



2022年度第2四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2022年10月28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年度第2四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容

第2四半期累計期間(4月～9月)の連結経営成績



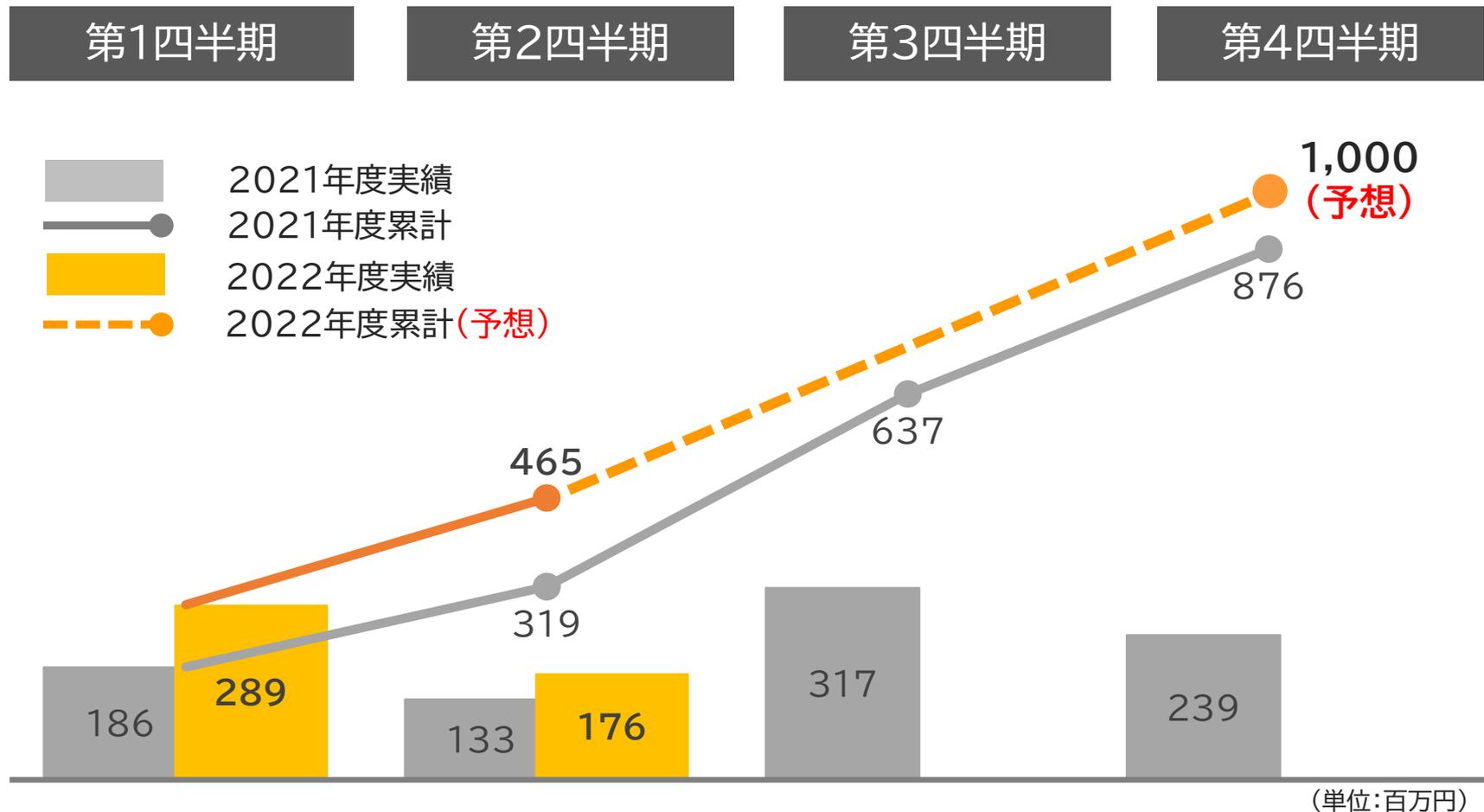
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (4月27日発表)	進捗率
売上高	5,967	6,323	356	+6%	13,600	46%
営業利益	319	465	146	+46%	1,000	47%
経常利益	355	503	147	+42%	1,050	48%
純利益	413	326	△ 86	△21%	1,050	31%

- ✓ 前年同期に比べて売上高は増加
- ✓ 営業利益・経常利益は大幅に増益
- ✓ 純利益は、スタジオ・コンテンツにおける外国映画の配給事業からの撤退に係る損失(110百万円)を計上したこと等により減益

(※ 前年同期は、釣りビジョン社における損害賠償請求訴訟の解決金の影響(+150百万円)が発生)

四半期営業利益の推移(前期比)



第2四半期も前年同期と比べ増加しており、
通期業績予想の達成に向けて概ね順調に推移

通期業績予想について



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (4月27日発表)	進捗率
売上高	5,967	6,323	↗ 356	+6%	13,600	46%
営業利益	319	465	↗ 146	+46%	1,000	47%
経常利益	355	503	↗ 147	+42%	1,050	48%
純利益	413	326	↘ △86	△21%	1,050	31%

