

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

2022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
2021年10月15日

決算概要

- 2Q連結会計期間 売上高：593百万円
- 2Q連結累計期間 売上高：1,205百万円
(対前年同期比：△35百万円 △2%)

- 2Q連結会計期間 営業利益：32百万円
- 2Q連結累計期間 営業利益：57百万円
(対前年同期比：+44百万円 +338%)

事業概要

- IP事業売上高及び利益増加
 - レトロゲームタイトルのライセンスアウト案件増加
 - オンラインくじビジネスは大幅に販売増加
- 出版事業売上高一時的な落ち込み
 - ライトノベル新作好調
 - 新作コミックリリース遅延により売上高積み増しできず
- BtoB事業売上高一時的な落ち込み
 - 1Q制作受託案件ピークの反動による売上減

3Q以降 取組み

- 伸び率の高い出版（コミック・電子書籍）・グッズ販売・ドラマCD等に注力
- 保有IP（レトロゲーム・オリジナルタイトル）のクロスメディア展開強化
- IP制作投資（ライトノベル・コミック・ドラマCD）加速
- BtoB事業案件受注に向け営業強化
- グループ本社統合による固定費削減効果を楽しむ

東証市場 区分選択

- グロース市場選択を意思決定
- 「事業計画及び成長可能性に関する事項」を近日開示予定

中長期 展望

- IP創出、IP有効活用に注力しマネタイズの多角化
- ライトノベル・コミック新作品数増加と電子書籍売上拡大
- BtoB事業案件受託に向け営業強化

目次

2022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事業
- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

エディアの中長期展望

参考資料

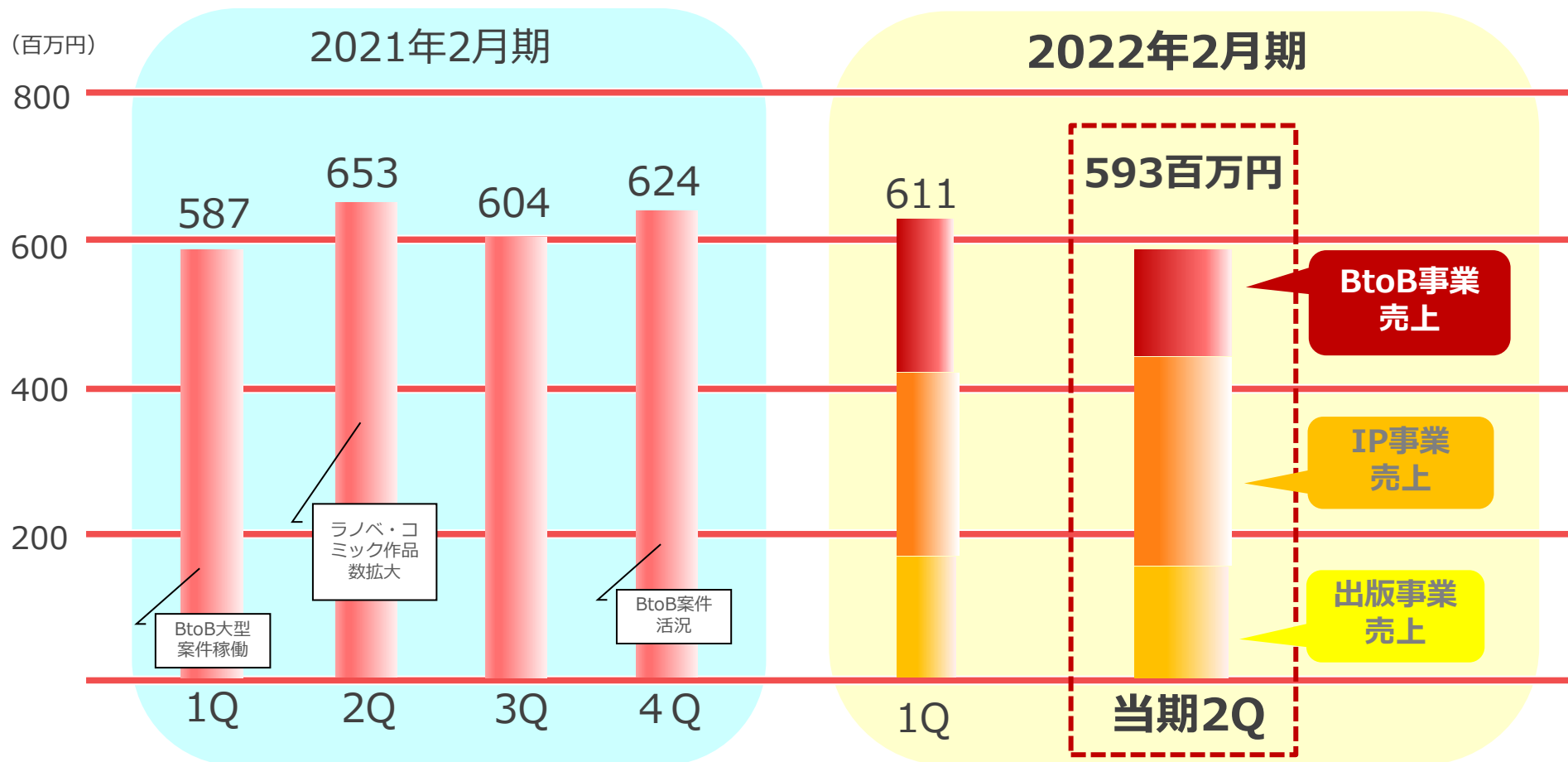
2022年2月期2Q連結業績（累計期間）ハイライト

- **対前期2Q比較で減収増益** ゲームサービス売上減等による**売上高微減**も**高利益率のグッズ販売・ライセンスアウト案件増加**により、**高い収益性を維持**

損益区分 単位：百万円	2021年2月期 2Q連結実績	2022年2月期 2Q連結実績	対前年同期比 〈増減率〉
売上高	1,241	1,205	△35 〈△2%〉
売上原価	500	491	△9 〈△1%〉
売上総利益	740	714	△26 〈△3%〉
販売費及び 一般管理費	727	656	△71 〈△9%〉
営業利益	13	57	+44
経常利益	6	54	+48
親会社株主に帰属 する当期純利益	△7	40	+48

