2026年度第2四半期
決算概況

ブロードメディア株式会社

2026年10月29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。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

◆ 2026年度第2四半期決算概要

◆ 株式会社NSSK-EPSILON1による
当社株券に対する公開買付けについて

◆ 株主還元（配当予想の修正）

【ご参考】
事業セグメントの内容
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

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

第2四半期累計期間(4月～9月)の連結経営成績

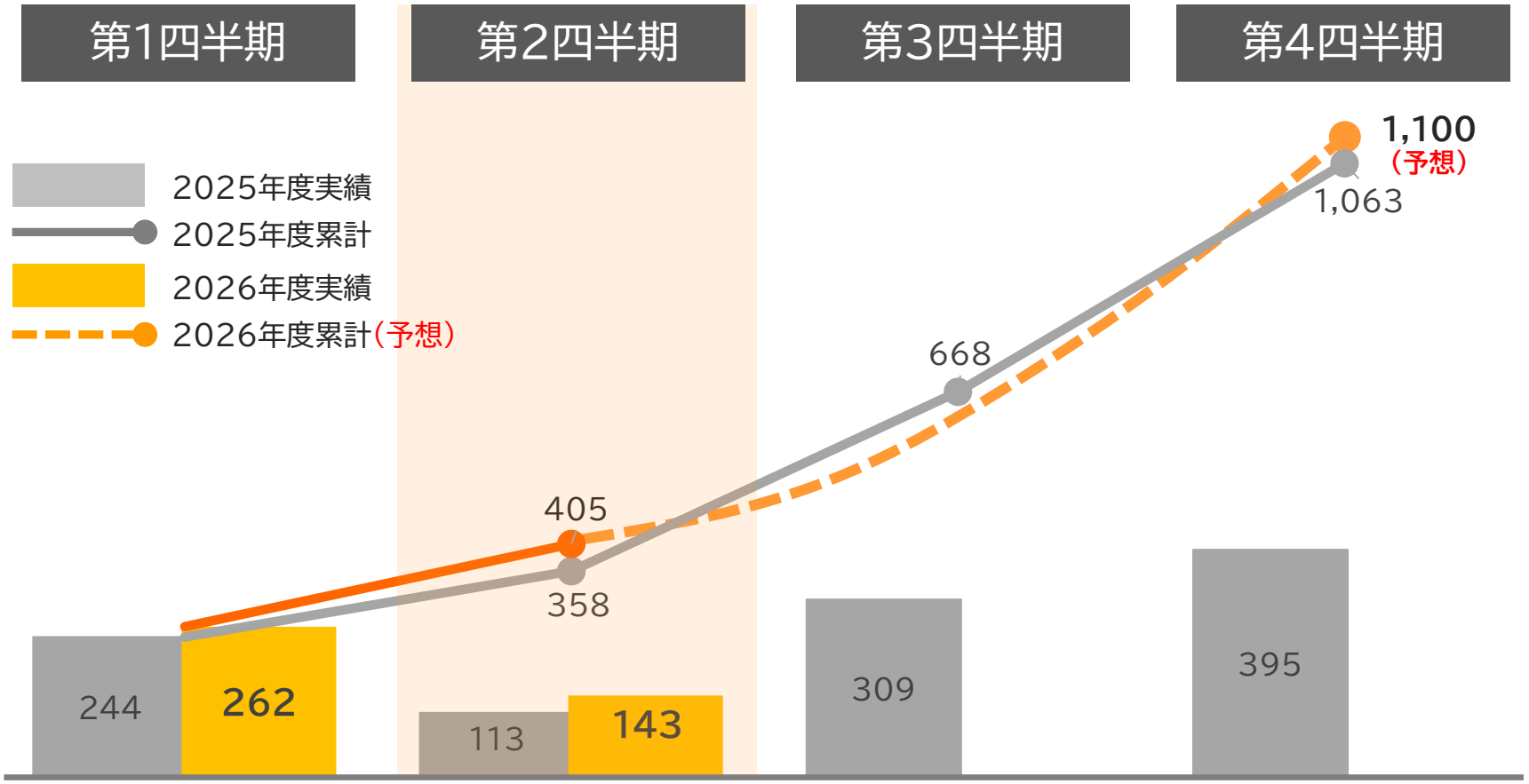
(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2025年度 第2四半期	2026年度 第2四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (26年5月12日発表)	進捗率
売上高	7,551	6,973	△578	△8%	14,500	48%
営業利益	358	405	47	+13%	1,100	37%
経常利益	377	421	43	+12%	1,100	38%
純利益	268	371	103	+38%	890	42%

- ✓ 前年同期に比べて減収増益
- ✓ 前期末をもって連結除外となった(株)釣りビジョンの第2四半期累計への影響は売上高△1,128百万円、営業利益△53百万円
- ✓ 純利益は、「その他」でプロeスポーツチーム譲渡に係る特別利益55百万円が発生したことや、前期に発生した特別損失がないこと等から増益
  (前期特損:(株)釣りビジョンでのスタジオ撤去費用約30百万円)
- ✓ 概ね想定通りに推移しており、業績予想は据え置く

