

株式会社 イード

2022年6月期

# 第3四半期 決算補足説明資料

2022年5月13日

iid



01

**中期の成長イメージ**

P.02

02

**2022年6月期 第3四半期 業績の概要**

P.07

03

**事業セグメントの概要**

P. 17

04

**基本情報**

P. 25



01

中期の成長イメージ

P.02

02

2022年6月期 第3四半期 業績の概要

P.07

03

事業セグメントの概要

P. 17

04

基本情報

P. 25

# Web3.0 : インターネットの進化と共に

## 一方向 Read

インターネットの登場によって誰でも、簡単に、安価に大規模な情報発信が可能となった(情報発信の民主化)

## 双方向 Read-Write

ソーシャルネットワークの普及によって誰もが創造力を発揮しクリエイティブを発信する事が可能になった(クリエイター時代の幕開け)

## 共創 Read-Write-Trust

ブロックチェーンにより信頼が担保され、価値が表現可能になり、経済圏が生まれ、その成長による利益を共有する (メディアも一つの経済圏になる)



## 全ての人々がクリエイターとしてメディアを共に作っていく世界に

### 次世代に向けた取り組み

イードでは既にブロックチェーンを中核とするWeb3.0技術を取り入れた実験的プロジェクトを開始しています。ブロックチェーンを活用し、各メディアが興味関心を軸にした一つの経済圏とするべく取り組んでいきます。

### Tokyo Honyaku Quest



世界のアニメファンと一緒にアニメメディアを構築していくプロジェクト。

### GameDays



トークンを用いてゲーマーのゲームに対する情熱を可視化するプロジェクト。

# クリエイターエコノミーカンパニーへ

Web3.0は **誰もがメディアになる、誰もがメディアを作る世界** の到来です。イードはプラットフォームとソリューションを通じて、誰もがメディア(発信者)となり生きていくクリエイターエコノミーの世界をサポートするプラットフォームとソリューションの提供を目指します。

## メディアの定義が拡大し市場参加者が増加していく



2021年8月に正式発足したクリエイターエコノミー協会にも加盟しました



### 各数値は世界市場のものです

デジタルメディアの市場規模予測(2021年) <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/digital-publishing-global-market-report-2020-30-covid-19-implications-and-growth>

コンテンツマーケティングの市場規模(2020年) <https://www.businesswire.com/news/home/20210126005925/en/Global-Content-Marketing-Market-Trajectory-Analytics-Report-2020-2027-Lead-Generation-is-Projected-to-Account-for-US295.1-Billion-of-the-Total-829.6-Billion-Industry---ResearchAndMarkets.com>

クリエイターエコノミーの市場規模予測(2021年) <https://influencermarketinghub.com/creator-earnings-benchmark-report/>

# 成長市場を取り込んでいく

各数値は世界市場のもので  
出典はp4の記載をご参照ください

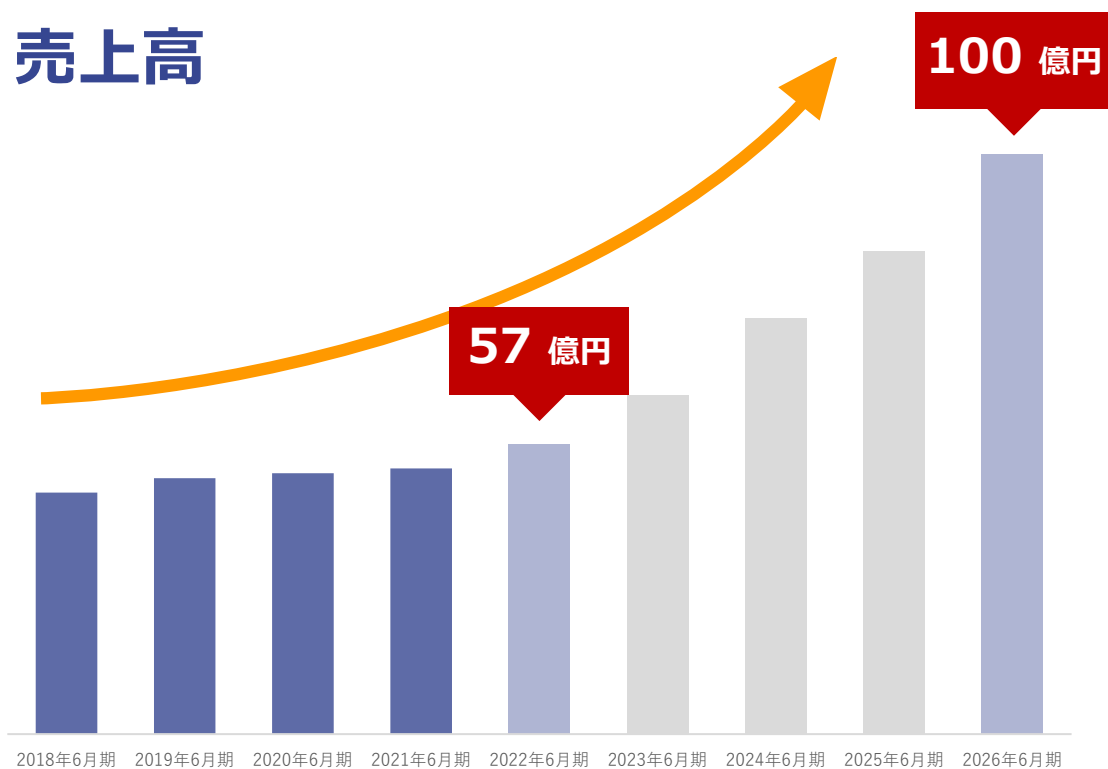
市場参加者が増え拡大するメディア市場において成長機会を追求します。



# 中期目標(2026年6月期)

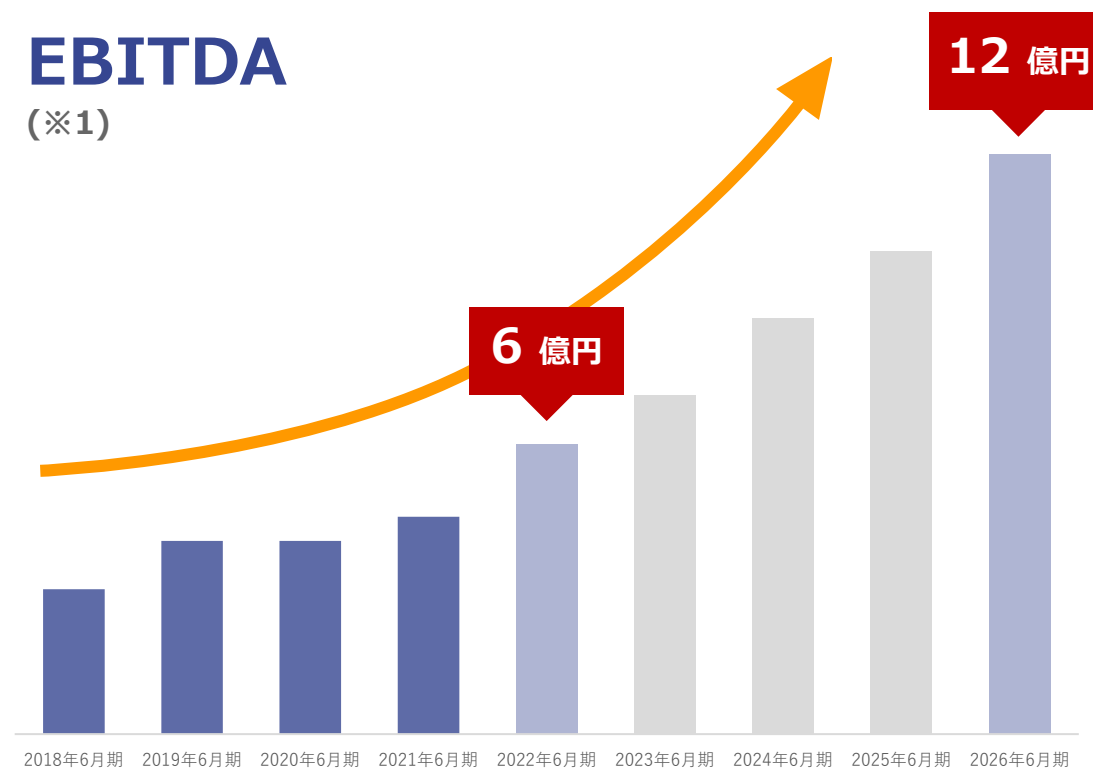
クリエイタープラットフォーム(旧CMP)事業を中心に積み上げ式の成長で、売上高100億円、EBITDA12億円を目指す。

## 売上高



## EBITDA

(※1)



※1・・・EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費



01

中期の成長イメージ

P.02

02

2022年6月期 第3四半期 業績の概要

P.07

03

事業セグメントの概要

P. 17

04

基本情報




P. 25



## 営業利益は前年同期の約1.5倍。営業利益率は15%超。

(前年同期の当期純利益は絵本ナビの株式売却益等の影響)

