



2027年2月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

2026年10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2四半期	2027年2月期 第2四半期	対前年同期比 増減率
	連結売上高	2,317	2,285	△32 △1.4%
	連結営業損益	298	218	△79 △26.8%

前年1Qの反動減があったものの、上期連結売上高は2,285百万円と、ほぼ前年並みの水準を維持し、利益面では上期計画を大幅に超過
既存事業は引き続き堅調に推移し、下期偏重の計画に向けた各種施策も順調に進捗

IP事業 KPI	・ ゲームタイトル数 ： 【2Q】 5 / 【年間目標】 11 (45%) ・ オンラインくじタイトル数： 【2Q】 64 / 【年間目標】 211 (30%)
出版事業 KPI	・ ライトノベル作品数： 【2Q】 54 / 【年間目標】 112 (48%) ・ コミック作品数 ： 【2Q】 83 / 【年間目標】 140 (59%)
その他 株主還元	・ 2億円の自己株式取得完了（取得期間：2026年5月～2026年8月）

 2027年2月期 第2四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第2四半期 各事業の概要	P10
2027年2月期 第3四半期以降の取り組み ...	P18
2027年2月期 成長戦略	P21
参考資料	P35

2027年2月期 第2四半期 連結業績ハイライト

- 前年1Qの反動減があったものの、上期連結売上高は2,285百万円（前年同期比△1.4%）とほぼ前年並みの水準を維持し、利益面では上期計画を大幅に超過
- オンラインくじや電子書籍は引き続き堅調に推移し、下期偏重の計画に向けた各種施策も順調に進捗

損益区分 単位：百万円	2026年2月期 第2四半期	2027年2月期 第2四半期	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	2,317	2,285	△32	△1.4%
売上原価	885	935	+49	+5.6%
売上総利益	1,431	1,349	△82	△5.7%
販売費及び 一般管理費	1,132	1,130	△2	△0.2%
営業損益	298	218	△79	△26.8%
経常損益	287	215	△72	△25.2%
親会社株主に帰属する 中間純利益	253	195	△58	△23.1%

2027年2月期 第2四半期 連結業績ハイライト（上期計画との比較）

- 上期実績は売上高2,285百万円、営業利益218百万円となり、上期計画を利益面で大幅に超過して着地
- IP事業におけるオンラインくじの原価抑制や、ライセンスアウト案件の増加により利益率向上
- 通期予想は下期動向の精査のため据え置き

損益区分等 単位：百万円	通期予想	上期計画	2027年2月期 第2四半期	対上期 計画達成率	対通期 進捗率
売上高	5,300	2,277	2,285	100.4%	43.1%
営業損益	550	152	218	144.0%	39.8%
経常損益	540	147	215	146.5%	39.9%
親会社株主に帰属する 中間純利益	500	118	195	165.4%	39.0%

2027年2月期 第2四半期 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2四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,335	1,214	△120	
流動資産	2,397	2,296	△100	
固定資産	389	382	△6	
流動負債	774	781	+6	
固定負債	395	345	△50	
純資産	1,615	1,552	△63	利益計上も、自己株取得や配当金の支払いにより減少
総資産/ 負債純資産	2,786	2,679	△106	
流動比率	309%	294%	△15%	
自己資本比率	58%	57%	△0%	

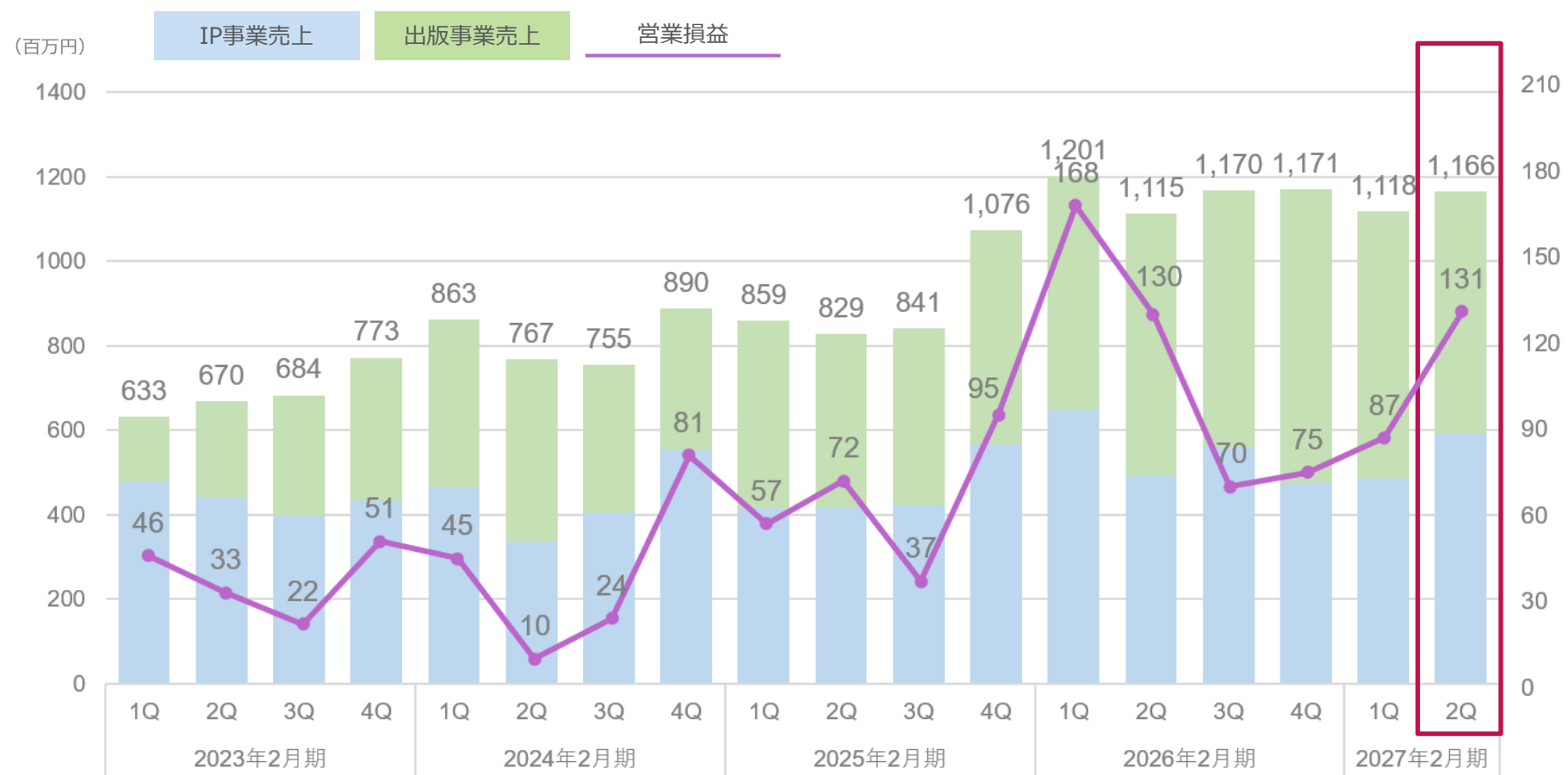
事業別ハイライト

■ 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2四半期の実績	2027年2月期 第3四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	■ 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 ■ Nintendo Switch、 PlayStation用ソフト『アレサCOLLECTION 1993-1995』 7月発売	■ Nintendo Switch、 PlayStation用ソフト『SUPERやのまんCOLLECTION』 12月発売予定、『彩京 Memories』 2月発売予定 ■ Nintendo Switch用ソフト『Re:BIRTHDAY SONG～恋を唄う死神～another record』 2月発売予定 ■ 『闘神伝COLLECTION（仮称）』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説I&II（仮称）』 開発中 ■ 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『WIND BREAKER』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	■ 新潟県・新潟市が推進する「アニメーション制作業分野における地域産業クラスター計画」に、ハブ企業として参画	■ 『東京ゲームショウ2026』にてブース出展
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	■ 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』を創刊 ■ 戦記ロマンの新境地として話題の『オルクセン王国史』ライトノベル・コミック新巻発売	■ 『ラワーレコミックス』4周年を記念キャンペーンを実施 ■ 連休や周年に向けた施策を準備中

