



SMART MEDIA COMPANY

# 2025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  
2024年7月12日



企業コンセプト

# SMART MEDIA COMPANY

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)	2024年2月期 1Q	2025年2月期 1Q	対前年同期比 増減率
	連結売上高	863	<b>859</b>	△3 △0.4%
	連結営業損益	45	<b>57</b>	+12 +27.5%

主力のオンラインくじサービス、電子書籍等の売上高が増加するも、受託案件の売上高減少により対前年同期比で若干の減収  
売上構成の変化により利益率が向上し対前年同期比で増益

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	電子書籍の売上高が過去最高の実績 ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げる

## 目次

 2025年2月期1Q 決算概要……………	P 4
2025年2月期1Q 各事業の概要…	P 8
2025年2月期2Q以降の取組み …	P17
参考資料 ……………	P25

## 2025年2月期 第1四半期連結業績ハイライト

- オンラインくじサービス、電子書籍等の売上高が増加するも、BtoB受託案件の売上高減少により対前年同期比で若干の減収
- 売上高構成の変化により利益率が向上し対前年同期比で増益

損益区分 単位：百万円	2024年2月期 第1四半期	2025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	863	859	△3	△0.4%
売上原価	408	354	△54	△13.4%
売上総利益	454	505	+50	+11.2%
販売費及び 一般管理費	409	447	+38	+9.4%
営業損益	45	57	+12	+27.5%
経常損益	44	57	+13	+29.4%
親会社に帰属する 当期純利益	44	51	+7	+15.9%

## 連結財政状態ハイライト

- 営業キャッシュフロー プラス維持、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

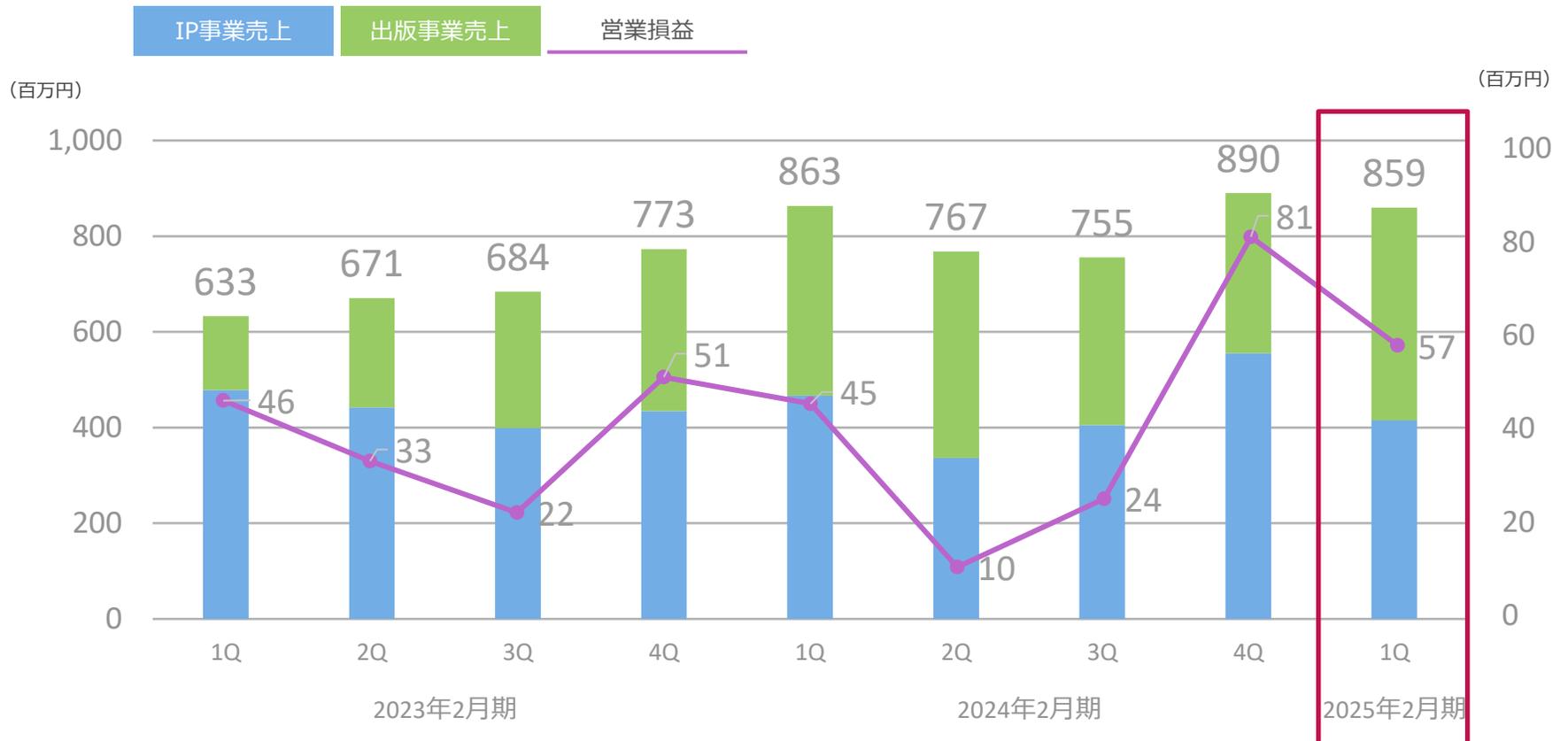
BS項目 単位：百万円	2024年2月 期末	2025年2月期 第1四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,415	<b>1,425</b>	+10	利益計上による増加
流動資産	2,227	<b>2,205</b>	△21	
固定資産	173	<b>183</b>	+9	

