

株式会社 イード

2025年6月期

第3四半期 決算補足説明資料

iid

2025年5月15日



— イードグループについて

グループ各社で メディア関連事業 を展開

株式会社ネットショップ総研
出資比率: 90%
ECコンサル、EC関連事業

FITパシフィック株式会社
出資比率: 100%
自動車業界・IT業界向け商社

SAVAWAY株式会社
出資比率: 100%
EC関連サービス提供

日本のEC事業の進化に
本気で向き合う



絵本を通じて
「幸せな時間」を応援する



株式会社絵本ナビ
出資比率: 26.4%
絵本関連ウェブサイト運営

iid
専門ニュースメディアを中心に展開



株式会社エンファクトリー
出資比率: 78.8%
メディア、EC関連事業

メディアから働き方を変革



SODA株式会社
出資比率: 35.1%
CMSソフトウェアの提供

マイケル株式会社
出資比率: 100%
CARTUNEの運営



株式会社リンク
出資比率: 100%
教育関連イベント開催



— 21ジャンル、82のメディアを運営

■ 主要運用メディア

■ メディアジャンル

① IT	② ビジネス	③ セキュリティ	④ リサーチ	⑤ ユーザビリティ	⑥ 自動車	⑦ 燃費・環境
⑧ エンタメ	⑨ ゲーム	⑩ 映画	⑪ アニメ	⑫ キャラクター	⑬ スポーツ	⑭ 教育
⑮ ライフ・ペット	⑯ ダイエット	⑰ 結婚情報	⑱ マネー	⑲ 地域情報	⑳ EC・通販	㉑ ビジネスマッチング

1

不透明な社会経済環境のもと、引き続き独自の成長戦略を強化

- 特定メディアに依存しない事業展開「メディアポートフォリオ戦略」
- ネット広告のみに依存しない収益の多角化「360度ビジネス」
- メディアの資産を活かしたAIエージェントとAI関連ビジネスで「AIメディアカンパニー」へシフト

2

3Q累計の連結業績は、売上高は過去最高、営業利益も大きく伸長

- 売上高は 4,777百万円で3Q累計として過去最高
- 営業利益は 537百万円、調整後EBITDA※は 661百万円、当期純利益※は369百万円となり、いずれも前年同期比で大きく伸長、また営業利益率も11.3%に改善

3

事業別では、ネット広告の売上高が好調に推移

- CP事業セグメントの3Q累計は、売上高、営業利益とも好調で、特に「データ・コンテンツ提供」の売上高は前年同期比114%と大幅に改善、「ネット広告」の売上高も好調に推移した
- CS事業セグメントは売上高、営業利益とも前年同期を下回った

※ 当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと / 調整後EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費+株式報酬費用+M&A関連費用

4

安定した財務基盤を踏まえ、株主還元施策を強化

- 前期2024年6月期末は 14円／株 の配当を実施
- 2025年4月に会社創立25周年を迎えたことを記念し、当期2025年6月期末は、普通配当 16円に記念配当 6円を加えた 22円／株の配当を実施予定
- さらに、記念株主優待として、当期2025年6月期末に当社株式を 500 株(5单元)以上保有の株主様 1名につき、QUO カード 1万円分を贈呈予定

— 01 2025年6月期 3Q累計 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

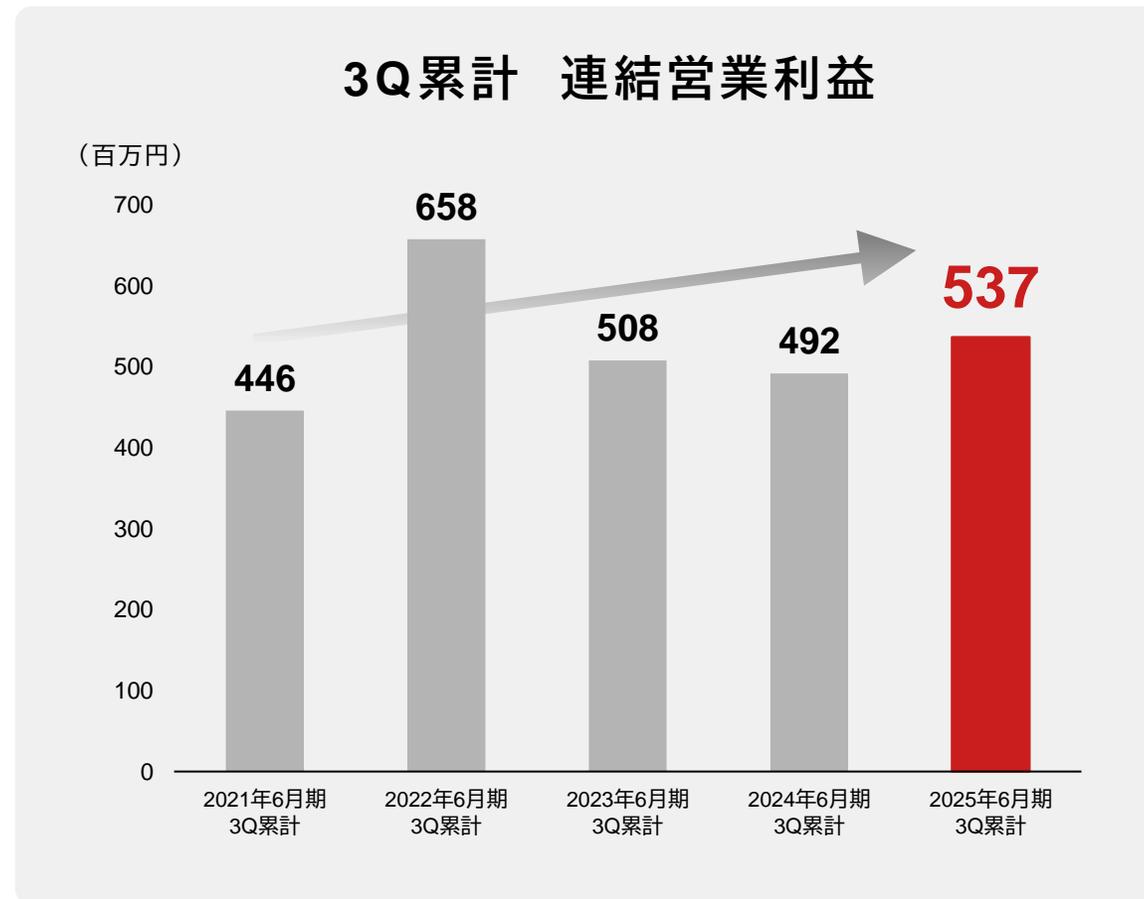
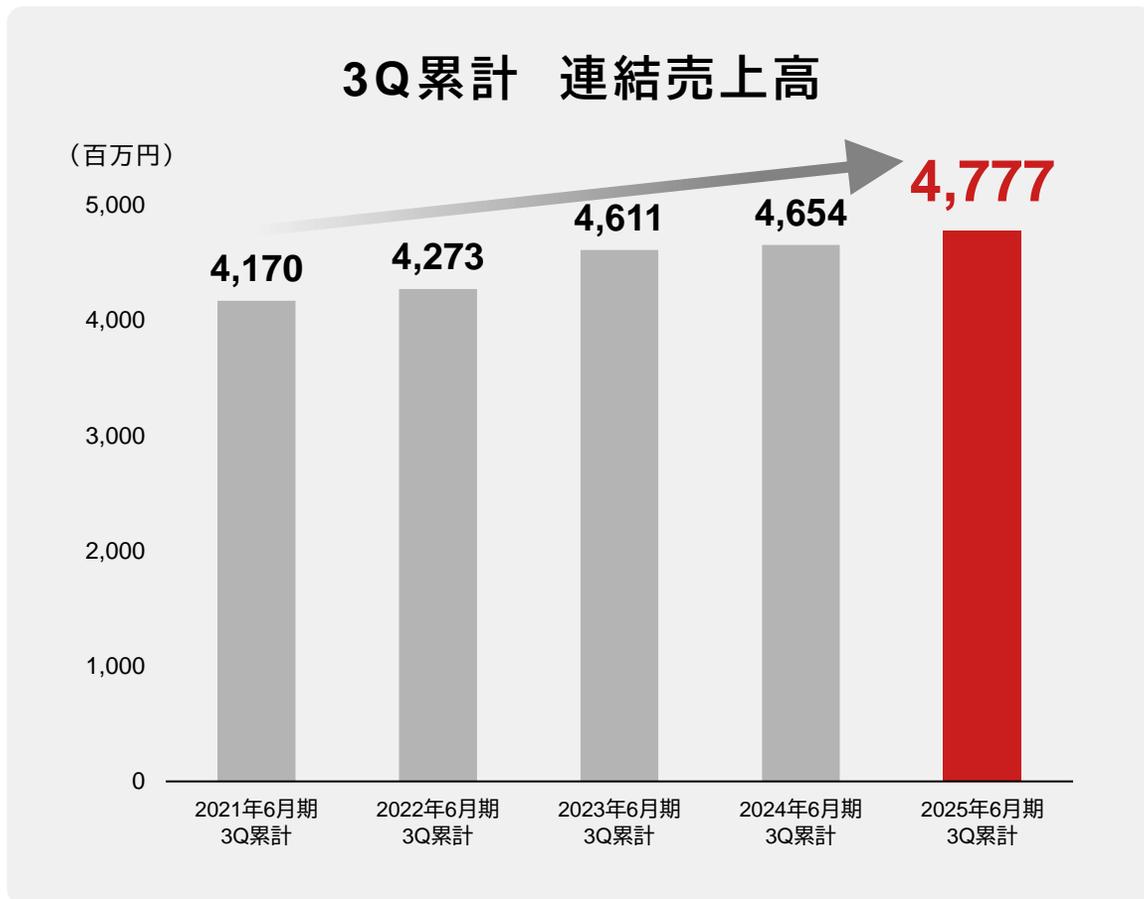
売上高は前年同期比 103%
 営業利益・当期純利益^{※1}・調整後EBITDAは大幅に伸長

(百万円)

	2024年6月期 3Q累計	2025年6月期 3Q累計	前年同期比
売上高	4,654	4,777	103%
売上原価	2,560	2,581	101%
売上総利益	2,094	2,196	105%
販売費及び一般管理費	1,602	1,658	104%
営業利益	492	537	109%
営業利益率	10.6%	11.3%	+0.7pt
経常利益	514	534	104%
当期純利益 ^{※1}	290	369	127%
調整後EBITDA ^{※2}	610	661	108%