連結売上高及び連結営業損益の推移

- IP事業はオンラインくじの堅調な推移に加え、新作ゲームの発売により、QonQ・YonYともに増収増益
- 出版事業は第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

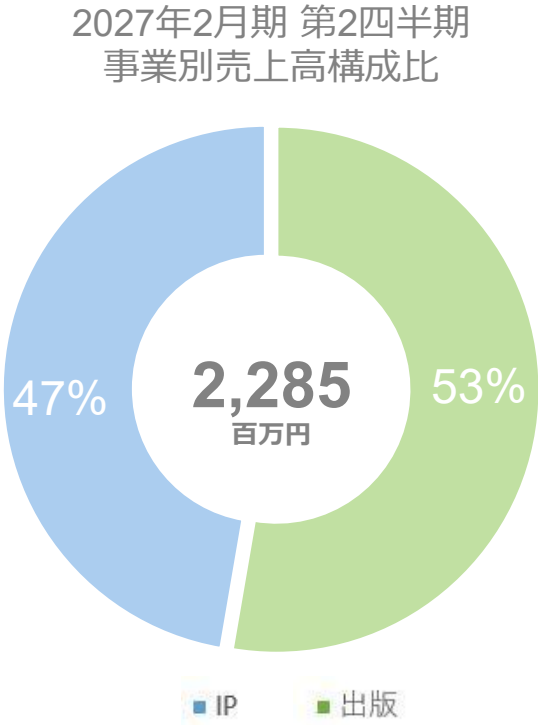


2027年2月期 第2四半期 決算概要		P 4
 2027年2月期 第2四半期 各事業の概要		P10
2027年2月期 第3四半期以降の取り組み		P18
2027年2月期 成長戦略		P21
参考資料		P35

エディアグループ 事業ポートフォリオ

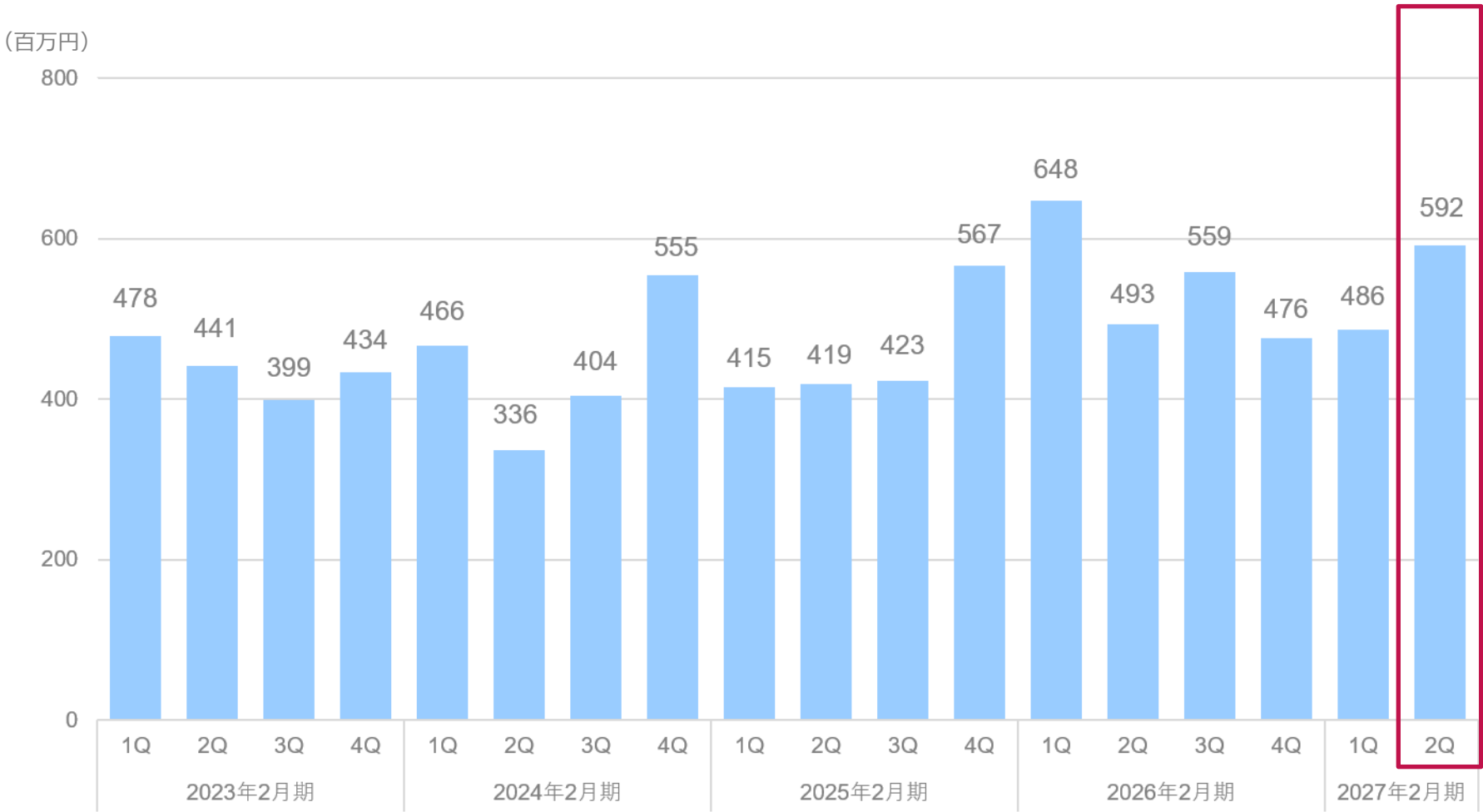
■ IP・出版2つの事業を軸に、総合エンターテインメントを提供

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



IP事業 売上高四半期推移

■ オンラインくじの堅調な推移に加え、新作ゲームタイトルの発売により、QonQ・YonYともに増収増益



IP事業 ゲームサービス

- Nintendo Switch、PlayStation、Steamに向けたゲームを販売
- 2Qは3タイトルを発売



『Blackish House ←sideZ -Retour-』 Nintendo Switch版 : 2026年6月発売

株式会社アリスマティックが保有するIP『Blackish House ←sideZ』をNintendo Switch向けに移植。前作『Blackish House sideA→』と世界観を共有しつつ、新たな攻略キャラクターとの物語を描きます。癖のある芸能人が集う星月プロダクションを舞台に、甘く危険な恋愛が展開されます。



『アレサCOLLECTION 1993-1995』 Nintendo Switch、PS4、PS5版 : 2026年7月発売

株式会社やのまんが保有するIP『アレサ ARETHA the SUPER FAMICOM』、『アレサII ～アリエルの不思議な旅～』、『リジョイス ～アレサ王国の彼方～』をNintendo Switch、PS4、PS5向けに移植。今年で35周年を迎える「アレサ」シリーズより外伝を含む3タイトルを1本に収録。1990年代当時の設定資料や動画などを楽しめるモードも追加したレトロRPGファン&アレサシリーズファン必携の一本です。



