



投資先紹介レポート ブシロード(7803)

KxShare株式会社運用部

2022/10/17

実力を証明し続けるIPディベロッパー

ブシロード(7803)

設立 2007年

本社 東京都中野区

代表者 代表取締役社長 木谷 高明

従業員数 正社員678名（2022年6月末）

市場 東証グロース

業種 その他製品

上場 2019年7月29日

時価総額 530億円（2022年9月30日）

1. 事業概要

2. KxShareが投資する理由

- ① 実力を証明し続けるIPディベロッパー戦略
- ② カードゲームブームと新商品効果
- ③ プロレスや音楽ライブ市場のリオープン

Appendix

株式会社ブシロードは、エンターテインメント会社である。

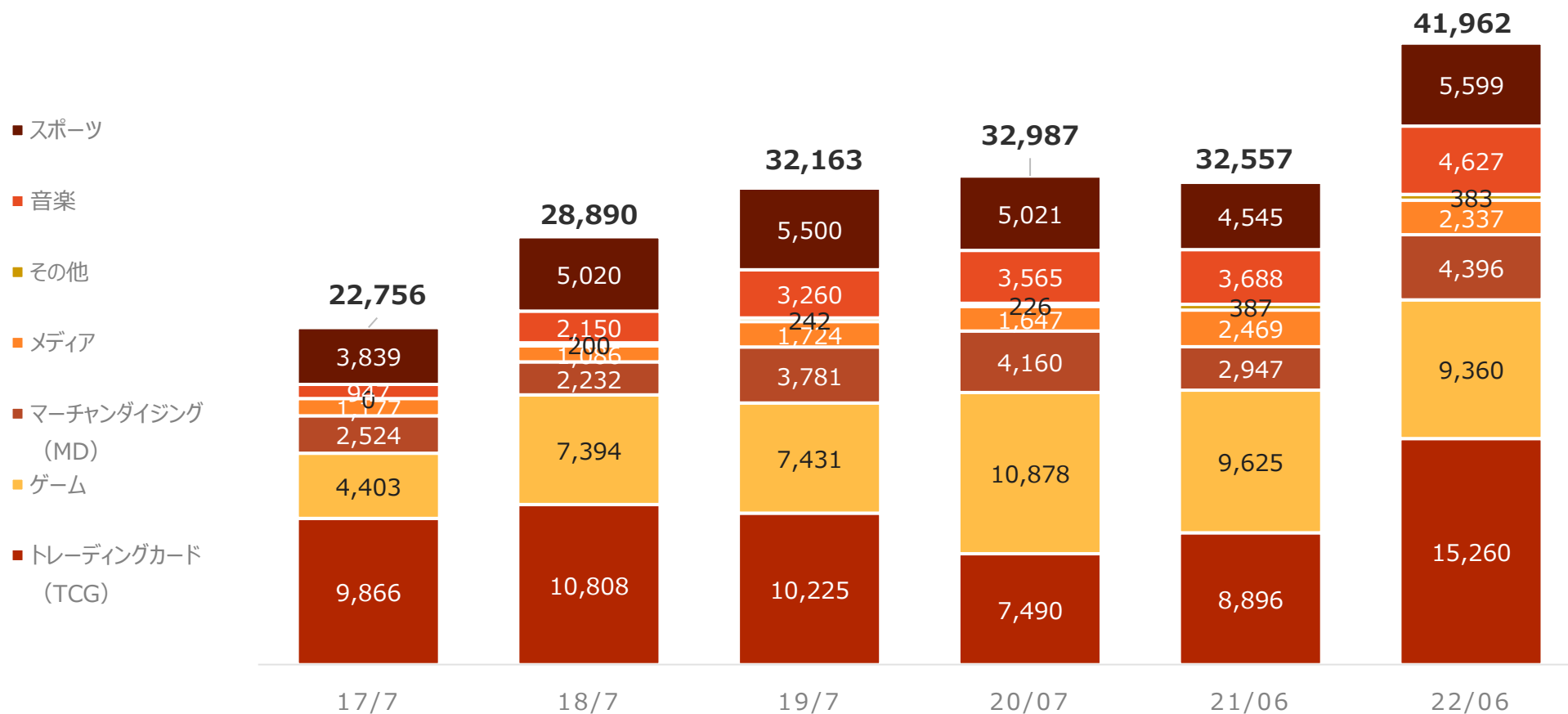
祖業であるトレーディングカードゲーム（TCG）をはじめとして、ゲーム、マーチャндаイジング（MD）、メディア、音楽、スポーツと6部門に跨る幅広いメディアミックスによりIPの開発を行う。



2022/8/12 ブシロード『2022年6月期決算説明資料』

左からKxShare撮影、バンドリ公式サイト、
ラブライブ公式サイト、ヴァイスシュヴァルツ公式サイトより

売上の4割をTCG、2割をゲーム、残りをMD、音楽、プロレス等が稼いでいる。
 トレーディングカードは22年6月期に急伸。ゲームは2020年に自社配信でリリースした『D4DJ Groovy Mix』により拡大。音楽やスポーツも成長軌道にあるなど、全方位的な成長が継続。



2022/8/12 ブシロード『2022年6月期決算説明資料』

IP別には自社IPのバンドリ、新日本プロレス、スターダム、D4DJ等の他、他社IPのメディア展開を行うホロライブ（カバー社）やラブライブ（カドカワ・バンナム等）の貢献が大きい。

