株主優待制度のご案内

今期より株主優待を実施することにいたしました。
対象となる株主様に「クランクイン！ビデオ」においてご利用可能な株主優待ポイントを贈呈いたします。

クランクイン！ビデオ

株主優待ポイントは、パソコンもしくはスマートフォンで下記サイトよりお受け取りください。

QRコード

URL：https://video.crank-in.net/shareholder

対象となる株主様には、株主優待のご案内を同封しています。詳しくはそちらをご覧ください。

対象となる株主様

毎年3月31日現在の当社株主名簿に記載または記録された1,000株(10単元)以上保有している株主様を対象といたします。

贈呈時期

毎年1回、定時株主総会後に、「株主優待のご案内」をお送りする予定です。

株主優待の内容

		継続保有期間	
		1年未満	1年以上※1
保有株式数	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. 毎年3月31日現在の当社株主名簿に記載され、かつ前年の3月31日および9月30日現在の当社株主名簿に連続して、同一株主番号で1,000株以上または、5,000株以上で記載された株主様といたします。
※2. 株主優待ポイントをご利用いただくためには、「クランクイン！ビデオ」の会員登録が必要となります。

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

さらに便利に。スマートフォンでもご覧いただけます。

当社ウェブサイトはスマートフォン・タブレットにも対応しています。外出時にも当社情報の入手が可能です。

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

2017

business report

株主通信
第21期 決算のご報告
2016.4.1 ～ 2017.3.31

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
07　トピックス
09　セグメント別の業績
11　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

- HOLLYWOOD CHANNEL
- BMGC
- 釣りビジョン

放　送

スタジオ

- bms

技　術

- Broadmedia
- BMGC
- BMTi
- Digital Cinema Club

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

短期的な最終損益の黒字化と中長期的な成長の両方に取り組みます

代表取締役社長 **橋本 太郎**

今期の業績についてお聞かせください

2017年3月期は、業績の回復基調を維持しながら確実に前進することができた1年となりました。ステークホルダーの皆様の協力もあり、前期と比べて、売上げは全てのセグメントで増加し、営業利益は「コンテンツ」以外の全てのセグメントで黒字化することができました。クラウドゲーム事業を子会社に集約したことで、「コンテンツ」の営業損失は増加しましたが、これまで持分法適用会社であったGクラスタ・グローバル社を整理したことにより、持分法による投資損失は減少し、グループ全体としては営業利益が増加し、期初の計画通り、経常損益の黒字化を達成することがで

きました。

また同時に、色々と時間をかけて検討を重ねた結果、短期的な目標と中長期的な目標を、どのように折り合いをつけて進めていくか、制度的・体制的な対応が相当数進んだ1年だったと思います。業績予想を達成するということは、1年間の目標を掲げてそれをしっかりと実現していくということに尽きる訳ですが、そもそも短期的な目標と中長期的な目標というのは、どうしても相矛盾する部分が出てきます。目の前の目標を毎年こなしていけば、将来の目標を達成できるという幸運はそうはありません。持続的な成長を目指して事業を進めていくには、先行費用や先行投資が必要になるため、短期的な業績を圧迫しかねません。従って、経営としては継続的に利益を上げる目標を達成していく一方で、中長期的な成長への取り組みがきちんとできているのかが常に問われています。その取り組む体制がしっかりできていなければ、短期的な業績の回復というのは一過性で終わる可能性があります。2017年3月期はグループ全体の体制構築にしっかり取り組むことができたと思います。特にクラウドゲーム事業は、ちょうど1年前の7月1日にブロードメディアGC社がスタートし、１００％経営のグリップを握り、リスクを限定して技術の進化をとめずに早期に黒字化を目指すことに徹底的に注力した1年でした。まだ道は半ばですが、過大な先行投資・先行費用を必要としない全く異なる業態で、粛々と努力を継続しています。

