

Briefing Transcription

|| 2026 年 2 月期 第 2 四半期 決算説明会文字起こし ||

株式会社エディア

3935 東証スタンダード 情報・通信業

[企業情報はこちら >>>](#)

[紹介動画はこちら >>>](#)

2025 年 10 月 22 日 (水)



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

■ 目次

■ 決算説明会を受けての FISCO アナリストコメント	01
■ 出演者	02
■ 会社概要	03
■ 決算説明	13

■ 決算説明会を受けての FISCO アナリストコメント

- ・ 2026 年 2 月期の第 2 四半期（中間期）決算は、前年同期比 37.1% の増収、営業利益で同 2.3 倍増と極めて好調な結果であった。累計で既に前年を上回ったオンラインくじサービス、過去最高の実績となった電子書籍サービスが好調に推移しており、通期業績予想も上方修正されている。
- ・ オンラインくじサービスでは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が整い、出版も含めてグループ全体で保有する豊富なサービスから生まれてくるコンテンツ IP が有効活用されている様子を見て取れる。
- ・ 今後は、キャッシュを活かした投資や M&A なども含めて同社の動向に注目が集まりそうだ。出版事業で安定成長を確保して IP 事業で大きく成長することを掲げ、2030 年 2 月期に連結売上高 100 億円規模を目指している。
- ・ 2030 年 2 月期に売上高 100 億円、高まる利益率を考慮して営業利益率 10% を上回ると仮置きした場合、その PER15 倍は時価総額で 100 億円程度が試算される。

■ 出演者

株式会社エディア
代表取締役社長

賀島義成様

■ 会社概要



2026年2月期 第2四半期（中間期） 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

■ エディア賀島様

株式会社エディア 2026 年 2 月期第 2 四半期の決算説明を行わせていただきます。

私は、株式会社エディア 代表取締役社長の賀島義成でございます。本日はどうぞよろしくお願いいたします。



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

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

1

当社は「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」というスローガンのもと、数多くのエンターテインメント商品・サービスの開発および提供を行っております。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)

3935 東証スタンダード 情報・通信業

会社概要

会社概要

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 岡島 義成
所在地	東京都千代田区一ツ橋2-4-3 光文館ビル
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) 上海艺钻文化创意有限公司 (海外IP事業)

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

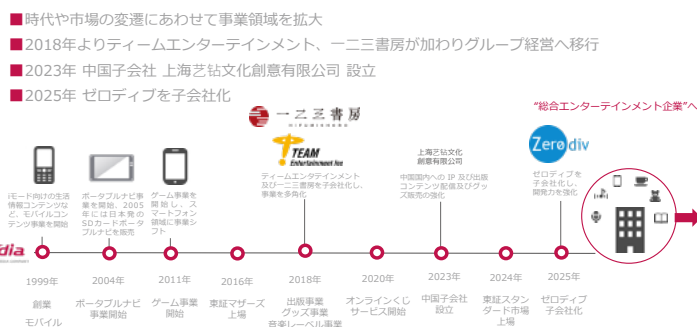
2

会社概要についてご説明いたします。当社は東京都千代田区一ツ橋に本店を置き、1999 年 4 月に設立いたしました。2016 年 4 月に東証マザーズへ上場し、2022 年 4 月に東証グロース市場へ移行。さらに昨年には東証スタンダード市場へ市場変更を行っております。

事業は「IP 事業」と「出版事業」の 2 つを展開しており、グループ会社として子会社 4 社を含め、計 5 社で経営を行っております。

会社概要

沿革



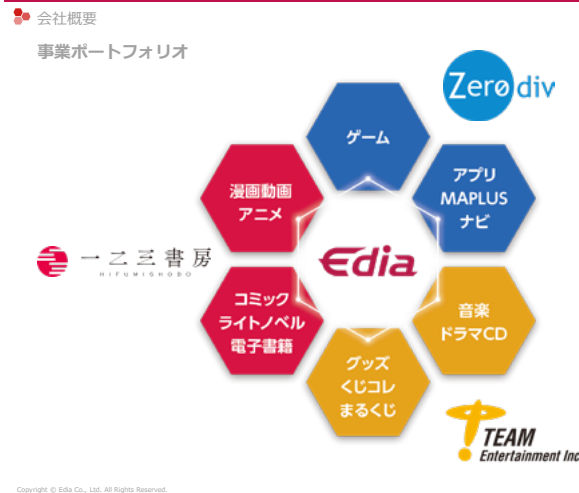
Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

