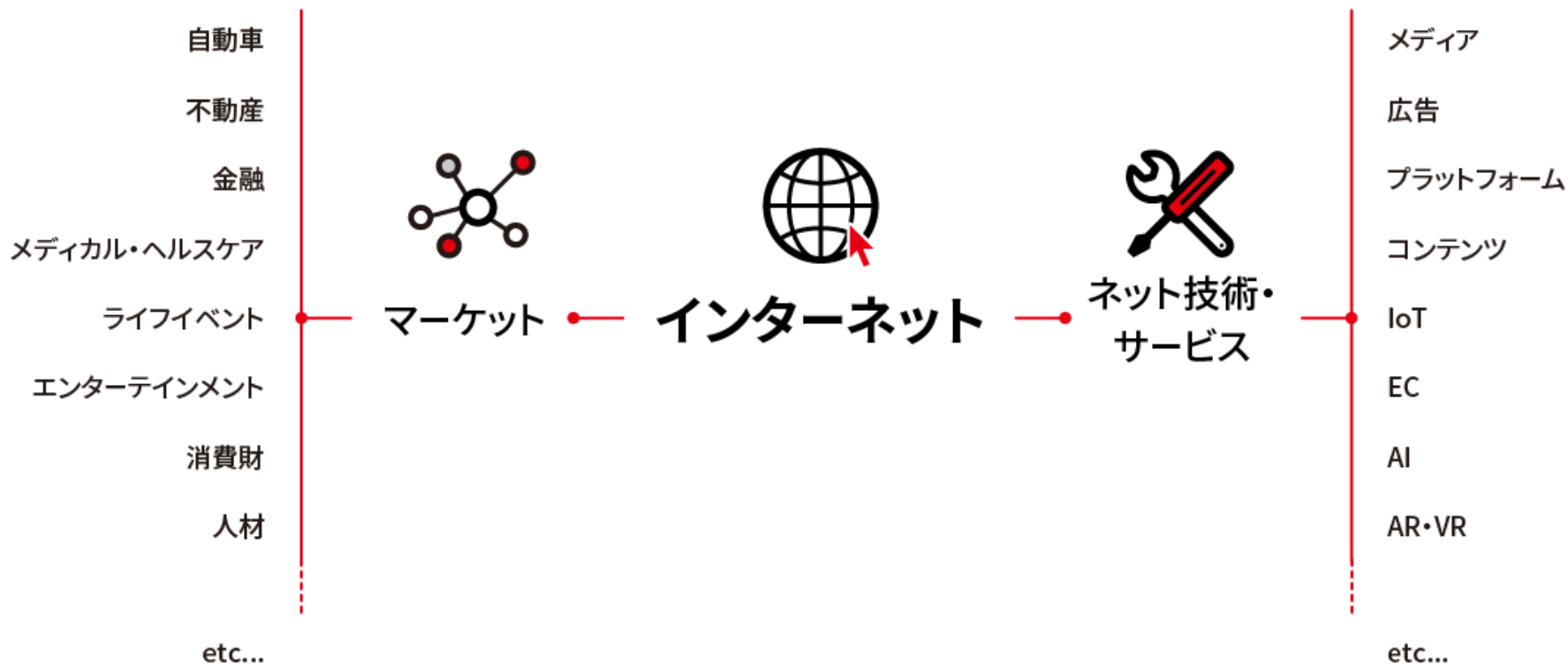


株式会社エイチーム

# 決算説明資料 FY2020

2020.9.11

# 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

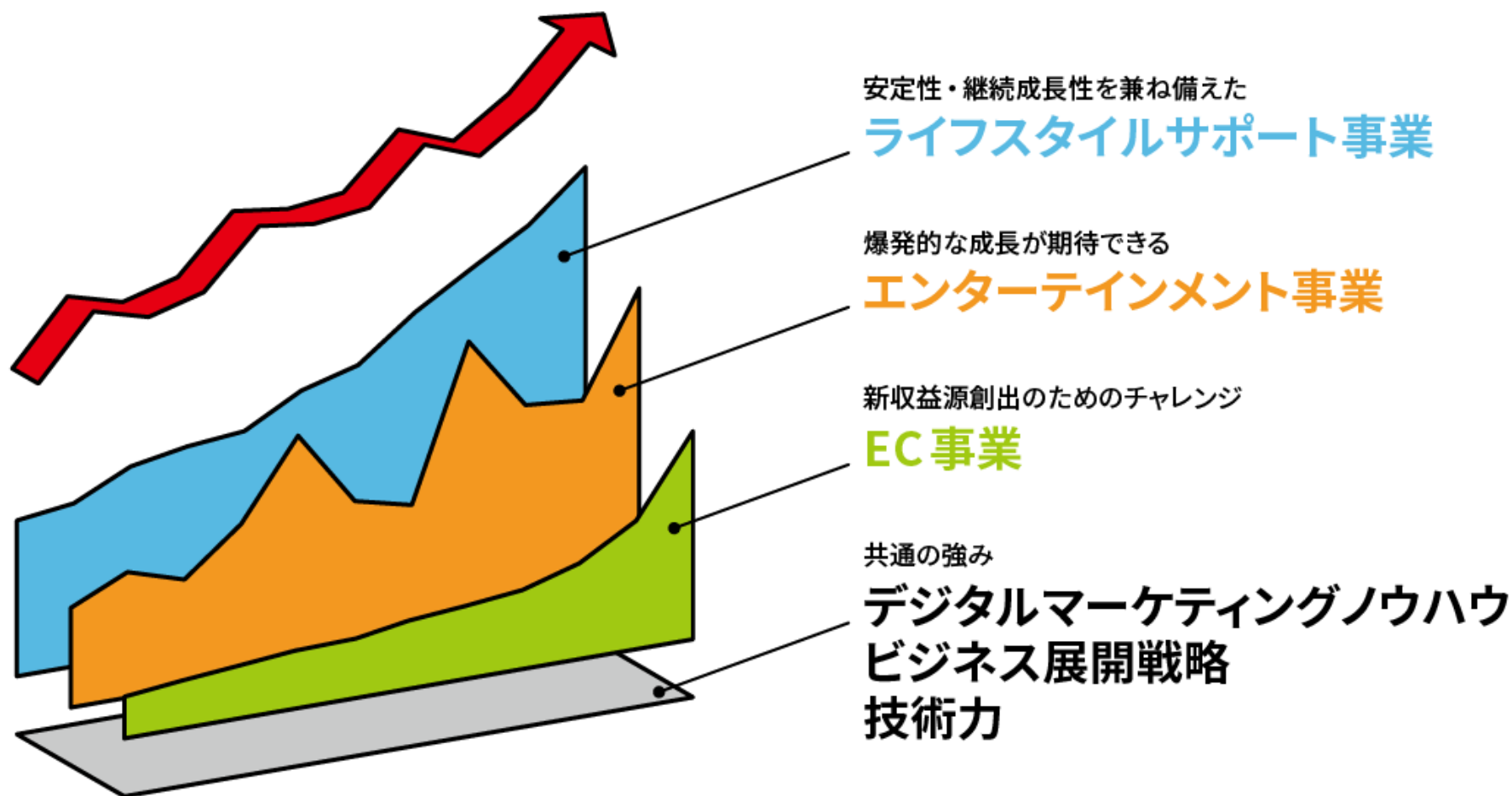
1. 中長期方針
  2. FY2020 連結決算概要
  3. FY2020 Q4 セグメント別詳説
  4. セグメント別トピックス
  5. FY2021 業績・配当予想
- APPENDIX A：会社概要
  - APPENDIX B：主な経営指標

# 1. 中長期方針

2. FY2020 連結決算概要
3. FY2020 Q4 セグメント別詳説
4. セグメント別トピックス
5. FY2021 業績・配当予想

# グループ経営戦略

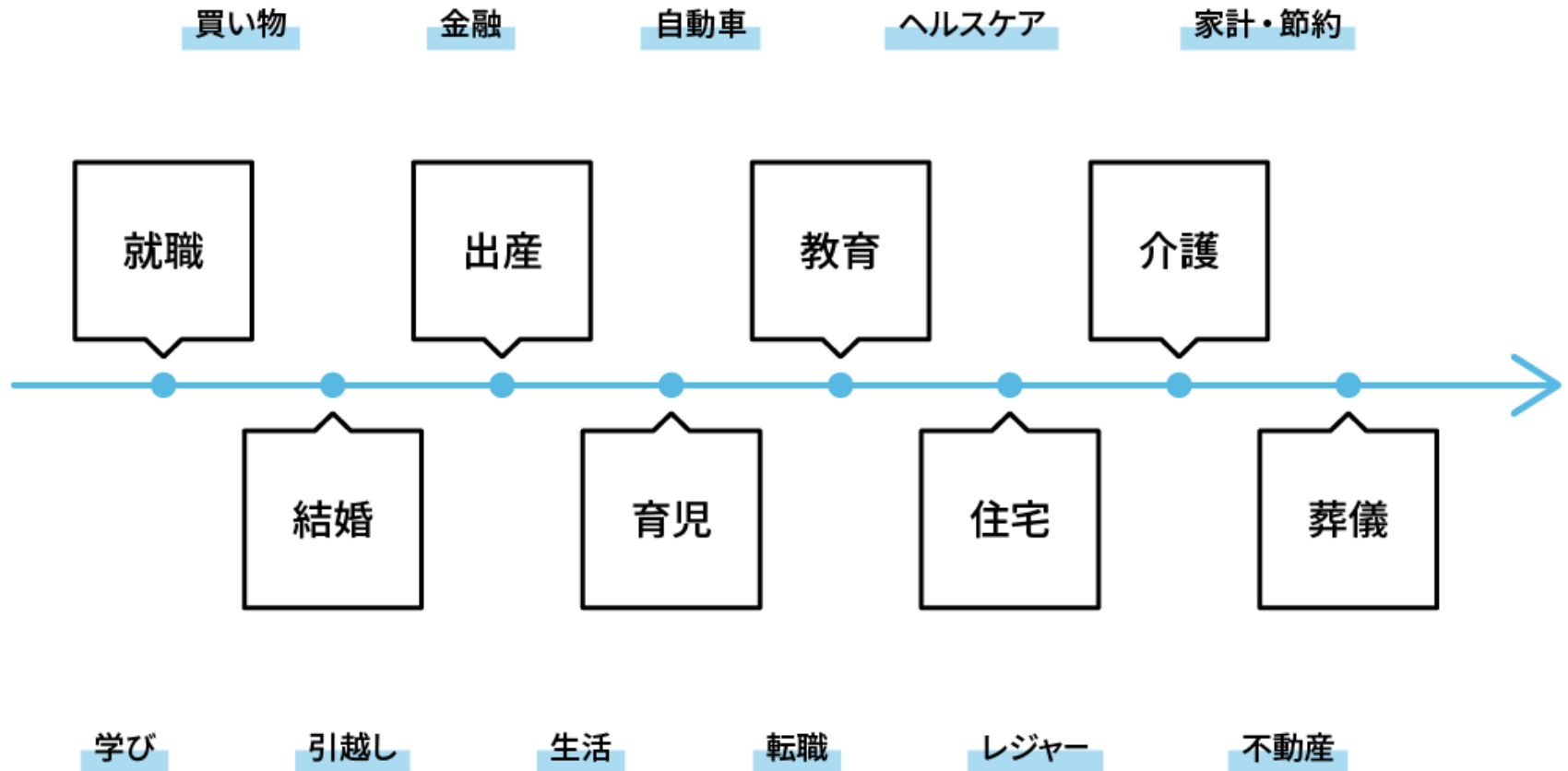
## 経営の安定性を高める事業ポートフォリオ



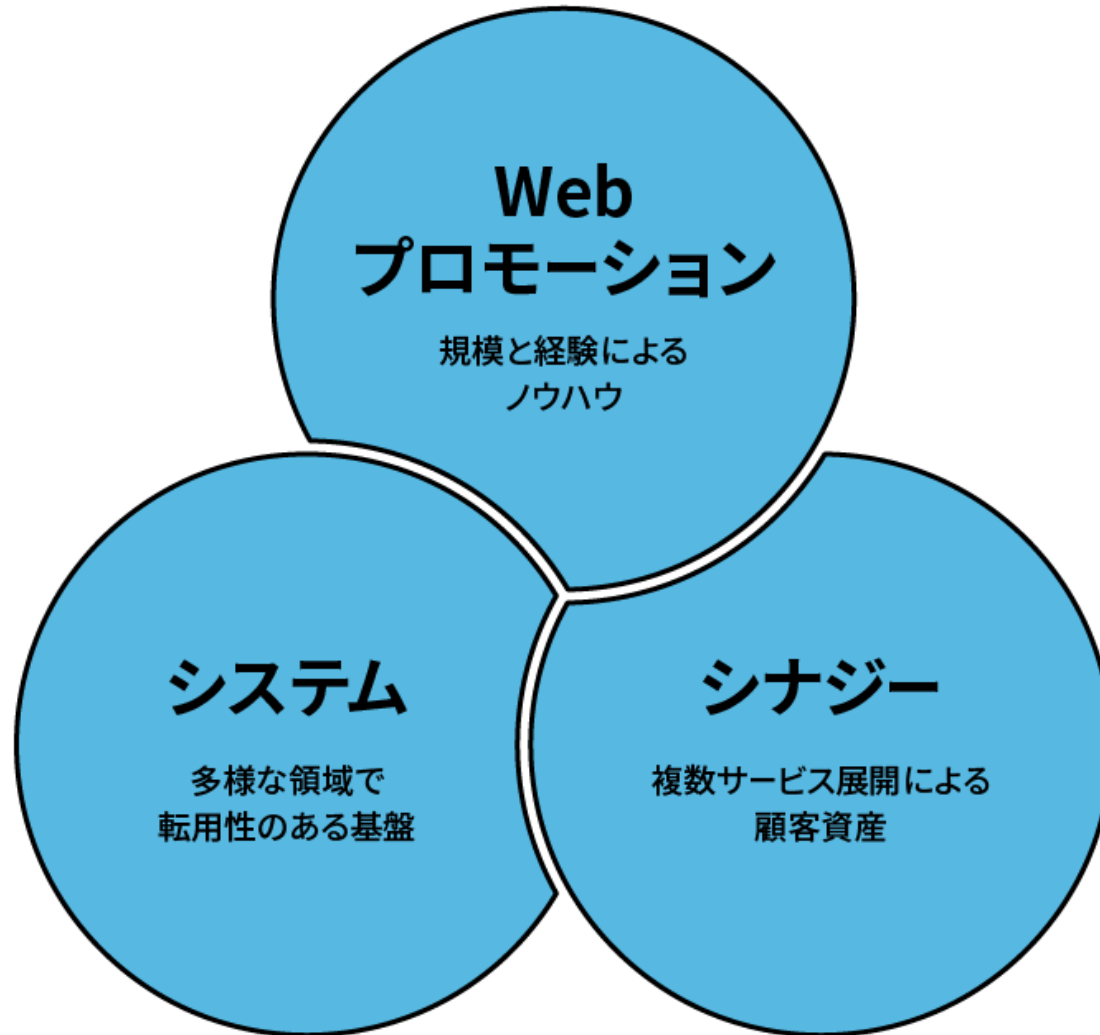
# ライフスタイルサポート事業

# 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





# 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<sup>®</sup>  
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

