

The logo for Edia, featuring the word "Edia" in a stylized, italicized red font. The letter "E" is unique, with a horizontal line extending from its top left corner.

SMART MEDIA COMPANY

2021年2月期 第2四半期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2020年10月15日

決算概要

- 2Q連結会計期間 売上高： 653百万円
 - 2Q連結累計期間 売上高： 1,241百万円
(対前年同期比：△88百万円 △6%)
 - 2Q連結会計期間 営業利益： 15百万円
 - 2Q連結累計期間 営業利益： 13百万円
(対前年同期比：62百万円良化)
 - 2Q連結会計期間、累計期間ともに黒字化
- ## 事業概要
- 周年イベントによりゲーム売上高躍進
 - コミック・電子書籍等リリース数増加
 - 「くじコレ」開始によりグッズ販売チャネル拡大
 - コロナ禍でコラボカフェ販売苦戦もEC等でカバー
- ## 3Q以降取組み
- 伸び率の高いコミック・電子書籍・ドラマCD等に注力
 - BtoB事業案件継続強化

新型コロナウイルス感染拡大に関して

感染防止 対応

- グループ単位でテレワーク及び時差出勤を継続、従業員への感染防止を図る

2021年 2月期 影響

- 物販イベント中止及び延期等による販売機会減少
- コラボカフェ休業及び座席数減による来店数減少
- 在宅時間増加によるゲーム・電子書籍、ECサイト等のアクセス数増加
- 1Qにて、コラボカフェ休業中における固定費を店舗休止損失（特別損失）として11百万円計上
- カフェ事業撤退の意思決定

目次

2021年2月期 第2四半期 決算概要

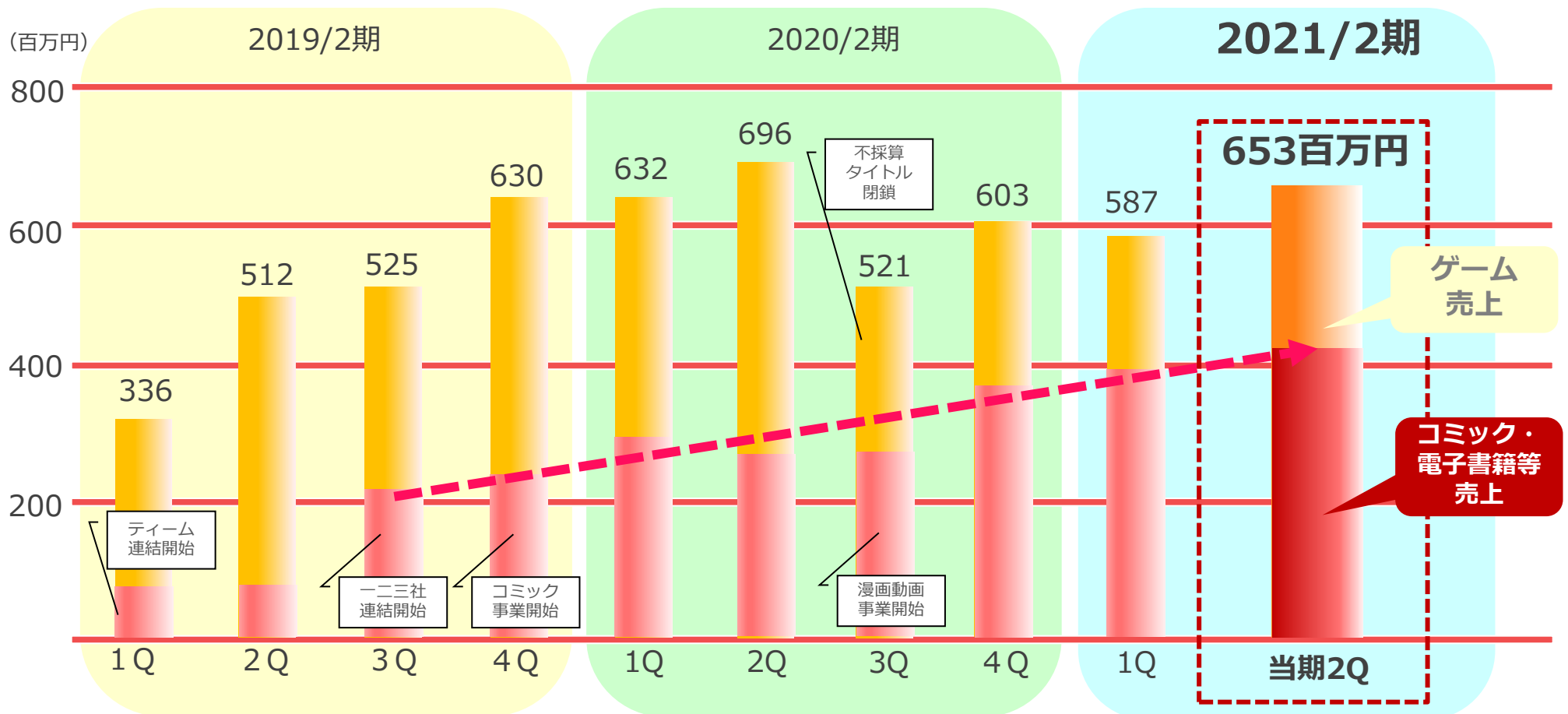
成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料

