

株式会社 イード

2023年6月期

第1四半期 決算補足説明資料

2022年11月14日

iid



01

2023年6月期 第1四半期 業績の概要

P.02

02

中期の成長イメージ

P.12

03

事業セグメントの概要

P.18

04

基本情報

P.26



01

2023年6月期 第1四半期 業績の概要

P.02

02

中期の成長イメージ

P.12

03

事業セグメントの概要

P.18

04




基本情報

P.26

売上高は前年比106%、営業利益は前年比110%と堅調に推移

(当期1Qの当期純利益は税効果の影響で前年同期を下回っている)

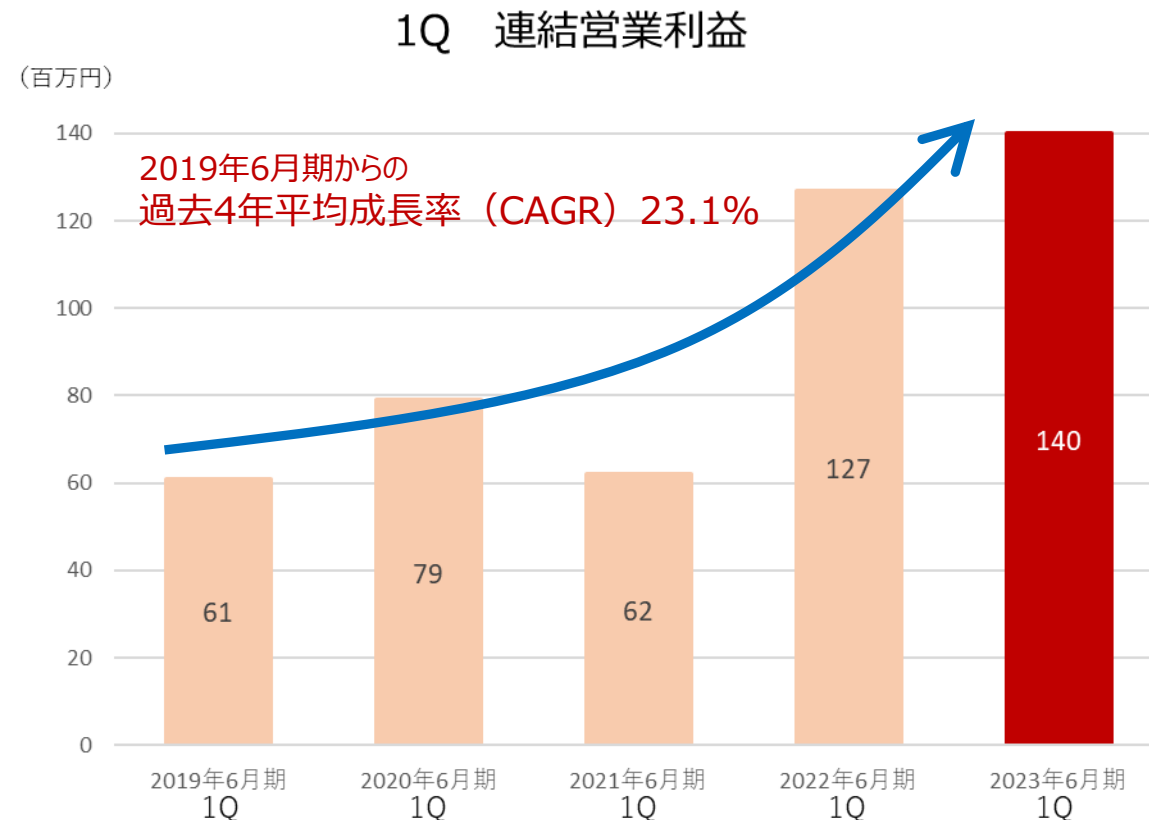
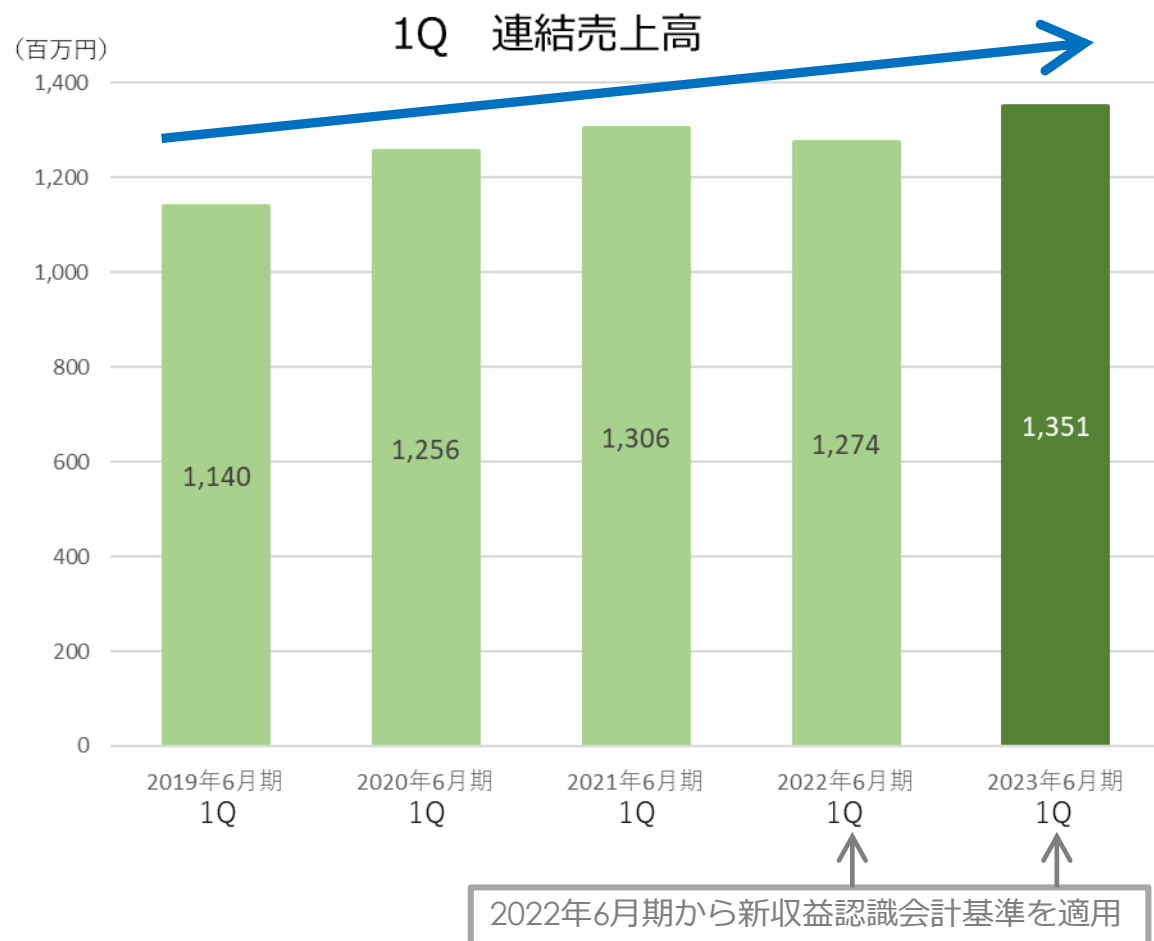
(百万円)

	2022年6月期 1Q	2023年6月期 1Q	前年同期比
売上高	1,274	1,351	 106%
売上原価	711	737	104%
売上総利益	562	613	109%
販売費及び一般管理費	434	472	109%
営業利益	127	140	 110%
営業利益率	10.0%	10.4%	+0.4pt
経常利益	119	138	 116%
当期純利益	95	89	94%

