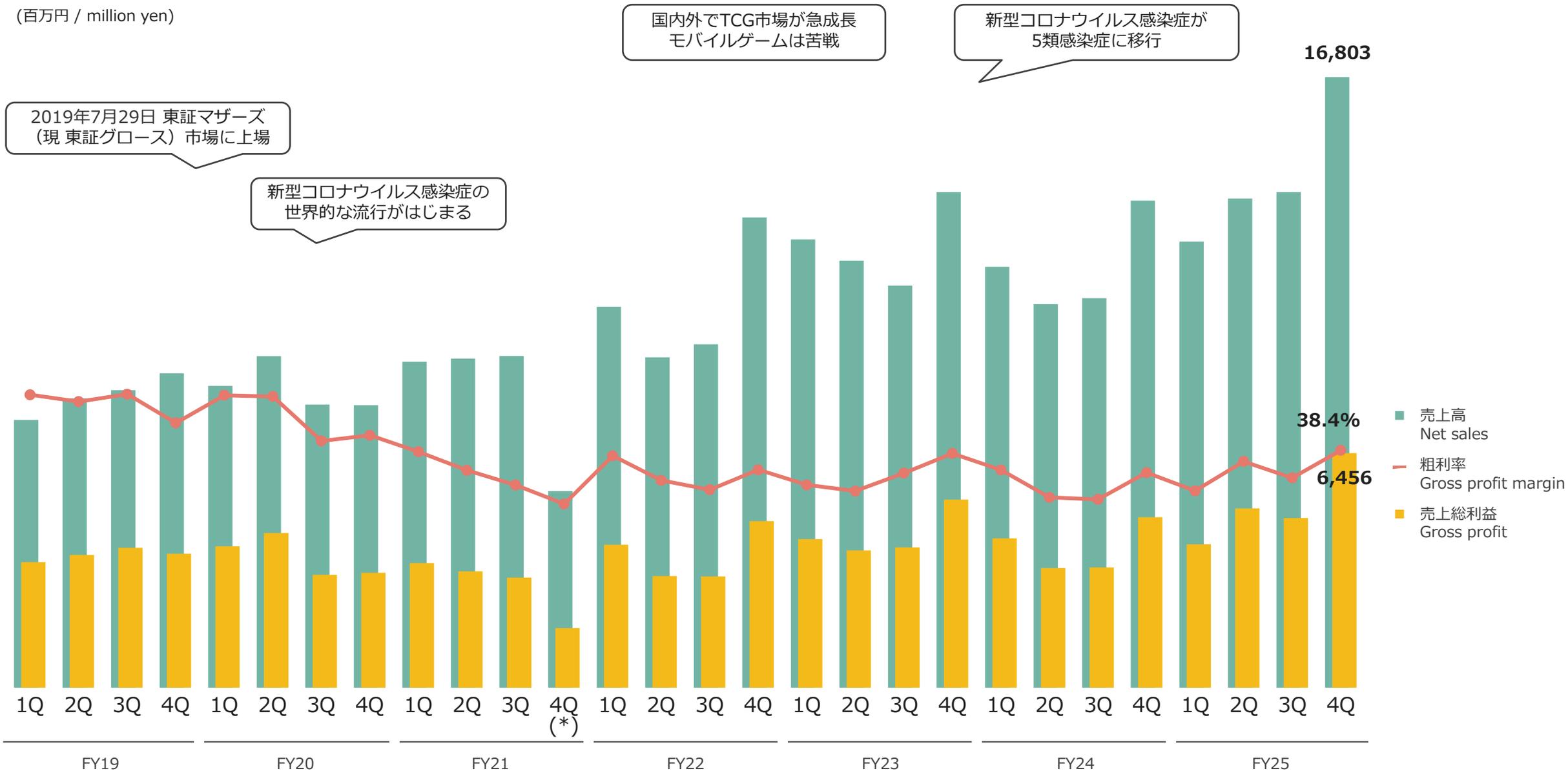
四半期 ユニット別ハイライト

(百万円 / million yen)

	当四半期 単体売上高 YoY	FY25 4Q 単体実績	今後の展開
TCGユニット	7,978 +1,399	FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。 ・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。 ・4月発売 新規TCG ヴァイスシュヴァルツロゼ 順調。 ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。	・2025年7月「ゴジラ カードゲーム」、 「hololive OFFICIAL CARD GAME」の英語版発売 (一部6月(FY25)に計上)。
コンテンツ ユニット	2,021 +827	・コンソールゲーム5タイトルをリリースしたものの、 想定売上に達せず事業計画に対し軟調に推移。	・FY26 1Qは、コンソールゲーム2タイトルを発売。 ・8月末にモバイルゲーム1タイトルのサービスを終了し、 以降、運営タイトルは「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」 のみとなる予定。(開発中タイトルを除く)
ライブエンタメ ユニット	2,181 +662	FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。 ・大型ライブを多数開催 好調。 ・MyGO!!!!!!×Ave Mujica 合同ライブでは、バンドリ！史上最大 動員を記録。 ・パッケージ商品 多数発売 好調。	・引き続きライブを開催。(開催予定は24ページ参照) ・海外ライブ 積極開催。
MDユニット	2,671 +581	FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。 ・大型ライブの開催によりライブグッズ事業が好調に推移。 ・ミニクレーン機向け新ブランド「たいにいぎふと」好調発進。	・クレーン機向けプライズ事業 拡大に注力。 ・イベントストア事業により、売り場を増やし、お客様との接点強化。
アドユニット	211 +25	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	1,699 ▲14	新日本プロレス ・主力選手の退団発表があったものの観客動員は維持。 スターダム ・横浜アリーナ大会 スターダム史上最大動員 7,503人を記録。 ・FY24 2Qより続いていた立て直し期が完了し、収益性が大きく 改善。	・メディア露出により注目度向上。 ・2026年1月4日 東京ドーム大会に向け盛り上げ。

四半期 連結業績推移-売上高・売上総利益・粗利率

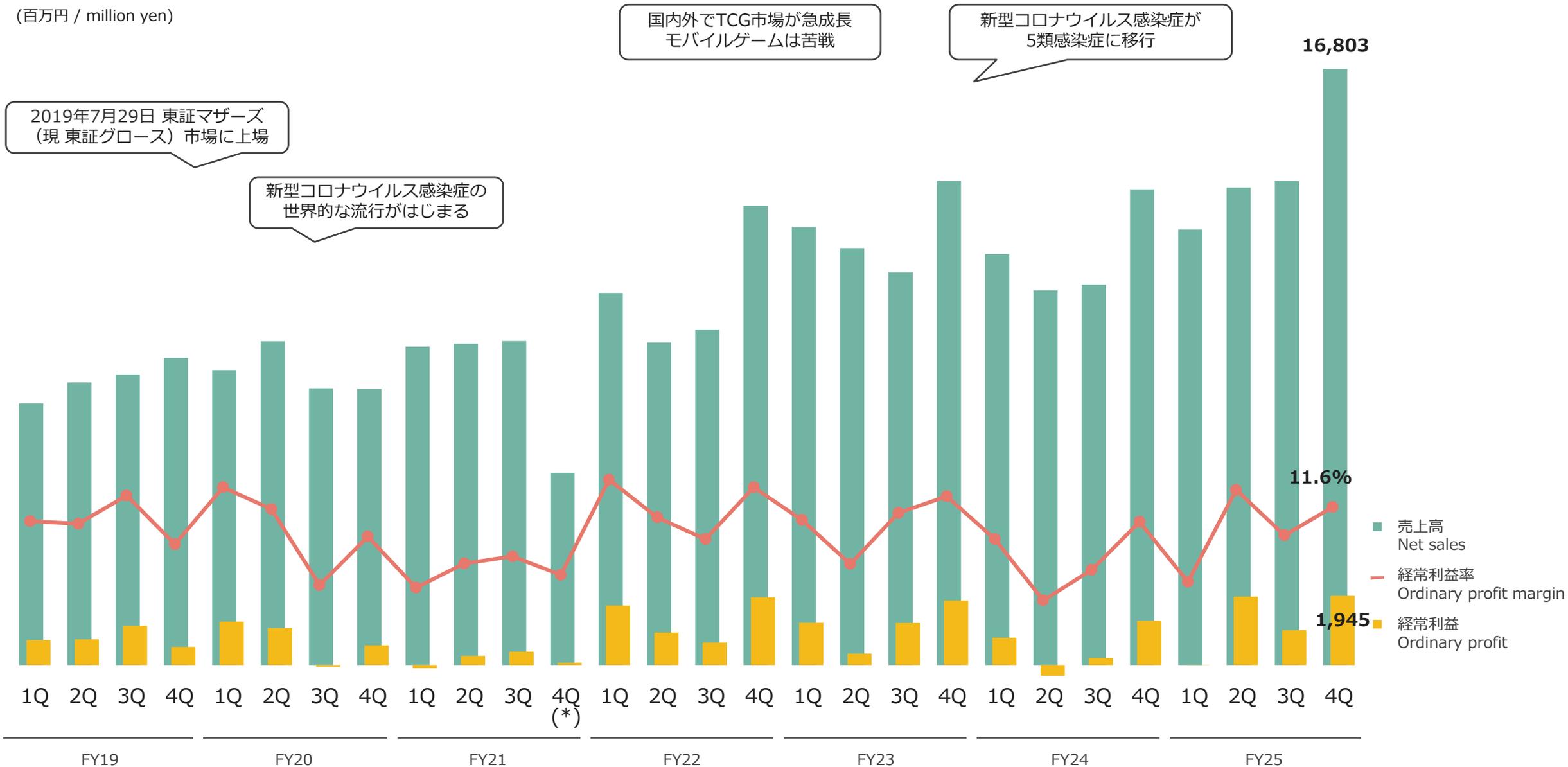
(百万円 / million yen)



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第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

