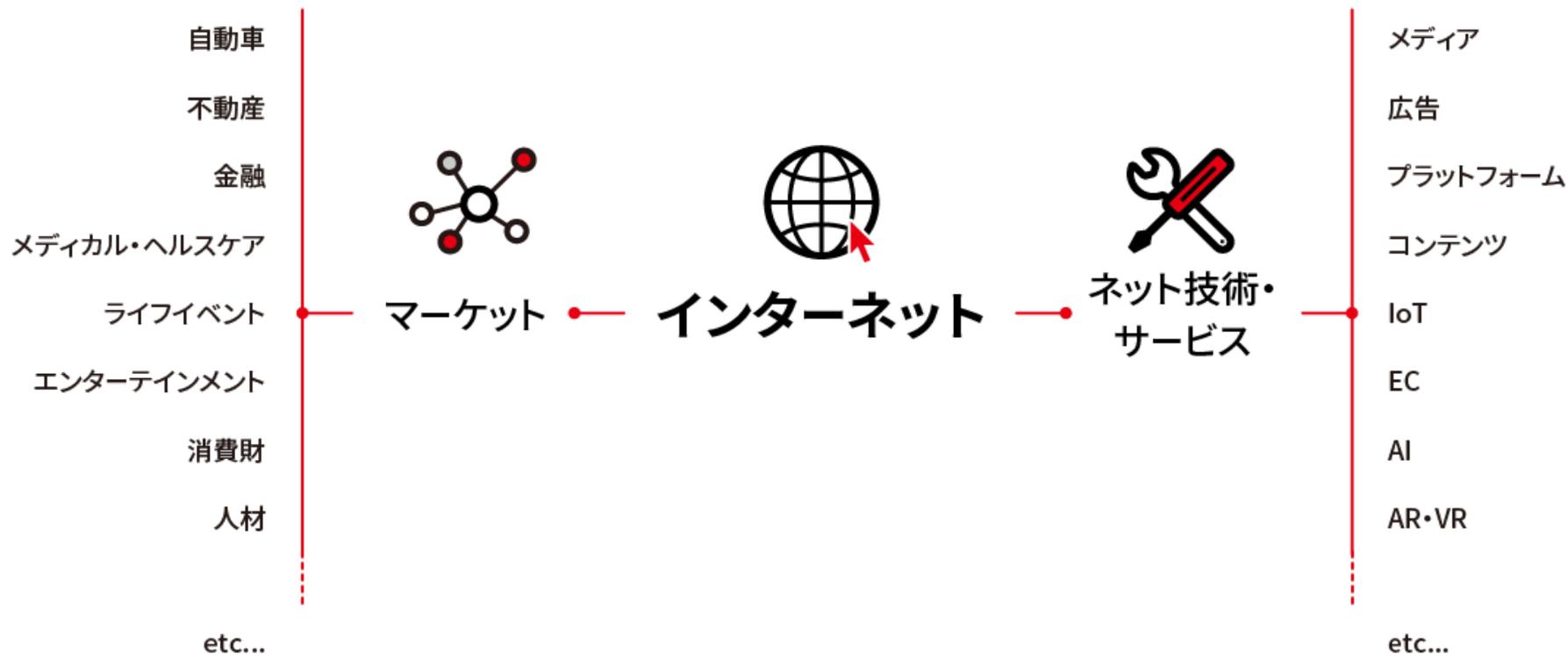


株式会社エイチーム

# 決算説明資料 FY2021 Q2

2021.03.12

# エイチームはインターネットを軸に事業展開する総合IT企業です



## Index

1. 重要なお知らせ
  2. FY2021 Q2 連結決算概要
  3. FY2021 Q2 セグメント別詳説
  4. FY2021 業績・配当予想
  5. 中長期方針
- APPENDIX A：会社概要
  - APPENDIX B：主な経営指標

# 1. 重要なお知らせ

2. FY2021 Q2 連結決算概要
3. FY2021 Q2 セグメント別詳説
4. FY2021 業績・配当予想
5. 中長期方針

## 重要なお知らせ①

# 純粋持株会社化について

# 純粋持株会社化について

## 目的

- エイチーム本社は事業創造のプラットフォームへ
- 各事業の意思決定スピードの向上
- 経営経験の豊富な人材の輩出
- グループ全体のさらなる経営力強化による企業価値の向上

## 決議事項

- 純粋持株会社体制へ移行
- 分割準備会社として子会社2社を設立

## 日程

分割準備会社の設立日	2021年4月22日（予定）
吸収分割契約締結	2021年5月13日（予定）
吸収分割効力発生日	2021年8月1日（予定）

# 子会社設立について

■ エンターテインメント事業及びEC事業について、それぞれ事業会社として分割

現在の  
事業配置

株式会社エイチーム

エンターテインメント事業



など

EC事業

**cyma** -サイマ-  
life & discovery

8/1以降の  
事業配置

株式会社エイチーム  
純粋持株会社化

100%  
出資

株式会社エイチーム  
エンターテインメント



など

株式会社エイチーム  
コマーステック

**cyma** -サイマ-  
life & discovery

## 重要なお知らせ②

# 自己株式取得について

# 自己株式取得について

自己株式の取得を通じ、資本効率の向上及び経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行とともに、株主還元策として1株当たりの価値向上を目指す

## 自己株式取得の概要

取得対象株式の種類	当社普通株式
取得し得る株式の総数	1,000,000株（上限）
株式の取得価額の総額	1,200百万円（上限）
取得期間	2021年3月15日～2021年12月30日
取得方法	東京証券取引所における市場買付

（参考）2021年1月31日時点の自己株式の保有株式の保有状況

発行株式総数（自己株式を除く） 19,753,612株

自己株式数 35,588株

## 重要なお知らせ③

# 新規大型IPゲームについて

# スクウェア・エニックス社との共同開発

## 『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER』 FFVIIの正統なコンピレーション作品



株式会社スクウェア・エニックスと共同開発によるスマートデバイス向けバトルロイヤルアクションゲーム『FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER（ファイナルファンタジーVIIザファーストソルジャー）』をグローバルに展開予定

- 配信時期：2021年予定
- 配信地域：全世界（中国本土を除く）
- 対応言語：日本語／英語／ドイツ語／フランス語／スペイン語／中国語（繁体字）／韓国語
- 権利表記：© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Ateam Inc.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

# ゲームの概要

『FINAL FANTASY VII』の世界観の中  
スマートフォンで手軽にバトルロイヤルを楽しめる！



『FFVII REMAKE』のビジュアルを踏襲したバトルロイヤルアクションゲーム  
プレイヤーはソルジャー候補生として、魔法やアビリティを駆使し生き残りをかけた戦いに挑む  
お馴染みのモンスター・魔法・チョコボ・召喚獣も登場

## 2. FY2021 Q2 連結決算概要

3. FY2021 Q2 セグメント別詳説
4. FY2021 業績・配当予想
5. 中長期方針

# FY2021 Q2 会計期間決算サマリー (2020.11-2021.1)

## 全社

### Y/Y及びQ/Q減収減益、当期純利益のみ特別利益で大幅増加

▪ 売上高 :	7,377百万円	( Y/Y 93.8%, Q/Q 98.5%)
▪ 営業利益 :	-157百万円	( Y/Y —, Q/Q —)
▪ 当期純利益 :	483百万円	( Y/Y 948.8%, Q/Q 187.4%)

## ライフ スタイル サポート

### Y/Y減収減益、Q/Q増収減益

▪ セグメント売上 :	4,841百万円	( Y/Y 94.0%, Q/Q 102.0%)
▪ セグメント利益 :	64百万円	( Y/Y 13.4%, Q/Q 14.4%)

ブライダル関連のコロナ影響及び金融関連の広告費増加によりY/Y、Q/Q減益

売上高構成比

**65.6%**

## エンター テイン メント

### Y/Y減収減益、Q/Q増収増益

▪ セグメント売上 :	1,932百万円	( Y/Y 91.5%, Q/Q 108.2%)
▪ セグメント利益 :	120百万円	( Y/Y 61.4%, Q/Q 129.4%)

Y/Yで既存ゲームの売上減少傾向続き、Q/Qは年末年始イベントにより増収増益

売上高構成比

**26.2%**

## EC

### Y/Y売上横ばい利益増加、Q/Q減収減益

▪ セグメント売上 :	603百万円	( Y/Y 99.6%, Q/Q 62.7%)
▪ セグメント利益 :	6百万円	( Y/Y —, Q/Q 9.0%)

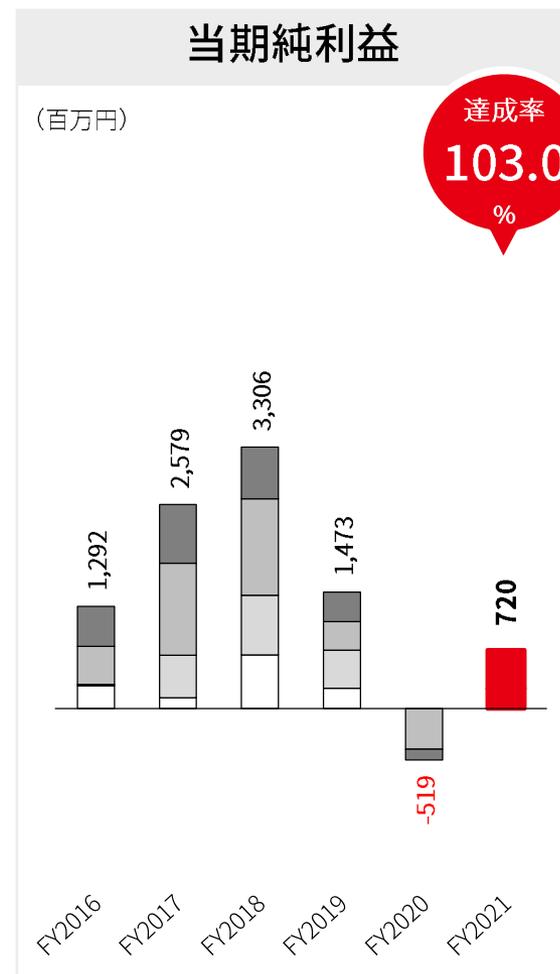
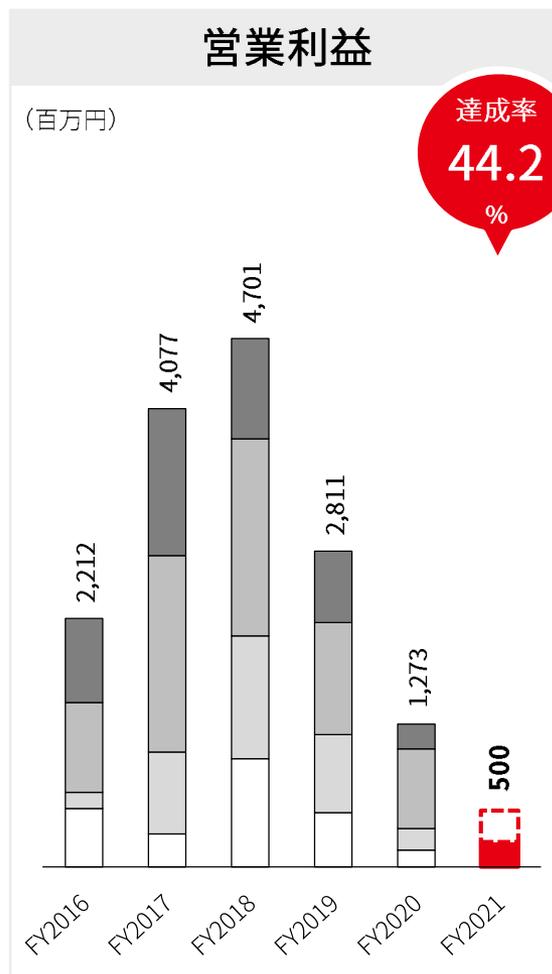
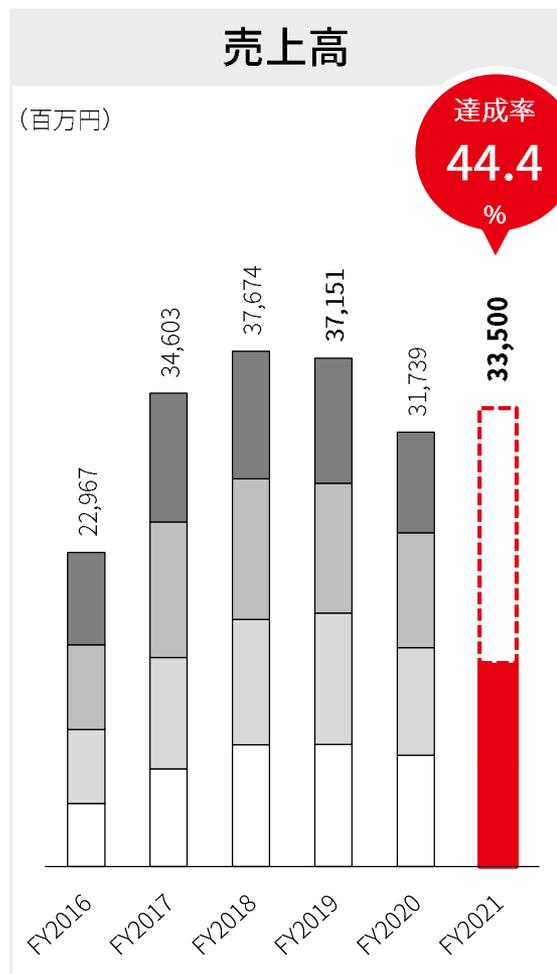
事業成長により、Y/Y売上横ばいだが利益は増加、Q/Qは閑散期により減収減益

売上高構成比

**8.2%**

# 連結業績の推移及びFY2021業績予想の進捗

12/22修正の通期連結業績予想に対し概ね想定通り



# FY2021 Q2業績概要

(百万円)

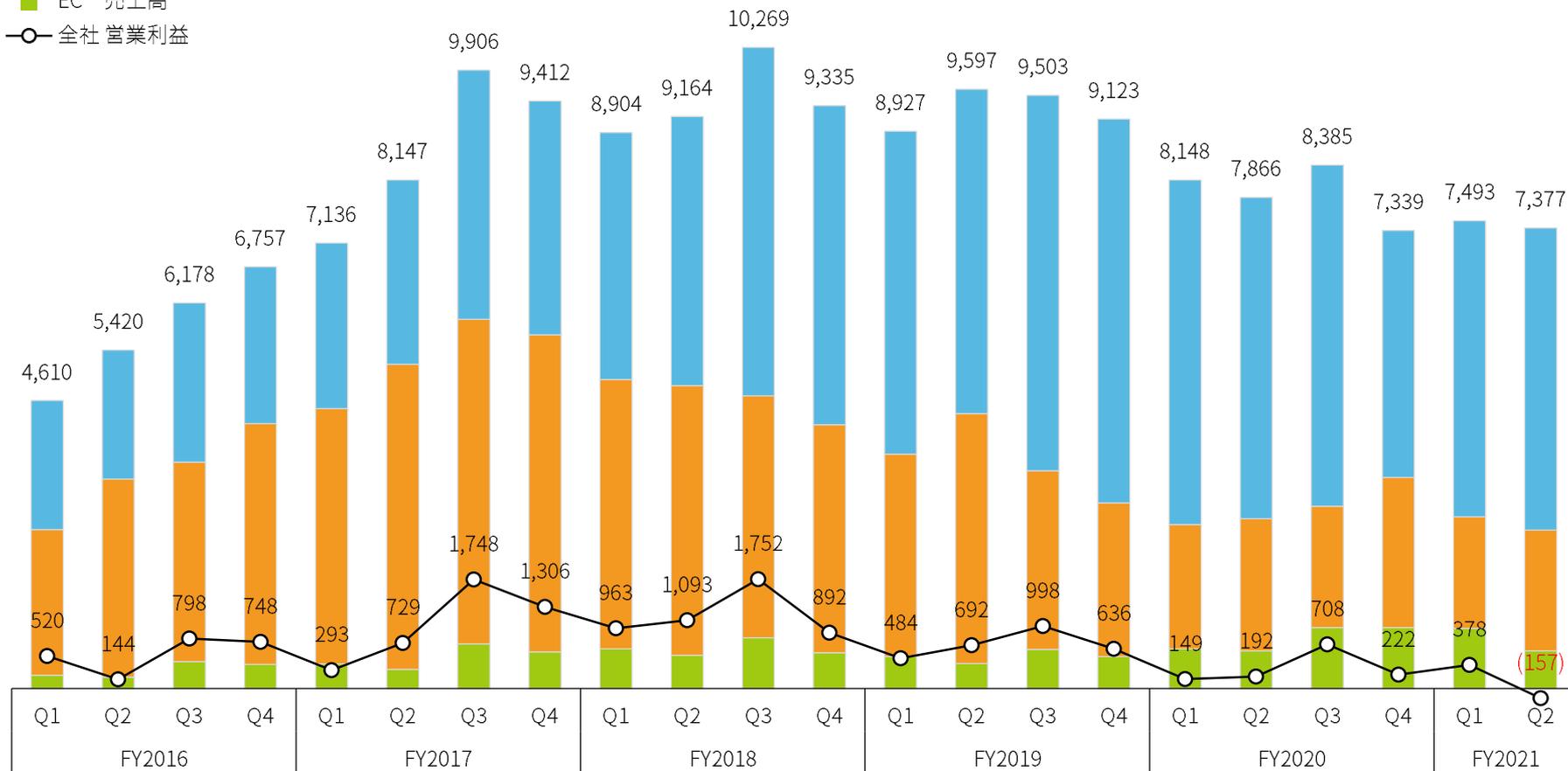
FY2021 Q2 累計期間 (6ヵ月) (2020.08 – 2021.01)				
	FY2021 Q2		FY2020 Q2	
		%		Y/Y
売上高	<b>14,871</b>	100.0%	16,014	<b>92.9%</b>
営業利益	<b>221</b>	1.5%	342	<b>64.6%</b>
経常利益	<b>363</b>	2.4%	350	<b>103.7%</b>
当期純利益	<b>741</b>	5.0%	126	<b>584.6%</b>

