



2026年2月期 第1四半期

決算説明資料

2025年7月15日

株式会社エディア

証券コード：3935



人々の生活に
笑顔をもたらすサービスを
創造し続けます

決算概要	(百万円)	2025年2月期 第1四半期	2026年2月期 第1四半期	対前年同期比 増減率
	連結売上高	859	1,201	+341 +39.7%
	連結営業損益	57	168	+110 +190.7%

主力のオンラインくじサービス、電子書籍等の売上増により、対前年同期比で増収増益
オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引

事業概要	IP事業	前期に引き続き、オンラインくじサービス『まるくじ』『くじコレ』の売上が好調
	出版事業	電子書籍の売上が好調 ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げる

	2026年2月期	第1四半期	決算概要……………	P 4
	2026年2月期	第1四半期	各事業の概要…	P 8
	2026年2月期	第2四半期以降	の取り組み…	P16
	2026年2月期	成長戦略……………		P19
	参考資料	……………		P25

2026年2月期 第1四半期連結業績ハイライト

- 主力のオンラインくじサービス、電子書籍等の売上増により、対前年同期比で増収増益
- オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引

損益区分 単位：百万円	2025年2月期 第1四半期	2026年2月期 第1四半期	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	859	1,201	+341	+39.7%
売上原価	354	470	+115	+32.7%
売上総利益	505	731	+225	+44.7%
販売費及び 一般管理費	447	563	+115	+25.8%
営業損益	57	168	+110	+190.7%
経常損益	57	147	+90	+156.4%
親会社に帰属する 当期純利益	51	128	+77	+150.2%

2026年2月期 第1四半期連結財政状態ハイライト

- 自己資本比率健全水準維持
- 次の成長投資に向けて十分な現預金を確保

BS項目 単位：百万円	2025年2月期 期末	2026年2月期 第1四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,767	2,084	+316	利益計上・借入による増加
流動資産	2,700	3,051	+350	現金預金・前払費用の増加
固定資産	297	292	△4	

流動負債	1,135	1,144	+9	
固定負債	491	783	+292	借入による増加
純資産	1,371	1,414	+43	自己株取得による減少も、利益計上により増加
総資産/ 負債純資産	2,997	3,343	+345	