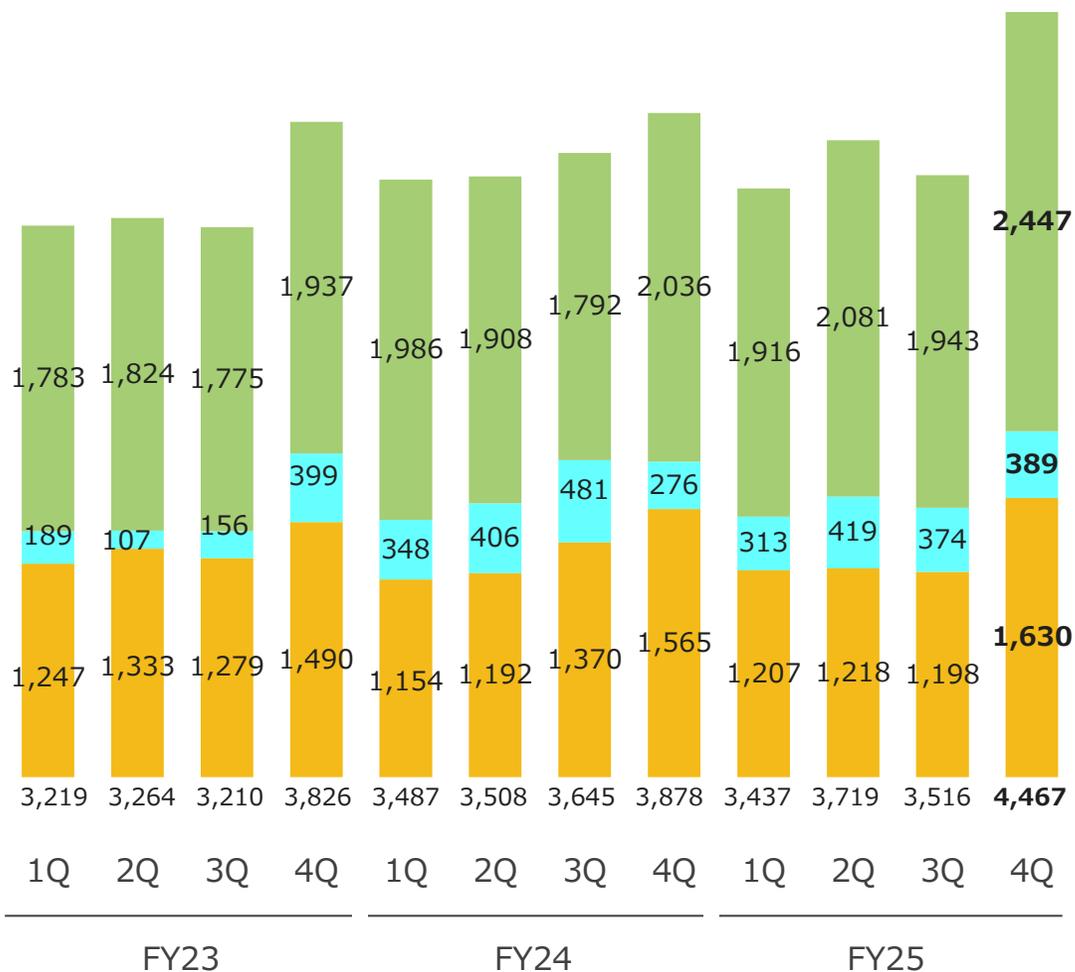
(百万円 / million yen)



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

(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	4,467 百万円	YoY	+589 百万円
・ 広告宣伝費 + 販売促進費	1,630 百万円	YoY	+65 百万円
・ 研究開発費	389 百万円	YoY	+113 百万円

広告宣伝費+販売促進費

- ・ カードゲーム祭2025やBushiroad EXPO 2025等イベントを開催。

その他の販売管理費

- ・ TCGやMDの販売に伴い荷造運賃が増加。
- ・ 昇給や決算賞与の支給により人件費が増加。
- ・ 租税公課が増加。

セグメント別・ユニット別トピックス

- **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・ライブエンタメユニット・MDユニット・アドユニット

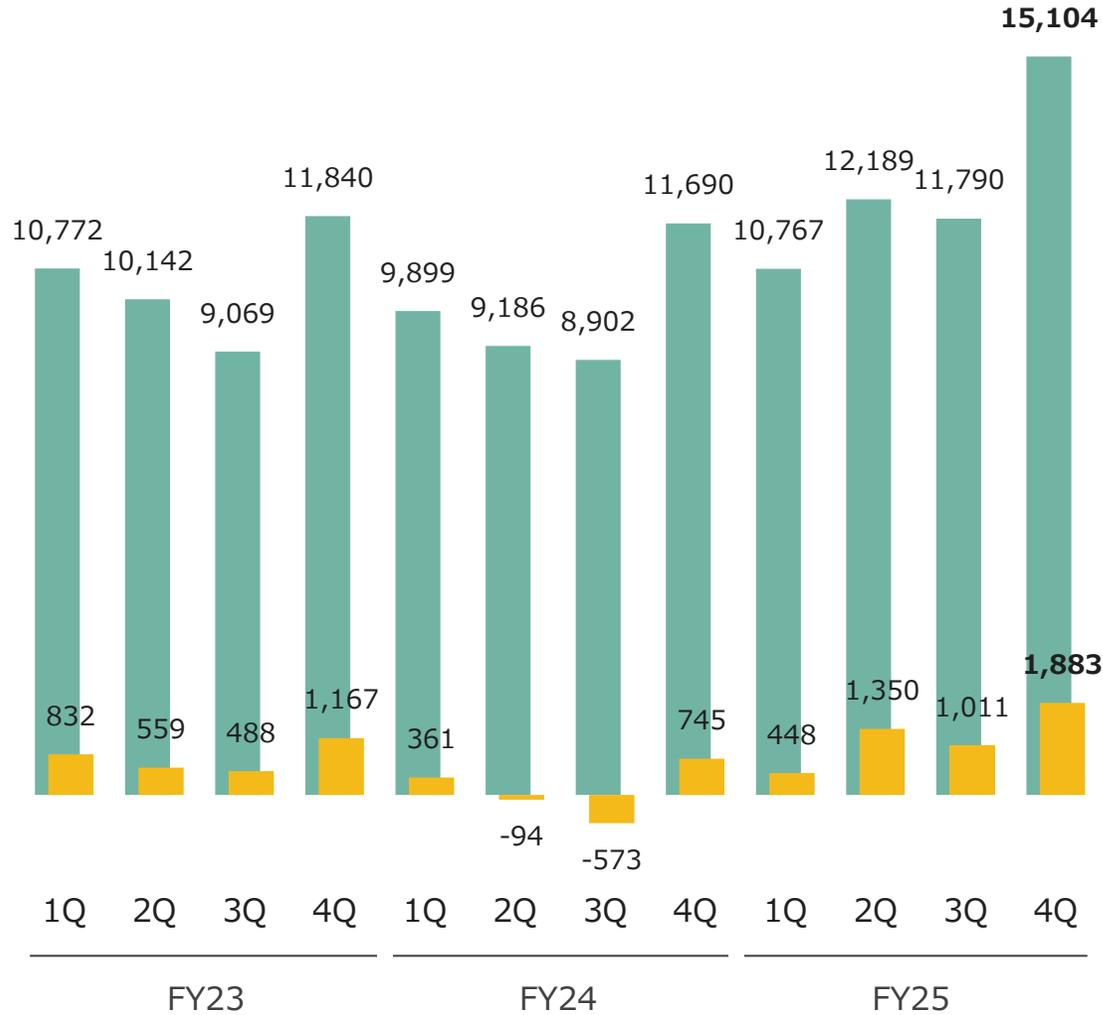
- **スポーツ事業**

スポーツユニット

四半期 セグメント別売上高・営業利益推移 ~エンターテインメント事業~

(百万円 / million yen)

