



2024年度第1四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2024年7月30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。

◆2024年度第1四半期決算概要

◆株主還元

◆サステナビリティ(人的資本)への取り組み

◆トピックス

【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

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

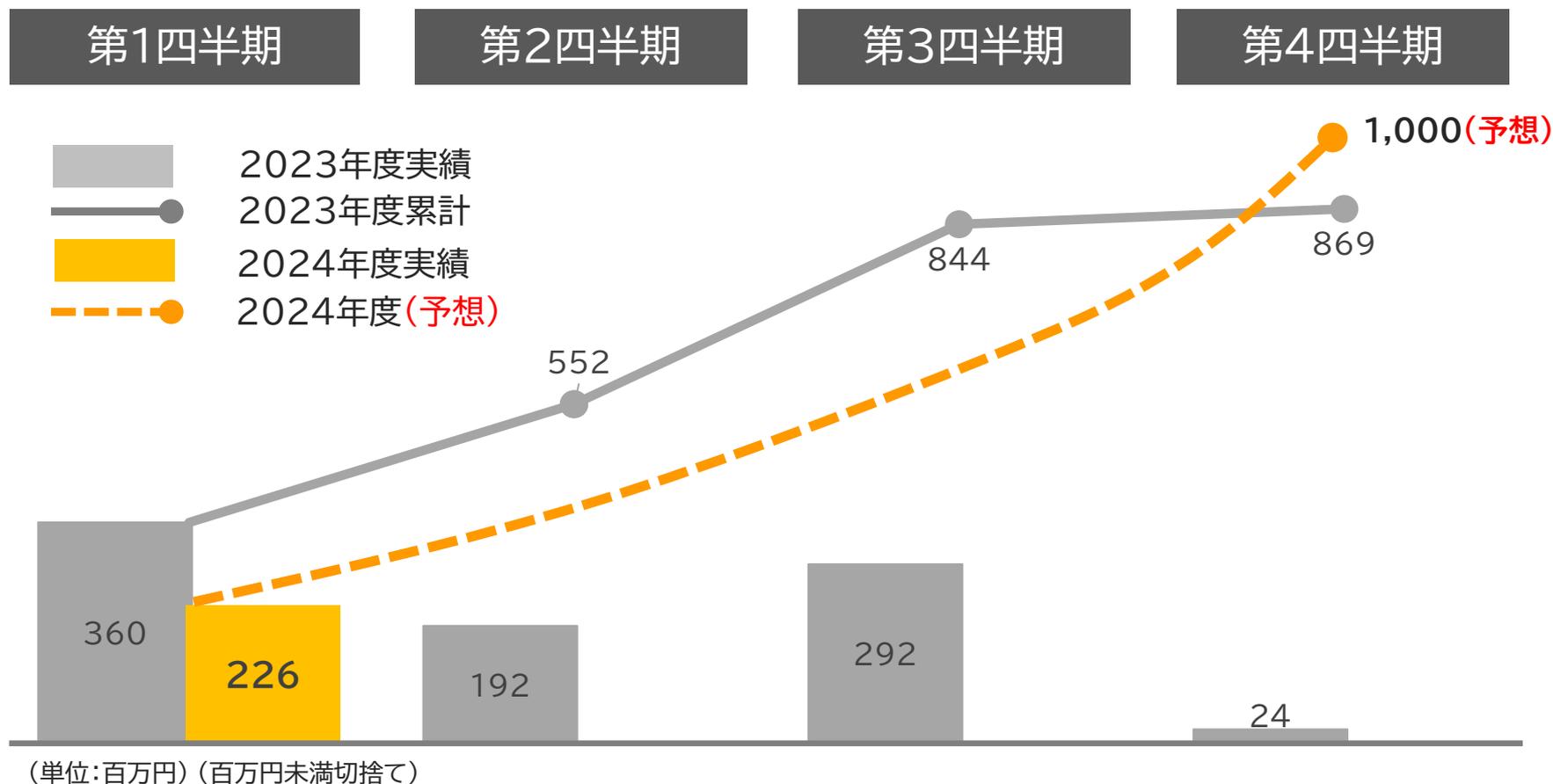


(単位:百万円) (百万円未満切捨て)

	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (5月10日発表)	進捗率
売上高	3,556	4,197	640	+18%	17,000	25%
営業利益	360	226	△ 133	△37%	1,000	23%
経常利益	394	245	△ 149	△38%	1,000	25%
純利益	278	94	△ 184	△66%	800	12%

