エンタメ情報サイトと連携した
マルチデバイス対応の新たな映像配信サービス

クランクイン!/ビデオ

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

© 2015 Warner Bros Entertainment Inc All rights reserved

エンタメ情報サイトと連携して、関連作品をレコメンド！

「クランクイン！ビデオ」は、テレビ・パソコン・スマートフォン・タブレットでいつでも簡単に、約7,000本の国内外の映画やドラマが楽しめる映像配信サービスです。ハリウッドチャンネル株式会社が運営するエンタメ情報サイト「クランクイン！」※1と連携し、読まれている記事や話題に関連する作品を自動でレコメンドする機能を備えています。ワンクリックでエンタメ情報と動画視聴を相互にお楽しみいただける、新しいサービスです。

1 気になる記事を読む　2 関連作品をレコメンド　3 購入・視聴ページへ

入会金は無料、単品購入もお得な月額プランも選べます

「クランクイン！ビデオ」は、入会金無料です。会員登録※2をしていただくと、映画作品は1本300円（税抜）から、ドラマ作品は1話100円（税抜）から単品で購入でき、購入後48時間以内であれば何度でも視聴可能です（旧作の一部作品は、7日間視聴可能なものもあります）。その他、月額900円（税抜）で毎月2,000ポイントが付与される「プレミアムプラン」や、お気に入りのドラマを好きなだけ見放題の「ドラマ月額見放題パック」など、お得な月額プランもご用意しています。

※1 **エンタメ情報サイト「クランクイン！」とは？**　映画を中心にテレビ・ゲーム・アニメ・海外ゴシップなど、幅広い情報を提供するエンタメ情報サイトです。PV数は月間約6,000万件、毎月400本以上のニュースを配信しており、「クランクイン！」限定の独占インタビューやコラムも充実しています。

※2 会員登録時は「プレミアムプラン」のご加入が必須となります。不要な方は、無料おためし期間（2週間）以内に解約すれば、月額費用はかかりません（無料おためし期間は、初回登録後の2週間のみ）。

コーポレートサイトのご案内

最新ニュースはもちろん、プレスリリース、投資家情報などを随時更新しています。
また、個人・法人向けサービスやグループ会社サイトとリンクしていますので、
必要な情報を素早く閲覧することができます。ぜひご活用ください。

http://www.broadmedia.co.jp/

ブロードメディア　検索

ブロードメディア株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂8-4-14 青山タワープレイス6F

2015

The Second quarter business report

株主通信
第20期 第2四半期決算のご報告
2015.4.1 ～ 2015.9.30

Broadmedia

ブロードメディア株式会社
証券コード:4347

CONTENTS

01　ブロードメディアグループの強み
02　トップインタビュー
06　特集：新機能「バトルモード」実装！『ZOIDS Material Hunters』
07　トピックス
09　セグメント別の業績
11　四半期連結財務諸表（要約）
13　会社データ
14　株式データ

ブロードメディアグループの強み

「コンテンツの調達能力」 × 「コンテンツを安定的かつ高品質で配信する技術」

コンテンツの調達と配信技術の2つを併せ持つ独自性が強み

5つの事業分野が緊密に連携を取り、相互に協力しあうことで、「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ーの形成・発展に貢献する」という企業理念を推進しています。

5つの事業分野

コンテンツ

Broadmedia / HOLLYWOOD CHANNEL / G-cluster Global

放　送

釣りビジョン

スタジオ

bms

技　術

Broadmedia / CDN solutions / Digital Cinema Club / G-cluster Global / Roonet Systems

ネットワーク営業

Broadmedia

個人向けサービス・法人向けサービス

さまざまなコンテンツを、独自性のある技術との組み合わせで、世の中のさまざまな端末に配信

トップインタビュー

財務基盤の強化を図りつつ、クラウドゲーム事業の開発力向上、コンテンツの充実を推進します

代表取締役社長　**橋本　太郎**

Q 今期の業績についてお聞かせください。

この上期は前年同期と比べて、売り上げは微増でしたが、営業損失は大幅に縮小することができました。また、期初の予想と比較しても、営業損失を抑えることができました。

ネットワーク営業の業績が振るいませんでしたが、放送や技術が順調に業績を伸ばし、クラウドゲーム事業での広告宣伝費も抑制しました。また、前期後半より取り組みを進めてきた全社的な費用削減や、業務効率の見直しの効果が出てきたこともこの上期の成果だと考えています。

