



Broadmedia

2020年度第2四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2020年10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。

2020年度第2四半期決算概要

2020年度業績予想

株主還元

譲渡制限付株式報酬制度の導入(従業員向け)

トピックス

第2四半期累計期間(4月～9月)の連結経営成績

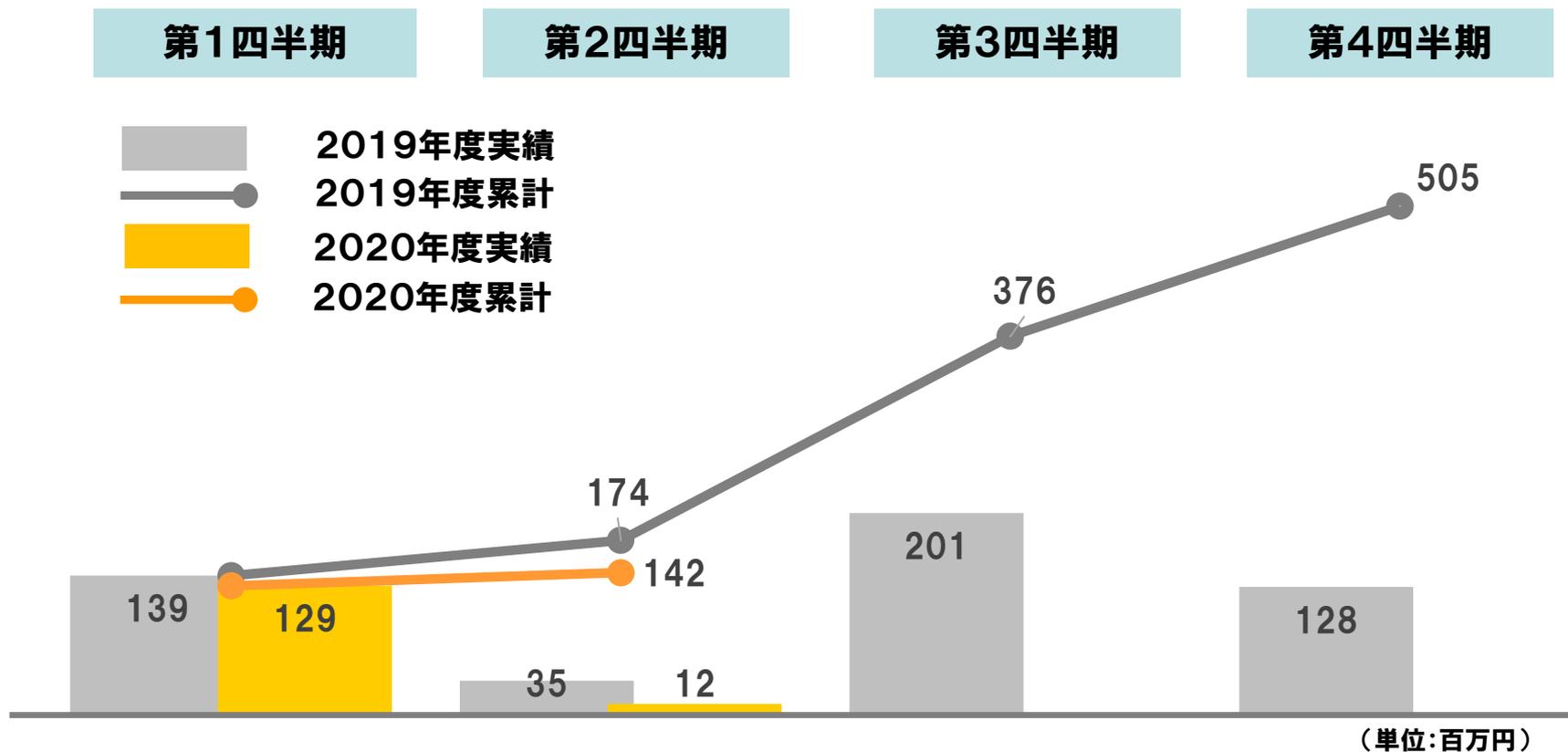


(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	増減率
売上高	5,491	5,304	↓ Δ 187	Δ 3%
営業利益	174	142	↓ Δ 32	Δ 19%
経常利益	268	138	↓ Δ 129	Δ 48%
純利益	222	43	↓ Δ 179	Δ 81%