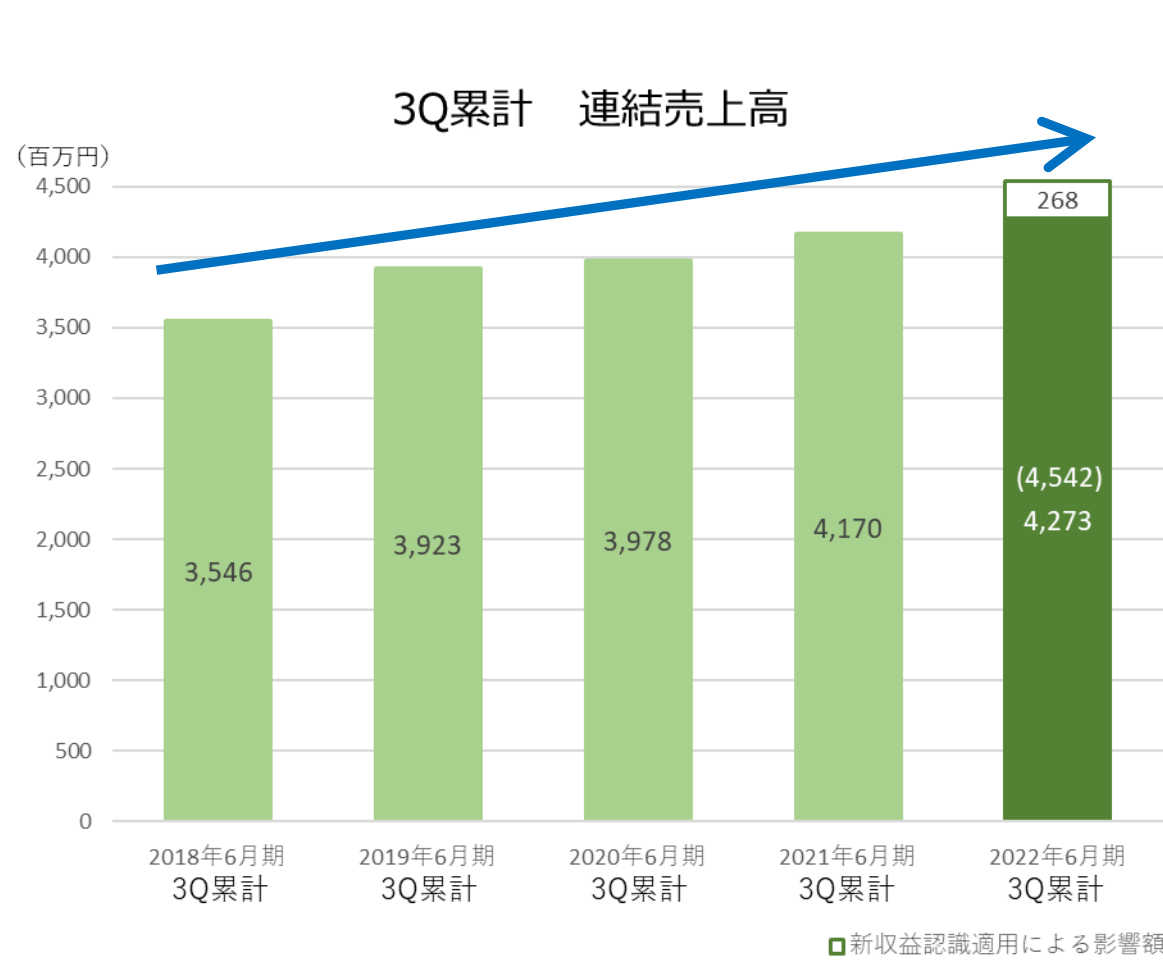
(百万円)

|                 | 2021年6月期<br>3Q累計 | 2022年6月期<br>3Q累計 | 前年同期比                                                                                     |
|-----------------|------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 売上高             | —                | 4,273            | —                                                                                         |
| 売上高 ★新収益認識適用「前」 | 4,170            | 4,542            |  109%  |
| 売上原価            | 2,213            | 2,263            | —                                                                                         |
| 売上総利益           | 1,957            | 2,009            | —                                                                                         |
| 販売費及び一般管理費      | 1,511            | 1,351            | —                                                                                         |
| 営業利益            | 446              | 658              |  148%  |
| 営業利益率           | 10.7%            | 15.4%            | —                                                                                         |
| 経常利益            | 482              | 653              |  136% |
| 当期純利益           | 552              | 446              | 81%                                                                                       |

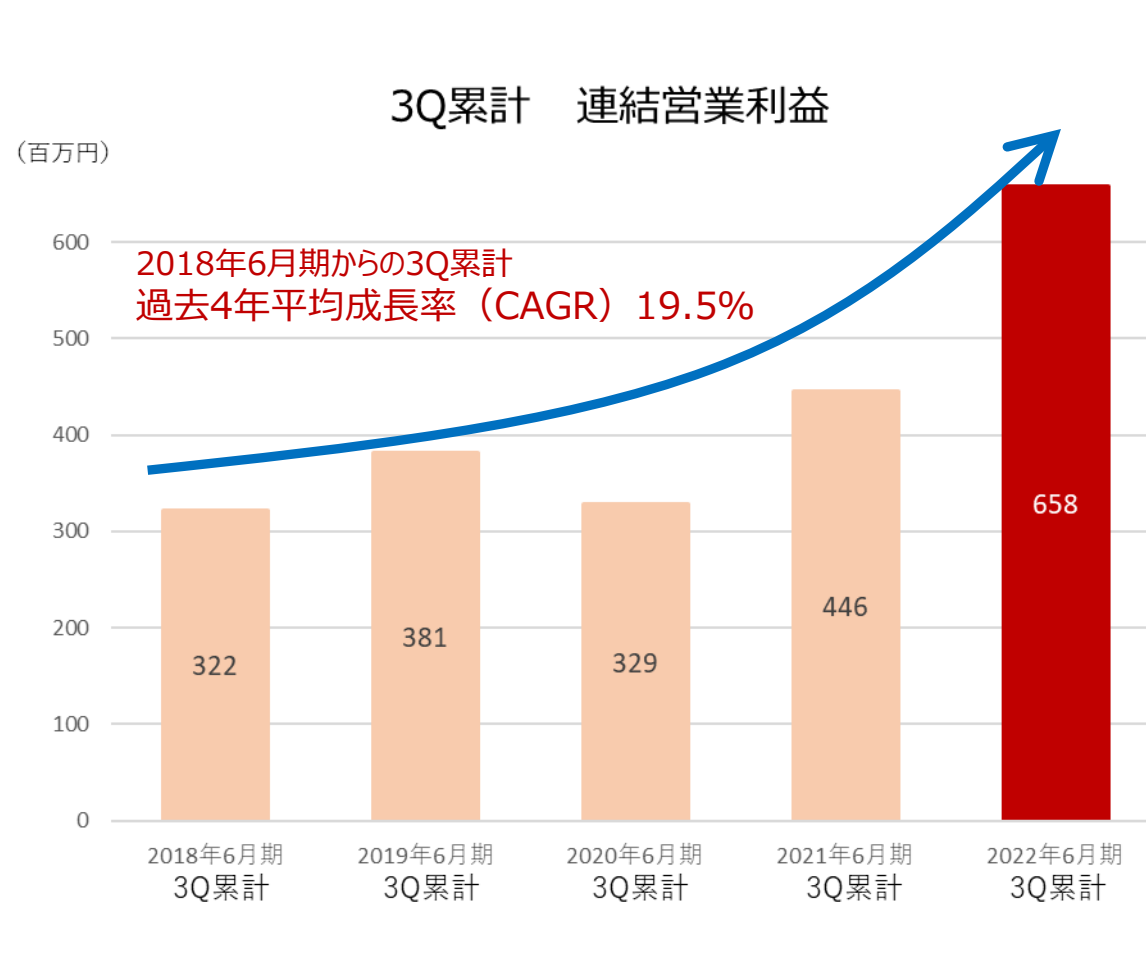
※当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと ★前年同期比については、収益認識適用前後で影響のある科目については記載していませんが、利益については適用前後の影響額が軽微なため、適用前後の金額をそのまま用いた前年同期比を記載しております。

★当期2022年6月期から新収益認識会計基準を適用。当社事業における主な影響としては、CP事業セグメントの①ネット広告売上の一部が総額計上から純額計上に変更となったことによる売上高及び同額の売上原価の減少、②EC物販事業における支払送料を販管費から売上原価に変更、などですが、営業利益以下の金額への影響は軽微です。