また後述の通り、IPとして売上社内トップのヴァイスシュバルツは自社・他社問わないIPプラットフォームとして展開。

ブシロードグループが現在取り組む主なIP

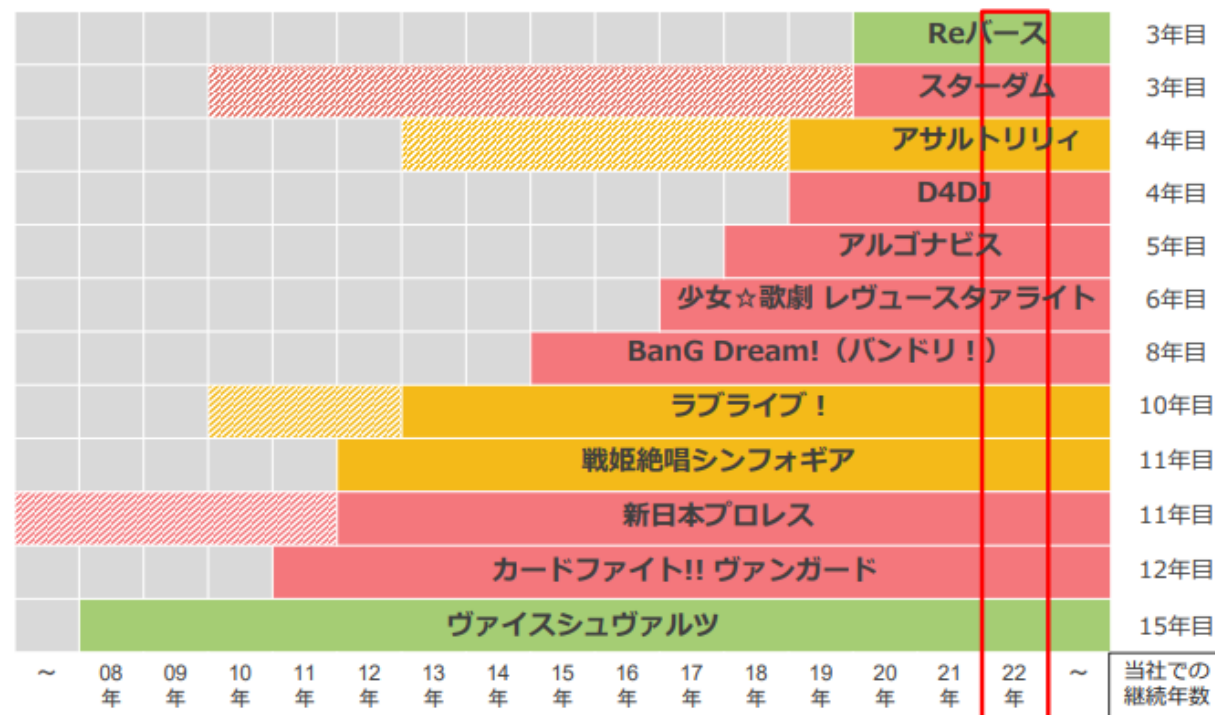
主なIPの継続年数

凡例

自社IP

他社IP

IPプラットフォーム型TCG



FY22 売上高上位IP⁽⁺¹⁾

IP	区分
ヴァイスシュバルツ ⁽⁺²⁾	IPプラットフォーム型TCG
BanG Dream! (バンドリ!) ⁽⁺²⁾	自社IP
カードファイト!! ヴァンガード ⁽⁺²⁾	自社IP+オリジナルTCG
新日本プロレス ⁽⁺²⁾	自社IP
ホロライブ	他社IP
D4DJ	自社IP
ラブライブ!	他社IP
アサルトリリィ	他社IP
スターダム	自社IP
少女☆歌劇 レヴュースタァライト	自社IP

*1 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

*2 FY22の売上高40億円以上のIP

2022/8/12 ブシロード『2022年6月期決算説明資料』

売上高上位のIPを時系列でみると、自社IPのバンドリ、新日本プロレス、ヴァンガード等が継続して上位にランク。2008年発売で既に15年目となるヴァイスシュヴァルツはヒットを継続し、FY22には同社内1位を奪還。

2019年7月期 IPランキング (当社での売上高10億円以上・1のIP)			
順位	IPタイトル	開始年・※2	自社IP/他社IP
1	BanG Dream! (バンドリ!)	2015年	自社
2	新日本プロレス	2012年	自社
3	カードファイト!! ヴァンガード	2011年	自社
4	ラブライブ!	2012年	他社
5	フューチャーカード バディファイト	2014年	自社
NEW 6	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	2017年	自社
7	戦姫絶唱シンフォギア	2012年	他社

※1 社内集計数値
※2 他社IPならびに新日本プロレスにおいては当社での取組開始年を記載

FY20売上高上位IP

	IP	区分
※1	BanG Dream! (バンドリ!)	自社IP
※2	新日本プロレス	自社IP
※2	カードファイト!! ヴァンガード	自社IP + オリジナルTCG
	ヴァイスシュヴァルツ	IPプラットフォーム型TCG
	ラブライブ!	他社IP + オリジナルTCG
	戦姫絶唱シンフォギア	他社IP
	少女☆歌劇 レヴュースタァライト	自社IP

当社グループでの売上高の社内集計数値を基に作成。
※1 = FY20売上高100億円以上のIP
※2 = FY20売上高40億円以上のIP

FY21売上高上位IP^(※1)

	IP	区分
*2	BanG Dream! (バンドリ!)	自社IP
*2	ヴァイスシュヴァルツ	IPプラットフォーム型TCG
*2	カードファイト!! ヴァンガード	自社IP + オリジナルTCG
	新日本プロレス	自社IP
	D4DJ	自社IP
	ラブライブ!	他社IP
	アサルトリリィ	他社IP
	戦姫絶唱シンフォギア	他社IP

*1 当社グループでの売上高の社内集計数値を基に作成。
*2 FY21の売上高40億円以上のIP

FY22 売上高上位IP^(※1)

IP	区分
ヴァイスシュヴァルツ ^(※2)	IPプラットフォーム型TCG
BanG Dream! (バンドリ!) ^(※2)	自社IP
カードファイト!! ヴァンガード ^(※2)	自社IP + オリジナルTCG
新日本プロレス ^(※2)	自社IP
ホロライブ	他社IP
D4DJ	自社IP
ラブライブ!	他社IP
アサルトリリィ	他社IP
スターダム	自社IP
少女☆歌劇 レヴュースタァライト	自社IP

*1 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
*2 FY22の売上高40億円以上のIP

2019/9/18 ブシロード『2019年7月期決算説明資料』
2020/9/14 ブシロード『2020年7月期決算説明資料』
2021/8/13 ブシロード『2021年6月期決算説明資料』
2022/8/12 ブシロード『2022年6月期決算説明資料』

ヴァイスシュヴァルツ（Weiß Schwarz）とは、2人対戦型のトレーディングカードゲーム。

互いのターンごとにカードに書かれたイベントや攻撃を行いながら進めていく。

120種類以上のアニメやゲーム、漫画等のタイトルがカードを発売していることが最大の特徴であり、IPプラットフォームとしての位置づけ。例えば『アイドルマスター』のカードと、『スターウォーズ』のカードで対戦することが出来る。