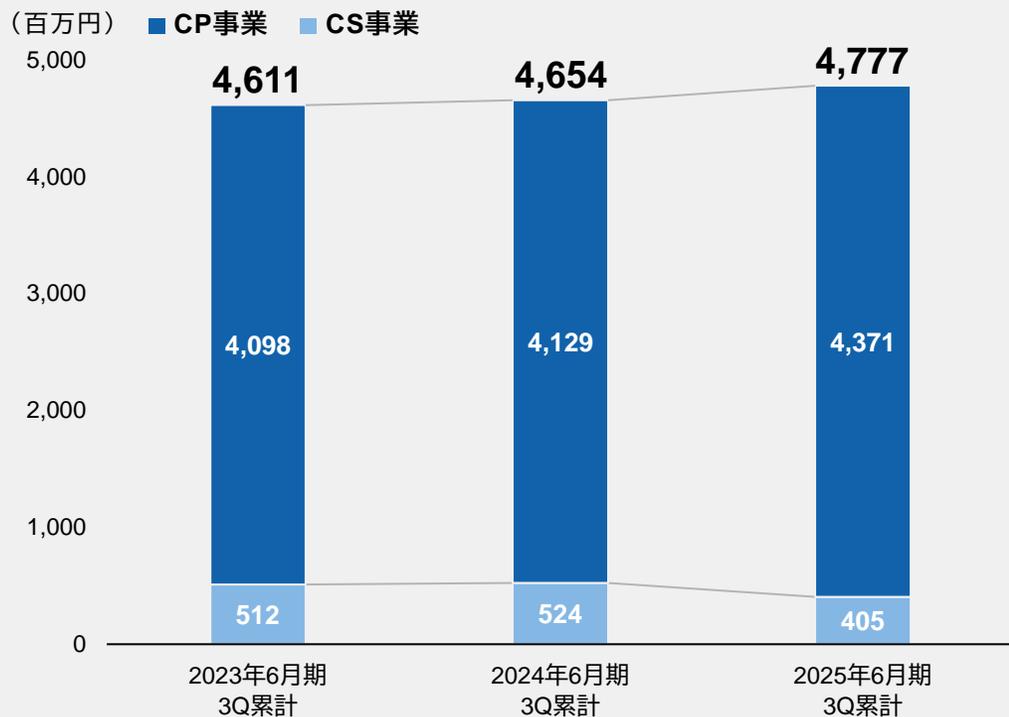
※1 当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと ※2 調整後EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費+株式報酬費用+M&A関連費用

