



BUSHIROAD

**2025年6月期
第3四半期決算説明資料**

株式会社ブシロード

証券コード：7803

2025年5月15日

1. **米国経済の影響と対応を発表。**（→本資料P.3参照）
2. **FY25 3Qは、**
 - ・ **TCGユニットが売上・利益を牽引。**
 - ・ **ライブエンタメユニット、MDユニットがQoQで減収となったものの、それぞれ事業計画を上回って推移。**
3. **FY25 4Qは、大型ライブを開催・バンドリ！史上最大の動員を記録。**
4. **エンターテインメント事業が順調であることを受け、**
今期2度目の2025年6月期連結業績予想の上方修正を実施。（→本資料P.13参照）

米国の関税の影響

売上について当社の米国への既存TCG売上は年間約30億円ですが、米国の関税の影響により約10%の3億円の減少を想定しております。また利益については、英語版TCGの粗利率は平均で約40%であるため、約1.2億円（＝3億円×40%）の利益の減少を見込んでおります。※今後販売を開始する新TCG英語版の売上・利益は上記計算に加えておりません。

米国の関税、為替変動、市況変化に対する今後の対応

● 重点地域を見極めた海外展開

1. **日本国内** 今一度国内需要へ再注力する
2. **東アジア・東南アジア・オセアニア** 比較的日本に近い地域のシェアの維持・拡大を目指す
3. **アメリカ・ヨーロッパ** 関税・市況動向を注視し、展開拡大のタイミングを見定める
4. **インド・中東地域** TCG新興市場として継続して動向を注視し、展開拡大のタイミングを見定める

● 景気後退への備え

経費削減と原価低減の余地を各事業で精査します。

● 財務体質の強化

2025年4月初頭までに、当社所有の外貨預金約2300万USドルを日本円に両替し、為替変動のリスクを低減いたしました。今後、金利上昇が見込まれる日本円の借入返済に充ててまいります。

● IP開発

自由度の高い自社IP開発を加速します。

● TCG基盤の強化

当社グループの約半分を占めるTCGユニットについて、
開発力の強化・製造の安定化・新規TCGの開発・既存TCGの強化・ブシナビによるインフラ整備を更に推し進めます。

- **2025年6月期 第3四半期 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3四半期 決算概要

要約損益計算書（連結）

当四半期 (単位：百万円)	FY25 3Q (①)	FY24 3Q (②)	前期比 ①－②
売上高	13,640	10,719	+2,921
売上総利益	4,669	3,309	+1,359
販売管理費	3,516	3,645	▲128
広告宣伝費 +販売促進費	1,198	1,370	▲172
研究開発費	374	481	▲107
営業利益	1,152	-335	+1,487
営業利益率	8.5 %	-3.1 %	+11.6 Pt
経常利益	980	191	+789
経常利益率	7.2 %	1.8 %	+5.4 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	451	-39	+490

当期累計 (単位：百万円)	FY25 3Q (③)	FY24 3Q (④)	前期比 ③－④
売上高	39,371	32,858	+6,513
売上総利益	13,553	10,711	+2,842
販売管理費	10,674	10,640	+34
広告宣伝費 +販売促進費	3,624	3,717	▲93
研究開発費	1,107	1,236	▲128
営業利益	2,879	70	+2,808
営業利益率	7.3 %	0.2 %	+7.1 Pt
経常利益	2,899	653	+2,246
経常利益率	7.4 %	2.0 %	+5.4 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,694	-25	+1,719

2025年6月期
第3四半期
概況

- ・ TCGユニットが売上・利益を牽引し、MDユニットやライブエンタメユニットも計画を上回り、全体として好着地。
- ・ TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の放送に合わせ、 大型ビジョン広告等を掲出したもののTVCMの出稿減により、計画よりコスト減。
- ・ 営業外に為替相場の変動による為替差損334百万円を計上。（ 2024年12月末:USD = 158.18円、2025年3月末:USD = 149.52円）

(百万円 / million yen)

		当四半期 単体売上高 YoY	FY25 3Q 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 4Q以降の展望
	TCGユニット	6,875 +2,405	順調 ・ヴァイスシュヴァルツ・カードファイト!! ヴァンガード 引き続き順調。 ・2月日本語版・簡体字版同時新発売 ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム 順調。	・2025年4月「ヴァイスシュヴァルツロゼ」をリリース。 ・2025年7月「ゴジラ カードゲーム」、「hololive OFFICIAL CARD GAME」の英語版発売決定（一部6月に計上）。
	コンテンツ ユニット	1,971 +67	堅調 ・モバイルゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が8周年を迎え、日本語版・簡体字版ともに好調。 ・コンソールゲーム2タイトルをリリース。	・FY25 4Qはコンソールゲーム5タイトルをリリース（P.23参照） その他モバイルゲーム2タイトル、コンソールゲーム8タイトルを開発中。
	ライブエンタメ ユニット	962 ▲20	順調 ・大規模ライブの端境期となったため、減収となったものの、バンドリ！プロジェクトを中心に引き続き順調に推移。	・FY25 4Qにバンドリ！大型ライブ開催&パッケージ商品多数リリース。
	MDユニット	1,713 +504	順調 ・一般MD商品の中国への輸出が落ち着いたものの、物販催事等、各事業で計画を上回り順調。 ・ミニクレーン機向け新ブランド「たいにいぎふと」好調発進。	・FY25 4Qはライブイベント多数のため、ライブグッズが売上増の見込み。 ・FY25 4Qより「ブシロードプライズ」本格始動。
	アドユニット	226 +49	堅調 ・グループ事業全体の規模拡大に貢献。	・グループ事業全体の規模拡大に貢献。
	スポーツ ユニット	1,850 +33	軟調 <u>新日本プロレス</u> ・東京ドームにて興行を2日連続で開催し、増収となったものの、利益貢献は限定的で、軟調に推移。 <u>スターダム</u> ・動員が緩やかに回復基調。 ・選手のTV出演や沖縄大会の開催等ファン拡大に注力。	・興行の動員回復にむけ、引き続き全国で興行と宣伝活動を実施。

四半期 ユニット別売上高推移

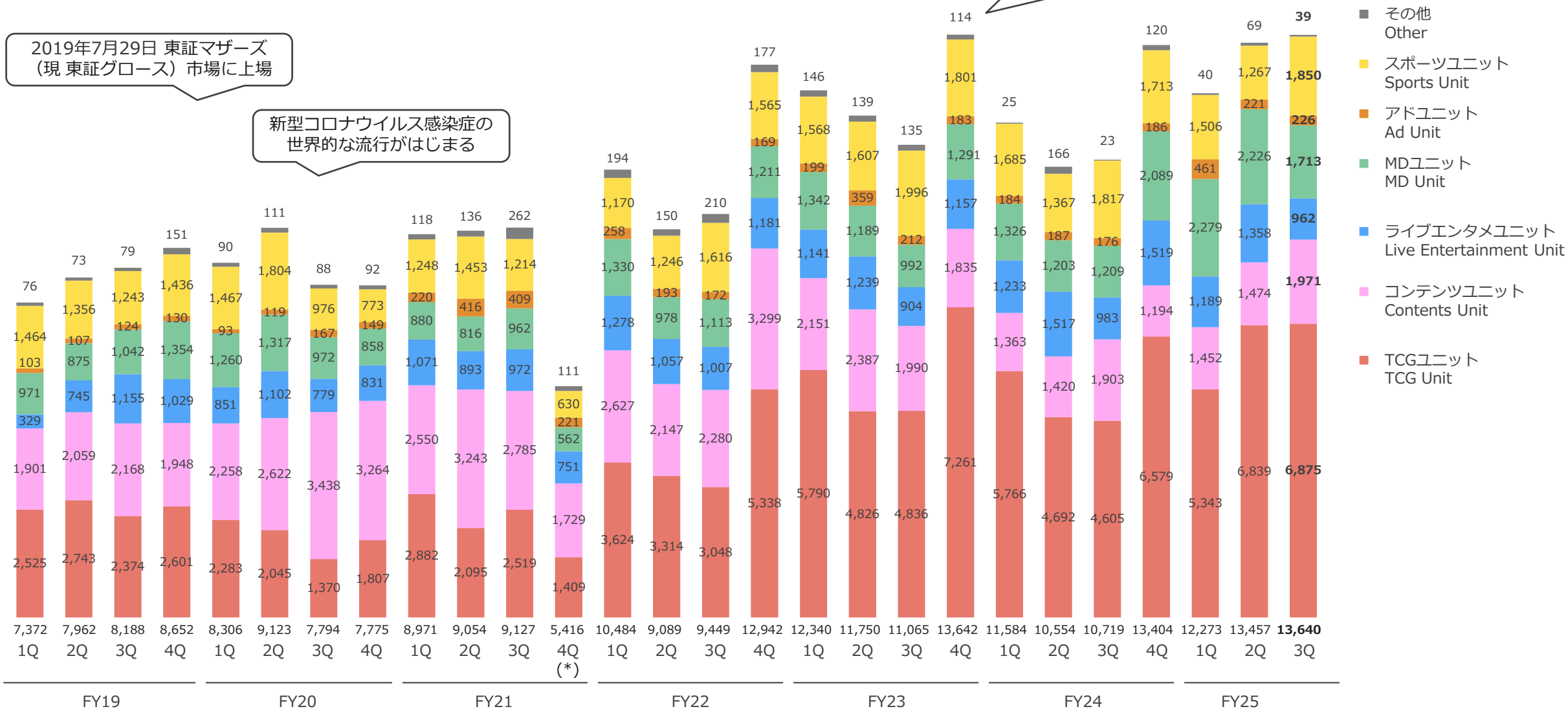
(百万円 / million yen)

