



BUSHIROAD

**2021年6月期
第2四半期決算説明資料**

株式会社ブシロード

証券コード:7803

2021年3月16日

Keyword

投資フェーズから

成長フェーズへ！



目次

- 2021年6月期 第2四半期
決算サマリー・概況
 - 要約損益計算書
 - 業績推移
 - 部門別売上高推移
 - トピックス
- 今後の展開
- Appendix

ご案内

2021年6月期より決算期を
毎年7月1日から翌年6月30日
に変更いたしました。

そのため2021年6月期は
2020年8月1日から2021年6月30日
までの**11ヶ月決算**となります。

第1四半期：8月～10月
第2四半期：11月～1月
第3四半期：2月～4月
第4四半期：**5月・6月**

**2021年6月期
第2四半期
決算サマリー・概況**

2021年6月期第2四半期 決算サマリー

前年同期比で売上高を維持

第1四半期の赤字転落から1四半期で黒字転換

- ・ 四半期として過去最高の前年第2四半期に迫る売上高を達成し、第1四半期の赤字転落から1四半期で黒字転換いたしました。
- ・ デジタルIP事業は、「グルミク(*1)」が四半期で寄与したことが牽引し、第1四半期に続き**2四半期連続で過去最高の売上高を達成**しました。
宣伝販促費は第1四半期比で減少したものの、**MD部門やMOG部門の原価率の上昇・TVアニメの償却費の増加**が影響し、**セグメント利益は小幅な黒字**に留まりました。
- ・ ライブIP事業は、新日本プロレスのビッグマッチ「イッテンヨン(*2)」の開催により、**4四半期ぶりに黒字転換**いたしました。
- ・ のれんの減損として、**特別損失179百万円を計上**いたしました。

単位：百万円	FY21 2Q (当四半期：①)	FY20 2Q (前年同期：②)	増減額 (①-②=③)	増減比 (③/②)	FY21 1Q (前四半期：④)	増減額 (①-④=⑤)	増減比 (⑤/④)
売上高	9,054	9,123	▲69	▲0.7%	8,971	+83	+0.9%
営業利益	241	1,029	▲788	▲76.5%	-82	+323	-
経常利益	256	1,036	▲780	▲75.2%	-93	+349	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-36	635	▲671	-	-154	+118	-
デジタルIP事業							
売上高	6,708	6,218	+490	+7.8%	6,651	+57	+0.8%
セグメント利益	24	502	▲478	▲95.2%	3	+21	-
ライブIP事業							
売上高	2,347	2,904	▲557	▲19.1%	2,320	+27	+1.1%
セグメント利益	215	502	▲287	▲57.1%	-91	+306	-

*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」 *2 プロレス興行「バルサン Presents WRESTLE KINGDOM 15 in 東京ドーム」

※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。

株式会社劇団飛行船に関するのれんの減損について

◆背景

IPプロデュースにおける舞台の役割はますます重要になるものと認識し、2020年の買収後、自社IPを活用した舞台「We are RAISE A SUILEN ～BanG Dream! The Stage～」を制作・運営するなど、シナジーが始めてまいりました。

一方、新型コロナウイルス感染拡大により2020年8月から2021年3月までに180本以上の公演が中止になったため、直近予測が赤字見込みであり、かつ、コロナ環境下の不確実性等も考慮して全額減損することといたしました。

これにより、下期以降、年間約4,500万円の株式会社劇団飛行船に関するのれん償却費の負担がなくなります。

◆のれんの残高

減損損失計上前	183,321千円
減損損失	179,439千円
計上後	3,881千円



株式会社劇団飛行船

1966年創立。資本金43,789千円。

50年以上にわたり、世界名作劇場を中心とした「マスクプレイミュージカル」を制作し、日本全国・海外にて上演。近年は2.5次元ミュージカルの企画・制作も行っております。

2020年2月に株式会社ブシロードの子会社となりました。



「7ひきの子やぎとおおかみ」

株式会社劇団飛行船の今後の取り組み

◆舞台制作の拡大

- ・ブシロードIPの舞台化制作・映像配信・映像販売。
- ・有力なIPへのアプローチを行い、マスクプレイミュージカルとして舞台化。
「プリキュア」シリーズは2014年より毎年開催している人気の舞台です。
最新作である「ヒーリングっど♥プリキュア ドリームステージ♪」は
全国22会場で開催いたしました。

◆中期的な成長戦略

新たな舞台の価値の提供を通じて、舞台におけるサブスクリプションモデルを確立し、**持続的成長による企業価値向上**を目指します。

・リアルとオンライン舞台の融合

リアルの舞台を観ることについて、これまでにない特別感を演出しつつ、オンラインの舞台では映像の特殊効果でリアルでは味わえない感動を演出します。

・立体アニメ・立体絵本

舞台に興味がない層も引き付けるアニメの世界観を重視した立体アニメを展開し、名作の演劇も立体絵本として更なる進化を目指します。



「We are RAISE A SUILEN～BanG Dream! The Stage～」
(2020年7月)



「ヒーリングっど♥プリキュア ドリームステージ♪」
(2020年8月～2021年2月)

要約損益計算書（連結）

- ・上期累計の売上は前年度上期累計を上回りました。また、上期累計の営業利益・経常利益は黒字復帰いたしました。
- ・昨秋放送のTVアニメ2本(*1)に関する償却費の増加、MOGの自社配信比率の増加、MD・ライブ・興行の原価率の上昇などの理由により売上総利益は減少しました。
- ・新規アプリゲーム3本(*2)の立ち上げのため広告宣伝費は増加いたしました。第1四半期のD4DJの立ち上げに関して発生した広告宣伝費と比較すると金額は抑えられております。また、コロナ禍対策として実施している経費削減効果は継続しており、これらを総合して販売管理費は平常の水準に戻りました。

単位：百万円	四半期				累計			
	FY21 2Q (当四半期：①)	FY20 2Q (前年同期：②)	増減額 (①－②＝③)	増減比 (③／②)	FY21 2Q (当四半期累計：④)	FY20 2Q (前年同期累計：⑤)	増減額 (④－⑤＝⑥)	増減比 (⑥／⑤)
売上高	9,054	9,123	▲69	▲0.7%	18,026	17,429	+597	+3.4%
売上総利益	3,200	4,256	▲1,056	▲24.8%	6,625	8,146	▲1,521	▲18.6%
販売管理費	2,960	3,226	▲266	▲8.2%	6,466	5,913	+553	+9.3%
広告宣伝費	1,436	1,347	+89	6.6%	3,293	2,454	+839	+34.1%
販売促進費	158	515	▲357	▲69.3%	375	828	▲453	▲54.7%
営業利益	241	1,029	▲788	▲76.5%	158	2,233	▲2,075	▲92.9%
営業利益率	2.6%	11.3%	▲8.7pt	－	0.8%	12.8%	▲12.0pt	－
経常利益	256	1,036	▲780	▲75.2%	162	2,260	▲2,098	▲92.8%
経常利益率	2.8%	11.4%	▲8.6pt	－	0.9%	13.0%	▲12.1pt	－
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-36	635	▲671	－	-191	1,278	▲1,469	－