『スタンダード構築』ルールでは、あらゆるタイトルのカードからデッキを作ることが出来る。

『ネオスタンダード構築』ルールでは、プレイヤーごとに1つのタイトルを選び、選択したタイトルのカードのみからデッキを作る。

『タイトル限定構築』ルールでは、指定された1つのタイトルのカードのみからデッキを作る。

2008年の発売以来、人気のIPを取り込み続けており、現在ではグローバルに展開されている。

池田芳正氏によれば、国内TCG市場におけるシェアは4位。



https://ws-tcg.com/products/sw_cb/



https://ws-tcg.com/products/hol_bp/

ヴァイスシュヴァルツに参加するIPの一覧（159作品）

★印は日本語と英語版ヴァイスシュヴァルツとも登場する作品。			
D.C. ～ダ・カーボ～	THE IDOLM@STER	★アクセル・ワールド	スター・ウォーズ/フォースの覚醒
D.C.II ～ダ・カーボII～	THE IDOLM@STER Dearly Stars	★アクセル・ワールド -インフィニット・バースト-	チェインクロニクル
D.C.III ～ダ・カーボIII～	THE IDOLM@STER 2	★ソードアート・オンライン	けものフレンズ
D.S. -Dal Segno-	THE IDOLM@STER MOVIE 輝きの向こう側へ!	★劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-	ひなろじ～from Luck & Logic～
リトルバスターズ!	★アイドルマスター シンデレラガールズ	ソードアート・オンライン オルタナティブ ガンゲイル・オンライン	★天元突破グレンラガン
クドわふたー	アイドルマスター ミリオンライブ!	★「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ	★「富士見ファンタジア文庫」シリーズ[注釈 6]
リトルバスターズ! カードミッション	アイドルマスター シャイニーカラーズ	ビビッドレッド・オペレーション	ダーリン・イン・ザ・フランキス
ペルソナ3	CANAAN	★ラブライブ!	少女☆歌劇 レヴュースタァライト
★ペルソナ4	Phantom ～Requiem for the Phantom～	★ラブライブ! The School Idol Movie	少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-
★ペルソナ5	「角川スニーカー文庫」シリーズ[注釈 5]	★ラブライブ!サンシャイン!!	アニメーション映画「GODZILLA」
ペルソナ ～トリニティ・ソウル～	★FAIRY TAIL	★ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル	★ノーゲーム・ノーライフ
★ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	★Angel Beats!	ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会	Summer Pockets
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	とある魔術の禁書目録	ラブライブ! スーパースター!!	STEINS;GATE
デビルサバイバー2	とある科学の超電磁砲	PSYCHO-PASS サイコパス	ゆるぎ荘の幽奈さん
ゼロの使い魔	MELTY BLOOD	翠星のガルガンティア	オーバーロード
★魔界戦記ディスガイア	★「探偵オペラ ミルキィホームズ」シリーズ	幻影ヲ駆ケル太陽	★ゴブリンスレイヤー
★魔界戦記ディスガイア2	エヴァンゲリオン新劇場版	うーさーのその日暮らし	★カードキャプターさくら クリアカード編
★魔界戦記ディスガイア3	ブラック★ロックシューター	★ログ・ホライズン	★青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない
★魔界戦記ディスガイア4	刀語	★キルラキル	★ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風
★ディスガイアD2	灼眼のシャナ	★艦隊これくしょん -艦これ-	転生したらスライムだった件
魔法少女リリカルなのはA's	劇場版 マクロスF	★ニセコイ	グリザイアの果実
魔法少女リリカルなのはStrikerS	★〈物語〉シリーズ	クレヨンしんちゃん	新サクラ大戦
魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st	Rewrite	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ モーレツ!オトナ帝国の逆襲	ロストデイクイド
魔法少女リリカルなのは The MOVIE 2nd A's	ギルティクラウン	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ アッパレ!戦国大合戦	アサルトリリィ
魔法少女リリカルなのは Reflection	戦姫絶唱シンフォギア	超爆異変次元メンコバトル ギガントシューター つかさ	ニンジャバットマン[注釈 7]
魔法少女リリカルなのは Detonation	戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED	ガールフレンド（仮）	プリンセスコネクト! Re:Dive
ViVid Strike!	ROBOTICS;NOTES	テラフォーマーズ	神様になった日
★Fate/stay night	DOG DAYS	★To LOVEる-とらぶる- ダークネス2nd	彼女、お借りします
Fate/hollow ataraxia	★魔法少女まどか☆マギカ	★進撃の巨人	小林さんちのメイドラゴン
★Fate/Zero	★劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編] 叛逆の物語	Charlotte	ゾンビランドサガ リベンジ
★Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	スクールガールストライカーズ	かぐや様は告らせたい～天才たちの恋愛頭脳戦～
★Fate/Apocrypha	無職転生 ～異世界行ったら本気だす～	ぶよぶよシリーズ	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
Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-	ワールドトリガー	おそ松さん	D_CIDE TRAUMEREI
シャイニング・フォース イクサ	東京リベンジャーズ	ご注文はうさぎですか?	D4DJ
シャイニング・レゾナンス	PIXAR	ご注文はうさぎですか?? ～Dear My Sister～	痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。
らき☆すた	五等分の花嫁	キズナイーバー	冴えない彼女の育てかた
宇宙をかける少女	ホロライブプロダクション	★BanG Dream!	デート・ア・ライブ
舞-HiME	チェンソーマン	★バンドリ! ガールズバンドパーティ!	MARVEL
舞-乙HiME	アズールレーン	★Re:ゼロから始める異世界生活	ヘブンバーンズレッド
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ	ありふれた職業で世界最強	スター・ウォーズ・オリジナル・トリロジー	

キャラクターとリアルライブがリンクした次世代ガールズバンドプロジェクト。

2次元のキャラクターによる漫画やアニメを展開するほか、当該キャラクターの声優が実際にバンドとしてライブに出演する。

木谷代表取締役社長が2014年に発案し、現在まで製作総指揮を務める。
企画・原作はブシロード。音楽・イベント制作・マネジメントはブシロードミュージック。

音楽グループ一覧

- Poppin'Party (リアルバンド)
 - Pastel * Palattes (ユニット)
 - Morfonica (リアルバンド)
 - Roselia (リアルバンド)
 - ハロー、ハッピーワールド！ (ユニット)
 - Glitter * Green (ユニット)
 - Afterglow (ユニット)
 - RAISE A SUILEN (リアルバンド)
 - Argonavis (男性リアルバンド)
- 等



【木谷氏インタビュー記事より抜粋】

——では続いて、『バンドリ！』というプロジェクトを立ち上げたきっかけをお伺いできますか？

木谷：当社で『スクフェス（※ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル）』というアプリを運営するなかで、音楽キャラクターコンテンツというものの可能性をすごく感じたんです。それでずっと漠然と「何か他にないかな？」と考えていたのですが、具体的なプロジェクトを思いつくまでには至っていなかったんですね。そんな中、2014年に『アイドルマスター ミリオンライブ！』にも出演している愛美さんが、さいたまスーパーアリーナで行われたアイマスの合同ライブ（『THE IDOLM@STER M@STERS OF IDOL WORLD!!2014』）でギターを弾いたら、会場がどよめいた……ってスタッフが報告してきたんです。僕はその理由って、ふたつあると思うんですよ。

——ふたつですか？

木谷：そう。ひとつは「ここまでキャラに合わせてくれたんだ！」というファンの感謝。で、もうひとつは「あ、声優なのにギター弾けるんだ」という驚きです。それでそのスタッフが「愛美にガールズバンドをやらせたいんです！」と提案してきたので、「やるんだったらコンテンツにしなきゃ意味がないだろ！」と……それが、ガールズバンドでキャラクターコンテンツを作るスタートでしたね。

ブシロード 木谷高明が語る、『バンドリ！』プロジェクトの軌跡と未来「何十年も続く作品にしたい」 <https://realsound.jp/2018/11/post-268336.html>

- 2015年1月 漫画『BanG_Dream！ 星の鼓動』連載
- 2015年4月 バンド『Poppin'Party』が1stライブ実施
- 2017年1月 テレビアニメ第1期放送開始
- 2017年3月 ゲーム『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』（略称ガルパ）が配信開始
- 2017年4月 バンド『Roselia』がCDデビュー
- 2018年5月 男性バンド『Argonavis』が結成
- 2019年1月 テレビアニメ第2期放送開始
- 2020年1月 Poppin'Partyの15thシングルがオリコン週間ランキング1位獲得
- 2020年1月 テレビアニメ第3期放送開始

Wikipedia—BanG Dream!より（2022年10月17日閲覧）

スポーツ事業では、歴史あるプロレス団体『新日本プロレス』と急成長中の女子プロレス団体『スターダム』を運営する。

新日本プロレスは、1972年にアントニオ猪木が日本プロレスから除名されて旗揚げした団体。2005年にユークス(4334)がアントニオ猪木から株式譲受。2012年にブシロードがユークスへ申し出る形で全株式を譲受。同年の第三者割当等を経て、現在はブシロードが70%を保有。

スターダムは、2011年に愛川ゆず季を看板に旗揚げされたプロレス団体。2019年にブシロード子会社のブシロードファイトが、代表取締役でオーナーだったロッキー小川から100%の株式を譲受。

