

The logo for Edia, featuring the word "Edia" in a stylized, italicized, dark red font. The letter "E" is unique, with a horizontal bar that curves upwards and then downwards, resembling a stylized "E" or a partial "G".

Edia

SMART MEDIA COMPANY

2019年2月期第3四半期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2019年1月11日

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

サービス状況

トピックス

今後の成長戦略

参考資料



3Q 連結決算概要

- 第3四半期連結会計期間：売上高525百万円(第2四半期比+3%)、営業利益△208百万円(同△114百万円)
- 第3四半期連結累計：売上高1,374百万円(前年比+144%)、営業利益△408百万円(同△137百万円)
- ゲームサービスに使用するソフトウェア等について収益見通しを勘案し、減損損失432百万円を計上
 - ・ 既存サービスの拡大や新規サービスの展開、一二三書房の売上高反映により、前期比および前年同期比ともに増収
 - ・ 新規ゲームタイトルのリリース遅れ等による労務費や外注費用の追加発生、新規タイトルの広告投入等により減益
 - ・ 計画未達のゲームタイトルに係るソフトウェア等の減損損失を計上

3Q サービス状況

- ゲームサービスの状況
 - ・ 本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』を10月に配信開始
 - ・ 位置情報恋愛シミュレーションゲーム『マップラス+カノジョ』を11月に配信開始
 - ・ アイオライトリンクの配信開始以来、月間最高売上高を記録
- グループ会社新規サービス
 - ・ ティームエンタテインメント 女性向ドラマCDレーベル『『MintLip (ミントリップ)』より、『隣のキミに恋をする。』『オネエCD ~CHU~』『A's×Darling』シリーズより新譜CD7タイトルをリリース
 - ・ 一二三書房 小説レーベル『サーガフォレスト』より新刊4タイトルをリリース

トピックス (12月以降)

■ 経営戦略及び新規サービス等

【エディア】

- ・ ゲームタイトルの運営強化及びコスト削減により利益を生む筋肉質な経営体質へ変革
- ・ 第4四半期に新たに3タイトルの運営移管を予定し、今期末には運営10タイトル以上と前期より倍増

【ティームエンタテインメント】

- ・ CDレーベル『MintLip (ミントリップ)』より、シチュエーションCD「ハイアップ!!」が12月から6ヶ月連続リリース決定
- ・ 新規女性向けゲームタイトル『和奇伝愛』を開発中

【一二三書房】

- ・ 新たなキャラクター文芸レーベル『一二三文庫』創刊及び株式会社SANKYOとの共同コミックレーベル『コミックポルカ』スタート

目次

エグゼクティブサマリ

 連結決算概要

3Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

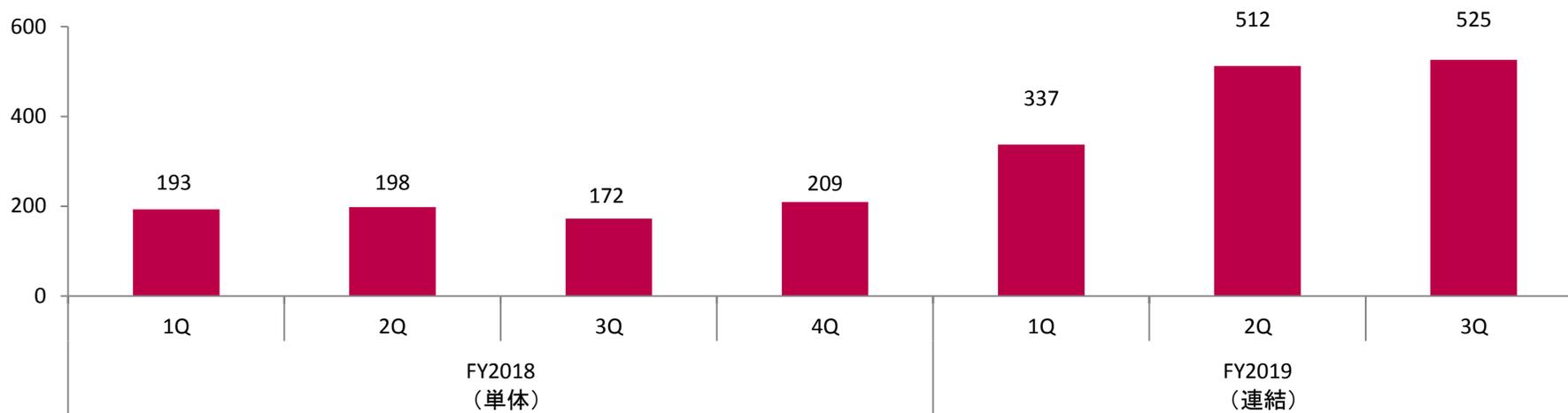
参考資料



売上高推移

- 新規ゲームタイトルの配信、既存サービスの拡大と運営ゲームタイトルの増加、チームエンターテインメントの業績の堅調な推移、一三書房の売上高反映により、第3四半期連結会計期間売上高は525百万円と前四半期比+3%
- 第3四半期連結累計売上高は1,374百万円と前期比で+144%と大幅に増加

