



Broadmedia

2017年度第2四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2017年10月27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。

2017年度第2四半期決算概要

経営課題の進捗

- ・財務基盤の強化
- ・グループ再編と拠点集約

事業の進捗

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・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)

	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	増減率
売上高	6,487	6,682	↑ 195	3%
営業利益	62	67	↑ 4	7%
経常利益	4	54	↑ 49	1169%
純利益	△ 149	24	↑ 173	-

(百万円未満切捨て)

概況

- 前年同期と比べて、売上高・営業利益ともに微増
- 持分法による投資損失の減少等の影響もあり、経常利益は増益
- 純利益は、特別利益の計上に加え、税金費用や非支配株主利益の減少等により黒字化

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)

	売上高			営業利益		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
技術	902	1,108	↑ 206	148	188	↑ 39
ネットワーク営業	335	359	↑ 24	6	△ 11	↓ △ 18
全社費用				△ 230	△ 211	↑ 18
合計	6,487	6,682	↑ 195	62	67	↑ 4

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	△ 49
教育サービス	1,200	1,220	↑ 20	△ 120	△ 120	0
クラウドゲーム	1,000	1,000	0	39	39	0
その他	1,322	1,332	↑ 10	△ 18	△ 18	0
合計	6,487	6,682	↑ 195	62	67	↑ 4

(百万円未満切捨て)

- ✓ 教育サービスは増収増益
- ✓ VOD(デジタルメディア)の売上は伸び営業損失は縮小
- ✓ クラウドゲーム事業の営業損失も縮小

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
その他	39	39	△ 0	39	39	△ 0
合計	6,487	6,682	↑ 195	62	67	↑ 4

(百万円未満切捨て)

- ✓ 原価率の高い制作収入(放送外収入)が増加
- ✓ 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減少

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
技術	902	1,108	↑ 206	148	188	↑ 39

✓ 制作事業および番組販売事業は、受注が弱含みで推移し、映画配給事業は、自社製作・配給作品がなかったため、減収減益

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
技術	902	1,108	↑ 206	148	188	↑ 39

- ✓ CDNサービスが好調に推移し、増収増益
- ✓ 固定費等の削減効果

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
技術	902	1,108	↑ 206	148	188	↑ 39
ネットワーク営業	335	359	↑ 24	6	△ 11	↓ △ 18
全社費用				△ 230	△ 211	↑ 18

✓ 原価率の上昇が営業損益に影響し、損失を計上

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「スタジオ」以外の全てのセグメントが増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

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		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コンテンツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134
放送	2,866	3,015	↑ 148	177	127	↓ △ 49
スタジオ	1,424	1,178	↓ △ 245	132	12	↓ △ 120
技術	902	1,108	↑ 206	148	188	↑ 39
ネットワーク営業	335	359	↑ 24	6	△ 11	↓ △ 18
全社費用				△ 230	△ 211	↑ 18

- ✓ 前期にあった関連会社に係る費用が発生しなかった
- ✓ オフィス集約に伴う移転費用が発生したが、全体では抑制

■ 営業利益は、「コンテンツ」の損失が改善したことや堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」の減益や移転費用等を吸収し、同水準

■ 通期の連結業績予想

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2017年度 第2四半期	通期 業績予想 (4月28日発表)	進捗率
売上高	6,682	14,000	48%
営業利益	67	250	27%
経常利益	54	200	27%
純利益	24	50	50%

- ✓ 第2四半期まで、売上高・損益ともに、概ね想定通りに進捗
- ✓ 通期の業績予想については、据え置く

■ 配当について

- ✓ 中間配当につきましては、期初予想のとおり、見送らせていただきました
- ✓ 期末配当につきましても、期初予想を据え置き、無配とさせていただく予定です

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2016年度	2017年度 第2四半期	増減額	増減率
総資産	7,800	7,695	△ 104	△1%
負債	4,857	4,399	△ 458	△9%
純資産	2,942	3,295	353	12%
自己資本	1,957	2,262	304	16%
非支配株主持分	984	1,033	48	5%
自己資本比率	25%	29%	—	—

