



2021年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2022年4月27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。

◆2021年度決算概要

◆2022年度業績予想

◆株主還元

◆取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入

【参考】

事業セグメントの内容
トピックス

2021年度の連結経営成績



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2020年度	2021年度	増減額	増減率	通期 業績予想 (1月28日発表)	達成率
売上高	10,991	12,339	↑ 1,348	+12%	12,000	103%
営業利益	478	876	↑ 398	+83%	800	110%
経常利益	476	935	↑ 458	+96%	850	110%
純利益	151	1,011	↑ 859	+569%	850	119%

- ✓ 前期に比べて増収増益
- ✓ 釣りビジョン社における損害賠償請求訴訟の解決金や持分法適用関連会社の譲渡による売却益を特別利益に計上
- ✓ 純利益は、第4四半期に繰延税金資産の計上により大幅増益
- ✓ 通期業績予想に対して売上高・各利益は、すべて上回って着地

四半期営業利益の推移(前期比)

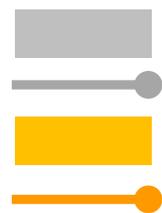


第1四半期

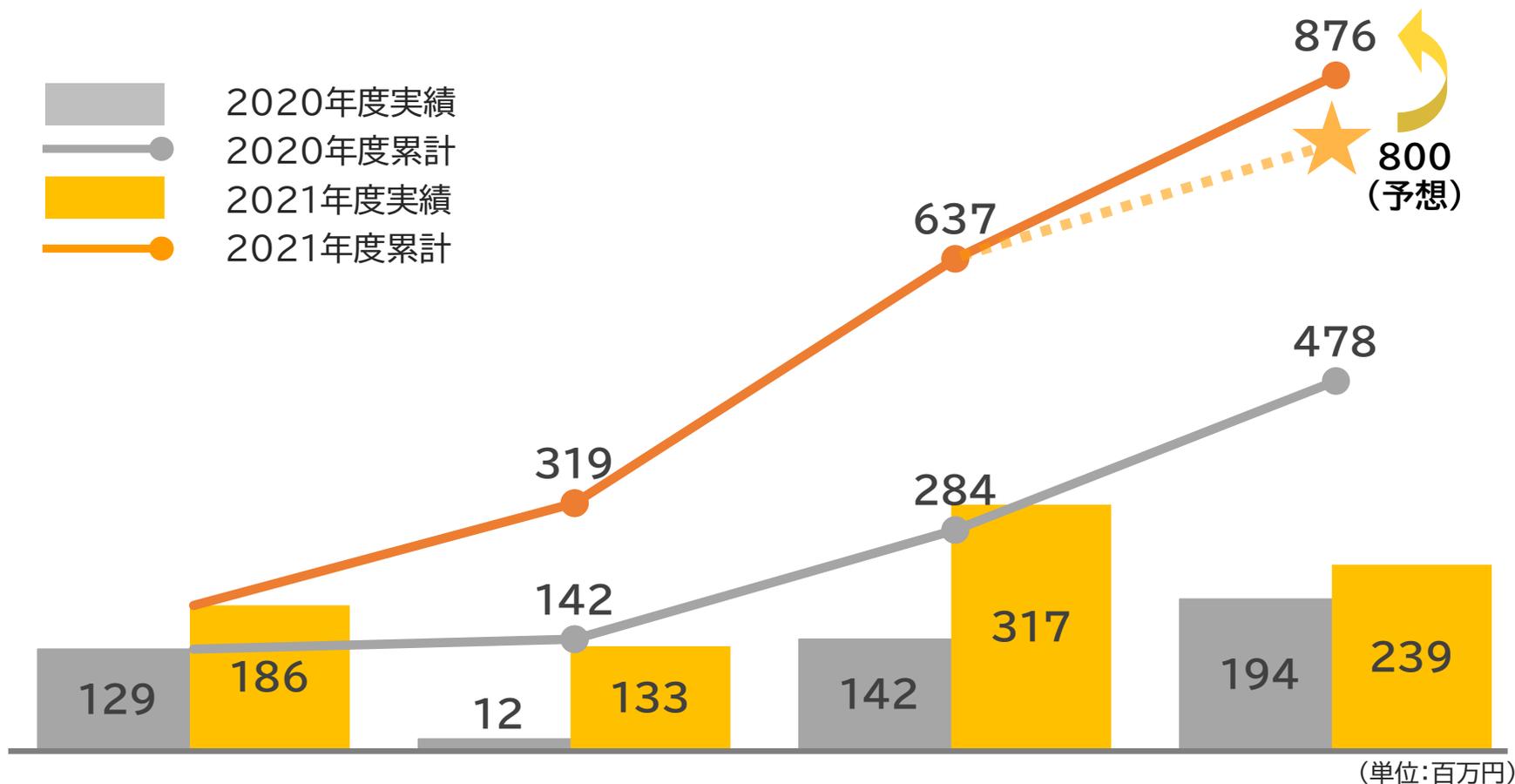
第2四半期

第3四半期

第4四半期



2020年度実績
2020年度累計
2021年度実績
2021年度累計



すべての四半期において前期を上回る結果となった

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		
	2020年度	2021年度	増減額	2020年度	2021年度	増減額
教 育	2,297	2,784	↑ 486	596	786	↑ 190
スタジオ・コンテンツ	2,729	3,008	↑ 278	△ 156	48	↑ 204
放 送	2,681	2,641	↓ △ 39	319	283	↓ △ 36
技 術	3,282	3,906	↑ 623	304	441	↑ 137
全 社 費 用				△ 585	△ 682	↓ △ 97
合 計	10,991	12,339	↑ 1,348	478	876	↑ 398

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		
	2020年度	2021年度	増減額	2020年度	2021年度	増減額
教 育	2,297	2,784	↑ 486	596	786	↑ 190
			+21%			+32%

- ✓ 6期連続で生徒数が過去最高を更新
- ✓ 横浜キャンパス開校や大阪校の通学キャンパス拡張により業容拡大を継続、2022年4月には博多キャンパス、なんばeスポーツキャンパスを開校

