

株式会社 イード

2025年6月期 第2四半期 決算補足説明資料

iid

2025年2月14日



— イードグループについて

グループ各社で
メディア関連事業
を展開

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%
ECコンサルティングサービス

Round Flat

有限会社ラウンドフラット
出資比率: ネットショップ総研100%
教材提供、EC関連事業

FIT Pacific

FITパシフィック株式会社
出資比率: 100%
自動車業界・IT業界向け商社

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



iid

専門ニュースメディアを中心に展開

Response. RBB TODAY アニメ!アニメ!
ReseMom CinemaCafe.net INSIDE
マネの達人 知りたがり
PETAIP

絵本を通じて
「幸せな時間」を応援する



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

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

メディアから働き方を変革



CREAM
タスクル

SODA

SODA株式会社
出資比率: 35.1%
CMSソフトウェアの提供

Michael

マイケル株式会社
出資比率: 100%
CARTUNEの運営



Link

株式会社リンク
出資比率: 100%
教育関連イベント開催



— 21ジャンル、81のメディアを運営

■ 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

1

不透明な社会経済環境のもと、引き続き独自の成長戦略を強化

- 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」
- ネット広告のみに依存しない収益の多角化「360度ビジネス」
- AIプラットフォーム構築による生産性向上とリソースシフト

2

上期の連結業績は、売上高は過去最高、営業利益も大きく伸長

- 売上高は 3,077百万円で上期として過去最高
- 営業利益は 339百万円、調整後EBITDA※は 420百万円で前年同期比で大きく伸長
- 営業利益率も11.0%に改善

3

事業別では、ネット広告の売上高が大幅に改善

- CP事業セグメントの上期は、売上高、営業利益とも好調で、「ネット広告」の売上高は前年同期比113%と大幅に改善、「データ・コンテンツ提供」の売上高も好調に推移した
- CS事業セグメントは売上高、営業利益とも前年同期を下回った

※ 調整後EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費+株式報酬費用+M&A関連費用

4

安定した財務基盤を踏まえ、株主還元施策を強化

- 前期2024年6月期末は 14円／株 の配当を実施
- 当期2025年6月期末は 16円／株 の配当を実施予想（連結株主資本配当率(DOE)2.0%を目安)

— 01 2025年6月期 上期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

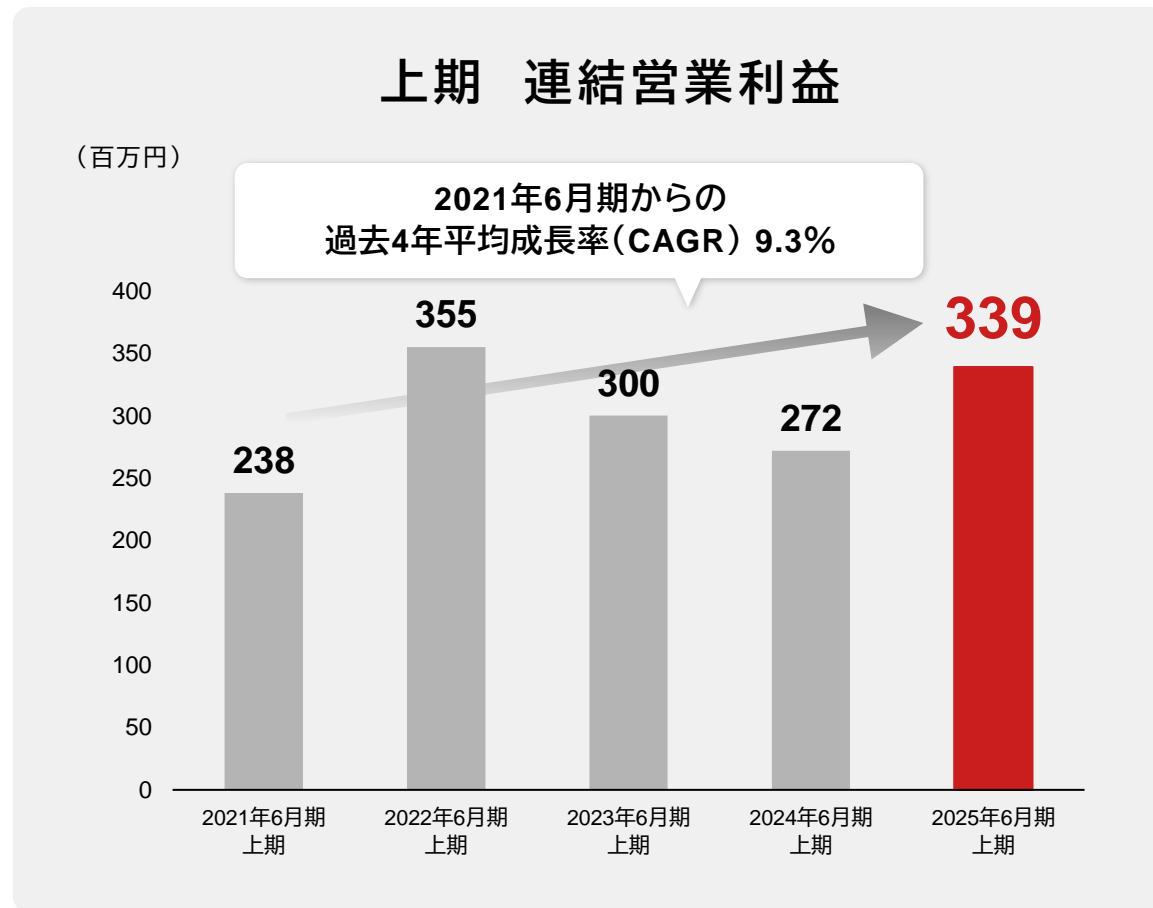
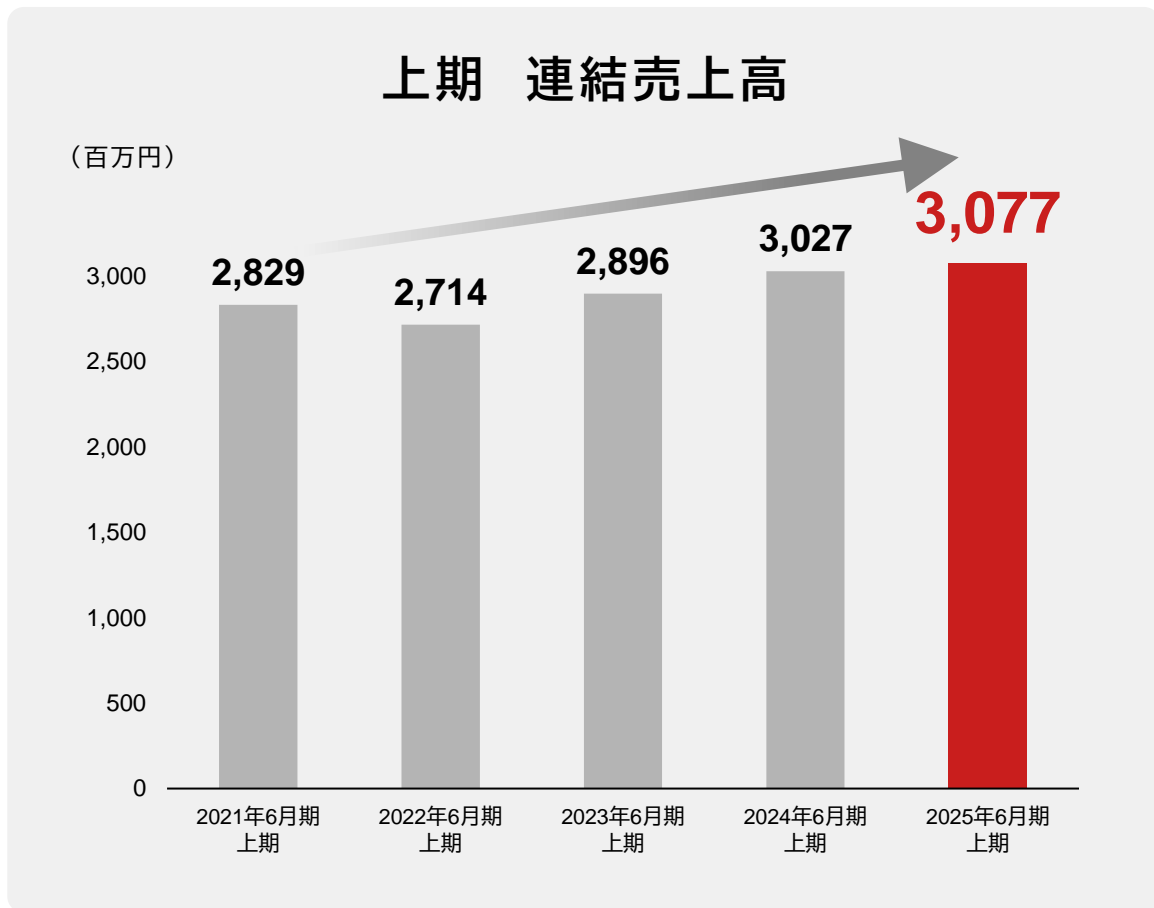
売上高は前年同期比 102%
 営業利益・経常利益・当期純利益・調整後EBITDAは大幅に伸長

