

株式会社エイチーム

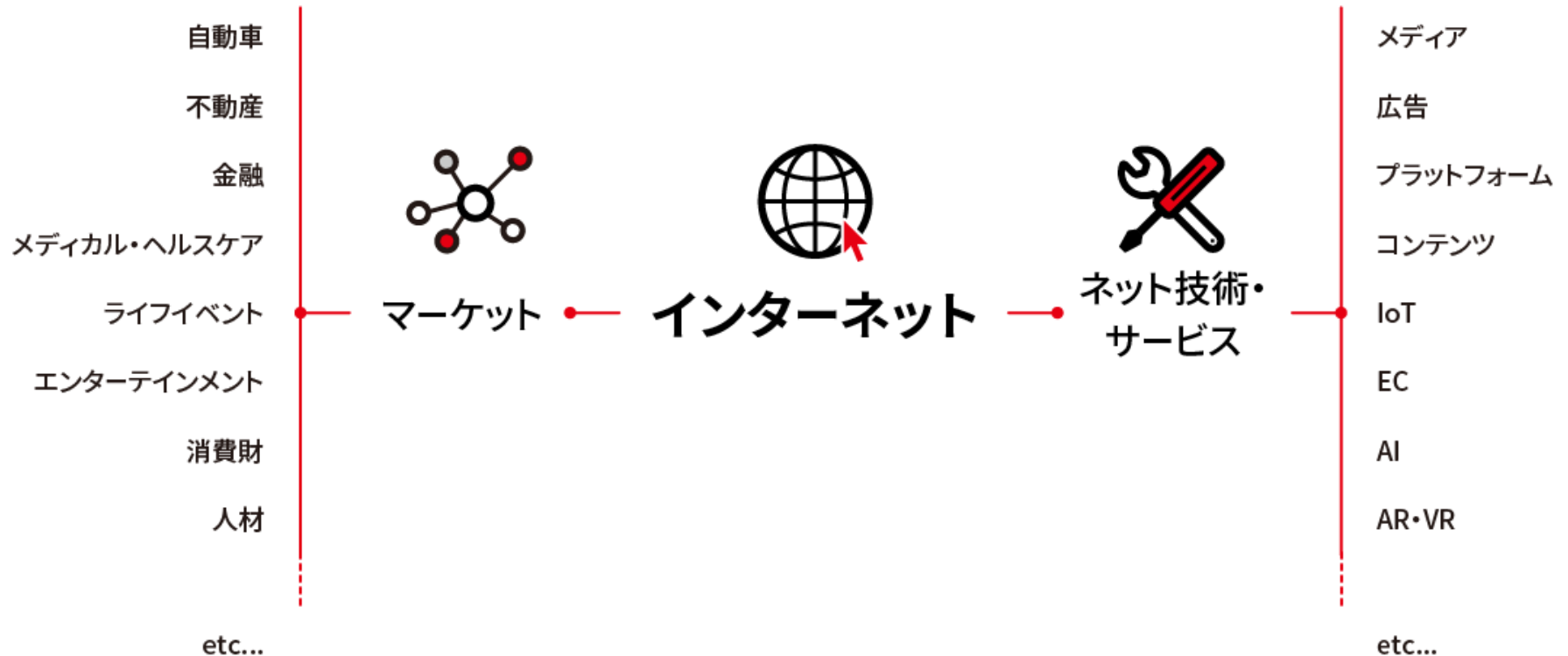
決算説明資料 FY2020 Q2

2020.3.13



**エイチームは、2020年2月29日をもちまして設立20周年を迎えました！
皆様のご支援、ご愛顧に心より感謝申し上げます。**

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

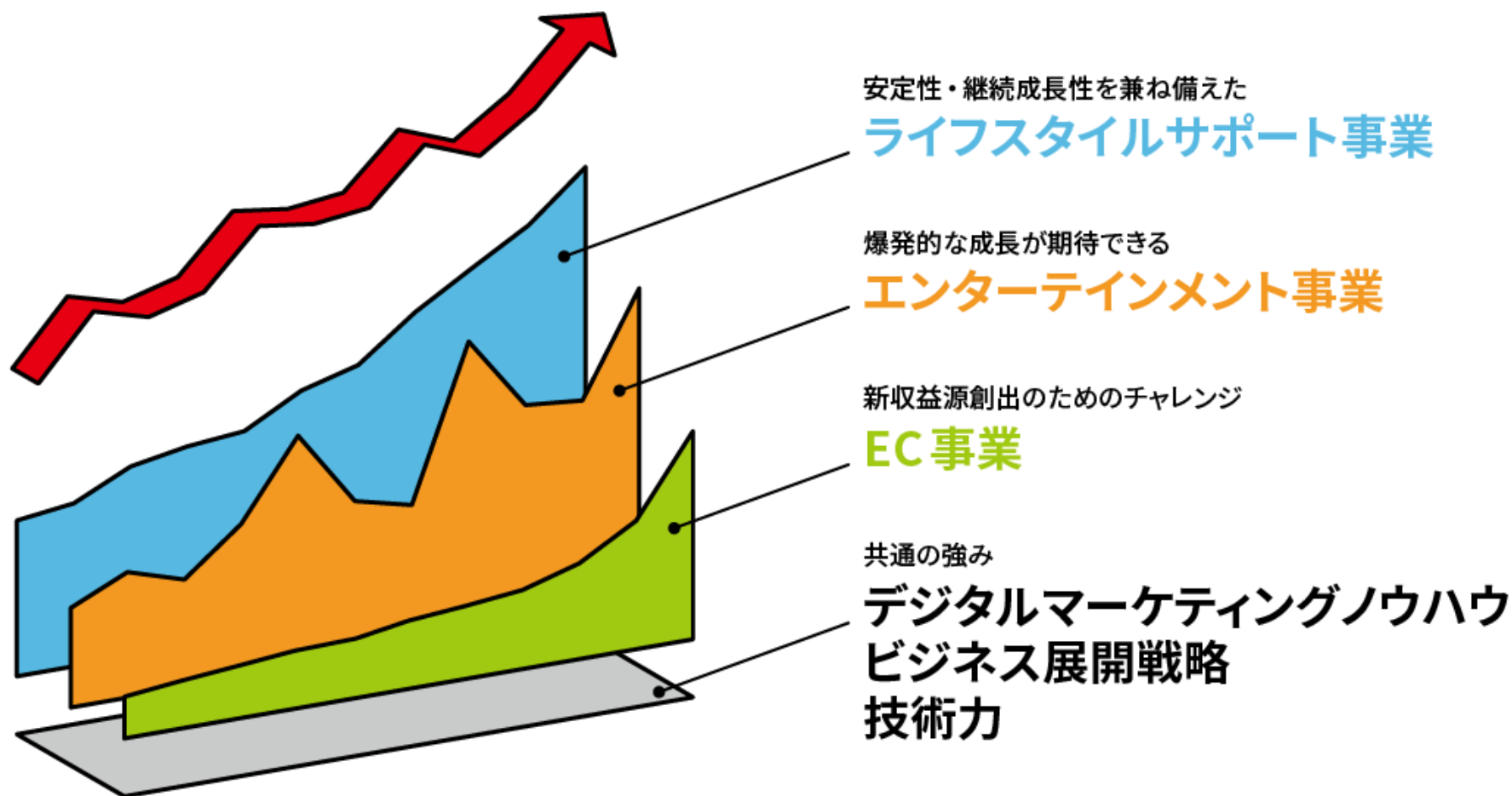
1. 中長期方針
 2. FY2020 Q2 連結決算概要
 3. FY2020 Q2 セグメント別詳説
 4. セグメント別トピックス
 5. FY2020 業績・配当予想
- APPENDIX A：会社概要
 - APPENDIX B：主な経営指標