FY2021 Q2 会計期間 (3ヵ月) (2020.11 – 2021.01)						
	FY2021 Q2		FY2020 Q2		FY2021 Q1	
		%		Y/Y		Q/Q
売上高	<b>7,377</b>	100.0%	7,866	<b>93.8%</b>	7,493	<b>98.5%</b>
営業利益	<b>-157</b>	-	192	-	378	-
経常利益	<b>-30</b>	-	206	-	393	-
当期純利益	<b>483</b>	6.6%	50	<b>948.8%</b>	258	<b>187.4%</b>

# 連結四半期業績の推移

(百万円)

- ライフスタイルサポート 売上高
- エンターテインメント 売上高
- EC 売上高
- 全社 営業利益



# 主な経営指標の四半期推移

(百万円)

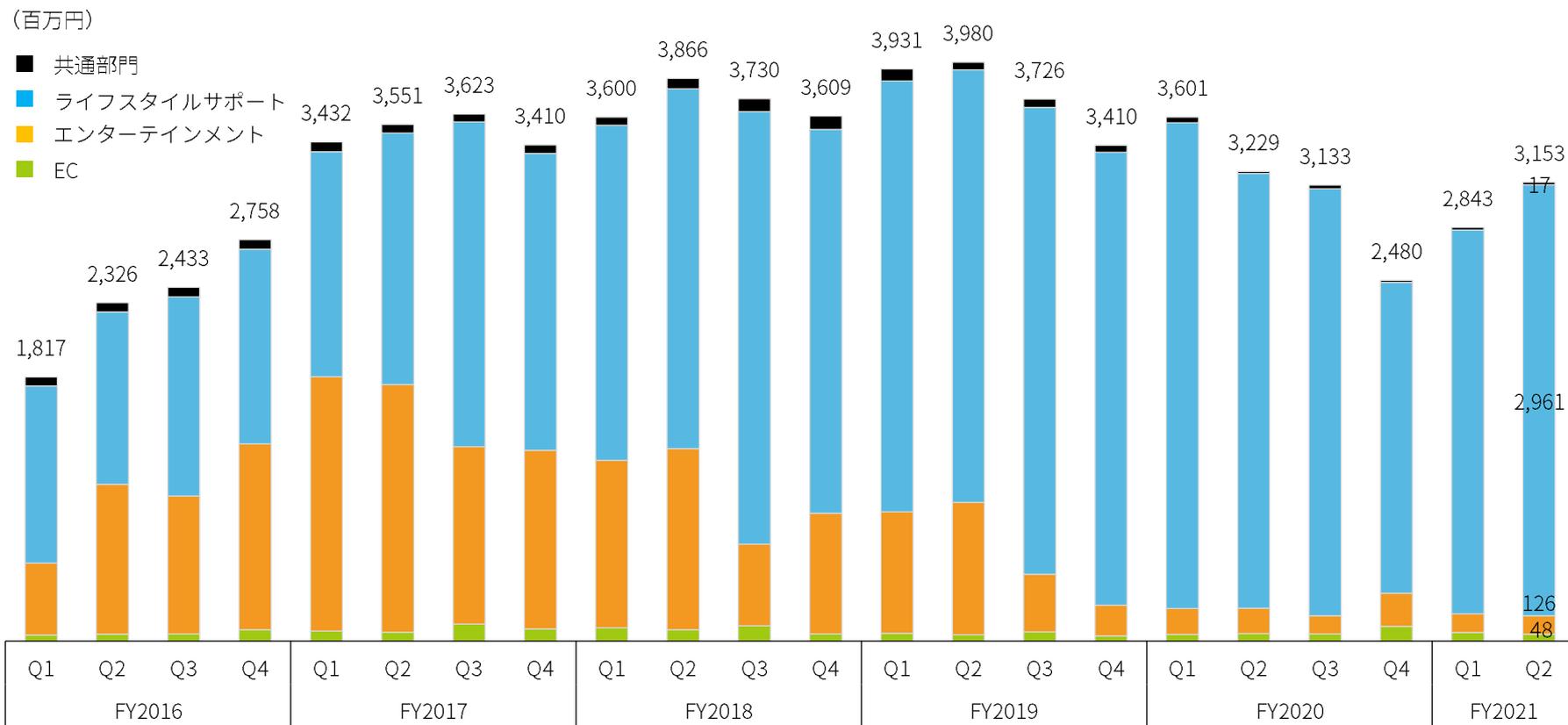
	FY2018			FY2019				FY2020				FY2021	
	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	9,164	10,269	9,335	8,927	9,597	9,503	9,123	8,148	7,866	8,385	7,339	7,493	<b>7,377</b>
営業利益	1,093	1,752	892	484	692	998	636	149	192	708	222	378	<b>-157</b>
広告宣伝費	3,866	3,730	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,601	3,229	3,133	2,480	2,843	<b>3,153</b>
人件費 採用費	1,089	1,195	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560	1,549	1,583	1,548	<b>1,582</b>
キャリア手数料 支払手数料	1,572	1,561	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,054	1,099	1,147	1,359	1,114	<b>1,329</b>
外注費 サーバー費	518	620	605	605	646	661	660	553	539	519	502	457	<b>464</b>
オフィス賃料	251	288	291	292	293	296	296	287	286	282	285	299	<b>298</b>
期末人員数 (人)	788	898	955	989	1,024	1,115	1,115	1,113	1,123	1,193	1,165	1,162	<b>1,182</b>

※ 四半期末人員数には本体及び国内外グループ会社の役員（本社員に属さない子会社役員を含む）、正社員、契約社員、派遣社員及びアルバイトを含む

※ アルバイト・派遣の人員数は四半期平均雇用人数（1日8時間換算）

# セグメント別広告宣伝費の四半期推移

- ライフは繁忙期に向けて引越し関連サービスのプロモを強化し、Q/Qで増加
- エンタメは運用効率化を優先し、Q/Qで横ばい

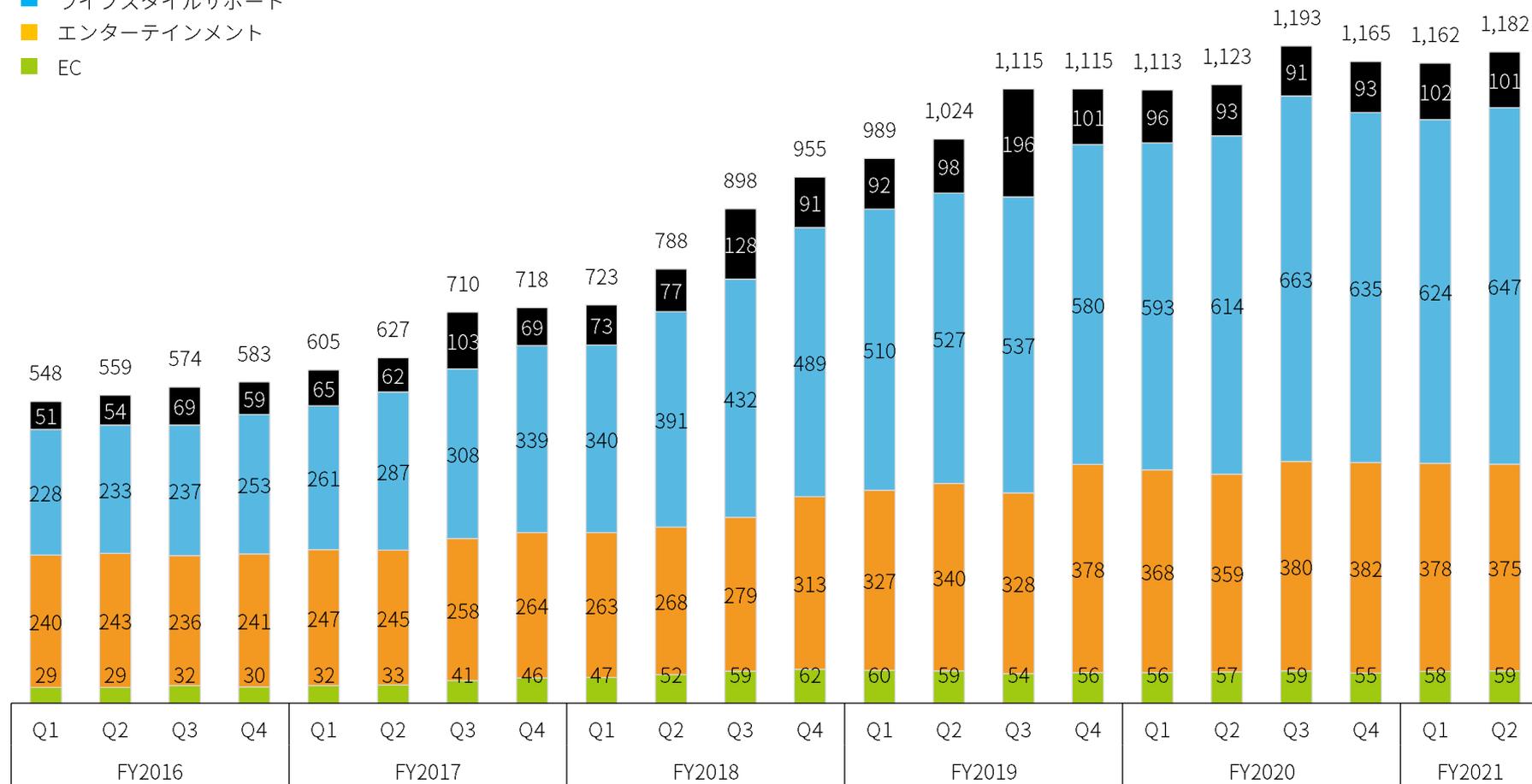


※ セグメント別広告宣伝費の内訳数値は「APPENDIX 主な経営指標」に記載しております

# セグメント別人員数の四半期推移

(人)

- 共通部門
- ライフスタイルサポート
- エンターテインメント
- EC



※ 四半期末人員数には本体及び国内外グループ会社の役員（本社員に属さない子会社役員を含む）、正社員、契約社員、派遣社員及びアルバイトを含む  
 ※ アルバイト・派遣の人員数は四半期平均雇用人数（1日8時間換算）

# 貸借対照表

■ M&Aによるのれんの計上により、無形固定資産が増加

(百万円)

	FY2021 Q2	FY2021 Q1
流動資産	<b>11,423</b>	10,936
現預金	<b>6,868</b>	6,228
受取手形/売掛金	<b>3,390</b>	3,181
固定資産	<b>5,204</b>	4,906
有形固定資産	<b>1,322</b>	1,319
無形固定資産	<b>744</b>	494
資産合計	<b>16,627</b>	15,842

	FY2021 Q2	FY2021 Q1
流動負債	<b>3,889</b>	3,636
固定負債	<b>537</b>	494
負債合計	<b>4,426</b>	4,131
有利子負債	<b>2</b>	0
株主資本	<b>12,130</b>	11,646
純資産合計	<b>12,200</b>	11,711
負債純資産合計	<b>16,627</b>	15,842