3

沿革について申し上げます。当社は 1999 年の創業以来、市場の変化に合わせて商品やサービスを提供し続けてまいりました。2018 年にはティームエンタテインメントと一二三書房をグループに加え、2023 年には中国に子会社を設立。さらに 2025 年にはゼロディブを子会社化しております。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

会社概要



当社の事業ポートフォリオについてご説明いたします。株式会社エディアをハブとし、ゲームやスマートフォン向けアプリケーション、音楽やドラマ CD、そこから生まれるグッズなどを展開しております。さらに、一三書房においてはライトノベルやコミックを数多く制作しており、これらの IP を育成しながらアニメ化へとつなげていく事業を展開しております。



当社がターゲットとしているエンターテインメント市場についてご説明いたします。当社は、世界各国のエンターテインメント好きのお客様をターゲットとして、幅広いジャンルの商品を展開しております。

会社概要

IP事業

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

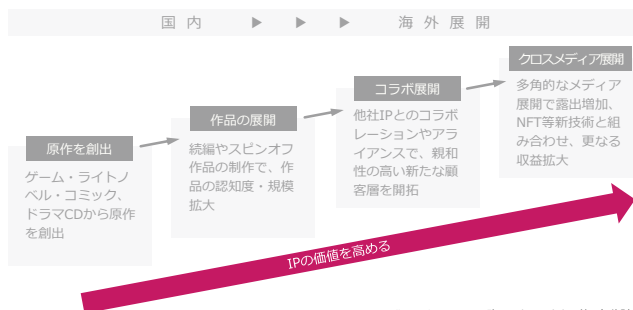
次に、IP 事業についてご説明いたします。

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



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

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

7

当社はまず原作を創出し、それを育成しながらゲームやライトノベル、コミック、ドラマ CD などへと制作・展開しております。その過程で作品の認知度と規模を拡大し、他社とのコラボレーションも積極的に推進することで、IP の価値を高めております。最終的にはクロスメディア展開を進め、アニメ化を含めた形で IP を大きく育成し、グローバル市場への展開も図ってまいります。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

会社概要

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
- 顧客ニーズ合わせ、多種多様なコンテンツサービスを拡充



Copyright © Eda Co., Ltd. All Rights Reserved.

8

当社の主力商品やレーベル、サービスについてご説明いたします。

まず、ゲーム事業では、Nintendo Switch や Steam 向けに多くのタイトルを展開しております。音楽レーベルについては、子会社ティームエンタテインメントが運営する「Mintlip」があり、主に女性のお客様をターゲットに多彩な商品を提供しております。

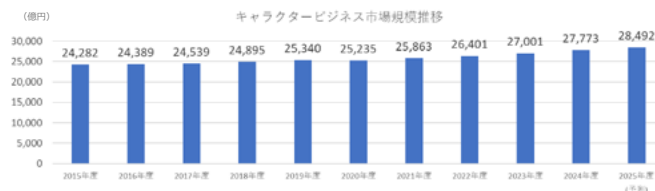
さらに、グッズやオンラインくじについては、自社が運営する「ティームストア」というオンラインストアを活用しております。また、オンラインくじのプラットフォームとして「くじコレ」「まるくじ」を自社で保有しており、年間 100 タイトルを超える商品を展開しております。

続いて、スマートフォン向けアプリケーションについてご説明いたします。代表的なものとして「+キャラ de ナビ」がございます。数多くの声優やキャラクターが案内してくれるカーナビゲーションアプリを提供しております。

IP事業

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

Copyright © Eda Co., Ltd. All Rights Reserved.

