2027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

2026年11月12日

©Bushiroad

- 2027年6月期 第1四半期決算概要
- トピックス
- 2027年6月期 連結業績予想の上方修正
- Appendix

©Bushiroad

2027年6月期 第1四半期
決算概要

©Bushiroad

要約損益計算書（連結）

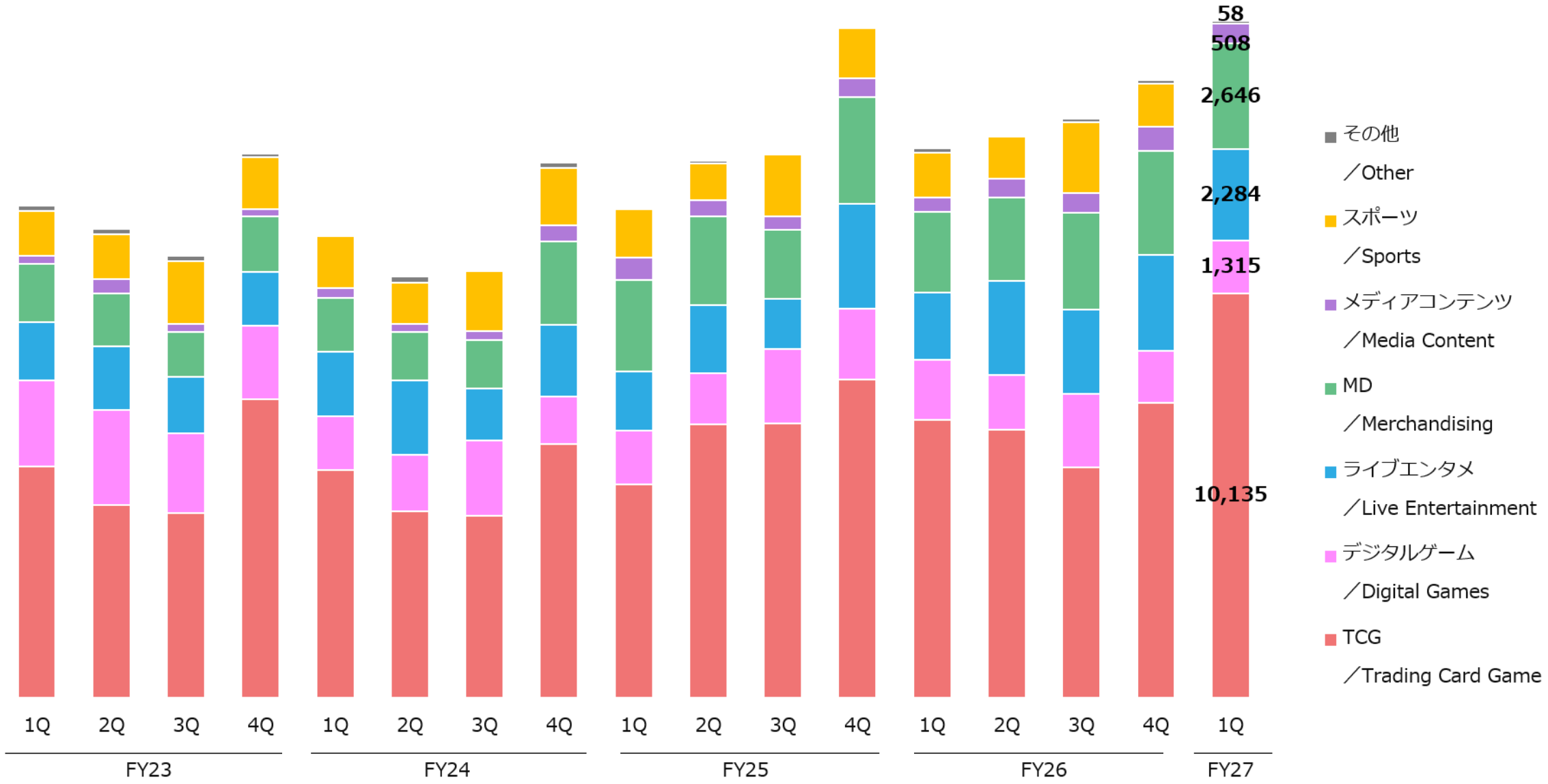
当四半期 （単位：百万円）		FY27 1Q ①	FY26 1Q ②	前期比 ①-②
売上高		**16,948**	13,766	+3,182
売上総利益		**5,905**	5,216	+689
販売管理費		**4,359**	3,548	+811
	広告宣伝費 +販売促進費	**1,904**	1,245	+659
	研究開発費	**68**	175	▲107
営業利益		**1,546**	1,668	▲122
営業利益率		**9.1%**	12.1%	▲3.0 Pt
経常利益		**1,441**	1,932	▲491
経常利益率		**8.5%**	14.0%	▲5.5 Pt
親会社株主に帰属する四半期純利益		**1,091**	1,663	▲572

・TCGは「パルワールド オフィシャルカードゲーム」の貢献により大きく伸長し、好調に推移。
・広告宣伝費は、TCG「パルワールド オフィシャルカードゲーム」およびデジタルゲーム「BanG Dream! Our Notes（バンドリ！アワーノーツ）」の立ち上げに伴い増加。
・MDは世界情勢によるエネルギーコスト等の上昇が利益率の下押し要因となったが、価格改定など対策を推進中。
・営業外に為替相場の変動による為替差損261百万円を計上。（2026年6月末:USD＝162.39円、 2026年9月末:USD＝157.35円）

©Bushiroad

四半期 連結推移 -売上高

(百万円 / million yen)