1. 中長期方針

2. FY2020 Q2 連結決算概要
3. FY2020 Q2 セグメント別事業詳説
4. セグメント別トピックス
5. FY2020 業績・配当予想

グループ経営戦略

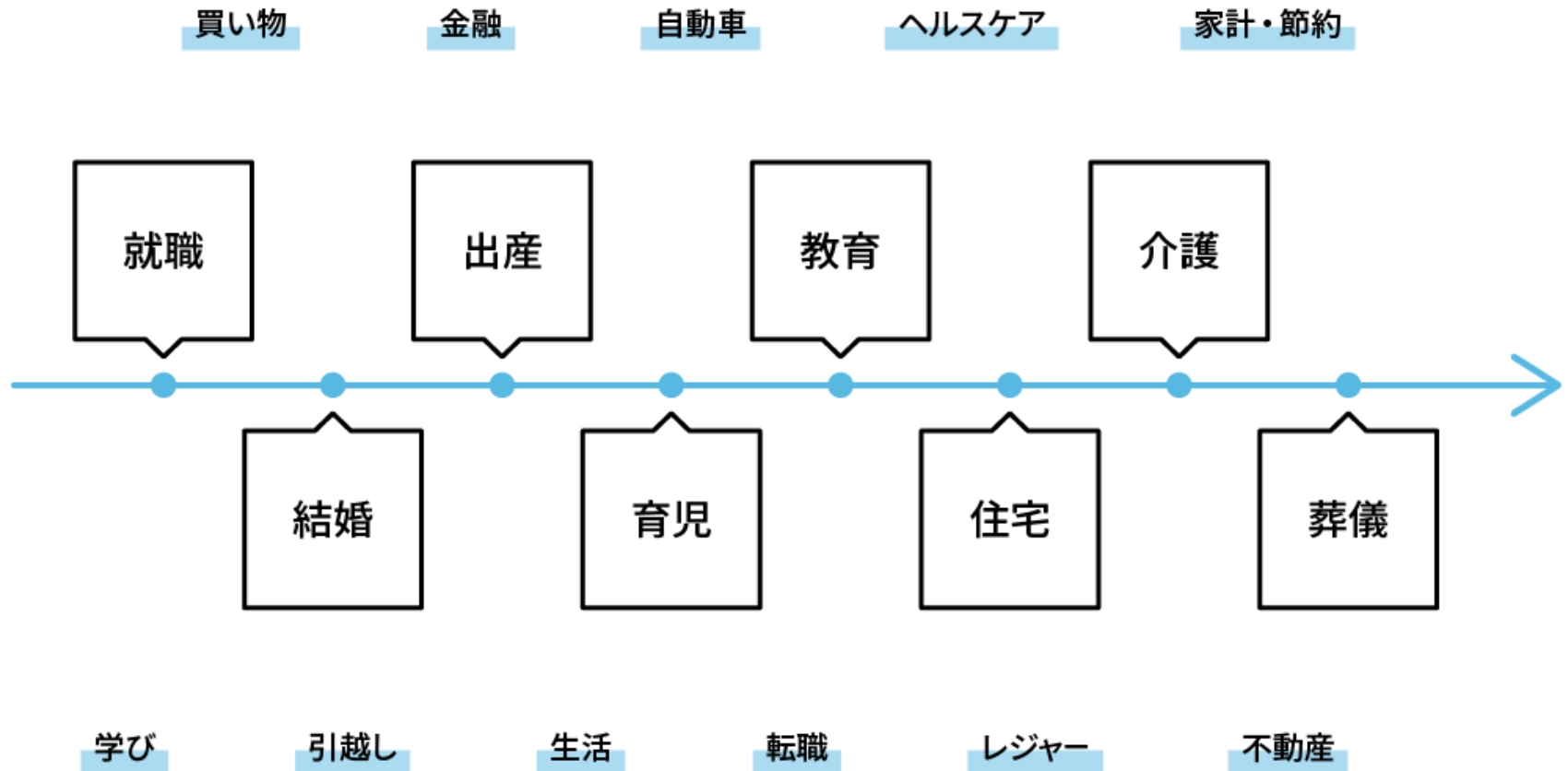
経営の安定性を高める事業ポートフォリオ



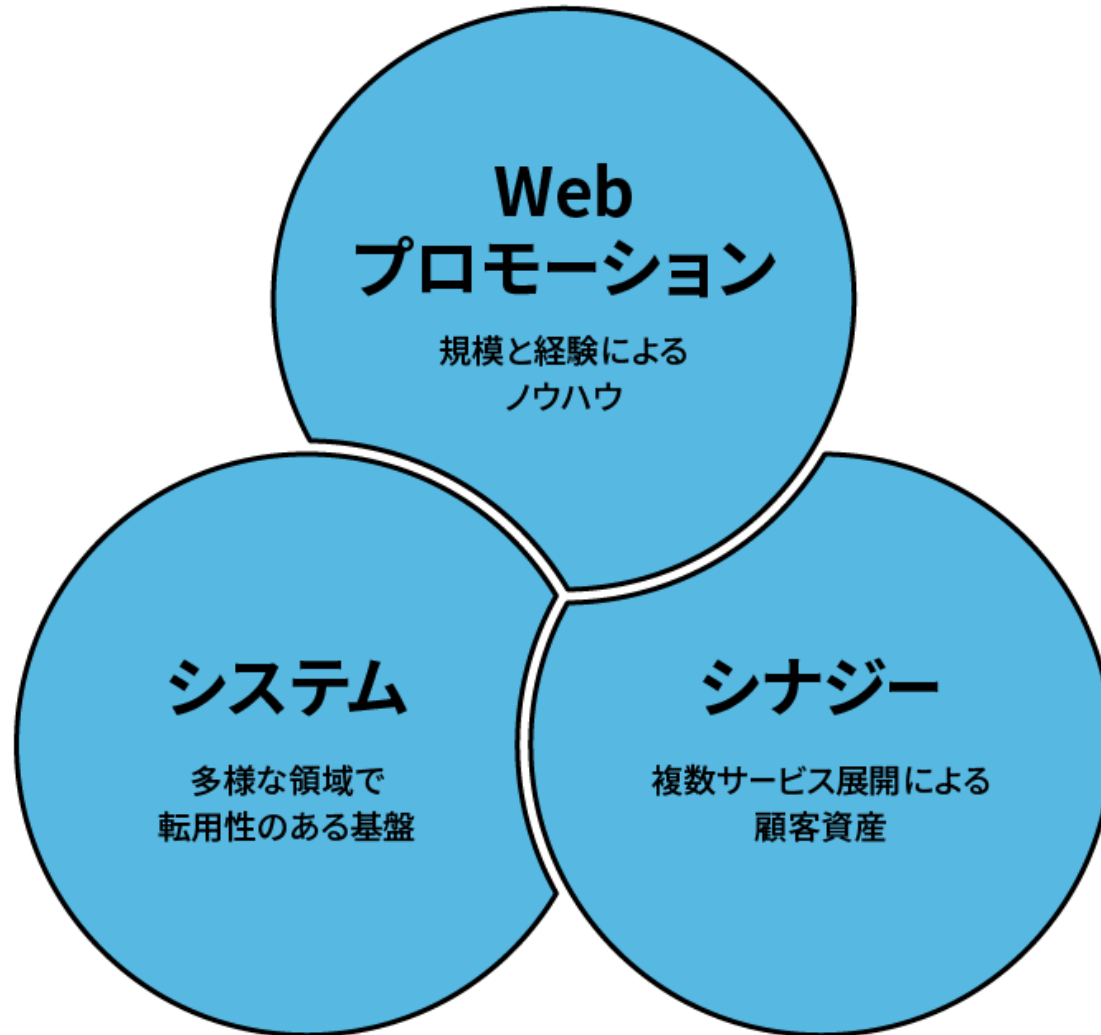
ライフスタイルサポート事業

目指す姿

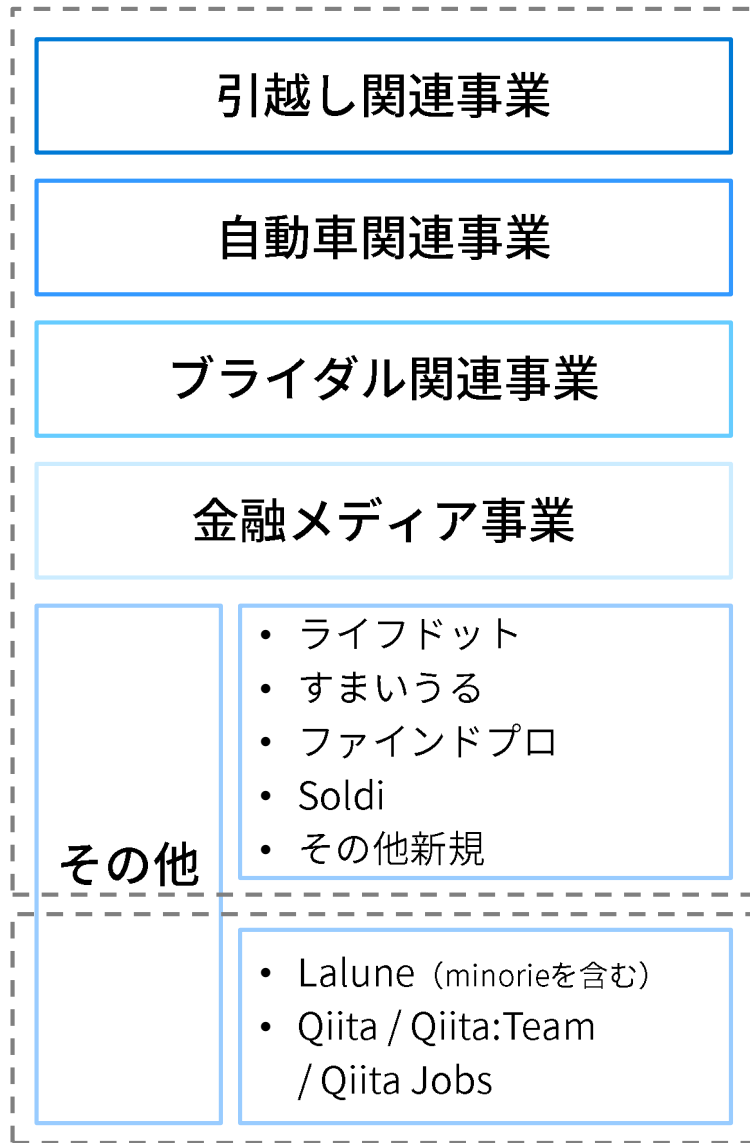
ゆりかごから墓場まで、人生のイベントや日常生活をより豊かに、より便利に



ライフスタイルサポート事業の強み



サブセグメントの見直し



①



デジタルマーケティング
支援ビジネス

②

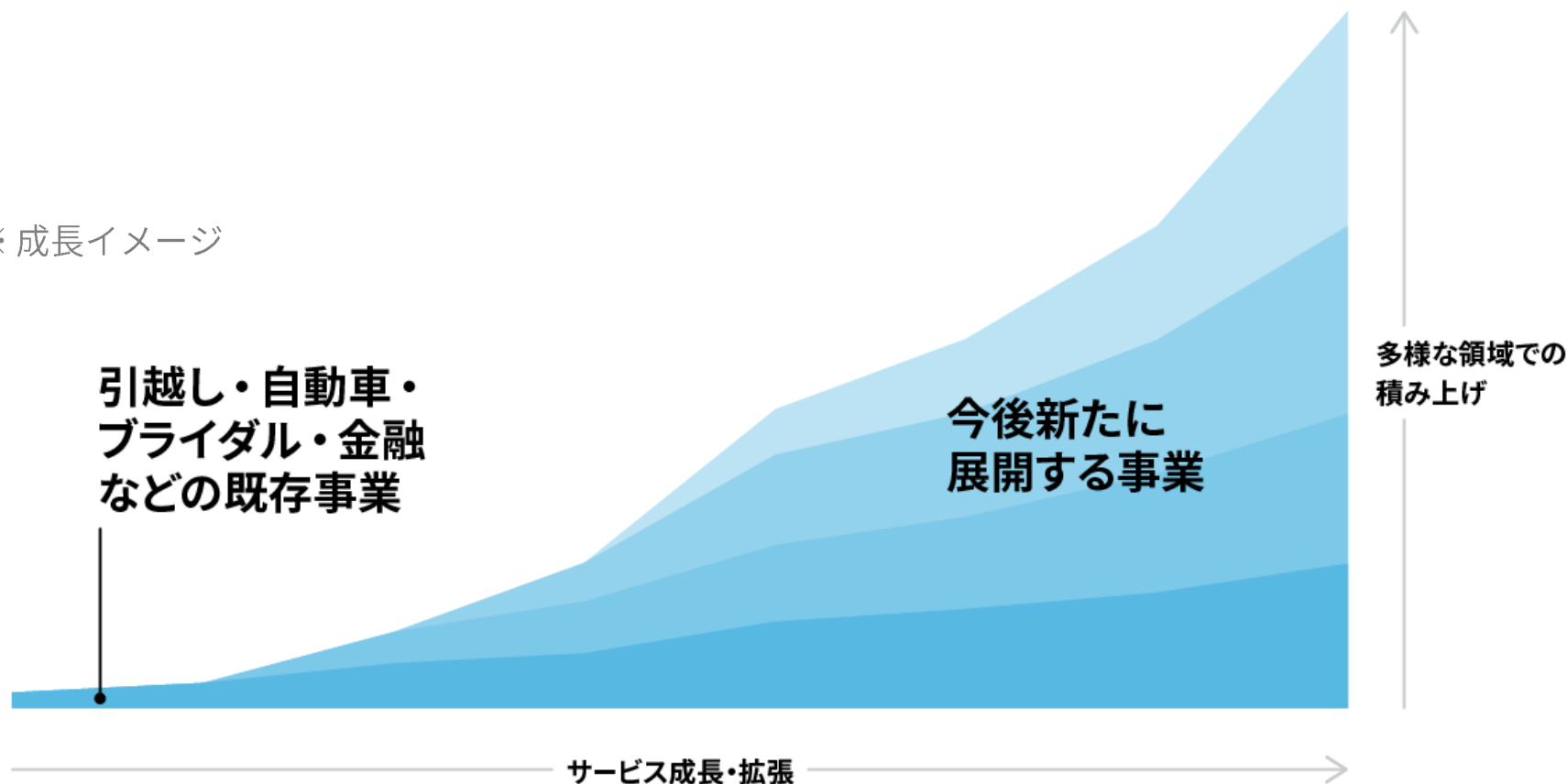


プラットフォーム
ビジネス

デジタルマーケティング支援ビジネス

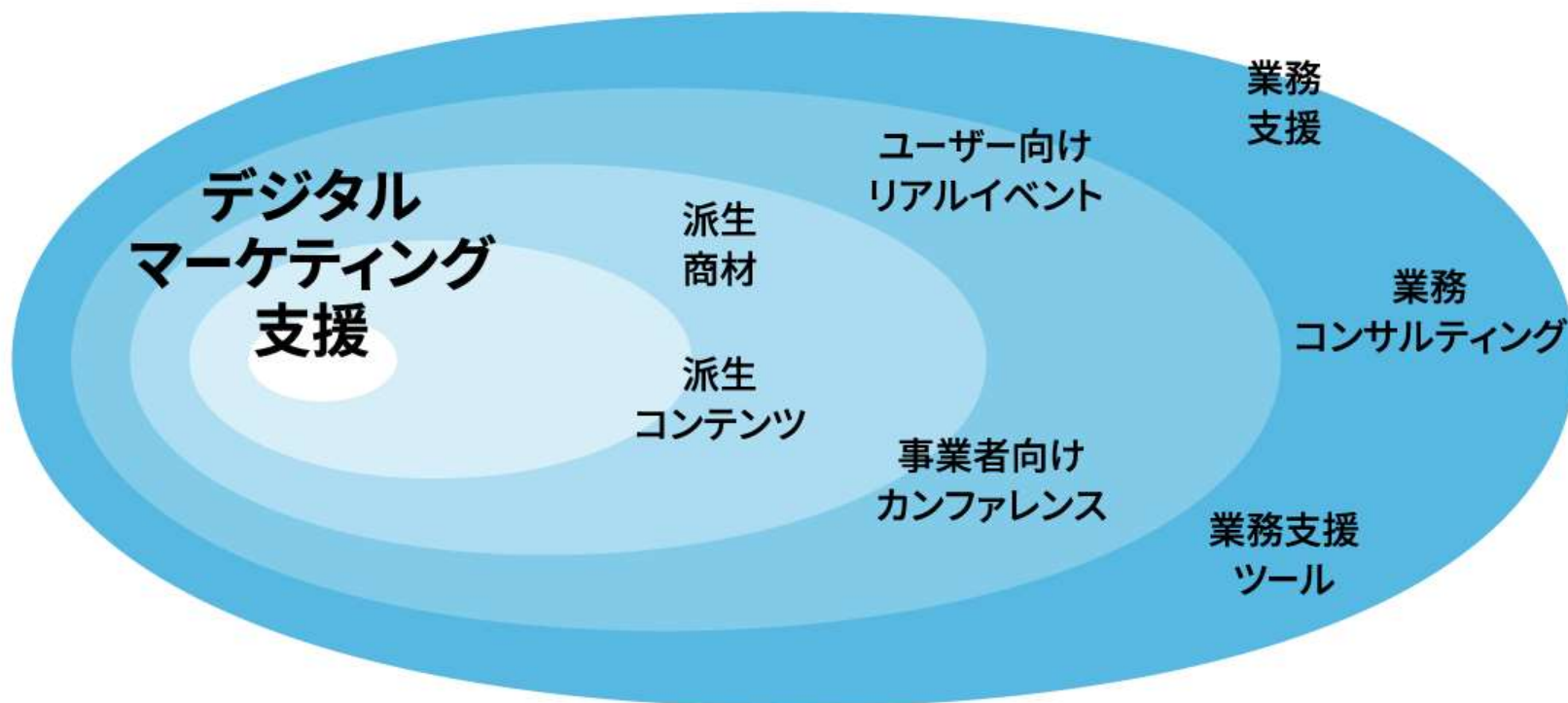
オウンドメディア等を通じて、様々な領域を対象に提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、**スピーディに横展開**

※ 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

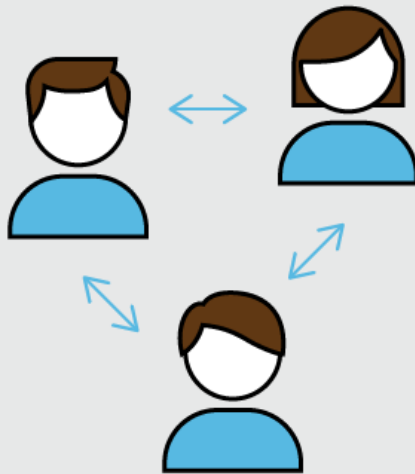


プラットフォームビジネス

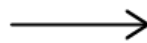
情報を集めた「場」を提供しユーザーデータの蓄積と活用&独自価値の向上によりヘルスケア領域・エンジニア領域の市場での優位性を構築