(百万円未満切捨て)

総資産

- 番組勘定や前払費用が増加した一方、現預金が減少

負債

- 前受金や役員退職慰労引当金、新株予約権付社債が減少

純資産

- 四半期純利益の計上や新株予約権の行使により、純資産は増加

キャッシュフローの状況

	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期
営業キャッシュフロー	106	△ 421
投資キャッシュフロー	△ 124	△ 125
財務キャッシュフロー	1,027	△ 58
現金及び現金同等物の増減	1,004	△ 601
現金及び現金同等物の期末残高	2,446	1,702

(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

- 純利益を計上したが、たな卸資産の増加や前受金の減少等によりマイナス421百万円

投資キャッシュフロー

- 固定資産の取得やグループ会社の拠点集約に伴う敷金の差入等により、マイナス125百万円

財務キャッシュフロー

- 借入があった一方で、リース債務返済等によりマイナス58百万円

2017年度第2四半期決算概要

経営課題の進捗

- ・財務基盤の強化
- ・グループ再編と拠点集約

事業の進捗

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・トピックス

■ 資金調達状況

- ✓ 経営課題であった資本増強の取り組みを進めてきた
⇒ 1年半前に新株予約権付社債(CB)を発行

【発行した新株予約権付社債】(発行日:2016年5月16日)

