

Edia

SMART MEDIA COMPANY

2023年2月期 第3四半期

決算説明資料

株式会社エディア

証券コード：3935

2023年1月13日



決算概要	(百万円)	2022年2月期 3Q累計	2023年2月期 3Q累計	対前年同期比 増減率
	連結売上高		1,807	1,987
連結営業損益		94	102	+8 +9.1%

事業概要	IP事業	ライセンスアウト、オンラインくじ好調により売上高対前年同期比増加
	出版事業	新刊作品数増による紙書籍・電子書籍売上躍進により売上・利益ともに増加
	BtoB事業	BtoB事業売上高はスポット案件想定獲得数に至らず売上伸びず

4Q以降の取組み	
IP事業	<ul style="list-style-type: none"> ■ レトロゲームタイトル復刻版・ライセンスアウト案件進行中 ■ オンラインくじサービス及び「MAPLUSキャラdeナビ」は大型人気IPタイトルとのコラボ実施予定 ■ オリジナルIP『DIG-ROCK』続編投入&リアルイベント含む各種コラボレーションやクロスメディア展開加速 ■ NFTプロジェクト開始 ■ 中国子会社設立準備進行中
出版事業	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新ジャンル展開準備中・女性向け新レーベル9月より創刊 ■ 韓国webtoon原作の書籍化推進 ■ 当社作品のアニメ化決定 制作進行中
BtoB事業	<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存クライアントの組織再編に伴うコンテンツ刷新案件等受注に向けて協議中

目次

2023年2月期3Q 決算概要

2023年2月期3Q 各事業の概要

2023年2月期4Q以降の取組み

参考資料

2023年2月期 第3四半期累計連結業績ハイライト

- コミック・電子書籍に係る売上高躍進、IPコンテンツ創出に係る先行投資あるも前年同時期より売上高・利益共に増加

損益区分 単位：百万円	2022年2月期 第3四半期	2023年2月期 第3四半期	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	1,807	1,987	+180	+10.0%
売上原価	736	813	+76	+10.4%
売上総利益	1,070	1,174	+103	+9.7%
販売費及び 一般管理費	976	1,071	+95	+9.7%
営業損益	94	102	+8	+9.1%
経常損益	87	97	+10	+12.2%
親会社に帰属する 当期純利益	70	99	+28	+40.1%

