



BUSHIROAD

事業計画及び成長可能性に関する事項

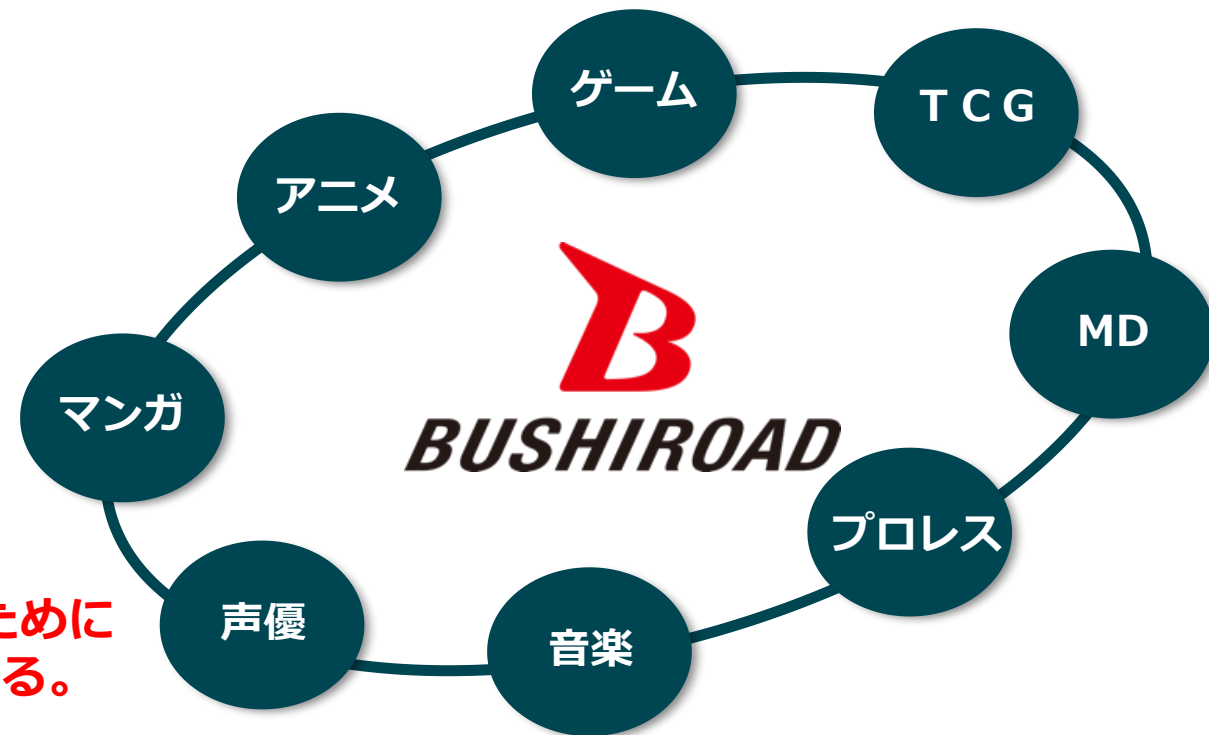
株式会社ブシロード

証券コード：7803

2025年9月24日

IP DEVELOPER 2.0 -Global Mega Character Platform-

すべての人に“面白い”“楽しい”という喜びを届けるために
ブシロードだからできることを“最前線”で挑戦し続ける。



当社グループは、「新時代のエンタテインメントを創出する」ことをミッションとし、
「IPディベロッパー戦略」のもと事業を展開しております。

多角的な事業をグループ内に有することで、新規IPの創出・既存IPの持続的運用、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メディアミックス展開する体制こそが、
当社グループの根源的な強みであると考えます。

目次

1. 当社概要

2. IPビジネスの現状

3. IPディベロッパー戦略

4. 市場規模

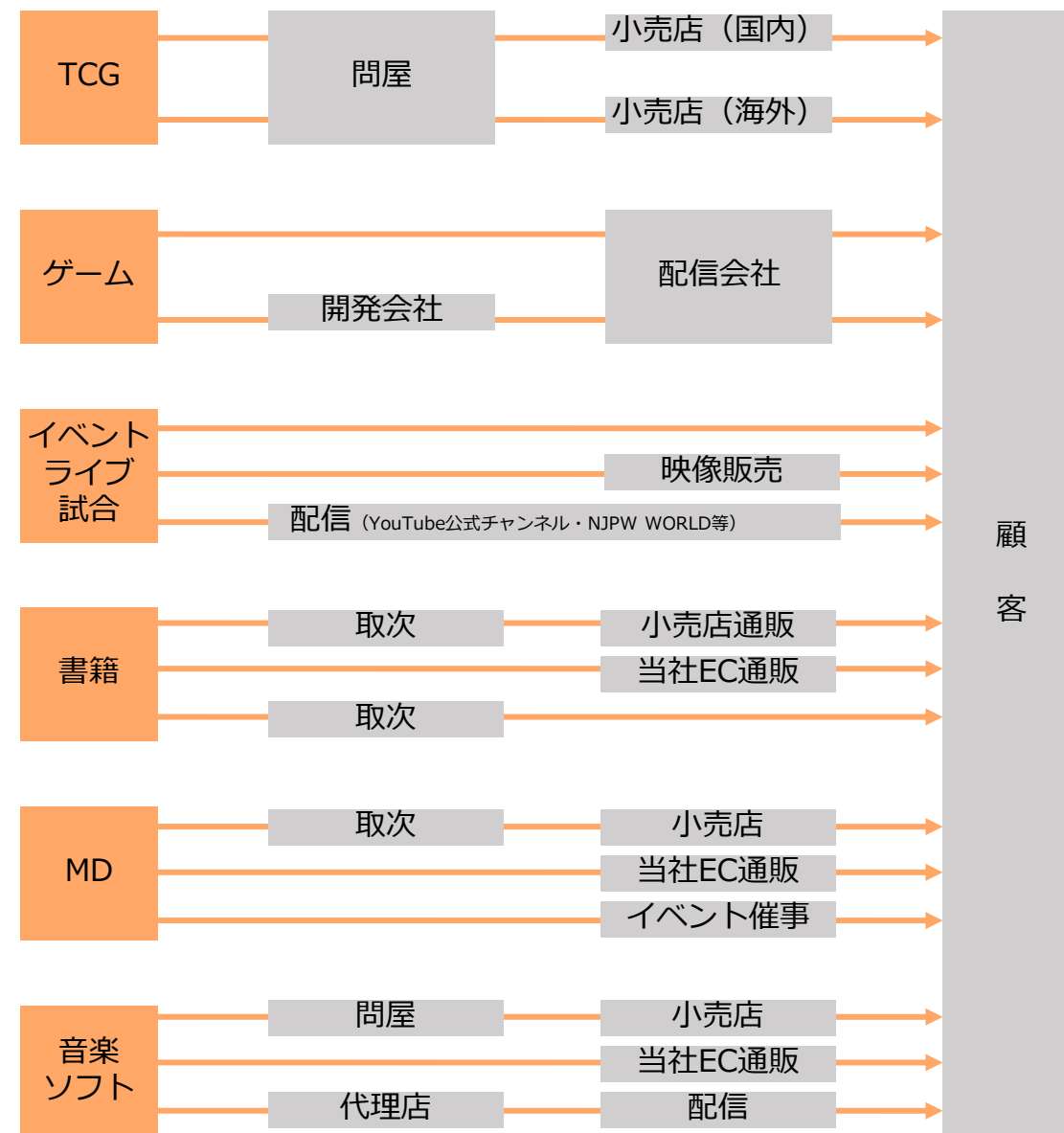
5. 成長戦略『中期ビジョン2030』

6. リスク情報

7. Appendix



会社名	株式会社ブシロード (英語表記 Bushiroad Inc.)
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
代表者	木谷 高明 (代表取締役社長)
従業員数	873名 (2025年6月末時点／連結)
売上高	561.7億円 (2025年6月末時点／連結)
事業内容 (連結)	TCG・ゲーム・MDの企画・開発・発売 マンガ・アニメの企画・制作・プロデュース業務 広告代理店業務、声優事務所の運営 音楽・舞台コンテンツ・プロレス興行の企画・制作



TRADING CARD GAME

ブシロードユニット&BIユニット

ブシロードの祖業であるTCG関連商品の制作・販売を行っています。
10年以上続くブランドを複数有する、ブシロードの屋台骨ともいえるユニットです。

大型大会やイベント、全国各地のTCGショップにご協力をいただき開催する毎週の公認大会は、インフラビジネスであるTCGには不可欠な要素です。

【関連グループ会社】

- ・ (株)ブシロード
- ・ Bushiroad Asia Inc
- ・ Bushiroad International Pte. Ltd.
- ・ Bushiroad USA Inc.
- ・ GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD.
- ・ WORLD CARD PRODUCTS (SINGAPORE) PTD. LTD.

©BanG Dream! Project ©Bushiroad
©日向夏・イマジカインフォス/「薬屋のひとりごと」製作委員会
©2012-2023 YUZUSOFT/JUNOS INC. © Cygames, Inc.
一般社団法人日本野球機構承認
© YOMIURI GIANTS © 阪神タイガース © YOKOHAMA DeNA BAYSTARS
© 広島東洋カープ © ヤクルト球団 © 中日ドラゴンズ © SoftBank HAWKS
© HOKKAIDO NIPPONHAM FIGHTERS © CHIBA LOTTE MARINES © Rakuten Eagles
© ORIX Buffaloes © SEIBU Lions
©春場ねぎ/講談社 ©N,K/QS2 © COVER
©2013 PL! ©2017 PL!S ©2022 PL!N ©2024 PL!SP ©PL!HS
TM & © TOHO CO., LTD. ©bushiroad All Rights Reserved.

カードファイト!!
ヴァンガード
Cardfight!! Vanguard



シャドウバース
エボルヴ
Shadowverse EVOLVE



ラブライブ! シリーズ
オフィシャルカードゲーム
Love Live! Series Official Card Game



ヴァイス
シュヴァルツ
Weiß Schwarz



プロ野球カードゲーム
ドリームオーダー
DREAM ORDER



ゴジラ
カードゲーム
GODZILLA CARD GAME



ヴァイスシュヴァルツ
ブラウ
Weiß Schwarz Blau



五等分の花嫁
カードゲーム
The Quintessential Quintuplets Card Game



ブシロード公式 TCG ツール
「ブシナビ」
Bushiroad Fighters Navigator



ヴァイスシュヴァルツ
ロゼ
Weiß Schwarz Rose



ホロライブ
オフィシャルカードゲーム
hololive OFFICIAL CARD GAME



Reバース
for you
Rebirth for you



TCG大会
TCG Tournaments



(企画・開発: 東宝(株)、
販売: (株)ブシロード)
(Planning and release: TOHO CO., LTD.
Sales: Bushiroad Inc.)

(企画・開発: カバー(株)、
販売・運営協力: (株)ブシロード)
(Planning and development: COVER Corp.,
Sales and co-management: Bushiroad Inc.)

DIGITAL GAMES

ブシロードユニット&BIユニット

ゲームレーベル「BUSHIROAD GAMES」
(ブシロードゲームズ) では、
『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』を
はじめとしたゲームタイトルの企画・運営・配信、
ワールドワイドに向けたコンソールゲームや
PCゲームの発売を行っています。

【関連グループ会社】

- (株)ブシロード
- Bushiroad International Pte. Ltd.

