



2026年2月期 通期

決算説明資料

2026年4月14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	(百万円)	2025年2月期 通期	2026年2月期 通期	対前年同期比 増減率
	連結売上高		3,607	4,659
連結営業損益		262	444	+181 +69.2%

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+29.2%増収、+69.2%増益
在庫リスクの無いオンラインくじサービスの売上拡大とともに利益率も向上

事業概要	IP事業	<ul style="list-style-type: none"> ・前期に引き続き、オンラインくじサービス『くじコレ』『まるくじ』の売上が好調 ・ゲームは9タイトルを発売
	出版事業	<ul style="list-style-type: none"> ・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

 2026年2月期 通期 決算概要	P 4
2026年2月期 通期 各事業の概要	P11
2026年2月期 第4四半期 各事業の概要 ...	P15
2027年2月期 成長戦略	P24
参考資料	P37

2026年2月期 通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+29.2%増収、+69.2%増益
- 在庫リスクの無いオンラインくじサービスの売上拡大とともに利益率も向上

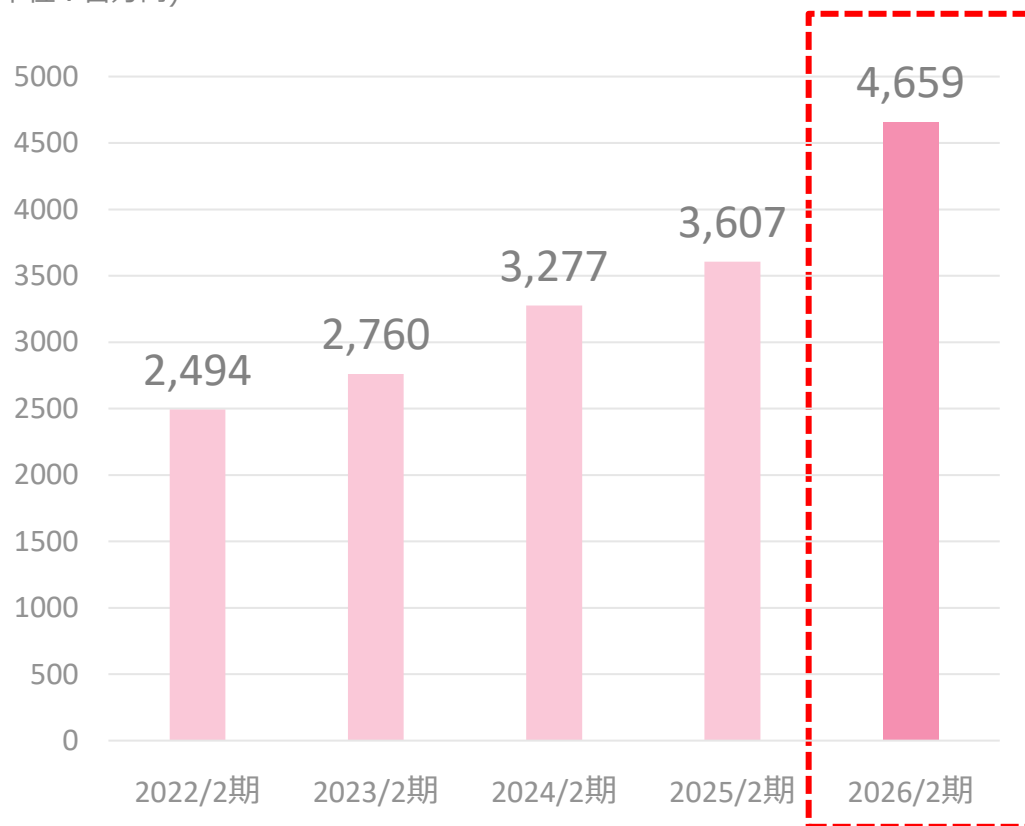
損益区分 単位：百万円	2025年2月期 通期	2026年2月期 通期	対前期比 増減	対前期比 増減率
売上高	3,607	4,659	+1,052	+29.2%
売上原価	1,520	1,878	+358	+23.6%
売上総利益	2,086	2,780	+694	+33.3%
販売費及び 一般管理費	1,823	2,336	+512	+28.1%
営業損益	262	444	+181	+69.2%
経常損益	237	416	+179	+75.4%
親会社に帰属する 当期純利益	234	476	+242	+103.5%

通期連結売上高・営業損益推移

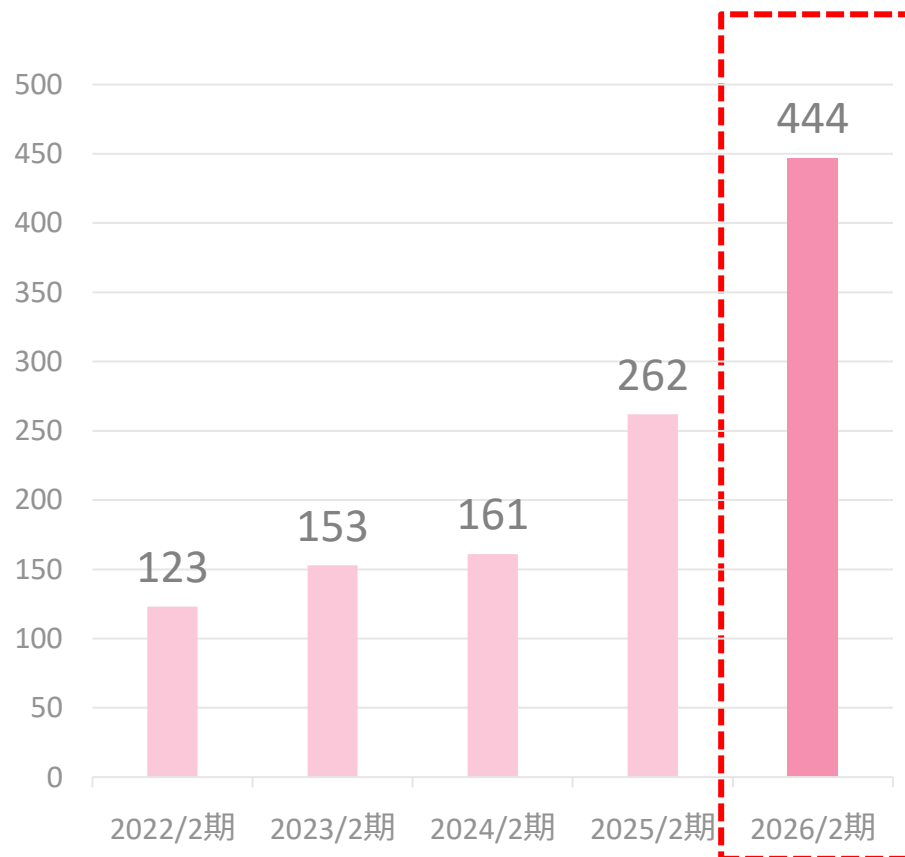
- オンラインくじサービス・電子書籍が継続的に成長し、売上が増加
- 安定した利益創出体制を継続

連結売上高

(単位：百万円)



