



SMART MEDIA COMPANY

株式会社エディア
オンライン会社説明会
資料

証券コード：3935

2021年10月20日

目次

① 1. グループ概要

② 2. 事業内容及び成長戦略

- IP事業
- 出版事業
- BtoB事業

③ 3. 直近業績

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	IP事業 出版事業 BtoB事業
グループ会社	株式会社チームエンタテインメント (音楽レーベル事業・グッズ事業) 株式会社一二三書房 (出版事業)

沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大
- 2018年よりチ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



エディアグループ事業

IP 事業



代表取締役社長
賀島 義成

出版 事業



執行役員
辺見 正和

BtoB 事業



執行役員
古澤 廣祐

担当サービスラインナップ

- ゲームサービス
- ライフエンターテインメント
- 音楽・ドラマCD
- グッズ・イラスト集
- ライセンスアウト・アニメ

ティームエンタテインメント社長兼任

- 電子書籍
- ライトノベル
- コミック

一二三書房社長兼任

- 受託開発・運用
- システム・アプリ開発
- ゲーム受託
- 漫画動画

グループ各社の事業体制

edia

SMART MEDIA COMPANY

- スマホ向けゲームを中心に運営
- スマホ向けアプリナビMAPLUSも長年運営



コミックポルカ



一二三書房

HIFUMISHOBO

- ライトノベル・コミックを中心にオリジナルのIPを創出
- ゲームやアニメのIPのイラスト集等の書籍を委託製作・販売
- 自社通販サイト「123ストア」にて有力IPグッズ販売



TEAM Entertainment Inc.

- 「Mintlip（ミントリップ）」などのブランドでゲーム音楽やドラマCDを展開
- グッズをオンラインくじ及び自社通販サイトで販売

※2021年8月末現在



公式オンラインストア
TEAM Entertainment Inc.
E-STORE

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の消費心理良化
- コロナ禍・New Normalにおいてもエンターテインメント需要は旺盛
- 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

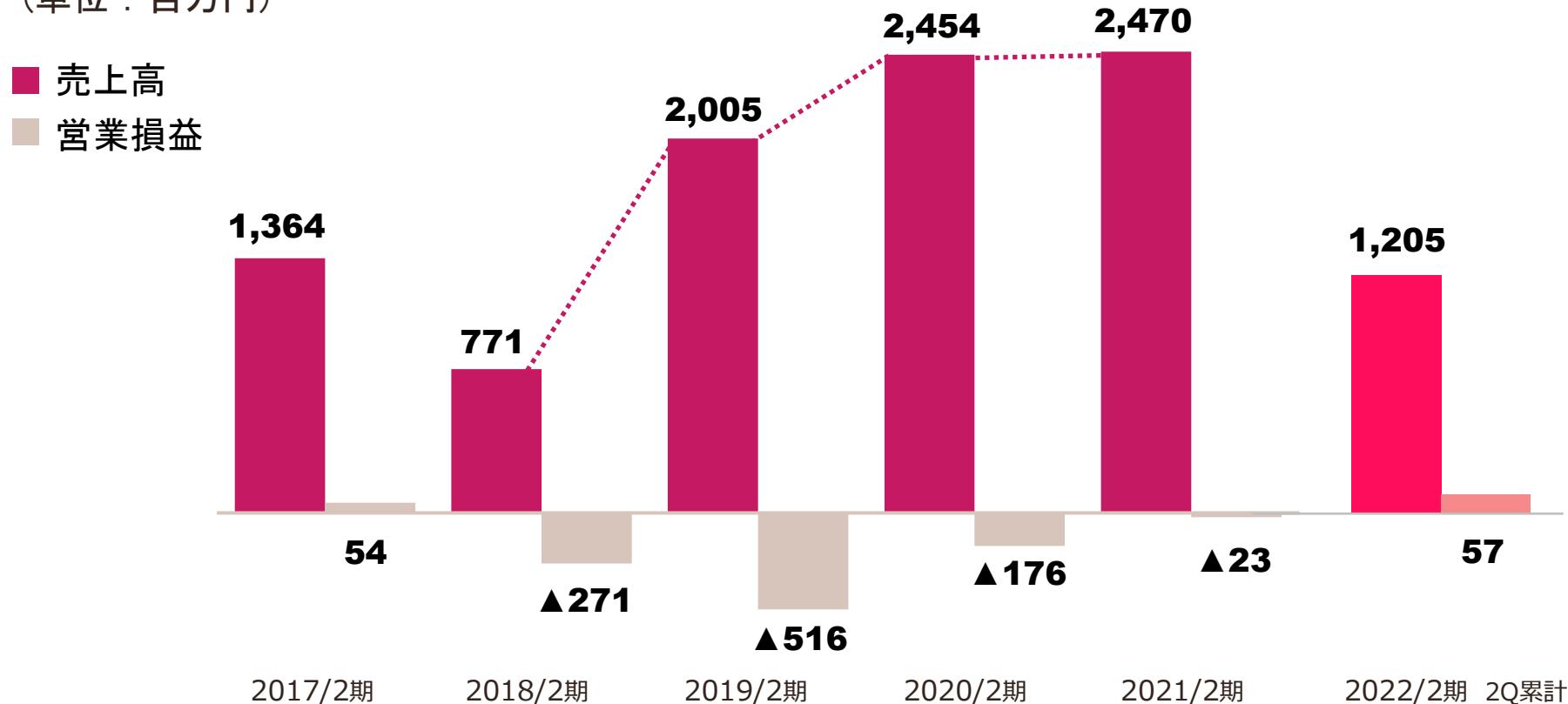
エディアグループ事業領域



通期連結売上高・営業損益及び年度推移

- 不採算ゲームタイトル閉鎖や伸び率の高いコミック・電子書籍拡販及びコスト削減に注力といった事業構造改革の効果により、前年度と比べ売上高微増・営業損益大幅改善
- ストックビジネスをメインとする新たな成長軌道へ

(単位：百万円)



