



2027年2月期 第1四半期

決算説明資料

2026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	単位：百万円	2026年2月期 第1四半期	2027年2月期 第1四半期	対前年同期比 増減率
	連結売上高	1,201	1,118	△82 △6.9%
	連結営業損益	168	87	△80 △48.0%

前1Qにおけるオンラインくじのヒットタイトルの反動減により、前年同期比では減益となるものの、オンラインくじや電子書籍は引き続き堅調に推移。
今期は下期偏重の計画となり、当1Qの業績は通期計画に対して順調に進捗。

IP事業 KPI	・ゲームタイトル数 ：【1Q】 2 / 【年間目標】 11 (18%) ・オンラインくじタイトル数：【1Q】 30 / 【年間目標】 211 (14%)
出版事業 KPI	・ライトノベル作品数：【1Q】 23 / 【年間目標】 112 (20%) ・コミック作品数 ：【1Q】 47 / 【年間目標】 140 (33%)
その他 株主還元	・2億円の自己株式取得を決定 (取得期間：2026年5月～2027年 5 月)

 2027年2月期 第1四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第1四半期 各事業の概要	P10
2027年2月期 第2四半期以降の取り組み ...	P18
2027年2月期 成長戦略	P21
参考資料	P34

2027年2月期 第1四半期 連結業績ハイライト

- 前1Qにおけるオンラインくじのヒットタイトルの反動減により、前年同期比では減益となるものの、オンラインくじや電子書籍は引き続き堅調に推移。
- 今期は下期偏重の計画となり、当1Qの業績は通期計画に対して順調に進捗。

損益区分 単位：百万円	2026年2月期 第1四半期	2027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	1,201	1,118	△82	△6.9%
売上原価	470	457	△13	△2.8%
売上総利益	731	661	△69	△9.5%
販売費及び 一般管理費	563	574	+11	+2.0%
営業損益	168	87	△80	△48.0%
経常損益	147	85	△62	△42.1%
親会社に帰属する 当期純利益	128	77	△51	△40.0%

2027年2月期 第1四半期 連結業績ハイライト（1Qまでの進捗）

- 上期計画に対して売上高進捗 49%、営業利益進捗57%と計画通りの進捗
- ゲーム、オンラインくじ、出版において、下期に向け発売数が増加する計画となり、下期偏重の業績予想

損益区分等 単位：百万円	通期業績予想(2027年2月期)			第1四半期実績 (2027年2月期)	進捗率		
	通期	上期	下期		対通期	対上期	対下期
売上高	5,300	2,277	3,022	1,118	21%	49%	—
営業損益	550	152	397	87	15%	57%	—
経常損益	540	147	392	85	15%	57%	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	500	118	382	77	15%	65%	—

2027年2月期 第1四半期 連結財政状態ハイライト

- 強固な財務基盤を背景に、増配（17円予定）および2億円の自己株取得など、機動的な株主還元を推進
- 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	2026年2月期 期末	2027年2月期 第1四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,335	1,244	△91	
流動資産	2,397	2,385	△11	
固定資産	389	389	+0	
流動負債	774	788	+13	
固定負債	395	370	△25	
純資産	1,615	1,615	+0	配当金の支払いも、利益計上により微増
総資産/ 負債純資産	2,786	2,774	△11	
流動比率	309%	302%	△7%	
自己資本比率	58%	58%	+0%	

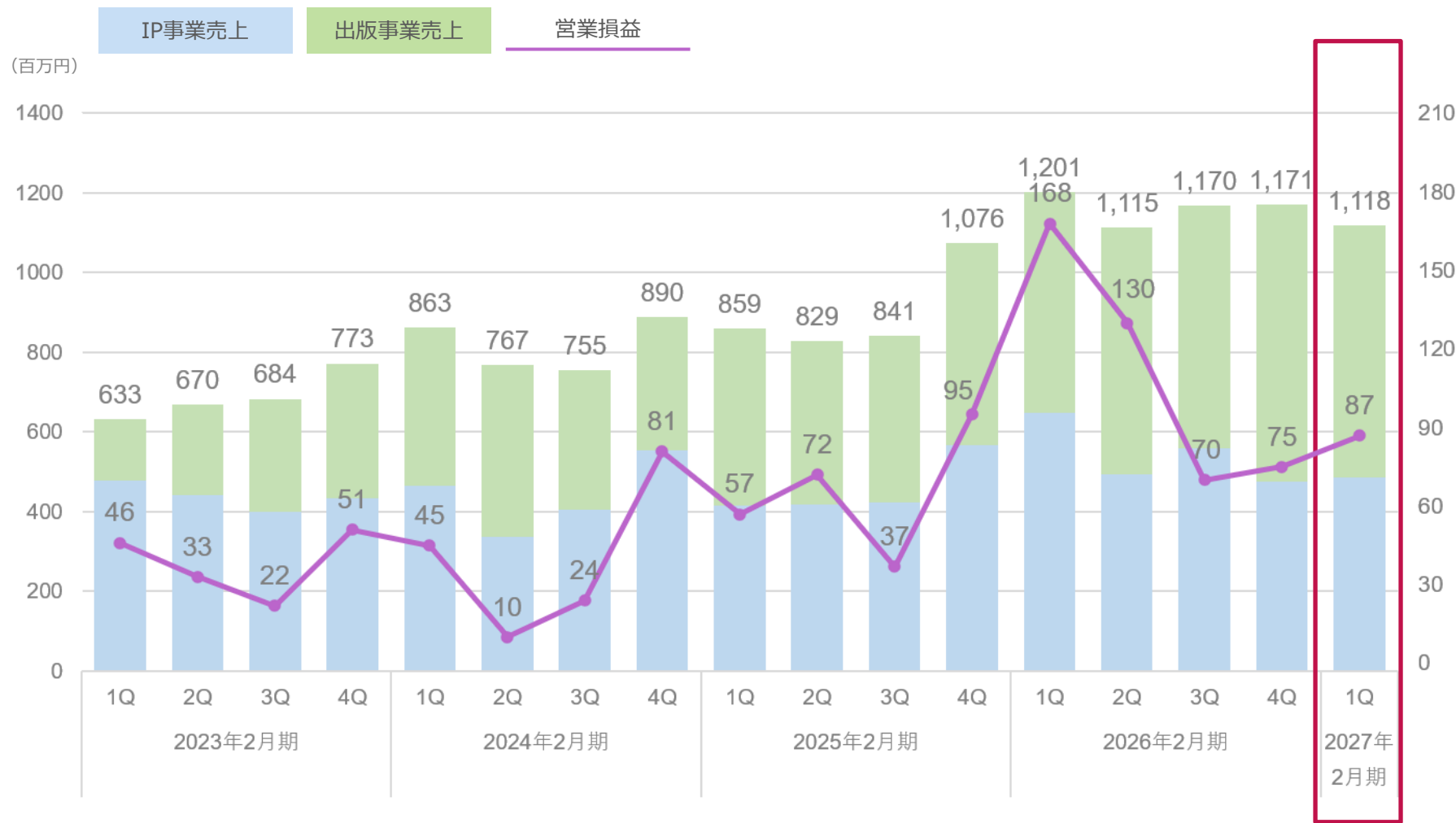
事業別ハイライト

■ 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	2027年2月期 第1四半期の実績	2027年2月期 第2四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	■ Nintendo Switch用ソフト『ハンサムロンダリング -the mystic lover-』『斬コレクション』発売	■ Nintendo Switch用ソフト『Blackish House ←sideZ -Retour-』6月発売、『あやかしごはん～おかわりっ！～ for S』8月発売予定 ■ Nintendo Switch、PlayStation用ソフト『アレサCOLLECTION 1993-1995』7月発売予定 ■ レトロゲームタイトル復刻PJ進行中 ■ 新作オリジナルゲームタイトル制作中
	グッズサービス	■ 『くじコレ・まるくじ』にて『呪術廻戦』や『プリティーリズム・レインボーライブ』他オリジナルグッズが当たるくじを販売	■ 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	■ 自社IPを国内外へライセンスアウト	■ 国内外へのライセンスアウト案件継続中
	その他		■ 当社女性向けIP『ハンサムロンダリング』ファンミーティングイベントを6月に開催 ■ 『東京ゲームショウ2026』にてブース出展予定
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	■ 【シリーズ累計100万部突破】“戦記ロマンの新境地”として話題の『オルクセン王国史』コミック最新6巻が発売	■ ライトノベルレーベルとして新たに女性向けレーベル『メルティアブックス』を2026年6月より創刊