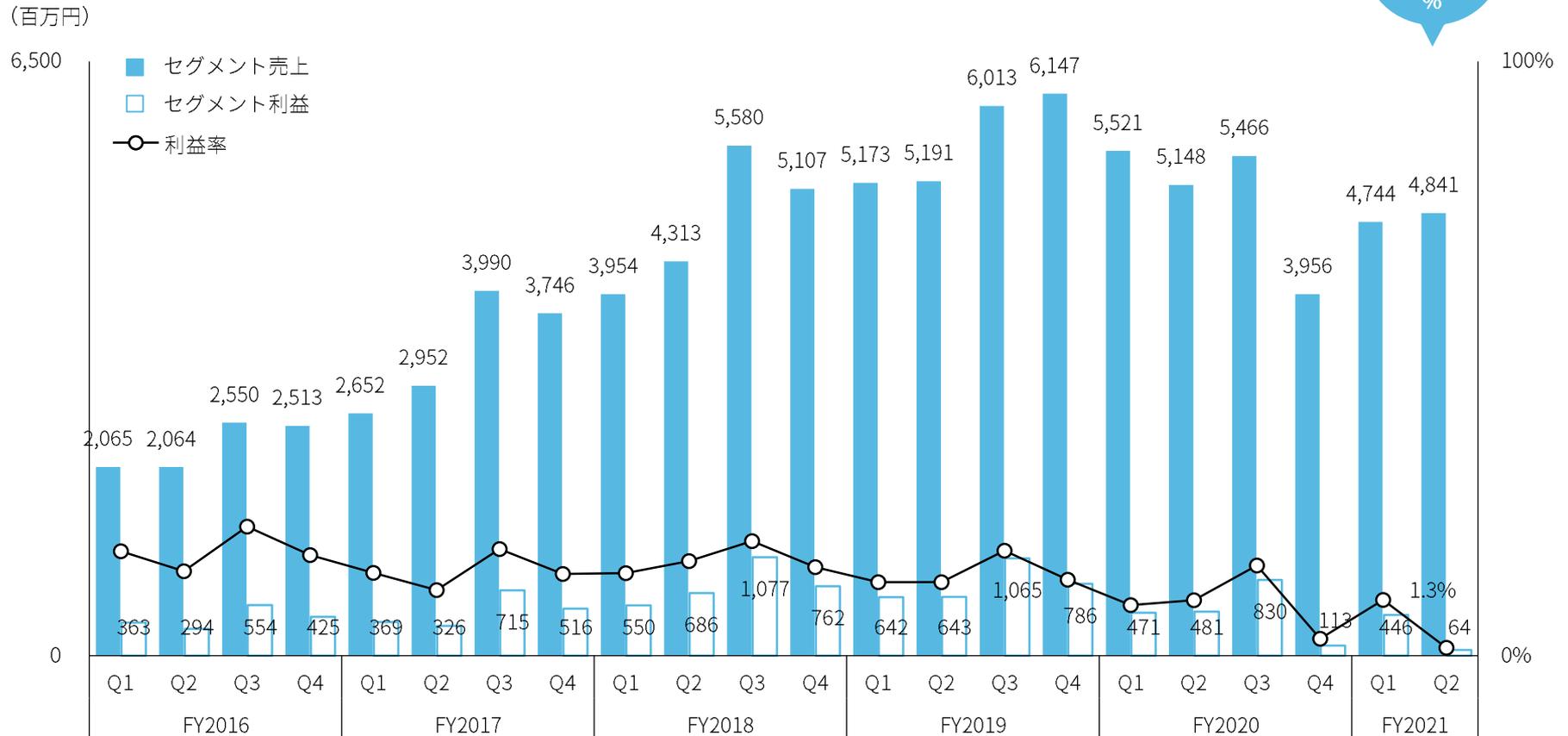
## 3. FY2021 Q2 セグメント別詳説

- 4. FY2021 業績・配当予想
- 5. 中長期方針

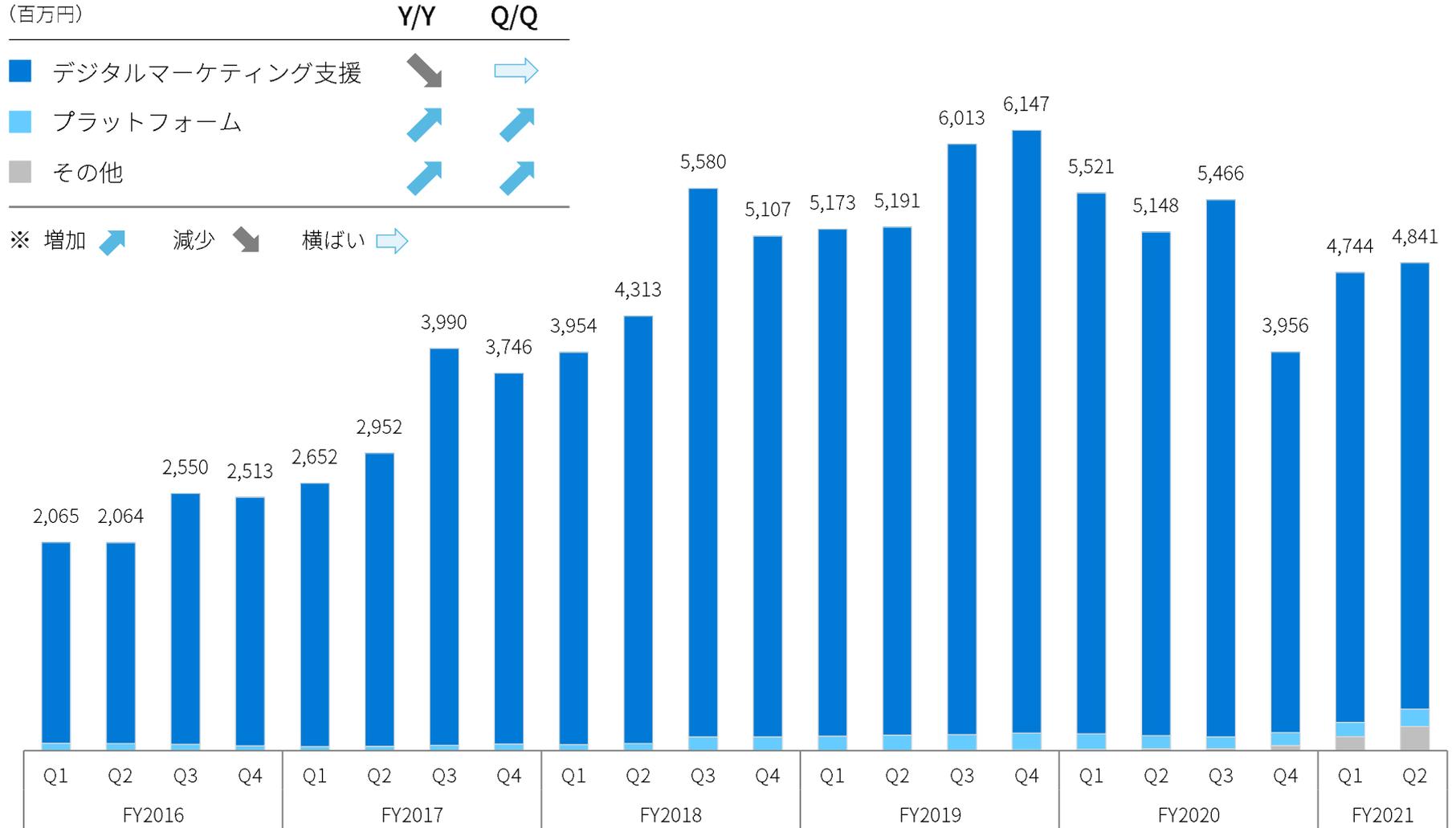
# ライフスタイルサポート事業 四半期業績の推移

- コロナ影響による「ハナユメ」等の需要減により、Y/Yで影響が継続
- Q/Qでは保険サービス含めた金融関連サービスでの広告費増で減益

Y/Y  
-6.0  
%



# ライフスタイルサポート事業 サブセグメント別 四半期売上推移

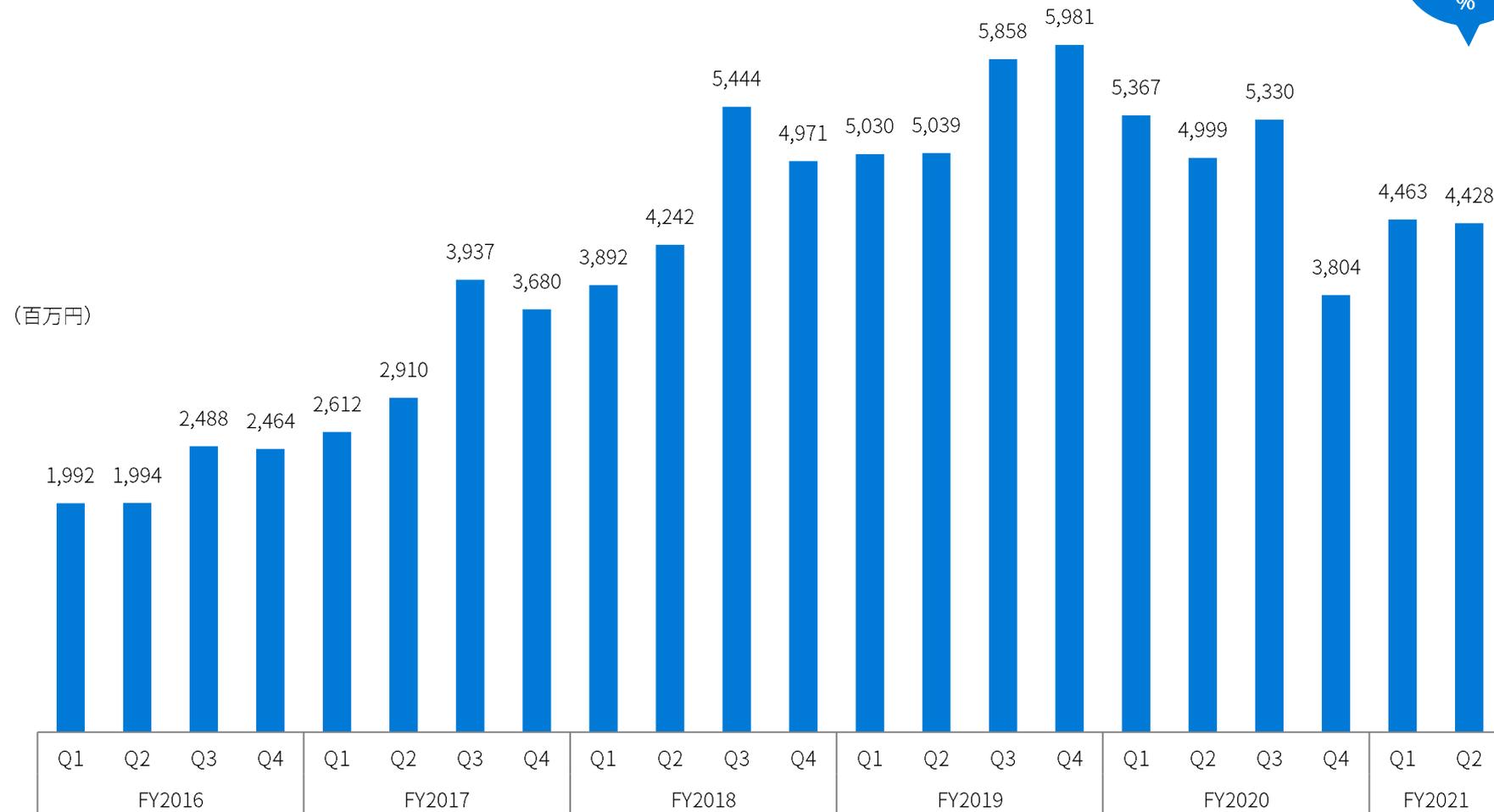


※ FY2021より、ヘルスケア領域のEC（「minorie（ミノリエ）」等）を「その他」と区分したため、過去に遡ってグラフを変更しております

# デジタルマーケティング支援ビジネス 売上推移

■ コロナ影響による「ハナユメ」等の需要減により、Y/Yで影響が継続

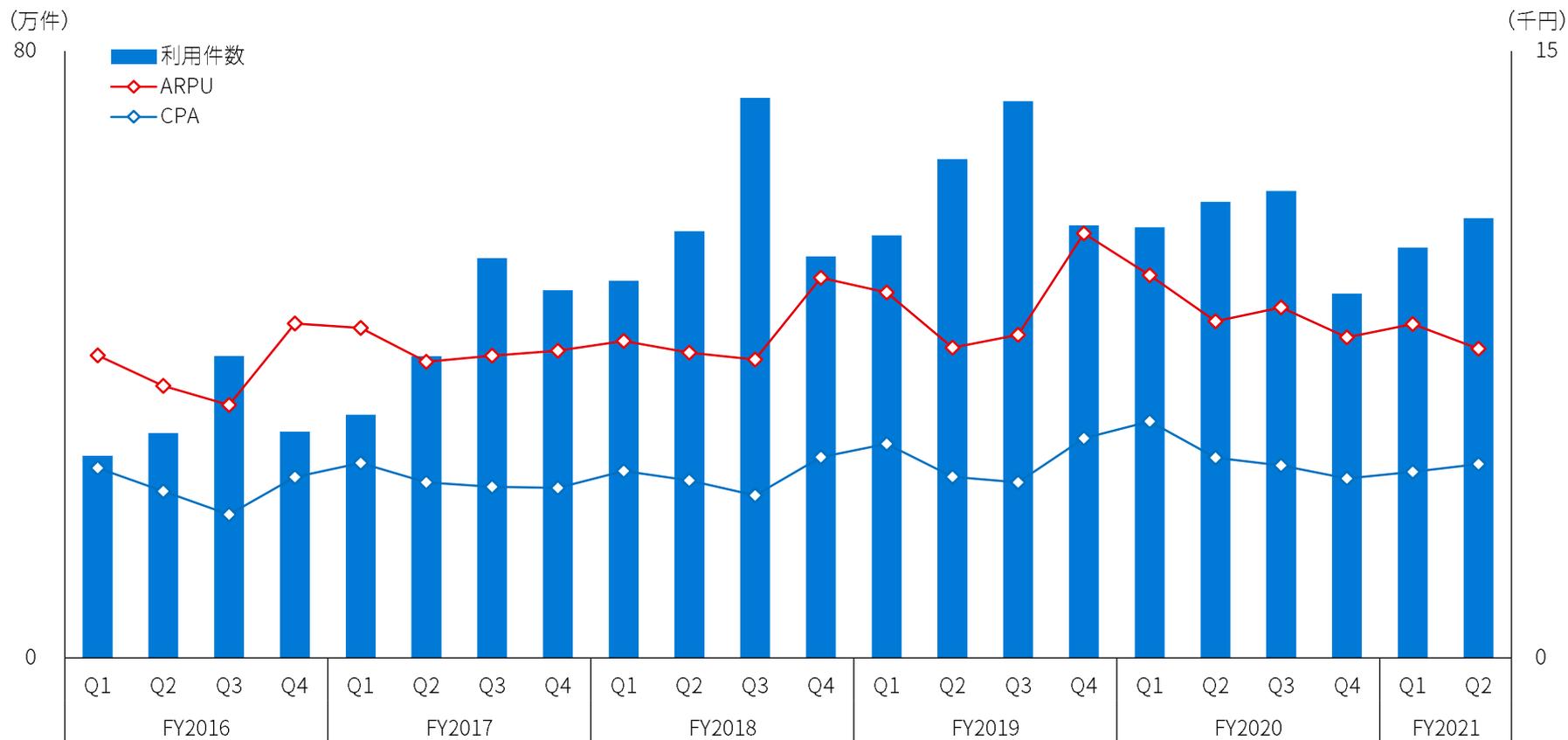
Y/Y  
-11.4  
%



# デジタルマーケティング支援ビジネス KPI推移

■ コロナ影響で一部サービスの需要減により利用件数が引き続きY/Yで減少

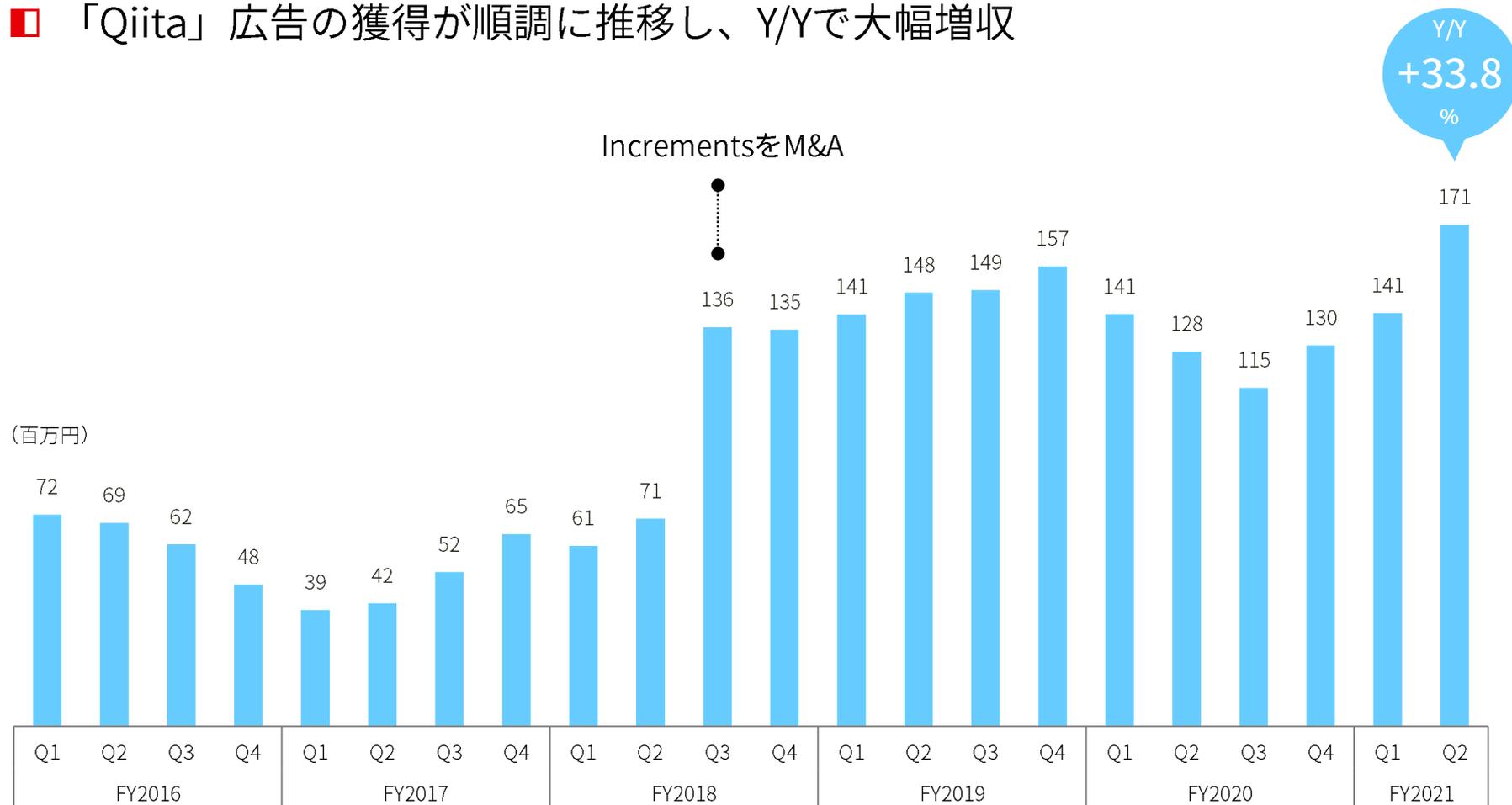
■ Q/Qでは引越し周辺サービスの一部強化により、増加



- 【①利用件数】＝主要4事業の利用件数（各サービスの利用件数のうち、売上が発生した件数）の合計（※同一利用者が複数サービスを利用した場合、獲得コスト発生ベース）
- 【②ARPU：利用者1人/組あたりの売上高】＝セグメント売上÷【①利用件数】
- 【③CPA：顧客獲得1人あたりの広告単価】＝広告宣伝費÷【①利用件数】

# プラットフォームビジネス 売上推移

■ 「Qiita」 広告の獲得が順調に推移し、Y/Yで大幅増収



※ FY2021より、ヘルスケア領域のEC（「minorie（ミノリエ）」等）を「その他」と区分したため、過去に遡ってグラフを変更しております

# セグメント別トピックス

## プラットフォーム

### Qiita

## 日立製作所と共同で「Social Tech Talk #01」を開催！

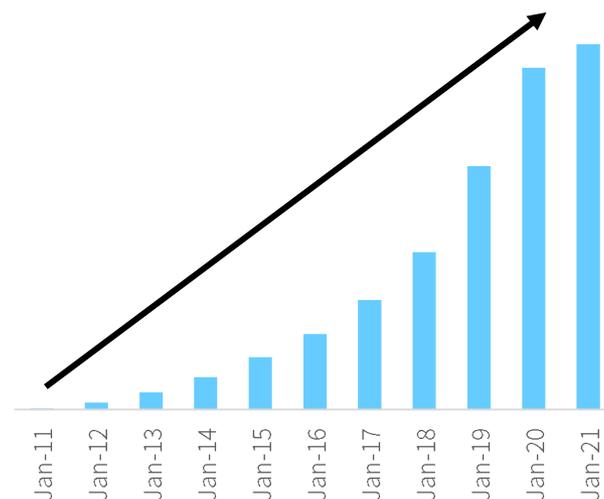
- 「Social Tech Talk」とは：  
株式会社日立製作所と共同でAI/データとドメインを掛け合わせた解決策について語る無料オンラインセミナー
- 開催日：  
2021年2月25日



