



2024年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2025年5月1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。

- ◆ 2024年度決算概要
- ◆ 2025年度業績予想
- ◆ 中期的な取り組み
- ◆ 株主還元
- ◆ コーポレート・ガバナンスの強化
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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

2024年度の連結経営成績(対前期)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2023年度	2024年度	増減額	増減率	通期 業績予想 (10月30日発表)	達成率
売上高	14,179	15,533	1,354	+10%	17,000	91%
営業利益	869	707	△ 162	△19%	1,000	71%
経常利益	910	719	△ 191	△21%	1,000	72%
純利益	680	335	△ 344	△51%	680	49%

✓ 前期に比べて増収減益

✓ 純利益は、

①第2四半期に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第4四半期にスタジオ・プロダクションでの評価減に係る特別損失(約202百万円)
を計上したこと等により、大幅に減益

2024年度の連結経営成績(対業績予想)

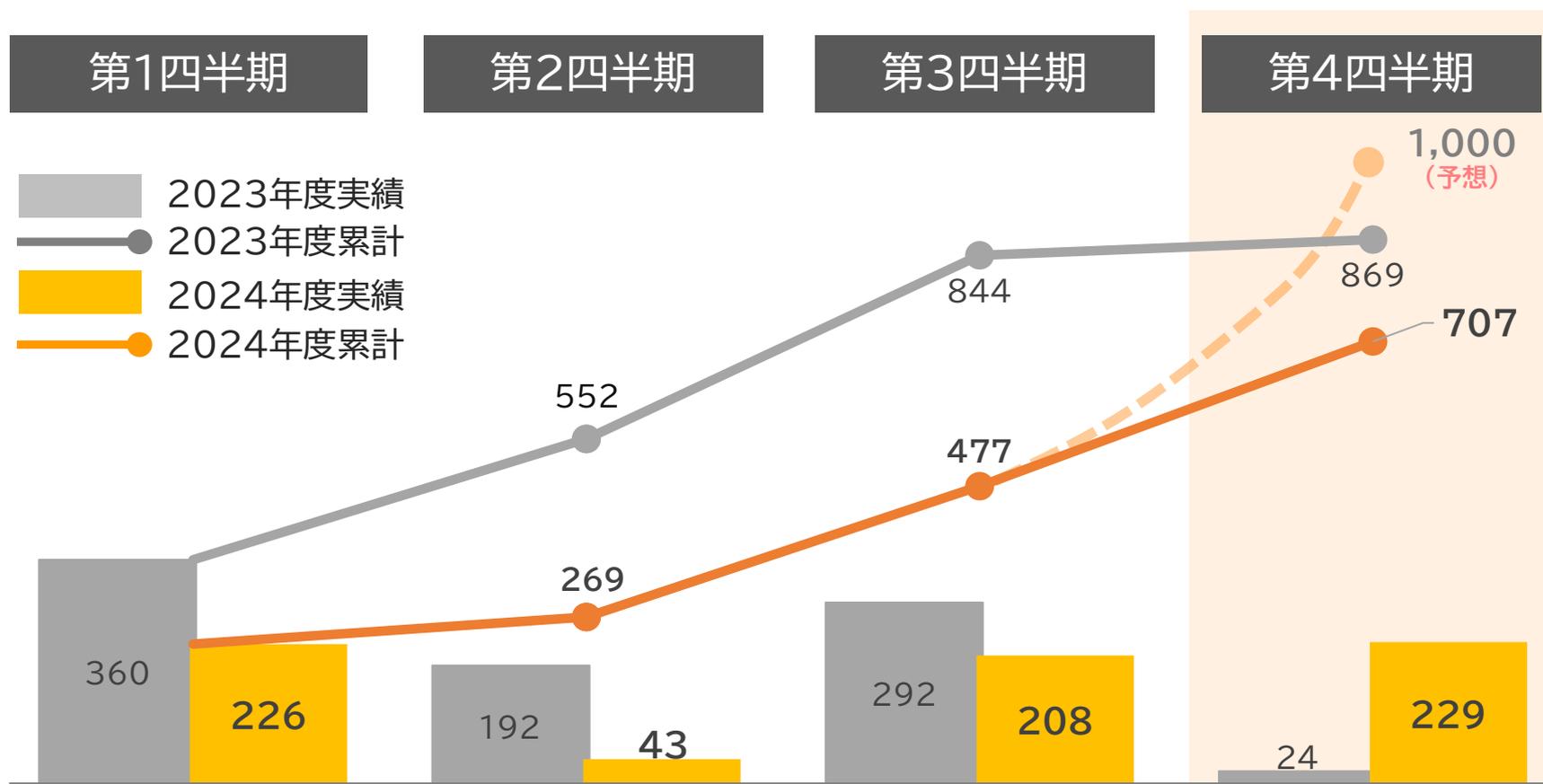


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2023年度	2024年度	増減額	増減率	通期 業績予想 (10月30日発表)	達成率
売上高	14,179	15,533	1,354	+10%	17,000	91%
営業利益	869	707	△ 162	△19%	1,000	71%
経常利益	910	719	△ 191	△21%	1,000	72%
純利益	680	335	△ 344	△51%	680	49%

- ✓ 2024年10月30日発表の業績予想に対して、売上高・利益とも未達
- ✓ スタジオ・プロダクション、教育、技術が想定を下回ったこと等が主な要因
- ✓ 純利益は、第4四半期に特別損失(約202百万円)の計上により大幅に未達
- ✓ 2025年4月24日付で業績予想の修正を行った

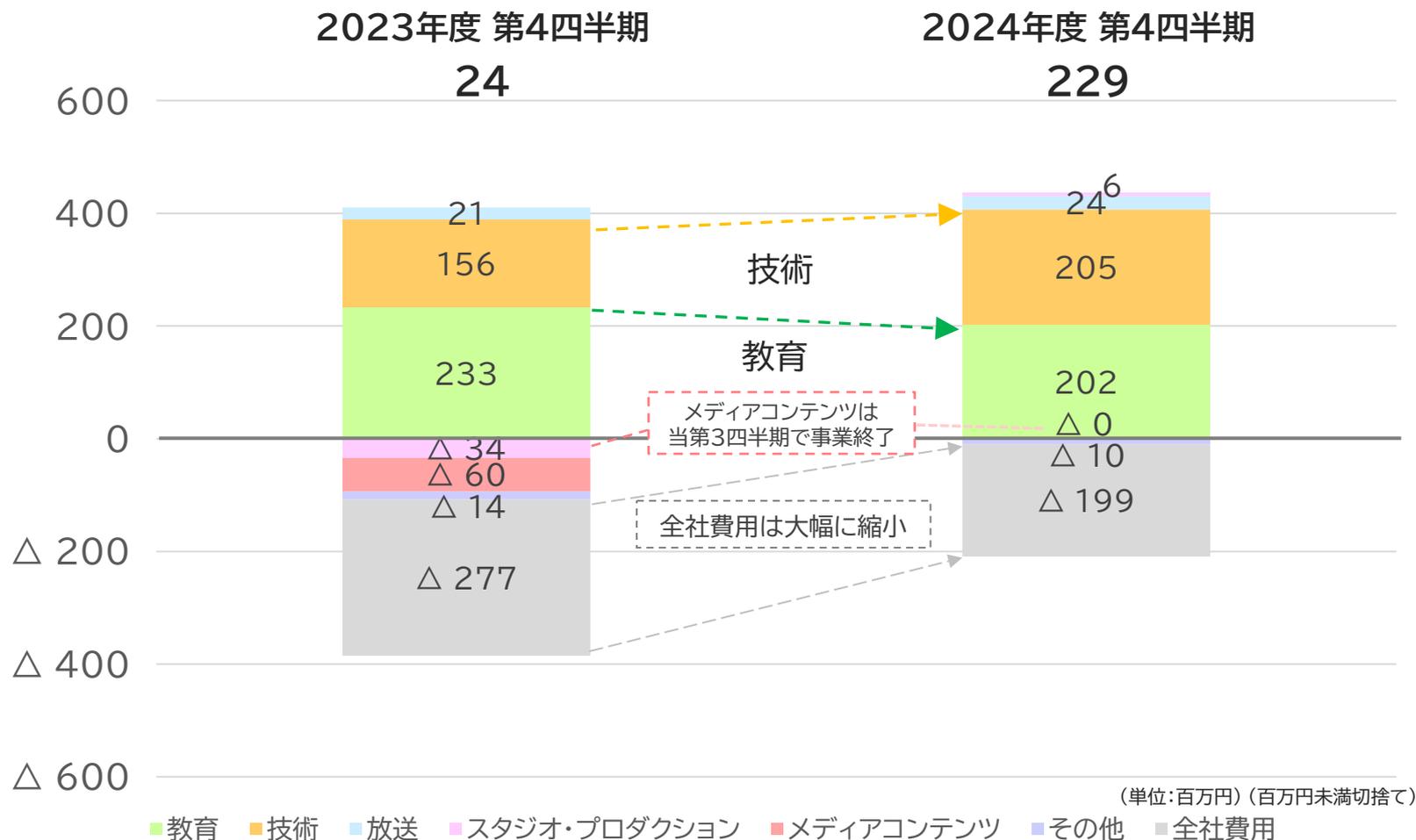
四半期営業利益の推移(前年同期比)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

