株式会社イード

2027年6月期
第1四半期 決算補足説明資料



2026年11月13日

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

TEMPOSTAR

絵本を通じて
「幸せな時間」を応援する

絵本ナビ
絵本ナビスタイル

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

専門ニュースメディアを中心に展開

Response. / RBBTODAY / アニメ!アニメ! / ReseMom / CinemaCafé.net / INSIDE / マネーの達人 / ScanNetSecurity / アニメディア

株式会社エディト
出資比率: 75.8%
金融機関向け出版

J-MONEY Online
フィナンシャル・マーケティングWEB

CREAM
タスクル

SODA

SODA株式会社
出資比率: 35.1%
CMSソフトウェアの提供

株式会社webCG
出資比率: 100%
自動車専門サイト『webCG』運営

webCG Car Graphic

きっと見つかる、わたしの学校
進学相談.com

株式会社リンク
出資比率: 100%
教育関連イベント開催

株式会社Sun Smile
出資比率: 100%
忌避剤EC販売

※ 2026年9月末 現在
※ 2026年9月1日付で株式会社エンファクトリーを売却しております

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

イードグループの主要事業　※21ジャンル、80のメディア

専門特化した多数のメディアを幅広いジャンルで運営

■ 主要運用メディア

Automotive media Response.
RBB TODAY
INSIDE
ReseMom
CinemaCafé.net
AnimeAnime.jp アニメ！アニメ！
アメディア
GameSpark GLOBAL GAMING NEWS
お金の達人に学び、マネースキルをUP! マネーの達人
ScanNetSecurity
30min. 街の話題なら、サンゼロミニッツ
e燃費
絵本ナビ
初値予想から便利なシステムもあり 庶民のIPO
nomooo
ReseEd
Push on! Mycar-life
Media Innovation デジタルメディアのイノベーションを加速させる
Branc Brand New Creativity
Playtoys
きっと見つかる、わたしの学校 進学相談.com
JTOPIA 日本最高峰の工芸美術を世界へ
LIPro Life Proposal
Career Theory
エンタメプリント
ゲムマイド
CARTUNE
J-MONEY Online
ロボスタ
webCG Car Graphic

■ 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

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

2027年6月期 第1四半期：エグゼクティブ・サマリー ①

1 独自の成長戦略としての「AIメディアカンパニー」への成長投資を継続、将来の収益拡大に向けた基盤を構築

- PV依存型メディアから会員・コミュニティ基盤型ビジネスへの転換を推進
- 会員ID基盤「iid Smart id」を軸に、サブスク・イベント・ECなど、収益源の多様化を推進
- AIを業務効率化だけでなく新規事業創出にも活用し、中長期的な成長を目指す

2 1Qの売上高及び各段階利益は前年同期比減少も、純資産は大きく増加

- エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により、売上高、営業利益とも、前年同期比で減少となったが、成長領域への事業シフトを推進
- 1Qの売上高 1,346百万円、当期純利益※149百万円、1Q末の純資産は 5,258百万円で財務基盤は強固

3 事業別では、ネット広告に回復の兆し

- CP事業セグメントは、厳しい事業環境が続いていたネット広告売上が回復傾向となった。
- データ・コンテンツ提供売上は、エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により、前年同期比で減少となったものの、収益構造の多様化が進展
- CS事業セグメントは、厳しい事業環境の中、受注にも回復傾向が見え始め、成長に向けた基盤整備が進展

※ 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

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

4 安定した財務基盤を踏まえた、株主還元施策を継続

- 2026年6月期末は、23円／株 の配当を実施しました
  また株主優待として、2026年6月期末に当社株式を500 株（5単元）以上保有の株主様 1名につき、
  1年未満の保有の場合はQUO カード 1万円分、1年以上継続保有の場合は 1万5千円分を贈呈しました

- 当社は株主還元の安定性及び予見性を重視し、2027年6月期もDOE2.5%を目安とする配当方針を継続
  → 2027年6月期末の配当予想は、1円増配し 24円／株へ引き上げます
  → 株主優待も、前期と同等のものを継続する予定です

- その他、自己株式の取得等についても、引き続き積極的に検討していきます

5 2027年6月期連結業績予想は未定

- 2027年６月期の通期連結業績予想につきましては、引き続き未定としております。株式会社エンファクトリーの連結除外による影響及び第１四半期の業績を踏まえ、第２四半期以降の売上高及び売上総利益の見通しを精査しております。通期連結業績予想は、合理的な算定が可能となった時点で速やかに公表いたします。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

01 2027年6月期 第1四半期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.14

03 今期の取り組み P.22

04 事業セグメントの概要 P.36

05 基本情報 P.40

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

2027年6月期 第1四半期　連結経営成績

エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により
売上高は前年同期比 94%、調整後EBITDA※2は 63%、当期純利益※1は 62%

特別利益に、エンファクトリー株式売却益 376百万円を計上

（百万円）

	2026年6月期 1Q	2027年6月期 1Q	前年同期比
売上高	1,429	1,346	94%
売上原価	794	783	99%
売上総利益	635	562	89%
販売費及び一般管理費	554	550	99%
営業利益	80	11	14%
営業利益率	5.6%	0.9%	-4.8pt
経常利益	83	16	19%
当期純利益※1	238	149	62%
調整後EBITDA※2	126	79	63%

※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

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

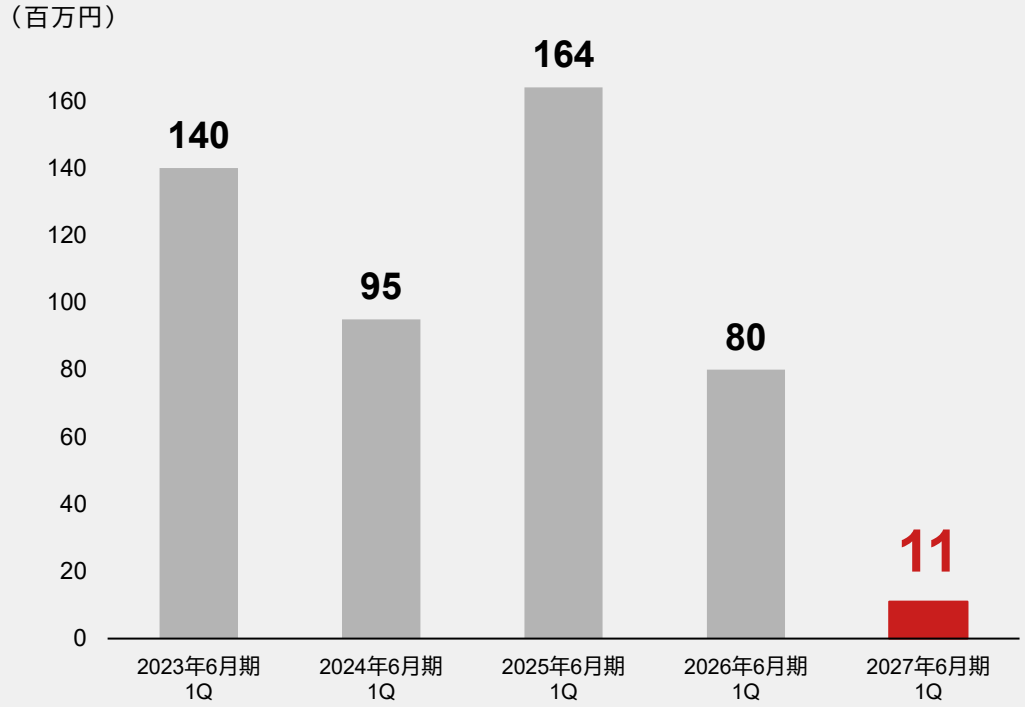
2027年6月期 第1四半期　連結売上高/営業利益の推移

エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により
売上高、営業利益とも、前年同期比で減少となったが
成長領域への事業シフトを推進

1Q　連結売上高



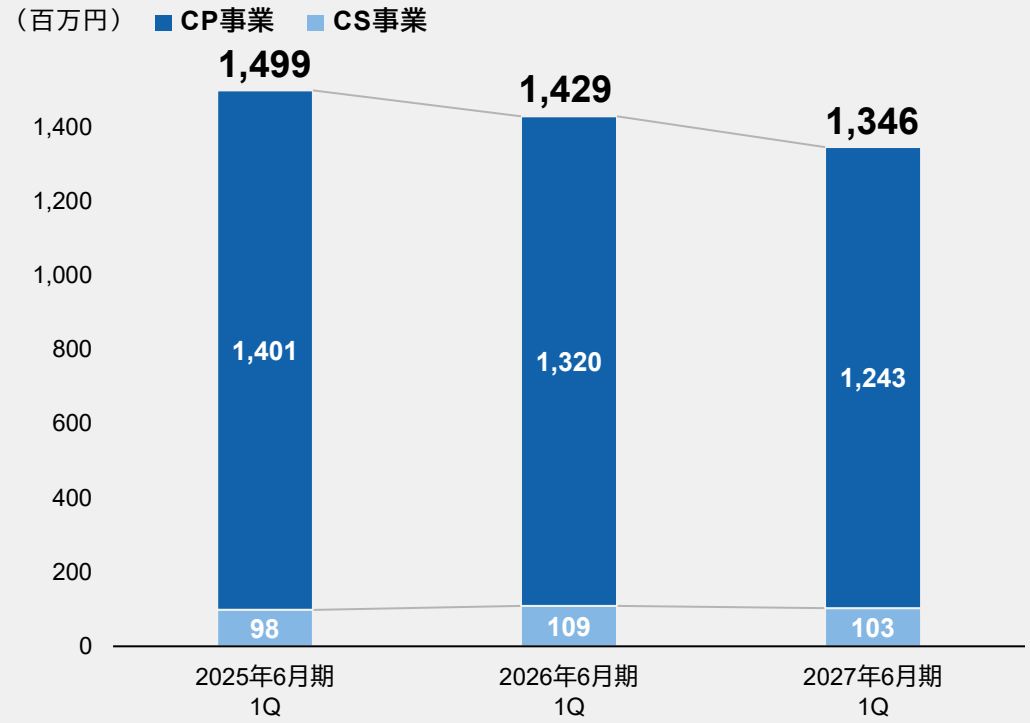
1Q　連結営業利益



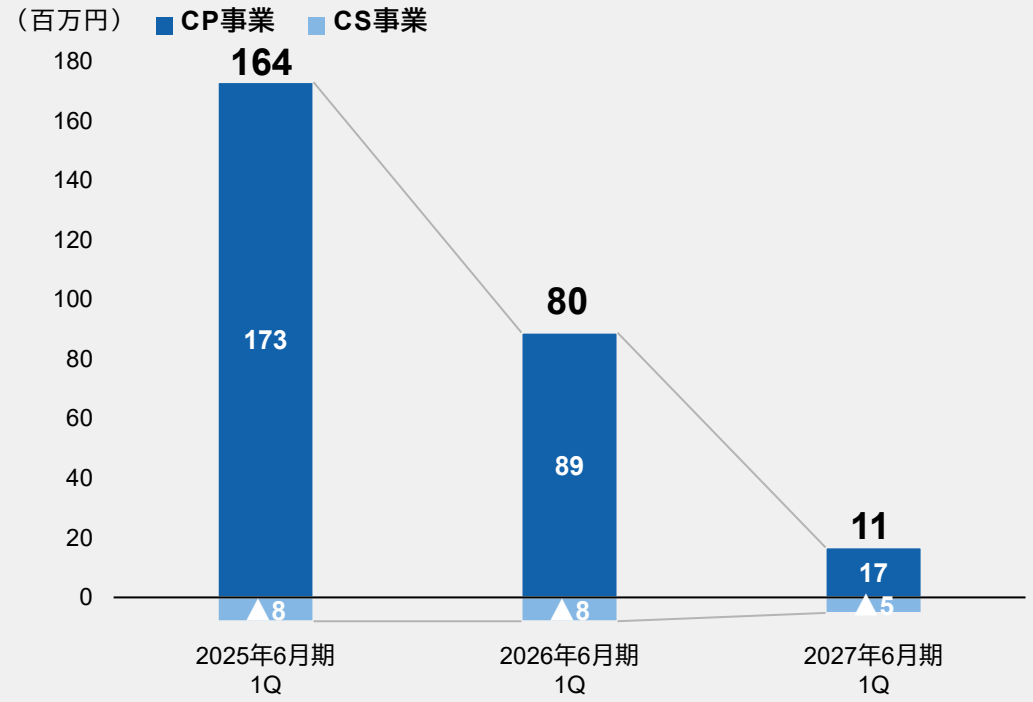
©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

