



2022年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2023年5月9日

本資料に記載されている、当社の現在の計画・見通し・戦略・確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。これらの情報は、現在入手可能な情報にもとづき経営陣が判断した予測が含まれております。実際の業績は様々なリスクや不確実な要素により、これらの業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これらの業績見通しのみ全面的に依拠することはお控えくださいますようお願い致します。

◆2022年度決算概要

◆報告セグメントの変更について

◆2023年度業績予想

◆中長期的な取り組み

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

2022年度の連結経営成績

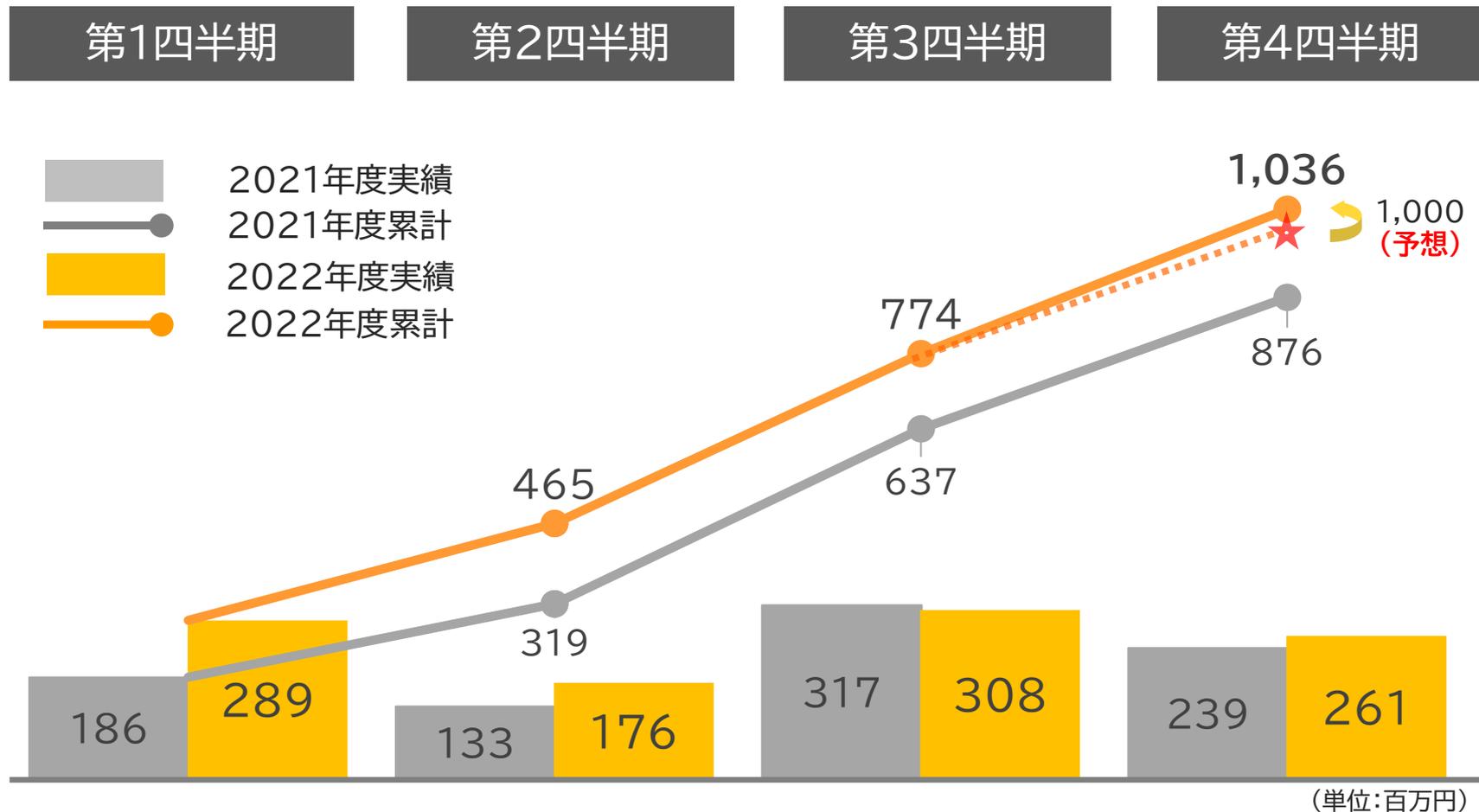


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2021年度	2022年度	増減額	増減率	通期 業績予想 (22年4月27日発表)	達成率
売上高	12,339	13,023	↑ 683	+6%	13,600	96%
営業利益	876	1,036	↑ 159	+18%	1,000	104%
経常利益	935	1,079	↑ 144	+15%	1,050	103%
純利益	1,011	1,110	↑ 99	+10%	1,050	106%

- ✓ 前期に比べて増収増益
- ✓ 通期業績予想に対しては、売上高は若干下回ったが、各利益は上回り着地

四半期営業利益の推移(前期比)



第3四半期は前期を若干下回ったが、
その他の四半期は前期を上回った結果、通期では増益で着地

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
教 育	2,784	3,444	↑ 660	786	1,089	↑ 302
スタジオ・コンテンツ	3,008	2,658	↓ △ 349	48	△ 88	↓ △ 136
放 送	2,641	2,518	↓ △ 122	283	193	↓ △ 89
技 術	3,694	4,213	↑ 518	406	508	↑ 102
そ の 他	211	186	— ※2	35	△ 24	— ※2
全 社 費 用				△ 682	△ 642	↑ 40
合 計	12,339	13,023	↑ 683	876	1,036	↑ 159