# 売上高は堅調に推移 営業利益は前年同期比1.5倍と大幅に増加

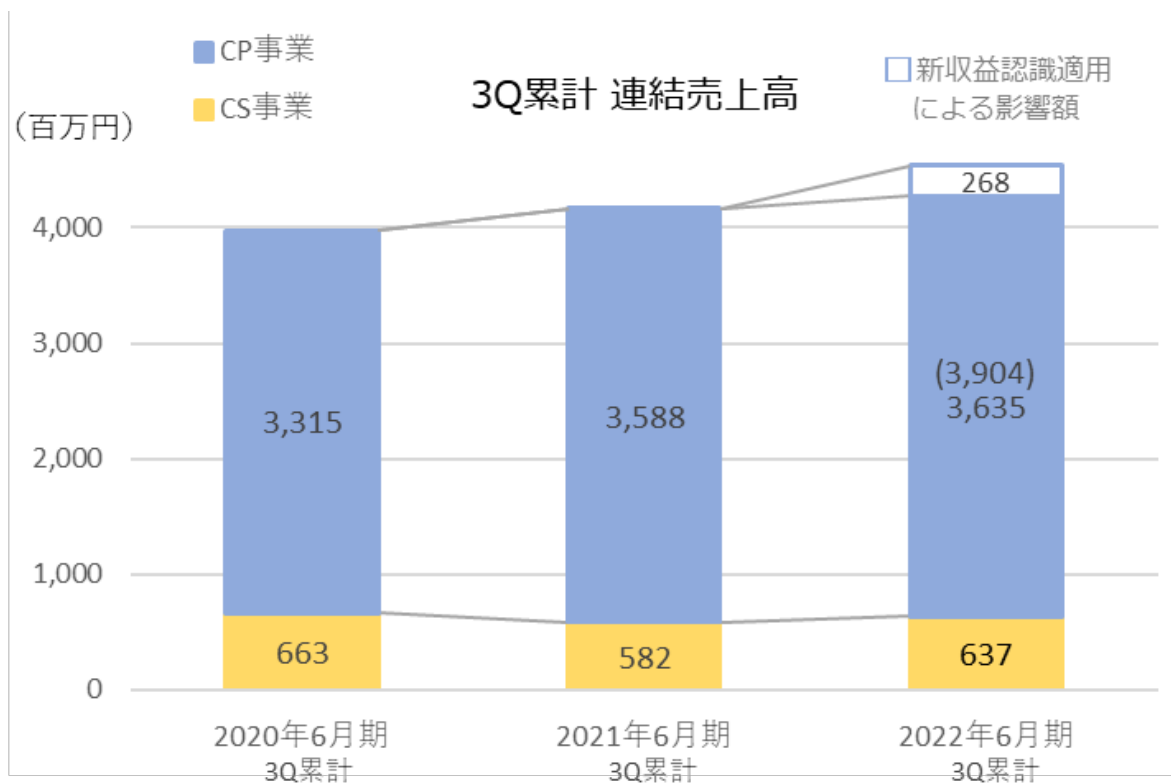


2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし ( ) 内は新収益認識適用前の場合

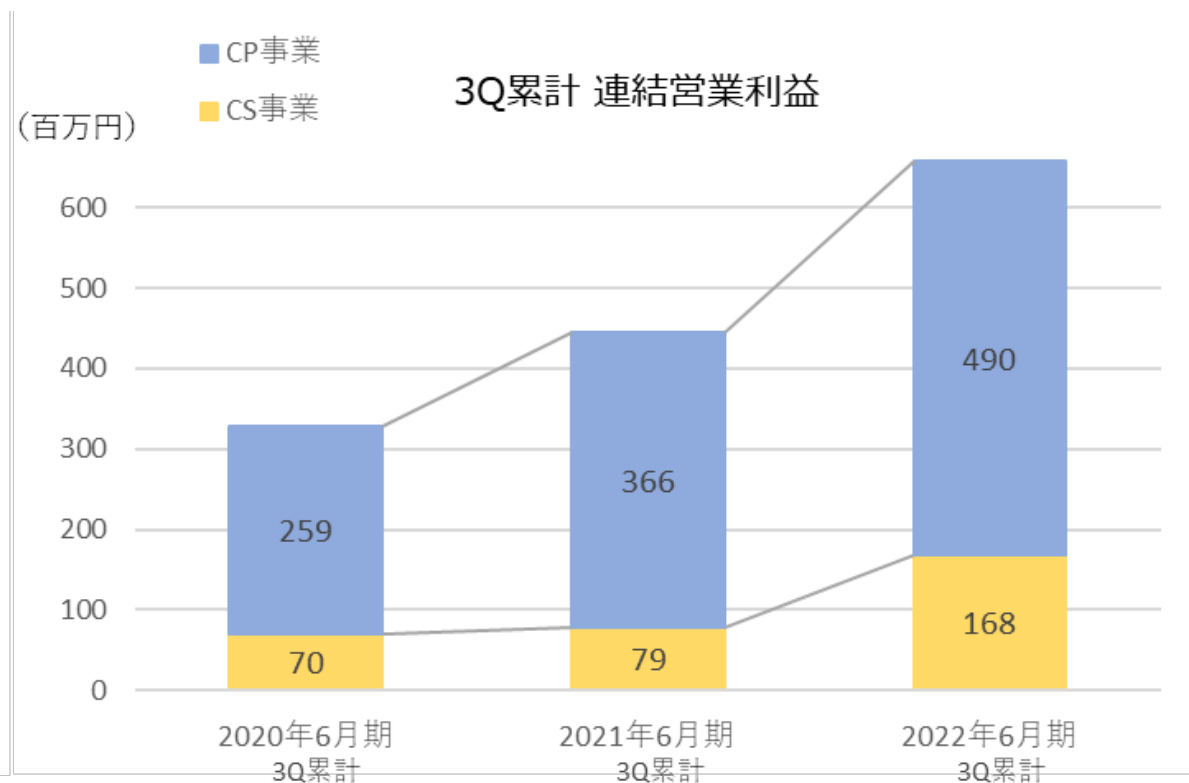


2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし利益における影響額は軽微

# 売上高、営業利益ともに従来通りCP事業が連結全体を牽引 CS事業は営業利益を大きく伸ばし貢献



2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし ( ) 内は新収益認識適用前の場合

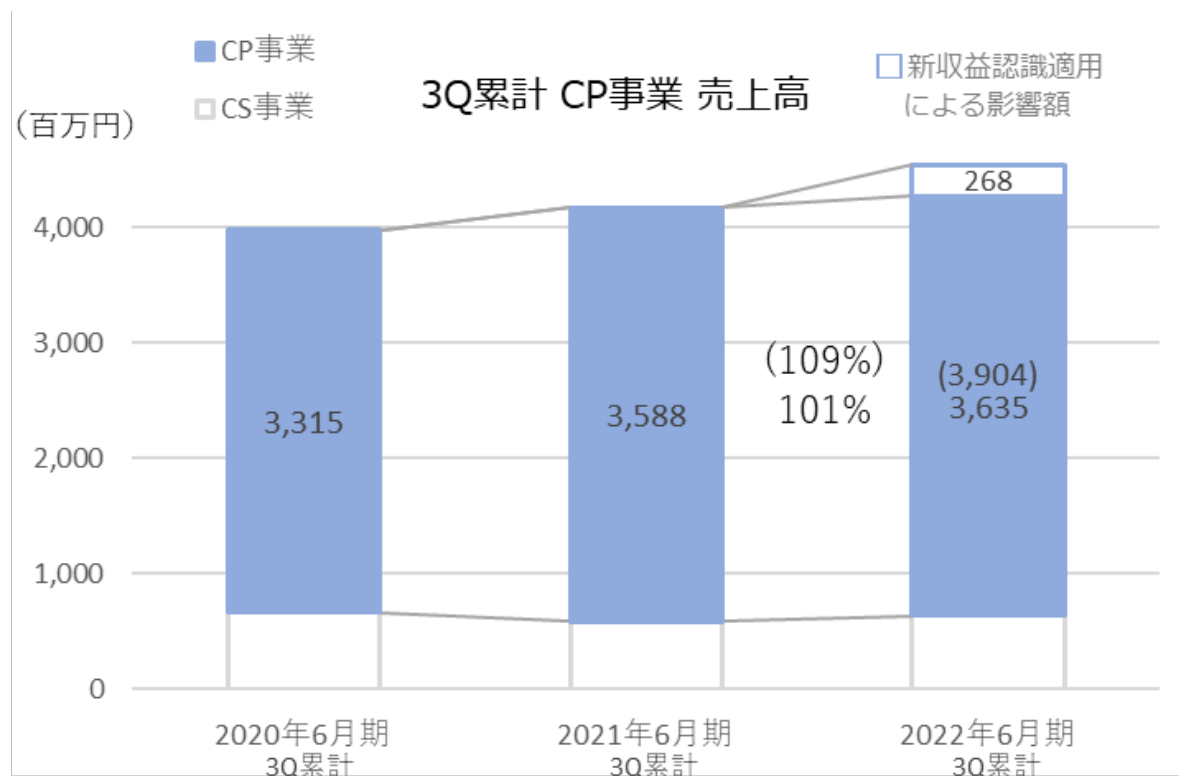


2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし利益における影響額は軽微

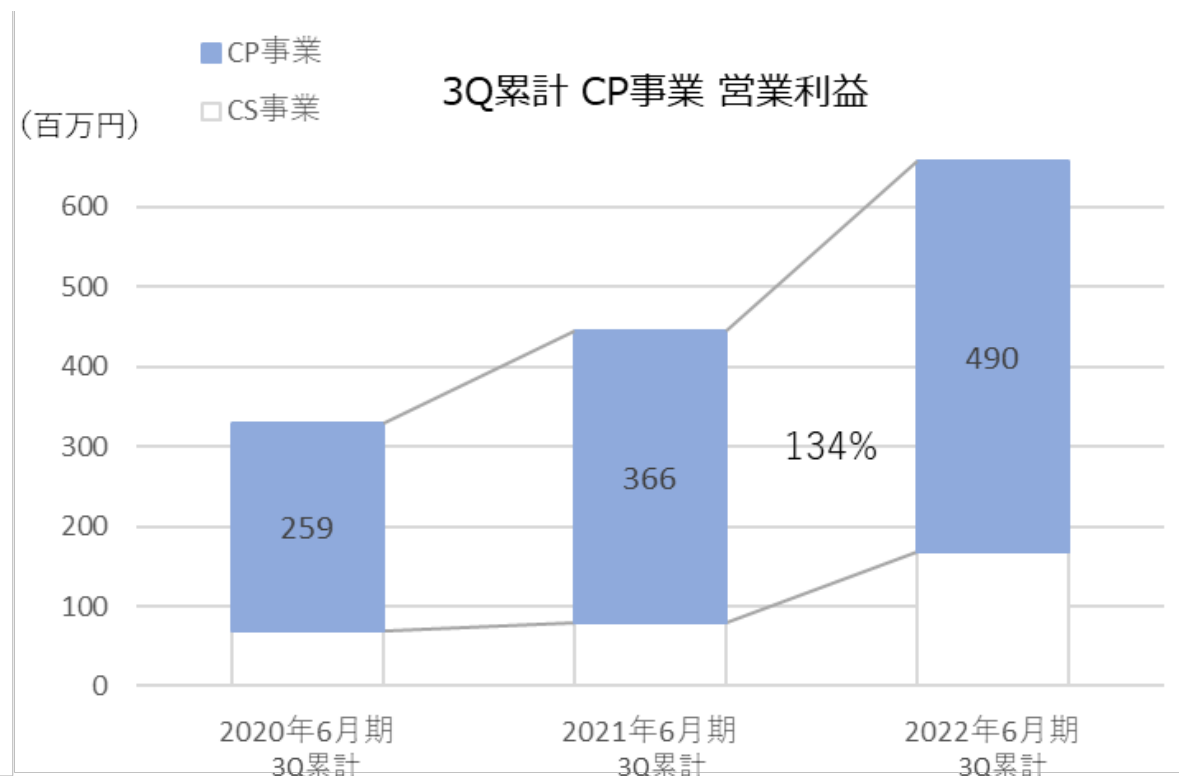
当期2Qより、事業セグメントの名称を、以下の通り変更しました

- コンテンツマーケティングプラットフォーム事業 (CMP事業) → **クリエイタープラットフォーム事業 (CP事業)**
- コンテンツマーケティングソリューション事業 (CMS事業) → **クリエイターソリューション事業 (CS事業)**