※新ユニット体制への移行に伴い、2023年6月期～2026年6月期は数字の組み替えを行っております。

©Bushiroad

四半期 ハイライト

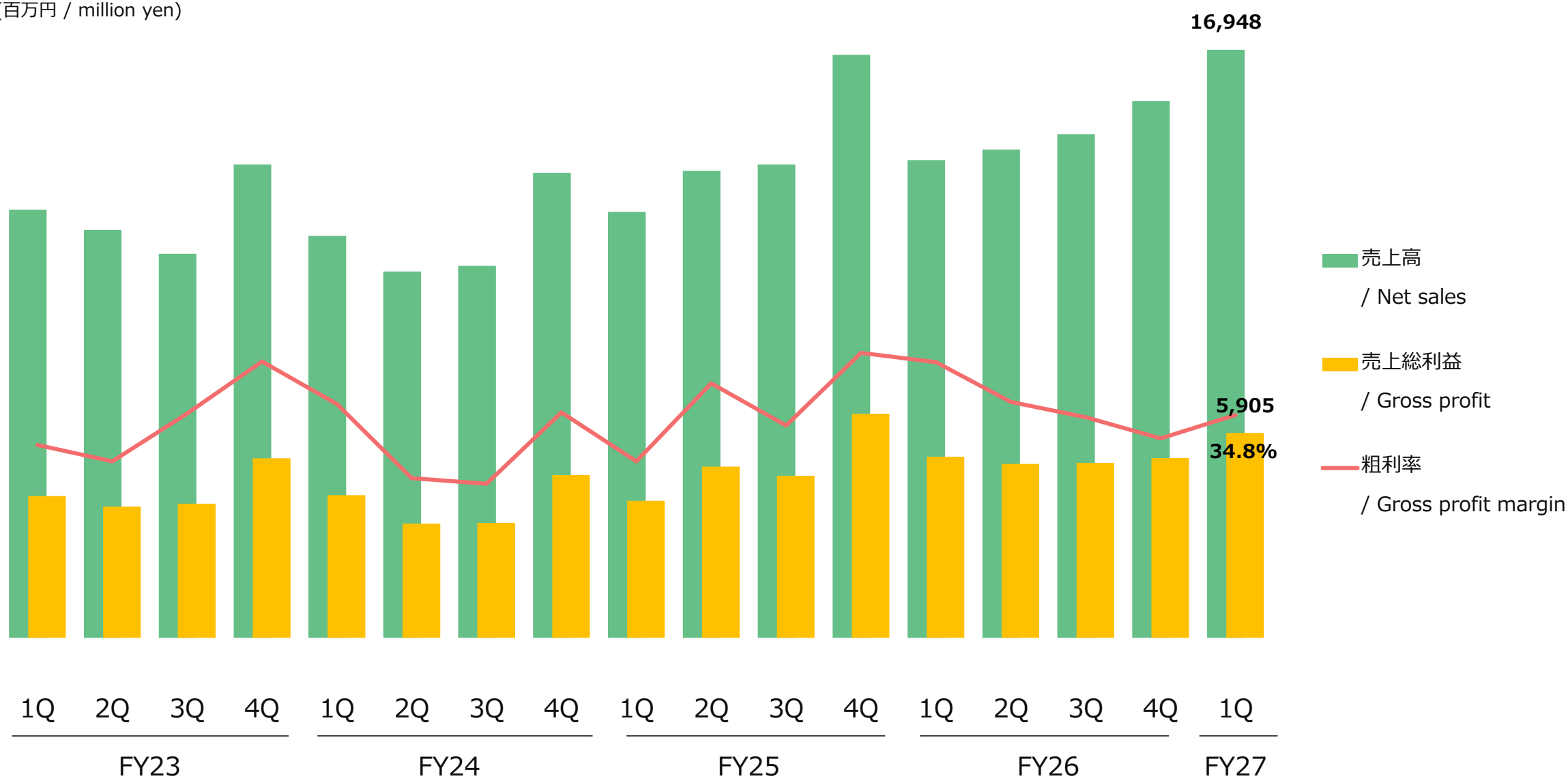
(百万円 / million yen)

	当四半期 単体売上高 YoY	各トピックス
TCG	10,135 +3,174	・パルワールド オフィシャルカードゲームを日本語版、英語版、簡体字版の3言語で全世界同時に発売し、好調な初動となりました。 ・ヴァイスシュヴァルツ 好調。 ・カードファイト!! ヴァンガード 順調。 ・hololive OFFICIAL CARD GAME 好調。 *TCG商品の出荷分の他、ロイヤリティ収入等の関連売上が含まれております。
デジタルゲーム	1,315 ▲178	・2026年9月24日、「BanG Dream! Our Notes」を全世界同時リリース。新規2バンドを含む計5バンドを展開。ゲームに合わせた新譜・新曲、ライブイベントなどの展開も合わせ「バンドリ！」プロジェクト全体の盛り上がりを創出。 ※リリース時に発生した不正アクセスの影響により、第2四半期以降に業績へ本格的に寄与するものと見込んでおります。 ・「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」好調。「BanG Dream! Our Notes」とともに遊んでいただけるゲームとして展開。 ・「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」は軟調に推移。
ライブエンタメ	2,284 +593	2027年6月期より、スターダムがライブエンタメユニットに編入。 ・ YoYで増収となり、順調に推移。 ・「バンドリ！」プロジェクト ライブイベント・CD商品ともに好調。 ・スターダムはYoYで動員が増加し、順調に推移。
MD	2,646 +624	・ 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、前期に引き続き好調。2026年11月時点で累計製造数600万パックを突破。 ・カプセルトイ・ボックストイが順調。なかでもボックストイブランド「BUSHIROAD THE BOX」が、海外出荷を中心に売上を牽引。 ・プライズもぬいぐるみ商品の「ぷちっしゅ！」を中心に順調に推移。
メディアコンテンツ	508 +139	・出版事業では、FY26 4Qの反動によりQoQで刊行点数は減少したものの、電子書籍が伸長し、順調に推移。 ・広告代理店事業では、グループ事業全体のプロモーションに引き続き貢献。

©Bushiroad

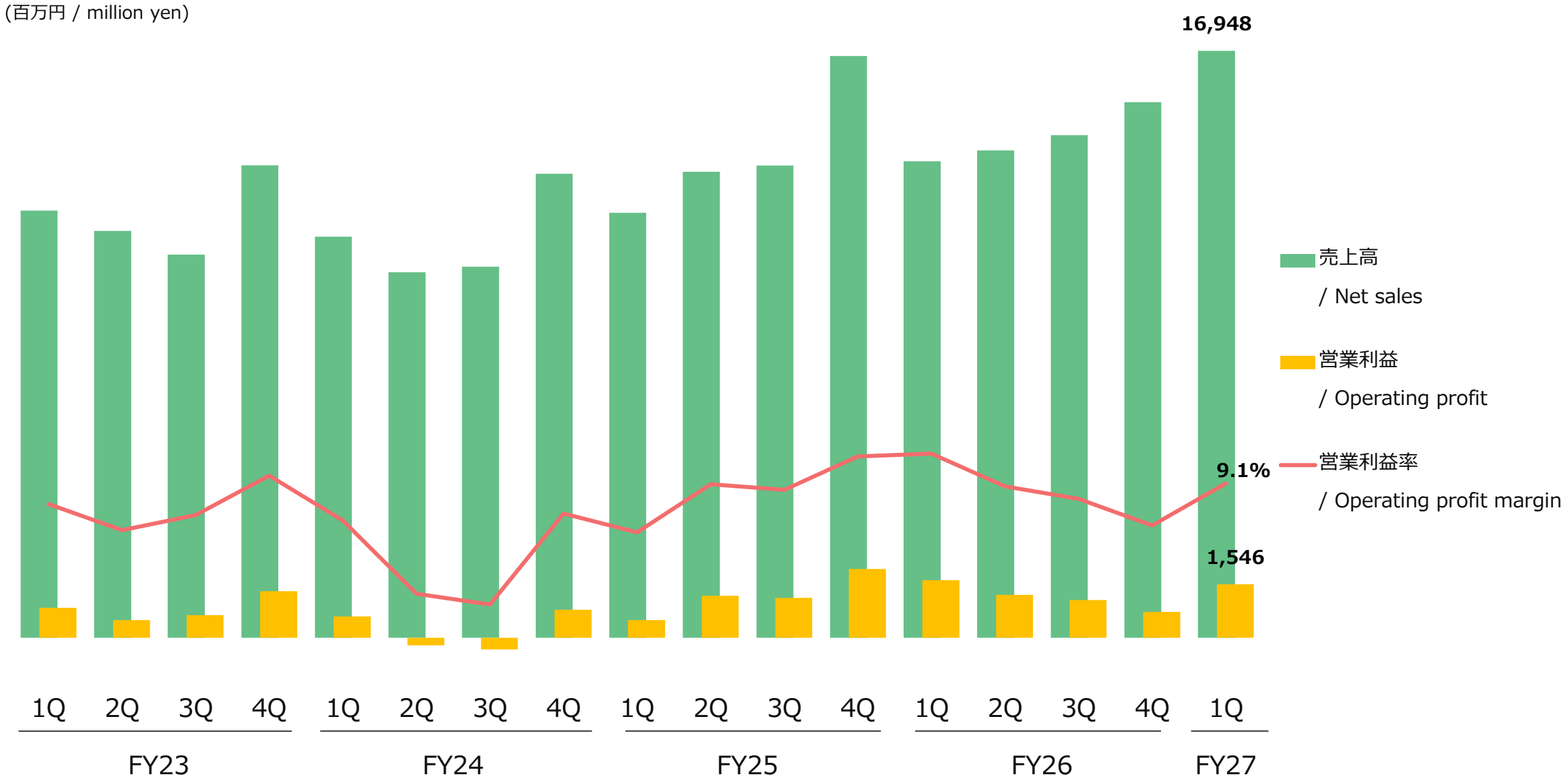
四半期 連結推移 -売上高・売上総利益・粗利率

(百万円 / million yen)