『あやかしごはん ～おかわりっ！～ for S』 Nintendo Switch版 : 2026年8月発売

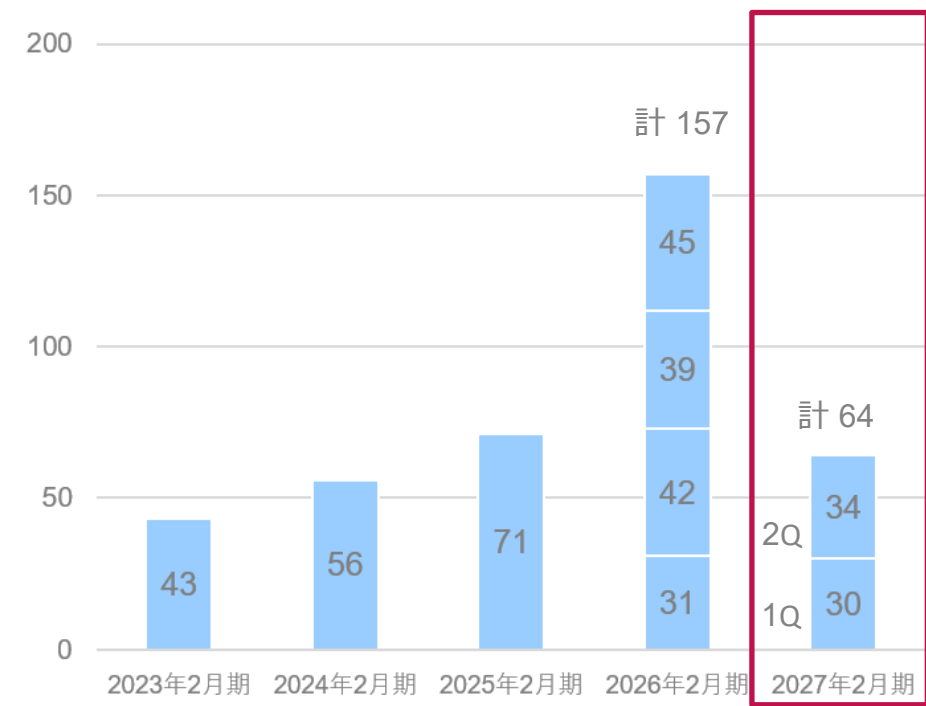
株式会社アリスマティックが保有するIP『あやかしごはん～おかわりっ！～』をNintendo Switch向けに移植。甘く、切ない、不思議な恋物語と、あたたかくておいしいごはんが登場する、主人公とあやし達のおいしくて不思議なお話です。

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



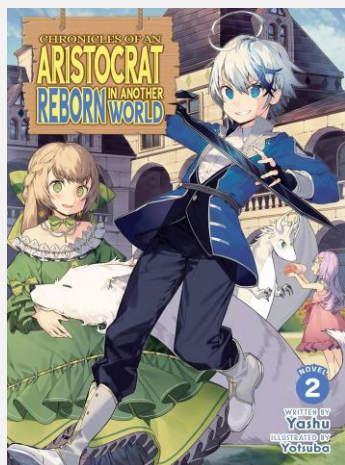
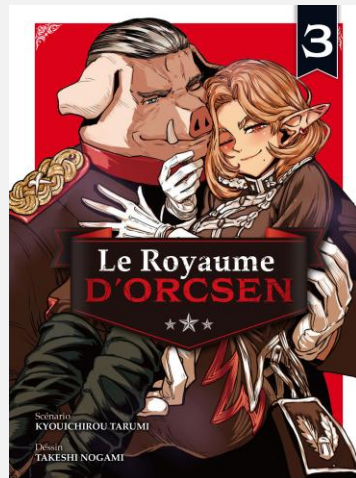
『テレネットシューティングコレクション』英語版リリース
『ハンサムロンダリング』繁体字版リリース

レトロゲーム、女性向けタイトルをライセンスアウト。
海外で発売



中国にてオンラインくじを販売

海外パートナー企業より、中国内向けに当社企画のオンライン
くじを販売

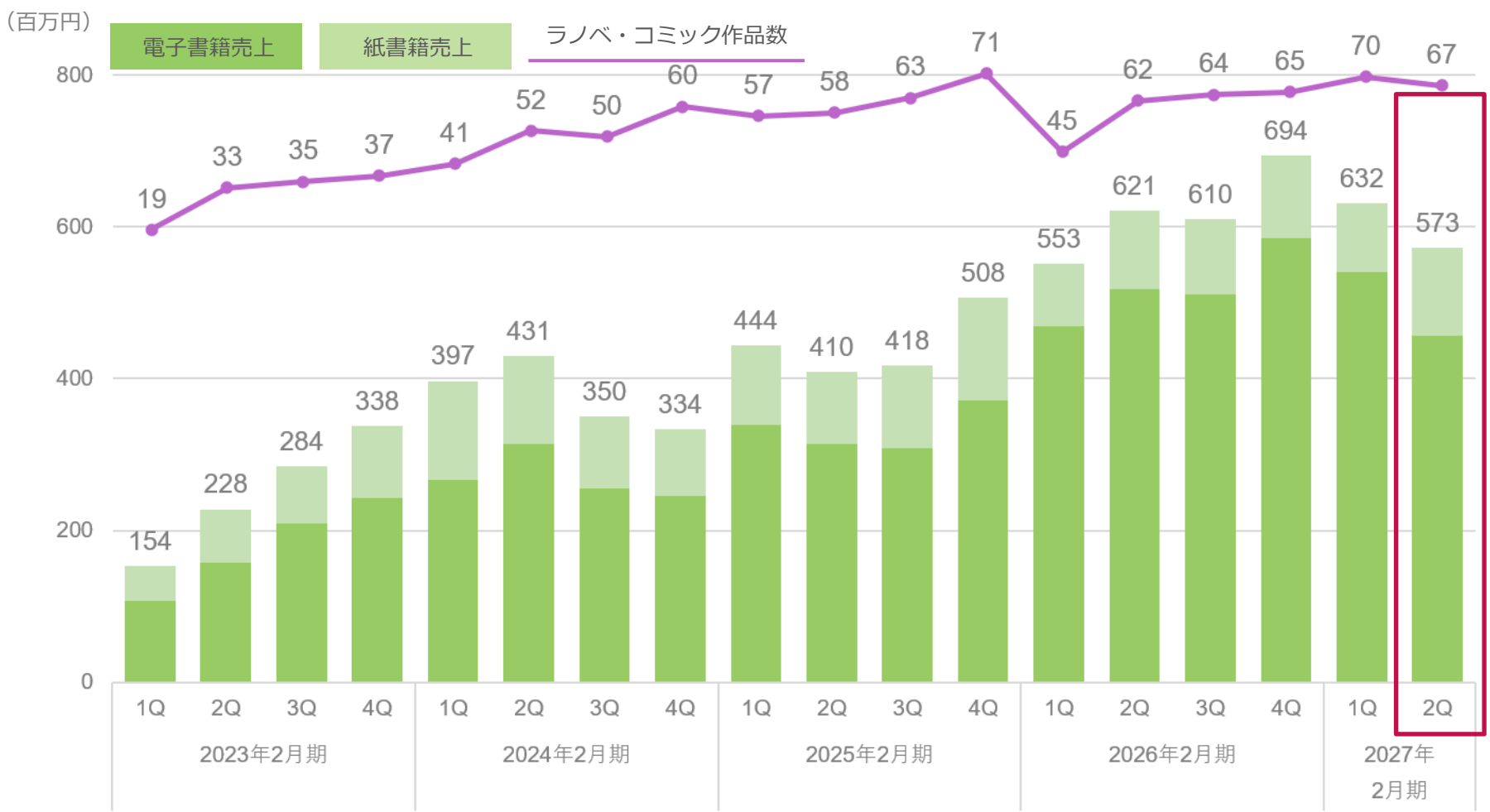


ライトノベル・コミック作品をライセンスアウト、海外版を発売

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

- 第1巻の積極投入による一時的な減収も、ラノベ・コミックともに作品数は堅調に積み上げ
- 下期の人気タイトルの続巻発売や、キャンペーン施策を通じて電子書籍の収益拡大を狙う



ライトノベル・コミック

- ライトノベルは6月～8月で31作品を刊行、コミックは6月～8月で36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