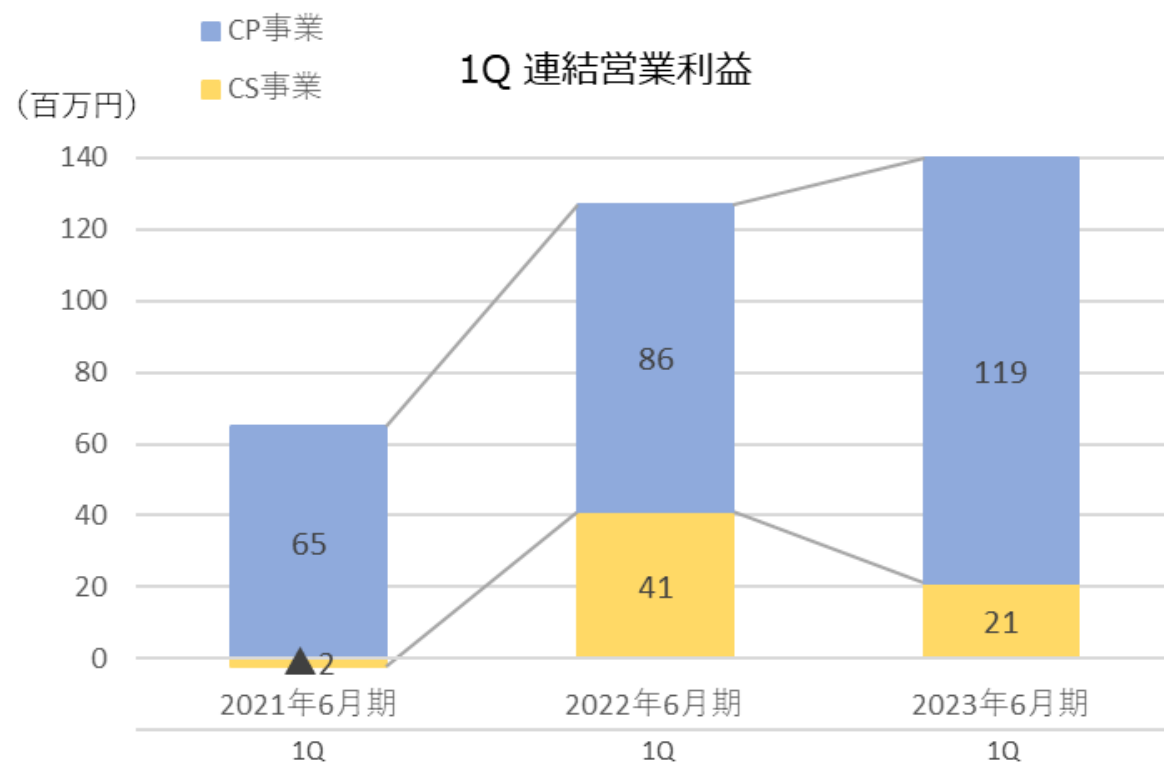
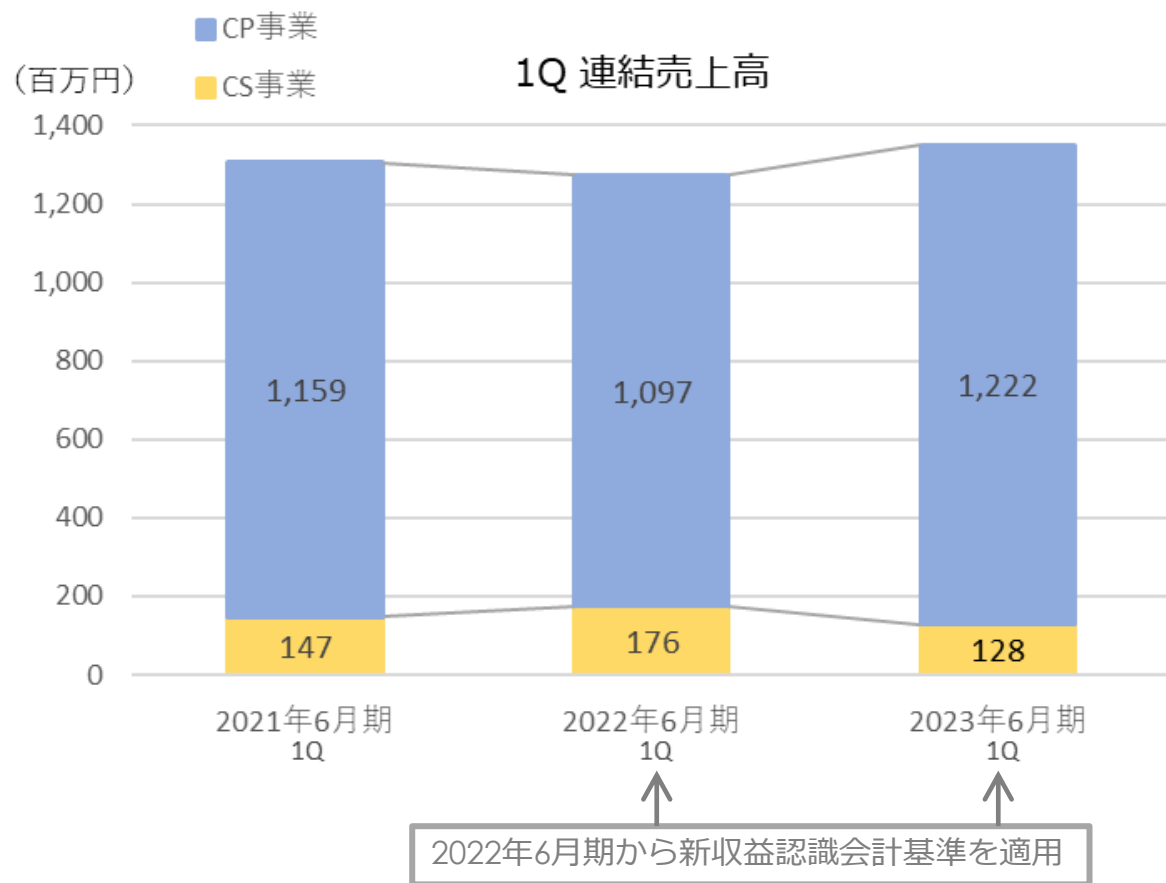
※当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと ※前期2022年6月期から新収益認識会計基準を適用。