単位：百万円

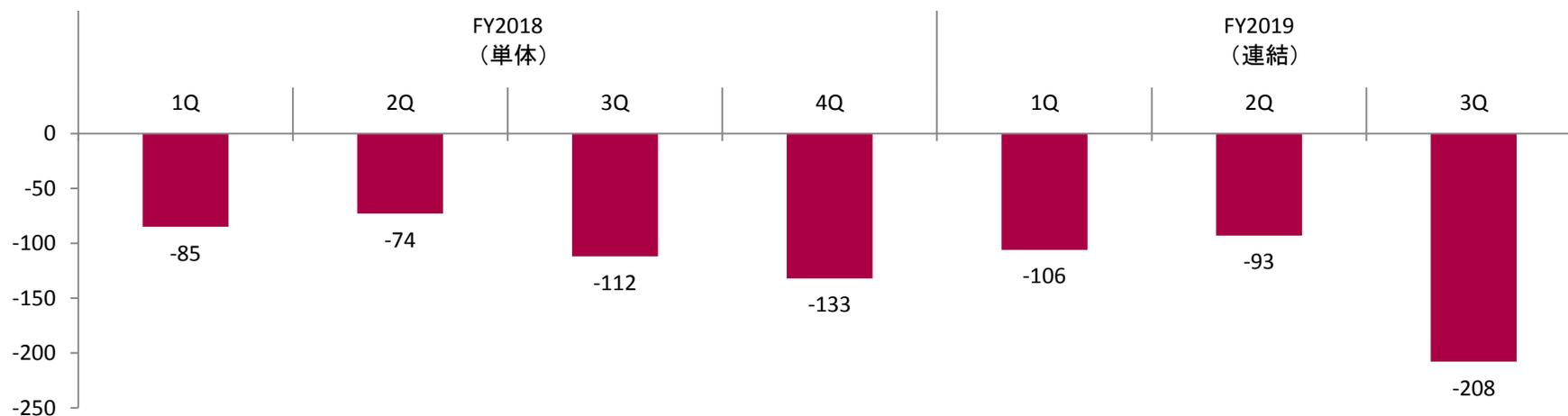




営業利益推移

- 新規ゲームタイトルリリース遅れ等で開発期間の長期化に伴う製造労務費や外注費用の追加発生、リリースに伴う初期広告費の投入等によりコストが増加し、第3四半期連結営業損失208百万円（第2四半期比△114百万円）
- 第3四半期連結累計営業損失は408百万円（前年比△137百万円）

単位：百万円





連結損益計算書 (3Q 会計期間)

- 第3四半期連結会計期間売上高525百万円 (第2四半期比+3%、前年同期比+206%)
- 第3四半期連結会計期間営業損失208百万円 (第2四半期比△114百万円、前年同期比△96百万円)
- 第3四半期連結会計期間純損失650百万円 (第2四半期比△554百万円、前年同期比△505百万円)
- 第3四半期連結会計期間より、株式会社一二三書房のPLを反映
- 計画未達のゲームタイトルに係るソフトウェア等の減損損失432百万円を計上

*前年は単体決算の数値となります

単位 : 百万円	2019年2月期3Q	2019年2月期2Q	前四半期比	2018年2月期3Q	前年同期比
売上高	525	512	+3%	172	+206%
売上原価	333	236	+41%	102	+227%
売上総利益	192	276	△ 30%	70	+175%
販売費及び一般管理費	401	369	+8%	182	+120%
営業利益	△ 208	△ 93	△ 114	△ 112	△ 96
経常利益	△ 211	△ 94	△ 116	△ 112	△ 99
税引前利益	△ 644	△ 94	△ 549	△ 112	△ 531
四半期純利益	△ 650	△ 95	△ 554	△ 144	△ 505



連結損益計算書 (累計)

- 第3四半期連結累計売上高1,374百万円 (前年比+144%)
- 第3四半期連結累計営業損失408百万円 (前年比△137百万円)
- 第3四半期連結会計期間より、株式会社一二三書房のPLを反映
- 計画未達のゲームタイトルに係るソフトウェア等の減損損失432百万円を計上

* 前年は単体決算の数値となります

単位：百万円	2019年2月期3Q累計	2018年2月期3Q累計	前年同期比
売上高	1,374	562	+144%
売上原価	745	331	+125%
売上総利益	629	230	+173%
販売費及び一般管理費	1,038	502	+107%
営業利益	△ 408	△ 271	△ 137
経常利益	△ 432	△ 278	△ 154
税引前利益	△ 864	△ 278	△ 586
四半期純利益	△ 871	△ 311	△ 560

連結貸借対照表

- 売上債権の回収等によりキャッシュポジションは1,062百万円と依然として高い状況
- 計画未達のゲームタイトルに係るソフトウェア等の減損損失432百万円を計上し、固定資産及び純資産が縮小

単位：百万円	2019年2月期3Q	2019年2月期2Q	前四半期比	2018年2月期3Q	前年同期比
流動資産	1,620	1,868	△ 13%	869	+86%
うち現金及び預金	1,062	1,125	△ 6%	708	+50%
固定資産	231	634	△ 64%	521	△ 56%
総資産	1,851	2,503	△ 26%	1,390	+33%
流動負債	1,053	1,080	△ 2%	267	+294%
固定負債	102	77	+32%	81	+25%
純資産	695	1,345	△ 48%	1,041	△ 33%
負債・純資産合計	1,851	2,503	△ 26%	1,390	+33%



今期業績予想の修正

- 今期における通期連結売上高予想は1,500百万円から1,970百万円、通期連結営業利益は22百万円から△570百万円に業績予想を修正
- 売上上方修正要因 運営移管を受けたアイオライトリンク等、ゲームタイトルの運用強化により一部のゲームタイトルに係る売上高が好調に推移したことに加え、一三書房を子会社化し業績予想に算入することが可能となったため
- 利益下方修正要因 開発期間の長期化による労務費や外注費用の追加発生、新規タイトルの広告投入等による費用の増加

単位：百万円	2019年2月期修正予想	前回発表予想	増減
売上高	1,970	1,500	+31%
営業利益	△ 570	22	-
経常利益	△ 600	15	-
当期純利益	△ 1,040	12	-

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

 3Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

参考資料

本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』の配信を10月に開始

『BALDR ACE (バルドエース) 』

人気ゲーム『BALDR』シリーズ初のスマートフォン/オンラインゲーム化



- BALDRシリーズの世界観やシステムを軸に展開される本格3DサイバーパンクRPGスマートフォン/オンラインゲーム
- 3Dで繰り広げられる迫力のバトルシーンに加え、メインシナリオにBALDRシリーズでもおなじみの卑影ムラサキ氏、楽曲にKOTOKO×Elements Gardenなど、豪華クリエイター陣を起用

講談社との共同プロジェクト 新作位置情報ゲーム『マップラス+カノジョ』の配信を11月に開始

『マップラス+カノジョ』

講談社との共同プロジェクトによる位置情報恋愛シミュレーションゲーム



- エディアが持つ位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営のノウハウと、講談社が持つコンテンツ制作のノウハウを融合させた新作位置情報恋愛シミュレーションゲーム
- 数々の人気アニメを手掛けた堀口悠紀子氏デザイン原案の可愛いキャラクター「カノジョ」が順次多数登場し、逢田梨香子さん（小宮由花役）、佐倉綾音さん（匂保詩乃役）、内田真礼さん（倉岡伊都役）をはじめとする豪華声優陣がキャラクターボイスを担当
- 本作は「江の島」や「鎌倉」などの海辺の街を舞台としており、江ノ島電鉄の協力の元、江ノ電の車両や駅がゲーム内の様々な場面で登場。ゲーム内にとどまらず、ゲームの舞台となった場所を訪れることでよりユーザー様にお楽しみ頂ける施策も予定

