



BUSHIROAD

**2020年7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**

2020年9月14日

目次

- 2020年7月期 第4四半期 決算サマリー
- 2020年7月期 通期決算概況
 - 要約損益計算書（連結）
 - 〔通期〕 セグメント別業績推移
 - 部門別売上高構成
 - 〔四半期〕 連結業績推移
 - セグメント別売上高推移
 - セグメント別営業利益推移
 - 〔第4四半期〕 トピックス
 - 部門別売上高推移
- 取り組み
- 参考資料



カードゲームしよ子

2020年7月期 第4四半期 決算サマリー

2020年7月期第4四半期 決算サマリー

ライブIP事業は厳しい局面が続くも、TCG部門の回復などデジタルIP事業の寄与により連結黒字に復帰

2020年7月期 第4四半期 業績

売上高	7,776	百万円	前年同期	8,653	百万円 (▲10.1%)
営業利益	496	百万円	前年同期	558	百万円 (▲11.1%)
経常利益	550	百万円	前年同期	509	百万円 (+8.1%)
親会社株主に帰属する四半期純利益	320	百万円	前年同期	349	百万円 (▲8.3%)

デジタルIP事業

TCG部門が第3四半期の売上・利益減から底を打ち回復傾向となり、MOG部門が過去最高の売上高を達成した第3四半期並の水準で推移しました。前年同期に実施した販促目的の大型リアルイベントをコロナ禍により中止したため、セグメント利益は前年同期を上回る水準となりました。

売上高	6,172	百万円	前年同期	6,187	百万円 (▲0.2%)
セグメント利益	595	百万円	前年同期	462	百万円 (+28.8%)

ライブIP事業

6月後半以降、有観客とオンライン配信を組み合わせた開催を積極的に実施したものの、5月～6月前半のほぼすべてのライブ・興行・イベントを中止または延期したことが影響し、当四半期時点では売上高・利益ともに厳しい局面が続きました。音楽部門ではバンドリ!のアルバムCDなど音楽ソフトの好調が売上高・利益ともに貢献しました。

売上高	1,604	百万円	前年同期	2,466	百万円 (▲35.0%)
セグメント利益	-105	百万円	前年同期	98	百万円

※セグメント利益につきまして棚卸資産の調整額は記載を省略しております。 ※当期第3四半期より、ライブIP事業には劇団飛行船とソプラティコの業績が計上されております。

2020年7月期 通期決算概況

- 当四半期はデジタルIP事業の回復により、第3四半期での連結赤字から復帰、各利益項目とも黒字転換いたしました。
通期では前年比増収減益、修正通期業績予想に対しては、売上高は同値、各利益項目は予想を上回っての着地となりました。
- 当四半期の販売管理費は、コロナ禍対策として継続的に実施している経費削減の効果により大きく減少しております。
- 2021年7月期の連結業績予想は、合理的な算定が困難と判断して未定としております。今後、算定が可能となった段階で速やかに公表いたします。

単位：百万円	FY20 第4四半期	FY19 第4四半期	対前年 増減率	FY20 通期	FY19 通期	対前年 増減率	業績予想 進捗率
売上高	7,776	8,653	▲10.1%	33,000	32,175	+2.6%	100.0%
売上総利益	3,165	3,686	▲14.1%	14,416	14,645	▲1.6%	-
販売管理費	2,669	3,128	▲14.7%	11,706	11,587	+1.0%	-
広告宣伝費	1,148	1,127	+1.9%	5,105	5,003	+2.0%	-
販売促進費	180	589	▲69.4%	1,225	1,644	▲25.5%	-
営業利益	496	557	▲11.0%	2,710	3,058	▲11.4%	104.2%
営業利益率	6.4%	6.4%	+0.0pt	8.2%	9.5%	▲1.3pt	-
経常利益	550	508	+8.3%	2,755	3,031	▲9.1%	105.9%
経常利益率	7.1%	5.9%	+1.2pt	8.3%	9.4%	▲1.1pt	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	320	349	▲8.3%	1,551	1,799	▲13.8%	103.4%

