

# 2024年度第2四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2024年10月30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。

# ◆ 2024年度第2四半期決算概要 業績予想の修正

## ◆ 株主還元

## ◆ 教育事業の成長に向けた取り組み

## ◆ 教育事業のトピックス

### 【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2四半期累計期間(4月～9月)の連結経営成績



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

|         | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額                                                                                     | 増減率  | 通期<br>業績予想<br>(5月10日発表) | 進捗率 |
|---------|-----------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-----|
| 売 上 高   | 6,861           | 7,871           |  1,010 | +15% | 17,000                  | 46% |
| 営 業 利 益 | 552             | 269             |  △ 282 | △51% | 1,000                   | 27% |
| 経 常 利 益 | 589             | 268             |  △ 321 | △55% | 1,000                   | 27% |
| 純 利 益   | 447             | 36              |  △ 411 | △92% | 800                     | 5%  |

- ✓ 教育、技術、その他は順調に推移したが、div/divxの子会社化等により、前年同期に比べて増収減益
- ✓ 純利益は、経常減益に加え、
  - ①メディアコンテンツでの事業譲渡に係る特別損失
  - ②div/divxの損失が純利益にダイレクトに影響すること
 等により、大幅な減益  
 (※ 第2四半期末時点で一部の株式が未取得のため税務上の損益通算できない)

# 第2四半期累計期間(4月～9月)の連結経営成績



## 業績予想に対する進捗

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

|      | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     | 増減率  | 通期<br>業績予想<br>(5月10日発表) | 進捗率 |
|------|-----------------|-----------------|---------|------|-------------------------|-----|
| 売上高  | 6,861           | 7,871           | ↑ 1,010 | +15% | 17,000                  | 46% |
| 営業利益 | 552             | 269             | ↓ △ 282 | △51% | 1,000                   | 27% |
| 経常利益 | 589             | 268             | ↓ △ 321 | △55% | 1,000                   | 27% |
| 純利益  | 447             | 36              | ↓ △ 411 | △92% | 800                     | 5%  |

✓ 通期業績予想に対する純利益の進捗率は、5%にとどまっている

✓ 主に、

①メディアコンテンツでの事業譲渡に係る特別損失(約113百万円)

②上期のdiv/divxの損失が期首の想定より増加(約15百万円増)  
が純利益にダイレクトに影響したことが要因

上記、純利益の減益要因は期首の見込みに反映されていなかった

⇒通期業績予想を修正する

# 業績予想の修正

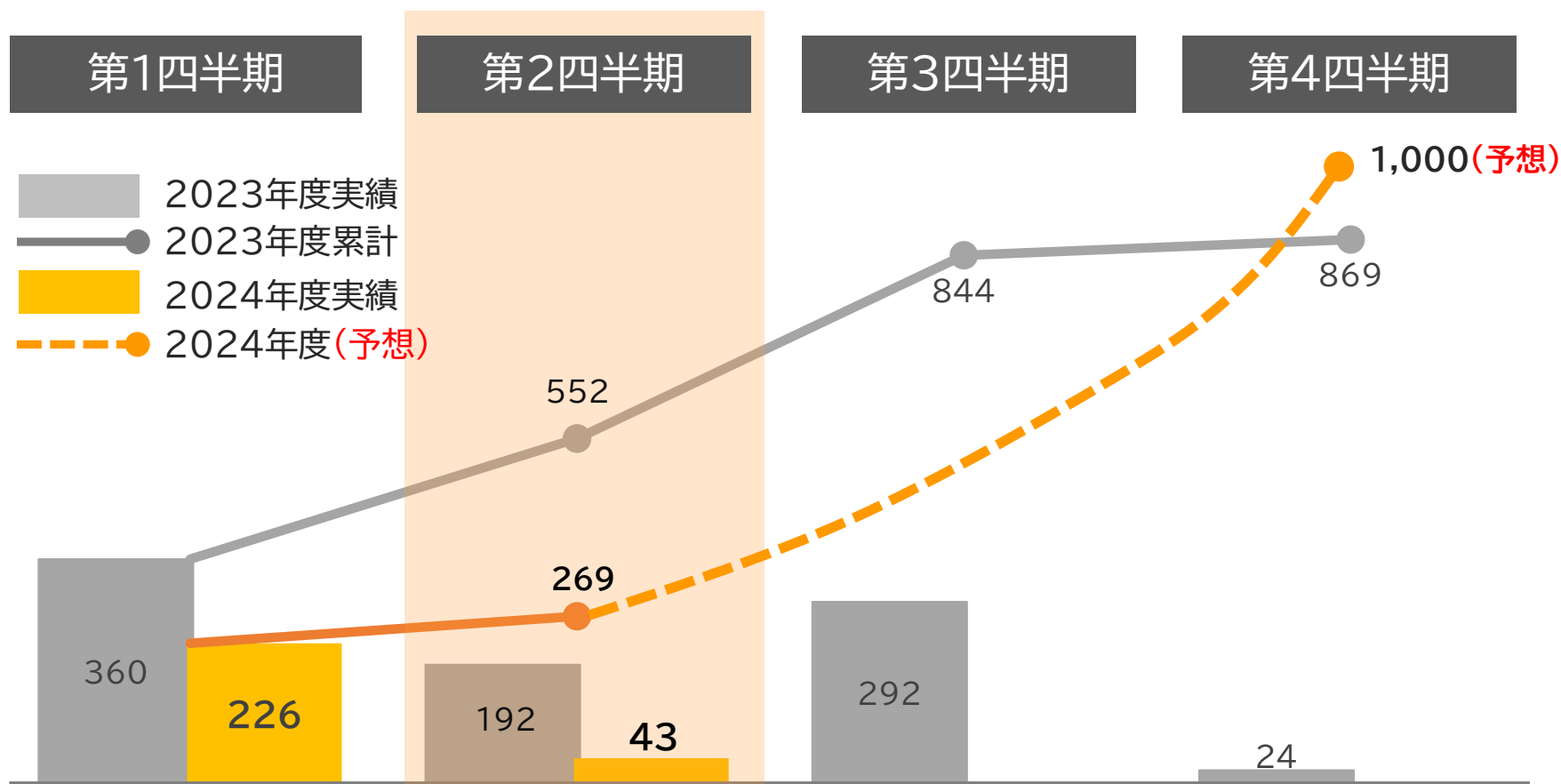


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

|      | 前回予想<br>(5月10日発表) | 修正予想<br>(10月30日発表) | 増減額   | 増減率  | (参考)<br>2023年度<br>実績 |
|------|-------------------|--------------------|-------|------|----------------------|
| 売上高  | 17,000            | 17,000             | —     | —    | 14,179               |
| 営業利益 | 1,000             | 1,000              | —     | —    | 869                  |
| 経常利益 | 1,000             | 1,000              | —     | —    | 910                  |
| 純利益  | 800               | 680                | △ 120 | △15% | 680                  |