©Bushiroad

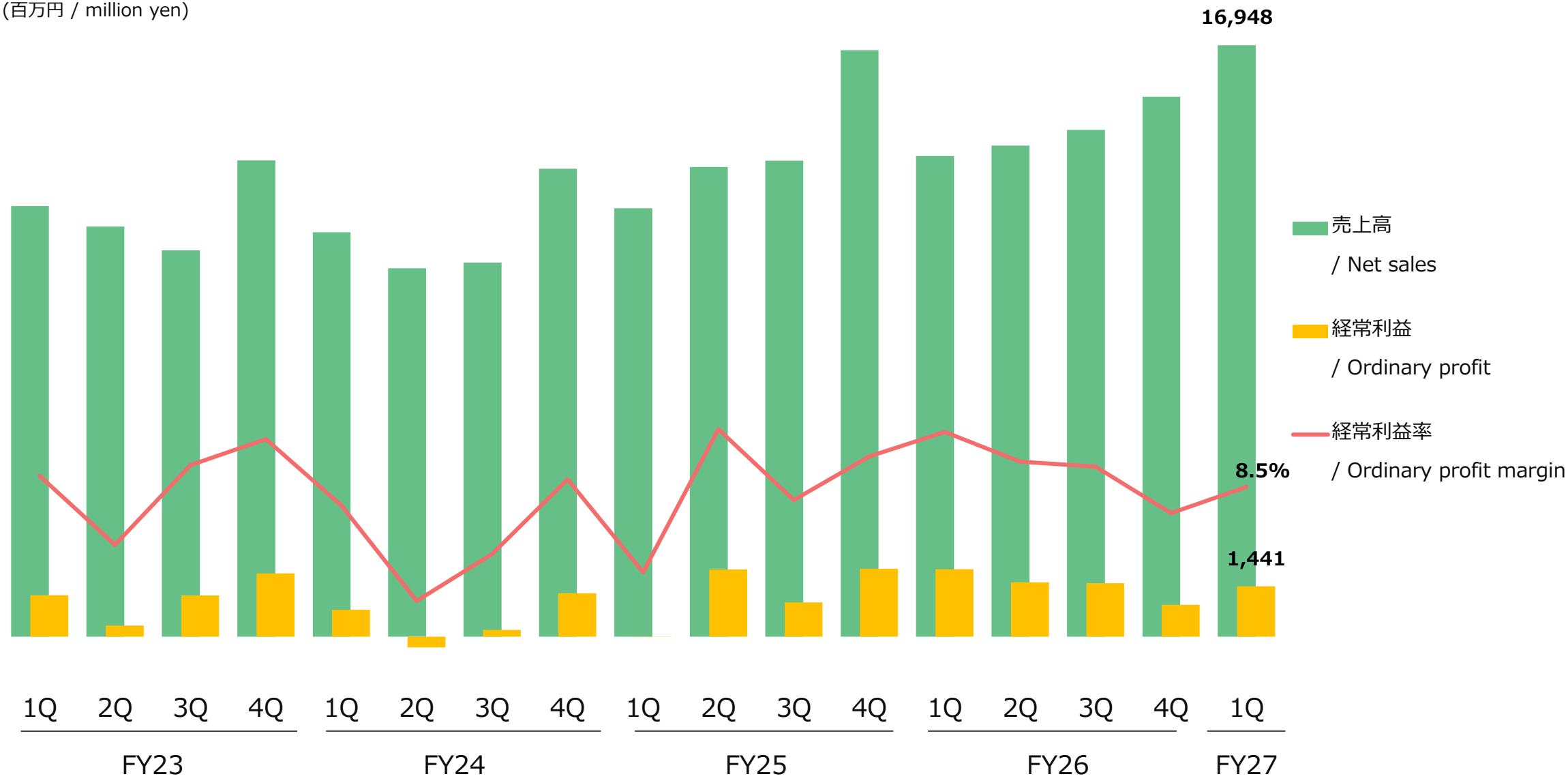
四半期 連結推移 -売上高・営業利益・営業利益率



©Bushiroad

四半期 連結推移 -売上高・経常利益・経常利益率

(百万円 / million yen)