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

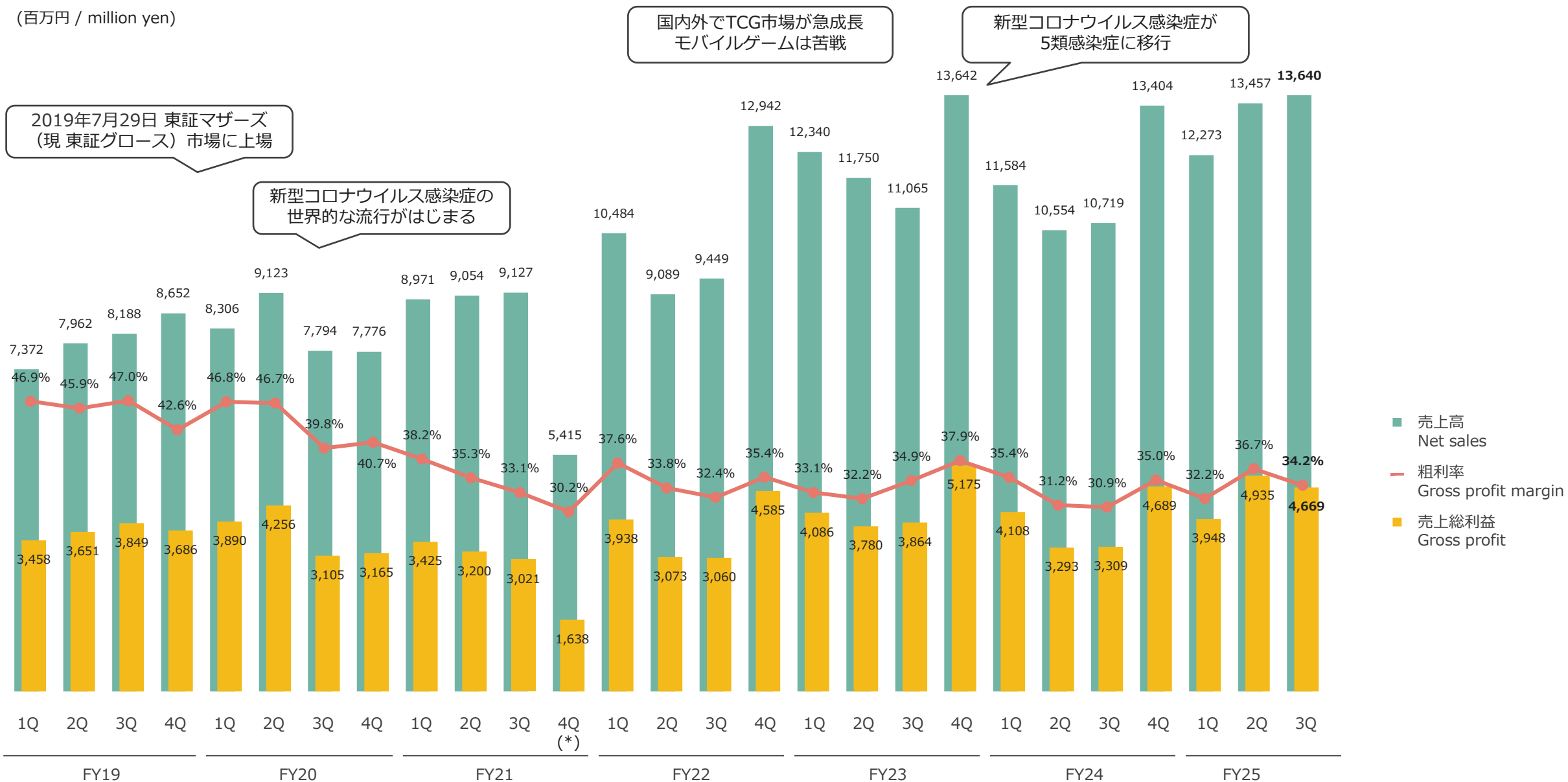
新型コロナウイルス感染症が
5類感染症に移行



* 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ヵ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

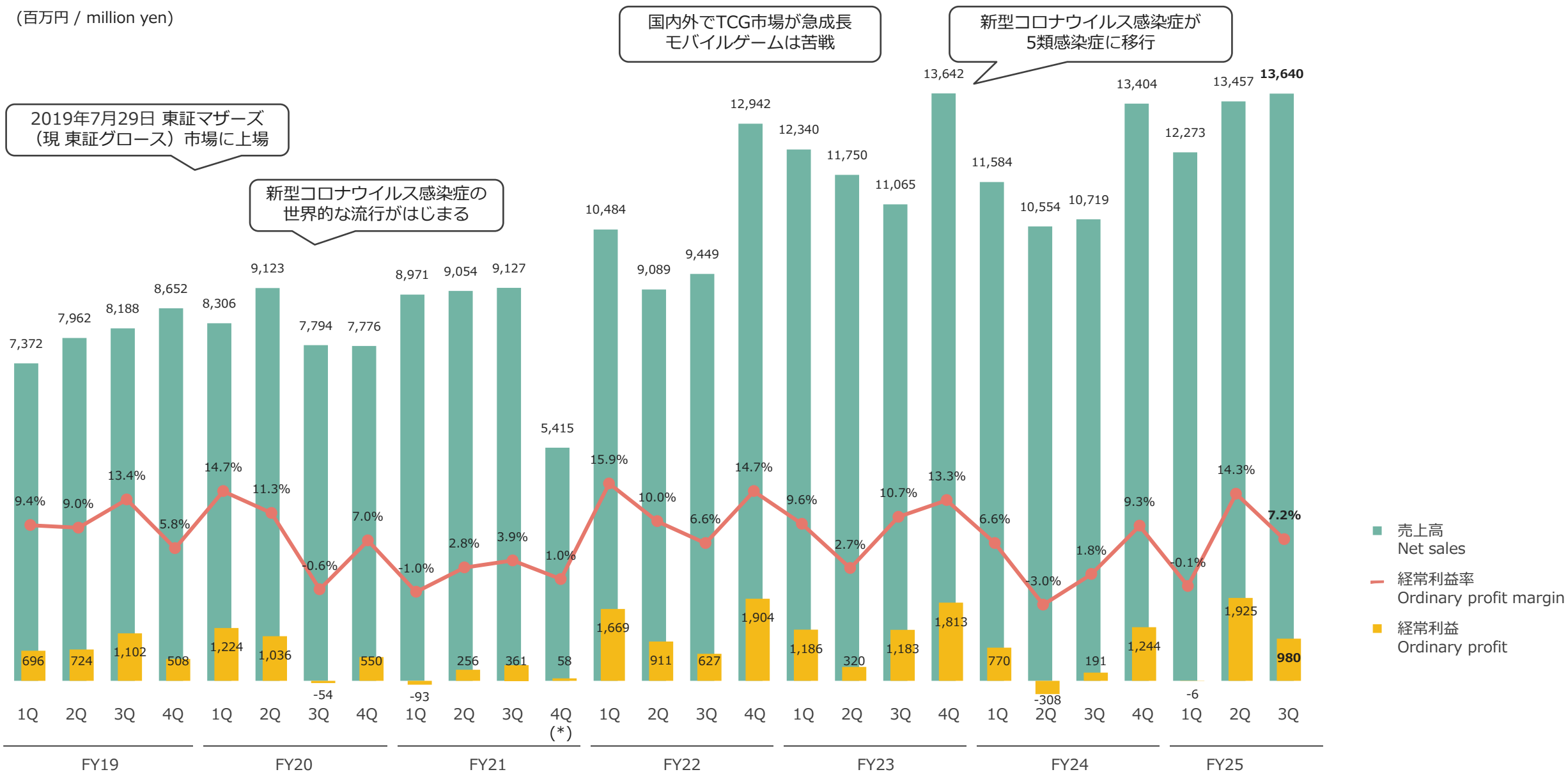
(百万円 / million yen)



* 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)