※業績予想進捗率は、2020年7月22日開示の修正通期業績予想に対しての割合を記載。

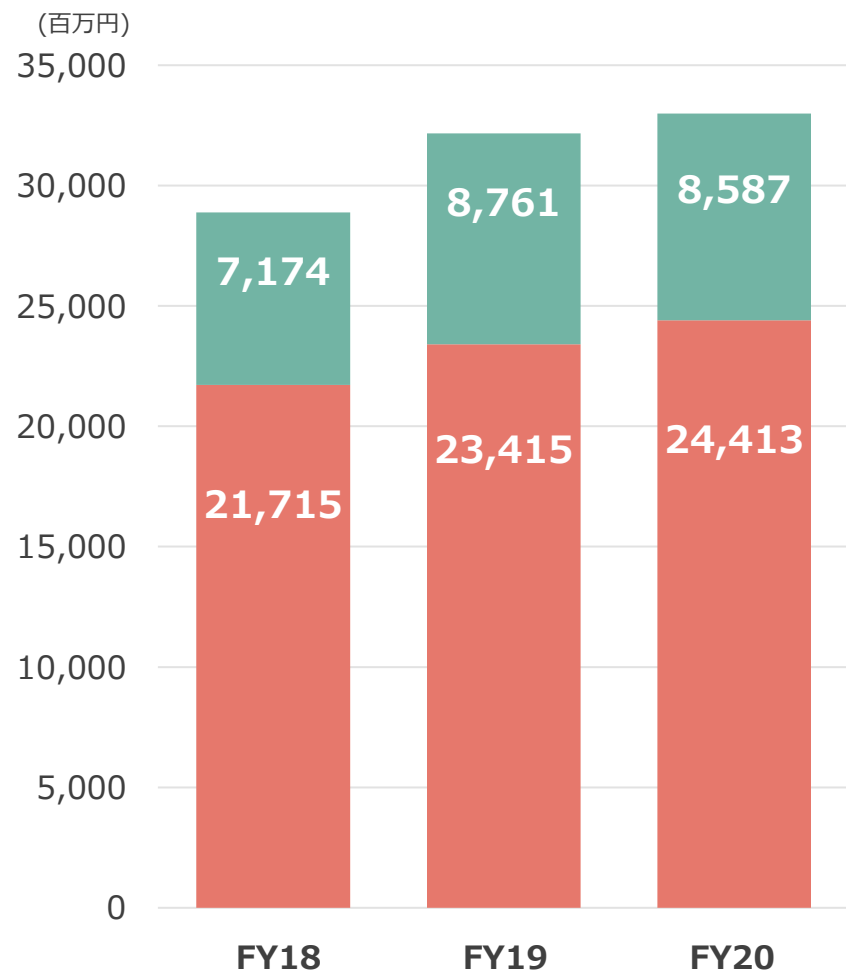
通期 セグメント別業績推移

凡例

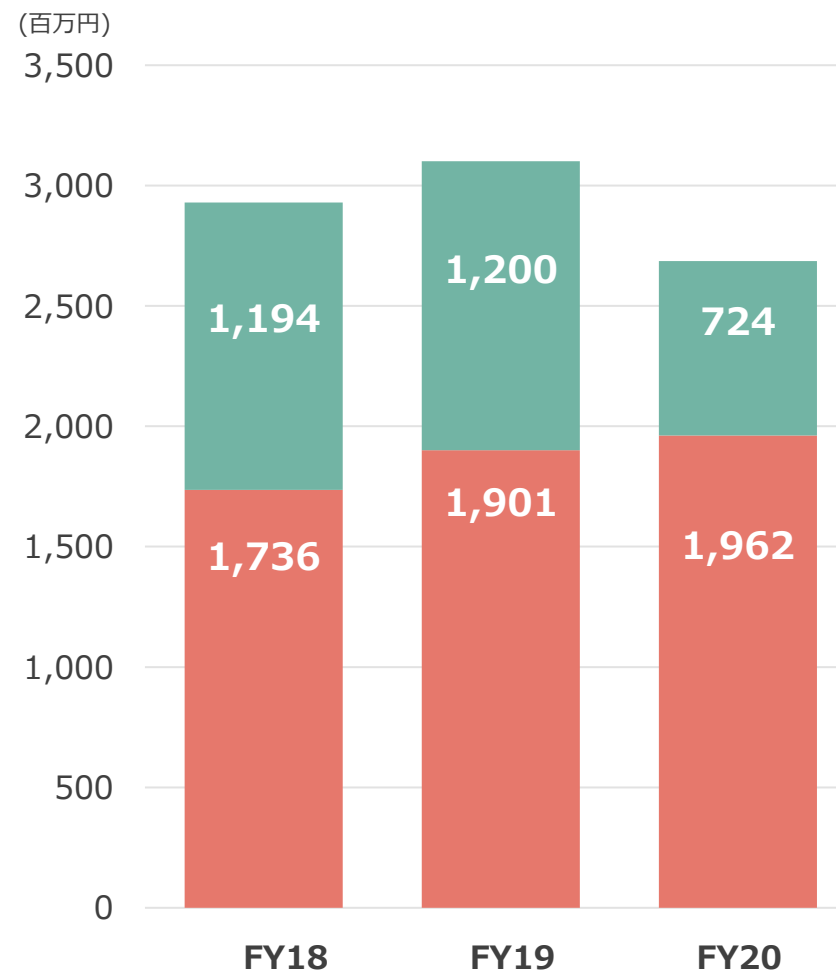
デジタルIP

ライブIP

売上高構成推移（連結）



営業利益構成推移（連結）



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント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。

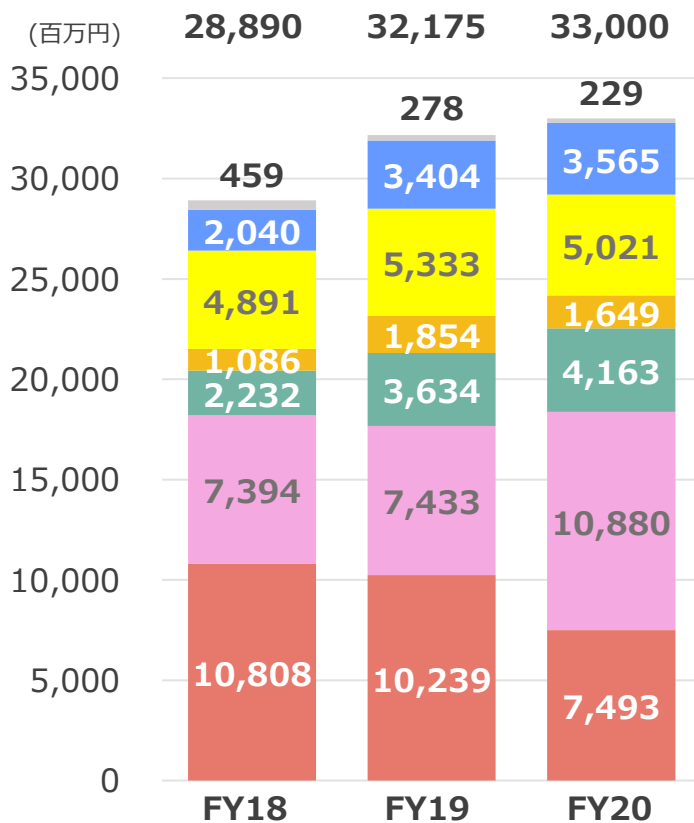
通期 部門別売上高構成

- 前期に続きTCG部門は売上減となりましたが、MOG部門が大きく伸長したことから、全体の売上高は増加しました。
下期の新型コロナウイルス感染症の影響によるTCG部門・スポーツ部門・音楽部門の低調を、上期のMD部門・スポーツ部門・音楽部門の好調がカバーした形です。
- 音楽部門の事業を行う子会社の株式会社ブシロードミュージックが前期に続き過去最高売上・経常利益を達成いたしました。また、コロナ禍によりTCGの出荷を約1ヶ月中断するなどの影響がありましたが、海外での事業展開の拡大により、子会社のBushiroad International Pte. Ltd.が過去最高経常利益を達成いたしました。

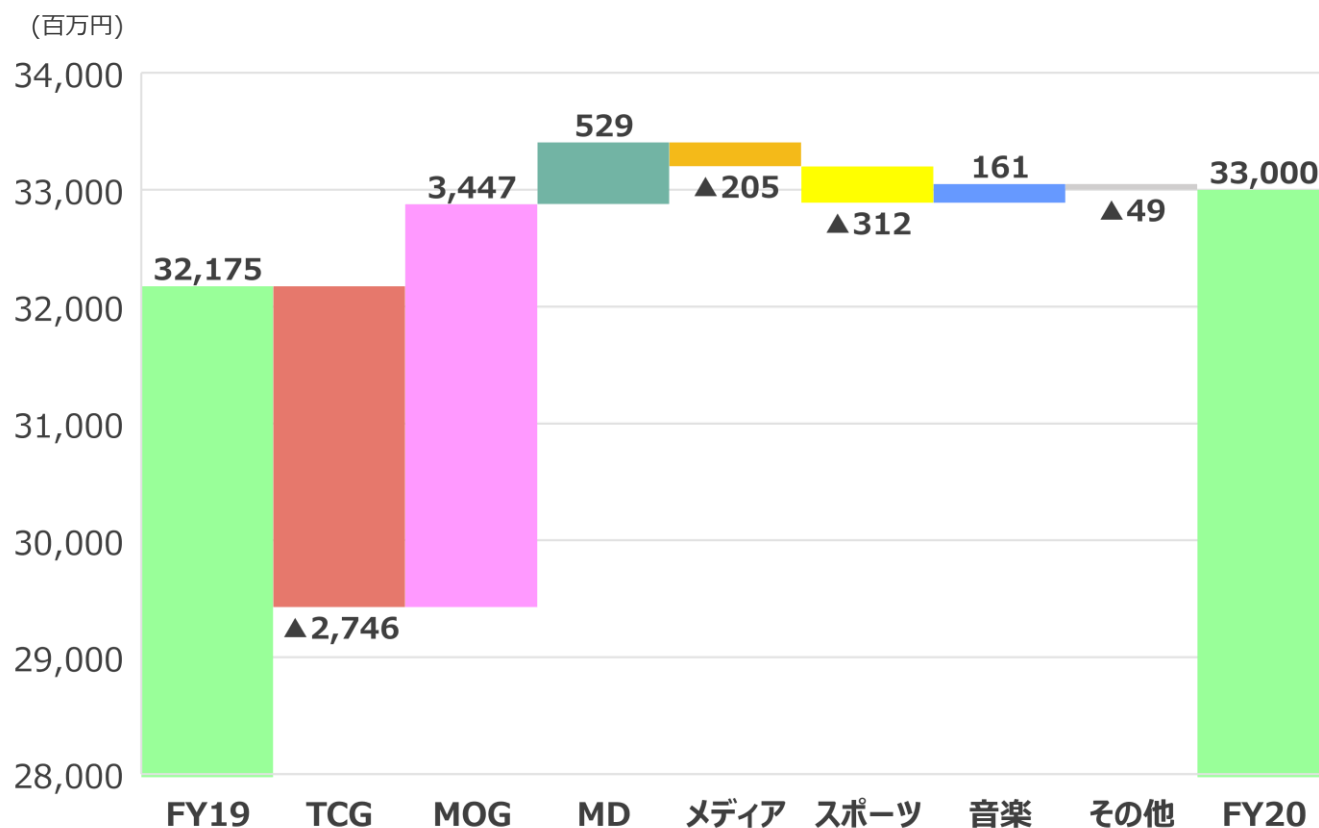
凡例



売上高構成推移 (連結)



