



成長可能性に関する説明資料

株式会社ブシロード

2019年7月29日

1

会社概要

2

ビジネスモデルと競争力

3

成長戦略

会社概要

会社名	株式会社ブシロード
資本金	929,815千円 (2018年7月31日時点)
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2F
従業員数	連結：417名 単独：224名 (2018年7月31日時点)
事業概要	トレーディングカードゲームの企画、開発、発売 モバイルオンラインゲームの企画、開発 MDの企画、開発、発売 ECサイトの運営 各種IPの企画、開発、プロデュース業務 等

代表取締役社長	橋本 義賢
取締役	木谷 高明
取締役	広瀬 和彦
取締役	ハロルド・ジョージ・メイ
取締役	村岡 敏行
社外取締役	桶田 大介
常勤監査役	森瀬 教文
社外監査役	高津 祐一
社外監査役	山田 真哉

IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

Intellectual

知的

Property

財産

当社では作品、キャラクター等幅広い意味を指す

B BUSHIROAD

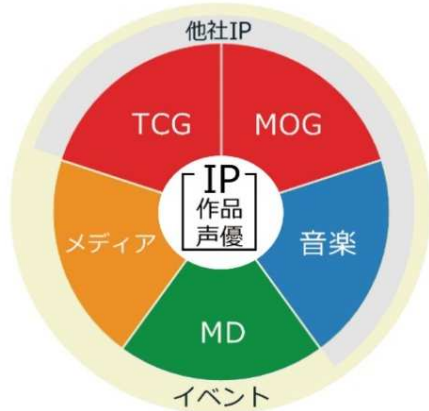
=

IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

IP = 知的財産 (Intellectual Property)
当社では作品、キャラクター等幅広い意味を指します

エンターテインメント事業



株式会社ブシロード
トレーディングカードゲーム(=TCG)部門
モバイルオンラインゲーム(=MOG)部門
IPの企画・開発・プロデュース



株式会社ブシロードミュージック
音楽部門
(音楽コンテンツの企画、制作、管理)
(ライブやイベントの企画、制作、運営)



株式会社ブシロードクリエイティブ
MD (= merchandising) 部門
(グッズの企画、開発、販売)



株式会社ブシロードメディア
メディア部門
(雑誌・書籍制作)
(広告代理店・番組制作)



株式会社響
声優マネージメント部門
インターネットラジオ部門

Bushiroad International Pte. Ltd.
海外での当社製品の販売
トレーディングカードゲーム部門
(TCGの開発、発売)
モバイルオンラインゲーム部門
(MOGのローカライズ)

海外

Bushiroad USA Inc.
米国での当社製品の販売

Bushiroad Europe GmbH
欧州での当社製品の販売

スポーツ事業



新日本プロレスリング株式会社
興行部門
(プロレスリングの興行)
MD部門
(グッズの企画、販売)
コンテンツ部門
(映像コンテンツの制作、配信
ファンクラブの運営)



株式会社キックスロード
興行部門
(キックボクシングの興行)
MD部門
(グッズの企画、販売)
コンテンツ部門
(映像コンテンツの制作、配信)



エンターテインメント事業

- ① トレーディングカードゲーム部門
- ② モバイルオンラインゲーム部門
- ③ 音楽部門
- ④ MD部門
- ⑤ メディア部門

①トレーディングカードゲーム部門

ブシロード初の自社IP TCG カードファイト!! ヴァンガード



ヴァンガードは発売以来国内のTCG市場上位※に位置
アニメ・コミック・映画・舞台と様々なメディアミックスでも展開

※出所：メディアクリエイティブ総研「Monthly Trading Card Game Research Data 2017」

多数のIPが参入するプラットフォーム型TCG ヴァイスシュヴァルツ



進撃の巨人

©諫山創・講談社/「進撃の巨人」製作委員会

ラブライブ!

©2013 プロジェクトラブライブ!

ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風

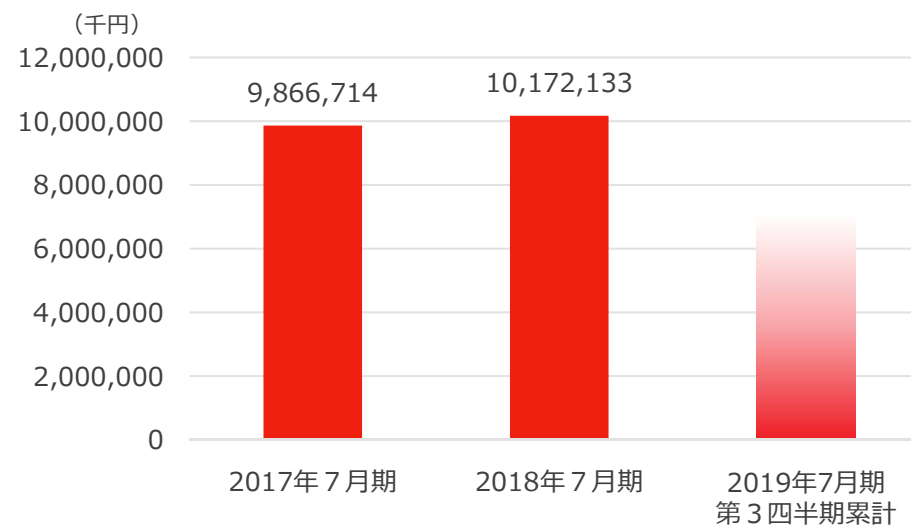
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険GW製作委員会

コミュニティ形成によるロイヤルティ向上



ゴールデンウィークに開催している大型イベント「大ヴァンガ祭×大バディ祭」には
例年2日間で約2万人程度が来場

当社のTCG売上推移



メディアミックスノウハウを生かした 自社IPのアプリ化



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！

©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc.
©bushiroad All Rights Reserved.



少女☆歌劇 レヴースタアライト -Re LIVE-

©Project Revue Starlight © 2019 Ateam Inc. ©TBS(JAPAN)
©bushiroad All Rights Reserved.



ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル

©2013 プロジェクトラブライブ！ ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!
©KLabGames ©bushiroad All Rights Reserved.



名探偵コナンランナー 真実への先導者

© 青山剛昌 / 小学館・読売テレビ・TMS 1996
© bushiroad All Rights Reserved.・Ambition co.,Ltd.

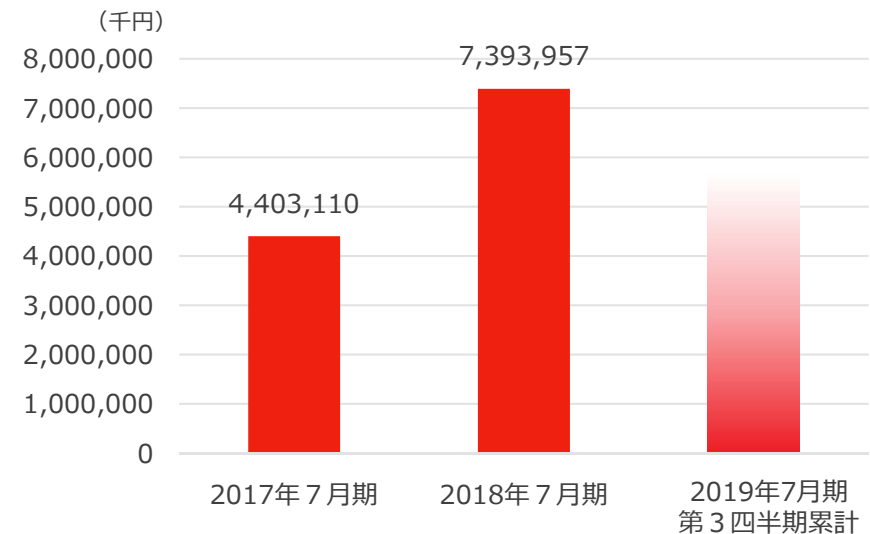
アプリ内だけにとどまらず、リアルイベントも開催



2019年6月開催の「ガールズバンドパーティ！ & スタリラ祭 2019 in 池袋」は
2日間で30,981名にご来場いただきました。

他社IPの活用による成長ポテンシャル

当社のMOG売上推移



拡大するCD売上とライブキャパシティ



バンドリ！関連のCDは2018年12月時点で累計出荷枚数100万枚を突破。
バンドリ！関連ライブは2019年2月には日本武道館にて3日間、5月にはメットライフドームにて2日間、くわえて全国47会場+香港、台湾、韓国にてライブビューイングを実施

