



報道関係各位

## 2026年6月期 第2四半期 決算説明動画 書き起こし

ブシロードの木谷です。

2026年6月期 第2四半期の決算説明をさせていただきます。

よろしくお願いいたします。

### ■要約損益計算書

#### 要約損益計算書（連結）



当四半期 (単位：百万円)	FY26 2Q ①	FY25 2Q ②	前期比 ①-②	当期累計 (単位：百万円)	FY26 2Q ③	FY25 2Q ④	前期比 ③-④
売上高	14,072	13,457	+615	売上高	27,839	25,731	+2,108
売上総利益	5,009	4,935	+74	売上総利益	10,226	8,883	+1,343
販売管理費	3,769	3,719	+50	販売管理費	7,317	7,157	+160
広告宣伝費 +販売促進費	1,186	1,218	▲32	広告宣伝費 +販売促進費	2,432	2,425	+7
研究開発費	277	419	▲142	研究開発費	452	733	▲281
営業利益	1,240	1,215	+25	営業利益	2,908	1,726	+1,182
営業利益率	8.8%	9.0%	▲0.2 Pt	営業利益率	10.4%	6.7%	+3.7 Pt
経常利益	1,556	1,925	▲369	経常利益	3,488	1,918	+1,570
経常利益率	11.1%	14.3%	▲3.2 Pt	経常利益率	12.5%	7.5%	+5.0 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	913	1,183	▲270	親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,577	1,242	+1,335

- ・TCGは大型商品（ブースターパック）の発売商品数が少なく、前年同期比で減収となったものの、順調に推移。
- ・ライブエンタメユニット、MDユニット、スポーツユニットが順調に推移。
- ・営業外に為替相場の変動による為替差益204百万円を計上。（2025年9月末:USD=148.88円、2025年12月末:USD=156.56円）

©BUSHI

4

まず、損益計算書はこちらの通りです。

第2四半期は、売上高 140億7,200万円、前年同期比 プラス 6億1,500万円、

営業利益 12億4,000万円、前年同期比 プラス 2,500万円、

経常利益 15億5,600万円、前年同期比 マイナス 3億6,900万円、

親会社株主に帰属する四半期純利益 9億1,300万円、前年同期比 マイナス 2億7,000万円となりました。

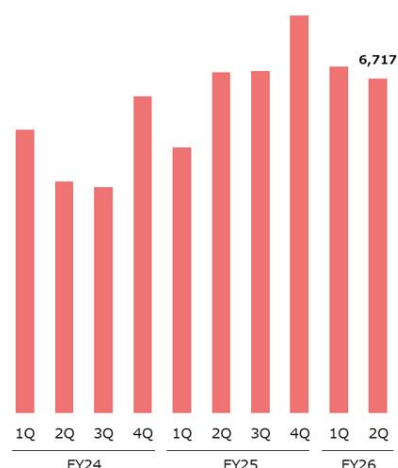
## ■TCG

### TRADING CARD GAME TCG

### 2026年6月期第2四半期トピックス



(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高 **6,717** 百万円 YoY **▲122** 百万円

・大型商品（ブースターパック）の発売商品数が少なく、YoYおよびQoQで減収となったものの、順調に推移。

・カードファイト!! ヴァンガード 順調。

・ヴァイスシュヴァルツ 堅調。

・hololive OFFICIAL CARD GAME 順調。 ※企画・開発：カバール株式会社、販売・運営協力：株式会社ブシロード



2025年12月26日  
カードファイト!! ヴァンガード  
ブースターパック  
「真淵葬空(めいえんそうくう)」



2025年12月19日  
Cardfight!! Vanguard  
Booster Pack 11:  
Symphony of Might & Bloom



