

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

2022年2月期 通期 4Q 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2022年4月14日

決算概要

- 連結会計年度 売上高：2,494百万円
(対前期比：+23百万円 +1.0%)
- 連結会計年度 営業利益：123百万円
(対前期比：146百万円良化)
- 通期黒字に転換し、各利益とも予想値を超える実績で着地
- 4Q連結会計期間 売上高：686百万円
- 4Q連結会計期間 営業利益：29百万円

通期 事業概要

- IP事業売上高及び利益好調
 - レトロゲームタイトルの復刻版・ライセンスアウト活況
 - オンラインくじビジネス中心にグッズ販売は大幅拡大
 - オリジナルIP『DIG-ROCK』躍進
- 出版事業売上高及び利益躍進
 - ライトノベル・コミック作品数大幅増加
 - 電子書籍売上前期比1.8倍で拡大
- BtoB事業売上高及び利益安定推移

来期以降
取組み

- IPサービスの世界本格進出
- 伸び率の高い出版（コミック・電子書籍）・グッズ販売等に注力
- 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
- 来期における更なる業容拡大に向けて人員体制強化中
- グローブ市場へ移行
- 「事業計画及び成長可能性に関する事項」を本日開示

東証市場
区分選択

目次

 **2022年2月期通期 決算概要**

2022年2月期4Q 決算概要

2023年2月期成長戦略

参考資料

2022年2月期 通期連結業績ハイライト

- ゲーム売上高減少も、**コミック・電子書籍等IPストック型売上高躍進**及び**高利益率のグッズサービス・ライセンスアウト拡大**により**前期と同水準以上の売上高達成**
- **販売費及び一般管理費大幅削減**により**利益体質への改善進み通期黒字へ転換**

損益区分 単位：百万円	2021年2月期 通期	2022年2月期 通期	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	2,470	2,494	+23	+1.0%
売上原価	1,039	1,041	+2	+0.2%
売上総利益	1,431	1,452	+21	+1.5%
販売費及び 一般管理費	1,454	1,329	△125	△8.6%
営業損益	△23	123	+146	
経常損益	△34	113	+147	
親会社に帰属する 当期純利益	△80	108	+188	

2022年2月期 通期連結業績ハイライト

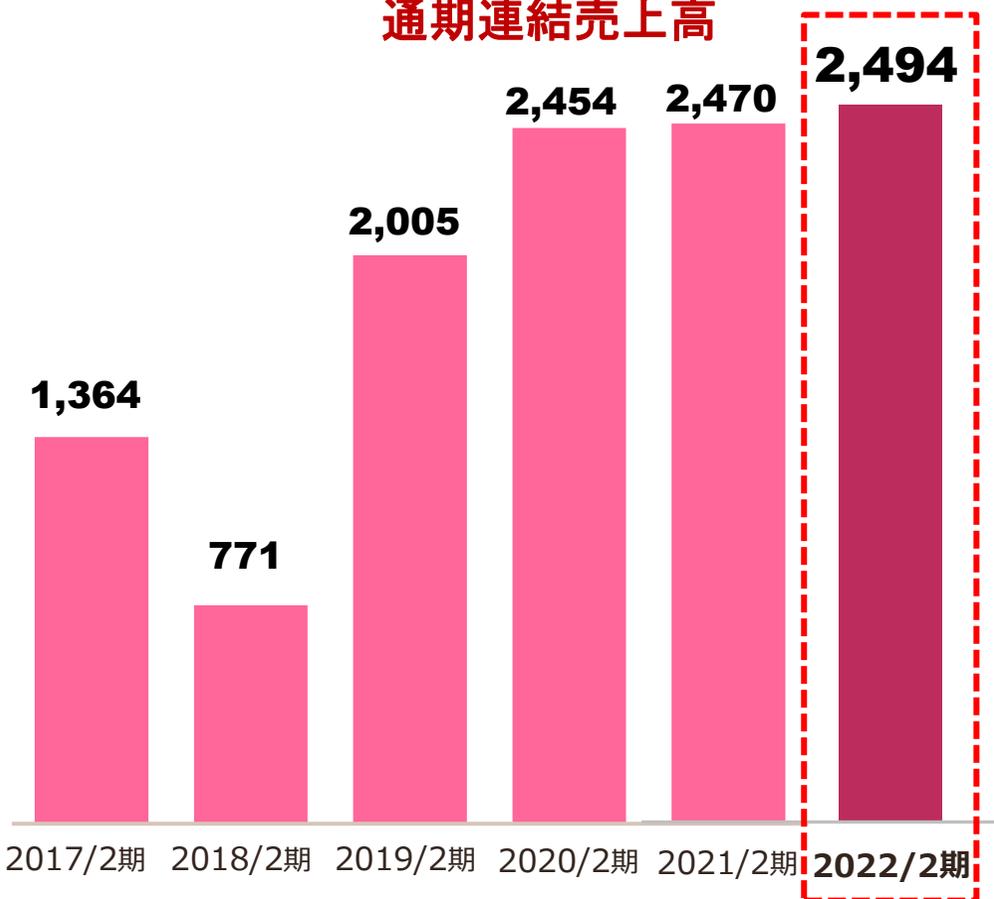
- 対連結業績予想 **通期黒字に転換し、各利益とも予想値を超える実績で着地**