- 売上高 / Net sales
- 営業利益 / Operating profit

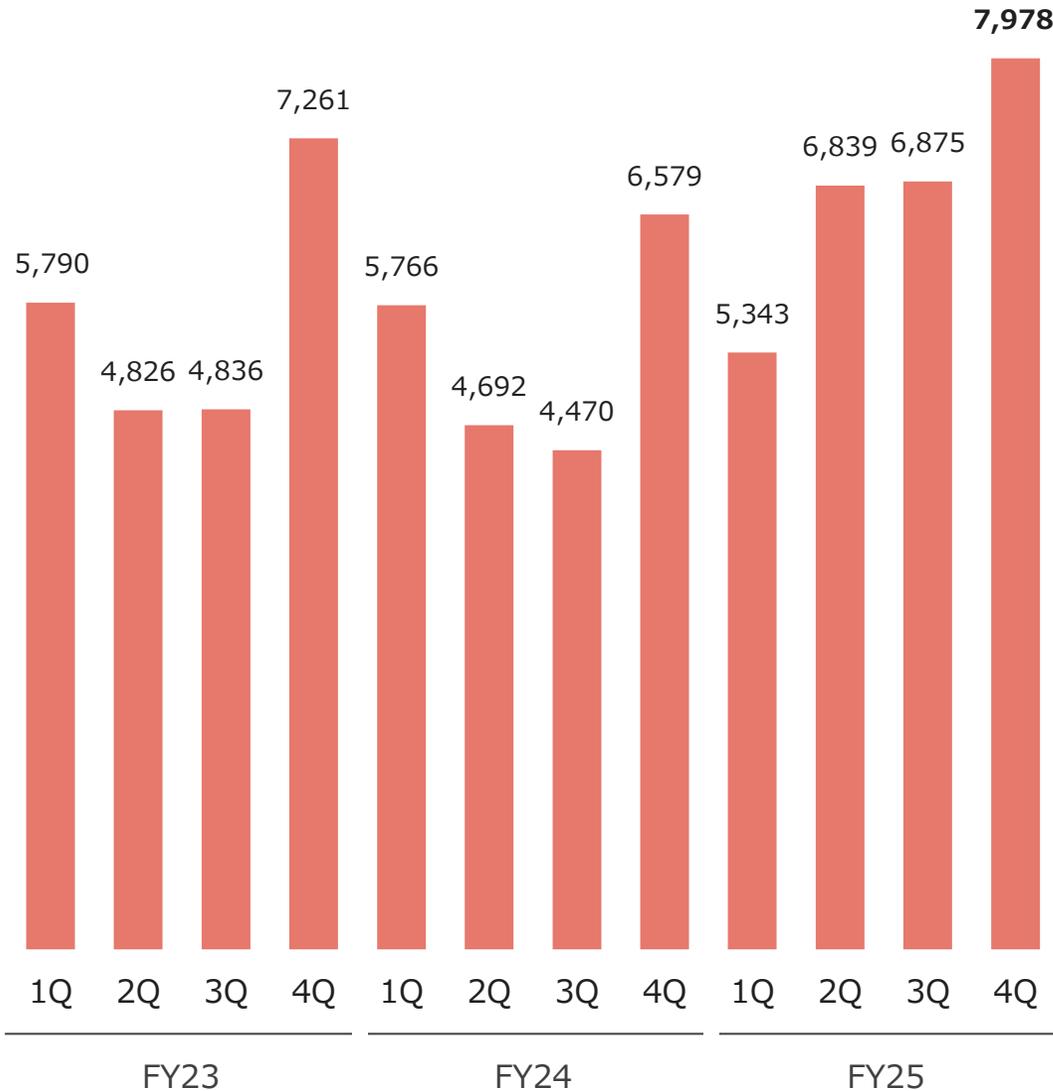


売上高	15,104 百万円	YoY +3,413 百万円
営業利益	1,883 百万円	YoY +1,138 百万円

- ・エンターテインメント事業で四半期過去最高売上を記録。
- ・TCGユニット・ライブエンタメユニット・MDユニットが四半期過去最高売上を記録し、業績を牽引。

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高

7,978

百万円

YoY +1,399 百万円

実績

FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。

- ・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。
- ・4月発売 新規TCG ヴァイスシュヴァルツロゼ 順調。
- ・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。



2025年5月16日
カードファイト!! ヴァンガード
スペシャルシリーズ
「フェスティバルブースター2025」



2025年4月25日
ヴァイスシュヴァルツロゼ
ブースターパック
ゆずソフト



2025年5月23日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック
学園アイドルマスター

今後の展開

- ・2025年7月「ゴジラ カードゲーム」、「hololive OFFICIAL CARD GAME」の英語版発売（一部6月(FY25)に計上）。

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）

※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



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



発売に合わせ、ティーチングツアーを世界各地で開催いたしました。





カードファイト!! ヴァンガード

2025年7月より、TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード Divinez デラックス 決勝編」の放送を開始いたしました。



2025年8月8日
ブースターパック
「竜魂鳴導(りゅうこんめいどう)」



Shadowverse EVOLVE

FY25 1Qに、2025年6月に株式会社 Cygamesよりリリースされた対戦型オンラインDCG『Shadowverse: Worlds Beyond』に登場するカードを中心に収録したブースターパック「新たなる創世」を発売いたしました。



2025年7月11日
ブースターパック「新たなる創世」



ヴァイスシュヴァルツ

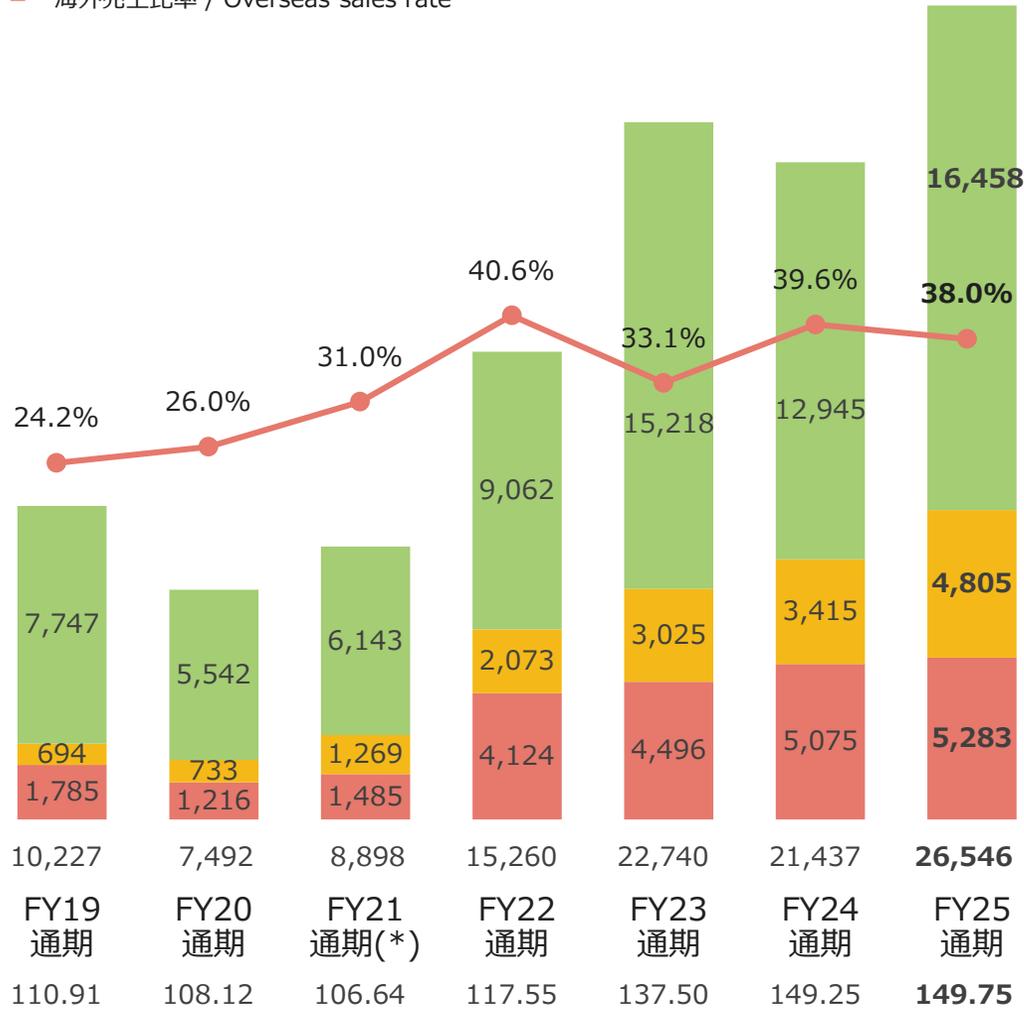
日本語版商品の展開

* 発売日等は日本国内を基準とする。

FY25 3Q	<ul style="list-style-type: none"> 【推しの子】 Vol.2 MyGO!!!!! × Ave Mujica 角川スニーカー文庫 Vol.2 	ほか
FY25 4Q (当四半期)	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> Summer Pockets REFLECTION BLUE Re:Edit 怪獣8号 MARVEL Vol.3 [MARVEL STUDIOS] 	ほか

(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



国内売上高 (通期)	16,458 百万円	YoY +3,513 百万円
海外売上高 (通期)	10,088 百万円	YoY +1,596 百万円
海外売上比率 (通期)	38.0 %	YoY ▲1.6 Pt

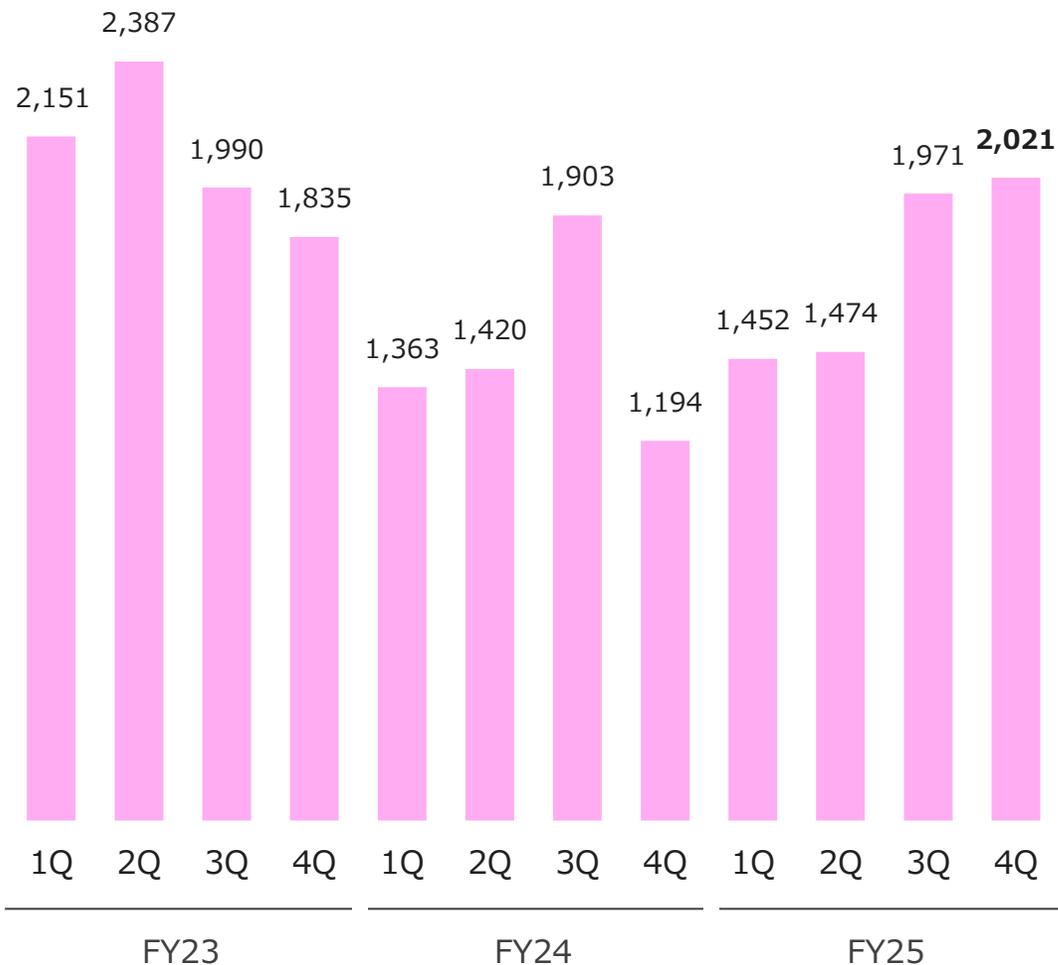
国内売上高・海外売上高ともに、過去最高TCG通期売上を記録。

FY25新規TCGが順調に推移し、日本語版の売上が伸長。

*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ヵ月の変則決算です。
 *期中平均レートを参考として記載しております