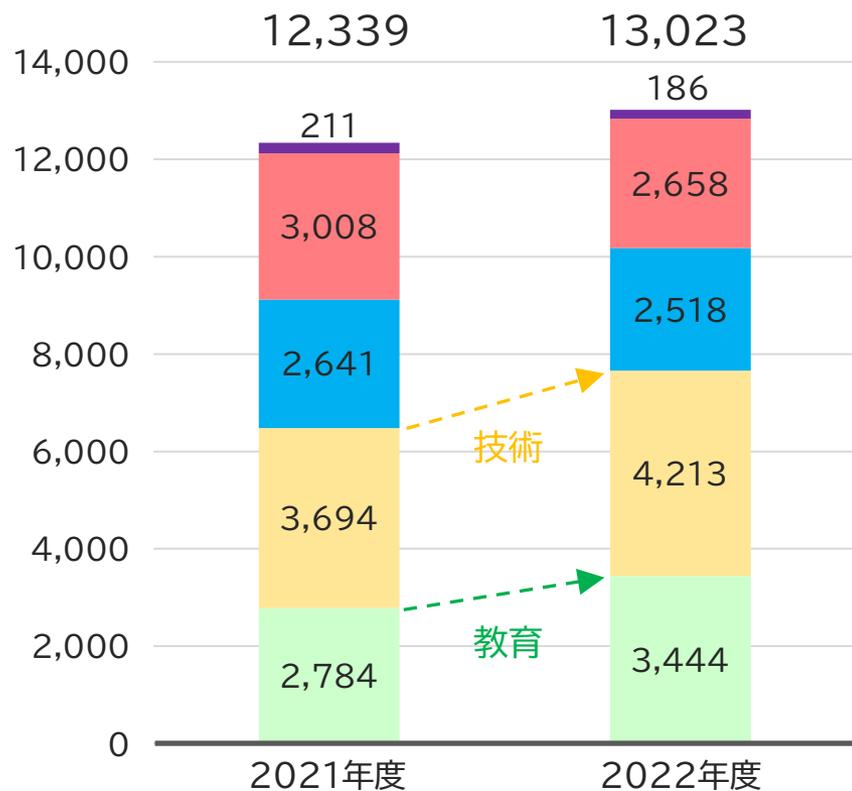
※1 2022年度第1四半期より、「その他」セグメントを新設し、「技術」セグメントの一部を「その他」セグメントに組み替えております。そのため、2021年度の数値は、変更後の区分に組み替えて表示しております。

※2 「その他」の増減額は、比較対象となる事業に連続性がないため記載しておりません。

事業セグメント別の連結経営成績～対前期グラフ～

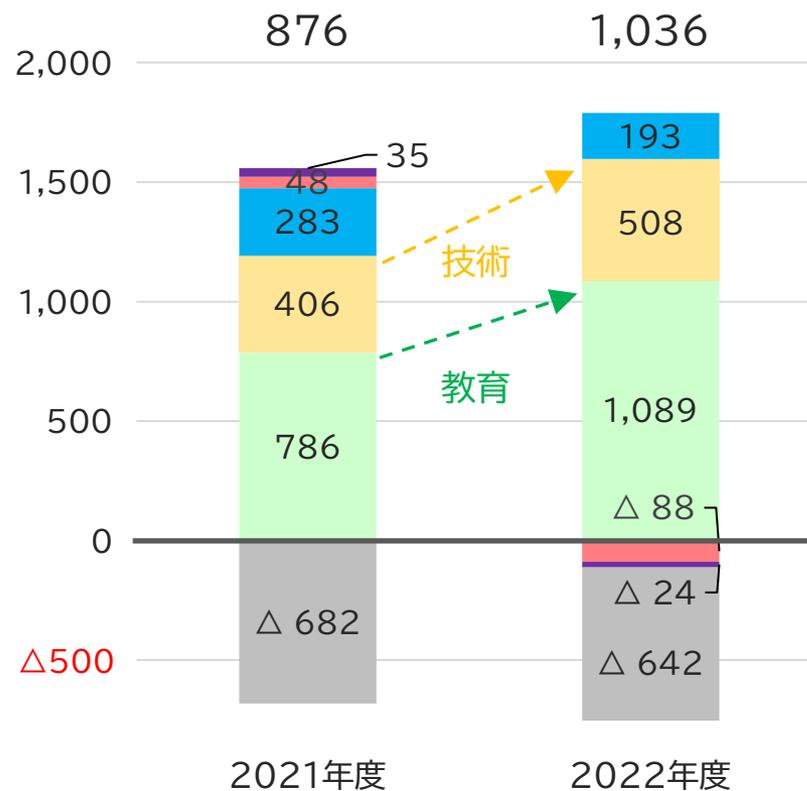


売上高



営業利益

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)



■教育 ■技術 ■放送 ■スタジオ・コンテンツ ■その他 ■全社費用

✓ 「教育」と「技術」が当期も年間を通じ全体の業績をけん引

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
教 育	2,784	3,444	↑ 660	786	1,089	↑ 302
			+24%			+38%

- ✓ 7期連続で生徒数が過去最高を更新し、増収増益
- ✓ 2022年4月に博多キャンパス、なんばeスポーツキャンパスを開校、2023年4月には池袋キャンパスを開校、業容拡大を継続
- ✓ 急速な成長に伴う教員の確保や定員増等の対応が今後の課題
- ✓ 日本語教育における新たな事業として、2023年4月に「ルネサンス日本語学院」を開校

◆通信制高校
ルネサンス高校グループ

◆日本語教育

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
スタジオ・コンテンツ	3,008	2,658	↓ △ 349	48	△ 88	↓ △ 136
			△12%			損失計上

- ✓ 制作事業は、売上高は前期と同水準となった一方、原価率が低下し増益
- ✓ デジタルメディアサービスは、広告収入の不調が続き、赤字幅が拡大
- ✓ コンテンツ販売事業は、テレビ局向け番組販売が減少し、赤字幅が拡大
- ✓ 業績改善と成長を目指して、組織を見直し業態転換が進行中
- ✓ 2023年度(次期)より、制作事業を新たなセグメントとして分離(※ 後述)

◆デジタルメディアサービス

◆コンテンツ販売事業

◆制作事業

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

		売上高			営業利益		
		2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
放	送	2,641	2,518	△ 122	283	193	△ 89
		△5%			△32%		

- ✓ スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部」は売上が伸びているが、視聴料収入の減少傾向が続いている影響を補いきれず減収減益
- ✓ 釣りビジョン倶楽部(VOD+α)を放送に並ぶ事業に育成中

◆釣り専門チャンネル
「釣りビジョン」

◆釣りビジョン倶楽部(VOD)

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
技術	3,694	4,213	↑ 518	406	508	↑ 102
			+14%			+25%

- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、引き続き好調
- ✓ デジタルシネマサービスやCMオンラインサービスは小規模ながらも着実に伸長
- ✓ 前年第2四半期に連結グループに加入したシステムデザイン開発(株)は技術セグメントの増収増益に寄与、グループのシステム開発にも貢献

