

株式会社 イード

2023年6月期

第3四半期 決算補足説明資料

2023年5月12日

iid

2023年6月期 第3四半期：エグゼクティブ・サマリー

1. 不透明な社会経済環境に対抗すべく、引き続き独自の成長戦略を強化

- ・戦略1：特定メディアに依存しない事業展開「メディアポートフォリオ戦略」
- ・戦略2：ネット広告のみに依存しない収益の多角化「360度ビジネス」

2. 3Q累計の連結業績は、増収・減益

- ・売上高は4,611百万円で3Q累計比較で過去最高、営業利益は508百万円で前年同期比減益となった
- ・CP事業セグメントの「データ・コンテンツ提供」「メディア・システム」が好調
- ・「ネット広告」は前年同水準、「出版」及びCS事業セグメントは前年同期比減収

3. 通期業績予想を修正

※ 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

- ・売上高は6,000百万円で据え置き
- ・営業利益・経常利益は520百万円に、当期純利益※は350百万円に、それぞれ下方修正する

4. 安定した財務基盤を踏まえ、今期末に配当（初配）**12円／株**を実施予定

- ・純資産4,472百万円（前期末比+644百万円）、株主資本4,157百万円（前期末比+397百万円）
- ・当期純利益※335百万円などで、安定的に株主資本を積み増し
- ・なお、配当にあたっては、連結株主資本配当率（DOE）1.5%を目安としている



| | | |
|-----------|-----------------------------|------|
| 01 | 2023年6月期 第3四半期 業績の概要 | P.03 |
| 02 | 中期の成長計画 | P.13 |
| 03 | 事業セグメントの概要 | P.17 |
| 04 | 今期の取り組み | P.25 |
| 05 | 基本情報 | P.30 |



01

2023年6月期 第3四半期 業績の概要

P.03

02

中期の成長計画

P.13

03

事業セグメントの概要

P.17

04

今期の取り組み

P.25


05

基本情報

P.30

売上高は前年同期比108%と堅調、営業利益は前年同期比77%に留まったが、
営業利益率は2桁を維持、またEBITDAは前年同期比86%であった

(百万円)

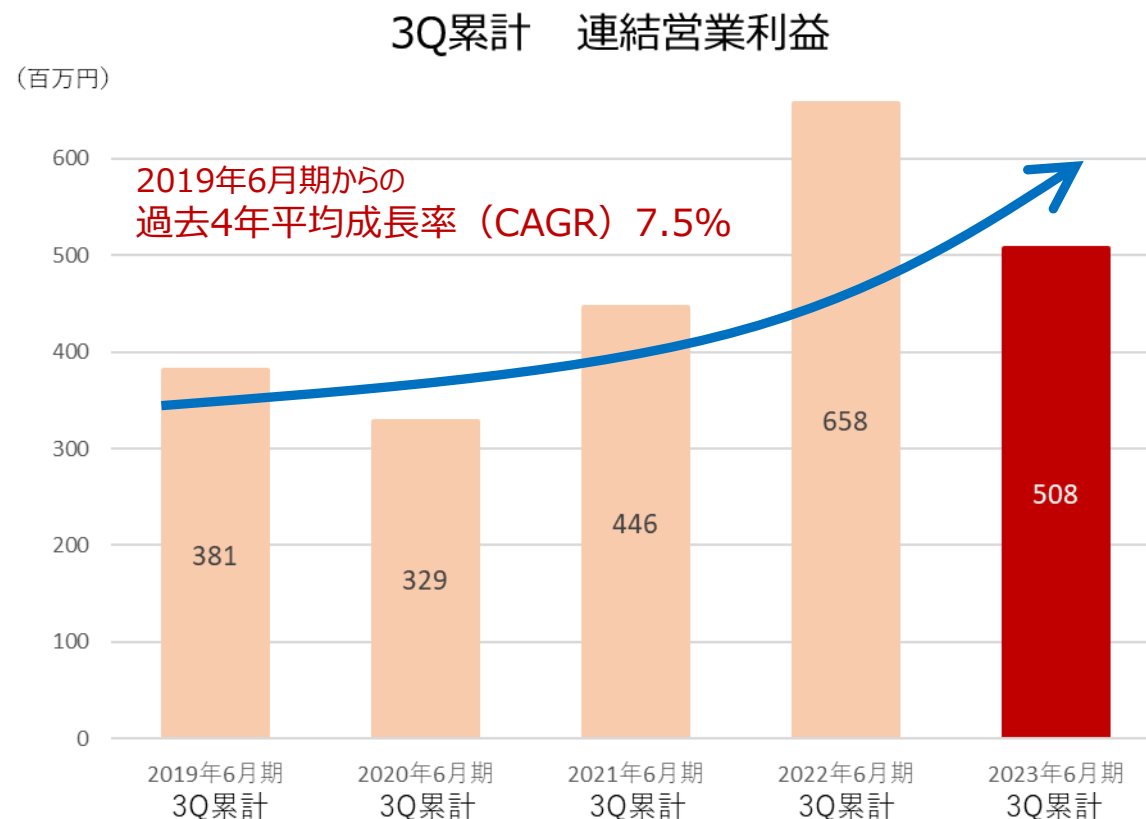
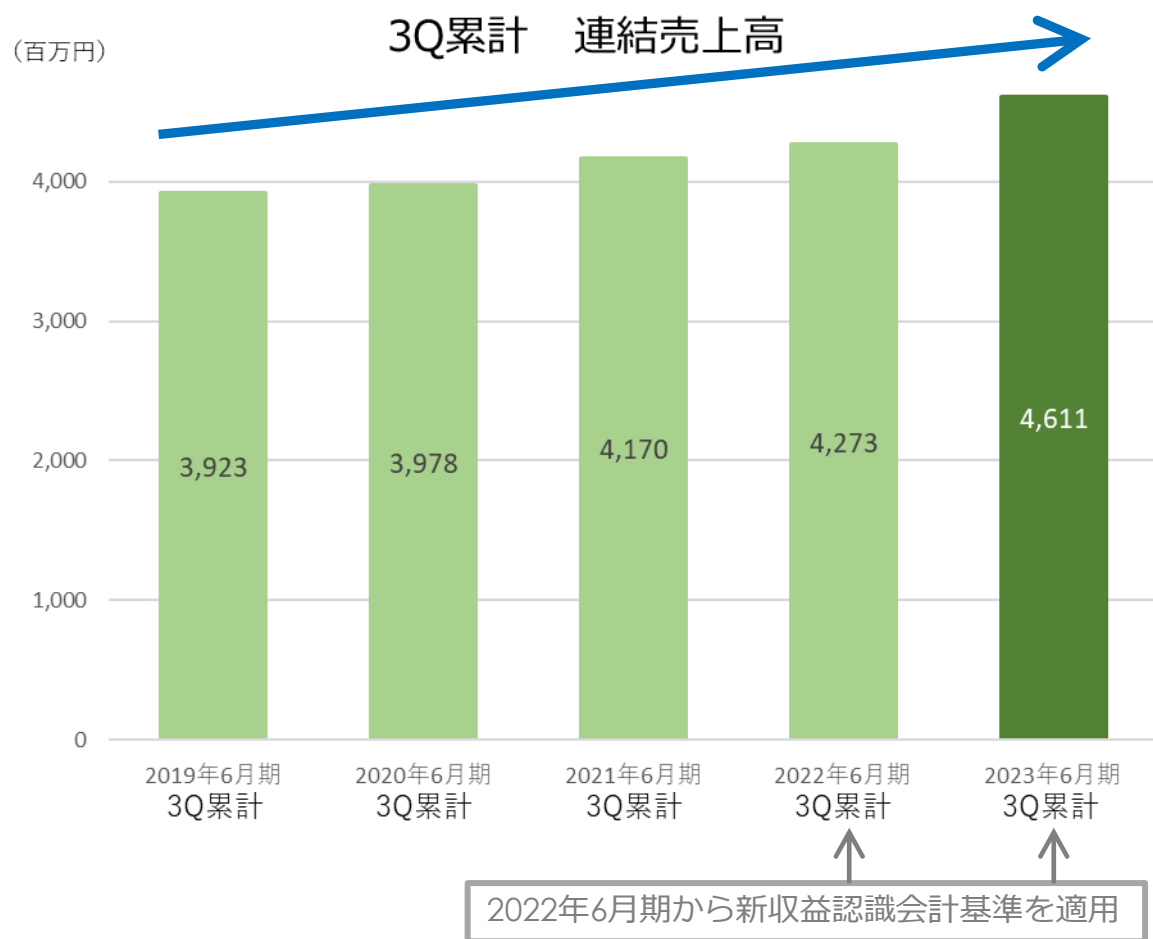
| | 2022年6月期 3Q累計 | 2023年6月期 3Q累計 | 前年同期比 |
|------------|------------------|------------------|--|
| 売上高 | 4,273 | 4,611 |  108% |
| 売上原価 | 2,263 | 2,518 | 111% |
| 売上総利益 | 2,009 | 2,093 | 104% |
| 販売費及び一般管理費 | 1,351 | 1,584 | 117% |
| 営業利益 | 658 | 508 | 77% |
| 営業利益率 | 15.4% | 11.0% | -4.4pt |
| 経常利益 | 653 | 510 | 78% |
| 当期純利益※1 | 446 | 335 | 75% |
| EBITDA※2 | 712 | 613 | 86% |

