2020年９月16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	2020年９月16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 （ https://www.youtube.com/watch?v=n1k-DktYR38 ）
説明会資料	2020年７月期　通期決算説明資料

【添付資料】

・投資説明会において使用した資料

以上

2020年７月期
通期決算説明資料

株式会社ブシロード
証券コード:7803

2020年９月14日

©bushiroad All Rights Reserved.

目次

- 2020年７月期 第４四半期 決算サマリー
- 2020年７月期 通期決算概況
  - 要約損益計算書（連結）
  - ［通期］セグメント別業績推移
  - 部門別売上高構成
  - ［四半期］連結業績推移
  - セグメント別売上高推移
  - セグメント別営業利益推移
  - ［第４四半期］トピックス
  - 部門別売上高推移
- 取り組み
- 参考資料



カードゲームしよ子

©bushiroad All Rights Reserved.

2020年７月期
第４四半期 決算サマリー

©bushiroad All Rights Reserved.

2020年７月期第４四半期 決算サマリー

ライブIP事業は厳しい局面が続くも、TCG部門の回復などデジタルIP事業の寄与により連結黒字に復帰

2020年７月期 第４四半期 業績						
	売上高	7,776	百万円	前年同期	8,653	百万円（▲10.1%）
	営業利益	496	百万円	前年同期	558	百万円（▲11.1%）
	経常利益	550	百万円	前年同期	509	百万円（+8.1%）
	親会社株主に帰属する四半期純利益	320	百万円	前年同期	349	百万円（▲8.3%）

デジタルIP事業						
	TCG部門が第３四半期の売上・利益減から底を打ち回復傾向となり、 MOG部門が過去最高の売上高を達成した第３四半期並の水準で推移しました。 前年同期に実施した販促目的の大型リアルイベントをコロナ禍により中止したため、 セグメント利益は前年同期を上回る水準となりました。					
	売上高	6,172	百万円	前年同期	6,187	百万円（▲0.2%）
	セグメント利益	595	百万円	前年同期	462	百万円（+28.8%）

ライブIP事業						
	６月後半以降、有観客とオンライン配信を組み合わせた開催を積極的に実施したものの、 ５月～６月前半のほぼすべてのライブ・興行・イベントを中止または延期したことが影響し、 当四半期時点では売上高・利益ともに厳しい局面が続きました。 音楽部門ではバンドリ！のアルバムCDなど音楽ソフトの好調が売上高・利益ともに貢献しました。					
	売上高	1,604	百万円	前年同期	2,466	百万円（▲35.0%）
	セグメント利益	-105	百万円	前年同期	98	百万円

※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。 ※当期第３四半期より、ライブIP事業には劇団飛行船とソプラティコの業績が計上されております。

©bushiroad All Rights Reserved.

2020年７月期
通期決算概況

©bushiroad All Rights Reserved.

要約損益計算書（連結）

前期比増収減益。修正予想に対しては売上・利益とも上回る

●当四半期は**デジタルIP事業の回復**により、第３四半期での連結赤字から復帰、**各利益項目とも黒字転換**いたしました。
通期では**前年比増収減益**、修正通期業績予想に対しては、**売上高は同値、各利益項目は予想を上回っての着地**となりました。
●当四半期の**販売管理費は**、コロナ禍対策として継続的に実施している**経費削減の効果により大きく減少**しております。

●2021年７月期の連結業績予想は、合理的な算定が困難と判断して**未定**としております。今後、算定が可能となった段階で速やかに公表いたします。

単位：百万円	FY20 第４四半期	FY19 第４四半期	対前年 増減率	FY20 通期	FY19 通期	対前年 増減率	業績予想 進捗率
売上高	7,776	8,653	▲10.1%	33,000	32,175	+2.6%	100.0%
売上総利益	3,165	3,686	▲14.1%	14,416	14,645	▲1.6%	-
販売管理費	2,669	3,128	▲14.7%	11,706	11,587	+1.0%	-
広告宣伝費	1,148	1,127	+1.9%	5,105	5,003	+2.0%	-
販売促進費	180	589	▲69.4%	1,225	1,644	▲25.5%	-
営業利益	496	557	▲11.0%	2,710	3,058	▲11.4%	104.2%
営業利益率	6.4%	6.4%	+0.0pt	8.2%	9.5%	▲1.3pt	-
経常利益	550	508	+8.3%	2,755	3,031	▲9.1%	105.9%
経常利益率	7.1%	5.9%	+1.2pt	8.3%	9.4%	▲1.1pt	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	320	349	▲8.3%	1,551	1,799	▲13.8%	103.4%

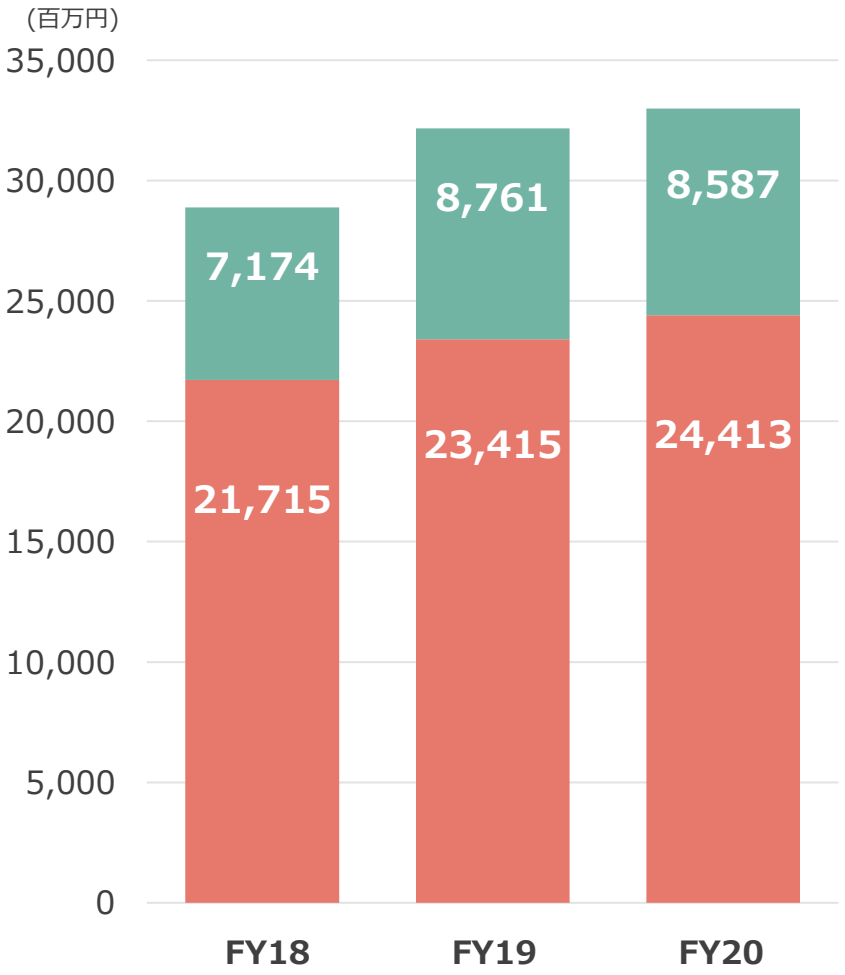
※業績予想進捗率は、2020年７月22日開示の修正通期業績予想に対しての割合を記載。

©bushiroad All Rights Reserved.