新日本プロレスの人気は2000年ごろから低迷。総合格闘技やK-1ブームに押される形で人材の流出も加速。その状況でプロレスファンでもあった木谷氏がオーナーとなった。資本を支えに新たなプロモーションをかけると、オカダカズチカや棚橋、中邑といったスター選手の登場とともに人気は一挙に復活した。スターダムにもブシロードの手法に対する同様の期待がかかっている。

参考：<https://www.njpw.co.jp/245406> <https://toyokeizai.net/articles/-/117462> <https://www.pwanalysis.com/entry/2018/06/27/123000>

【木谷氏インタビュー記事より抜粋】

「当時、このままだとプロレスはメジャーな存在ではなくなると感じていました。僕も高校時代は人生の楽しみの7割がプロレスだった人間なので、不遜ですがなんとかしたい、と。同時に、ビジネスチャンスがあるとも思いました。プロレスってキャラクタービジネスで、自分たちが得意とする分野とそれほど遠くないんです」

ではプロレス人気を浮上させた手段は何か？

「プロレスは中身を見ると面白い。でも人間にとっては思い出も資産だから、落ち目のモノには投資したくない。そこでプロレスに“昇る”というトレンドを作っただけでいいことを考えました。上昇の角度が大事。こう言うとステマの王様みたいに言われるけれど、違う。最後はいいものしか人気は出ませんから。面白いのに埋もれているプロレスがあって、そこに光を当てて盛り上げた」

光を当てる具体的な方法は、まずBSでの放送を始めたこと。現在ではBSのほかCS放送、動画配信サービス（新日本プロレスワールド）、YouTube公式チャンネル、AbemaTVと、地上波だけだったアウトプットの数が何通りにも増えた。メディア戦略が当たり、興行収入や会場での物販が3倍以上となる。これが売上高3.7倍の中身だ。

GQJapan『新日本プロレス——売上は5年で3.7倍！』

<https://www.gqjapan.jp/culture/sports/20170609/new-japan-pro-wrestling>

スターダムのスターライト・キッドからビンタされる木谷代表取締役社長



2022/6/7 東スポ『【スターダム】スターライト・キッドがまたも木谷オーナーに渾身ビンタ 発表会で大立ち回り』<https://www.tokyo-sports.co.jp/articles/-/186561>

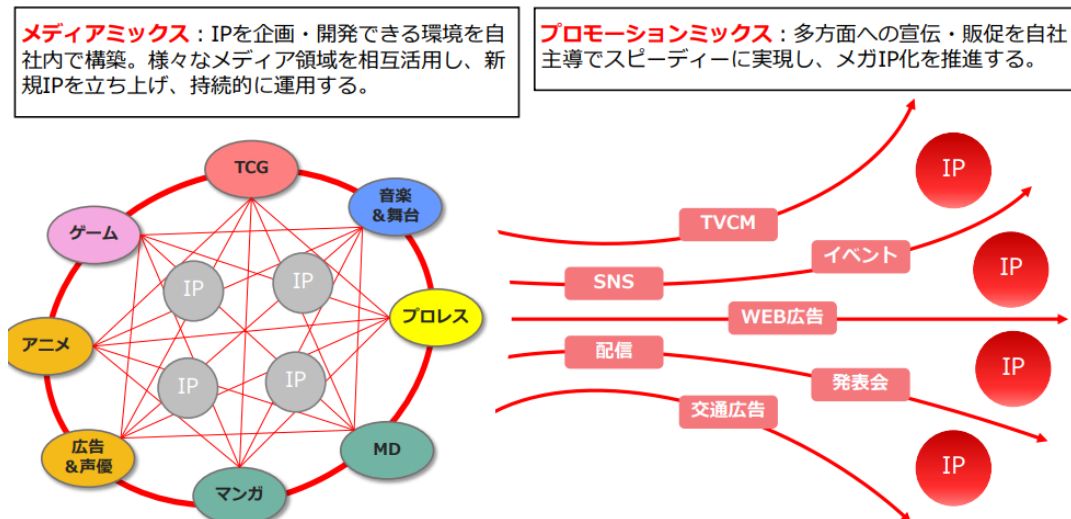
経営理念は「IPディベロッパー」。自社、他社問わず魅力的なIPを事業に組み込み、高いプロモーション力で成長させてきた。宣伝・販促をブシロードが主導し一気にコンテンツを盛り上げるという戦略で、再現性高く実績を積み上げてきた。またヴァイスシュバルツは多数のIPが集結するプラットフォームを形成。同様の取り組みを今後も志向。



KxShare追記

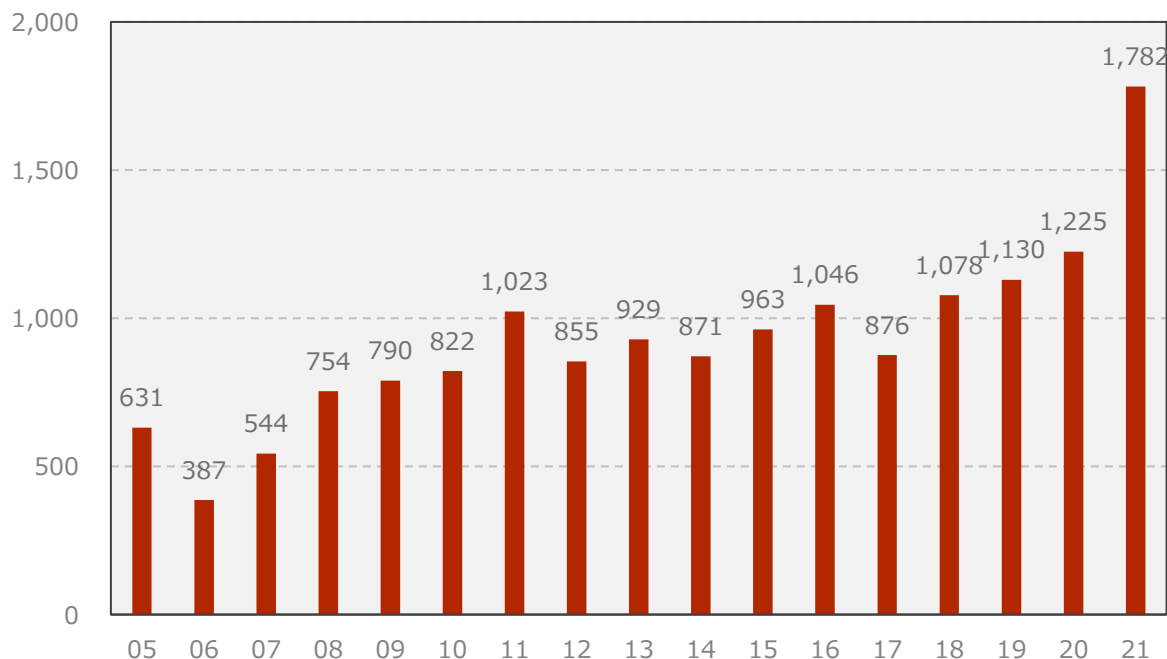
ラブライブ! は2010年にKADOKAWA、ランティス（バンナム）、サンライズ（バンナム）の3社プロジェクトとして開始。ブシロードはこの3社連合には名を連ねていなかったが、所属声優の出演やミニライブ実施などで支援。2013年にKLabが開発、ブシロードが運営・プロモーションする形でリリースされたゲーム「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル（略称スクフェス）」は5200万ユーザーを獲得する大ヒットを果たした。その後も様々な形でプロジェクト内の役割を担っている。

