

2023年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2024年2月7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に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。

◆2023年度第3四半期決算概要

◆業績予想の修正

◆div・divxの子会社化について

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

第3四半期累計期間(4月～12月)の連結経営成績

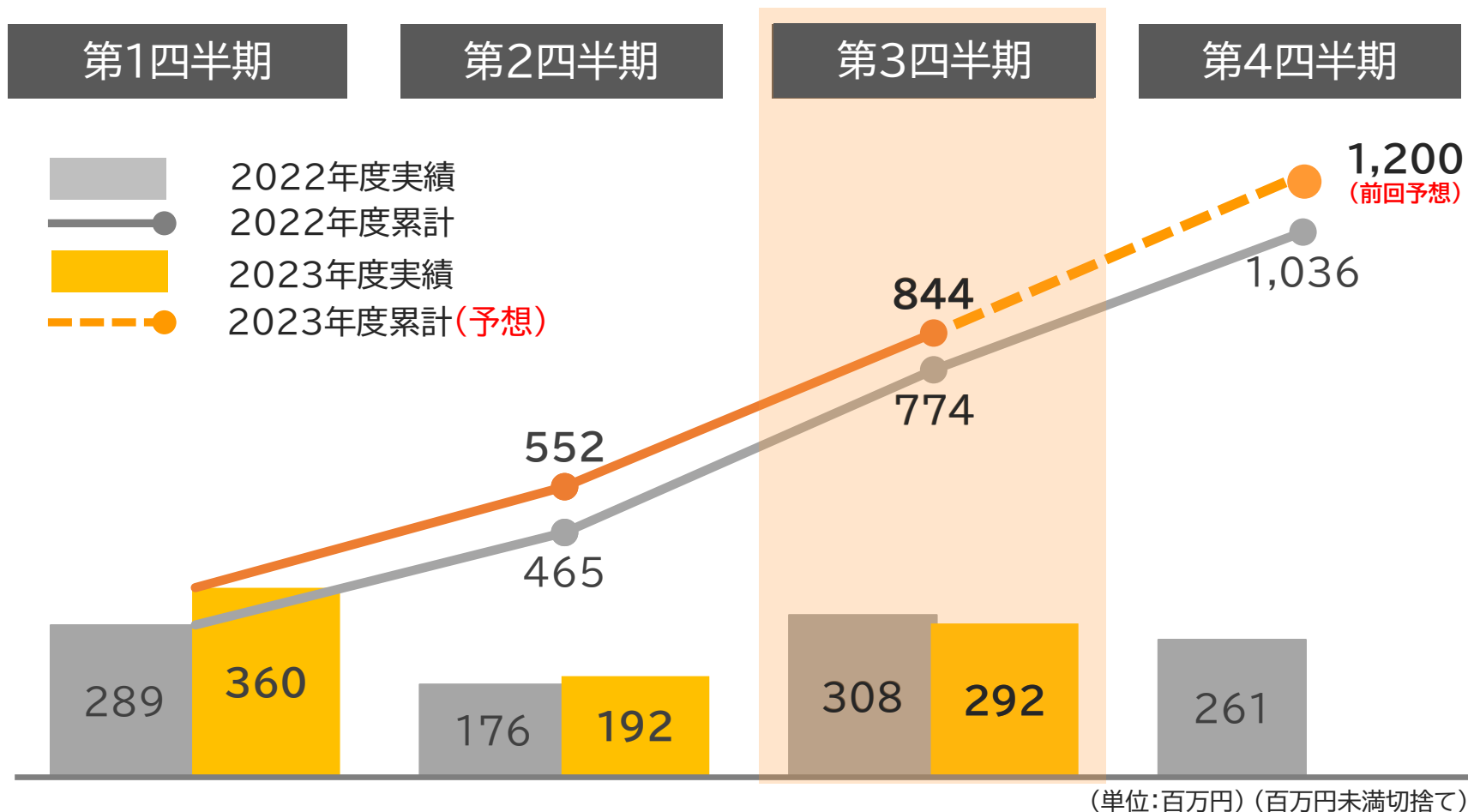


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (23年5月9日発表)	進捗率
売上高	9,653	10,320	↑ 666	+7%	14,300	72%
営業利益	774	844	↑ 69	+9%	1,200	70%
経常利益	808	875	↑ 67	+8%	1,200	73%
純利益	549	653	↑ 103	+19%	1,000	65%

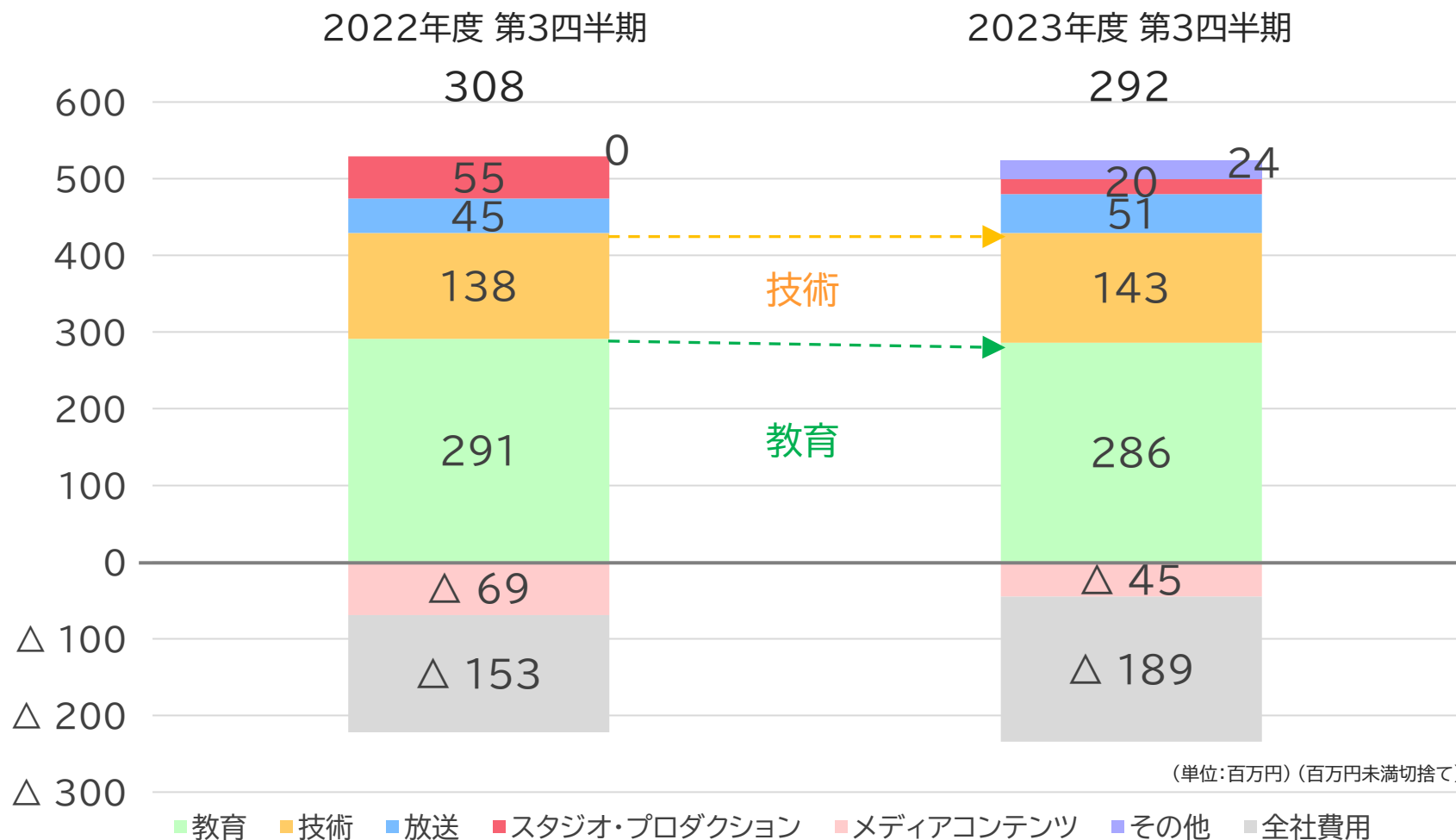
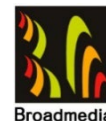
- ✓ 前年同期に比べて増収増益
- ✓ 純利益は、前年同期に発生した外国映画の配給事業からの撤退に係る損失がないことも増益に影響
- ✓ 期初の通期業績予想に対しては若干弱含みで推移