©Bushiroad

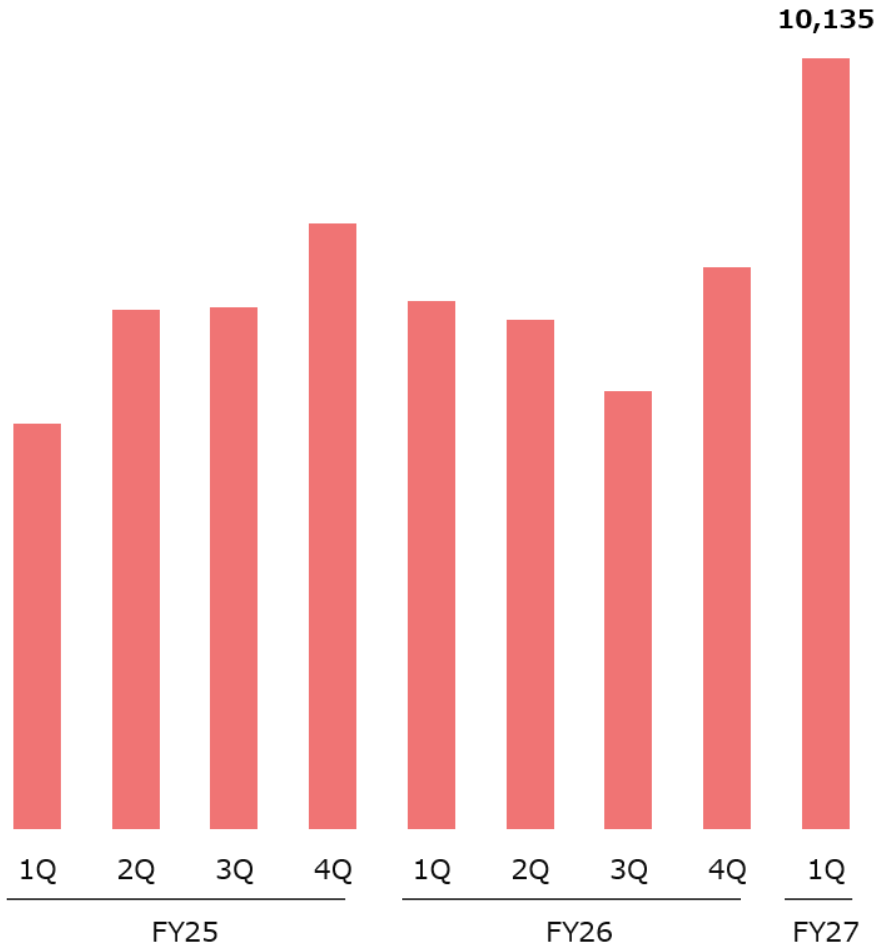
トピックス

©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



*TCG商品の出荷分の他、ロイヤリティ等の関連売上が含まれております。

売上高	10,135 百万円	YoY	+3,174 百万円

・パルワールド オフィシャルカードゲームを日本語版、英語版、簡体字版の3言語で全世界同時に発売し、好調な初動となりました。

・ヴァイスシュヴァルツ 好調。

・カードファイト!! ヴァンガード 順調。

・hololive OFFICIAL CARD GAME 好調。



2026年7月30日
パルワールド オフィシャルカードゲーム
ブースターパック
「パルパゴスの夜明け」



2026年9月19日
ヴァイスシュヴァルツ
ブースターパック
「勝利の女神：NIKKE Vol.2」



2026年8月7日
カードファイト!! ヴァンガード
ブースターパック
「幻真覚醒(げんまかくせい)」



2026年8月21日
hololive OFFICIAL CARD GAME
エクストラブースター
「サマー・ホログラム」

※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

©PALWORLD ©SHIFT UP CORP. © COVER ©Bushiroad

今後の展開①

BUSHIROAD

ヴァイスシュヴァルツ（日本語版）

商品発売スケジュール

2026	11月	11/13[Fri.]	ブースターパック	BanG Dream! [夢限大みゅーたいぷ]
		11/27[Fri.]	ブースターパック	Persona 30th Anniversary
	12月	12/11[Fri.]	トライアルデッキ	魔法少女ノ魔女裁判
		12/18[Fri.]	プレミアムブースター	超かぐや姫！
		12/25[Fri.]	ブースターパック	アズールレーン Vol.3
2027	1月	1/15 [Fri.]	ブースターパック	新日本プロレス×AEW：Forbidden Door
		1/15 [Fri.]	トライアルデッキ	新日本プロレス：Forbidden Door
		1/15 [Fri.]	トライアルデッキ	AEW：Forbidden Door
		1/22 [Fri.]	プレミアムブースター	お兄ちゃんはおしまい！
		1/29 [Fri.]	ブースターパック	魔法少女リリカルなのは EXCEEDS Gun Blaze Vengeance
	2月	2/12 [Fri.]	ブースターパック	魔法少女ノ魔女裁判
		2/26 [Fri.]	ブースターパック	MyGO!!!!! × Ave Mujica Vol.2
	3月	3/12 [Fri.]	ブースターパック	あおぎり高校 Vol.2
		3/26 [Fri.]	トライアルデッキ＆ブースターパック	楽園追放 NEW
	4月	4/30 [Fri.]	トライアルデッキ＆ブースターパック	プリンセスコネクト！Re:Dive

2027.1.4 (イッテンヨン) 先行販売



illust.西あすか

©Bushiroad

今後の展開②

『パルワールド オフィシャルカードゲーム』

第1弾・第2弾の累計世界出荷数1,100万パック突破

『パルワールド オフィシャルカードゲーム』について、2026年7月30日に発売したブースターパック第1弾「パルパゴスの夜明け」と、10月30日に発売したブースターパック第2弾「目覚めし伝説」を合わせた累計世界出荷数が、11月初旬に1,100万パックを突破し、想定を上回る好調な初動となりました。

また、『パルワールド オフィシャルカードゲーム』を体験いただける講習会を、日本国内をはじめ世界各地のイベントやカードショップで開催しており、全世界での講習会参加者数は累計24,123人に達しました。

第3弾商品として、2026年12月18日にトライアルデッキ2種、2027年1月30日にブースターパック第3弾「果てなき飛翔」の発売を予定しています。今後も講習会や、世界大会の開催をはじめとした大会運営を行うことでお客様の定着を図るとともに、中長期的な収益基盤の確立を目指してまいります。





カードファイト!! ヴァンガード

【カードファイト!! ヴァンガード Divinez 運命星戦編】

2024年1月より幕を開けたTVアニメ「Divinez」シリーズは、ついに「カードファイト!! ヴァンガード Divinez 運命星戦編」で堂々たる完結を迎えます。
2026年10月2日から劇場先行公開し、11月7日からはTVアニメ放送を行います。
また、内容を連動させたブースターパック「運命星戦」を10月9日に発売し、売上も順調に推移しております。
※10月2日より先行上映劇場にて先行販売



【TVアニメシリーズ「カードファイト!! ヴァンガード ベールリフト」】

「カードファイト!! ヴァンガード」15周年を記念し、2027年には完全新作TVアニメシリーズ「カードファイト!! ヴァンガード ベールリフト」の放送を予定しています。アニメ制作発表会を12月7日に実施いたします。アニメの展開とともに、新規ユーザーの獲得を図ってまいります。

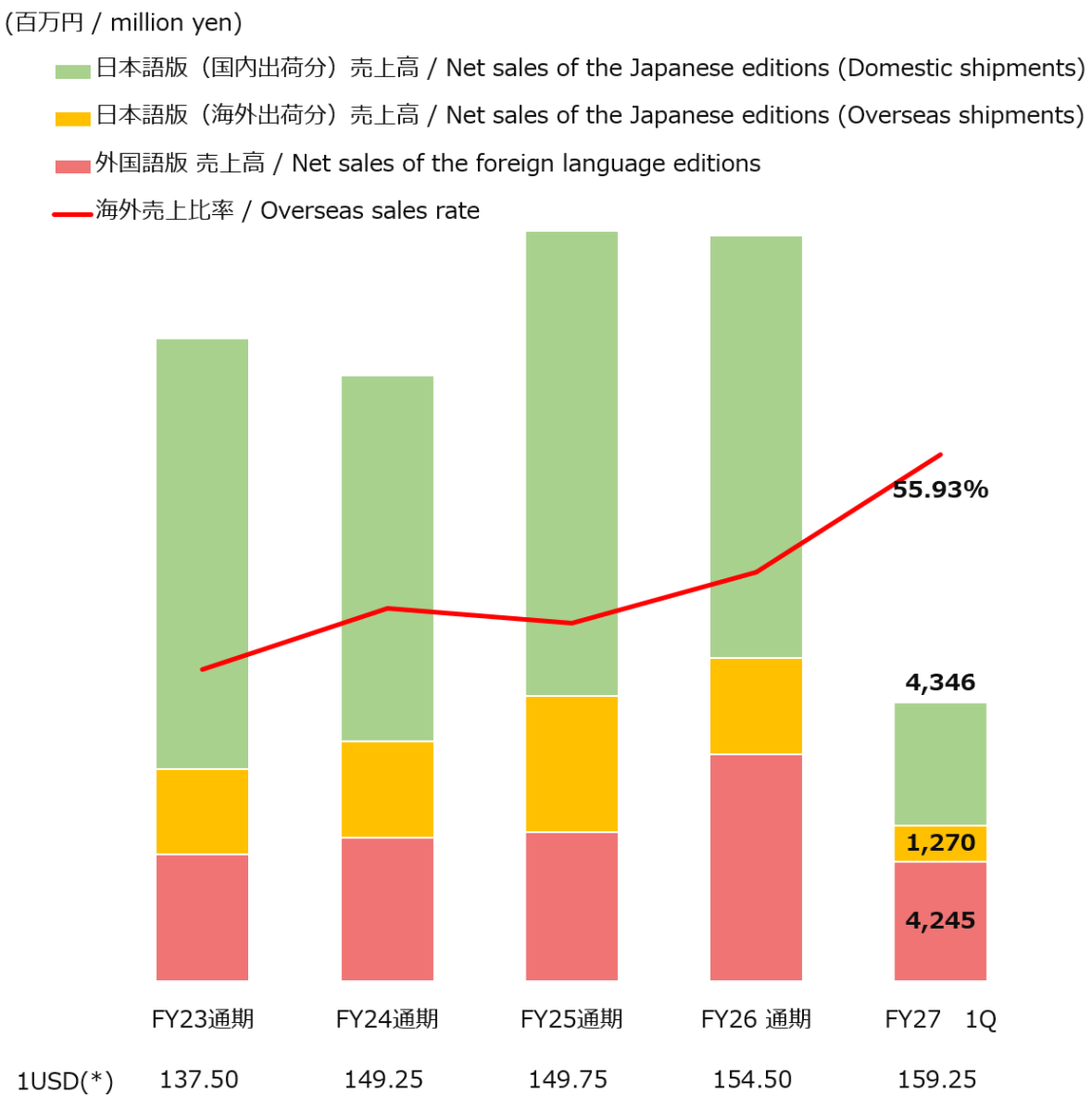
【ブースターパック日本語版・英語版同時発売】

2027年新シリーズから、旗艦ブースターパックの日本語版・英語版同時発売を行います。



©PALWORLD ©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2026 CLAMP・ST ©Vanguard VeilLift ©Bushiroad

