



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

2026年9月28日

目次

1. 当社概要

2. ブシロードグループの強み

3. 市場規模

4. 成長戦略『中期ビジョン2030』

5. リスク情報

6. Appendix

	<table> <tr> <td>会社名</td><td>株式会社ブシロード (英語表記 Bushiroad Inc.)</td></tr> <tr> <td>設立</td><td>2007年5月18日</td></tr> <tr> <td>本社所在地</td><td>東京都中野区中央1丁目38-1 住友中野坂上ビル</td></tr> <tr> <td>代表者</td><td>木谷 高明（代表取締役社長）</td></tr> <tr> <td>従業員数</td><td>850名（2026年6月末時点／連結） ※2026年6月30日に株式譲渡を完了した新日本プロレスリング株式会社を除く</td></tr> <tr> <td>売上高</td><td>578.2億円（2026年6月末時点／連結）</td></tr> <tr> <td>事業内容 (連結)</td><td>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</td></tr> </table>	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	850名（2026年6月末時点／連結） ※2026年6月30日に株式譲渡を完了した新日本プロレスリング株式会社を除く	売上高	578.2億円（2026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
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	850名（2026年6月末時点／連結） ※2026年6月30日に株式譲渡を完了した新日本プロレスリング株式会社を除く														
売上高	578.2億円（2026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														

Mission

世界に“面白い”を届ける

“面白い”とは、単に楽しいことだけではなく、成功も失敗も、順境も逆境もすべて含めて、心が動く体験そのものを指します。私たちは、既存のIPやメディアを扱うだけにとどまらず、自分たちの手で“面白い”を生み出し、磨き上げ、体験として世界へ届け続ける会社でありたいと考えています。

Vision

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

「世界に“面白い”を届ける」上で当社が特に大切にしているものは、祖業であるTCGの大会運営やプレイング環境の提供、音楽ライブ、プロレスの巡業などに代表される、人と人とのリアルな接点が熱量を生むライブ体験です。

コンテンツを取り巻く環境が大きく変化し、テクノロジーによって多様な体験が容易に届けられる時代だからこそ、人と人が同じ場や時間を共有することで生まれる熱量は、より大きな価値を持つようになってきたと考えています。私たちの開発するこれらのライブ体験の積み重ねは、コンテンツをより身近なものにし、より鮮明な体感を提供します。

Value

STAND UP! for Entertainment

挑戦でエンタメを進化させる

STAND UP！—自ら立ち上がること、すなわち「挑戦」こそが、当社においてMission・Visionを日々の考動に落とし込む基本姿勢です。



TRADING CARD GAME

トレーディングカードゲーム

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事業です。

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。

カードファイト!!
ヴァンガード
Cardfight!! Vanguard



ヴァイス
シュヴァルツ
Weiß Schwarz



ヴァイスシュヴァルツ
ロゼ
Weiß Schwarz Rose



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



Reバース
for you
Rebirth for you



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



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



ゴジラ
カードゲーム
GODZILLA CARD GAME



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.

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

ヴァイスシュヴァルツ
ブラウ
Weiß Schwarz Blau



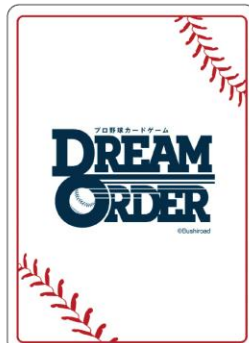
パルワールド
オフィシャルカードゲーム
Palworld OFFICIAL CARD GAME



シャドウバース
エボルヴ
Shadowverse EVOLVE



プロ野球カードゲーム
ドリームオーダー
Professional baseball card game DREAM ORDER



ブシロード トレーディングカード
コレクションシリーズ
Bushiroad Trading Card Collection Series



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



TCG大会
TCG Tournaments



※2026年9月時点

DIGITAL GAMES

デジタルゲーム

『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』、『BanG Dream! Our Notes』をはじめとしたモバイルゲームや、「カードファイト!! ヴァンガード ディアデイズ 2」、「ヴァイスシュヴァルツオンライン」といったTCGのコンソールゲームなど、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。

B BUSHIROAD

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!



バンドリ！ アワーノーツ
BanG Dream! Our Notes



HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR

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



ヴァイスシュヴァルツオンライン
Weiß Schwarz Online

※2027年春発売予定

©BanG Dream! Project ©FROMTOKYO ©P1998-2026 ©V・N・M ©WonderPlanet Inc.
©VANGUARD will+Dress Character Design ©2021-2023 CLAMP・ST ©VANGUARD Divinez
Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST ©VANGUARD Dear Days Character Design
©Akira ITOU ©Bushiroad

LIVE ENTERTAINMENT

ライブエンタメ

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月に開業したイベントホール「スタアライト劇場」（※2026年10月から飛行船シアターより名称変更）はプロジェクションマッピング機能を有し、グループ内での活用や設備の貸出を行っています。

また、女子プロレス団体「スターダム」を運営し、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。

©BanG Dream! Project ©HIKOSEN ©ZERO RISE project. ©STARDOM ©Bushiroad

音楽ライブ
Live Music Concert



マスクプレイミュージカル
Mask Play Musical



B BUSHIROAD

舞台
Stage Play



プロレス
Pro-Wrestling



MERCHANDISING

マーチャダイジング

フィギュア、カプセルトイ、ボックストイ、ライブグッズ、プライズなどの企画・制作を始め、直営店・ECサイトの運営、物販催事の企画などのマーチャダイジング事業をグローバルに展開しています。

「PalVerse」とは？

「PalVerse (パルバース)」は『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。

「BUSHIROAD THE BOX」とは？

2026年夏にリリースした新しいボックストイブランド
「BUSHIROAD THE BOX (ブシロード ザ ボックス)」。
選んで、開けて、ドキドキ。開封の瞬間までワクワクが止まらない！
ミニサイズのフィギュアやぬいぐるみをメインに、さまざまな商品を展開中です。

フィギュア
Figure



カプセルトイ
Capsule Toy



ボックストイ
Box Toy



ストア
Store



ライブグッズ
Live Goods



プライズ
Prize



MEDIA CONTENT

メディアコンテンツ

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」と、エンタメ業界特化の転職支援サービス「エンターエンタ」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。

©Yuama, Yotsuji Haibuchi / BUSHIROAD WORKS ©BanG Dream! Project ©Kore Yamazaki / BUSHIROAD WORKS ©Riku Fuyutani / BUSHIROAD WORKS ©Eposhima,Tail Kuroneko / BUSHIROAD WORKS ©Eisei Iida / BUSHIROAD WORKS ©Nekoishi / BUSHIROAD WORKS ©BanG Dream! Project © 2026 enter-enter © gamebiz, Inc. All Rights Reserved. © Bushiroad Move © HiBiKi