新株予約権の発行総数	社債の発行総額 (新株予約権1個につき25百万円)	発行株式数
40個	10億円	9,523千株

- ⇒ 第2四半期決算までに、3億円分のCBが転換済み
- ⇒ 残り7億円分のCBは、2017年10月に全て転換完了

**自己資本比率の回復と
事業戦略を支える安定的な財務基盤を実現**

■ 2016年4月以降のグループ再編への取り組み

2016年7月 **ブロードメディアGC(株)にクラウドゲーム事業を集約**
 ・Gクラスタグローバル(株)の特許技術等の資産
 ・当社のクラウドゲーム事業



2017年3月 **ルネサンス・アカデミー(株)の株式を追加取得し、**
 100%子会社化



2017年6月 **CDNソリューションズ(株)とルーネット・システムズ(株)を**
 合併し、ブロードメディア・テクノロジーズ(株)に商号変更



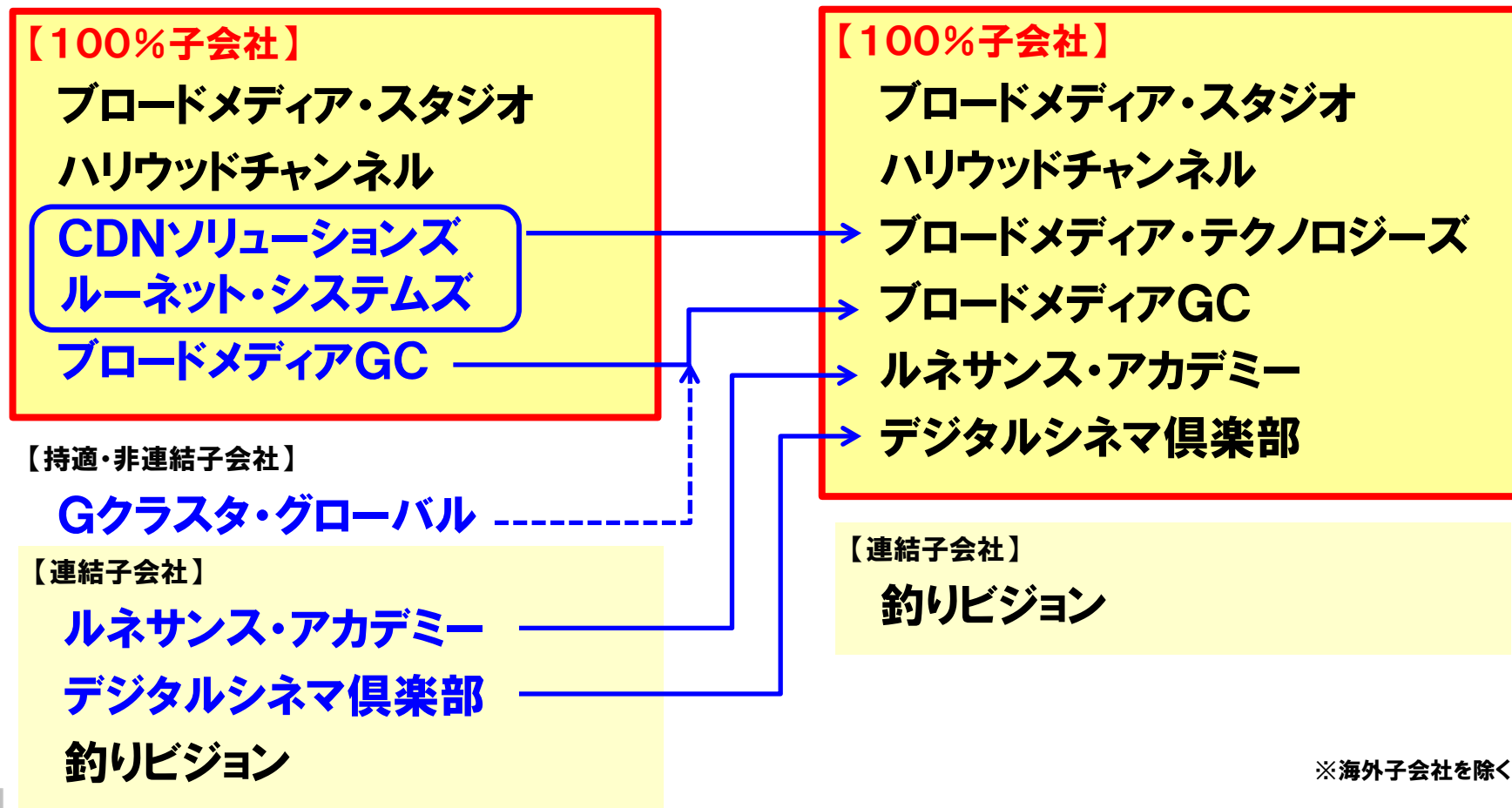
2017年10月 **デジタルシネマ倶楽部(株)の株式を追加取得し、**
 100%子会社化



■ 2016年4月以降のグループ再編への取り組み

2016年4月時点

2017年10月現在



■ 完全子会社化による効果

- ✓ グループ経営体制の強化
- ✓ 財務的メリット
 - ⇒P/Lへの影響(非支配株主帰属分で控除されない)
 - ⇒税務への影響(連結納税の対象)

■ グループ会社の拠点集約

- ✓ ハリウッドチャンネル(株)及びブロードメディア・テクノロジーズ(株)を青山オフィスへ集約
 - ⇒拠点集約によるグループ会社間のコミュニケーションの向上
 - ⇒部門・組織を超えた連携強化によるグループシナジーの創出

収益力の改善と企業価値向上を一層強力に推進

2017年度第2四半期決算概要

経営課題の進捗

- ・財務基盤の強化
- ・グループ再編と拠点集約

事業の進捗

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・トピックス

テレビCM素材のオンライン運用サービス
「ブロードメディア[®]CDN CMオンライン」

2017年10月、提供開始


Broadmedia[®]
CDN
CMオンライン

**大規模配信(CDN)事業、およびデジタルシネマ事業で培った
豊富な経験とノウハウを活用**

- ✓ 大手広告代理店が既に、当社のオンライン運用サービスを利用
- ✓ 現在、キー局を含む東京・大阪・名古屋の21局が対応済み



提携関係の強化

■ 今期の提携

4月 :  クラウドゲーム **ソニー Android TV™機能搭載ブラビア®**

6月 :  **レオパレス21 入居者向け専用端末「Life Stick」**

11月 :  **シャープ AI機能連携「COCORO GAME」**
(予定)

12月 :  **ピクセラ 「PIXELA Smart BOX」**
(予定)