（参考）TCGの国内・海外売上



*TCG商品の出荷分のみを計上しております。
*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。

国内売上高 (1Q)	**4,346**	百万円	YoY	+554	百万円
海外売上高 (1Q)	**5,515**	百万円	YoY	+2,477	百万円
海外売上比率 (1Q)	**55.9**	%	YoY	+11.4	Pt

パルワールド オフィシャルカードゲーム英語版が海外売上を大きく牽引。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も順調に推移。

特にパルワールド オフィシャルカードゲームについては、需要に対応するため、マレーシアにあるグループ会社の製造工場における生産ラインの拡張を決定しており、商品の安定供給に努めてまいります。

©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高	1,315 百万円	YoY	▲178 百万円

・2026年9月24日、「BanG Dream! Our Notes」を全世界同時リリース。新規2バンドを含む計5バンドを展開。ゲームに合わせた新譜・新曲、ライブイベントなどの展開も合わせ「バンドリ！」プロジェクト全体の盛り上がりを創出。
※リリース時に発生した不正アクセスの影響により、第2四半期以降に業績へ本格的に寄与するものと見込んでおります。

・「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」好調。「BanG Dream! Our Notes」とともに遊んでいただけるゲームとして展開。

・「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」は軟調に推移。

モバイルゲーム（バンドリ！）

計12のガールズバンドの楽曲やストーリーが楽しめるリズムゲームをそれぞれで展開



2017年3月リリース
「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」

- Poppin'Party
- Afterglow
- Pastel＊Palettes
- Roselia
- ハロー、ハッピーワールド！
- Morfonica
- RAISE A SUILEN
- MyGO!!!!!



2026年9月リリース
「BanG Dream! Our Notes」

- MyGO!!!!!
- Ave Mujica
- 夢限大みゅーたいぷ
- millsage
- 一家Dumb Rock!

＊ コンソールゲームの開発費は、発生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費は、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。

©BanG Dream! Project ©FROMTOKYO ©Bushiroad

今後の展開

「BanG Dream! Our Notes」

2026年9月24日にリリースした「BanG Dream! Our Notes」は、リリース当初、海外からの不正アクセスを受け接続不良が発生しておりましたが、現在は解消しております。

「MyGO!!!!!」、「Ave Mujica」、「夢限大みゅーたいぷ」に加え、新バンドとして「millsage」と「一家Dumb Rock!」が登場。ゲームのリリースと同時期に発売された2バンドの1st singleも好調に推移し、ライブイベントなどの展開も合わせ「バンドリ！」プロジェクト全体の盛り上がりを創出していきます。

10月からは「millsage」と「一家Dumb Rock!」のゲーム内イベントや、季節イベント、新コンテンツ「撃奏アリーナ」などを起点として、一層の盛り上がりを目指します。





「ヴァイスシュヴァルツ オンライン」

「ヴァイスシュヴァルツ」をデジタルで楽しめるNintendo Switch 、Nintendo Switch 2およびPC（Steam）向けソフト「ヴァイスシュヴァルツ オンライン」を2027年3月25日に発売いたします。

アニメ・ゲーム・VTuberなど、さまざまな人気タイトルのカードが登場し、好きな作品のカードを集めてデッキを構築できます。オンライン対戦に対応しているため、自宅や外出先から世界中のプレイヤーと対戦可能です。また、日本語のほか、英語・中国語（簡体字）・韓国語・スペイン語に対応しております。

普段から「ヴァイスシュヴァルツ」をお楽しみいただいている方はもちろん、初めて触れる方でも、チュートリアルやCPU戦を通じてルールを学びながら自分のペースで楽しめる設計です。TCGの楽しさを多くの方に届けるゲームを開発しております。





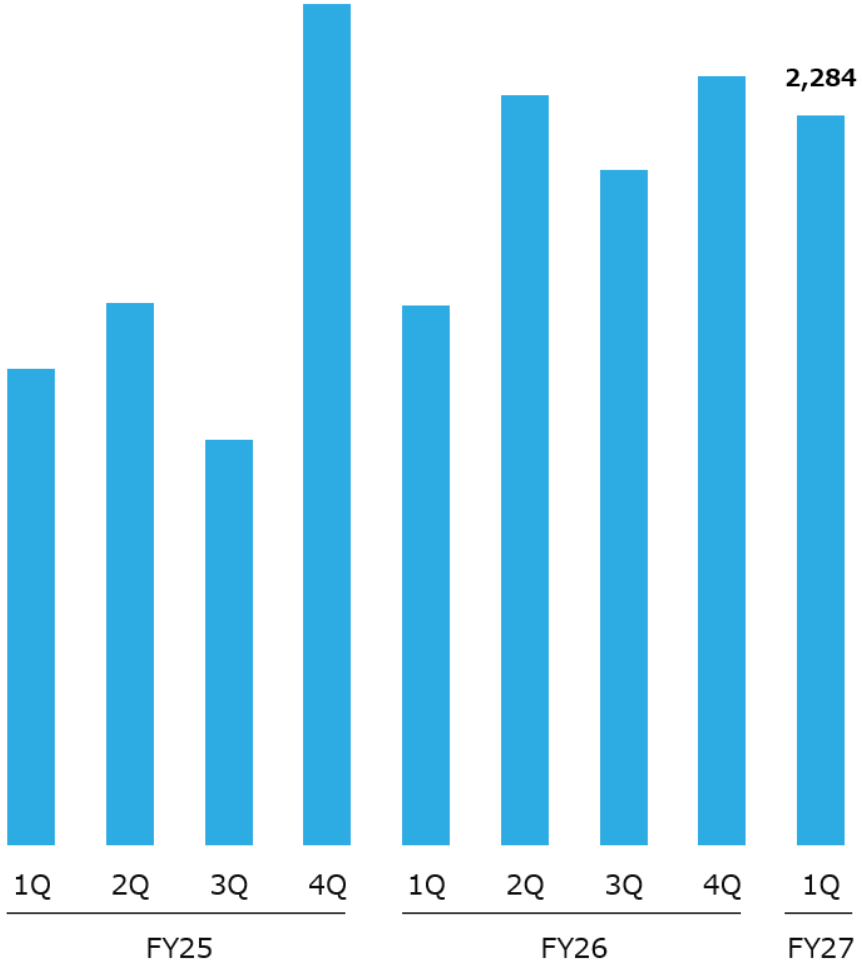
※Nintendo Switchは任天堂の商標です。
※SteamおよびSteamロゴは、米国および／またはその他の国のValve Corporationの商標および／または登録商標です。

©BanG Dream! Project ©FROMTOKYO ©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高	2,284 百万円	YoY	+593 百万円

2027年6月期より、スターダムがライブエンタメユニットに編入。

・ YoYで増収となり、順調に推移。

・「バンドリ！」プロジェクトのライブイベント・CD商品ともに好調。

・スターダムはYoYで動員が増加し、順調に推移。



2026年8月8日・9日
Ave Mujica LIVE TOUR 2026「Exitus」
台北追加公演



2026年8月14日 ・15日
RAISE A SUILEN LIVE 2026「Boot IGNITION」
香港公演

©BanG Dream! Project ©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス②

MyGO!!!!! 9th LIVE 「つなぎ目の向こうに」



7月18日・19日にぴあアリーナMMにてMyGO!!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」を開催いたしました。2日間の会場チケットは完売し、MyGO!!!!!の単独ライブとして過去最大の動員を記録いたしました。