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

1Q　連結売上高



1Q　連結営業利益

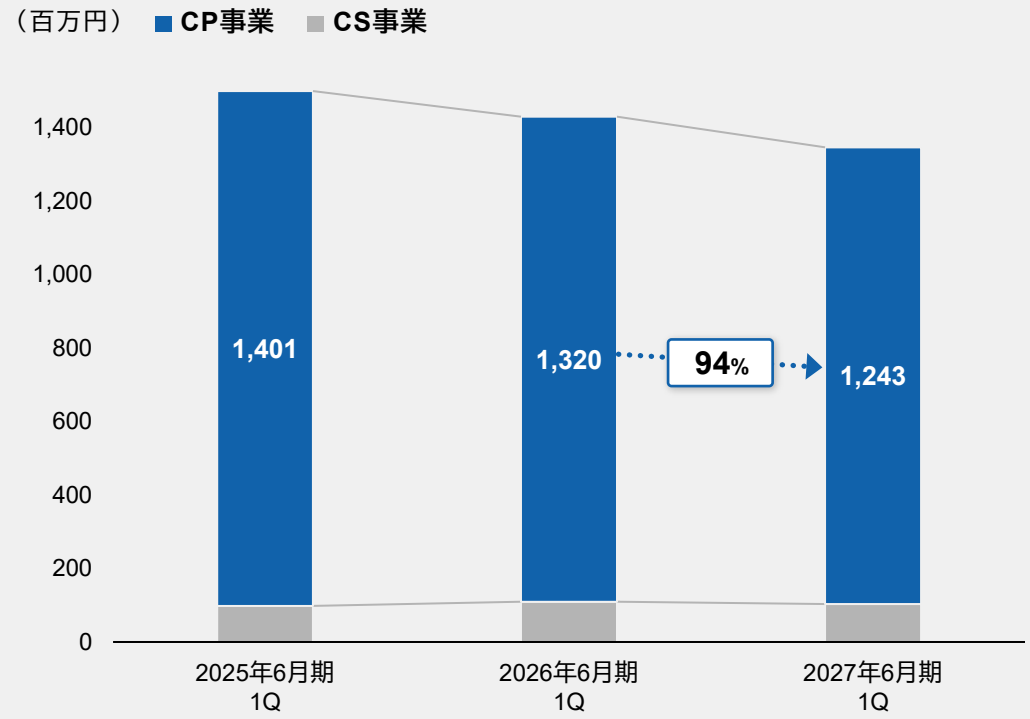


©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

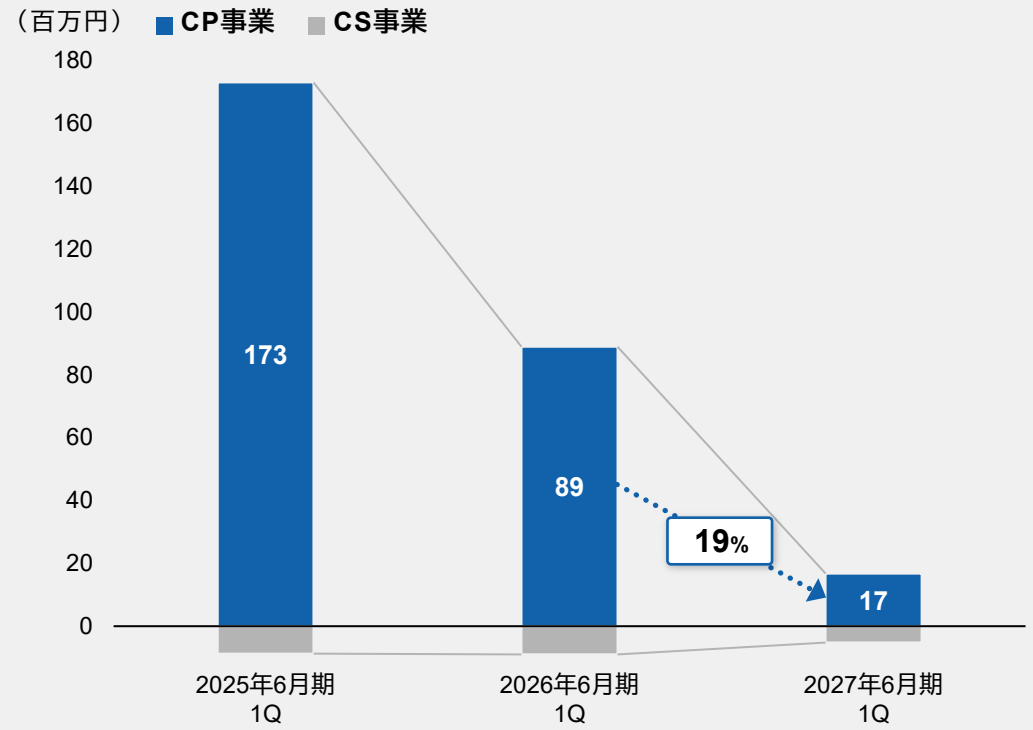
2027年6月期 第1四半期　クリエイタープラットフォーム事業（CP事業） 売上高/営業利益の推移

エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により 売上高、営業利益とも、前年同期比で減少となったが 成長領域への事業シフトを推進

1Q　CP事業　売上高



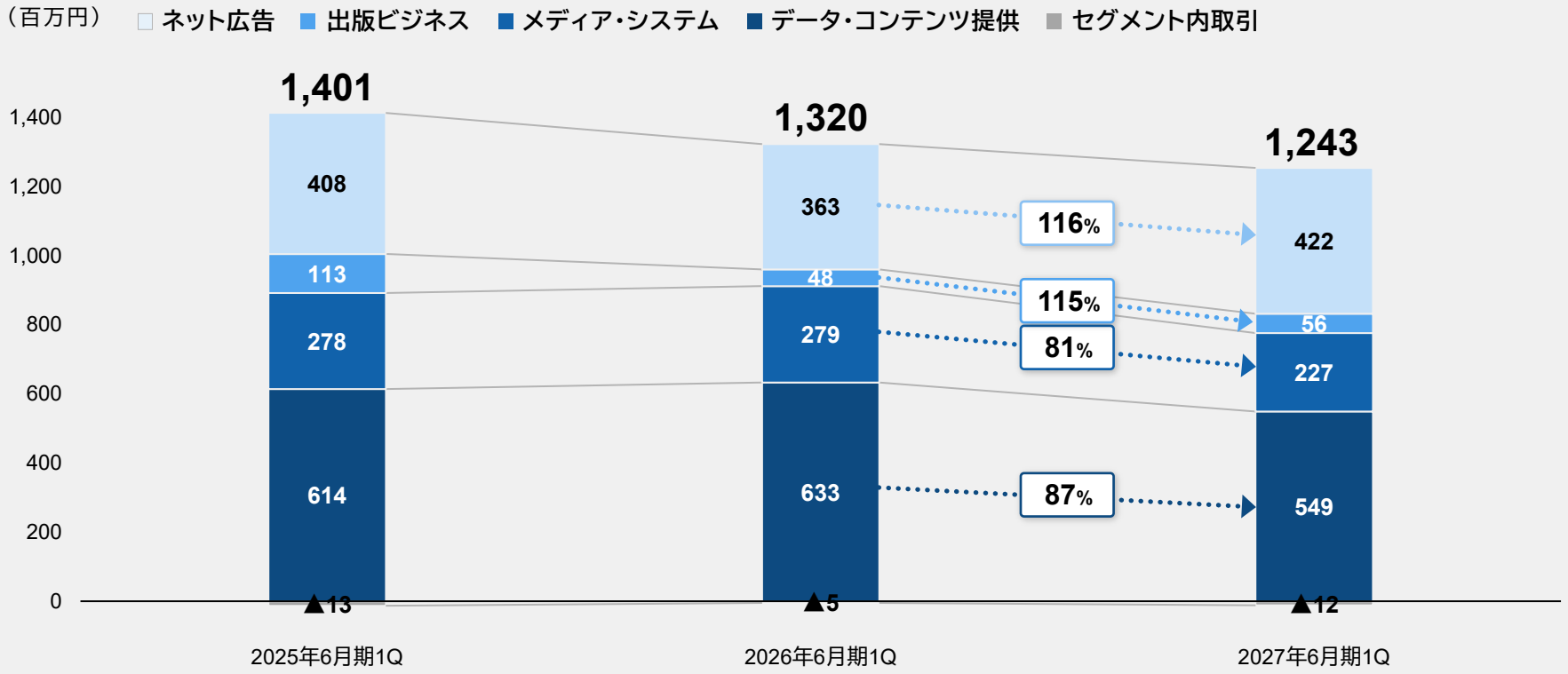
1Q　CP事業　営業利益



©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

「ネット広告」は、高利益率商材は厳しい環境が続くも、全体の売上高は回復傾向
「データ・コンテンツ提供」は、エンファクトリー社が2026年9月1日付で連結範囲から外れた影響等により、前年同期比で減少となった