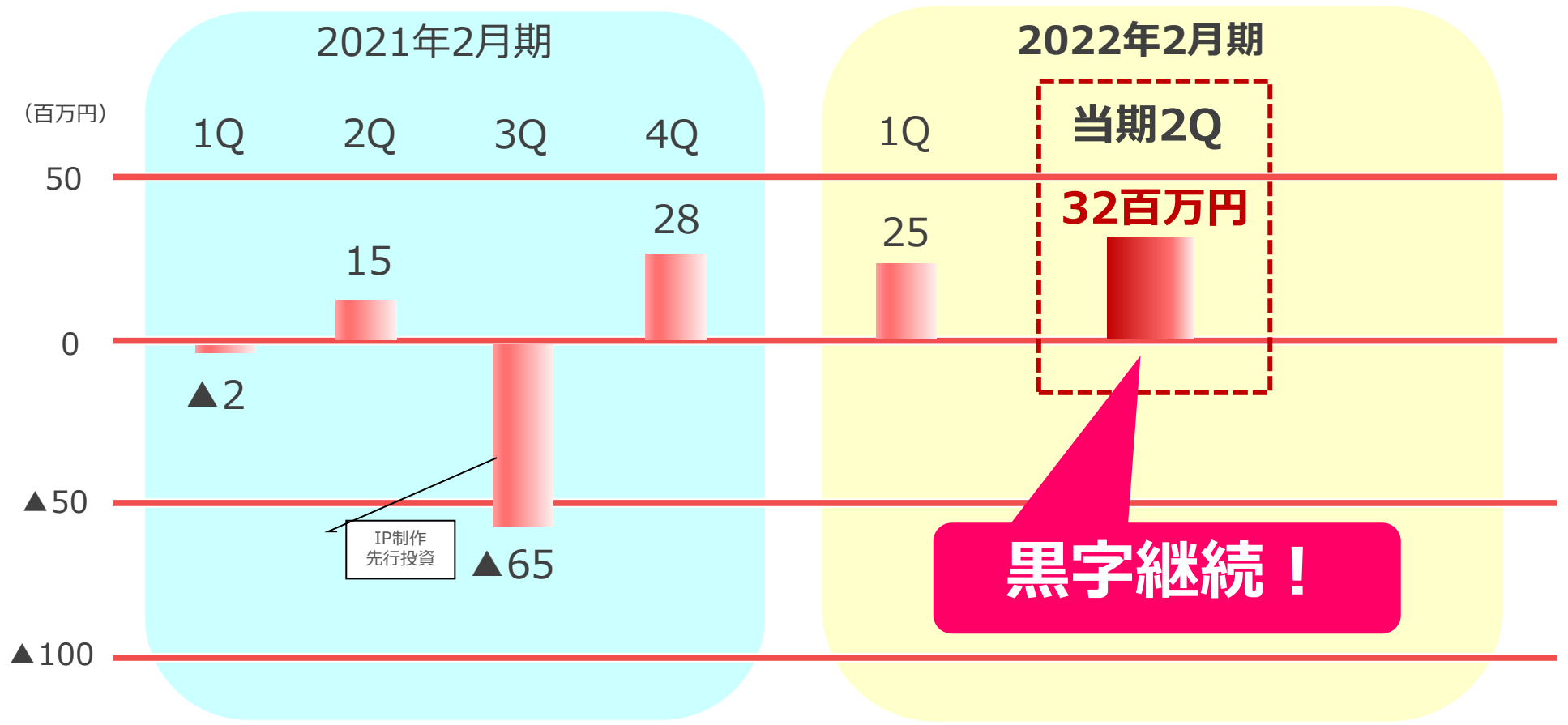
■ 2Q連結売上高及び四半期推移

- **まるくじ等のオンラインくじサービス売上増加、レトロゲームタイトルのライセンスアウト案件増加によりIP事業売上高増加**
- **ライトノベル新作売上好調も新作コミック創刊遅延により出版事業売上高一時的落ち込み**
- BtoB事業売上 1Q制作受託案件ピークの反動による売上減



2Q連結営業損益及び四半期推移

- **利益率高いライセンスアウト収益及びオンラインくじサービス売上増加による利益増加**
- **出版作品の海外翻訳・他社利用案件増加によるライセンスアウト収益により利益増加**
- 前期4Qから引き続き**当期2Qも黒字継続**



特別損益項目

■ 特別損失：本社移転費用 7百万円

- ✓ 子会社本社移転に係る資産除却、移転費用等を本社移転費用として特別損失計上



コロナ禍や今後の事業環境を踏まえた**在宅勤務制度導入**及び**子会社本社移転（グループフロア統合）**に伴い**一時的な損失負担**となるも、**今後、本社固定費削減効果享受**により、**より利益を生みやすい体制へ**

連結財政状態ハイライト

- 営業利益計上等により**現金及び預金増加（流動比率高水準維持）**
- 負債減少・**純資産増加し健全水準維持（自己資本比率良水準維持）**
- **営業CFも大幅プラス**へ改善

2021年2月期末

現金預金 896	流動負債 751
売掛金 526	固定負債 179
流動資産 1,513	純資産 758
固定資産 176	
総資産 1,689	負債純資産 1,689

流動比率：201% 自己資本比率：44%

2022年2月期 2Q末

現金預金 936	流動負債 644
売掛金 425	固定負債 156
流動資産 1,451	純資産 799
固定資産 148	
総資産 1,600	負債純資産 1,600

流動比率：225% 自己資本比率：50%

2022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事業
- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

エディアの中長期展望

参考資料

エディアグループ成長戦略基本方針

■ 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

事業構造変革後の
成長軌道スタートへ

注力事業領域・経営資
源投資の選択と集中

グループ意思決定機構
の再構築と迅速化

グループ経営に向けた
組織構造再編

エディアグループ成長戦略

- グループ経営に向けた組織構造再編
- グループ意思決定機構の再構築と迅速化

担当サービスラインナップ

IP事業



代表取締役社長
賀島 義成

- ゲームサービス
- ライフエンターテインメント
- 音楽・ドラマCD
- グッズ・イラスト集
- ライセンスアウト・アニメ

チームエンタテインメント社長兼任

出版事業



執行役員
辺見 正和

- 電子書籍
- ライトノベル
- コミック

3月1日就任
一二三書房社長兼任

BtoB事業



執行役員
古澤 廣祐

- 受託開発・運用
- システム・アプリ開発
- ゲーム受託
- 漫画動画

グループ各社の事業体制



SMART MEDIA COMPANY

- スマホ向けゲームを中心に運営
- スマホ向けアプリナビMAPLUSも長年運営



- ライトノベル・コミック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」にて有力IPグッズ販売



- 「MintLip (ミントリップ)」などのブランドでゲーム音楽やドラマCDを展開
- グッズをオンラインくじ及び自社通販サイトで販売



※2021年8月末現在

エディアグループ成長戦略

- 事業構造変革後の成長軌道スタートへ
- 注力事業領域・経営資源投資の選択と集中

事業別成長戦略

IP事業

- IPの創出・取得を加速
- 日本・海外マーケットに向けて、クロスメディア展開

出版事業

- 今後大幅な市場拡大が見込まれるため集中投資事業領域
- ラノベ・コミック作品制作体制強化、数多くの作品制作により電子コミック事業拡大促進

BtoB事業

- エディアグループのコアコンピタンスを活かしたBtoBビジネスサービス拡大

具体的な戦略

- IP制作及び取得加速により保有IP数拡大、各IPの育成
- 「保有人気IP数」×「顧客との接点」、ライセンスアウト展開等にて収益拡大
- グッズ販売サービス販路拡大

- ライトノベル・コミックの作品ラインナップ増加
- 電子書籍の取扱種・配信先の順次拡大
- 新レーベル立ち上げ
- スtockビジネスモデルにより売上拡大
- アニメ化、グッズ化により書籍拡販相乗効果追求