### Qiita

## 「Qiita」の会員数が60万人を突破！

- ローンチから約9年で、サービス登録会員数が60万人を突破！また、UI改善等を含む大型アップデートをベータ版として1/18に公開

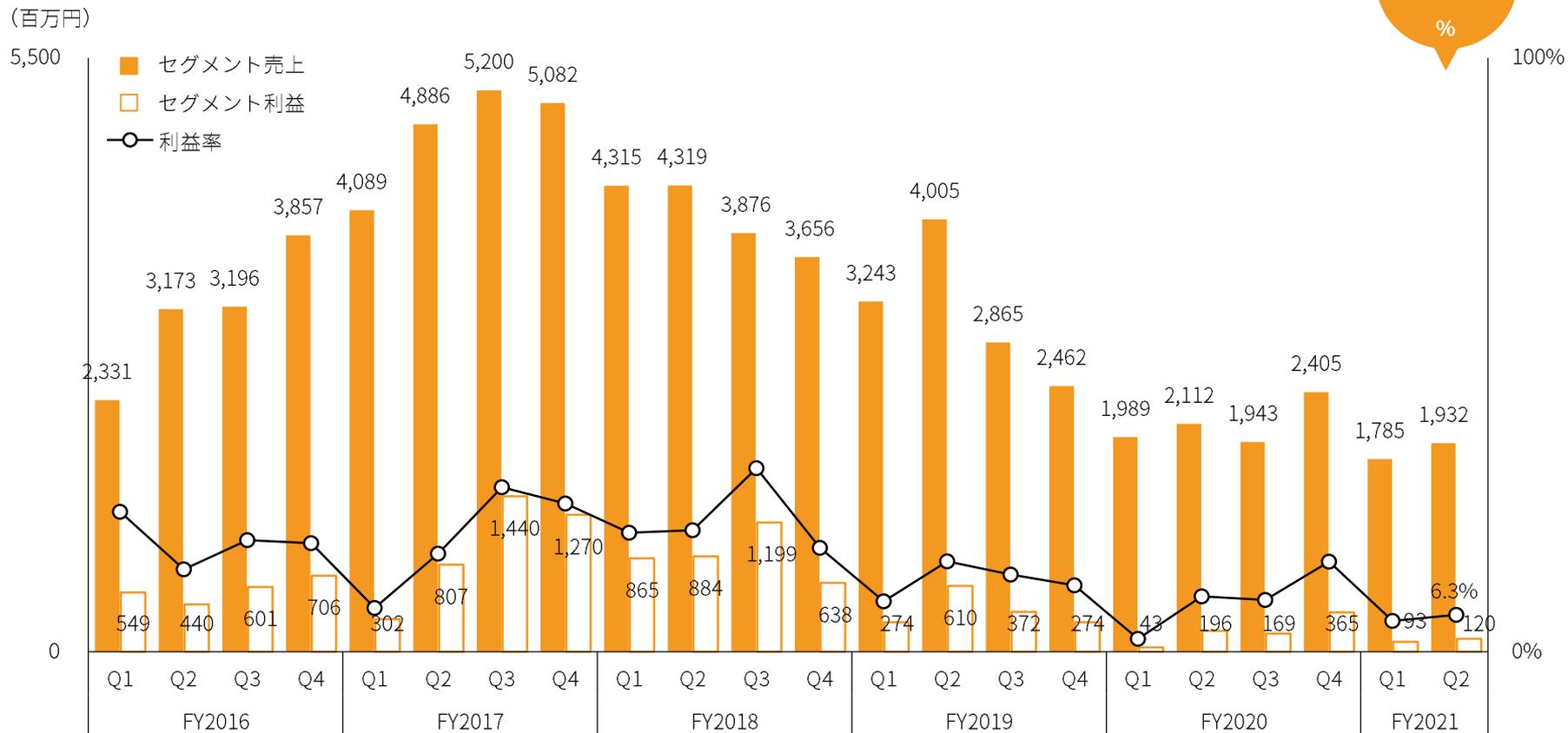


# エンターテインメント事業 四半期業績の推移

■ 既存主要タイトルの一部年末年始イベントが好調に推移し、Q/Qで増加

■ 既存の運用効率化をするも、新規開発の費用計上により、Y/Y減益

Q/Q  
+8.2  
%

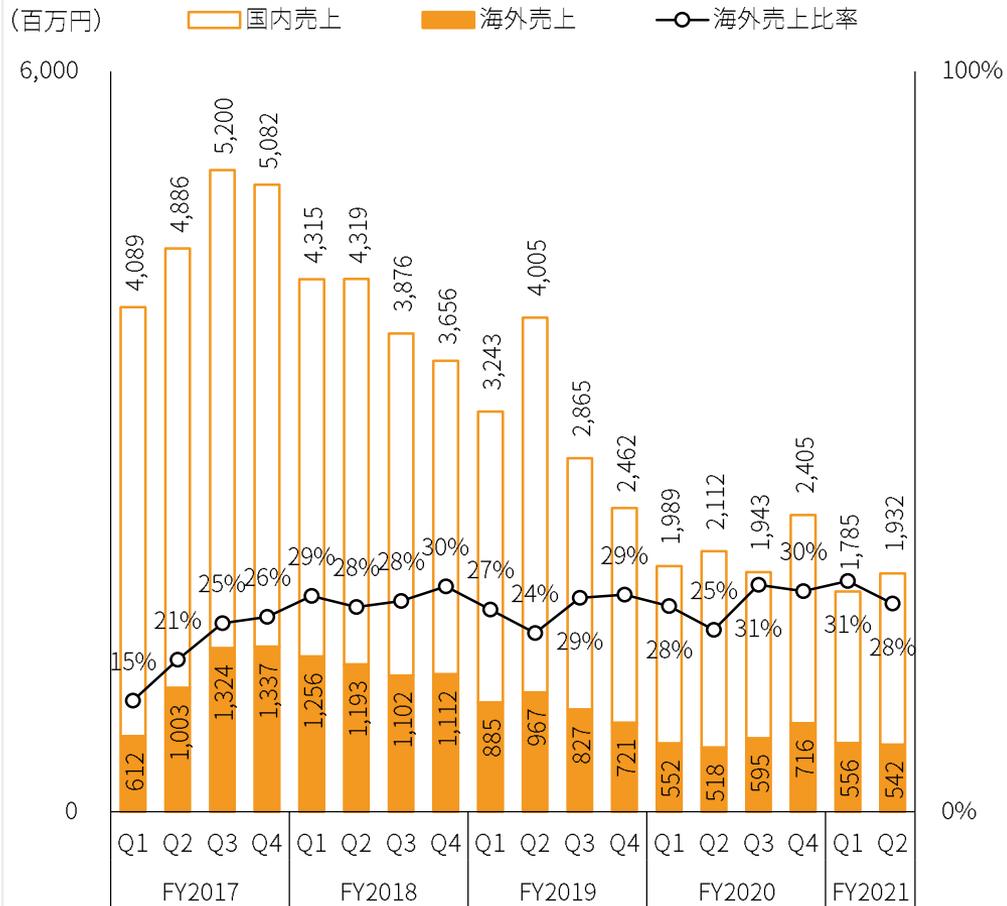


※ エンターテインメント事業の売上計上方法の変更について：

従来は課金時点で課金金額を売上として計上しておりましたが、2018年リリースタイトルより、課金ポイントの消費ベースで売上を計上しております

# エンターテインメント事業 海外売上への四半期推移

## 海外売上高・売上比率の推移



配信国・地域	日本	米国	欧州連合	台湾／香港	韓国	東南アジア	中国本土
	●	●	●	●	●	●	
	●	●	●	●	●		
	●			●	●		
	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	
	●			●		●	
	●			●			
	●	英語版					
	●	英語版					

# セグメント別トピックス

## エンター テイン メント

### 「ユニゾンリーグ」 (ユニゾン)

- 2/17 『エヴァンゲリオン』とコラボを開催
- 3/10 TVアニメ『転生したらスライムだった件』とコラボを開催



### 「三国大戦スマッシュ！」 (さんすま)

- 2/18 TVアニメ『バジリスク〜甲賀忍法帖〜』とコラボを開催
- 3/3 リリース6周年記念イベントを開催



### 「ヴァルキリーコネクト」 (ヴァルコネ)

- 12/24 VTuber/バーチャルライバーグループ『にじさんじ』との第2弾コラボを開催



### 「ダークサマナー」 (サマナー)

- 2/22 リリース9周年記念イベントを開催



# 新規ゲーム開発パイプライン

## 2021年配信予定

NEW

FINAL FANTASY.VII  
THE FIRST SOLDIER

スクウェア・エニックス

大型

スマートフォン

## FY2022以降

開発中

1本

自社オリジナル

中型

マルチデバイス

調整中

1本

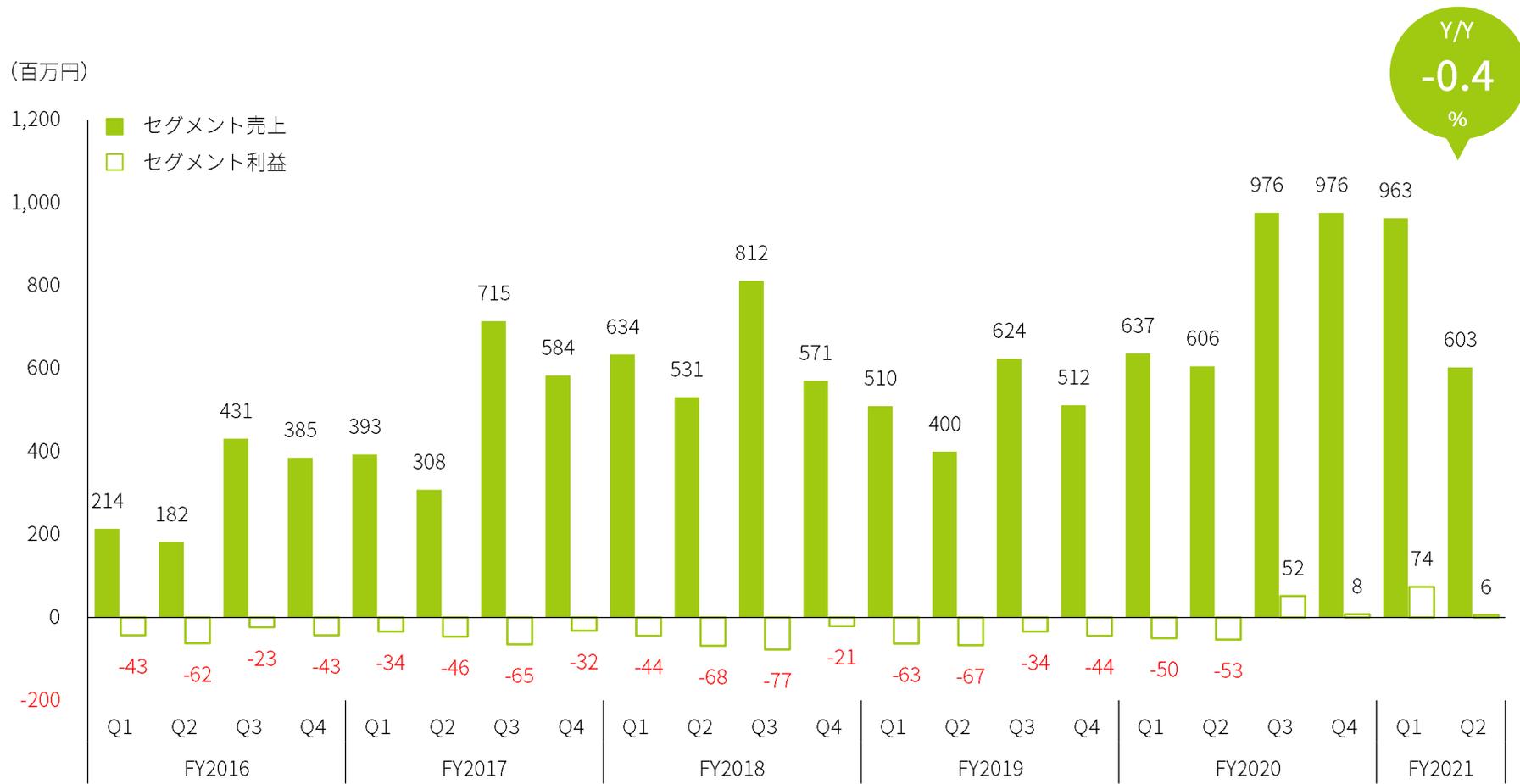
他社IP協業

未定

未定

# EC事業 四半期業績の推移

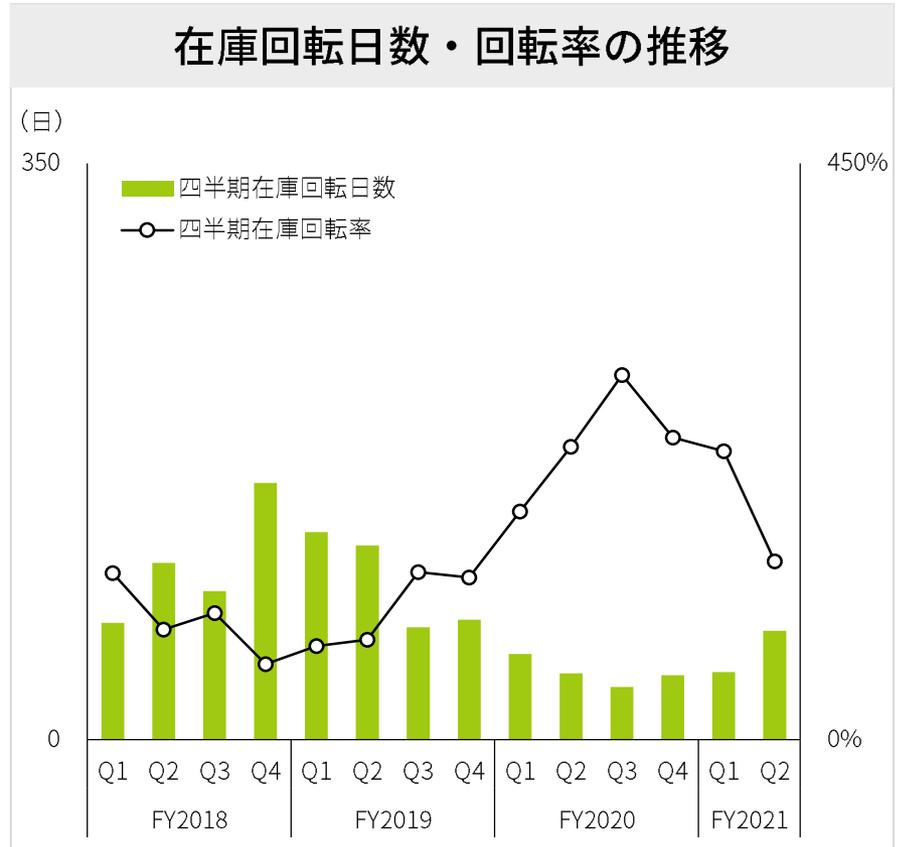
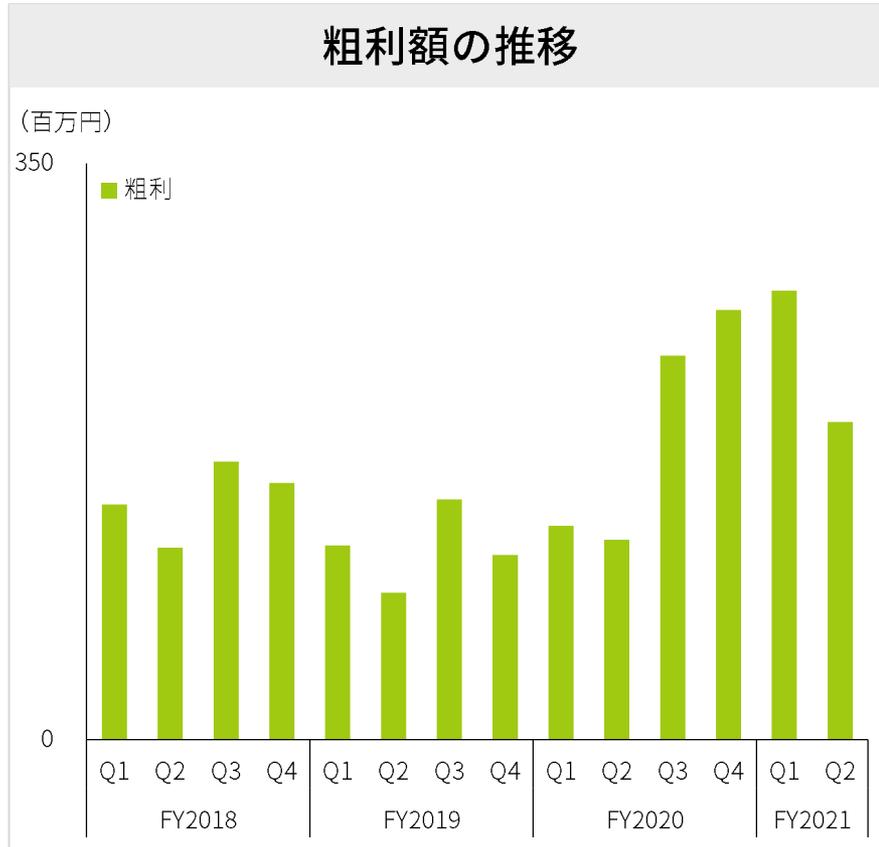
■ Y/Yで売上横ばいに対し、オペレーション効率向上により閑散期にも関わらず四半期での黒字を達成