メディアミックスとの連携を重視した展開手法



「バンドリ！」のライブは「月刊ブシロード」に先行申込シリアルを付ける、
「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」のCDには舞台のゲネプロ観劇応募券や
「ヴァイスシュヴァルツ PRカード」を付けるなど各メディアミックスと連携しながら展開

柔軟な事業展開を可能にする グループ内声優事務所

女性声優11名、男性声優5名が所属



三森すずこ

Twitterフォロワー数*
1,184,203

当社IPにおける主な出演作
カードファイト!! ヴァンガード
少女☆歌劇 レヴュースタァライト



愛美

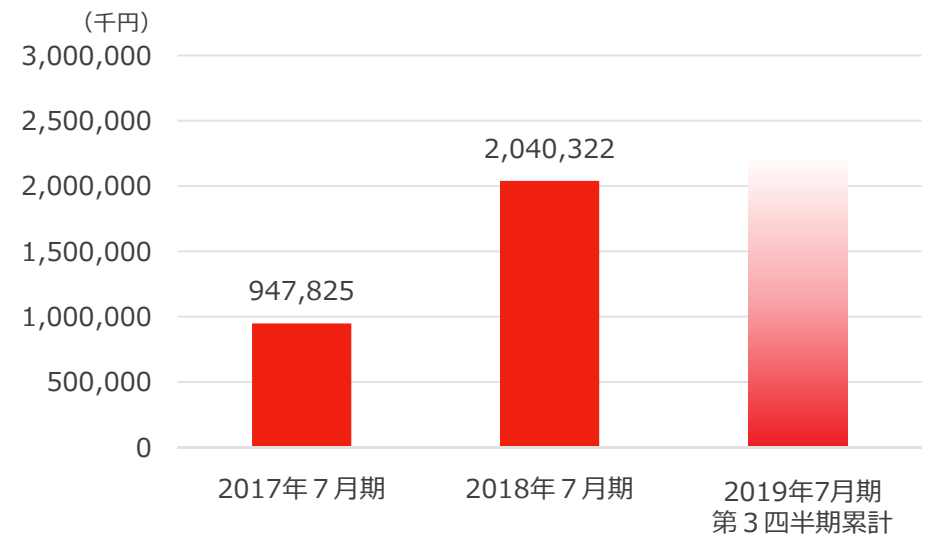
Twitterフォロワー数*
289,442

当社IPにおける主な出演作
カードファイト!! ヴァンガード
BanG Dream! (バンドリ!)

*2019年6月時点

音楽関連売上推移

※ブシロードミュージックの売上推移



多種多様なMD展開



ラバーストラップや缶バッジといったアニメグッズの定番の他、カプセルトイ商品、ゲームセンター向け景品、ライブグッズやTCG関連サプライなど多様な商品を展開

他社のIPや人気タレントを起用したMDも展開



名探偵コナン ラバーストラップDUO

© 青山剛昌 / 小学館・読売テレビ・TMS 1996



渡辺直美コレクションフィギュア

©YOSHIMOTO KOGYO

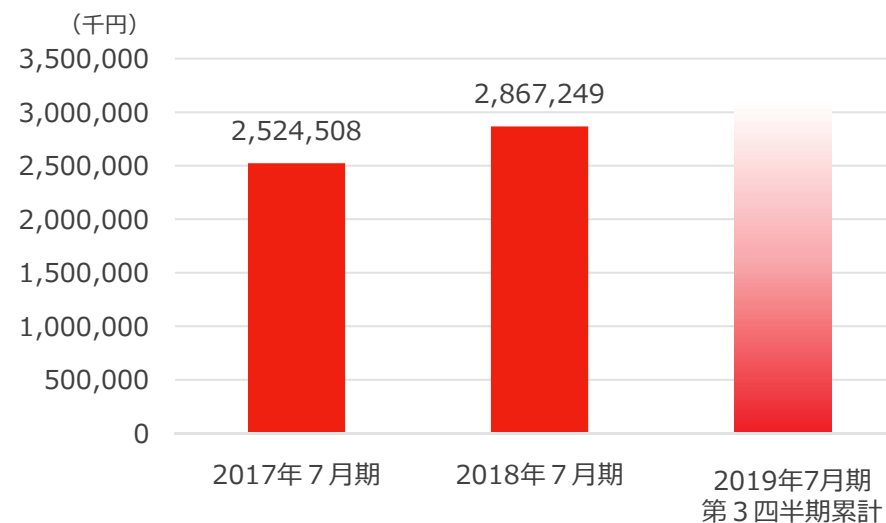
数々の販売チャネル



全国にあるアニメショップ等での販売の他、ライブなどIP関連のイベント会場での販売や商業施設での期間限定ポップアップストア、全国各地に設置されたカプセルトイ販売機やゲームセンターでの展開、また当社ECサイト等にて販売

