



Broadmedia

# 2019年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2020年1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。

# 2019年度第3四半期 決算概況

## トピックス

### 【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

# 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)

|      | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 通期<br>業績予想<br>(10月30日発表) | 進捗率  |
|------|-----------------|-----------------|-------|--------------------------|------|
| 売上高  | 8,301           | 8,433           | ↑ 132 | 12,000                   | 71%  |
| 営業利益 | 31              | 376             | ↑ 345 | 450                      | 84%  |
| 経常利益 | 60              | 481             | ↑ 421 | 510                      | 95%  |
| 純利益  | △ 39            | 350             | ↑ 390 | 340                      | 103% |

## 概況

### <売上高・営業利益>

- 前年同期と比べ、売上高は増加、営業利益は大幅増益
- 利益率の低い「ネットワーク営業」の売上は減少
- 利益率の高い「コンテンツ」と「技術」の売上高は増加し、「放送」の利益率が改善したことで大幅増益

# 第3四半期累計期間(4月～12月)の連結経営成績



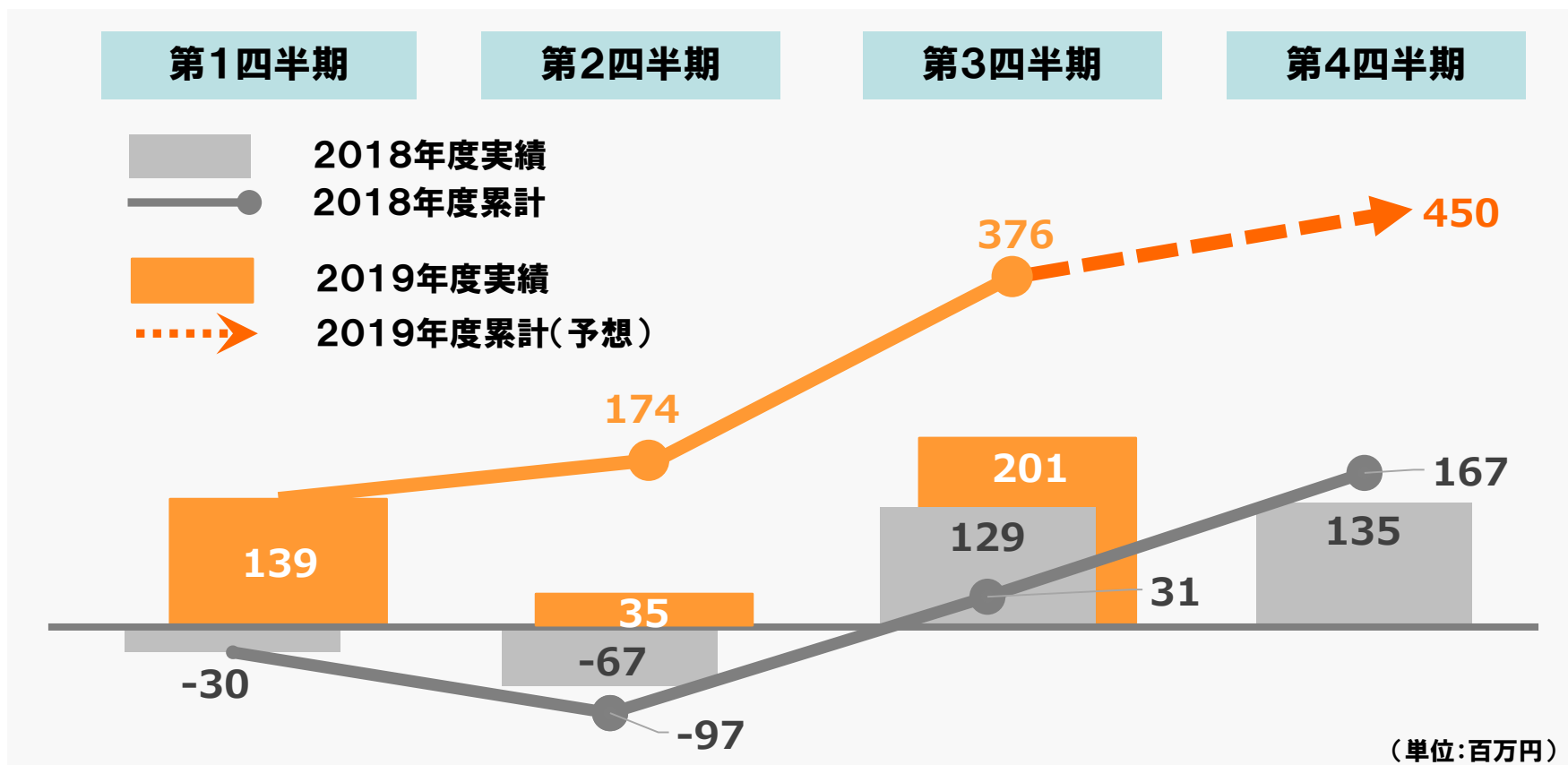
(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