※1 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

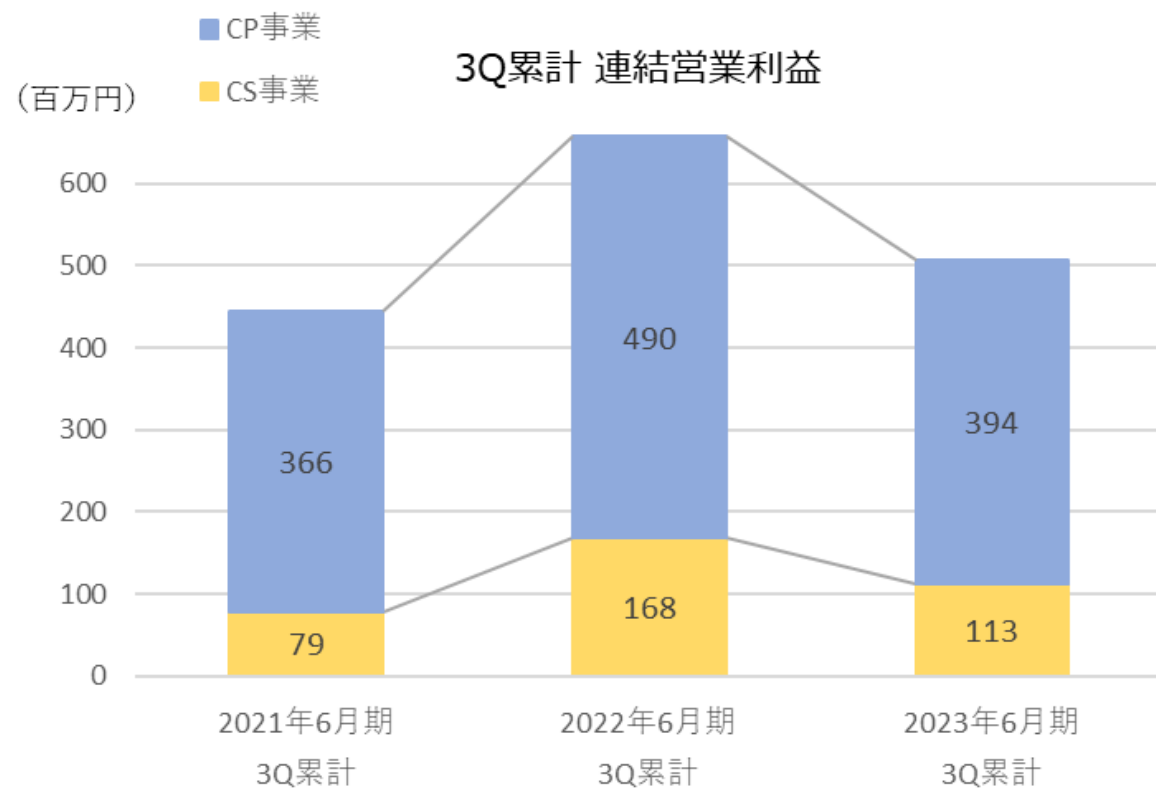
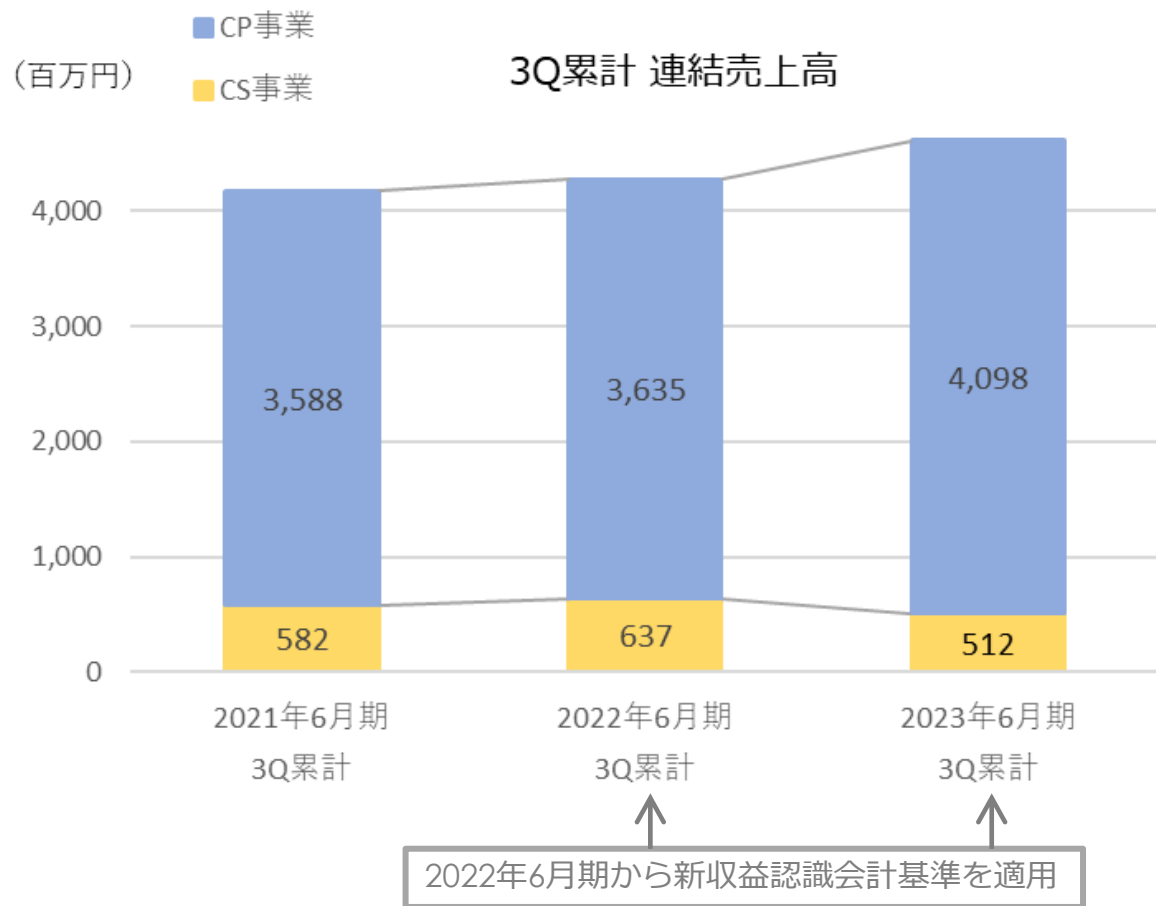
※2 EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費

売上高は3Q累計比較で過去最高となった

営業利益は前年同期比減少も、3Q累計の過去4年平均成長率は7.5%

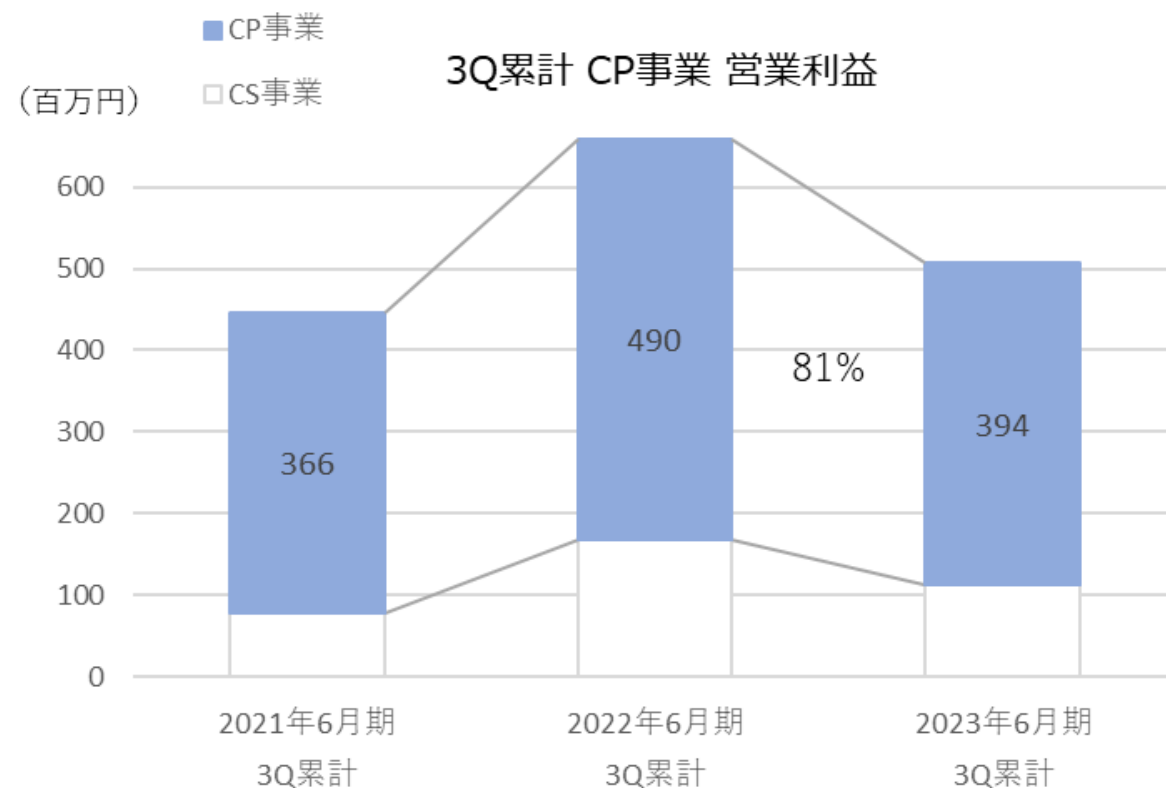
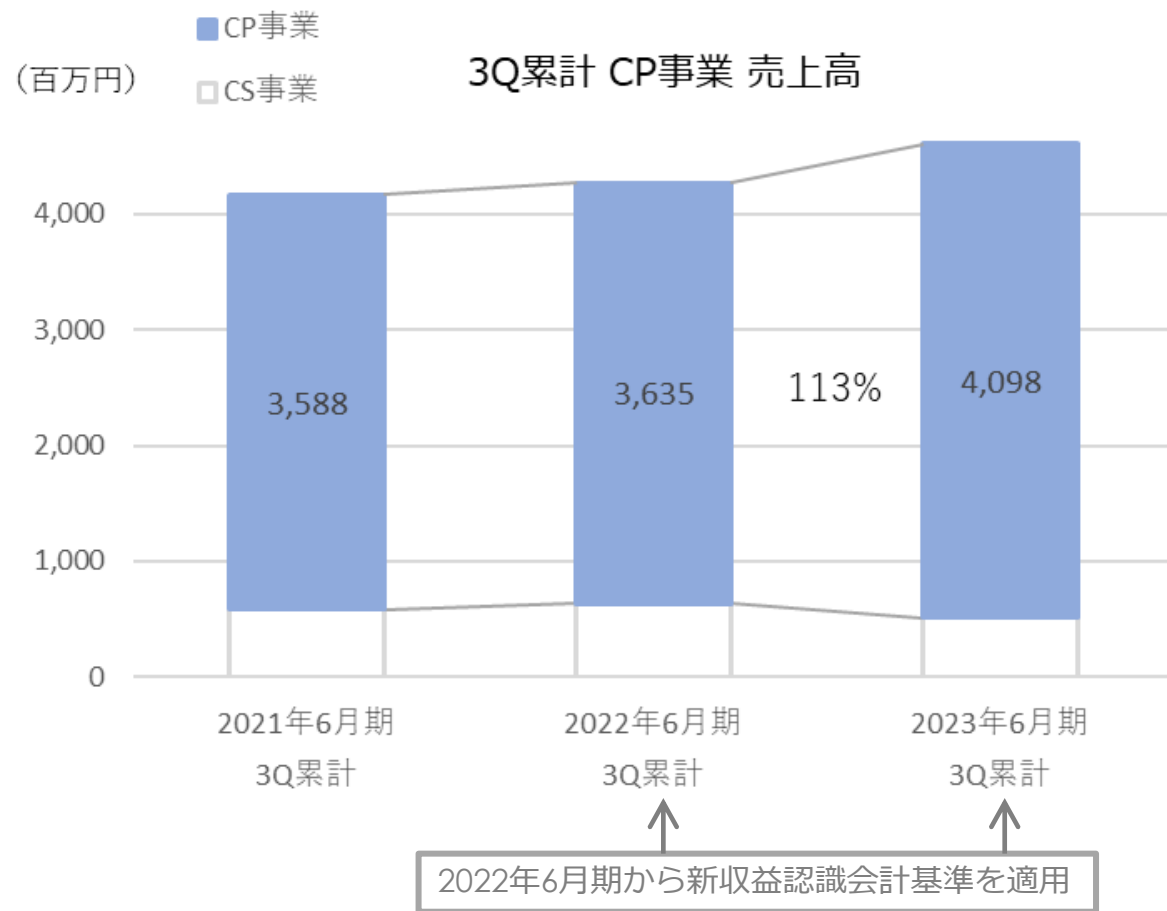