✓ 第4四半期は前年同期と比べ改善し、大幅増となったが業績予想には届かなかった

第4四半期会計期間(1月~3月)の営業利益(前年同期比)

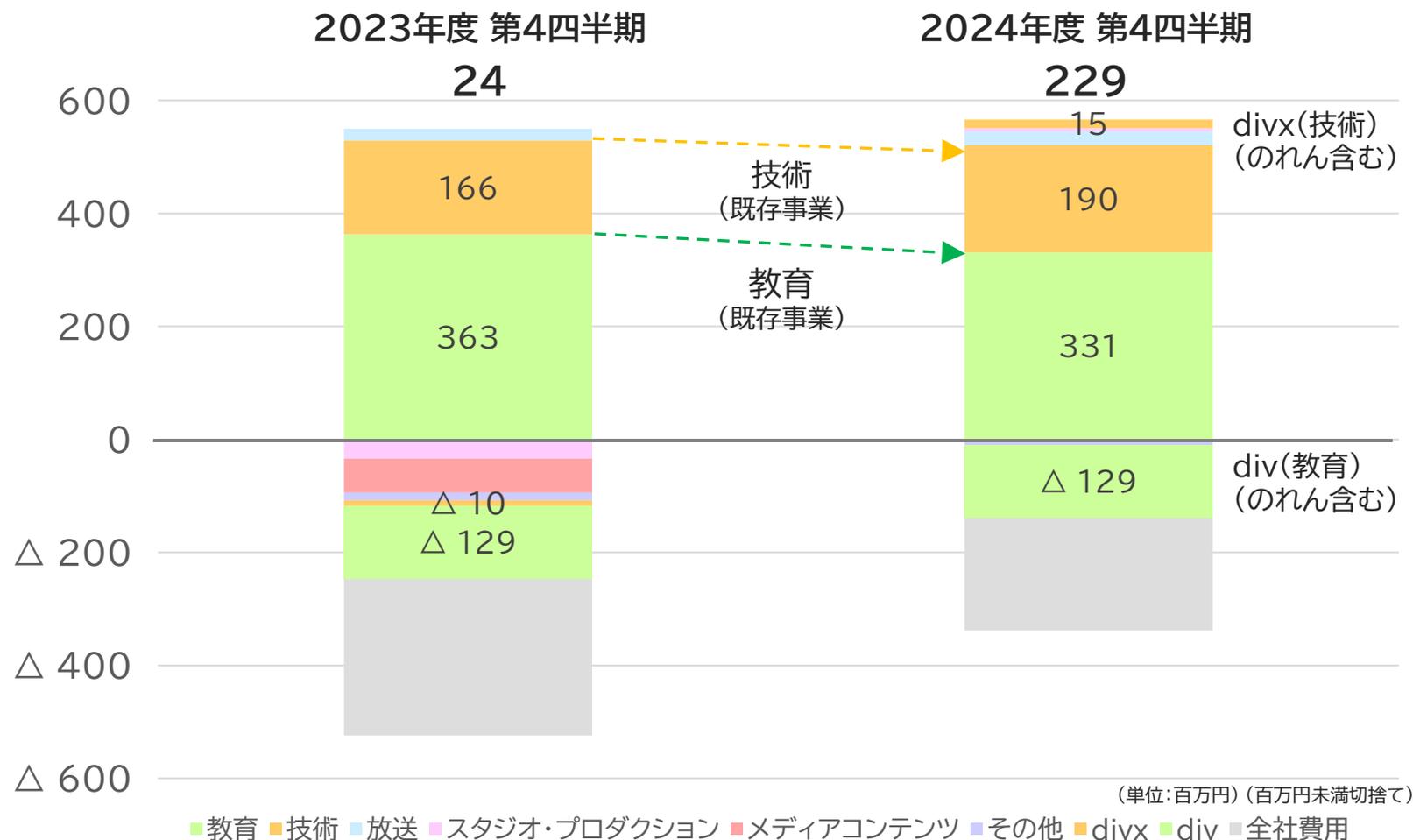


- ✓ メディアコンテンツの終了と全社費用の大幅な削減が寄与
- ✓ 教育は減益、技術は増益(div/divxを含む)
- ✓ スタジオ・プロダクションは黒字に転換

第4四半期会計期間(1月～3月)の営業利益(前年同期比)

