



Broadmedia

**本日発表した
一連の資料についてのご報告
及び**

2017年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2018年4月13日

架空取引被害に関わる社内調査と結果について

第三者委員会の設置に関して

経営責任と経営陣の処分について

四半期報告書の提出について

- **2018年1月に発覚した当社子会社の釣りビジョン社における架空取引被害に関して、社内調査委員会より報告書を受領しました**
なお、既に社内調査委員会によるヒアリングを終えていた内部者より、当社役員に係る追加調査すべき旨の申告があったため、第三者委員会を設置し、追加調査を行います

関係の皆様には引き続き多大なご迷惑と、ご心配をお掛けいたしますことを、深くお詫び申し上げます

社内調査委員会の調査報告により、

- 釣りビジョン社が映像制作を再委託していた企業が行った詐欺であることが確認された
- 内部に、「架空取引に加担した者」が存在する事実は確認されなかった
- グループ全社においても、「他の架空取引」や「その可能性のある取引」が存在する事実は確認されなかった
- 内部統制について、一部改善すべき点を確認された
- 一方で、被害防止にいたらなかった事情も報告されている

- **釣りビジョン社が映像制作を再委託していた企業が行った詐欺であった**
- **2007年から10年間にわたっていたが、**
 - **取引開始当初は実際の取引であったこと**
 - **偽造した印鑑を使用し、取引に必要な全書類の偽造がされていたこと**
 - **複数のクライアント名義で釣りビジョン社への入金が遅滞なくなされていたこと**
 - **監査法人からクライアントへ直接送付される残高確認状まで委託先企業がクライアント担当者等から入手し、偽造・返送されていたこと**

等の巧妙な手口から、気づくことができなかった

- 本件取引の総件数は694件、受注総額は122億円程
うち、652件120億円程度については、架空取引であった
- 実際の取引から始まり、徐々に架空取引の件数が増加、
2011年度以降は全て架空取引となっていた

	年間取引件数	架空取引件数
2006年度	1件	0件
2007年度	12件	3件
2008年度	20件	7件
2009年度	44件	27件
2010年度	38件	36件
2011年度以降	579件	579件
合計	694件	652件

- 委託先企業の代理人からの「委託先企業による詐欺である」との告白から調査を開始
- ヒアリング・メール調査・資料閲覧等の調査の結果、グループ内部に本件に加担した者が存在する事実は確認されなかった
- 類似取引調査やアンケート等を実施した結果、グループ全社において「他の架空取引」や、「架空取引の可能性のある取引」の存在も確認されなかった

- **詐欺被害の防止に至らなかった事情として、前述の手口の巧妙さに加えて、以下が報告されている**
- ✓ **納品物確認等に適切な人材配置がされていなかった**
- ✓ **内部統制体制が整備されていたが、運営において形式的であった**
- ✓ **業務フローの改善が一部にとどまっていた**
- ✓ **後から見れば気付けたかもしれない機会もあったが、以後の取引の継続判断がやむを得ないように思われる事情が発生していた**

- 報告において、一部の内部統制の不備も指摘された
- 内部統制体制の不備の改善に加え、今後の統制強化を図る
 - ✓ 釣りビジョン社における稟議等の承認プロセスへの当社による関与
 - ✓ 釣りビジョン社における組織体制の見直し
 - ✓ グループにおける管理部門の連携強化
 - ✓ 事業状況に合わせた報告体制の構築
 - ✓ 内部監査体制の強化
 - ✓ コンプライアンス教育の徹底

- 架空取引被害について内部者の関与は社内調査委員会の調査では確認されなかった
- しかしながら既に社内調査委員会によるヒアリングを終えていた内部者より当社役員に係る追加調査すべき旨の申告があった
- 当該申告を受け改めて検討した結果、より慎重に調査範囲の拡大を行うこととし、外部の専門家(弁護士等)による第三者委員会を設置することとした
- 委員の選定を進めており、正式に決定次第お知らせいたします

- 巧妙な犯罪の被害とはいえ、架空取引被害が発生したこと、及び早期に発見できなかったこと等について、釣りビジョン社には経営執行責任がある
- 子会社の管理が十分でなかったことは、親会社である当社に子会社監督責任がある
- 本件の影響で
 - ・ 2017年度の業績予想が大幅に悪化したこと
 - ・ 四半期報告書の提出が大幅に遅れたこと
 - ・ 「結論の不表明」の四半期レビュー報告書となったこと
 - ・ 過年度の決算に誤りがあったこと等については、結果として、当社の経営責任と認識している
- 当社の経営責任を明確にするため、当社取締役5名の報酬を減額する