損益区分等 単位：百万円 下段は構成比	連結業績予想	通期連結実績	増減	増減要因
売上高	2,480	2,494 (100.0%)	+14	増収効果
営業損益	120	123 (4.9%)	+3	
経常損益	110	113 (4.5%)	+3	
親会社株主に帰属 する当期純利益	90	108 (4.3%)	+18	2023年2月期業績予想値を踏まえて 税効果見直し
1株当たり 当期純利益	14円70銭	17円66銭		

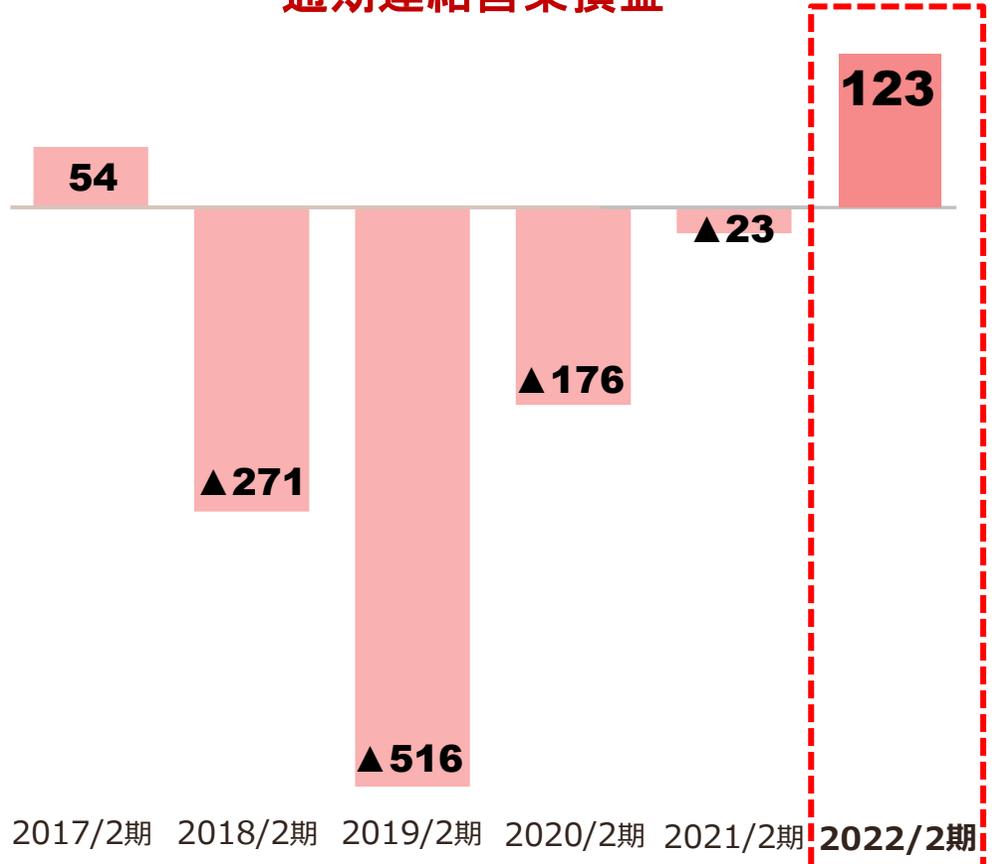
通期連結売上高・営業損益及び年度推移

- 伸び率の高いコミック・電子書籍拡販、高粗利率のグッズ・ライセンスアウト拡大に注力した結果、安定利益創出可能な体制へ
- ヒットIPタイトルによるクロスメディア展開をメインとする新たな成長軌道へ

通期連結売上高



通期連結営業損益



(単位：百万円)

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、**当3Q以降、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

- **営業キャッシュフロー 大幅プラスに改善、十分な現金及び預金確保**
- **利益計上及び負債減少により純資産健全水準維持**

BS項目 単位：百万円	2021年2月 期末	2022年2月 期末	増減	増減要因等
現金預金	896	830	△66	営業CF+139 借入返済△197
売掛金	526	495	△31	
流動資産	1,513	1,415	△98	
固定資産	176	136	△39	
流動負債	751	548	△203	借入金返済による減少
固定負債	179	134	△44	借入金返済による減少
純資産	758	869	+110	利益計上による増加
総資産/ 負債純資産	1,689	1,551	△138	
流動比率	201%	258%	+57%	
自己資本比率	44%	56%	+12%	

IP事業 通期トピックス

- **レトロゲーム復刻版・ライセンスアウト好調**
 - ・ヴァリスNintendo switch版好調
 - ・クラウドファンディング大成功
 - ・高利益率の海外ライセンスアウト活況
- **オリジナルIP『DIG-ROCK』躍進**
 - ・新作継続的に投入
 - ・ドラマCD、グッズ、イベント、ファンクラブ等クロスメディア展開奏功
- **運営ゲームタイトル売上低下**
 - ・主力1タイトルが減少傾向
- **オンラインくじサービス拡大**
 - ・「くじコレ」に加え「まるくじ」投入 アプリ版も投入・
 - ・自社IPのみならず有力他社IPとのコラボ実現
- **国内NFTサービス開始**

出版事業 通期トピックス

- **ラノベ・コミック作品数大幅増加**
 - ・ 作品制作体制強化
 - ・ コミックノヴァ設立
 - ・ ライセンスアウト案件増加
- **初アニメ化**
 - ・ 認知度上昇、出版売上増加に貢献
- **電子コミック大幅躍進**
 - ・ 対前期比:電子書籍売上高1.8倍