- 営業体制活性化により収益性高い大型案件受託獲得
- 受託案件積み上げにより新サービス・IP生成基盤創出

2022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事業

- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

エディアの中長期展望

参考資料

ドラマCD
グッズ

実績：オリジナルドラマCD「DIG-ROCK」diceシリーズ売上好調
今後：更なる新シリーズ投入にて「DIG-ROCK」ブランド活性化へ

新シリーズ「dice」絶賛発売中！



DIG-ROCK HOUND ROAR Vol.1 2021.11.24 発売予定
豪華版（アクリルキーホルダー付）と通常版を用意！

DIG-ROCK —dice—

DIG-ROCK —dice— Type : IC 2021.3.24 発売

DIG-ROCK —dice— Type : RL 2021.4.28 発売

DIG-ROCK —dice— Type : HR 2021.5.26 発売

DIG-ROCK —dice— Type : IC×HR 2021.6.23 発売

DIG-ROCK —dice— Type : RL×HR 2021.7.28 発売



DIG-ROCK —BREAKTIME in NY— Type:IC 2021.12.22 発売予定

DIG-ROCK —BREAKTIME in NY— Type:RL 2021.12.22 発売予定

©MintLip

ゲーム
コミック

今後：アニメイトカフェにて「DIG-ROCK×Gratte」のコラボ開催！ 「DIG-ROCK」のゲーム化、コミカライズ化決定！！

DIG-ROCK×Gratte



HOME > Gratte > DIG-ROCK×グラッテ

DIG-ROCK×グラッテ

グラッテ

- アニメイト仙台
- アニメイト吉祥寺/バルコ
- アニメイト札幌
- アニメイト渋谷
- アニメイト名古屋
- アニメイト福岡/バルコ
- アニメイト岡山
- アニメイト大阪日本橋
- アニメイト横浜ビブレ
- アニメイト新宿/バルコ

いいね！ 0 ツイート

2021.09.04



<クロスメディア展開>

人気漫画家、三月未来先生による

コミカライズ決定!!

そして、、、 「DIG-ROCK」ファンの方々待望の

ゲーム化決定!!

※協業先による販売を予定しております。

イベント
グッズ

今後：「DIG-ROCK」初のライブハウスイベント開催！ ファンクラブアプリによるチケット優先販売、E-STOREにおける グッズ予約販売等実施

初のライブハウスイベント開催決定！

『DIG-ROCK -REAL- in AKABANE ReNY alpha』



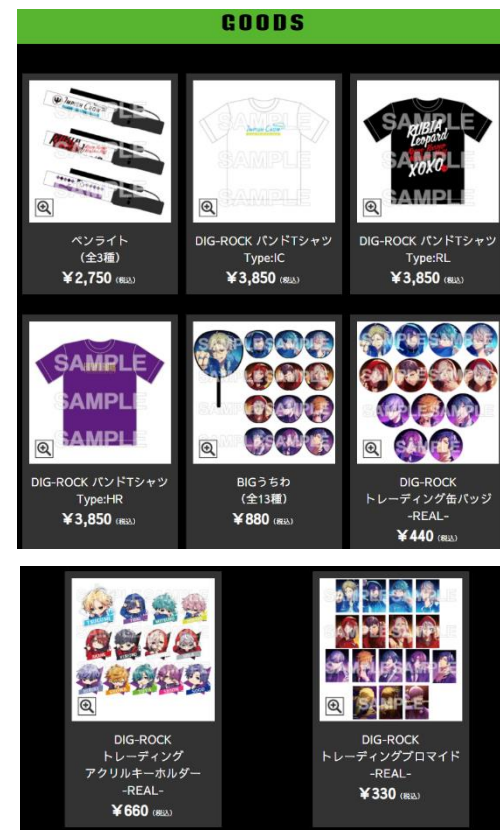
ライブハウスで行う初のファンイベント

開催日：2021年10月9日(土) 10日(日)

ファンクラブアプリで チケット優先販売！



TEAM E-STOREで グッズ予約販売！



グッズ
オンライン
くじ

**実績：オンラインくじサービス『くじコレ』『まるくじ』は人気IPとの
コラボによりグッズ販売増加**
今後：有力人気IPとのコラボは引き続き継続



劇場版 あの日見た花の名前を
僕達はまだ知らない。

あの夏から十年——

10周年目を迎えた人気作品「あの花」が
くじコレに登場！
描き起こしたデフォルメイラストなどを使用した
商品がラインナップ！

ボックス
くじ

©ANOHANA PROJECT

「進撃の巨人」オリジナルグッズがまるくじに登場！
まるくじ限定描き下ろしイラストを使用したグッズラインナップです！

©諫山創・講談社 / 「進撃の巨人」The Final Season製作委員会

大人なファンに普段使っていたきたい
オリジナリティあふれる限定グッズがハズレなしである！

ゴジラS.P がくじコレに
上陸！

Godzilla Singular point

TM & © TOHO CO., LTD.

『DIG-ROCK』がまるくじに登場！
初登場のグッズを多数取り揃えたラインナップです！！

©MintLip

©ANOHANA PROJECT
TM & © TOHO CO., LTD.
©諫山創・講談社 / 「進撃の巨人」The Final Season製作委員会
©MintLip

- 『くじコレ』及び『まるくじ』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

ゲーム

実績：「夢幻戦士 ヴァリス」のNintendo Switch 版発売日決定！

事前予約数も好調！

保有レトロゲームタイトルの欧米市場向けライセンスアウト決定！



※Nintendo Switch、Nintendo Switch Onlineは任天堂の商標です。

Nintendo Switch用ソフト

「夢幻戦士ヴァリスCOLLECTION」

パッケージ版を2021年12月9日発売！

8月20日予約受付開始し予約数好調！

保有レトロゲームタイトルのうち12タイトルが、Blaze Entertainment Ltd.が販売する携帯レトロゲーム機

「Evercade」用ソフトの公式ライセンスタイトルとして採用！

欧米市場にむけて
レトロゲーム12タイトルの
ライセンスアウト決定！



今後：保有レトロゲームタイトルのライセンスアウト引き合い多く、更なる安定収益拡大見込

海外向けハイパーカジュアルゲーム本格配信開始に向け準備中
国内外問わず楽しめるハイパーカジュアルゲームへの展開にも注力



「Miracle Baseball」は、株式会社エディアが配信している野球盤ゲームをモチーフとした海外配信用ハイパーカジュアルゲームです。タップのみで遊べて、9回裏から爽快に逆転ホームランを狙っていただく。後がない状況で逆転する気持ちよさ、テンポの良いゲーム体験が本作の魅力です。



「10秒走RETURNS」は2010年にジー・モードからリリースされニンテンドーDSi / ニンテンドー3DSで人気を博した「10秒走」の完全新作版のアクションゲームとなります。棒人間を操り、左右移動、ジャンプ、ダッシュ、壁ジャンプのシンプルな操作を駆使して、10秒以内にゴールを目指すゲームです。Nintendo Switchの特性を活かした「おすそわけプレイ」で2～4人対戦も楽しめます。

※ニンテンドーDSi / ニンテンドー3DS・Nintendo Switchは任天堂の商標です。



実績：「MAPLUSキャラdeナビ」において人気IPキャラ追加、積極的なセール実施によりコロナ禍においても累計DL数拡大中！

DL数・キャラ数推移



キャラ数・DL数
増加継続



DL数(人)

■ 累計DL数 ▲ 累計キャラ数

キャラ数(体)



アニメ
グッズ

今後：グループ内IP初のアニメ「チート薬師のスローライフ」放映終了も次なる展開として初の試みとなるNFTデジタルアートボード販売へ



NFTデジタルアートボードとは、デジタルコンテンツにNFT1を結び付けたもの。NFTプラットフォームを通じて2次流通が可能となります。

※NFT（Non-Fungible Token）とは非代替性トークンの略であり、代替が不可能なブロックチェーン上で発行された、送信権が入った唯一無二のデータのこと。デジタル上での資産の鑑定書や所有証明書としての役割を持っており、近年デジタル上のコンテンツなどに希少価値を持たせることが可能となっています。