四半期営業利益の推移(前期比)



第3四半期は前年同期と比べ△16百万円と若干の減少
(メディアコンテンツ+23M、放送+5M、技術+4M、その他+24M、
教育△4M、スタジオ・プロダクション△35M、全社費用△35M)

第3四半期会計期間の営業利益(前期比)



- ✓ 教育は「日本語教師養成講座」のプロモーション費用等が先行
- ✓ スタジオ・プロダクションは減収により減益
- ✓ 全社費用(管理部門)は人件費増やM&A関連コスト等一時的な費用が発生

第3四半期累計期間(4月～12月)の連結経営成績



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売 上 高			営 業 利 益		
	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
教 育	2,524	3,185	▲ 661	789	985	▲ 196
メ デ ィ ア コ ン テ ン ツ	571	475	▲ 95	△ 205	△ 134	▲ 71
ス タ ジ オ ・ プ ロ ダ ク シ ョ ン	1,446	1,359	▲ 87	131	72	▲ 58
放 送	1,878	1,770	▲ 107	161	73	▲ 87
技 術	3,090	3,306	▲ 215	365	386	▲ 20
そ の 他	141	222	▲ 81	△ 17	△ 6	▲ 10
全 社 費 用				△ 449	△ 532	▲ 83
合 計	9,653	10,320	▲ 666	774	844	▲ 69



※今期より報告セグメントを変更

- ・「スタジオ・コンテンツ」を「メディアコンテンツ」「スタジオ・プロダクション」に区分
- ・投資先であった(株)ポケットを連結子会社化し「その他」に帰属
- ・2022年度第3四半期の「メディアコンテンツ」「スタジオ・プロダクション」セグメントの数値は、変更後の区分に組み替えて表示

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

		売上高			営業利益		
		2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
教	育	2,524	3,185	 661	789	985	 196
				+26%			

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
メディア コンテンツ	571	475	△ 95	△ 205	△ 134	71
			△17%			損失縮小

- ✓ デジタルメディアサービスは、コンテンツ配信サービスが減収となったが、広告収入が回復したことや、コスト抑制効果により赤字幅が縮小
- ✓ コンテンツ販売事業は、テレビ局向け番組販売が減少
- ✓ 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

◆デジタルメディアサービス

◆コンテンツ販売事業

※ 2022年度第3四半期の「メディアコンテンツ」の数値は、セグメント変更後の区分に組み替えて表示しております。

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
スタジオ・プロダクション	1,446	1,359	△ 87	131	72	△ 58
			△6%			△45%

- ✓ 海外ドラマシリーズ等の売上計上がシリーズ全話納品後の一括計上となった影響が第1四半期に発生
- ✓ 第3四半期から米ハリウッドでの「全米脚本家組合」や「全米映画俳優組合」のストライキの影響を受け、売上・利益が減少
- ✓ 人件費等のコストが増加
- ✓ 音声解説者(ディスクライバー)養成講座の開設やハロームービー社(バリアフリー上映サービス)との提携を推進

◆制作事業

※ 2022年度第3四半期の「スタジオ・プロダクション」の数値は、セグメント変更後の区分に組み替えて表示しております。

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

		売上高			営業利益		
		2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
放	送	1,878	1,770	△ 107	161	73	△ 87
		△6%			△54%		

- ✓ 視聴料収入の減少傾向が続いているなかでスポンサー収入も減少
- ✓ 「釣りビジョン倶楽部(VOD)」の売上は増加したが、上記影響を補いきれず減収減益
- ✓ 「釣りビジョン倶楽部(VOD)」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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

		売上高			営業利益		
		2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
技	術	3,090	3,306	↑ 215	365	386	↑ 20
				+7%			
							+6%

- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、既存顧客へのサービス拡大等によりセグメント業績をけん引
- ✓ クラウドソリューションは提携先プラットフォームのサービス終了により赤字幅が拡大
- ✓ グループ内の各事業のDXに貢献

◆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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
その他	141	222	81	△ 17	△ 6	10
			+57%			損失縮小

- ✓ プロeスポーツ推進事業は事業(賞金・配信収入・スポンサー収入等)の立ち上げ段階であり、前年同期と同水準の営業損失を計上
- ✓ (株)ポケットは11月にNintendo Switch™向け『うちトレ』のリリースにより営業黒字を計上
- ✓ ネットワーク営業で代理店契約終了に伴う清算金を受領


◆プロeスポーツ推進事業

◆ゲームパブリッシング事業

◆ネットワーク営業

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	営 業 利 益		
	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期	増減額
全 社 費 用	△ 449	△ 532	 △ 83
19%費用増			

- ✓ グループの成長に伴う管理部門の強化による人件費等が増加
- ✓ 第3四半期にはインボイス制度や電子帳簿保存法への対応のためのシステム導入やM&Aコストが発生

◆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)

	2022年度	2023年度 第3四半期	増減額	増減率
総 資 産	9,948	10,022	73	+1%
負 債	4,498	4,143	△ 354	△8%
純 資 産	5,450	5,878	428	+8%
自 己 資 本	4,300	4,748	447	+10%
非支配株主持分	1,149	1,130	△ 19	△2%
自己資本比率	43%	47%	—	—

総 資 産

現預金が減少した一方で、仮払金や売掛金が増加

負 債

預り金や未払金が増加した一方で、前受金が減少

純 資 産

配当金の支払いがあった一方で、純利益の計上により増加

連結財政状態

キャッシュフローの状況

	2022年度 第3四半期	2023年度 第3四半期
営業キャッシュフロー	△ 133	124
投資キャッシュフロー	△ 239	△ 989
財務キャッシュフロー	△ 345	△ 364
現金及び現金同等物に係る換算差額	11	10
現金及び現金同等物の増減	△ 706	△ 1,219
現金及び現金同等物の期末残高	4,612	4,647

(単位:百万円)(百万円未満切捨て) ※ 上記表中(2022年度第3四半期)にはブロードメディアeスポーツ(株)の新規連結に伴う増加(17百万円)は記載しておりません

営業キャッシュフロー

前受金が減少した一方、税引前利益852百万円の計上や預り金の増加等により、プラス124百万円

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子会社((株)div)の株式取得に係る支出等により、マイナス989百万円

財務キャッシュフロー

配当金の支払いに加え、リース債務の返済や社債の償還等によりマイナス364百万円

◆2023年度第3四半期決算概要

◆業績予想の修正

◆div・divxの子会社化について

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

既存事業の状況(期初業績予想比較)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	前回予想 (23年5月9日発表)	既存事業の 通期見通し	増減額	増減率	(参考) 2022年度 実績
売 上 高	14,300	13,800	△ 500	△3%	13,023
営 業 利 益	1,200	1,050	△ 150	△13%	1,036
経 常 利 益	1,200	1,080	△ 120	△10%	1,079
純 利 益	1,000	830	△ 170	△17%	1,110

- ✓ 第3四半期までは若干弱含みながら概ね順調に推移
- ✓ 第4四半期において、「教育」以外で期初予想と大きな乖離が発生する見込み
- ✓ 売上高は、前期を上回るが、期初予想を若干(3%)下回る見込み
- ✓ 営業利益はM&A関連コストの発生や「スタジオ・プロダクション」、「放送」が期初予想を大きく下回り、通期で約1.5億円の減益を見込むが、前期と同水準を見込む
- ✓ それに伴い、経常利益・純利益も減益を見込む

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。

div連結の業績推移（子会社化前）



（単位：百万円）（百万円未満切捨て）

	2020年 12月期	2021年 12月期	2022年 12月期	2023年 12月期 (見込み)
売上高	4,381	2,924	1,740	1,801
営業利益	△691	△1,287	△684	△430
経常利益	△683	△1,158	△667	△427
純利益	△760	△1,149	△852	△442

