

 Brangista

Brangista FINANCIAL REPORT

2015.10.1
|
2016.3.31

株式会社ブランジスタ 第16期 第2四半期事業報告書

 Brangista



証券コード
6176



プライバシー
マークを取得



ミックス
責任ある木質資源を
使用した紙
FSC® C022915



株式会社ブランジスタ

TEL: 03-6415-1183 (代表)
e-mail: info@brangista.com



株主の皆様へ

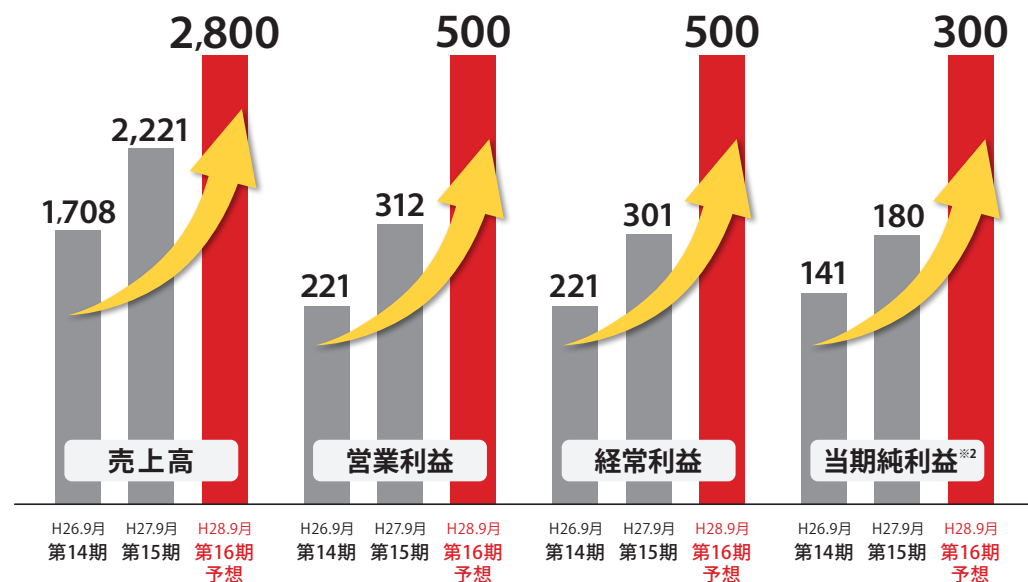
昨年9月17日の上場来、皆様方の温かいご支援を賜り心より感謝申し上げます。
当上半期の業績は、キュレーションサイト「旅色プラス」のリリースや、人気女性ファッション誌「GINGER」の公式WEBメディア「Spark GINGER」の公開による、当社電子雑誌読者の増加施策に加え、越境ECサポートサービスの開始やスマートフォン向けアプリの開発受託などの、新しいソリューションサービスの導入により好調に推移し、当下半期も順調に推移する予定でございます。

また、当社連結子会社の株式会社ブランジスタゲームにおいては、昨年10月27日の設立以来、大変ご期待をいただいておりますオンライン・スマホゲーム「神の手」をまもなくリリースいたします。当社グループの成長をさらに加速させる新サービスとして、今後も皆様方の期待に応えるべく、さらなる飛躍と成長を遂げてまいります。引き続き、私たちのチャレンジにご期待ください。

株式会社ブランジスタ 代表取締役社長 岩本 恵了



主な業績推移^{※1} (単位:百万円) ■ 通期実績 ■ 通期予想



平成28年9月期第2四半期
業績ハイライト

売上高	1,299百万円	前年同期比 30.4%UP
営業利益	214百万円	前年同期比 68.9%UP
経常利益	214百万円	前年同期比 68.8%UP
四半期純利益 ^{※3}	146百万円	前年同期比 84.4%UP

※1 平成28年9月期第1四半期より連結決算へ移行したため、平成26年9月期及び平成27年9月期は当社個別の数値を記載し、平成28年9月期は連結の数値を記載しております。また、平成28年9月期第2四半期業績ハイライトの前年同期比につきましては、当社個別の数値と比較した参考値を記載しております。 ※2 親会社株主に帰属する当期純利益 ※3 親会社株主に帰属する四半期純利益

2016年9月期上半期TOPICS

旅行系キュレーションサイト

「旅色プラス」をオープン

plus.tabiiro.jp

女子大生から40代前半までの女性をターゲットに、日本全国の旅館、ホテル、温泉、グルメ、パワースポットやレジャー・観光施設など、ユーザーが「自分事」として共感できるコンテンツを、旅色ならではの切り口でお届けいたします。今期目標として、さまざまな施策により、現在の電子雑誌月間読者数200万人を、現状の3倍である600万人に拡大させます。