- ✓ 純利益は、前述の要因を反映し、下方修正を行う
- ✓ なお、売上高・営業利益・経常利益は、セグメント毎ではばらつきがあるものの期首の想定通りに推移することを見込むため、前回予想を据え置く

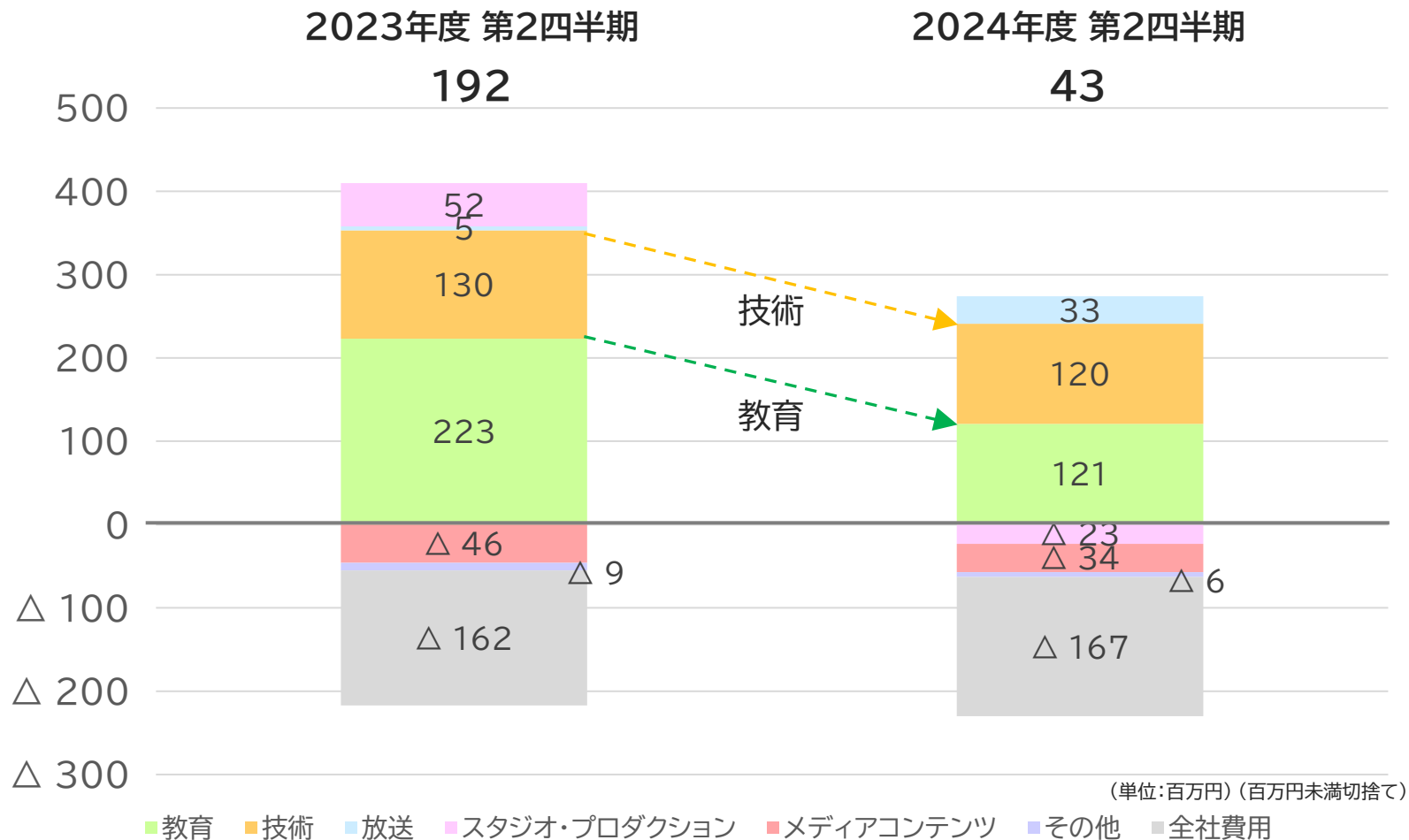
# 四半期営業利益の推移(前期比)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