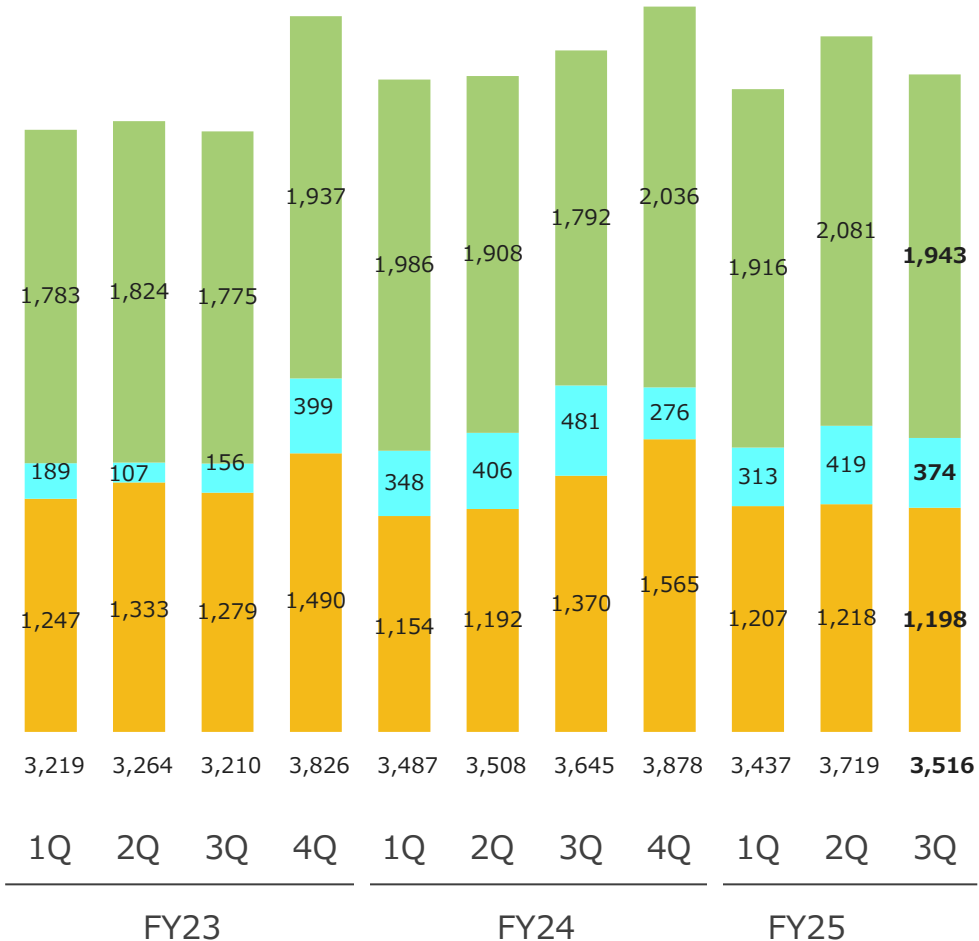


* 2021年6月期より決算期を7月から6月に変更いたしました。そのため、2021年6月期は11カ月の変則決算となり第4四半期は2ヶ月となっております。

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 **3,516** 百万円 YoY ▲128 百万円

・ 広告宣伝費
+ 販売促進費 **1,198** 百万円 YoY ▲172 百万円

・ 研究開発費 **374** 百万円 YoY ▲107 百万円

実績

- ・ TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の放送に合わせ、大型ビジョン広告等を掲出したもののTVCMの出稿減により、計画よりコスト減。

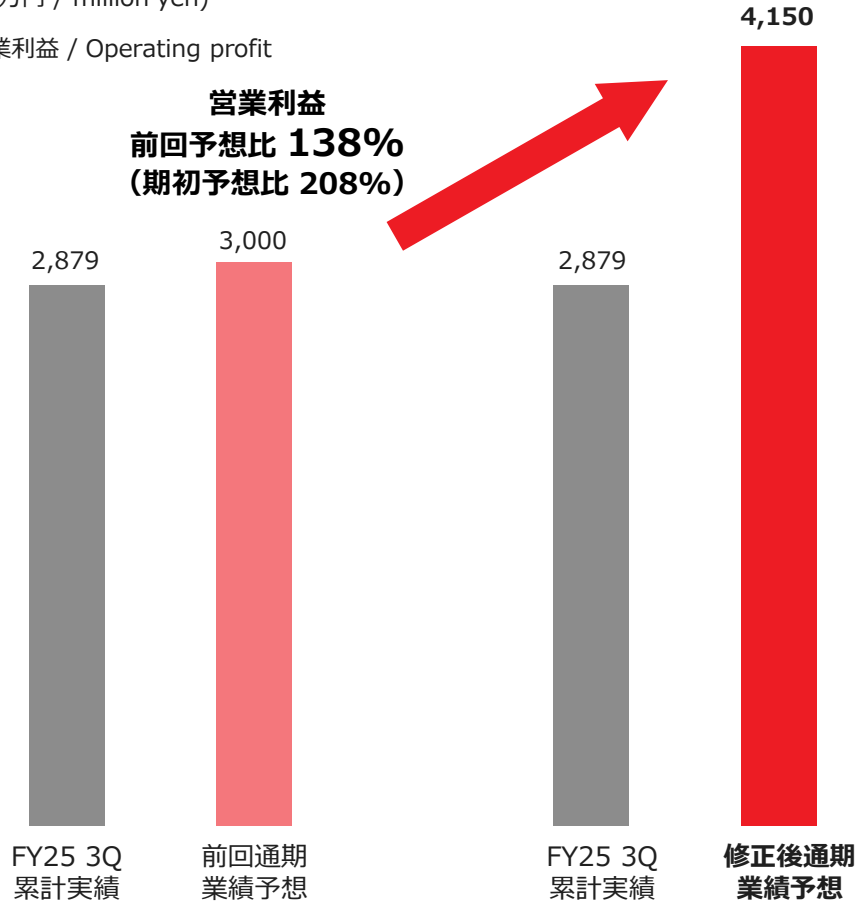
見通し

- ・ カードゲーム祭2025やBushiroad EXPO 2025等イベントを開催。
- ・ デジタルゲームの開発のため、FY25 3Qと同水準の研究開発費がかかる見通し。（開発中タイトルは本資料P.23参照）

2025年6月期 連結業績予想の修正

(百万円 / million yen)

営業利益 / Operating profit



	実績 (FY25 3Q累計)	2025年2月14日 業績予想 (通期) 進捗率	2025年5月15日 修正業績予想 (通期) 進捗率	増減額 前回予想比
売上高	39,371 百万円	51,000 百万円 77.2%	53,500 百万円 73.6%	+2,500 百万円 105%
営業利益	2,879 百万円	3,000 百万円 96.0%	4,150 百万円 69.4%	+1,150 百万円 138%
経常利益	2,899 百万円	3,000 百万円 96.6%	4,150 百万円 69.9%	+1,150 百万円 138%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,694 百万円	1,500 百万円 113%	2,490 百万円 68.0%	+990 百万円 166%

※ 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。

- ・TCGユニット： 新TCGとして2月に「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」を、4月に「ヴァイスシュヴァルツロゼ」を発売し、既存TCGとともに順調に推移。
- ・ライブエンタメユニット： FY25 3Qは大規模ライブ端境期で減収となったものの、4月26日・27日にMyGO!!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」を開催、バンドリ！史上最大の動員となる。
- ・MDユニット： FY25 3Qは一般MD商品の中国への輸出が落ち着いたものの、物販催事等、各事業で計画を上回る結果となる。