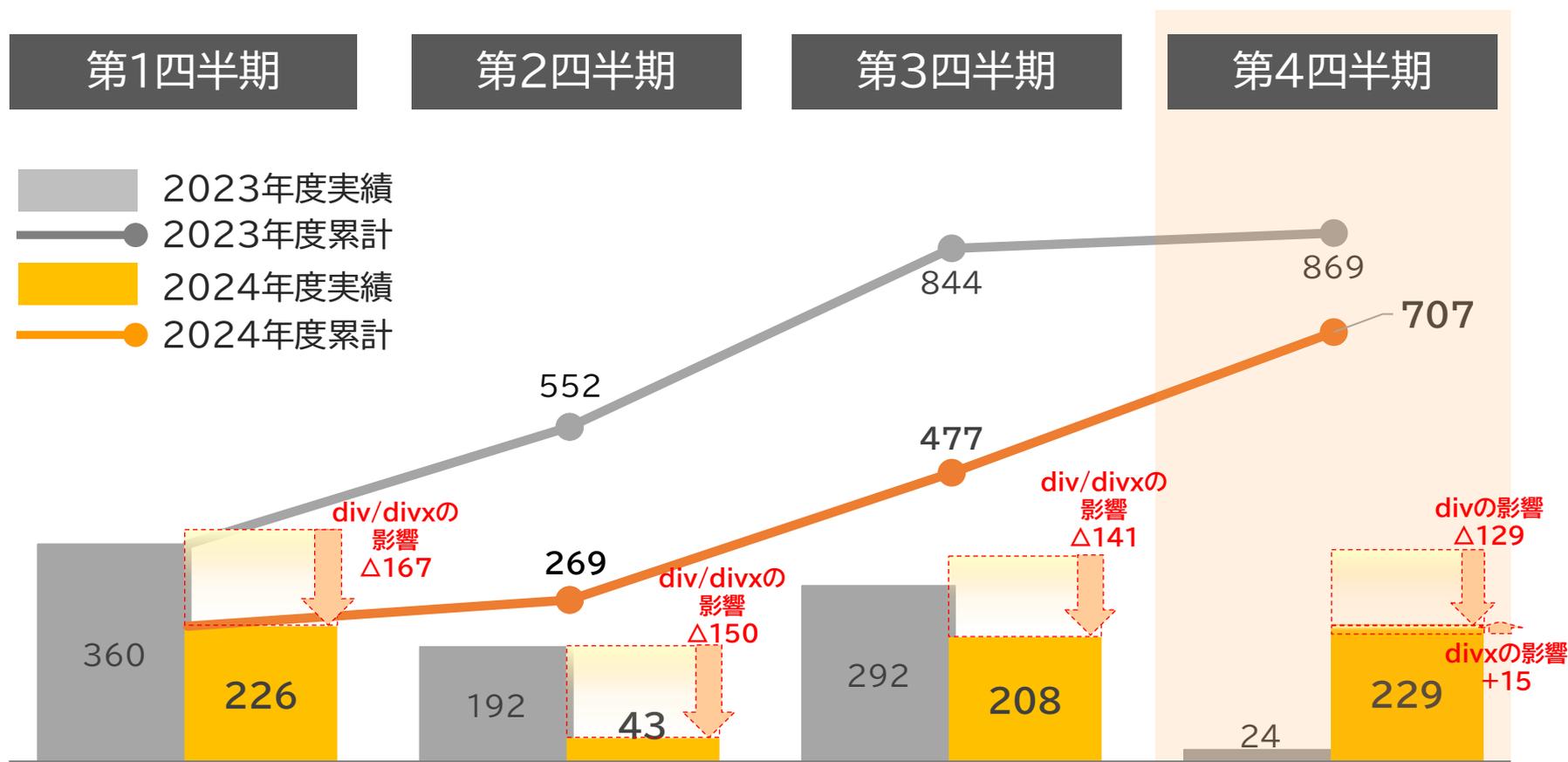


～ div/divxをセグメントから切り出した営業利益の構成 ～



- ✓ 技術の既存事業は好調、教育の既存事業は減益
- ✓ divは前年同期と同水準、divxは黒字に転換

四半期営業利益の推移(前年同期比)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

- ✓ 第4四半期は前年同期と比べ大幅に増加
- ✓ div/divxの損益は四半期単位で改善が進む

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		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	4,449 (176)	5,383 (639)	↑ 934 (462)	1,218 (△129)	907 (△424)	↓ △ 311 (△294)
メディア コンテンツ	633	345	↓ △ 287	△ 195	△ 71	↑ 124
スタジオ・ プロダクション	1,734	1,556	↓ △ 177	38	△ 9	↓ △ 47
放送	2,358	2,325	↓ △ 33	95	140	↑ 44
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	4,745 (230)	5,542 (683)	↑ 796 (453)	542 (△10)	505 (△148)	↓ △ 37 (△137)
その他	257	380	↑ 122	△ 20	△ 8	↑ 11
全社費用				△ 810	△ 756	↑ 53
合計	14,179	15,533	↑ 1,354	869	707	↓ △ 162

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		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	4,449 (176)	5,383 (639)	934 (462)	1,218 (△129)	907 (△424)	△311 (△294)
			+21%			△26%
			既存事業のみ +11%			既存事業のみ △1%

- ✓ セグメント全体は増収減益
- ✓ 通信制高校は在籍生徒数が過去最高を更新、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大幅に増加し、既存事業は増収減益
- ✓ 引き続き、成長のための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)
- ◆AI・プログラミング教育

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	4,449 (176)	5,383 (639)	934 (462)	1,218 (△129)	907 (△424)	△311 (△294)
			+21%			△26%
			既存事業のみ +11%			既存事業のみ △1%

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424百万円、押し下げた(のれん償却含む)
- 高額な集客費用を見直すことで、売上高は減少しているが損益は改善傾向
- 第4四半期は、前四半期(10月～12月)に比べ、オフィス退去・移転費用や決算処理による税金費用等の増加により損益が悪化(△44百万円)
- 短期的には赤字を見込むが、コストの圧縮を含む収支改善を進め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)
- ◆AI・プログラミング教育

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
メディアコンテンツ	633	345	△ 287	△ 195	△ 71	124
			△45%			損失縮小

- ✓ 戦略的選択肢を検討した結果、事業譲渡を行った
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
- ✓ ビデオ・コミックサービスは10月末まで、エンタメ情報サービスは11月末までの業績を反映

◆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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
スタジオ・プロダクション	1,734	1,556	↓ Δ 177	38	Δ 9	↓ Δ 47
			Δ10%			損失計上

- ✓ 2023年に発生した米ハリウッドでのストライキの影響が継続し、減収減益
- ✓ 下期(10月～3月)は受注が回復し、利益を計上したものの、上期の損失を補いきれず、通期で損失を計上
- ✓ 当事業の固定資産について、将来の回収可能性を検討した結果、減損処理を行った(約202百万円)
- ✓ 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が同時に戦略的選択肢も検討

◆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		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
放送	2,358	2,325	△ 33	95	140	44
			△1%			47%

- ✓ 視聴料収入の減収傾向は続く
- ✓ スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部(VOD)」の売上が増加したものの売上高は微減
- ✓ コスト抑制効果により、営業利益は増益
- ✓ 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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	4,745 (230)	5,542 (683)	↑ 796 (453)	542 (△10)	505 (△148)	↓ △37 (△137)
			+17%			△7%
			既存事業のみ +8%			既存事業のみ +18%

- ✓ 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、黒字を計上
- ✓ グループ内の各事業のDX、セキュリティ対策に貢献

◆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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	4,745 (230)	5,542 (683)	↑ 796 (453)	542 (△10)	505 (△148)	↓ △37 (△137)
			+17%			△7%
			既存事業のみ +8%			既存事業のみ +18%

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148百万円、押し下げた(のれん償却含む)
- ✓ 上記は、グループ内の各事業のDX・セキュリティ対策の対価(約121百万円)を会計上、内部取引として連結消去した結果
- 第4四半期は、前四半期(10月～12月)に比べ、売上高が増加(+28百万円)、営業利益(15百万円)を計上

◆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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2023年度	2024年度	増減額	2023年度	2024年度	増減額
その他	257	380	▲ 122	△ 20	△ 8	▲ 11
			+48%			損失縮小

- ✓ セグメント全体では増収・赤字縮小
- ✓ 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寄与し、大幅に増収、黒字に転換
- ✓ プロeスポーツ推進事業は獲得賞金は増加したものの、スポンサー売上やライセンス売上の減少により減収、前期と同水準の営業損失を計上

◆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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	営 業 利 益		
	2023年度	2024年度	増減額
全 社 費 用	△ 810	△ 756	▲ 53

7%費用減

- ✓ 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
- ✓ 一方で、前期に発生したM&A関連費用(div/divx子会社化)が発生せず

◆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	増減額	増減率
総資産	11,890	11,300	△ 590	△5%
負債	5,981	5,519	△ 462	△8%
純資産	5,909	5,780	△ 128	△2%
自己資本	4,774	4,631	△ 143	△3%
非支配株主持分	1,134	1,149	15	+1%
自己資本比率	40%	41%	—	—

総資産

売掛金が増加した一方、現預金や番組勘定が減少

負債

預り金が増加した一方、前受金や借入金が減少

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	2024年度
営業キャッシュフロー	1,176	710
投資キャッシュフロー	△ 915	△ 30
財務キャッシュフロー	△ 320	△ 882
現金及び現金同等物に係る換算差額	19	△ 2
現金及び現金同等物の増減	△ 40	△ 205
現金及び現金同等物の期末残高	5,826	5,621

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

営業キャッシュフロー

売上債権の増加や前受金の減少の一方、税引前利益430百万円の計上に加え、預り金が増加したこと等によりプラス710百万円

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30百万円

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882百万円

- ◆ 2024年度決算概要
- ◆ **2025年度業績予想**
- ◆ 中期的な取り組み
- ◆ 株主還元
- ◆ コーポレート・ガバナンスの強化
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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

通期業績予想について①

	2024年度 実績	2025年度 通期業績予想	増減額	増減率
売上高	15,533	16,400	▲ 867	+6%
営業利益	707	1,100	▲ 393	+56%
経常利益	719	1,100	▲ 381	+53%
純利益	335	850	▲ 515	+154%

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

【売上高】

- ✓ すべてのセグメントで増収を見込む
- ✓ 「教育」の通信制高校事業は、2025年度中の定員数の増員が見込めない一方で、価格改定や日本語教育事業の成長により増収を見込む
- ✓ 「スタジオ・プロダクション」は受注が回復し、「技術」の既存事業は引き続き好調に推移する見込み
- ✓ div・divxは増収を見込む

通期業績予想について②



	2024年度 実績	2025年度 通期業績予想	増減額	増減率
売上高	15,533	16,400	▲ 867	+6%
営業利益	707	1,100	▲ 393	+56%
経常利益	719	1,100	▲ 381	+53%
純利益	335	850	▲ 515	+154%