連結財政状態ハイライト

- 営業キャッシュフロー プラス維持、借入金返済進むも十分な現金及び預金維持
- 利益計上及び負債減少により自己資本比率健全水準維持

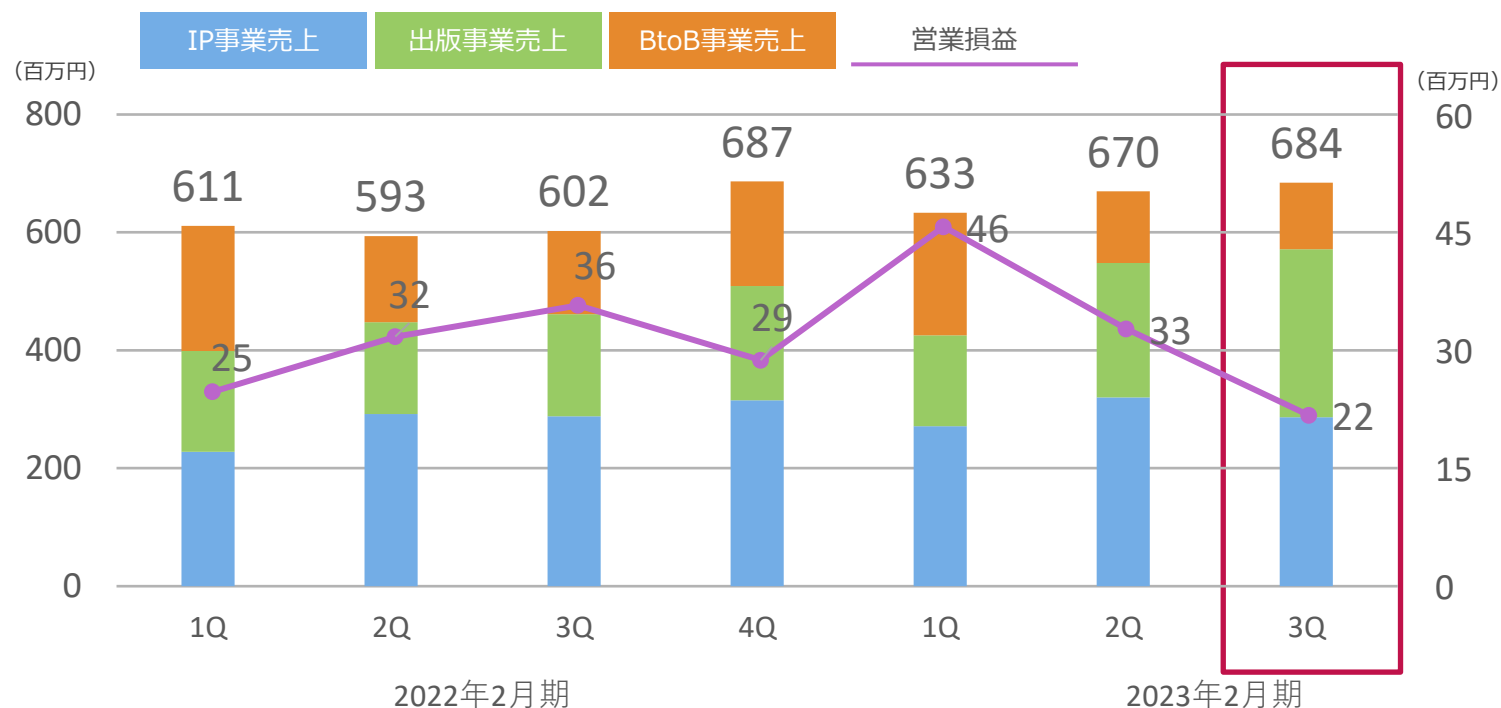
BS項目 単位：百万円	2022年2月 期末	2023年11月 3Q末	増減	増減要因等
現金預金	830	729	△101	借入金返済による減少
売掛金	495	444	△50	
流動資産	1,415	1,353	△61	
固定資産	136	126	△10	

流動負債	548	440	△107	借入金返済による減少
固定負債	134	97	△36	借入金返済による減少
純資産	869	940	+71	利益計上による増加
総資産/ 負債純資産	1,551	1,479	△72	

流動比率	258%	307%	+49%	
自己資本比率	56%	64%	+8%	

3Q連結売上高及び四半期推移

- ライトノベル及びコミック新作創刊・連載配信開始により電子書籍・出版売上大幅増加
- レトロゲームタイトルの復刻版・ライセンスアウト好調もIP事業売上高は前3Q比微減及びQonQで減少
- BtoB事業売上高はスポット案件想定獲得数に至らず売上伸びず
- 来期に向けたIPコンテンツ創出に係る先行投資のため利益率悪化
- 前期から引き続き安定黒字経営