(C)ケンノジ/一三書房,チート薬師製作委員会

2022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事業
- ・  **出版事業**
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

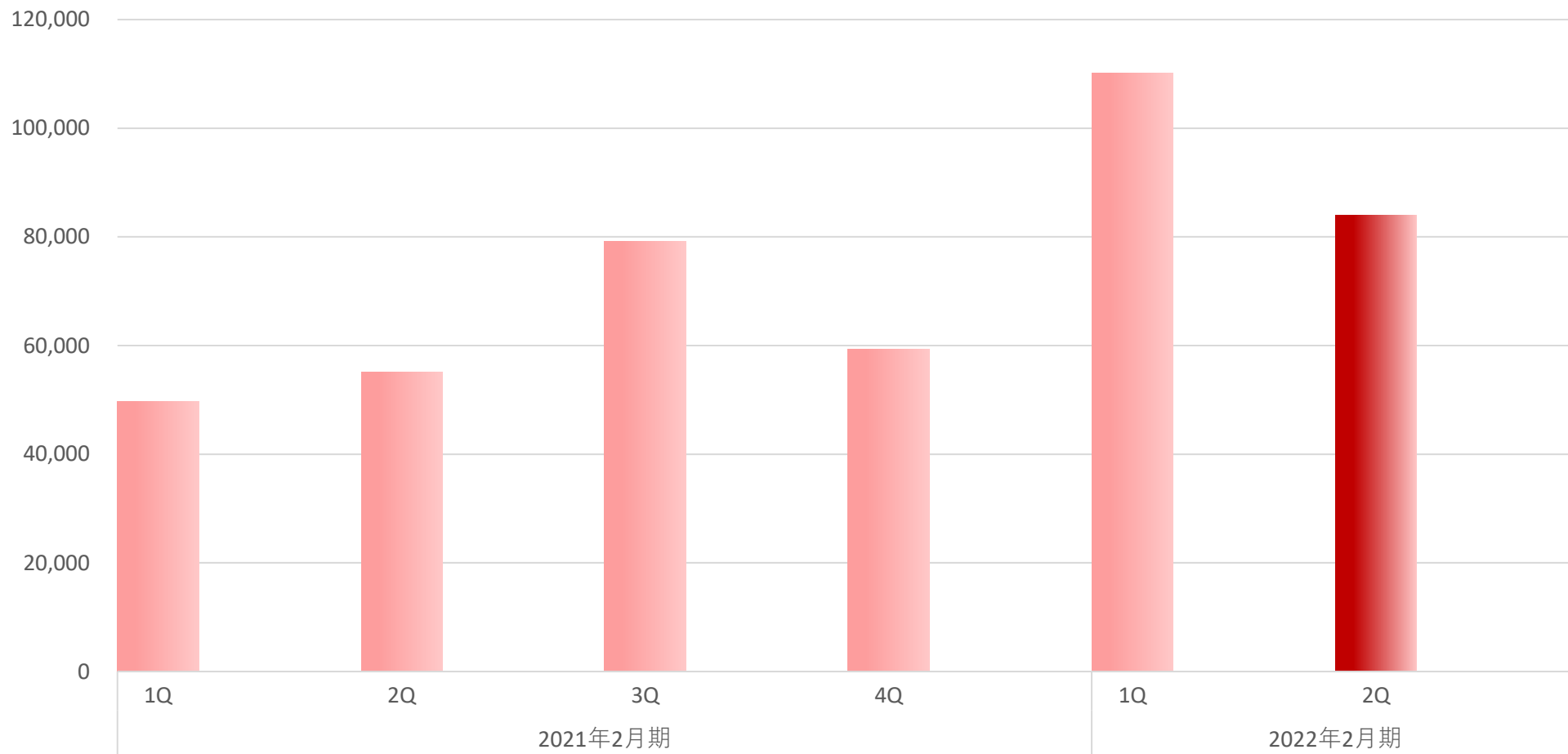
エディアの中長期展望

参考資料

実績：対1Q比減少も、前年同期比で作品数増加**により**電子書籍売上飛躍！**
比例して**ライセンスアウト収益**（海外翻訳等）も**右肩上がり**
今後も**電子コミック市場拡大・作品投入**により**更なる売上拡大見込****

電子書籍売上高推移

(千円)



ラノベ

実績：ライトノベルは人気シリーズの続巻中心に販売により堅調に推移

6月-8月で11作品刊行

6月

7月7日よりアニメ放送開始の「チート薬師のスローライフ」最新巻が発売。大人気シリーズ「四度目は嫌な死属性魔術師」8巻もついに発売。



7月

コミックポルカで大好評連載中「雷帝と呼ばれた最強冒険者、魔術学院に入学して一切の遠慮なく無双する」原作第2巻、ほのぼのスローライフの「異世界領地改革 ～土魔法で始める公共事業～」3巻が発売



8月

コミックポルカで大好評連載中「バートレット英雄譚」の原作第3巻、フレックスコミックのcomicメテオにて大人気連載中の「異世界制服記」原作2巻が発売

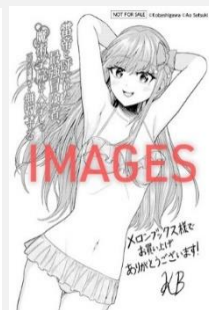


コミック

実績：「転生貴族の異世界冒険録～カインのやりすぎギルド日記～」の
 スピンオフコミック2巻など、人気シリーズを**6作品刊行**



大人気小説「転生貴族の異世界冒険録」のスピノフシリーズ「転生貴族の異世界冒険録～カインのやりすぎギルド日記～」2巻、原作者自らがコミカライズを行い話題となった「仲間が悪すぎる幼馴染が俺が5年以上ハマっているFPSゲームのフレンドだった件について。」1巻がついに発売



「オトナも楽しめるコミック」をコンセプトにスタートした新レーベル「コミックノヴァ」より「雷帝と呼ばれた最強冒険者、魔術学院に入学して一切の遠慮なく無双する」の1巻が発売



「異世界の戦士として国に招かれたけど、断って兵士から始める事にした」3巻が6月、「ミリモス・サーガ 末弟王子の転生戦記」2巻を8月に刊行

コミック
ラノベ

実績：『一二三書房WEB小説大賞』『一二三書房マンガ大賞』コンテスト 開催！次なるヒット作品候補の探索注力中

小説投稿サイト「小説家になろう」と共同で『一二三書房 WEB小説大賞』コンテストを8月16日より開催、WEBコミックスレーベル『コミックポルカ』『コミックノヴァ』の連動コンテストとして『一二三書房 マンガ大賞』を開始



一二三書房 WEB小説大賞

応募期間：2021年8月16日(月)～2021年11月15日(金)

文字数制限：無し（未完作品も可）

ジャンル：不問

最終結果発表：2022年2月15日予定



一二三書房 マンガ大賞

応募期間：2021年8月16日(月)～2021年11月15日(金)

ページ数制限：無しジャンル：不問

最終結果発表：2022年2月15日頃を予定

©Kennoji ©:/XUEFEI/ ©Kobashigawa ©Ao Satsuki

コミック
ラノベ

今後：3Q、4Qにかけてコミック・ライトノベルは月4作品ペースで新作品投入と出版速度加速 電子書籍との相乗効果により売上大幅拡大へ



コミック下期
22作品刊行予定

電子書籍も同時展開



ライトノベル下期
25作品刊行予定



コミック
連載

今後：「コミックノヴァ」にて新作コミック3作品、「コミックポルカ」にて新作コミック1作品が連載開始!