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **2,021** 百万円 YoY +827 百万円

実績

- ・コンソールゲーム5タイトルをリリースしたものの、想定売上に達せず事業計画に対し軟調に推移。

今後の展開

- ・FY26 1Qは、コンソールゲーム2タイトルを発売。
- ・8月末にモバイルゲーム1タイトルのサービスを終了し、以降、運営タイトルは「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」のみとなる予定。（開発中タイトルを除く）



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



2025年7月17日にコンソールゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」を発売いたしました。

2025年10月に開催される世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO France 2025」のメインタイトルへの採用が決定しております。

また、2026年夏までに追加ダウンロードコンテンツとしてプレイアブルキャラクター4体の発売が決定しており、引き続き世界に向けて売り伸ばしてまいります。

FY25 4Q(当四半期)

FY26 1Q

FY26 2Q以降・未定

コンソール

ビジュアルノベル (2)

他社IP 2025年4月



ラブラブ! 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

オリジナルIP 2025年6月



VIRTUAL GIRL @ WORLD'S END

自社IP 2025年9月



ROAD59 -新時代任侠特区- 摩天楼モノクロ抗争

* 2025年10月



魔法使いの嫁 盛夏の幻と夢見る旅路

オリジナルIP 未定



Lilac -side Wizard-

オリジナルIP 未定



Lilac -side Witch-

オリジナルIP 2025年5月



花束を君に贈ろう-Kinsenka-

他社IP 2025年10月



D.C. Re:tune ~ダ・カーポ~ リチューン

オリジナルIP 未定



DUSK INDEX: GION

他ジャンル

オリジナルIP 2025年4月



PROGRESS ORDERS

他社IP 2025年6月



夏目友人帳 ~葉月の記~

他社IP 2025年7月



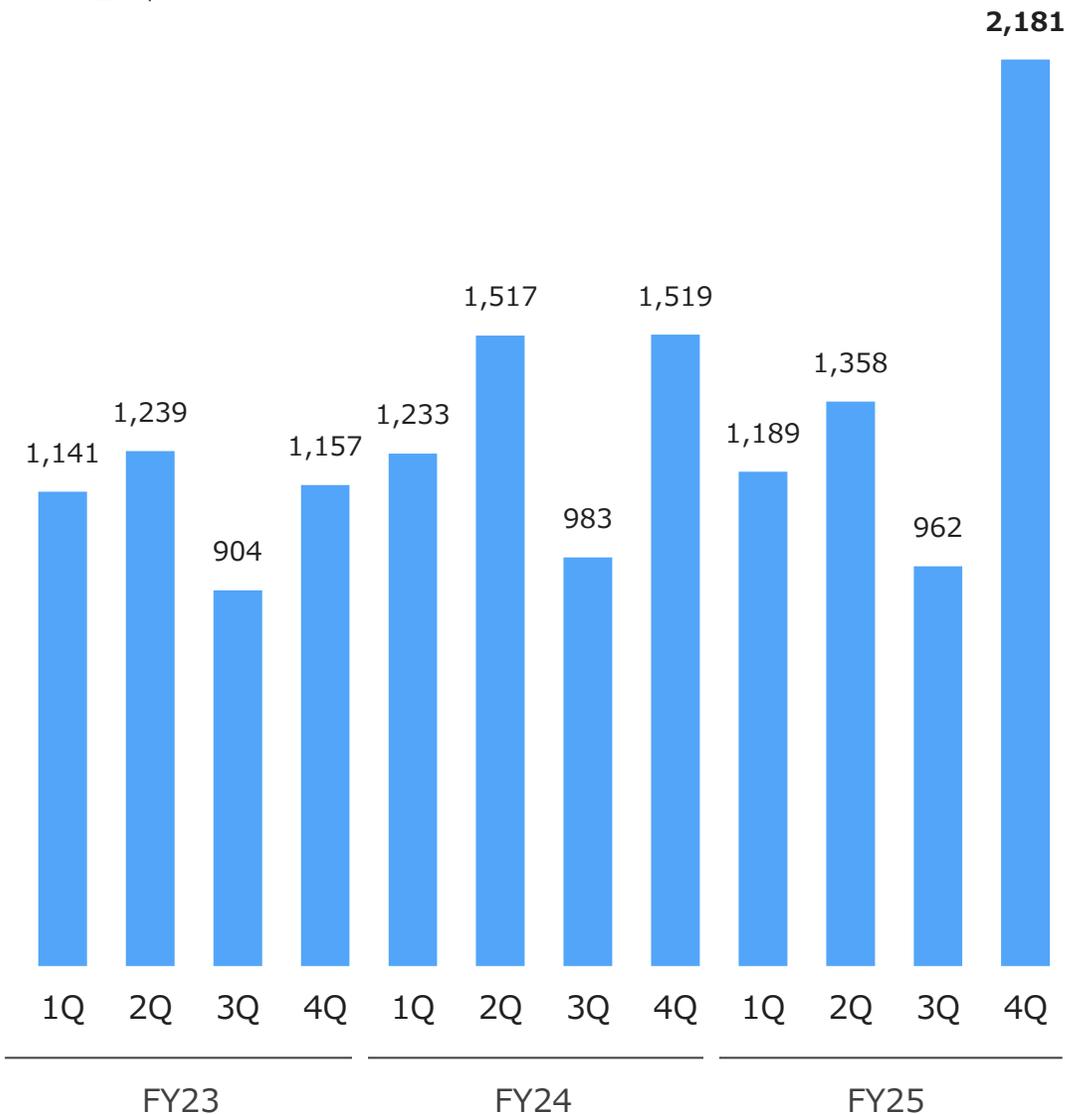
HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT

- * 「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8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。
- * デジタ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：2タイトル
開発中

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **2,181** 百万円 YoY +662 百万円

実績

FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。

- ・ 大型ライブを多数開催 好調。
- ・ MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブでは、バンドリ！史上最大動員を記録。
- ・ パッケージ商品 多数発売 好調。



2025年4月26日・27日 MyGO!!!!!×Ave Mujica
合同ライブ「わかれ道の、その先へ」



2025年4月23日
Ave Mujica 1st Album「Completeness」

今後の展開

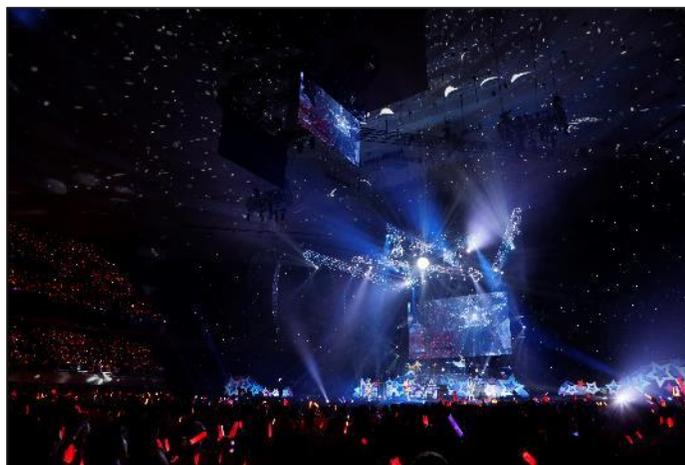
- ・ 引き続きライブを開催。（開催予定は24ページ参照）
- ・ 海外ライブ 積極開催。

- 2025年4月 Kアリーナ横浜にてMyGO!!!!xAve Mujica 合同ライブを開催
バンドリ！史上最大動員 2日間で約3万8,000人記録



2025年4月26日・27日 MyGO!!!!xAve Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」

- 2025年5月 日本武道館にて Poppin'Party 10周年ライブ開催



2025年5月26日 Poppin'Party 10th Anniversary LIVE「ホシノコドウ」

- 2025年6月 有明アリーナにて2DAYS
Roselia・RAISE A SUILEN ライブ開催



2025年6月14日
RAISE A SUILEN LIVE 2025「REBEL SOUNDWAVE」



2025年6月15日
Roselia「Sei stark」

● 2025年7月 LaLa arena TOKYO-BAYにて
Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」開催



2025年7月26日・27日 Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」

2025年1月～3月放送のTVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の盛り上がりが続いており、国内外から多数のお客様にお越しいただきました。

● 海外ライブ 積極開催

- ・ 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)
- ・ 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～2026年1月
Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」
(アジア各地域)