売上高は3Q累計比較で過去最高
営業利益は前年同期比で大きく回復

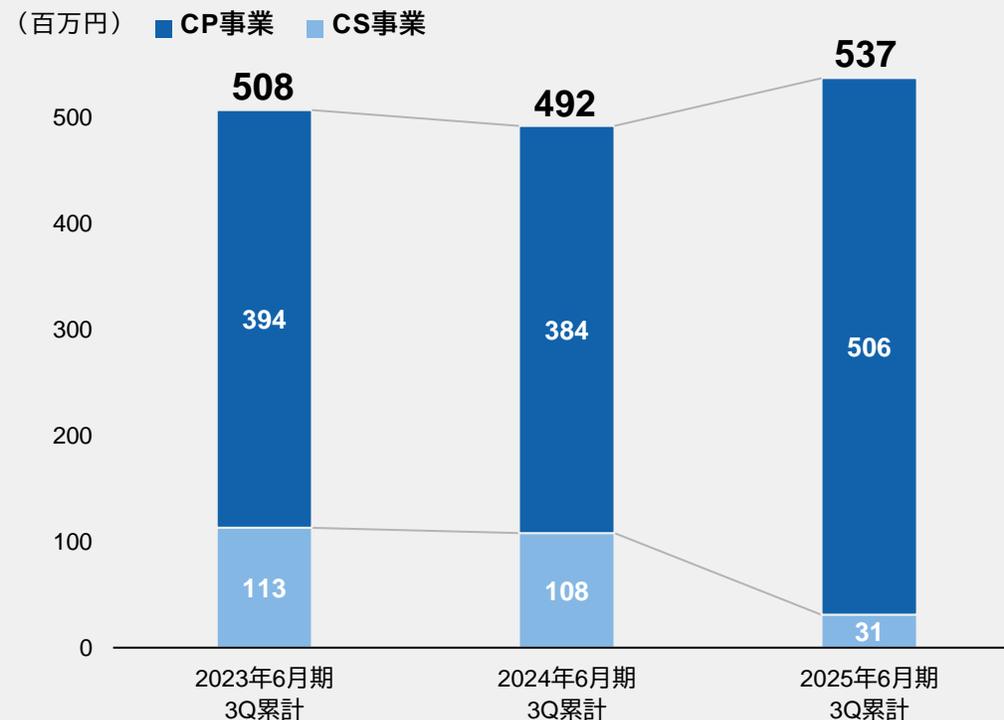


売上高、営業利益ともに従来通りCP事業が連結全体を牽引

3Q累計 連結売上高

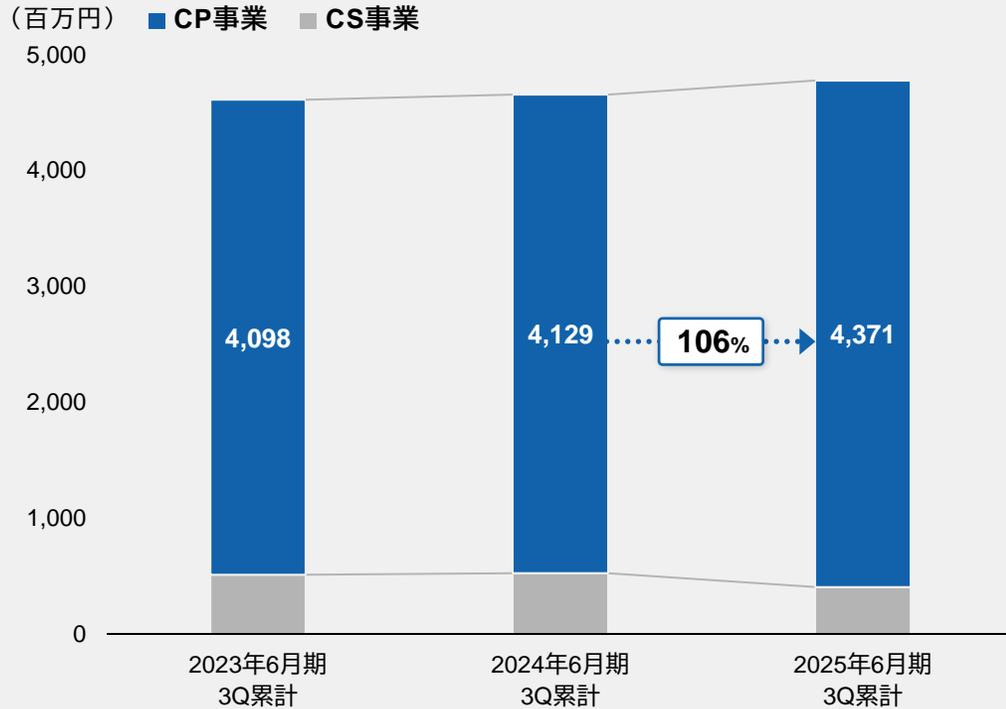


3Q累計 連結営業利益

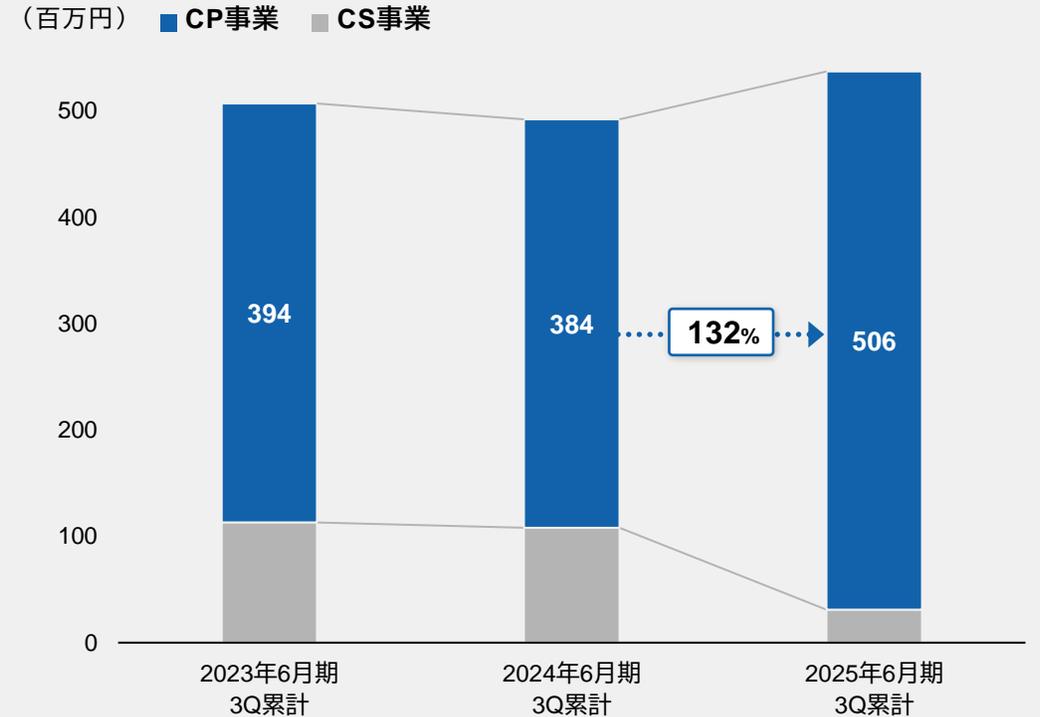


CP事業は3Q累計で好調、営業利益は前年同期比 132%となった

3Q累計 CP事業 売上高



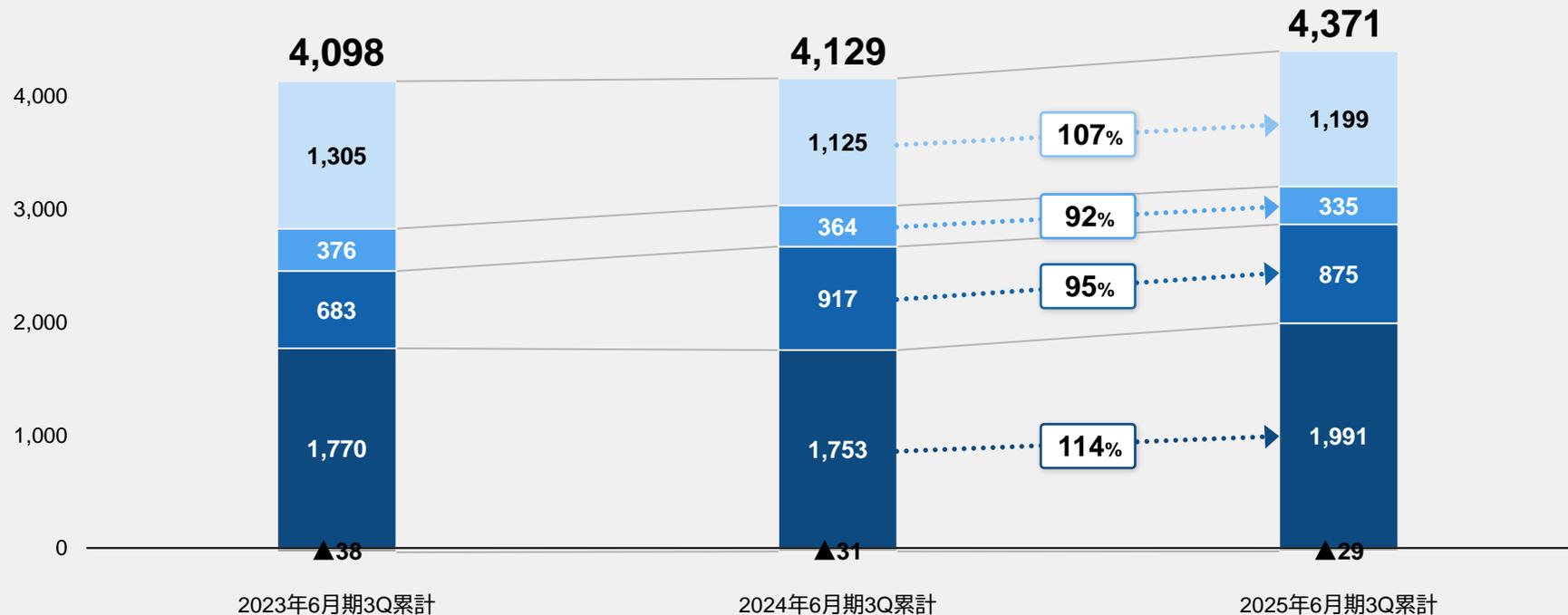
3Q累計 CP事業 営業利益



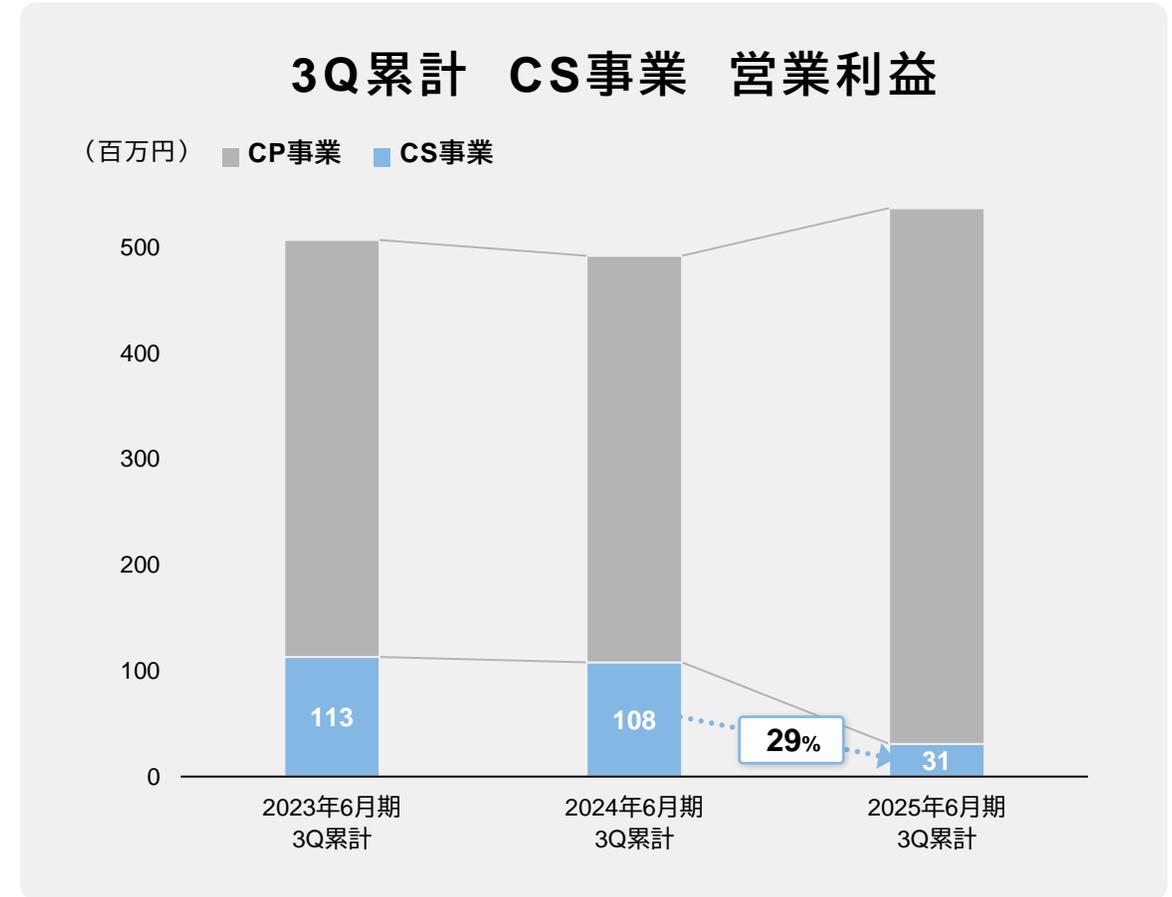
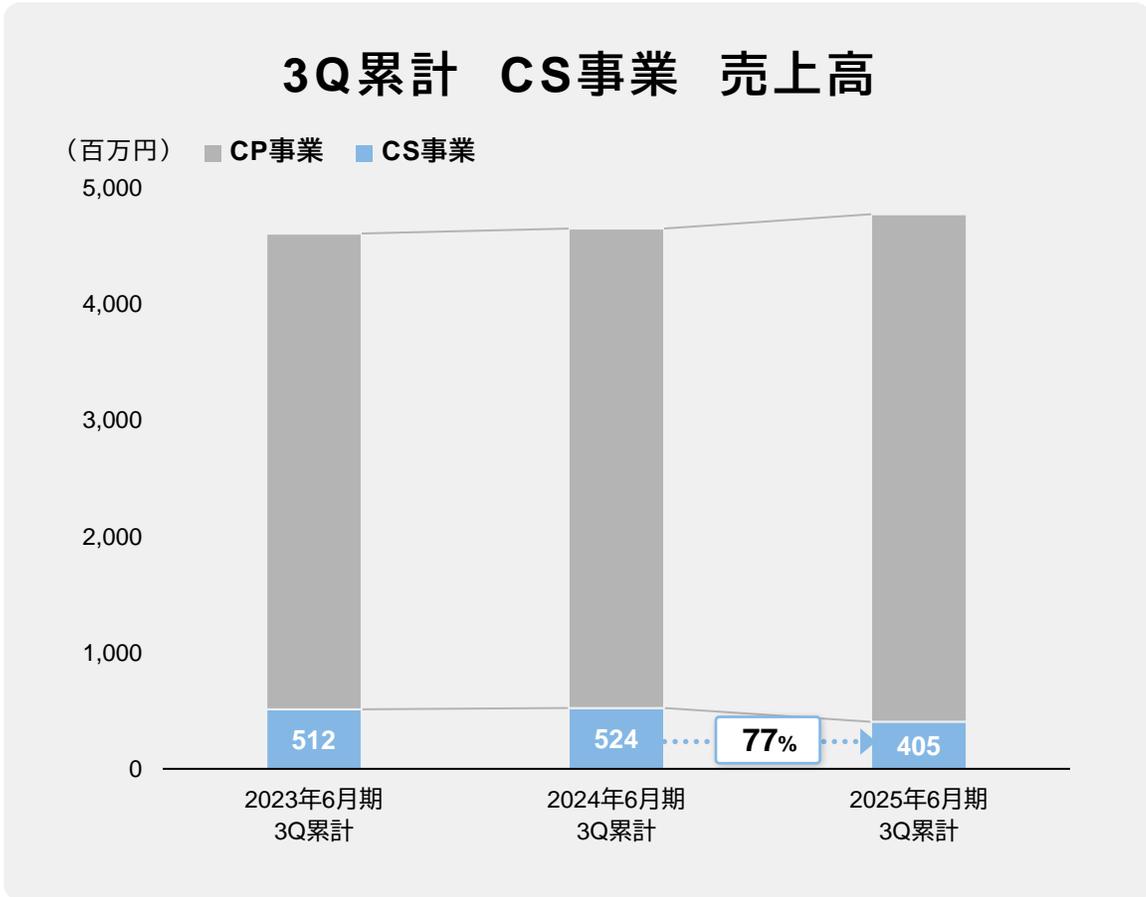
CP事業の3Q累計売上高は、「データ・コンテンツ提供」が前年同期比114%と大幅に改善、「ネット広告」も好調に推移