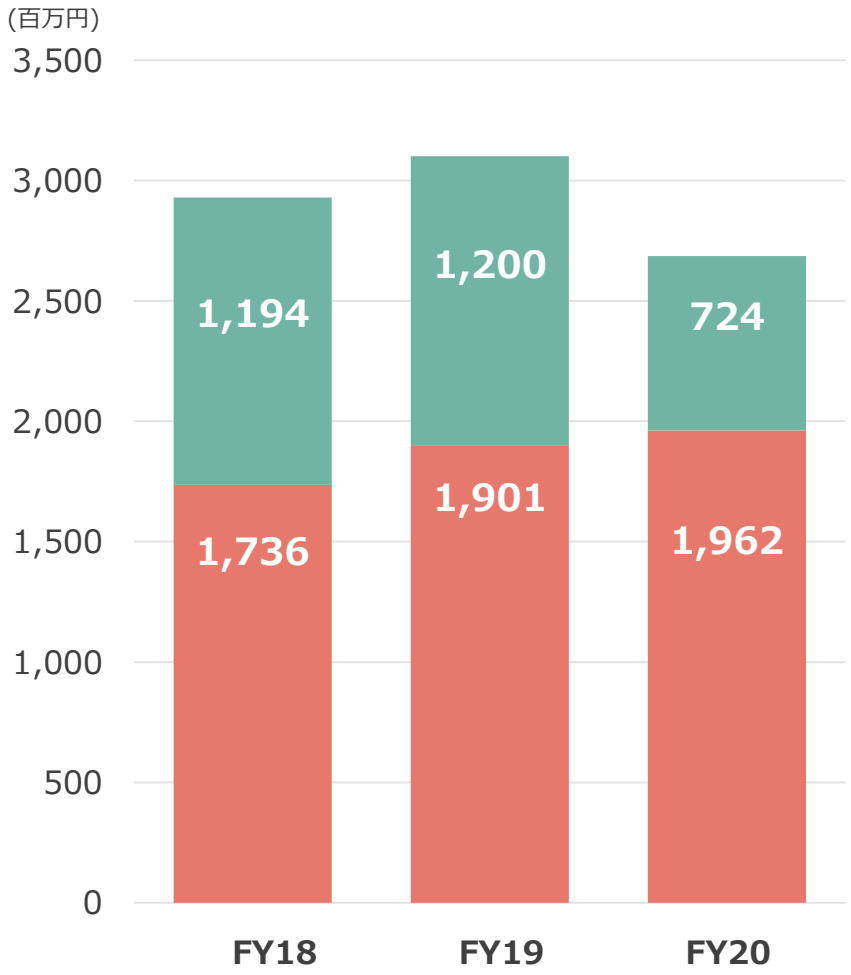
通期 セグメント別業績推移

凡例 デジタルIP ライブIP

売上高構成推移（連結）



営業利益構成推移（連結）



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント利益については監査法人による監査を受けておりません。
※セグメント売上高は外部顧客への売上高です。

©bushiroad All Rights Reserved.

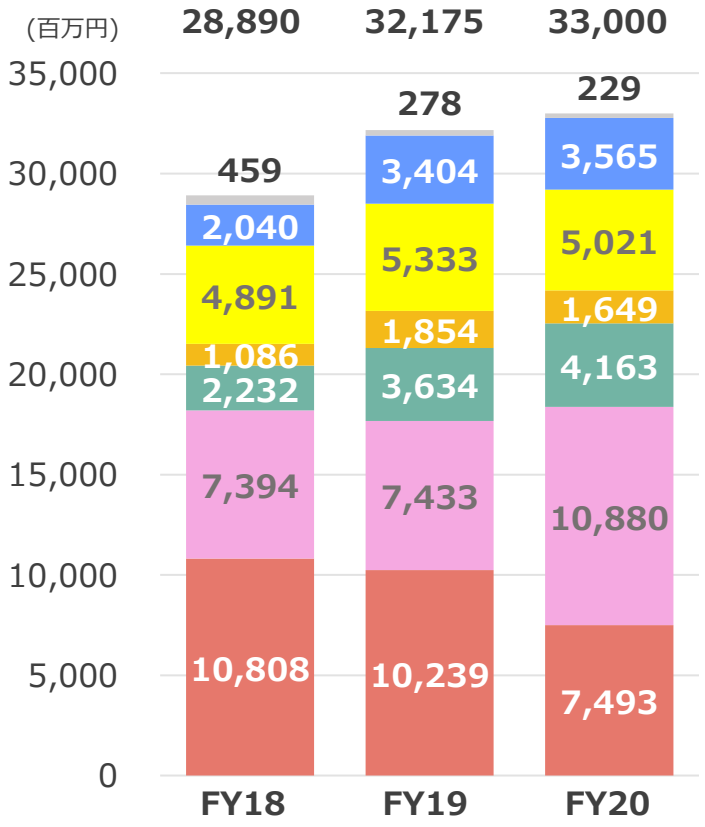
通期 部門別売上高構成

- 前期に続き**TCG部門は売上減**となりましたが、**MOG部門が大きく伸長した**ことから、**全体の売上高は増加**しました。
  下期の新型コロナウイルス感染症の影響によるTCG部門・スポーツ部門・音楽部門の低調を、上期のMD部門・スポーツ部門・音楽部門の好調がカバーした形です。
- 音楽部門の事業を行う子会社の**株式会社ブシロードミュージックが前期に続き過去最高売上・経常利益を達成**いたしました。また、コロナ禍によりTCGの出荷を約1ヶ月中断するなどの影響がありましたが、海外での事業展開の拡大により、子会社の**Bushiroad International Pte. Ltd.が過去最高経常利益を達成**いたしました。