黒エルフに飼われた俺のダンジョン生活 ～三食風呂と地獄つき～

©Kenji Saito/FIREWORKS ©Relucy ©Soyoki ©HIFUMISHOBO

「トリニティセブン」など数々の漫画原作やゲームシナリオを手掛けた大人気漫画原作者「サイトウケンジ」と、大人気漫画家「レルシー」のタッグで臨む、待望の『コミックノヴァ』初のオリジナル作品



魔物を狩るなと言われた最強ハンター、料理ギルドに転職する

©Okumura Asagi ©NOBENO MASAYUKI ©HIFUMISHOBO

魔物を狩るのがかわいそう——？ そんな世論をねじ伏せるグルメアドベンチャー！

サーガフォレストより発売中の大人気異世界ノベルのコミカライズ配信開始



モブ高生の俺でも冒険者になればリア充になれるか？

©jagi ©Hyakkin ©HIFUMISHOBO

スクールカーストを駆け上げろ——!!ブレイブ文庫より発売中の大人気ローファンタジー作品がコミックノヴァにて連載を開始!



メシマズ無双オンライン ～山盛りデバフを召し上がれ～

©Supana Onikage ©Kei Takato

無邪気な心が地獄の鍋蓋を開けてしまった——!? 小説家になろうで人気のWeb小説『メシマズ無双オンライン～山盛りデバフを召し上がれ～(著：鬼影スパナ)』のコミカライズがコミックポルカにてスタート!

2022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事業
- ・ 出版事業
- ・  **BtoB事業**
- ・ 総括

エディアの中長期展望

参考資料



実績：1Q大手法人向けスポット受託案件の反動減により売上高伸び悩み
継続案件による安定収益を享受しつつ新たな案件獲得へ営業強化

コンテンツ制作受託状況





今後：エディアグループのコアコンピタンスを活用した多種多様なBtoBサービス拡大によりマネタイズ多角化進展へ

**EDIA
グループ**

ゲーム

アプリ
MAPLUS
ナビ

漫画動画
アニメ

法人向け
独自
サービス

コミック
ライトノベル
電子書籍

音楽
ドラマCD

グッズ
くじコレ
まるくじ

- ゲーム開発・運営受託
- ライセンスアウト
- ローカライズ

- 既存会員への広告ビジネス
EC/アプリ送客

- 商品PR動画制作受託
- 決算説明用動画制作受託
- コンテンツ制作・運用受託

- アプリ開発・運営受託

- MAPLUSのプロモーション
メディア化による商品PR

- ゲーム音楽制作受託
- イベント企画・運営受託
- コンテンツ制作・受託

- システム開発・運営受託
- 各種コンテンツ制作受託
- ゲーミフィケーション

- 作品コンテンツ制作・受託
- IPコミカライズ受託

- IPグッズ化・制作受託
- グッズ販売PF運営受託

- エディアグループ コアコンピタンス**
- IP創出ノウハウ
 - コミック、電子書籍事業ノウハウ
 - ゲーム関連コンテンツ開発・運営ノウハウ
 - 法人向けサービスノウハウ
 - イベント企画・運営ノウハウ

2022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事業
- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業

総括

エディアの中長期展望

参考資料

年間目標KPI 総括

時期	出版事業 ライトノベル 刊行作品数	出版事業 コミック 作品数	IP事業 ドラマCD 作品数
1Q	10作品	9作品	9作品
2Q	11作品	6作品	7作品
進捗率	42%	37%	53%
年度目標	50作品	40作品	30作品



**コミックに一部遅れあるも、
IP創出は概ね想定通りに進捗**

成長戦略 四半期ごとのマイルストーン

1Q

2021.3~

組織構造再編

達成済

安定した成長軌道へ

達成済

2Q

2021.6
~2021.8

ゲームサービス活況期
初の自社IPアニメ放映

コンテンツ制作投資加速

- ✓ レトロゲームクラウドファンディング成功、海外ライセンスアウトも活況
 - ✓ エディアグループ初のオリジナルIPアニメ放映効果もありライトノベル・コミック（電子書籍含む）は引き続き好調
 - ✓ コミック中心にコンテンツ制作投資進むも一部遅延等により3Q以降にずれ込む
- ⇒上記により2Qマイルストーンいずれも**達成!**

3Q

2021.9~

ラノベ・コミック新作
グッズ販売活況期

**コンテンツ販売数の増加
安定黒字化**

4Q

2021.12
~2022.2

全サービスライン底上げ

**過去最高通期売上高
通期営業黒字達成**

2022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

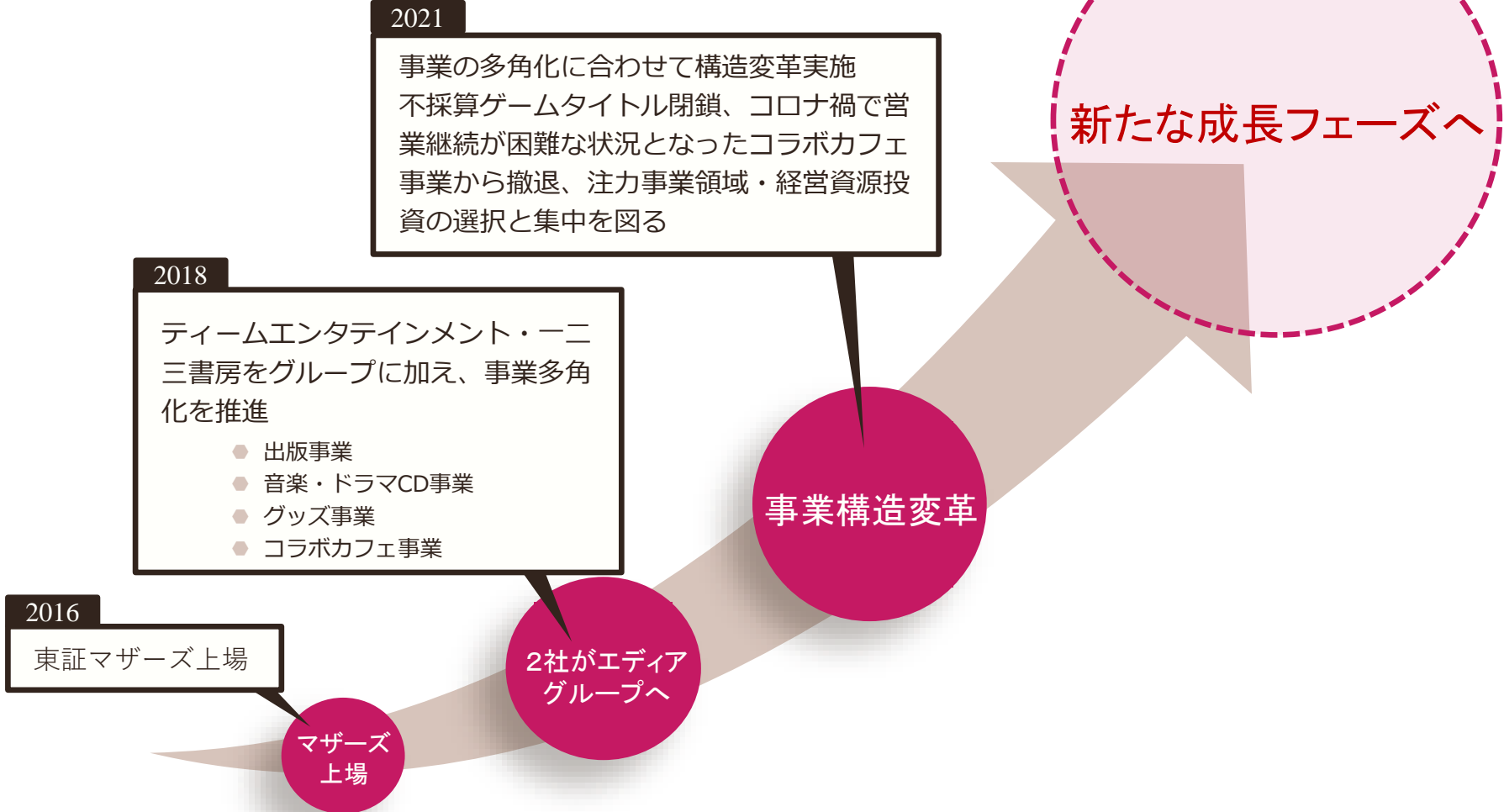
- ・ IP事業
- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