3Q累計 CP事業 RD別売上高

(百万円) □ ネット広告 ■ 出版ビジネス ■ メディア・システム ■ データ・コンテンツ提供 ■ セグメント内取引



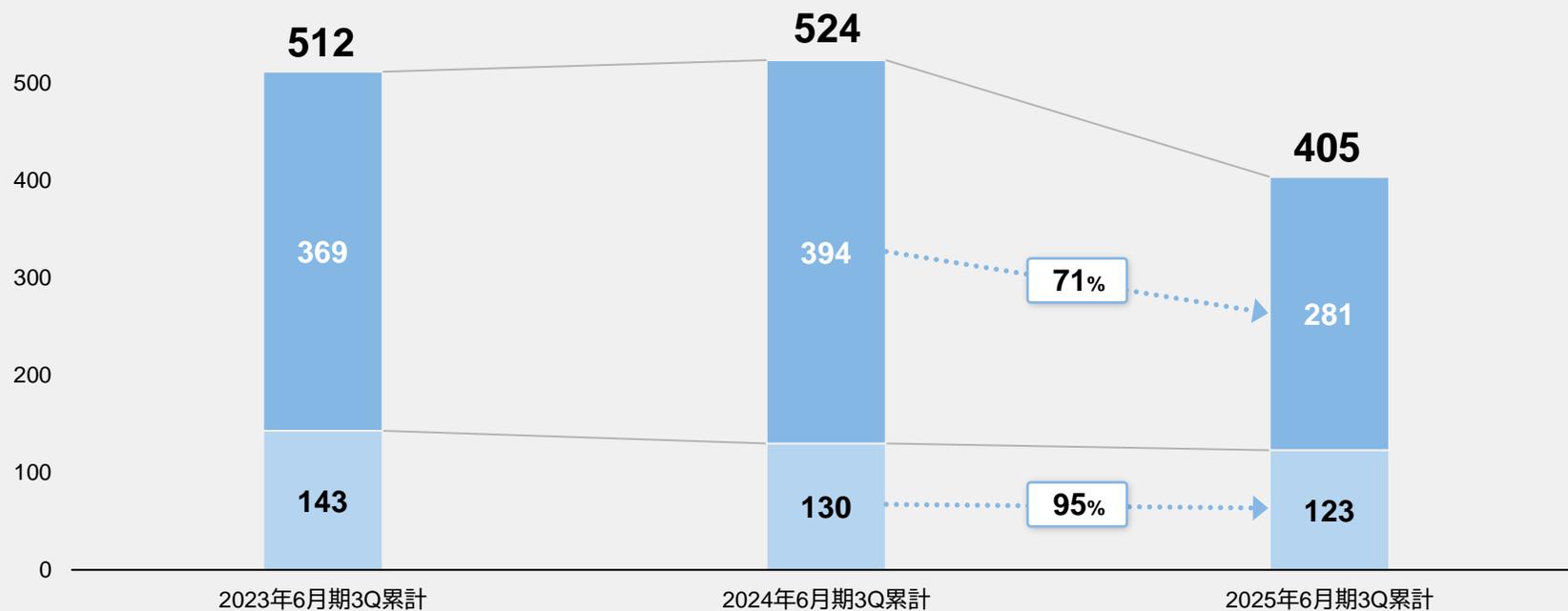
CS事業は3Q累計で、売上高、営業利益とも前年同期を下回った



「リサーチソリューション」の3Q累計売上高は前年同期比で減少

3Q累計 CS事業 RD別売上高

(百万円) ■ リサーチソリューション ■ ECソリューション



当期純利益※の堅調な積み上げにより利益剰余金が増加 株主資本、純資産も堅調に増加

(百万円)

	2024年6月期期末	2025年6月期 3Q末	増減額
流動資産	4,718	4,792	+74
現金及び預金	3,613	3,463	▲150
固定資産	1,550	1,717	+167
資産合計	6,269	6,509	+240
流動負債	1,340	1,252	▲88
固定負債	662	508	▲154
負債合計	2,003	1,760	▲243
株主資本	4,108	4,378	+270
利益剰余金	2,452	2,753	+301
自己株式	▲122	▲150	▲28
その他の包括利益累計額	93	295	+202
非支配株主持分	64	74	+10
純資産合計	4,266	4,748	+482
負債・純資産合計	6,269	6,509	+240

※ 当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと

2025年6月期の通期業績予想に対する3Q累計の進捗率は 営業利益、経常利益、当期純利益※とも好調に推移

(百万円)

	2025年6月期 3Q累計		2025年6月期 通期	
	実績	通期進捗率	業績予想	前期比
売上高	4,777	71%	6,700	109%
営業利益	537	91%	590	113%
経常利益	534	91%	590	108%
当期純利益※	369	100%	370	227%