このように、業績は回復基調と言えると思いますが、まだ赤字であり、通期での黒字化を実現するためには引き続き努力が必要です。また、当社がさらに大きく業績を改善するためにはクラウドゲーム事業の立ち上げが重要になってきます。もともと下期にクラウドゲーム事業の伸びを見込んでおりました

が、上期に費用を抑制したこともあり、その伸びは現時点では未だ不透明な状況です。そのため、上期の業績は予想を上回りましたが、通期の業績予想については、据え置きとさせていただきました。

Q ゲーム事業の進捗についてお聞かせください。

クラウドゲーム事業をテレビ向けサービスとして開始してから2年半がたちますが、前期から、成長市場であるスマホ・タブレットへのシフトを進めています。

準備に時間はかかりましたが、この4月にスクウェア・エニックス様のファイナルファンタジーXIII、5月に当社のオリジナルタイトルである『ZOIDS Material Hunters』の提供を開始し、10月にはコーエーテクモゲームス様の『信長の野望・創造』をスマホ・タブレット向けアプリとして配信を開始しました。

このように徐々にコンテンツが増え、数字がある程度読める状況になってきていますが、まだ一気呵成に成長していくというところには至っておりません。

既存のテレビ向けサービスに関してですが、スマホと連動させること等で徐々に広がりを見せています。特にこの10月より、J：COM様との提携によって、すでにサービスを開始しているNTTぷらら様のIP放送サービスに加えて、いよいよデジタルケーブルのサービスにもクラウドゲームを提供することができるようになりました。こうしたテレビ向けサービスも引き続き拡大させ、提携先との更なる関係強化によって売り上げを伸ばしてまいります。

スマホ向け・テレビ向けのいずれのサービスも、やはりコンテンツのラインアップが問われています。そのためには、ZOIDSの継続した機能追加などによる内容の充実に加えて、ゲーム会社各社との関係を強化して、コンテンツの充実を図っていくことが急務であると考えています。

Q 経営課題についてお聞かせください。

期初に経営課題として掲げたものが4つあります。一つは、コスト構造の見直しで、これは先にお話しした通り徐々に成果が出てきていますが、更なる努力を継続していきます。次にクラウドゲーム事業と財務基盤の強化です。当社の成長の柱と位置付けているクラウドゲーム事業を軌道に乗せるためには、開発力の向上、コンテンツの充実、適切な広告宣伝などが重要な要素となります。そのために、人材や営業ノウハウなどを含む経営資源を集中してまいりますが、やはり一定の資金も必要となってきます。企業価値増大のため

（単位：百万円）

	売上高			営業利益		
	第2四半期業績予想	**第2四半期実績**	差異	第2四半期業績予想	**第2四半期実績**	差異
コンテンツ	1,100	**1,023**	↘ △76	△345	**△126**	↗ 218
放　送	2,430	**2,610**	↗ 180	175	**187**	↗ 12
スタジオ	1,250	**1,172**	↘ △77	10	**△53**	↘ △63
技　術	700	**769**	↗ 69	10	**31**	↗ 21
ネットワーク営業	600	**320**	↘ △279	△75	**△116**	↘ △41
合　計	6,080	**5,896**	↘ △183	△225	**△78**	↗ 146

	通期業績予想	**第2四半期実績**	進捗率	通期業績予想	**第2四半期実績**	進捗率
通期予想に対する進捗	13,100	**5,896**	45%	50	**△78**	—

の事業戦略をきちんと遂行するためにも、財務基盤を強化することは当社にとっての課題ですので、引き続き様々な手法を検討しながら取り組みを進めてまいります。

最後にGクラスタ・グローバル社についてです。当社は同社の大株主として、業績改善の要請を継続しており、その結果、連結での損失取り込み額はこの上期で約100百万円改善しました。また、欧米の通信事業者とのサービス導入交渉が進捗するなど、売り上げ増加の兆しも見えてきています。しかし、まだまだ支援が必要です。当社は、事業パートナーでもある他の株主と連携して、引き続き同社を育成したいと考えています。