概況

- コロナ禍の影響もあり、前年同期と比べて減収、営業減益
- 経常利益は受取保険金がなかったこと等により減益
- 釣りビジョン社において損害賠償請求訴訟の一部解決金(122百万円)や過年度法人税の還付(56百万円)がなかったため、純利益も大幅な減益



■ 営業利益は前年同期と同じ傾向で推移

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		
	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
教育	900	1,065	↑ 165	123	230	↑ 106
スタジオ・コンテンツ	1,570	1,392	↓ △ 177	△ 35	△ 77	↓ △ 41
放送	1,389	1,300	↓ △ 88	139	137	→ △ 1
技術	1,631	1,544	↓ △ 86	179	119	↓ △ 60
全社費用				△ 231	△ 268	↓ △ 36
合計	5,491	5,304	↓ △ 187	174	142	↓ △ 32

- ✓ 「教育」は増収増益
- ✓ 「スタジオ・コンテンツ」は大幅な減収となり赤字が拡大
- ✓ 「放送」「技術」は減収減益となるも営業利益を計上

※2020年度第1四半期より報告セグメントを変更しております。

2019年度第2四半期の数値は、新たなセグメント区分に組み替えて表示しております。

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		
		2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
教	育	900	1,065	↑ 165	123	230	↑ 106
		+18%			+86%		

- ✓ 入学生徒数が前年に引き続き過去最高を更新し、増収増益
- ✓ 引き続き連結業績を牽引

◆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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
スタジオ・コンテンツ	1,570	1,392	↓ Δ 177	Δ 35	Δ 77	↓ Δ 41
			Δ11%			赤字拡大

- ✓ デジタルメディアサービスはコンテンツ配信は好調だったものの、
広告収入の減少により、減収減益
- ✓ コンテンツ販売事業はテレビ向け番組販売が大幅に減少
- ✓ 制作事業は前年同期には及ばず減収減益
コロナ禍により延期・中止されていた日本語吹替制作は再開
- ✓ セグメント全体では、売上高は減少し、赤字が拡大

◆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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

		売 上 高			営 業 利 益		
		2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
放	送	1,389	1,300	△ 88	139	137	△ 1
				△6%	同水準		

- ✓ 視聴料収入は減少傾向が続く
- ✓ コロナ禍の影響でロケを自粛したため、新番組の放送ができずスポンサー収入が減少した一方で、撮影費用等は抑制
- ✓ 4月に開始した「釣りビジョンVOD」は、コロナ禍の影響によりプロモーション活動を大幅抑制
- ✓ その結果、全体では減収となったものの、営業利益は同水準

◆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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

		売上高			営業利益		
		2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
技	術	1,631	1,544	↓ Δ 86	179	119	↓ Δ 60
		Δ5%			Δ34%		

- ✓ CDN(アカマイ)サービスは引き続き好調
- ✓ デジタルシネマサービスにおけるVPFサービスは期間限定事業であり、10年間の期限が到来し、配給会社からの収入は上期に終了
- ✓ デジタルシネマサービスにおける配信サービスは、コロナ禍の影響による映画館の休業や新作映画の公開延期もあり、低調に推移
- ✓ クラウドゲームはアプリ販売等が好調だったものの、新たなプラットフォームの立ち上がりの遅れにより、低調に推移

- ◆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
- ◆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)

	営 業 利 益		
	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期	増減額
全 社 費 用	△ 231	△ 268	↓ △ 36

16%費用増

- ✓ 子会社の吸収合併に伴い、管理部門に係る費用を整理・集約
- ✓ 株主総会の基準日変更に伴う一時的な費用が発生
- ✓ 減資を行ったことにより税金費用は抑制

◆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

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)

	2019年度	2020年度 第2四半期	増減額	増減率
総資産	7,408	6,684	△ 724	△10%
負債	3,856	3,038	△ 818	△21%
純資産	3,552	3,646	93	3%
自己資本	2,693	2,745	51	2%
非支配株主持分	858	900	42	5%
自己資本比率	36%	41%	—	—