# CP事業の売上高は、新収益認識適用前（前年同基準）では堅調に推移 営業利益も順調に拡大



2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし（ ）内は新収益認識適用前の場合

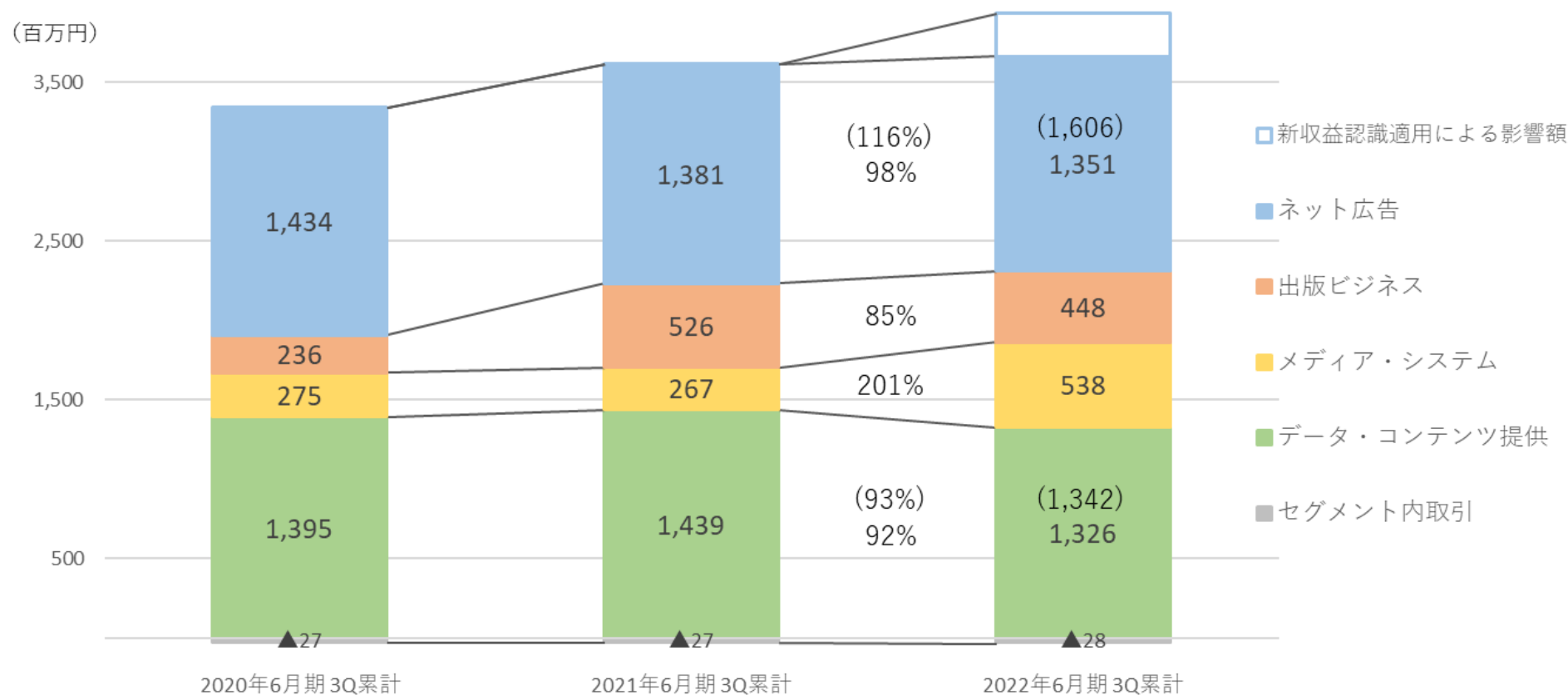


2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし利益における影響額は軽微

# M&Aや新規メディアにより、ネット広告及びメディア・システムが増加

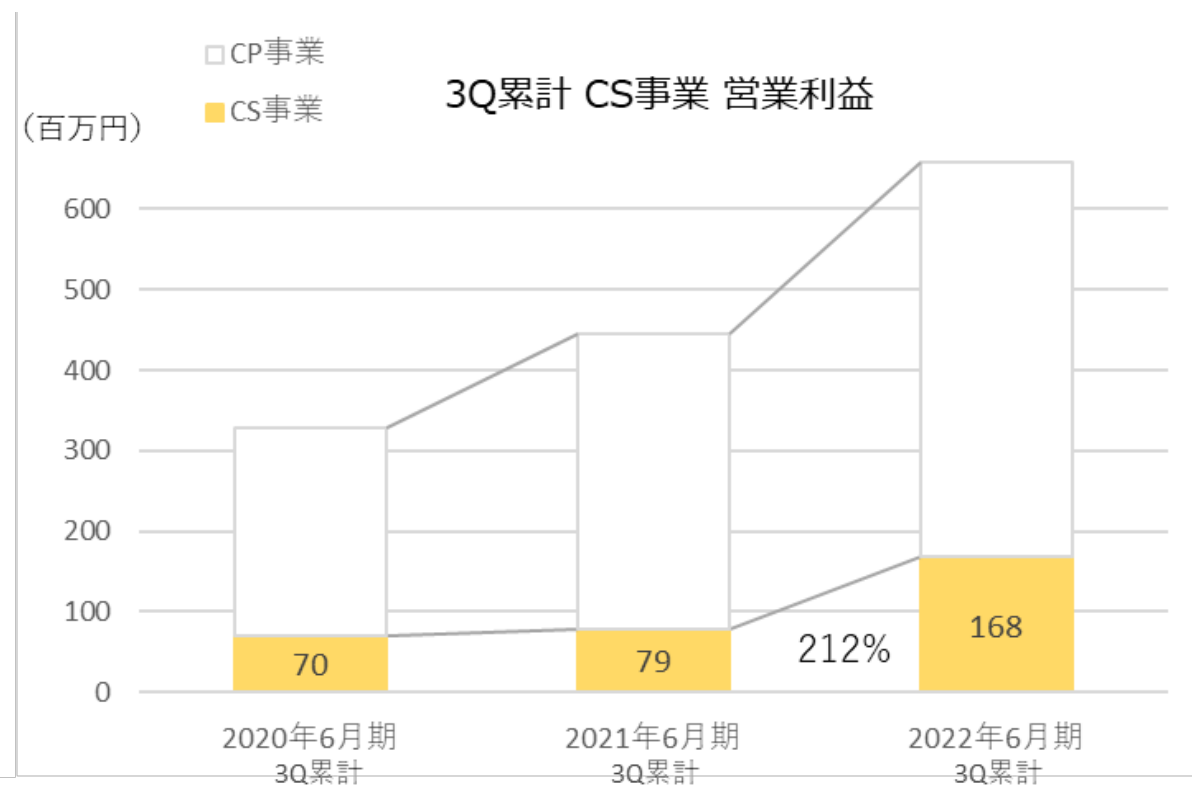
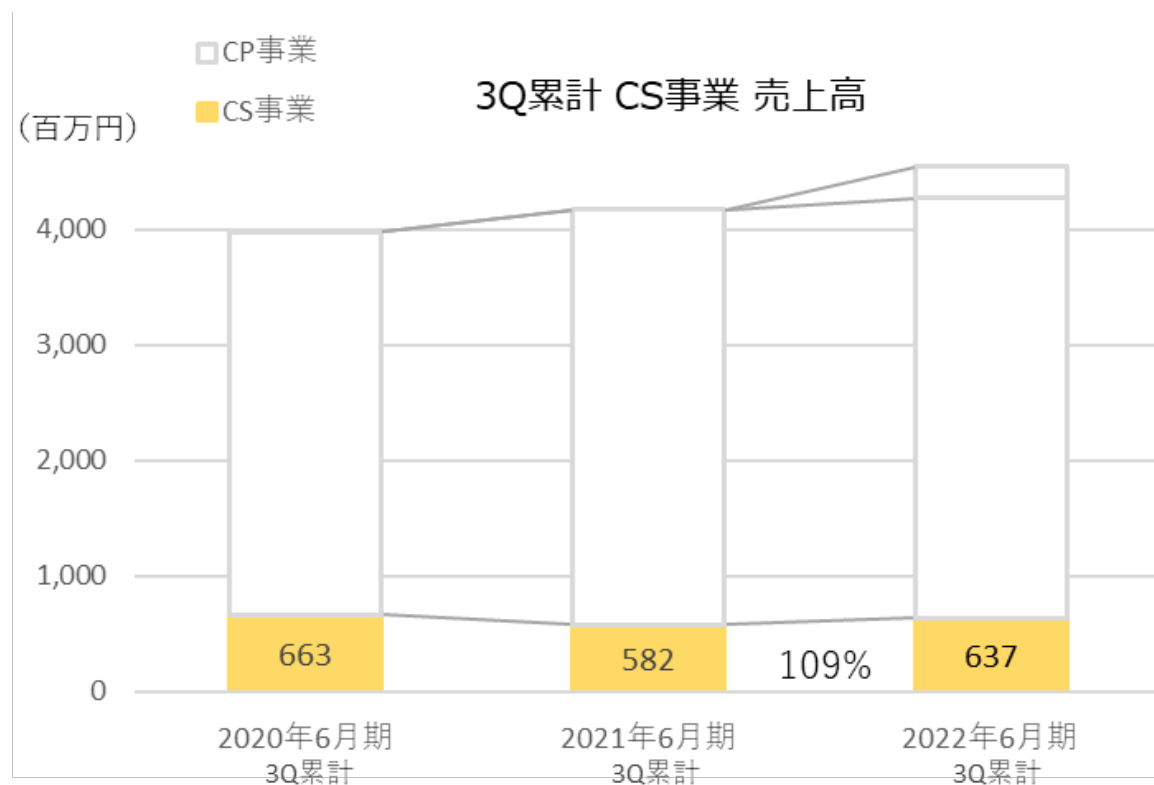
※データ・コンテンツ提供は、絵本ナビが前期3Qより連結から外れたため減少

