

株式会社 イード

2024年6月期

第1四半期 決算補足説明資料

2023年11月14日

iid

2024年6月期 1Q : エグゼクティブ・サマリー (1)

1. 1Qの連結売上高は過去最高を堅持したが、営業利益は前年同期比減

- ・売上高は 1,470百万円、前年同期比9%増で過去最高となった
- ・営業利益は 95百万円で前年同期比32%減、EBITDA※も 130百万円で前年同期比22%減

2. 事業別では、ネット広告への依存が大きく減り、収益の多角化が進む

- ・前年度のM&A効果で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
- ・利益率の高い「ネット広告」は、1Qの連結売上高に占める比率が 23%まで低下
- ・一方、CS事業セグメントは「リサーチソリューション」で市況回復による大型案件の受注が進み、1Qは前年同期比で大きく増収増益となった

3. 初配及び自己株式取得による株主還元施策を実施

- ・配当支払及び自己株式取得が当期純利益※を上回り、1Q末の純資産が前年度末比37百万円減少
- ・当期2024年6月期末は、13円/株の配当（1円増配）を実施予定

※ EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費

※ 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

2024年6月期 1Q : エグゼクティブ・サマリー (2)

4. 2024年6月期の通期業績予想は堅持 (売上高・営業利益・経常利益は過去最高を予想)

- ・売上高は6,700百万円、営業利益・経常利益は650百万円、当期純利益※は410百万円を予想
これを実現するために、以下の戦略をいっそう進めていく

- ・ **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」**

ネット広告市況等インターネットメディアへの逆風をチャンスと捉え、業界再編も視野に入れたM&Aや、生成AI活用によるメディアプラットフォームの高度化などを積極的に仕掛けていく

- ・ **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」**

連結売上高に占めるネット広告の比率は、すでに大きく減少しているが、今後この回復を待つのではなく、ネット広告以外で稼いでいくモデルを定着・拡大させていく

※ 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



01	2024年6月期 1Q 業績の概要	P.04
02	今期の取り組み	P.14
03	中期の成長計画	P.21
04	事業セグメントの概要	P.26
05	基本情報	P.34



01

2024年6月期 1Q 業績の概要

P.04

02

今期の取り組み

P.14

03

中期の成長計画

P.21

04

事業セグメントの概要

P.26

05

基本情報

P.34

売上高は前年同期比109%と堅調だったが、営業利益は68%に留まった

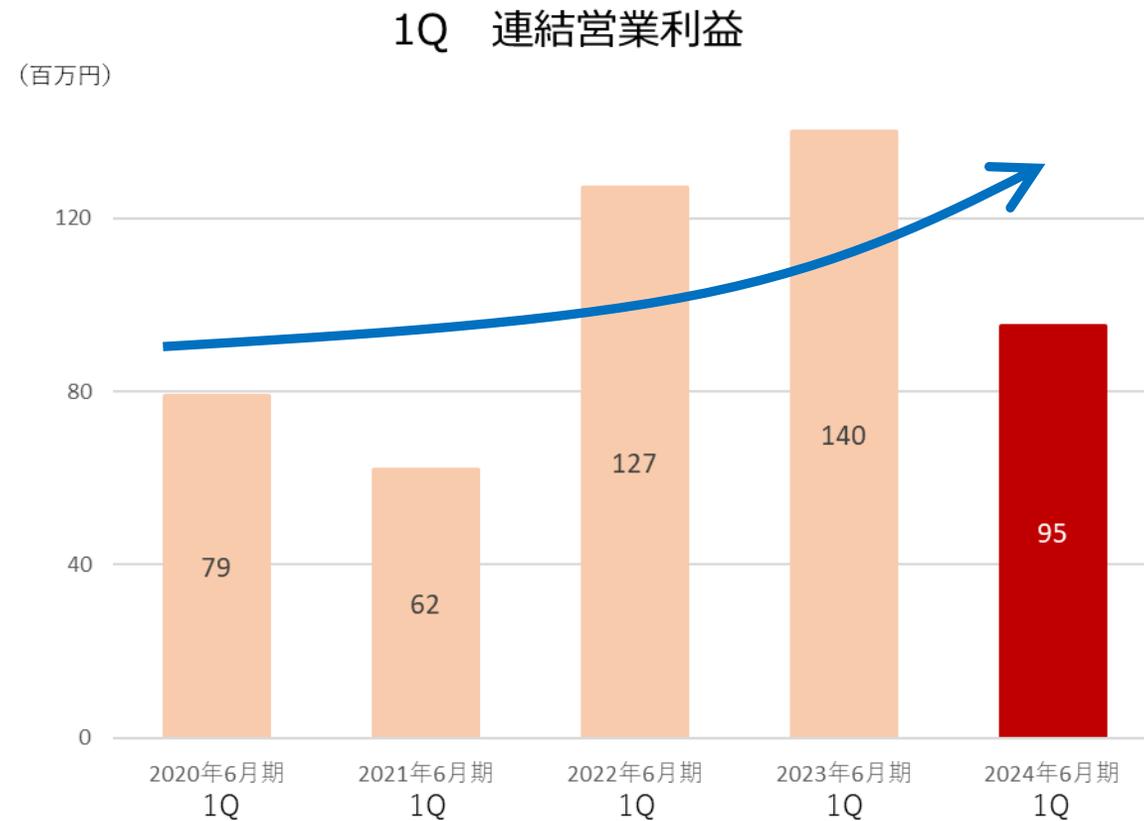
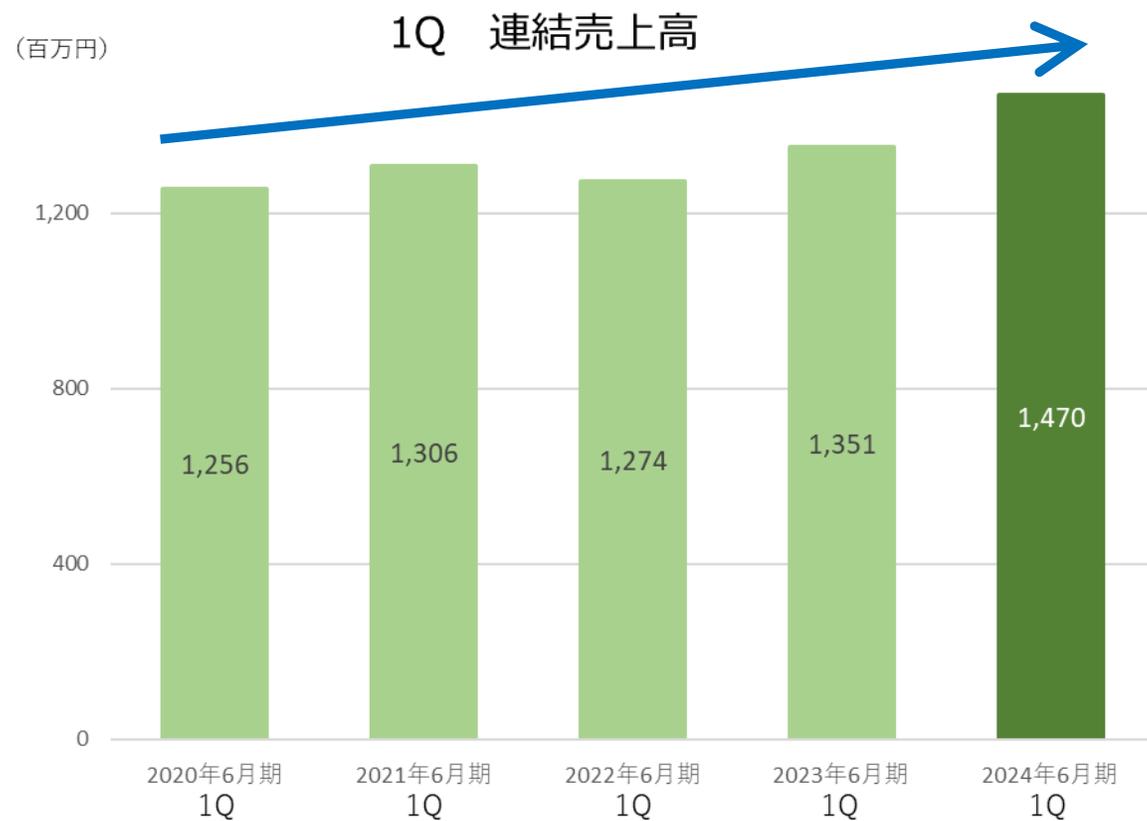
(百万円)

	2023年6月期 1Q	2024年6月期 1Q	前年同期比
売上高	1,351	1,470	 109%
売上原価	737	835	113%
売上総利益	613	634	103%
販売費及び一般管理費	472	539	114%
営業利益	140	95	68%
営業利益率	10.4%	6.5%	-3.9pt
経常利益	138	86	62%
当期純利益※1	89	44	50%
EBITDA※2	167	130	78%