©BanG Dream! Project ©VANGUARD will+Dress Character Design
©2021-2023 CLAMP・ST ©VANGUARD Divinez Character Design
©2021-2024 CLAMP・ST ©VANGUARD Dear Days Character Design
©Akira ITOU ©P1998-2025 ©V・N・M ©BUSHI
©Kore Yamazaki / BUSHIROAD WORKS ©CIRCUS
©Frontwing/Projectcoro/Littlewitch ©DUSK INDEX: GION ©bushiroad
©bushiroad All Rights Reserved.

モバイルゲーム Mobile Game



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
BanG Dream! Girls Band Party!

コンソールゲーム Console Game



カードファイト!! ヴァンガード ディアデイズ 2
Cardfight!! Vanguard Dear Days 2



HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT

コンソールゲーム Console Game



ROAD59 -新時代任侠特区- 摩天楼モノクロ抗争
ROAD59 -A Yakuza's Last Stand-



魔法使いの嫁 盛夏の幻と夢見る旅
The Ancient Magus' Bride Midsummer Pilgrimage



D.C. Re:tune ~ダ・カーボ~ リチューン
D.C. Re:tune



Lilac
Lilac -side Wizard-



Lilac
Lilac -side Witch-



DUSK INDEX: GION

LIVE ENTERTAINMENT

ライブエンタメユニット

音楽ライブ
Live Music Concert

音楽ライブや舞台・イベントの運営、音楽ソフトの販売、楽曲の配信・権利運用などの各種音楽事業を行っています。

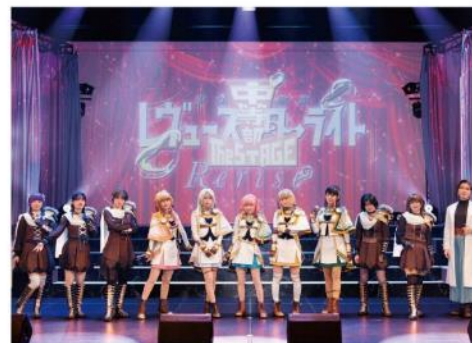
2022年3月にはプロジェクションマッピング機能を付与するイベントホール「飛行船シアター」を開業し、グループ内での活用や設備の貸出を行っています。

【関連グループ会社】

- (株)ブシロードミュージック
- (株)劇団飛行船



舞台
Stage Play



マスクプレイミュージカル
Mask-play Musical



音楽ソフト
Music Software



©BanG Dream! Project ©Project Revue Starlight ©HIKOSEN
©bushiroad All Rights Reserved.

MERCHANDISING

MDユニット

人気のアニメ・ゲーム・タレントのキャラクターグッズ、カプセルトイ、フィギュアなどの制作、ECサイト運営や物販催事企画などのマーチャンダイジング事業を展開しています。

・「PalVerse」とは？

「PalVerse (パルバース)」はブシロードクリエイティブが
『手のひらサイズの新世界』をコンセプトに展開するデフォル
メフィギュアブランド。
アニメ・ゲーム・VTuberなどのキャラクターを次世代のデザ
インで表現し世界中のファンにお届けします。

・「ぷちっしゅ！」とは？

おめめぱっちりの“ぷち”サイズぬいぐるみ『ぷちっしゅ！』
お家でもお外にも一緒に連れて行こ？

・「ぴんぐるみ」とは？

つけて楽しむ、集めて可愛いぬいぐるみバッジシリーズ『ぴん
ぐるみ』

【関連グループ会社】

- ・ (株)ブシロードクリエイティブ

フィギュア
Figure



プライズ
Prize



ブシロード オンラインストア
Bushiroad Online Store



カプセルトイ
Capsule Toy



ライブ & キャラクターグッズ
Live & Character Goods



MEDIA CONTENT

メディアコンテンツユニット

出版事業やアニメ投資、広告代理店事業を中心に、IPの創出と拡大を担うユニットです。作品を生み出すところから広げるところまでを一貫して担い、映像化やイベント展開、情報発信などを通じて、コンテンツの価値を最大化します。

出版を手がけるブシロードワークスでは、WEBコミックサイト「コミックグロウル」の運営をはじめ、コミックスやノベルなどから多彩な新作コンテンツを生み出しています。

広告・プロモーションを担うブシロードムーブでは、イベント制作、宣伝・PR、音響・番組制作などの広告代理店業務に加え、声優事務所「響-HiBiKi-」の運営やクレジットカード事業など、多角的に活動しています。

また、ゲームビズでは、ニュースサイト「gamebiz」を通じて、ゲーム・アニメ業界の最新情報を発信しています。

【関連グループ会社】

- ・ (株)ブシロードワークス
- ・ (株)ブシロードムーブ
- ・ (株)ゲームビズ

©Kore Yamazaki, ©Riku Fuyutani, ©Hitoe Mabuta, Nekoishi, ©Eisei Iida, ©Yuama, Yotsuji Haibuchi/©BUSHIROAD WORKS ©BanG Dream! Project © gamebiz, Inc. All Rights Reserved. © Bushiroad Move © HiBiKi

出版事業
Publishing



コミック (GROWL)
グロウル

広告代理店事業・イベント制作事業
Advertising agency services / Event production



ゲーム業界ニュースサイト
「gamebiz」
Game news site "gamebiz"

gamebiz



音響・番組制作事業・声優事務所「響-HiBiKi-」
Audio and Program Production / HiBiKi, Voice Actress and Actor Production

響
所属女性声優
Voice Actresses



橋田 いずみ
Izumi Kitta



三森 すずこ
Suzuko Mimori



佐々木 未来
Mikoi Sasaki



愛美
Aimi



伊藤 彩沙
Ayasa Ito



西本 りみ
Rimi Nishimoto



相羽 あいな
Aina Aiba



遠野 ひかる
Hikaru Tono



進藤 あまね
Amane Shindo



西尾 夕香
Yuka Nishio



深川 瑠華
Ruka Fukagawa



渡瀬 結月
Yuzuki Watase



青木 陽菜
Hina Aoki



立石 凜
Rin Tateishi



千春
Chiharu



汐見 梨沙
Risa Shiomi



南村 優羽
Yuha Namura

HiBiKi
所属男性声優
Voice Actors



森嶋 秀太
Shuta Morishima



前田 誠二
Seiji Maeda



真野 拓実
Takumi Mano



伊藤 昌弘
Masahiro Ito



和泉 龍輝
Tatsuki Izumi



松本 雪杜
Yukito Matsumoto

※2025年9月現在 女性声優17名、
男性声優6名が所属。

SPORTS

スポーツユニット

日本最大規模のプロレス団体である「新日本プロレス」と女子プロレス団体「スターダム」を運営しています。

国内外を巡業するプロレス興行のほか、オリジナルグッズやオンライン配信など、様々な形でプロレスをお届けしています。

【関連グループ会社】

- 新日本プロレスリング(株)
- New Japan Pro-wrestling of America, Inc.
- (株)スターダム

©New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All rights reserved.
©World Wonder Ring STARDOM



B BUSHIROAD

STARDOM
WORLD WONDER RING



目次

1. 当社概要

2. IPビジネスの現状

3. IPディベロッパー戦略

4. 市場規模

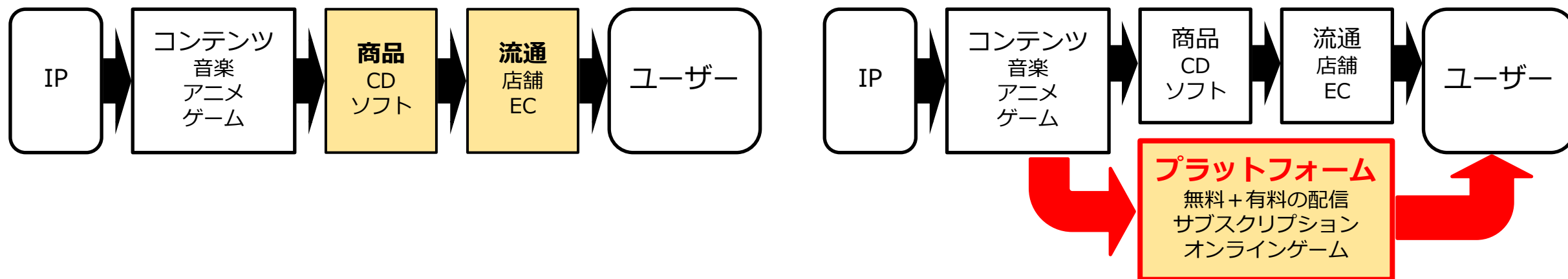
5. 成長戦略『中期ビジョン2030』

6. リスク情報

7. Appendix

・ マネタイズモデルの変化

従来のコンテンツを販売して収益を上げるモデルに対し、サービスを提供して収益を上げるモデルが台頭。



・ 興味の一極集中化&ブームの一過性化

「みんなが興味のあることに興味を持つ」ことで、中小IPは認知されず、強いIPがより強さを増す。

ユーザーが受け取る情報量・スピードが増大し、強いIPでも興味を持続させることが難しい環境に。

目次

1. 当社概要

2. IPビジネスの現状

3. IPディベロッパー戦略

4. 市場規模

5. 成長戦略『中期ビジョン2030』

6. リスク情報

7. Appendix

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**」で強力に発信して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。