また、オープニングアクトには、「BanG Dream! Our Notes」に登場する新バンド「millsage」「一家Dumb Rock!」のボーカルキャストが出演し、新曲を初披露しました。

Roselia「Lehre der Rose」

- Roselia 10th Anniversary Best Album「Lehre der Rose」リリース記念ライブ



2026年8月29日・30日、有明アリーナにてRoselia「Lehre der Rose」 - Roselia 10th Anniversary Best Album「Lehre der Rose」リリース記念ライブを開催いたしました。
10周年イヤーの先駆けとなる2日間のライブは大盛況の中終了いたしました。

「Sammy presents STARDOM 5★STAR GP 2026 ～優勝決定戦～」



2026年8月23日に「Sammy presents STARDOM 5★STAR GP 2026 ～優勝決定戦～」を両国国技館で開催し、 昨年同興行を大きく上回る5,004人を動員いたしました。

millsage・一家Dumb Rock! 1st Single

2026年9月30日
millsage 1st Single「鳴らす」
一家Dumb Rock! 1st Single「ピースフル・ピーシーズ！」





「BanG Dream! Our Notes」に登場する新バンド「millsage」「一家Dumb Rock! 」初のSingleをリリースいたしました。

©BanG Dream! Project ©World Wonder Ring STARDOM ©Bushiroad

今後の展開

2026年10月 「BanG Dream! 13th☆LIVE」開催







DAY1：Poppin'Party
「Now Roading♪♪」

DAY2：夢限大みゅーたいぷ
「DIMENSIONAL OVERLAP」

DAY3：RAISE A SUILEN
「EXTREME EXPRESS」

2026年10月10日~10月12日に東京ガーデンシアターにて、「BanG Dream! 13th☆LIVE」を開催いたしました。Poppin'Party、夢限大みゅーたいぷ、RAISE A SUILENが出演いたしました。

2026年12月　両国国技館 「STARDOM DREAM QUEENDOM 2026」



2026年12月29日、両国国技館にて「STARDOM DREAM QUEENDOM 2026」を開催いたします。

2026年を締めくくる年内最後のビッグマッチです。

2026年10月 「Bushiroad Fashion Journey」開催



2026年10月25日、渋谷ヒカリエ ヒカリエホールにて「Bushiroad Fashion Journey」を開催いたしました。

本公演はブシロードとして初の試みとなる「ファッション」をテーマにしたイベントです。総勢37名のキャストが出演し、ブシロードの多彩なコンテンツの魅力をファッションの軸から発信いたしました。既存の領域に留まらず、アパレル等を含む新たな顧客接点の開拓を進めております。

©BanG Dream! Project ©Project Revue Starlight ©World Wonder Ring STARDOM ©ZERO RISE project. ©HiBiKi ©POPROD PRODUCTION ©2026 BUSHIROAD MUSIC INC.©APDREAM ©Bushiroad

（参考）バンドリ！プロジェクトの今後の展開

	FY27 2Q (2026/10～2026/12)	FY27 3Q (2027/1～2027/3)	FY27 4Q (2027/4～2027/6)
ゲーム	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！」 新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」		
アニメ	2026年10月16日公開 映画「BanG Dream! Ave Mujica prima aurora」 	2027年1月8日放送開始 TVアニメ「BanG Dream! MyGO!!!!! // Ave Mujica」 	
音楽ライブ ※一部抜粋	10/10～10/12 東京ガーデンシアター BanG Dream! 13th☆LIVE DAY1：Poppin'Party「Now Roading♪♪」 DAY2：夢限大みゅーたいぷ「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 -	2027/1/3 AsiaWorld-Expo, Hall 5 MyGO!!!!! 9th LIVE「つなぎ目の向こうに」- 香港還想編 - 2027/1/9 Kanadevia Hall Morfonica LIVE「eleganza」 2027/1/11 Kanadevia Hall millsage×一家Dumb Rock! SPECIAL LIVE 2027/1/30~ ライブツアー東京・愛知・宮城・福岡 Roselia 10th Anniversary LIVE TOUR「Rosen-Dekade: Zueignung」 2027/1/31~ ライブツアー福岡・宮城・北海道・大阪・東京・愛知 夢限大みゅーたいぷ LIVE TOUR 2027「YMMTric COUNTER POINT」	2027/4/4~ ライブツアー宮城・北海道・東京・大阪・愛知 RAISE A SUILEN LIVE TOUR 2027 2027/5/29～5/30 Kアリーナ横浜 Ave Mujica 8th LIVE「Discrimen Fati」

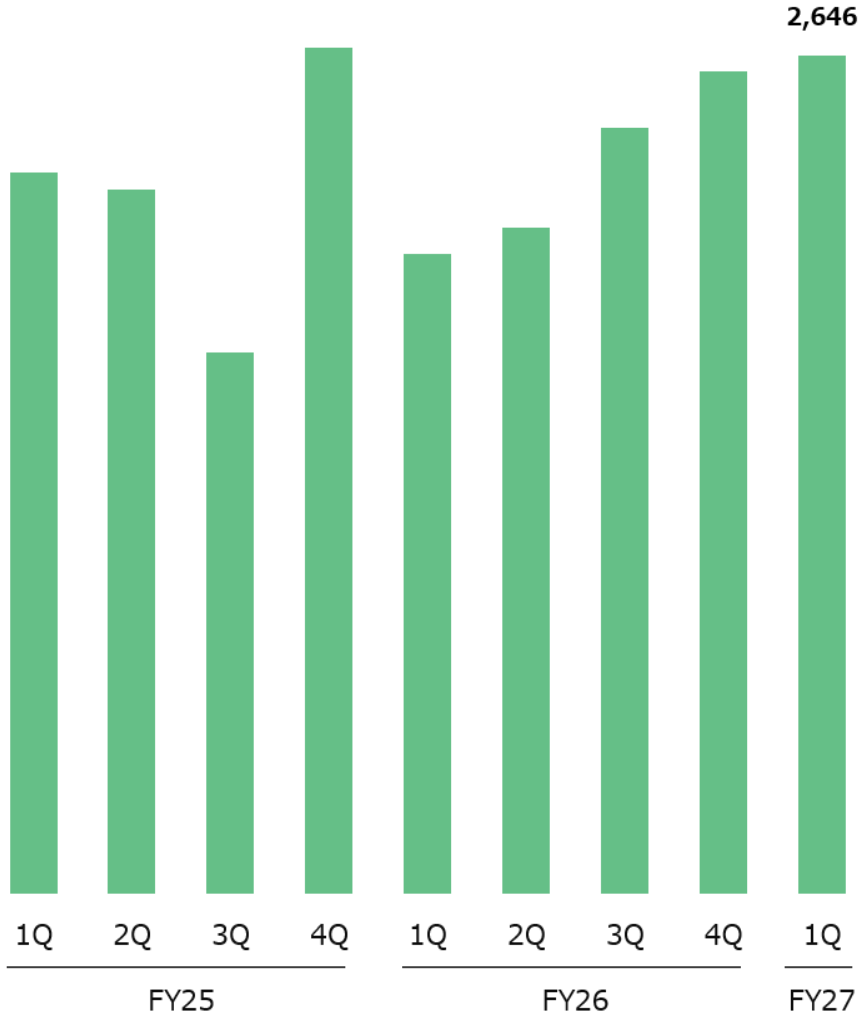
※2026年11月12日時点で発表済みのイベントのみを記載しています。

©BanG Dream! Project ©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高	2,646 百万円	YoY	+624 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、前期に引き続き好調。2026年11月時点で累計製造数600万パックを突破。