* 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



2025年1月~3月 国内外で放送・配信

TVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」

※続編の制作も決定。

大型ライブ開催 & 国内外で各種商品を展開中

TCGユニット

2月発売 ヴァイスシュヴァルツ



ブースターパック
MyGO!!!!! × 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

コンテンツユニット

4月・5月 モバイルゲーム
「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」

MyGO!!!!!メンバーの新規イラストに
Ave Mujicaが登場



ライブエンタメユニット

4月 Kアリーナ横浜にて大型ライブ開催
&
パッケージ商品もリリース



MDユニット

ライブグッズやプライズ等発売



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**

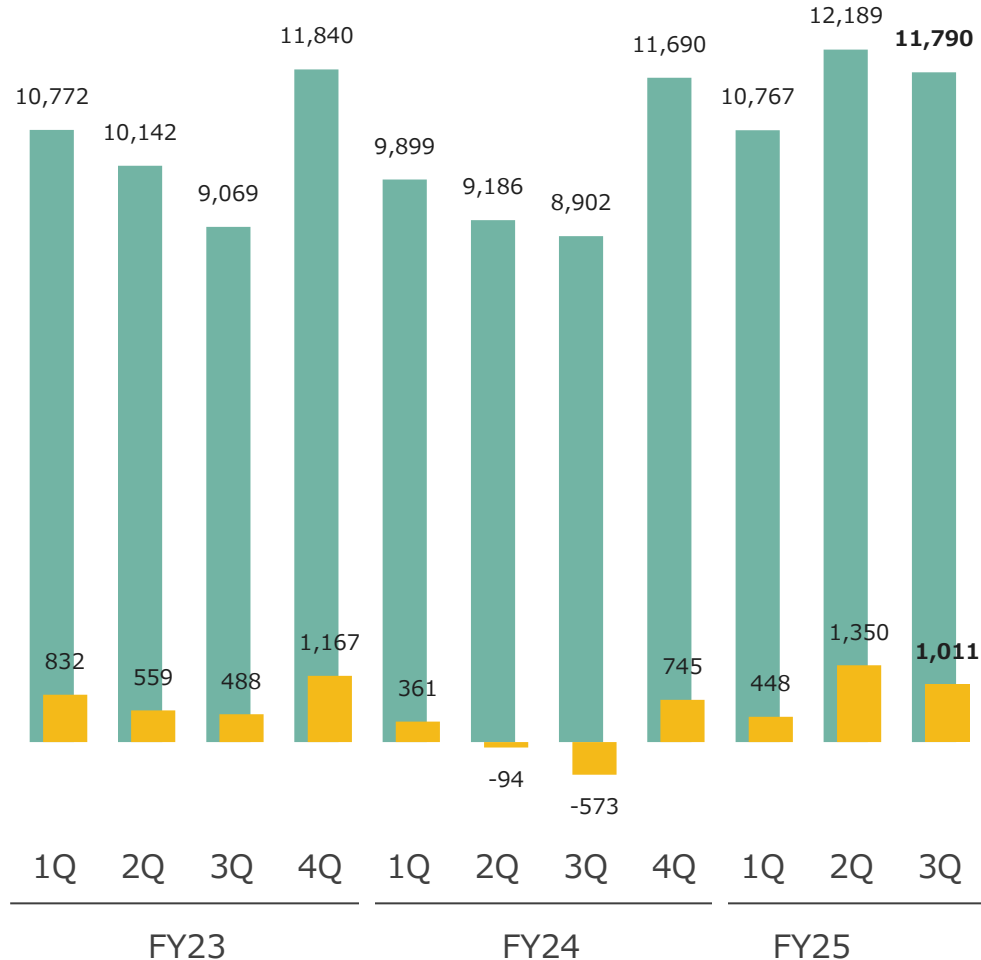
スポーツユニット

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



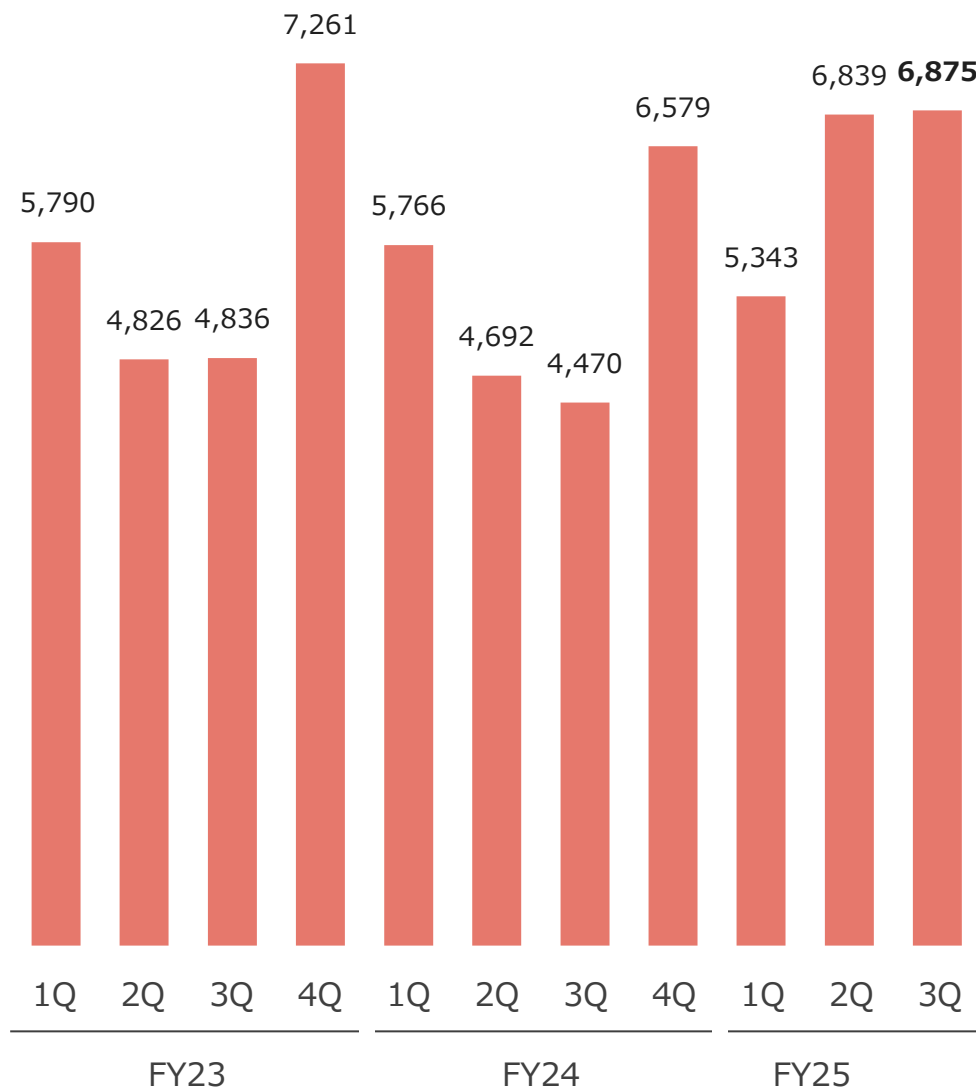
売上高 **11,790** 百万円 YoY +2,888 百万円

営業利益 **1,011** 百万円 YoY +1,585 百万円

- ・ TCGユニットが売上・利益を牽引。
- ・ 大規模ライブの端境期となったことや一般MD商品の中国への輸出が落ち着いたことが影響し、ライブエンタメユニット、MDユニットがQoQで減収となったものの、それぞれ事業計画を上回って推移。

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高

6,875

百万円

YoY +2,405 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**順調**に推移。
- ・ヴァイスシュヴァルツ・カードファイト!! ヴァンガード 引き続き**順調**。
- ・2月日本語版・簡体字版同時新発売 ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム **順調**。
- ・FY25発売 hololive OFFICIAL CARD GAMEや五等分の花嫁 カードゲームも**順調**に推移。



2025年2月28日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック MyGO!!!! x Ave Mujica



2025年2月7日
カードファイト!! ヴァンガード
ブースターパック「月牙蒼焔」



2025年2月8日 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

見通し

- ・引き続き新TCGをリリース予定。
- ・2025年7月「ゴジラ カードゲーム」、「hololive OFFICIAL CARD GAME」の英語版発売決定（一部6月に計上）。



ヴァイスシュヴァルツ

・日本語版

* 発売日等は日本国内を基準とする。

FY25 1Q	・ 映画クレヨンしんちゃん ・ ヘブンバーンズレッド Vol.2 ・ 劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉』	ほか
FY25 2Q	・ 富士見ファンタジア文庫 Vol.2 ・ 「Re:ゼロから始める異世界生活」 Vol.3 ・ 勝利の女神：NIKKE	ほか
FY25 3Q (当四半期)	・ 【推しの子】 Vol.2 ・ MyGO!!!! × Ave Mujica ・ 角川スニーカー文庫 Vol.2	ほか
FY25 4Q	・ 学園アイドルマスター ・ あおぎり高校 ・ 負けヒロインが多すぎる！	ほか

・英語版

Booster Pack GODDESS OF VICTORY: NIKKE

(勝利の女神：NIKKE) を発売いたしました。

※発売は4月（FY25 4Q）、

出荷・計上は3月(FY25 3Q)となります。



カードファイト!! ヴァンガード

FY25 4Qでは、カードゲーム祭2025に合わせた商品

「フェスティバルブースター2025」など、商品を多数発売いたします。



2025年4月11日
ブースターパック「零騎転生」



2025年5月16日
スペシャルシリーズ
「フェスティバルブースター2025」



2025年6月6日
ブースターパック「超勇爆裂」

FY25 1Q

FY25 2Q

FY25 3Q
(当四半期)

FY25 4Q

FY26

2025年7月 ゴジラ カードゲーム

※一部6月計上

GODZILLA
CARD GAME

生誕70周年「ゴジラ」
シリーズのTCG

※企画・発売：東宝株式会社
販売：株式会社ブシロード

2025年4月 ヴァイスシュヴァルツロゼ



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

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



TV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

2024年10月 五等分の花嫁 カードゲーム

五等分の花嫁
CARD GAME

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

2024年9月 hololive OFFICIAL CARD GAME



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

2025年2月 日本語版・簡体字版同時発売 ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム

ライブの開催に合わせて先行発売をするなど、ラブライブ！ファンの皆様にアプローチする取り組みを行い、国内外で順調な初動となりました。

2025年4月 ヴァイスシュヴァルツロゼ発売

2025年4月に「ゆずソフト」、「魔法少女にあこがれて」の2タイトルの商品を発売いたしました。

2025年7月 英語版のリリースが決定（一部6月計上）

- ゴジラ カードゲーム：日本語版・英語版 同時販売
※企画・発売：東宝株式会社、販売：株式会社ブシロード
- hololive OFFICIAL CARD GAME：英語版販売
※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

