



BUSHIROAD

**2022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

2022年8月12日

目次

- **2022年6月期 第4四半期 決算概況**
- 2022年6月期 連結業績概況
- 2023年6月期 連結業績予想
- 今後の展開
- Appendix

ご案内

当社は前期（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ヶ月決算となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

2022年6月期 第4四半期 決算ポイント

FY2022 4Q	前四半期を大きく上回る着地		
	売上高	<u>12,942</u> 百万円	(QoQ +36.9%)
	営業利益	<u>1,423</u> 百万円	(QoQ +439.0%)

デジタルIP事業	既存TCGの好調に加え、新規TCGの商品展開により売上が拡大、各部門堅調に推移		
	売上高	10,115百万円	(QoQ +48.6%)
	営業利益	1,429百万円	(QoQ +625.3%)

ライブIP事業	音楽部門、スポーツ部門において大規模のライブや興行を実施し、売上をけん引		
	売上高	2,827百万円	(QoQ +6.8%)
	営業利益	-8百万円	

2022年6月期 第4四半期 決算サマリー

- 販売管理費は増加するも営業利益では前四半期比+439%と**大幅な増益**
- 営業外収益にJ-LODlive (*1) 等の**補助金180百万円**、為替相場の変動による**為替差益313百万円**を計上
- 株式会社サンジゲンの投資有価証券評価損として、**特別損失90百万円**を計上

単位：百万円	FY22 4Q ① (2022年4-6月)	FY22 3Q ② (2022年1-3月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②	FY21 4Q ④ (2021年5-6月) (2ヶ月)
売上高	12,942	9,449	+3,493	+36.9%	5,415
売上総利益	4,585	3,060	+1,525	+49.8%	1,638
販売管理費	3,162	2,796	+366	+13.0%	1,717
広告宣伝費	819	980	-161	-16.4%	534
販売促進費	297	222	+75	+33.7%	140
営業利益	1,423	264	+1,159	+439.0%	-79
経常利益	1,904	627	+1,277	+203.6%	59
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,474	195	+1,279	+655.8%	-123

デジタルIP事業					
売上高	10,115	6,803	+3,312	+48.6%	4,034
セグメント利益	1,429	197	+1,232	+625.3%	75
ライブIP事業					
売上高	2,827	2,645	+182	+6.8%	1,381
セグメント利益	-8	63	-71	-	-151

*1コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

収益認識基準に関する会計基準の適用について

第1四半期連結会計期間の期首より、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更しております。

※前連結会計年度について新たな表示方法の組替えは行っておりません

【収益認識の変更箇所】

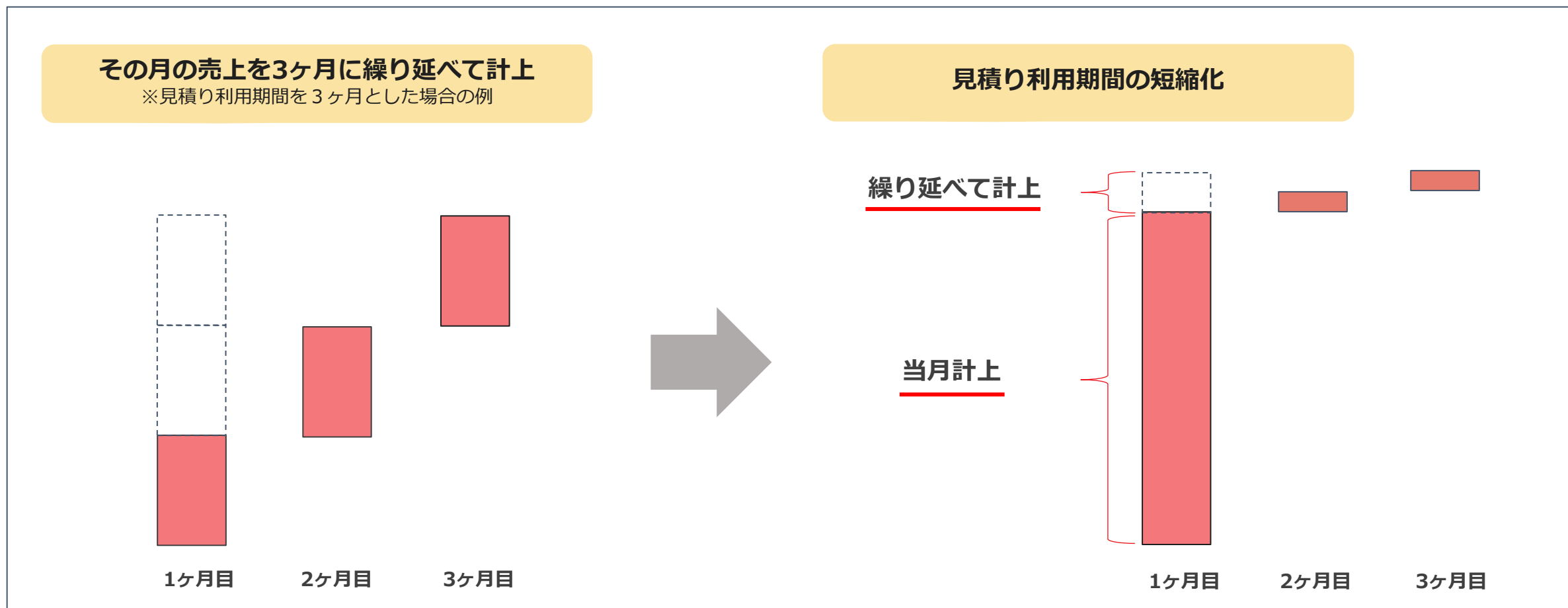
	変更前	変更後
①ゲーム事業におけるゲーム内課金に関する収益認識	顧客がゲーム内通貨を購入した時点	顧客の見積もり利用期間に基づく
②メディア事業におけるライセンス提供における収益認識	返還不要の契約金については契約締結時	一定期間に渡り収益を認識
③メディア事業及び音楽事業における一部の取引	顧客から受け取る対価の総額	顧客から受け取る額から取引先に支払う額を控除した純額
④音楽事業やTCG事業などの製品販売における収益認識	返品時	予想される返品部分に関しては販売時

【当期の影響額】

		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
デジタルIP事業	売上高	-470,313千円	-531,352千円	-666,577千円	556,566千円
	セグメント利益	-58,202千円	-226,930千円	-384,298千円	743,078千円
ライブIP事業	売上高	-31,831千円	-58,476千円	-34,182千円	-11,210千円
	セグメント利益	9,118千円	-10,113千円	7,486千円	28,066千円

ゲーム部門における収益認識について

デジタルIP事業のゲーム部門における当社パブリッシュのモバイルオンラインゲームにおいて、顧客がゲーム内通貨を用いて交換したアイテムの見積り利用期間に基づいて収益を認識しておりますが、当第4四半期連結累計期間において、期末以降に見込まれる顧客のアイテム見積り利用期間の短縮化を反映したことにより**売上が増加**しております。



四半期 連結業績推移

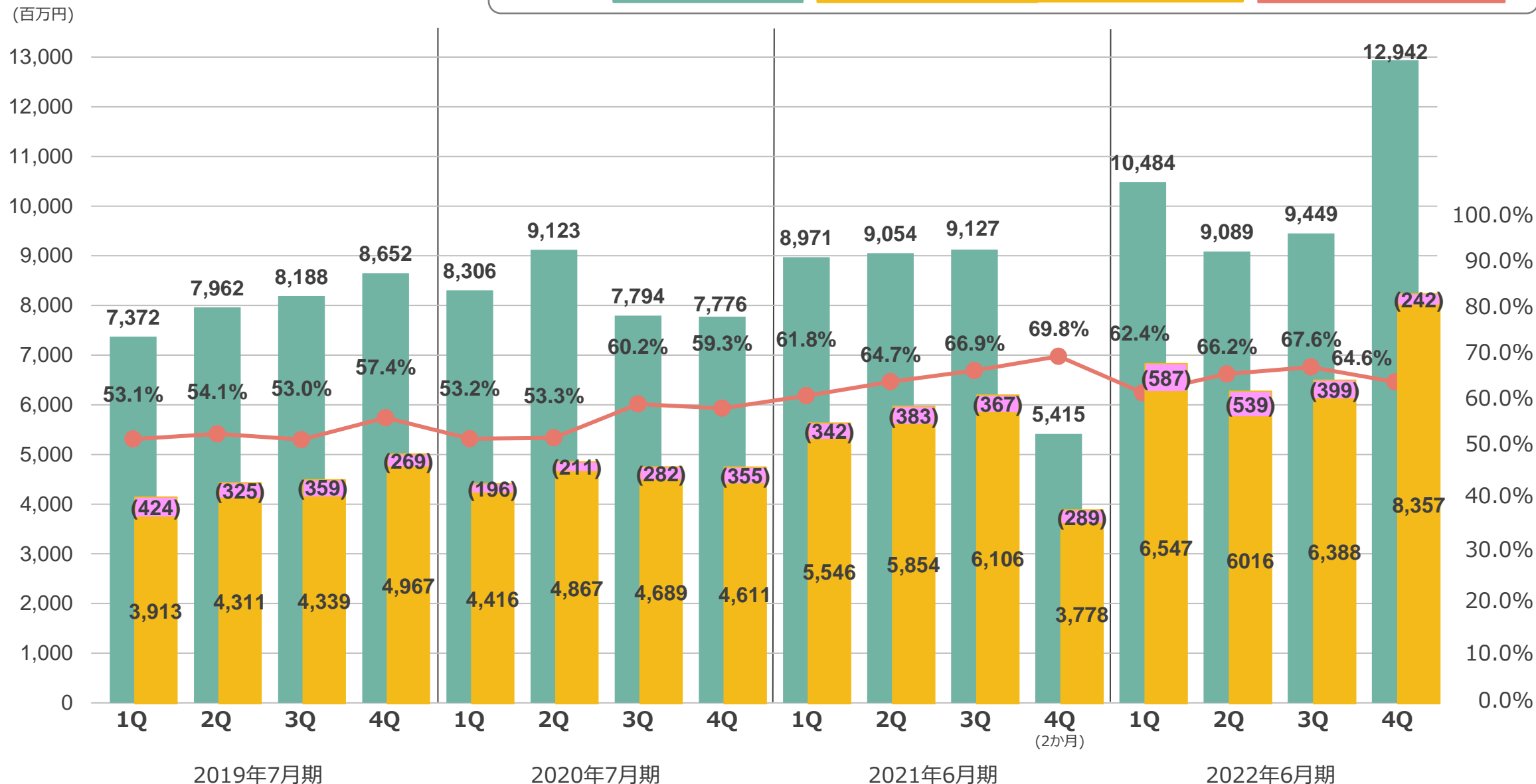
凡例

売上高

売上原価

(うち 償却費)