## 3Q累計 CP事業 RD別売上高

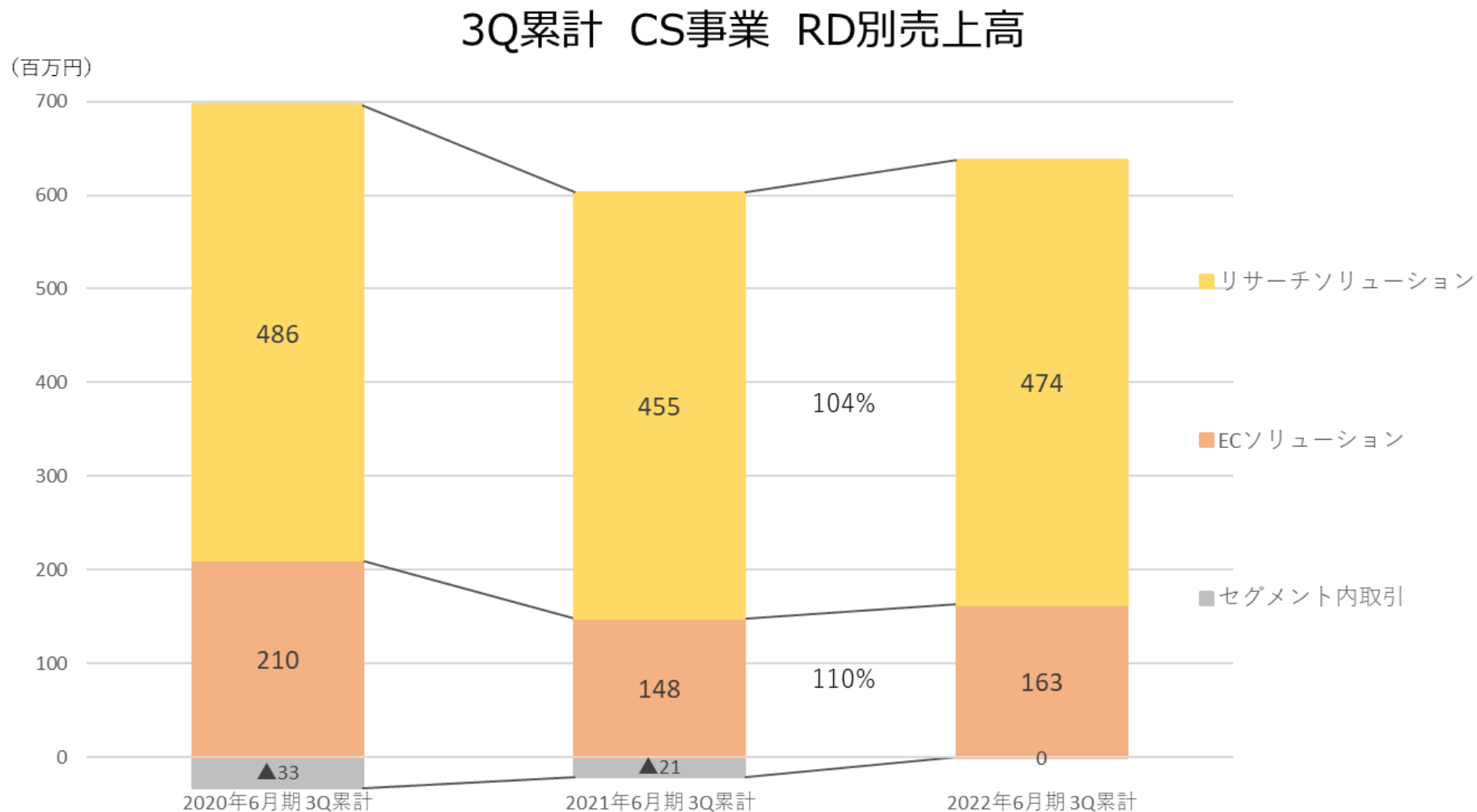


2022年6月期は新収益認識適用後  
ただし ( ) 内は新収益認識適用前の場合

## CS事業は粗利率の高い案件に集中し、営業利益は大幅に伸長



## ECソリューションで大型案件が増加



## 当期純利益※の堅調な積み上げにより利益剰余金が増加し、純資産も増加

(百万円)

|             | 2021年6月期<br>期末 | 2022年6月期<br>3Q末 | 増減額  |
|-------------|----------------|-----------------|------|
| 流動資産        | 3,918          | 4,162           | +244 |
| 固定資産        | 805            | 856             | +51  |
| 資産合計        | 4,724          | 5,018           | +294 |
| 流動負債        | 922            | 888             | ▲34  |
| 固定負債        | 353            | 304             | ▲49  |
| 負債合計        | 1,275          | 1,193           | ▲82  |
| 株主資本        | 3,385          | 3,756           | +371 |
| 利益剰余金       | 1,639          | 2,085           | +446 |
| 自己株式        | ▲29            | ▲98             | ▲69  |
| その他の包括利益累計額 | 1              | 0               | ▲1   |
| 非支配株主持分     | 61             | 68              | +7   |
| 純資産         | 3,448          | 3,825           | +377 |
| 負債・純資産      | 4,724          | 5,018           | +294 |

※当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと



## 現状と今後の見通し

2022年6月期は、主力のCP事業においては、新型コロナウイルス感染症によるネガティブな影響が想定よりも軽微であり、全事業が概ね好調に推移しているほか、もう一方のCS事業においては、高利益率の大型案件が寄与。更に、通年にわたる全社的なコスト削減努力も功を奏し、当3Q累計期間（2021年7月～2022年3月）においては、上場後の同期間比較において過去最高の売上高、営業利益を上げることができた。一方、当4Q（4月～6月）は、多くの顧客企業の期初であり1年の中で最も閑散期にあたること、また翌期に向けた戦略投資的な費用の支出も見込んでおり、利益の積み増しは想定していない。

## 2022年6月期 通期業績予想の修正

上記の見通しを踏まえ、通期業績予想を以下のように修正（5月2日開示）。

|       | 今回修正予想 | 前期通期実績 | 前期実績比 |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 5,700  | 5,407  | 105%  |
| 営業利益  | 600    | 454    | 132%  |
| 経常利益  | 600    | 464    | 129%  |
| 当期純利益 | 410    | 464    | 88%   |

※当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと

(百万円)



01

中期の成長イメージ

P.02

02

2022年6月期 第3四半期 業績の概要

P.07

03

事業セグメントの概要

P. 17

04

基本情報

P. 25

# 誰もがメディアになる世界をプロデュース

イードでは「クリエイタープラットフォーム」(旧CMP事業セグメント)「クリエイターソリューション」(旧CMS事業セグメント)の2つのセグメントで、**誰もがメディアになる世界**をプロデュースしていきます。

## クリエイタープラットフォーム Creator Platform

21ジャンル75の自社メディア運営を中核に、メディア、コマース、サービスなどのクリエイターを社内外でプロデュース。

|                    |  |  |  |
|--------------------|--|--|--|
| 自社<br>プロデュース       |  |  |  |
|                    |  |  |  |
|                    |  |  |  |
| クリエイター<br>プラットフォーム |  |  |  |