プラットフォーム

各サービスのコミュニティ

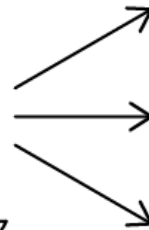


ユーザー
活動データ

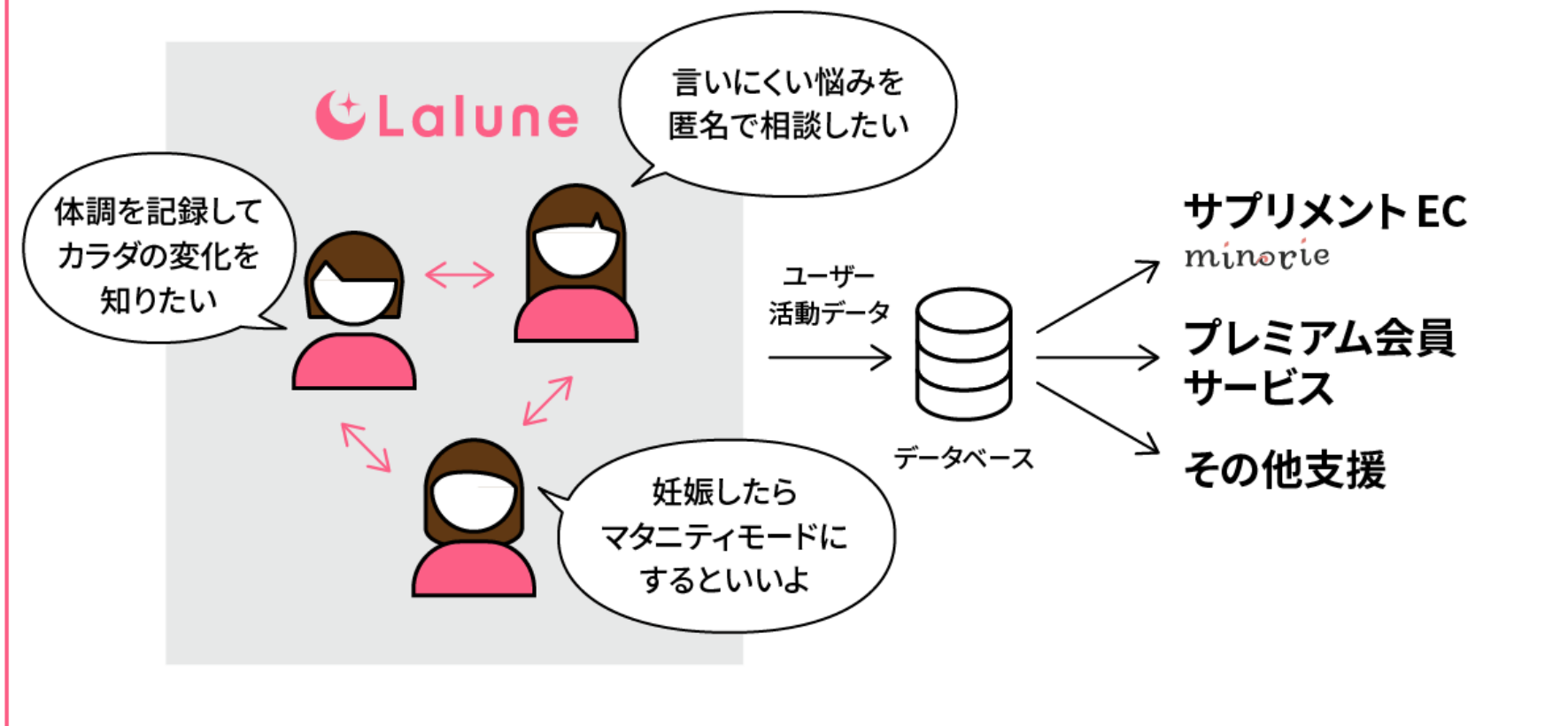


データベース

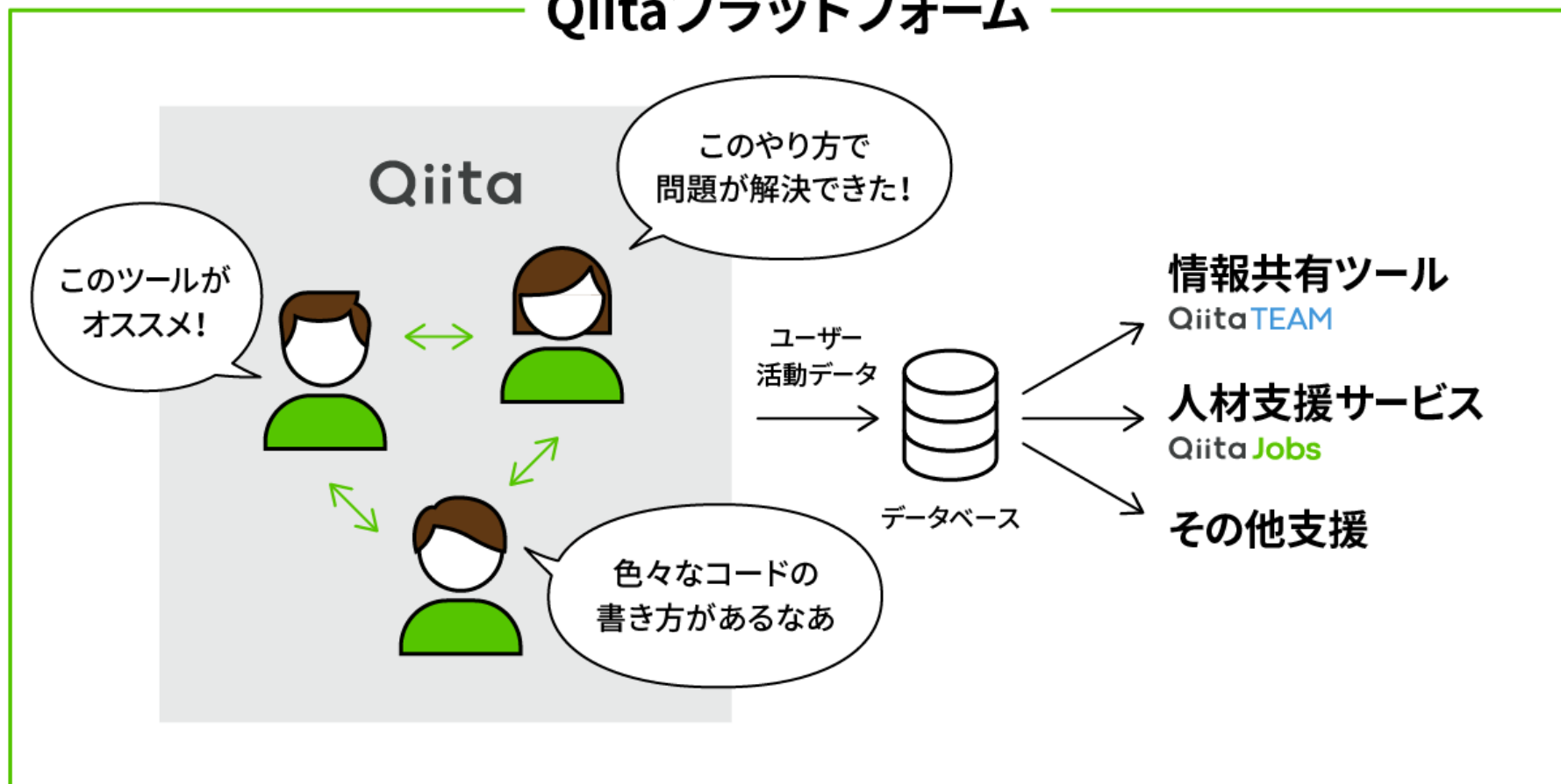
様々な
ソリューションを
提供



ラルーンプラットフォーム



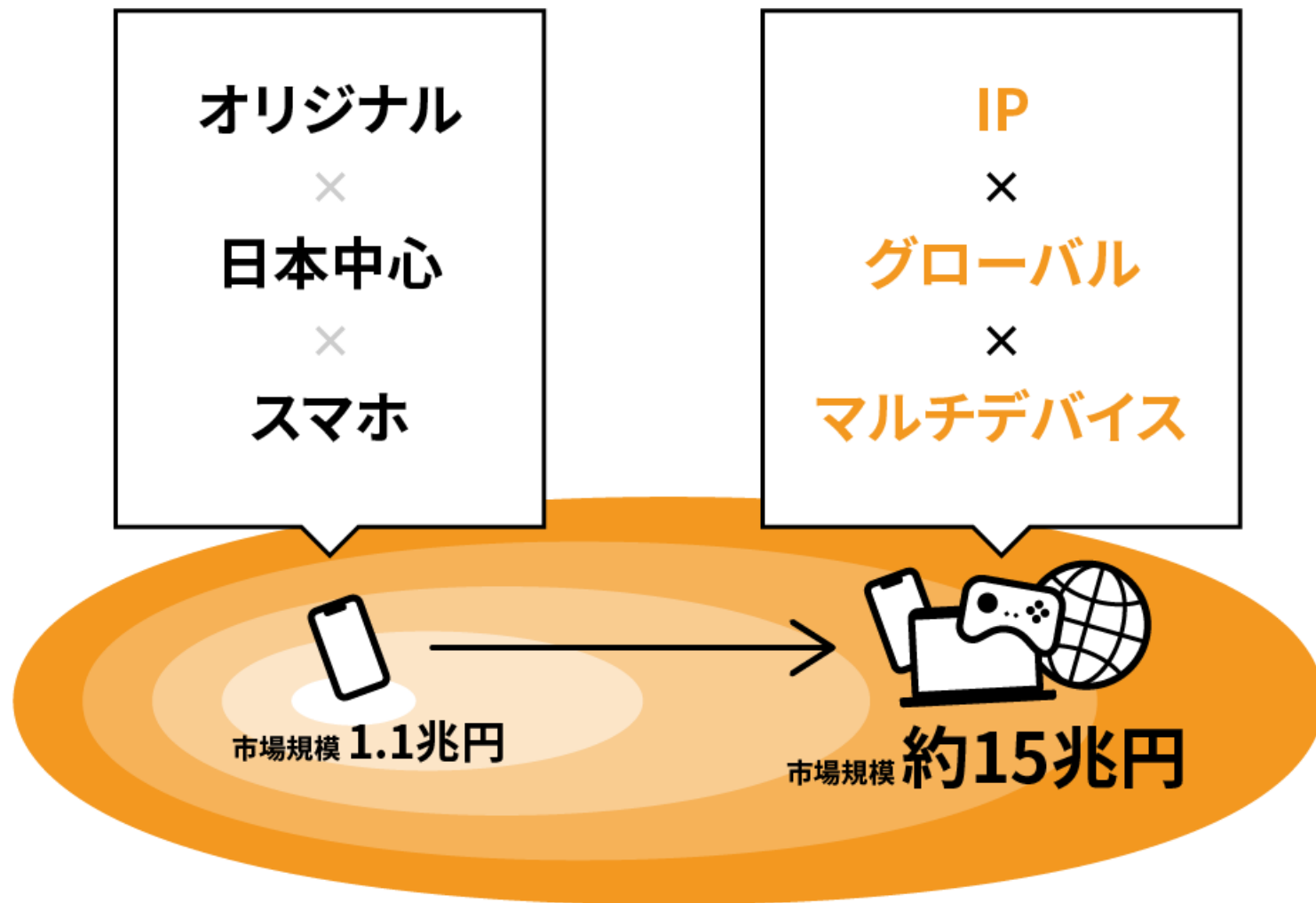
Qiitaプラットフォーム



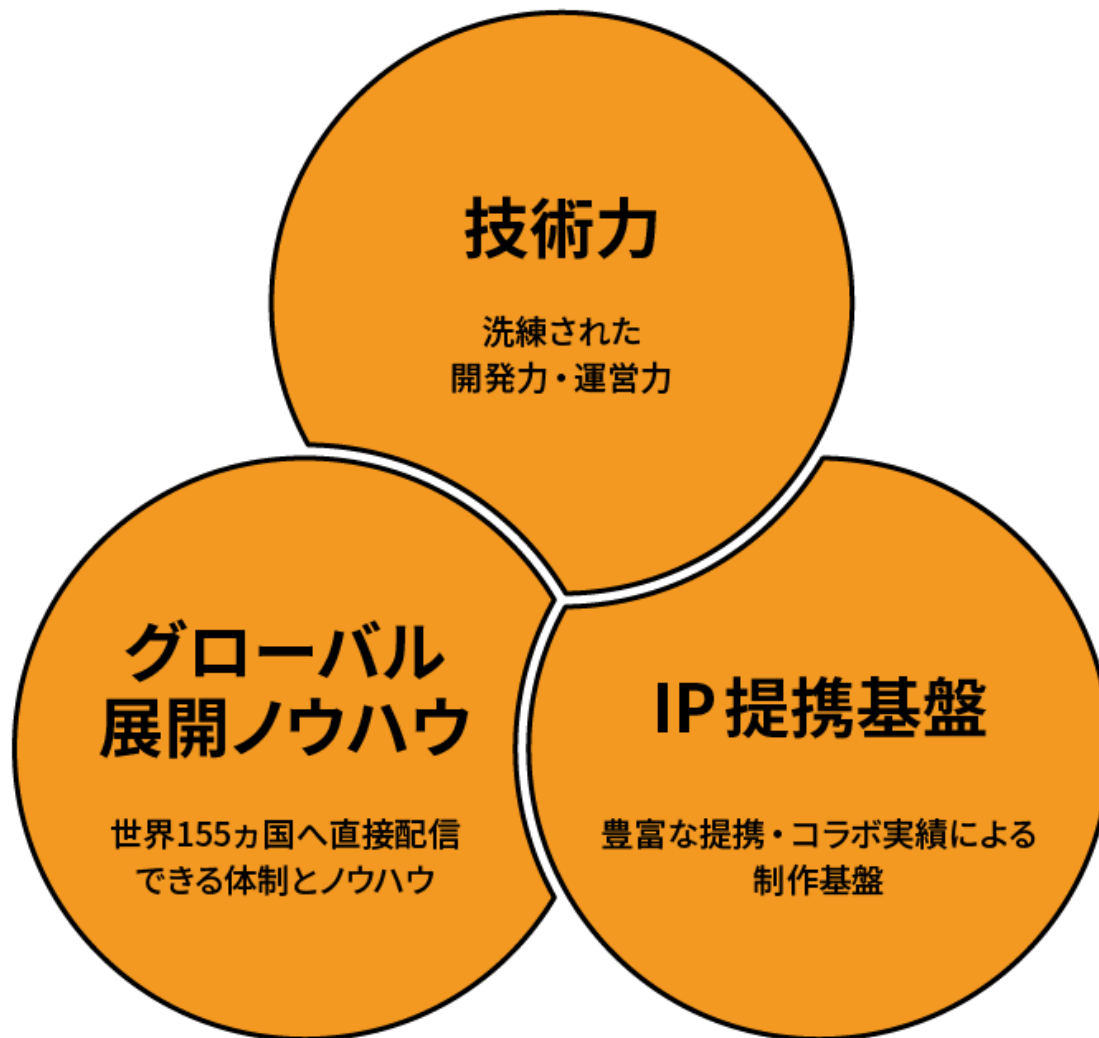
エンターテインメント事業

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で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

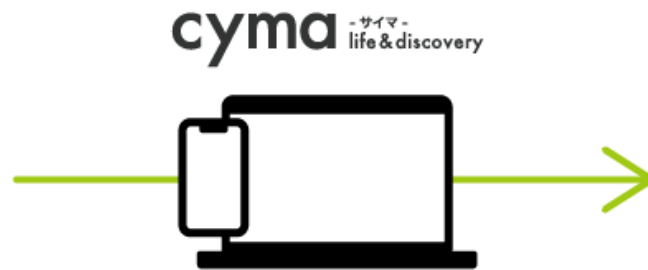


EC事業

目指す姿

ユーザーの利便性と業界の発展を両立する自転車通販サイトを目指す

いい自転車を、もっと手に入れやすく。



完全組立自転車が届いた
すぐに乗れる!

EC事業の特徴



中長期的な成長に向けた取り組み

オペレーション改善にとどまらず、自動化のためのシステム投資を実施予定

FY2020

FY2021

FY2022

FY2023

FY2024～

継続的
オペレーション
改善

事業開始以来、積み上げてきた
小売オペレーションを完成形に



システム投資



仕入・物流・販売の
サプライチェーン全般の改善

利益率10%改善

利益率5～10%向上

中長期的な成長イメージ

FY2022黒字化以降、成長を加速し中長期的に成長性・収益性を向上



ITにできることを、次々と。



2. FY2020 Q2 連結決算概要

3. FY2020 Q2 セグメント別事業詳説
4. セグメント別トピックス
5. FY2020 業績・配当予想

FY2020 Q2 会計期間決算サマリー (2019.11-2020.01)

全社

Y/Y減収減益、営業利益ベースでQ/Q減収増益

- 売上高 : 7,866百万円 (Y/Y 82.0%, Q/Q 96.5%)
- 営業利益 : 192百万円 (Y/Y 27.8%, Q/Q 128.5%)
- 当期純利益 : 50百万円 (Y/Y 10.5%, Q/Q 67.2%)

ライフ スタイル サポート

Y/Y減収減益、Q/Q減収増益

- セグメント売上 : 5,148百万円 (Y/Y 99.2%, Q/Q 93.2%)
- セグメント利益 : 481百万円 (Y/Y 74.8%, Q/Q 102.0%)

新規が立ち上がるもエアコン販売撤退によりY/Y横ばい、新規投資拡大でY/Y減益

売上高構成比

65.4%

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 : 2,112百万円 (Y/Y 52.7%, Q/Q 106.2%)
- セグメント利益 : 196百万円 (Y/Y 32.3%, Q/Q 450.6%)

Y/Y減収、新規開発コストの費用計上で減益、Q/Qは年末年始好調で増収増益

売上高構成比

26.9%

EC

Y/Y増収、Q/Q減収

- セグメント売上 : 606百万円 (Y/Y 151.4%, Q/Q 95.1%)
- セグメント利益 : -53百万円 (Y/Y -, Q/Q -)

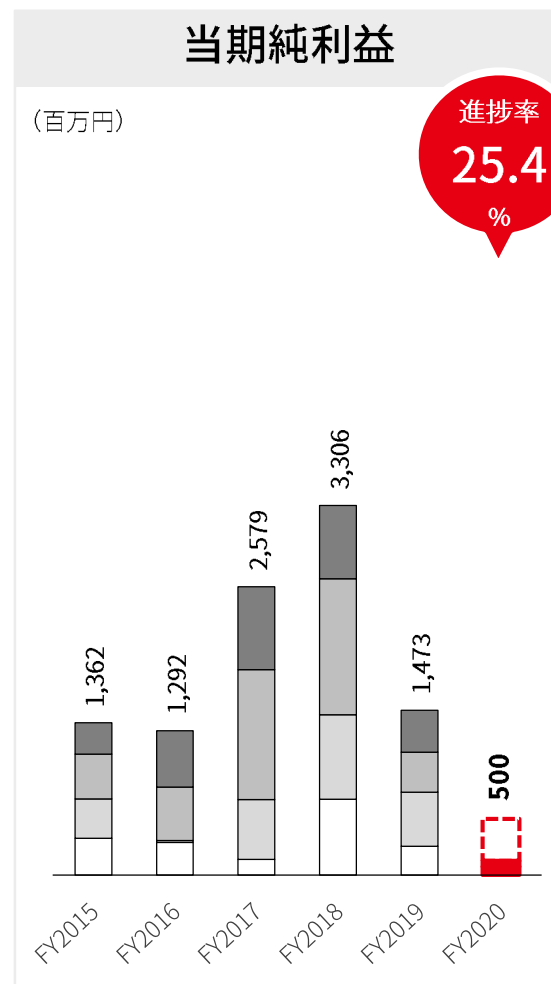
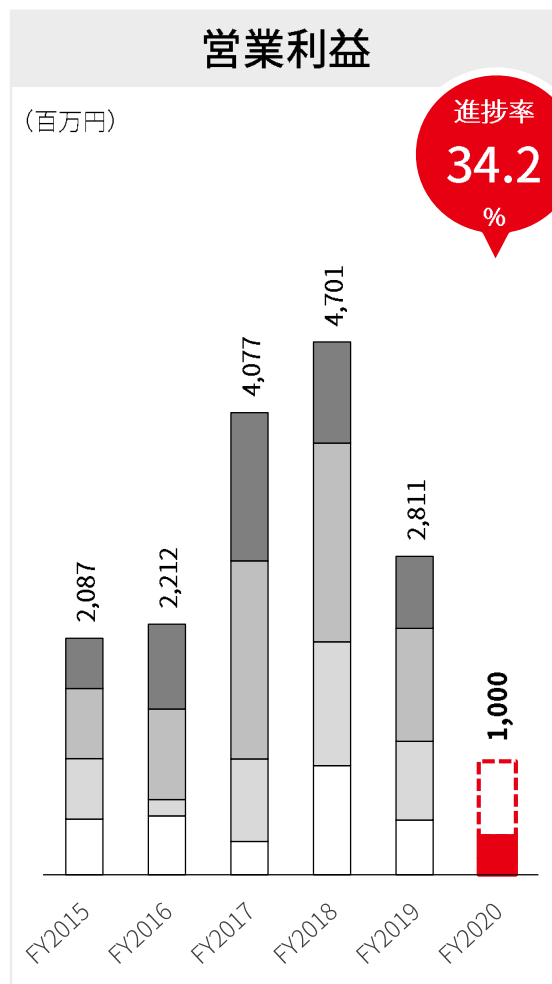
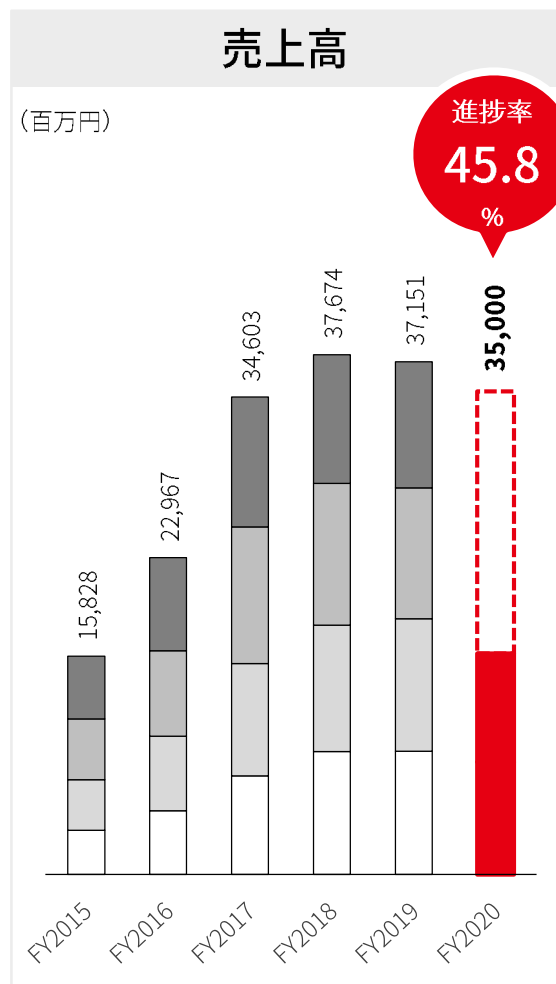
配送費の見直しや祝日前の年内配送対応等の実施により、Y/Yで大幅増収