※div及びdivxは連結財務諸表を作成していないため単純合算にて計算

第4四半期から新たに子会社となった(株)div・(株)divxの業績を取り込む

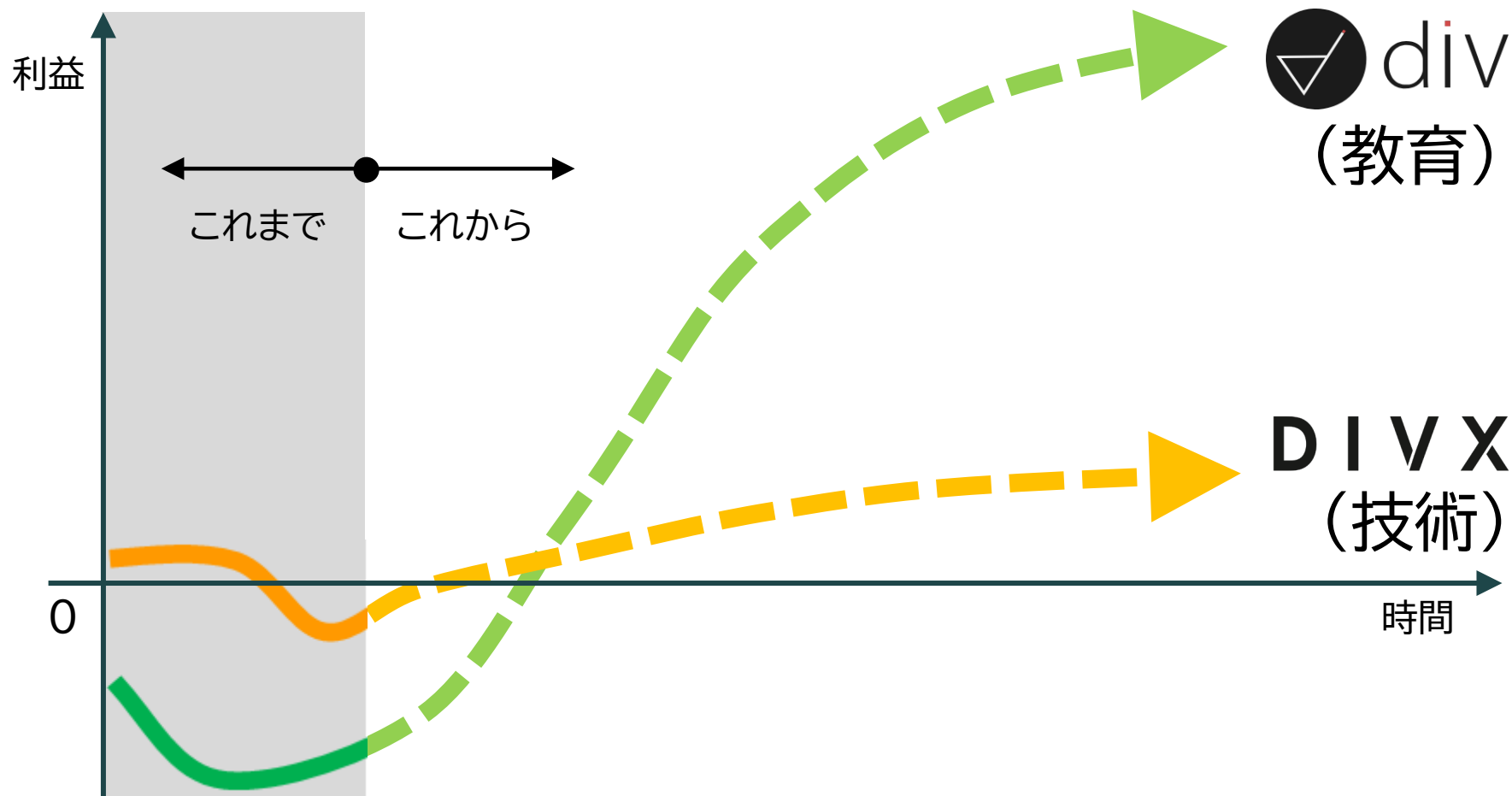
【これまでの状況】

- ✓ 2020年まではリスキングの需要やプログラミング教育の人気により、事業を拡大し、事業拡大のための投資(人材・設備・拠点)等を積極展開してきた
- ✓ 2021年以降はコロナ禍の影響により市場環境が急速に悪化し売上は減少
- ✓ リストラや拠点の閉鎖等のコスト削減を進めるが、過去の投資負担が重く2023年まで赤字が続いた



この傾向は、子会社となった2024年1月以降も当面の間は続く見込み

div・divxの利益イメージ



- ✓ (株)div(教育)の既存投資の回収には一定の時間がかかる見込み
- ✓ (株)divx(技術)は比較的立ち上がり早い見込み

業績予想の修正



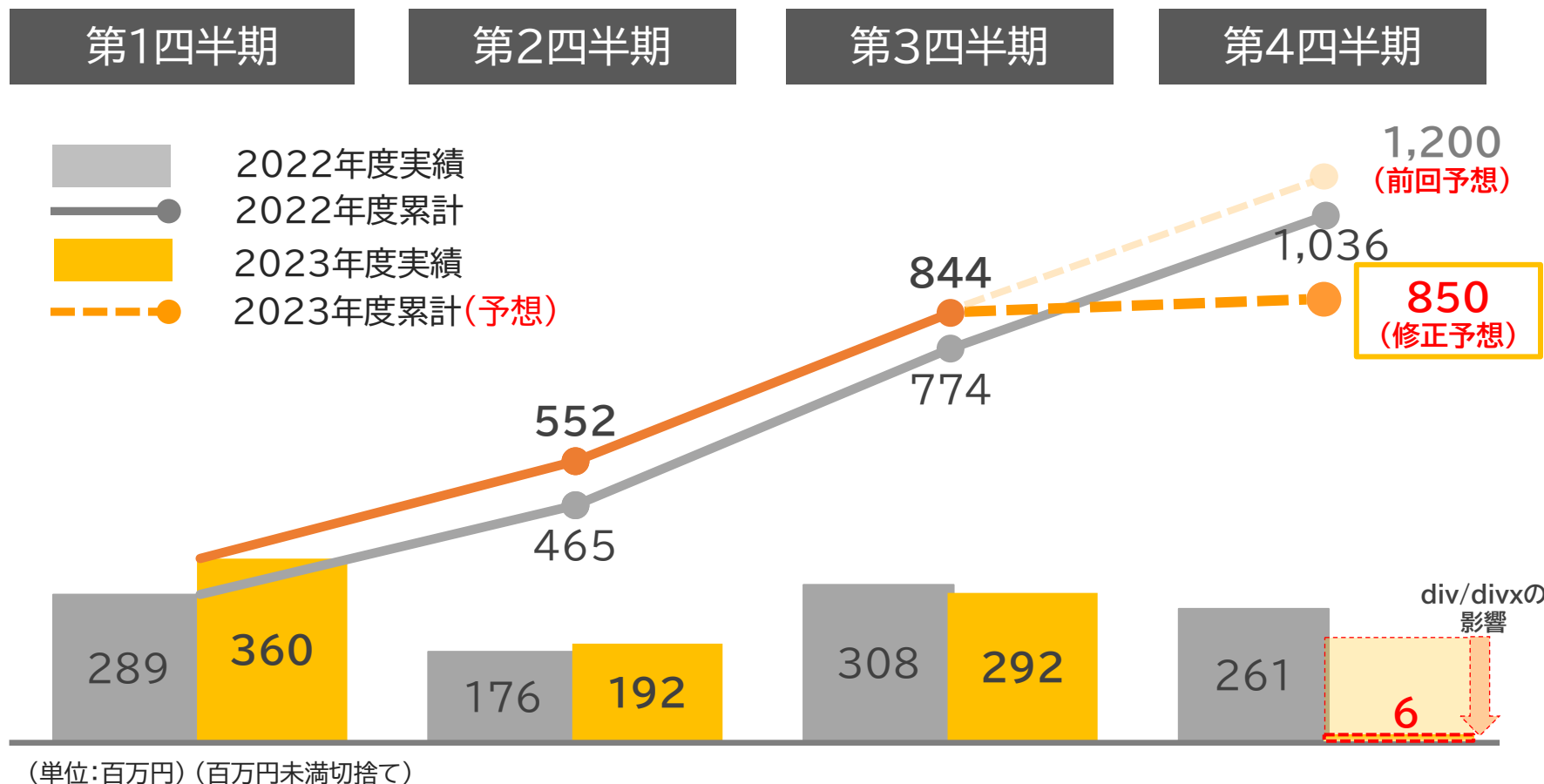
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	前回予想 (23年5月9日発表)	既存事業の 影響	div・divxの 影響	修正予想 (24年2月7日発表)	増減率	(参考) 2022年度 実績
売上高	14,300	△ 500	400	14,200	△1%	13,023
営業利益	1,200	△ 150	△ 200	850	△29%	1,036
経常利益	1,200	△ 120	△ 200	880	△27%	1,079
純利益	1,000	△ 170	△ 200	630	△37%	1,110