流動負債	875	<b>878</b>	+3	
固定負債	383	<b>348</b>	△35	長期借入返済による減少
純資産	1,142	<b>1,162</b>	+20	利益計上による増加
総資産/ 負債純資産	2,401	<b>2,389</b>	△11	

流動比率	254%	<b>251%</b>	△3%	
自己資本比率	47%	<b>48%</b>	+1%	

## 連結売上高及び連結営業損益の四半期推移

- IP事業はオンラインくじサービスが好調も、前四半期には届かず、QonQで売上減
- 出版事業は電子書籍が好調で売上高が回復
- 営業損益はQonQで減少も、売上構成の変化により利益率が向上し前年同期比で増加



## 目次

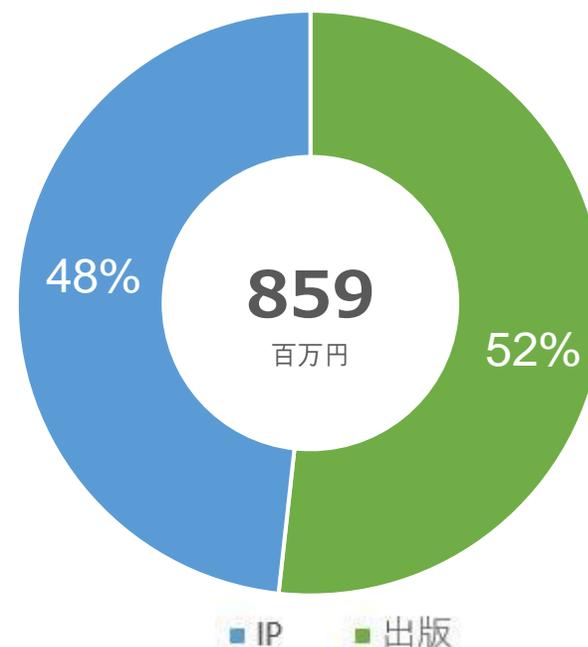
2025年2月期1Q 決算概要……………	P 4
 2025年2月期1Q 各事業の概要…	P 8
2025年2月期2Q以降の取組み …	P17
参考資料 ……………	P25

## 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

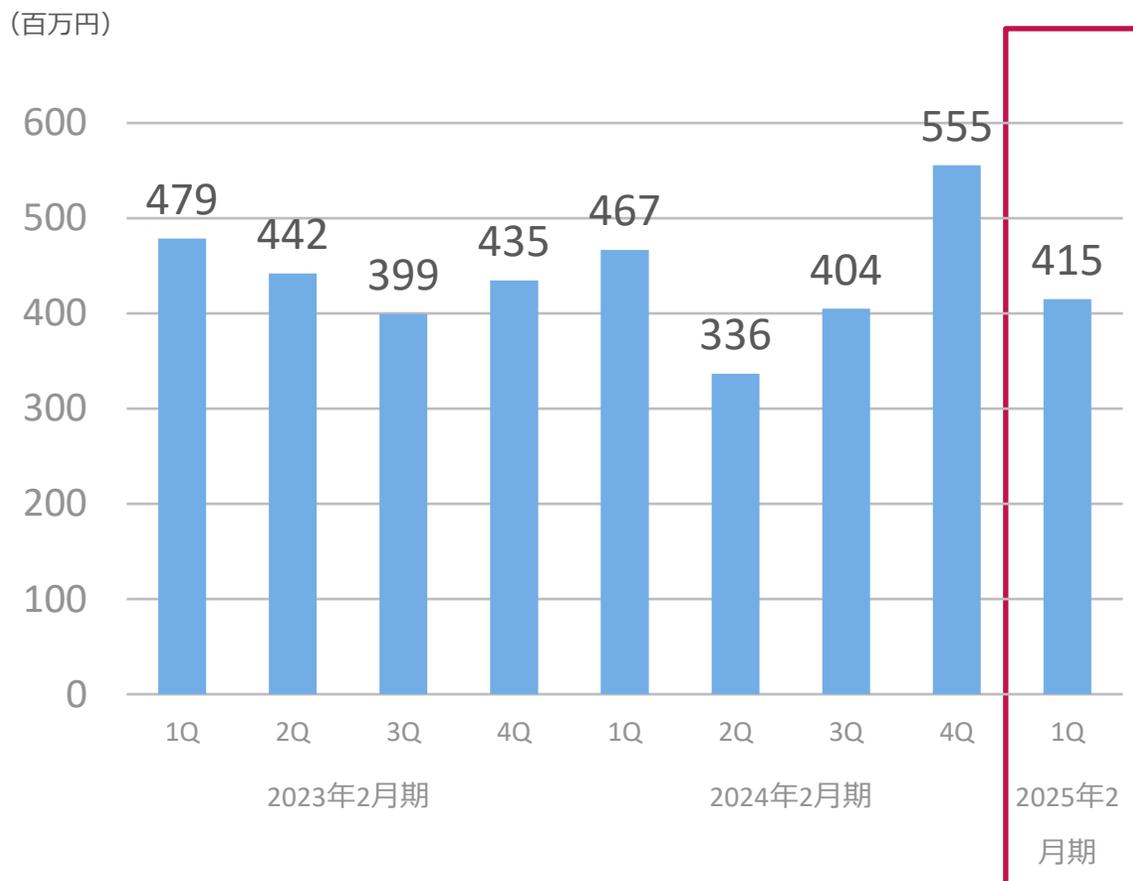
IP事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ ゲームサービス運営</li><li>■ ライフエンターテインメントサービス運営</li><li>■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売</li><li>■ 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化</li><li>■ アプリ・ゲーム・システム開発受託</li><li>■ イベント・音楽制作受託等</li></ul>
出版事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ ライトノベル・コミック・画集の企画、編集、出版</li><li>■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

