

The logo for Edia, featuring the word "Edia" in a stylized, italicized red font. The letter "E" is unique, with a horizontal line extending from its top left corner.

SMART MEDIA COMPANY

2021年2月期 第1四半期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2020年7月15日

決算概要

- **1Q連結会計期間 売上高：587百万円**
(対前年同期比：△44百万円 △7%)
- **1Q連結会計期間 営業損失：2百万円**
(対前年同期比：54百万円良化)
- **前期比（対前期4Q）で減収、営業損失減少**

事業概要

- **コミック・電子書籍等リリース数増加**
- **BtoB制作受託案件増加**
- **コロナ禍でリアル店舗販売・イベント等苦戦**

2Q以降 取組み

- **伸び率の高いコミック・電子書籍・ドラマCD等に注力**
- **BtoB事業案件継続強化**

新型コロナウイルス感染拡大に関して

感染防止 対応

- グループ単位でテレワーク及び時差出勤を継続、従業員への感染防止を図る

2021年 2月期 影響

- 物販イベント中止及び延期等による販売機会減少
- コラボカフェ休業及び座席数減による来店数減少
- 在宅時間増加によるゲーム・電子書籍等のアクセス数増加
- コラボカフェ休業中における固定費を店舗休止損失（特別損失）として11百万円計上

目次

❖ 2021年2月期 第1四半期 決算概要

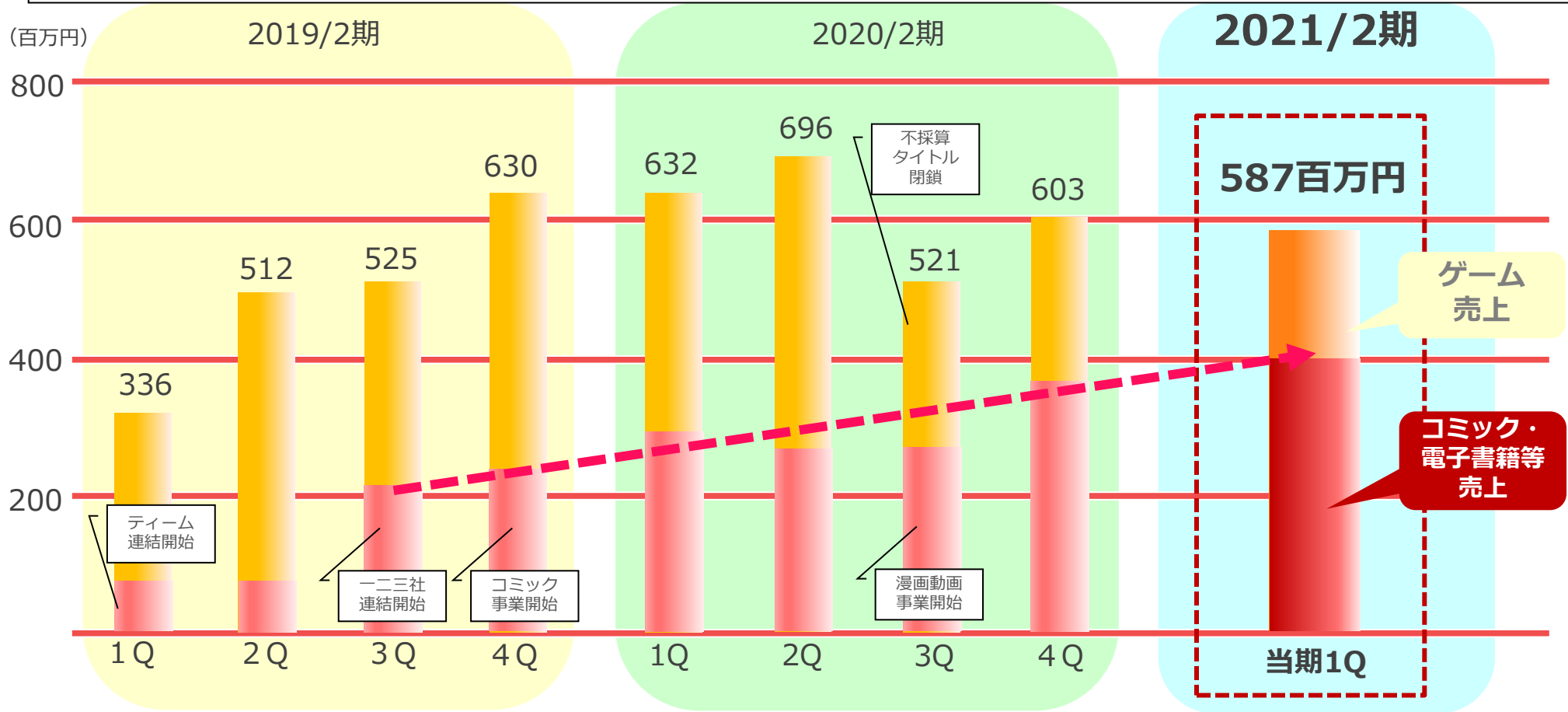
成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料