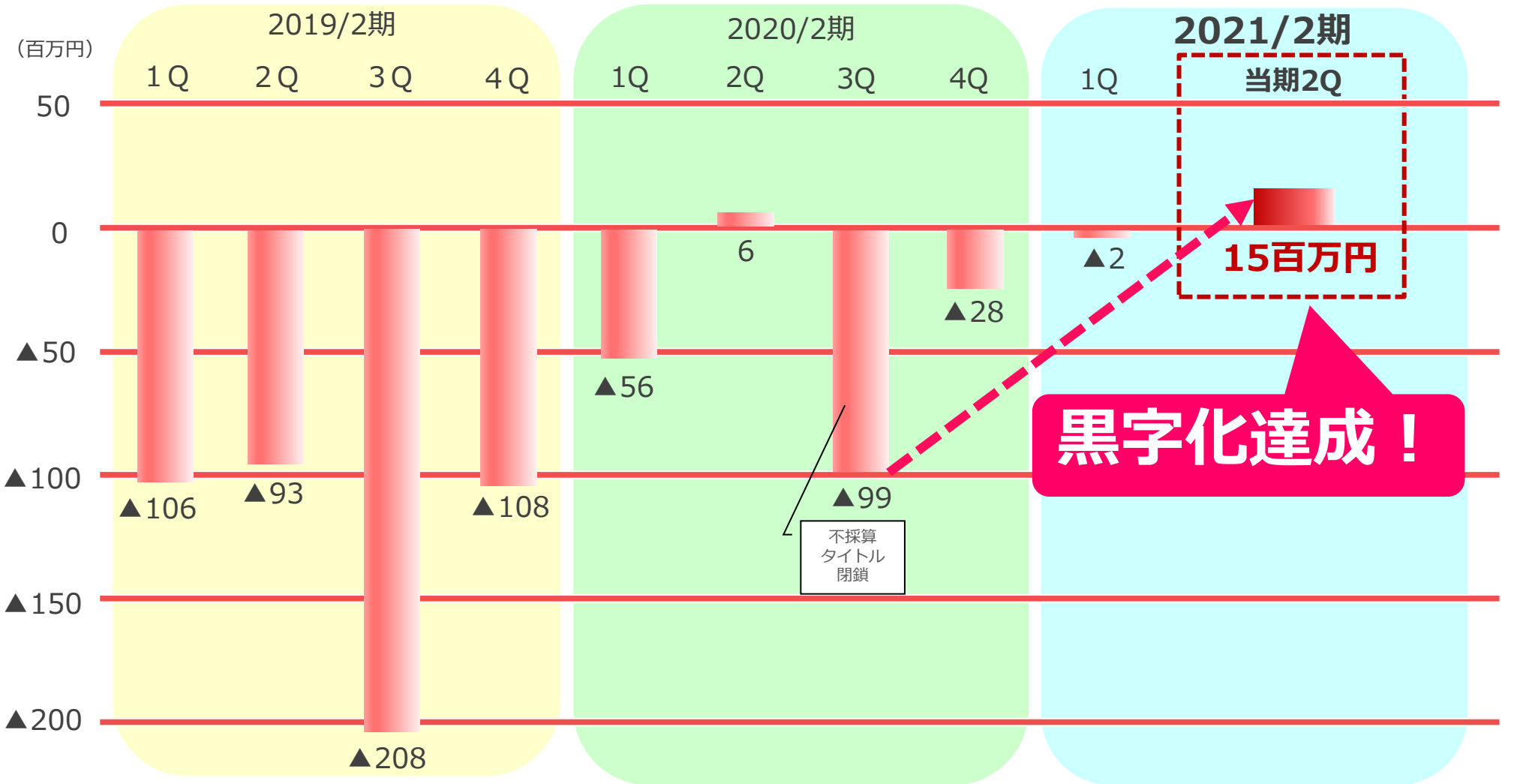
■ 2Q連結売上高及び四半期推移

- **コミック・電子書籍・ドラマCD・グッズ売上拡大継続**
- **周年イベントによりゲーム売上高躍進**
- **コロナ禍の影響でコラボカフェ、MAPLUSキャラdeナビ、イベント関連売上が低迷**
- **不採算タイトル閉鎖に伴うゲーム売上減少（対前期2Q）**



■ 2Q連結営業損益及び四半期推移

■ **ゲーム事業損益良化、コミック・電子書籍・ドラマCD・グッズ売上躍進による利益増加の結果、新規事業に伴うコスト先行負担を吸収し2Q損益改善**



2021年2月期2Q連結業績（累計期間）ハイライト

- 売上高△6%に対して、売上原価△10%、販売費及び一般管理費△11%減収となるもコスト削減効果が奏功し、**高い収益性を実現する体質へ改善**

損益区分 単位：百万円	2019年2月期 2Q連結実績	2020年2月期 2Q連結実績	対前年同期比 〈増減率〉
売上高	1,329	1,241	△88 〈△6%〉
売上原価	560	500	△59 〈△10%〉
売上総利益	769	740	△28 〈△3%〉
販売費及び 一般管理費	818	727	△91 〈△11%〉
営業利益	△49	13	+62
経常利益	△59	6	+65
当期純利益	△64	1	+66

連結財政状態ハイライト

- 成長を加速させるため前期における資金調達により**十分な現金及び預金確保**
- 負債減少・**純資産も健全水準維持**

(百万円)

2020年2月期末		2021年2月期 2Q末	
現金預金	1,049	現金預金	925
流動負債	921	流動負債	874
売掛金	471	売掛金	543
固定負債	118	固定負債	114
流動資産	1,621	流動資産	1,575
純資産	830	純資産	832
固定資産	248	固定資産	245
総資産	1,869	総資産	1,821
負債純資産	1,869	負債純資産	1,821