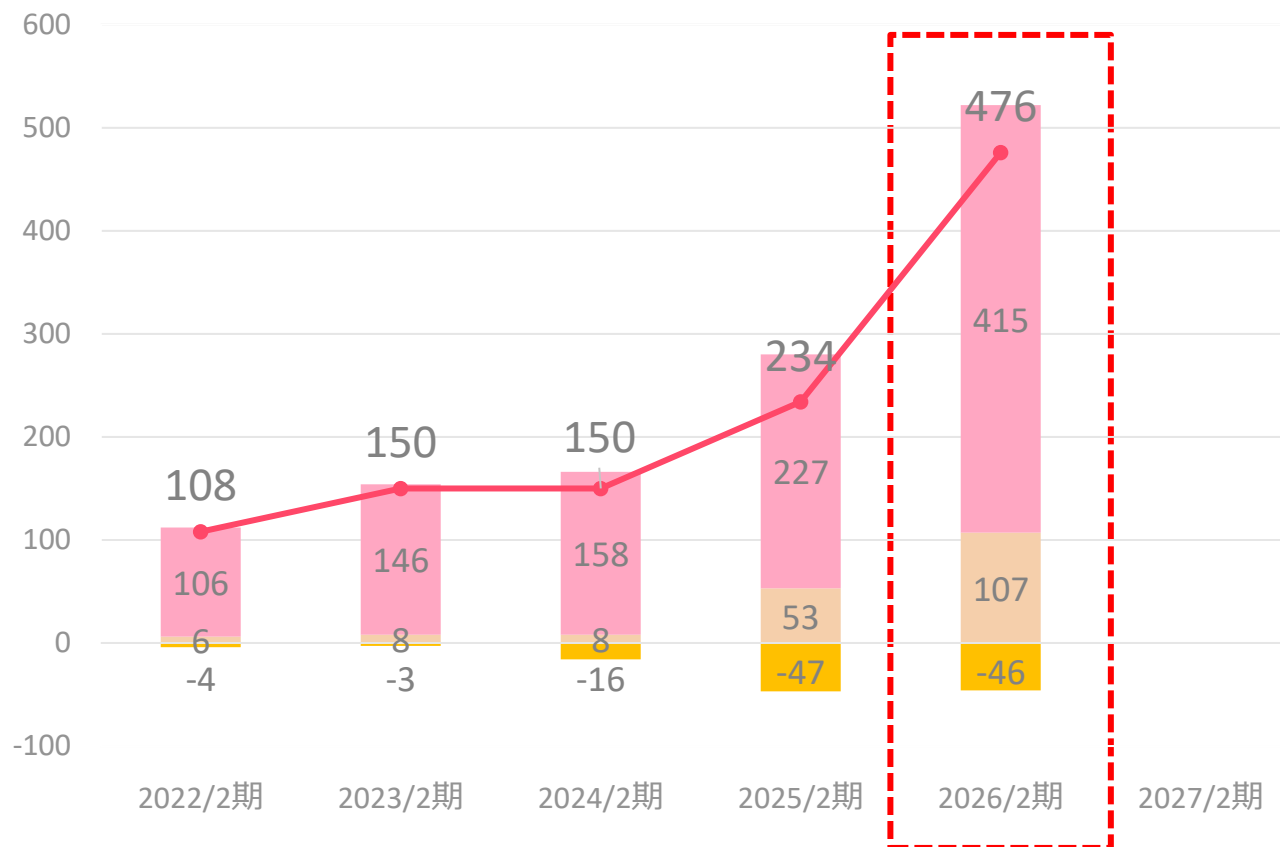
連結営業損益



当期純利益推移

- 業績拡大に伴う繰延税金資産の計上（法人税等調整額）により、当期純利益が大きく増加
- 利益計上も、過去の欠損金の活用により法人税等は抑制

(単位：百万円)



■ 税引前当期純利益
 ■ 法人税等
 ■ 法人税等調整額
 —●— 当期純利益

2026年2月期 連結財政状態ハイライト

- 金融機関とコミットメントライン契約を締結し、成長投資に向けた機動的な資金調達体制を確立
- 有利子負債を圧縮し、手元資金を最適化

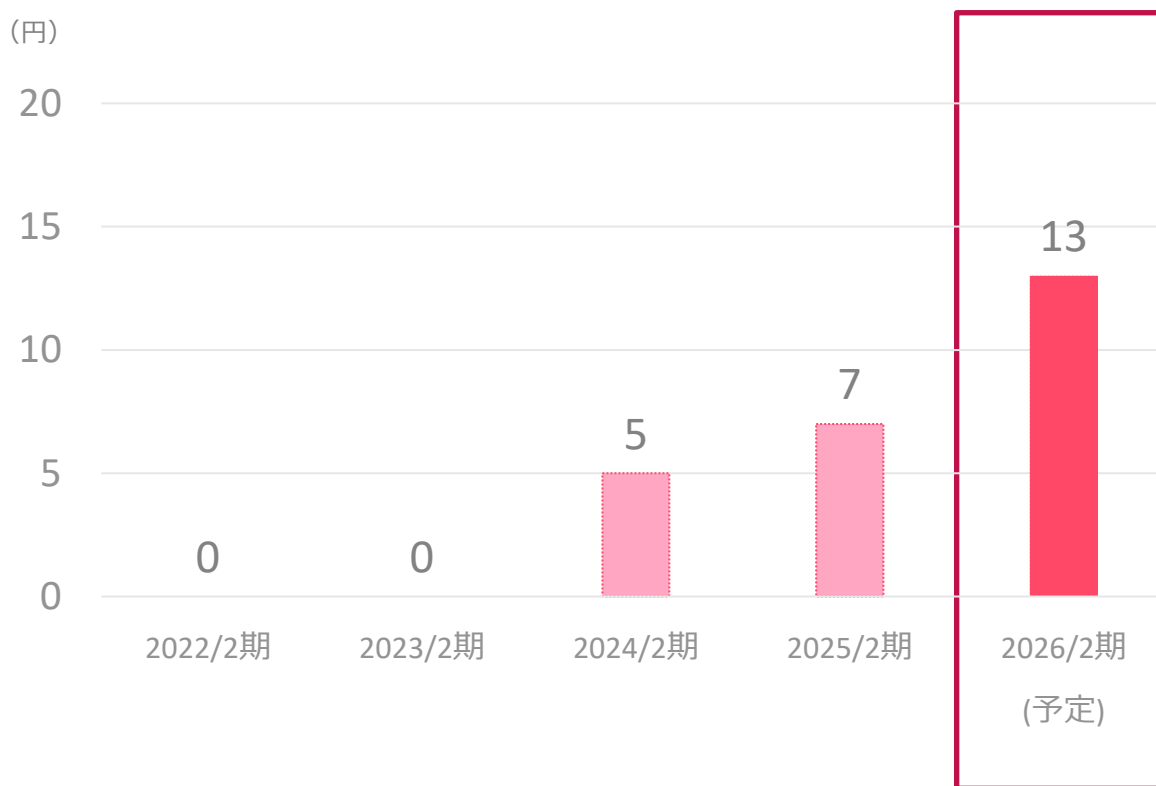
BS項目 単位：百万円	2025年2月期 期末	2026年2月期 期末	増減	増減要因等
現金預金	1,767	1,335	△432	借入の返済による減少
流動資産	2,700	2,397	△303	現金預金の減少、前払費用の増加
固定資産	297	389	91	繰延税金資産の増加

流動負債	1,135	774	△360	借入の返済による減少
固定負債	491	395	△95	
純資産	1,371	1,615	+244	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	2,786	△211	

流動比率	238%	309%	+71%	
自己資本比率	46%	58%	+12%	

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13円の期末配当を実施することを予定しております。



株主優待制度の新設 (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、株主優待制度を新設することで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、株主優待制度を新設いたしました。

	保有株式数	進呈内容	
導入初年度 2026年2月期	100 株以上 500 株未満	5,000円 (5,000円×1枚)	
	500 株以上	10,000円 (5,000円×2枚)	
	保有株式数	継続保有期間 1 年未満	継続保有期間 1 年以上
次回以降 2027年2月期 以降	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

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

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

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

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
商品のご購入で20個までの配送手数料は一律です。

2026年2月期 通期 決算概要 P 4

 **2026年2月期 通期 各事業の概要 P11**

2026年2月期 第4四半期 各事業の概要 ... P15

2027年2月期 成長戦略 P24

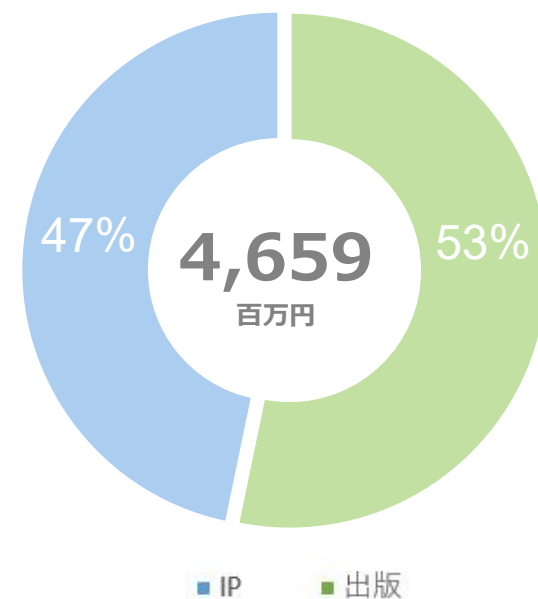
参考資料 P37

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

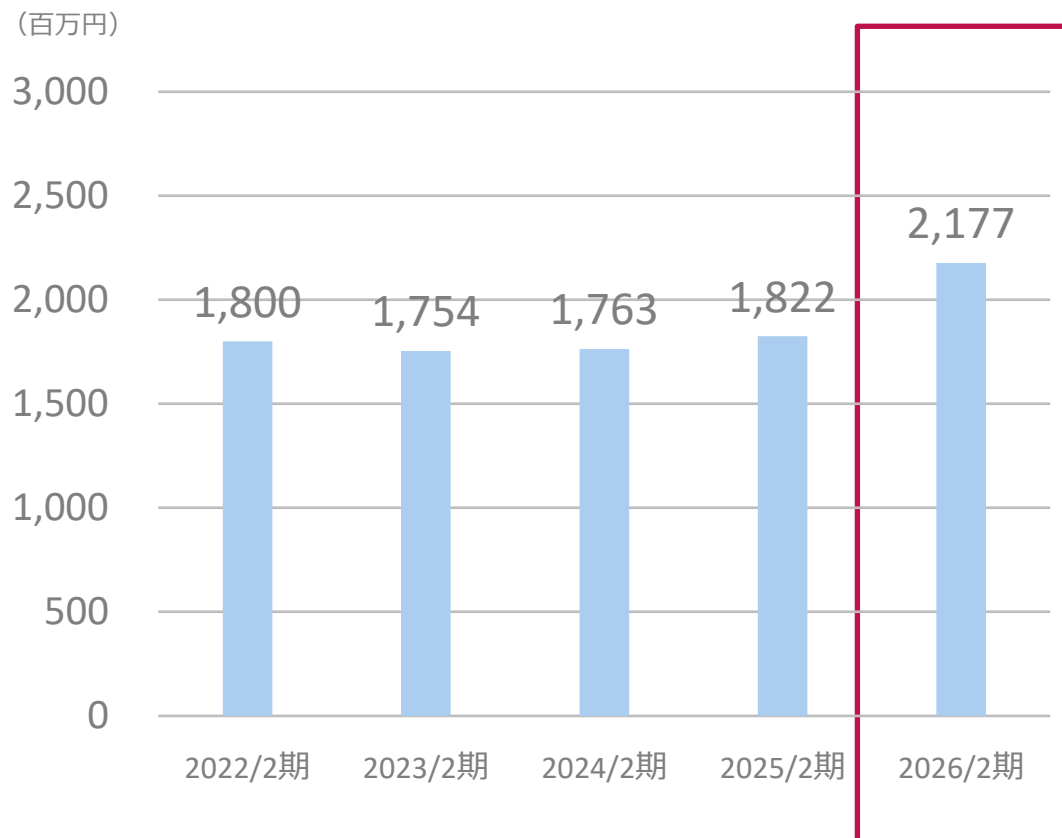
IP事業	<ul style="list-style-type: none">■ ゲームサービス運営■ 音楽・ドラマCD、グッズ・イラスト集の企画、編集、販売■ 自社の持つ知的財産(作品)の国内外向けライセンスアウト・アニメ化■ ライフエンターテインメントサービス運営■ アプリ・ゲーム・システム開発受託■ イベント・音楽制作受託等
出版事業	<ul style="list-style-type: none">■ ライトノベル・コミックの企画、編集、出版■ 電子書籍・電子コミックの販売