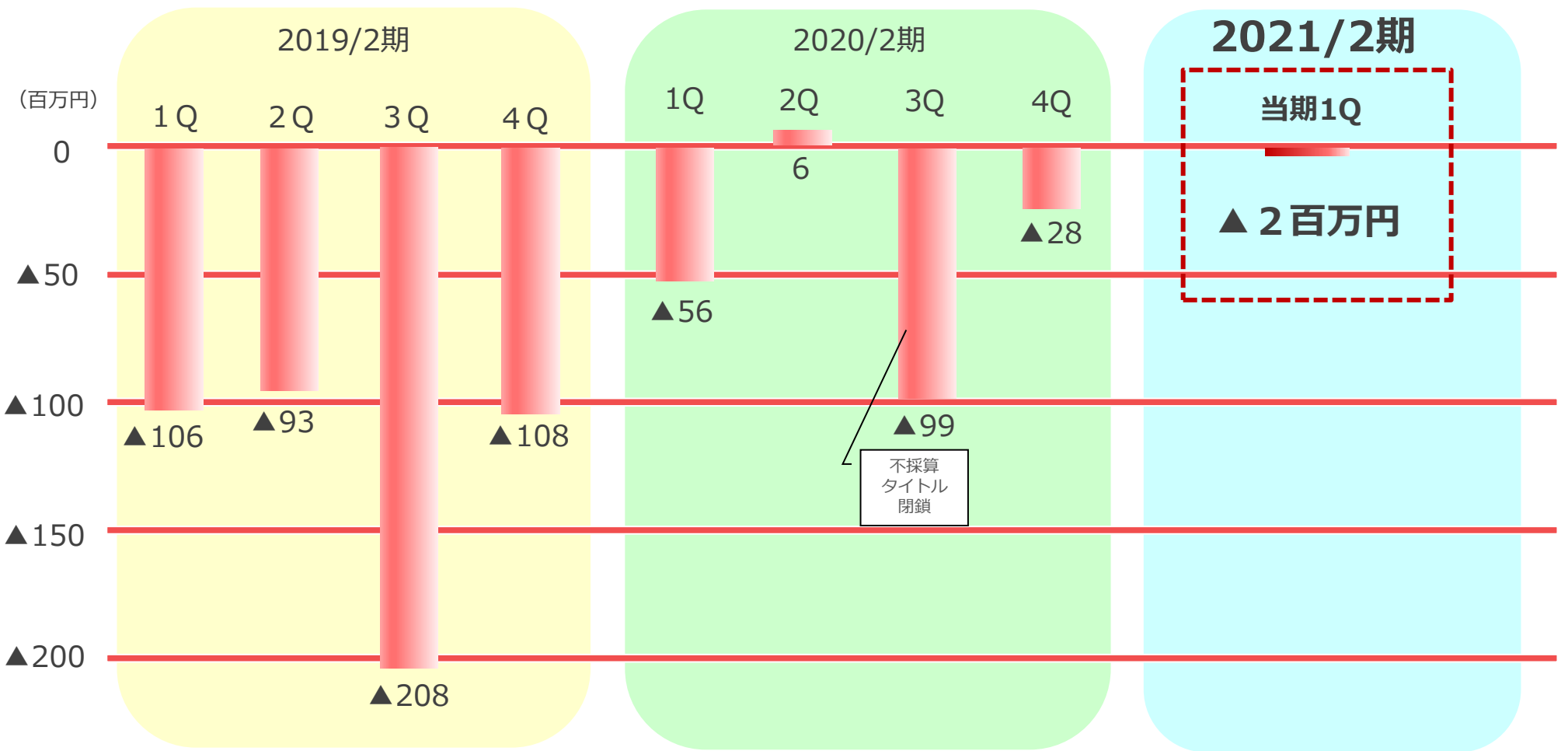
■ 1Q連結売上高及び四半期推移

- **コミック・電子書籍・グッズ売上拡大継続**
- **BtoB案件増加による収益基盤拡大**
- **コロナ禍の影響でコラボカフェ、MAPLUSキャラdeナビ、イベント関連売上が低迷**
- **不採算タイトル閉鎖に伴うゲーム売上減少**



■ 1Q連結営業損益及び四半期推移

■ **ゲーム事業損益良化、コミック・電子書籍・受託案件・グッズ売上躍進による利益増加の結果、新規事業に伴うコスト先行負担を吸収し1Q損益改善**



2021年2月期 1Q連結業績ハイライト

- 売上高△7%に対して、売上原価△11%、販売費及び一般管理費△17%減収もコスト削減効果が奏功し、**高い収益性を実現する体質へ改善**

損益区分 単位：百万円	2019年2月期 1Q連結実績	2020年2月期 1Q連結実績	対前年同期比 〈増減率〉
売上高	632	587	△44 〈△7%〉
売上原価	289	257	△32 〈△11%〉
売上総利益	343	330	△12 〈△3%〉
販売費及び 一般管理費	399	332	△67 〈△17%〉
営業利益	△56	△ 2	+54
経常利益	△64	△ 6	+58
親会社株主に帰属 する当期純利益	△65	△ 20	+45