Q 中長期の目標と今後の展開について教えてください

2018年3月期もまだ業績としては回復途上ですが、短期的な目標としては営業利益、経常利益の増益と、最終損益の黒字化をしっかり実現していきたいと思っています。そして中長期的な目標として、クラウドゲーム事業をスケールさせることが１つの大きな枠組みです。それに加えて、独自性の高い複数の事業において、これまでの取り組みに対する成果が期待できる年でもあります。それらがしっかりと実を結ぶ年にしたいと考えています。

具体的には、特に２つの事業に注目しています。１つは技術です。当社グループの子会社であるCDNソリューションズ株式会社にルーネット・システムズ株式会社を吸収合併させ、商号変更してブロードメディア・テクノロジーズ株式会社にいたしました。経営効率を高めるとともに技術リソースを集約し、5～6年前の中長期目標の１つであった、より高度化した、統合された配信プラットフォーム技術で業務用配信（映画館向け等）を拡大するなど、2017年～2018年に既存の黒字をベース

教育事業と技術セグメント

2018年度以降の大きな成長を目指す

「教育」
- 新しいカリキュラムや教材の開発と提供
- 新たなパートナー戦略

「技術」
- 業務用配信（映画館向け等）の拡大強化
- 技術人員の増強
  ➡2017年度～2018年度に収益拡大を目指す

実現のために経営効率を改善し飛躍に備える体制を構築する

2017年6月に完全子会社2社を合併し、ブロードメディア・テクノロジーズ株式会社に商号変更

当社の完全子会社であるCDNソリューションズ株式会社（CDNS）とルーネット・システムズ株式会社は、CDNSを存続会社として吸収合併し、同時に商号をブロードメディア・テクノロジーズ株式会社に変更いたしました。

今回の合併は、グループ経営体制の強化と「技術」セグメントの成長をより加速させることを目的としています。技術リソースを集約し、収益力の向上に努めてまいります。

教育事業

2017年3月に、ルネサンス・アカデミー株式会社の株式を追加取得し完全子会社化

意思決定の迅速化を図ると共に、財務的効果も得る

- 同社の業績が非支配株主帰属分で控除されない
- 連結納税の対象会社となり税務上のメリットを享受

2017年度以降の連結最終損益の改善に寄与

新しいカリキュラムやプログラムの開発

- プログラミング教育の推進
- AIを活用した個別指導プログラム（adaptive learning）
- 日本語教育プログラム

新たな形の教育への挑戦と更なる収益機会の創出

に事業領域の拡大を目指していきたいと考えています。

もう１つは教育です。グループとして事業を進める点において、当社は過去にGクラスタ・グローバル社を関連子会社としていましたが、やはり持分法適用会社では、経営の意思決定において厳しい局面を乗り切れないという反省があります。従って、グループの経営体制を強化し飛躍に備える体制を構築するためにも、同じく当社の関連子会社であったルネサンス・アカデミー株式会社を完全子会社としたしました。新しいカリキュラムやプログラムの開発を進めていく計画で、プログラミング教育、AI（人工知能）を活用した個別指導プログラム（adaptive learning）、日本語教育をキーワードに事業を育成していく考えです。

どちらも、数年前に掲げた中長期的な目標が、短期的な目標として実現しようとしています。言い換えるならば、単純な規模の追求がなくても、ローリスク・ミディアムリターンを狙える新たな技術・教育事業の展開により、利益を増大させていけると考えています。またその上でチャンスを捉えることができれば一気に成長を加速できると考えています。

当社は、短期的な目標としての最終損益の黒字化がベースラインにありますが、グループ全体で成長可能なビジネスを複数仕込んでおり、中長期の目標に対して継続して取り組んでまいります。

株主の皆様へのメッセージをお願いします

次期につきましては、上場来最高となる売上高140億円を目指すと共に、利益水準を着実に回復させて最終損益の黒字化を達成することを目標としております。また、安定的に最終利益を積み上げることにより、1日も早く株主還元ができるように努めてまいります。同時に、クラウドゲーム事業に加えて、これまで時間をかけて育成してきた技術・教育事業のチャンスを確実に活かして、更なる成長に繋げていきたいと思います。