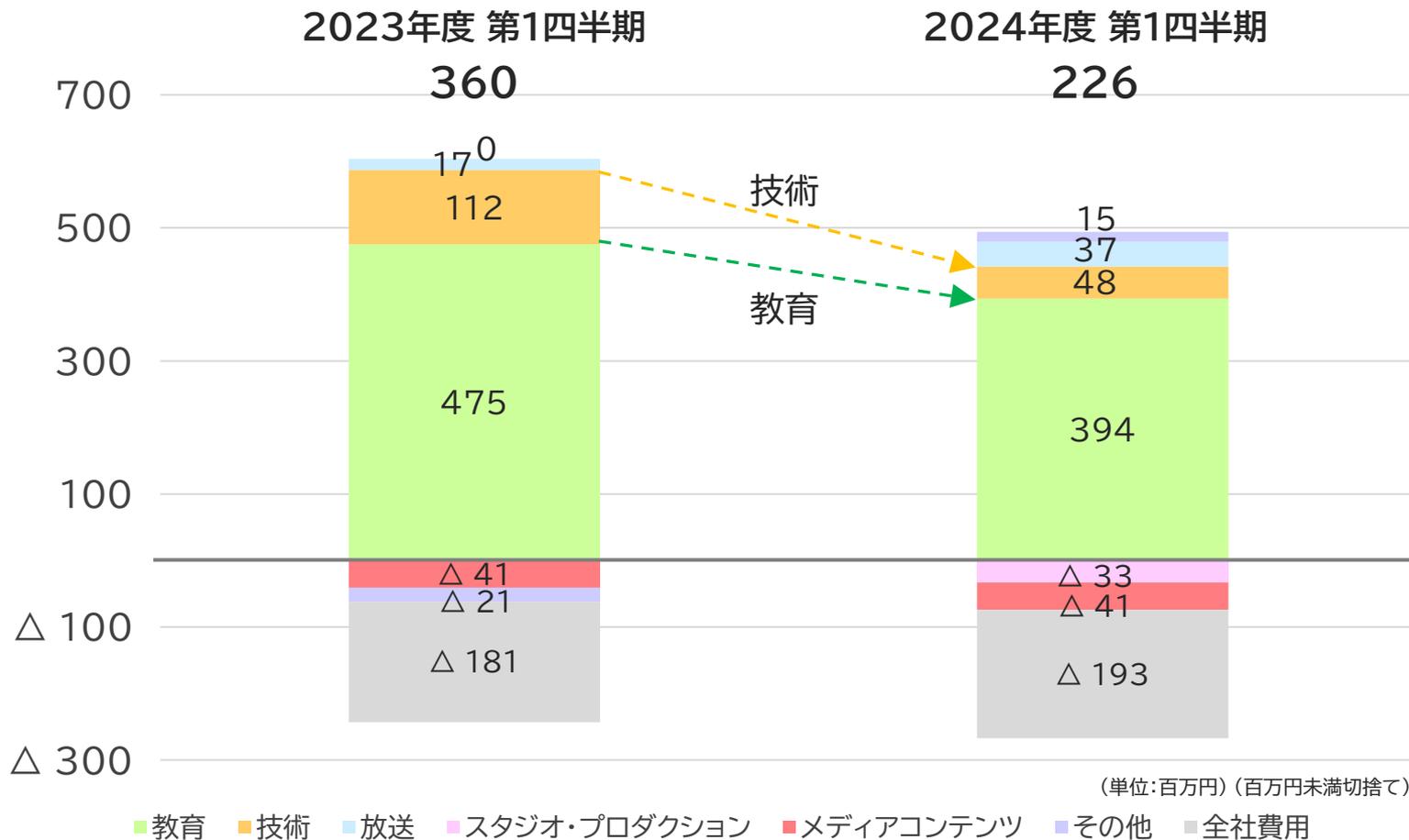
- ✓ 教育、技術、その他は順調に推移したが、div社/divx社の子会社化により、前年同期に比べて増収減益
- ✓ 純利益は、経常減益に加え、div社/divx社の損失が純利益にダイレクトに影響すること等により、大幅な減益
(※ 現時点では一部の株式が未取得のため税務上の損益通算できない)
- ✓ 第1四半期は前年同期と比べ減益となったが概ね想定通りに推移しており、通期業績予想は据え置く