※連結業績予想を開示していないため、業績予想進捗率は記載しておりません。

*1 「アサルトリリィ BOUQUET」、「D4DJ First Mix」の2本。

*2 「アサルトリリィ Last Bullet」（2021年1月20日リリース）、「アルゴナビス from BanG Dream! AAside」（2021年1月14日リリース）、「グリザイア クロノスリベリオン」（2020年11月26日リリース）の3本。

売上原価に関する今後の見通しについて

MOGの原価率

自社配信はグロス計上のため、他社配信のネット計上と比べて原価率が高くなります。「グルミク^(*1)」「ヴァンガードZERO」など自社配信のアプリゲームが増加しておりますが、これは、トップラインを伸ばすとともに売上総利益額を大きくする狙いがあるためです。今後も自社配信と他社配信の売上高の割合に応じて原価率は変動する可能性があります。

TVアニメの償却費

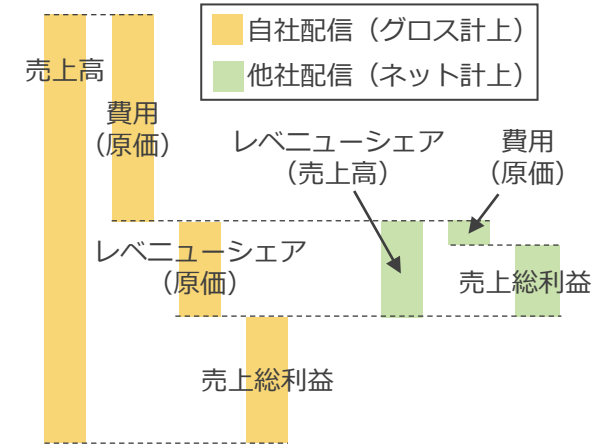
昨秋放送のTVアニメに関する償却費は第2四半期をピークに減少します。また、今後のTVアニメの制作を100%出資から製作委員会方式に戻すことで、当社が負担する費用の総額を抑えます。

MD・音楽ライブ・プロレス興行の原価率

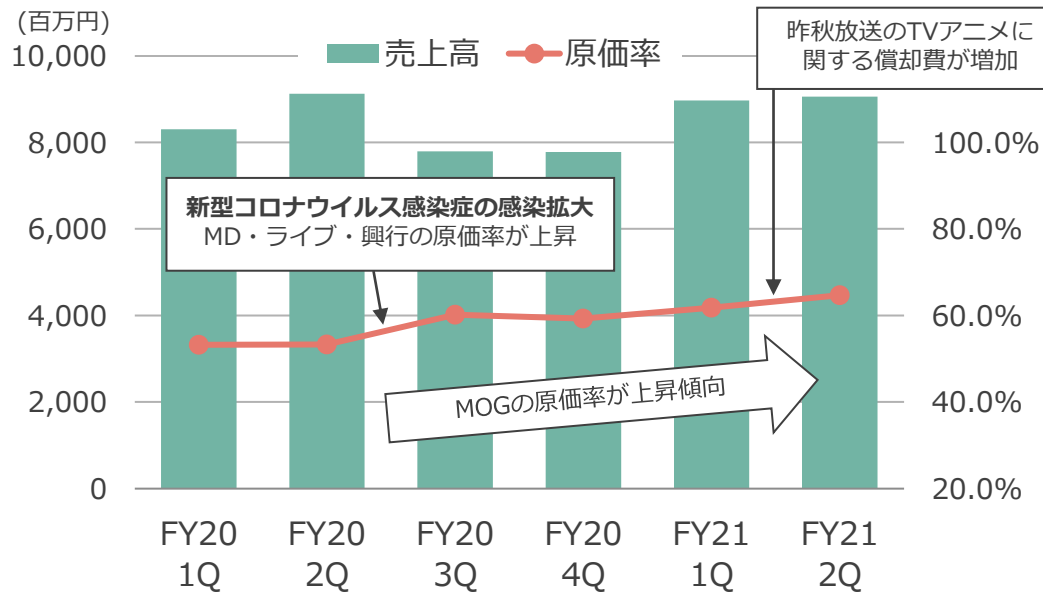
新型コロナウイルス感染症の影響が小さくなるにつれて、経済活動が徐々に回復に向かい、MDの消費需要や音楽ライブ・プロレス興行の動員率が改善することで、原価率も改善される見込みです。

また、「J-LODLive^(*2)」などの各種支援策を有効活用することで、イベントの開催に係る費用を補填いたします。^(*3)

(参考) MOGの計上イメージ

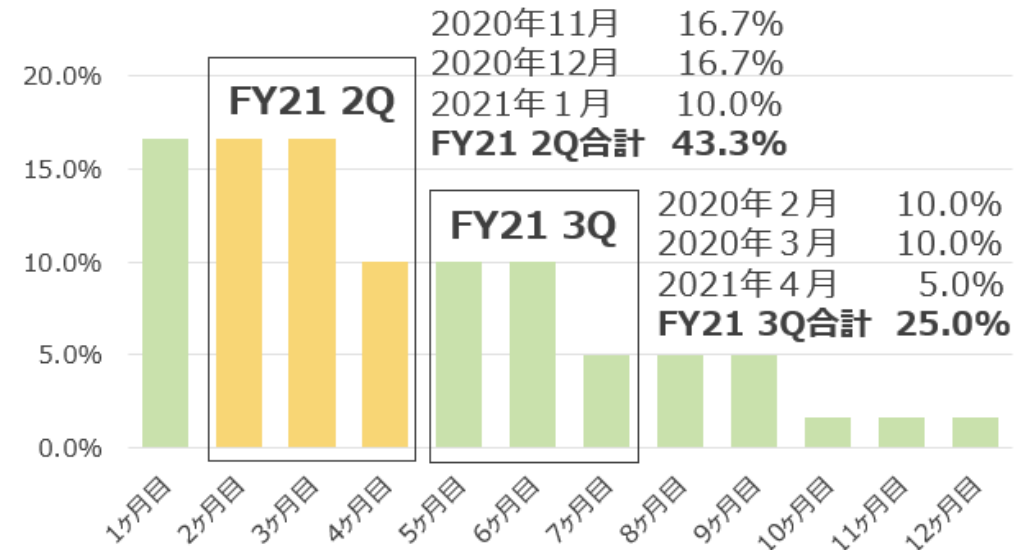


四半期 連結売上高・原価率推移



(参考) TVアニメの償却費の月別割合

※当社における基準を掲載。償却前は連結BS上における仕掛品として計上されています。
※償却は放送開始月から始まり、表は2020年10月を1ヶ月目とした場合を示しています。



*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」

*2 コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金。新型コロナウイルス感染症の影響で公演を延期・中止した主催事業者に対して、今後実施するライブ公演の開催及びその収録映像を活用した動画の制作・配信の費用の一部を補助する支援策。

