



2021 年 11 月 15 日

各 位

会社名 株 式 会 社 ブ シ ロ ー ド  
代表者名 代 表 取 締 役 社 長 橋 本 義 賢  
(コード番号：7803 東証マザーズ)  
問合せ先 取締役経営管理本部長 村 岡 敏 行  
(Tel. 03-4500-4350)

### <マザーズ>投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

#### ○ 開催状況

|       |                                                                                                                |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 開催日時  | 2021 年 11 月 15 日 15:30 (動画の公開日時)                                                                               |
| 開催方法  | 弊社公式 YouTube チャンネルにおける決算説明動画の掲載<br>( <a href="https://youtu.be/Kb8xkh-XVfA">https://youtu.be/Kb8xkh-XVfA</a> ) |
| 説明会資料 | 2022 年 6 月期 第 1 四半期決算説明資料                                                                                      |

#### 【添付資料】

- ・投資説明会において使用した資料

以上



***BUSHIROAD***

**2022年6月期  
第1四半期決算説明資料**

**株式会社ブシロード**

**証券コード：7803**

**2021年11月12日**

# 目次

- 2022年6月期 第1四半期  
決算サマリー・概況
  - 要約損益計算書
  - 業績推移
  - 部門別売上高推移
  - トピックス
- 2022年6月期 連結業績予想
- 今後の展開
- Appendix

## ご案内

当社は前期（2021年6月期）より  
決算期を

**毎年7月1日から翌年6月30日**  
に変更いたしました。

そのため、2021年6月期は  
2020年8月1日から  
2021年6月30日までの  
**11ヶ月決算**となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較  
対象となる2021年6月期業績値の期間  
が異なっているため、前年同期・前四  
半期との比較は〈参考値〉として記載  
しています。

# 2022年6月期 第1四半期 決算サマリー・概況

# 2022年6月期第1四半期 決算サマリー

**売上高、営業利益、経常利益、四半期純利益すべてにおいて四半期として過去最高を更新**

- ・ 四半期として**過去最高の売上高を達成**し、前年同期比・前四半期比で**増収増益**となりました。
- ・ デジタルIP事業は、TCG部門とMD部門が売上に貢献し、利益が大幅に増加いたしました。
- ・ ライブIP事業では、スポーツ部門が軟調に推移したものの、音楽部門において音楽・映像ソフトやライブの売上が積み上がり、前年同期比・前四半期比で売上・利益ともに増加いたしました。

| 単位：百万円               | FY22 1Q<br>①（2021年7-9月） | FY21 1Q<br>②（2020年8-10月） | 増減額<br>①－②＝③ | 増減比<br>③／② | FY21 4Q<br>④（2021年5-6月） | 増減額<br>①－④＝⑤ | 増減比<br>⑤／④ |
|----------------------|-------------------------|--------------------------|--------------|------------|-------------------------|--------------|------------|
| 売上高                  | 10,484                  | 8,971                    | +1,513       | +16.9%     | 5,415                   | +5,069       | +93.6%     |
| 営業利益                 | 1,321                   | -82                      | +1,403       | －          | -79                     | +1,400       | －          |
| 経常利益                 | 1,669                   | -93                      | +1,762       | －          | 59                      | +1,610       | －          |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 1,136                   | -154                     | +1,290       | －          | -123                    | +1,259       | －          |
| デジタルIP事業             |                         |                          |              |            |                         |              |            |
| 売上高                  | 8,035                   | 6,651                    | +1,384       | +20.8%     | 4,034                   | +4,001       | +99.2%     |
| セグメント利益              | 1,353                   | 3                        | +1,350       | －          | 75                      | +1,278       | －          |
| ライブIP事業              |                         |                          |              |            |                         |              |            |
| 売上高                  | 2,449                   | 2,320                    | +129         | +5.6%      | 1,381                   | +1,068       | +77.3%     |
| セグメント利益              | -40                     | -91                      | +51          | －          | -151                    | +111         | －          |

※セグメント利益につきまして棚卸資産の調整額は記載を省略しております。

# 要約損益計算書（連結）

- ・ 前年同期の赤字から大きく業績を改善し、黒字転換いたしました。
- ・ 広告宣伝費を中心とした販売管理費の適切なコントロールにより、売上は増加しながら販売管理費を前年同期比で25%減少し、利益を大幅に確保いたしました。
- ・ J-LODlive（\*1）等の助成金として営業外収益に306百万円を計上しております。

|                      | 四半期                     |                          |              |            |
|----------------------|-------------------------|--------------------------|--------------|------------|
| 単位：百万円               | FY22 1Q<br>①（2021年7-9月） | FY21 1Q<br>②（2020年8-10月） | 増減額<br>①－②＝③ | 増減比<br>③／② |
| 売上高                  | 10,484                  | 8,971                    | +1,513       | +16.9%     |
| 売上総利益                | 3,938                   | 3,425                    | +513         | +15.0%     |
| 販売管理費                | 2,617                   | 3,507                    | ▲890         | ▲25.4%     |
| 広告宣伝費                | 899                     | 1,857                    | ▲958         | ▲51.6%     |
| 販売促進費                | 254                     | 217                      | +37          | +17.1%     |
| 営業利益                 | 1,321                   | -82                      | +1,403       | －          |
| 営業利益率                | 12.6%                   | -0.9%                    | +13.5pt      | －          |
| 経常利益                 | 1,669                   | -93                      | +1,762       | －          |
| 経常利益率                | 15.9%                   | -1.0%                    | +16.9pt      | －          |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 1,136                   | -154                     | +1,290       | －          |