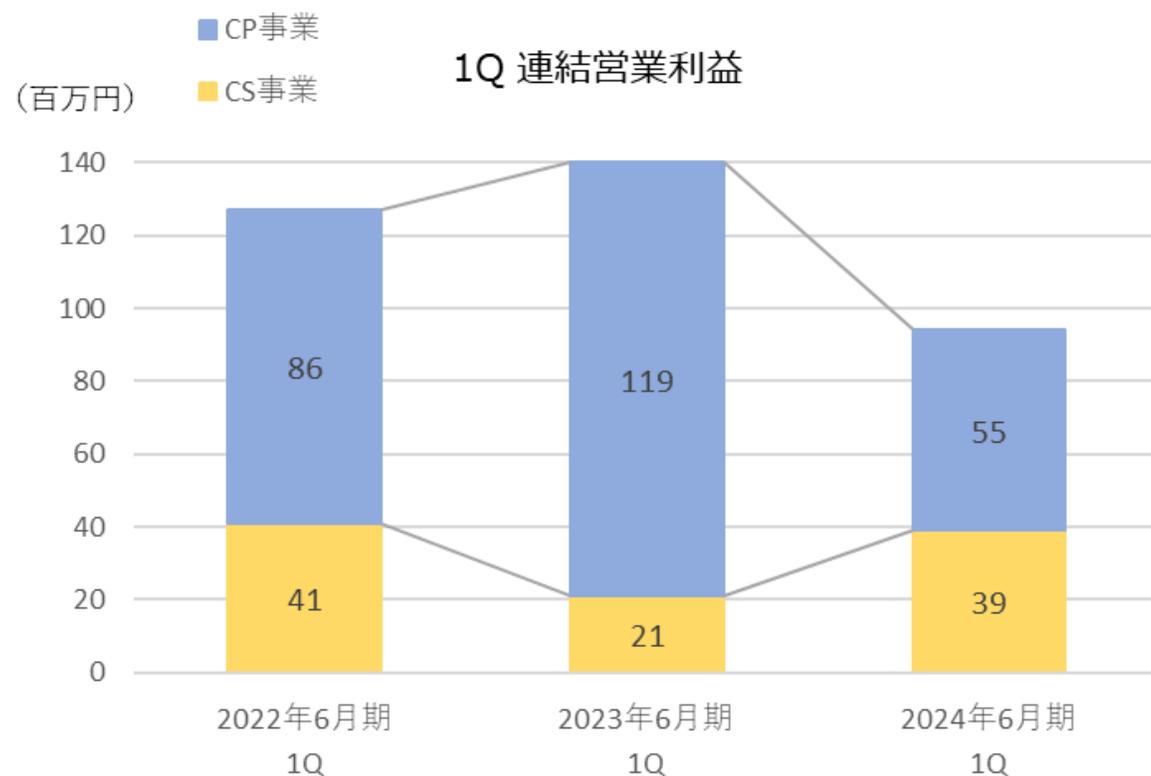
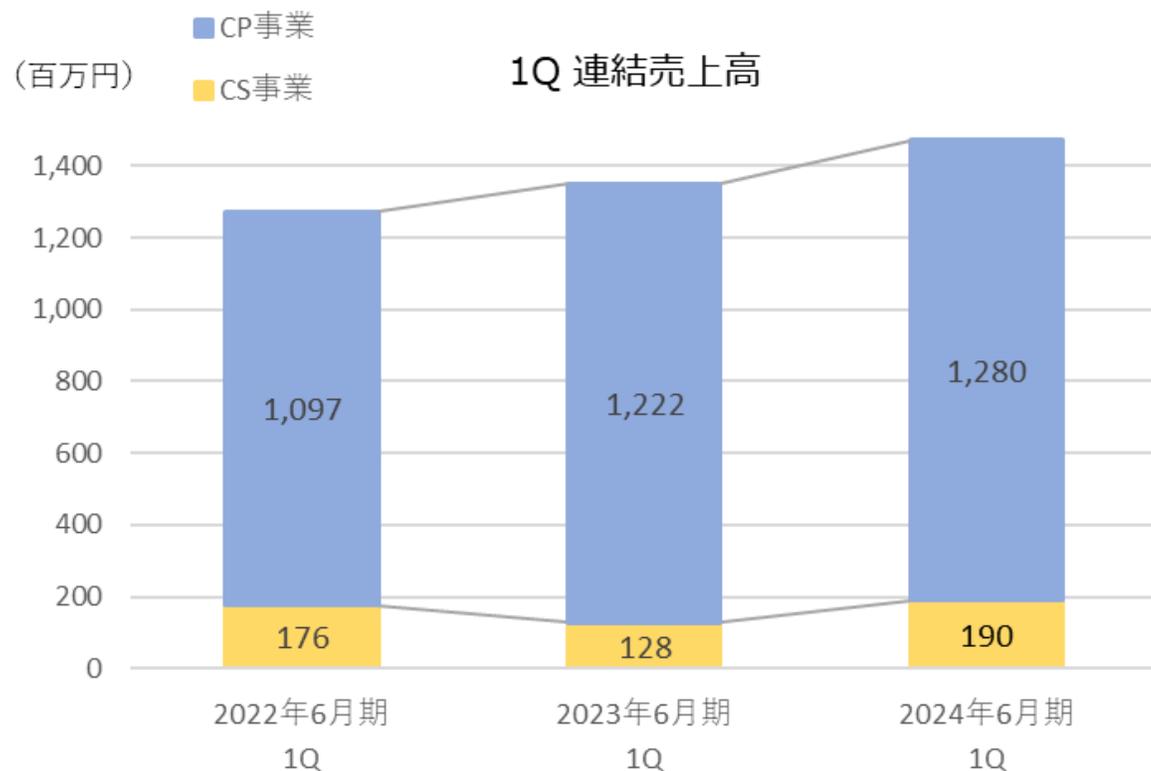
※1 当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと

※2 EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費

売上高は、1Q比較で過去最高となったが、
当期1Qは営業利益率が下がった結果、営業利益は前年同期を下回った

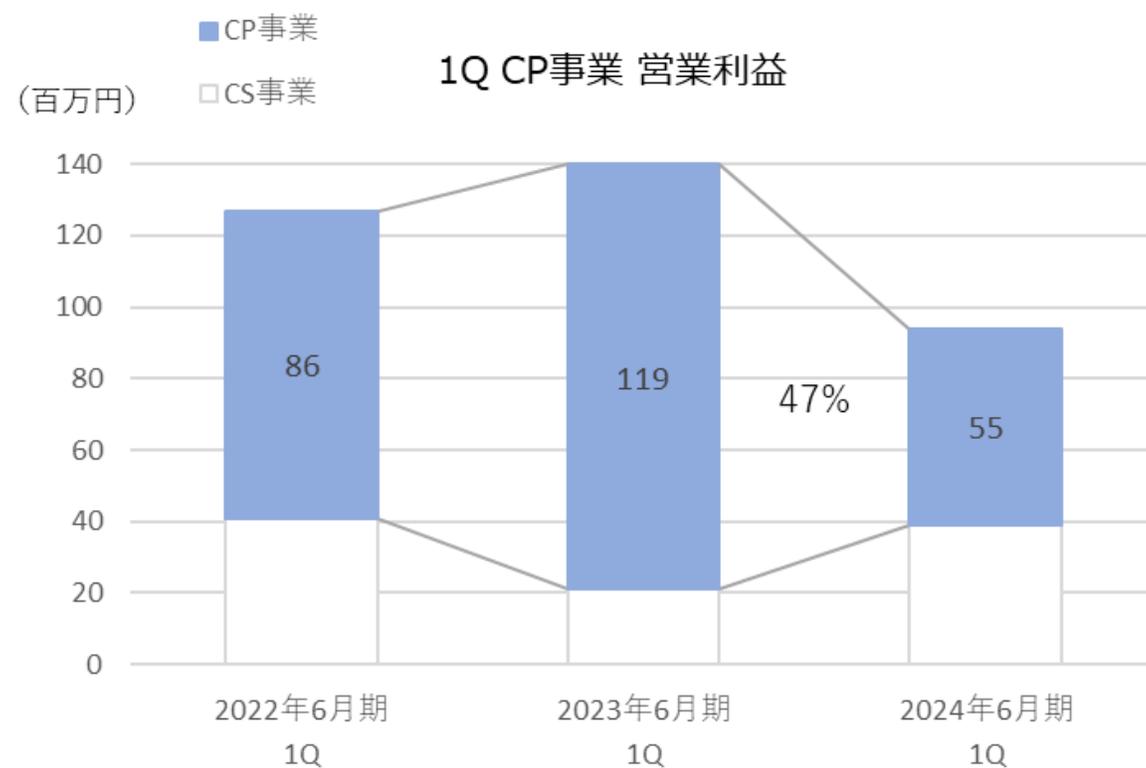
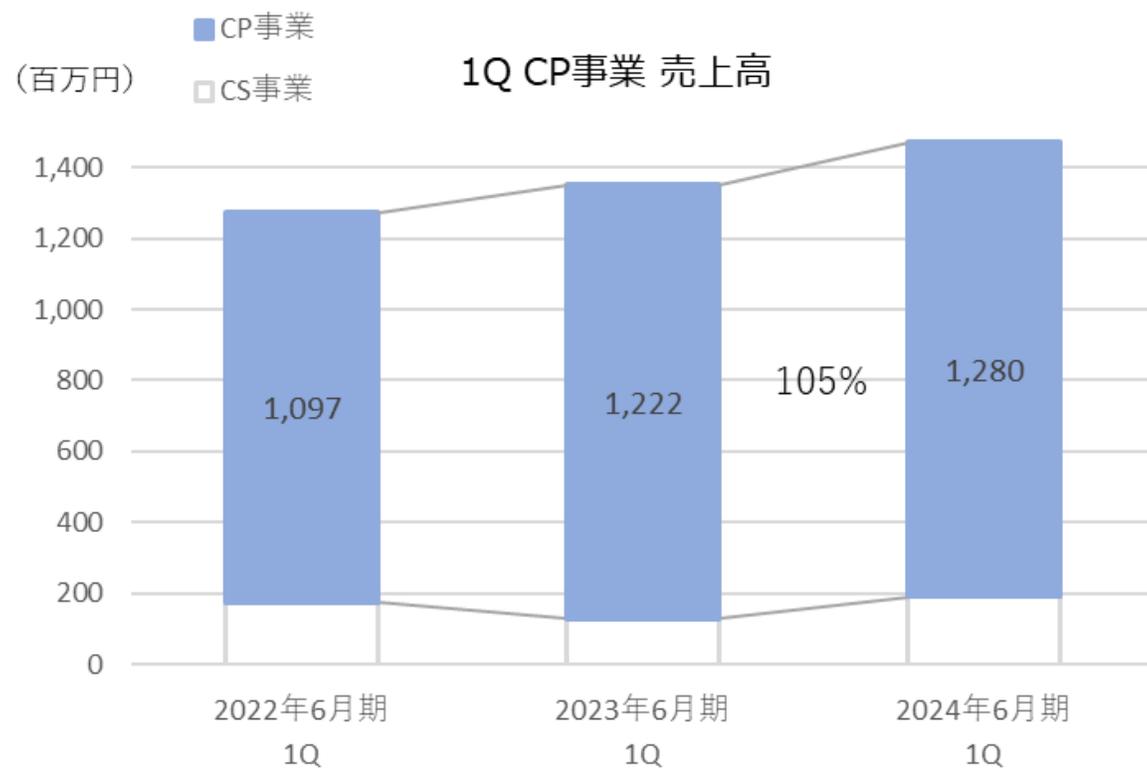