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

四半期営業利益の推移（前年同期比）

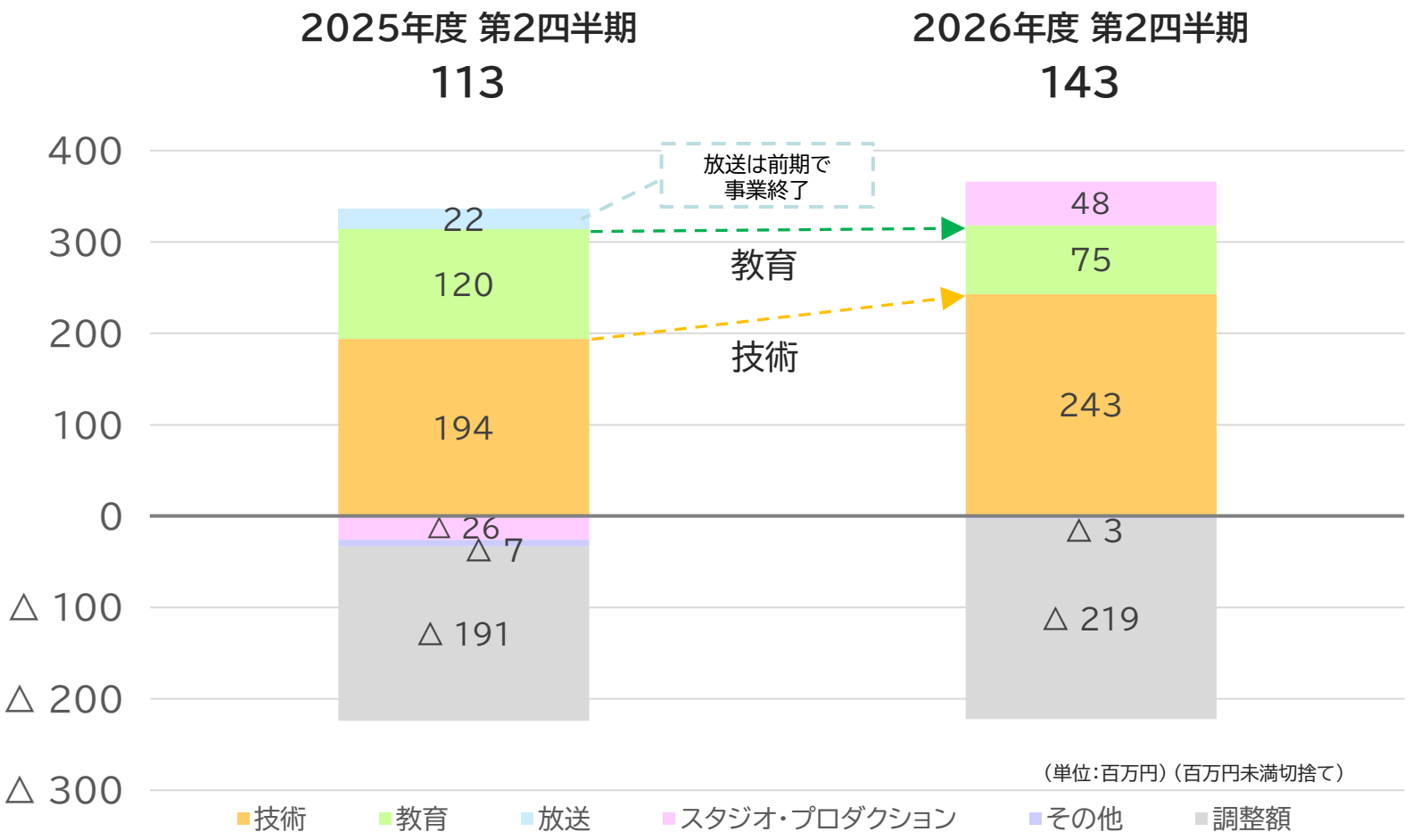


（単位：百万円）（百万円未満切捨て）

✓ 第2四半期は前年同期と比べて+30百万円の増益

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

第2四半期会計期間(7月～9月)の営業利益(前年同期比)