*3 補助金の入金があった時点で営業外収益として認識予定。

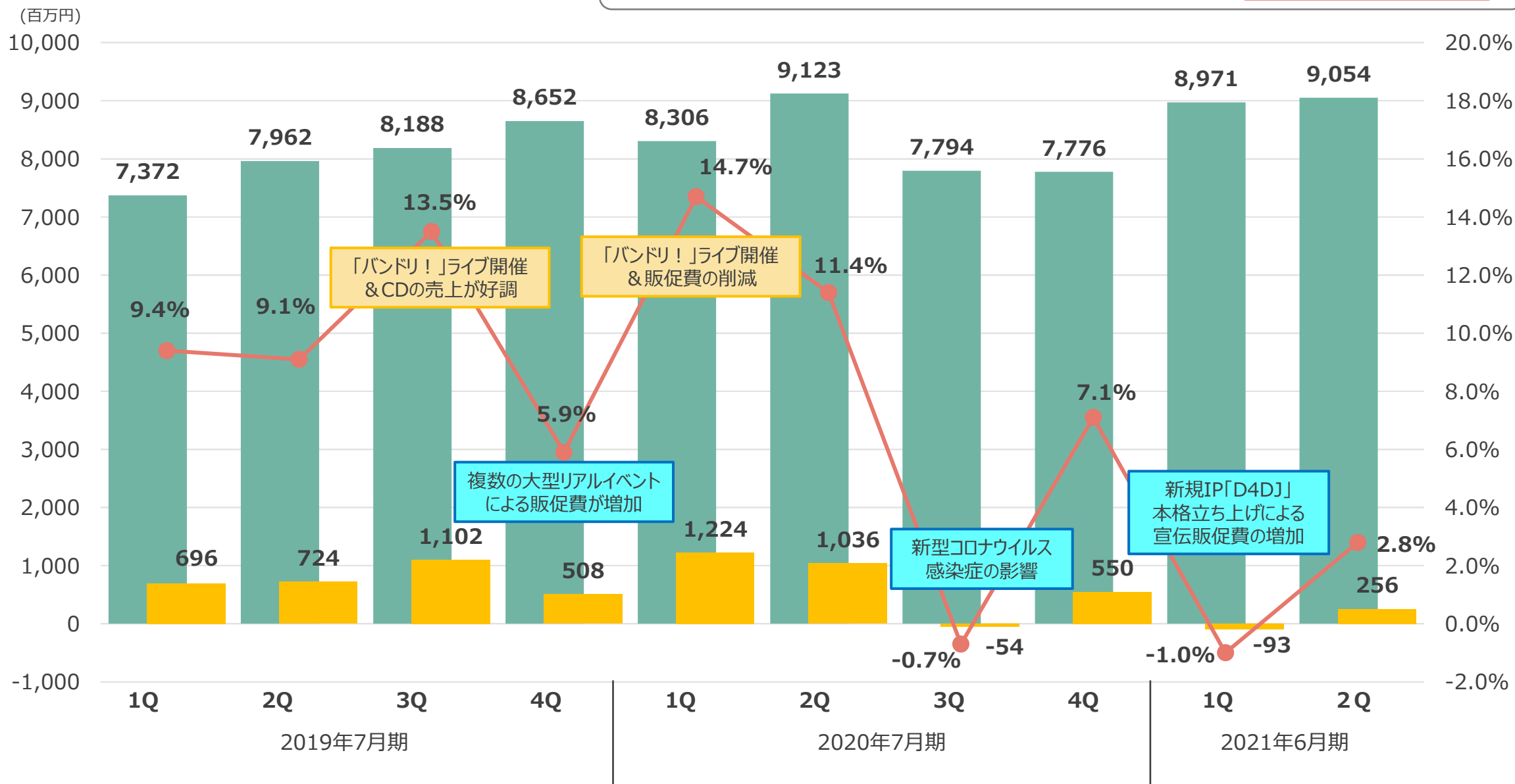
四半期 連結業績推移

凡例

売上高

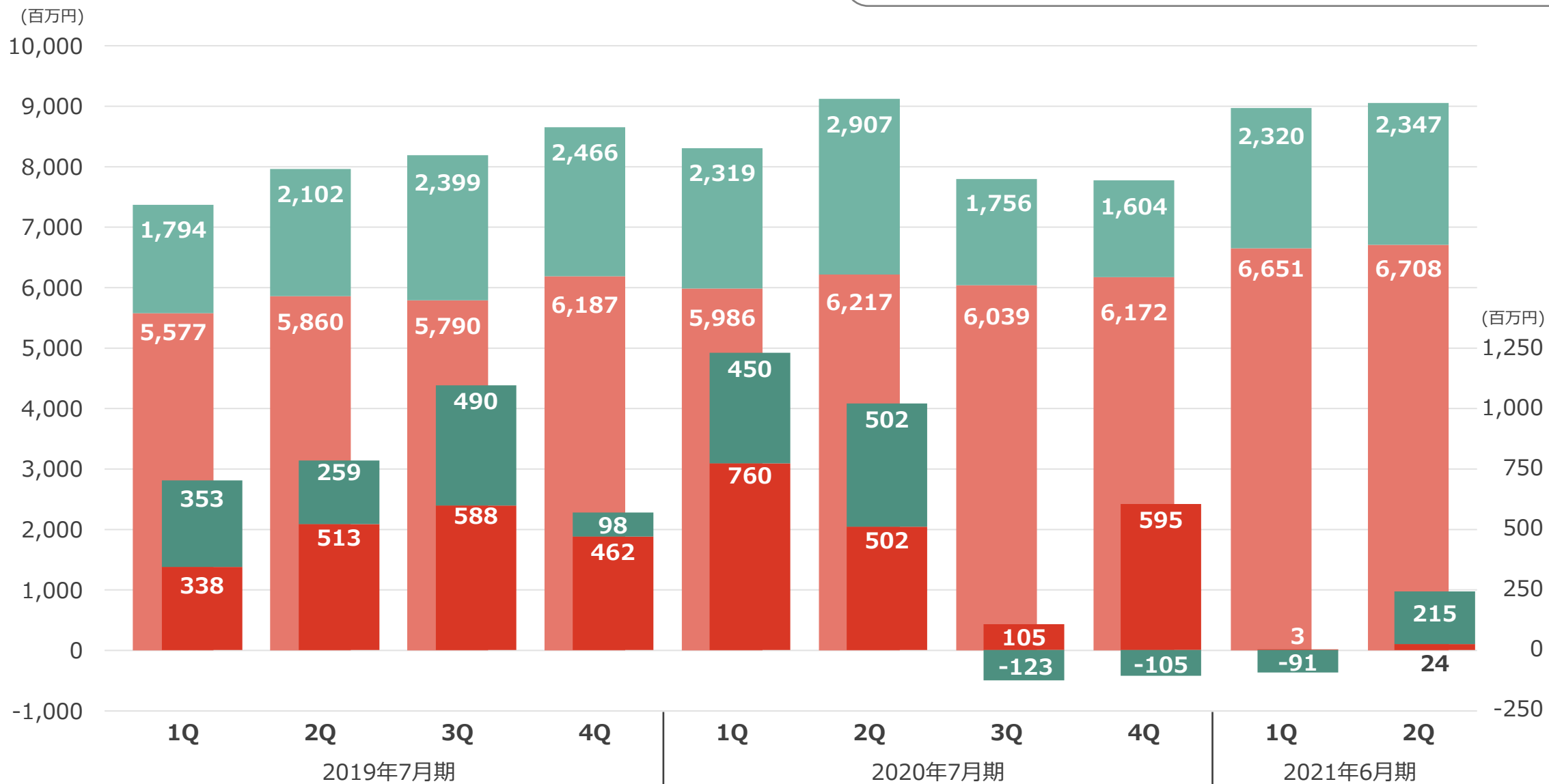
経常利益

経常利益率



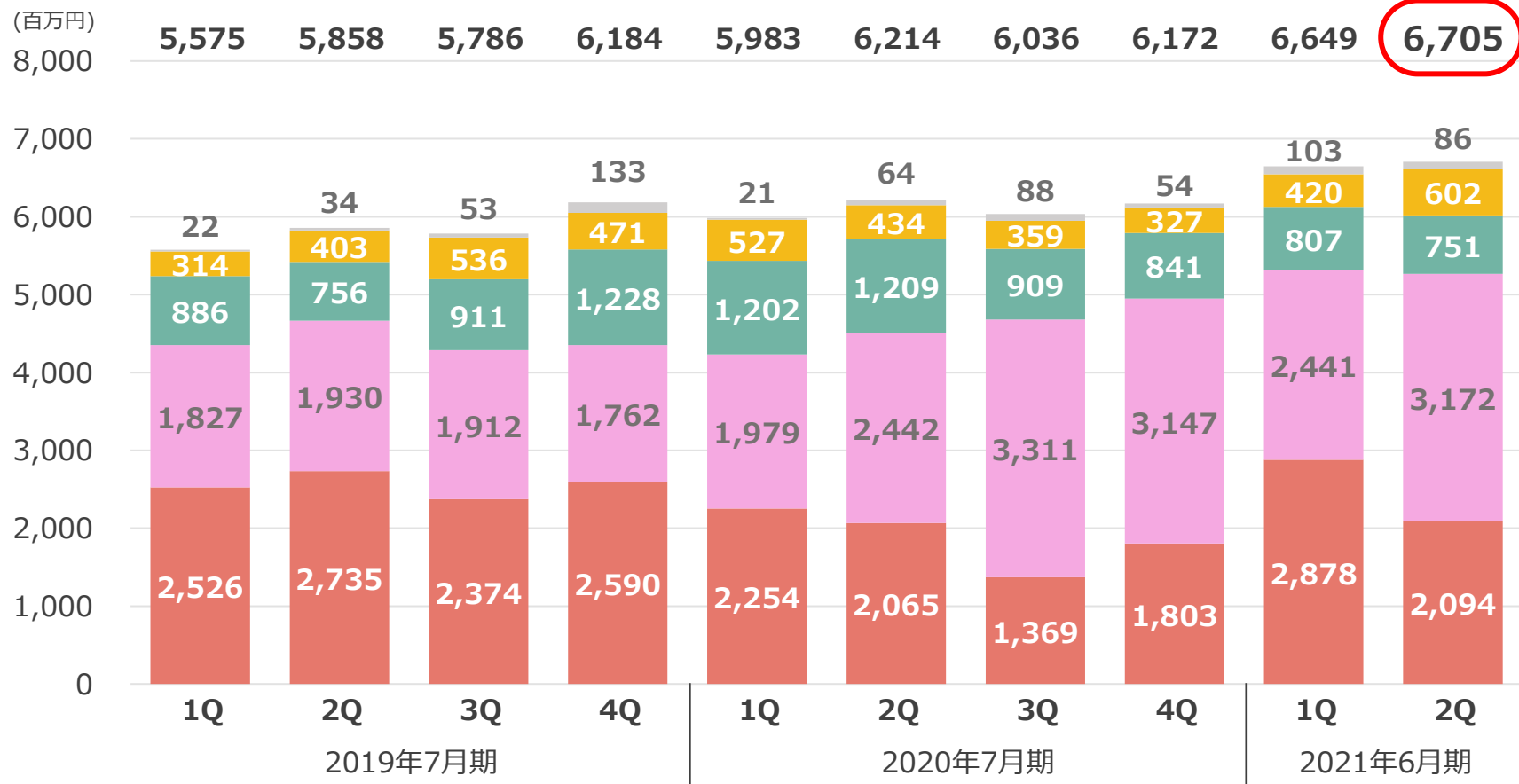
四半期 セグメント別売上高・営業利益推移

凡例	売上高 (左軸)	デジタルIP	ライブIP
	営業利益 (右軸)	デジタルIP	ライブIP



※セグメント別売上高は外部顧客への売上高です。※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。

四半期 部門別売上高推移 ① デジタルIP事業



2 四半期連続で
過去最高売上高を達成！

● **メディア部門**：広告代理店事業におけるグループ外部案件が継続的に増加し、売上高が増加いたしました。

● **MD部門**：緊急事態宣言の再発令に伴うリアルイベントの規模縮小や延期・中止の影響を受け、売上高は引き続き軟調に推移しました。

● **MOG部門**：「グルミク(*1)」が四半期を通じて寄与したことと、新規アプリのリリースにより、売上高は30億円の規模まで伸長しました。

● **TCG部門**：新シリーズ移行前のヴァンガードが商品の発売を抑えたため売上高は減少しましたが、売上高はコロナ禍以前の20億円の規模で着地しました。

凡例

TCG部門

MOG部門

MD部門

メディア部門

その他

YonY → QonQ ↓

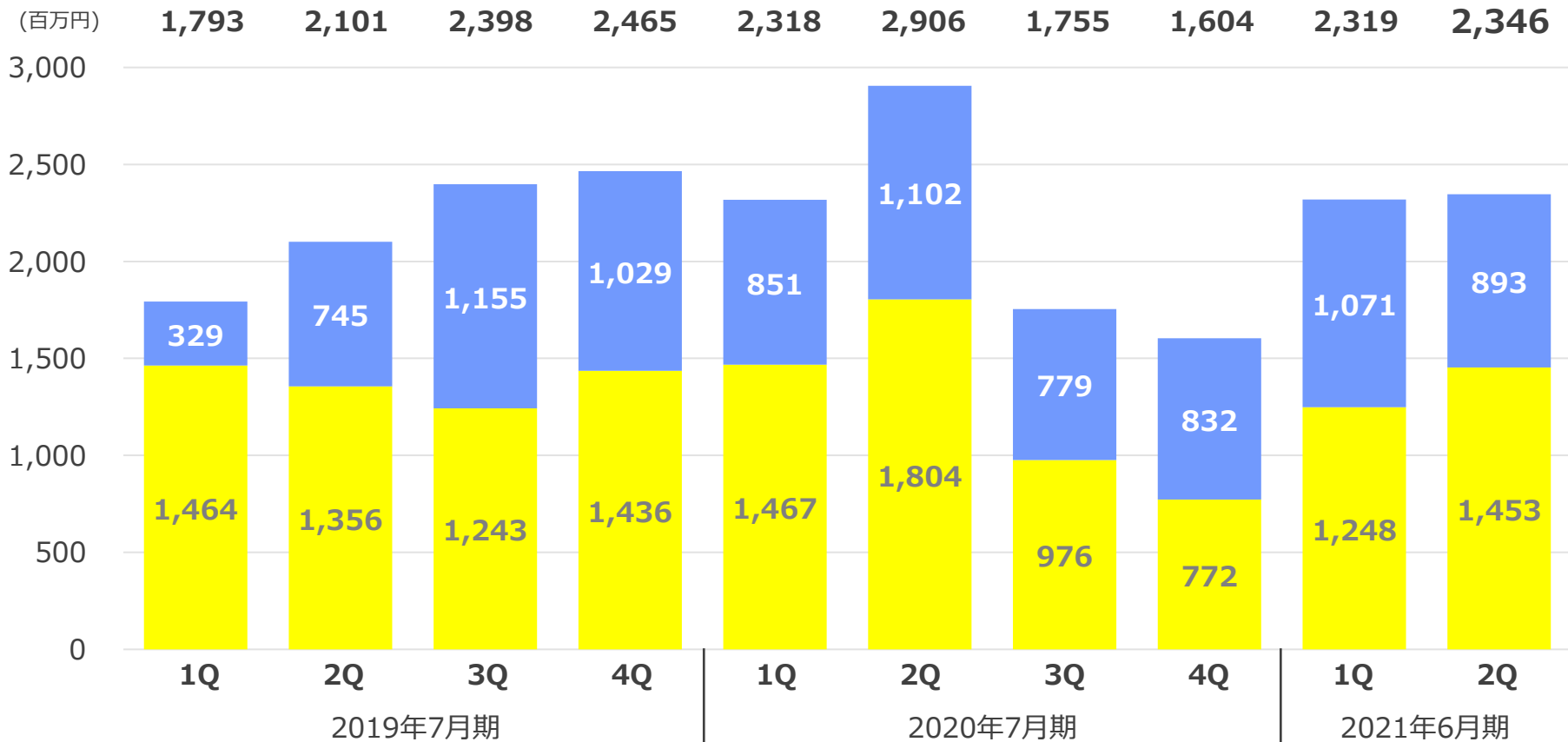
YonY ↑ QonQ ↑

YonY ↓ QonQ →

YonY ↑ QonQ ↑

*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」

四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業



凡例

音楽部門

YonY ↓

QonQ ↓

スポーツ部門

YonY ↓