BtoB事業 通期トピックス

- アプリ開発大型案件が通期を通じて貢献
- ゲーム音楽及びイベント制作案件
 - ・ スポット大型案件増加
- ゲームローカライズ案件
 - ・ 海外ゲームの国内ローカライズ案件受注
- 既存顧客継続案件
 - ・ 安定推移

2022年2月期通期 決算概要

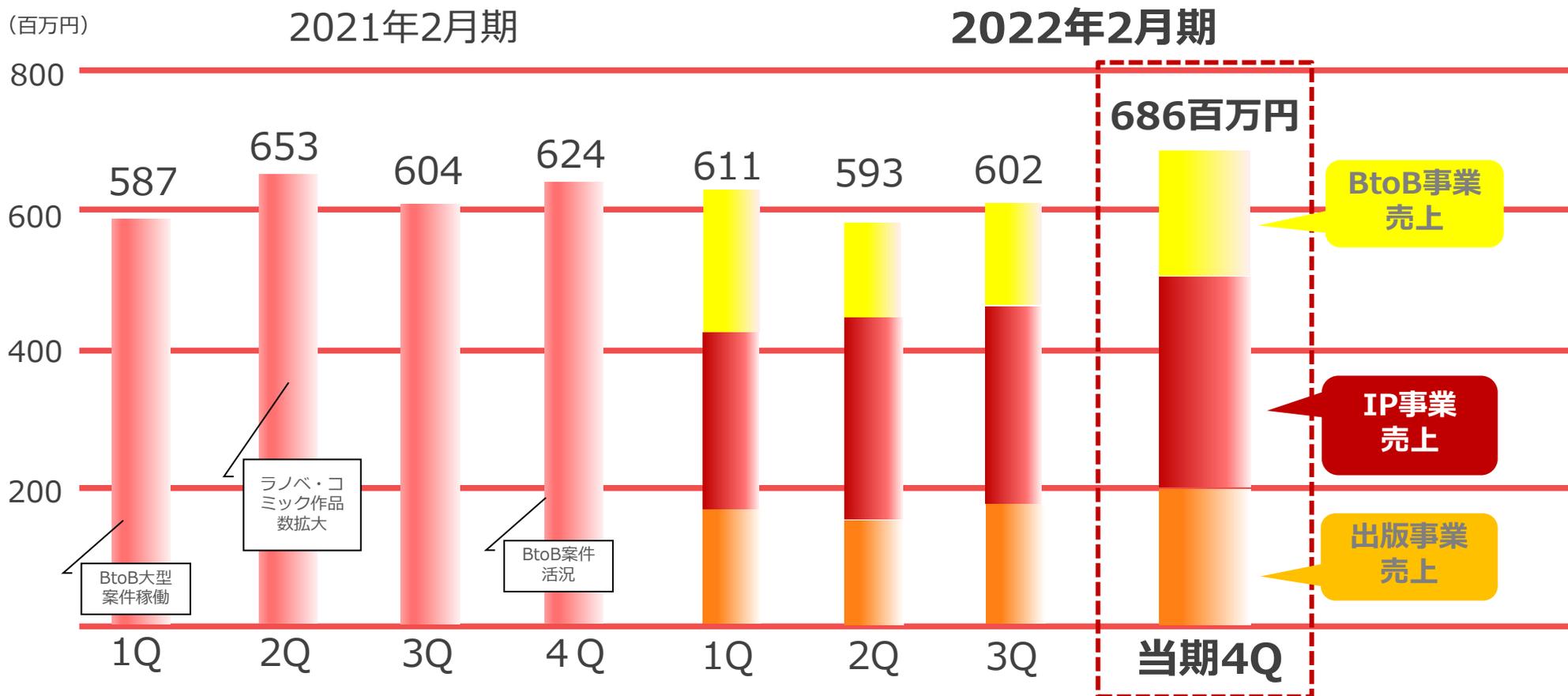
 **2022年2月期4Q 決算概要**

2023年2月期成長戦略

参考資料

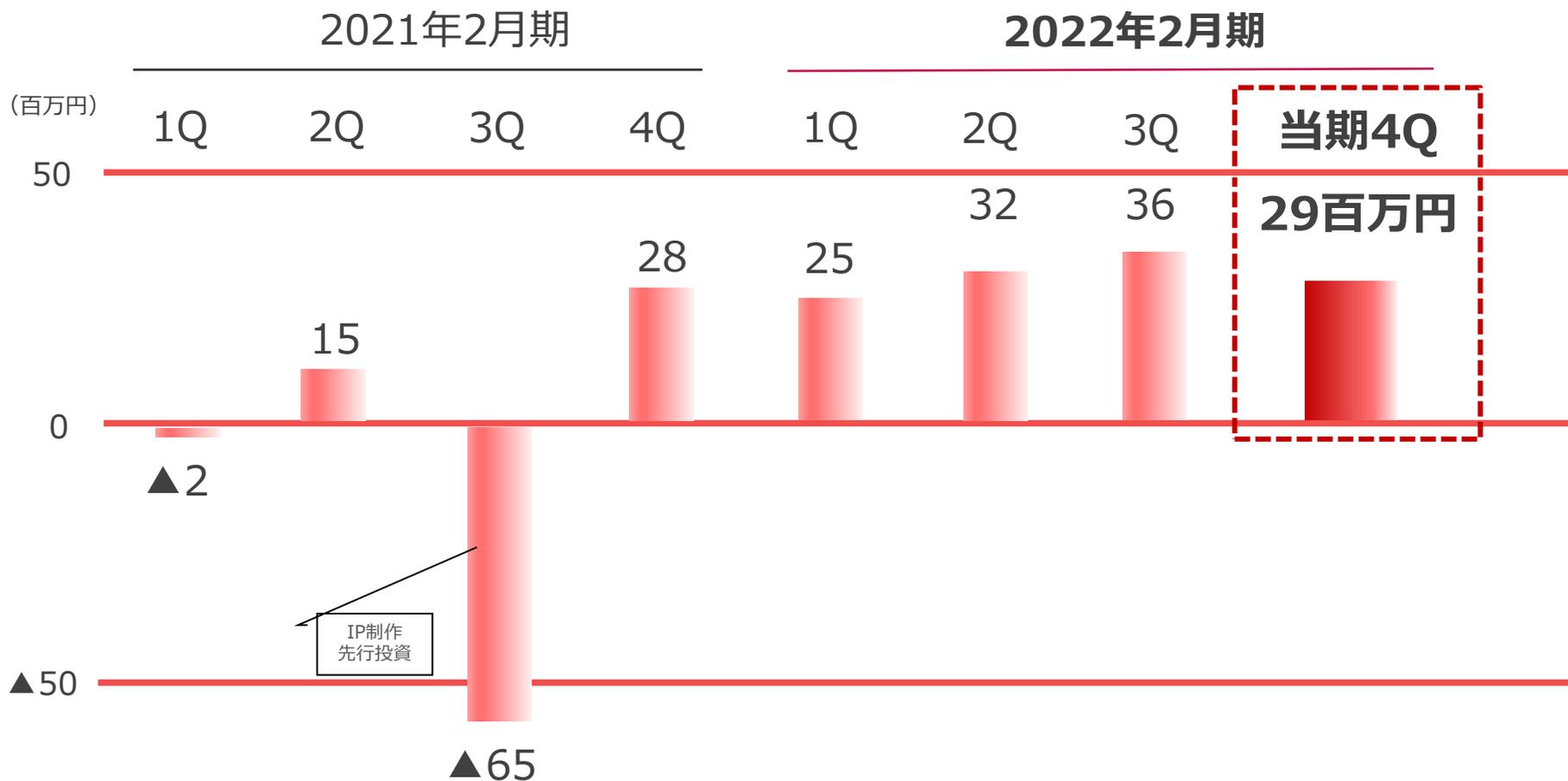
■ 連結売上高及び四半期推移

- **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復刻版・ライセンスアウト案件増加によりIP事業売上高増加**
- **ライトノベル及びコミック新作売上及び電子書籍売上好調により出版事業売上高増加**
- **BtoB事業売上 大型スポット案件によりQonQで増加**



■ 4Q連結営業損益及び四半期推移

- **オンラインくじサービス売上増加**による**利益増加**及び**運送費増加**
- **電子書籍売上増加**による**利益増加**及び**プラットフォーム手数料増加**