2025年10月24日  
ヴァイスシュヴァルツ  
ブースターパック  
ブルーアーカイブ The Animation



2025年12月19日  
hololive OFFICIAL CARD GAME  
ブースターパック  
アヤカシヴァーミリアン

© NEXON Games/アビドス 株式会社 © COVER © BUSHI

11

続いて、各トピックスをお話いたします。

まずTCGは、売上高 67億1,700万円、前年同期比 マイナス 1億2,200万円となりました。

ブースターパックなどの大型商品の発売商品数が少なく、前年同期比で減収となりました。

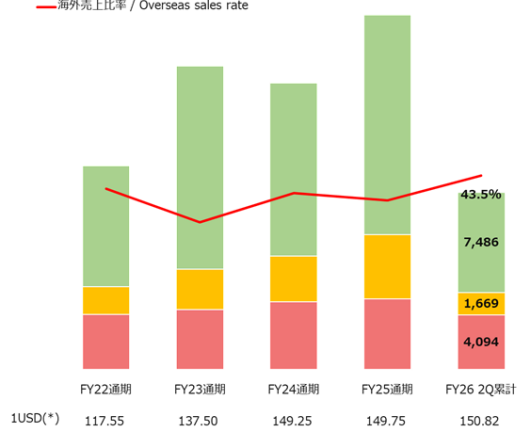
### TRADING CARD GAME TCG

### (参考) TCGの国内・海外売上



(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



1USD(\*)

\*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。  
\*期中平均レート参考として記載しております

国内売上高 (1Q+2Q) **7,486** 百万円 YoY **▲229** 百万円

海外売上高 (1Q+2Q) **5,764** 百万円 YoY **+1,507** 百万円

海外売上比率 (1Q+2Q) **43.5** % YoY **+7.9** pt

・カードファイト!! ヴァンガード(日本語版・英語版) や hololive OFFICIAL CARD GAME (英語版)等が牽引し、海外売上高は順調に推移。

※企画・開発：カバール株式会社、販売・運営協力：株式会社ブシロード

©BUSHI

13

TCGの海外売上高につきましては、第2四半期累計で前年同期比 プラス 15億700万円の57億6,400万円となりました。

カードファイト!! ヴァンガードや、hololive OFFICIAL CARD GAME（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）などが牽引し、海外売上比率が43.5%と順調に推移しました。

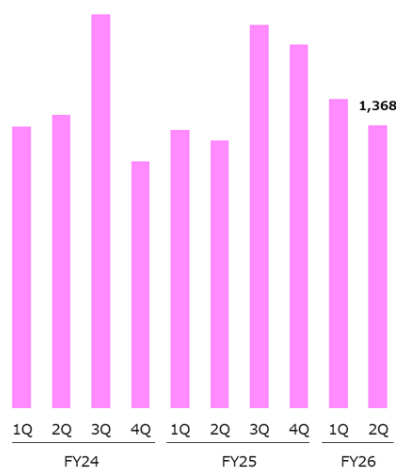
## ■デジタルゲーム

### DIGITAL GAMES デジタルゲーム

#### 2026年6月期第2四半期トピックス・今後の展開

**B BUSHIROAD**

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高 **1,368** 百万円 YoY **+70** 百万円

- ・コンソールゲームは、2タイトル「魔法使いの嫁 盛夏の幻と夢見る旅路」、  
「D.C. Re:tune 〜ダ・カーポ〜 リチューン」をリリース。
- ・2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」  
を世界同時リリース。
- ・新作コンソールゲーム「ヴァイスシュヴァルツオンライン」の2026年秋リリースを決定。
- ・新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」の2026年リリースを決定。



2026年2月18日 世界同時リリース  
モバイルゲーム  
「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」

©P1998-2026 EV・N・M ©WonderPlanet Inc. ©BUSHI

14

続いて、デジタルゲームは、売上高 13億6,800万円、前年同期比 プラス 7,000万円となりました。

今後の展開として、この2月18日に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」を世界同時リリースいたします。

また、新作コンソールゲーム「ヴァイスシュヴァルツオンライン」、新作モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」については、ともに2026年内のリリースを予定しております。

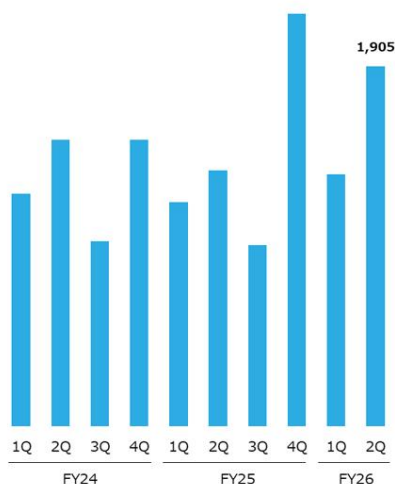
## ■ライブエンタメ

LIVE ENTERTAINMENT  
ライブエンタメ

2026年6月期第2四半期トピックス

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高 1,905 百万円 YoY +547 百万円

・ MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」上海追加公演や、MyGO!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」等の大型ライブイベントを開催。