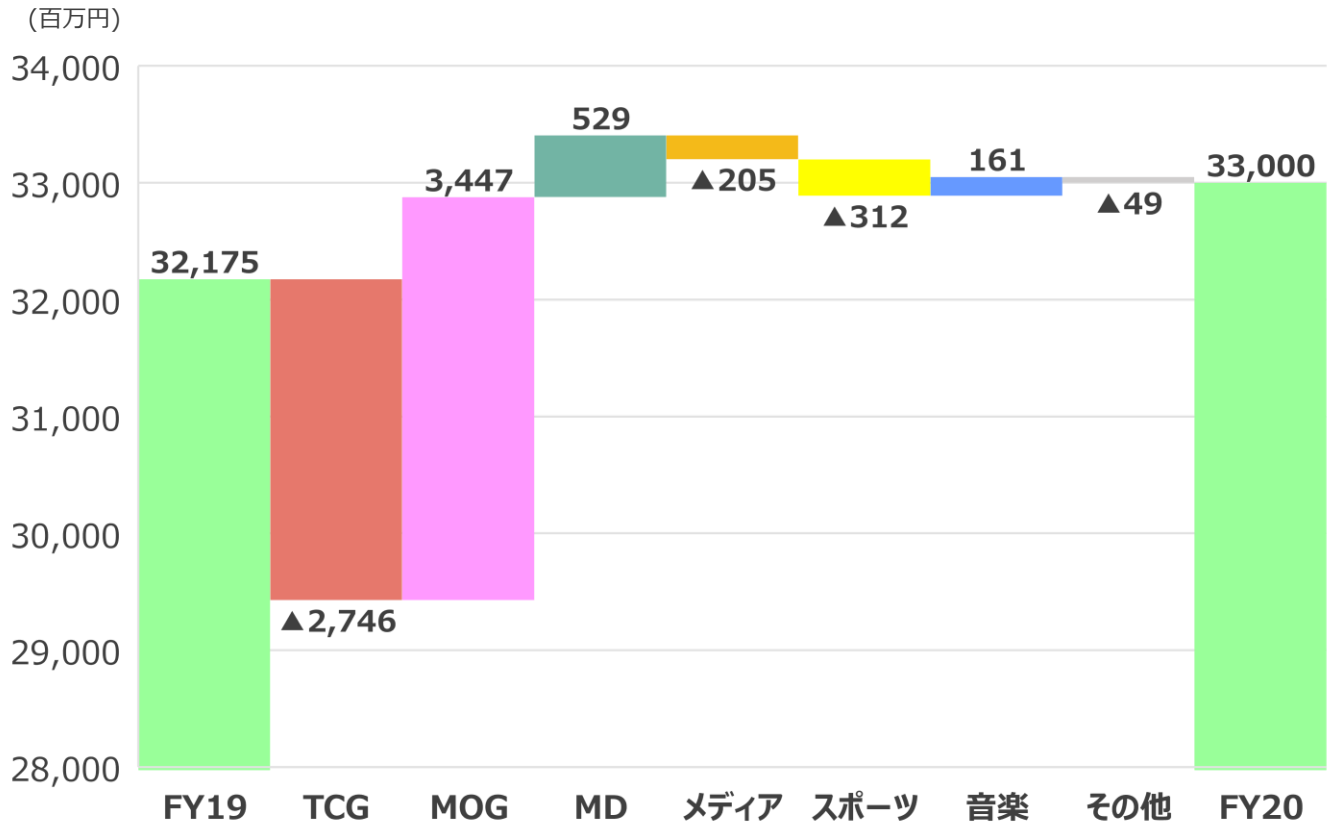
凡例

- TCG部門
- MOG部門
- MD部門
- メディア部門
- スポーツ部門
- 音楽部門
- その他

売上高構成推移（連結）



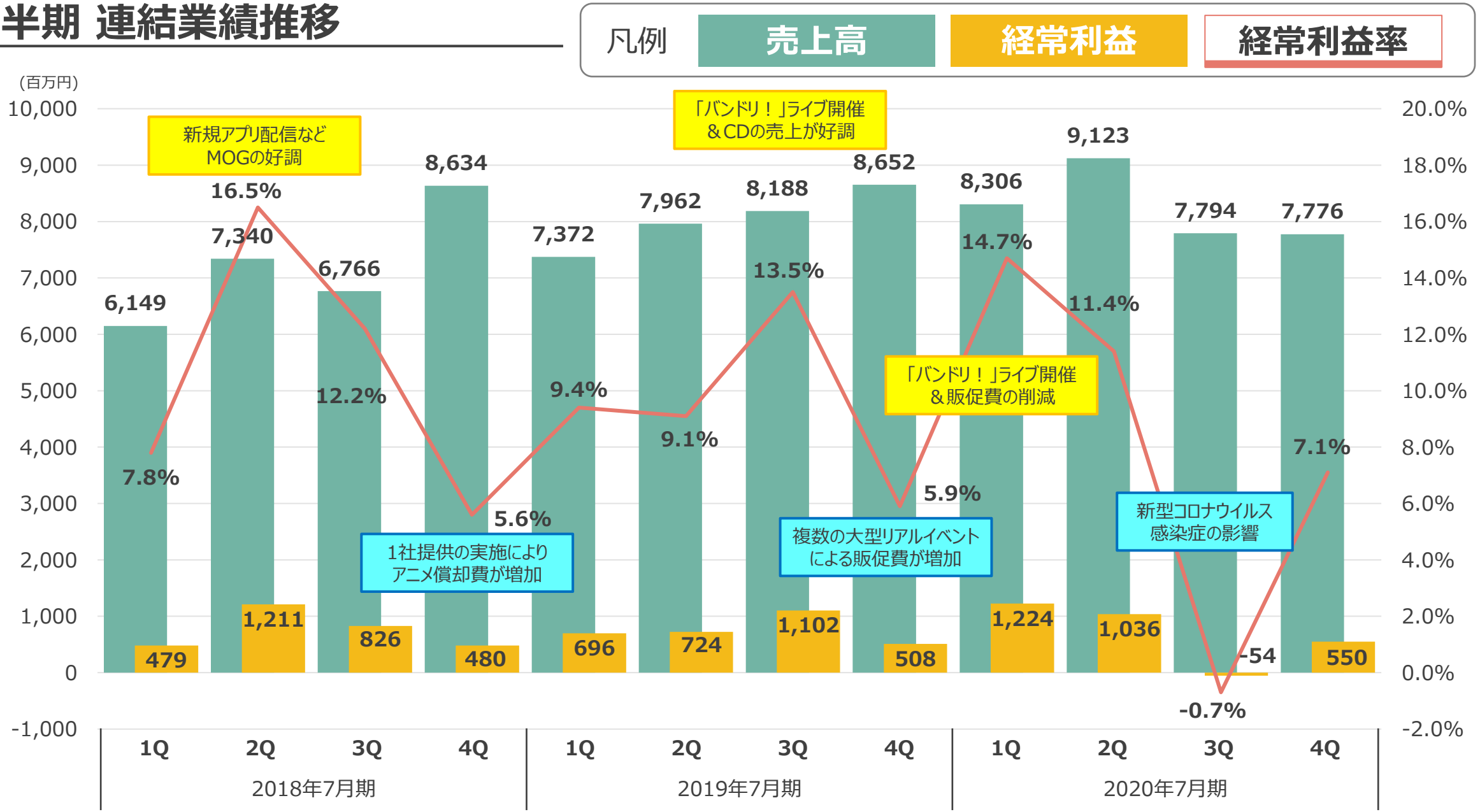
売上高前年比分析（連結）



※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

©bushiroad All Rights Reserved.

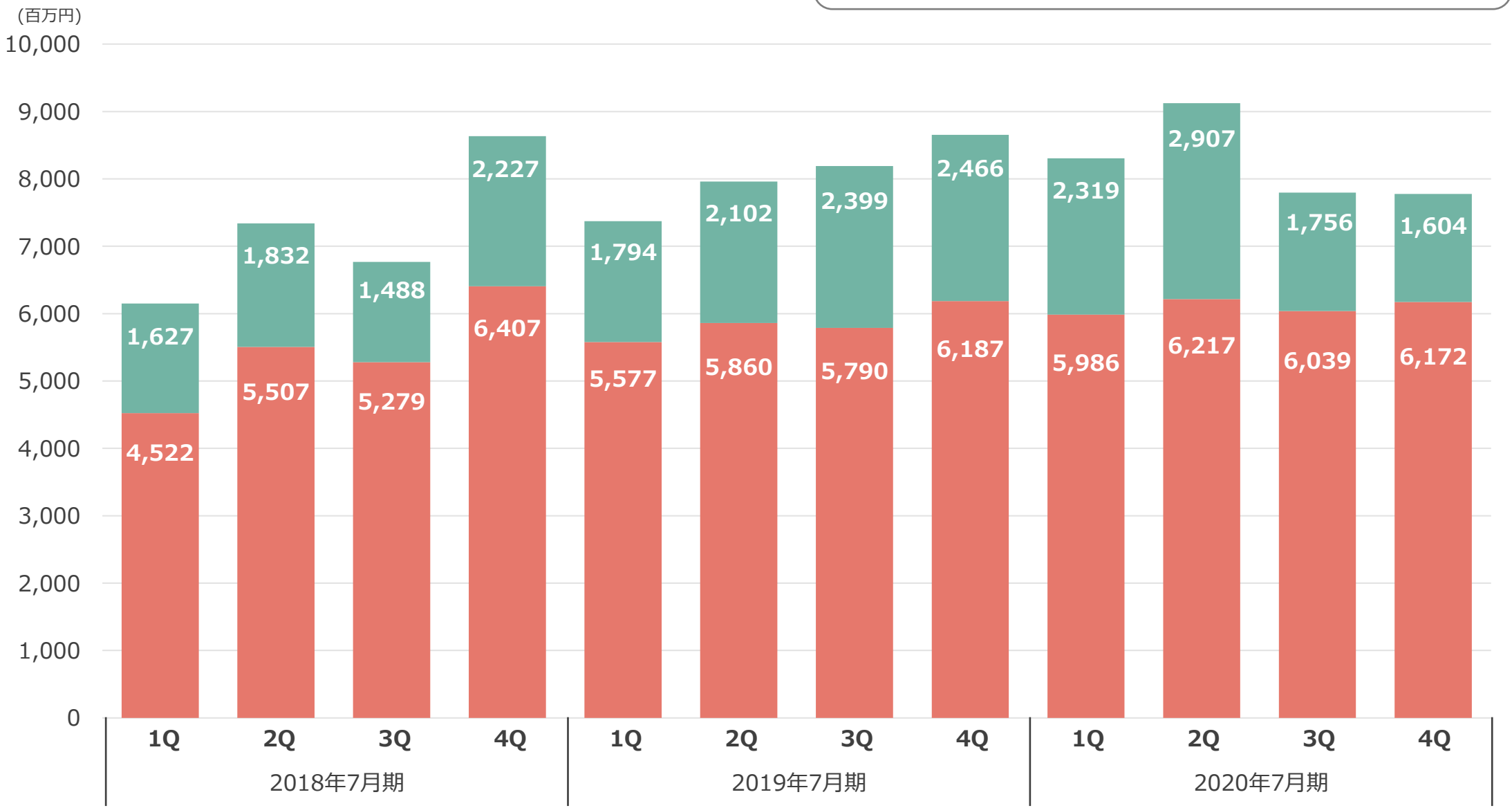
四半期 連結業績推移



※2018年7月期の各四半期の売上高及び経常利益については監査法人による監査を受けておりません。

©bushiroad All Rights Reserved.