売上高、営業利益とも、1Q比較で過去最高となった

特に営業利益は、1Qの過去4年平均成長率が23.1%と好調

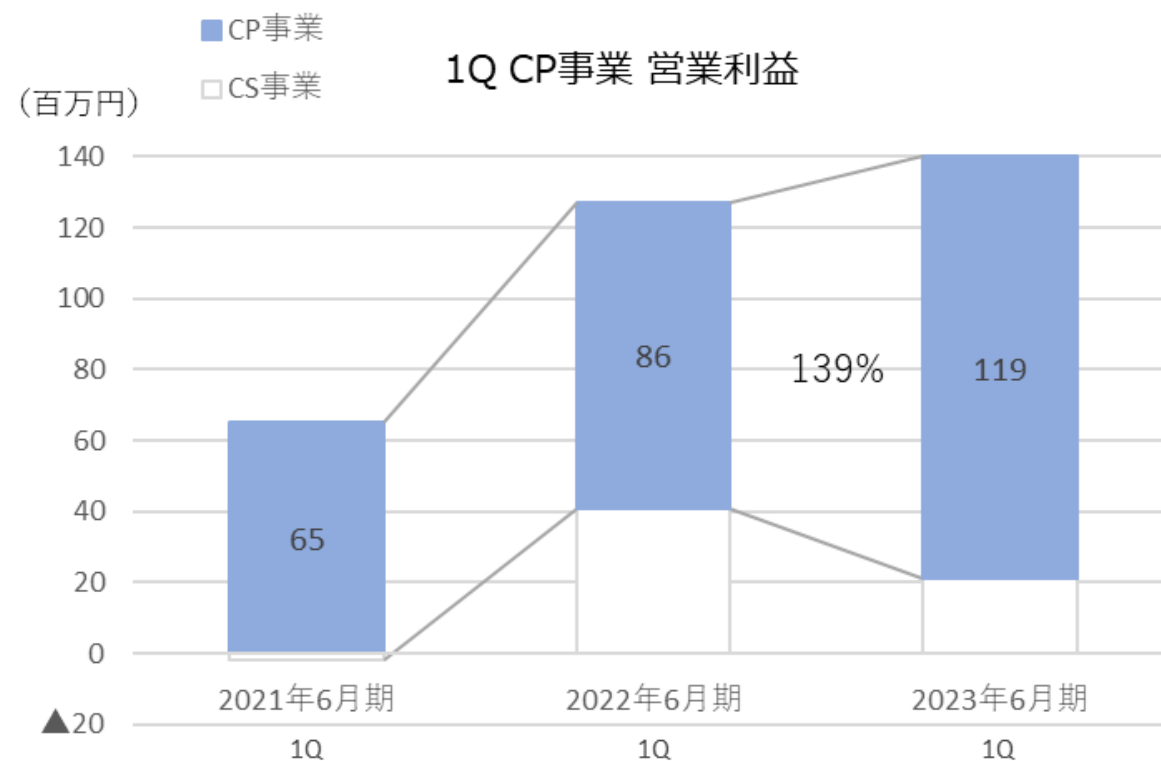
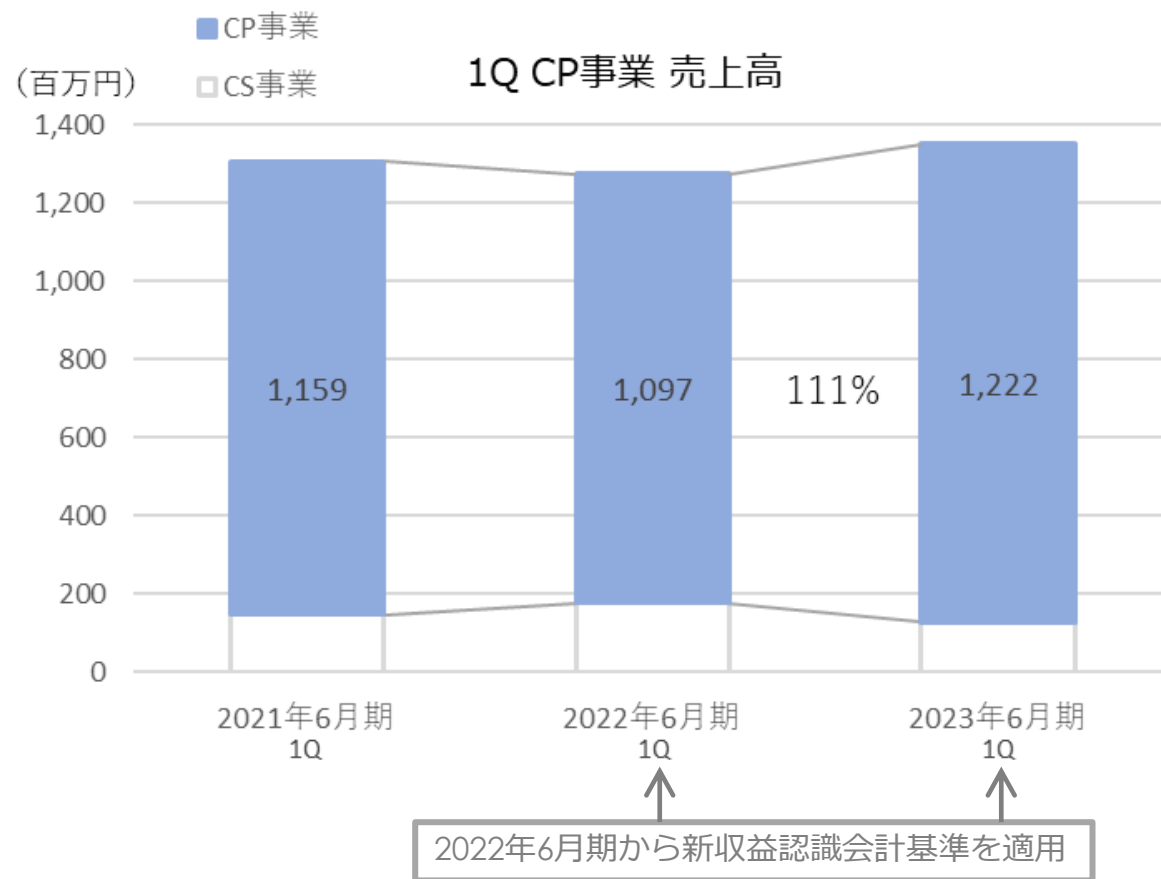


