



CRAWFORD PRODUCTION JAPAN — BUSINESS PLAN

# ファイターを、世界へ。

CPJ STUDIOS — メディア & ライブイベント事業計画 説明資料

2026年6月15日 | abc株式会社 (東証スタンダード・証券コード 8783) | Crawford Production Japan

TODAY'S ANNOUNCEMENT

# 本日の発表 — 3つのポイント

## POINT 01

### CPJ STUDIOS、始動

合併会社 Crawford Production Japan において「メディア&ライブイベント事業（CPJ STUDIOS）」の開始を発表。ファイター価値3段階構想（メディア化→IP化→デジタル資産化）の**第1段**。

## POINT 02

### 事業はすでに動いている

番組第1弾は**収録完了・順次公開**。英語×日本語で世界と日本に同時に届けるグローバル番組として制作。

## POINT 03

### 中期目標：売上20～40億円規模

3年目にCPJ STUDIOS単体で売上20～40億円規模を目指す（目標レンジ・前提は後述）。

— WHY NOW

# 日本には、世界レベルの才能がある。 足りないのは、世界への**"橋"**だ。

日本の格闘技には世界に通用する才能と文化が揃っている。一方で、その価値が世界の市場・ファン・マネーへ届く経路は限られてきた。この「分断」を接続するのが、CPJの掲げる **Combat Entertainment 3.0**——ファイターのIP価値を最大化し、世界が支える仕組みをつくる。

THE VISION

# CPJのビジョン — ファイター価値の3段階の進化



番組でファンと物語をつくる=IPの「原材料」

メディア化なくしてIP化なし——だから第1段。第2段階以降は準備が整い次第、順次発表してまいります。

— WHY CPJ WINS

# CPJの優位性 — スター × 選手網 × 自社拠点

01

## グローバルスターへのアクセス

テレンス・クロフォード（42戦無敗・5階級制覇／JVパートナー）、ライアン・ガルシア（CPJアンバサダー・SNSフォロワー1,300万超）。世界基準の発信力と信用力。

02

## 国内ファイター網

国内アンバサダー・平本 蓮をはじめ、国内選手・ジムとの接点による出演・発掘ルート。世界に挑む日本人ファイターのIP化を継続供給。

03

## 自社グループの常設拠点

CAMELOT（当社子会社）を収録・イベントの常設拠点として活用。番組制作×リアル接点をグループ内で垂直統合。

— WORLD-CLASS LINEUP

# 世界基準の布陣

**JV PARTNER**

## テレンス・クロフォード

42戦無敗（31KO）・5階級制覇。史上初の3階級4団体統一。現代ボクシング最高峰の一人として、CPJの共同創業パートナー。

**CPJ AMBASSADOR**

## ライアン・ガルシア

SNS総フォロワー1,300万超。世界で最も発信力のあるボクサーの一人。CPJアンバサダーとして番組第1弾に出演。

**DOMESTIC AMBASSADOR**

## 平本 蓮

国内最注目クラスのファイター。圧倒的な若年層人気とSNS発信力で、日本の才能と世界をつなぐ「日本側の顔」。

## BUSINESS MODEL

# CPJ STUDIOS の事業モデル — 4本柱 × 収益5ライン

**① 番組制作・配信**

英語×日本語のグローバル番組

**② ファイターIPプロデュース**

日本人選手の海外露出・ブランディング

**③ ライブイベント&体験**

公開収録・スペシャルマッチ（拠点=CAMELOT）

**④ スポンサーシップ**

番組・選手・イベント協賛

収益5ライン：スポンサー収入 / プロデュース収入 / チケット・体験 / 配信広告 / 配信権・ライセンス

単発のコンテンツ販売ではなく、「番組 → ファン → 来場 → 協賛」が循環するストック型の収益構造を構築。

ALREADY IN MOTION

# 事業の現物 番組第1弾、収録完了。

- 01 第1弾エピソードを収録完了、順次公開予定
- 02 出演：松田元（abc CEO）× ライアン・ガルシア（CPJアンバサダー）
- 03 英語収録 × 日本語字幕＝グローバルと国内の両軸配信
- 04 本編 + ショート動画の多面展開（YouTube／SNS）



番組第1弾より（スチール）。

CAMELOT — HOME BASE

# CAMELOT — 常設のリアル拠点

東京・渋谷のエンターテインメント施設 CAMELOT（当社子会社）を、収録スタジオ＋公開収録＋ナイトイベントの複合拠点として整備。**番組視聴 → 来場 → ファン化 → スポンサー価値**への転換ハブ。

