



報道関係各位

2026年6月期 第3四半期 決算説明動画 書き起こし

ブシロードの木谷です。

2026年6月期 第3四半期の決算発表をさせていただきます。

よろしくお願いいたします。

■ 要約損益計算書

要約損益計算書 (連結)



当四半期 (単位: 百万円)	FY26 3Q ①	FY25 3Q ②	前期比 ①-②	当期累計 (単位: 百万円)	FY26 3Q ③	FY25 3Q ④	前期比 ③-④
売上高	14,517	13,640	+877	売上高	42,356	39,371	+2,985
売上総利益	5,039	4,669	+370	売上総利益	15,265	13,553	+1,712
販売管理費	3,945	3,516	+429	販売管理費	11,263	10,674	+589
広告宣伝費 + 販売促進費	1,580	1,198	+382	広告宣伝費 + 販売促進費	4,013	3,624	+389
研究開発費	49	374	▲325	研究開発費	502	1,107	▲605
営業利益	1,093	1,152	▲59	営業利益	4,002	2,879	+1,123
営業利益率	7.5%	8.5%	▲0.9 Pt	営業利益率	9.4%	7.3%	+2.1 Pt
経常利益	1,531	980	+551	経常利益	5,019	2,899	+2,120
経常利益率	10.5%	7.2%	+3.4 Pt	経常利益率	11.8%	7.4%	+4.5 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,020	451	+569	親会社株主に帰属する 四半期純利益	3,597	1,694	+1,903

- ・ライブエンタメユニット、MDユニットが順調に推移。
- ・スポーツユニットは、四半期 過去最高売上を達成。
- ・TCGは、第4四半期に、主力商品で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収。
- ・営業外に為替相場の変動による為替差益205百万円を計上。(2025年12月末:USD = 156.56円、2026年3月末:USD = 159.88円)

まず、損益計算書はこちらの通りです。

第3四半期は、売上高 145億1,700万円、前年同期比 プラス8億7,700万円、

営業利益 10億9,300万円、前年同期比 マイナス5,900万円、

経常利益 15億3,100万円、前年同期比 プラス5億5,100万円、

親会社株主に帰属する四半期純利益 10億2,000万円、前年同期比 プラス5億6,900万円となりました。

TCG

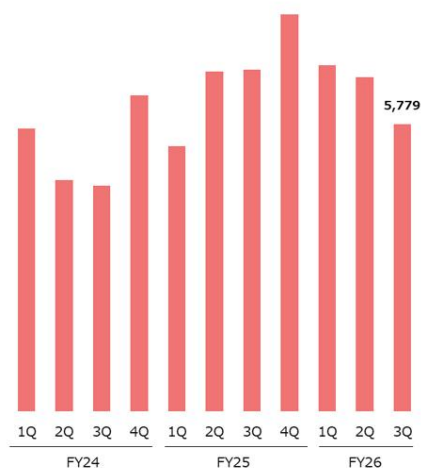
TRADING CARD GAME
TCG

2026年6月期第3四半期トピックス

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

売上高 **5,779** 百万円 YoY **▲1,096** 百万円



・「ヴァイスシュヴァルツ」が18周年、「カードファイト!! ヴァンガード」が15周年を迎え、各種キャンペーンを開催。
・第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収。



©BanG Dream! Project ©CIRCUS © COVER ©BUSHI

11

続いて、各トピックスをお話いたします。

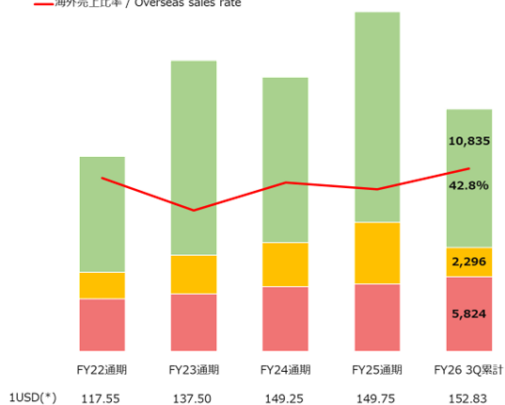
まずTCGは、売上高57億7,900万円、前年同期比 マイナス10億9,600万円となりました。第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収となりました。一方で、「ヴァイスシュヴァルツ」が18周年、「カードファイト!! ヴァンガード」が15周年を迎え、これらを記念した各種キャンペーンを開催し、盛り上げを図ってまいりました。