売上高、営業利益ともに従来通りCP事業が連結全体を牽引



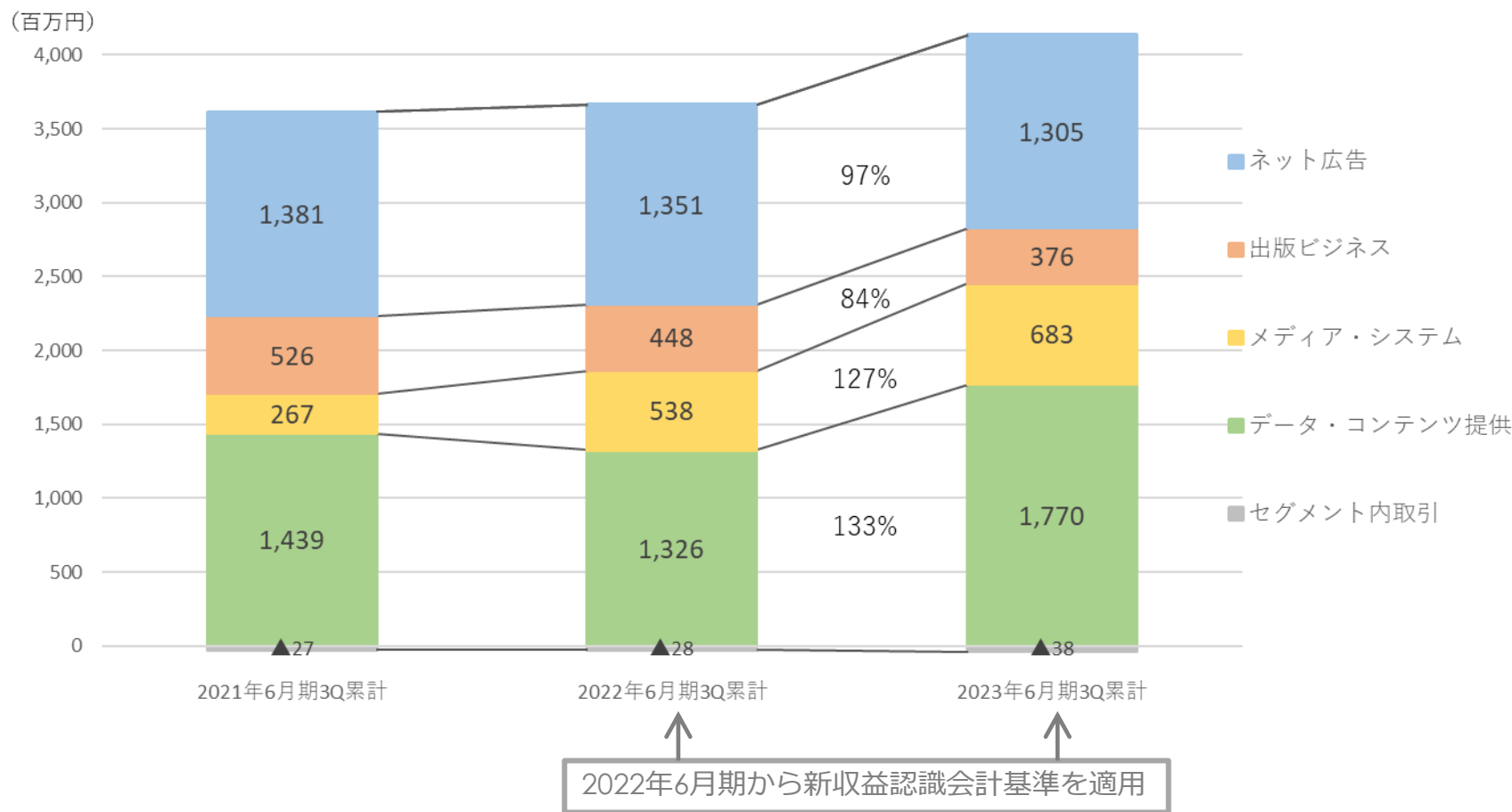
CP事業の売上高は堅調に推移

営業利益は前年同期比81%に留まった

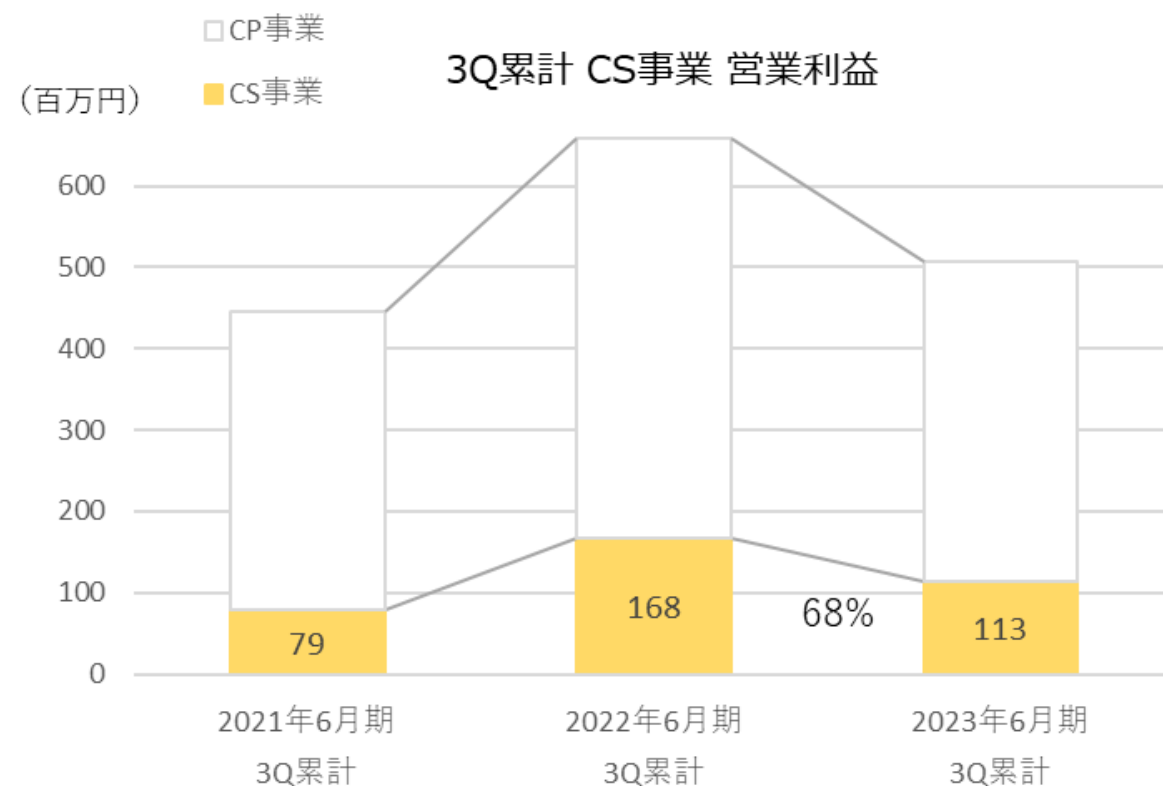
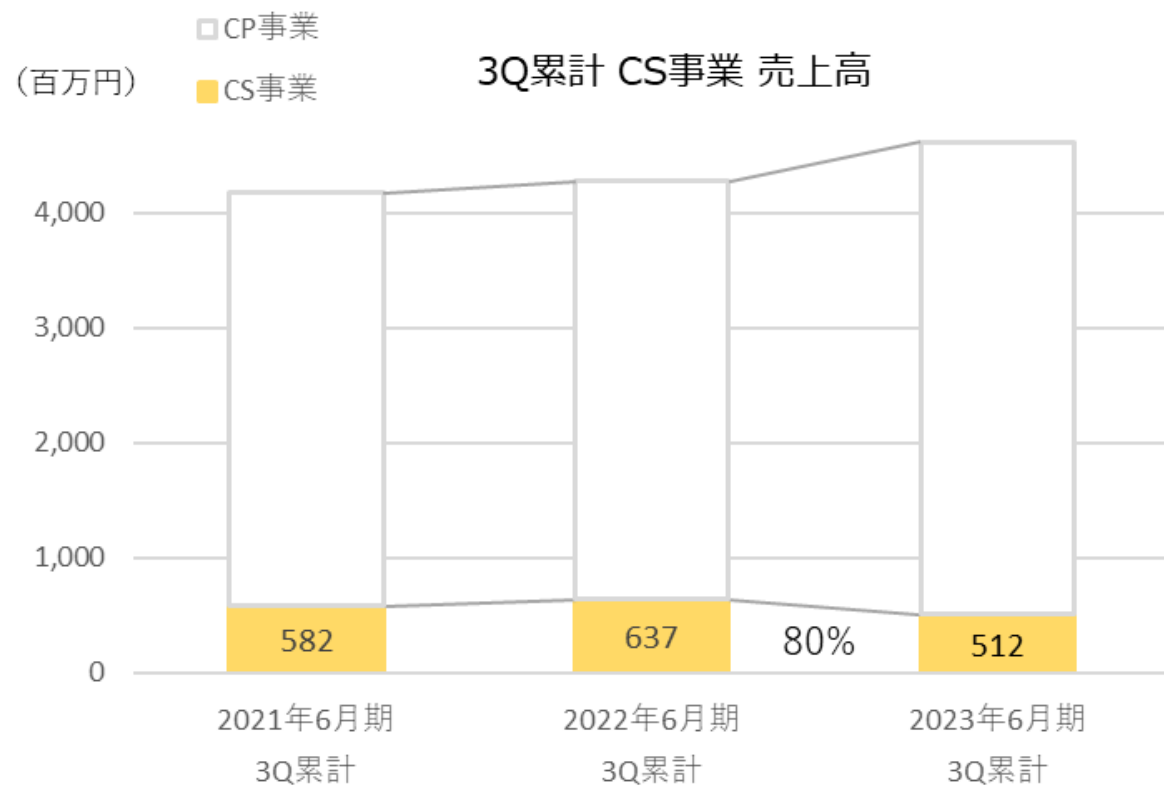


