



Broadmedia

2017年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2018年5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。

釣りビジョン社の架空取引被害に 関わる調査結果について

- 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、社内調査委員会による社内調査を行いました。

さらに、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、追加調査を行いました。

■ 社内調査委員会

- ✓ 再委託先企業が行った詐欺
- ✓ 内部に加担した者が存在する事実は、確認されなかった

■ 第三者委員会

- ✓ 社内調査委員会の調査報告から追加すべき新たな不正や事実は確認されなかった

**株主の皆様や投資家の皆様をはじめ、関係の皆様には
多大なご迷惑とご心配をお掛けいたしましたことを、
深くお詫び申し上げます**

■ 調査結果及び提言を受け、以下の対応を進める

- ① 取引先との関係性構築を徹底
- ② 与信管理の徹底
- ③ 内部統制の重要性に係る教育の徹底
- ④ 釣りビジョン組織体制の見直し(管理・営業の完全分離)
- ⑤ 稟議プロセス等への親会社の関与

■ 調査結果及び提言を受け、以下の対応を進める

- ⑥ 重要会議等での報告事項の見直し
- ⑦ グループにおける規程・マニュアルの整備
- ⑧ グループにおける管理部門の連携強化
- ⑨ グループ内部監査の強化
- ⑩ コンプライアンス教育の徹底

同様の被害の再発防止にとどまらず

グループガバナンス・コンプライアンス体制の強化に努める

■ 損害への対応等について

- ✓ 当社グループが被った被害については、
必要な準備を行い、損害賠償請求等による回収に努める
 - 直接的な損害額として特別損失に計上した約5億円
 - 調査関連費用、弁護士費用等の付随的に発生した費用
- ✓ 消費税・法人所得税の更正手続きも進める
- ✓ 本件が詐欺事件であることから、刑事訴追を予定

■ 有価証券報告書及び訂正報告書の提出について

- ✓ 有価証券報告書は、6月末の期日までに提出できる見通し
- ✓ 2014年度以前の訂正報告書について、受嘱いただける監査法人と調整中
- ✓ ただし、受嘱いただいた場合でも、過年度監査の完了までに時間がかかる可能性がある
- ✓ 過年度監査のスケジュールが、有価証券報告書提出時期に影響する可能性がある

**報告書の提出期限延長等が必要となった場合には、
判明次第、速やかにお知らせいたします**

2017年度決算概要

2018年度業績予想

経営課題

【参考資料】

- 事業セグメント別の業績
- トピックス

2017年度の連結経営成績



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	2016年度	2017年度	増減額	通期 業績予想 (3月14日発表)	達成率
売上高	10,413	10,800	↑ 387	10,600	102%
営業損益	38	86	↑ 47	50	172%
経常損益	△ 14	79	↑ 93	40	198%
純損益	△ 426	△ 232	↑ 193	△ 260	-

- 前期と比べて、売上高は増加し、営業利益も増益
- 持分法による投資利益の計上もあり、経常利益も増益
- 釣りビジョンの架空取引被害に伴い、特別損失を計上した結果、純損失を計上

※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～対前期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,683	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
技術	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43
ネットワーク営業	627	767	↑ 140	10	4	↓ △ 5
全社費用				△ 429	△ 453	↓ △ 23
合計	10,413	10,800	↑ 387	38	86	↑ 47

- 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」が黒字化したことや「技術」が好調に推移したことにより「放送」「スタジオ」等の減益を吸収し、増益

事業セグメント別の連結経営成績～対前期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	▲ 138	△ 220	14	▲ 235
放送	3,109	2,980	▲ 129	164	87	▲ 76
技術	1,125	1,250	▲ 125	43	43	△ 5
ネットワーク営業	1,000	1,023	▲ 23	23	23	△ 23
その他	1,000	1,047	▲ 47	47	47	△ 47

- ✓ 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
- ✓ その結果、コンテンツセグメントは黒字化

- 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」が黒字化したことや「技術」が好調に推移したことにより「放送」「スタジオ」の減益等を吸収し、増益