有力IPを活用した新規コンテンツの投入や既存ゲームタイトルの運用強化を実施

『MAPPLUS+ 声優ナビ』

お気に入りのキャラクターや声優ボイスで案内してくれるナビアプリ



「ハッカドール1号2号3号」
キャラチェンジセット



「ピグモン (CV.徳井青空)
+キングジョー (CV.三森すずこ)」
キャラチェンジセット

『アイオライトリンク』



- 2018年10月にアイオライトリンクの配信開始以来、月間最高売上高を記録

新規ドラマCDレーベル『MintLip (ミントリップ)』より新譜CD6タイトルをリリース
『オトメイトレコード』他既存レーベルより新譜CD12タイトルをリリース

新規ドラマCDレーベル『MintLip (ミントリップ)』



『オトメイトレコード』他既存レーベル



- 女性向けドラマCDレーベル『MintLip (ミントリップ)』より、『A's x Darling』『今、隣のキミに恋をする。』『オネエCD ~CHU~』シリーズから新譜CD6タイトルをリリース
- オトメイトレコードでは『おとどけカレシ -Extra Memories-』『俺様レジデンス -有栖川 VS 西園寺-』『恋色始標 Sweet Days』シリーズから新譜6タイトルをリリース
- 音楽ではDucaベストアルバム『Duca Works 15th Anniversary BEST』、アトリエシリーズ×霜月はるかボーカルコレクション「Akkord-アコルト-」、『神姫PROJECT オリジナルサウンドトラックⅡ』等をリリース

©MintLip ©IDEA FACTORY/axcell ©TEAM Entertainment, Inc. ©Astre ©IDEA FACTORY

コラボレーションカフェにて人気タイトルとのコラボレーションを開催

乙女の聖地池袋にて、コラボカフェ『otomate garden (オトメイトガーデン)』
及び『mixx garden (ミックスガーデン)』の2店舗を運営

 otomate
garden

 mixx
garden



コラボカフェ店内の様子

- オトメイトガーデンでは女性向け人気ゲームブランド“オトメイト”から『AMNESIA CROWD』『ノルン+ノネット アクト チューン』『CLOCK ZERO ~終焉の一秒~』、ミックスガーデンではニトロプラス キラルのPCソフト『咎狗の血』『Lamento -BEYOND THE VOID-』とのコラボレーションを開催

株式会社一二三書房の子会社化により当第3四半期よりPLへ反映

「出版事業」「書籍事業」「グッズ企画販売事業」などへ事業領域を拡大

「株式会社一二三書房」概要

アニメやゲーム関連の出版物及び各種グッズの企画・制作・販売を行うとともに、ゲームの素材制作受託やIPのプロモーション受託等のエンターテインメントコンテンツの制作受託事業を展開するなど、ビジネス領域を拡大中。

• 出版事業

出版事業では、ライトノベルを中心にオリジナルのIPを創出

• 書籍事業

ゲームやアニメのIPのライセンスアウトを受け、イラスト集等の書籍を委託製作・販売

• グッズ企画販売事業

ゲームやアニメのIPのライセンスアウトを受け、グッズを企画・委託製作・販売している。缶バッジ、アクリルキーホルダー等定番のアイテムの他、Tシャツ、カレンダー、立体マウスパッド、スーツケースなど幅広いバリエーションのアイテムを企画販売

• EC

ECサイト「一二三書房ストア」を運営し、一般販売商品（書籍、キャラクターグッズ、画集、ドラマCD付書籍等）の他、限定商品を販売

• エンターテインメントコンテンツの制作受託事業

ゲームの制作やIPのプロモーションを受託

• 法人向け事業

マニュアル、取扱説明書、チラシ・パンフレット、社内システムなどの企画・制作を受託

子会社化目的

- 新規ビジネスへの進出による収益基盤の拡大
- 対象会社のもつ出版事業、グッズ事業及びコンテンツ制作受託等の活用に加え、既にグループインしている株式会社ティームエンターテインメントの各事業も組み合わせることで当社が目指すクロスメディア展開およびIP創出に向けた取り組みをさらに強化
- 両社の持つコンテンツとノウハウの相互活用により、強いシナジーを創出する体制を整え、“オタク市場にフォーカスした総合エンターテインメント企業”を目指す



ネット小説大賞受賞作や人気シリーズのライトノベルを出版



©Nanjyamonjya

第6回ネット小説大賞受賞作
サーガフォレスト ガベージブレイブ
【異世界に召喚され捨てられた勇者の復讐物語】



©Yashu

大人気シリーズ、転生貴族の異世界冒険録の第4弾
サーガフォレスト 転生貴族の異世界冒険録
～自重を知らない神々の使徒～4
TSUTAYAランキング 販売本・コミック デイリーにおいて1位獲得