(百万円)

	2024年6月期 上期	2025年6月期 上期	前年同期比
売上高	3,027	3,077	102%
売上原価	1,690	1,632	97%
売上総利益	1,337	1,444	108%
販売費及び一般管理費	1,065	1,104	104%
営業利益	272	339	125%
営業利益率	9.0%	11.0%	+2.0pt
経常利益	274	343	125%
当期純利益 ^{※1}	148	203	137%
調整後EBITDA ^{※2}	347	420	121%

※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 調整後EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費+株式報酬費用+M&A関連費用

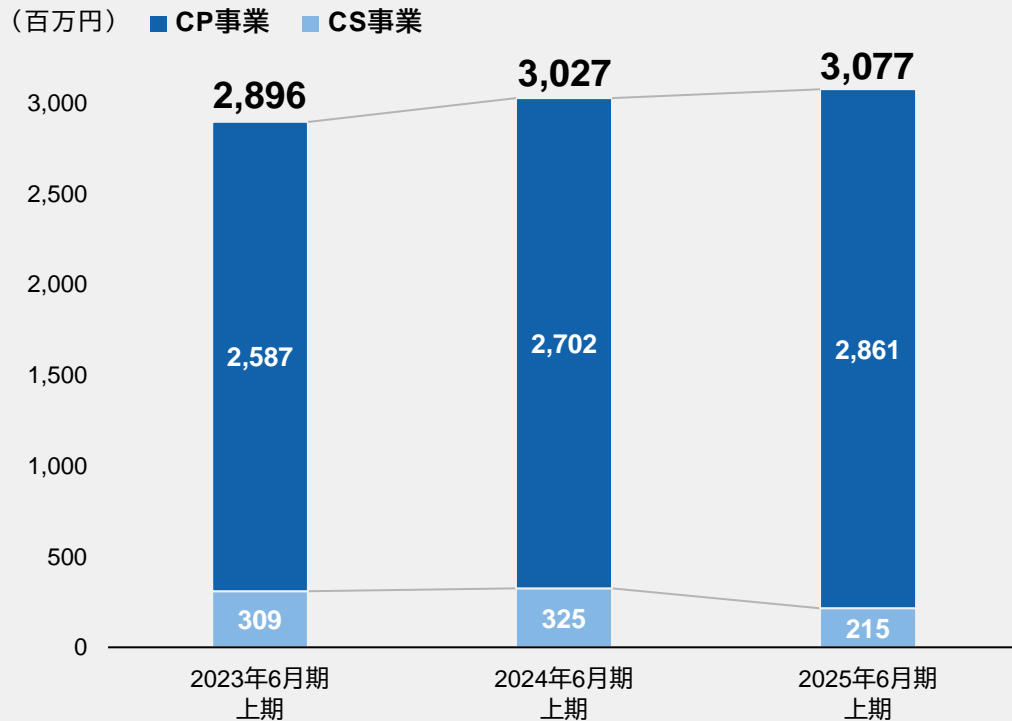
売上高は上期比較で過去最高 営業利益は前年同期比で大きく回復