■ 2017年度第3四半期報告書の監査状況

- 過年度の訂正による当第3四半期報告書への影響について監査手続きの一部が終了していない
- 第三者委員会の結果を踏まえる必要がある

⇒四半期レビュー報告書は「結論の不表明」となった

■ 当社としては、架空取引被害に関わる影響額の特定及び会計処理は完了していると認識

- また、これ以上、第3四半期報告書の提出を遅らせることは、ステークホルダーの不利益に繋がると判断し、本日、第3四半期報告書(四半期レビュー報告書は「結論の不表明」)を提出し、決算短信も開示

- **過年度及び2017年度第2四半期までに提出した報告書の訂正報告書**
 - ⇒ **現在、監査手続き中ではあるが、有価証券報告書の提出までには提出する予定**
- **年度末の有価証券報告書**
 - ⇒ **6月末の期日までに提出できる見通しに変更なし**

■ 前述の、第三者委員会による追加調査を行う

■ 損害等の回収について

当社グループが被った被害である

- ・ 直接的な損害額として特別損失に計上した約5億円
- ・ 調査関連、外部専門家への依頼等の付随的に発生した費用

**等については、必要な準備を行ったうえで、
損害賠償請求等による回収に努める**

■ 刑事訴追について

**本件が詐欺事件であるとの認識から、
今後必要な刑事訴追を行うことを予定している**



Broadmedia

2017年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2018年4月13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。

- **監査法人からは、本日、2017年度第3四半期の四半期連結財務諸表につき、結論を表明しない旨の四半期レビュー報告書を受領いたしました**
- **過去の財務諸表の訂正による当第3四半期報告書への影響について監査手続きの一部が終了していないこと、また、第三者委員会の結果を踏まえる必要があることから、四半期連結財務諸表に修正が必要か否かについて判断することができなかった、としています**
- **一方、当社といたしましては、当該架空取引に関する影響額の特定及び売上・原価を取り消す会計処理は完了しており、これ以上、第3四半期報告書の提出を遅らせることは、ステークホルダーの不利益に繋がると判断いたしました**

2017年度第3四半期決算概要

トピックス

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・その他トピックス

第3四半期累計期間(4月～12月)の連結経営成績



	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (3月14日発表)
売上高	7,721	8,005	↑ 284	4%	10,600
営業損益	△ 8	70	↑ 78	-	50
経常損益	△ 79	56	↑ 136	-	40
純損益	△ 255	△ 231	↑ 24	-	△ 260

(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

概況

- 前年同期と比べて、売上高は同水準、営業利益は増加
- 持分法による投資損失の減少等の影響もあり、経常利益も増益
- 純損失には、釣りビジョンの架空取引被害に伴い、貸倒引当金繰入額を特別損失に計上したことが影響

※以下、前年の数値は、架空取引の影響額を控除後の数値

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	↑ 85	△ 208	△ 31	↑ 176
放送	2,339	2,231	↓ △ 108	130	74	↓ △ 55
スタジオ	2,047	2,001	↓ △ 45	155	71	↓ △ 83
技術	1,413	1,705	↑ 291	238	281	↑ 42
ネットワーク営業	449	511	↑ 61	5	△ 11	↓ △ 17
全社費用				△ 328	△ 313	↑ 15
合計	7,721	8,005	↑ 284	△ 8	70	↑ 78

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「コンテンツ」「技術」「ネットワーク営業」が増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	▲ 85	△ 208	△ 31	▲ 176
放送	2,339	2,231	▲ 108	130	74	▲ 55
技術	2,912	2,912	△ 0	1,000	1,000	△ 0
ネットワーク営業	1,420	1,352	▲ 68	1,000	1,000	△ 0
その他	1,000	1,000	△ 0	1,000	1,000	△ 0
合計	7,721	8,005	▲ 284	△ 8	70	▲ 78

(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)の売上が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、「コンテンツ」「技術」「ネットワーク営業」が増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	▲ 85	△ 208	△ 31	▲ 176
放送	2,339	2,231	▲ 108	130	74	▲ 55
スタジオ	2,047	2,001	▲ 45	155	71	▲ 83
技術	2,157	2,217	▲ 60	42	42	△ 17
ネットワーク営業	1,948	2,006	▲ 15	15	15	△ 15
合計	7,721	8,005	▲ 284	△ 8	70	▲ 78

(百万円未満切捨て)