連結売上高及び連結営業損益の推移

- IP事業は前1Qにおけるオンラインくじのヒットタイトルの反動減により、前年同期比では減益も、オンラインくじサービスは引き続き堅調に推移
- 出版事業は前4Qに続き、第1巻の積極投入によるコスト先行も、下期の人気作発売に向けて収益基盤を拡大



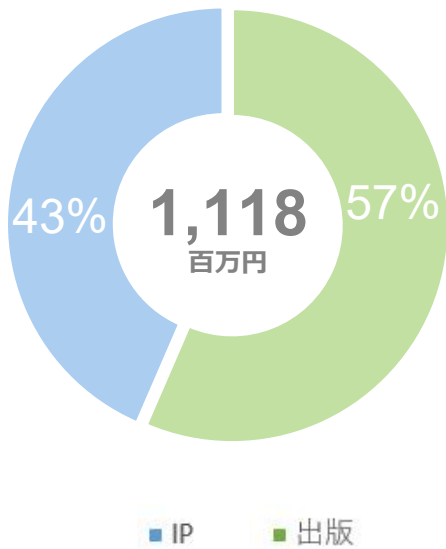
2027年2月期 第1四半期 決算概要		P 4
 2027年2月期 第1四半期 各事業の概要		P10
2027年2月期 第2四半期以降の取り組み		P18
2027年2月期 成長戦略		P21
参考資料		P34

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

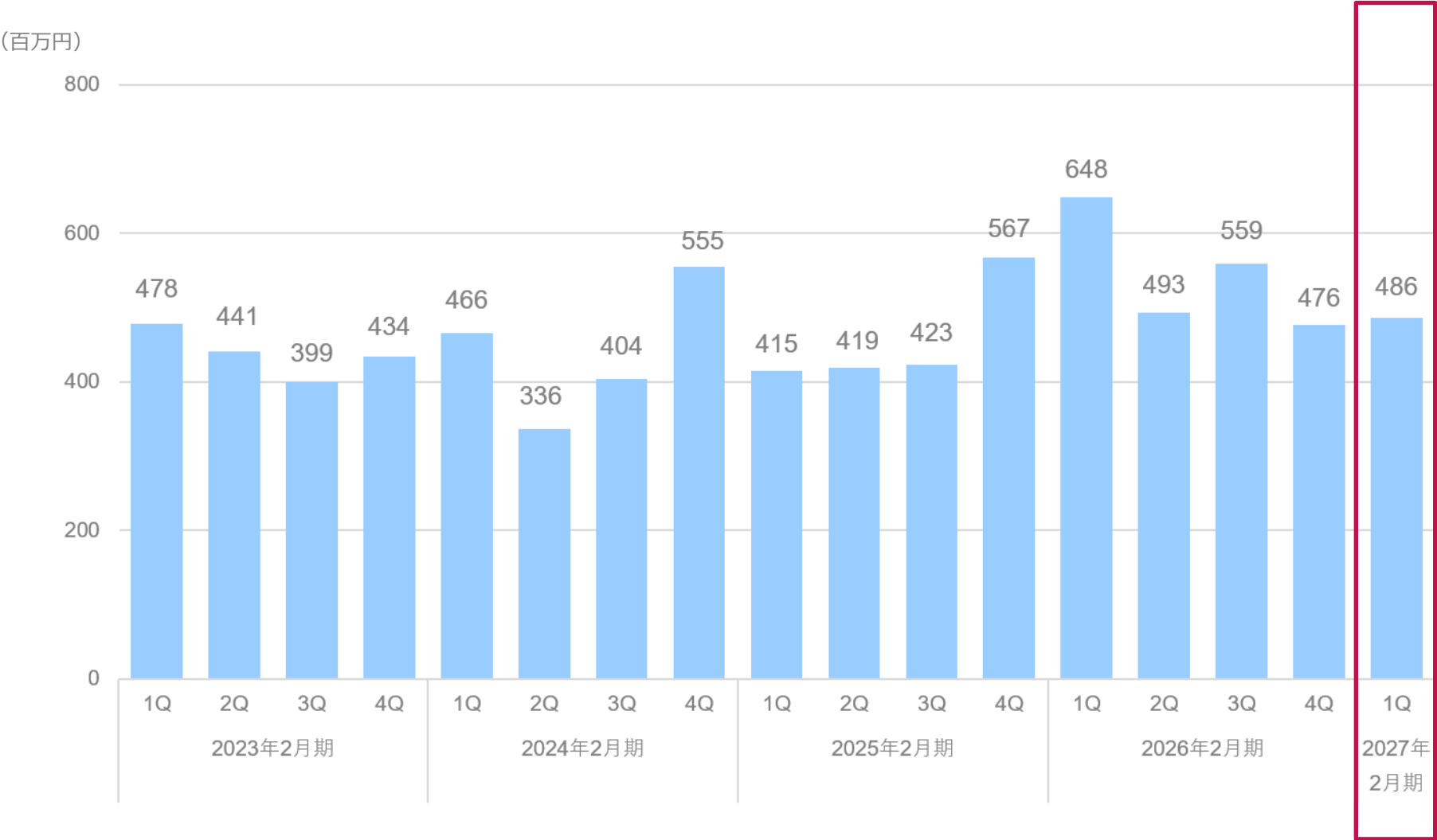
IP事業	■ ゲームサービス運営 ■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売 ■ 自社IPの国内外向けライセンスアウト・アニメ化 ■ ライフエンターテインメントサービス運営 ■ アプリ・ゲーム・システム開発受託 ■ イベント・音楽制作受託等
出版事業	■ ライトノベル・コミックの企画、編集、出版 ■ 電子書籍・電子コミックの販売

2027年2月期 第1四半期
事業別売上高構成比



IP事業 売上高四半期推移

■ 前4Qを底にQonQで売上回復、オンラインくじ・新作ゲームが売上を底上げ



IP事業 ゲームサービス

- Nintendo Switch、PlayStation、Steamに向けたゲームを販売
- 1 Qは2 タイトルを発売



新作乙女ゲーム『ハンサムロンダリング -the mystic lover-』 Nintendo Switch版：2026年3月発売

『ハンサムロンダリング』は2023年にティームエンタテインメントより発売された、8人のワケアリ男子達と多彩なゲストキャラクターとの群像劇を描いたボイスドラマ作品。
ゲーム版ではボイスドラマを前日譚（エピソード0）とし、ミステリー×恋愛をテーマに新たな物語が展開！没入感の高いノベルアドベンチャー形式でお届けします。

発売を記念したリアルイベント『ハンサムロンダリング ファンミーティング -Cycle-』2026年6月7日開催



レトロゲーム移植『斬コレクション』 Nintendo Switch版：2026年3月発売

ウルフチームが贈る珠玉の歴史シミュレーションゲーム3作品をNintendo Switchに完全移植！
きら星のごとく魅力ある武将たちが集う戦国時代の日本を舞台にした「斬IIスピリッツ」、バージョンアップした「斬IIIスピリッツ」。そして中国全土を統一すべく有名な三国志を舞台にした「天舞スピリッツ」の3タイトルを収録！
部隊の配置、戦略、行動、内政と知力が試される武将となり統一を目指してください！