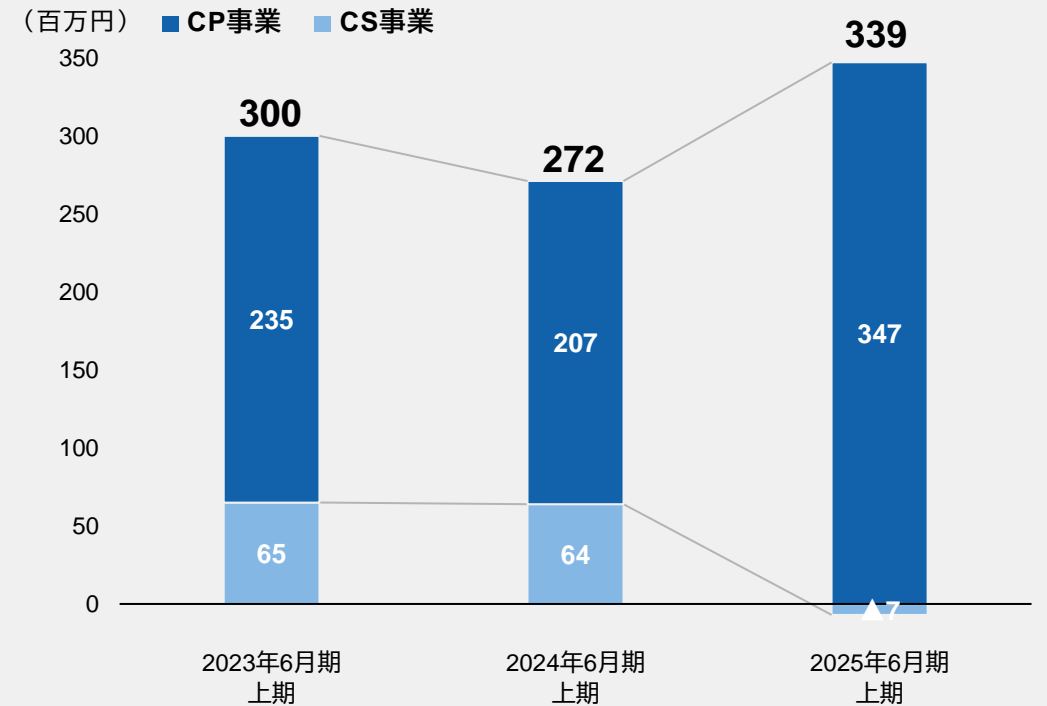
2025年6月期 上期 連結売上高/営業利益の推移<セグメント別構成>

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

上期 連結売上高



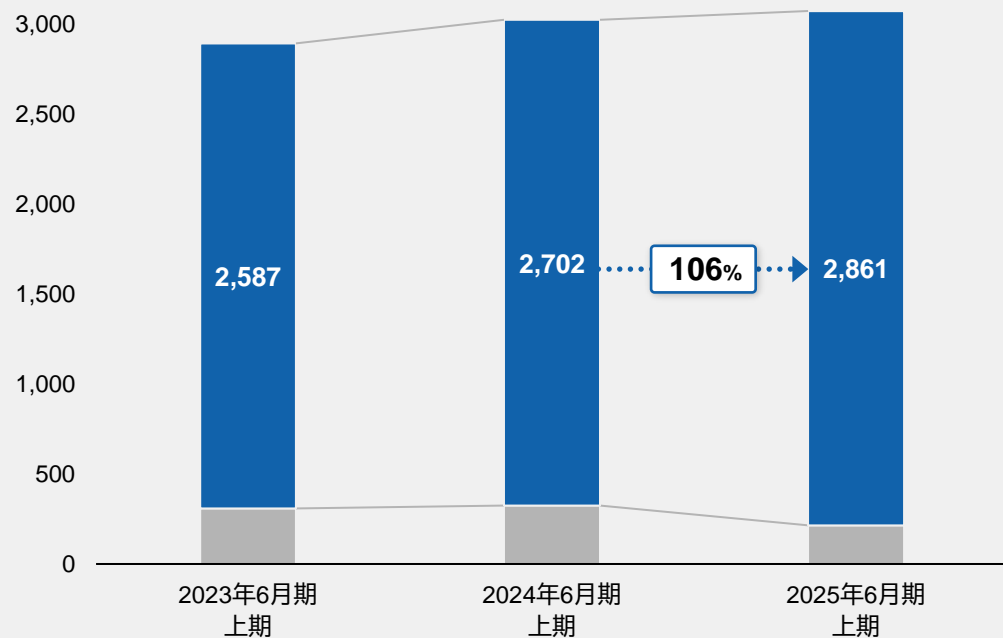
上期 連結営業利益



CP事業は上期好調で、営業利益は前年同期比 167%となった

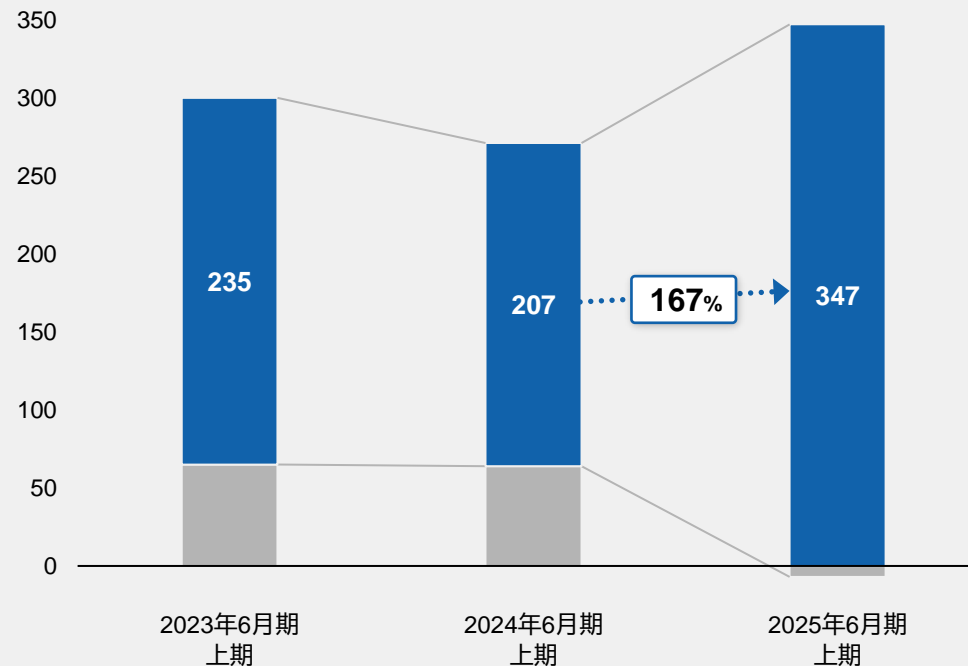
上期 CP事業 売上高

(百万円) ■ CP事業 ■ CS事業



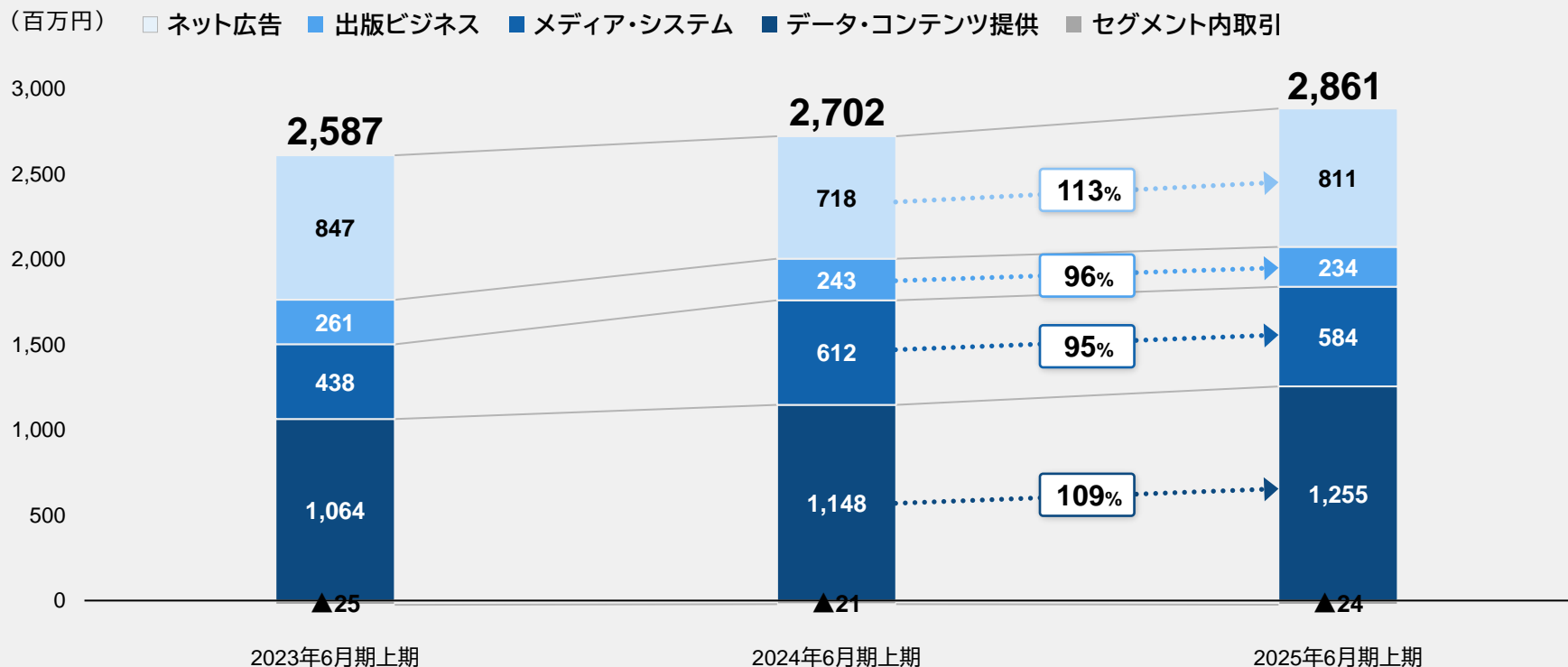
上期 CP事業 営業利益

(百万円) ■ CP事業 ■ CS事業



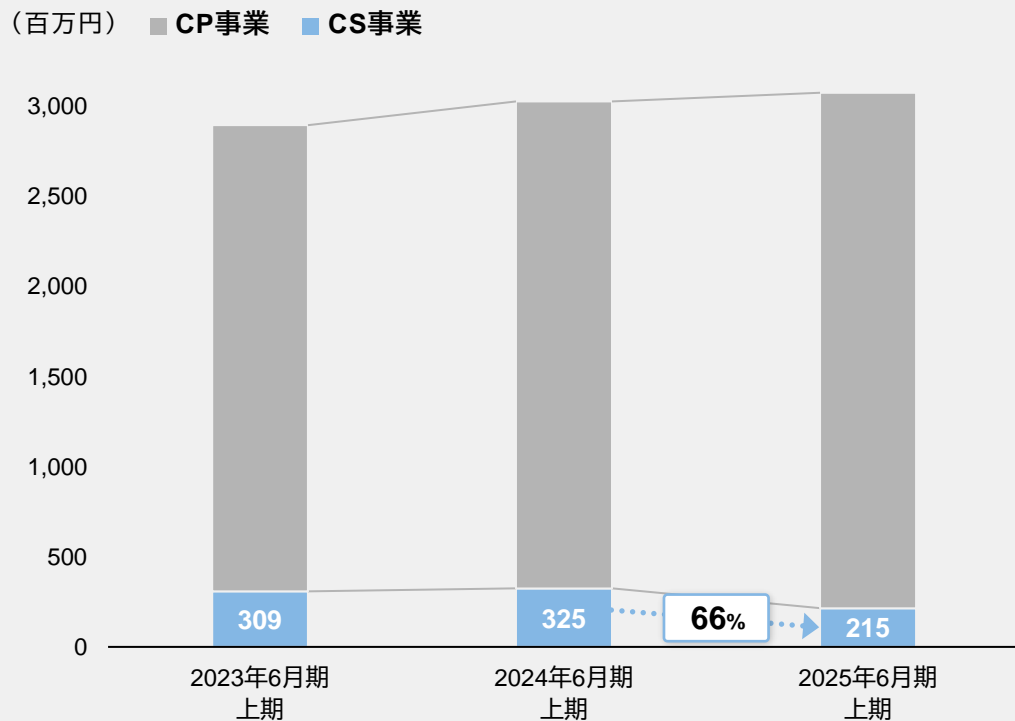
上期は前年同期比で「ネット広告」の売上高が大きく改善 「データ・コンテンツ提供」の売上高も好調に推移