連結財政状態ハイライト

- 成長を加速させるため前期における資金調達により**十分な現金及び預金確保**
- 負債減少・**純資産も健全水準維持**
- 当座貸越契約の更新も6月末に完了

2020年2月期末

現金預金 1,049	流動負債 921
売掛金 471	固定負債 118
流動資産 1,621	純資産 830
固定資産 248	
総資産 1,869	負債純資産 1,869

2021年2月期 1Q末

現金預金 988	流動負債 868
売掛金 459	固定負債 105
流動資産 1,546	純資産 810
固定資産 237	
総資産 1,784	負債純資産 1,784

2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料

2021年2月期 グループ成長戦略

- 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**

**I IPの創出/取得を加速し日本及び海外
マーケットに向けて、クロスメディア展開**

**II デジタルtoデジタルを開拓し
電子コミック事業拡大促進**

**III デジタルメディアを使用した
BtoBビジネス分野への取組み拡大**

人々の生活に
笑顔をもたらす
サービスを。

エディアグループ 事業ポートフォリオ

- 時代や市場の変遷にあわせ事業領域を拡大
- 総合エンターテインメント企業としての飛躍を目指す



2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

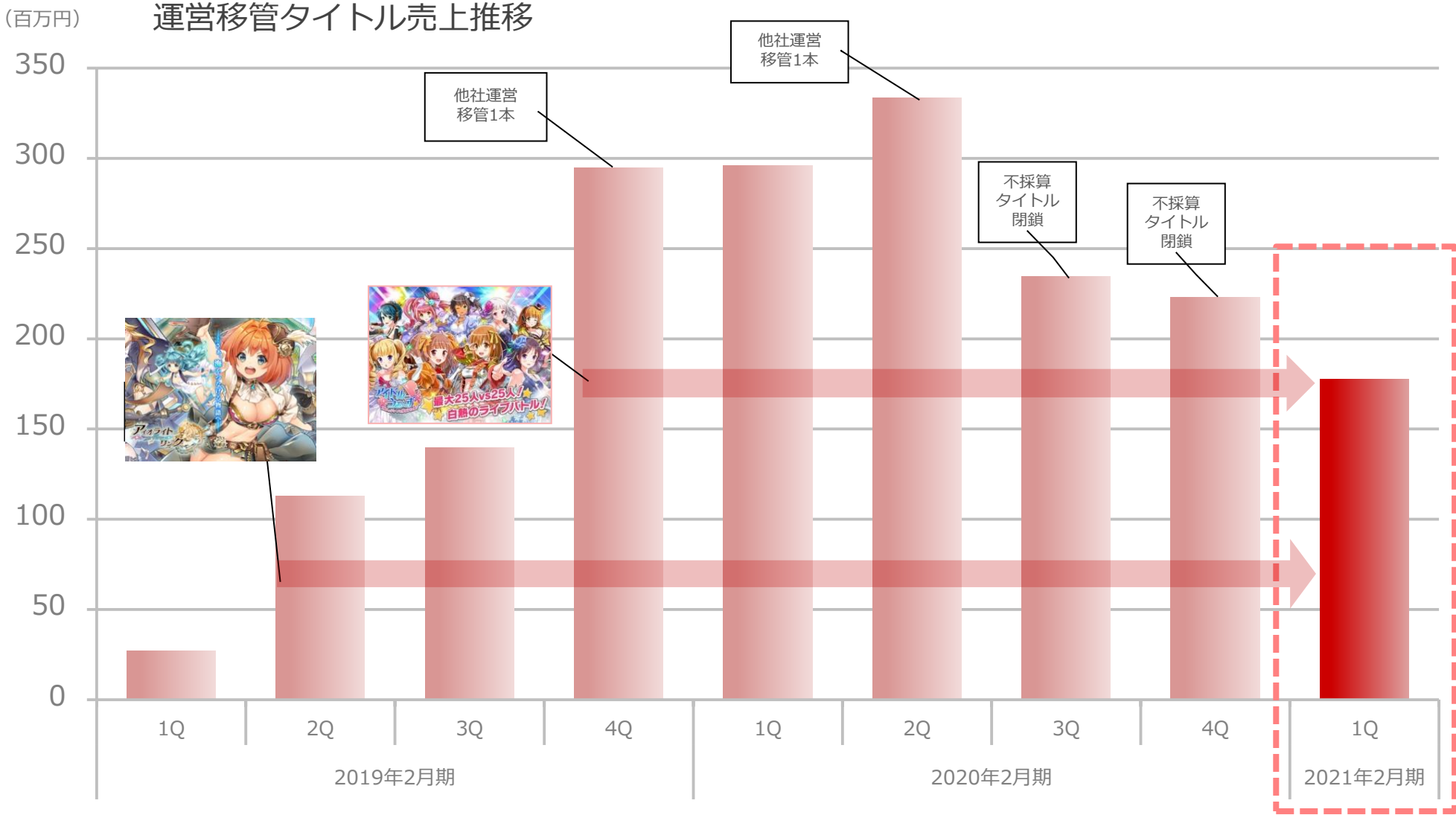
IP創出/取得 クロスメディア展開

- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料



■ ゲームサービス売上高は不採算タイトル閉鎖分減少も収益性高い既存タイトル横ばい



ゲーム

実績：主カタイトル「アイドルうおーず」のMAPLUSキャラdeナビ展開
今後：7月の7周年記念に向けた各種企画検討中

更なるクロスメディア展開へ

英語・中国語で楽しめる

海外展開

ユーザー交流促進

ファンクラブ開設

カードバトル×アイドル

国内オンラインゲーム





実績： **DIG-ROCKシリーズ CD売上累計2万枚突破！**
店舗との各種コラボ、単独イベント開催により**人気・認知度向上**

続編シリーズ第1弾 **—BREAK TIME—**



MintLip「DIG-ROCK」から待望の続編ドラマCD「—BREAK TIME—」シリーズが2020年4月に2タイトル連続リリース

CharaDri!! とコラボレーション