◆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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2020年度	2021年度	増減額	2020年度	2021年度	増減額
スタジオ・コンテンツ	2,729	3,008	↑ 278	△ 156	48	↑ 204
			+10%			黒字転換

- ✓ 制作事業は、日本語吹替制作が大幅な増収増益となり、セグメント全体の増収と黒字転換を牽引
- ✓ コンテンツ販売事業は、テレビ局向け番組販売が減少
- ✓ デジタルメディアサービスは、広告収入の不調が続く

◆ 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～対前期～



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2020年度	2021年度	増減額	2020年度	2021年度	増減額
放送	2,681	2,641	△ 39	319	283	△ 36
			△1%			△11%

- ✓ 視聴料収入の減少により減収減益
- ✓ コロナ禍の影響で前期に落ち込んだスポンサー収入やイベント売上は番組制作やイベントの再開により回復
- ✓ 前期に開始した「釣りビジョンVOD」の売上は増加

◆釣り専門チャンネル
「釣りビジョン」

◆釣りビジョン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		
	2020年度	2021年度	増減額	2020年度	2021年度	増減額
技術	3,282	3,906	↑ 623	304	441	↑ 137
			+19%			+45%

- ✓ 主力のCDN(アカマイ)サービスは、引き続き好調
- ✓ クラウドソリューションは赤字幅が縮小
- ✓ デジタルシネマは低調に推移
- ✓ 第2四半期よりシステムデザイン開発(株)が連結グループに加入、技術セグメントの売上高、営業利益の増加に寄与

◆CDN(アカマイ)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 ◆ネットワーク営業 ◆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)

	営 業 利 益		
	2020年度	2021年度	増減額
全 社 費 用	△ 585	△ 682	 △ 97
			17%費用増

- ✓ セキュリティ対策や企業買収に係る一時的な費用が発生
- ✓ 前期の子会社吸収合併に伴う一時的な税金費用の調整などが発生

- ◆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)

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
教育	2,784
スタジオ・コンテンツ	3,008
放送	2,641
技術	3,906
合計	12,339