※ 当期純利益とは親会社株主に帰属する当期純利益のこと

01 2025年6月期 3Q累計 業績の概要 P.05

— 02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

— 業界を代表するメディア群を保有

専門性の高いメディアで、各ジャンルの熱心な読者、業界のキーパーソンに強力なリーチを持つ

ジャンル数
21ジャンル

メディア数
82メディア

月間ユニークユーザー
2,500万人

会員数
100万人

自動車
市場規模
56兆円

教育
市場規模
2.8兆円

ゲーム
市場規模
2.1兆円

アニメ
市場規模
2.9兆円

映画
市場規模
2131億円

IT
市場規模
54兆円

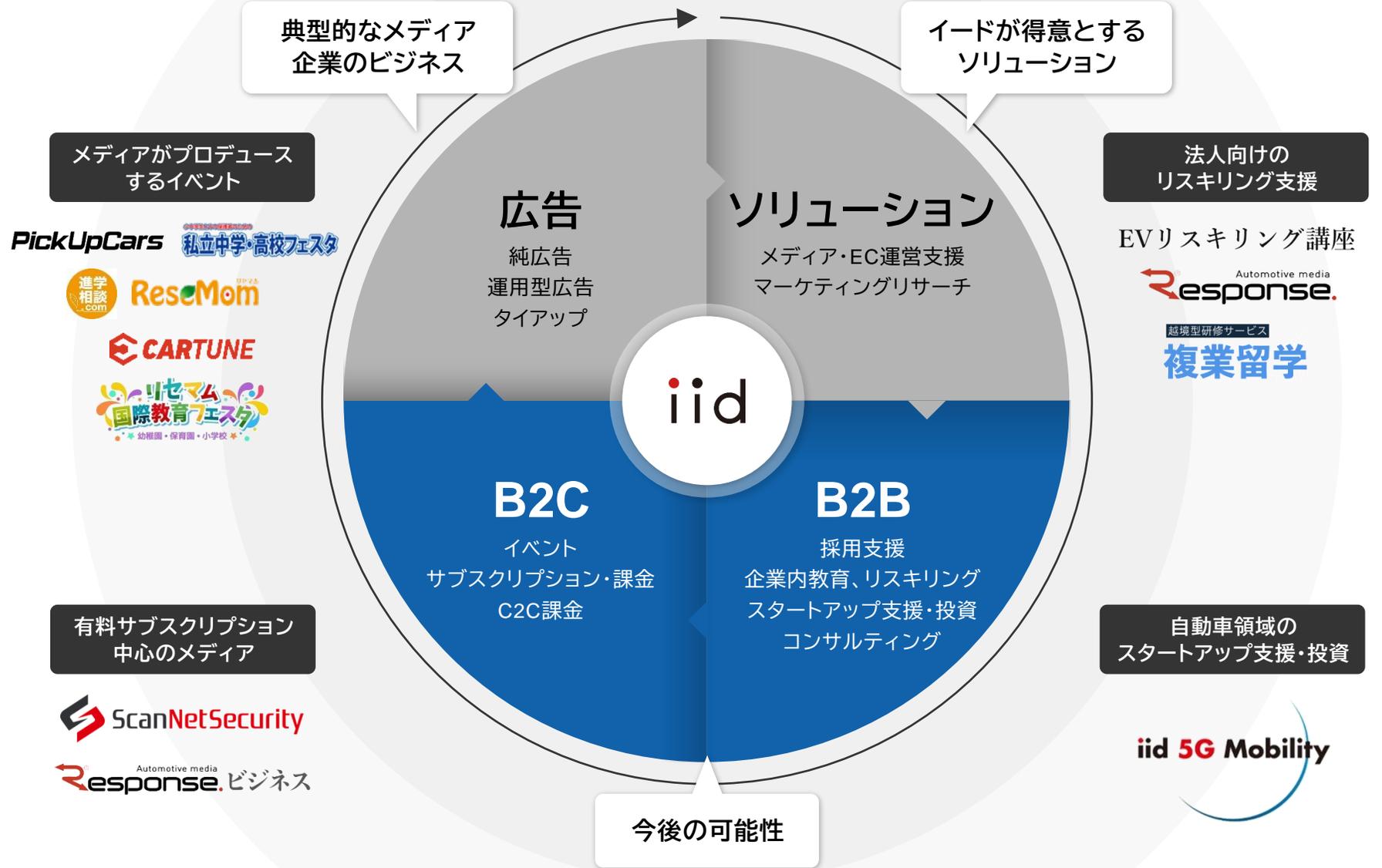
セキュリティ
市場規模
1兆円

マネー
市場規模
64兆円

※各業界市場規模データの出所はp39に記載しました

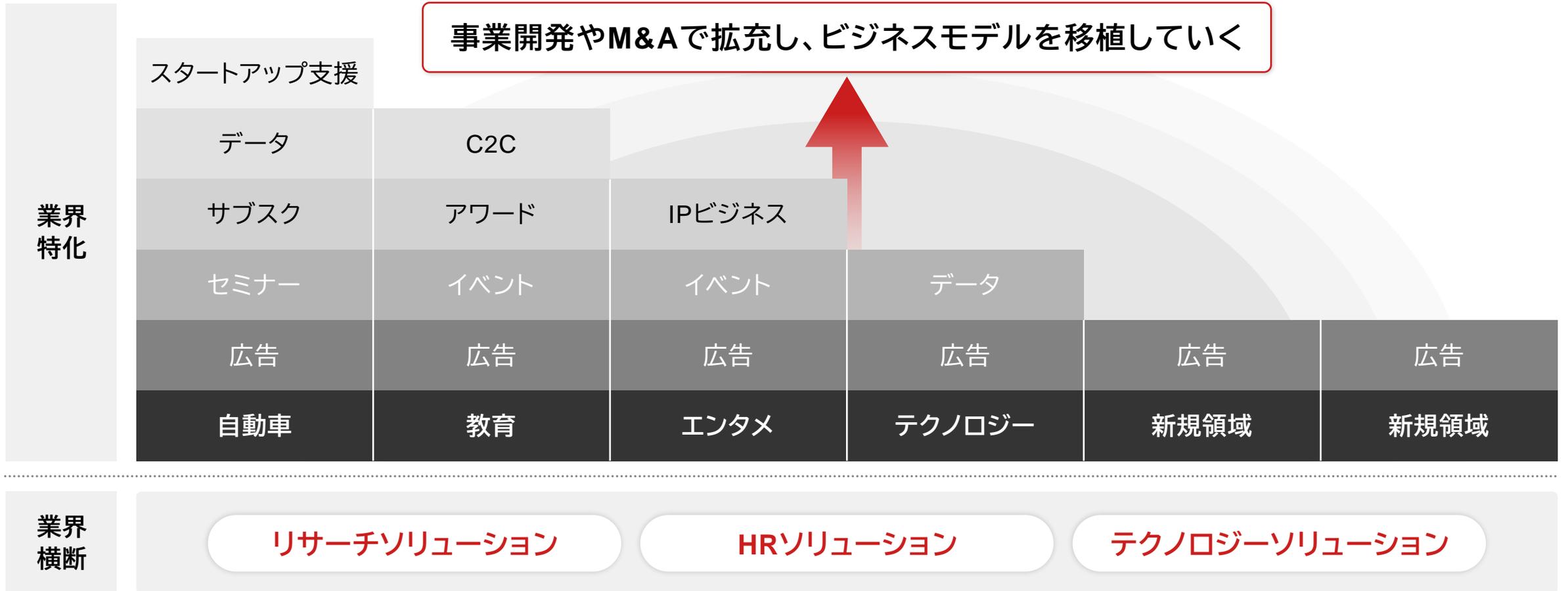
— 各業界の発展を支援する360度ビジネス

純粋なメディア
ビジネスに加えて
360度で各業界
を支援していく

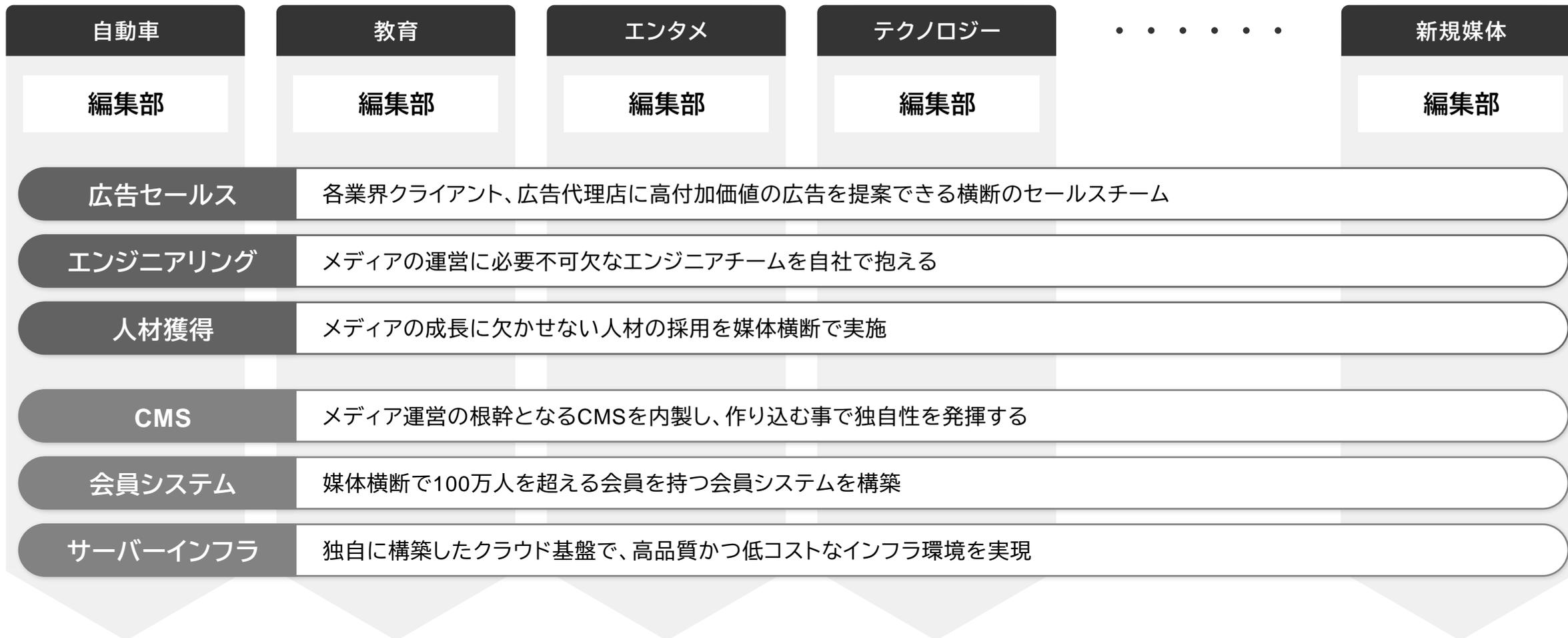


— ビジネスモデルを横展開し、M&Aで領域を拡充

一つの領域で成功したビジネスモデルを横展開して収益性を向上させていく
M&Aや協業で領域自体の拡充を図っていく



共通化を進める事でコストを低減、新規媒体の垂直立ち上げを可能に



01 2025年6月期 3Q累計 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

— 03 今後の取り組み P.20

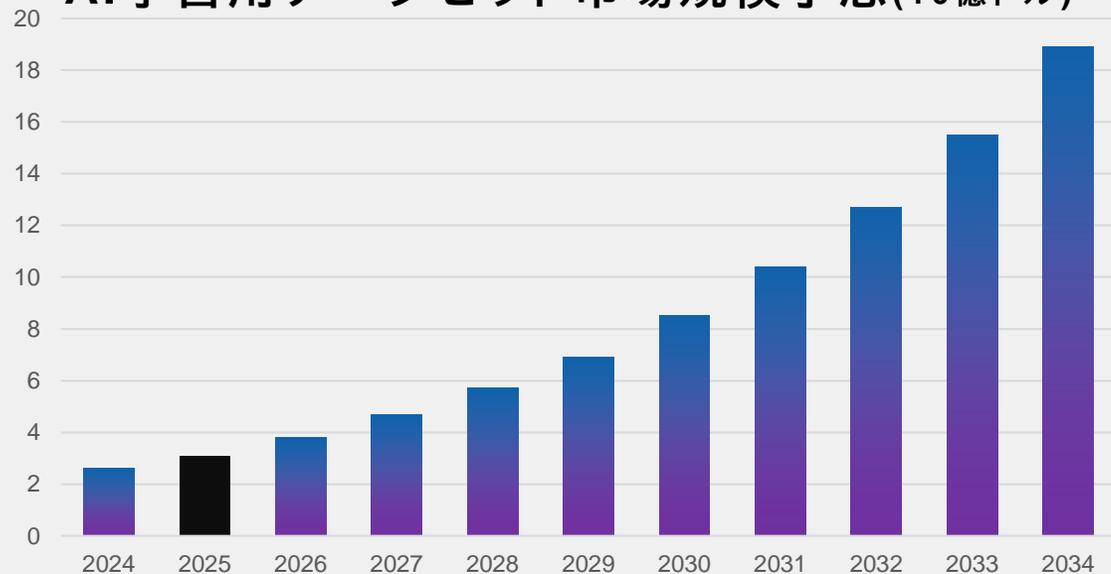
04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

AIメディアカンパニーへのシフト

メディアの資産を活かして今後大きな市場成長が見込まれるAI周辺市場にフォーカスしていく

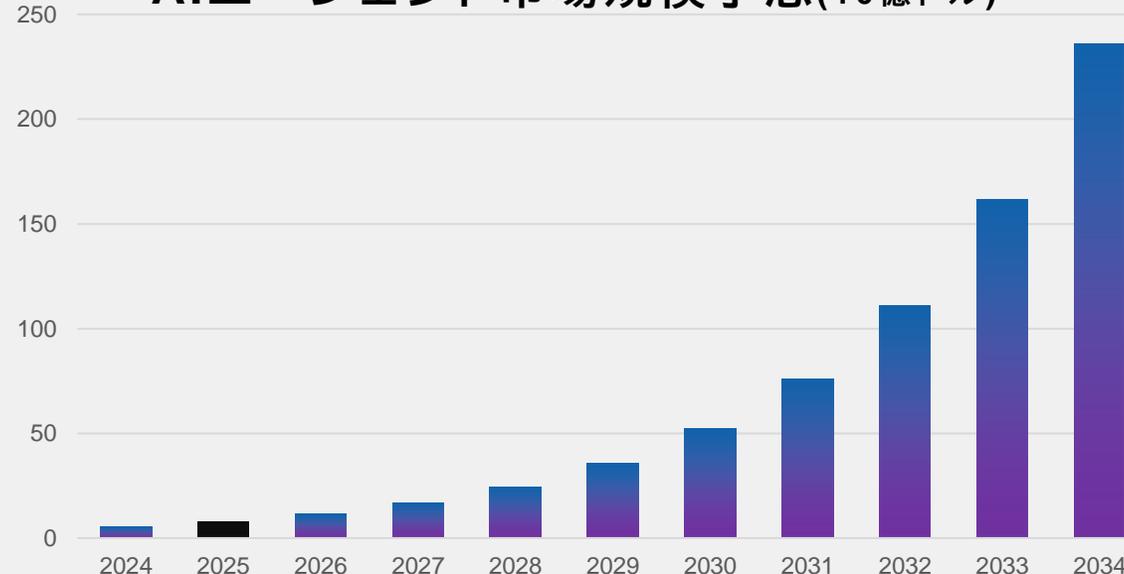
AI学習用データセット市場規模予想(10億ドル)



AI学習用のデータセット市場は2024年の26億ドルから、2034年には約189億ドルに成長すると予想されている

※market.us Global AI Training Dataset Market Size, Share Analysis Report Type
<https://market.us/report/ai-training-dataset-market/>

AIエージェント市場規模予想(10億ドル)



AIエージェント市場規模は2024年の54億ドルから2034年には2360億ドルまで成長すると予想されている

※Precedence Research AI Agents Market Size and Forecast 2025 to 2034
<https://www.precedenceresearch.com/ai-agents-market>

AI関連ビジネスを広告に次ぐ柱に

国内最大規模のメディア群による著作権クリアな膨大なコンテンツライブラリ及び
各業界のB2Bクライアントへのリーチを活かしたAIエージェント領域を新たなビジネスモデルとして構築していく