エディアの中長期展望

参考資料

事業構造変革後の成長軌道スタートへ

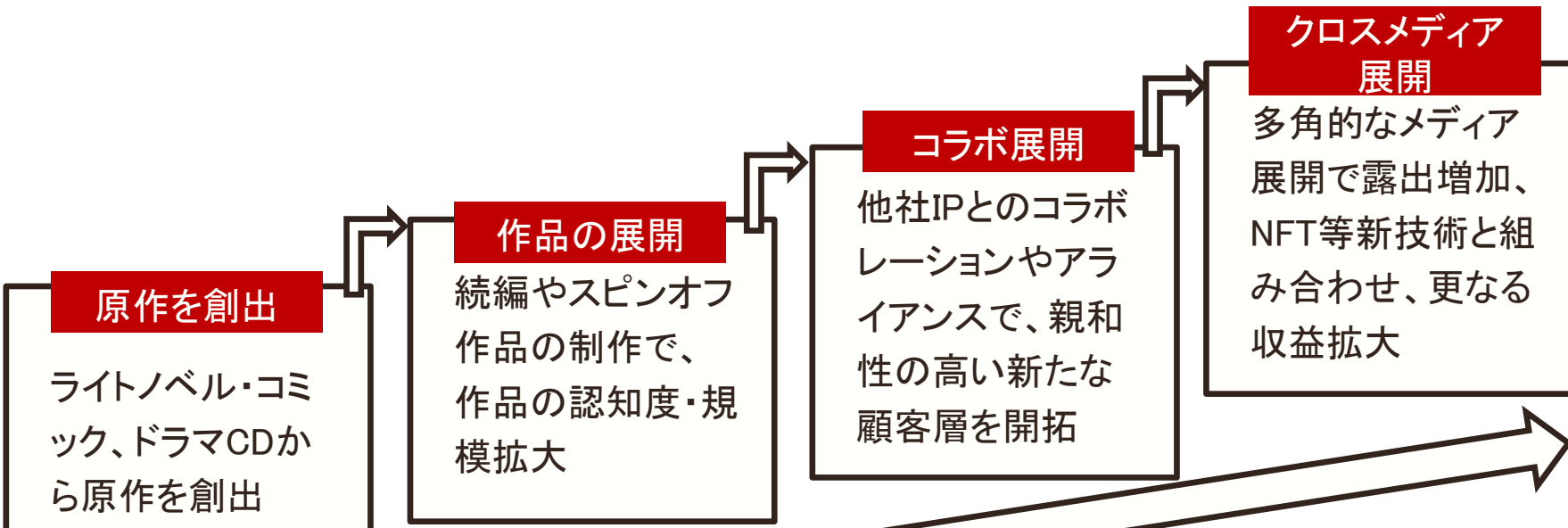
事業の多角化に合わせて構造変革を実施、エディアグループは新たな成長フェーズへ



IP事業 エディアグループのIPビジネス展開

- 保有するIP(知的財産)を多角的に展開し、価値の最大化を図る
- 国内展開から海外進出し、さらなる収益化を目指す

成長するビジネスモデル



IPの価値を高める

※1 IP : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

IP事業 サービスラインナップ展開

- ニーズに応える新たなサービスを創出していく
- 顧客ニーズに合わせ、多種多様なコンテンツサービスを拡充

出版	ゲーム	CDレーベル	グッズ・オンラインくじ	ライフエンターテインメント
<p>自社レーベル</p> <p>厳選したWEB小説を続々書籍化!</p> <p>サーガフォレスト</p> <p>その手に【勇気】を</p> <p>B BRAVENOVEL ブレイブ文庫</p> <p>オルギスノベル ORGIS NOVEL</p> <p>NOVA ノヴァ</p> <p>一二三 文庫 一二三文庫</p>	<p>自社タイトル</p>   	<p>自社レーベル</p>   <p>アライアンスレーベル</p>  <p>©IDEA FACTORY/axcell</p>  <p>©IDEA FACTORY/DESIGN FACTORY</p>	<p>オンラインストア</p>  <p>公式 オンラインストア TEAM Entertainment Inc. E-STORE</p>	<p>自社アプリ</p>  <p>オンラインくじ</p>  
<p>アライアンスレーベル</p> 				

- バラエティに富んだIPを数多くエディアグループで保有
- 更なるIP創出・取得へ



新規IP 創出

NEXT... !

新規IP M&A

IP事業 クロスメディア展開

- IP制作加速による保有IP数拡大、各IPを育成し価値の向上を図る
- 保有人気IP数 × 顧客との接点 で収益拡大を図る



新規IP



新規IP



新規IP



保有IP数の拡大と
既存IPの育成

IP事業 グッズ販売サービスの拡大

- グッズの取扱いジャンル・IP・種類を増加 NFTデジタルグッズ投入へ
- 「くじコレ」「まるくじ」のような受注生産型比重を高め在庫リスクをヘッジしながらユーザー嗜好にマッチする商品を提供
- 販売チャネルの拡大・ストアのユーザビリティ改善により、販売機会の増加へ繋げる