TRADING CARD GAME
TCG

(参考) TCGの国内・海外売上

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
■ 日本語版 (国内出荷分) 売上高 / Net sales of the Japanese editions (Domestic shipments)
■ 日本語版 (海外出荷分) 売上高 / Net sales of the Japanese editions (Overseas shipments)
■ 外国語版 売上高 / Net sales of the foreign language editions
— 海外売上比率 / Overseas sales rate



国内売上高 (1Q+2Q+3Q) **10,835** 百万円 YoY **▲657** 百万円

海外売上高 (1Q+2Q+3Q) **8,120** 百万円 YoY **+890** 百万円

海外売上比率 (1Q+2Q+3Q) **42.8** % YoY **+4.2pt**

ヴァイスシュヴァルツ英語版やカードファイト!! ヴァンガード英語版、およびhololive OFFICIAL CARD GAME英語版等が牽引し、海外売上高は順調に推移。

※企画・開発：カバール株式会社
販売・運営協力：株式会社ブシロード

*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。
*期中平均レートを参考として記載しております

©BUSHI

14

TCGの海外売上高につきましては、第3四半期累計で前年同期比プラス8億9,000万円の81億2,000万円となりました。ヴァイスシュヴァルツ英語版やカードファイト!! ヴァンガード英語版、およびhololive OFFICIAL CARD GAME英語版（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）などが牽引し、海外売上比率が42.8%と順調に推移しました。

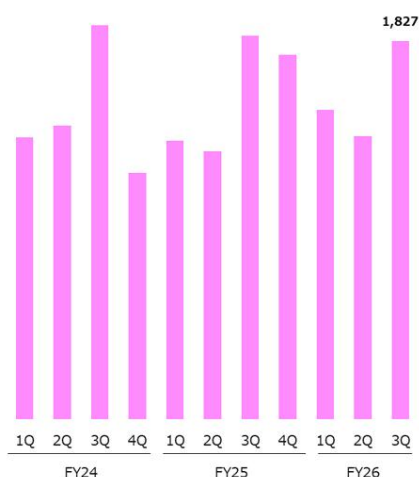
■デジタルゲーム

DIGITAL GAMES
デジタルゲーム

2026年6月期第3四半期トピックス・今後の展開

B BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高 **1,827** 百万円 YoY ▲23 百万円

- ・モバイルゲーム1本、コンソールゲーム3本をリリース。
- ・2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」を世界同時リリースし、好調な滑り出しとなった。

	FY26 3Q(当四半期)	FY26 4Q・FY27以降
モバイル	 2026年2月リリース HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR <small>2026年2月18日世界同時リリース!</small>	 2026年リリース予定 Ban G Dream! Our Notes
コンソール	 2026年1月リリース DUSK INDEX: GION	 2026年3月リリース Lilac-side Witch 2026年3月リリース Lilac-side Wizard <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> その他コンソール 3タイトル開発中 </div>

* 発表日等は日本国内を基準とし、2026年5月15日時点での発表済みのタイトルのみ記載しています。
 * コンソールゲームの開発発表は、発出時点で研究開発費として費用計上されております。
 * モバイルゲームの開発発表は、マスタ版の開発費のみリリースより12か月で均等償却されます。

©P1998-2026 ©V・N・M ©WonderPanel Inc. ©DUSK INDEX・GION ©FromSoftware/Projectorara/Litkewitch ©BDP ©FTK ©BUSHI

15

続いて、デジタルゲームは、売上高18億2,700万円、前年同期比 マイナス2,300万円となりました。

2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」を世界同時リリースし、好調な滑り出しとなりました。今後の展開としては、新作モバイルゲーム「Ban G Dream! Our Notes」および新作コンソールゲーム「ヴァイスシュヴァルツオンライン」のリリースを予定しております。