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

3Qサービス状況

 **トピックス**

今後の成長戦略

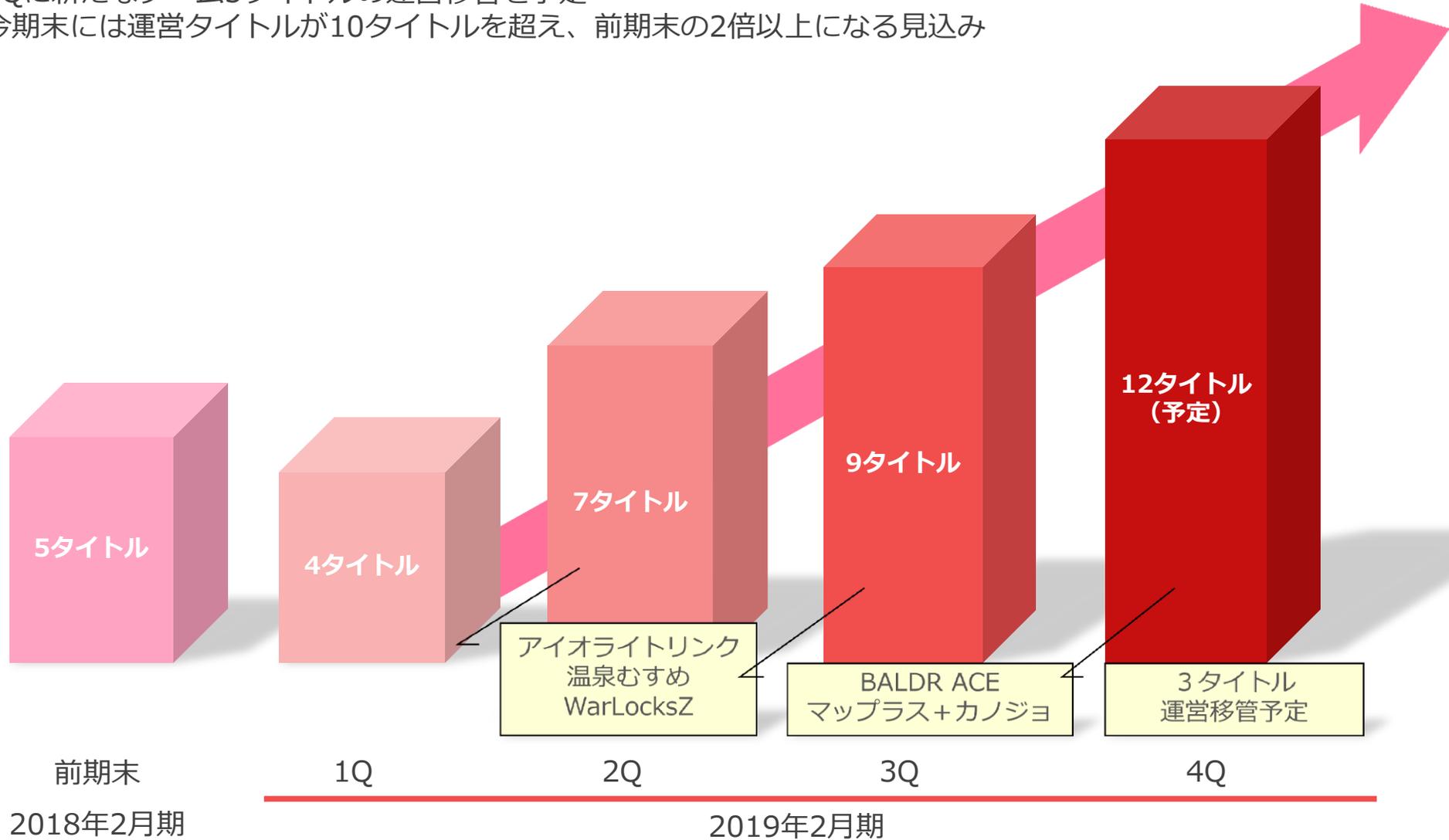
参考資料

エディア 今後の経営戦略骨子

- 計画していた新規ゲームタイトルの開発が一巡したことから投資回収フェーズへ移行
- エディアの強みである運営力を活かしたゲームタイトルの運営強化、運営体制の効率化及び費用の抜本的見直し等によるコスト削減により利益を生む筋肉質な経営体質へ変革
- 収益性のある他社タイトル運営移管によりリスクを抑えた収益基盤拡大
- エディアグループの英知を結集してオリジナルIPタイトル創出を強化し、そのゲーム化を図る等、クロスメディア展開を加速

エディア

- 各ゲームタイトルの運営強化及び運営体制の効率化等によるコスト削減により利益創出
- 4Qに新たなゲーム3タイトルの運営移管を予定
- 今期末には運営タイトルが10タイトルを超え、前期末の2倍以上になる見込み



主なゲームタイトル毎の戦略 (1/2)



ヴィーナスブレイド 麻雀ヴィーナスバトル

- ヴィーナスブレイド…2011年リリース後、8年目に突入した美少女カードバトルRPG
- 麻雀ヴィーナスバトル…2013年リリース後、6年目に突入した本格麻雀美少女カードバトルRPG

【今後の戦略】

ロングランタイトルであるため、飽きられないためのイベントを効率的に開催。



SHOW BY ROCK!!

- 2018年1月より運営移管、他社によるリリースから6年目に突入した音楽ゲーム
- (株)サンリオよりライセンス許諾

【今後の戦略】

各種コラボ企画により売上高拡大を図る。

©'12, '18 SANRIO (L) SP#

温泉むすめ ゆのはなこれくしょん



- 2018年8月リリース、絆を深める位置情報RPG

【今後の戦略】

各種リアルイベント企画により売上高拡大を図る。

WarLocksZ



- 2018年8月リリース、美少女ロボットシミュレーションRPG
- 香港でヒットしたゲームの日本語版

【今後の戦略】

各種コラボ企画により売上高拡大を図る。

主なゲームタイトル毎の戦略 (2/2)



マップラス+カノジョ

- 2018年11月リリース、位置情報恋愛シミュレーションゲーム
- (株)講談社との共同事業

【今後の戦略】

各種リアルイベント企画により売上高拡大を図る。



BALDR ACE

- 2018年10月リリース、3DサイバーパンクRPG
- 大人気PC向けパッケージゲームのオンラインゲーム化

【今後の戦略】

イベント企画やキャラクター追加により売上高拡大を図る。

アイオライトリンク

- 2017年10月リリース、海賊モチーフのコマンドバトルRPG
- 2018年6月より運営受託

【今後の戦略】

引き続き、経営資源を精力的に投入し、運営力を活かしてさらなる収益向上を目指す

運営移管予定タイトル 3本

【今後の戦略】

収益性のある他社タイトル3本の運営移管により、リスクを抑えた収益基盤拡大を図る。

4Q以降、当社の大きな収益の柱となる見込み。

ティームエンタテインメント

「MintLip」より新作、シチュエーションCD「ハイアップ！！」発売決定



女性向けドラマCDやシチュエーションCDを中心とした新レーベル「MintLip (ミントリップ)」を発表。

“唇 (Lip) から紡ぎ出される素敵 (Mint) な世界へ旅 (Trip) をしよう”を本レーベルのコンセプトとし、数多くのゲームやアニメ関連の音楽・ドラマCDの企画・制作を手掛けてきたノウハウを活かした作品を展開。

『A's×Darling (アズダーリン)』『今、隣のキミに恋をする。』『オネエCD ~CHU~に続く新シリーズ『ハイアップ!!』を2018年12月26日から6ヶ月連続でリリースすることが決定。



ティームエンタテインメント

新規女性向けゲームタイトル『和奇伝愛』開発中



- ティームエンタテインメントとGMOインターネットとの共同プロジェクト。女性向けレーベル「オトメイトレコード」から発売されたキャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』のスマホゲームアプリ化
- キャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』ストーリーを基軸に、原作では描ききれなかったストーリーを加えた、深みのある感動の和風恋愛アドベンチャーゲームを予定
- エディアグループ初の女性向けゲームタイトル
- 2019年リリース予定

©IDEA FACTORY/axcell ©TEAM Entertainment, Inc.
©2018 GMO Internet, Inc. ©GMO GP, Inc.