- ✓ 既存事業の下振れの影響及び(株)div・(株)divxを取り込む影響は上記のとおり
- ✓ 売上高は、前回予想を若干下回る見込み
- ✓ 営業利益は、既存事業の減益に加え、(株)div・(株)divxの損失やのれんの償却により、前回予想を下回ることを見込む
- ✓ それに伴い、経常利益・純利益も下回ることを見込む

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。

四半期営業利益の推移(前期比)



第4四半期は、大幅な減益を見込む
(株)div・(株)divxの影響額は△200百万円を見込む

◆2023年度第3四半期決算概要

◆業績予想の修正

◆div・divxの子会社化について

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

div・divxの子会社化について

- ・ 当社グループは中長期的な取り組みとして「独自の複合的な教育事業」を積極的に展開していく
- ・ 現時点で赤字であっても、(株)div・(株)divxは、当社の中長期的な取り組みの重要要素と合致している
- ・ 当社グループの中長期的な成長・企業価値向上へ寄与すると判断し、株式を取得し子会社化した

中長期的な取り組み

2022年4月 決算発表資料より抜粋

～ 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」）



ルネサンス高校グループ



2. 日本語教育事業（「教育」+「スタジオ・コンテンツ」+「技術」）



ルネサンス日本語学院

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

「独自の複合的な教育事業」のさらなる拡大

① 少子化の中で唯一拡大している 広域通信制高校事業

×

② 市場の拡大が見込まれる eスポーツ教育事業

×

③ 不足している日本語教師を養成する 日本語教育事業

×

④

+ α

さらなるシナジーの創出をめざし、④(+ α)として
プログラミング教育事業を模索していた

「独自の複合的な教育事業」のさらなる拡大

1 少子化の中で唯一拡大している 広域通信制高校事業



2 市場の拡大が見込まれる eスポーツ教育事業



3 不足している日本語教師を養成する 日本語教育事業



4 DX化で不足するエンジニアを養成する プログラミング教育事業

4 は(株)div・(株)divxの子会社化により創出

「独自の複合的な教育事業」のさらなる拡大



① 広域通信制高校事業 × ④ プログラミング教育事業

⇒ 高校教育とプログラミング

② eスポーツ教育事業 × ④ プログラミング教育事業

⇒ eスポーツコースの強化

③ 日本語教育事業 × ④ プログラミング教育事業

⇒ 企業研修向けの教育で連携

①②③×④の組み合わせによる事業拡大に加えて
引き続き、新たなビジネス(+β)も創出し
“独自の複合的な教育事業”の成長をさらに加速

divの既存事業の再構築



これまでの状況

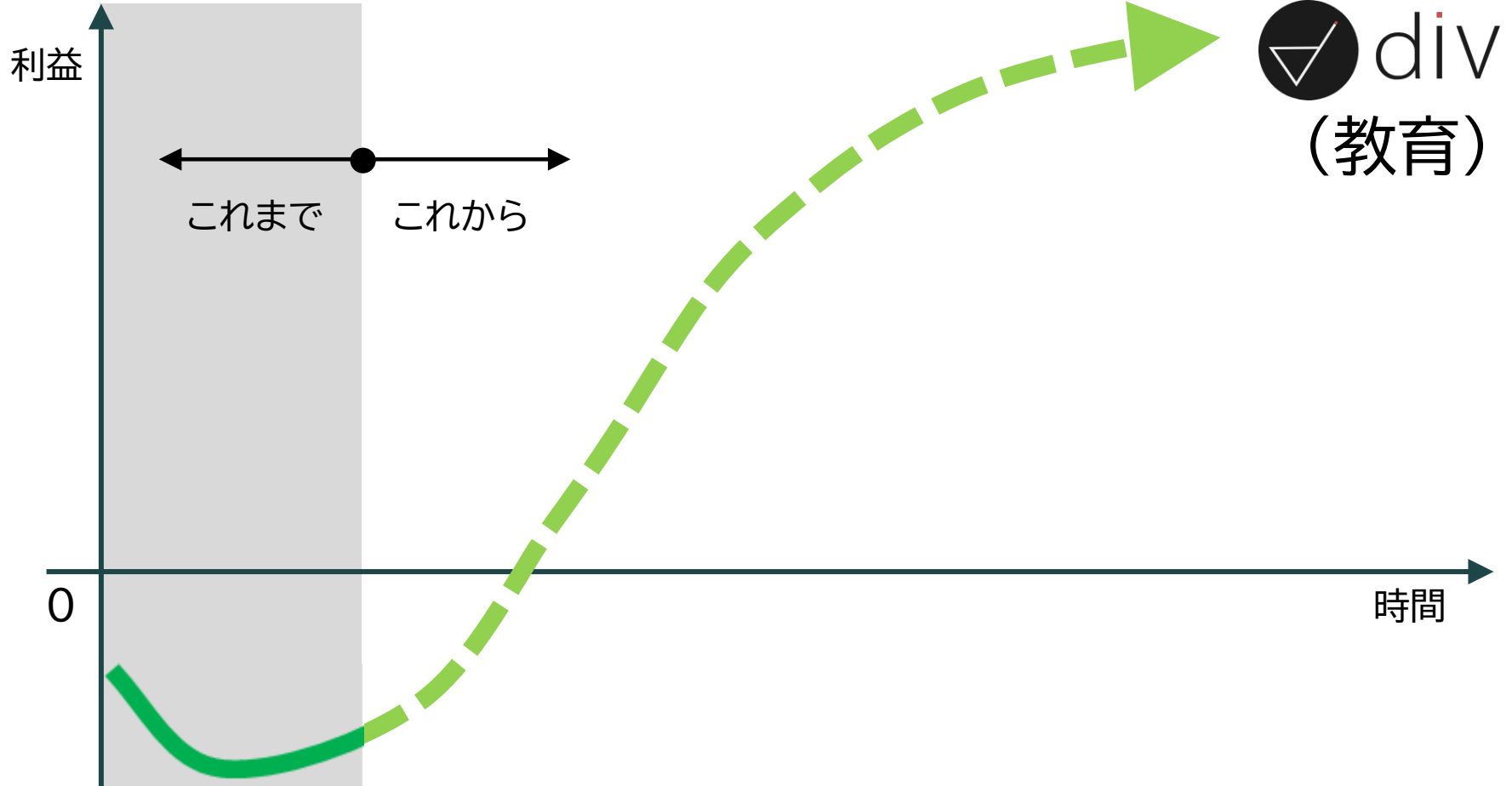
- ✓ 2020年まではリスキリングの需要やプログラミング教育の人気により、事業を拡大し、事業拡大のための投資(人材・設備・拠点)等を積極展開してきた
- ✓ 2021年以降はコロナ禍の影響により市場環境が急速に悪化し売上は減少
- ✓ リストラや拠点の閉鎖等のコスト削減を進めるが、過去の投資負担が重く2023年まで赤字が続いた



今後の取り組み

- ✓ 体制を整理・強化し、プログラミング教育ニーズをしっかりと取り込む
- ✓ 全国のキャンパスを複数事業（高校・日本語教師養成講座・プログラミング教室）で有効活用する等、投資効率と運営費用の最適化を図りながら事業拡大をめざす