・ 複数のCD商品の発売も寄与し、YoY・QoQともに増収となり、順調に推移。



2025年12月3日  
MyGO!!!!! 8th Single  
「静寂」



2025年12月10日  
Ave Mujica 3rd Single  
「f's / The Way / Sophie」



2025年10月11日・12日  
MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ  
「わかれ道の、その先へ」上海追加公演



2025年12月6日  
MyGO!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」

©BDP ©BUSHI

16

次に、ライブエンタメは、売上高 19億500万円、前年同期比 プラス 5億4,700万円となりました。

複数の大型ライブイベントやCD商品が牽引し、順調に推移いたしました。

LIVE ENTERTAINMENT  
ライブエンタメ

今後の展開

BUSHIROAD

### ● Poppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!」



2026年1月3日にPoppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!」を開催し、多数のお客様にお越しいただきました。

### ● 新クロスメディアプロジェクト「ZERO RISE」舞台化&アニメ制作決定！



新クロスメディアプロジェクト「ZERO RISE」の全キャラクターおよびキャスト情報を公開いたしました。あわせて、今後のメディアミックス展開として舞台化とアニメ制作決定を発表。舞台『ZERO RISE』は、2026年5月より全20公演の開催を予定しております。

### ● 国内の大型ライブの開催予定

～ FY26 3Q 大型ライブを多数開催・CD商品の発売点数は少なくなる見通し ～

FY26 2Q (当四半期)	・ 2025年12月6日 MyGO!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」(京王アリーナ TOKYO)	ほか
	・ 2025年12月7日 RAISE A SUILEN×トゲナシトゲアリ「RAISE MY CATHARSIS」(京王アリーナ TOKYO)	
FY26 3Q	・ 2026年1月3日 Poppin'Party New Year LIVE「Happy BanG Year!!」(東京ガーデンシアター)	ほか
	・ 2026年2月14日・15日 Roselia ASIA TOUR「Neuweltfahrt」東京公演 -Final- (東京ガーデンシアター)	
	・ 2026年2月28日 BanG Dream! 10th Anniversary LIVE「In the name of BanG Dream!」(Kアリーナ横浜)	
FY26 4Q	・ 2026年3月1日 MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ「moment / memory」(Kアリーナ横浜)	ほか
	・ 2026年5月3日 Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」(有明アリーナ)	

※2026年2月13日時点での発表済みのイベントのみを記載しています。

©BDP ©ZRP ©BUSHI

17

第3四半期以降も複数の大型ライブを開催予定です。

新規IP「ZERO RISE」の舞台化とアニメ制作が決定しており、舞台は2026年5月より全20公演の開催を予定しております。



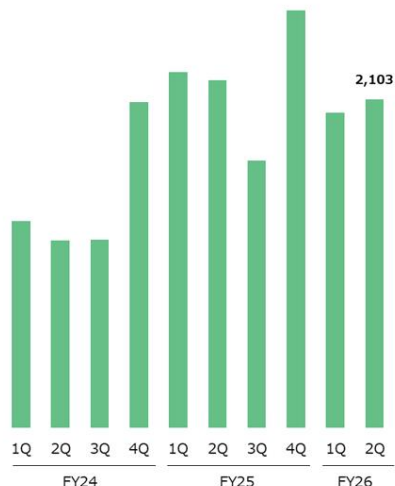
## ■ MD

### MERCHANDISING MD

#### 2026年6月期第2四半期トピックス



(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高

2,103 百万円

YoY

▲122 百万円

- ・前年同期の海外での一般MD特需の反動により減収となったものの、順調に推移。
- ・フィギュアブランド「PalVerse」が国内外で好調。ライセンスやディストリビューターからの引き合いも多い。国内は全国のドン・キホーテ50店舗での専用コーナー設置、海外ではスーパーマーケットチェーンに並ぶなど、ブランド評価が着実に向上。
- ・プライズ事業では、「ぶちっしゅ！」をはじめとしたミニクレーン向けプライズ商品が引き続き好調。
- ・ライブグッズはMyGO!!!!! 8th LIVE「想いのかたちが積もるとき」のアパレル商品等を中心に、安定した販売を維持。