新型コロナウイルス感染症拡大の影響で4月8日(水)以降は全店休業となりました。

続編シリーズ第2弾 **—DUEL FES—**



続編ドラマCD 第2弾となる「—DUEL FES—」シリーズ
2020年6月から4タイトルリリース予定

「DIG-ROCK」単独イベント開催予定
DIG-ROCK
—DIZZY GIG—

日程：2020年9月6日（日）
会場：東大和ハミングホール 大ホール
開場 15:45 / 開演 16:30



今後：人気シリーズDIG-ROCK他、各種続編・オリジナル新作タイトル リリース予定



DIG-ROCK —DUEL FES—

- DIG-ROCK —DUEL FES— Vol.1 Type : IC
- DIG-ROCK —DUEL FES— Vol.1 Type : RL
- DIG-ROCK —DUEL FES— Vol.2
- DIG-ROCK —DUEL FES— Vol.3

ピオフィオーレの晩鐘 Character CD Vol.5 オルロック



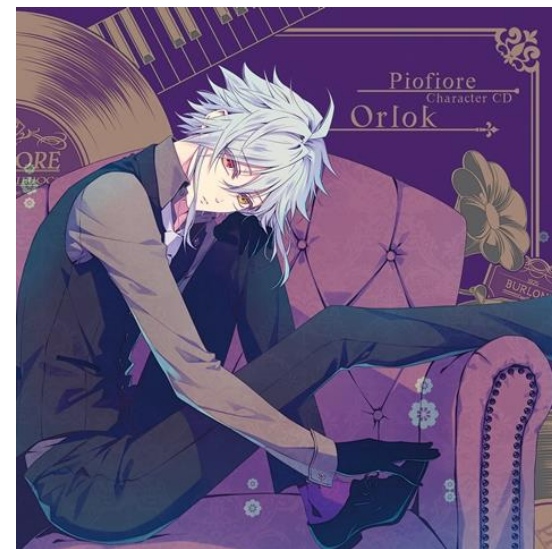
SCRAMBLE BIRTH DAY
Vol.3 木波エイチ
Vol.4 霧江ハヤト



ドラマCD 俺様レジデンス
—LOVE or FATE—
Drama 4. Episode of FATE



おとどけカレシ —Sweet Lover—
No.3 御国海斗
No.4 真中壱 No.5 芦屋奈義



ラノベ
コミック
アニメ

実績：「**チート薬師のスローライフ**」グループ内IP初の**アニメ化決定!**
今後：グループ内の他オリジナルコンテンツのアニメ化展開も加速へ



アニメ化



コミック (紙・電子)



ライトノベル (電子)



ライトノベル (紙)

※スタッフ・キャスト等詳細は
後日発表

グッズ

実績：前期に引き続き『鬼滅の刃』『へやキャン△』など大人気IPグッズ
販売好調

鬼滅の刃 全6種
塩ビストラップ
1個: **650円+税**

丈夫な塩ビ素材に、『鬼滅の刃』のキャラクターたちをフルカラーで印刷!

©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

竈門炭治郎 竈門禰豆子 我妻善逸 嘴平伊之助 富岡義勇 胡蝶しのぶ



『鬼滅の刃』
・76mm缶バッジ(illust.ユウヒ)
・でかセリフ缶バッジ 全8種
・塩ビストラップ 全6種
©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable



へやキャン△ 全5種
塩ビストラップ
2020年5月29日発売
1個 **650円(税別)**

へやキャン△キャラクターたちの可愛らしく貴重なオフショット塩ビストラップ!