MD売上推移

※ブシロードのMD部門とブシロードクリエイティブの売上推移



IPへのロイヤルティをさらに高める出版事業



コミックス & TCG情報マガジン「月刊ブシロード」には自社・他社IPのコミカライズなどを連載。
IPの魅力さをさらに深掘りします。

WEBラジオプラットフォーム事業



響 - HiBiKi Radio Station -にてアニメ・声優・ゲームなどのコンテンツを中心に
毎週60種類以上の番組を配信

番組制作と代理店業務



地上波で放送するレギュラー番組や、特番などの企画制作
また、ブシロードグループのハウスエージェンシーとして様々なソリューションを提案

さらなる事業拡大へ



声優トレーディングカードという新しい商品づくりや外部IPの移籍、
リノベーションなど、IPディベロッパーとしての機能も強化中

IP DEVELOPER

① **ワンストップ・ヒット量産システム**

② くすぶるIPも再燃させる

③ 海外ポテンシャルをも顕在化させる

スポーツ事業

- ① 新日本プロレスリング
- ② キックロード

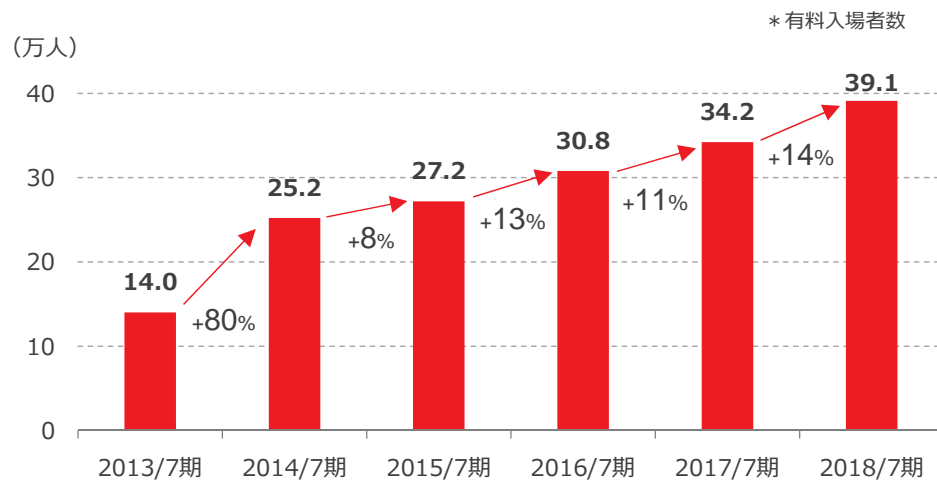
2012年新日本プロレスを子会社化



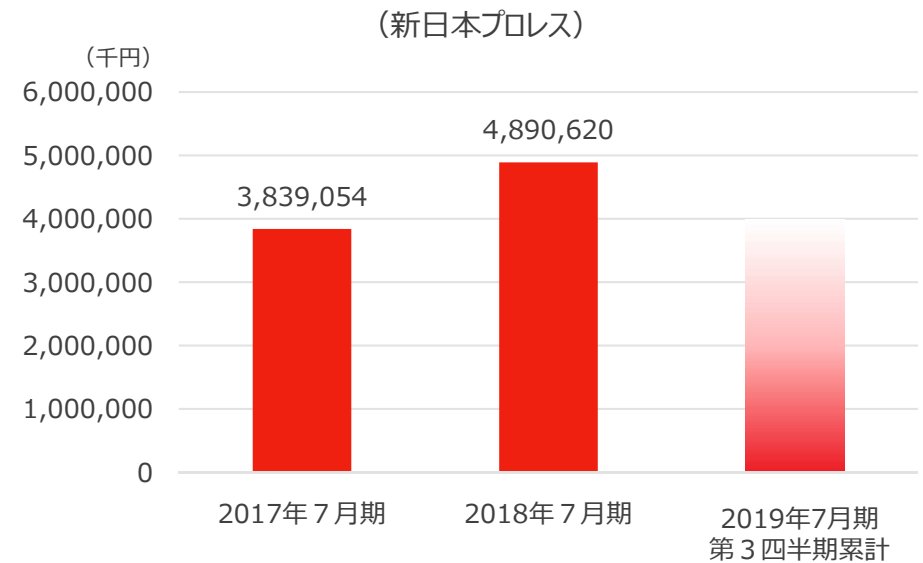
2016年キックスロード設立



子会社化後の新日本プロレス年間観客動員数



年間売上高推移





なぜブシロードは新日本プロレスを買収をしたのか？

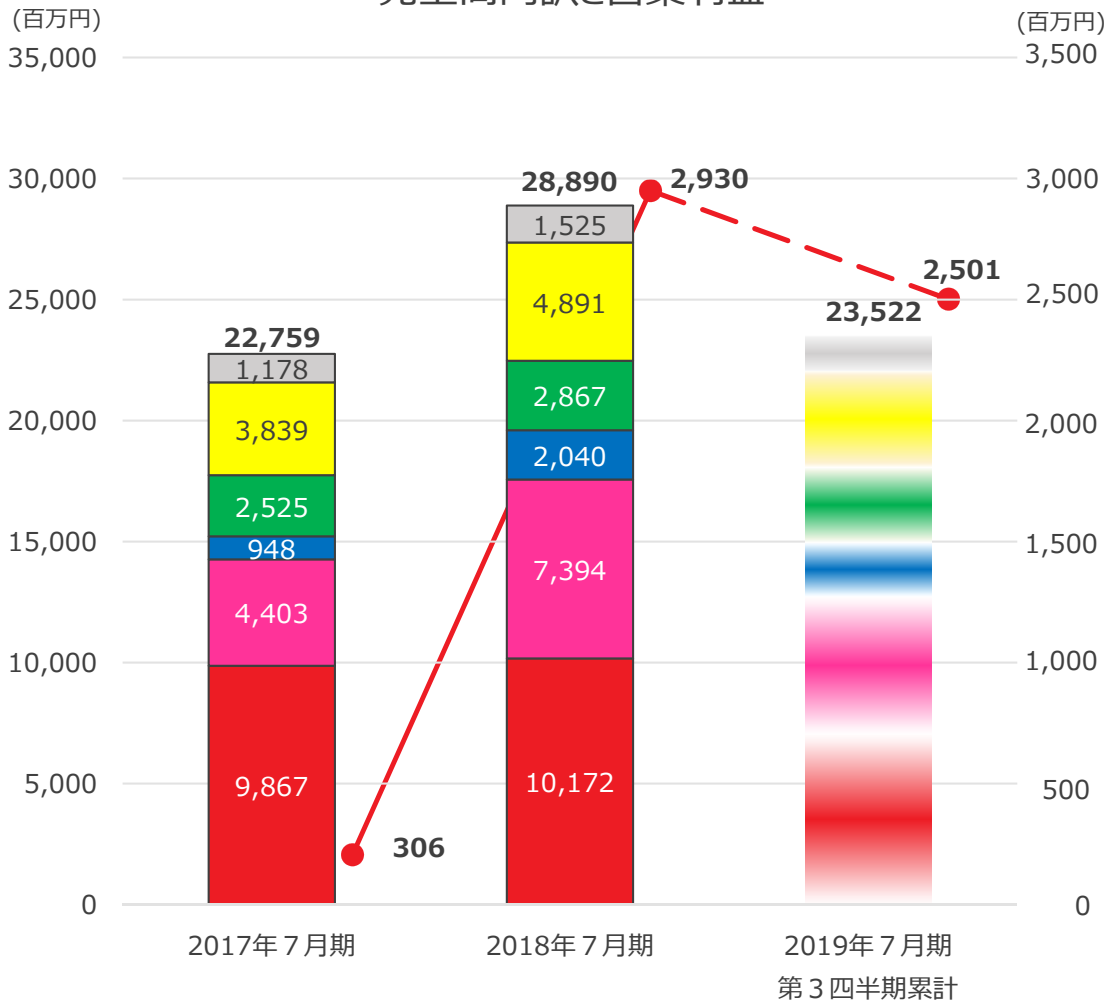
IP DEVELOPER

①ワンストップ・ヒット量産システム

②くすぶるIPも再燃させる

③海外ポテンシャルをも顕在化させる

売上高内訳と営業利益



- 主要部門別売上高(左軸) ● 営業利益(右軸)
- トレーディングカードゲーム
 - モバイルオンラインゲーム
 - 音楽部門(㈱ブシロードミュージック)
 - MD部門(㈱ブシロードのMD部門と(株)ブシロードクリエイティブ)
 - 新日本プロレスリング(興行部門+MD部門+コンテンツ部門)
 - その他

IP別ランキング

*1 社内集計数値
*2 他社IPならびに新日本プロレスにおいては当社での取組開始年

2018年7月期 売上高10億円以上*のIP

順位	IPタイトル	自社IP/他社IP
1	BanG Dream! (バンドリ!)	自社
2	新日本プロレス	自社
3	カードファイト!! ヴァンガード	自社
4	ラブライブ!	他社
5	フューチャーカード バディファイト	自社
6	戦姫絶唱シンフォギア	他社

2019年7月期3Q累計売上高7.5億円以上*1のIP

順位	IPタイトル	開始年*2	自社IP/他社IP
1	BanG Dream! (バンドリ!)	2015年	自社
2	新日本プロレス	2012年	自社
3	カードファイト!! ヴァンガード	2011年	自社
4	ラブライブ!	2013年	他社
5	フューチャーカード バディファイト	2014年	自社
6	少女☆歌劇 レヴュースタアライト	2017年	自社
7	戦姫絶唱シンフォギア	2012年	他社

1

会社概要

2

ビジネスモデルと競争力

3

成長戦略

BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトとは...

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。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は他に類がなく、アニメ内でのキャラクターの成長とともに、ライブやCD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。

1

独創的なIPモデル



本プロジェクトの醍醐味である「キャラクターの声を演じる声優が実際に楽器を演奏する」スタイルは自社にタレントを抱えるからこそ実現可能なIPモデルとなっています。

また、タレントの持つ情報発信力はIPのプロモーションにも寄与いたします。

2

自社グループによる迅速なメディアミックス



グループ内にて音楽レーベルやMD機能、雑誌媒体、ラジオ媒体等を有するためプロジェクト初期から効果的なタイミングでメディアミックス展開を行うことが可能であり、様々なチャンネルから顧客を開拓、IPを発展させることができるビジネスモデルとなっています。

3

リアルイベントによるIPロイヤルティの向上



BanG Dream! につきましては作品内に登場する3つのバンドのライブ開催をメインに、ラジオの公開録音イベントや展示・物販イベント、「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」のお祭りイベントなど様々なイベントを定期的に行うことで、IPの熱をより持続的なものにしていきます。