2021年2月期 第2四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料

2021年2月期 グループ成長戦略

■ 中長期経営ビジョン

総合エンターテインメント企業としての躍進を目指す

■ 中期経営目標

**エンタメIPの創出・取得とそれらのクロスメディア展開を加速させ、
事業の多角化と収益力向上を狙う**

**I IPの創出/取得を加速し日本及び海外
マーケットに向けて、クロスメディア展開**

**II デジタルtoデジタルを開拓し
電子コミック事業拡大促進**

人々の生活に
笑顔をもたらす
サービスを。

**III デジタルメディアを使用した
BtoBビジネス分野への取組み拡大**

エディアグループ 事業ポートフォリオ

- 時代や市場の変遷にあわせ事業領域を拡大
- 総合エンターテインメント企業としての飛躍を目指す



2021年2月期 第2四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

IP創出/取得 クロスメディア展開

- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料



■ ゲームサービス売上高は不採算タイトル閉鎖分減少も周年イベント効果もあり売上高躍進

運営移管タイトル売上推移



ゲーム

実績：主カタイトル「アイドルうおーず」の周年イベント、ファンクラブとの連携イベントにより売上高躍進

更なるクロスメディア展開へ

ナビアプリで道案内
MAPPLUSキャラdeナビ

英語・中国語で楽しめる
海外プラットフォーム展開

ユーザー交流促進
ファンクラブ開設

カードバトル×アイドル
国内オンラインゲーム

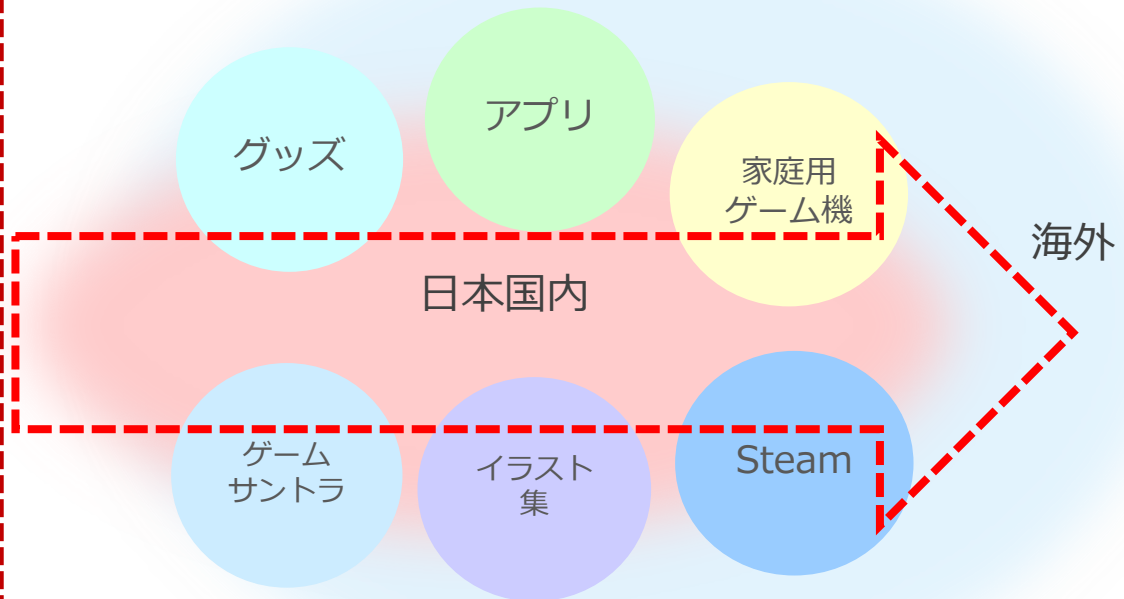
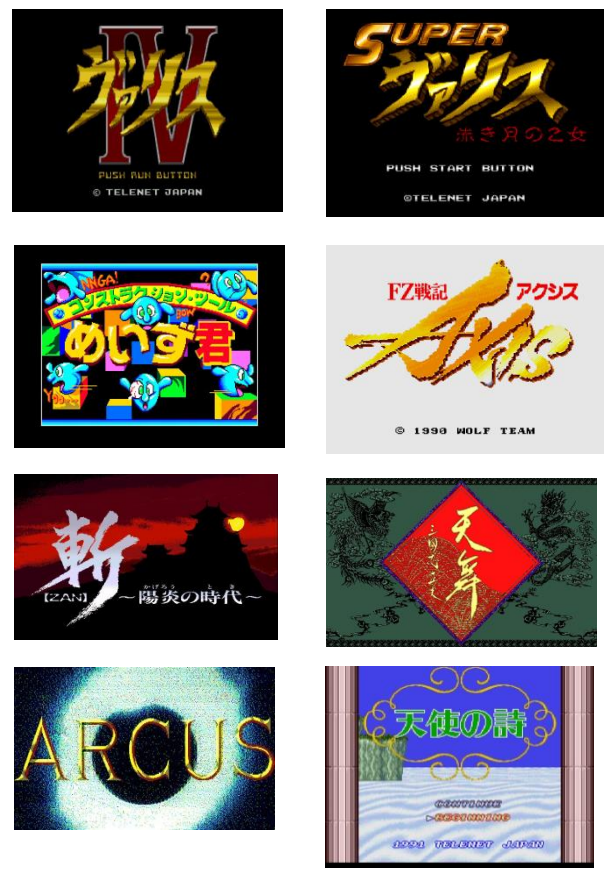




■ 昨年取得した旧日本テレネットのゲームタイトル・IP につきライセンスアウト契約締結 有力PF等への展開及び更なるIP取得に向けても協議中

エディアグループ

取得IP (139タイトル)