AI企業向けコンテンツ ライセンシング

LLM開発企業、AIエージェント開発者向け
130万件を超える著作権クリアなコンテンツ
ワンストップで多種多様なコンテンツを提供可



メディア運営 AIエージェント提供

コンテンツ生成、編集支援、データ分析等
自社で開発しているメディア運営のための
AIエージェントをメディア企業に提供



業界特化 AIエージェント開発

自動車、教育、エンタメ、テクノロジーなど
各業界に特化した業務支援、情報提供AIエージェント
今後順次提供予定

1,300,000+
著作権クリアな
記事ライブラリ
RAG/API



自社メディアの進化

生成AIによって自社メディアを進化
AIによるコンテンツ理解促進、フォーマット多様化
AIエージェント導入によるユーザー体験の向上

メディア運営AIエージェントで大胆なリソースシフト

独自開発のイードメディアプラットフォームはAIエージェントへの積極投資を継続※
特に編集に関わる工数を削減することで、貴重な人的リソースをシフトさせていく

■ AIエージェントによるプラットフォームの進化



従来のPV重視の速報ニュースから、会員獲得や課金(サブスクリプション)に繋がるコンテンツへのシフト

ウェブ上のコンテンツから、イベントやセミナーなどオフラインも含めた価値提供へのシフト

※ 2024年6月期より社内エンジニア組織にAIを専門とする新たなチーム「IID Article Lab」を発足。専属のエンジニアを配置し、イードの全領域へのAI適用を加速

有料サブスクリプションの成長加速

課金ビジネスとしてコンテンツのサブスクリプションを強化

サブスクは法人向けで成長が加速

2021年6月期より開始したB2Bメディアにおける有料サブスクリプションモデルは順調に会員数が増加しています。特に法人向けライセンスが好調です。



主要展開メディア



自動車リスキリング講座を拡充

「SDV・ソフトウェア」
リスキリング講座



自動車総合情報プラットフォーム「レスポンス」において、受講管理やテスト機能が利用可能な「eラーニングオプション」を提供開始したのに続いて、新たなリスキリング講座を順次追加しています。直近では「SDV・ソフトウェア リスキリング講座」「中国新エネ車 リスキリング講座」といった講座を開設。今後も順次コンテンツの拡充を図っていきます。

<https://response.jp/pages/ev/reskilling.html>

※ 21年6月期Q3を100とした場合の各四半期末時点におけるサブスクリプション収入(継続契約)のARR(Annual Recurring Revenue)の推移

— ユーザー当たりの収益性の向上 **B2Cビジネスの開拓**

エンタメプリントは楽しめる決済手段に

コンビニ印刷で決済をエンタメに、映画、ゲームに続くコンテンツを広げていく
デジタルコンテンツをコンビニで販売、物理的な存在が残るものに

エンタメプリントはコンテンツ充実

エンタメプリントでは映画前売券付きプロマイドに加えて、様々なコンテンツプリントが登場。株式会社BitStarが展開する人気YouTubeアニメ「ヒロたま！ヒロくん」ではキャラクターたちの公式シール、お名前シール、塗り絵を販売しました。



エンタメ プリント

コンビニエンスストアで
様々なエンタメコンテンツ
が印刷できる

映画前売券付き
プロマイド

映画前売券をコンビニ印刷

ゲーム
プロマイド

ゲームをコンビニ印刷

今後も楽しめる決済手段として
エンタメプリントの活用事例を増やしていく

ゲームが印刷できる「ゲムマイド」

PCゲームユーザーに支持されているプラットフォーム「Steam」
ゲームとブロマイドをセットにしてコンビニ印刷で展開

ゲームが印刷できる「ゲムマイド」

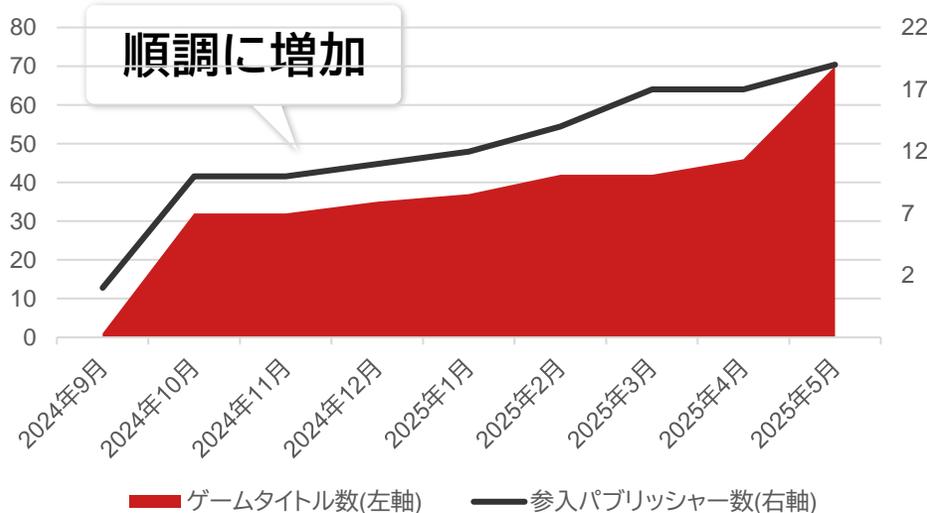


PCゲームプラットフォーム「Steam」でゲームをダウンロードするためのコードをブロマイド付きで印刷できるサービス「ゲムマイド」を今期からスタート。メディアを活用した集客や、定期的な開催するキャンペーンやセールなどで成長を目指します。



取り扱いタイトル、参入パブリッシャーともに順調に増加

2024年10月に9社31タイトルでスタートし、その後も順調に取り扱いタイトル数、参入パブリッシャー数ともに増加。



マーケットニーズに応える新メディア

拡大が見込まれるシニア領域や、10Gの回線速度サービスなどを立ち上げ

シニア世代のマネーの悩みを解決

マネーの達人シニア



シニア人口が過去最大になる中で、今後インターネットでも情報ニーズが高まるであろう、シニア×マネー情報をカバーするメディア「マネーの達人シニア」を開設しました。老後のお金の不安を解消するような記事や、イベント・セミナーなども実施予定です。

<https://senior.manetatsu.com/>

10Gに対応した回線速度サービス

iRBB SPEED TEST



WEB版「RBB SPEED TEST」をアップグレードし、10G回線およびIPv6への対応を実現しました。これにより、アプリ版と同様にWEB上でも高速回線の正確な速度測定が可能となり、教育向けサイト「ReseEd」で提供する学校回線速度計測にも反映され、教育現場での利活用も進んでいます。

<https://speed.rbbtoday.com/>

メディアラインナップを活かした新商材

企業の発信を専門メディアでサポートする「PR Deeper」を提供開始

新たなPR活動支援サービス「PR Deeper」をスタート



イードグループのメディアにおいて、企業が独自の情報発信を行うことができるのが「PR Deeper」です。熱心な読者を抱えるバーティカルメディアならではの、各領域のコアユーザーに強力にリーチすることのできる商材です。

スタートアップ支援プログラムもスタート

PR Deeperではスタートアップ支援プログラムとして、設立から3年以内の企業がプレミアムプラン(月額9万円/30本まで掲載可)を1年間無償で利用できるプログラムを開始しました。

<https://pr-deeper.media.iid.co.jp/>

バーティカルな情報発信に特化！

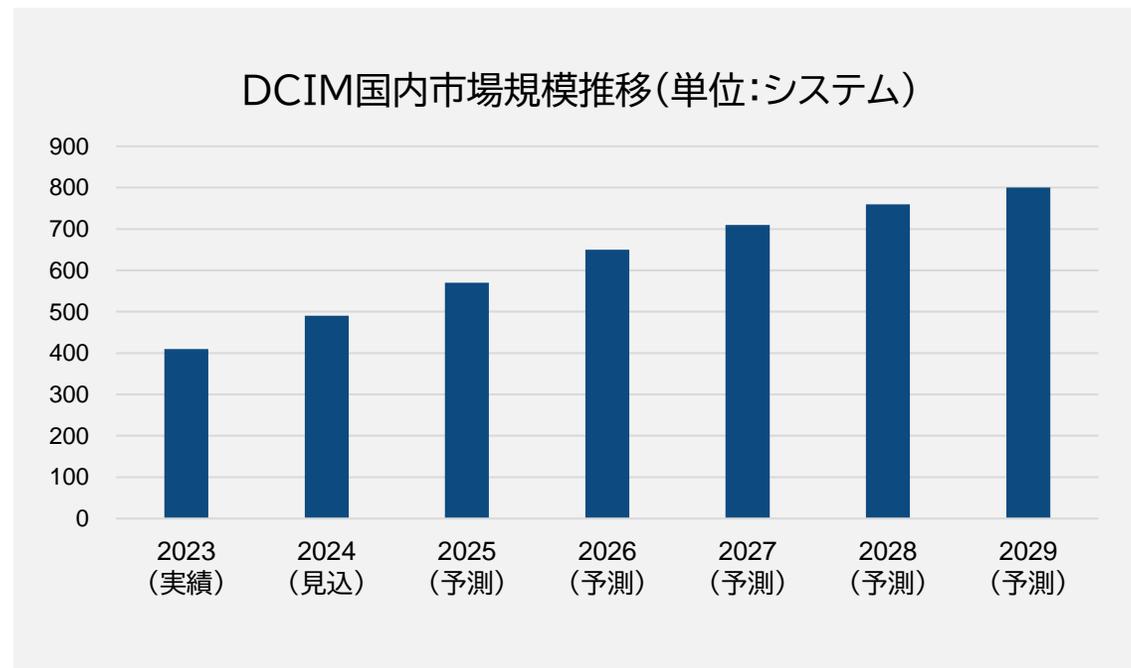
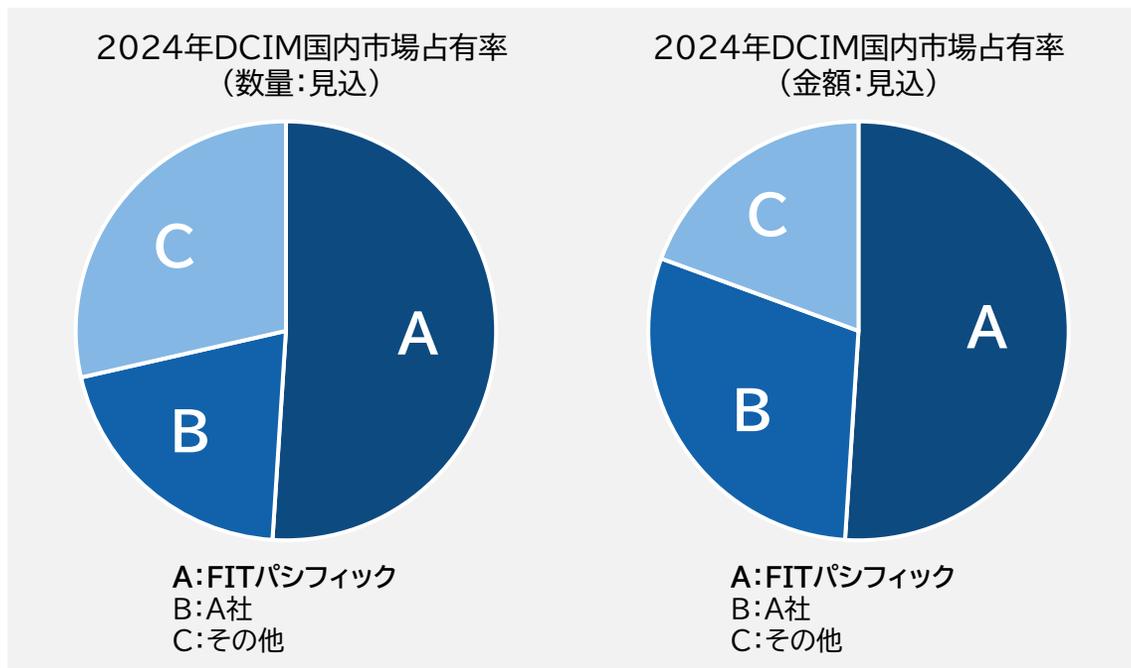
記事1本につき最大3メディアまで指定し、掲載することができます。

