

2022年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2023年2月3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。

◆2022年度第3四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容
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)

	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (4月27日発表)	進捗率
売上高	9,170	9,653	482	+5%	13,600	71%
営業利益	637	774	137	+22%	1,000	77%
経常利益	686	808	122	+18%	1,050	77%
純利益	721	549	△172	△24%	1,050	52%

- ✓ 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、前年同期の特殊要因に加え、第2四半期にスタジオ・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)や持分法適用関連会社の譲渡による売却益の影響(+50百万円)等が発生

通期業績予想について

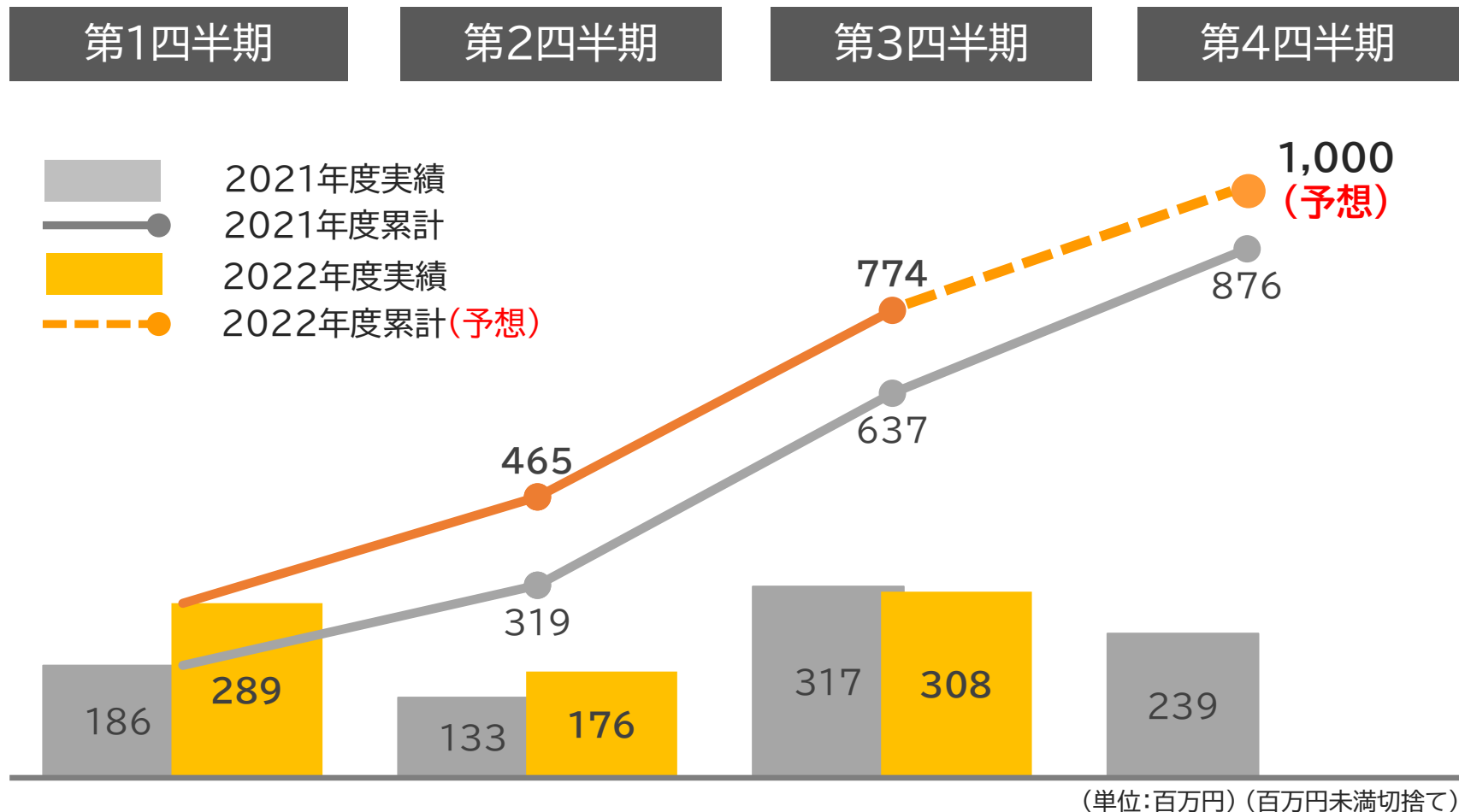


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (4月27日発表)	進捗率
売 上 高	9,170	9,653	 482	+5%	13,600	71%
営 業 利 益	637	774	 137	+22%	1,000	77%
経 常 利 益	686	808	 122	+18%	1,050	77%
純 利 益	721	549	 △ 172	△24%	1,050	52%