PalVerse ハイキュー!! vol.2



ぶちっしゅ! 文豪ストレイドッグス

©古賀孝一/広栄社、「ハイキュー!!」制作委員会 ©朝倉カフカ・香河35/K A D O K A W A/文豪ストレイドッグス制作委員会 ©BUSHI

18

続いて、MDは売上高 21億300万円、前年同期比 マイナス 1億2,200万円となりました。

前期第2四半期における海外での一時的な特需の反動により減収となったものの、順調に推移いたしました。

フィギュアブランド「PalVerse」が国内外で好調です。国内では全国のドン・キホーテ50店舗への専用コーナー設置、海外では大手スーパーマーケットチェーンへの展開など、ブランド評価が着実に向上しております。

### MERCHANDISING MD

#### 今後の展開



#### フィギュアブランド「PalVerse」海外での展開を拡大中



#### カプセルトイ商品のBOX ver.の展開を推進



PalVerseで築いた海外販路を最大限に活用。海外向けにカプセル商品のBOX展開を推進し、グローバルのマスマーケットのシェア拡大を図ります。

#### プライズ事業のさらなる拡大



プライズ事業の好調を受け、開発体制の拡充と海外展開を強化。急速に拡大するミニクレーンゲーム機向け商材の需要に応じてまいります。

#### 直営のストアを展開し、お客様との接点強化



2026年1月 オープン  
お祝い催事専門の常設ストア「Annivroad」



2026年春 オープン予定  
「BanG Dream! STORE」

©BDP ©BUSHI

19

今後の展開としては、PalVerseの海外販路を生かし、カプセル商品のBOX展開を通じて、グローバルなシェア拡大を図ります。

また、プライズ事業の好調を受け、開発体制と海外展開を強化します。拡大するミニクレーン向けの需要にも、しっかりとお応えしてまいります。

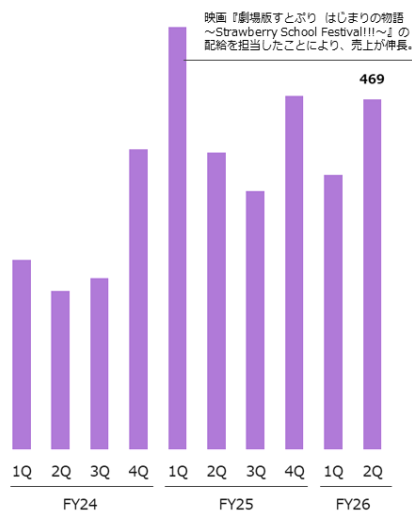
## ■メディアコンテンツ

### MEDIA CONTENT メディアコンテンツ

#### 2026年6月期第2四半期トピックス

**B BUSHIROAD**

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高

**469** 百万円

YoY

**+70** 百万円

今期より、広告・出版の両事業を統合した新ユニットとして始動。作品創出からプロモーションまでを一体で推進し、グループのIP開発エンジンを目指す。

- ・出版事業では、人気作品が新刊・既刊ともに売上へ寄与し、順調に推移。
- ・10月に主カタイトル「魔法使いの嫁」23巻を発売。
- ・「僕のいけずな婚約者」が「Renta!マンガ大賞2025 男性部門 もどかしいラブコメ賞」を受賞。



2025年10月 23巻発売  
「魔法使いの嫁」



2025年11月 3巻発売  
「僕のいけずな婚約者」

©Kore Yamazaki / BUSHIROAD WORKS ©Riku Fuyutani / BUSHIROAD WORKS ©BUSHI

20

続いて、メディアコンテンツは売上高 4億6,900万円、前年同期比 プラス 7,000万円となりました。

出版事業では、10月発売の主カタイトル『魔法使いの嫁』23巻をはじめ、人気作品が新刊・既刊ともに売上に寄与し、順調に推移いたしました。

## ■スポーツ

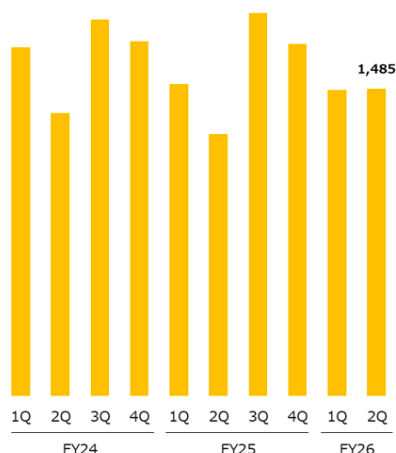
SPORTS  
スポーツ

2026年6月期第2四半期トピックス

BUSHIROAD

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales

売上高 1,485 百万円 YoY +218 百万円



### 新日本プロレス

・QoQでは例年の傾向で減収も、YoYでは棚橋弘至選手の引退までのファイナルロードの盛り上がりもあり動員が増加し、増収。

・2025年11月19日「肅清の夜〜PURGE NIGHT OF TORTURE〜」等のPPVが好調。

### スターダム

・YoYおよびQoQで動員数の増加がけん引し、増収。

・2025年12月29日開催の「JR東海 推し旅 presents STARDOM DREAM QUEENDOM 2025」(両国国技館)において、同会場でのスターダム史上最多となる6,563人を動員。

