



Broadmedia

2016年度第3四半期 決算概況

ブロードメディア株式会社

2017年1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。

2016年度第3四半期決算概要

株主優待制度に関して

トピックス

【参考資料】

- 事業セグメント別の業績
- 新株予約権付社債の状況

第3四半期累計期間(4月～12月)の連結経営成績



Broadmedia

(単位：百万円)

	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	増減率	通期 業績予想 (4月28日発表)
売上高	8,933	9,725	↑ 792	9%	13,000
営業損益	△ 31	100	↑ 132	-	150
経常損益	△ 241	29	↑ 271	-	70
純損益	△ 640	△ 200	↑ 440	-	△ 220

(百万円未満切捨て)

- 前年同期と比べて、増収増益
- 増収による増益と販管費等のコスト削減により、営業損益は黒字に転換
- クラウドゲーム事業を100%子会社に集約し、持分法による投資損失が減少したこと等により、経常損益も黒字に転換、純損失は縮小
- 通期業績予想は、据え置く

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			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	△ 49	△ 109	△ 208	△ 98
放送	3,966	4,344	377	265	239	△ 26
スタジオ	1,864	2,047	182	△ 31	155	186
技術	1,165	1,413	248	189	238	49
ネットワーク営業	416	449	32	△ 8	5	14
全社費用				△ 337	△ 328	8
合計	8,933	9,725	792	△ 31	100	132

■「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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	△ 49	△ 109	△ 208	△ 98
放送	3,966	4,344	377	265	239	△ 26
その他						186
						49
						14
						8
合計	8,933	9,725	792	△ 31	100	132

- ✓ 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)は、想定を下回って推移
- ✓ 教育サービスは黒字で推移

■ 「コンテンツ」セグメント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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	△ 49	△ 109	△ 208	△ 98
放送	3,966	4,344	377	265	239	△ 26
スタジオ	1,864	2,047	182	△ 31	155	186
						49
						14
						8
合計	8,933	9,725	792	△ 31	100	132

✓ 原価率の高い制作収入(放送外収入)は増加したが、一部の視聴料収入は減少

✓ その結果、売上は増加したが営業利益は減少

■ 「コンテンツ」セグメント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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	△ 49	△ 109	△ 208	△ 98
放送	3,966	4,344	377	265	239	△ 26
スタジオ	1,864	2,047	182	△ 31	155	186
技	1,165	1,413	248	189	238	49
						14
						8
						132

- ✓ 字幕・吹替等の制作受注が増加
- ✓ 自社製作・配給映画『セトウツミ』の収益が貢献
- ✓ 固定費等の削減効果

■ 「コンテンツ」セグメント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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	△ 49	△ 109	△ 208	△ 98
放送	3,966	4,344	377	265	239	△ 26
スタジオ	1,864	2,047	182	△ 31	155	186
技術	1,165	1,413	248	189	238	49
ネットワーク	416	449	32	△ 8	5	14
						8
						132

- ✓ 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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	↓ Δ 49	Δ 109	Δ 208	↓ Δ 98
放送	3,966	4,344	↑ 377	265	239	↓ Δ 26
スタジオ	1,864	2,047	↑ 182	Δ 31	155	↑ 186
技術	1,165	1,413	↑ 248	189	238	↑ 49
ネットワーク営業	416	449	↑ 32	Δ 8	5	↑ 14
会社費				Δ 227	Δ 228	→ 8
						↑ 132

- ✓ ISPサービス販売は減少したが、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

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～対前年同期～



(単位:百万円)(百万円未満切捨て)

	売上高			営業損益		
	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	↓ Δ 49	Δ 109	Δ 208	↓ Δ 98
放送	3,966	4,344	↑ 377	265	239	↓ Δ 26
スタジオ	1,864	2,047	↑ 182	Δ 31	155	↑ 186
技術	1,165	1,413	↑ 248	189	238	↑ 49
ネットワーク営業	416	449	↑ 32	Δ 8	5	↑ 14
全社費用				Δ 337	Δ 328	→ 8

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

■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）

資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2015年度	2016年度 第3四半期末	増減額	増減率
総資産	7,591	8,192	600	8%
負債	4,081	4,708	626	15%
純資産	3,509	3,483	△ 26	△ 1%
自己資本	2,456	2,333	△ 123	△ 5%
新株予約権 非支配株主持分	1,053	1,150	96	9%
自己資本比率	32%	28%	—	—

(百万円未満切捨て)