■ライブエンタメ

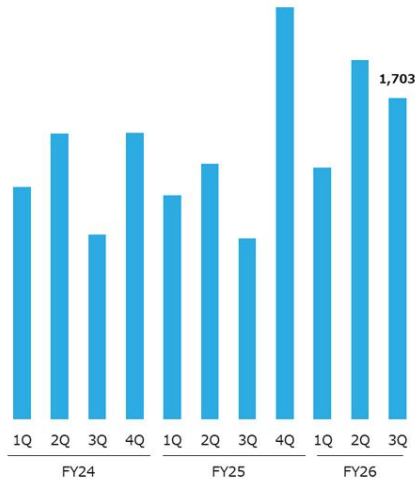
LIVE ENTERTAINMENT
ライブエンタメ

2026年6月期第3四半期トピックス

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

売上高 **1,703** 百万円 YoY **+741** 百万円



・第3四半期はCD商品の発売点数が少なく、QoQでは減収となったものの、YoYでは増収しており順調に推移。

・BanG Dream! 10th Anniversary LIVE「In the name of BanG Dream!」や、MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ「"moment / memory"」等の大型ライブイベントを開催。



2026年2月28日
BanG Dream! 10th Anniversary LIVE
「In the name of BanG Dream!」



2026年3月1日
MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ
「"moment / memory"」

©BDP ©BUSHI

16

次に、ライブエンタメは、売上高17億300万円、前年同期比 プラス7億4,100万円となりました。第3四半期はCD商品の発売点数が少なかったものの、前年比では増収と順調に推移いたしました。

LIVE ENTERTAINMENT
ライブエンタメ

今後の展開

BUSHIROAD

● 2026年4月 台北にて2DAYS
BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI 開催



2026年4月11日、4月12日に台北にて、バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブ「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」を開催し、2日間で約2万6千人のお客様にお越しいただきました。

● 2026年5月開催 有明アリーナにて
Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」



2026年5月3日にPoppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」を開催し、多数のお客様にお越しいただきました。

● Ave Mujica Best Album「Ave Música」リリース



2026年6月17日 発売
Ave Mujica Best Album「Ave Música」

「BanG Dream!」プロジェクト発のバンド・Ave Mujicaより、完全新曲1曲を含む全15曲収録のBest Albumをリリースいたします。

©BDP ©BUSHI

17

第4四半期には、バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブを台北で開催し、2日間で約2万6千人のお客様にお越しいただきました。今後も、国内、海外の両方で複数の大型ライブを開催していく予定です。

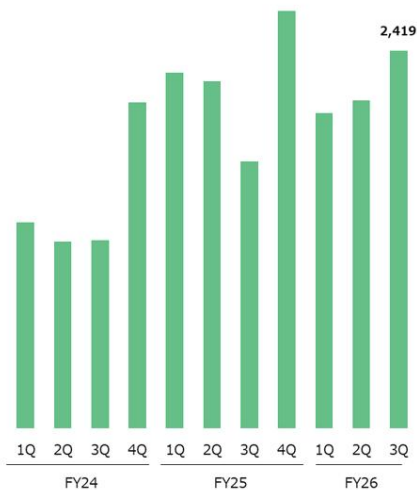
■ MD

MERCHANDISING MD

2026年6月期第3四半期トピックス



(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales



売上高	2,419 百万円	YoY	+705 百万円
-----	-----------	-----	----------

- ・ YoY、QoQともに増収となり、順調に推移。
- ・ フィギュアブランド「PalVerse」は、ブランドとして四半期過去最高売上を更新。2026年3月時点で累計製造数400万ピースを突破。
- ・ ライブグッズは「バンドリ！」の大型ライブ多数開催により順調。「バンドリ！」の10バンド50人を同時展開したぬいぐるみ「やほめい」が好評。



PalVerse Palé。ホロライブプロダクション さくらみこ、星街すいせい



BanG Dream! やほめい

©COVER ©BDP ©BUSHI 19

続いて、MDは売上高24億1,900万円、前年同期比プラス7億500万円となりました。

前年同期比、前四半期比ともに増収となり、順調に推移いたしました。

フィギュアブランド「PalVerse」は、ブランドとして四半期過去最高売上を更新いたしました。2026年3月時点で、累計製造数は400万ピースを突破するなど、非常に好調です。

MERCHANDISING MD

今後の展開



「PalVerse」の今後の展開

日本・東アジアに加え、欧米・東南アジアで急成長中の「PalVerse」は、価格と品質の好バランスによりマスマーケットや南米・中央アジア等の新市場からも引き合いが急増しています。今後は地域別の需給最適化を図りつつグローバル展開を加速し、オフライン流通におけるIPグッズのトップシェアを目指します。