IP取得

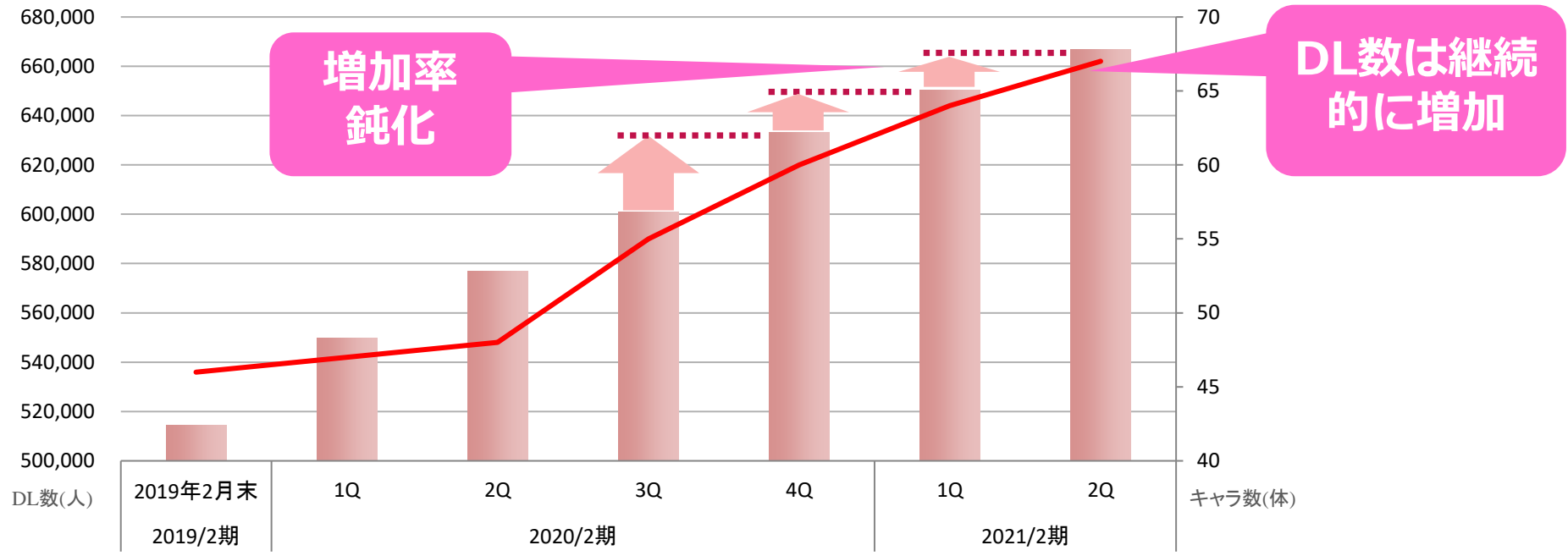
更なるIP取得のための
提携・M&Aを検討中





実績：「MAPPLUSキャラdeナビ」はコロナ禍の外出自粛の影響もあり 新規キャラ追加実施によりDL数増加も増加率は鈍化

DL数・キャラ数推移





実績：オリジナルタイトルDIG-ROCK単独イベント(配信)、グッズ展開好調
続編ドラマCD・ミニアルバム制作中、公式ファンクラブ始動

続編シリーズ第3弾 —BLUE×RED—



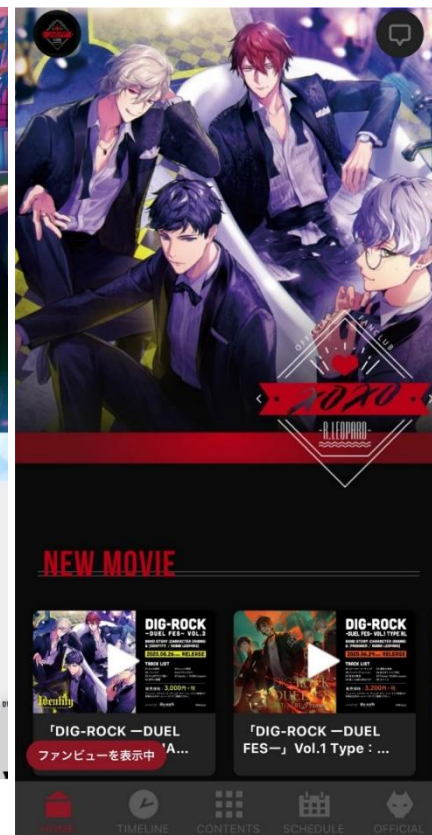
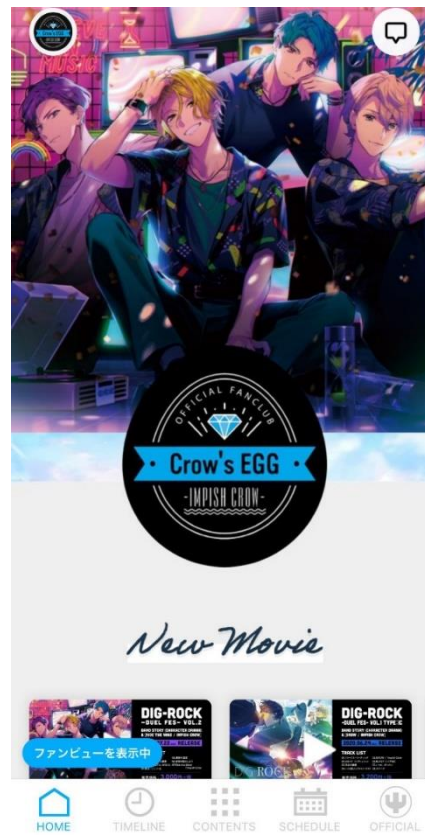
MintLip「DIG-ROCK」から過去を描く続編ドラマCD、「—BLUE×RED—」シリーズが2020年11月に2タイトル連続リリース

ミニアルバム 「Faith」 & 「Trigger」



「DIG-ROCK」から待望のミニアルバム「Faith」 & 「Trigger」が2020年12月に2タイトル同時リリース

公式ファンクラブアプリ



「DIG-ROCK」公式ファンクラブアプリが2020年9月6日より始動

Crow's EGG : <https://c-rayon.com/impishcrow/>
XOXO : <http://c-rayon.com/rubialeopard/>