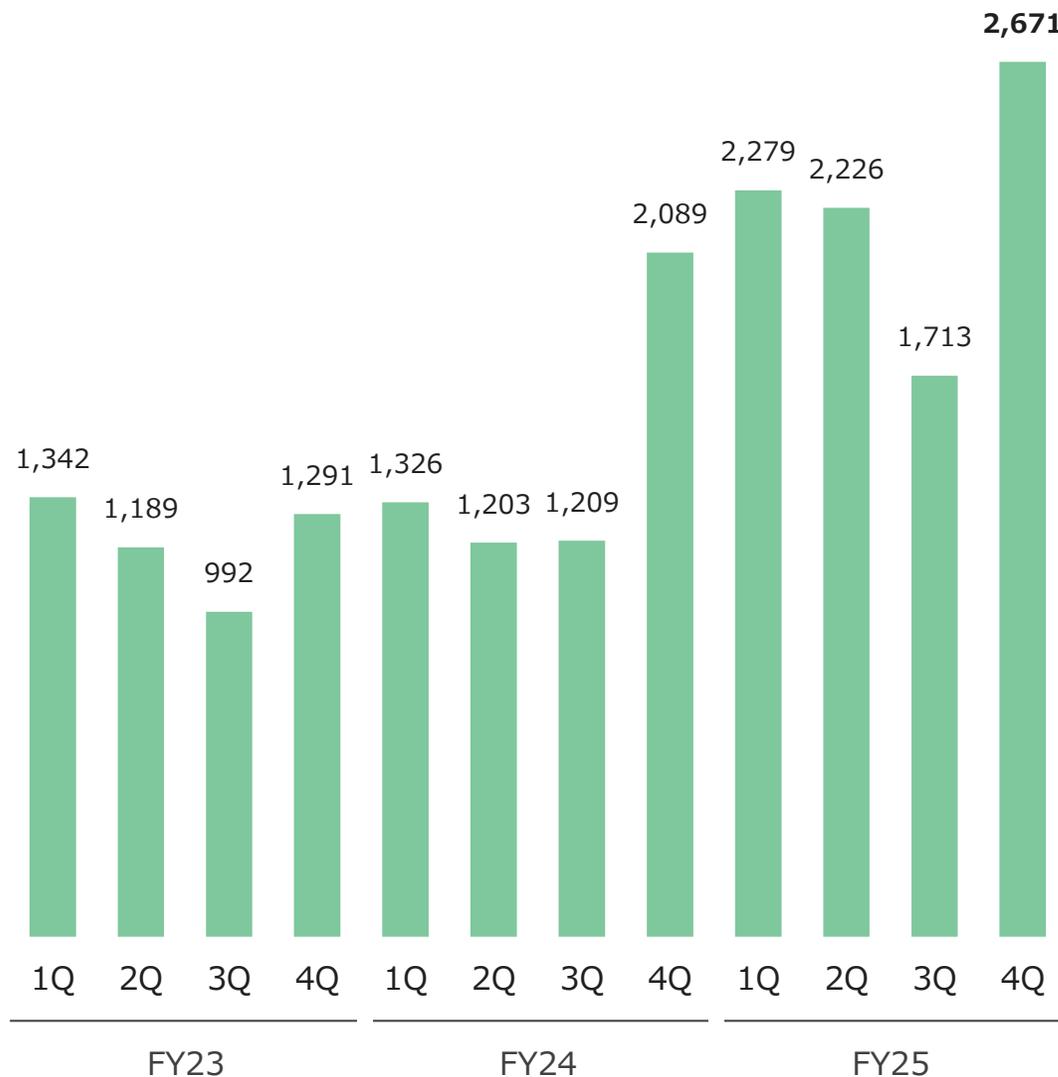
ほか

● 国内ライブの開催予定

FY26 1Q	<ul style="list-style-type: none"> ・ 7月26日・27日 Ave Mujica 5th LIVE「Nova Historia」 (LaLa arena TOKYO-BAY) 	ほか
FY26 2Q	<ul style="list-style-type: none"> ・ 12月6日 MyGO!!!!! 8th LIVE (京王アリーナ TOKYO (武蔵野の森総合スポーツプラザ)) ・ 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 (武蔵野の森総合スポーツプラザ)) 	ほか
FY26 3Q	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1月3日 Poppin'Party単独ライブ (東京ガーデンシアター) ・ 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) ・ 2月28日 BanG Dream! 10th Anniversary LIVE (Kアリーナ横浜) 	ほか

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **2,671** 百万円 YoY +581 百万円

実績

FY25 4Q・FY25通期 過去最高売上を達成。

- ・大型ライブの開催によりライブグッズ事業が好調に推移。
- ・ミニクレーン機向け新ブランド「たいにいぎふと」好調発進。



2025年4月26日・27日
MyGO!!!!xAve Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」



2025年5月
ブシロードプライズ・たいにいぎふと
ぷちっしゅ！ Ave Mujica

今後の展開

- ・クレーン機向けプライズ事業 拡大に注力。
- ・イベントストア事業により、売り場を増やし、お客様との接点強化。

バンドリ！商品 好調

- ライブグッズ事業 2025年4月 過去最大単月売上を達成



2025年4月26日・27日
MyGO!!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ
「わかれ道の、その先へ」

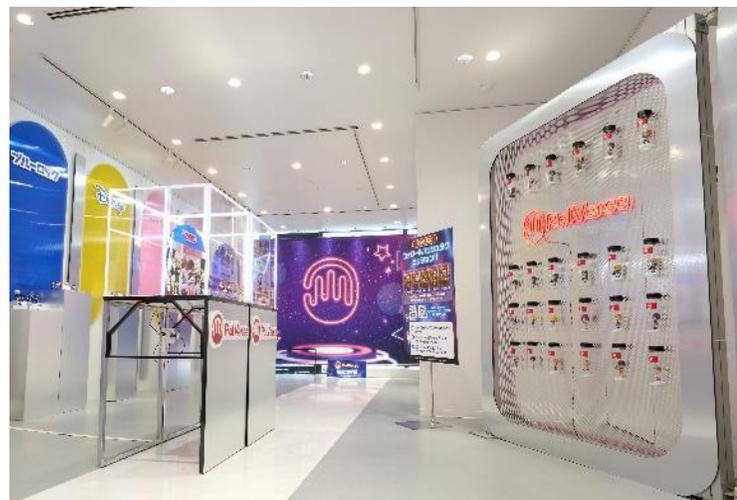
- ライブの開催に合わせ物販催事を全国で開催



2025年4月25日～6月1日
BanG Dream! GiGOキャンペーン 2025
MyGO!!!!!!×Ave Mujica

フィギュアブランド PalVerse 成長

累計製造数200万ピース突破（2023年発売開始～2025年5月時点）



2025年5月23日～6月22日
PalVerse SPACE
ブランド初のポップアップイベントを開催



2025年4月25日
PalVerse Palé. シャドウ・ザ・ヘッジホッグ

クレーン機向けプライズ事業 拡大に注力

ぬいぐるみやフィギュア等を対象としたクレーン機向けプライズ事業への取り組みを強化しております。

特に、ミニサイズのプライズについて、高い成長余地を有する市場として注目しており、今後自社IP・他社IPともに商品展開の拡充に取り組んでまいります。



2025年7月
ブシロードプライズ・たいにいぎふと
ぷちっしゅ! しかのこのこのここしたんたん



2025年8月
ブシロードプライズ・たいにいぎふと
ぴんぐるみ Ave Mujica

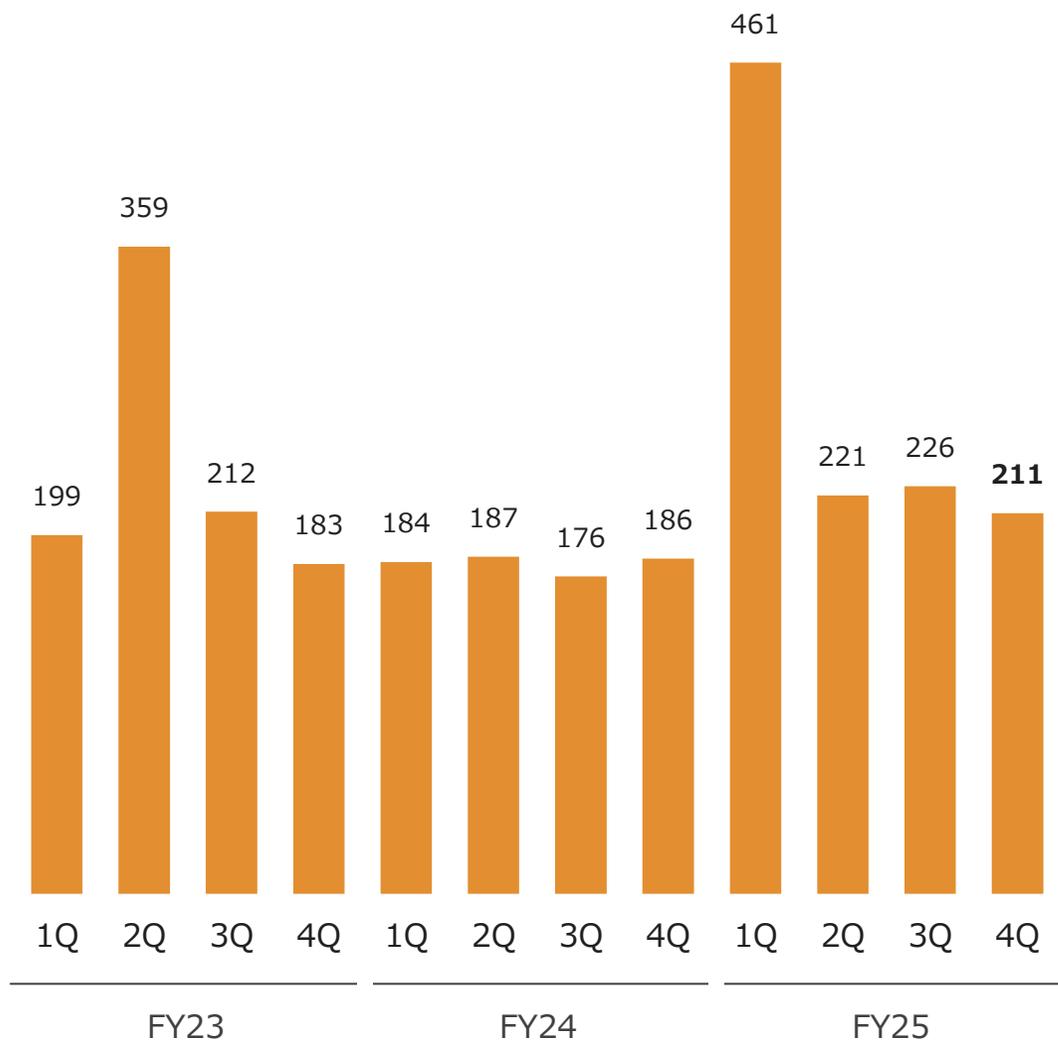
イベントストア事業によりお客様との接点強化

2025年8月に株式会社ブシロードクリエイティブ史上初の直営店であるブシロードクリエイティブストア 秋葉原本店をオープンいたしました。様々なIPのポップアップ企画や、カプセルトイブランド「ブシカプ!」の常設販売など自社ブランドのプロモーション場としても活用します。今後、様々なコンセプト別のストア展開を計画しております。