2023年2月期3Q 決算概要

 2023年2月期3Q 各事業の概要

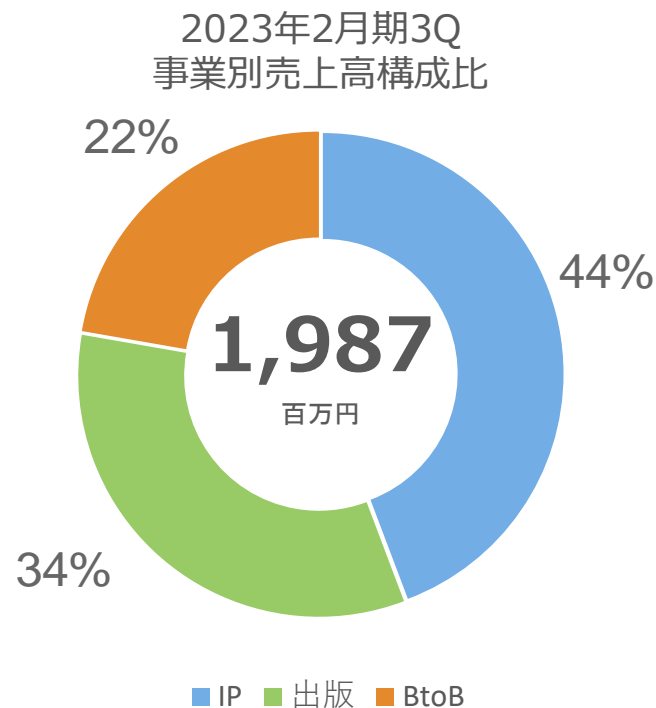
2023年2月期4Q以降の取組み

参考資料

エディアグループ 事業ポートフォリオ

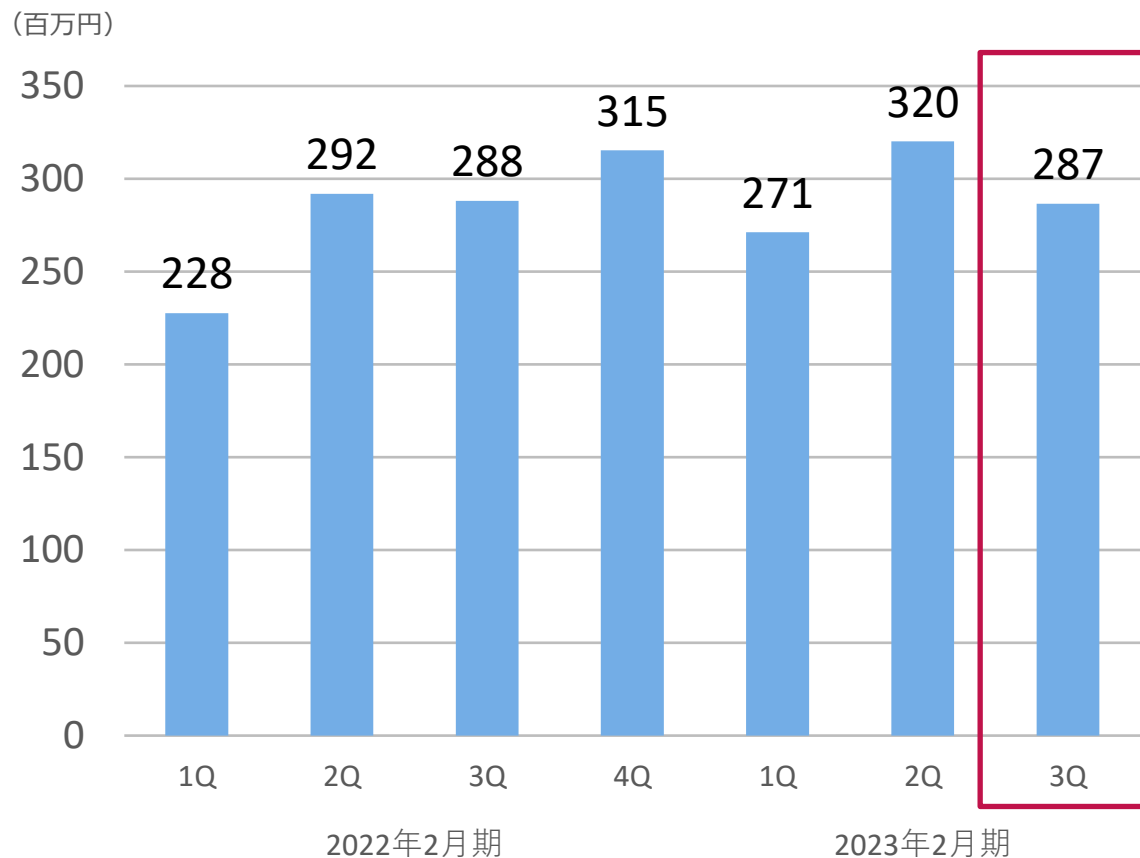
■ IP・出版・BtoBの3つの事業を軸に、総合エンターテインメントを提供

IP事業	<ul style="list-style-type: none">■ 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	<ul style="list-style-type: none">■ 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	<ul style="list-style-type: none">■ 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