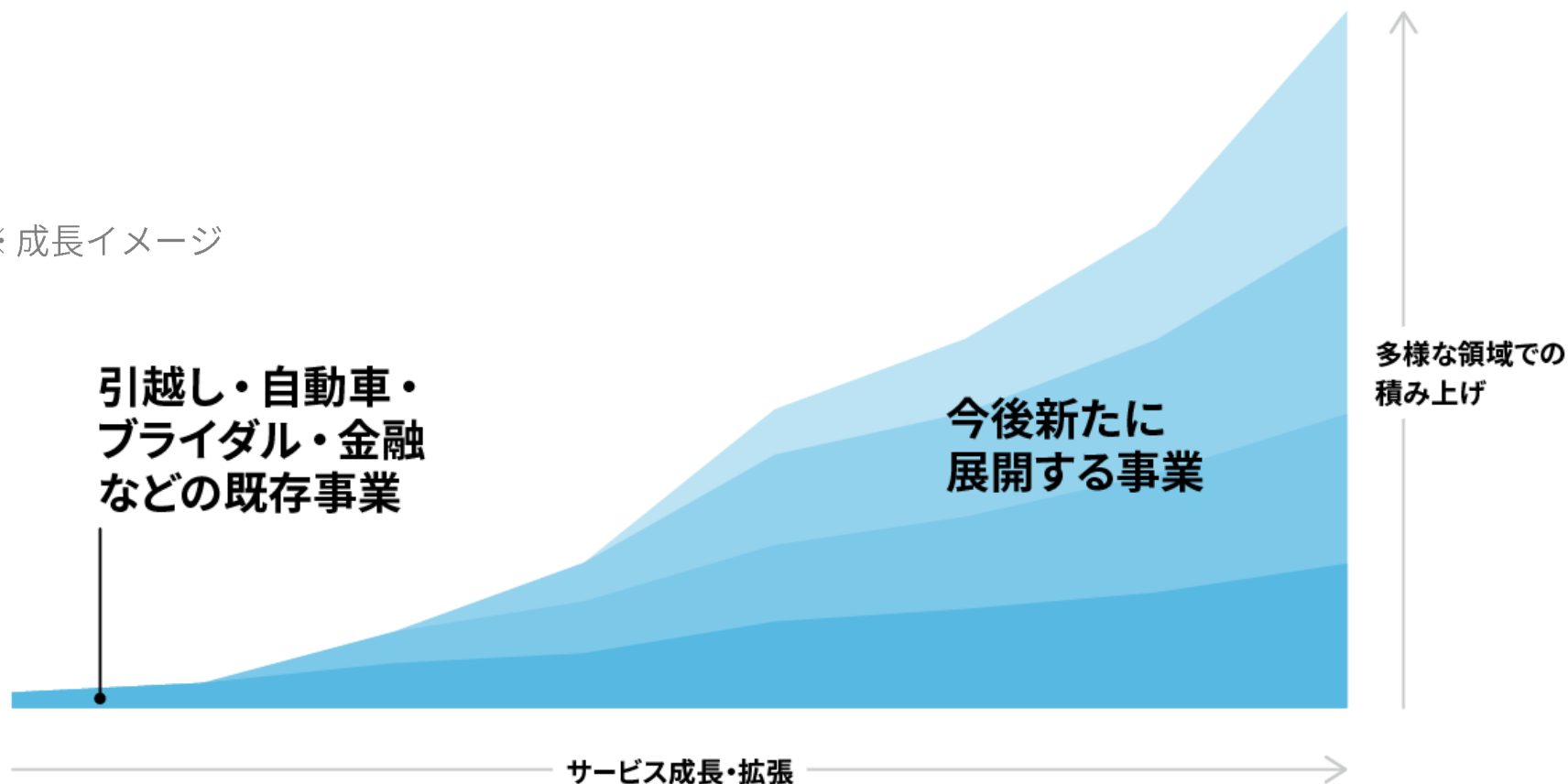
 **Lalune**

**Qiita**

# デジタルマーケティング支援ビジネス

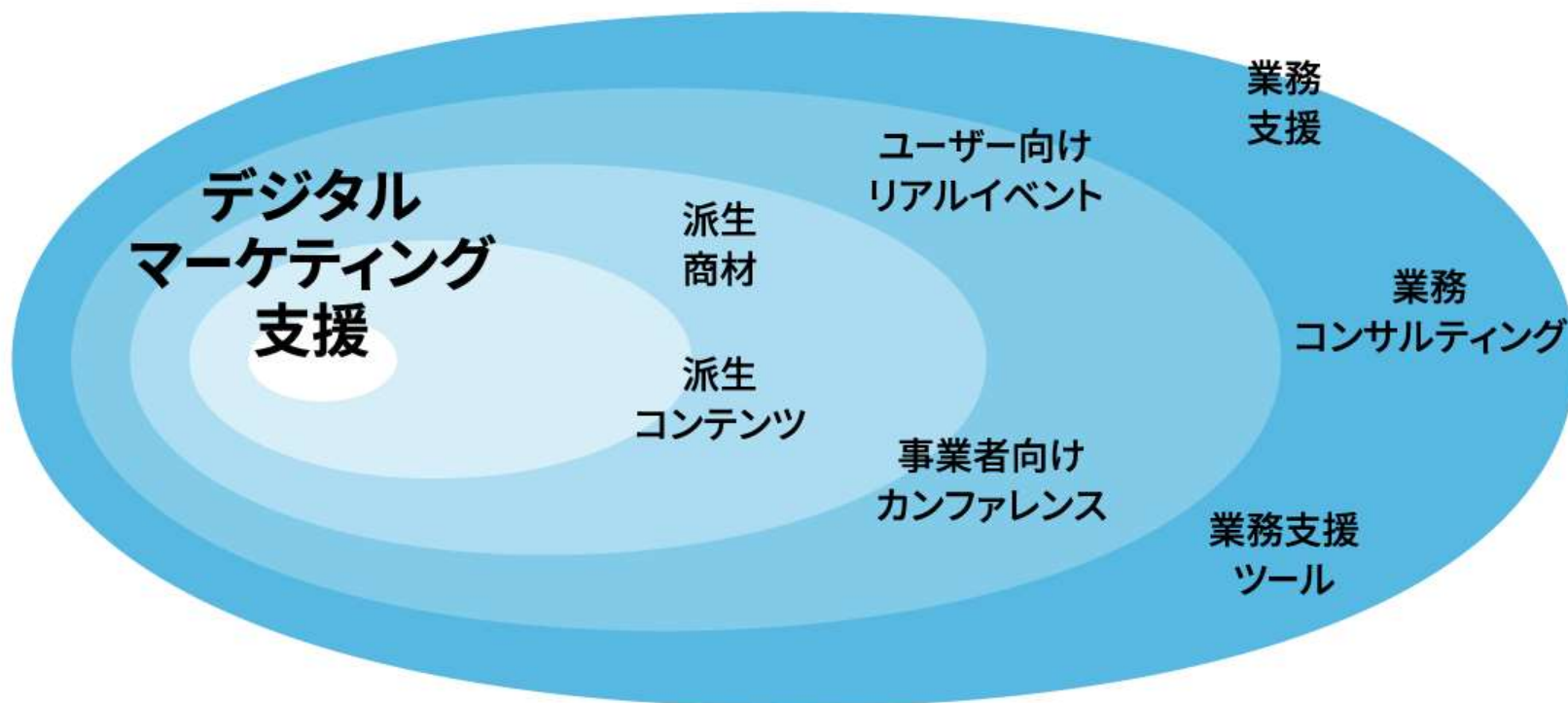
オウンドメディア等を通じて、様々な領域を対象に提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、**スピーディに横展開**