- ✓ 売上高から経常利益までは、通期業績予想に対し順調に進捗
- ✓ 純利益は、第4四半期での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
- ✓ 通期業績予想は据え置く

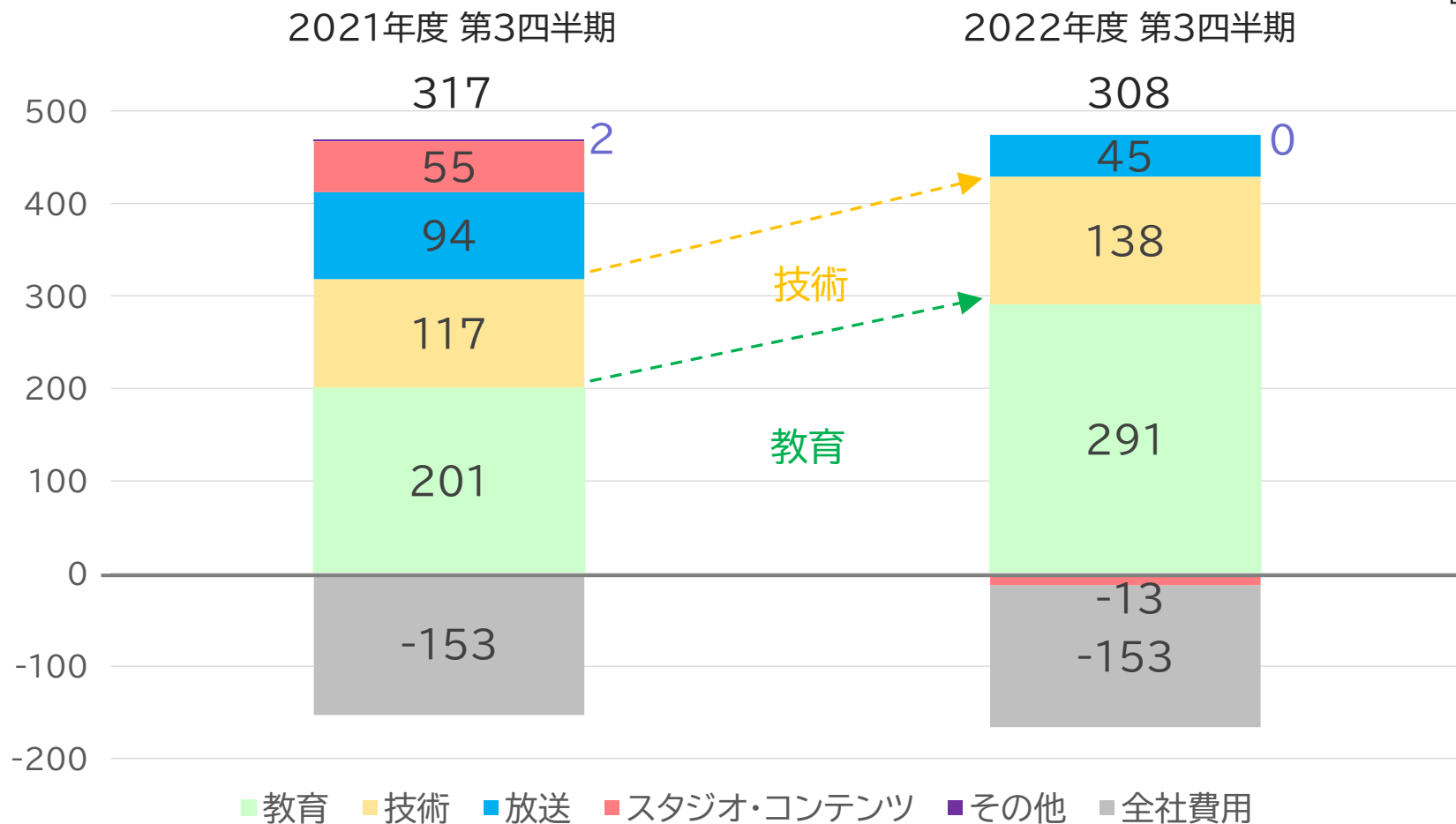
四半期営業利益の推移(前期比)