IP事業 3Qトピックス

■ IP事業売上高及び四半期推移



ライセンスアウト・オンラインくじサービス好調も対前3Q比微減及びQonQで減少

- レトロゲームタイトル復刻版・ライセンスアウト収入は増加傾向
- オンラインくじサービスは堅調に推移
- ドラマCD・音楽CDは新作シチュエーションCD発売

ゲーム

- Nintendo Switch 版「夢幻戦士 ヴァリスCOLLECTION 2」9月22日発売！
- 「コズミック・ファンタジー復活応援プロジェクト」12月15日発売！



Nintendo Switch用ソフト
「夢幻戦士ヴァリスCOLLECTION 2」
「コズミック・ファンタジーCOLLECTION」
発売！



シューティングゲーム4タイトル

- ・「グラナダ」
- ・「アヴェンジャー」
- ・「ガイアレス」
- ・「サイキックストーム」

「テレネット シューティング コレクション (仮)」としてNintendo Switch™向けに移植開発決定！

11月22日よりクラウドファンディング開始！

※Nintendo Switch は任天堂の商標です。

ドラマCD (MintLip)

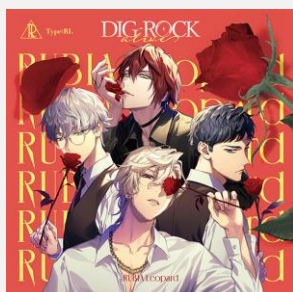
- 新作シチュエーションCD「花笑む彼と」を発売！



花が繋ぐ4つの恋物語を収録！
11月より順次発売！！

花笑む彼と Vol.1 ～Tweedia～ 東里 環（木村良平） 2022.11.02 発売
花笑む彼と Vol.2 ～Mimosa～ 栖川銀之助（鈴木峻汰） 2022.11.30 発売
花笑む彼と Vol.3 ～Anemone～市毛北斗（古川 慎） 2022.12.21 発売
花笑む彼と Vol.4 ～Nandina～美波天弥（田丸篤志） 2023.01.25 発売

- 「DIG-ROCK -alive-」シリーズを発表！



来年4月に開催予定の作品初のバンドライブ
「DIG-ROCK 1st LIVE FLASH」の先行抽選
シリアルコードをCD製品内に封入し、予約
好調！

DIG-ROCK -alive- Type:IC 2022.12.28 発売
DIG-ROCK -alive- Type:RL 2022.12.28 発売
DIG-ROCK -alive- Type:HR 2022.12.28 発売

イベント出店

- アニメイト様主催のアニメイトガールズフェスティバルに出店
当社の人気タイトル『DIG-ROCK』をはじめとした、複数タイトルのグッズを展開！



イベント

- 10月9～10日に「DIG-ROCK -REAL- 2022」を開催！



名称：DIG-ROCK -REAL- 2022
期間：2022年10月9日～10日
会場：赤羽ReNY alpha
内容：有観客ファンイベント
ライブ風音源の公開(STAGE01-04)
イベントグッズの販売
最新情報の発表

©MintLip

関連商品・ライセンスアウト

- ラワーレコミックスより待望の第1巻が発売！その他、FCサイトやライセンスアウトも継続して展開中！



「DIG-ROCK -no border-」
第1巻 2022年10月5日発売



ファンクラブサイト

カラオケパセラ
ドリンクコラボ



©DMDF Entertainment / TEAM Entertainment Inc.