総資産

- 前払費用が増加した一方で、現預金や売掛金等が減少

負債

- 前受金や買掛金、未払法人税等が減少

純資産

- 純利益の計上により純資産は増加
- 減資の効力が発生
- 自己資本のうち2,297百万円は利益剰余金

キャッシュフローの状況

	2019年度 第2四半期	2020年度 第2四半期
営業キャッシュフロー	254	△ 432
投資キャッシュフロー	△ 92	△ 186
財務キャッシュフロー	△ 62	△ 156
現金及び現金同等物の増減	98	△ 777
現金及び現金同等物の期末残高	1,971	2,597

(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127百万円を計上した一方、預り金の減少や法人税等の支払いにより、マイナス432百万円

投資キャッシュフロー

- 固定資産の取得や貸付により、マイナス186百万円

財務キャッシュフロー

- リース債務返済や社債の償還により、マイナス156百万円

2020年度第2四半期決算概要

2020年度業績予想

株主還元

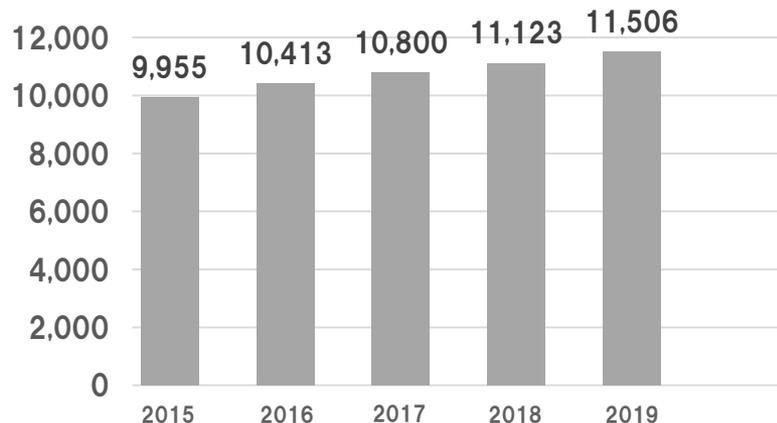
譲渡制限付株式報酬制度の導入(従業員向け)

トピックス

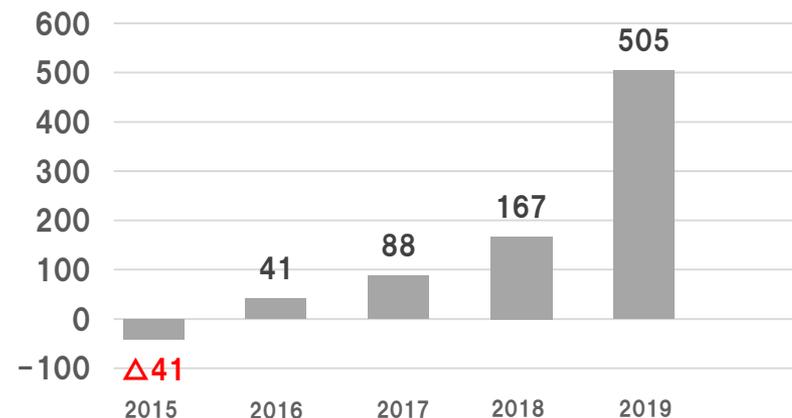
業績予想(過去5年の業績推移)

(単位:百万円)