QonQ ↑

● **音楽部門**：「バンドリ！」「D4DJ」を中心に12本のシングルCDと2本のアルバムを発売し、中でもPoppin'Party 16th Single「Photograph」がオリコン週間シングルランキング1位を獲得するなど、**音楽ソフトは堅調に推移**しました。ライブ・舞台は、「バンドリ！」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」「D4DJ」の音楽ライブ・舞台、新規IP「Road59-新時代任侠特区-」の初公演となる舞台を開催しました。しかし、2021年1月の**緊急事態宣言の再発令に伴い、一部イベントを中止・延期**したことが影響し、**第1四半期比で売上高は減少**しました。

● **スポーツ部門**：新日本プロレスが主催する最大規模の興行である「**WRESTLE KINGDOM 15**」を昨年に続き**2日間開催**し、20,490人を動員しました。この他、新日本プロレスでは53回、女子プロレスブランドのスターダムでは26回の興行を開催し、**第1四半期比で売上高は増加**しました。なお、動画配信サービス「新日本プロレスワールド」の**有料会員数は過去最大の11.6万人に到達**しました。(*1)

*1 2021年1月現在

トピックス

新作アプリゲームをリリース

当第2四半期に新作アプリゲームを3作品リリースいたしました。

中でも「アサルトリイ Last Bullet」は10月に放送したTVアニメ「アサルトリイ BOUQUET」とリンクしたストーリーを楽しむことができるなど、IPファンを中心に好評をいただいております。

各アプリともゲーム内イベントの開催や機能改修などのアップデートを通じて、ゲームプレイの活性化を進めてまいります。



アサルトリイ Last Bullet

(2021年1月20日リリース)

開発：(株)ポケラボ・(株)ブシロード
配信：(株)ポケラボ



グリザイア クロノスリベリオン

(2020年11月26日リリース)

開発：(株)フロントウイングラボ
配信：(株)ブシロード



アルゴナビス from BanG Dream! AAside