～収録タイトル紹介～

『斬IIスピリッツ』（1992年5月29日・スーパーファミコン）

『斬IIIスピリッツ』（1994年3月11日・スーパーファミコン）

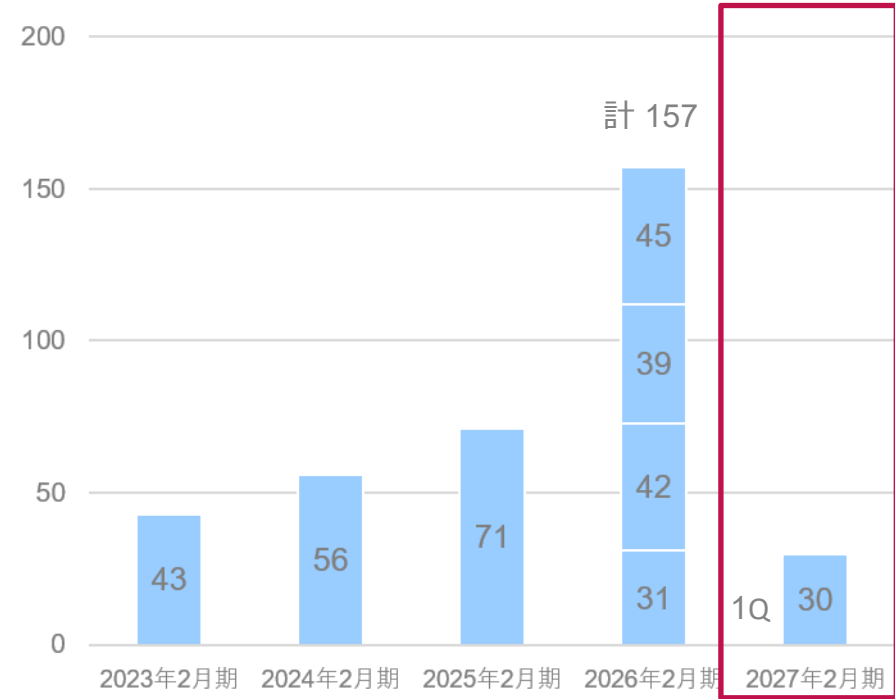
『三国志正史 天舞スピリッツ』（1993年6月25日・スーパーファミコン）

IP事業 オンラインくじサービス、グッズ

- 『くじコレ』『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
- キャラクターグッズに特化したプラットフォームとして高い実績を誇り、IPを活かした商品開発力が強み
- 受注生産方式のため、販売機会損失や余剰在庫リスクなし



『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の許諾も増加し、収益性の高いタイトルを継続的に投入できる体制に
※売上計上は販売期間終了後、商品出荷タイミング(発売後約3.5ヶ月後)となります



IP事業 グローバル展開

■ 当社グループの作品をライセンスアウト、海外販路の拡大



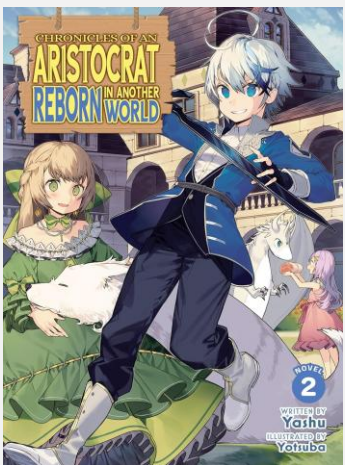
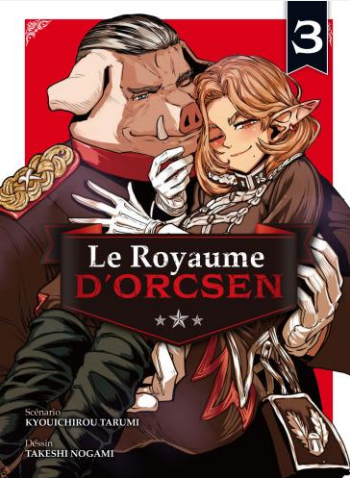
『あやしごはん ～おもりっ！～ for S』 繁体字版リリース

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



韓国にてオンラインくじを販売

海外パートナー企業より、韓国内向けに当社企画のオンラインくじを販売

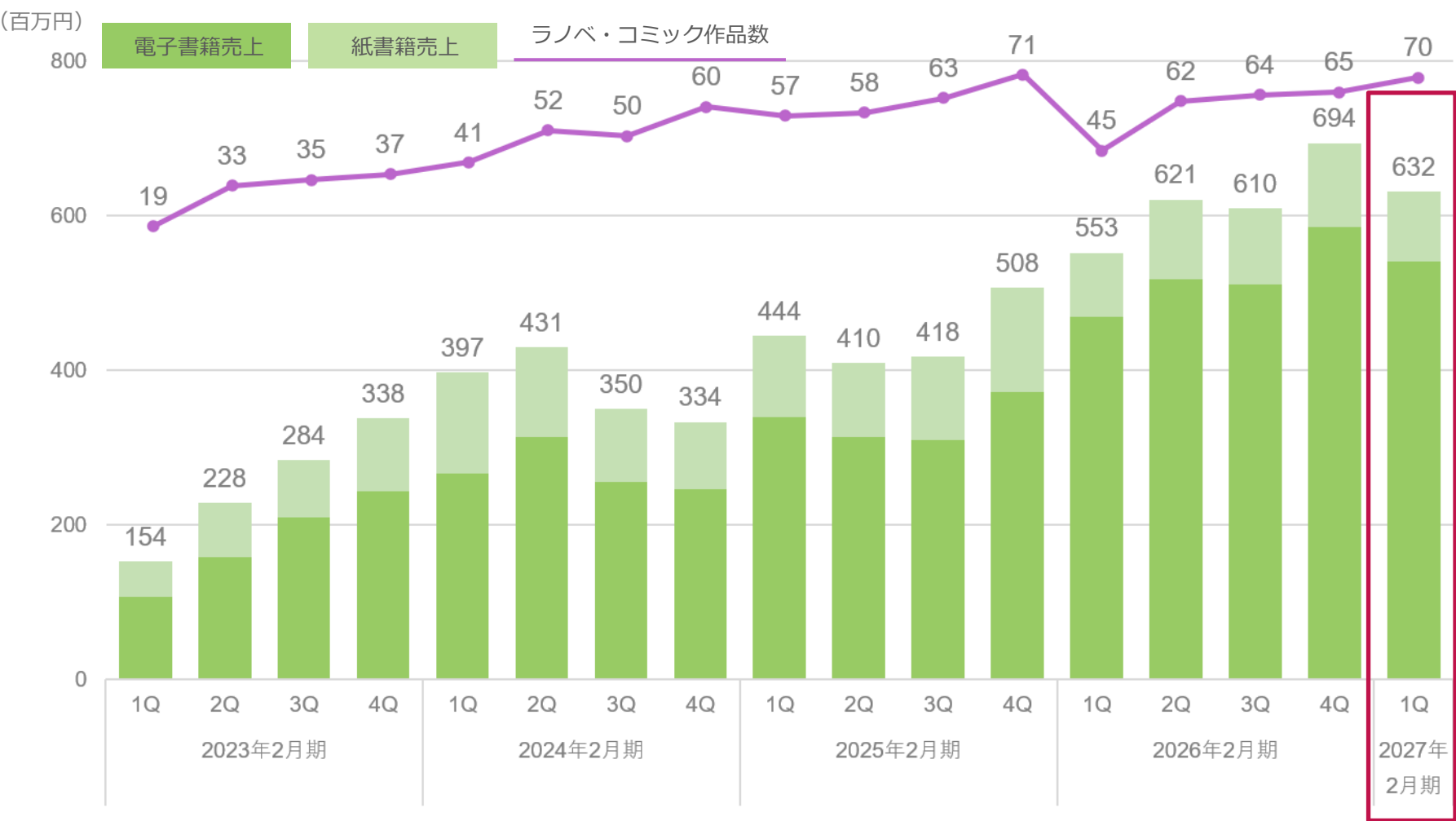


ライトノベル・コミック作品をライセンスアウト、海外版を発売

自社IPのアニメ化にあたって、海外での評価も重要となります。翻訳版を展開することで、グローバル評価を獲得し、アニメ化の成功に繋がります。

出版事業 売上高・作品数四半期推移

■ 電子書籍の堅調な拡大により前年同期比14.2%の大幅増収、ラノベ・コミックともに順調に作品数積み上げ



ライトノベル・コミック

- ライトノベルは3月～5月で23作品を刊行、コミックは3月～5月で47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



悪役令嬢に転生したはずが、主人公よりも溺愛されてるみたいです 4
(ライトノベル)

恋人と迎える秘密の夜。流れ星に託した思いとは？



星と魔法の交易路 1
(ライトノベル)

異世界に持ち込まれたのは知恵と商魂
星を渡る交易が、世界を変える！



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～ 6
(コミック)

緻密な戦略と複雑な絆が交錯する、話題の異世界戦記——待望のコミカライズ第6巻、ついに登場！



おでん屋春子婆さんの偏屈異世界珍道中 1
(コミック)

偏屈婆さんが行く、ほかほかおでん群像劇、待望のコミカライズ！

2027年2月期 第1四半期 決算概要		P 4
2027年2月期 第1四半期 各事業の概要		P10
 2027年2月期 第2四半期以降の取り組み		P18
2027年2月期 成長戦略		P21
参考資料		P34