人気女性誌「GINGER」公式サイト

「Spark GINGER」公開

www.spark-ginger.jp

人気女性ファッション誌「GINGER」の創刊7周年記念として、新公式WEBメディア(キュレーションサイト)としてオープンした「Spark GINGER」。当社では、「旅色プラス」のノウハウや、これまでの豊富なWEB制作実績を活用し開発から運営に伴うWEB技術の提供を行っております。今後は「旅色プラス」との相乗効果も狙い、新たな読者を獲得してまいります。



まとまるEC店長を世界に

越境ECサポートサービスの開始

www.brangista.com/transboundary

言語・運営・決済・物流と越境ECを開始するためには、さまざまな障壁があり、なかなか導入に踏み切れなかったこれまでのサービスとは異なり、当社ASPサービス「まとまるEC店長」から、ワンストップで越境ECが実現する、初期費用・固定費用無料の新しいサービスをスタートいたしました。



越境EC
by まとまるEC店長

スマートフォン向け

アプリ開発受託

近年、スマートフォン向け公式アプリ制作のお問い合わせが増加しており、これまでも岡山市をはじめとする旅行・観光アプリなどの制作を受託しております。今年3月にリリースした、横浜ワールドポーターズの公式アプリでは、アプリの制作だけでなく、館内に設置された、専用端末の開発・制作も行い、来店促進ソリューションをトータルにサポートしております。



電子雑誌タイトル数の増加、越境ECの拡大と新規ゲーム領域への参入でさらなる成長へ

当社グループは、独自の企画力と営業力を基に、無料電子雑誌11誌の発行や企業のニーズに合わせたECサポート、ウェブサイト制作・運営、CRMサービスなどの各種ソリューションといった、インターネットを主とした企業プロモーション支援事業を展開しております。また、当社連結子会社によるオンライン・スマホゲームをまもなくリリースいたします。



旅



旅



美容



住まい



経営



ウエディング



男性ライフスタイル



政治・経済



女性ファッション



マネーライフ



ペットライフ

ウェブサイト制作・運営

クライアントの企業戦略に合わせたウェブサイトの制作や、近年増加傾向にあるスマートフォン向けサイトを制作。海外からの旅行者が急増したことで、宿泊施設や飲食店向けにウェブサイトの翻訳サービスも展開しております。

ECサポート (国内・海外)

コンサルティング～制作・運営代行など、クライアントのEC事業をワンストップで提供。昨年より、新たにネット通販専用物流サービスの提供も開始。また、海外の方からの日本製品への需要の高まりを受けて、越境ECサポートサービスの提供も開始いたしました。

CRM サービス

創業以来15年で培ったノウハウでさまざまな企業のプロモーションを提供。スマートフォン向けアプリの開発やウェブ～リアルに至るまでのプロモーションなど、多様なニーズに合わせたサービスを提供しております。

Brangista 翻訳

EC店長 Brangista 物流



商業施設「横浜ワールドポタース」公式アプリ開発
東京ドームシティ内施設「TeNQ(テンキュー)宇宙ミュージアム」ウェブサイト制作、オープニングイベント企画運営

成長戦略

Web Magazines

- ★新規タイトル数の増加
 - ★電子雑誌の海外展開
- 現在発行の11誌に加え新たなタイトルを追加するだけでなく、海外向け電子雑誌の発行を予定しております。



★総合プロデューサーに秋元康氏が就任
★オンライン・スマホゲーム市場に参入
まもなくリリースするゲームの利用者の獲得と、企業とのタイアップで展開するゲームを投入し、新たな収益の確保を行います。

★越境EC実施社数の増加
★商品数・販売国のさらなる拡大へ
昨年よりスタートした、越境ECサービスの実施社数を引き続き増加させるとともに、商品数と販売国の拡大を図ってまいります。

神の手

総合プロデューサー
秋元 康

「神の手」につかめないモノはない!