## 広告宣伝費・販売促進費の推移



凡例      広告宣伝費      販売促進費

\*1コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金

# 四半期 連結業績推移

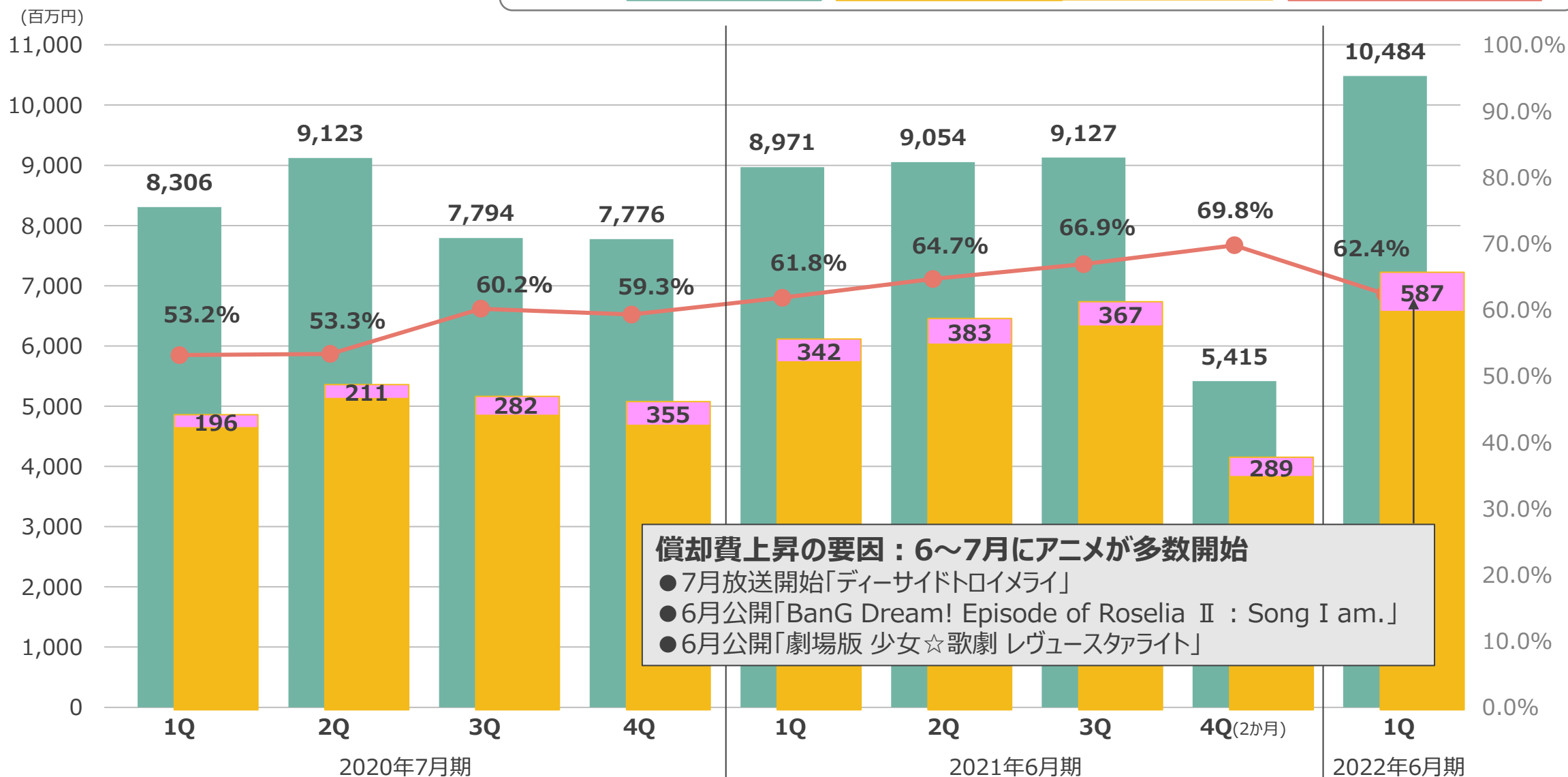
凡例

売上高

売上原価

(うち 償却費)