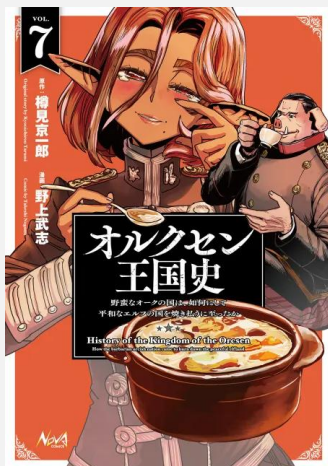
オルクセン王国史～野蛮なオークの国は、如何にして平和なエルフの国を焼き払うに至ったか～ 7
(ライトノベル)

無慈悲なる戦略爆撃、始まる
戦争は終局に向かうか
いよいよ戦局は佳境へ。刮目必死のシリーズ第7弾！



塩対応の婚約者を置いて旅に出たら、捨てたはずの王子がついてきた
(ライトノベル)

逃げ場のない船上で、愛が重すぎる王子に執着される極甘ラブストーリー！



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～ 7
(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7巻、ついに登場！



モブ高生の俺でも冒険者になればリア充になりますか？ 8
(コミック)

70万部突破の超人気シリーズ第8巻！
冒険者部結成で、癖強めの後輩が遂に登場！

2027年2月期 第2四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第2四半期 各事業の概要	P10
 2027年2月期 第3四半期以降の取り組み ...	P18
2027年2月期 成長戦略	P21
参考資料	P35

IP事業 2027年2月期の取組み

- ゲームサービス：4Qは3タイトルの発売が決定
- オンラインくじサービス・グッズ：3Qは60タイトルの発売を予定

ゲームサービス

4Q 3タイトル発売決定

12月発売



2月発売



2月発売



開発中



オンラインくじサービス・グッズ

3Q 60タイトル発売予定

9月発売



10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
- 3Qはライトノベル29タイトル、コミック48タイトルの発売を予定

ライトノベル

3Q 29タイトル発売予定

9月発売



10月発売



コミック

3Q 48タイトル発売予定

9月発売



10月発売



2027年2月期 第2四半期 決算概要		P 4
2027年2月期 第2四半期 各事業の概要		P10
2027年2月期 第3四半期以降の取り組み	...	P18
 2027年2月期 成長戦略		P21
参考資料		P35

アニメ事業の開始に関して（パイプライン）

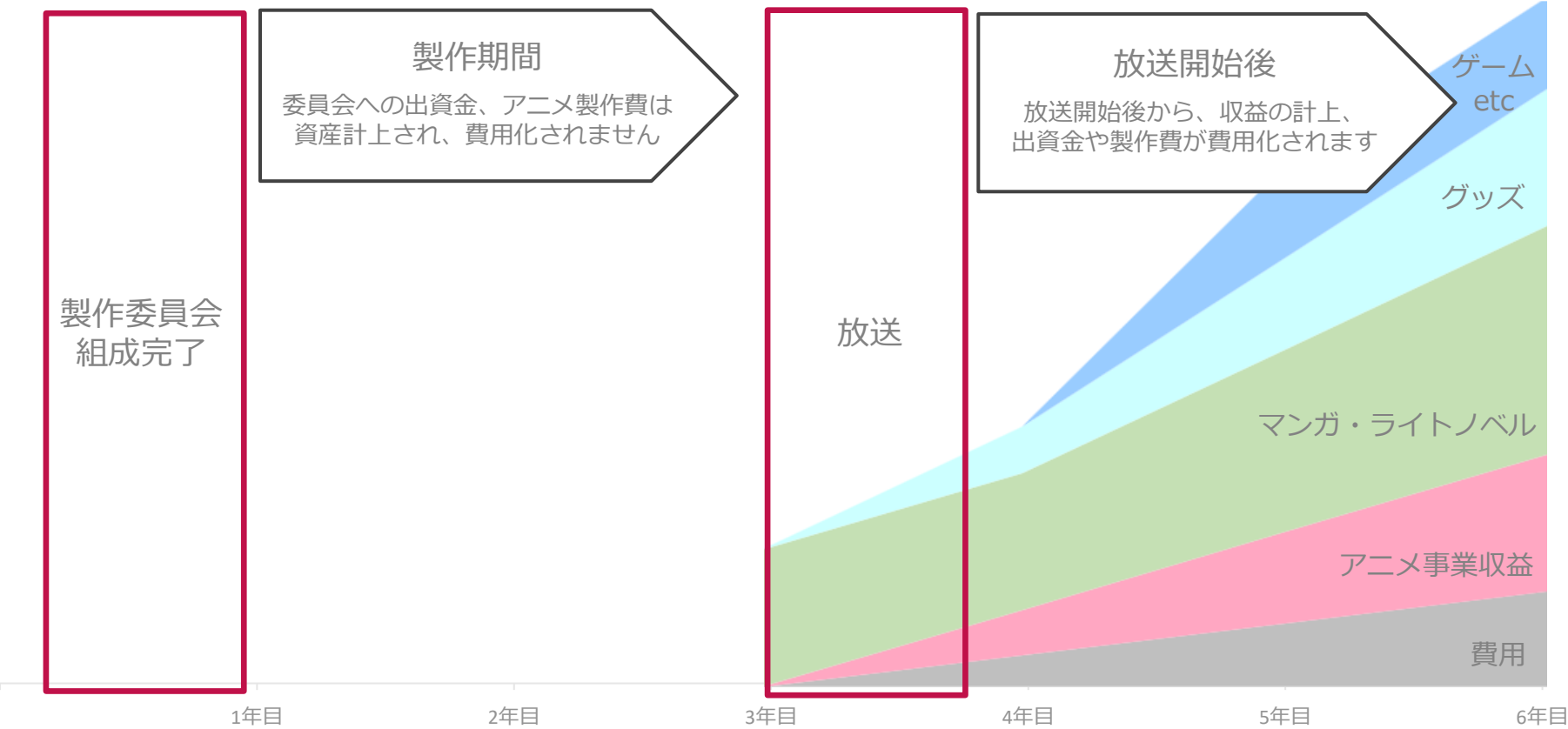
- 当社グループが保有するIP について、アニメ製作委員会への出資を通じてアニメ化を積極的に推進します
- IPの価値を最大化し、クロスメディア展開の成功に繋がります

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 組成完了	製作中		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					
自社IP_F	製作委員会 組成検討中	製作委員会 組成検討中					

※具体的なタイトル名は、一般的に放送開始の半年前～1年前を目安に公表予定となります。

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



グループ全体の成長を加速させる制作・人材基盤の構築

- 政府の「日本成長戦略」を背景としたコンテンツ産業の活性化
- 新潟オフィスの開設、「地域産業クラスター計画」へのハブ企業参画



拠点概要：

新潟県新潟市に「新潟オフィス」を設立（2027年1月予定）

主な機能：

アニメ・ゲーム・コミック・グッズの企画、開発、デザイン、編集拠点

設立の目的：

全国有数のアニメ・マンガ系教育機関が集積する新潟にて、優秀なクリエイター人材を早期に採用・育成
内閣官房が推進する産学官連携の「地域未来戦略」ハブ企業として、制作工程のDXおよび高付加価値化を牽引

出典：内閣官房ホームページ

https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/chiikimirai2/sangyo-keikaku/pdf/b-keikaku/niigataken-niigatashi_animeshon_1-2.pdf

新潟県・新潟市 アニメーション制作業分野における地域産業クラスター計画

1. 産業領域

アニメーション制作業を中核とする
映像・音声・文字情報制作業

2. 対象エリア

新潟市中央区、柏崎市、
十日町市

3. 目指す姿（目標）

県内企業・教育機関を基盤に、
外部ハブ企業と連携し「新潟アニメ
制作受託・人材供給クラスター」を
形成、将来的に新潟発コンテンツIP
を創出

【2031年（5年後）主な目標】
・設備投資額 12億円（2031年までの累計）
・域内制作受託売上額 +80%
推定10億円（2026）→18億円（2031）
・付加価値創出額 +90%
推定4.5億円（2026）→8.5億円（2031）
・正社員アニメーター数 +75%
推定80人（2026）→140人（2031）
・産業人材育成数 70名（2031時点）