事業内容及び成長戦略



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

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

事業構造変革後の
成長軌道スタートへ

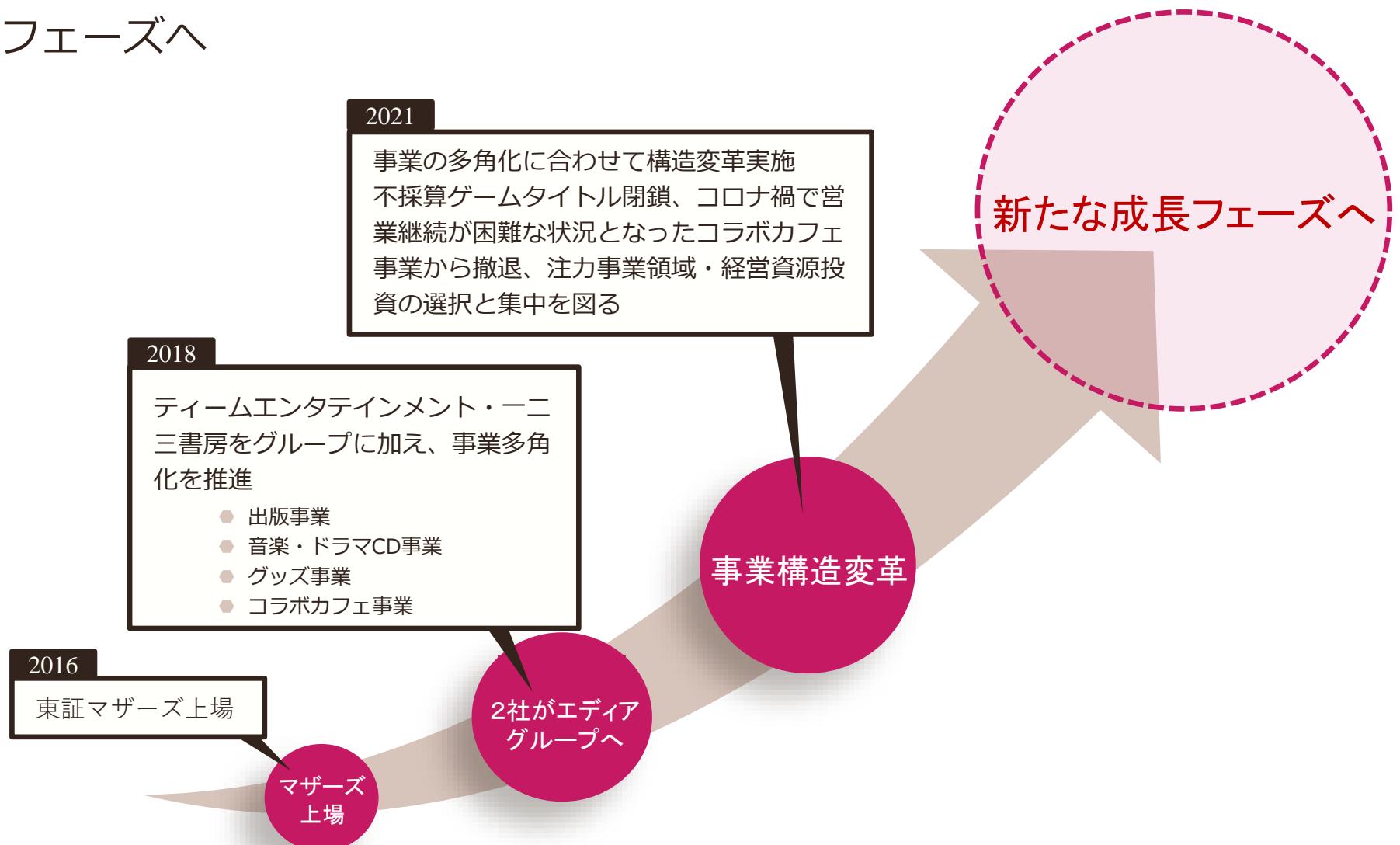
注力事業領域・経営資
源投資の選択と集中

グループ意思決定機構
の再構築と迅速化

グループ経営に向けた
組織構造再編

事業構造変革後の成長軌道スタートへ

事業の多角化に合わせて構造変革を実施、エディアグループは新たな成長フェーズへ





エディアグループ成長戦略

IP
事業

事業別成長戦略

- IPの創出・取得を加速
- 日本・海外マーケットに向けて、クロスメディア展開

出版
事業

具体的な戦略

- IP制作及び取得加速により保有IP数拡大、各IPの育成
- 「保有人気IP数」×「顧客との接点」、ライセンスアウト展開等にて収益拡大
- グッズ販売サービス販路拡大

BtoB
事業

- エディアグループのコアコンピタンスを活かしたBtoBビジネスサービス拡大

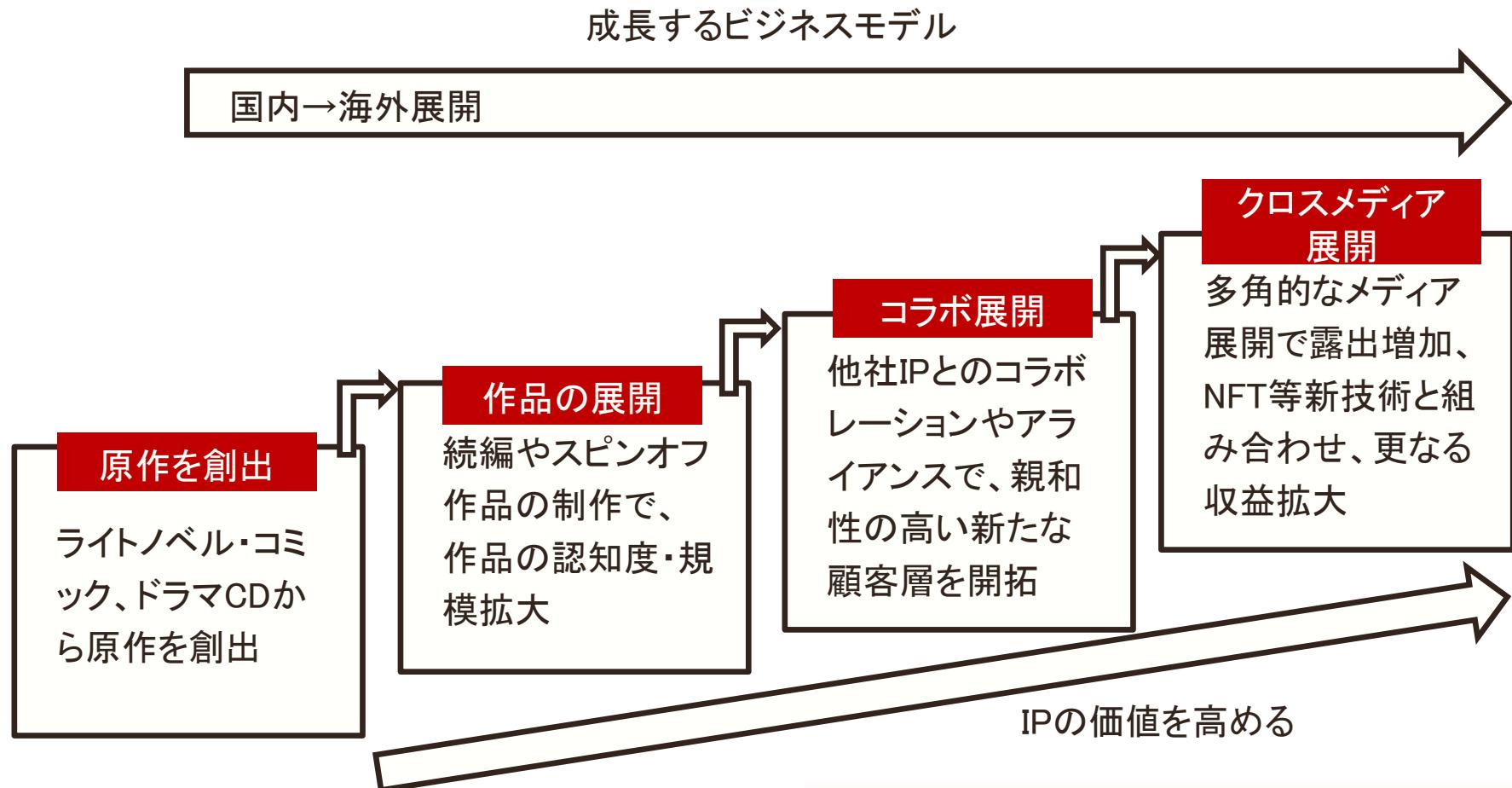
- ライトノベル・コミックの作品ラインナップ増加
- 電子書籍の取扱種・配信先の順次拡大
- 新レーベル立ち上げ
- ストックビジネスモデルにより売上拡大
- アニメ化、グッズ化により書籍拡販相乗効果追求