ブシロードユニット・BIユニット

メディアコンテンツユニット

ライブエンタメユニット

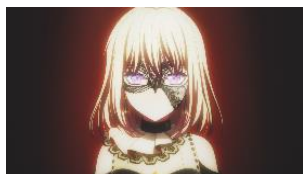
MDユニット



カード商品



デジタルゲーム



アニメ



出版



ライブイベント



CD・Blu-ray



グッズ



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**



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**

交通広告

SNS・WEB広告

TVCM

展示イベント・発表会

配信



① IPクリエイション

時代を先読みする創造力



② プロモーション

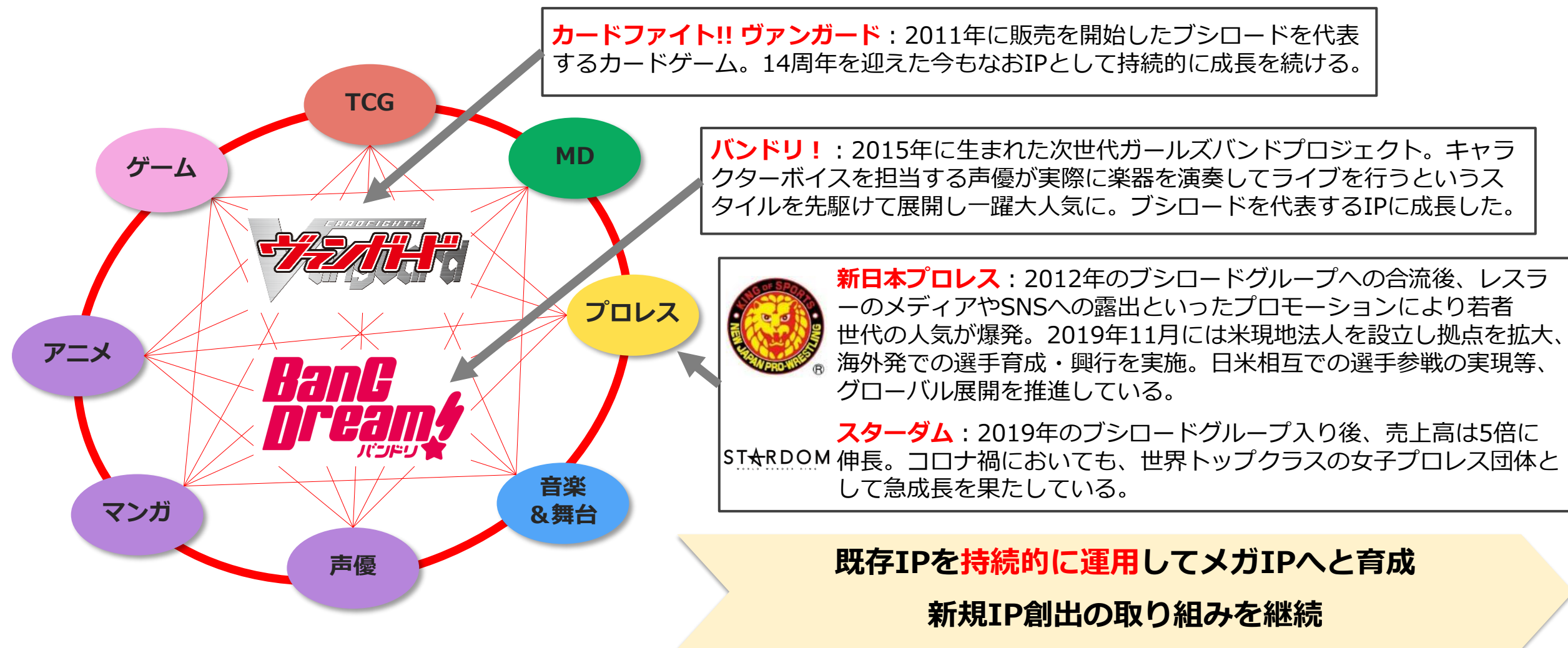
ずば抜けた展開力とプロモーション力



③ IP活用プラットフォーム

IP価値を高めるプラットフォーム構築力

独創的なアイデアで流行を先取りし、新規IPを**生み出し**、くすぶるIPを**再燃させる**

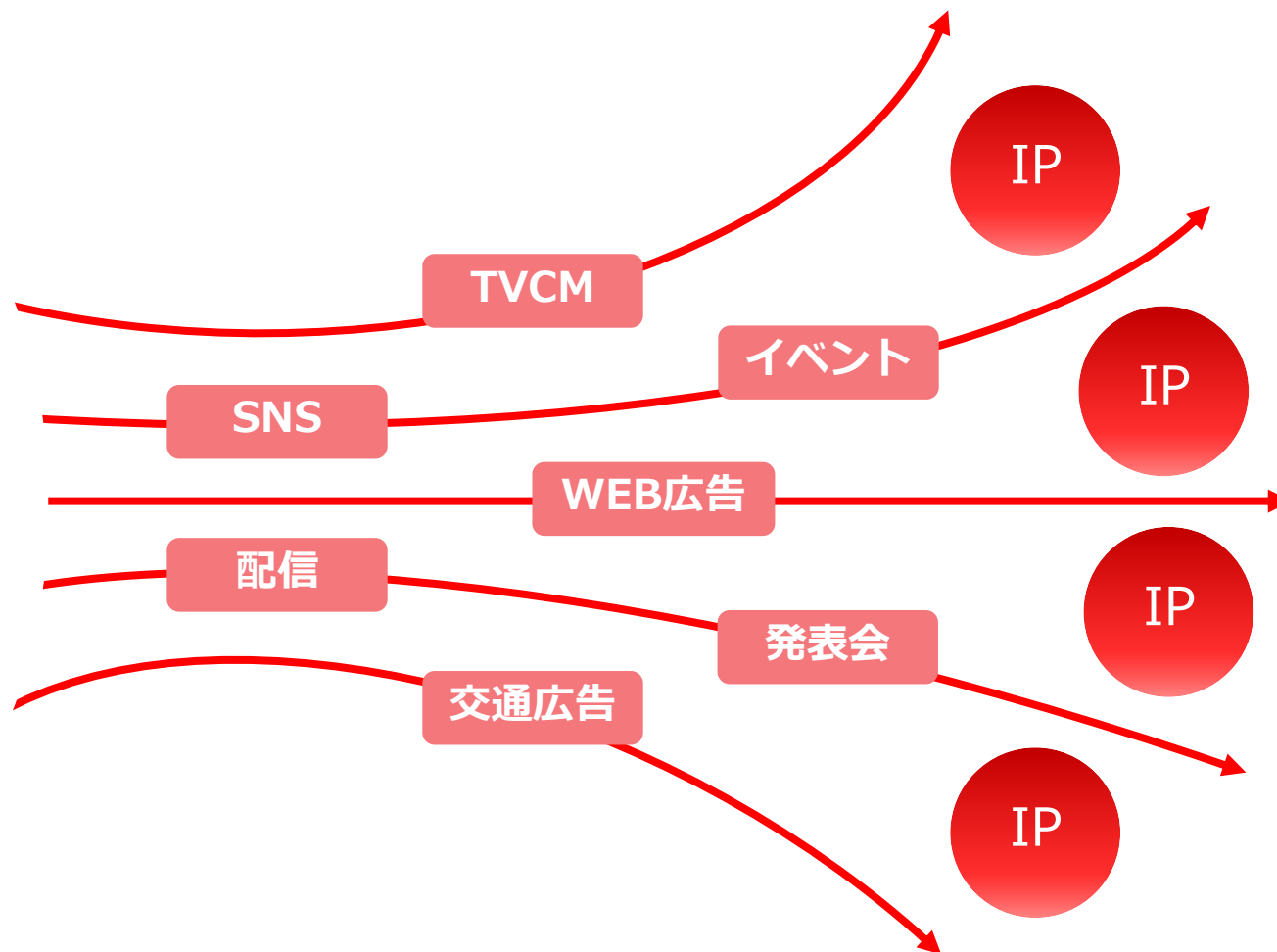
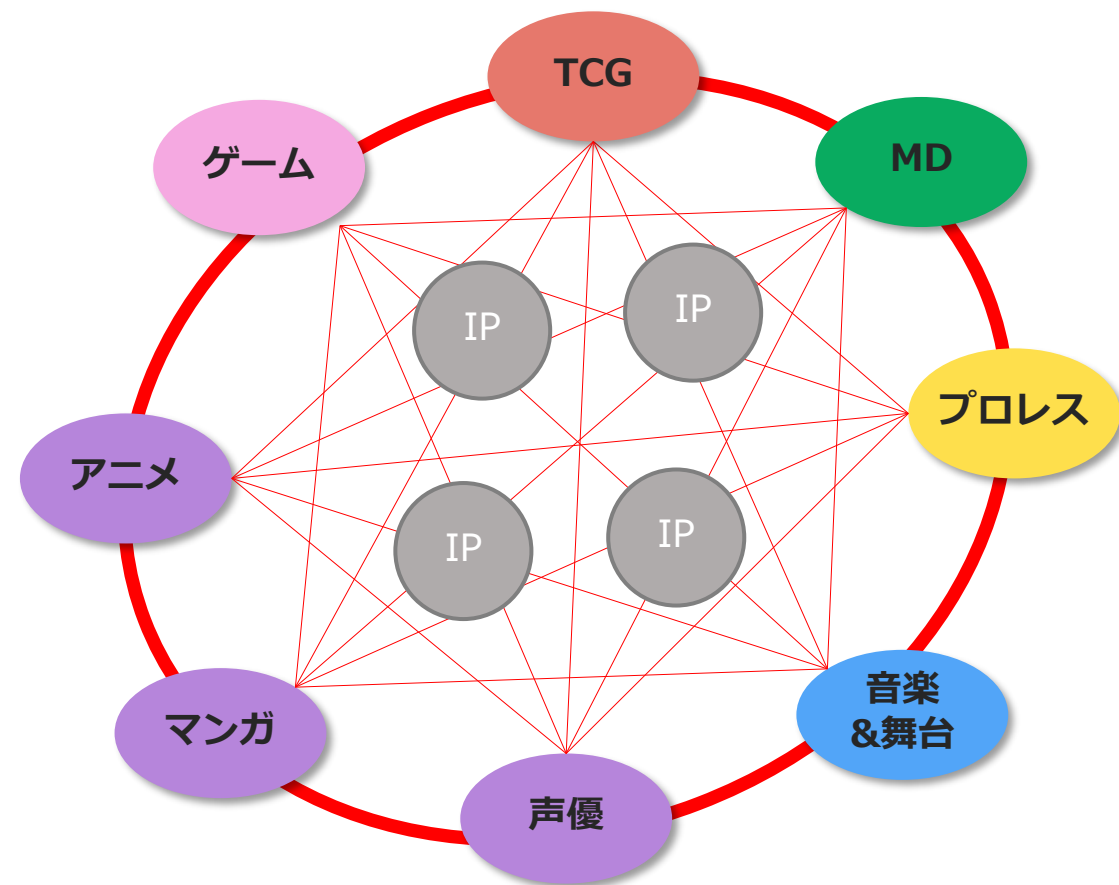


メディアミックス：

IPを企画・開発できる環境を自社内で構築。様々なメディア領域を相互活用し、新規IPを立ち上げ、持続的に運用する。

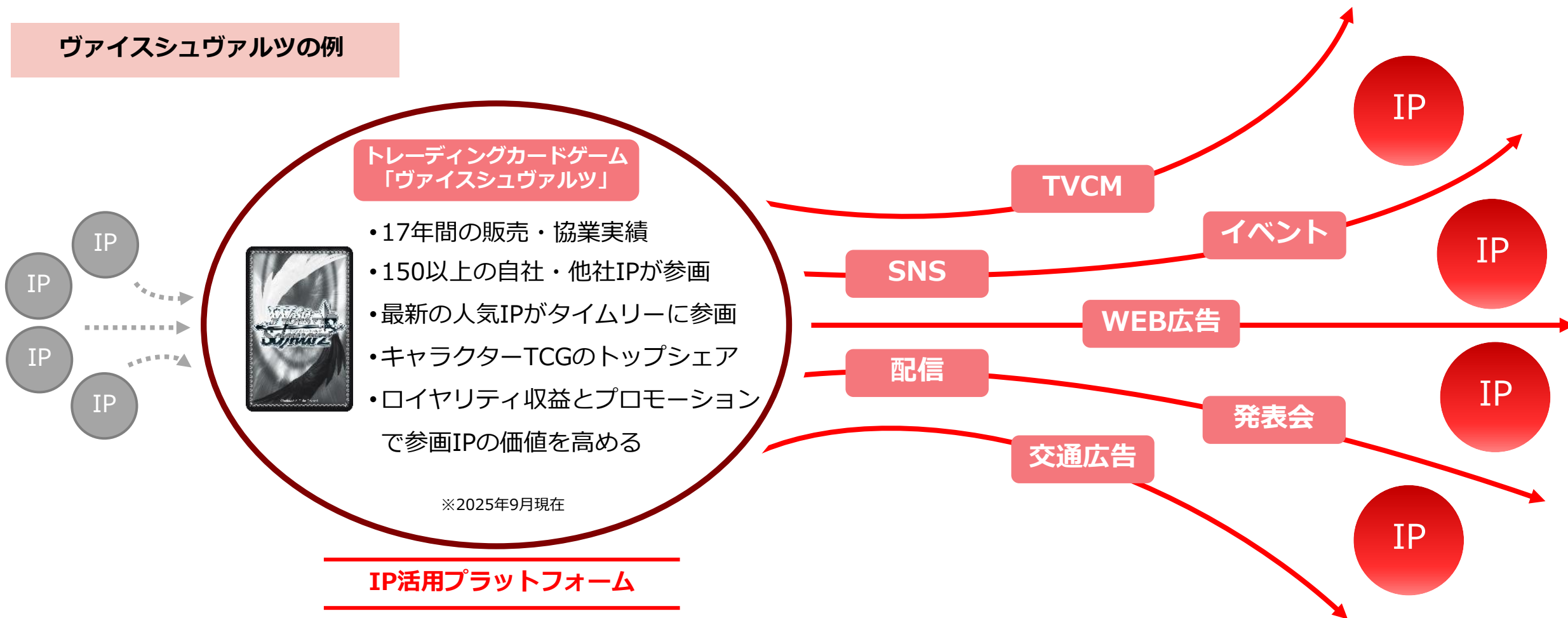
プロモーションミックス：

多方面への宣伝・販促を自社主導でスピーディーに実現し、メガIP化を推進する。



IP活用プラットフォーム：自社IPを創出するノウハウ・長年の実績により築いた信頼により、ライセンサー企業とのWin-Win関係を構築し、有力な他社IPが集結するプラットフォームを形成。協業により参画するIPの価値を高めるとともに、プラットフォーム全体の価値を向上させる。