原価率



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

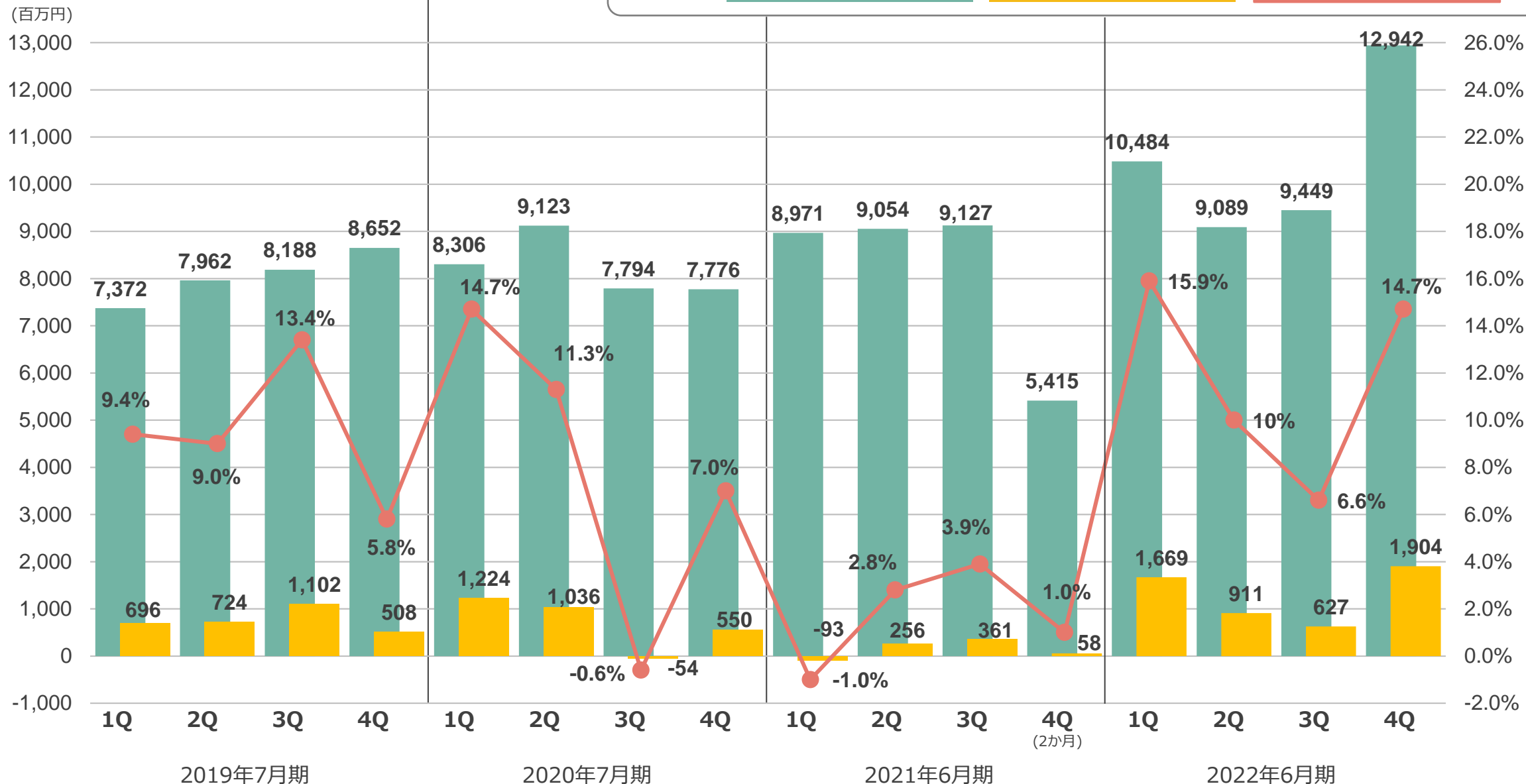
四半期 連結業績推移

凡例

売上高

経常利益

経常利益率



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

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)

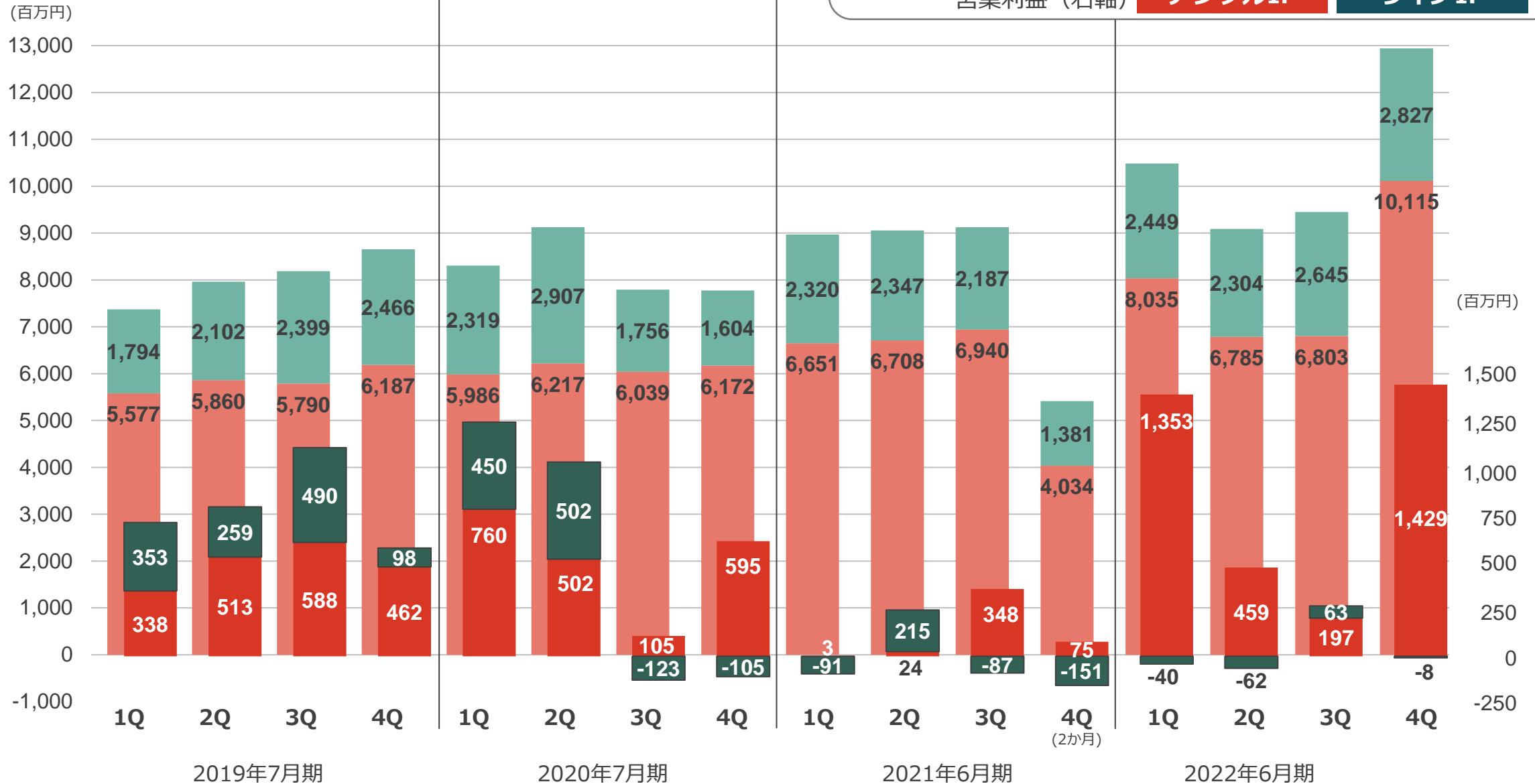
デジタルIP

ライブIP

営業利益 (右軸)