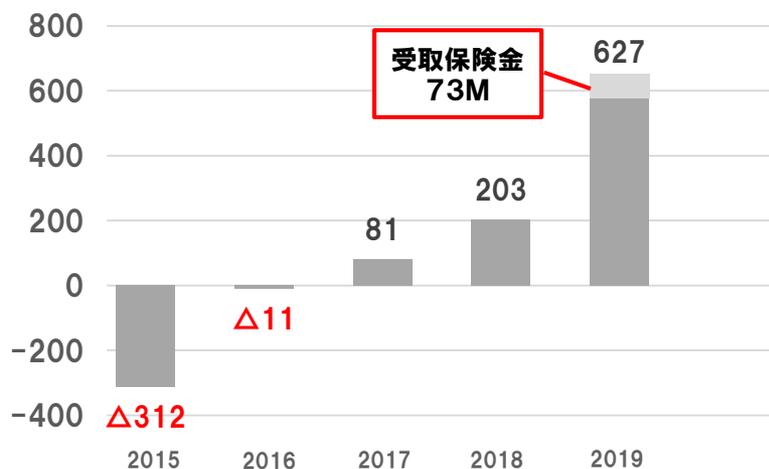
売上高



営業利益



経常利益



純利益



■ 通期の連結業績予想

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2019年度 実績	2020年度 通期業績予想	差異	増減率
売上高	11,506	11,000	△ 506	△4%
営業利益	505	400	△ 105	△21%
経常利益	627	400	△ 227	△36%
純利益	411	190	△ 221	△54%

**5期連続の増収・営業増益を目指していたが、
コロナ禍の影響もあり減収・営業減益を見込む**

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。

【売上高・営業利益】

当初、5期連続の増収・営業増益を目指していたが、コロナ禍の影響が不透明であったため、業績予想の発表を控えた

↓ デジタルシネマサービスにおける
VPFサービス(配給分)の今期終了
↓ 釣りビジョンVODの立ち上げに伴う
販促費の増加

↑ 「教育」や「CDN(アカマイ)サービス」
が伸びることを見込む

【経常利益・純利益】

期初より通期の経常減益・純減益を見込む

↓ 前期にあった受取保険金、解決金、
過年度法人税の還付がないことが
影響

【売上高・営業利益】

現時点では、コロナ禍の影響により、減収・営業減益となることを見込む

- ▶ デジタルシネマサービスにおけるVPFサービス(配給分)の今期終了
- ▶ 釣りビジョンVODの立ち上げに伴う販促費の増加
- ▶ 「スタジオ・コンテンツ」がコロナ禍により想定外の影響を受ける