- 営業体制活性化により収益性高い大型案件受託獲得
- 受託案件積み上げにより新サービス・IP生成基盤創出

IP事業

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

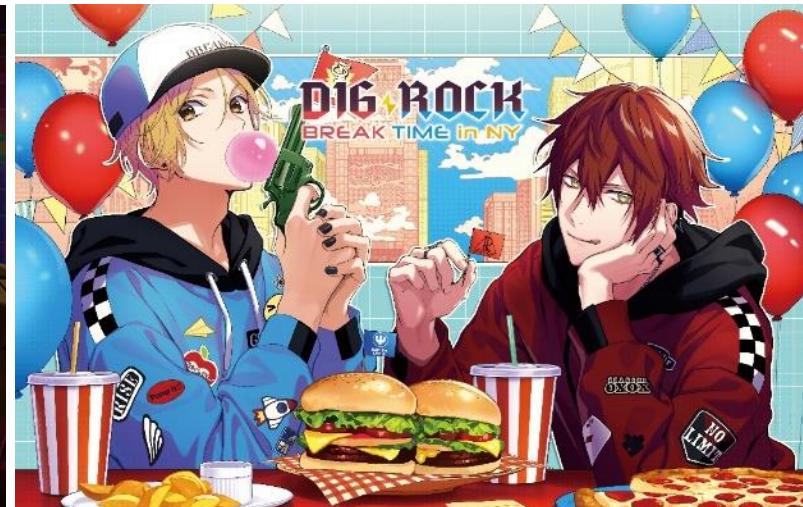


エディアグループ サービスラインナップ展開

- 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

出版	ゲーム	CDレーベル	グッズ・オンラインくじ	ライフエンターテイメント
自社レーベル	自社タイトル	自社レーベル	オンラインストア	自社アプリ
 厳選したWEB小説を続々書籍化! サガフォレスト				
				
				
				
アライアンスレーベル		アライアンスレーベル	オンラインくじ	
				

オリジナルドラマCD「DIG-ROCK」シリーズ売上好調！



DIG-ROCK -REAL-
in AKABANE ReNY alph

2021.10.9 SAT & 10 SUN

ライブハウスで行う初のファンイベント
開 催 決 定！

※出演者の登壇や歌唱はございません。物販、展示をメインとしたイベントになります。

GOODS

ベンライト (全3種) ¥2,750 (税込)	DIG-ROCK バンドTシャツ Type:LC ¥3,850 (税込)	DIG-ROCK バンドTシャツ Type:RL ¥3,850 (税込)
DIG-ROCK バンドTシャツ Type:HR ¥3,850 (税込)	BIGうちわ (全13種) ¥880 (税込)	DIG-ROCK トレーディング缶バッジ -REAL- ¥440 (税込)
SAMPLE SAMPLE SAMPLE	SAMPLE SAMPLE SAMPLE	SAMPLE SAMPLE SAMPLE

コミカライズ決定!!

ゲーム化決定!!

オンラインくじサービス『くじコレ』『まるくじ』、ECサイトによるグッズ販売サービス 自社IPのみならず、他社IPとのコラボ可能



- 『くじコレ』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

主力ゲームタイトル「アイドルうおーず」 他、3タイトルの運営

更なるクロスメディア展開へ

ナビアプリで道案内

MAPLUSキャラdeナビ

英語・中国語で楽しめる

海外プラットフォーム展開

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



保有レトロゲームタイトルのNintendo Switch 版展開、海外展開など、ライセンスアウト活況



※Nintendo Switch、Nintendo Switch Onlineは任天堂の商標です。

Nintendo Switch用ソフト
「夢幻戦士ヴァリスCOLLECTION」
パッケージ版を2021年12月9日発売！
8月20日予約受付開始し予約数好調！

保有レトロゲームタイトルのうち12タイトルが、Blaze Entertainment Ltd. が販売する携帯レトロゲーム機「Evercade」用ソフトの公式ライセンスタイトルとして採用！





海外向けハイパーカジュアルゲーム本格配信開始に向け準備中 国内外問わず楽しめるハイパーカジュアルゲームへの展開にも注力



「Miracle Baseball」は、株式会社エディアが配信している野球盤ゲームをモチーフとした海外配信用ハイパーカジュアルゲームです。タップのみで遊べて、9回裏から爽快に逆転ホームランを狙っていくだけ。後がない状況で逆転する気持ちよさ、テンポの良いゲーム体験が本作の魅力です。



「10秒走RETURNS」は2010年にジー・モードからリリースされニンテンドーDSi / ニンテンドー3DSで人気を博した「10秒走」の完全新作版のアクションゲームとなります。棒人間を操り、左右移動、ジャンプ、ダッシュ、壁ジャンプのシンプルな操作を駆使して、10秒以内にゴールを目指すゲームです。Nintendo Switchの特性を活かした「おすそわけプレイ」で2~4人対戦も楽しめます。

