

2023年度第1四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2023年7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。

◆2023年度第1四半期決算概要

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

取締役向け譲渡制限付株式報酬

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

第1四半期累計期間(4月～6月) の連結経営成績

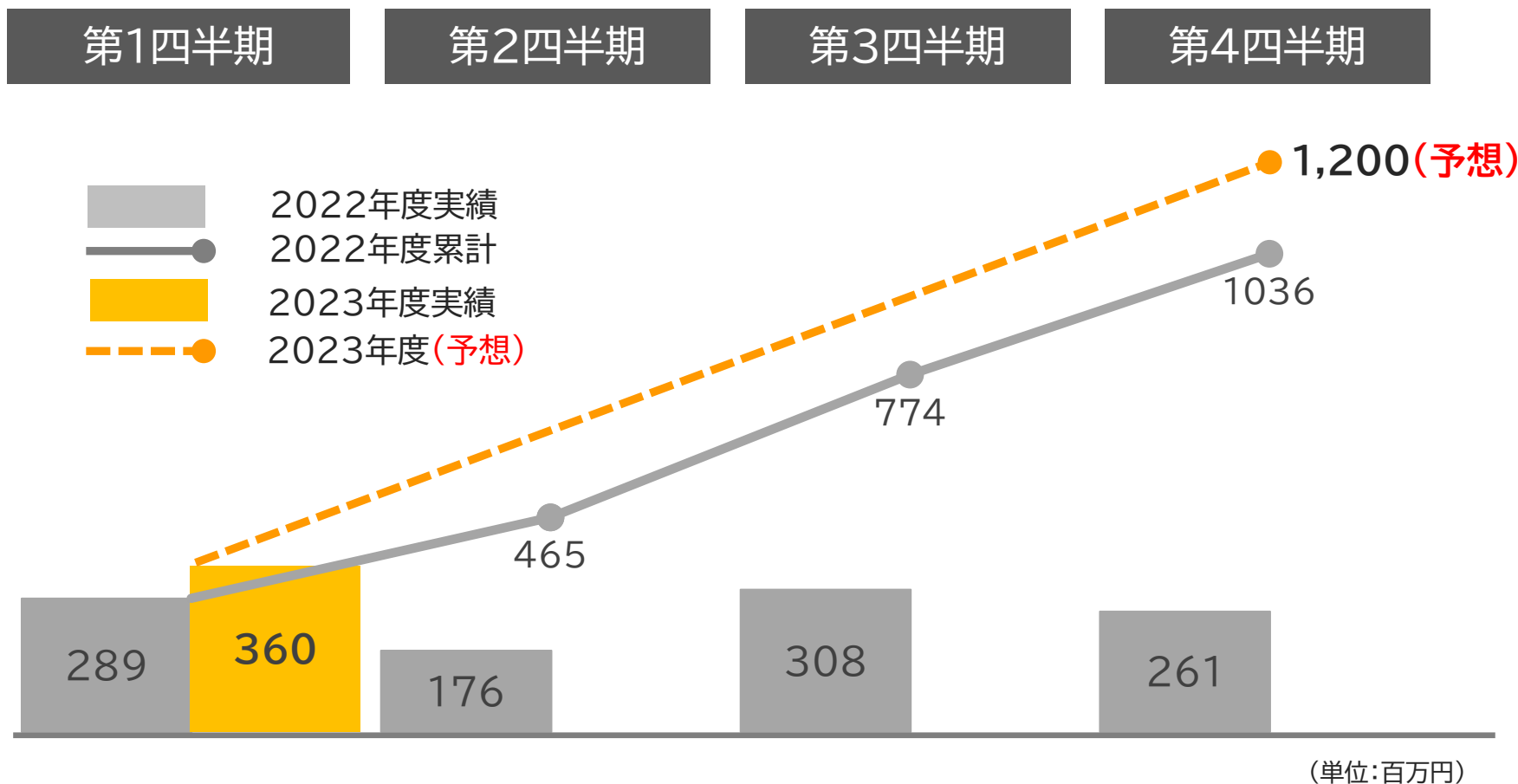


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (5月9日発表)	達成率
売 上 高	3,203	3,556	↗ 353	+11%	14,300	25%
営 業 利 益	289	360	↗ 70	+24%	1,200	30%
経 常 利 益	314	394	↗ 79	+25%	1,200	33%
純 利 益	272	278	↗ 6	+2%	1,000	28%

- ✓ 前年同期に比べて増収増益
- ✓ 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1四半期は順調なスタートとなった