売上高構成比

7.7%

連結業績の推移及びFY2020業績予想の進捗

■ 季節要因等により利益が下期に偏重、通期業績予想に対し予想通りに進捗



FY2020 Q2業績概要

(単位：百万円)

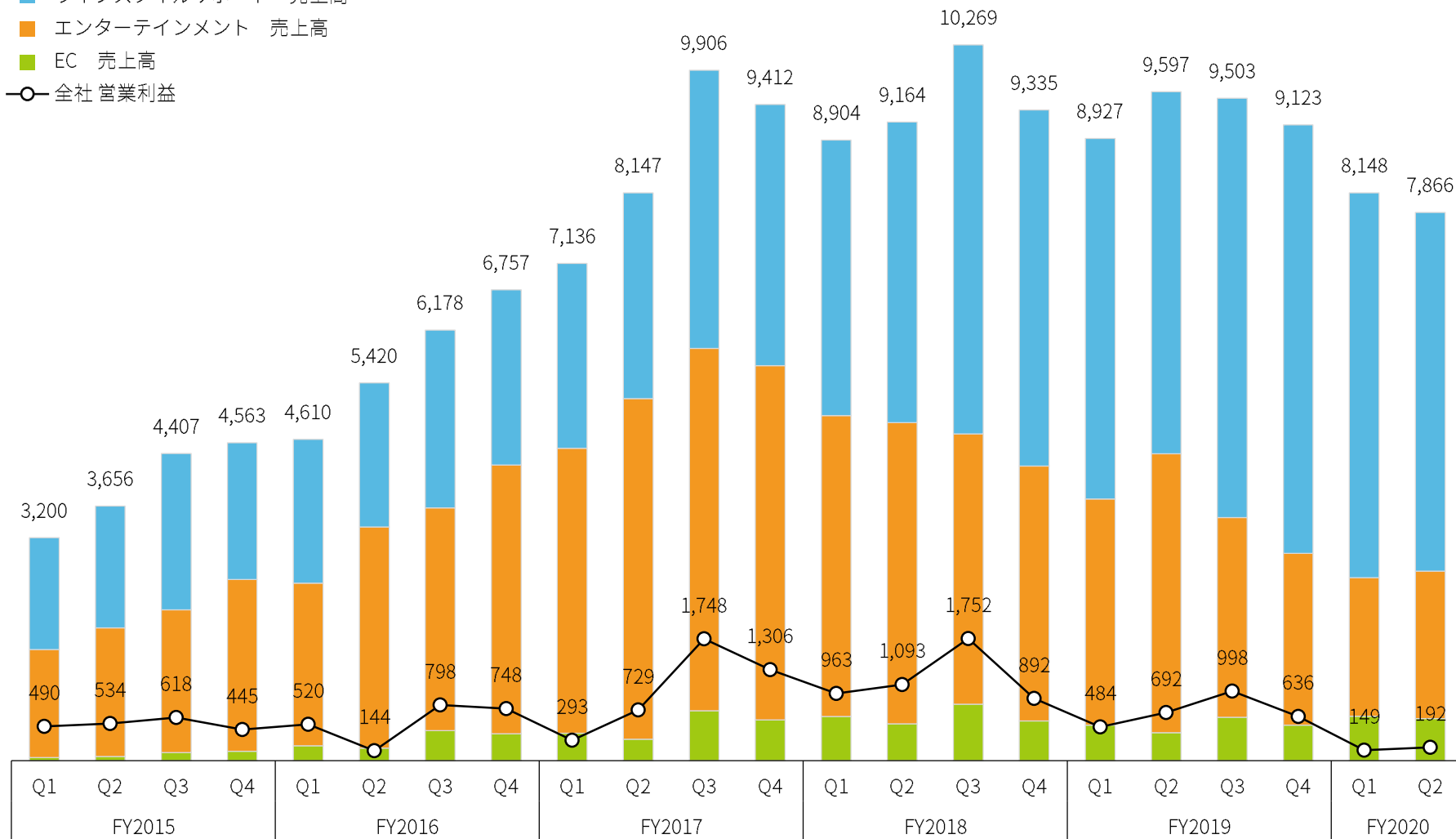
FY2020 Q2 累計期間 (6ヵ月) (2019.08 – 2020.01)				
	FY2020 Q2		FY2019 Q2	
		%		Y/Y
売上高	16,014	100.0%	18,524	86.5%
営業利益	342	2.1%	1,177	29.1%
経常利益	350	2.2%	1,168	30.0%
当期純利益	126	0.8%	741	17.1%

FY2020 Q2 会計期間 (3ヵ月) (2019.11 – 2020.01)						
	FY2020 Q2		FY2019 Q2		FY2020 Q1	
		%		Y/Y		Q/Q
売上高	7,866	100.0%	9,597	82.0%	8,148	96.5%
営業利益	192	2.4%	692	27.8%	149	128.5%
経常利益	206	2.6%	661	31.2%	144	143.1%
当期純利益	50	0.6%	484	10.5%	75	67.2%

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)

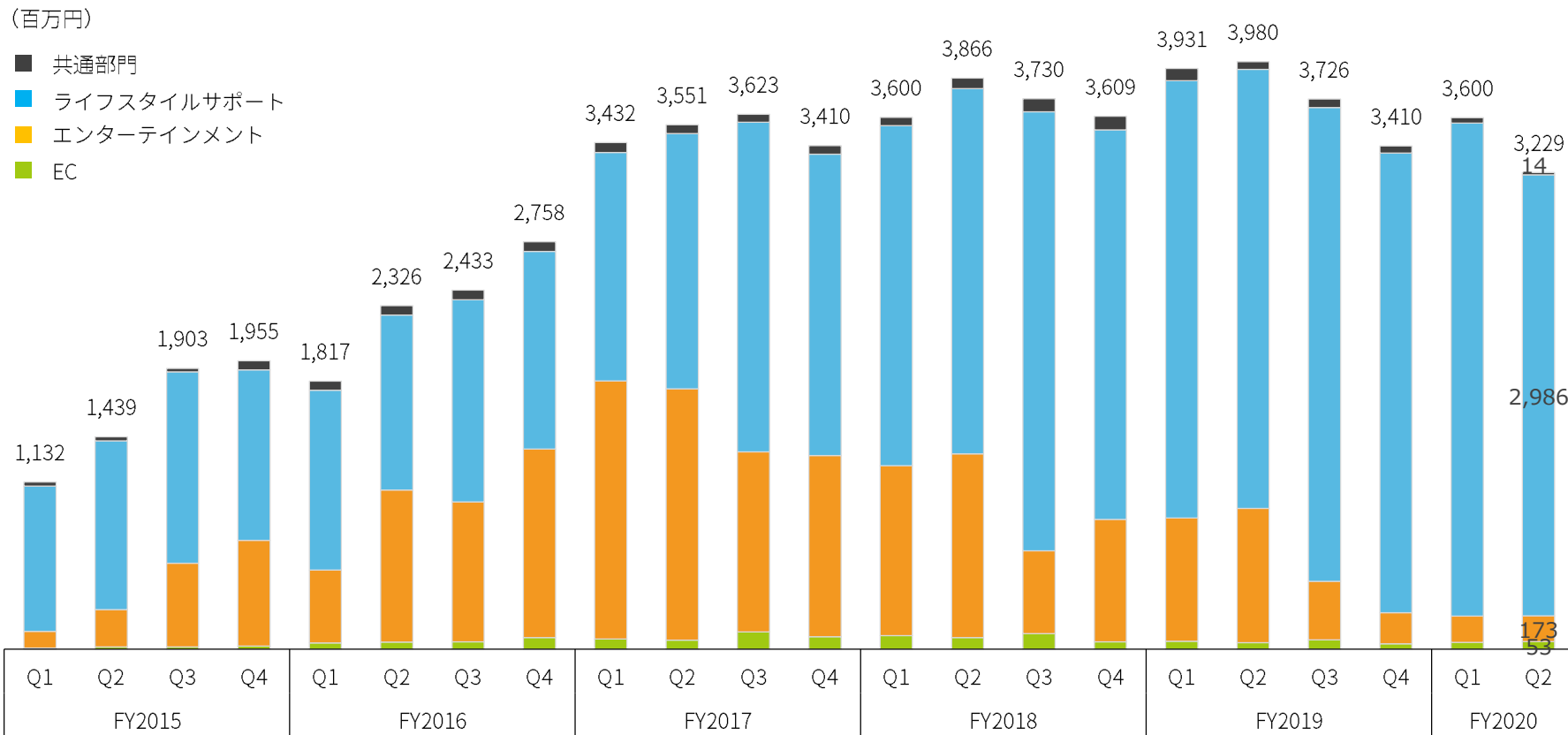
	FY2017			FY2018				FY2019				FY2020	
	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
売上高	8,147	9,906	9,412	8,904	9,164	10,269	9,335	8,927	9,597	9,503	9,123	8,148	7,866
営業利益	729	1,748	1,306	963	1,093	1,752	892	484	692	998	636	149	192
広告宣伝費	3,551	3,623	3,410	3,600	3,866	3,730	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,600	3,229
人件費 採用費	935	931	1,066	1,025	1,089	1,195	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560
キャリア手数料 支払手数料	1,779	2,051	2,108	1,588	1,572	1,561	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,047	1,090
外注費 サーバー費	297	315	331	532	518	620	605	605	646	661	660	548	534
オフィス賃料	218	238	243	249	251	288	291	292	293	296	296	287	286
期末人員数 (人)	627	710	718	723	788	898	955	989	1,024	1,115	1,115	1,113	1,123

※ 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

- ライフは売上トレンドに比例し集客コストが微減
- エンタメは引き続き効率運用を優先した結果、横ばい

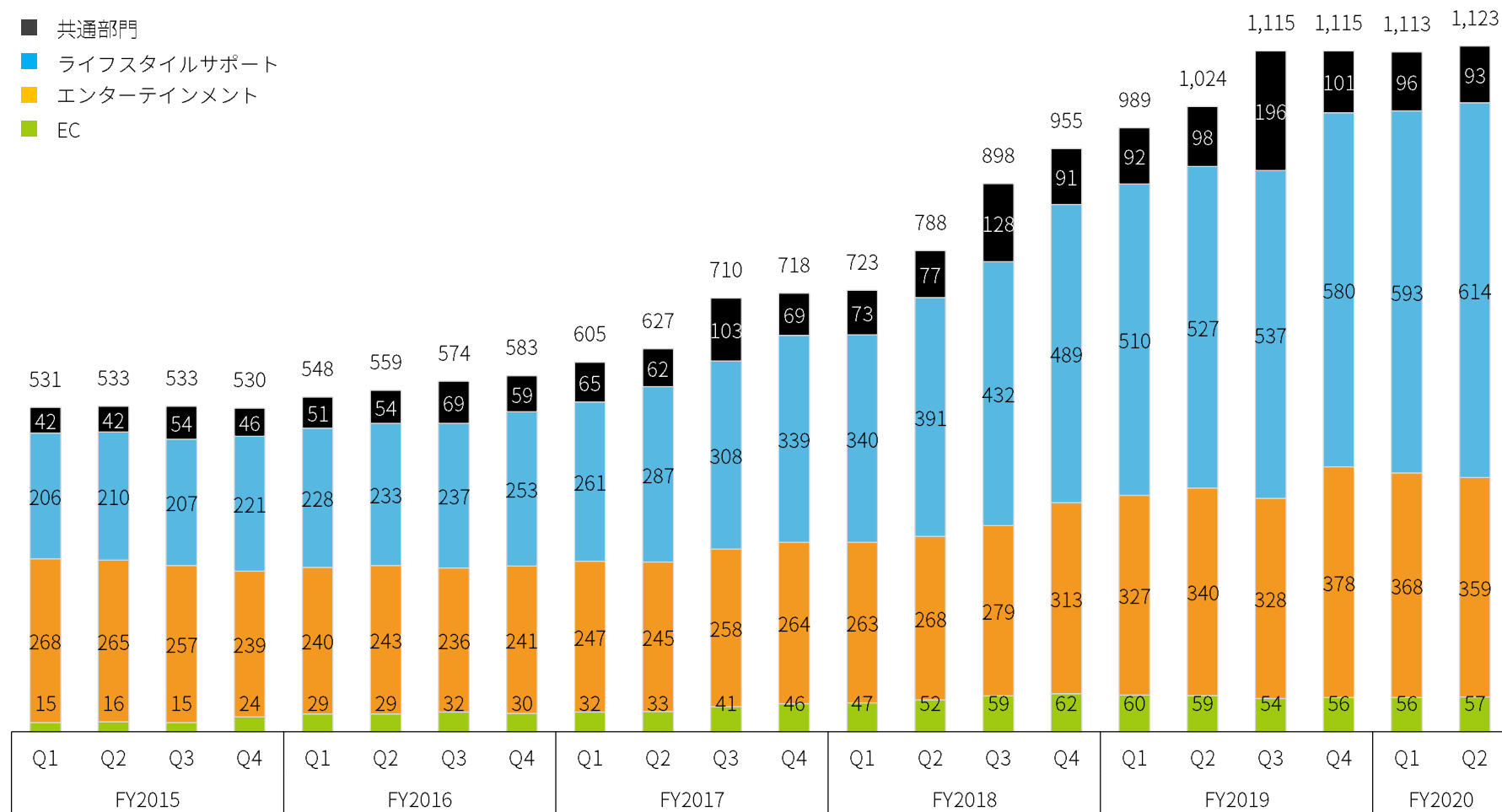


※ セグメント別広告宣伝費の内訳数値は「APPENDIX 主な経営指標」に記載しております

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）

※ 新卒社員はQ3末では共通部門で計上、6月1日付で各事業に配属

貸借対照表

(百万円)

	FY2020 Q2	FY2020 Q1
流動資産	10,540	10,751
現預金	5,770	5,900
受取手形/売掛金	3,316	3,539
固定資産	6,254	6,212
有形固定資産	1,673	1,736
無形固定資産	1,446	1,507
資産合計	16,794	16,964

	FY2020 Q2	FY2020 Q1
流動負債	3,885	3,900
固定負債	529	738
負債合計	4,414	4,639
有利子負債	0	0
株主資本	12,307	12,256
純資産合計	12,379	12,324
負債純資産合計	16,794	16,964