4. 勝ち筋



4. 勝ち筋

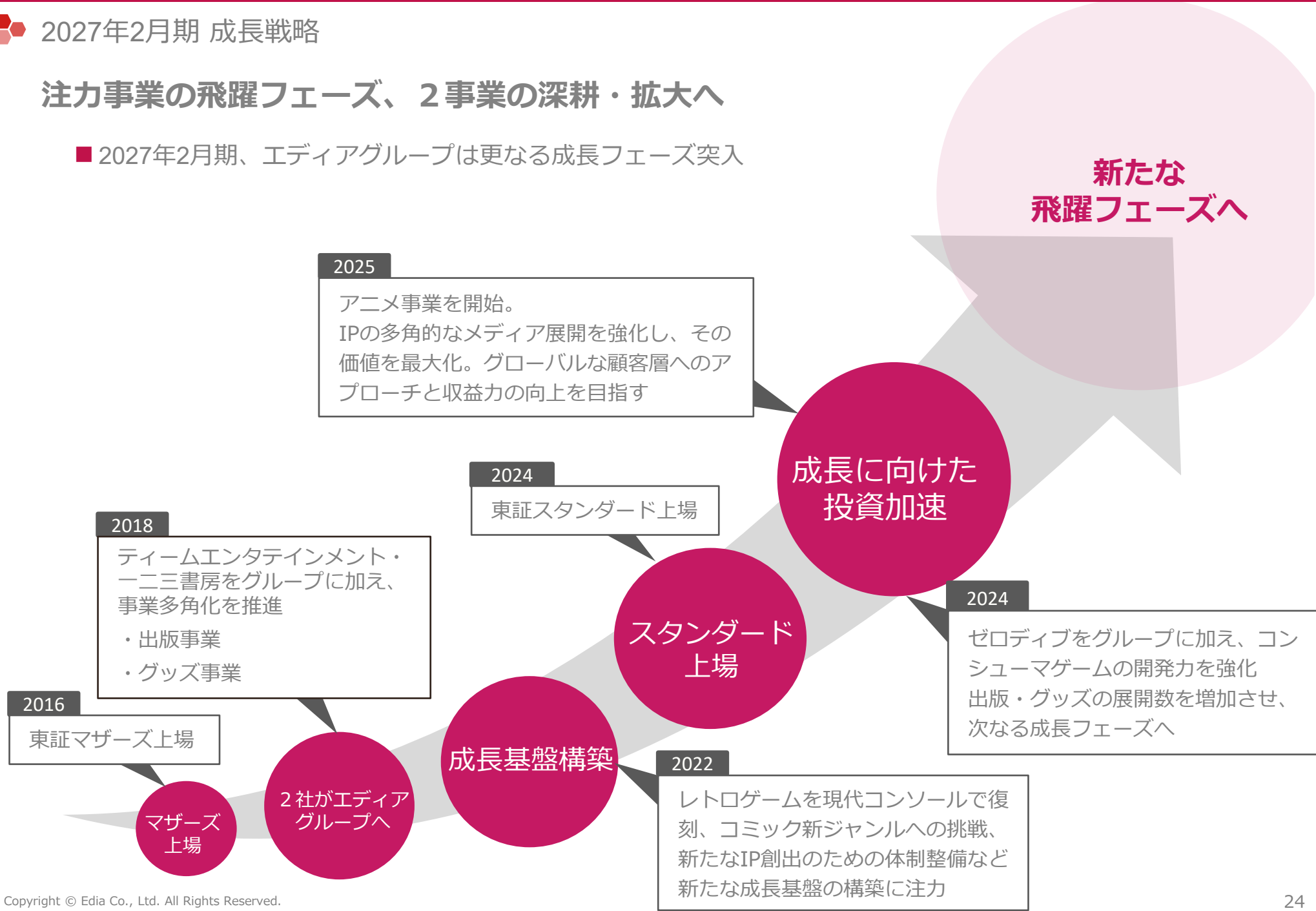
- (1) 基本戦略**
- ・県内制作会社と外部ハブ企業の連携を強化し、県内で共同受託及び準グロス受けが可能な体制を整備
 - ・教育から実務までを一貫したクリエイター人材の育成体制を構築
- (2) 取組の具体像**
- ・ハブ企業などの誘致促進と県内企業との連携強化
 - ・工程DXや共同利用環境の整備による高付加価値化
 - ・海外展開への接続強化

5. 政策手段

- (1) 企業誘致と共同受託体制の構築**
- ・ハブ企業などの誘致促進
 - ・品質基準整備、県内企業への技術移転
 - ・制作管理クラウドの整備
- (2) 県内制作会社の高付加価値化**
- ・デジタル設備等による工程DXの促進
 - ・設備等の共同利用環境の形成
- (3) 人材育成**
- ・「新潟アニメ人材育成・確保ゲートウェイプロジェクト」と連携し、教育から実務まで一貫した人材育成体制を構築（OJT、制作管理人材など）
 - ・正社員化など勤務環境の改善
- (4) 海外展開**
- ・映画祭を活用した商談、共同制作促進
- (5) 金融支援・伴走支援**
- ・金融機関からの資金調達支援
 - ・ワンストップ相談窓口の設置

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

- 利益面では上期計画を大幅に超過、通期予想は下期動向の精査のため据え置き
- 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 (実績)	下期		上期	下期
売上高	4,659	2,317	2,342	5,300	2,285	3,014	+ 641	△32	+672
営業損益	444	298	145	550	218	331	+ 105	△80	+185
経常損益	416	287	128	540	215	324	+ 123	△72	+ 195
親会社株主に帰属する 当期純利益	476	253	222	500	195	304	+24	△58	+82
1株当たり 当期純利益	79.61円	41.89円	37.72円	84.44円	33.45円	50.99円	+ 4.83円	△8.44円	+ 13.27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。

