



## 2020年2月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年1月14日  
東

上場会社名 株式会社エディア 上場取引所  
 コード番号 3935 URL http://www.edia.co.jp  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)賀島義成  
 問合せ先責任者 (役職名)管理部門執行役員 (氏名)米山伸明 (TEL)03(5210)5801  
 四半期報告書提出予定日 2020年1月14日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有(アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2020年2月期第3四半期の連結業績(2019年3月1日~2019年11月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年2月期第3四半期	1,851	34.6	△148	—	△164	—	△175	—
2019年2月期第3四半期	1,374	—	△408	—	△432	—	△871	—

(注) 包括利益 2020年2月期第3四半期 △175百万円(—%) 2019年2月期第3四半期 △871百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年2月期第3四半期	△35.39	—
2019年2月期第3四半期	△192.69	—

当社は2018年2月連結会計年度末より連結財務諸表の作成を始めたため、2019年2月期第3四半期の対前年同四半期増減率については記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年2月期第3四半期	1,815	759	41.7
2019年2月期	1,778	449	25.2

(参考) 自己資本 2020年2月期第3四半期 758百万円 2019年2月期 448百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年2月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2020年2月期	—	0.00	—	—	—
2020年2月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 2020年2月期の連結業績予想(2019年3月1日~2020年2月29日)

2020年2月期の連結業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社(社名)一、除外 1社(社名)株式会社A&E Games

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

2020年2月期3Q	5,859,600株	2019年2月期	4,794,000株
2020年2月期3Q	96株	2019年2月期	45株
2020年2月期3Q	4,963,890株	2019年2月期3Q	4,524,291株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビューの対象外であります。なお、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表の四半期レビュー手続は終了しております。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。

また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8
3. その他	9
継続企業の前提に関する重要事象等	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループ（当社及び連結子会社）が判断したものであります。

当社グループを取り巻く環境におきましては、2018年のスマートフォン出荷台数が前年比2.6%減の3,116.7万台と昨年に次ぐ過去2番目の出荷実績となりました（株式会社MM総研調べ、2019年2月現在）。今後も、スマートフォンの多様化及び高性能化に伴い、スマートフォンユーザーの拡大はさらに進展していくものと予想されます。

また、2017年におけるモバイルコンテンツ市場は2兆1,109億円（対前年比113%）、中でもスマートフォン市場は2兆590億円（対前年比114%）と年々成長を続けております。スマートフォン市場の内、ゲーム市場が1兆3,632億円（対前年比115%）、電子書籍市場が2,419億円（対前年比117%）、音楽コンテンツ市場も1,033億円（対前年比110%）といずれも拡大傾向にあります（一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ、2018年7月現在）。一方で、当該ゲーム市場には多くのスマートフォンゲームが投入され、競争が激化しており、より高品質のゲームを投入するために開発費が増加する傾向にあります。また、電子書籍市場においても、インターネット上の小説等をコンテンツ化するビジネスモデルに多くの競合他社が参入しており、その作品確保の競争が激化しています。さらに、音楽コンテンツ市場においても、消費者ニーズの多様化に伴う構造変化に晒されています。

このような事業環境の中、当社グループは総合エンターテインメント企業として、各グループ会社が保有するコンテンツを軸に、当社の得意とするモバイル周辺の技術及び位置情報とエンターテインメント性を融合させた各種サービスの提供に注力して参りました。

当第3四半期連結累計期間のゲームサービスにおきましては、運営移管を受けたタイトルにより売上高は堅調に推移しております。ライフエンターテインメントサービスにおきましては、AppStore、Google Play向け本格ナビゲーションアプリ『MAPLUS キャラdeナビ』において、アイドルグループ「NMB48」より「白間美瑠」「山本彩加」「山田寿々」のボイスコンテンツ、アニメ「とある科学の超電磁砲T」から「御坂美琴」「白井黒子」のボイスコンテンツを追加するなど、再成長に向けた施策を継続しております。また、新規事業として漫画動画プロジェクト『ミルコミ』を立ち上げ、漫画動画関連事業に参入しYouTubeチャンネル『Cawaiiカレッジ！（カワイイカレッジ！）』『アリエネス』『ココロデイズ』の配信を開始しました

株式会社ティームエンタテインメントにおきましては、前期立ち上げた女性向けCDレーベル「MintLip（ミントリップ）」より『DIG-ROCK（ディグロック）』シリーズが堅調に推移し、CD販売に加えてグッズ販売も好調であり収益に貢献いたしました。