Q 株主の皆様へ

この1年ほどの間に、当社を長く支え続けていただいた大株主(2グループ)がほぼすべての保有株式を売却されました。その結果、当社の株主構成は大きく変化いたしました。また、それが市場にも少なからず影響したと思います。この過程において、ご心配される株主様もいらっしゃったと思いますが、上場以来最多となる約16,000名の株主の皆様の力強いご支援によって、現在当社は支えられております。株主の皆様には、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

皆様のご期待に応えるためにも全社一丸となって、業績改善とクラウドゲーム事業の成長に取り組んでまいります。

株主の皆様におかれましては、引き続き変わらぬご支援を賜りますよう心よりお願い申し上げます。

特 集

新機能「バトルモード」実装!『ZOIDS Material Hunters』

―新機体「ダークホーン」をラインアップに追加―

ブロードメディア株式会社とGクラスタ・グローバル株式会社が提供するスマートフォン向けアクションゲーム『ZOIDS Material Hunters (ゾイド マテリアルハンター)』に、2015年10月15日、新機能「バトルモード」を実装しました。「バトルモード」では、プレーヤー同士が対戦し、領土にした島を奪い合う攻防戦を楽しむことができます。また、バトルモード実装を記念して、機体を漆黒に塗り固められた大型ZOIDS「ダークホーン」をラインアップに追加しました。

『ZOIDS Material Hunters』
『ZOIDS Material Hunters』は、クラウドゲームサービス「Gクラスタ」(P.8参照)と連携させることで、テレビとスマホを連動して遊べるクラウドゲームアプリです。ゲームの詳細や開催イベントにつきましては、公式サイトでご確認いただけます。
URL: http://gcluster.jp/games/zoids/

ジャンル	アクションゲーム
価格	無料(アイテム課金あり)
対応OS(推奨)	iOS7.0以降、Android4.1以降
制作	ブロードメディア株式会社
監修	株式会社タカラトミー

最強のマテリアルハンターは誰だ

新機能「バトルモード」では、他のプレーヤーが配置した3機の"守護ZOIDS"と対戦し勝敗を競う「攻撃」と、自分が領土化した島に"守護ZOIDS"を配置して、他のプレーヤーの攻撃から島を守る「防衛」の、2種類の戦い方があります。プレーヤーの強さは「バトルレート」で表わされ、自分よりバトルレートの高いプレーヤーに挑み勝利すると、より多くの報酬(マテリアルなど)を得ることができます。(※報酬の内容はイベントや時期によって変動します。)

1 敵地に攻め込む「攻撃」

他のプレーヤーが配置した3機の"守護ZOIDS"に対し、自分は1機のZOIDSで戦いを挑みます。四方八方から迫りくる敵の攻撃を左右フリックでよけながら攻撃し、制限時間1分以内に3機の"守護ZOIDS"を倒せば攻撃成功となります。

2 "守護ZOIDS"の配置が勝利の鍵を握る「防衛」

ZOIDSのスタミナ源である「エナジー」を守るため、自分の領土にした島には3機の"守護ZOIDS"を配置することが重要になります。ZOIDSの組み合わせによって、近接攻撃力や防御力などの効果は様々。プレーヤーの采配が試されます。

3 プレーヤーの強さを示す最重要値「バトルレート」

すべてのプレーヤーには強さを示す「バトルレート」が設定され、バトルの「攻撃」、「防衛」の結果に応じて「バトルレート」の値が変動します。「攻撃」、「防衛」どちらにおいても勝利を重ねていくことで「バトルレート」が上がっていきます。

新 機 体

「ダークホーン」が登場!

バトルモード実装に伴い、機体を漆黒に塗り固められた大型ZOIDS「ダークホーン」が登場します。
その他、人気機体の色替え版も順次登場していきます。

©TOMY ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. ©Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

「J:COMゲーム」を西日本エリアで提供開始!