※ 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

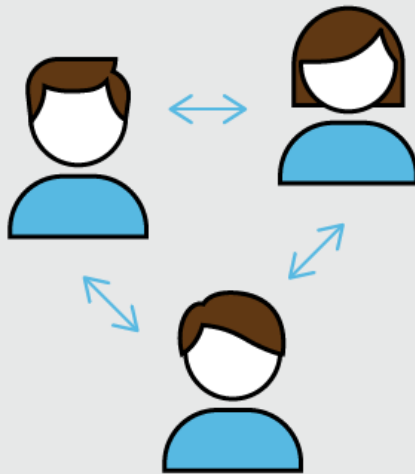


# プラットフォームビジネス

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

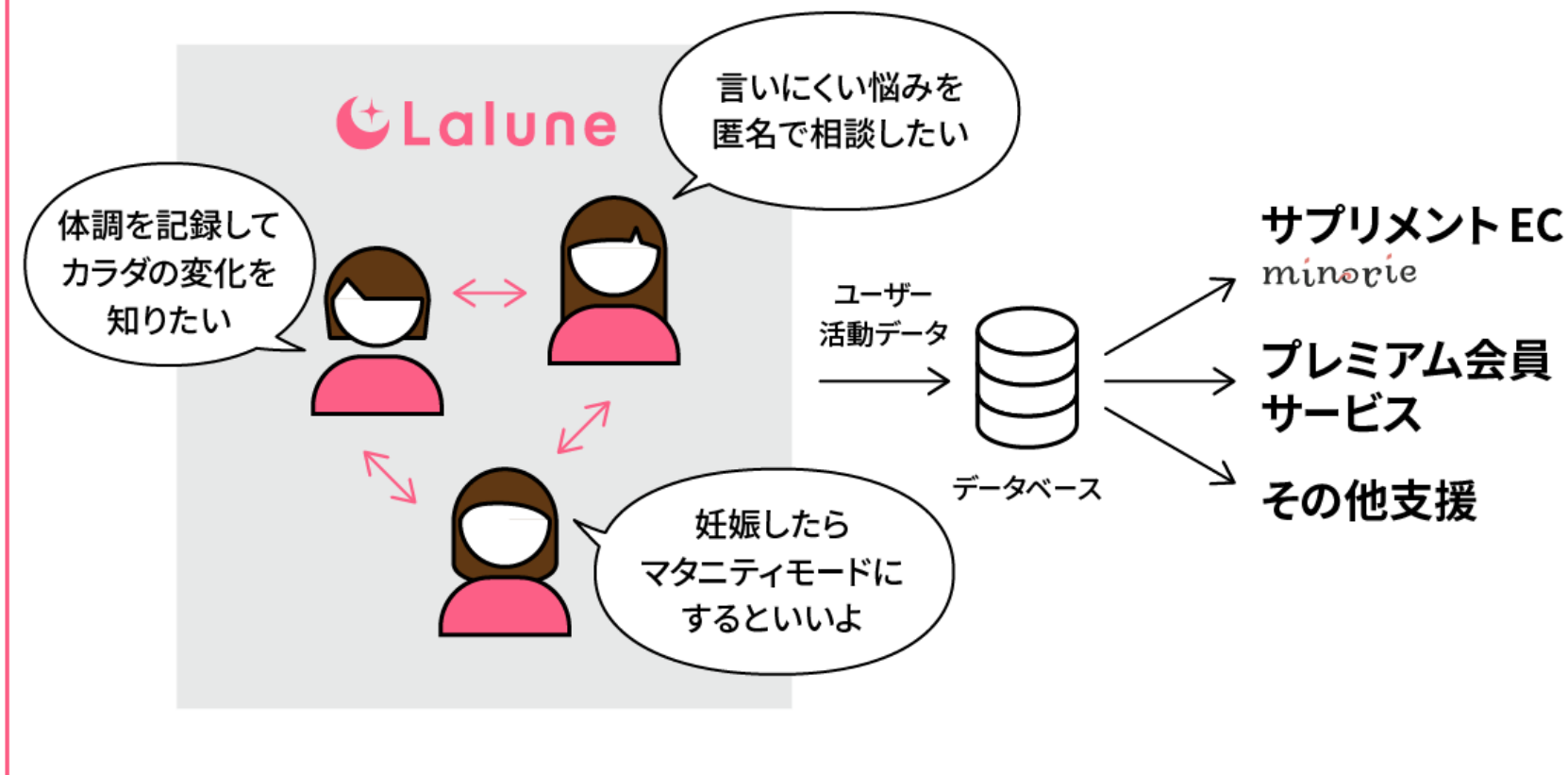


データベース

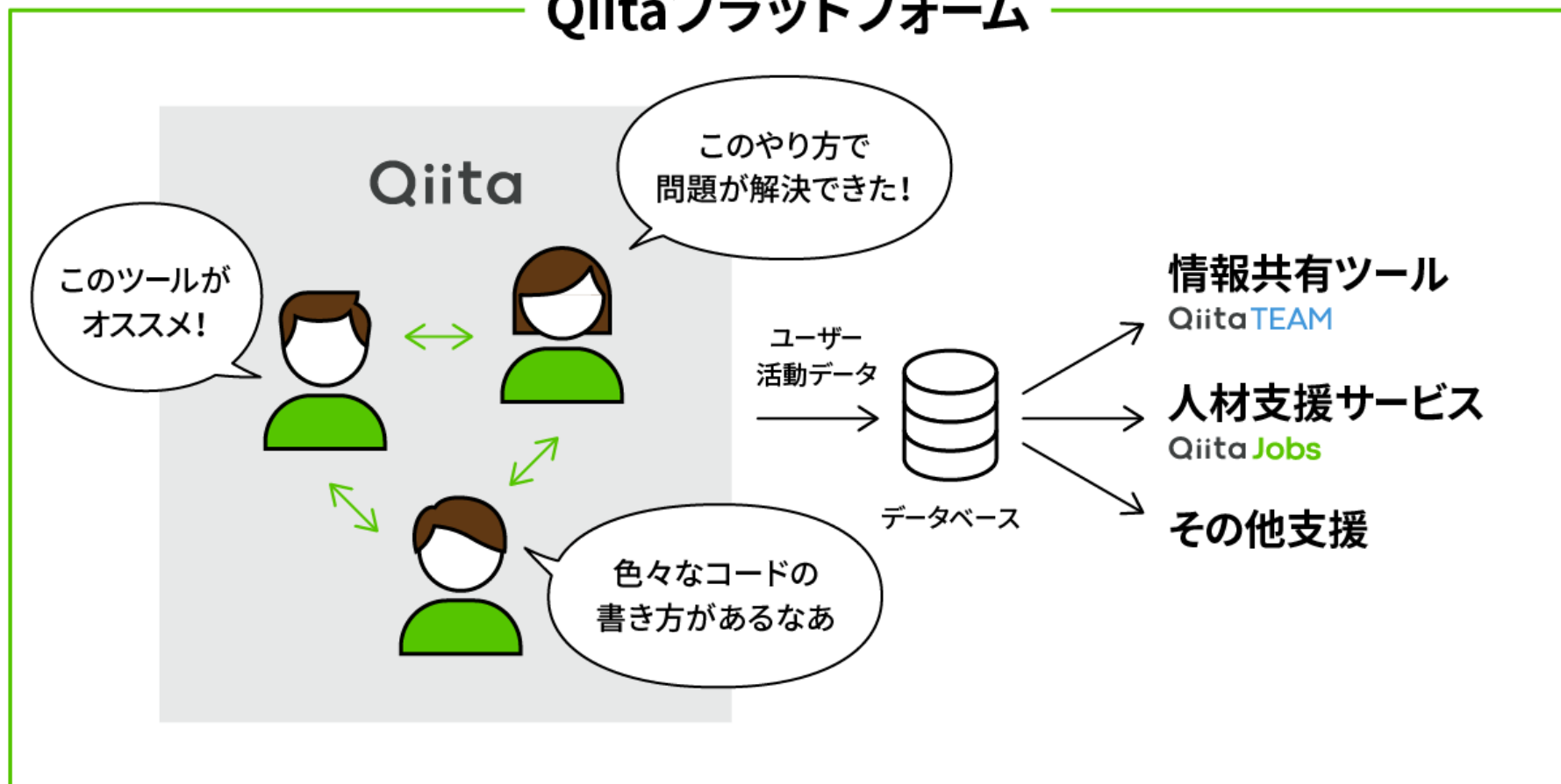
様々な  
ソリューションを  
提供

## 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



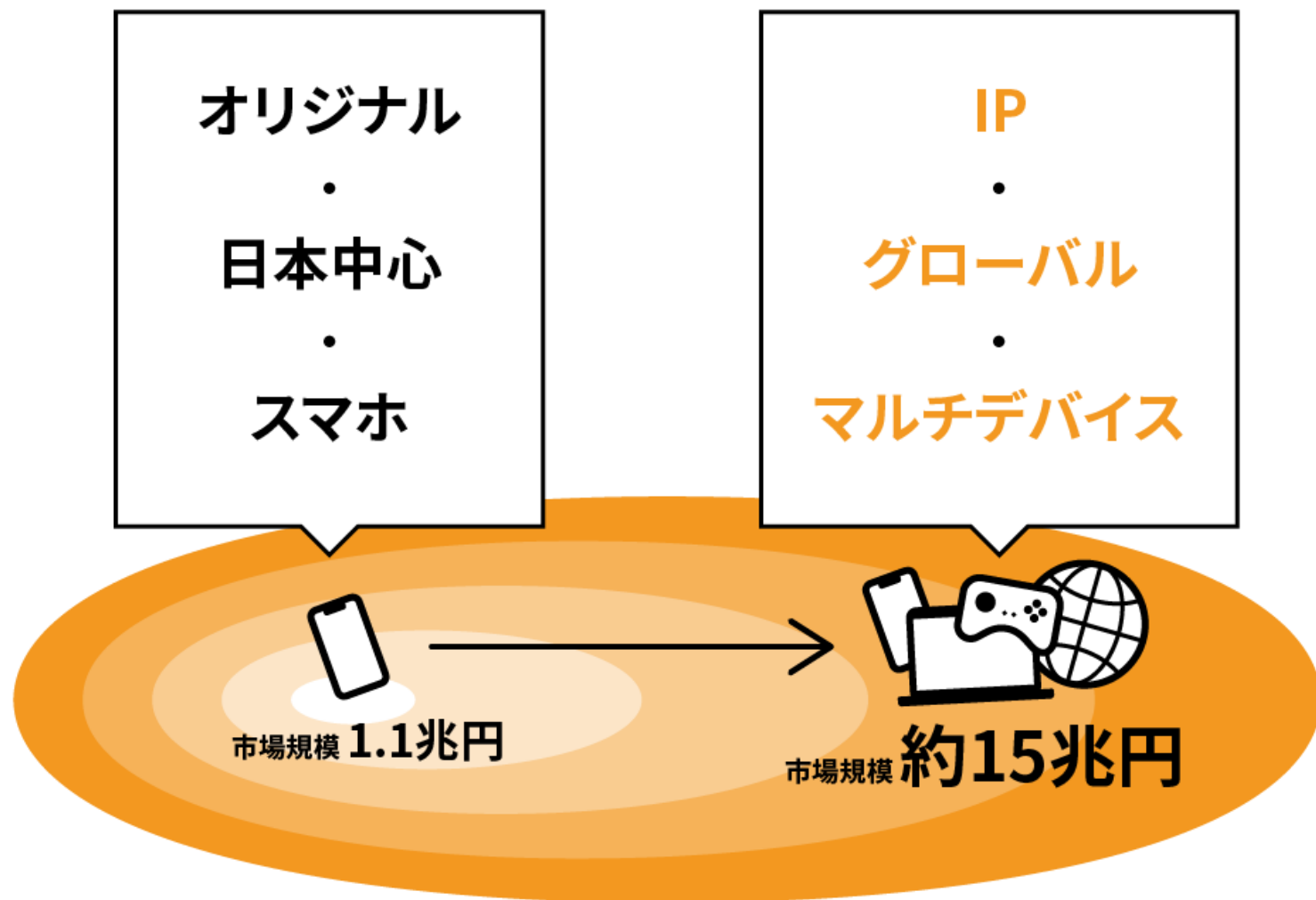
### Qiitaプラットフォーム



# 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。**



## 2. FY2020 連結決算概要

3. FY2020 Q4 セグメント別詳説
4. セグメント別トピックス
5. FY2021 業績・配当予想

# FY2020 通期決算サマリー (2019.08-2020.07)

## 全社

### Y/Y減収減益、特別損失の計上により当期純損失を計上

- 売上高 : 31,739百万円 (Y/Y 85.4%)
- 営業利益 : 1,273百万円 (Y/Y 45.3%)
- 当期純損益 : -519百万円 (Y/Y -)

※ 親会社株主に帰属する当期純利益 (本頁以降同様)

## ライフ スタイル サポート

### Y/Y減収減益

- セグメント売上 : 20,093百万円 (Y/Y 89.2%)
- セグメント利益 : 1,896百万円 (Y/Y 60.5%)

主にコロナ影響による一部主要サービスの需要減により収益が減少

売上高構成比

**63.3%**

## エンター テイン メント

### Y/Y減収減益

- セグメント売上 : 8,450百万円 (Y/Y 67.2%)
- セグメント利益 : 776百万円 (Y/Y 50.7%)

既存が引き続きダウントレンド、新規協業ゲームの開発費先行計上により減益

売上高構成比

**26.6%**

## EC

### Y/Y大幅増収、過去最高売上を記録！

- セグメント売上 : 3,196百万円 (Y/Y 156.0%)
- セグメント利益 : -43百万円 (Y/Y -)

オペレーション改善及びコロナによる自転車需要増により、過去最高売上を達成

売上高構成比

**10.1%**

# FY2020 振り返り

## 全社

### 種まきから育成に注力した1年、収穫まであと少し

- コロナ影響があったものの、安定的な事業ポートフォリオにより営業利益を確保
- 各事業において底堅い収益を維持しつつ、積極的な投資を実施

## ライフ スタイル サポート

### 思わぬコロナで主要サービスが苦戦！新規は「選択」と「集中」

- 既存主要サービスは、「ハナユメ」「ナビナビキャッシング」を中心にコロナ影響を受け苦戦
- 持続的な成長を見据え、種まきした複数新規サービスは精査を行い、選択と集中を極めた1年

## エンター テイン メント

### ほぼ既存で耐え抜き、新規協業IPゲームに力を注いだ1年

- 既存で最大限ダウントレンドを抑制しながら、各種施策が好調に推移し、予想を上回る着地
- 新たな方針のもと、新規パイプラインの種まきを着実に積み重ねた1年

## EC

### 通期黒字化目前！体制・オペレーション改革が功を奏した1年

- フルフィルメント改善に加え、コロナで自転車需要が高まり大幅増収、下期は2四半期とも黒字化
- 計画通りFY2021通期黒字化が見えてきた！あと数年で売上100億円規模を目指すのは夢ではない



# FY2020 新型コロナウイルスによる影響

## 全社

ライフはマイナス影響が継続、エンタメは影響が限定的、ECはプラス、全体で売上 -20億円の影響

## ライフ スタイル サポート

「ハナユメ」「ナビナビキャッシング」「Qiita」等でマイナス影響

- 「ハナユメ」の定期イベントやウエディングデスクの来場者数が大幅に減少
- 「ナビナビキャッシング」等が個人の資金需要の低下により利用者数が減少
- 「Qiita」の広告需要が減少、「Qiita Jobs」の事業展開が遅延
- 一方、引越し周辺のインターネット回線紹介サービスは在宅勤務実施に伴い需要がやや増加

## エンター テイン メント

海外でややプラス影響、新規ゲーム開発進捗へは影響なし

- 海外のユーザー動向としてややプラス影響があったと推測
- 従業員の在宅勤務移行による新規協業ゲーム開発への影響はなく、予定通りに進捗

## EC

三密回避で自転車のニーズが高まり、プラス影響

- コロナ影響で仕入に遅延が生じたものの、売れ筋商品の在庫確保によりマイナス影響は限定的
- 三密回避に伴う自転車需要の高まりが追い風になったと推測

# FY2020 Q4 会計期間決算サマリー (2020.05-2020.07)

## 全社

### Y/Y&Q/Q減収減益、減損計上により四半期純損失を計上

- 売上高 : 7,339百万円 (Y/Y 80.4%, Q/Q 87.5%)
- 営業利益 : 222百万円 (Y/Y 35.0%, Q/Q 31.4%)
- 当期純損益 : -135百万円 (Y/Y -, Q/Q -)

## ライフ スタイル サポート

### Y/Y&Q/Q減収減益

- セグメント売上 : 3,956百万円 (Y/Y 64.4%, Q/Q 72.4%)
- セグメント利益 : 113百万円 (Y/Y 14.4%, Q/Q 13.7%)

Y/Yは引き続きコロナ影響による需要減で減少、繁忙期の反動減によりQ/Qも減少

売上高構成比

**53.9%**

## エンター テイン メント

### Y/Y減収増益、Q/Q増収増益

- セグメント売上 : 2,405百万円 (Y/Y 97.7%, Q/Q 123.8%)
- セグメント利益 : 365百万円 (Y/Y 133.1%, Q/Q 215.2%)

Y/Yで既存売上微減するも、効率運用で増益、Q/Qは施策が好調に推移し、増加

売上高構成比

**32.8%**

## EC

### Y/Y増収増益、売上過去最高！2四半期連続黒字

- セグメント売上 : 976百万円 (Y/Y 190.4%, Q/Q 100.0%)
- セグメント利益 : 8百万円 (Y/Y -, Q/Q 16.6%)