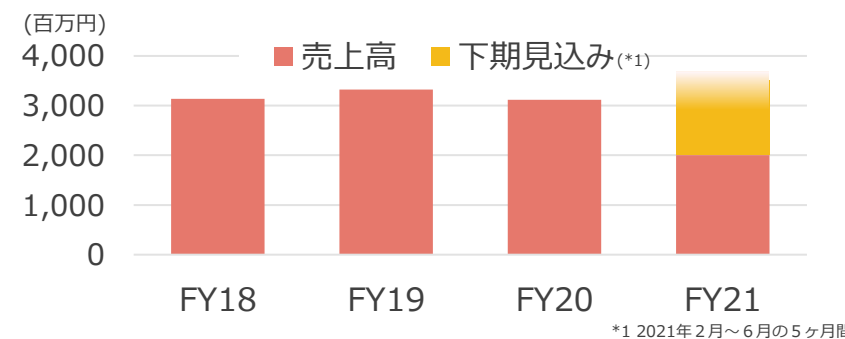
(2021年1月14日リリース)

開発・配信：(株)ディー・エヌ・エー

TCG「ヴァイスシュヴァルツ」好調継続

上期に売上高20億円を達成。東アジアを中心とした海外への販売が伸長しており、年度として過去最高売上高を達成できるペースで推移しております。

ヴァイスシュヴァルツ関連商品 売上高推移



「コミックブシロードWEB」オープン

COMIC **BUSHIROAD Web**

WEBマンガサイト「コミックブシロードWEB」を2021年1月22日にオープンいたしました。

ブシロードIPのコミカライズをはじめ、WEBオリジナルの新連載など、性別・ジャンルを問わず楽しめる、多数の作品を毎週更新でお届けします。

資金の借り入れについて

◆ 運転資金の折り返し融資として27億円を借入いたしました。

- (1) 借入先 (株)みずほ銀行、(株)三菱UFJ銀行、(株)三井住友銀行
- (2) 借入金額 2,700,000千円
- (3) 借入金利 固定金利
- (4) 借入実行日 2020年12月
- (5) 返済方法 元金均等返済
- (6) 最終返済期日 借入実行日より5年間
- (7) 担保等の有無 無担保・無保証

◆ (参考) 過去の銀行借入・資金調達

借入実行月	金額	資金使途
2018年12月	2,490,000千円	運転資金、子会社株式の追加取得
2019年12月	3,450,000千円	運転資金
2020年3月	8,050,000千円	新型コロナウイルス感染症対応
2020年8月(*1)	5,000,000千円	IP開発、IP発展

*1 転換社債型新株予約権付社債

今後の展開

今後の展開① 主なプロジェクトのカレンダー

※2021年3月16日時点で公開済みの開催予定・発売予定情報を掲載しております。
 ※各項目の掲載位置は実際の開催・発売時期とは必ずしも一致しません。

- D4DJ
- アルゴナビス
- ROAD59 -新時代任侠特区-
- バンドリ!
- アサルトリリィ
- 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
- 新日本プロレス

