



Broadmedia

2016年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2017年4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。

2016年度決算概要

2017年度業績予想

経営課題

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ ファイナンスの状況

2016年度の連結経営成績



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2015年度	2016年度	増減額	通期 業績予想	達成率
売上高	12,117	13,158	↑ 1,040	13,000	101%
営業損益	71	187	↑ 116	150	125%
経常損益	△ 198	134	↑ 333	70	192%
純損益	△ 1,082	△ 350	↑ 732	△ 220	-

※業績予想は2016年4月28日発表の予想

- 前期と比べて、売上高は増加し、営業利益は2.5倍増
- クラウドゲーム事業の子会社への集約で、持分法による投資損失が減少
⇒ 経常損益は黒字化し、純損益も大幅改善
- 純損失には以下が影響
 - ✓ 特別損失(減損損失等) : 165百万円
 - ✓ 非支配株主に帰属する当期純利益 : 148百万円
 - ✓ 主に子会社における税金費用 : 170百万円

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
技術	1,574	1,982	↑ 407	240	341	↑ 101
ネットワーク営業	540	627	↑ 87	△ 13	10	↑ 24
全社費用				△ 417	△ 429	↓ △ 12
合計	12,117	13,158	↑ 1,040	71	187	↑ 116

■「コンテンツ」以外の全てのセグメントは黒字化

■セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分（※売上高の区分は従来と変わらず）

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	➡ 7	△ 116	△ 220	➡ △ 104
放送	5,360	5,854	➡ 493	330	312	➡ △ 18
						➡ 125
						➡ 101
						➡ 24
						➡ △ 12
合計	12,117	13,158	➡ 1,040	71	187	➡ 116

- ✓ クラウドゲーム事業の集約により、営業損失は増加
(経常損益・純損益は大幅改善)
- ✓ VOD(デジタルメディア)の営業損失は縮小
- ✓ 教育サービスは黒字で推移

■ 「コンテンツ」以外の全てのセグメントは黒字化

■ セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分(※売上高の区分は従来と変わらず)

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,628	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
						↑ 101
						↑ 24
						↑ △ 12
合計	12,117	13,158	↑ 1,040	71	187	↑ 116

- ✓ 原価率の高い制作収入(放送外収入)の増加
- ✓ 一部の視聴料収入は減少
- ✓ その結果、売上は増加したが営業利益は若干減少

■ 「コンテンツ」以外の全てのセグメントは黒字化

■ セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分(※売上高の区分は従来と変わらず)

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
技術	1,574	1,982	↑ 407	240	341	↑ 101
						↑ 24
						△ 12
						↑ 116

- ✓ 字幕・吹替等の制作受注が好調に推移
- ✓ 自社製作・配給映画『セトウツミ』の収益が通期で貢献
- ✓ 固定費等の削減効果

■ 「コンテンツ」以外の全てのセグメントは黒字化

■ セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分（※売上高の区分は従来と変わらず）

※前期の各セグメントの営業損益はセグメント変更による影響を考慮した参考値

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
技術	1,574	1,982	↑ 407	240	341	↑ 101
ネットワーク	540	627	↑ 87	△ 13	10	↑ 24

- ✓ デジタルシネマサービス及びCDNサービスが好調に推移
- ✓ ホテル向けインターネットサービスの提供が増加
- ✓ 固定費等の削減効果

■セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分（※売上高の区分は従来と変わらず）

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
技術	1,574	1,982	↑ 407	240	341	↑ 101
ネットワーク営業	540	627	↑ 87	△ 13	10	↑ 24

- ✓ **ブロードバンド回線「SoftBank 光」の販売は増加**
- ✓ **販売費及び一般管理費を抑制**

■セグメントの変更

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分（※売上高の区分は従来と変わらず）

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			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	△ 116	△ 220	↓ △ 104
放送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18
スタジオ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125
技術	1,574	1,982	↑ 407	240	341	↑ 101
ネットワーク営業	540	627	↑ 87	△ 13	10	↑ 24
全社費用				△ 417	△ 429	↓ △ 12