- ✓ 通期業績予想は据え置く
- ✓ 純利益は、繰延税金資産の積み増しにより、特別損失の影響を吸収することを見込む
- ✓ 配当予想(期末に30円/株)も据え置く

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		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
教 育	1,306	1,667	↑ 360	324	498	↑ 174
スタジオ・コンテンツ	1,455	1,324	↓ △ 131	△ 7	△ 61	↓ △ 53
放 送	1,288	1,248	↓ △ 39	131	115	↓ △ 16
技 術	1,719	2,005	↑ 286	160	226	↑ 65
そ の 他	197	77	— ※2	30	△ 17	— ※2
全 社 費 用				△ 319	△ 295	↑ 24
合 計	5,967	6,323	↑ 356	319	465	↑ 146

※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年度第2四半期の数値は、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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
教 育	1,306	1,667	↑ 360	324	498	↑ 174
			+28%			+54%

- ✓ 7期連続で入学生徒数が過去最高を更新し、増収増益
- ✓ 2021年4月に開校した横浜キャンパスは入学生徒数増に貢献
- ✓ 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
さらなるキャンパスの開校による業容の拡大
- ✓ 日本語教育における新たな事業の準備を進める

◆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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
スタジオ・コンテンツ	1,455	1,324	△ 131	△ 7	△ 61	△ 53
			△9%			赤字拡大

- ✓ 制作事業は、大手VOD事業者からの受注が増加し増収増益
- ✓ 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、外国映画の配給に係る過去作品の償却負担が重く、また、テレビ局向け番組販売も減少し、赤字幅が拡大

◆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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
スタジオ・コンテンツ	1,455	1,324	△ 131	△ 7	△ 61	△ 53
			△9%			赤字拡大

【事業撤退（外国映画配給事業）】

- ✓ 外国映画の配給事業の低迷が続いており、今後も収益改善は困難であると見込むことから、事業の撤退を決定
- ✓ 棚卸資産(過去に取得した作品の権利)の評価減を事業撤退に係る特別損失(110百万円)として計上
- ✓ 特別損失の計上により、下期以降は償却額が減少することを見込む

◆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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
放送	1,288	1,248	→ △ 39 △3%	131	115	→ △ 16 △12%

- ✓ スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部(VOD)」は売上を伸ばした一方、視聴料収入の減少傾向が続いている影響により若干の減収
- ✓ BS放送に係る衛星利用料が低減された一方、制作原価や販管費が増加したこと等により減益

◆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		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
技術	1,719	2,005	↑ 286	160	226	↑ 65
			+17%			+41%

- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、引き続き好調
- ✓ クラウドソリューションはゲームアプリ販売や開発受注が減少
- ✓ 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

※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年度第2四半期の数値は、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～対前年同期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
その他	197	77	—	30	△ 17	—

- ✓ 前年同期の業績は「ネットワーク営業」のみ
- ✓ 「ネットワーク営業」のブロードバンド回線の販売は、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

※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年度第2四半期の数値は、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。

◆プロeスポーツ推進事業

◆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		
	2021年度 第2四半期	2022年度 第2四半期	増減額
全 社 費 用	△ 319	△ 295	 24
			8%費用減

- ✓ 前年同期に発生した「企業買収に係る一時的な費用」や「追加的なセキュリティ対策費用」が発生しなかったため費用は減少

◆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 第2四半期	増減額	増減率
総資産	8,940	8,663	△ 276	△3%
負債	4,329	3,920	△ 408	△9%
純資産	4,610	4,742	132	+3%
自己資本	3,466	3,615	148	+4%
非支配株主持分	1,143	1,127	△ 16	△1%
自己資本比率	39%	42%	—	—

総資産

売掛金や前払費用が増加した一方で、現預金や番組勘定が減少

負債

預り金が増加した一方で、前受金や未払法人税等が減少

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 第2四半期	2022年度 第2四半期
営業キャッシュフロー	330	△ 311
投資キャッシュフロー	△ 237	△ 134
財務キャッシュフロー	349	△ 324
現金及び現金同等物の増減	443	△ 746
現金及び現金同等物の期末残高	3,868	4,572

(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」及びブロードメディア eスポーツ(株)の新規連結に伴う増加額は記載していません

営業キャッシュフロー

税引前利益391百万円を計上したことや預り金が増加した一方、前受金の減少や売上債権の増加等により、マイナス311百万円

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134百万円

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324百万円

◆2022年度第2四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容

株主還元



2022年度中間配当につきましては、期首の予定どおり見送らせていただきます

2022年度期末配当は、1株当たり30円を予定しております

	中間配当 (1株当たり)	期末配当 (1株当たり)	連結 配当性向
2022年度 (予定)	00円00銭	30円00銭	21.1%
2021年度 (実績)	00円00銭	25円00銭	18.8%