株主の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

2018年3月期 連結業績予想

（単位：百万円）	2016年度 実績	2017年度 通期業績予想	
売上高	13,158	14,000	← 上場来最高
営業利益	187	250	← 33%増益
経常利益	134	200	← 49%増益
純損益	△350	50	← 黒字転換

2016年度は、経常利益まで黒字化を実現

2017年度は、最終損益の黒字化の実現を目指す

レオパレス21の入居者向け専用端末「Life Stick」に クラウドゲームサービス「Gクラスタ for LEONET」の提供を開始

ブロードメディアGC株式会社は、株式会社レオパレス21が提供する入居者向けインターネットサービス「LEONET（レオネット）※」を利用できる専用端末「Life Stick（ライフスティック）」に、6月よりクラウドゲームサービス「Gクラスタ for LEONET」の提供を開始いたしました。

「Life Stick」にプリインストールされたことで、全国約55万件のレオパレス21の賃貸物件備え付けのテレビで、手軽に「Gクラスタ」をお楽しみいただけるようになりました。

※「LEONET」とは、2002年から提供されているレオパレス21の賃貸物件専用のインターネットサービスで、インターネットはもちろん、ビデオオンデマンドやCSチャンネル、ショッピング、電子書籍などを提供しています。

ファイナルファンタジーは、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・ホールディングスの商標または登録商標です。
©2013, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

ソニーのAndroid TV™機能搭載ブラビア®に クラウドゲームアプリ「Gクラスタ」の提供を開始

ソニーのAndroid TV™機能搭載ブラビア®に対し、4月よりクラウドゲームサービスをご利用いただけるアプリ「Gクラスタ」の提供を開始いたしました。

また同時に、株式会社スクウェア・エニックスの人気タイトル『FINAL FANTASY® XIII』のクラウドゲームアプリも、ソニーのAndroid TV™機能搭載ブラビア®向けに配信を開始しています。

Android TV™向けアプリ提供開始！

『FINAL FANTASY® XIII』のアプリも配信開始

ファイナルファンタジーは、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・ホールディングスの商標または登録商標です。
© 2009, 2010, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / © Playrix Entertainment. / © Broadmedia GC Corporation. / ©R-Type Leo is under licence from Irem Software Engineering Inc. / © Awem Studio. / © BulkyPix. / © 2014 HALlo,World! All Rights Reserved. / © 2002-2014 FreshGames, LLC / © Green Solutions / © Konami Digital Entertainment / © 2012 Active Zone Group. / © SilverStar Japan / © 2007-2011 SlimDX Group © 2009-2013 ZOO Corporation / © KatGames is a trademark of Katana Games S.L. / © Digital Chocolate, Inc. / © BulkyPix. / © Alawar Entertainment, Inc / © MumboJumbo, Inc. All rights reserved. / © Awem Studio. /
ソニー、およびブラビアはソニー株式会社の登録商標です。

マルチデバイス向け映像配信サービス「クランクイン！ビデオ」が「ローチケHMVプレミアム」向けにサービスの提供を開始

ハリウッドチャンネル株式会社は、エンタテイメントチケット・音楽ソフト販売を行う株式会社ローソンHMVエンタテイメントの「ローチケHMVプレミアム」サービスに対して、3月よりマルチデバイス向け映像配信サービス「クランクイン！ビデオ」の提供を開始いたしました。

本サービスは、会員の方ならどなたでも、毎月600円分のポイントを利用して新作映画や海外ドラマ等の配信作品をご視聴いただけます。

クランクイン！ビデオ

株式会社日本語センターを完全子会社化しました

ルネサンス・アカデミー株式会社は、2017年5月31日に株式会社日本語センターの全株式を取得し、同社を完全子会社化いたしました。

株式会社日本語センターは、独自の教育メソッドにより、通常の4分の1程度という短期間で“使える日本語”が習得できることに定評があり、大手企業に勤めている外国人向けの日本語研修も多く受託しているほか、日本語教師を目指す人材を育成する日本語教師養成講座を運営しています。