2022/9/27 ブシロード『事業計画及び成長可能性に関する事項』



トレーディングカード市場はグローバルで拡大。株式市場でもリサイクルショップや玩具卸の関連銘柄は業績好調。国内TCGにおいては遊戯王、デュエルマスターズ、ポケモンカードの3強が君臨し、いずれも好調。今年になって新発売された新作TCGでは、ブシロードの『シャドウバースEVOLVE』やバンダイの『ワンピースカード』がヒットするなど、盛り上がりは続く。

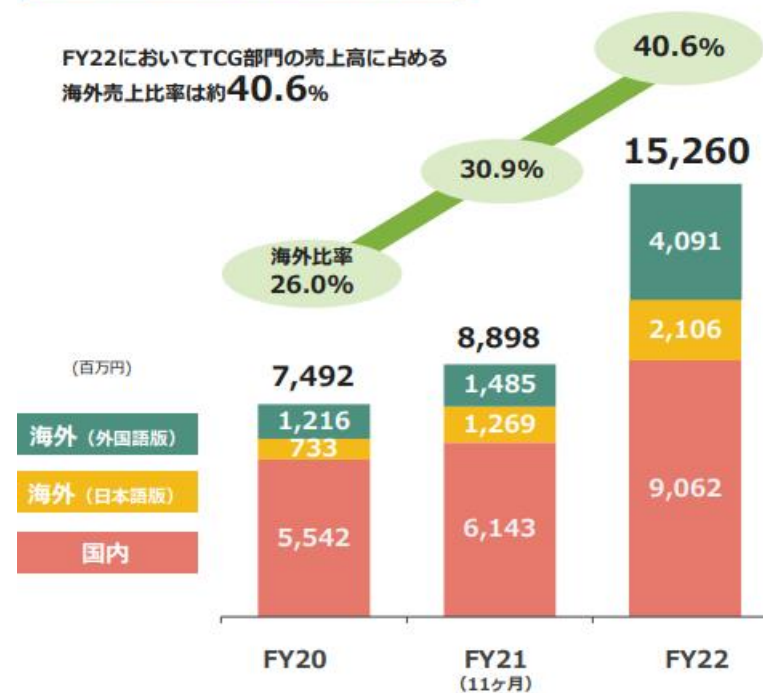
年度別国内トレーディングカードゲーム市場規模（億円）



日本玩具協会よりKxShare作成

TCG 国内・海外別 売上高推移

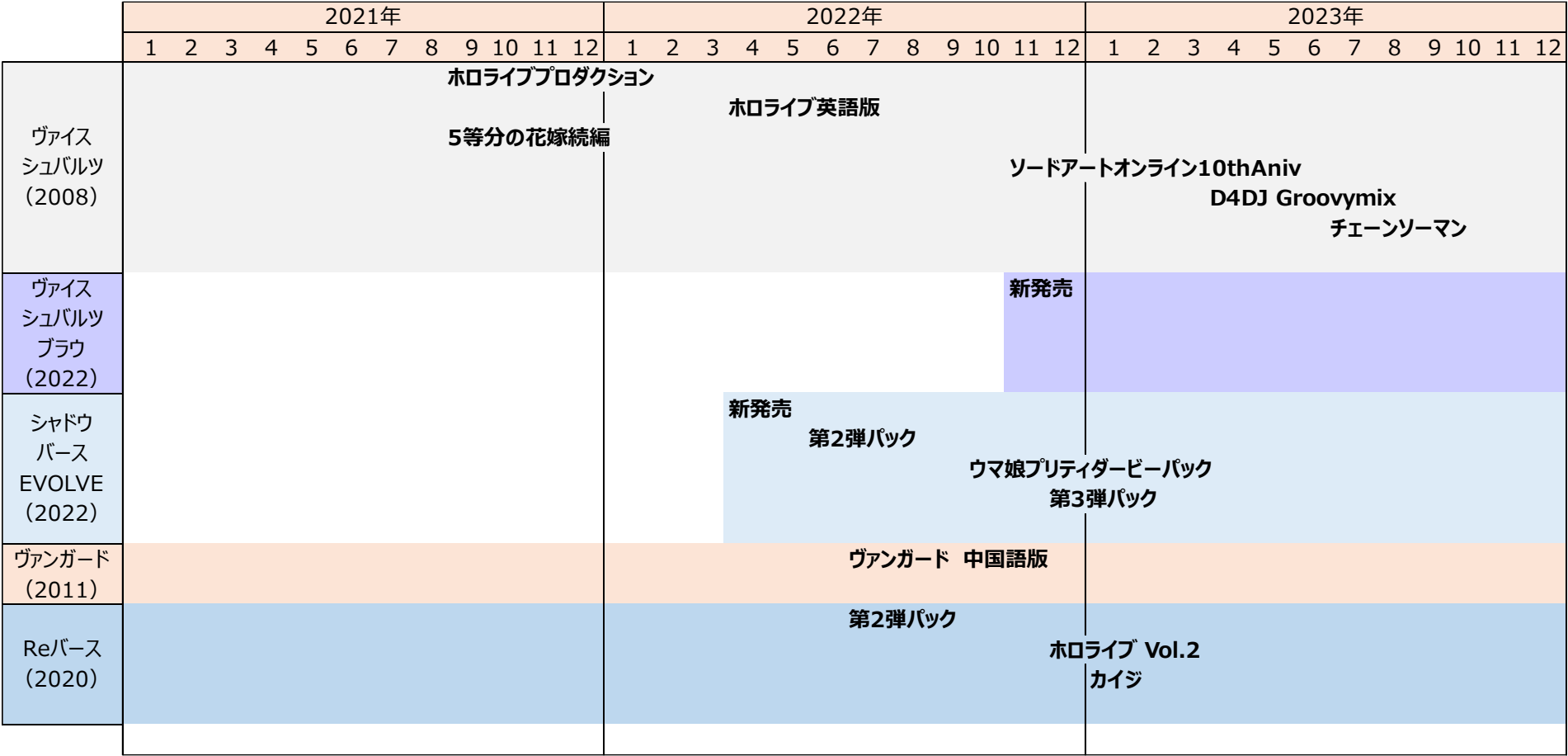
FY22においてTCG部門の売上高に占める
海外売上比率は約**40.6%**



2022/8/12 ブシロード『2022年6月期決算説明資料』

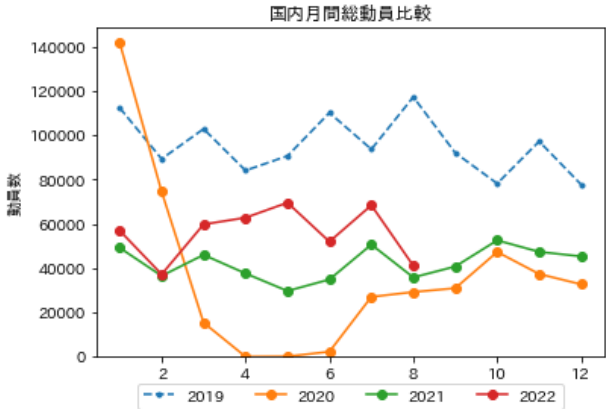
トレーディングカードがブームになる中、アグレッシブな商品展開を行う。昨年発売の『ヴァイス ホロライブ』は業績に貢献した。Cygamesの大ヒットスマホゲームShadowverseをリアルカード化した『Shadowverse EVOLVE』が4月に発売。同年10月には『ウマ娘』をEVOLVE上で展開し、全国のコンビニで販売される人気。11月に新作TCGとして初心者向けの『ブラウ』を開始。