✓ 株主総会関連費用や人件費等は増加したが、その他の費用を抑制し、前年同期と同水準

今年度より、事業セグメントの損益をより明確にするため、当社管理部門に係る費用・損益を全社費用として区分（※売上高の区分は従来と変わらず）

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2015年度	2016年度	増減額	増減率
総資産	7,591	7,800	208	3%
負債	4,081	4,857	775	19%
純資産	3,509	2,942	△ 567	△ 16%
自己資本	2,456	1,957	△ 498	△ 20%
新株予約権 非支配株主持分	1,053	984	△ 68	△ 7%
自己資本比率	32%	25%	—	—

(百万円未満切捨て)

総資産

- 新株予約権付社債(CB)の発行等により現預金が増加

負債

- リース債務が減少したが、CBの発行等により負債は増加

純資産

- 純損失の計上や、子会社株式追加取得に係る処理等で純資産は減少

キャッシュフローの状況

	2015年度	2016年度
営業キャッシュフロー	71	416
投資キャッシュフロー	△ 376	42
財務キャッシュフロー	△ 660	407
現金及び現金同等物の増減	△ 965	862
現金及び現金同等物の期末残高	1,432	2,304

(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」は記載しておりません

営業キャッシュフロー

- 純損失を計上したが、たな卸資産の減少や、前受金の増加により、プラス416百万円

投資キャッシュフロー

- クラウドゲーム事業における資産譲り受け等で支出したが、出資金(ファンド)の回収等があり、プラス42百万円

財務キャッシュフロー

- リース債務返済や子会社株式の追加取得で支出したが、CBの発行等により、プラス407百万円

2016年度決算概要

2017年度業績予想

経営課題

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ ファイナンスの状況

■ 通期の連結業績予想

(単位:百万円)

	2016年度 実績	2017年度 通期業績予想	
売上高	13,158	14,000	上場来最高
営業利益	187	250	33%増益
経常利益	134	200	49%増益
純利益	△ 350	50	黒字転換

- ✓ 2016年度は、経常利益まで黒字化を実現
- ✓ 2017年度は、当期純損益の黒字化の実現を目指す

■ 配当について

- ✓ 2016年度の期末配当につきましては、無配とさせていただく予定です
- ✓ 2017年度につきましても、誠に遺憾ではございますが、無配とさせていただく予定です