ヴァイスシュヴァルツの例



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。



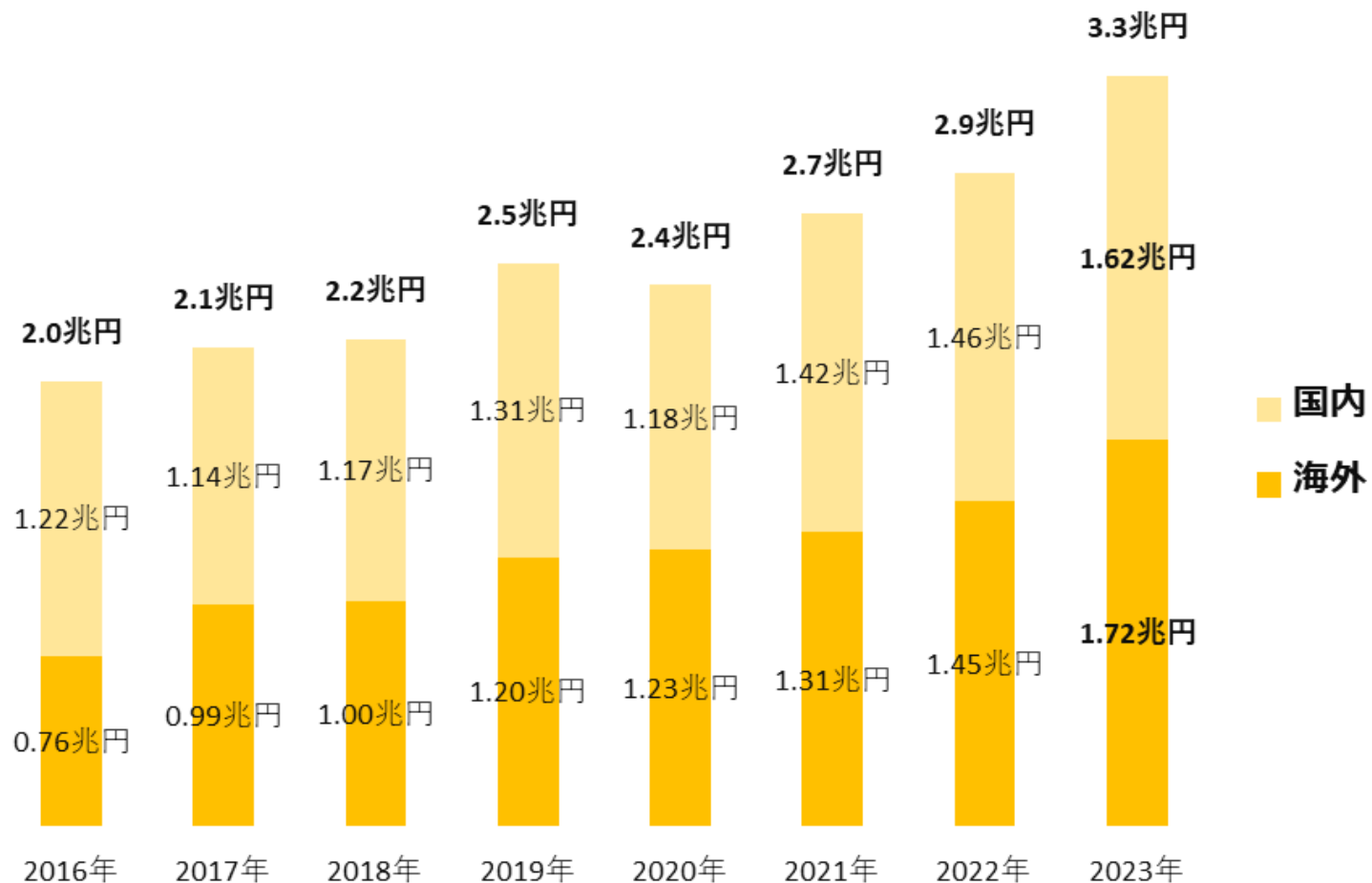
目次

- 1. 当社概要
- 2. IPビジネスの現状
- 3. IPディベロッパー戦略

4. 市場規模

- 5. 成長戦略成長戦略『中期ビジョン2030』
- 6. リスク情報
- 7. Appendix

日本アニメの市場規模

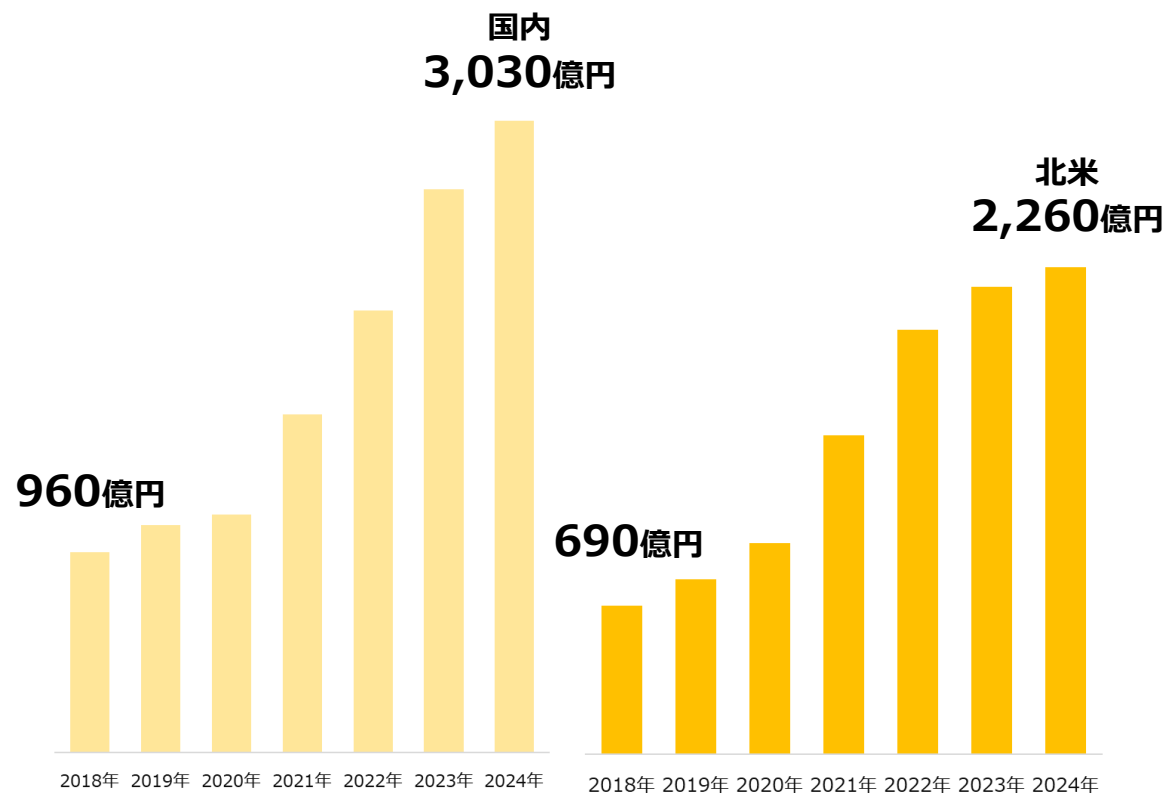


2023年も前年に引き続き、
日本アニメの市場規模は、
国内・海外どちらも過去最高値を更新。

国内も成長を続けているものの、
2023年では海外が国内を上回った。
日本のアニメがグローバルに産業的な地力を
獲得していることが伺える。

TCG（トレーディングカードゲーム）の市場規模

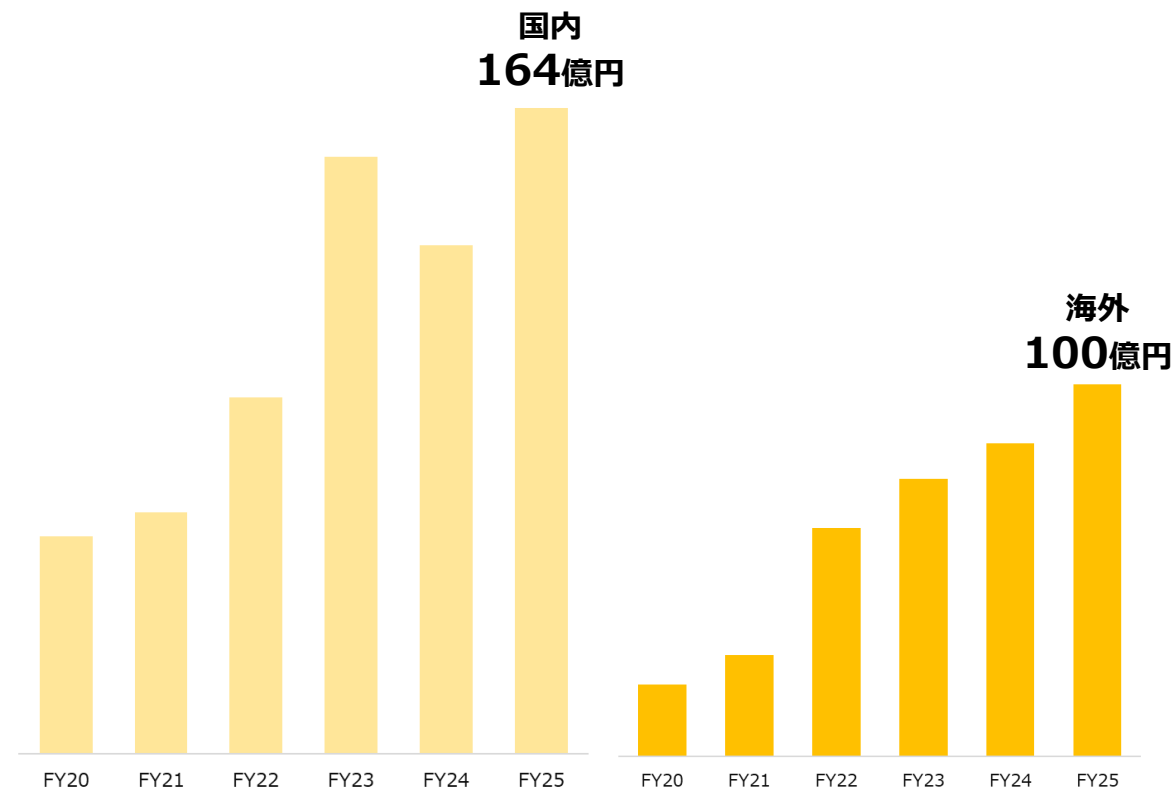
日本国内は、引き続き**右肩上がりに成長**している。
海外では円ベースでは成長しているが、USDベースでは2024年は横ばいに推移。