自動車・自動車業界 (toC-toB) Automotive media Response	IT、エンタメ (toC) RBBTODAY	教育、子育て (toC) ReseMom	教育業界 (toB) ReseEd
ゲーム (toC) GameSpark	ゲーム業界 (toB) GameBusiness.jp	アニメ (toC) アニメアタリ	映画 (toC) CinemaCafe.net
INSIDE	映画業界 (toB) Breanc	マネー (toC) マネーの達人	お酒 (toC) nomooo
マネー×シニア (toC) マネーの達人シニア	メディア業界 (toB) Media Innovation	コマー্স (toB) ommerce innovation	

FITパシフィックのデータセンター関連事業が好調

拡大するDCIM国内市場で7年連続トップシェア

FITパシフィックが提供するデータセンター内設備の運用管理・監視サービスが、2024年DCIM(Data Center Infrastructure Management)国内市場においてトップシェアを獲得する見込です。富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2025年版 市場編」によると、2024年DCIMの国内市場(数量)は前年比119.5%(見込)、2025年は前年比116.3%(予測)と引き続き成長が見込まれ、この市場において、FITパシフィックは2024年数量、金額ともに7年連続トップシェアを獲得する見込となっています。



出展:富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2025年版 市場編」のデータをもとにイードが作成

エンファクトリーの越境型研修サービスが拡大

ミドルシニア世代に向けたコミュニティも共同設立

複業留学の越境経験者が累計300名を突破



複業留学は、自社業務を行いながら複業としてベンチャー企業で働くことで行動変容を促す研修プログラムです。大手企業を中心に活用が進み、越境経験者は累計80社300名を突破しました。

『一般社団法人ミドルシニア・セルフ・エンパワメント協会』を共同設立



Association of
Self-Empowerment for
“MIDDLE-SENIOR”Ages

一般社団法人 ミドルシニア・セルフ・エンパワメント協会

「人生100年時代」において、ミドルシニア世代の新たな挑戦を支援する『一般社団法人ミドルシニア・セルフ・エンパワメント協会』を共同設立し、エンファクトリー代表の加藤健太が理事に就任しました。50歳以上のミドルシニア世代に向けたコミュニティの運営、多様な学びと体験の機会を提供していきます。

01 2025年6月期 3Q累計 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

— 04 事業セグメントの概要 P.31

05 基本情報 P.35

— 事業セグメントと主要RD

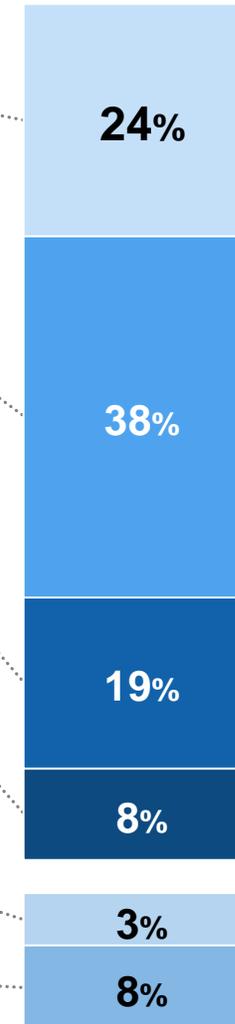
■ クリエイタープラットフォーム事業(CP事業)

ネット広告	メディア上に掲載する広告による収益
データ・コンテンツ提供	メディア上のコンテンツやデータへの課金・販売 その他、各種商品・サービスの販売・提供(B2B含む)
メディア・システム	メディア向け・EC向けシステム及びデータセンター等管理用システムの 提供・運営支援など
出版ビジネス	雑誌出版等の紙媒体を主体としたビジネス

■ クリエイターソリューション事業(CS事業)

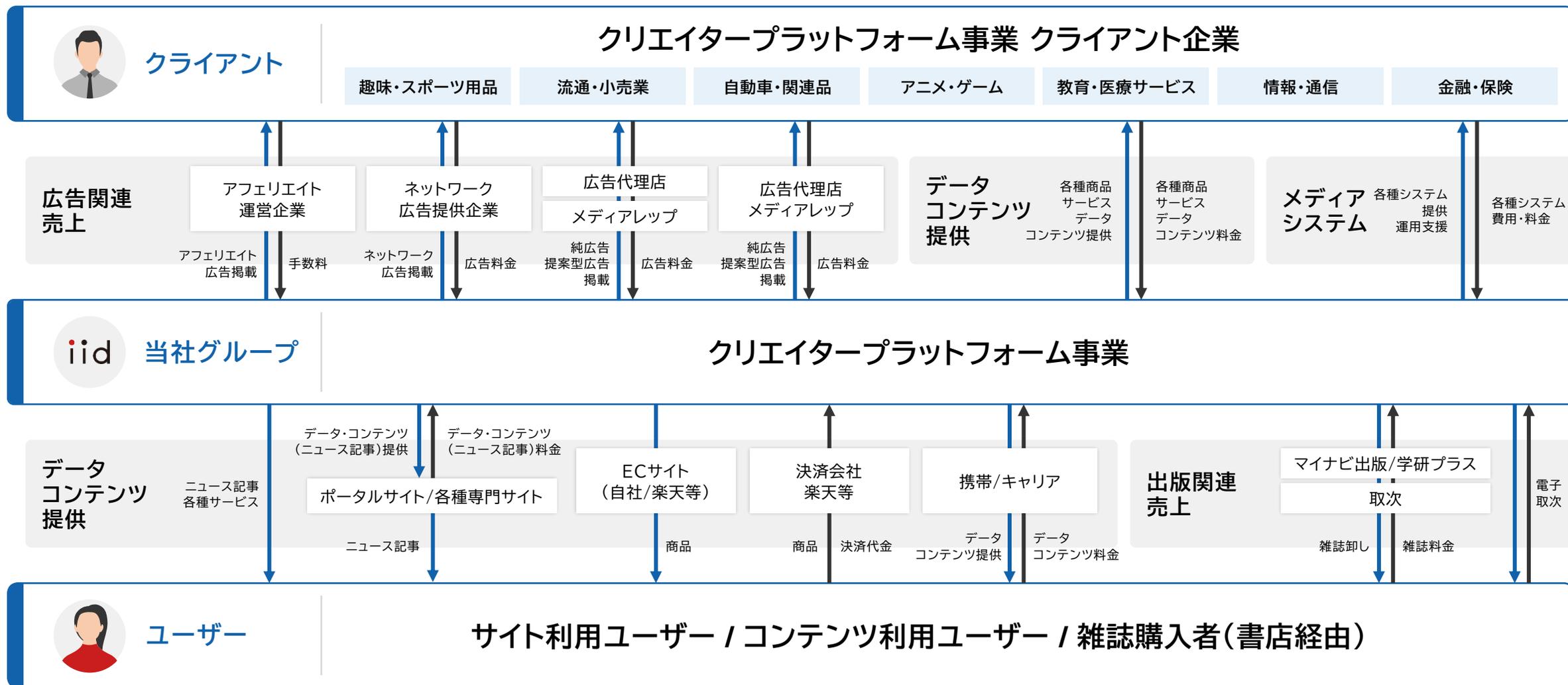
ECソリューション	EC領域のクライアントワーク
リサーチソリューション	リサーチ領域のクライアントワーク

2024年6月期の売上高に占める割合



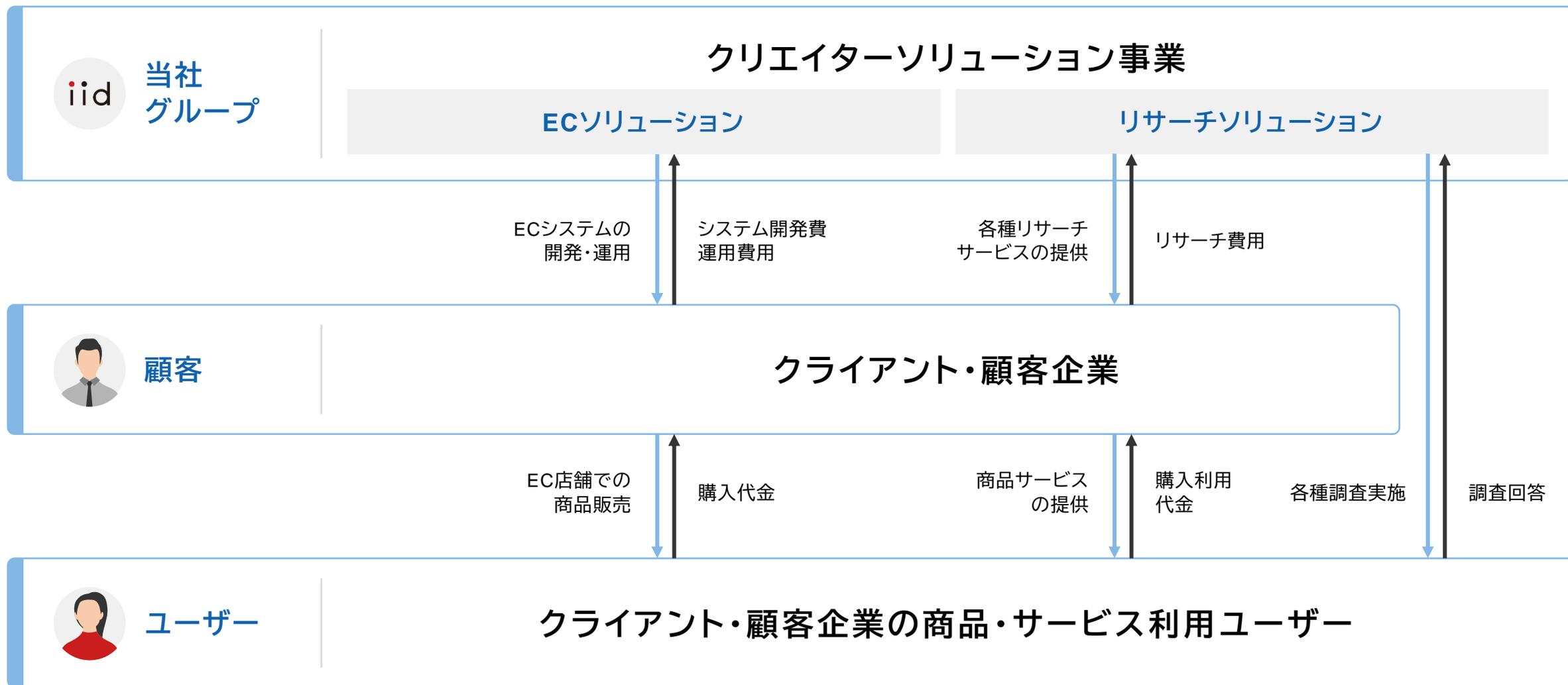
CP事業 ビジネスモデル

■ クリエイタープラットフォーム事業(CP事業)