IP事業 2027年2月期の取組み

- ゲームサービス：2 Qは3 タイトルの発売を予定
- オンラインくじサービス・グッズ：2 Qは50タイトルの発売を予定

ゲームサービス

2Q 3タイトル発売予定

6月発売



7月発売



8月発売



12月発売



オンラインくじサービス・グッズ

2Q 50タイトル発売予定

6月発売



7月発売



出版事業 2027年2月期の取組み

- 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35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 35タイトル発売予定

6月発売



7月発売



2027年2月期 第1四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第1四半期 各事業の概要	P10
2027年2月期 第2四半期以降の取り組み ...	P18
 2027年2月期 成長戦略	P21
参考資料	P34

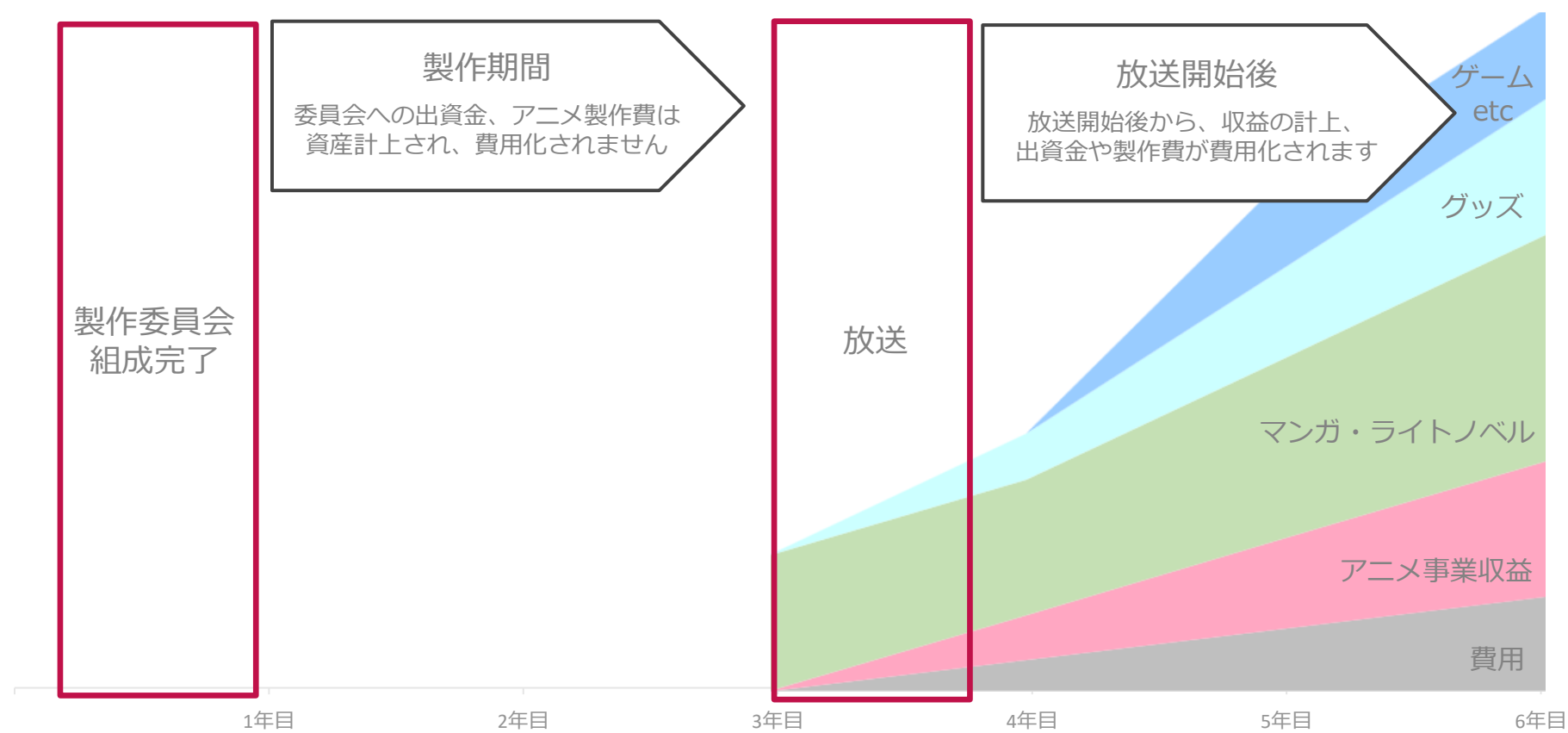
アニメ事業の開始に関して（パイプライン）

- 当社グループが保有するIP について、アニメ製作委員会への出資を通じてアニメ化を積極的に推進します
- IPの価値を最大化し、クロスメディア展開の成功に繋がります

IP	ステータス	2026年2月期	2027年2月期 (進行期)	2028年2月期	2029年2月期	2030年2月期	2031年2月期
チート薬師の スローライフ	TV放送終了 配信継続	国内・海外 配信中					
転生貴族の異 世界冒険録	TV放送終了 配信継続	国内・海外 配信中					
自社IP_A	製作委員会 組成完了	製作委員会 組成	製作予定		放送予定		
自社IP_B	製作委員会 組成準備中	製作委員会 組成準備中	製作予定		放送 予定		
自社IP_C	製作委員会 組成準備中	製作委員会 組成準備中	製作予定		放送 予定		
自社IP_D	製作委員会 組成準備中	製作委員会 組成準備中	製作予定		放送予定		
自社IP_E	製作委員会 組成検討中	製作委員会 組成検討中					

