



2020年4月27日

各 位

アイスタディ株式会社  
代表取締役社長 中川 博貴  
(証券コード:2345)東証第二部  
(お問い合わせ先)取締役CFO 伊藤 大介  
電話 03-6427-7380

## 株式会社イーフロンティアの株式の一部取得に関するお知らせ

当社は、2020年4月27日開催の取締役会において、株式会社イーフロンティア（以下、「イーフロンティア」といいます。）の株式の一部を株式会社ネクスグループ（以下、「ネクスグループ」といいます。）から取得し、連結子会社化すること（以下、「本件株式取得」といいます。）を決議いたしましたので下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. 株式の一部取得に至る経緯

当社とイーフロンティアは2017年8月より業務提携をしており、互いの客層に親和性があるということから、プロダクトやコンテンツのクロスセルを行うなどして密に連携を深めておりました。

イーフロンティアは、3Dグラフィック、AI×ゲームソフト開発、AI×画像処理、等において専門性を有するソフトウェア開発企業です。特に、3Dグラフィックデザイン、3DCG景観作成ソリューション、3DCGキャラクターなど高品質かつプロフェッショナルな制作用ソフトウェアに加え、AR（拡張現実）やVR（仮想現実）関連の製品を中心としたクリエイター向けのソフトウェアを各種販売しております。また、クリエイター向けに多くの周辺機器を開発するOWC社(Other World Computing, Inc.)と日本国内総代理店契約を締結しており、日本国内向けにThunderbolt 3（※1）製品やeGPU（※2）などのコンピュータ周辺機器の販売及び付帯サービスを行っております。2019年夏に取扱いを始めた新ブランドの「Akitio」を含め、Amazon.comやYahoo ショップにおいて、商品数630点のラインナップを取り揃え、2020年1月からは販売店経由で楽天市場でも販売を開始致しました。

ゲームソフト分野においては、AIエンジンを活用した自社開発ゲームのAI麻雀、AI将棋、AI囲碁を販売しており、2018年末に株式会社スクウェア・エニックスの運営する大手オンラインゲーム「ファイナルファンタジーXIV」の「ドマ式麻雀」ゲームの基幹エンジンとして「AI麻雀」プログラムの提供を行うなどの実績があります。

（※1）「Thunderbolt 3」とは、インテルとアップルが共同開発した高速汎用データ伝送技術で、

USB Type-Cを使用するもの。

(※2)「eGPU」とは、ノートパソコンなどでも利用できる、外付けのGPUユニットのこと。

(イーフロンティアの取扱商品)



当社とネクスグループは、2020年4月13日付で業務提携を行い、様々なサービスのオンライン化を検討する企業や、授業オンライン化を検討する学校教育機関等に対するソリューションの開発、教育ICT市場のマーケティングの面で議論を重ねておりました。

当社グループは、あらゆる産業のDX推進を使命とする一企業集団として、アフター・コロナにおける消費者・企業の「学び」に対するニーズや行動が様変わりすると想定し（「在宅ワーク」「在宅学習（企業内研修含む）」「巣ごもり消費」等における自宅インターネット環境下での購買や評価の意思決定が日常のように行われ、急速にデジタル化が進むことを想定）、当社のeラーニングサービスのいっそうのデジタル化を進め、次なる時代に最適化されたソリューションに設計したい、グラフィックデザインの専門能力を強化したいという経営意思がありました。つまり、あらゆるサービスのデジタル化が進み、サービスのユーザビリティやグラフィックデザインなどのUI/UX設計がビジネスに与える影響力が高まる現代において、魅力あるコンテンツ、プログラム及びインターフェースが重要な要素と言われており、そのような事業環境の到来に対する備えとして意義づけております。その点から、提携関係のあるイーフロンティアの3Dグラフィック技術を獲得し、当社の主力事業であるLMS及びeラーニングコンテンツ事業と掛け合わせることで、次世代eラーニングの製品開発が可能になるという考えに至りました。当社においては、デジタル時代の到来を見据えた戦略的な意思決定としており、今後より踏み込んだ共同開発が必要になることを想定し、ネクスグループに対してイーフロンティアの株式取得の申し出を行い、本件株式取得の合意に至りました。

## 2. 株式の一部取得する理由

当社は、イーフロンティアが有する3Dグラフィックや、AI×画像処理技術は、当社主力製品であるLMSのユーザーインターフェースの3Dグラフィック開発、AI×LMSへの機能開発などに応用可能であり、多様化するユーザーニーズに適応したLMSへのバージョンアップデートに資するものと考えております。

加えて、3DCGや3Dキャラクターを用いることで、ヴィジュアル性とゲーミフィケーションを取り入れ、3D×eラーニングの新たな製品開発とマーケット開拓の計画をしております。具体的には、これまでの「ユーザーが、インターネット環境下で学習する」という受動的なeラーニングは、3DCGやVR技術を用いることで「ユーザーが、インターネット環境下で学習し、かつ実践研修する」という新しいステージに移行していくというものです(※3)。対象となるマーケットは、専門的な操作・動