デジタルIP

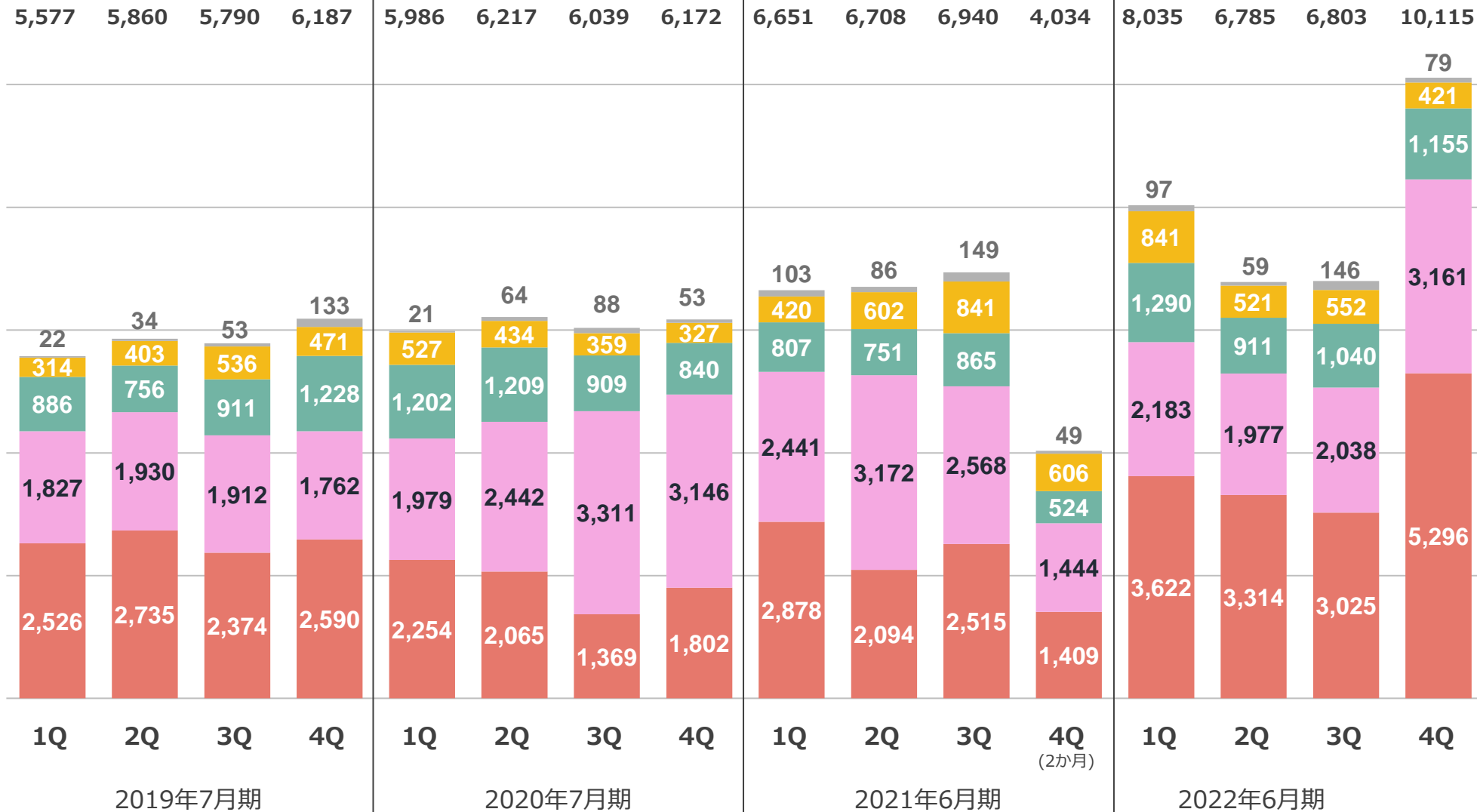
ライブIP



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

四半期 部門別売上高推移 ① デジタルIP事業

(百万円)



メディア部門

広告代理店事業や書籍関連の売上が減少し、軟調に推移。

MD部門

大型音楽ライブ開催によりライブグッズ売上が増加。カプセルトイも前四半期に続き好調。

ゲーム部門*1

「収益認識に関する会計基準」による顧客のアイテム見積もり利用期間の見直しを行い、繰り延べていた売上を計上、31億円の規模で着地。

TCG部門

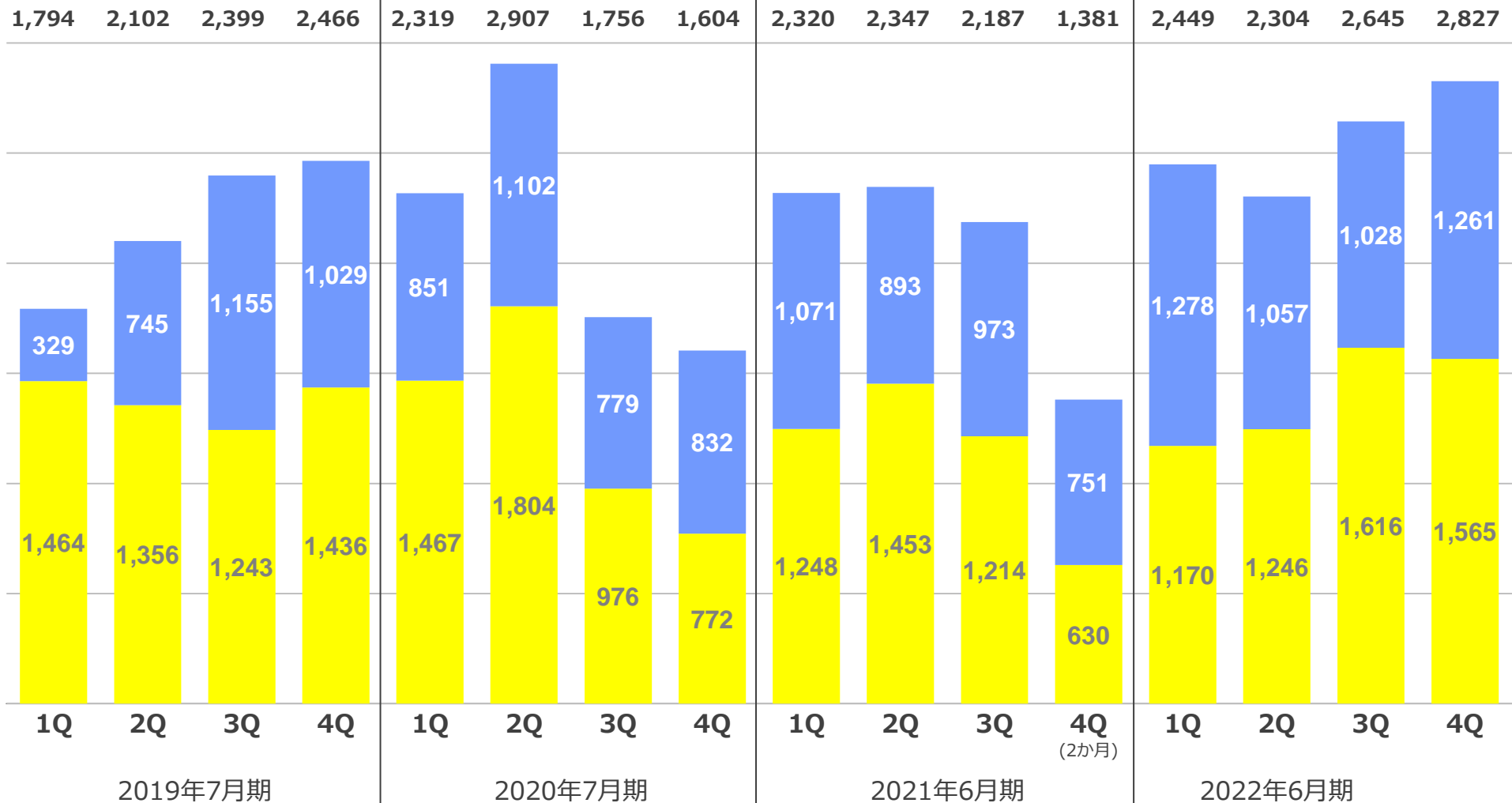
「ヴァイスシュヴァルツ」における当四半期に発売した英語版の商品が好評を博し海外売上が増加。四半期として過去最高の売上高を更新。

*1当連結会計年度より、従来の「MOG部門」を「ゲーム部門」へ名称変更しております。

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業

(百万円)



音楽部門

富士急ハイランドでの大型音楽ライブのほか、イベントや舞台、朗読劇を開催し売上を積み上げる。音楽・映像ソフトは「バンドリ!」、「D4DJ」など自社IPを中心に多数発売、デイリーセールスランキング1位獲得など堅調に推移。

スポーツ部門

「新日本プロレス」では、PPV（ペイ・パー・ビュー）などのコンテンツ売上が好調に推移するも、興行売上が伸び悩む。「スターダム」では、当四半期に開催した興行の中で満員となった大会もあり、グッズ売上なども含め全体的に好調。スポーツ部門全体では前四半期に劣らない高水準での着地。

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

TCG部門

「カードファイト!! ヴァンガード」 海外売上が伸長、中国語版の展開を開始

「カードファイト!! ヴァンガード」では、英語版を中心に海外売上が伸長しています。現在、5言語（日本語、英語、イタリア語、タイ語、韓国語）で展開しておりますが、7月1日より中国語版の展開を開始いたしました。



ヴァイスシュヴァルツ「ホロライブプロダクション」 英語版 大好評！

TCG「ヴァイスシュヴァルツ」では、「ホロライブプロダクション」の英語版を4月～5月にかけて発売し、TCG部門の海外売上をけん引、ご好評をいただきました。



「Shadowverse EVOLVE（シャドウバース エボルヴ）」 商品展開開始

株式会社Cygamesと株式会社ブシロードの2社共同事業「Shadowverse EVOLVE」が4月より商品展開を開始いたしました。商品発売以外にも、大会や全国初心者講習会なども開催し、盛り上がりを見せています。



「ブシロードカードゲーム祭2022」開催

3年ぶりのリアル開催となる「ブシロードカードゲーム祭2022」を4月29日～30日に東京ビッグサイトにて開催いたしました。カードゲームの大会のほか、グッズ販売や展示、トークショーなどを行い、2日間で総勢8,139名にご来場いただきました。



2022年6月期 第4四半期 トピックス②

音楽部門

富士急ハイランド・コニファーフォレストにて音楽ライブ開催

「バンドリ!」、「D4DJ」より、5~6月にかけて富士急ハイランド・コニファーフォレストにて音楽ライブを開催いたしました。ライブ初披露曲や人気曲など多数演奏し、夏の暑さに負けない熱いライブとなりました。



「Episode of Roselia DAY1 : Weißklee」 (5月21日)
「Episode of Roselia DAY2 : Rose」 (5月22日)



「D4DJ D4 FES. LIVE -ALL IN-」
(5月28日~29日)



RAISE A SUILEN×Morfonica 「Mythology Chapter 2」 (6月18日)
RAISE A SUILEN LIVE 2022 「OVERKILL」 (6月19日)

スポーツ部門

合同興行

「AEW x NJPW: FORBIDDEN DOOR」開催

アメリカ・United Center (イリノイ州シカゴ) にて、現地時間6月26日にAEWとの合同興行「AEW x NJPW: FORBIDDEN DOOR」を開催いたしました。会場には札止めとなる16,529人を動員、日本でも動画配信サービス「新日本プロレスワールド」にて日本語実況PPV (ペイ・パー・ビュー) ライブ配信が行われました。



目次

- 2022年6月期 第4四半期 決算概況
- **2022年6月期 連結業績概況**
- 2023年6月期 連結業績予想
- 今後の展開
- Appendix

ご案内

当社は前期（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ヶ月決算となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