発売に合わせ、英語版のティーチングツアー開催決定

2025年5月3日・4日、「ローソンエンタテインメント presents カードゲーム祭2025」を東京ビッグサイトにて開催し、**国内外から21,929名**のお客様にご来場いただきました。

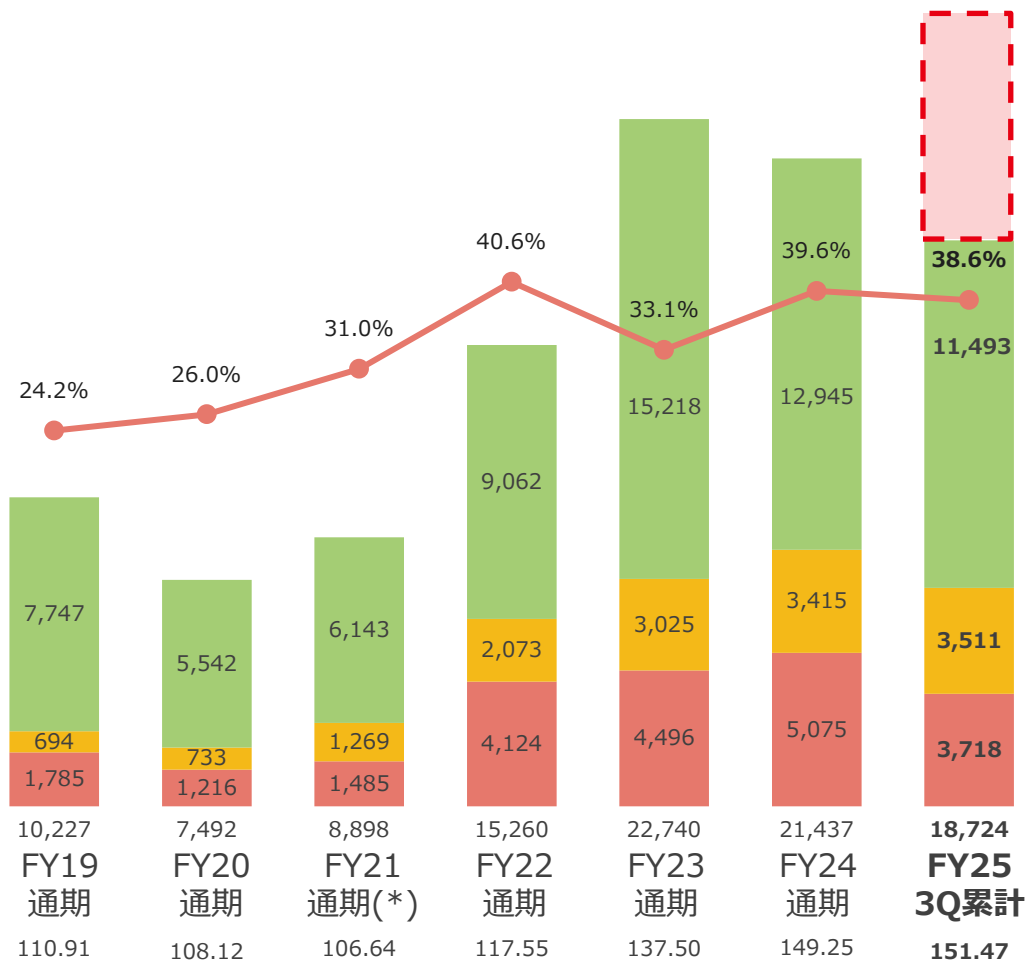
ブシロード関連TCGとして11タイトルの大会・イベントを開催しただけでなく、「アナログゲームの祭典」として他社メーカー様にもご出展いただいたことで、幅広い層の方にお越しいただくことができました。シンガポールでの開催も決定しており、今後も他社メーカー様含め相互作用的に盛り上がっていただけるオープンプラットフォームイベントを目指してまいります。



(百万円 / million yen)

- 日本語版（国内出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese 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

**FY25
TCG売上見通し**



国内売上高
(1Q+2Q+3Q) **11,493** 百万円 YoY +3,042 百万円

海外売上高
(1Q+2Q+3Q) **7,230** 百万円 YoY +980 百万円

海外売上比率
(1Q+2Q+3Q) **38.6** % YoY ▲3.9 Pt

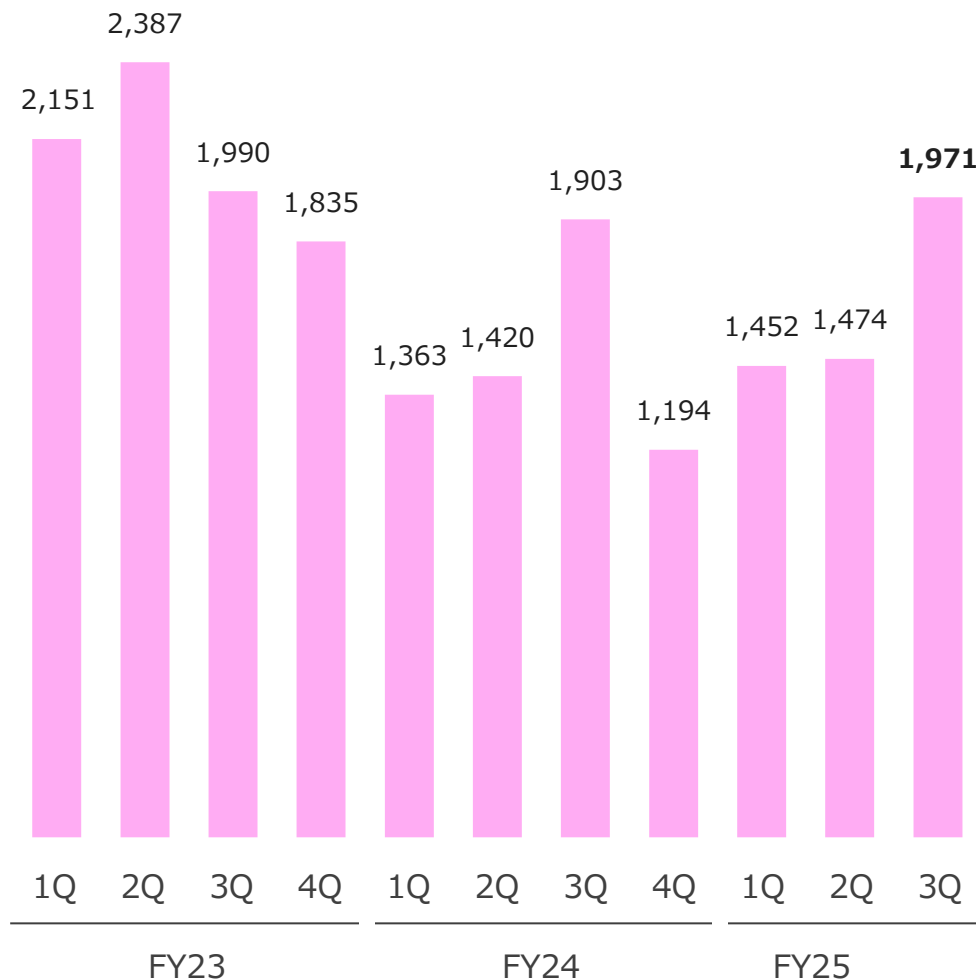
* 本資料における事業計画に対する評価の表現：好調＞順調＞堅調＞軟調＞低調

- ・ FY25新規TCGが**順調**であるため、日本語版の売上が増加。
- ・ FY25 3Qは特にヴァイスシュヴァルツ英語版の売上が伸長し、海外売上高も**順調**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 **1,971** 百万円 YoY +67 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**堅調**に推移。
- ・モバイルゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が8周年を迎え、日本語版・簡体字版ともに**好調**。
- ・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。



モバイルゲーム
バンドリ！ ガールズバンドパーティ！



2025年1月30日 コンソールゲーム
カードファイト!! ヴァンガードディアデイズ2

見通し

- ・FY25 4Qはコンソールゲーム5タイトルをリリース（本資料P.23参照）
その他モバイルゲーム2タイトル、コンソールゲーム8タイトルを開発中。

FY25 3Q (当四半期)

● ビジュアルノベル (VN)