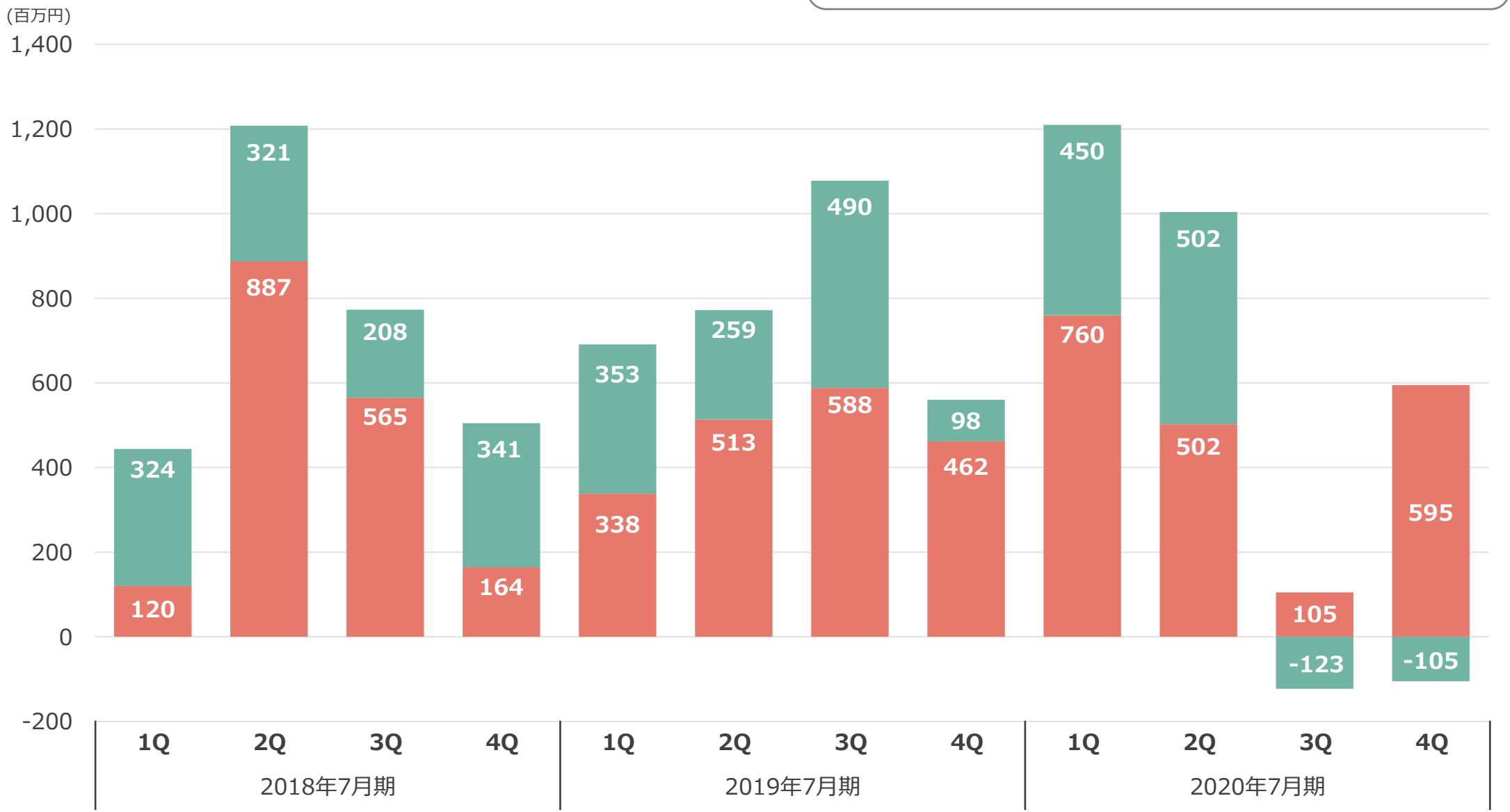
四半期 セグメント別売上高推移



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント利益については監査法人による監査を受けておりません。
※セグメント売上高は外部顧客への売上高です。

©bushiroad All Rights Reserved.

四半期 セグメント別営業利益推移



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント利益については監査法人による監査を受けておりません。
※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。

©bushiroad All Rights Reserved.

第４四半期 トピックス

MD部門　VTuber事務所を設立！

いろどり芸能郵便社

子会社の株式会社ブシロードクリエイティブにて、新規事業として**VTuber事務所「いろどり芸能郵便社」**を設立。キャラクター性やストーリー性を重視して独自性の構築を目指します。

第１期生の採用オーディションを実施しており、Virtual Actor１～３名を採用予定です。

音楽部門　スポーツ部門　イベントの有観客開催を再開、ハイブリッドな収益モデルへ！








バンドリ！、新日本プロレス、スターダムなどのイベントを有観客で開催しました。なお、８月には「BanG Dream! 8th☆LIVE 夏の野外3DAYS」を、約18,000名のキャパシティに対して約4,000名を動員して開催。国内外のライブ・ビューイングを含め３日間で延べ34,073名を動員しております。

従来の①現地、②ライブ・ビューイング、③パッケージの販売に加え、**④リアルタイムでのオンライン配信、⑤アーカイブでのオンライン配信といった様々な鑑賞方法を提供することで、収益モデルの多角化**を進めております。

MOG部門　「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」企業コラボ・自治体コラボを続々展開！

企業・自治体とのコラボを数多く展開させていただくことで、より幅広い層の方々に作品やキャラクターを目にしていただける機会が増えております。



▲日清食品



▲中野区（ブシロードの所在地）



▲明治（８月よりセブン-イレブンで展開）



▲ハウスウェルネスフーズ（８月よりセブン-イレブンで展開）

©NISSIN FOOD PRODUCTS CO,.LTD. ©中野区 ©SEVEN-ELEVEN JAPAN CO.,LTD. All Rights Reserved. ©HOUSE WELLNESS FOODS Corp. All Rights Reserved. ©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©2020 irodori ent post ©新日本プロレス ©STARDOM ©bushiroad All Rights Reserved.

第４四半期 部門別売上高推移 ①デジタルIP事業

- **TCG部門**は、新TCG「Reバース for you」が当第４四半期よりフル寄与した他、６月以降は**コロナによる受注減の影響が収まり、底を打ち回復傾向**となりました。
- **MOG部門**は、 当期リリースの「ヴァンガードZERO」や「ロストディケイド」に加えて、既存アプリも引き続き堅調に推移したことから、**過去最高売上高を達成した前四半期並みの水準**となりました。
- **デジタルIP事業全体では、YonY、QonQともにほぼ変わらずの着地**となりました。
- **通期では**、TCG部門の減少を上回るMOG部門の増加により、**前期比4.3%の増収**となりました。