※ EC事業の自転車通販サイト「cyma-サイマ-」は2013年12月よりサービスを開始しております。繁忙期：3-4月 (Q3)

# EC事業 KPIの四半期推移

- Y/Yで減収するも、費用の見直しや電動自転車の販売増により、粗利増加
- 閑散期により、在庫回転率が一時的に低下



■ 【粗利】 = セグメント売上 - 変動費  
 ※ 変動費 = 仕入原価 + 配送費 + 決済手数料 + 外注費 + 消耗品費

■ 【①在庫回転日数】 = 期間中日数 ÷ 【②在庫回転率】  
 ■ 【②在庫回転率】 = 仕入原価 ÷ [(期首商品棚卸高 + 期末商品棚卸高) ÷ 2]

## Great Place to Work® 「働きがいのある会社」 に8年連続ランクイン

### ■ 企画概要：

Great Place to Work®の2021年日本版「働きがいのある会社ランキング」で8年連続でベストカンパニーに選出。従業員数が1,000名以上の企業が対象となる「大規模部門」で15位にランクイン



## 拠点の一部閉鎖が完了

- 福岡オフィス、大阪オフィス（一部）、名古屋ルーセントオフィスの3拠点閉鎖について完了
- トータルオフィス面積の約20%削減
- 明け渡し完了日：  
2021年2月末



## 4. FY2021 業績・配当予想

### 5. 中長期方針

# 連結業績予想数値

■ 通期連結業績予想は修正なし

(百万円)

	FY2020 実績		FY2021 (2020.08-2021.07)			
	中間	通期	中間実績	通期予想	構成比	進捗率
売上高	16,014	31,739	<b>14,871</b>	<b>33,500</b>	100.0%	44.4%
ライフスタイル	10,669	20,093	9,586	23,000	68.7%	41.7%
エンタメ	4,101	8,450	3,717	7,000	20.9%	53.1%
EC	1,243	3,196	1,567	3,500	10.4%	44.8%
営業利益	342	1,273	<b>221</b>	<b>500</b>	1.5%	44.2%
ライフスタイル	952	1,896	510	2,200	6.6%	23.2%
エンタメ	240	776	214	-500	-	-
EC	-104	-43	80	0	-	-
共通部門	-746	-1,356	-585	-1,200	-	-
経常利益	350	1,249	<b>363</b>	<b>500</b>	1.5%	72.7%
当期純利益	126	-519	<b>741</b>	<b>720</b>	0.6%	103.0%

# FY2021 取り組み及び業績予想の考え方（再掲）

## 全社

### FY2022以降の飛躍に向けて、底打ちの1年

- 一部オフィスの解約を決定済、さらに筋肉質化を推進
- 収穫に向けて事業育成への投資を継続

## ライフスタイルサポート

### 引き続きコロナ影響が一部続くと想定し、業績を予想

- 「ハナユメ」、「ナビナビキャッシング」等へのコロナ影響は一定期間続くと想定
- 各サービスの利用者数の増加を目指し、サービス間の相互送客・継続顧客の獲得を強化

## エンターテインメント

### 既存ゲームの効率運用に加え、新規IP協業タイトルの開発に注力

- 既存は効率運用・収益最大化を図る。利益は各施策の効果を反映し、改善
- 新規の開発に係る先行費用のみを織り込んで業績を予想

## EC

### 初の通期黒字化を目指しつつも、認知向上に向けて投資を予定

- 計画より一年前倒しで「初の通期黒字化」に挑む
- 中長期での持続的な利益創出に向け、ブランド認知の向上に向けた投資も実施予定

# FY2021 業績予想の留意点 (再掲)

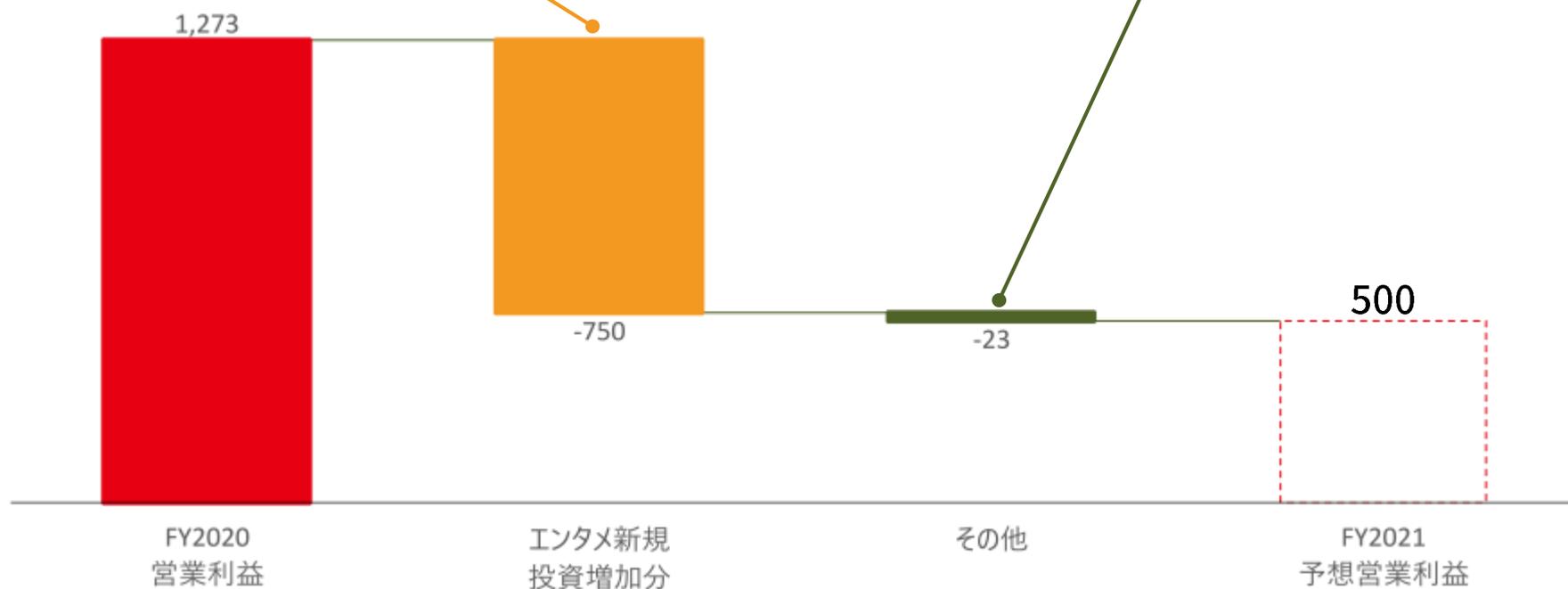
## エンタメ

- エンタメ新規投資費用の増加分は7億円強

## 全社

- エンタメ新規投資増加分を除き、利益は維持
- オフィス解約は、一時費用増でマイナス影響
- ※ FY2022以降、通期で固定費1億円強減少見込み

(百万円)



# FY2021 下期の留意点

## 全社

コロナ影響の不安定度が増し、慎重な投資実施に

## ライフ スタイル サポート

コロナ影響で一部が期初予想から乖離、先行投資の取捨選択

- コロナ影響で「ハナユメ」の苦戦が続き、期初予想から乖離
- 事業環境に合わせた人員の再配置を実施
- 新規・既存サービスともに今後の成長や収益性による必要投資の選択・規模を慎重に検討

## エンター テイン メント

新規IP協業ゲーム開発における先行投資が期初予想に比べ増加予定

- 新規大型IP協業ゲーム開発に係るシステム投資などの費用が増加見込み

## EC

通期売上・利益は期初予想どおり

- 上期で利益が上振れるも、来期以降に向けた先行投資により通期でほぼ期初予想どおりの着地

# FY2021 配当予想 (再掲)

■ 今後も業績を勘案しつつ、安定的な株主還元を継続予定

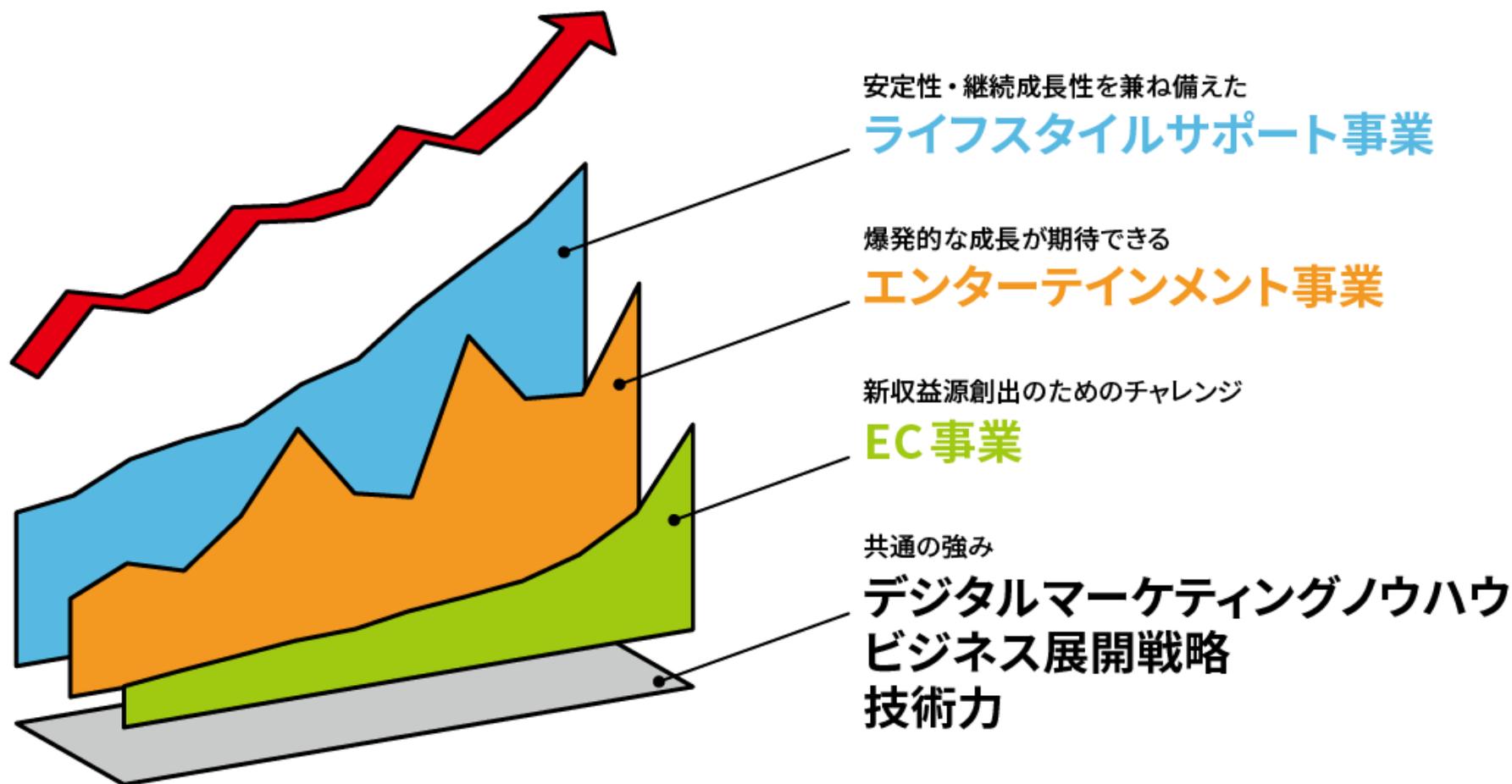
	FY2017 実績		FY2018 実績	FY2019 実績	FY2020 実績	FY2021 予想
	中間	期末	期末	期末	期末	期末
基準日	01/31	07/31	07/31	07/31	07/31	<b>07/31</b>
配当実施日	04/04	10/06	10/05	10/04	10/09	<b>10月上旬</b>
1株当たり 配当金	5.0円	22.0円	32.5円	16.0円	16.0円	<b>16.0円</b>
配当総額	517百万円		640百万円	315百万円	315百万円	-
(通期) 配当性向	19.8%		19.1%	21.2%	-	-