ストック/フロー別の収益内訳	
ストック	フロー
2,784 100%	0 0%
467 16%	2,540 84%
2,132 81%	508 19%
3,214 82%	691 18%
8,598 70%	3,741 30%

独自商品/それ以外の収益内訳	
独自商品	独自商品以外
2,784 100%	— —
2,202 73%	805 27%
2,641 100%	— —
856 22%	3,049 78%
8,484 69%	3,855 31%

- ✓ 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

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)

	2020年度	2021年度	増減額	増減率
総資産	6,994	8,940	1,945	+28%
負債	3,287	4,329	1,041	+32%
純資産	3,706	4,610	904	+24%
自己資本	2,748	3,466	718	+26%
非支配株主持分	957	1,143	185	+19%
自己資本比率	39%	39%	—	—

総資産

番組勘定が減少した一方で、現預金や売掛金が増加

負債

リース債務が減少した一方で、借入金や前受金が増加

純資産

自己株式を取得した一方で、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

	2020年度	2021年度
営業キャッシュフロー	558	1,934
投資キャッシュフロー	△ 136	42
財務キャッシュフロー	△ 432	△ 118
現金及び現金同等物の増減	△ 6	1,876
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	56 ※2
現金及び現金同等物の期末残高	3,368	5,301

(単位:百万円)(百万円未満切捨て) ※1 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
 ※2 システムデザイン開発㈱の新規連結に伴う増加

営業キャッシュフロー

税引前利益1,311百万円の計上に加え、前受金の増加や棚卸資産の減少等により、プラス1,934百万円

投資キャッシュフロー

教育事業の拠点拡大に伴う資産や子会社株式を取得した一方、持分法適用関連会社の譲渡による収入等により、プラス42百万円

財務キャッシュフロー

社債の発行や短期借入による収入があった一方、リース債務や借入金の返済、自己株式の取得により、マイナス118百万円

◆2021年度決算概要

◆2022年度業績予想

◆株主還元

◆取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入

【参考】

事業セグメントの内容
トピックス

業績予想



	2021年度 実績	2022年度 通期業績予想	増減額	増減率
売上高	12,339	13,600	 1,261	+10%
営業利益	876	1,000	 124	+14%
経常利益	935	1,050	 115	+12%
純利益	1,011	1,050	 39	+4%

(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

- ✓ 売上高は、すべてのセグメントで増収を見込む
- ✓ 営業利益は、教育・技術の成長が全体を牽引
- ✓ 純利益は、前期に続き2022年度も繰延税金資産の計上を見込み増益
- ✓ 2022年度より、ブロードメディアeスポーツ(株)が連結子会社化

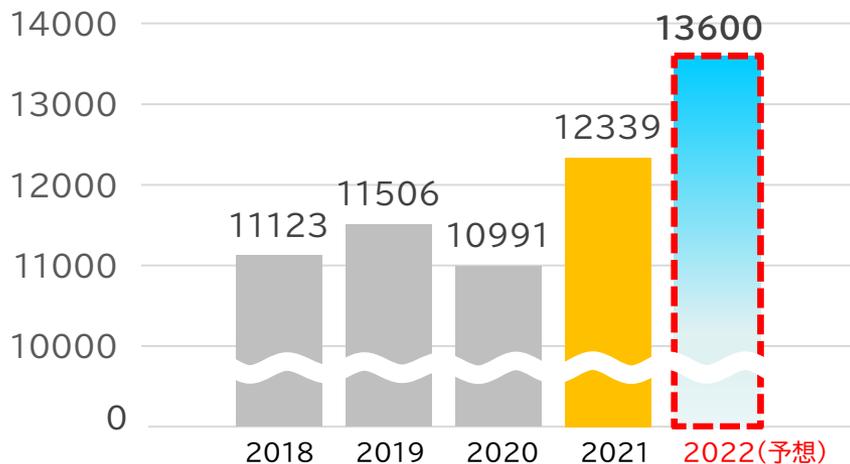
本資料に記載されている、当社の現在の計画・見通し・戦略・確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。これらの情報は、現在入手可能な情報にもとづき経営陣が判断した予測が含まれております。実際の業績は様々なリスクや不確実な要素により、これらの業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これらの業績見通しのみにも全面的に依拠することはお控えくださいますようお願い致します。