売上高前年比分析 (連結)



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

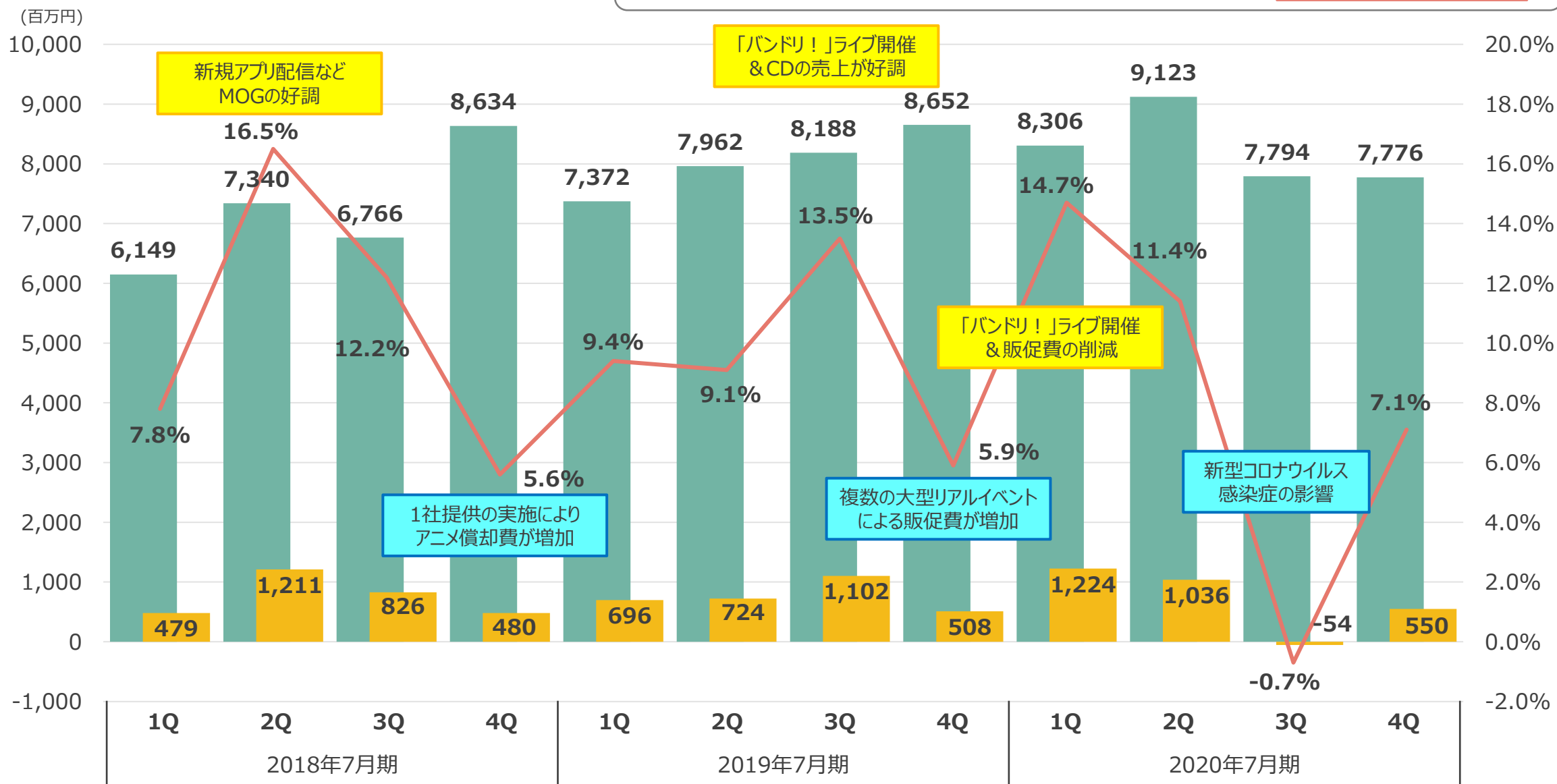
四半期 連結業績推移

凡例

売上高

経常利益

経常利益率



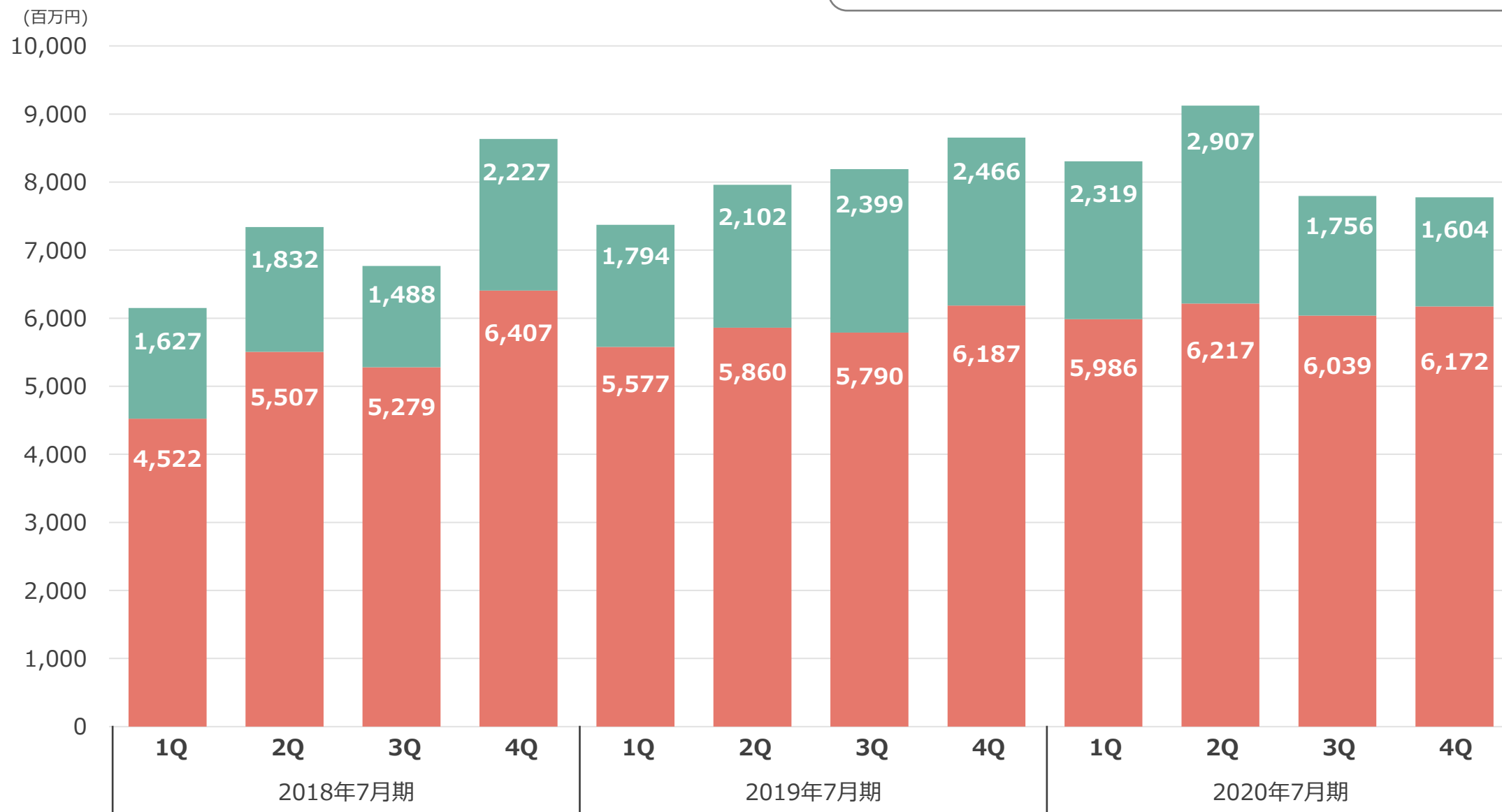
※2018年7月期の各四半期の売上高及び経常利益については監査法人による監査を受けておりません。