3
月

4
月

5
月
以
降

ライブ・舞台

- | | |
|---|--|
| ARGONAVIS 3rd LIVE
「CROSSING」 | Happy Around! 2nd LIVE
「みんなにハピやね♪」 |
| アサルトリリィ BOUQUET
スペシャルライブイベント「Edel Lilie」 | 燐舞曲 1st LIVE
「[Re] incarnation —甦生—」 |
| アルゴナビス Acoustic Tour 2021
-Spring Session- | Merm4id 1st LIVE
「Luv♡4U」 |
| 舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」
摩天楼ヨザクラ抗争 | Lyrical Lily×Merm4id
合同LIVE「NYAN-NYAN SHAKE!」 |
| Poppin'Party×SILENT SIREN
対バンライブ
「NO GIRL NO CRY -Round 2-」 | Peaky P-key×Photon Maiden
合同LIVE「Ultimate Melodies」 |
| Fantôme Iris 1st LIVE
C'est la vie! | 富士急ハイランド コニファーフォレスト |
| ハロー、ハッピーワールド!
Sound Only Live
「うるるかむ to OUR MUSIC♪」 | |
| RAISE A SUILEN
ZEPP TOUR 2021「BE LIGHT」 | D4DJ D4 FES.
-Be Happy- REMIX |
| BanG Dream! Special☆LIVE
Girls Band Party!
2020→2021 | ARGONAVIS LIVE 2021
JUNCTION A-G |
| | 舞台「ARGONAVIS
the Live Stage」 |

音楽・映像ソフト

- Afterglow 1st Album
- TVアニメ アサルトリリィ BOUQUET #3
- Happy Around! 2nd Single
- 「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」
ベストアルバム (*1)
- GYROAXIA 1st Album
- Peaky P-key 2nd Single
- RAISE A SUILEN 7th Single
- TVアニメ アサルトリリィ BOUQUET #4
- Poppin'Party×SILENT SIREN
「NO GIRL NO CRY」
- Pastel * Palettes 1st Album
- Photon Maiden 2nd Single
- Argonavis 4th Single
- Merm4id 2nd Single

トピックス

- 東京ドームシティ Gallery AaMo
- ガルパ4周年記念展
 - D4DJ展

リリィ展
 - スタァライト展

ヴァンガード展
 - TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード
overDress」放送開始
 - 劇場版「BanG Dream! Episode of
Roselia I : 約束」
 - ブシロードカードゲーム祭2021
 - 新日本プロレス
「WRESTLE GRAND SLAM」
 - 劇場版「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」
 - 劇場版「BanG Dream! Episode of
Roselia II : Song I am.」

*1 (株)ポニーキャニオンより発売

今後の展開② カードファイト!! ヴァンガード

「カードファイト!! ヴァンガード」は2021年2月26日にシリーズ10周年を迎えました。この10周年を記念した新シリーズとして、2021年4月より新作TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」の放送を開始(*1)し、ヴァンガードを現役で遊んでいたという層はもちろん、TCGの新規層・復帰層へも広く強く訴求いたします。



←スタートデッキ

ブースターパック→



◆新シリーズの商品発売予定

- 3月25日 スタートデッキ3種 発売
- 4月 3日 スタートデッキ2種 発売
- 4月17日 ブースターパック第1弾 発売

*1 4月3日(土) 午前8時よりテレビ愛知、テレビ東京、テレビ北海道、テレビ大阪、テレビせとうち、TVQ九州放送にて放送。
Amazon Prime Video、U-NEXT、dアニメストアほかにて順次配信予定。3月24日(水)にYouTubeにて第1話を先行配信。

VANGUARD overDress

カードファイト!! ヴァンガード オーバードレス

キャラクターデザイン原案
CLAMP

アニメーション制作
キネマシトラス

原作：ブシロード/伊藤 彰
製作総指揮・原案：木谷 高明
監督：森 賢
キャラクターデザイン原案：CLAMP
キャラクターデザイン・総作画監督：齊田 博之
アニメーション制作：キネマシトラス/
ぎふとアニメーション/STUDIOJEMI

近導ユウユウ：蒼井 翔太 / 桃山 夕景 / 小野 友樹 / 江端 トウヤ / 内田 雄馬
大倉 メグミ：進藤 あまね / 石川 サクサ / 伊藤 昌弘
瀬戸 トマリ：遠野 ひかる / 伊勢 木 マサノリ / 森嶋 秀太 / 御葉袋 ミレイ / 中島 由貴

新しいヴァンガードの世界へ。

©VANGUARD overDress Character Design ©2021 CLAMP・ST

今後の展開④ BanG Dream! (バンドリ!)

「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」4周年



アプリゲーム「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」(ガルパ)は2021年3月16日に4周年を迎えました。

ゲームをさらに楽しく遊べるアップデートのほか、バンドリ! 全体で様々なキャンペーンや展開を実施いたします。

「劇場版」アニメーションを製作



リアルバンドとしても活動する「Roselia」のストーリーを描いた「BanG Dream! Episode of Roselia I : 約束」を4月23日より全国100以上の劇場にて上映いたします。また、後編にあたる「BanG Dream! Episode of Roselia II : Song I am.」は6月25日からの上映が決定しております。

大型音楽ライブを複数開催



「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2021」を6月5日・6日にメットライフドームにて、「BanG Dream! 9th☆LIVE」を8月21日・22日および9月4日・5日に富士急ハイランド コニファーフォレストにて開催いたします。いずれも注目の大型音楽ライブとなっております。

「Nintendo Switch™版」を企画



2021年内の発売を予定しております。

今後の展開⑤ MOG



「D4DJ Groovy Mix」は2020年10月のリリースから3ヶ月で100万ダウンロードを突破し、2021年2月にはVer.2への大型アップデートを実施いたしました。

2021年1月には、大人気ハンティングアクションゲーム「モンスターハンター」との大型コラボイベントを実施し、コラボのためにリミックスをした7曲の楽曲を実装。さらに「ホロライブプロダクション」 「水樹奈々」 「ももいろクローバーZ」 「Claris」ほか多数のアーティストの原曲を実装するなど、音楽ゲームのプラットフォーム化を強化しております。



(株)ドリコムとの共同開発タイトルである、新日本プロレスの新作アプリゲーム「**新日本プロレスSTRONG SPIRITS**」の2021年世界同時リリースを「WRESTLE KINGDOM 15」にて発表いたしました。



2020年8月より東南アジアで展開中のリアルタイム3D対戦格闘ゲーム「**INVICTUS: Lost Soul**」の日本を含むグローバル版を、2021年3月1日にBushiroad International Pte. Ltd.よりリリースいたしました。

今後の展開⑥

TVアニメ「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD」 制作発表



2021年4月より放送を開始するTVアニメ「**擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD**」の制作発表会を明治座にて開催いたしました。

本作品のオープニング主題歌・エンディングテーマを、バンドリ！から生まれたリアルバンド「RAISE A SUILEN」が担当。さらに、ベース&ボーカル担当のRaychellが本作品に登場する花風エレナ役を務めます。また、2021年秋には、明治座にてTVアニメと同じキャストでの舞台公演が決定しております。

「D_CIDE TRAWMEREI (ディーサイドトロイメライ)」 プロジェクト発表



(株)サムザップ・(株)ドリコム・(株)ブシロードによる新プロジェクトとして、「**D_CIDE TRAWMEREI (ディーサイドトロイメライ)**」の制作を2021年3月16日に発表いたしました。TVアニメは2021年夏の放送開始を予定しており、(株)サンジゲンが制作いたします。また、アプリゲームも2021年夏のリリースを予定しております。