通期の業績推移と予想

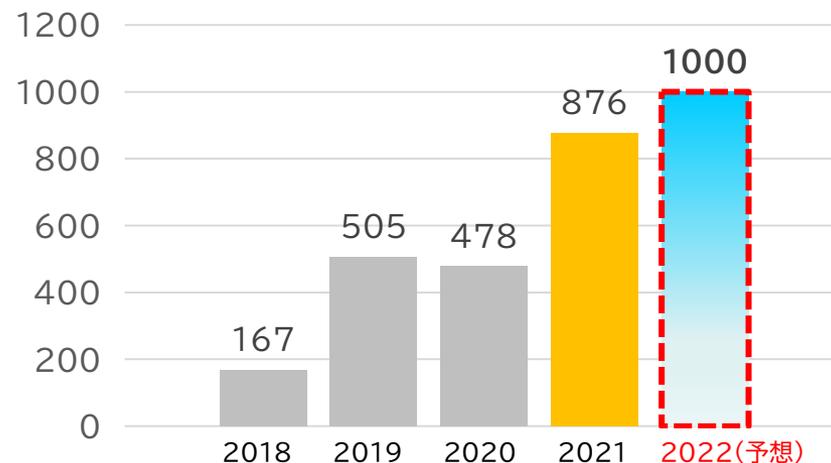
(単位:百万円)



売上高



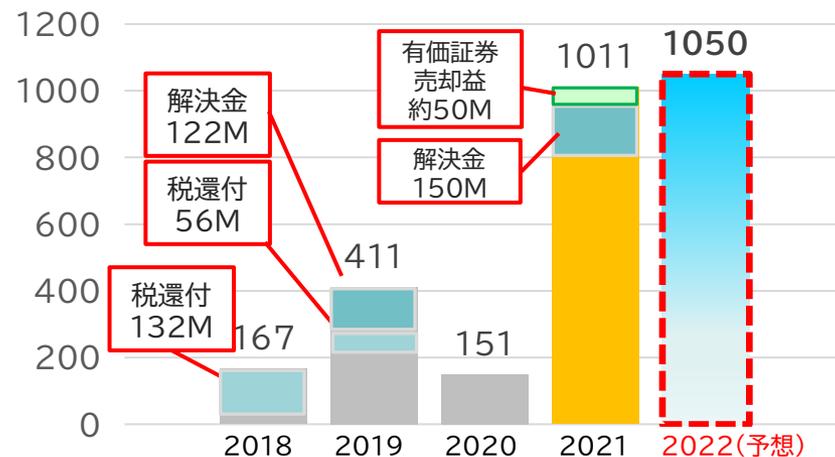
営業利益



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

中長期的な取り組み

～ ブロードメディア・グループは、“持続可能で、かつ倫理的なビジネスで成長する”～

① 増収増益の範囲内でインキュベーション（事業育成）を加速

1. eSports事業（「教育」+「子会社BM eSports」+「技術」）

- ✓ 制約が少ない自由なデジタル教育の追求
- ✓ 教育(eスポーツコース)と  (プロチーム)を軸に、最先端のeスポーツ事業者を目指す

2. 日本語教育事業（「教育」+「スタジオ・コンテンツ」+「技術」）

- ✓ オンライン教育とクオリティーの高い独自教材の開発
- ✓ 日本語学習者を直接オンラインで教える教育への参入を検討
- ✓ 大手企業からの大規模なオンライン日本語教育の受注を目指す
- ✓ ルネサンス高校グループにおける日本語教育、他

② 主として「教育」×「技術」領域で、M&Aも視野に入れて、さらに飛躍的な成長を目指す

◆2021年度決算概要

◆2022年度業績予想

◆株主還元

◆取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入

【参考】

事業セグメントの内容
トピックス

株主還元

- ✓ 9期ぶりに復配、1株当たり25円(配当性向:18.8%)の期末配当を行う
- ✓ 2022年6月開催予定の定時株主総会へ付議
- ✓ 自己株式取得(250百万円)と合わせた総還元性向は42.9%