- 変動コスト率の高いサービス売上高増加により**QonQ利益率低下**
- 前期4Qから引き続き**当期4Qも黒字継続**



年間目標KPI 総括

時期等	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
3Q	10作品	10作品	2作品
4Q	13作品	15作品	6作品
通期合計	44作品	40作品	24作品
達成率	88%	100%	80%
年度目標	50作品	40作品	30作品

**IP創出は概ね計画通り進捗
特にコミック作品の創出体制拡大が顕著**

実績：「夢幻戦士 ヴァリス」のNintendo Switch 版発売！販売本数好調 海外パッケージ版も販売決定！



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

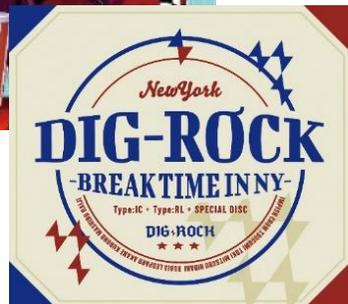
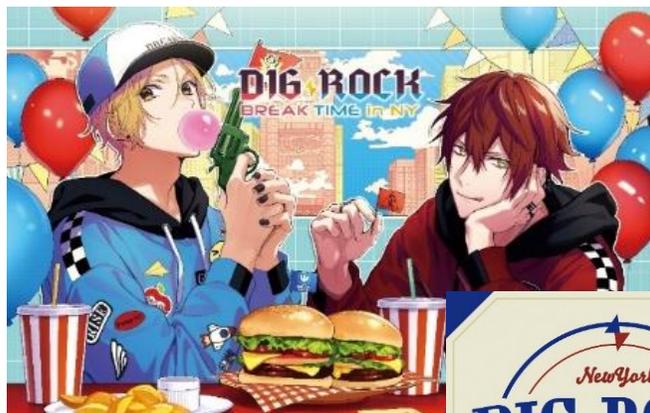
Nintendo Switch用ソフト
「夢幻戦士ヴァリスCOLLECTION」
2021年12月9日発売！
パッケージ版、DL版とも販売好調！
パッケージ版追加生産へ