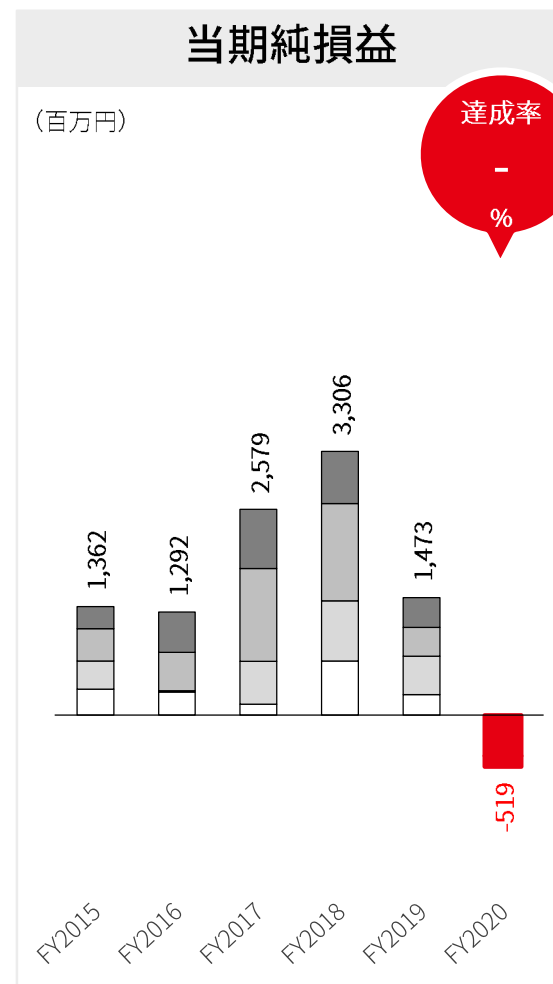
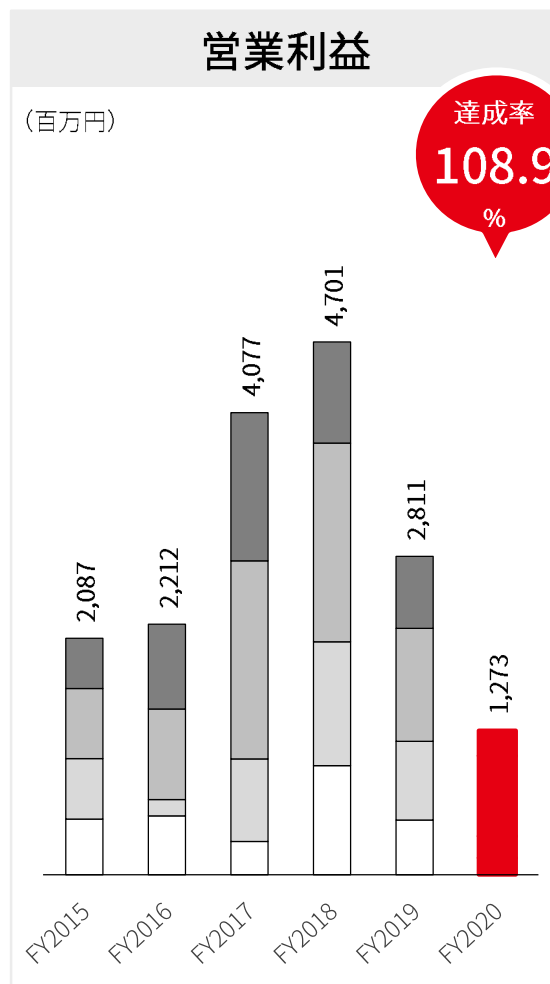
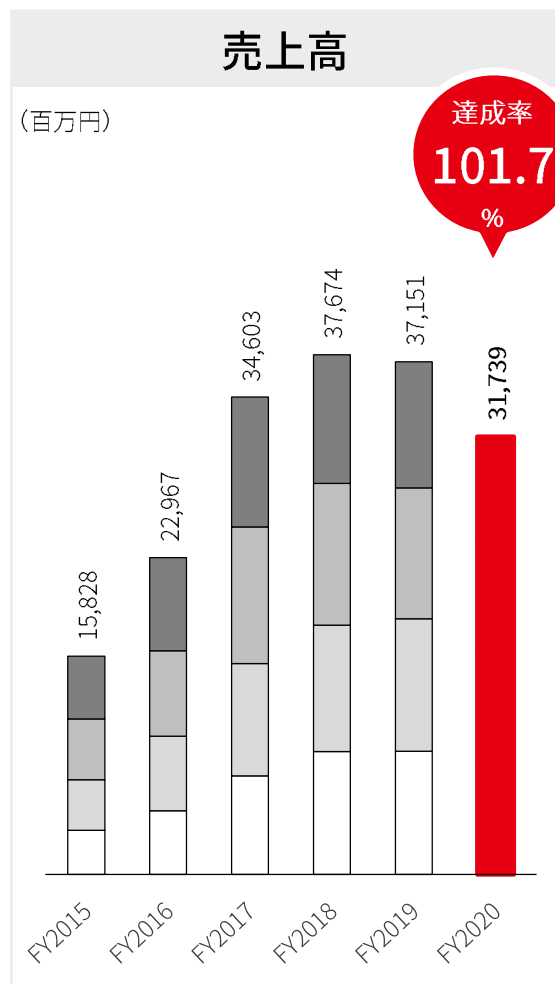
事業成長に加え自転車需要拡大によりY/Yで大幅増収、Q3に引き続き黒字を実現

売上高構成比

**13.3%**

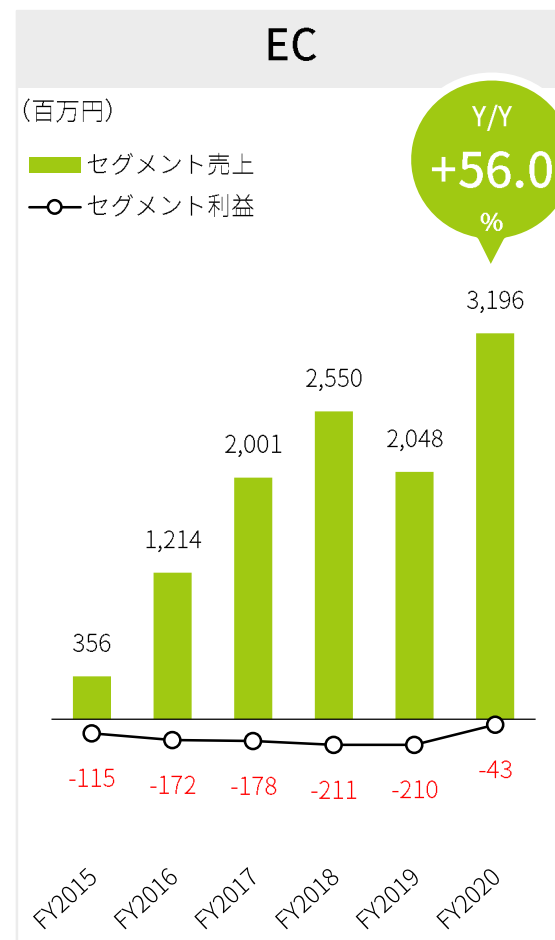
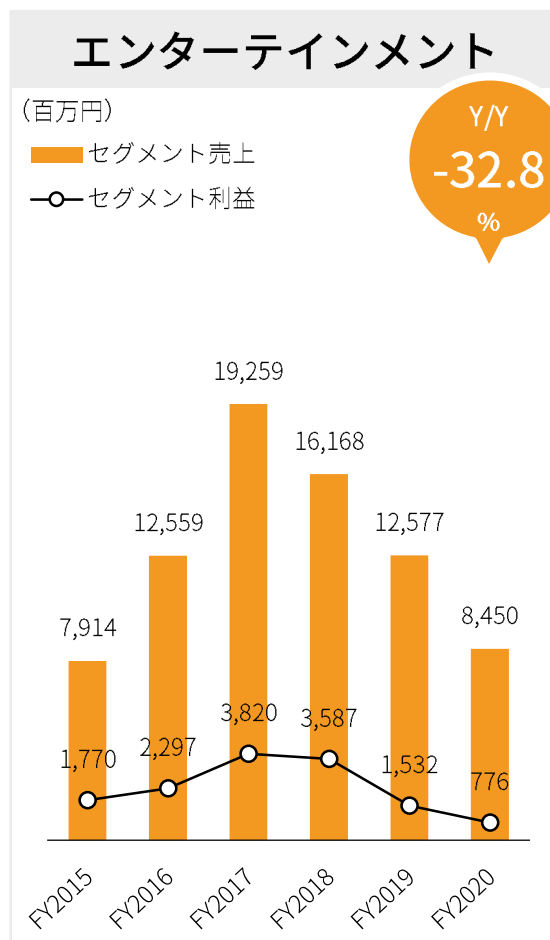
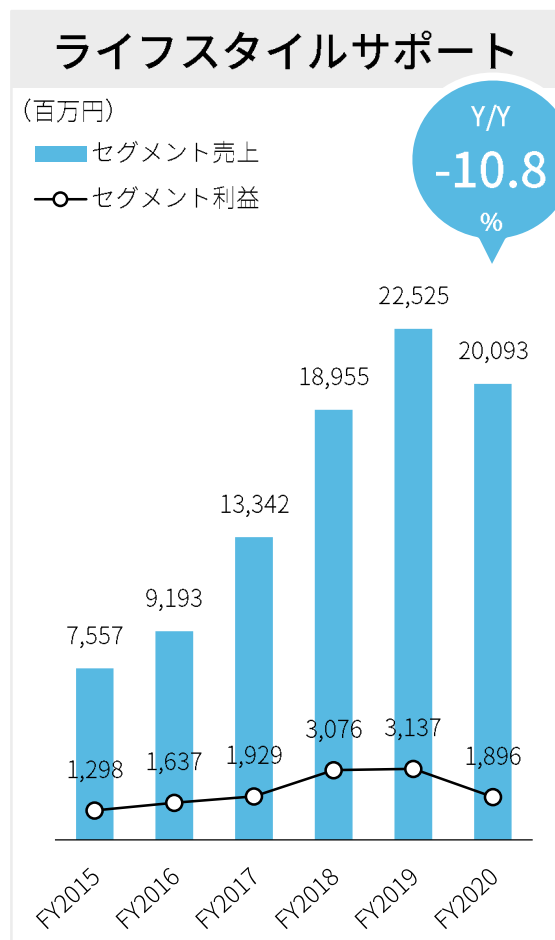
# 連結業績の推移及びFY2020業績予想の達成率

## 修正予想に対する達成率



# FY2020 セグメント別通期連結業績概要

- ライフ・エンタメが伸び悩む中、EC事業の成長が際立つ
- ライフ売上は、エアコン販売撤退でY/Y -6億円弱、コロナ影響で計画比 -23億円



# FY2020 通期及びQ4会計期間業績概要

(百万円)

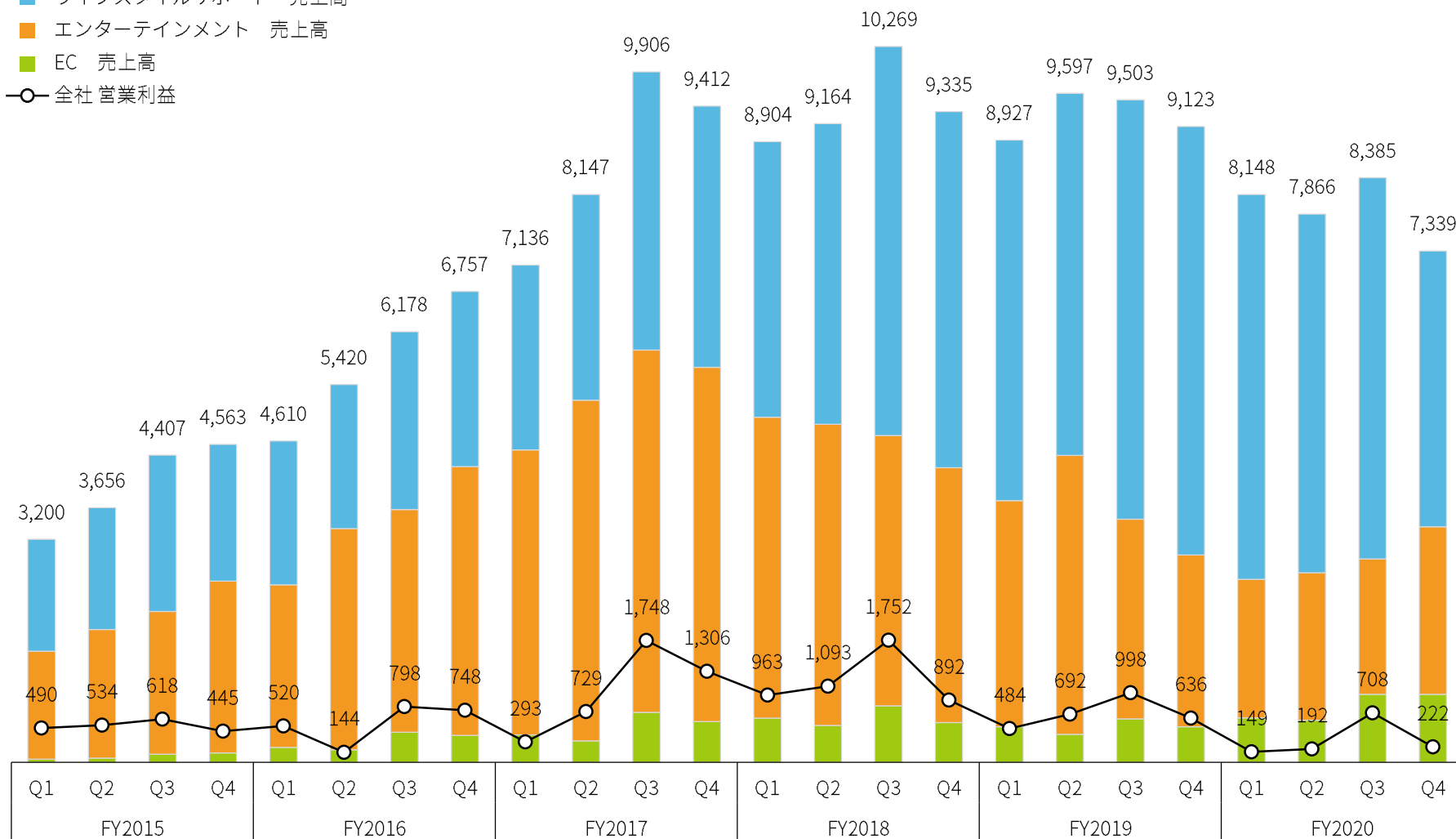
FY2020 通期 (2019.08 – 2020.07)				
	FY2020 通期		FY2019 通期	
		%		Y/Y
売上高	<b>31,739</b>	100.0%	37,151	<b>85.4%</b>
営業利益	<b>1,273</b>	4.0%	2,811	<b>45.3%</b>
経常利益	<b>1,249</b>	3.9%	2,809	<b>44.5%</b>
当期純利益	<b>-519</b>	-	1,473	-

FY2020 Q4 会計期間 (3ヵ月) (2020.05 – 2020.07)						
	FY2020 Q4		FY2019 Q4		FY2020 Q3	
		%		Y/Y		Q/Q
売上高	<b>7,339</b>	100.0%	9,123	<b>80.4%</b>	8,385	<b>87.5%</b>
営業利益	<b>222</b>	3.0%	636	<b>35.0%</b>	708	<b>31.4%</b>
経常利益	<b>215</b>	2.9%	632	<b>34.1%</b>	682	<b>31.6%</b>
当期純利益	<b>-135</b>	-	373	-	-511	-

# 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)

	FY17	FY2018				FY2019				FY2020			
	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
売上高	9,412	8,904	9,164	10,269	9,335	8,927	9,597	9,503	9,123	8,148	7,866	8,385	<b>7,339</b>
営業利益	1,306	963	1,093	1,752	892	484	692	998	636	149	192	708	<b>222</b>
広告宣伝費	3,410	3,600	3,866	3,730	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,601	3,229	3,133	<b>2,480</b>
人件費 採用費	1,066	1,025	1,089	1,195	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560	1,549	<b>1,583</b>
キャリア手数料 支払手数料	2,108	1,588	1,572	1,561	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,054	1,099	1,147	<b>1,359</b>
外注費 サーバー費	331	532	518	620	605	605	646	661	660	553	539	519	<b>502</b>
オフィス賃料	243	249	251	288	291	292	293	296	296	287	286	282	<b>285</b>
期末人員数 (人)	718	723	788	898	955	989	1,024	1,115	1,115	1,113	1,123	1,193	<b>1,165</b>

