



Broadmedia

2019年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2020年5月15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年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

2019年度の連結経営成績

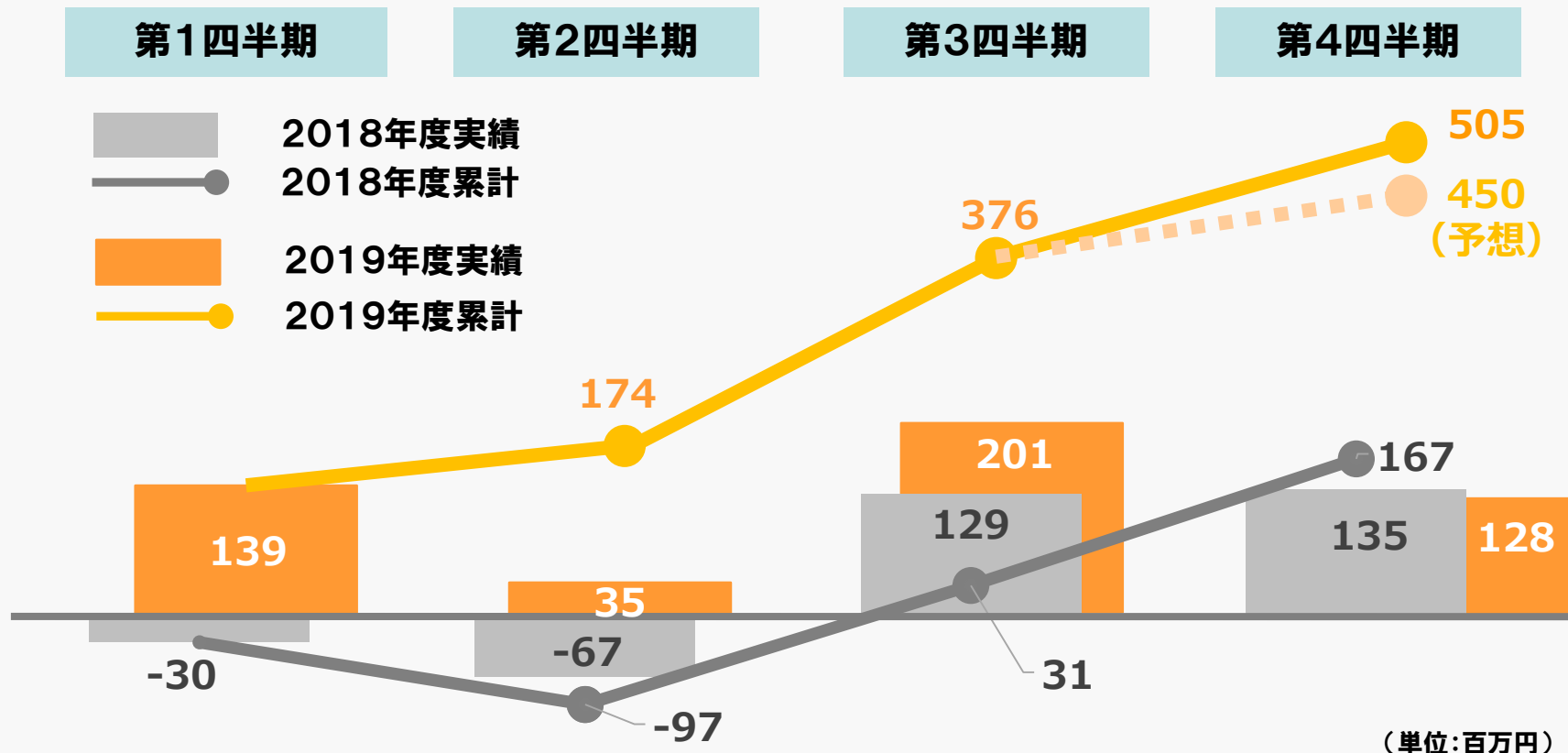
(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2018年度	2019年度	増減額	通期 業績予想 (10月30日発表)	達成率
売上高	11,123	11,506	↑ 383	12,000	96%
営業利益	167	505	↑ 337	450	113%
経常利益	203	627	↑ 424	510	124%
純利益	167	411	↑ 243	340	121%

