



BUSHIROAD

**2025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

2025年2月14日

1. FY25 2Qは、
**TCGユニットやライブエンタメユニット、MDユニットが牽引し、
YoY & QoQで売上・利益増。**

2. FY25 上半期の業績が想定を上回り、**業績予想を上方修正。** (P.12)

3. FY25後半は、
 - ・ **TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」** を放送し、イベントや商品を展開。 (P.13)
 - ・ TCG (P.17) やコンソールゲーム (P.21) で**新作を展開しパイプラインを増やす。**

- **2025年6月期 第2四半期 決算概要**
- **2025年6月期 連結業績予想の修正**
- **セグメント別・ユニット別トピックス**
- **Appendix**

2025年6月期 第2四半期 決算概要

当四半期 (単位：百万円)	FY25 2Q (①)	FY24 2Q (②)	前期比 ①－②
売上高	13,457	10,554	+2,902
売上総利益	4,935	3,293	+1,641
販売管理費	3,719	3,508	+211
広告宣伝費 +販売促進費	1,218	1,192	+25
研究開発費	419	406	+12
営業利益	1,215	-215	+1,430
営業利益率	9.0 %	-2.0 %	+11.1 Pt
経常利益	1,925	-308	+2,233
経常利益率	14.3 %	-2.9 %	+17.2 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,183	-286	+1,469

当期累計 (単位：百万円)	FY25 2Q (①)	FY24 2Q (②)	前期比 ③－④
売上高	25,731	22,139	+3,591
売上総利益	8,883	7,401	+1,481
販売管理費	7,157	6,995	+161
広告宣伝費 +販売促進費	2,425	2,346	+79
研究開発費	733	755	▲21
営業利益	1,726	406	+1,320
営業利益率	6.7 %	1.8 %	+4.9 Pt
経常利益	1,918	462	+1,456
経常利益率	7.5 %	2.1 %	+5.4 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,242	13	+1,229

2025年6月期 第2四半期 概況

- ・ TCGユニットやライブエンタメユニット、MDユニットが売上・利益を牽引し、増収増益。
- ・ TCGやMDの販売に伴う荷造運賃等の増加により販売管理費が増加。
- ・ 営業外に為替相場の変動による為替差益590百万円を計上。（2024年9月末：USD = 142.73円、2024年12月末 = 158.18円）

ユニット別ハイライト

(百万円 / million yen)

		当四半期 単体売上高 (YoY)	FY25 2Q 単体実績 本年度事業計画に対する評価 (好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調)	FY25 3Q以降の展望
	TCGユニット	6,839 (+2,146)	好調 <ul style="list-style-type: none"> ・ヴァイスシュヴァルツが国内外の売上を牽引。 ・五等分の花嫁 カードゲームを発売。 	<ul style="list-style-type: none"> ・引き続き新規TCGをリリース。 ・ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム ブースターパック vol.1の売上の一部を令和6年能登半島地震への義援金として石川県に寄付。
	コンテンツ ユニット	1,474 (+54)	軟調 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタルグッズや遊技機等のバンドリ！関連コンテンツ収入増。 ・コンソールゲームの発売はなく開発費が先行。 	<ul style="list-style-type: none"> ・FY25 3Qコンソールゲーム2タイトルをリリース。その他モバイルゲーム2タイトル、コンソールゲーム13タイトルを開発中。
	ライブエンタメ ユニット	1,358 (▲158)	順調 <ul style="list-style-type: none"> ・FY24 2Qは4日間連続大型ライブを開催したため、YoYで減収となったものの事業計画に対し順調。 ・Roselia、Ave Mujica等がライブを開催し、国内外からお客様が多数来場。 	<ul style="list-style-type: none"> ・FY25 4Q バンドリ！の大型ライブ開催&パッケージ商品多数発売。
	MDユニット	2,226 (+1,023)	好調 <ul style="list-style-type: none"> ・バンドリ！の物販催事商品やライブグッズが国内外で好調。 	<ul style="list-style-type: none"> ・中国への一般MDの出荷が落ち着く見通し。 ・FY25 3Q ライブグッズ事業は、FY25 4Qの大規模ライブに向けた仕込みの期間となる見通し。 ・FY25 3Q 国内催事商品の海外卸は好調の見通し。
	アドユニット	221 (+34)	堅調 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ事業全体の規模拡大に貢献。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ事業全体の規模拡大に貢献。
	スポーツ ユニット	1,267 (▲100)	軟調 <p>新日本プロレス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビッグマッチの間の端境期のためQoQで売上が減少。 ・観客動員人数は引き続き軟調に推移。 <p>スターダム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運営体制の見直し推進。 ・試合内容等の改善により興行の集客・収益性が向上。 	<ul style="list-style-type: none"> ・FY25下期は、新日本プロレス・スターダムともに、大型会場での興行を複数予定しており、動員は上期よりも上向く見通し。

四半期 ユニット別売上高推移

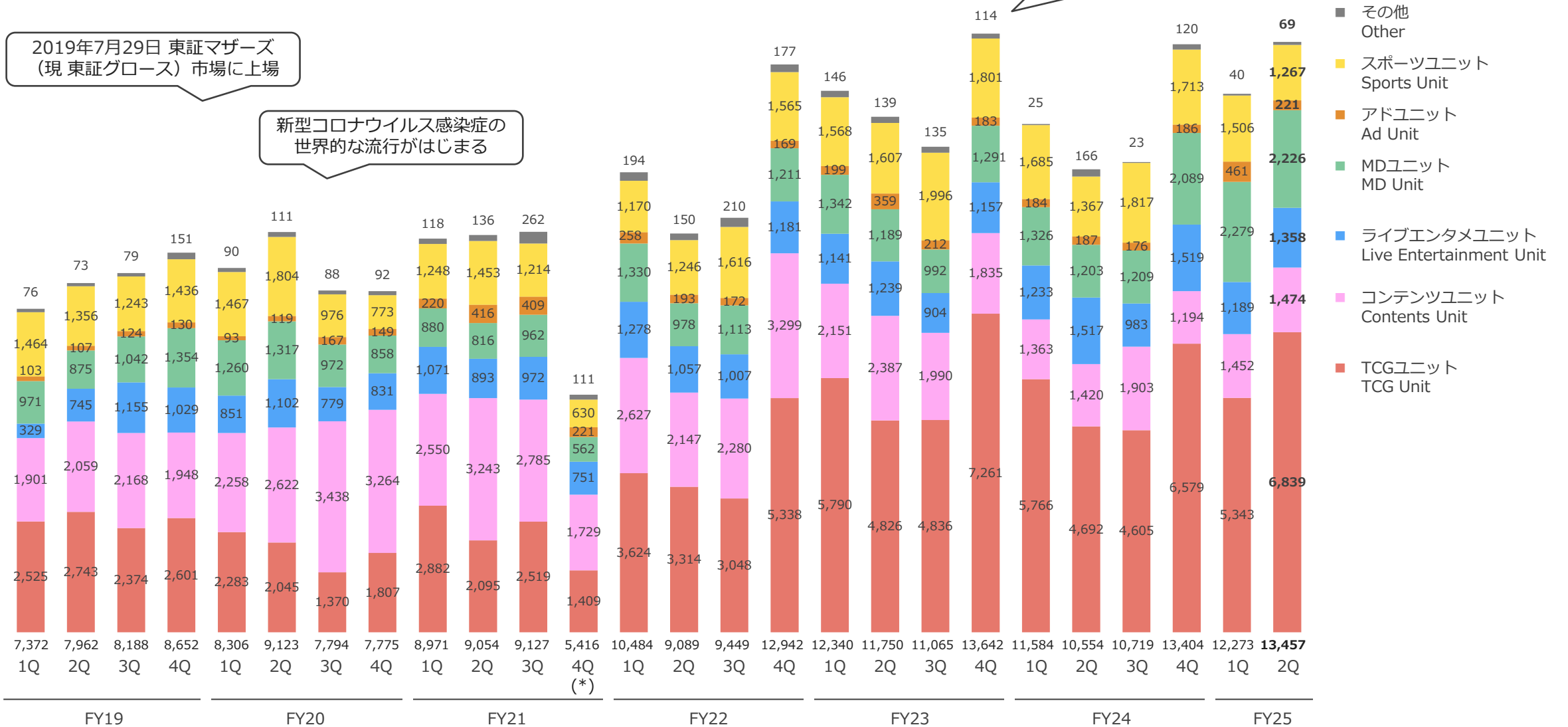
(百万円 / million yen)