※1 2022年度第1四半期より、「その他」セグメントを新設し、「技術」セグメントの一部を「その他」セグメントに組み替えております。

※2 2021年度の数値は、変更後の区分に組み替えて表示しております。

◆アカマイ(CDN)サービス ◆クラウドソリューション ◆デジタルシネマサービス
 ◆ホスピタリティ・ネットワーク ◆システム開発 ◆その他

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度	2022年度	増減額	2021年度	2022年度	増減額
その他	211	186	—	35	△ 24	—

- ✓ 「ネットワーク営業」は、新規獲得活動を休止したため、大幅減少
- ✓ 今期より、ブロードメディアeスポーツ(株)を連結。
事業(賞金・配信収入・スポンサー収入等)の立ち上げ段階であり、赤字を計上
- ✓ 2023年度(次期)より(株)ポケットを連結(※ 後述)

◆プロeスポーツ推進事業

◆ネットワーク営業

- ※1 2022年度第1四半期より、「その他」セグメントを新設しております。
- ※2 2021年度の数値は、変更後の区分に組み替えて表示しております。
- ※3 「その他」の増減額は、比較対象となる事業に連続性がないため記載しておりません。

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	営 業 利 益		
	2021年度	2022年度	増減額
全 社 費 用	△ 682	△ 642	 40
			6%費用減

✓ 前期と比べ6%程度のコストを抑制

- ◆グループ本社(ブロードメディア)管理部門の運営
- ◆グループ全体の支援(生産性向上・効率化・ガバナンス強化等)

連結財政状態



資産、負債及び純資産の状況

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2021年度	2022年度	増減額	増減率
総資産	8,940	9,948	1,008	+11%
負債	4,329	4,498	168	+4%
純資産	4,610	5,450	840	+18%
自己資本	3,466	4,300	833	+24%
非支配株主持分	1,143	1,149	6	+1%
自己資本比率	39%	43%	—	—

総資産

番組勘定が減少した一方で、
現預金や繰延税金資産、設備投資等により有形固定資産が増加

負債

買掛金や未払法人税等が減少した一方で、前受金が増加

純資産

配当金の支払いや自己株式の取得を行った一方で、
純利益の計上により純資産は増加

連結財政状態



キャッシュフローの状況

	2021年度	2022年度
営業キャッシュフロー	1,934	1,429
投資キャッシュフロー	42	△ 331
財務キャッシュフロー	△ 118	△ 564
現金及び現金同等物の増減	1,876	547
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	※2 56	※3 17
現金及び現金同等物の期末残高	5,301	5,866

(単位:百万円)(百万円未満切捨て) ※1 上記表中には「現金及び現金同等物に係る換算差額」は記載していません
 ※2 システムデザイン開発㈱の新規連結に伴う増加
 ※3 ブロードメディアeスポーツ㈱の新規連結に伴う増加

営業キャッシュフロー

税引前利益907百万円の計上に加え、前受金の増加や棚卸資産の減少等により、プラス1,429百万円

投資キャッシュフロー

通信制高校事業の拠点拡大に伴う資産の取得や放送事業・制作事業に係る設備投資等により、マイナス331百万円

財務キャッシュフロー

配当金の支払いに加え、自己株式の取得や社債の償還等により、マイナス564百万円

◆2022年度決算概要

◆報告セグメントの変更について

◆2023年度業績予想

◆中長期的な取り組み

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

報告セグメントの変更について

- ・2023年度第1四半期より報告セグメントを変更
 - ⇒「スタジオ・コンテンツ」セグメントを2つに分離
 - ⇒投資先であった(株)ポケットを連結子会社化し、「その他」セグメントに帰属

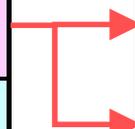
【旧5セグメント】

セグメントの名称	事業内容
教育	
スタジオ・コンテンツ	
放送	
技術	
その他	

【新6セグメント】

セグメントの名称	事業内容
教育	
<u>メディアコンテンツ</u>	デジタルメディアサービス コンテンツ販売事業
<u>スタジオ・プロダクション</u>	制作事業
放送	
技術	
その他	プロスポーツ推進事業 ネットワーク営業 <u>ゲームパブリッシング事業</u>

投資先 (株)ポケット — **子会社化** —



- ◆ 「スタジオ・コンテンツ」セグメントを「メディアコンテンツ」と「スタジオ・プロダクション」に分離
- ✓ 映像コンテンツを取り巻く環境の変化に対応して組織を変更
- ✓ 迅速な意思決定と機動力を重視した事業推進体制を強化

◆ 株式会社 **ポケット** の100%連結子会社化

- ✓ 同社は2016年8月設立
- ✓ Nintendo Switch向けゲーム、VR専用ソフトなどの企画・開発・販売
- ✓ 同社の事業は既存のセグメントに収まらないため、ゲームパブリッシング事業として「その他」セグメントへ追加

◆2022年度決算概要

◆報告セグメントの変更について

◆2023年度業績予想

◆中長期的な取り組み

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

通期業績予想について



	2022年度 実績	2023年度 通期業績予想	増減額	増減率
売上高	13,023	14,300	 1,277	+10%
営業利益	1,036	1,200	 164	+16%
経常利益	1,079	1,200	 121	+11%
純利益	1,110	1,000	 △110	△10%