「ROAD59 -新時代任侠特区-」 舞台公演第2弾を上映



「ROAD59 -新時代任侠特区-」は新時代の「任侠物」をテーマとした新たなメディアミックスプロジェクトです。

2020年12月の舞台公演に続き、第2弾として舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」摩天楼ヨザクラ抗争を2021年4月15日～18日にKAAT神奈川芸術劇場大ホールにて上演いたします。

TVアニメ「ぼくたちのリメイク」OP・EDテーマを リアルバンド「Poppin'Party」「Argonavis」が担当



2021年7月より放送開始予定のTVアニメ「ぼくたちのリメイク」のオープニングテーマをPoppin'Partyが、エンディングテーマをArgonavisが担当いたします。また、本作品ではPoppin'Partyのギター&ボーカル担当の愛美が小暮奈々子役を、Argonavisのボーカル担当の伊藤昌弘が橋場恭也役を務めます。

映画「白蛇：縁起」 日本語吹替版を共同配給



中国で大ヒットを記録したアニメ映画「白蛇：縁起」の日本語吹替版（2021年夏公開予定）を(株)ブシロードムーブが共同配給いたします。本作品のダブル主演として、声優事務所「響」所属の三森すずこが白（ハク）役を、Snow Manの佐久間大介が宣（セン）役を務めます。

今後の展開⑧ プロレス



新日本プロレスが「Roku」と提携 アメリカ、カナダ、イギリスで インターネット放送を開始

4,000万人以上のユーザーを有するアメリカのストリーミングサービス大手「The Roku Channel」にてアメリカ、カナダ、イギリスでのインターネット放送を2021年2月より開始いたしました。

「The Roku Channel」のAVOD（広告付き動画配信サービス）でプロレス企業が参入するのは、新日本プロレスが初めてとなります。



2021年5月15日・29日 横浜スタジアム・東京ドームでの ビッグマッチが決定

ビッグマッチ「WRESTLE GRAND SLAM」を2021年5月15日・29日に開催することを発表いたしました。

3週間の間に二大スタジアムでの興行を連続開催することは新日本プロレスにとってもチャレンジングな試みであり、1月の「WRESTLE KINGDOM」、例年7～8月(*1)の「G1 CLIMAX」に続く大規模な興行となる見込みです。

*1 2020年は9月19日～10月18日にかけて開催。

女子プロレス「スターダム」 初の日本武道館興行を開催



日本武道館でのメイン試合を戦ったジュリア(左)と中野たむ(右)

スターダムとして初の日本武道館での興行となる「レック Presents スターダム10周年記念～ひな祭り ALLSTAR DREAM CINDERELLA～」を2021年3月3日に開催し、3,318人を動員いたしました。続く2021年4月4日には、横浜武道館での興行を開催予定です。

Appendix

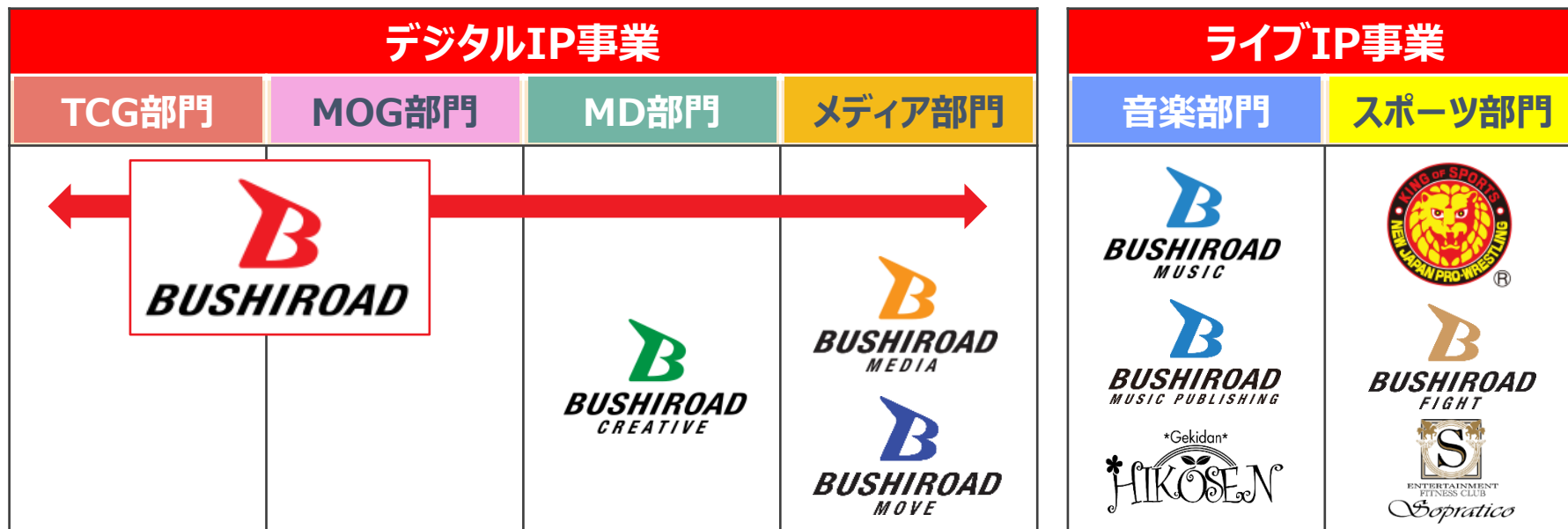
ブシロードグループの経営理念



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

IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する「ワンストップメディアミックス」。

そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での「プロモーション展開」で強かに発信してIPを広く認知させる。