**定常稼働**：週次収録 → 月次公開収録 → スペシャルマッチ

**世界観**：渋谷発・グローバルに刺さるブランド装置

**多層収益**：チケット＋VIP体験＋会場協賛＋インバウンド

**登竜門**：公開オーディション＝次世代IPの供給源

**垂直統合**：グループ内拠点＝外部流出なし・機動的稼働

施設内観：CAMELOT（当社子会社・東京）

— WITH THE INDUSTRY

# 競合ではなく、共創。

CPJはメディア&IPカンパニーとして、選手の露出拡大とIP価値向上を通じて業界全体に貢献します。  
スペシャルマッチ等のライブイベントは**パートナー団体との連携**を前提に企画・運営し、既存団体への送客・価値還元を伴う「共創モデル」で推進します。

## ROADMAP

# ロードマップ (3カ年)

## 2026 下期

### 始動・現物を出す

第1弾公開 → 月次配信へ。秋：CAMELOT 収録・イベント  
拠点 稼働開始（公開収録第1弾）。初期スポンサー獲得。

## 2027

### 定常化・拡大

週次配信+小型ライブイベント月次開催。スポンサー枠  
拡大、ファイターIPプロデュース本格化、黒字化。

## 2028

### スケール

複数番組ライン化。大型スペシャルマッチ年2~3回（パ  
ートナー連携）。配信権・ライセンスの国内外販売。

# 事業計画（3カ年） —— 前提と帰結を一枚で

どう作るか：主要ドライバー（標準ケース）

	年間数量			単価目安 (百万円)
	初年度	2年目	3年目	
レギュラー番組（本）	12	24	48	制作費 0.8~1.2/本
タイトルスポンサー（契約社数）	1	3	5	15~30/社・年
コーナー協賛（件）	2	6	12	3~6/件
IPプロデュース（件）	2	5	10	2~5/件
小型公開収録（回）	2	6	12	粗収入 1.5~3.0/回
大型スペシャルマッチ（回）	0	1	2	粗収入 60~80/回
配信権・ライセンス（件）	0	2	5	5~15/件

※ほかに配信広告（年間再生数 × 広告単価）を計上。詳細ドライバーは実務モデルで管理。

どうなるか：3ケースの帰結

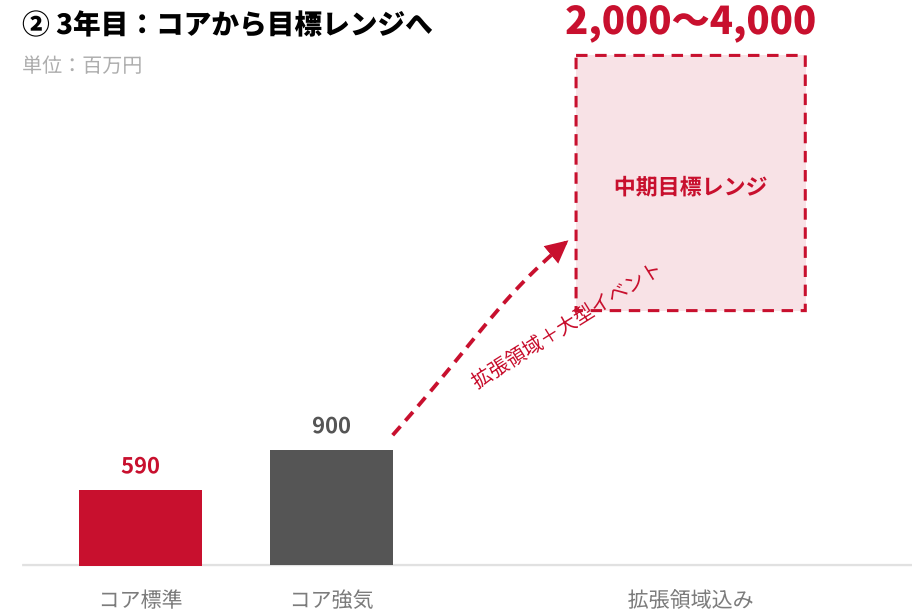
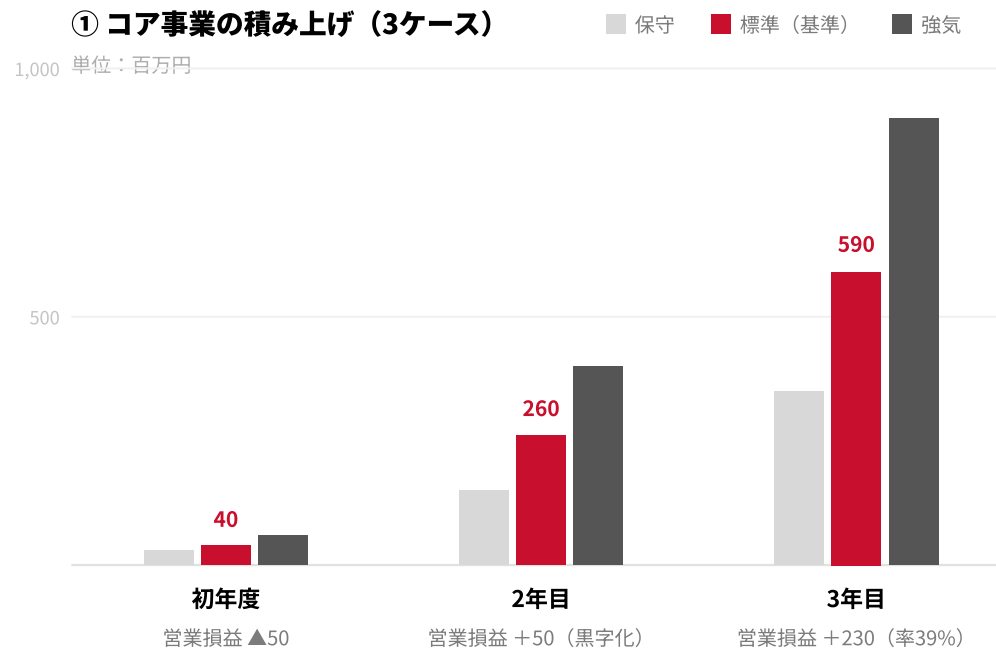
(単位：百万円)	初年度	2年目	3年目
保守ケース 売上高	30	150	350
<b>標準ケース 売上高（基準）</b>	<b>40</b>	<b>260</b>	<b>590</b>
<b>標準ケース 営業損益</b>	<b>▲50</b>	<b>+50</b>	<b>+230</b>
強気ケース 売上高	60	400	900
<b>中期目標レンジ（拡張領域込み）</b>	<b>—</b>	<b>800~1,500</b>	<b>2,000~4,000</b>