出版事業
Publishing



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



人材紹介サービス「エンターエンタ」
ENTER ENTER



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



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



豊田 萌絵
Moe Toyota



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



各務 華梨
Karin Kagami



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
Yuhua Namura



所属男性声優
Voice Actresses



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



林 寛太郎
Kantaro Hayashi

※2026年9月現在 女性声優19名、
男性声優6名が所属。

目次

1. 当社概要

2. **ブシロードグループの強み**

3. 市場規模

4. 成長戦略『中期ビジョン2030』

5. リスク情報

6. Appendix

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

ブシロードグループは、グループ内に様々な機能を有し、IPの立ち上げからアニメやゲーム、音楽、MDといった多角的なコンテンツ展開まで、ワンストップかつスピーディーに行っています。

その中で、当社が特に大切にし、かつ強みとしているのが、祖業であるTCGの大会運営やプレイング環境の提供、音楽ライブ、プロレスの巡業などに代表される、**「人と人とのリアルな接点が熱量を生むライブ体験を創り出す力」**です。コンテンツを取り巻く環境が大きく変化し、テクノロジーによって多様な体験が容易に届けられる時代だからこそ、人と人が同じ場や時間を共有することで生まれる熱量は、より大きな価値を持つようになってきたと考えています。

私たちの開発するこれらのライブ体験の積み重ねは、コンテンツをより身近なものにし、より鮮明な体感を提供します。

これこそが当社の確固たる強みであり、私たちがこれからも開発し続けるものとして**「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」**と名付け、ビジョンとして掲げています。



遊ぶ場所までプロデュース
するTCGの運営体制



音楽ライブや舞台を
融合させたIP展開



実店舗や催事、カプセルトイ
などによる日常的な接点の創出



熱気と迫力を直接各地へ届ける
プロレスの巡業

プロジェクト構想

声優×ガールズバンドという新規性・独自性、音楽ライブによる人が生み出す熱量



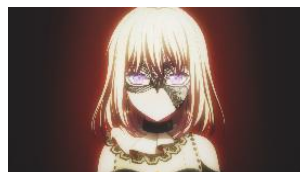
多角的に展開・熱量を最大化



TCG



デジタルゲーム



アニメ



出版



ライブイベント



CD・Blu-ray



グッズ販売

グループのノウハウやアライアンスを生かした
プロモーション展開

TVCM

SNS

配信

交通広告

世界中のお客様

⇒人とのリアルな接点が熱量を生む“LIVE-MIXED ENTERTAINMENT”を
ワンストップで創出

企画・開発

ブシロードが企画し、有限会社遊宝洞（資本業務提携）や取引先開発会社と協業しながら開発。海外展開に伴うローカライズは、Bushiroad InternationalやBushiroad (Shanghai) Co.,Ltdが担当。
※ブシロード現地法人

製造

日本語版・簡体字版

・取引先工場

英語版

・GTIM*(マレーシア) ※ブシロード現地法人

販売・運営

世界各地に拠点をもち、各地域の市場環境に合わせて事業を展開

- ・ブシロード（日本）
- ・Bushiroad Asia（韓国）
- ・Bushiroad Malaysia（マレーシア）
- ・Bushiroad International（シンガポール）
- ・Bushiroad USA（アメリカ）
- ・Bushiroad (Shanghai) Co.,Ltd

日本

東
アジア

北米
地域

東南
アジア

その他
地域

ブシロードの祖業であるTCGは、売って終わりではなく、お客様に遊び続けていただくインフラビジネス

世界中の間屋・TCGショップと連携する「グローバルどぶ板営業」

ブシロードグループの社員が世界各地のカードショップに直接赴き、カードゲームの講習会を行うなど、現地のカードショップやお客様との対面コミュニケーションを通じて関係を深め、協力関係を構築しています。世界での公認店舗数は計約4,300店舗（国内：約1,300店、海外：約3,000店）を超え、各地の店舗でブシロードのTCGを販売し、大会を開催いただいています。 ※2026年6月末時点



「カードゲーム祭」をはじめとしたブシロード主催の大型イベントを多数開催

2026年5月3日・4日に東京ビッグサイトで開催した「カードゲーム祭り2026」では、国内外から計23,652名のお客様にご来場いただきました。2026年8月にはシンガポールと韓国でも開催しております。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き、グローバルな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。



公式TCGツール「ブシナビ」で世界中のカードゲームユーザーと繋がる

「ブシナビ」とは、各種TCGのイベント実施店舗の検索や、イベント・大会へのエントリー、大会当日の進行をサポートするアプリ。2021年に日本国内向けに提供を開始し、現在は6言語※で展開しています。ブシロードとお客様、そしてカードショップを繋ぎ、世界中のカードゲームユーザーのネットワーク化を進めてまいります。