2016年度決算概要

2017年度業績予想

経営課題

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ ファイナンスの状況

■ ブロードメディアGC社に事業を集約。持続的成長を目指す

■ 提携関係の強化

- ⇒ 上期から新たなパートナーのクラウドゲームサービスを開始予定
- ⇒ 下期には次世代ポータル技術の提供を試験的に開始予定

■ VRへの取り組み／4K・5Gへの対応

- ⇒ 試験的にVR向けの技術提供を開始

■ ゲーム開発

- ⇒ 外部との提携による開発を推進
今夏、新作ゲームタイトルの提供を予定

■ 2018年度以降の大きな成長を目指す

【教育】

- ✓ 新しいカリキュラムや教材の開発と提供
- ✓ 新たなパートナー戦略

【技術】

- ✓ 業務用配信(映画館向け等)の拡大強化
 - ✓ 技術人員の増強
- ⇒2017年度～2018年度に収益拡大を目指す

実現のために経営効率を改善し
飛躍に備える体制を構築する

■ 2017年3月に、 ルネサンス・アカデミー(株)の株式を追加取得し完全子会社化

✓ 意思決定の迅速化を図ると共に、財務的効果も得る

- 同社の業績が非支配株主帰属分で控除されない
- 連結納税の対象会社となり税務上のメリットを享受

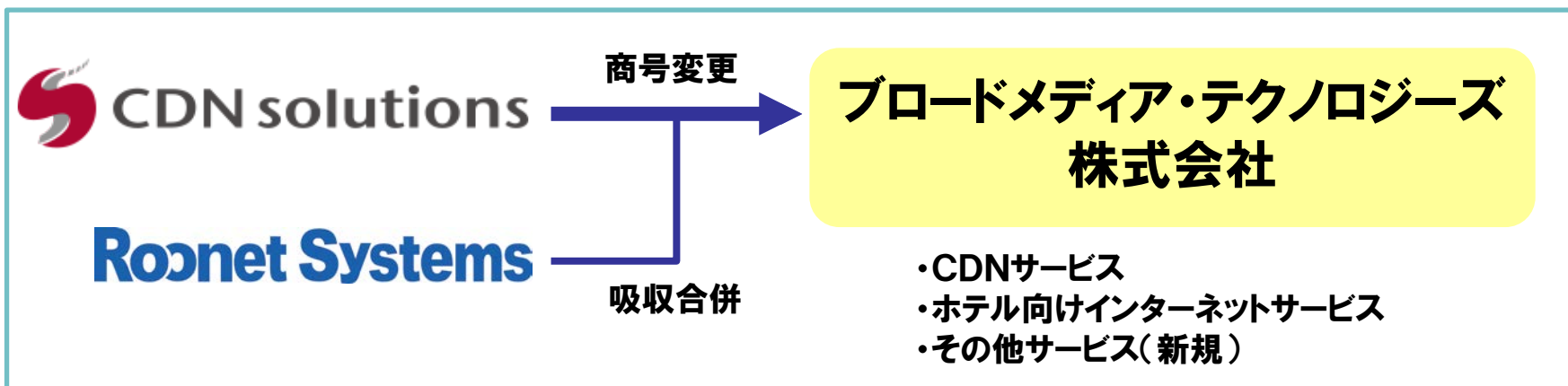
⇒ 2017年度以降の連結最終損益への改善に寄与

✓ 新しいカリキュラムやプログラムの開発

- プログラミング教育の推進
- AIを活用した個別指導プログラム(adaptive learning)
- 日本語教育プログラム

⇒ 新たな形の教育への挑戦と更なる収益機会の創出

■ 2017年6月に、完全子会社2社を合併予定



✓ 更にサービス領域を広げるために技術人員の強化も進める

収益力の向上と経営効率の改善を進める

2016年度決算概要

2017年度業績予想

経営課題

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ ファイナンスの状況

2017年4月11日(火)

ソニーのAndroid TV™機能搭載ブラビア®に クラウドゲームアプリ「Gクラスタ」の提供を開始！ ～『FINAL FANTASY® XIII』のアプリも配信開始～

クラウドゲーム



G-cluster クラウドゲーム





2017年3月3日(金)

マルチデバイス向け映像配信サービス

「クランクイン!ビデオ」が「ローチケHMVプレミアム」 向けにサービスの提供を開始!

ロ-チケHMVプレミアム
いろいろなエンタメが楽しめる!

- プレゼント**
ミュージカル特集
歌・ダンス・芝居 全部を楽しめる。
魅力いっぱいのミュージカルを観に行こう
- デジタル配信**
- 厳選された雑誌が読み放題!**
ファッション、旅行、趣味など、雑誌が600冊以上!
- 新作映画・アニメ、ドラマも観れる**
毎月600円分のポイントを使って映画を観よう!
- 毎月500円分クーポンプレゼント!**
CD/DVD/本の購入に使えるクーポンをプレゼント!
- チケットの先行抽選特典**
プレリクエスト先行抽選の当選確率が自動的にアップ!

「ローチケHMVプレミアム」向け「クランクイン!ビデオ」では、会員の方ならどなたでも、毎月600円分のポイントを利用して映画や海外ドラマ等の配信作品をご視聴いただけます。

ハリウッドチャンネル株式会社が提供する映像配信サービス
「**クランクイン!**ビデオ」で利用可能なポイントを贈呈

1. 対象となる株主様

2017年3月31日時点において1,000株(10単位)以上を保有する株主様

2. 贈呈するポイント数

保有株式数	継続保有期間	
	1年未満	1年以上
1,000株以上～5,000株未満	1,000ポイント	1,500ポイント
5,000株以上	4,000ポイント	6,000ポイント

※1,000ポイントなら新作映画を2本、6,000ポイントなら13本ご視聴可能

3. 優待内容(ポイント)の贈呈時期

株主総会終了後に対象の株主様へ「株主優待のご案内」を郵送予定

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

2016年度決算概要

2017年度業績予想

経営課題

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ ファイナンスの状況

事業セグメント別の連結業績 ～コンテンツ～



	売上高			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
コンテンツ	2,003	2,010	→ 7	※ △ 116	△ 220	↘ △ 104