✓ 第2四半期は前年同期と比べ△149百万円の減少

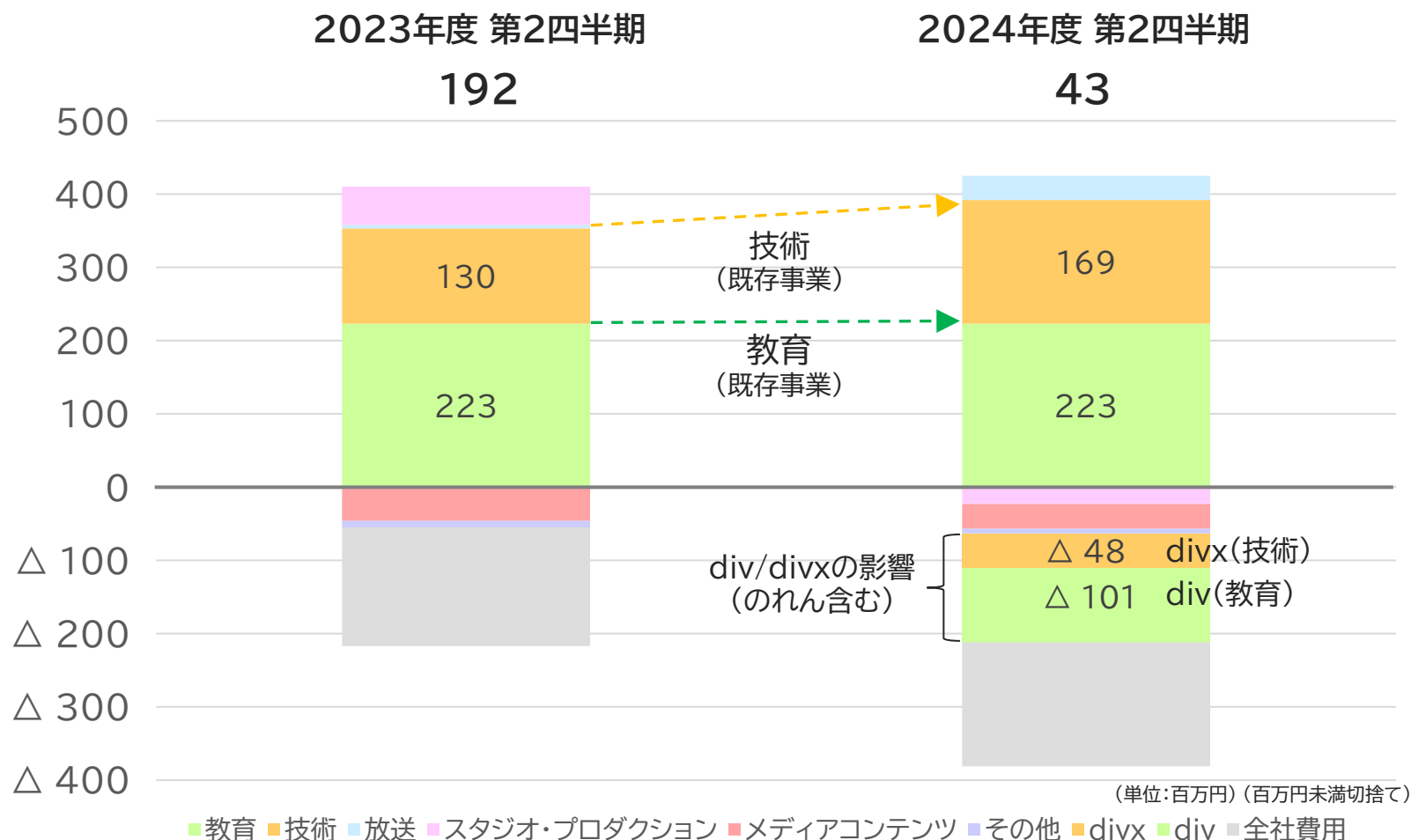
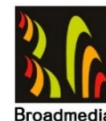
# 第2四半期会計期間(7月～9月)の営業利益(前年同期比)



- ✓ セグメント毎で見ると教育・技術は減益となった
- ✓ スタジオ・プロダクションは前年同期の黒字から赤字となった

# 第2四半期会計期間(7月～9月)の営業利益(前年同期比)

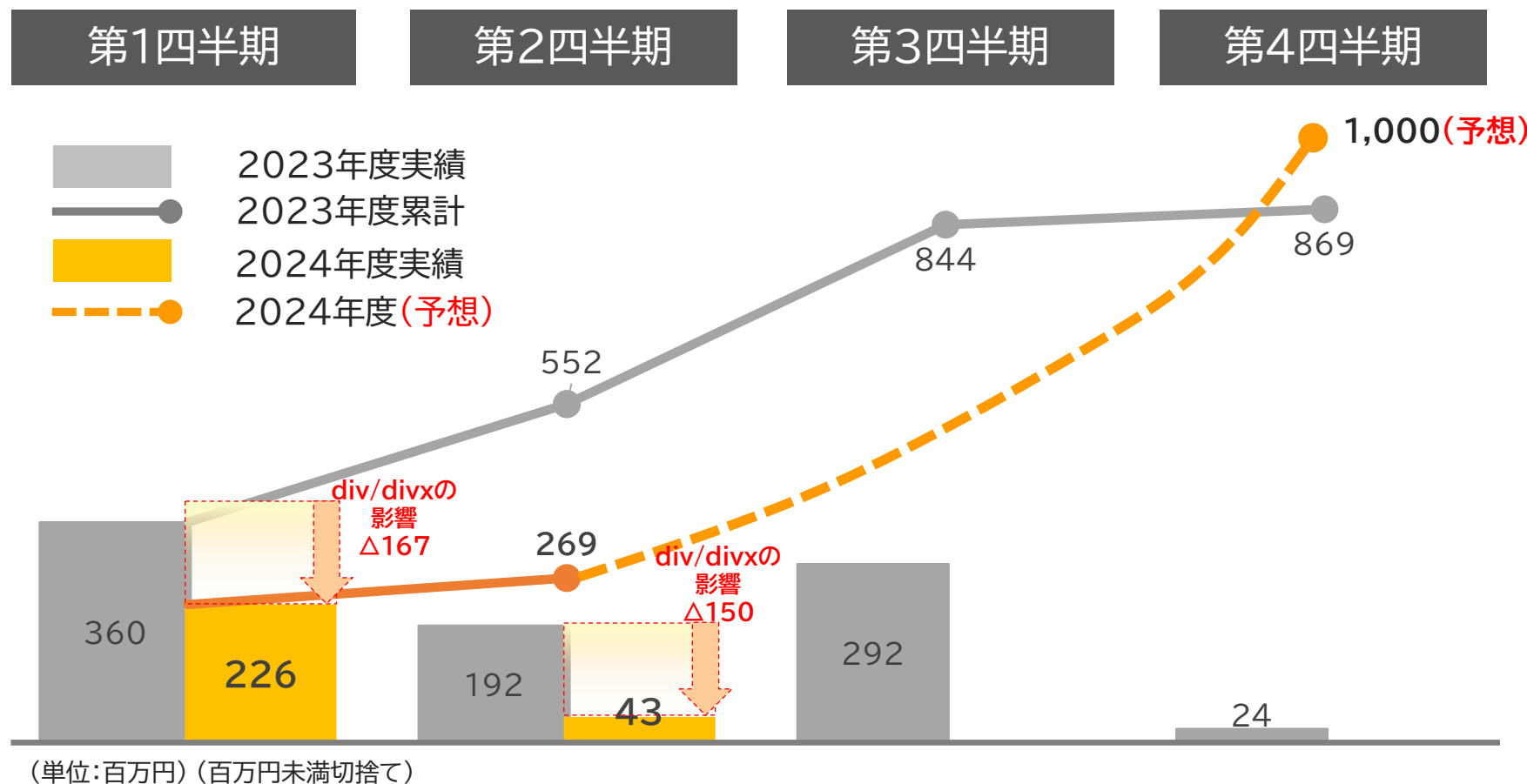
## ～ div/divxをセグメントから切り出した営業利益の構成 ～



- ✓ 技術の既存事業は好調、教育の既存事業は同水準
- ✓ div/divxはいずれもマイナスに影響(のれんを含む)