一二三書房

キャラクター文芸レーベル「一二三文庫」発足

一二三文庫



©Yuruka Morisaki

創刊第一弾は、学園ハートフルストーリー『隣の席の佐藤さん』（森崎緩）、新感覚青春ライトミステリー『自意識過剰探偵の事件簿』（真摯夜紳士）の2作品。

ライトノベルやゲーム・アニメの書籍、グッズの製作・販売を行う一二三書房は、キャラクター文芸レーベル『一二三文庫』を2018年12月5日に創刊。隔月5日頃発売予定。

青春小説、謎解き、お仕事小説など、様々なエンターテインメントを提供してまいります。



©Shinshiyashinshi

一二三書房

コミックレーベル「コミックポルカ」発足



遊技機メーカーのSANKYOと共同で、コミックレーベル『コミックポルカ』を2018年12月23日から始動し、PIXIVコミック、ニコニコ漫画、マンガBANG!にて話題作のコミカライズの連載をスタートしております。毎週日曜に更新予定。



©長野文三郎 ©新堂アラタ ©しづや大根



掲載ラインナップ第一弾は、2018年12月23日スタートの『千のスキルを持つ男 異世界で召喚獣はじめました!』『あたし、なまくび♥だけど魔法少女はじめました!～夢見の異世界エルドラ～』と、2019年1月13日スタートの『隣の席の佐藤さん』の3作品。