© Green Solutions

株式会社ジュピターテレコムは、ブロードメディア株式会社とGクラスタ・グローバル株式会社が提供するGクラスタ(次頁参照)プラットフォームを活用したクラウドゲームを、関西エリア及び九州・山口エリア(※1)で、新サービス「J:COMゲーム」として提供を開始いたしました。

「J:COMゲーム」は、J:COMスマートテレビサービス(※2)の加入者向けに提供するクラウドゲームサービスです。Smart J:COM Boxを利用して本格的なテレビゲームをお手軽にお楽しみいただけます。トランプゲームや知育ゲームなど9タイトルをご用意し、リモコンやタブレットの簡単操作で遊ぶことができます。

さらに、月額500円(税抜)で約40タイトルのゲームが遊び放題となる「ゲーム使い放題パック」では、RPGやアクション、パズル、シューティング、スポーツなど、幅広い層のゲームファンに楽しんでいただける人気のラインアップを提供いたします。

J:COMゲーム

名称	J:COMゲーム
提供開始日	2015年10月1日(木)
対象エリア	関西エリア、九州・山口エリア(熊本局を除く) ※札幌・仙台・関東・熊本エリアでも今後順次提供予定
料金とタイトル	**〈無料〉** タイトル数:全9タイトル **〈有料「ゲーム使い放題パック」〉** 月額500円(税抜)/ タイトル数:約40タイトル(使い放題)
クラウドサービス提供者	ブロードメディア株式会社

※1　熊本局を除く
※2　2015年10月1日時点で「J:COMゲーム」が利用できるのは「Smart J:COM Box」(パイオニア製)のBD-V302J、BD-V7002RJの2機種です。「Smart J:COM Box」のその他機種については今後順次対応予定です。「Smart TV Box」は対応しておりません。

シリーズ史上最高傑作『信長の野望・創造』スマートフォン・タブレット向けクラウドゲームに登場!

人気歴史シミュレーションゲーム『信長の野望・創造』を、スマートフォン・タブレット向けに提供開始いたしました。本作は、大人気シリーズ「信長の野望」の30周年記念作品で、激動の戦国時代に戦いを繰り広げた武将たちを主役とする戦略級の歴史シミュレーションゲームです。美しくリアルに進化した城下町や、多数の軍団が入り乱れるダイナミックな合戦、ドラマティックに描かれるイベントなど、大きく進化した「信長の野望」を、当社のGクラスタ技術によって、スマートフォンやタブレットで手軽にお楽しみいただけるようになりました。精緻なマップもピンチインピンチアウト操作で簡単に拡大縮小表示を行うことができ、より快適にゲームをお楽しみいただけます。

URL:http://gcluster.jp/sp/app/nobunaga-souzou/

アプリ名	信長の野望・創造
提供開始日	2015年10月2日(金)
価格	4,000円(税込)
対応OS(推奨)	Android4.2以降、iOS8.1以降
制作	株式会社コーエーテクモゲームス
提供	ブロードメディア株式会社

©コーエーテクモゲームス All Rights Reserved.

『FINAL FANTASY® XIII-2』スマートフォン・タブレット向けクラウドゲームの提供開始!

世界的な大ヒットを記録した人気RPG『FINAL FANTASY® XIII』シリーズの続編『FINAL FANTASY® XIII-2』は、探索する要素を強化したフィールド、モンスターを仲間に加え戦略性を増したバトルなど、様々な進化を遂げた作品となっています。特にタイムトラベルをテーマにプレーヤーが自ら選択して運命を決めていくストーリーは、いくつも枝分かれし、過去に遡って選択をやり直すことができるなど、コンプリート欲求が刺激され、何度でもお楽しみいただけます。この度、さらに刺激と興奮に満ちた「ファイナルファンタジーXIIIシリーズ」の世界が、Gクラスタ技術により、スマートフォンやタブレットでお楽しみいただけます。

アプリ名	FINAL FANTASY® XIII-2
提供開始日	2015年9月25日(金)
価格	2,400円(税込)
対応OS(推奨)	Android4.2以降、iOS8.1以降
制作	株式会社スクウェア・エニックス
提供	ブロードメディア株式会社

URL:http://gcluster.jp/sp/app/sqex/ff13-2/

©2011, 2012, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA.

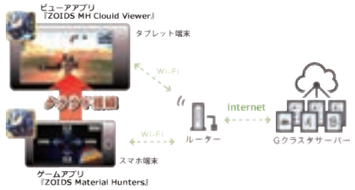
Gクラスタについて

「Gクラスタ」とは、Gクラスタ・グローバル株式会社が保有するクラウド技術の名称です。特別なプログラムのインストールなしに各種端末にインタラクティブなコンテンツを提供することができるクラウド型配信技術です。Gクラスタは、サーバー側で処理を行い、ブロードバンドを通じてビデオ・ストリーミングで配信を行います。端末側では主にデコード処理のみとなるため、端末の性能を問わず高品質・高レスポンスで安定したサービスを提供することが可能となります。

Android版アプリ『ZOIDS MH Cloud Viewer』Google Playで提供開始!