売上高、営業利益ともに従来通りCP事業が連結全体を牽引

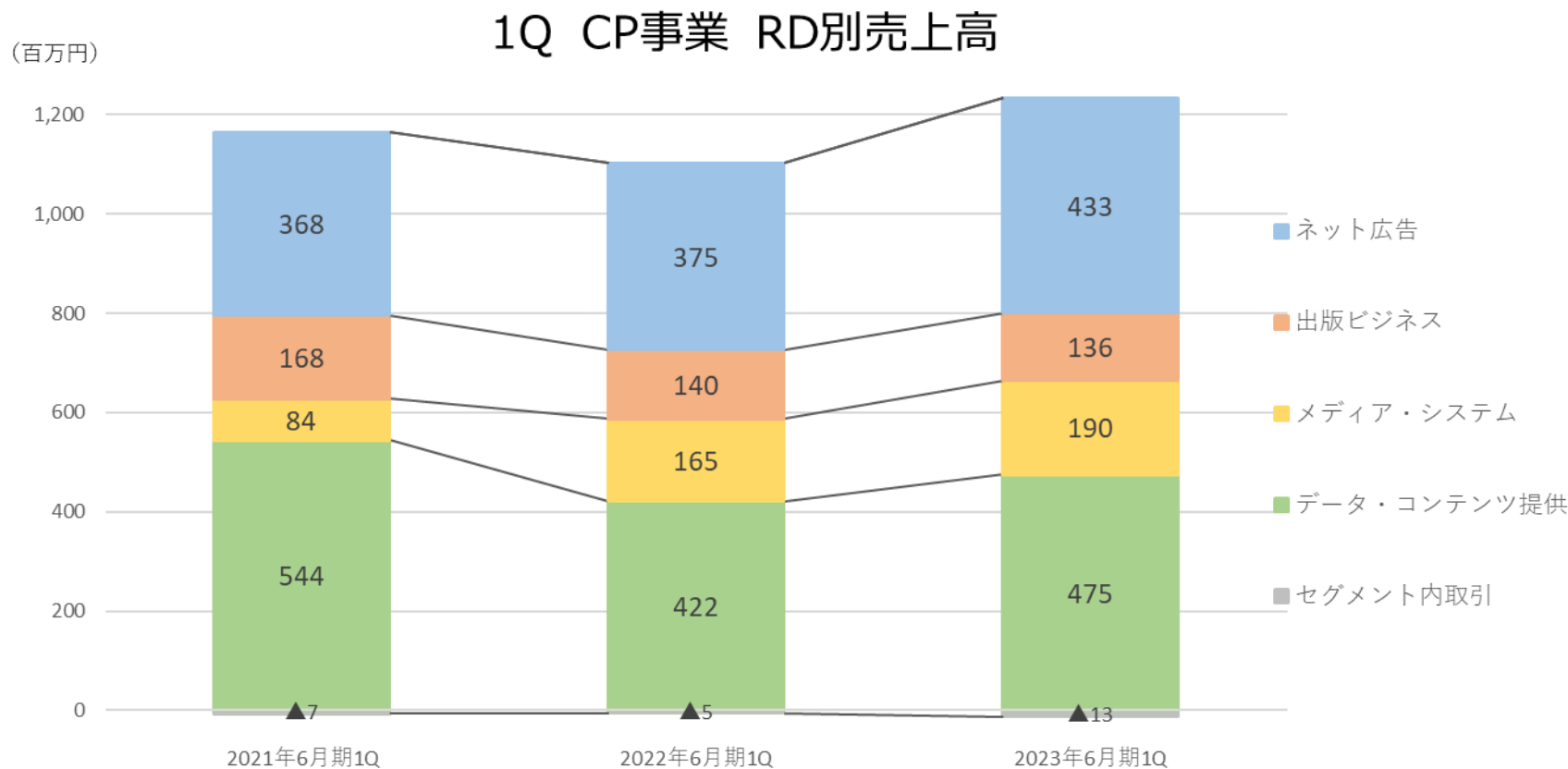


CP事業の売上高は堅調に推移

営業利益は前年同期比139%と大幅に伸長



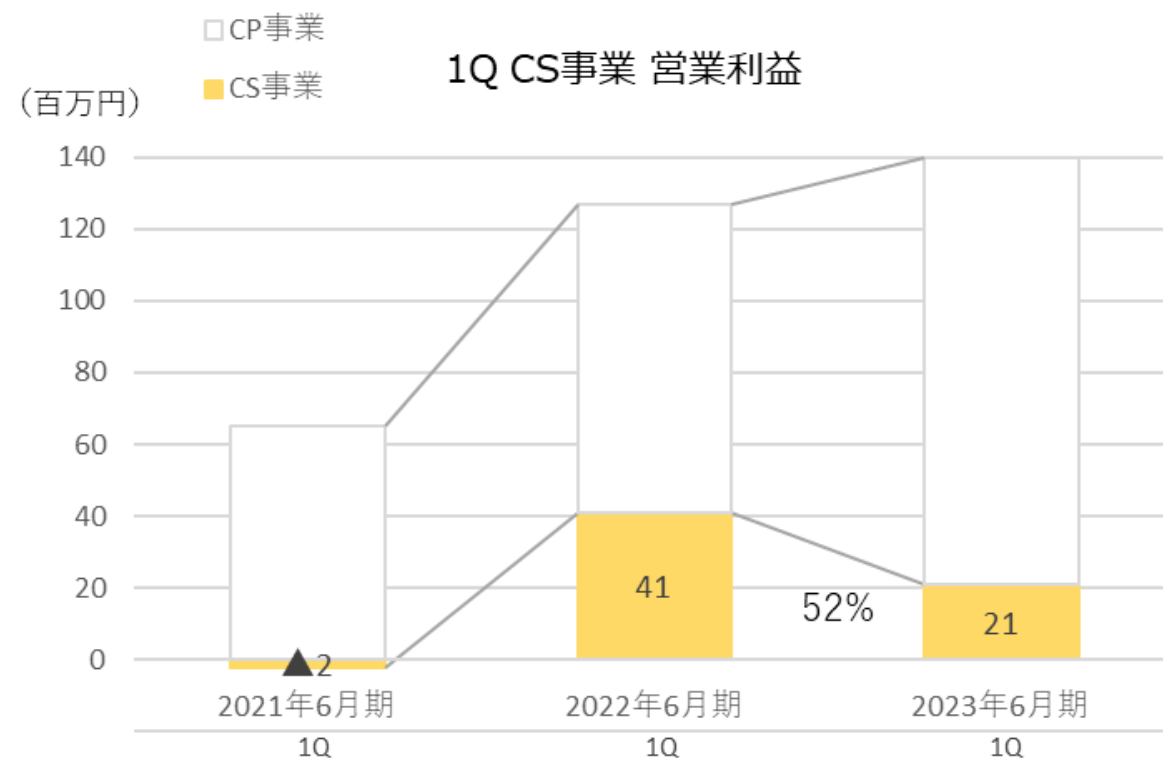
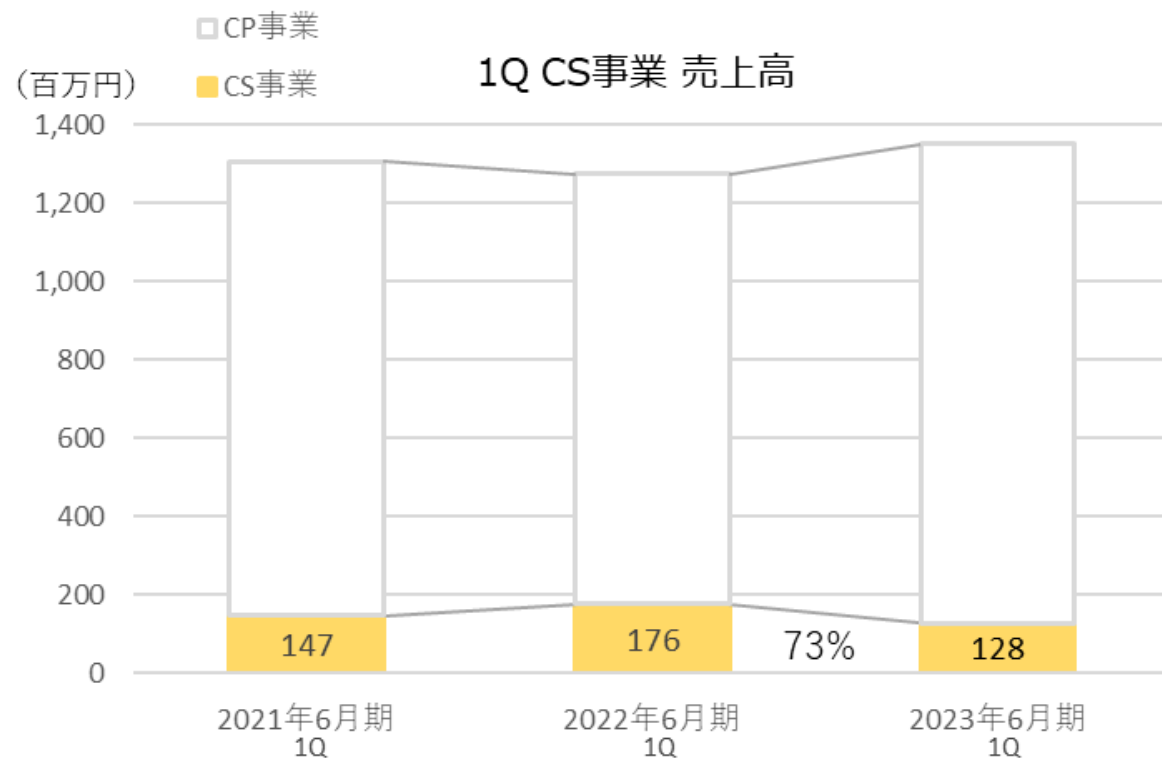
主要なRDであるネット広告、データ・コンテンツ提供とも好調に推移



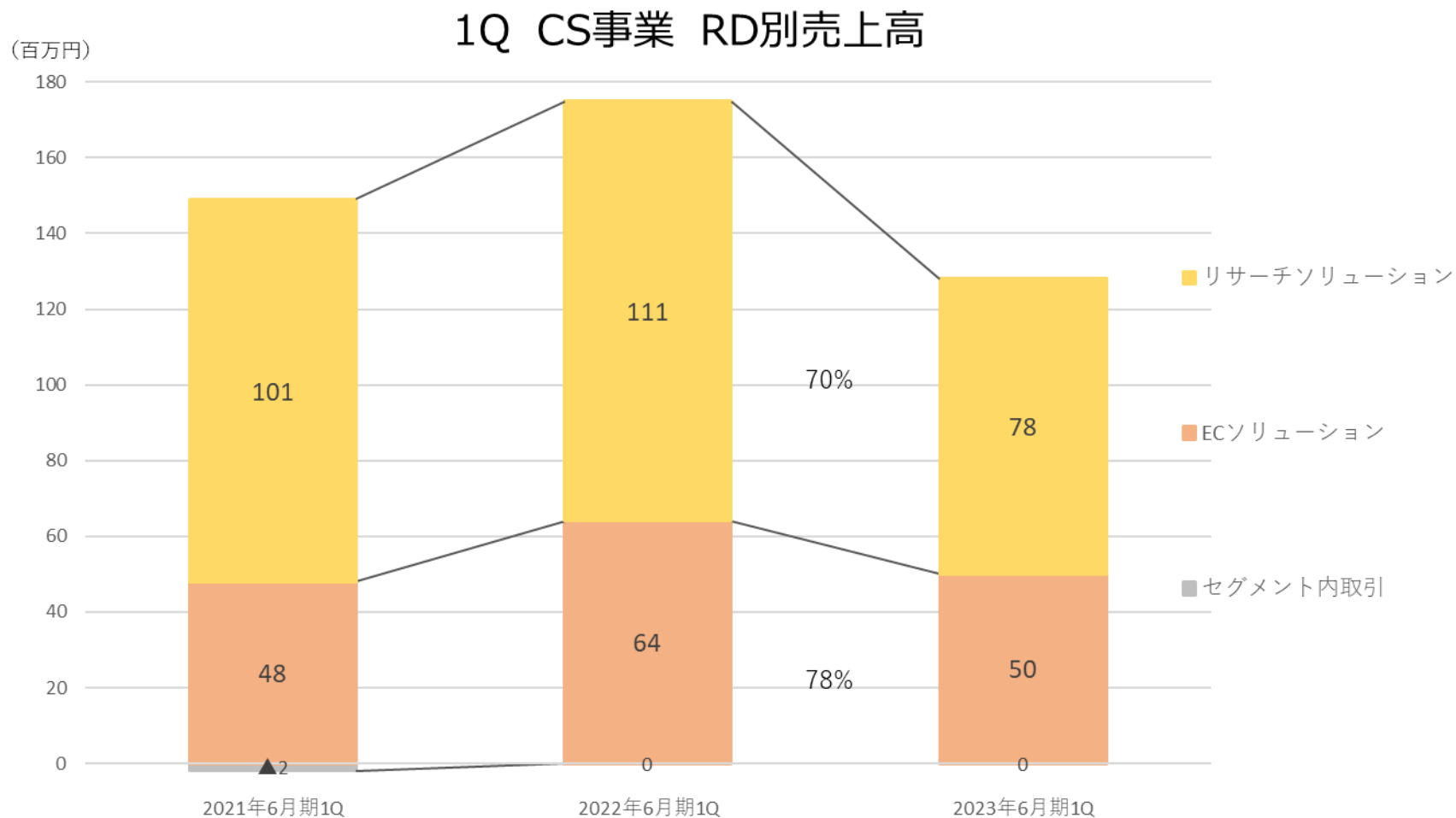
↑
2022年6月期から新収益認識会計基準を適用

※2022年6月期1Qデータ・コンテンツ提供は、絵本ナビがその前期3Qより連結から外れたため減少

CS事業の1Qは、売上高、営業利益とも前年同期を下回った



リサーチソリューション、ECソリューションとも、前期1Qと比べて大型案件の受注が遅れている



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)