今後：リアル店舗との各種コラボレーションが決定 公式オンラインストアにて新作グッズも続々展開予定

こらぼかふえほんぽLABOとコラボレーション



【9/20～11/3】DIG-ROCK × こらぼかふえほんぽLABO

mixxgardenとコラボレーション



【12/1～2021/1/31】DIG ROCK × mixxgarden

「DIG-ROCK」フェア



【9/7～9/30】ステラワース：DIG-ROCK新作リリース記念フェア&パネル展
【11/3～】 アニメイト：DIG-ROCK×Cheering Fes in animate

公式オンラインストアにて新作グッズ展開予定





今後：人気シリーズDIG-ROCK他、オリジナル新作タイトルが 続々リリース予定



DIG-ROCK —BLUE×RED—

DIG-ROCK —BLUE— Type : IC

DIG-ROCK —RED— Type : RL



DIG-ROCK 「Faith」 & 「Trigger」

DIG-ROCK Impish Crow ミニアルバム 「Faith」

DIG-ROCK RUBIA Leopard ミニアルバム 「Trigger」



PERFECTION NOISE

Episode.0

Vol.1 倉月成海

Vol.2 一条瀬那

Vol.3 向坂秋人

Vol.4 来宮千智



ロマンスコネクト

Chat.1 美澄 棗

Chat.2 柊 天嶺

Chat.3 春原伊吹

Chat.4 榊 稚冬

Chat.5 譲葉 湊

Chat.6 元宮 芹



青い春の音がきこえる

第1巻 起点

第2巻 一心

第3巻 刹那

第4巻 卒業



Re◆CARAT

Vol.1 紅坂珠樹

Vol.2 天海 紀

Vol.3 如月晶良

Vol.4 彩木一十



グッズ

実績：『鬼滅の刃』『SHOW BY ROCK』『へやキャン△』など
大人気IPグッズ・イラスト集の販売好調



鬼滅の刃
鬼滅の刃 キラ缶バッジ

2020年9月18日発売!

1個:400円+税

「鬼滅の刃」のキャラクターたちが、ホログラム仕様の缶バッジになって登場。

全6種

ちゅぽん!

大好評の人氣シリーズ

全8種

2020年8月31日発売!!
「ちゅぽんっ!シリーズ」
「鬼滅の刃」Vol.2

© 吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

SHOW BY ROCK!!
Come be a music millionaire!

memorial artbook Vol.2

SB69と共に歩んだ6年(2013-2019)を綴る至極の画集

全ショウパイロッカーに捧ぐ!!

収録数 300点超

サンキューロック

3,969円(税別) A4判 300ページ フルカラー

2020年8月7日発売!

©2013-2020 SANRIO CO.LTD. TOKYO, JAPAN © SHOW BY ROCK! BISHOP&A

SHOW BY ROCK!!
Come be a music millionaire!

memorial artbook Vol.1

SB69と共に歩んだ6年(2013-2019)を綴る至極の画集

みんな違ってみんな エモい!!

収録数 270点超

サンキューロック

3,969円(税別) A4判 302ページ フルカラー

2020年8月7日発売!

©2013-2020 SANRIO CO.LTD. TOKYO, JAPAN © SHOW BY ROCK! BISHOP&A

へやキャン△
HEYACAMP

アクリルコースター (illust.あるや) 全5種

2020年7月29日発売

1個 600円(税別)

へやキャン△キャラクターたちをイラストレーター・漫画家として活躍中のあるや、先生 描き起こし!

©あいら、芳文社/野外活動委員会

へやキャン△
HEYACAMP

アクリルキーチェーン (illust.あるや) 全5種

2020年7月29日発売

1個 600円(税別)

へやキャン△キャラクターたちをイラストレーター・漫画家として活躍中のあるや、先生 描き起こし!

©あいら、芳文社/野外活動委員会

グッズ

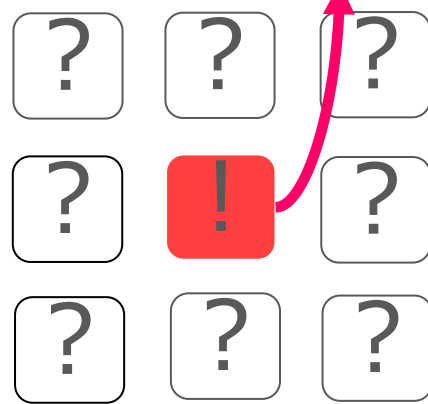
実績：『くじコレ』のサービス移管及び『Angel Beats!』などのくじ販売開始



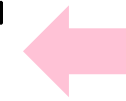
お客様



サイトにアクセス



特設ページでくじを引く！
当たった商品はその場でわかる！



お客様



商品はおお客様の元へ
直接配送



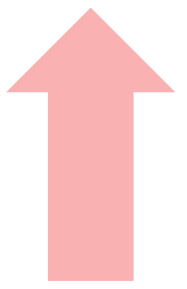
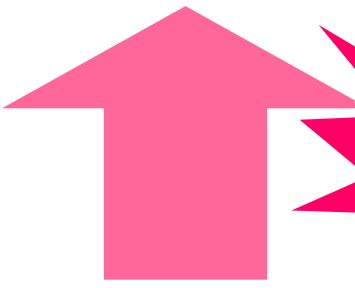
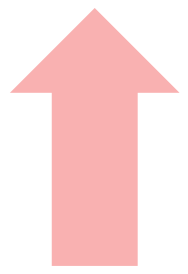
- 『くじコレ』はインターネット上で購入可能なハズレなしの抽選クジサービス
- 地域や時間を選ばず国内全てのファンの方が購入可能

- 『くじコレ』は2016年よりアクセルマークが提供しており、現在までに「五等分の花嫁」や「イナズマイレブン」「進撃の巨人」など大人気IPを利用した限定グッズを提供
- 一二三書房移管後、第一弾として、2020年7月10日より人気オリジナルテレビアニメ『Angel Beats!』10周年記念豪華グッズを対象としたくじを販売