3. FY2020 Q2 セグメント別詳説

- 4. セグメント別トピックス
- 5. FY2020 業績・配当予想

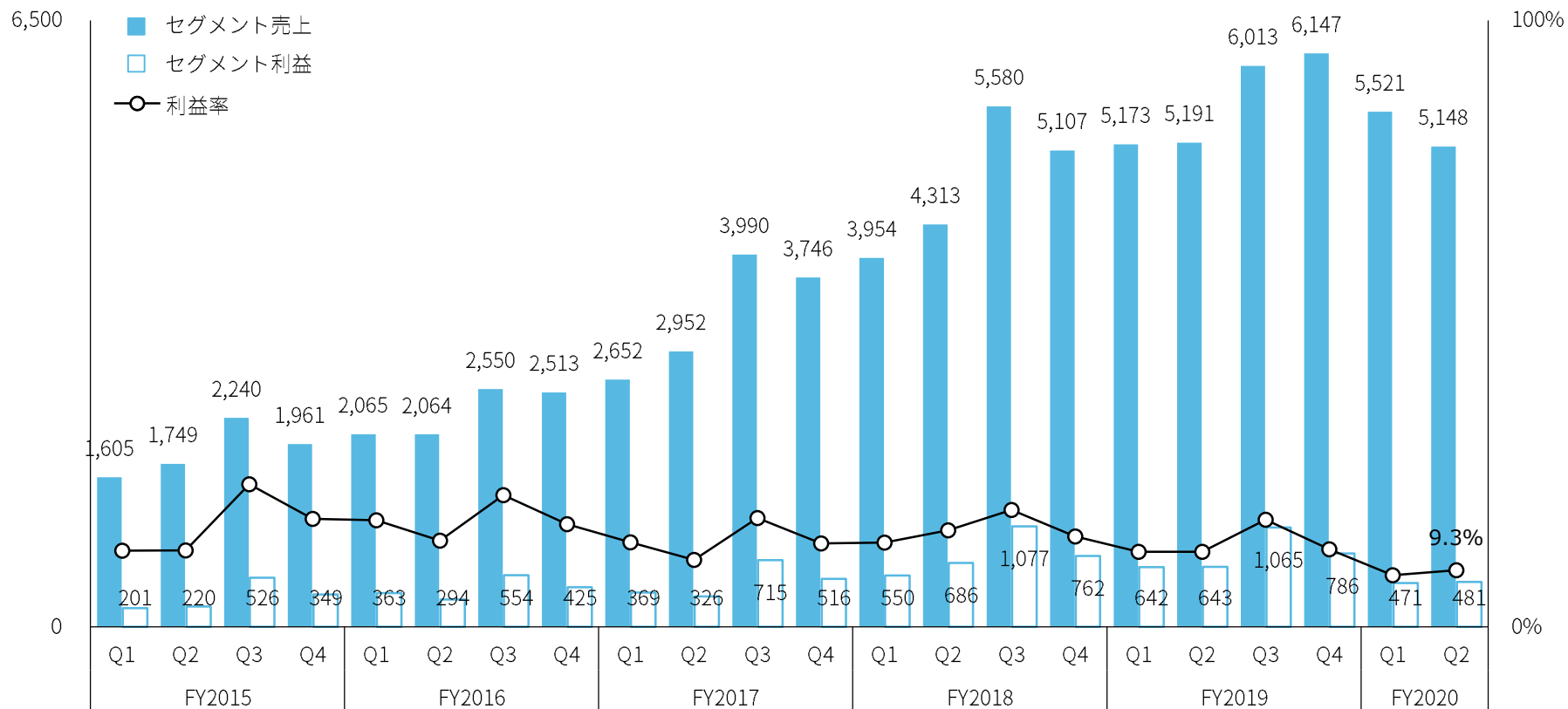
ライフスタイルサポート事業 四半期業績の推移

■ 引越し周辺のエアコン販売サービスの撤退等により、成長率が低下

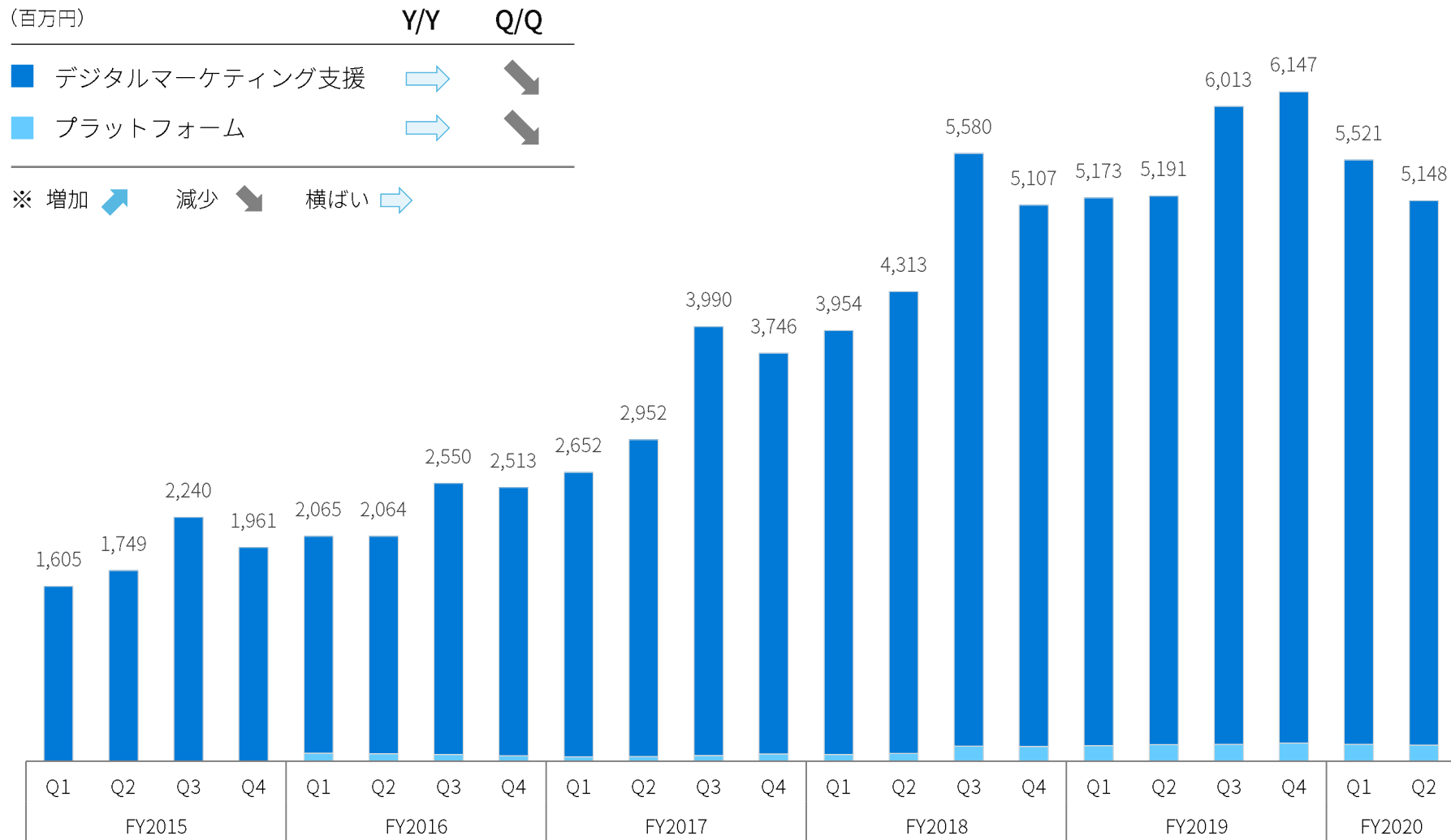
■ 新規サービスへの先行投資により、利益が引き続きY/Yで減少

Y/Y
-0.8
%

(百万円)