国内市場のグラフは「メディアクリエイト総研 “Monthly Trading Card Game Research Data”」のデータを当社が集計して作成。北米市場のグラフは「ICv2 White Paper 2025」においてCOLLECTIBLE GAMES Marketの金額データを当社が集計して作成。

ブシロードTCGの売上高

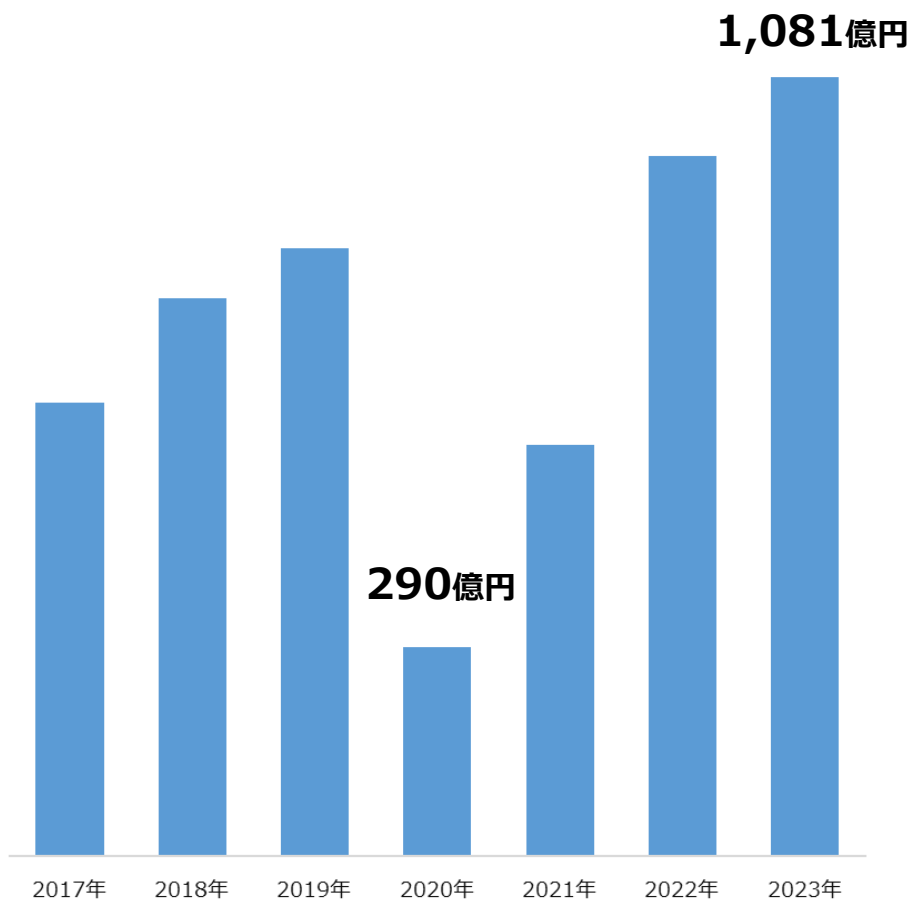
国内・海外ともに過去最高売上を記録。
既存のTCGブランドに加え、多数の新規TCGブランドの展開を開始したことにより、国内売上が前年から大きく伸長。



* 2021年6月期は11カ月の変則決算です。

アニメ産業のうちライブエンタテインメントの市場規模

2020年にはコロナ禍の影響を大きく受けたが、その後回復・成長し、コロナ禍前の水準を超えている。

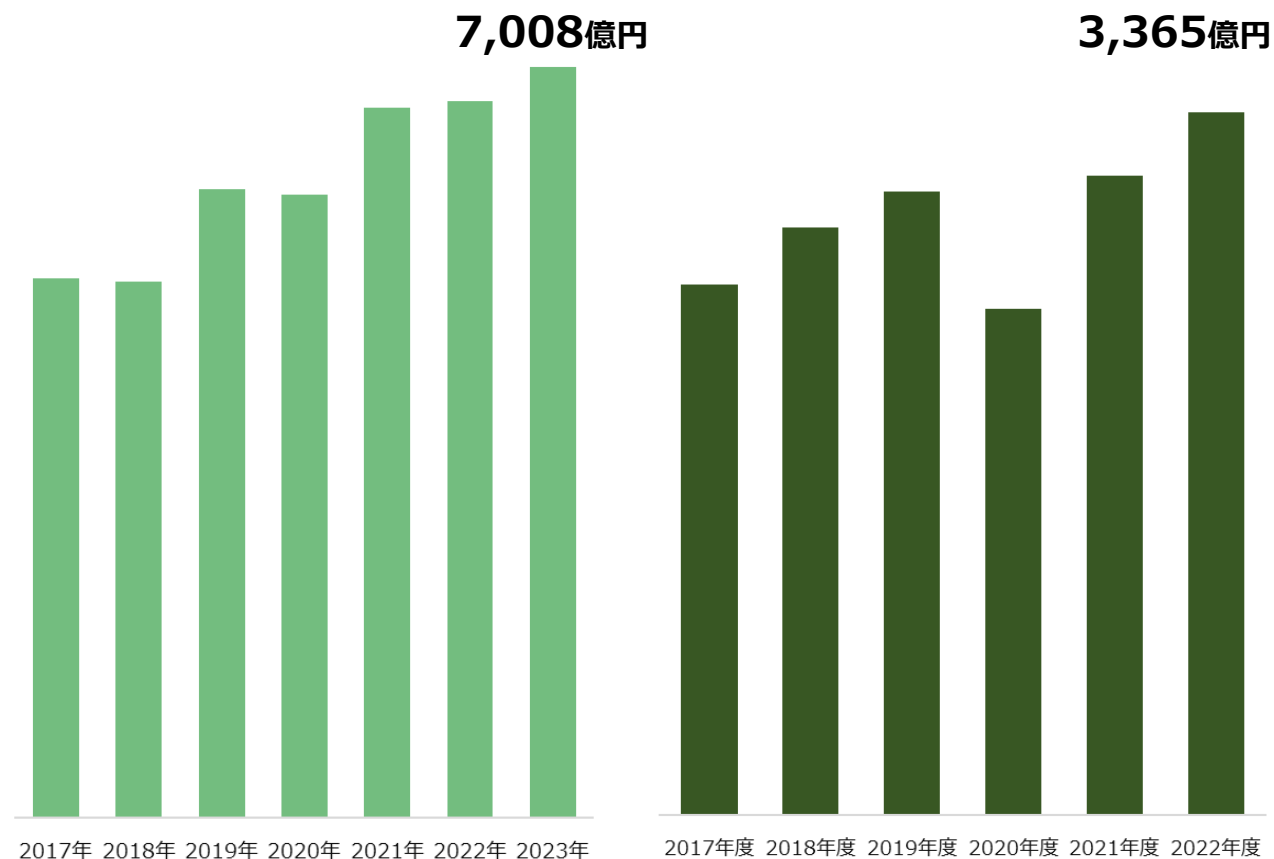


アニメ産業の商品化・プライズゲームの市場規模

商品化の市場はアニメ市場の成長とともに年々成長を続けており、2023年には7千億円超となった。また、プライズゲーム市場はコロナ禍の影響を受けたがその後回復・成長を続けている。

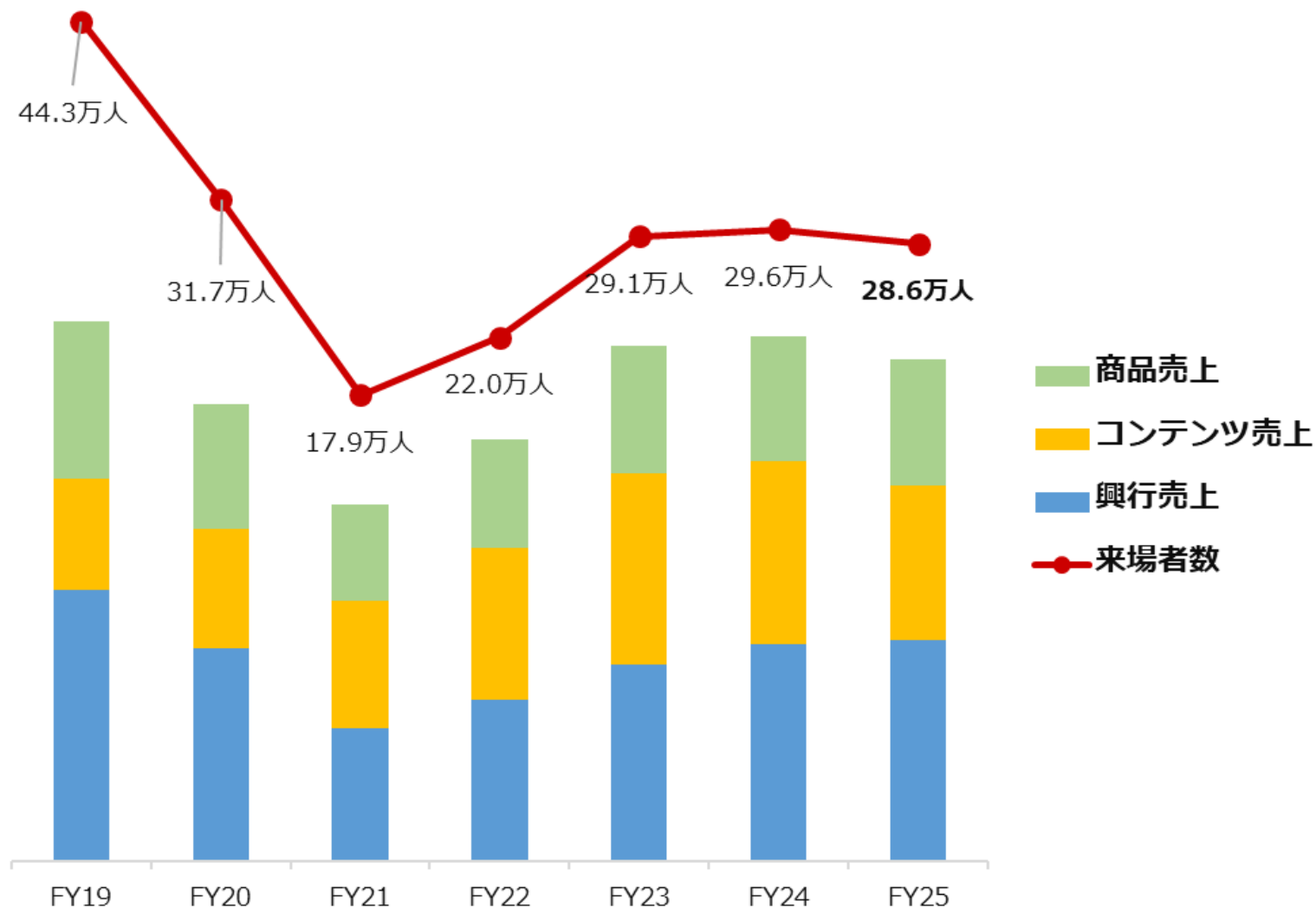
・アニメ産業 商品化市場

・プライズゲーム市場



「一般社団法人日本動画協会『アニメ産業レポート2024』」「一般社団法人日本アミューズメント産業協会『アミューズメント産業界の実態調査報告書 2022年度』」のデータを当社が集計して作成。