2026年2月期 通期
事業別売上高構成比



IP事業 通期トピックス

■ IP事業 売上高推移



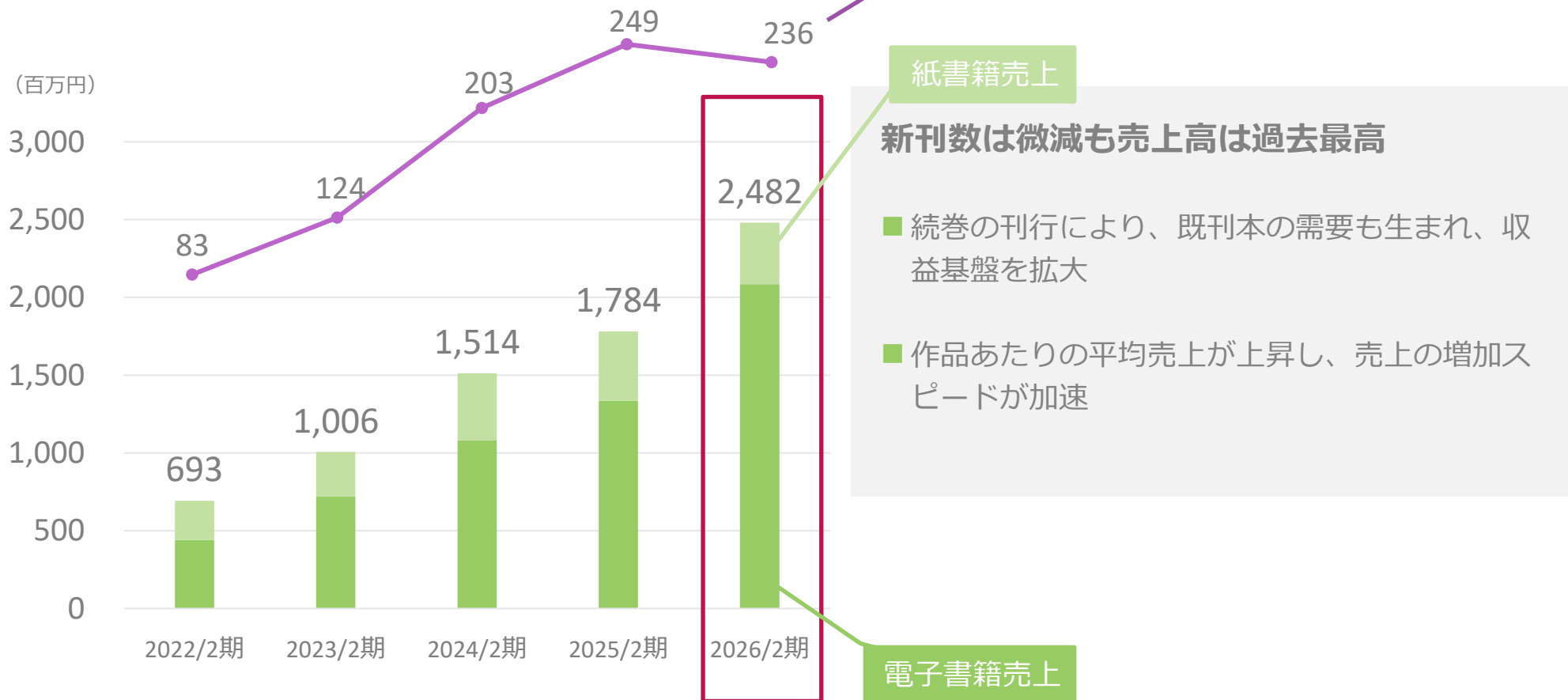
オンラインくじサービスの成長加速により 売上高は過去最高

- 人気IPとのコラボによりオンラインくじサービスの売上が大幅に増加
- コンシューマーゲーム販売も堅調に推移

※コンシューマーゲーム：家庭用ゲーム機でプレイできるゲーム


出版事業 通期トピックス

■ 出版事業 売上高推移



2026年2月期 通期 決算概要 P 4

2026年2月期 通期 各事業の概要 P11

 **2026年2月期 第4四半期 各事業の概要 ... P15**

2027年2月期 成長戦略 P24

参考資料 P37

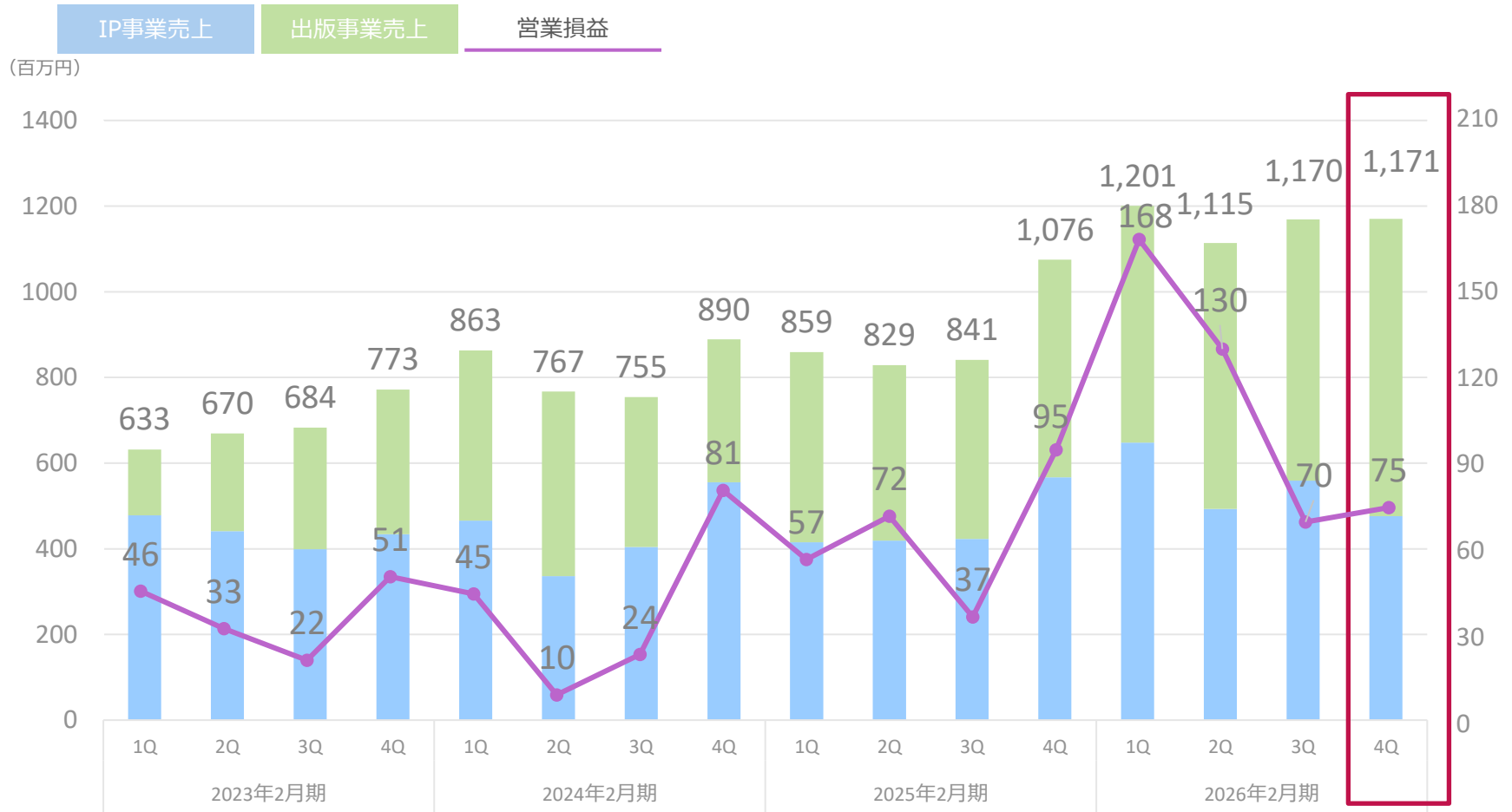
事業別ハイライト

■ 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	2026年2月期 第4四半期の実績	2027年2月期 第1四半期以降の展開
IP事業	ゲームサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nintendo Switch™用ソフト『アーネスト・エバンスCOLLECTION』『テレネットふくぶくろ』『虧月の夜』発売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新作オリジナルゲームタイトル発売予定 ■ レトロゲームタイトル復刻PJ進行
	グッズサービス	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『くじコレ・まるくじ』にて『Dr.STONE』や『KING OF PRISM-Your Endless Call-』他オリジナルグッズが当たるくじを販売 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 自社IPを国内外へライセンスアウト 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内外へのライセンスアウト案件継続中
	その他		<ul style="list-style-type: none"> ■ 当社女性向けIP『ハンサムロンダリング』ファンミーティングイベントを2026年6月に開催決定
出版事業	ライトノベル・コミック 電子書籍他	<ul style="list-style-type: none"> ■ 一三書房X小説家になろう『第6回一三書房WEB小説大賞』コンテスト最終結果発表 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 人気ライトノベルの続巻やコミック版を発売 ■ 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2026年6月より創刊

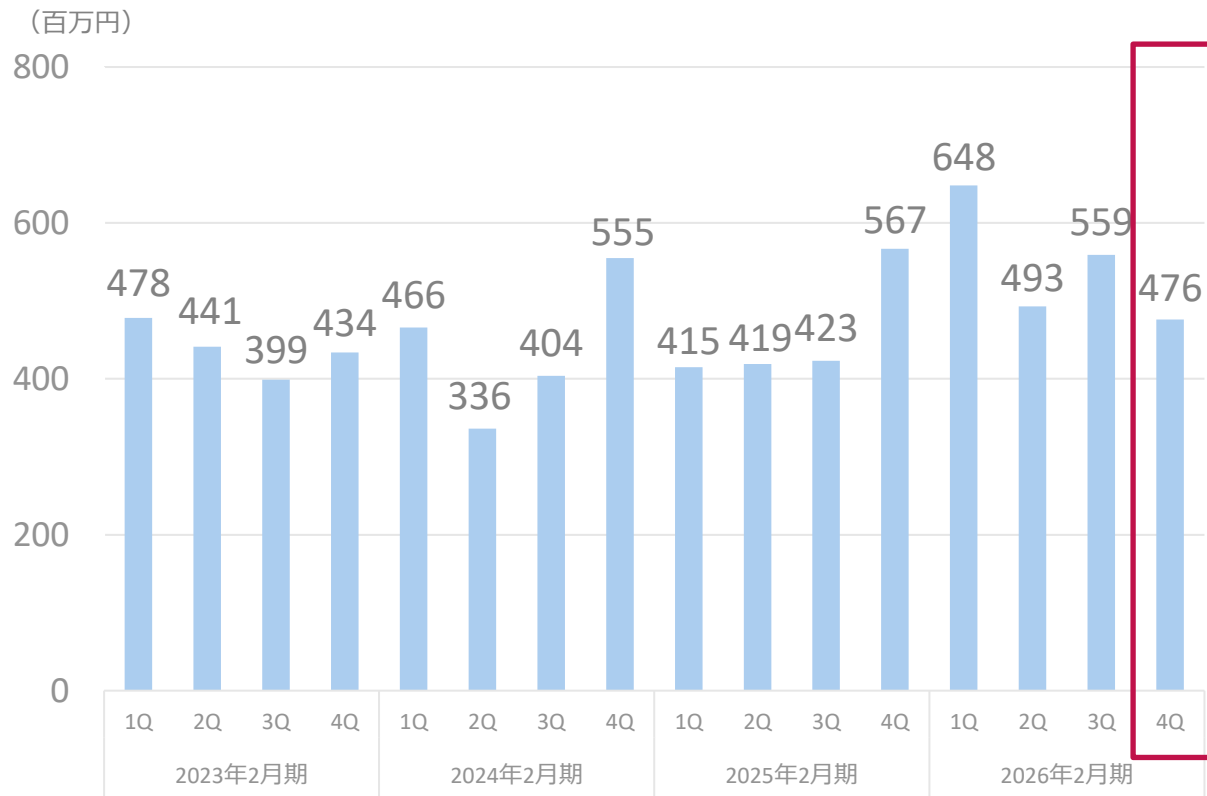