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は人気IPを継続的に提供することにより安定的に高い売上を計上（前4Qはオンラインくじサービスが特に高い売上を計上）
- ソーシャルゲームは減収傾向もレトロゲーム売上でカバー
- BtoB受託案件は減少

## ゲーム

### ■ Nintendo Switch 用ソフト発売決定



#### 『花笑む彼と & bloom』 2024年8月 発売決定

本作は、『花が繋ぐ4つの恋物語』をテーマにフラワーショップで働く彼と恋人であるアナタとの恋愛模様が、花にまつわるエピソードと共に描かれます。キャラクターごとに異なる4つの花がモチーフとなり、それぞれ後輩、仕事相手、幼なじみ、同級生の関係から物語を展開！

原作の『花笑む彼と』シリーズは、2022年にティームエンタテインメントより発売された、全4巻のシチュエーションドラマCDタイトルであり、ドラマCD発売後も、表参道で60年以上続く老舗のフラワー&プランツショップ「HARADA FLORIST」とのコラボレーションを行うなど、幅広い女性から支持を受けている作品です。



#### 『天使の詩COLLECTION』 2024年9月 発売決定

PCエンジンのRPGの中でも名作のひとつと評され、ゲームBGMも名曲揃いとファンの評価が高く、1作目の主人公が続編に登場するといった継続性のあるゲームです。

PCエンジン版当時の雰囲気や名曲BGMの数々をそのまま再現しつつ、懐かしさと今だからこそその新しさを感じていただきながら、幅広く楽しんでいただけるようNintendo Switch版としておどけ致します。

「天使の詩 復活応援プロジェクト」は、アタラシイものや体験の応援購入サービス「Makuake」にて実施したクラウドファンディングにおいて、多くのファンの皆様からの待望のお声をいただき、応援購入金額1190万を超えて約400%を達成いたしました。

## ドラマCD作品 (MintLip)

### ■ 人気ドラマCDの続編「Star Sign -mission-」を発売

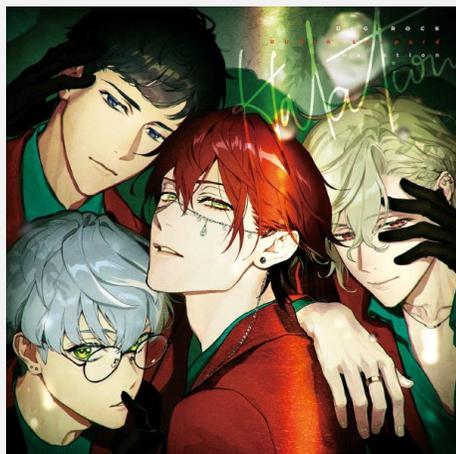


芸能事務所『PLEIADES PRODUCTION』にて立ち上がった俳優プロジェクト『Star Sign Project』

夢と希望に満ちた華やかなスタートかと思いきや、提供された寮はオンボロ。現実とのギャップに立ち向かいながら、一ヶ月の共同生活を経た彼らにプロデューサー金星から課されたのは——新たなミッション。演技実績のある実力派揃いのメンバー、TEAM01。経歴も生き立ちもまるで違うメンバー、TEAM02。——新たな軌跡とミッションの行方をお見逃しなく！