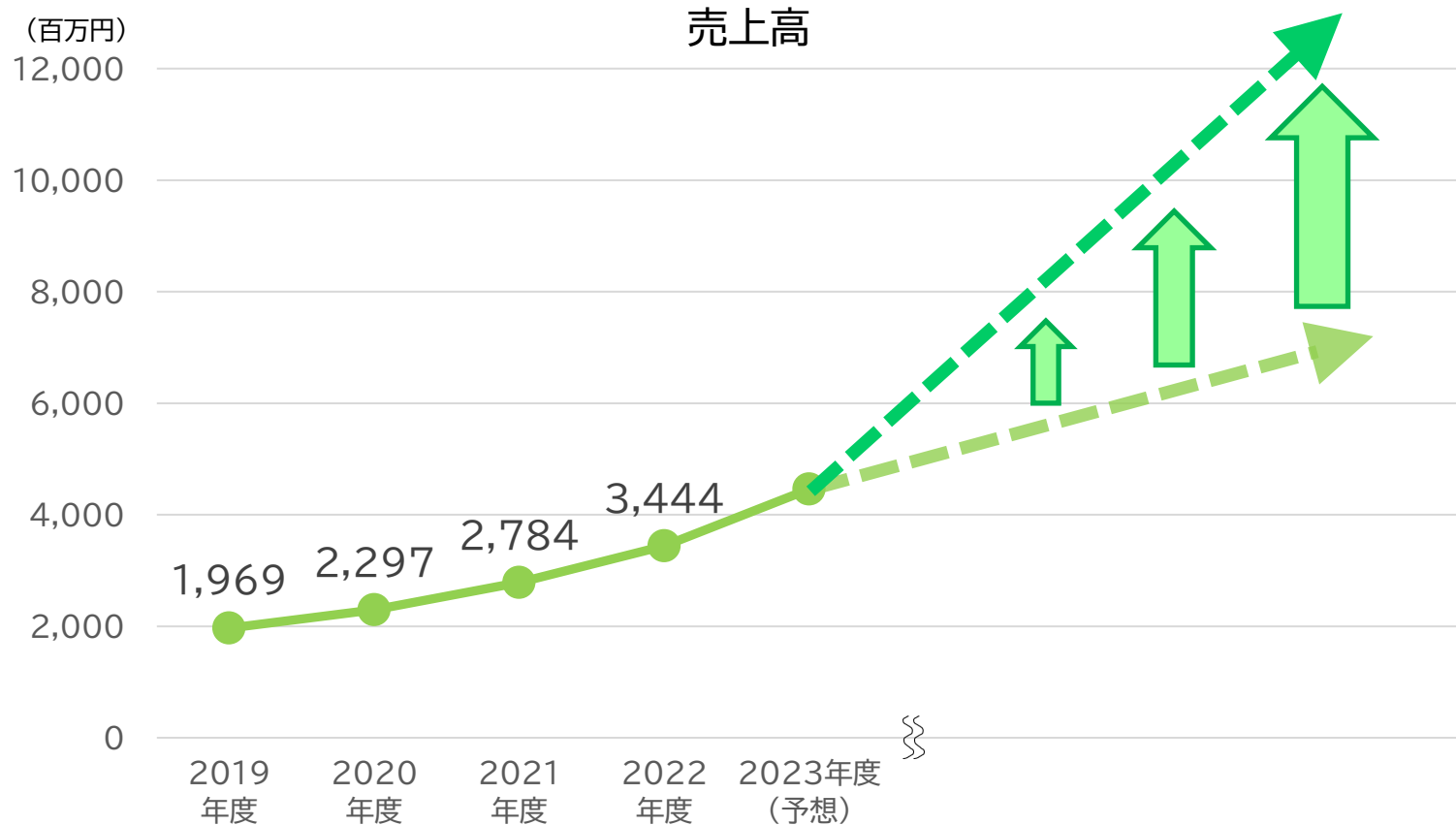
divの利益イメージ



✓ (株)div(教育)の既存投資の回収には一定の時間がかかる見込み

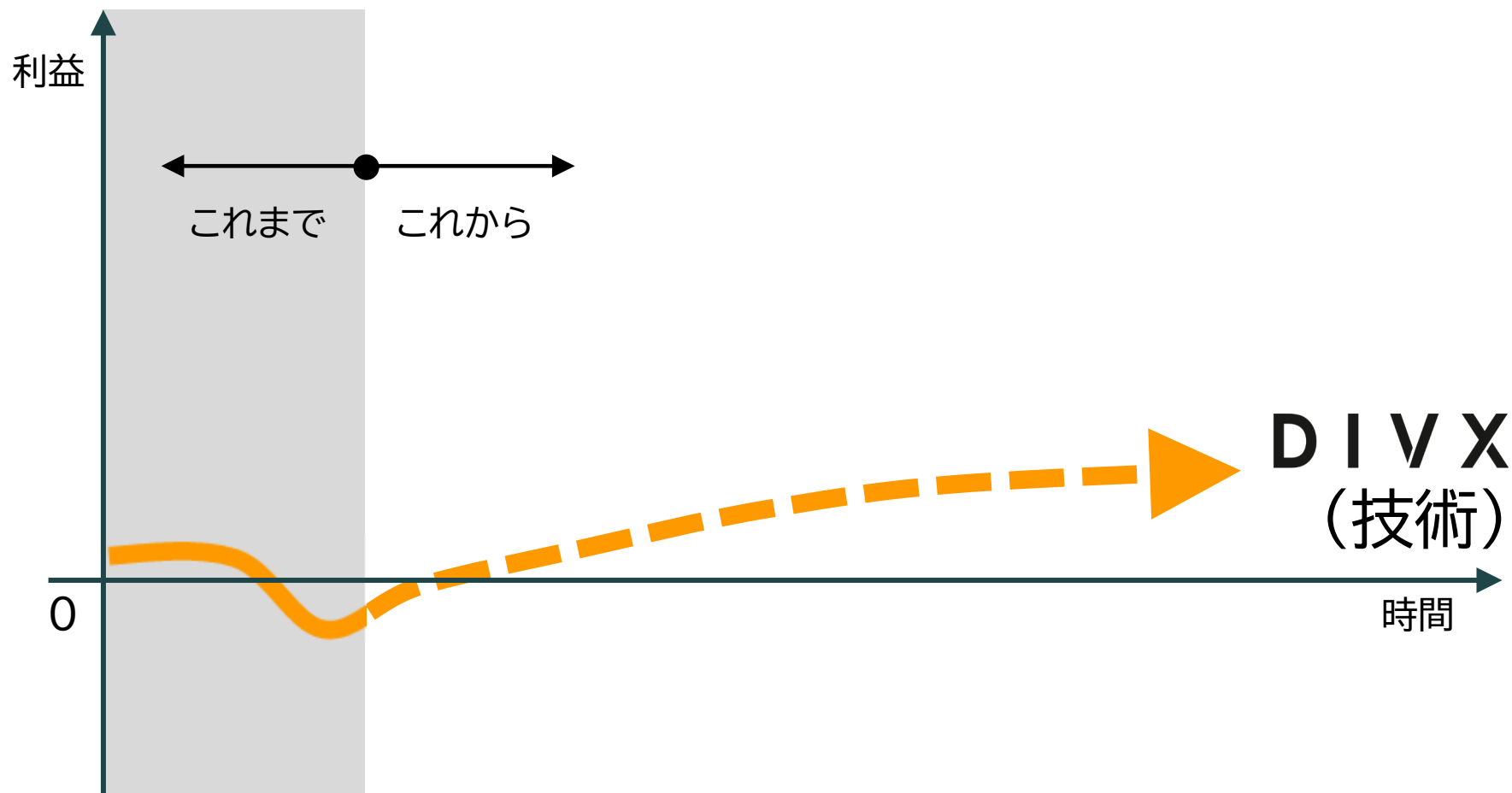
「教育」の展望

divを子会社化したことによる「教育」の成長イメージ



✓「教育」の成長を加速させることを期待

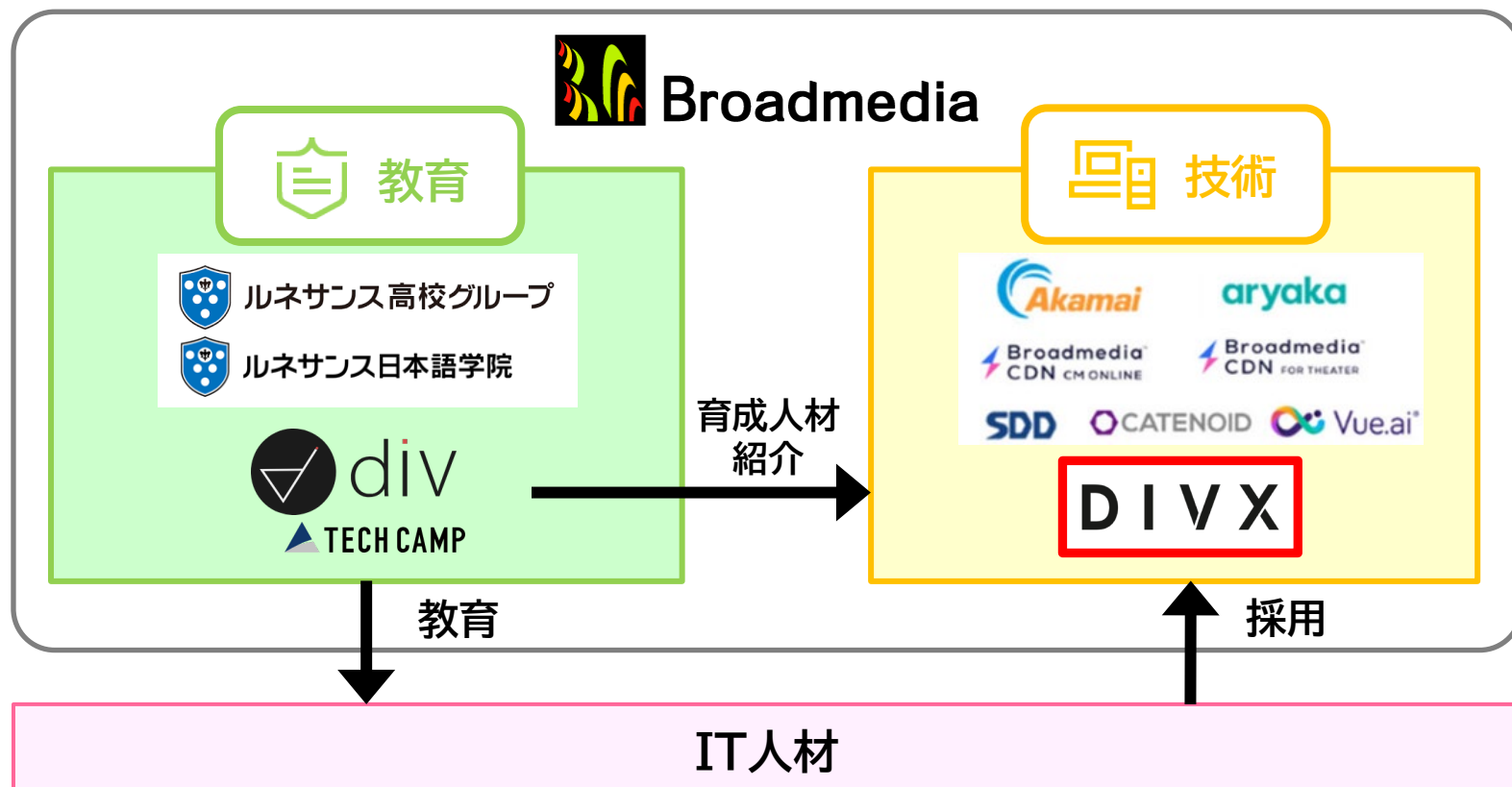
divxの利益イメージ



✓ (株)divx(技術)は比較的立ち上がりが早い見込み

「技術」の業容の拡大

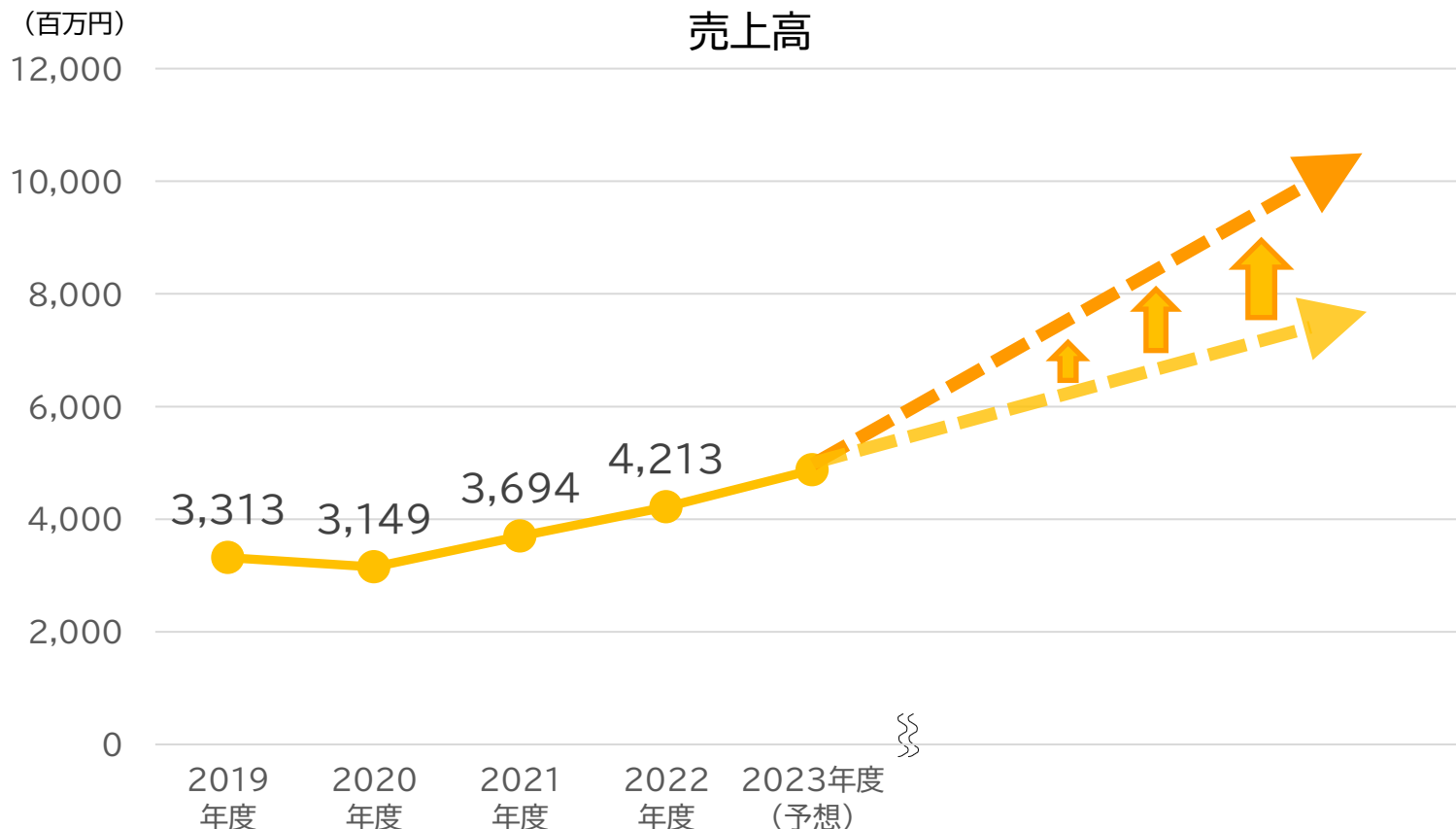
divxが加わることで一気に業容拡大



- ✓ 100名を超えるエンジニアリソースを獲得
- ✓ 双方の営業基盤の活用等による事業の拡大
- ✓ 必要な人材をグループ内で育成できる体制を確保

「技術」の展望

divxを子会社化したことによる「技術」の成長イメージ

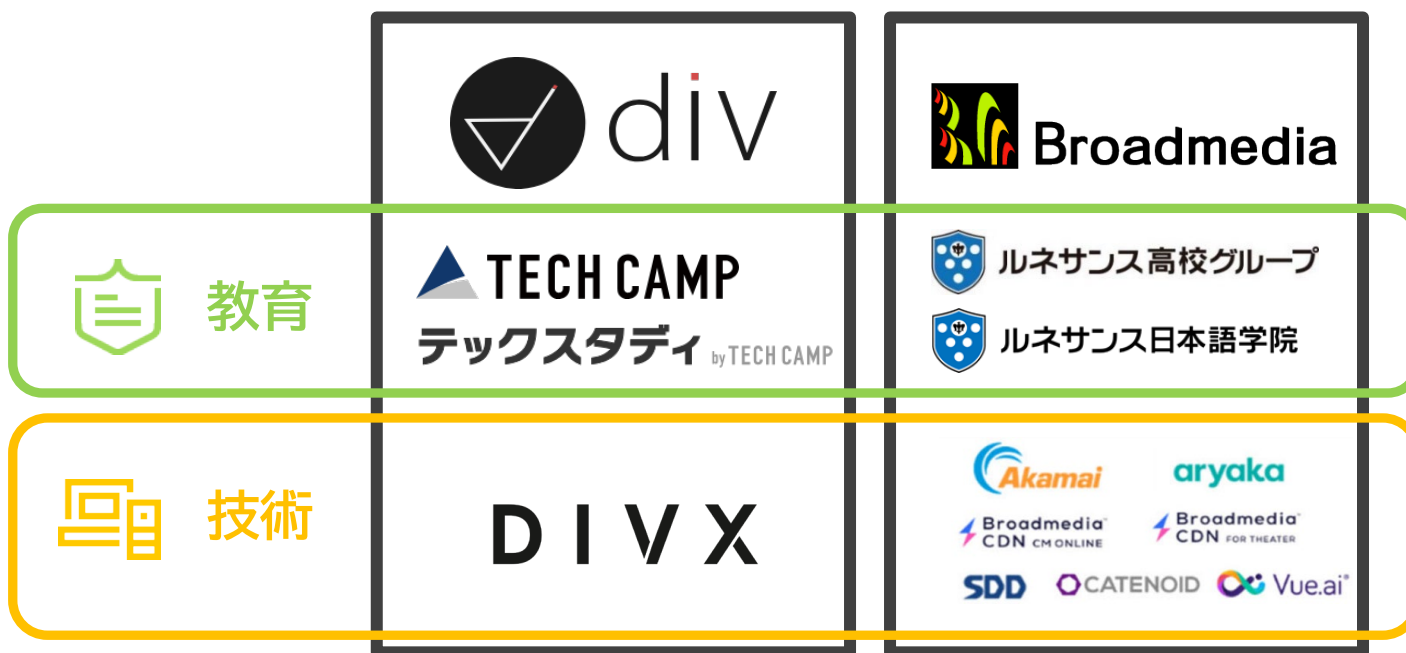


✓「技術」での安定的な成長への貢献を期待

グループ・シナジーへの期待



- (株)divと(株)divxはそれぞれ教育サービスと技術サービスに帰属
- 教育サービスにおけるプログラミング教育、DX教育、AIラーニングの協業
- 技術のエンジニアリング・パワーの大幅な強化
- BMグループ全体のシステム・ソフトウェア開発能力の獲得



div・divxの子会社化について(まとめ)

- ・ 当社グループは中長期的な取り組みとして「独自の複合的な教育事業」を積極的に展開していく
- ・ 現時点で赤字であっても、(株)div・(株)divxは、当社の中長期的な取り組みの重要要素と合致している
- ・ 当社グループの中長期的な成長・企業価値向上へ寄与すると判断し、株式を取得し子会社化した



短期的には赤字の影響を見込むが
収益を改善し、より大きい成長をめざして
事業基盤の拡大・強化を図る

◆2023年度第3四半期決算概要

◆業績予想の修正

◆div・divxの子会社化について

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

株主還元(配当)



通期業績予想は下方修正いたしました、
2023年度期末配当は、期初の予想通り1株当たり33円(+3円増配)を維持

	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 (実績)	30円00銭	218百万円	19.9%
2023年度 (予想)	33円00銭	239百万円	38.1%

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

「さあ、新たな成長をめざそう。」

2024年1月1日、

新たにdivとdivxがグループに加わった。



div

D I V X

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。

◆2023年度第3四半期決算概要

◆業績予想の修正

◆div・divxの子会社化について

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

事業セグメントの内容



(2023年12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グループ」(「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
