



***BUSHIROAD***

**2019年7月期  
通期決算説明会資料**

**株式会社ブシロード  
2019年9月18日**

# 目次

- **当社概要**
- **2019年7月期 決算概況**
- **セグメント別トピックス**
  - **エンターテインメント事業**
  - **スポーツ事業**
- **2020年7月期 業績予想と成長戦略**
- **Appendix**

## 当社の戦略と理念

# IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

**I**ntellectual **P**roperty(=知的財産)  
当社では作品、キャラクター等  
幅広い意味を指します

## 事業内容

### ◆エンターテインメント事業

- ・トレーディングカードゲーム部門
- ・モバイルオンラインゲーム部門
- ・音楽部門
- ・MD(マーチャンダイジング)部門
- ・メディア部門



### ◆スポーツ事業

- ・興行部門
- ・MD部門
- ・コンテンツ部門



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を見ず、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。



TCG部門



MOG部門



音楽部門



MD部門



メディア部門



ワンストップメディアミックス



各種プロモーション戦略

TVCM

交通広告

SNS

イベント

WEB広告

発表会

配信

TCG「ヴァイスシュヴァルツ」の例



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む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。



▼ヴァイスシュヴァルツで獲得した信頼をもとにさらにそのIPを多面的にビジネス展開

MOG

MD



▶ヴァイスシュヴァルツファン、IPファン双方へアプローチ



ヴァイスシュヴァルツ参戦タイトル例

- 「ジョジョの奇妙な冒険」
- 「戦姫絶唱シンフォギア」
- 「カードキャプターさくら」
- 「ラブライブ！」
- 「ソードアート・オンライン」
- 「初音ミク -Project DIVA-」
- 「魔法少女まどか☆マギカ」
- 「進撃の巨人」
- 「クレヨンしんちゃん」

etc.



2012年新日本プロレスを子会社化



子会社後の施策

IP拡大のためのプロモーションを実施

- ・山手線ラッピングやTVCMなどマスへ訴求する広告展開
- ・選手ひとりひとりによるSNSでの発信
- ・バラエティ番組等への出演

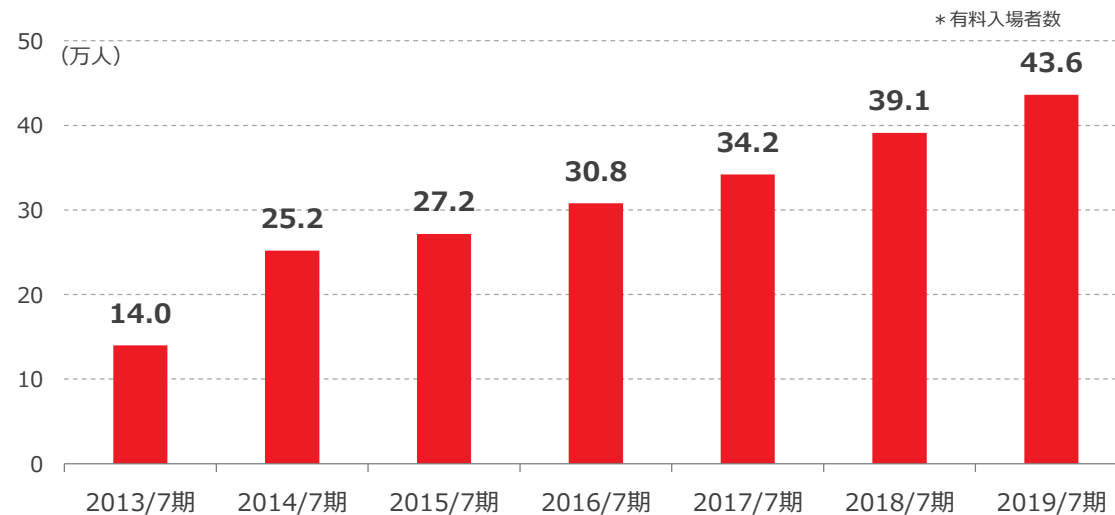
etc.

くすぶるIPも再燃させる

子会社化の理由

選手たちのキャラクターや一人ひとりが紡ぐ物語  
IPとしての魅力

子会社化後の新日本プロレス年間観客動員数



**2019年7月期(FY19)**

**決算概況**

2019年7月期  
業績

すべての利益項目で過去最高を達成。「バンドリ！」IPは100億まであと一歩、10億円以上IPは前期から1タイトル増え、合計7タイトルに。

売上高	32,175 百万円	YoY	11.4% 増
営業利益	3,058 百万円	YoY	4.4% 増
経常利益	3,031 百万円	YoY	1.2% 増
当期純利益*	1,799 百万円	YoY	9.9% 増