VR／4K／5Gへの取り組み

■ 試験的にVR向けの技術提供を開始

次世代ポータルの開発

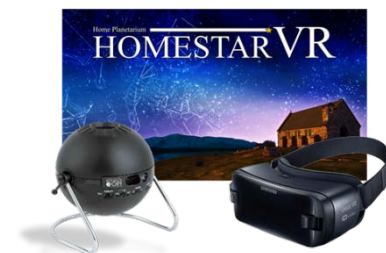
- 現在開発中の次世代ポータルの早期提供開始を目指す

ゲーム開発／調達

- 外部との提携による開発を推進

ゲーム開発会社の株式会社ポケットへの投資

- ✓ 7月にGear VR向けコンテンツ『ホームスターVR』配信
- ✓ Nintendo Switch向けゲームソフトの開発



- 人気ゲームタイトルのクラウド化

『ファイナルファンタジー®IX クラウド版』登場！

～ 9月に配信開始 ～



2017年度第2四半期決算概要

経営課題の進捗

- ・財務基盤の強化
- ・グループ再編と拠点集約

事業の進捗

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・トピックス

～2017年3月31日時点の株主名簿に記載された株主優待対象の株主様～

株主優待ポイント取得の申請受付期限：

2017年12月28日(木)昼12時まで！

【株主優待の内容】 <http://video.crank-in.net/>

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

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

株主優待制度は継続する予定

ご提供内容については、

対象サービスの新設・拡大なども含めて現在検討中

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

2017年度第2四半期決算概要

経営課題の進捗

- ・財務基盤の強化
- ・グループ再編と拠点集約

事業の進捗

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・トピックス

事業セグメント別の連結業績 ～コンテンツ～



	売 上 高			営 業 利 益		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
コ ン テ ン ツ	959	1,020	↑ 60	△ 172	△ 37	↑ 134

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 教育サービスは増収増益
- VOD(デジタルメディア)の売上は伸び営業損失は縮小
- クラウドゲーム事業の営業損失は縮小

◆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		
		2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
放	送	2,866	3,015	↑ 148

		営 業 利 益		
		2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
		177	127	↓ △ 49

(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)の増加
- 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若干減少

◆釣りに専門チャンネル「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 利 益		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
ス タ ジ オ	1,424	1,178	△ 245	132	12	△ 120

(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は受注が弱含みで推移し、
映画配給事業は自社製作・配給作品がなかったため、
減収減益

◆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		
		2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
技	術	902	1,108	↑ 206

		営 業 利 益		
		2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
		148	188	↑ 39

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- CDNサービスが好調に推移し、増収増益
- 固定費等の削減効果

◆CDNサービス

- ・ブロードメディア・テクノロジーズ
- ・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
- ・ブロードメディア®CDN CMオンライン

◆ホスピタリティ・ネットワーク

- ・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

◆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

事業セグメント別の連結業績 ～ネットワーク営業～



	売 上 高		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
ネットワーク営業	335	359	↑ 24

	営 業 利 益		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
	6	△ 11	↓ △ 18

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

■ 原価率の上昇が営業損益に影響し、損失を計上

◆ブロードバンド回線販売

◆ISPサービス販売

◆その他

	営業利益		
	2016年度 第2四半期	2017年度 第2四半期	増減額
全社費用	△ 230	△ 211	18

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 前期にあった関連会社の整理に係る費用が発生しなかった
- オフィス集約に伴う移転費用が発生したが、全体では抑制

◆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

“喋るだけ”の青春。

高杉真宙(たかすぎまひろ)×葉山奨之(はやましょうの) W主演

テレビ東京 **ドラマ25「セトウツミ」**

2017年10月13日(金) 深夜0時52分～放送スタート!



トピックス（今後の配給作品）



Broadmedia

音楽を武器にナチスに立ち向かった伝説的JAZZギタリスト、
ジャンゴ・ラインハルトの知られざる《真実の物語》

映画『永遠のジャンゴ』

11月25日(土)ヒューマンラストシネマ有楽町、
新宿武蔵野館ほか全国順次公開



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