連結売上高及び連結営業損益の推移

- 出版事業は、第1巻の発売タイトルが集中し制作費等のコストが先行し、利益率は悪化
中長期的には続巻の刊行により既刊本の需要を生む、収益基盤拡大のための先行投資



IP事業 4Qトピックス

■ IP事業 売上高四半期推移



QonQでは売上減も堅調に推移

- 前1Qはオンラインくじサービスに好調なタイトルがあったこと、前3Qは大型イベントの売上計上があったことにより売上減も、堅調に推移

IP事業 ゲームサービス

■ Nintendo Switch、PlayStation、Steamに向けたゲームを販売



『アーネスト・エバンスCOLLECTION』 Nintendo Switch版：2025年12月、Steam版：2026年1月、PlayStation4/PlayStation5版：2026年2月発売

1991年に1作目が発売され、風の巫女アネットのスピード感あふれる操作性とプレイ意欲を掻き立てる難易度が国内外のファンを魅了した「エル・ヴィエント」、2作目は主人公が冒険家アーネスト・エバンスに代わり、鞭を使った攻撃や多回転するアクションなど当時としては新しい試みを盛り込んだアクションゲーム「アーネスト・エバンス」。そしてシリーズ最後として主人公は風の巫女アネットに戻り、ベルトスクロールアクションとなって攻略度が増した「アネット再び」の3タイトルは風の巫女アネットと冒険家アーネスト・エバンスの物語としてシリーズ化されたタイトルです。



『テレネットふくぶくろ』 Nintendo Switch版：2026年1月発売

5人の少女たちの戦いを描いた近未来ファンタジーSLG『レディファントム』、二人同時プレイ対応のポップなアクション『ぼっぷ'n まじっく』、ペンギンのぬいぐるみを着た女の子が活躍するコミカルアクション『TRAVEL・エプル』、何でもありのレースゲーム『デコボコ伝説』、テレネットの人気キャラが多数出演するすごろくゲーム『なりトレ』、荒廃した近未来が舞台のSLG『ハイグレネーダー』。テレネットが生んだ個性豊かな名作を詰め込んだ、まさに「福袋」的なラインナップです。



『虧月の夜』 Nintendo Switch版：2026年1月発売

現代の高校生が大量殺人事件の「当事者」として、鬱屈とした空気感に閉ざされた昭和初期の農村に転生する。事件に巻き込まれ死亡することで同じ時間を繰り返しながら、正しい選択を見つけ生き残りを目指す『タイムリープサバイバルホラー』。
タイムリープをするたびに絡み合っていく人間関係と、逃れられない殺意。
繰り返すことで見えてくる因習、秘密、そして真犯人の動機。
虧ける月夜が明けたとき、主人公（あなた）が迎えるのは、希望か、絶望か――。

IP事業 オンラインくじサービス、グッズ

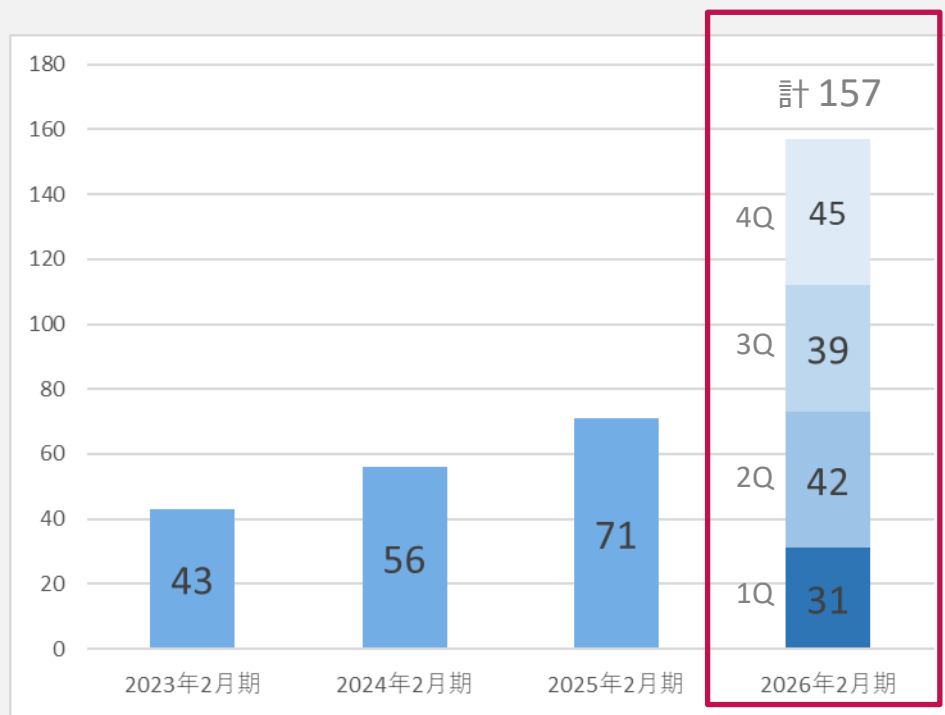
- 『くじコレ』『まるくじ』はインターネット上で購入可能なハズレなしの抽選クジサービス
- キャラクターグッズに特化したプラットフォームとして高い実績を誇り、IPを活かした商品開発力が強み
- 受注生産方式のため、販売機会損失や余剰在庫リスクなし