2019年7月29日 東証マザーズ
(現 東証グロース) 市場に上場

新型コロナウイルス感染症の
世界的な流行がはじまる

国内外でTCG市場が急成長
モバイルゲームは苦戦

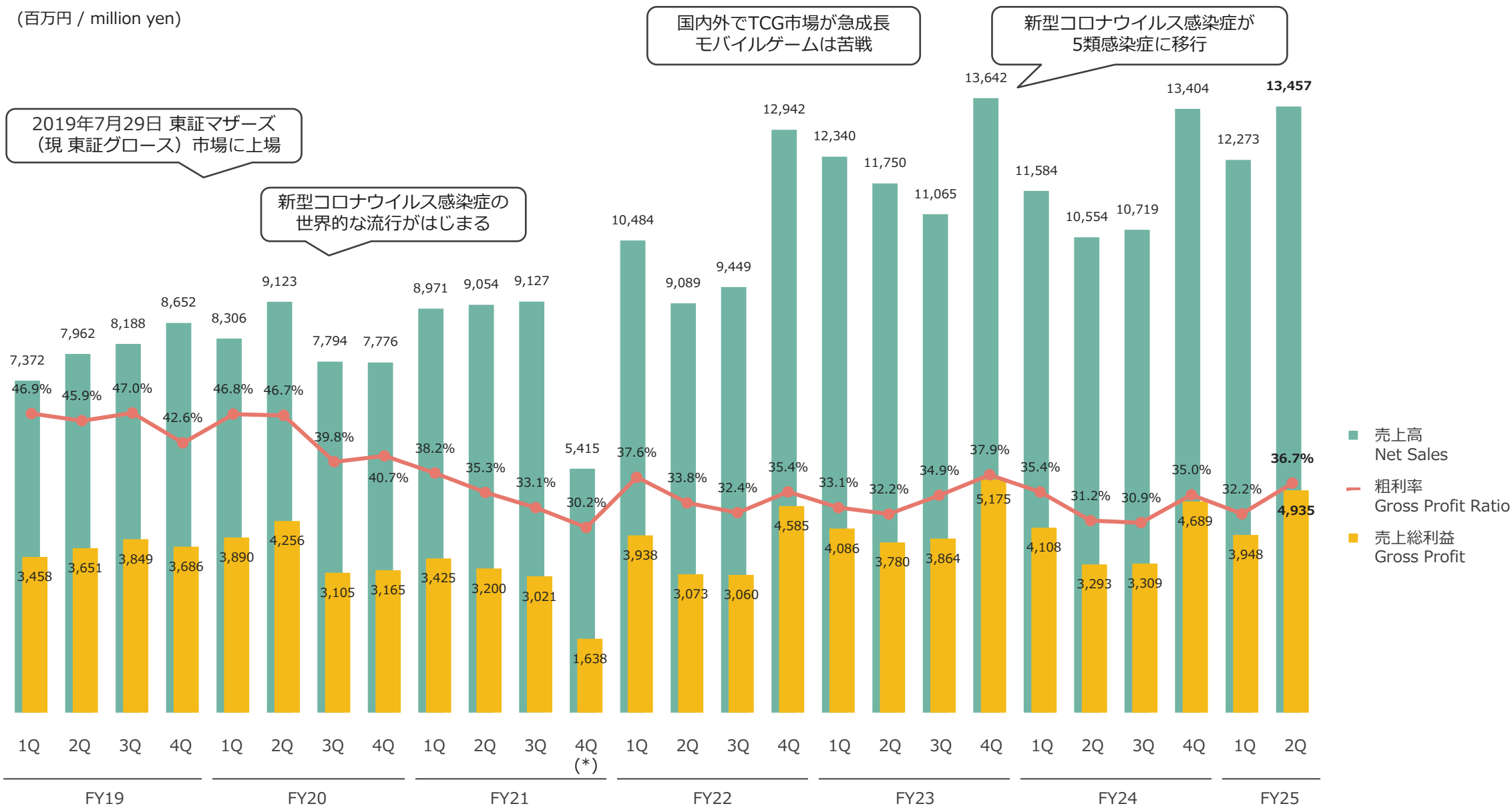
新型コロナウイルス感染症が
5類感染症に移行



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

四半期 連結業績推移-売上高・売上総利益・粗利率

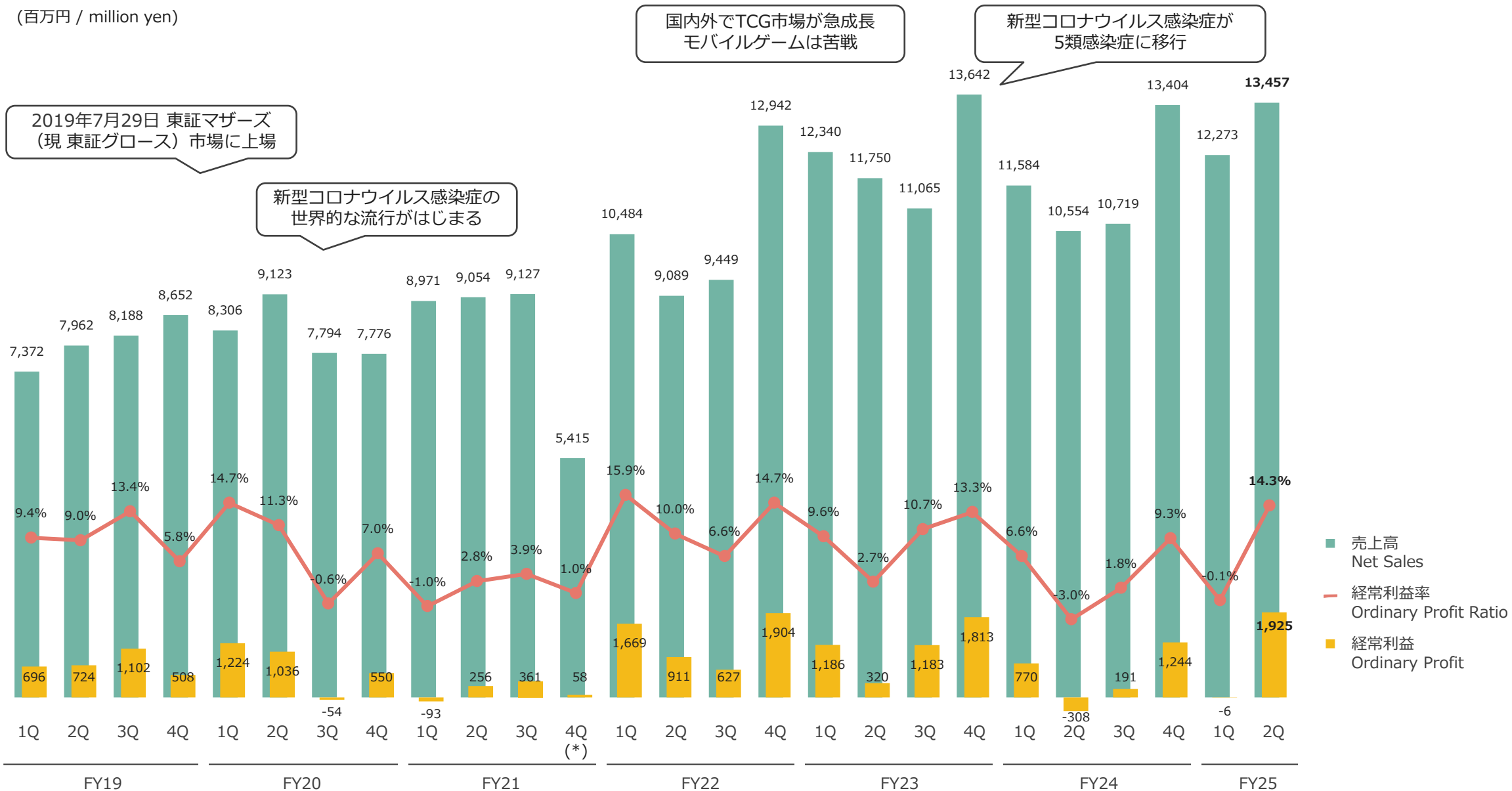
(百万円 / million yen)



* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

四半期 連結業績推移-売上高・経常利益・経常利益率

(百万円 / million yen)