当期1Qも、売上高は従来通りCP事業が連結全体を牽引したが、 営業利益はCS事業が支える形となった

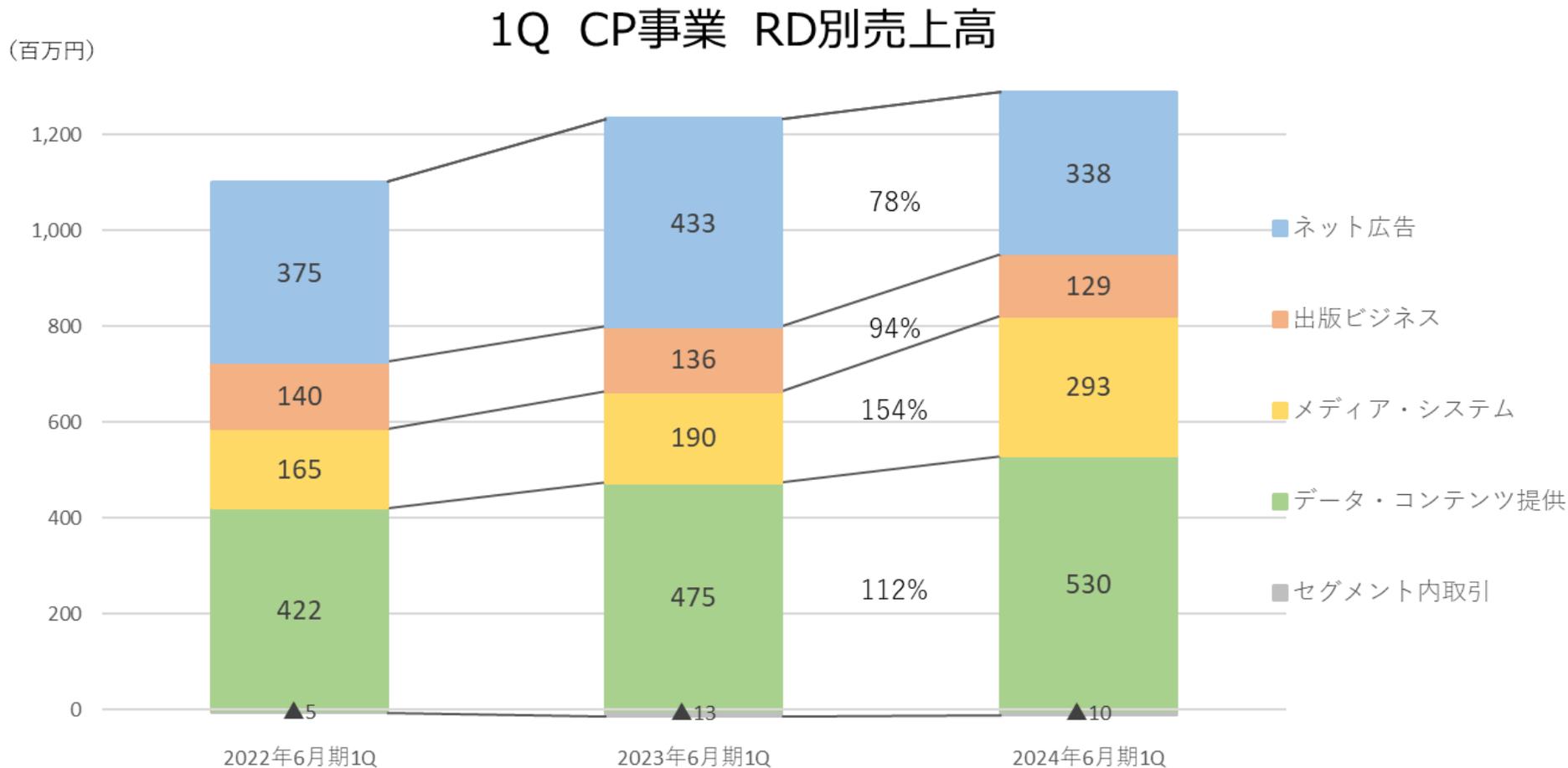


CP事業の売上高は堅調に推移

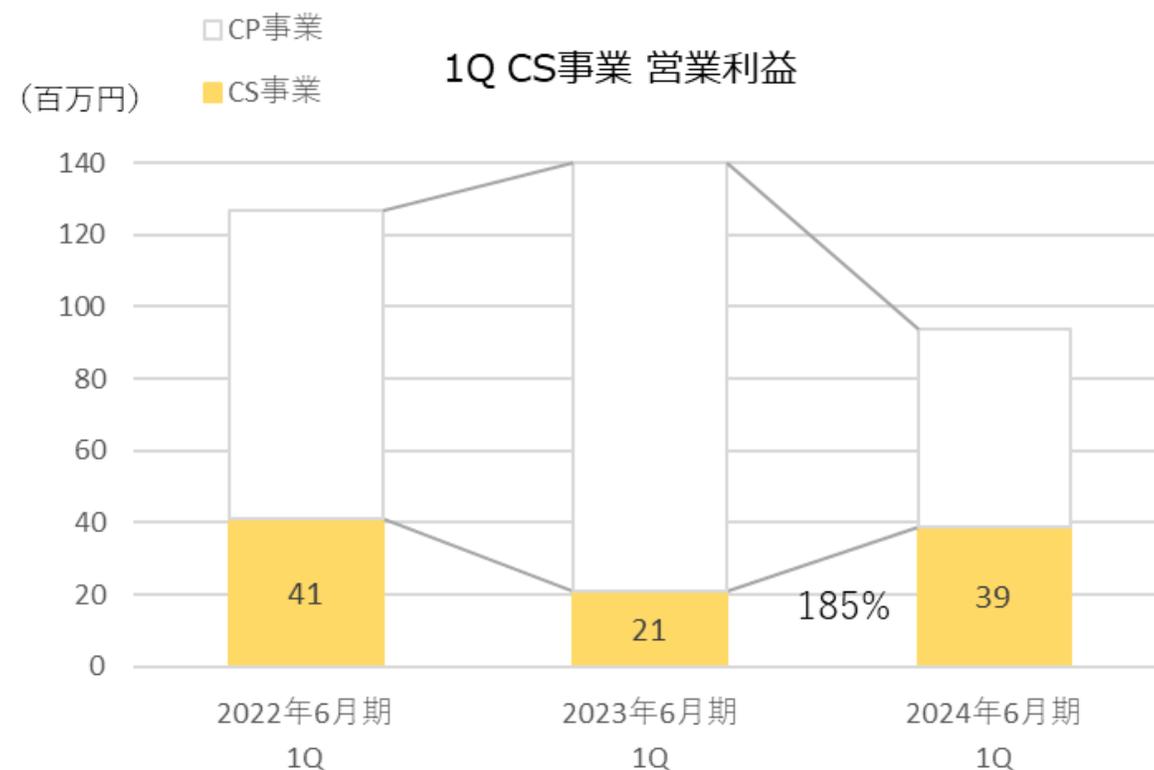
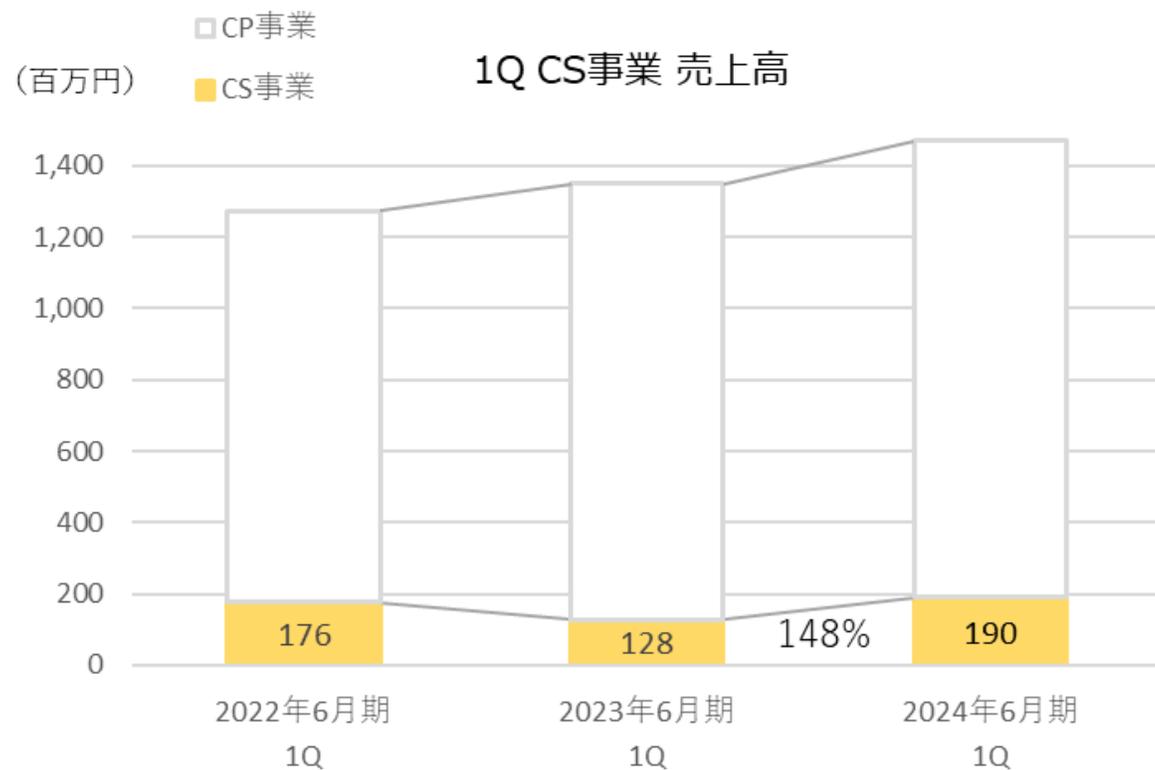
営業利益は前年同期比47%と大幅に減少