これがブシロードの掲げる「IPディベロッパー戦略」です。

BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



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のが特長です。

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展開

TVCM

交通広告

SNS

イベント

WEB広告

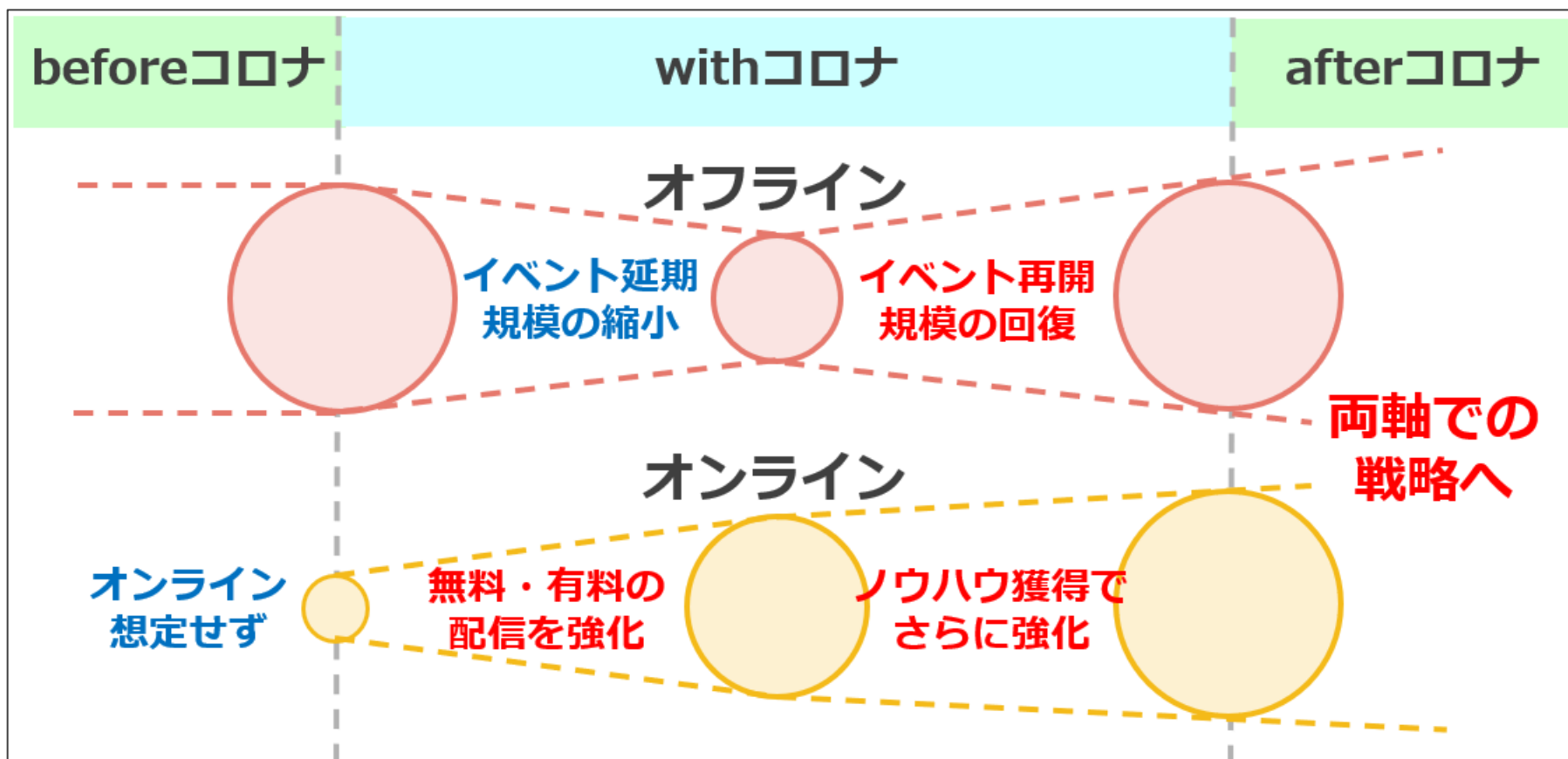
発表会

配信

コロナ禍におけるIPディベロッパー戦略の変化のイメージ

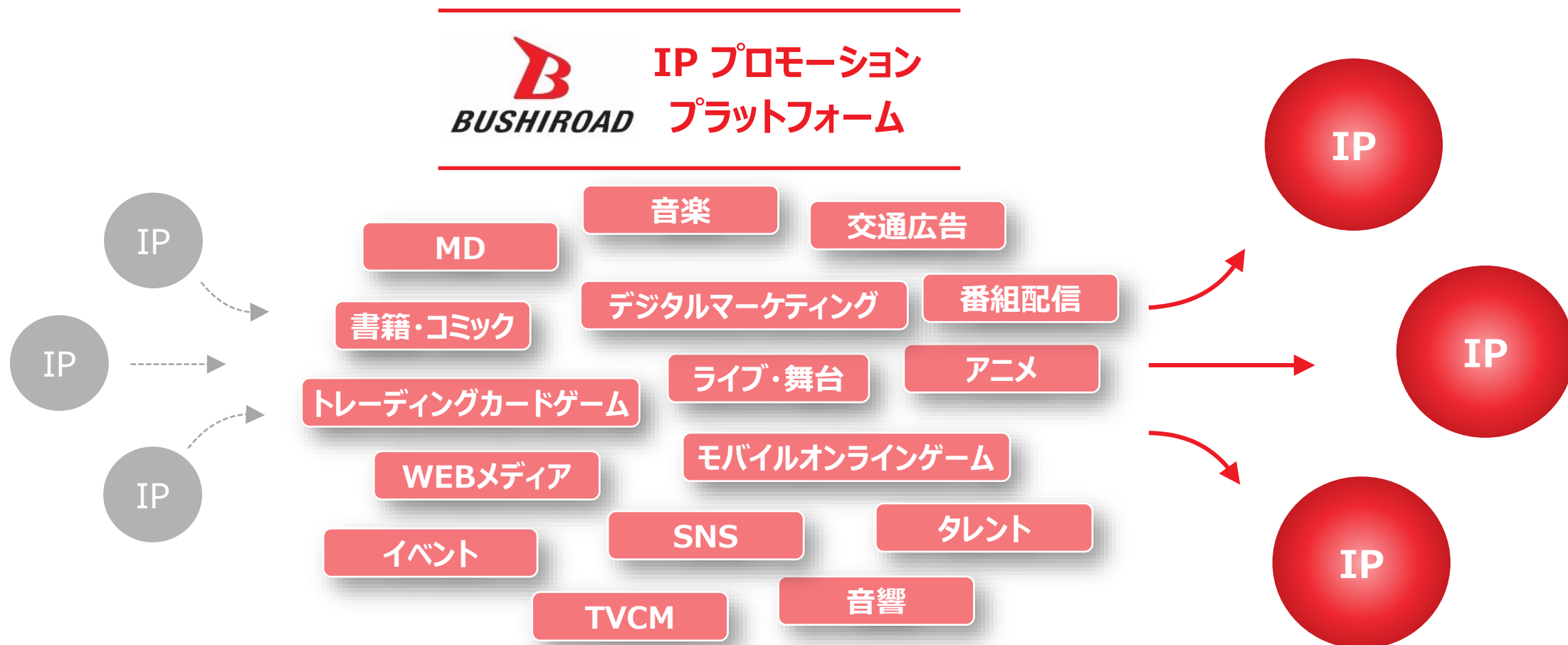
◆オフラインとオンラインの両軸での戦略へ

- ・コロナ禍においてオフライン分野の展開が縮小し、オンライン分野の展開を模索する必要に迫られた結果、無料・有料でのライブ配信など、オンライン分野のノウハウを獲得することができました。
- ・オフライン分野の回復とオンライン分野の強化を見据え、両軸で展開する戦略へと変化いたしました。



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。



事業年度の変更について

2021年6月期より**決算期を「毎年7月1日から翌年6月30日」に変更**いたしました。
なお、事業年度変更の経過期間となる2021年6月期（第15期）は、
2020年8月1日から2021年6月30日までの「**11ヶ月決算**」となります。

2020年								2021年								2022年			
...	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	...	6月	7月	...
			第1四半期			第2四半期			第3四半期			第4四半期							
FY20			2021年6月期 (FY21)											FY22			FY23		
											決算月は6月								
											2020年6月期は11ヶ月				第4四半期は2ヶ月				

◆変更の理由

ライブIP事業は、事業の特性上毎年7月～8月が繁忙期に当たり、
売上高等の季節要因に伴う業績への影響を緩和し、事業運営の効率化を図るとともに、
業績等の経営情報の適時・適切な開示による経営の透明性を向上させるため。



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。