\*親会社株主に帰属

## エンターテインメント事業

音楽部門、MD部門がYoY59.8%増、58.8%増と大きく成長

売上高	26,675 百万円	YoY	11.8% 増
セグメント利益	2,450 百万円	YoY	13.5% 増

## スポーツ事業

投資分費用が増加し利益が減少するも、新日本プロレスは引き続き好調推移

売上高	5,500 百万円	YoY	9.6% 増
セグメント利益	608 百万円	YoY	21.1% 減

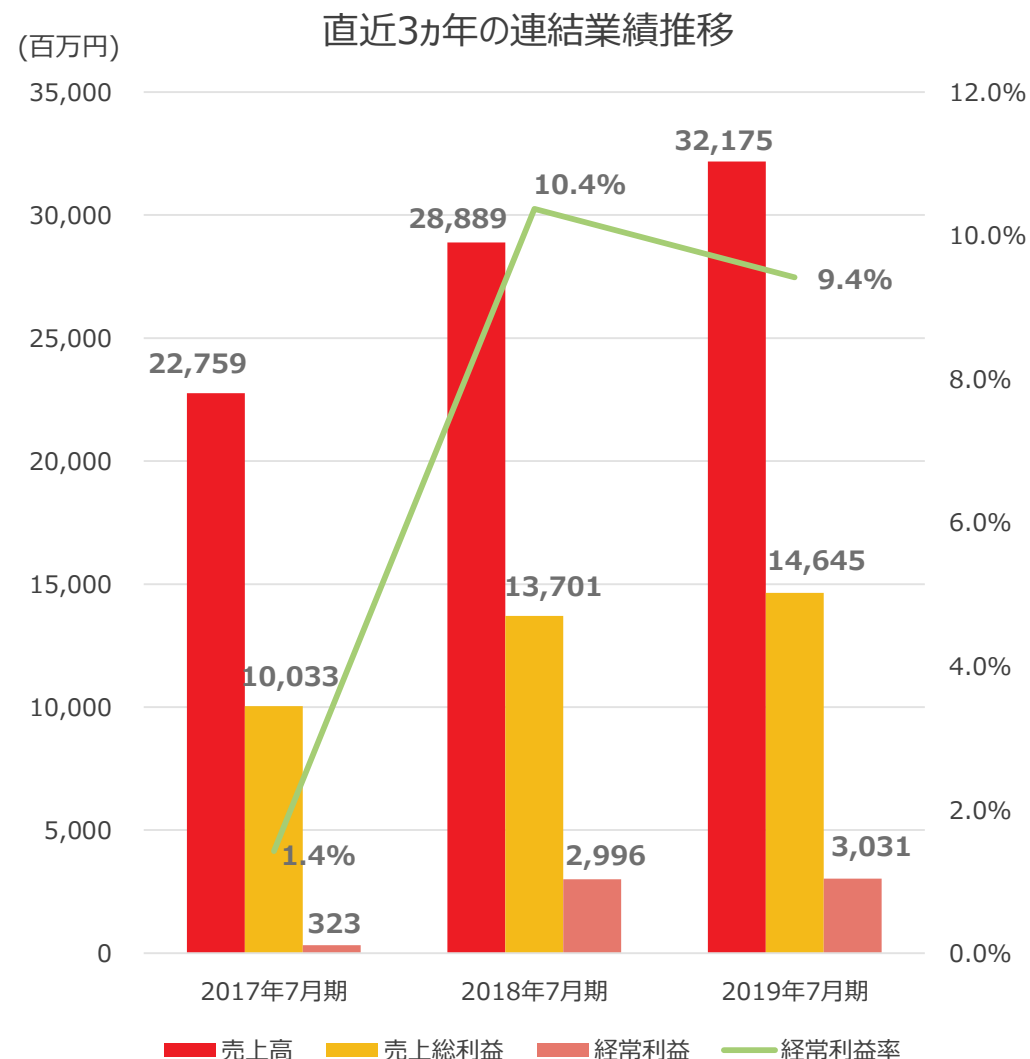


# 要約損益計算書 (連結)

- 音楽部門とMD部門が想定以上に伸長
- 20年7月期にリリース予定のMOGタイトルへの投資やスポーツ事業における映像や海外強化への投資により利益率は微減

## 過去最高の売上・利益額を達成

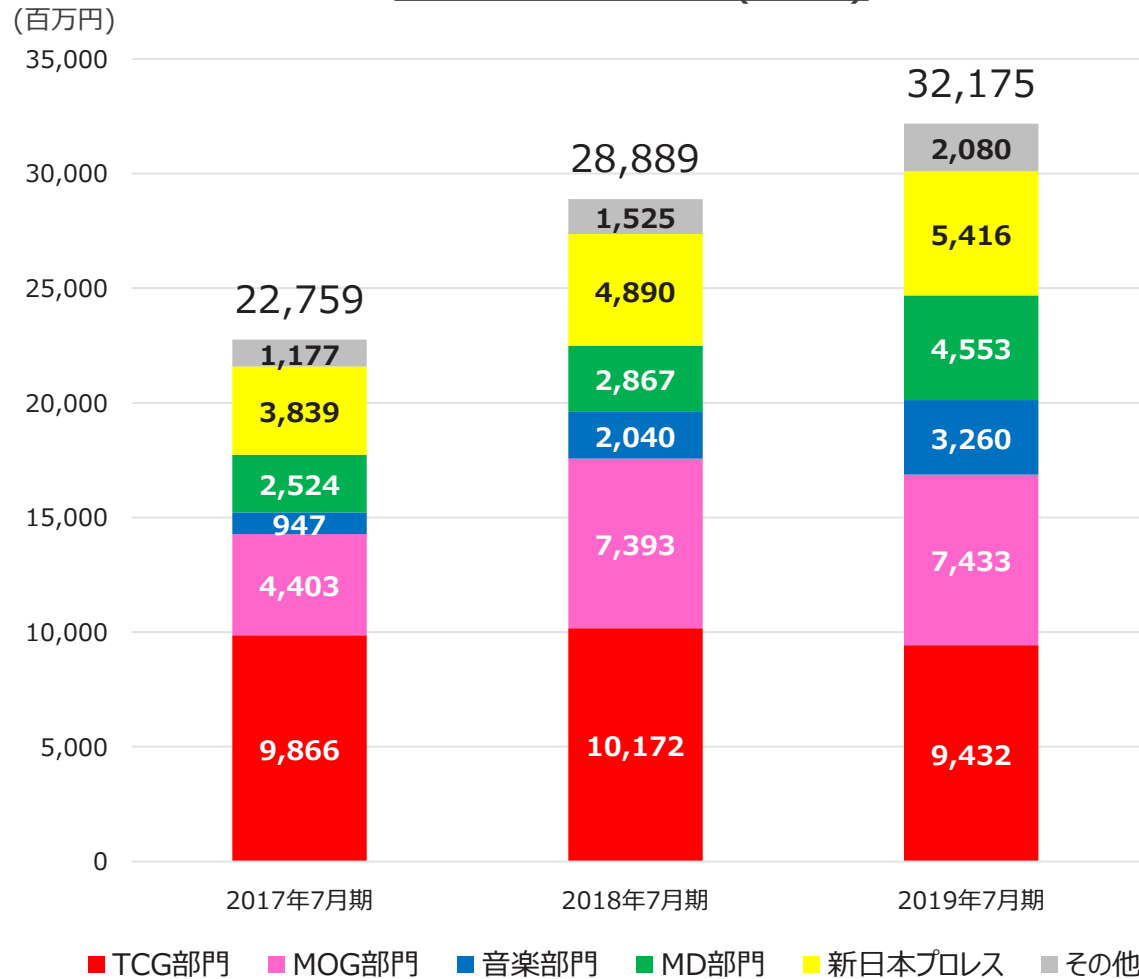
(百万円)	2019年7月期 通期	2018年7月期 通期	対前年 増減	対前年 増減率
売上高	<b>32,175</b>	28,889	+3,286	+11.4%
売上総利益	<b>14,645</b>	13,701	+944	+6.9%
販売管理費	<b>11,587</b>	10,771	+816	+7.6%
広告宣伝費	<b>5,003</b>	5,060	▲57	▲1.1%
販売促進費	<b>1,644</b>	1,717	▲73	▲4.3%
営業利益	<b>3,058</b>	2,929	+129	+4.4%
経常利益	<b>3,031</b>	2,996	+35	+1.2%
経常利益率	<b>9.4%</b>	10.4%	▲1.0pt	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	<b>1,799</b>	1,637	+162	+9.9%



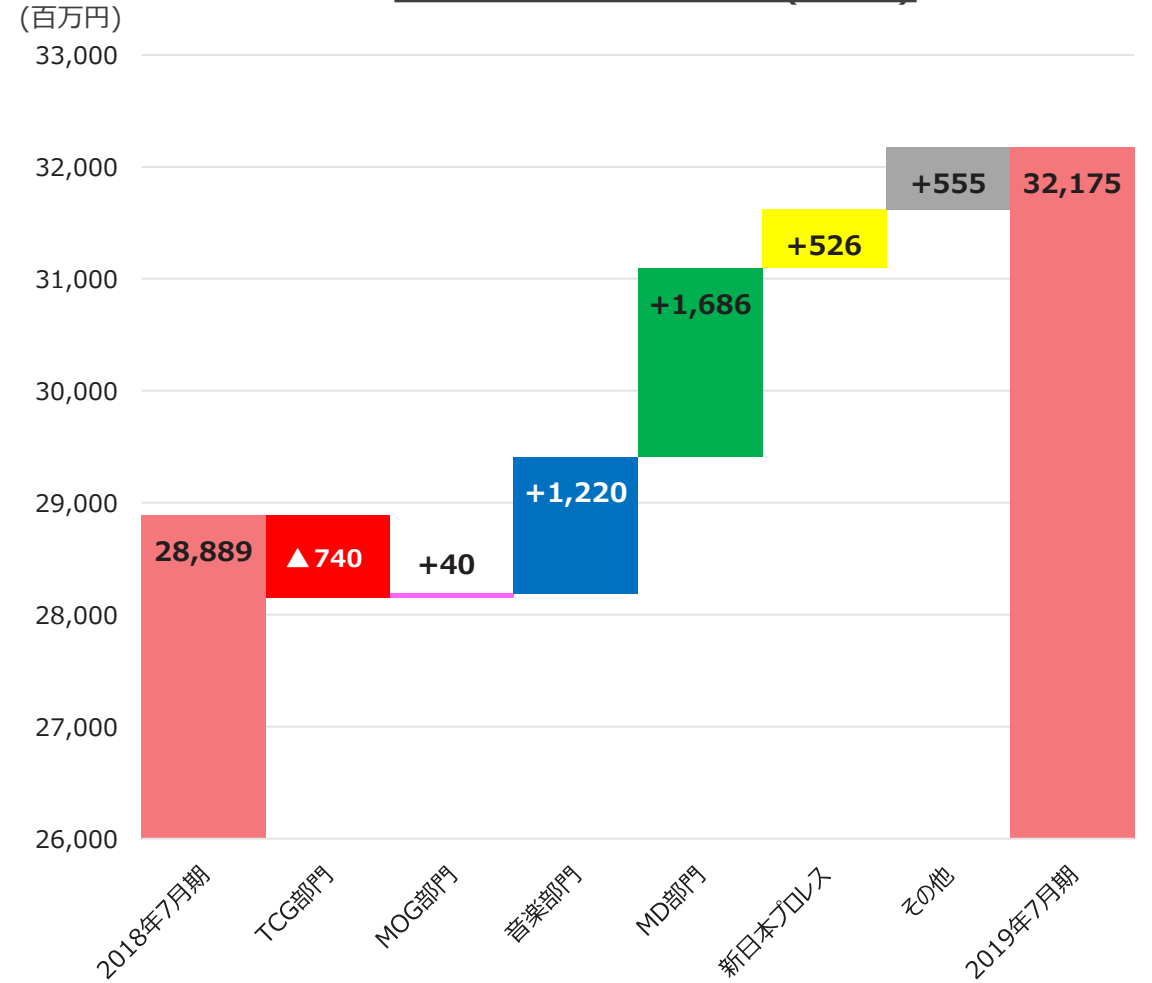
## 売上高構成 (連結)

- TCG部門の売上減、MOG部門の横ばい成長を音楽部門、MD部門の伸びが支え、全体の売上高は増加
  - 新日本プロレスはFY19も二桁成長を続け、過去最高の売上を達成
- ※「その他」にはメディア部門が担うアニメの委員会収入等を計上