「データ・コンテンツ提供」「メディア・システム」は大きく伸長 「ネット広告」も前年同水準を維持

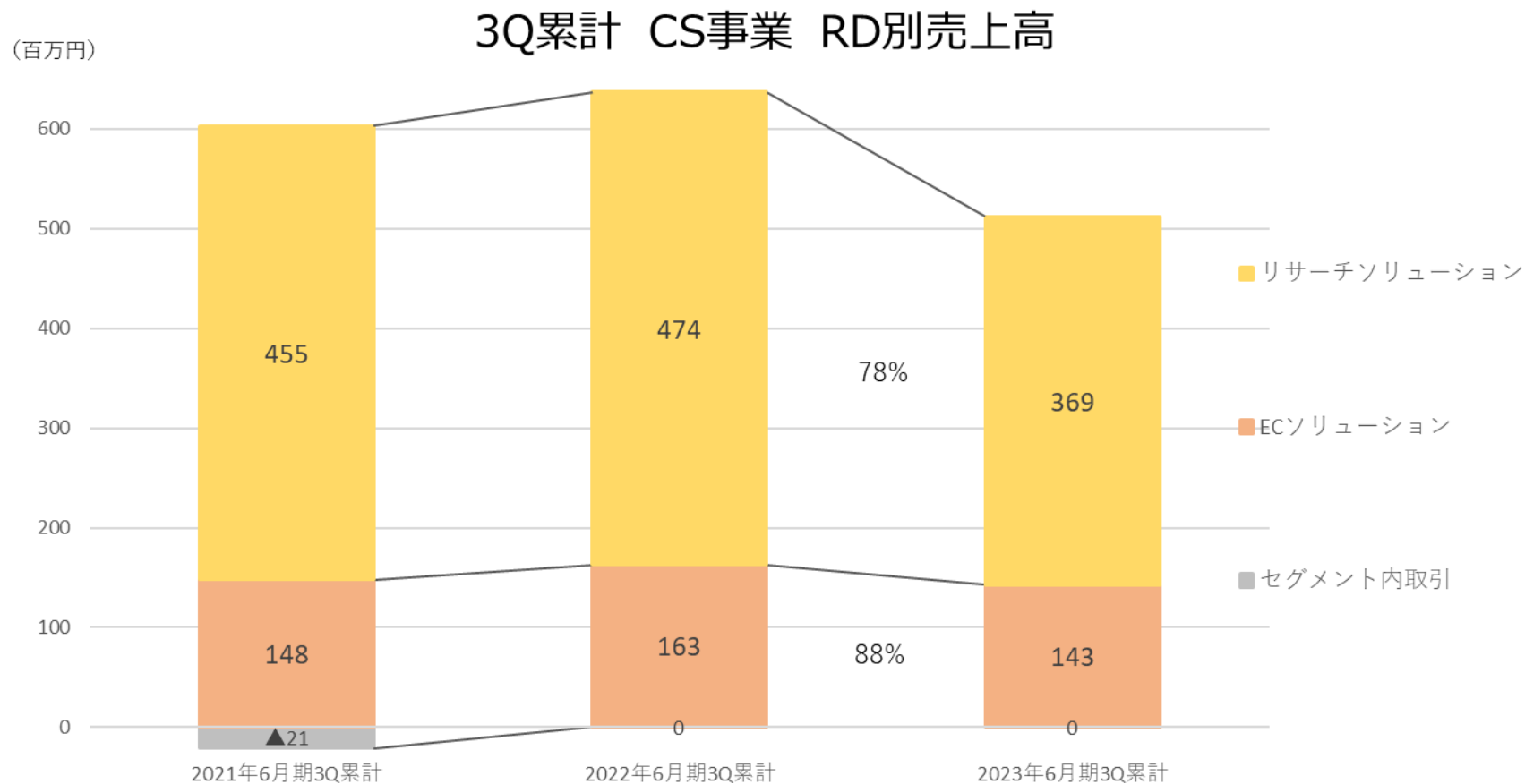
3Q累計 CP事業 RD別売上高



CS事業の3Q累計は、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、前年同期と比べてやや低調に推移



当期純利益※の堅調な積み上げにより利益剰余金が増加 前期末より株主資本、純資産も大きく増加

※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)

| | 2022年6月期 期末 | 2023年6月期 3Q末 | 増減額 |
|-------------|----------------|-----------------|------|
| 流動資産 | 4,050 | 4,267 | +217 |
| 現金及び預金 | 2,905 | 2,919 | +14 |
| 固定資産 | 1,118 | 1,725 | +607 |
| 資産合計 | 5,169 | 5,993 | +824 |
| 流動負債 | 1,057 | 1,033 | ▲24 |
| 固定負債 | 283 | 487 | +204 |
| 負債合計 | 1,340 | 1,521 | +181 |
| 株主資本 | 3,760 | 4,157 | +397 |
| 利益剰余金 | 2,078 | 2,401 | +323 |
| 自己株式 | ▲85 | ▲45 | +40 |
| その他の包括利益累計額 | 1 | 102 | +101 |
| 非支配株主持分 | 66 | 212 | +146 |
| 純資産 | 3,828 | 4,472 | +644 |
| 負債・純資産 | 5,169 | 5,993 | +824 |

現状と今後の見通し

当期第3四半期累計期間（2022年7月～2023年3月）は、売上高は、M&A等による積極的な事業領域の拡大により、引続き順調に増加するも、営業利益は前年同期を下回る結果となった。CP事業においては、ネット広告は、運用型広告の単価下落の影響を受け、またEC関連事業や出版事業においては、新型コロナウイルス収束による「巣ごもり需要」の反動や仕入等のコスト高が影響した。さらに社会経済環境は依然として先行き不透明感が強く、例年CP事業・CS事業とも、主要な顧客の年度末である3月に向けて、追加的な広告出稿や受託案件など利益率の高い受注が大きく積み上がるどころ、当期は想定を割り込む結果となった。これらの要因に対して、早急に対応策を講じているが、直ちに第4四半期（2023年4月～6月）においての十分な効果は得られないものと想定している。

2023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する。

| | 今回修正予想 | 前期通期実績 | 前期実績比 |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高 | 6,000 | 5,574 | 108% |
| 営業利益 | 520 | 638 | 82% |
| 経常利益 | 520 | 638 | 82% |
| 当期純利益 | 350 | 450 | 78% |

※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

2023年6月期 第3四半期 業績の概要

P.03

02

中期の成長計画

P.13

03

事業セグメントの概要

P.17

04

今期の取り組み

P.25

05

基本情報

P.30

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。

メディアでNFTを配布する取り組み

Sushi Top Marketingと協業でメディア上でNFTを配布する仕組みを提供開始しました。



ゲーム情報サイト「インサイド」のキャラクターをNFT化して配布

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における成長期待

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



クリエイター
エコノミー協会
Creator Economy Association

2021年8月に発足したクリエイターエコノミー協会にも加盟

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/>

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)