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

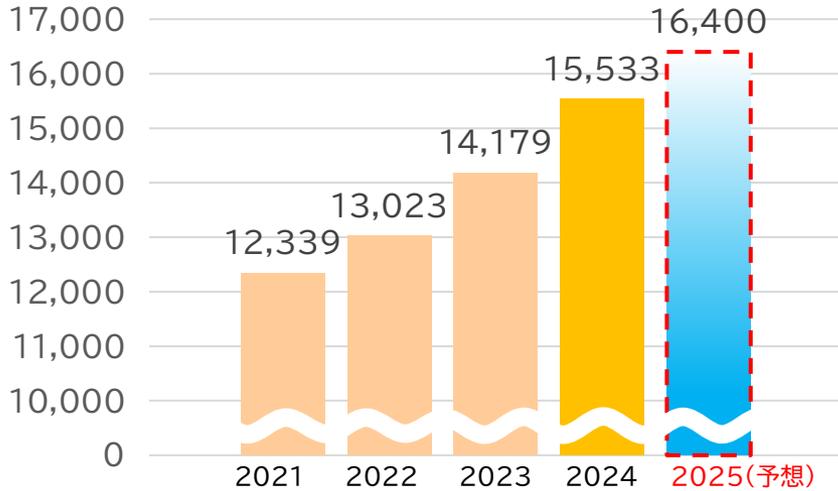
【利益】

- ✓ 「教育」の既存事業は、人件費のさらなる増加や新設校の開校にむけた先行費用を織り込んでいることにより、前期と同水準の利益を見込む
- ✓ 「技術」の既存事業は増収による増益を見込み、「スタジオ・プロダクション」は黒字化を見込む
- ✓ divは大幅な赤字圧縮、divxは通期黒字化を見込む
- ✓ 営業増益により、経常利益・純利益ともに増益を見込む

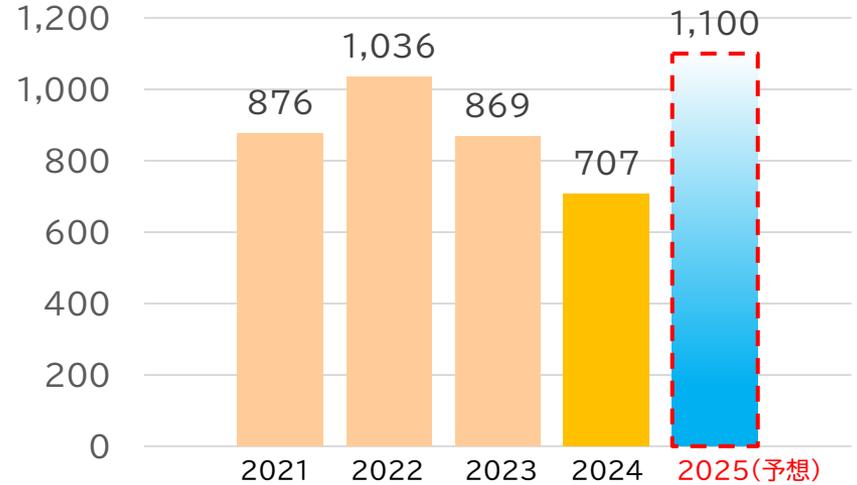
通期の業績推移と予想

(単位:百万円)

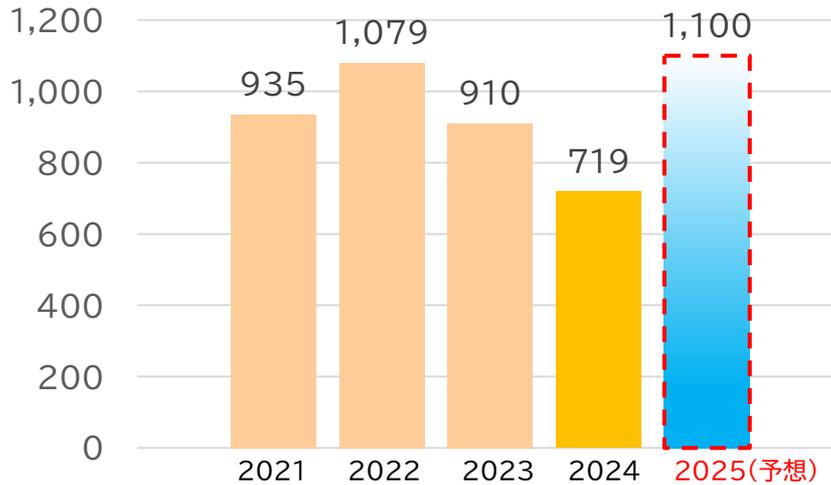
売上高



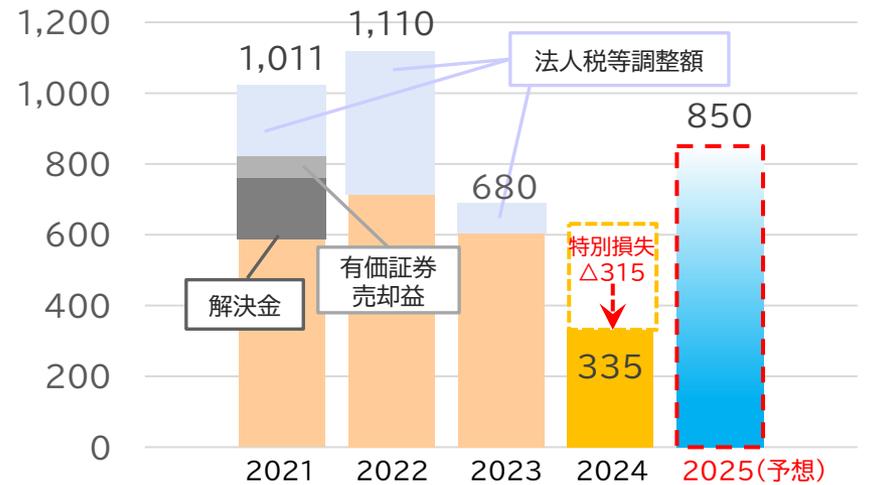
営業利益



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

- ◆ 2024年度決算概要
- ◆ 2025年度業績予想
- ◆ **中期的な取り組み**
- ◆ 株主還元
- ◆ コーポレート・ガバナンスの強化
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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



① ルネ高グループ3校の定員数の増員



ルネサンス高校グループ

課題

現状、すでに定員数の上限の水準に達している

グループ3校の定員数合計:10,220名
2025年4月1日現在

取り組み

・2025年4月の定員数の増員は実現できなかった

⇒ 2026年度の定員数増員に向け全力で取り組む

② 新たな学校を新設する



ルネサンス高校グループ

課題

大幅増員を実現・達成するためには4校目の新設が必要

取り組み

2026年4月開校に向け、地方自治体・関係省庁との協議を継続

2025年度は飛躍に向けた基盤作りに努める

① div の黒字化に向けた体制の整理・強化

課題

過去のコスト構造や営業手法からの脱却

取り組み

・人員の最適化や拠点の閉鎖・移転等による固定費の見直し
・営業力とマーケティング力の強化による最適コストでの集客力アップ
投資効率と運営体制の最適化による、収益構造の再構築をすすめる

② div の新たなビジネスの創出

課題

市場のAI・プログラミング教育ニーズをしっかり取り込む

取り組み

グループ独自の複合的な教育事業の一環として
新たなサービスの開発・提供による収益基盤の創出

2025年度の大規模な赤字圧縮と2026年度の黒字化に向けて、
効率化と事業の拡大を実現する

「テックキャンプ 就労移行スクール」 新たにDXスキル習得を支援する「DX事務コース」を開講



▲ TECH CAMP 就労移行スクール

はたらく未来が
輝きだす

- ✓ 発達障がい支援 と IT就職 に特化
- ✓ 工賃を貰いながら スキルアップ

ITスキルでライバルに差をつける!

事務職を検討中のあなたへ
企業に求められるスキルが身につく
「DX事務コース」を新オープン!

