



Broadmedia

# 2015年度 決算概況

ブロードメディア株式会社

2016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。

## ◆ 2015年度決算概要

### ◆ 経営課題

### ◆ 2016年度業績予想

### ◆ トピックス

### 【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績

# 2015年度の連結経営成績



(単位：百万円)

	2014年度	2015年度	増減額	通期 業績予想	達成率
売上高	11,918	12,117	→ 198	13,100	93%
営業損益	△ 1,147	71	↗ 1,218	50	143%
経常損益	△ 2,358	△ 198	↗ 2,159	-	-
純損益	△ 2,580	△ 1,082	↗ 1,498	-	-

※業績予想は2015年5月1日発表の予想 (百万円未満切捨て)

## 概況

- 前期と比べて、売上高は微増となり、営業利益を計上
- 持分法適用関連会社の損失取り込みが減少し、経常損失も大幅に縮小
- 純損失には以下が影響
  - ✓ 特別損失(リース資産減損・貸倒引当金など) : 584百万円
  - ✓ 非支配株主に帰属する当期純利益 : 176百万円
  - ✓ 主に子会社における税金費用 : 126百万円

# 事業セグメント別の連結経営成績



(単位:百万円)

	売上高			営業損益		
	2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
コンテンツ	2,034	2,003	→ Δ 30	Δ 1,072	Δ 178	→ 893
放送	4,793	5,360	→ 566	330	330	→ 0
スタジオ	2,547	2,638	→ 91	Δ 253	47	→ 301
技術	1,402	1,574	→ 172	45	72	→ 27
ネットワーク営業	1,140	540	→ Δ 600	Δ 197	Δ 201	→ Δ 4
合計	11,918	12,117	→ 198	Δ 1,147	71	→ 1,218

(百万円未満切捨て)