原価率



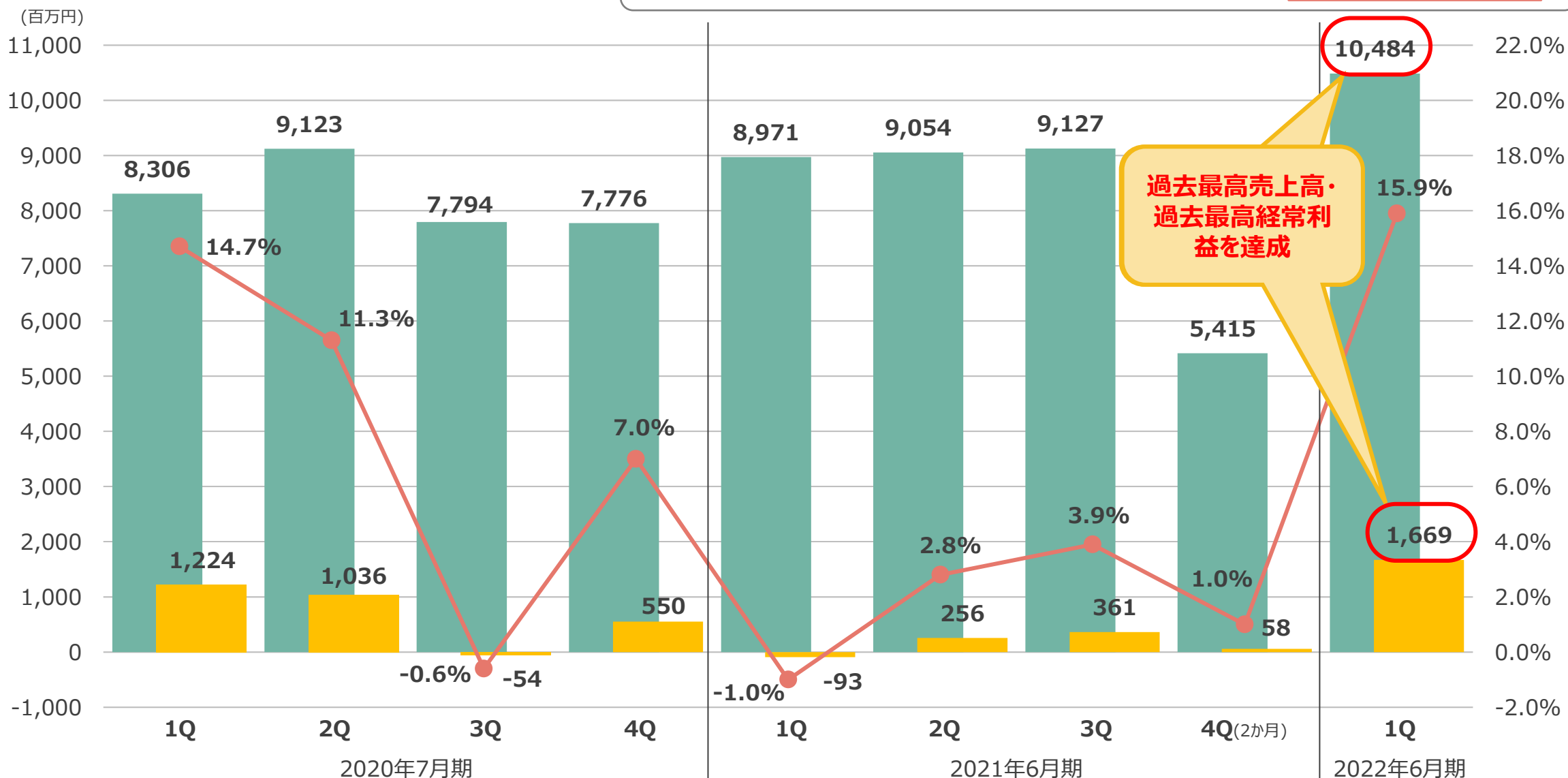
# 四半期 連結業績推移

凡例

売上高

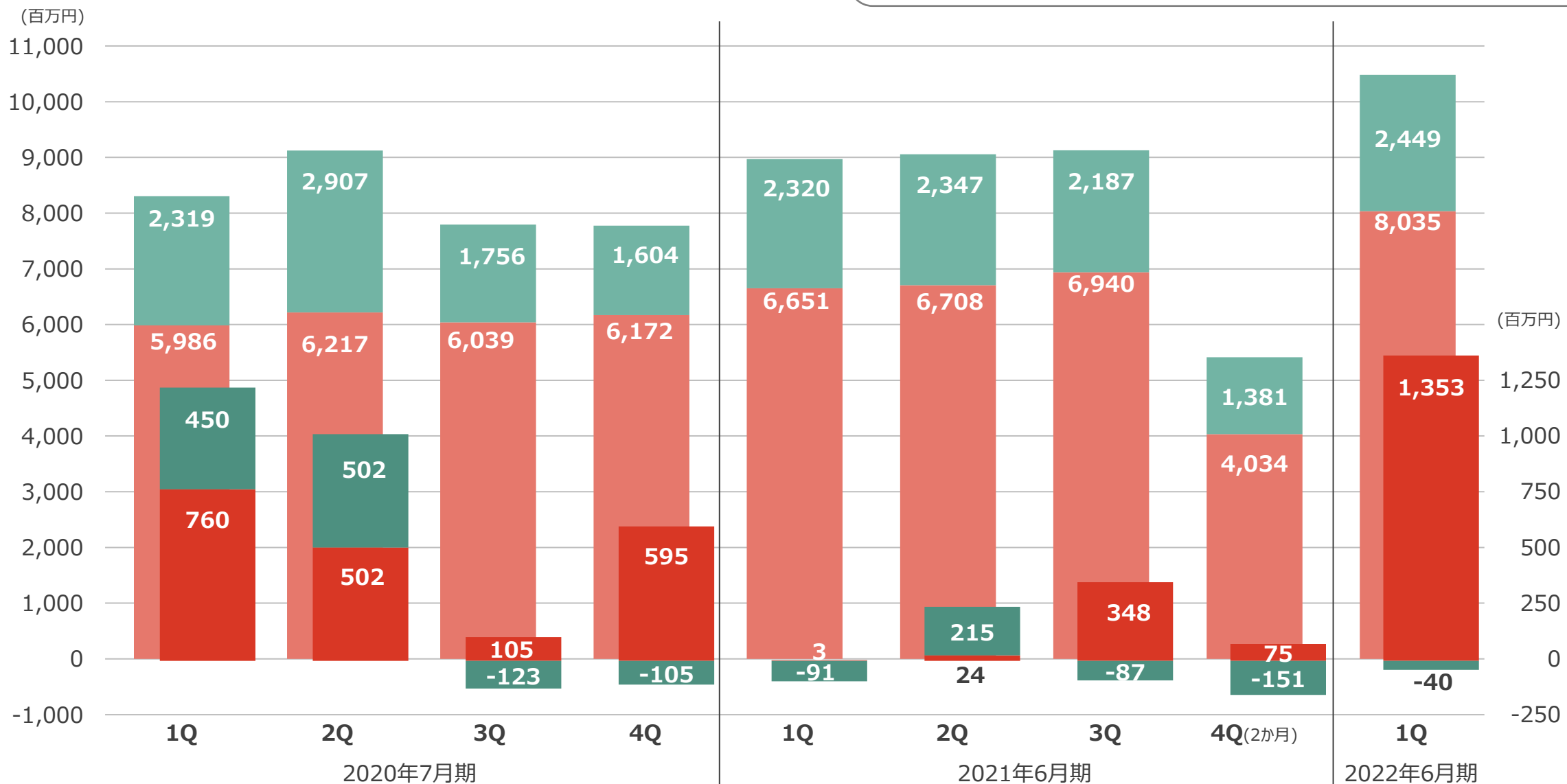
経常利益

経常利益率



# 四半期 セグメント別売上高・営業利益推移

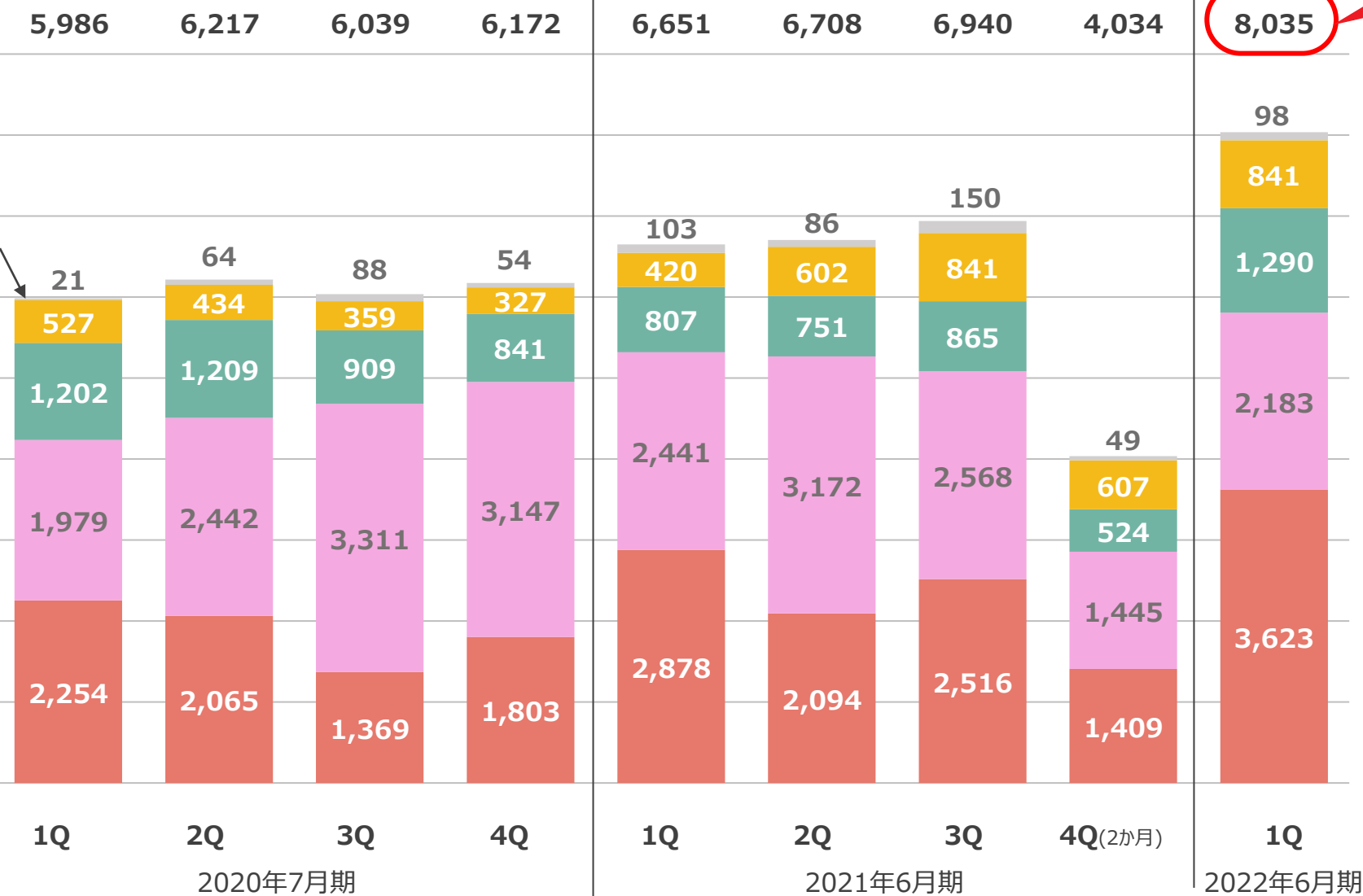
|    |           |        |       |
|----|-----------|--------|-------|
| 凡例 | 売上高 (左軸)  | デジタルIP | ライブIP |
|    | 営業利益 (右軸) | デジタルIP | ライブIP |



※セグメント別売上高は外部顧客への売上高です。※セグメント別営業利益につきまして調整額の記載は省略しております。

# 四半期 部門別売上高推移 ①デジタルIP事業

(百万円)



過去最高売上高を達成！

## メディア部門

7月の舞台「スタアライト」興収の委員会収入などにより、四半期として過去最高水準の売上となりました。

## MD部門

カプセルや一般流通を中心に全体的に好調、**四半期として過去最高の売上**となりました。また、「原神」や「ホロライブプロダクション」など他社IPの催事やOEMによる売上も過去最高水準でした。