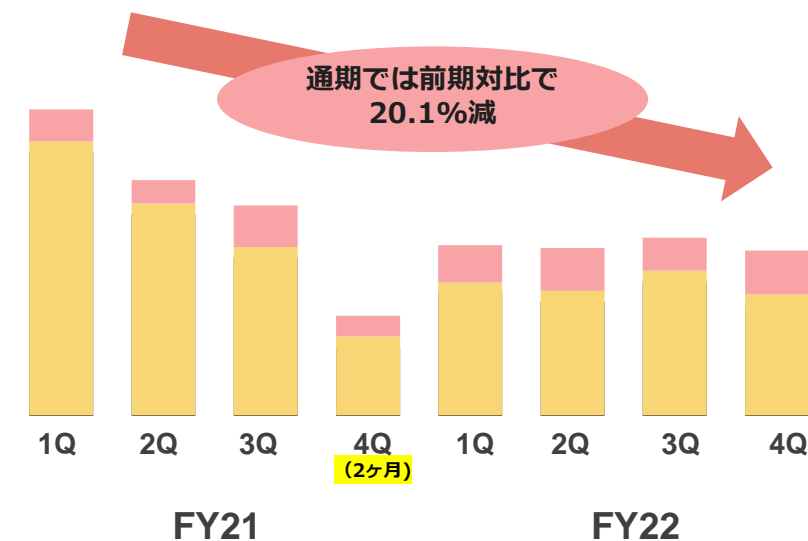
2022年6月期 要約損益計算書（連結）

- 売上高、利益項目全てにおいて過去最高を更新
- 新型コロナウイルス感染症の影響を受けながらも前期の赤字から黒字転換

単位：百万円	FY22 通期 ① (2021年7月 -2022年6月)	FY21 通期 ② (2020年8月 -2021年6月) (11ヶ月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②
売上高	41,966	32,569	+9,397	+28.8%
売上総利益	14,658	11,285	+3,373	+29.8%
販売管理費	11,267	10,941	+326	+2.9%
広告宣伝費	3,543	4,969	-1,426	-28.6%
販売促進費	1,065	798	+267	+33.4%
営業利益	3,390	344	+3,046	+885.4%
営業利益率	8.0%	1.0%	+7.0pt	-
経常利益	5,113	583	+4,530	+777.0%
経常利益率	12.1%	1.7%	+10.4pt	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,508	-284	+3,792	-