メディア 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
	コンテンツ販売事業	・テレビ放映権の販売、VOD権の販売、DVD/Blu-rayの販売 ・劇場映画の製作・配給
スタジオ・ プロダクション	制作事業	・日本語字幕・吹替、難聴者向け字幕、視覚障害者向け音声解説、番組宣伝等の制作
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VOD	・「釣りビジョン倶楽部」の運営 ・動画コンテンツ提供事業者向けの釣りコンテンツの提供
技術	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
	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、及び上映システムの設計・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
	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の提供
	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
	ゲームパブリッシング事業	・Nintendo Switch向けのゲームソフトやVR専用ソフト等の企画・開発・販売および配信
	ネットワーク営業	・通信キャリア等の通信商材の拡販

サステナビリティ(人的資本)への取り組み



2022年度

育児休暇取得率

女性従業員は100%、男性従業員は60%

100%(目標)

60%

男性育休取得率

2022年(実績)

2026年(目標)

2022年度

女性管理職比率

16%

20%(目標)

16%

女性管理職比率

2022年(実績)

2026年(目標)

すべての従業員が高いモチベーションをもって働ける
環境や仕組みの整備・運用を進める

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	3,185	3,183 100%	2 0%	3,185 100%	— —
メディアコンテンツ	475	300 63%	175 37%	131 28%	344 72%
スタジオ・ プロダクション	1,359	— —	1,359 100%	1,359 100%	— —
放 送	1,770	1,481 84%	289 16%	1,770 100%	— —
技 術	3,306	2,937 89%	368 11%	608 18%	2,698 82%
そ の 他	222	26 12%	196 88%	188 85%	34 15%
合 計	10,320	7,928 77%	2,392 23%	7,243 70%	3,076 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
- ✓ 技術、メディアコンテンツは独自商品以外によるストック収益が中心
- ✓ スタジオ・プロダクションは短期の変動が大きいフロー収益が中心

スタジオ・プロダクションの戦略展開



バリアフリー対応の需要拡大を取り込む

2024年4月、障がい者差別解消法に基づく基本方針の改定により
映像作品に対して過重な負担の無い範囲で障がい者への合理的配慮が義務付けられた

不足する「ディスクリイバー※」を養成
するための講座を2024年4月開講

ハロームービー(株)のCBを引き受け、
業務提携により海外展開を強力に支援



Broadmedia

映像バリアフリー



ディスクリイバー養成講座

プロフェッショナルを養成し
映像のバリアフリー化に貢献

上映バリアフリー



HELLO! MOVIE

映画館・劇場向けの
バリアフリーサービス