- 売上高は、「放送」「技術」が増収、「ネットワーク営業」は減収
- 営業損益は、「スタジオ」が黒字転換し、「コンテンツ」の損失が軽減

## コンテンツ

### <クラウドゲーム>

- 前期にあったゲーム機やゲームコンテンツの評価減が発生しなかった
- 上記評価減の結果、売上原価が軽減

### <教育>

- 新たなデジタル教材の導入や入学生徒数の回復
- 前期に開校した大阪校の先行費用を吸収
- 拠点の整理統合によるコスト削減



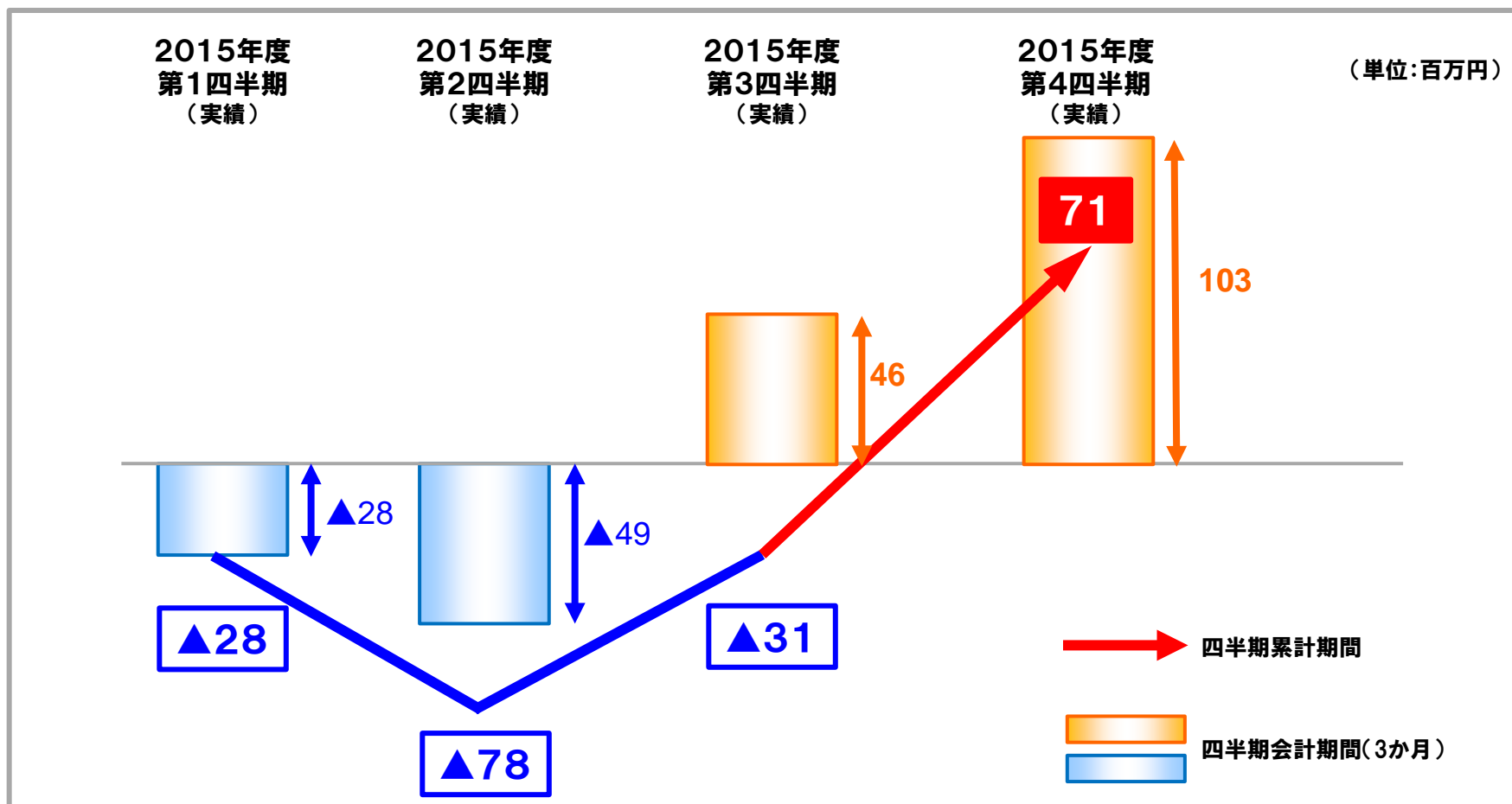
## スタジオ

- 固定費負担の大きかった「制作事業」において、コスト削減と受注大幅回復の相乗効果
- 興行成績が伸びず、不振が続いていた「配給事業」を大幅に縮小



bms

## ■ 期初の予想通りに下期に回復し、通期での営業黒字を実現



## 資産、負債及び純資産の状況

(単位：百万円)

	2014年度	2015年度	増減額	増減率
総資産	8,978	7,591	△ 1,386	△15%
負債	4,533	4,081	△ 451	△10%
純資産	4,444	3,509	△ 934	△21%
自己資本	3,563	2,456	△ 1,107	△31%
新株予約権 非支配株主持分	881	1,053	172	20%
自己資本比率	40%	32%	—	—

(百万円未満切捨て)

### 総資産

- 現預金やリース資産が減少

### 負債

- 短期借入金やリース債務が減少

### 純資産

- 当期純損失の計上により減少

## キャッシュフローの状況

(単位：百万円)

	2014年度	2015年度
営業キャッシュフロー	△ 418	71
投資キャッシュフロー	△ 263	△ 376
財務キャッシュフロー	331	△ 660
現金及び現金同等物の増減	△ 350	△ 965
現金及び現金同等物の期末残高	2,397	1,432

(百万円未満切捨て)

### 営業キャッシュフロー

- 税引き前損失779百万円を計上し、棚卸資産が増加したが、減価償却費497百万円や減損損失435百万円があったこと等で、プラス71百万円

### 投資キャッシュフロー

- 投資有価証券の売却を行った一方で、固定資産(ソフトウェア等)の取得や貸付等により、マイナス376百万円

### 財務キャッシュフロー

- 借入の返済やリース債務の返済によりマイナス660百万円



◆ 2015年度決算概要

◆ **経営課題**

◆ 2016年度業績予想

◆ トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績

## 財務基盤の強化

- 投資ファンドに対して、10億円の新株予約権付社債(CB)を発行  
⇒ ゼロクーポン、期間3年間、転換価額105円(前日終値)
- 代表取締役橋本太郎に対して、50百万円の第三者割当増資  
⇒ 一株当たり125円(前日終値の19%プレミアム)での発行
- これにより、総額10.5億円の資金を調達する
- 行使されていない既発行の新株予約権は自社で取得・消却を行う