四半期営業利益の推移(前期比)



✓ 第1四半期は、概ね想定通りのスタートとなった

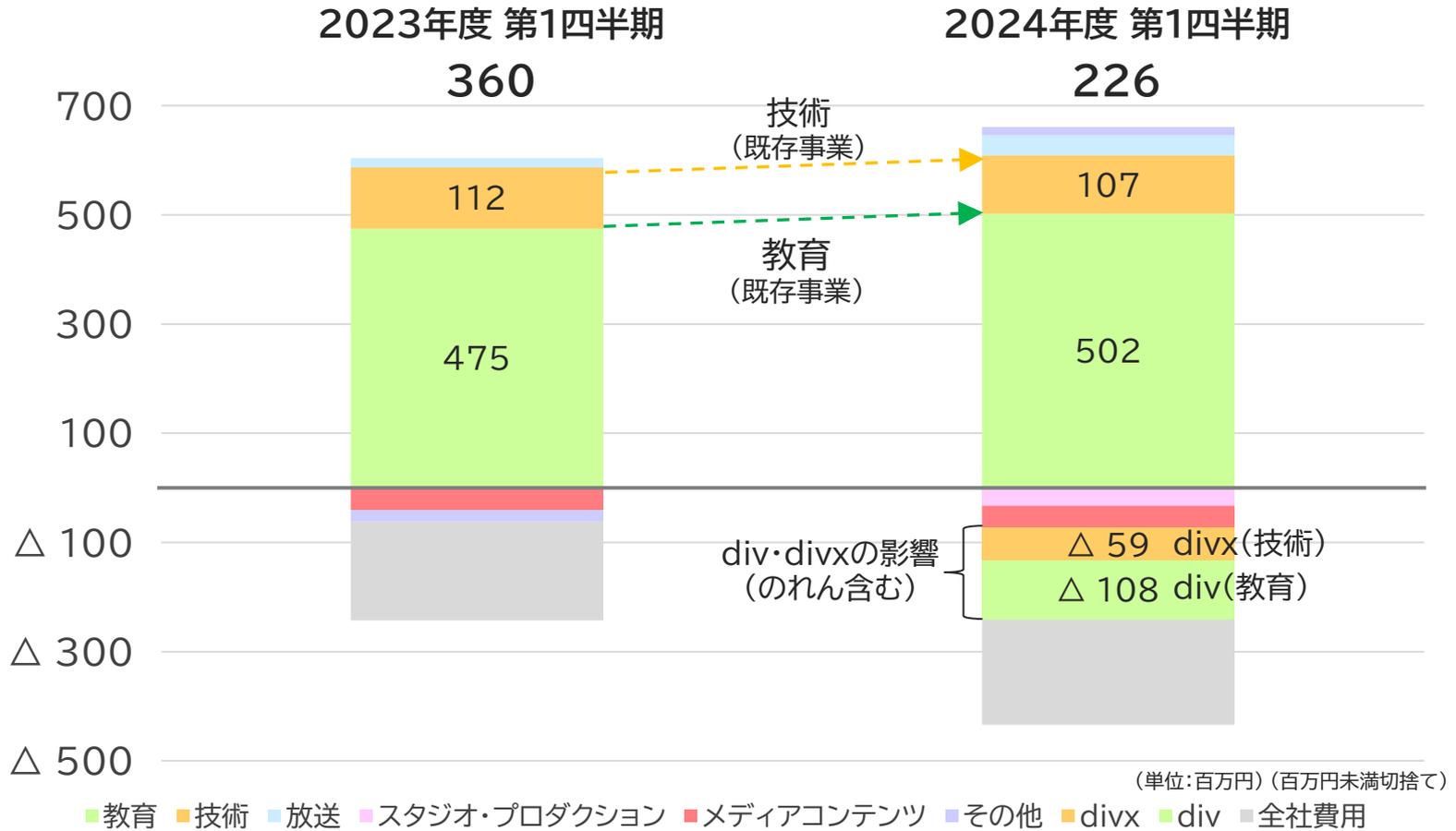
第1四半期会計期間の営業利益(前年同期比)



- ✓ 教育の既存事業は好調
- ✓ div(教育)・divx(技術)はそれぞれ営業損失を計上
- ✓ 全社費用(管理部門)は人件費が増加

第1四半期会計期間の営業利益(前年同期比)