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			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,682	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
その他	1,032	1,031	↓ △ 1	43	48	↑ 5
合計	10,413	10,800	↑ 387	38	86	↑ 47

✓ 一部の視聴料収入の単価が下がったことが影響し、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」が黒字化したことや「技術」が好調に推移したことにより「放送」「スタジオ」の減益等を吸収し、増益

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			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,683	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
技	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43

- ✓ 番組販売事業は、テレビ局向け番組販売が増加し、増収増益
- ✓ 制作事業は、受注が減少し、減収減益
- ✓ 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

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			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,683	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
技術	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43
ネットワーク	627	767	↑ 140	10	4	↓ △ 5
						△ 23
						47

- ✓ 取扱いサービスの拡大が貢献し、増収増益
- ✓ 固定費等の削減効果

■ 営業利益は、「コンテンツ」が黒字化したことや「技術」が好調に推移したことにより「放送」「スタジオ」の減益等を吸収し、増益

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			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,683	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
技術	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43
ネットワーク営業	627	767	↑ 140	10	4	↓ △ 5
全社費				△ 429	△ 453	↓ △ 23

✓ 原価率の上昇が営業損益に影響し、増収減益

47

- 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」が黒字化したことや「技術」が好調に推移したことにより「放送」「スタジオ」の減益等を吸収し、増益

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			営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コンテンツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235
放送	3,109	2,980	↓ △ 129	164	87	↓ △ 76
スタジオ	2,683	2,592	↓ △ 91	173	47	↓ △ 125
技術	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43
ネットワーク営業	627	767	↑ 140	10	4	↓ △ 5
全社費用				△ 429	△ 453	↓ △ 23

✓ 釣りビジョンの架空取引被害に係る調査関連費用や
オフィス集約に伴う移転費用等が発生

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2016年度	2017年度	増減額	増減率
総資産	7,278	6,540	△ 738	△ 10%
負債	4,857	3,655	△ 1,202	△ 25%
純資産	2,420	2,884	463	19%
自己資本	1,692	2,396	703	42%
非支配株主持分	727	487	△ 239	△ 33%
自己資本比率	23%	37%	—	—

(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

- 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	2017年度
営業キャッシュフロー	416	△ 98
投資キャッシュフロー	42	△ 234
財務キャッシュフロー	407	△ 358
現金及び現金同等物の増減	862	△ 687
現金及び現金同等物の期末残高	2,304	1,616

(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

- 純損失の計上や番組販売事業におけるTV放映権の取得、売上債権の増加等によりマイナス98百万円

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234百万円

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358百万円

2017年度決算概要

2018年度業績予想

経営課題

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ トピックス

■ 通期の連結業績予想

(単位:百万円)

	2017年度 実績	2018年度 通期業績予想	差異
売上高	10,800	11,700	900
営業利益	86	50	△ 36
経常利益	79	40	△ 39
純利益	△ 232	△ 80	152

- ✓ 各セグメントにおいて、増収増益を見込む
- ✓ 上期において、釣りビジョン社の架空取引被害に係る費用として、概算額約150百万円を販管費に織り込む
- ✓ その結果、売上高は増加するが、営業利益・経常利益は減少することを見込む
- ✓ 税金の更正手続きや損害賠償請求等を進めるが、現時点において回収額の見積りが困難なため、プラス要素となる影響額は織り込んでいない