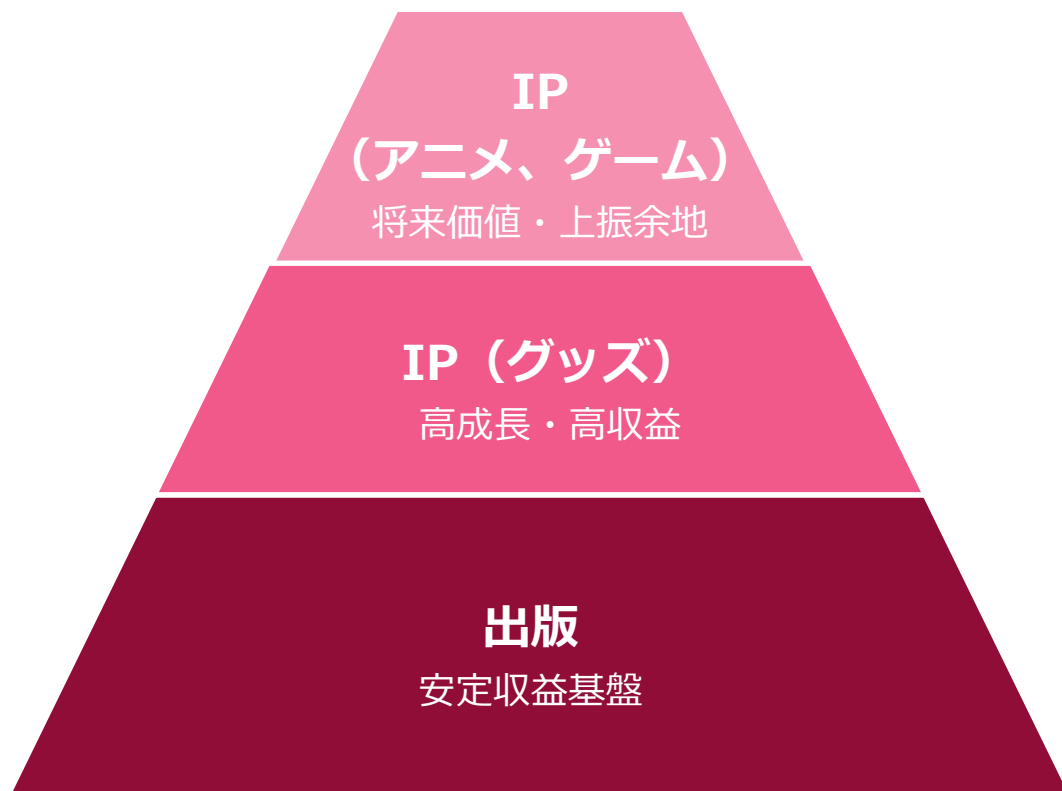
事業マトリクス

- 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）

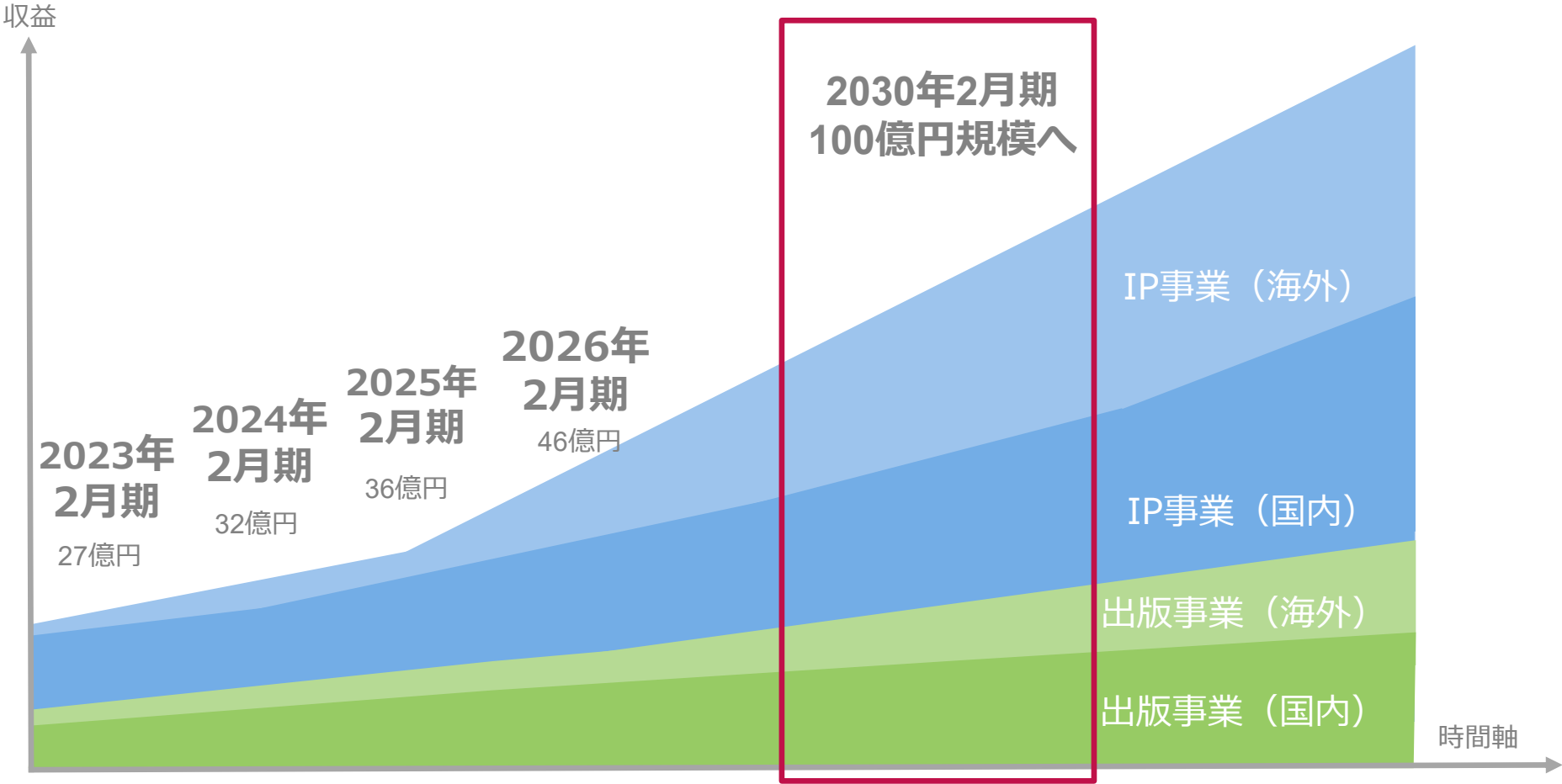
オンラインくじ市場のシェア拡大により成長を牽引
高成長・高収益の第2の基盤

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

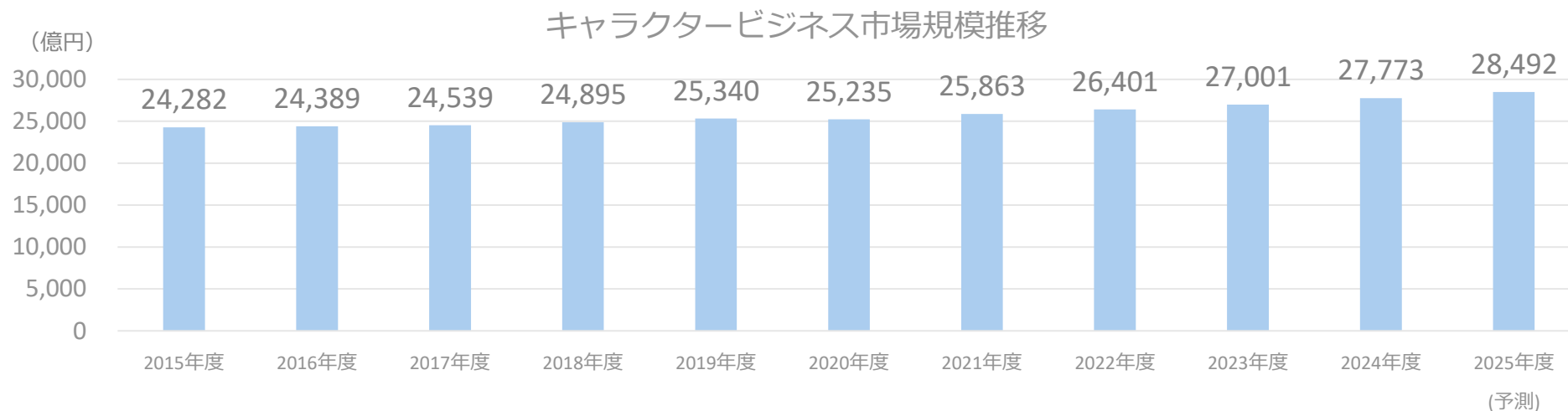
- 出版事業で安定成長確保、IP事業で大きく成長
- 経営資源投資の選択と集中もこの成長軸に合わせて実施





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)矢野経済研究所「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