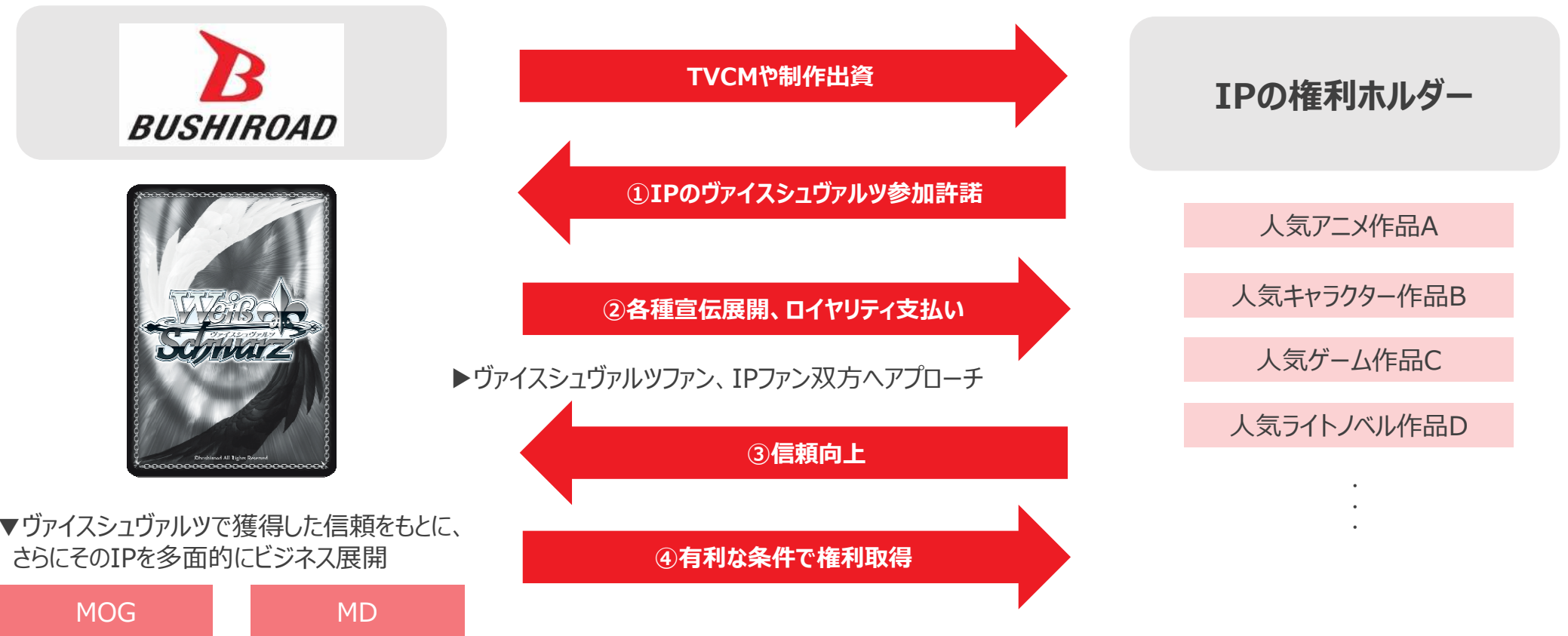
当社の強み 2 強いIP取得力

ヴァイスシュヴァルツ



様々なIPのキャラクターをひとつの舞台で対戦させて遊ぶことができるキャラクターTCG。

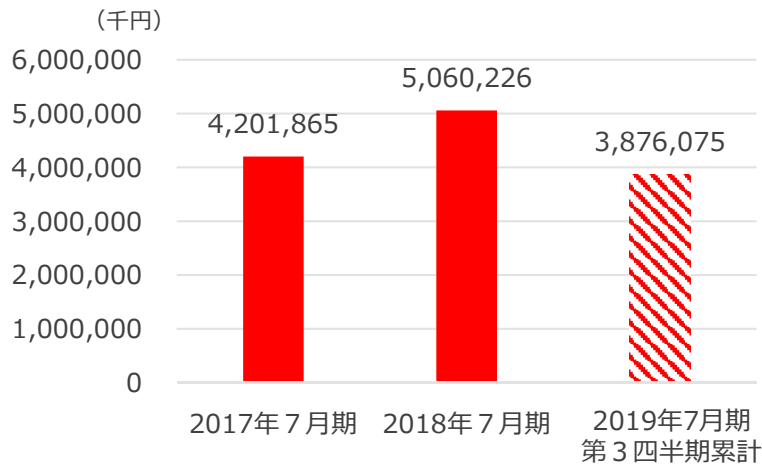
自社他社問わず、アニメやゲームなど様々な人気IPを取り入れており、2008年3月の発売以降100を超えるIPが参加。IPの既存ファンを巻き込めることや当社のアクティブな宣伝手法、そしてTCG初心者でも上級者に勝てる可能性を持つ手軽なゲーム性のシナジーにより、発売以降10年以上、安定的な売り上げを維持している。



当社の強み 3 プロモーション戦略

- マス広告 + SNSによる効果的なプロモーションで選ばれるIPへ
- IPの盛り上がりタイミングで重点的に広告を実施し、潜在ユーザーを顕在化することに注力

当社グループ全体の年間広告宣伝費推移



当社におけるプロモーション例



有名タレントを起用したCM展開



山手線ラッピング電車等の交通広告



制作発表のライブビューイング



SNSと連動したTV番組放送

結果、ライト層までを戦略的に狙うことに成功



コア層

ロイヤルティ・消費単価が非常に高い反面、数が少なく、コンテンツが閉鎖的なものになってしまう可能性を持つ



ライト層

潜在的な興味を引き出せれば、ロイヤルティ・消費単価が比較的高い。また、興味の幅が広いいため、インフルエンサーになりうる



メジャー層【一般】

数は非常に多いものの、ロイヤルティ・消費単価が低い。そもそも多くの需要を満たすIPの創出は困難

当社の強み 4 優れた事業ポートフォリオ

- 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のみに注力しています。
- 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。

 : 特に競争優位性を有する領域
 ↔ : コア領域
 ↔ : ノンコア領域

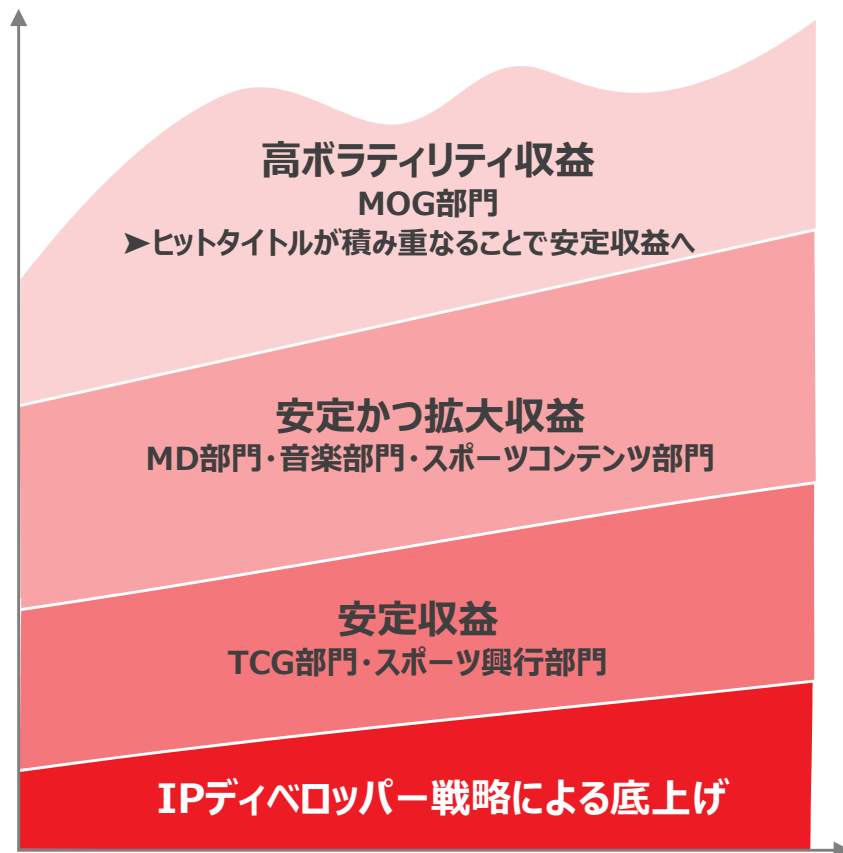
	自社IP	ビジネス領域							
		トレーディング カードゲーム	モバイル オンラインゲーム	MD	音楽	書籍	ライブ・舞台	スポーツ	
ブシロード			ワンストップメディアミックスによる接触チャネル、収益源の多角化						
大手エンタメ プラットフォームA社									
大手TCG B社									
大手オンライン ゲームC社									
大手ゲームD社									
大手 アニメE社									
大手音楽F社									
大手 出版G社									
大手 玩具H社									