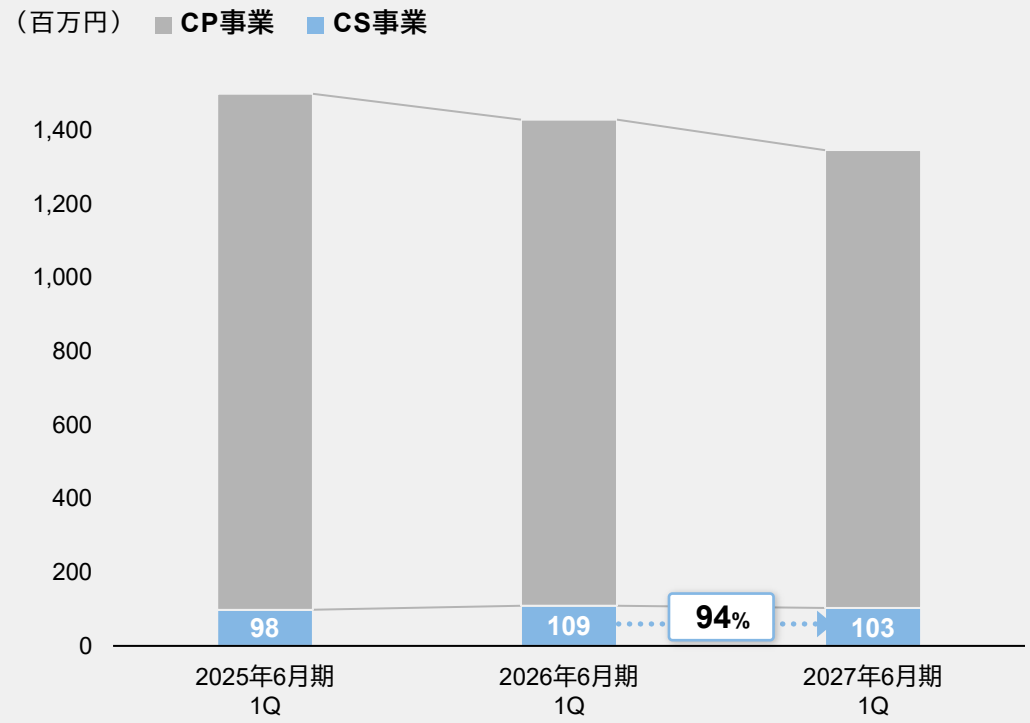
1Q　CP事業　RD別売上高



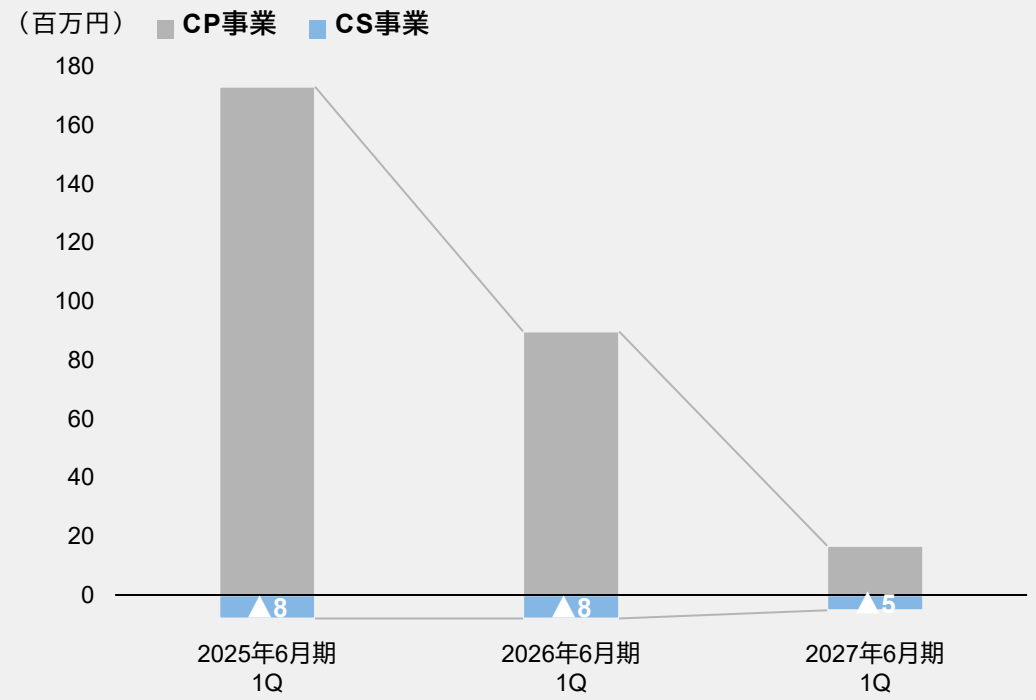
©2026 IID, Inc. All rights reserved.

CS事業は、前年同期と比較して、
売上高、営業利益とも、十分に回復するまでには至らなかった

1Q　CS事業　売上高



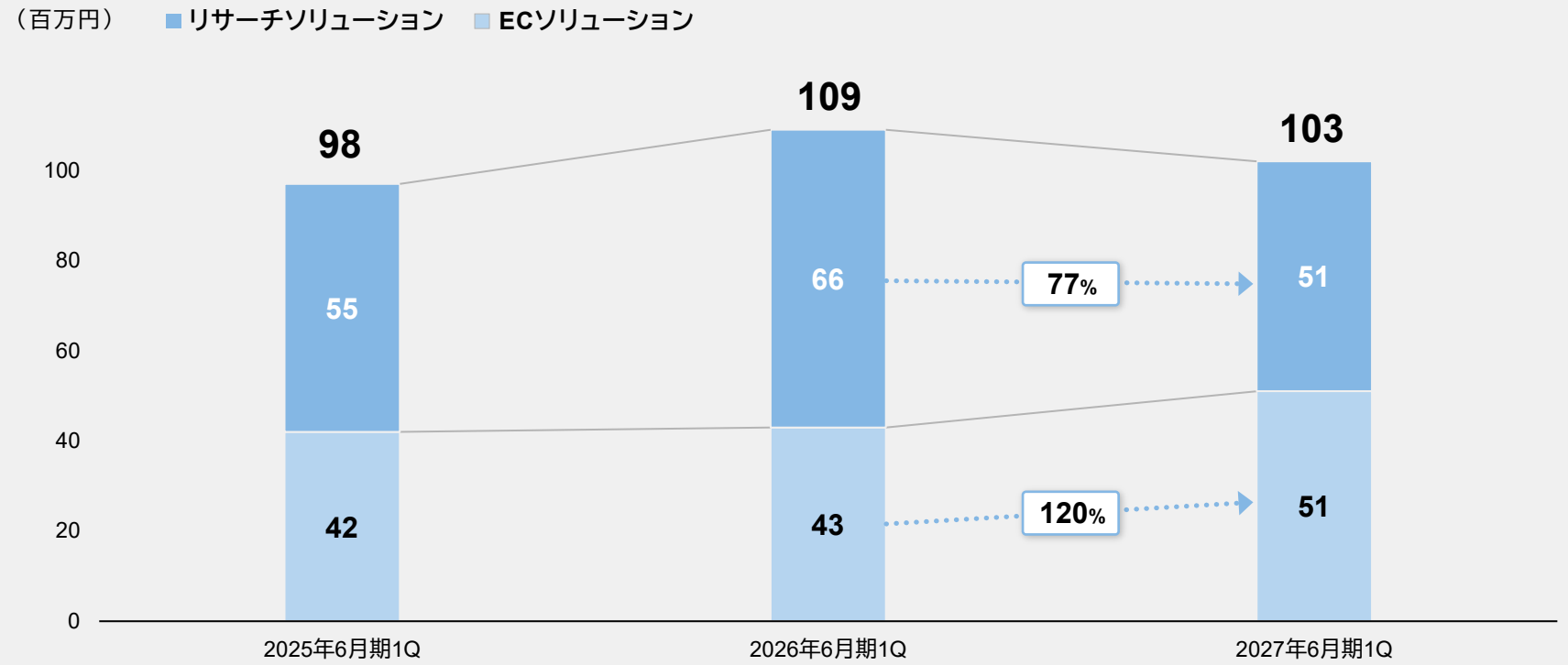
1Q　CS事業　営業利益



©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

「ECソリューション」は好調に推移
「リサーチソリューション」では、主要顧客である自動車業界からの受注に回復傾向が見られるものの、当第1四半期の売上高への寄与には至らず

1Q　CS事業　RD別売上高



©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

2027年6月期 第1四半期末 連結貸借対照表

当期純利益※の堅調な積み上げのほか、「その他の包括利益累計額（有価証券評価差額金）」の増加などにより純資産も大きく増加

（百万円）

	2026年6月期 期末	2027年6月期 1Q末	増減額
流動資産	4,235	4,154	▲81
現金及び預金	3,098	3,236	＋138
固定資産	2,121	2,417	＋296
資産合計	6,356	6,571	＋215
流動負債	1,000	782	▲218
固定負債	343	530	＋187
負債合計	1,344	1,313	▲31
株主資本	4,561	4,597	＋36
利益剰余金	2,895	2,932	＋37
自己株式	▲116	▲116	＋0
その他の包括利益累計額	356	651	＋295
非支配株主持分	94	9	▲85
純資産合計	5,012	5,258	＋246
負債・純資産合計	6,356	6,571	＋215