ブシロードTCG事業の注目トピック



「ブシロードTCG戦略発表会2022 実りの秋」資料よりKxShare作成

全社売上の約25%を占めるスポーツ事業とライブ事業では、コロナ禍におけるイベント自粛やキャパシティ制限がマイナスとなってきた。足元ではフルキャパシティでの興行が再開されつつある。SNSなどの多角化を通してチケット収入に頼らない収益モデルも身に付けている他、スターダムは業界で群を抜いた成長率を誇る。コロナ前以上への回復が期待される。



年	動員 (8月まで)	前年比	2019年比
2019	800,685	—	—
2020	290,294	36%	36%
2021	320,239	110%	40%
2022	447,691	140%	56%

	2019年動員	2022年動員	2019年比
新日本	312,378	157,591	50%
スターダム	22,246	46,021	207%
ドラゴンゲート	71,755	39,527	55%
NOAH	37,030	29,931	81%
全日本	55,942	20,108	36%
DDT	47,596	19,992	42%
東京女子	11,859	12,987	110%
※いずれも8月18日までの動員で計算			

2022/8/20 プロレス統計-コロナ以後の国内プロレス団体の動員回復率について

<https://www.pwanalysis.com/entry/2022/08/20/120000>

財務諸表(億円)	17/07	18/07	19/07	20/07	21/06	22/06	KX 23/6	KX 24/6
スポーツ事業	38.4	50.2	55.0	50.2	45.5	56.0	60.0	65.0
yoy		30.8%	9.6%	(8.7%)	(9.5%)	23.2%	7.2%	8.3%
新日本観客動員	-	361,451	420,113	481,175	227,339	183,541	275,000	320,000
yoy		-	16.2%	14.5%	(52.8%)	(19.3%)	49.8%	16.4%
スターダム観客動員	-	-	31,055	32,813	21,424	47,405	60,000	75,000
yoy		-	-	5.7%	(34.7%)	121.3%	26.6%	25.0%
合計	-	361,451	420,113	513,988	248,763	230,946	335,000	395,000
yoy		-	16.2%	22.3%	(51.6%)	(7.2%)	45.1%	17.9%
音楽	9.5	21.5	32.6	35.7	36.9	46.3	50.0	55.0
yoy		127.0%	51.6%	9.4%	3.5%	25.5%	8.1%	10.0%

※動員数は暦年ベース。22/6期には2021暦年の動員数を記載
決算説明資料、プロレス統計 (<https://www.pwanalysis.com/>) よりKxShare作成

財務諸表(億円) ブシロード(7803)	17/07 通期	18/07 通期	19/07 通期	20/07 通期	21/06 通期	22/06 通期	23/06 会社計画	23/06 予想入力	24/06 予想入力
売上高	227.6	288.9	321.8	330.0	325.7	419.7	500.0	484.0	532.0
yoy		26.9%	11.4%	2.6%	(1.3%)	28.8%	19.1%	15.3%	9.9%
営業利益	3.1	29.3	30.6	27.1	3.4	33.9	35.0	40.0	51.0
yoy		855.9%	4.4%	(11.4%)	(87.3%)	884.2%	3.2%	18.0%	27.5%
営業利益率	1.3%	10.1%	9.5%	8.2%	1.1%	8.1%	7.0%	8.3%	9.6%
限界利益率		42.8%	3.9%	(42.2%)	550.2%	32.4%	1.4%	9.5%	22.9%
経常利益	3.2	30.0	30.3	27.6	5.8	51.1	35.0	40.0	51.0
税引前利益	3.1	29.1	30.2	27.6	-0.5	48.7	35.0	40.0	51.0
法人税	2.3	10.3	10.4	11.6	2.4	14.0		13.6	17.3
税率	75.8%	35.2%	34.5%	41.9%	(517.3%)	28.8%		34.0%	34.0%
非支配株主持分	1.0	2.5	1.8	0.5	0.0	-0.4			
当期利益	-0.2	16.4	18.0	15.5	-2.8	35.1	23.0	26.4	33.7
発行済株式数(万)			1,570.6	1,612.1	1,633.2	3,239.5	3,240.8	6,481.4	6,481.4
EPS	-	-	114.6	96.2	-17.4	108.3	71.0	40.7	51.9
1株当たり配当						9.0		10.0	12.0
Sa-デジタルIP事業		217.2	234.1	244.1	243.3	317.4		374.0	412.0
TCG	98.7	108.1	102.3	74.9	89.0	152.6		190.0	210.0
yoy		9.5%	(5.4%)	(26.7%)	18.8%	71.5%		24.5%	10.5%
ゲーム	44.0	73.9	74.3	108.8	96.3	93.6		105.0	115.0
yoy		67.9%	0.5%	46.4%	(11.5%)	(2.8%)		12.2%	9.5%
MD	25.2	22.3	37.8	41.6	29.5	44.0		50.0	55.0
メディア	11.8	10.9	17.2	16.5	24.7	23.4		25.0	28.0
その他	-	2.0	2.4	2.3	3.9	3.8		4.0	4.0
Op-デジタルIP事業		17.4	19.0	19.6	4.5	34.4		38.0	48.0
-	-	-	-	-	-	-			
Sa-ライブIP事業		71.7	87.6	85.9	82.4	102.3		110.0	120.0
音楽	9.5	21.5	32.6	35.7	36.9	46.3		50.0	55.0
yoy		127.0%	51.6%	9.4%	3.5%	25.5%		8.1%	10.0%
スポーツ	38.4	50.2	55.0	50.2	45.5	56.0		60.0	65.0
yoy		30.8%	9.6%	(8.7%)	(9.5%)	23.2%		7.2%	8.3%
Op-ライブIP事業		11.9	12.0	7.2	-1.1	-0.5		2.0	3.0

実績：上場時目論見書、有報、KxShareボトムフィッシャーからKxShare運用部作成

予想：会社計画は決算短信から、KxShare予想はKxShare運用部作成

KxShare注釈

21/6期は決算期変更により11か月。

会社計画は、売上は高成長を見込む一方で、営業利益は先行的な開発費により微増を見込む。

22/6期の営業外収益は、為替及び助成金収入。
23/6期には見込まない。

KxShare予想には22年9月末の株式分割を反映。



2022/10/12 Yahoo Finance。
i は株式分割。21年9月末1:2。22年9月末1:2。

(2) 【役員の状況】
① 役員一覧
男性 10名 女性 一名 (役員のうち女性の比率 ー%)