株式会社一二三書房におきましては、ライトノベルをコミック化した『千のスキルを持つ男 異世界で召喚獣はじめました』や電子書籍販売が好調であり、当社グループの業績拡大に大きく貢献しております。

以上の通り、収益性のあるゲームサービス及びライフエンターテインメントサービスによる安定した売上高の確保と子会社の書籍やドラマCDの堅調な推移により、グループ収益は改善傾向にあり、前期から取り組んでいるコスト削減が進展した結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,851,127千円（前年同四半期34.6%増）、営業損失は148,908千円（前年同四半期は408,516千円の営業損失）、経常損失は164,468千円（前年同四半期は432,110千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は175,712千円（前年同四半期は871,793千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

なお、当社グループはエンターテインメントサービス事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしていません。

(2) 財政状態に関する説明

資産、負債及び純資産の状況

当第3四半期連結会計期間末における資産合計は1,815,594千円となり、前連結会計年度末に比べ37,137千円の増加となりました。これは主に売掛金やソフトウェアが減少したものの、現金及び預金が増加したことによるものであります。

負債合計は1,056,330千円となり、前連結会計年度末に比べ272,902千円の減少となりました。これは主に未払金や借入金が増加したことによるものであります。また、純資産合計は759,264千円となり、前連結会計年度末に比べ310,040千円の増加となりました。これは主に当第3四半期連結累計期間が四半期純損失となり利益剰余金が減少したものの、マイルストーン・キャピタル・マネジメント株式会社等の新株予約権行使が進み資本金、資本剰余金が増加したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想につきましては、スマートフォンゲーム業界を取り巻く環境の変化が激しく、当社グループのゲームタイトルの売上見込について、信頼性の高い業績予想の算定が難しいことから、業績予想は非開示とさせていただきます。なお、今後の進捗を踏まえ、算定が可能になり次第速やかに開示いたします。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年2月28日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	853,814	1,007,328
売掛金	524,436	460,677
商品及び製品	38,045	38,544
仕掛品	9,727	16,186
原材料及び貯蔵品	67	86
前払費用	18,532	27,243
未収入金	20,121	35,815
未収消費税等	11,868	1,628
その他	15,145	9,825
貸倒引当金	△21,098	△21,636
流動資産合計	1,470,660	1,575,700
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	11,995	7,970
工具、器具及び備品(純額)	2,293	3,289
有形固定資産合計	14,288	11,260
無形固定資産		
ソフトウェア	131,380	76,465
ソフトウェア仮勘定	164	10,759
のれん	96,372	79,680
無形固定資産合計	227,917	166,905
投資その他の資産		
敷金及び保証金	62,596	58,881
その他	2,994	2,846
投資その他の資産合計	65,590	61,727
固定資産合計	307,796	239,894
資産合計	1,778,457	1,815,594

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年2月28日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年11月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	123,414	138,793
短期借入金	515,000	467,500
1年内返済予定の長期借入金	113,304	65,249
未払金	350,750	157,949
未払費用	13,060	17,440
未払法人税等	17,244	9,101
未払消費税等	0	18,948
預り金	17,379	10,691
賞与引当金	15,841	19,717
情報利用料引当金	5,072	4,152
事業整理損失引当金	35,275	5,309
返品調整引当金	20,524	23,996
その他	6,155	3,091
流動負債合計	1,233,022	941,940
固定負債		
長期借入金	91,656	107,528
退職給付に係る負債	4,554	6,862
固定負債合計	96,210	114,390
負債合計	1,329,233	1,056,330
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,167,101	1,409,697
資本剰余金	1,157,101	1,399,697
利益剰余金	△1,875,248	△2,050,960
自己株式	△89	△117
株主資本合計	448,865	758,315
新株予約権	358	948
純資産合計	449,223	759,264
負債純資産合計	1,778,457	1,815,594

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2018年3月1日 至2018年11月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年3月1日 至2019年11月30日)
売上高	1,374,881	1,851,127
売上原価	745,168	809,514
売上総利益	629,713	1,041,612
販売費及び一般管理費	1,038,230	1,190,521
営業損失(△)	△408,516	△148,908
営業外収益		
受取利息	60	10
受取補償金	1,286	—
償却債権取立益	—	2,937
還付消費税等	434	—
その他	120	882
営業外収益合計	1,901	3,830
営業外費用		
支払利息	3,473	11,511
新株予約権発行費	5,720	4,968
違約金	13,415	—
支払手数料	1,300	—
固定資産除却損	—	2,255
その他	1,585	655
営業外費用合計	25,495	19,390
経常損失(△)	△432,110	△164,468
特別利益		
事業整理損失引当金戻入額	—	7,628
特別利益合計	—	7,628
特別損失		
減損損失	432,621	—
子会社移転費用	—	13,091
特別損失合計	432,621	13,091
税金等調整前四半期純損失(△)	△864,732	△169,931
法人税、住民税及び事業税	7,061	5,780
法人税等合計	7,061	5,780
四半期純損失(△)	△871,793	△175,712
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△871,793	△175,712