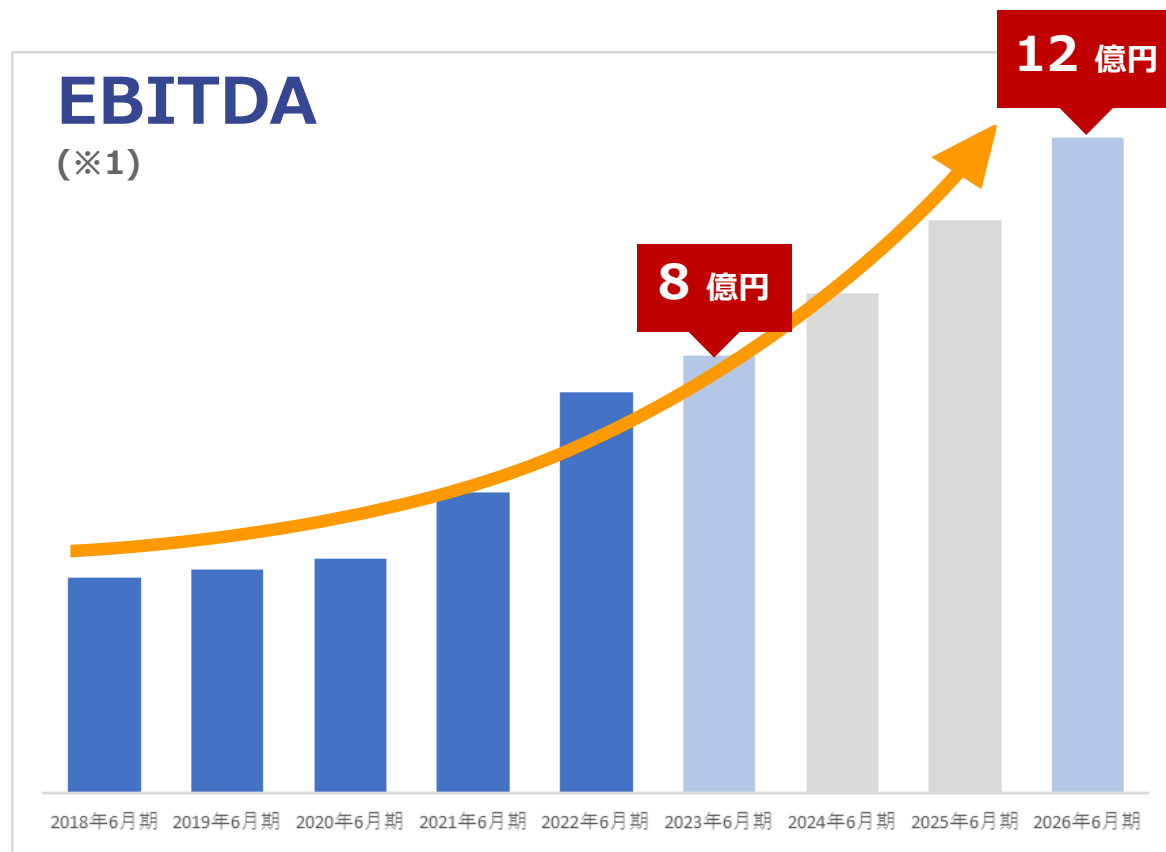
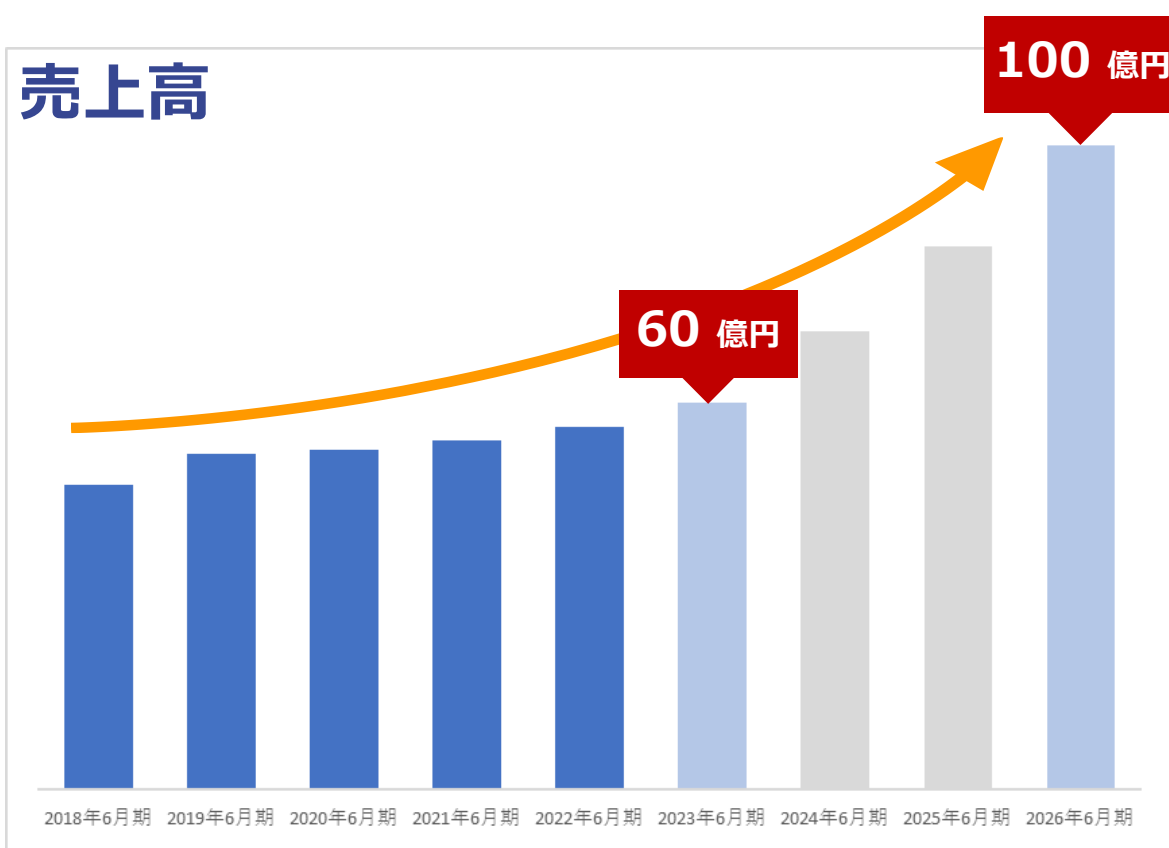
生産性の高いプラットフォーム

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



01

2023年6月期 第3四半期 業績の概要

P.03

02

中期の成長計画

P.13

03

事業セグメントの概要

P.17

04

今期の取り組み

P.25

05

基本情報

P.30

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80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 | | | |