バックオフィス部門で求められる実務能力を養成し就職をサポート

発達障がいの特性をもつ方に寄り添い、
IT人材不足の解消と人材多様性の推進に寄与する

テックキャンプ「DXハイスクール支援」大幅アップデート 教員向け生成AI研修・生徒向けDX講座などを強化



日本最大級のプログラミングスクールを運営

テックキャンプの DXハイスクール支援サービス

生成AIや探究学習等10以上のメニューを専門講師のサポート付きで提供

資料請求・お問い合わせ >

文科省が決定したDXハイスクール※採択校を対象に、
生成AIやデータサイエンス等のデジタルスキルが学べる講座や教材を提供

社会で活用できる実践的なITスキルを 習得できるカリキュラムを提供

※ 情報、数学等の教育を重視するカリキュラムを実施するとともに、専門的な外部人材の活用や大学等との連携などを通じてICTを活用した探究的・文理横断的・実践的な学びを強化する学校などに対して、そのために必要な環境整備の経費を支援する事業

出典：文部科学省報道発表「令和7年度 高等学校DX加速化推進事業」 https://www.mext.go.jp/content/20250120_mxt_koukou01_000039718_0000.pdf

「テックキャンプ 高等学院」とDIVXが提携 2025年4月からエンジニアインターンシップを開始



DIVX

1ヶ月間のエンジニアインターンシップで
AI・プログラミングやプロジェクト運営に関するスキルを実践的に学ぶ

**企業で実務経験を得ることによって、
将来のキャリアに向き合う機会を提供**

「テックキャンプ スキルカレッジ for Business」 企業向けオンライン研修サービスの提供を開始



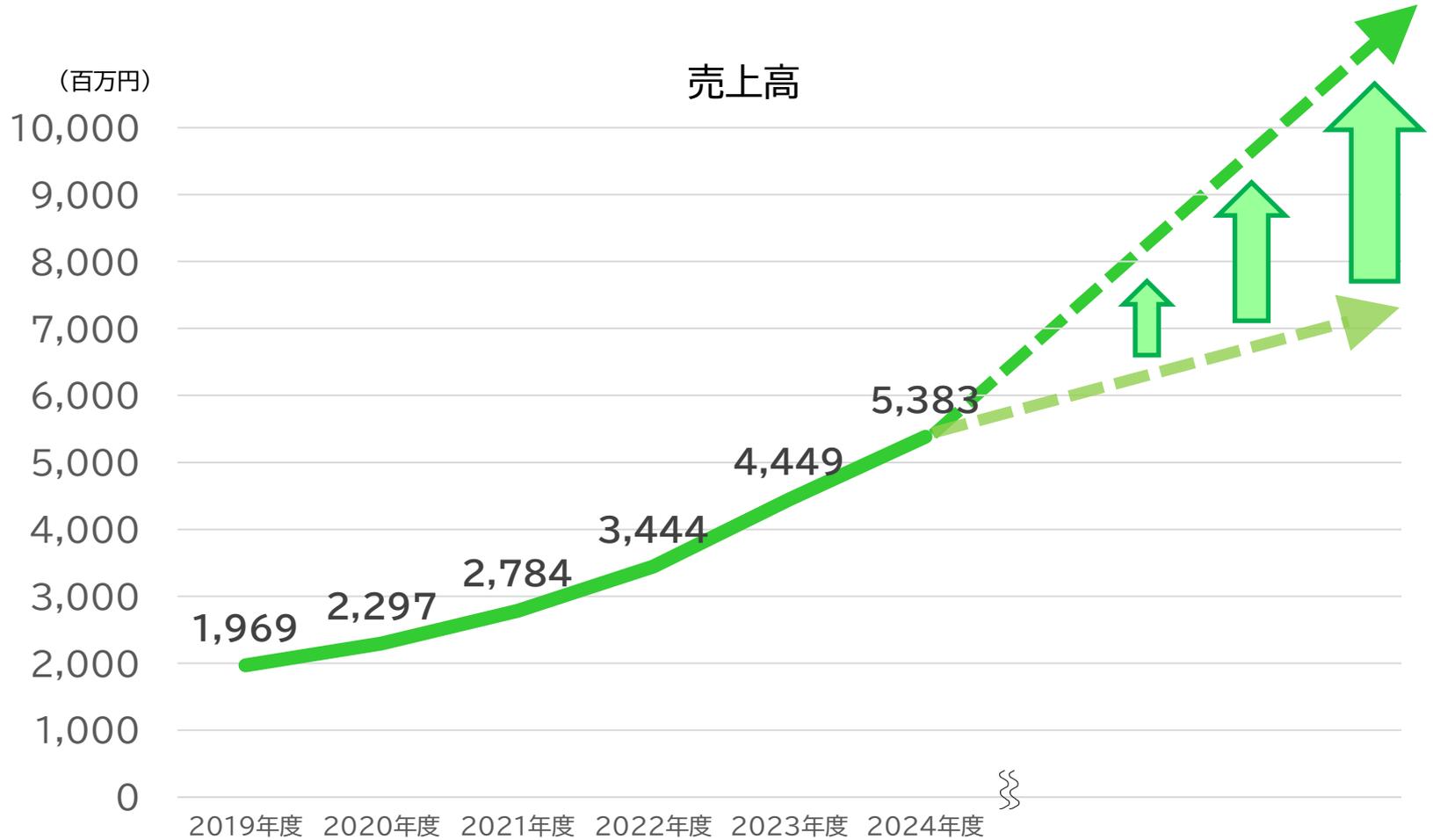
プログラミング・生成AI・Webデザインなど300以上のカリキュラムを用意
それぞれの企業に最適な学習プログラムを実現することが可能

最先端のITスキル習得と、企業のDX推進、業務効率化を支援

「教育」の展望



divを加えた複合的な「教育」の成長イメージ



① D I V X の売上規模の拡大

課題

営業力およびマーケティング力の不足

取り組み

- ・体制を含めた営業強化により2024年度下期から成果が出始めている
- ・さらにデジタルマーケティングを強化し、規模拡大を推進していく

② D I V X 収益基盤の安定化

課題

フロー型からストック型ビジネスへの比率を高める

取り組み

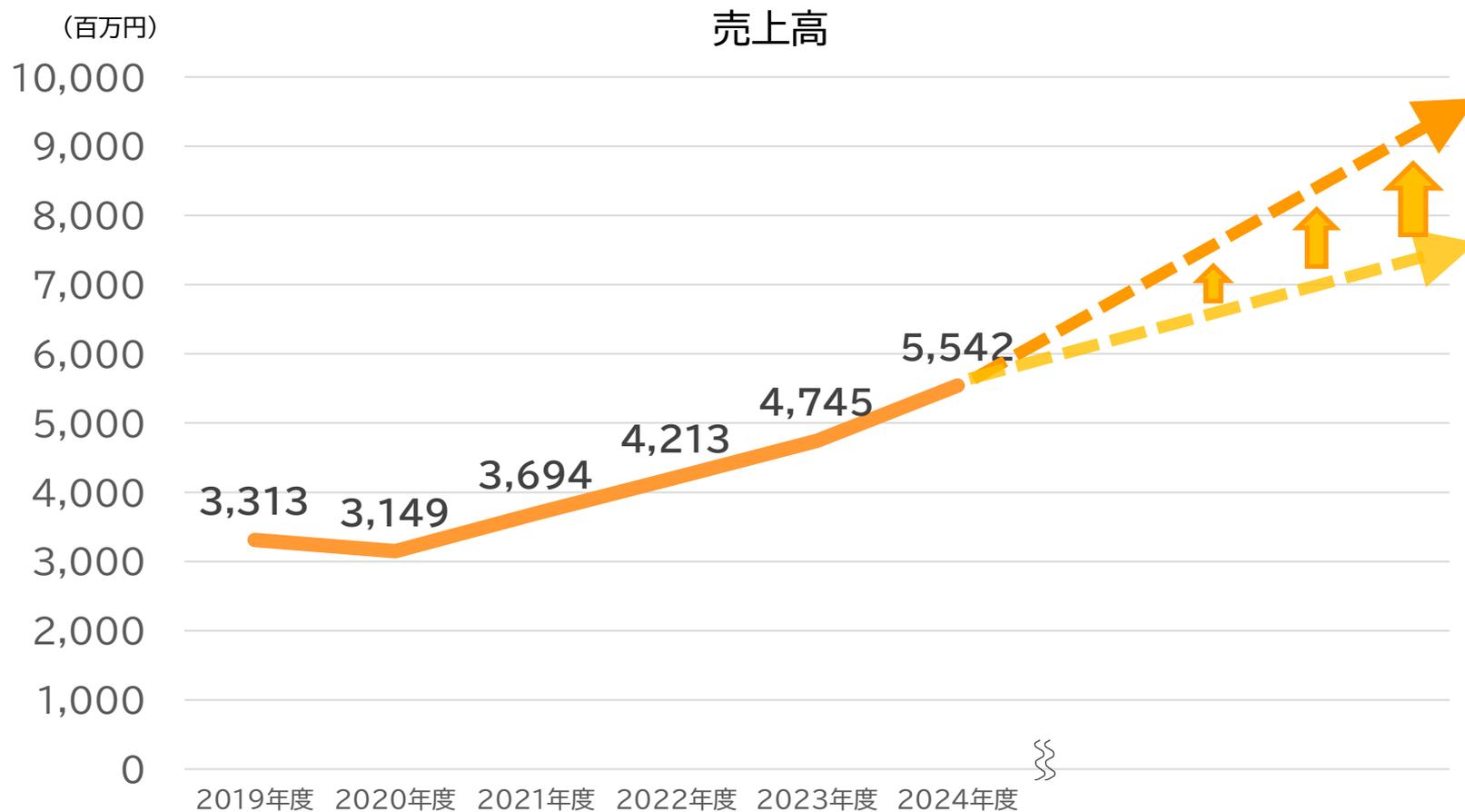
- ・準委任ラボ型(サブスクリプション)の継続と強化
- ・AIを活用した新サービス等の開発と提供