『くじコレ・まるくじ』発売タイトル数の推移

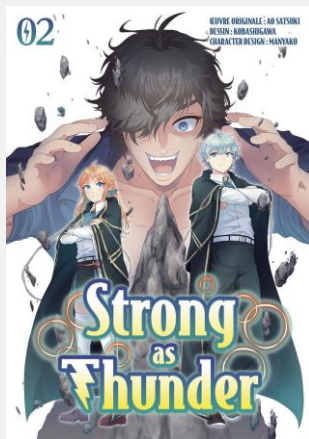
実績を積み上げることで取扱いIP数が増加、大型IPの許諾も増加し、収益性の高いタイトルを継続的に投入できる体制に

※売上計上は販売期間終了後、商品出荷のタイミング(発売後約3.5ヶ月後)となります



IP事業 グローバル展開

- 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
- 『アーネスト・エバンスCOLLECTION』 Steam版を配信開始



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。

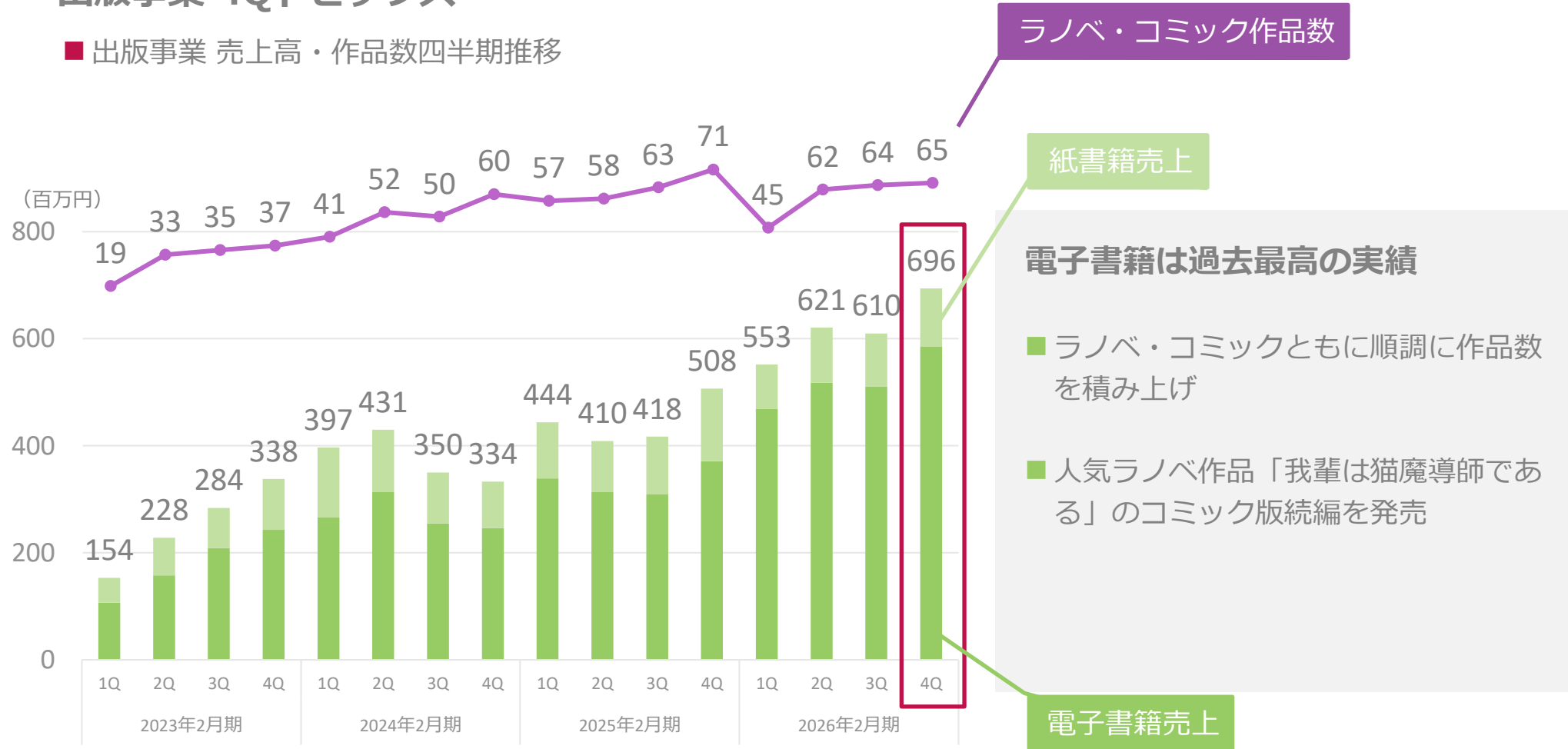


Steam版『アーネスト・エバンスCOLLECTION』 2026年1月配信開始

2025年12月にNintendo Switch向けに発売した『アーネスト・エバンスCOLLECTION』を、PC向けに遊びやすく快適なプレイ環境を整えたSteam版で配信開始。日本国内の他、英語圏に向けて販売。

出版事業 4Qトピックス

■ 出版事業 売上高・作品数四半期推移



ラノベ・コミック作品数

紙書籍売上

電子書籍は過去最高の実績

- ラノベ・コミックともに順調に作品数を積み上げ
- 人気ラノベ作品「我輩は猫魔導師である」のコミック版続編を発売

電子書籍売上

ライトノベル・コミック

- ライトノベルは12月～2月で27作品を刊行、コミックは12月～2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



四度目は嫌な死属性魔術師 15 (ライトノベル)

過酷な三度目の人生をダンピールとして生き抜く、異世界転生ファンタジー第15巻！


『ザッカートの試練』の踏破を果たし、母ダルシアの蘇生を待つばかりとなったヴァンダラー。そこへ転生者組の一部が手紙で接触を図ってきたと報告を受けることに。タロス Heim への亡命を希望するカナコたちに直接話を聞くべく、足を運んだヴァンダラーだったが、闖入者の登場で一触即発、カナコたちとの交渉の行方は――。『法命神』アルダの前例なき人間社会への干渉によって事態が慌ただしく推移するなか、預言された日蝕が現実となり、次なる目的地、魔大陸を目指すヴァンダラーたちにも予期せぬ影響が……！？ そして、ついに母ダルシア復活の時、来たる！！



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～ 6 (コミック)

いざ、王都へ！
ルークさんの旅は神獣も加わりモフモフ度UP！

飼い主であるクラリス様ご家族一行の王都への旅に、ペットとして立派に同行する転生猫のルークさん。ところが、その道中で巨大なウサギさんに道を阻まれる！
果たしてウサギさん――神獣ピタゴラスの目的とは!?
王都では宮廷魔導師ルーシャン様とも合流し、ついにルークさんの謀略（トマト様の布教）が動き始める！

2026年2月期 通期 決算概要	P 4
2026年2月期 通期 各事業の概要	P11
2026年2月期 第4四半期 各事業の概要 ...	P15
 2027年2月期 成長戦略	P24
参考資料	P37

IP事業 2027年2月期の取組み

■ 新作ゲームやグッズ、オンラインくじを販売

ゲームサービス

1Q 2タイトル、2Q 2タイトル 発売予定

3月発売



6月発売



7月発売



グッズサービス

1Q 45タイトル発売予定

3月発売



4月発売



5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
- 1Qはライトノベル23タイトル、コミック43タイトルの発売を予定