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



花束を君に贈ろう-Kinsenkā-

● 他ジャンル



カードファイト!! ヴァンガードディアデイズ2



PROGRESS ORDERS



ダンジョンに会いに行きたいのは間違っ
ているだろうか 水と光のフルランド



夏目友人帳 ~葉月の記~

FY25 4Q



VIRTUAL GIRL @ WORLD'S END



ROAD59 -新時代任侠特区-
摩天楼モノクロ抗争



D.C. Re:tune ~ダ・カーポ〜 リチューン



HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT

FY26以降・未定



Lilac



DUSK INDEX: GION



魔法使いの嫁 盛夏の幻と夢見る旅路

* 「魔法使いの嫁」は当社が出版するコミックスです。
著作権は作者ヤマザキコレ氏に帰属します。

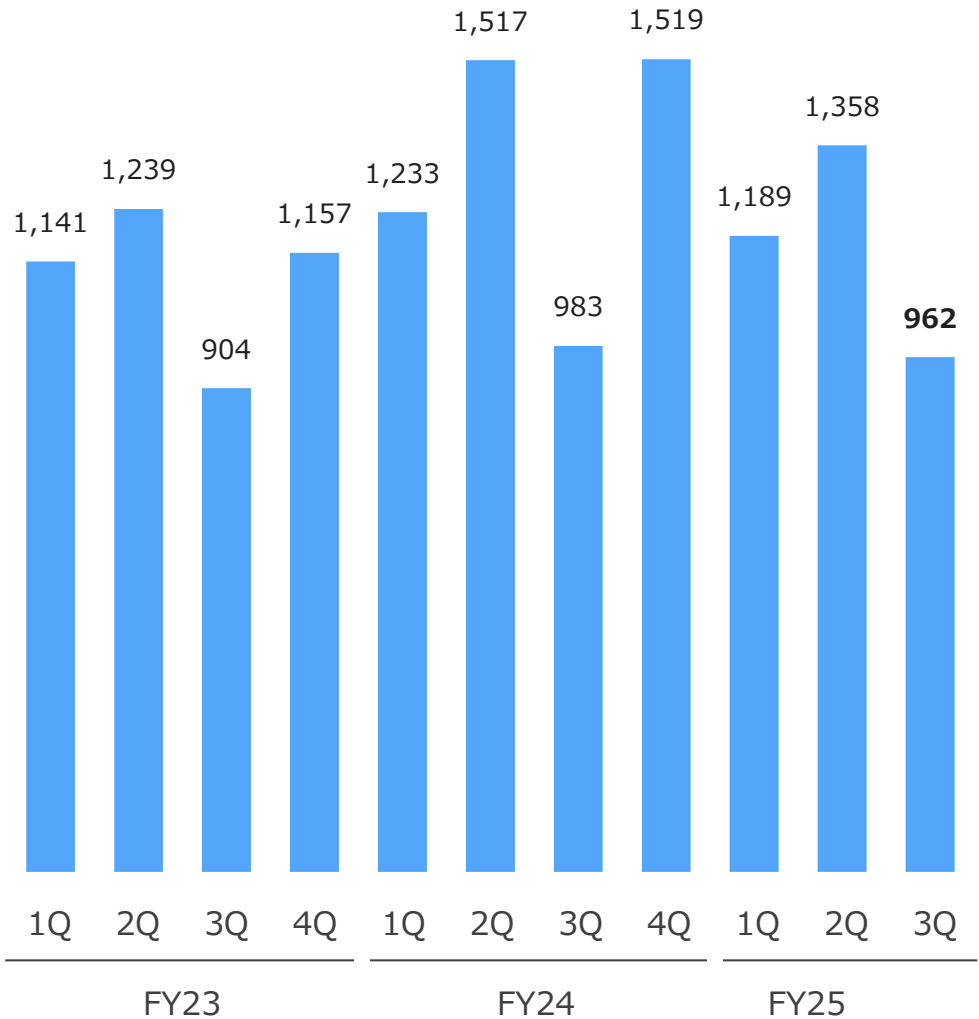
その他にコンソールゲーム 2タイトル開発中
(モバイルゲームは2タイトル開発中)

* 発売日等は日本国内を基準とし、2025年5月15日時点での発表済みのタイトルのみ記載。

* オリジナルIP 当ゲームを初出とする自社IP

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **962** 百万円 YoY ▲20 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

- ・ 大規模ライブの端境期となったため、減収となったものの、バンドリ！プロジェクトを中心に引き続き**順調**に推移。
- RAISE A SUILENがZeppツアーを開催。
- Roseliaが上海公演を開催。
- MyGO!!!!がトゲナシトゲアリとの対バンライブに出演。
- Ave Mujica 2nd Single「KiLLKiSS」が国内外で**好調**。

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リリース。



● 2025年4月 大型ライブを開催・バンドリ！史上最大の動員



2025年4月26日・27日 Kアリーナ横浜にて開催 MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」

国内外から非常に多くのお客様にご来場いただき、**バンドリ！史上最大の動員**となりました。
2025年1月～3月放送のTVアニメ「BanG Dream! Ave Mujica」の盛り上がりや、ライブイベントの動員やパッケージの販売につなげることができております。
アニメの続編の制作も決定しており、引き続きバンドリ！プロジェクトを盛り上げてまいります。

● 2025年5月 Poppin'Party
日本武道館にて10周年ライブ開催



● 2025年6月 Roselia・RAISE A SUILEN
有明アリーナにてライブ開催

● 2025年4月 同日リリース
MyGO!!!!! Single商品・Ave Mujica Album商品



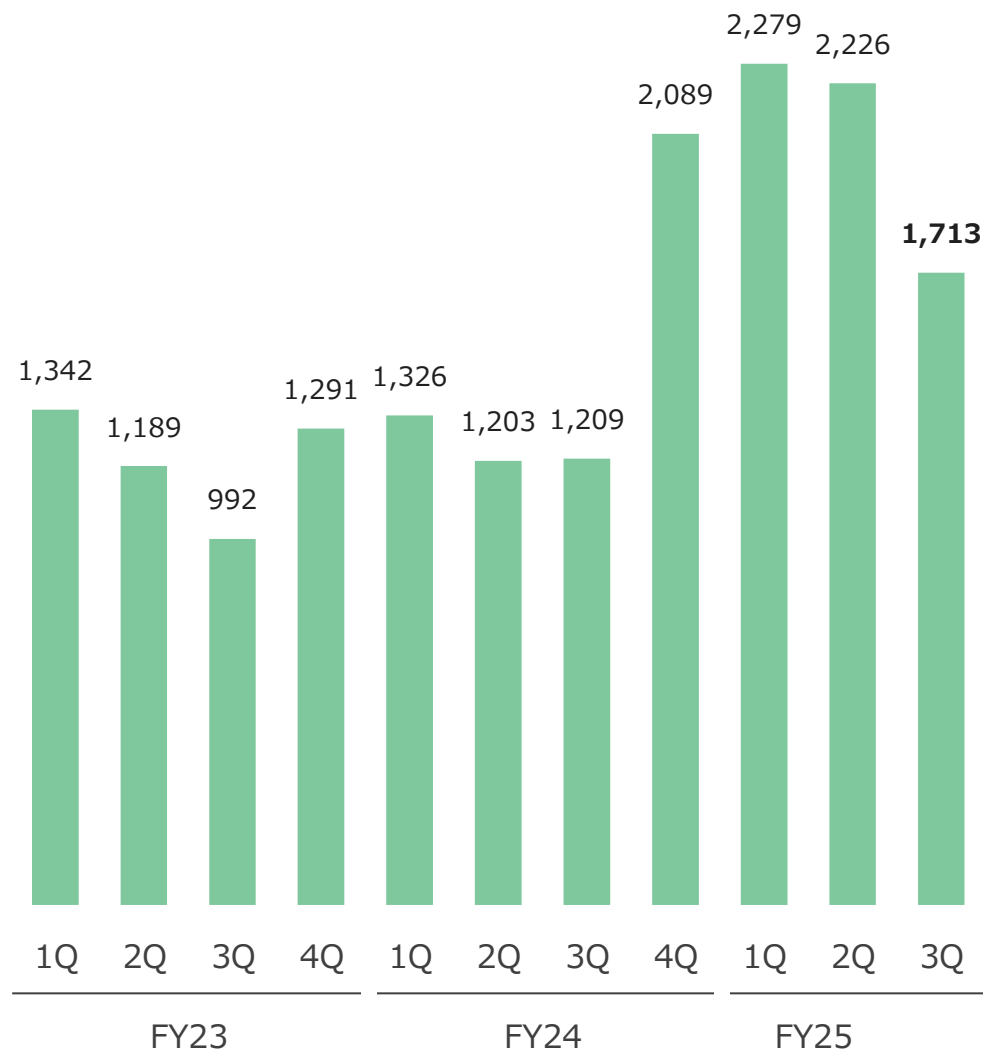
2025年4月23日
MyGO!!!!! 6th Single
「月日箋秋」



2025年4月23日
Ave Mujica 1st Album
「Completeness」

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高 **1,713** 百万円 YoY **+504** 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

- 一般MD商品の中国への輸出が落ち着いたものの、物販催事等、各事業で計画を上回り**順調**。
 - 物販催事**好調**。
 - ライブグッズ 大規模ライブの端境期となったものの**好調**。
 - フィギュア事業 再販を中心に**順調**。
- ミニクレーン機向け新ブランド「たいにいぎふと」**好調**発進。



2025年3月
Ave Mujica POP UP STORE in SHANGHAI



2025年3月
ブシロードプライズ・たいにいぎふと
ぷちっしゅ！ MyGO!!!!!!