第1四半期累計期間(4月～6月) の連結経営成績



(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	売 上 高			営 業 利 益		
	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
教 育	960	1,289	↑ 328	318	475	↑ 156
メ デ ィ ア コ ン テ ン ツ	177	161	↓ △ 15	△ 69	△ 41	↑ 27
ス タ ジ オ ・ プ ロ ダ ク シ ョ ン	407	384	↓ △ 22	16	△ 0	↓ △ 17
放 送	634	579	↓ △ 55	78	17	↓ △ 60
技 術	989	1,101	↑ 111	108	112	↑ 3
そ の 他	33	40	↑ 6	△ 14	△ 21	↓ △ 6
全 社 費 用				△ 148	△ 181	↓ △ 32
合 計	3,203	3,556	↑ 353	289	360	↑ 70

※今期より報告セグメントを変更

- ・「スタジオ・コンテンツ」を「メディアコンテンツ」「スタジオ・プロダクション」に区分
- ・投資先であった(株)ポケットを連結子会社化し「その他」に帰属
- ・2022年度第1四半期の「メディアコンテンツ」「スタジオ・プロダクション」セグメントの数値は、変更後の区分に組み替えて表示

◆デジタルメディアサービス

動画配信サービス

クランクイン!ビデオ



電子コミックサービス

クランクイン!コミック



情報サイト

クランクイン!

- ✓ 映画とドラマを中心に幅広い情報を掲載
- ✓ 注目俳優のインタビューや映画特集なども展開するエンタメ情報サイト

クランクイン! trend

- ✓ 毎日楽しく過ごしたいアクティブな女性のためのトレンド情報サイト

◆コンテンツ販売事業

- ・海外映画やドラマのテレビ放映権・VOD権の販売、DVD/Blu-rayの発売
- ・劇場映画の製作・宣伝・配給

テレビ離れが進む中、映像コンテンツを取り巻く
環境の変化に対応し、デジタルメディアサービスの成長に注力

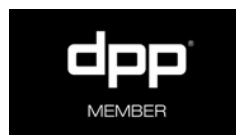


◆制作事業

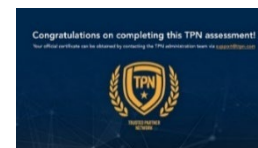
- ・日本語版制作(字幕・吹替)、多言語翻訳
- ・難聴者字幕(クローズドキャプション)
- ・視覚障害者用音声解説(音声ガイド)
- ・劇場用DCP制作、放送および動画配信用マスター作成
- ・映像作品の予告編や番組宣伝、広告映像などの制作
- ・ポストプロダクション業務



Netflix Post Partner Program(NP3)の、日本語吹替(Dubbing)・音声解説(Audio Description)の認定パートナー



英国Digital Production Partnership (DPP)メンバーとして、欧米の放送局・権利元で採用されている配送・保管用ファイル規格「IMF規格」の日本国内への普及促進をサポート



アメリカ映画協会(MPAA)のコンテンツセキュリティ基準に則った、TPN(Trusted Partner Network)の認証済

動画配信サービス市場の拡大に対応

◆プロeスポーツ推進事業

 **eSports** (100%子会社)

- ・プロeスポーツチーム「」の運営
- ・eスポーツ関連イベントの企画・運営

◆ゲームパブリッシング事業

 (100%子会社)

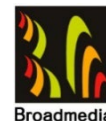
- ・Nintendo Switch向けゲームソフトの企画・開発・販売および配信
- ・VR専用ソフトなどの企画・開発・販売および配信

◆ネットワーク営業

- ・大手通信キャリアのインターネット回線、携帯電話サービスの卸販売など
- ・新規獲得は終了しており、今期末を目途に事業を終了予定

事業の育成と整理を進める

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		
		2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
教	育	960	1,289	↑ 328	318	475	↑ 156
		+34%			+49%		

- ✓ 8期連続で入学生徒数が過去最高を更新し、増収増益
- ✓ 生徒数は3校で8,621名、うちeスポーツコース生は817名 (5月1日時点)
- ✓ 業容拡大を継続の一方、急速な成長に伴う教員の確保や定員増等の対応が継続的な課題
- ✓ ルネサンス日本語学院は「日本語教師養成講座(eラーニング)」を開講

◆通信制高校
ルネサンス高校グループ

◆日本語教育
ルネサンス日本語学院

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		
	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
メディア コンテンツ	177	161	△ 15	△ 69	△ 41	27
			△9%			損失縮小