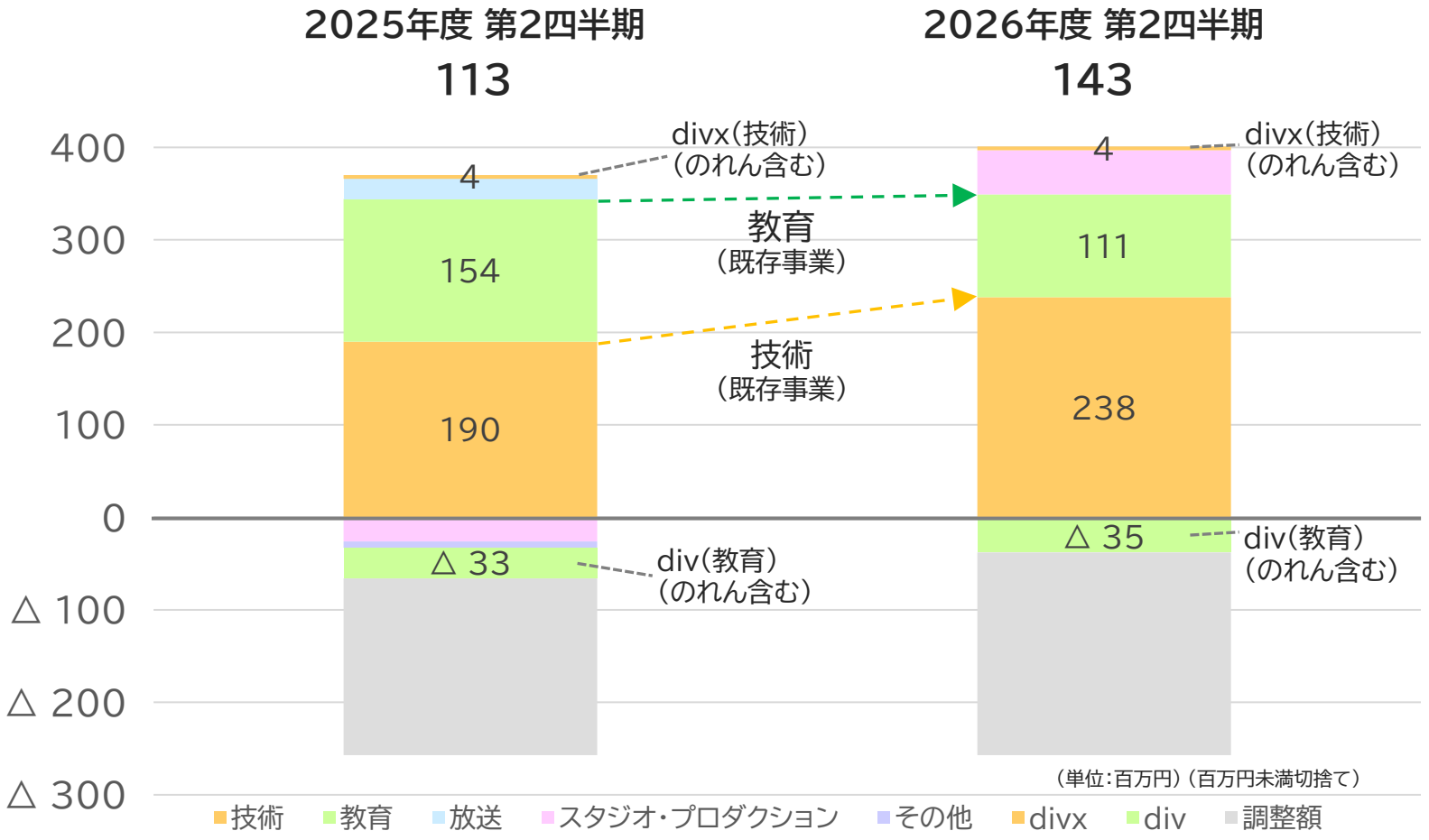


- ✓ 技術は増益、教育は減益、スタジオ・プロダクションは黒字転換となった
- ✓ 連結除外となった放送の利益計上がなくなり、マイナスの影響

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

第2四半期会計期間(7月～9月)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 ～



- ✓ 技術の既存事業は好調、教育の既存事業は減益となった
- ✓ div/divxはいずれも前年同期とほぼ同水準(のれんを含む)

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
教育 （うちdiv影響/のれん含む）	2,760 （326）	2,737 （395）	→ △ 23 （68）	420 （△ 133）	424 （△ 51）	→ 4 （82）
スタジオ・プロダクション	667	875	↗ 208	△ 48	42	↗ 90
技術 （うちdivx影響/のれん含む）	3,065 （383）	3,414 （303）	↗ 349 （△ 79）	366 （30）	406 （△ 20）	↗ 39 （△ 50）
その他	117	125	↗ 7	△ 18	△ 15	↗ 2
調整額 （うち全社費用）	△ 188	△ 179	↗ 8	△ 415 （△ 414）	△ 452 （△ 451）	↘ △ 37 （△ 36）
放送	1,128	—	↘ △ 1,128	53	—	↘ △ 53
合計	7,551	6,973	↘ △ 578	358	405	↗ 47

※「放送」事業を行っていた(株)釣りビジョンは2025年度末に株式譲渡により連結除外となったため、2026年度の実績はありません。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
教育	2,760	2,737	△ 23	420	424	4
（うちdiv影響/のれん含む）	（326）	（395）	（68）	（△ 133）	（△ 51）	（82）
			同水準			同水準
			既存事業のみ△4%			既存事業のみ△14%

【セグメント全体では前年同期と同水準】

- ✓ 通信制高校の生徒数は、特に大子校の苦戦が続き、減収減益
- ✓ 引き続き、成長のための新設校や定員増等の課題に対応
- ✓ 豊田校は利便性が高い新校舎へ9月に移転、さらなる生徒獲得をめざす
- ✓ 日本語教育は、増収となったものの、対面授業の受講生増加等により コストが増加し減益

◆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）
◆AI・プログラミング教育

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度 第2四半期	2026年度 第2四半期	増減額	2025年度 第2四半期	2026年度 第2四半期	増減額
教育	2,760	2,737	△ 23	420	424	4
（うちdiv影響/のれん含む）	(326)	(395)	(68)	(△ 133)	(△ 51)	(82)
			同水準			同水準
			既存事業のみ △4%			既存事業のみ △14%

子会社divの影響

- ✓ 個人向けAI教育（テックキャンプ AIカレッジ）や法人向けAI研修が好調で増収
- ✓ 第2四半期（7月～9月）は広告宣伝費等が増加したことで、損失が拡大
- ✓ 人件費の減少や持続的なコスト抑制により、累計期間では損失は大幅縮小
- ✓ 今期、通期黒字化をめざす

（参考：会計期間）　（単位：百万円）（百万円未満切捨て）

	2025年度			2026年度		
div影響/のれん含む	第1四半期	第2四半期	累計	第1四半期	第2四半期	累計
売上高	140	185	326	195	200	395
営業損益	△99	△33	△133	△15	△35	△51

◆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）
◆AI・プログラミング教育

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
スタジオ・プロダクション	667	875	↗ 208	△ 48	42	↗ 90
			+31%			黒字転換

【セグメント全体では増収・黒字転換】

- ✓ 第2四半期(7月～9月)に大型の受注があったことで、増収となったことに加え、固定費を圧縮したこと等もあり黒字に転換
- ✓ 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
- ✓ 会社分割も完了し、戦略的選択肢の検討を継続

◆制作事業

※2026年4月1日付で新設分割によりブロードメディア・スタジオ(株)を設立

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
技術	3,065	3,414	349	366	406	39
（うちdivx影響/のれん含む）	（383）	（303）	（△ 79）	（30）	（△ 20）	（△ 50）
			+11%			+11%
			既存事業のみ +16%			既存事業のみ +27%

【セグメント全体では増収増益】

- ✓ 主力のアカマイ(CDN/サイバーセキュリティ)サービスは、増収増益
- ✓ その他のサービスは前年同期並みで推移
- ✓ グループ内の各事業のDX、セキュリティ対策等にも貢献

◆アカマイ(CDN/サイバーセキュリティ)サービス　◆クラウドソリューション
◆DX・システム開発　◆ホスピタリティ・ネットワーク　◆デジタルシネマサービス　◆その他

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
技術	3,065	3,414	349	366	406	39
（うちdivx影響/のれん含む）	（383）	（303）	（△ 79）	（30）	（△ 20）	（△ 50）
			+11%			+11%
			既存事業のみ +16%			既存事業のみ +27%

子会社divxの影響

- ✓ 大幅な減収に加え、案件獲得のための展示会出展や広告宣伝費が増加したこと等により赤字を計上
- ✓ 営業体制の再構築により、第1四半期の赤字から第2四半期は黒字に転換、案件獲得力の強化により前期に続き通期黒字化をめざす
- ✓ AIの活用により開発の効率化を推進

（参考：会計期間）　（単位：百万円）（百万円未満切捨て）

	2025年度			2026年度		
divx影響/のれん含む	第1四半期	第2四半期	累計	第1四半期	第2四半期	累計
売上高	201	181	383	144	158	303
営業損益	25	4	30	△25	4	△20