作・所作を伴う技術習得やトレーニングが必要となるビジネスシーン（※4）は全て対象となり、専門学校・職業訓練等の教育現場でも広くニーズがあると言われております。

（※3）3D技術やVRを用いることで、リアリティ・没入感が飛躍的に向上するため学習効果は高くなるという研究結果も出ており、このような学習法には一定のメリットがあると言われております。

（※4）代表例、精密機械や産業機械等の操作技術、医療・救命現場における専門技術、建築設計施工技術、等

（3DCG画像イメージ）



当社は、イーフロンティアの株式取得をすることで、上述の当社プロダクトの発展と拡張、新しいマーケットの創造に挑戦、急速に社会需要が高まっているテレワークやオンライン学習への環境提供、などの理由から本件株式取得の意思決定を行いました。

### 3. 異動の方法

当社は、イーフロンティアの株主であるネクスグループと締結する株式譲渡契約に基づき、イーフロンティアの発行済株式総数 99.9%にあたる 20,002,670 株を譲り受け、イーフロンティアを当社の連結子会社といたします。

### 4. 異動する子会社の概要

(1) 名称	株式会社イーフロンティア		
(2) 所在地	東京都港区南青山五丁目4番30号		
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 阿部 利哉		
(4) 事業内容	3DCGソフトウェア、動画制作、ゲームソフトの企画開発販売		
(5) 資本金	100 百万円		
(6) 設立年月日	1999 年 7 月 13 日		
(7) 大株主及び持株比率	株式会社ネクスグループ 99.9%		
(8) 上場会社と当該会社との間の関係			
資本関係	該当事項はありません。		
人的関係	該当事項はありません。		
取引関係	当社と業務提携をしております。		
関連当事者への該当状況	該当事項はありません。		
(9) 最近3年間の経営成績及び財政状態	(単位：百万円)		
決算期	2017 年 10 月期	2018 年 10 月期	2019 年 10 月期

純資産	△114	983	511
総資産	517	1,118	633
1株当たり純資産(円)	△5.70	49.10	25.53
売上高(※1)	75	1,360	143
営業利益	22	1,292	21
経常利益	△2	1,308	44
当期純利益	△18	1,137	△471
1株当たり当期純利益(円)	△0.90	56.84	△23.57
1株当たり配当金(円)	0	0	0

※1 2018年10月期の売上高には、仮想通貨市場における仮想通貨売買による売上高が1,278百万円含まれております。なお、2019年以降は仮想通貨売買による売上はございません。

#### 5. 株式取得の相手先の概要

(1) 名 称	株式会社ネクスグループ		
(2) 所 在 地	岩手県花巻市柵ノ目第2地割32番地1		
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 秋山 司		
(4) 事 業 内 容	グループ企業の経営戦略策定及び経営管理 介護、リハビリロボット等の企画、開発、販売 農業ICTの企画、開発、販売 上記に附帯または関連する事業		
(5) 資 本 金	10百万円		
(6) 設 立 年 月 日	1984年4月21日		
(7) 連 結 純 資 産	2,234百万円		
(8) 連 結 総 資 産	6,685百万円		
(9) 大株主及び持株比率 (2019年11月30日 現在)	株式会社フィスコ		19.96%
	投資事業有限責任組合デジタルアセットファンド		17.13%
	株式会社實業之日本社		11.42%
(10) 上 場 会 社 と 当 該 会 社 の 関 係	資 本 関 係	該当事項はありません。	
	人 的 関 係	ネクスグループの代表取締役が当社執行役員に就任する予定です。	
	取 引 関 係	当社と業務委託契約等があります。	
	関 連 当 事 者 へ の 該 当 状 況	該当事項はありません。	

#### 6. 取得株式数、取得価額及び取得前後の所有株式の状況

(1) 異動前の所有株式数	0株 (議決権の所有割合：0.0%)
(2) 取得株式数	20,002,670株(99.9%)

(3) 取得価額	普通株式	80 百万円
	アドバイザー費用等	1 百万円
	合計	81 百万円
(4) 異動後の所有株式数	20,002,670 株 (99.9%) (議決権の所有割合：99.9%)	

#### 7. 日程

(1) 取締役会決議日	2020年4月27日
(2) 株式譲渡契約締結日	2020年4月28日
(3) 株式譲渡実行日	2020年5月15日(予定)

#### 8. 今後の見通し

本株式取得により、イーフロンティアは当社の連結子会社となりますが、2020年10月期の当社業績に与える影響につきましては、精査中であり、今後開示すべき事項が生じた際には速やかに開示いたします。

以上