北米パッケージ版の販売は、Limited Run Games（以下LRG社）と共同して行い、LRG社の公式オンラインショップにて2022年4月より発売開始！

ドラマCD

**実績：オリジナルドラマCD「DIG-ROCK」初のアニメイト限定盤を発売！
新規IPを創出！人気声優を起用した「Night owl」をリリース！**



「-BREAK TIME in NY-（アニメイト限定盤）」絶賛発売中！

DIG-ROCK -BREAK TIME in NY- アニメイト限定版 2022.12.22 発売

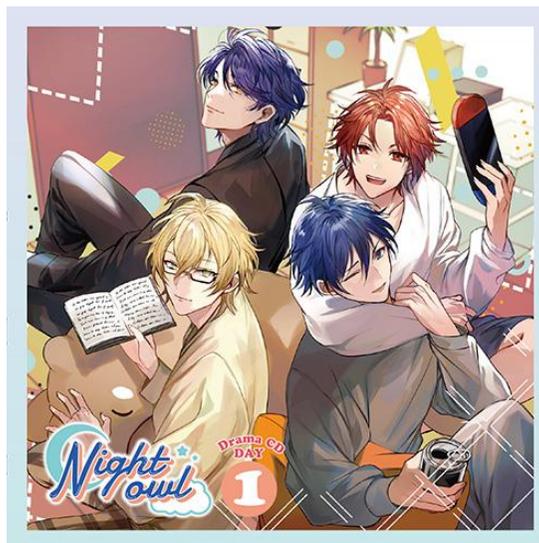
DIG-ROCK -BREAK TIME in NY- Type : IC 2022.12.22 発売

DIG-ROCK -BREAK TIME in NY- Type : RL 2021.12.22 発売

Night owl ドラマCD Day1 2022.01.19 発売

Night owl Day2 2022.01.19 発売

Night owl Day3 2022.02.16 発売



ラノベ

実績：人気ライトノベルシリーズ人気作の続巻、新シリーズ発売により
ライトノベル売上高は堅調に推移 12月-2月で13作品刊行

12月

- ・ 神域の魔法使い 2 (©Kennoji)
- ・ 追放領主の孤島開拓記 2 (©Takao Nagao)
- ・ 姉が剣聖で妹が賢者で 3 (©Senkianten)
- ・ オルギス 異世界メイドがやってきた 1 (©tateishitachinomi)



1月

- ・ 魔物を狩るなど言われた最強ハンター、料理ギルドに転職する 2 (©NOBENO MASAYUKI)
- ・ 処刑された聖女は死霊となって舞い戻る 2 (©ONIBA)



2月

- ・ サーガ 国に捨てられた烙印勇者、幼女に拾われて幸せなスローライフを始める1 (©HARAKURO)
- ・ サーガ 我輩は猫魔導師である！2 (©nekogami sinkou kenkyuukai)
- ・ サーガ 唯一無二の最強タイマー 2 (©Musashi Akagane)
- ・ ブレイブ 異世界ゆるっとサバイバル生活 4 (©Ayano)
- ・ オルギス 監禁王3 (©M A S A I)
- ・ オルギス 異世界に召喚されたんだけど、なんでも斬ってしまう権能を手に入れたのでイージーモードでした。1 (©Kamishiroke Kacho)
- ・ 一二三文庫 幸せスイーツとティディベア (©Mika Uduki)



コミック

実績：人気コミックシリーズ人気作の続巻、新作シリーズ発売により
コミック売上高は堅調に推移 12月-2月で15作品刊行

12月

- ・ 姉が剣聖で妹が賢者で 2 (©Senkianten ©soramoti)
- ・ ミリモス・サーガ 3 (©中文字 / Tugikuru Corp. ©奥英樹 ©Amazia,inc.)



1月

- ・ 魔物を狩るなど言われた最強ハンター、料理ギルドに転職する 1 (©Okumura Asagi ©NOBENO MASAYUKI)
- ・ モブ高生の俺でも冒険者になればリア充になれるか？ 1 (©sagiyama ren ©Hyakkin)
- ・ 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 5 (©Aneko Yusagi / Tugikuru Corp. ©CHIHURO ©Amazia, inc.)
- ・ くるくるまわせ 2 (©佐久間力 / Amazia,inc.)
- ・ くるくるまわせ 3 (©佐久間力 / Amazia,inc.)



2月

- ・ 異世界で『賢者……の石』と呼ばれています 1 (©minatsu ©KAZUNO KOMOTO ©SANKYO)
- ・ 幕末ロック 上巻 (©2019 Marvelous Inc. ©2014 Marvelous Inc./幕末Rock製作委員会 ©Akira Kazumiya / HIFUMI SHOBO)
- ・ 幕末ロック 下巻 (©2019 Marvelous Inc. ©2014 Marvelous Inc./幕末Rock製作委員会 ©Akira Kazumiya / HIFUMI SHOBO)
- ・ メシマズ無双オンライン 1 (©Supana Onikage ©Kei Takato ©HIFUMISHOBO ©SANKYO)
- ・ 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 2 (©Kobashigawa ©Ao Satsuki)
- ・ 鬼畜英雄 1 (©よのき/COMICSMART INC.)
- ・ ルイ16世 1 (©Ino ©G Scarred ©HIFUMISHOBO ©SANKYO)
- ・ いつか優しい雨になる 3 (©白石さよ (エブリスタ) ©ポリー ©一二三書房)



成長戦略 四半期ごとのマイルストーン

1Q

2021.3~5

組織構造再編

達成済

安定した成長軌道へ

達成済

2Q

2021.6~8

ゲームサービス活況期
初の自社IPアニメ放映

達成済

コンテンツ制作投資加速

達成済

3Q

2021.9~11

ラノベ・コミック新作
グッズ販売活況期

達成済

コンテンツ販売数の増加
安定黒字化

達成済

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

- ✓ レトロゲーム復刻版及び海外ライセンスアウト活況
 - ✓ ライトノベル・コミックは新作リリース数過去最高
 - ✓ 出版コンテンツラインナップ数増加により電子書籍売上右肩上がり
 - ✓ オンラインくじサービス・イベントグッズ中心に販売活況
- ⇒上記により4Qも黒字を維持、マイルストーンいずれも**達成!**