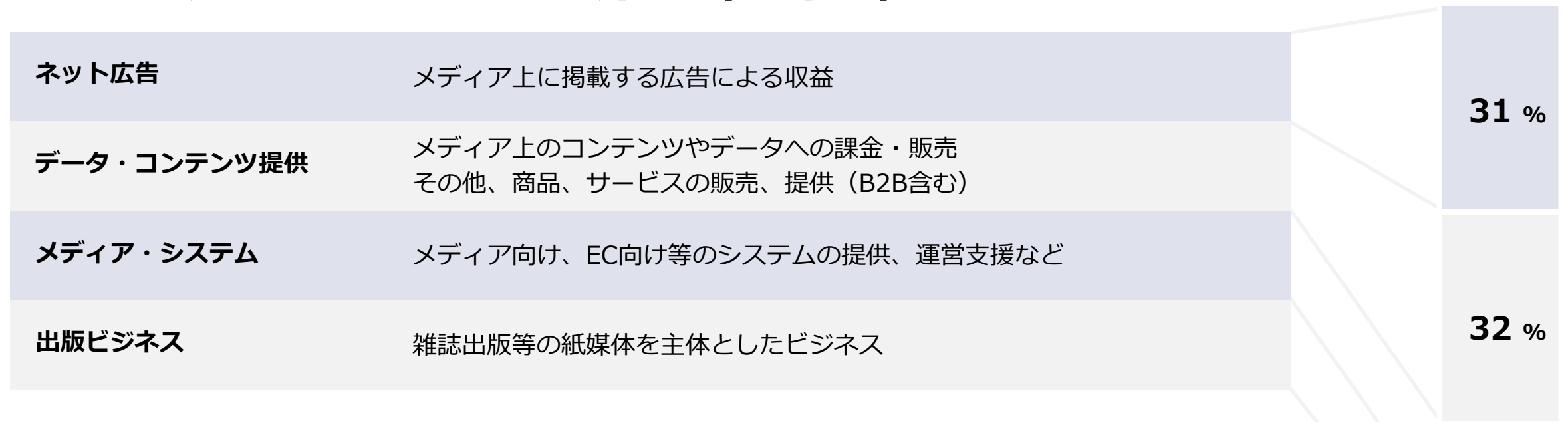
クリエイターソリューション Creator Solution

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。

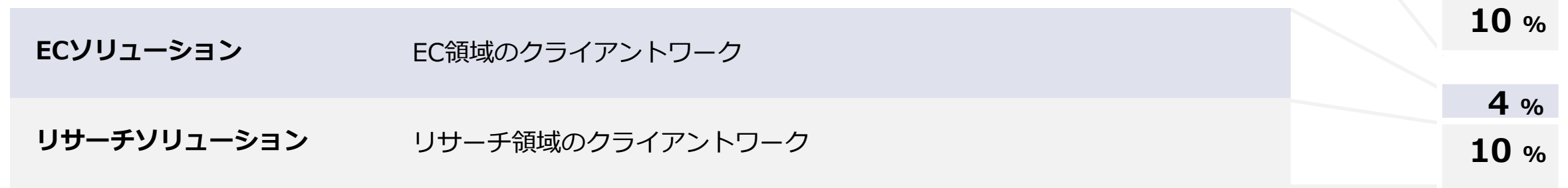
| | |
|--|--|
| | |
| | |

2022年6月期の
売上に占める割合

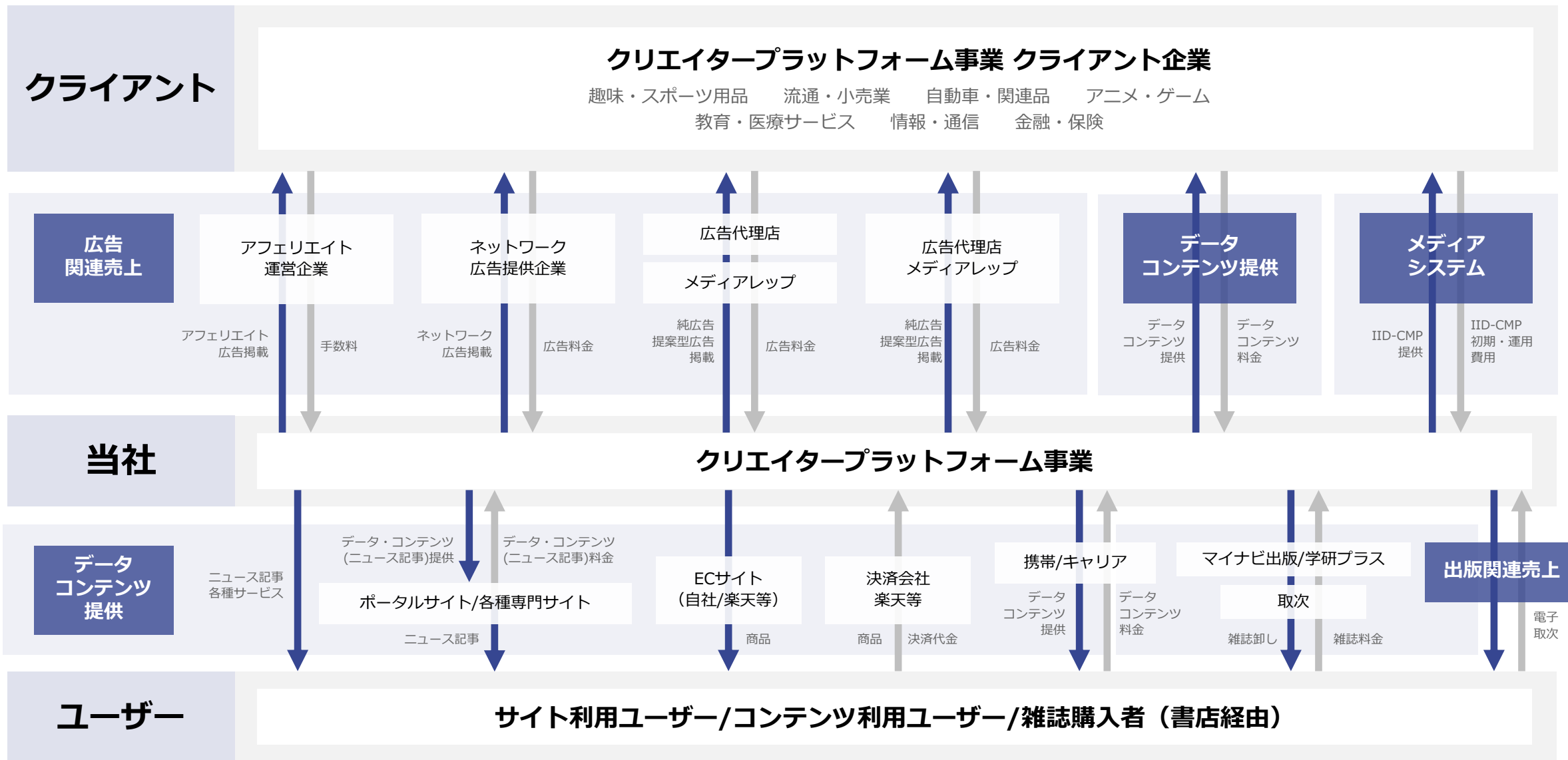
クリエイタープラットフォーム事業（CP事業）



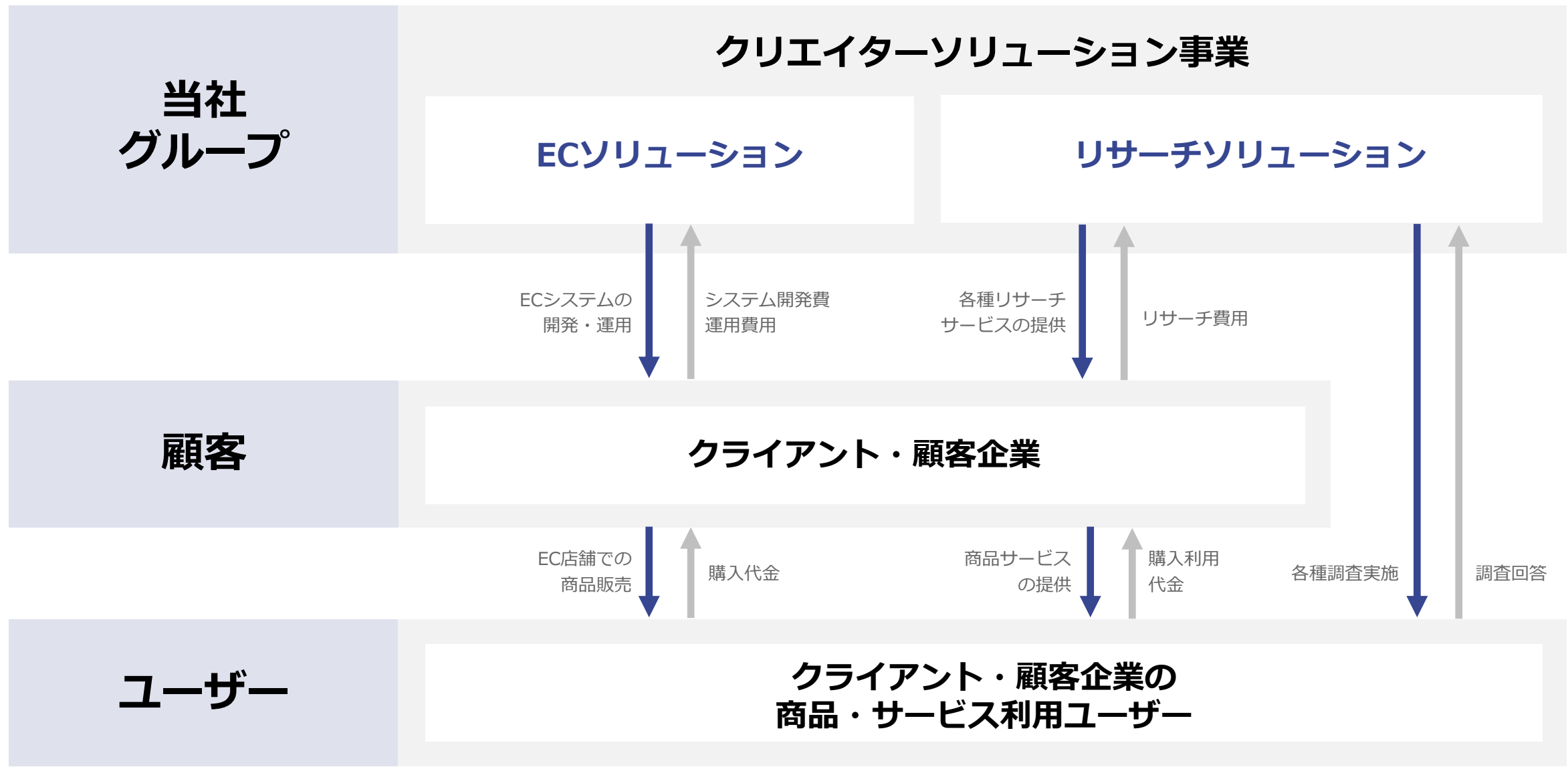
クリエイターソリューション事業（CS事業）



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



雑誌

サービス



コマース



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度を広げていく。

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)