四半期 セグメント別売上高推移

凡例

デジタルIP

ライブIP



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント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。

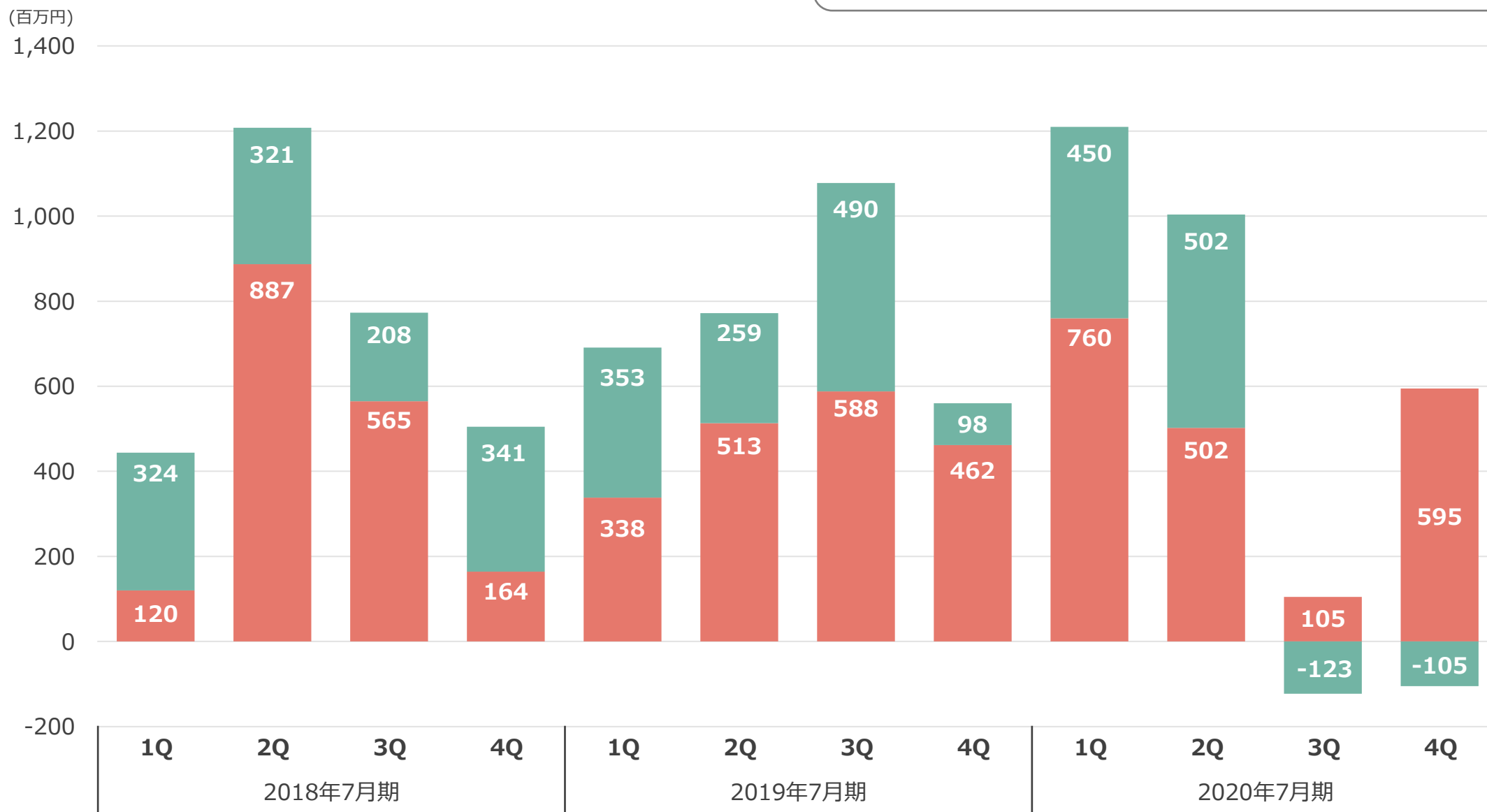
※セグメント売上高は外部顧客への売上高です。

四半期 セグメント別営業利益推移

凡例

デジタルIP

ライブIP



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント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。
 ※セグメント別営業利益につきまして調整額の記載は省略しております。

第4四半期 トピックス

MD部門

VTuber事務所を設立！



子会社の株式会社ブシロードクリエイティブにて、新規事業としてVTuber事務所「いんどり芸能郵便社」を設立。キャラクター性やストーリー性を重視して独自性の構築を目指します。

第1期生の採用オーディションを実施しており、Virtual Actor 1～3名を採用予定です。

音楽部門

スポーツ部門

イベントの有観客開催を再開、ハイブリッドな収益モデルへ！



バンドリ！、新日本プロレス、スターダムなどのイベントを有観客で開催しました。なお、8月には「BanG Dream! 8th☆LIVE 夏の野外3DAYS」を、約18,000名のキャパシティに対して約4,000名を動員して開催。国内外のライブ・ビューイングを含め3日間で延べ34,073名を動員しております。

従来の①現地、②ライブ・ビューイング、③パッケージの販売に加え、④リアルタイムでのオンライン配信、⑤アーカイブでのオンライン配信といった様々な鑑賞方法を提供することで、収益モデルの多角化を進めております。