さらなる規模の拡大と収益基盤の安定化をめざす

「技術」の展望



divxを加えたことによる「技術」の成長イメージ



“ 持続可能で、かつ倫理的な事業で成長する ”

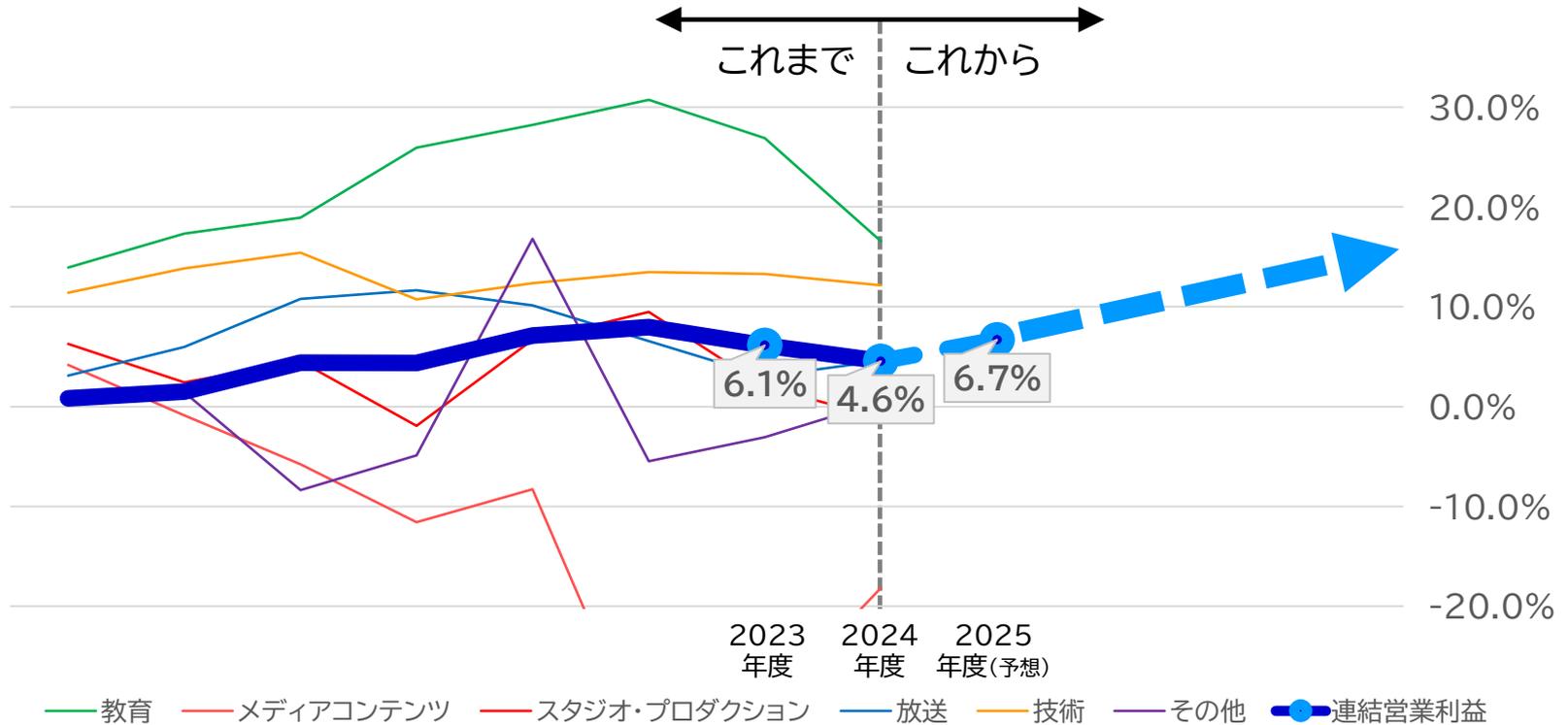
+

“ さらなる拡大と高い利益率をめざす ”

(営業利益率 10%、ROE 30%)

営業利益率の向上

セグメント別 営業利益率推移(最新)



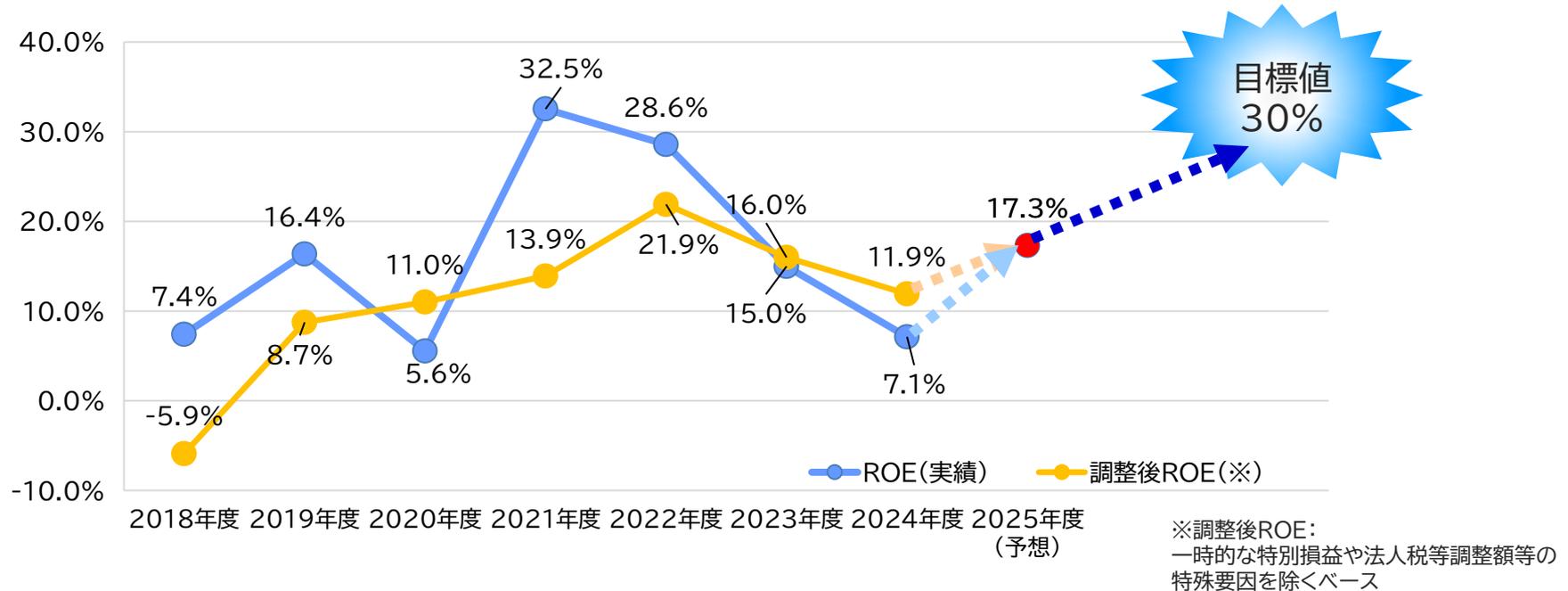
- ✓ メディアコンテンツの事業譲渡により損失は圧縮されたものの、div/divxやスタジオ・プロダクションの損失計上が利益率低下に影響
- ✓ 営業利益の増加及び戦略的選択肢の実行による改善を図る

引き続き連結営業利益率10%をめざす

ROE(自己資本利益率)の向上

“さらなる規模拡大と高い利益率をめざす”

ROEの推移



- ✓ 前期と比べ、当期のROEは低下
- ✓ ROE向上に向けた取り組みを推進する
(業績の向上、自己株式の取得・消却、増配、事業の戦略的選択、等)



引き続きROE 30%をめざす

- ◆ 2024年度決算概要
- ◆ 2025年度業績予想
- ◆ 中期的な取り組み
- ◆ **株主還元**
- ◆ コーポレート・ガバナンスの強化
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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