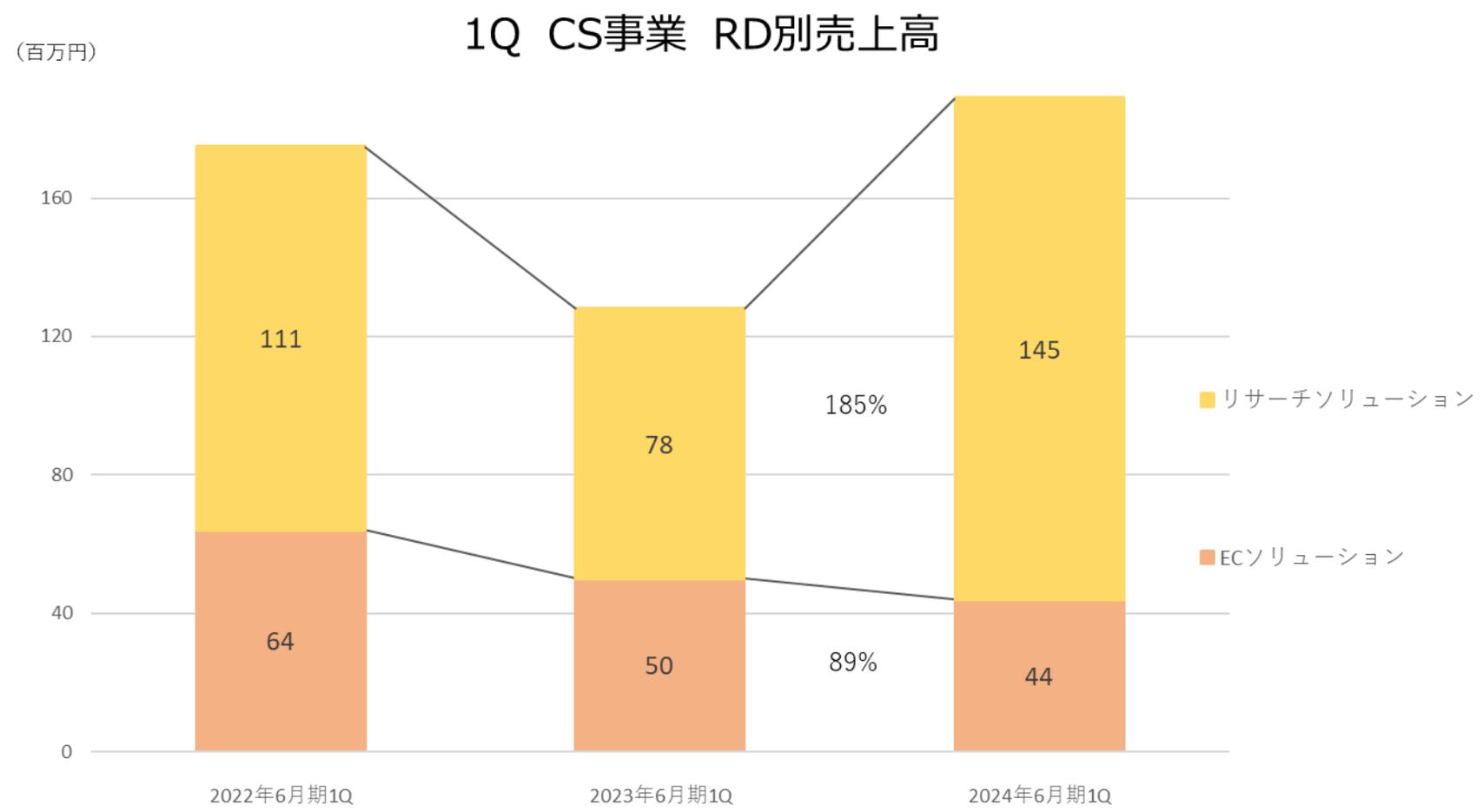
前年同期比で「メディア・システム」「データ・コンテンツ提供」が売上高を大きく伸ばす一方、利益率の高い「ネット広告」が大幅に減少



CS事業の1Qは、売上高、営業利益とも前年同期を大きく上回った



「リサーチソリューション」で、前年同期と比べて、大型案件の受注が好調



配当支払及び自己株式取得が当期純利益※を上回り、純資産が減少

(百万円)

	2023年6月期 期末	2024年6月期 1Q末	増減額
流動資産	4,022	4,052	+ 30
現金及び預金	2,806	2,673	▲ 133
固定資産	1,639	1,609	▲ 30
資産合計	5,661	5,662	+ 1
流動負債	1,047	1,124	+ 77
固定負債	441	402	▲ 39
負債合計	1,488	1,526	+ 38
株主資本	4,005	3,970	▲ 35
利益剰余金	2,358	2,344	▲ 14
自己株式	▲ 133	▲ 154	▲ 21
その他の包括利益累計額	53	50	▲ 3
非支配株主持分	114	114	+ 0
純資産	4,172	4,135	▲ 37
負債・純資産	5,661	5,662	+ 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

例年、売上高、営業利益とも、1Qよりも2・3Qが大きくなる傾向であり、1Qの進捗率については、2Q以降で挽回することを想定している

(百万円)

	2024年6月期 通期		2024年6月期 1Q	
	業績予想	前期比	実績	通期進捗率
売上高	6,700	110%	1,470	22%
営業利益	650	114%	95	15%
経常利益	650	115%	86	13%
当期純利益	410	146%	44	11%

※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、2023年8月10日に開示したもの



01

2024年6月期 1Q 業績の概要

P.04

02

今期の取り組み

P.14

03

中期の成長計画

P.21

04

事業セグメントの概要

P.26

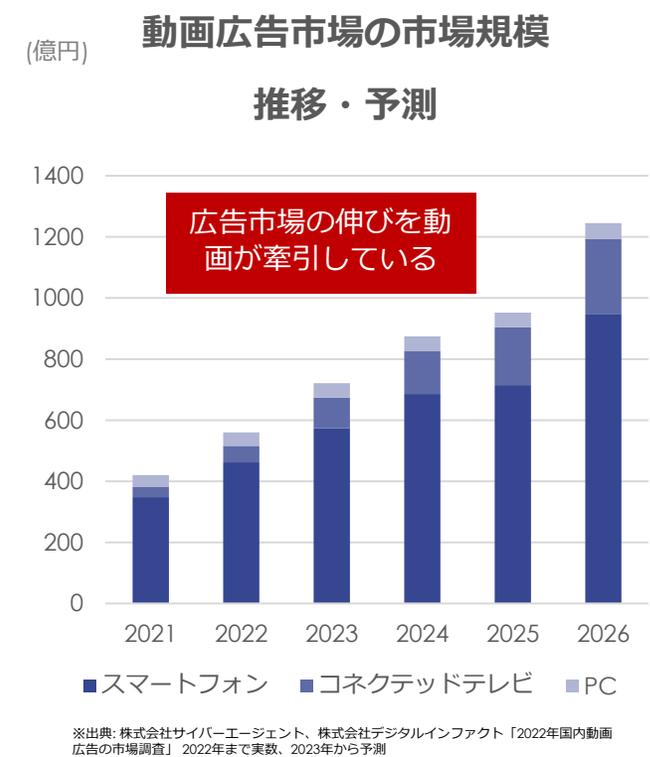
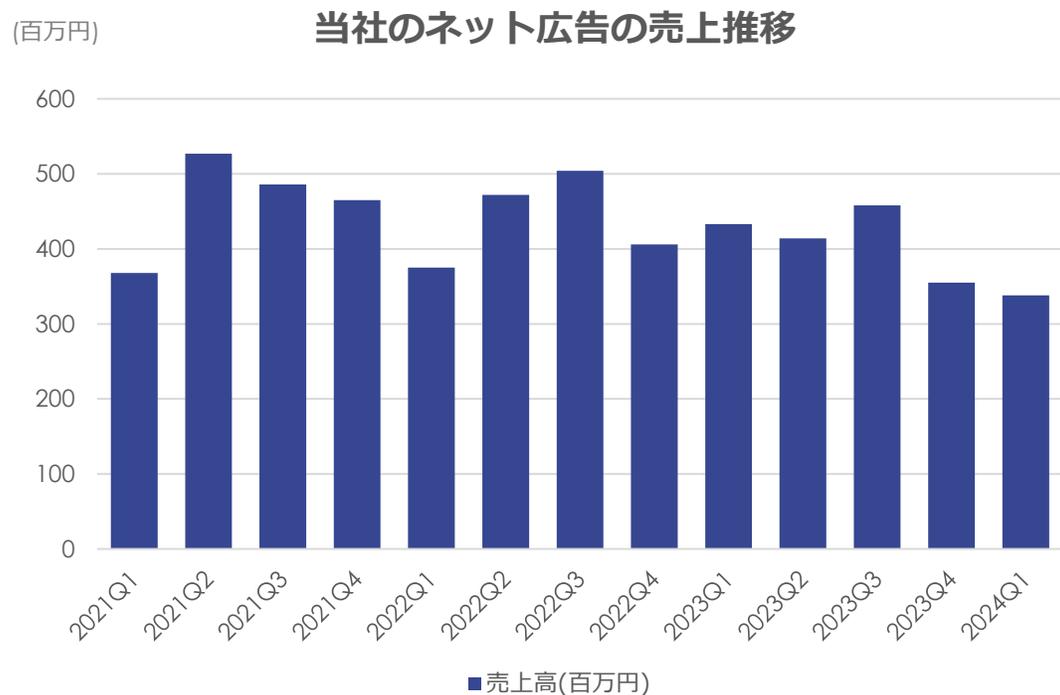
05

基本情報

P.34

市場成長の鈍化と、リアル回帰の流れ、フォーマットの多様化

ネット広告のうち、当社が属する予約型広告・成果報酬型運用広告は成長が鈍化していて、成長を支える運用型広告は主に米国の巨大プラットフォームが独占しており、寄与が薄い。リアル回帰の流れがデジタルに逆風になっているほか、ソーシャルや動画などフォーマットも多様化している。



こうした状況で、メディアの再成長に繋げるための取り組みを紹介します

広告以外のビジネスモデルの強化

「エンタメプリント」はラインナップを拡大。ゲーム『ウィザードリィ』は次の展開を準備中。



全国約3万店舗のコンビニエンスストアで設置されているマルチコピー機から様々なエンタメコンテンツを印刷できる「エンタメプリント」のラインナップが拡大中。映画前売券付きブロマイド、コンテンツプリント、謎解き・ゲーム、様々な楽しみをプリントできる仕掛けです。

映画前売券付き ブロマイド

				
ひつじのショーン ムービー・フェスティバル with ウォレスとグルミット SHAUN THE SHEEP AND SHAUN'S IMAGE ARE TM AARDMAN ANIMATIONS LTD.2023	コンクリート・ユートピア © 2023 LOTTE ENTERTAINMENT & CLIMAX STUDIO, INC. ALL RIGHTS RESERVED.	デシベル © 2022 BY4M STUDIO, EASTDREAM SYNOPEX CO., LTD, MINDMARK Inc. ALL RIGHTS RESERVED.	押陣亭スターダム ©2022 SHOWBOX, BIG PUNCH PICTURES, HONG FILM AND B.A. ENTERTAINMENT ALL RIGHTS RESERVED.	Re:STARS ~未来へ繋ぐ2つのきらぼし~ © BEIJING IQIYI SCIENCE & TECHNOLOGY CO., LTD. © TEAM JOY / Bushiroad Move / TMS

コンテンツプリント

					
					
インド映画『ヤマドンガ』『マガディーラ 勇者転生く完全版』のオリジナルシール		株式会社Polyscape、Steamゲーム作品『MISTROGUE ミストと生けるダンジョン』ブロマイド		株式会社集英社DeNAプロジェクト、「きらくり！」に登場するキャラクターのオリジナルステッカー	

© Polyscape Inc.

謎解き・ゲーム

	
株式会社BOUKEN WORKS 謎解きキット「ロボットしかいない惑星からのSOS」	株式会社VITA プロ野球スカウトゲーム「トッキュースカウト」



正式版リリース!
追加シナリオも実装



ウィザードリィは正式版をリリース

イードのゲームレーベル「Game*Spark Publishing」で展開中のWindows向け3DダンジョンRPG『ウィザードリィ外伝 五つの試練』では正式版をリリース。今後はWindows以外のプラットフォーム展開を準備中。

© IID, Inc.
© 59 Studio.
Original Monster Design by Suemi Jun.
Wizardry™ is a trademark of Drecom Co.,Ltd.