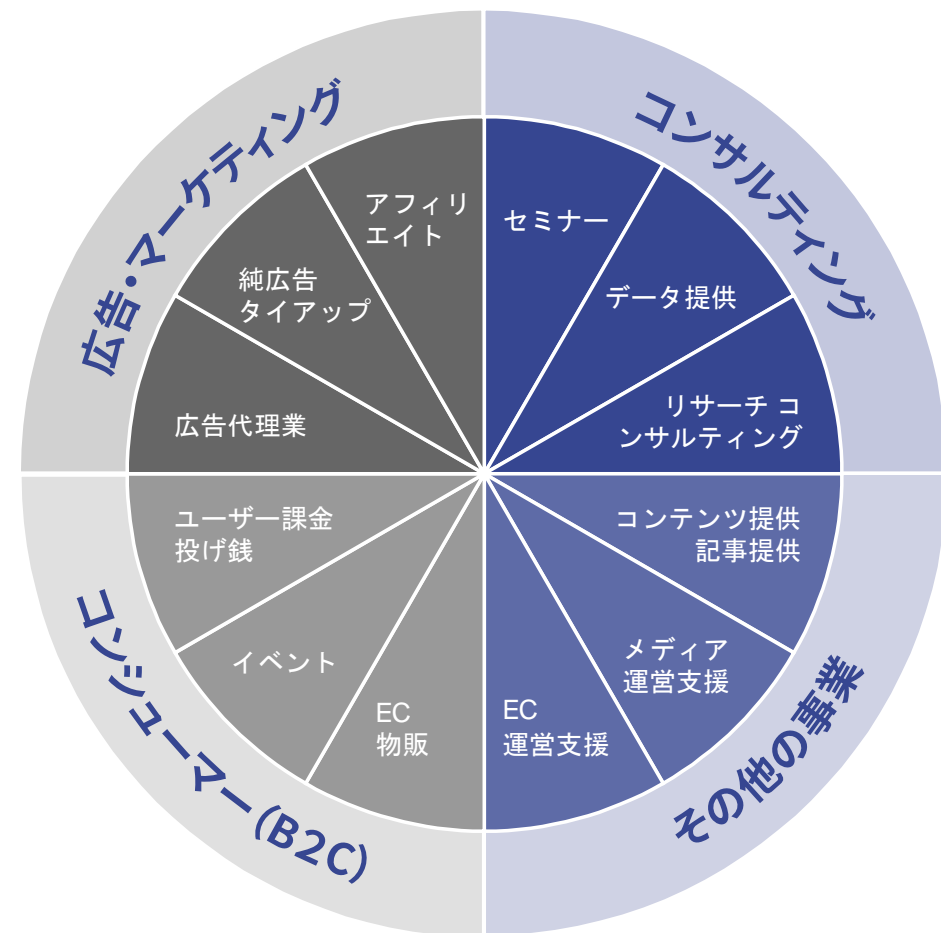
メディアを通じた商品の販売やサービスに対する課金。

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3四半期 業績の概要

P.03

02

中期の成長計画

P.13

03

事業セグメントの概要

P.17

04

今期の取り組み

P.25

05

基本情報

P.30

新規商材の拡充

メディアにおける広告のみに依存しない360度ビジネスの開発を進めています。

NFTを活用した広告商品を提供開始

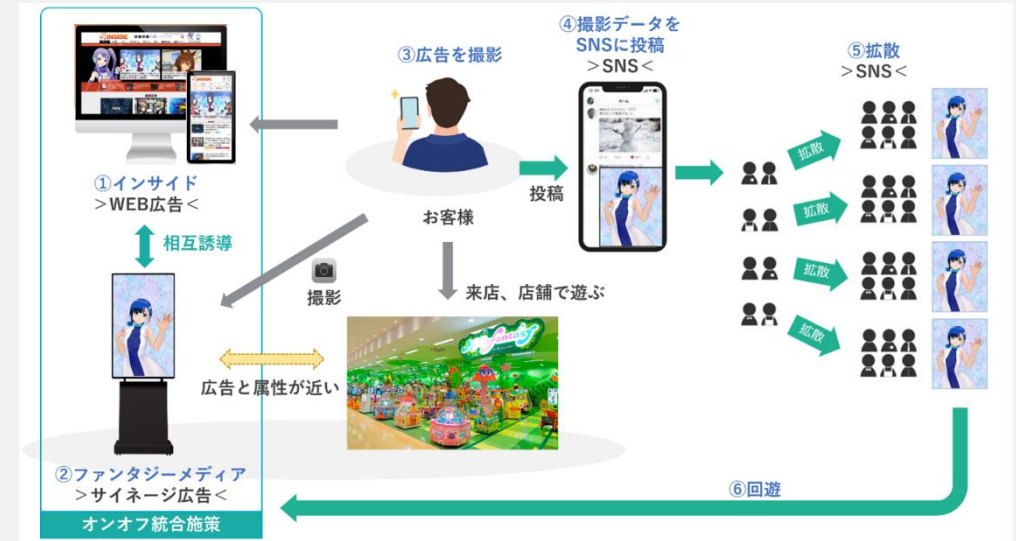
SUSHI TOP MARKETING株式会社と協業し、イードが運営するメディア上で会員向けにNFTを配布するソリューションを提供開始しました。このソリューションではNFT利用の障壁になるウォレットやガス代が不要で、NFTの一般化にも貢献するものと考えられます。第一弾としてゲームメディアのキャラクターのNFTの配布を行いました。



※配布に関する詳細(既に終了しています) <https://www.inside-games.jp/arti/Zy2RfQw/>
 ※プレスリリース <https://www.iid.co.jp/news/press/2023/021402.html>

サイネージとの連動広告を提供開始

SBクリエイティブ株式会社と協業し、同社が株式会社イオンファンタジーで展開するデジタルサイネージ「ファンタジーメディア」と、イードの運営するゲームメディアと連動した広告を販売開始しました。



※プレスリリース <https://www.iid.co.jp/news/press/2023/030101.html>

レスポンスの有料コンテンツを拡充

自動車総合プラットフォームとして業界に携わるビジネスパーソン向けのコンテンツを強化しています。

「EVリスキリング講座」を拡充

急速に進む自動車業界のEVシフトを支援する、会員向けの動画コンテンツとして「EVリスキリング講座2023」を開設。順次コンテンツを拡充しています。



「レスポンス」の有料コンテンツについて

自動車業界に携わるビジネスパーソン向けの会員限定記事、ビジネスセミナー、調査レポートを月額9000円(プレミアムプラン)、980円(スタンダードプラン)で提供しています。

自動車業界の重大テーマを特集

自動車業界の最新トレンドを把握できるニュースに加えて、より深掘りした特集企画を強化しています。EVシフトの中で革新的な技術となる車載バッテリーについて多角的に解説した「車載バッテリー最前線」、あらゆる業種にとって他人事ではないトラックドライバー不足に端を発する物流崩壊危機をレポートした「物流崩壊の深層と処方箋」などを順次公開しています。



車載バッテリー最前線

物流崩壊の深層と処方箋



新規IPO増加の流れに乗り「庶民のIPO」のPVが急増

2023年3月にM&Aにより取得した「庶民のIPO」は、IPO株の売買で利益を得る方法を紹介するIPOのポータルサイトです。今年3月、4月の新規IPOの増加に伴いトラフィックが急増しています。

初値予想から便利なシステムもあり

はじめての人へ 当選実績 BLOG

庶民のIPO

HOME | IPOとは? | 質問集 | IPOスケジュール | 実績 | データ | 分売 | 当選のコツ | コラム | おすすめの証券会社

庶民のIPO | 運だけで大きな利益に

IPOとは、未上場の企業が上場し、新たに株式を発行・公開して事業資金を調達することです。

IPOによって公開される株式をIPO株と呼びます。

将来性が高い企業のIPO株は、上場すると買い注文が集まり、**上場前に比べて上場時の株価が数倍になる**のも珍しくありません。(2021年は平均で1.53倍の上昇)

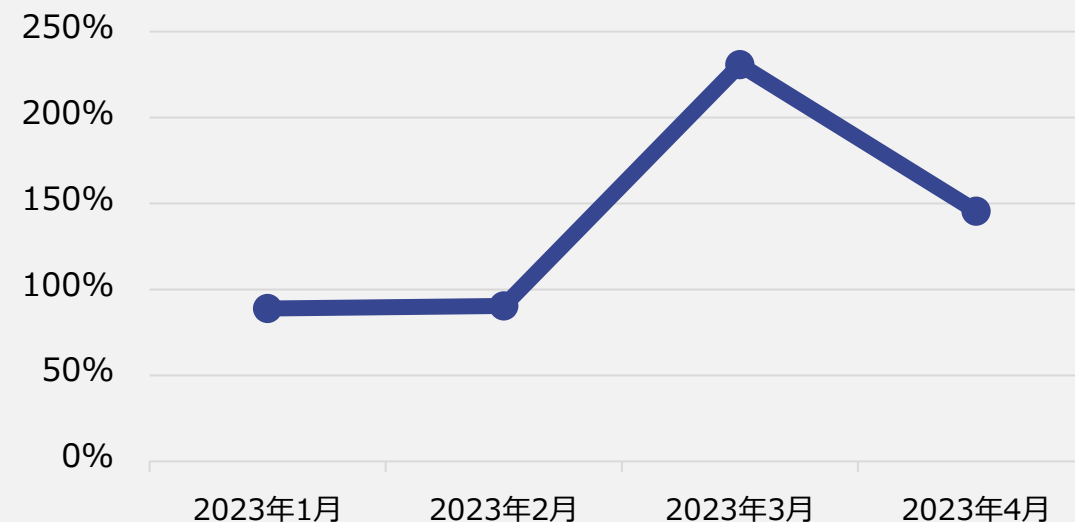
身近な例として、家電メーカーの**パルミューダ**がIPOを行い上場しました。上場前の価格は19万円、上場時の価格は31万円。初値売りで**12万円の利益**に。

抽選に当選し上場前の株を購入すると、上場後に**大きな利益を得られる可能性**があります。

| IPOスケジュール | |
|--------------|------|
| 評価 | 上場日 |
| A | 2/22 |
| New | |
| プライム・ストラテ... | |

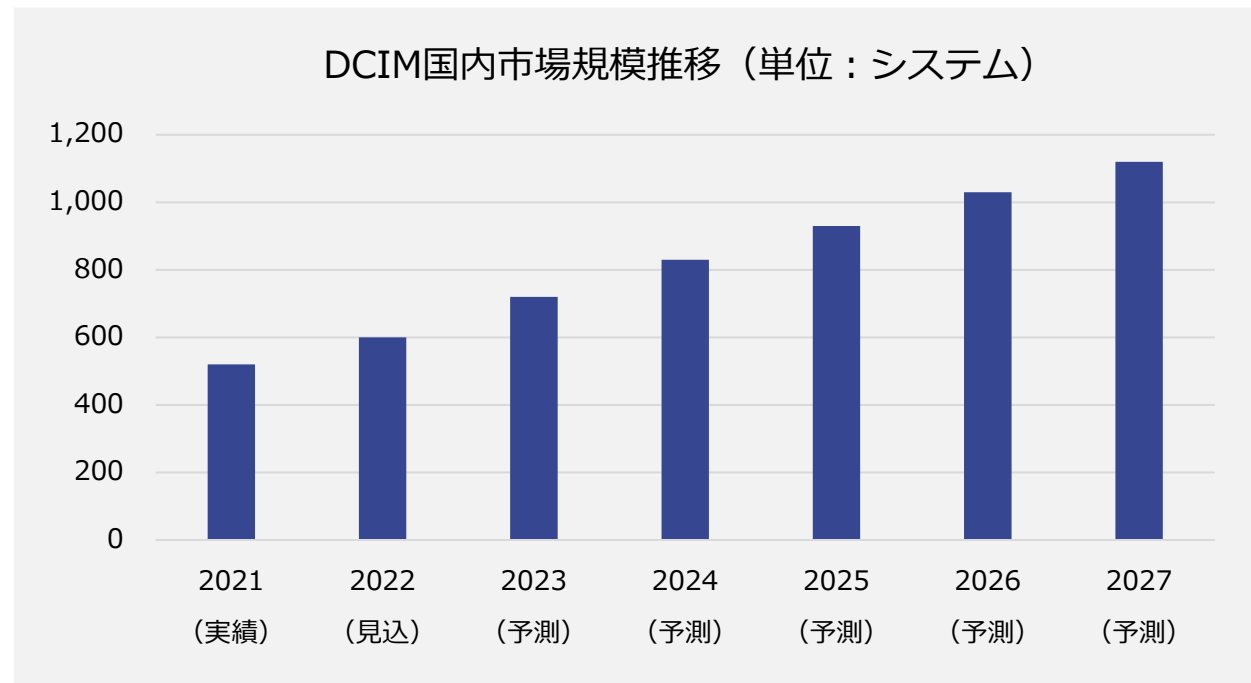
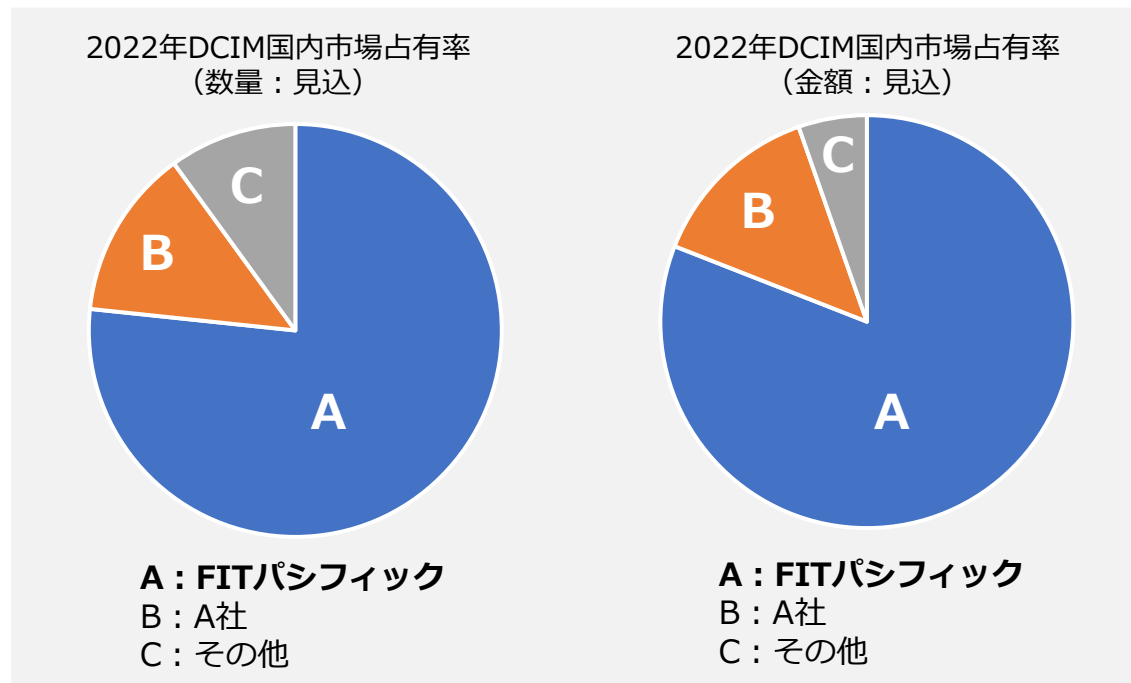
| 上場実績 | |
|-------|----------------|
| 上場日 | 利益 (騰落率) |
| A | 5248 - テクノロジーズ |
| 1/26 | 26.5万円 (265%) |
| C | 9342 - スマサポ |
| 12/29 | 14.5万円 (181%) |
| B | 5247 - B I 研 |