直営店、催事・イベント等のリアル接点を強化



2026年4月24日 オープン「BanG Dream! STORE」

直営店（3店舗運営中）や催事・イベントの展開を通じ、お客様が商品に直接触れ、コンテンツの世界観を楽しめる接点を継続的に創出していきます。2026年4月にはプロジェクト初の常設オフィシャルストア「BanG Dream! STORE」をオープンし、ご来場いただいたファンの方々より大変ご好評をいただいております。

新ボックスブランド「BUSHIROAD THE BOX」によるグローバル戦略

2026年7月より登場する「BUSHIROAD THE BOX」とは、「PalVerse」で開拓された世界中のオフライン流通向けにはじめる新たなボックスブランドです。世界的にIP商品の人気が高まる一方で、地域別の購買力や流通ニーズが多様化する中、カジュアル価格の素材の需要がさらに伸びると考えております。「PalVerse」との価格帯による棲み分けを行い、あらゆるファンにデフォルメフィギュアの選択肢を複数提供することで、MD事業最大のグローバルリーチを狙ってまいります。

ブランド名	想定価格帯
BUSHIROAD THE BOX	500円～600円
PalVerse	1,100円～
PalVerse Palé.	3,500円～



今後の展開としては、世界各地で好調な「PalVerse」に加え、7月からは新ブランド「BUS

©BDP ©BUSHI 20

HIROAD THE BOX」を始動し、グローバル展開を一気に加速いたします。

価格帯の異なるデフォルメフィギュアの選択肢を幅広く揃えることで、グローバル市場でのシェアをさらに拡大してまいります。

■メディアコンテンツ

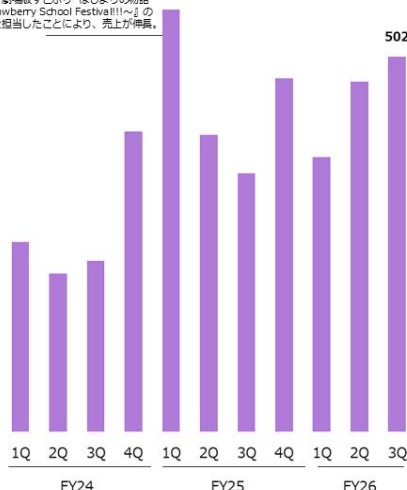
MEDIA CONTENT
メディアコンテンツ

2026年6月期第3四半期トピックス

B BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

映画『劇場版すとぷり はじまりの物語
～Strawberry School Festival!!!～』の
配給を担当したことにより、売上が伸張。



売上高 502 百万円 YoY +156 百万円

今期より、広告・出版の両事業を統合した新ユニットとして始動。作品創出からプロモーションまでを一体で推進し、グループのIP開発エンジンを目指す。

- ・出版事業では、複数タイトルの電子書籍販売が売上を牽引し、順調に推移。
- ・2月より女性を対象とした新レーベル「スリーズノベル」を創刊。



2026年2月 4巻発売 コミック
「公爵令嬢は我が道を場当たり的に行く」



2026年2月 1巻発売 ノベル
「暗殺姫、聖女に転職する」

©Hina Takase / BUSHIROAD WORKS ©POYOKO/Frontier Works Inc. ©Lyconis Busujima / BUSHIROAD WORKS ©BUSHI

21

続いて、メディアコンテンツは売上高5億200万円、前年同期比プラス1億5,600万円となりました。出版事業では、複数タイトルの電子書籍販売が売上を牽引し、順調に推移いたしました。

■スポーツ

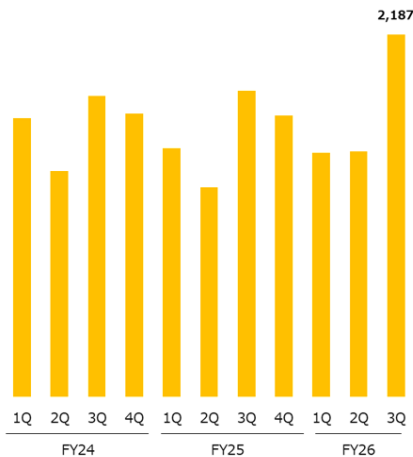
SPORTS
スポーツ

2026年6月期第3四半期トピックス

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)
売上高 / Net sales

売上高 **2,187** 百万円 YoY **+337** 百万円



四半期 過去最高売上を達成し、好調に推移。

新日本プロレス

・2026年1月4日に開催した「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」にて、46,913人を動員（超満員札止め）。観客動員およびスポンサーシップ規模に加え、グッズ展開やメディア注目度の面でも、新日本プロレスとして過去最大級の大会となりました。