## CD作品 (MintLip)

### ■ 「DIG-ROCK」初となる各バンドのシングルCDを発売



2024年6月に5周年を迎える「DIG-ROCK」。初となる各バンドのシングルCDをリリース！

新曲と共にボーナストラックとして、2023年4月9日（日）昭和女子大学人見記念講堂にて行われた「DIG-ROCK 1st LIVE -FLASH-」よりライブ歌唱音源を収録！

## オンラインくじサービス、グッズ

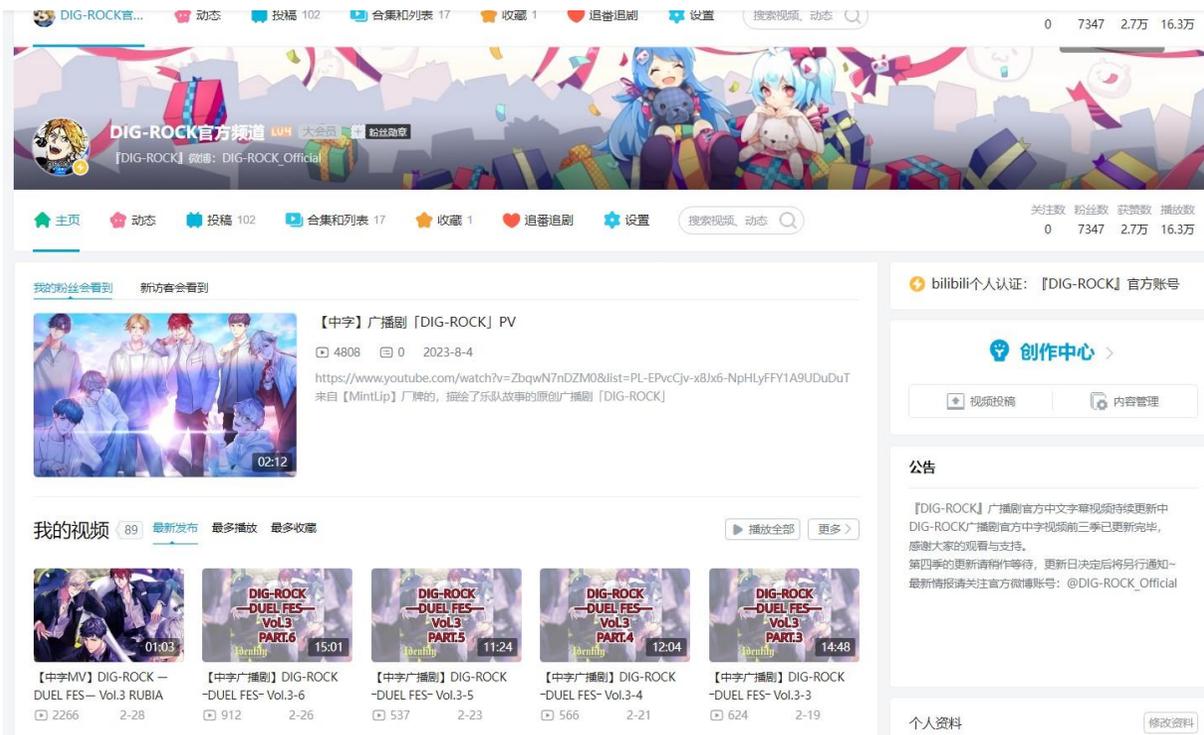
- 『くじコレ・まるくじ』の人気IPとのコラボによりグッズ販売好調



- 『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くじサービス
- 地域や時間を選ばず国内全てのファンの方が購入可能