ビジネスのリアル回帰を受けた展開

クライアントのマーケティング活動のリアル回帰を受け、対応した企画提案を実施できる体制を整える。



ReseMom キッズ文化祭

2023

PR

\\親子で楽しく学ぼう!!!

未就学児と小学生のための体験イベントです。学習塾や英語教室など多数の企業がゲームや実験など楽しいイベントを用意して、各ブースでお待ちしています。

入場無料・完全予約制 11/12日

会場：WITH HARAJUKU（原宿駅より徒歩1分）

スタンプラリー&プレゼント付き!

お申込みはこちら

子供の学びを支援するリアルイベント

教育メディア「リセママ」にて、子供の学びを支援するリアルイベントを複数開催。多くの関連企業が出展し、盛況です。グループ会社であるリンクが主催する進学相談イベントも引き続き好評開催中。デジタルとリアルの連携を強めています。



リセママ国際教育フェスタ2024も開催決定

年始に好評を博した「リセママ国際教育フェスタ」が2024年も開催が決定。インターナショナルスクール、国際小学校、英会話教室など国際教育に関心を持つ保護者様・お子様の学校選びのためのイベントです。

日時：2024年2月18日(日) 11:00~15:00
会場：二子玉川ライズ スタジオ&ホール



復活した展示会をカバーするレポートやセミナー

世界の主要な展示会やカンファレンスもリアル回帰が見られることから、法人向けのメニューとして展示会レポートやセミナー開催(有料/無料)を強化。自動車総合情報プラットフォーム「レスポンス」でもサブスクリプション会員向けの有力コンテンツとしても好評。



CESセミナーを東洋経済オンラインと共同開催

CESの予習・復習セミナー「CES2024予習&復習セミナー～前回CES2023のトレンドを踏まえて見どころをチェックする」を東洋経済オンラインと共同開催します。

日時：2023年11月30日(木) 10:00~12:00
会場：オンライン配信

新しいプラットフォームへのチャレンジ

企業のマーケティングコミュニケーションにおいて、ソーシャルチャンネルや動画チャンネルの重要性が増していることから、それぞれの領域でのポジション確立と新たなユーザー層の開拓を目指す。



自動車総合情報プラットフォーム「レスポンス」がプロデュースする、クルマ好きのためのLINEサービス「クルマら部」(ベータ版)の友達登録数が1.5万人を突破。



Make gamers more Significant!

ゲーマーのパーソナルに迫るメディアプロジェクト「Signater」。主にYouTubeで発信を行い、チャンネル登録者数は7万人を突破。

文化放送「まざべにのミッドナイトダブルピーク」



文化放送FM91.6&AM1134で毎週放送中のラジオ番組「まざべにのミッドナイトダブルピーク」もSignaterがプロデュース中。

SPONSOR

WD_BLACK™



多様化するゲーミング領域において、独自の発展を遂げるクリエイターコミュニティの動向を取りまとめる情報サイト「RUGs Supported by Intel」にて、公式Discordサーバーを開設。

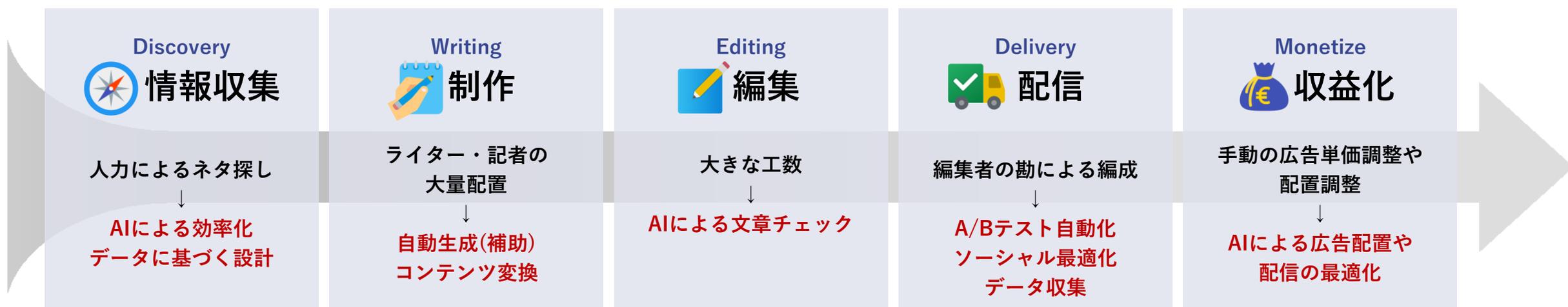


Discord(ディスコード)は、米Discord Inc.が開発するボイス・ビデオ・テキストコミュニケーションサービス。運営者が「サーバー」を立ち上げる事ができ、独自のコミュニティを構築することができる。

独自のメディアプラットフォームを軸に「メディアが100年続く世界」を

独自開発のイードメディアプラットフォームは社内組織「IID Airticle Lab (*)」を中心にAIドリブンにメディアの成長を加速させるプラットフォームに。M&Aではメディアへの逆風を逆手に、業界再編を仕掛けていく。

AIによるプラットフォームの進化



M&Aでは業界再編を仕掛けていく

メディア業界では広告収益の低迷、競争過多により先行き不透明感が出ており、これを好機として業界再編を仕掛けていく。買収したメディアをイードメディアプラットフォームに搭載することで、メディアの生産性向上と、スケールメリットの追求を行っていく。



映画メディア「シネマトゥデイ」を運営する
株式会社シネマトゥデイと戦略的資本業務提携

日本を代表する映画メディア「シネマトゥデイ」に対してメディアプラットフォームを提供し、メディア成長とコスト最適化を支援。動画チャンネルも大きく存在感。

(*) 2024年6月期より社内エンジニア組織にAIを専門とする新たなチーム「IID Airticle Lab」を発足。専属のエンジニアを配置し、イードの全領域へのAI適用を加速

エンタメ領域を360度でカバーする唯一無二のメディア企業に

エンタメ市場はIPを軸にフォーマットの垣根が消滅しつつある一方、これらの領域を一気通貫でカバーし、領域を超えた提案ができるメディアは限られる。シネマトゥデイとの資本業務提携を機に、より強化していく。

180億円規模に
eスポーツに代表される見て楽しむゲーム文化の興隆
※一般社団法人日本eスポーツ連合 2025年のeスポーツ市場予測



ゲーム・アニメマルチ展開
IPの増加

ゲーム市場
↑ 2兆0316億円
※角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2023」2022年の国内 家庭用/オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模

超アニメメディア



アニメ市場
↑↑ 1兆4288億円
※日本動画協会「アニメ産業レポート2022」2021年の国内アニメ市場規模

エンタメ市場
4兆2000億円



覆アニメメディア

4.2兆円のエンタメ市場
IPビジネスに新たな付加価値を



アニメ原作映画の大ヒット

映画市場
↑↑↑ 7436億円
※日本製作者連盟「2022年全国映画概況」およびGEM Partners「2022年の動画配信市場規模推計」の合算値





01

2024年6月期 1Q 業績の概要

P.04

02

今期の取り組み

P.14

03

中期の成長計画

P.21

04

事業セグメントの概要

P.26

05

基本情報

P.34

- 専門特化した多数のメディアを大局的に布置していく「メディアポートフォリオ戦略」を採用
- 想定外の環境変化の影響を緩和、長期的なトレンドにも対応し、持続的な成長を実現する

「メディアポートフォリオ戦略」とは何か

目的	<p>圧倒的サイトの1本足打法はリスクが高い → 大局的視点から多数のメディアを幅広く配置</p> <ul style="list-style-type: none"> ①メディアを増やす（ポートフォリオの拡張） ②新しい収益モデルの獲得 ③既存事業とのシナジー効果
方法	<ul style="list-style-type: none"> ①主に、M&Aによりメディアを取得 ②社内の事業開発で補完
特長	<ul style="list-style-type: none"> ①専門特化した特色あるメディアの集合体 ②各メディアの自立と同時に、時代のトレンドへの対応

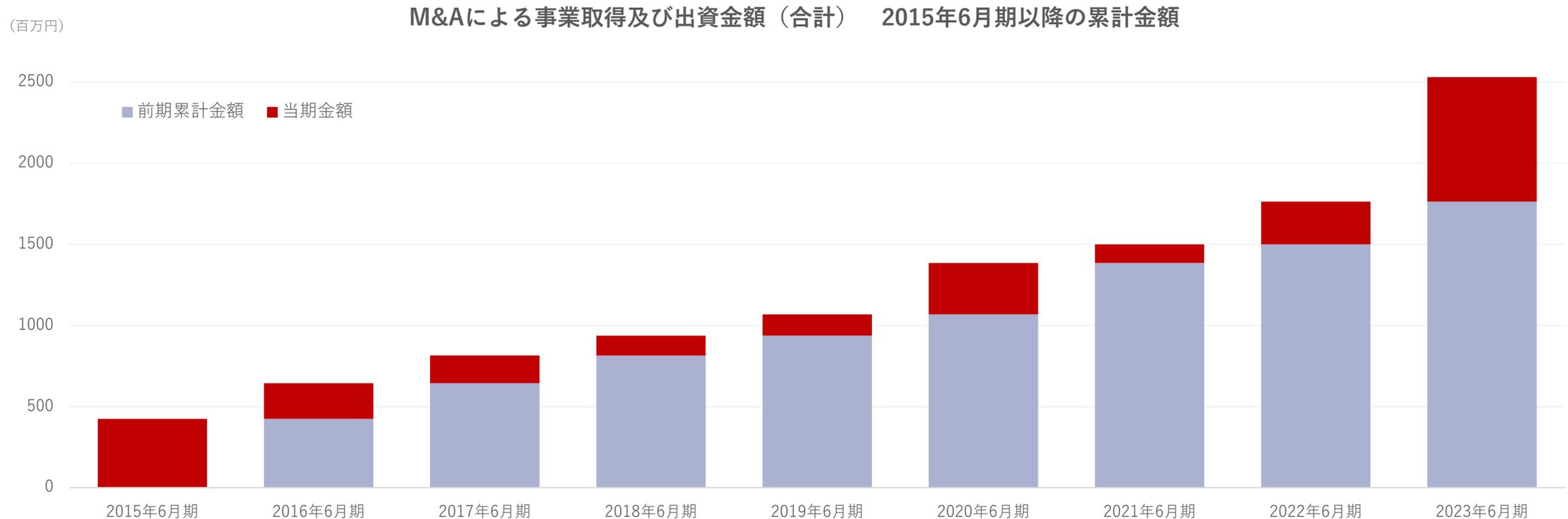
「メディアポートフォリオ戦略」の狙い

戦略の狙い	<p>「メディアポートフォリオ戦略」がなぜ強みとなるのか、その狙いは何か？</p> <ul style="list-style-type: none"> ①先行き不透明な経済社会環境 → 幅広く布石を打っておくことで、環境変化によりどこかが不調でも、他のどこかは好調 → 総崩れしない ②長期的なトレンド変化にも、ポートフォリオの拡張・入替えで対応し、持続的な成長を実現
当社の優位性	<ul style="list-style-type: none"> ①創業以来、多領域にわたるM&Aにより、ポートフォリオの拡張を実現 ②「メディアポートフォリオ戦略」を支えるイードの「強み」 → 「M&A実現力」 → 「メディア育成力」