上期 CP事業 RD別売上高

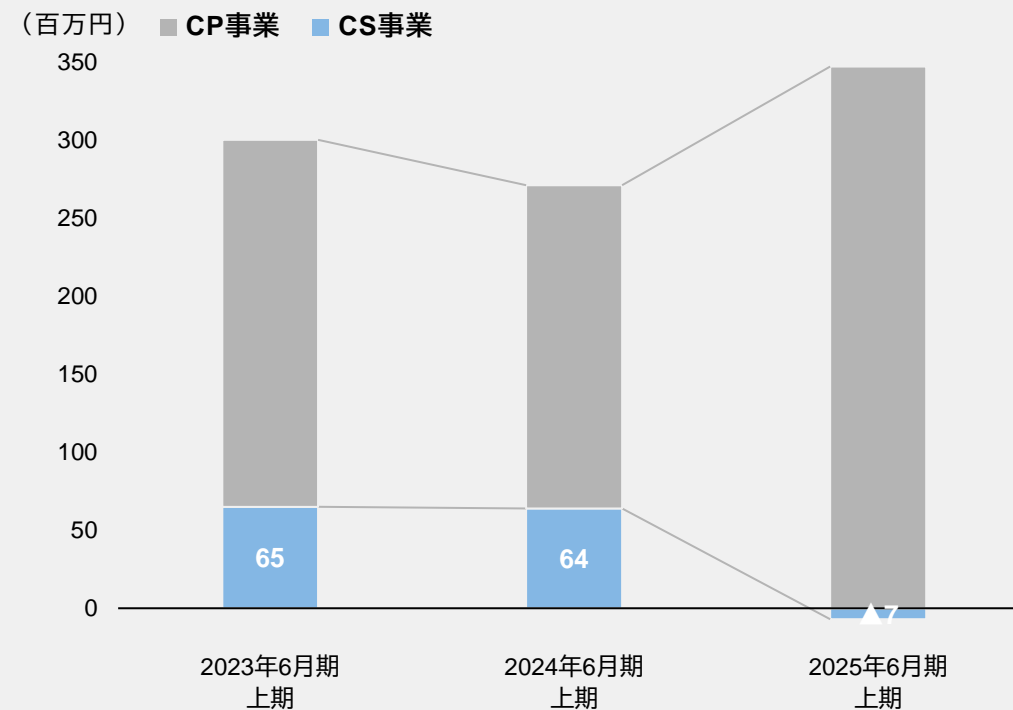


CS事業は上期、売上高、営業利益とも前年同期を下回った

上期 CS事業 売上高



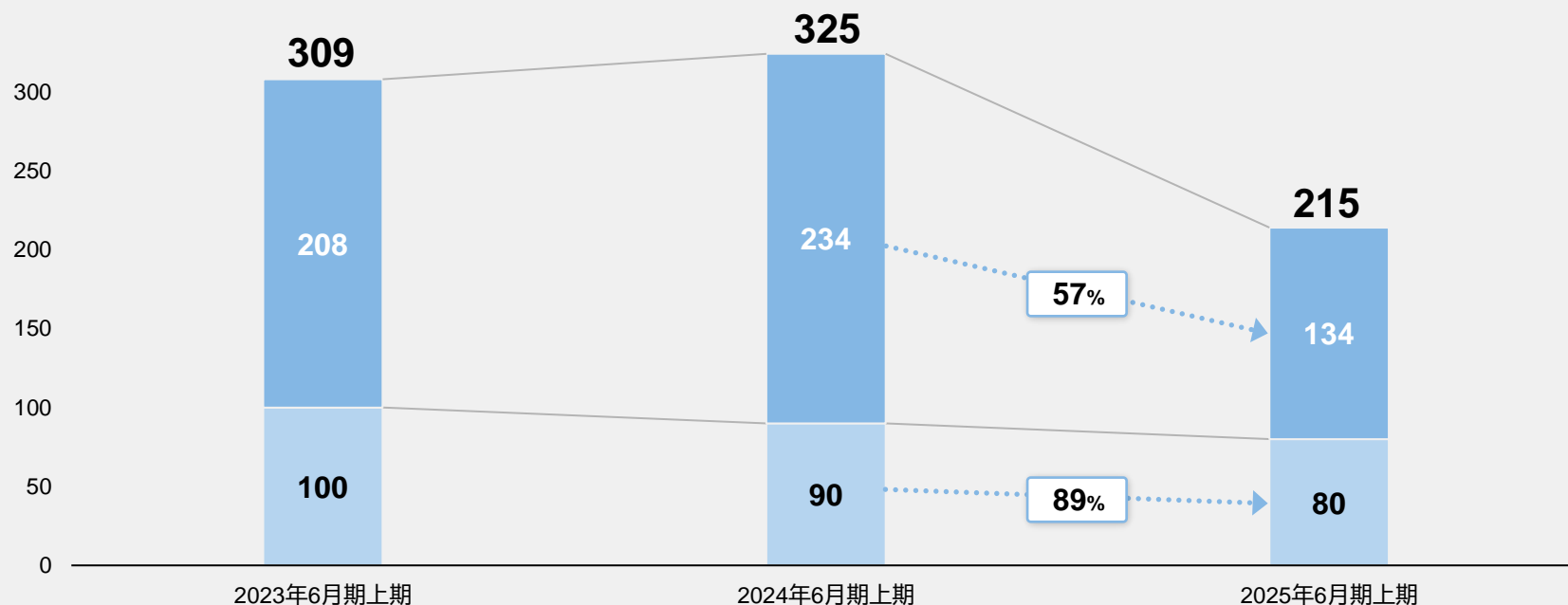
上期 CS事業 営業利益



「リサーチソリューション」の上期売上高は前年同期比で減少 「ECソリューション」の売上高も若干減少

上期 CS事業 RD別売上高

(百万円) ■ リサーチソリューション ■ ECソリューション



当期純利益※の堅調な積み上げにより利益剰余金が増加 株主資本、純資産も堅調に増加

(百万円)

	2024年6月期期末	2025年6月期 上期末	増減額
流動資産	4,718	4,768	+ 50
現金及び預金	3,613	3,375	▲ 238
固定資産	1,550	1,488	▲ 62
資産合計	6,269	6,257	▲ 12
流動負債	1,340	1,305	▲ 35
固定負債	662	539	▲ 123
負債合計	2,003	1,844	▲ 159
株主資本	4,108	4,285	+ 177
利益剰余金	2,452	2,587	+ 135
自己株式	▲ 122	▲ 77	+ 45
その他の包括利益累計額	93	57	▲ 36
非支配株主持分	64	70	+ 6
純資産	4,266	4,413	+ 147
負債・純資産	6,269	6,257	▲ 12

※ 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

2025年6月期の通期業績予想に対する上期の進捗率は 各段階利益は好調に推移、売上高も例年下期が拡大する傾向

(百万円)

	2025年6月期 上期		2025年6月期 通期	
	実績	通期進捗率	業績予想	前期比
売上高	3,077	46%	6,700	109%
営業利益	339	58%	590	113%
経常利益	343	58%	590	108%
当期純利益	203	55%	370	227%