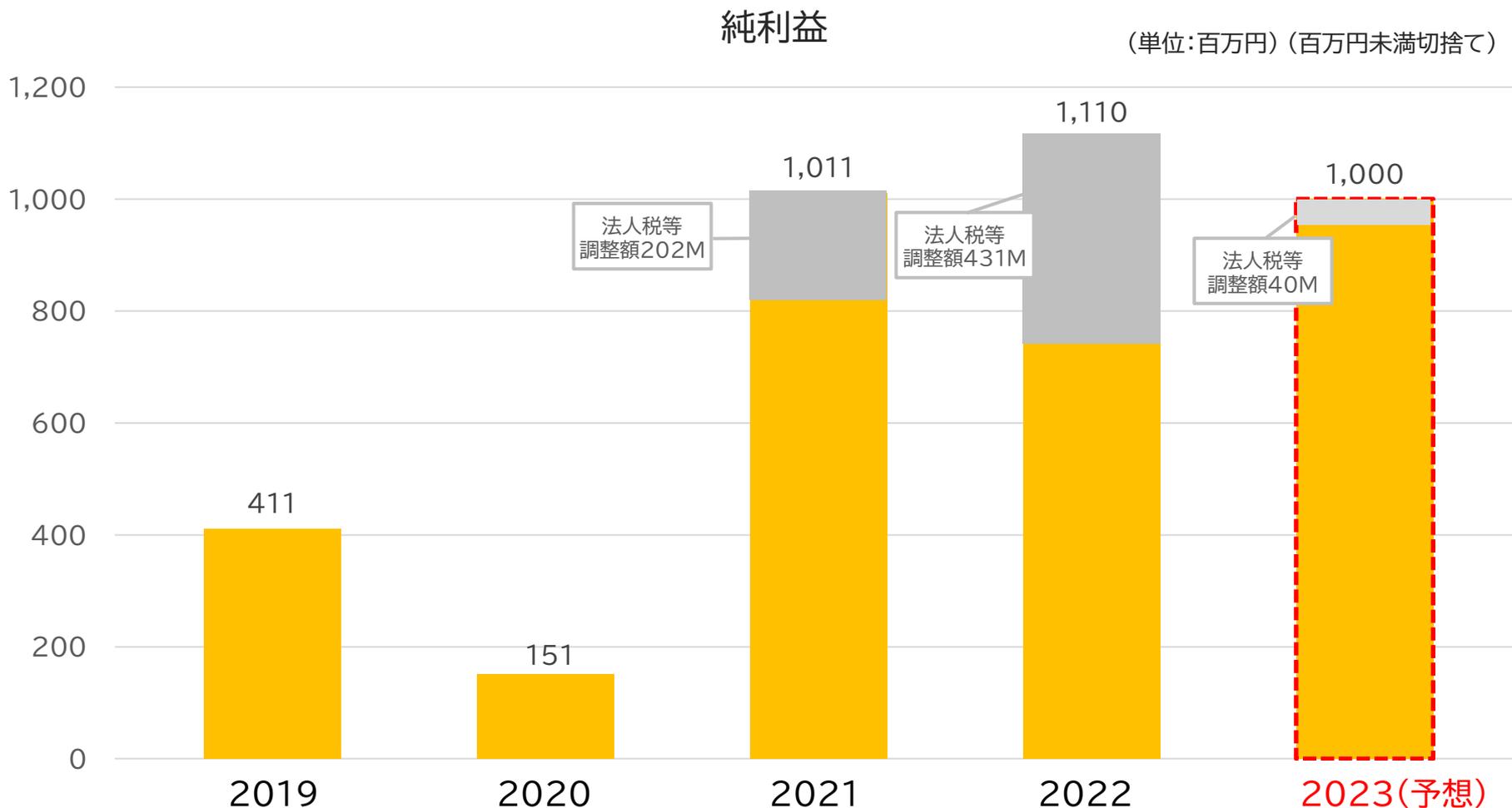
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

- ✓ 売上高は、教育、技術が引き続き好調に推移することを見込む
- ✓ 利益面は、教育、技術の成長が全体を牽引し、営業利益、経常利益ともに増益を見込む
- ✓ 純利益は、法人税等調整額(繰延税金資産)の積み増しによる効果が限定的になることから、減益を見込む

通期業績予想について



✓ 純利益への法人税等調整額の影響



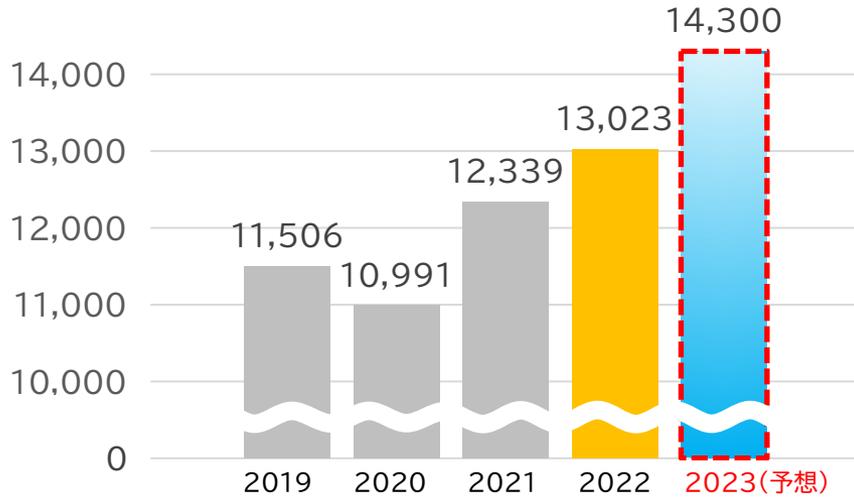
2023年度は、法人税等調整額の影響は平準化することを見込む

通期の業績推移と予想

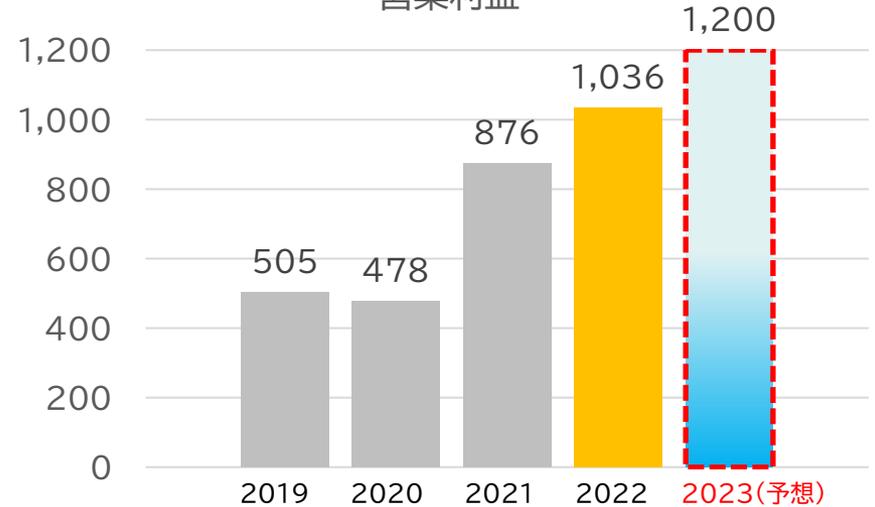


(単位:百万円)