(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **211** 百万円 YoY +25 百万円

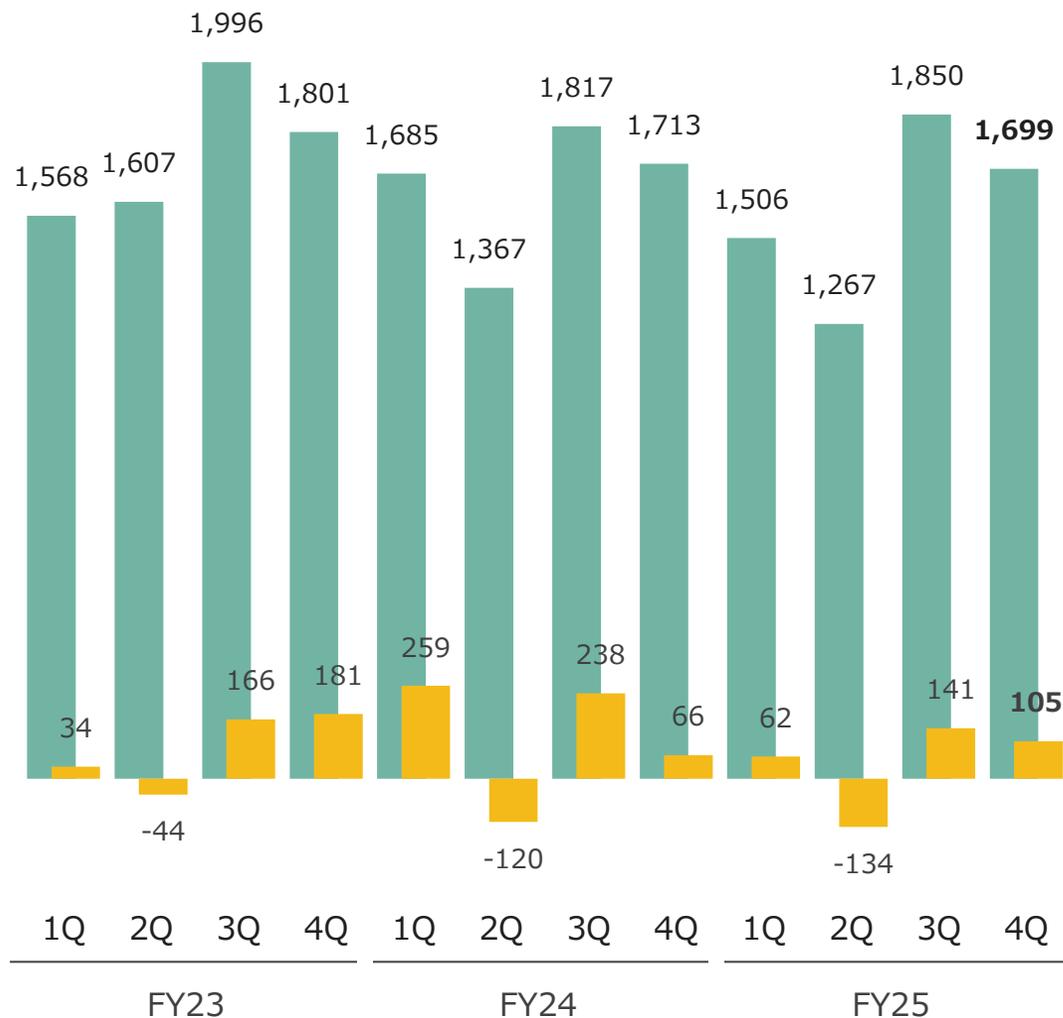
引き続きグループ事業全体の規模拡大に貢献。

カードファイト!! ヴァンガード、BanG Dream!、少女☆歌劇 レヴュースタァライト、魔法使いの嫁の4作品について、空港カートやバスラッピング、交通広告等の宣伝施策を実施。



(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales
■ 営業利益 / Operating profit



売上高 **1,699** 百万円 YoY ▲14 百万円

営業利益 **105** 百万円 YoY +39 百万円

新日本プロレス

- ・主力選手の退団発表があったものの観客動員は維持。

スターダム

- ・横浜アリーナ大会 **スターダム史上最大動員 7,503人**を記録。
- ・FY24 2Qより続いていた立て直し期が完了し、収益性が大きく改善。



2025年4月27日 スターダム 横浜アリーナにて開催
『カードファイト!! ヴァンガード Divinez presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2025』



2026年1月4日 東京ドーム大会に向け盛り上げ注力 ウルフアロン選手入団・棚橋選手引退

2025年6月23日に東京オリンピック 柔道100kg級金メダリストであるウルフアロン選手の入団会見を行い、注目を集めました。

2026年1月4日の東京ドーム大会にて、ウルフアロン選手のデビュー戦を行います。同大会では、棚橋弘至選手の引退も決定しており、2026年1月4日に向けて、新日本プロレスを盛り上げてまいります。



STARDOM

メディア露出強化で人気を全国区へ



上谷沙弥選手がTBSテレビ『ラヴィット!』
金曜シーズンレギュラーに仲間入り!
7/4 朝8時~登場!



7/24 スーパー! / サムライTV「煌めく☆まるごとスターダム」にAZM、舞華、羽南、安納サオリ、壮麗亜美、HANAKO、AZMが登場!

G1 CLIMAX 35・5★STAR GP 2025 開催!



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



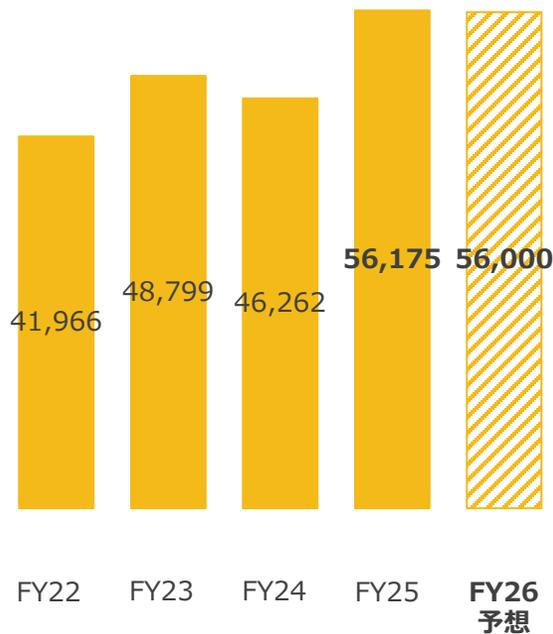
スターダム
5★STAR GP 2025
7月27日~8月23日 全14大会

2026年6月期 通期業績予想

FY26は、今後の成長ドライバーとなるIP創出・展開に向けた準備期間と位置づけており、中長期的な成長に向け、基盤強化を進めてまいります。

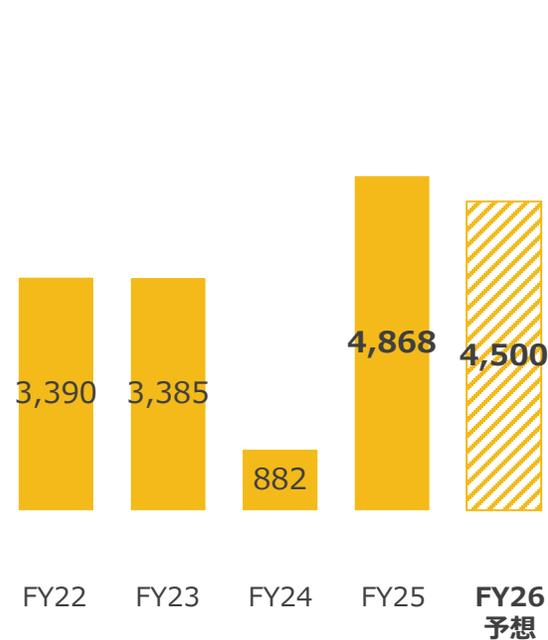
売上高

560億円 (YoY 99.7%)



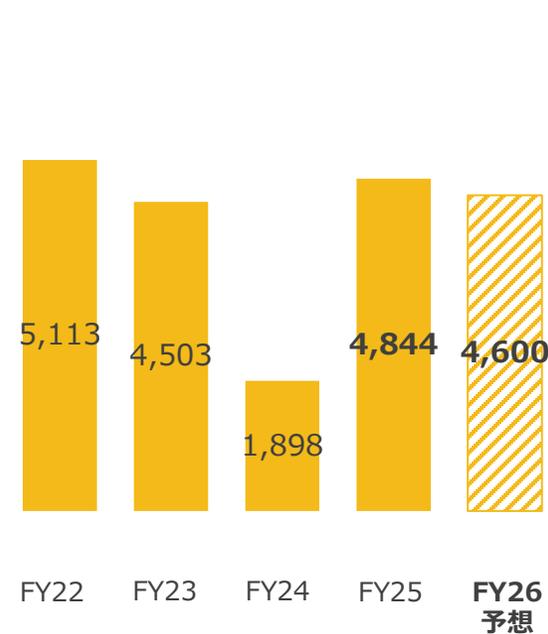
営業利益

45億円 (YoY 92.4%)