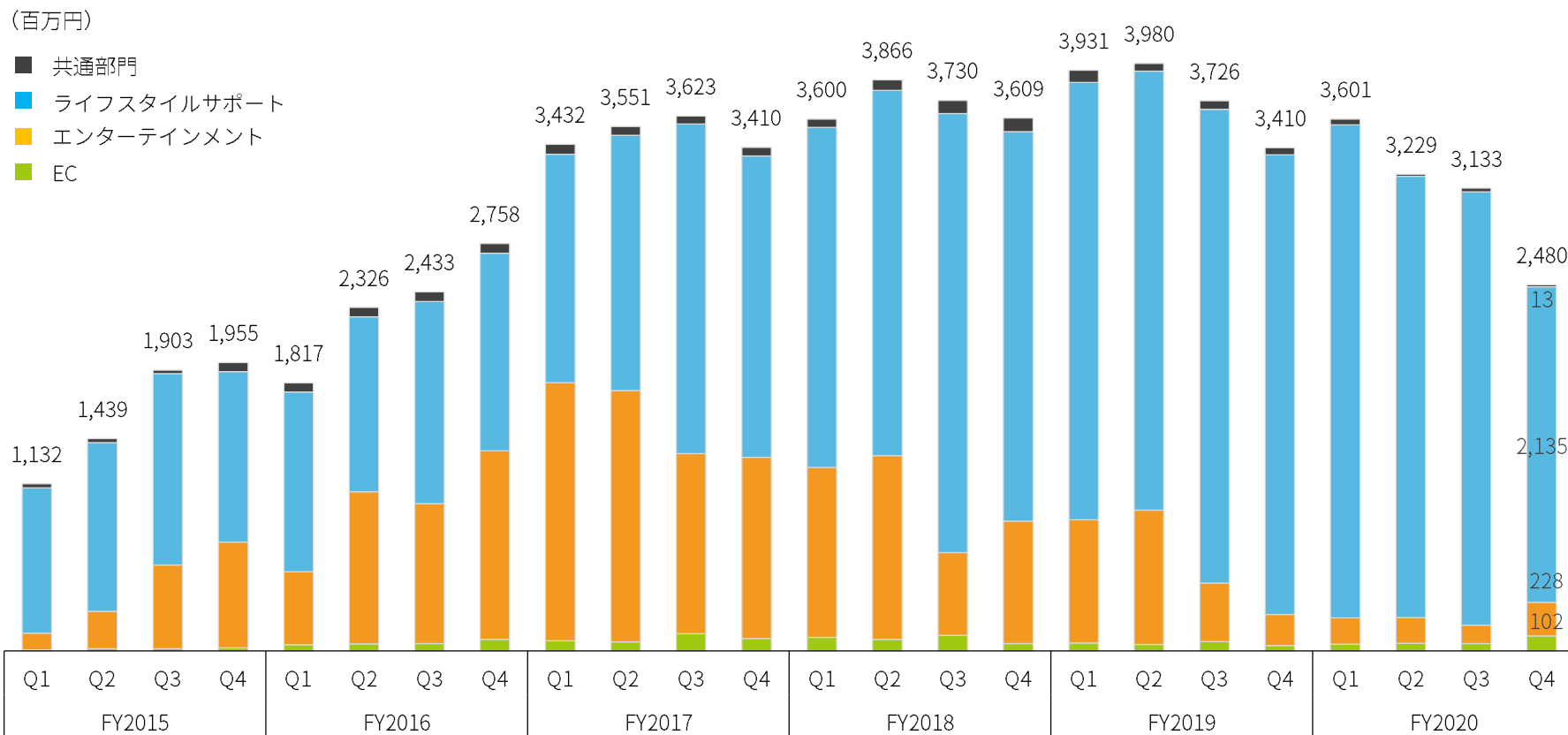
※ 四半期末人員数には本体及び国内外グループ会社の役員（本社員に属さない子会社役員を含む）、正社員、契約社員、派遣社員及びアルバイトを含む

※ 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）

※ FY2020の数値一部に誤りがございましたので、訂正いたします

# セグメント別広告宣伝費の四半期推移

- ライフはコロナ影響で引き続き一部抑制、繁忙期の変動減も加えQ/Qで減少
- エンタメは主に既存のイベント施策等によりQ/Qで微増



※ 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

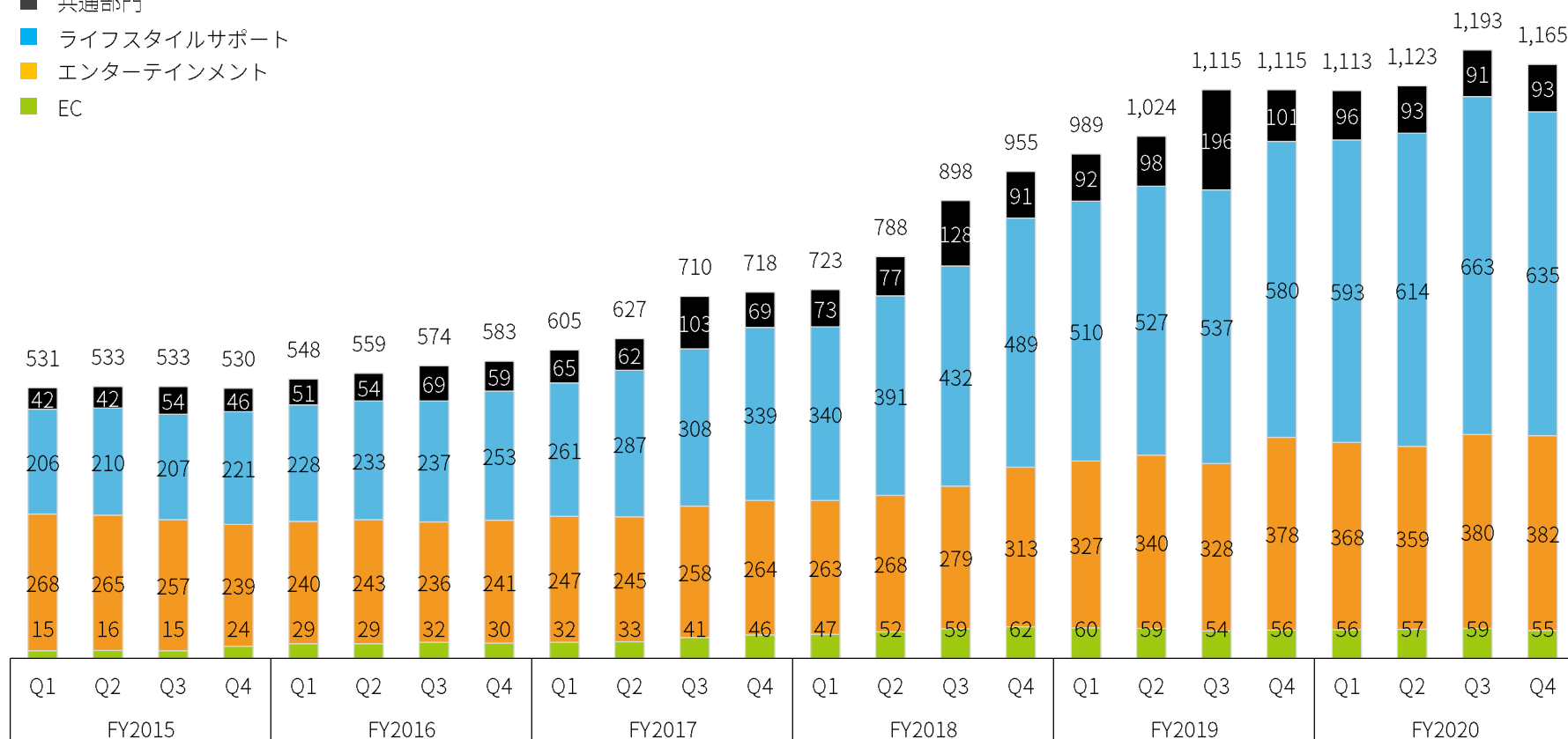


# セグメント別人員数の四半期推移

■ 採用を抑制したことにより、微減

(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

■ 一部オフィス解約等206百万円の減損損失を計上したため、固定資産が減少

(百万円)

	FY2020 Q4	FY2020 Q3
流動資産	<b>11,130</b>	10,584
現預金	<b>6,480</b>	5,492
受取手形/売掛金	<b>2,841</b>	3,382
固定資産	<b>4,932</b>	5,219
有形固定資産	<b>1,384</b>	1,640
無形固定資産	<b>477</b>	453
資産合計	<b>16,063</b>	15,803

	FY2020 Q4	FY2020 Q3
流動負債	<b>3,847</b>	3,483
固定負債	<b>493</b>	492
負債合計	<b>4,340</b>	3,976
有利子負債	<b>0</b>	0
株主資本	<b>11,663</b>	11,796
純資産合計	<b>11,722</b>	11,827
負債純資産合計	<b>16,063</b>	15,803

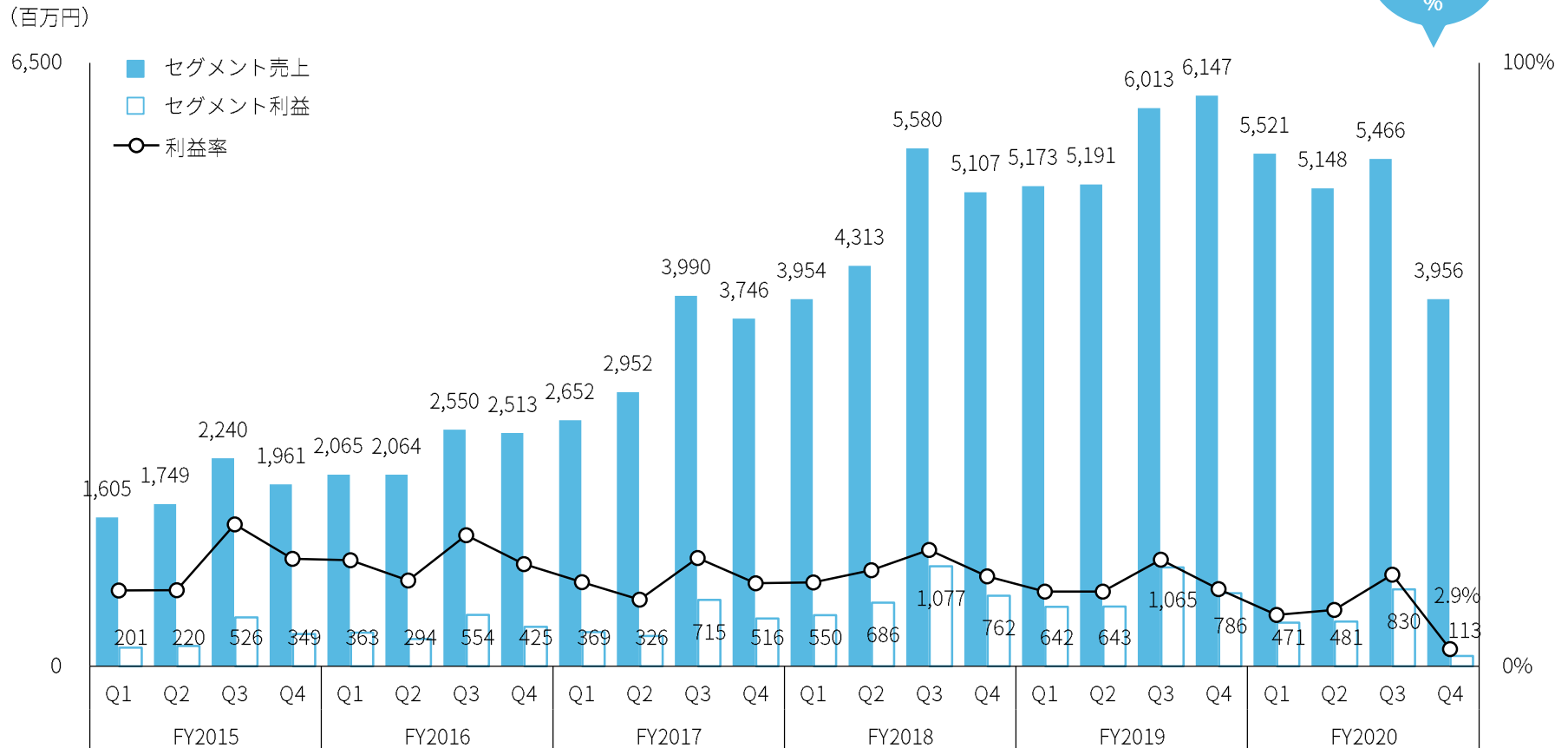
# 3. FY2020 Q4 セグメント別詳説

- 4. セグメント別トピックス
- 5. FY2021 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