スターダム

・2026年2月7日に「スターダム旗揚げ15周年記念 STARDOM Supreme Fight in OSAKA 2026」を開催し、2,563人を動員。スターダムとしての関西地域での最多動員を更新。



2026年1月4日 新日本プロレス
サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20
in 東京ドーム 棚橋弘至引退



2026年2月7日 スターダム
スターダム旗揚げ15周年記念 STARDOM
Supreme Fight in OSAKA 2026

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

22

続いて、スポーツは、売上高21億8,700万円、前年同期比 プラス3億3,700万円となり、四半期過去最高売上を達成し、好調に推移いたしました。

新日本プロレスの東京ドーム大会では、46,913人を動員し超満員札止めを記録するなど、過去最大級の規模での開催となりました。

スターダムの大阪大会では、関西地域における過去最多動員記録を更新いたしました。

SPORTS
スポーツ

今後の展開

BUSHIROAD



FY26 4Q 新日本プロレス上半期最大のビッグマッチ 《DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL》開催予定

第3四半期に開催した「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」では、棚橋弘至選手の引退試合やウルファロン選手のデビュー戦を実施し、**46,913人（超満員札止め）**を動員いたしました。24年ぶりとなるプライム帯での全国ネット放送により多方面から高い注目を集めたこの良い流れを、第4四半期以降へと繋げてまいります。

第4四半期の上半期最大のビッグマッチ《DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL》においても、再び全国ネットでの放送が決定いたしました。このメディア露出を追い風に、さらなる動員増へと繋げてまいります。



STARDOM FY26 4Q スターダム年間最大のビッグマッチ 「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」

スターダムでは、2026年4月26日に横浜アリーナにて年間最大のビッグマッチ「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催し、**団体史上最多となる8,015人**の観客動員を記録いたしました。



STARDOM FY27 STARDOM 5★STAR GP 2026

スターダムでは、2026年7月18日の大田区総合体育館（開幕戦）および8月23日の両国国技館（決勝戦）にて、真夏の主要リーグ戦「STARDOM 5★STAR GP 2026」を開催いたします。

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

23

新日本プロレスでは、第4四半期の上半期最大のビッグマッチである大阪城ホール大会にお

きましても、東京ドーム大会に続き全国ネットでの放送が決定いたしました。

スタジアムでは、4月に開催した年間最大のビッグマッチ・横浜大会において、団体史上最多となる8,015人の動員を記録いたしました。

■ 2026年6月期連結業績予想の進捗

2026年6月期 連結業績予想の上方修正



	実績 (FY26 3Q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	42,356 百万円	56,000 百万円 75.6%	56,500 百万円 75.0%	+500 百万円 101%
営業利益	4,002 百万円	4,500 百万円 88.9%	4,600 百万円 87.0%	+100 百万円 102%
経常利益	5,019 百万円	4,600 百万円 109.1%	5,600 百万円 89.6%	+1,000 百万円 122%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	3,597 百万円	2,700 百万円 133.2%	3,900 百万円 92.2%	+1,200 百万円 144%

- ・ TCG、デジタルゲーム、ライブエンタメ、MD、スポーツと各ユニットとも期初の業績予想に対して順調に推移。
 - ・ 営業外収益として、為替相場の変動による為替差益519百万円、および投資有価証券の受取利息352百万円を計上。
 - ・ 前期の子会社同士の合併に伴う繰越欠損金の利用による法人税等への影響により、親会社株主に帰属する当期純利益が増加。
- ※ 配当予想の金額に変更はなく、一株当たり配当金は2円50銭となります。