グッズ

今後：エディアグループの強みを活かし、**取扱いジャンル・IP・種類拡大**
好調な**グッズ販売の更なる販路拡大**へ

IPファンの方々



女性向けIPグッズ

一般・男性向けIPグッズ

オリジナルIP ★

取得IP ★

共同・コラボIP ★

ラノベ
コミック
アニメ

実績：グループ内IP初のアニメ化タイトル「チート薬師のスローライフ」
制作進行中！ 他IPのアニメ化へ向けた協議も進行中



アニメ化



コミック（紙・電子）



ライトノベル（電子）



ライトノベル（紙）



※スタッフ・キャスト等詳細は
後日発表

2021年2月期 第2四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ **デジタルtoデジタル 電子コミック拡大**
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料



実績：人気ライトノベルシリーズ続巻、ネット小説大賞受賞作品発刊により 堅調に推移 6月-8月で13作品刊行



©Kizuka Maya

ブレイブ文庫
レベル1の最強賢者3巻(6/27)
チート賢者、初のダメージ!?
今度は学園祭&獣人の国で大暴れ!



©Kaya

サーガフォレスト
転生幼女はあきらめない 4巻(7/15)
かわいい子には旅をさせよ!?
幼女、北の大地へ!



©Jin Arata

サーガフォレスト
魔王令嬢の教育係 1巻(8/12)
第8回ネット小説大賞、期間中受賞作!
クビになった教師の転職先は魔王令嬢の教育係!



実績：「レベル1の最強賢者」コミック1巻大好評につき緊急重版！



コミック版「レベル1の最強賢者」
ニコニコ漫画 少年マンガランキング1位！



その手に【勇気】を
原作1巻～3巻はブレイブ文庫より
大好評発売中！



作品概要：

邪神によって異世界にハルトとして転生させられた西条遥人。転生の際、彼はチート能力を与えられるどころか、ステータスが初期値のまま固定される呪いをかけられてしまう。頑張っても成長できないことに一度は絶望するハルトだったが、どれだけ魔法を使ってもMPが10のまま固定、つまりMP10以下の魔法であればいくらかでも使えることに気づく。ステータスが固定される呪いを利用して下級魔法を無限に組み合わせ、究極魔法よりも強い下級魔法を使えるようになったハルトは、専属メイドのティナや、チート級な強さを持つ魔法学園のクラスメイトといっしょに楽しい学園生活を送りながら最強のレベル1を目指していく！(©Kizuka Maya)

著 者 / 木塚麻弥
イラスト / 水季
漫画 / かん奈



実績：大人気小説「姉が剣聖で妹が賢者で」のコミカライズ連載開始



原作：戦記暗転
漫画：そらモチ
キャラクター原案：大熊貓介

大人気小説をコミカライズ。 コミック版『姉が剣聖で妹が賢者で』が連載開始！

超実力主義国家、ラルク王国。
その国王の息子でありながら武の才能がないラゼルは、剣聖の姉や賢者の妹と比べられ、追放されてしまう。
そんなラゼルは持ち前のポジティブさで、別の国で冒険者として生きていこうとするのだが、彼を溺愛するお姉ちゃんたちと妹が追ってきて!?