■ 撤退したエアコン販売のFY19Q4繁忙期売上がY/Y減少要因となったことに加え、コロナで「ハナユメ」「ナビナビキャッシング」等の需要減でY/Y減少

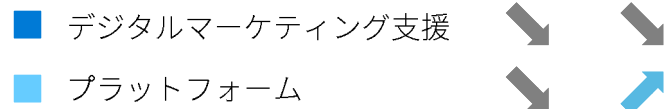
Y/Y  
-35.6  
%



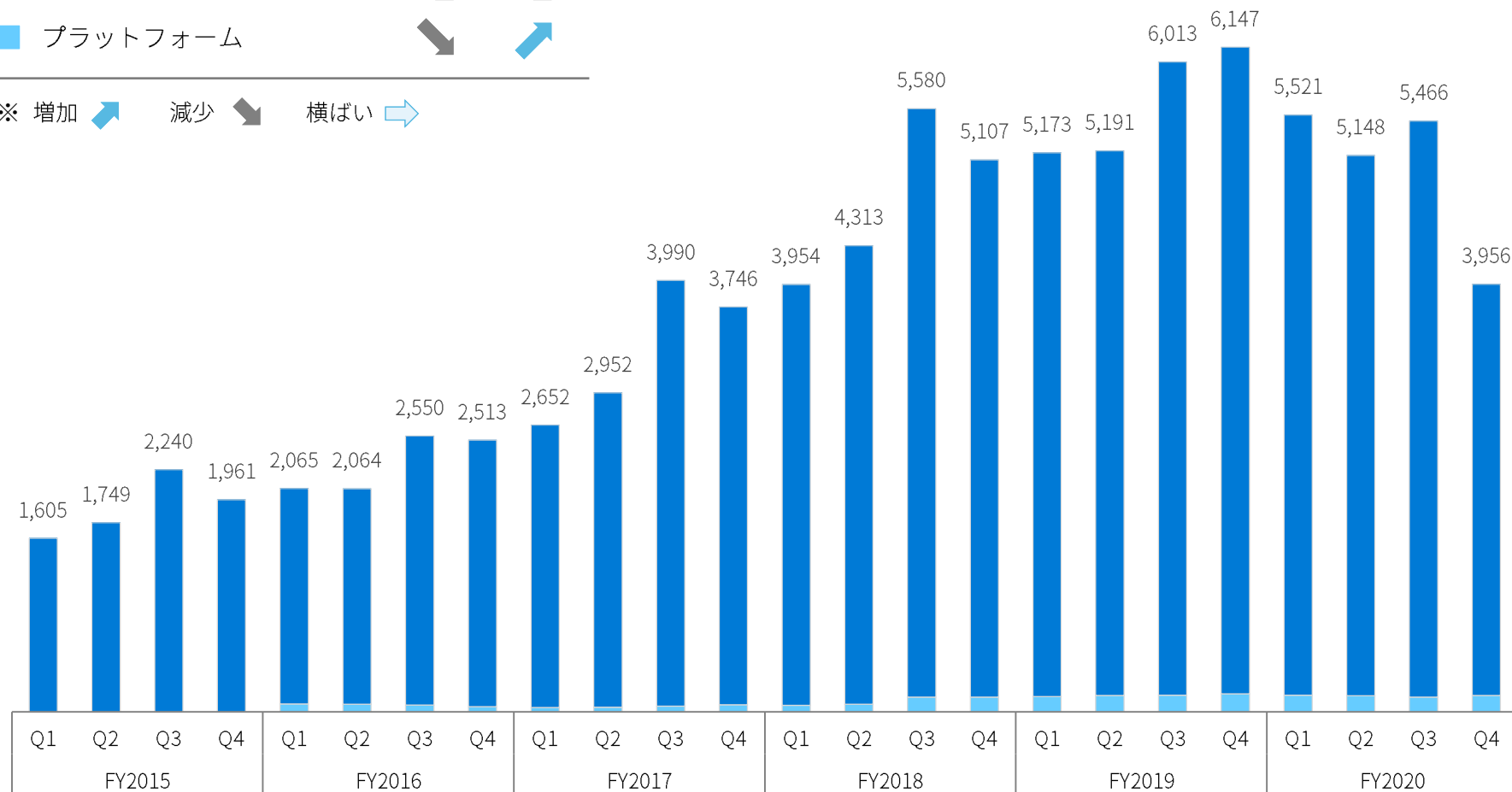
# ライフスタイルサポート事業 サブセグメント別四半期推移

(百万円)