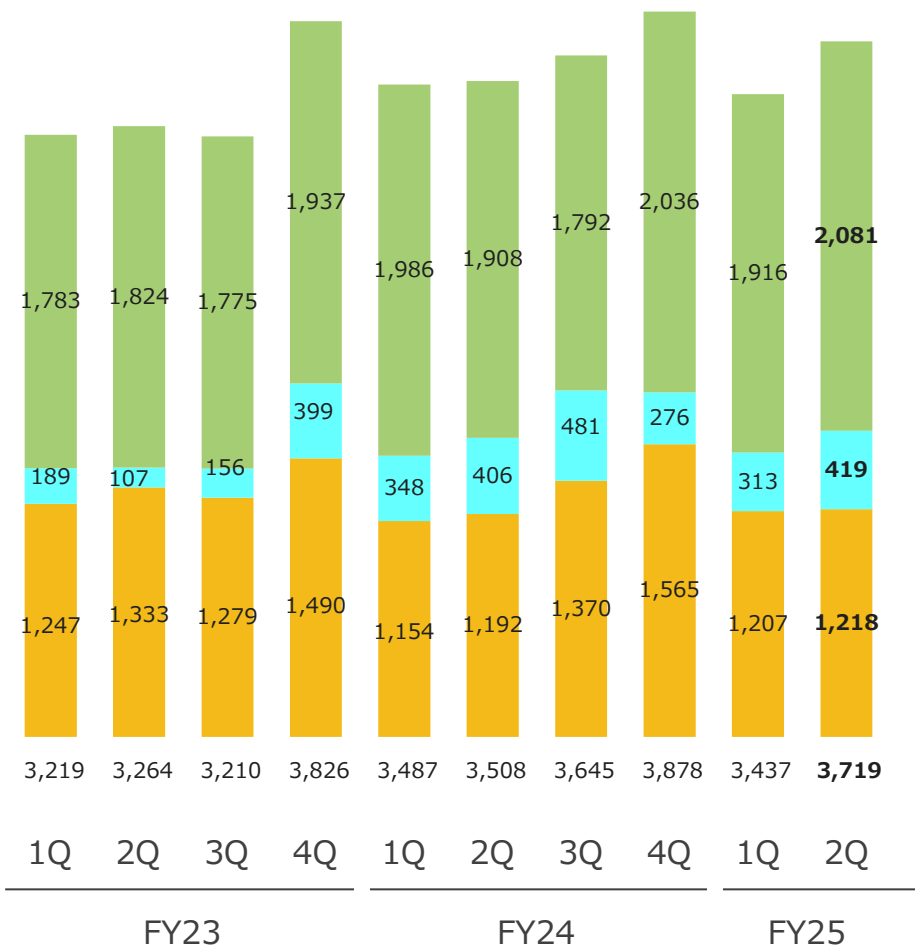


* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

四半期 連結業績推移-販売管理費

(百万円 / million yen)

- その他の販売管理費 / Other SG&A expenses
- 研究開発費 / R&D expenses
- 広告宣伝費+販売促進費 / Advertising expenses + Promotion expenses



販売管理費	3,719 百万円	YoY	+211 百万円
・ 広告宣伝費 + 販売促進費	1,218 百万円	YoY	+25 百万円
・ 研究開発費	419 百万円	YoY	+12 百万円

実績

- ・ TCGやMDの販売に伴う荷造運賃等の増加により販売管理費が増加。

見通し

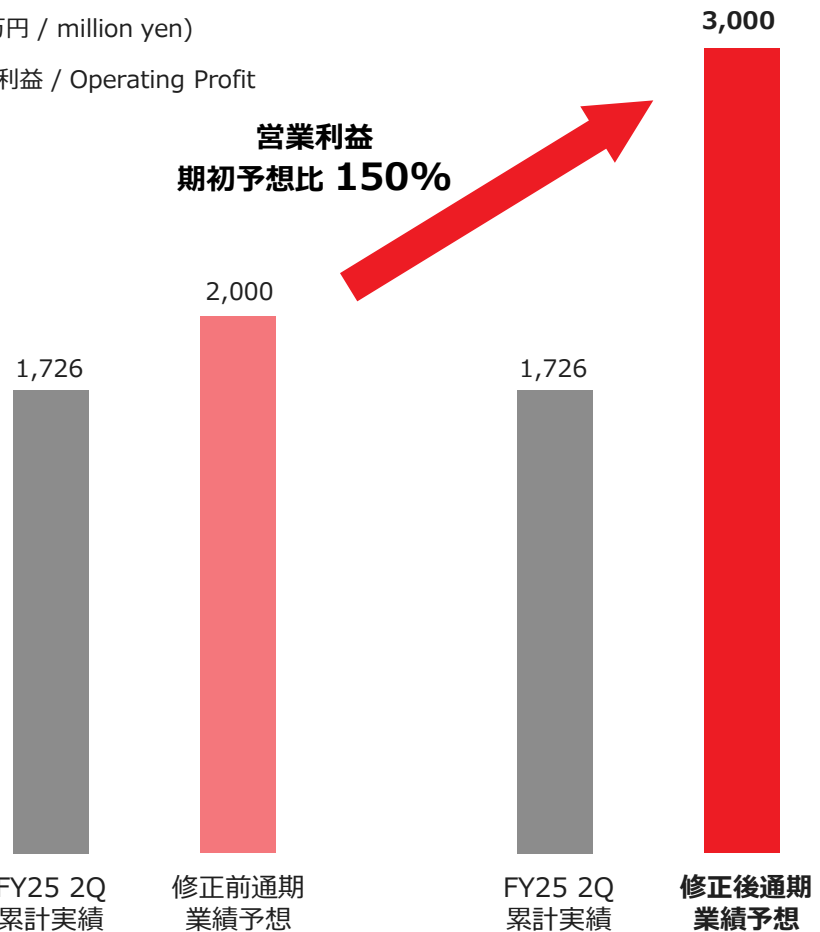
- ・ 広告宣伝費・販売促進費は新規TCGや2025年1月より放送のTVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の展開にあわせて下期に増加する見通し。
- ・ デジタルゲームの開発のため、前年と同程度の研究開発費がかかる見通し（開発中タイトルは本資料21P参照）

2025年6月期 連結業績予想の修正

2025年6月期 連結業績予想の上方修正

(百万円 / million yen)

営業利益 / Operating Profit



	実績 (FY25 2Q累計)	修正前業績予想 (通期) 進捗率	修正後業績予想 (通期) 進捗率	増減額 期初予想比
売上高	25,731 百万円	49,000 百万円 52.5%	51,000 百万円 50.5%	+2,000 百万円 104%
営業利益	1,726 百万円	2,000 百万円 86.3%	3,000 百万円 57.5%	+1,000 百万円 150%
経常利益	1,918 百万円	2,000 百万円 95.9%	3,000 百万円 63.9%	+1,000 百万円 150%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,242 百万円	1,000 百万円 124%	1,500 百万円 82.8%	+500 百万円 150%

※ 配当予想の金額に変更はなく、一株当たり配当金は4円50銭となります。

FY25 2Q累計で主にエンターテインメント事業が順調に推移。

- ・TCGユニット：FY25新タイトル「hololive OFFICIAL CARD GAME」、「五等分の花嫁 カードゲーム」がともに順調・既存TCGも安定した成長。
- ・ライブエンタメユニット：バンドリ！関連のライブイベントの動員数およびパッケージ販売が想定を上回る。
- ・MDユニット：海外へのグッズ出荷が好調に推移。またオリジナルフィギュアブランド「PalVerse」の成長が大きく寄与。

今後の見通しとしては、2025年1月よりTVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」を国内外で放送・配信しており、大型ライブイベントの開催やパッケージ販売を予定。



2025年1月より
TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」
国内外で放送・配信中

TVアニメの放送に伴い、大型ライブや各種商品を展開

TCGユニット

コンテンツユニット

ライブエンタメユニット

MDユニット

2月発売 ヴァイスシュヴァルツ

1月より Webコミック連載

2025年4月 Kアリーナ横浜にて
大型ライブ開催

パッケージ商品発売

ライブグッズやプライズ等
発売予定



ブースターパック
MyGO!!!! x Ave Mujica



トライアルデッキ
BanG Dream! [Ave Mujica]