グッズ

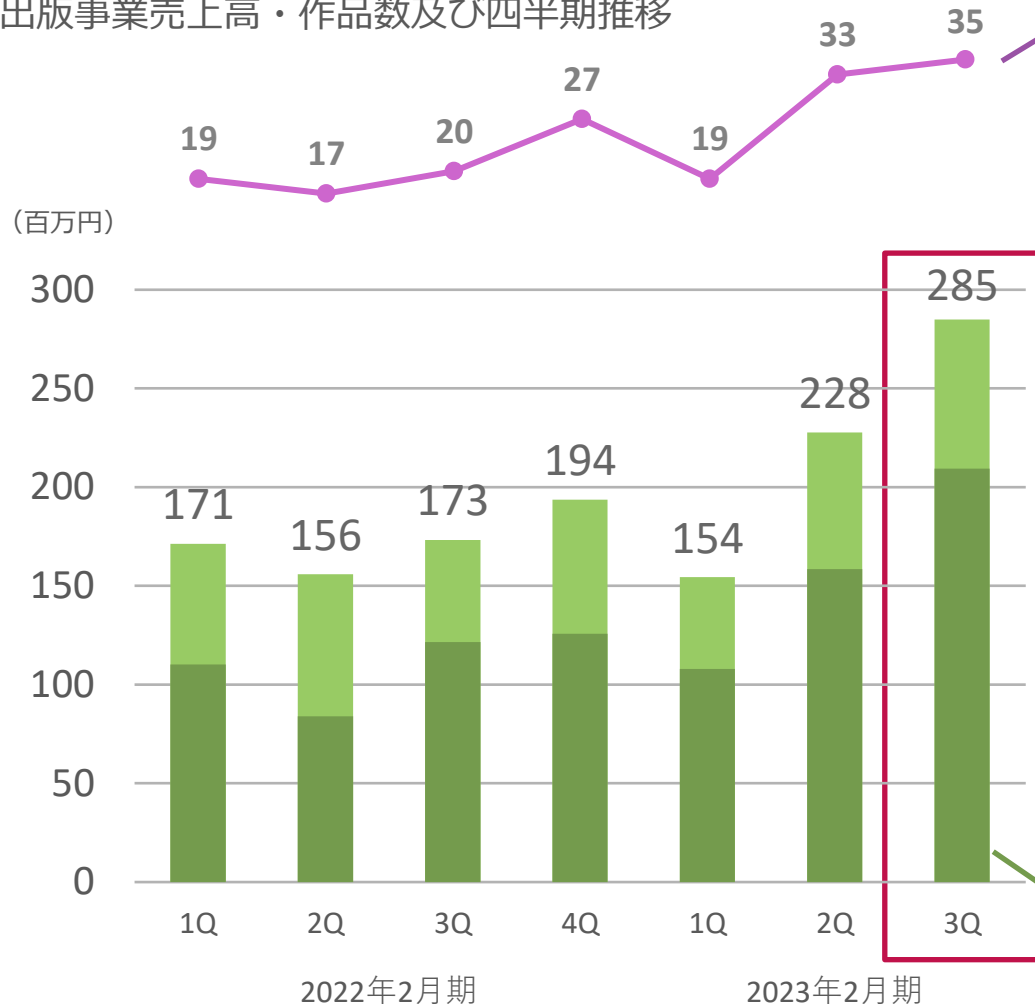
- 『くじコレ・まるくじ』の人気IPとのコラボによりグッズ販売好調



- 『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

出版事業 3Qトピックス

■ 出版事業売上高・作品数及び四半期推移



ラノベ・コミック作品数

新刊創刊加速により出版事業売上大幅増加

- ラノベ・コミック・電子書籍ともに新刊数増加
- 人気作本の続刊刊行により既刊本売上は安定推移
- 9月創刊開始の女性向け作品が好調
- ピッコマ「チャンネル」開設が奏功し電子売書籍売上底上げ

電子書籍売上

コミック

- 人気コミックシリーズ人気作の続巻、新作シリーズ発売
- 9月より女性向け新コミックレーベル『ラワーレコミックス』創刊 韓国webtoon原作も登場！
- 9月-11月で22作品刊行



©DEED ©MinoruMugino ©SANKYO ©Rarara Ayakawa ©Uoto Akishima ©HIFUMI SHOBO ©Shigureookami ©Chiaki Haru ©Supana Onikage©Kei Takato ©yocco ©Sakaki Yoshioka ©Ao Satsuki ©Kobashigawa ©qurate ©jaguchi ©Habanero ©DANTAGAWA ©GLLIMTOON ©白石さよ (エブリスト) ©ポリー ©河田映介/COMICSMART INC. ©MintLip ©Mirai Mitsuki ©狩谷成/COMICSMART INC. ©nana ©Kosumo Kuda ©8garak・IL TA HONG・Silver Linging / DAEWON C.I. Inc. ©Ayumu Noyama ©Tsuduru ©秀文・azumaya ©Amazia,inc. ©Aneko Yusagi / Tugikuru Corp. ©CHIHIRO / Amazia, inc.