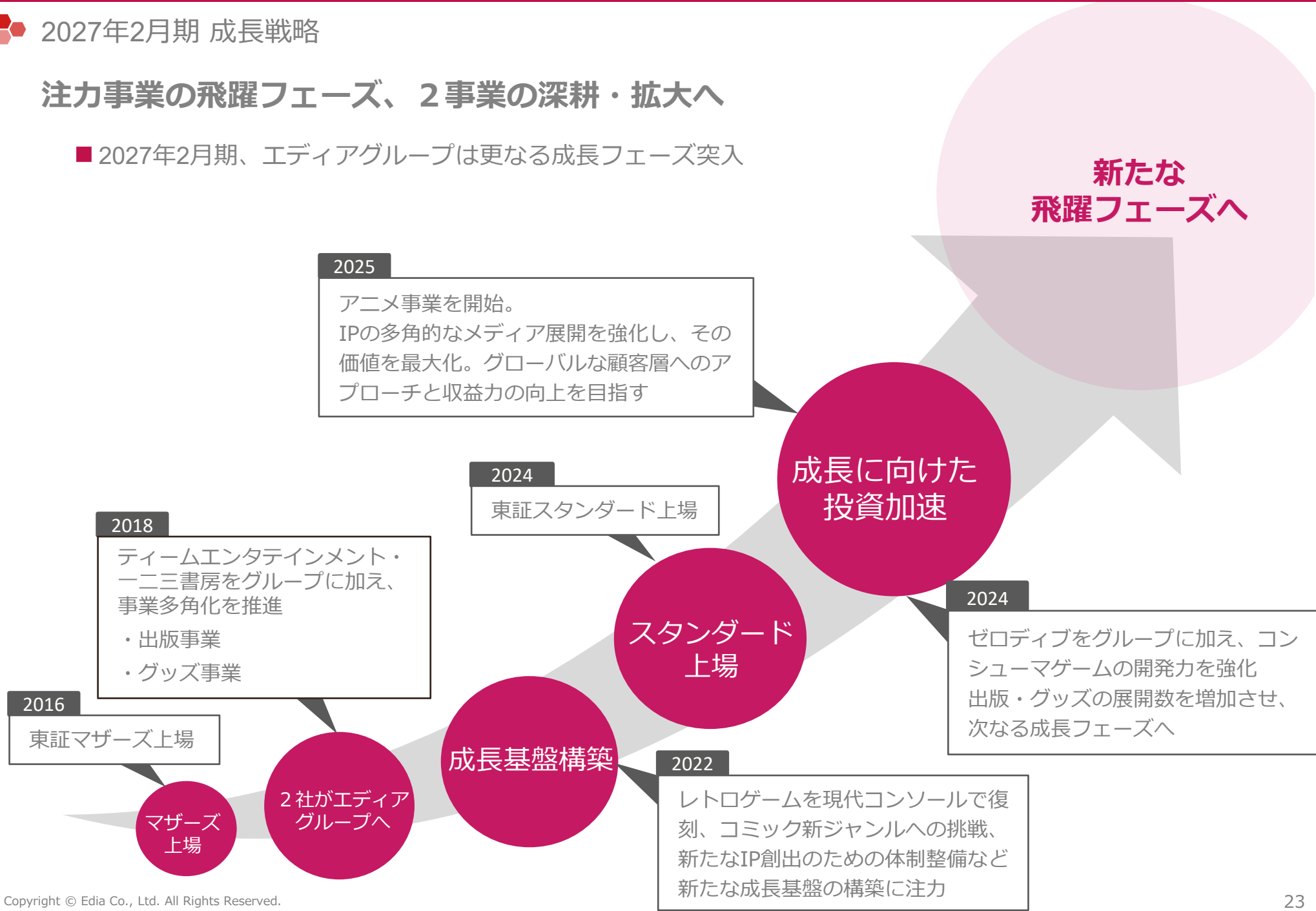
アニメ事業の開始に関して（収益貢献のイメージ）

- プロジェクトは6年程度と長期的スパン。製作期間中は支出のみ先行するが、会計上の費用は発生なし
- 3年後の放送開始以降、収益の計上と、出資金等が費用化。グッズ販売、海外配信等で収益最大化を狙う



注力事業の飛躍フェーズ、2事業の深耕・拡大へ

■ 2027年2月期、エディアグループは更なる成長フェーズ突入



エディアグループ^o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、アニメ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

2027年2月期 成長戦略基本方針

アニメ事業本格化	ゲームタイトルの 制作強化・開発強化
出版、グッズの展開数増加と タイトルあたり売上の拡大	事業環境変化に応じた 弾力的グループ運営

エディアグループ 通期目標KPI

- IP事業KPI目標は、ゲーム11タイトル、オンラインくじ211タイトル
- 出版事業KPI目標は、ライトノベル112作品、コミック140作品

項目	IP事業 ゲーム タイトル数	IP事業 オンラインくじ タイトル数	出版事業 ライトノベル 作品数	出版事業 コミック作品数
2023年2月期 実績	2タイトル	43タイトル	57作品	67作品
2024年2月期 実績	3タイトル	56タイトル	84作品	119作品
2025年2月期 実績	3タイトル	71タイトル	102作品	147作品
2026年2月期 実績	9タイトル	157タイトル	103作品	133作品
2027年2月期 目標	11タイトル	211タイトル	112作品	140作品

2027年2月期 通期業績予想

- 電子コミック事業、オンラインくじサービス事業の継続的な事業拡大
- ゲーム、オンラインくじ、出版において、下期に向け発売数が増加する計画となり、下期偏重の業績予想

損益区分等 単位：百万円	通期業績(2026年2月期)			通期業績予想(2027年2月期)			増減		
		上期	下期		上期	下期		上期	下期
売上高	4,659	2,317	2,342	5,300	2,277	3,022	+ 641	△39	+680
営業損益	444	298	145	550	152	397	+ 105	△146	+251
経常損益	416	287	128	540	147	392	+ 123	△140	+ 263
親会社株主に帰属する 当期純利益	476	253	222	500	118	382	+24	△135	+159
1株当たり 当期純利益	79.61円	41.89円	37.72円	84.44円	19.94円	64.50円	+ 4.83円	△21.95円	+ 26.78円
配当予想	13円	-	-	17円	-	-	+4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。

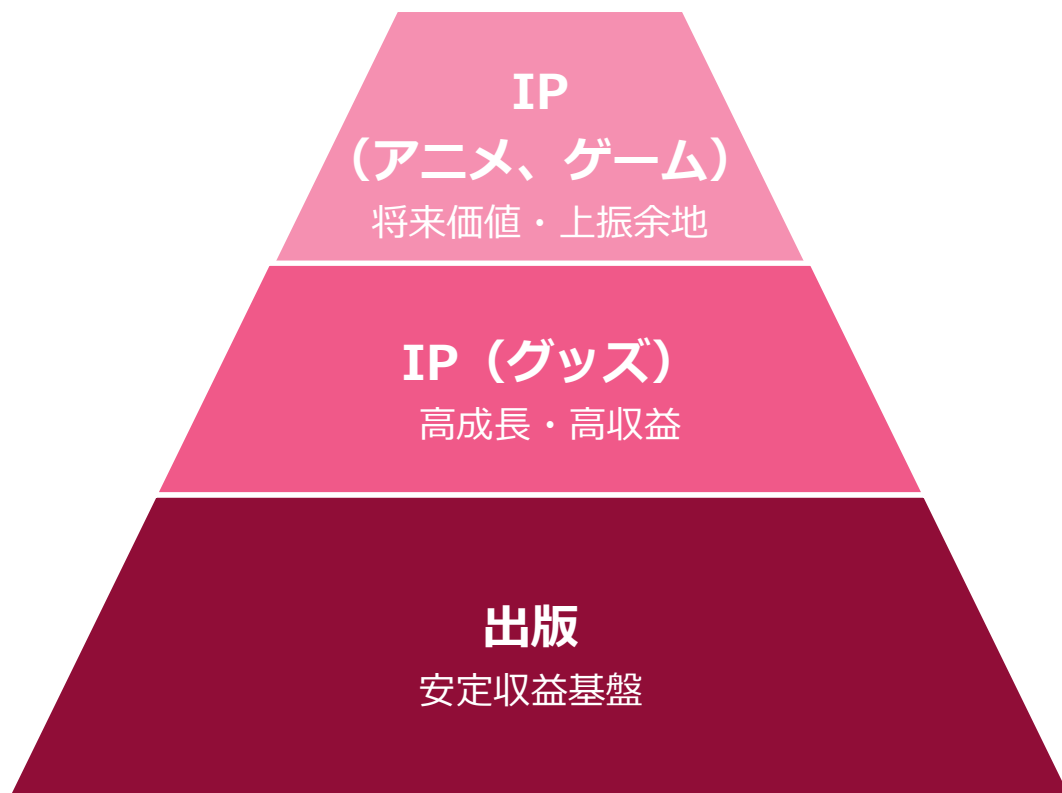
事業マトリクス

- 出版で土台を作り、IP（グッズ）で伸ばし、IP（アニメ・ゲーム）で将来価値を高める
- 相互シナジーを高め、収益構造を強化

事業	成長性	収益性	現在の役割	今後の方針	取り組み
IP（アニメ）	高	先行投資	将来価値	育成強化	各事業で創出されたIPのアニメ化で将来価値の最大化を目指す
IP（ゲーム）	中	中	収益機会	選択集中	音楽CD事業で培ったノウハウを活かし、女性向けの新作ゲームを開発 レトロゲームの復刻で安定した収益を確保
IP（グッズ）	高	高	成長牽引	拡大加速	オンラインくじは受注生産モデルのため、在庫リスクが無く、顧客へ直接販売するため、高い利益率を実現
出版	中	中	安定基盤	継続強化	安定収益の土台 続巻の刊行により、既刊本の需要が生まれ、収益基盤を拡大

成長戦略

- 安定収益と成長領域の両輪で事業拡大
- 単発ヒット依存ではなく、安定した成長構造を構築
- 持続的な成長と企業価値拡大を実現



IP (アニメ、ゲーム)

IPの価値を最大化し、将来の成長を狙う

IP (グッズ)