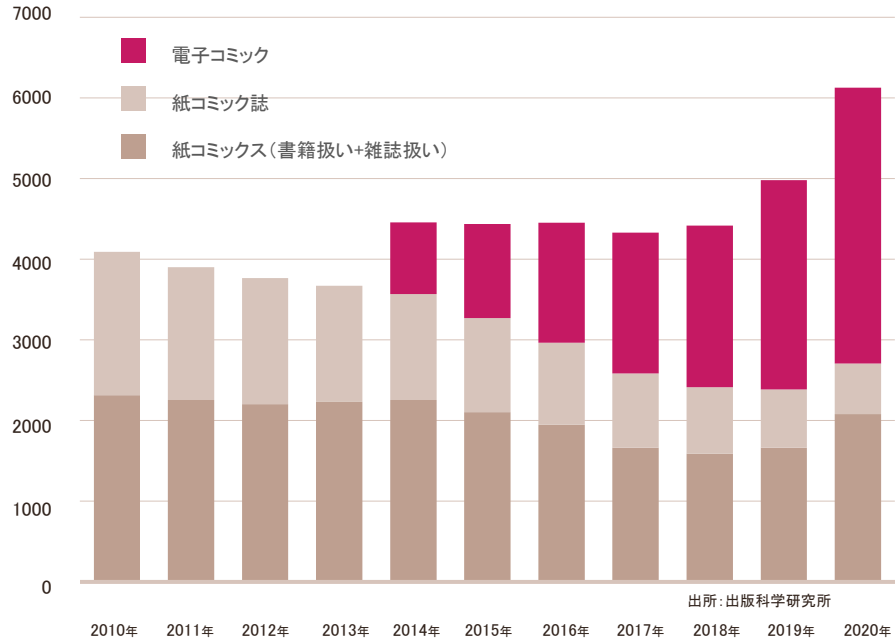


出版事業 コミック市場拡大に合わせた売上拡大へ

- 紙媒体から電子媒体への変革によりコミック市場は再成長
- ここ数年で急成長を遂げている電子コミック事業に経営資源集中投資を行い、さらなる売上拡大へ

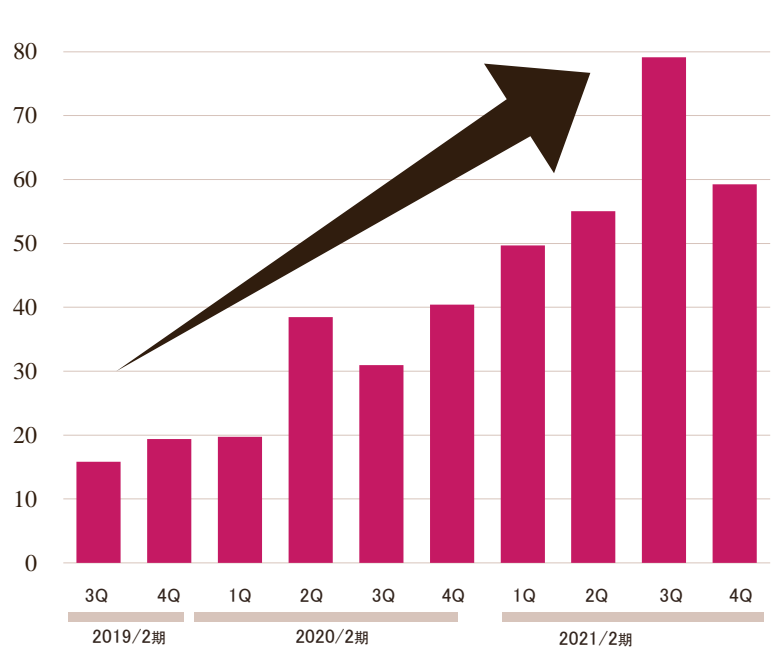
日本のコミック市場推移

(単位: 億円)



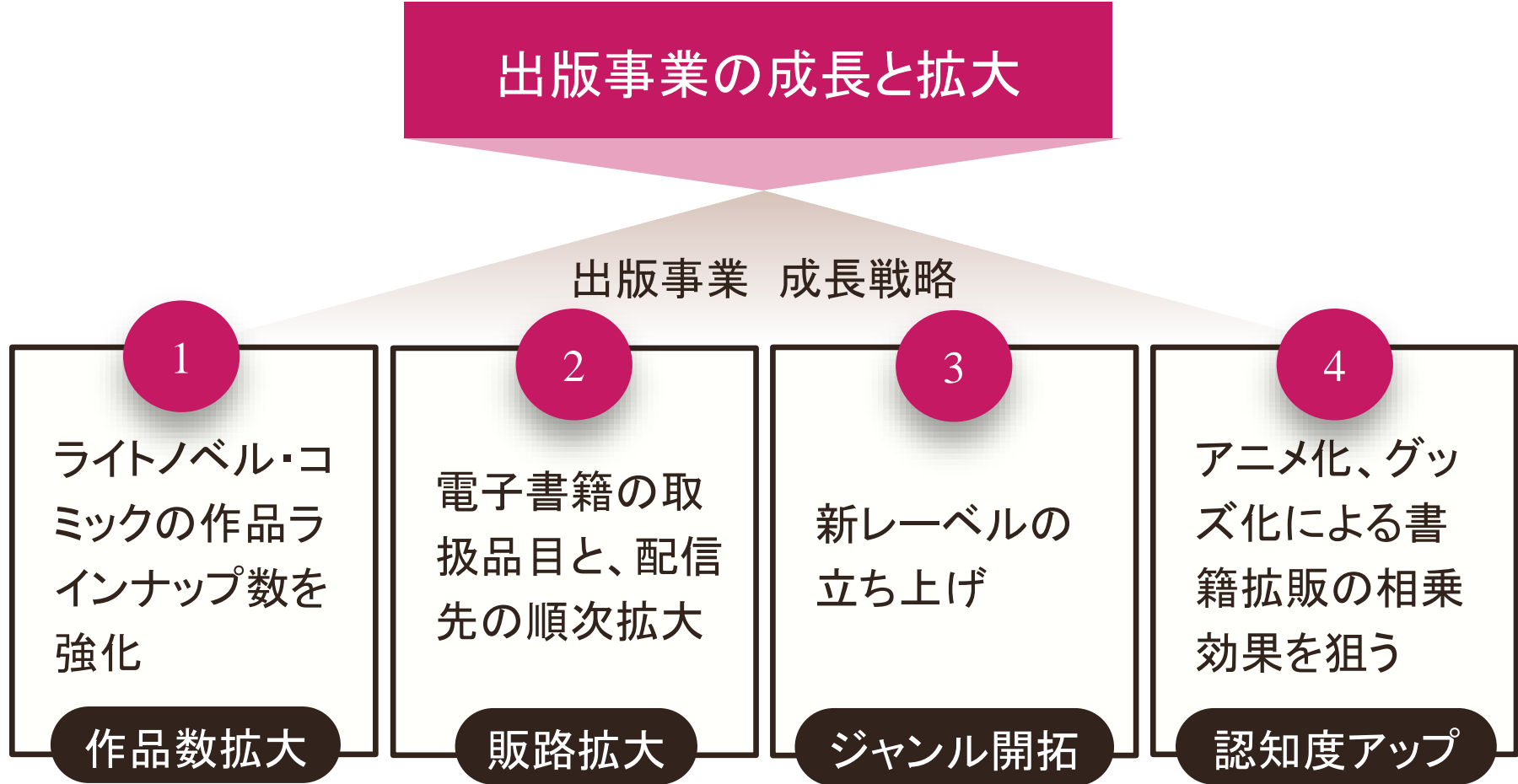
当社電子書籍(電子コミック含む)売上推移

(単位: 百万円)