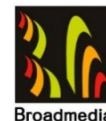


# 四半期営業利益の推移(前期比)



- ✓ 第2四半期は前年同期と比べ $\Delta 149$ 百万円の減少
- ✓ div/divxの影響を除く既存事業の利益は前年同期と同水準

# 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         |                 |         |
|----------------------------|-----------------|-----------------|---------|-----------------|-----------------|---------|
|                            | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     |
| 教 育<br>(うちdiv影響/のれん含む)     | 2,177           | 2,837<br>(371)  | ↑ 659   | 698             | 516<br>(△210)   | ↓ △ 182 |
| メ デ ィ ア<br>コ ン テ ン ツ       | 318             | 257             | ↓ △ 61  | △ 88            | △ 76            | ↑ 12    |
| ス タ ジ オ ・<br>プ ロ ダ ク シ ョ ン | 899             | 701             | ↓ △ 198 | 51              | △ 57            | ↓ △ 109 |
| 放 送                        | 1,166           | 1,160           | → △ 6   | 22              | 70              | ↑ 48    |
| 技 術<br>(うちdivx影響/のれん含む)    | 2,188           | 2,671<br>(328)  | ↑ 483   | 242             | 169<br>(△107)   | ↓ △ 73  |
| そ の 他                      | 110             | 244             | ↑ 133   | △ 31            | 8               | ↑ 39    |
| 全 社 費 用                    |                 |                 |         | △ 343           | △ 361           | ↓ △ 17  |
| 合 計                        | 6,861           | 7,871           | ↑ 1,010 | 552             | 269             | ↓ △ 282 |

# 事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



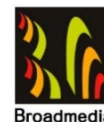
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

|                        | 高               |                 |                                                                                       | 益               |                 |                                                                                           |
|------------------------|-----------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額                                                                                   | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額                                                                                       |
| 教 育<br>(うちdiv影響/のれん含む) | 2,177           | 2,837<br>(371)  |  659 | 698             | 516<br>(△210)   |  △ 182 |
|                        |                 |                 | + 30%                                                                                 |                 |                 | △26%                                                                                      |
|                        |                 |                 | 既存事業のみ<br>+13%                                                                        |                 |                 | 既存事業のみ<br>+4%                                                                             |

- ✓ セグメント全体は増収減益、既存事業については増収増益
- ✓ 通信制高校は在籍生徒数が過去最高を更新し、増収増益
- ✓ eスポーツコースを含む通学コース生徒も増加
- ✓ 一方で、人件費やスクーリングコストが増加
- ✓ 引き続き、急速な成長に伴う教員の確保や定員増等の課題に対応
- ✓ 日本語教育は「日本語教師養成講座」の受講生が増加

◆通信制高校(ルネサンス高校グループ) ◆日本語教育(ルネサンス日本語学院)  
◆プログラミング教育

# 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            |                 |               |
|------------------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|---------------|
|                        | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額            | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額           |
| 教 育<br>(うちdiv影響/のれん含む) | 2,177           | 2,837<br>(371)  | ↑ 659          | 698             | 516<br>(△210)   | ↓ △ 182       |
|                        |                 |                 | +30%           |                 |                 | △26%          |
|                        |                 |                 | 既存事業のみ<br>+13% |                 |                 | 既存事業のみ<br>+4% |

## 子会社化したdivの影響

- ✓ divの営業損失は、セグメント利益を210百万円、押し下げた(のれん償却含む)
- ✓ 第2四半期は、前四半期(4月～6月)に比べ、売上高は減少(△32百万円)したものの、コスト抑制効果により赤字幅は縮小(+6百万円)
- ✓ 短期的には赤字の影響を見込むが収支を改善し、より大きい成長をめざす

- ◆通信制高校(ルネサンス高校グループ)
- ◆日本語教育(ルネサンス日本語学院)
- ◆プログラミング教育

# 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            |                 |      |
|----------------------|-----------------|-----------------|------|-----------------|-----------------|------|
|                      | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額  | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額  |
| メ デ イ ア<br>コ ン テ ン ツ | 318             | 257             | △ 61 | △ 88            | △ 76            | 12   |
|                      |                 |                 | △19% |                 |                 | 損失縮小 |

- ✓ 戦略的選択肢を検討した結果、事業譲渡を決定
  - ・ビデオ・コミックサービスは、11月1日付を予定
  - ・エンタメ情報サービスは、12月1日付を予定
- ✓ 事業譲渡に伴い、コンテンツ権利金等を特別損失(約113百万円)に計上
- ✓ 本セグメントのすべての事業は、第3四半期をもって終了

◆デジタルメディアサービス

- ・ビデオ・コミックサービス
- ・エンタメ情報サービス 等

# 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            |                 |         |
|------------------|-----------------|-----------------|---------|-----------------|-----------------|---------|
|                  | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     |
| スタジオ・<br>プロダクション | 899             | 701             | ↓ △ 198 | 51              | △ 57            | ↓ △ 109 |
|                  |                 |                 | △22%    |                 |                 | 損失計上    |

- ✓ 2023年5月に発生した米ハリウッドでのストライキによる影響が継続し、売上の減少にともない収支は大幅に悪化。赤字を計上
- ✓ 下期は受注が回復し、通期での黒字化を見込む
- ✓ 中期的には、業務改善やAI活用等による高付加価値化をめざす

## ◆制作事業

# 事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



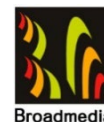
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

|   |   | 売上高             |                 |       | 営業利益            |                 |      |
|---|---|-----------------|-----------------|-------|-----------------|-----------------|------|
|   |   | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額   | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額  |
| 放 | 送 | 1,166           | 1,160           | → △ 6 | 22              | 70              | ↗ 48 |
|   |   |                 |                 | 同水準   | 211%            |                 |      |