～ div・divxをセグメントから切り出した営業利益の構成 ～



- ✓ 教育の既存事業は好調
- ✓ div・divxの影響額は約△167百万円

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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	1,289	1,661 (202)	↑ 372	475	394 (△108)	↓ △ 80
メディア コンテンツ	161	126	↓ △ 34	△ 41	△ 41	→ 0
スタジオ・ プロダクション	384	359	↓ △ 24	△ 0	△ 33	↓ △ 32
放送	579	582	→ 2	17	37	↑ 19
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	1,101	1,298 (170)	↑ 197	112	48 (△59)	↓ △ 64
その他	40	167	↑ 127	△ 21	15	↑ 36
全社費用				△ 181	△ 193	↓ △ 12
合計	3,556	4,197	↑ 640	360	226	↓ △ 133

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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	1,289	1,661 (202)	↑ 372	475	394 (△108)	↓ △ 80
			+29%			△17%
			既存事業のみ +13%			既存事業のみ +6%

- ✓ 通信制高校の在籍生徒数は3校で9,410名と過去最高を更新し、増収増益
(※学校基本調査比較より)
- ✓ eスポーツコースを含む通学コース生徒も増加
- ✓ 一方で、大規模な教員の採用により一時的な募集費と人件費が増加
- ✓ 引き続き、急速な成長に伴う教員の確保や定員増等の課題に対応
- ✓ 日本語教育は受講生が増加

- ◆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)
- ◆プログラミング教育

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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
教育 (うちdiv影響/のれん含む)	1,289	1,661 (202)	↑ 372	475	394 (△108)	↓ △ 80
			+29%			△17%
			既存事業のみ +13%			既存事業のみ +6%

子会社化したdivの影響

- ✓ 前四半期(1月～3月)に比べ、売上高は増加(+27百万円)、営業損失は改善(+21百万円)
- ✓ 短期的には赤字の影響を見込むが収支を改善し、より大きい成長をめざす

- ◆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)
- ◆プログラミング教育

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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
メディア コンテンツ	161	126	△ 34	△ 41	△ 41	0

△21%

同水準

- ✓ エンタメ情報サービスは前年同期並みの売上高だった一方、ビデオ・コミックサービスは減収
- ✓ コスト抑制効果により、前年同期と同水準の損失となった
- ✓ コンテンツ販売事業は前期末に終了
- ✓ 戦略的選択肢の検討を継続

◆デジタルメディアサービス

- ・ビデオ・コミックサービス
- ・エンタメ情報サービス 等

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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
スタジオ・プロダクション	384	359	↓ △ 24	△ 0	△ 33	↓ △ 32
			△6%			損失拡大

- ✓ 2023年5月に発生した米ハリウッドでのストライキの影響が継続し、売上は減少し損失を計上
- ✓ 上期中は上記影響が続く見込み
- ✓ 中期的には、業務改善やAI活用等による高付加価値化をめざす

◆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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
放送	579	582	→ 2	17	37	↑ 19
			微増			100%

- ✓ 視聴料収入の減収傾向は続く
- ✓ スポンサー収入や「釣りビジョン倶楽部(VOD)」の売上の増加が上記影響を補い、売上高は前年同期と比較して微増
- ✓ コスト抑制効果により、営業利益は増益
- ✓ 戦略的選択肢の検討を継続

◆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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	1,101	1,298 (170)	↑ 197	112	48 (△59)	↓ △ 64
			+18%			△57%
			既存事業のみ +13%			既存事業のみ △4%

- ✓ 主力のアカマイ(CDN)サービスは、前年同期と同水準で推移
- ✓ システムデザイン開発は増収となったが、原価増が影響し赤字を計上
- ✓ グループ内の各事業のDXに貢献

◆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 ◆DX・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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
技術 (うちdivx影響/のれん含む)	1,101	1,298 (170)	↑ 197	112	48 (△59)	↓ △ 64
			+18%			△57%
			既存事業のみ +13%			既存事業のみ △4%

子会社化したdivxの影響

- ✓ 前四半期(1月～3月)に比べ、売上高は減少(△60百万円)、営業損失は拡大(△49百万円)
- ✓ 前四半期にあった大型受託案件がなかったため売上高は減少し、のれんの償却を含め損失が拡大
- ✓ 早期の黒字化をめざす

◆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 ◆DX・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		
	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
その他	40	167	↑ 127	△ 21	15	↑ 36
			+315%			黒字転換