流動比率	238%	267%	+29%	
自己資本比率	45%	42%	△3%	

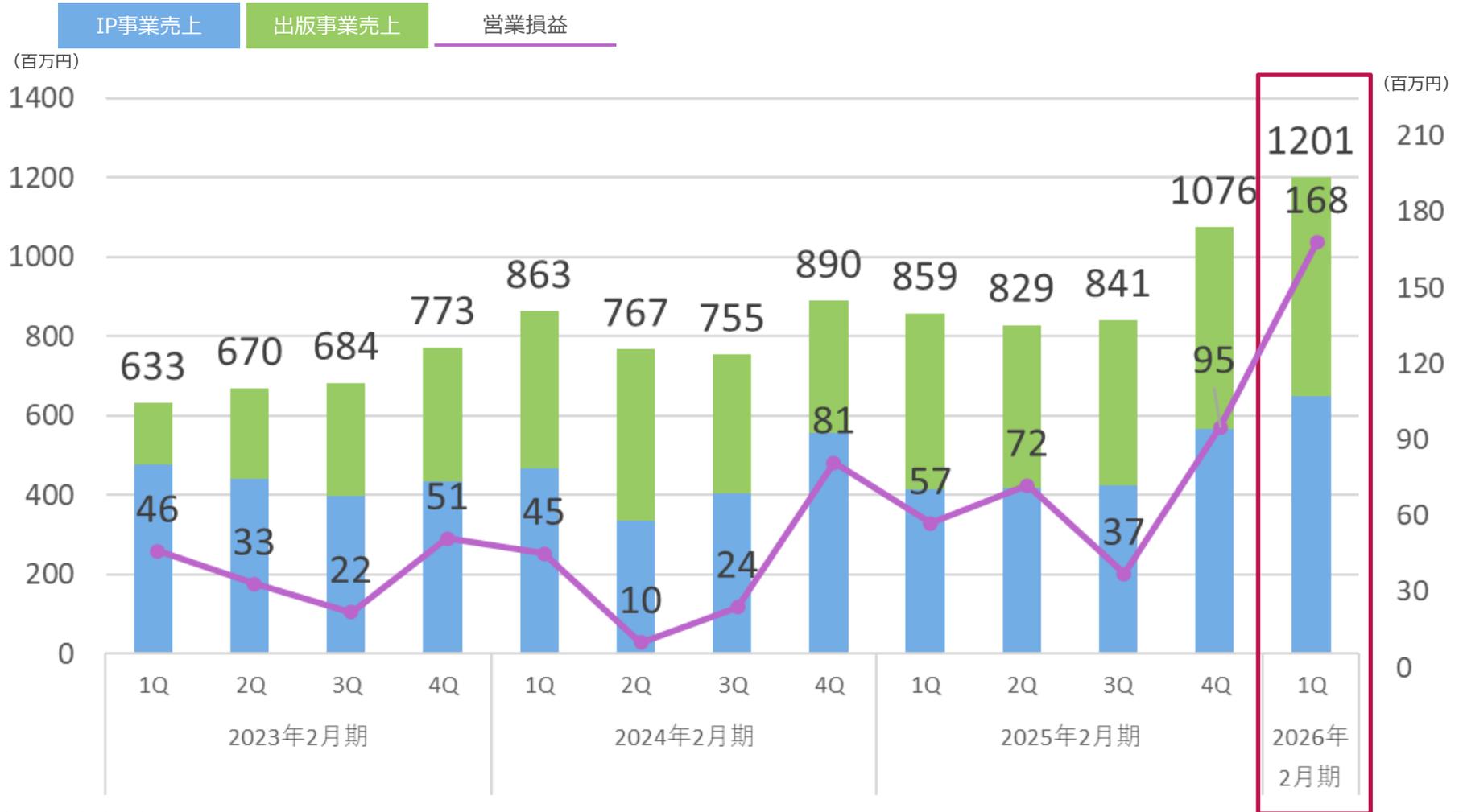
事業別ハイライト

■ 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を推進

事業	サービス	2026年2月期 第1四半期の実績	2026年2月期 第2四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nintendo Switch™用ゲーム『夢幻戦士ヴァリス Memorial Collection』、『あやかしごはん ～おおもりっ！～ for S』発売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ レトロゲームタイトル復刻PJ進行 ■ 新作女性向けゲームタイトル制作進行
	グッズサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『くじコレ・まるくじ』にてTVアニメ『呪術廻戦』や『家庭教師ヒットマンREBORN!』他オリジナルグッズが当たるくじを販売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 人気IPのくじ・グッズを販売 ■ グッズ販売サービスの国内外販路拡大
	IPライセンスアウト	<ul style="list-style-type: none"> ■ レトロゲームタイトルを国内外へライセンスアウト ■ ライセンスアウト先にて商品の発売や受注を開始 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内外へのライセンスアウト案件継続中
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 一二三書房×小説家になろう『第5回一二三書房WEB小説大賞』、一二三書房×indent『第1回サーガフォレスト・ブレイブ文庫編集部 小説大賞』にて原作を発掘 ■ 電車内広告により、ターゲット層を絞った広告展開を実施 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売 ■ コンテストを開催し、原作を発掘

連結売上高及び連結営業損益の四半期推移

- 四半期売上高・営業損益ともに過去最高の実績
- IP事業は引き続きオンラインくじサービスが好調で、QonQで増収
- 出版事業は電子書籍が好調で、QonQで増収



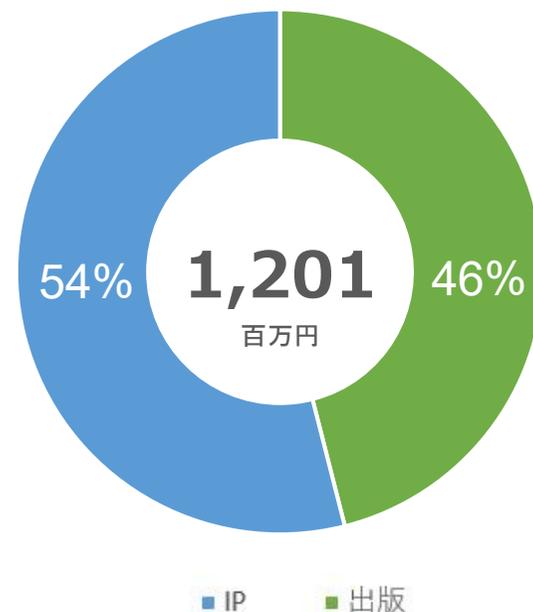
2026年2月期	第1四半期	決算概要……………	P4
 2026年2月期	第1四半期	各事業の概要…	P8
2026年2月期	第2四半期以降	の取り組み…	P16
2026年2月期	成長戦略……………		P19
参考資料	……………		P25

エディアグループ 事業ポートフォリオ

■ IP・出版2つの事業を軸に、総合エンターテインメントを提供

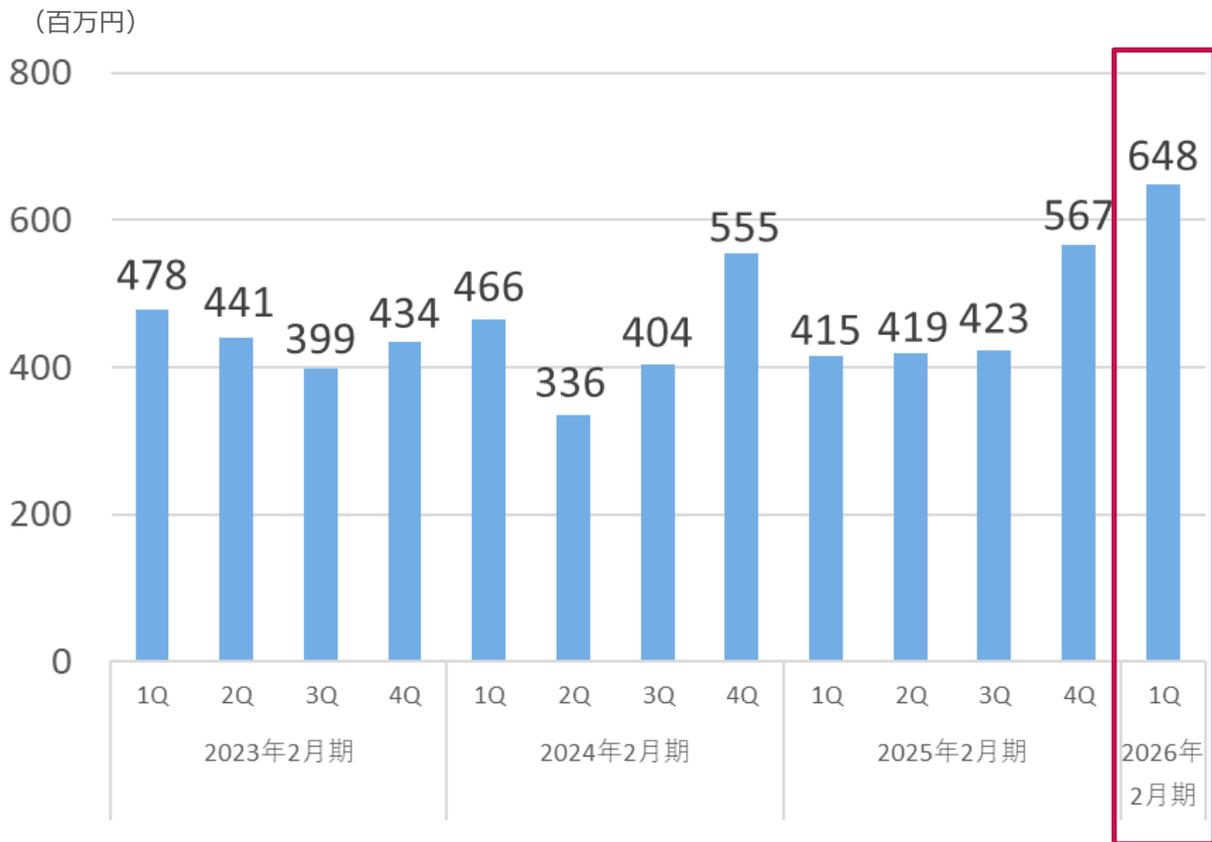
IP事業	<ul style="list-style-type: none">■ ゲームサービス運営■ ライフエンターテインメントサービス運営■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売■ 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化■ アプリ・ゲーム・システム開発受託■ イベント・音楽制作受託等
出版事業	<ul style="list-style-type: none">■ ライトノベル・コミックの企画、編集、出版■ 電子書籍・電子コミックの販売