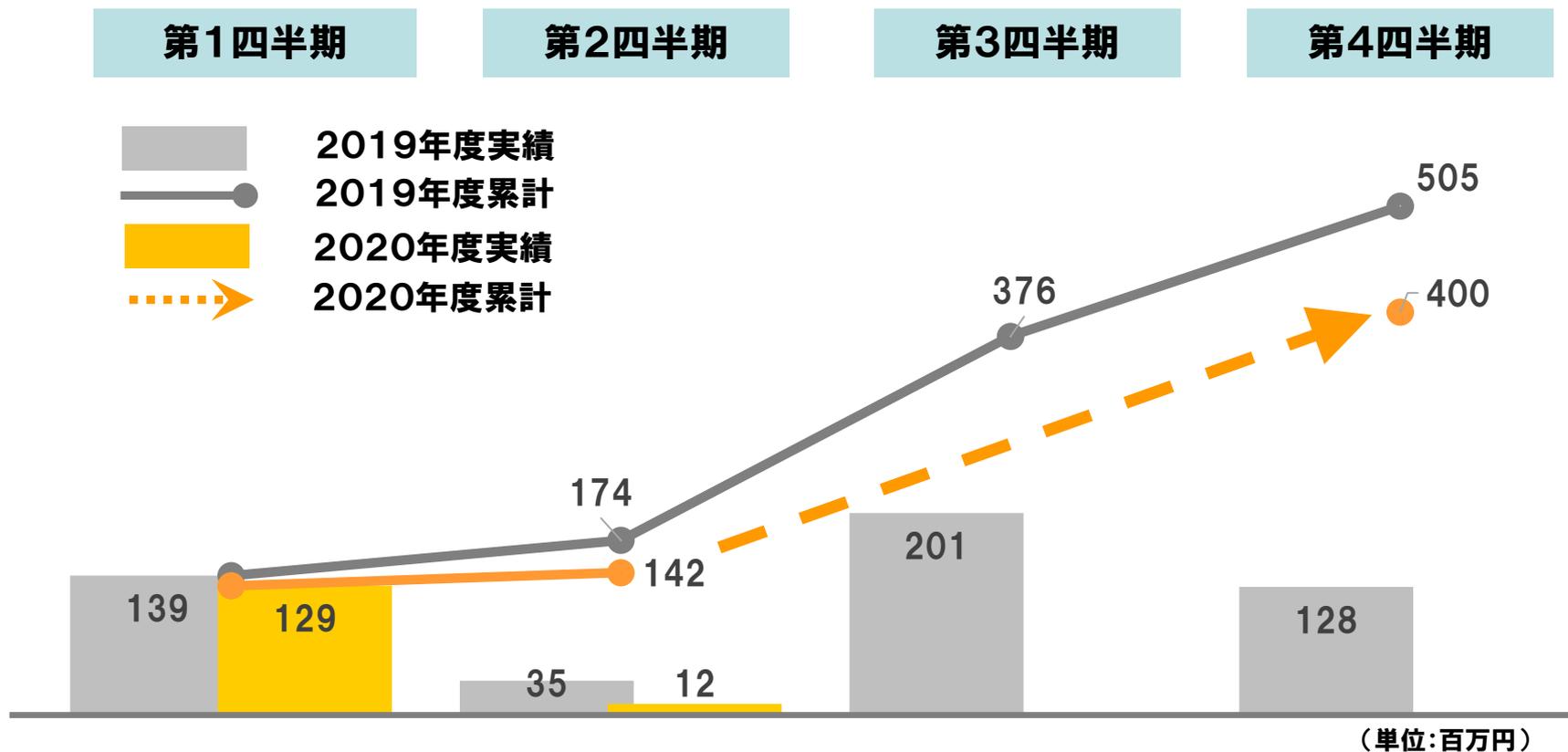
▶ 「教育」や「CDN(アカマイ)サービス」が伸びることを見込む

【経常利益・純利益】

期初より通期の経常減益・純減益を見込む

- ▶ 前期にあった受取保険金、解決金、過年度法人税の還付がないことが影響

営業利益の推移



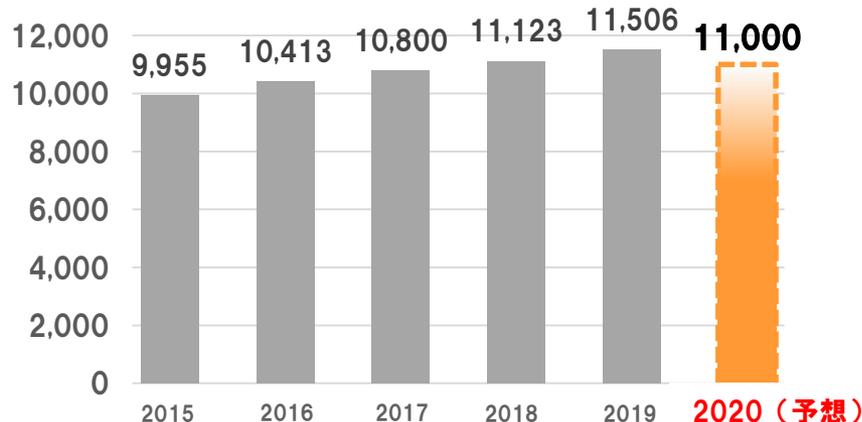
- 営業利益は下期に偏重する傾向
- コロナ禍への対策をしっかりと行いつつ、着実に営業利益を積み重ねる

業績予想(通期業績の推移)

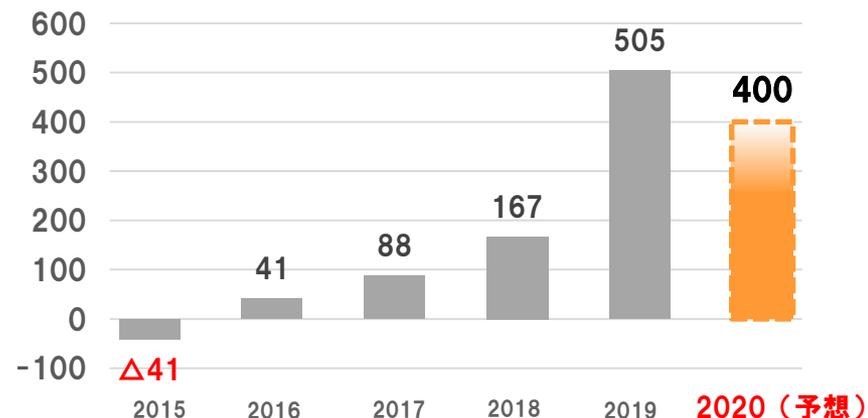


(単位:百万円)