◆アカマイ（CDN/サイバーセキュリティ）サービス　◆クラウドソリューション
◆DX・システム開発　◆ホスピタリティ・ネットワーク　◆デジタルシネマサービス　◆その他

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
その他	117	125	7	△ 18	△ 15	2
			+6%			損失縮小

【セグメント全体では増収・損失縮小】

- ✓ ゲームパブリッシング事業は、既存ゲームの売上が好調で増収となった一方、新規ゲームの開発費が先行して発生し損失が拡大
- ✓ 戦略的選択肢の検討を継続

◆ゲームパブリッシング事業

◆eスポーツ推進事業（イベント運営・賞金・配信収入・スポンサー収入等）
※2026年7月1日付でプロeスポーツチームを譲渡し、eスポーツ推進事業は停止

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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		
	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額	2025年度第2四半期	2026年度第2四半期	増減額
調整額	△ 188	△ 179	↗ 8	△ 415	△ 452	↘ △ 37
（うち全社費用）				（△ 414）	（△ 451）	（△ 36）

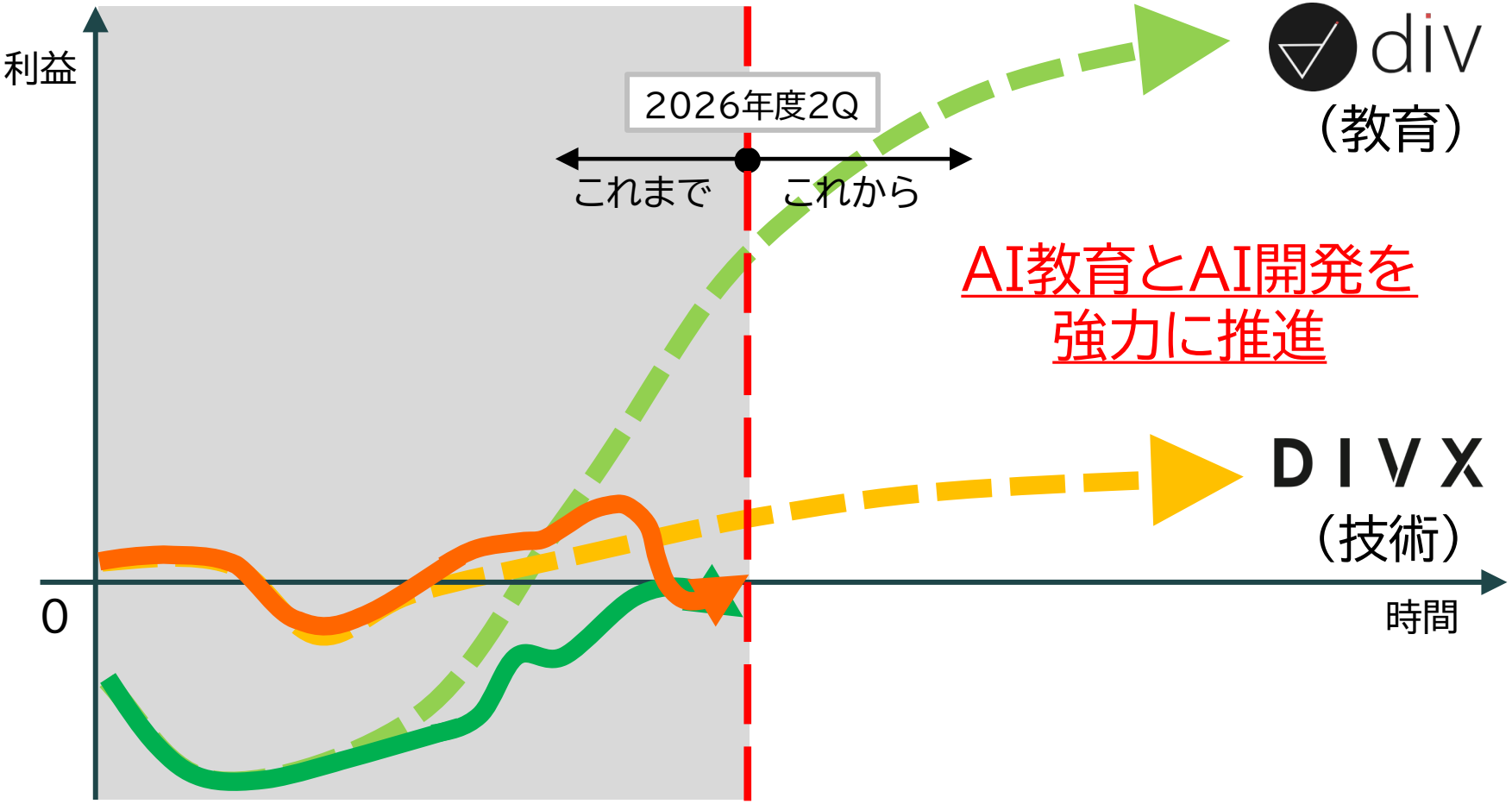
全社費用9%増

- ✓ 売上高の「調整額」は、グループ内取引の金額
- ✓ 営業利益の「調整額」は、「全社費用」の金額を含む
- ✓ 全社費用は、外部専門家への支払報酬やセキュリティ強化費用が増加

◆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）

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

div/divxの損益の状況推移



- ✓ div/divxは、上期は損失を計上したものの、今期は通期黒字化をめざす
- ✓ 前年同期と比べ、2社合計で32百万円の改善

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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）

	2025年度	2026年度 第2四半期	増減額	増減率
総　資　産	9,760	10,606	846	+9%
負　　債	4,698	5,601	903	+19%
純　資　産	5,062	5,005	△ 56	△1%
自己資本比率	52%	47%	―	―

総資産	差入保証金や売掛金が増加した一方、現預金が減少
負　債	前受金および賞与引当金が減少した一方、 自治体からの就学支援金入金が早期化し預り金が増加
純資産	純利益を計上した一方、配当金の支払い（約427百万円）等により 純資産は減少

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

連結財政状態

キャッシュフローの状況

	2025年度 第2四半期	2026年度 第2四半期
営業キャッシュフロー	△ 579	623
投資キャッシュフロー	△ 120	△ 548
財務キャッシュフロー	△ 848	△ 527
現金及び現金同等物に係る換算差額	3	△ 2
現金及び現金同等物の増減	△ 1,545	△ 456
現金及び現金同等物の期末残高	4,075	4,388