概況

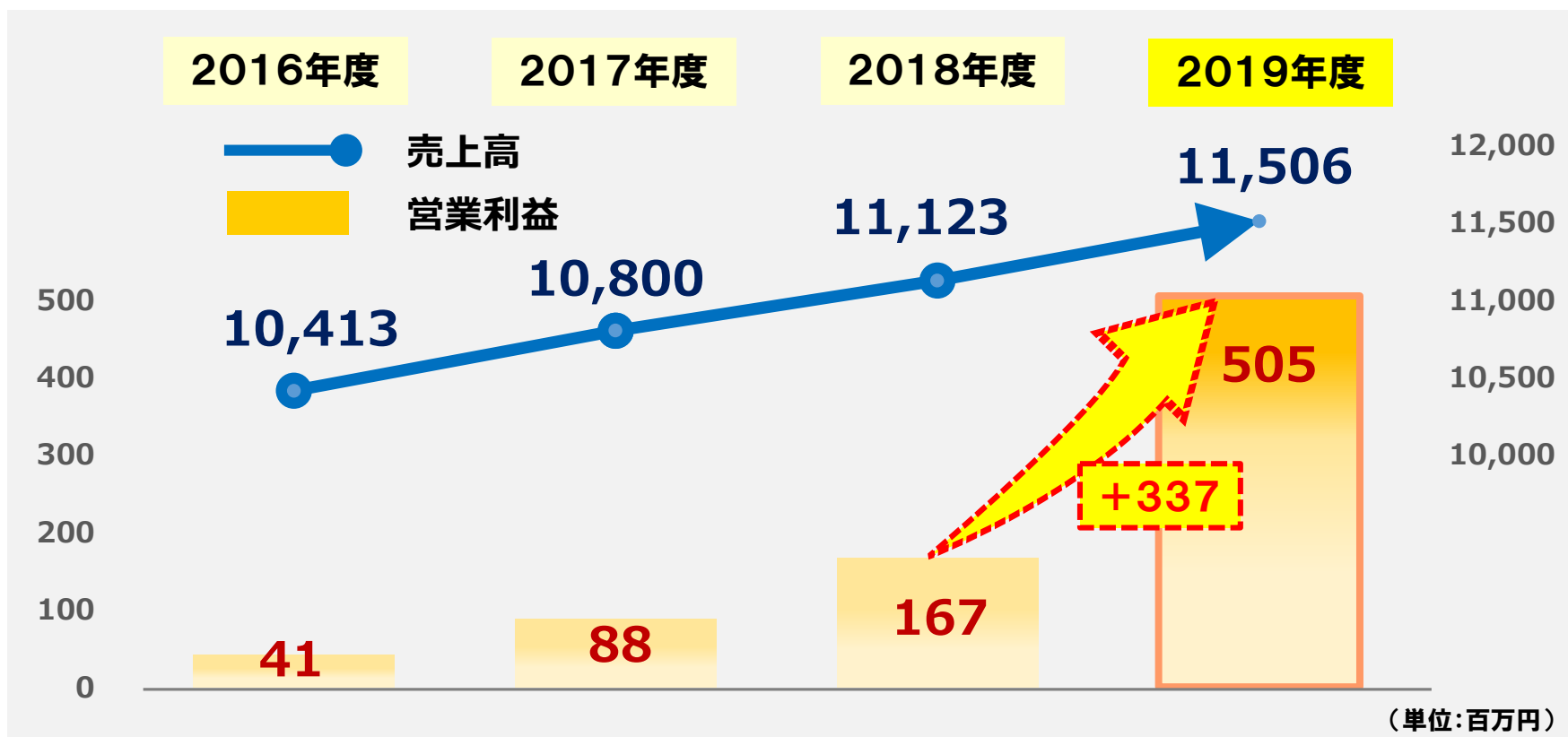
- 前期と比べて、売上高は増加、営業利益は大幅増益
- 保険金の受領があったこと等により、経常利益も増加
- 子会社における税金費用が増加した一方、釣りビジョン社において地方税の還付があったことや、損害賠償請求訴訟の一部解決金を特別利益に計上したこと等により、純利益も増加

四半期営業利益の推移(前期比)