『ZOIDS Material Hunters(ゾイド マテリアルハンター)』でクラウド連携するための専用アプリ『ZOIDS MH Cloud Viewer(ゾイド マテリアルハンター クラウドビューア)』Android版を提供開始いたしました。『ZOIDS Material Hunters』にはスマートオーシャンとクラウドオーシャンの2つの舞台があります。ゲームアプリを起動している端末とは別のスマートフォン・タブレット端末に当アプリをインストールしていただくことで、クラウドオーシャンを遊べるようになります。起動時に画面に表示されるコード番号を入力していただくことで、ゲームアプリとビューアアプリがクラウド連携し、スマホのゾイドが別端末のクラウドオーシャンに飛び込み、クラウドオーシャンにしかない専用ミッションをプレイできたり、ゾイドゴールドをよりお得に購入することができます。

URL:http://gcluster.jp/games/zoids/



アプリ名	ZOIDS MH Cloud Viewer (ゾイド マテリアルハンター クラウドビューア)
提供開始日	2015年10月8日(木)
価格	無料
対応OS(推奨)	Android4.2以降
制作	ブロードメディア株式会社
監修	株式会社タカラトミー

©TOMY　ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license.　©Broadmedia Corporation. All Rights Reserved.

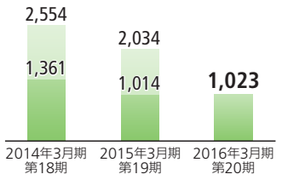
セグメント別の業績

コンテンツ

売上高
1,023百万円
（前年同期比0.9%増）

営業利益
△126百万円
（前年同期は△394百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）
第2四半期連結累計期間　通期



事業・サービス内容
ホームエンタテインメント／
映像サービス／モバイルサービス／
教育サービス／その他サービス

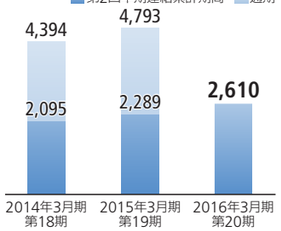
教育サービスでは入学生徒数が増加し、クラウドゲーム事業ではスマートフォン・タブレット向けのクラウドゲームアプリ等の売上高が増加しました。教育サービスにおける固定費の削減やクラウドゲーム事業における広告宣伝費の見直し等により損失は縮小しました。
また、映像サービスの統合により、月間加入件数は統合前サービスより大幅に増加しています。

放　送

売上高
2,610百万円
（前年同期比14.0%増）

営業利益
187百万円
（前年同期は170百万円）

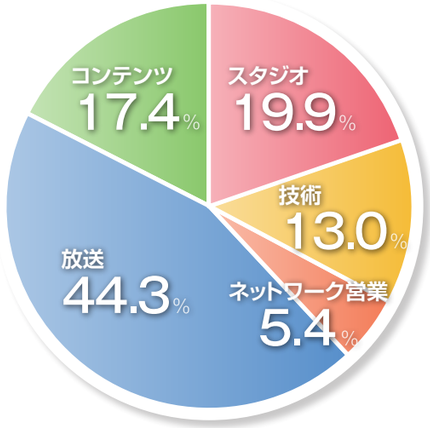
売上高の推移　（単位：百万円）
第2四半期連結累計期間　通期



事業・サービス内容
釣り専門チャンネル「釣りビジョン」

「BS釣りビジョン」の視聴料収入が堅調に推移していることや制作売上が好調だったことが主な要因となり、増収増益となりました。

売上高合計
5,896百万円

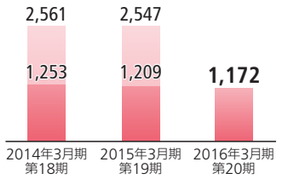


スタジオ

売上高
1,172百万円
（前年同期比3.1%減）

営業利益
△53百万円
（前年同期は△197百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）
第2四半期連結累計期間　通期



事業・サービス内容
制作事業／番組販売事業／映画配給事業

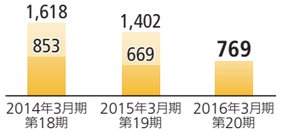
番組販売事業は、テレビ局向け番組販売が増加し、映画配給事業は、前年同期と同水準で推移。一方、制作事業の売上高が減少しました。番組販売事業が増収となったことや全社的な固定費削減効果により損失は縮小しました。