- ✓ デジタルメディアサービスは、広告収入が増加に転じたことやコスト抑制効果により赤字幅が縮小
- ✓ コンテンツ販売事業は、テレビ局向け番組販売が減少
- ✓ 業績改善と成長を目指して、組織を見直し業態転換が進行中

※ 2022年度第1四半期の「メディアコンテンツ」の数値は、セグメント変更後の区分に組み替えて表示しております。

◆デジタルメディアサービス

◆コンテンツ販売事業

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		
	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
スタジオ・プロダクション	407	384	△ 22	16	△ 0	△ 17
			△6%			損失計上

- ✓ 海外ドラマシリーズ等の売上計上がシリーズ全話納品後の一括計上となったこと等が影響し減収減益
- ✓ 減収に加え人件費の増加等もあり若干の赤字を計上
- ✓ 受注は順調に推移している一方、米ハリウッドでの「全米映画俳優組合」や「全米脚本家組合」のストライキによる今後の影響を注視

※ 2022年度第1四半期の「スタジオ・プロダクション」の数値は、セグメント変更後の区分に組み替えて表示しております。

◆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		
		2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
放	送	634	579	△ 55	78	17	△ 60
		△9%			△78%		

- ✓ 「釣りビジョン倶楽部」は売上が増加
- ✓ 一方、スポンサー収入の減少や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減益
- ✓ 釣りビジョン倶楽部(VOD+α)を放送に並ぶ事業に育成中

◆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)

Broadmedia

		売上高			営業利益		
		2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
技	術	989	1,101	▲111	108	112	▲4
				+11%			+3%

- ◆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		
	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
その他	33	40	↑ 6	△ 14	△ 21	↓ △ 6
			+20%			損失拡大

- ✓ プロeスポーツ推進事業は事業(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
- ✓ (株)ポケットは当四半期に新規タイトルの投入がなかったため赤字を計上。下期に新規タイトルのリリースを見込む

◆プロeスポーツ推進事業
◆ネットワーク営業

◆ゲームパブリッシング事業

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)

	営 業 利 益		
	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期	増減額
全 社 費 用	△ 148	△ 181	△ 32

22%費用増

- ✓ グループの成長に伴う管理部門の強化により主に人件費等が増加

◆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)

	2022年度	2023年度 第1四半期	増減額	増減率
総 資 産	9,948	9,582	△ 366	△4%
負 債	4,498	4,110	△ 387	△9%
純 資 産	5,450	5,471	21	+0%
自 己 資 本	4,300	4,357	56	+1%
非支配株主持分	1,149	1,114	△ 35	△3%
自己資本比率	43%	45%	—	—

総 資 産

前払費用が増加した一方、現預金が減少

負 債

預り金が増加した一方で、前受金や賞与引当金が減少

純 資 産

純利益を計上した一方で、
配当金の支払い等により前期末と同水準

連結財政状態

キャッシュフローの状況

	2022年度 第1四半期	2023年度 第1四半期
営業キャッシュフロー	△ 429	△ 224
投資キャッシュフロー	△ 92	△ 63
財務キャッシュフロー	△ 206	△ 248
現金及び現金同等物の増減	△ 711	△ 519
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	※2 17	0
現金及び現金同等物の期末残高	4,607	5,347

(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」は記載しておりません
 ※2 ブロードメディアeスポーツ㈱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393百万円を計上した一方、前受金の減少や賞与の支払い等により、マイナス224百万円

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63百万円

財務キャッシュフロー

配当金の支払いやリース債務の返済等により、マイナス248百万円

◆2023年度第1四半期決算概要

◆株主還元

【ご参考】

事業セグメントの内容

取締役向け譲渡制限付株式報酬

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

株主還元(配当)



当期の配当につきましては、1株当たり33円(予想配当性向24.0%)の期末配当を予定しております

	年間配当 (1株当たり)	配当総額	連結配当性向
2021年度(実績)	25円00銭	184百万円	18.8%
2022年度(実績)	30円00銭	218百万円	19.9%
2023年度(予想)	33円00銭	239百万円	24.0%

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

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。

◆2023年度第1四半期決算概要

◆株主還元

【ご参考】

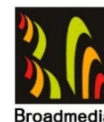
事業セグメントの内容

取締役向け譲渡制限付株式報酬

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

その他トピックス

事業セグメントの内容



(2023年6月30日現在)