※ 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 2025年6月期 上期 業績の概要 P.05

— 02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

— 業界を代表するメディア群を保有

専門性の高いメディアで、各ジャンルの熱心な読者、業界のキーパーソンに強力なリーチを持つ

ジャンル数
21ジャンル

メディア数
81メディア

月間ユニークユーザー
2,500万人

会員数
100万人

自動車



市場規模
56兆円

教育



市場規模
2.8兆円

ゲーム



市場規模
2.1兆円

アニメ



市場規模
2.9兆円

映画



市場規模
2131億円

IT



市場規模
54兆円

セキュリティ



市場規模
1兆円

マネー

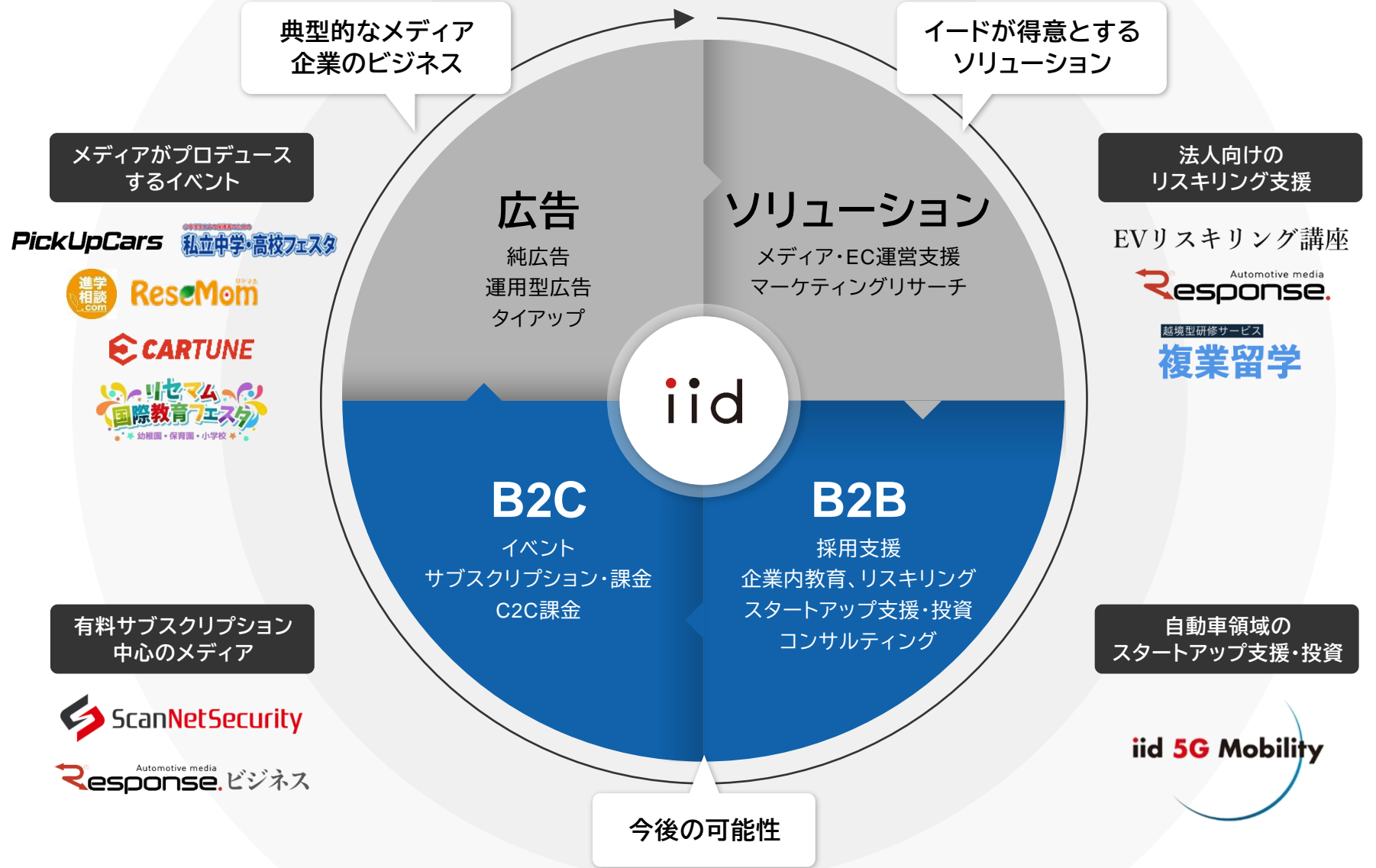


市場規模
64兆円

※各業界市場規模データの出所はp40に記載しました

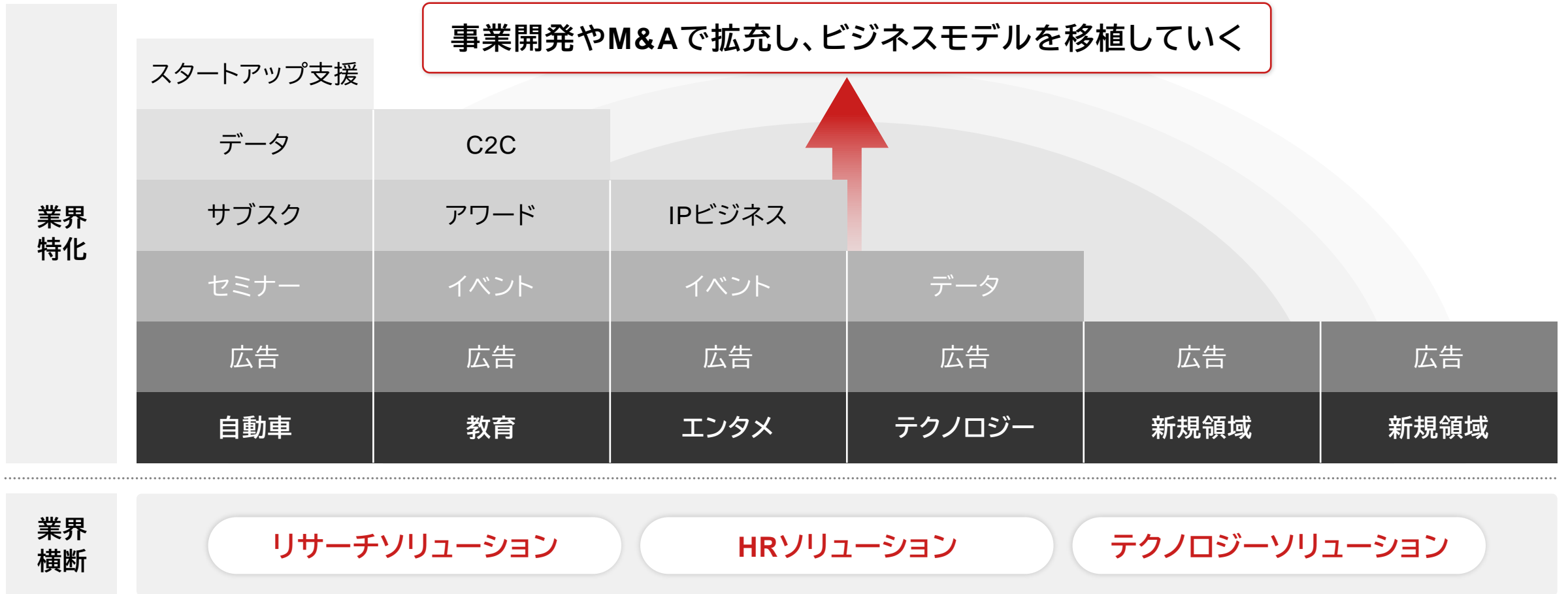
— 各業界の発展を支援する360度ビジネス

純粋なメディア
ビジネスに加えて
360度で各業界
を支援していく

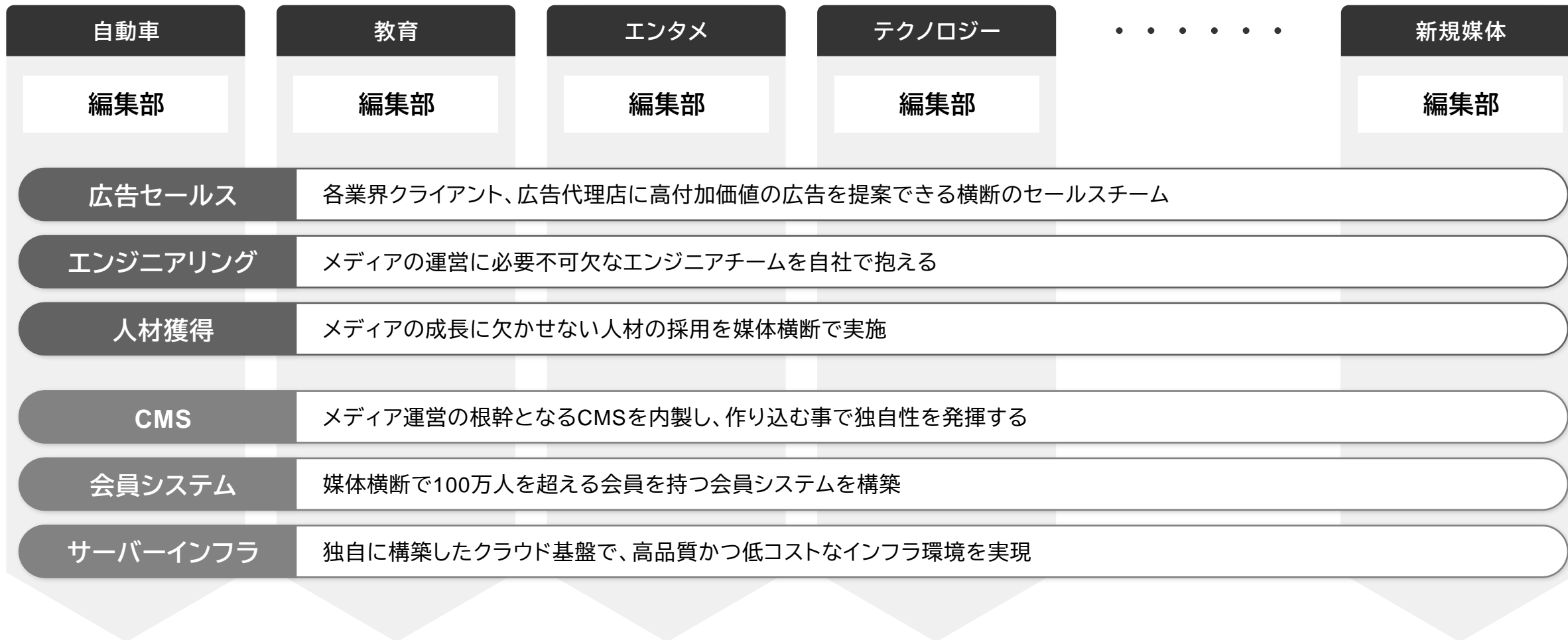


— ビジネスモデルを横展開し、M&Aで領域を拡充

一つの領域で成功したビジネスモデルを横展開して収益性を向上させていく
M&Aや協業で領域自体の拡充を図っていく



共通化を進める事でコストを低減、新規媒体の垂直立ち上げを可能に



01 2025年6月期 上期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

— 03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

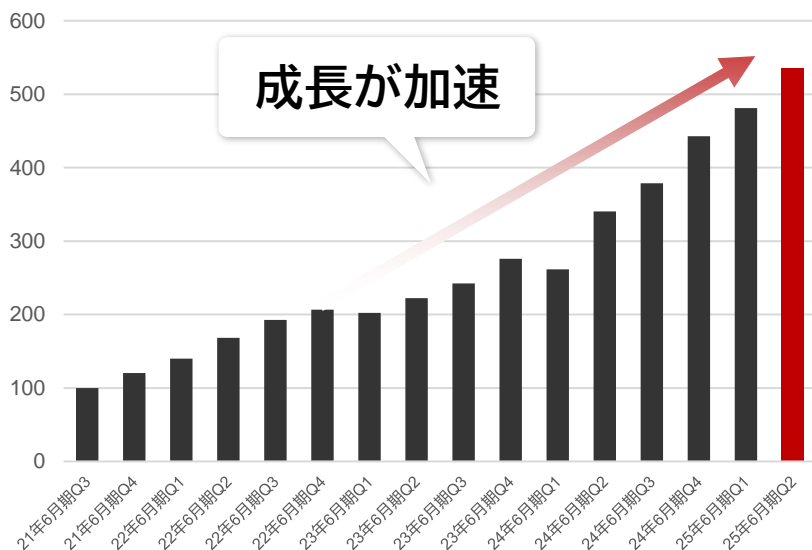
05 基本情報 P.35

有料サブスクリプションの成長加速

課金ビジネスとしてコンテンツのサブスクリプションを強化

サブスクは法人向けで成長が加速

2021年6月期より開始したB2Bメディアにおける有料サブスクリプションモデルは順調に会員数が増加しています。特に法人向けライセンスが好調です。



主要展開メディア



eラーニングオプションの提供開始



自動車総合情報プラットフォーム「レスポンス」において、EVリスキング講座を中心に受講管理やテスト機能が利用可能な「eラーニングオプション」を提供開始しました。今後、人事課題のリスキング文脈での利用を促進してまいります。

※ 21年6月期Q3を100とした場合の各四半期末時点におけるサブスクリプション収入(継続契約)のARR(Annual Recurring Revenue)の推移

デジタルと連携したオフライン展開を強化

業界に特化した採用イベントや、ビジネスパーソン向けのカンファレンスを開催

ゲーム業界の採用イベントの第二弾を開催

キャリアクエスト



ゲーム業界就活イベント「キャリアクエスト」は6月に続いて12月に第2回を開催。引き続き「4Gamer.net」を運営するAetas株式会社との協業で、8社のゲーム会社が出展、多くのゲーム業界志望の学生が集まりました。

メディア業界向けカンファレンスを開催

Media Innovation Conference 2025

メディアを未来に繋げていく



メディア業界誌「Media Innovation」では初のカンファレンスとして「Media Innovation Conference 2025」を開催。600名を超える業界関係者がリアル/オンラインで参加し活発な議論を繰り広げました。



エンタメ領域は協業でプロダクトを拡大

新たな広告商材の開発やユーザー向け商品開発で協業

ガイエとAnime Touch Adを開発



東宝グループでエンタメを中心としたデジタル広告事業を展開する株式会社ガイエと提携し、イードが運営するアニメメディア群や「エンタメプリント」、海外向けアニメメディアなどを活用した広告パッケージ「Anime Touch Ad」を共同開発し、販売を開始しました。アニメと推し活文化をさらに盛り上げ、企業とアニメファンの架け橋となり、企業の認知拡大と売上向上に貢献する仕組みを提供します。

クラウドファンディングでCAMPFIREと協業



日本最大級のクラウドファンディング「CAMPFIRE」を運営する株式会社CAMPFIREと協業し、アニメに特化した「アニメ!アニメ!クラウドファンディング」をリリースしました。アニメ領域のプロジェクトを発掘し、メディアで多くの支持者にリーチするタグで、良質な作品の輩出に貢献します。

エンタメプリントは楽しめる決済手段に

コンビニ印刷で決済をエンタメに、映画、ゲームに続くコンテンツを広げていく
デジタルコンテンツをコンビニで販売、物理的な存在が残るものに

ゲームが印刷できる「ゲームマインド」登場

ゲームプラットフォーム「Steam」でゲームをダウンロードするためのコードをプロマイド付きで印刷できるサービスを9社31タイトル参加でサービス開始。



エンタメプリント

コンビニエンスストアで
様々なエンタメコンテンツ
が印刷できる