	2022年6月期 期末	2023年6月期 1Q末	増減額
流動資産	4,050	3,818	▲232
現金及び預金	2,905	2,731	▲174
固定資産	1,118	1,191	+73
資産合計	5,169	5,010	▲159
流動負債	1,057	819	▲238
固定負債	283	261	▲22
負債合計	1,340	1,081	▲259
株主資本	3,760	3,859	+99
利益剰余金	2,078	2,155	+77
自己株式	▲85	▲64	+21
その他の包括利益累計額	1	2	+1
非支配株主持分	66	66	+0
純資産	3,828	3,928	+100
負債・純資産	5,169	5,010	▲159

※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

例年、売上高、営業利益とも、1Qよりも、2Q、3Qが大きくなっており、 当期も1Qの進捗率としては順調

(百万円)

	2023年6月期 通期		2023年6月期 1Q	
	業績予想	前期比	実績	進捗
売上高	6,000	108%	1,351	23%
営業利益	730	114%	140	19%
経常利益	730	114%	138	19%
当期純利益	500	111%	89	18%

※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

※通期業績予想は、2022年8月12日に開示したもの



01

2023年6月期 第1四半期 業績の概要

P.02

02

中期の成長イメージ

P.12

03

事業セグメントの概要

P.18

04

基本情報

P.26

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)



Web1.0

HTML、メール

Web2.0

ソーシャルネットワーク、CGM
クラウド、モバイル

Web3.0

メタバース、トークン、NFT
ブロックチェーン、DAO

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

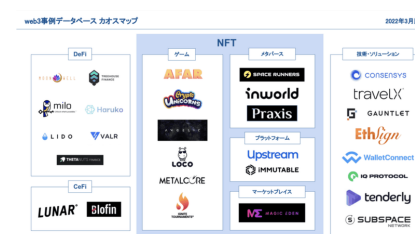
イードでは既にブロックチェーンを中核とするWeb3.0技術を取り入れた実験的プロジェクトを展開しているほか、メディアとしてもWeb3.0の潮流を捉えた展開を目指しています。

Tokyo Honyaku Quest



世界のファンと一緒にアニメメディアを構築していくブロックチェーンプロジェクト。

Web3事例データベース



注目のWeb3.0プロジェクトの情報をビジネスパーソン向けに提供する有料コンテンツを展開。

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



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p14の記載をご参照ください

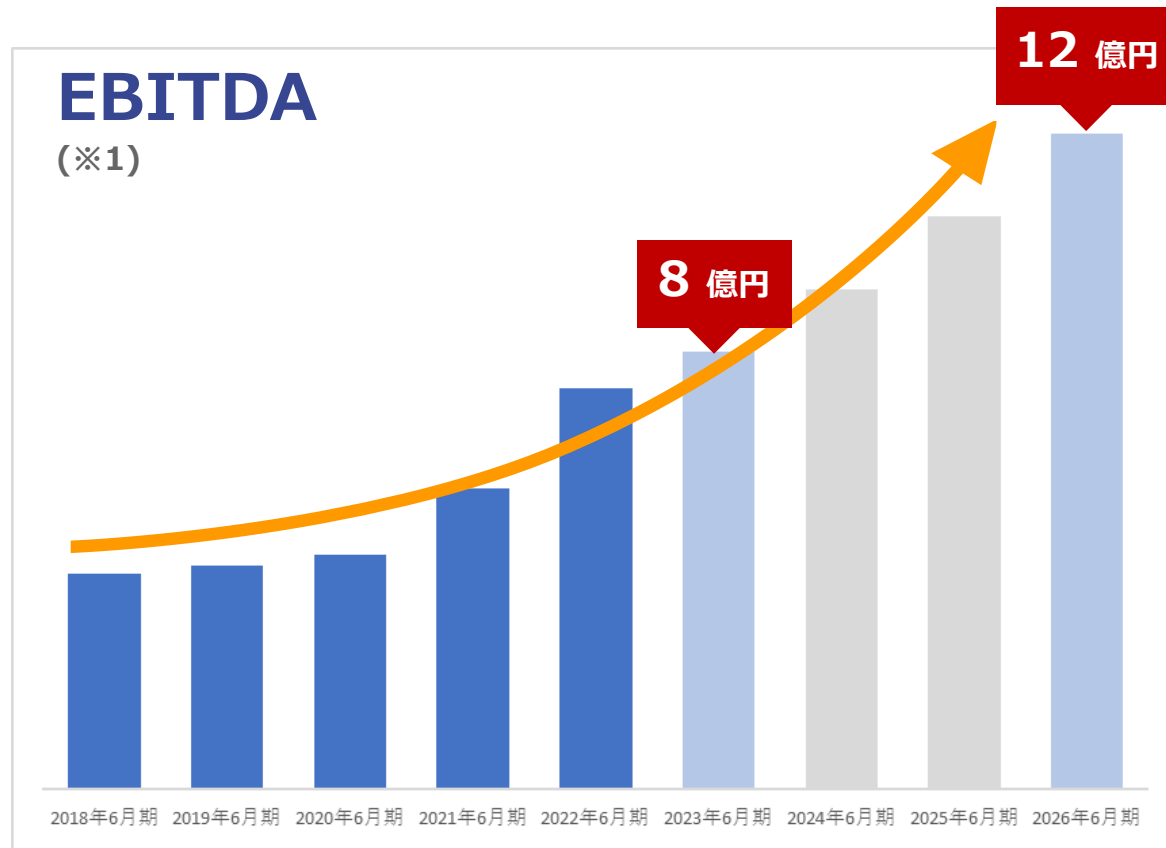
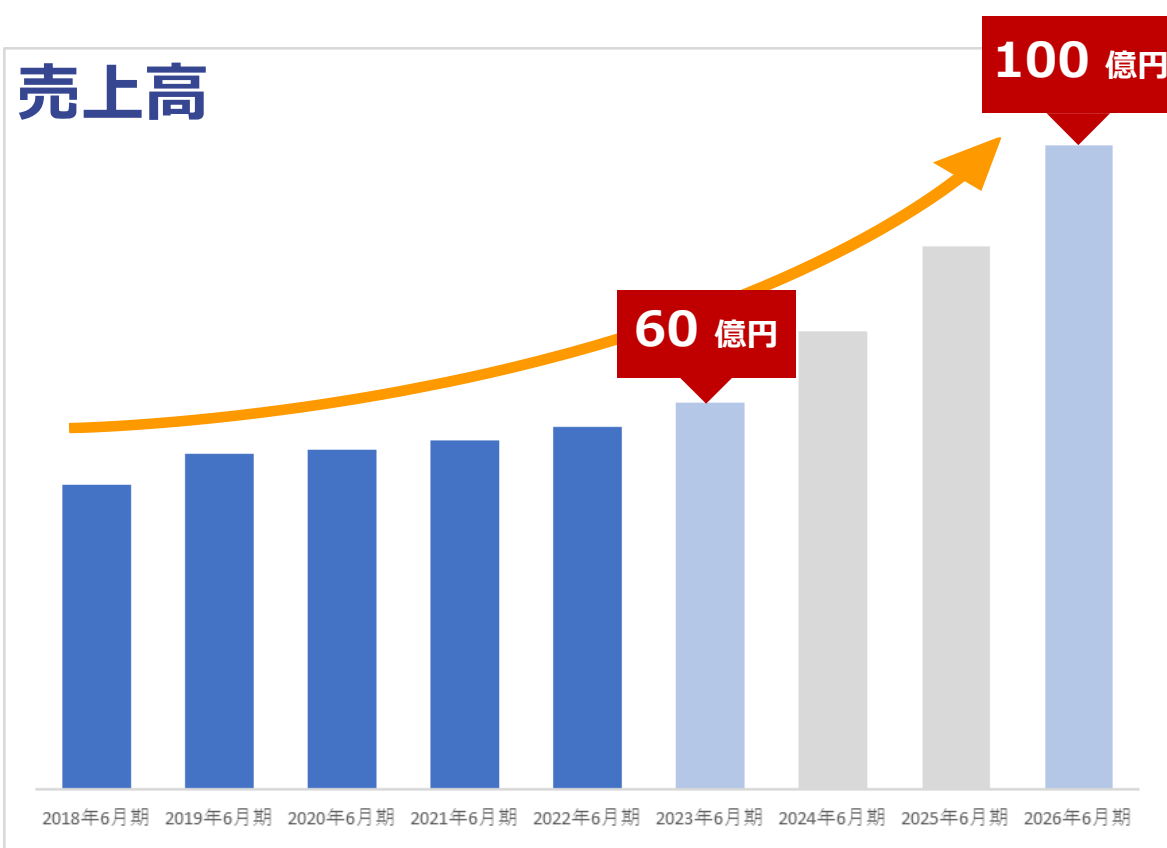
市場参加者が増え拡大するメディア市場において成長機会を追求します。