2025年2月期 第1四半期
事業別売上高構成比



IP事業 1Qトピックス

■ IP事業売上高及び四半期推移



オンラインくじサービスが引き続き好調

- オンラインくじサービスで、好調なタイトルが売上を大きく押し上げ
- 新作コンシューマゲーム販売、自社IPのライセンスアウトによる売上も増加

IP事業 ゲームサービス

■ Nintendo Switch、Steamに向けたゲームを販売



Nintendo Switch 用ソフト『あやしごはん ～おもりっ！～ for S』2025年5月22日発売

2014年に(株)アスガルドのレーベルhoneybee（現：(株)アリスマティック）より発売された作品です。甘く、切ない、不思議な恋物語と、あたたかくておいしいごはんが登場する、主人公とあやし達の、おいしくて不思議なお話となっています。

食事をテーマに心がほっこりする物語
人間が生きていくうえで欠かせない“食事”。
その“食事”をテーマに、心がほっこりあたたまって、
ほろっとすることもある……そんな優しい物語をお届けします。
おいしいごはんを食べると誰でも幸せになるように、
この作品に触れた方が幸せになれる内容となっています。



Nintendo Switch 用ソフト『夢幻戦士ヴァリスMemorial Collection』 2025年3月3日発売

美少女アクションゲームの原点「夢幻戦士ヴァリス」の復刻シリーズ「夢幻戦士ヴァリスCOLLECTION」I～IIIの3本を一つに集約した「Memorial Collection」が、お求めやすい価格で登場！
ヴァリスの原点である1986年の「夢幻戦士ヴァリス」から、1992年の「SUPERヴァリス 赤き月の乙女」まで全12タイトルを収録した、すべてのヴァリスファン & レトロゲームファン必携の一本です。

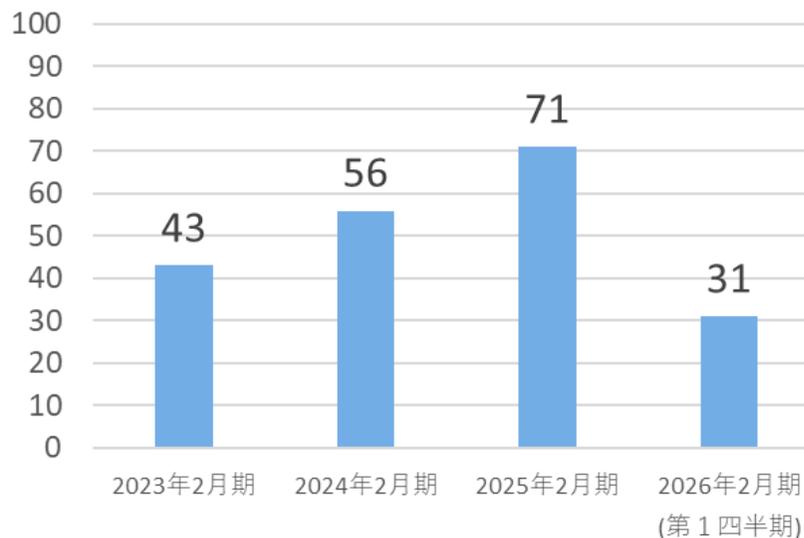
IP事業 オンラインくじサービス、グッズ

- 『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



『くじコレ・まるくじ』発売タイトル数の推移

実績を積み上げることで取扱いIP数が増加、大型IPの許諾も増加
 ※売上計上は販売期間終了後、商品出荷のタイミング(発売後約3.5ヶ月後)となります



IP事業 グローバル展開

- レトロゲームタイトルを海外企業へライセンスアウト、北米で発売予定
- 当社女性向けゲーム『花笑む彼と & bloom』を海外企業へライセンスアウト、北米で発売



Limited Run Games社『アーネスト・エバンス』復刻版カートリッジ及び復刻版CDROMの予約を実施

北米市場でのレトロゲーム人気もあり、当社保有IPのライセンスビジネスが拡大。海外企業へのライセンス提供により、利益率の高いビジネスとして、当社の収益基盤に貢献しています。