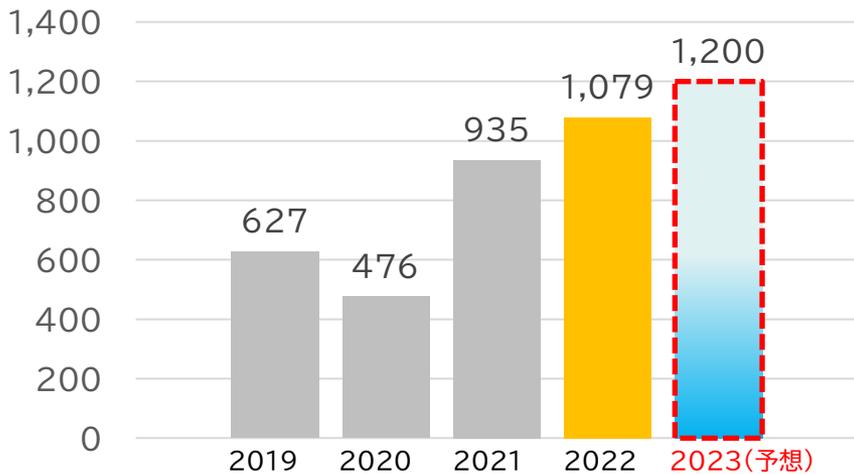
売上高



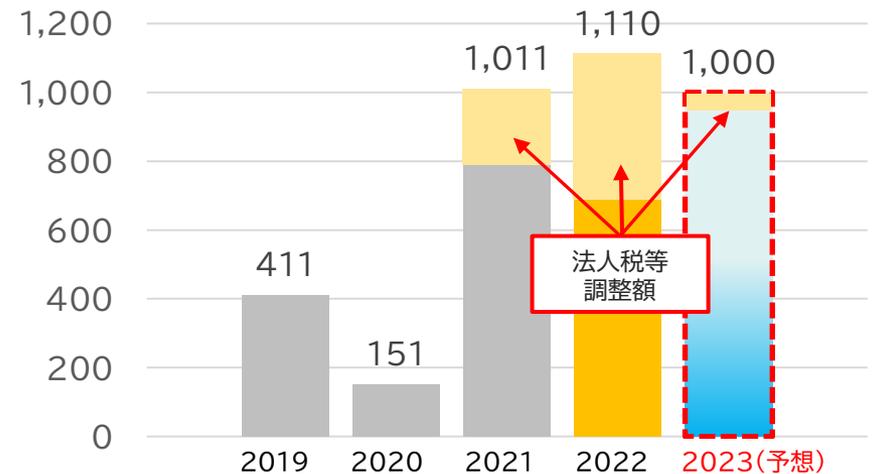
営業利益



経常利益



純利益



各事業の持続的な成長により、増収・増益を目指す

- ◆2022年度決算概要
- ◆報告セグメントの変更について
- ◆2023年度業績予想
- ◆**中長期的な取り組み**
- ◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

中長期的な取り組み (2022年4月27日発表)

～ ブロードメディア・グループは、“持続可能で、かつ倫理的なビジネスで成長する” ～

① 増収増益の範囲内でインキュベーション（事業育成）を加速

1. eSports事業（「教育」+「子会社BM eSports」+「技術」）

- ✓ 制約が少ない自由なデジタル教育の追求
- ✓ 教育(eスポーツコース)と  (プロチーム)を軸に、最先端のeスポーツ事業者を目指す

2. 日本語教育事業（「教育」+「スタジオ・コンテンツ」+「技術」）

- ✓ オンライン教育とクオリティーの高い独自教材の開発
- ✓ 日本語学習者を直接オンラインで教える教育への参入を検討
- ✓ 大手企業からの大規模なオンライン日本語教育の受注を目指す
- ✓ ルネサンス高校グループにおける日本語教育、他

② 主として「教育」×「技術」領域で、M&Aも視野に入れて、さらに飛躍的な成長を目指す

中長期的な取り組み

① 増収増益の範囲内でインキュベーション（事業育成）を加速

1. eSports事業（「教育」+「子会社BM eSports」+「技術」）

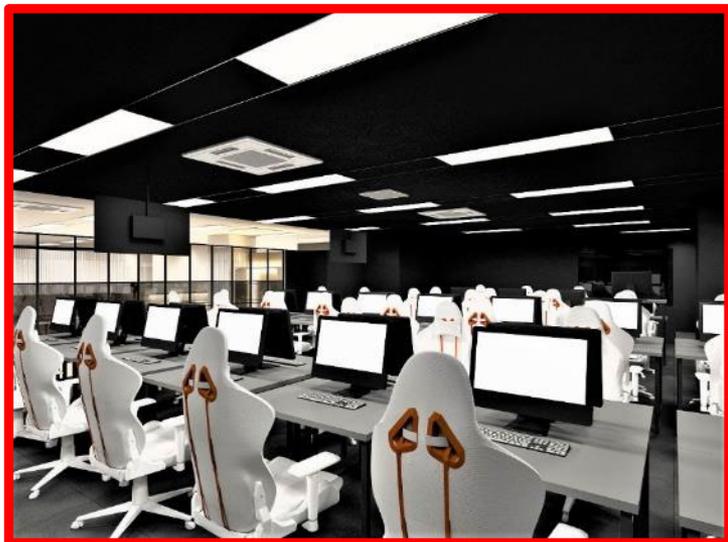
- ✓ 制約が少ない自由なデジタル教育の追求
- ✓ 教育(eスポーツコース)と  (プロチーム)を軸に、最先端のeスポーツ事業者を目指す