自社メディア運営(クリエイタープラットフォーム セグメント)	ソリューション提供(クリエイターソリューション セグメント)
生産性の高いプラットフォーム	多様なマネタイズ手法
	プロデュース能力

中期業績目標(2026年6月期)

クリエイタープラットフォーム事業(CP事業)を主軸に、積極的にM&Aや事業開発を進めることで、手がけるメディアや事業の領域を拡大するとともに、各領域でのビジネスモデルを多角化し、事業機会と収益を多様化・最大化することによって、2026年6月期の連結売上高100億円、連結EBITDA12億円を目指す。



※1・・・EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費

2023年6月期末より配当を実施する方針

■ キャッシュの用途についての基本方針を転換

■ 従来：成長投資を優先



M&Aや新規事業開発への投資によりキャッシュを生み出し、そのキャッシュを成長のため再投資

■ 今後：株主還元も重視

今後は、従来の成長投資と併せて、株主の皆様への利益還元の姿勢をより明確にするために、安定的かつ継続的な配当を重視する方針に変更

2023年6月期末に、
連結株主資本配当率（DOE） 1.5%
を目安に、配当を実施する方針



01

2023年6月期 第1四半期 業績の概要

P.02

02

中期の成長イメージ

P.12

03

事業セグメントの概要

P.18

04

基本情報

P.26

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事業（CP事業）」と「クリエイターソリューション事業（CS事業）」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。

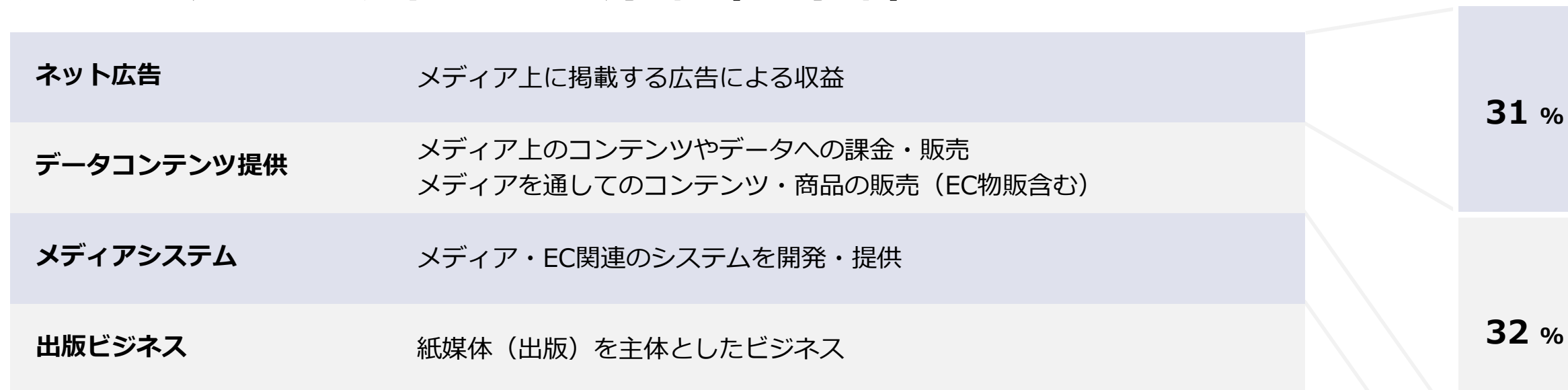
自社 プロデュース			
クリエイター プラットフォーム			

クリエイターソリューション Creator Solution

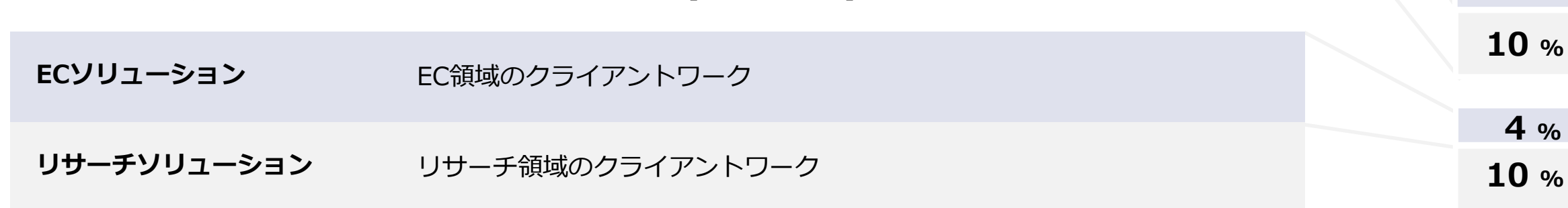
自社メディアの運営で培ったノウハウやプラットフォームでクリエイターをソリューションで支援。