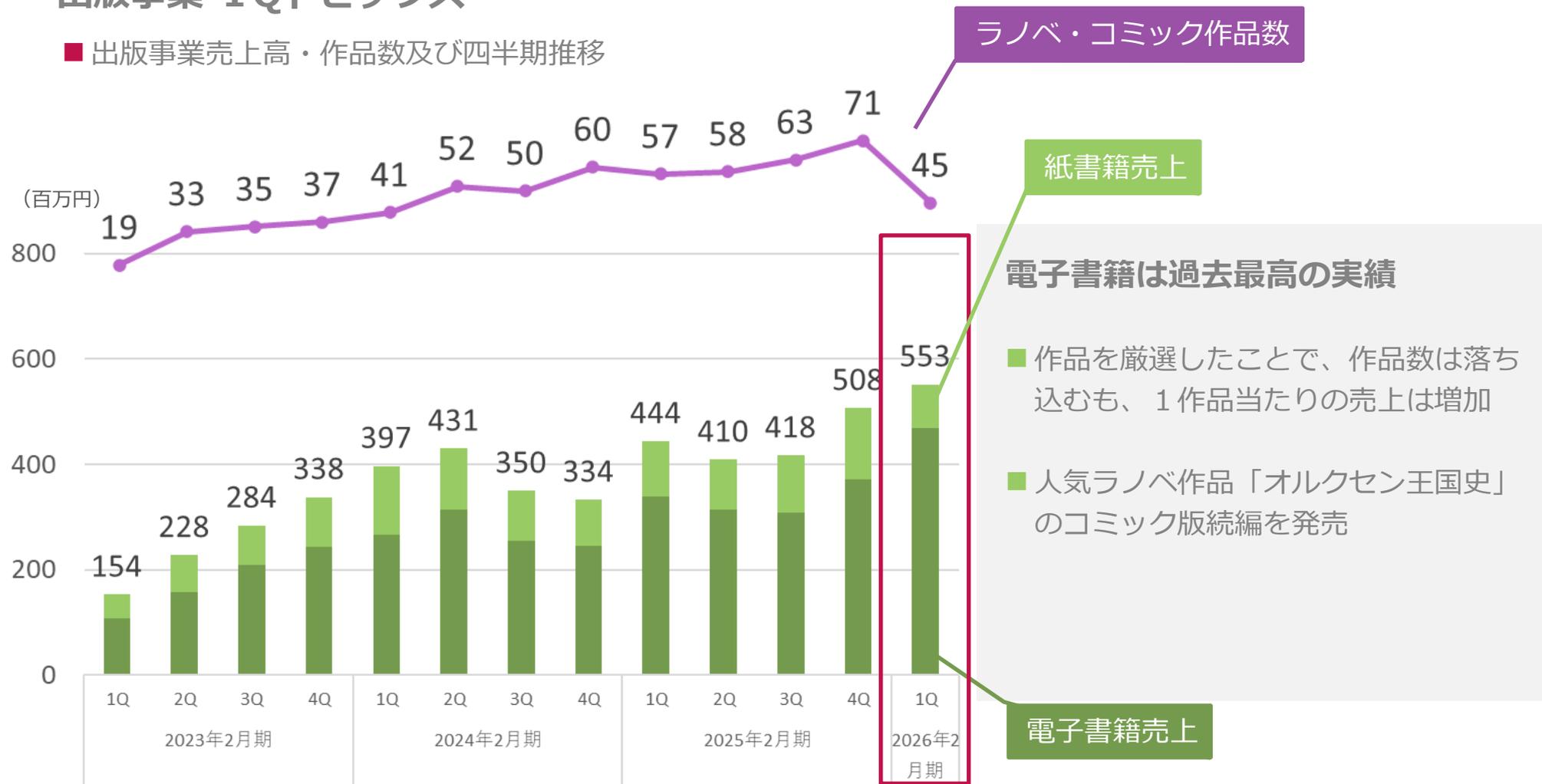
Him, the Smile & bloom

PQube社『花笑む彼と & bloom』英語版を発売

レトロゲームで実績のあるライセンスビジネスを、女性向けタイトルでも展開。国内外にファンを拡大し、IPの知名度向上を図ります。

出版事業 1Qトピックス

■ 出版事業売上高・作品数及び四半期推移



ライトノベル・コミック

- ライトノベルは3月～5月で16作品を刊行、コミックは3月～5月で29作品を刊行
- 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売



我輩は猫魔導師である～キジトラ・ルークの快適チート猫生活～ 7 (ライトノベル)

チートな猫さん、ダンジョン攻略のついでに異世界の真実を知る!?
王都でのあれやこれやが終わり、無事にリーデルハイン領へ戻ったルーク。しばらくはゆっくりトマト様のお世話……と思いきや、ロレンスを送り届けたオルケストラにあるダンジョン『古楽の迷宮』の奥に、上位精霊に会える精霊の祭壇があると知り、大恩ある風の精霊さんと再会するためにダンジョンに潜ることに！ ダンジョンに興味津々なロレンス様もお誘いしてのダンジョン探索——その先に、新たな出会いが待っていて……!?