eSports事業はeスポーツコースが成長し
教育事業を進化させている

中長期的な取り組み

eSportsコースを学べる7つのキャンパス



2023年4月「池袋キャンパス」開校



新宿代々木キャンパス



横浜キャンパス



名古屋栄キャンパス



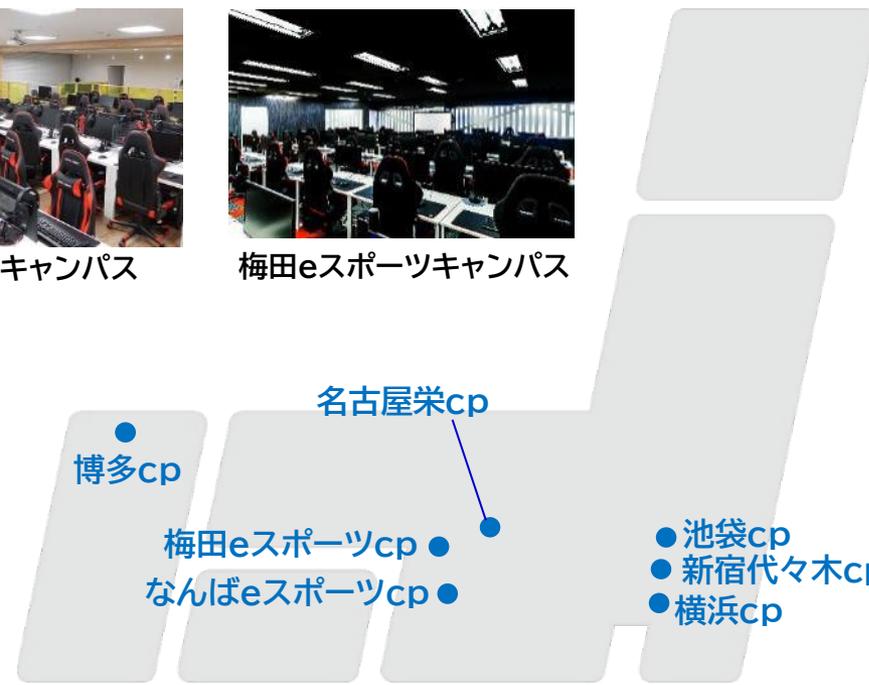
梅田eスポーツキャンパス



なんばeスポーツキャンパス



博多キャンパス



eSports事業による教育事業の進化①

- ✓ eスポーツコースは教育サービスの業容拡大に大きな貢献
- ✓ 想定を超える高い教育効果

⇒ 生徒と学校に対する保護者様
の強力なサポート

中長期的な取り組み



ルネサンス高校グループ



eSports事業による教育事業の進化②～生徒の大会実績～

2023 第5回
全国高校eスポーツ選手権



「フォートナイト」部門
優勝



「リーグ・オブ・レジェンド部門」
準優勝



日本最大。高校eスポーツの祭典。



2022
STAGE:0 全国高校対抗eスポーツ大会
「リーグ・オブ・レジェンド部門」
準優勝



2021
STAGE:0 全国高校対抗eスポーツ大会
「フォートナイト」部門
優勝

FORTNITE ROUND6		ポイント	
順位	学校名 / チーム名	順位	総合
1st	ルネサンス新宿代々木 / 見て見て見て~~~~~!	112	44 156
2nd	成城学園 / フルーツ牛乳飲む人	113	42 155
3rd	ルネサンス大阪 / テカボ中島君	82	52 134
4th	旭川高専 / 新さほっ塚	106	26 132
5th	五所川原工科 / 都合行った日本気出す	90	42 132
6th	ヒューマンキャンパス / ヒューマンキャンパス	95	30 125

eSports事業による教育事業の進化③～生徒の活動～

(学外でのルネ高生によるイベント・展示会ブースの運営)



パリで開催されたJapan Expo 2019



東京eスポーツフェスタ2020

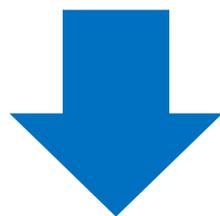


東京ゲームショウ2022

eスポーツコースはプロジェクト型学習(PBL)プログラム

eSports事業による教育事業の進化④

- ✓ 各方面からの高い評価
- ✓ 「日本中にeスポーツ(教育/文化)事業への需要がある」



今後もキャンパスの開校を推進

① 増収増益の範囲内でインキュベーション（事業育成）を加速

2. 日本語教育事業（「教育」+「スタジオ・コンテンツ」+「技術」）

- ✓ オンライン教育とクオリティーの高い独自教材の開発
- ✓ 日本語学習者を直接オンラインで教える教育への参入を検討
- ✓ 大手企業からの大規模なオンライン日本語教育の受注を目指す
- ✓ ルネサンス高校グループにおける日本語教育、他



国内で不足している日本語教師を養成するため
「ルネサンス日本語学院」を開校し、
2023年4月より「日本語教師養成講座（eラーニング）」を開講



ルネサンス日本語学院

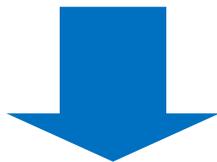
<https://www.rn-ac.jp/>

「ルネサンス日本語学院」開校の背景

① 新たな国家資格「登録日本語教員」の制定(2024年予定)

日本語教師の現状と課題

- 資格が公的な制度ではない
- 資格取得の教育機関や、教師のレベルや質にばらつき
- 日本語教育が必要な学校・教育機関・企業・地方公共団体などが「一定の能力を有する」専門家としての日本語教師を確保できない



課題解決への取り組み

- 日本語学校の教育内容の質を高める
- 文科省認定の日本語学校で教える教師は国家資格の取得が必要
- 質の高い日本語教師の増加と確保を図る

「ルネサンス日本語学院」開校の背景

② 日本語教師の不足

2030年予測

外国人留学生数
33万人

外国人就労者数
419万人

外国人児童数
12万人

日本語教育が必要な外国人:約464万人

生徒20人に対し1人の教師が必要 ※1

2030年までに約23万人の日本語教師が必要

※1 出入国在留管理庁「日本語教育機関の告示基準」

「ルネサンス日本語学院」開校の背景

① 新たな国家資格「登録日本語教員」の制定(2024年予定)

×

② 日本語教師の不足



これまで取り組んできた日本語教育のノウハウを活用し
今後成長が見込まれる新たな市場へ参入

日本語教師養成講座の特長

<https://www.rn-ac.jp/>



- ✓ 独自のeラーニング教材+通学で、ライフスタイルに合わせてしっかり学習
- ✓ 文化庁が指針としている420時間カリキュラムの基準を満たした講座
- ✓ 新たな国家資格制定前に講座を修了された方は、法務省告示校※をはじめとする国内外で日本語教師として働くことが可能