- ✓ 視聴料収入の減収傾向は続く
- ✓ 一方で、スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部(VOD)」の売上が増加し売上高は前年同期とほぼ同水準
- ✓ コスト抑制効果により、営業利益は増益に転じた
- ✓ 戦略的選択肢の検討を継続

◆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            |                 |                                     |
|------------------------|-----------------|-----------------|------------------------------------|-----------------|-----------------|-------------------------------------|
|                        | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額                                | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額                                 |
| 技術<br>(うちdivx影響/のれん含む) | 2,188           | 2,671<br>(328)  | ↑ 483<br><br>+22%<br>既存事業のみ<br>+7% | 242             | 169<br>(△107)   | ↓ △73<br><br>△30%<br>既存事業のみ<br>+14% |

- ✓ セグメント全体は増収減益、既存事業については増収増益
- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、増収増益
- ✓ システムデザイン開発は、原価増が影響し赤字を計上
- ✓ グループ内の各事業のDX、セキュリティ対策に貢献
- ✓ クラウドゲームサービス「Gクラスタ」は2025年2月に終了予定

◆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 ◆DX・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            |                 |                |
|------------------------|-----------------|-----------------|---------------|-----------------|-----------------|----------------|
|                        | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額           | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額            |
| 技術<br>(うちdivx影響/のれん含む) | 2,188           | 2,671<br>(328)  | ↑ 483         | 242             | 169<br>(△107)   | ↓ △ 73         |
|                        |                 |                 | +22%          |                 |                 | △30%           |
|                        |                 |                 | 既存事業のみ<br>+7% |                 |                 | 既存事業のみ<br>+14% |

## 子会社化したdivxの影響

- ✓ divxの営業損失は、セグメント利益を107百万円、押し下げた(のれん償却含む)
- ✓ 第2四半期は、前四半期(4月～6月)に比べ、売上高は減少(△13百万円)したものの、コスト抑制効果により赤字幅は縮小(+11百万円)
- ✓ グループ内の各事業のDX、セキュリティ対策に貢献(約50百万円)
- ✓ 早期の黒字化をめざす

◆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 ◆DX・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            |                 |      |
|------|-----------------|-----------------|-------|-----------------|-----------------|------|
|      | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額   | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額  |
| その他の | 110             | 244             | ▲ 133 | △ 31            | 8               | ▲ 39 |
|      |                 |                 | +121% |                 |                 | 黒字転換 |

- ✓ ゲームパブリッシング事業は、第1四半期の大型開発案件の受託や新規タイトルのリリースが影響し、大幅に増収、黒字に転換
- ✓ プロeスポーツ推進事業は前年同期と同水準で推移

◆ゲームパブリッシング事業

◆プロeスポーツ推進事業(賞金・配信収入・スポンサー収入等)

# 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         |                 |      |
|---------|-----------------|-----------------|------|
|         | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額  |
| 全 社 費 用 | △ 343           | △ 361           | △ 17 |

5%費用増

✓ グループの成長に伴う管理部門の強化や新卒採用により、人件費等が増加

◆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)

|         | 2023年度 | 2024年度<br>第2四半期 | 増減額     | 増減率  |
|---------|--------|-----------------|---------|------|
| 総 資 産   | 11,890 | 10,783          | △ 1,106 | △9%  |
| 負 債     | 5,981  | 5,311           | △ 669   | △11% |
| 純 資 産   | 5,909  | 5,471           | △ 437   | △7%  |
| 自 己 資 本 | 4,774  | 4,337           | △ 437   | △9%  |
| 非支配株主持分 | 1,134  | 1,133           | 0       | △0%  |
| 自己資本比率  | 40%    | 40%             | —       | —    |

### 総 資 産

売掛金や前払費用が増加した一方、現預金が減少

### 負 債

預り金が増加した一方、前受金や賞与引当金が減少

### 純 資 産

純利益を計上した一方、配当金の支払いや自己株式の取得等により純資産は減少

# 連結財政状態



## キャッシュフローの状況

|                  | 2023年度<br>第2四半期 | 2024年度<br>第2四半期 |
|------------------|-----------------|-----------------|
| 営業キャッシュフロー       | △ 65            | △ 513           |
| 投資キャッシュフロー       | △ 112           | △ 70            |
| 財務キャッシュフロー       | △ 343           | △ 667           |
| 現金及び現金同等物に係る換算差額 | 28              | △ 10            |
| 現金及び現金同等物の増減     | △ 493           | △ 1,262         |
| 現金及び現金同等物の期末残高   | 5,373           | 4,564           |

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

### 営業キャッシュフロー

税引前利益180百万円の計上に加え、預り金が増加した一方、売上債権の増加や前受金の減少等により、マイナス513百万円

### 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等により、マイナス70百万円

### 財務キャッシュフロー

配当金の支払いや自己株式の取得、借入金の返済等によりマイナス667百万円

## ◆ 2024年度第2四半期決算概要 業績予想の修正

## ◆ 株主還元

## ◆ 教育事業の成長に向けた取り組み

## ◆ 教育事業のトピックス

### 【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:①配当



- ✓ 2024年度中間配当は、期首の予定どおり見送らせていただきます
- ✓ 2024年度期末配当は、1株当たり40円(+7円増配)を予定しております

|             | 中間配当<br>(1株当たり) | 期末配当<br>(1株当たり) | 連結<br>配当性向 |
|-------------|-----------------|-----------------|------------|
| 2024年度 (予定) | 00円00銭          | 40円00銭          | 42.1%      |
| 2023年度 (実績) | 00円00銭          | 33円00銭          | 35.3%      |
| 2022年度 (実績) | 00円00銭          | 30円00銭          | 19.9%      |
| 2021年度 (実績) | 00円00銭          | 25円00銭          | 18.8%      |

# 株主還元:②自己株式の取得結果



## 2024年5月10日および7月30日※の取締役会決議に基づいた自己株式の取得が完了

※7月30日の取締役会において取得期間の延長を決議(2024年7月31日までを2024年10月31日までに延長)

### 【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  | 163,900株（上限20万株に対する進捗率 82.0%）  |
| 株式の取得価額の総額 | 259.8百万円（上限2.6億円に対する進捗率 99.9%） |
| 取得期間       | 2024年5月13日～2024年8月9日（約定ベース）    |