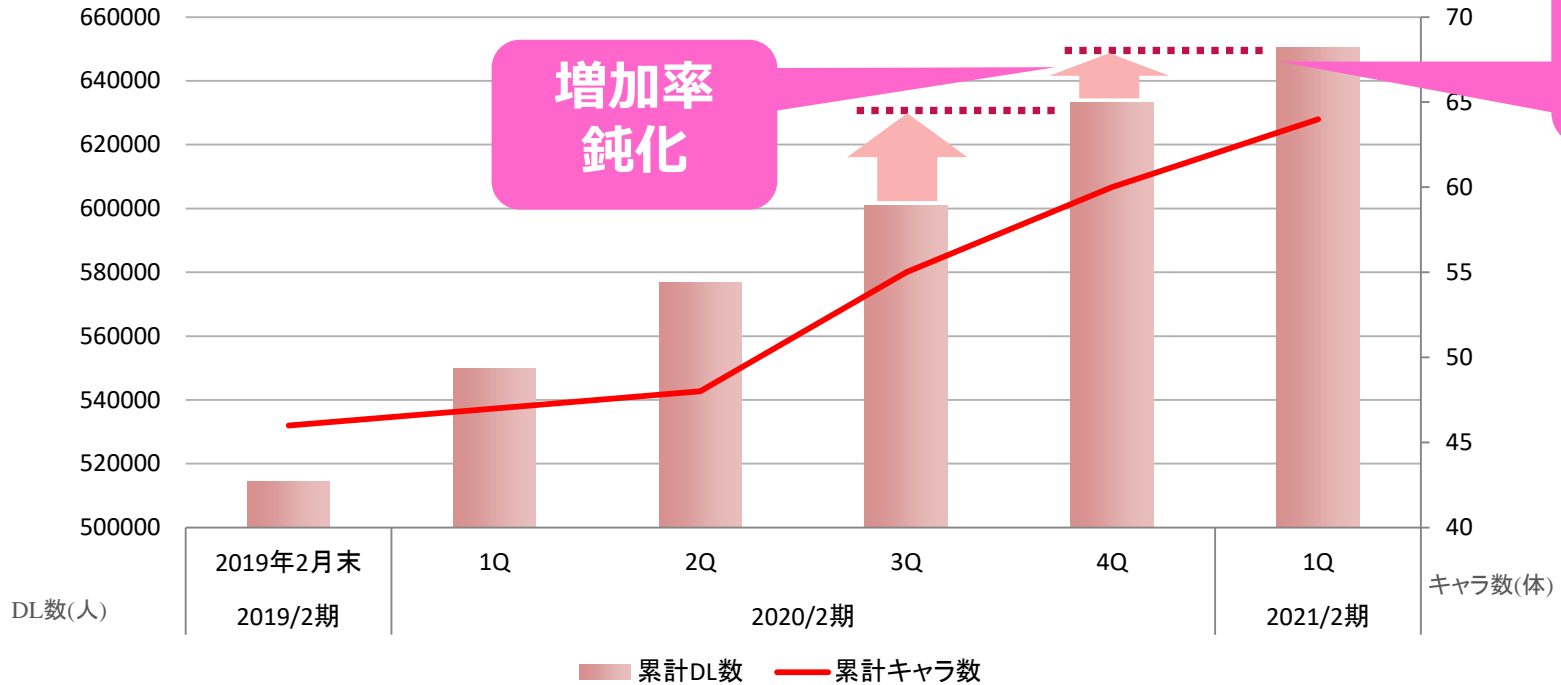
©あろ・芳文社/野外活動委員会

『へやキャン△』
・塩ビストラップ 全5種
©あろ・芳文社/野外活動委員会



実績：「MAPLUSキャラdeナビ」はコロナ禍の外出自粛の影響もあり 新規キャラ追加実施によりDL数増加も増加率は鈍化

DL数・キャラ数推移



2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ **デジタルtoデジタル 電子コミック拡大**
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

参考資料



実績：人気ライトノベルシリーズは1Qも続巻リリースにより堅調に推移 3月-5月で11作品刊行



©Kennoji

ブレイブ文庫
チート薬師のスローライフ 4巻(5/28)
異世界の田舎でのほのぼの生活がついに
…TVアニメ化決定!!!るぅ♪



©Bunzaburou Nagano

サーガフォレスト
千のスキルを持つ男 3巻(5/15)
召喚獣と女騎士の恋の行方は!?
コミカライズ1~2巻も好評発売中!



©Hajime Naehara

サーガフォレスト
魔物を従える"帝印"を持つ転生賢者 3巻(4/15)
かつての従魔の末裔である彼らを救うため、転生賢者が立ち上がる!マンガUPにてコミカライズ連載中!