ライトノベル

- 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
- 9月-11月で13作品刊行

9月



10月



11月



©Yuu Hayata ©Atoha ©Masahisa Wada ©enw ©Hazama Amano ©Sachi Konzome ©Yu Kagami ©Manashiro Kanata ©Nekokuro ©LeonarD ©Mika Uduki ©Shin Takano

電子書籍 その他

- 人気コミックの縦読みフルカラー版コミック（Webtoon）配信開始



- ノベルサービス「ピッコマ」に「コミックポルカ」「コミックノヴァ」のチャンネル開設！

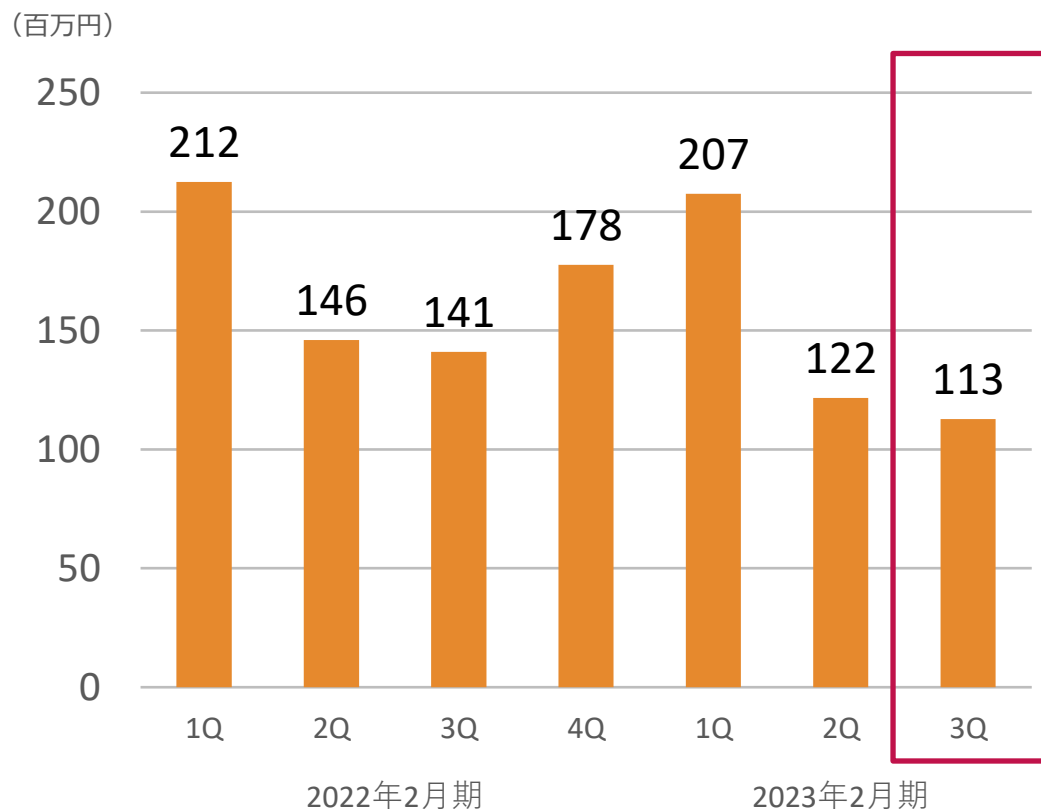


- 共同レーベル立ち上げ
- 共同コンテスト開催



BtoB事業 3Qトピックス

■ BtoB事業売上高及び四半期推移

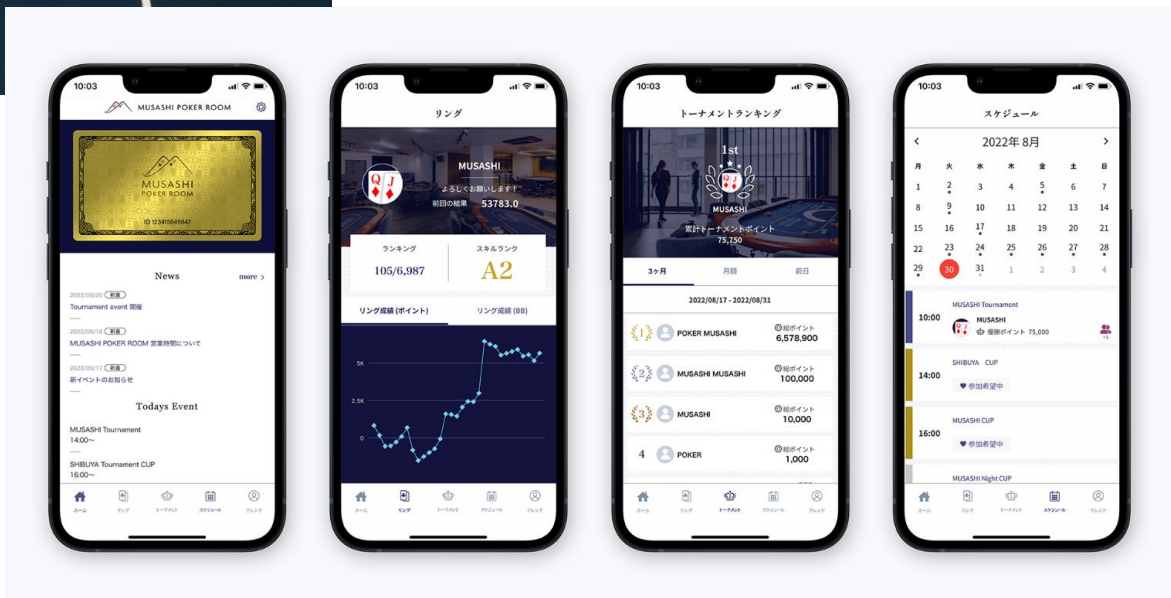


BtoB事業売上高はスポット案件想定獲得数に至らず売上伸びず

- 海外ゲームの国内ローカライズ案件及びアプリ開発大型案件継続中
- ゲーム楽曲制作受託等スポット案件あるもスポット案件数減少
- 他、スポット案件獲得に向け、営業活動中