第3四半期は前年同期と比べ△8百万円

(教育: +89 技術: +21 スタジオ・コンテンツ: △68 放送: △48 その他: △2)

第3四半期会計期間の営業利益(前期比)



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

- ✓ 営業利益の構成比率が大きく変化している中で、全体では前年同期から若干の減少となった

事業セグメント別の連結経営成績～対前年同期～



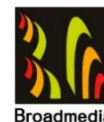
(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売 上 高			営 業 利 益		
	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
教 育	2,001	2,524	↑ 523	525	789	↑ 263
スタジオ・コンテンツ	2,304	2,018	↓ △ 286	47	△ 74	↓ △ 122
放 送	1,978	1,878	↓ △ 99	225	161	↓ △ 64
技 術	2,679	3,090	↑ 410	278	365	↑ 87
そ の 他	206	141	— ※2	33	△ 17	— ※2
全 社 費 用				△ 472	△ 449	↑ 23
合 計	9,170	9,653	↑ 482	637	774	↑ 137

※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3四半期の数値は、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)

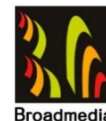
	売上高			営業利益		
	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
教 育	2,001	2,524	↑ 523	525	789	↑ 263
			+26%			+50%

- ✓ 7期連続で入学生徒数が過去最高を更新し、増収増益
- ✓ 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、2023年4月には池袋キャンパスを開校予定、業容拡大を継続
- ✓ 急速な成長に伴う教員の確保や定員増等の対応が今後の課題
- ✓ 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3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
スタジオ・コンテンツ	2,304	2,018	△ 286	47	△ 74	△ 122
			△12%			損失計上

- ✓ 制作事業は、売上高は前年同期と同水準となった一方、原価率が低下し増益
- ✓ 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、外国映画配給事業の事業撤退に伴い、償却負担が重かった過去映画作品の権利を評価減したことでコストが減少したものの、テレビ局向け番組販売が減少し、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)

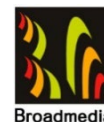
	売上高			営業利益		
	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
放送	1,978	1,878	△ 99	225	161	△ 64
			△5%			△29%

- ✓ スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部(VOD)」は売上が伸びているが、視聴料収入の減少傾向が続いている影響を補いきれず減収
- ✓ BS放送に係る衛星利用料が低減されたが、減収の影響に加え、VOD事業強化に伴う人材採用等の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)

	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額		2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	
技 術	2,679	3,091	411	↑	278	365	87	↑
			+15%				+31%	

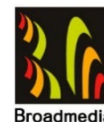
- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、引き続き好調
- ✓ デジタルシネマサービスやCMオンラインサービスは小規模ながらも着実に伸長
- ✓ 前年第2四半期に連結グループに加入したシステムデザイン開発(株)は技術セグメントの増収増益に寄与、グループのシステム開発にも貢献

※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3四半期の数値は、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3四半期	2022年度 第3四半期	増減額	2021年度 第3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
そ の 他	206	141	—	33	△ 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3四半期の数値は、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3四半期	2022年度 第3四半期	増減額
全 社 費 用	△ 472	△ 449	23

5%費用減

- ✓ 第3四半期会計期間の費用は、前年同期と同水準
- ✓ 前期に発生した「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、第3四半期累計期間では費用が減少

◆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3四半期	増減額	増減率
総 資 産	8,940	8,889	△ 51	△1%
負 債	4,329	3,858	△ 471	△11%
純 資 産	4,610	5,030	420	+ 9%
自 己 資 本	3,466	3,891	424	+12%
非支配株主持分	1,143	1,139	△ 4	△0%
自己資本比率	39%	44%	—	—

総 資 産

売掛金や設備投資等により有形固定資産が増加した一方で、
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3四半期	2022年度 第3四半期
営業キャッシュフロー	675	△ 133
投資キャッシュフロー	48	△ 239
財務キャッシュフロー	48	△ 345
現金及び現金同等物の増減	777	△ 706
現金及び現金同等物の期末残高	4,202	4,612

(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696百万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133百万円

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制作事業に係る設備投資等により、マイナス239百万円

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345百万円

◆2022年度第3四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

株主還元(自己株式の取得)