売上高



営業利益



経常利益



純利益



5年ぶりの減収・減益となることを見込む

2020年度第2四半期決算概要

2020年度業績予想

株主還元

譲渡制限付株式報酬制度の導入(従業員向け)

トピックス

10月30日の当社取締役会で自己株式の取得を決議 (総額2億円・取得株式数160万株を上限)

- ✓ 第24回定時株主総会にて決議いただいた「無償減資」は2020年9月15日付で効力が発生
 - ✓ 第2四半期末で利益剰余金のマイナスは解消
(連結利益剰余金:2,297百万円、単体利益剰余金:1,734百万円)
- ⇒利益還元及び機動的な資本政策の遂行を目的として自己株式を取得

2020年度中間配当につきましては見送らせていただきます

■ 自己株式の取得の概要

取得対象株式の種類	当社普通株式
取得しうる株式の総数	160万株(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2.05%)
株式の取得価額の総額	2億円(上限とする)
取得期間	2020年11月2日～2020年11月30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 2020年9月30日時点)

- ・発行済株式総数(自己株式を除く) 77,989,896株
- ・自己株式数 1,157,427株

**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
積極的に株主還元を検討してまいります**

2020年度第2四半期決算概要

2020年度業績予想

株主還元

譲渡制限付株式報酬制度の導入(従業員向け)

トピックス

■ 譲渡制限付株式報酬(リストラクテッド・ストック)とは

- ✓ 一定期間において譲渡(売却)が制限された株式を、企業が役職員へ付与するインセンティブ制度
- ✓ 役職員は、一定の条件(継続勤務等)を達成した場合、譲渡制限が解除され、取得した株式を自由に市場で売却が可能
- ✓ 人材のリテンション(つなぎ止め)目的等で活用
- ✓ 役員へ付与する場合は、株主総会での決議が必要

■ 本制度の導入目的

2020年4月1日付での子会社6社の吸収合併を機に
新たなインセンティブプランを導入

- ✓ 従業員の一体感の醸成
- ✓ 企業価値向上へのモチベーションを高める

■ 決議の内容

実施内容の詳細については今後決定し改めて開示します

✓ 従業員向け譲渡制限付株式制度の導入

✓ 割当株式数 : 50万株以内

当社保有の自己株式(1,157,427株)を活用
(発行済株式総数の0.63%)

■ 参考

対象者	当社正社員及び契約社員 351名 ※1 (当社役員※2は対象としておりません)
導入時期	今後開催される当社取締役会において決定

※1 従業員数については導入時期により変動する可能性があります

※2 使用人兼務取締役を含む取締役及び監査役

2020年度第2四半期決算概要

2020年度業績予想

株主還元

譲渡制限付株式報酬制度の導入(従業員向け)

トピックス

中学生向けeスポーツ&プログラミング教室 「ルネ中等部」10月1日開校



東京(新宿代々木キャンパス)



大阪(梅田eスポーツキャンパス)

ルネ高グループのeスポーツコース学習指導ノウハウを活用し
eスポーツを通して社会性を身に付けてもらう



2020年10月 プロeスポーツチーム「**CYCLOPS**」が
「レインボーシックス Japan Championship 2020」

優勝！



<http://cyclops-osaka.jp/>

初代王者として、11月の国際大会
「SIX NOVEMBER 2020 MAJOR」での活躍に期待

2020年10月 画像解析技術を駆使した、次世代AIソリューション 「Vue.ai(ビューエーアイ)」の提供を開始



お客様の嗜好や購買行動を分析・プロファイリングし、
欲しい・買いたい商品がスムーズに見つかるサイトをサポート

“自宅でしっかり、フィットネス” Nintendo Switch™用ソフト『FiNC HOME FiT』



10/29
発売開始



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

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。

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。