### 売上高構成推移(連結)



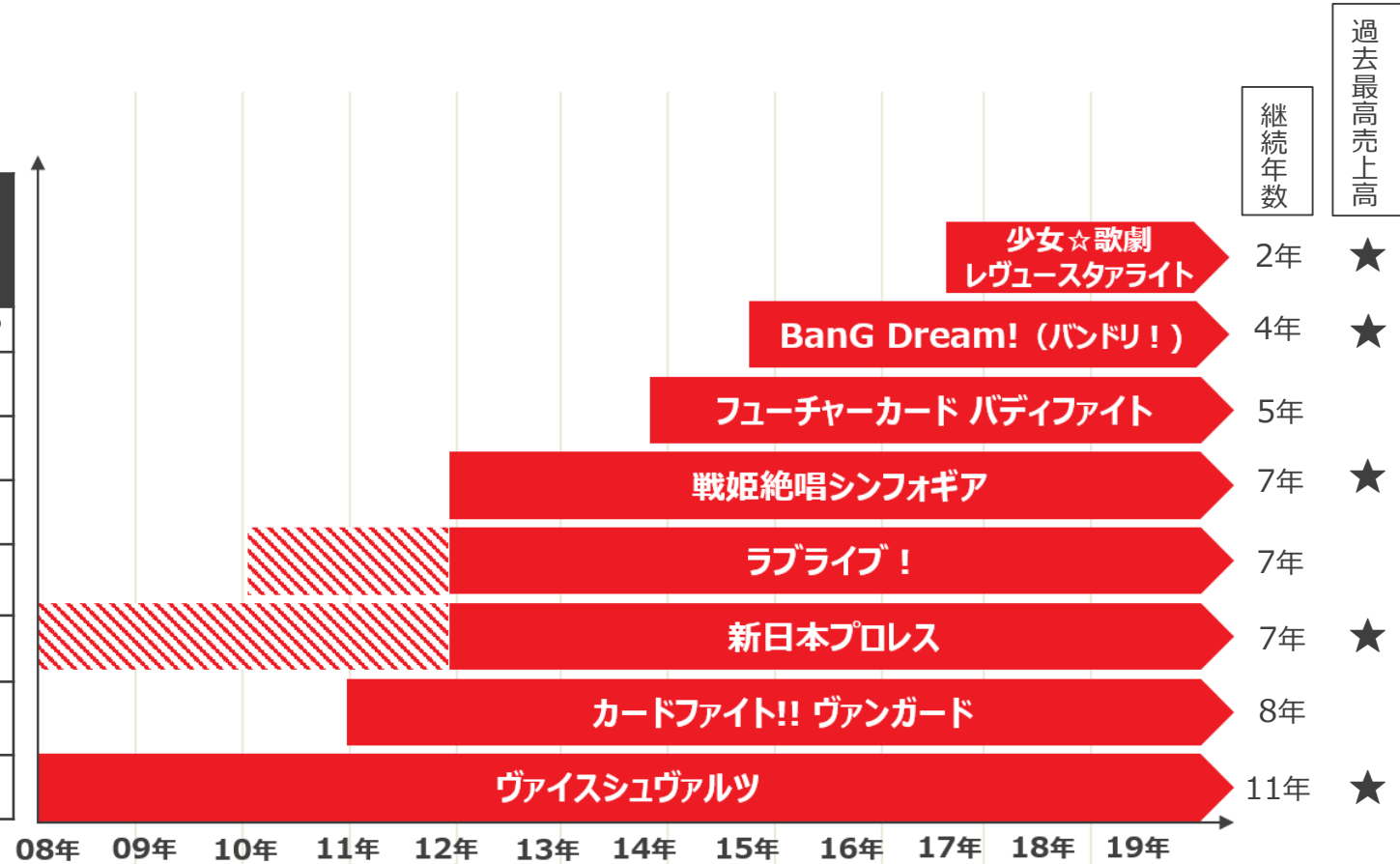
### 売上高前年比分析(連結)



- 「バンドリ！」IPは売上高100億円IPまであと一步に迫る
- ミュージカルを原点とし、2017年に始動したIP「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」が新たにランクイン

## 2019年7月期 IPランキング (当社での売上高10億円以上\*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!	2012年	他社
5	フューチャーカード バディファイト	2014年	自社
<b>NEW</b> 6	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	2017年	自社
7	戦姫絶唱シンフォギア	2012年	他社



\*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を記載

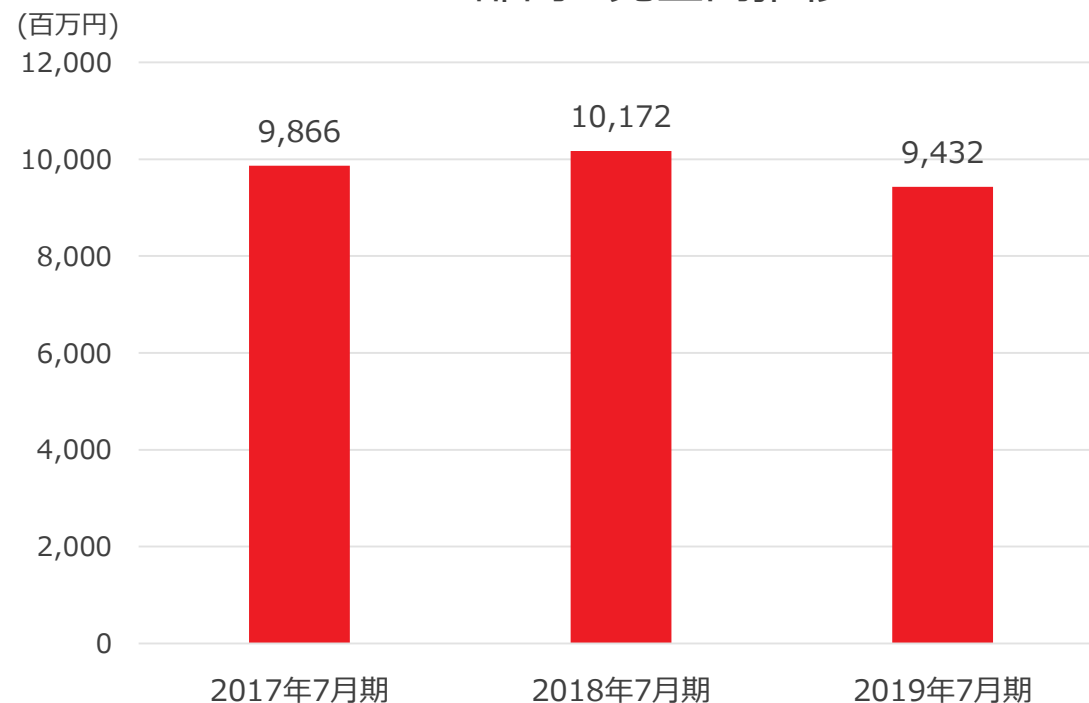
# セグメント別トピックス エンターテインメント事業

- 「ヴァンガード」、「バディファイト」で前年比減収も「ヴァイスシュヴァルツ」は発売から11年間の歴史の中で一番の売上高を達成
- TCG部門全体として海外売上好調。英語版「カードファイト!! ヴァンガード」公式大会の参加人数は前大会比148%(\*1)、約30か国のプレイヤーが参加。\*1 「Bushiroad Championship Series 2018」と「Bushiroad Spring Fest 2019」の参加人数比
- TCG部門の売上高に占める海外売上比率はおよそ26%