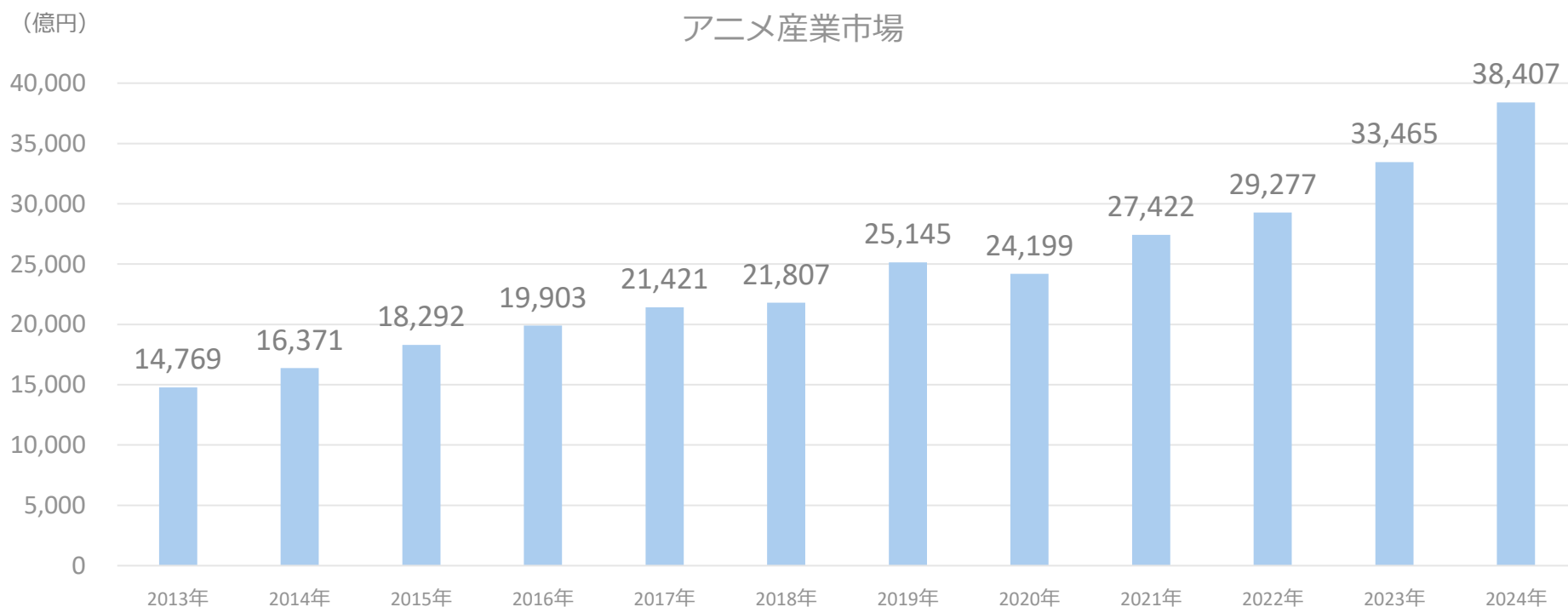
注3. 著作権とは、出版権、広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用権などであり、契約金額ベースにて算出

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

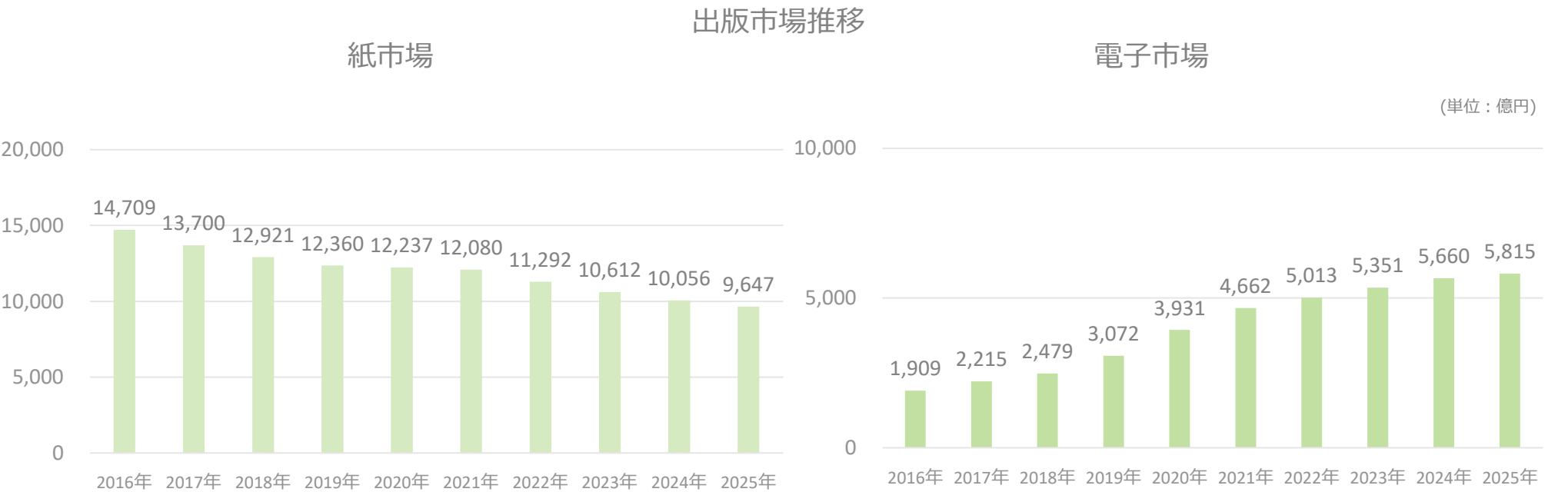


出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2025」
2024年アニメ産業市場（広義のアニメ市場）



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



出典：公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所/HON.jp News

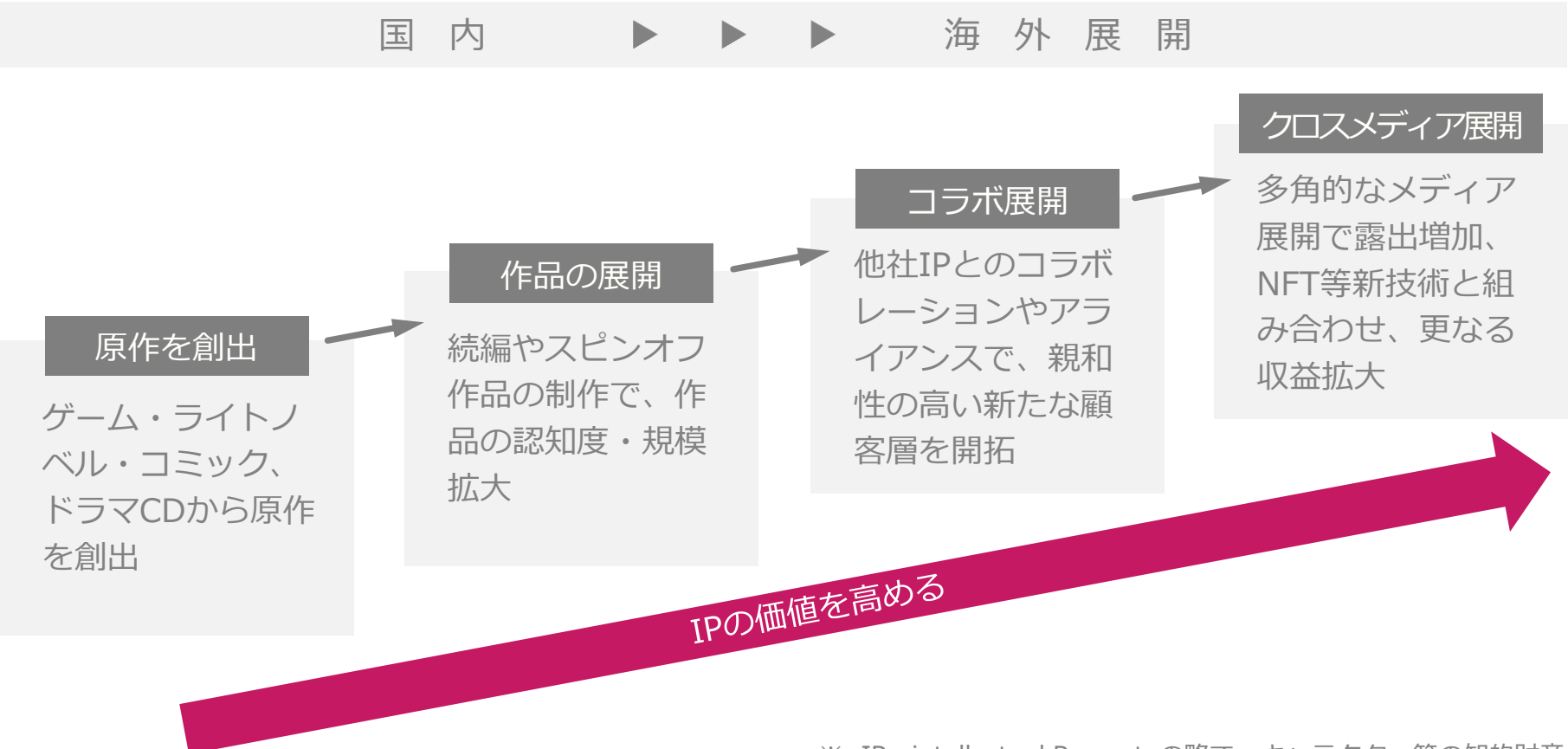
2027年2月期 第2四半期 決算概要	P 4
2027年2月期 第2四半期 各事業の概要	P10
2027年2月期 第3四半期以降の取り組み ...	P18
2027年2月期 成長戦略	P21