技　術

売上高
769百万円
（前年同期比15.0%増）

営業利益
31百万円
（前年同期は0百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）
第2四半期連結累計期間　通期



事業・サービス内容
CDNサービス／デジタルシネマサービス／
その他サービス

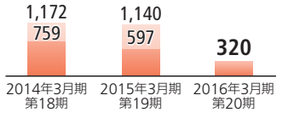
子会社のCDNサービスやデジタルシネマサービスにおける映画館への配信が堅調に推移し、ホテル向けインターネットサービスの提供も増加しました。

ネットワーク営業

売上高
320百万円
（前年同期比46.4%減）

営業利益
△116百万円
（前年同期は△113百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）
第2四半期連結累計期間　通期



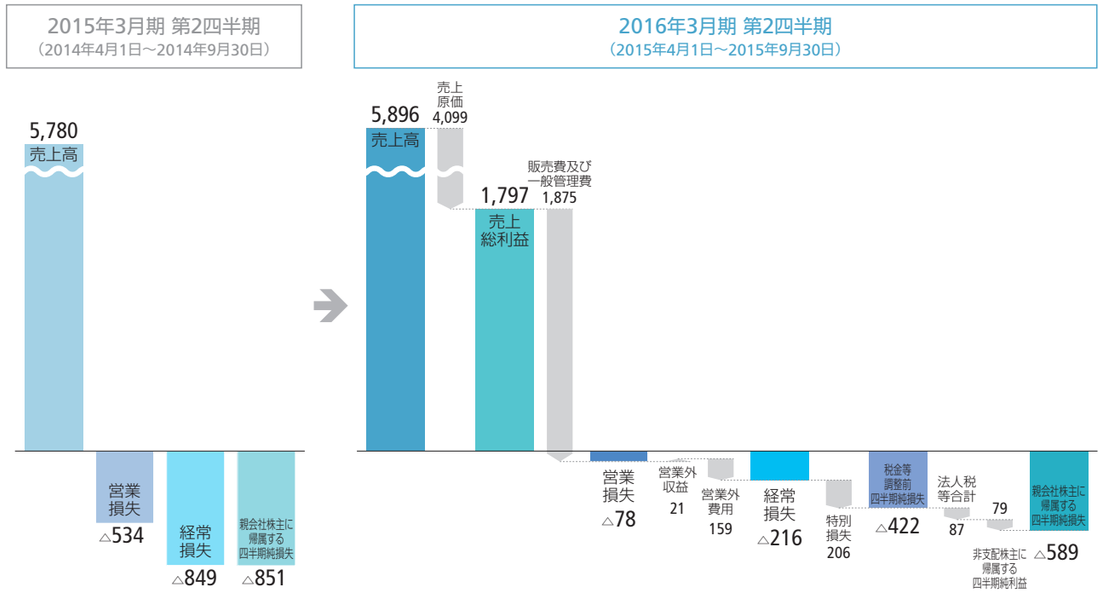
事業・サービス内容
ISPサービス販売／
携帯電話サービスの取り扱い／
ブロードバンド回線販売

ISPサービスの販売が減少したことが主な要因となり、減収となりました。そのため解約引当率は低下しているものの、営業損失は前年同期と同水準となりました。

四半期連結財務諸表(要約)

連結損益計算書

(単位:百万円)