持続可能でかつ倫理的なビジネスで成長をめざす

※ディスクリイバー：視覚障がい者の方が映像作品を音声で楽しむために必要な視覚情報を適切な言葉にする音声解説台本を作る書き手

視覚障がいの方が映像作品を音声で楽しむための
音声解説の書き手を養成する
「ディスクライバー養成講座」を2024年4月開講



音声解説
ディスクライバー
養成講座

誰もが必要な情報を
当たり前を選択することができる社会をめざして
「書く」を仕事にしませんか

全10回の
オンライン
講座!

2024年4月開講!

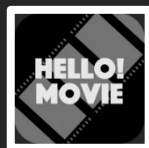
ディスクライバー: 視覚障がいの方が映像作品を音声で楽しむために必要な視覚情報を
適切な言葉にする音声解説台本を作る書き手のこと

不足する「ディスクライバー」を養成し、
誰もが安心して映像作品を楽しめる社会づくりに貢献

スタジオ・プロダクション

音響通信ソリューションを提供するエヴィクサー株式会社の子会社
ハロームービー株式会社のCBを引き受け、
海外への積極的展開のため業務提携

視聴覚に障害のある方でも映画を楽しめる
サービス提供のため、強固なパートナーシップを構築



映画館のバリアフリー上映技術
スマートフォン／スマートグラス向け
字幕・音声ガイドアプリ



バリアフリー字幕ガイド付きの上映を
気軽に楽しめる「字幕メガネ」の貸出
サービス

映画館・劇場向けの上映のバリアフリーを促進

NASEF JAPAN全日本高校eスポーツ選手権 「フォートナイト」部門で優勝＆準優勝！

優勝

ルネサンス高校
(池袋キャンパス)
「暗黒真ゴッドゼウス」

準優勝

ルネサンス豊田高校
(名古屋eスポーツキャンパス)
「アジアを制した朝は気分がええな」



NASEF JAPAN
全日本高校eスポーツ選手権

決勝大会40チーム中
22チームがルネ高グループ
全国162校407チームがエントリー



2月11日・12日に行われる
「リーグ・オブ・レジェンド」部門と「ヴァロラント」部門も
ルネ高グループでの決勝対決！！

充実したゲーミング環境と独自の講義で
eスポーツコースの生徒の成長をサポート

「釣りビジョン公式オンラインショップ」がオープン



The graphic features a central blue circular motif with concentric rings. In the center, the text reads: **釣りビジョン**
オリジナルGoods
Below this is the Fishing Vision logo. To the left, a blue banner says **大人気！マフラータオル** (Popular! Scarf Towel), with images of a towel and a hoodie. Below that, another blue banner says **アパレル各種** (Various Apparel), with images of a hoodie, a long-sleeved shirt, and a t-shirt. To the right, a speech bubble says **色々あります！** (There are many things!). Below it, a blue banner says **キャップ** (Cap), with images of a black baseball cap and a brown knit beanie. At the bottom center, the URL <https://fishingv.official.ec/> is displayed.