2022年6月期の
売上に占める割合

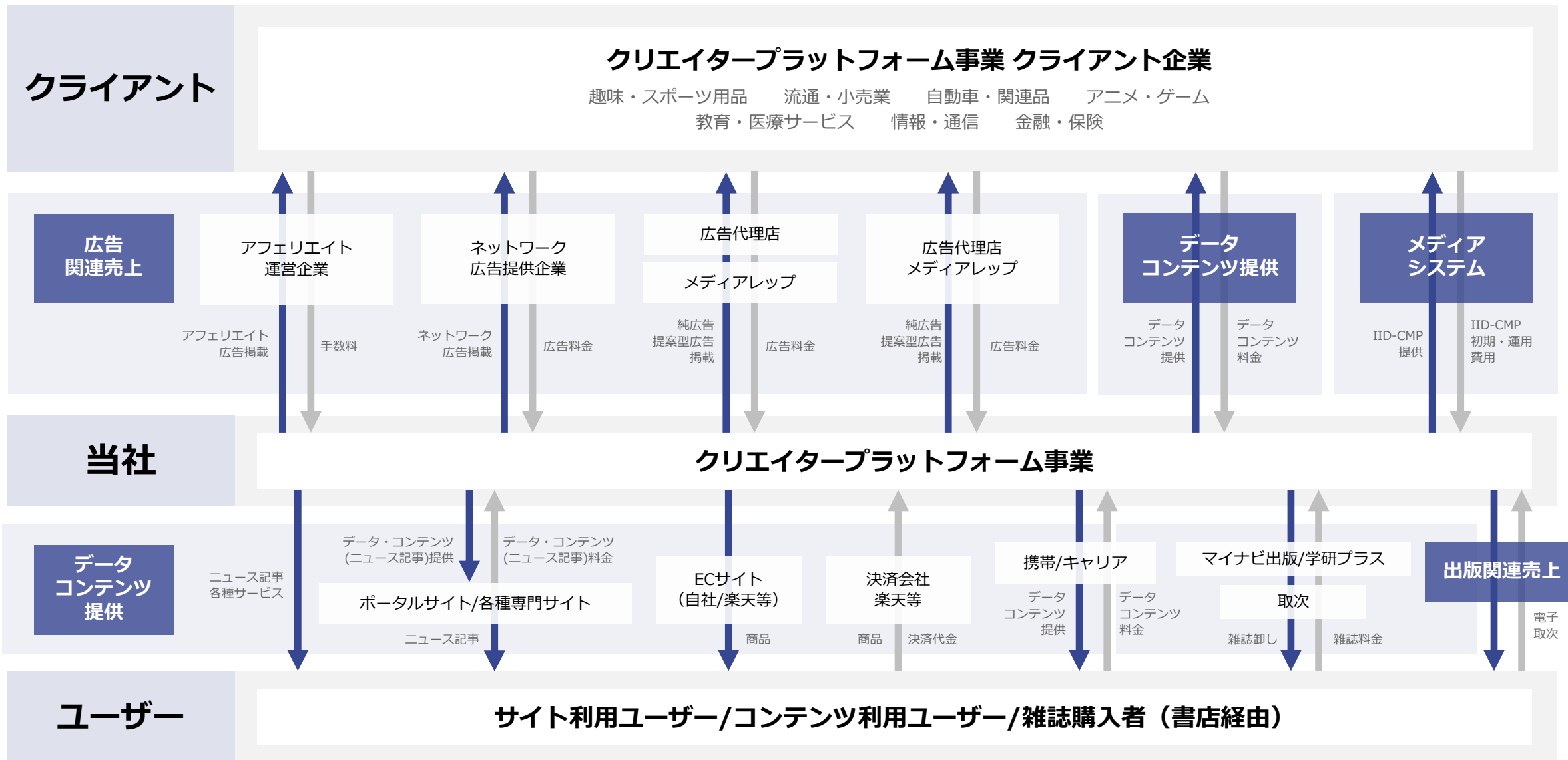
クリエイタープラットフォーム事業（CP事業）



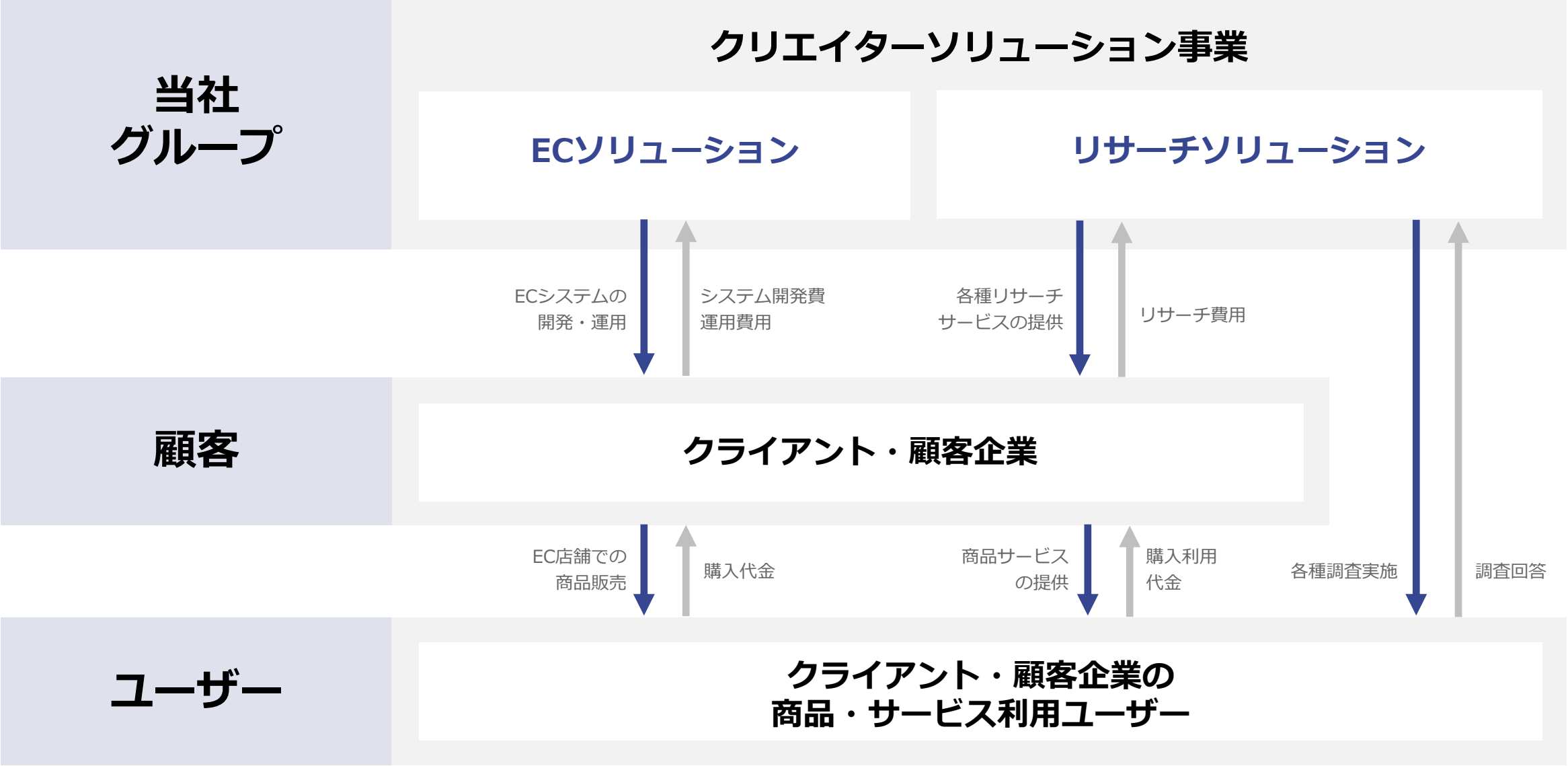
クリエイターソリューション事業（CS事業）



クリエイタープラットフォーム事業 (CP事業)



クリエイターソリューション事業 (CS事業)



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

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)

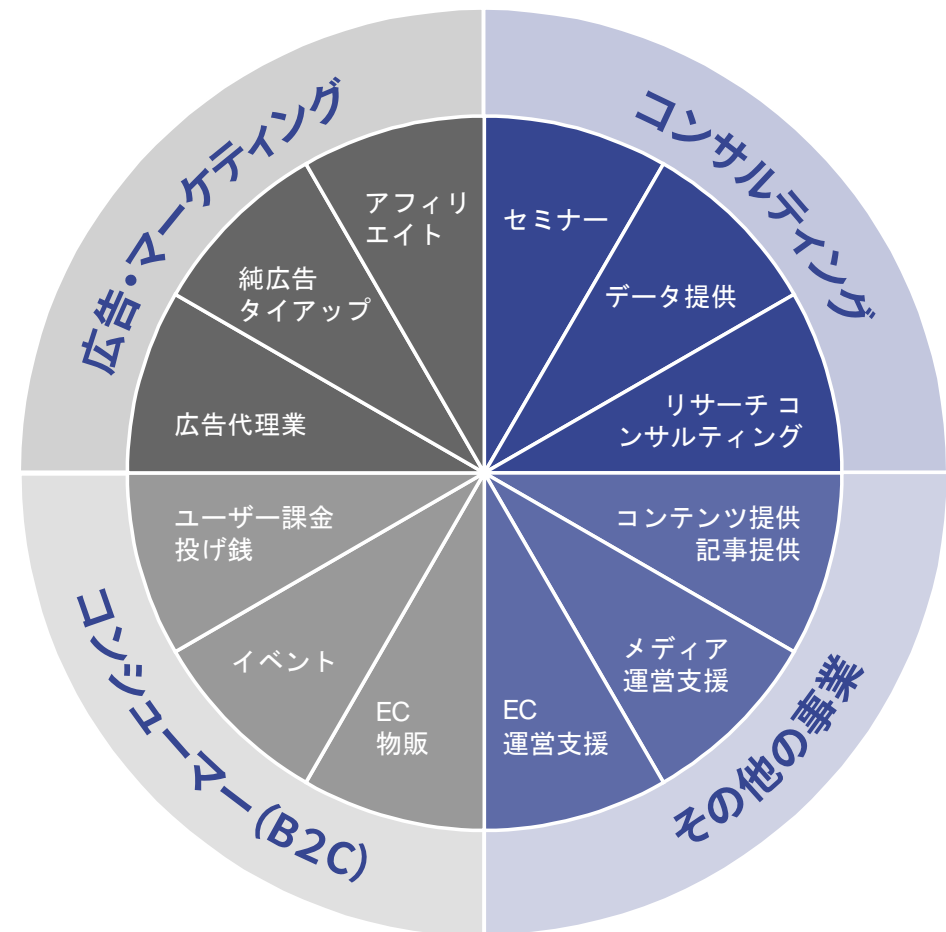
メディアを通じた商品の販売やサービスに対する課金。

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。





01

2023年6月期 第1四半期 業績の概要

P.02

02

中期の成長イメージ

P.12

03

事業セグメントの概要

P.18

04

基本情報

P.26

※2022年9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：26.4%)
SODA株式会社 (同：35.1%)
- 従業員数 連結：237名 (アルバイト含む)