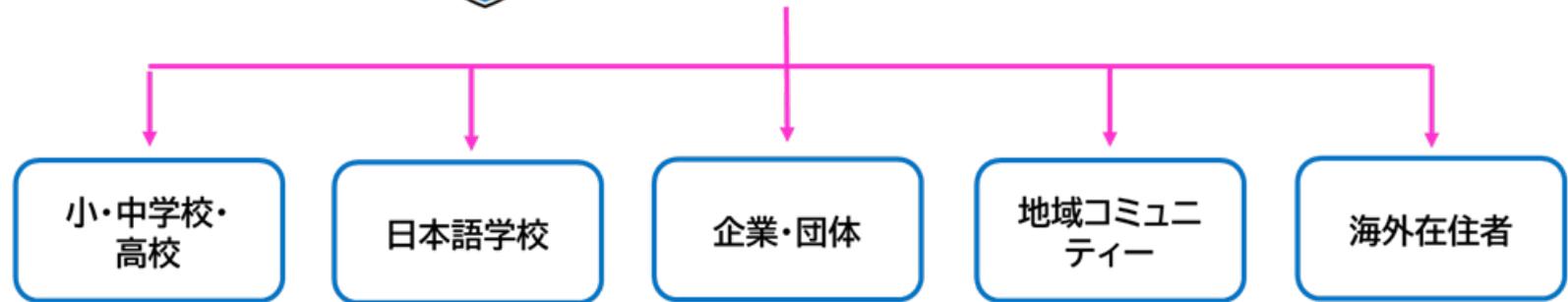


ルネサンス日本語学院の思い

質の高い日本語教師の養成に止まらず
雇用の創出にも貢献していくことを目指す



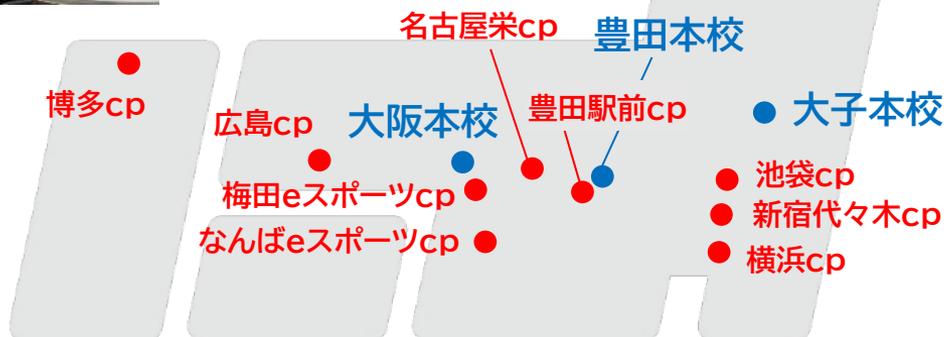
ルネサンス日本語学院



ルネサンス高校グループでの雇用機会や
同校生徒への日本語教育をはじめ、外国人児童・生徒の
受け入れ体制の確立を図り進学の手助けも行う予定

ルネサンス高校グループとのシナジー効果

- 座学と教育実習に必要な拠点は既存のルネ高グループキャンパスを有効活用
- 複数事業による投資効率と運営費用の最適化



中長期的には、拠点数の拡大による地域格差の解消と教育コミュニティの醸成を目指す

中長期的な取り組み

～ ブロードメディア・グループは、“持続可能で、かつ倫理的なビジネスで成長する” ～



教育事業の展望（独自の複合的な教育事業）

① 広域通信制高校は少子化の中で成長している学校教育

×

② 日本中にeスポーツ(教育/文化)事業の需要がある

×

③ 日本中に日本語(教育/文化)事業の需要がある

×

+ α

①×②×③に新規ビジネス(+ α)の創出によるシナジーで

“独自の複合的な教育事業”として成長を目指す

- ◆2022年度決算概要
- ◆報告セグメントの変更について
- ◆2023年度業績予想
- ◆中長期的な取り組み
- ◆**株主還元**

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

株主還元(自己株式の取得結果)

■ 3期連続で自己株式の取得を実施しました

【当期の自己株式の取得結果】

取得した株式の種類	当社普通株式
取得した株式の総数	138,900株(進捗率92.60%)
株式の取得価額の総額	149,926,000円(進捗率99.95%)
取得期間	2023年2月8日～2月27日(約定ベース)
取得方法	①証券会社への投資一任勘定取引による市場買付 ②東京証券取引所の自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3)による買付け

2023年2月3日付取締役会決議内容

- ・取得株式数(上限) 150,000株
- ・取得価額の総額(上限) 1.5億円

(ご参考 2023年3月31日時点)

- ・発行済株式総数 7,914,732株 (自己株式を除く:7,272,429株)
- ・自己株式数 642,303株

株主還元(配当)

- ✓ 2022年度は期首の予想どおり、
1株当たり30円(連結配当性向:19.9%)の期末配当を行う
- ✓ 2023年6月開催予定の定時株主総会へ付議予定
- ✓ 自己株式取得(約150百万円)と合わせた総還元性向は33.2%
- ✓ 次期配当は1株当たり33円(連結配当性向:24.0%)を予想

	年間配当 (1株当たり)	配当総額	連結配当性向
2021年度(実績)	25円00銭	184百万円	18.8%
2022年度(予定)	30円00銭	218百万円	19.9%
2023年度(予想)	33円00銭	239百万円	24.0%

当社は、事業における競争力の確保と同時に
株主の皆様への利益還元を重要な経営課題
と認識しております

引き続き、成長のために必要な投資との
バランスを考慮しつつ
株主還元を実施してまいります

ご清聴ありがとうございました



本資料に記載されている、当社の現在の計画・見通し・戦略・確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。これらの情報は、現在入手可能な情報にもとづき経営陣が判断した予測が含まれております。実際の業績は様々なリスクや不確実な要素により、これらの業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これらの業績見通しのみにも全面的に依拠することはお控えくださいますようお願い致します。

- ◆2022年度決算概要
- ◆報告セグメントの変更について
- ◆2023年度業績予想
- ◆中長期的な取り組み
- ◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