新日本プロレスの売上と来場者数推移



新日本プロレスは売上・来場者数とも、FY19をピークに、コロナ禍の影響を大きく受けて落ち込んだ。

FY21が底となり、FY23までは緩やかな回復傾向にあったが、その後主力選手の退団等の影響を受け、FY24以降は横ばいに推移。

ブシロードは、IPを軸として幅広いビジネス領域をカバーすることで、クロスメディアの強みを発揮して、他社との差別化を実現しています。

	TCG	ゲーム	MD	音楽&舞台	書籍	アニメ	広告&声優	スポーツ
ブシロード	ワンストップメディアミックスによる接触チャネル・収益源の多角化							
大手エンタテインメントA社	← - - →					← - - -	- - - →	
大手コングロマリットB社	← - - - →					← - - - →	← - - - →	
大手ゲームC社		← - - - →		← - - - →		← - - - →	← - - - →	← - - - →
大手出版D社		← - - - →	← - - - -	- - - - - →	← - - - - - →			
大手音楽映像制作E社			← - - - - →			← - - - - - →		
大手ゲームF社	← - - - - →							← - - - - →
大手ゲームH社	← - - - - →		← - - - - →					
大手玩具I社	← - - - →		← - - - - →					

：特に競争優位性を有する領域

◀▶ : コア領域

← - → : ノンコア領域

目次

1. 当社概要

2. IPビジネスの現状

3. IPディベロッパー戦略

4. 市場規模

5. 成長戦略 『中期ビジョン2030』

6. リスク情報

7. Appendix

売上高

562億円

営業利益

48.7億円

経常利益

48.4億円

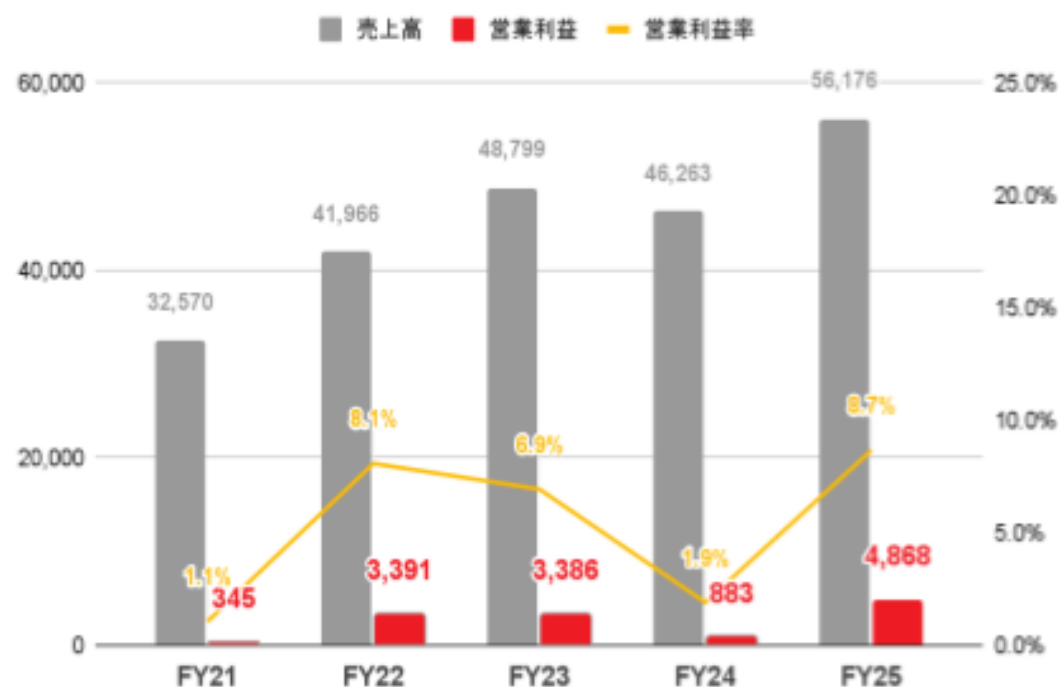
営業利益率

8.7%

ROE

14.9%

(単位：百万円)



ゲーム事業を整理し、TCG事業及び
ライブエンタメのグローバルスケールを整えてきた

FY23

- ・ ヴァイスシュヴァルツ売上高100億円超を達成
- ・ 全世界300カ所でティーチングツアー実施
- ・ MyGO!!!!! 1stライブ

FY24

- ・ Bushiroad EXPO世界13地域で初開催
- ・ モバイルゲーム事業の縮小
- ・ Ave Mujica 1stライブ
- ・ マレーシア製造工場の株式取得

FY25

- ・ 新規TCGタイトルを複数リリース
- ・ BanG Dream!プロジェクト 10周年



72万人

ライブイベント動員数

（有料ライブイベント動員数）



Kアリーナで開催されたMyGO!!!!!x Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」を中心に、新日本プロレス、スターダムの試合、そしてカードゲーム祭、劇団飛行船のマスクプレイミュージカルなど、コロナ禍を経たライブイベントの回帰後、順調に動員数を増やし、FY25では年間合計72万人がブシロードのライブイベントを体験してくださいました。

25万人

TCGプレイヤー数

※「ブシナビ」国内版・グローバル版及び
中国ミニアプリ登録ID数



ブシロード公式TCGツール「ブシナビ」の国内版・グローバル版、また中国ミニアプリを含むブシロードのTCGプレイヤーサポートアプリのID数は合計25万IDとなりました。
自社タイトルであるカードファイト!! ヴァンガードや、ヴァイスシュヴァルツの他にも、「hololive OFFICIAL CARD GAME」や「ゴジラ カードゲーム」など協業タイトルからも、TCGプレイヤーの輪が広がっています。

27.2%

海外売上比率



FY23には300カ所開催に至った海外ティーチングツアーを中心とした“グローバルどぶ板営業”が奏功しTCGの海外売上が増加するとともに、MyGO!!!!!、Ave Mujicaの海外需要によるグッズの海外売上も増加。また、MD部門ではフィギュアシリーズの「PalVerse」も海外で人気を得ています。
FY24より本格開催しはじめたBushiroad EXPOも、これらの海外展開の下支えとなっています。

ライブミックスエンタテインメントと グローバルスケールの加速



自社IPの活性化および新規IPを創出する



カードゲーム世界一を目指す



海外進出を加速する

※（）内はFY25実績

売上高

1,000～1,200億円（562億円）

営業利益

120～150億円（48.7億円）



ライブイベント動員数

150万人
（72万人）

※グループ会社主催の
有料ライブイベント動員数



TCGプレイヤー数

50万人
（25万人）

※「ブシナビ」国内版・グローバル版及び
中国ミニアプリ登録ID数



海外売上高比率

50%
（27.2%）

自社IPの活性化および新規IPの創出

有力IPを強固な柱へ

「カードファイト!! ヴァンガード」と「バンドリ！」といった、会社の顔となり継続的に売上の立つ自社IPを保有していることがブシロードの強みのひとつです。

これに続き「新日本プロレス」「スターダム」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」といった有力なIPもさらに強固な柱となるよう後押しします。

継続的な大型IPの立ち上げ

ブシロードが得意とする、音楽ライブ・舞台を起点としたライブミックスを用いた大型IP開発は、この5年間でも引き続き行っていきます。内2本はすでに計画中のものがあり、少なくとも3本の立ち上げを目指しています。若手プロデューサーの抜擢や部門を横断したプロジェクトチームの強化にも注力していきます。

出版による多点数IP開発

これまで行ってきた大型IP開発に加え、FY24に新設したブシロードワークスの出版事業では刊行点数の増加に注力します。さらに、これまで培ってきたアニメ製作委員会のノウハウを活用し、出版起点でのIP開発も強化していきます。



TCGプレイヤー数

50万人
(25万人)

※「ブシナビ」国内版・
グローバル版及び
中国ミニアプリ登録ID数

カードゲーム世界一を目指す

当社は、売上やユーザー数においてさらなる成長余地を残しつつも、運営タイトル数においては既に世界有数のポジションを確立しています。

この強みを生かし、世界最大のカードゲームパブリッシャーを目指します。新規カードゲーム創出のグローバル・プラットフォームとして、カードゲーム市場をリードする存在へと成長してまいります。

自社基幹タイトル>>>

事業の大黒柱である「ヴァイスシュヴァルツ」と「カードファイト!! ヴァンガード」は今後も手厚く伸ばしていきます。

協業も含む新規タイトル>>>

「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」や「ゴジラ カードゲーム」に続き、今後も様々なIPとともに、新たな“楽しい”の創出に挑戦していきます。



海外売上高比率

50%
(27.2%)