・上谷沙弥選手が「東京スポーツ新聞社制定 プロレス大賞」"MVP"を女子選手として史上初受賞、大きな話題に。



2025年11月19日 新日本プロレス  
肅清の夜〜PURGE NIGHT OF TORTURE〜



2025年12月29日 スターダム  
JR東海 推し旅 presents STARDOM  
DREAM QUEENDOM 2025



スターダム 上谷沙弥選手

© New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd. All right reserved. ©World Wonder Ring STARDOM ©BUSHI

21

続いて、スポーツは、売上高 14億8,500万円、前年同期比 プラス 2億1,800万円となりました。

新日本プロレスは、棚橋弘至選手の引退までのファイナルロードの盛り上がりで動員が増加し、前年同期比で増収となりました。

スターダムでは、12月29日の両国国技館大会において、史上最多となる6,563人を動員するなど観客数の伸びが牽引し、増収を達成いたしました。

SPORTS  
スポーツ

今後の展開

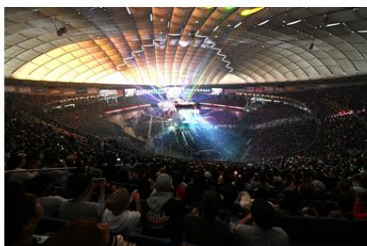
BUSHIROAD



### FY26 3Q 「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退ドーム 46,913人 超満員札止め

2026年1月4日に開催した「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」にて、棚橋弘至選手の引退試合やウルフアロン選手のデビュー戦を実施し、46,913人(超満員札止め)を動員。

プライム帯でのプロレス放送は、2002年5月以来24年ぶりの快挙となり、多方面から非常に高い注目を集めました。



### FY26 4Q 新日本プロレス6.14大阪城ホール大会 テレビ朝日系全国ネット放送決定！



新日本プロレス上半期最大のビッグマッチ  
《DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL》  
を全国ネットでお送りすることが決まりました。

### STARDOM FY26 4Q ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026

スターダムでは、2026年4月26日に横浜アリーナにて年間最大のビッグマッチ「ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催予定です。

© New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd. All right reserved. ©World Wonder Ring STARDOM ©BUSHI

22

第3四半期では、1月4日に開催した「WRESTLE KINGDOM 20」にて、棚橋弘至選手の引退試合やウルフアロン選手のデビュー戦を実施し、超満員札止めとなる4万6,913人を動員いたしました。

この東京ドーム札止めは約28年ぶりとなります。

また、約24年ぶりとなる、プロレスのプライム帯での全国ネット放送など、この東京ドーム大会、本当に盛り上がったと思っております。

普段プロレスを見ることがない人、もしくは昔プロレスを見ていた人にもしっかりとお届けすることができたのではないかなと思います。

## ■ 2026年6月期連結業績予想の進捗

2026年6月期 連結業績予想の進捗



(百万円 / million yen)	実績 (第2四半期 累計)	業績予想 (通期)	進捗率
売上高	27,839	56,000	49.7%
営業利益	2,908	4,500	64.6%
営業利益率	10.4%	8.0%	-
経常利益	3,488	4,600	75.8%
経常利益率	12.5%	8.2%	-
親会社株主に 帰属する 当期純利益	2,577	2,700	95.4%

第2四半期までの業績は、第1四半期に引き続き各事業ともに順調であり、業績予想進捗率は高い水準で推移しております。

### 【下期の見通し】

第3四半期は一時的に軟調な推移を想定しております。

TCGは第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」において中長期的なユーザー体験の向上とファン層の拡大を志向するため仕様変更を行います。そのため第3四半期は調整期間となる見通しです。

また、新規IP「ZERO RISE」の発表や、新規モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」のリリースに伴い、一時的に第3四半期において広告宣伝・マーケティング費用の増加を見込んでおります。なお経常利益において為替差損益の影響は考慮しておりません。