注：他社の記載については、他社公表資料等を基に当社にて作成

当社の強み 5 安定的な収益モデルおよび高い収益力

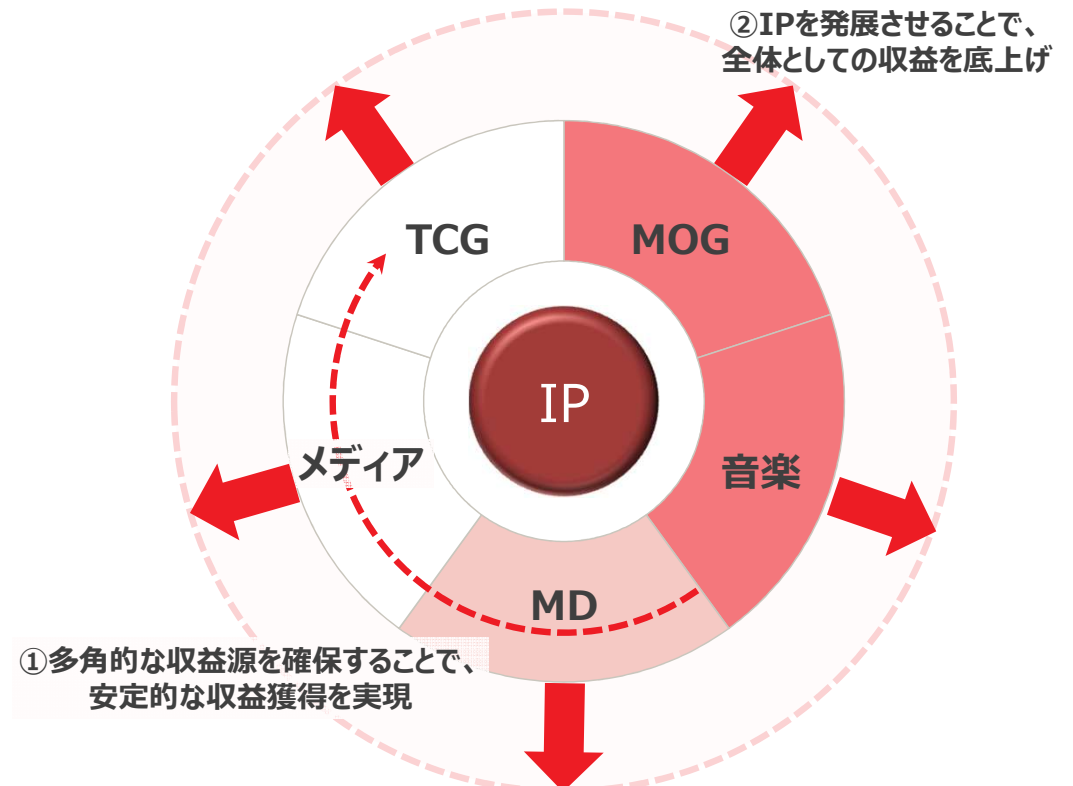
- ボラティリティの高いMOG部門だけが収益の強みではなく、安定性を持つTCG部門・スポーツ興行部門、ポテンシャルが高いMD部門・音楽部門・スポーツコンテンツ部門と、多角的な収益源によって安定した収益が獲得可能なビジネスモデル
- 当社ビジネスの核となるIPの発展により、安定性・成長性を併せ持った収益モデルを実現

当社のビジネスモデルイメージ



IPの収益拡大イメージ（例）

タイムリーかつスピーディーな
メディアミックスで選ばれるIPへ



上記2つのイメージは当社のビジネスモデル又はIPの収益拡大イメージを示すものであり、実際の当社ビジネス等の推移を示すものではなく、また、上記のとおり推移することを保証するものではありません。

1

会社概要

2

ビジネスモデルと競争力

3

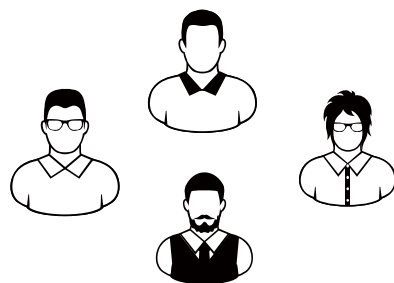
成長戦略

ブシロードを取り巻く時代背景

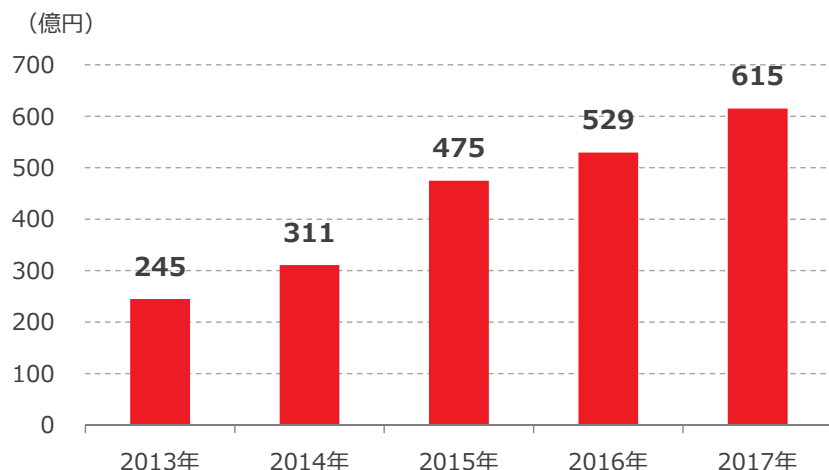
かつてはマニア向け色が強かった
アニメ、ゲーム、漫画、プロレス……



**今では老若男女問わず
ファンが増え、市場自体も拡大中**

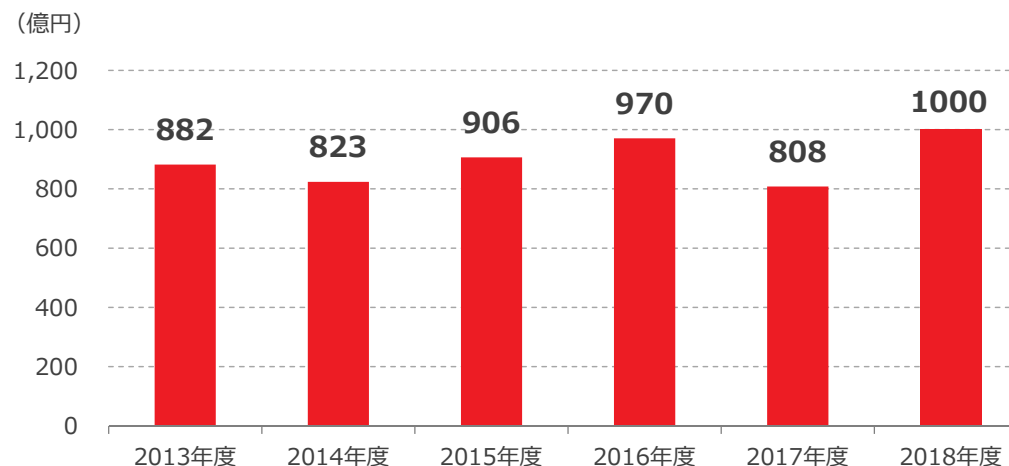


日本のアニメ関連ライブ市場



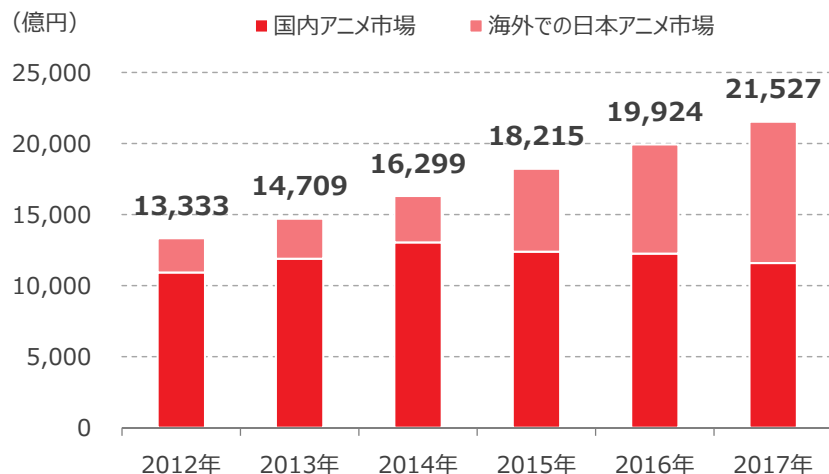
出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2018」
 注：数値は「ステージイベント」「2.5次元ミュージカル」「ライブビューイング」「アニメミュージアム・関連展示会」「アニメカフェ」の各数値を合算