2019年5月に開催されたBSF2019ニューヨーク大会の様子

## TCG部門の売上高推移

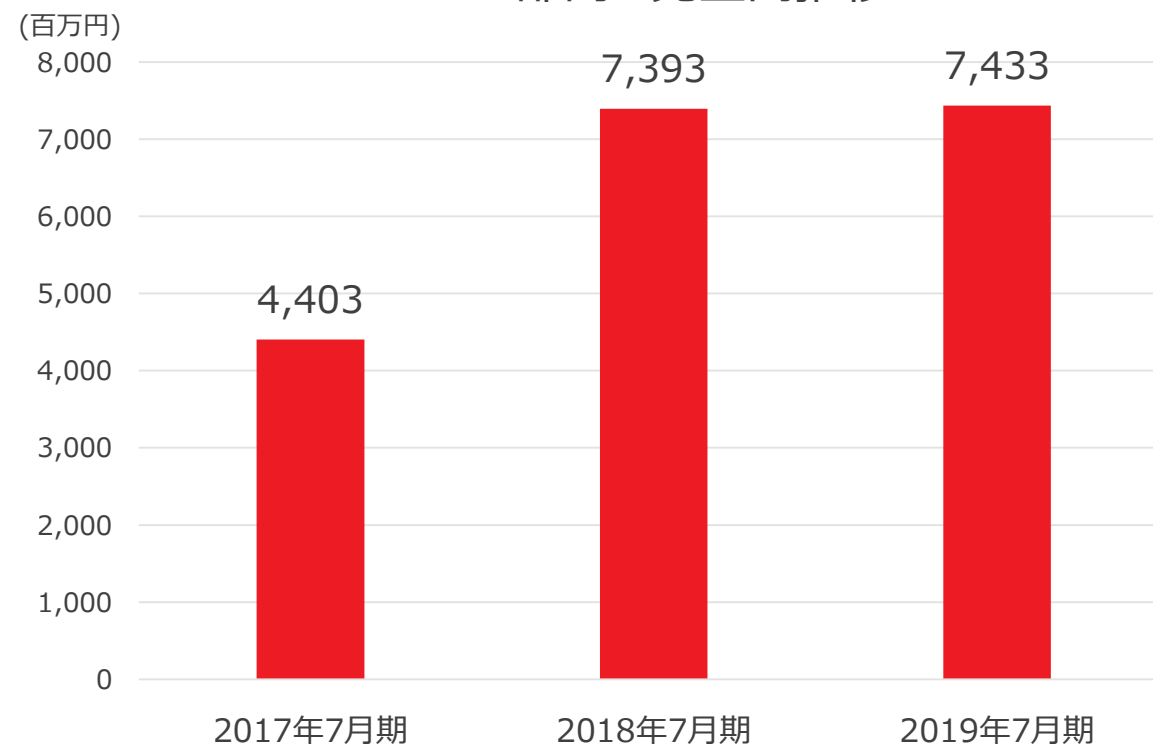


- 売上の柱である「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」(配信元:Craft Egg)がApp Storeセールスランキングにおいて初の1位ランクインを達成、国内ユーザー1000万人を突破
- 「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -ReLIVE-」(配信元:エイチーム)、「名探偵コナンランナー 真実への先導者」を配信開始
- 「ガルパ」と「スタリラ」のリアルイベント「ガルスタ祭」を開催し、2日間で30,981名がご来場
- MOG部門の売上高に占める海外売上比率はおよそ14%



「ガルパ」の簡体字版『BanG Dream! 少女乐团派对!』の配信もスタート  
(配信元: bilibili)

MOG部門の売上高推移

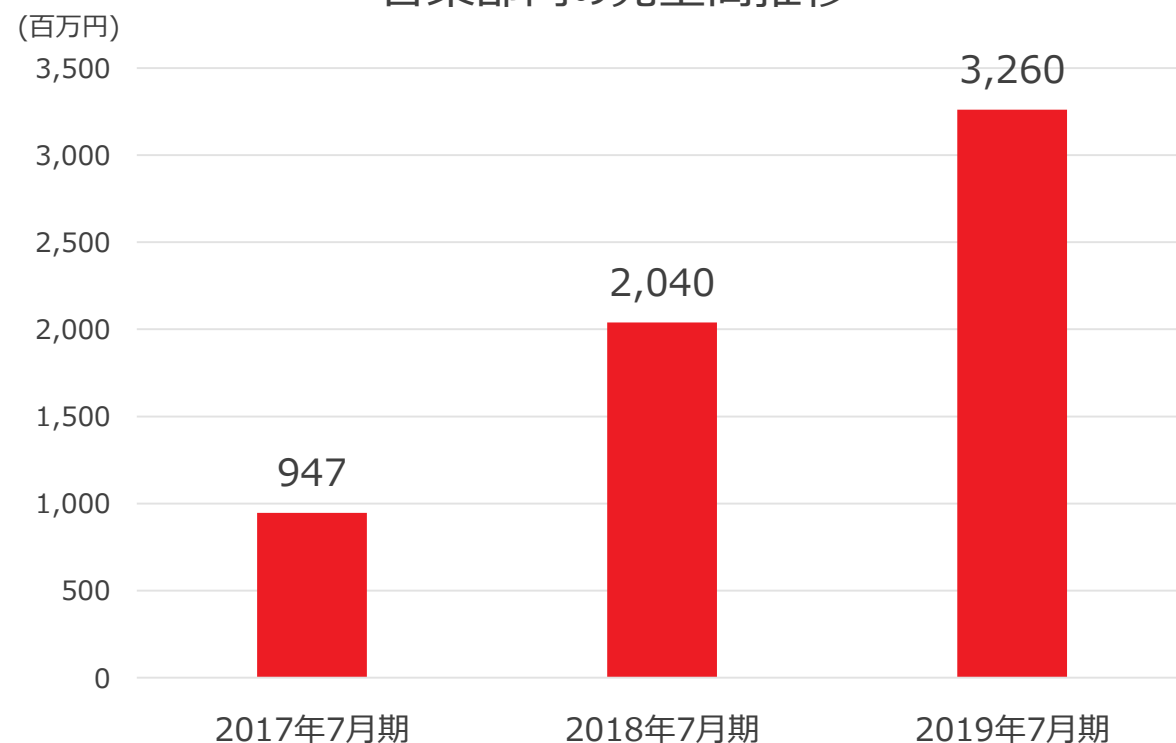


- 「バンドリ！」関連CD累計売上枚数100万枚を突破
- 2019年2月の「バンドリ！」6タイトル同時リリース、すべてのタイトルがオリコンTOP10以内にランクイン
- ブシロードミュージック主催の音楽イベントにはおよそ19万人が来場(ライブビューイング含む)



2019年2月開催「BanG Dream! 7th☆LIVE」武道館 3 days

音楽部門の売上高推移

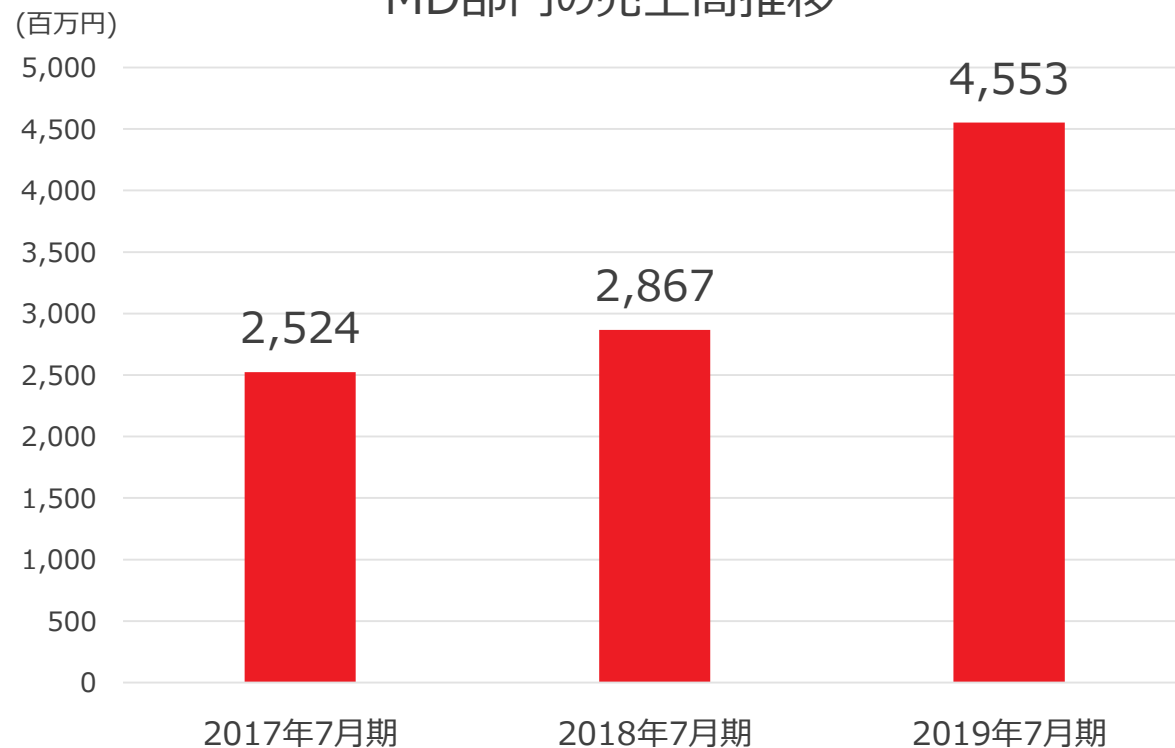


- 全世界・全店舗のアニメイト125店舗にて業界史上初となるアニメイトワールドフェアを開催。およそ120万人が「バンドリ！」グッズを購入（会計数ベース）
- スケールフィギュアへの参入
- マルイ催事の定期開催
- 「Re:ゼロから始める異世界生活」や「名探偵コナン」など他社IP商品も好調に推移