映画前売券をコンビニ印刷



ゲームをコンビニ印刷

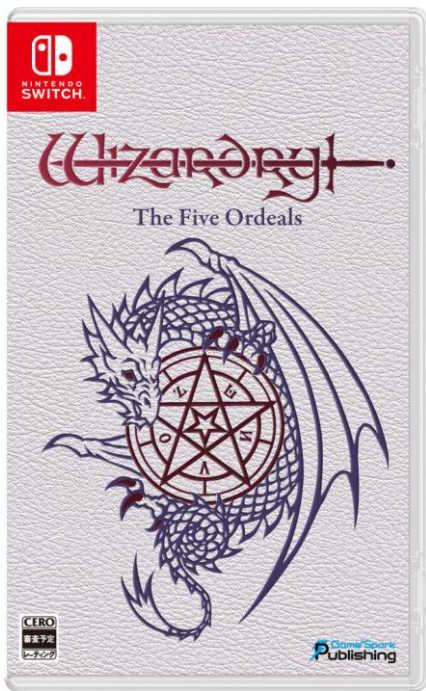
今後も楽しめる決済手段として
エンタメプリントの活用事例を増やしていく

「ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！」© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS 「ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期」© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved. 「BIOMUTANT」 © 2021 THQ Nordic AB. Developed by Experiment 101 AB. Biomutant, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Nordic AB. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. 「ナツノカナタ beyond」© Waku Waku Games G.K.

ウィザードリィはSwitch版が発売

「ウィザードリィ外伝 五つの試練」Nintendo Switch版が発売、東京ゲームショウでも好評

Nintendo Switchで2025年1月30日(木)発売



これまでPCゲームプラットフォーム Steamで販売していた「ウィザードリィ外伝 五つの試練」を、1月30日(木)に Nintendo Switchのダウンロード版で発売。パッケージ版は2月27日(木)の発売予定です。



<https://wiz.gamespark.jp/>

東京ゲームショウやドイツのgamescomにも出展



ユーザー向けの販売促進や認知拡大を目的に、東京ゲームショウに出展しました。また、欧州でのビジネス開発を目的として、VIPO(映像産業振興機構)の支援を受け、ドイツで開催された欧州最大のゲームショウである gamescomに出展しました。

自動車領域はEVシフトへの対応強化

協業によるEVに特化したメディアの立ち上げや、燃費管理サービスの機能拡充

SOMPOダイレクト損害保険との協業

教えて! はじめてEV

HOW TO EV VOICE with Response



SOMPOダイレクト損害保険株式会社と協業で、EVに特化した情報サイトをオープン。同社の「おとなの自動車保険」における契約者との直接の繋がりを活かして、EVに関するリアルな声を伝え、EVライフへの安心と共感を伝える事を目指す。

<https://www.sompo-direct.co.jp/otona/howtoev/>

燃費管理サービス「e燃費」をEV対応



マイカー燃費管理サービス「e燃費」に、EVオーナー向けの電費管理機能を追加。ガソリン価格が高止まりする中で、EVへの関心が高まっていますが、e燃費への注目も増していて、EV対応を加速させることでサービス成長を目指していきます。

<https://e-nenpi.com/>

自動車関連メディアも拡充

自動車メディア群を拡張し、より専門性の高いメディアをオープン

輸入車オーナーに向けた[HYPEMOD]をローンチ

[HYPEMOD]



自動車メディアを拡充し、輸入車のカスタムカーオーナーや、潜在興味関心層により特化したメディアとして[HYPEMOD]をオープン。主に輸入車カスタムを中心として、JDM、4WD、チューニング・カスタムパーツの新製品情報など、カスタムカー関連の情報を発信していきます。

<https://hypemod.response.jp/>

コミュニティと連携したタイヤ専門ECを開設

CARTUNEタイヤ



グループ会社のマイケル株式会社が運営する車好きのためのコミュニティ「CARTUNE」の新サービスとしてタイヤ専門のECサイト「CARTUNEタイヤ」をオープンしました。タイヤの販売に限らず、コミュニティを活性化する役割を目指します。

<https://tire.cartune.me/online/>

AIプラットフォームで大胆なリソースシフト

独自開発のイードメディアプラットフォームはAIドリブンなプラットフォームとして積極投資を継続。*
特に編集に関わる工数を削減することで、貴重な人的リソースをシフトさせていく

■ AIによるプラットフォームの進化



従来のPV重視の速報ニュースから、会員獲得や課金(サブスクリプション)に繋がるコンテンツへのシフト

ウェブ上のコンテンツから、イベントやセミナーなどオフラインも含めた価値提供へのシフト

* 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 Article 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

エンファクトリーの越境型研修サービスが好調

「越境サーキット」が大手企業で相次ぎ採用

大手企業がキャリア支援施策として導入

「越境サーキット」は、他社のメンバーとチームアップし、ベンチャー企業のリアルな課題に対して、ヒアリング・仮説・提案の3ヶ月間を1タームにして行う越境・対話型オンライン研修です。