トライアルデッキは
日本語版/簡体字版同時発売



BanG Dream! Ave Mujica
-manuscript-

日本語版/英語版/簡体字版
同時連載中



わかれ道の、その先へ

Music by
Grossman



2025年1月発売「KiLLKiSS」
1月15日付デイリーシングルランキング
1位を獲得

2025年春
Ave Mujica Album リリース決定



セグメント別・ユニット別トピックス

- **エンターテインメント事業**

TCGユニット・コンテンツユニット・ライブエンタメユニット・MDユニット・アドユニット

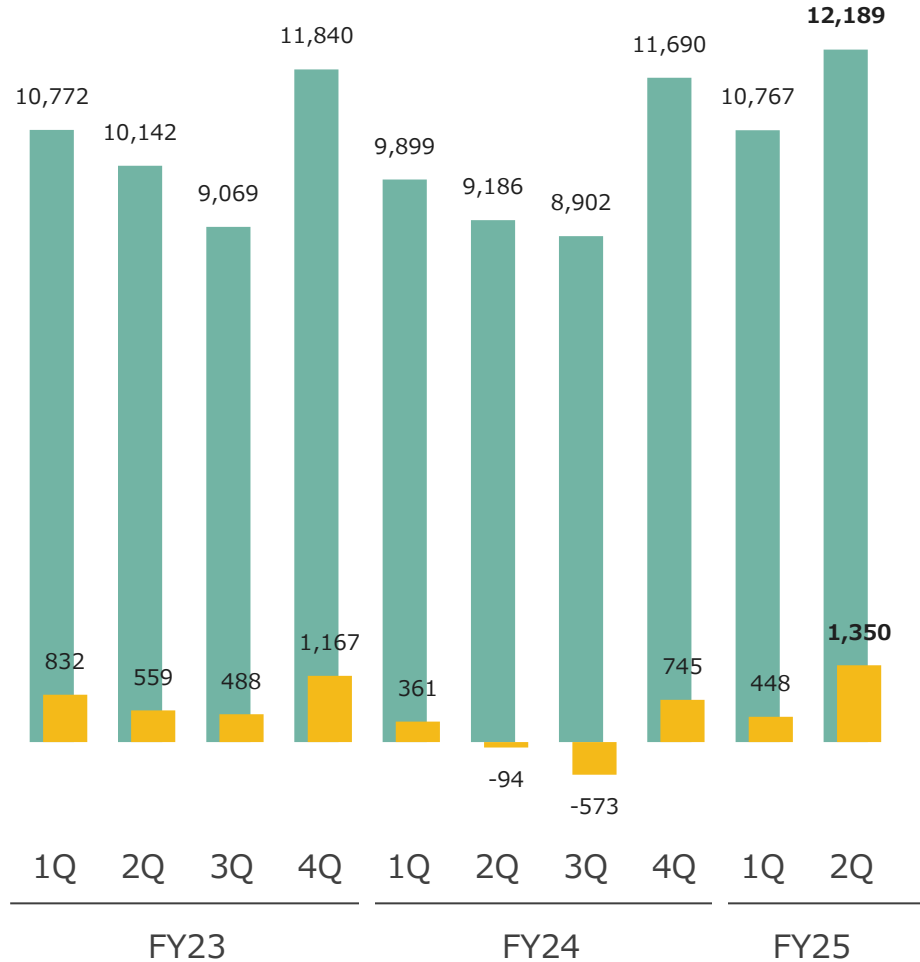
- **スポーツ事業**

スポーツユニット

四半期 セグメント別売上高・営業利益推移 ~エンターテインメント事業~

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales
■ 営業利益 / Operating Profit

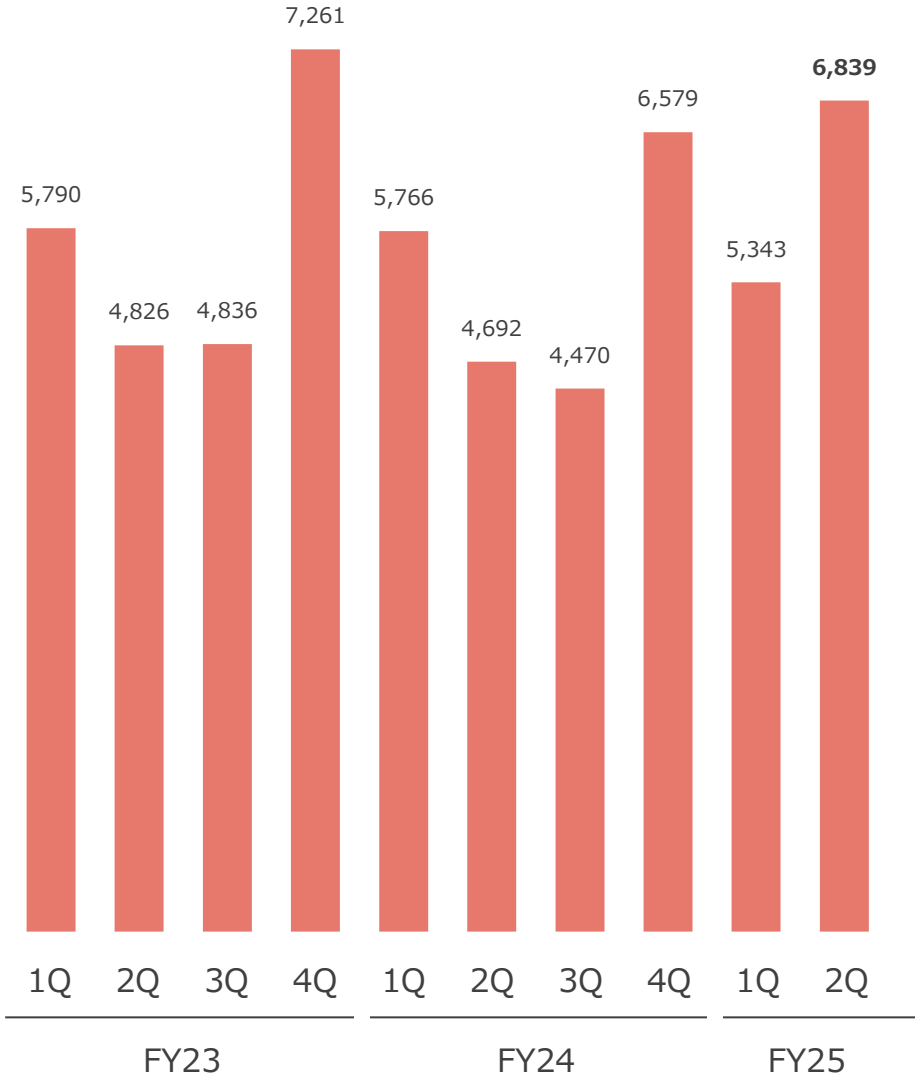


売上高	12,189	百万円	YoY +3,002	百万円
営業利益	1,350	百万円	YoY +1,445	百万円

- ・エンターテインメント事業として、**四半期過去最高売上**を記録。
- ・TCGユニットやライブエンタメユニット、MDユニットが売上・利益を牽引。

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales



売上高 **6,839** 百万円 YoY +2,146 百万円

* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調

実績

- ・ 事業計画に対し**好調**に推移。
- ・ ヴァイスシュヴァルツで大型商品を複数発売し国内外の売上牽引。
- ・ 五等分の花嫁 カードゲーム10月発売。 期初想定より多くの皆様に手に取っていただき**順調**。
- ・ hololive OFFICIAL CARD GAME 引き続き**順調**で12月(2Q)に第2弾商品展開。
- ・ カードファイト!! ヴァンガード 引き続き**順調**。



2024年12月13日 ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック 勝利の女神：NIKKE
ヴァイスシュヴァルツ初
日本語版・韓国語版を同時発売



2024年10月18日
五等分の花嫁 カードゲーム



2024年10月11日
カードファイト!! ヴァンガード
ブースターパック「天智覚命」

見通し

- ・ FY25 3Q以降も新TCGのリリースを予定。

FY25 1Q	FY25 2Q	FY25 3Q	FY25 4Q	FY26
			<p>2025年7月 ゴジラ カードゲーム</p> <p>GODZILLA 生誕70周年「ゴジラ」シリーズのTCG CARD GAME ※企画・発売：東宝株式会社 販売：株式会社ブシロード</p>	
			<p>2025年4月 ヴァイスシュヴァルツロゼ</p> <p> ヴァイスシュヴァルツから派生した美少女系IPに特化したTCG</p>	
		<p>2025年2月 ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム</p> <p> アニメ、ゲーム、ライブなど幅広く展開する「ラブライブ！シリーズ」のキャラクターや出演キャストを収録したTCG</p>		
			<p>2024年10月 五等分の花嫁 カードゲーム</p> <p> TVアニメ、映画など幅広く展開する漫画「五等分の花嫁」をモチーフにしたTCG</p>	
			<p>2024年9月 hololive OFFICIAL CARD GAME</p> <p> VTuber事務所「hololive production」のタレントをモチーフにしたTCG ※企画・開発：カバー株式会社 販売・運営協力：株式会社ブシロード</p>	

2025年6月期第2四半期では、10月に「五等分の花嫁 カードゲーム」を発売し、IPファンの皆様をはじめ、期初想定より多くの方に手に取っていただきました。

TCGのタイトル数を増やし、より多くのIPのファンの皆様にアプローチすることにより、ユーザーの新規開拓を行ってまいります。

CSR

ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム ブースターパック vol.1の売上の一部を 令和6年能登半島地震への義援金として石川県に寄付



ブースターパック vol.1

先行発売 2月1日(土)

一般発売 2月8日(土)

虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 Liella!

蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ

の3グループがメインで収録！



ヴァイスシュヴァルツ 引き続き国内外に向け展開



2025年2月に自社IPの「BanG Dream! Ave Mujica」のTVアニメ放送に合わせた商品、「トライアルデッキ BanG Dream! [Ave Mujica]」の日本語版・簡体字版の同時発売を行うなど、引き続き国内外のお客様に向けて展開しております。

ブースター商品の発売予定 * 発売日等は日本国内を基準とし、2025年2月14日時点での発表済みのタイトルのみ記載。

FY25 3Q		FY25 4Q以降	
日本語版			
2025年1月	<ul style="list-style-type: none"> アズールレーン Vol.2 ラブライブ! 蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ feat. Link! Like! ラブライブ! 	2025年4月	<ul style="list-style-type: none"> 甘神さんちの縁結び (引き続き商品を発売予定)
2025年2月	<ul style="list-style-type: none"> FAIRY TAIL 100年クエスト 【推しの子】 Vol.2 MyGO!!!!! × Ave Mujica 		
2025年3月	<ul style="list-style-type: none"> ソードアート・オンライン オルタナティブ ガンゲイル・オンラインⅡ 角川スニーカー文庫 Vol.2 TVアニメ『ダンダダン』 		
英語版			
2025年3月	<ul style="list-style-type: none"> Rascal Does Not Dream Series (『青春ブタ野郎』シリーズ) Persona 3 Reload (ペルソナ3 リロード) 	2025年4月	<ul style="list-style-type: none"> GODDESS OF VICTORY: NIKKE (勝利の女神: NIKKE)
		2025年5月	<ul style="list-style-type: none"> Rurouni Kenshin (るろうに剣心) (引き続き商品を発売予定)
簡体字版			
2025年2月	<ul style="list-style-type: none"> 孤独摇滚 (ぼっち・ざ・ろっく!) 		
2025年3月	<ul style="list-style-type: none"> BanG Dream! 少女乐团派对 Remix (バンドリ! ガールズバンドパーティ!) 		(引き続き商品を発売予定)



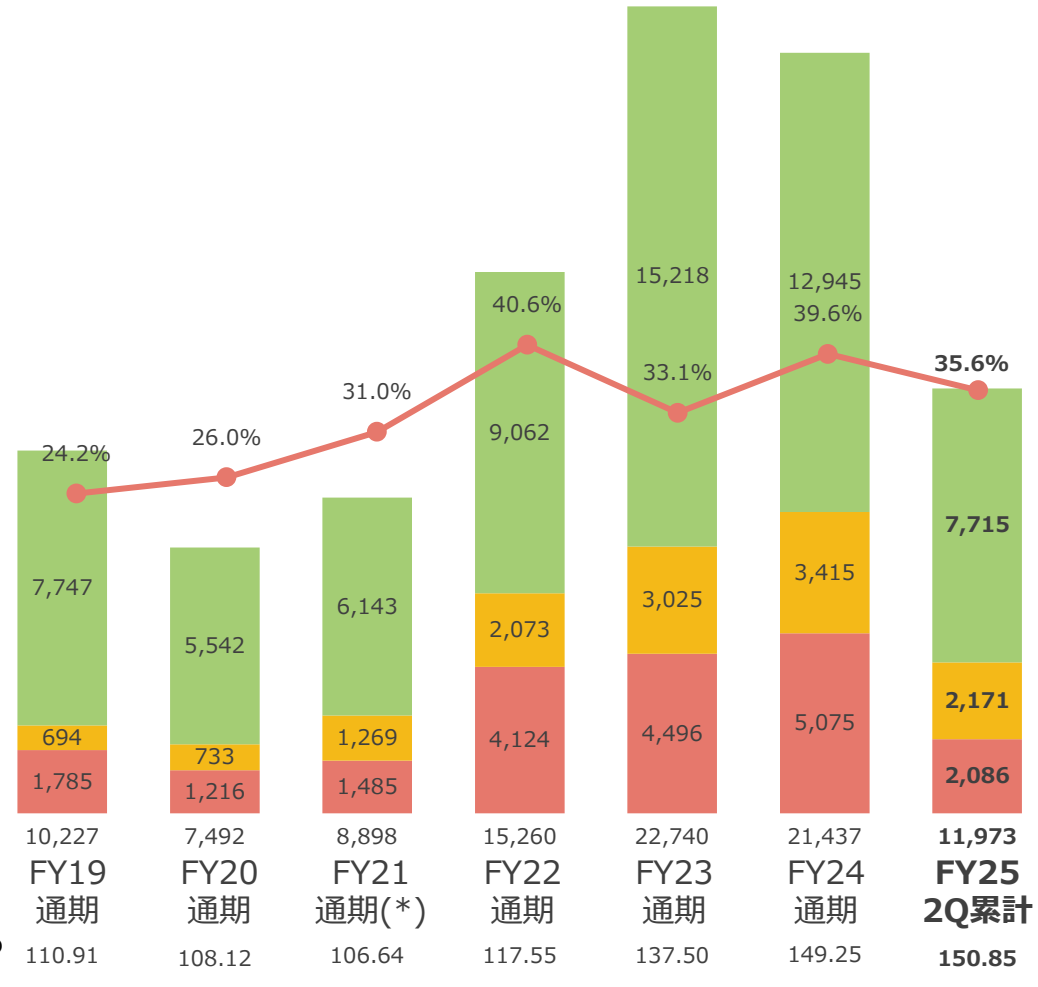
カードファイト!! ヴァンガード 2025年1月よりTVアニメ新章放送

TVアニメのオープニング楽曲のアーティストに「Kis-My-Ft2」を迎えるなど、「ヴァンガード」への入口を広げる取り組みを続けております。



(百万円 / million yen)

- 日本語版（国内出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese version (Domestic shipments)
- 日本語版（海外出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese version (Overseas shipments)
- 外国語版 売上高 / Net sales of the foreign language versions
- 海外売上比率 / Overseas sales ratio



国内売上高 (1Q+2Q)	7,715 百万円	YoY +1,732 百万円
海外売上高 (1Q+2Q)	4,257 百万円	YoY ▲79 百万円
海外売上比率 (1Q+2Q)	35.6 %	YoY ▲6.4 Pt

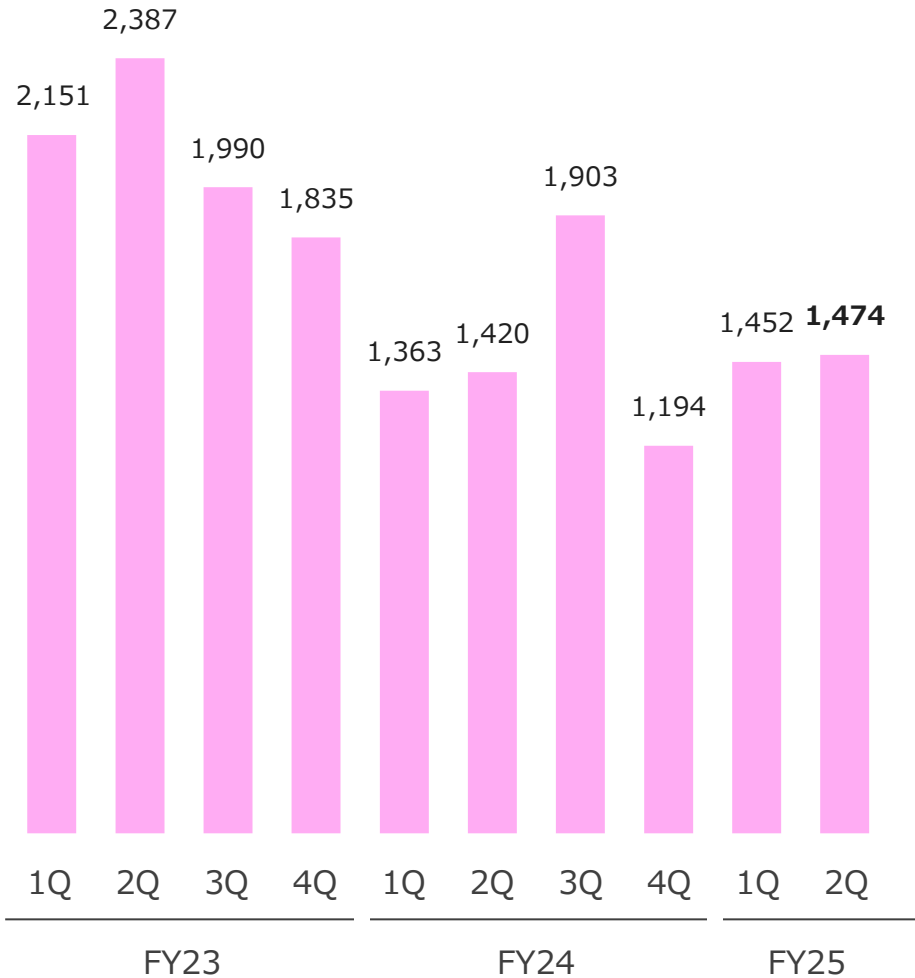
* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調