アプリ開発

- エディア開発受託した店舗連動型アプリサービス9月より開始！追加開発進行中



2023年2月期3Q 決算概要

2023年2月期3Q 各事業の概要

 2023年2月期4Q以降の取組み

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

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

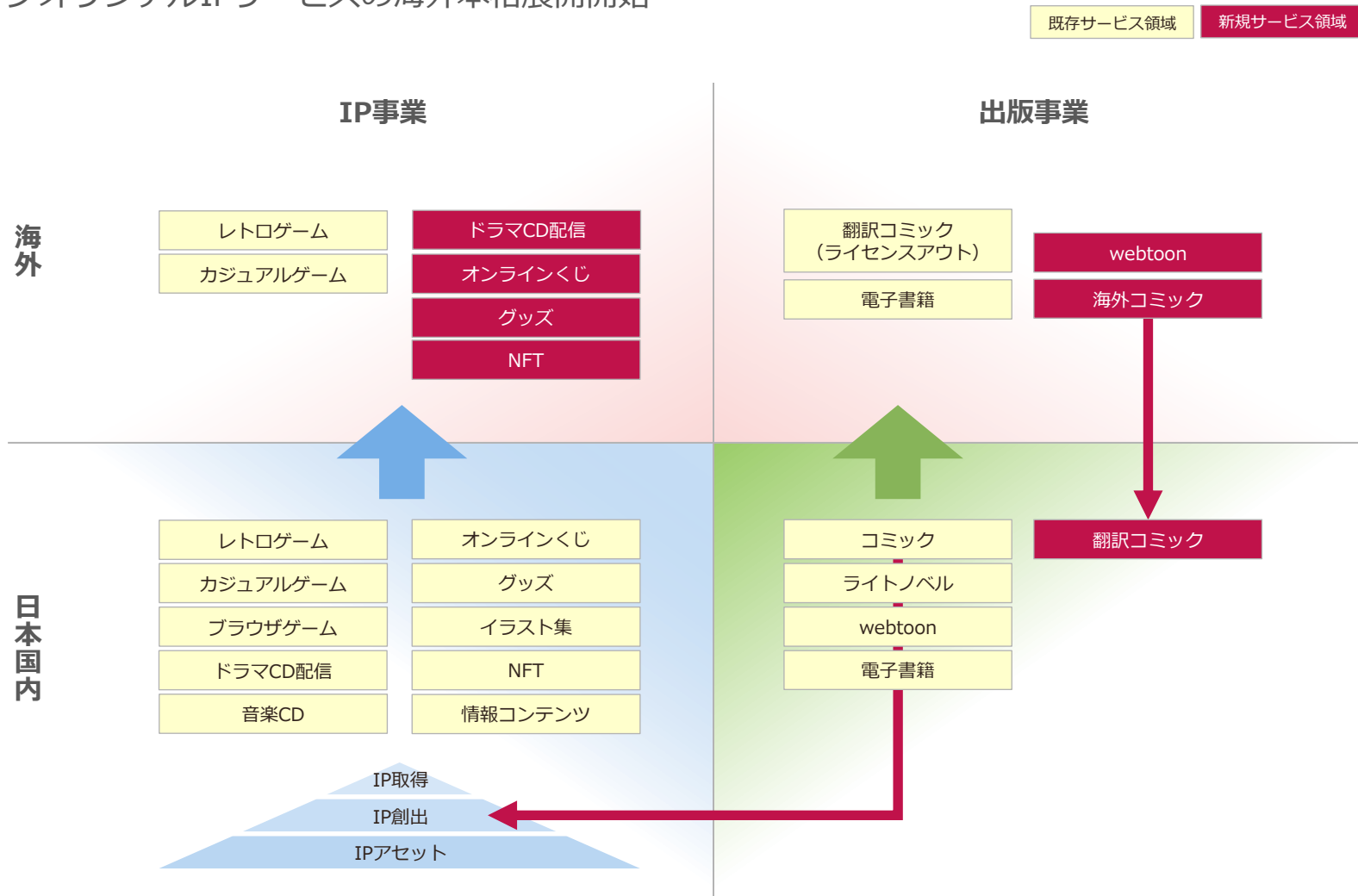
エディアグループ 2023年2月期成長戦略

- 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 電子コミック市場は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 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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

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



IP事業 4Q以降の取組み

事業別成長戦略	具体的な戦略	状況
IP創出・取得	保有IP数拡大、各IP育成	<ul style="list-style-type: none"> ■ オリジナルIP『DIG-ROCK』続編投入 ■ ドラマCDオリジナルタイトル進行中 ■ NFTプロジェクト開始
国内クロスメディア展開	レトロゲーム活用	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「コズミック・ファンタジー」等レトロゲームタイトル復刻版案件開発進行中
	各種コラボレーション展開	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「MAPLUSキャラdeナビ」は大型人気IPタイトルとのコラボ予定 ■ 『DIG-ROCK』リアルイベント含む各種コラボレーションやクロスメディア展開加速