|      | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 通期<br>業績予想<br>(10月30日発表) | 進捗率  |
|------|-----------------|-----------------|-------|--------------------------|------|
| 売上高  | 8,301           | 8,433           | ↑ 132 | 12,000                   | 71%  |
| 営業利益 | 31              | 376             | ↑ 345 | 450                      | 84%  |
| 経常利益 | 60              | 481             | ↑ 421 | 510                      | 95%  |
| 純利益  | △ 39            | 350             | ↑ 390 | 340                      | 103% |

## 概況

### <経常利益・純利益>

- 大幅な営業増益に加え、上期に保険金の受領等があったこと等により、  
経常利益も増加
- 経常増益に加え、上期に釣りビジョン社において地方税の還付があったことや、  
損害賠償請求訴訟の一部解決金を特別利益に計上したこと等により、  
純利益も増加



- 第3四半期末までは、想定を上回り好調に推移
- 通期の営業利益は、業績予想を十分に達成可能と見込む

# 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            |                 |        |
|----------|-----------------|-----------------|---------|-----------------|-----------------|--------|
|          | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額     | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額    |
| コンテンツ    | 1,768           | 2,237           | ↑ 469   | 34              | 202             | ↑ 167  |
| 放送       | 2,192           | 2,098           | ↓ △ 94  | 147             | 230             | ↑ 82   |
| スタジオ     | 1,669           | 1,820           | ↑ 150   | △ 31            | △ 64            | ↓ △ 32 |
| 技術       | 1,934           | 2,162           | ↑ 227   | 321             | 370             | ↑ 49   |
| ネットワーク営業 | 735             | 115             | ↓ △ 620 | 24              | △ 15            | ↓ △ 39 |
| 全社費用     |                 |                 |         | △ 463           | △ 346           | ↑ 117  |
| 合計       | 8,301           | 8,433           | ↑ 132   | 31              | 376             | ↑ 345  |

✓ 「コンテンツ」の増収増益が連結業績を大きくけん引

✓ 「ネットワーク営業」は、大幅な減収減益

# 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            |                 |        |
|----------|-----------------|-----------------|---------|-----------------|-----------------|--------|
|          | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額     | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額    |
| コンテンツ    | 1,768           | 2,237           | ↑ 469   | 34              | 202             | ↑ 167  |
| 放送       | 2,192           | 2,098           | ↓ △ 94  | 147             | 230             | ↑ 82   |
| スタジオ     | 1,669           | 1,820           | ↑ 150   | △ 31            | △ 64            | ↓ △ 32 |
| 技術       | 1,934           | 2,162           | ↑ 227   | 321             | 370             | ↑ 49   |
| ネットワーク営業 | 735             | 115             | ↓ △ 620 | 24              | △ 15            | ↓ △ 39 |
| 全社費用     |                 |                 |         | △ 463           | △ 346           | ↑ 117  |
| 合計       | 8,301           | 8,433           | ↑ 132   | 31              | 376             | ↑ 345  |

- ✓ 第3四半期(10月～12月)は、「技術」が大幅増益を実現した
- ✓ 「全社費用」は前年度の特殊要因がなくなり大幅に減少
- ✓ 2020年4月に行う子会社6社との統合に向けた準備を進める

## 資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

|         | 2018年度 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 増減率 |
|---------|--------|-----------------|-------|-----|
| 総資産     | 6,557  | 6,807           | 249   | 4%  |
| 負債      | 3,554  | 3,331           | △ 223 | △6% |
| 純資産     | 3,003  | 3,476           | 472   | 16% |
| 自己資本    | 2,333  | 2,641           | 307   | 13% |
| 非支配株主持分 | 669    | 835             | 165   | 25% |
| 自己資本比率  | 36%    | 39%             | —     | —   |