営業利益・営業キャッシュフローがプラスに転じたことに加えて、

本調達で資金を確保することにより、

「継続企業の前提に重要な疑義を生じさせる状況」はなくなる

## 資金使途

- ① オリジナルゲームの開発や人気ゲームタイトルのクラウド化
- ② 広告宣伝などのマーケティング費用
- ③ 投資・M & Aおよび資本業務提携

- 期日にその全額が払い込まれる調達方法によって資金を確保  
⇒投資や開発時期を見合わせる必要がなくなる

これまで以上にスピード感を持って、  
クラウドゲーム事業やコンテンツ関連事業等へ資金投入し  
企業価値向上を目指す

## 資金調達の合理性について

- 新株発行およびCBの転換で想定される希薄化率は14.6%
- 一方、未行使の新株予約権による潜在的希薄化率は8.8%
- 発行と同時に、既発行の新株予約権は取得・消却を行う  
⇒ 追加的な希薄化は差引き5.8%
- 新株の発行価額は125円、CBの転換価額は105円で固定  
⇒ 株価が105円以下の場合、転換による希薄化は起こりにくい

発行時に調達額が確定する条件と併せて、  
現在の当社の状況では合理的な資金調達の方法

## Gクラスタ・グローバル(株)

### 解散決議

- 費用削減を含む業績改善を進めていたが、追加資金調達の見途がつかず、短期的に大幅な業績回復も困難であるため、4月22日に解散が決議された。

### 事業の継続

- 当社としては、クラウドゲーム事業は継続して取り組んでいく予定
- 同社の保有する技術や重要な人材などについて、当社完全子会社であるブロードメディアGC株式会社(旧社名:クラリネット)が引き継げるよう協議を行っている。

### 提携先との協議

- また、同社の日本・アジアにおけるサービス提供先や、取引のあるゲーム会社とも、事業を継続できるよう協議を進めている。
- さらに、欧州でのサービスについては、これまでと違い技術提供に特化したライセンス契約によって継続できるよう、IPTVオペレーターと交渉中。

## 当社グループのクラウドゲーム事業

- 子会社のブロードメディアGC社がGクラスタ・グローバル社の技術や人材を引き継ぎ、クラウドゲーム事業を行う予定
- 現在、ゲーム開発体制や戦略の見直しを進めている
- 必要なノウハウ・スキル確保のための人材強化やM & Aを積極的に進めていく

引き続き経営資源を投入していく

◆ 2015年度決算概要

◆ 経営課題

◆ **2016年度業績予想**

◆ トピックス

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績

	2015年度 実績	2016年度 通期業績予想	
売上高	12,117	13,000	← 7%増加
営業利益	71	150	← 111%増加
経常利益	▲ 198	70	← 黒字転換
純利益	▲ 1,082	▲ 220	← 赤字圧縮

(単位：百万円)

- 2015年度は、営業利益計上まで実現した
- 2016年度は、経常利益まで黒字化することを目指す
- 当期純損益の黒字化は、2017年度の実現を目指す
- 今期より開示セグメントの変更を検討しているため、セグメント別の予想は、第1四半期決算の際に開示を行う予定



## 売上高・営業利益

- クラウドゲーム事業においては、Gクラスタ技術・日本アジア展開に必要な人員等をGクラスタ・グローバル社(以下、GCG社)より譲り受けることを想定しており、費用の増加を見込む
- 同事業において、相当のリストラや、事業構造の転換を行う前提であるため、GCG社での運営時より大幅に費用は削減される見込み
- 全社的な売り上げの緩やかな増加による利益増加を見込む

## 経常利益

- GCG社の解散により、「持分法による投資損益」が改善される見込み

## 当期利益

- 連結における完全子会社以外の子会社の貢献が大きく、非支配株主に帰属する当期純利益や税金費用が発生する見込み

# 2016年度 連結業績予想(上期・下期)



	2016年度		
	上期業績予想 (4月～9月)	下期業績予想 (10月～3月)	通期業績予想
売上高	6,000	7,000	13,000
営業利益	▲ 140	290	150
経常利益	▲ 180	250	70
純利益	▲ 280	60	▲ 220