※中国語（簡体字版）はWeChatアプリで展開

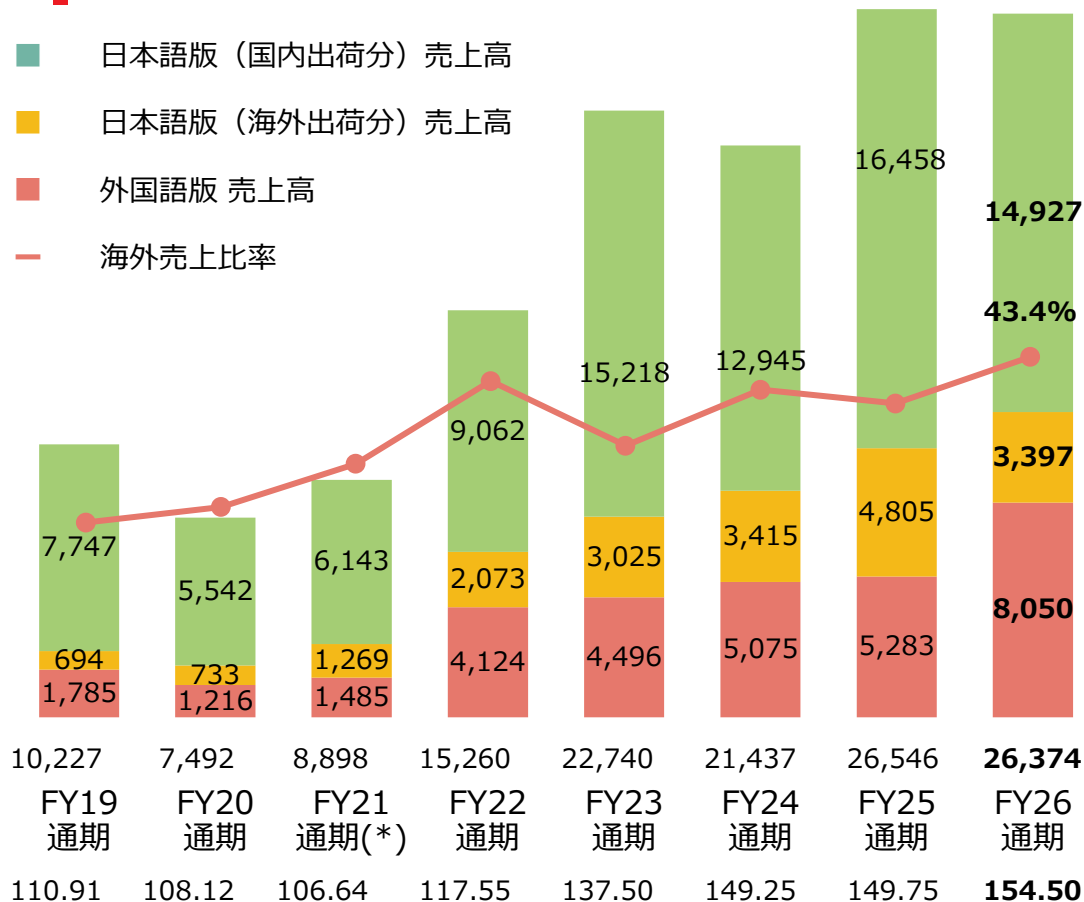


*GTIM=GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD.

ブシロードグループの強み③ 「グローバル展開」

グループ全体の海外売上比率は着実に増加しており、中長期的には50%への引き上げを目指しています。これに先んじて、FY27のTCGの海外売上比率は**当社史上初の50%超え**の見通しです。TCG、アニメ、ゲーム、音楽ライブ、MDなどのブシロードコンテンツを世界へ直接届ける展示会「Bushiroad EXPO」を引き続き開催するなど、今後もグローバル展開に力を入れてまいります。

TCGの国内・海外売上比率



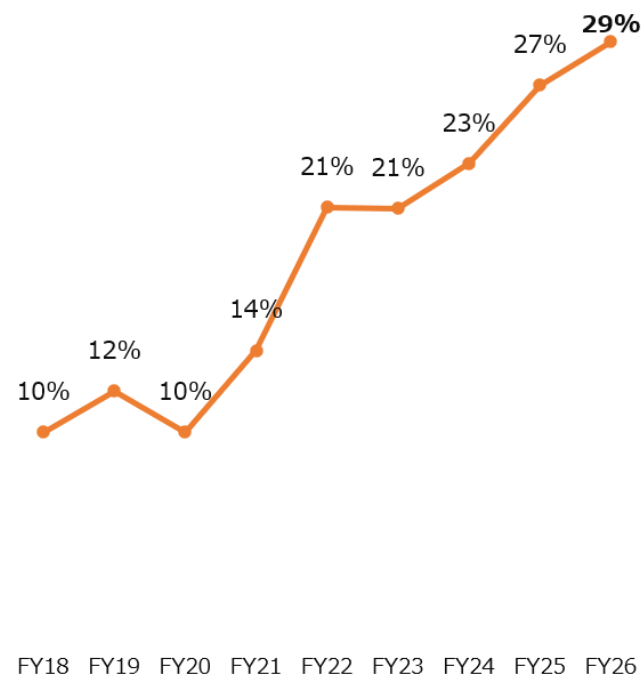
* 外国語版は英語版と中国語版の合計。海外売上高は日本語版（海外出荷分）と外国語版の合計。