(百万円未満切捨て)

- 総資産：番組勘定等が減少した一方で、現預金や売掛金が増加
- 負債：預り金が増加した一方で、買掛金や前受金が減少
- 純資産：純利益の計上により、純資産は増加
- 業績の改善に伴い、財務体質の健全化が進む



## キャッシュフローの状況

|                | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 |
|----------------|-----------------|-----------------|
| 営業キャッシュフロー     | △ 245           | 728             |
| 投資キャッシュフロー     | △ 3             | △ 250           |
| 財務キャッシュフロー     | △ 49            | △ 128           |
| 現金及び現金同等物の増減   | △ 298           | 352             |
| 現金及び現金同等物の期末残高 | 1,317           | 2,225           |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て) ※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、たな卸資産の減少や解決金の受領、過年度法人税の還付等により、プラス728百万円

### 投資キャッシュフロー

- 固定資産の取得や貸付による支出、新たな提携先のCBを引き受けたこと等により、マイナス250百万円

### 財務キャッシュフロー

- 普通社債(1億円)を発行した一方で、リース債務返済があったことにより、マイナス128百万円

## 2019年度第3四半期 決算概況

### トピックス

#### 【参考資料】

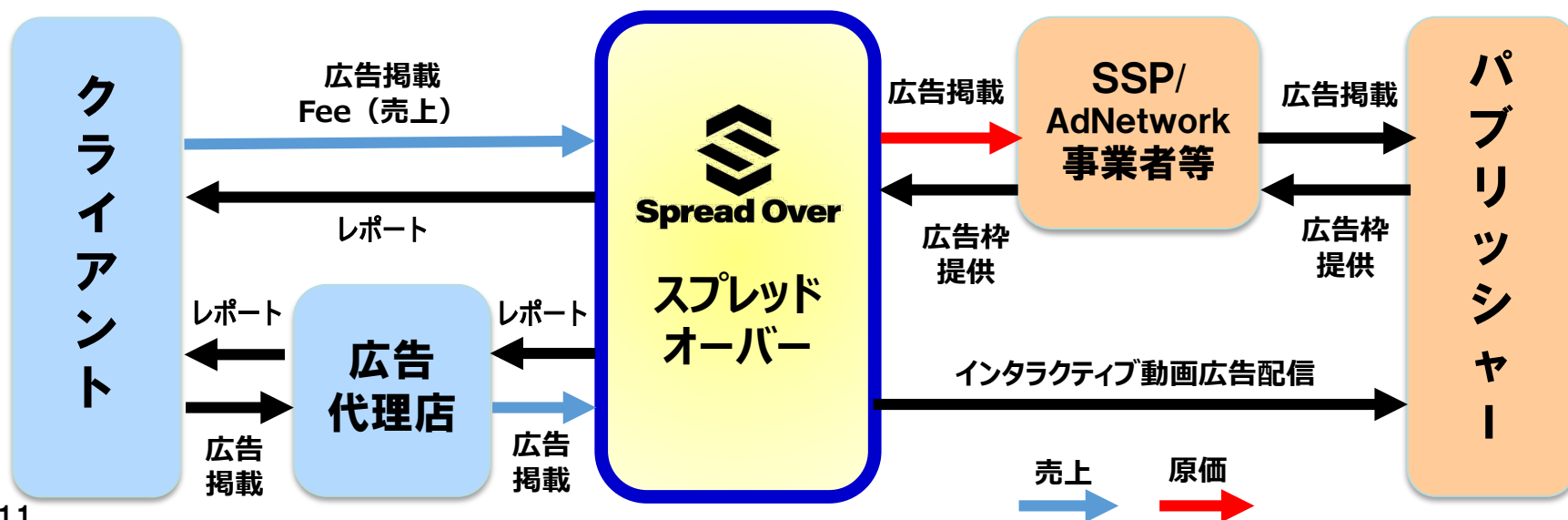
- ・ 事業セグメント別の連結業績

2019年12月

# 株式会社スプレッドオーバーのCBを引き受けた

<https://www.spread-over.com/>

- ① 当社CDNサービスの顧客・パートナー
- ② 独自開発のインタラクティブ動画配信プラットフォーム提供
- ③ 最後まで視聴される動画制作技術



# NTTe-Sports社※のめざす 「ICT × eスポーツ」による 地域社会への貢献に協力！

※NTT東日本が2020年1月21日に、eスポーツ分野における新会社  
「株式会社NTTe-Sports」の設立を発表

【この発表に応じて、当社は以下のエンドースメントを提出】

この度は、新会社ご設立の運びとなりましたことを、心からお祝い申し上げます。日本でもeスポーツ関連市場のさらなる成長が予想されるなか、新会社はまさに時宜にかなうものであり、今後のeスポーツの普及・発展に大きく貢献されることと確信しております。微力ながら弊社も、グループの事業として高校生向けにeスポーツコースを開講している強みを活かして、その一翼を担えるように努力してまいります。