※ 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

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

01 2027年6月期 第1四半期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.14

03 今期の取り組み P.22

04 事業セグメントの概要 P.36

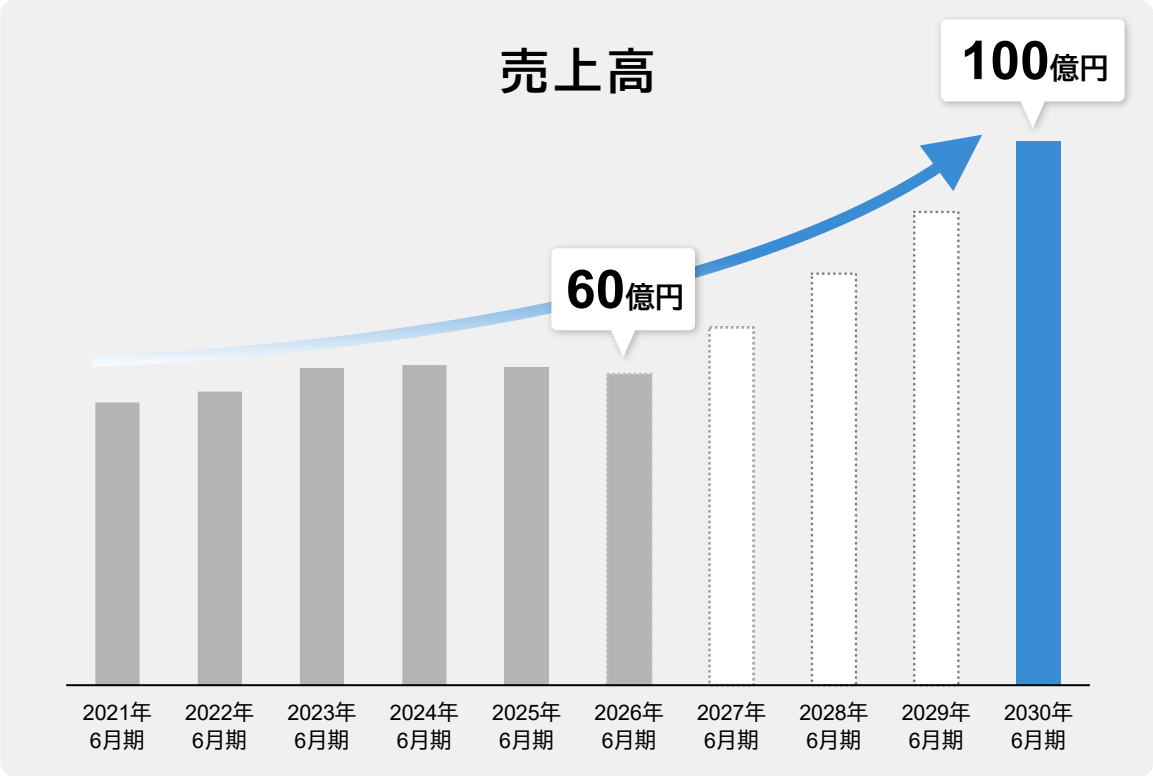
05 基本情報 P.40

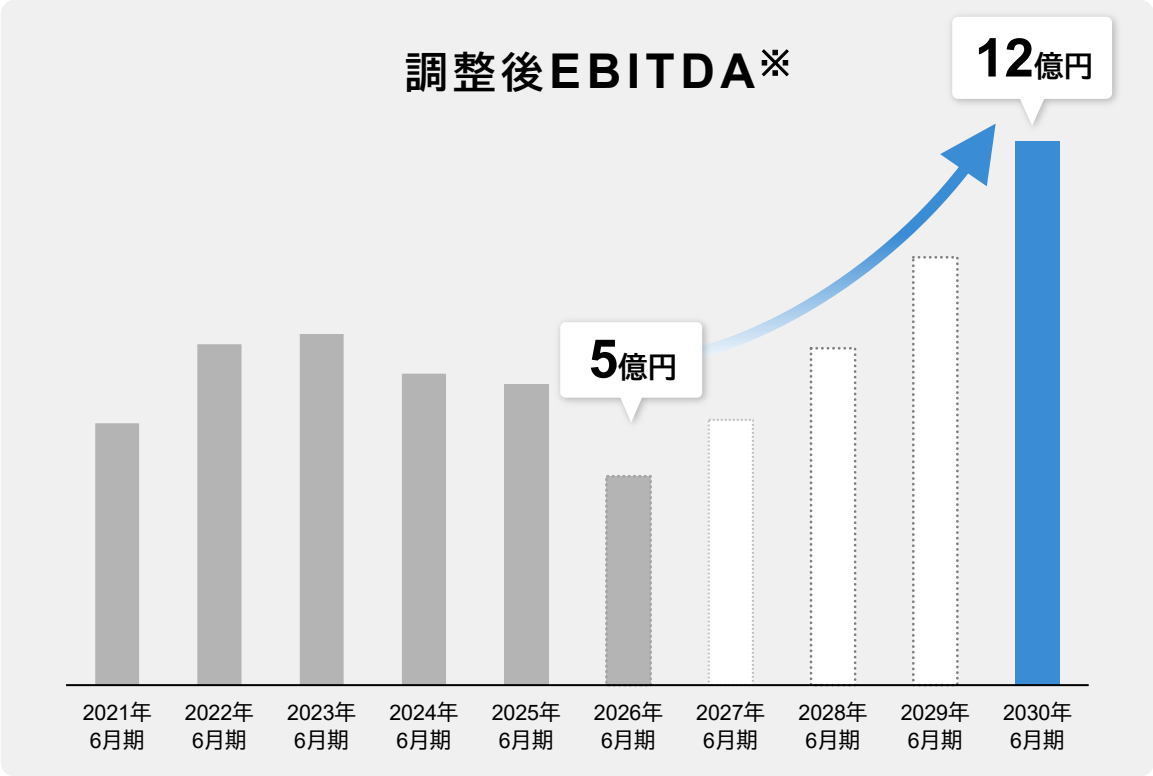
©2026 IID, Inc. All rights reserved.

新中期業績目標（2030年6月期）

2030年6月期の連結売上高100億円、調整後連結EBITDA12億円を目指す

「中期業績目標（2026年6月期）」で掲げた目標の達成を決してあきらめることなく、改めて2030年6月期までに達成すべき目標として、「新中期業績目標（2030年6月期）」を定める。2026年6月期も2030年6月期も通過点でありゴールではない。2030年6月期には、更に野心的な目標を設定し、持続的な成長と収益の拡大を図っていく。





※ 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

「新中期業績目標」達成向けた成長戦略につきましては、2026年9月29日開示の「事業計画および成長可能性に関する説明資料」を参照ください。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

M&Aを活用した事業ポートフォリオの継続的な進化と企業価値の向上

事業の取得・育成・再編・売却を一体的に推進し、成長領域へのシフトを加速

当社は、オーガニックな事業成長に加え、M&Aを重要な成長手段と位置付けています。
成長性、収益性、戦略適合性及び資本効率を基準として事業ポートフォリオを継続的に見直し、
事業の取得と売却の両面から、事業構成の最適化を進めます。

取　　得

・成長市場への参入
・新たな顧客・技術・人材の獲得
・既存事業とのシナジー創出
・収益基盤の拡充

育　成　・　統　合

・グループ経営資源の活用
・クロスセル・顧客基盤の共有
・業務基盤・テクノロジーの共通化
・収益性及び成長力の向上

事業の入替で創出
した資金・人材・知見を
次の成長機会へ循環

再　投　資

・新たなM&A
・成長事業への追加投資
・人材・テクノロジーへの投資
・株主還元及び財務基盤の強化

再　編　・　売　却

・戦略的重要性の見直し
・低収益事業の構造改革
・より適切なパートナーへの承継
・投下資本及び経営資源の回収

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

専門メディアを獲得し高い収益性を実現するモデル

専門特化した多数のメディアを幅広いジャンルで運営

2つのビジネスモデル

メディア領域の継続的・戦略的な拡大

・専門メディアを、M&Aによりロールアップしていく
・取り込んだメディアにノウハウを注ぎ込み、早期の収益化を図る
・ノウハウとは、メディア人材の育成、編集と一体化した独自の営業手法、共通プラットフォームの進化、ローコストオペレーションなど

直近の事例

EDIT

金融メディア「J-MONEY」などを発行するエディトを子会社化

GTMF 2025 Game Tools & Middleware Forum

ゲーム開発者向けイベント「Game Tools & Middleware Forum」の運営を譲受

ロボスタ

ロボットメディアの「ロボスタ」の事業を取得

多彩な収益モデルの開発・展開

・各メディアが、トラフィックベースのネット広告のみに依存することなく、新たなマネタイズ手法を開発し、その収益モデルを他のメディアに横展開

直近の事例

エンタメプリント

メディアと連携したコンテンツをコンビニで印刷できる課金サービス

AI:QLUE ccbox

社内で活用が広がっているAI開発プラットフォームを外販開始

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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

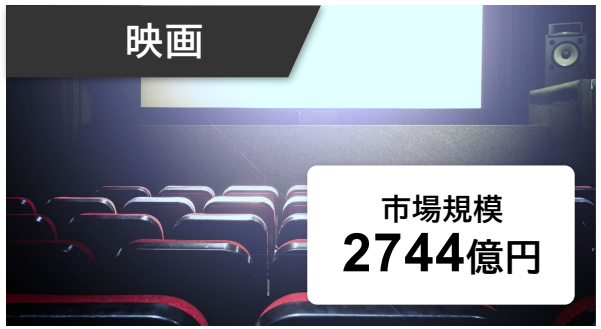
ジャンル数	メディア数	月間ユニークユーザー	会員数
21ジャンル	80メディア	2,500万人	150万人