ライフスタイルサポート事業 サブセグメント別四半期推移



※ 「ラルーン」は、FY2014及びFY2015において「エンターテインメント事業」に区分されていたため、本グラフFY2015の売上には含まれません

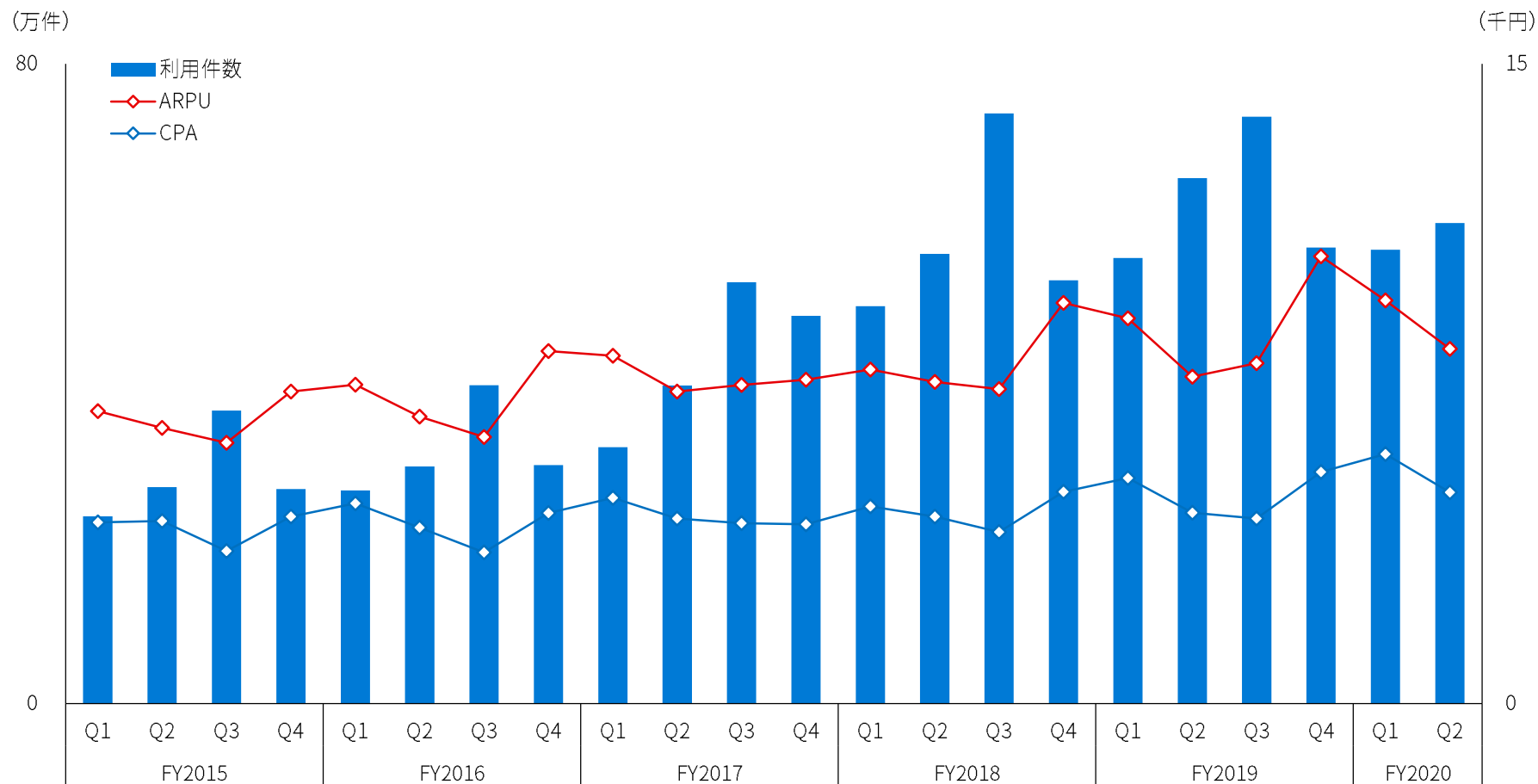
デジタルマーケティング支援ビジネス 売上推移

- 主にカードローン比較サービスの利用件数が減少したことと、エアコン販売サービスの撤退等があったものの、新規の立ち上がりでY/Y横ばい



デジタルマーケティング支援ビジネス KPI推移

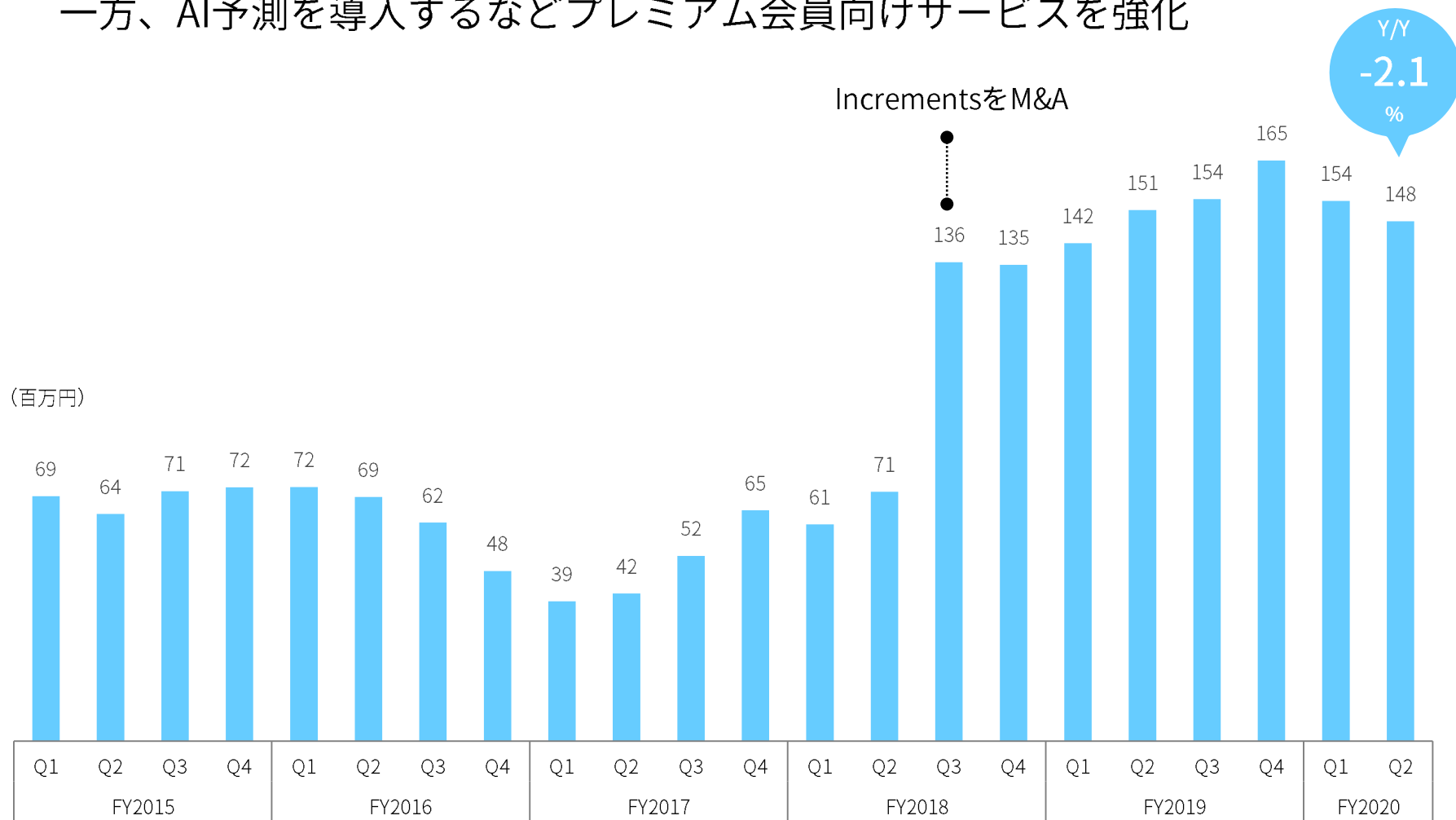
■ 主にカードローン比較サービスの利用件数の減少に伴い、ARPUとCPAが低下



- 【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

- 「ラルーン」における広告単価の低下により広告収入が減少し、Y/Yで横ばい
一方、AI予測を導入するなどプレミアム会員向けサービスを強化



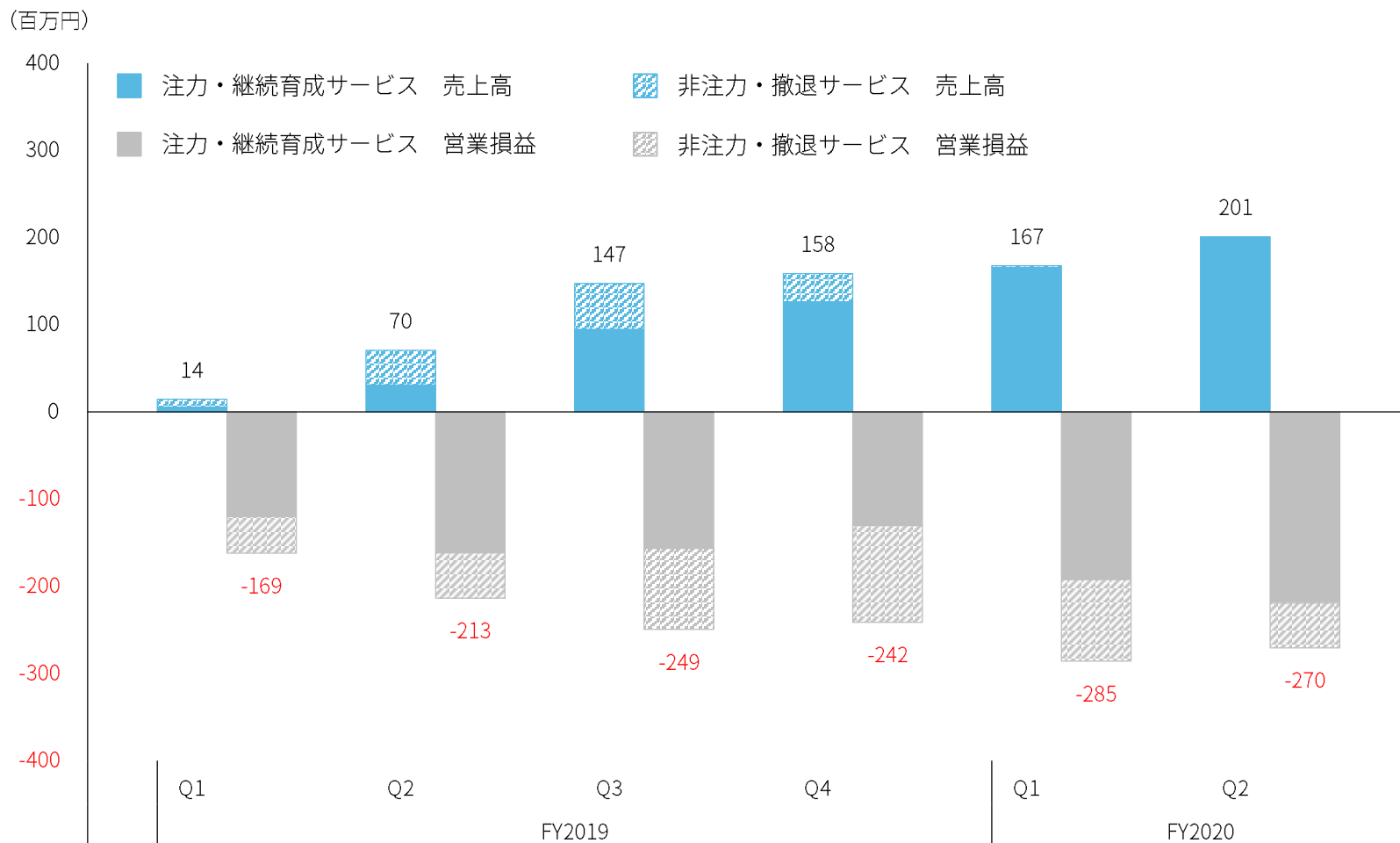
ライフスタイルサポート事業 新規サービス

■ 市場環境や事業の進捗、ポテンシャル等を複合的に精査し、リソースを再配分

<p>注力</p>	<p>事業の進捗、ポテンシャル、成長確度等を複合的に勘案し、リソース集中投下決定</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ エンジニア向け転職支援サービス「Qiita Jobs」 ■ 保険に関する情報サイト「ナビナビ保険」
<p>継続育成</p>	<p>事業計画と進捗を照らしあわせながら、引き続き育成</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 住宅ローン比較・情報サイト「ナビナビ住宅ローン」 ■ 不動産売却情報検索サイト「すまいうる」 ■ シロアリ・ハチ駆除など出張訪問サービスの検索・予約サイト「ファインドプロ」 <p style="text-align: right;">など・・・</p>
<p>非注力</p>	<p>事業環境の変化等をふまえ、リソースを削減し効率運営</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ FX比較・情報サイト「ナビナビFX」
<p>既存へ統合</p>	<p>ユーザーニーズ等をふまえ、既存サービスへ統合</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 日取り予約サイト「HIMARI」
<p>撤退・開発中止</p>	<p>計画対比、市場環境、投資優先度等で総合的に判断</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中古自動車のインターネット販売サービス「remobii」 ■ 未リリースサービス（1つ）

ライフスタイルサポート事業 新規サービス 四半期推移

注力・継続育成サービスは順調に成長



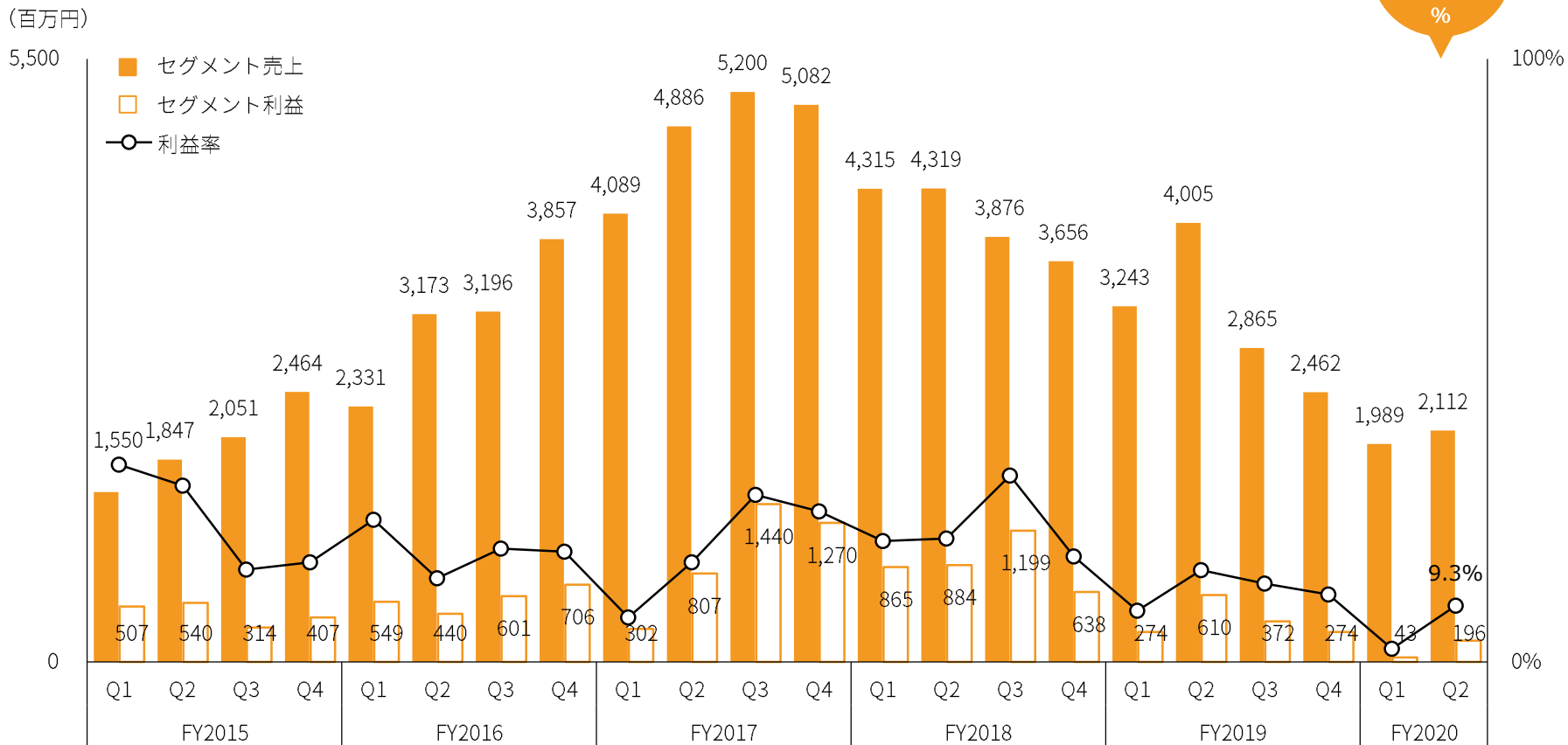
※ 上記の「営業損益」は管理会計上の数値となります。本資料よりすべての数値において百万円未満を切り捨てて表示しております

※ 訂正：FY2020 Q1売上高 167百万円、営業損益 -285百万円（2019年12月6日発表：FY2020 Q1売上高 169百万円、営業損益 -282百万円）

エンターテインメント事業 四半期業績の推移

- 主要既存タイトルの年末年始イベントが好調に貢献し、Q/Qで増収増益
- 新規タイトルの開発コストの費用計上により、引き続きY/Yで減益

Q/Q
+6.2
%

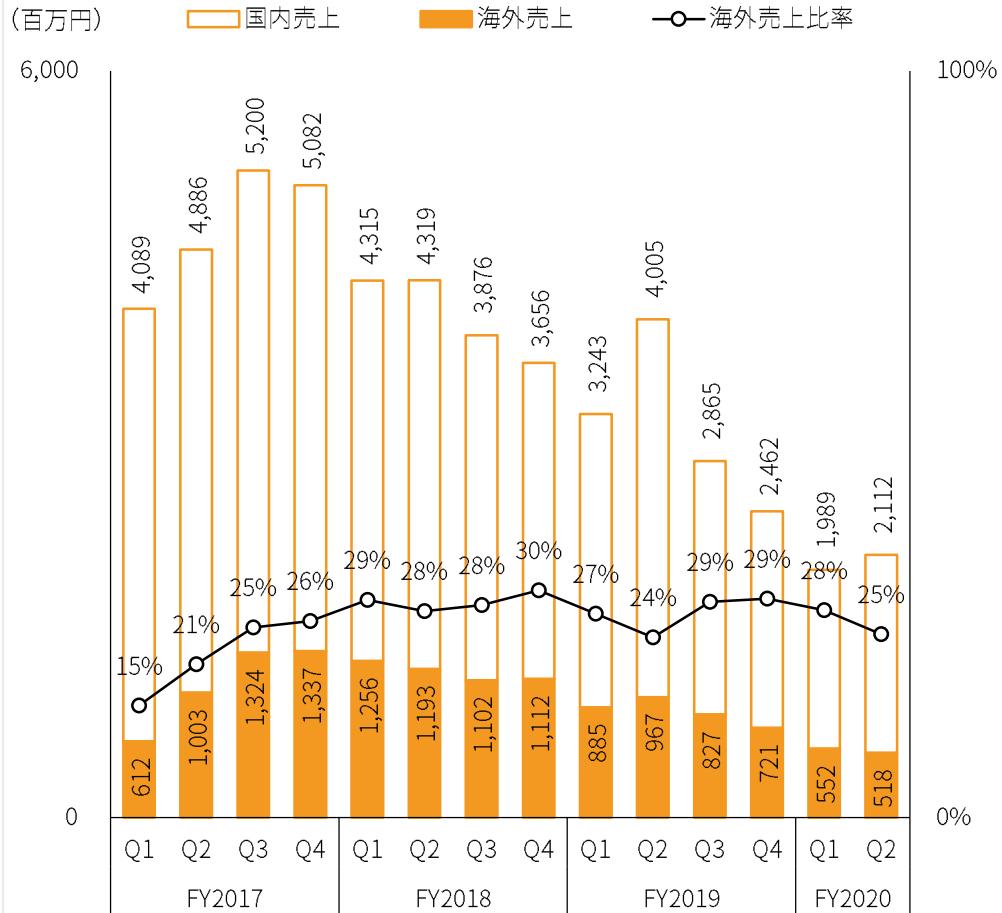


※ エンターテインメント事業の売上計上方法の変更について：

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

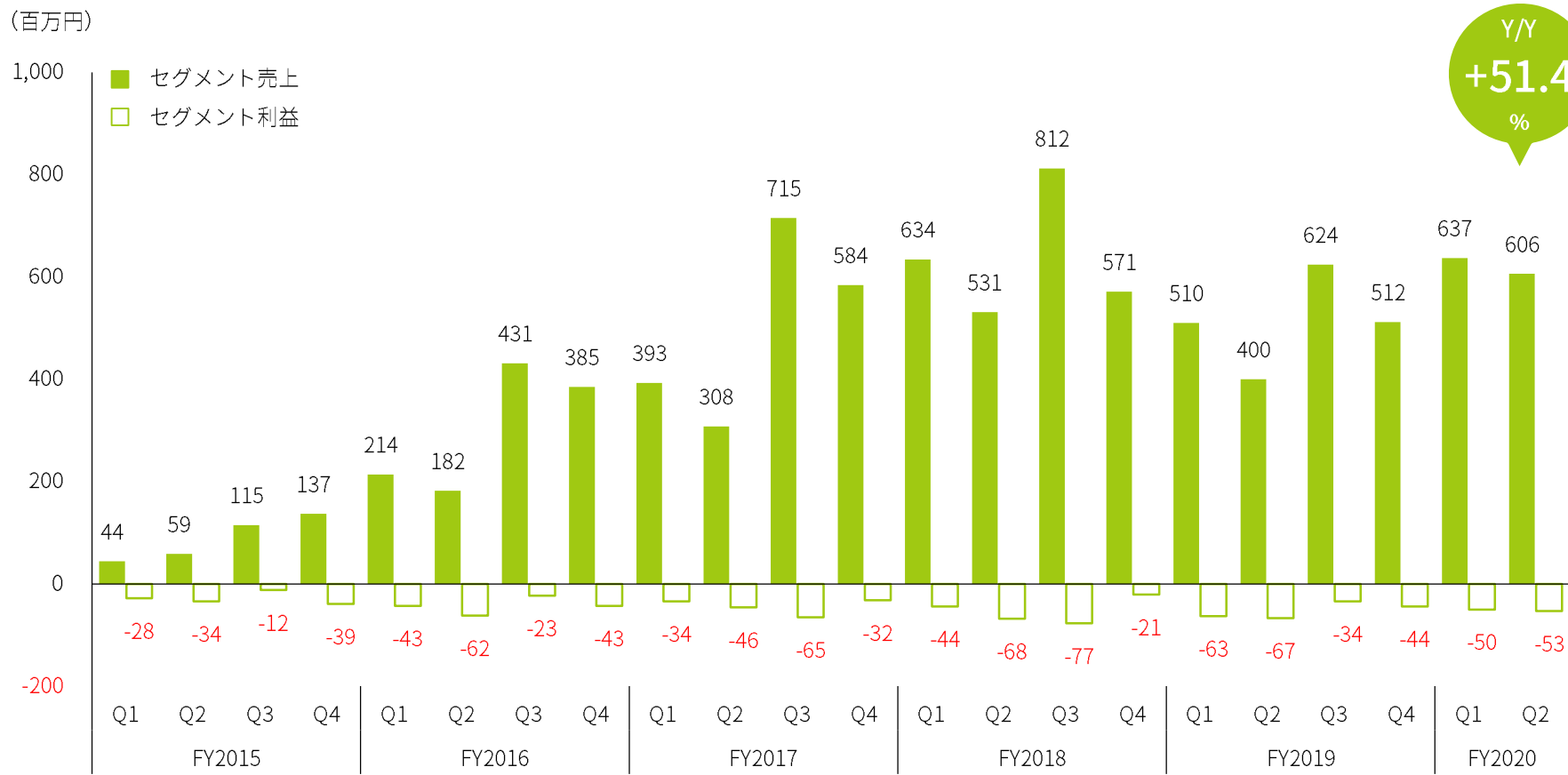
海外売上高・売上比率の推移



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
スタリラ	●	●	●	●	●		
BASSA	●			●	●		
ヴァルコネ	●	●	●	●	●	●	●
ユニゾン	●	●	●	●	●	●	
ダビパク	●			●		●	
さんすま	●			●			
レギオン	●	英語版					
サマナー	●	英語版					