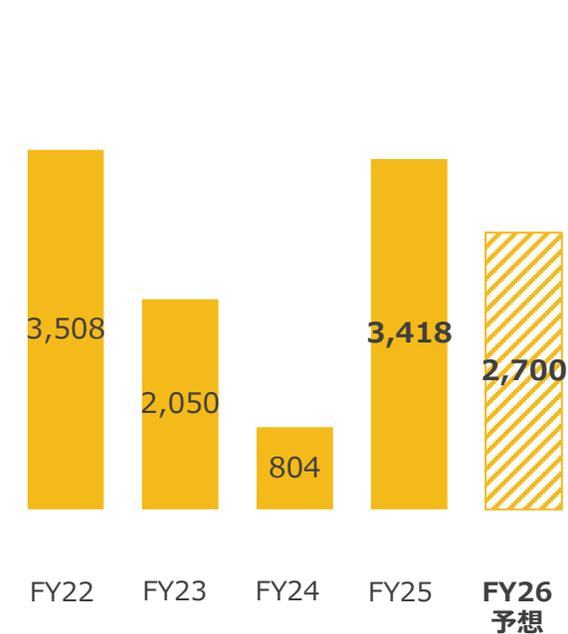
経常利益

46億円 (YoY 95.0%)



親会社株主に帰属する 当期純利益

27億円 (YoY 79.0%)



(百万円 / million yen)

※2026年6月期の為替レート前提 1USD=140円

株式分割・株主還元について

当社は、2025年8月14日開催の取締役会において、以下のとおり、株式分割を行うことについて決議しましたので、お知らせいたします。

【株式分割の目的】

当社株式の投資単位当たりの金額を引き下げ、投資家の皆様がより投資しやすい環境を整えるとともに、株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的としております。

【株式分割の概要】

1) 分割の方法

2025年9月30日を基準日として、最終の株主名簿に記録された株主の所有普通株式1株につき、2株の割合をもって分割する。

2) 分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数	71,576,550 株
今回の分割により増加する株式数	71,576,550 株
株式分割後の発行済株式総数	143,153,100 株
株式分割後の発行可能株式総数	435,392,000 株

(注) 上記の株式分割前の発行済株式総数は、2025年8月1日から本取締役会決議の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。また本取締役会決議の日から株式分割の基準日までの間に、新株予約権の行使により株式数が増加する可能性があります。

【日程】

基準日公告日	2025年9月12日（予定）
基準日	2025年9月30日（予定）
効力発生日	2025年10月1日（予定）

株式分割に伴う株主優待制度の変更

2025年10月1日を効力発生日とした株式分割に伴い、下表のとおり株主優待制度を変更いたします。（下線部分に変更箇所。）

現行			変更後 (2025年12月末時点の株主名簿に記載された株主様より適用を開始)		
優待内容	① 「ブシロードオンラインストア」 でご利用いただけるポイント	② ブシロードグループ主催の 有料イベントへ抽選でご招待	優待内容	① 「ブシロードオンラインストア」 でご利用いただけるポイント	② ブシロードグループ主催の 有料イベントへ抽選でご招待
基準日	12月末（年1回）	6月末、12月末（年2回）	基準日	12月末（年1回）	6月末、12月末（年2回）
100～299株 300～599株 600～999株 1,000～1,399株 1,400～1,999株 2,000～3,999株 4,000株以上	500ポイント 1,500ポイント 3,000ポイント 6,000ポイント 10,000ポイント 15,000ポイント 20,000ポイント	抽選お申し込み	<u>100～599株</u> <u>600～1,199株</u> <u>1,200～1,999株</u> <u>2,000～2,799株</u> <u>2,800～3,999株</u> <u>4,000～7,999株</u> <u>8,000株以上</u>	500ポイント 1,500ポイント 3,000ポイント 6,000ポイント 10,000ポイント 15,000ポイント 20,000ポイント	抽選お申し込み

	2024年6月期 配当実績	2025年6月期 配当決定額	2026年6月期 配当予想
基準日	2024年6月30日	2025年6月30日	2026年6月30日
1株あたり配当金	4円50銭	4円50銭	2円50銭 ※

※ 当社は、2025年10月1日を効力発生日として普通株式1株につき2株の割合で、株式分割を行う予定であるため、2026年6月期（予想）については、当該株式分割後の数値を記載し、2024年6月期及び2025年6月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

なお、株式分割を考慮しない場合の2026年6月期（予想）の年間配当金は5円となります。

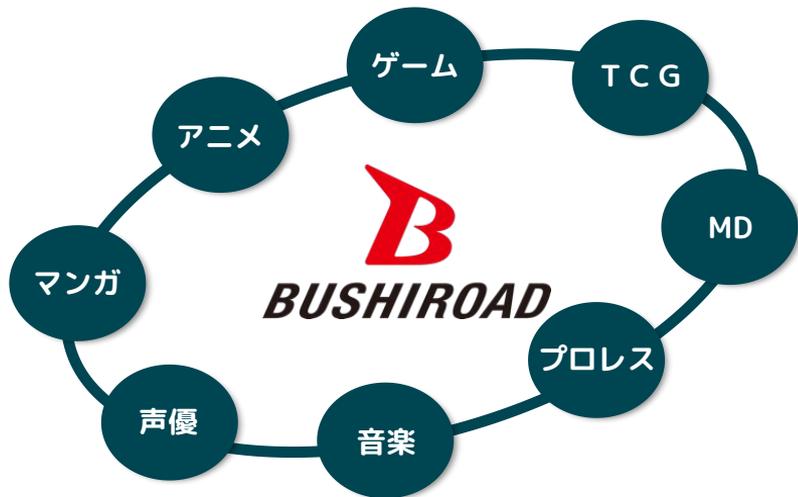
中期ビジョン2025-2030

IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

Creating New Forms of Entertainment for the Future

すべての人に“面白い”“楽しい”という喜びを届けるために
ブシロードだからできることを“最前線”で挑戦し続ける。



私たちのグループは、IPディベロッパーとして、世界に新しいエンタテインメント体験を届けることを使命としています。ひとつのIP創出を、ずば抜けた連携力とスピード感をもって推進し、エンタメ体験へと昇華させていけること。それが私たちの強みです。

創業以来培ってきた経験と多角的な事業体制を背景に、グループ内外の多様なIPにおいて、エンタテインメントミックスを創出し広げていきます。

売上高
562億円

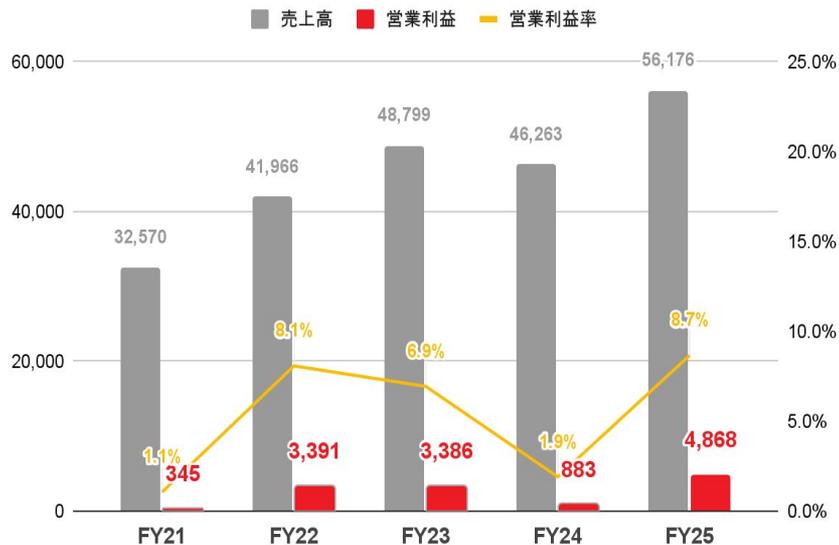
営業利益
48.7億円

経常利益
48.4億円

営業利益率
8.7%

ROE
14.9%

(単位：百万円)



**ゲーム事業を整理し、TCG事業及び
ライブエンタメのグローバルスケールを整えてきた**



- **FY23**
 - ヴァイスシュヴァルツ売上高100億円超を達成
 - 全世界300カ所でティーチングツアー実施
 - MyGO!!!! 1stライブ
- **FY24**
 - BUSHIROAD EXPO世界13地域で初開催
 - モバイルゲーム事業の縮小
 - AveMujica 1stライブ
 - マレーシア製造工場の株式取得
- **FY25**
 - 新規TCGタイトルを複数リリース
 - BanG Dream!プロジェクト 10周年

72万人

ライブイベント動員数

（有料ライブイベント動員数）



Kアリーナで開催されたMyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」を中心に、新日本プロレス、STARDOMの試合、そしてカードゲーム祭、劇団飛行船のマスクプレイミュージカルなど、コロナ禍を経たライブイベントの回帰後、順調に動員数を増やし、FY25では年間合計72万人がブシロードのライブイベントを体験してくださいました。

25万人

TCGプレイヤー数

（ブシナビ登録ID数）



ブシロード公式TCGツール「ブシナビ」の国内版・グローバル版、また中国ミニアプリを含むブシロードのTCGプレイヤーサポートアプリのID数は合計25万IDとなりました。
自社タイトルであるカードファイト!! ヴァンガードや、ヴァイスシュヴァルツの他にも、「hololive OFFICIAL CARD GAME」や「ゴジラ カードゲーム」など協業タイトルからも、TCGプレイヤーの輪が広がっています。

30%

海外売上比率



FY23には300カ所開催に至った海外ティーチングツアーを中心とした“グローバルどぶ板営業”が奏功しTCGの海外売上が増加するとともに、MyGO!!!!!、Ave Mujicaの海外需要によるグッズの海外売上も増加。また、MD部門ではフィギュアシリーズの「PalVerse」も海外で人気を得ています。
FY24より本格開催ははじめたBUSHIROAD EXPOも、これらの海外展開の下支えとなっています。

ライブミックスエンタテインメントと グローバルスケールの加速



自社IPの活性化および新規IPを創出する



カードゲーム世界一を目指す



海外進出を加速する

売上高

1,000～1,200億円 (562億円)