広告宣伝費・販売促進費の推移

広告宣伝費・販売促進費を中心に適切なコントロールを実施



凡例

広告宣伝費

販売促進費

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

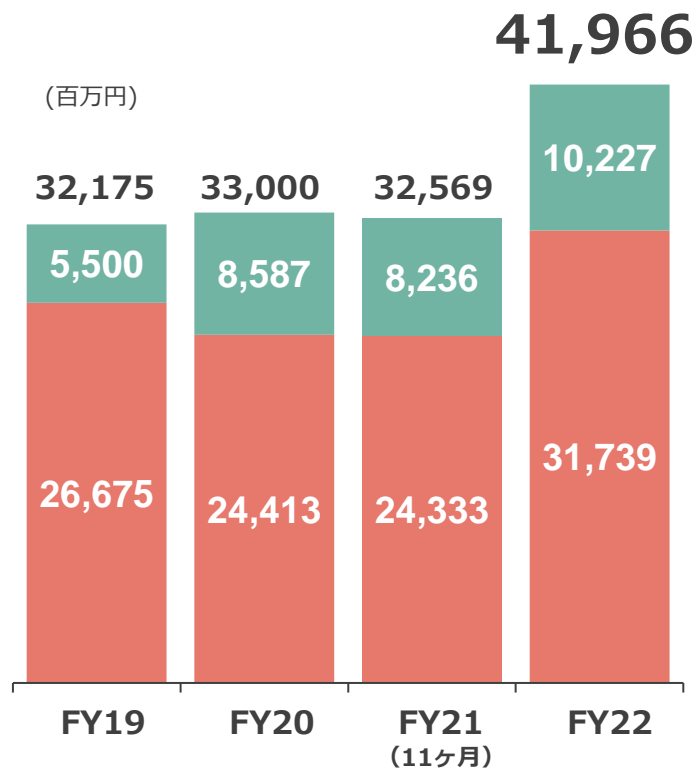
2022年6月期 ハイライト

売上高

デジタルIP

ライブIP

両事業とも売上を伸ばし躍進、
過去最高を大幅に上回る着地

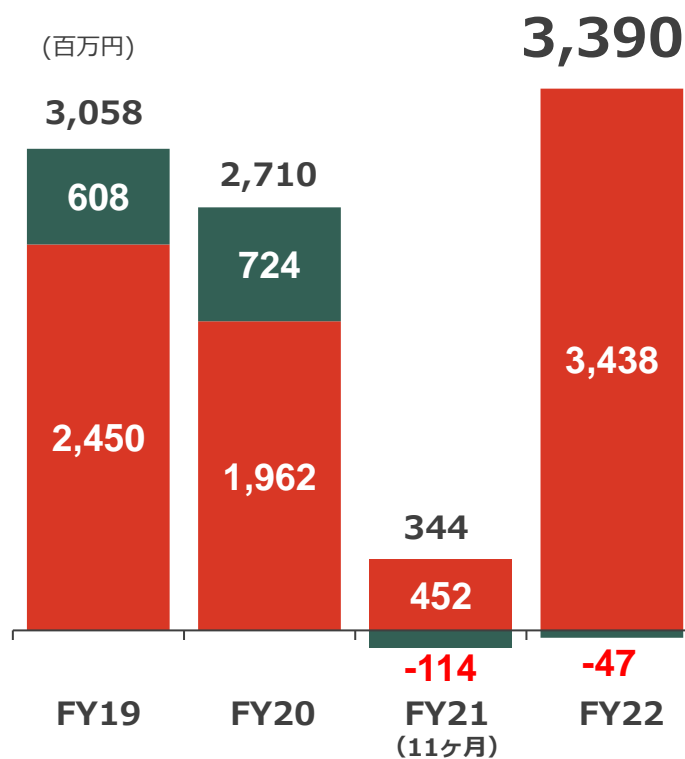


営業利益

デジタルIP

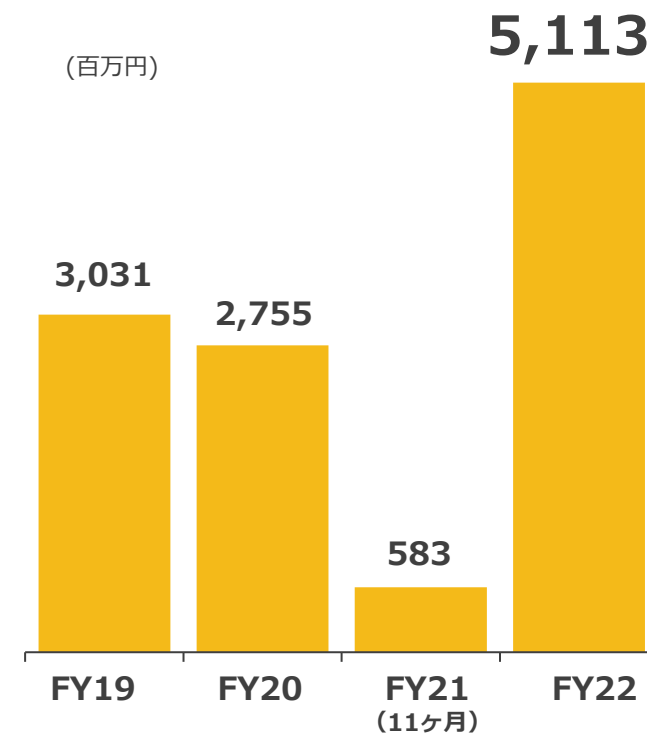
ライブIP

利益率の高いTCG部門を中心に増益、
ライブIP事業は赤字となるが、回復基調



経常利益

J-LODlive^(*)等の補助金 1,182百万円、
為替相場の変動による為替差益 564百万円を
営業外収益に計上

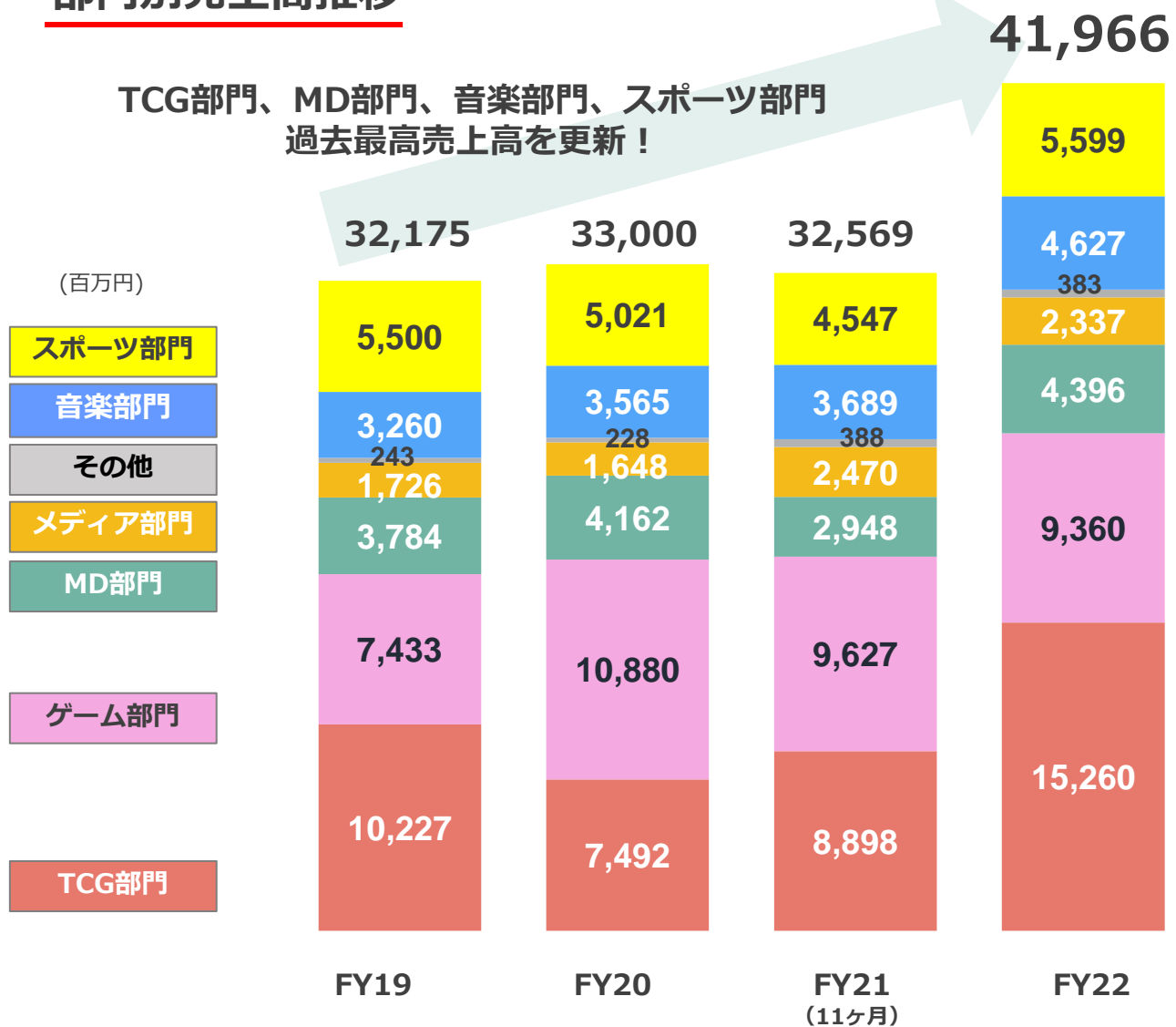


*1コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金

2022年6月期 ハイライト

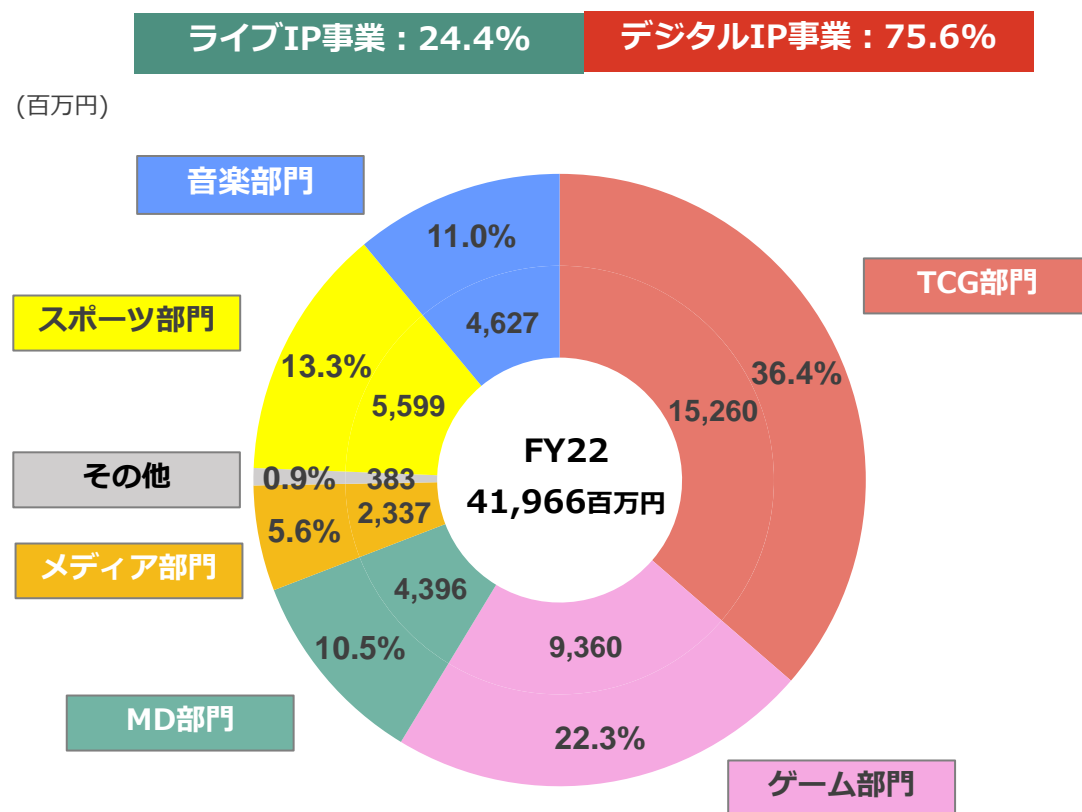
部門別売上高推移

TCG部門、MD部門、音楽部門、スポーツ部門
過去最高売上高を更新！



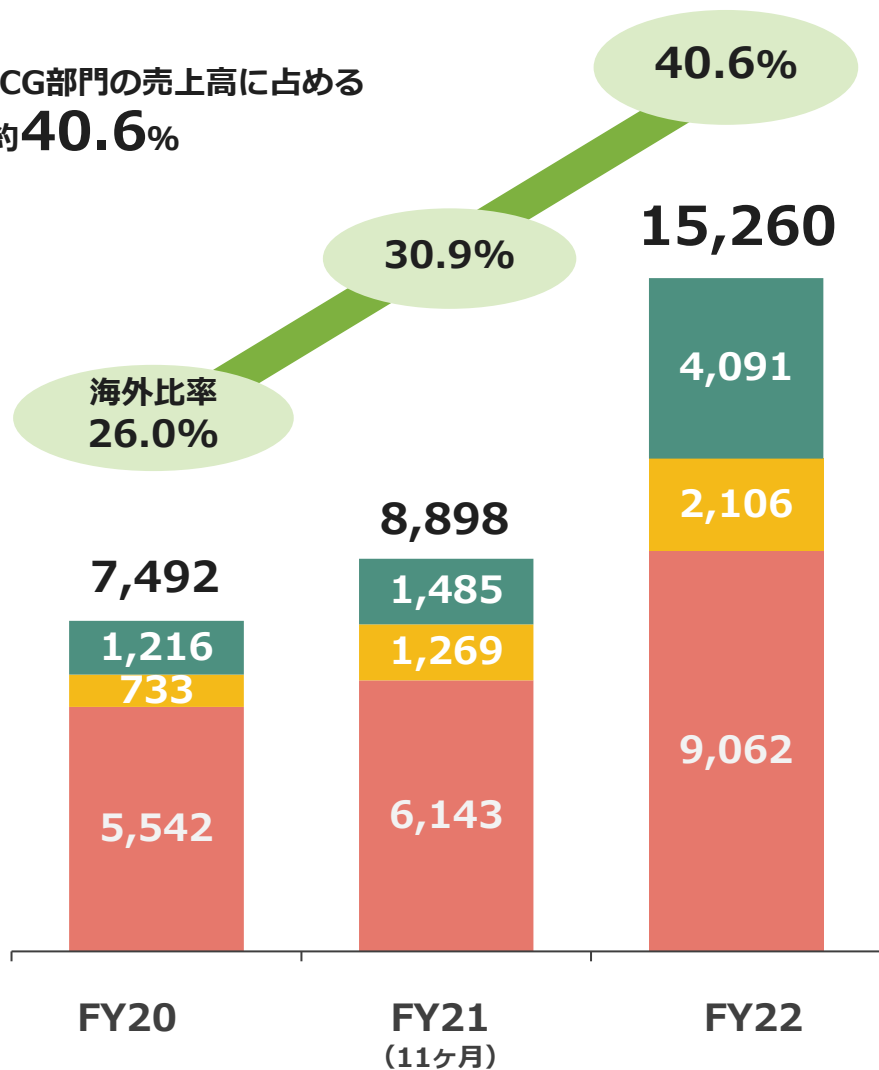
部門別売上高構成割合

全体の7割強をデジタルIP事業が占める



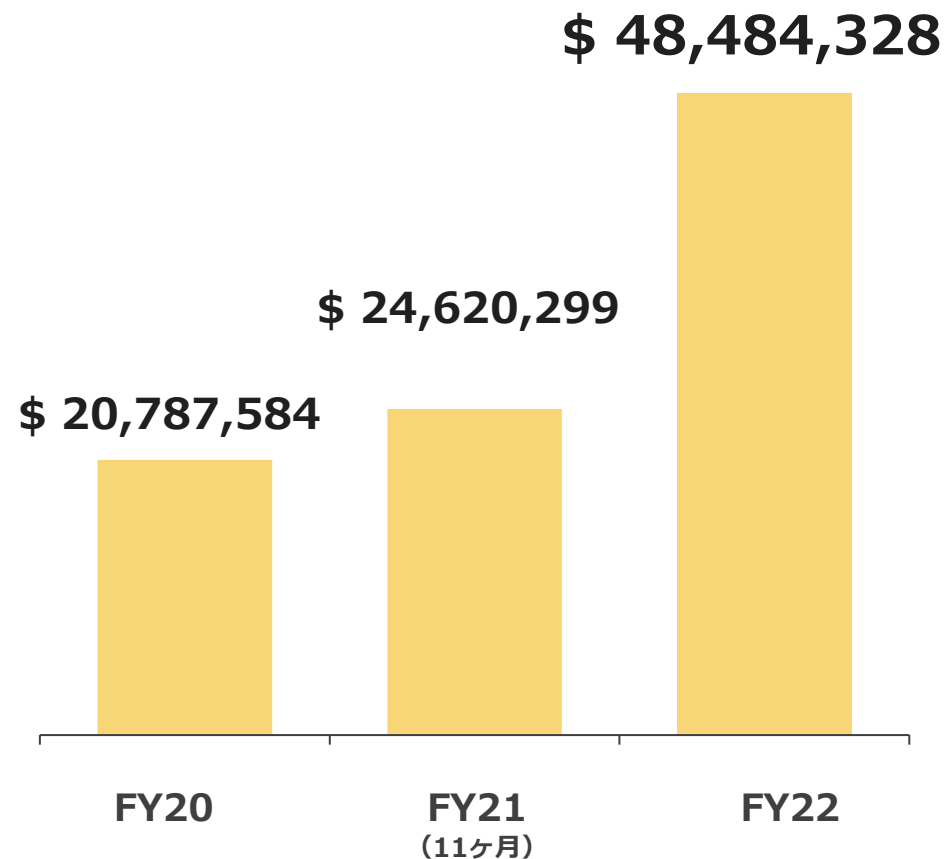
TCG 国内・海外別 売上高推移

FY22においてTCG部門の売上高に占める
海外売上比率は約**40.6%**



Bushiroad International Pte. Ltd 売上高推移

英語版TCGおよびモバイルオンラインゲームの開発を担っている
Bushiroad International Pte. Ltd.において、FY22の売上高は
前期対比で**2倍**に近い増収