（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476百万円の計上に加え、通信制高校事業で自治体からの就学支援金が早期に入金されたこと等によりプラス623百万円
投資キャッシュフロー	通信制高校事業の豊田校移転に関する保証金の支払いや資産の取得等によりマイナス548百万円
財務キャッシュフロー	配当金の支払いや借入金の返済等によりマイナス527百万円

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

◆ 2026年度第2四半期決算概要

◆ 株式会社NSSK-EPSILON1による
当社株券に対する公開買付けについて

◆ 株主還元（配当予想の修正）

【ご参考】
事業セグメントの内容
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

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

1. 公開買付け(TOB)への賛同・応募推奨

- ✓ 当社は、本日開催の取締役会において、株式会社NSSK-EPSILON1による当社株式のTOBに賛同し、応募推奨することを全会一致で決議
- ✓ TOB成立後、スクイーズアウトを経て当社株式は非公開化される予定

公開買付者	株式会社NSSK-EPSILON1 ※1
公開買付期間	2026年10月30日～2026年12月14日(30営業日)
買付価格	普通株式1株につき2,500円
プレミアム	・公開買付実施の公表日の前営業日(10/28)終値1,975円に対して26.58%のプレミアム ・直近1カ月終値の単純平均1,896円に対して31.86%のプレミアム ・直近3カ月終値の単純平均1,777円に対して40.69%のプレミアム ・直近6カ月終値の単純平均1,801円に対して38.81%のプレミアム
買付予定株数	下限4,718,100株 所有割合にして67.47%（上限の設定はなし）
筆頭株主の応募	筆頭株主であるAVI Japan Opportunity Trust Plcを含むAVI投資法人等※2(合計所有割合:40%)は、本TOBに応募することを公開買付者と合意済み

※1 株式会社日本産業推進機構(NSSK)が運営するファンド傘下の子会社
※2 AVI Japan Opportunity Trust Plc、AVI Japanese Special Situations Fund及びその他の投資法人1つの総称

※ 詳細につきましては、別途本日公表いたしました「株式会社NSSK-EPSILON1による当社株券に対する公開買付けに関する意見表明(賛同)及び応募推奨のお知らせ」をご参照ください。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

2. 本資本政策の背景／当社の経営課題

✓ 通信制高校事業の継続的成長

→ 成長に必要な定員拡大・教員確保・教育内容の充実等は
実行から効果が出るまでに相応の時間を要する

✓ 「独自の複合的な教育事業（教育×技術×AI）」の推進

→ AI教育分野をはじめとする次世代事業に対する
機動的かつ継続的な投資と育成が必要

✓ 業績低迷事業への対応

→ 新たな付加価値創造による業績向上や戦略的選択肢の検討を含めた
抜本的な対策を講じ、業績と資本効率の改善を図ることが必要

✓ AI人材の確保・育成

→ 社員をAI人材へ成長させるための継続的投資と専門知識を有する
人材の確保・育成が必要

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

3. 本資本政策の背景／検討の経緯

- ✓ 経営課題を解決し、企業価値を向上させるための経営戦略を検討する中で、中長期的に企業価値を最大化する資本政策の在り方も総合的に検討

- ✓ 課題解決のために、「機動的・継続的な成長投資」「業績低迷事業への対応」「人材の育成」等が必要だが、いずれも効果発現に相応の期間を要するため、短期的に業績・株価に影響を及ぼし得る

当社株主の利益最大化と当社グループの成長加速のため
外部のパートナーを新たに株主に迎え
施策を実行することが望ましいと判断

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

4. 本資本政策の実施プロセス

- ✓ 上場維持・非公開化のどちらが当社企業価値の向上に資するかは、候補先の提案内容等によることから、いずれの選択肢も排除しない提案を募る入札プロセスが望ましいとの判断

- ✓ 独立した立場で、当社企業価値向上・株主利益確保の観点から検討・交渉・判断を行うためファイナンシャル・アドバイザーとリーガル・アドバイザーを選任

- ✓ 意思決定過程の公正性、透明性及び客観性を担保することを目的として独立社外取締役による特別委員会を設置

複数の事業会社や投資ファンド等から幅広く提案を受け付け

第一次・第二次入札プロセスを通じて各提案を慎重に比較検討

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

5. 最終候補の選定

- ✓ 複数候補の中で、NSSKグループの提案は候補の中で最も高額であり、適切なプレミアムが付されている
- ✓ 成長戦略を含む経営戦略や支援体制の提案内容は、当社事業への深い理解に基づくものであり、NSSKグループの知見とリソース、日本市場への強いコミットメントと豊富な実績に裏付けられたものであると判断

当社としてNSSKグループが
新たなパートナーとして最適と総合的に判断

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

6. NSSKグループと進める今後の協力体制

- ✓ NSSKグループがかかわる株式会社ウィザス（通信制高校「第一学院高等学校」の運営等）や株式会社WEWORLD（日本語学校の運営等）とのシナジー創出・連携、技術事業の成長支援、内部管理体制の強化等の推進