Y/Y Q/Q

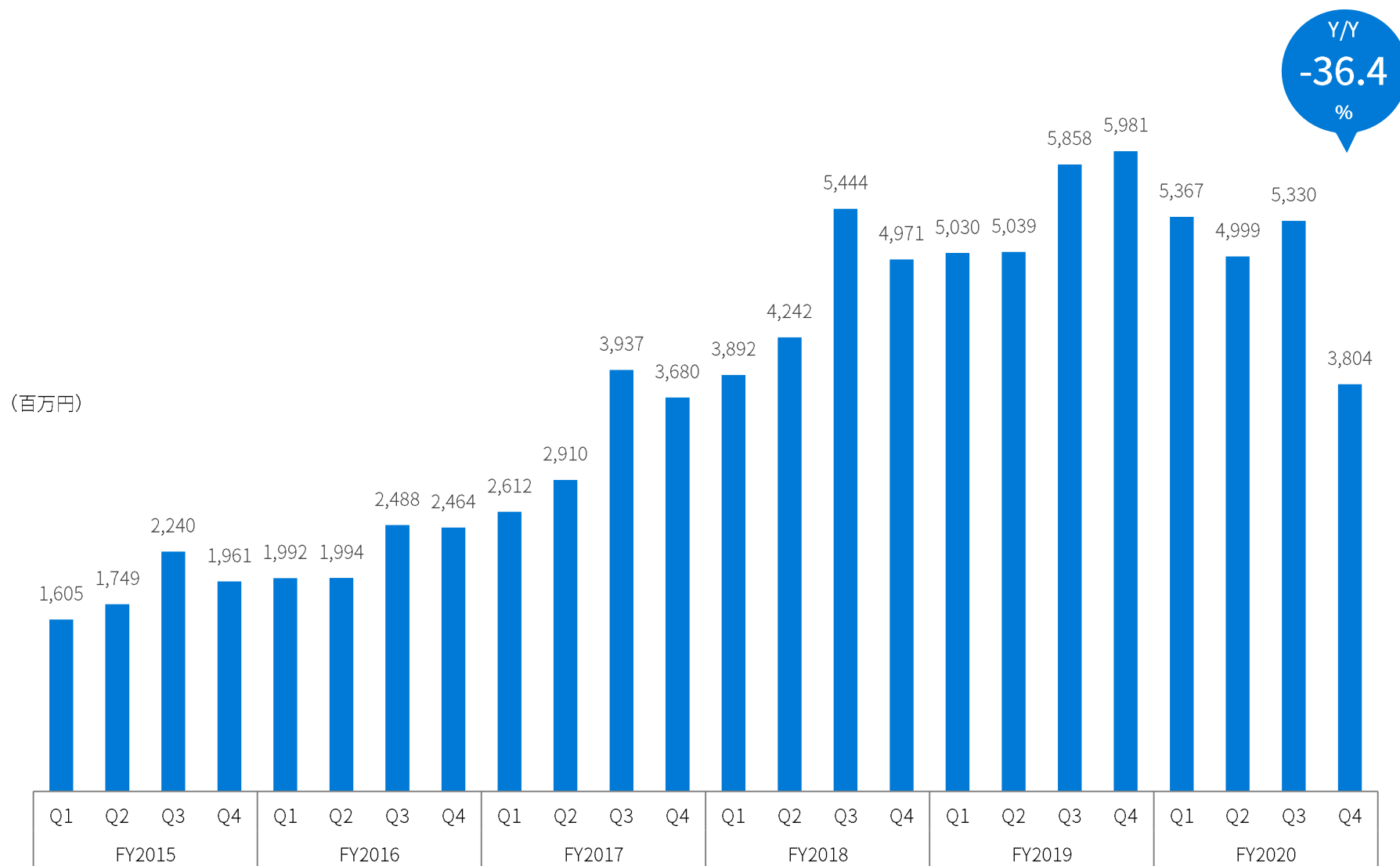


※ 増加 減少 横ばい



※ 「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

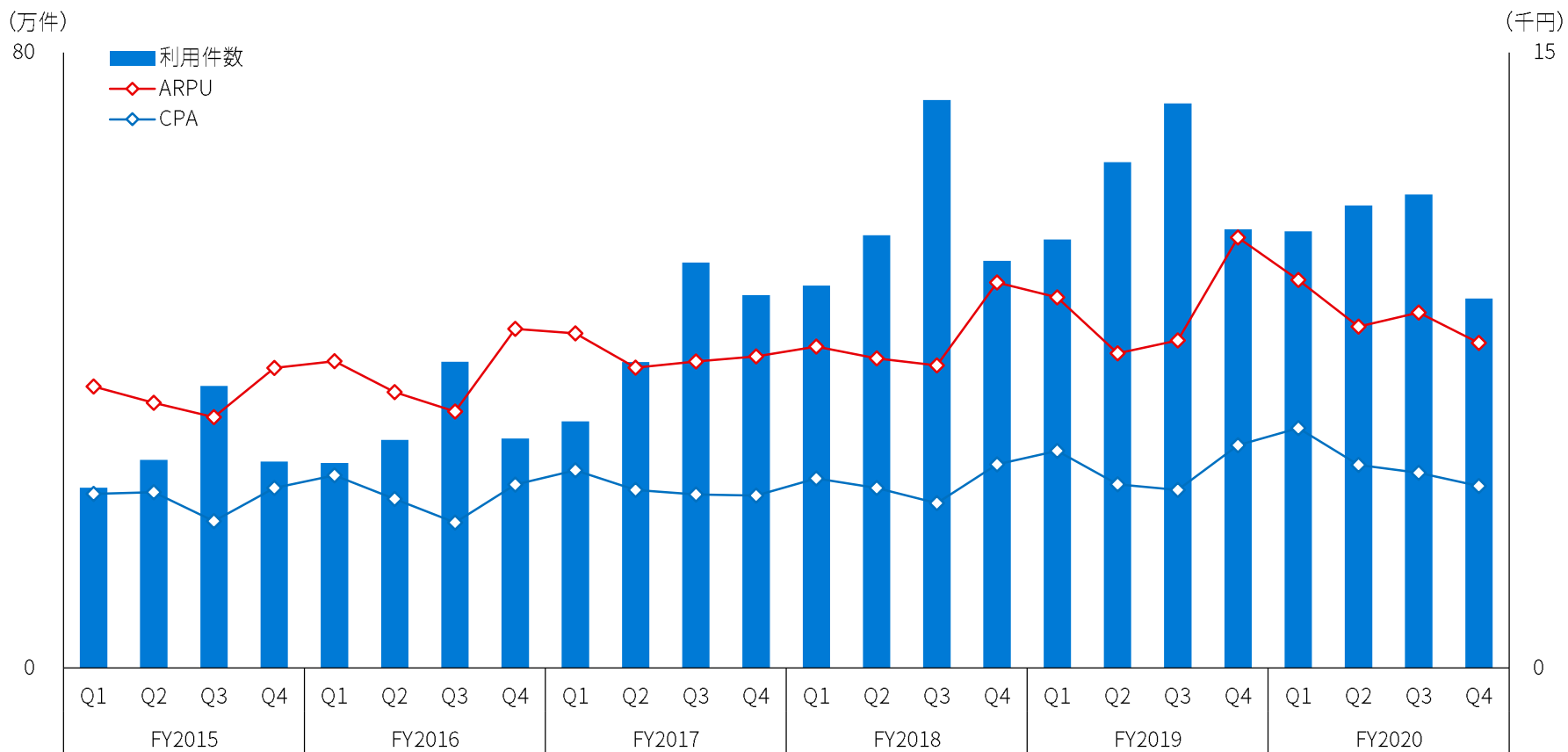
# デジタルマーケティング支援ビジネス 売上推移



# デジタルマーケティング支援ビジネス KPI推移

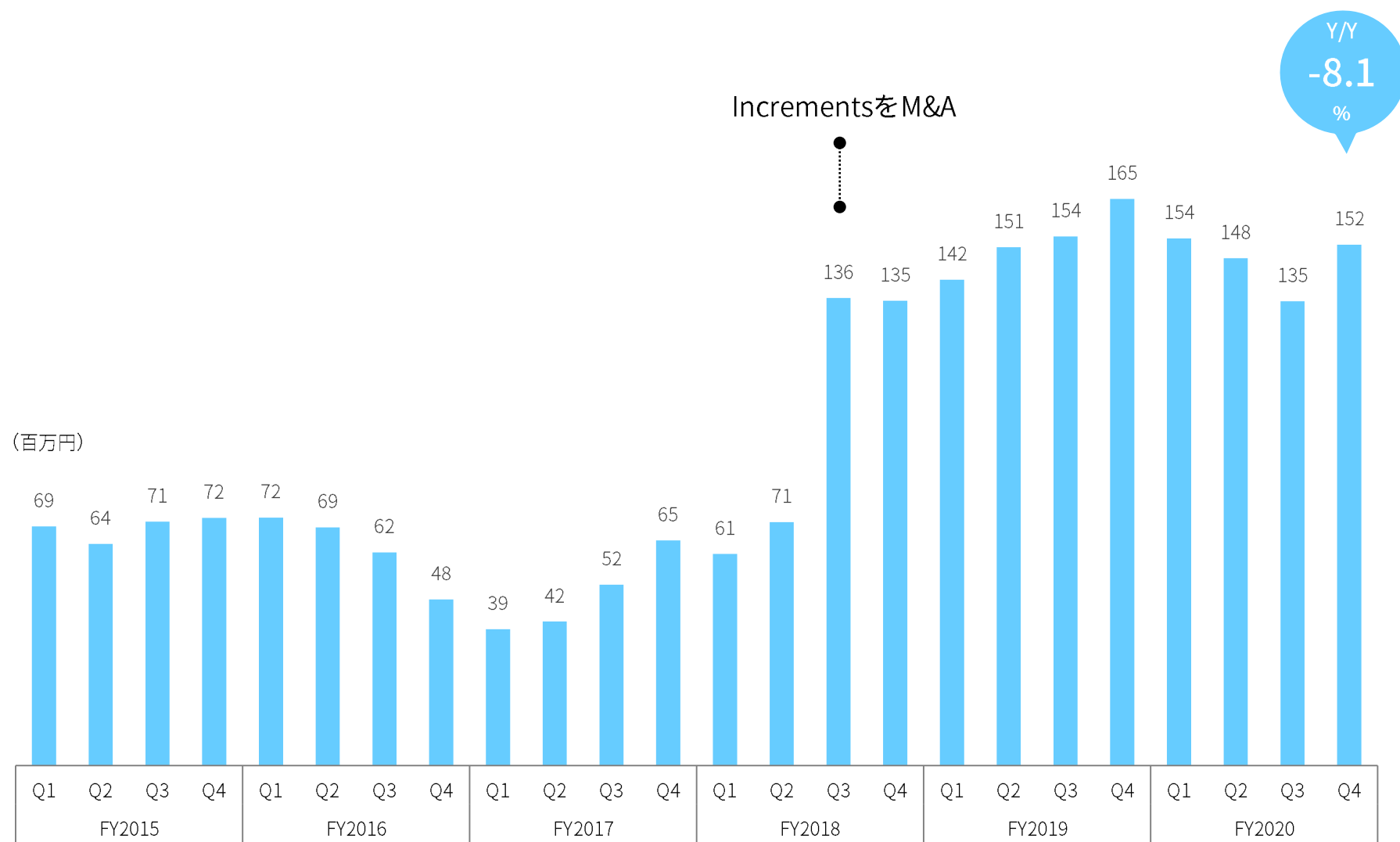
■ コロナ影響による一部サービスにおける需要減により利用件数が減少

■ ARPUはエアコン販売撤退によりY/Y減、CPAはコロナによる広告抑制により低下



- 【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

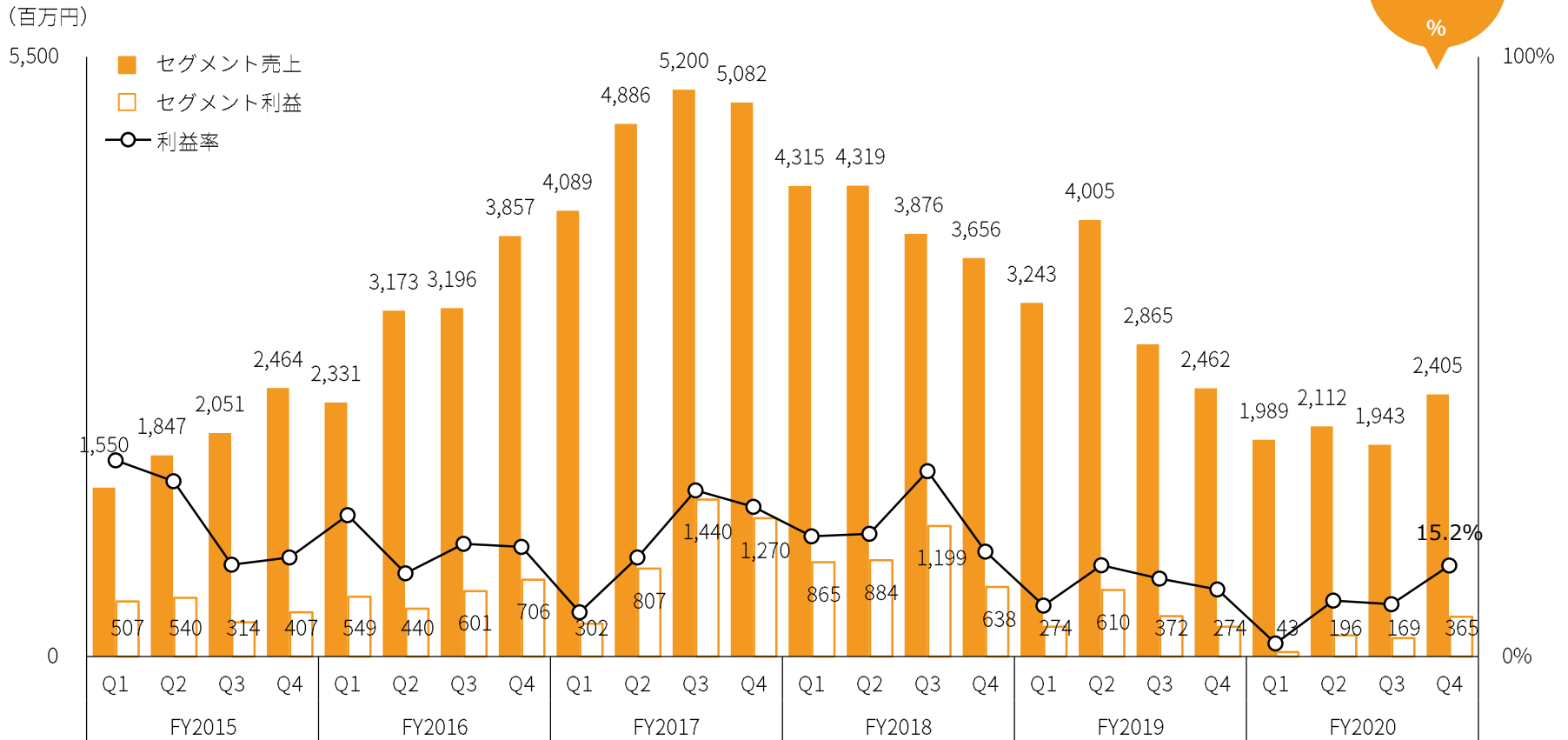




# エンターテインメント事業 四半期業績の推移

- 既存ゲームのイベント施策の好調により、Q/QでV字回復
- 新規開発の費用計上が先行するも、既存の効率運用により、Y/Y増益

Q/Q  
+23.8  
%

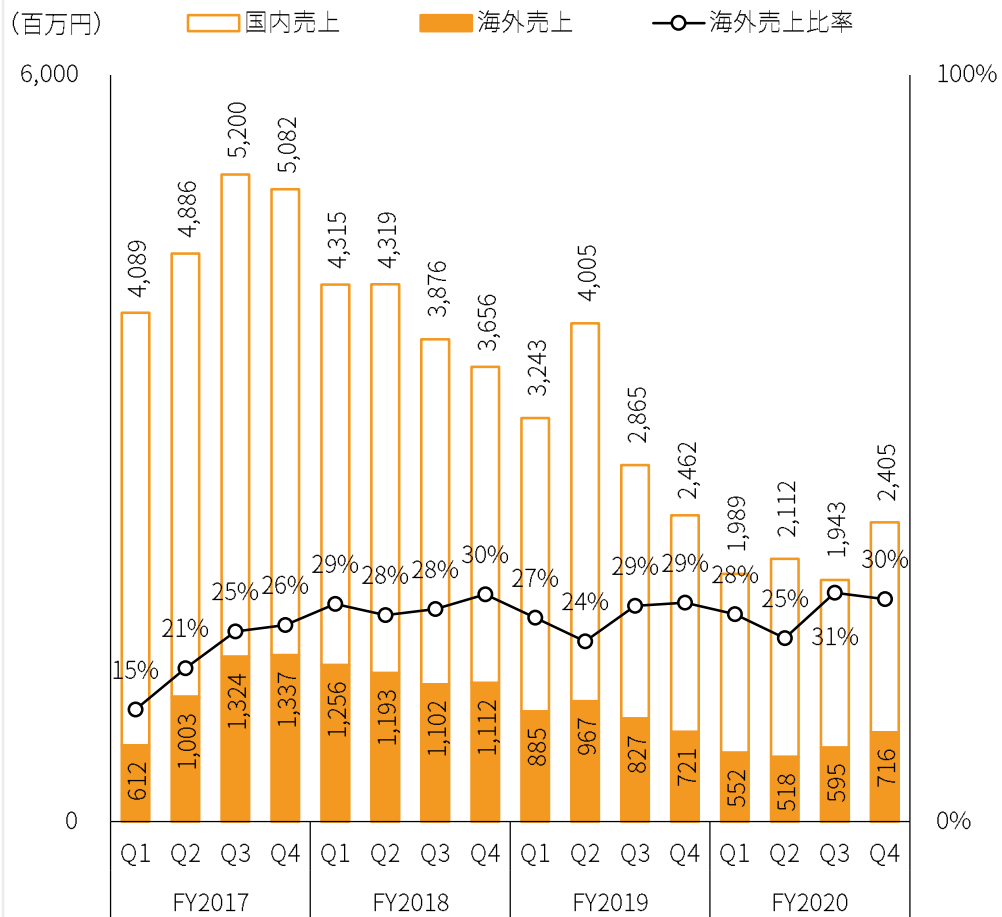


※ エンターテインメント事業の売上計上方法の変更について：

従来は課金時点で課金金額を売上として計上していましたが、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

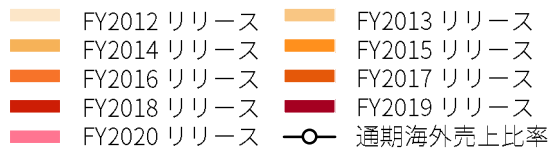


配信国・地域	日本	米国	欧州連合	台湾／香港	韓国	東南アジア	中国本土
	●	●	●	●	●	●	
	●	●	●	●	●		
	●			●	●		
	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	
	●			●		●	
	●			●			
	●	英語版					
	●	英語版					

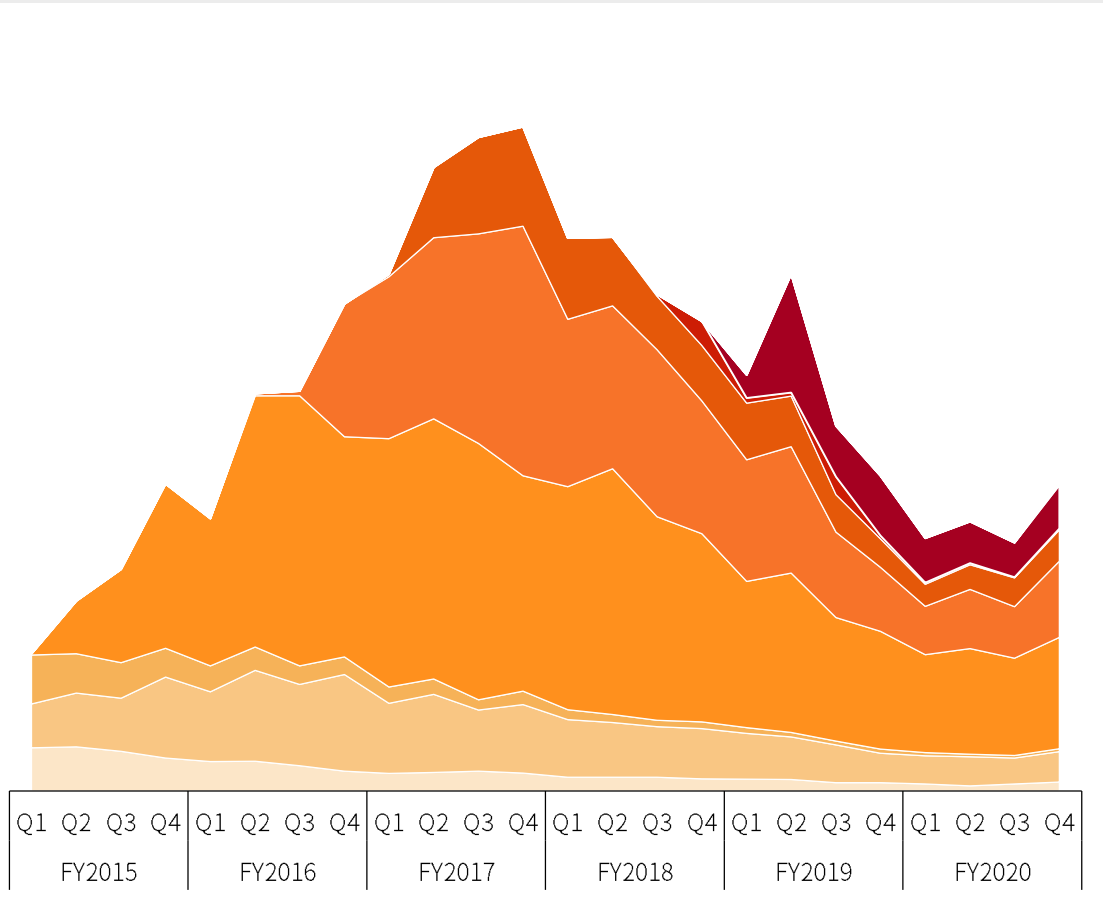
# リリース年度別ネイティブゲームの売上高推移

■ FY2015及びFY2016リリースゲームが引き続き長期にわたり貢献

## リリース年度別の通期売上推移



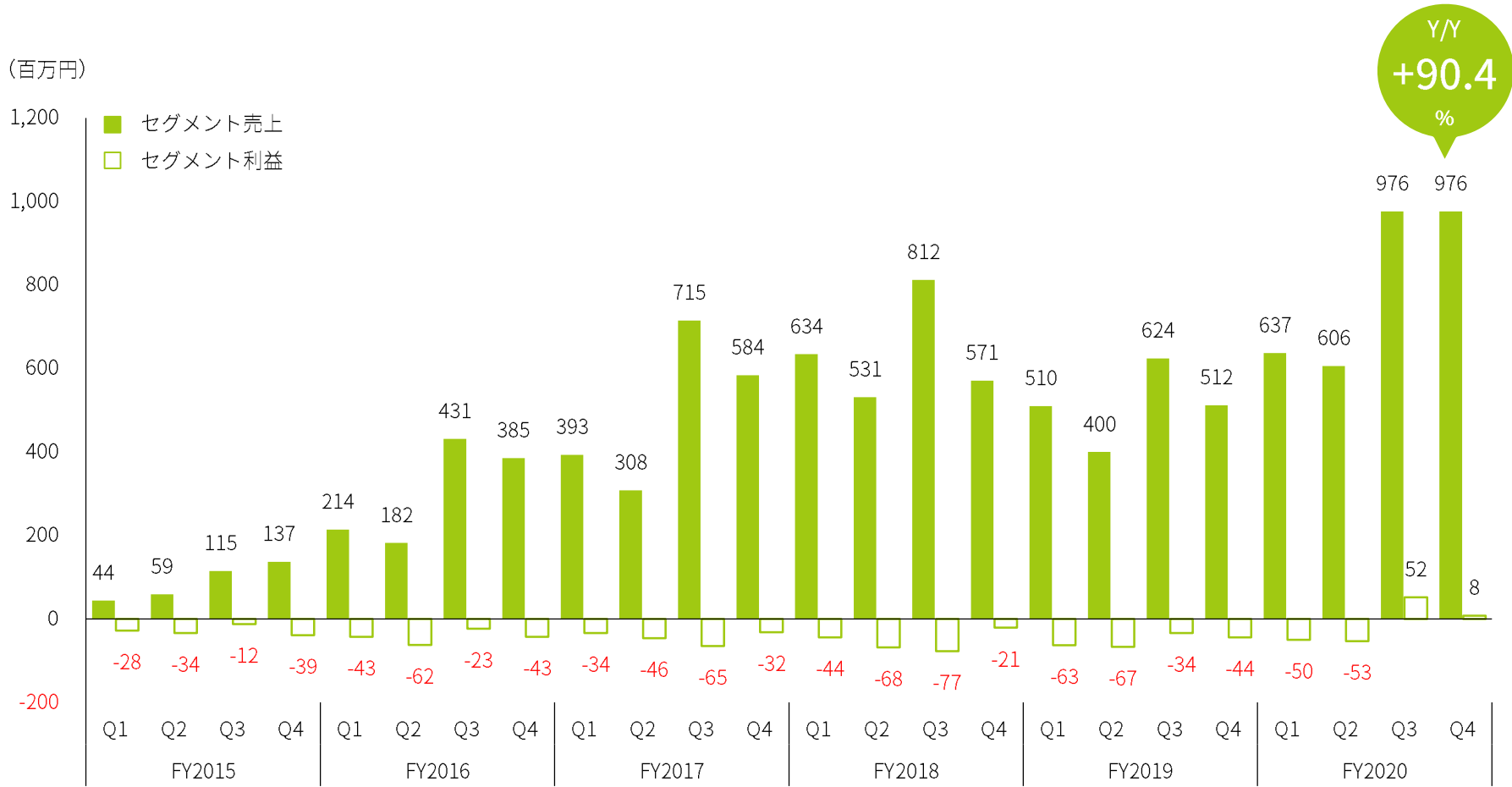
## リリース年度別の四半期売上推移



※ 海外版は実際にリリースされた年度に区分されるため、日本語版とリリース時期が異なることがあります（例：ヴァルコネJP: FY2016、ヴァルコネ海外: FY2017）