※ニンテンドーDSi / ニンテンドー3DS・Nintendo Switch
は任天堂の商標です。

エディアの位置情報技術を利用したサービス変遷

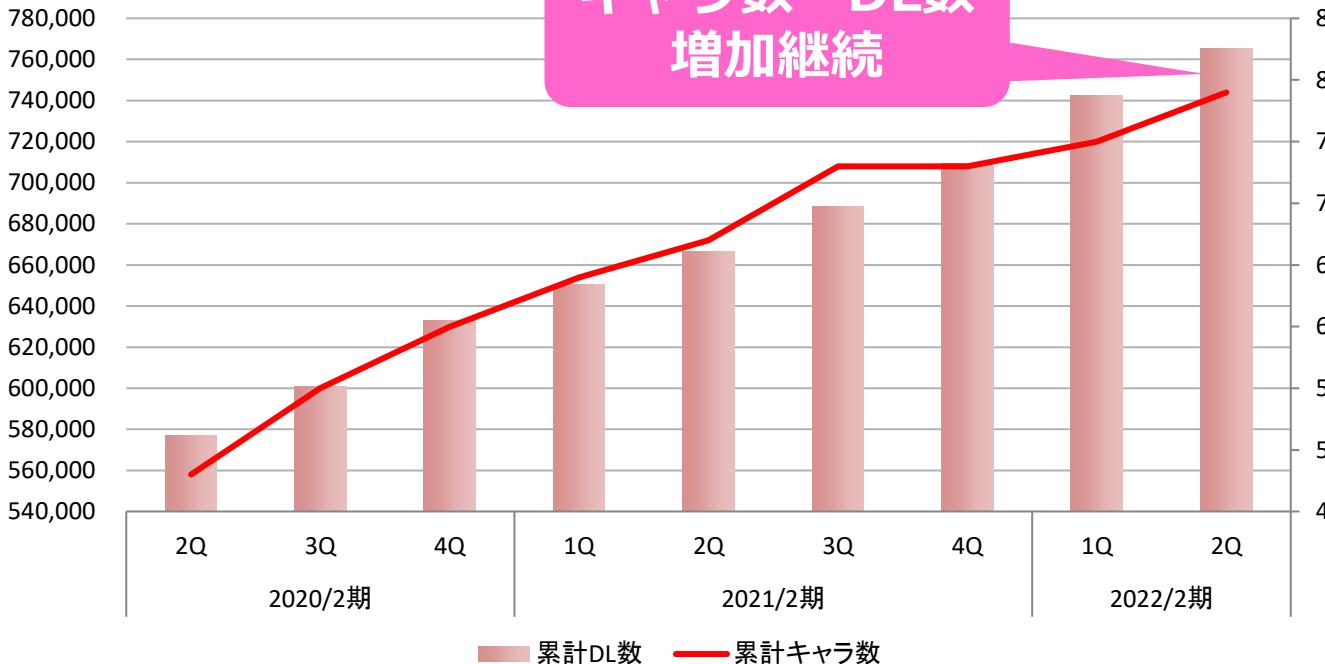
- 2005年に日本初のSDカードポータブルナビを開発以来、様々なナビコンテンツを開発・運営し続け位置情報技術を蓄積、様々なサービスへ活用

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



「MAPLUSキャラdeナビ」において人気IPキャラ追加投入、積極的なセール実施によりコロナ禍においても累計DL数拡大中！

DL数・キャラ数推移



DL数(人)





グループ内IP初のアニメ「チート薬師のスローライフ」放映 次なる展開として初の試みとなるNFTデジタルアートボード販売へ



NFTデジタルアートボードとは、デジタルコンテンツにNFT1を結び付けたもの。NFTプラットフォームを通じて2次流通が可能となります。

※NFT（Non-Fungible Token）とは非代替性トークンの略であり、代替が不可能なブロックチェーン上で発行された、送信権が入った唯一無二のデータのこと。デジタル上の資産の鑑定書や所有証明書としての役割を持っており、近年デジタル上のコンテンツなどに希少価値を持たせることが可能となっています。

(C)ケンノジ/一二三書房,チート薬師製作委員会

- バラエティに富んだIPを数多くエディアグループで保有
- 更なるIP創出・取得へ



新規IP 創出

NEXT...!

新規IP M&A

IP事業 クロスメディア展開

- IP制作加速による保有IP数拡大、各IPを育成し価値の向上を図る
- 保有人気IP数 × 顧客との接点 で有効活用最大化による収益拡大を図る



新規IP

新規IP



新規IP

保有IP数の拡大と
既存IPの育成



IP事業 グッズ販売サービスの拡大

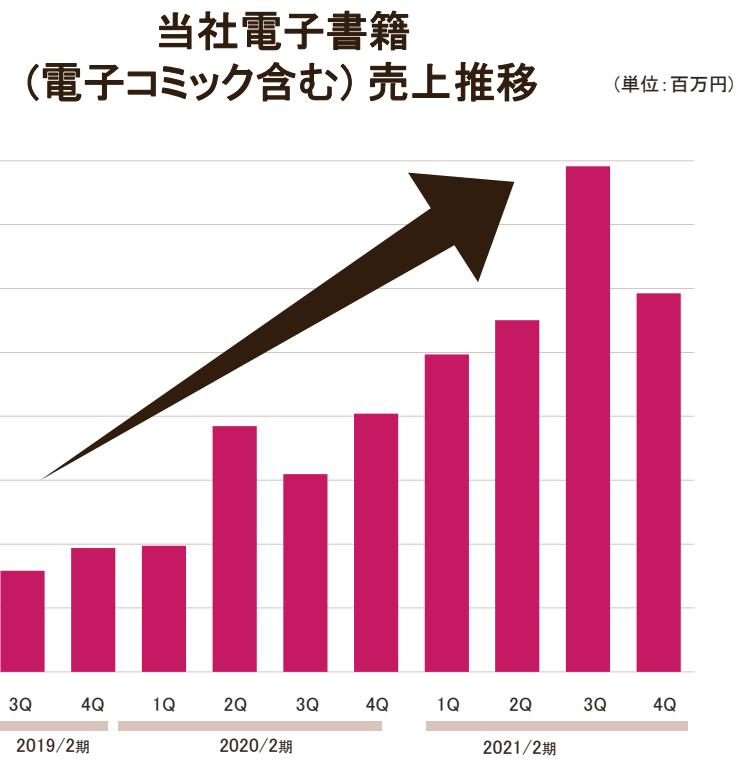
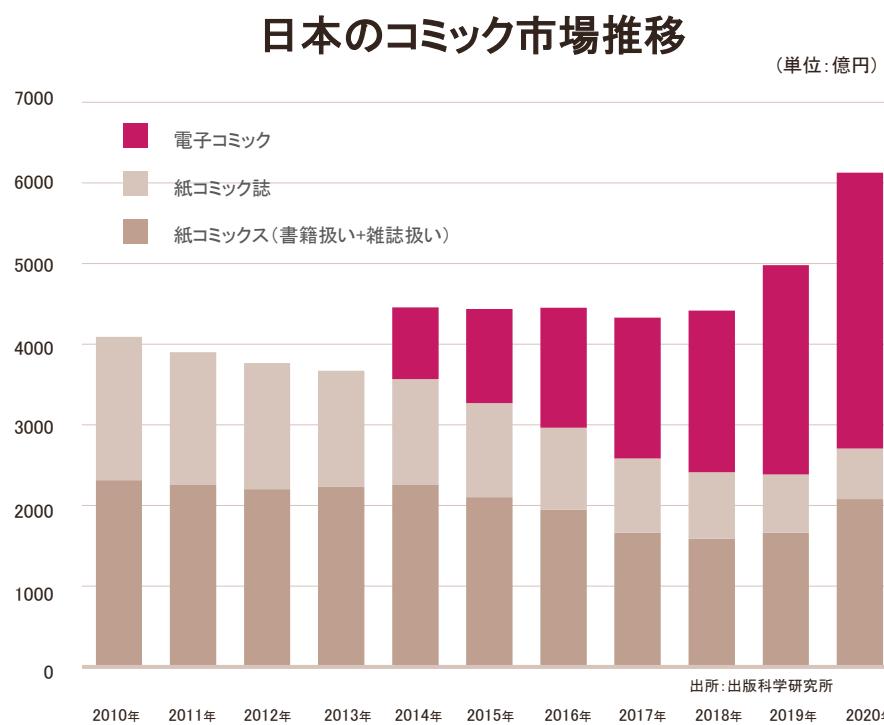
- グッズの取扱いジャンル・IP・種類を増加 NFTデジタルグッズ投入へ
- 「くじコレ」「まるくじ」のような受注生産型比重を高め在庫リスクをヘッジしながらユーザー嗜好にマッチする商品を提供
- 販売チャネルの拡大・ストアのユーザビリティ改善により、販売機会の増加へ繋げる