2019年2月～3月開催「バンドリ！アニメイトワールドフェア」の一例

MD部門の売上高推移





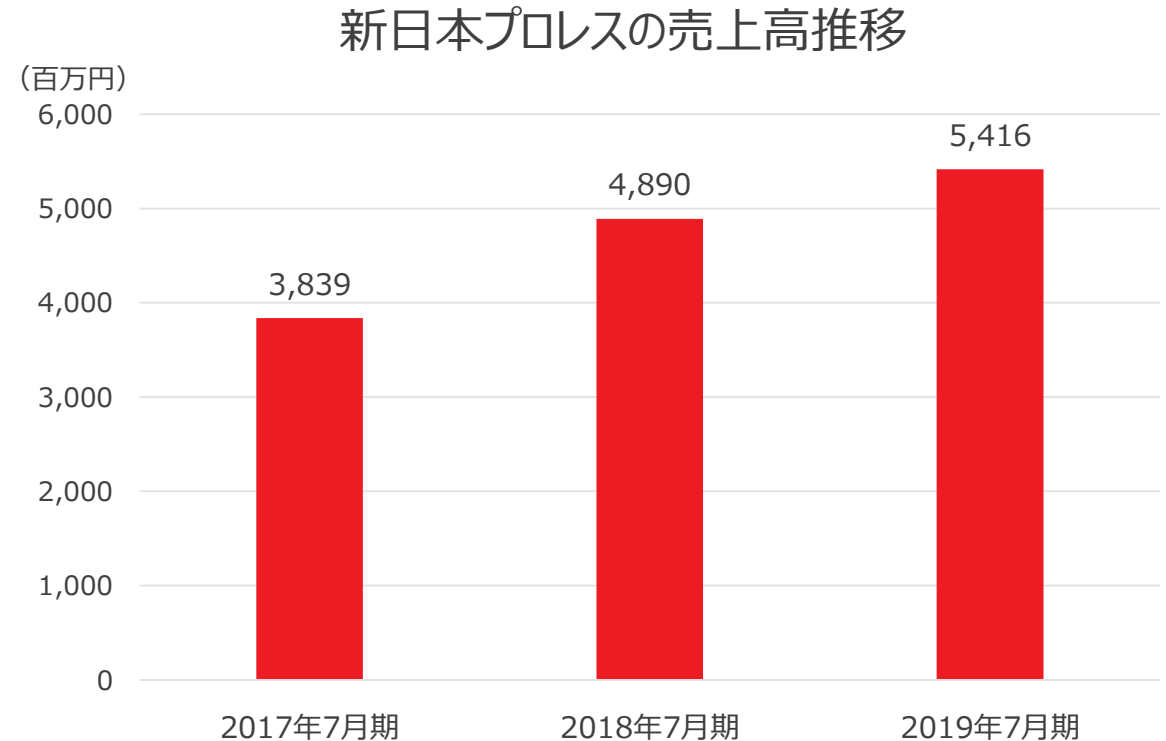
# セグメント別トピックス

## スポーツ事業

- 新日本プロレスはおよそ43.6万人を動員。6年連続増
- 日本のプロレス団体では初となるNY・マディソン・スクエア・ガーデン大会を開催し、16,534人を動員（札止め）
- 映像や海外強化への投資増
- キックスロードはキックボクシングイベント「REBELS(レベルス)」との提携及び「KNOCK OUT」新体制と新たなコンセプトを発表



2019年4月にNY・マディソン・スクエア・ガーデンにて開催された  
ROH/NJPW PRESENTS「G1 SUPER CARD」



**2020年7月期(FY20)**

**業績予想**

(百万円)	2020年7月期 通期 予想	2019年7月期 通期 実績	前年増減	前年増減率
売上高	<b>36,000</b>	32,175	+3,825	+11.9%
営業利益	<b>3,100</b>	3,058	+42	+1.4%
経常利益	<b>3,100</b>	3,031	+69	+2.3%
経常利益率	<b>8.6%</b>	9.4%	▲0.8pt	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	<b>1,800</b>	1,799	+1	+0.1%

- エンターテインメント事業については「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS (スクスタ)」や「カードファイト!! ヴァンガードZERO」等、MOG部門の新規タイトルリリースによって売上が拡大
- 「D4DJ」、「ARGONAVIS from BanG Dream!」等の新規IPについてコストが先行
- スポーツ事業については東京ドーム2連戦など規模拡大による興行部門の伸長や、コンテンツ部門の将来的な成長を見据えた海外展開の拡大



「カードファイト!! ヴァンガードZERO」



「ラブライブ! 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イブ! ©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!! ©KLabGames©SUNRISE



「ロストデケイド」  
© RASTAR GAMES (HK) CO., LIMITED ALL RIGHTS RESERVED



「カードキャプターさくら クリアカード編 ハピネスメモリーズ」  
©CLAMP・ST/講談社・NEP・NHK ©bushiroad ©Monstar Lab, Inc.

- 「D4DJ」、「アルゴナビス」はすでに幕張メッセでライブを行うなどファンベースを構築中
- 新作TCG「Reバーズ for you」は9月18日(水)19時より発表会を開催
- 「アサルトリリィ」は2020年1月に舞台公演が決定



「D4DJ」



「ARGONAVIS from BanG Dream!」

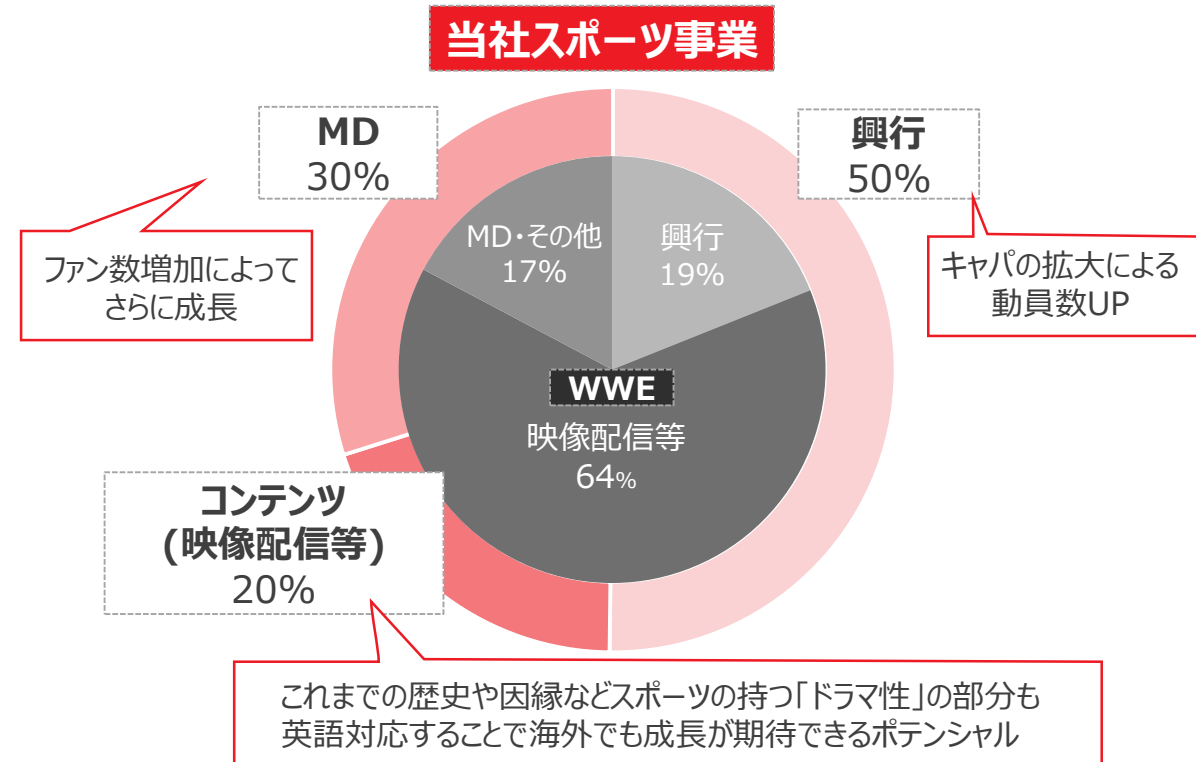


「Reバーズ for you」



舞台「アサルトリリィ League of Gardens」

- 東京ドーム2連戦など新たなチャレンジを展開
- 将来的には映像ビジネスを拡大させ、世界の名だたる強豪スポーツ会社のように映像配信等を中心としたポートフォリオを目指す  
→そのために米国を主とする海外展開の拡大を実施



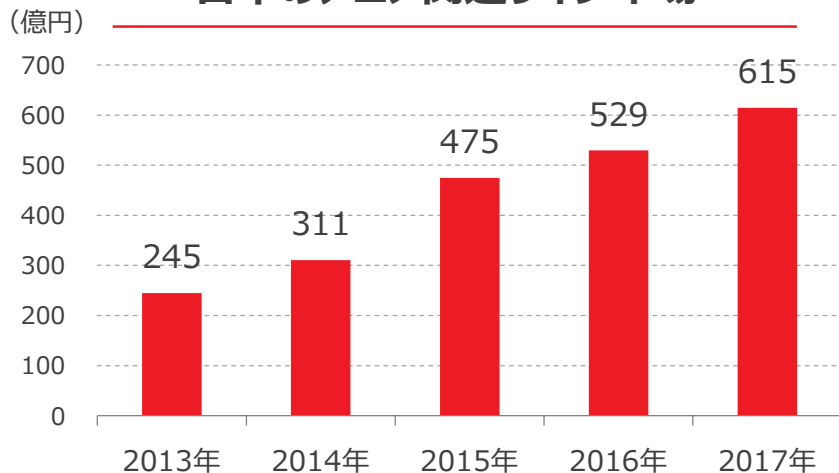
出所：WWE (World Wrestling Entertainment) 「ANNUAL REPORT」2012-2017