* 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。

グループ海外指標

海外売上比率



FY26	
法人拠点数	7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	44.2%

FY26のブシロードグループ全体の海外比率は、TCGの英語版の好調や海外でのライブイベント開催数増加等により、29.1%（前年比+1.9pt）となりました。

目次

1. 当社概要

2. ブシロードグループの強み

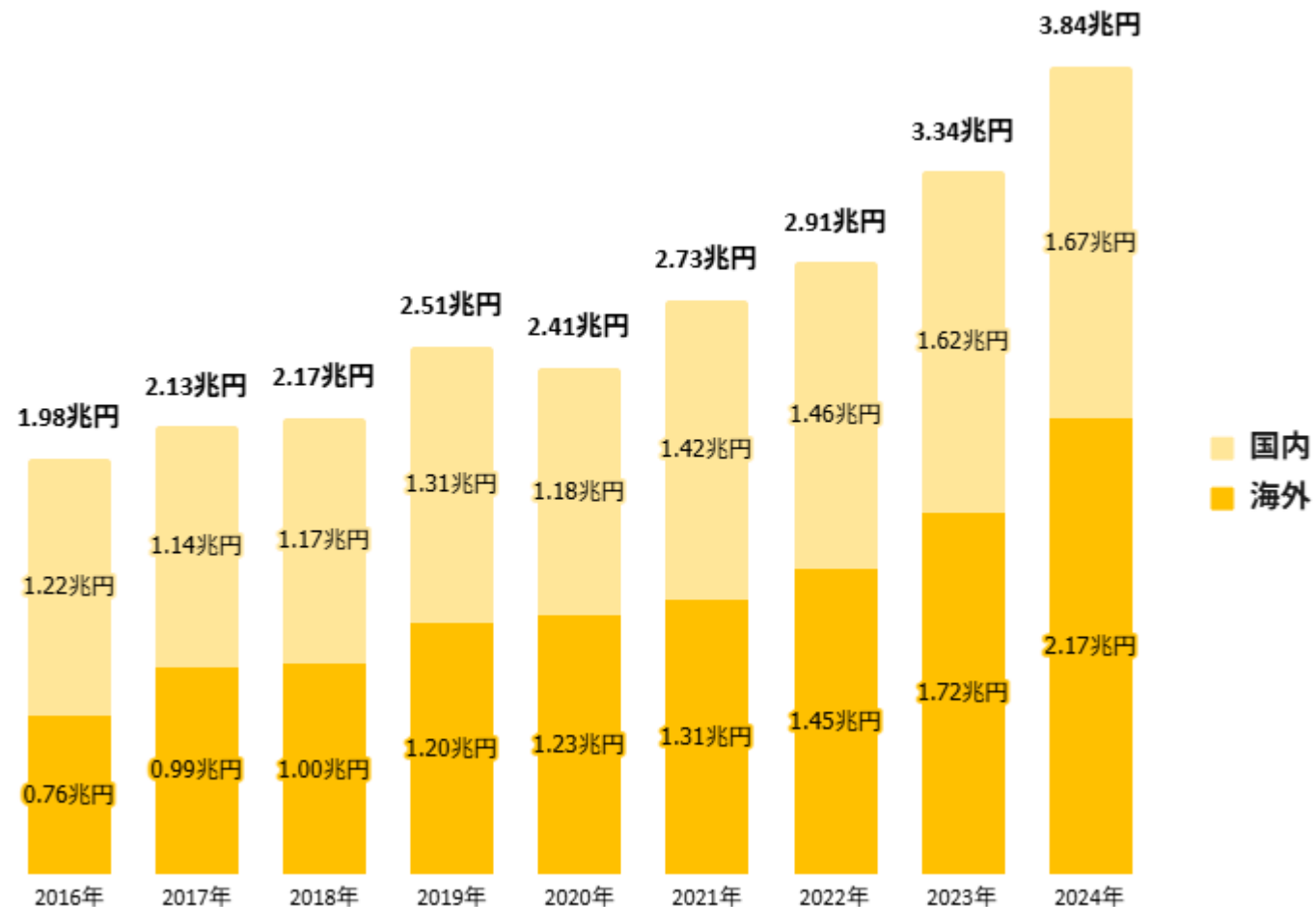
3. 市場規模

4. 成長戦略『中期ビジョン2030』

5. リスク情報

6. Appendix

日本アニメの市場規模

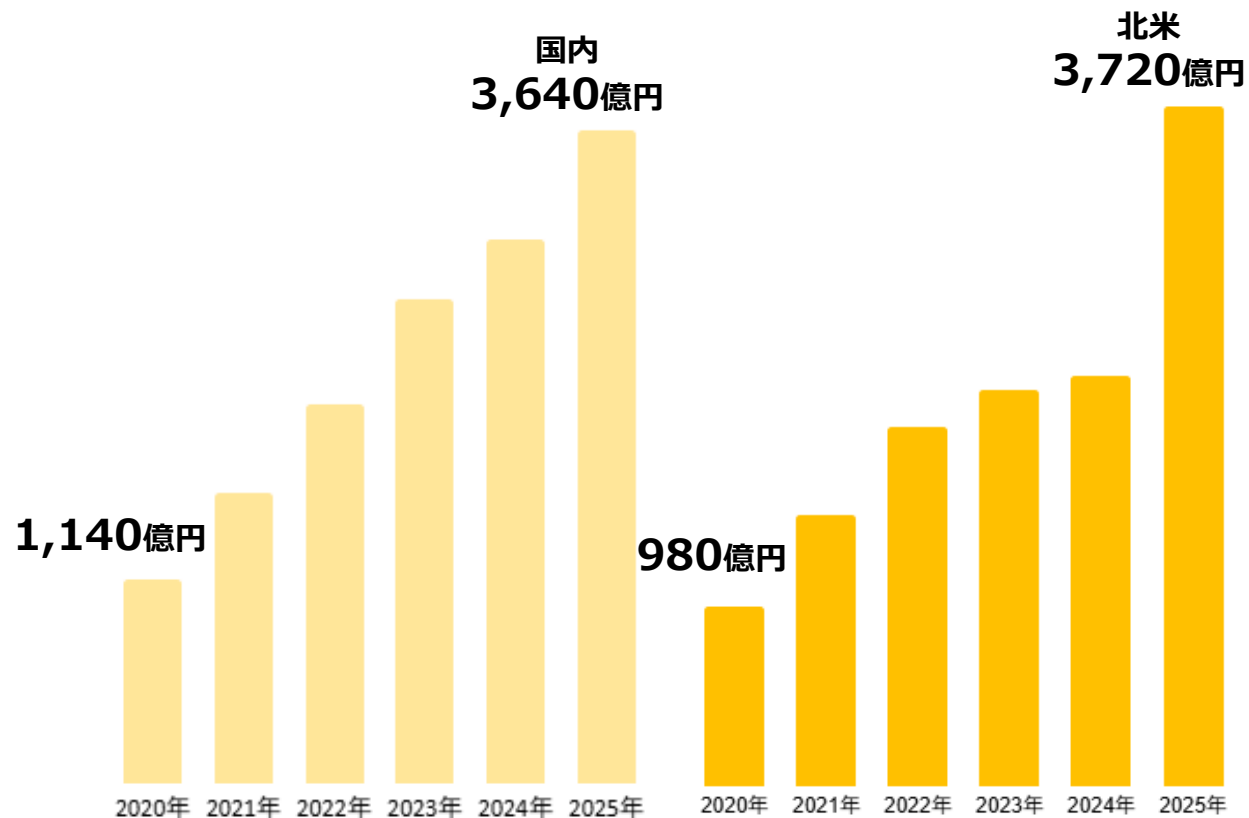


2024年も前年に引き続き、
日本アニメの市場規模は、
国内・海外どちらも過去最高値を更新。

国内も成長を続けているものの、
2024年では海外が国内を大きく上回った。
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