出版事業

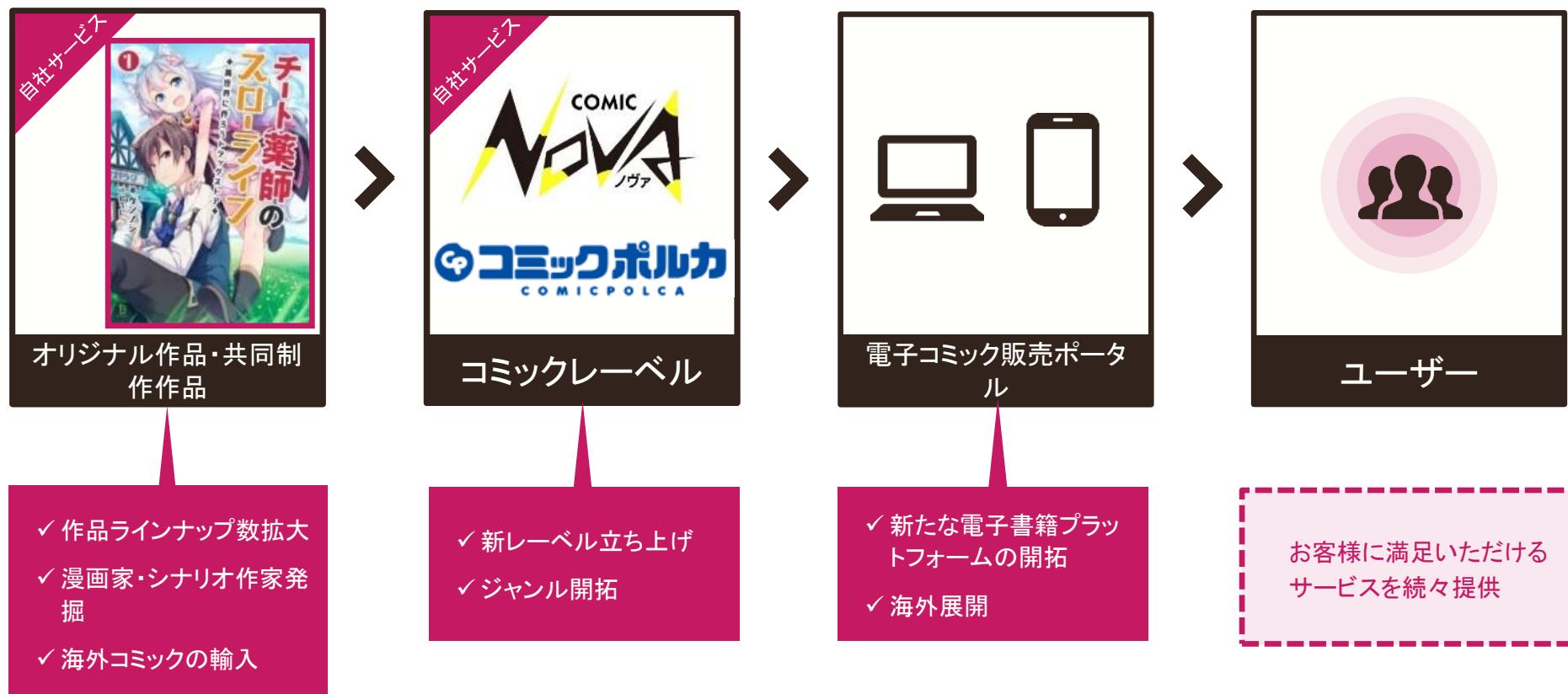
出版事業 コミック市場拡大に合わせた売上拡大へ

- 紙媒体から電子媒体への変革によりコミック市場は再成長
- ここ数年で急成長を遂げている電子コミック事業に経営資源集中投資を行い、更なる売上拡大へ



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IP創出を加速
- 電子コミック・書籍の作品数及び配信先をさらに拡大





2. 事業内容及び成長戦略－出版事業－

コミック・ライトノベル作品数増加により**電子書籍売上飛躍**
比例して**ライセンスアウト収益**（海外翻訳等）も**右肩上がり**
今後も**電子コミック市場拡大・作品投入**により**更なる売上拡大見込**

電子書籍売上高推移

(千円)

120,000

100,000

80,000

60,000

40,000

20,000

0

1Q

2Q

3Q

4Q

1Q

2Q

2021年2月期

2022年2月期



『一二三書房WEB小説大賞』『一二三書房マンガ大賞』コンテスト開催！ 次なるヒット作品候補の開拓注力中

小説投稿サイト「小説家になろう」と共同で『一二三書房 WEB小説大賞』コンテストを8月16日より開催、WEBコミックスレーベル『コミックポルカ』『コミックノヴァ』の連動コンテストとして『一二三書房 マンガ大賞』を開始



一二三書房 WEB小説大賞

応募期間：2021年8月16日(月)～2021年11月15日(金)

文字数制限：無し（未完作品也可）

ジャンル：不問

最終結果発表：2022年2月15日予定



一二三書房 マンガ大賞

応募期間：2021年8月16日(月)～2021年11月15日(金)