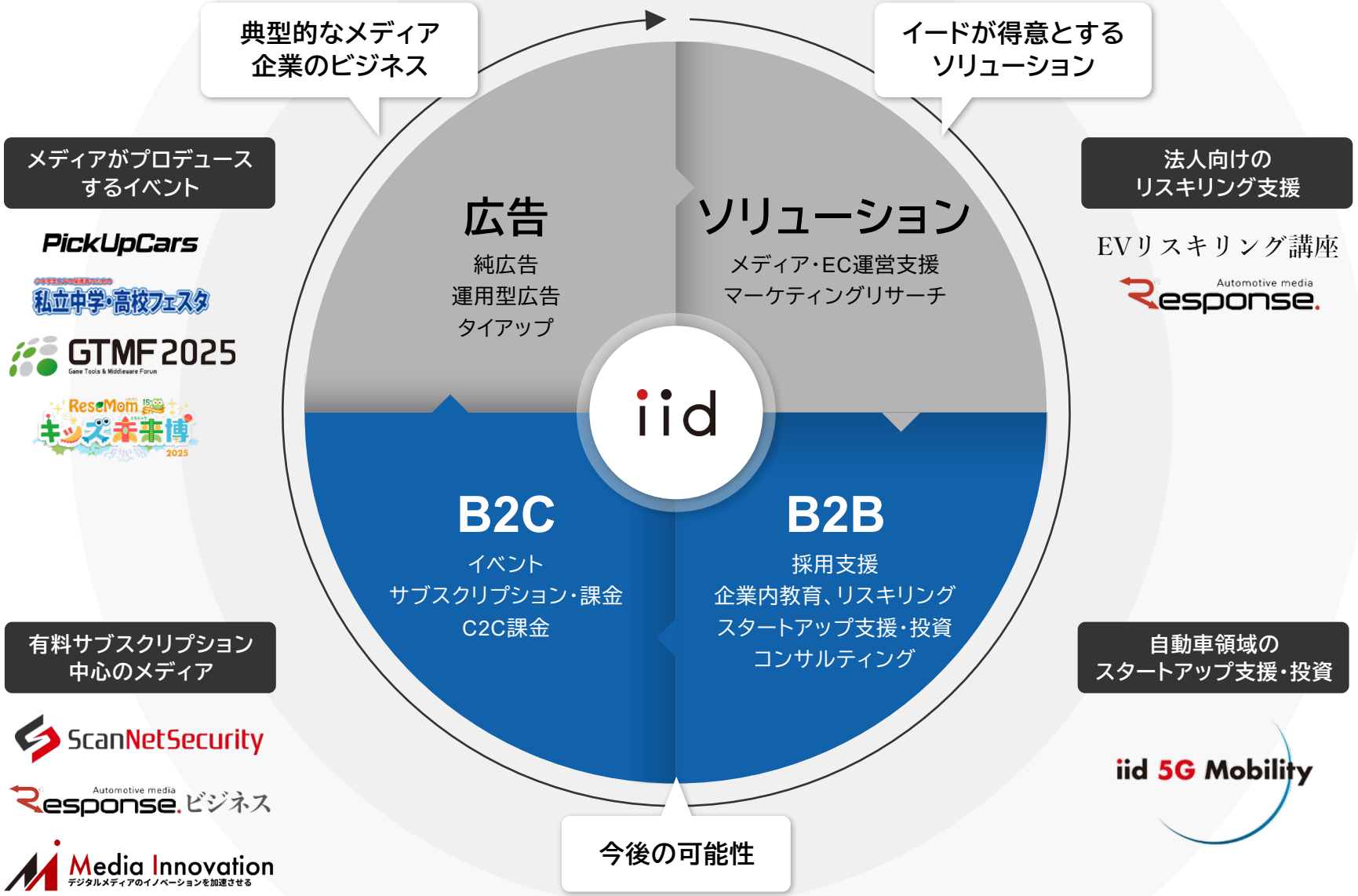


※各業界市場規模データの出所はp44に記載しました

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

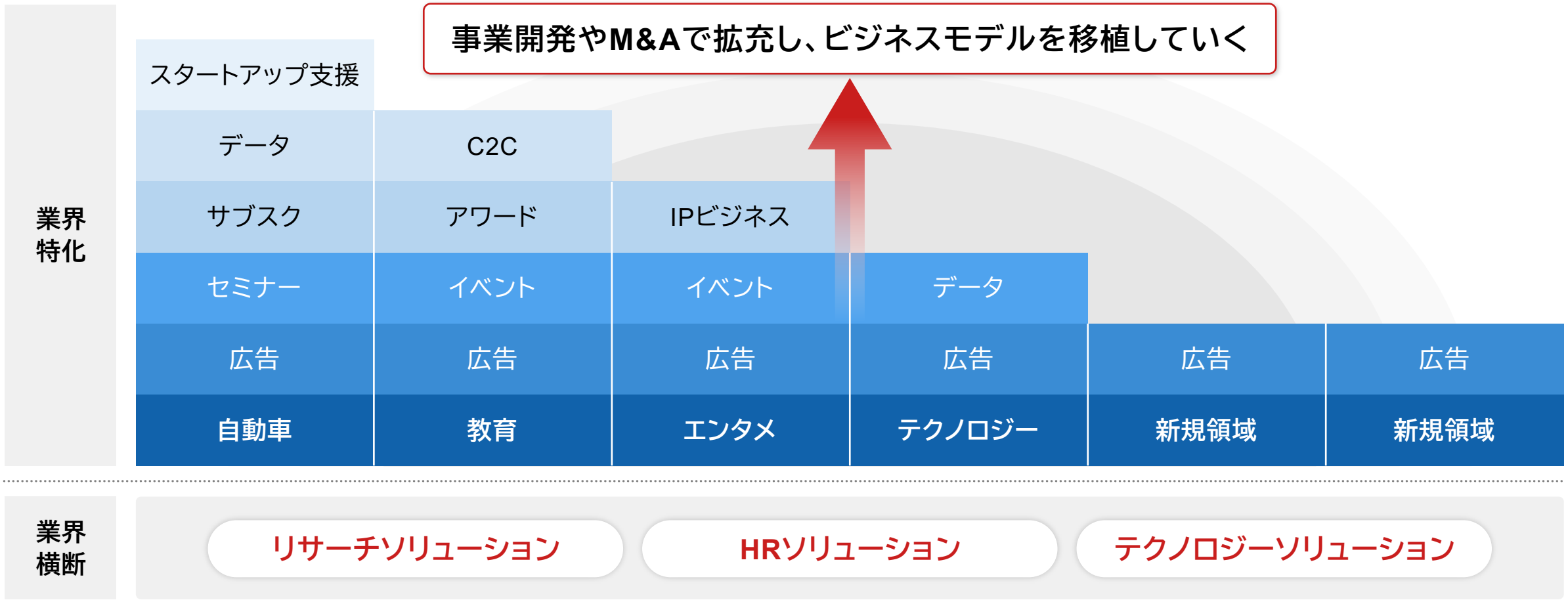
多様な収益モデルの開発：各業界の発展を支援する360度ビジネス

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



©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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



©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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

自動車	教育	エンタメ	テクノロジー	・・・・・・	新規媒体
編集部	編集部	編集部	編集部		編集部

広告セールス	各業界クライアント、広告代理店に高付加価値の広告を提案できる横断のセールスチーム
エンジニアリング	メディアの運営に必要不可欠なエンジニアチームを自社で抱える
人材獲得	メディアの成長に欠かせない人材の採用を媒体横断で実施
CMS	メディア運営の根幹となるCMSを内製し、作り込む事で独自性を発揮する
会員システム	媒体横断で100万人を超える会員を持つ会員システムを構築
サーバーインフラ	独自に構築したクラウド基盤で、高品質かつ低コストなインフラ環境を実現

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

01 2027年6月期 第1四半期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.14

03 今期の取り組み P.22

04 事業セグメントの概要 P.36

05 基本情報 P.40

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

専門メディアの資産を、AIで利益成長へ

運営の効率化、会員価値の向上、新たな収益源の開拓をAIプラットフォームで推進していく

イードが持つ共通資産

- 独自コンテンツ・制作能力
- 会員基盤・行動データ
- 業界の顧客・取材ネットワーク

1.生産性を高める

取り組み	コンテンツ制作、プラットフォーム開発・制作、データ分析にAIを活用
目指す効果	工数・費用の最適化

コンテンツ制作の各工程におけるAI活用を推進。特にプラットフォーム開発におけるClaude Code等のAIコーディングエージェントの活用は、コミット全体のうち86%まで増加。 →26pに詳細

2.会員価値を高める

取り組み	iid Smart id × AI 登録・推薦・関係強化
目指す効果	サブスク・イベント収益の拡大

2025年7月に譲受したロボット専門メディア「ロボスタ」では1年間で2万人の会員を獲得。ロボットビジネスへの関心層を開拓し、サブスク成長や初開催のカンファレンスの成功に繋げられた。 →27pに詳細

3.新たな収益を生む

取り組み	AIサービス・コンテンツ外販
目指す効果	法人向け収益源の拡張

社内で活用してきたAI運用基盤「ccbox」を法人向けサービスとして外販開始。AIエージェントなどに向けてコンテンツ提供も積極的に手掛けていく。 →28-29pに詳細

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

AI時代のメディア環境の変化

生成AI・AIエージェントによりコンテンツ供給が急増する一方、ユーザーの消費時間は有限のまま

2025年

公開記事の執筆主体

英語圏Web記事・2026年1～3月

AI生成 約50%　人間執筆 約50%

既にAI生成記事が人間執筆と同水準に

書籍 約170億冊分／秒

2025年

2029年（予測）

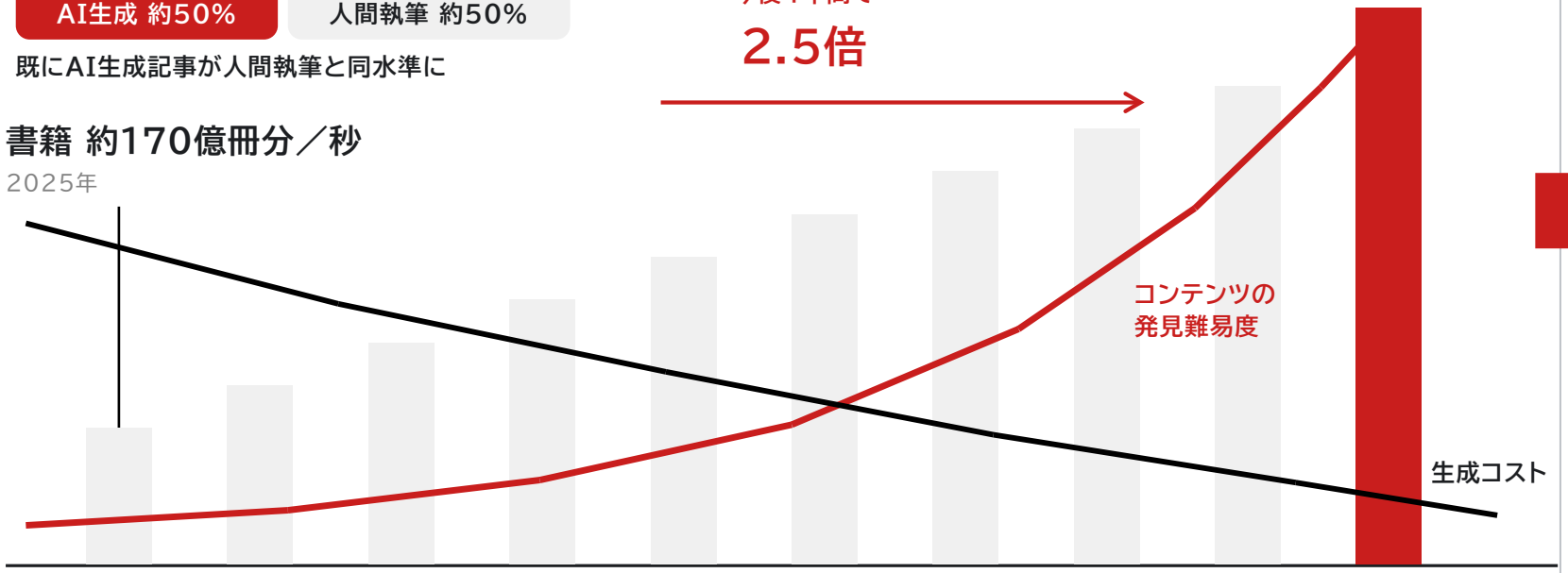
企業が生成するデータ量

今後4年間で

2.5倍

書籍 約420億冊分／秒

2029年（予測）



出所：IDC, Worldwide Global DataSphere Forecast, 2025–2029（参考：6.9 PB／秒 → 17.1 PB／秒）
Graphite, AI Now Writes as Many Online Articles as Humans, May 2026

今後のメディア事業への影響

今後の構造的な帰結

コンテンツ供給量 ↑

消費時間は有限

↓

1記事あたりPV ↓

↓

今後、PV依存型マネタイズの
難易度が上昇

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

メディアは接点の拡大から、関係の深化へ

専門メディアを起点に、iid Smart idとAIで読者理解を深め、会員・コミュニティを通じて複数収益へ

広く届ける → 深くつながる

専門メディア	iid Smart id	AI	会員・コミュニティ	複数収益
専門性・文脈・一次情報	識別・会員化	理解・推薦・予測	継続接点	個人・法人・イベント
				
専門記事	無料会員	コンテンツ推薦	ウェビナー・個人／法人会員・リアルイベント	有料会員・法人サブスク・協賛・スポンサー
信頼の起点	読者を継続的に理解	一人ひとりの関心を理解	関係を深める	収益機会を複線化