©森崎緩 ©げみ ©sumie ©SANKYO ©一二三書房

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

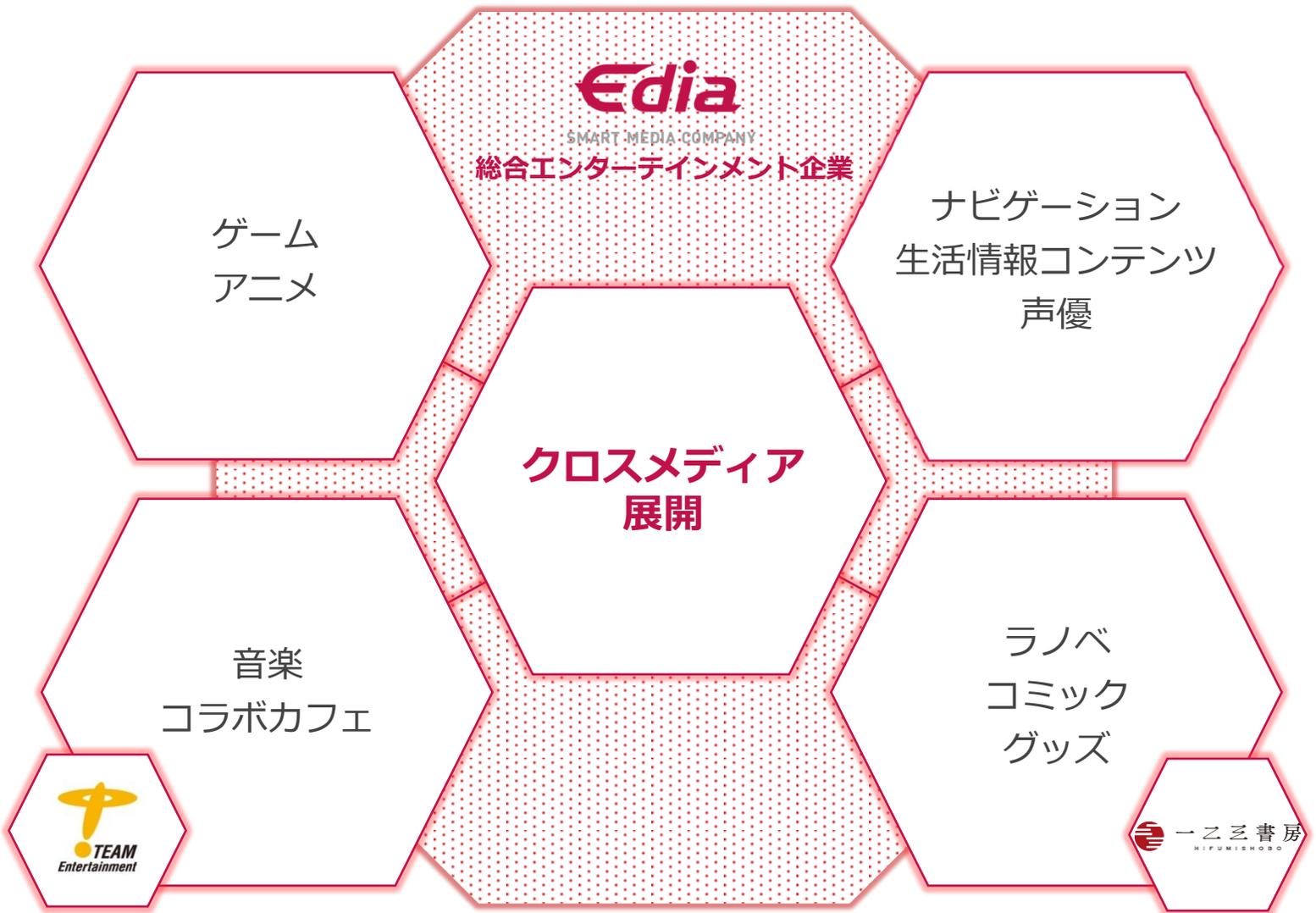
2Qサービス状況

トピックス

 今後の成長戦略

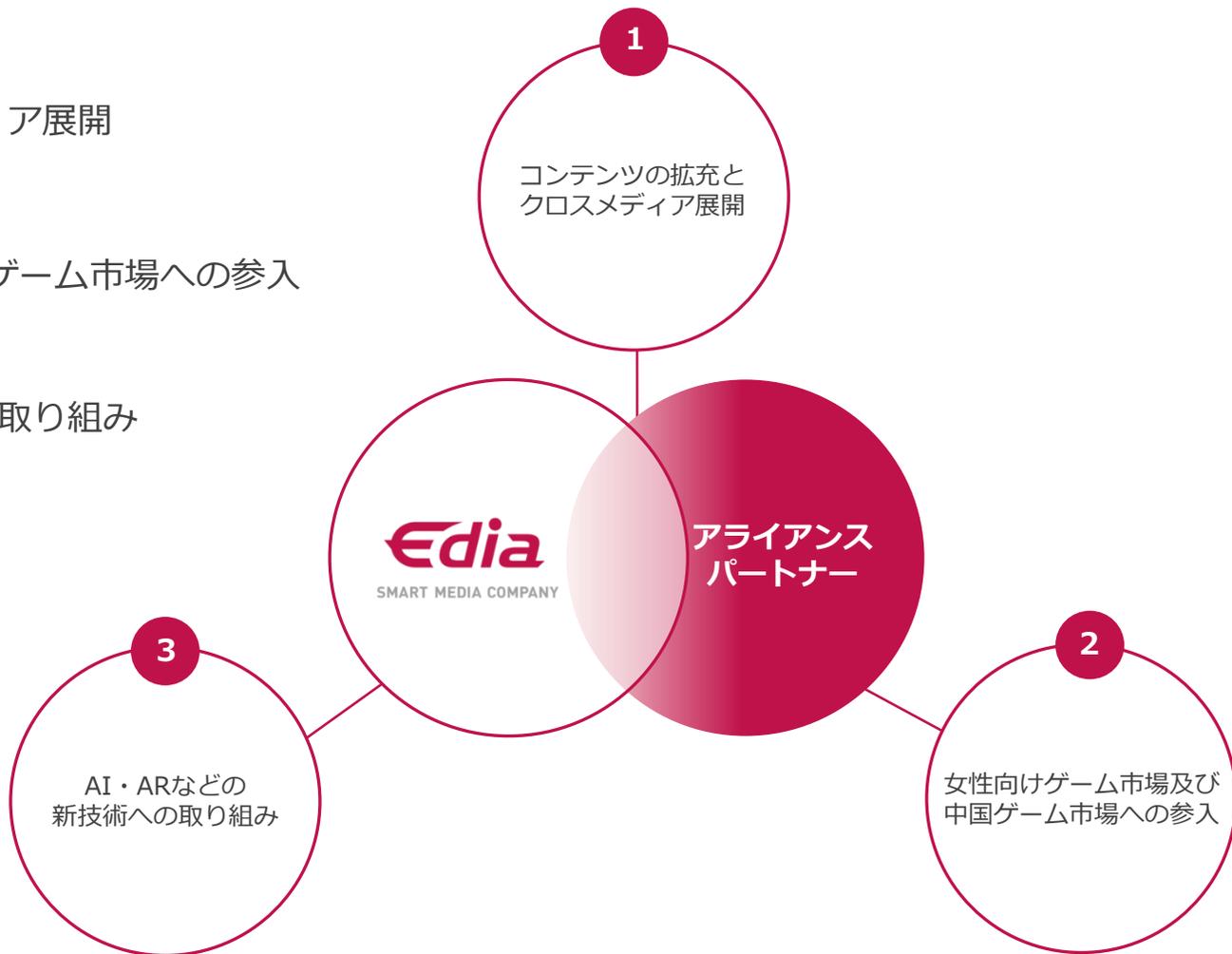
参考資料

オタク市場にフォーカスした総合エンターテインメント企業



中長期での重点施策

- 1 コンテンツの拡充とクロスメディア展開
- 2 女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場への参入
- 3 AI・ARなどの新技術への取り組み



1 コンテンツの拡充とクロスメディア展開

- ゲームを中心にアニメ、コミック、声優、アイドル、音楽、グッズなどオタク市場に強みを持つコンテンツを取り揃えるとともに、オリジナルIP創出に向けた取り組みを強化するためクロスメディア展開及びアライアンス先を開拓

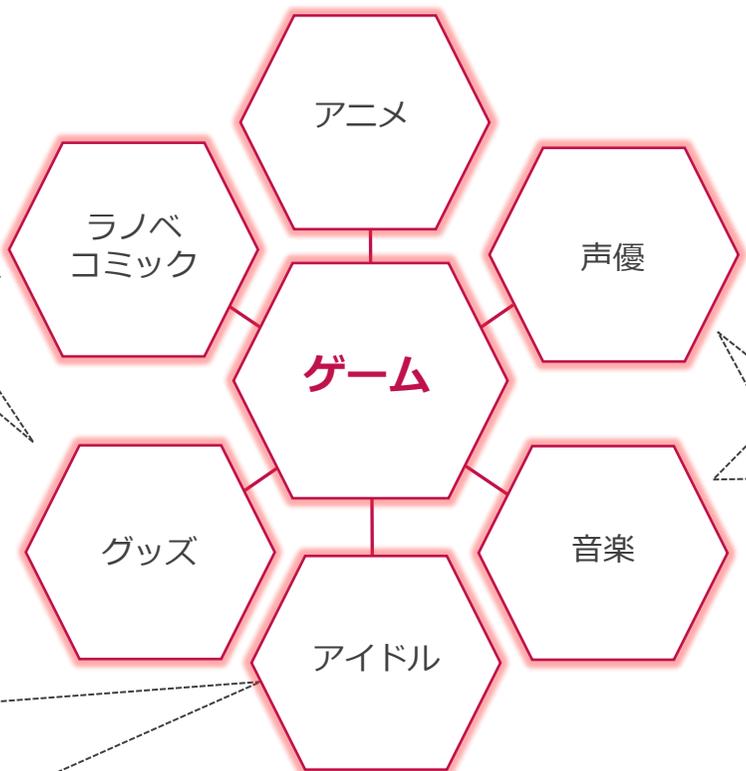


厳選したWEB小説を紙々書籍化/
サーガフォレスト 123@ストア

一二三書房を子会社化、ライトノベルを中心にオリジナルのIPを創出、ゲームやアニメのIPのイラスト集等の書籍を委託製作・販売
自社通販サイト「123ストア」でゲームやアニメのグッズ販売



日本全国の温泉地をモチーフにしたキャラクターと声優が、全国の温泉地を盛り上げるべく、歌と踊りで人々に「笑顔と癒し」を与える“地方活性クロスメディアプロジェクト”「温泉むすめ」より、位置情報を活用したスマホゲーム「温泉むすめ ゆのはなこれくしょん」としてリリース