大人気！マフラータオル

色々あります！

釣りビジョン
オリジナルGoods

<https://fishingv.official.ec/>

アパレル各種

キャップ

オリジナル商品や番組とのコラボ商品を多数販売！

事業の第2の柱である「釣りビジョン倶楽部(VOD+α)」と
合わせてサービスを充実させる

人気シリーズ『ぼくは航空管制官4 成田』の 「エクステンドシナリオ1」が配信開始



ぼくは航空管制官4 成田 Narita
I am an ATIS (Traffic Controller)

EXTEND SCENARIO.1
エクステンドシナリオ

成田本編ステージ開放機能[※]付き!

成田追加ステージ集!
「エクステンドシナリオ1」登場!
通常価格2,200円(税込)

2024年1月11日(木)正午迄
期間限定本編特別価格
6,000円(税込)

© TechnoBrain CO.,LTD.

成田空港をじっくり楽しみたい人にオススメ
ビギナー歓迎! 低難易度の追加ステージ集

引き続きサービスの向上・発展に努める

その他（プロeスポーツ推進事業）



CYCLOPSが USEN NETWORKS(USEN-NEXT GROUP)と連携



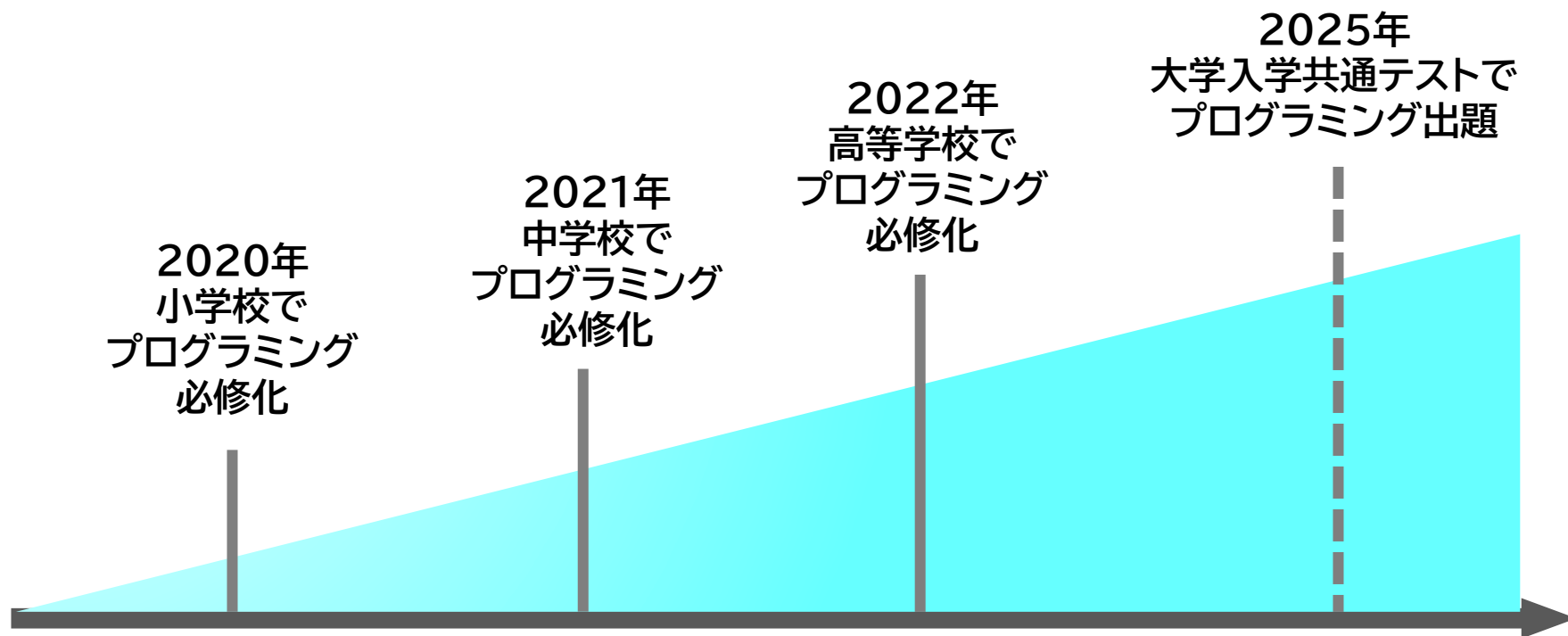
「CYCLOPS光 powered by USEN NETWORKS」を提供開始

https://cyclops-osaka.jp/cp/cag_hikari

eスポーツのファンに、安定した光回線サービスを提供

ファンの皆様との結びつきをさらに強固にし、
より一層、eスポーツコミュニティの活性化に貢献する

【参考】 学校教育におけるプログラミングの必修化

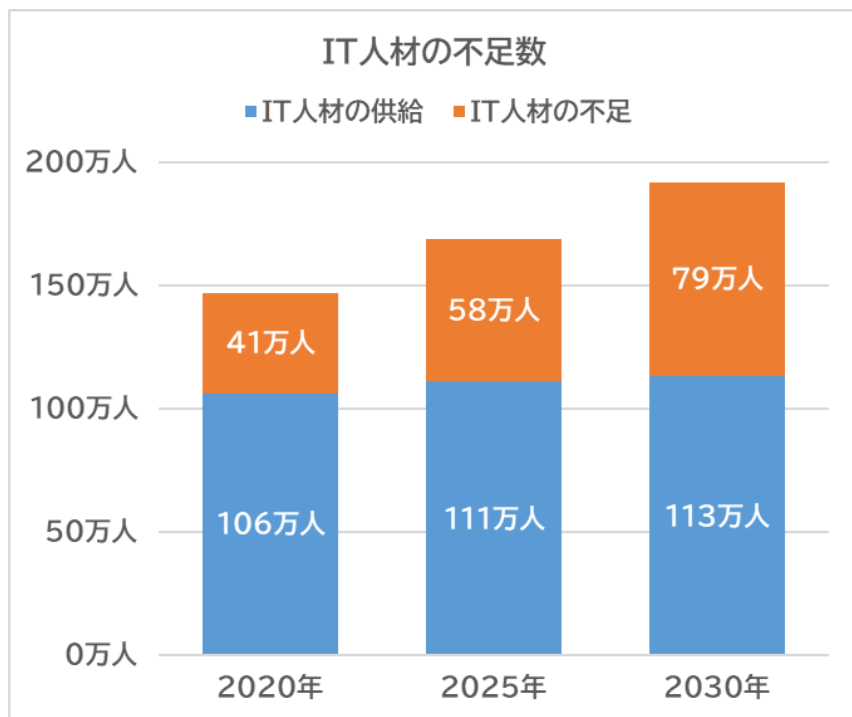


高等学校でのプログラミング必修化や大学入試への導入により
高校生向けプログラミング教育市場は飛躍的に拡大が見込まれる

【参考】 IT人材の不足と教育ニーズ



将来リスキリングが不要な人材教育を高校で実現する



出所: 経済産業省「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」をもとに当社作成

男子高校生のなりたい職業ランキング

	2020年 男子(n=520)	2021年 男子(n=517)	2022年 男子(n=514)	2023年 男子(n=262)
1位	国家公務員 地方公務員 6.7%	教師 教員 大学教授 8.1%	国家公務員 地方公務員 7.8%	国家公務員 地方公務員 10.0%
2位	SE プログラマー 6.0%	国家公務員 地方公務員 7.7%	SE プログラマー 7.2%	SE プログラマー 5.3%
3位	教師 教員 大学教授 6.0%	SE プログラマー 6.2%	機械エンジニア 整備士 4.9%	医師 4.2%

出所: 【LINEリサーチ調べ】イマドキ中高生事情
「高校生のなりたい職業ランキング」2020年から2023年の発表資料の
「男子高校生」部門をもとに4年間の上位3位を当社作成

IT人材の不足が拡大傾向にあり人材ニーズは今後も拡大見込み
男子高校生のなりたい職業でもエンジニアは上位で教育ニーズも拡大が見込まれる

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。