事業セグメントの内容



(2023年3月31日現在)

セグメント	事業内容	主な業務内容
教育	通信制高校	・イーラーニングシステムを利用した単位制・広域通信制高校 「ルネサンス高等学校」「ルネサンス豊田高等学校」「ルネサンス大阪高等学校」のルネサンス高等学校グループの運営
	日本語教育	・日本語研修・日本語教師養成講座を提供する「ルネサンス日本語学院」の運営
スタジオ・コンテンツ	デジタルメディアサービス	・マルチデバイス向けコンテンツ配信サービス「クランクイン！ビデオ」「クランクイン！コミック」の提供 ・エンタメ・情報サイト「クランクイン！」「クランクイン！トレンド」の企画・運営
	制作事業	・日本語字幕制作、日本語吹替制作、文字放送字幕制作、番組宣伝制作
放送	釣り専門チャンネル	・衛星基幹放送事業「BS釣りビジョン」の番組制作、放送及び、ケーブルテレビ局等への番組供給 ・映像の受託制作
	釣りビジョン倶楽部	・マルチデバイス向け動画配信サービス「釣りビジョンVOD」等の提供
技術	クラウドソリューション	・クラウドゲームサービスの提供 ・通信事業者へのクラウドゲームプラットフォーム提供及びゲーム事業者へのクラウドゲーム機能提供 ・スマートフォン向けクラウドゲームアプリの提供
	デジタルシネマサービス	・ブロードメディア®CDN for theaterの提供、及び上映システム的设计・販売及びレンタル ・映画館へデジタル機材の導入を推進する配給・興行向けVPFサービスの提供
	アカマイサービス	・コンテンツを最適な形で配信する「CDNサービス」「セキュリティサービス」の提供
	ホスピタリティ・ネットワーク	・ホテルの客室・会議室へのインターネットサービスの提供、機器の監視及び保守サービスの提供
	システム開発	・設計からソフトウェア開発、保守運用までワンストップのシステム開発を提供
	その他ソリューションサービス	・グローバルに展開されたプライベートネットワーク「Aryaka」等の提供 ・画像解析技術を駆使した小売業向け次世代型AIソリューション「Vue.ai」の提供 ・CM素材をオンラインで搬入する「CMオンラインサービス」の提供
その他	プロeスポーツ推進事業	・プロeスポーツチーム「CYCLOPS athlete gaming」の運営 ・eスポーツ関連イベントの企画・運営
	ネットワーク営業	・通信キャリア等の通信商材の拡販

事業セグメント別の連結経営成績



収益種別毎の売上高

上段:売上高(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

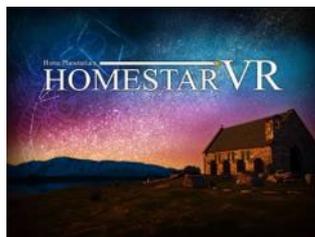
下段:構成比率

	合 計	ストック/フロー別の 収益内訳		独自商品/それ以外の 収益内訳	
		ストック	フロー	独自商品	独自商品以外
教 育	3,444	3,444 100%	— —	3,444 100%	— —
スタジオ・コンテンツ	2,658	443 17%	2,214 83%	2,091 79%	567 21%
放 送	2,518	2,033 81%	485 19%	2,518 100%	— —
技 術	4,213	3,682 87%	531 13%	835 20%	3,377 80%
そ の 他	186	36 19%	150 81%	164 88%	22 12%
合 計	13,023	9,641 74%	3,381 26%	9,054 70%	3,968 30%

- ✓ 教育、放送は独自商品による継続性の高いストック収益が中心
- ✓ スタジオ・コンテンツは短期の変動が大きいフロー収益が中心
- ✓ 技術は独自商品以外によるストック収益が中心

株式会社 **ポケット** プロダクト紹介

ホームスターVR



足元にまで360度に広がる
満天の星をVRで体感!
全天球プラネタリアムソフト

ホームスターVR
SPECIAL EDITION



VR用プラネタリアムの
定番ソフト『ホームスターVR』
特別仕様版

Overcooked!®
オーバークック2



世界中で大ヒットを記録した英国発
インディーゲーム『オーバークック』
待望のパッケージ版

Overcooked!®
オーバークック
王国のフルコース



前作2タイトルの全ステージに
加え、すべての追加コンテンツ
を収録した完全版

チキチキ
BOXYRASCERS



Nintendo Switchソフト
参入第1弾みんなでワイワイ
遊べるパーティレースゲーム

チキチキ
プロレス大乱闘!!



Nintendo Switch初!
オンライン6人対戦
プロレスゲーム

加藤一二三 九段監修
ひふみんの将棋道場



将棋初心者でも遊びながら覚えられ、
自然に将棋が好きになるような徹底的
にやさしい将棋ソフト

FiNC HOME FiT



“自宅でしっかり、フィットネス。”
コンバットスタイルのリズム
アクションで“しっかり”脂肪燃焼!

自社開発のオリジナルゲームや、
海外の良質なゲームのパブリッシングを手掛ける

所属選手の優勝報告

フェンリッチ選手

「DRAGON BALL FighterZ World
Tour 2022/2023」優勝



2019年以来3年ぶりの開催となった
対戦型格闘ゲームの世界大会

GO1選手

「ARC WORLD TOUR FINALS 2022」
対戦型格闘ゲーム『DNF Duel』部門 優勝



アークシステムワークスの公式世界大会

今後とも、応援をよろしくお願ひいたします

その他（プロeスポーツ推進事業）

CYCLOPS
ATHLETE GAMING



「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023」への 新規参画が決定



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

2018年から毎年開催されている、株式会社カプコン主催の
国内最高峰の対戦格闘ゲーム公式チームリーグ戦

サイクロプスは2023年シーズン新規参戦での優勝を狙う

創造力が生み出す優れた作品やサービスを

広く社会に普及させ

より豊かなコミュニティの形成・発展に貢献する

<https://www.broadmedia.co.jp/>



本資料に記載されている、当社の現在の計画・見通し・戦略・確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。これらの情報は、現在入手可能な情報にもとづき経営陣が判断した予測が含まれております。実際の業績は様々なリスクや不確実な要素により、これらの業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これらの業績見通しのみにも全面的に依拠することはお控えくださいますようお願い致します。