営業利益

120～150億円 (48.7億円)



ライブイベント動員数

150万人
(72万人)

※グループ会社主催の
有料ライブイベント動員数



TCGプレイヤー数

50万人
(25万人)

※「ブシナビ」国内版・グローバル版及び
中国ミニアプリ登録ID数



海外売上高比率

50%
(30%)

自社IPの活性化および新規IPの創出

有力IPを強固な柱へ

「カードファイト!! ヴァンガード」と「バンドリ!」といった、会社の顔となり継続的に売上の立つ自社IPを保有していることがブシロードの強みのひとつです。

これに続き「新日本プロレス」「スターダム」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」といった有力なIPもさらに強固な柱となるよう後押しします。

継続的な大型IPの立ち上げ

ブシロードが得意とする、音楽ライブ・舞台を起点としたライブミックスを用いた大型IP開発は、この5年間でも引き続き行っていきます。内2本はすでに計画中のものがあり、少なくとも3本の立ち上げを目指しています。若手プロデューサーの抜擢や部門を横断したプロジェクトチームの強化にも注力していきます。

出版による多点数IP開発

これまで行ってきた大型IP開発に加え、FY24に新設したブシロードワークスの出版事業では刊行点数の増加に注力します。さらに、これまで培ってきたアニメ制作委員会のノウハウを活用し、出版起点でのIP開発も強化していきます。



TCGプレイヤー数

50万人
(25万人)

※「ブシナビ」国内版・
グローバル版及び
中国ミニアプリ登録ID数

カードゲーム世界一を目指す

当社は、売上やユーザー数においてさらなる成長余地を残しつつも、運営タイトル数においては既に世界有数のポジションを確立しています。

この強みを生かし、世界最大のカードゲームパブリッシャーを目指します。

新規カードゲーム創出のグローバル・プラットフォームとして、カードゲーム市場をリードする存在へと成長してまいります。

自社基幹タイトル>>>

事業の大黒柱である「ヴァイスシュヴァルツ」と「カードファイト!! ヴァンガード」は今後も手厚く伸ばしていく。

協業も含む新規タイトル>>>

「ラブライブ! シリーズ オフィシャルカードゲーム」や「ゴジラ カードゲーム」に続き、今後も様々なIPとともに、新たな“楽しい”の創出に挑戦していく。



海外売上高比率

50%
(30%)

海外進出を加速する

重点地域

特に市場の成長余地が大きい、中国を中心とした**東アジア**および**北米**を最重要地域として位置付け、注力します。

国内売上高とのバランス

国内売上高はこれまでと同程度の伸長を保ちながら、上記現在約30%である海外売上高比率を、中期的に50%へ引き上げることを目指します。
成長余地が大きいこれらの市場の拡大・獲得こそが次の5年間の成長ドライバーであると考えます。

Bushiroad EXPO

TCG、アニメ、ゲーム、音楽ライブ、舞台、MD、プロレスなどのブシロードコンテンツを、世界中の皆様へ直接ご覧いただくための展示会であるBushiroad EXPOは、今後もマーケティングの要として注力します。
2025年は世界16地域以上で開催し、各地域への接点の第一歩を担っています。



動員数

150万人
(72万人)

※グループ会社主催の
有料ライブイベント動員数

もっと沢山「体験」してもらおう

ブシロードのエンタテインメントの最大の強みは、“リアルな体験”が生み出す熱量にあります。

バンドリ！がライブから始まり、アニメやゲームへと世界観・ストーリーを拡張していったように、リアルな熱がコンテンツを強くし、ファンの共感を広げていきます。

一義的な動員数の追求ではなく、「ブシロードのエンタテインメントを生で体験する」有料ライブイベント来場者数をフィジカルリーチと捉え、これを中期的に国内外で倍増させることを目標としてまいります。

当社グループの主な有料ライブイベント

音楽ライブ

プロレス興行

マスクプレイ
ミュージカル

舞台

カードゲーム
祭

催事

成長性と健全性のバランスを意識。成長を保ちながらも
世界情勢による金利上昇や経済不安に備え、安定感のある財務体制を維持する。

成長性と 健全性の 両立

- 一人当たり営業利益：付加価値の高い事業ポートフォリオへのシフト、業務効率化などにより、一人ひとりが生み出す価値を高めることで**1千万～1.5千万円**へ伸長させる
- ROE：年度ごとの事業環境による上下があっても、平均して**10%以上を維持**し、中長期的に収益性の安定的な向上を図ります。
- 自己資本比率：借入を減らし、**60～70%**を維持

株主還元

- 配当性向：**10%以上を維持**

優先順位

IP投資

- 2030年までに、音楽ライブ・舞台等ライブイベントを起点とした大型IPを、少なくとも3本は立ち上げる。内2本はすでに計画中。
- 出版による多点数開発によりボラティリティの適正化も進める。
- 上記大型IPの立ち上げ、出版発のIP立ち上げなど全て合わせてアニメ投資は100億円規模を目線とする。

事業投資・M&A

- 事業拡大の段階に合わせ必要に応じて実施。事業を補完する範囲で行う。
- 100%子会社にこだわらず、マイノリティ出資を含めて検討。柔軟に事業活動における業務提携を強化する。

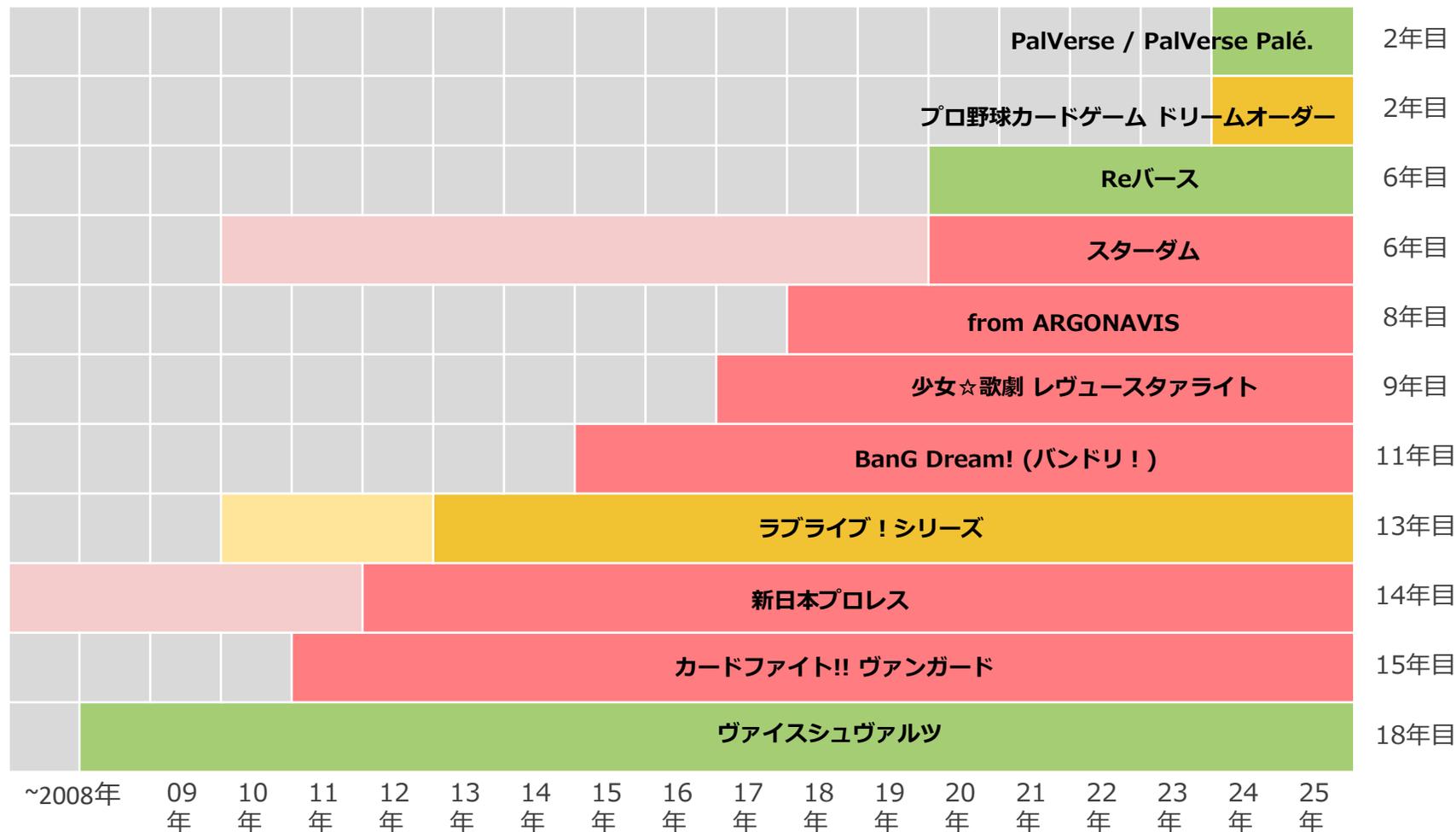
株主還元

- 中長期的な企業価値の向上を前提に、配当性向10%以上を目安とし、安定的な還元を継続。

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



FY25 売上高上位自社IP (*1)



*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 FY25の売上高100億円超のIP

*3 FY25の売上高40億円超のIP

当社は、業務運営の効率化を図るため、組織内ユニット編成の見直しを実施いたします。
2026年6月期以降の体制は、下表の通りとなります。

エンターテインメント事業					スポーツ事業
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

* FY26以降も、TCG事業とデジタルゲーム事業（モバイルゲーム・コンソールゲーム）の売上については、引き続き開示を行う予定です。

<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
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!

※1

<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
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

※2

※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。



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。

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
---------	------------	-------------	--------	--------



カード商品



デジタルゲーム



TVアニメ



ライブイベント



CD・Blu-ray



各種グッズ



配給

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生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

※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。

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。