取得対象株式の種類	当社普通株式
取得しうる株式の総数	15万株(上限とする) (発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合2.02%)
株式の取得価額の総額	1.5億円(上限とする)
取得期間	2023年2月8日～2023年3月24日
取得方法	①証券会社への投資一任勘定取引による市場買付 ②東京証券取引所の自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3)による買付け

(ご参考 2022年12月31日時点)

・発行済株式総数(自己株式を除く)	7,414,639株
・自己株式数	500,093株

株主還元(配当)



2022年度期末配当は、1株当たり30円を予定しております
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

	中間配当 (1株当たり)	期末配当 (1株当たり)	配当金総額	連結 配当性向
2022年度	00円00銭	30円00銭(予定)	222百万円(予定)	21.1%(予定)
2021年度	00円00銭	25円00銭	184百万円	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
自己株式の取得や配当による株主還元を実施してまいります

◆2022年度第3四半期決算概要

◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容
その他トピックス

2023年4月(予定) 「池袋キャンパス」を開校



eスポーツコースとして7つ目の拠点
首都圏では3拠点目の大型旗艦キャンパス

ルネ高グループ独自のeスポーツ授業を提供

第5回全国高校eスポーツ選手権
ルネサンス大阪 梅田eスポーツキャンパスのチームが
「フォートナイト」部門優勝！



第5回全国高校eスポーツ選手権

[illegible]

決勝大会進出40チーム中19チームがルネ高グループ
同部門は全国200校417チームがエントリー

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

2016年より提供しているストレスチェック総合サービス **こころメイト** に新サービスが追加

知的障がいを持つ方を対象に
ストレスチェックサービスを無償提供※



東京大学大学院の川上憲人 教授(当時)のグループ※1により
開発された、障がい者向けストレスチェックの調査票を用いて、
簡易的にインターネット受検ができるクラウドサービスを自社開発



※「こころメイトフレンドリィ」は、「こころメイト」を導入・ご利用される企業様向けの無償サービスとなります

お客様のご要望に寄り添ったサービスの提供を目指します

※1:平成29年-30年度厚生労働省労災疾病臨床研究事業費補助金

「多様な労働者がストレスチェックを受検するに当たって望まれる支援に関する研究(170101-01):研究代表者 川上憲人」
https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/roudoukiujun/rousai/hojokin_00050.html

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。

◆2022年度第3四半期決算概要

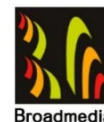
◆株主還元

◆トピックス

【ご参考】

事業セグメントの内容
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」「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
	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
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
技術	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
	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
	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

		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	
合 計		ストック	フロー	独自商品	独自商品以外
教 育	2,524	2,524 100%	— —	2,524 100%	— —
スタジオ・コンテンツ	2,018	331 16%	1,687 84%	1,582 78%	435 22%
放 送	1,878	1,523 81%	355 19%	1,878 100%	— —
技 術	3,090	2,718 88%	372 12%	616 20%	2,474 80%
そ の 他	141	30 22%	110 78%	124 88%	17 12%
合 計	9,653	7,128 74%	2,525 26%	6,726 70%	2,927 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

『ぼく管4』のシリーズ第10弾！
スマートフォン・タブレット向けクラウドゲームアプリ
『ぼくは航空管制官4 成田』配信開始



ぼくは航空管制官4
I am an Air Traffic Controller
成田 Narita

「ぼく管4シリーズ」第10弾！
日本最大級の空の玄関口「成田国際空港」が登場！！

TechnoBrain in G-cluster APP
www.technobrain.com

配信開始

ぼくは航空管制官4 成田 Narita

通常価格 8,000円(税込)

Download on the App Store
ANDROID アプリ Google play

© TechnoBrain CO., LTD.

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 athlete gamingが 株式会社ハイホーとスポンサー契約を締結



対戦型オンラインゲームでも安定した接続環境を保てる
『hi-ho with games』の回線提供を受け
競技シーンでのさらなる飛躍をめざす

CYCLOPS athlete gamingが 「SIX INVITATIONAL 2023」に出場



2022シーズンの世界チャンピオンを決める
『レインボーシックス シーズ』最大の世界大会
2023年2月7日から19日にかけてカナダ・モントリオールで開催

2021年から3年連続での出場を果たす

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。