- 第1～第3四半期は前期を上回ったが、第4四半期は「スタジオ」での売上原価が大幅に上昇したことが影響し、前年同期と同水準となった

年度業績の推移について



- 売上高・営業利益ともに、増収増益で推移
- 通期の営業利益は、前期比で3倍(202%増)を達成

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	↑ 702	146	385	↑ 238
放 送	2,901	2,802	↓ △ 99	162	292	↑ 130
ス タ ジ オ	2,270	2,404	↑ 133	△ 36	△ 187	↓ △ 151
技 術	2,658	2,959	↑ 301	460	510	↑ 50
ネットワーク営業	815	160	↓ △ 654	6	△ 18	↓ △ 25
全 社 費 用				△ 572	△ 476	↑ 95
合 計	11,123	11,506	↑ 383	167	505	↑ 337

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	 702	146	385	 238
			+28%			+162%

- ✓ 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は売上高が増加し、営業損失が縮小

2019年度を以って「コンテンツ」セグメントは発展的に解消

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	702	146	385	238
放 送	2,901	2,802	△ 99	162	292	130
			△3%			+80%

- ✓ 売上高は、視聴料収入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

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	702	146	385	238
放 送	2,901	2,802	△ 99	162	292	130
ス タ ジ オ	2,270	2,404	133	△ 36	△ 187	△ 151

+6%

△赤字拡大

- ✓ 制作事業は、受注が増加し、増収増益
- ✓ 番組販売事業は、売上原価が大幅に上昇し、損失を計上
- ✓ 映画配給事業は、損失を計上
- ✓ その結果、売上高は増加したが、赤字が大幅拡大

同セグメントに、「デジタルメディアサービス」を統合

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	↑ 702	146	385	↑ 238
放 送	2,901	2,802	↓ △ 99	162	292	↑ 130
ス タ ジ オ	2,270	2,404	↑ 133	△ 36	△ 187	↓ △ 151
技 術	2,658	2,959	↑ 301	460	510	↑ 50

+11%

+11%

✓ 既存のCDNサービスに加え、新たなソリューションやサービスの提供が増加し、増収増益

同セグメントに、「クラウドゲーム事業」「ネットワーク営業」を統合

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	702	146	385	238
放 送	2,901	2,802	△ 99	162	292	130
ス タ ジ オ	2,270	2,404	133	△ 36	△ 187	△ 151
技 術	2,658	2,959	301	460	510	50
ネットワーク営業	815	160	△ 654	6	△ 18	△ 25

△80%

△損失計上

✓ ブロードバンド回線の販売(代理店販売)は、大幅な減収となり損失を計上

「技術」セグメントへ統合し、事業の再構築を進める

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		
	2018年度	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	702	146	385	238
放 送	2,901	2,802	△ 99	162	292	130
ス タ ジ オ	2,270	2,404	133	△ 36	△ 187	△ 151
技 術	2,658	2,959	301	460	510	50
ネットワーク営業	815	160	△ 654	6	△ 18	△ 25
全 社 費 用				△ 572	△ 476	95

- ✓ 前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

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2018年度	2019年度	増減額	増減率
総 資 産	6,557	7,408	851	13%
負 債	3,554	3,856	302	9%
純 資 産	3,003	3,552	548	18%
自 己 資 本	2,333	2,693	360	15%
非支配株主持分	669	858	188	28%
自己資本比率	35.6%	36.4%	—	—

(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：買掛金が減少した一方で、前受金や預り金が増加
- 純資産：純利益の計上により、純資産は増加
- 自己資本比率は、前期より改善

キャッシュフローの状況

	2018年度	2019年度
営業キャッシュフロー	407	1,991
投資キャッシュフロー	△ 4	△ 256
財務キャッシュフロー	△ 149	△ 235
現金及び現金同等物の増減	252	1,501
現金及び現金同等物の期末残高	1,869	3,374