✓ 一部の視聴料収入の単価が減少したことが影響し、減収減益

- 売上高は、「コンテンツ」「技術」「ネットワーク営業」が増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	▲ 85	△ 208	△ 31	▲ 176
放送	2,339	2,231	▲ 108	130	74	▲ 55
スタジオ	2,047	2,001	▲ 45	155	71	▲ 83
技術	1,413	1,705	▲ 291	238	281	▲ 42

- ✓ 番組販売事業は、テレビ局向け番組販売が増加
- ✓ 制作事業は、受注が弱含みで推移
- ✓ 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

■ 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	↑ 85	△ 208	△ 31	↑ 176
放送	2,339	2,231	↓ △ 108	130	74	↓ △ 55
スタジオ	2,047	2,001	↓ △ 45	155	71	↓ △ 83
技術	1,413	1,705	↑ 291	238	281	↑ 42

ネットワーク営業	449	511	↑ 61	5	△ 11	↓ △ 17
----------	-----	-----	------	---	------	--------

- ✓ 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、「コンテンツ」「技術」「ネットワーク営業」が増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	↑ 85	△ 208	△ 31	↑ 176
放送	2,339	2,231	↓ △ 108	130	74	↓ △ 55
スタジオ	2,047	2,001	↓ △ 45	155	71	↓ △ 83
技術	1,413	1,705	↑ 291	238	281	↑ 42
ネットワーク営業	449	511	↑ 61	5	△ 11	↓ △ 17
全社費				△ 328	△ 313	↑ 15

✓ 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、「コンテンツ」「技術」「ネットワーク営業」が増収
- 営業利益は、「コンテンツ」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,470	1,556	↑ 85	△ 208	△ 31	↑ 176
放送	2,339	2,231	↓ △ 108	130	74	↓ △ 55
スタジオ	2,047	2,001	↓ △ 45	155	71	↓ △ 83
技術	1,413	1,705	↑ 291	238	281	↑ 42
ネットワーク営業	449	511	↑ 61	5	△ 11	↓ △ 17
全社費用				△ 328	△ 313	↑ 15

- ✓ 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」の損失の大幅改善に加え、堅調な「技術」が、「放送」「スタジオ」「ネットワーク営業」の減益を吸収し、増益

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2016年度	2017年度 第3四半期	増減額	増減率
総資産	7,278	6,326	△ 952	△13%
負債	4,857	3,438	△ 1,419	△29%
純資産	2,420	2,888	467	19%
自己資本	1,692	2,405	712	42%
非支配株主持分	727	482	△ 245	△34%
自己資本比率	23%	38%	—	—

(百万円未満切捨て)

総資産

- 番組勘定や売掛金が増加した一方、現預金が減少

負債

- 前受金やリース債務、新株予約権付社債が減少

純資産

- 四半期純損失を計上したが、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3四半期	2017年度 第3四半期
営業キャッシュフロー	36	△ 575
投資キャッシュフロー	△ 86	△ 221
財務キャッシュフロー	918	△ 234
現金及び現金同等物の増減	866	△ 1,026
現金及び現金同等物の期末残高	2,308	1,277

(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

- 純損失の計上やたな卸資産の増加、前受金の減少等によりマイナス575百万円

投資キャッシュフロー

- グループ会社の拠点集約に伴う固定資産の取得や敷金の差入等によりマイナス221百万円

財務キャッシュフロー

- 子会社株式の追加取得やリース債務返済等によりマイナス234百万円

通期業績予想(2018年3月14日発表)



(単位：百万円)

通期	前回予想 2017年4月28日 発表	修正予想 2018年3月14日 発表	差異
売上高	14,000	10,600	△ 3,400
営業利益	250	50	△ 200
経常利益	200	40	△ 160
純利益	50	△ 260	△ 310

- 売上高・原価において、連結子会社の釣りビジョンの架空取引被害に係る影響を控除
- 架空取引被害に伴い、未回収額約5億円に対して貸倒引当金繰入額を特別損失として計上
- 売上高・営業利益・経常利益は前回予想を大きく下回り、純損失の計上を見込む

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。

2017年度第3四半期決算概要

トピックス

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・その他トピックス

2017年11月、
英国DPP(Digital Production Partnership)に
正式に加入



- ✓ 2017年11月、「Inter BEE 2017」にDPPを招聘
- ✓ DPPは、テレビコンテンツの配送および保管用ファイル規格「IMF(Interoperable Mastering Format)」の国際的な規格化を推進
- ✓ 当社グループは、IMF規格の日本国内での普及促進をサポートし、国産コンテンツの国内および海外展開の効率化、コンテンツ保管の効率化を推進。