## ゲーム部門<sup>\*1</sup>

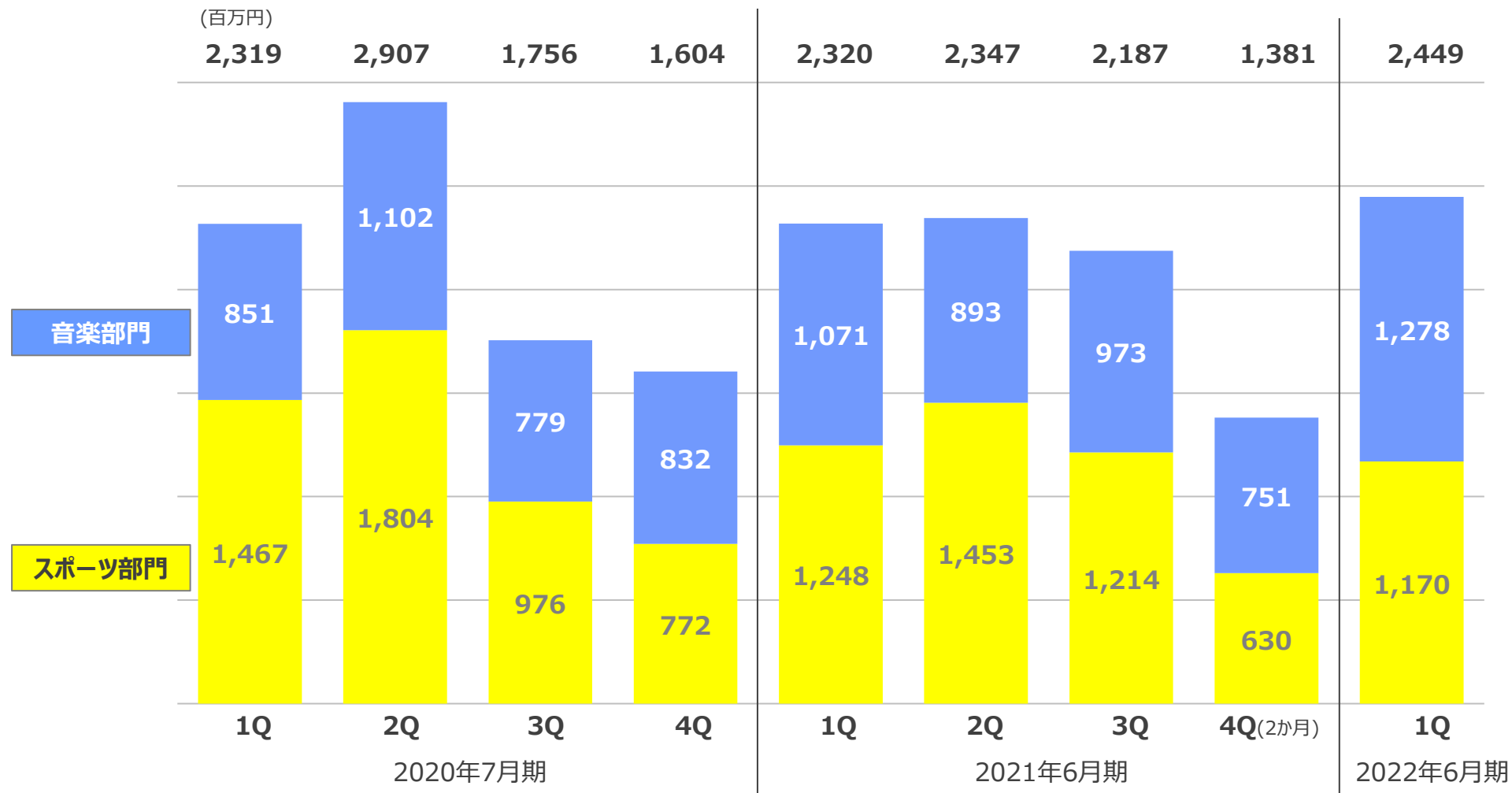
全体的に軟調に推移。9月16日に「バンドリ！ガールズバンドパーティ！for Nintendo Switch」を発売し、ブシロードとしてコンソールゲームへ本格参入いたしました。

## TCG部門

「ヴァイスシュヴァルツ」が好調に推移し、**四半期として過去最高の売上**となりました。「ヴァンガード」は新シリーズ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」が特に海外で好調。

<sup>\*1</sup>当連結会計年度より、従来の「MOG部門」を「ゲーム部門」へ名称変更しております。

## 四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業



### 音楽部門

ブシロードミュージックで大規模会場でのイベントを複数開催したほか、音楽・映像ソフトも全体的に好調、また、劇団飛行船でも公演の動員が回復傾向にあり、四半期として過去最高の売上となりました。

### スポーツ部門

「新日本プロレス」は東京ドーム・メットライフドームにて大規模興行を開催するも緊急事態宣言延長により動員が制限され、興行・グッズの売上が伸び悩みました。動画配信サービス「新日本プロレスワールド」やアプリゲーム「新日コレクション」等のコンテンツ売上は堅調に推移いたしました。

「スターダム」は段階的により大きな規模の会場での興行を増加させており、ブシロードファイトとして四半期で過去最高の売上高となりました。

# TCG「ヴァイスシュヴァルツ」 史上最高売上 「ホロライブプロダクション」が大きく寄与



IPプラットフォーム型TCG「ヴァイスシュヴァルツ」において、他社大型IP「ホロライブプロダクション」をはじめ「五等分の花嫁」 「ご注文はうさぎですか？ BLOOM」など各商品が好調に推移しました。

また、10月9～10日にはパシフィコ横浜にてリアルイベント「ヴァイスシュヴァルツ&Reバース presents ホロライブプロダクションフェスティバル」を開催。2日間で**3,931名**を動員し、リアルイベントの再開とカードゲームの今後の展開に大きな期待を得られる結果となりました。



## 「BanG Dream! 9th☆LIVE」 富士急ハイランド・コニファーフォレストにて開催



「BanG Dream! 9th☆LIVE」を  
8月・9月に開催し、会場には  
4日間で約20,000人以上の方に  
ご来場いただきました。  
今後も各IPにおいてライブや  
舞台を多数予定しております。



BanG Dream! 9th☆LIVE  
「The Beginning」(8/21・22)



BanG Dream! 9th☆LIVE  
「Mythology」(9/4・5)

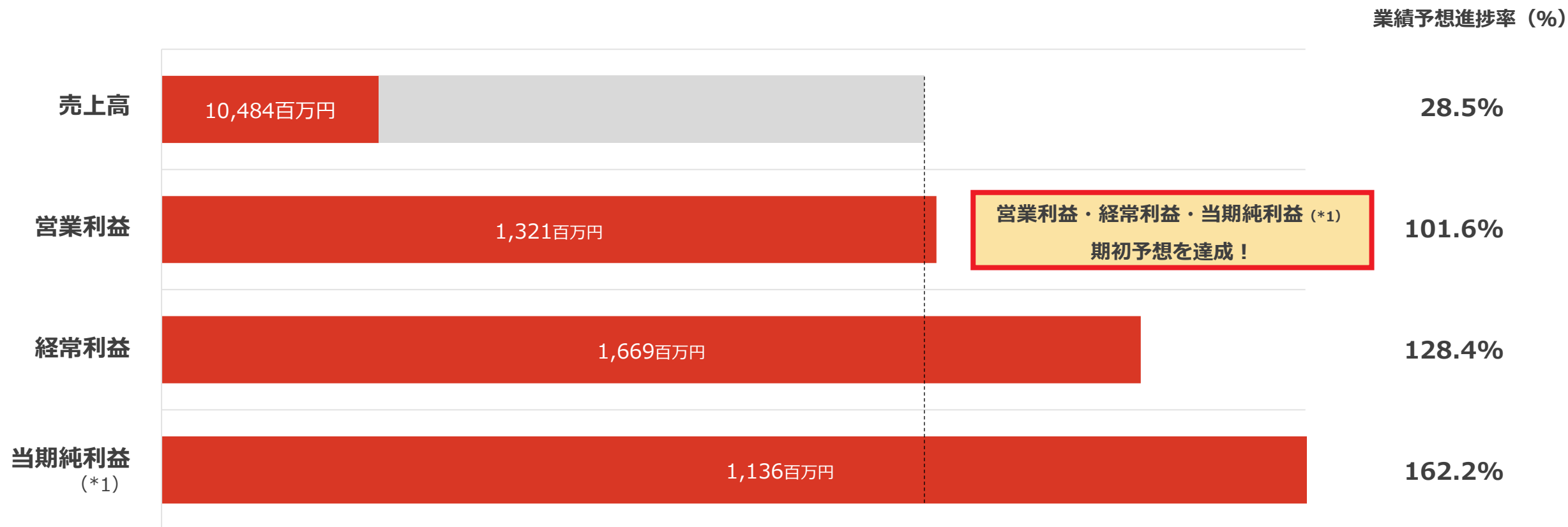


# 2022年6月期 連結業績予想

# 2022年6月期 連結業績予想

## 【期初予想からの進捗率】

- ・当第1四半期において、TCG部門とMD部門が好調に推移し、四半期として過去最高の売上高を達成いたしました。
- ・広告宣伝費を中心とした販売管理費の適切なコントロールおよびJ-LODlive等の助成金を営業外収益へ計上した結果、各利益が予想を大きく超えて進捗いたしました。