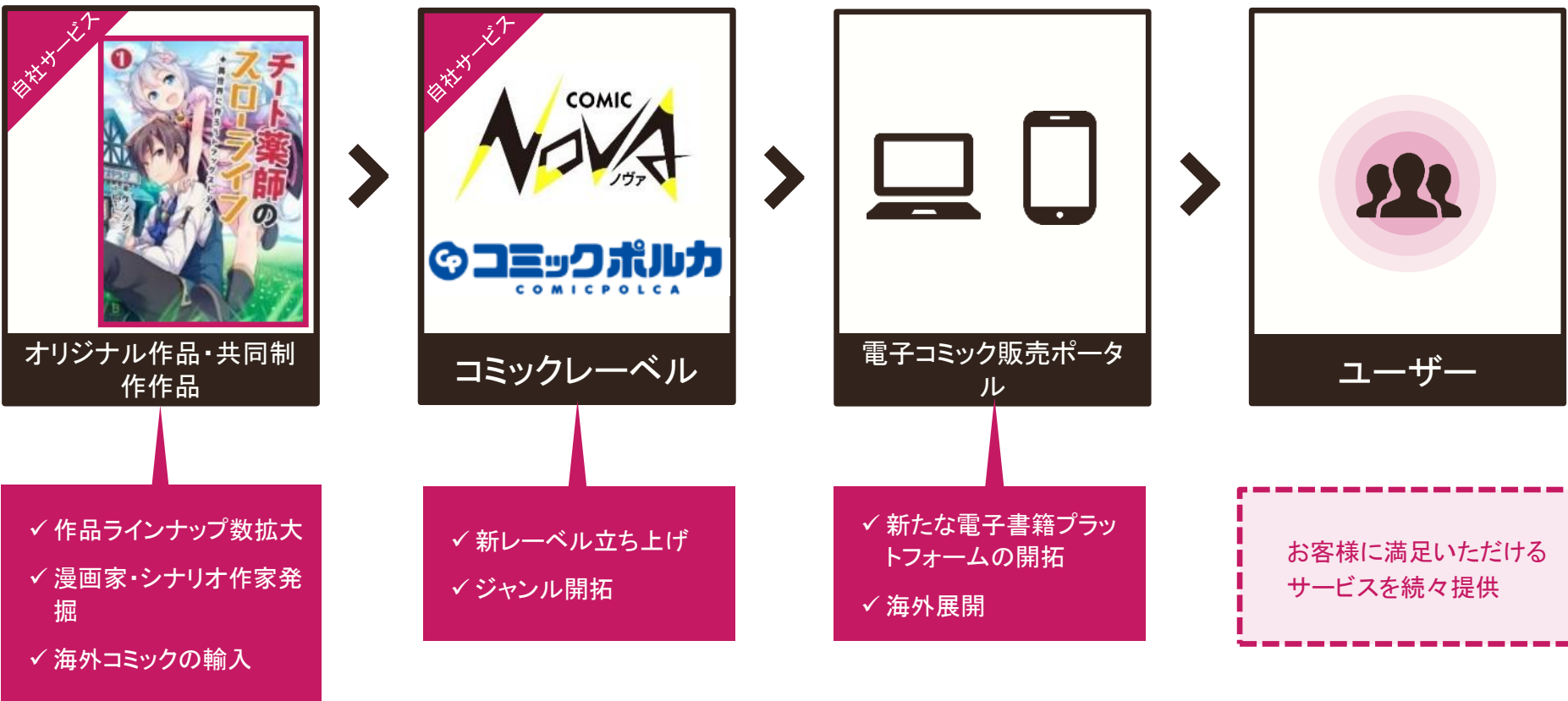
出版事業 作品制作体制の強化

- 作品制作体制を強化し、多角的な取り組みで出版事業の成長と拡大を促進



出版事業 電子書籍の拡大モデル

- 急成長している電子コミック市場でIP創出を加速
- 電子コミック・書籍の作品数及び配信先をさらに拡大



BtoB事業の拡大モデル

- 保有IP及び展開サービスを活かした数多くのBtoB向けソリューションサービス提供を活性化

さまざまなコンテンツを

- 商品・サービス紹介
- IR説明
- 作品紹介
- WEBサービス
- アプリ・ゲーム



エンタメコンテンツへ！

- ゲーミフィケーション
- コミック・書籍化
- システム開発
- アプリ・ゲーム開発・運営
- ライセンス活用
- 楽曲・BGM制作

エディアグループ コアコンピテンス

- IP創出ノウハウ
- コミック、電子書籍事業ノウハウ
- ゲーム関連コンテンツ開発・運営ノウハウ
- 法人向けサービスノウハウ
- イベント企画・運営ノウハウ

2022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事業
- ・ 出版事業
- ・ BtoB事業
- ・ 総括

エディアの中長期展望

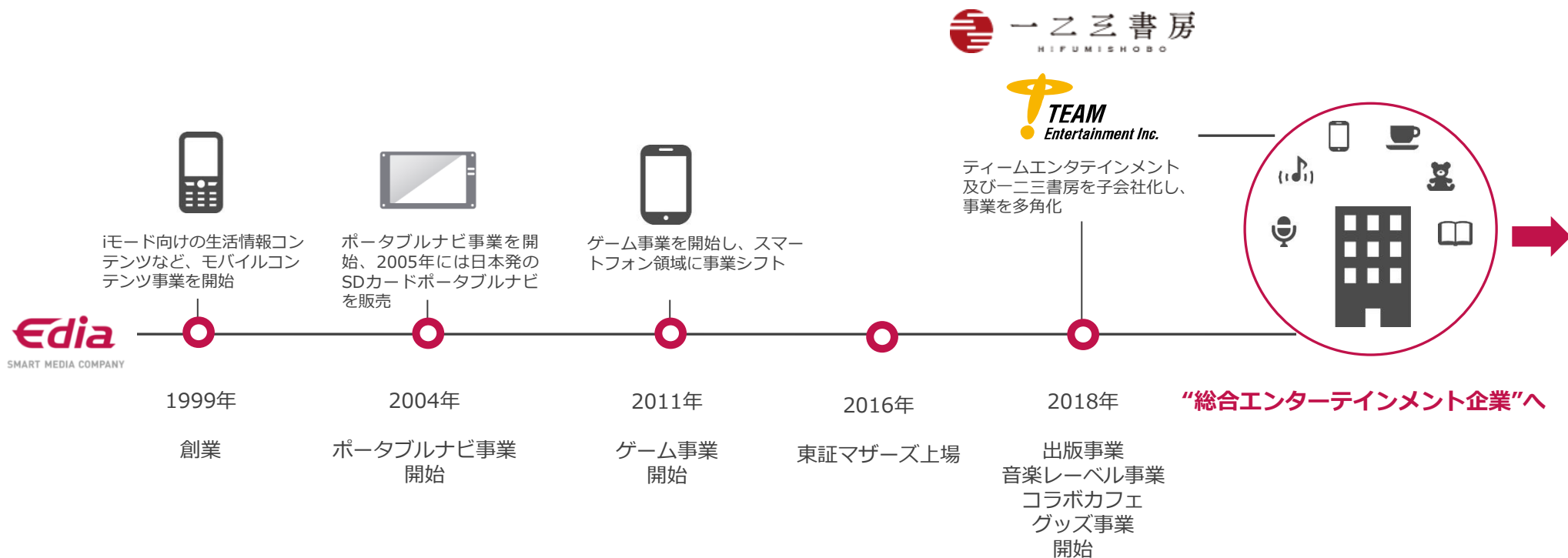
参考資料

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	IP事業 出版事業 BtoB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 （音楽レーベル事業・グッズ事業） 株式会社一二三書房 （出版事業）

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



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。