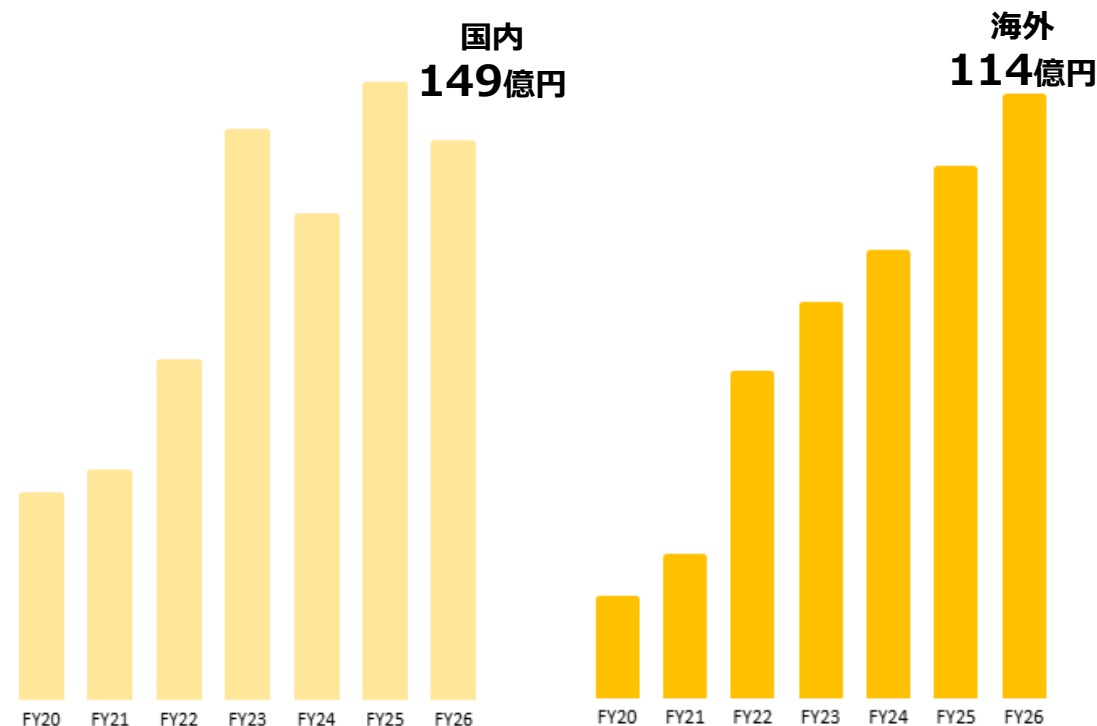
日本国内は、引き続き右肩上がりに成長している。
海外市場では2025年に大幅に上昇している。



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 2026」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

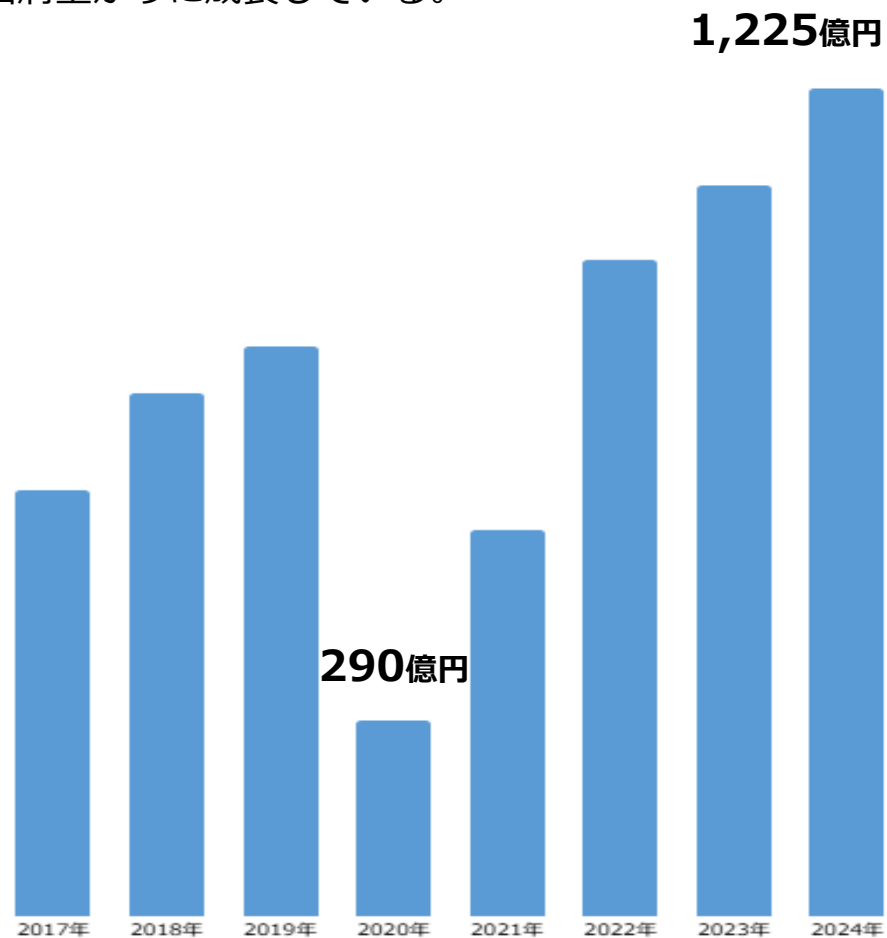
海外売上が連続成長で過去最高を更新。国内売上も 149 億円と高水準を維持しており、海外市場の継続的な拡大が力強く牽引。



* 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

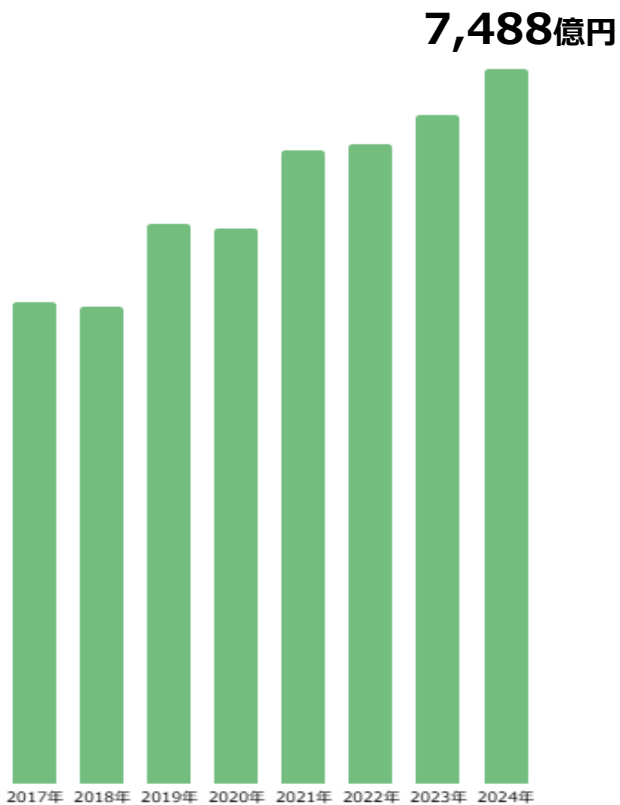
2020年にはコロナ禍の影響を大きく受けたが、その後回復・成長し、コロナ禍前の水準を超え右肩上がりに成長している。