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

◆2022年度第2四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容

譲渡制限付株式報酬制度

2022年7月22日に決議した譲渡制限付株式報酬(取締役・従業員)について、自己株式の処分が完了

■ 取締役向け譲渡制限付株式報酬

処分期日	2022年8月22日
処分する株式の種類及び株式数	当社普通株式 16,200株
処分価額	1株につき1,234円
処分価額の総額	19,990,800円
処分先及び処分株式の数	当社取締役 5名 16,200株

■ 従業員向け譲渡制限付株式報酬

処分期日	2022年10月28日
処分する株式の種類及び株式数	当社普通株式 44,040株
処分価額	1株につき1,234円
処分価額の総額	54,345,360円
処分先及び処分株式の数	当社の正社員及び契約社員 352名 40,000株 当社子会社の正社員及び契約社員 37名 4,040株

「釣りビジョン倶楽部」が誕生



「釣りビジョンVOD」に加え、もっと釣りを楽しめる様々な特典をご用意

<https://vod.fishing-v.jp/lp/club/>

(株)積木製作が提供する建築空間の 高画質CG配信サービス「Luxstream」に Gクラスタ技術を提供

【積木製作 | 3D Visualization】Luxstream



建設・不動産業界におけるオンライン接客DXツールとして、建築空間をこれまでにない美しいグラフィックで再現したCGやVRをマルチデバイスでご利用いただけるクラウド配信サービスにGクラスタ技術を提供

デジタルツイン(非エンタメ領域)への
クラウド配信技術の活用を推進

『ぼくは航空管制官4 那覇』のクラウドゲームアプリ 追加ステージ集 「エクステンドシナリオ1」配信開始



ぼくは航空管制官4 那覇
EXTEND SCENARIO.1
エクステンドシナリオ

ぼくは航空管制官4 那覇
「F氏からの挑戦状」
超高難度! 大型台風襲来!!
ゲームステージ×2 + エクストラステージ×2
※4ステージ収録!
君はSランクに到達できるか!?

TechnoBrain in G-cluster APP
那覇追加ステージ集
「エクステンドシナリオ1」登場!!
離島便の欠航や遅延機、F-15のスクランブル発進や緊急ミッションなど...
大型台風による影響で空港は大混乱。F氏からの挑戦を見事乗り越えて、目指せSランククリア!

好評配信中

ぼくは航空管制官4 那覇
本編
通常価格 8,000円(税込)

ぼくは航空管制官4 那覇 エクステンドシナリオ1 通常価格 1,600円(税込)
「エクステンドシナリオ1」はアプリ本編ご購入後、ご購入いただけるアプリ内課金アイテムです。単体でご購入いただくことは出来ません。

© TechnoBrain CO.,LTD.

引き続きサービスの向上・発展に努める

CYCLOPS athlete gamingが マウスコンピューターとスポンサー契約を締結



多くのeスポーツ大会やゲーム実況配信で
利用される高性能ゲームマシン「G-Tune」と
「iiyama」ディスプレイの提供を受ける

性能が高く信頼のある「G-Tune」を用いて
競技シーンでのさらなる飛躍をめざす

NTTドコモ運営のプロeスポーツリーグ

X-MOMENT

『 Rainbow Six Siege 』



「Rainbow Six Japan League 2022」

第2位

『 PUBG MOBILE 』



「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE」

SEASON2 Phase2 **第3位**

『 Rainbow Six Siege 』



「APAC North 2022 Stage3」 **第1位**



スウェーデンで開催される世界大会

「Six Jönköping Major 2022」出場決定！

世界のeスポーツシーンでの活躍に期待



釣りビジョンが環境保全活動団体を支援 ”魚とフィールドの未来のため私たち釣り人に今からできること”

環境保全活動団体へ視聴料の一部を寄付

**Enoshima
Fisherman's
Project**

江ノ島・フィッシャーメンズ
・プロジェクト

JOY MARINE
FOR THE NEXT GENERATION

JOY MARINE
(ジョイマリン)



Marine Sweeper
(マリンスイーパー)

環境保全活動の内容を番組で紹介



フィッシングエンタメ情報番組『釣リうえ〜ぶ』(毎週放送)
で活動内容について紹介

魚や釣り場環境の未来につながる活動支援を推進

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年度第2四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容

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」「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「日本語センター」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	コンテンツ販売事業	・劇場映画の製作・配給 ・テレビ放映権の販売 ・VOD権の販売、DVD/Blu-rayの発売
	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
技術	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
	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	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
	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	1,667	1,667 100%	— —	1,667 100%	— —
スタジオ・コンテンツ	1,324	219 17%	1,104 83%	1,033 78%	290 22%
放 送	1,248	1,019 82%	229 18%	1,248 100%	— —
技 術	2,005	1,771 88%	234 12%	402 20%	1,602 80%
そ の 他	77	16 21%	60 79%	66 85%	11 15%
合 計	6,323	4,694 74%	1,629 26%	4,418 70%	1,905 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

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。