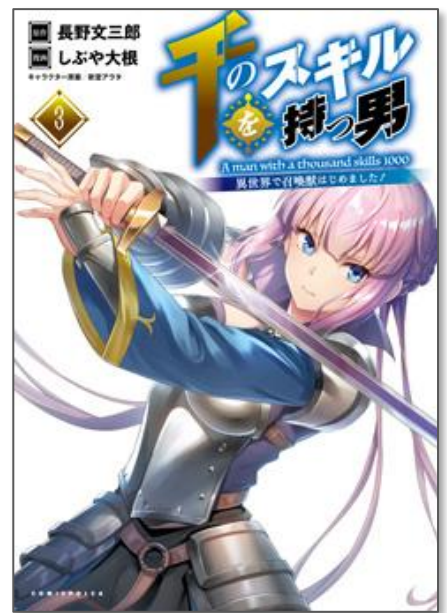
漫画：そらモチ
原作：戦記暗転
キャラクター原案：大熊貓介



「藤倉君のニセ彼女」 コミック1巻発売！

憧れの藤倉君の「ニセ彼女」に…?!
学校一のイケメンと、無表情屁理屈女子の青春ラブストーリー！

漫画：かなめもにか
原作：村田 天
キャラクター原案：pon-marsh



「千のスキルを持つ男」 コミック3巻発売！

異世界で召喚獣として働くことになったコウタとアキト。コウタとクララの関係は…。中年サラリーマンが日本と異世界を行き来しながら冒険する異世界ファンタジー第3巻！

漫画：しぶや大根
原作：長野文三郎
キャラクター原案：新堂アラタ



実績：漫画動画コンテンツを「タテ読みマンガ」として配信先増加 デジタルtoデジタルの具現化

漫画動画



タテ読みマンガ化



2021年2月期 第2四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

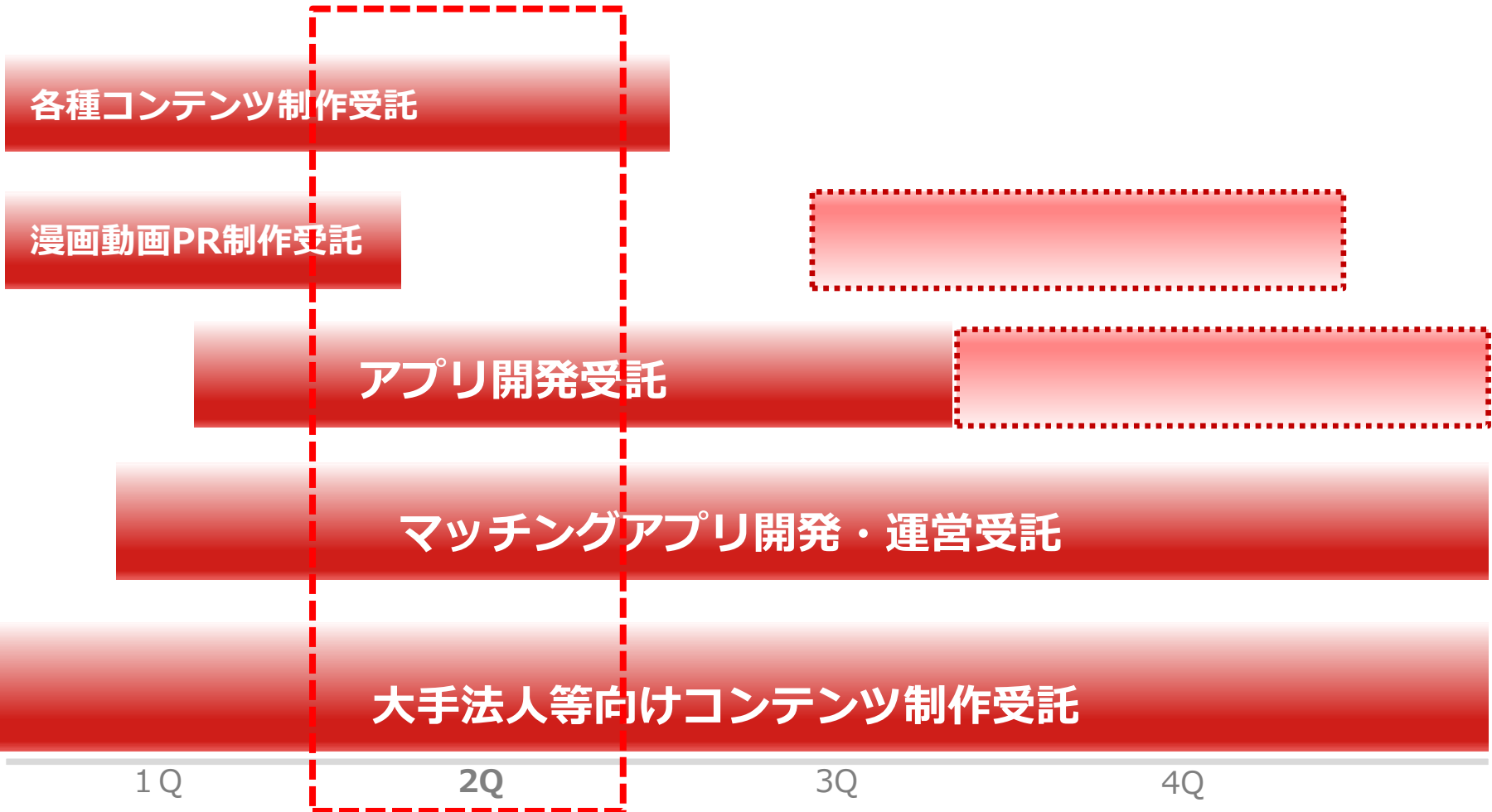
- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ **BtoBビジネス**
- ・ 総括