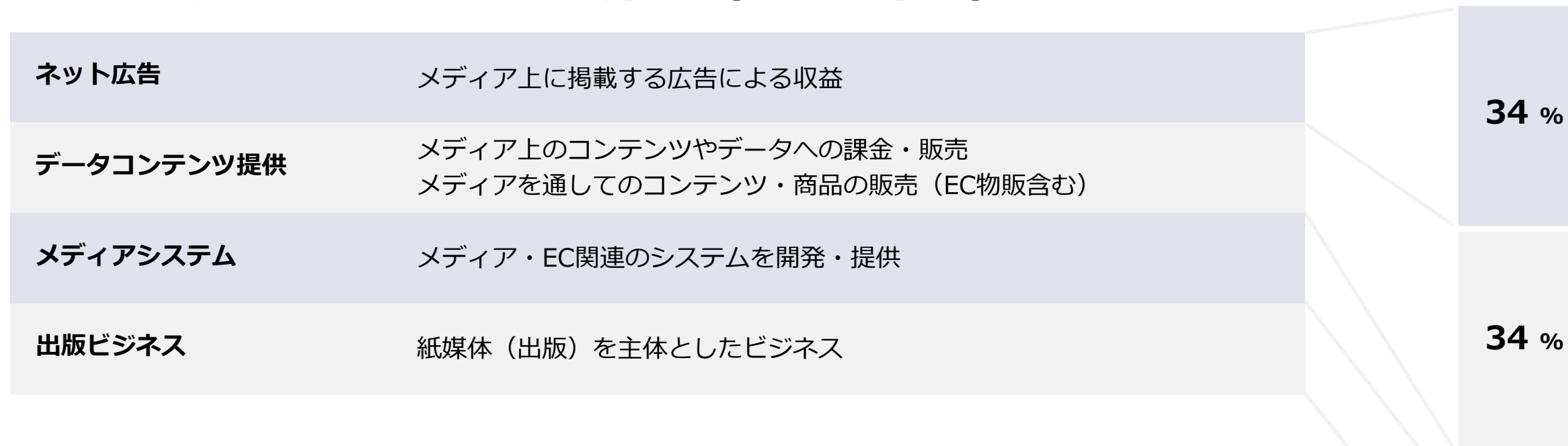
## クリエイターソリューション Creator Solution

自社メディアの運営で培ったノウハウやプラットフォームでクリエイターをソリューションで支援。

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

2021年6月期の  
売上に占める割合

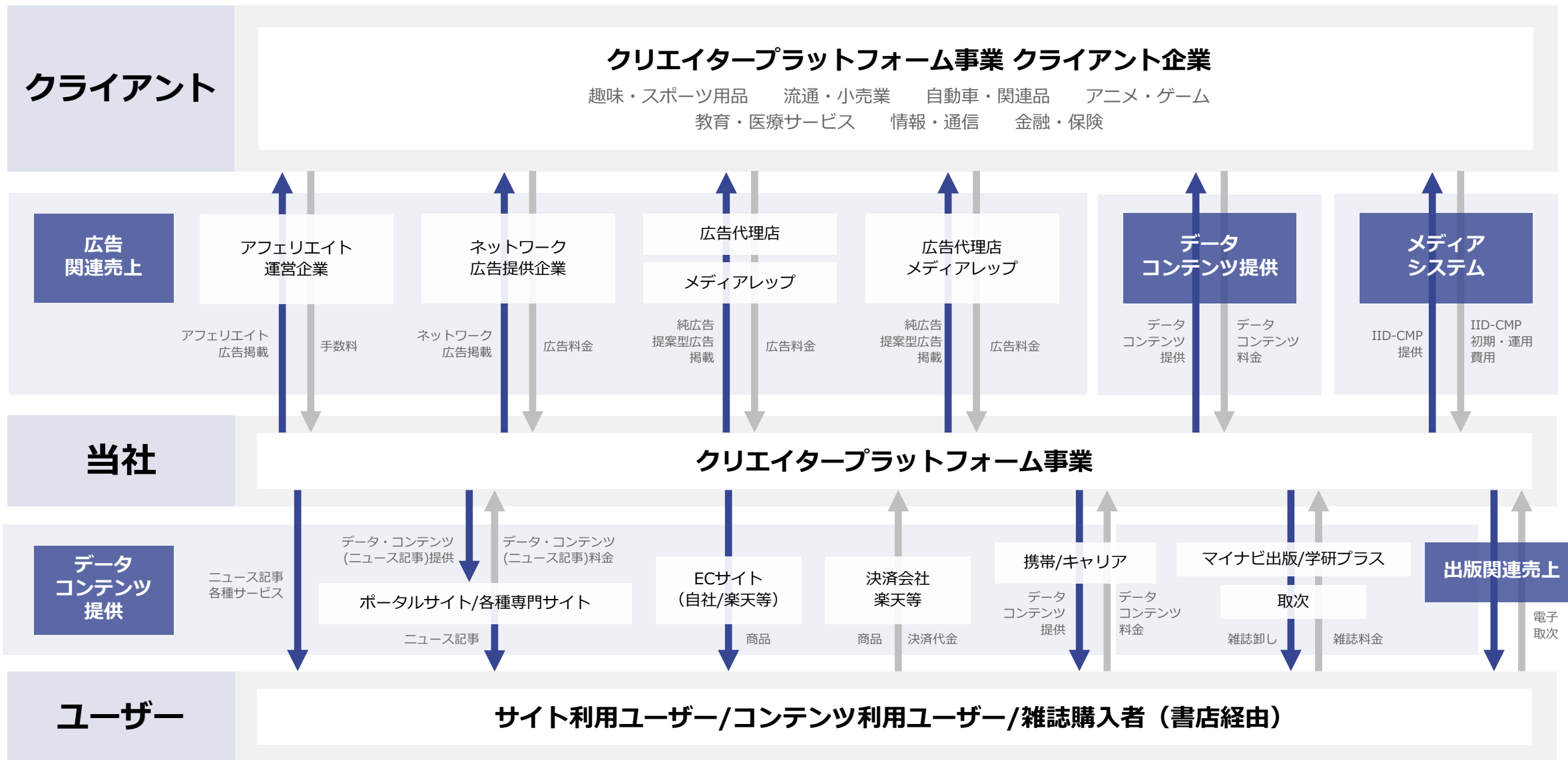
## クリエイタープラットフォーム事業（旧CMP事業）



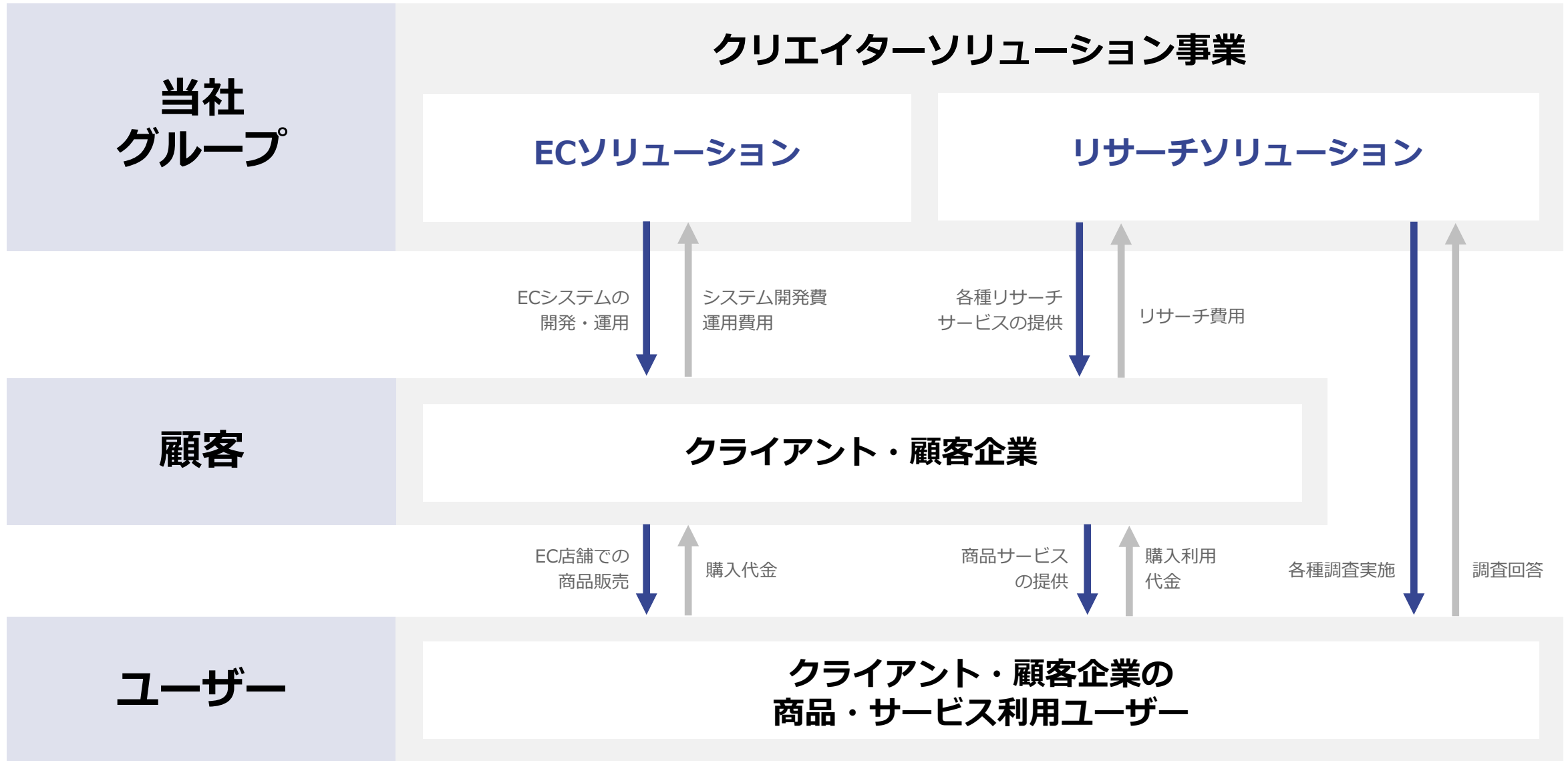
## クリエイターソリューション事業（旧CMS事業）



# クリエイタープラットフォーム事業 (旧CMP事業)



# クリエイターソリューション事業（旧CMS事業）



# 生産性の高いプラットフォーム

## コンテンツプラットフォーム



編集者の生産性を高める、コンテンツの制作、配信のためのプラットフォーム

Media Engagement Manager



読者との接点を拡充し、エンゲージメントを高めるためのプラットフォーム

## コマースプラットフォーム



自社でのECサイト運営の経験をもとに作られた、ECサイト運営プラットフォーム



複数のEC店舗における在庫を一括管理し、運用を最適化するプラットフォーム

エンジニアリング基盤 IID CLOUD

エンジニアチーム 東京開発、松江ブランチ、Beniten(※投資先)