同社を子会社化することによって、海外現地に在住している人に対しても、ルネサンス高等学校への門戸を開くことが可能となりました。また、同社の強みである日本語研修および日本語教師養成講座も、オンライン化によって顧客層の拡大を狙うことが可能になります。

セグメント別の業績

コンテンツ

売上高
2,010百万円
（前期比0.4%増）

営業利益
△220百万円
（前期は△116百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）

事業・サービス内容
クラウドゲームサービス／
デジタルメディアサービス／
教育サービス

クラウドゲーム事業は、ゲームサービスや技術ライセンスの売上が増加したものの、事業再編に伴い費用が増加しました。デジタルメディア（VOD）サービスは、売上が伸び、損失は縮小しました。また、教育サービスは、デジタル学習教材の販売が減少しましたが、入学生徒数は増加し、黒字を維持しています。

放　送

売上高
5,854百万円
（前期比9.2%増）

営業利益
312百万円
（前期は330百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）

事業・サービス内容
釣り専門チャンネル「釣りビジョン」

原価率の高い制作収入（放送外収入）が増加した一方で、一部の視聴料収入が減少しました。その結果、増収となりましたが、営業利益は前期より若干減少となりました。

売上高合計
13,158百万円

スタジオ

売上高
2,683百万円
（前期比1.7%増）

営業利益
173百万円
（前期は47百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）

事業・サービス内容
制作事業／番組販売事業／映画配給事業

制作事業及び番組販売事業の受注は堅調に推移しました。また、映画配給事業で自社製作・配給をおこなった映画『セトウツミ』が通期で収益に貢献しました。更に、固定費削減に努めたことも影響し、増収増益となりました。

技　術

売上高
1,982百万円
（前期比25.9%増）

営業利益
341百万円
（前期は240百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）

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

CDNサービスやデジタルシネマサービスは堅調に推移し、ホテル向けインターネットサービスの提供が増加しました。また、前期にデジタルシネマサービスのリース資産を減損処理し、売上原価が減少したこと等も影響し、増収増益となりました。

ネットワーク営業

売上高
627百万円
（前期比16.1%増）

営業利益
10百万円
（前期は△13百万円）

売上高の推移　（単位：百万円）

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一方で、ブロードバンド回線（SoftBank 光）の販売は順調に伸びました。また販売費及び一般管理費を抑制し、営業損益は黒字となりました。

※セグメント変更後の参考値
第1四半期より、事業セグメントの損益をより明確に開示するため、管理部門に係る費用・損益を全社費用に区分しています。なお、売上高については従来と変更ありません。

連結財務諸表(要約)

連結損益計算書

(単位:百万円)

IRサイト「投資家情報」のご案内

～決算説明会動画も配信中～

直近の決算情報や株式情報、株主優待などのほか、最新の決算説明会の動画も掲載しています。

【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

全てのセグメントが増収となりました。

営業利益／経常利益

「コンテンツ」は減益となりましたが、「スタジオ」「技術」「ネットワーク営業」が増益となったことで、営業利益は、前期比で2.5倍増となりました。経常利益は、営業増益に加え、持分法による投資損失が減少したことが主な要因となり、黒字転換しました。

親会社株主に帰属する当期純損失

子会社における税金費用や被支配株主に帰属する当期純利益を計上しましたが、減損損失等の計上が減少したことで、損失は大幅減少しました。

連結貸借対照表

(単位:百万円)