9

当社が展開している、こうした IP を活用したキャラクタービジネスは近年大きく成長しております。過去 10 年間のデータを見ても、特に直近 3 ～ 4 年で再成長が顕著となっており、そのような市場環境の中で事業を進めております。

会社概要

出版事業

Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

次に、出版事業についてご説明いたします。

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



Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

11

当社はライトノベルを数多く商業出版しており、その一部はコミック化を同時展開しております。これにより、ライトノベルとコミックの両方をお客様に楽しんでいただけるような形で商品を提供しております。さらに、国内展開に加えて海外へのライセンスアウトも積極的に進め、多くの国々で当社作品を楽しんでいただいております。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

会社概要

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



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

12

また、紙の書籍にとどまらず、電子書籍としても幅広く展開しており、日本国内の主要プラットフォームを通じて多くの作品を提供しております。

出版事業

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



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

13

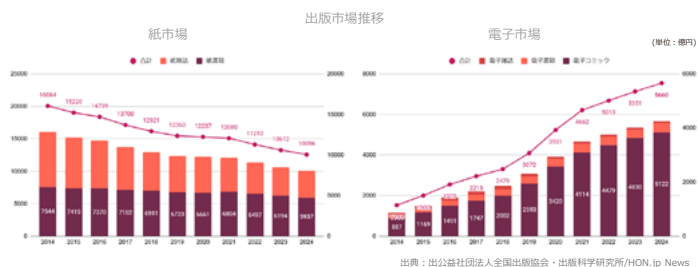
こちらが当社の保有する出版レーベルでございます。上段がノベル系レーベル、下段がコミック系レーベルとなっており、男性・女性問わず幅広いお客様に楽しんでいただける多彩なレーベルを展開しております。

会社概要

 出版事業

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た電子書籍市場に経営資源を集中し、更なる売上拡大へ
- (注) 当社の出版事業の電子書籍サービスには、下記ページで電子書籍コネクともんでおります。市場全体のデータとして「電子書籍」と「電子コミック」が分かれておりますが、当社のサービス区分でははらさまため「電子書籍」として扱っております。



14

次に、出版市場についてご説明いたします。左側に示しております通り、紙の書籍市場は近年右肩下がりで見られ、とりわけ雑誌の売上が大きく減少している状況です。

一方、右側に示す電子書籍市場は拡大を続けており、とりわけコミック分野が急成長しております。当社が主力として注力しているのも、この電子コミック分野でございます。市場の拡大に伴い、当社の事業も急速に成長しているのが現状でございます。

アニメ事業

続いて、先般発表いたしましたアニメ事業についてご説明いたします。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

会社概要

アニメ事業

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	2025年2月期	2026年2月期 (進行期)	2027年2月期	2028年2月期	2029年2月期	2030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	放送	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		準備中				
自社IP_C	製作委員会 組成準備中		準備中				

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

16

当社は過去、保有する 2 作品のアニメ化を行いました。具体的には「チート薬師のスローライフ」「転生貴族の異世界冒険録」であり、すでに放映が終了した現在は、国内外で配信が行われております。

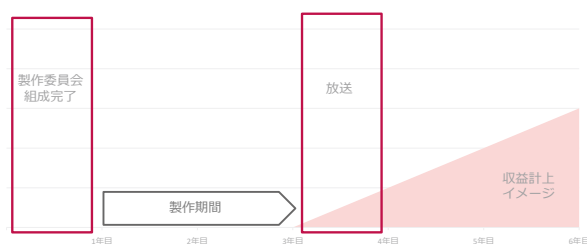
今後は、自社が保有する IP の価値最大化を目的に、さらなる作品のアニメ化に積極的に取り組んでまいります。作品がアニメとして放映され、グローバルでも楽しめることで、IP 自体の価値を高め、より多くのお客様に楽しんでいただけるよう展開を進めてまいります。

現在のアニメ事業のパイプラインについてご説明いたします。すでに放映済みの 2 作品に加えて、3 作品を準備しております。そのうち 1 作品は製作委員会がすでに組成され、今期から製作に着手しております。残りの 2 作品については、現在製作委員会の組成を進めている段階です。

アニメ事業

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となり、製作準備段階ではキャッシュは生まない
- 3年後の放映以降、収益化。グッズ販売、海外配信等でアップサイドを狙う



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

17

また、アニメ事業の収益イメージについてグラフをご用意いたしました。こちらは投資家の皆様からよくご質問をいただくテーマであり、今回資料として追加しております。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