2022年2月期通期 決算概要

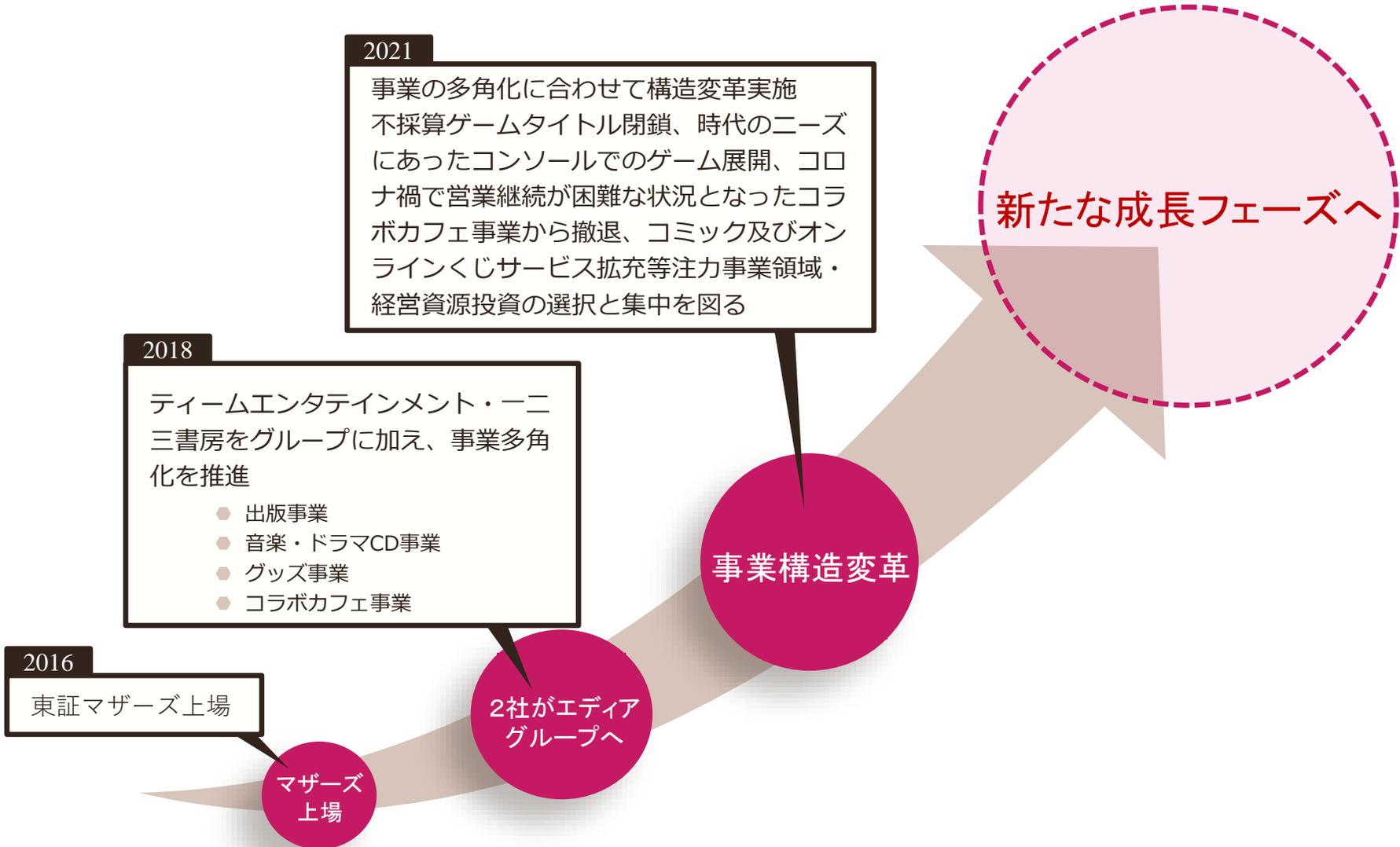
2022年2月期4Q 決算概要

 **2023年2月期成長戦略**

参考資料

注力事業の成長フェーズ、注力事業の深耕・拡大へ

2023年2月期、エディアグループは新たな成長フェーズ突入



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する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
- コロナ禍・New Normalにおいてもエンターテインメント需要は旺盛
- 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