凡例

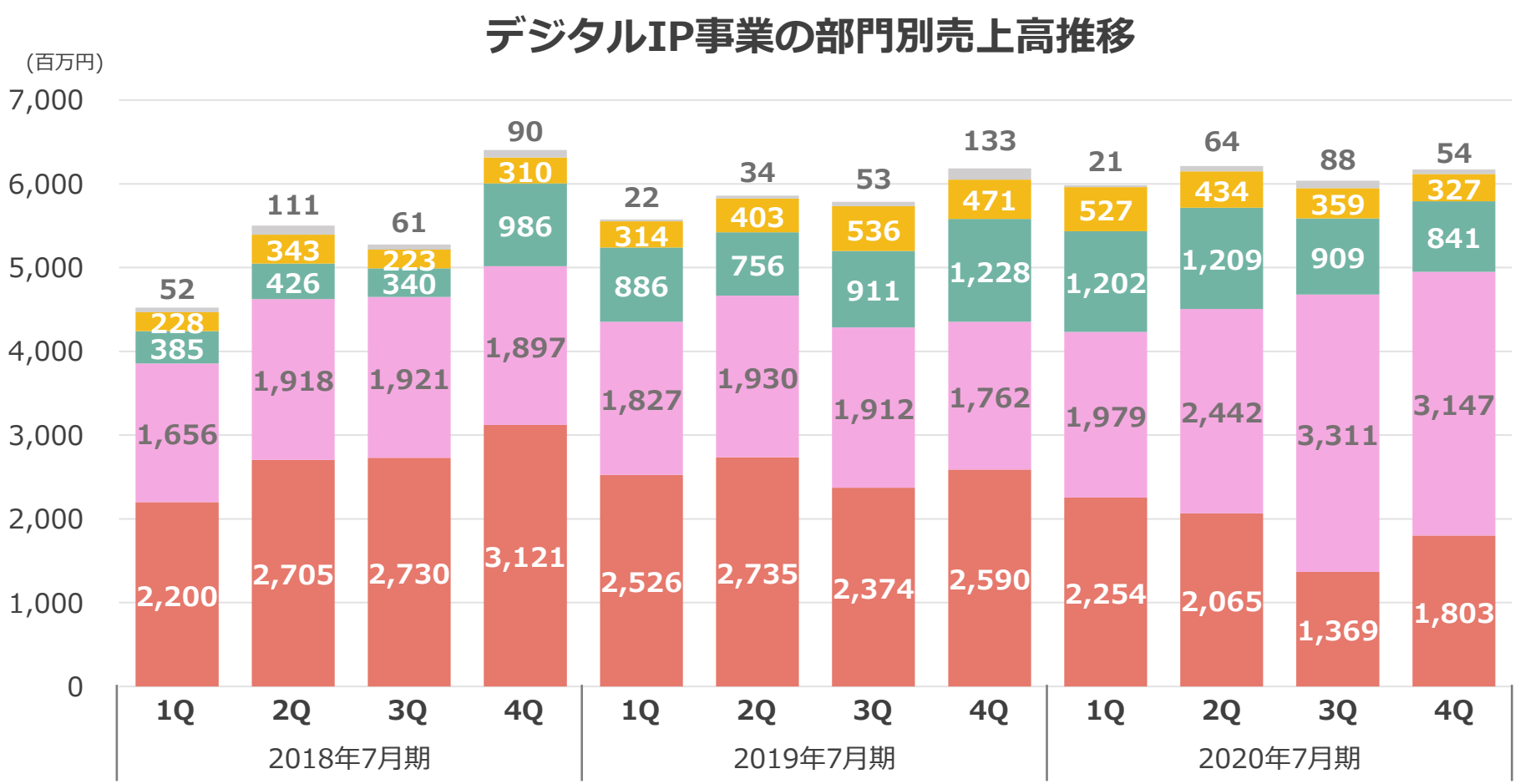
TCG部門
YonY ↓ QonQ ↑

MOG部門
YonY ↑ QonQ →

MD部門
YonY ↓ QonQ →

メディア部門
YonY ↓ QonQ →

その他



※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

©bushiroad All Rights Reserved.

第４四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業

- **音楽部門**は、当四半期のほとんどの**イベントを中止・延期またはオンラインでの開催に振り替え**たため、前四半期以上に**ライブ関連の売上が減少**しました。
  一方で、**音楽ソフトの展開**については、Poppin'Party 2nd Album「Breakthrough!」とRoselia 2nd Album「Wahl」を**合計約10万枚を出荷**するなど好調に推移し、**ライブ関連の減少を挽回する売上**となりました。

- **スポーツ部門**は、**５月～６月にかけてほぼすべての興行を中止または無観客開催**としたことと、**７月は少人数での有観客開催が中心**であったことから、
  前四半期（２月は通常開催、３月～４月は中止）よりも**興行売上はさらに低い水準**となりました。
  興行を再開したことと、それにより新しい動画コンテンツの提供を再開したことから、**MD売上とコンテンツ売上は前四半期並みに推移**いたしました。

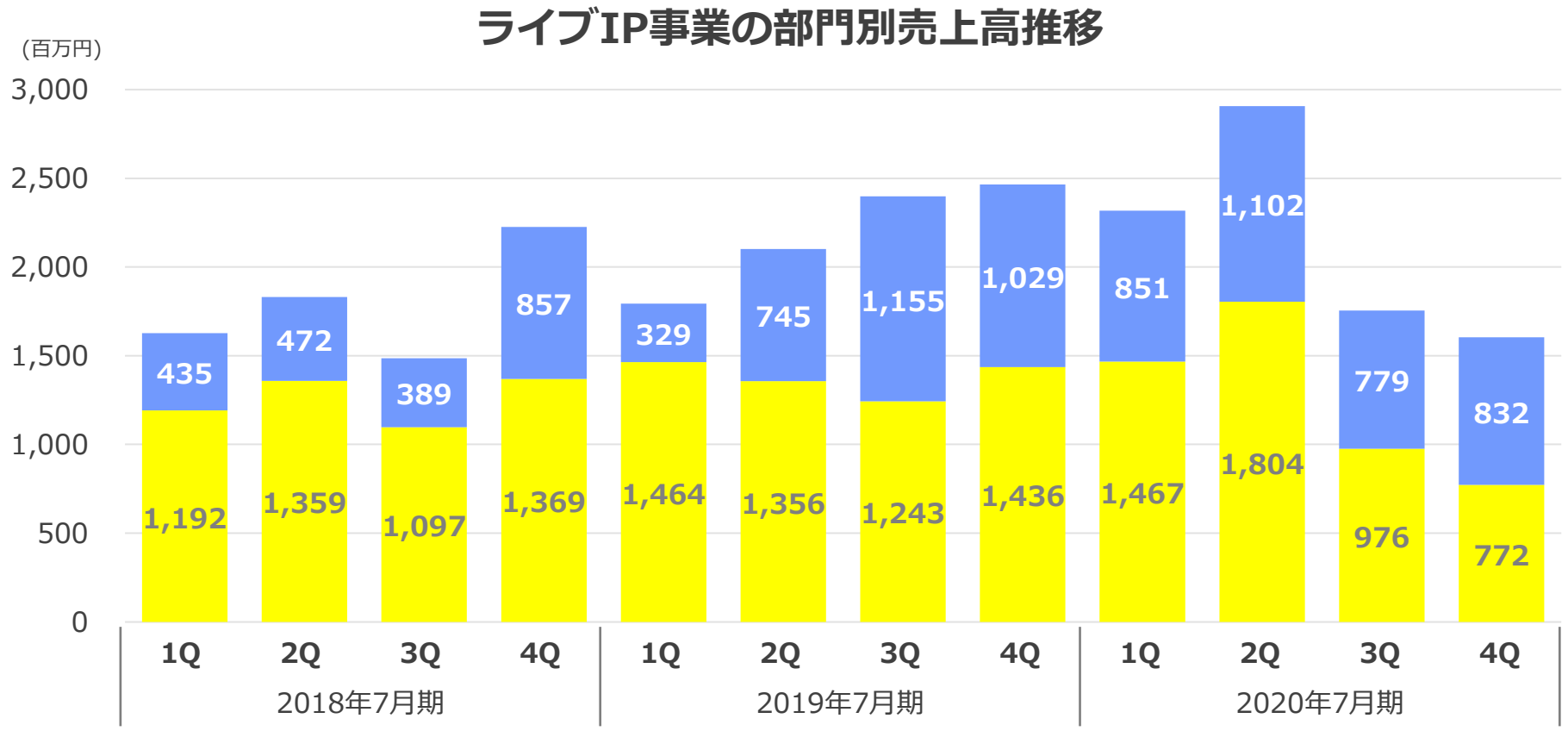
凡例

音楽部門

YonY ↓ QonQ →

スポーツ部門

YonY ↓ QonQ ↓



※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

©bushiroad All Rights Reserved.