## 中国子会社 上海艺钻文化创意有限公司

- 中国国内への IP 及び出版コンテンツ配信及びグッズ販売の強化を目的として設立
- オリジナルグッズのEC展開からスタート



### 現在

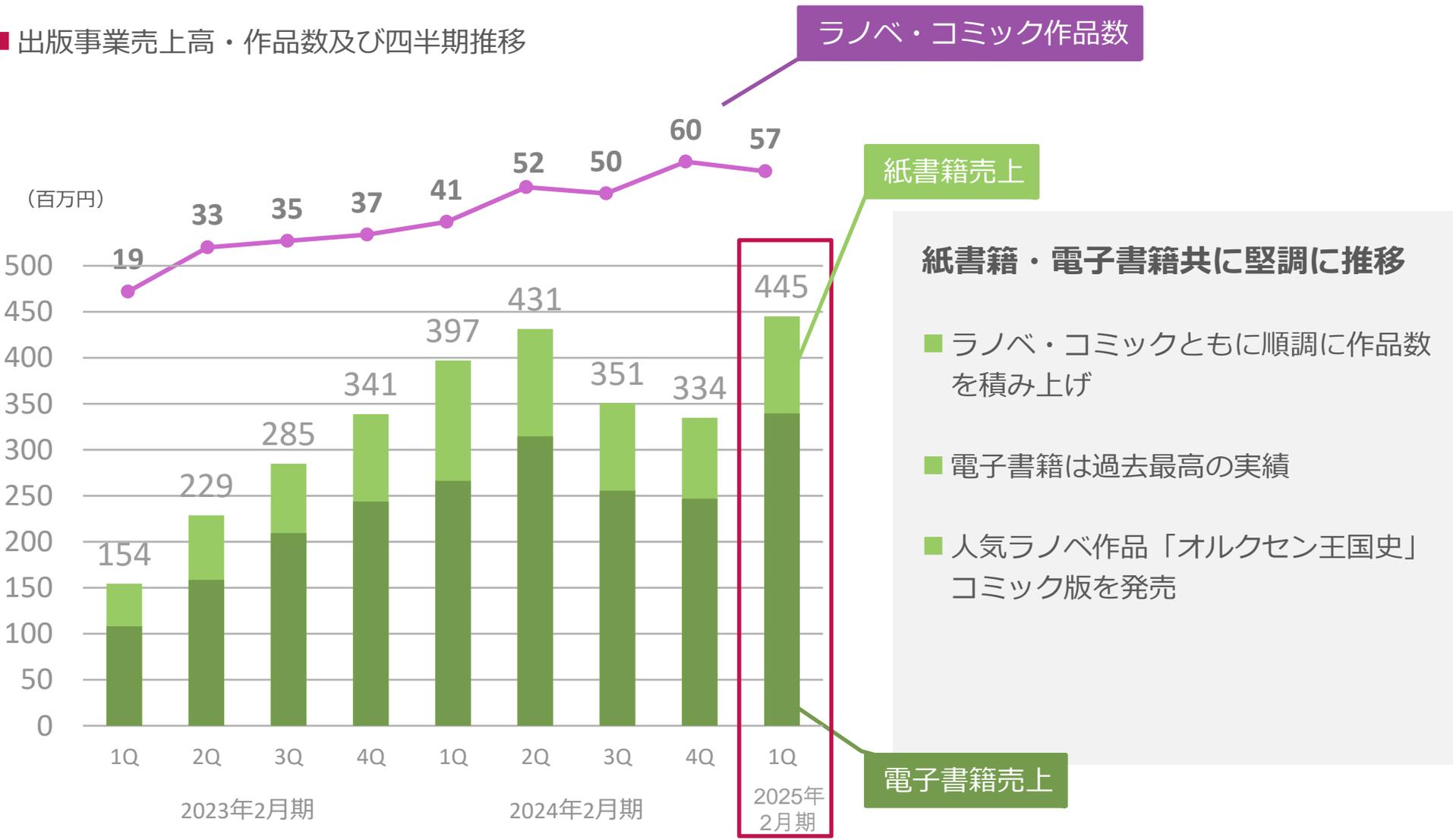
- Bilibili・Weibo 内の公式アカウントにて「DIG-ROCK」のプロモーション活動を展開中

### 今後の予定

- オリジナルグッズのEC展開
- ドラマCD・音楽CDの中国PF配信
- オリジナルコミック・ラノベの中国PF販売

## 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



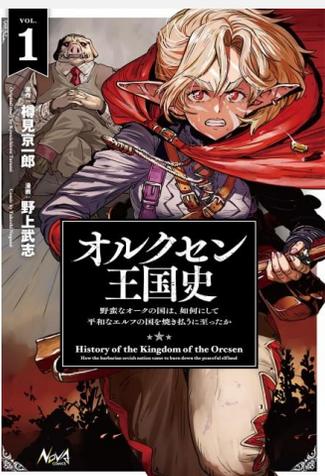
## ライトノベル・コミック

- ライトノベルは3月～5月で19作品を刊行、コミックは3月～5月で38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 ～ 5 (ライトノベル)

純血の魔族・アーテリアの暴走を食い止め、ネルク王国現国王リオレット様とのキューピット役もこなした転生猫のルークさん。これにて一件落着——と思っていたところで、本来の目的に踏み出す。そう、はるばる王都までやってきたのはトマト様の布教のためであった！ トマト様の輸送用缶詰を探すルークだが、思わぬ障害で頭を抱えることに。ところが、ふと訪れた工房に元の世界でおなじみの「アレ」が眠っていて……!?