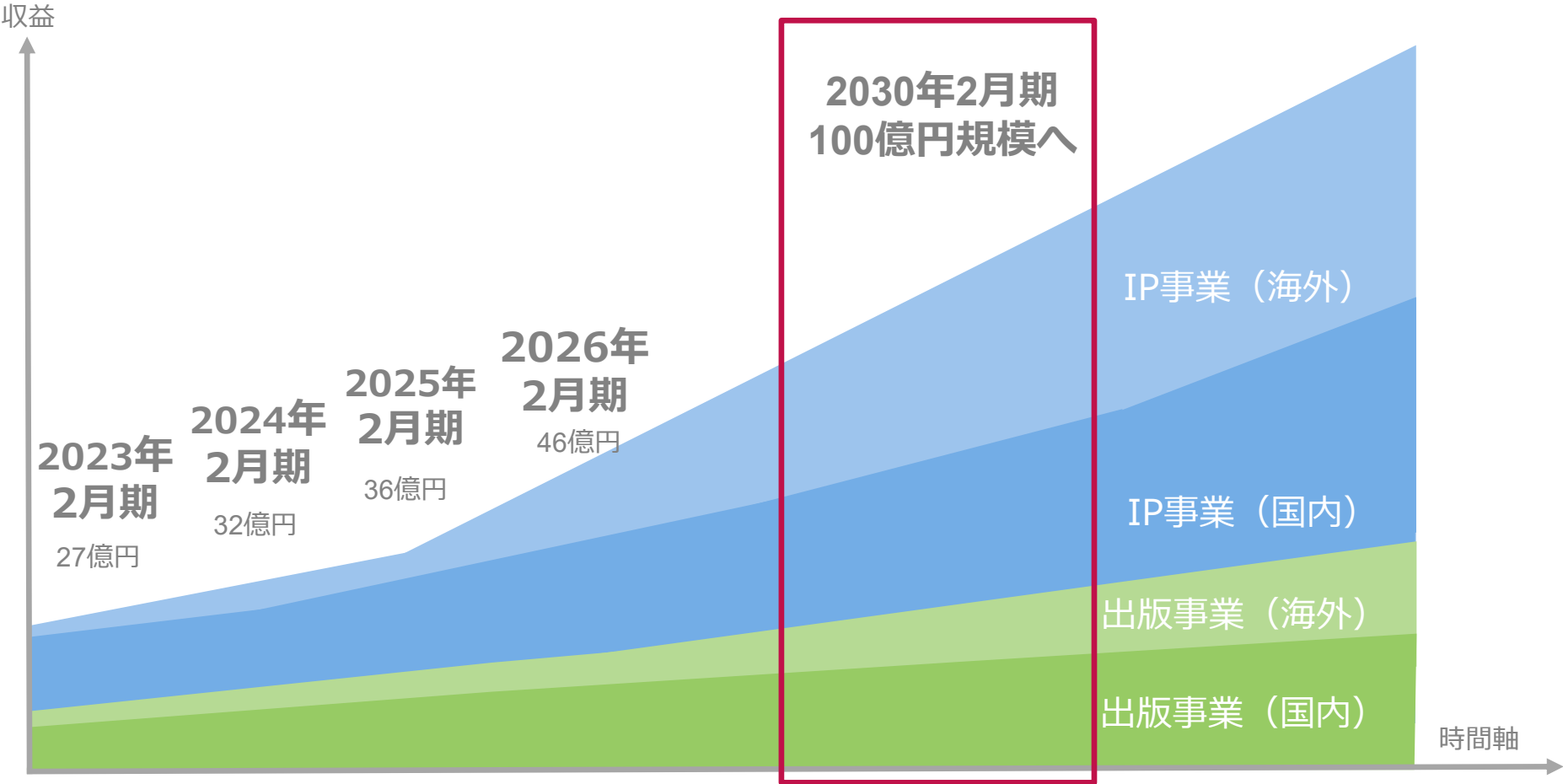
オンラインくじ市場のシェア拡大により成長を牽引
高成長・高収益の第2の基盤

出版事業

盤石なストック収益を維持し、安定成長を継続する
収益基盤

2事業の成長軸

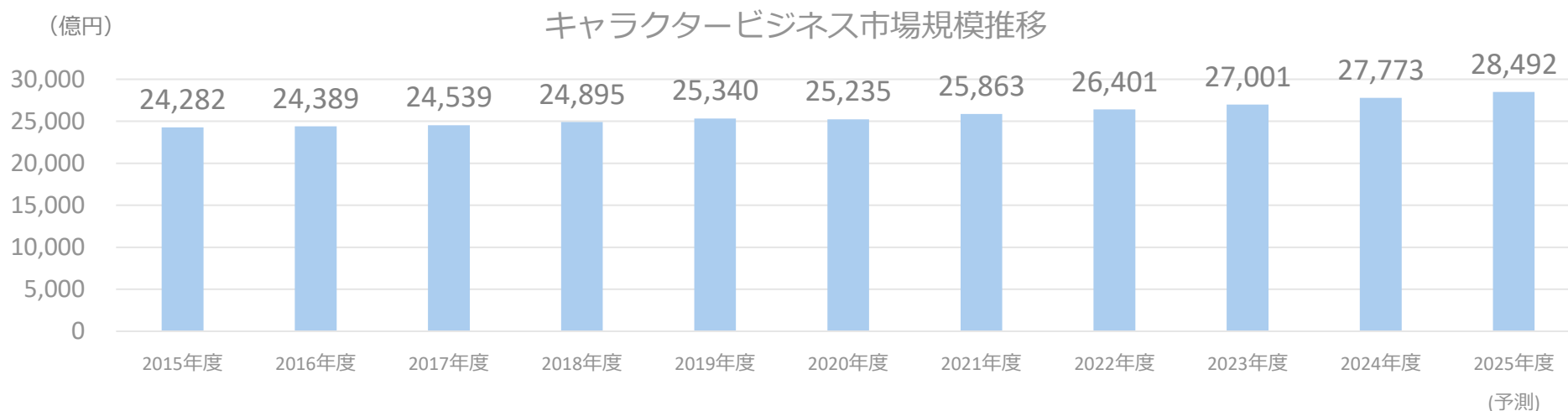
- 出版事業で安定成長確保、IP事業で大きく成長
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施





IP事業 キャラクタービジネス市場について

- キャラクタービジネス市場は、人気IPのアニメ放送による効果が市場をけん引
- 成長を続けるキャラクタービジネス市場において、自社IPを核に多角的な事業展開で成長を目指す



出典：(株)大野経済研究所「キャラクタービジネスに関する調査（2025年）」（2025年7月15日発表）

注1. キャラクタービジネス市場規模は商品化権市場規模と著作権市場規模の合計値

注2. 商品化権とは、商品に付帯してキャラクターを使用する権利であり、小売金額ベースにて算出

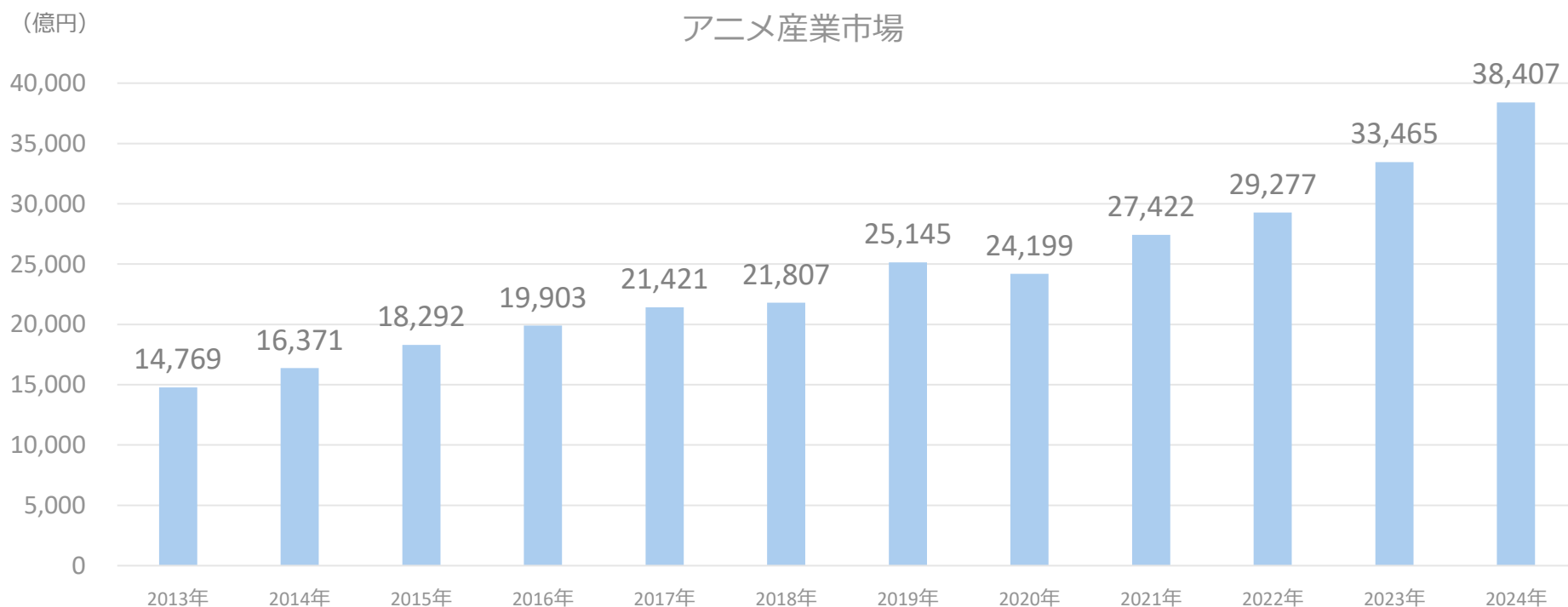
注3. 著作権とは、出版権、広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用権などであり、契約金額ベースにて算出