※ ビジネスの特性上、利益が下期偏重型のため、通期業績をもって配当方針に沿った配当金額を決定すべく、FY2018より年1回の期末配当のみとさせていただきます

## 5. 中長期方針

# グループ経営戦略

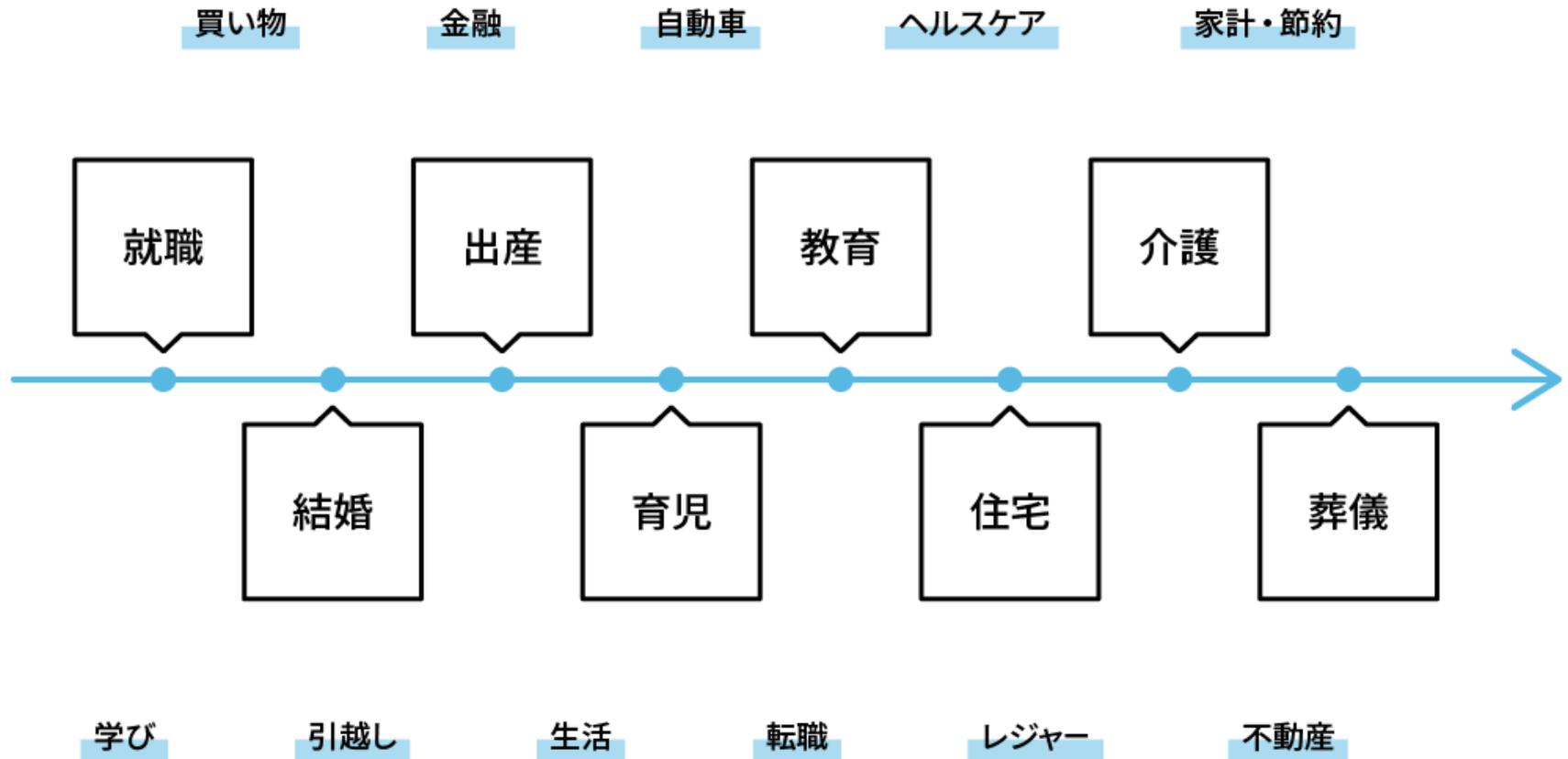
## 経営の安定性を高める事業ポートフォリオ



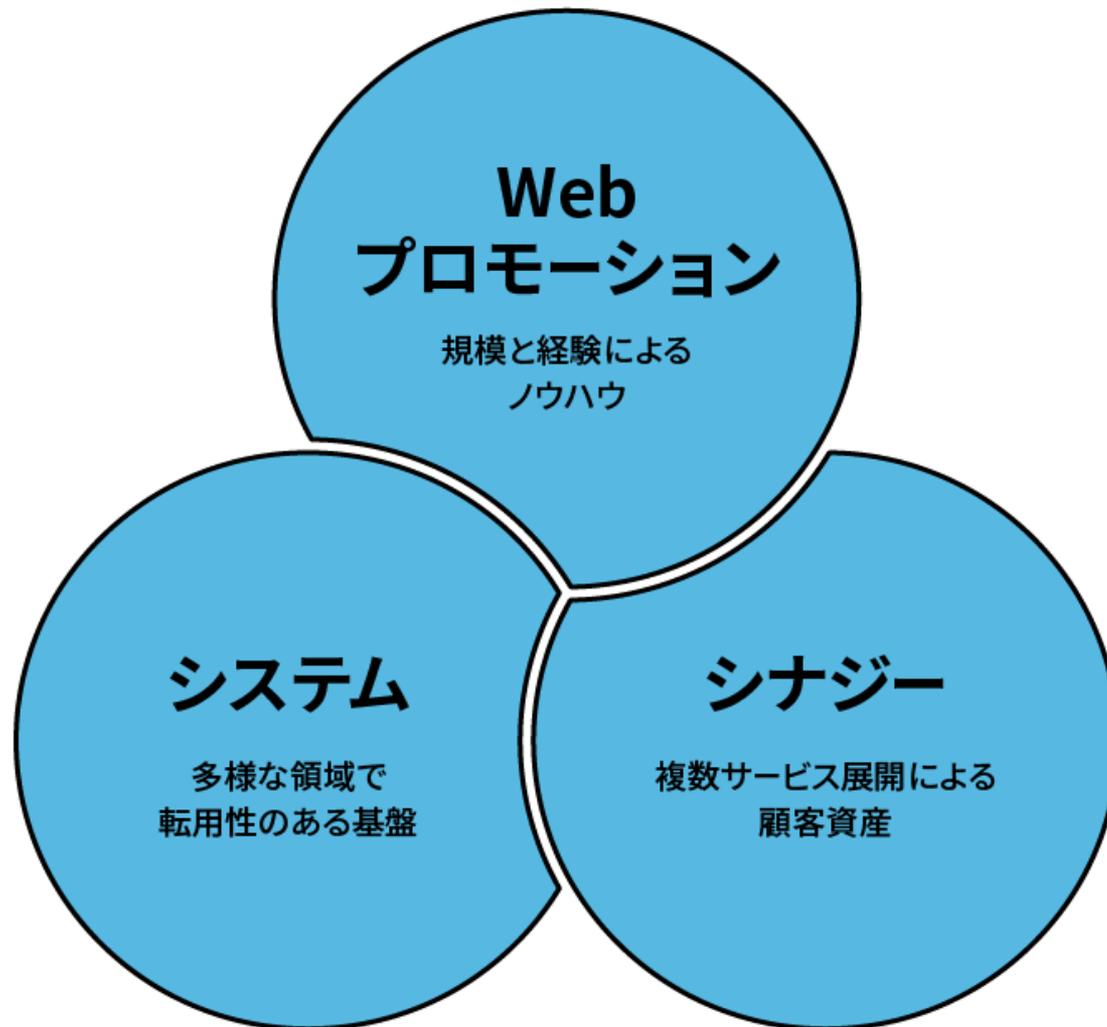
# ライフスタイルサポート事業

# 目指す姿

ゆりかごから墓場まで、人生のイベントや日常生活をより豊かに、より便利に



# ライフスタイルサポート事業の強み



# ライフスタイルサポート事業のサブセグメント



デジタルマーケティング  
支援ビジネス

 **引越し侍**  Hanayume  
ハナユメ

 **ナビクル**  ナビナビキャッシング



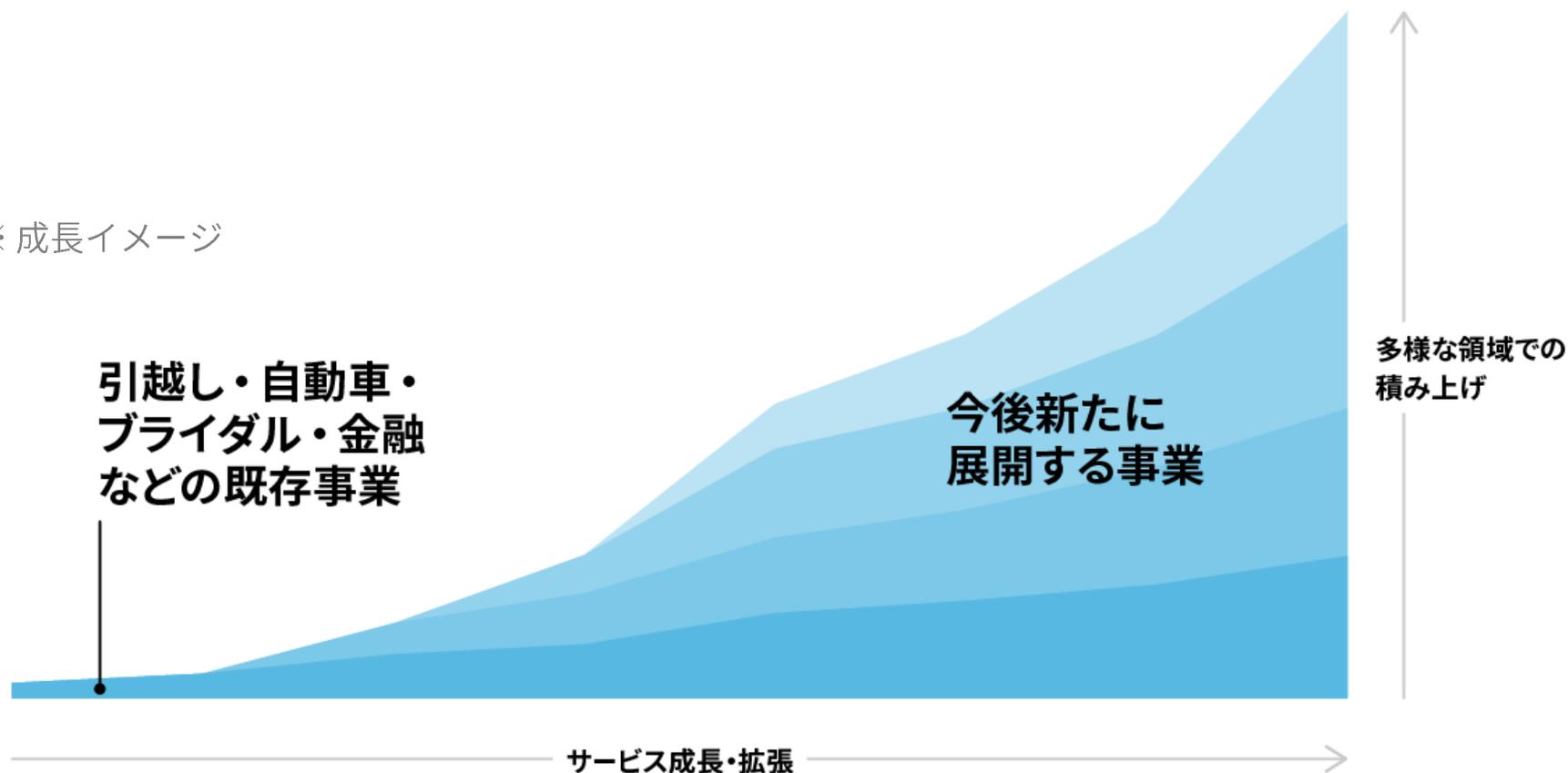
プラットフォーム  
ビジネス

 Lalune  Qiita

# デジタルマーケティング支援ビジネス

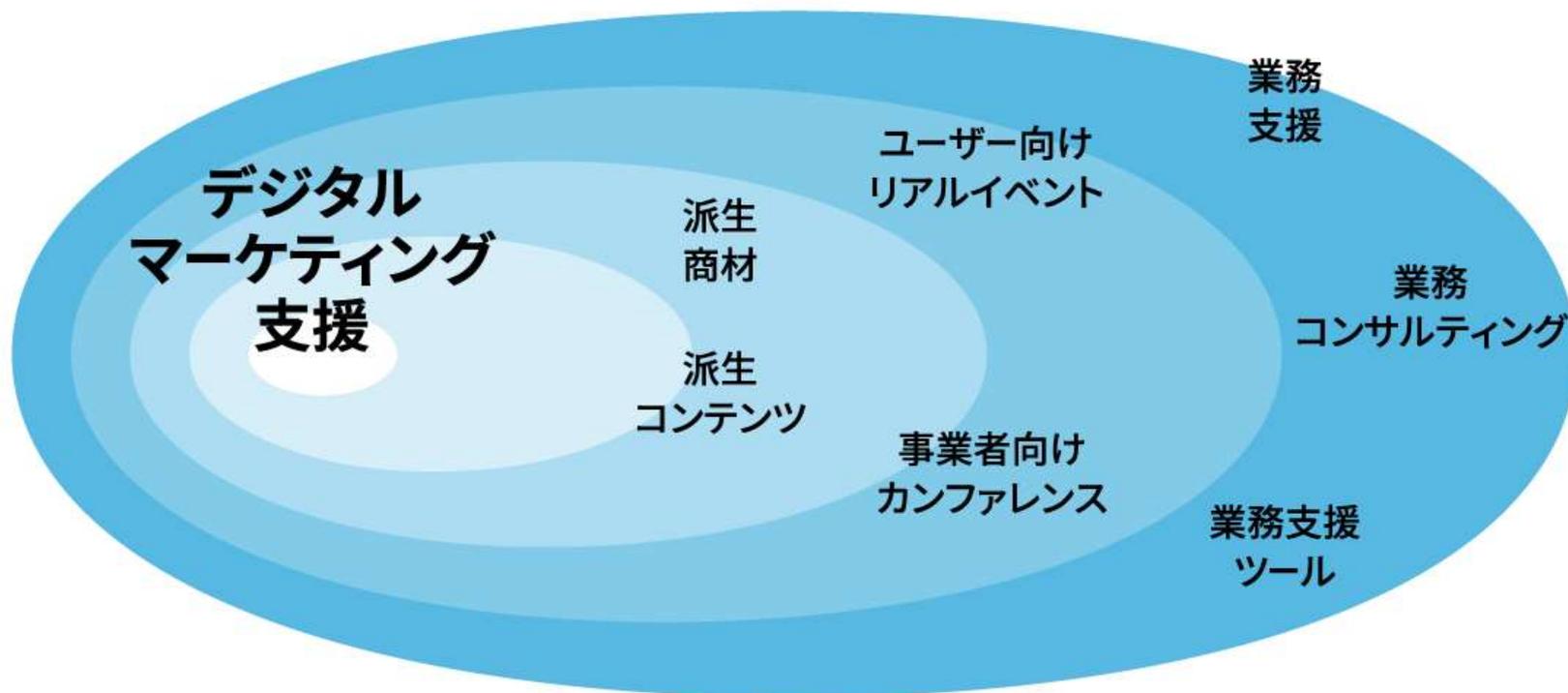
オウンドメディア等を通じて、様々な領域を対象に提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、**スピーディに横展開**