MOG部門

「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」企業コラボ・自治体コラボを続々展開！

企業・自治体とのコラボを数多く展開させていただくことで、より幅広い層の方々に作品やキャラクターを目にいただける機会が増えております。



▲日清食品



▲中野区（ブシロードの所在地）



▲明治（8月よりセブン-イレブンで展開）



▲ハウスウェルネスフーズ（8月よりセブン-イレブンで展開）

第4四半期 部門別売上高推移 ①デジタルIP事業

- TCG部門は、新TCG「Reバース for you」が当第4四半期よりフル寄与した他、6月以降はコロナによる受注減の影響が収まり、底を打ち回復傾向となりました。
- MOG部門は、当期リリースの「ヴァンガードZERO」や「ロストディケイド」に加えて、既存アプリも引き続き堅調に推移したことから、過去最高売上高を達成した前四半期並みの水準となりました。
- デジタルIP事業全体では、YonY、QonQともにほぼ変わらずの着地となりました。
- 通期では、TCG部門の減少を上回るMOG部門の増加により、前期比4.3%の増収となりました。

凡例

TCG部門

YonY ↓ QonQ ↑

MOG部門

YonY ↑ QonQ →

MD部門

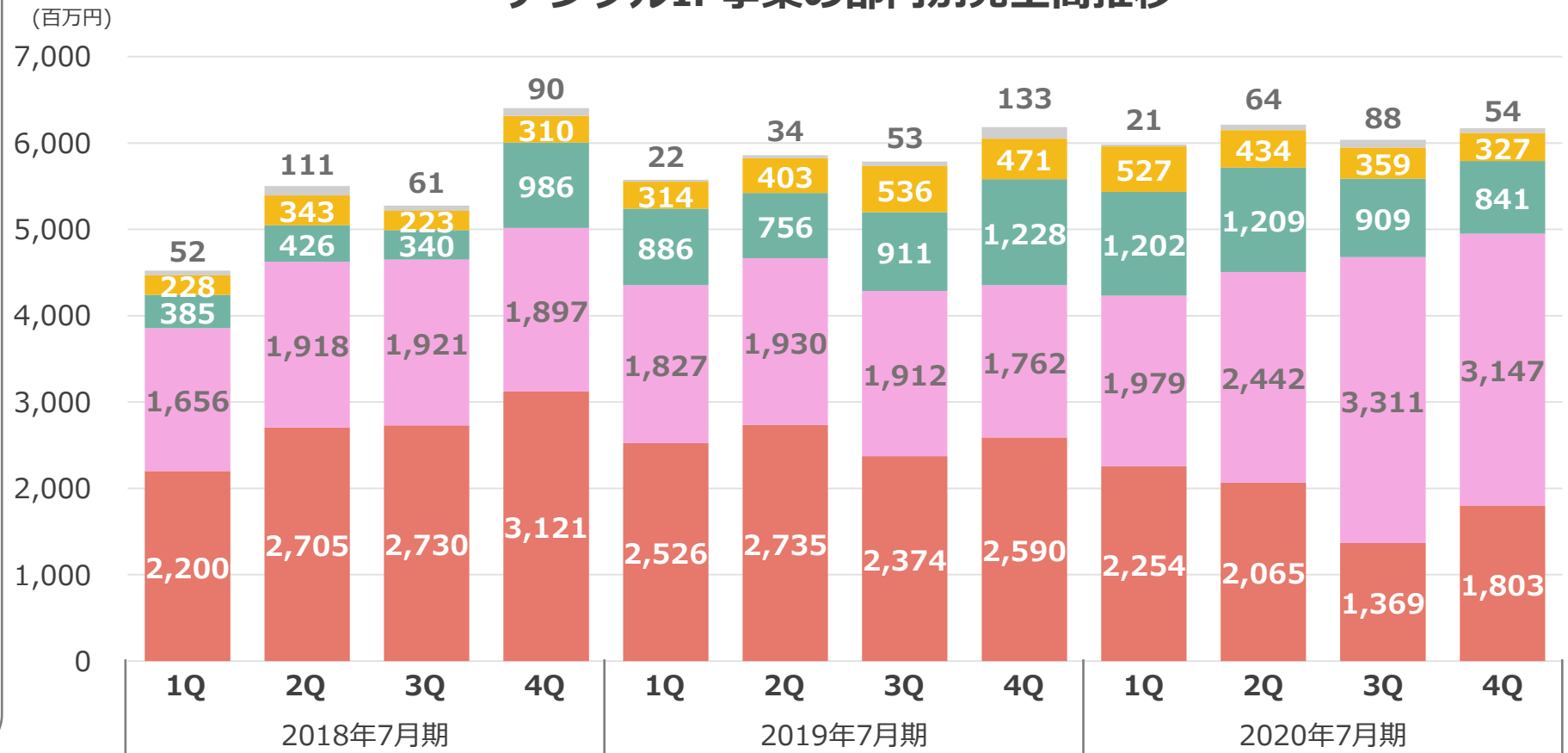
YonY ↓ QonQ →

メディア部門

YonY ↓ QonQ →

その他

デジタルIP事業の部門別売上高推移

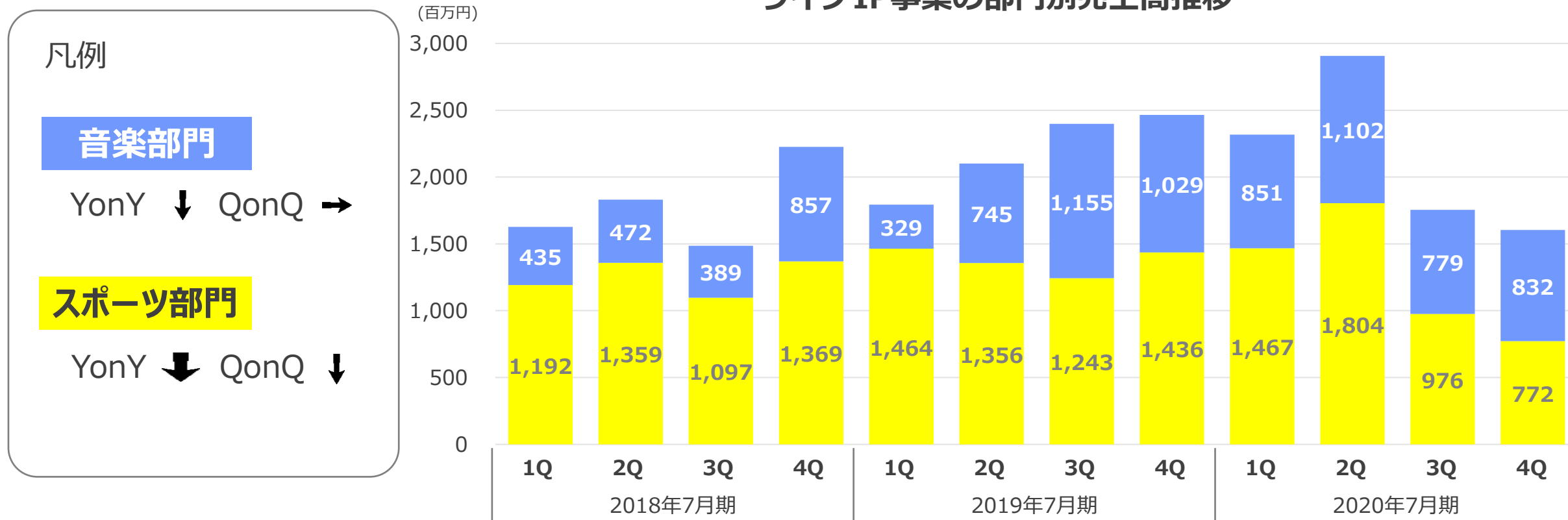


※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

第4四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業

- **音楽部門**は、当四半期のほとんどのイベントを中止・延期またはオンラインでの開催に振り替えたため、前四半期以上にライブ関連の売上が減少しました。一方で、**音楽ソフトの展開**については、Poppin'Party 2nd Album「Breakthrough!」とRoselia 2nd Album「Wahl」を合計約10万枚を出荷するなど好調に推移し、ライブ関連の減少を挽回する売上となりました。
- **スポーツ部門**は、5月～6月にかけてほぼすべての興行を中止または無観客開催としたことと、7月は少人数での有観客開催が中心であったことから、前四半期（2月は通常開催、3月～4月は中止）よりも興行売上はさらに低い水準となりました。興行を再開したことと、それにより新しい動画コンテンツの提供を再開したことから、MD売上とコンテンツ売上は前四半期並みに推移いたしました。