■ M&Aの成功が鍵 → イードにはM&Aを成功に導くための強みがある

- 機動的にM&Aを実行できる強固な**財務基盤** = 規律ある投資実績と十分な投資余力
- M&A候補を見出す**ソーシング力** = 長年のM&A実績により多数の有力案件が持ち込まれる
- M&A候補を適正に評価する**ノウハウ** = 豊富なM&A経験により「成功する案件」を見抜く

毎期着実に、M&Aによる事業取得及び出資を実行している



東証マザーズ上場

※マイナー出資は除く / M&A関連費用は除く

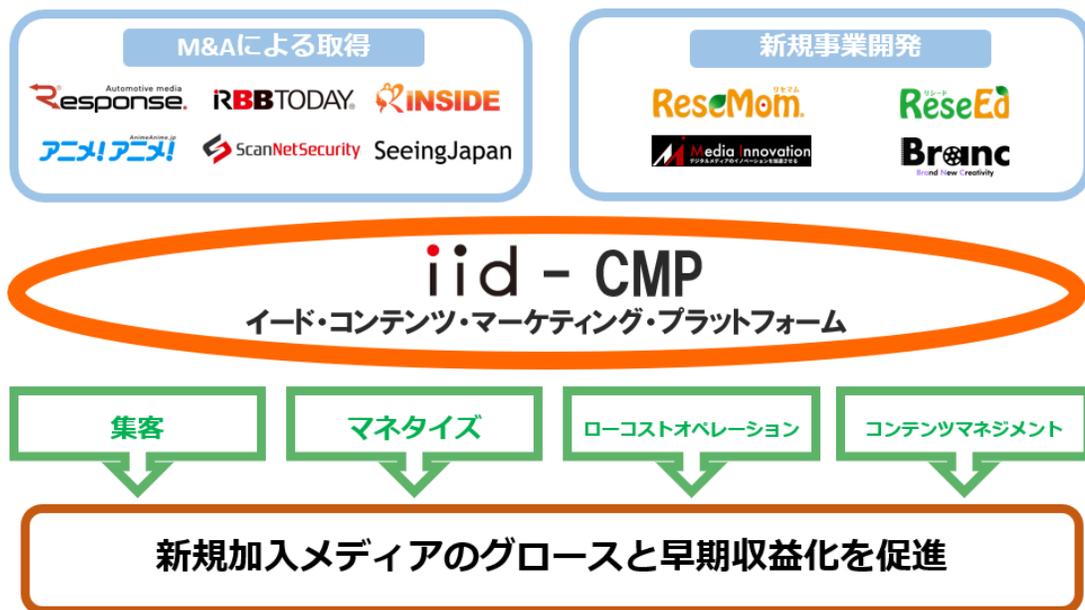
■ M&Aで取得したメディアの自立成長が鍵 → イードにはメディア育成の仕組みがある

- **人材育成**：個人のセンスのみに依存せずにメディアを進化させる編集・事業化ノウハウ
- **システム**：独自開発の共通プラットフォームを自社メディアに提供し共通課題を解消
- **収益モデル**：ネット広告のみに依存しない多様なマネタイズ手法「360度ビジネス」を横展開

共通プラットフォームによる課題解決

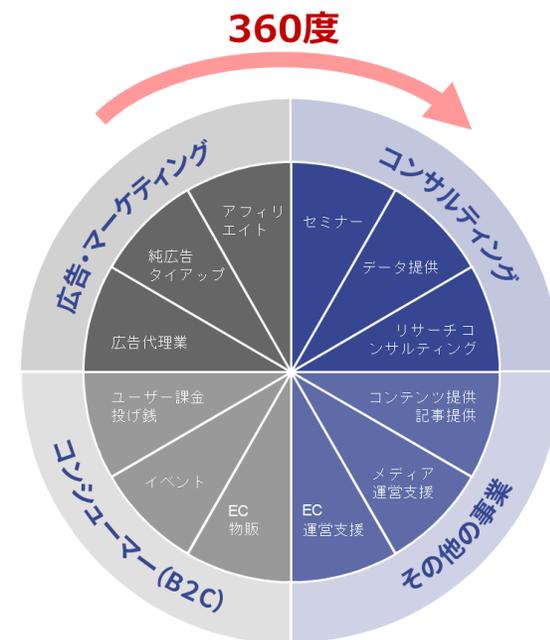
収益モデルの横展開

M&Aなどで新たに加わったメディアを「iid-CMP」にて運用



多様なマネタイズ手法

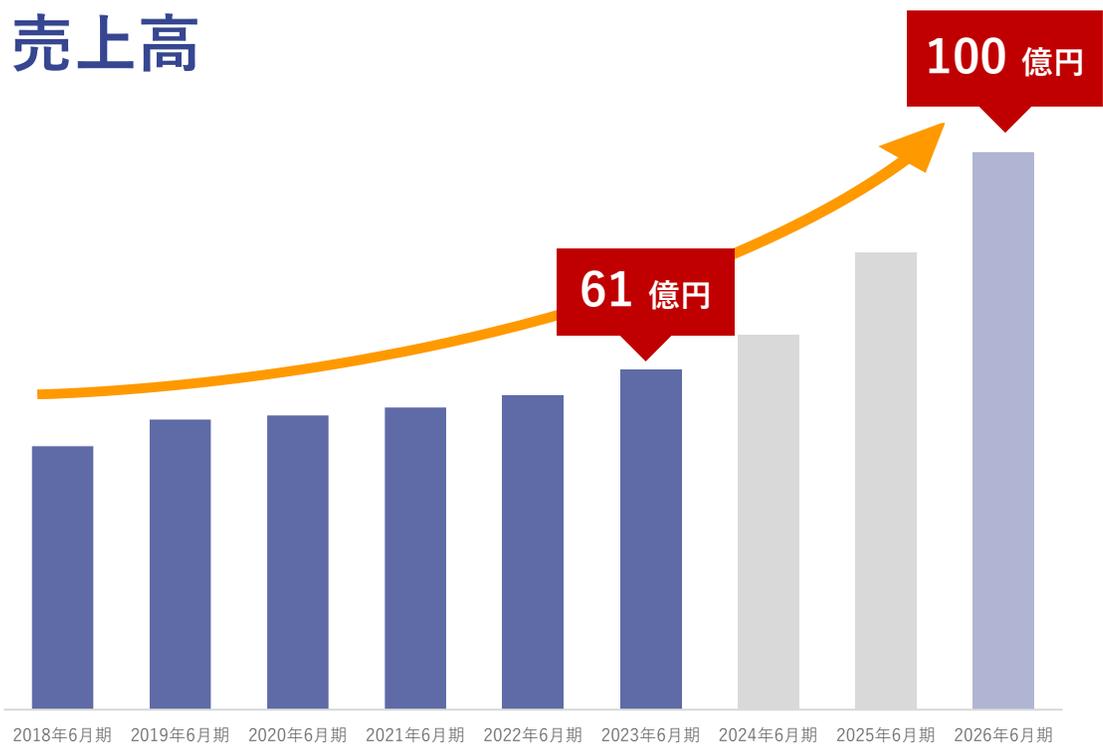
広告・マーケティング	メディアの規模やユーザー属性を活かして企業の販売促進を支援
コンシューマー(B2C)	メディアを通じた商品の販売やサービスに対する課金
コンサルティング	専門知識やユーザー調査を元に企業活動を支援
その他事業	メディア運営の知見を活かしたメディア構築支援など



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。

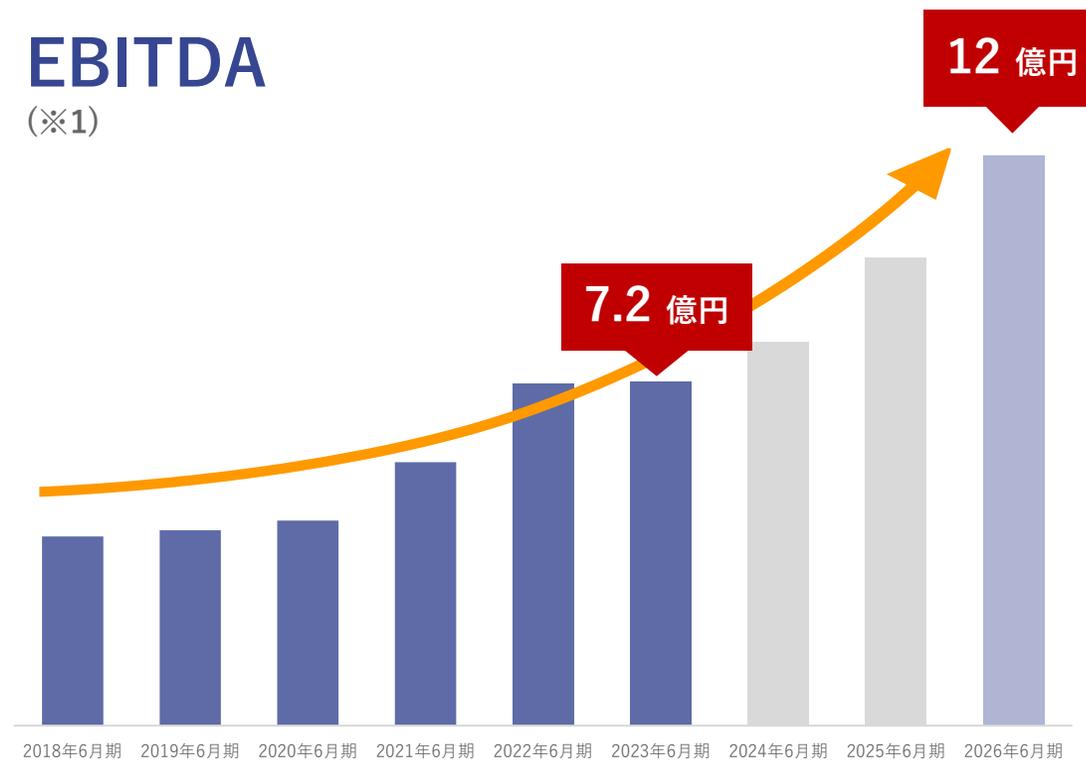
売上高



※2022年6月期から新収益認識会計基準を適用

EBITDA

(※1)