- ・ FY25 新規タイトル「hololive OFFICIAL CARD GAME」や「五等分の花嫁 カードゲーム」が**順調**で日本語版の売上が増加。
- ・ 海外売上高はYoYでは減少しているものの、事業計画に対しては**堅調**に推移。

*外国語版は英語版と中国語版の合計。海外売上高は日本語版（海外出荷分）と外国語版の合計。
 *2021年6月期は11ヵ月の変則決算です。
 *期中平均レートを参考として記載しております

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales



売上高 **1,474** 百万円 YoY +54 百万円

* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調

実績

- ・事業計画に対し**軟調**に推移。
 - ・デジタルグッズや遊技機等のバンドリ！関連コンテンツ収入増。
 - ・コンソールゲームの発売はなく開発費が先行。
 - ・モバイルゲーム1タイトルをクローズ。

見通し

- ・モバイルゲームは運営中2タイトル（「バンドリ！ガールズバンドパーティ！」、「新テニスの王子様 RisingBeat」）に加え、2025年1月に買切型のカジュアルゲーム（「ラブライブ！スーパースター!! メモリーコレクト」）をリリース。
- ・FY25 3Qはコンソールゲーム2タイトル（「カードファイト!! ヴァンガードディアデイズ2」、「ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか 水と光のフルランド」）をリリース。

その他モバイルゲーム2タイトル、コンソールゲーム13タイトルを開発中。

FY25 3Q

FY25 4Q

FY26以降・未定

● ビジュアルノベル (VN)



他社IP 2025年4月
ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 トキメキの未来地図



オリジナルIP 2025年6月
VIRTUAL GIRL @ WORLD'S END



自社IP 2025年
ROAD59 -新時代任侠特区- 摩天楼モノクロ抗争



オリジナルIP 2025年
花束を君に贈ろう-Kinsenka-



オリジナルIP 2025年
Lilac



オリジナルIP 未定
DUSK INDEX: GION



他社IP 未定
D.C. Re:tune ~ダ・カーボ~ リチューン

● 他ジャンル



自社IP 2025年1月
カードファイト!! ヴァンガードディアデイズ2



オリジナルIP 2025年4月
PROGRESS ORDERS



他社IP 2025年夏
HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT



他社IP 2025年3月
ダンジョンに会いを求めるのは間違っているだろうか 水と光のフルランド



他社IP 2025年6月
夏目友人帳 ~葉月の記~

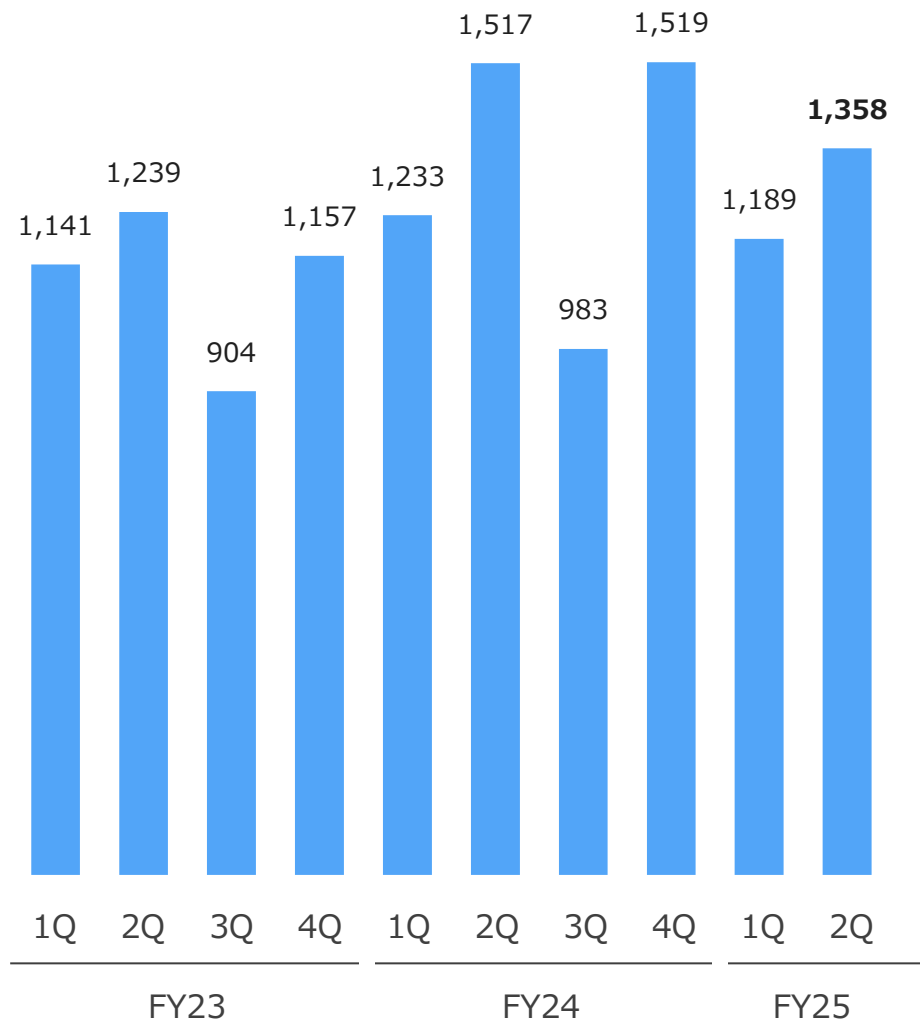
その他にコンソールゲーム 3タイトル開発中
(モバイルゲームは2タイトル開発中)

* 発売日等は日本国内を基準とし、2025年2月14日時点での発表済みのタイトルのみ記載。

* オリジナルIP 当ゲームが初出となるIP

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales



売上高 **1,358** 百万円 YoY ▲158 百万円

* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調

実績

- ・ 前年同四半期は4日間連続大型ライブを行ったため、YoYで減収となったものの事業計画に対して**順調**。
 - 武蔵野の森総合スポーツプラザにてRoselia、Ave Mujicaがライブを開催し、国内外からお客様が多数来場。



2024年12月14日
Roselia 「Stille Nacht, Rosen Nacht」



2024年12月15日
Ave Mujica 4th LIVE 「Adventus」

見通し

- ・ **FY25 4Qにバンドリ！大型ライブ開催&パッケージ商品多数発売。**

FY25 3Q

● 2025年2月 「KiLLKiSS」 購入者限定フリーライブ



KT Zepp Yokohamaにてプロモーション施策としてチケット代無料のライブを開催。
YouTubeや哔哩哔哩 (bilibili) にて無料配信も実施。

● 2025年1月リリース Ave Mujica 2nd Single 「KiLLKiSS」



Blu-ray付生産限定盤：8,800円(税込)
通常盤：1,540円(税込)