※Beniten,Ltd カンボジアで50名規模の開発チームを抱える

自社開発の独自プラットフォームでクリエイターを支援

# 多様なマネタイズ手法

広告を中核にしたB2Bビジネスから、B2Cビジネスまで360度にかけていく。

## 広告・マーケティング

メディアの規模やユーザー属性を活かして企業の販売促進を支援。

## コンシューマー(B2C)

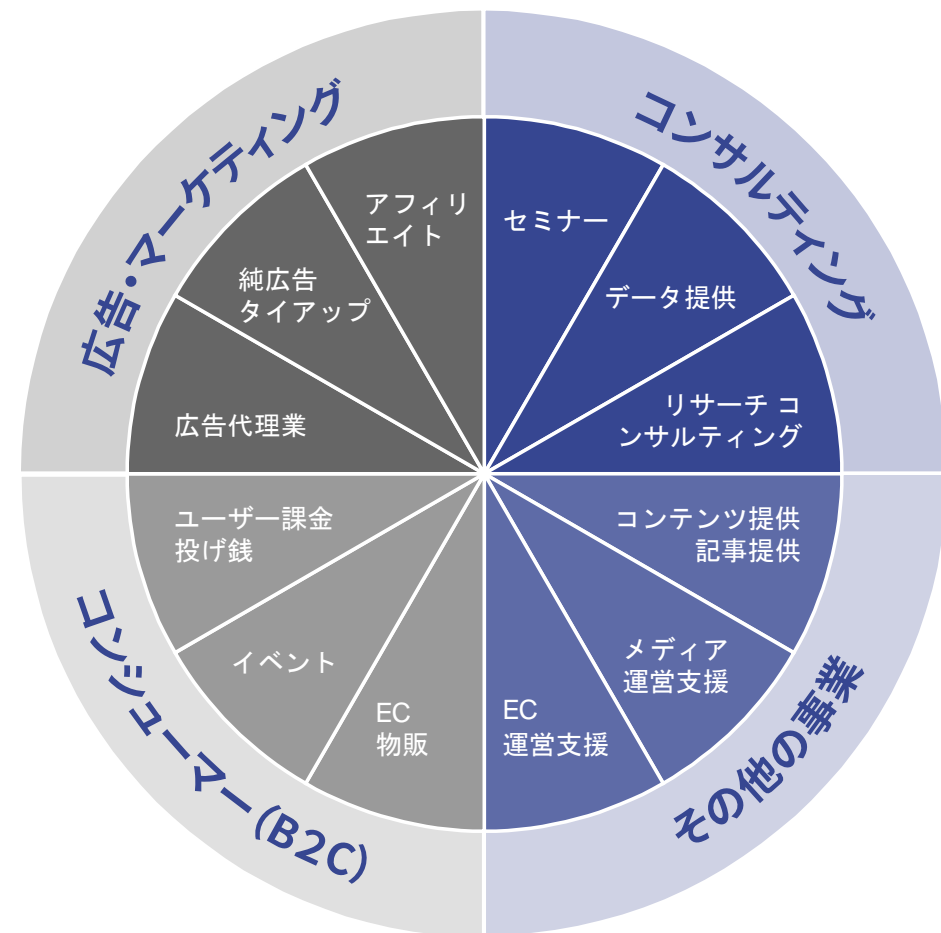
メディアを通じて商品の販売やサービスに対する課金。

## コンサルティング

専門知識やユーザー調査を元に企業活動を支援。

## その他事業

メディア運営の知見を活かしたメディア構築支援など。





# 100以上のメディアのプロデュース経験

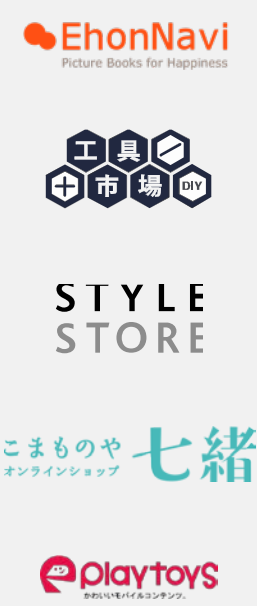
## バーティカルメディア



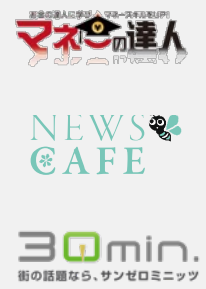
## サービス



## コマース



## 雑誌



他社メディアのプロデュース、コンテンツ制作、運営支援なども多数の実績



01

中期の成長イメージ

P.02

02

2022年6月期 第3四半期 業績の概要

P.07

03

事業セグメントの概要

P. 17

04

基本情報

P. 25

※2022年3月末現在

- 商号 株式会社イード (IID,Inc.) ※「IID」は“Interface In Design”の略です。
- 設立年月日 2000年4月28日
- 役員
  - 代表取締役 宮川 洋 (みやかわ ひろし)
  - 取締役 須田 亨 (すだ とおる)
  - 社外取締役 大和田 廣樹 (株式会社ECBOスクエア 代表取締役会長)
  - 社外取締役 吉崎 浩一郎 (株式会社グロース・イニシアティブ 代表取締役)
  - 常勤監査役 山中 純雄
  - 社外監査役 安達 美雄
  - 社外監査役 藤山 剛 (株式会社ラウンドアバウト・キャピタル 代表取締役)
- 子会社
  - 株式会社エンファクトリー (出資比率：78.8%)
  - 株式会社ネットショップ総研 (同：90.0%)
  - マイケル株式会社 (同：100%)
  - SAVAWAY株式会社 (同：100%)
  - 株式会社リンク (同：100%) ※1
- 持分法適用
  - 株式会社絵本ナビ (同：30.9%) ※2
  - SODA株式会社 (同：35.1%)
- 従業員数 連結：230名 (アルバイト含む)

※1 株式会社リンクは当第3四半期連結業績等に含まれておりません。

※2 株式会社絵本ナビは、当社保有株式の一部売却により、前期第2四半期会計期間の期末をみなし売却日として、連結子会社から持分法適用関連会社へ変更しております。

# グループ各社でメディア関連事業を展開

メディアから働き方を変革



株式会社エンファクトリー  
出資比率: 78.8%  
メディア、EC関連事業



SAVAWAY株式会社  
出資比率: 100%  
EC関連サービス提供

日本EC事業の進化に本気で向き合う



株式会社ネットショップ総研  
出資比率: 90%  
領域特化のECサイト運営

**iid** 専門ニュースメディアを  
中心に展開



株式会社絵本ナビ  
出資比率: 30.9%  
絵本関連ウェブサイト運営

絵本を通じて「幸せな時間」  
を応援する



SODA株式会社  
出資比率: 35.1%  
CMSソフトウェアの提供



株式会社リンク  
出資比率: 100%  
教育関連イベント開催



マイケル株式会社  
出資比率: 100%  
CARTUNEの運営



主な投資先

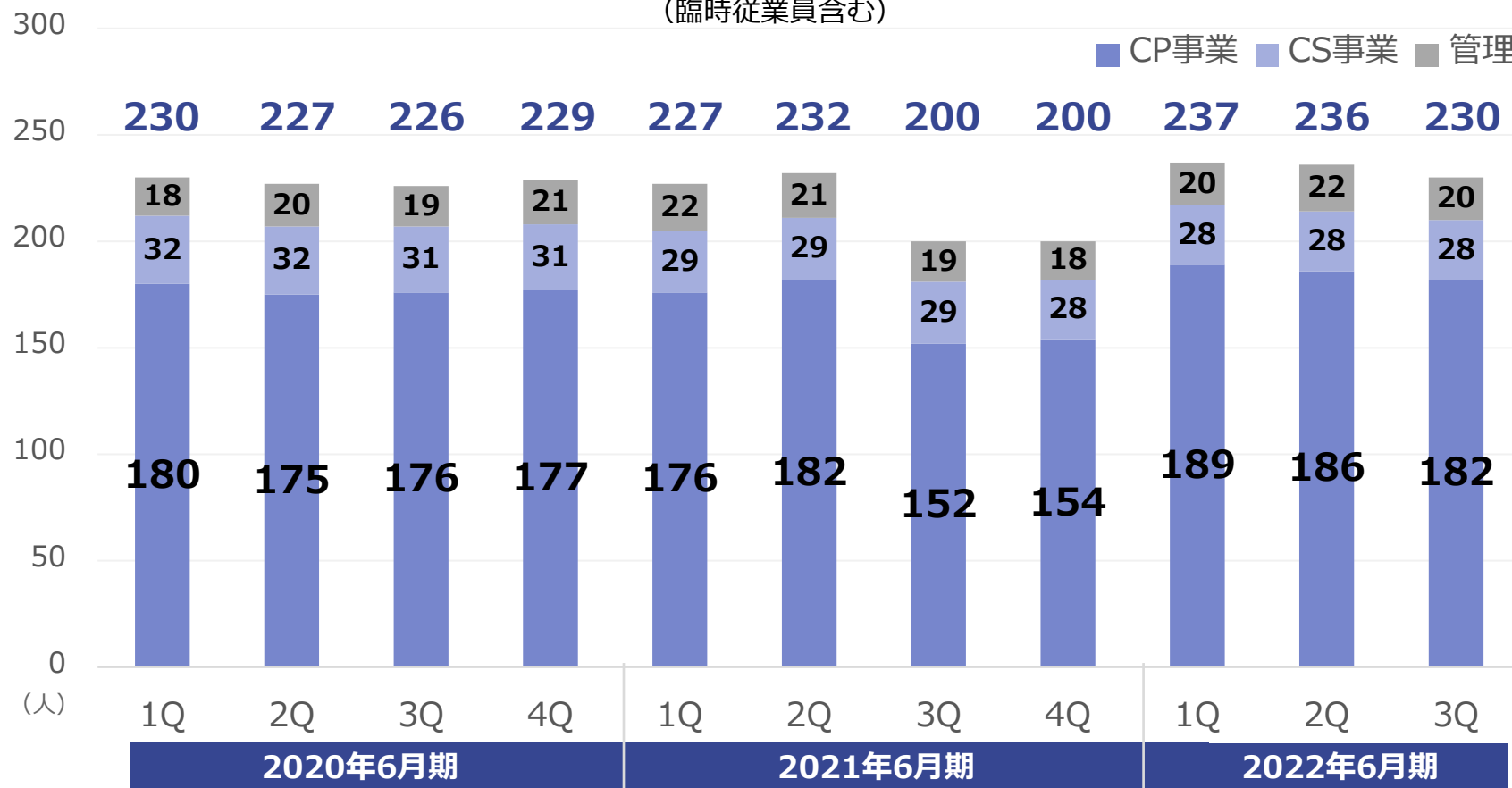


# エンジニア、編集、制作で半数を占める構成

※臨時従業員にはアルバイト従業員を含み、派遣社員は除いております。

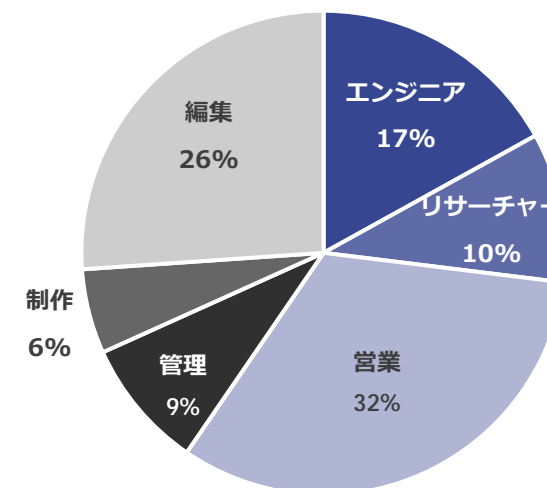
## セグメント別従業員数推移

(臨時従業員含む)