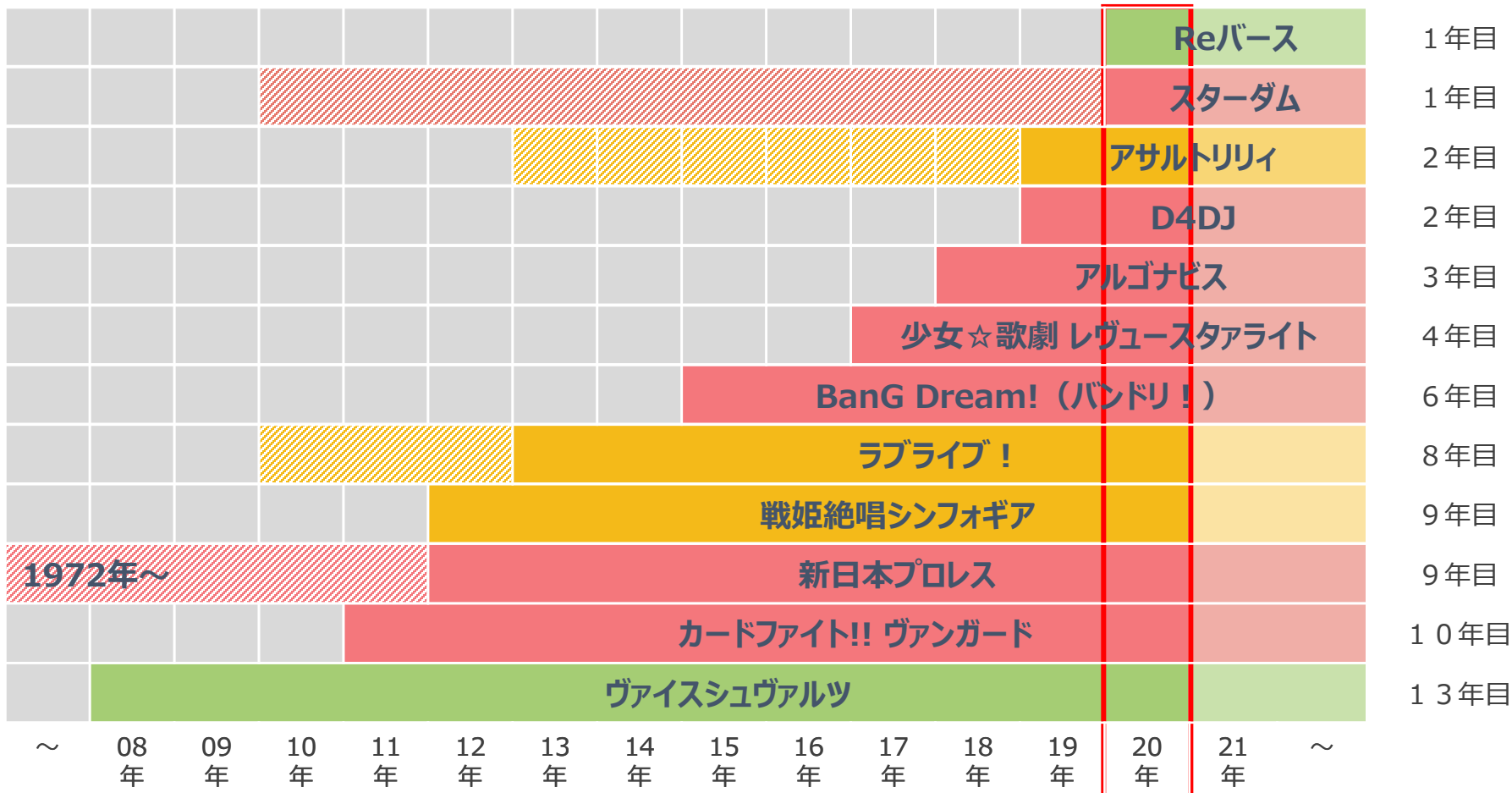
ライブIP事業の部門別売上高推移



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

取り組み

主なIPの継続年数



当社での
継続年数

- 1年目
- 1年目
- 2年目
- 2年目
- 3年目
- 4年目
- 6年目
- 8年目
- 9年目
- 9年目
- 10年目
- 13年目

FY20売上高上位IP

	IP	区分
※1	BanG Dream! (バンドリ！)	自社IP
※2	新日本プロレス	自社IP
※2	カードファイト!! ヴァンガード	自社IP+ オリジナルTCG
	ヴァイスシュヴァルツ	IPプラット フォーム型TCG
	ラブライブ！	他社IP+ オリジナルTCG
	戦姫絶唱シンフォギア	他社IP
	少女☆歌劇 レヴュースタアライト	自社IP

当社グループでの売上高の社内集計数値を基に作成。
 ※1 = FY20売上高100億円以上のIP
 ※2 = FY20売上高40億円以上のIP

主なプロジェクトの今後の展開予定（1） ※9/14（月）時点



ゲーム	MOG「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」全世界ユーザー数2,000万人突破！
アニメ	TVアニメ「BanG Dream! ガルパ☆ピコ～大盛り～」放送中
展開中	「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！江の島ワードラリー」開催（～10/16）
9月	夏の野外3DAYS「BanG Dream! 8th☆LIVE」の有料配信を実施
9月	Pastel*Palettes 7th Single「ゆめゆめグラデーション」発売
10月	Morfonica 1st Live「Cantabile」開催（有観客&ライブ・ビューイング（LV））
10月	Poppin'Party 単独ライブ BanG Dream! 8th☆LIVE「Breakthrough!」開催（有観客&LV）
10月	RAISE A SUILEN 5th Single「Sacred world」発売
10月	Afterglow 7th Single「Sasanqua」発売
11月	ハロー、ハッピーワールド！ 7th Single「ういーきゃん☆フレフレっ！」発売



コミック	「少年ジャンプ+」にてコミック「ARGONAVIS from BanG Dream!」連載開始（8/11～）
9月	ライブイベント「LisOeuf♪ Party 2020 -AUTUMN-」にArgonavisが出演
10月	アルゴナビス from BanG Dream! AAside「ナンジャタウン」コラボを開催（～11/23）
10月	全バンドが集結するライブイベント「ライブ・ロワイヤル・フェス2020」開催（有観客）
ゲーム	MOG「アルゴナビス from BanG Dream! AAside（ダブエス）」 2021年初春配信予定/事前登録20万人突破！