見通し

- FY25 4Qはライブイベント多数のため、ライブグッズが売上増の見込み。
- FY25 4Qより「ブシロードプライズ」本格始動。

● FY25 4Q バンドリ！のライブグッズを多数発売



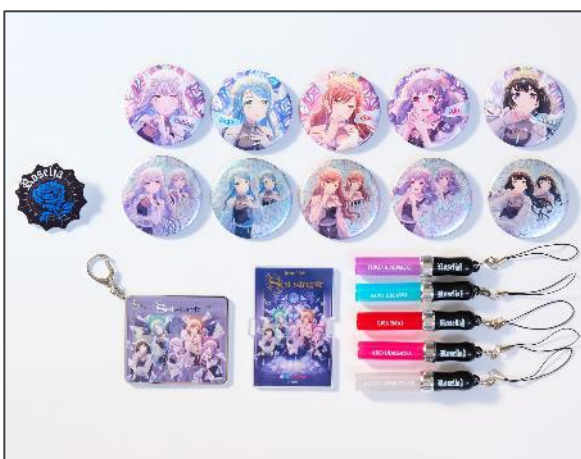
2025年4月26日・27日
MyGO!!!!! x Ave Mujica 合同ライブ
「わかれ道の、その先へ」



2025年6月14日
RAISE A SUILEN LIVE 2025「REBEL SOUNDWAVE」



2025年5月26日
Poppin'Party 10th Anniversary LIVE「ホシノコドウ」



2025年6月15日
Roselia「Sei stark」

● 「ブシロードプライズ」本格始動

ミニクレーン機向け新ブランド「たいにいぎふと」は先行してFY25 3Qに好調発進



2025年4月
ブシロードプライズ
BanG Dream! プレミアムフィギュア
MyGO!!!!! 高松 燈



2025年5月
ブシロードプライズ・たいにいぎふと
ぶちっしゅ! Ave Mujica

● フィギュアブランド PalVerse 引き続き商品展開

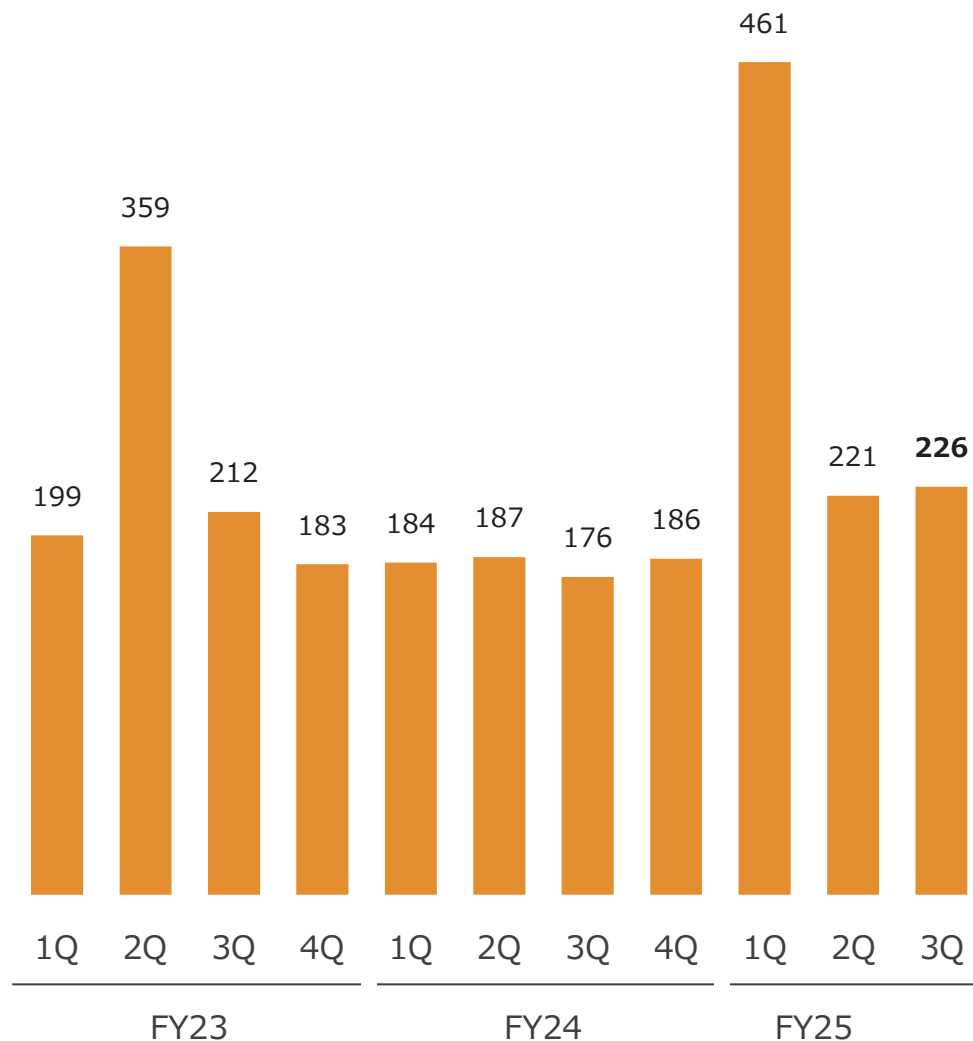


2025年4月11日
PalVerse 名探偵コナンvol.1

[PACK] 1,100円(税込)
[BOX] 6,600円(税込)

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales



売上高

226

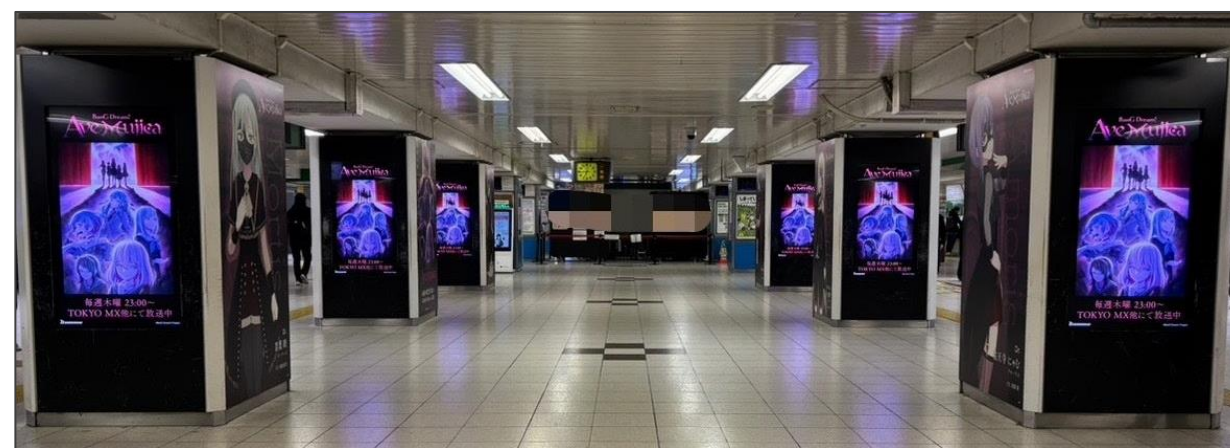
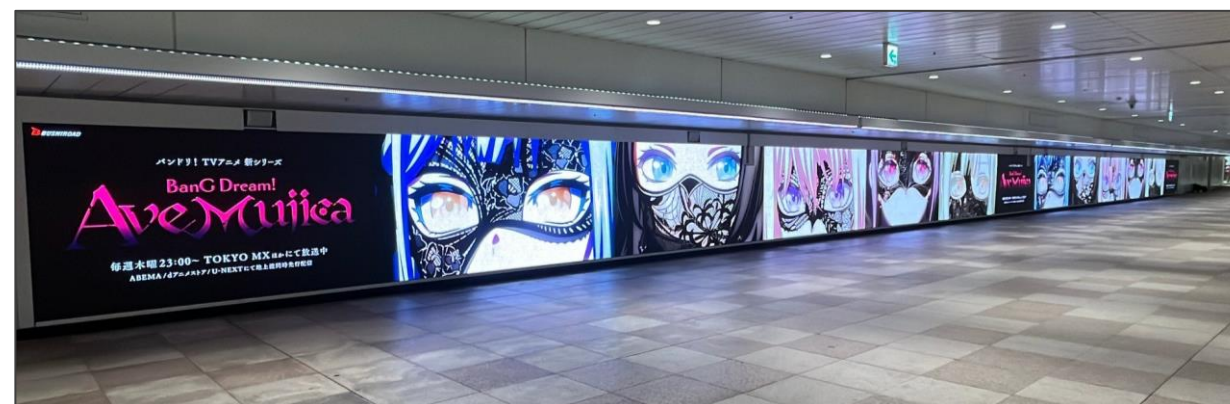
百万円