- ✓ NSSKグループからの経営ノウハウを基礎とした会社成長を支援する経営改善パッケージ等の提供

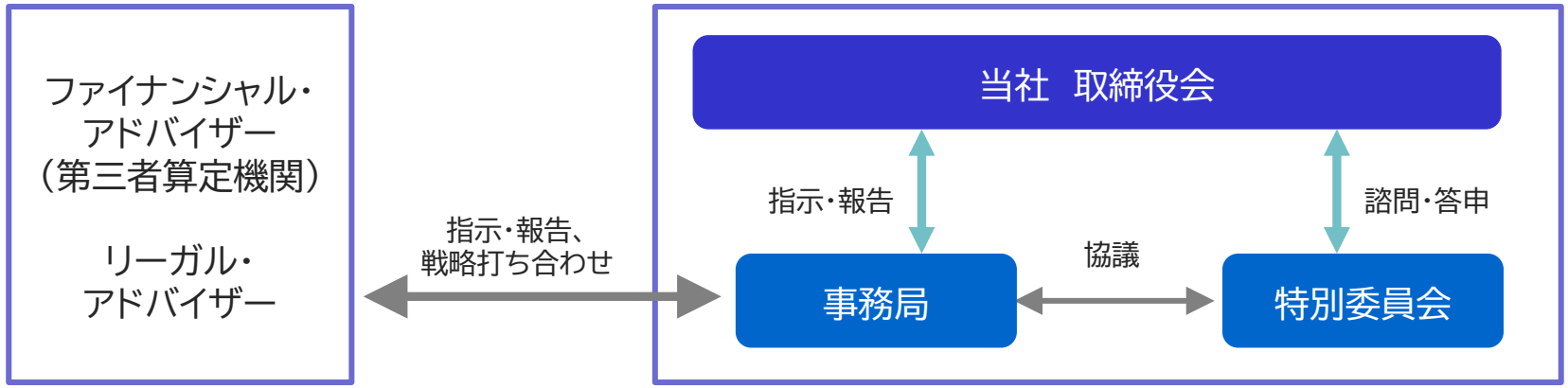
NSSKグループとの協力体制を構築し
経営効率のさらなる向上や成長戦略の積極的な推進により
当社の中長期的な企業価値最大化を実現する

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

7. 公正性担保への取り組み

- ✓ 独立したファイナンシャル・アドバイザー（第三者算定機関）からの株式価値算定書を取得
- ✓ 独立したリーガル・アドバイザーも選任し、法的側面からもプロセスの適正性を確保
- ✓ 利益相反防止、公正性担保のための多重の手続きを採用
- ✓ 特別委員会による検討を踏まえ、透明かつ公平な意思決定を行った

検討体制



© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

8. 株主の皆様の利益について

- ✓ 公開買付価格は、複数候補による公正な入札で決定された最も高額な提案
- ✓ 適切なプレミアムが付された価格により、一般株主の皆様に公正な売却の機会を提供
- ✓ 買付け下限は一般株主の過半数による賛同（マジョリティオブマイノリティ）を要件としている

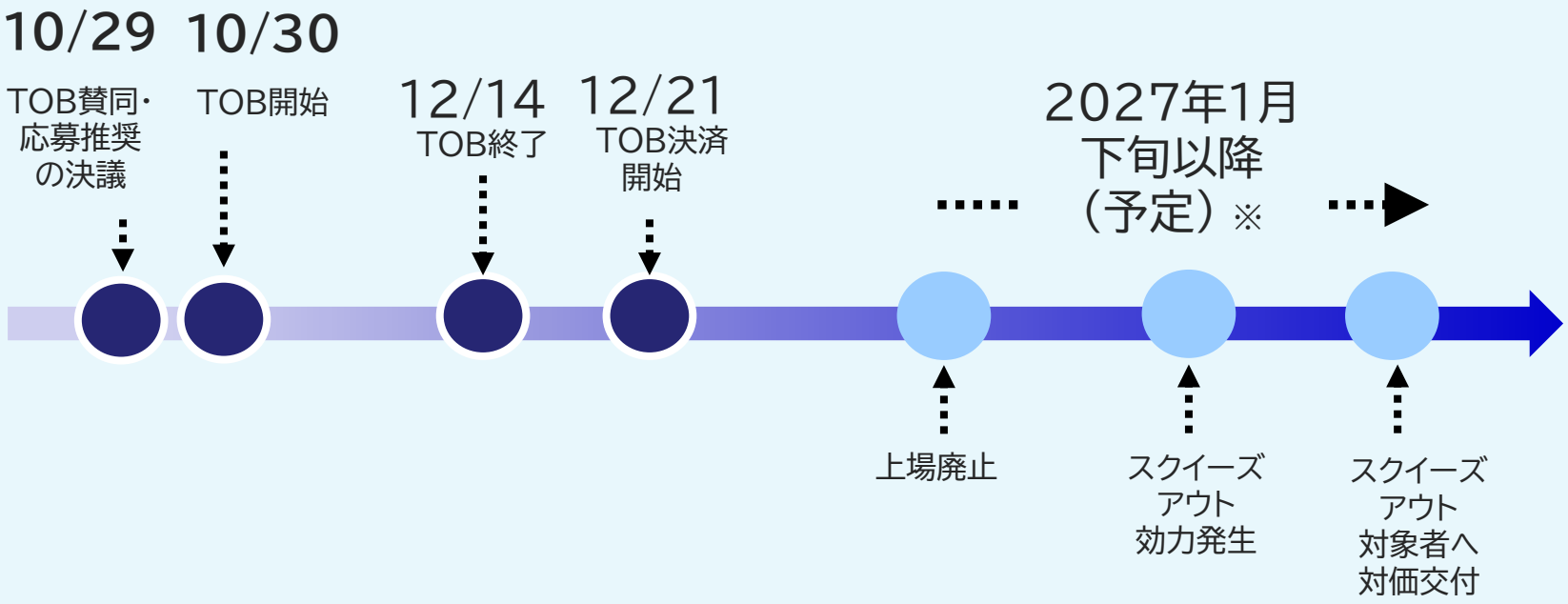
株主の皆様の利益を最大限に考慮

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

9. 今後のスケジュール

- ✓ 買付け期間は2026年10月30日から12月14日まで（30営業日）
- ✓ 公開買付け成立後、当社株式は非公開化される予定

今後の想定スケジュール



※ TOBの結果やスクイーズアウトの具体的な方法によって、時期が変更となる場合があります

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

10. 株主の皆様へのメッセージ

- ✓ 本公開買付けは公正かつ透明なプロセスを経て決定され、株主の皆様の利益を最大限に考慮されたものと考えています。
  当社は株主の皆様に本公開買付けへの応募を推奨いたします。

- ✓ 引き続き、当社およびグループのさらなる発展に
  ご理解とご支援を賜りますようお願い申し上げます。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

◆ 2026年度第2四半期決算概要

◆ 株式会社NSSK-EPSILON1による
当社株券に対する公開買付けについて

◆ **株主還元（配当予想の修正）**

【ご参考】
事業セグメントの内容
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

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

株主還元(配当予想の修正)