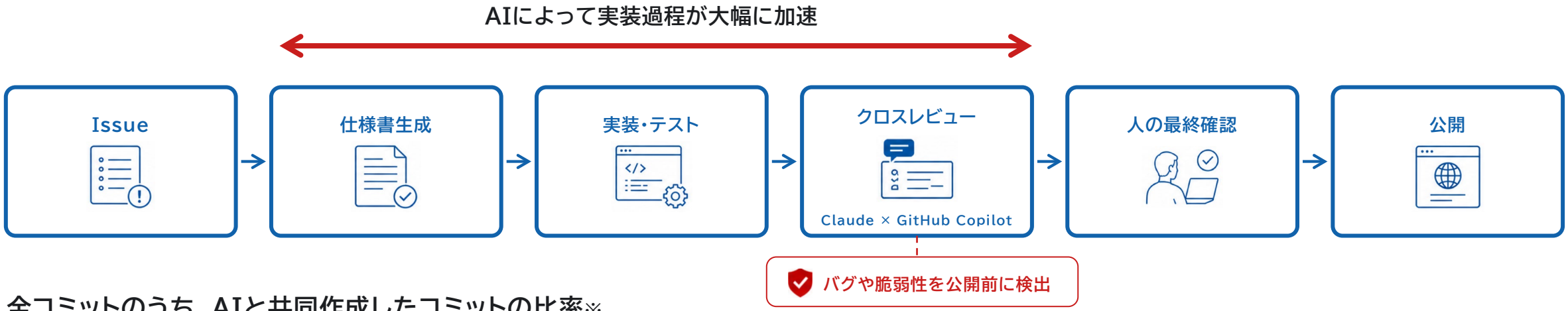
会員データと収益を、次のコンテンツ・体験改善へ還流

PV最大化から、顧客生涯価値の最大化へ

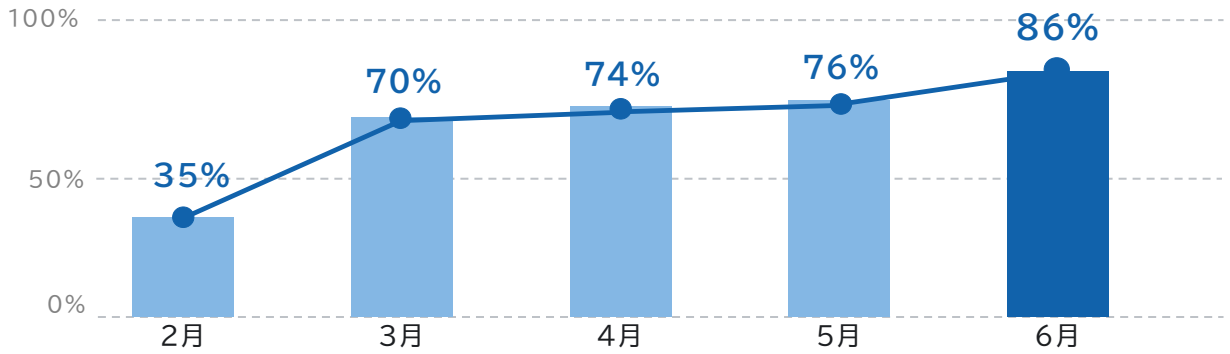
©2026 IID, Inc. All rights reserved.

開発にAIを活用することで事業展開スピードが加速

開発にはClaude Code等のAIエージェントを導入することで速度と品質を同時に向上



全コミットのうち、AIと共同作成したコミットの比率※



35% → 86%

5か月で **約2.5倍**

※コミット：プログラムの追加・修正を、作業履歴として記録する単位。ここでは、月間の全コミットのうちClaudeと共同で作成したものの割合を示しています。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

イードの強みはユーザーを会員へ転換する力

iid Smart idとAIで登録・再訪を最適化、その実例としてロボスタで会員基盤を拡大

訪問から会員への転換エンジン

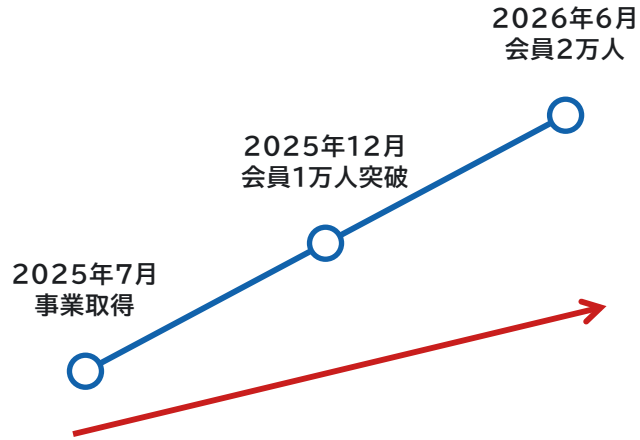
訪問	iid Smart id	会員
専門記事・ウェビナー	識別・会員化	継続接点・再訪

AIによる最適化
登録タイミング
コンテンツ推薦
需要・離脱予測
ペルソナ・データ補完

会員転換率 ↑
再訪・継続率 ↑

実例：ロボスタ（ロボット・AI業界専門メディア）

2025年7月の取得を機に会員制メディアに転換
ウェビナーを中核に、法人サブスク・イベントへ展開
会員リストを活用したメディア展開へ



ロボスタ

- 専門記事
- オンライン会員獲得
- ウェビナー
- リアルイベント

小規模なロボット専門メディアながら1年間で2万人の
業界会員を獲得、初のカンファレンスも成功

PV規模ではなく、訪問を会員へ転換する力がメディア価値をつくる

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

AIを「効率化」で終わらせず、メディア基盤と新規事業へ

人の価値を、取材・編集判断・顧客関係へシフト

1 全社の開発・業務実装

ccbox
Claude Code 全社活用

AI社員
分析・ナレッジ検索・レポート作成

2 メディア事業の転換

IID AIrticle Lab

Discovery → Writing → Editing → Delivery → Monetize

メディア運営システム × iid Smart id

3 外販・新規収益へも拡大

130万件超の著作権クリア記事

RAG / API / コンテンツライセンス

メディア運営AI・業務特化AIエージェント

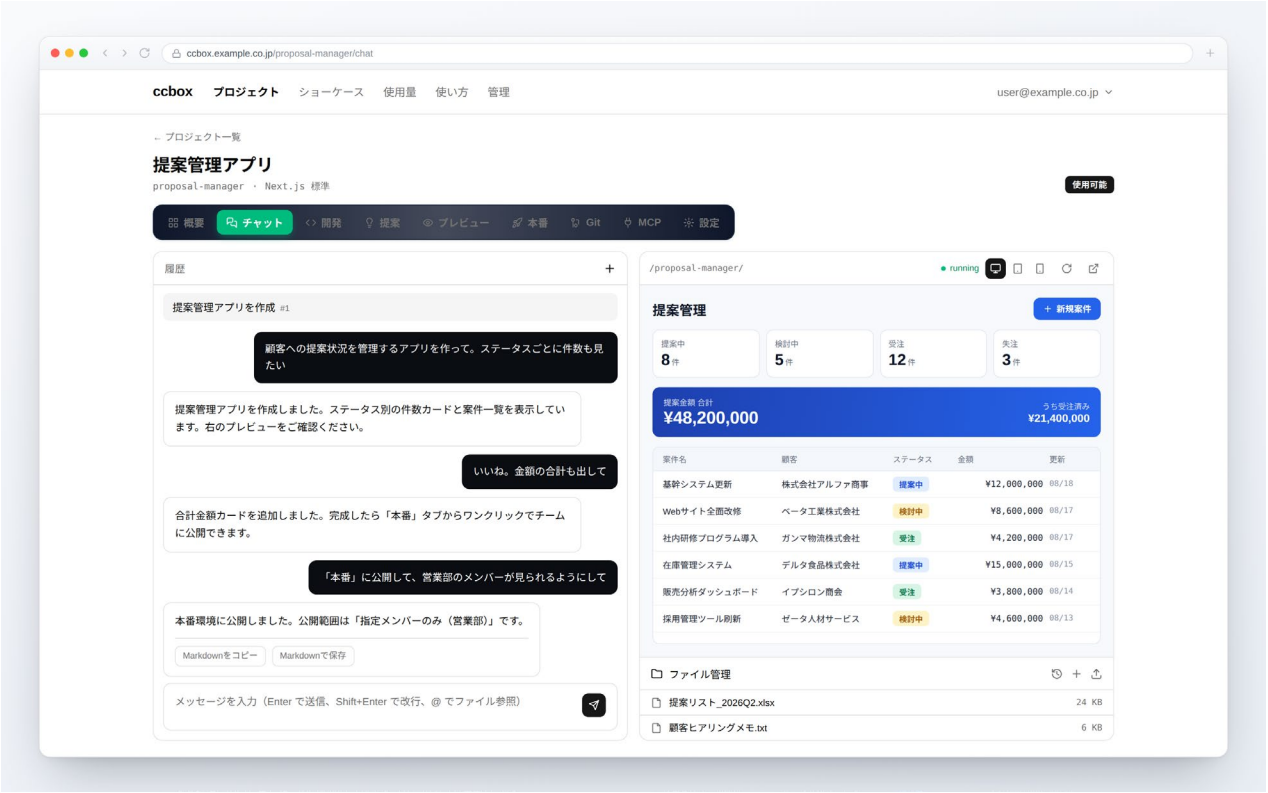
社内活用 → プラットフォーム化 → 外販・新規収益

メディアはAIによりモデル転換、AI自体の収益化も目指す

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

「ccbox」社内AI活用を法人向けサービスへ

チャットで業務アプリをつくり、社内に広げ、会社として利用を管理するツールを外販へ



発表資料掲載の画面イメージ（表示されている案件・金額は例示）

日本語で作成 → **チームで共有** → **会社で管理**

社内で実証した運用基盤

イード社内・導入3か月後の実績

社内利用アカウント	70 名
作成プロジェクト	320 件超
社内公開した業務アプリ	57 件

2026年9月2日　30日間の無償トライアル開始

https://free-ccbox.aiqlue.com/

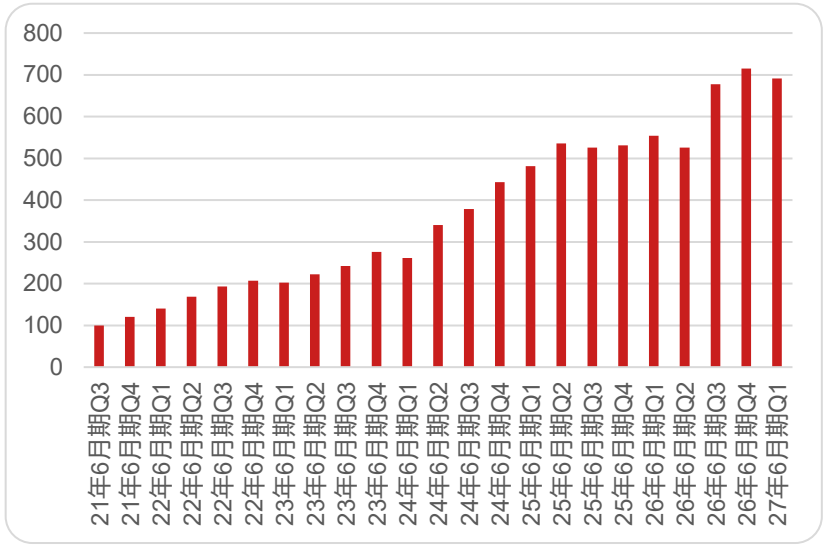
©2026 IID, Inc. All rights reserved.

有料サブスクリプションへの投資

法人向けのコンテンツのサブスクリプションビジネスを強化

ユーザー向け課金のwebCGがジョイン

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の拡大に引き続き投資をしています。新たに加わったwebCGでもユーザー向けモデルも展開しており、拡大を目指しています。



主要展開メディア

Automotive media Response.