ページ数制限：無し ジャンル：不問

最終結果発表：2022年2月15日頃を予定

**コミック・ライトノベルは月4作品ペースで新作品投入と出版速度加速
電子書籍との相乗効果により売上大幅拡大へ**



オリジナルコミック

電子書籍も同時展開



オリジナル ライトノベル

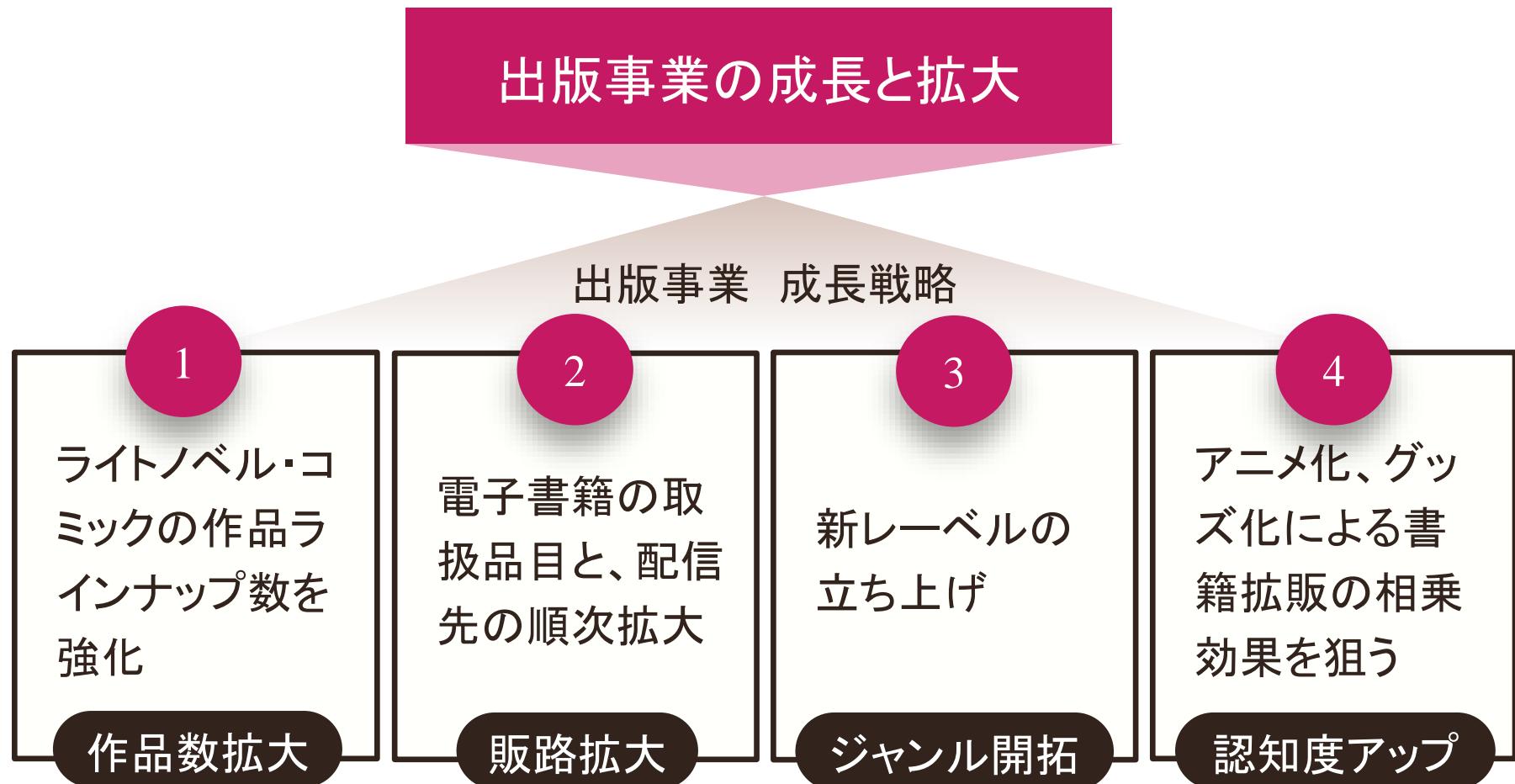


©Daicon Shibuya ©Bunzaburo Nagano / HIFUMI SHOBO ©SANKYO ©Shigureookami ©Chiaki Haru ©HIFUMISHOBO ©SANKYO ©Aneko Yusagi / Tugikuru Corp. ©CHIHIRO
©Amazia, inc.

©Kaya ©Musashi Akagane ©yocco ©Rarara Ayakawa

出版事業 作品制作体制の強化

- 作品制作体制を強化し、多角的な取り組みで出版事業の成長と拡大を促進



BtoB事業

BtoB事業の拡大モデル

- 保有IP及び展開サービスを活かした数多くのBtoB向けソリューションサービス提供を活性化

さまざまなコンテンツを

- ◆ 商品・サービス紹介
- ◆ IR説明
- ◆ 作品紹介
- ◆ WEBサービス
- ◆ アプリ・ゲーム



エンタメコンテンツへ！

- ◆ ゲーミフィケーション
- ◆ コミック・書籍化
- ◆ システム開発
- ◆ アプリ・ゲーム開発・運営
- ◆ ライセンス活用
- ◆ 楽曲・BGM制作

エディアグループ コアコンピテンス

- IP創出ノウハウ
- コミック、電子書籍事業ノウハウ
- ゲーム関連コンテンツ開発・運営ノウハウ
- 法人向けサービスノウハウ
- イベント企画・運営ノウハウ

継続案件による安定収益を享受しつつ新たな案件獲得へ営業強化

コンテンツ制作受託状況

各種コンテンツ制作受託

漫画動画PR制作受託

ゲームローカライズ受託

アプリ開発受託

アプリ運営受託

マッチングアプリ開発・運営受託

大手法人等向けコンテンツ制作受託

1Q

2Q

3Q

4Q

1Q

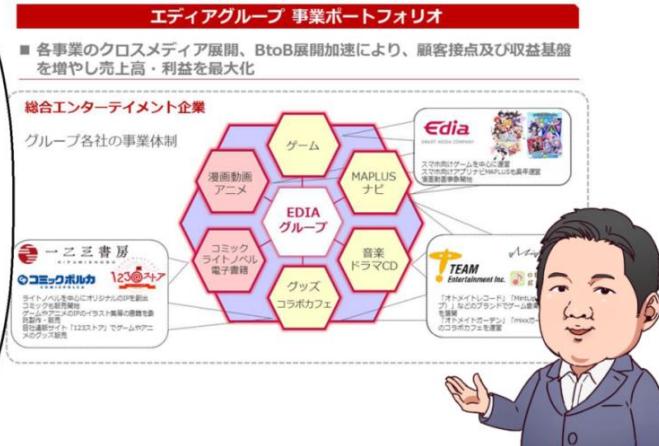
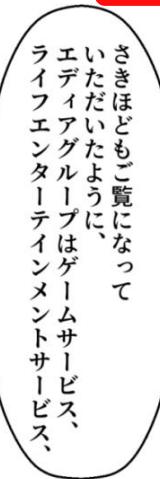
2Q