資産合計

事業用資産等を減損処理し、番組勘定等が減少した一方で、新株式及び新株予約権付社債の発行により現金及び預金が増加したこと等により、前期末と比べ3%増加しました。

負債合計

買掛金や長期リース債務が減少した一方で、短期借入金や前受金が増加し、新株予約権付社債を発行したこと等により、前期末と比べ19%増加しました。

純資産合計

新株式の発行や新株予約権の行使により資本金は増加しましたが、子会社株式の追加取得により資本剰余金が減少したことや、親会社株主に帰属する当期純損失を計上したことにより、前期末に比べ16%減少しました。これにより、自己資本比率は25.1%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

仕入債務は減少しましたが、たな卸資産が減少したことに加え、前受金が増加したこと等により、プラス416百万円となりました。

投資活動によるキャッシュ・フロー

クラウドゲーム事業の集約に伴い資産を譲り受けた一方で、出資金の回収や保証金の返還等があったことから、プラス42百万円となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

リース債務の返済や子会社株式の追加取得を行った一方で、新株式及び新株予約権付社債の発行による収入があったことや借入を行ったこと等により、プラス407百万円となりました。

会社データ

（2017年3月31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	2,969,996千円
従業員	34名（連結399名）
URL	http://www.broadmedia.co.jp/

取締役および監査役

（2017年6月23日現在）

代表取締役社長	橋本　太郎	常勤監査役	古屋　俊一
取締役	嶋村　安高	監査役	北谷　賢司
取締役	久保　利人	監査役	佐藤　淳子
取締役	押尾　英明	監査役	山田　純
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。

※ 古屋俊一、北谷賢司、佐藤淳子および山田純は、社外監査役であります。

グループ会社

（2017年6月23日現在）

株式会社釣りビジョン

https://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。開校から11年の間に、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：東京都港区

ハリウッドチャンネル株式会社

http://www.hollywood-ch.com/

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

ブロードメディアGC株式会社

http://www.broadmediagc.co.jp/

クラウドゲームに適した技術システム、コンテンツ、ビジネスモデルを提供しております。

設立：2004年９月　所在地：東京都港区

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

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

ブロードメディア・テクノロジーズ株式会社

http://www.bmtech.co.jp/

2017年6月に、グループ会社のCDNソリューションズ株式会社（CDNS）とルーネット・システムズ株式会社は、CDNSを存続会社として吸収合併し、商号変更いたしました。CDNサービス、セキュリティーサービス、ホテル向けインターネットサービスの提供のほか、新しいITサービスの提供を目指してまいります。

設立：2001年4月　所在地：東京都千代田区

株式データ

（2017年3月31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	69,861,611株
株主数	13,568名

※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

	持株数（千株）	出資比率（%）
個人その他	59,912	85.76
証券会社	6,139	8.79
その他国内法人	1,999	2.86
外国人	1,281	1.84
金融機関	527	0.75

※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。

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

	証券会社等に口座をお持ちの場合	証券会社等に口座をお持ちでない場合（特別口座の場合）
郵送物送付先	お取引の証券会社等になります。	〒168-8507 東京都杉並区和泉 2-8-4 みずほ信託銀行 証券代行部
電話お問合せ先		フリーダイヤル 0120-288-324 （土・日・祝日を除く9：00～17：00）
各種手続お取扱店（住所変更、株主配当金受取り方法の変更等）		みずほ証券 本店および全国各支店 プラネットブース（みずほ銀行内の店舗）でもお取扱いたします。
		みずほ信託銀行 本店および全国各支店（※） （※）トラストラウンジではお取扱できませんのでご了承ください。
未払配当金のお支払	みずほ信託銀行（※）およびみずほ銀行の本店および全国各支店 （みずほ証券では取次のみとなります） （※）トラストラウンジではお取扱できませんのでご了承ください。	
ご注意	支払い明細発行については、右の「特別口座の場合」の郵便物送付先・電話お問合せ先・各種手続お取扱店をご利用ください。	特別口座では、単元未満株式の買取・買増以外の株式売買はできません。証券会社等に口座を開設し、株式の振替手続を行っていただく必要があります。