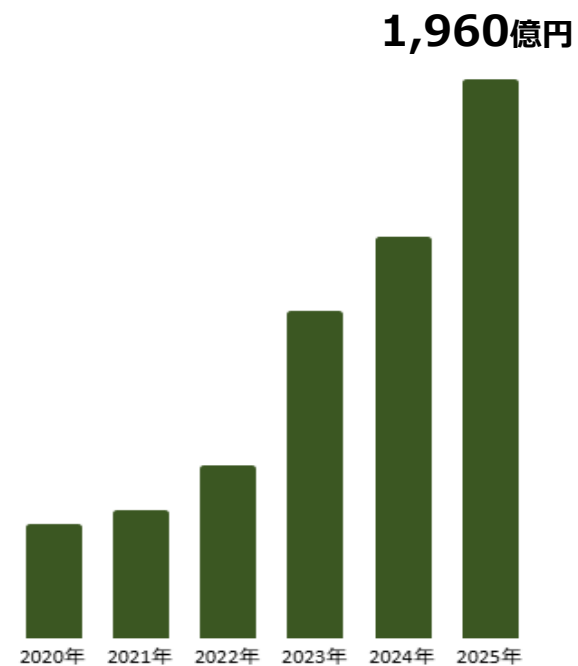
アニメ産業の商品化・カプセルトイの市場規模

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います。また商品化市場も順調に成長していますが、カプセルトイ市場はそれを大きく上回る非常に高いペースで成長を続けています。

・アニメ産業 商品化市場



・カプセルトイ市場



「一般社団法人日本動画協会『アニメ産業レポート2025』」「一般社団法人日本カプセルトイ協会『カプセルトイ市場動向調査結果報告』」のデータを当社が集計して作成。

多くのエンタテインメント事業社は、大手企業を含めて特定のビジネス領域に注力しています。
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。



※他社の記載については、他社公表資料等を基に当社が作成。

：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. ブシロードグループの強み
3. 市場規模
- 4. 成長戦略『中期ビジョン2030』**
5. リスク情報
6. Appendix

	指標	FY25実績	FY26実績	2030年到達イメージ
業績	売上高	562億円	578億円	1,000～1,200億円
	営業利益	48億円	47億円	120～150億円
事業KPI	ライブイベント 動員数	72万人	98万人	150万人
	TCGプレイヤー数	25万人	34万人	50万人
	海外売上高比率	27.2%	29%	50%
財務方針	一人当たり営業利益	557万円	513万円	1,000万～1,500万円
	ROE	14.9%	15.9%	10%以上
	自己資本比率	47.7%	46.5%	60～70%

- ・ FY26は次なる成長への「仕込み期間」としつつも、過去最高の通期売上を達成。
- ・ ライブイベント動員数やTCGプレイヤー数などの事業KPIは順調に伸長。
- ・ FY27は大型タイトルとして、TCG「パルワールド オフィシャルカードゲーム」、デジタルゲーム「BanG Dream! Our Notes（バンドリ！アワーノーツ）」をリリース。

※FY26実績には、2026年6月30日の株式譲渡を完了した新日本プロレスリング株式会社を含んでおります。
 ※情勢を鑑み、財務基盤の安定化等を目的として、2026年4月に100億円の資金借入を実施しております。

売上高

562億円

営業利益

48.7億円

経常利益

48.4億円

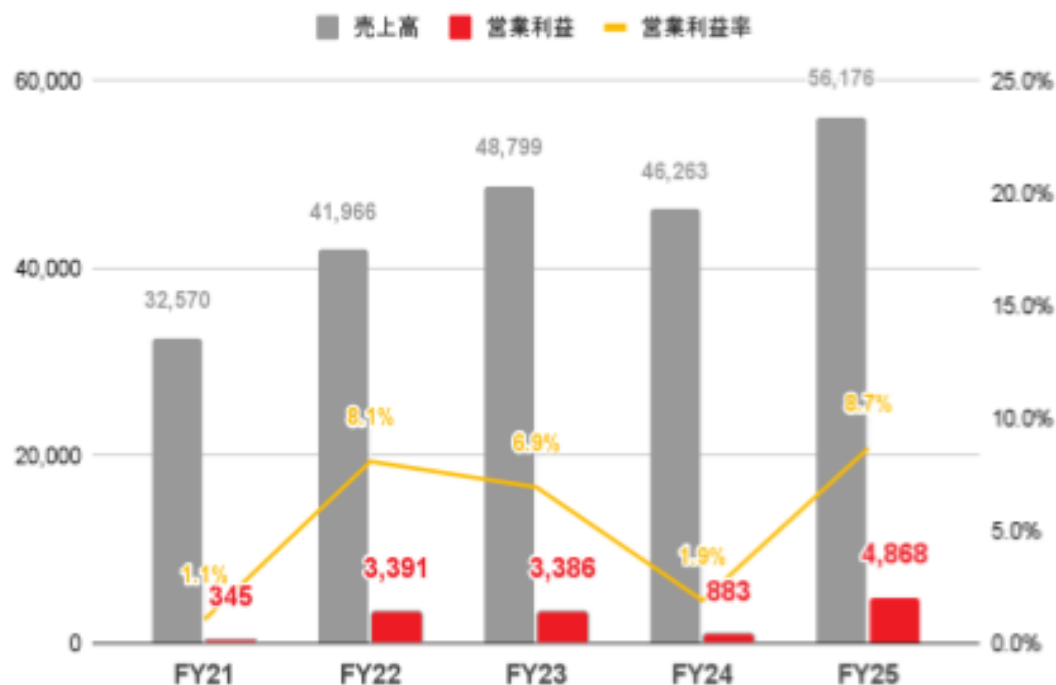
営業利益率

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。

※FY26に新規自社IPとして「ZERO RISE」を発表し、舞台公演を実施しました（P.8）。今後の展開として、アニメ化および2027年5月の舞台公演が決定しております。
※本ビジョンに関する具体的な取り組みについては、P.12、P.13およびP.40をご参照ください。



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。

※本ビジョンに関する具体的な取り組みについては、P.14およびP.15をご参照ください。



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。

※本ビジョンに関する具体的な取り組みについては、P.14およびP.15をご参照ください。



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. ブシロードグループの強み
3. 市場規模
4. 成長戦略『中期ビジョン2030』
5. リスク情報
6. 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	新製品を適時にリリースすることは、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、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。

	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、2025年度に前年度比19.9%増(注1)、北米市場では同65.3%増(注2)と大きく伸長しております。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。