- ✓ 2026年度中間配当は、期首の予定どおり見送らせていただきます
- ✓ 2026年度期末配当は、1株当たり65円を予想しておりましたが、公開買付け(TOB)が成立することを条件に、配当予想を修正し、無配とさせていただきます
- ✓ TOBへの応募の有無により株主間で経済的利益に差異が生じることを回避し、株主の皆様の公平性を確保するため

	第2四半期末	期　末	合　計
前回発表予想 (2026年5月12日公表)	0円00銭	65円00銭	65円00銭
今回修正予想	－	0円00銭	0円00銭
前期実績(2025年度)	0円00銭	60円00銭	60円00銭

※詳細につきましては、別途本日公表いたしました「株式会社NSSK-EPSILON1による当社株券に対する公開買付けに関する意見表明(賛同)及び応募推奨のお知らせ」及び「2027年3月期の期末配当予想の修正(無配)に関するお知らせ」をご参照ください。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

- 2026年度第2四半期決算概要
- 株式会社NSSK-EPSILON1による
  当社株券に対する公開買付けについて
- 株主還元（配当予想の修正）

【ご参考】
事業セグメントの内容
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

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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	・日本語教師（登録日本語教員）養成講座・外国人向け日本語研修を提供する「ルネサンス日本語学院」の運営
	AI・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」「テックキャンプ高等学院」等の運営 ・IT業界特化型転職支援サービス「divエージェント」等の運営
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
技術	アカマイサービス	・「WAFサービス」等のサイバーセキュリティサービスの提供 ・コンテンツを最適な形で配信する「CDNサービス」の提供
	クラウドソリューション	・通信事業者・IPTV事業者・CG制作会社等へのクラウドゲーム配信技術の提供 ・3DCG配信サービス「G-cluster XR」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	eスポーツ推進事業（注）	・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

（注）2026年7月1日付でプロeスポーツチームを譲渡し、eスポーツ推進事業の運営を停止いたしました。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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	2,718	2,161 80%	557 20%	2,701 99%	16 1%
スタジオ・プロダクション	875	— —	875 100%	875 100%	— —
技術	3,257	2,988 92%	268 8%	646 20%	2,610 80%
その他	122	— —	122 100%	122 100%	— —
合計	6,973	5,149 74%	1,823 26%	4,346 62%	2,627 38%

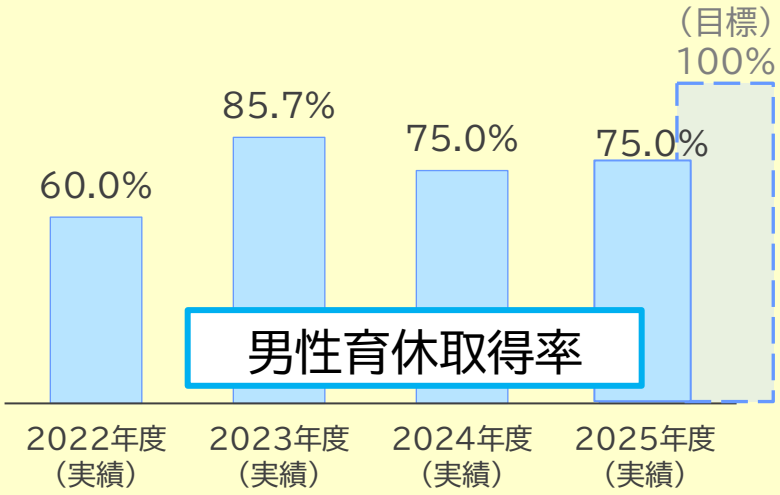
- ✓ 教育は独自商品による継続性の高いストック収益が中心
- ✓ 技術は独自商品以外によるストック収益が中心
- ✓ スタジオ・プロダクション、その他は独自商品による短期の変動が大きいフロー収益が中心

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

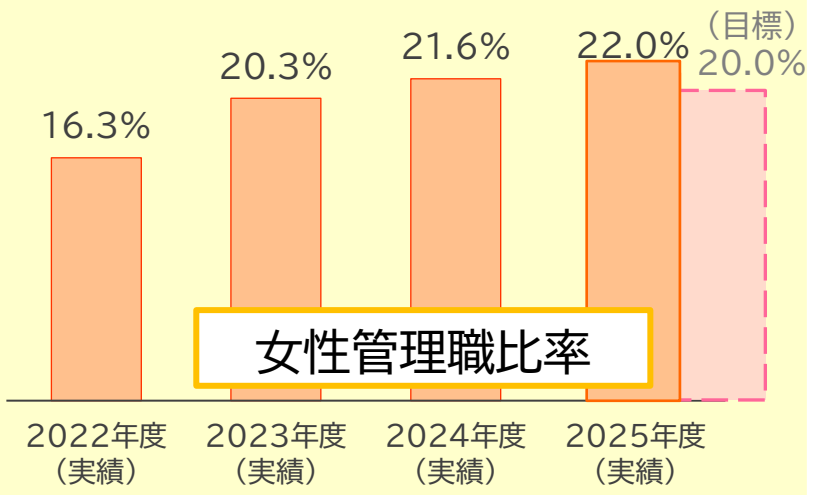
サステナビリティ（人的資本）への取り組み

当社は、2023年度に「男性育児休暇取得率」及び
「女性管理職比率」の目標を定め、目標達成に向け取り組んできた

育児休暇取得率
（2025年度末までに取得率100%）



女性管理職比率
（2025年度末までに20%）



実績及び目標はいずれも当社単体

- ✓ 女性管理職比率は目標を上回る
- ✓ 育休取得率は男性従業員は75%、女性従業員は100%となった
- ✓ 2026年度に新たに3か年の行動計画を策定

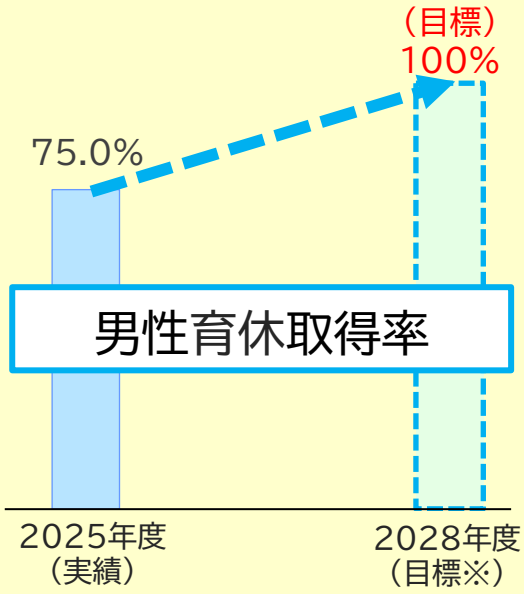
© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