ブシロードグループが現在取り組む主なIP

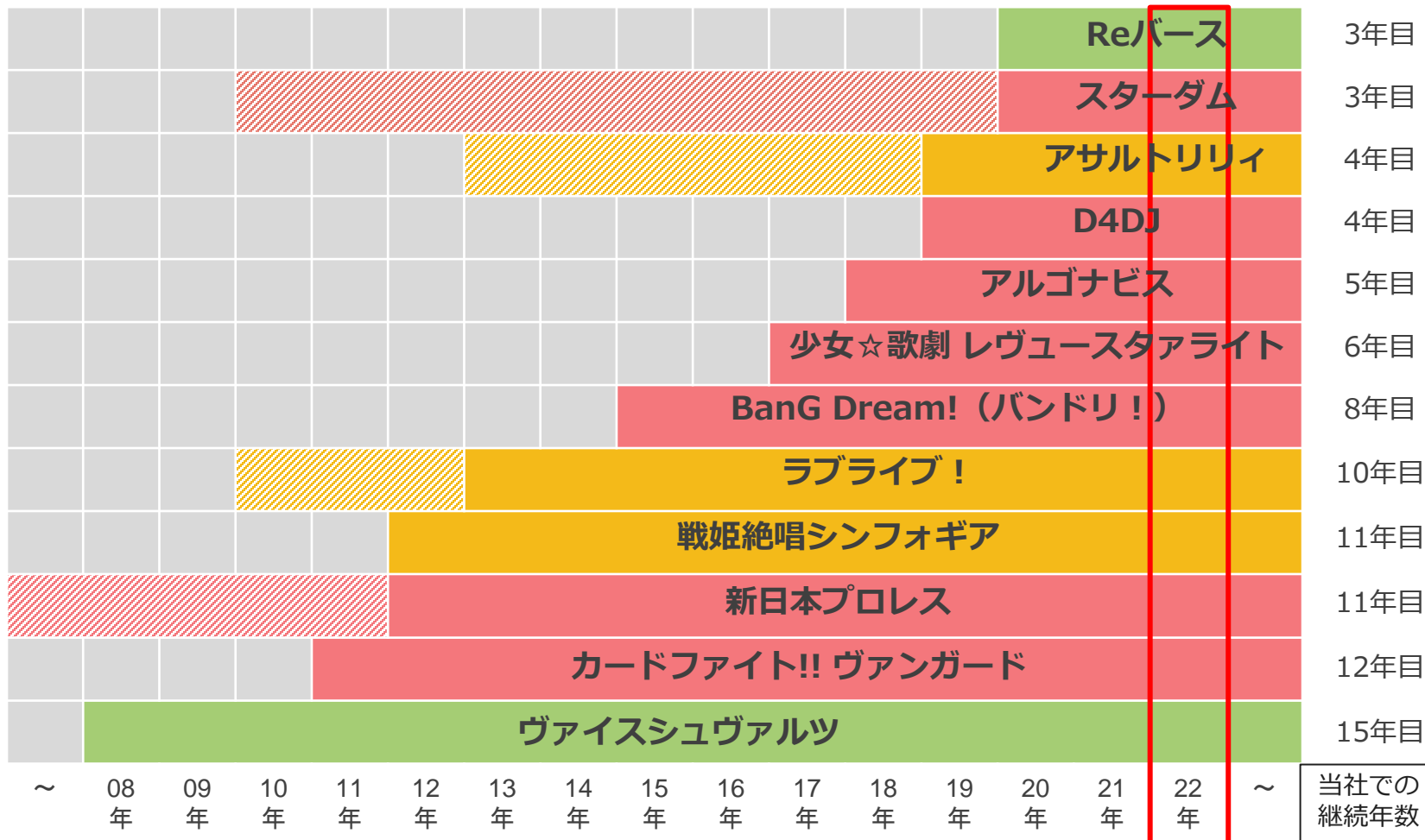
主なIPの継続年数

凡例

自社IP

他社IP

IPプラットフォーム型TCG



FY22 売上高上位IP^(*1)

IP	区分
ヴァイスシュヴァルツ ^(*2)	IPプラットフォーム型TCG
BanG Dream! (バンドリ!) ^(*2)	自社IP
カードファイト!! ヴァンガード ^(*2)	自社IP+オリジナルTCG
新日本プロレス ^(*2)	自社IP
ホロライブ	他社IP
D4DJ	自社IP
ラブライブ!	他社IP
アサルトリリィ	他社IP
スターダム	自社IP
少女☆歌劇 レヴュースタアライト	自社IP

*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 FY22の売上高40億円以上のIP

2022年6月期 要約貸借対照表（連結）

(単位：百万円)	2022年6月期	前期末比増減
【流動資産】	36,996	+2,916
現金及び預金	26,606	+2,145
【固定資産】	6,725	+3,301
有形固定資産	2,792	+1,862
無形固定資産	233	-235
投資その他の資産	3,700	+1,674
資産合計	43,721	+6,206
負債の部	27,528	+3,907
純資産の部	16,193	+2,298
負債純資産合計	43,721	+6,206

新たな成長投資

- ・「飛行船シアター」の取得（2021年10月）
- ・資金の借入（2021年11月および2021年12月）

資産効率の向上

- ・外貨建の余資を、外貨建定期預金及び外貨建債券で運用

株主還元

- ・2022年6月期自己株式取得実績：2,023百万円
- ・2022年6月期配当予想は、配当基本方針に基づき、当社普通株式1株当たり9円に設定
(連結配当性向8.2%、配当総額291百万円)

目次

- 2022年6月期 第4四半期 決算概況
- 2022年6月期 連結業績概況
- **2023年6月期 連結業績予想**
- 今後の展開
- Appendix

ご案内

当社は前期（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ヶ月決算となりました。

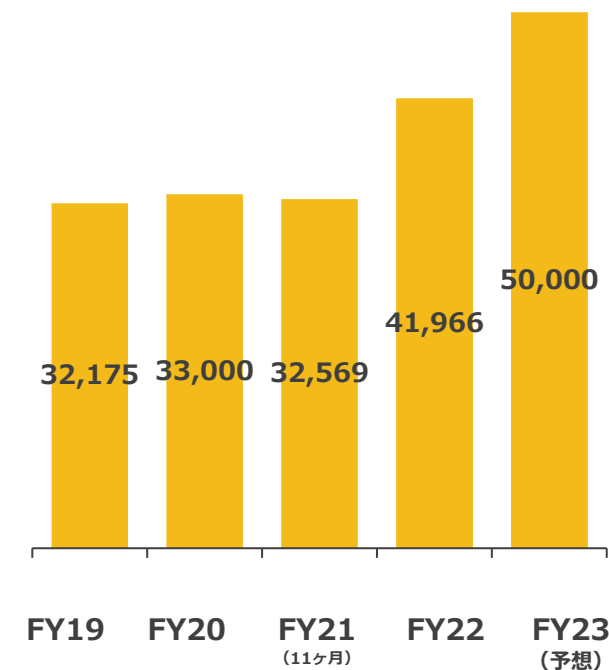
本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

2023年6月期 連結業績予想

売上高

「ヴァイスシュヴァルツ」が海外市場を中心に続伸、そのほか新規TCGの展開や「Shadowverse EVOLVE」が通期で寄与。引き続きTCGユニットが売上をけん引する見込み。

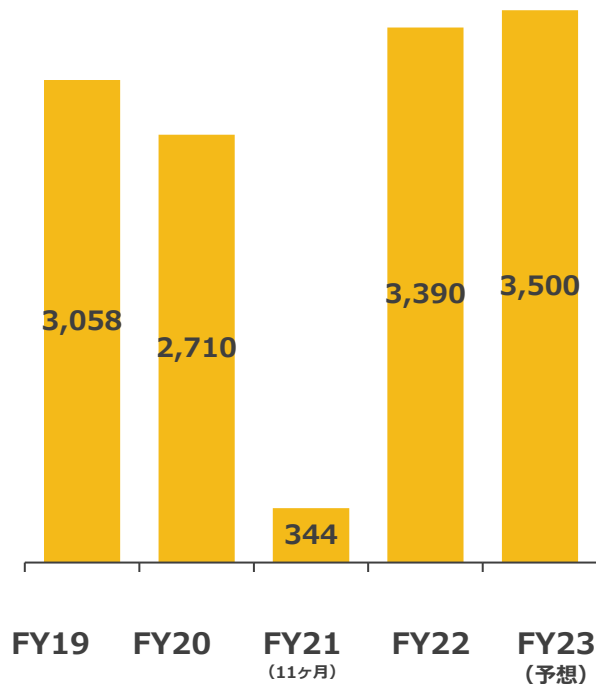
500億円 (YoY 119.1%)



営業利益

デジタルコンテンツユニットにおける既存ゲームの大型アップデートの費用および開発中タイトルの費用により、開発費が一時的に増加する見込み。

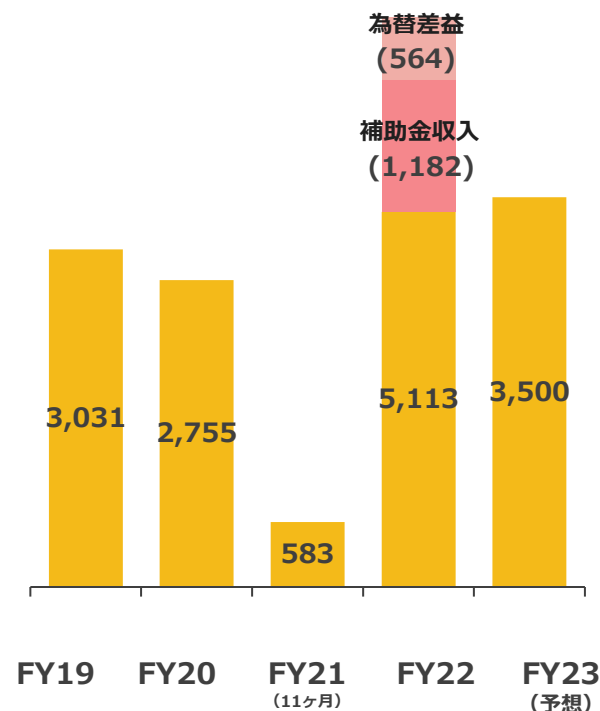
35億円 (YoY 103.2%)