「庶民のIPO」 PV前年同月比



FITパシフィックのデータセンター関連事業が好調 国内DCIM市場でトップシェア

FITパシフィックが提供するデータセンター内設備の運用管理・監視サービスが、2022年国内DCIM（Data Center Infrastructure Management）市場においてトップシェアを獲得する見込です。富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2023年版 市場編」によると、2022年DCIMの国内市場（数量）は前年比115.4%（見込）、さらに2023年は前年比120.0%（予測）と成長が見込まれ、この市場において、FITパシフィックは2022年数量、金額ともにトップシェアを獲得する見込となっています。



出展：富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2023年版 市場編」のデータをもとにイードが作成



01

2023年6月期 第3四半期 業績の概要

P.03

02

中期の成長計画

P.13

03

事業セグメントの概要

P.17

04

今期の取り組み

P.25

05

基本情報

P.30

※2023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
 - エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社 (同：70.7%) ※2
- 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：279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

※2 2022年11月1日付で子会社化いたしました

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

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

SAVAWAY

SAVAWAY株式会社
出資比率: 100%
EC関連サービス提供

日本のEC事業の進化に
本気で向き合う



FIT Pacific

FITパシフィック株式会社
出資比率: 70.7%
自動車業界・IT業界向け商社

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

SODA

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



絵本を通じて「幸せな時間」
を応援する



iid 専門ニュースメディアを
中心に展開



主な投資先

note

enpay

rei frontier

ロボットスタート
robot start inc.

Campingcar

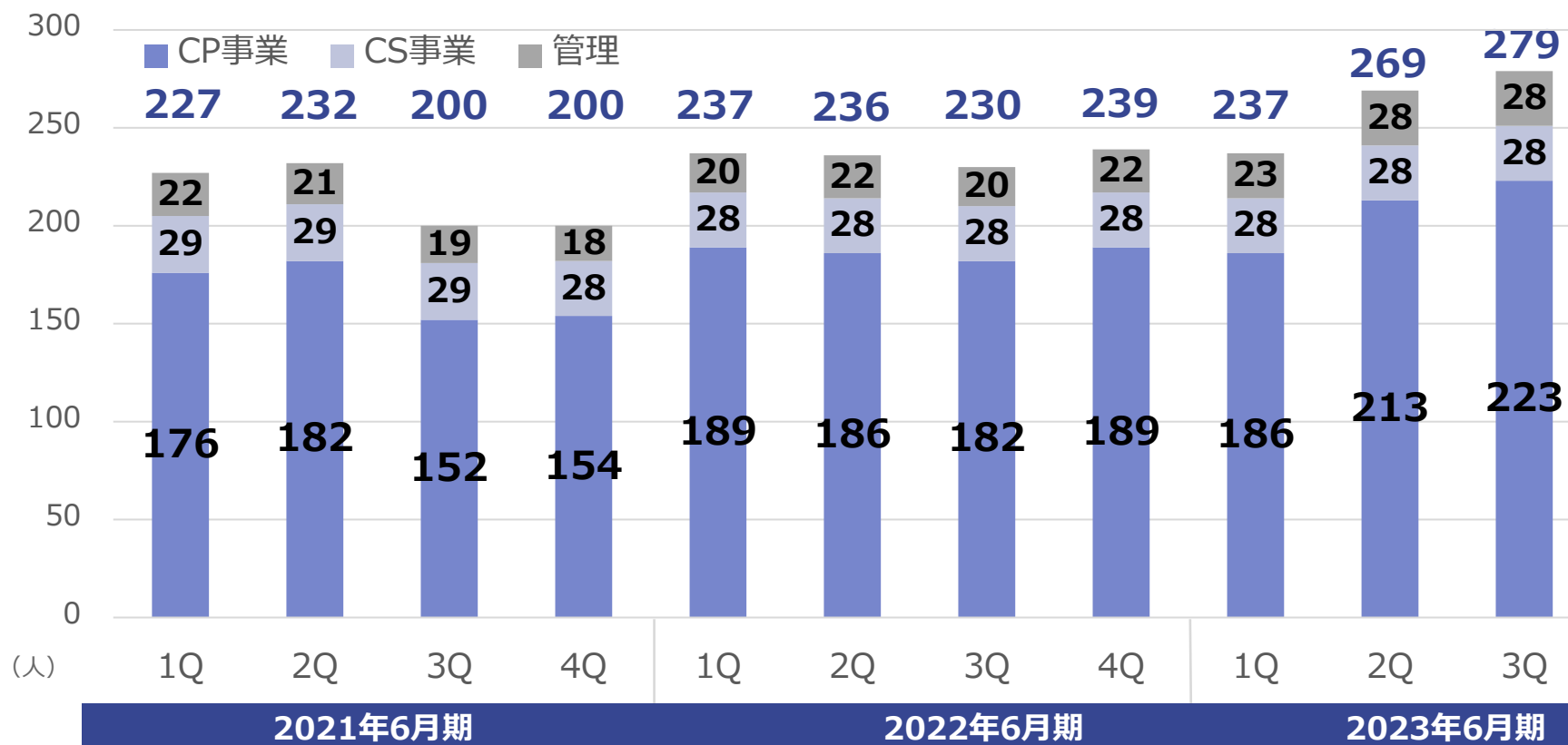
IDEA

beniten

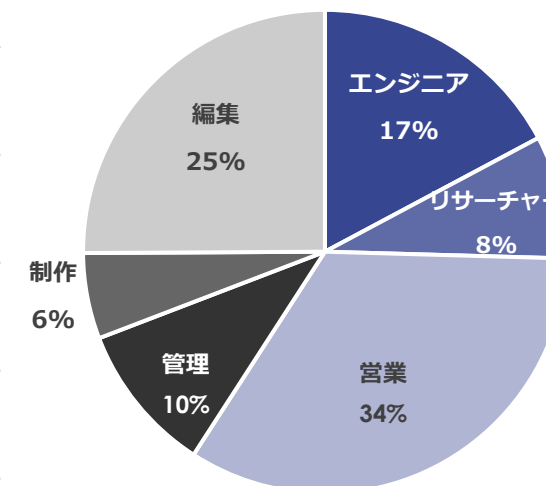
エンジニア、編集、制作で約半数を占める構成

※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)



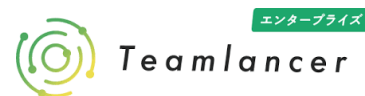
職種別従業員構成 (臨時従業員含む)



| | |
|--------|-----|
| エンジニア | 48 |
| リサーチャー | 23 |
| 営業 | 94 |
| 管理 | 28 |
| 制作 | 16 |
| 編集 | 70 |
| | (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。
 ※2023年6月期_2Qより、エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社が連結対象となったため、エフ・アイ・ティー・パシフィック人員数を含めています。

主要運用メディア



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73サイト取得。撤退サイトは19サイト。継続率 74%

※2023年3月末現在



M&Aサイト実績

73サイトの取得総額は21億6,403万円

1サイト平均2,960万円で取得

事業取得総額 **13億3,375万円**

※撤退サイト含む

出資総額 **8億8,028万円**

※ CP事業における出版事業、FITパシフィックは含んでおりません

※ CS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) : クリエイター向けプラットフォーム「note」を運営
→ 2022年12月 東京証券取引所 グロース市場に上場
- 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
- Arriba Studio : Web3/NFT領域の起業家支援ファンド

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