1月15日付デイリーシングルランキング
1位獲得。

非常に多くのお客様に手にとっていただく
ことができました。

FY25 4Q

● 2025年4月 Kアリーナ横浜にて大型ライブイベント開催



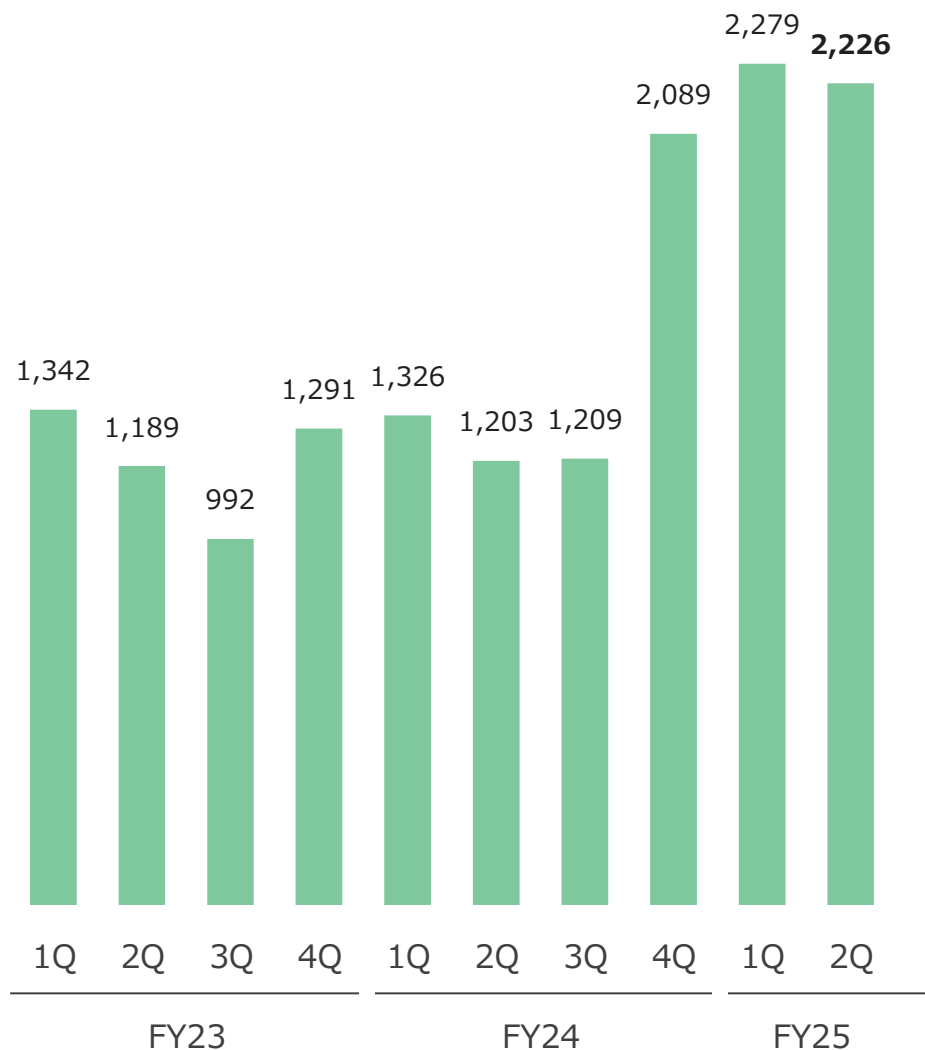
2025年4月26日・27日

MyGO!!!!!・Ave Mujica 合同ライブ
「わかれ道の、その先へ」

● 2025年春 Ave Mujica Album リリース決定

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales



売上高 **2,226** 百万円 YoY +1,023 百万円

* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調>順調>堅調>軟調>低調

実績

- ・バンドリ！の物販催事商品やライブグッズが国内外で**好調**。
- ・フィギュアブランドPalVerseで新商品を多数発売。
- ・カプセルトイのボックス商品も、海外卸からの受注量が伸長。



TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」
放送記念 POP UP STORE in アニメイト池袋本店



PalVerse モブサイコ100 III

見通し

- ・FY24 4Qより伸長要因の一つとなっていた中国への一般MDの出荷が落ち着く見通し。
- ・FY25 3Qは大規模ライブの開催が少なく、FY25 4Qの大規模ライブに向けた仕込みの期間となる見通し。
- ・FY25 3Q 国内催事商品の海外卸は**好調**の見通し。

FY25 2Q バンドリ！の物販催事商品やライブグッズが国内外で好調



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
ギーゴフェスタ2024 Winter
全国GIGO 7か所で展開



ライブグッズ
2024年12月14日
Roselia「Stille Nacht, Rosen Nacht」



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
Animal x Mofu-mofu Party! in ロフト
池袋ロフト、梅田ロフト、栄ロフトにて開催



ライブグッズ
2024年12月15日
Ave Mujica 4th LIVE「Adventus」

たいにいぎふと FY25 4Q以降 新パイプライン
ミニクレーンの景品新ブランド
「たいにいぎふと」始動！

「クレーンでつかむ！ミニサイズの幸せ」をコンセプトに、ぬいぐるみやフィギュアなどミニクレーンの景品の新ブランド「たいにいぎふと」を立ち上げました。

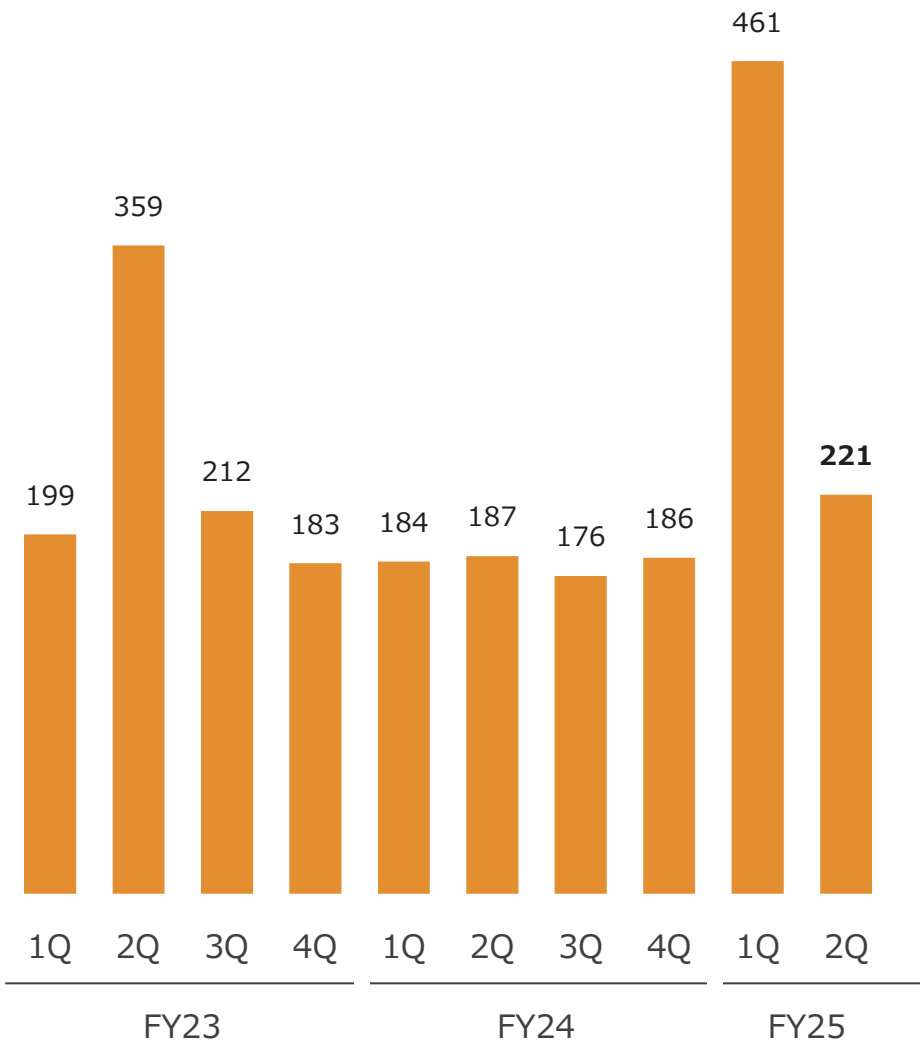
フィギュアブランド「PalVerse」、「PalVerse Palé.」等で培った社内開発技術を生かし、国内外で増加しているミニクレーンの需要に働きかけてまいります。