ブラザー販売株式会社がキャリア自律、リーダー育成を目的に導入しました。従業員が新規事業に対して能動的に挑戦し、推進する風土を醸成し、主体的なキャリア形成を支援することを目指しています。



花王プロフェッショナル・サービス株式会社がリーダー育成、他社との交流創出を目的に導入しました。従業員が他社との交流を通じて自己理解を深め、新たな視点を得ることを目指しています。

2025年度も全9ターム開催予定



2024年度の参加企業は累計40社、参加課題提示企業は累計19社でした。2025年度(2025年7月～スタート)は全9タームを実施し、各チームで課題提示企業の課題に3ヶ月間取り組んで頂きます。予定しているテーマは、AIやTech、地方創生に関するリアルな課題に取り組んで頂く予定です。

絵本ナビ、公式アプリが100万ダウンロードを突破

書店とのコラボレーションによるオリジナルグッズ展示コーナーも拡充

公式アプリが100万ダウンロード突破！



市販の絵本が読める選べる決定版アプリ「絵本ナビ公式アプリ」の累計ダウンロード数が100万を突破しました。無料メンバー登録により、1冊につき1回だけ読める「全ページためしよみ」が月3冊まで、プレミアムメンバーでは約2,200冊利用可能です。

「小さな絵本館 × こどもえほんだなプロジェクト」を展開



東京都板橋区との連携事業として推進する「小さな絵本館 × こどもえほんだなプロジェクト」では、寄贈第1号として、栗山造園株式会社によるミライアカデミー板橋校への「こどもえほんだな」セットの寄贈が実現しました。本プロジェクトを通じて、板橋区や支援者側のSDGs推進に貢献します。

オリジナルグッズの販売を強化



絵本ナビオリジナルグッズコーナーイメージ

書店とのコラボレーションで、絵本ナビのオリジナルグッズの展示コーナーを拡充しています。

草叢BOOKS新守山店をはじめ、TSUTAYA BOOKSTORE 重信、TSUTAYA 美しが丘、草叢BOOKS各務原店、九大伊都 蔦屋書店、柏の葉 蔦屋書店ほか店舗に設置されているカルチュア・エクスペリエンス株式会社が展開する絵本雑貨専門ブランド「えほん+えほん」内にて続々コーナーを拡大しています。



マスキングテープ おつきさまこんばんは
(絵本ナビオリジナルグッズ)

また、絵本とのコラボレーションによる新作のオリジナルグッズも拡充しています。

01 2025年6月期 上期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

— 04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

— 事業セグメントと主要RD

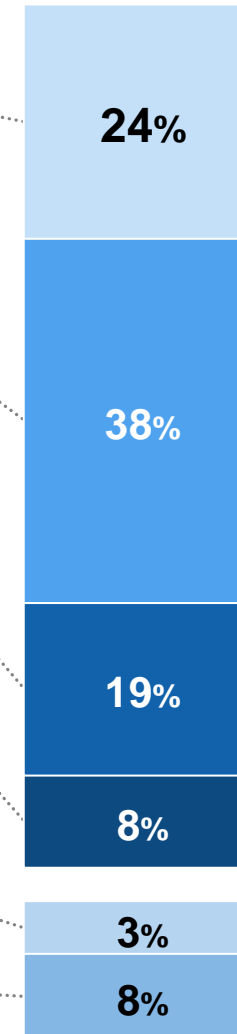
■ クリエイタープラットフォーム事業(CP事業)

ネット広告	メディア上に掲載する広告による収益
データ・コンテンツ提供	メディア上のコンテンツやデータへの課金・販売 その他、各種商品・サービスの販売・提供(B2B含む)
メディア・システム	メディア向け・EC向けシステム及びデータセンター等管理用システムの 提供・運営支援など
出版ビジネス	雑誌出版等の紙媒体を主体としたビジネス

■ クリエイターソリューション事業(CS事業)

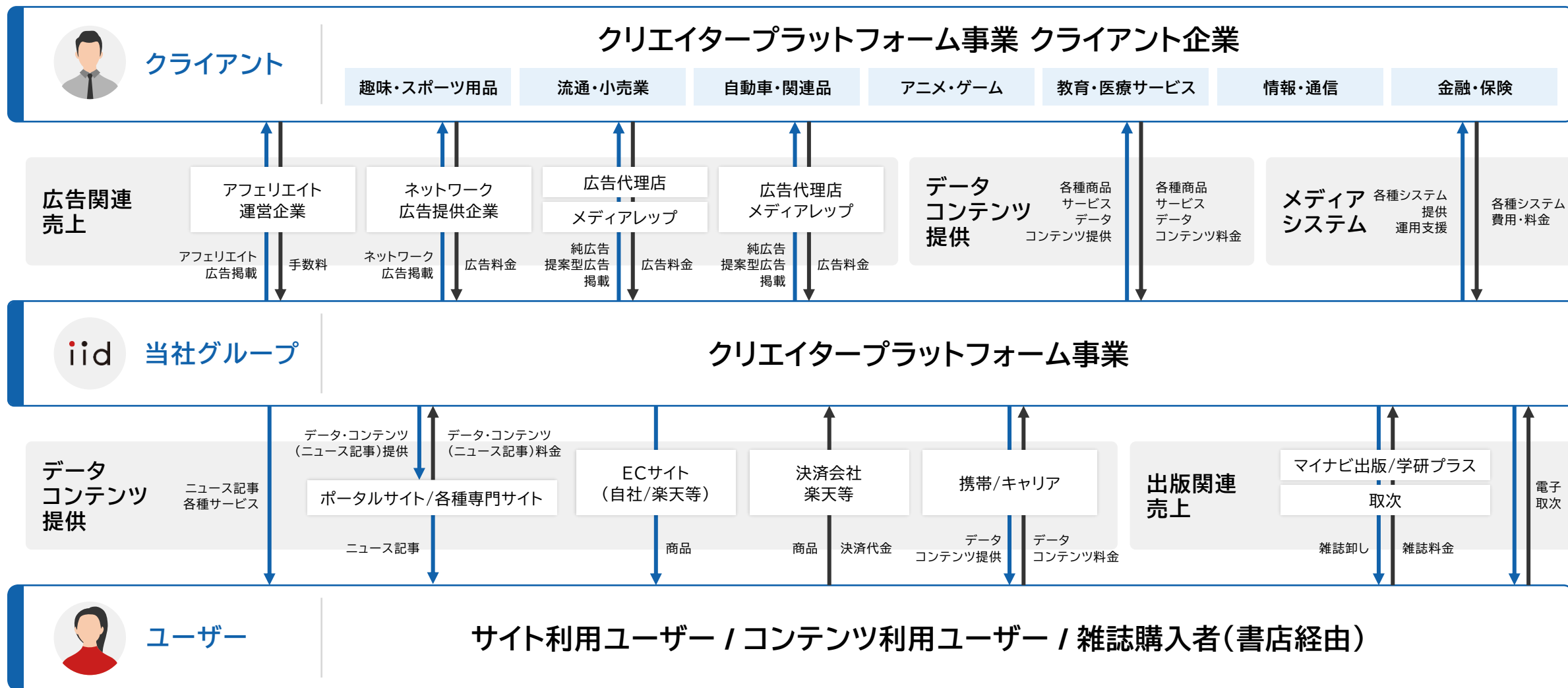
ECソリューション	EC領域のクライアントワーク
リサーチソリューション	リサーチ領域のクライアントワーク