TEAM Entertainment Inc. otomate garden

ティームエンタテインメントを子会社化、同社との共同事業「オトメイトガーデン」等女性向けコンテンツ「オトメイト」ブランドを展開するアイデアファクトリーと業務提携

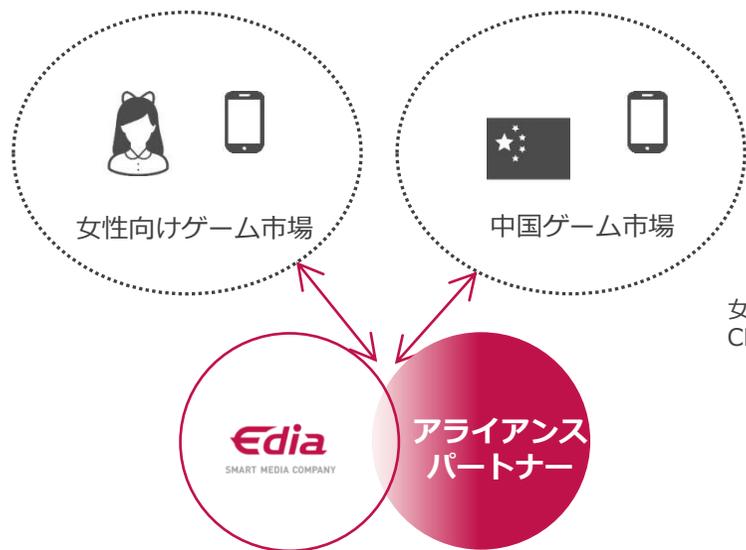
ゲームを中心としたクロスメディア展開

2

女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場への参入

- 近年急拡大している女性向けゲーム市場に革新的なサービスを創出し、多様化の進むスマートフォンゲーム市場における競争優位性を確保
- 日本のアニメやゲームに触発されたいわゆる「二次元コンテンツ市場」が急激な盛り上がりを見せており、日本のオタク市場を凌ぐ勢いとなっている中国ゲーム市場との連携

香港・台湾で人気のRPG『魔法軍團WarLocksZ』の日本国内独占配信権を獲得



女性向けレーベル「オトメイトレコード」から発売されたキャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』のスマホゲームアプリ開発中



女性向けゲームやアニメ、アプリ等の人気作品とコラボレーションするカフェ



3 新技術への取り組み

- エンターテインメントと位置情報、AI、ARなど新技術を融合させることで 新たな商品価値を創造
- 位置情報、AI、ARなどの新技術開発を加速させ、ライフエンターテインメントやゲームなどの新商品に投入
- 他社との共同開発や技術提供も積極的に推進



目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

サービス状況

トピックス

今後の成長戦略

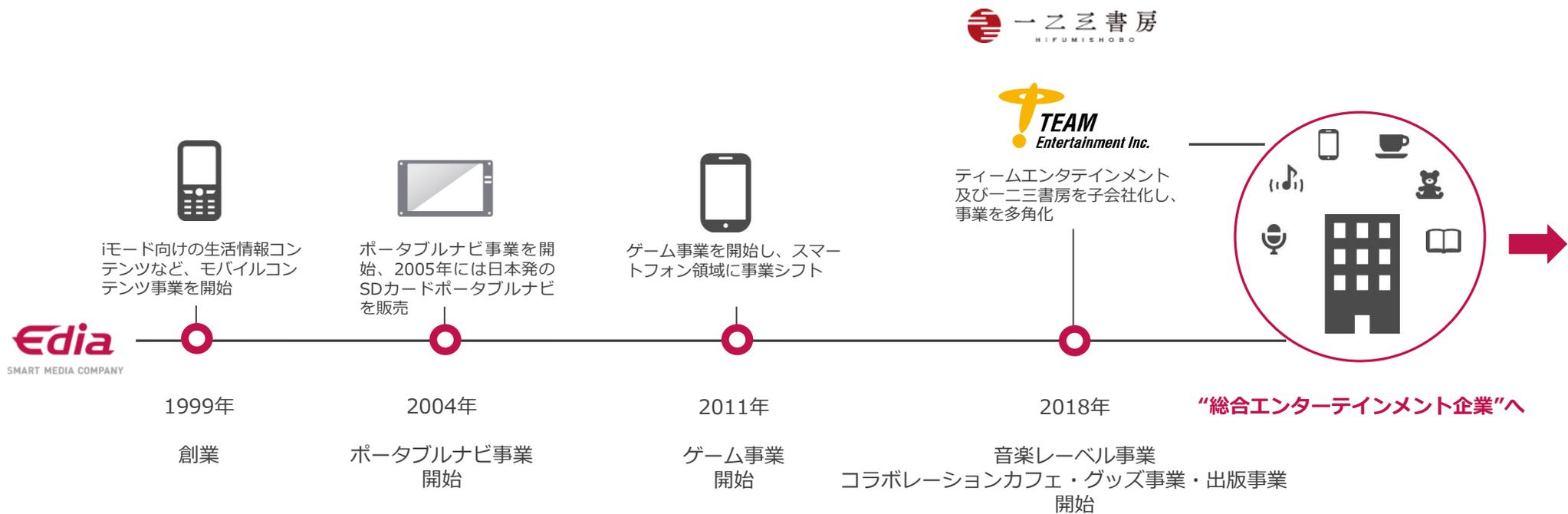
 参考資料

会社概要

会社名	株式会社エディア
代表者	代表取締役社長CEO 原尾 正紀
所在地	東京都千代田区一ツ橋2-4-3 光文恒産ビル
設立	1999年4月
上場	2016年4月 東証マザーズ上場（証券コード：3935）
事業内容	ゲームサービス事業 ライフエンターテインメントサービス事業
グループ会社	株式会社ティームエンタテインメント 株式会社一二三書房

沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大



エディアの位置情報技術

■ 2004年にナビ事業を開始以来、様々なナビコンテンツを開発・運営し続け位置情報技術を蓄積

日本で初めてとなるSDカードポータブルナビを開発・販売
その後様々な新機能を搭載したポータブルナビを展開



日本初のSDカードポータブルナビ
PONTUS EN-3500

位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営
のノウハウを融合させた位置情報ゲーム



『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』



2005年

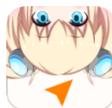


「プレイステーション・ポータブル (PSP)」専用のナビゲーションソフト
『MAPLUS ポータブルナビ』

2006年

PSPソフト
販売累計
25万本以上

2014年



累計20万
ダウンロード
突破!