本格的な商品展開はFY25 4Q以降を予定しております。



(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales



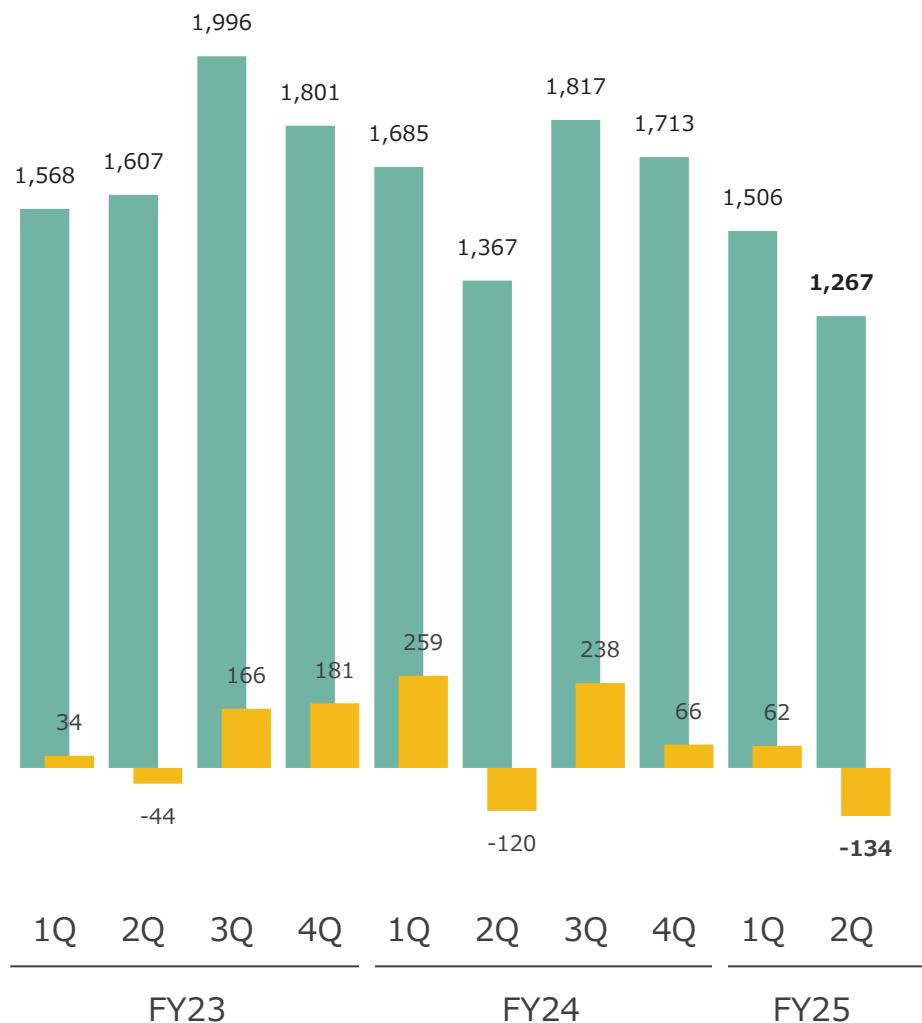
売上高 **221** 百万円 YoY +34 百万円

引き続きグループ事業全体の規模拡大に貢献。



(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net Sales
■ 営業利益 / Operating Profit



売上高 **1,267** 百万円 YoY ▲100 百万円

営業利益 **-134** 百万円 YoY ▲14 百万円

* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調>順調>堅調>軟調>低調

新日本プロレス

- ・ビッグマッチの間の端境期のためQoQで売上が減少。
- ・観客動員人数は引き続き軟調に推移。

スターダム

- ・社員の増員やサイトの改修、専用アプリのローンチなど運営体制の見直し推進。
- ・試合内容やコンテンツの改善により、興行事業の集客・収益性が向上。

FY25下期は、新日本プロレス・スターダムともに大型会場での興行を複数予定しており、動員は上期よりも上向く見通し。



STARDOM

2025年1月4日に新日本プロレスによる『WRESTLE KINGDOM』、2025年は1月5日に新日本プロレスとスターダム、そしてアメリカのプロレス団体 AEW、ROH、メキシコのプロレス団体 CMLLが集結した『WRESTLE DYNASTY』を開催いたしました。

『WRESTLE KINGDOM』では24,107人、『WRESTLE DYNASTY』では16,300人のお客様にご来場いただきました。



Appendix

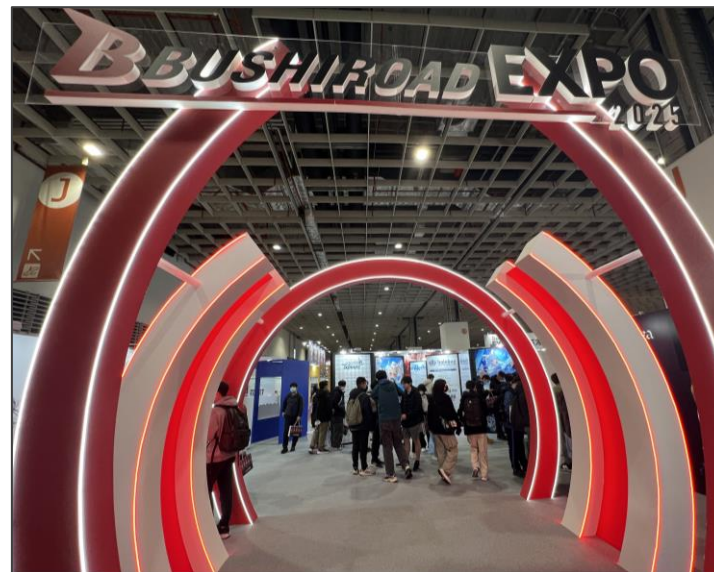
『ブシロードファン感謝ゴールデンウィーク』とは、

4月26日(土)~5月4日(日)まで、
国内外のすべてのブシロードファンの皆様に感謝を伝える
ゴールデンウィークのイベントです。

4月26日(土) 4月27日(日)	MyGO!!!!×Ave Mujica 合同ライブ 「わかれ道の、その先へ」 DAY1 : Petrichor DAY2 : Geosmin
4月27日(日)	ALLSTAR GRAND QUEENDOM 2025
5月1日(木)	from ARGONAVIS 7th Anniversary LIVE - Seventh Heaven -
5月2日(金)	Bushiroad Championship Series 24/25 World Finals
5月3日(土・祝) 5月4日(日)	ローソンエンタテインメント presents カードゲーム祭2025



Bushiroad EXPO 2025を 世界16か所以上で開催！



公式TCGツール「ブシナビ」英語版の提供

2021年に日本国内向けに提供を開始した「ブシナビ」の英語版を2023年より提供しております。

ブシロードTCGの取扱い店舗、大会・イベントの開催日程などを、お客様の地域に合わせて検索することができます。

把握の難しい世界各地・店舗ごとの情報をリアルタイムで確認することができ、マーケティングツールとしても活用しております。

デッキ構築も!大会参加も!友だち作りのきっかけも!
全部 BUSHI NAVI で!
 Bushiroad Fighters Navigator

大会検索&申込

店舗を探せる!

フレンド機能で交流をサポート

大会のすべてが
ブシナビひとつでOK!

デッキ作成&登録

- ① マッチング
- ② 結果報告
- ③ 順位の確認

日本から世界中をリアルで訪問する“グローバルどぶ板営業”の展開

世界各地でカードゲームの講習会を行い、現地のカードショップ・お客様のコミュニティとの対面コミュニケーションにより協力関係を構築。

現地のディストリビューター・有力なIPを有する企業など世界（グローバル）各地の訪問にあわせて対面ミーティングを行い、地域（ローカル）ごとの課題の認識、今後の販売施策の検討、海外IPのライセンス契約を円滑に進めます。



IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

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。

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。

エンターテインメント事業					スポーツ事業
TCGユニット	コンテンツユニット※	ライブエンタメユニット	MDユニット	アドユニット	スポーツユニット
<ul style="list-style-type: none"> ・トレーディングカードゲーム (TCG) 	<ul style="list-style-type: none"> ・IPの開発 ・モバイルゲーム ・コンソールゲーム ・書籍、電子書籍 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽ライブ ・音楽パッケージ、配信 ・舞台、マスクプレイ ・ミュージカル ・音楽著作権 	<ul style="list-style-type: none"> ・グッズ ・フィギュア ・カプセルトイ ・健康食玩の販売 	<ul style="list-style-type: none"> ・広告代理店 ・声優事務所 ・映像、ラジオ、音響 ・情報サイト 	<ul style="list-style-type: none"> ・プロレス興行 ・プロレス映像コンテンツの制作・配信 ・プロレスグッズの企画・販売
海外	Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / Bushiroad Asia Inc. / GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD.				

※2025年6月期より「デジタルコンテンツユニット」を「コンテンツユニット」に改称いたしました。



バンドリ！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です。

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ことが特長です。

TCGユニット

コンテンツユニット※

ライブエンタメユニット

MDユニット

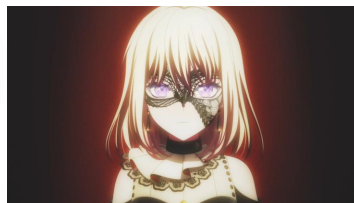
アドユニット



カード商品



デジタルゲーム



TVアニメ



ライブイベント



CD・Blu-ray



各種グッズ



配信

グループ内でスピーディに実行する **ワンストップメディアミックス**



ノウハウやアライアンスを生かしたグループ全体での **プロモーション展開**

交通広告

SNS・WEB広告

TVCM

展示イベント・発表会

配信

※2025年6月期より「デジタルコンテンツユニット」を「コンテンツユニット」に改称いたしました。

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。



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。