### 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 ～ 1 (コミック)

「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。逃亡の果てに斃（たお）れそうになった彼女を助けたのは…  
「野蛮な」オーク族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。復讐を果たした暁には「私は貴方に我が命を捧げよう」——ディネルースの苛烈な決意にグスタフは…。——ふたりの運命の出逢いが大きく歴史を動かしていく！

## 目次

---

2025年2月期1Q 決算概要……………	P 4
2025年2月期1Q 各事業の概要…	P 8
 2025年2月期2Q以降の取組み …	P17
参考資料 ……………	P25

2Q以降の取組み	
IP事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ レトロゲームタイトル復刻版PJ進行中</li><li>■ 女性向けNintendo Switchゲームタイトル制作中</li><li>■ 当社保有海外ライセンスアウト案件進行中</li><li>■ ドラマCDオリジナルIPの続編投入 &amp; 各種コラボレーションやクロスメディア展開進行中</li><li>■ 中国子会社営業稼働中</li></ul>
出版事業	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 新刊創刊に向け作品制作中</li><li>■ 当社作品のアニメ化計画進行中</li><li>■ 新ジャンル・新たな電子書籍展開に向けて準備中</li></ul>



## 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

自社IPのグローバル  
展開加速

出版、グッズの展開数増加により  
次なる成長フェーズへ

女性向けIP強化

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 2025年2月期成長戦略

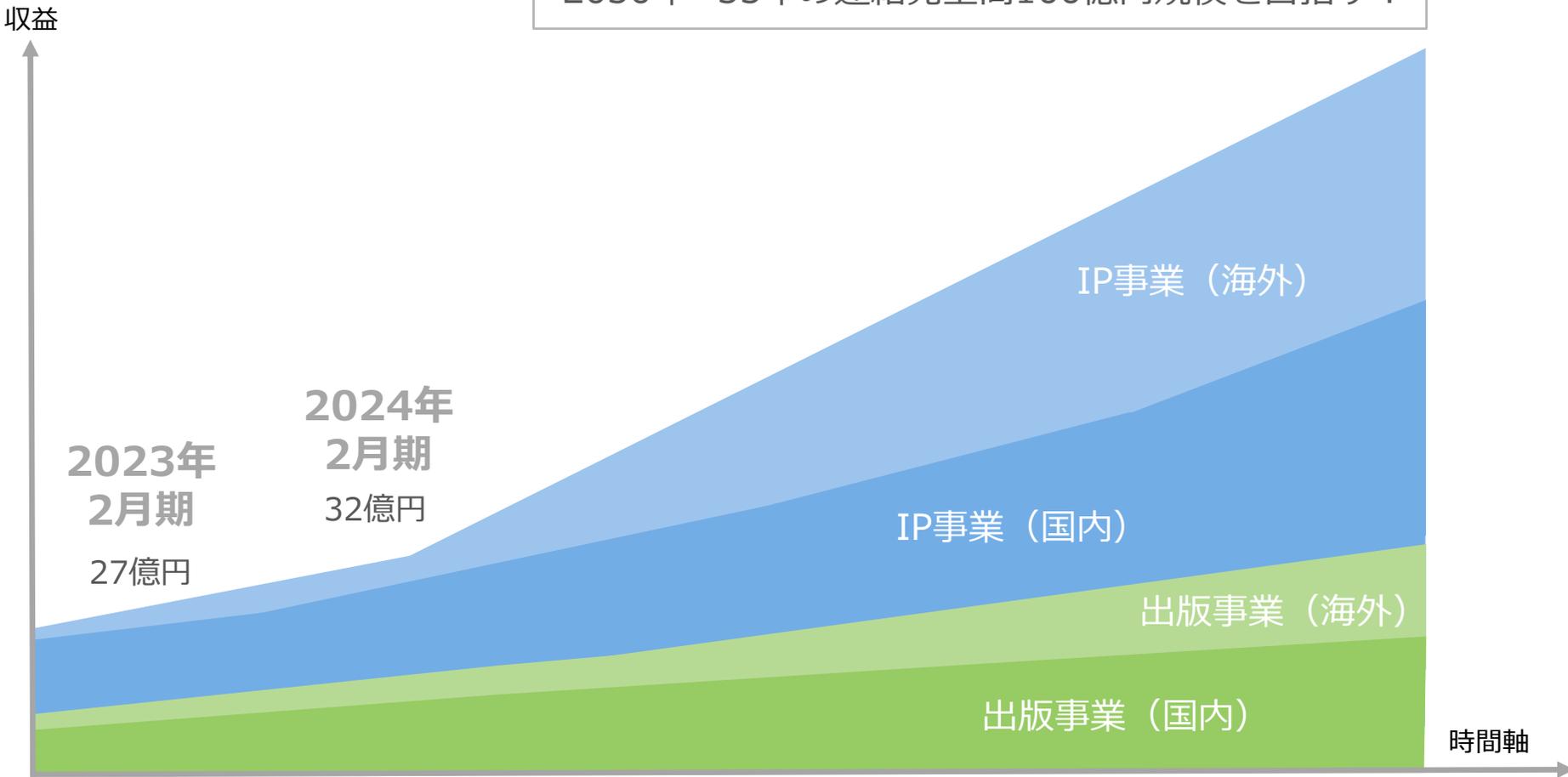
■ 成長戦略及び具体的な戦略に基づき迅速な意思決定を実施し、スピード感あるグループ経営推進