- ✓ ゲームパブリッシング事業は、大型開発案件の受託や新規タイトルのリリースにより増収、黒字に転換
- ✓ プロeスポーツ推進事業は売上高・営業損失ともに前年同期と同水準で着地

◆ゲームパブリッシング事業

◆プロeスポーツ推進事業(賞金・配信収入・スポンサー収入等)

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)

	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期	増減額
全社費用	△ 181	△ 193	△ 12

7%費用増

- ✓ グループの成長に伴う管理部門の強化や新卒採用により、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)

	2023年度	2024年度 第1四半期	増減額	増減率
総資産	11,890	11,021	△ 868	△7%
負債	5,981	5,441	△ 539	△9%
純資産	5,909	5,579	△ 329	△6%
自己資本	4,774	4,454	△ 320	△7%
非支配株主持分	1,134	1,125	△ 8	△1%
自己資本比率	40%	40%	—	—

総資産

売掛金や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、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、配当金の支払いや自己株式の取得等により純資産は減少

連結財政状態



キャッシュフローの状況

	2023年度 第1四半期	2024年度 第1四半期
営業キャッシュフロー	△ 224	△ 571
投資キャッシュフロー	△ 63	△ 63
財務キャッシュフロー	△ 248	△ 477
現金及び現金同等物に係る換算差額	17	13
現金及び現金同等物の増減	△ 519	△ 1,099
現金及び現金同等物の期末残高	5,347	4,726

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

営業キャッシュフロー

税引前利益245百万円を計上した一方、売上債権の増加や前受金の減少、賞与の支払い等により、マイナス571百万円

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

主に配当金の支払いや自己株式の取得等により、マイナス477百万円

◆2024年度第1四半期決算概要

◆株主還元

◆サステナビリティ(人的資本)への取り組み

◆トピックス

【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

その他トピックス

株主還元:①配当

前期の配当を1株当たり33円(連結配当性向:35.3%)で実施
当期の配当は1株当たり40円(連結配当性向:35.6%)を予想

	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(実績)	33円00銭	240百万円	35.3%
2024年度(予想)※	40円00銭	283百万円	35.6%

※2024年度(予想)の「配当総額」及び「連結配当性向」は自己株式の取得(20万株)及び消却の影響を考慮しております

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

株主還元:②自己株式の消却

2024年5月10日の取締役会決議に基づき
自己株式の消却を実施

【自己株式の消却】

消却株式総数	414,732株 (消却前の発行済株式総数に対する割合5.24%)
消却日	2024年6月11日

(ご参考 2024年6月30日時点)

- ・発行済株式総数 7,500,000株 (自己株式を除く: 7,164,939株)
- ・自己株式数 335,061株

株主還元:③自己株式の取得

2024年5月10日の取締役会決議に基づき
自己株式の取得を継続中

【自己株式の取得状況】(2024年6月30日時点)

取得株式総数	108,900株(上限20万株に対する進捗状況54.5%)
取得株式総額	172百万円(上限2.6億円に対する進捗状況66.4%)
取得期間	2024年5月13日～2024年7月31日
取得方法	証券会社への投資一任勘定取引による市場買付

(ご参考 2024年6月30日時点)

- ・発行済株式総数 7,500,000株 (自己株式を除く: 7,164,939株)
- ・自己株式数 335,061株

本日、取得期間延長を決議

株主還元:③自己株式の取得

✓ 自己株式の取得期間延長

【変更前】(2024年5月10日付取締役会決議の内容)

取得株式総数	200,000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2.75%)※
取得株式総額	2.6億円(上限とする)
取得期間	2024年5月13日～2024年7月31日
取得方法	証券会社への投資一任勘定取引による市場買付

※2024年3月31日時点の発行済株式総数(自己株式を除く)7,276,109株に対する割合



【変更後】(2024年7月30日付取締役会決議の内容)

取得株式総数	200,000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2.79%)※
取得株式総額	2.6億円(上限とする)
取得期間	2024年5月13日～ 2024年10月31日
取得方法	証券会社への投資一任勘定取引による市場買付