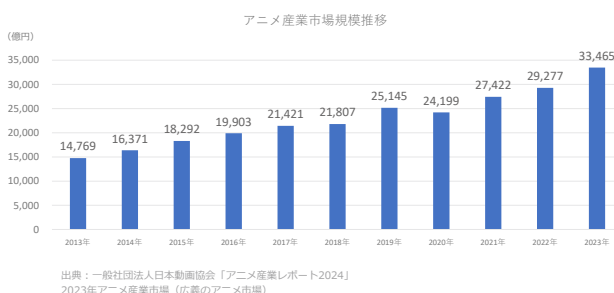
会社概要

アニメ事業はまず製作委員会を組成し、そこから実際の放映までに概ね 3 年程度の製作期間を要します。放映後の収益についてご説明いたします。アニメ放映時には関連グッズの販売が行われ、放映終了後も各種配信プラットフォームからの収入が製作委員会に入っております。そのため、作品の放送開始以降、当社としても収益を得られる仕組みとなっております。

アニメ事業

IP事業アニメ産業市場について

- 2023年市場を大きく牽引した原動力は海外市場と配信
- 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



Copyright © Eda Co., Ltd. All Rights Reserved.

18

アニメ産業全体も近年大きく成長を続けており、2023 年には市場規模が 3.3 兆円に拡大いたしました。特に海外での売上比率が高まり、日本のアニメが世界中で支持されるとともに、ビジネスとしても拡大が加速しております。当社としても、こうした成長市場において自社 IP を積極的にアニメ化し、国内外の幅広いファンに楽しんでいただけるような展開を図っております。

決算説明

■エディア賀島様

2025年2月期 通期業績

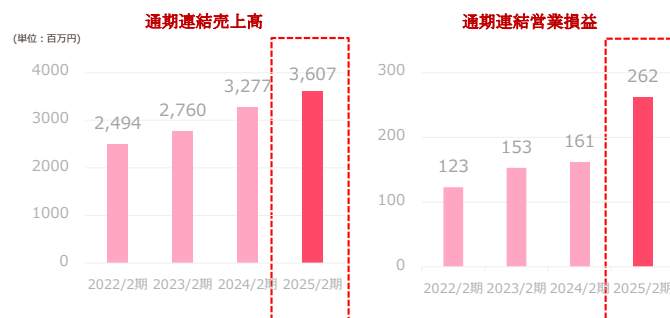
Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

それでは、業績のご説明に移らせていただきます。

2025年2月期 通期業績

通期連結売上高・営業損益及び年度推移

- オンラインくじサービス・電子書籍が継続的に成長し、売上が増加
- 安定した利益創出体制を継続



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

20

まずは前期までの実績についてご説明いたします。当社は、これまでご説明したとおり「IP 事業」と「出版事業」の 2 つの事業を展開しております。前期、2025 年 2 月期の実績は、売上高 36 億円、営業利益 2 億 6,000 万円となりました。グラフに示しております通り、当社は着実に右肩上がりの成長を遂げております。

決算説明

2026年2月期 第2四半期業績

Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

直近の業績についてご説明いたします。

2026年2月期 第2四半期 決算サマリー

決算概要	(百万円)	2025年2月期 第2四半期累計	2026年2月期 第2四半期累計	対前年同期比 増減率
	連結売上高	1,689	2,317	+627 +37.1%
事業概要	連結営業損益	130	298	+168 +129.5%
	主力のオンラインくじサービス、電子書籍の売上増により、対前年同期比で+37.1%増収、+129.5%増益。 オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引。			
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 ・ゲームは3タイトルを発売		
	出版事業	・電子書籍の売上が好調 ・ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げる		

Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

22

2026 年 2 月期第 2 四半期累計の業績は、売上高 23 億円、連結営業損益は 2 億 9,800 万円となっております。売上高は前年同期比で 37%増収、営業利益も同 129%の増益となり、大きな成長を遂げた四半期であったと考えております。特に、先ほどご説明いたしましたオンラインくじサービス「まるくじ」「くじコレ」や電子書籍事業が堅調に推移し、売上の増加に大きく寄与いたしました。

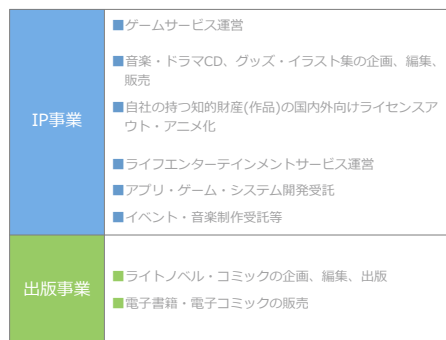
株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