※1 株式会社リンクは連結業績等に含んでおりません。

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



ef en Factory

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

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



ネットショップ総研
第二のラボ型EC事業戦略部

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



専門ニュースメディアを中心に展開



EhonNavi
Picture Books for Happiness

株式会社絵本ナビ
出資比率: 26.4%
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



SQDA

SODA株式会社
出資比率: 35.1%
CMSソフトウェアの提供

Link

株式会社リンク
出資比率: 100%
教育関連イベント開催

Michael

マイケル株式会社
出資比率: 100%
CARTUNEの運営



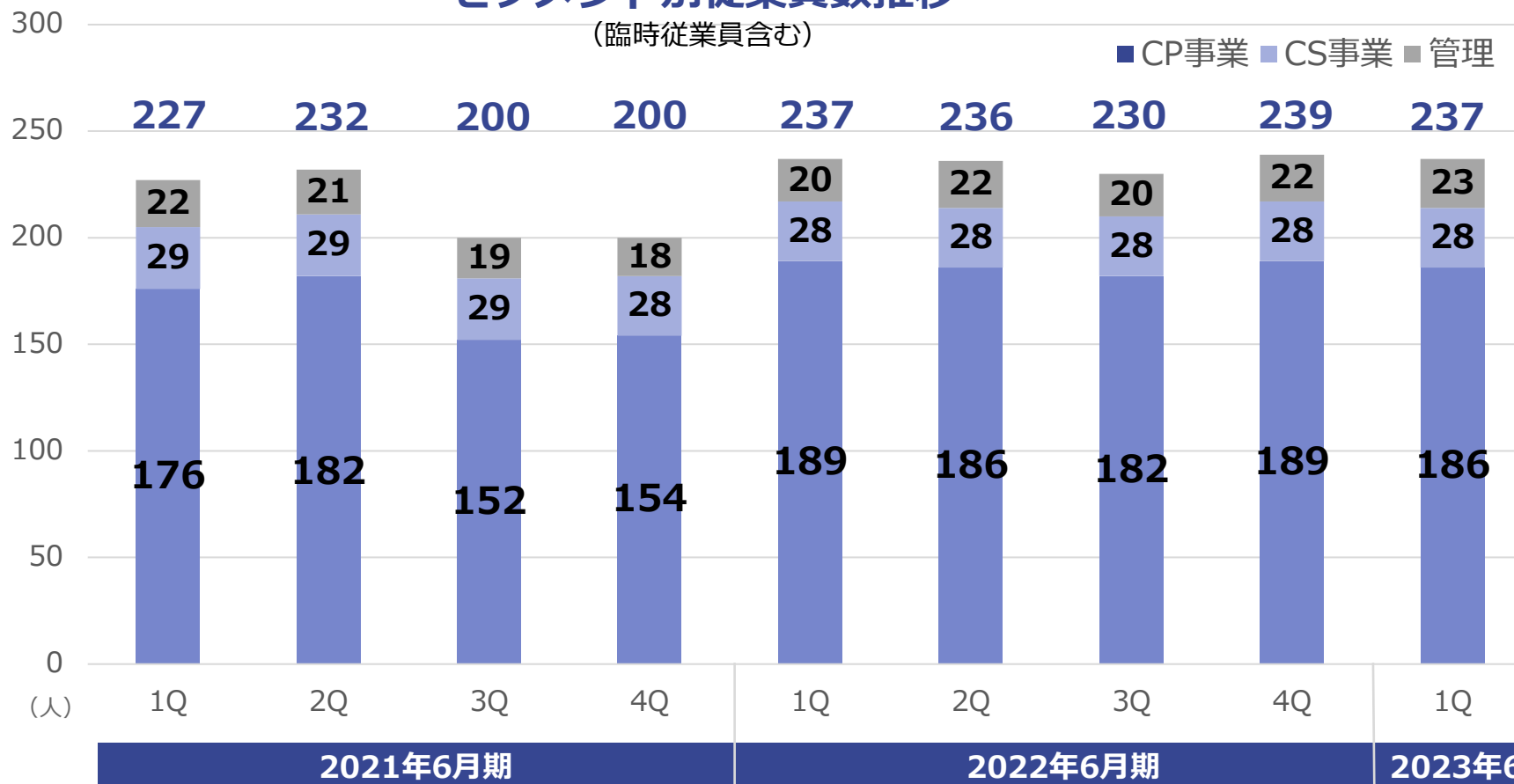
- 主な投資先
- note
 - enpay
 - rei frontier
 - ロボットスタート robot start inc.
 - Campingcar
 - IDEA
 - beniten

エンジニア、編集、制作で約半数を占める構成

※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。

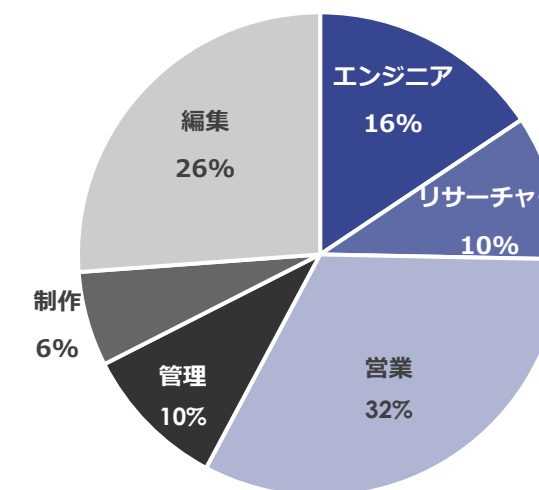
セグメント別従業員数推移

(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	37
リサーチャー	23
営業	77
管理	23
制作	15
編集	62
	(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。

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



アズタIP



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 ユーザーサイト



ReseEd リシード



Teamlancer エンタープライズ



PROKUL



ProFile 専門家



STYLE STORE



playtoys



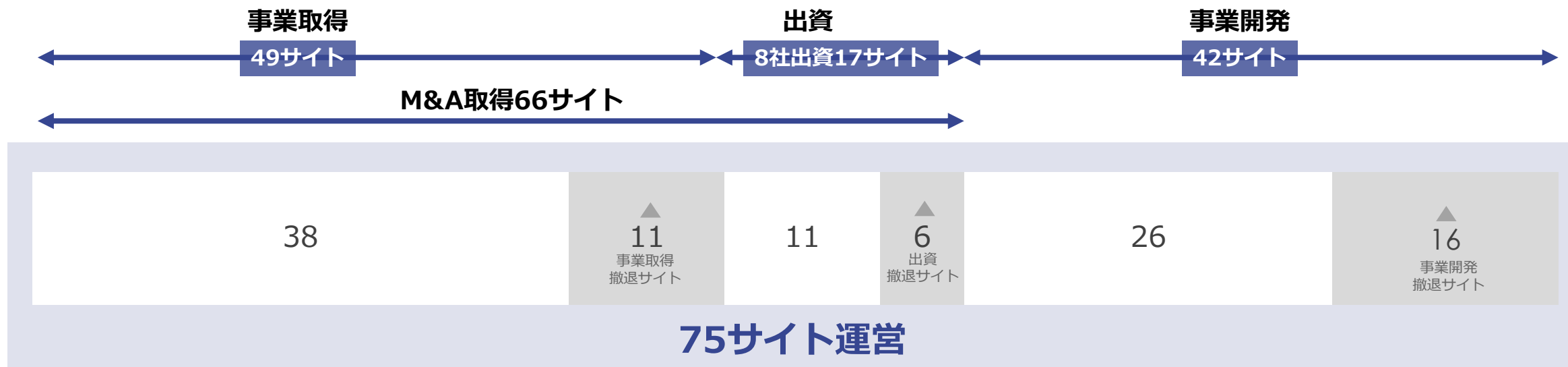
DIY Market

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&Aで66サイト取得。撤退サイトは17サイト。継続率 74.2%

※2022年9月末現在



M&Aサイト実績

66サイトの取得総額は21億2,187万円

1サイト平均3,210万円で取得

事業取得総額 **12億9,159万円** ※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
- (株)テクノコア : テクノロジーメディア「テクノエッジ」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