※2024年6月30日時点の発行済株式総数(自己株式を除く)7,164,939株に対する割合

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

◆2024年度第1四半期決算概要

◆株主還元

◆サステナビリティ(人的資本)への取り組み

◆トピックス

【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

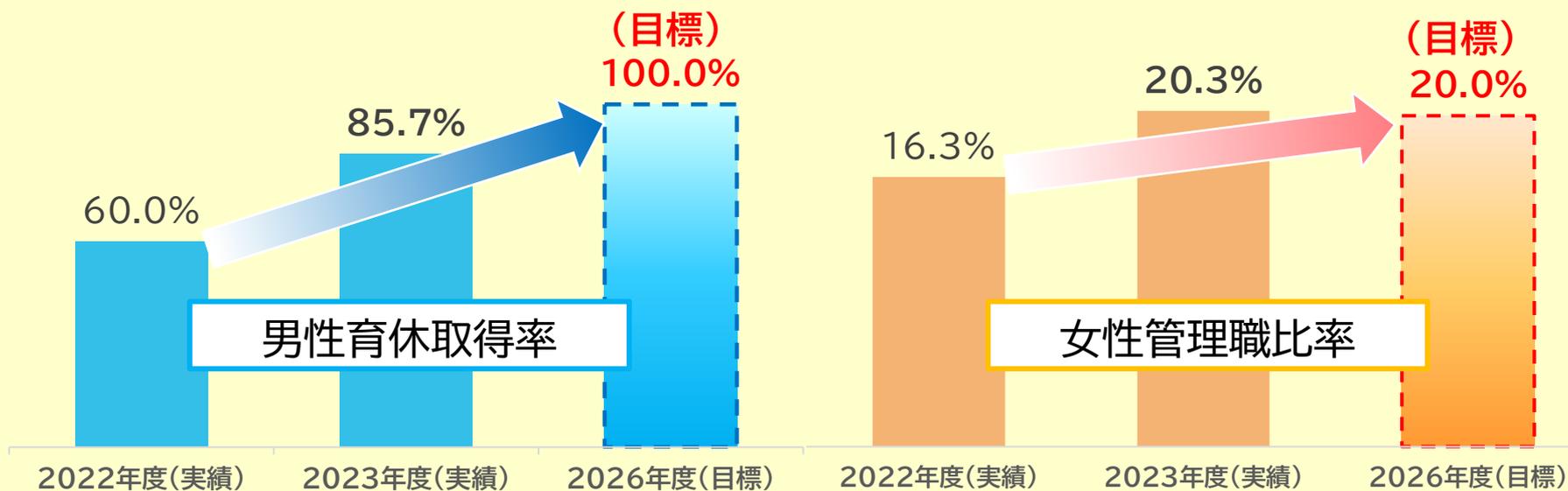
その他トピックス

サステナビリティ(人的資本)への取り組み



2023年度
育児休暇取得率
女性従業員は100%、男性従業員は85.7%

2023年度
女性管理職比率
20.3%



※実績及び目標はいずれも当社単体

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

◆2024年度第1四半期決算概要

◆株主還元

◆サステナビリティ(人的資本)への取り組み

◆トピックス

【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

その他トピックス

ルネサンス高校グループは プロレベルのITエンジニアスキルを学べる 「プログラミングコース」を開始



あなたの手で未来を創ろう

プログラミングコース

ルネサンス高校グループ × TECH CAMP 高等学院

A young man in a school uniform is sitting at a desk with a laptop, looking towards the camera. A young woman is sitting next to him, looking at the laptop screen.

<https://www.r-ac.jp/curriculum/course/programming/>



TECH CAMP 高等学院

未来を創る力を いま、始めよう

プロレベルのスキルが身につく
ネット通学型のプログラミング学校

A young man and a young woman are standing together, both holding laptops and looking at them.