当社サイトがリニューアル！

IR情報を充実させました。直近の決算情報や株式情報等もご覧いただけます。

【掲載資料】
決算短信、有価証券報告書、株主通信、株主総会のご案内、電子公告など

http://www.broadmedia.co.jp/ir/

売上高

「スタジオ」「ネットワーク営業」は減収となりましたが、「放送」「技術」が増収となったことで、売上高は増加いたしました。

営業損失／経常損失

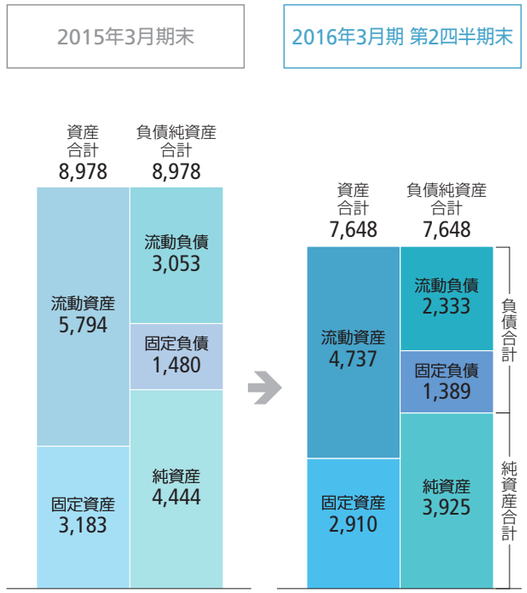
「放送」「技術」が増益となったことや、主に「コンテンツ」「スタジオ」においてコスト構造の見直しを行い収益が改善されたこと等が要因となり、損失は縮小いたしました。また、経常損失には、持分法による投資損失が影響しています。

親会社株主に帰属する四半期純損失

貸倒引当金繰入額を計上したことや、非支配株主に帰属する四半期純利益が増加したこと等が影響いたしました。

連結貸借対照表

(単位:百万円)



資産合計

現金及び預金、受取手形及び売掛金が減少したことや、リース資産や投資有価証券が減少したこと等により、前連結会計年度末に比べ14.8%減少しました。

負債合計

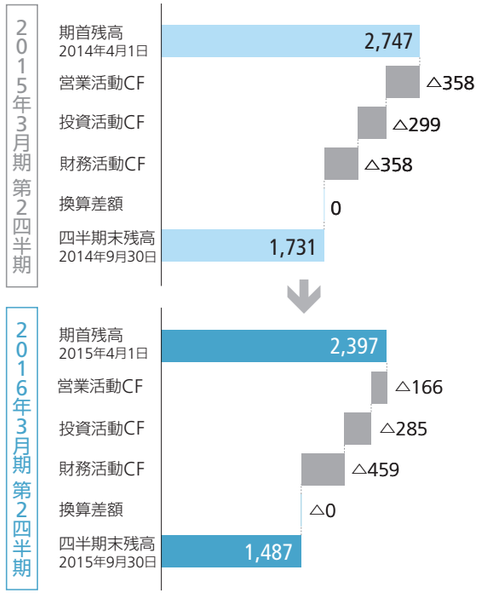
短期借入金や前受金が減少したことや、長期リース債務が減少したこと等により、前連結会計年度末に比べ17.9%減少しました。

純資産合計

親会社株主に帰属する四半期純損失を計上したこと等により、前連結会計年度末に比べ11.7%減少しました。これにより、自己資本比率は38.8%となりました。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)



営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純損失を計上しましたが、これには支出の伴わない減価償却費や貸倒引当金の増加額が含まれております。また、売上債権は増加しましたが前受金が減少したこと等により、マイナス166百万円となりました。

投資活動によるキャッシュ・フロー

投資有価証券の売却による収入があった一方で、貸付や固定資産の取得による支出があったこと等により、マイナス285百万円となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

リース債務の返済や借入金の返済があったこと等により、マイナス 459百万円となりました。

会社データ

（2015年9月30日現在）

会社情報

社名	ブロードメディア株式会社
英文社名	Broadmedia Corporation
設立	1996年9月5日
資本金	2,932,496千円
従業員	50名（連結398名）
URL	http://www.broadmedia.co.jp/

取締役および監査役

代表取締役社長	橋本　太郎	常勤監査役	浦沢　武士
取締役	嶋村　安高	監査役	土橋　康成
取締役	久松　龍一郎	監査役	白石　文人
取締役	押尾　英明	監査役	北谷　賢司
取締役（非常勤）	有澤　僚		
取締役（非常勤）	桃井　隆良		
取締役	関　伸彦		

※関伸彦は、社外取締役であります。
※浦沢武士、白石文人および北谷賢司は、社外監査役であります。

グループ会社

株式会社釣りビジョン
http://www.fishing-v.jp/

釣り専門チャンネル「釣りビジョン」の制作並びにBS放送、およびスカパー！プレミアムサービス・ケーブルテレビ局等に向けて番組供給事業をしております。

設立：1998年３月　所在地：東京都新宿区

ルネサンス・アカデミー株式会社
http://www.renaissance-academy.co.jp/

スマホ・タブレット、PCを活用してインターネットで学習する通信制高校「ルネサンス高等学校グループ」３校を運営。創業１０周年を迎え、在籍した生徒数は１万人超。ネット高校のイノベーターとして、さらなる発展を目指し、教育内容を進化させていきます。