取り組み

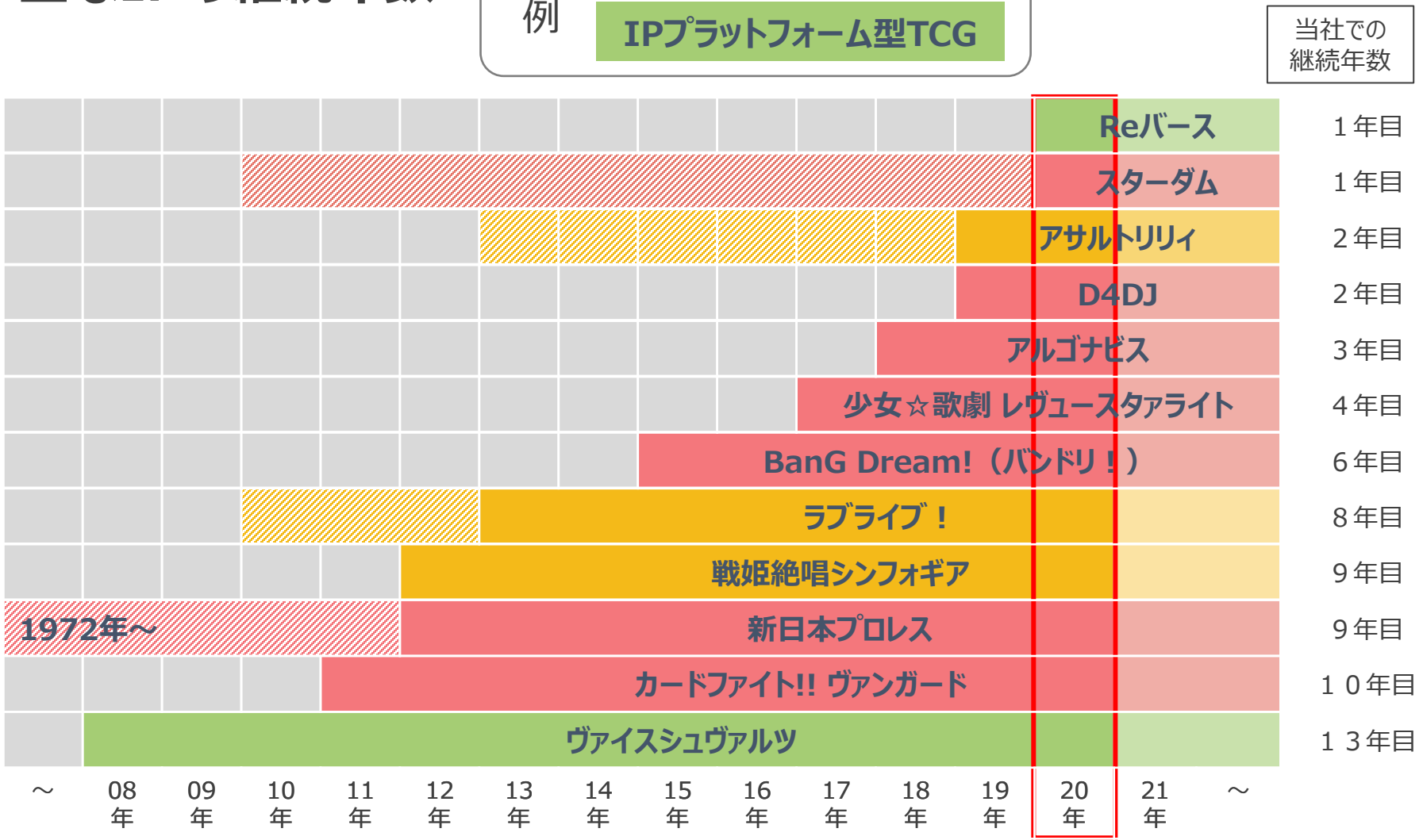
©bushiroad All Rights Reserved.

ブシロードグループが現在取り組む主なIP

バンドリ！が初の売上100億円超を達成

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



当社での継続年数
1年目
1年目
2年目
2年目
3年目
4年目
6年目
8年目
9年目
9年目
10年目
13年目

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

©bushiroad All Rights Reserved.

主なプロジェクトの今後の展開予定（１） ※9/14（月）時点



ゲーム	MOG「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」全世界ユーザー数2,000万人突破！
アニメ	TVアニメ「BanG Dream! ガルパ☆ピコ～大盛り～」放送中
展開中	「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！江の島ワードラリー」開催（～10/16）
９月	夏の野外３DAYS「BanG Dream! 8th☆LIVE」の有料配信を実施
９月	Pastel＊Palettes 7th Single「ゆめゆめグラデーション」発売
１０月	Morfonica 1st Live「Cantabile」開催（有観客＆ライブ・ビューイング（LV））
１０月	Poppin'Party 単独ライブ BanG Dream! 8th☆LIVE「Breakthrough!」開催（有観客＆LV）
１０月	RAISE A SUILEN 5th Single「Sacred world」発売
１０月	Afterglow 7th Single「Sasanqua」発売
１１月	ハロー、ハッピーワールド！ 7th Single「うぃーきゃん☆フレフレっ！」発売



コミック	「少年ジャンプ＋」にてコミック「ARGONAVIS from BanG Dream!」連載開始（8/11～）
９月	ライブイベント「LisOeuf♪ Party 2020 –AUTUMN–」にArgonavisが出演
１０月	アルゴナビス from BanG Dream! AAside「ナンジャタウン」コラボを開催（～11/23）
１０月	全バンドが集結するライブイベント「ライブ・ロワイヤル・フェス2020」開催（有観客）
ゲーム	MOG「アルゴナビス from BanG Dream! AAside（ダブエス）」 2021年初春配信予定/事前登録20万人突破！



映画	劇場版「少女☆歌劇 レヴュースタァライト ロンド・ロンド・ロンド」上映中
展開済	MOG「スタリラ」にて「BanG Dream! 3rd Season」コラボイベントを実施
９月	TCG「Reバース for you」にてカード商品を発売
１０月	MOG「スタリラ」リリース２周年
１２月	舞台「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -The LIVE 青嵐- BLUE GLITTER」開催 （12/18～12/27 全16公演）

©BanG Dream! Project ©ARGONAVIS project. ©Project Revue Starlight ©bushiroad All Rights Reserved.

主なプロジェクトの今後の展開予定（２） ※9/14（月）時点



アニメ	TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード外伝 イフ-if-」放送中
展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」開催中（～10月）
１１月	DAIGOコラボ商品「DAIGO スペシャルエキスパンションセットV」発売
１２月	MOG「ヴァンガードZERO」リリース１周年
２月	「カードファイト!! ヴァンガード」シリーズ10周年



展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」開催中（～10月）
９月	TVアニメ「五等分の花嫁」のカード商品を発売
１２月	劇場版「Fate/stay night [Heaven’s Feel]」のカード商品を発売
１２月	TVアニメ「かぐや様は告らせたい？～天才たちの恋愛頭脳戦～」のカード商品を発売
１月	TVアニメ「プリンセスコネクト！Re:Dive」のカード商品を発売
２月	TVアニメ「ソードアート・オンライン アリシゼーション War of Underworld」のカード商品を発売



アニメ	TVアニメ「りばあす」放送中
展開中	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催中（～10月）
展開中	「ホロライブプロダクション」のカード商品を順次発売（８月・９月・10月・11月）
９月	「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-」のカード商品を発売
１０月	「アズールレーン」のカード商品を発売
１２月	「D4DJ」のカード商品を順次発売（12月・１月）

©bushiroad All Rights Reserved.