※1・・・EBITDA=営業利益+のれん償却費+減価償却費



01

2024年6月期 1Q 業績の概要

P.04

02

今期の取り組み

P.14

03

中期の成長計画

P.21

04

事業セグメントの概要

P.26

05

基本情報

P.34

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79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。

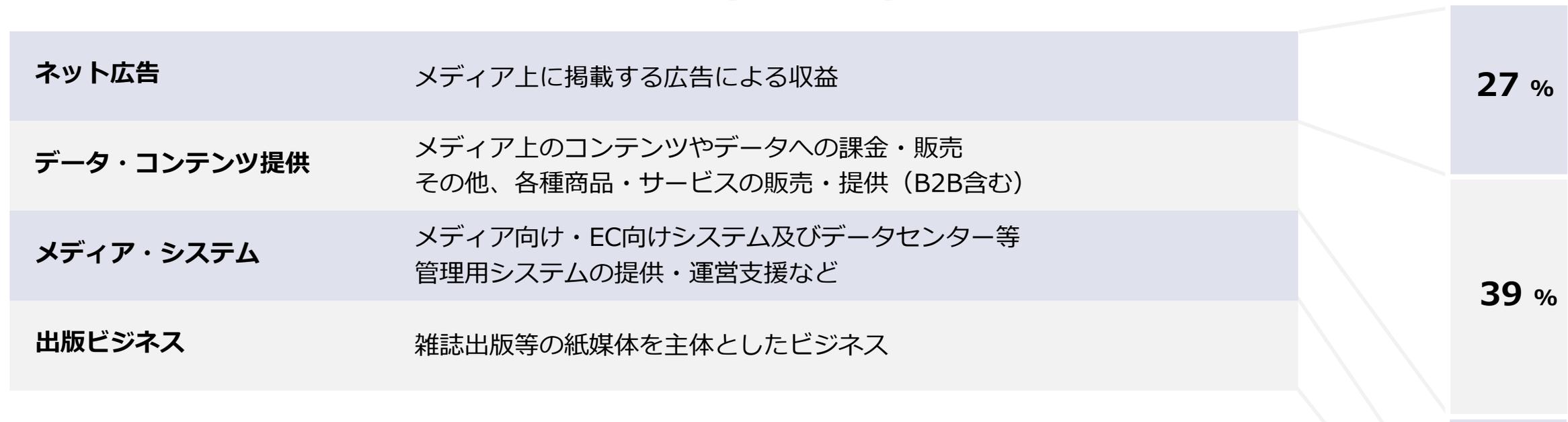
自社 プロデュース			
クリエイター プラットフォーム			

クリエイターソリューション Creator Solution

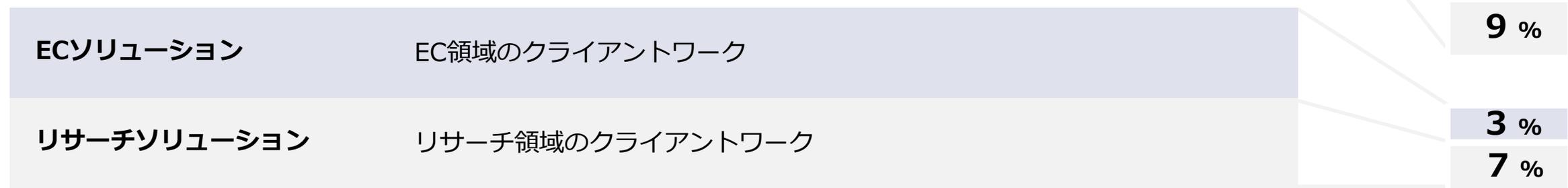
自社メディアの運営で培ったノウハウやプラットフォームでクリエイターをソリューションで支援。

2023年6月期の
売上高に占める割合

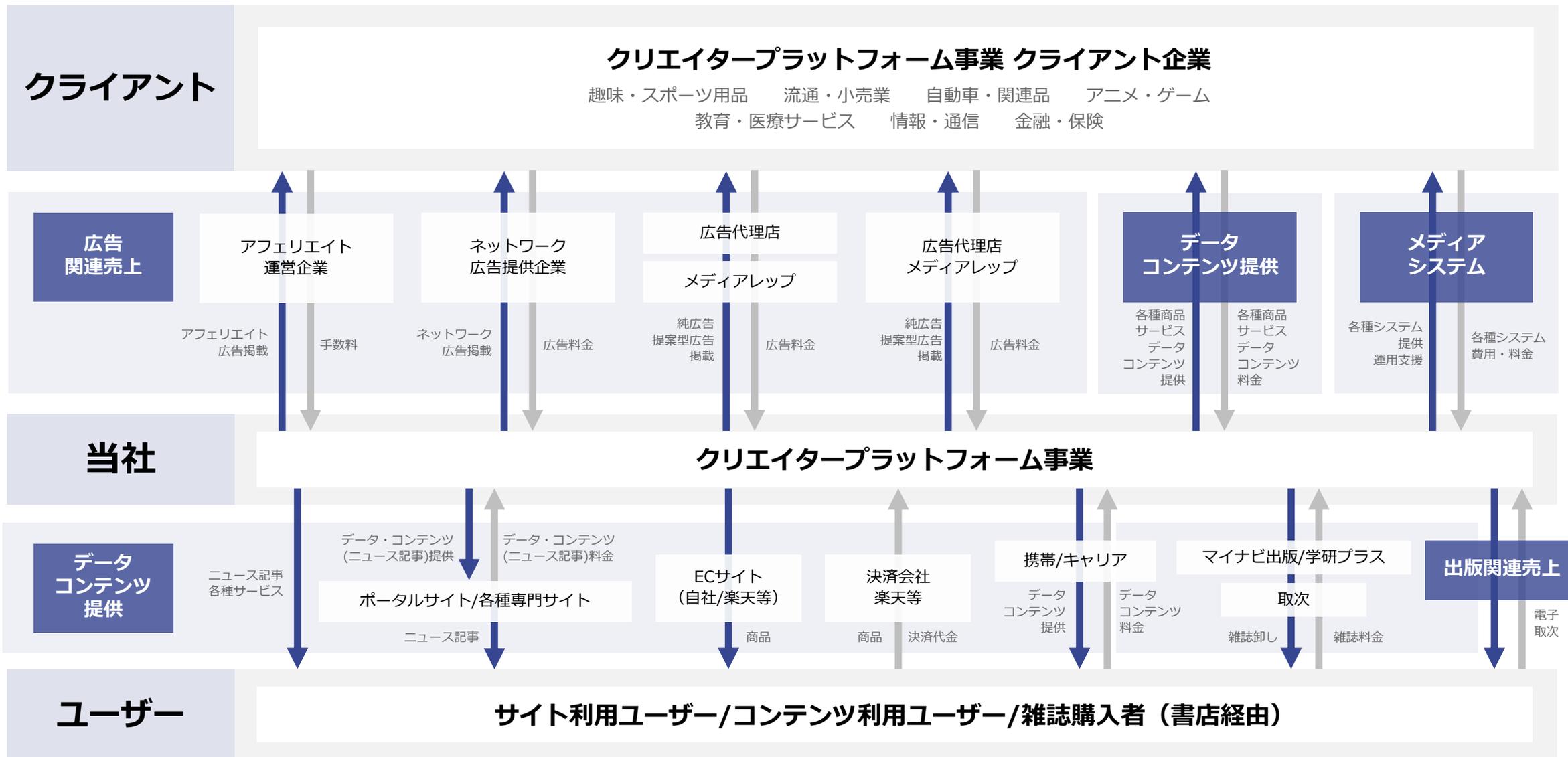
クリエイタープラットフォーム事業（CP事業）



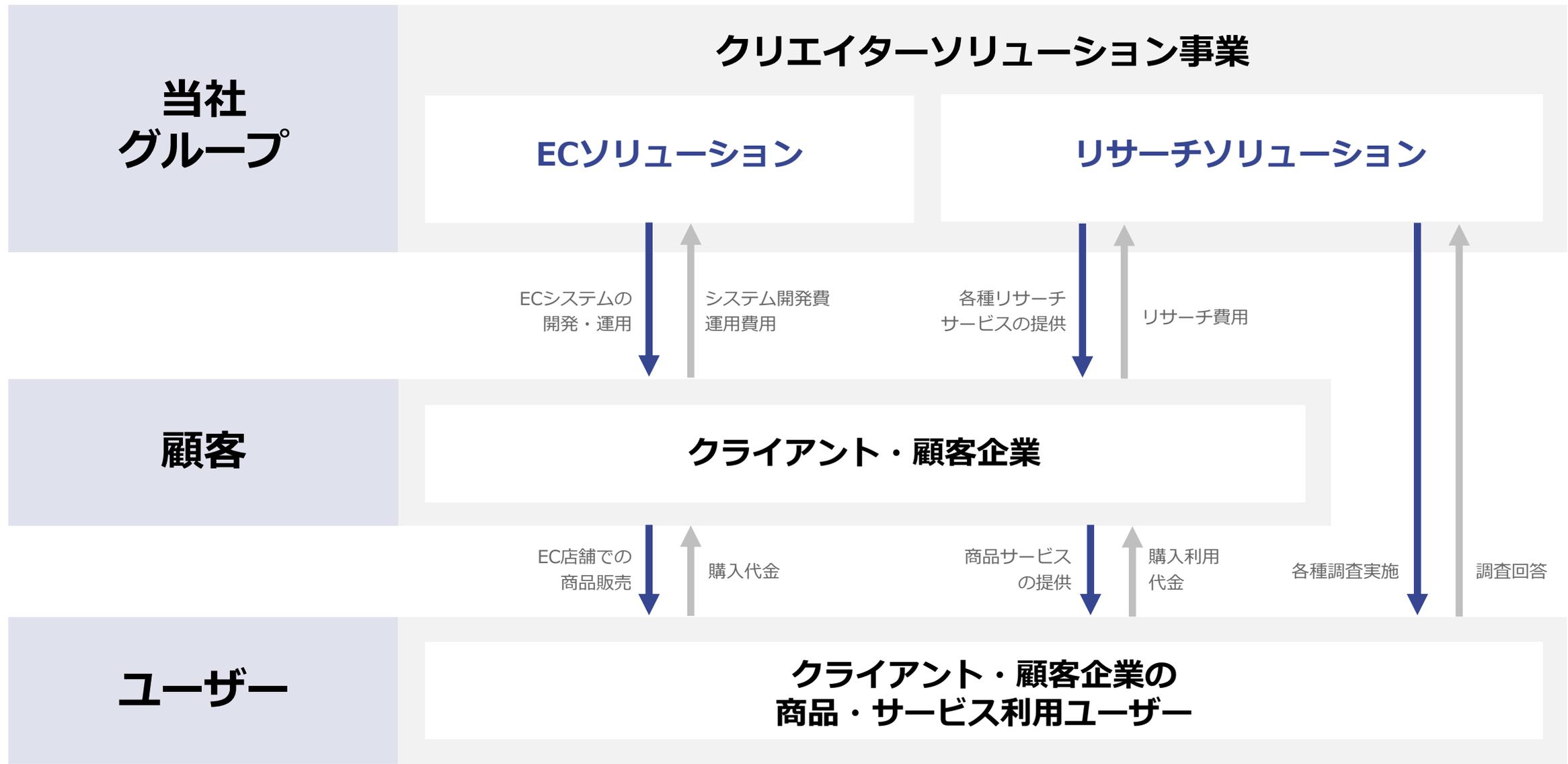
クリエイターソリューション事業（CS事業）



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度に広がっていく。

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)