<https://tech-camp.in/lps/highschool/>

2024年度・2025年度を受講生・入学生受付中

- ✓ divの全面協力による「プログラミングコース」の実現
- ✓ divは「テックキャンプ高等学院」を開設し、他の通信制高校の生徒にもサービスを提供

プログラミングスクールのテックキャンプ
代々木ゼミナールと共同で
「情報 I」の共通テスト対策教材を開発

代々木ゼミナール ×  **TECH CAMP**

2025年1月実施の大学入学共通テストより追加される
新科目「情報 I」の試験対策教材

「テックキャンプ」のプログラミング教育の知見が盛り込まれた教材を提供

ルネサンス高等学校 横浜キャンパス 7月「通学スタンダードコース」新規開講



自分のペースで高校生活を楽しみながら無理なく通学

科目にとらわれない、アクティブ・ラーニングを意識した
オリジナルカリキュラムを提供

「日本語教員国家試験対策コース」を開講



<https://www.rn-ac.jp/course/nihongo-teacher-exam/>

独自の試験対策ノウハウでしっかりサポート

質の高い日本語教師を育て、国家資格取得者を増やす

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。

◆2024年度第1四半期決算概要

◆株主還元

◆サステナビリティ(人的資本)への取り組み

◆トピックス

【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

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グループ」(「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
	プログラミング教育	・プログラミングスクール「テックキャンプ」等の運営
メディアコンテンツ	デジタルメディアサービス	・ビデオ・コミックサービス「クランクイン!ビデオ」「クランクイン!コミック」の提供 ・エンタメ情報サービス「クランクイン!」「クランクイン!トレンド」の企画・運営 ・テレビ放映権の販売、VOD権の販売、DVD/Blu-rayの販売
スタジオ・プロダクション	制作事業	・日本語字幕・吹替、聴覚障がい者向け字幕、視覚障がい者向け音声解説、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VOD	・「釣りビジョン倶楽部」の運営 ・動画コンテンツ提供事業者向けの釣りコンテンツの提供
技術	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
	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	・配給会社へブロードメディア®CDN for theater(DCP配信サービス)の提供 ・映画館へ上映システムの設計、販売、レンタル及びメンテナンスサービスの提供
	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
	DX・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の提供 ・AI技術を活用したソフトウェア開発およびソリューションの提供
	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「CAG OSAKA」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・販売及び配信

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	1,661	1,422 86%	238 14%	1,661 100%	— —
メディアコンテンツ	126	85 67%	41 33%	40 32%	86 68%
スタジオ・ プロダクション	359	— —	359 100%	359 100%	— —
放 送	582	483 83%	99 17%	582 100%	— —
技 術	1,298	1,166 90%	132 10%	356 27%	942 73%
そ の 他	167	2 1%	165 99%	167 100%	— —
合 計	4,197	3,160 75%	1,037 25%	3,169 76%	1,028 24%

- ✓ 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
- ✓ 技術、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、その他は短期の変動が大きいフロー収益が中心

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

2024年7月26日の当社取締役会決議にて譲渡制限付株式報酬としての自己株式の処分を決定

処分期日	2024年8月23日
処分する株式の種類及び株式数	当社普通株式 17,500株
処分価額	1株につき1,720円
処分価額の総額	30,100,000円
処分先及び処分株式の数	当社取締役 6名 17,500株 (社外取締役および監査等委員である取締役を除く)

ルネサンス高校グループが大阪市北区の後援のもと 「KITAKU eSPORTS SUMMER FESTIVAL」開催



小学生から高校生まで、みんなが楽しめるeスポーツイベント
eスポーツの魅力を広く知ってもらい未来のeスポーツを活性化させる

今夏サウジアラビアで開催中の賞金総額6,000万ドル以上の世界大会

「Esports World Cup」

世界の強豪28チームが頂点を目指す
「PUBG MOBILE」部門に出場！



皆さまからの熱い応援 ありがとうございます

eスポーツカフェ「e-sports place MAKUHARI ACE」と スポンサー契約を締結



「e-sports place MAKUHARI ACE」が主催する
イベント企画やキャンペーン企画に協力

カフェを活用したeスポーツイベントを開催！

Nintendo Switch™向けソフト
『RIZAP for Nintendo Switch ～体感♪リズムトレーニング～』
6月27日に発売開始



(c) RIZAP GROUP, Inc. All Rights Reserved. / (c) RFNS Production Committee

<https://www.pckt.co.jp/rizap/>

RIZAP株式会社の全面監修のもと共同開発された
体感型リズムトレーニングゲーム

システムデザイン開発とキャリアバンク株式会社が ストレスチェックサービスで業務提携

SDD

システムデザイン開発株式会社

CAREER BANK

キャリアバンク株式会社

キャリアバンクが多言語対応や業務処理ノウハウを提供
システムデザイン開発がシステム構築を担当



クラウド型ストレスチェック総合サービス「ココろDo!?'の
全国展開をめざす

DIVXが株式会社UPBONDと技術提携



Web3技術を用いた認証基盤「Login3.0」を利用した
ID統合と顧客データの一元管理を実現

ソリューションの幅を広げ、より高度な課題解決とDXを加速

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。