日本のカードゲーム市場



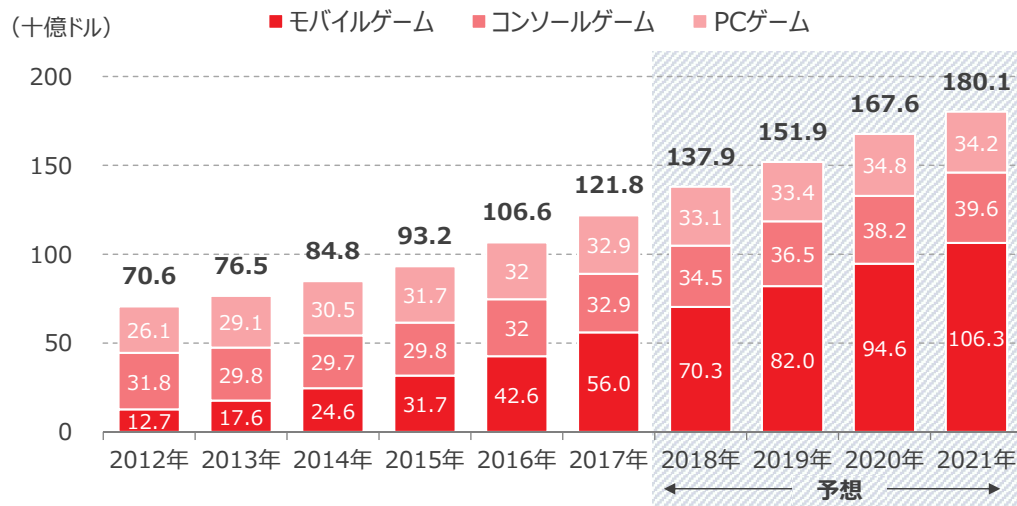
出所：メディアクリエイイト総研
 「Monthly Trading Card Game Research Data 2013-2018」

日本アニメの国内・海外市場



出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2018」
 注：国内アニメ市場は「TV」「映画」「ビデオ」「配信」「商品化」「音楽」「遊興」「ライブ」を合算

世界のゲーム市場

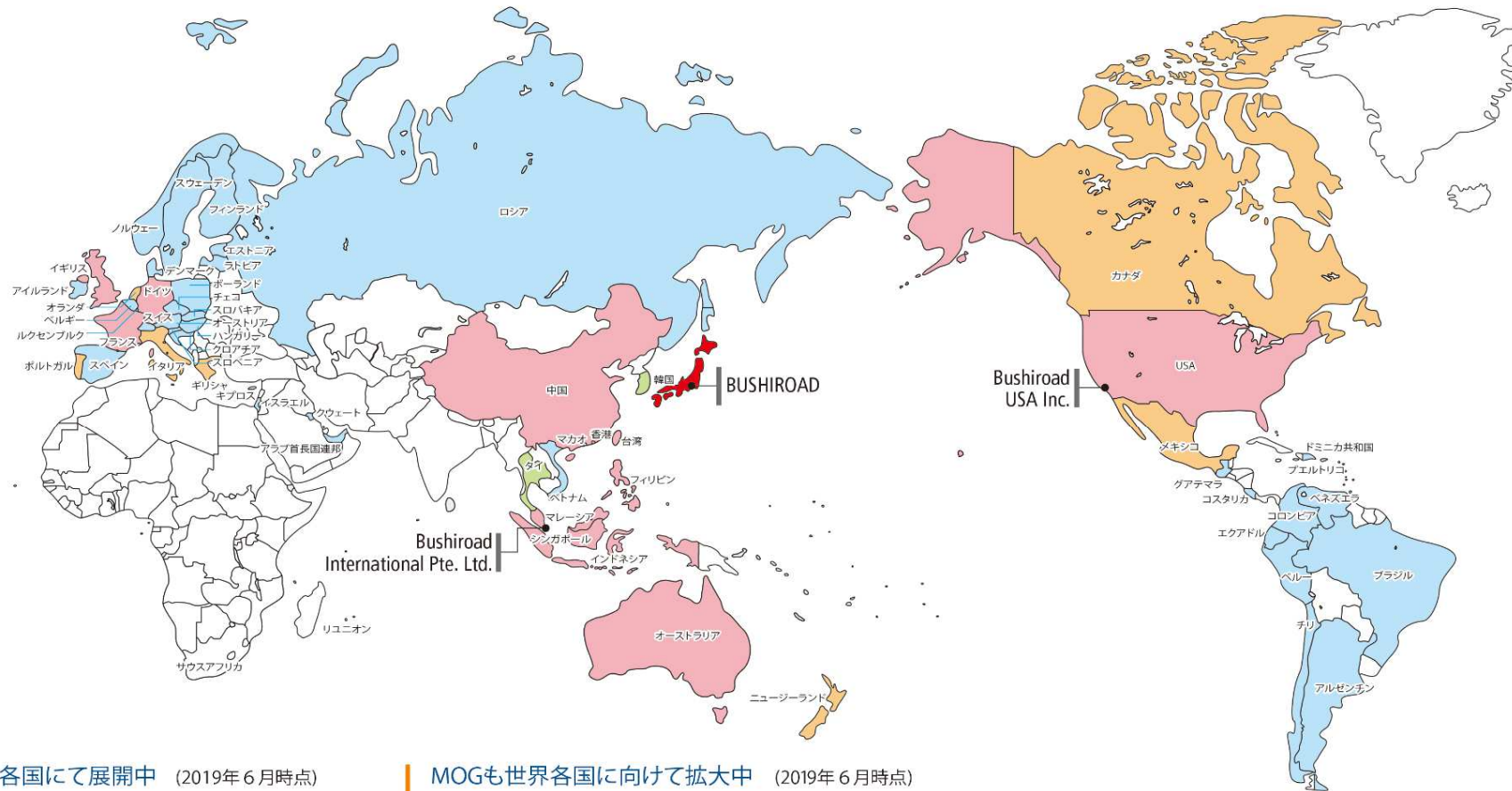


出所：newzoo
 「Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018」

エンターテインメント事業の成長戦略

① 海外市場のさらなる開拓

- TCG部門においては順調に海外市場を開拓中 (当社TCG販売国：60か国以上 大会開催数：20か国以上)*2019年5月時点
- 海外における日本アニメ市場の拡大×ゲーム市場の拡大はIPを主軸とする当社MOG部門にとって追い風



TCGは世界各国にて展開中 (2019年6月時点)

- 英語版&日本語版発売&主催大会開催
- 英語版発売&主催大会開催
- 日本語版発売&主催大会開催
- 英語版発売

MOGも世界各国に向けて拡大中 (2019年6月時点)

- 繁体字
- 韓国語
- 簡体字
- 英語版

エンターテインメント事業の成長戦略

②有力な新規IPの開発、既存IPの発展

- 年に1～2本のペースで新規大型IPを開発し、IPディベロッパーとしての地位をさらに確立
- 他社IPや既存IPにおいてもメディアミックス力を武器に積極的に発展



新作IP「D4DJ」
©bushiroad All Rights Reserved.



新作IP「ARGONAVIS from BanG Dream!」
©ARGONAVIS project. ©BanG Dream! Project



新作MOG「カードファイト!! ヴァンガードZERO」
©bushiroad All Rights Reserved.



新作MOG「ラブラライブ！スクールアイドルフェスティバルALL STARS（スクスタ）」
©2013 プロジェクトラブラライブ！ ©2017 プロジェクトラブラライブ！ サンシャイン!! ©KLabGames©SUNRISE©bushiroad All Rights Reserved.