オルクセン王国史～野蛮なオークの国は、如何にして平和なエルフの国を焼き払うに至ったか～ 4 (コミック)

ネット騒然の人気コミカライズ作品の4巻が早くも登場！
「銃と魔法」の時代。
「平和な」美しいエルフの国で白エルフからの虐殺にあったダークエルフ族氏族長、ディネルース。逃亡の果てに「野蛮な」オークを筆頭に多数の魔種族を擁する連合国家オルクセンの王・グスタフの臣下となった。
ダークエルフ族で編成されたオルクセン国軍アンファングリア旅団長となったディネルース。
ついに復讐への道が見えはじめる——

2026年2月期	第1四半期	決算概要……………	P4
2026年2月期	第1四半期	各事業の概要…	P8
 2026年2月期	第2四半期以降	の取り組み…	P16
2026年2月期		成長戦略……………	P19
参考資料		……………	P25

IP事業

■ 新作ゲームやグッズ、オンラインくじを販売

ゲームサービス

2Q~3Q 4タイトル発売予定

6月発売



8月発売



9月発売



10月発売



グッズサービス

2Q 40タイトル発売予定

6月発売



7月発売



出版事業

- 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売
- 2Qはライトノベル30タイトル、コミック32タイトルの発売を予定

ライトノベル

2Q 30タイトル発売予定

6月発売



7月発売



コミック

2Q 32タイトル発売予定

6月発売



7月発売

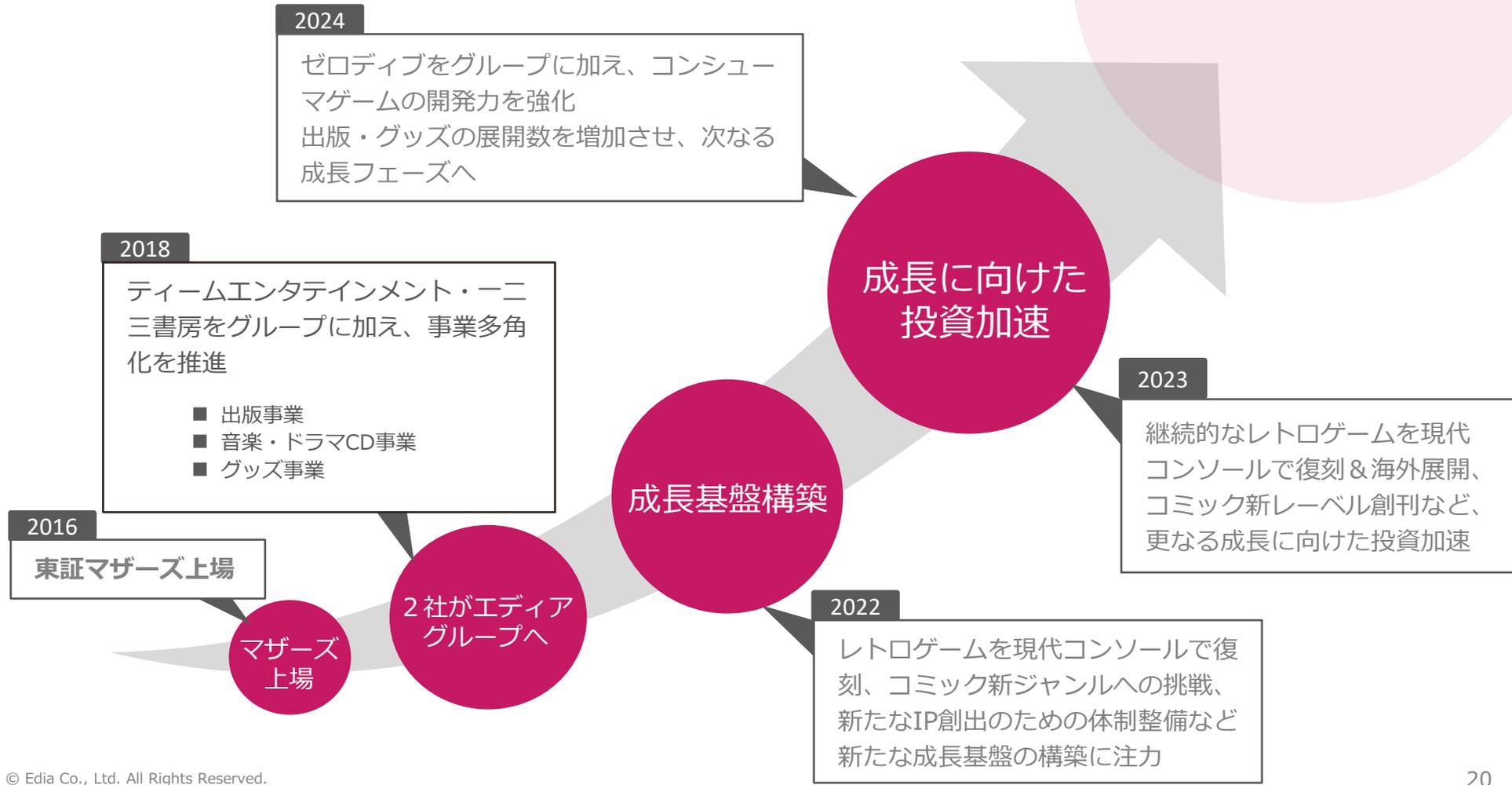


2026年2月期	第1四半期	決算概要……………	P 4
2026年2月期	第1四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第2四半期以降	の取り組み…	P16
 2026年2月期	成長戦略……………		P19
参考資料	……………		P25

注力事業の飛躍フェーズ、2事業の深耕・拡大へ

■ 2026年2月期、エディアグループは更なる成長フェーズ突入

新たな
飛躍フェーズへ



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	ゲーム、コミック、グッズを中心に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

2026年2月期 成長戦略基本方針



2026年2月期 通期業績予想（前期実績との比較）

- オンラインくじサービスの事業拡大により売上高・利益が拡大
- 電子コミック事業の作品数拡大により売上高・利益が拡大

損益区分等 単位：百万円	通期業績 (2025年2月期)	通期業績予想 (2026年2月期)	増減/増減率
売上高	3,607 (100.0%)	4,000 (100.0%)	+392 +10.9%
営業損益	262 (7.3%)	350 (8.8%)	+87 +33.2%
経常損益	237 (6.6%)	340 (8.5%)	+102 +43.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	234 (6.5%)	250 (6.3%)	+15 +6.8%
1株当たり 当期純利益	38円17銭	40円33銭	
配当予想	7円	10円	