（ご参考 2024年9月30日時点）

- ・発行済株式総数 7,500,000株※（自己株式を除く：7,126,019株）
- ・自己株式数 373,981株

※2024年6月11日付で自己株式の消却を行っております



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

- ◆ 2024年度第2四半期決算概要  
業績予想の修正
- ◆ 株主還元
- ◆ 教育事業の成長に向けた取り組み
- ◆ 教育事業のトピックス

## 【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

# 教育事業の成長に向けた取り組み



ルネサンス高校グループ



## 通信制高校事業の定員拡大の取り組み

**現状** 2006年の開校以来、生徒数は順調に増加

**ルネサンス高校グループ3校**  
**生徒数合計: 9,410名(定員: 10,220名)** ※2024年5月1日時点



ルネサンス高等学校  
(2006年4月開校)

生徒数: 2,745人  
(定員: 3,300人)



ルネサンス豊田高等学校  
(2011年10月開校)

生徒数: 2,962人  
(定員: 3,000人)



ルネサンス大阪高等学校  
(2014年4月開校)

生徒数: 3,703人  
(定員: 3,920人)

期中でも転入生・編入生の入学により生徒は増加

### 課題

「ルネサンス大阪高等学校」の定員数の増員が認められたものの  
今後も生徒数が増加し、定員数に達する見込み

⇒教育事業の成長のためには定員数を増やすことが必須

## 通信制高校事業の定員拡大の取り組み

### 課題解決

定員数を増やすための選択肢は2つ

- ① 既存校3校で継続的に定員数を増やす
- ② 新たな学校を新設する

大幅増員を実現・達成するためには4校目の新設が必要



2026年4月開校をめざして、本格的な準備を進める

教員の確保や既存校3校の定員増等の課題に対応しつつ、  
4校目の開校により「教育事業」の成長をさらに加速

# 教育事業の成長に向けた取り組み



## ✓「独自の複合的な教育事業」の推進

- 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

「独自の複合的な教育事業」の育成を加速

- ◆ 2024年度第2四半期決算概要  
業績予想の修正
- ◆ 株主還元
- ◆ 教育事業の成長に向けた取り組み
- ◆ **教育事業のトピックス**

## 【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

## 高校生向けプログラミング教育の進展

デジタル社会を担う高校生たちに学習機会と将来の選択肢を提供

### DXハイスクール支援※サービス



高等学校情報科目「情報II」を対象に  
生成AI活用した授業等、総合的に支援

### 中京高等学校と提携



高卒資格とITエンジニアスキルを同時に取得  
多様な学びと、幅広い将来の選択肢を提供

div社の強みであるITエンジニア教育のノウハウを活かし  
プログラミング教育事業のさらなる成長をめざす

※ 2024年度より始まった文部科学省による助成事業

[https://www.mext.go.jp/content/20240416\\_mxt\\_koukou01\\_000033692\\_005.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20240416_mxt_koukou01_000033692_005.pdf)



## 「日本語教師養成講座(eラーニング)」の進展

- ① 経済産業省「リスキリングを通じたキャリアアップ支援事業」  
対象講座に採択
- ② 厚生労働省「教育訓練給付制度」の指定講座(一般教育訓練)  
に認定
- ③ 厚生労働省「有料職業紹介事業」の許可を取得

2つの支援金対象講座として認定され

有料職業紹介事業の許可取得により、受講から雇用までサポート



## 「日本語教師養成講座(eラーニング)」の進展①

「日本語教師養成講座」が  
経済産業省「リスクリングを通じたキャリアアップ支援事業」  
対象講座に採択



対象講座

キャリア相談から転職まで一体的に支援

受講料最大70%補助  
「リスクリングプラン」

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

学び直しを通じたキャリアアップ転職を全面的にサポート

※ 経済産業省が実施する、「キャリア相談」「リスクリング」「転職」までを一体的に支援する制度  
<https://careerup.reskilling.go.jp/worker/>

## 「日本語教師養成講座(eラーニング)」の進展②

「日本語教師養成講座」が  
厚生労働省「教育訓練給付制度」  
指定講座(一般教育訓練)※に認定

厚生労働省  
教育訓練給付制度  
(一般教育訓練)

指定講座

雇用の安定や就職の促進に役立つ

受講料20%支給  
「教育訓練給付プラン」

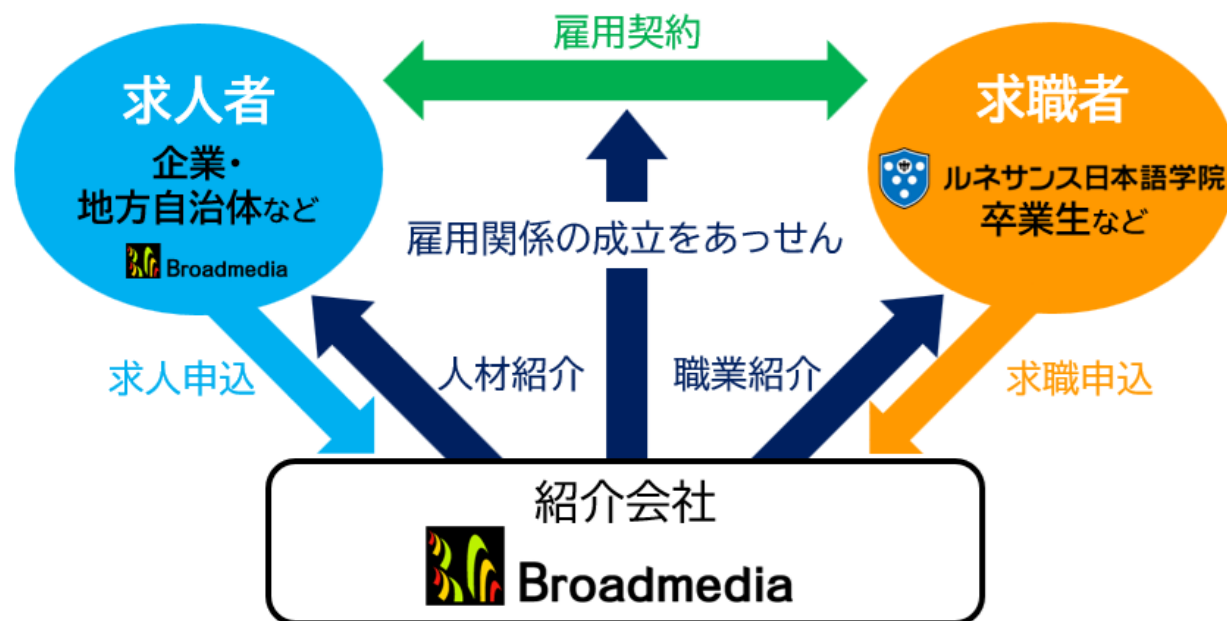
<https://www.rn-ac.jp/course/elearning/>