## 職種別従業員構成

(臨時従業員含む)



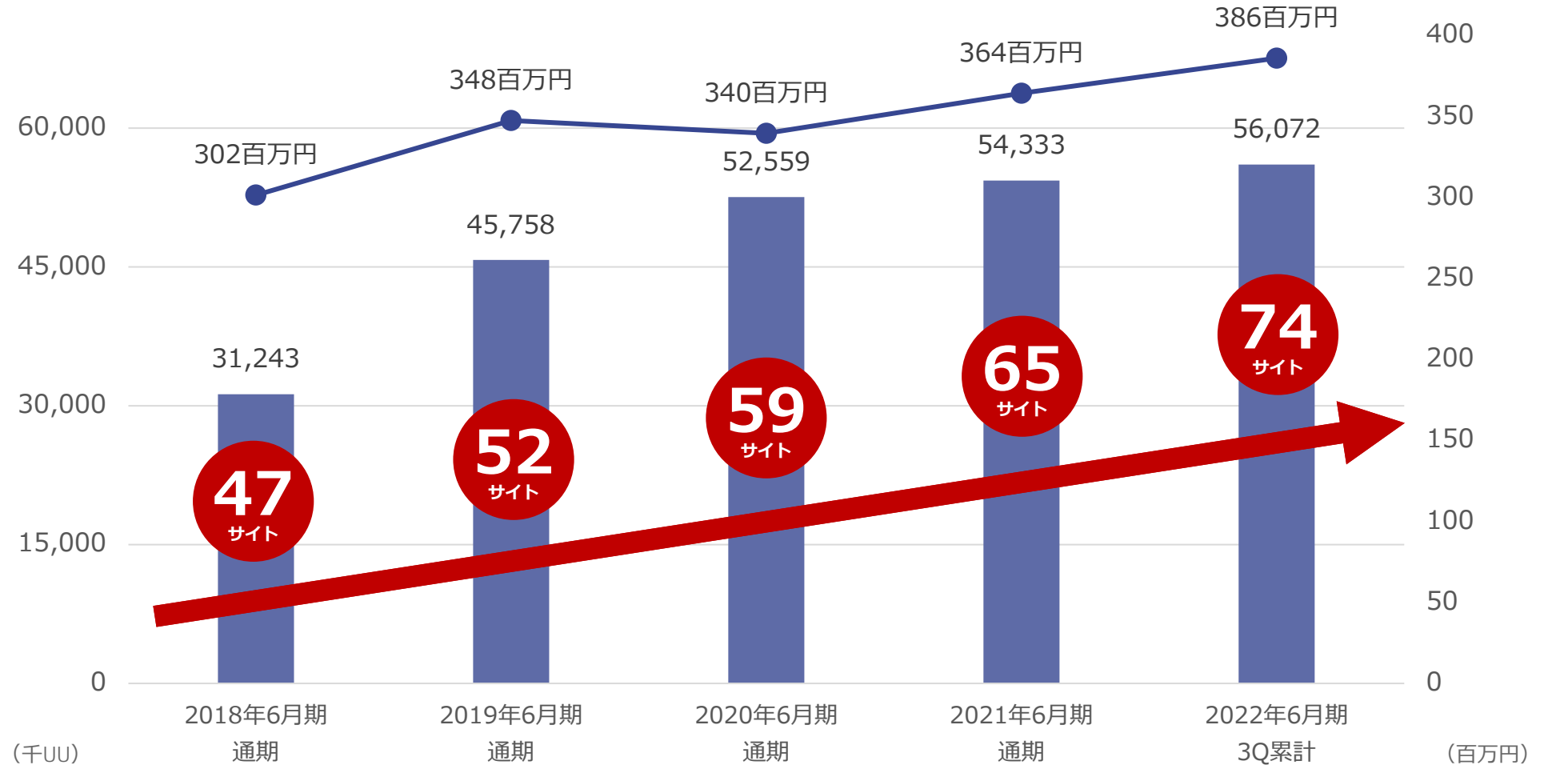
|        |     |
|--------|-----|
| エンジニア  | 39  |
| リサーチャー | 23  |
| 営業     | 75  |
| 管理     | 20  |
| 制作     | 13  |
| 編集     | 60  |
|        | (人) |

※2021年6月期\_3Qより、株式会社絵本ナビが連結対象から外れたため、絵本ナビ人員数を除いています。  
 ※2022年6月期\_1Qより、SAVAWAY株式会社が連結対象となったため、SAVAWAY人員数を含めています。

■ UU ※UU数は対象期間月平均値

※「PV数」よりも、当社の「360度ビジネス」との関連性が強く、収益との連動性も高い「UU数」を重視

● 月平均売上高 CP事業（出版ビジネスは含まない）の月平均売上高 ※ただし新収益認識適用前



## 主要運用メディア



emerging media  
Response.



iRBB TODAY



INSIDE



ReseMom リセママ



Cinema Cafe.net



アニメ!アニメ!  
AnimeAnime.jp



アズキアザミ



Game\*park  
GLOBAL GAMING NEWS



お金の達人に学び、マネースキルをUP!  
マネの達人



ScanNetSecurity



マナラボ



30min.  
街の話題なら、サンゼロミニッツ



EhonNavi  
Picture Books for Happiness



Diet Club



Car-nalism  
カーナリズム



COCO  
<http://coco.to>



燃費



Media Innovation  
デジタルメディアのイノベーションを加速させる



Pushon! Mycar-life



NEWS CAFE



U-Site ユーサイト



リシード  
ReseEd



Teamlancer



プロクル



ProFile 専門家



STYLE STORE



playtoys



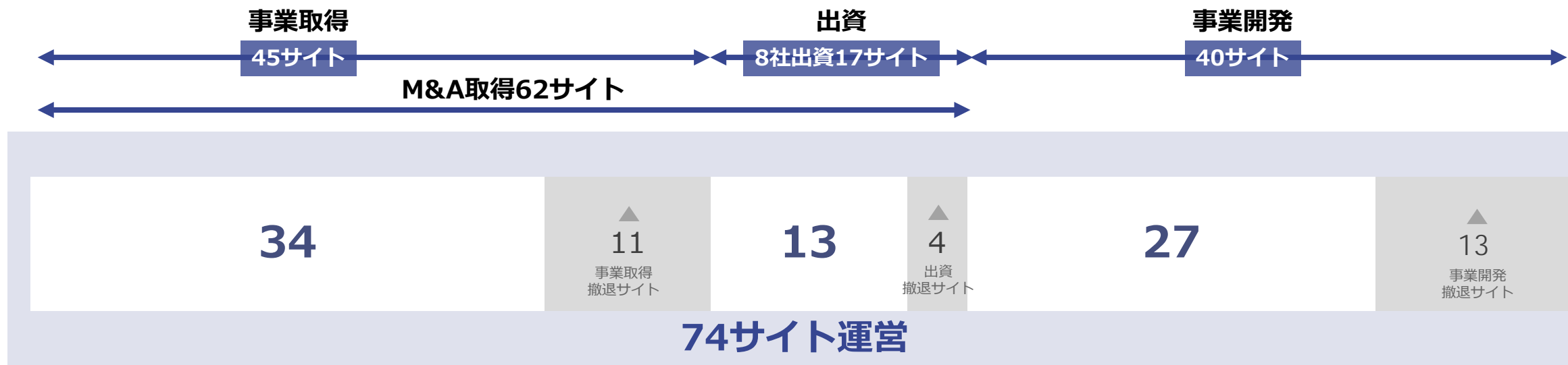
DIY Market

## メディアジャンル

|    |           |
|----|-----------|
| 1  | IT        |
| 2  | ビジネス      |
| 3  | セキュリティ    |
| 4  | リサーチ      |
| 5  | ユーザビリティ   |
| 6  | 自動車       |
| 7  | 燃費・環境     |
| 8  | エンタメ      |
| 9  | ゲーム       |
| 10 | 映画        |
| 11 | アニメ       |
| 12 | キャラクター    |
| 13 | スポーツ      |
| 14 | 教育        |
| 15 | ライフ・ペット   |
| 16 | ダイエット     |
| 17 | 結婚情報      |
| 18 | マネー       |
| 19 | 地域情報      |
| 20 | EC・通販     |
| 21 | ビジネスマッチング |

## M&amp;Aで62サイト取得。撤退サイトは15サイト。継続率 75.8%

※2022年3月末現在



## M&amp;Aサイト実績

62サイトの取得総額は19億2,587万円

1サイト平均3,110万円で取得

事業取得総額 **10億9,559万円** ※撤退サイト含む出資総額 **8億8,028万円**

※ CP事業及び撤退サイトを含み、CS事業及び出版事業は含んでおりません

## 戦略投資先（抜粋）

新規事業領域での協業を目的に戦略的な出資を実施

- note(株)：クリエイター向けC2Cプラットフォーム「note」を運営
- キャンピングカー(株)：シェアリングエコノミー、MaaS領域
- ロボットスタート(株)：音声広告プラットフォーム領域
- (株)エンペイ：集金業務のキャッシュレス化を実現する Fintech×Saasプラットフォームを運営



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や判断に基づくものであり、不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により大きく異なる可能性がありますことをご了承ください。

本資料の掲載内容については細心の注意を払っておりますが、その内容の正確性及び確実性を保証するものではないことをあらかじめご了承ください。

iid

We are the User Experience Company.

---

株式会社 イード

[www.iid.co.jp](http://www.iid.co.jp)