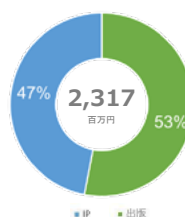
2026 年 2 月期 第 2 四半期 各事業の概要

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



2025 年 2 月期 第 2 四半期
事業別売上高構成比



Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

23

当社の事業ポートフォリオについてご説明いたします。2026 年 2 月期第 2 四半期終了時点では、売上構成は IP 事業が 47%、出版事業が 53%となっております。いずれの事業も成長途上にあり、今後もおおよそ半々のバランスを維持しつつ、両事業の拡大を図ってまいります。

2026 年 2 月期 第 2 四半期 決算概要

2026 年 2 月期 第 2 四半期連結業績ハイライト

- 主力のオンラインくじサービス、電子書籍の売上増により、対前年同期比で +37.1%増収、+129.5%増益
- オンラインくじサービスで好調なタイトルが増収増益を牽引

損益区分 単位：百万円	2025年2月期 第2四半期累計	2026年2月期 第2四半期累計	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	1,689	2,317	+627	+37.1%
売上原価	679	885	+206	+30.4%
売上総利益	1,010	1,431	+421	+41.7%
販売費及び 一般管理費	880	1,132	+252	+28.7%
営業損益	130	298	+168	+129.5%
経常損益	121	287	+166	+137.0%
親会社に帰属する 当期純利益	109	253	+144	+131.5%

Copyright © Edia Co., Ltd. All Rights Reserved.

24

2026 年 2 月期第 2 四半期の連結業績のトピックスについてご説明いたします。売上高は 23 億 1,700 万円で、前年同期比 6 億円の増収となりました。売上の拡大に伴い売上原価も増加いたしました。伸び率は売上高を下回り、利益率は改善傾向を示しております。

また、販管費も売上の増加に合わせて増加したものの、売上高が 37%増加したのに対し、販管費の伸びは 28%に抑制されております。その結果、売上の拡大とともに利益率が改善するという当社のビジネスモデルが、数字面にも表れてきたと考えております。

営業損益は 2 億 9,800 万円、経常損益は 2 億 8,700 万円、親会社株主に帰属する当期純利益は 2 億 5,300 万円となりました。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

2026年2月期 第2四半期 決算概要

2026年2月期 第2四半期連結財政状態ハイライト

- 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	2025年2月期 期末	2026年2月期 第2四半期	増減	増減要因等
現金預金	1,767	2,015	+247	利益計上・借入による増加
流動資産	2,700	2,951	+251	現金預金・前払費用の増加
固定資産	297	294	△2	
流動負債	1,135	1,130	△4	
固定負債	491	733	+242	借入による増加
純資産	1,371	1,381	+10	自己株取得による減少も、 利益計上により増加
総資産/ 負債純資産	2,997	3,246	+248	
流動比率	238%	261%	+23%	
自己資本比率	45%	42%	△3%	

Copyright © Eida Co., Ltd. All Rights Reserved.

25

続いて、貸借対照表のハイライトについてご説明いたします。

2026 年 2 月期第 2 四半期末時点における現預金は約 20 億円、流動資産全体では 29 億 5,000 万円となり、総資産の約 7 割を現預金で保有しております。

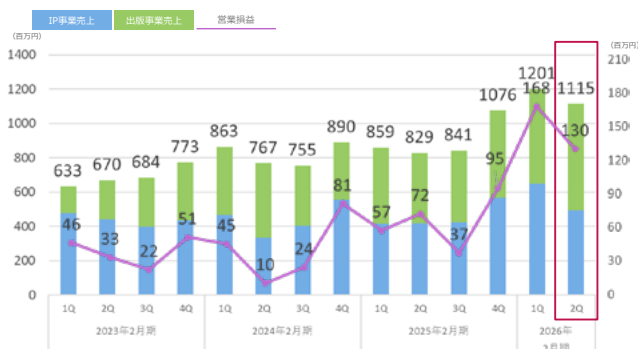
一方で借入金については、流動負債が 11 億円、固定負債が約 7 億円となっております。事業成長に合わせた積極的な投資を行えるよう十分な現預金を確保している状況でございます。

純資産は 13 億 8,100 万円となりました。この第 2 四半期までの間に、約 2 億円の自己株式取得や配当の支払いを実施いたしましたが、それでも着実に純資産を積み重ねております。

2026年2月期 第2四半期 決算概要

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引き続き堅調。YonY17.6%増収、QonQでは1Qの好調なタイトルの影響があり31.4%減収
- 出版事業は電子書籍が好調で、QonQで増収



Copyright © Eida Co., Ltd. All Rights Reserved.