主なプロジェクトの今後の展開予定（３） ※9/14（月）時点

アニメ	TVアニメ「D4DJ First Mix」10月より放送開始
展開中	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」先行プレイ版配信中
９月	「D4DJプロジェクト戦略発表会」開催
１０月	「グルミク Presents D4DJ D4 FES. ～LOVE!HUG!GROOVY!!～」開催（有観客）
１０月	アニソンフェス「EJ ANIME MUSIC FESTIVAL 2020」にHappy Around!が出演
１０月	全６ユニットの1st Single、初のカバーアルバムを連続リリース（～１月）
ゲーム	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」10月25日配信予定/事前登録60万人突破！

アニメ	TVアニメ「アサルトリリィ BOUQUET」10月より放送開始
展開済	舞台「アサルトリリィ The Fateful Gift」開催（9/3～9/13 全15公演・有観客・全公演LV）
ゲーム	MOG「アサルトリリィ Last Bullet（ラスバレ）」今冬配信決定/事前登録10万人突破！

展開済	「D4DJ Groovy Mix Presents SUMMER STRUGGLE in JINGU」開催（8/29）
９月	最大級の大会「G1 CLIMAX 30」開催（9/19～10/18 全13会場）





21年ぶりに東京・明治神宮野球場で開催された「D4DJ Groovy Mix Presents SUMMER STRUGGLE in JINGU」

©AZONE INTERNATIONAL・acus/アサルトリリィプロジェクト ©新日本プロレス ©bushiroad All Rights Reserved.

資金調達について

第１回無担保転換社債型新株予約権付社債（CB）

払込完了日　：2020年８月17日
調達資金額　：50億円

2020年11月以降にコロナ禍の影響を再び大きく受けることを想定し、それに対応するための調達。

【守りの観点】

・約定弁済がグループ全体で毎月約３億円あり、さらに手許資金を厚くすべきではないかということで検討を開始。
・ゼロ金利により発行されるCBにより低コストかつ即時な資金調達。
・新規IPである「D4DJ」「アサルトリリィ BOUQUET」、既存IPである「カードファイト!! ヴァンガード」、劇場版「BanG Dream!」「少女☆歌劇　レヴュースタァライト」といったアニメ制作費の支払に充当。

【攻めの観点】

・2021年７月期はMOG「D4DJ Groovy Mix」「アサルトリリィ Last Bullet」「アルゴナビス from BanG Dream! AAside」のリリースが予定されており、複数の新規IPの資産価値を最大限活用することで、当社にとって最もダイリューションを抑制できるベストな資金調達。
・グループ全体でDX（デジタルトランスフォーメーション）を進める中で、M&Aや資本業務提携も手段の１つと考えており、よい投資案件があった場合に機動的に投資を実行。

©bushiroad All Rights Reserved.

㈱ブロッコリー株式の取得について

取得の概要

取得株式数　　：341,100株（持ち株比率3.89%）
取得価額総額　　：449,626,500円（手数料を除く）
平均１株当たり取得価額　：1,318.16円（手数料を除く）
取得期間　　：2019年9月25日～ 2019年12月23日

取得の目的

　ＩＰディベロッパー戦略を強化するため。
　また、有力ＩＰのライセンスインやリブートなど、事業領域での広範な協力関係を築くため。



©bushiroad All Rights Reserved.

㈱ソーシャルインフォの取得について

取得の概要

取得価額総額　　：61,833,000円（手数料を除く）
取得日　　：2020年9月1日

※㈱コロプラが100%保有する株式を取得。
本資本提携により㈱ソーシャルインフォを連結子会社化。

取得の目的

　業界からも好評を得ている「ソーシャルゲームインフォ」や「アニメレコーダー」を通じてオンラインの宣伝機能を拡充することで、ウィズコロナ・アフターコロナを見据え、ますます重要な役割を果たすデジタル領域のより一層の強化を図る。
　また、他社ＩＰプロモーション事業において、ブシロードムーブが提供できる取り扱い媒体として組み込むことで、情報の発信力を強化する。
　引き続きメディアとしての中立性を確保した上で、自社媒体として最大限に活用する。

©bushiroad All Rights Reserved.

参考資料

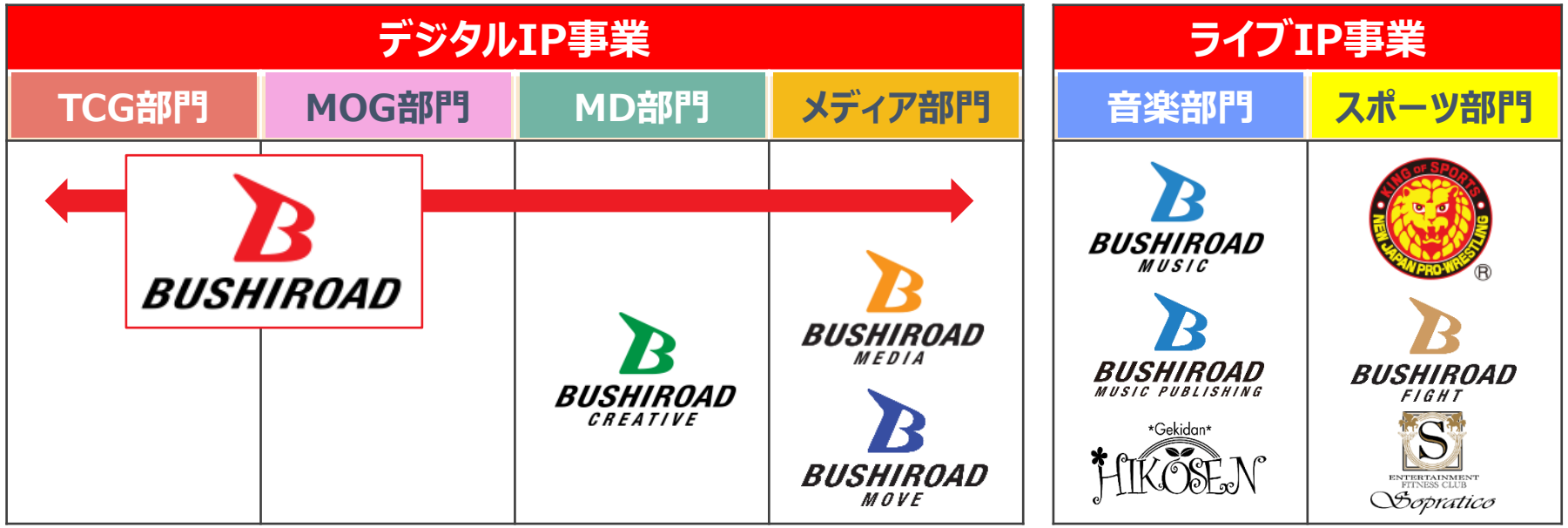
©bushiroad All Rights Reserved.

ブシロードグループの経営理念

IP DEVELOPER
新時代のエンターテイメントを創出する

Intellectual **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



©bushiroad All Rights Reserved.

IPディベロッパー戦略とは

BanG Dream!（バンドリ！）プロジェクトの例





BanG Dream!（バンドリ！）プロジェクトとは…

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は他に類がなく、アニメ内でのキャラクターの成長とともに、ライブやCD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。