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

世界進出本格化に向け
た足掛かりへ

事業環境変化に応じた
弾力的グループ運営

更なる飛躍のための
成長基盤構築

注力事業への集中投資
と事業拡大

IPサービスの世界進出

グループオリジナルIPサービスの海外本格展開開始

既存サービス領域

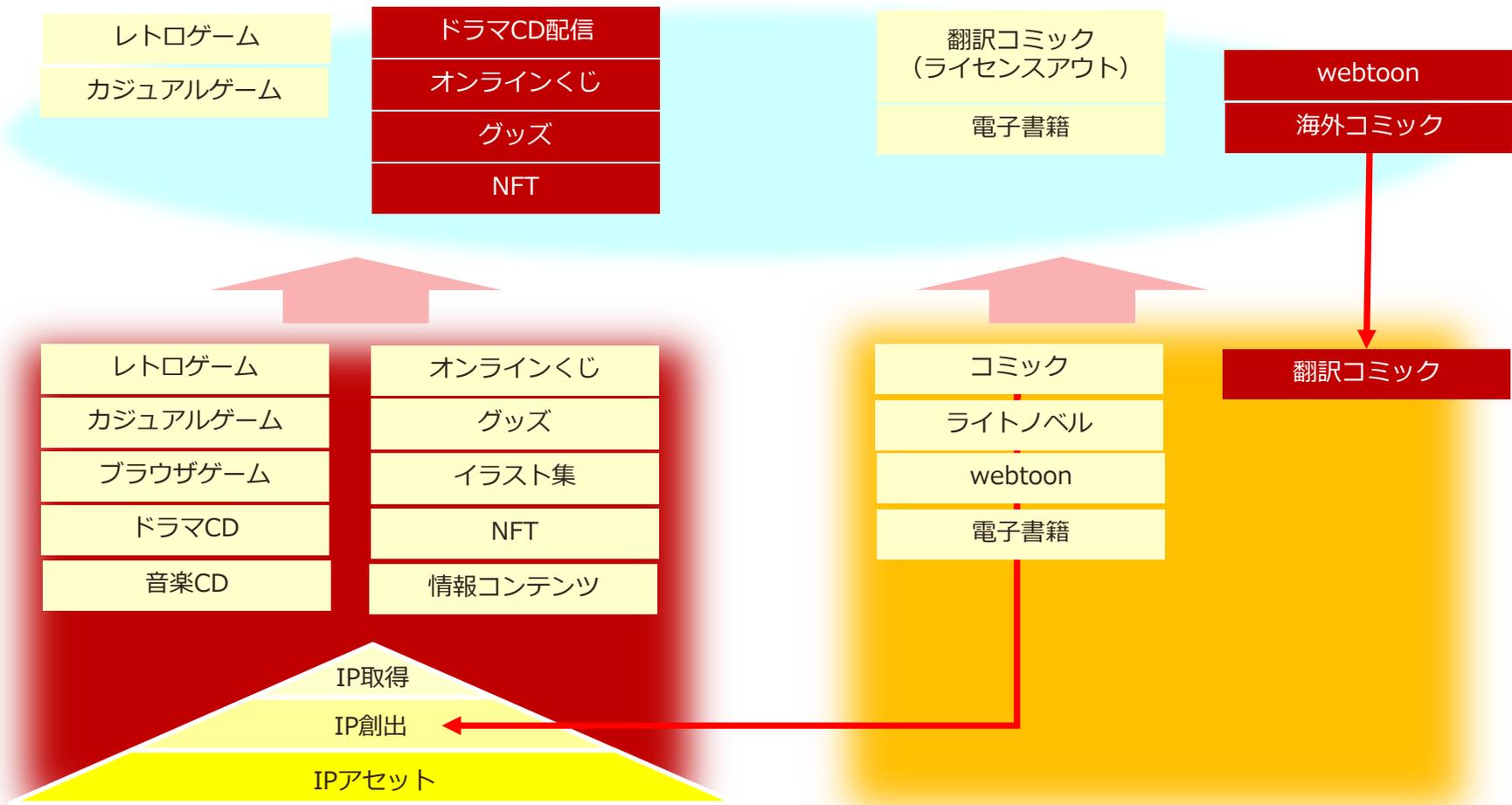
新規サービス領域

海外

日本国内

IP事業

出版事業



グッズ販売サービスの世界進出

- 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
- 販売チャネル拡大・ストアのユーザビリティ改善により、販売機会増加へ繋げる
- 海外、特に中国向けオンラインくじサービス展開にチャレンジ
- 差別化 ラインセンサー&ライセンサーであるからこそできる商品展開
- アプリ化により既存ユーザーにリテンション遡及できるサービス



エディアグループ 事業運営体制

IP・出版・BtoBの3つの事業を軸に、総合エンターテインメントを提供

IP事業



代表取締役社長
賀島 義成

- ゲームサービス運営
- ライフエンターテインメントサービス運営
- 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売
- 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化