海外クロスメディア展開		<ul style="list-style-type: none"> ■ レトロゲーム海外向けライセンスアウト案件進行中 ■ 中国子会社設立準備進行中

出版事業・BtoB事業 4Q以降の取組み

出版事業	<ul style="list-style-type: none">■ 電子コミック中心に作品創出体制強化■ 当社作品のアニメ化決定！制作進行中■ 韓国webtoon原作の書籍化推進■ 新ジャンル展開準備中、新レーベル9月創刊
BtoB事業	<ul style="list-style-type: none">■ 大型クライアントの組織再編に伴う刷新案件等受注に向けて協議中

2023年2月期通期業績予想（3Qにおいて変更なし）

通期業績予想の想定

- 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

進捗状況

- 売上高・利益共に順調に進捗

損益区分等 単位：百万円 下段は構成比	通期業績予想 (2023年2月期)	第3四半期業績 (2023年2月期)	進捗率
売上高	2,800 (100.0%)	1,987 (100.0%)	70.9%
営業損益	150 (5.3%)	102 (5.2%)	68.0%
経常損益	140 (5.0%)	97 (4.9%)	69.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	130 (4.6%)	99 (5.0%)	76.2%
1株当たり 当期純利益	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

2023年2月期3Q 決算概要

2023年2月期3Q 各事業の概要

2023年2月期4Q以降の取組み

 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。