ScanNetSecurity

Media Innovation デジタルメディアのイノベーションを加速させる

webCG Car Graphic

ヒューマノイド視察ツアーも好調



ロボット・AI専門メディア「ロボスタ」の主催で11月下旬に中国・深圳のフィジカルAI／ヒューマノイド関連企業を巡る法人向け視察ツアーを開催。ヒューマノイド領域への投資は注目を集めており、ツアーも定員に達し募集を終了しました。

※ 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
※ 26年6月期Q3からwebCGの数字を含みます

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

定番イベントの規模拡大

各領域の主力イベントを継続成長させ、収益機会とスポンサー接点を拡大

Media Innovation Conference







メディア業界の経営層・広告主・テクノロジー企業が集まる大型カンファレンスとして定着。2026年3月開催では登録1150名、リアルとオンラインで1000名強が参加。次回は2daysの開催へ拡張し、より大きな業界接点と収益機会を目指します。

来場者大幅増加

来年は2days開催

リセマムキッズ未来博



教育・子育て領域の親子向け体験イベントとして、2025年に大きな反響を得ました。2026年は東京・大阪の2会場開催へ拡大します。学び、体験、進路、習い事などをテーマに、保護者と子どもが直接参加できる無料イベントとして拡大します。

大盛況の初開催

今年は東京・大阪2会場

Game Tools & Middleware Forum



昨年からイードが運営する、ゲーム開発者向けイベントとして長年の実績を持つGTMFは2026年は12月に開催予定。ゲーム開発ツール、ミドルウェア、制作支援企業と開発者をつなぐ場として内容の充実を目指します。

21年目の歴史と伝統

新企画で革新も

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

新規イベントへの投資

日本初上陸のゲームイベントも開催決定。次の成長ドライバーとなるイベントを育成

WePlay Expo JAPAN 2027



2017年に中国でスタートしたゲームカルチャーイベント「WePlay Expo」の日本版を株式会社三栄と共同で組成する実行委員会の主催により、2027年4月2日(金)～4日(日)の日程で幕張メッセで開催します。

WePlay Expo JAPANは、新しいゲームを見つけ、実際に遊び、ゲームを通じて人やカルチャーがつながる場を目指します。AAAタイトルからインディーゲームまで、PC・コンソール・モバイルを問わず幅広いゲームとの出会いを生み出すとともに、クリエイターとプレイヤーの交流や、ゲームから広がるさまざまなカルチャーを体験できるイベントをつくります。

https://weplayexpo.jp/

「飲み歩き」イベント



お酒メディアの「nomooo」では中央線沿線での飲み歩きイベントをプロデュース。

メディアの専門性を起点に、新領域イベントを事業化

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

エンタメプリントのラインナップ充実

コンビニを活用したコンテンツプリントは提供ラインナップが拡大

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

全国約3.2万店舗のコンビニエンスストア(ファミリーマート、ローソン、ミニストップなど)に設置されたマルチコピー機で、ブロマイド・シールをはじめとした様々なコンテンツが購入できるサービスです。

直近の主な新規ラインナップ









(左上)
アニメ「最強の職業は勇者でも賢者でもなく鑑定士(仮)らしいですよ?」のブロマイド

(左下)
BitStarのYouTubeアニメ「ペケペケ! ペケッツくん」のペーパークラフト

(右上)
チーム・タパスのゲーム『魔女の庭』のブロマイド

(右下)
ツインエンジンのNetflix映画「THE RIBBON HERO リボンヒーロー」のブロマイド

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

新規事業「レンタカーAXプロジェクト」を推進

バーチャルキー × 車両データ × AIで、レンタカー事業の運営と顧客体験を高度化

バーチャルキー

非対面・24時間利用



スマートフォンによる解錠・始動や遠隔操作により、店舗・スタッフに依存しない運営を支援

×

車両データ

車両管理の高度化



車両状態や位置情報等をクラウドで活用し、管理・運営の効率化とサービス改善につなげます

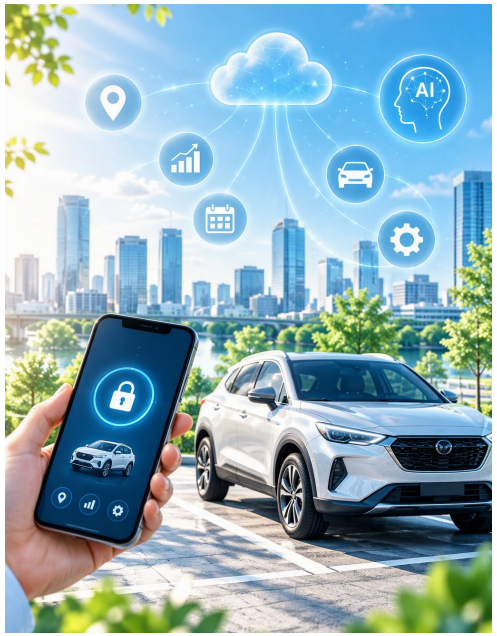
×

AI 活用

AIによる運営・利用者支援



契約・車両・位置情報等をAIと連携し、運営支援、利用者対応、多言語対応等へ展開



実証から事業化・横展開へ → レンタカー事業者等との連携・実証 → ソリューション化 → 幅広い事業者へ展開 → 継続収益化

レンタカー業界のAXを支える、新たな継続収益事業へ

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

「TEMPOSTAR」、大手ECサイトとのアライアンスを強化

SAVAWAYが提供する複数ネットショップ一元管理システム「TEMPOSTAR」は、「楽天市場のソーシャルギフト」、「Yahoo!ショッピングのソーシャルギフト」への対応や、「メルカリが運営するリユースサービス「m department（エムデパートメント）」と連携するなど、大手ECサイトとのアライアンスを強化し、ユーザビリティの向上を図っています。

楽天のソーシャルギフトに対応



楽天市場のソーシャルギフト注文を自動で判別し、対象の注文であることを分かりやすく管理できます。

Yahoo!ショッピングのソーシャルギフトに対応



Yahoo!ショッピングから連携される注文データをもとに、「ソーシャルギフト注文」「ギフト注文」「通常注文」を自動で判別し、注文種別ごとに一元管理できます。

メルカリが運営する「m department」と連携



「m department」へ出品する事業者は、TEMPOSTARから商品情報・在庫情報・受注情報を一元管理できます。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

01 2027年6月期 第1四半期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.14

03 今期の取り組み P.22

04 事業セグメントの概要 P.36

05 基本情報 P.40

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

事業セグメントと主要RD

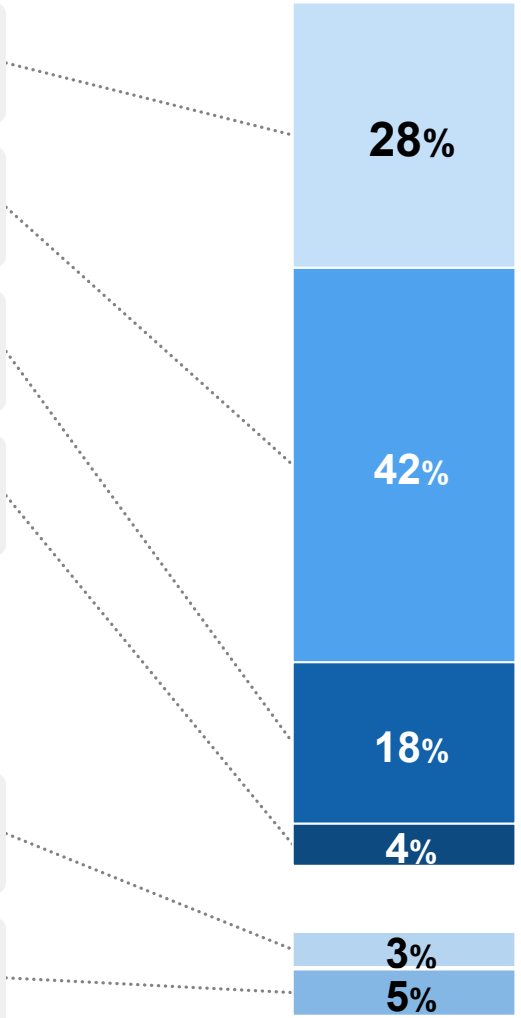
■ クリエイタープラットフォーム事業（CP事業）

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

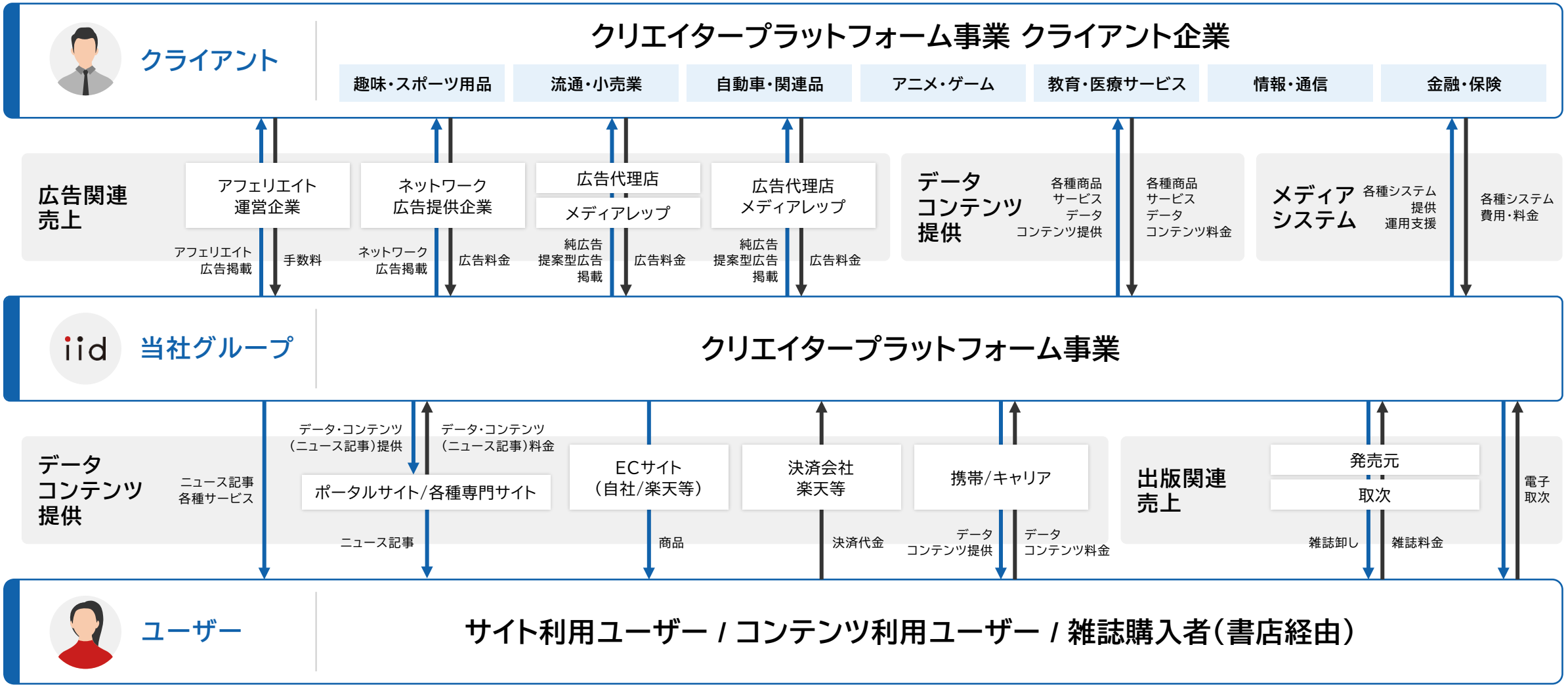
2026年6月期の売上高に占める割合



©2026 IID, Inc. All rights reserved.