それではここで業績予想の進捗についてご説明いたします。

第3四半期までの業績につきましては、各ユニットとも期初の業績予想に対して順調に推移し、通期予想に対し高い進捗率となっております。

また、為替差益や受取利息などの営業外収益に加え、前期の子会社同士の合併に伴う法人税等への影響も利益を押し上げる要因となりました。

以上をふまえ、当社は業績予想を上方修正することといたしました。

修正後の業績予想では売上高565億円、営業利益46億円、経常利益56億円、親会社株主に帰属する当期純利益39億円としています。

それではここから、Q&A形式でご説明してまいります。

■Q&A

Q1：3Qの業績が順調だった主な要因についてコメントをお願いします。

A1：まずスポーツユニットが四半期の過去最高売上を達成したのが大きかったのではないかなと思っています。

ライブエンタメユニットが引き続き好調で、それに続く形でMDユニット、また、TCGも想定していたほどの落ち込みはありませんでした。また、「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」のリリースも貢献しているのではないかなと考えております。

Q2：TCGの今後の見通しについてコメントをお願いします。

A2：まず、18周年を迎えたヴァイスシュヴァルツは、当社の創業と同時に企画が始まり、リリースして18年になりました。こここのところ少し調子が悪かったのですが、18周年企画や仕様変更をし、また、5月以降は強力なタイトルが次々リリースされることもあり、もう一回成長軌道に戻るのではないかなと考えております。

また、ヴァンガードも、今期着地予想だところ最近では一番いい数字を出せそうです。まだ今期は締まっているわけではないのですが、15周年にふさわしい展開、昔のお客様が戻ってきてくれたり、新規のお客が増えたり、大会の参加人数も増えております。来年は新しいアニメをやると既に発表しておりますけれども、引き続き16周年、17周年、20周年まで楽しみな展開が続くと考えております。

また、6月末から先行の販売会および講習会がスタートするパルワールドオフィシャルカードゲームは、現状日本語版・簡体字版・英語版を7月に同時リリース予定ですが、現在は英語版の反響が良く、続いて日本語版を盛り上げている最中でございます。この第4四半期が終わり、来期またTCG事業がさらに一層成長するのではないかと考えております。よろしくお願いたします。

Q3：MVV再定義の背景と、新たなビジョンに込めた想いについてコメントをお願いします。

A3：まずミッションは「世界に“面白い”を届ける」というものです。世界各地でBushiroad EXPOや、カードゲームの大会も色々なところでやっております。ライブも東アジアを中心ではありますが、どんどん範囲を広げて東南アジアや欧米にも広がろうとしております。また、デジタルゲームに関しては世界中でリリースされているわけですし、カードゲームも各言語版を同時にリリースする時代に入ったかなと思っています。ヴァンガードも今は英語版と日本語版のうち、数か月英語版が遅れているのですが、どこかのタイミングで日本語版・英語版を揃えた形でリリースしていきたいなと思っております。その準備も進めております。

また、ビジョン「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT ライブ体験が混ざり合うエンタメを開発し続ける」は、このAIの時代に、じゃあAIができないことって何？と社員で真剣に議論をしたときに、やはり人間の持っている熱はAIでは代用ができない、絶対にAIでは真似できないということで、ブシロードは人間の持つ熱を感じていただく会社、LIVEであり、イベントであり、カードゲームの大会であり、プロレスだったり、このLIVE活動の中から熱を感じていただいて、喜んだり悲しんだり感動したり癒されたりするのがブシロードと思っています。これを一言で言って「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」を新たなキャッチフレーズとさせてもらいました。

バリュー「STAND UP! for Entertainment 挑戦でエンタメを進化させる」に関しましては、常に挑戦をモットーとしていきたいと思っております。

上場以来、6～7年ぶりくらいに更新したミッション・ビジョン・バリューですけれども、これに沿ってさらにブシロードを成長させていきたいと考えております。

何卒よろしくお願いいたします。

本日はブシロードの2026年6月期第3四半期の決算説明をさせていただきました。

昨年からアメリカの関税ショックがあったり、また海外でライブすることの難易度が少し上がったたり、また今年の2月末・3月にはオイルショックがあったり、ブシロードだけではあ

りませんが、いろいろな危機が我々を取り巻いております。そのたびにそれらをそれなりに克服しつつ、ブシロードはより強い組織になっているのではないかなと感じております。そして何よりも、AIがビジネスにおけるかなりの部分を占めようとしている昨今ですが、ブシロードはそうではなく、逆にLIVEの良いところをどんどん出していきます。AIはAIとして使いこなすけれども、LIVEが持っている熱はAIでは表現できないと思っておりますので、我々がどんどん熱を出して皆さんに「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」をお届けしたいと考えております。

何卒引き続きよろしくお願いいたします。

ありがとうございました。