経常利益

為替相場の変動による為替差益およびJ-LODlive等^(*)の補助金収入はいずれも小幅になると想定し、連結業績予想には反映せず。

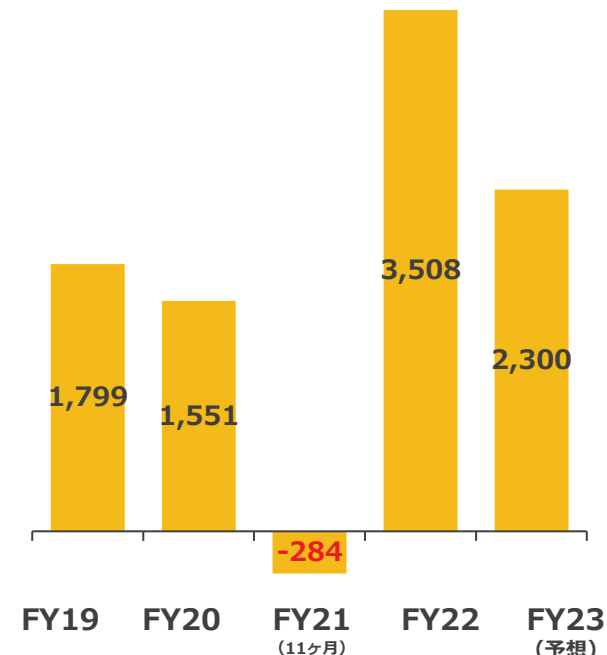
35億円 (YoY 68.5%)



*1コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金

親会社株主に帰属する 当期純利益

23億円 (YoY 65.6%)



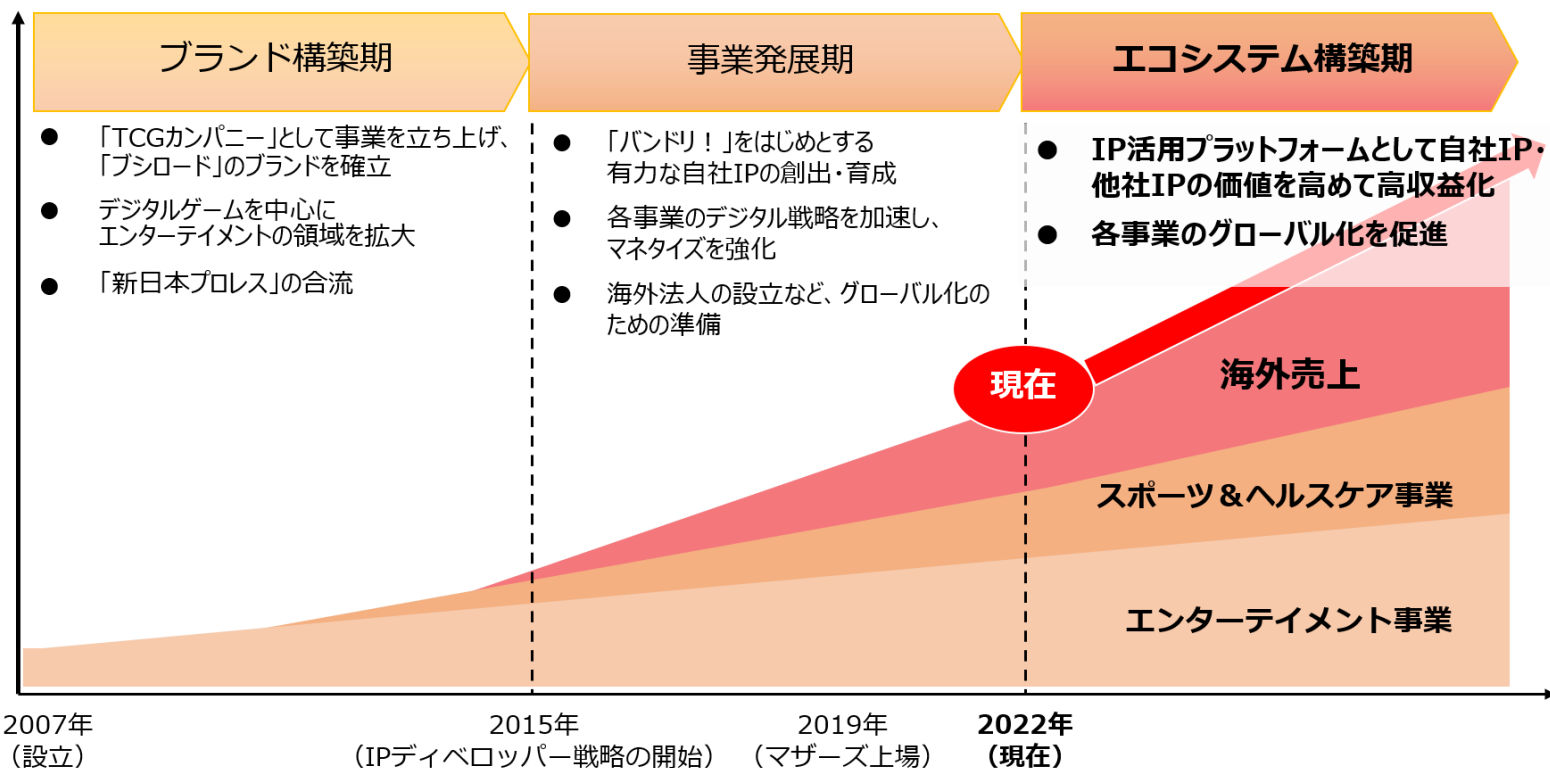
(単位：百万円)

経営戦略のバージョンアップ

IP DEVELOPER 2.0

-Global Mega Character Platform-

IPディベロッパー2.0
「グローバル・メガ・キャラクタープラットフォーム <GMCP> 戦略」



◆ TCG事業の強化

ブシロードの祖業であるTCG事業を独自の強みを活かしてシェアを拡大

◆ グローバル拡大

各事業を世界へ広げ、グローバルな顧客を開拓

◆ 接点の多様化

TCGにはじまり、舞台からカプセルトイまでIPプラットフォームとしての入口を広げる

◆ 組織体制の変更

ユニット制を導入し、ユニット長への権限移譲
グループ内連携を深め、グループ総合力を底上げ

* 詳細につきましては、本資料と同日開示の「中期4ヵ年経営計画」をご参照ください。

目次

- 2022年6月期 第4四半期 決算概況
- 2022年6月期 連結業績概況
- 2023年6月期 連結業績予想
- **今後の展開**
- Appendix

ご案内

当社は前期（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ヶ月決算となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

今後の展開①

TCGユニット

「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」では、7月より放送のTVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード will+Dress」Season1のクライマックスに登場するユニットを収録したブースターパックを発売いたします。

そのほか、昨年8月より発売した「リリカルブースター」第3弾や、「モンスターストライク」とのコラボ商品など発売いたします。



ブースターパック第7弾
「烈火翠嵐(れっかすいらん)」
9月30日 発売

「ヴァイスシュヴァルツ」

「ヴァイスシュヴァルツ」では、「ブースターパック / PIXAR CHARACTERS」を発売いたします。こちらは、トイ・ストーリーやモンスターズ・インクなど多数のPIXAR作品を収録したオールスターパックとなっています。

そのほか、映画「五等分の花嫁」や「STAR WARS」など様々なジャンルの商品も発売いたします。



「ブースターパック / PIXAR CHARACTERS」
9月30日 発売

「Reバース for you」

「Reバース for you」では、新しいタイプのブースターパック「コンセプトブースターパック」が登場いたします。様々なコンセプトを元にしており、今回は「バンド」をコンセプトにした「BanG Dream! ガルパ☆ピコ ふいーばー！」を発売いたします。

そのほか、7月より放送中のTVアニメ「てっぺん!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!」などの商品も発売いたします。



コンセプトブースターパック
「BanG Dream! ガルパ☆ピコ ふいーばー！」
9月16日 発売

「Shadowverse EVOLVE (シャドウバース エボルヴ)」

「Shadowverse EVOLVE」では、発売済みの商品において、ご好評を博し品薄状態が続いておりましたため、ブースターパック第1弾「創世の夜明け」ならびに第2弾「黒銀のバハムート」を追加製造・順次出荷しております。

今後も継続的に商品を展開し、大会などのイベントも多数実施してまいります。



新作キャラクターカードゲーム「ヴァイスシュヴァルツブラウ」 登場！

ヴァイスシュヴァルツ15周年を記念して、姉妹ブランド「ヴァイスシュヴァルツブラウ」を展開いたします。ヴァイスシュヴァルツの基本ルールを採用し、より分かりやすく、コレクション要素を高めた新作キャラクターカードゲームとなっており、1stシーズン10作品の参戦も決定しています。



今後の展開③

デジタルコンテンツユニット

「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」 8月よりスターダムコラボ開催

スマートフォン向けプロレスラー育成ゲーム「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」は、8月にリリースして半年を迎えます。ハーフアニバーサリーでは大型アップデートのほか、女子プロレス団体「スターダム」とのコラボ第1弾を8月10日より開催しております。



「D4DJ Groovy Mix」 10月の2周年に向けアップデート実施中！

スマートフォン向けリズムゲーム「D4DJ Groovy Mix」は、10月にリリースして2年を迎えます。4月の1.5周年から10月の2周年に向け、毎月アップデートを実施しています。



新作ゲーム 3タイトル発売

Nintendo Switch™/Steam®にて新作ゲームを3タイトル発売いたします。



「新テニスの王子様 LET'S GO!!
~Daily Life~ from RisingBeat」
9月29日 発売 (Nintendo Switch™)



「カードファイト!! ヴァンガード
ディアデイズ」
11月17日 発売
(Nintendo Switch™/Steam®)



「クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ
炎のスカスカベランナー!!」
2022年秋 発売 (Steam®)

「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」 2023年3月 大型アップデート実施

スマートフォン向けリズム&アドベンチャーゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」では、2023年3月に6周年を迎えます。6周年を記念して3Dライブモードの実装など、大型アップデートを実施いたします。



今後の展開④

MDユニット

「コミックマーケット 100」にブシロードクリエイティブブースの出展が決定



ブシロードクリエイティブブースにて
「ラブライブ！」
虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」の新品 や、
「ラブライブ! スーパースター!!」関連商品 を販売予定!