総資産

- 番組勘定やリース資産等が減少した一方で、新株予約権付社債の発行等により現預金が増加

負債

- 買掛債務やリース債務は減少したが、新株予約権付社債が増加

純資産

- 増資や新株予約権の行使により、資本金及び資本準備金は増加
- 四半期純損失の計上により、純資産は若干減少

営業キャッシュフロー

- 仕入債務や前受金が減少した一方で、たな卸資産が減少したこと等により、プラス36百万円

投資キャッシュフロー

- 出資金(ファンド)の回収があったが、クラウドゲーム事業における資産譲り受けを行ったこと等により、マイナス86百万円

財務キャッシュフロー

- リース債務返済があった一方で、CB及び新株の発行や借入等により、プラス918百万円

	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期
営業キャッシュフロー	△ 332	36
投資キャッシュフロー	△ 328	△ 86
財務キャッシュフロー	△ 455	918
現金及び現金同等物の増減	△ 1,115	866
現金及び現金同等物の期末残高	1,282	2,308

(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

2016年度第3四半期決算概要

株主優待制度に関して

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ 新株予約権付社債の状況

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

人気の新作映画や話題のドラマをいつでもどこでも好きなときにお楽しみいただけるオンラインのレンタルビデオサービス
 配信作品は、＜新作＞の映画・ドラマを中心に約10,000本。



マルチデバイス対応
 いつでもどこでもお好きな環境で
 お楽しみいただけます



(C) 2016 Columbia Pictures Industries, Inc. and Village Roadshow Films Global Inc. All Rights Reserved. | (C) 2016 Paramount Pictures. All Rights Reserved. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES is a trademark of Viacom International Inc. | SUICIDE SQUAD and all related characters and elements are trademarks of and (C) DC Comics. (C) 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. and Ratpac-Dune Entertainment LLC. All rights reserved. | (C) Element Pictures/Room Productions Inc. /Channel Four Television Corporation 2015 | (C) 2016 映画「アイアムアヒーロー」製作委員会 (C) 2009 花沢健吾 / 小学館 | (C) 尾田栄一郎 / 2016「ワンピース」製作委員会 | (C) 2016「植物図鑑」製作委員会 | (C) 2016映画「ちはやふる」製作委員会 (C) 末次由紀 / 講談社

新作映画1本400円(税抜)～

2016年度第3四半期決算概要

株主優待制度に関して

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ 新株予約権付社債の状況

■ 提携関係の強化

NTTぷらら、J:COM、Orange(仏)、SFR(仏)、ベトナム郵電公社に続く、新たなパートナー企業との提携を目指す

■ VRへの取り組み

VRサービスへ参入する企業に対し、新たにGクラスタ技術を活用したプラットフォーム技術の提供を推進

■ ゲーム開発

外部との提携によるゲーム開発を推進

**引き続き経営資源を投入し、
事業を成長・発展させる**

2017年1月20日(金) 「釣りビジョン IP リニア」配信開始！

IPリニア配信

釣りビジョンで放送中の
番組と同じ内容を
同じ時間に配信！



見逃し/VOD配信

見逃した番組や、
人気シリーズの貴重な
アーカイブも配信！



お好きな端末で視聴可能！

PC・スマホ・タブレットで
いつでもどこでも
視聴可能！



スカパー！加入者は無料！※

※スカパー！オンデマンドでご視聴いただけます。
スカパー！放送サービスにて「釣りビジョン」を契約のお客様は
追加料金なしでお楽しみいただけます！

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年度第3四半期決算概要

株主優待制度に関して

トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績
- ・ 新株予約権付社債の状況

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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
コンテンツ	1,520	1,470	↓ Δ 49	※ Δ 109	Δ 208	↓ Δ 98

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- 教育サービスのデジタル教材販売や、デジタルメディアサービスの広告売上等が減少
- 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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
放	送	3,966	4,344	↑ 377	265	239	↓ △ 26

(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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
スタジオ	1,864	2,047	▲ 182	△ 31	155	▲ 186

(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、受注が大幅に増加
- 映画配給事業は、ブロードメディア・スタジオが製作・配給を行った映画『セトウツミ』の興行収入、VOD権及びDVD / Blu-rayの発売が好調

◆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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
技	術	1,165	1,413	↑ 248	※ 189	238	↑ 49

(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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額	2015年度 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
ネットワーク営業	416	449	↑ 32	※ △ 8	5	↑ 14

(単位：百万円) (百万円未満切捨て)

- ISPサービス販売は減少したが、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 第3四半期	2016年度 第3四半期	増減額
全 社 費 用	※ △ 337	△ 328	➡ 8

(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

通期業績予想に対する進捗

(単位:百万円)

	売上高			営業損益	
	通期業績 予想	第3四半期 実績	進捗率	通期業績 予想	第3四半期 実績
コンテンツ	2,190	1,470	67%	△ 152	△ 208
放送	5,607	4,344	77%	267	239
スタジオ	2,654	2,047	77%	172	155
技術	1,852	1,413	76%	288	238
ネットワーク営業	696	449	65%	21	5
全社費用	—	—	—	△ 447	△ 328
合計	13,000	9,725	75%	150	100

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「コンテンツ」「ネットワーク営業」の進捗が遅れているが、全体では概ね想定通り
- 営業損益は、「放送」「スタジオ」「技術」が想定を上回る進捗となった

【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