サステナビリティ(人的資本)への取り組み

2026年度からは新たに3つの目標を定め目標達成に向け推進

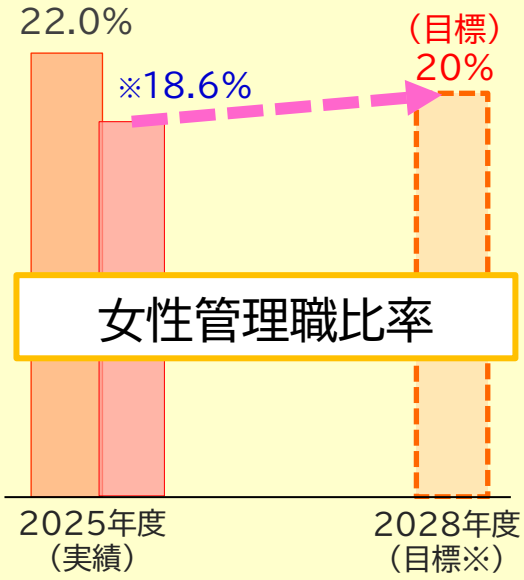
継 続

男性育児休暇取得率



継 続

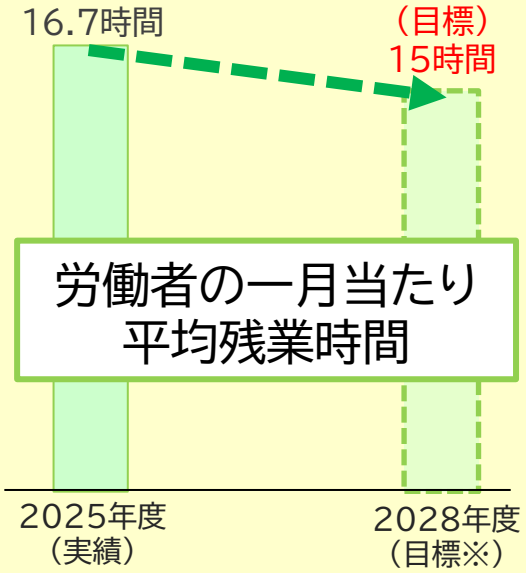
女性管理職比率



※スタジオ・プロダクション本部の子会社化の影響を除いた女性管理職比率：18.6%

新 規

平均残業時間/月



※目標は2026年6月に見直しを行い、新たに策定した「ブロードメディア株式会社行動計画」に基づく目標です
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・運用を継続

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

教育（通信制高校）

ルネサンス高校グループ

Broadmedia

「ルネサンス豊田高等学校」
新校舎移転開校式を開催

通信制高校の校舎であると同時に、
中学生を対象としたフリースクールや、
外国人住民向け日本語教育・日本語教師養成講座の開講、
AI・プログラミング教育の展開を予定

地域企業のDX推進やデジタル人材育成を支援し
多文化共生社会の実現に向けた教育拠点をめざす

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

ルネサンス高校グループ

Broadmedia

ルネ高グループeスポーツコース生
高校生eスポーツの祭典『STAGE:0 2026』で大健闘

ヴァロラント部門

準優勝

ルネサンス大阪高等学校
「なめくじブラザーズ」

優勝

ルネサンス高等学校
「Across」

第3位

ルネサンス高等学校
「なめとんきシスターズ」

リーグ・オブ・レジェンド部門

準優勝

ルネサンス大阪高等学校
「CrabFamily」

eスポーツ初心者から強い選手が育つサイクルが循環し
日々の練習で培ったチームワークと粘り強さを、存分に発揮

今年もたくさんの応援、誠にありがとうございました！

※「Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2026」とは:
同じ高校内のチームで日本一を争う高校対抗eスポーツ大会、2026年のエントリー総数2,181チーム、7,311名参加の”高校eスポーツの祭典”

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

ルネサンス高校グループ

Broadmedia

ルネサンス高校グループが「東京ゲームショウ2026」に出展

生徒制作のユニフォームデザインの一般投票と
ルネ中等部eスポーツクラスの学びを体験できる企画を実施

「ゲームが好き」という気持ちを学びや人とのつながり、
将来の可能性へとつなげていく

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

教育（AI・プログラミング教育）

「テックキャンプ」をAI・IT教育のブランド総称へ、ITエンジニア養成スクールは「テックキャンプ エンジニア」に名称変更

「テックキャンプ」
AI・IT教育サービス全体を表す総称

「テックキャンプ エンジニア」
ITエンジニア養成スクール

ポータルサイト：https://tech-camp.in/

**個人のスキルアップから法人の人材育成まで、
多様なデジタル人材育成サービスを提供**

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

法人向け 法人向け「テックキャンプ FDE」開始

「人材育成プログラム」と「伴走コンサルティング」の
2つのメニューを加えた法人向けソリューションの提供を開始

FDEの育成から組織へのAI実装・定着までを一気通貫で支援

※ FDE（Forward Deployed Engineer：フォワード・デプロイド・エンジニア）
企業の業務課題を深く理解し、AIを用いて実装・運用まで完遂させるAI時代の新しい職種

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

教育（AI・プログラミング教育）

個人向け

ビジネス映像メディア『PIVOT』で対談

～中島聡氏とdiv代表の石原が「FDE思考」とAI時代の核心人材を語る

受講料5.5万円割引キャンペーンを実施

特設サイト：https://tech-camp.in/lps/fde/pivot

「現場の知見×AI実装力」で
組織のDX・業務変革をリードできる人材を育成

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

企業理念

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ーの形成・発展に貢献する

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

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。

© 2026 Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.