注4. 2025年度は予測値



IP事業 アニメ産業市場について

- 2024年市場を大きく牽引した原動力は海外市場
- 成長を続けるアニメ産業市場において、自社IPを核に多角的な事業展開で成長を目指す



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2025」
2024年アニメ産業市場（広義のアニメ市場）



出版事業 出版市場について

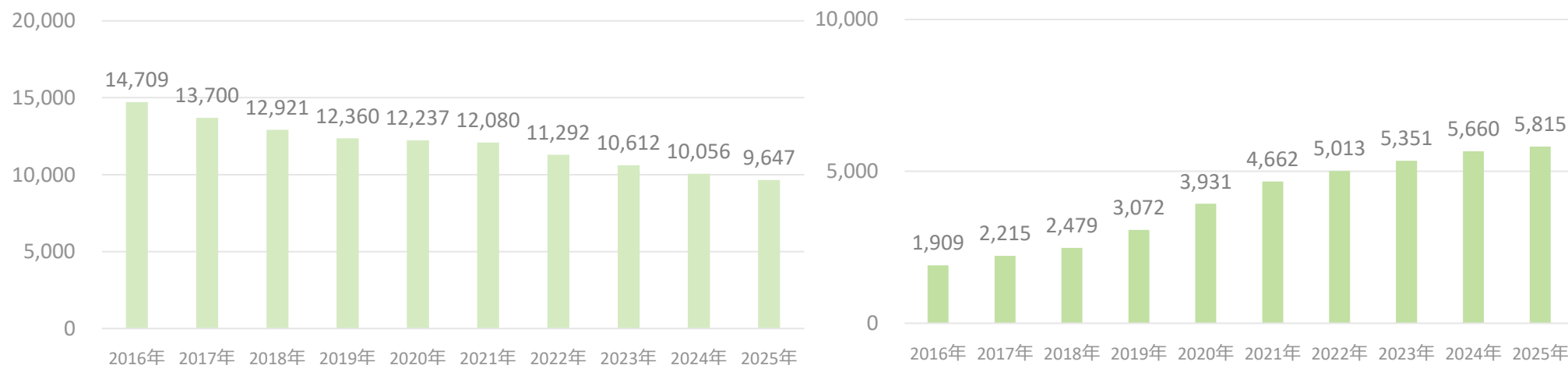
- 出版市場は、紙書籍市場は減少傾向が続いているものの、電子書籍市場は堅調に成長
- ここ数年成長を続けている電子書籍市場に経営資源を集中し、更なる売上拡大へ

出版市場推移

紙市場

電子市場

(単位：億円)



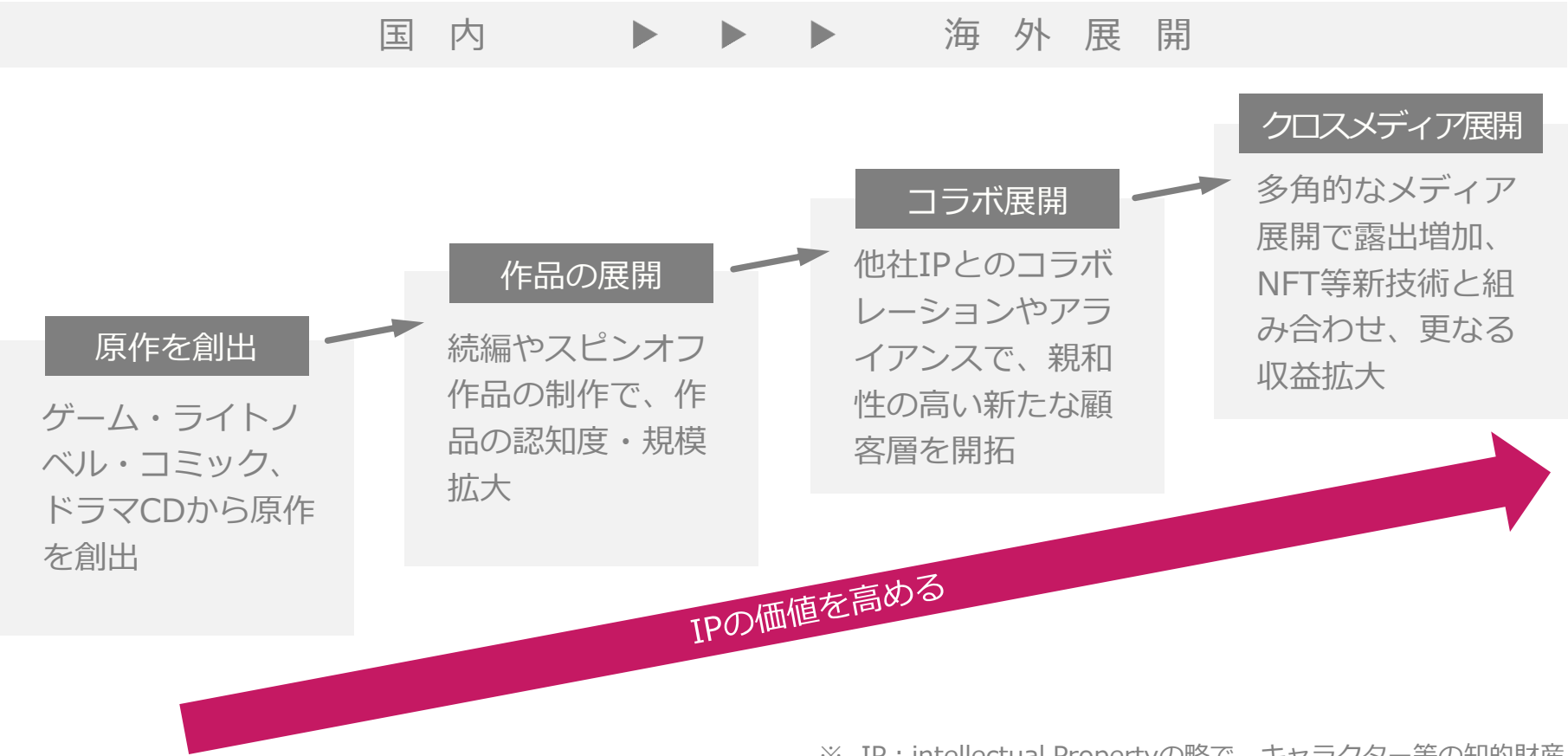
出典：出公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所/HON.jp News

2027年2月期 第1四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第1四半期 各事業の概要	P10
2027年2月期 第2四半期以降の取り組み ...	P18
2027年2月期 成長戦略	P21
 参考資料	P34

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

コンシューマ



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

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



- 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事業 当社の強みと特徴

- バラエティに富んだ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

📖 ライトノベル  ©Kaya ©Kizuka Maya ©Kennoji	📖 コミック  ©AKANE SASAKI ©Yashu/HIFUMISHOBO ©KANNA ©Maya Kizuka ©Senkianten ©soramoti	🎧 ドラマCD・楽曲  DIG+ROCK 3人目の王子様 Loving House
🎮 レトロゲーム 	🎮 女性向けゲーム 	📱 アプリ 