開催日 8月13日(土)~14日(日) 会場 東京ビッグサイト 南展示棟 1・2 ホール
企業ブース ブシロードクリエイティブ No.423

©2022 プロジェクトラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会

8月13日~14日の2日間、東京ビッグサイトにて開催される「コミックマーケット100」にブシロードクリエイティブブースの出展が決定いたしました。

「ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」、「Liella!」などの関連グッズの販売を予定しております。

アドユニット

TVアニメーション放送予定



カードファイト!!
ヴァンガード
will+Dress

「カードファイト!! ヴァンガード will+Dress」
2022年7月4日 放送開始



てっぺん!

2022年7月TVアニメ放送開始!

「てっぺん!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!」
2022年7月2日 放送開始



2022.8.19 Fri. On Air!
TOKYO MX、BS日テレほか
23時より放送決定!

特別編「D4DJ Double Mix」
2022年8月19日 放送



D4DJアニメ2期
「D4DJ All Mix」2023年冬放送決定!

Lyrical Lily含む全6ユニットが登場!

「D4DJ All Mix」
2023年冬 放送開始

今後の展開⑤

ライブエンタユニット

「ブシロード15周年記念ライブ in ベルーナドーム」



株式会社ブシロード創業15周年を記念して、総勢19組のアーティストが出演するスペシャルライブを11月13日にベルーナドームにて開催いたします。

「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2022」



BanG Dream! Special☆LIVE
Girls Band Party!
2020→2022

「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2022」を11月12日にベルーナドームにて開催いたします。

本公演は2020年5月3日に開催を予定しておりましたが、新型コロナウイルス感染症拡大に伴い2年連続で開催延期となった公演の振替公演となります。

「BanG Dream! 10th☆LIVE」

9月22日～25日の4日間、有明アリーナにて「BanG Dream! 10th☆LIVE」を開催いたします。



Roselia 「Sonnenschein」
(9月22日)



Morfonica 「Reverberation」
(9月23日)



Poppin'Party 「Hoppin'☆Poppin'☆Dreamin'!!!」
(9月24日)



RAISE A SUILEN 「SOUL ROAR」
(9月25日)

今後の展開⑥

スポーツ&ヘルスケアユニット

新日本プロレス×スターダム 史上初の合同興行「Historic X-over」開催



「新日本プロレス」と女子プロレス団体「スターダム」の史上初となる合同興行「Historic X-over」（ヒストリッククロスオーバー）を11月20日に有明アリーナにて開催いたします。

また、同社米国法人「NEW JAPAN Pro-Wrestling of America Inc.」において、今後はスターダム選手の試合を組み込んだ大会も行ってまいります。



「新日本プロレス」では、3年ぶりの夏開催となる大型大会「G1 CLIMAX 32」など開催いたします。



「新日本プロレスSTRONG SPIRITS
Presents G1 CLIMAX 32」
7月16日～8月18日（全20大会）



「バーニング・スピリット」
9月2日～9月25日（全16大会）



「超実力派宣言」
10月10日（東京・両国国技館）



「スターダム」では、史上最多26名、史上最大21大会となる真夏の祭典「5★STAR GP 2022」など開催いたします。



「5★STAR GP 2022」
7月30日～10月1日
（開幕戦・優勝決定戦含む全21大会）



「FIBREPLEX presents NEW BLOOD 4」
8月26日
（東京・品川インターシティホール）

目次

- 2022年6月期 第4四半期 決算概況
- 2022年6月期 連結業績概況
- 2023年6月期 連結業績予想
- 今後の展開
- **Appendix**

ご案内

当社は前期（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ヶ月決算となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

配当政策の基本方針の変更（配当開始）に関するお知らせ

【目的】

当社は、中長期的に企業価値を高めるとともに、株主の皆さまに利益を還元していくことを重要な経営課題の一つとして位置付けています。配当につきましては、株主資本を充実させて財務基盤の安定・強化を図り成長投資に積極的に振り向ける一方、一過性の内容の利益及び現預金の増加を伴うものではない利益を除く親会社株主に帰属する当期純利益に対して10%を目途に経営成績に応じた利益還元を継続的に行う方針です。

【概要】

上記の基本方針に伴い、第16期（2022年6月期）につきましては、親会社株主に帰属する当期純利益3,508,304千円から一過性の内容の利益及び現預金の増加を伴うものではない利益として為替差益564,533千円及び持分法による投資利益30,518千円等を勘案し、普通配当は、当社普通株式1株につき9円（連結配当性向8.2%）とし、期末配当を実施いたします。

	決定額	直近の配当予想 (2022年5月13日)	第15期実績 (2021年6月期)
基準日	2022年6月30日	同左	2021年6月30日
1株あたり配当金	9.00円	0円00銭	0円00銭
配当金総額	291百万円	-	-
配当性向	8.2%	-	-
配当原資	利益剰余金	-	-

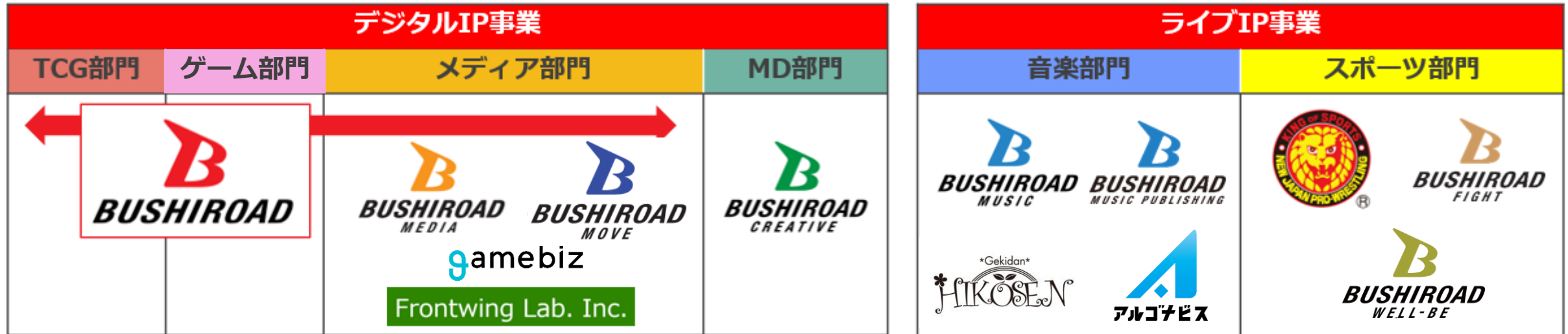
ブシロードグループの経営理念



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。

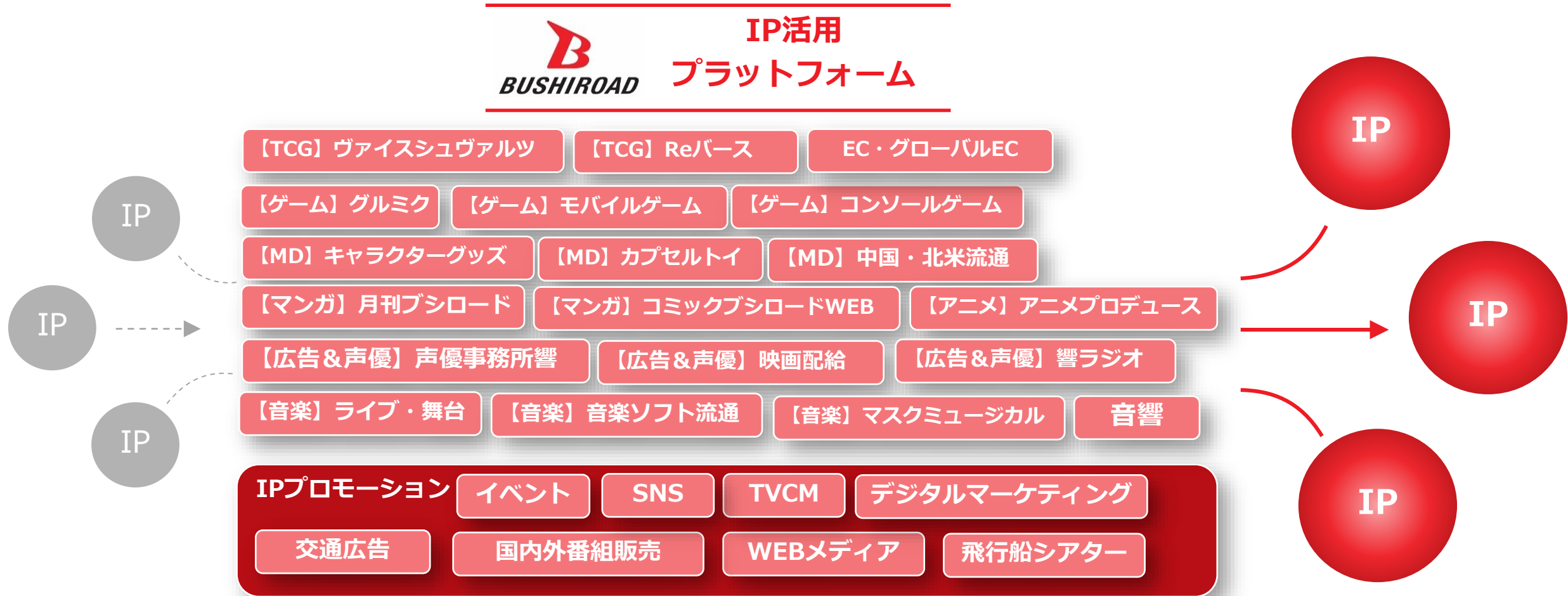
ブシロードグループの事業と部門



海外子会社 Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

IP活用プラットフォーム戦略強化

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、収益化を実現することを目指します。



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



BanG Dream!
バンドリ★

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



ゲーム部門



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



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。