(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」は記載していません

営業キャッシュフロー

- 税引前利益740百万円を計上したことに加え、たな卸資産の減少や、過年度法人税の還付等により、プラス1,991百万円

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256百万円

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等により、マイナス235百万円

2019年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

2021年3月期の業績予想については、現時点で合理的に見積もることが困難なため、未定とさせていただきます

■ 業績予想のポイント

- ① 教育サービスは、4月の入学生徒数が過去最高を更新し、前期と比べ増収増益となることを見込む
- ② クラウドゲーム事業やデジタルメディアサービスの増収増益を見込む
- ③ 「放送」においては、釣りビジョンVODの立ち上げに伴い、新たにシステム開発・運用費等が発生することや、将来の成長のため、新規会員獲得コストの積極投下を予定していることから減益を見込む
- ④ デジタルシネマにおけるVPFサービスは、映画館のデジタル化促進のための期間限定事業であり、今期中に終了することが見込まれることから減収減益を見込む

■ 新型コロナウイルスの影響について

釣りビジョンでの番組撮影の自粛やスタジオ事業での日本語吹替制作の延期等に加え、国内の景気減速による間接的な影響は現時点では予測不可能

2019年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

2020年4月1日付で、100%子会社6社の吸収合併が完了



経営統合により企業価値向上を推進

- ・2021年3月期第1四半期より報告セグメントを変更
- ・全セグメントに、B2Cサービスとデジタルサービスが加わる形

【旧 5 セグメント】

【新 4 セグメント】

セグメントの名称	事業内容
コンテンツ	<u>教育サービス</u>
	<u>デジタルメディアサービス</u>
	<u>クラウドゲームサービス</u>
放送	釣り専門チャンネル
スタジオ	制作事業
	番組販売事業
	映画配給事業
技術	デジタルシネマサービス
	CDN サービス
	ホスピタリティ・ネットワーク
	その他ソリューションサービス
<u>ネットワーク営業</u>	<u>ブロードバンド回線販売</u>
	<u>ISP サービス販売</u>
	<u>携帯電話サービスの取扱い</u>
全社費用	

セグメントの名称	事業内容
教育	通信制高校の運営
	日本語教育
スタジオ・コンテンツ	<u>デジタルメディアサービス</u>
	制作事業
	番組販売事業
	映画配給事業
放送	釣り専門チャンネル
技術	<u>クラウドゲームサービス</u>
	デジタルシネマサービス
	CDN サービス
	ホスピタリティ・ネットワーク
	<u>ネットワーク営業</u>
	その他ソリューションサービス
全社費用	

2019年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

■ 配当について

- ✓ 2019年度の期末配当につきましては、業績は回復基調にありますが、利益剰余金がマイナスのため、無配とさせていただく予定です

■ 今後の方針について

- ✓ 早期に株主還元を実現するには、利益剰余金のマイナスの解消が必要であり、その手法として「**無償減資**」を行いたいと考えております
- ✓ 2020年4月1日付の子会社との合併により、特別利益17億円（抱合せ株式消滅差益）が発生
- ✓ 合併により発生した利益を株主還元の原資として確保するために、今回のグループ統合のタイミングで「**無償減資**」を行うことが最適と判断

■ 無償減資の検討について①

✓ 合併効果による自己資本の変化(特別利益17億円の発生)

【2020年3月末 単体自己資本の内訳】

資本金	: 35億円
資本剰余金	: 31億円
利益剰余金	: $\Delta 60$ 億円
自己株式	: $\Delta 2$ 億円
合計	4億円

合併による効果
利益剰余金: +17億円
(特別利益の発生)

【吸収合併後の単体自己資本の内訳】

資本金	: 35億円
資本剰余金	: 31億円
利益剰余金	: $\Delta 43$ 億円
自己株式	: $\Delta 2$ 億円
合計	21億円

直前期末決算の剰余金のマイナスは解消しきれず
早期の株主還元実現は困難

■ 無償減資の検討について②

- ✓ 合併効果による自己資本の変化(特別利益17億円の発生)
- ✓ 直前決算の利益剰余金のマイナスを上限に無償減資が可能(△60億円の解消)

【2020年3月末 単体自己資本の内訳】

資本金	: 35億円
資本剰余金	: 31億円
利益剰余金	: △60億円
自己株式	: △ 2億円
合計	4億円

無償減資による効果
資本金 : △29億円
資本剰余金 : △31億円
利益剰余金 : +60億円

合併による効果
利益剰余金 : +17億円
(特別利益の発生)