海外進出を加速する

重点地域

特に市場の成長余地が大きい、中国を中心とした**東アジア**および**北米**を最重要地域として位置付け、注力します。

国内売上高とのバランス

国内売上高はこれまでと同程度の伸長を保ちながら、上記現在約30%である海外売上高比率を、中期的に50%へ引き上げることを目指します。

成長余地が大きいこれらの市場の拡大・獲得こそが次の5年間の成長ドライバーであると考えます。

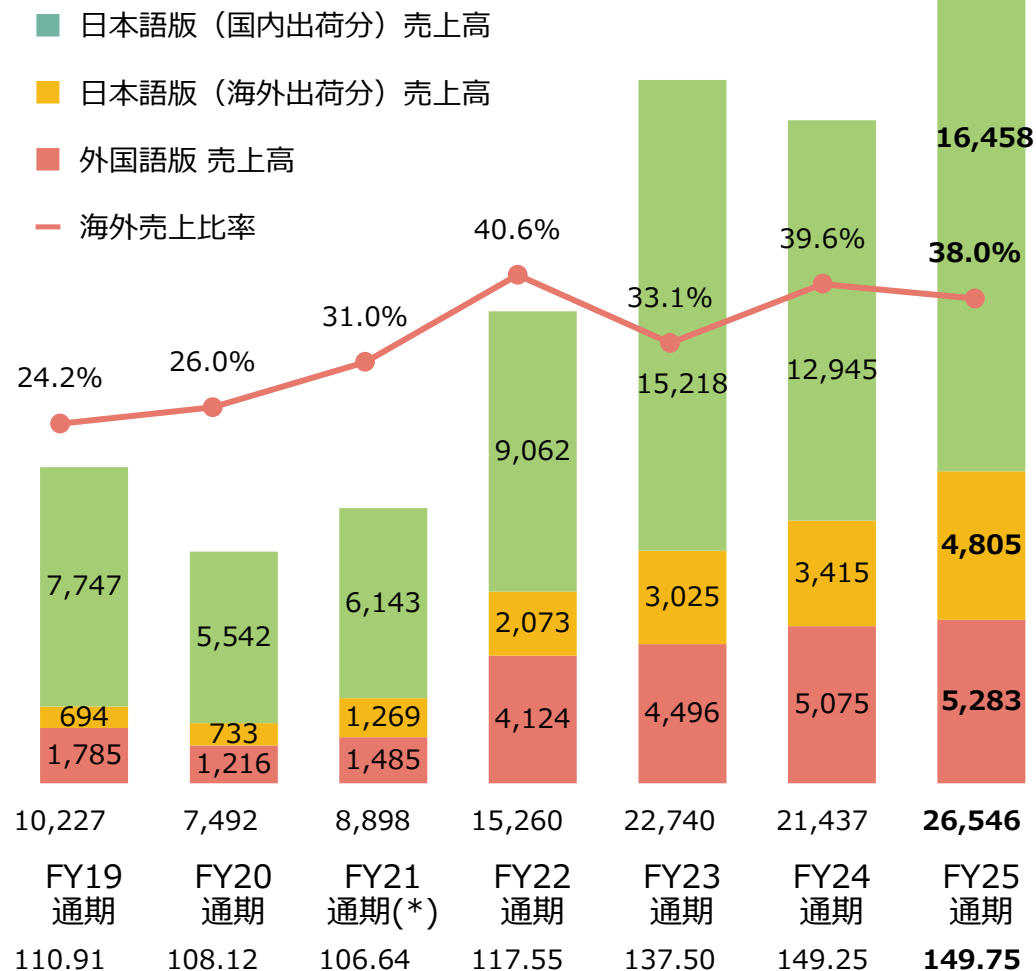
Bushiroad EXPO

TCG、アニメ、ゲーム、音楽ライブ、舞台、MD、プロレスなどのブシロードコンテンツを、世界中の皆様へ直接ご覧いただくための展示会であるBushiroad EXPOは、今後もマーケティングの要として注力します。

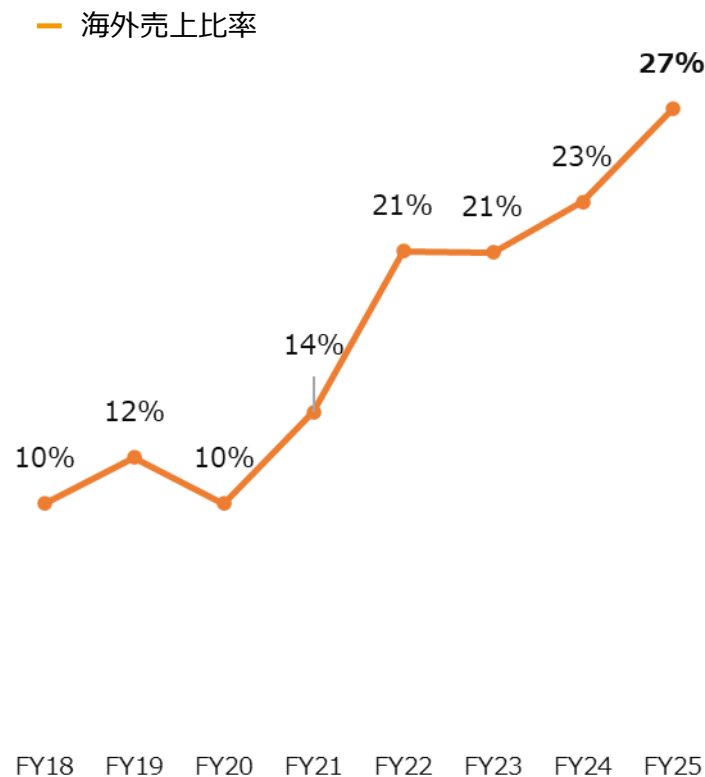
2025年は世界16地域以上で開催し、各地域への接点の第一歩を担っています。

TCGの国内・海外売上比率

(百万円 / million yen)



グループ海外指標



FY25	
法人拠点数	5か所
駐在員拠点数	1か所
社員出身国数	11の国と地域
外国人及び英語人材比率	41.7%

FY25のブシロードグループ全体の海外比率は、グッズ商品の海外出荷の好調等により、27.2%（前年比+4pt）となりました。

* 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。



動員数

150万人
(72万人)

※グループ会社主催の
有料ライブイベント動員数

もっと沢山「体験」してもらう

ブシロードのエンタテインメントの最大の強みは、“リアルな体験”が生み出す熱量にあります。

バンドリ！がライブから始まり、アニメやゲームへと世界観・ストーリーを拡張していったように、リアルの熱がコンテンツを強くし、ファンの共感を広げていきます。

一義的な動員数の追求ではなく、「ブシロードのエンタテインメントを生で体験する」有料ライブイベント来場者数をフィジカルリーチと捉え、これを中期的に国内外で倍増させることを目標としてまいります。

当社グループの主な有料ライブイベント

音楽ライブ

プロレス興行

マスクプレイ
ミュージカル

舞台

カードゲーム
祭

催事

成長性と健全性のバランスを意識。成長を保ちながらも
世界情勢による金利上昇や経済不安に備え、安定感のある財務体制を維持する。

成長性と
健全性の
両立

- 一人当たり営業利益：付加価値の高い事業ポートフォリオへのシフト、業務効率化などにより、一人ひとりが生み出す価値を高めることで**1千万～1.5千万円**へ伸長させます。
- ROE：年度ごとの事業環境による上下があっても、平均して**10%以上を維持**し、中長期的に収益性の安定的な向上を図ります。
- 自己資本比率：借入を減らし、**60～70%**を維持します。

株主還元

- 配当性向：**10%以上を維持**します。

優先順位

IP投資

- 2030年までに、音楽ライブ・舞台等ライブイベントを起点とした大型IPを、少なくとも3本は立ち上げます。内2本はすでに計画中です。
- 出版による多点数開発によりボラティリティの適正化も進めます。
- 上記大型IPの立ち上げ、出版発のIP立ち上げなど全て合わせてアニメ投資は100億円規模を目線とします。

事業投資・M&A

- 事業拡大の段階に合わせ必要に応じて実施。事業を補完する範囲で行います。
- 100%子会社にこだわらず、マイノリティ出資を含めて検討。柔軟に事業活動における業務提携を強化します。

株主還元

- 中長期的な企業価値の向上を前提に、配当性向10%以上を目安とし、安定的な還元を継続します。

目次

1. 当社概要
2. IPビジネスの現状
3. IPディベロッパー戦略
4. 市場規模
5. 成長戦略『中期ビジョン2030』
6. リスク情報
7. Appendix

当社が成長の実現や事業計画の遂行に重要な影響を与える可能性があるとして認識する主要なリスクとその対策は以下となります。
(その他のリスクについては、有価証券報告書の「事業等のリスク」を参照願います。)

	リスクの項目	リスクの内容	顕在化の 可能性・期間	顕在化した場 合の事業への 影響	対応策
①	新製品(新規ト レーディング カードゲーム、 新規モバイル ゲーム及びコ ンソールゲー ム)の適時リ リース	新製品を適時に出荷できるかどうかのリスクの顕在化する可能性の程度や時期は、新製品の開発プロセス、ライセンスの許可、生産能力等、ソフトウェアの場合にはさらにデバッグ(注1)、企図した水準に達していないなど顧客満足度向上のための追加開発、ミドルウェアメーカーや各種権利者からのライセンス許可等、様々な要因に左右されます。	低～中 継続的 モバイルオン ラインゲーム はより顕在化 の可能性が高 い	低～中	当社グループの収益基盤であり、当該リスクが顕在化した場合には当社グループの売上に与える影響が大きいと認識しております。そのため、当社グループは、Global Mega Character Platform(注2)を構築する中で自社IPの開発だけに頼らない事業ポートフォリオを確立することでリスクの分散をはかっております。

(注1) デバッグとは、ソフトウェアのプログラムの誤り(バグ)を修正すること。

(注2) Global Mega Character Platform: TCG、ライブエンタメ、MD、デジタルなどの各領域で、国内外のキャラクターIPを活用させていただくグローバル基盤であり、IP価値の向上に貢献する戦略です。

	リスクの項目	リスクの内容	顕在化の 可能性・期間	顕在化した場合の事 業への影響	対応策
②	広告宣伝のリスク	当社グループは、良質なIPの開発・獲得・発展を目的として事業を多角化しており、IPをトレーディングカードゲームやモバイルゲームやコンソールゲーム、音楽、マーチャンダイズ等様々なメディアに対し商品やサービス展開（メディアミックス）をグループ全体で担うビジネスモデルとなっているため、プロモーション施策を積極的に展開しております。 しかし、当初意図した広告効果が発現しなかった場合は、当社グループの営業利益に影響が生じる可能性があります。	低 継続的	低～中	当社グループは、デジタルマーケティング、TVCM、交通広告といった様々な広告手段を活用することで広告宣伝のリスクの分散をはかっております。
③	トレーディングカードゲームの市場規模の推移	トレーディングカードゲームの国内市場規模は、2024年度に前年度比12.1%増(注1)、北米市場では同4.1%増(注2)と伸長しております。しかし、現在は一定の市場規模はあるものの今後成長が進まない場合、当社グループのトレーディングカードゲーム部門の売上に影響が生じる可能性があります。	低 継続的	低～中	当社グループは、2020年以降行ってきた「ヴァイスシュヴァルツ」や「カードファイト!! ヴァンガード」での英語版強化に加え、2022年以降は中国語版の展開を開始しました。さらに複数言語にライセンスアウトするなど当社のカードゲームを全世界に浸透させることで、グローバル市場でのプレゼンスを高めてまいります。