ゲットした景品が自宅に届く! スマホで遊べる神体験クレーンゲーム

第1弾 AKB48
場空缶
BAKUKAN



※画像はイメージです。

神体験スマホクレーンゲーム 「神の手」とは

秋元 康氏が総合プロデューサーを務める「神の手」は、バーチャルとリアルを融合させた、新しい企画です。AKB48グループをはじめ、ブランジスタが提携する芸能プロダクションは約100社。「神の手」でなくてはつかめない魅力的な景品を続々と登場させてまいります。ゲームでゲットした景品が自宅に届く神体験スマホクレーンゲーム「神の手」で、つかめないモノは存在いたしません。

「神の手」は、みなさんの思い描く夢を 具現化します。

AKB48グループ、乃木坂46や欅坂46のキャラクターはもちろん、スマホだからこそ価値あるデジタルコンテンツも企画開発します。「神の手」をプラットフォームとして、各界の一流スタッフによる新しいアイドル・タレント・アニメ・ドラマ・映画の企画を提供してまいります。「神の手」にしかない特別なコンテンツをお楽しみください。

第1弾 AKB48グループ バクウカン **場空缶** (場面の**空気缶**)

「神の手」第1弾となる神景品は、テレビやネットで注目される、AKB48グループ314人の、さまざまな場面(シーン)のその“場”の空気を詰め込んだ缶詰「場空缶」(バクウカン)です。メンバーそれぞれの想いを込めて本人が封入を行い、テーマに合わせたプレミアムな写真やメッセージ入りの特別な缶詰を企画しました。今後も「神の手」でしか提供できない神景品をどんどんリリースしてまいります。

第2弾、第3弾も続々準備中! 神ングスーン!

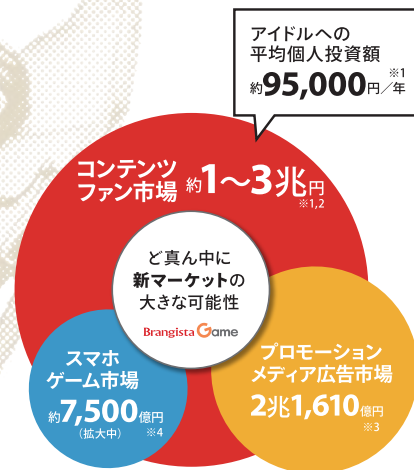
「神の手」が、 エンタテインメント市場で 世界をワクワクさせる。



※画像は開発中のものです。

「神の手」誕生コンセプト

誰もが知るクレーンゲームの歴史は古く、1930年(昭和5年)の戦前から存在し、86年も続く歴史あるゲームです。また、子供から大人まで誰もが楽しめる大人気の定番ゲームであり、アミューズメント業界を長期的に支えてきた大黒柱でもあります。「神の手」はルールを覚える必要もなければ、流行り廃りもありません。時代の空気を敏感に感じ取って提供する「景品力」が「神の手」のキラーコンテンツです。狙って、つかんで、ゲットするだけのシンプルな魅力は世界中で楽しまれており、日本初のアニメ・マンガ・オタク文化も、世界一の圧倒的な人気です。「神の手」は、これまでのゲームの常識を覆す、ワクワクする面白さを提供してまいります。



※1 矢野経済研究所「オタク市場に関する調査結果2014」参考 ※2 博報堂ブランドデザイン若者研究所リーダー 原田 曜平氏著書「新・オタク経済」(朝日新聞出版)より引用 ※3 (株)電通「2014年日本の広告費」より引用 ※4 CyberZ/シードブランニング共同調べ 参考

ゲームセンターで定番の人気景品もゲット！

「神の手」でしか手に入らないレアグッズ景品の楽しさに加え、ゲームセンターと変わらない、ぬいぐるみ・お菓子・おもちゃなど5,000を超える幅広いジャンルの景品もご用意しております。

企業タイアップ広告メディアにも参入

スマホメディアは新たな広告メディアとして急成長。「神の手」は企業タイアップで販促支援する広告型のゲームなど、プロモーションメディア広告市場もターゲットに、これまでにない広範囲なサービス展開を予定しております。国内だけに留まらない世界中で楽しめるオンライン・スマホゲームを開拓してまいります。

「神の手」で君の夢が自宅に届く

「神の手」の楽しさは「夢」を手に入れる楽しさにアリ。第1弾AKB48グループをはじめ、芸能人・著名人から提供された逸品や夢の共演ができるさまざまなアトラクション企画、そしてパチンコならではの現実サイズを無視した夢のコラボも実現可能。「神の手」は世界中のあらゆるモノをつかめる夢の力を備えております。今日はどんな景品が入っているのか、ぜひ遊びに来てください！可能性は無限大！