キャピタル・アロケーションの方針

財務健全性を維持しつつ、創出したキャッシュフローを成長投資と株主還元に分け、資本効率を向上させる

キャッシュイン

資金調達余力



キャッシュアウト



フリー
キャッシュ

成長投資の方針

- 成長投資
 - ・新規事業の創出・拡大
 - ・業務提携やM&Aの検討
 - ・事業の成長に伴う設備
 - ・人員増強

株主還元の方針

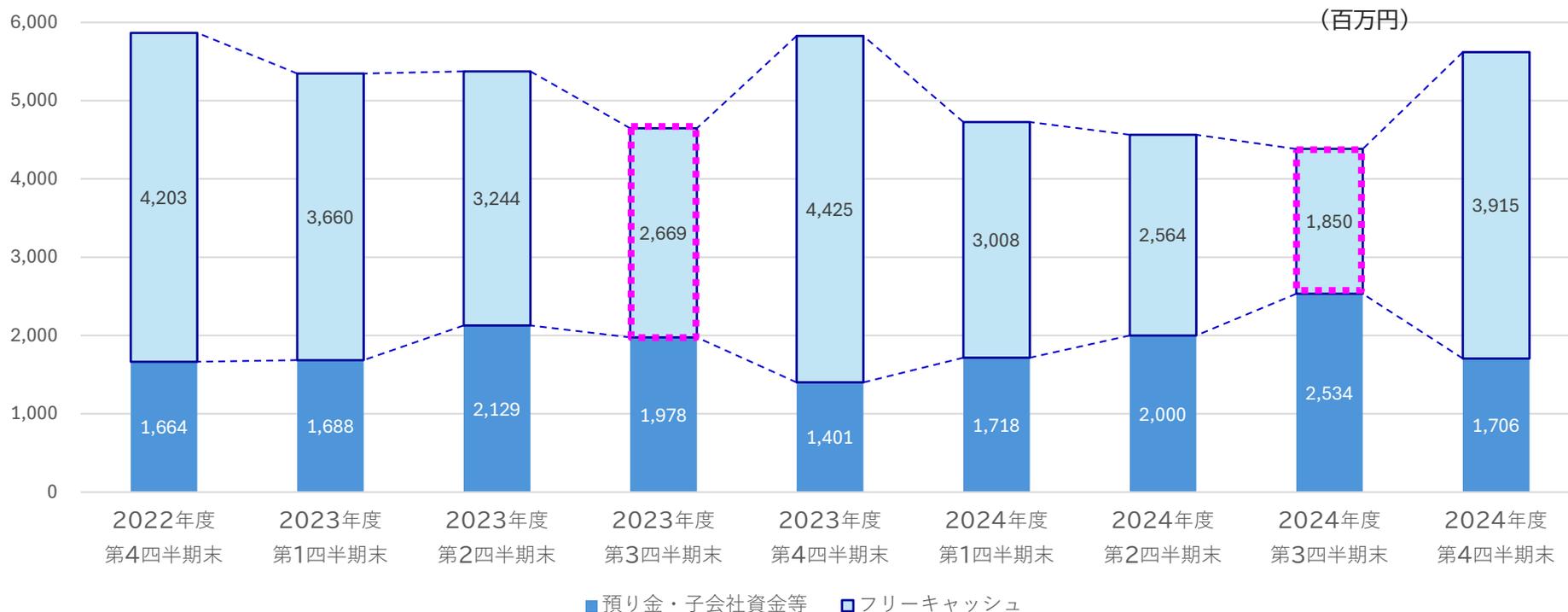
- 配当
 - ・配当の安定性と継続性を重視
- 自己株式取得
 - ・市場動向や財務状況を勘案の上、機動的に実施

“さらなる規模拡大と高い利益率をめざす”

キャピタル・アロケーション(フリーキャッシュの推移)



現預金残高



- ✓ 第4四半期に「教育」で学費の入金が集中して発生するため、事業構造上3月末のフリーキャッシュが最も厚くなる
- ✓ 期中においては、生徒への還付金である就学支援金(預り金)が増加するものの、それ以外では入金より支出が多い構造となっている
- ✓ その結果、第3四半期末のフリーキャッシュが年間を通じて最も低くなる

キャピタル・アロケーション(フリーキャッシュの推移)



現預金残高



2024年度第3四半期末の現預金残高の内訳

- ✓ 連結現預金残高のうち、預り金(生徒への還付金)や子会社運転資金等を除いた当社フリーキャッシュは1,850百万円
- ✓ 一方で、金融機関等からの借入は2,215百万円
- ✓ 株主還元(配当・自己株式取得)は当社フリーキャッシュの年間推移や借入残高も考慮して決定している

株主還元: 配当

- ✓ 2024年度は期首の予想どおり、
1株当たり40円(連結配当性向:85.4%)の期末配当を予定
- ✓ 次期配当は1株当たり50円(連結配当性向:41.9%)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 (実績)	30円00銭	218百万円	19.9%
2023年度 (実績)	33円00銭	240百万円	35.3%
2024年度 (予定)	40円00銭	285百万円	85.4%
2025年度 (予想)	50円00銭	356百万円	41.9%

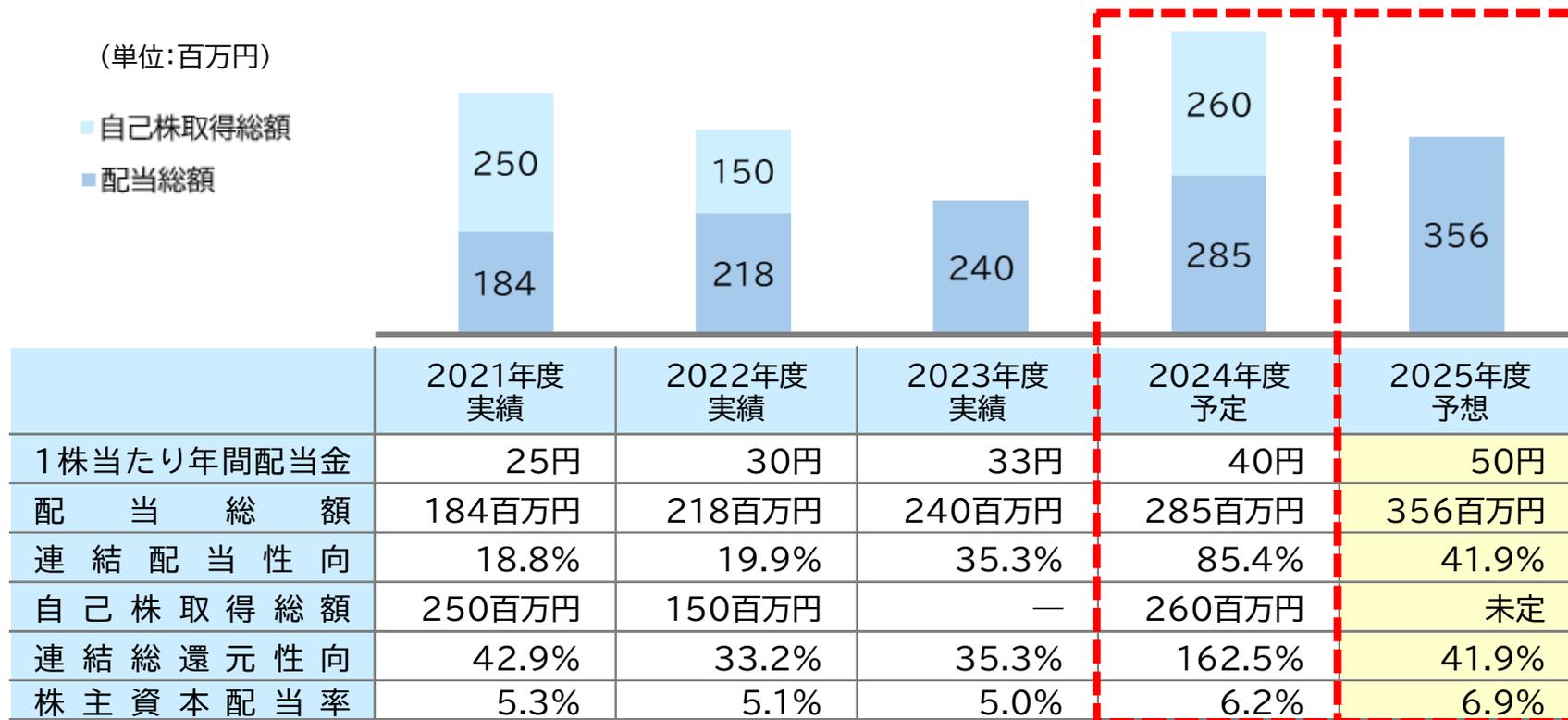
株主還元方針



株主還元方針	総還元性向	50%を目安
	配当	連結配当性向30%~50%

(単位:百万円)