映画	劇場版「少女☆歌劇 レヴュースタァライト ロンド・ロンド・ロンド」上映中
展開済	MOG「スタリラ」にて「BanG Dream! 3rd Season」コラボイベントを実施
9月	TCG「Reバース for you」にてカード商品を発売
10月	MOG「スタリラ」リリース2周年
12月	舞台「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The LIVE 青嵐- BLUE GLITTER」開催 （12/18～12/27 全16公演）

主なプロジェクトの今後の展開予定（2） ※9/14（月）時点



アニメ	TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード外伝 イフ-if-」放送中
展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」開催中（～10月）
11月	DAIGOコラボ商品「DAIGO スペシャルエキスパンションセットV」発売
12月	MOG「ヴァンガードZERO」リリース1周年
2月	「カードファイト!! ヴァンガード」シリーズ10周年



展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」開催中（～10月）
9月	TVアニメ「五等分の花嫁」のカード商品を発売
12月	劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」のカード商品を発売
12月	TVアニメ「かぐや様は告らせたい? ～天才たちの恋愛頭脳戦～」のカード商品を発売
1月	TVアニメ「プリンセスコネクト! Re:Dive」のカード商品を発売
2月	TVアニメ「ソードアート・オンライン アリシゼーション War of Underworld」のカード商品を発売



アニメ	TVアニメ「りばあす」放送中
展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催中（～10月）
展開中	「ホロライブプロダクション」のカード商品を順次発売（8月・9月・10月・11月）
9月	「少女☆歌劇 レヴュースタアライト -Re LIVE-」のカード商品を発売
10月	「アズールレーン」のカード商品を発売
12月	「D4DJ」のカード商品を順次発売（12月・1月）

主なプロジェクトの今後の展開予定（3） ※9/14（月）時点



アニメ	TVアニメ「D4DJ First Mix」10月より放送開始
展開中	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」先行プレイ版配信中
9月	「D4DJプロジェクト戦略発表会」開催
10月	「グルミク Presents D4DJ D4 FES. ～LOVE!HUG!GROOVY!!～」開催（有観客）
10月	アニソンフェス「EJ ANIME MUSIC FESTIVAL 2020」にHappy Around!が出演
10月	全6ユニットの1st Single、初のカバーアルバムを連続リリース（～1月）
ゲーム	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」10月25日配信予定/事前登録60万人突破！



アニメ	TVアニメ「アサルトリリィ BOUQUET」10月より放送開始
展開済	舞台「アサルトリリィ The Fateful Gift」開催（9/3～9/13 全15公演・有観客・全公演LV）
ゲーム	MOG「アサルトリリィ Last Bullet（ラスバレ）」今冬配信決定/事前登録10万人突破！



展開済	「D4DJ Groovy Mix Presents SUMMER STRUGGLE in JINGU」開催（8/29）
9月	最大級の大会「G1 CLIMAX 30」開催（9/19～10/18 全13会場）



21年ぶりに東京・明治神宮野球場で開催された「D4DJ Groovy Mix Presents SUMMER STRUGGLE in JINGU」

第1回無担保転換社債型新株予約権付社債（CB）

払込完了日 : 2020年8月17日

調達資金額 : 50億円

2020年11月以降にコロナ禍の影響を再び大きく受けることを想定し、それに対応するための調達。

【守りの観点】

- ・約定弁済がグループ全体で毎月約3億円あり、さらに手許資金を厚くすべきではないかということで検討を開始。
- ・ゼロ金利により発行されるCBにより低コストかつ即時な資金調達。
- ・新規IPである「D4DJ」「アサルトリリィ BOUQUET」、既存IPである「カードファイト!! ヴァンガード」、劇場版「BanG Dream!」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」といったアニメ制作費の支払に充当。

【攻めの観点】

- ・2021年7月期はMOG「D4DJ Groovy Mix」「アサルトリリィ Last Bullet」「アルゴナビス from BanG Dream! AAside」のリリースが予定されており、複数の新規IPの資産価値を最大限活用することで、当社にとって最もダイリユーションを抑制できるベストな資金調達。
- ・グループ全体でDX（デジタルトランスフォーメーション）を進める中で、M&Aや資本業務提携も手段の1つと考えており、よい投資案件があった場合に機動的に投資を実行。

(株)ブロッコリー株式の取得について

取得の概要

取得株式数	: 341,100株 (持ち株比率3.89%)
取得価額総額	: 449,626,500円 (手数料を除く)
平均 1株当たり取得価額	: 1,318.16円 (手数料を除く)
取得期間	: 2019年9月25日～ 2019年12月23日

取得の目的

I P ディベロッパー戦略を強化するため。
また、有力 I P のライセンスインやリブート
など、事業領域での広範な協力関係を築くため。



**Happy Around! 「PARTY☆NIGHT」
カバーリリックビデオ公開記念RTキャンペーン**

デ・ジ・キャラット公式アカウント (@dejiko_15th)
D4DJ Groovy Mix 公式アカウント (@D4DJ_gm)
をフォロー＆リツイートで、**抽選で合計3名様**にプレゼント!

1名様にプレゼント! 2名様にプレゼント!

デ・ジ・キャラット アクリルスタンド3点 &
Happy Around! アクリルキーホルダー4点セット デ・ジ・キャラット 缶バッジ3点 &
Happy Around! アクリルキーホルダー4点セット

応募期間 **8月23日[日] 23:59**まで

DiGiCharat × D4DJ Groovy Mix

©BROCCOLI Illust.Koge-Donbo ©BUSHI ©Donuts

(株)ソーシャルインフォの取得について

取得の概要

取得価額総額 : 61,833,000円 (手数料を除く)

取得日 : 2020年9月1日

※(株)コロプラが100%保有する株式を取得。
本資本提携により(株)ソーシャルインフォを連結子会社化。



取得の目的

業界からも好評を得ている「ソーシャルゲームインフォ」や「アニメレコーダー」を通じてオンラインの宣伝機能を拡充することで、ウィズコロナ・アフターコロナを見据え、ますます重要な役割を果たすデジタル領域のより一層の強化を図る。