CS事業 ビジネスモデル

■ クリエイターソリューション事業(CS事業)



01 2025年6月期 3Q累計 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.15

03 今後の取り組み P.20

04 事業セグメントの概要 P.31

— 05 基本情報 P.35

会社概要

商号 株式会社イード (IID, Inc.) ※「IID」は「Interface In Design」の略です。

設立年月日 2000年4月28日

役員

- 代表取締役 宮川 洋(みやかわ ひろし)
- 取締役 須田 亨(すだ とおる)
- 社外取締役 大和田 廣樹(株式会社ECBOスクエア 代表取締役会長)
- 社外取締役 吉崎 浩一郎(株式会社グロース・イニシアティブ 代表取締役)
- 常勤監査役 山中 純雄
- 社外監査役 安達 美雄
- 社外監査役 藤山 剛(株式会社エンカレッジド 代表取締役)

子会社

- 株式会社エンファクトリー(出資比率:78.8%)
- 株式会社ネットショップ総研(同:90.0%) ※
※2025年1月付 で100%子会社:有限会社ラウンドフラットを吸収合併
- マイケル株式会社(同:100%)
- SAVAWAY株式会社(同:100%)
- 株式会社リンク(同:100%)
- エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社(同:100%)

関連会社

- 株式会社絵本ナビ(同:26.4%)
- SODA株式会社(同:35.1%)

従業員数 連結:274名 (アルバイト含む)

※ 2025年3月末現在

新規事業領域での協業を目的に戦略的な出資を実施

note

東証グロス上場

note株式会社

クリエイタープラットフォーム
「note」の運営

NYLE

東証グロス上場

ナイル株式会社

クルマのサブスク
「定額カルモくん」の展開

enpay

M&A売却

株式会社エンパイ

教育関連施設向けのキャッシュレス
ソリューションの展開

PrivTech

Priv Tech株式会社

同意取得ソリューションなど
プライバシーテックの開発

シネマトウデイ

株式会社シネマトウデイ

映画メディア「シネマトウデイ」の運営

TECHNOEDGE

株式会社テクノコア

テクノロジーメディア
「テクノエッジ」の運営

Arriba Studio

Arriba Studio

Web3/NFT領域の起業家支援ファンド

ロボットスタート
robot start inc.

ロボットスタート株式会社

音声広告プラットフォーム
「AudioStart」の展開

COUCH
POTATO
CLUB

株式会社COUCH POTATO CLUB

メタバースプラットフォームの開発

Campingcar

キャンピングカー株式会社

キャンピングカーのレンタル事業の
全国展開

Jigowatts Inc.

株式会社ジゴワッツ

バーチャルキーやEV用充電機器の
開発・製造

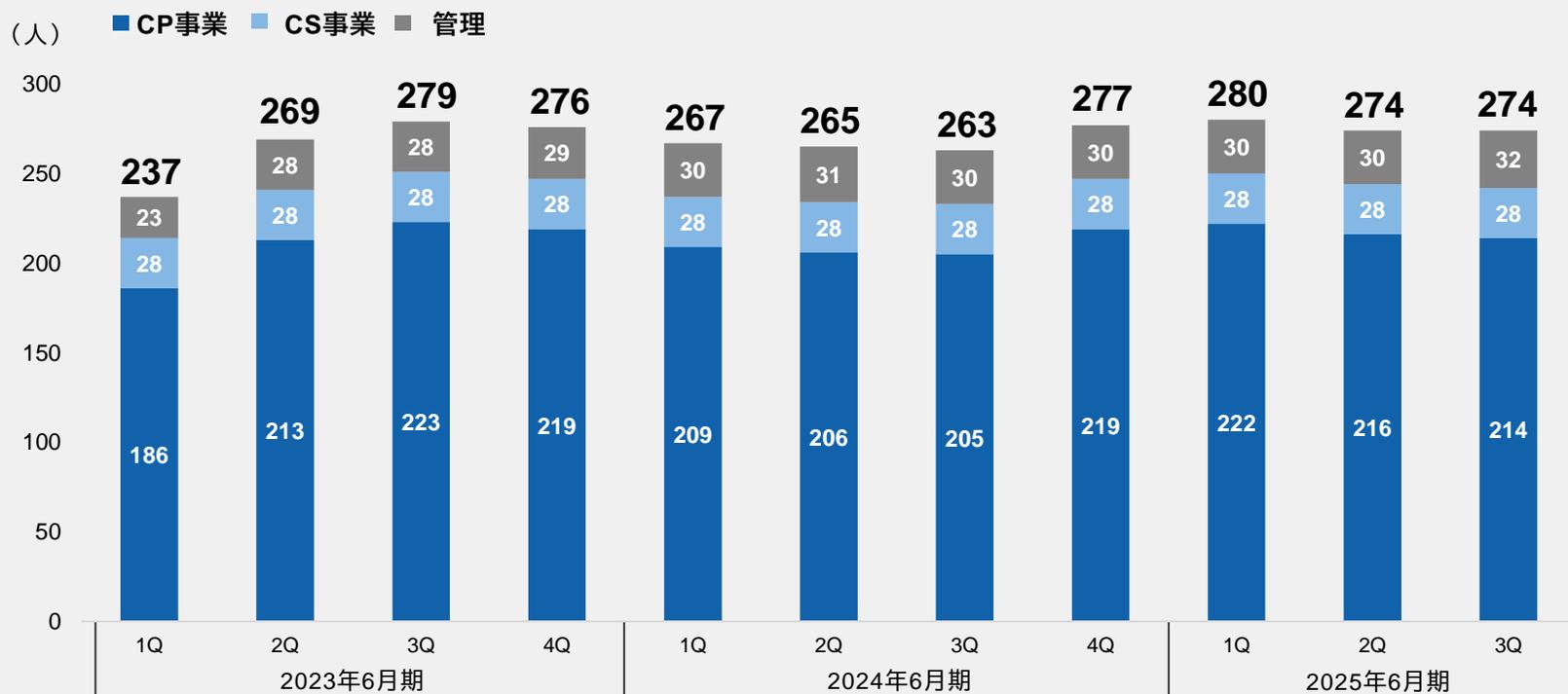
okke

株式会社okke

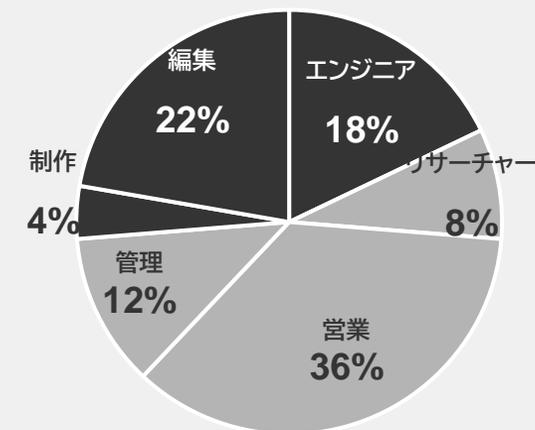
学びのプラットフォームの提供

エンジニア、編集、制作で4割強を占める構成

セグメント別従業員数推移 (臨時従業員含む)



職種別従業員構成 (臨時従業員含む)



エンジニア	49人
リサーチャー	23人
営業	98人
管理	32人
制作	11人
編集	61人

※ 2023年6月期_2Qより、エフ・アイ・ティー・パシフィック株式会社が連結対象となったため、エフ・アイ・ティー・パシフィック人員数を含めています。

※ 2024年6月期_4Qより、株式会社リンクが連結対象となったため、リンクの人員数を含めています。

※ 臨時従業員にはアルバイト従業員を含み、派遣社員は除いております。

引用元

P16 各業界の市場規模

一般社団法人 日本自動車工業会 2021年 自動車製造業の製造品出荷額等

<https://www.jama.or.jp/statistics/facts/industry/>

株式会社矢野経済研究所 2024年度 教育産業市場規模調査

<https://www.jama.or.jp/statistics/facts/industry/>

株式会社角川アスキー総研「ファミ通ゲーム白書2024」2023年の国内ゲーム市場規模

<https://www.famitsu.com/article/202408/15119>

一般社団法人 日本動画協会「アニメ産業レポート2023」2022年アニメ産業市場外観

https://aja.gr.jp/jigyuu/chousa/sangyo_toukei

一般社団法人 日本映画製作者連盟 2023年全国映画概況

<https://www.eiren.org/toukei/index.html>

総務省「令和5年度 ICTの経済分析に関する調査」情報通信産業 市場規模

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/html/datashu.html#f00098>

IDC Japan株式会社「IDC Worldwide Security Spending Guide」国内セキュリティ支出額

<https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prJPJ51937824>

株式会社デジタル&ワークス「業界動向リサーチ」2021年金融業界

<https://gyokai-search.com/3-kinyu.html>

将来見通しに関する注意事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報や判断に基づくものであり、不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により大きく異なる可能性がありますことをご了承ください。

本資料の掲載内容については細心の注意を払っておりますが、その内容の正確性及び確実性を保証するものではないことをあらかじめご了承ください。



iid

We are the User Experience Company.