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

# エンターテインメント事業の外部環境

## 日本のアニメ関連ライブ市場

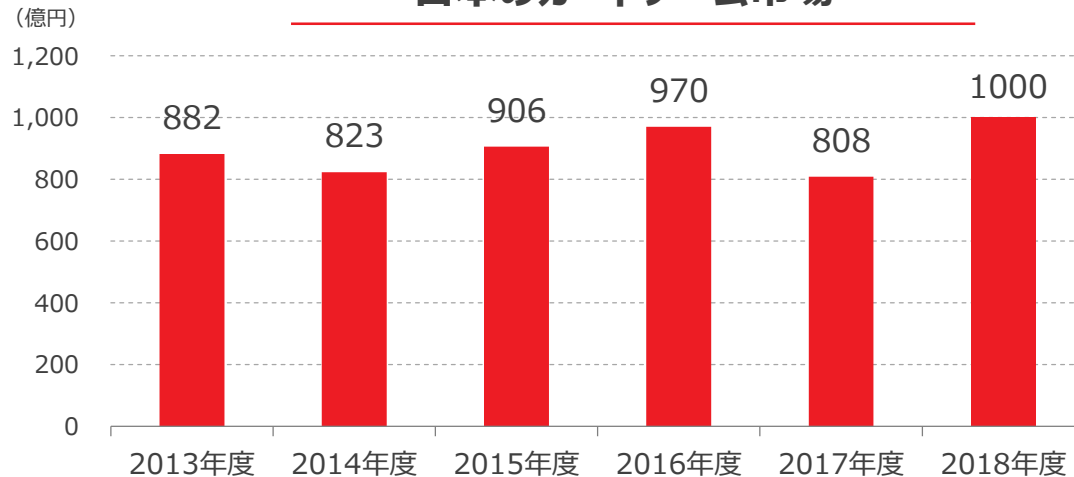


出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2018」

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

# ライブ・海外市場が拡大中

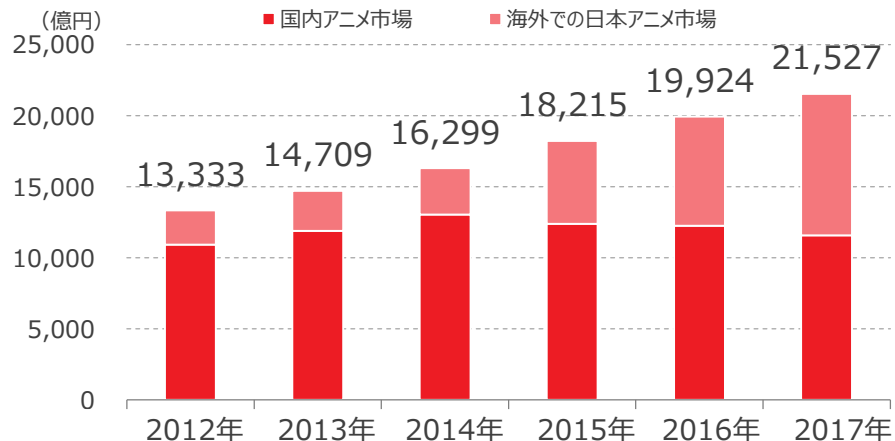
## 日本のカードゲーム市場



出所：メディアクリエイイト総研

「Monthly Trading Card Game Research Data 2013-2018」

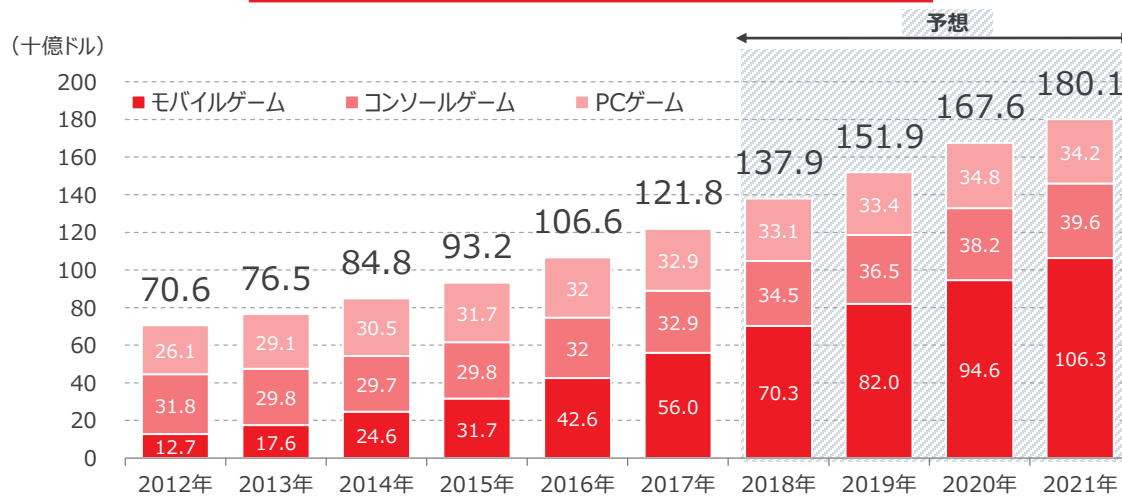
## 日本アニメの国内・海外市場



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



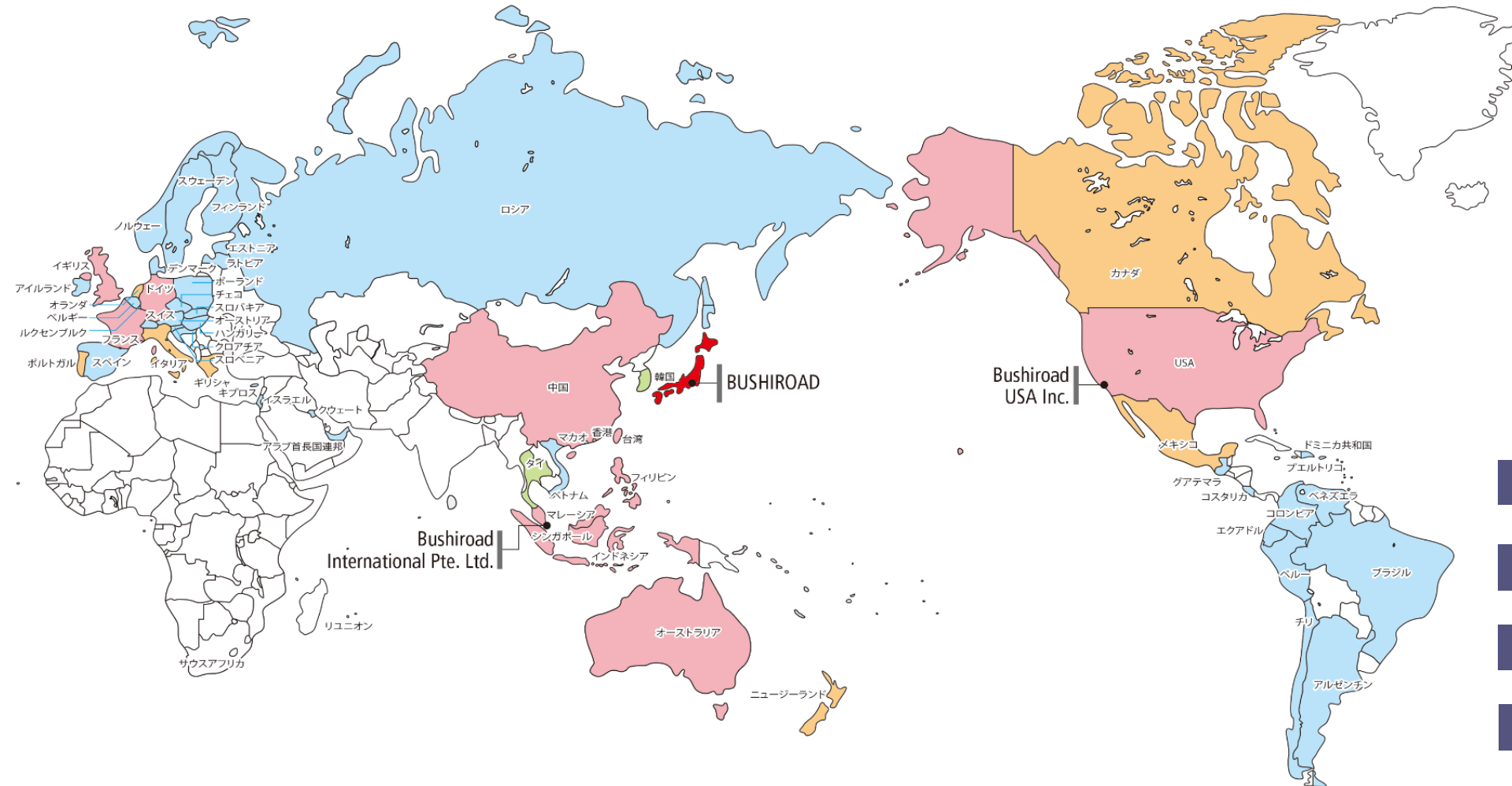
出所：newzoo

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



## 海外市場のさらなる開拓

- TCG部門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を主軸とする当社のMOG部門にとって追い風