26

こちらは四半期ごとの売上高と利益の推移でございます。ご覧の通り、四半期ごとに多少の変動はございますが、全体としては着実に右肩上がりの成長を続けております。

第 2 四半期単体では、売上高 11 億 1,500 万円、営業利益 1 億 3,000 万円を計上いたしました。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

2026年2月期 第2四半期 各事業の概要

IP事業 ゲームサービス

- Nintendo Switch、Steamに向けたゲームを販売



2025年6月19日発売

Nintendo Switch 用ソフト『超兄貴 爆烈乱闘篇』2025年6月発売

1995年に格闘ゲームとして登場した『超兄貴』シリーズの3作目『超兄貴 爆烈乱闘篇』を、Nintendo Switch向けに完全移植。
感度NCS「超メサイヤ人」が主催する天下一武闘会を舞台に、アドン・サムソン・イダデン・ペンデン・うみにんなどの個性豊かなキャラクターたちが繰り広げる前代未聞の空中スーパーバトル！はたしてこの大会を制するのは誰なんだ？
「サウンドモード」「ビジュアルモード」「巻き戻し機能」「画面フィルター」といったレトロゲームおなじみの機能はもちろん搭載！さらに、格闘ゲームならではの「コマンド表」表示機能なども追加し、遊びやすく快適なプレイ環境を整えてお届け。レトロゲームファン＆格闘ゲームファン必携の一本です。



2025年8月28日発売

Nintendo Switch 用ソフト『テレネット シューティング コレクション II』2025年8月発売

ロボットものの王道をゆく燃えるロボットシューティング『キアイタン00 (ダブルオー)』、ドラマチックなストーリー展開で迫る近未来アクションシューティング『ファイナルゾーンII』、ハイスピードな演出が光るアクションシューティング『プロウニング』、頭脳と反射神経の限界を超えるマニア必見の高難度シューティングゲーム『レギオン』の4タイトルをNintendo Switch向けに完全移植。

© Nintendo Switchは任天堂の商標です。 © Electronic Arts
Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

27

続いて、第2四半期に提供した商品やサービスについてご紹介いたします。ゲーム分野では「超兄貴」および「テレネット シューティング コレクション 2」といったタイトルを展開いたしました。

2026年2月期 第2四半期 各事業の概要

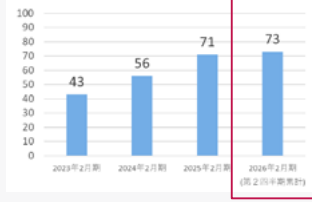
IP事業 オンラインくじサービス、グッズ

- 『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
- 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




Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

『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
※売上計上は販売開始後、商品出荷のタイミング(発売後約3.5ヶ月後)となります



期間	発売タイトル数
2023年2月期	43
2024年2月期	56
2025年2月期	71
2026年2月期 (第2四半期累計)	73

28

また、オンラインくじサービス「くじコレ」「まるくじ」におきましては、人気の高いアニメタイトルを中心に、第2四半期末までに累計73作品の販売を開始しております。
第2四半期のオンラインくじ事業について補足いたします。昨年同期は年間で71作品を展開いたしましたが、今期は半期の段階で同水準の73作品を提供しております。

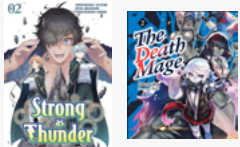
株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

2026年2月期 第2四半期 各事業の概要

IP事業 グローバル展開

- 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
- 当社女性向けゲーム『花笑む彼と & bloom』を海外企業へライセンスアウト、アジア圏で発売



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、収益の多角化、アニメ化の成功に繋がります。

©Nintendo Switchは任天堂の商標です。 ©KODA / TEAR Entertainment Inc.
Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.