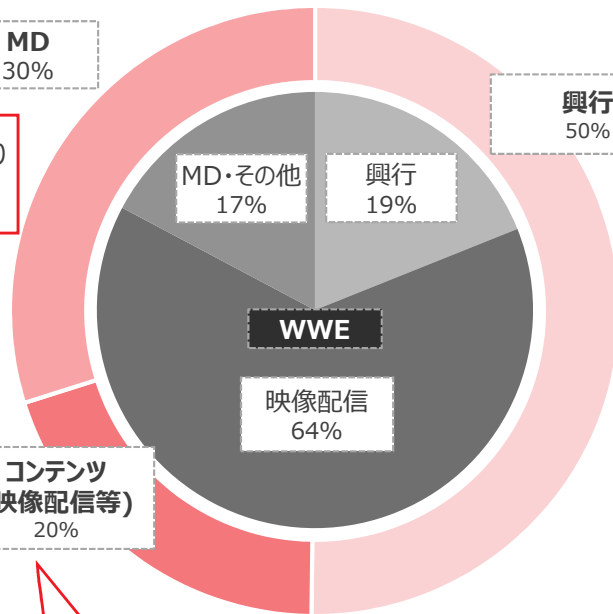
スポーツ事業の成長戦略 -興行中心から映像ビジネスへの注力へ-

- 将来的には、興行収入に加えて映像配信、物販等を新しい収益の柱に育成することを目指します
- プロレスを「質の高いスポーツ」であることに加えて「優れたドラマ」化することで、顧客層の拡大を目指します

当社スポーツ事業とWWEの 収益ポートフォリオ比較

将来の成長イメージ

当社スポーツ事業



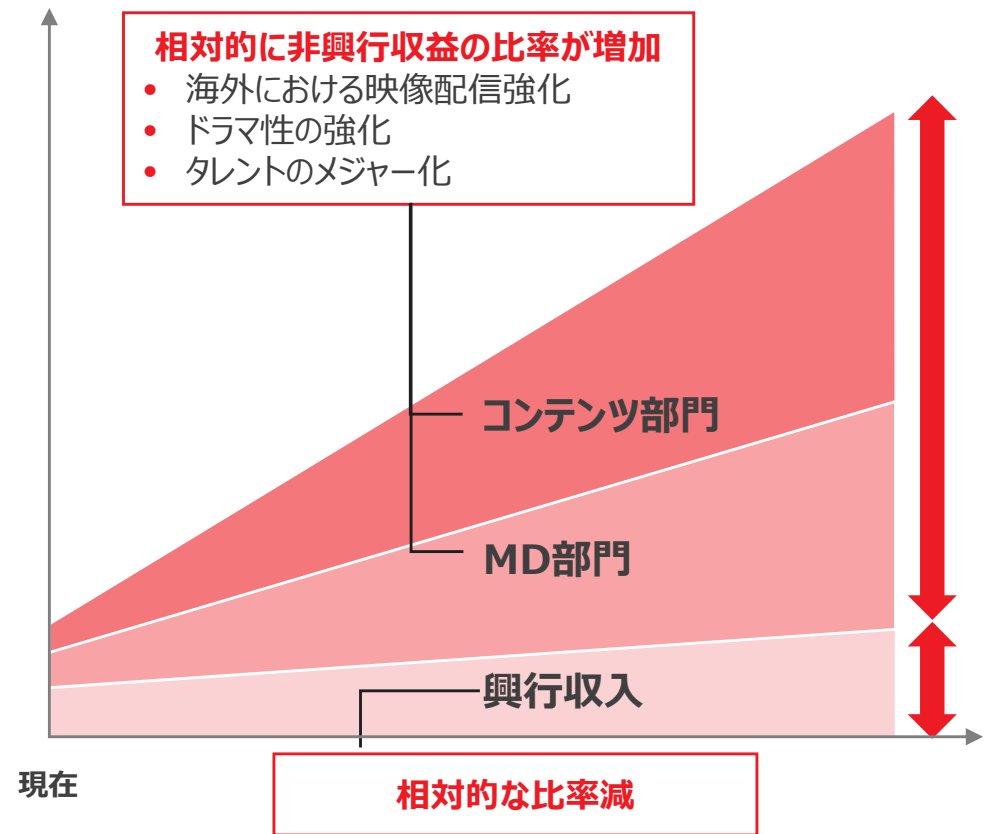
ファン数増加によりさらに成長

キャパの拡大による動員数UP

これまでの歴史や因縁などスポーツの持つ「ドラマ性」の部分も英語対応することで海外でも成長が期待できるポテンシャル

相対的に非興行収益の比率が増加

- 海外における映像配信強化
- ドラマ性の強化
- タレントのメジャー化



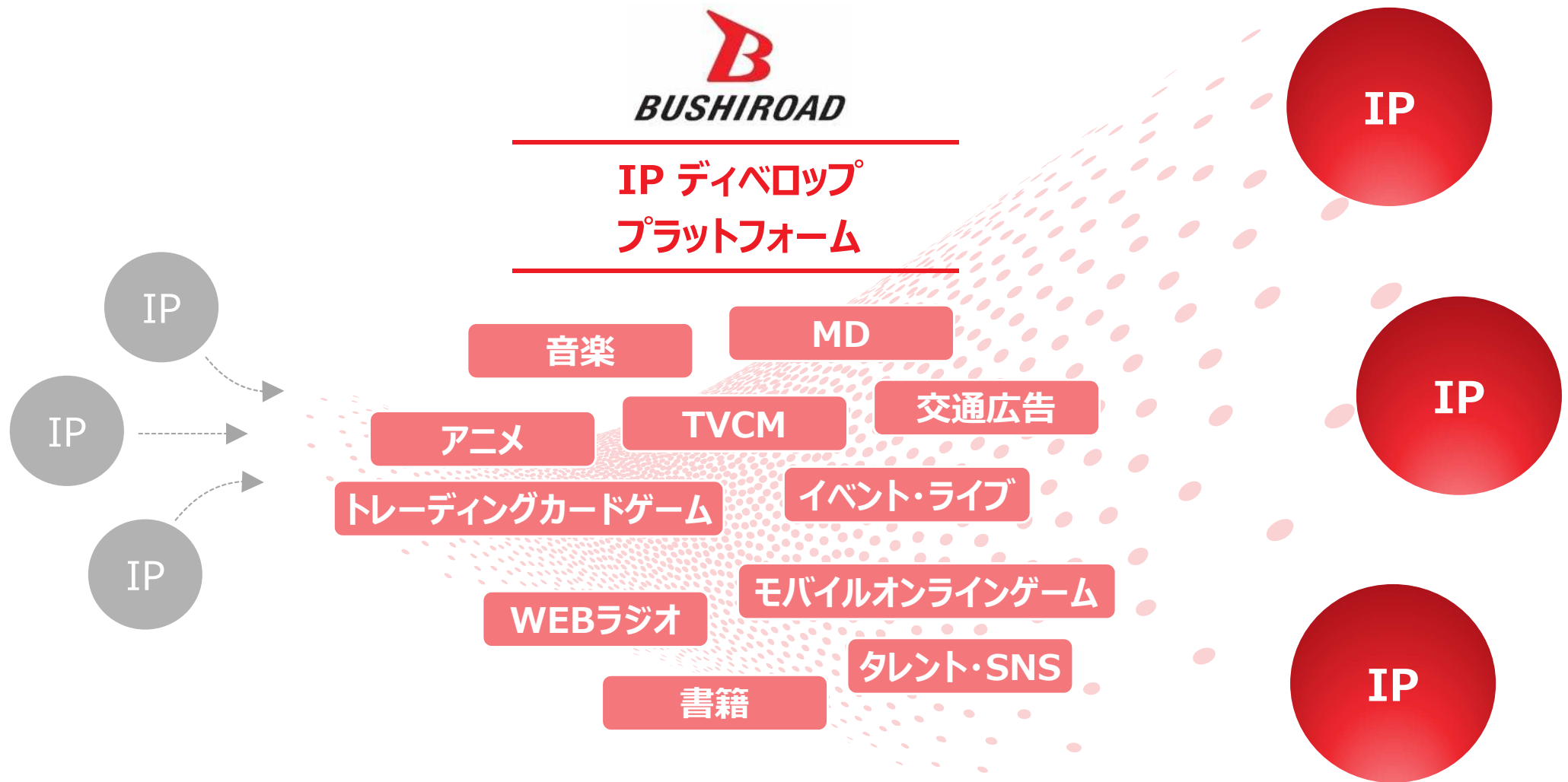
出所：WWE (World Wrestling Entertainment) 「ANNUAL REPORT」2012-2017

注：興行：Live Events 映像配信：Media Division (Network、Television、Home Entertainment、Digital Media)