2017年度決算概要

2018年度業績予想

経営課題

【参考資料】

- 事業セグメント別の業績
- トピックス

提携関係の強化

クラウドゲームプラットフォームの提供

国内:NTTぷらら、J:COM、レオパレス21、シャープ、ピクセラ
海外:Orange、SFR

もっと、あなたに響くこと。
J:COM

あらし、TVで遊び
UがTV

LEONET

COCORO GAME



SFR

⇒提携関係の強化を進め、収益の拡大を目指す

次世代ポータルの開発

⇒複数のケーブルTV局で実証実験を実施



VR/4K/5Gへの取り組み

VR向けの技術提供を拡大

5Gの実証実験などを継続して新たなサービスを構築



ゲーム開発

株式会社ポケット

投資先のポケット社との提携による Nintendo Switch™向け
ゲーム開発を推進



サービスの拡大

スマートフォン・タブレット端末向けの電子コミックサービス
「クランクイン! コミック」の提供を開始

⇒ ニュース・映画・コミックを融合させた新しい楽しみ方を提供

クランクイン!
コミック





新しいカリキュラム・教材の開発と提供

4つの新通学コースを開講

「eスポーツ」、「YouTuber育成」、「スタディサプリ進学」、「英語特化」

⇒生徒一人ひとりのライフスタイルに合った"学び"を提供

新たなパートナー戦略

- 「JOBドラフト」運営の株式会社ジンジブとサービス提携
- 「FC大阪」をトップパートナーとして応援
- 「HELP University」(マレーシア)と提携