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「ルネサンス日本語学院」の運営
メディア 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
	コンテンツ販売事業	・テレビ放映権の販売、VOD権の販売、DVD/Blu-rayの販売 ・劇場映画の製作・配給
スタジオ・ プロダクション	制作事業	・日本語字幕・吹替、難聴者向け字幕、視覚障害者向け音声解説、番組宣伝等の制作
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
	ゲームパブリッシング事業	・Nintendo Switch向けのゲームソフトやVR専用ソフト等の企画・開発・販売および配信
	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	1,289	1,289	100%	—	—	1,289	—
メディアコンテンツ	161	161	67%	53	33%	42	118
スタジオ・プロダクション	384	384	—	384	100%	384	—
放 送	579	579	85%	88	15%	579	—
技 術	1,101	1,101	91%	101	9%	185	915
そ の 他	40	40	15%	34	85%	35	5
合 計	3,556	3,556	81%	662	19%	2,517	1,039

- ✓ 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
- ✓ メディアコンテンツは独自商品以外によるストック収益が中心
- ✓ スタジオ・プロダクション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

取締役向け譲渡制限付株式報酬



- ✓ 企業価値の持続的な向上を図るためのインセンティブを与えるとともに、株主の皆様との一層の価値共有を進めることが目的
- ✓ 2022年6月24日開催の株主総会にて承認

2023年7月28日の当社取締役会で譲渡制限付株式報酬としての自己株式の処分を決議

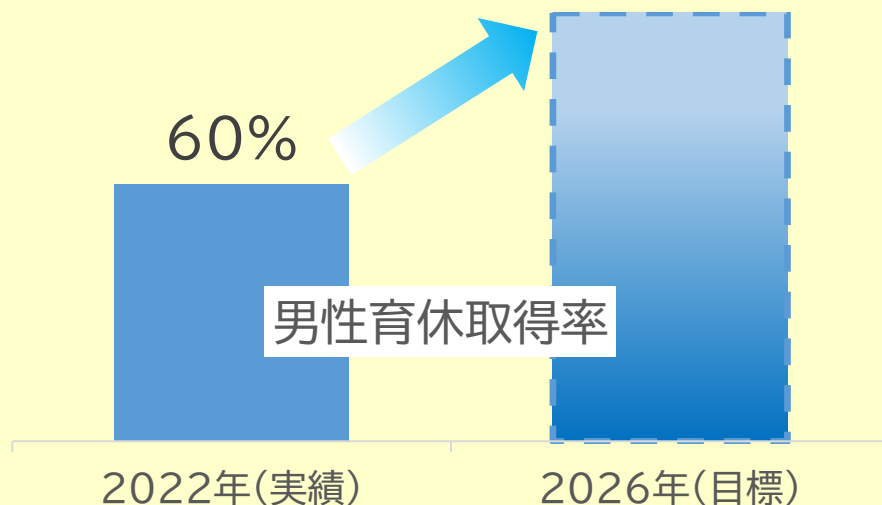
処分期日	2023年8月25日
処分する株式の種類及び株式数	当社普通株式 15,000株
処分価額	1株につき1,525円
処分価額の総額	22,875,000円
処分先及び処分株式の数	当社取締役 5名 15,000株 (社外取締役を除く)

サステナビリティ(人的資本)への取り組み



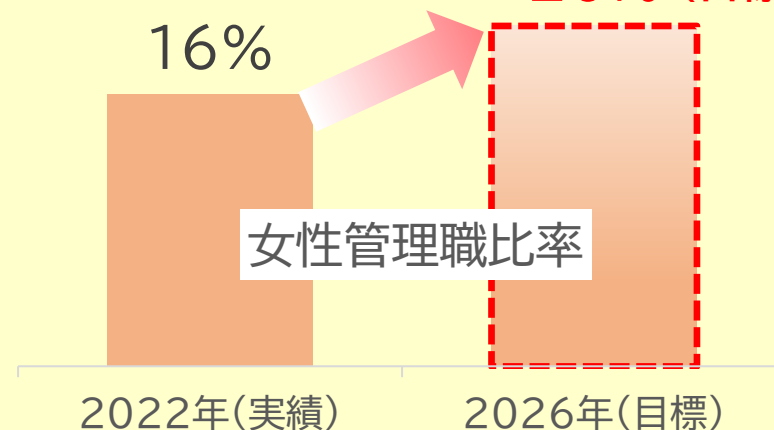
2022年度
育児休暇取得率
女性従業員は100%、男性従業員は60%

100%(目標)



2022年度
女性管理職比率
16%

20%(目標)



