

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

ミッション

新時代のエンターテインメントを創出する

Sランク IP
3本以上Aランク IP
4本以上Bランク IP
5本以上海外売上高比率
50%

② 中長期の経営戦略

1. IPディベロッパー2.0

Global Mega Character Platformを構築。カードゲーム・ライブ・M
D・デジタルなど多面的にサービス提供し、収益源を多角化

3. カードゲーム世界一

自社基幹タイトル拡大と協業含む新規タイトル開発で世界最大のカードゲームパブリッシャーを目指す

2. 自社IPの活性化

ヴァイスシュヴァルツ、カードファイト!!ヴァンガードなど既存IPを強化。ライブミックスで年3本以上の新規大型IP立ち上げを目指す

4. 海外進出加速

中国・東アジア・北米を重点地域に。Bushiroad EXPOを2025年世界16地域以上で開催

③ 対処すべき課題

① 大型IP創出と育成

- ・音楽ライブ・舞台起点のライブミックス開発を継続
- ・出版事業の刊行点数増加とアニメ製作ノウハウ活用
- ・若手プロデューサー抜擢と横断プロジェクト強化

② グローバル展開

- ・東アジア・北米を最重要地域として市場拡大
- ・海外売上高比率を現在約30%から50%に引き上げ
- ・Bushiroad EXPOを世界16地域以上で展開

③ 組織基盤強化

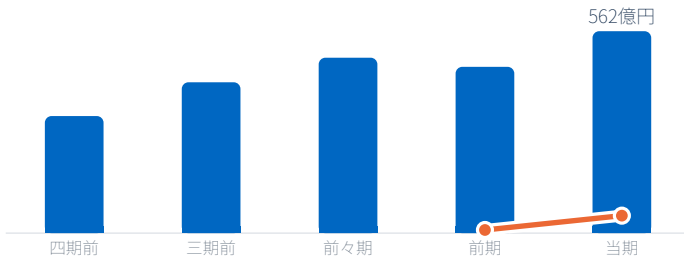
- ・優秀な人材採用・育成と権限委譲の推進
- ・10以上の国籍社員によるダイバーシティ配慮
- ・内部統制・ガバナンス強化とコンプライアンス経営の徹底

面で使えるポイント

- ・ヴァイスシュヴァルツなどの自社基幹タイトルを世界に広げるカードゲーム世界一の実現に貢献できる
- ・バンドリ!のようにライブから始まるリアルな体験とコンテンツが融合したIP開発に携わることができる
- ・中国・北米など成長余地大きい市場で海外売上高比率50%を目指す国際的な事業拡大に参画できる

証券コード 7803

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
562億円営業利益率
8.7%財務健康度
58点 / 100点

将来性 晴れ / 就活偏差値 45.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
506万円

その他製品内 79位/105社

平均年齢
31.9歳

その他製品内 104位/105社

平均勤続
4.5年

その他製品内 102位/105社

女性管理職
12.9%

その他製品内 26位/83社

男性育休
66.7%

その他製品内 47位/63社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: 6月5日(金)より3日間、【ブシロード社長 木谷高明 生誕祭

要するに
エンターテインメント事業とスポーツ事業を柱とする企業

主力事業・セグメント

- ・エンタメ 88.7%
- ・スポーツ 11.3%

強み・特徴（公開データから）

- ・営業利益率8.7%の安定した収益性
- ・将来性評価は晴れ

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