出版事業



執行役員
辺見 正和

- ライトノベル・コミック・画集の企画、編集、出版
- 電子書籍・電子コミックの販売

BtoB事業



執行役員
古澤 廣祐

- システム開発受託
- アプリ・ゲーム制作受託
- イベント・音楽制作受託等

事業環境変化に応じて弾力的に対応

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

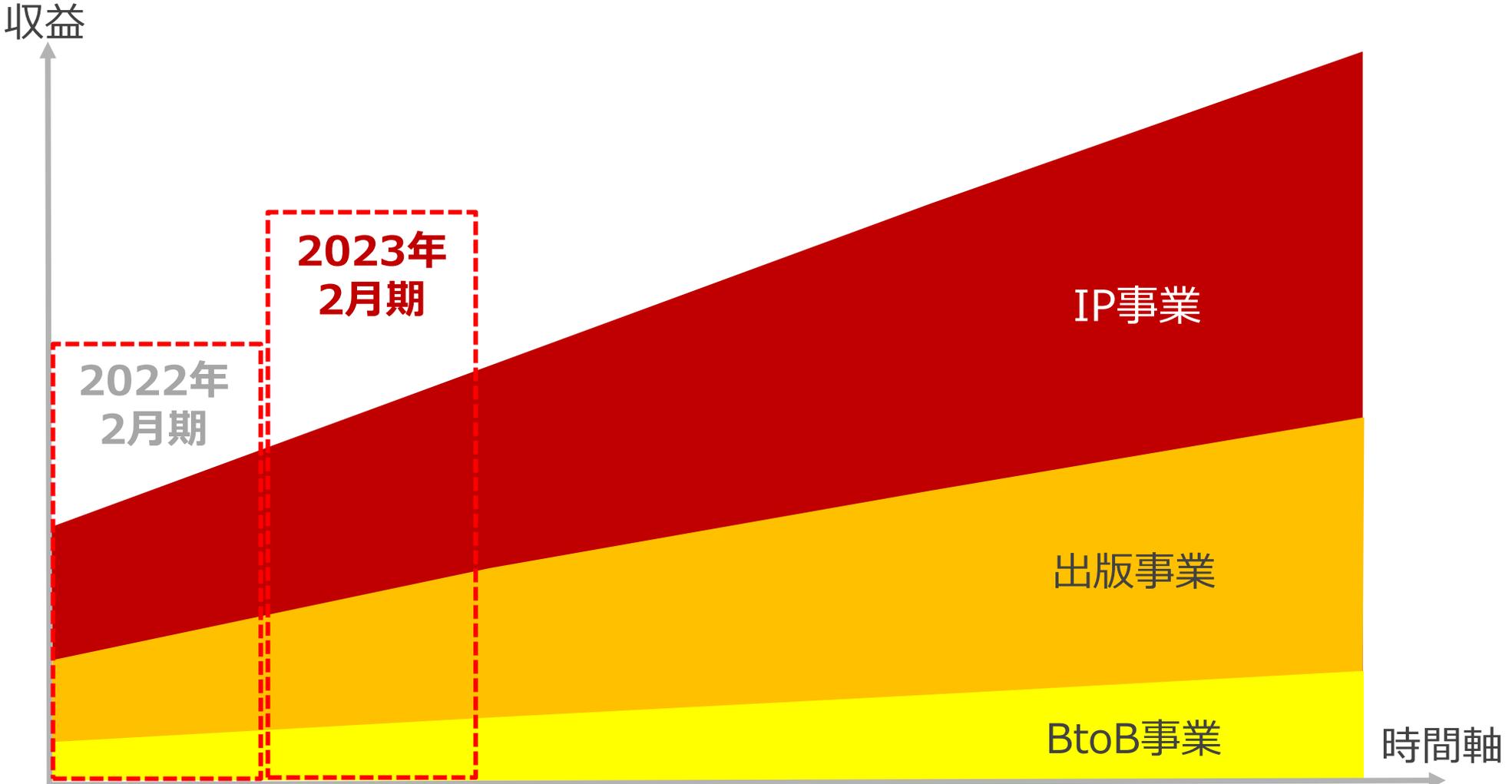
主要サービスラインナップ一覧

- ニーズに応える新たなサービスを創出
- 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

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	出版
<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 FACTORYI</p>  <p>©IDEA FACTORY/axcell</p>  <p>©IDEA FACTORY/DESIGN FACTORY</p>	<p>オンラインストア</p>  <p>オンラインくじ</p>  	<p>自社アプリ</p> 	<p>自社レーベル</p> <p>厳選したWEB小説を続々書籍化！</p>  <p>その手に【勇氣】を</p>  <p>一二三 文庫</p>  <p>オルギスノベル</p>  <p>アライアンスレーベル</p>  
<p>コンソール</p> 				

3事業の成長軸

- 注力事業であるIP事業及び出版事業で大きく成長確保、BtoB事業で安定収益確保
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施



エディアグループ 2023年2月期成長戦略

各事業の統括責任者が下記成長戦略及び具体的な戦略に基づき迅速な意思決定を実施し、スピード感あるグループ経営推進

事業別成長戦略

具体的な戦略

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

- IP制作及び取得加速により保有IP数拡大、各IP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国内外販路拡大
- レトロゲームの活用、活性化

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・コミック作品制作強化により電子コミック事業拡大促進

- ライトノベル・コミック作品ラインナップ増加
- 海外作品の仕入、国内電子コミック化拡大
- 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

BtoB事業

- グループコアコンピタンスを活かしたBtoBビジネスサービス拡大

- 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

エディアグループ 2023年2月期 通期目標KPI

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・音楽CD 作品数
1Q	10作品	10作品	4作品
2Q	10作品	17作品	7作品
3Q	10作品	17作品	7作品
4Q	13作品	17作品	7作品
通期目標	43作品	61作品	25作品

2023年2月期通期業績予想

- IPサービスの世界進出による売上高拡大 初期投資費用発生
- 電子コミック事業の作品数拡大による売上高・利益の拡大

損益区分等 単位：百万円 下段は構成比	通期連結実績 (2022年2月期)	通期業績予想 (2023年2月期)	増減
売上高	2,494 (100.0%)	2,800 (100.0%)	+306
営業損益	123 (4.9%)	150 (5.3%)	+27
経常損益	113 (4.5%)	140 (5.0%)	+27
親会社株主に帰属 する当期純利益	108 (4.3%)	130 (4.6%)	+22
1株当たり 当期純利益	17円66銭	21円21銭	

※ 2023年2月期期首より新収益認識基準を適用する想定

2021年2月期4Q 決算概要

2021年2月期成長戦略に関する主な4Q実績

2021年2月期通期 決算概要

2022年2月期成長戦略

 **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 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） 2022年4月 東証グロース市場へ移行
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。