\*1親会社株主に帰属する当期純利益

# 2022年6月期 連結業績予想

## 【業績予想を上方修正】

- ・第2四半期以降も、海外を含むTCG部門およびMD部門が好調に推移すると見込んでおります。  
また、広告宣伝費等の販売管理費のコントロールについても継続いたします。
- ・音楽部門・スポーツ部門ともに動員の増加を見込んでおりますが、依然として新型コロナウイルス感染症の収束に向けた見通しは不透明であるため、大型イベントの収益については保守的に見込んでおります。
- ・J-LODliveの助成金は、期初時点で入金額が未確定のため業績予想には反映しておりませんでした。第1四半期の獲得実績に鑑み、採択残高の約8割にあたる600百万円を補助金収入として営業外収益として見込んでおります。

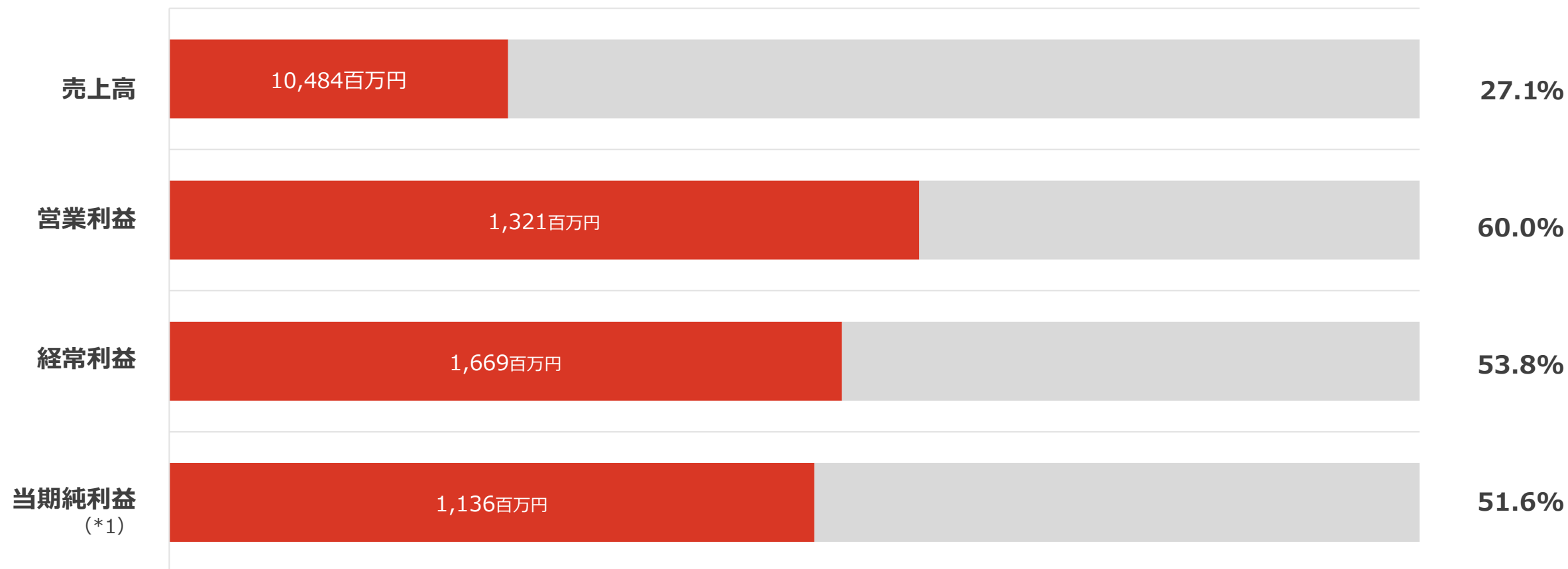
| 単位：百万円              | FY22<br>前回の発表予想<br>(2021年7月-2022年6月) | FY22<br>今回の修正予想<br>(2021年7月-2022年6月) | 増減額    | 増減比     | FY20<br>通期実績<br>(2019年8月-2020年7月) | FY21<br>通期実績 (11ヶ月)<br>(2020年8月-2021年6月) |
|---------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------|---------|-----------------------------------|------------------------------------------|
| 売上高                 | 36,700                               | 38,700                               | +2,000 | +5.4%   | 33,000                            | 32,569                                   |
| 営業利益                | 1,300                                | 2,200                                | +900   | +69.2%  | 2,710                             | 344                                      |
| 経常利益                | 1,300                                | 3,100                                | +1,800 | +138.5% | 2,755                             | 583                                      |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | 700                                  | 2,200                                | +1,500 | +214.3% | 1,551                             | -284                                     |

(注)業績予想は、現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

# 2022年6月期 連結業績予想

## 【上方修正後の進捗率】

業績予想進捗率（%）



\*1親会社株主に帰属する当期純利益

# 今後の展開

2022年6月期第2四半期(2021年10月～12月)および  
2022年6月期第3四半期(2022年1～3月)を中心とした  
ブシロードグループの主な展開についてご案内いたします。

# 中期的な成長戦略

- ① 8つの領域において独自の事業基盤を構築・確立
  - ② TCG、プロレスを中心とした更なる強化
  - ③ IPディベロッパー2.0の遂行
- ⇒ メガIPへの育成、IP活用プラットフォームの確立、グローバルマーケティングの強化

| (セグメント)  | (サブセグメント) | 8つの領域   | 持続的運用によるメガIP化                                                                                  | 独自の基盤・IP活用プラットフォーム                               |
|----------|-----------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| デジタルIP事業 | TCG部門     | 1 TCG   | ヴァンガード<br>バンドリ！<br>D4DJ<br>アサルトリリィ<br>少女☆歌劇 レヴュースタァライト<br>アルゴナビス<br>ROAD59<br>D_CIDE TRAUMEREI | ヴァイスシュヴァルツ、Reバース                                 |
|          | ゲーム部門     | 2 ゲーム   |                                                                                                | D4DJ（グルミク）、コンソールの展開                              |
|          | MD部門      | 3 MD    |                                                                                                | カプセルトイ、キャラクターグッズ<br>中国・北米での製造流通、GLOBAL EC        |
|          | メディア部門    | 4 マンガ   |                                                                                                | コミックブシロードWEB                                     |
|          |           | 5 アニメ   |                                                                                                | アニメプロデュース、原作開発、原画                                |
|          |           | 6 広告&声優 |                                                                                                | アニメマーケティング、音響、映画配給<br>声優キャスティング、クレジットカード<br>響ラジオ |
| ライブIP事業  | 音楽部門      | 7 音楽    | 新日本プロレス、スターダム                                                                                  | バンド・DJ、音楽ソフト流通<br>マスクミュージカル、舞台                   |
|          | スポーツ部門    | 8 プロレス  |                                                                                                | 日米での並行興行、新日本プロレスワールド                             |

# IP活用プラットフォーム戦略強化

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。



# 今後の展開①カードファイト!! ヴァンガード

TCG



TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」Season2が10月4日より放送開始いたしました。Season2に続く「Season3」と「Season4」の制作も決定しております。



ヴァンガード10周年を記念したWGPの開催が決定いたしました。全国10か所で地区大会が行われ、2022年4月29日・30日に東京ビッグサイトで行われる大ヴァンガ祭にて決勝大会を開催いたします。



TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」Season2のメインキャラクターを使用した商品を10月29日に発売いたしました。11月5日にはTVアニメ「SHAMAN KING」とのコラボ商品を発売し、今後も様々な商品の発売を予定しております。



ヴァンガードの秋の祭典「Vanguard Autumn Festival 2021」を10月29日～11月23日に東京アニメセンターにて開催いたします。会場では、「カードファイト!! ヴァンガード overDress」や、「ヴァンガードZERO」の新作グッズなどが販売されます。

# 今後の展開②ヴァイスシュヴァルツ・Reバース

TCG

TCG「ヴァイスシュヴァルツ」や「Reバース for you」では、人気IPを使用した商品の発売を今後も多数予定しております。

## » 「ヴァイスシュヴァルツ」

人気IP「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」などの他、ヴァイスシュヴァルツ初のキャスト様撮り下ろし写真による実写商品  
舞台「D.C.III ～ダ・カーポIII～君と旅する時の魔法」を発売いたします。  
また、「Marvel」「ラブライブ！スーパースター!!」「ダンジョンに会いを求めるのは間違っているだろうか」などの人気IPにも参戦いただきます。



舞台「D.C.III ～ダ・カーポIII～君と旅する時の魔法」  
2021年11月17日 劇場先行販売



「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」  
2022年2月11日発売



「ぼくたちのリメイク」  
2021年12月17日発売



「D4DJ feat. D4DJ Groovy Mix+Edition」  
2022年1月28日発売

## « 「Reバース for you」

「Reバース for you」では、7月より放送されたTVアニメ「ぼくたちのリメイク」や、10月25日にリリース1周年を迎えたゲームアプリ「D4DJ Groovy Mix」の商品を発売いたします。また、「原神」「ブルーアーカイブ」「STARDOM」など、ヴァイスシュヴァルツとは一味違った作品が参戦いたします。



「D4DJ Groovy Mix」は10月25日に正式サービス開始1周年を迎えました。第2章ストーリーや大型アップデート、人気楽曲の追加ほか、オリジナル商品の発売や書籍フェアなど1周年を記念したキャンペーンを多数開催しております。ゲーム内での実装曲は300曲を超え、今後も音楽ゲームのプラットフォーム化を強化してまいります。



(株)サムザップ、(株)ドリコム、(株)ブシロードによる3社共同プロジェクト「D\_CIDE TRAUMEREI (ディーサイドトロイメライ)」のアプリゲームが9月30日に正式サービス開始いたしました。



(株)ドリコムとの共同開発タイトルである新日本プロレスの新作アプリゲーム「新日本プロレス STRONG SPIRITS」の事前登録を10月21日より開始いたしました。本アプリゲームは2022年初旬に世界同時リリースを予定しております。

# 今後の展開④マーチャンダイジング

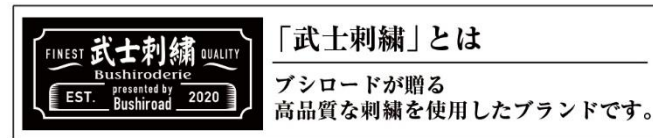
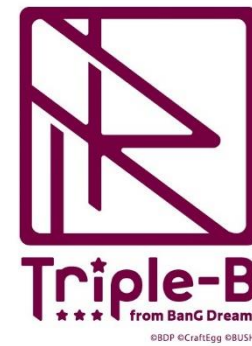
MD



アルゴナビス from BanG Dream! AAside おすわりぬいぐるみ  
2021年11月12日発売

## グッズ

キャラクターグッズやライブグッズなど多数展開しております。  
また、自社IPだけでなく、他社IPを使用した商品も販売しております。



「武士刺繍」とは

ブシロードが贈る  
高品質な刺繍を使用したブランドです。

## ECサイト

自社ECサイト「ブシロード オンラインストア」にて、自社アパレルブランド「武士刺繍（ブシロードウリー）Bushiroaderie」や、ビジネスアイテムブランド「Triple-B」の販売およびEC限定商品の展開を行っております。  
その他、様々なIPのグッズも幅広く販売しております。

## カプセルトイ

オリジナルカプセルトイブランド「TAMA-KYU(たまきゅう)」よりシリーズ累計100万個以上を突破した人気商品「事務的なはんこ」の第4弾を10月25日より全国のカプセルトイコーナーにて販売しております。



アサルトリリィ ふるーつ収穫祭!  
2021年11月19日~12月5日開催



ナビハロ! -GYROAXIA Halloween Party-  
2021年10月8日~10月17日開催

## 物販催事

ブシロードIPのイベント開催時にグッズを企画、制作、販売しております。  
また、他社IPにおいても催事や、定期的に商業施設での期間限定ストアを開催しております。

## 「劇場版アルゴナビス 流星のオブリガート」 2021年11月19日 公開



ボーイズバンドプロジェクト「ARGONAVIS from BanG Dream!」より、「劇場版アルゴナビス 流星のオブリガート」を11月19日に公開いたします。

また、劇場版公開を記念し、映画館での舞台挨拶を含む札幌ツアーを11月27日・28日に開催いたします。

## 劇場版「BanG Dream! ぽっぴん'どりーむ！」 2022年1月1日 公開

*BanG Dream!*  
**ぽっぴん'  
どりーむ!**  
**2022.1.1 Sat.**  
**ROADSHOW**

©BanG Dream! Project



次世代ガールズプロジェクト「BanG Dream! (バンドリ!)」より、劇場版「BanG Dream! ぽっぴん'どりーむ！」を2022年1月1日に公開いたします。

2020年に放送されたアニメ「BanG Dream! 3rd Season」に続くストーリーとなっております。

## 富士急ハイランド・コニファーフォレストにて 大型ライブ 開催決定

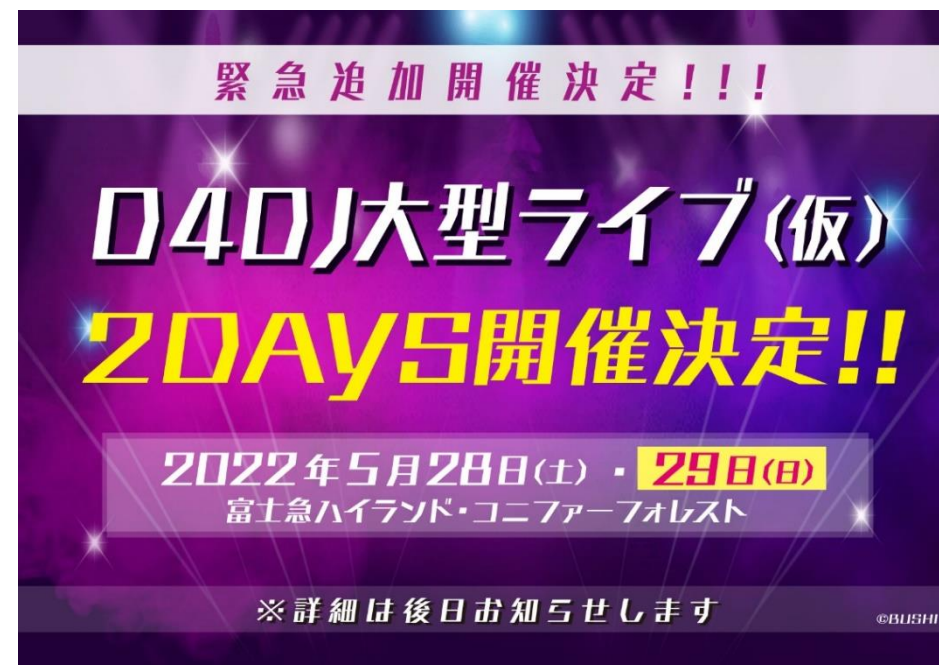
BanG Dream!(バンドリ!)とD4DJより、2022年5月に大型ライブの開催が決定いたしました。  
富士急ハイランド・コニファーフォレストにて全4日間を予定しております。