	事業別成長戦略	具体的な戦略
IP事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ IPの創出・取得を加速</li> <li>■ 日本・海外マーケットに向けて、クロスメディア展開</li> <li>■ Web3×IPによる新サービス</li> <li>■ エディアグループのコアコンピタンスとDXを掛け合わせたBtoBビジネスサービス拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ IP制作及び取得加速により保有IP数拡大、各IPの育成</li> <li>■ 「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</li> <li>■ グッズ販売サービス国内外販路拡大</li> <li>■ レトロゲームの活用、国内外向け販売加速</li> <li>■ 営業体制活性化により収益性高い大型案件受託獲得</li> <li>■ 受託案件積み上げ及び新技術活用により新サービス・IP生成基盤創出</li> </ul>
出版事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 市場拡大継続が見込まれる電子コミックへ集中投資</li> <li>■ ラノベ・コミック作品制作体制強化、電子コミック事業拡大促進</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ライトノベル・コミック作品ラインナップ増加</li> <li>■ 海外作品の仕入、国内電子コミック化拡大</li> <li>■ 電子書籍の取扱種・配信先の順次拡大</li> <li>■ 新レーベル立ち上げ・新ジャンル開拓</li> <li>■ 海外ライセンスアウト強化</li> <li>■ 効果的な販促施策により売上拡大</li> <li>■ アニメ化、グッズ化により書籍拡販相乗効果追求</li> </ul>

## 2事業の成長軸

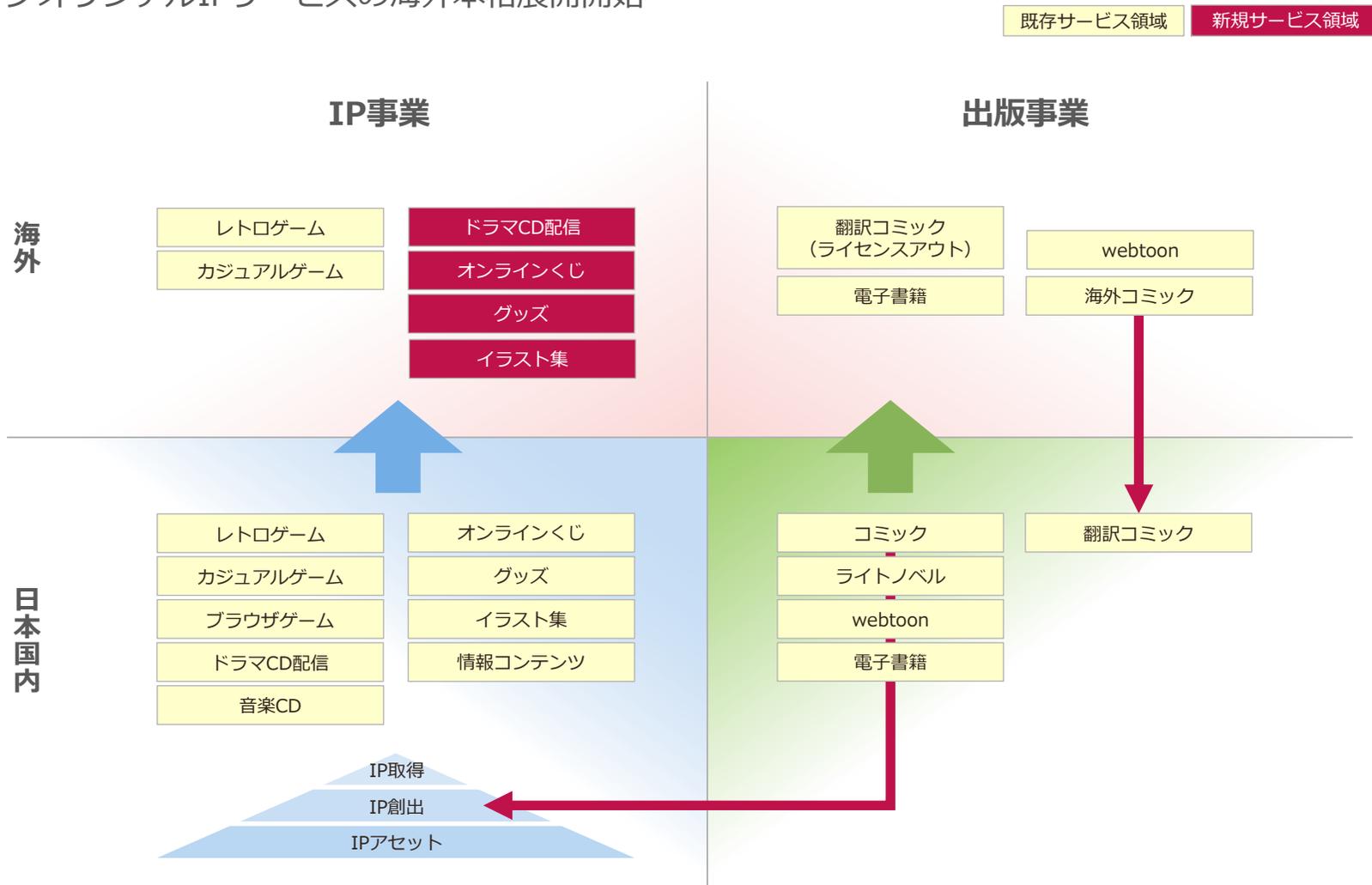
- 出版事業で安定成長確保、IP事業で大きく成長
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施