実績：「転生貴族の異世界冒険録～自重を知らない神々の使徒～」 シリーズ累計60万部突破！



厳選したWEB小説を続々書籍化！
サーガフォレスト
SAGA FOREST
1巻～6巻はサーガフォレストより
大好評発売中！



コミック版「転生貴族の異世界冒険録」
マグコミにて1巻～4巻 好評連載&発売中



作品概要：

通り魔から幼馴染の妹をかばって死んでしまった椎名和也は、カイン・フォン・シルフォードという貴族の三男として剣と魔法の世界に転生した。この世界では五歳になると洗礼を受け、神々の加護を受ける慣習があり、五歳の誕生日を迎えたその日、カインも洗礼を受けることに。だが、そこで与えられたのは多大過ぎる神々の加護と、もはや規格外とも呼べるステータスだった。(©Yashu)

著者 / 夜州
イラスト / 藻
漫画(マグコミ) / nini



今後：6月より大人気小説「転生貴族の異世界冒険録」スピンオフコミック 連載開始するなど、続々新作を投入



大人気小説をスピンオフでコミック化。 コミック版『転生貴族の異世界冒険録』が連載開始！

転生した世界で規格外のステータスを授かったカイン。
12歳を迎え念願の冒険者となったカインは、様々な依頼に挑んでいく。
本編では見られなかったカインの冒険を描く、「転生貴族の異世界冒険録 ~自重を知らない神々の使徒~」公式スピンオフ！カインの自重知らずなギルド生活スタート！

転生貴族の異世界冒険録~カインのやりすぎギルド日記~
原作/夜州 漫画/佐々木あかね キャラクター原案/藻
コミックポルカ作品ページ：https://polca.123hon.com/book_series/kain_so/



「ウィル様は魔法で遊んでいます」 コミック1巻発売！

どんな魔法もひと目で再現!? 才能∞の天才魔法使い誕生! 小説家になろう大人気ファンタジーのコミカライズ

漫画・あきの実
原作・綾河ららら
キャラクター原案・ネコメガネ



「千のスキルを持つ男」 コミック2巻発売！

異世界で召喚獣として働くことになったコウタとアキト。コウタとクララの関係は…。中年サラリーマンが日本と異世界を行き来しながら冒険する異世界ファンタジー第2巻!

漫画：しぶや大根
原作：長野文三郎
キャラクター原案：新堂アラタ



- コミックポルカに**新コミック連載が続々登場予定!**
- オリジナルコミックの制作も予定



「姉が剣聖で妹が賢者で」コミカライズ予告編を公開
連載は7月スタートを予定
©Senkianten ©soramoti



「千のスキルを持つ男」コミック2巻 発売即重版出来!
©Daicon Shibuya ©Bunzaburo Nagano / HIFUMI SHOBO @SANKYO