第16期 第2四半期連結決算の概要

当第2四半期連結累計期間におきましては、電子雑誌業務では、新たな電子雑誌の創刊や、電子雑誌の制作受託案件の増加により広告掲載売上及び制作受託売上が好調に推移いたしました。ソリューション業務では、横浜ワールドポーターズの公式アプリの開発・配信を行ったことや、(株)幻冬舎の公式キュレーションサイト「Spark GINGER(スパークジンジャー)」の技術提供・運営を行うなど、さまざまなクライアント企業へ幅広く各種ソリューションサービスを提供し、業務受託売上が好調に推移いたしました。

そのほか、これまでにない斬新なオンライン・スマホゲームを展開するため、平成27年10月27日に当社連結子会社として、(株)ブランジスタゲームを設立いたしました。これにより平成28年9月期第1四半期より、実績については連結で記載しております。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間におきましては、売上高1,299,456千円、営業利益214,227千円、経常利益214,254千円、親会社株主に帰属する四半期純利益146,895千円となりました。

なお、当社グループは「インターネットを主とした企業プロモーション支援事業」の単一セグメントであるため、セグメント別の記載を省略しております。

損益計算書

(単位:百万円)

科 目	第15期第2四半期累計期間 平成26年10月1日から 平成27年3月31日まで	第16期第2四半期累計期間 平成27年10月1日から 平成28年3月31日まで
I 売上高	996	1,299
II 売上原価	294	412
売上総利益	702	886
III 販売費及び一般管理費	575	672
営業利益	126	214
IV 営業外収益	0	0
V 営業外費用	-	0
経常利益	126	214
税金等調整前四半期純利益	126	214
法人税、住民税及び事業税	53	58
法人税等調整額	△6	9
四半期純利益	79	145
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	-	△0
親会社株主に帰属する四半期純利益	79	146

貸借対照表

(単位:百万円)

科 目	第15期事業年度 平成27年9月30日	第16期第2四半期連結会計期間 平成28年3月31日
(資産の部)		
I 流動資産	2,639	2,870
II 固定資産	128	127
(1)有形固定資産	16	16
(2)無形固定資産	64	64
(3)投資その他の資産	47	46
資産合計	2,768	2,997
(負債の部)		
I 流動負債	377	269
II 固定負債	0	-
負債合計	377	269
(純資産の部)		
I 株主資本	2,391	2,673
(1)資本金	348	415
(2)資本剰余金	1,094	1,162
(3)利益剰余金	948	1,095
II 新株予約権	-	0
III 非支配株主持分	-	54
純資産合計	2,391	2,728
負債・純資産合計	2,768	2,997

キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科 目	第15期第2四半期累計期間 平成26年10月1日から 平成27年3月31日まで	第16期第2四半期累計期間 平成27年10月1日から 平成28年3月31日まで
営業活動によるキャッシュ・フロー	77	△49
投資活動によるキャッシュ・フロー	△25	△30
財務活動によるキャッシュ・フロー	-	187
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	51	107
現金及び現金同等物の期首残高	930	1,443
現金及び現金同等物の四半期末残高	982	1,550

会社概要

会社名	株式会社ブランジスタ
本社所在地	〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町20番4号 ネクシーズスクエアビル
代表者	岩本 恵了
設立	2000年11月30日
資本金	13億2,520万円(資本準備金含む 平成28年3月31日現在)
役員構成	代表取締役社長 岩本 恵了 取締役 吉藤 淳 取締役 緒方 太一 取締役 石原 卓 取締役 井上 秀嗣 取締役 木村 泰宗 取締役 見城 徹 取締役 本間 憲 取締役 近藤 太香巳 取締役 西原 勝熙 取締役 岩尾 貴幸 取締役 杉本 佳英 監査役 平田 浩 監査役 荻原 裕英 監査役 久保田 記祥
事業内容	電子雑誌 ソリューション ゲーム
連結子会社	株式会社ブランジスタゲーム

株主状況

株主名	所有株数(株)	持株比率(%)
1 株式会社ネクシーズグループ	7,057,100	50.67
2 楽天株式会社	1,502,400	10.79
3 新川浩二	265,000	1.90
4 株式会社幻冬舎	253,600	1.82
5 株式会社SBI証券	162,500	1.17

(平成28年3月31日現在)

発行済株式総数

13,927,300株(平成28年3月31日現在)

株主数

5,469名(平成28年3月31日現在)

株主メモ

事業年度	毎年10月1日から翌年9月30日まで
定時株主総会	毎年12月
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
郵便物送付先	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先	☎0120-782-031(フリーダイヤル) 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店 および全国各支店で行っております。

※平成28年9月期第1四半期より連結決算へ移行したため、平成27年9月期は当社個別の数値を記載し、平成28年9月期は連結の数値を記載しております。