2030年~33年の連結売上高100億円規模を目指す！



## 各事業の世界展開概略

### ■ グループオリジナルIPサービスの海外本格展開開始



## 2025年2月期 通期業績予想（変更なし）

- IPサービスの世界進出による売上高拡大 初期投資費用発生
- 電子コミック事業の作品数拡大による売上高・利益の拡大
- 1Q売上高進捗 24.5%、営業損益進捗 28.5%

損益区分等 単位：百万円 下段は構成比	前期通期業績 (2024年2月期)	通期業績予想 (2025年2月期)	増減/増減率
売上高	3,277 (100.0%)	3,500 (100.0%)	+222 +6.8%
営業損益	161 (4.9%)	200 (5.7%)	+38 +23.8%
経常損益	158 (4.8%)	175 (5.0%)	+16 +10.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	150 (4.6%)	165 (4.7%)	+14 +9.9%
1株当たり 当期純利益	24円49銭	26円93銭	
配当予想	5円	5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。

## 目次

---

2025年2月期1Q 決算概要…………… P 4

2025年2月期1Q 各事業の概要… P 8

2025年2月期2Q以降の取組み … P17

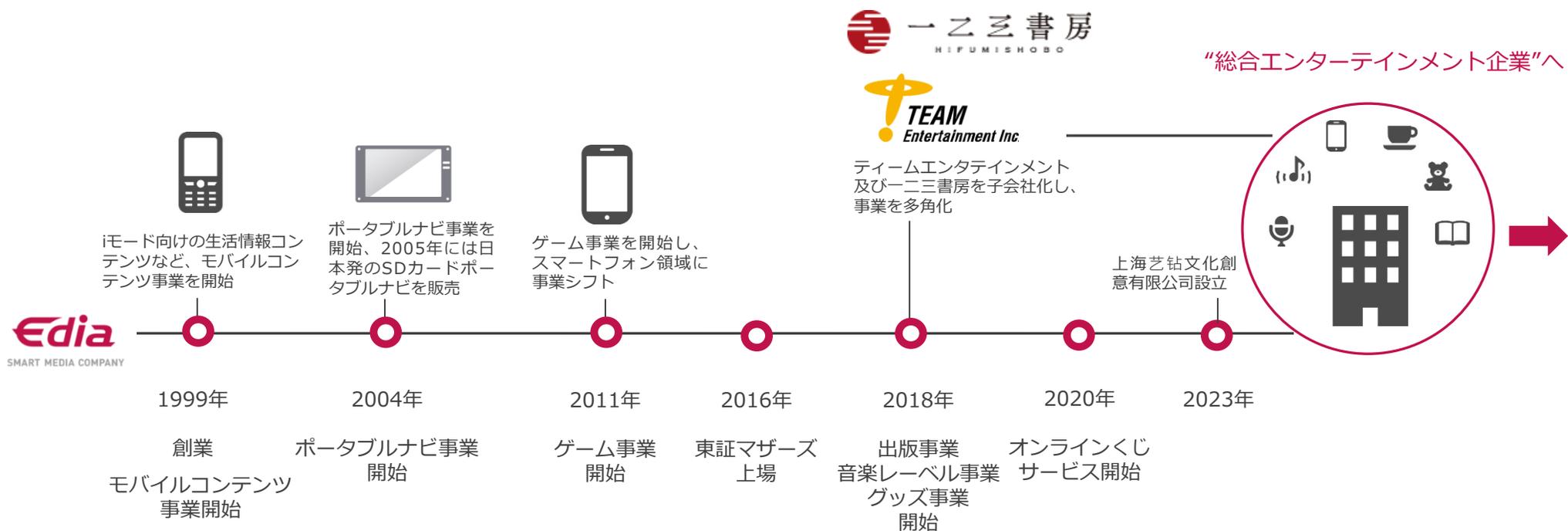
 **参考資料** …………… **P25**

## 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
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 （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） 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 上海芝钻文化创意有限公司 設立



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。