※中国子会社は年間を通じての業績予想が不透明であること、当面は非連結子会社とすることから、本業績予想において反映しておりません。

2026年2月期 通期業績予想（1Qまでの進捗）

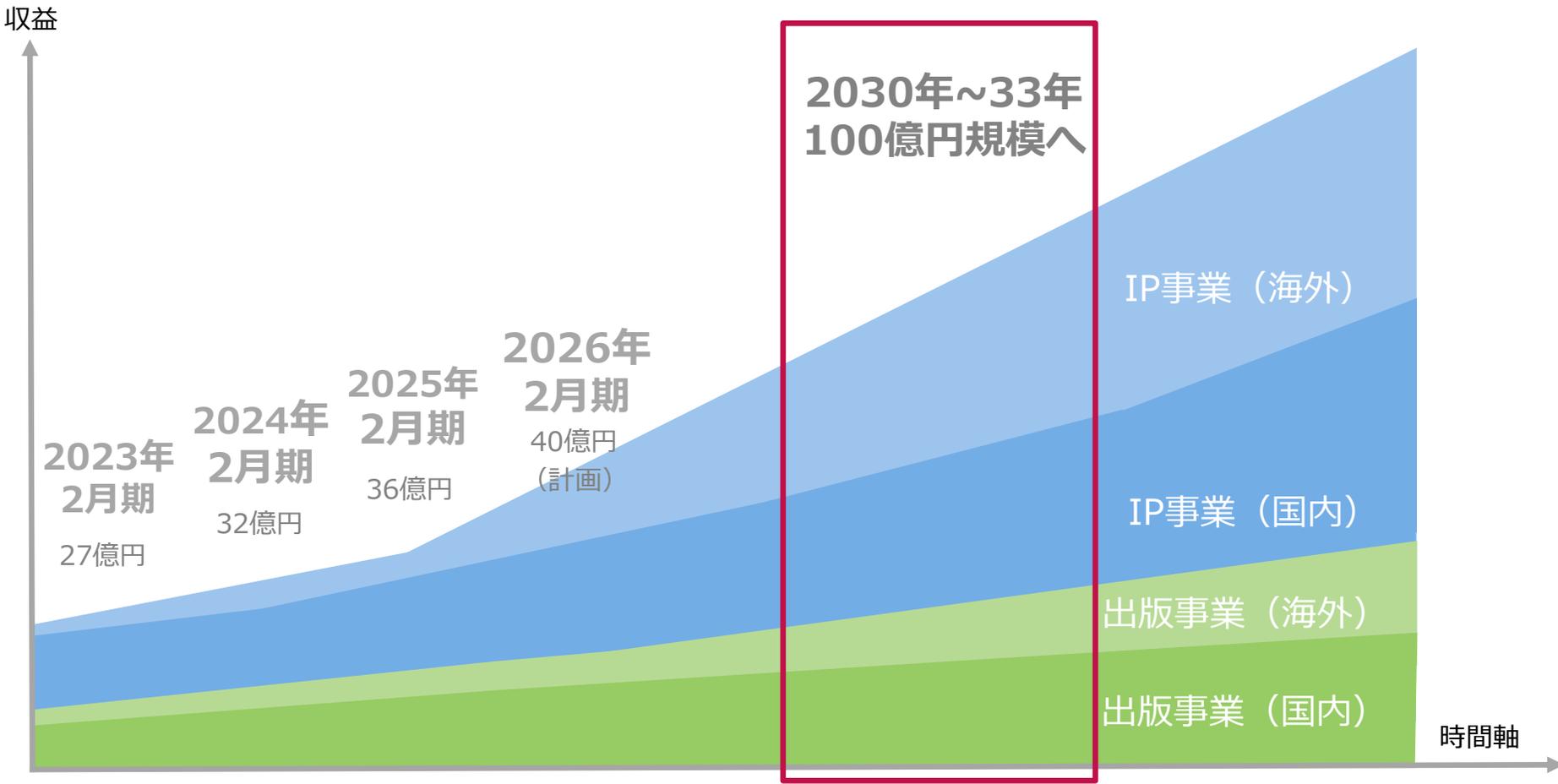
- 第1四半期 売上高進捗 30%、営業損益進捗 48%
- 計画の通り進捗中

損益区分等 単位：百万円	第1四半期実績 (2026年2月期)	通期業績予想 (2026年2月期)	進捗率
売上高	1,201 (100.0%)	4,000 (100.0%)	30.0%
営業損益	168 (14.0%)	350 (8.8%)	48.0%
経常損益	147 (12.3%)	340 (8.5%)	43.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	128 (10.7%)	250 (6.3%)	51.4%
1株当たり 当期純利益	20円76銭	40円33銭	
配当予想	10円	10円	