2021年2月期

2022年2月期

PR漫画動画、製品案内動画など、各種制作受託実績積み上げ

決算説明用漫画動画



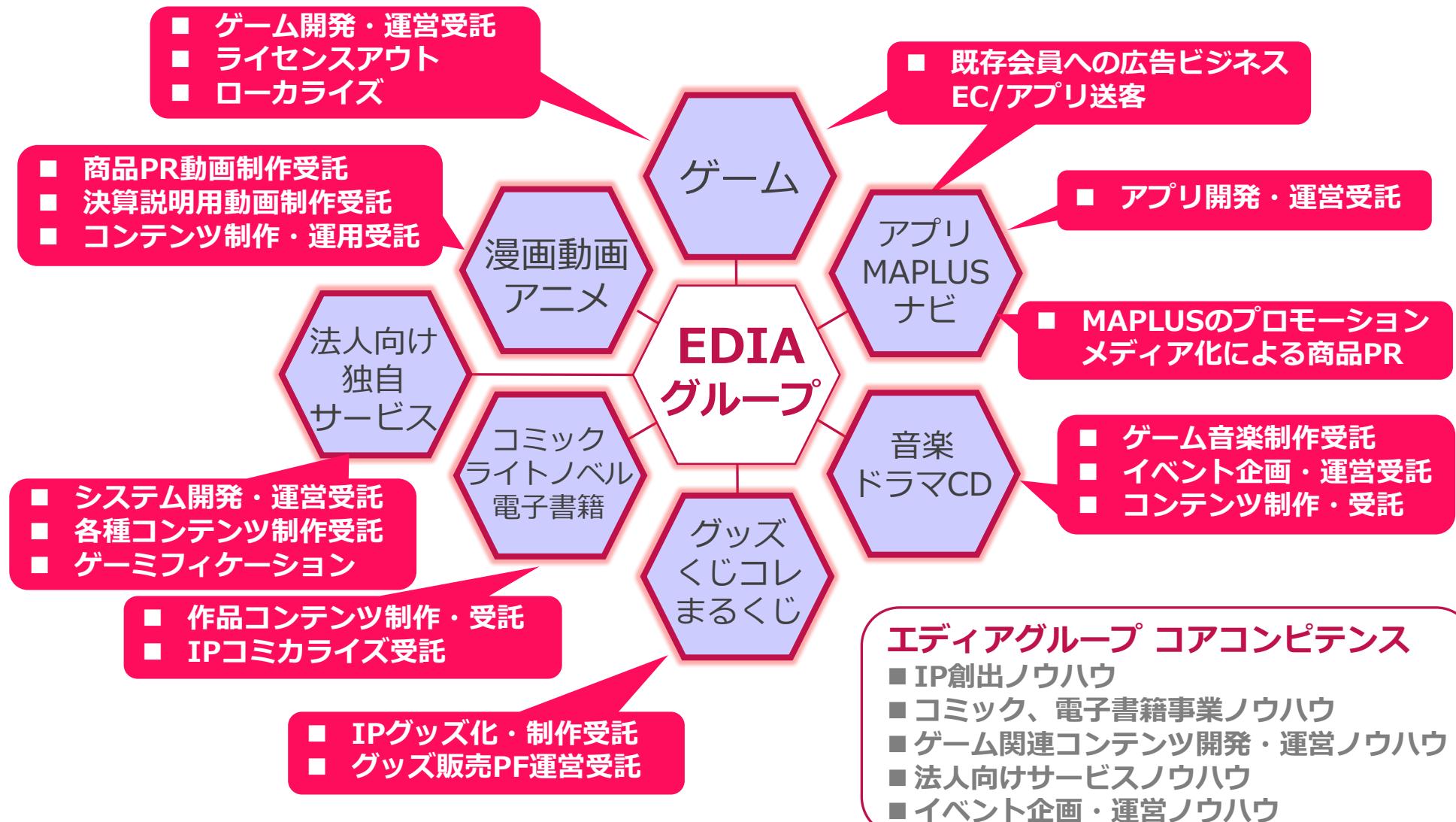
製品案内PF・動画



PR漫画動画



エディアグループのコアコンピタンスを活用した多種多様なBtoB サービス拡大によりマネタイズ多角化進展へ





成長戦略 四半期ごとのマイルストーン

1Q
2021.3～

組織構造再編

安定した成長軌道へ

2Q
2021.6～

ゲームサービス活況期
初の自社IPアニメ放映

コンテンツ制作投資加速

3Q
2021.9～

ラノベ・コミック新作
グッズ販売活況期

コンテンツ販売数の増加
安定黒字化

4Q
2021.12
～2022.2

全サービスライン底上げ

過去最高通期売上高
通期営業黒字達成

年度目標KPI

ラノベ
50作品

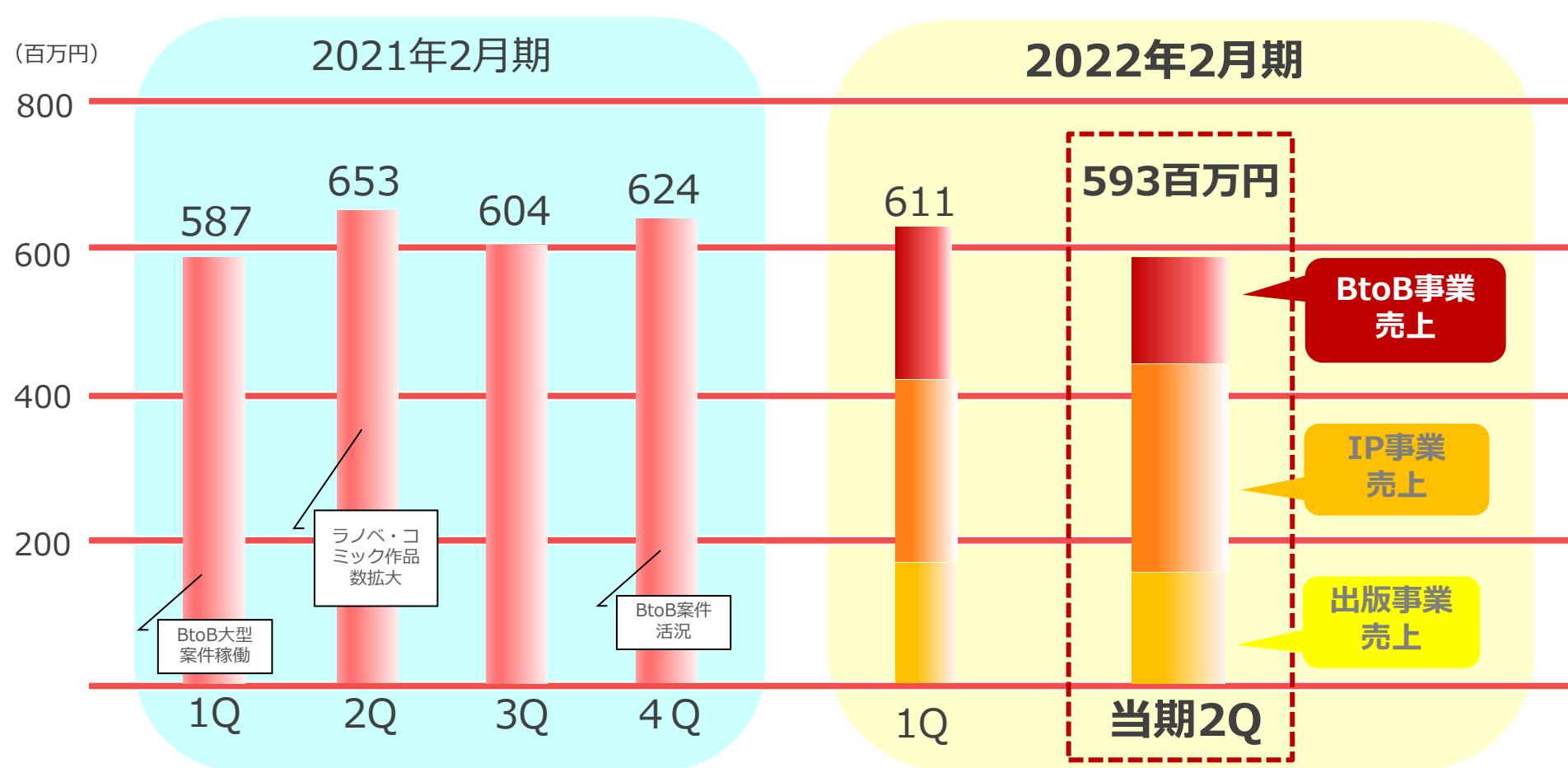
コミック
40作品

ドラマCD
30作品

直近業績

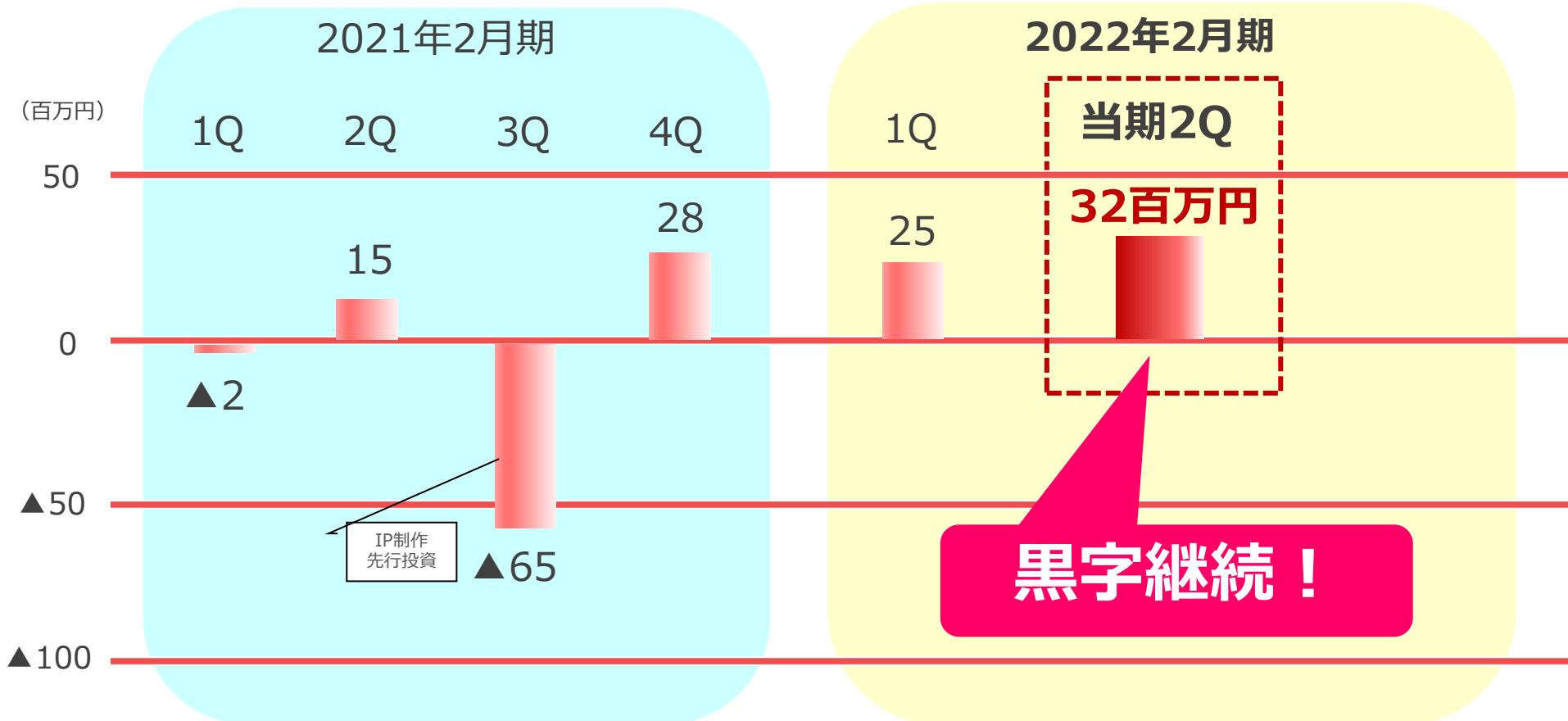
■ 2022年2月期2Q連結売上高及び四半期推移