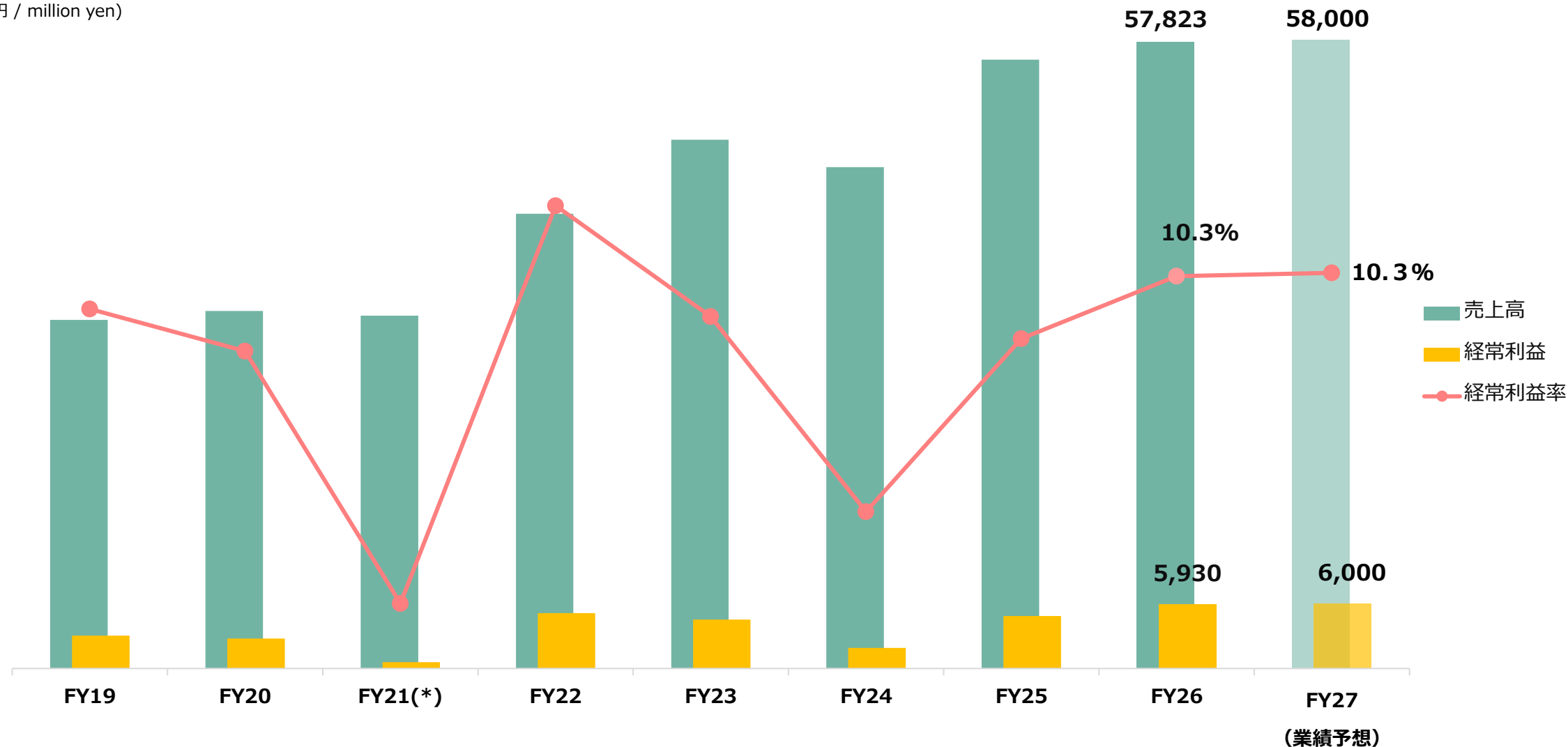
(注1) 出典：「メディアクリエイト総研“Monthly Trading Card Game Research Data”」

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

目次

1. 当社概要
2. ブシロードグループの強み
3. 市場規模
4. 成長戦略『中期ビジョン2030』
5. リスク情報
6. Appendix

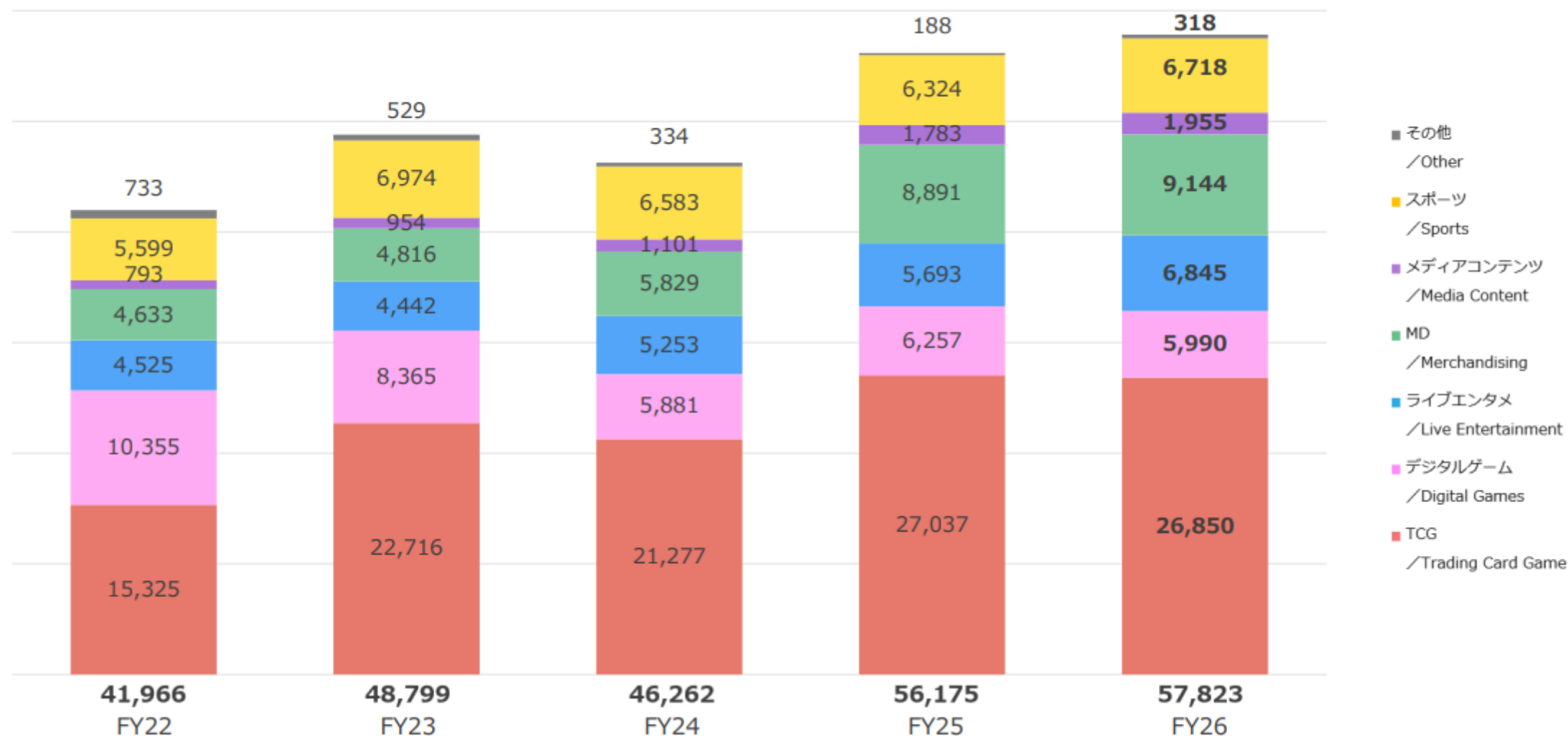
(百万円 / million yen)