【吸収合併後の単体自己資本の内訳】

資本金	: 6億円
資本剰余金	: -億円
利益剰余金	: 17億円
自己株式	: △ 2億円
合計	21億円

直前期末決算の利益剰余金のマイナスは解消され、
株主還元のための原資を確保

今期中に減資を行うことで実現可能

■ 無償減資の検討について②

- ✓ 合併効果による自己資本の変化(特別利益17億円の発生)
- ✓ 直前決算の利益剰余金のマイナスを上限に無償減資が可能(△60億円の解消)

【2020年3月末 単体自己資本の内訳】

資本金	: 35億円
資本剰余金	: 31億円
利益剰余金	: △60億円
自己株式	: △ 2億円
合計	4億円

無償減資による効果
資本金 : △29億円
資本剰余金 : △31億円
利益剰余金 : +60億円

合併による効果
利益剰余金 : +17億円
(特別利益の発生)

【吸収合併後の単体自己資本の内訳】

資本金	: 6億円
資本剰余金	: -億円
利益剰余金	: 17億円
自己株式	: △ 2億円
合計	21億円

無償減資の実施には株主総会での決議が必要

定時株主総会の延期について

- ✓ 決算の確定に遅れが生じており、6月末までに定時株主総会を開催することが困難
- ✓ 定時株主総会の議決権の基準日を新たに定め、株主総会を開催
 - ・ 基準日：2020年5月31日
 - ・ 第24回定時株主総会開催予定日：2020年7月下旬

※株主優待制度の基準日(3月末)は、変更ありません

本株主総会にて、「無償減資」について、お諮りする予定

⇒ 過去の欠損を解消し、早期の株主還元を目指します



2019年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の連結業績

2020年3月

NTTドコモ社のdゲーム[®]でクラウドゲームの提供を開始 ～5G時代に対応したクラウドゲームの提供～



dゲーム

2020年4月22日リリース



©2018-2020 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

真・三國無双8

2020年5月リリース予定



©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

FINAL FANTASY® XV

© Broadmedia GC Corporation. All Rights Reserved.

2020年2月

**NTT西日本 関西事業本部 と eスポーツ分野で業務提携
～最適なeスポーツ環境の構築と地域の活性化をめざして～**



**NTT
西日本**



ルネサンス・アカデミー株式会社

※2020年4月1日付でブロードメディア株式会社に吸収合併しました

**ICTと教育分野でのノウハウを掛け合わせ
eスポーツに関連するサービスの向上を図る**

2020年4月

ルネサンス高等学校グループが株式会社タイタンと提携

※お笑い芸人「爆笑問題」所属

～5月1日より募集開始、「タイタンの学校」で生徒の夢を実現します～



ルネサンス高等学校グループ

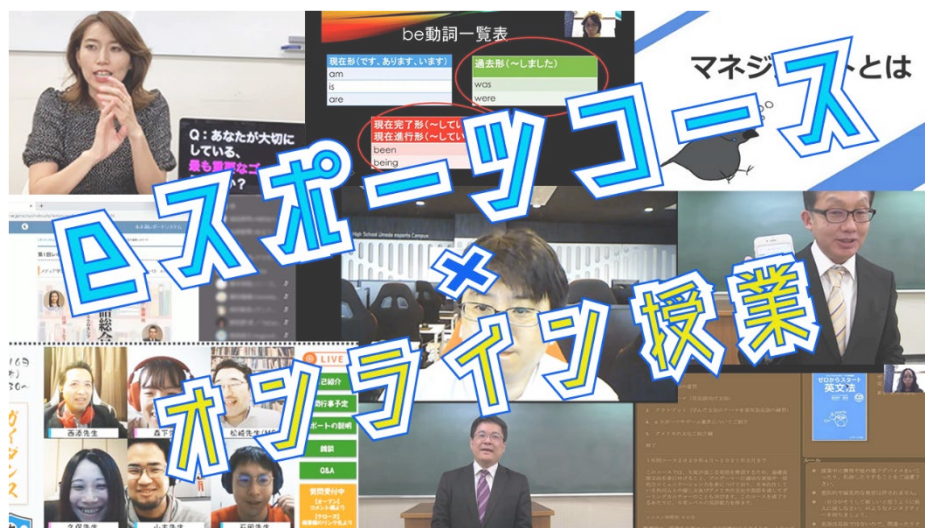
<https://www.r-ac.jp/school/course/titan>