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



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



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したライトノベルレーベル



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



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



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



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



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



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



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



2026 年創刊

異世界恋愛を中心に、甘くそして少し大人なロマンスをお届けする女性向けティーンズラブの小説レーベル

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



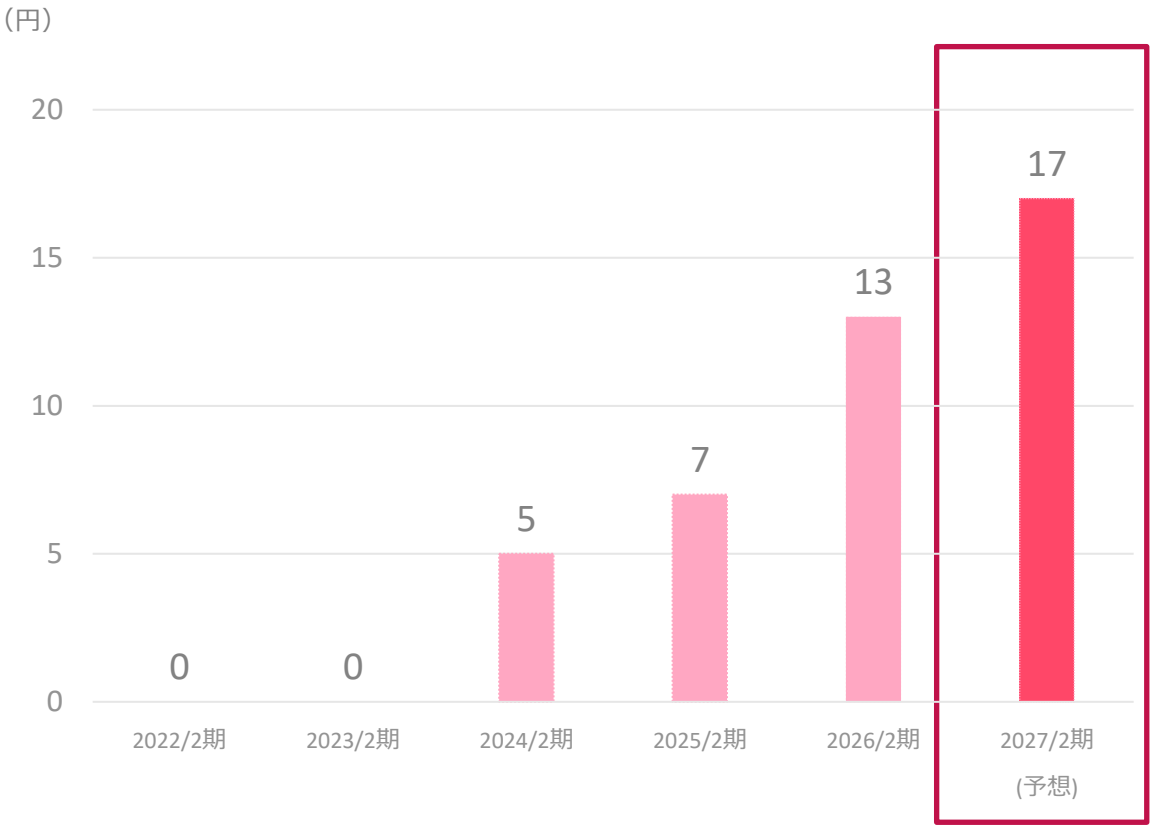
キャッシュアロケーション

■ 創出したキャッシュを、事業拡大に向けた成長投資と株主還元を戦略的に配分

成長投資
企業価値向上に向けて積極的な投資 ■ 収益基盤の強化：電子書籍・オンラインくじの拡大による収益強化 ■ 成長投資：自社IPのメディアミックス（アニメ化等）への配分 ■ 戦略的投資：新規事業やM&A等への投資
株主還元
増配を基本方針として、事業成長の成果を株主価値向上へ繋げる ■ 事業成長に応じた配当政策 ■ 株価水準を踏まえた機動的な自己株取得

配当金の推移

- 当社は、健全な財務体質の維持と、積極的な事業展開に必要な内部留保の充実、各期の経営成績及び財政状態を勘案して、利益配当による株主の皆様に対する利益還元を検討しております。
- 当事業年度の剰余金の配当につきましては、経営成績及び財政状態の推移や今後の計画を十分に勘案した結果、1株につき17円の期末配当を実施することを予定しております。



株主優待制度

(当社オンラインくじサービス『くじコレ・まるくじ』で利用可能なクーポン)

■ 株主の皆様からの日頃のご支援に感謝するとともに、当社株式の投資魅力をより一層高め、より多くの
方々に当社株式を保有していただくこと、及び当社グループのサービスへのご理解を深めていただくこと
を目的に、株主優待制度を実施しております。



保有株式数	進呈内容	
	継続保有期間 1 年未満	継続保有期間 1 年以上
100 株以上 500 株未満	5,000円 (5,000円× 1 枚)	10,000円 (5,000円× 2 枚)
500 株以上	10,000円 (5,000円× 2 枚)	15,000円 (5,000円× 3 枚)

STEP 1

販売中

遊びたいくじを選ぶ
販売中のタイトルの中から
引きたいくじを選びます。

STEP 2

会員登録も
こちらから!

ログイン

ログイン・会員登録
くじを引くには会員登録して
ログインが必要です。

STEP 3

まとめ買いが
お得です!

個数 5個

くじを引く

購入個数を決める
1回のご購入で20個までの
配送手数料は一律です。

STEP 4

Pay CARD

お支払い(ご購入)

正常に決済が完了すると
くじが引けます。

STEP 5

くじを引く

好きなくじを選んで引きます。
当選商品がすぐにわかります。

STEP 6

商品を受け取る

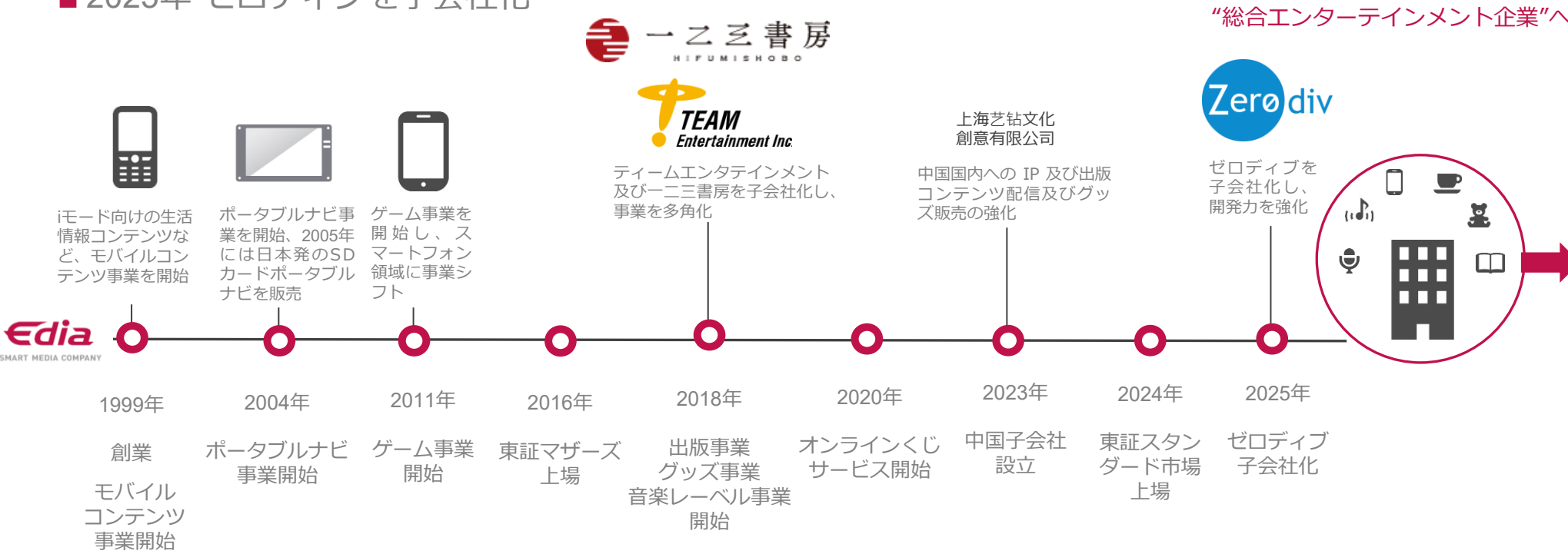
商品の発送はお届け目安を
ご確認ください。

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 2022年4月 2024年10月	東証マザーズ上場（証券コード：3935） 東証グロース市場へ移行 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） 上海芝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、一二三書房が加わりグループ経営へ移行
- 2023年 中国子会社 上海艺钻文化创意有限公司 設立
- 2025年 ゼロディブを子会社化



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。