※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。

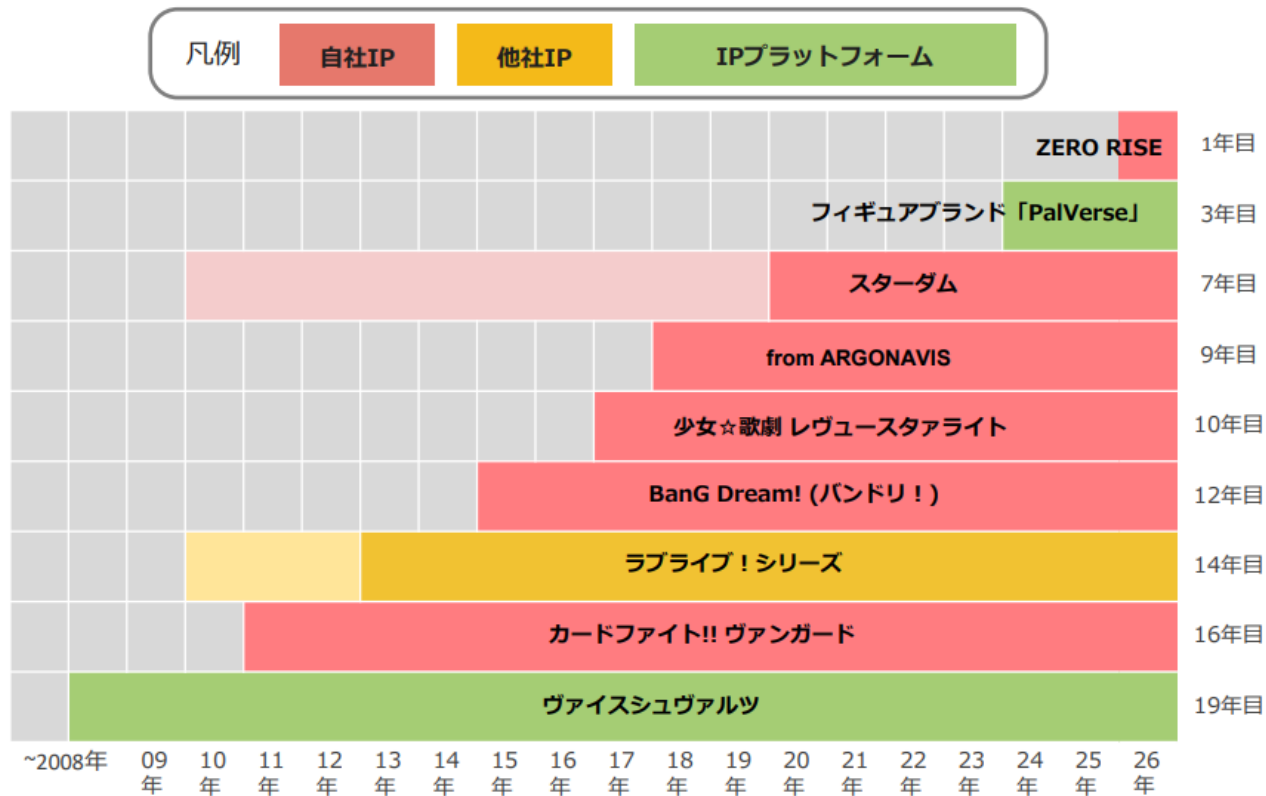
※2026年6月30日の株式譲渡完了に伴い、FY26までは新日本プロレスリング株式会社の業績を含んでおりますが、FY27の業績予想には含めておりません。

(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（2026年6月期）

Sランク（年商100億円以上）：1本
 BanG Dream!

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
 ヴァイスシュヴァルツ

Bランク（年商10億円以上）：2本
 スターダム
 フィギュアブランド「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。

(参考) バンドリ！プロジェクトの今後の展開

	FY27 1Q (2026/7～2026/9)	FY27 2Q (2026/10～2026/12)	FY27 3Q～ (2027/1～)
アニメ	2026年7月～ TVアニメシリーズ 「バンドリ！ ゆめ∞みた」 	2026年10月16日公開 映画 「BanG Dream! Ave Mujica prima aurora」 	2027年1月～ 「BanG Dream! It's MyGO!!!! / Ave Mujica」 続編TVアニメ
ゲーム	2026年9月24日リリース 新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」 		2027年3月 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！」 10周年施策実施
音楽 ライブ ※大型ライブ のみを記載	7/18～7/19 ぴあアリーナMM MyGO!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」 8/8-8/9 国立體育大學綜合體育館 Ave Mujica LIVE TOUR 2026「Exitus」台北追加公演 8/14～8/15 香港 AsiaWorld-Expo RAISE A SUILEN LIVE 2026「Boot IGNITION」香港公演 8/29～8/30 有明アリーナ Roselia「Lehre der Rose」 - Roselia 10th Anniversary Best Album「Lehre der Rose」リリース記念ライブ	10/10～10/12 東京ガーデンシアター BanG Dream! 13th☆LIVE DAY1：Poppin'Party「Now Roding ♪♪」 DAY2：夢限大みゅーたいぶ「DIMENSIONAL OVERLAP」 DAY3：RAISE A SUILEN「EXTREME EXPRESS」 10/24～10/25 京王アリーナ TOKYO Ave Mujica 7th LIVE「Virtus」 11/14～11/15 ワールド記念ホール（神戸ポートアイランドホール） MyGO!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」 - 神戸再景編 -	2027/1/30・2/28・3/14・4/25 TOYOTA ARENA TOKYO・愛知県芸術劇場 大ホール・仙台サンプラザホール・福岡サンパレス Roselia 10th Anniversary LIVE TOUR ※2026年9月28日時点で発表済みのイベントのみを記載しています。



「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2027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。