2024年6月期の売上高に占める割合



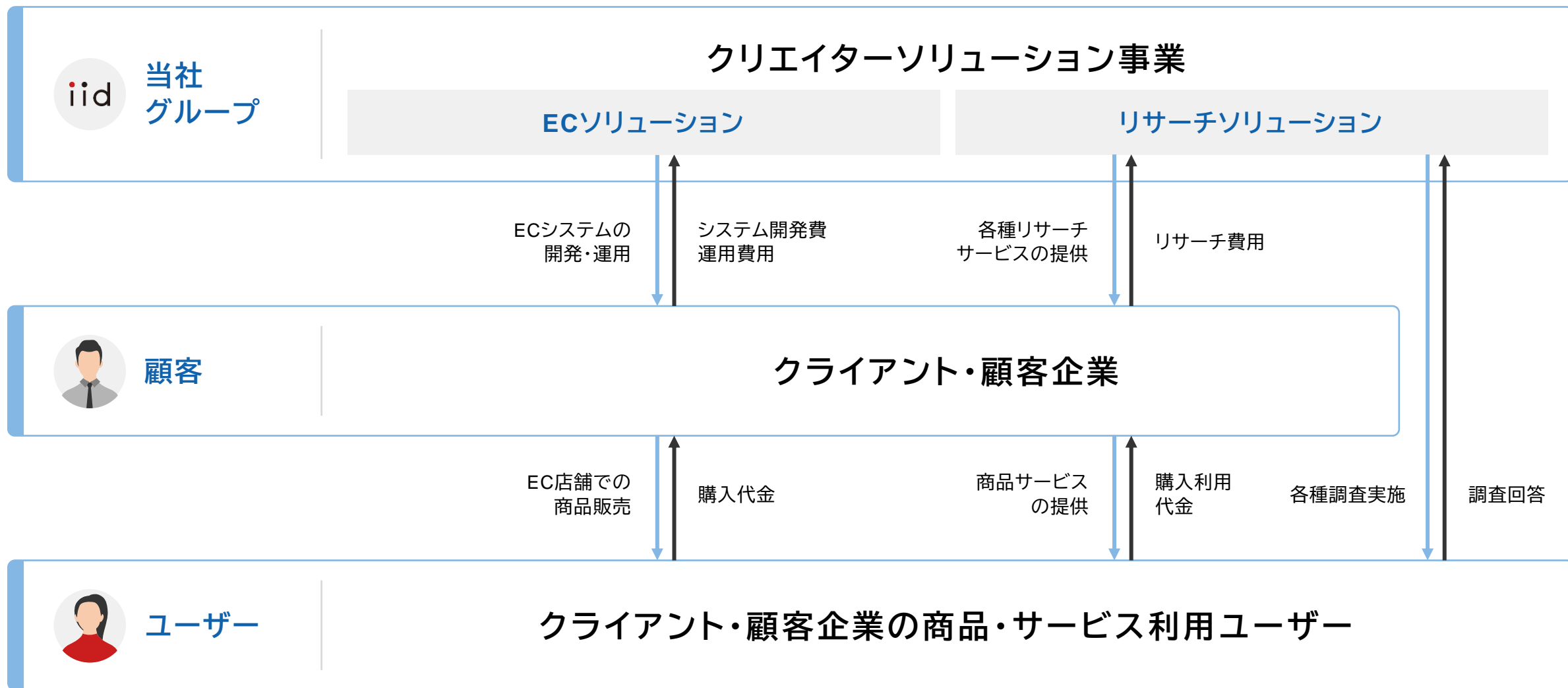
CP事業 ビジネスモデル

■ クリエイタープラットフォーム事業(CP事業)



CS事業 ビジネスモデル

■ クリエイターソリューション事業(CS事業)



01 2025年6月期 上期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

— 05 基本情報 P.35

会社概要

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%)
エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社(同:100%)
有限会社ラウンドフラット(株式会社ネットショップ総研 出資比率:100%)

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:274名 (アルバイト含む)

※ 2024年12月末現在

新規事業領域での協業を目的に戦略的な出資を実施

note

東証グロス上場

note株式会社

クリエイタープラットフォーム
「note」の運営

NYLE

東証グロス上場

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

株式会社エンパイ

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

シネマトウデイ

株式会社シネマトウデイ

映画メディア「シネマトウデイ」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

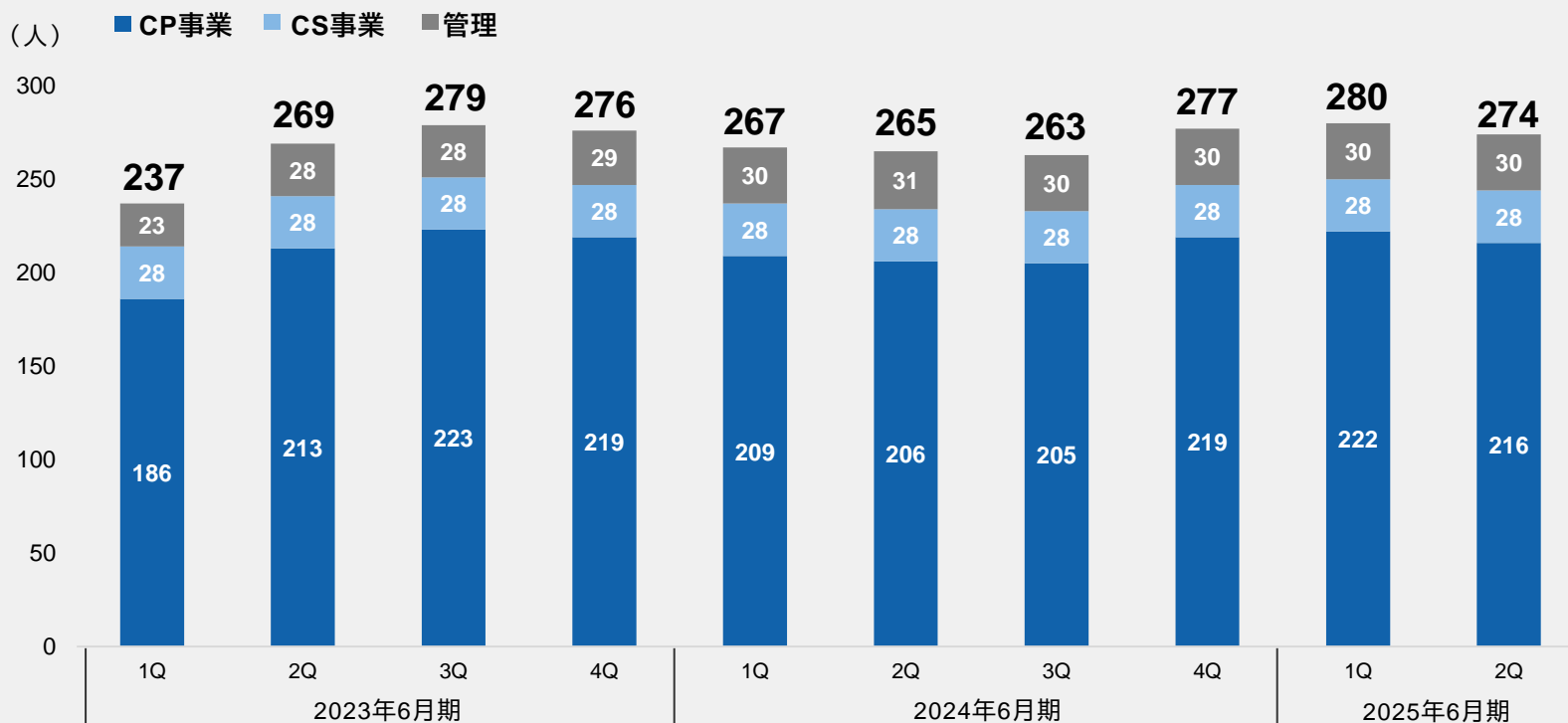
okke

株式会社okke

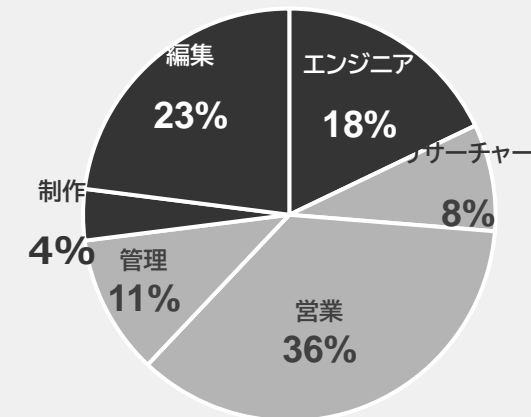
学びのプラットフォームの提供

エンジニア、編集、制作で4割強を占める構成

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	49人
リサーチャー	23人
営業	98人
管理	30人
制作	11人
編集	63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。
 ※ 2024年6月期_4Qより、株式会社リンクが連結対象となったため、リンクの人員数を含めています。

※ 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。

引用元

P14 各業界の市場規模

一般社団法人 日本自動車工業会 2021年 自動車製造業の製造品出荷額等

<https://www.jama.or.jp/statistics/facts/industry/>

株式会社矢野経済研究所 2024年度 教育産業市場規模調査

<https://www.jama.or.jp/statistics/facts/industry/>

株式会社角川アスキー総研「ファミ通ゲーム白書2024」2023年の国内ゲーム市場規模

<https://www.famitsu.com/article/202408/15119>

一般社団法人 日本動画協会「アニメ産業レポート2023」2022年アニメ産業市場外観

https://aja.gr.jp/jigyuu/chousa/sangyo_toukei

一般社団法人 日本映画製作者連盟 2023年全国映画概況

<https://www.eiren.org/toukei/index.html>

総務省「令和5年度 ICTの経済分析に関する調査」情報通信産業 市場規模

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00098>

IDC Japan株式会社「IDC Worldwide Security Spending Guide」国内セキュリティ支出額

<https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prJPJ51937824>

株式会社デジタル&ワークス「業界動向リサーチ」2021年金融業界

<https://gyokai-search.com/3-kinyu.html>

将来見通しに関する注意事項

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。



iiid

We are the User Experience Company.