(注1) 出典：「メディアクリエイイト総研“Monthly Trading Card Game Research Data”」

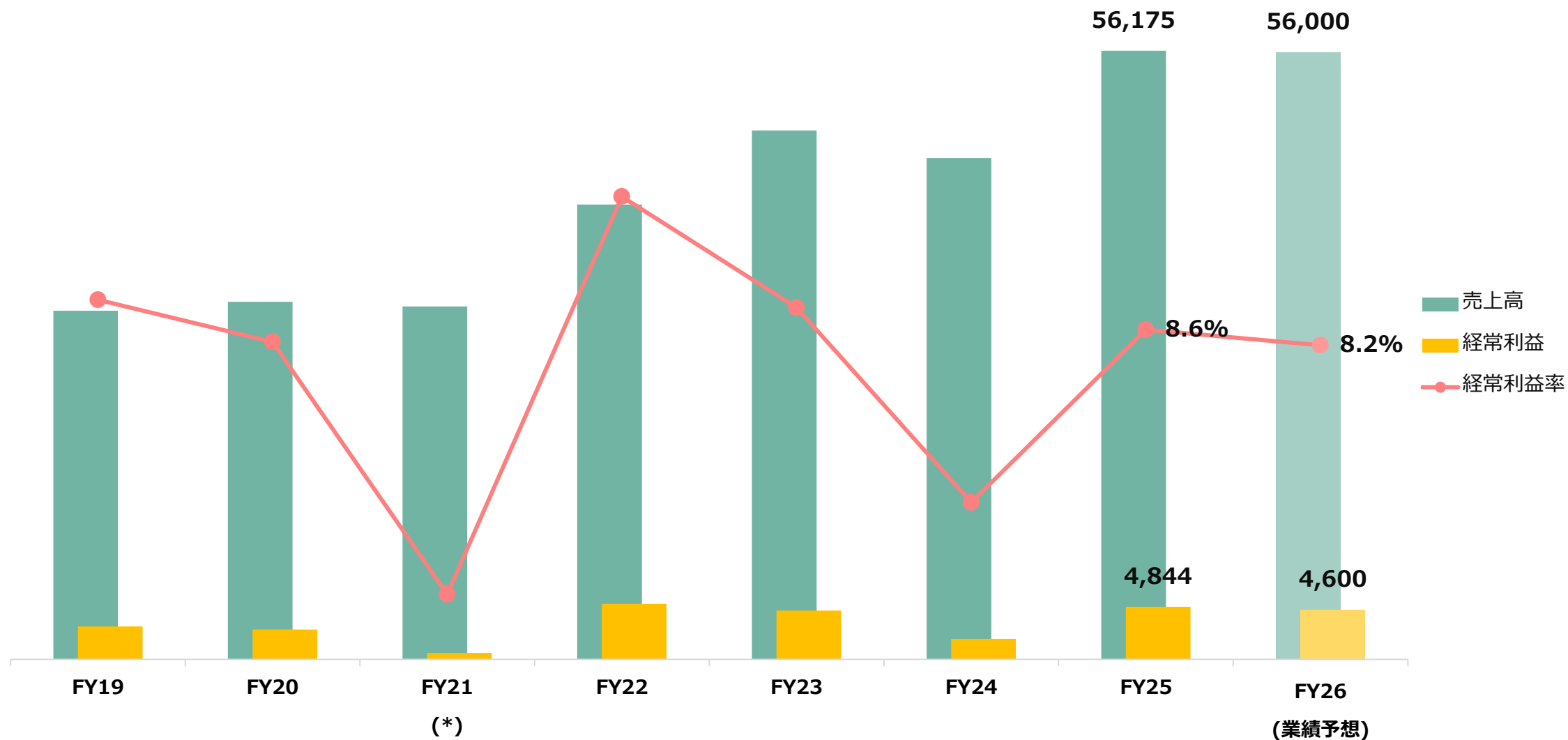
(注2) 出展：「ICv2 White Paper - Gen Con Trade Day 2025」

目次

1. 当社概要
2. IPビジネスの現状
3. IPディベロッパー戦略
4. 市場規模
5. 成長戦略『中期ビジョン2030』
6. リスク情報
7. Appendix

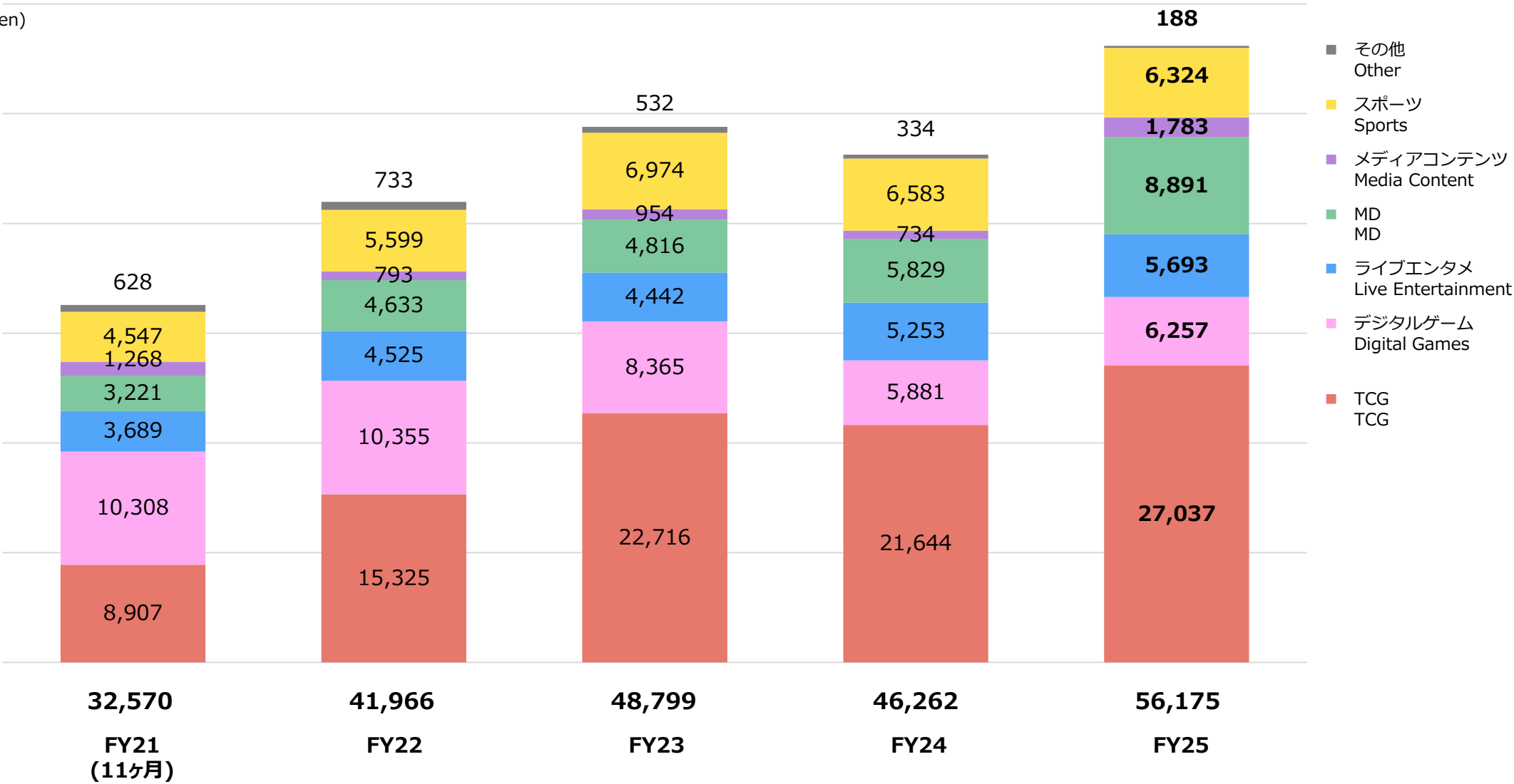
通期 連結業績推移 -売上高・経常利益・経常利益率

(百万円 / million yen)



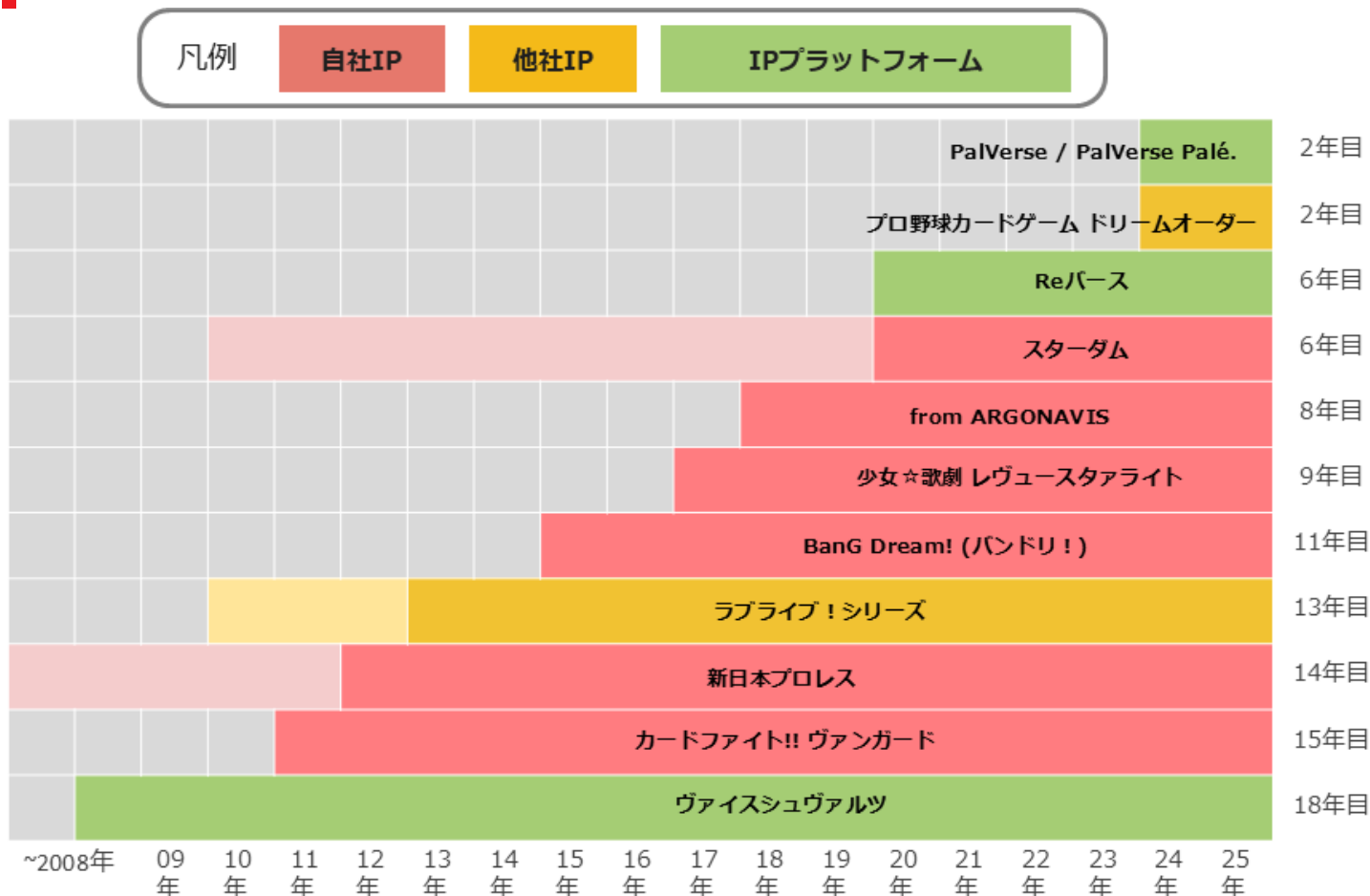
※2021年6月期は決算期変更のため11ヶ月間の変則決算となっております。

(百万円 / million yen)



積層型のIPビジネスモデルを構築する中で、**自社IPごとのランクを見える化**し、2030年までに
Sランク（年商100億円以上）IPを3本以上、Aランク（年商40億円以上）IPを4本以上、
Bランク（年商10億円以上）IPを5本以上保有することを事業目標としております。

■ ブシロードが取り組む主なIPおよび継続年数



■ 自社IPランク（2025年6月期）

Sランク（年商100億円以上）：2本

BanG Dream!
 ヴァイスシュヴァルツ

Aランク（年商40億円以上）：2本

カードファイト!! ヴァンガード
 新日本プロレス

Bランク（年商10億円以上）：2本

スターダム
 PalVerse

※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。



BUSHIROAD

エンタテインメントで世界を代表する企業になる

「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示は毎年9月頃を目途に開示を行う予定です。
次回の開示は2026年9月頃を予定しています。

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。