四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2018年3月1日 至2018年11月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年3月1日 至2019年11月30日)
四半期純損失(△)	△871,793	△175,712
四半期包括利益	△871,793	△175,712
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△871,793	△175,712

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結累計期間(自 2019年3月1日 至 2019年11月30日)

1. 配当に関する事項

該当事項はありません。

2. 株主資本の金額の著しい変動

当第3四半期連結累計期間において、マイルストーン・キャピタル・マネジメント株式会社等による転換社債型新株予約権付き社債の株式転換、新株予約権の権利行使があり、資本金が242,595千円、資本準備金が242,595千円増加しました。この結果、当第3四半期連結累計期間末において資本金が1,409,697千円、資本剰余金が1,399,697千円となっております。

(セグメント情報等)

当社グループはエンターテインメントサービス事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

### 3. その他

#### 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度まで2期連続となる営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失となり、当第3四半期連結累計期間においても、営業損失148,908千円、経常損失164,468千円、親会社株主に帰属する四半期純損失175,712千円となり、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が当第3四半期連結累計期間において存在しておりますが、2019年5月にマイルストーン・キャピタル・マネジメント株式会社を割当先とする転換社債型新株予約権付社債及び新株予約権を発行し、473,836千円を調達した結果、当第3四半期連結会計期間末日における現金及び預金残高は1,007,328千円であり、当面の十分な手元資金を確保しております。また、資金の安定化を目的としたリファイナンス（借換）を2019年12月28日付で実施し、資金繰りの安定化に努めております。また、当社グループは当該事象等を解消するために、以下の対応策の実施により収益を向上させるとともに、コスト削減を行い事業基盤の強化を図ってまいります。これらの対応策を推進することにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないものと判断しております。

#### ① ゲームサービスにおける運営移管タイトルの獲得及び運営タイトルの選択と集中

ゲームサービスにおける運営タイトルの獲得に関しては、他社が運営するタイトルの売上推移や運営元の要望等を踏まえて営業活動を継続的に行っておりますが、条件交渉を踏まえた上で、当社の強みである運営力を活かしたタイトルであるか、十分な利益を獲得できる案件であるか慎重に検討して案件獲得を進めてまいります。また、既存の運営タイトルに関しては、主力タイトルの売上を維持拡大するために優先的に開発・運営への経営資源を投入し、売上が低減しているタイトルについては、最低限の運用コストまで絞り込み、タイトルポートフォリオの見直しを図ってまいります。当社グループは、これらの施策を進めることにより、リスクを抑えつつ売上の維持・拡大を図ってまいります。

#### ② 運営タイトルコストの抑制及び削減

ゲームサービスにおける運営中のタイトルについて、タイトルから得られる収益に見合った適正人員数となるように人員の再配置を進めるほか、外注コストのグループ内製化を図っていくとともに、当社での運営が、採算上難しいと判断したタイトルについては、クローズも含めたタイトルポートフォリオの見直しを進め、運営コストの抑制及び削減を進めてまいります。

#### ③ 新規事業の早期収益化及び安定収益の確保

当社はゲーム以外のサービスとして、ライフエンターテインメントサービスを提供しておりますが、新たに、MAPLUS+を基幹としたプロモーションプラットフォームサービスを開始しております。当該サービスの案件獲得のための営業活動を積極的に進めるとともに、プラットフォームの開発を進めてまいります。また、9月より参入した漫画動画事業も収益化に至っております。これらの施策を進めることにより、新規事業において早期の収益化及び安定収益の確保を図るよう進めてまいります。

#### ④ 間接部門における経費の抑制及び削減

事業部門につきましては、上記施策を進めてまいります。また、子会社を含めたオフィス統合や人員集約も視野に当社グループ拠点の再編を行い、一層のシナジー効果を発現させ、間接部門における経費の抑制及び削減を図るのみならず、今後も各種費用につきましては、継続的に見直しを進めてまいります。