JUSTDAN社『花笑む彼と & bloom』繁体字版を発売

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。国内外にファンを拡大し、IPの知名度向上を図ります。英語版の北米に続き、アジア圏に向けて繁体字版を発売

29

また、グローバル展開については、ライトノベルやコミックの海外展開を進めております。さらに「花笑む彼と」をはじめとした Nintendo Switch 向けタイトルを、繁体字版にしてアジア地域を中心に販売するなど、海外市場での展開を積極的に進めております。

2026年2月期 第2四半期 各事業の概要

ライトノベル・コミック

- ライトノベルは6月～8月で29作品を刊行、コミックは6月～8月で33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～野蠻なオークの国は、如何にして平和なエルフの国を焼き払うに至ったか～ 5 (ライトノベル)

コミカライズも絶好調！ 鉄と魔法の異世界ファンタジー 第2回 一三書房WEB小説大賞《金賞》受賞！ 次にくるライトノベル大賞 単行本部門第3位！

オークを腐種族を擁する連合国家オルクセンと、エルフたちの国エルフィンズの因縁の戦いは、いよいよ激化していた。ネニグ平原での会戦は苛烈を極めて……もはや戦を決するのは、鉄と血の嵐だけだ。『平和なエルフの国を、野蠻なオークが焼き尽くす』という『異世界ファンタジーあるある』の常識を覆した異世界戦記第5弾！



姉が剣聖で妹が賢者で 6 (コミック)

絶体絶命のラゼルの前に、新たな美少女登場！ 大人気ファンタジー冒険譚6巻！

魔物からのゼル王国防衛の最中でラゼルとゼル王国の騎士団長ザナトスは負傷中のクラーカとともに、二匹目の白いドラゴンを倒す。しかし、白いドラゴンは仮の姿。その正体は新たな魔族ーベネベルバだった。レイフェルトら最強のお姉ちゃんたちは魔王と戦闘中。最大のピンチに陥るラゼルのもとに、謎の声が聞こえてきて……!?

Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved. ©Kyouchiro Tarumi ©Rarara Ayakawa ©Mito Kihachi ©HPUNE SHIRO

30

加えて、ライトノベルやコミックにおいても人気作品を中心に販売が順調に拡大している状況でございます。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

2026 年 2 月期 業績予想の修正

2026 年 2 月期 業績予想の修正及び配当予想を修正

■ オンラインくじサービス、電子書籍サービスが好調に推移し、売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益が、前回予想を上回る見込みとなりましたので、業績予想を修正いたします

損益区分等 単位：百万円	修正前 通期業績予想 (2026年2月期)	修正後 通期業績予想 (2026年2月期)	期初業績予想との 増減/増減率
売上高	4,000	4,500~4,700	+500~700 +12.5~17.5%
営業損益	350	400~500	+50~150 +14.2~42.8%
経常損益	340	350~450	+10~110 +2.9~32.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	250	300~380	+50~130 +20.0~52.0%
1株当たり 当期純利益	40円33銭	48円40銭 ~61円31銭	
配当予想	10円	11円~13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いません。
Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

31

これまでの第 2 四半期までの結果を踏まえ、通期業績予想の修正を発表いたしました。

期初の段階では、2026 年 2 月期の通期業績を売上高 40 億円、営業利益 3 億 5,000 万円、経常利益 3 億 4,000 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 2 億 5,000 万円と見込んでおりました。いずれも前期実績を大きく上回る増収増益の予想でございました。

しかしながら、第 2 四半期までの進捗が当初想定を上回ったことから、通期予想を上方修正しております。修正後の見通しは、売上高 45 億~47 億円、営業利益 4 億~5 億円、経常利益 3 億 5,000 万~4 億 5,000 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 3 億~3 億 8,000 万円となります。

上方修正の理由は、第 2 四半期までの業績が順調に推移し、当社の事業が成長軌道にしっかりと乗ってきたことに加え、下期の事業見通しを踏まえたものでございます。

2026 年 2 月期 業績予想の修正

2026 年 2 月期 通期業績予想（2Qまでの進捗）

■ 下期はシンジケートローンの組成費用や、複数の M&A のデューデリジェンス費用、大型イベント実施による一時的な費用増などにより、上期より収益率の低下を想定しておりますが、一時的なコストであります。

損益区分等 単位：百万円	第 2 四半期実績 (2026年2月期)	修正後 通期業績予想 (2026年2月期)	進捗率
売上高	2,317	4,500~4,700	49.3~51.4%
営業損益	298	400~500	59.6~74.5%
経常損益	287	350~450	63.7~82.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	253	300~380	66.5~84.3%
1株当たり 当期純利益	41円89銭	48円40銭 ~61円31銭	
配当予想	10円	11円~13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いません。
Copyright © Edea Co., Ltd. All Rights Reserved.