(単位：百万円)

■ 売上高・利益共に、下期にかけてのクラウドゲームや映像サービスの伸びを見込んでいるが、コンテンツにおける教育事業等は構造的に下期偏重

⇒ 前期と同様に、上期と比較して下期に良化することを見込む

◆ 2015年度決算概要

◆ 経営課題

◆ 2016年度業績予想

◆ **トピックス**

【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績

## クラウドゲーム事業

- 4月27日より、Amazonの「Fire TV Stick」などに、スクウェア・エニックス社の人気5作品のクラウドゲームアプリを提供開始

**「Fire TV Stick」初の  
本格的ハイパフォーマンスゲームを提供！  
一度購入すれば、どの端末でも遊べるクラウドゲームアプリ**

「Fire TV Stick」「Amazon Fire TV」、Fireタブレット、  
Android対応スマートフォンおよびタブレットの  
どの端末でもデータが同期され自由に遊べる



**今後も、クラウドゲームアプリの作品を追加予定**

## スタジオ事業

関西の男子高校生、瀬戸と内海。まったりゆったり「喋る」だけ。

池松壮亮 菅田将暉 中条あやみ

### 映画『セトウツミ』

監督:大森立嗣 原作:此元和津也  
(秋田書店「別冊少年チャンピオン」連載)



7月2日(土)  
新宿ピカデリーほか全国ロードショー

# 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

- ◆ 2015年度決算概要
- ◆ 経営課題
- ◆ 2016年度業績予想
- ◆ トピックス

## 【参考資料】

- ・ 事業セグメント別の業績

# 事業セグメント別の連結業績 ～コンテンツ～



## ◆ホームエンタテインメント

- ・クラウドゲーム  
「Gクラスタ」
- ・インタラクティブシステム  
「T's TV クラウド」

## ◆映像サービス

- ・「クランクイン！ビデオ」

## ◆モバイルサービス

- ・「クランクイン！」
- ・「ハリウッドチャンネル」

## ◆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
- ・科学検定

(単位：百万円)

	売上高			営業損益		
	2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
コ ン テ ン ツ	2,034	2,003	→ Δ 30	Δ 1,072	Δ 178	↗ 893

(百万円未満切捨て)

- 教育サービスは、入学生徒数が増加し、広告宣伝費等のコストを抑制
- クラウドゲーム事業は、前期に発生した端末の評価損がなかったことや広告宣伝費の見直しなどにより損失が減少



## ◆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

(単位：百万円)

		売上高			営業損益		
		2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
放	送	4,793	5,360	566	330	330	0

(百万円未満切捨て)

- 視聴料収入は堅調に推移し、制作売上が増加
- 制作売上の増加に伴う、外注費の増加などにより営業利益は横ばい

# 事業セグメント別の連結業績 ～スタジオ～



## ◆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

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

## ◆番組販売事業

- ・ハリウッド映画等のテレビ局への供給

(単位：百万円)

	売上高			営業損益		
	2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
スタジオ	2,547	2,638	➡ 91	△ 253	47	➡ 301

(百万円未満切捨て)

- 制作事業は、受注の大幅な回復と、固定費削減の相乗効果により増益
- 番組販売事業は、テレビ局向けへの番組販売が増加
- 映画配給事業は、興行収入やビデオ販売が減少したが、広告宣伝費等を抑制

## ◆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

(単位：百万円)

		売上高			営業損益		
		2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
技	術	1,402	1,574	↑ 172	45	72	↑ 27

(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

◆ISPサービス販売

◆ブロードバンド回線販売

◆その他

(単位：百万円)

	売上高			営業損益		
	2014年度	2015年度	増減額	2014年度	2015年度	増減額
ネットワーク営業	1,140	540	△ 600	△ 197	△ 201	△ 4

(百万円未満切捨て)

- ISPサービスの解約引当率は低下し原価率は改善されているが、新商材取り扱い開始の遅れなどが影響し、大幅な減収

**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