・カプセルトイ・ボックストイが順調。なかでもボックストイブランド「BUSHIROAD THE BOX」が、海外出荷を中心に売上を牽引。

・プライズもぬいぐるみ商品の「ぷちっしゅ！」を中心に順調に推移。





「PalVerse BanG Dream! Afterglow」



「ぷちっしゅ！　夢限大みゅーたいぷ」

©BanG Dream! Project ©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス・今後の展開

グローバル展開と販路の拡大

北米・欧州・東アジアなど引き続き幅広い地域において、各地の「Bushiroad EXPO」や現地の見本市やイベントへ出展しています。新規開拓となるカザフスタン（中央アジア初）では多数の問い合わせがあり好反響を得るなど、順調に新規の開拓が進んでいます。また、北米の大型見本市では現地の大手小売店へ直接アピールを行うなど、グローバル市場におけるプレゼンスを着実に高めています。 今後も海外展開に注力し、世界規模でのシェア拡大を目指します。





自社IPと連動したリアル接点の強化



「BanG Dream! STORE」

直営店である「BanG Dream! STORE」では、各バンドにフォーカスしたフェアや、アニメ・ゲーム・ライブと連動した施策を継続的に展開しております。今後も自社IPの展開とシナジーを生み出す「リアル展開の場」として、コンテンツ全体のさらなる盛り上がりを図ってまいります。

新規ぬいぐるみブランド「てくとも」の展開



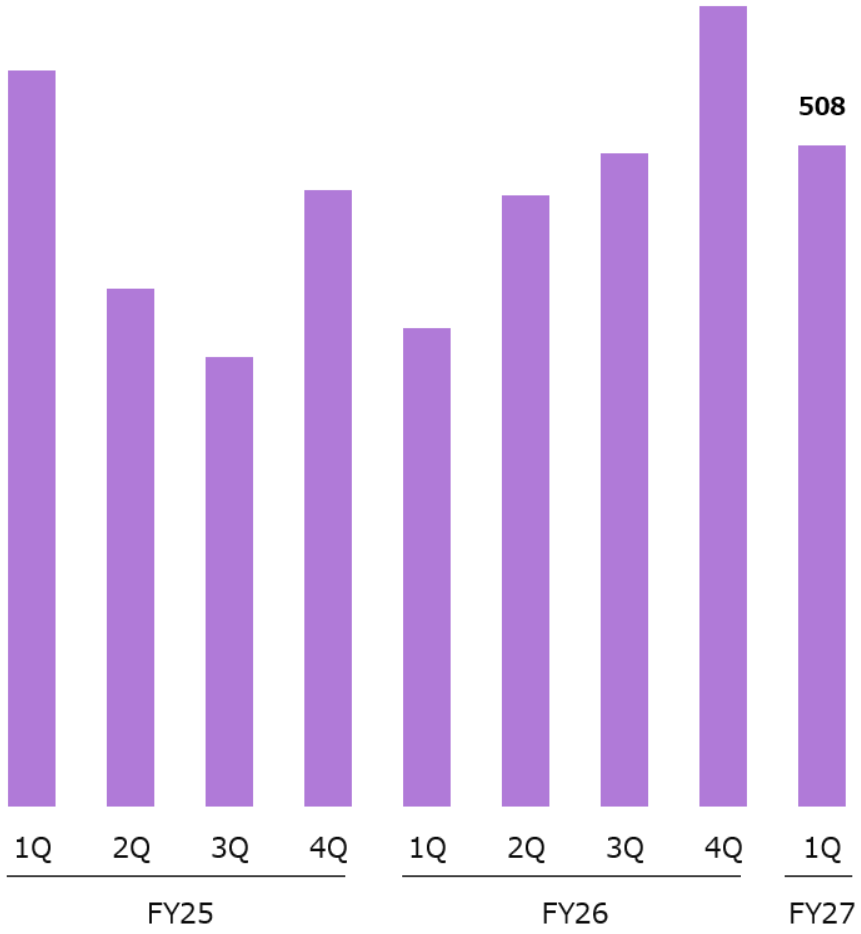
「いっしょにおさんぽ」をコンセプトにしたぬいぐるみのボックストイ新ブランド「てくとも」を立ち上げ、TOKYOおもちゃショー2026にて初展示しました。市場の需要拡大に合わせ、ぬいぐるみ・フィギュア等の立体物に引き続き注力していきます。2027年1月発売の第1弾商品は海外受注を中心に、非常に好調な滑り出しを見せています。

©BanG Dream! Project ©Bushiroad

2027年6月期第1四半期トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高	508 百万円	YoY	+139 百万円

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

・出版事業では、FY26 4Qの反動によりQoQで刊行点数は減少したものの、電子書籍が伸長し、順調に推移。

・広告代理店事業では、グループ事業全体のプロモーションに引き続き貢献。



2026年8月 5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8月 1巻発売　ノベル
「現代忍者は万能ゆえに異世界迷宮を一人でどこまでも深く潜る」

©Hina Takase / BUSHIROAD WORKS ©POYOKO/Frontier Works Inc. ©Sahyoenosuke / BUSHIROAD WORKS ©Bushiroad

2027年6月期
連結業績予想の上方修正

©Bushiroad

2027年6月期 連結業績予想の上方修正

	実績 （FY27 1Q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	16,948 百万円	58,000 百万円 29.2%	**71,000 百万円** **23.9%**	+13,000 百万円 122.4%
営業利益	1,546 百万円	5,300 百万円 29.2%	**6,600 百万円** **23.4%**	+1,300 百万円 124.5%
経常利益	1,441 百万円	6,000 百万円 24.0%	**7,100 百万円** **20.3%**	+1,100 百万円 118.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,091 百万円	4,200 百万円 26.0%	**5,100 百万円** **21.4%**	+900 百万円 121.4%

・TCG「パルワールド オフィシャルカードゲーム」につきましては、2026年7月の発売直後から想定を上回る好調な初動となりました。その実績を反映するとともに、今後の出荷見込み数を見直し、今回の業績予想に織り込んでおります。

・デジタルゲーム「バンドリ！アワーノーツ」につきましては、2026年9月のリリース時に発生した不正アクセスの影響により、当初の想定を下回るスタートとなりました。現在は新たなゲーム内イベントを安定して開催できており、第2四半期以降に業績へ本格的に寄与するものと見込んでおります。

©Bushiroad

2027年6月期 配当予想の修正（増配）

基準日	第２四半期末	期末	合計
前回発表予想	0円00銭	3円00銭	3円00銭
今回修正予想	**0円00銭**	**4円00銭 （普通配当 3円00銭） （記念配当 1円00銭）**	**4円00銭 （普通配当 3円00銭） （記念配当 1円00銭）**
前期実績 （2026年６月期）	0円00銭	2円50銭	2円50銭

今回の業績予想の修正に伴い、2027年6月期の期末配当予想は、普通配当を前回予想と同額の3円とし、これに創業20周年の記念配当1円を加えた、**1株当たり4円00銭**に修正いたします。

©Bushiroad

2026年9月2日　子会社（株式会社ブシロードミライ）設立のお知らせ

株式会社ブシロードは、2026年8月27日開催の取締役会において、新たに子会社として「株式会社ブシロードミライ」を設立することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