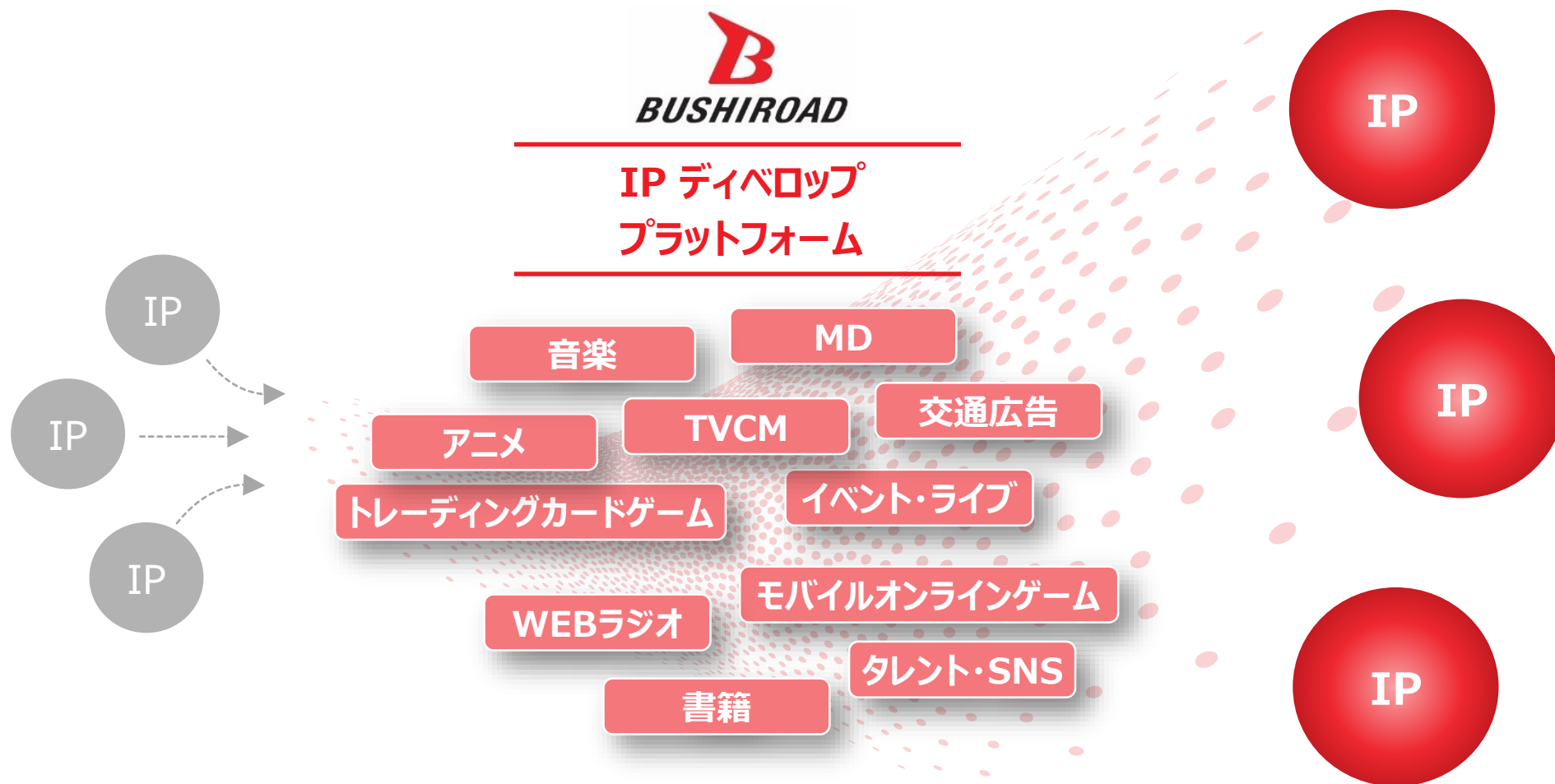
### TCGは世界各国にて展開中

- 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は世界各国にむけて拡大中

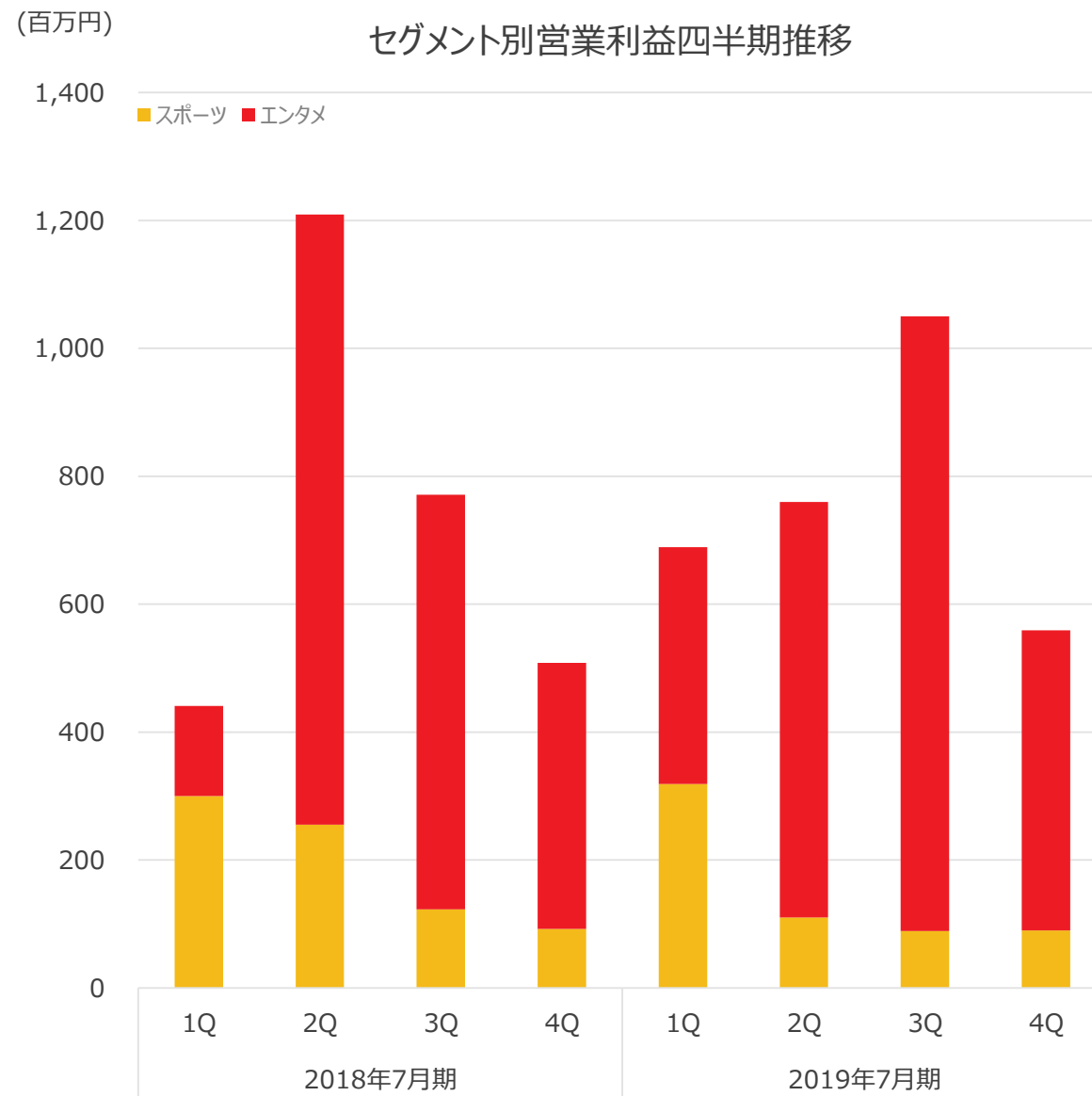
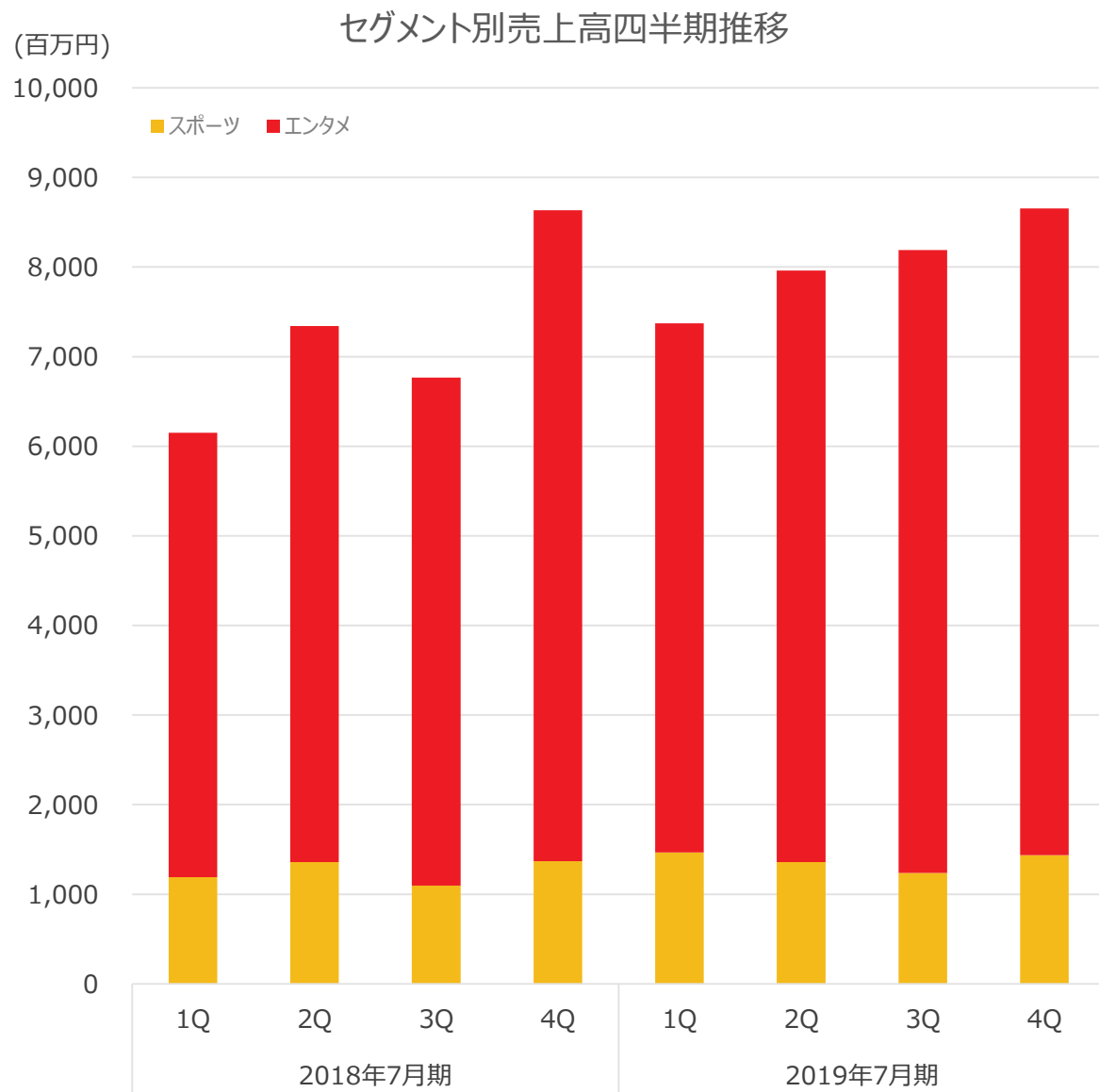
- 英語
- 繁体字
- 簡体字
- 韓国語