在校生の学びの幅を広げ、
卒業後の夢の実現をサポートできる体制を強化

2020年4月

eスポーツコースのオンライン授業の体制を強化

～新宿代々木キャンパス、梅田eスポーツキャンパスにeスポーツ専用教室も～



<https://www.r-ac.jp/special/>

「Stay Home #enjoytogether」を合言葉に
無料の動画コンテンツなどを配信

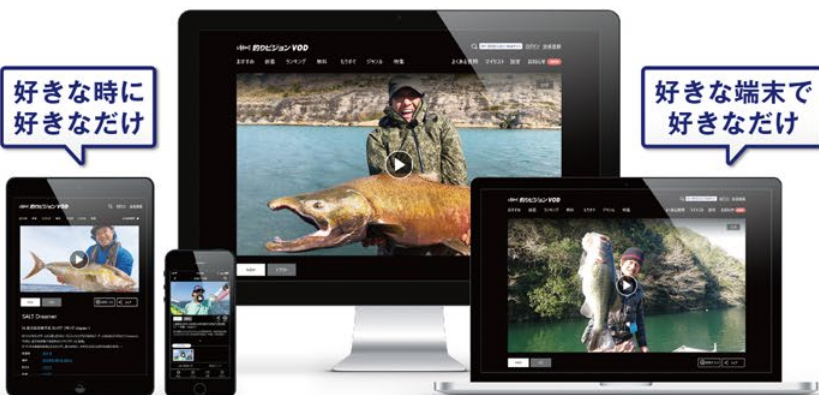
2020年4月22日提供開始！

釣り専門 動画配信サービス

釣りビジョン VOD

人気番組がスマホ・タブレット・PCで、24時間いつでもどこでも視聴できる

国内
最大



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



ブロードメディアeスポーツ株式会社の設立

2020年3月

プロeスポーツチーム

「CYCLOPS athlete gaming (サイクロプス アスリートゲーミング)」
の譲り受け完了



<https://www.broadmediaesports.co.jp/>

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5月

国際チャリティーeスポーツ大会

「Gamers Without Borders」の APAC部門 にて
「CYCLOPS athlete gaming」が優勝



優勝チームのCharity prize pool:US\$ 250,000を
新型コロナウイルスの対応支援団体 Direct Relief に寄付

諏訪敦彦監督最新作 2020年4月24日(金)から

映画『風の電話』特別先行配信

クランクイン！ビデオで「お家で楽しもう！」キャンペーンも開催



©2020 映画「風の電話」製作委員会

クランクイン!
ビデオ

5/15
まで お家で楽しもう!
もれなくみなさまに
1000 ポイントクーポン
プレゼント
#おうち時間 #StayHome

<https://video.crank-in.net/>

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年度決算概要

2020年度業績予想

経営統合・新セグメントについて

株主還元

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		
	2018年度	2019年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,477	3,180	↑ 702

	営 業 利 益		
	2018年度	2019年度	増減額
	146	385	↑ 238

(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は売上高が増加し、営業損失が縮小

◆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		
		2018年度	2019年度	増減額
放	送	2,901	2,802	△ 99

		営業利益		
		2018年度	2019年度	増減額
		162	292	130

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 売上高は、視聴料収入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	2019年度	増減額	2018年度	2019年度	増減額
ス タ ジ オ	2,270	2,404	▲ 133	△ 36	△ 187	▲ 151

(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、売上原価が大幅に上昇し、損失を計上
- 映画配給事業は、損失を計上
- その結果、売上高は増加したが、赤字が大幅拡大

◆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		
		2018年度	2019年度	増減額
技	術	2,658	2,959	↑ 301

		営業利益		
		2018年度	2019年度	増減額
		460	510	↑ 50

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 既存のCDNサービスに加え、新たなソリューションやサービスの提供が増加し、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	2019年度	増減額
ネットワーク営業	815	160	△ 654

	営 業 利 益		
	2018年度	2019年度	増減額
	6	△ 18	△ 25

(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)は、大幅な減収となり損失を計上

◆ブロードバンド回線販売

◆ISPサービス販売

◆その他

事業セグメント別の連結業績 ～全社費用～

	営 業 利 益		
	2018年度	2019年度	増減額
全 社 費 用	△ 572	△ 476	 95

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 前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

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上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。