※ 成長イメージ



# デジタルマーケティング支援ビジネスの事業展開

デジタルマーケティング支援を軸に、ユーザーと提携事業者それぞれに向けた多様なビジネスを展開し、業界の発展を促進

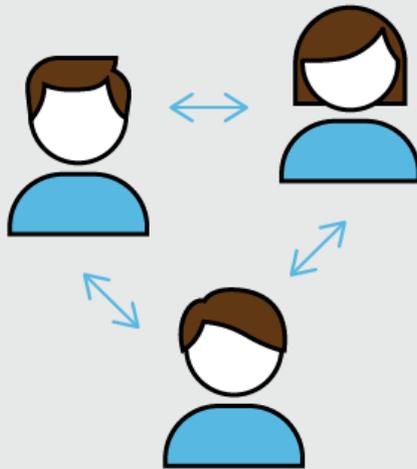


# プラットフォームビジネス

情報を集めた「場」を提供しユーザーデータの蓄積と活用&独自価値の向上によりヘルスケア領域・エンジニア領域の市場での優位性を構築

## プラットフォーム

各サービスのコミュニティ

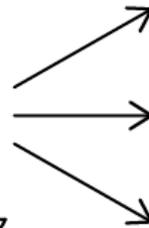


ユーザー  
活動データ



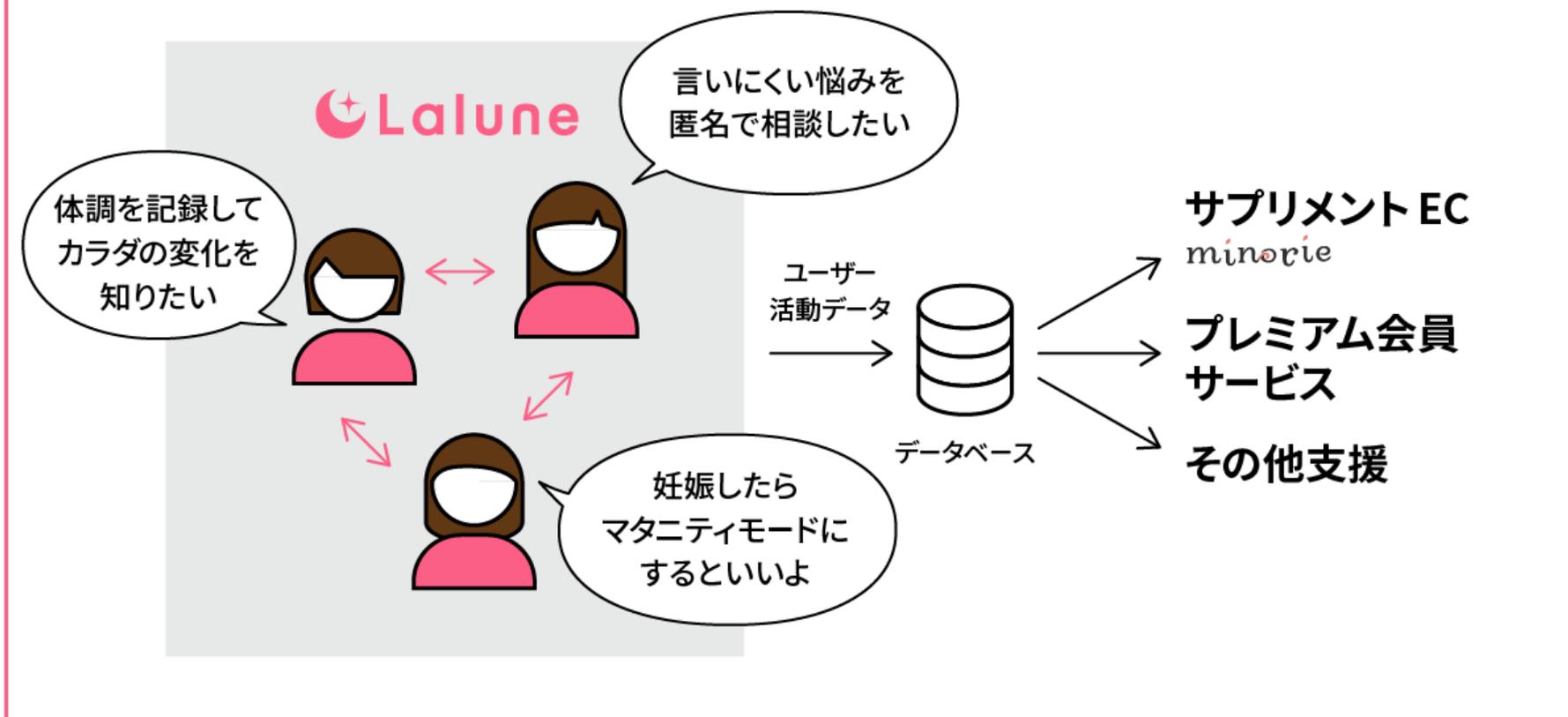
データベース

様々な  
ソリューションを  
提供

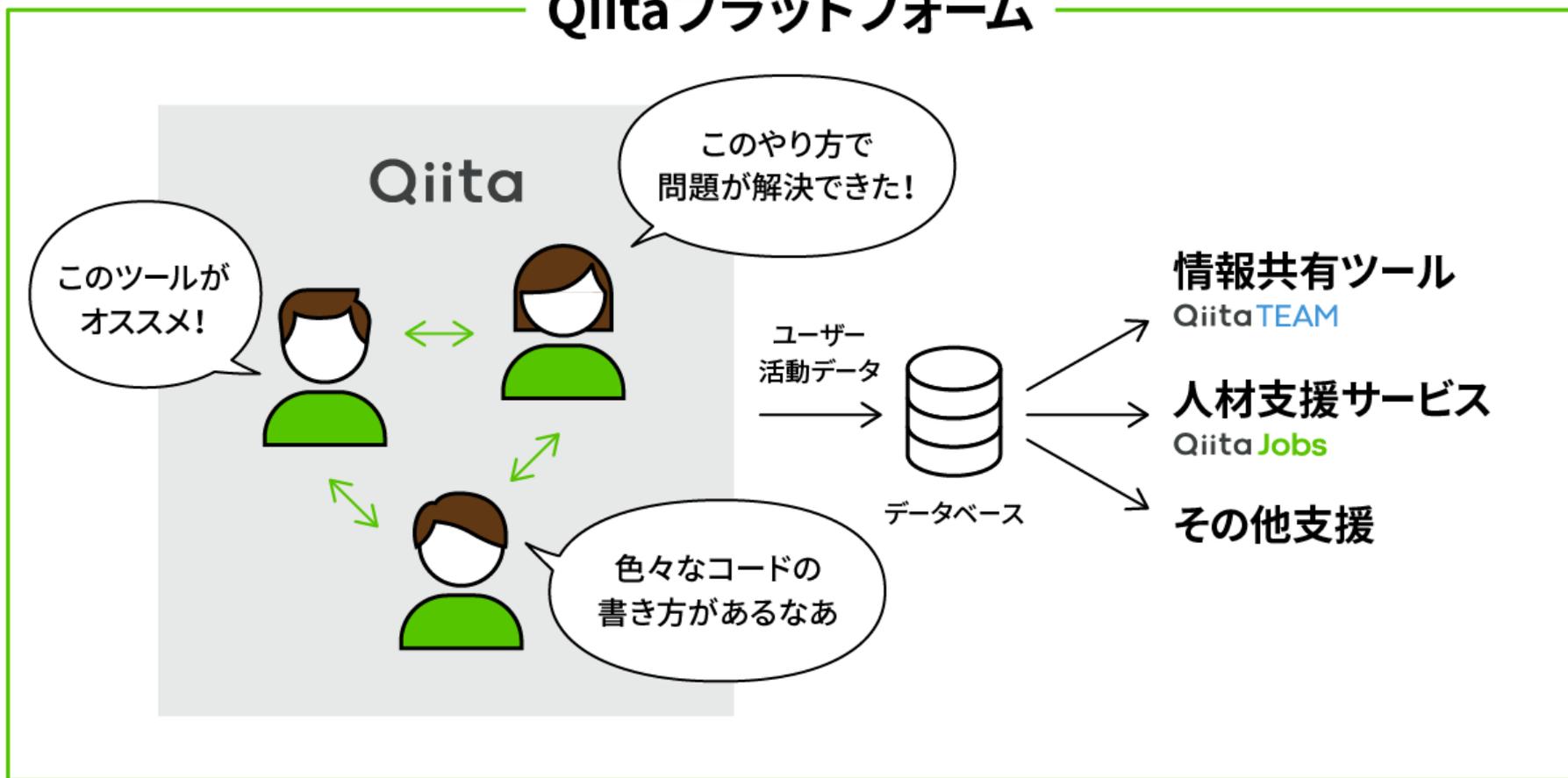


## 女性向けヘルスケアサービス

### ラルーンプラットフォーム



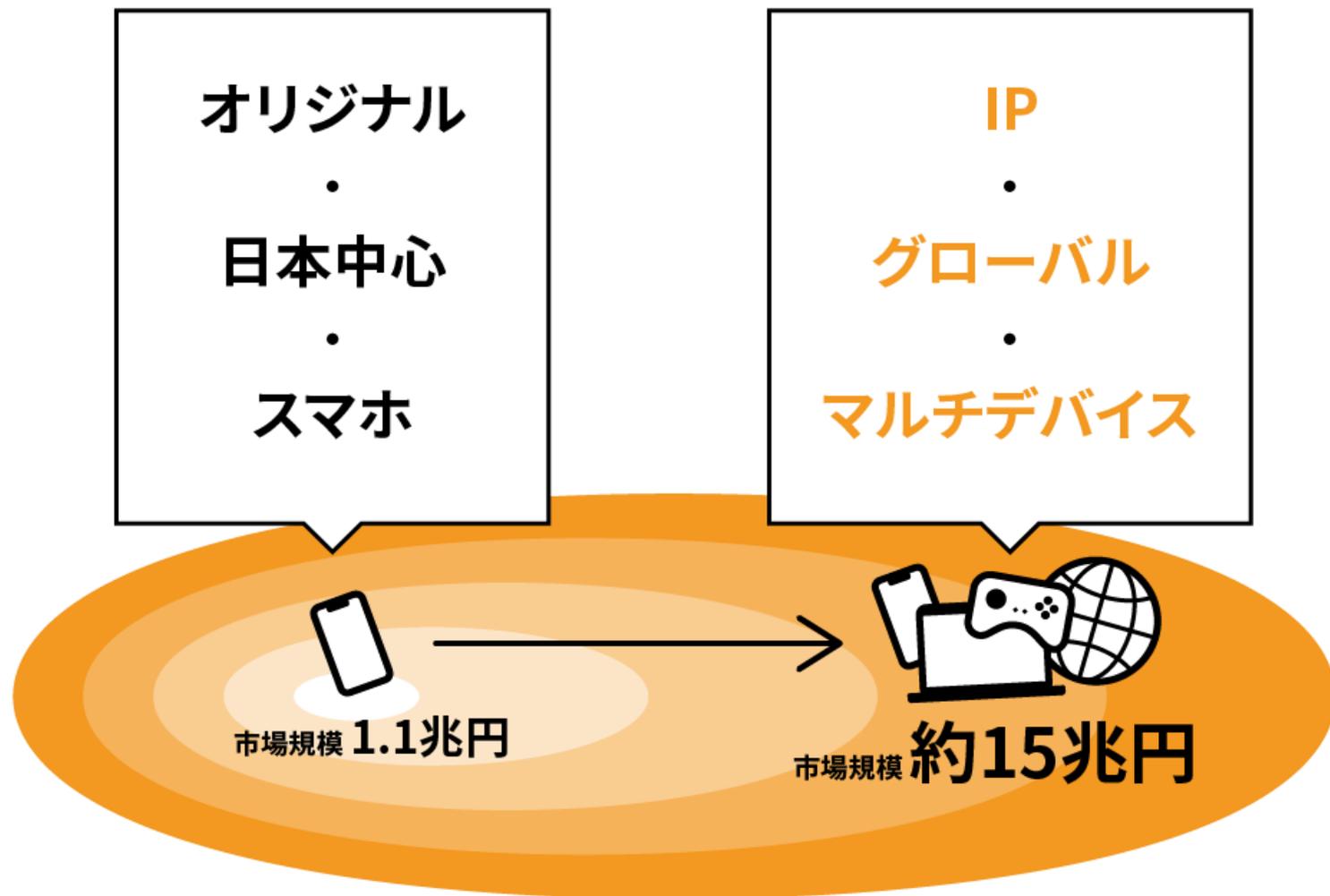
### Qiitaプラットフォーム



# エンターテインメント事業

# 今後の方針

スマホゲーム専業から脱却！マルチデバイス展開を視野にグローバル市場を狙う！



# エンターテインメント事業の強み

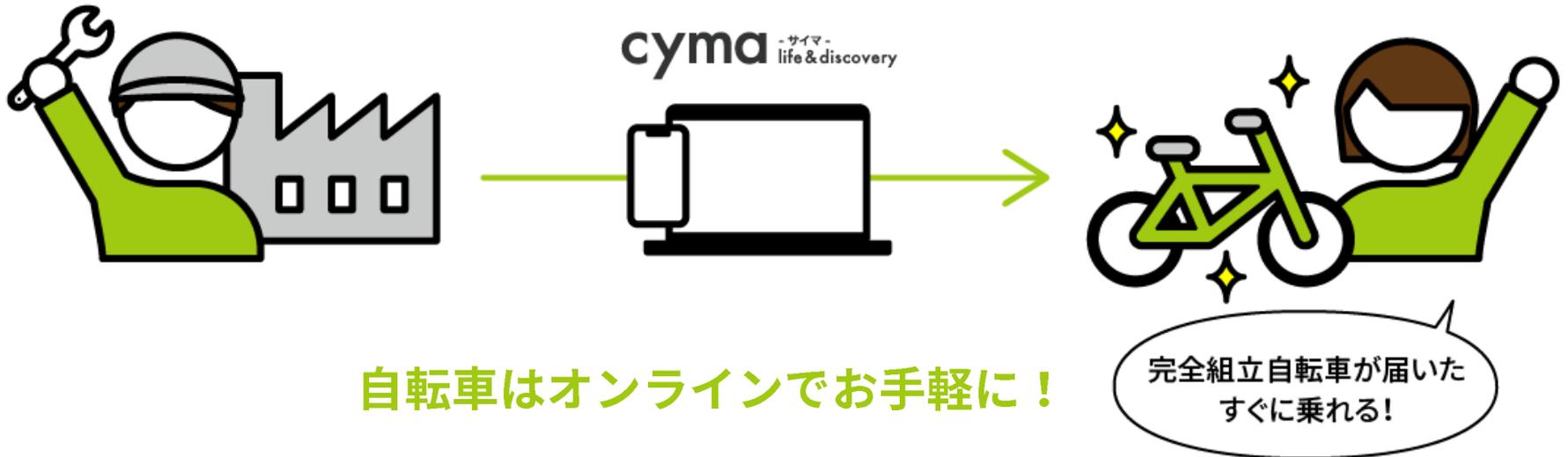


# EC事業

# 目指す姿

品揃えNo.1 & 実店舗同等の接客クオリティを兼ね備えた  
オンライン自転車ストアを目指す

いい自転車を、もっと手に入れやすく。



自転車はオンラインでお手軽に！

# EC事業の特徴



**ITにできることを、次々と。**

# APPENDIX 会社概要

# 会社概要 (2021年1月31日現在)

商号	株式会社エイチーム
証券コード	東証一部 3662
設立	2000年2月29日
本社所在地	名古屋ビルヂング32F
代表取締役社長	林 高生
業種	情報・通信
セクター	インターネット・ゲーム
決算期	7月末
連結子会社数	9社 (国内8社、海外1社)
連結社員数	1,106名 (役員、アルバイトを除く)
単元株式数	100株