2020年1月

## プロeスポーツチームの譲り受けについて基本合意

CYCLOPS athlete gaming (サイクロプス アスリート ゲーミング)

⇒ 大阪を活動拠点とするプロeスポーツチーム



<http://cyclops-osaka.jp/>

- ① 国内でも五指に入り、特に大阪では知名度抜群
- ② ルネサンス高校グループが、これまでもスポンサーとしてサポート

**教育事業をはじめ、クラウドゲームや配信技術とのシナジーを創出し、eスポーツ関連事業の育成を目指す**

2020年・春 新サービス開始！！

# 釣りビジョン VOD

好きな時に  
好きなだけ

好きな端末で  
好きなだけ



※画像はイメージです。実際の画面とは異なります

視聴できる  
動画の数は **5,000** 本以上

毎月約100本が追加!

+

新番組は放送と同日に配信!

※一部、配信日時が異なる番組があります

## 放送とインターネット配信による 二本柱で業績を拡大

第70回ベルリン国際映画祭(ジェネレーション部門)正式招待決定!

# 風の電話

モトーラ世理奈  
西島秀俊  
西田敏行(特別出演)  
三浦友和

2020年1月24日(金)より新宿ピカデリーほか全国公開中!

# ご清聴ありがとうございました



Broadmedia

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



# 2019年度第3四半期 決算概況

## トピックス

### **【参考資料】**

- ・ **事業セグメント別の連結業績**

# 事業セグメント別の連結業績 ～コンテンツ～



|       | 売上高             |                 |       | 営業利益            |                 |       |
|-------|-----------------|-----------------|-------|-----------------|-----------------|-------|
|       | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   |
| コンテンツ | 1,768           | 2,237           | ↑ 469 | 34              | 202             | ↑ 167 |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 教育サービスは、入学生徒数が過去最高となり増収増益
- デジタルメディアサービスは、広告収入やVODサービスが好調に推移したことで売上高が増加し、黒字化
- クラウドゲーム事業の営業損失は縮小

## ◆クラウドゲームサービス

- ・クラウドゲーム「Gクラスタ」
- ・スマホ向けクラウドゲームアプリ
- ・通信事業者向けプラットフォーム

## ◆デジタルメディアサービス

- ・「クランクイン！ビデオ」
- ・「クランクイン！コミック」
- ・「クランクイン！」
- ・「クランクイン！トレンド」

## ◆教育サービス

- ・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
- ・日本語研修、日本語教師養成講座の運営

# 事業セグメント別の連結業績 ～放送～



|   |   | 売上高             |                 |      | 営業利益            |                 |     |
|---|---|-----------------|-----------------|------|-----------------|-----------------|-----|
|   |   | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額  | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額 |
| 放 | 送 | 2,192           | 2,098           | Δ 94 | 147             | 230             | 82  |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 売上高は、視聴料収入等が減少傾向にあり減収
- 継続したコスト削減の取り組みにより、営業利益は増益

## ◆釣りに専門チャンネル「釣りビジョン」

- ・衛星基幹放送事業(BS放送)
- ・ケーブルテレビ局等への「釣りビジョン」の提供
- ・その他

# 事業セグメント別の連結業績 ～スタジオ～



|         | 売 上 高           |                 |       | 営 業 利 益         |                 |      |
|---------|-----------------|-----------------|-------|-----------------|-----------------|------|
|         | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額  |
| ス タ ジ オ | 1,669           | 1,820           | ▲ 150 | △ 31            | △ 64            | ▲ 32 |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 制作事業は、受注が増加し、増収増益
- 番組販売事業は、売上は増加したものの、原価率が上昇
- 映画配給事業は、引き続き苦戦が続く
- その結果、売上高は増加したが、赤字が拡大