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- デジタルメディアサービスは、売上高が増加し損失が縮小
- 教育サービスは、入学生徒数が増加したが、デジタル教材販売は減少
- クラウドゲームサービスは、Gクラスタ・グローバル社の資産・人員等を譲り受けたため費用が増加

※セグメント変更後の参考値

◆クラウドゲームサービス

- ・クラウドゲーム「Gクラスタ」
- ・スマホ向けクラウドゲームアプリ
- ・通信事業者向けプラットフォーム

◆デジタルメディアサービス

- ・「クランクイン！」
- ・「クランクイン！ビデオ」

◆教育サービス

- ・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

事業セグメント別の連結業績 ～放送～



		売 上 高			営 業 損 益		
		2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
放	送	5,360	5,854	↑ 493	330	312	↓ △ 18

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 原価率の高い制作収入(放送外収入)は増加したが、一部の視聴料収入が減少
- その結果、売上は増加したが営業利益は減少

◆釣り専門チャンネル「釣りビジョン」

- ・衛星基幹放送事業(BS放送)
- ・ケーブルテレビ局等への「釣りビジョン」の提供
- ・その他

事業セグメント別の連結業績 ～スタジオ～



	売 上 高			営 業 損 益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
ス タ ジ オ	2,638	2,683	↑ 45	47	173	↑ 125

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 制作事業および番組販売事業の受注は、堅調に推移
- 映画配給事業は、自社製作・配給を行った映画『セトウツミ』の収益が通期で貢献

◆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

◆映画配給事業

- ・劇場映画の製作・配給
- ・DVD / Blu-rayの発売
- ・TV放映権の販売
- ・VOD権の販売

◆番組販売事業

- ・ハリウッド映画等のテレビ局への供給

事業セグメント別の連結業績 ～技術～



		売上高			営業損益		
		2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
技	術	1,574	1,982	↑ 407	※ 240	341	↑ 101

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- CDNサービス、デジタルシネマサービスは、好調に推移
- ホテル向けインターネットサービスの提供が増加
- 前期にリース資産を減損したため、原価が減少

※セグメント変更後の参考値

◆CDNサービス

- ・CDNソリューションズ
- ・ブロードメディア®CDN Entry
- ・ブロードメディア®CDN mobile
- ・ブロードメディア®CDN mobile movie

◆デジタルシネマサービス

- ・ブロードメディア®CDN for theater
- ・配信機器等の販売及びレンタル
- ・VPFサービスの提供

◆その他サービス

- ・ホテルの客室、会議室等へのインターネットサービスの提供

事業セグメント別の連結業績 ～ネットワーク営業～



	売上高			営業損益		
	2015年度	2016年度	増減額	2015年度	2016年度	増減額
ネットワーク営業	540	627	↑ 87	※ △ 13	10	↑ 24

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- ブロードバンド回線「SoftBank 光」の販売が増加
- 販売費及び一般管理費の抑制等により、営業損益は黒字

※セグメント変更後の参考値

◆ISPサービス販売

◆ブロードバンド回線販売

◆その他

事業セグメント別の連結業績 ～全社費用～



	営 業 損 益		
	2015年度	2016年度	増減額
全 社 費 用	※ Δ 417	Δ 429	 Δ 12

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 株主総会関連費用や弁護士費用・人件費等は増加したが、その他費用の抑制により、前年同期と同水準

※セグメント変更後の参考値

◆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

■ 第1回無担保転換社債型新株予約権付社債

【発行した新株予約権付社債】

新株予約権の発行総数	発行による潜在株式数 (新株予約権1個につき238,095株)	社債の発行総額 (新株予約権1個につき25百万円)
40個	9,523,800株	1,000,000,000円

【転換の進捗】

新株予約権の権利行使総数	交付株式数	転換済み社債の総額
1個	238,095株	25,000,000円

【新株予約権付社債の残高】

未行使の総数	潜在株式の残数	転換社債の残高
39個	9,285,705株	975,000,000円

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

<http://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