感応度：①大型スペシャルマッチ回数・配信単価 > ②タイトルスポンサー社数・単価 > ③小型イベント稼働。足元は標準ケースで堅く、レンジは狙う上振れ。ドライバーは実績に応じ四半期ごとに更新。（3年目目標レンジ=20~40億円）

**ご注意：**上記は一定の前提に基づく**検討値**であり、**業績予想として開示するものではありません。**

## GROWTH TRAJECTORY

## 成長イメージ —— 足元の積み上げと、狙うスケール



足元はコア標準ケースを基準に堅く立ち上げ、拡張領域（グローバルクリエイター連携等）と大型ライブイベントのスケールで目標レンジを狙う。※検討値（業績予想ではありません）

## EXECUTABILITY

# 実行可能性 — リスクと打ち手

**RISK 01****スポンサー獲得**

クロフォード・ライアンの送客力とabcの既存スポンサー網から先行受注。初年度はタイトル1社想定で堅く設計し、実績を見て積み増す。


**RISK 02****大型イベントの集客**

パートナー団体との共催でリスクを分散。小型公開収録で運営を習熟してから大型へ段階化。CAMELOT常設で固定費を抑え稼働で吸収。

**RISK 03****前提の精度**

点ではなく幅（3ケース）で握り、前提をすべて開示。初期は標準ケースで保守的に開始し、実績に応じ四半期ごとにKPIで更新。

**前提の確からしさについて：**短期間で精度を引き上げることは容易ではないとの認識のもと、確度の高い「標準ケース」を基準に保守的に立ち上げ、駆動式モデルの各ドライバーを実績で継続的に更新してまいります。



WHAT'S NEXT

# ファイターを、世界へ。

私たちが、その橋になる。

CPJ STUDIOS を起点に、グローバルトップクリエイターとの連携をはじめとする拡張領域、ならびに第2段階（ファイターのIP化）以降の展開は、準備が整い次第、**順次正式に発表**してまいります。

将来情報に関する注記：本資料に記載された計画・目標・見通し等の将来に関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づく当社の判断であり、既知・未知のリスクおよび不確実性を含みます。実際の業績等は、事業環境の変化等さまざまな要因により、記載内容と大きく異なる可能性があります。本資料は投資勧誘を目的としたものではありません。