- まるくじ等のオンラインくじサービス売上増加、レトロゲームタイトルのライセンスアウト案件增加によりIP事業売上高増加
- ライトノベル新作売上好調も新作コミック創刊遅延により出版事業売上高一時的落ち込み
- BtoB事業売上 1Q制作受託案件ピークの反動による売上減



■ 2022年2月期2Q連結営業損益及び四半期推移

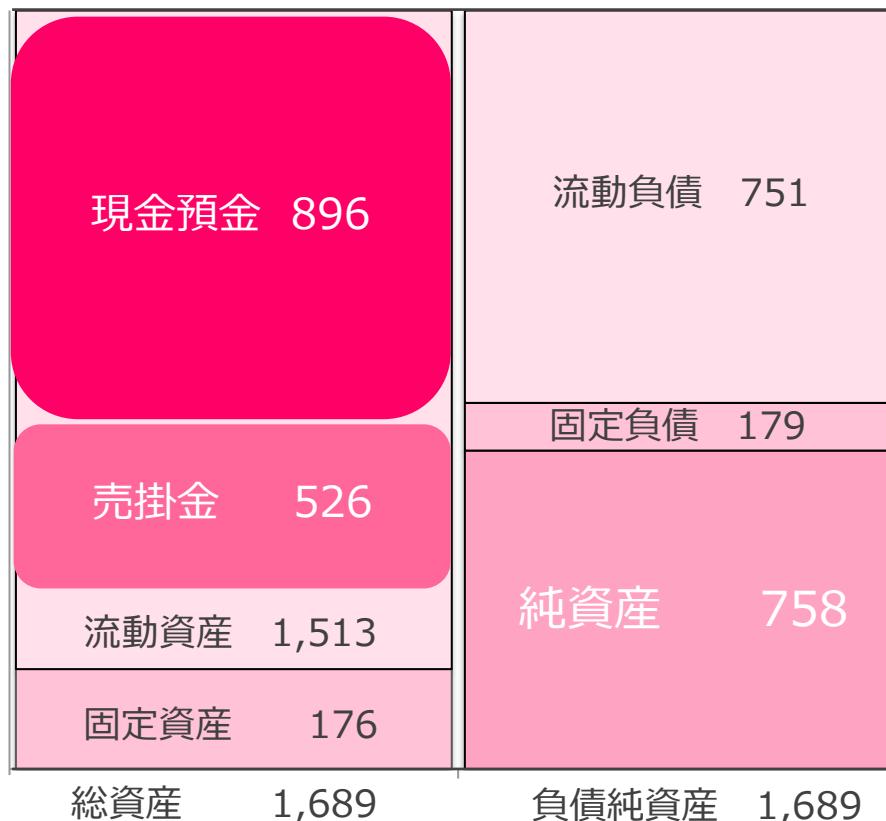
- 利益率高いライセンスアウト収益及びオンラインくじサービス売上増加による利益増加
- 出版作品の海外翻訳・他社利用案件増加によるライセンスアウト収益により利益増加
- 前期4Qから引き続き**当期2Qも黒字継続**



連結財政状態ハイライト

- 営業利益計上等により**現金及び預金増加（流動比率高水準維持）**
- 負債減少・**純資産**増加し**健全水準維持（自己資本比率良水準維持）**
- **営業CF**も**大幅プラス**へ改善

2021年2月期末



流動比率：201% 自己資本比率：44%

2022年2月期 2Q末



流動比率：225% 自己資本比率：50%

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。