# 代表取締役社長の略歴



1971.12.18 岐阜県土岐市に生まれる

1982.12 コンピュータープログラミング 開始

1987.03 多治見市立多治見中学校 卒業

1987.04 ~ 学習塾経営・さまざまなアルバイト

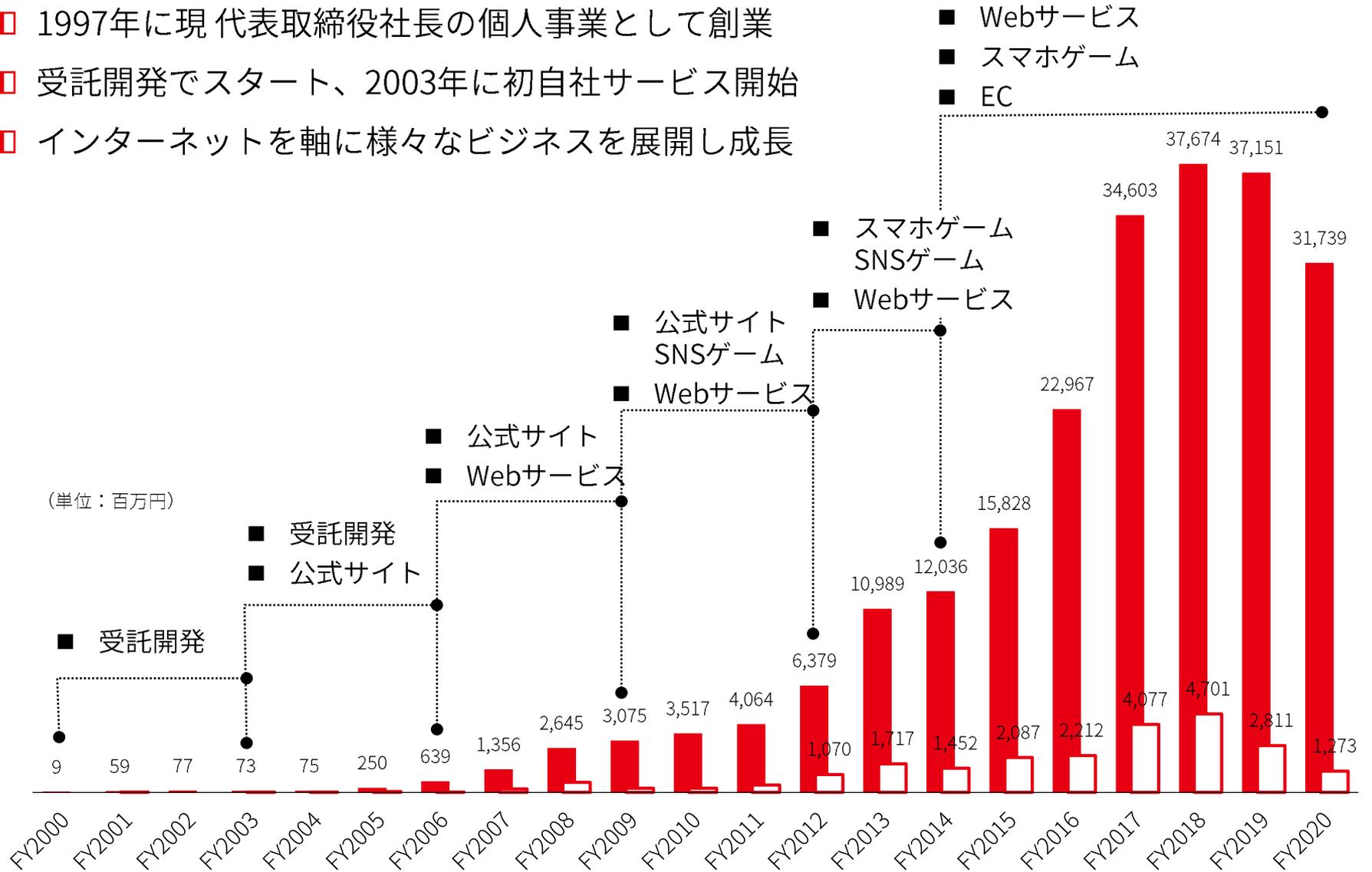
1997.06 個人事業として「エイチーム」創業

2000.02.29 有限会社エイチーム 設立

2004.11.01 株式会社エイチームに組織変更

# 沿革

- 1997年に現代表取締役社長の個人事業として創業
- 受託開発でスタート、2003年に初自社サービス開始
- インターネットを軸に様々なビジネスを展開し成長



# エイチームのビジネス

インターネットを軸に様々なサービスを提供

ライフスタイルサポート

## 「有益な情報の提供」

人生のイベントや日常生活に密着した  
比較サイト・情報サイトなど  
様々なWebサービスを運営

エンターテインメント

## 「娯楽の提供」

世界中の人々にスマートデバイス向け  
ゲームアプリなどを提供

EC

## 「利便性の実現」

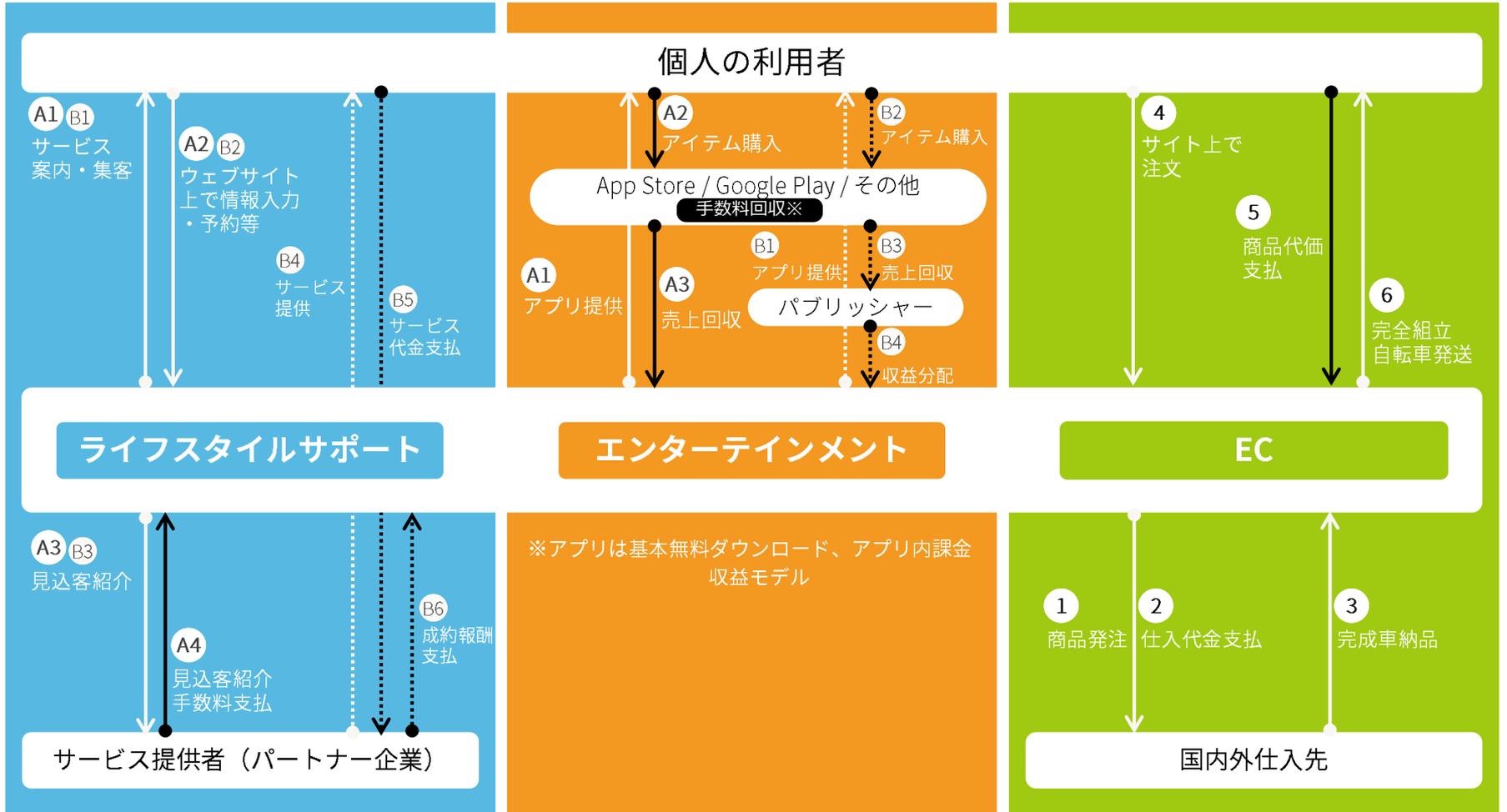
完全組立自転車を自宅にお届けする  
自転車通販サイトを運営



個人の利用者

# ビジネスモデル

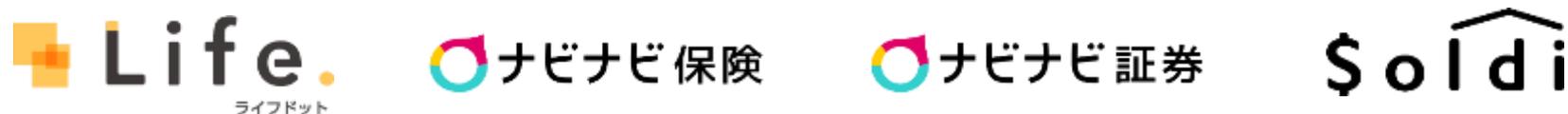
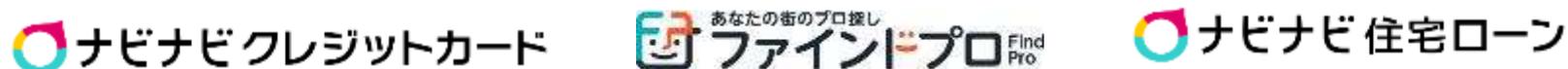
A …… メイン収益のビジネスモデル（実線矢印）
 B …… サブ収益のビジネスモデル（点線矢印）
 → …… 商流
 ⇄ …… 金流



手数料 …… App Store及びGoogle Play等、アプリ配信専用プラットフォーム運営者への支払手数料。アプリ内課金収益から手数料差引後入金。売上はグロス計上

# ライフスタイルサポート事業 主なサービス

## デジタルマーケティング支援ビジネス



## プラットフォームビジネス

Lalune

minorie

Qiita

Qiita Jobs

# エンターテインメント事業 主なラインナップ

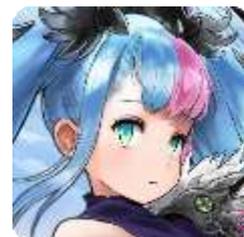
## Game Apps



初音ミク -TAP WONDER-



少女☆歌劇 レヴュースタァライト  
-Re LIVE-



ヴァルキリーコネクト



ユニゾンリーグ



三国BASSA!!



三国大戦スマッシュ!



ダービーインパクト



レギオンウォー



ダークサマナー

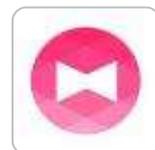
## Tool Apps



Game Boost Master



ジャム



[+]HOME



快眠サイクル時計

# M&A及びベンチャー投資の方針

## ミッション

『Eチームの目指す姿』につなげる  
中長期的成長の実現ならびに企業価値向上の加速

## M & A

既存事業の競争力強化につながると想定される企業や事業

- ライフスタイルサポート：（例）シェア拡大やシナジーが見込まれる事業、関連メディア等
- エンターテインメント：（例）ユーザーを獲得・確保するための国内外のメディア等
- EC：（例）自転車に限らず、国内外における他の商材EC等

自社で容易に参入できない、参入に時間のかかる事業を持つ企業

## ベンチャー 投資

自社参入は不確実性が高いものの、中長期視点で魅力度の高い  
事業ドメインや技術を持つ、未上場ベンチャー企業への出資

Eチームのノウハウを活かすことにより、大きな成長が見込める  
事業を展開する、未上場ベンチャー企業への出資及び業務提携

# APPENDIX 主な経営指標

# P/L (FY2019 Q2 – FY2021 Q2)

(百万円)

	FY2019			FY2020				FY2021	
	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	9,597	9,503	9,123	8,148	7,866	8,385	7,339	7,493	7,377
Q/Q 増減率 (%)	+7.5	-1.0	-4.0	-10.7	-3.5	+6.6	-12.5	+2.1	-1.5
ライフスタイルサポート	5,191	6,013	6,147	5,521	5,148	5,466	3,956	4,744	4,841
エンターテインメント	4,005	2,865	2,462	1,989	2,112	1,943	2,405	1,785	1,932
EC	400	624	512	637	606	976	976	963	603
売上原価	1,878	1,958	1,917	1,808	1,787	2,038	2,020	1,855	1,832
原価率 (%)	19.6	20.6	21.0	22.2	22.7	24.3	27.5	24.8	24.8
販売管理費	7,026	6,547	6,569	6,190	5,886	5,638	5,095	5,259	5,702
販売管理費率 (%)	73.2	68.9	72.0	76.0	74.8	67.2	69.4	70.2	77.3
費用総額 (売上原価+販売管理費)	8,904	8,505	8,486	7,998	7,673	7,676	7,116	7,114	7,535
人件費・採用費	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560	1,549	1,583	1,548	1,582
広告宣伝費	3,980	3,726	3,410	3,601	3,229	3,133	2,480	2,843	3,153
広告宣伝費率 (%)	41.5	39.2	37.4	44.2	41.1	37.4	33.8	37.9	42.7
ライフスタイルサポート	2,972	3,208	3,111	3,337	2,987	2,934	2,135	2,637	2,961
エンターテインメント	910	396	212	179	173	125	228	128	126
EC	44	63	36	46	53	50	102	60	48
支払手数料等	1,592	1,289	1,201	1,054	1,099	1,149	1,359	1,114	1,329
外注・サーバー費	646	661	660	553	539	519	502	457	464
オフィス賃料	293	296	296	287	286	282	285	299	298
その他費用	928	1,001	1,313	920	958	1,042	905	851	705
営業利益	692	998	636	149	192	708	222	378	-157
Q/Q 増減率 (%)	42.8	44.1	-36.3	-76.4	28.5	268.2	-68.6	70.3	-141.6
ライフスタイルサポート	643	1,065	786	471	481	830	113	446	64
エンターテインメント	610	372	274	43	196	169	365	93	120
EC	-67	-34	-44	-50	-53	52	8	74	6
共通部門	-493	-405	-380	-315	-417	-343	-265	-235	-349
営業利益率 (%)	7.2	10.3	7.0	1.8	2.4	8.5	3.0	5.1	—
経常利益	661	1,008	632	144	206	682	215	393	-30
親会社株主に帰属する四半期純利益	484	358	373	75	50	-511	-135	258	483

# P/L (FY2015 - FY2020)

(百万円)

	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	Y/Y (%)
売上高	15,828	22,967	34,603	37,674	37,151	31,739	-14.6
Y/Y 増減率 (%)	31.5	45.1	50.7	8.9	-1.4	-14.6	—
ライフスタイルサポート	7,557	9,193	13,342	18,955	22,525	20,093	-10.8
エンターテインメント	7,914	12,559	19,259	16,168	12,577	8,450	-32.8
EC	356	1,214	2,001	2,550	2,048	3,196	56.0
売上原価	2,389	3,615	5,669	6,960	7,518	7,654	1.8
原価率 (%)	15.1	15.7	16.4	18.5	20.2	24.1	+3.9
販売管理費	11,351	17,139	24,855	26,012	26,820	22,811	-15.0
販売管理费率 (%)	71.7	74.6	71.8	69.0	72.2	71.9	-0.3
費用総額 (売上原価+販売管理費)	13,740	20,755	30,525	32,973	34,337	30,465	-11.3
人件費・採用費	2,798	3,250	3,807	4,754	6,032	6,274	+4.0
広告宣伝費	6,430	9,335	14,018	14,805	15,048	12,444	-17.3
広告宣伝费率 (%)	40.6	40.6	40.5	39.3	40.5	39.2	-0.7
ライフスタイルサポート	4,578	5,109	7,547	10,385	12,251	11,394	-7.0
エンターテインメント	1,651	3,748	5,895	3,785	2,355	706	-70.0
EC	61	221	335	330	200	253	+26.5
支払手数料等	2,586	4,592	7,318	6,117	5,387	4,662	-13.5
外注・サーバー費	785	1,035	1,198	2,277	2,574	2,114	-17.9
オフィス賃料	433	728	879	1,080	1,179	1,142	-3.2
その他 (費用総額-上記費用)	706	3,340	3,303	3,937	4,115	3,826	-7.5
営業利益	2,087	2,212	4,077	4,701	2,811	1,273	-54.7
Y/Y 増減率 (%)	43.8	6.0	84.3	15.3	-40.2	-54.7	—
ライフスタイルサポート	1,298	1,637	1,929	3,076	3,137	1,896	-39.5
エンターテインメント	1,770	2,297	3,820	3,587	1,532	776	-49.3
EC	-115	-172	-178	-211	-210	-43	-79.4
共通部門	-865	-1,549	-1,493	-1,751	-1,648	-1,341	-18.6
営業利益率 (%)	13.2	9.6	11.8	12.5	7.6	4.0	-3.6
経常利益	2,164	2,094	4,118	4,730	2,809	1,249	-55.5
税引前当期純利益	2,091	1,858	3,854	4,732	2,354	0	—
親会社株主に帰属する当期純利益	1,362	1,292	2,579	3,306	1,473	-519	-135.3

# B/S (FY2015 - FY2020)

(百万円)

	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020
資産の部						
流動資産 ※	6,257	6,827	9,613	11,488	11,543	11,130
現預金	3,097	3,505	5,004	5,984	6,713	6,480
固定資産 ※	1,399	2,759	3,527	5,214	5,729	4,932
有形固定資産	125	1,321	1,666	1,684	1,711	1,384
無形固定資産	460	622	507	2,070	1,522	477
投資その他の資産 ※	814	815	1,353	1,459	2,495	3,070
資産合計	7,656	9,586	13,140	16,702	17,273	16,063
負債の部						
流動負債	3,648	4,127	5,202	4,464	4,031	3,847
固定負債	0	387	481	583	730	493
負債合計	3,648	4,514	5,683	5,047	4,761	4,340
有利子負債	1,700	1,166	632	186	0	0
純資産の部						
株主資本	3,900	4,971	7,361	11,566	12,452	11,663
自己株式	-1,403	-1,222	-1,177	-481	-438	-397
新株予約権	108	100	96	85	85	82
純資産合計	4,008	5,072	7,456	11,655	12,511	11,722
負債・純資産合計	7,656	9,586	13,140	16,702	17,273	16,063

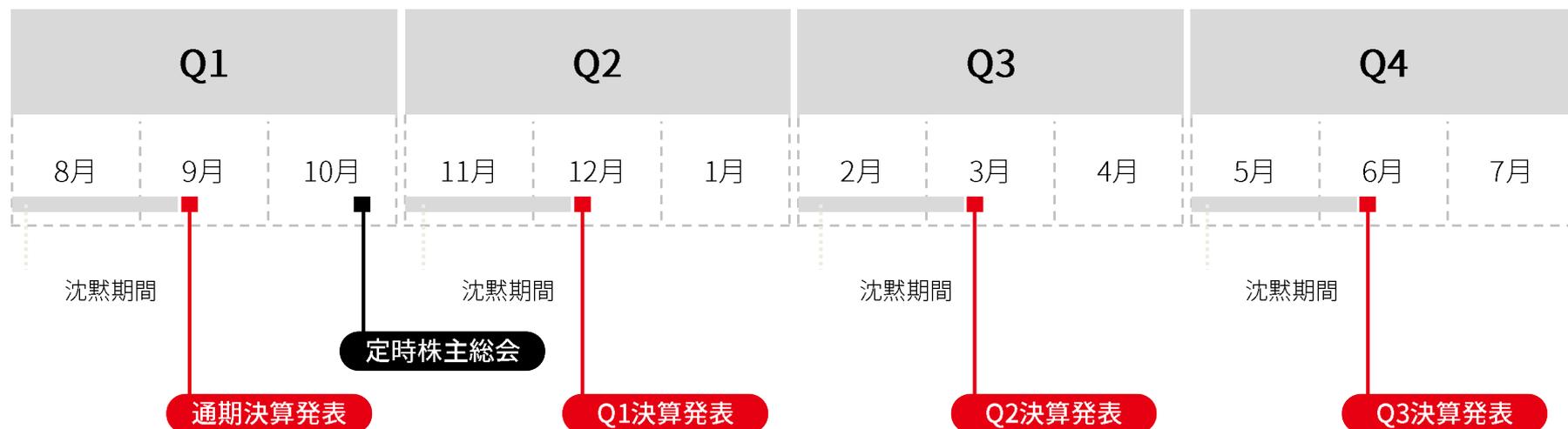
※ FY2019より「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号2018年2月16日）を適用し「繰延税金資産」を「投資その他の資産」の区分に表示しております。上記にはFY2013の期首に当該会計基準を適用したと仮定して数値を記載しているため、過去に当社が発表した書類と異なる数値が含まれます

# その他経営指標 (FY2015 - FY2020)

	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020
発行済株式総数 (株)	19,405,600	19,450,000	19,469,800	19,738,200	19,756,200	19,783,200
自己株式数 (株)	580,020	302,562	302,562	35,562	35,562	35,588
期中平均株式数 (株)	19,310,191	18,846,317	18,904,872	19,401,921	19,510,259	19,551,565
EPS (1株当たり当期純利益、円)	70.54	68.58	136.45	170.40	75.52	-26.59
EPS増減率 (%)	45.6	-2.8	99.0	24.9	-55.7	-135.2
ROA (総資産経常利益率、%)	32.9	24.3	36.2	31.7	16.5	7.5
1株当たり純資産 (円)	207.2	263.4	389.0	593.7	636.32	594.54
1株当たり配当金額 (円)	12.50	12.50	27.00	32.50	16.00	16.00
中間配当額 (円)	5.00	5.00	5.00	0.00	0.00	0.00
配当総額 (百万円)	238	239	517	640	315	315
配当性向 (%)	17.7	18.2	19.8	19.1	21.2	-
株主資本比率 (%)	50.9	51.9	56.0	69.2	72.1	72.6
自己資本比率 (%)	50.9	51.9	56.0	69.3	71.9	72.5
ROE (自己資本当期純利益率、%)	33.9	29.1	41.8	34.9	12.3	-4.3
ROIC (=①÷②、%)	21.0	25.1	34.1	27.9	14.1	7.6
①税引き後営業利益 (百万円)	1,178	1,539	2,729	3,284	1,759	884
②運転資本 (=③+④、百万円)	5,600	6,137	7,993	11,755	12,452	11,663
③株主資本 (百万円)	3,900	4,971	7,361	11,566	12,452	11,663
④有利子負債 (百万円)	1,700	1,166	632	186	0	0

# IRスケジュール&お問い合わせ先

## 年間スケジュール



## お問い合わせ先

株式会社エイチーム 社長室 IR

E-mail : [ir@a-tm.co.jp](mailto:ir@a-tm.co.jp)

※ 新型コロナウイルス感染拡大の防止の観点から、現在在宅勤務を実施しておりますため、メールのみで対応させていただきますので、ご了承ください

- 株主・投資家情報 : <https://www.a-tm.co.jp/ir/>
- Shared Researchレポート : <https://sharedresearch.jp//ja/3662>
- Facebook Ateam IR ページ : <https://www.facebook.com/ateamir/>

**「みんなで幸せになれる会社にする事」**  
**「今から100年続く会社にする事」**



本発表において提供される資料並びに情報は、いわゆる「見通し情報（forward-looking statements）」を含みます。これらは、現在における見込み、予測及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでいます。それらリスクや不確実性には、一般的な業界並びに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、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。