CP事業　ビジネスモデル

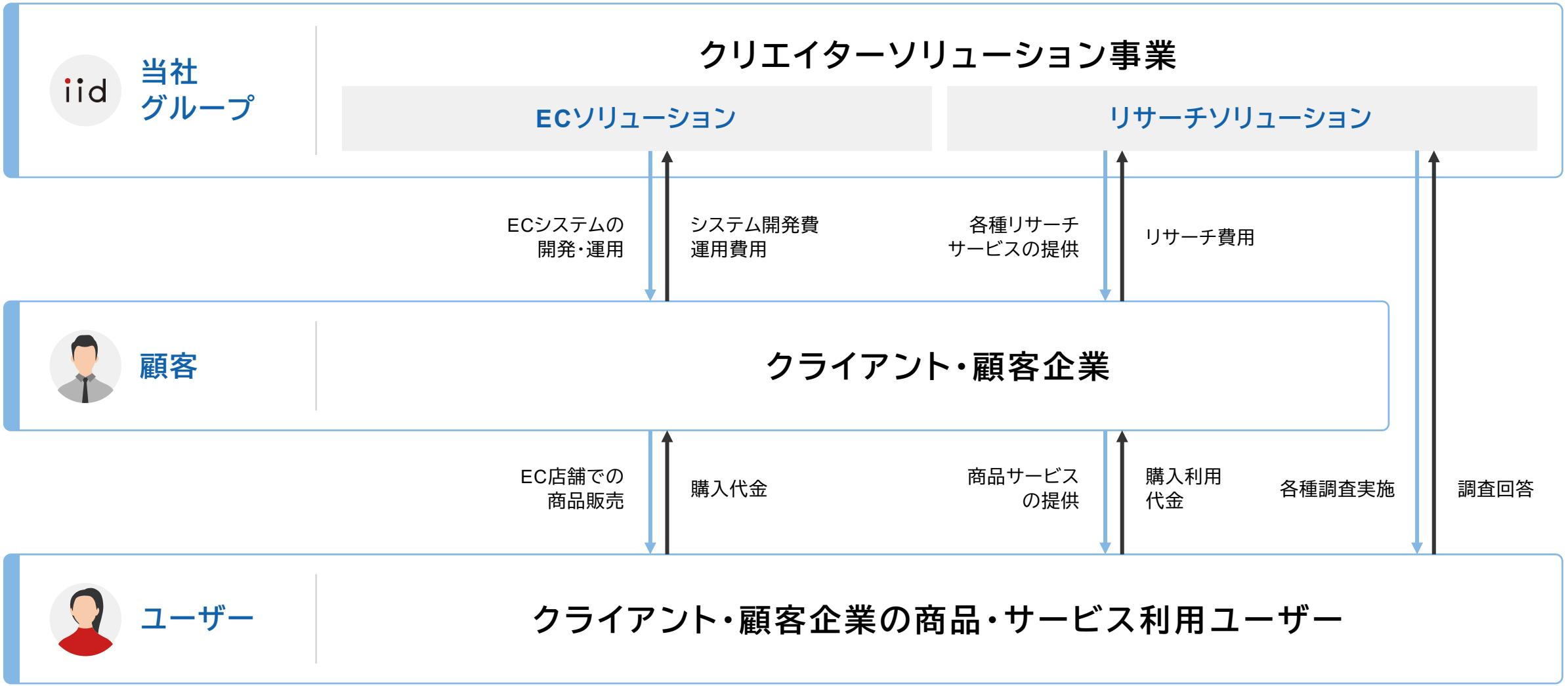
■ クリエイタープラットフォーム事業（CP事業）



©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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）



©2026 IID, Inc.　All rights reserved.

01 2027年6月期 第1四半期 業績の概要 P.05

02 事業の概要と戦略 P.14

03 今期の取り組み P.22

04 事業セグメントの概要 P.36

05 基本情報 P.40

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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 社外取締役　吉崎　浩一郎 常勤監査役　阿久津　正治 社外監査役　藤山　剛 社外監査役　佐藤　勇一
子会社	株式会社ネットショップ総研（同：90.0%） 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%） 株式会社エディト（同：75.8%） 株式会社webCG（同：100%） 株式会社Sun Smile（同：100%） ※11月1日付でイードに吸収合併いたしました
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：238名 （アルバイト含む）

※ 2026年9月末現在

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

新規事業領域での協業を目的に戦略的な出資を実施

東証グロース上場 **note株式会社**

クリエイタープラットフォーム
「note」の運営

株式会社シネマトゥデイ

映画メディア「シネマトゥデイ」の運営

株式会社COUCH POTATO CLUB

メタバースプラットフォームの開発

東証グロース上場 **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

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

バリュートープ株式会社

「オールタイムレンタカー」
事業の展開

M&A売却 **株式会社エンペイ**

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

Arriba Studio

Web3/NFT領域の起業家支援ファンド

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

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

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

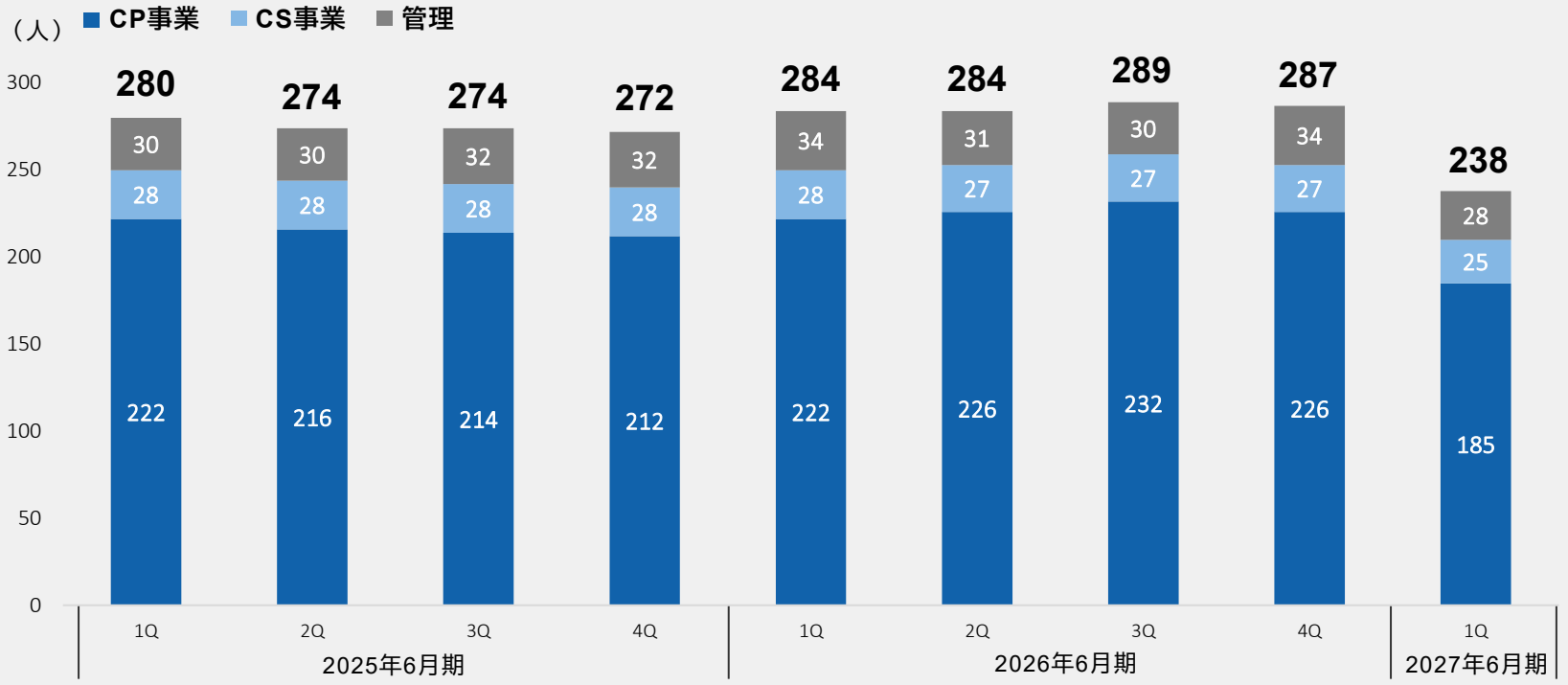
株式会社okke

学びのプラットフォームの提供

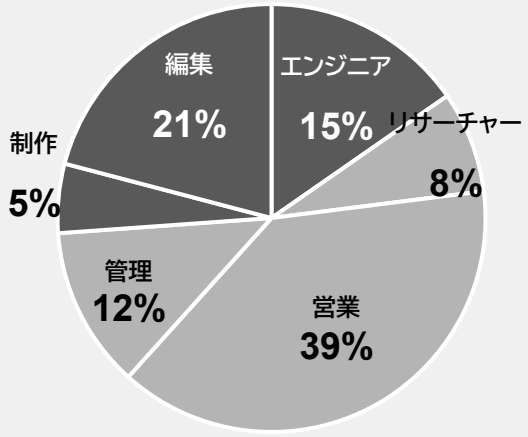
©2026 IID, Inc. All rights reserved.

エンジニア、編集、制作で4割を占める構成

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	40人
リサーチャー	20人
営業	88人
管理	28人
制作	13人
編集	49人

※ 2026年6月期_1Qより、株式会社エディトが連結対象となったため、エディトの人員数を含めています。
※ 2026年6月期_3Qより、株式会社webCGが連結対象となったため、webCGの人員数を含めています。
※ 2027年6月期_1Qより、株式会社エンファクトリーが連結対象から外れたため、エンファクトリーの人員数を除外しています。

※ 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。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

引用元

P18 各業界の市場規模

一般社団法人 日本自動車工業会 2023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 2025年度 教育産業市場規模調査
https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/3935
株式会社角川アスキー総研「ファミ通ゲーム白書2025」 2024年の国内ゲーム市場規模
https://www.famitsu.com/article/202508/49165
一般社団法人 日本動画協会「アニメ産業レポート2025」 2024年アニメ産業市場外観
https://aja.gr.jp/jigyou/chousa/sangyo_toukei
一般社団法人 日本映画製作者連盟 2025年全国映画概況
https://www.eiren.org/toukei/index.html
総務省「令和6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/link/link03_03.html
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

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

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。

©2026 IID, Inc. All rights reserved.

iid

We are the User Experience Company.