1.設立の背景と目的

当社グループでは、さらなる事業成長に向けて、現場オペレーションからバックオフィス業務に至るグループ全体のDX化、および業務効率化を推進しております。グループ各部署の多様な業務課題に対応し、柔軟かつ継続的な改善体制を構築するため、特定事業部に属さない独立した主体として、全社横断での推進力強化、中長期的な視点での取り組み、および変化に即応する機動性を確保すべく新グループ会社を設立いたしました。

2.事業内容

株式会社ブシロードミライは、当社グループの業務において「これまで人が行っていた定型プロセスを中心にAIで支援する」ことを目的として、グループ内のDX推進および業務効率化・高度化に取り組んでまいります。全社基幹システムを管轄する既存IT部門とは役割を分担し、業務課題に密着した個別ツールの導入・運用を担います。さらに将来的には、自社運用で培ったノウハウやツールの社外提供についても検討を進めていく予定です。本取り組みを通じて、定型業務の負荷やヒューマンエラーを軽減し、クリエイターや現場スタッフがより一層「創作や企画」に専念できる環境を整備してまいります。

3.設立する会社の概要

（1）会社名	株式会社ブシロードミライ
（2）代表者	代表取締役社長 江﨑徹哉
（3）本社所在地	東京都中野区中央一丁目38番1号 住友中野坂上ビル
（4）事業内容	グループ内における DX 推進および業務効率化支援
（5）資本金	1,000万円
（6）設立年月	2026年12月（予定）
（7）出資比率	株式会社ブシロード 100%

4. 今後の見通し

本件の業績に与える影響は、現時点では軽微であると見込んでおりますが、中長期的にはグループの企業価値向上に寄与すると考えております。今後、本件に関して開示すべき事項が生じた場合には、速やかにお知らせいたします。

©Bushiroad

2026年11月12日　自己株式の取得状況及び取得中止に関するお知らせ
（会社法第165条第2項の規定による定款の定めに基づく自己株式の取得）

株式会社ブシロードは、2026年11月12日開催の取締役会において、2026年6月30日開催の取締役会にて決議した自己株式の取得（会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づく）につきまして、本日、2026年11月12日をもって中止することを決議いたしました。あわせて、直近の自己株式の取得状況について、下記のとおりお知らせいたします。

1．自己株式の取得を中止する理由

株式市場の状況並びにその他の事情を総合的に勘案し、2026年11月12日をもって自己株式の取得を中止することといたしました。

（ご参考）

1．2026年6月30日開催の取締役会における決議内容

（1）取得対象株式の種類	当社普通株式
（2）取得し得る株式の総数	8,000,000株（上限） （発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合5.89%）
（3）株式の取得価額の総額	20億円（上限）
（4）取得期間	2026年7月1日～2026年12月31日

2．上記取締役会決議に基づき取得した自己株式の累計（2026年11月12日現在）

（1）取得した株式の総数	2,845,700株
（2）取得した株式の総額	1,170,597,600円

©Bushiroad

Appendix

ブシロードグループの強み①　「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」

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

©Bushiroad

LIVE-MIXED ENTERTAINMENT ～バンドリ！プロジェクトの例～

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

©BanG Dream! Project ©Bushiroad

ブシロードグループの強み② 「TCGのバリューチェーンと運営力」

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

世界各地に拠点を持ち、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

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

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

世界中の問屋・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ける、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

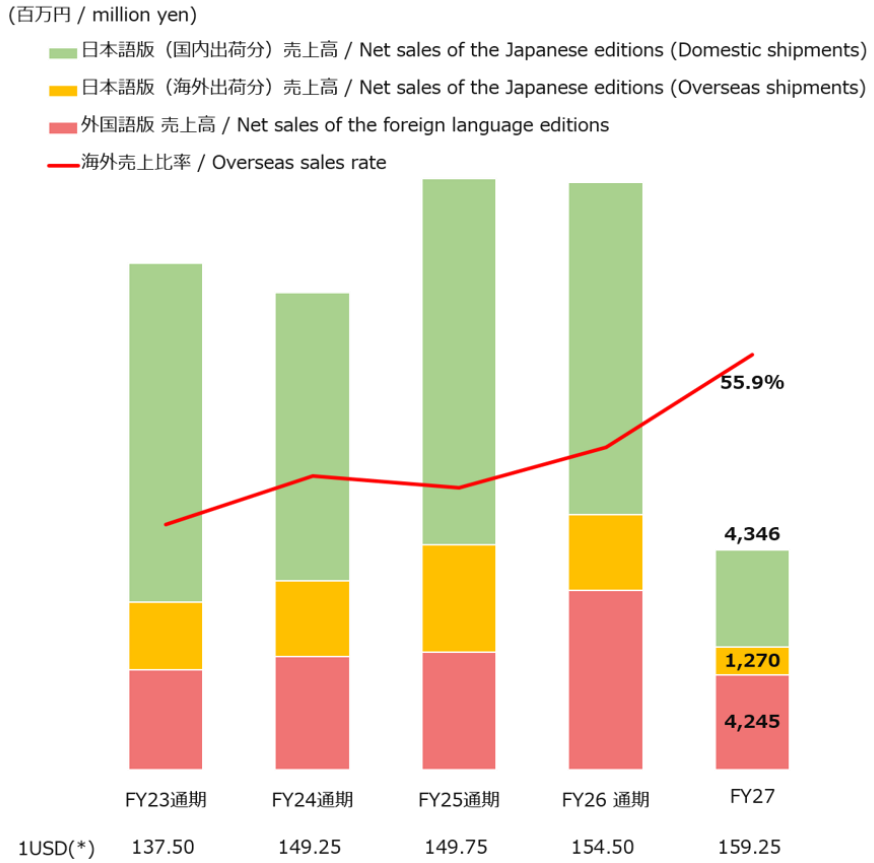


©Bushiroad

ブシロードグループの強み③ 「グローバル展開」

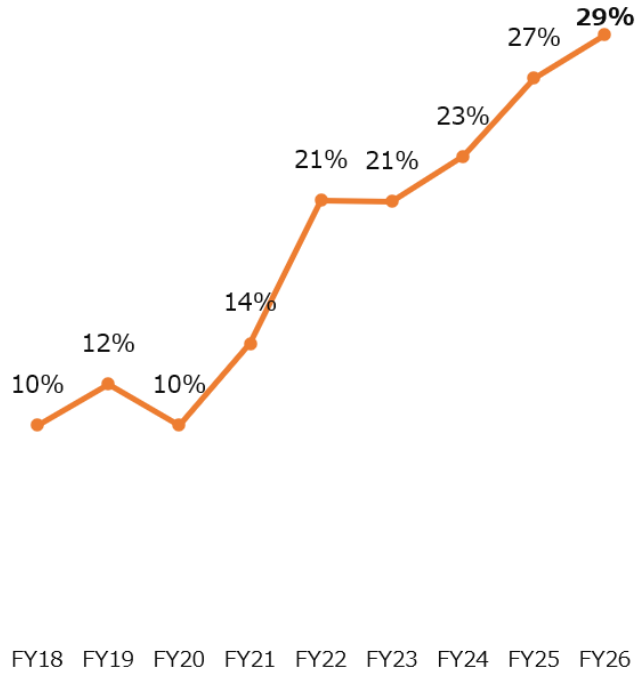
グループ全体の海外売上比率は着実に増加しており、中長期的には50%への引き上げを目指しています。これに先んじて、FY27 1QのTCGの海外売上比率は**55.9%**となりました。（P14参照）。TCG、アニメ、ゲーム、音楽ライブ、MDなどのブシロードコンテンツを世界へ直接届ける展示会「Bushiroad EXPO」を引き続き開催するなど、今後もグローバル展開に力を入れてまいります。

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。
＊ 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



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。

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。

©Bushiroad