### ① BanG Dream!(バンドリ!)



Roselia 単独ライブ 「Episode of Roselia」  
2022年5月21日・22日開催

### ② D4DJ



D4DJ 大型ライブ  
2022年5月28日・29日開催



## 舞台「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD ～陽いづる雪月花編～」上演

2021年4月より放送されたTVアニメ「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD」の舞台を2021年10月28日～11月7日に明治座にて上演いたしました。（全16公演）舞台には、TVアニメで声優を務めたキャストのほか、舞台版特別キャストも出演いたしました。

## 「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The LIVE エーデル- Delight」 2022年2月 舞台上演決定

## 少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The LIVE エーデル- Delight

**SCHEDULE** 2022.2.18 Fri. ～ 2.27 Sun. / 全16公演

**THEATER** 天王洲 銀河劇場

ミュージカル×アニメーションで紡ぐ、二層展開式メディアミックス作品「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」より、配信中のアプリゲーム「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-」の舞台上演が決定いたしました。2022年2月18日～27日に天王洲 銀河劇場にて上演いたします。（全16公演）  
10月21日にはサービス開始3周年を迎え、今後もゲームをさらに楽しく遊べるアップデートやキャンペーンを実施してまいります。



## 「アサルトリリィ」プロジェクトより 舞台公演 第3弾を上演

アクションドールを原作とし、武器×美少女をテーマにしたメディアミックスプロジェクト「アサルトリリィ」より、2020年9月の舞台公演に続き、第3弾となる舞台「アサルトリリィ Lost Memories」を2022年1月20日～30日にサンシャイン劇場にて上演いたします。舞台には、女子プロレス団体「スターダム」より、なつぽい選手も出演いたします。

# 今後の展開⑧音楽・映像ソフト

音楽



バンドリ！ ガールズバンドパーティ！  
カバーコレクションVol. 6  
2021年11月10日発売



Vo. Yukina Minato / Gt. Sayo Hikawa / Ba. Lisa Inui  
Dr. Ako Udagawa / Key. Rinko Shirokane  
Roselia

BanG Dream!  
Episode of Roselia I:

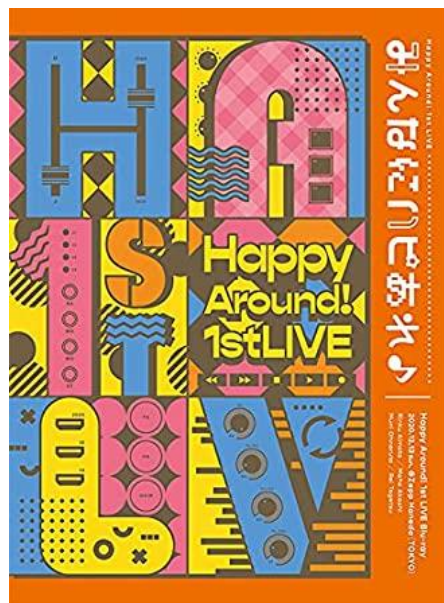
約束



Roselia

Vo. Yukina Minato / Gt. Sayo Hikawa / Ba. Lisa Inui  
Dr. Ako Udagawa / Key. Rinko Shirokane

BanG Dream! Episode of Roselia II:  
Song I am.



Happy Around! 1st LIVE  
みんなにハピあれ♪  
Blu-ray 2021年12月8日発売

劇場版「BanG Dream! Episode of Roselia I：約束」  
劇場版「BanG Dream! Episode of Roselia II：Song I am.」  
Blu-ray 2021年12月15日同日発売

## 「G1 CLIMAX31」 全19大会を開催



「G1 CLIMAX31」を9月18日～10月21日に開催いたしました。10月21日に日本武道館にて行われた優勝決定戦では、オカダ・カズチカ選手が7年ぶり3度目の優勝を達成いたしました。

## 「POWER STRUGGLE」 大阪大会 全席が前売りにて完売



「POWER STRUGGLE」を11月6日にエディオンアリーナ大阪にて開催いたしました。10月24日以降、試合数をコロナ禍前と同じ水準に戻しており、前売券は**全席完売**となりました。

## 「WRESTLE KINGDOM 16」 東京ドーム・横浜アリーナで開催決定



新日本プロレスは2022年に創立50周年を迎えます。2022年1月4日・5日には大型大会「WRESTLE KINGDOM 16」を東京ドームで開催いたします。また、2022年1月8日には2014年以来7年半ぶりとなる横浜アリーナでの大会も決定いたしました。

## 「STARDOM DREAM QUEENDOM 2021」 両国国技館で開催決定



女子プロレス団体「スターダム」より、12月29日に「STARDOM DREAM QUEENDOM 2021」を2013年以来8年ぶりとなる両国国技館で開催いたします。

# イベントカレンダー

※2021年11月12日時点で公開済みの開催予定・発売予定情報を掲載しております。  
※各項目の掲載位置は実際の開催・発売時期とは必ずしも一致しません。

D4DJ アルゴナビス 擾乱 スターダム  
バンドリ! アサルトリリィ 新日本プロレス  
少女☆歌劇 レヴュースタァライト カードファイト!! ヴァンガード

11月

12月

1月以降

## ライブ・舞台

舞台「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD  
～陽いづる雪月花編～」

アサルトリリィ Last Bullet Presents LIVE  
in TACHIKAWA GARDEN

RAISE A SUILEN ZEPP TOUR 2021 「BE LIGHT」 追加公演

「ANIMAX MUSIX 2021」 にPoppin'PartyとRoseliaが出演

Argonavis LIVE 2021 -きっと僕らは-

Roselia単独ライブ「Edelstein」

D4DJ D4 FES. -Party Time-

アサルトリリィ Last Bullet Presents Idol Lily Stage

Peaky P-key 出演合同ライブツアー

舞台「アサルトリリィ Lost Memories」

舞台「少女☆歌劇 レヴュースタァライト  
-The LIVE エーデル- Delight」

## 音楽・映像ソフト

燐舞曲 3rd Single 「[Re] termination」

バンドリ! ガールズバンドパーティ!  
カバーコレクションVol.6

Argonavis/GYROAXIA 「きっと僕らは/火花散ル」

Lyrical Lily 3rd Single 「冒険王!」

Happy Around! 1st LIVE  
みんなにハピあれ♪ Blu-ray

舞台「ARGONAVIS the Live Stage」 Blu-ray

BanG Dream!より劇場版2作品  
Blu-ray 同日発売

Fantôme Iris 2nd Single 「ピエロ」

劇場版「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」  
Blu-ray

Poppin'Party 17th Single 「ぽっぴん'どりーむ!」

D4DJ Groovy Mix カバートラックス vol.3

## トピック

TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード overDress  
Season2」10月4日より放送開始

Vanguard Autumn Festival 2021

アニメイトガールズフェスティバル2021に  
ARGONAVIS from BanG Dream!が出演

新日本プロレス  
BATTLE IN THE VALLEY (11/13)  
DETONATION 2021 (11/15)  
カリフォルニア州にて開催

劇場版アルゴナビス 流星のオブリガート

Morfonica トークイベント

スターダム  
STARDOM DREAM QUEENDOM 2021 両国国技館

劇場版「BanG Dream! ぽっぴん'どりーむ!」

新日本プロレス  
WRESTLE KINGDOM 16 in 東京ドーム  
WRESTLE KINGDOM 16 in 横浜アリーナ

新日本プロレス STRONG SPIRITS  
2022年初旬 アプリゲームリリース予定

# Appendix

## 新規クレジットカード事業「ブシロードカード」 展開に関するお知らせ（2021年10月27日）

### 【目的】

当事業を通じて本カード会員の方が様々な場面でご満足いただけるような特典・サービスを展開し、ポイントの流通活性化をはかることを目的としております。当事業は株式会社ブシロードのグループ会社にあたる株式会社ブシロードムーブが主体で運営し、株式会社オリエントコーポレーションが「ブシロードカード」を発行する役割を担います。