設立：2005年10月　所在地：東京都渋谷区

ハリウッドチャンネル株式会社
http://www.hollywood-ch.com/company

新作洋画・新作邦画・ドラマを中心とした映像をTV・PC・スマートフォン・タブレット向けに配信しております。また、映画・ドラマを中心としたエンタメニュース配信、広告宣伝業務、公式サイト制作受託を行っております。

設立：2003年４月　所在地：東京都中央区

ルーネット・システムズ株式会社
http://www.roonets.co.jp/

ホテル・病院等のホスピタリティ市場向け、施設内インターネット環境の設計から運用・保守・管理までトータルソリューションを提供しております。

設立：2014年５月　所在地：東京都中央区

ブロードメディア・スタジオ株式会社
http://www.bmstd.com/

外国映画・海外ドラマのテレビ放映権の販売、日本語版（字幕・吹替）の制作、および外国映画の劇場配給・映画宣伝、DVDビデオの発売・プロモーション等をしております。

設立：2000年８月　所在地：東京都中央区

CDNソリューションズ株式会社
http://www.cdn-sol.co.jp/

CDNサービスのパイオニア。「アカマイ」の主要代理店。商用ウェブサイトの高速化、WAFやDDoS対策等のセキュリティ、グローバル配信等のソリューションをお客様の環境に合わせて提供しております。

設立：2001年４月　所在地：東京都千代田区

デジタルシネマ倶楽部株式会社
http://www.dcinema.jp/

映画館へデジタル機材の導入を推進する配給・興行向けVPFサービスを提供しております。

設立：2010年４月　所在地：東京都港区

Gクラスタ・グローバル株式会社
http://www.gcluster.com/

クラウド配信技術「Gクラスタ」を活用してゲーム等のコンテンツをスマートフォン・タブレット、TV、IPTV、CATV向けに配信するサービスを提供しております。

設立：2007年10月　所在地：東京都港区

株式データ

（2015年9月30日現在）

株式の状況

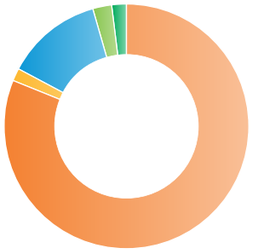
発行可能株式総数	128,000,000株
発行済株式の総数	69,223,516株
株主数	15,676名

大株主

株主名	持株数（千株）	出資比率（%）
株式会社SBI証券	4,182	6.14
日本証券金融株式会社	1,695	2.49
楽天証券株式会社	1,264	1.86
橋本　太郎	619	0.91

※発行済株式の総数には、自己株式（1,157,332株）を含んでおります。
※所有者別株式分布の「個人その他」には、自己株式を含んでおります。
※大株主の出資比率は、自己株式を控除して計算しております。

所有者別株式分布



	持株数（千株）	出資比率（%）
個人その他	56,333	81.38
その他国内法人	1,146	1.66
証券会社	8,701	12.57
金融機関	1,695	2.45
外国人	1,347	1.94

株 主 メ モ

事業年度	毎年4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月
期末配当基準日	3月31日
中間配当基準日	9月30日
上場証券取引所	東京証券取引所 JASDAQスタンダード
公告方法	電子公告（当社ホームページに掲載） http://www.broadmedia.co.jp/ ただしやむを得ない事由により電子公告ができないときは、日本経済新聞に掲載して行います。
株主名簿管理人	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社

	証券会社に口座をお持ちの場合	特別口座の場合
郵送物送付先	お取引の証券会社になります。	〒168-8507 東京都杉並区和泉2-8-4
電話お問い合わせ先		0120-288-324
お取扱店		みずほ信託銀行 全国本支店 みずほ証券 全国本支店
ご注意	未払配当金の支払※、支払明細発行は、右の「特別口座の場合」の郵送物送付先・電話お問い合わせ先・お取扱店をご利用ください。	単元未満株式の買取以外の株式売買はできません。

※ 未払配当金の支払のみ、みずほ銀行 全国本支店でもお取扱いいたします。