主体的な能力開発やキャリア形成を支援

※ 働く人の主体的な能力開発の取り組みを支援し、雇用の安定と再就職の促進を図ることを目的とする雇用保険の給付制度  
[https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou\\_roudou/jinzaikaihatsu/kyouiku.html](https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/jinzaikaihatsu/kyouiku.html)

## 「日本語教師養成講座(eラーニング)」の進展③

### 「有料職業紹介事業」の許可を取得



ルネサンス日本語学院で  
質の高い日本語教師を養成・採用するとともに活躍の場を創出

日本語教師の不足解消と雇用機会の創出を推進



## 日本最大の高校eスポーツの祭典『STAGE:0 2024』 ルネサンス高校グループが大活躍！

### ヴァロラント部門

**優勝**

「東京に行くために」



**準優勝**

「HavenLiberty」



### リーグ・オブ・ レジェンド部門

**優勝**

「がっていんていんDX」



### フォートナイト部門

**優勝**

「しえろんていらー」



## たくさんの応援、誠にありがとうございました！

※ 「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2024」とは：

# 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。

- ◆ 2024年度第2四半期決算概要  
業績予想の修正
- ◆ 株主還元
- ◆ 教育事業の成長に向けた取り組み
- ◆ 教育事業のトピックス

## 【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



| 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                                                                                      |
|                  | プログラミング教育      | ・プログラミングスクール「テックキャンプ」「テックキャンプ高等学院」等の運営                                                                                    |
| メディア<br>コンテンツ    | デジタルメディアサービス   | ・ビデオ・コミックサービス「クランクイン！ビデオ」「クランクイン！コミック」の提供<br>・エンタメ情報サービス「クランクイン！」「クランクイン！トレンド」の企画・運営<br>・テレビ放映権の販売、VOD権の販売、DVD/Blu-rayの販売 |
| スタジオ・<br>プロダクション | 制作事業           | ・日本語字幕・吹替、聴覚障がい者向け字幕、視覚障がい者向け音声解説、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<br>・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<br>・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<br>・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<br>・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    | ・配給会社へブロードメディア®CDN for theater(DCP配信サービス)の提供<br>・映画館へ上映システムの設計、販売、レンタル及びメンテナンスサービスの提供                                     |
|                  | 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                                                                              |
|                  | DX・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<br>・AI技術を活用したソフトウェア開発およびソリューションの提供                                                   |
|                  | 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<br>・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<br>・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「CAG OSAKA」の運営<br>・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・販売及び配信                                                                           |

# 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)

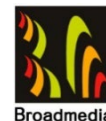
下段:構成比率

|                            | 合 計   | ストック/フロー別の<br>収益内訳 |              | 独自商品/それ以外の<br>収益内訳 |              |
|----------------------------|-------|--------------------|--------------|--------------------|--------------|
|                            |       | ストック               | フロー          | 独自商品               | 独自商品以外       |
| 教 育                        | 2,837 | 2,388<br>84%       | 448<br>16%   | 2,837<br>100%      | —<br>—       |
| メディアコンテンツ                  | 257   | 165<br>64%         | 91<br>36%    | 89<br>35%          | 167<br>65%   |
| ス タ ジ オ ・<br>プ ロ ダ ク シ ョ ン | 701   | —<br>—             | 701<br>100%  | 701<br>100%        | —<br>—       |
| 放 送                        | 1,160 | 962<br>83%         | 198<br>17%   | 1,160<br>100%      | —<br>—       |
| 技 術                        | 2,671 | 2,353<br>88%       | 317<br>12%   | 715<br>27%         | 1,955<br>73% |
| そ の 他                      | 244   | 3<br>1%            | 240<br>99%   | 244<br>100%        | —<br>—       |
| 合 計                        | 7,871 | 5,873<br>75%       | 1,998<br>25% | 5,748<br>73%       | 2,123<br>27% |

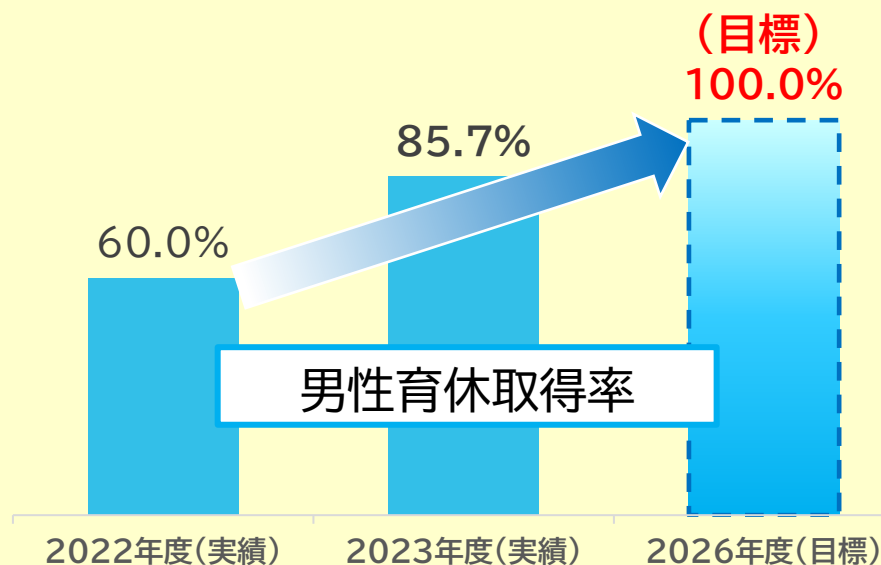
- ✓ 教育、放送は独自商品による継続性の高いストック収益が中心
- ✓ 技術、メディアコンテンツは独自商品以外によるストック収益が中心
- ✓ スタジオ・プロダクション、その他は短期の変動が大きいフロー収益が中心