	年間配当 (1株当たり)	配当総額	配当性向
2020年度 (実績)	0円00銭	—	—
2021年度 (予定)	25円00銭	184百万円	18.8%
2022年度 (予想)	30円00銭	220百万円	21.0%

- ✓ 次期配当は1株当たり30円(配当性向:21.0%)を予想

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

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

◆2021年度決算概要

◆2022年度業績予想

◆株主還元

◆取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入

【参考】

事業セグメントの内容
トピックス

取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入



- ✓ 企業価値の持続的な向上を図るためのインセンティブ及び株主の皆様との価値共有を進めることを目的に、譲渡制限付株式報酬制度の導入を検討
- ✓ 役員報酬は2億円を限度とする「金銭報酬」のみとなっているが
現状の2億円の枠内にて「金銭報酬」+「株式報酬」に報酬制度を変更する

2022年6月開催の株主総会に付議を予定

(変更内容の詳細については今後決定し改めて開示します)

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

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。

◆2021年度決算概要

◆2022年度業績予想

◆株主還元

◆取締役に対する譲渡制限付株式報酬制度の導入

【参考】

事業セグメントの内容
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VOD	・マルチデバイス向け動画配信サービス「釣りビジョンVOD」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
	CDNサービス	・コンテンツを最適な形で配信する「CDN(アカマイ)サービス」「CMオンラインサービス」「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
	ネットワーク営業	・「SoftBank 光」「SoftBank Air」「Yahoo! BB」及びその他ブロードバンド回線の販売 ・「Yahoo! BB」ISPサービスの販売 ・「ソフトバンク・モバイル」の携帯電話サービスや携帯端末の取り扱い
	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

2022年4月 「博多キャンパス」、「なんばeスポーツキャンパス」開校



eスポーツコースへの入学希望者の増加に伴い、
新たに2拠点を新設し全国で6つに拡大

ルネサンス高校グループ独自のeスポーツ授業を提供

2022年4月より 「ルネ高あみか部」で動画クリエイターイベントを開催



人気YouTubeチャンネルユニット「フォーエイト48」のあみかさんや
動画クリエイターとして活躍している方と接することで
動画の企画や撮影・編集の魅力を学べる

生徒の挑戦したい気持ちを叶える

2022年4月

世界で2億ユーザーを超えるゲーミングプラットフォーム 「Roblox」をeスポーツコースの授業に採用



「Roblox」で制作した街並みとアスレチックゲームイメージ図

エデュケーショナル・デザイン社の「Robloxプログラミング授業」を通して
「プログラミング的思考」を身につけ
「課題発見」「論理的思考」「合理的思考」の力を伸ばす

2022年3月

照明一体型3in1プロジェクター「ポップイン アラジン」で
「クランクイン!ビデオ」アプリがリリース



× クランクイン!ビデオ



迫力の大画面でクランクイン!ビデオの動画が視聴可能に

ポップイン アラジンは、popIn株式会社の商標または登録商標です。

2022年4月 「釣りビジョン VOD」が Amazon Fire TV、Android TVに対応



釣りビジョン VOD
**TV対応
スタート!**

7,000本以上の釣り動画が見放題

FireTVStick等、100名様にプレゼントが当たる!
「TVで観ようキャンペーン」開催期間 | 2022年4月28日(木)~6月17日(金)

14日間
無料お試し

TVの大画面で美しく、臨場感のある釣り映像
利便性を高めて視聴者数の増加を目指す

2022年2月10日 『ぼくは航空管制官4 仙台』の クラウドゲームアプリ配信開始

TechnoBrain in G-cluster APP

配信開始

ぼくは航空管制官4
I am an Air Traffic Controller 4
仙台 Sendai

ぼく管4シリーズ第九弾! 東北地方最大の空港、
仙台国際空港が舞台!

通常価格 8,000円(税込)

Download on the App Store

ANDROID アプリ Google play

© TechnoBrain CO.,LTD.

人気航空管制パズルゲーム「ぼく管4シリーズ」の7作品目
引き続き、クラウドゲーム技術の特性を活かした
サービスの創出と提供に努める

<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。