ライトノベル

1Q 23タイトル発売予定

3月発売



4月発売



コミック

1Q 43タイトル発売予定

3月発売



4月発売



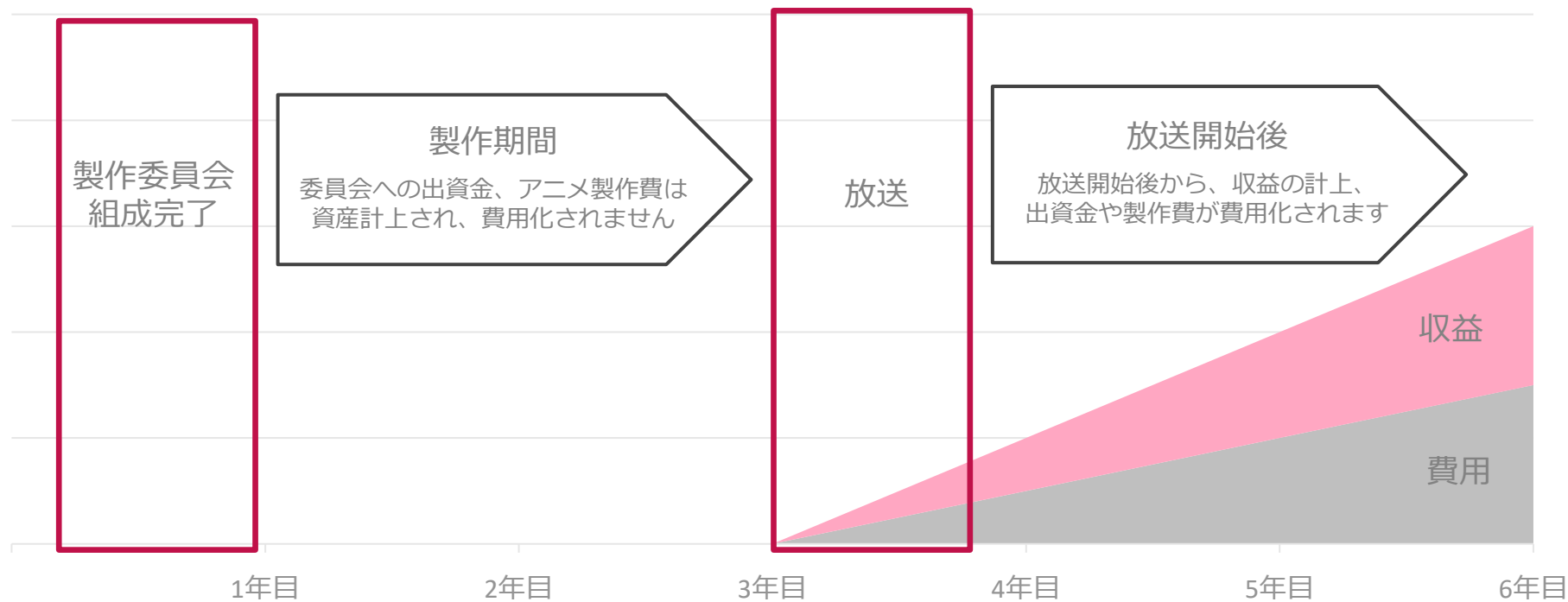
アニメ事業の開始に関して（パイプライン）

- 当社グループが保有するIP について、アニメ制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	製作予定		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					

アニメ事業の開始に関して（収益貢献のイメージ）

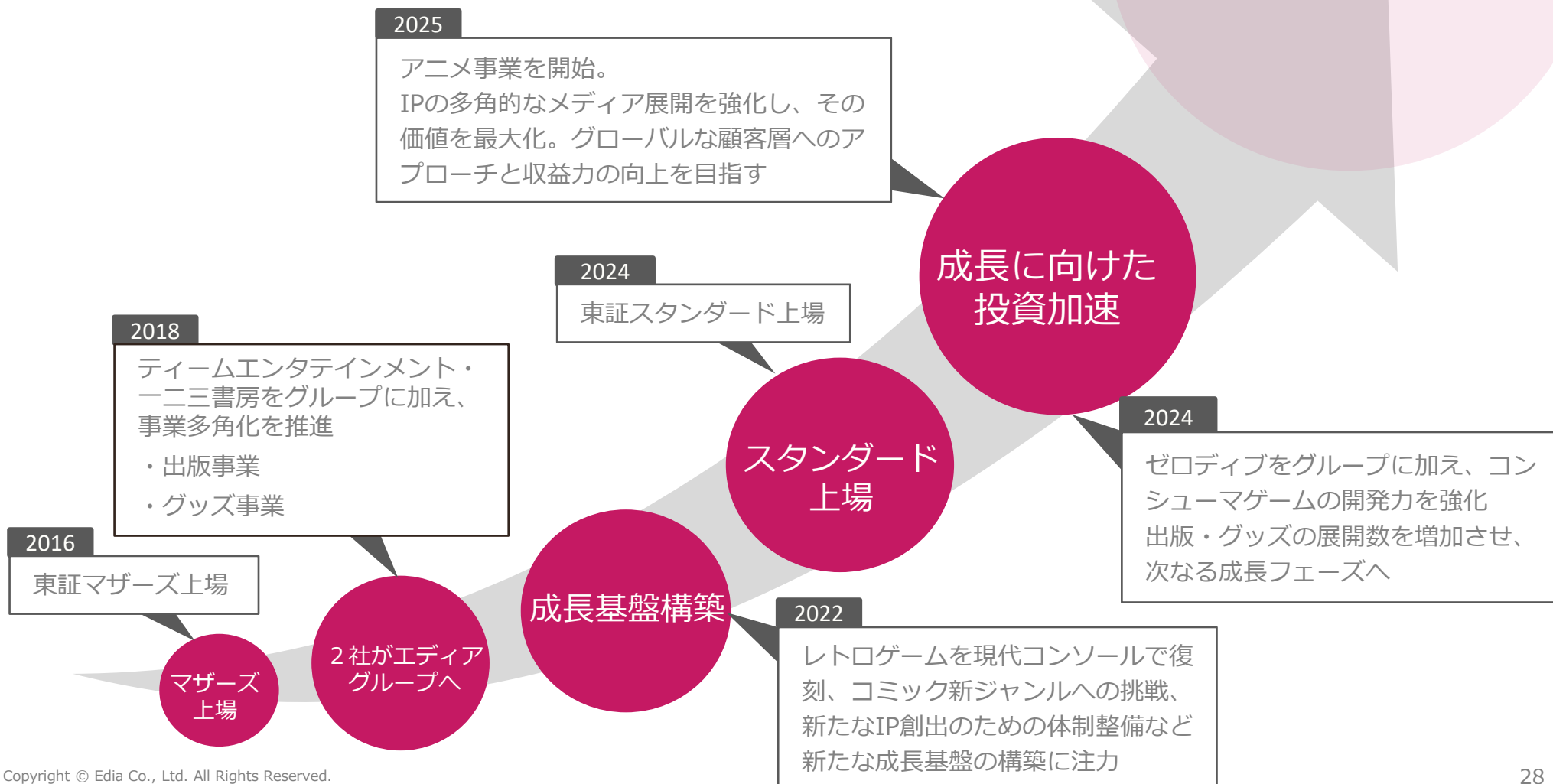
- プロジェクトは6年程度と長期的スパン。製作期間中は支出のみ先行するが、会計上の費用は発生なし
- 3年後の放送開始以降、収益の計上と、出資金等が費用化。グッズ販売、海外配信等で収益最大化を狙う



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

新たな
飛躍フェーズへ



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

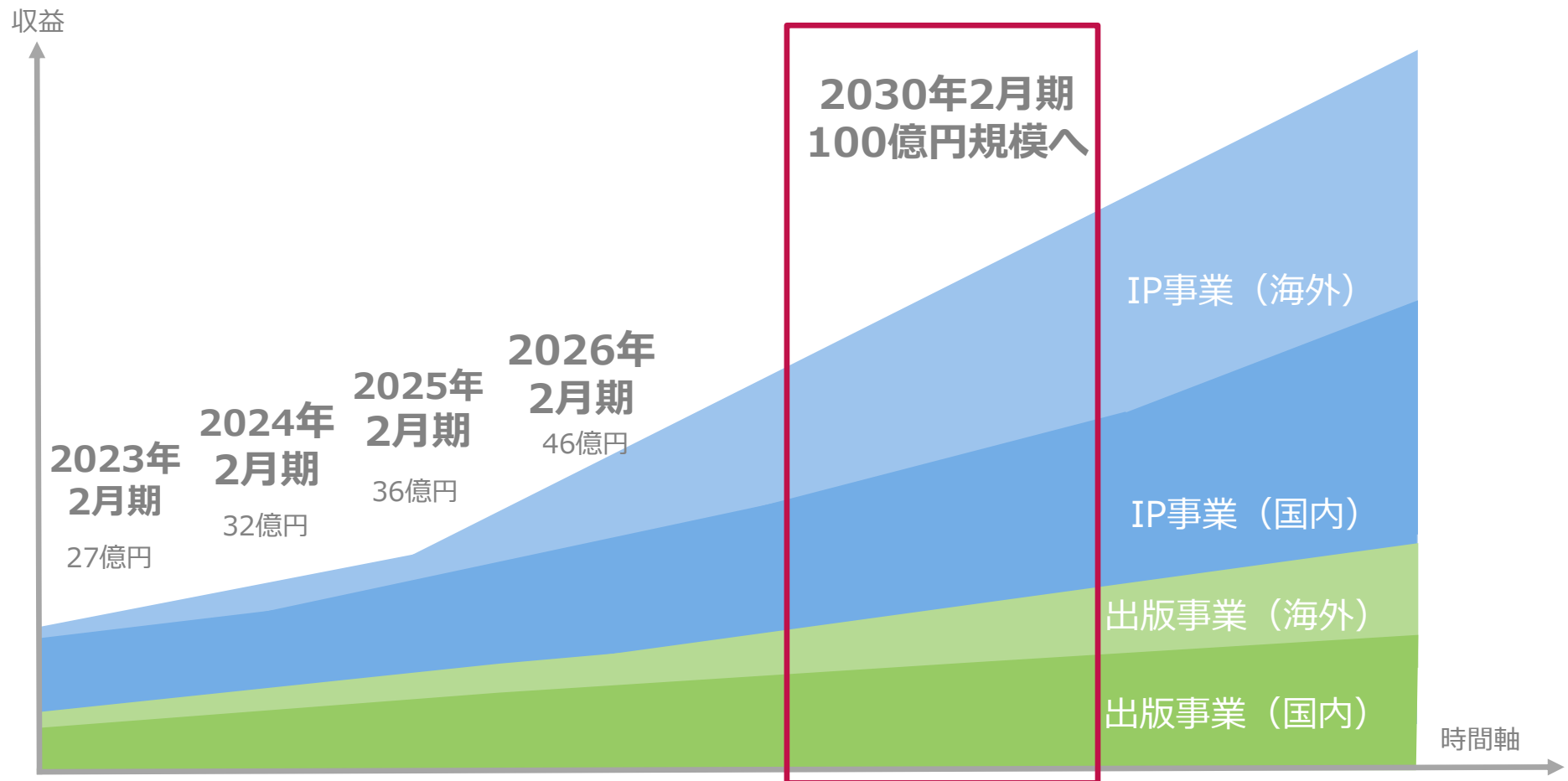
- 電子コミック事業、オンラインくじサービス事業の継続的な事業拡大
- ゲーム、オンラインくじ、出版において、下期に向け発売数が増加する計画となり、下期偏重の業績予想