以上を総合的に勘案し、現時点での通期の業績予想は据え置きとさせていただきます。

それではここで業績予想の進捗についてご説明いたします。

第2四半期までの業績は各事業ともに順調で、通期予想に対し高い進捗率で推移しております。

売上高では49.7%、営業利益では64.6%、親会社株主に帰属する当期純利益では95.4%の進捗率となりました。

下期の見通しですが、第3四半期は一時的な軟調を想定しています。



これは、第3四半期はTCGを一時的な調整期間とさせていただくこと、新規IP「ZERO RISE」の発表や新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」のリリースに伴う広告宣伝費の増加を見込んでいるためです。

これらを総合的に勘案し、現時点での通期業績予想は据え置きとさせていただきます。

それではここからは、Q&A形式でご説明してまいります。

## ■Q&A

**Q1：2Qの業績が順調だった主な要因は何ですか。**

**A1：**各ユニットともそれなりに順調だったと思いますが、特にライブエンタメが好調だったことによって、関連するほかのユニットにも波及効果があったと考えております。

**Q2：TCGの下期の見通しについてコメントをお願いします。**

**A2：**昨年(2025年)の夏くらいから、ブシロードのTCGが少し軟調な兆しがあるなと感じており、10月以降、秋くらいから改善策を講じてまいりました。

ヴァイスシュヴァルツやカードファイト!! ヴァンガードでボックスやカートンなどの商品形態の仕様を見直すということや、2月・3月にヴァンガードは15周年、ヴァイスシュヴァルツは18周年というキャンペーンを始めるということ、全国のカードゲームショップさんを訪問したり流通会社とのミーティングを重ねたりすること等を行っております。

1～3月はある程度抑え目にしながら、といっても2月・3月は兆候が見えてくると思いますが、4月以降にもう一度上昇トレンドに乗せることができるのではないかと考えております。

**Q3：今後注目の点は何ですか。**

**A3：**1つ目は、プロレスです。

まず新日本プロレスで2月11日の大阪大会にて発表になりましたが、新日本プロレス6.14大阪城ホール大会が全国ネットでテレビ放送されるということです。かなり明るいニュースですね。

それから、スターダムもいろいろと追い風が吹いており、現在注目度が上がっています。新日とスターダムは、今期後半、そして来期に向かってかなり飛躍してくれるのではないかと考えております。

個人的には、スポーツユニットに、いまだかつてない追い風を感じています。

その追い風の正体は何なのかということについてはこれからどんどん明らかになっていくのかなと思います。

2つ目は、2月18日にリリースされるモバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」です。

世界中のお客様が待ち望んでいるゲームかなと思っております。

事前登録も順調に進んでおりますので、リリースと同時に世界中のお客様に楽しんで遊んでいただけるのではないかなと考えております。

3つ目は、今月2月28日に開催されるバンドリ！の10周年記念ライブ「BanG Dream! 10th Anniversary LIVE「In the name of BanG Dream!」」です。

こちらは10バンドが揃って出演します。また翌日は、MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ「"moment / memory"」があります。

ある意味、10年間やってきたプロジェクトの、ライブ面での集大成となると考えています。

今年は、「夢限大みゅーたいぷ」のTVアニメもあり、モバイルゲーム「BanG Dream! Our Notes」のリリースもありますので、是非ご期待ください。

4つ目が、ゴールデンウィークに開催の「カードゲーム祭」です。

イベント名称から「ブシロード」をとって3年目の開催になります。

（編注：以前のイベント名は「ブシロード カードゲーム祭」、他社の出展を募るようになったため、イベント名から「ブシロード」を外しカードゲームの総合イベントを目指すようになった。）

今年は過去最大規模の席数、出展社の数になり、ステージもありますので、昨年よりも大勢の方に遊びに来てもらえるのではないかと思います。

昨年は約22,000人の動員でしたが、今年は25,000人をはるかに超えるのではないかなと思っています。

よろしければぜひ遊びに来てください。

以上4つありましたが、いずれも目の前に控えているものばかりですので、第3四半期の決算発表では、夏以降の注目ポイントをまたお話ししたいと考えております。

今後ともブシロードにご注目ください。

今回も第2四半期の決算動画を見ていただき、ありがとうございました。

これまで順調に推移していますが、昨今の経済情勢・世界情勢等は常に大きく変動しております。

その波にのまれないように、しっかりと脇を締めて、手綱を握って、今後もブシロードの経営をやっていきたいと思います。

何卒引き続き応援のほどよろしくお願いします。

ご視聴ありがとうございました。