EC事業 四半期業績の推移

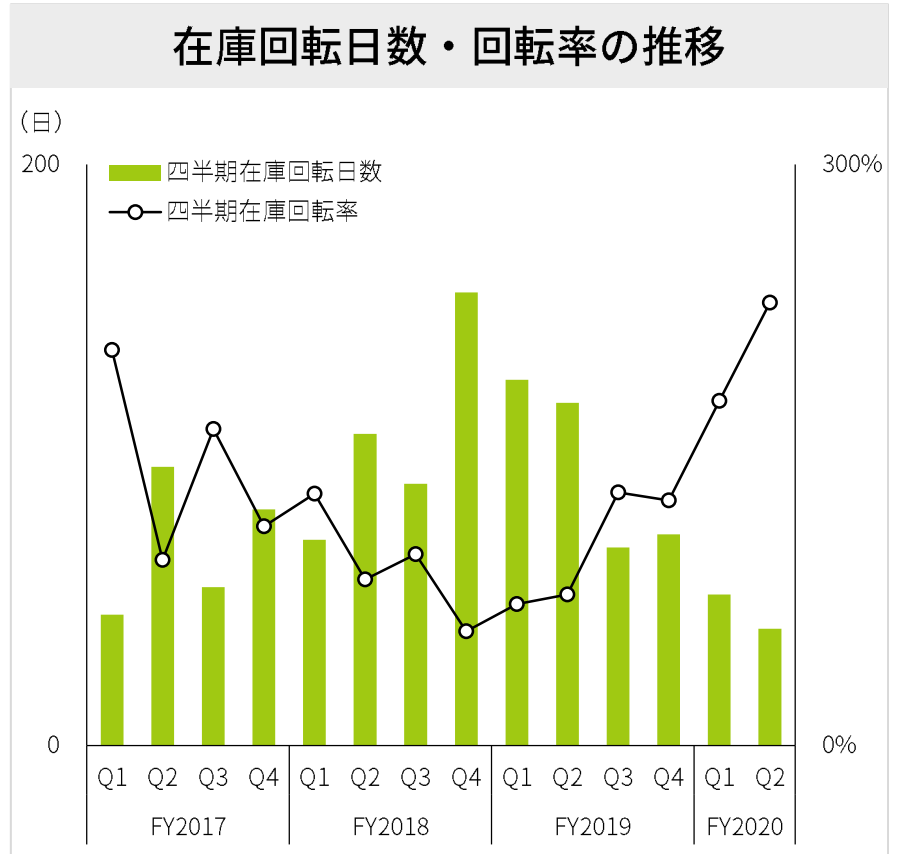
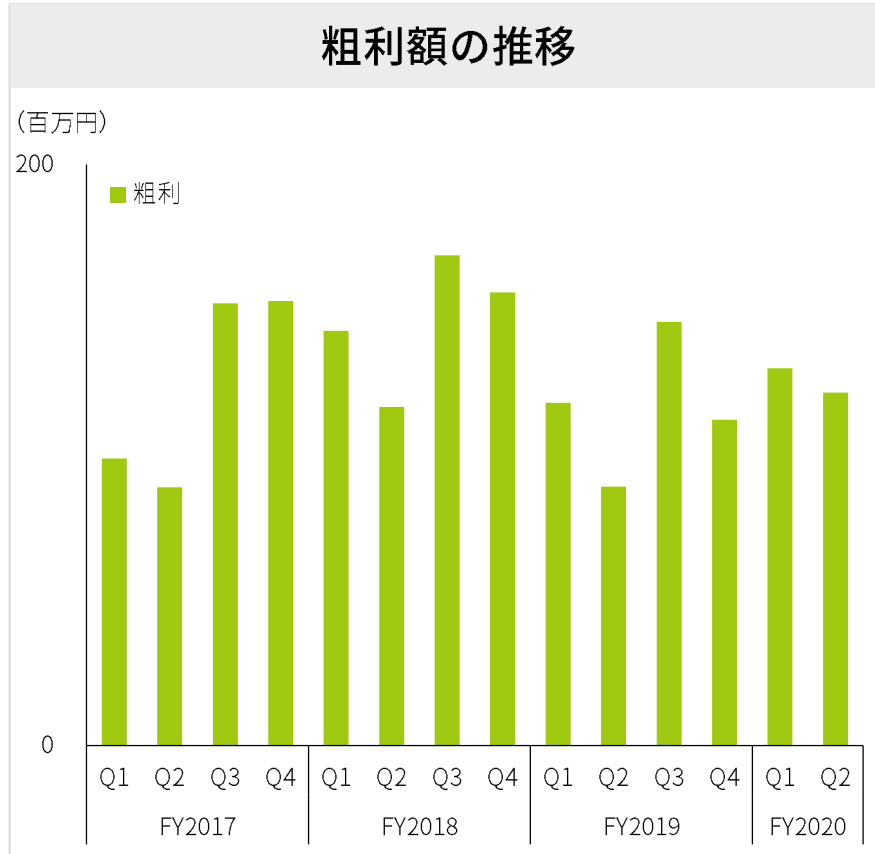
■ 在庫適正化によるオペレーション効率の向上に加え、配送費の見直しや祝日前の年内配送対応等を実施したことにより、Y/Yで大幅に増収



※ 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

- 売上の増加に伴い、Y/Yで粗利も増加
- 在庫適正化が進み、高い在庫回転率を維持



■ 【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]

4. セグメント別トピックス

5. FY2020 業績・配当予想

セグメント別トピックス

デジタル マーケ ティング 支援

ナビナビ保険

NEW

保険に関する情報サイト『ナビナビ保険』オープン！

■ サービス概要：

- ・ 生命保険の種類について解説
- ・ 保険の選び方、見直しのコツ
- ・ ライフステージごとに考えるべきポイント

■ サービス提供開始日：

2020年1月29日



ハナユメ

新宿エリア2店舗目として 『新宿西口店』グランドオープン

- ウエディングのプロに式場探しや結婚式準備を無料で相談できる『Hanayume(ハナユメ)ウエディングデスク新宿西口店』を4/16にオープン予定



セグメント別トピックス

エンター テイン メント

「三国大戦スマッシュ！」（さんすま）

- 3/3 リリースから5周年、記念イベントを開催



「少女☆歌劇レヴュースタァライト -Re LIVE-」 （スタリラ）

- 3/2 全世界累計250万ダウンロードを突破！



「ダークサマナー」（サマナー）

- 2/21 リリースから8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）

- 1/31 人気アニメ『エヴァンゲリオン』との
コラボイベントを開催』



©カラー

セグメント別トピックス

エンター テイン メント

「ヴァルキリーコネクト」 (ヴァルコネ)

オリジナル

マルチデバイス (スマートフォン&PC)

グローバル配信

- マルチデバイス展開の第一歩！
PCゲームプラットフォーム「Steam」にて、全世界に無料配信決定！
- 2020年4月上旬にグローバル版、4月中旬に日本版を配信予定



※ Steamは、米Valve Corporation (Valve社) が運営する、PCゲーム、PCソフトウェア及びストリーミングビデオのダウンロード販売とハードウェアの通信販売などを目的としたプラットフォームです

※ Steam版 (Windows) ゲームをプレイするためには、インターネット接続環境及びValve社提供のSteamシステムが必要です

新規ゲーム開発パイプライン

新規ゲーム開発パイプライン Total 3本

「IP」 × 「スマホ」 1本



1本

NEW



ミクたぷ

発表済

2020年春頃リリース予定

「IP」 × 「グローバル」 × 「マルチデバイス」 2本



1本

IP確定済

開発中

未発表

FY2021~ リリース予定

1本

IP調整中

企画段階

未発表

FY2021~ リリース予定

セグメント別トピックス

「初音 ミク -TAP WONDER-」 **NEW**

IP

スマートフォン向け

カジュアルゲーム

グローバル配信

- クリプトン・フューチャー・メディア株式会社と開発するスマートフォン向けゲーム
- 簡単操作で誰もが気軽に楽しめるバーチャル・シンガー「初音ミク」の新作タップ&LIVEゲーム
- 2020年春頃に全世界配信予定

エンター
テイン
メント



※ マルチデバイス展開ではありません

5. FY2020 業績・配当予想

連結業績予想数値

(百万円)

	FY2019 実績		FY2020 (2019.08-2020.07)			
	中間	通期	中間実績	通期予想	構成比	進捗率
売上高	18,524	37,151	16,014	35,000	100.0%	45.8%
ライフスタイル	10,364	22,525	10,669	25,000	71.4%	42.7%
エンタメ	7,249	12,577	4,101	8,000	22.9%	51.3%
EC	911	2,048	1,243	2,000	5.7%	62.2%
営業利益	1,177	2,811	342	1,000	2.9%	34.2%
ライフスタイル	1,285	3,137	952	2,500	7.1%	38.1%
エンタメ	885	1,532	240	0	-	-
EC	-131	-210	-104	-200	-	-
共通部門	-862	-1,648	-746	-1,300	-	-
経常利益	1,168	2,809	350	1,000	2.9%	35.1%
当期純利益	741	1,473	126	500	1.4%	25.4%

FY2020の取り組み及び業績予想の考え方（再掲）

全社

種まきから、育成・精査を行う1年

- FY2021以降の成長けん引役の創出に向けて種まき・育成・精査を複数同時実施

ライフ スタイル サポート

既存はさらなる増収を目指し、新規は育成投資を拡大

- 既存はブライダル・金融メディアを中心に引き続き継続成長
- 新規はトップラインの段階的成長に先立ち、投資を加速する前提の計画で予想

エンター テイン メント

方針転換に沿って新規開発に注力、新規IPゲーム開発コストは費用化

- 既存は効率運用・収益最大化を図る。業績は直近のKPI動向をふまえ予想
- 新規は開発に係る費用を現時点で想定できる範囲で予想

EC

FY2022の通期黒字化に向けた戦略的改善に注力

- 直近のKPI動向をふまえ現実的に予想
- 商品構成・商品回転率の適正化、フルフィルメント強化の継続等係るコストを織り込み予想

FY2020業績予想の留意点（再掲）

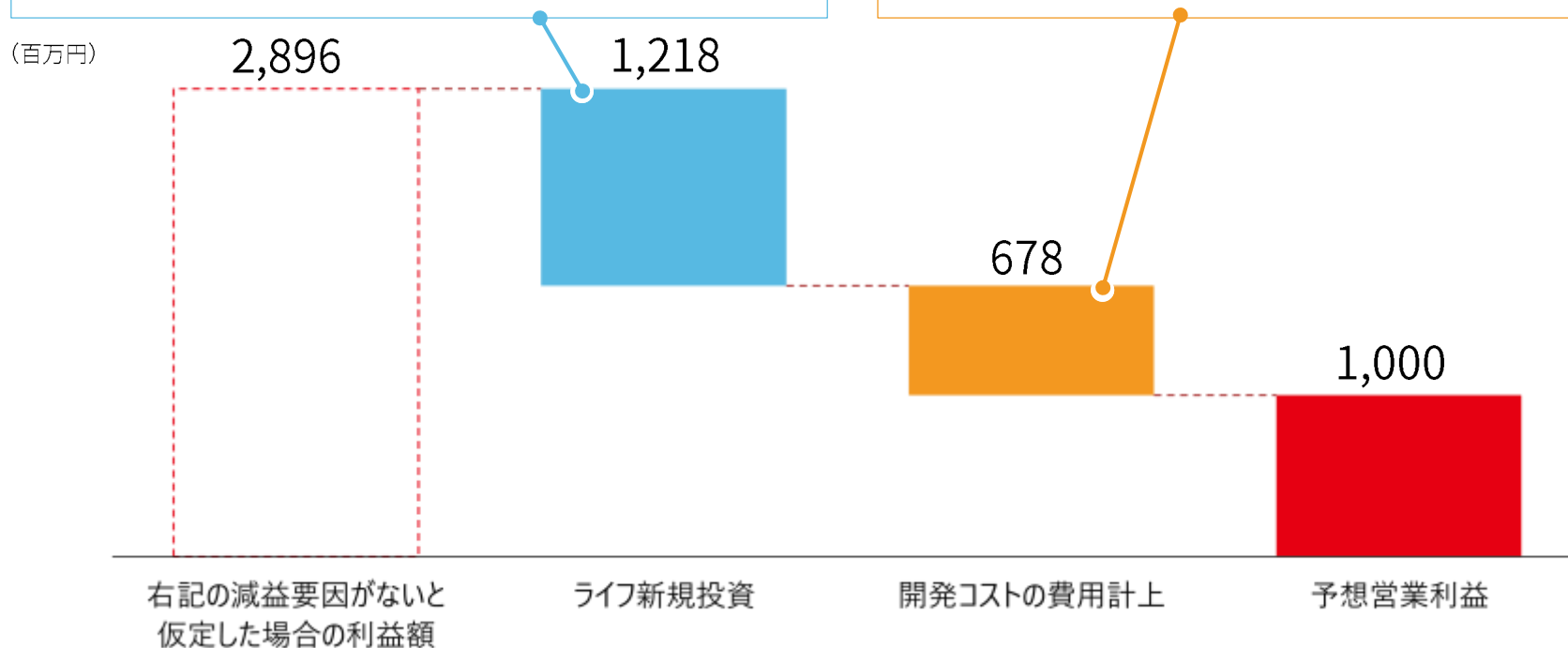
■ 今期のみの一時的な費用や投資拡大のため、通常期より利益を圧迫

新規事業への投資拡大で利益減

- 種まきのフェイズから育成フェイズに
- FY2020にも複数の新規事業がスタート

新規協業ゲーム開発コストの費用計上

- 協業ゲームのうち1本で、既存ゲームでは資産計上していた開発コストを今回の協業スキームでは部分的に費用計上



FY2020下期の留意点

全社

新型コロナウイルス感染症とそれに伴う外部環境の変化への対応を図りつつ、コスト見直しを継続

ライフ
スタイル
サポート

一部サービスにおけるコロナ影響を想定しつつ、対応を図る

- ブライダルイベント中止やウエディングデスクの来店者数減に対応し、オンライン接客を強化
- 引っ越しの先送り等により「引越し侍」「ナビクル」や引っ越し周辺サービスで一定の影響を想定
- 採用イベント等の中止等により「Qiita」及び関連サービスの広告収入が減少となる可能性がある

エンター
テイン
メント

新規「初音ミク -TAP WONDER-」で既存の減少を補う想定

- 新規スマホ向けゲーム「初音ミク -TAP WONDER-」を春頃のリリースに向け準備中
- 年末年始イベントでQ2は好調に推移するも、既存タイトルのダウントrendは継続

EC

繁忙期へのコロナ影響緩和に向けた対応策を実施

- 中国からの自転車輸入遅延により、繁忙期需要に対応できる在庫確保が課題
- 多方面からの在庫調達に加え、プロモーションの見直し等を実施予定

FY2020 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

	FY2016 実績		FY2017 実績		FY2018 実績	FY2019 実績	FY2020 予想
	中間	期末	中間	期末	期末	期末	期末
基準日	01/31	07/31	01/31	07/31	07/31	07/31	07/31
配当実施日	04/04	10/07	04/04	10/06	10/05	10/04	10月上旬
1株当たり 配当金	5.0円	7.5円	5.0円	22.0円	32.5円	16.0円	16.0円
配当総額	239百万円		517百万円		640百万円	315百万円	-
(通期) 配当性向	18.2%		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

APPENDIX 会社概要

会社概要 (2020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	8社 (国内7社、海外1社)
連結社員数	1,041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