ルネサンス・アカデミー株式会社が 2018年1月、プロサッカークラブ「FC大阪」の トップパートナーとしてスポンサー契約を締結



「ルネサンス大阪高等学校」は「FC大阪」と連携しながら、
プロサッカー選手を目指す高校生をサポート

2018年4月より 4つの新通学コースを開講

「eスポーツコース」



「YouTuber育成コース」



「スタディサプリ進学コース」



「英語特化コース」



オプションとしてプログラミング授業やサッカー一部も新設

2018年3月22日 スマートフォン・タブレットで遊べるクラウドゲームアプリとして テクノブレイン社の人気航空管制パズルゲーム 『ぼくは航空管制官4 羽田2』提供開始



ゲーム開発／調達

■ 投資先の株式会社ポケットにおいて

2018年1月 Nintendo Switch™向けゲームソフト

『チキチキBOXYRACERS(チキチキボクシーレーサーズ)』

国内配信開始！



今後、オンライン対戦機能と海外配信も予定

ゲーム開発／調達

■ 投資先の株式会社ポケットにおいて

2018年 Nintendo Switch™向けゲームソフト

『加藤一二三 九段監修 ひふみんの将棋道場(仮)』 発売決定！



無料アプリ『ひふみんRUN すすめ！棒銀一直線』 2月14日配信開始！



アプリで開発状況や正式な発売日などをお知らせしていく予定

**最新刊から映画化・アニメ化された話題の原作まで、
15万冊超のスマホ・タブレット向け電子コミックサービス
2018年3月提供開始！**



**「クランクイン！ビデオ」と連動して
＜原作コミック＞と＜映画作品＞をセットで楽しめる！**

<http://comic.crank-in.net/>

2017年度第3四半期決算概要

トピックス

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・その他トピックス

2018年3月末時点の株主様を対象とした 株主優待内容が一部変更となりました

1,000株以上5,000株未満の株主優待ポイントがアップしました
「クランクイン！コミック」のサービスがご利用いただけるようになりました

【株主優待の内容】

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」や
電子コミックサービス「**クランクイン！**コミック」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 (2017年度) ↓ 2,000ポイント (2018年度)	1,500ポイント (2017年度) ↓ 2,500ポイント (2018年度)
5,000株以上	4,000ポイント	6,000ポイント

<http://video.crank-in.net/>

<https://comic.crank-in.net/>

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3四半期決算概要

トピックス

株主優待制度

【参考資料】

- ・事業セグメント別の業績
- ・その他トピックス

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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
コ ン テ ン ツ	1,470	1,556	▲ 85	△ 208	△ 31	▲ 176

(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)の売上が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

◆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 利 益		
		2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
放	送	2,339	2,231	△ 108	130	74	△ 55

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

■ 一部の視聴料収入の単価が減少したことが影響し、減収減益

◆釣リ専門チャンネル「釣リビジョン」

- ・衛星基幹放送事業(BS放送)
- ・ケーブルテレビ局等への「釣リビジョン」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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
スタジオ	2,047	2,001	△ 45	155	71	△ 83

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 番組販売事業は、テレビ局向け番組販売が増加
- 制作事業は、受注が弱含みで推移
- 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			営 業 利 益		
		2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
技	術	1,413	1,705	↑ 291	238	281	↑ 42

(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®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
- ・ブロードメディア・テクノロジーズ社のCDNサービス等

◆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3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
ネットワーク営業	449	511	↑ 61

	営 業 利 益		
	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
	5	△ 11	↓ △ 17

(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

事業セグメント別の連結業績 ～全社費用～



	営業利益		
	2016年度 第3四半期	2017年度 第3四半期	増減額
全社費用	△ 328	△ 313	15

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 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

◆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

暇つぶしの青春、あってもええんちゃう。

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」DVD BOX**

2018年3月2日(金) 発売!



ラーメンを起点に感動が感動を呼ぶハートフルストーリー

映画『ラーメン食いてえ！』

2018年3月3日(土)新宿武蔵野館ほか全国順次公開



100万PV超を記録した林明輝氏によるWEB漫画
「ラーメン食いてえ！」の実写映画化！
NHK連続テレビ小説「まれ」の中村ゆりか主演、
同「わろてんか」の葵わかな共演。

2018年3月8日 クラウドゲームアプリとして、 コーエーテクモゲームス社の人気歴史シミュレーションゲーム 『信長の野望・創造 戦国立志伝』提供開始



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

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