役職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (株)
代表取締役 社長 TCGユニット ユニット長	木谷 高明	1960年6月6日生	1984年4月 山一證券㈱入社 1994年3月 ㈱ブロックリー設立 2007年5月 当社設立 代表取締役社長 2017年10月 当社取締役 2017年10月 ㈱ブシロードミュージック 代表 取締役社長 2019年11月 ㈱キックスロード (現㈱ブシロー ドファイト) 取締役 (現任) 2020年6月 当社代表取締役会長 2022年7月 当社代表取締役社長 (現任) 2022年9月 新日本プロレスリング㈱取締役 (現任)	(注) 3	3,928,000
取締役 経営企画本部 本部長	橋本 義賢	1964年10月25日生	1987年4月 日本アイ・ビー・エム㈱入社 1995年5月 ㈱コスチュームパラダイス (現㈱ コスパ) 設立 2006年4月 タブリエ・コミュニケーションズ ㈱ (現コスパグループ㈱) 設立 2012年1月 当社顧問 2015年9月 当社取締役 2017年10月 当社代表取締役社長 2022年7月 当社取締役 (現任)	(注) 3	155,300
取締役 デジタルコンテンツ ユニット ユニット長	広瀬 和彦	1978年5月5日生	2003年4月 日本アイ・ビー・エム㈱入社 2006年5月 ㈱アクワイア入社 2011年5月 当社入社 2012年9月 当社取締役 (現任)	(注) 3	214,000
取締役 経理財務本部 本部長	村岡 敏行	1976年11月20日生	2000年4月 ㈱ファイブフォックス入社 2008年1月 楽天㈱ (現楽天グループ㈱) 入社 2009年7月 ㈱美プロモーション (現㈱A01 Pro.) 入社 2017年7月 当社入社 2017年10月 当社執行役員 2019年5月 当社取締役 (現任)	(注) 3	4,000
取締役	橋田 大介	1975年9月24日生	2003年11月 司法試験合格 2005年10月 弁護士登録 2005年10月 北浜法律事務所入所 2010年11月 弁護士法人北浜法律事務所に移籍 2014年8月 ㈱I Gポート社外監査役 (現任) 2014年8月 ㈱リンガ・フランカ社外監査役 (現任) 2016年3月 牛嶋坂法律事務所に移籍 2018年10月 当社社外取締役 (現任) 2019年11月 シティライツ法律事務所に移籍 (現任)	(注) 3	4,000
取締役	稲田 洋一	1959年9月7日生	1984年4月 山一證券㈱入社 1994年5月 ㈱レコフ入社 2016年10月 同社代表取締役社長 2016年12月 M&Aキャピタルパートナーズ㈱ 取締役 2020年10月 当社社外取締役 (現任) 2021年10月 ㈱レコフ会長 (現任)	(注) 3	160,000

役職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (株)
取締役	水野 道訓	1958年3月10日生	1981年4月 ㈱ソニー・クリエイティブプロダ クツ 入社 2003年2月 同社 代表取締役 2006年6月 ㈱ソニー・ミュージックコミュニ ケーションズ (現㈱ソニー・ ミュージックソリューションズ) 代表取締役執行役員社長 2015年4月 ㈱ソニー・ミュージックエンタテ インメント 代表取締役 コーポレ イト・エグゼクティブCEO 2018年6月 ソニー㈱ (現ソニーグループ㈱) グループ役員 常務音楽事業担当 (国内) 2019年4月 ㈱ソニー・ミュージックエンタテ インメント 代表取締役会長 CEO 2020年4月 同社 取締役会長 兼 執行役員会 長 2020年6月 公益財団法人ソニー音楽財団 理 事長 (現任) 2020年7月 ㈱ソニー・ミュージックエンタテ インメント 顧問 (現任) 2022年9月 当社社外取締役 (現任)	(注) 3	ー
監査役 (常勤)	森瀬 教文	1964年4月5日生	1988年4月 バークレイズ証券㈱入社 1991年11月 ブルデンシャル証券㈱入社 2000年3月 アイエヌジー・ベアリング証券入 社 2000年5月 ㈱フィスコ入社 2002年1月 ㈱インデックス入社 2005年6月 ソニー生命保険㈱入社 2008年1月 ブライトラストPEジャパン㈱入社 2013年11月 当社社外監査役 2014年5月 スタイルアクト㈱監査役 2017年10月 当社常勤社外監査役 (現任) 2019年10月 新日本プロレスリング㈱監査役 (現任)	(注) 4	38,000
監査役	山田 真哉	1976年6月16日生	2000年10月 中央青山監査法人入所 2004年4月 公認会計士登録 2004年4月 公認会計士山田真哉事務所設立 所長 (現任) 2010年7月 山田真哉税理士事務所設立 所長 2019年1月 当社社外監査役 (現任) 2019年8月 芸能文化税理士法人設立 代表社 員 (現任)	(注) 4	ー
監査役	水野 良 (注) 5	1963年7月13日生	1988年4月 「ロードス島戦記・灰色の魔女」 刊行 1993年2月 「剣の国の魔法戦士」刊行 1993年6月 「漂流伝説クリスタニア1」刊行 2001年3月 「スターシップ・オペレーターズ 1」刊行 2009年9月 「ブレイドライン1」刊行 2013年8月 「グランクレスト戦記1」刊行 2019年8月 「ロードス島戦記・誓約の宝冠 1」刊行 2020年10月 当社社外監査役 (現任)	(注) 4	40,000
計					4,543,300

KxShareによる注釈

2022/6/23開催の取締役会におい
て代表取締役の異動を決議

木谷高明氏
旧) 代表取締役会長
新) 代表取締役社長

橋本義賢氏
旧) 代表取締役社長
新) 取締役

2022/8/25開催の取締役会におい
て新役員体制を内定

水野道訓氏
新任) 社外取締役

2022/9/27
ブシロード『2022年6月
期有価証券報告書』

グループ会社 Group Companies

(株)ブシロードクリエイティブ

Bushiroad Creative
 設立 2015年2月
 資本金 4,900万円
 代表者 成田 耕祐
 Established : Feb. 2015
 Capital : 49 million JPY
 Rep. Director : Koyu Narita
<https://bushiroad-creative.com/>

(株)ブシロードメディア

Bushiroad Media
 設立 2009年3月
 資本金 1,000万円
 代表者 成田 耕祐
 Established : Mar. 2009
 Capital : 10 million JPY
 Rep. Director : Koyu Narita
<http://bushiroad-media.com/>

(株)ブシロードムーブ

Bushiroad Move
 設立 2016年9月
 資本金 2,900万円
 代表者 中尾 祐子
 Established : Sep. 2016
 Capital : 29 million JPY
 Rep. Director : Yuko Nakao
<https://bushiroad-move.com/>
<https://hibiki-cast.jp/>

(株)ブシロードミュージック

Bushiroad Music
 設立 2012年10月
 資本金 900万円
 代表者 森川 浩
 Established : Oct. 2012
 Capital : 9 million JPY
 Rep. Director : Hiroshi Morikawa
<https://bushiroad-music.com/>

(株)ブシロードミュージック・パブリッシング

Bushiroad Music Publishing
 設立 2020年4月
 資本金 900万円
 代表者 森川 浩
 Established : Apr. 2020
 Capital : 9 million JPY
 Rep. Director : Hiroshi Morikawa
<https://bushiroad-mp.com/>

新日本プロレスリング(株)

New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd.
 設立 1972年1月
 資本金 9,250万円
 代表者 大張 高己
 Established : Jan. 1972
 Capital : 92,5 million JPY
 Rep. Director : Takami Ohbari
<https://www.njpw.co.jp/>

(株)ブシロードファイト

Bushiroad Fight
 設立 2016年8月
 資本金 1億円
 代表者 原田 克彦
 Established : Aug. 2016
 Capital : 100 million JPY
 Rep. Director : Katsuhiko Harada
<https://www.stardom.com/>

株式会社飛行船

Theater Company HIKOSEN
 設立 1966年9月
 資本金 4,378万円
 代表者 大場 隆志
 Established : Sep. 1966
 Capital : 43,7 million JPY
 Rep. Director : Takashi Ohba
<https://hikosen.co.jp/>

(株)ブシロードウェルビー

Bushiroad Well-Be
 設立 2004年10月
 資本金 1,000万円
 代表者 大場 隆志
 Established : Oct. 2004
 Capital : 10 million JPY
 Rep. Director : Takashi Ohba
<https://www.sopratico.com/>

Bushiroad International Pte. Ltd.