- 自己株取得総額
- 配当総額



	2021年度実績	2022年度実績	2023年度実績	2024年度予定	2025年度予想
1株当たり年間配当金	25円	30円	33円	40円	50円
配当総額	184百万円	218百万円	240百万円	285百万円	356百万円
連結配当性向	18.8%	19.9%	35.3%	85.4%	41.9%
自己株取得総額	250百万円	150百万円	—	260百万円	未定
連結総還元性向	42.9%	33.2%	35.3%	162.5%	41.9%
株主資本配当率	5.3%	5.1%	5.0%	6.2%	6.9%

注1) 自己株取得総額は百万円未満四捨五入

注2) 2023年度は自己株式の取得の実施無し

現時点での連結総還元性向は41.9%を
予想しておりますが、目安である50%に向けて
期中の財務状況を勘案し、また、インサイダー
取引規制等にも配慮しつつ自己株式の取得等も
検討してまいります

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年度決算概要
- ◆ 2025年度業績予想
- ◆ 中期的な取り組み
- ◆ 株主還元
- ◆ **コーポレート・ガバナンスの強化**
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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

コーポレート・ガバナンスの強化



①取締役会の体制

- ✓ 昨年度(2024年6月)より、監査等委員会設置会社へ移行
- ✓ 取締役会の12名のうち半数(6名)が独立社外取締役で構成



- ✓ 2025年6月開催予定の株主総会後の取締役会の構成は社内取締役5名、独立社外取締役6名の11名となる予定
- ✓ 独立社外取締役が過半数を占める取締役会となる

今後も、独立社外取締役が過半数を占める体制を維持する方針

コーポレート・ガバナンスの強化

②任意の指名・報酬委員会の設置

2025年7月に設置する決議をおこなった

【設置の目的】

- ✓ 取締役の指名、報酬等に関する手続きの公平性・客観性・透明性を強化し、コーポレート・ガバナンスの充実を図る

【委員会の構成】

- ✓ 委員会は3名以上の取締役で構成し、過半数を社外取締役から選定
- ✓ 委員長は社外取締役の中から選定

コーポレート・ガバナンスの強化

- ①独立社外取締役が過半数を占める取締役会
- ②任意の指名・報酬委員会の設置



①②の実現により、
経営の透明性および監督の客観性を確保し
さらなる企業価値の向上を図ってまいります

また、委員会の設置を契機として、
業績連動型報酬の導入等を含めた
役員報酬体系の見直しも検討してまいります

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。

- ◆ 2024年度決算概要
- ◆ 2025年度業績予想
- ◆ 中期的な取り組み
- ◆ 株主還元
- ◆ コーポレート・ガバナンスの強化
 - ・ 取締役会の体制
 - ・ 任意の指名・報酬委員会の設置

【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	・日本語教師(登録日本語教員)養成講座・外国人向け日本語研修を提供する「ルネサンス日本語学院」の運営
	AI・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
メディアコンテンツ(注)	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 ・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 ・テレビ放映権の販売、VOD権の販売、DVD/Blu-rayの販売
スタジオ・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 ・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	・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 ・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 ・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 ・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「CAG OSAKA」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・販売及び配信

(注)「メディアコンテンツ」セグメントで行っていた事業は2024年度第3四半期において事業譲渡を行い、すべての事業を終了しています。

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	5,383	4,547 84%	835 16%	5,383 100%	— —
メディアコンテンツ	345	214 62%	131 38%	129 37%	216 63%
スタジオ・ プロダクション	1,556	— —	1,556 100%	1,556 100%	— —
放 送	2,325	1,914 82%	410 18%	2,325 100%	— —
技 術	5,542	4,835 87%	706 13%	1,538 28%	4,003 72%
そ の 他	380	6 2%	373 98%	380 100%	— —
合 計	15,533	11,518 74%	4,014 26%	11,313 73%	4,220 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

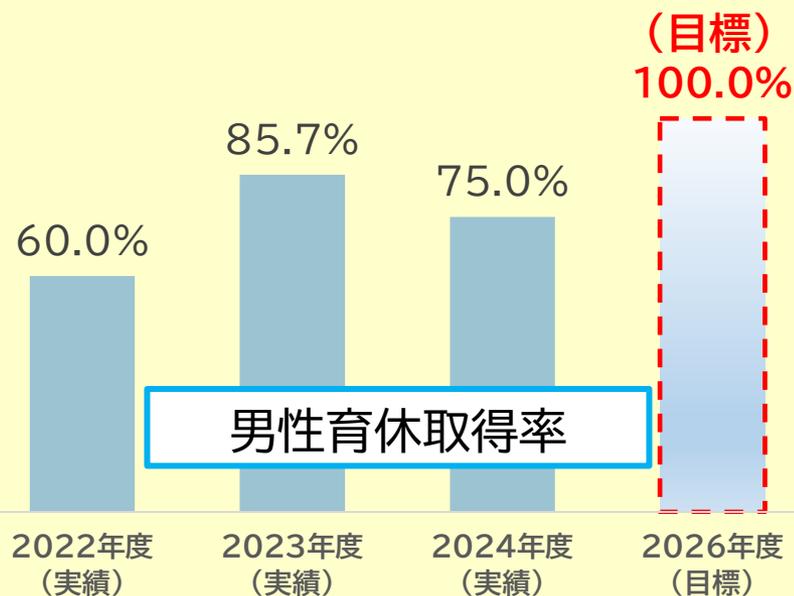
サステナビリティ(人的資本)への取り組み



2024年度

育児休暇取得率

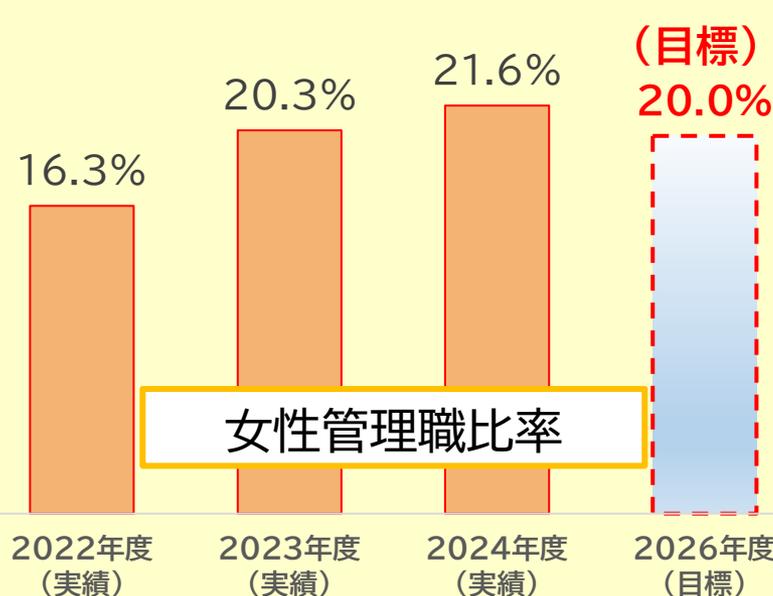
女性従業員は100%、男性従業員は75.0%



2024年度

女性管理職比率

21.6%



※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

「第2回 eスポーツキャラバン in OKAYAMA」 eスポーツを通じた交流の場を提供



スペシャルゲストとして、日本のプロゲーマーの先駆けである高橋名人も迎え、幅広い年齢層のご来場者様に楽しんでいただきました

地域のeスポーツコミュニティを形成し、
eスポーツの活性化のため様々な取り組みを進める

大阪・関西万博で開催される 「Japan EXPO Paris in OSAKA 2025」に ルネサンス高校グループ eスポーツコースが出展



4月26日・27日に開催された、ヨーロッパ最大級の日本文化フェスティバル
生徒たちはそれぞれに任された担当に奮闘し、大盛況となりました

**eスポーツコースの紹介や体験ブース運営など
実践的な活動を通じ、生徒の責任感や判断力を養成する**

ブロードメディアeスポーツ株式会社が
大阪府が公募した「大阪府eスポーツ推進事業企画・運營業務」の
最優秀提案事業者に決定



万博連動キャンペーン全体のプロモーション活動を企画・実施

「eスポーツと言えば大阪」と認知されるような
地域ブランドの確立をめざす

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。