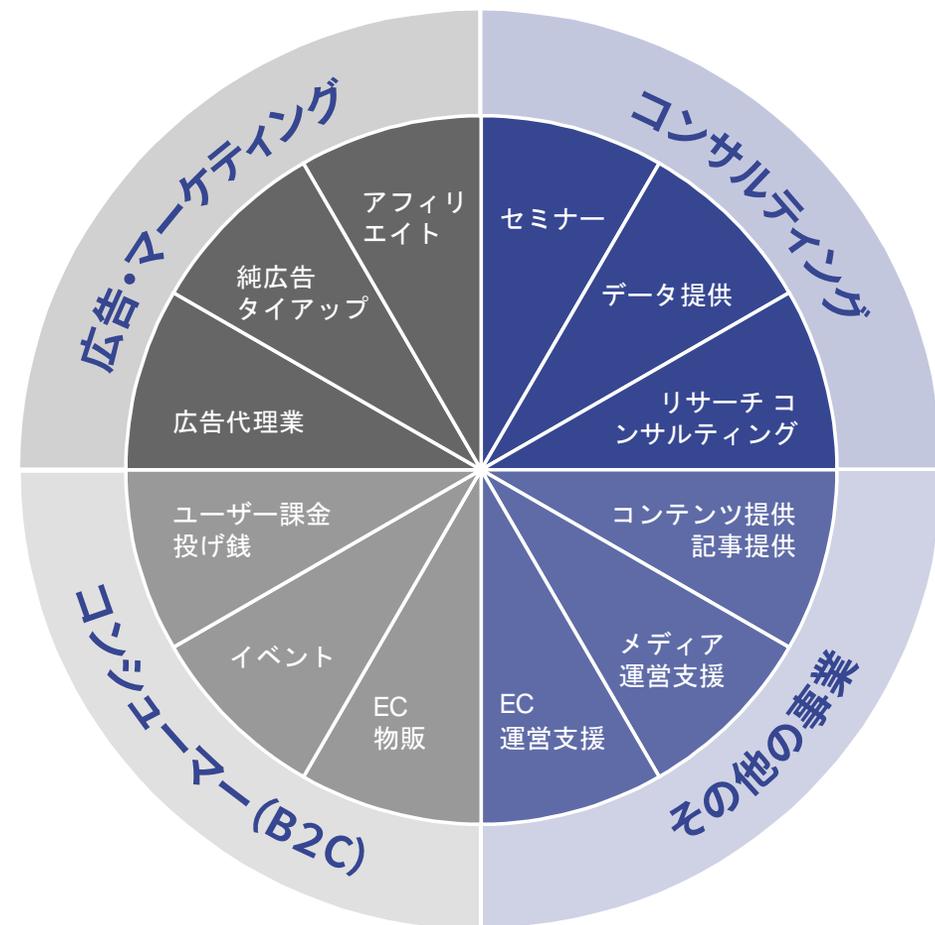
メディアを通じた商品の販売やサービスに対する課金。

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

2024年6月期 1Q 業績の概要

P.04

02

今期の取り組み

P.14

03

中期の成長計画

P.21

04

事業セグメントの概要

P.26

05

基本情報

P.34

※2023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%) ※ 株式会社リンクは連結業績等に含んでおりません
エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社 (同：90.1%)
- 関連会社
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：267名 (アルバイト含む)

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: 90.1%
自動車業界・IT業界向け商社



専門ニュースメディアを
中心に展開



絵本ナビ

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

新規事業領域での協業を目的に戦略的な出資を実施

東証グロース上場

note

note株式会社

クリエイタープラットフォーム
「note」の運営

NYLE

ナイル株式会社

クルマのサブスク
「定額カルモくん」の展開

enpay

株式会社エンペイ

教育関連施設向けのキャッシュレス
ソリューションの展開

PrivTech

Priv Tech株式会社

同意取得ソリューションなど
プライバシーテックの開発

シネマトゥデイ

株式会社シネマトゥデイ

映画メディア
「シネマトゥデイ」の運営

TECHNOEDGE

株式会社テクノコア

テクノロジーメディア
「テクノエッジ」の運営

Arriba Studio

Arriba Studio

Web3/NFT領域の
起業家支援ファンド

ロボットスタート
robot start inc.

ロボットスタート株式会社

音声広告プラットフォーム
「AudioStart」の展開

**COUCH
POTATO
CLUB**

株式会社COUCH POTATO
CLUB

メタバースプラットフォームの開発

Campingcar

キャンピングカー株式会社

キャンピングカーのレンタル事業
の全国展開

Jigowatts Inc.

株式会社ジゴワッツ

バーチャルキーやEV用充電機器
の開発・製造

okke

株式会社okke

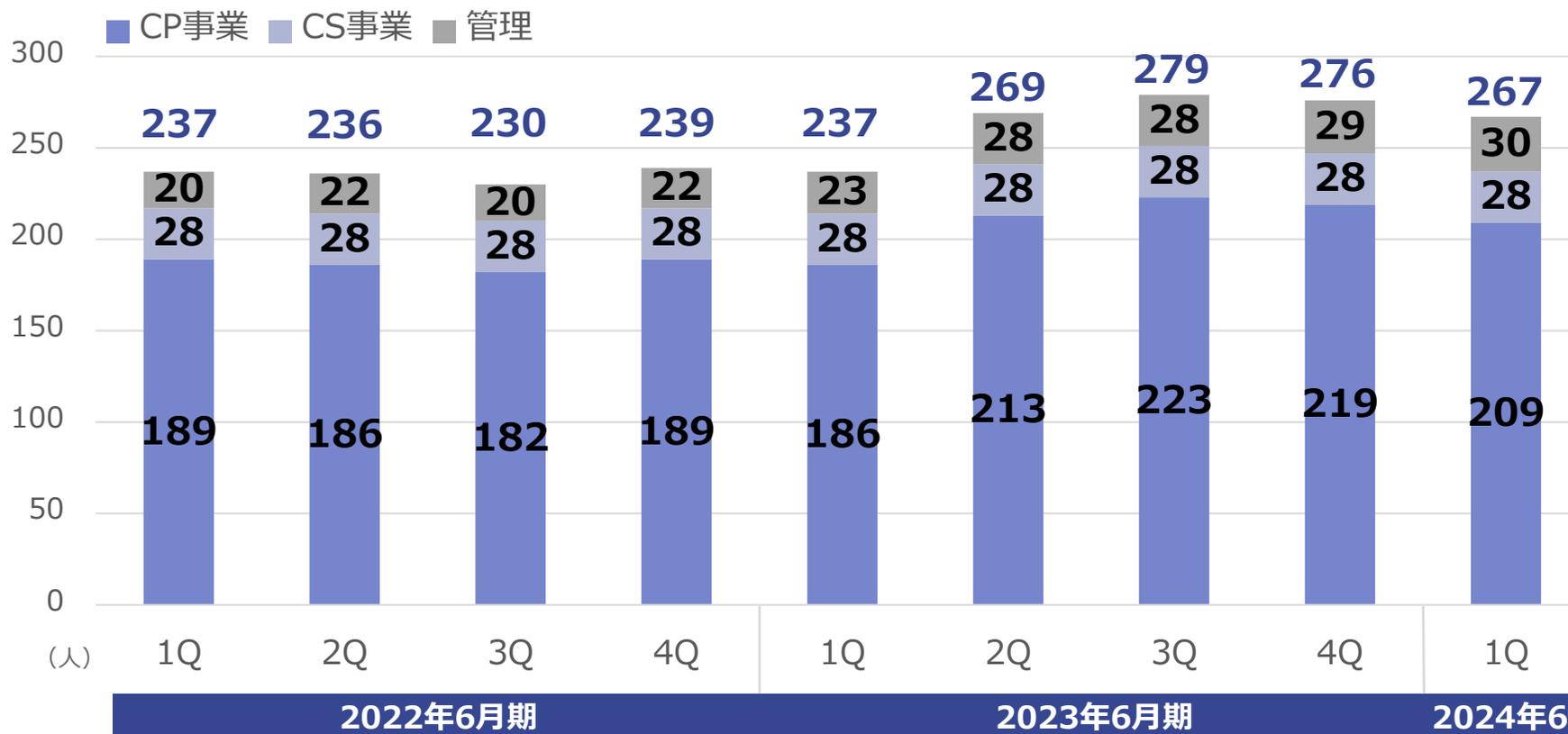
学びのプラットフォームの提供

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。

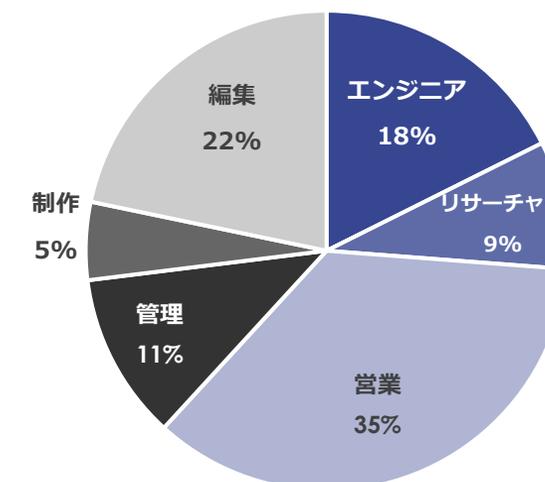
セグメント別従業員数推移

(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	47
リサーチ	23
営業	95
管理	30
制作	14
編集	58
	(人)

※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。

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