※中国子会社は年間を通じての業績予想が不透明であること、当面は非連結子会社とすることから、本業績予想において反映しておりません。

2事業の成長軸

- 出版事業で安定成長確保、IP事業で大きく成長
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施

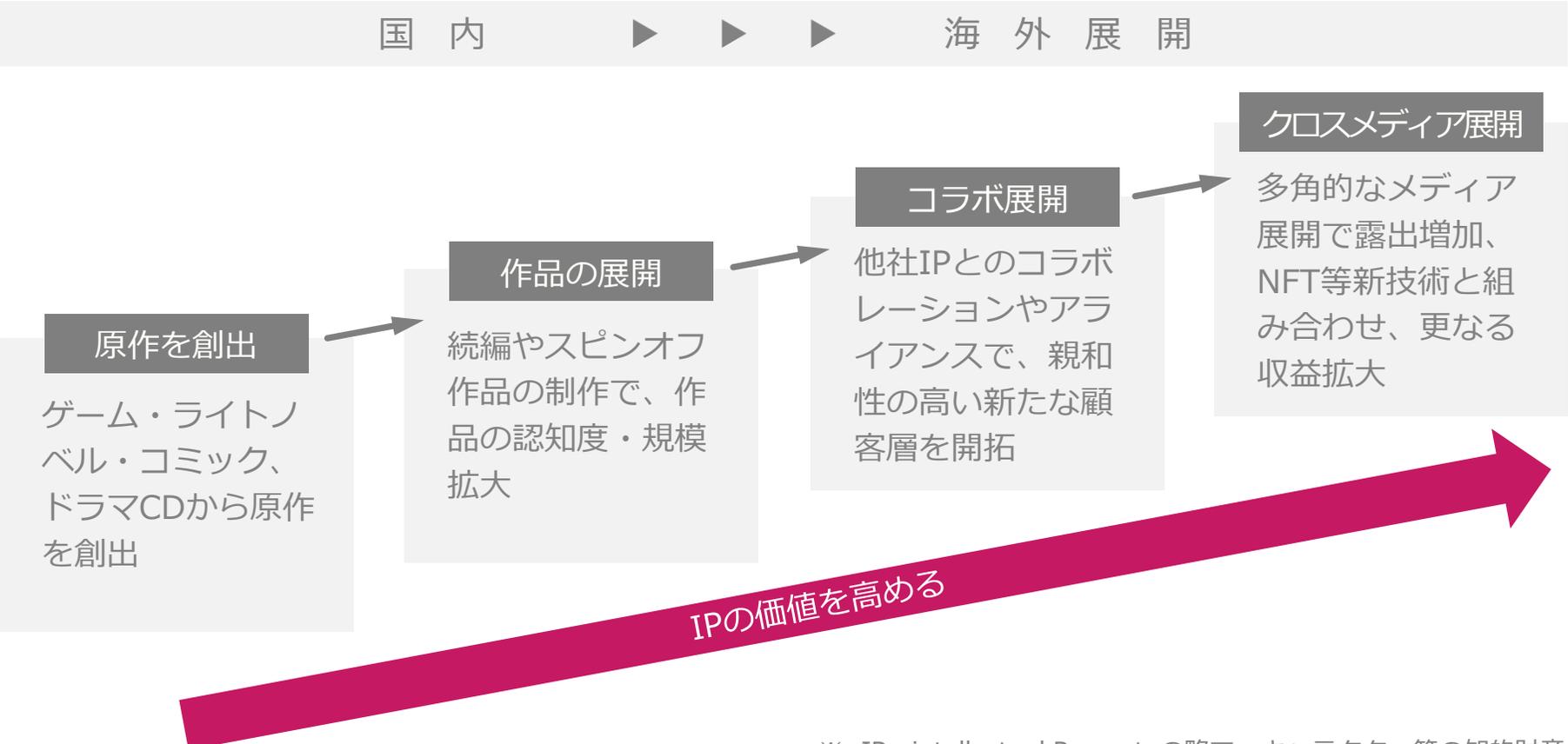


2026年2月期	第1四半期	決算概要……………	P 4
2026年2月期	第1四半期	各事業の概要…	P 8
2026年2月期	第2四半期以降	の取り組み…	P16
2026年2月期		成長戦略……………	P19
	参考資料	……………	P25

IP事業 エディアグループのIPビジネス展開

- 保有するIP(知的財産)を多角的に展開し、価値の最大化を図る
- 国内展開から海外進出し、さらなる収益化を目指す

成長するビジネスモデル



※ IP : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

IP事業 主要サービスラインナップ一覧

- ニーズに応える新たなサービスを創出
- 顧客ニーズに合わせ、多種多様なコンテンツサービスを拡充

ゲーム

コンソール



CDレーベル

自社レーベル



グッズ・オンラインくじ

オンラインストア



オンラインくじ



ライフエンターテインメント

自社アプリ



IP事業 当社の強みと特徴

■ グループ会社の持つそれぞれの事業領域を活かしたIPのメディアミックス展開



IPのグループ展開 メリット

- ✓ 顧客ニーズに迅速に対応が可能
- ✓ コンテンツの魅力を最大化する各種メディアのノウハウの活用
- ✓ 自社制作によるコスト削減とクオリティの維持

エディアグループのコア・コンピタンス



- スマホ向けゲーム・アプリの開発・運営ノウハウ
- コンテンツ制作・動画制作ノウハウ



- ドラマCDの企画・開発ノウハウ
- イベント企画・運営ノウハウ
- グッズ企画・制作ノウハウ



- WEBくじの企画・運営ノウハウ
- ライトノベル・コミック・電子書籍事業ノウハウ



- コンシューマゲーム開発ノウハウ

※ IP : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

IP事業 当社の強みと特徴

- バリエティに富んだIPを数多く保有、各IPを育成し価値の向上を図る
- 保有IPの数を拡大しながら、顧客との接点を広げ、収益の拡大を図る

<p> ライトノベル</p>  <p>©Kaya ©Kizuka Maya ©Kennoji</p>	<p> コミック</p>  <p>©AKANE SASAKI ©Yashu/HIFUMISHOBO ©KANNA ©Maya Kizuka ©Senkienten ©soramoti</p>	<p> ドラマCD・楽曲</p>  <p>DIG+ROCK</p>
<p> レトロゲーム</p> 	<p> 女性向けゲーム</p> 	<p> アプリ</p>  <p>MAPLUS+</p>