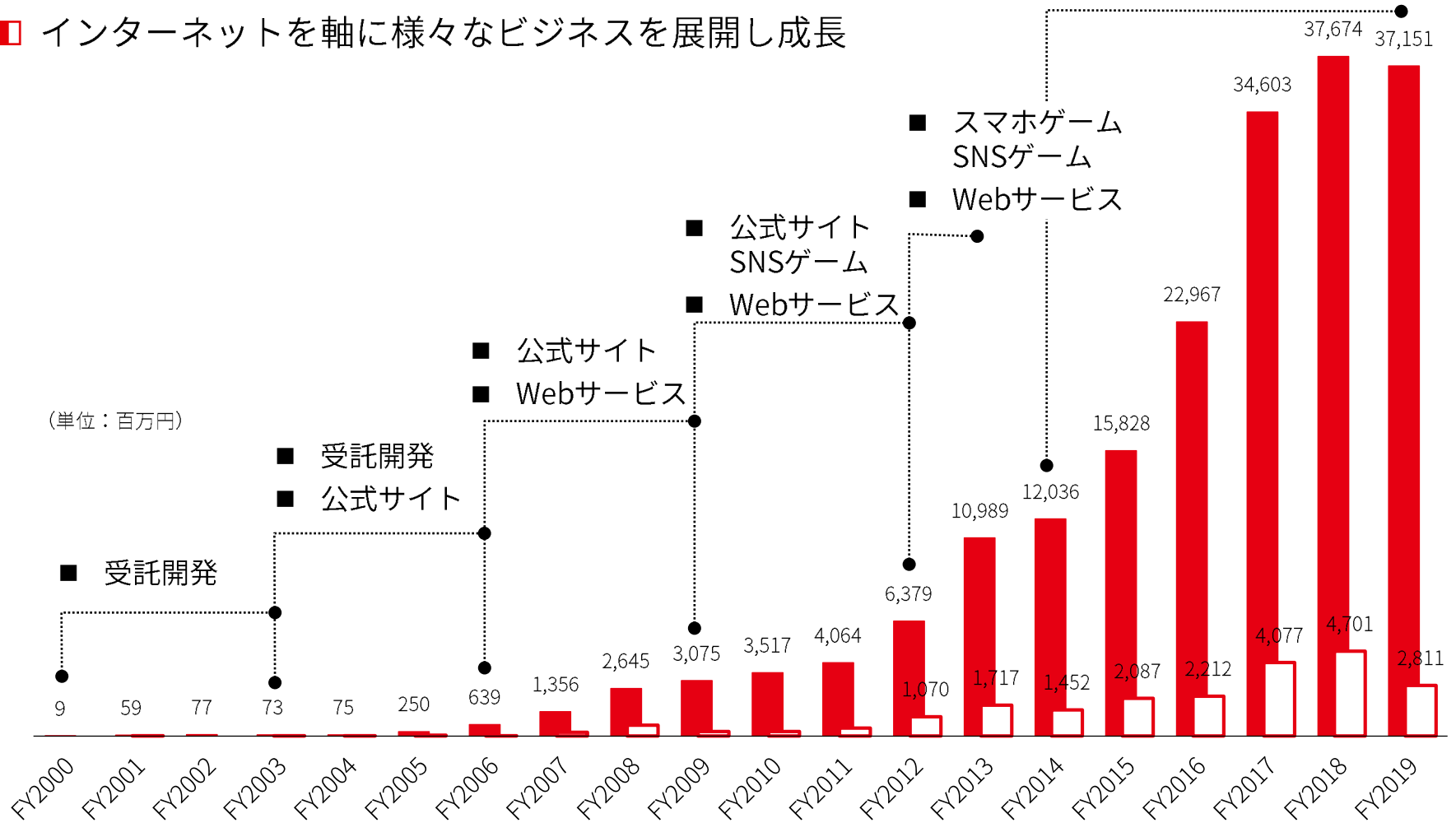
2000.02.29 有限会社エイチーム 設立

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

- Webサービス
- スマホゲーム
- EC



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」

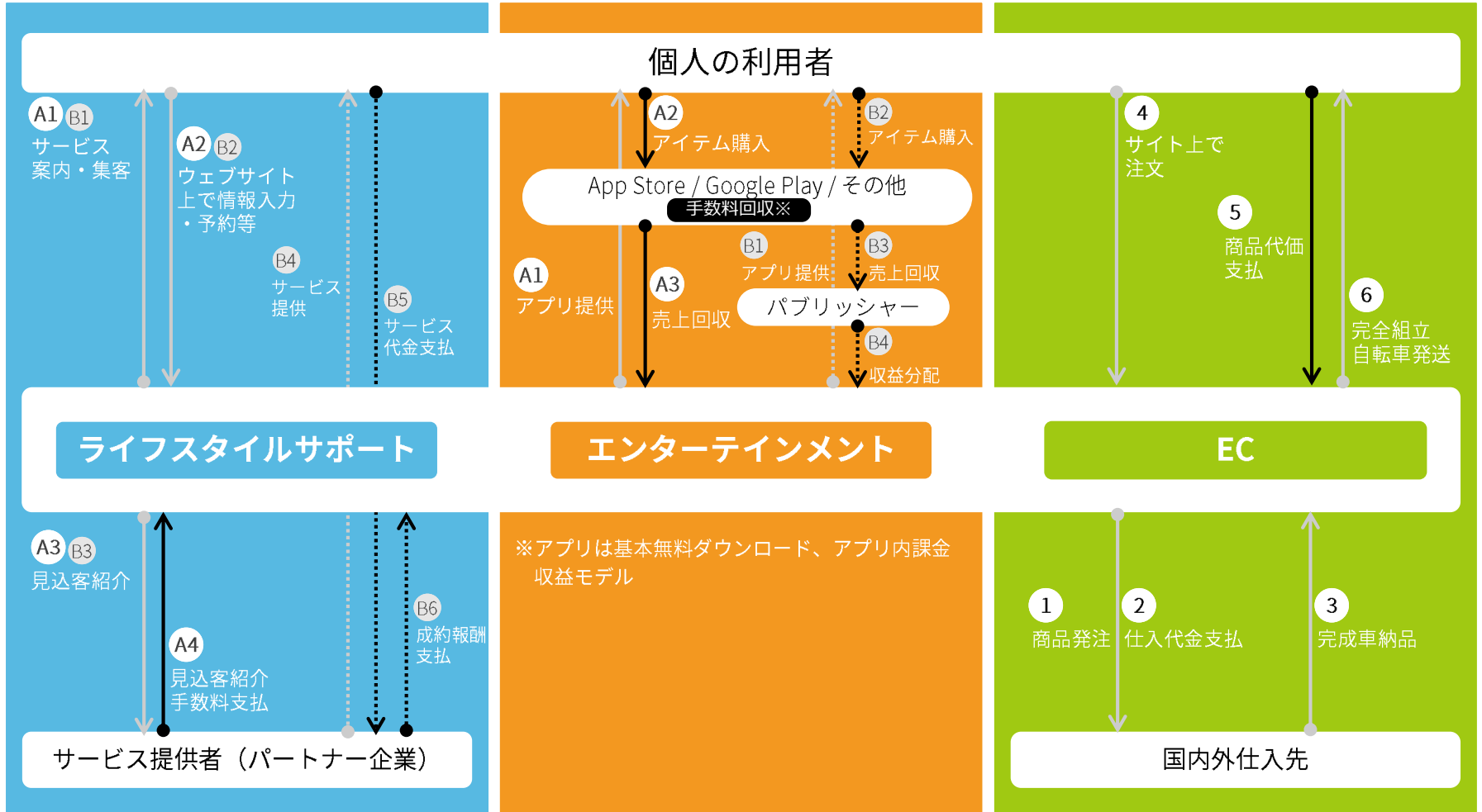
完全組立自転車を自宅にお届けする
自転車通販サイトを運営



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

M&A及びベンチャー投資の方針

ミッション

『エイチームの目指す姿』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

エイ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 (FY2018 Q2 – FY2020 Q2)

(百万円)

	FY2018			FY2019				FY2020	
	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
Q/Q 増減率 (%)	+2.9	+12.1	-9.1	-4.4	+7.5	-1.0	-4.0	-10.7	-3.5
ライフスタイルサポート	4,313	5,580	5,107	5,173	5,191	6,013	6,147	5,521	5,148
エンターテインメント	4,319	3,876	3,656	3,243	4,005	2,865	2,462	1,989	2,112
EC	531	812	571	510	400	624	512	637	606
売上原価	1,649	1,959	1,875	1,765	1,878	1,958	1,917	1,808	1,787
原価率 (%)	18.0	19.1	20.1	19.8	19.6	20.6	21.0	22.2	22.7
販売管理費	6,421	6,558	6,567	6,677	7,026	6,547	6,569	6,190	5,886
販売管理费率 (%)	70.1	63.9	70.4	74.8	73.2	68.9	72.0	76.0	74.8
費用総額 (売上原価+販売管理費)	8,071	8,517	8,443	8,442	8,904	8,505	8,486	7,998	7,673
人件費・採用費	1,089	1,195	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560
広告宣伝費	3,866	3,730	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,600	3,229
広告宣伝费率 (%)	42.2	36.3	38.7	44.0	41.5	39.2	37.4	44.2	41.1
ライフスタイルサポート	2,472	2,973	2,637	2,959	2,972	3,208	3,111	3,336	2,986
エンターテインメント	1,244	560	829	835	910	396	212	179	173
EC	79	106	50	54	44	63	36	46	53
支払手数料等	1,572	1,561	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,047	1,090
外注・サーバー費	518	620	605	605	646	661	660	548	534
オフィス賃料	251	288	291	292	293	296	296	287	286
その他費用	773	1,121	1,096	873	928	1,001	1,313	933	972
営業利益	1,093	1,752	892	484	692	998	636	149	192
Q/Q 増減率 (%)	+13.4	+60.3	-49.1	-45.7	42.8	44.1	-36.3	-76.4	28.5
ライフスタイルサポート	686	1,077	762	642	643	1,065	786	471	481
エンターテインメント	884	1,199	638	274	610	372	274	43	196
EC	-68	-77	-21	-63	-67	-34	-44	-50	-53
共通部門	-483	-446	-487	-368	-493	-405	-380	-315	-417
営業利益率 (%)	11.9	17.1	9.6	5.4	7.2	10.3	7.0	1.8	2.4
経常利益	1,096	1,775	877	507	661	1,008	632	144	206
親会社株主に帰属する四半期純利益	754	1,217	655	257	484	358	373	75	50

P/L (FY2014 - FY2019)

(百万円)

	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	Y/Y (%)
売上高	12,036	15,828	22,967	34,603	37,674	37,151	-1.4
Y/Y 増減率 (%)	9.5	31.5	45.1	50.7	8.9	-1.4	—
ライフスタイルサポート	5,834	7,557	9,193	13,342	18,955	22,525	18.8
エンターテインメント	6,169	7,914	12,559	19,259	16,168	12,577	-22.2
EC	32	356	1,214	2,001	2,550	2,048	-19.7
売上原価	2,132	2,389	3,615	5,669	6,960	7,518	8.0
原価率 (%)	17.7	15.1	15.7	16.4	18.5	20.2	+1.7
販売管理費	8,451	11,351	17,139	24,855	26,012	26,820	+3.1
販売管理费率 (%)	70.2	71.7	74.6	71.8	69.0	72.2	+3.2
費用総額 (売上原価+販売管理費)	10,583	13,740	20,755	30,525	32,973	34,337	+4.1
人件費・採用費	2,638	2,798	3,250	3,807	4,754	6,032	+26.9
広告宣伝費	4,279	6,430	9,335	14,018	14,805	15,048	+1.6
広告宣伝费率 (%)	35.6	40.6	40.6	40.5	39.3	40.5	+1.2
ライフスタイルサポート	3,422	4,578	5,109	7,547	10,385	12,251	+18.0
エンターテインメント	789	1,651	3,748	5,895	3,785	2,355	-37.8
EC	8	61	221	335	330	200	-39.3
支払手数料等	1,737	2,586	4,592	7,318	6,117	5,387	-11.9
外注・サーバー費	826	785	1,035	1,198	2,277	2,574	+13.1
オフィス賃料	420	433	728	879	1,080	1,179	+9.2
その他 (費用総額-上記費用)	682	706	3,340	3,303	3,937	4,115	+4.5
営業利益	1,452	2,087	2,212	4,077	4,701	2,811	-40.2
Y/Y 増減率 (%)	-15.4	43.8	6.0	84.3	15.3	-40.2	—
ライフスタイルサポート	840	1,298	1,637	1,929	3,076	3,137	+2.0
エンターテインメント	1,409	1,770	2,297	3,820	3,587	1,532	-57.3
EC	-34	-115	-172	-178	-211	-210	-0.9
共通部門	-762	-865	-1,549	-1,493	-1,751	-1,648	-5.9
営業利益率 (%)	12.1	13.2	9.6	11.8	12.5	7.6	-4.9
経常利益	1,470	2,164	2,094	4,118	4,730	2,809	-40.6
税引前当期純利益	1,364	2,091	1,858	3,854	4,732	2,354	-51.3
親会社株主に帰属する当期純利益	807	1,362	1,292	2,579	3,306	1,473	-55.4

B/S (FY2014 - FY2019)

(百万円)

	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019
資産の部						
流動資産 ※	3,973	6,257	6,827	9,613	11,488	11,543
現預金	2,217	3,097	3,505	5,004	5,984	6,713
固定資産 ※	1,531	1,399	2,759	3,527	5,214	5,729
有形固定資産	120	125	1,321	1,666	1,684	1,711
無形固定資産	355	460	622	507	2,070	1,522
投資その他の資産 ※	1,055	814	815	1,353	1,459	2,495
資産合計	5,504	7,656	9,586	13,140	16,702	17,273
負債の部						
流動負債	1,305	3,648	4,127	5,202	4,464	4,031
固定負債	0	0	387	481	583	730
負債合計	1,305	3,648	4,514	5,683	5,047	4,761
有利子負債	0	1,700	1,166	632	186	0
純資産の部						
株主資本	4,130	3,900	4,971	7,361	11,566	12,452
自己株式	0	-1,403	-1,222	-1,177	-481	-438
新株予約権	67	108	100	96	85	85
純資産合計	4,198	4,008	5,072	7,456	11,655	12,511
負債・純資産合計	5,504	7,656	9,586	13,140	16,702	17,273

※ 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

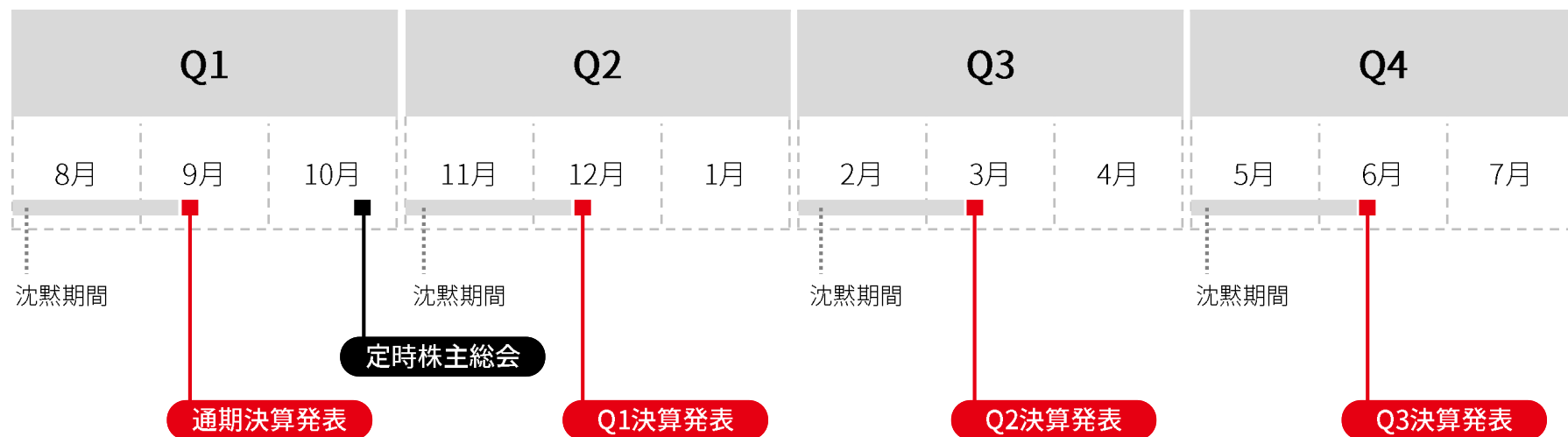
その他経営指標 (FY2014 - FY2019)

	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019
発行済株式総数 (株)	19,349,200	19,405,600	19,450,000	19,469,800	19,738,200	19,756,200
自己株式数 (株)	0	580,020	302,562	302,562	35,562	35,562
期中平均株式数 (株)	19,255,641	19,310,191	18,846,317	18,904,872	19,401,921	19,510,259
EPS (1株当たり当期純利益、円)	41.96	70.54	68.58	136.45	170.40	75.52
EPS増減率 (%)	-23.8	45.6	-2.8	+99.0	+24.9	-55.7
ROA (総資産経常利益率、%)	29.0	32.9	24.3	36.2	31.7	16.5
1株当たり純資産 (円)	213.5	207.2	263.4	389.0	593.7	636.32
1株当たり配当金額 (円)	10.00	12.50	12.50	27.00	32.50	16.00
中間配当額 (円)	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	0.00
配当総額 (百万円)	192	238	239	517	640	315
配当性向 (%)	23.8	17.7	18.2	19.8	19.1	21.2
株主資本比率 (%)	75.0	50.9	51.9	56.0	69.2	72.1
自己資本比率 (%)	75.1	50.9	51.9	56.0	69.3	71.9
ROE (自己資本当期純利益率、%)	21.2	33.9	29.1	41.8	34.9	12.3
ROIC (=①÷②、%)	20.8	21.0	25.1	34.1	27.9	14.1
①税引き後営業利益 (百万円)	859	1,178	1,539	2,729	3,284	1,759
②運転資本 (=③+④、百万円)	4,130	5,600	6,137	7,993	11,755	12,452
③株主資本 (百万円)	4,130	3,900	4,971	7,361	11,566	12,452
④有利子負債 (百万円)	0	1,700	1,166	632	186	0

※当社は2011年10月27日に1：100、2012年6月1日に1：3、2015年5月1日に1：2の割合をもって株式分割を行っております。そのため、上記にはFY2011の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たりの金額を算定しております。従いまして、上記には過去に当社が発表した決算書類と異なる数値が一部含まれます

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

Tel : 052-747-5573

E-mail : ir@a-tm.co.jp

コーポレートサイト 株主・投資家情報 : <https://www.a-tm.co.jp/ir/>

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。