MD：Consumer Products Division その他：WWE Studios、Corporate & Other

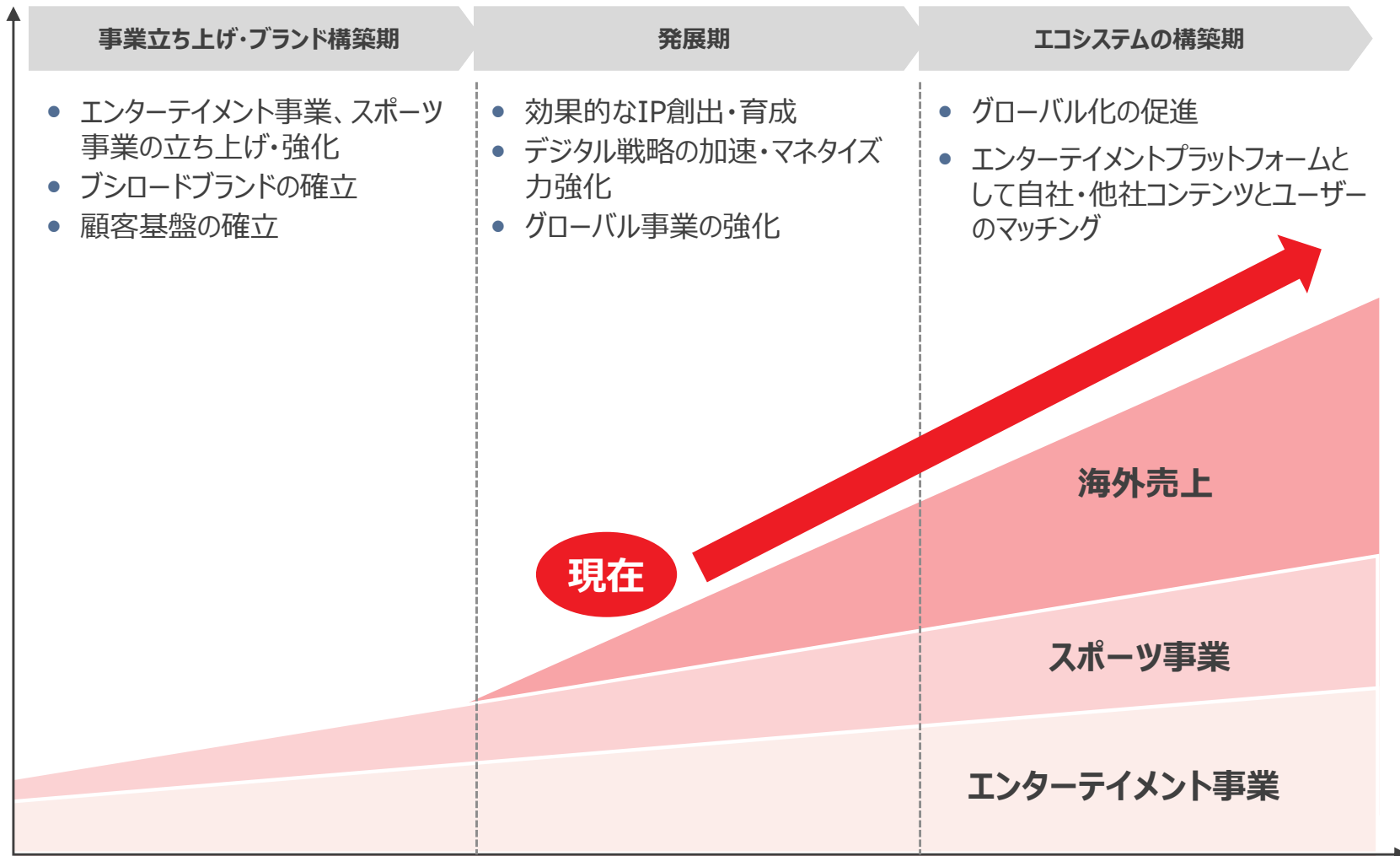
将来の姿について

- 将来的には、自社・他社のIPとユーザーを結びつけ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ていくことを目指します



当社の成長戦略イメージ

- 現在は、主要事業の立ち上げが完了して、ブシロードブランドを確立した段階であると認識しています。
- 短期的には、IP創出力・マネタイズ力の強化、グローバル化促進を行い、長期的にはエンターテインメントプラットフォームとしてエコシステムの構築を進めます。



IP DEVELOPER

- ①ワンストップ・ヒット量産システム
- ②くすぶるIPも再燃させる
- ③**海外ポテンシャルをも顕在化させる**

Appendix

当社の成長を牽引する経営陣

代表取締役社長 橋本 義賢



1987年4月 日本アイ・ビー・エム(株)入社
1995年5月 (株)コスチュームパラダイス (現(株)コスパ) 設立
2006年4月 タブリエ・コミュニケーションズ(株) (現コスパグループホールディングス(株)) 設立
2012年1月 当社顧問
2015年9月 当社取締役
2017年10月 当社代表取締役社長 (現任)

取締役 木谷 高明



1984年4月 山一証券(株)入社
1994年3月 (株)ブロッコリー設立
2007年5月 当社設立 代表取締役社長
2017年10月 当社取締役 (現任)
2017年10月 (株)ブシロードミュージック 代表取締役社長 (現任)

取締役 広瀬和彦



2003年4月 日本アイ・ビー・エム(株)入社
2006年5月 (株)アクワイア入社
2011年5月 当社入社
2012年9月 当社取締役 (現任)

取締役 ハロルド・ジョージ・メイ



1987年1月 ハイネケン・ジャパン(株) (現ハイネケン・キリン(株)) 入社 アシスタント・ジェネラル・マネージャー
1990年4月 日本リーバ(株) (現ユニリーバ・ジャパン(株)) 入社 アシスタント・ブランド・マネージャー
2000年4月 サンスター(株)入社 オーラルケア事業執行役員
2006年9月 日本コカ・コーラ(株)入社 副社長兼マーケティング本部長
2008年11月 同社副社長兼チーフ・カスタマー・オフィサー
2014年3月 (株)タカラトミー入社 経営顧問
2015年6月 同社代表取締役社長兼最高経営責任者
2018年5月 当社取締役兼CSO (現任)
2018年5月 新日本プロレスリング(株)代表取締役社長兼CEO (現任)

新日本プロレス マディソン・スクエア・ガーデン大会開催
Poppin'Party×SILENT SIREN対バンライブ「NO GIRL NO CRY」をメットライフドームにて開催

アメリカにて「CharaExpo USA 2018」開催
「ブシロードDJ LIVE vol.1」開催

アメリカにて「Vanguard & Buddyfight Grand Festival 2017」開催

グリー株式会社を引受先とした第三者割当増資を実施
株式会社キックスロード設立

シンガポールにて「CharaExpo 2015」開催
株式会社ブシロードクリエイティブ設立

株式会社ブシロードミュージック設立
Bushiroad USA Inc., 設立
新日本プロレスリング株式会社子会社化

Bushiroad International Pte. Ltd. 設立

株式会社ブシロードメディア設立
声優事務所「響」設立

当社設立

2007

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

2016

2017

2018

2019

トレーディングカードゲーム(=TCG)「ヴァイスシュヴァルツ」発売

TCG「ChaosTCG」発売

「ミルキィホームズ」プロジェクト始動

TCG「カードファイト!! ヴァンガード」発売

モバイルオンラインゲーム(=MOG)ブランド「ブシモ」サービス開始

MOG「ラブラブ! スクールアイドルフェスティバル」配信開始
コミック&TCG情報誌「月刊ブシロード」創刊

TCG「フューチャーカード バディファイト」発売
「新日本プロレスワールド」配信開始

「BanG Dream!(バンドリ!)」プロジェクト始動

TCG「ラブラブ! スクールアイドルコレクション」発売

MOG「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」配信開始
「少女☆歌劇 レヴュースタアライト」プロジェクト始動

「ARGONAVIS from BanG Dream!」プロジェクト始動
MOG「少女☆歌劇 レヴュースタアライト -Re LIVE-」配信開始

MOG「名探偵コナンランナー」配信開始
「D4DJ」プロジェクト始動

創業期

成長期

事業拡大期

将来見通しに関する注意事項

- 本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。
- これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。