参考資料



実績：既存受託案件に加え、マッチングアプリや各種コンテンツ開発及び制作受託案件が積み上がり、安定収益基盤拡大 他案件も協議中

コンテンツ制作受託状況



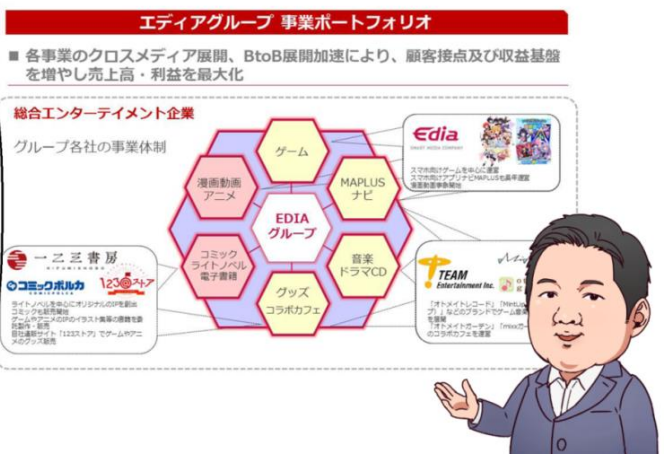
2021年2月期



実績：PR漫画動画制作受託実績積み上げ 決算説明用漫画動画制作受託各社と協議中

決算説明用漫画動画

さきほどもご覧になって
いただいたように、
エディアグループはゲームサービス、
ライブエンターテインメントサービス、



PR漫画動画

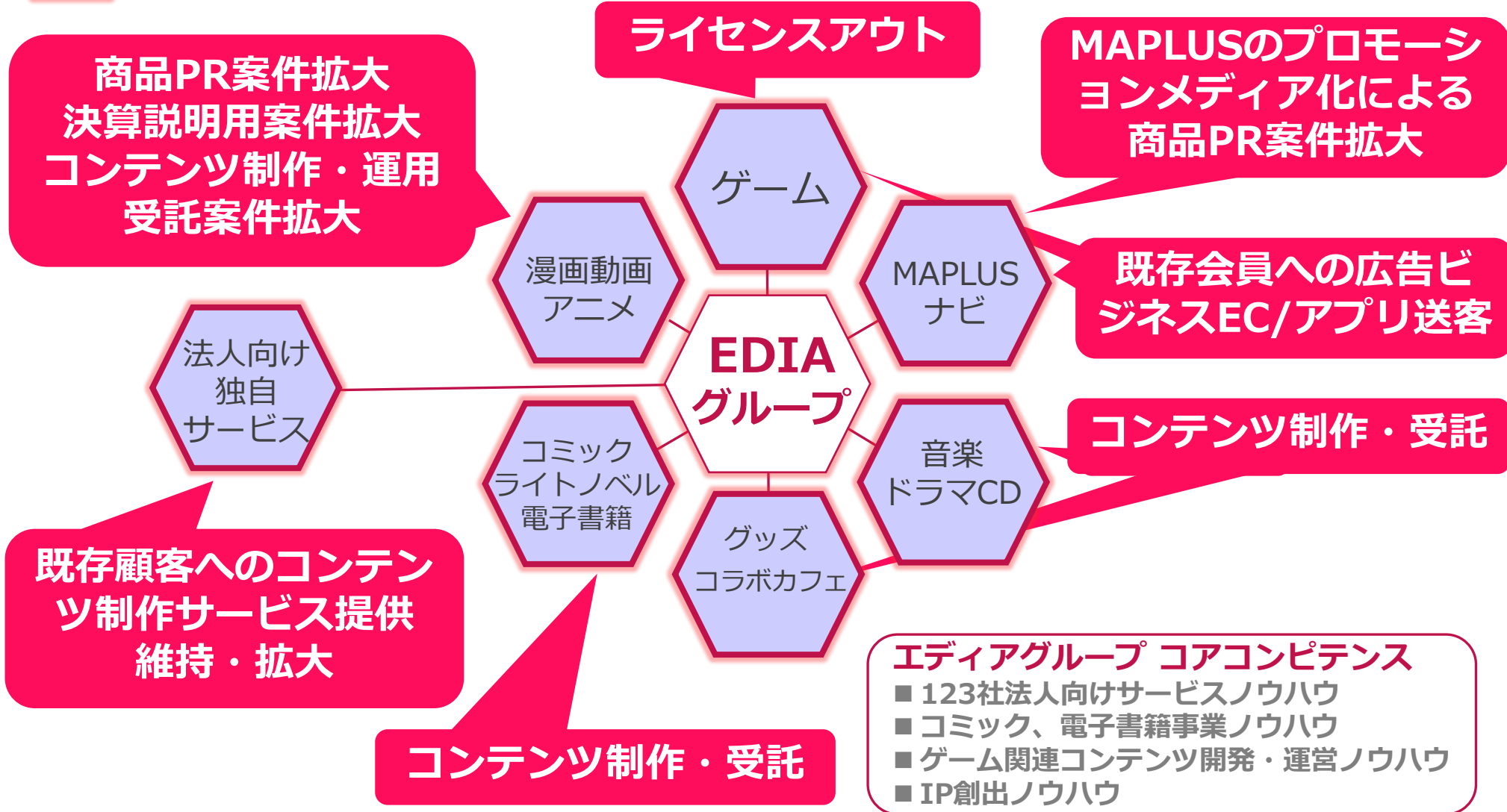


漫画動画運営受託





今後：既存BtoBサービスに加え、エディアグループの新たな強みを活用したBtoBサービス拡大によりマネタイズ多角化進展



2021年2月期 第2四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス

総括

参考資料

年間目標KPI 総括

時期	ライトノベル 刊行作品数	コミック 作品数	ドラマCD 作品数
1Q	11作品	2作品	14作品
2Q	13作品	3作品	11作品
進捗率	24%	50%	36%
年度目標	100作品	10作品	70作品



IP創出は概ね想定通りに進捗

四半期ごとのマイルストーン

1Q

2020.3~

ゲームサービス海外展開
BtoB受注案件稼働

達成済

収益基盤拡大

達成済

2Q

2020.6~

ゲームサービス活況期
ラノベ・コミック新作

四半期単位での黒字化

- ✓ ゲームサービスは主カタイトル周年イベントにより売上高躍進
 - ✓ ライトノベル・コミック・電子書籍は引き続き好調
 - ✓ ドラマCD・グッズ売上堅調
- ⇒上記により**四半期単位での黒字化達成!**

- コロナ禍により、以下のマイナス要因あり
- ✓ コラボカフェ客足伸びず
⇒カフェ事業からの撤退
 - ✓ MAPLUSキャラdeナビ DL数増加鈍化

3Q

2020.9~

ラノベ・コミック新作
グッズ販売活況期

**コンテンツ制作投資加速
安定黒字化**

4Q

2020.12
~2021.2

全サービスライン底上げ

通期黒字化達成

2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

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 賀島 義成

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
ライフエンターテインメントサービス
漫画動画サービス

グループ会社 株式会社ティームエンタテインメント
(音楽レーベル事業・コラボカフェ事業)
株式会社一三書房
(出版事業・グッズ事業)

沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大
- 2018年よりティームエンターテインメント、一三三書房が加わりグループ経営へ移行



エディアの位置情報技術を利用したサービス変遷

- 2005年に日本初のSDカードポータブルナビを開発以来、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、様々なサービスへ活用

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

2019年8月「MAPLUS+声優ナビ」から「MAPLUSキ
ャラdeナビ」に名称変更、プラットフォーム化開始



エディアグループがターゲットとするエンターテインメント市場

ゲーム好き、マンガ好き、ドラマCDが好きなど、自分が好きなIPコンテンツに熱中しているコアユーザー層から構成される日本及び海外マーケット

【エディアグループによるマーケット分析】

- スマートフォンやタブレットを使用しての多様な楽しみ方拡充
- 市場に投入されるコンテンツ数拡大
- 当該市場における消費者の好きなものへの消費心理良化
- 好きなIPの関連商品・サービスを幅広く購入
- ゲーム市場：国内は成熟化、海外拡大傾向
- コミック市場：紙媒体減少、電子コミック成長
- IP関連グッズ市場：IPは戦国時代、人気IPは収益性高

エディアグループ事業領域



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。