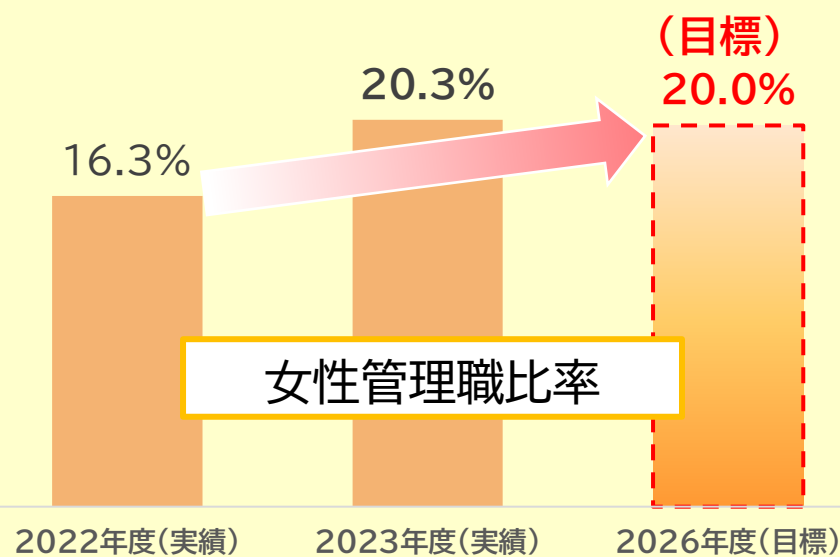
# サステナビリティ(人的資本)への取り組み



2023年度  
育児休暇取得率  
女性従業員は100%、男性従業員は85.7%



2023年度  
女性管理職比率  
20.3%



※実績及び目標はいずれも当社単体

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

# 取締役向け譲渡制限付株式報酬



## 2024年7月26日の取締役会にて決議した譲渡制限付株式報酬について自己株式の処分が完了

- ✓ 企業価値の持続的な向上を図るためのインセンティブを与えるとともに、株主の皆様との一層の価値共有を進めることが目的
- ✓ 2024年6月27日開催の株主総会にて承認

|                |                                              |
|----------------|----------------------------------------------|
| 処分期日           | 2024年8月23日                                   |
| 処分する株式の種類及び株式数 | 当社普通株式 17,500株                               |
| 処分価額           | 1株につき1,720円                                  |
| 処分価額の総額        | 30,100,000円                                  |
| 処分先及び処分株式の数    | 当社取締役 6名 17,500株<br>(社外取締役および監査等委員である取締役を除く) |

# 株主優待制度の廃止について



当社は、2024年3月31日を基準日とした対象株主様へのご提供をもちまして、株主優待制度を廃止することといたしました

| 2024年3月31日を基準日とした株主優待 |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 株主優待ポイントの取得期限         | 2024年12月27日昼12時まで         |
| 株主優待ポイントの有効期限         | ポイントを取得した月から数えて12か月後の末日まで |

株主優待ポイントの利用対象サービス、動画配信サービス「クランクイン！ビデオ」および電子コミックサービス「クランクイン！コミック」は、2024年11月1日付で運営を株式会社ZITTOに移管いたしますが、引き続きサービスはご利用いただけます

<https://www.broadmedia.co.jp/ir/stock/benefit/>

株主の皆さまにおかれましては、  
何卒ご理解賜りますようお願い申し上げます

## ルネサンス高校グループ eスポーツコース生徒の活動報告



**JAPAN FESTIVAL IN MONGOLIA**  
eスポーツイベントに参加し  
国際文化交流に協力



**東京ゲームショウ 2024**  
生徒たち自らがブース運営し  
eスポーツ社会研究を学ぶ

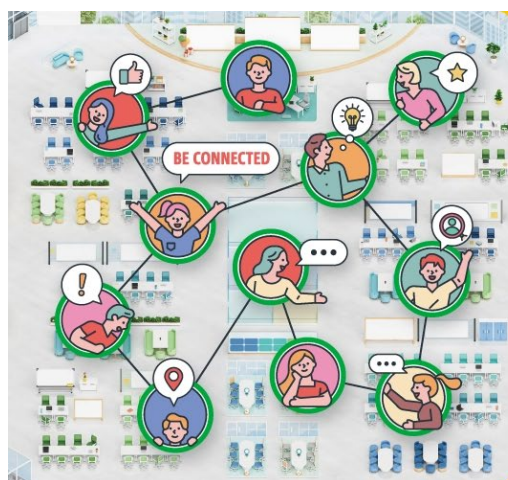


**KOYABU SONIC 2024**  
eスポーツの腕前を披露し  
イベント運営の裏側も見学

学習の成果やゲームの腕前を披露するほか、  
国際交流やイベント運営の体験・見学などを経験

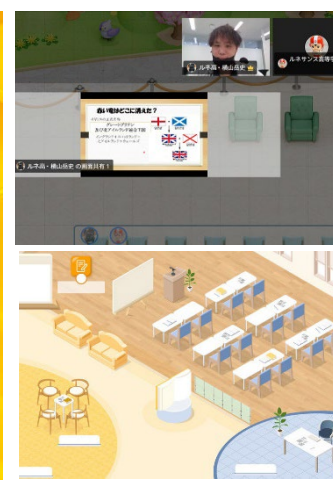


## ルネサンス高校グループ 「バーチャル通学コース」を新規開講



つながりで可能性を広げよう

### バーチャル通学コース



<https://www.r-ac.jp/curriculum/virtual/>

ルネサンス高校グループ3校合同のバーチャル空間で、  
対面が不安でも全国各地の生徒たちと交流ができるオプションコース

### バーチャル空間で学習指導や進路サポートも実施

NTTドコモの「Leminoチャンネル」で  
「釣りビジョンVOD for Lemino」を開始



月額料金20%分のdポイントを毎月還元

<https://lemino.docomo.ne.jp/channel/2-1-150-3>

釣りライフをより豊かにすることをめざす

# その他(プロeスポーツ推進事業)

**CAG OSAKA**



## Rainbow Six Siege部門

11月開催の世界大会  
「BLAST R6 Major Montreal 2024  
(モントリオールメジャー)」出場権獲得



## PUBG MOBILE部門

10月31日より開催の世界大会  
「PUBG Mobile Global  
Championship 2024」出場決定！



## 世界の強豪チームを相手に奮戦を期待

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。