### 【概要】

- ・対象 : 満20歳以上の方
- ・カードブランド : Mastercard® 国内外のMastercard加盟店でご利用いただけます。
- ・年会費 : 初年度年会費無料（次年度以降は税込1,375円）
- ・ポイント制度 : 「ブシロードIDポイント」ポイント還元  
※ポイントはブシロードIDと連動しており、1pt=1円として「ブシロード オンラインストア」にてご利用いただけます。

### 【特典内容】

- ・入会特典 : 500ポイント
- ・利用特典 : 毎月のクレジットカードご利用金額に対し、200円ごとに1ポイントを還元（還元率0.5%）

### 【開始時期】

お申込み開始日は2022年1月中を予定しております。

### カードデザインの一例

全9種類の中からお選びいただけます。  
（※カードデザインは順次拡充予定です。）



「ブシロードカード（赤）」



「ブシロードカード（白）」

## ブシロードグループがイベントホールを取得、「飛行船シアター」として2022年春開業予定（2021年11月8日）

### 【目的】

近年のエンターテインメント業界では演劇場やライブ会場の不足が深刻化しており、コロナ禍において一時的には解消していたものの、その段階的な収束に伴っての一層の深刻化が懸念されております。

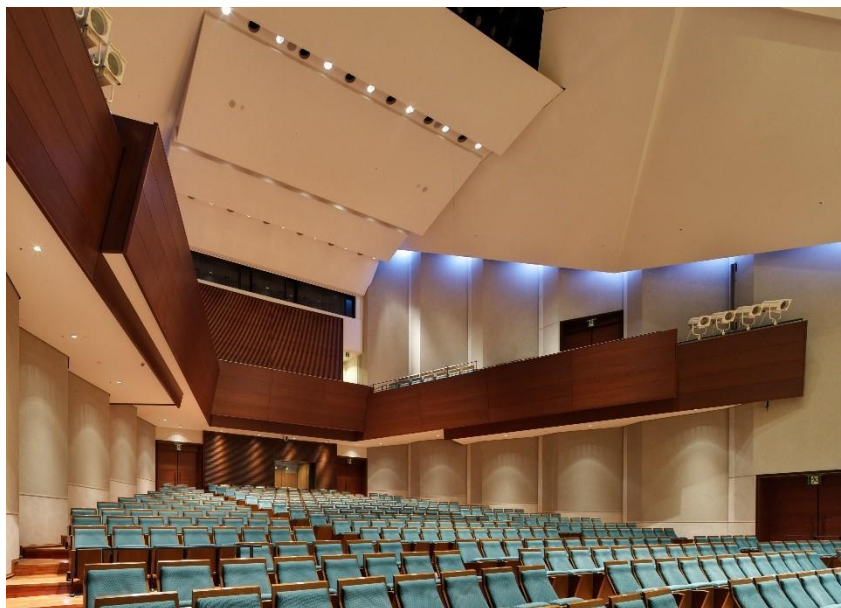
そこで、当社グループは音楽・舞台事業を担う株式会社ブシロードミュージックにて、公演会場の確保円滑化およびイベント開催費用の低減を図る狙いから、イベントホールの取得の検討を開始し、今般、上野学園と条件について合意、本イベントホールの取得契約を締結いたしました。創立117周年の歴史と伝統を持つ上野学園との契約締結により、日本の芸術文化の発展や上野地域への貢献にも寄与してまいります。

### 【概要】

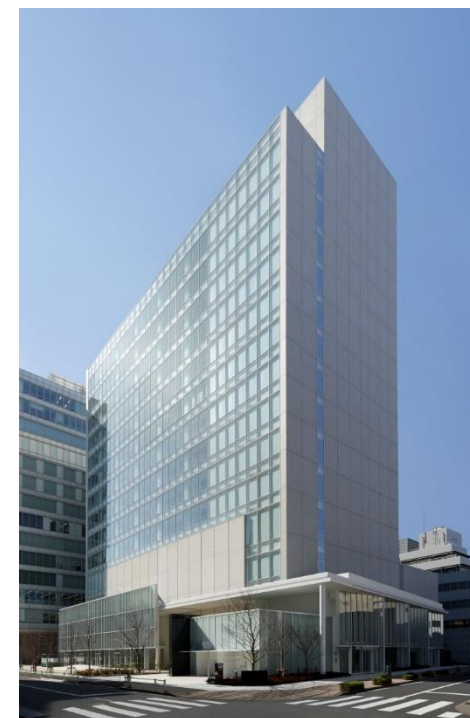
本イベントホールの運営は、ミュージカル公演で55年の実績を持つ当社連結子会社の株式会社劇団飛行船が行います。

2021年12月1日より吸音設備の充実や、270度プロジェクションマッピングの導入など一部設備の工事を行い、2022年3月に「飛行船シアター」としてリニューアルオープンを予定しております。

舞台公演にも対応できるよう音楽ホールから音楽文化ホールに変更し、2022年4月以降には外部への貸館も予定しております。



大ホール



建物外観

# 当社概要

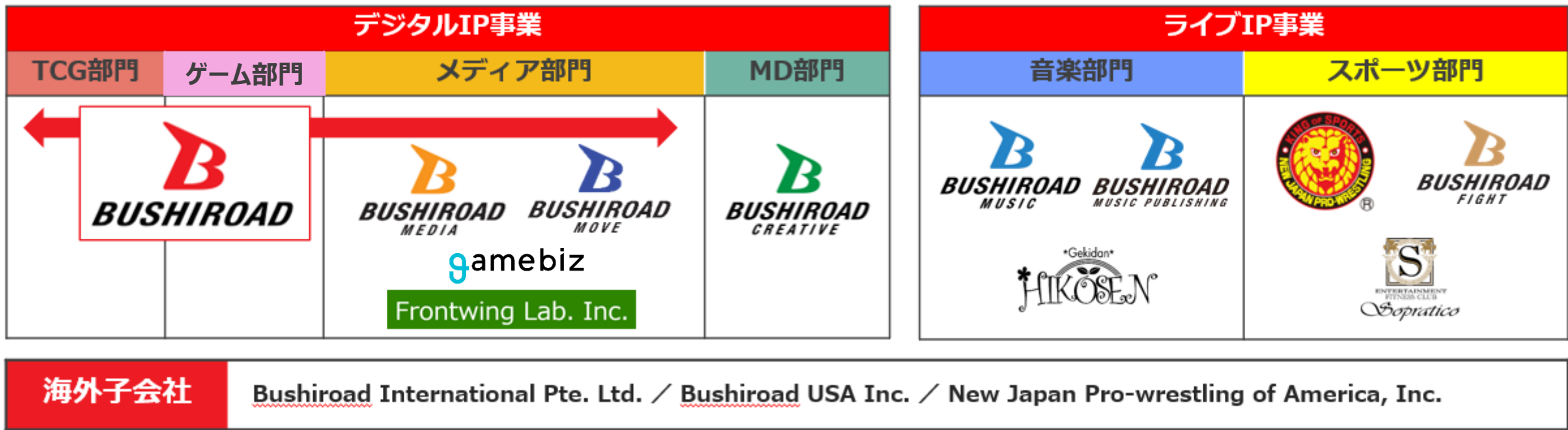
## ブシロードグループの経営理念



**I**ntellectual **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。

## ブシロードグループの事業と部門



# IPディベロッパー戦略とは

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。

## BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



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。  
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、ライブを行うとい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。

### 音楽部門



### メディア部門



### MD部門



### TCG部門



### ゲーム部門



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

TVCM

交通広告

SNS

イベント

WEB広告

発表会

配信



株式会社ブシロード  
証券コード:7803

#### 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。