⇒提携先とのパートナーシップにより生徒たちの夢を応援

コンテンツセグメントの黒字拡大を牽引

釣りビジョン×デジタルメディア

BS放送に加え、デジタルメディアへ情報コンテンツの提供拡大

- ・ 質量ともに圧倒的な釣り情報をタイムリーにネットで配信
- ・ モバイル向けサービス等を統合し、釣りビジョンポータルへ

2本目の柱としてネット配信事業を伸ばす

組織の再編と統制強化

放送とネット配信の2本柱とするための組織体制の構築

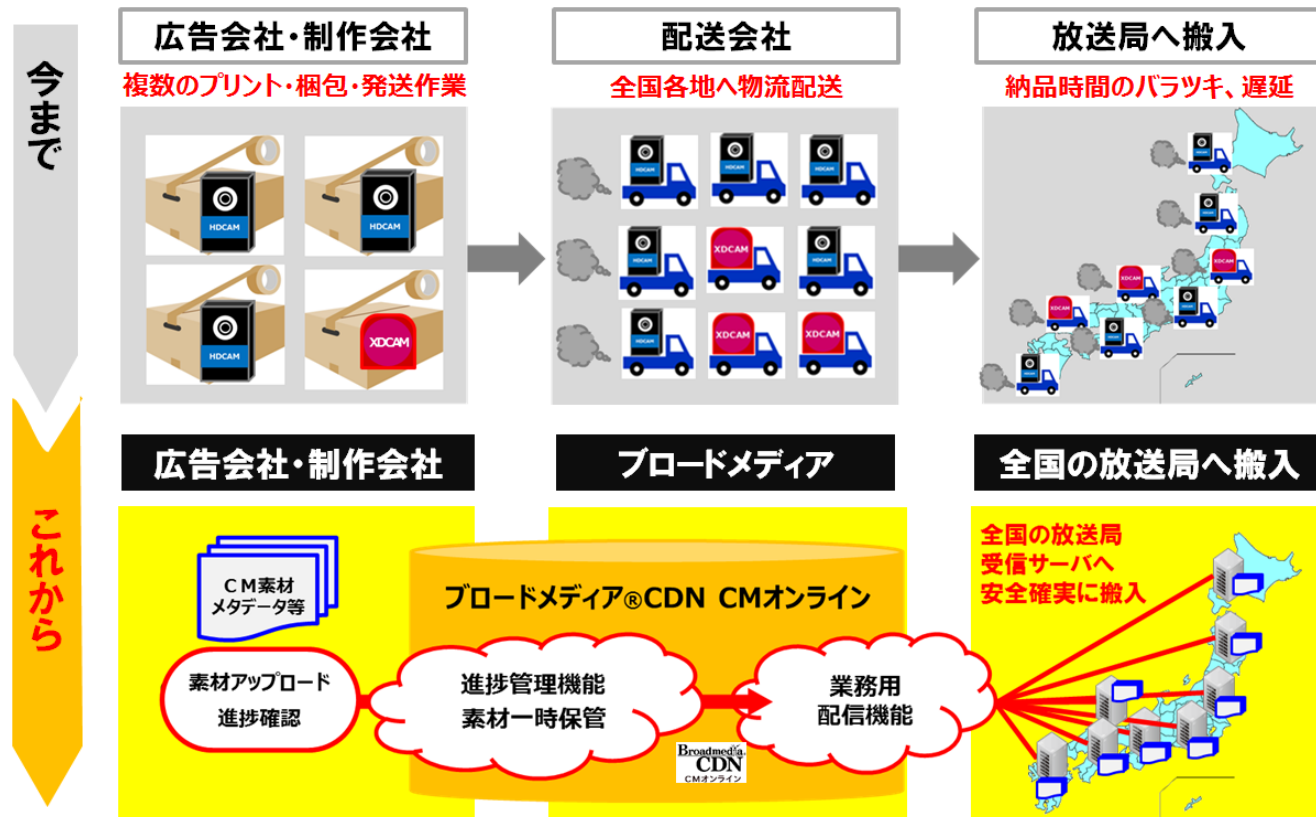
ガバナンス強化とコンプライアンス遵守

- ・ 専任部署を新設し、業務プロセス等を見直し・強化
- ・ 部門間のチェック機能の強化
- ・ 社員教育の再徹底 等

今まで培った豊富な経験とノウハウを活用

ブロードメディア®CDN CMオンライン

・これまでの物理メディアでの搬入をオンライン化



新たなソリューションやサービスの提供

世界中に展開されたプライベートネットワーク

「Aryaka Global SD-WAN」を提供

⇒世界初のクラウド型のWAN高速化／最適化サービス

⇒グローバルな拠点間での大容量データ通信環境の安定化



既存のサービスに加え、新たな独自性の高い付加価値サービスの
拡大により収益拡大を目指す

- ✓ **各セグメントにおいて、新たな挑戦とさらなる収益機会の創出による収益拡大を目指す**
- ✓ **全社的なガバナンスの強化とコンプライアンス体制の強化により、当社グループの持続的な成長の実現と企業価値の向上に努める**

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年度決算概要

2018年度業績予想

経営課題

【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	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,010	2,148	↑ 138	△ 220	14	↑ 235

(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
- クラウドゲームサービスの営業損失も縮小
- その結果、コンテンツセグメントは黒字化

◆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」
- ・「クランクイン！コミック」

◆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	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
放	送	3,109	2,980	↓ Δ 129	164	87	↓ Δ 76

(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下がったことが影響し、減収減益

◆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	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
ス タ ジ オ	2,683	2,592	△ 91	173	47	△ 125

(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し、増収増益
- 制作事業は受注が減少し、減収減益
- 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	2017年度	増減額	2016年度	2017年度	増減額
技	術	1,982	2,311	↑ 329	341	384	↑ 43

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 取扱いサービスの拡大が貢献し、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	2017年度	増減額
ネットワーク営業	627	767	↑ 140

	営業利益		
	2016年度	2017年度	増減額
	10	4	↓ Δ 5

(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、増収減益

◆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	2017年度	増減額
全社費用	△ 429	△ 453	△ 23

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 釣りビジョンの架空取引被害に係る調査関連費用やオフィス集約に伴う移転費用等が発生

◆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

2018年5月22日 高校生のための就職求人サイト「JOBドラフト」運営の 株式会社ジンジブとサービス提携

キャリア教育カリキュラム



就職サポート



高校生向け
情報メディア企画



©JOBドラフト.

専門家による就職支援・キャリア教育の体制を充実

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5月2日

VRプラネタリウムの定番ソフト『ホームスターVR』
『Oculus Go』本体発売と同時に配信開始！



『Oculus Rift』『HTC VIVE』版も同時配信開始

映画史上初！？ 餃子×LOVEエンターテイメント

映画『キスできる餃子』

2018年6月22日(金)新宿ピカデリーほか全国順次公開
〔6月15日(金)栃木県先行ロードショー※一部劇場を除く〕



(C)2018「キスできる餃子」製作委員会

宇都宮を舞台にバツイチ子持ちの出戻りシングルマザーが、
実家の餃子屋の再建に奮闘しながらも、
イケメンゴルファーに恋をするラブコメディ

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