YoY

+49

百万円

引き続きグループ事業全体の規模拡大に貢献。

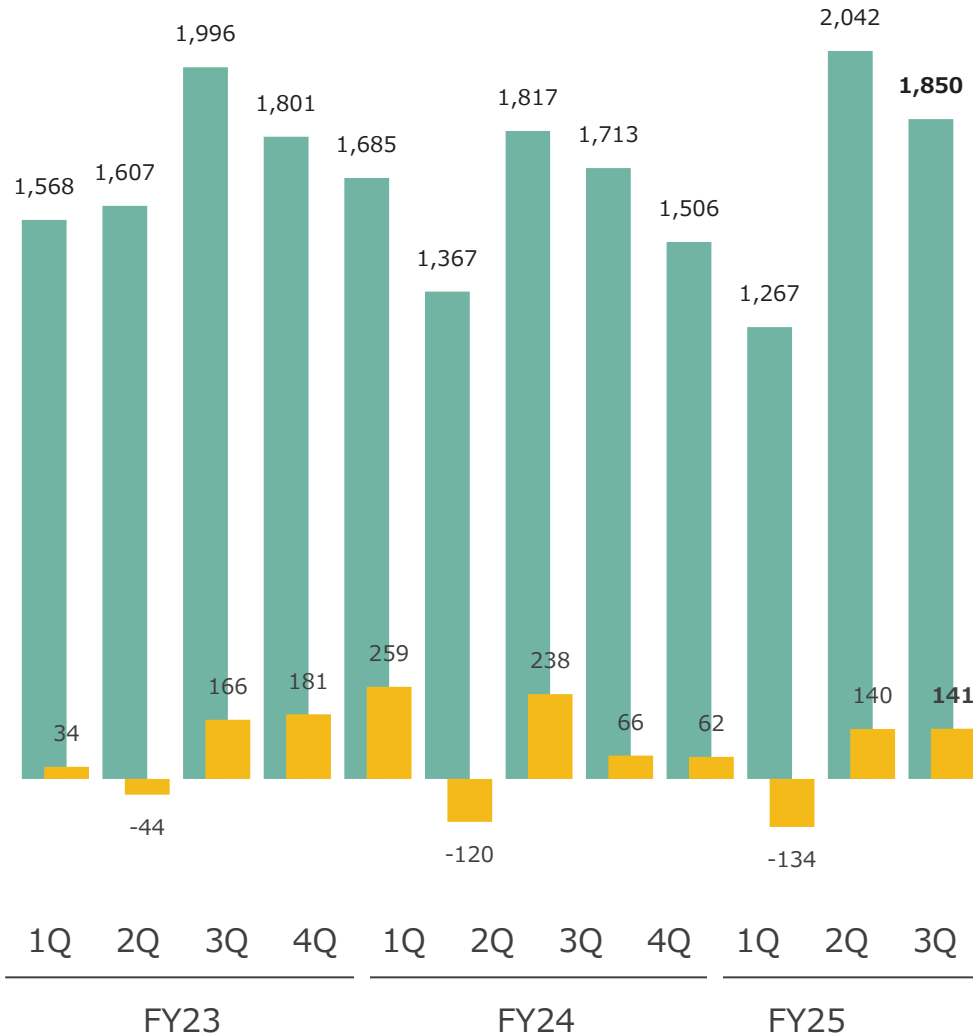


四半期 セグメント別売上高・営業利益推移 ～スポーツ事業～

(百万円 / million yen)

■ 売上高 / Net sales

■ 営業利益 / Operating profit



売上高 **1,850** 百万円 YoY +33 百万円

営業利益 **141** 百万円 YoY ▲97 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

- ・東京ドームにて興行を2日連続で開催し、増収となったものの、利益貢献は限定的で、**軟調**に推移。

スターダム

- ・動員が緩やかに回復基調。
- ・選手のTV出演のほか、初の沖縄大会を開催するなど全国区へファン拡大に注力。



STARDOM

2025年1月4日・5日 東京ドームにて 3年ぶりに2日連続興行開催

2025年1月4日に新日本プロレスによる『WRESTLE KINGDOM』、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。2022年1月4日・5日以来、3年ぶりの東京ドームでの2日間連続興行となりました。

『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。



動員の回復に向け TV出演や地方興行の開催でプロレスを盛り上げ

新日本プロレスやスターダムで、選手がTV出演を行うなど、宣伝活動に注力しております。

また、3月にはスターダム初の沖縄大会を開催するなど、皆様に生のプロレスを見ていただく取り組みも続けております。



◇：新日本プロレス
★：スターダム
◎：新日本プロレス・スターダム

・主な興行スケジュール

※開催日は日本時間に基づき記載。

FY25 3Q (当四半期)

- ★ 1月3日 東京ガーデンシアター大会
- ◇ 1月4日 東京ドーム大会
- ◎ 1月5日 東京ドーム大会
- ◇ 2月11日 大阪府立体育会館大会

ほか

FY25 4Q

- ◇ 4月5日 両国国技館大会
- ◎ 4月12日 Wintrust Arena大会（アメリカ シカゴ）
- ★ 4月19日・20日 ベールパビリオン大会（アメリカ ラスベガス）
- ★ 4月27日 横浜アリーナ大会
- ◇ 5月3日・4日 福岡国際センター大会
- ◇ 6月15日 大阪城ホール大会

ほか

Appendix

個人投資家の皆様へ ～株主優待制度の変更（拡充）に関するお知らせ～

当社は、2022年に新日本プロレス50周年を記念して、株主様を抽選で2023年1月開催の「WRESTLE KINGDOM 17 in 東京ドーム」へご招待する特別株主優待を実施いたしました。

以後、マスクプレイミュージカルを行う劇団飛行船や、女子プロレス団体スターダムにも年々その対象範囲を拡大し続け、おかげさまで大変ご好評をいただいております。

この度、より多くの方へブシロードグループのイベントの魅力をお届けすることを目的として、同様の内容を従前からの株主優待制度に組み込み、拡充することを決定いたしました。



2025年6月30日時点の株主名簿に記載された株主様より適用を開始いたします

変更前	
優待内容	「ブシロードオンラインストア」 でご利用いただけるポイント
基準日	6月末（年1回）
100～299株	500ポイント
300～599株	1,500ポイント
600～999株	3,000ポイント
1,000～1,399株	6,000ポイント
1,400～1,999株	10,000ポイント
2,000～3,999株	15,000ポイント
4,000株以上	20,000ポイント

変更後 ※ 従来の優待内容①に②が追加されます。		
優待内容	① 「ブシロードオンラインストア」 でご利用いただけるポイント	② ブシロードグループ主催の 有料イベントへ抽選でご招待
基準日	6月末（年1回）	6月末、12月末（年2回）
100～299株	500ポイント	抽選お申し込み
300～599株	1,500ポイント	
600～999株	3,000ポイント	
1,000～1,399株	6,000ポイント	
1,400～1,999株	10,000ポイント	
2,000～3,999株	15,000ポイント	
4,000株以上	20,000ポイント	

※ 優待内容①の当社運営ECサイト「ブシロードオンラインストア」でご利用いただけるポイントについては、内容の変更はございません。

※ 優待内容②の抽選のお申し込みは、100株以上をお持ちの株主様であれば、保有株式数による抽選回数等の差はございません。

※ 優待内容②の対象イベントおよびご招待人数等の詳細は、お申し込み開始時にお知らせいたします。

<IPプラットフォーム型TCG>

ヴァイスシュヴァルツ

(ヴァイスシュヴァルツという作品はない)



商品ごとに違うIPをカード化
異なるIPファンが同じルールで対戦可能

IP

今月発売商品	来月販売商品	再来月販売商品	※1
探偵オペラ ミルキィホームズ	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	BanG Dream!	
			
探偵オペラ ミルキィホームズ	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	BanG Dream!	

<自社IPオリジナルTCG>

カードファイト!! ヴァンガード



オリジナルIP『ヴァンガード』の
商品を継続展開

IP

※2

今月発売商品	来月販売商品	再来月販売商品	※1
ヴァンガード	ヴァンガード	ヴァンガード	
			
BT01「運命大戦」	BT02「無幻双刻」	BT03「次元超躍」	

※1 実際の販売スケジュールとは異なります。※2 一部、コラボ商品も展開。

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。

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
・トレーディングカードゲーム (TCG)	・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	・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	・グッズ ・フィギュア ・カプセルトイ ・健康食玩の販売	・広告代理店 ・声優事務所 ・映像、ラジオ、音響 ・配給 ・情報サイト	・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.				 New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

※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



配給

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

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。