また、他社IPプロモーション事業において、ブシロードムーブが提供できる取り扱い媒体として組み込むことで、情報の発信力を強化する。

引き続きメディアとしての中立性を確保した上で、自社媒体として最大限に活用する。

參考資料

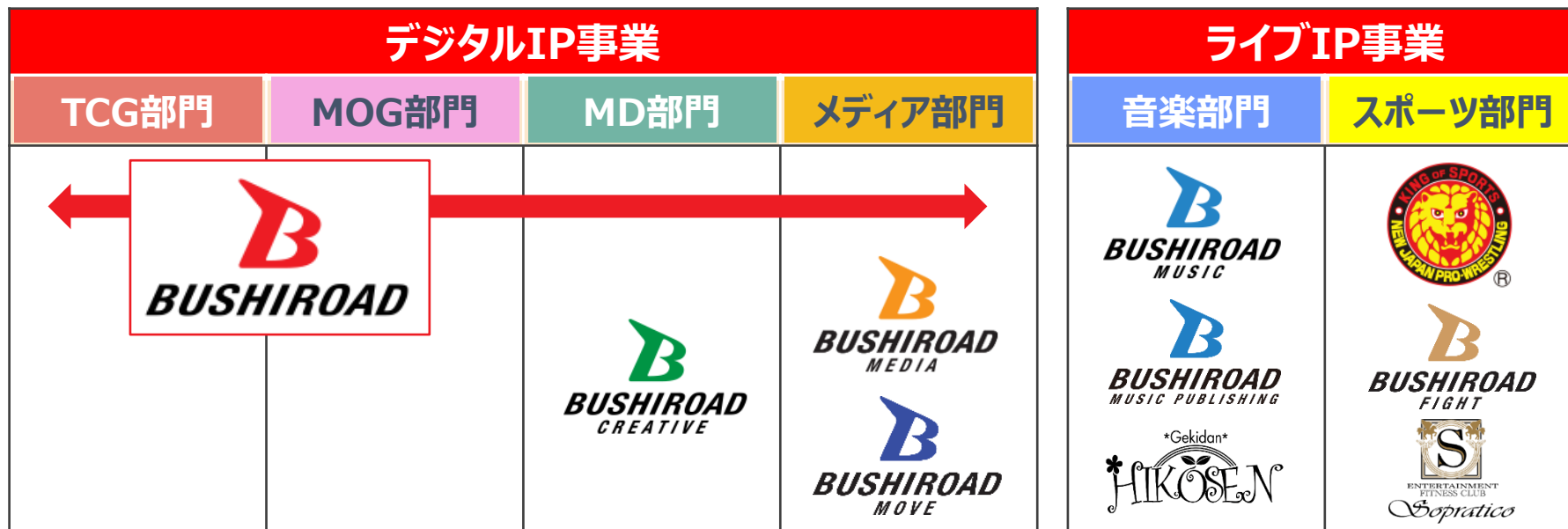
ブシロードグループの経営理念



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。

ブシロードグループの事業と部門



IPディベロッパー戦略とは

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。

音楽部門



メディア部門



MD部門



TCG部門



MOG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

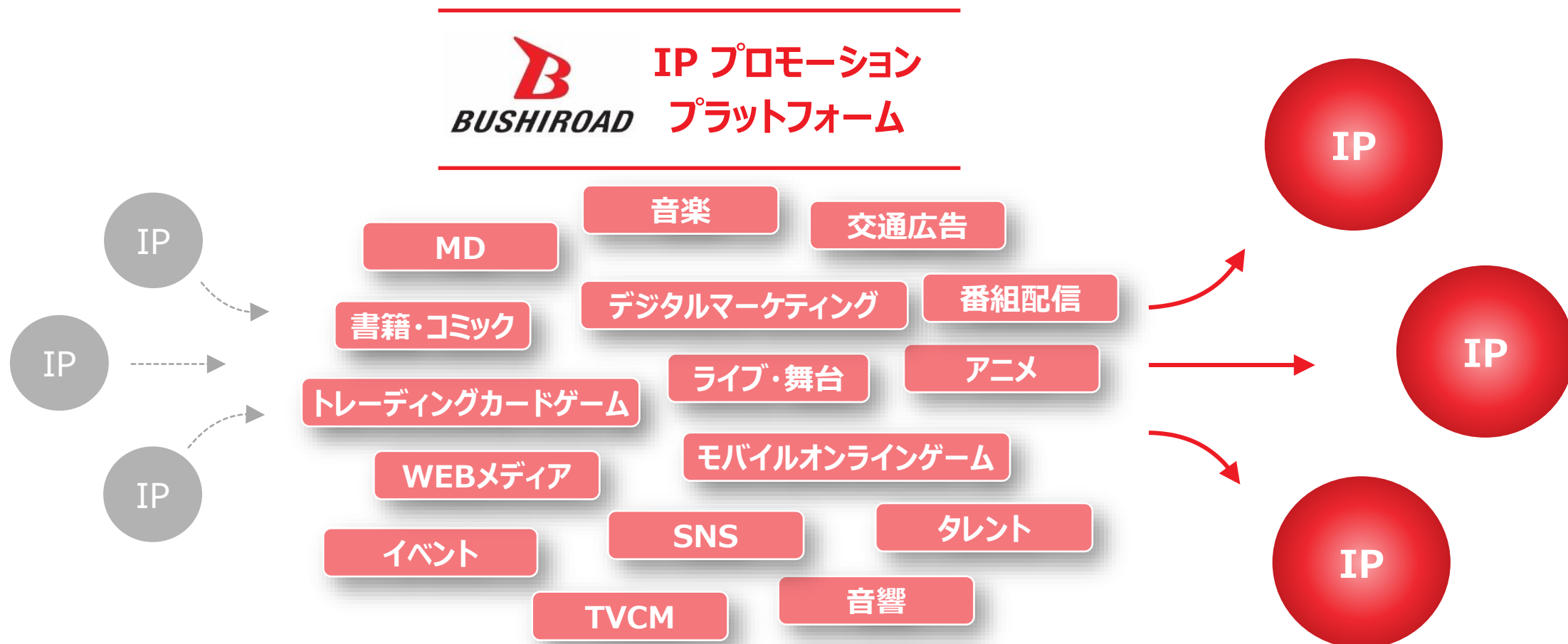
WEB広告

発表会

配信

IPプロモーションプラットフォームへ

自社IPを創出するノウハウを活かし、有力な他社IPとの協業によりIPの価値を高めてゆく「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。



今後の主なイベント（1） ※9/14（月）時点



9/19(sat) ~ 9/30(wed)
MixaLive TOKYO, Akihabara and
YouTube

BUSHIROAD GAME FESTIVAL

ブシロードガール祭り

オンラインとオフラインの垣根を超えてブシロードにまつわるIPが大集結するイベントを開催！

オンラインでは連日YouTube配信、オフラインではグッズ販売や展示を実施！



新たなメディアミックスプロジェクトの発表会を9月25日（金）に配信！

今後の主なイベント（2） ※9/14（月）時点

東京ガーデンシアターにて各プロジェクトのライブイベントを5日間連続開催！

10/7（水）



10/8（木）



10/9（金）



10/10（土）



10/11（日）



赤い羽根共同募金コラボ

今回が3回目のコラボとなり、描き下ろし啓発ポスターの掲出や、募金協力をいただいた方へのオリジナル赤い羽根共同募金コラボグッズの進呈などを行っております。（9月より順次）



グッズ収益の一部を寄付

「バンドリ!」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」オリジナル布マスクなどの収益の一部2,418,432円を、新型コロナウイルス感染症の対策支援を行っている「国立国際医療研究センター」へ寄付いたしました。（7月27日）



「ガルパ無観客花火大会」初夏の夜空に二千発の花火

新型コロナウイルス感染症の影響による外出自粛が続くなか、ファンの皆さまに「夏」をお届けするべく、無観客の花火大会を開催し、その様子を番組として生配信いたしました。（6月2日）



新型コロナウイルス感染症対策動画

感染防止対策を説明する動画を制作・掲載いたしました。



ライブマナー講習会動画

ライブマナーを説明する動画を制作・掲載いたしました。



迷惑行為・誹謗中傷への対応

プレスリリースの掲載、ニュースサイトでの記事の掲載、SNSへの削除申請や情報開示請求、警察への被害申告、民事・刑事上の法的措置の実施など、対策を強化しており、今後も毅然と対応を行ってまいります。

安心・安全に、関係者がエンターテインメントを発信し、お客さまがお楽しみいただけるよう、今後もさまざまなメディアを通じて啓蒙活動を行ってまいります。

また、リスクには最大限の配慮を行いながら、臨機応変にエンターテインメントを常にお届けしてまいります。



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。