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	下期	上期	下期	
売上高	4,659	2,317	2,342	5,300	2,277	3,022	+641	△39	+680
営業損益	444	298	145	550	152	397	+105	△146	+251
経常損益	416	287	128	540	147	392	+123	△140	+263
親会社株主に帰属する 当期純利益	476	253	222	500	118	382	+24	△135	+159
1株当たり 当期純利益	79.61円	41.89円	37.72円	84.44円	19.94円	64.50円	+4.83円	△21.95円	+26.78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。

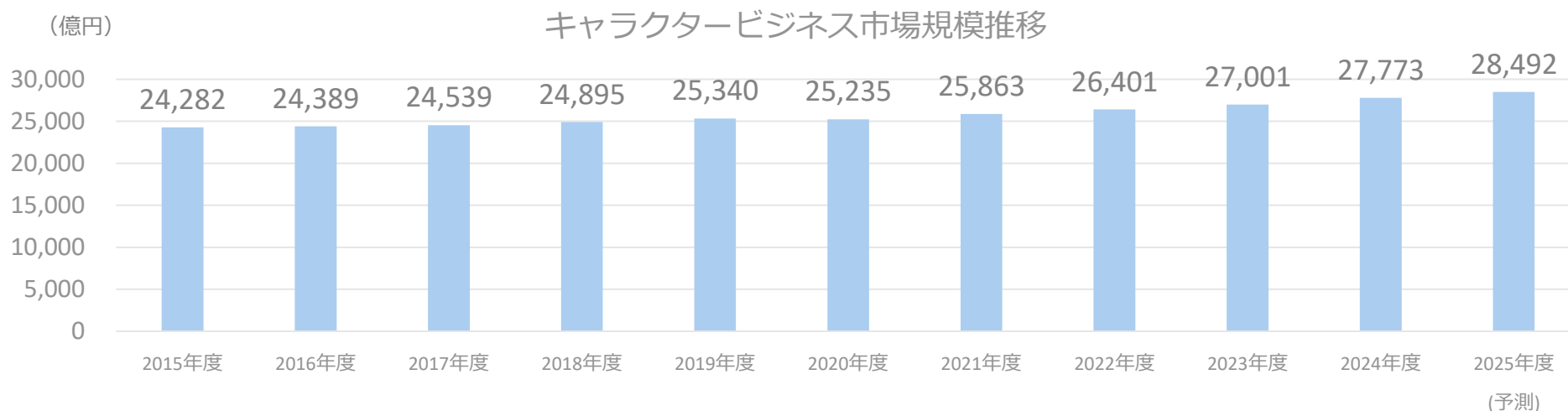
2事業の成長軸

- 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)大野経済研究所「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

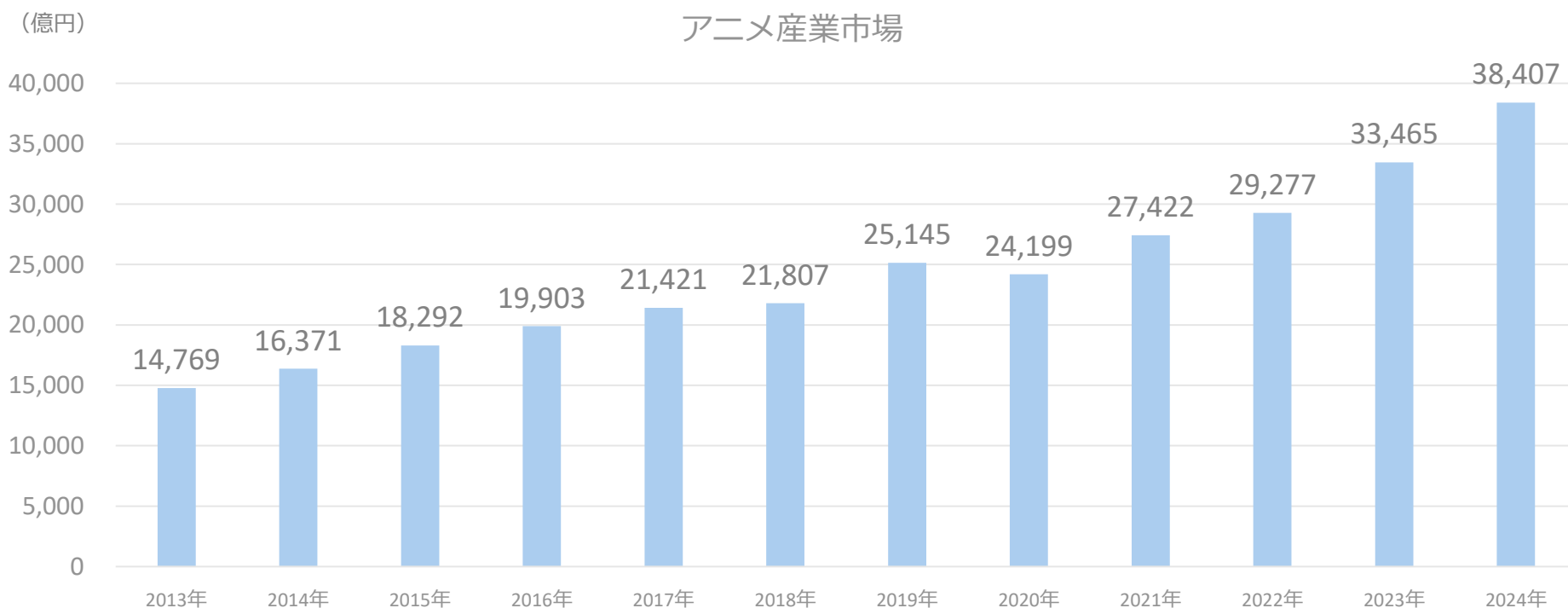
注2. 商品化権とは、商品に付帯してキャラクターを使用する権利であり、小売金額ベースにて算出

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

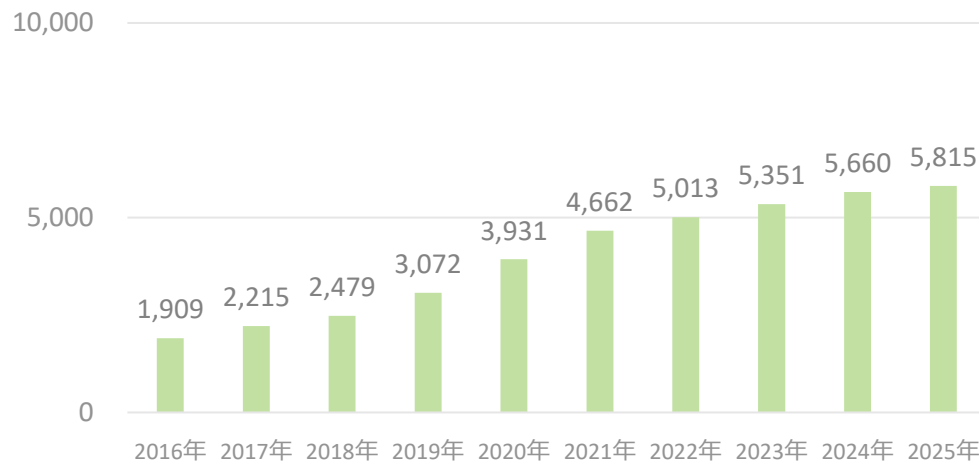
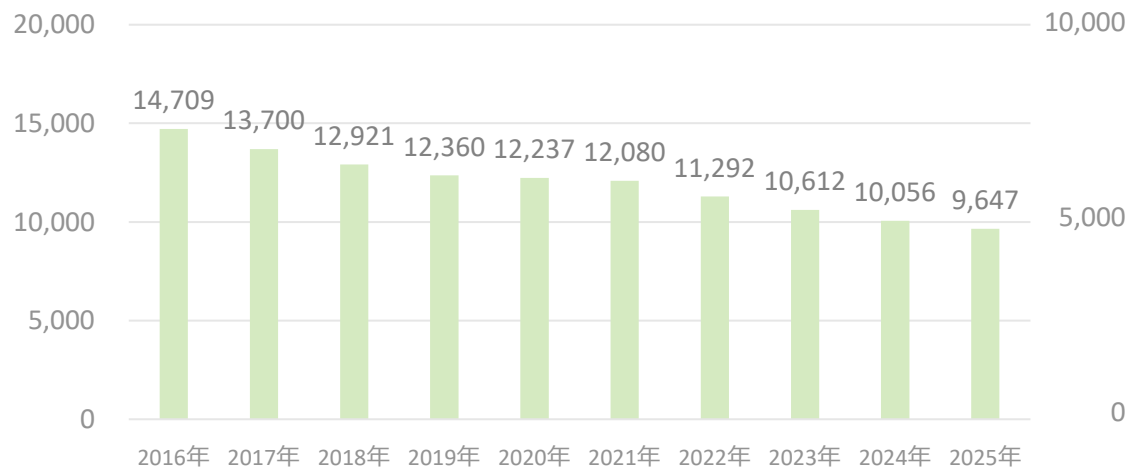
- 出版市場は、紙書籍市場は減少傾向が続いているものの、電子書籍市場は堅調に成長
- ここ数年成長を続けている電子書籍市場に経営資源を集中し、更なる売上拡大へ