出版事業 当社グループの強みと特徴

- ライトノベル・コミックのサブカルチャーに特化し、異世界転生等トレンドにフィーチャー
- ノベライズ・コミカライズを自社展開し、原作を数多く創出



出版事業 電子書籍のビジネスモデル

- 急成長している電子コミック市場で多くの作品を投入
- 電子コミック・書籍の作品数及び配信先をさらに拡大



出版レーベル

- ライトノベル・コミックのサブカルチャーに特化し、異世界転生等トレンドにフィーチャー
- 女性向けコミックレーベルも新展開中

ノベルレーベル

サーガフォレスト

2015年創刊

エンターテインメント小説一般向け・男性向けなど様々なジャンルを取り扱うライトノベルレーベル

ブレイブ文庫

2018年創刊

西洋ファンタジーを舞台にした作品を中心にオリジナル作品や小説投稿サイト「小説家になろう」発のノベル作品を取り揃えたレーベル

オルギスノベル
ORGIS NOVEL

2017年創刊

男性向け小説サイト「ノクターンノベルズ」から書籍化 20代~40代のオトナな男性をターゲットとしたライトノベルレーベル

一二三
文庫

一二三文庫

2018年創刊

青春小説、謎解き、お仕事小説など、様々な作品を中心にした文芸レーベル

男性向けコミックレーベル

コミックポルカ
COMIC POLCA

2019年創刊

Web小説のコミカライズを中心とし、遊技機メーカー「SANKYO」と立ち上げたコミックレーベル

COMIC NOVA
ノヴァ

2021年創刊

Web小説のコミカライズを中心とした異世界ファンタジー、ローファンタジーな作品を取り揃えた男性向けコミックレーベル

ANIMAX
コミックス

2023年創刊

Web小説のコミカライズを中心とし、アニメ専門チャンネルを運営する「ANIMAX」と立ち上げた共同レーベル

女性向けコミックレーベル

comic **LAVARE**
コミックラヴァレ

2022年創刊

Web小説のコミカライズを中心としたロマンスファンタジー、恋愛作品などを取り揃えた女性向けコミックレーベル

ビアンコ **Bianco**
コミックス

2023年創刊

K-BLを中心に国内外の人気のBLを取り揃えた女性向けコミックレーベル

作品制作体制の強化

- 作品制作体制及び作品営業体制を強化し、多角的な取り組みで出版事業の成長と拡大を促進



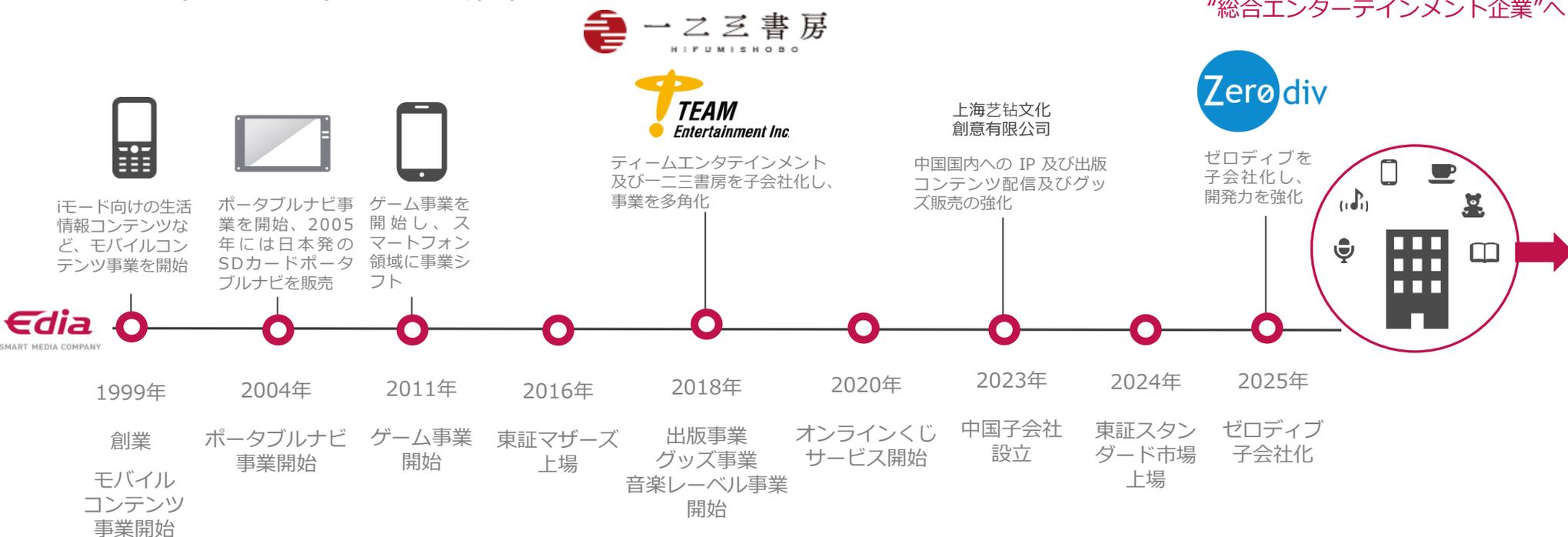
会社概要

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 2024年10月 東証スタンダード市場へ市場変更
事業内容	IP事業 出版事業
グループ会社	株式会社ティームエンタテインメント（グッズ事業・音楽レーベル事業） 株式会社一三書房（出版事業） 株式会社ゼロディブ（コンシューマーゲームソフトウェアの開発） 上海艺钻文化创意有限公司（海外IP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
- 2023年 中国子会社 上海芝罘文化創意有限公司 設立
- 2025年 ゼロディブを子会社化

“総合エンターテインメント企業”へ



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。