音楽部門



メディア部門





MD部門





TCG部門





MOG部門



ワンストップメディアミックス

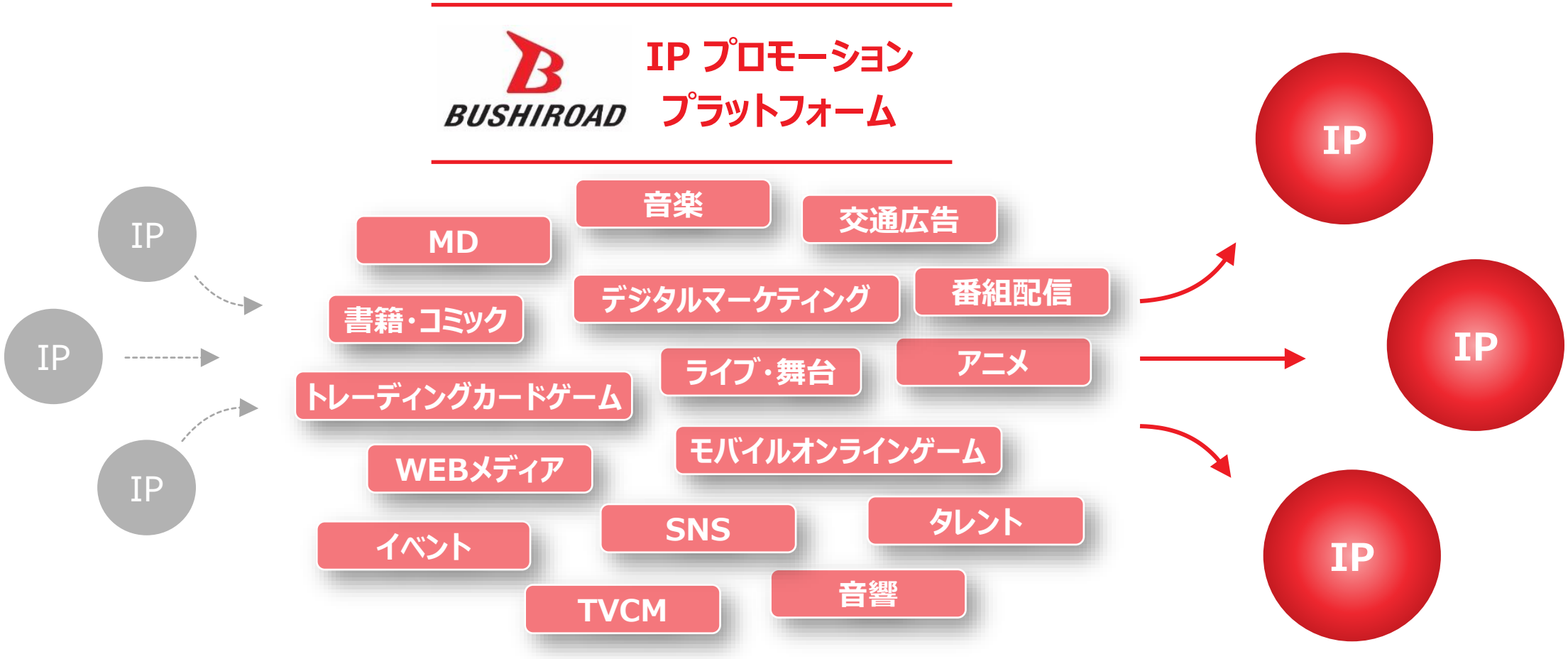
各種プロモーション戦略

- TVCM
- 交通広告
- SNS
- イベント
- WEB広告
- 発表会
- 配信

©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.

IPプロモーションプラットフォームへ

自社IPを創出するノウハウを活かし、有力な他社IPとの協業によりIPの価値を高めてゆく
「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、
エンターテイメント市場において更なるプレゼンスを発揮していくことを目指します。



©bushiroad All Rights Reserved.

今後の主なイベント（１） ※9/14（月）時点



オンラインとオフラインの
垣根を超えてブシロードに
まつわるＩＰが大集結する
イベントを開催！

オンラインでは
連日YouTube配信、
オフラインでは
グッズ販売や展示を実施！

新たなメディアミックス
プロジェクトの発表会を
9月25日（金）に配信！

©ARGONAVIS project. ©AZONE INTERNATIONAL・acus/アサルトリリィプロジェクト ©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©2013 プロジェクトラブライブ！ ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©プロジェクトラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©KLabGames ©SUNRISE ©2017-2020 cover corp. ©RASTAR GAMES （HK）CO.,LIMITED ALL RIGHTS RESERVED ©Project Revue Starlight ©2020 Ateam Inc. ©Tokyo Broadcasting System Television, Inc. ©Donuts Co. Ltd. All rights reserved. ©許斐 剛／集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト ©臼井儀人 / 双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK ©Frontwing ©BUSHI

今後の主なイベント（２） ※9/14（月）時点

東京ガーデンシアターにて各プロジェクトのライブイベントを５日間連続開催！

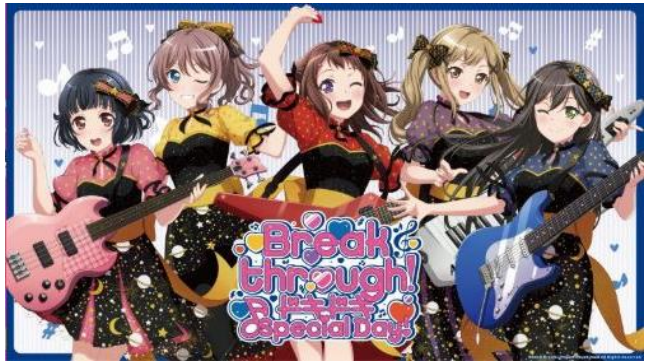
10/7（水）



10/8（木）



10/9（金）



10/10（土）



10/11（日）

Dig Delight Direct Drive DJ
DADJ DAAES.
LOVE! HUG! GROOVY!!

©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©ARGONAVIS project. ©bushiroad All Rights Reserved.

CSR活動

赤い羽根共同募金コラボ

今回が３回目のコラボとなり、描き下ろし啓発ポスターの掲出や、募金協力をいただいた方へのオリジナル赤い羽根共同募金コラボグッズの進呈などを行っております。（９月より順次）



グッズ収益の一部を寄付

「バンドリ！」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」オリジナル布マスクなどの収益の一部2,418,432円を、新型コロナウイルス感染症の対策支援を行っている「国立国際医療研究センター」へ寄付いたしました。（７月27日）



「ガルパ無観客花火大会」初夏の夜空に二千発の花火

新型コロナウイルス感染症の影響による外出自粛が続くなか、ファンの皆さまに「夏」をお届けするべく、無観客の花火大会を開催し、その様子を番組として生配信いたしました。（６月２日）



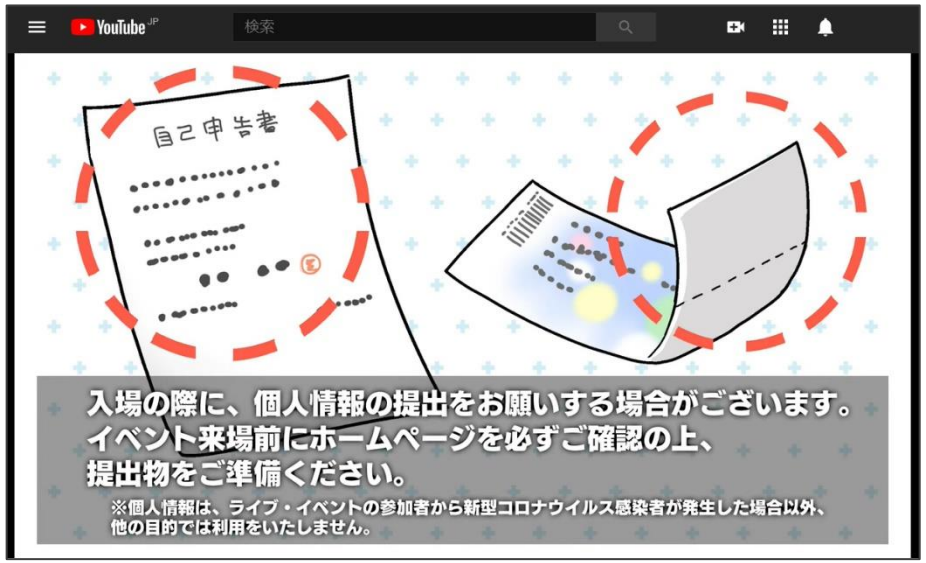


©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. © RASTAR GAMES （HK）CO.,LIMITED ALL RIGHTS RESERVED © 2017-2020 cover corp. ©ARGONAVIS project. ©bushiroad All Rights Reserved.

啓蒙活動

新型コロナウイルス感染症対策動画

感染防止対策を説明する動画を制作・掲載いたしました。



ライブマナー講習会動画

ライブマナーを説明する動画を制作・掲載いたしました。



迷惑行為・誹謗中傷への対応

プレスリリースの掲載、ニュースサイトでの記事の掲載、
SNSへの削除申請や情報開示請求、警察への被害申告、
民事・刑事上の法的措置の実施など、対策を強化しており、
今後も毅然と対応を行ってまいります。

安心・安全に、関係者がエンターテイメントを発信し、お客さまがお楽しみいただけるよう、今後もさまざまなメディアを通じて啓蒙活動を行ってまいります。

また、リスクには最大限の配慮を行いながら、臨機応変にエンターテイメントを常にお届けしてまいります。

©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.

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。

©bushiroad All Rights Reserved.