 参考資料	P35
--	-----

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  夢幻騎士 The Platinum Silder ガーリアス 天領の詩 FINAL ZONE WOLF	🎮 女性向けゲーム  花笑ひ枝と ハンサムファンタリング	📱 アプリ  MAPLUS+

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



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



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



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



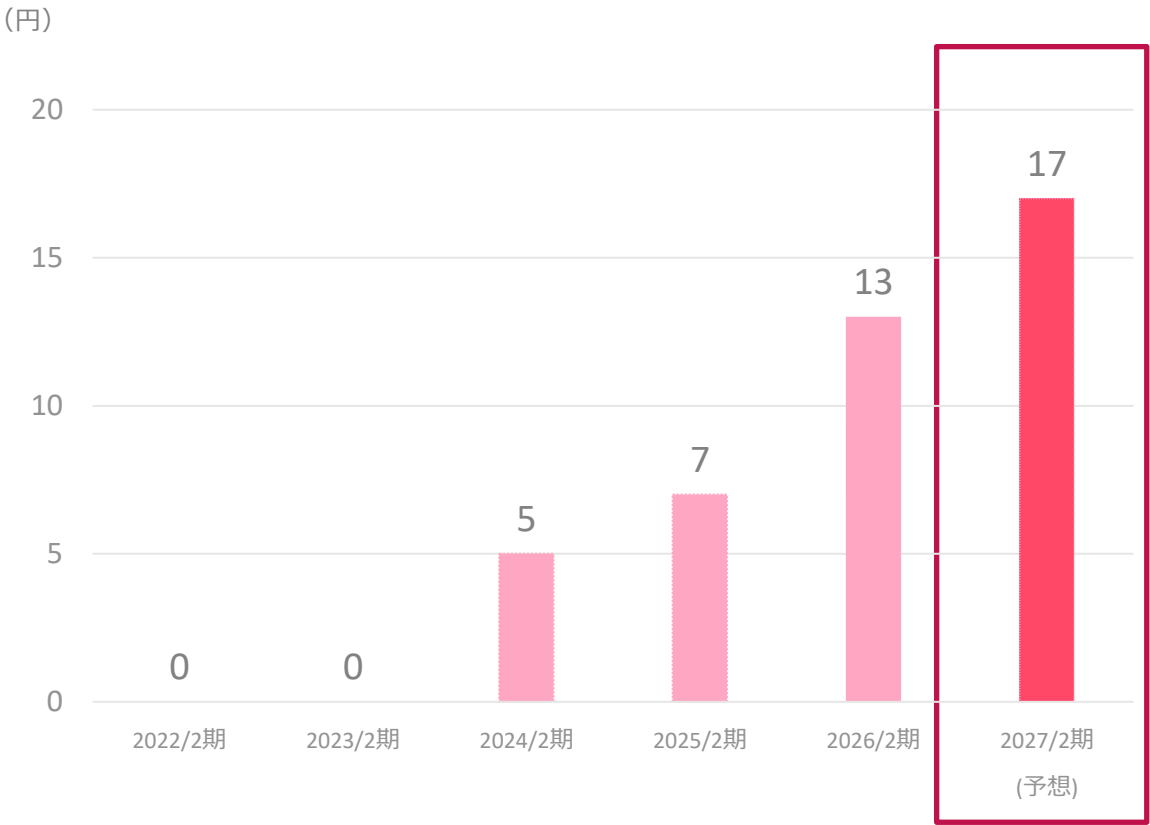
キャッシュアロケーション

■ 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

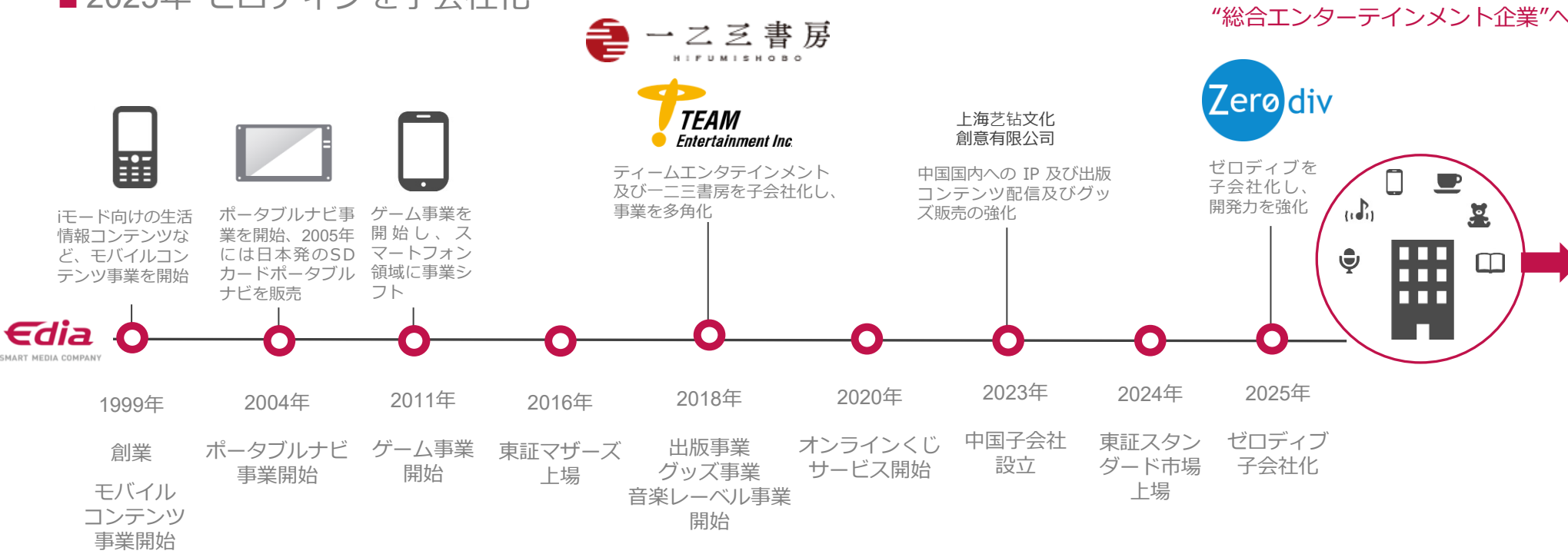
商品の発送はお届け目安を
ご確認ください。

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	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） 株式会社一二三書房（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。