Bushiroad International Pte. Ltd.
 設立 2010年11月
 資本金 60万SGドル
 代表者 平良 俊一
 Established : Nov. 2010
 Capital : 600,000 SGD
 Rep. Director : Shunichi Taira
<https://en.bushiroad.com/>

Bushiroad USA Inc.

Bushiroad USA
 設立 2012年5月
 資本金 10万USDドル
 代表者 手塚 要
 Established : May. 2012
 Capital : 100,000 USD
 Rep. Director : Kaname Tezuka
<https://en.bushiroad.com/>

New Japan Pro-Wrestling of America, Inc.

New Japan Pro-Wrestling of America, Inc.
 設立 2019年11月
 資本金 40万USDドル
 代表者 大張 高己
 Established : Nov. 2019
 Capital : 400,000 USD
 Rep. Director : Takami Ohbari
<https://www.njpw1972.com/>

(株)ゲームビズ

Gamebiz, Inc.
 設立 2011年1月
 資本金 1,969万円
 代表者 長谷川 将司
 Established : Jun. 2011
 Capital : 19 million JPY
 Rep. Director : Shoji Hasegawa
<https://gamebiz.jp/>

(株)フロントウイングラボ

Frontwing Lab. Inc.
 設立 2018年9月
 資本金 8,000万円
 代表者 山川 竜一郎
 Established : Sep. 2018
 Capital : 8 million JPY
 Rep. Director : Ryuichiro Yamakawa
<https://lab.frontwing.co.jp/>

(株)アルゴナビス

ARGONAVIS, Inc.
 設立 2022年2月
 資本金 900万円
 代表者 村上 一馬
 Established : Feb. 2022
 Capital : 9 million JPY
 Rep. Director : Kazuma Murakami
<https://argo-bdp.com/>

2022/4/22 ブシロード『会社案内』

創業家		
中野坂上（資産管理）	9,200,000	14.2%
木谷高明（創業社長）	7,856,000	12.1%
木谷恵（配偶者）	496,000	0.8%
信託口（ご子息）	20,256,000	31.3%
小計	37,808,000	58.3%
国内株主		
グリーン	3,116,000	4.8%
国内その他	19,001,750	29.3%
うちアセットマネジメントOne	3,819,000	5.9%
その他	15,182,750	23.4%
小計	22,117,750	34.1%
海外株主		
－	4,888,600	7.5%
発行済み株式総数（自己株式除く）	64,814,350	100.0%
自己株式除く	64,814,350	95.1%
自社株	3,320,430	4.9%
発行済み株式総数	68,134,780	100.0%

2022/9/27 ブシロード『2022年6月期有価証券報告書』、
 大量保有報告書よりKxShare作成。
 2022年9月末の株式分割1:2を反映。

issue_date	code	name	holder	description	detail
2022/9/6 14:13	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書（特例対象株券等）	貸株・ディーリング
2022/9/1 16:06	7803	ブシロード	木谷 高明	変更報告書	貸株
2022/8/17 13:42	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/8/16 13:16	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/7/29 14:11	7803	ブシロード	木谷 高明	変更報告書	貸株
2022/7/14 15:55	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/7/4 16:11	7803	ブシロード	木谷 高明	訂正報告書（大量保有報告書・変更報告書）	－
2022/6/29 16:00	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/6/23 16:11	7803	ブシロード	木谷 高明	変更報告書	貸株
2022/5/31 16:24	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/5/19 14:42	7803	ブシロード	木谷 高明	訂正報告書（大量保有報告書・変更報告書）	－
2022/5/19 14:38	7803	ブシロード	木谷 高明	変更報告書	名義変更
2022/5/19 14:34	7803	ブシロード	木谷 高明	変更報告書	住所変更
2022/5/19 14:27	7803	ブシロード	木谷 高明	訂正報告書（大量保有報告書・変更報告書）	－
2022/5/19 14:19	7803	ブシロード	木谷 高明	訂正報告書（大量保有報告書・変更報告書）	－
2022/2/2 13:25	7803	(株)ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2022/1/17 11:20	7803	(株)ブシロード	木谷 高明	変更報告書	貸株
2022/1/14 15:44	7803	(株)ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書	貸株・ディーリング
2021/11/22 10:29	7803	(株)ブシロード	アセットマネジメント O n e 株式会社	変更報告書（特例対象株券等）	1%変動 8.59⇒7.08%
2021/10/21 15:14	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書（特例対象株券等）	貸株・ディーリング
2021/10/6 14:46	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書（特例対象株券等）	貸株・ディーリング
2021/8/20 12:42	7803	ブシロード	アセットマネジメント O n e 株式会社	変更報告書（特例対象株券等）	1%変動 9.56⇒8.59%
2021/7/6 11:18	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書（特例対象株券等）	貸株・ディーリング
2021/6/4 16:27	7803	ブシロード	株式会社 S B I 証券	変更報告書（特例対象株券等）	貸株・ディーリング
2021/2/22 10:26	7803	ブシロード	アセットマネジメント O n e 株式会社	変更報告書（特例対象株券等）	1%変動 8.33⇒9.56%

EDINETからKxShare運用部作成

重要な開示情報

KxShare株式会社（以後、当社）は当資料の公表時において、GPとして運用するKxShare1号投資事業有限責任組合を通して、対象企業の普通株式を保有しております。

免責事項

本資料は、情報提供のみを目的としたもので本資料に記載される金融商品や戦略の売却の申し込みや購入の勧誘目的として使用されるものではありません。

当社による書面での許可なく、本資料の一部でも複製、転送することを禁止します。収益が達成されることを表明するものではありません。過去のパフォーマンスは将来の結果を示すものではありません。この資料に記載された見解は予告なく変更されることがあります。この資料に記載された商品および戦略は、一部の州または国において販売に適切ではない、またはすべての投資家に適したものではない可能性があります。当社は、本資料に記載された情報の正確性、完全性、信頼性、特定目的との適合性や商品性を保証するものではありません。当社は、この資料に記載された情報の使用、誤用、権限のない受領者への配布について何ら責任を負うものではありません。

当社はこの資料を作成するにあたり、対象企業及び利害関係者から対価を受け取っておりません。

著作権について

この資料に含まれる個々の情報（文字、写真、イラスト等）についての著作権は当社が有します。いかなる部分も、電子的または機械的な方法を問わず、いかなる目的であれ、当社による許諾を得ることなく配布または転載、再販売を行うことは出来ません。著作権は日本国著作権法及び国際条約により保護されます。

「1 億総株主時代」 株式投資をもっと当たり前



KxShare