- 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



# Appendix

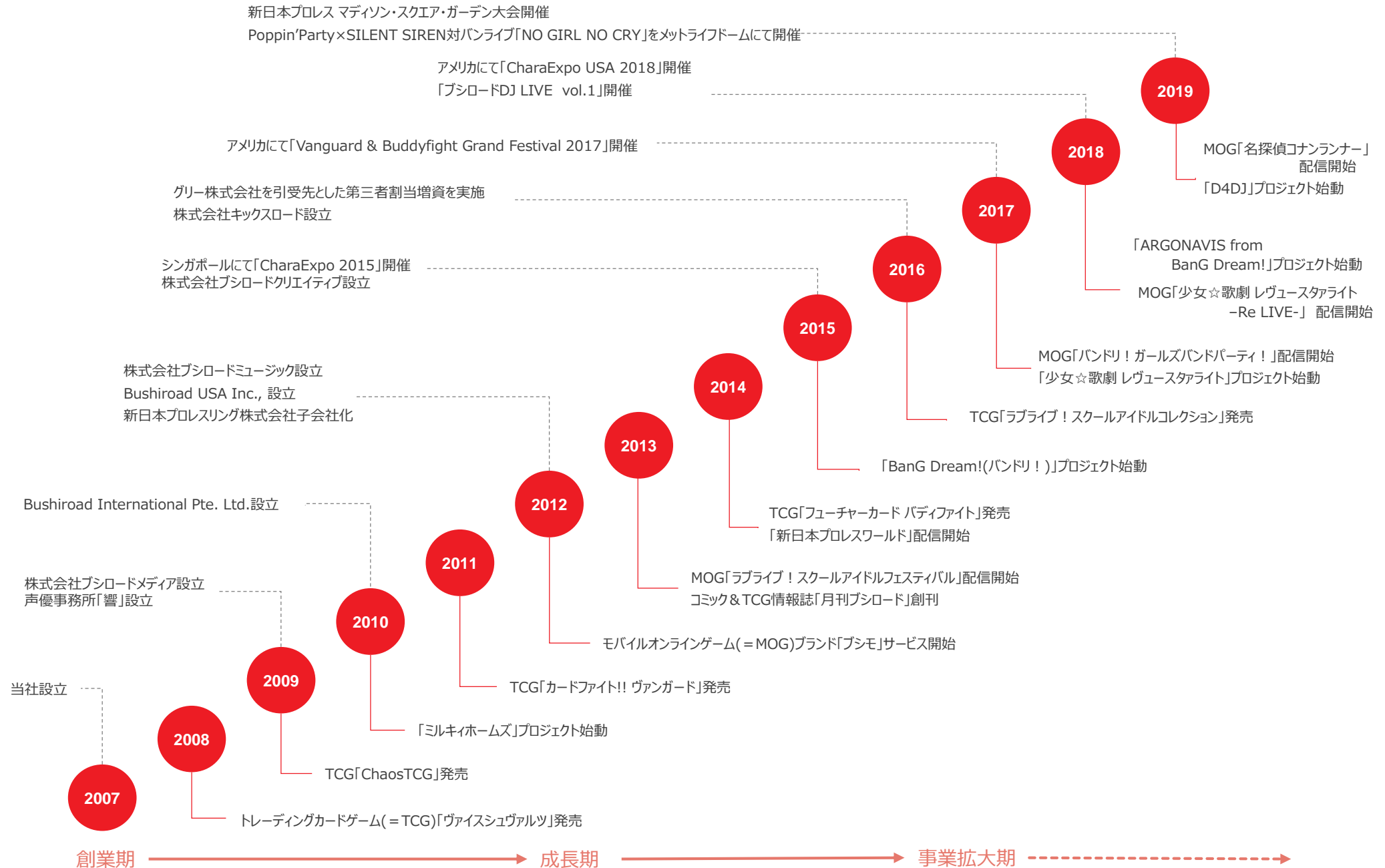
# 四半期業績推移



※2018年7月期の各四半期の売上高及び営業利益については監査法人による監査を受けておりません。

※セグメント売上高は外部顧客への売上高です。 ※セグメント利益は四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

# 沿革



# 会社概要

会社名	株式会社ブシロード
資本金	2,755,555千円 (2019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：451名 単独：247名 (2019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

# 経営陣略歴

## 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



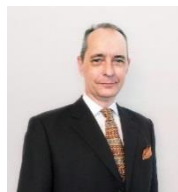
1984年4月 山一証券(株)入社  
1994年3月 (株)ブロッコリー設立  
2007年5月 当社設立 代表取締役社長  
2017年10月 当社取締役 (現任)  
2017年10月 (株)ブシロードミュージック 代表取締役社長 (現任)

## 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)、新日本プロレスリング(株)代表取締役社長兼CEO (現任)

## 取締役 村岡 敏行



2000年4月 (株)ファイブフォックス 入社  
2008年1月 楽天(株) 入社  
2009年7月 (株)葵プロモーション (現(株)AOI Pro.) 入社  
2017年7月 当社 入社  
2019年5月 当社取締役 (現任)



***BUSHIROAD***

**株式会社ブシロード**

**証券コード:7803**

## 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。