32

続いて、修正後の通期業績予想に対する第 2 四半期までの進捗率についてご説明いたします。

売上高はおおよそ半分程度の水準となっております。一方、営業損益および経常損益につきましては、それぞれ修正後予想の約 60% に達しており、順調に推移しております。

株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

下期については、シンジケートローンの組成費用や、M&A に向けたデューデリジェンス費用が一時的に発生する見込みです。また、第 3 四半期には大型イベントを予定しており、これに伴う一時的な費用計上も織り込んでおります。

そのため、数値上は上期に比べて下期の収益性が低下して見える可能性がございます。しかし、これらはいずれも一時的な費用であり、来期以降に継続的に発生するものではございません。むしろ将来の成長に向けた先行投資と位置付けており、中長期的な成長につながると考えております。ご理解いただければ幸いです。また、配当予想についても上方修正を行っております。前期の実績は 1 株当たり 7 円でしたが、今期当初は 10 円の配当を予想しておりました。その後、売上高・利益の上方修正に伴い、今回新たに 1 株当たり 11 円～13 円へと修正いたしました。

2026 年 2 月期 業績予想の修正

2026 年 2 月期 通期業績予想（前期実績との比較）

- オンラインくしサービスの事業拡大により売上高・利益が拡大
- 電子コミック事業の作品数拡大により売上高・利益が拡大

損益区分等 単位：百万円	通期業績 (2025 年 2 月期)	修正後 通期業績予想 (2026 年 2 月期)	対前年実績との 増減/増減率
売上高	3,607	4,500～4,700	+893～1,093 +24.7～30.3%
営業損益	262	400～500	+138～238 +52.1～90.2%
経常損益	237	350～450	+113～213 +47.3～89.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	234	300～380	+66～146 +28.2～62.3%
1 株当たり 当期純利益	38 円 17 銭	48 円 40 銭 ～61 円 31 銭	
配当予想	7 円	11 円～13 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。
Copyright © Eida Co., Ltd. All Rights Reserved.

33

続いて、前年通期実績と今回修正した通期予想との対比についてご説明いたします。売上高は前年と比較して約 30% の成長を見込んでおります。利益に関しましても、50%～90% の増益と、大幅な増益を達成する見込みとなっております。

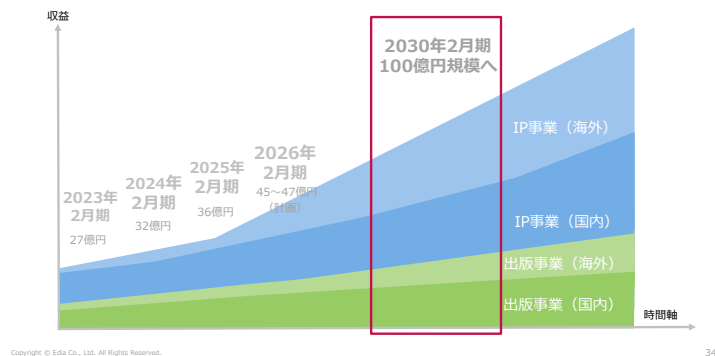
株式会社エディア | 2025 年 10 月 22 日 (水)
3935 東証スタンダード 情報・通信業

決算説明

2026年2月期 成長戦略

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



当社はこれまでご説明した IP 事業と出版事業を成長の軸とし、今後は海外展開をさらに加速してまいります。加えて、アニメ事業も 2030 年には収益貢献を果たす見込みであり、2030 年 2 月期には売上高 100 億円規模の総合エンターテインメントグループへと成長していきたいと考えております。今後も株主・投資家の皆様からのご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

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。

以上をもちまして、2026 年 2 月期 株式会社エディア 決算説明会を終了させていただきます。本日はご清聴いただき、誠にありがとうございました。

重要事項（ディスクレマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したものです。フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受け、企業から報酬を受け取って作成されています。本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは強く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

■お問い合わせ■

〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3

株式会社フィスコ

電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）

メールアドレス：support@fisco.co.jp