「レベル1の最強賢者」
©KANNA ©Maya Kizuka



「藤倉君の二セ彼女」
©Murataten / HIFUMISHOBO ©Monika Kaname ©SANKYO

2018年12月23日より遊技機メーカーのSANKYOと共同でコミックレーベル『コミックポルカ』を発足



実績：漫画動画コンテンツをLINEマンガにて「タテ読みマンガ」として 配信 デジタルtoデジタルの具現化

漫画動画



タテ読みマンガ化



2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ **BtoBビジネス**
- ・ 総括

参考資料



実績：既存受託案件に加え、**マッチングアプリや各種コンテンツ開発及び制作受託案件が積み上がり、安定収益基盤拡大**

コンテンツ制作受託状況

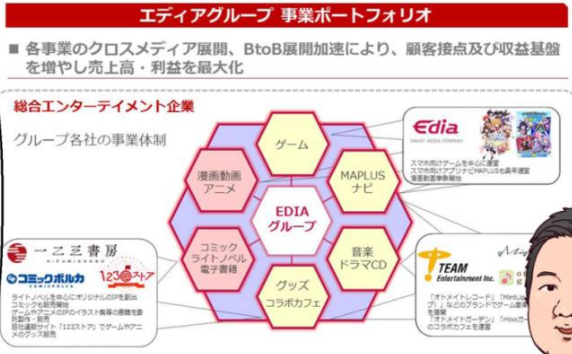


2021年2月期

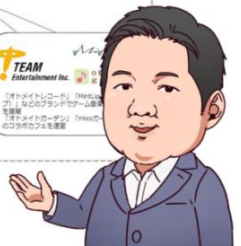


実績：PR漫画動画制作受託実績積み上げ You Tubeチャンネル運用受託、決算説明用漫画動画制作受託開始

決算説明用漫画動画



さきほどもご覧になって
いただいたように、
エディアグループはゲームサービス、
ライブエンターテインメントサービス、



PR漫画動画

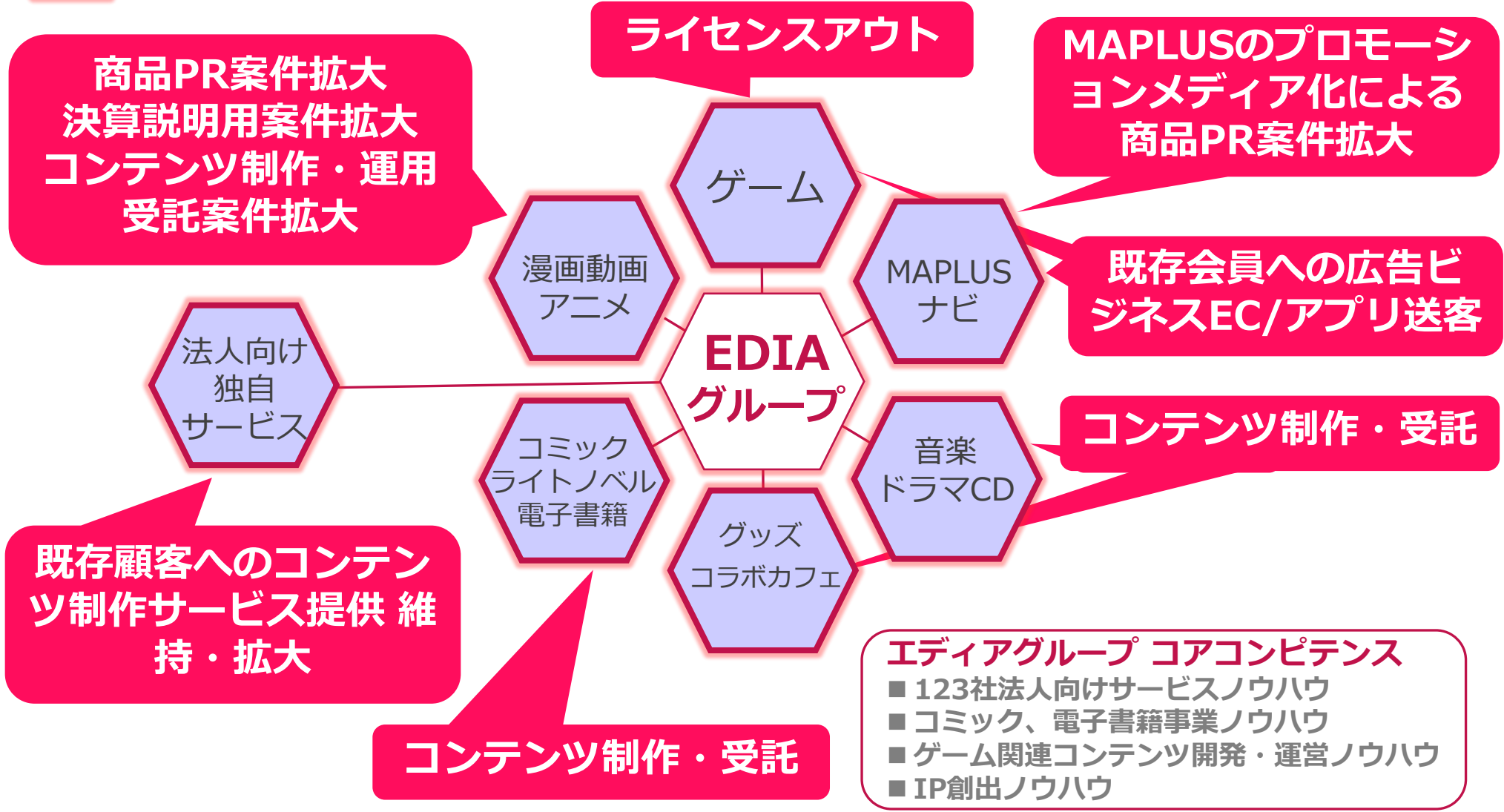


漫画動画運営受託





今後：既存BtoBサービスに加え、エディアグループの新たな強みを活かしたBtoBサービス拡大によりマネタイズ多角化進展



2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス

総括

参考資料

年間目標KPI 総括

時期	ライトノベル 刊行作品数	コミック 作品数	ドラマCD 作品数
1Q	11作品	2作品	14作品
進捗率	11%	20%	20%
年度目標	100作品	10作品	70作品



IP創出は概ね想定通りに進捗

四半期ごとのマイルストーン

1Q

2020.3~

ゲームサービス海外展開
BtoB受注案件稼働

収益基盤拡大

- ✓ ゲームサービスは海外・国内含めほぼ横ばい推移
 - ✓ ライトノベル・コミック・電子書籍は引き続き好調
 - ✓ グッズ売上好調
 - ✓ BtoB制作受託案件増加
- ⇒上記により**収益基盤拡大自体は達成**

- コロナ禍により、以下のマイナス要因あり
- ✓ コラボカフェ2か月営業休止
 - ✓ イベント受託、イベント関連グッズ販売が延期
 - ✓ MAPLUSキャラdeナビDL数増加鈍化