## ◆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

## ◆映画配給事業

- ・劇場映画の製作・配給
- ・DVD / Blu-rayの発売
- ・TV放映権の販売
- ・VOD権の販売

## ◆番組販売事業

- ・ハリウッド映画等のテレビ局への供給

# 事業セグメント別の連結業績 ～技術～



|   |   | 売上高             |                 |       | 営業利益            |                 |      |
|---|---|-----------------|-----------------|-------|-----------------|-----------------|------|
|   |   | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額  |
| 技 | 術 | 1,934           | 2,162           | ↑ 227 | 321             | 370             | ↑ 49 |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

■ CDNサービスの既存顧客への新たなソリューションやサービスの提供が寄与し、増収増益

## ◆CDNサービス

- ・ブロードメディア®CDN CMオンライン
- ・ブロードメディア・テクノロジーズ社のCDNサービス等

## ◆ホスピタリティ・ネットワーク

- ・ホテルの客室、会議室等へのインターネットサービスの提供

## ◆デジタルシネマサービス

- ・ブロードメディア®CDN for theater
- ・配信機器等の販売及びレンタル
- ・VPFサービスの提供

## ◆その他ソリューションサービス

- ・プライベートネットワーク「Aryaka」
- ・対話型AIプラットフォーム「Passage AI」

# 事業セグメント別の連結業績 ～ネットワーク営業～



|          | 売上高             |                 |       |
|----------|-----------------|-----------------|-------|
|          | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額   |
| ネットワーク営業 | 735             | 115             | △ 620 |

|  | 営業利益            |                 |      |
|--|-----------------|-----------------|------|
|  | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 | 増減額  |
|  | 24              | △ 15            | △ 39 |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- ブロードバンド回線の販売(代理店販売)の苦戦が続き、大幅減収となり損失を計上
- 事業の再構築に時間を要している

◆ブロードバンド回線販売

◆ISPサービス販売

◆その他

|      | 営業利益            |                 | 増減額   |
|------|-----------------|-----------------|-------|
|      | 2018年度<br>第3四半期 | 2019年度<br>第3四半期 |       |
| 全社費用 | △ 463           | △ 346           | ↑ 117 |

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 前年同期に発生した一時的な費用(約150百万円)がなかった一方、コンプライアンス強化やセキュリティ対策等に係る費用が発生

## ◆グループ本社(ブロードメディア)の管理部門に係る費用・損益

2020年1月24日

ルネサンス高校グループ が 株式会社 A.ver と提携  
～独自の勉強法(武田塾ルート)で志望校E判定からの逆転合格!～

日本初! 授業をしない。

武田塾 

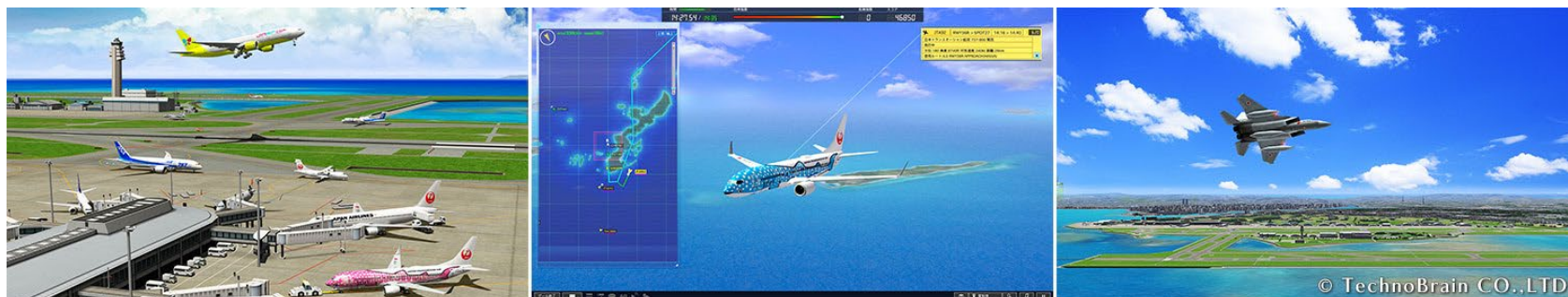
提携先とのパートナーシップにより  
生徒たちの夢を応援



## 航空管制パズルゲーム

# 『ぼくは航空管制官4 那覇』

スマートフォン・タブレット向けクラウドゲームアプリ  
2020年1月30日(木)配信開始!



**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/>



Broadmedia

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