出版市場推移


紙市場

電子市場

(単位：億円)



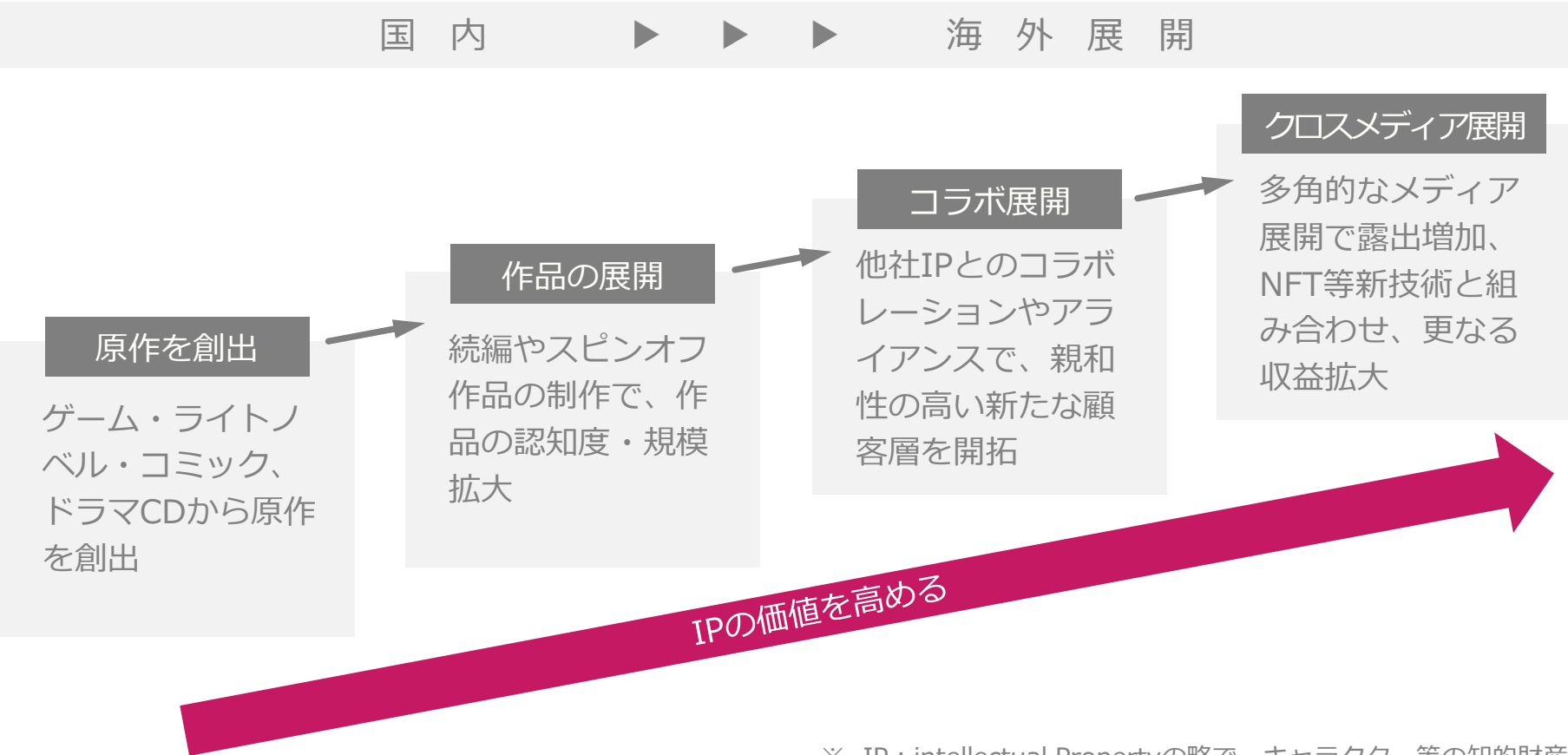
出典：出公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所/HON.jp News

2026年2月期 通期 決算概要	P 4
2026年2月期 通期 各事業の概要	P11
2026年2月期 第4四半期 各事業の概要 ...	P15
2027年2月期 成長戦略	P24
 参考資料	P37

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

コンソール



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



- スマホ向けゲーム・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 : intellectual Propertyの略で、キャラクター等の知的財産

IP事業 当社の強みと特徴

- バリエティに富んだ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

<p> ライトノベル</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>©Kaya ©Kizuka Maya ©Kennoji</p>	<p> コミック</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>©AKANE SASAKI ©Yashu/HIFUMISHOBO ©KANNA ©Maya Kizuka ©Senkienten ©soramoti</p>	<p> ドラマCD・楽曲</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>DIG+ROCK</p>
<p> レトロゲーム</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	<p> 女性向けゲーム</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p> アプリ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">  </div>

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

サーガノベルズ

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

ブレイブ文庫

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

オルギスノベル
ORGIS NOVEL

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と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

コミックポルカ
COMIC POLCA

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

COMIC NOVA
ノヴァ

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

ANIMAX
COMICS

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

comic LAVARE
コミックラヴァレ

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

Bianco
comics

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

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



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

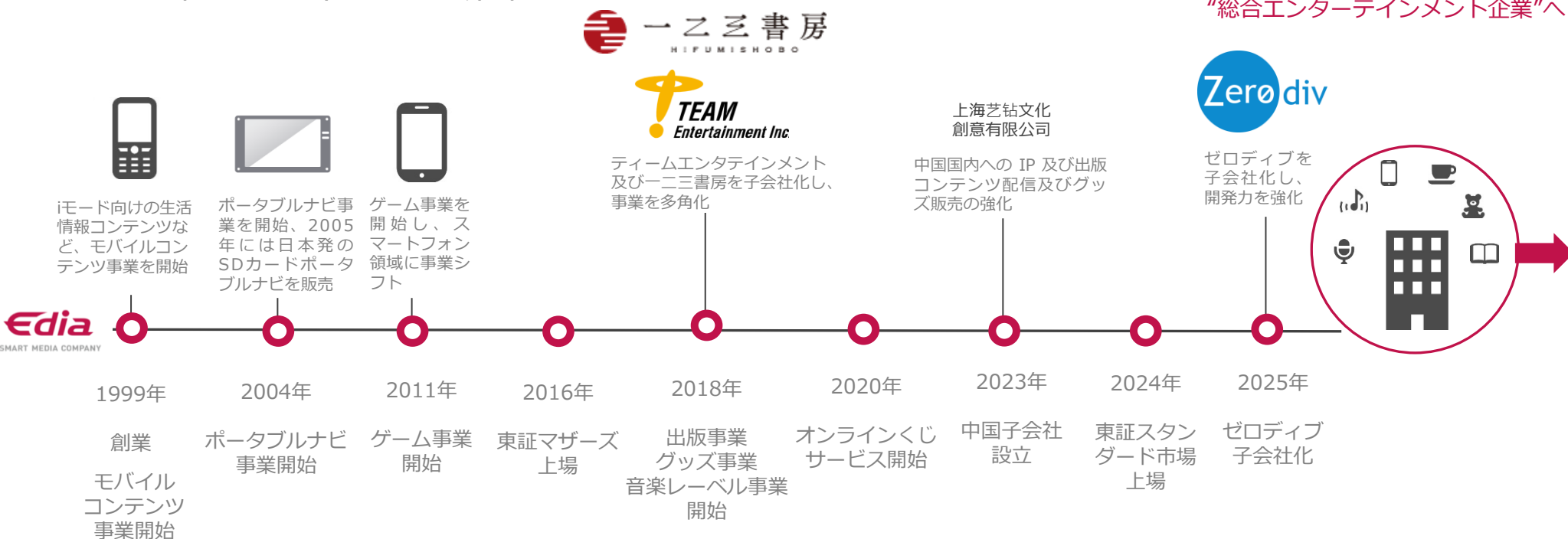
事業内容 IP事業
出版事業

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）

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 上海芝罘文化創意有限公司 設立
- 2025年 ゼロディブを子会社化

“総合エンターテインメント企業”へ



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。