2Q

2020.6~

ゲームサービス活況期
ラノベ・コミック新作

四半期単位での黒字化

3Q

2020.9~

ラノベ・コミック新作
グッズ販売活況期

コンテンツ制作投資加速
安定黒字化

4Q

2020.12
~2021.2

全サービスライン底上げ

通期黒字化達成

2021年2月期 第1四半期 決算概要

成長戦略に関する実績及び今後の展開

- ・ IP創出/取得 クロスメディア展開
- ・ デジタルtoデジタル 電子コミック拡大
- ・ BtoBビジネス
- ・ 総括

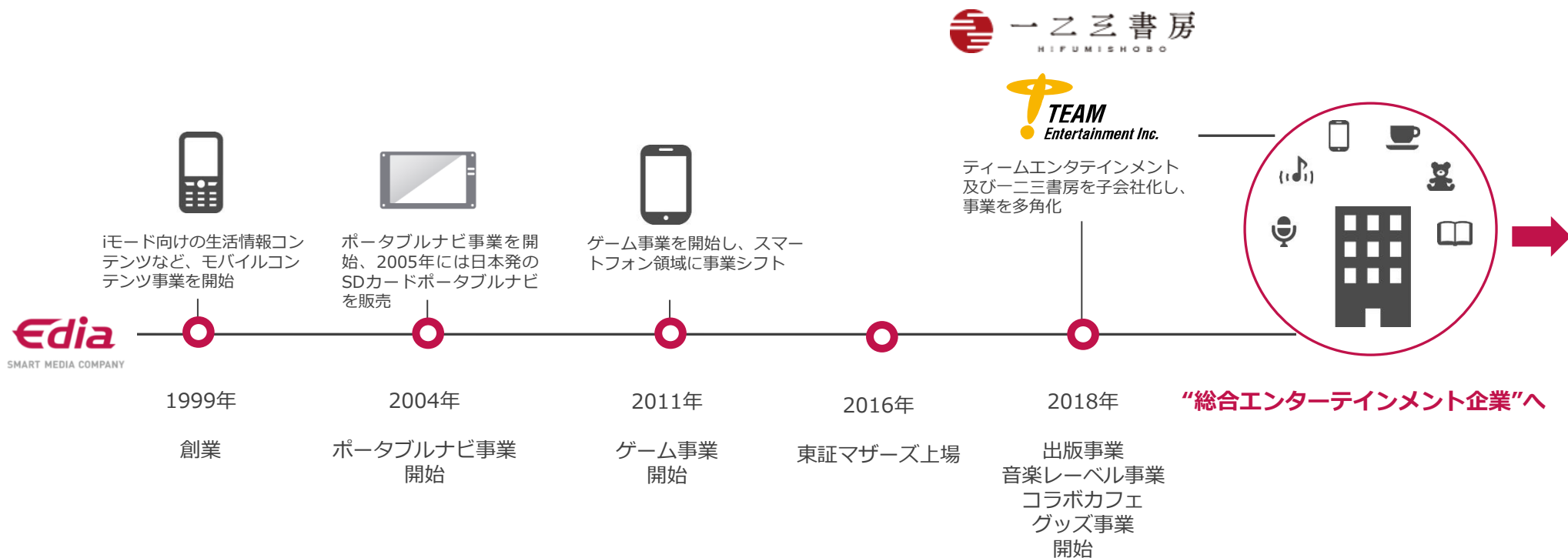
参考資料

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）
事業内容	ゲームサービス ライフエンターテインメントサービス 漫画動画サービス
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・コラボカフェ事業） 株式会社一三書房 （出版事業・グッズ事業）

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



エディアの位置情報技術を利用したサービス変遷

- 2005年に日本初のSDカードポータブルナビを開発以来、様々なナビコンテンツを開発・運営し続け位置情報技術を蓄積、様々なサービスへ活用

日本で初めてとなるSDカードポータブルナビを開発・販売
その後様々な新機能を搭載したポータブルナビを展開

2019年8月「MAPPLUS+声優ナビ」から「MAPPLUSキ
ャラdeナビ」に名称変更、プラットフォーム化開始



エディアグループがターゲットとするエンターテインメント市場

ゲーム好き、マンガ好き、ドラマCDが好きなど、自分が好きなIPコンテンツに熱中しているコアユーザー層から構成される日本及び海外マーケット

【エディアグループによるマーケット分析】

- スマートフォンやタブレットを使用しての多様な楽しみ方拡充
- 市場に投入されるコンテンツ数拡大
- 当該市場における消費者の好きなものへの消費心理良化
- 好きなIPの関連商品・サービスを幅広く購入
- ゲーム市場：国内は成熟化、海外拡大傾向
- コミック市場：紙媒体減少、電子コミック成長
- IP関連グッズ市場：IPは戦国時代、人気IPは収益性高

エディアグループ事業領域



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。