すべての従業員が高いモチベーションをもって働ける
環境や仕組みの整備・運用を進める

ルネサンス高校グループ eスポーツコース 「オーバーウォッチ 2コース」開始



5対5で対戦するチーム対戦型アクション・シューターゲーム

戦略的なチームプレイを通して強いメンタルの醸成や
コミュニケーション能力、マルチタスク能力などを培う

和歌山県共催 「eスポーツキャラバン in WAKAYAMA supported by アドベンチャーワールド」を開催



eスポーツの集中合宿で豪華講師陣が指導にあたります！
eスポーツキャラバン 2泊3日
eSports CARAVAN
eスポーツキャラバン in WAKAYAMA
supported by アドベンチャーワールド

日程 8/28 MON - 30 WED
開催 和歌山マリーナシティホテル
和歌山県和歌山市毛見1517
対象者 高校生
参加料 29,800円
(宿泊費、食事代込み)
6組30名
※顧問の先生、ご家族、ご友人も帯同可能です。
※1チームにつき顧問1名は宿泊費、食事代無料とさせていただきます。
※なお、応募者多数の際には先着順とさせていただきます、定員になり次第受付を終了させていただきます。

イベント限定ユニフォームやグッズも贈呈!?

お申し込みはこちら

ルネサンス高校グループeスポーツコースの講師陣によるeスポーツ合宿

eスポーツのイベントを通して、地域と
eスポーツの活性化のため様々な取り組みを行っていく

2023年7月 eスポーツ専用施設「名古屋eスポーツキャンパス」開校 ～「名古屋栄キャンパス」から拡張移転～



名古屋eスポーツキャンパス



ルネサンス高校グループ

東海地区で最大級の規模を誇る本格的なeスポーツ環境
eスポーツ＆プログラミング教室「ルネ中等部」も開講

日本最大の高校eスポーツの祭典！ 「STAGE:0 2023」戦績中間報告



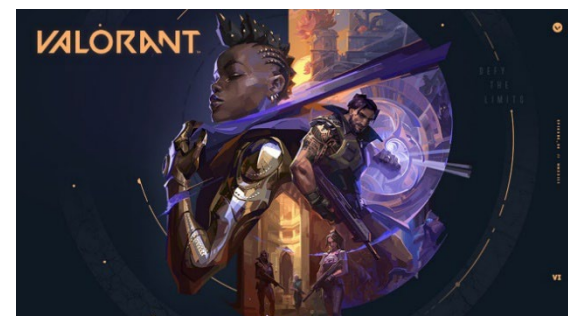
リーグ・オブ・レジェンド部門
全国大会出場！

「XxかれはちるどれんxX」



フォートナイト部門
全国大会出場44チーム中

ルネ高グループから25チーム進出



ヴァロラント部門
全国大会出場！

「Queimar」、「イナザワイレブン」

eスポーツコースの生徒の活躍をぜひ応援してください

※ 「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2023」とは
同大会は昨年度開催時、過去最大のエントリー数となる全国2,060校・2,559チーム・6,728名の高校生が参加し、
大会のライブ配信総視聴者数は約1,000万人と、注目を集める日本最大の”高校eスポーツの祭典”です。

ソフトバンクユーザー限定サービス 「釣りビジョンVOD for ソフトバンクプレミアム」 スタート！

ソフトバンクユーザー 限定

釣りビジョン VOD
for ソフトバンクプレミアム でおトクに！

月額料金 (税抜) の 20%
PayPayポイントで240円相当毎月プレゼント

※ソフトバンク指定の料金プラン「メリハリ無制限」、「スマホデビュープラン」、「スマホデビュープラン+」、「ミニフィットプラン+」へのご加入が必要です。



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

引き続き、釣りビジョンVODの視聴機会の拡大をはかる

映画『スパイスより愛を込めて。』 2023年6月2日(金)から新宿ピカデリーほか全国ロードショー

“カレーの聖地”金沢を舞台に失われたスパイスを巡る＜青春の物語＞



(C)2023「スパイスより愛を込めて。」製作委員会

CURRY好きによるCURRY好きのための、 めくるめく青春SPICE MOVIE

その他（プロeスポーツ推進事業）



株式会社カプコン主催、国内最高峰の対戦格闘ゲーム公式チームリーグ戦 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023」



サイクロプスから格闘ゲーム界の世界王者経験者4名が出場
2023年シーズン新規参戦での優勝を狙う

サウジアラビアで今夏開催の世界最大級 eスポーツとゲームの祭典「Gamers8」出場



賞金総額4,500万ドル、史上最高額となる規格外のトーナメント

レインボーシックス シーズ部門における
世界の強豪8チームとして参戦

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。