スマートフォン向けナビアプリ
『MAPLUS+声優ナビ』

2018年



『マップラス+カノジョ』

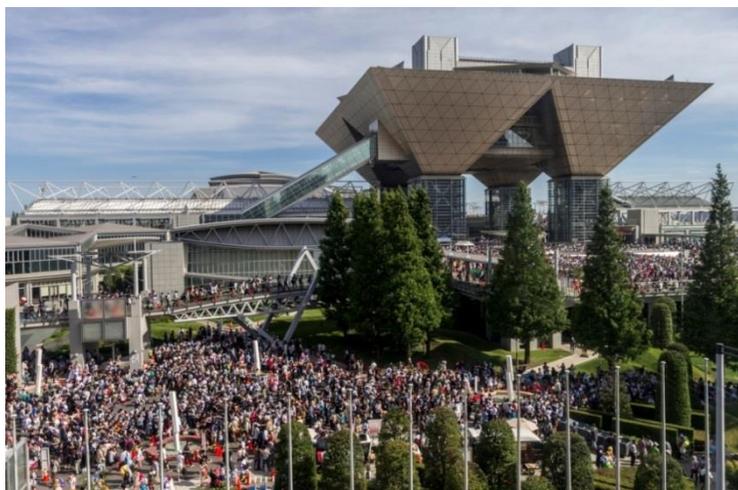
ナビ機能に、案内音声・デザインを人気声優ボイスやアニメキャラに変更できる着替え機能などのエンタメ性を取り入れ、
ゲーム機など複数のプラットフォームに対応したナビゲーションエンジン『MAPLUS』を開発・運営

エディアが注力するオタク市場

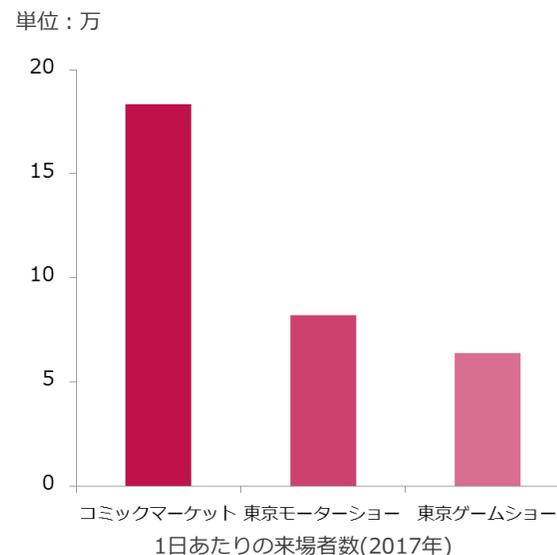
- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加傾向にあり、2017年冬には屋内イベントとしては国内最大規模の18.3万人/日以上、3日間合計で55万人が来場した
- ゲームショーやモーターショーと比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の拡大が見込まれる

オタク市場にフォーカスする主なメリット

- ARPU(客単価)が高いため少ないユーザー数のタイトルでも収益を生み出しやすい
- 特定のジャンルに集中することでファンを一括囲い込み集客効率を最大化できる
- 競合が少なく先行者メリットが利きやすいため安定的なポジションを確保できる



混雑する夏のコミックマーケット会場の様子



女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場動向

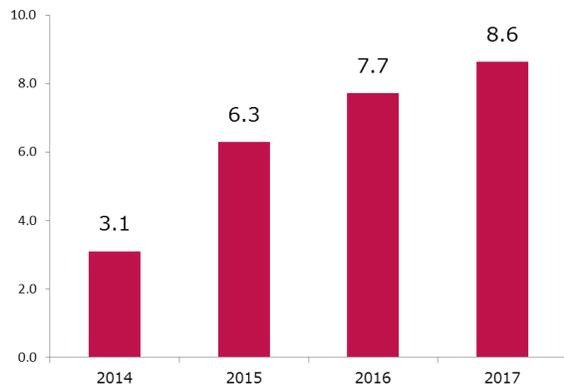
女性向けゲーム（コンテンツ） イベント

- 女性向けアニメ・ゲームなどの総合イベント「アニメイトガールズフェスティバル（AGF）」は年々規模を拡大し、2017年現在は池袋の街全体で様々なイベントを開催するなど、日本最大規模の女性向けコンテンツイベントとなっている



AGF2017メイン会場の様子

単位：万



AGF2日間合計来場者数推移（会場外企画を含む）

中国ゲームイベント

- 毎年上海で開催されるアジア最大規模のゲームイベント「ChinaJoy（チャイナジョイ）」の来場者数は年々増加傾向にあり、2017年には約8万人/日以上、4日間合計で約34万人が来場した

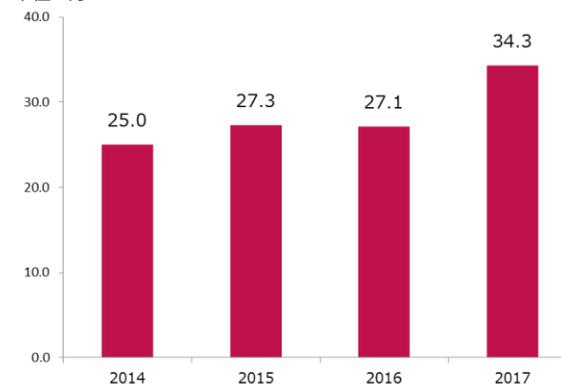


China Joy会場の様子

■ 写真出典

Gamesindustry.biz (Published by 4Gamer.net)
 編集者：aueki 「ChinaJoy 2017総括」(最終閲覧日：2017年8月7日)
<http://jp.gamesindustry.biz/article/1708/17080401/>

単位：万



ChinaJoy4日間合計来場者数推移

本資料は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらおよび戦略に関する記述等は、本資料作成時点における当社の予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらと異なる結果を招き得る不確実性がありますことを、予めご了承ください。

それらリスクや不確実性には、当社の関係する業界ならびに市場の状況、国内および海外の一般的な経済動向および市場環境、その他の要因が含まれます。

また、本資料に記載している情報に関して、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。

今後、新しい情報・将来の出来事があった場合でも、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。