# EC事業 四半期業績の推移

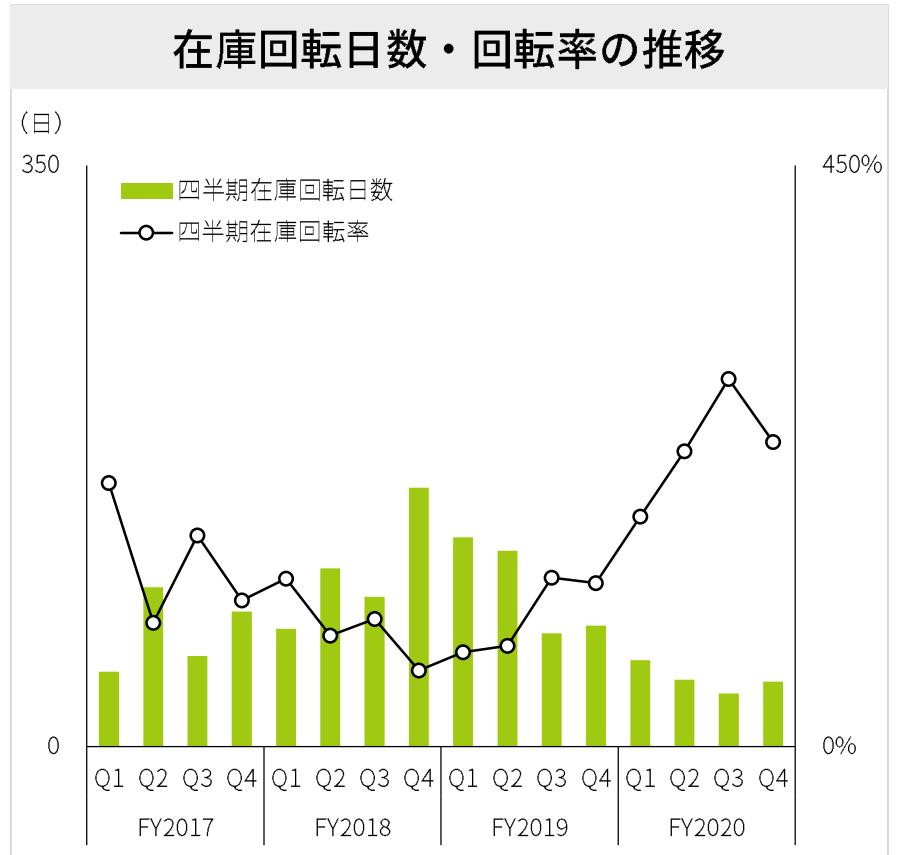
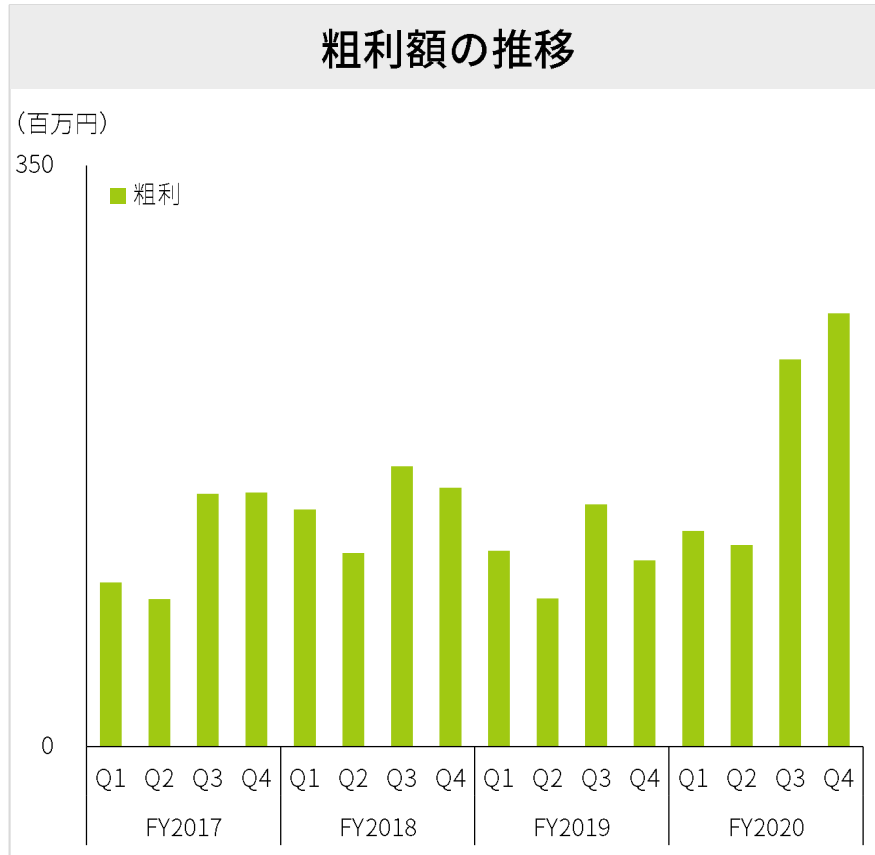
- オペレーション向上及び自転車需要増により、Y/Y大幅増収、売上過去最高！
- Q4は広告投資を拡大したため、Q/Qでは利益減となるも、Q3に続き四半期黒字



※ 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

■ 仕入原価及び配送費の見直し等により、粗利がQ/Qで増加



■ 【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. FY2021 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

### ハナユメ

8/30に「第2回 ブラフェスオンラインbyハナユメ」を開催！  
新型コロナウイルスの影響で結婚式の準備に不安な方々をサポート

- 「ブラフェスオンラインby Hanayume」とは：  
自宅にいながら気軽に参加できる業界初の  
オンラインでのブライダルイベント
- イベント実施日：  
2020年8月30日



### ハナユメ

オリコン顧客満足度®ランキング『結婚式場相談カウンター』第1位  
を4年連続で獲得！

- オリコン顧客満足度®調査とは：  
株式会社oricon MEがサービスや商品に対する満足  
「可視化」し、社会全体における暮らしの満足度を  
高めていくことを目的とした公平性と信頼性の高い  
ランキング



# セグメント別トピックス

## デジタル マーケ ティング 支援

### 引越し侍

2020年度も内閣官房の推進する「引越しワンストップサービス」  
実証実験協力主体に選出！

- 「引越しワンストップサービス」とは：  
内閣官房情報通信技術（IT）総合戦略室が推進する  
引越しワンストップサービスの実証実験
- 2020年度は、電気・ガス・水道に関するデータ標準  
β版ならびに新規業種での手続きの検証を目的とする

引越し侍  
まるごとスイッチ…▶

## プラット フォーム

### Qiita Jobs

「Qiita Jobs」がリニューアル！プレゼントキャンペーンも実施

- 「Qiitaでの活動がエンジニアのキャリアアップにつながる世界」を目指し、「Qiita Jobs」のサービスリニューアルを実施
- ダッシュボードの追加とプロフィール情報の拡充、  
「Qiita」TOPページに「Qiita Jobs」の通知アイコンを  
新設、掲載求人に関する改善などを追加





# セグメント別トピックス

## プラットフォーム

### Lalune

## オムロンヘルスケア婦人用電子体温計とデータ連携を開始

- 7月にオムロンヘルスケア株式会社が提供する婦人用電子体温計（MC-652LC）とのデータ連携を開始
- 基礎体温データをワイヤレスで「ラルーン」へ転送可能
- 8/31時点で1万名強のラルーンユーザーが利用

婦人体温計との連携を開始  
基礎体温の記録が  
もっとカンタンに！

Lalune



### Lalune

## NTTドコモが運営する『カラダのキモチ』とサービス連携

- 株式会社NTTドコモが運営する女性のカラダとココロをサポートするアプリ『カラダのキモチ』とサービス連携
- 「カラダのキモチ」サービス終了に伴い、『ラルーン』へデータを引継ぎ
- 9/9時点で3.4万名がラルーンへ移行



# セグメント別トピックス

## エンター テイン メント

### 「初音ミク -TAP WONDER-」 (ミクたぶ)

- 6/25 全世界配信開始！
- DJイベント「HATSUNE MIKU Digital Stars 2020 Online」とコラボを8/24-9/22で開催



### 「ヴァルキリーコネクト」 (ヴァルコネ)

- 人気TVアニメ「ワンピース」とのコラボを実施
- バーチャルライバーグループ「にじさんじ」の人気VTuber「笹木咲」「リゼ・ヘルエスタ」の新衣装お披露目記念コラボを9/9より開催



### 「ユニゾンリーグ」 (ユニゾン)

- 賞金制オンライン大会「ユニゾンリーグ チャンピオンシップ 2020」を7/18に生配信



# 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）

- 8/28 リリースから5.5周年、記念イベントを開催
- 6/30 「Amazonアプリストア」にて配信を開始



### 「ダービーインパクト」（ダビパク）

- 6/29 全世界累計1,000万ダウンロードを突破！



### 「レギオンウォー」（レギオン）

- 7/22 リリースから7周年、記念イベントを開催



### 「少女☆歌劇レヴュースタアライト -Re LIVE-」（スタリラ）

- 人気アニメ「BanG Dream! 3rd Season」との  
コラボを7/18-8/1で実施



# 新規ゲーム開発パイプライン

## FY2021~

開発中

1本

他社IP協業

大型

スマートフォン

開発中

1本

自社オリジナル

中型

マルチデバイス

## FY2022~

調整中

1本

他社IP協業

未定

未定

## 5. FY2021 業績・配当予想

# 連結業績予想数値

(百万円)

	FY2020 実績			FY2021 (2020.08-2021.07) 予想		
	通期	構成比	Y/Y	通期	構成比	Y/Y
売上高	31,739	100.0%	85.4%	<b>33,500</b>	100.0%	105.5%
ライフスタイル	20,093	63.3%	89.2%	<b>23,000</b>	68.7%	114.5%
エンタメ	8,450	26.6%	67.2%	<b>7,000</b>	20.9%	82.8%
EC	3,196	10.1%	156.0%	<b>3,500</b>	10.4%	109.5%
営業利益	1,273	4.0%	45.3%	<b>500</b>	1.5%	39.3%
ライフスタイル	1,896	6.0%	60.5%	<b>2,200</b>	6.6%	116.0%
エンタメ	776	2.4%	50.7%	<b>-500</b>	-	-
EC	-43	-	-	<b>0</b>	-	-
共通部門	-1,356	-	-	<b>-1,200</b>	-	-
経常利益	1,249	3.9%	44.5%	<b>500</b>	1.5%	3.7%
当期純利益	-519	-	-	<b>200</b>	0.6%	-

# FY2021 取り組み及び業績予想の考え方

## 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

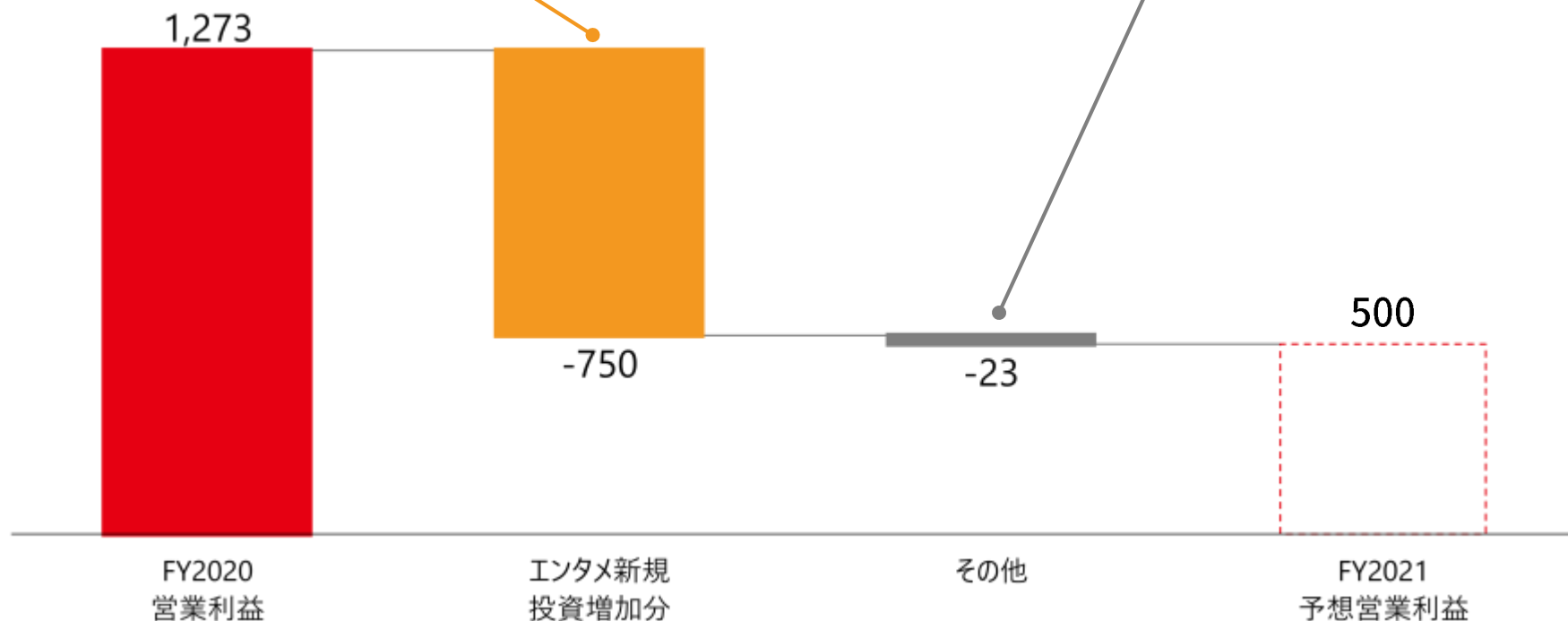
## エンタメ

- 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 配当予想

■ 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

# APPENDIX 会社概要

# 会社概要 (2020年7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	1,106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

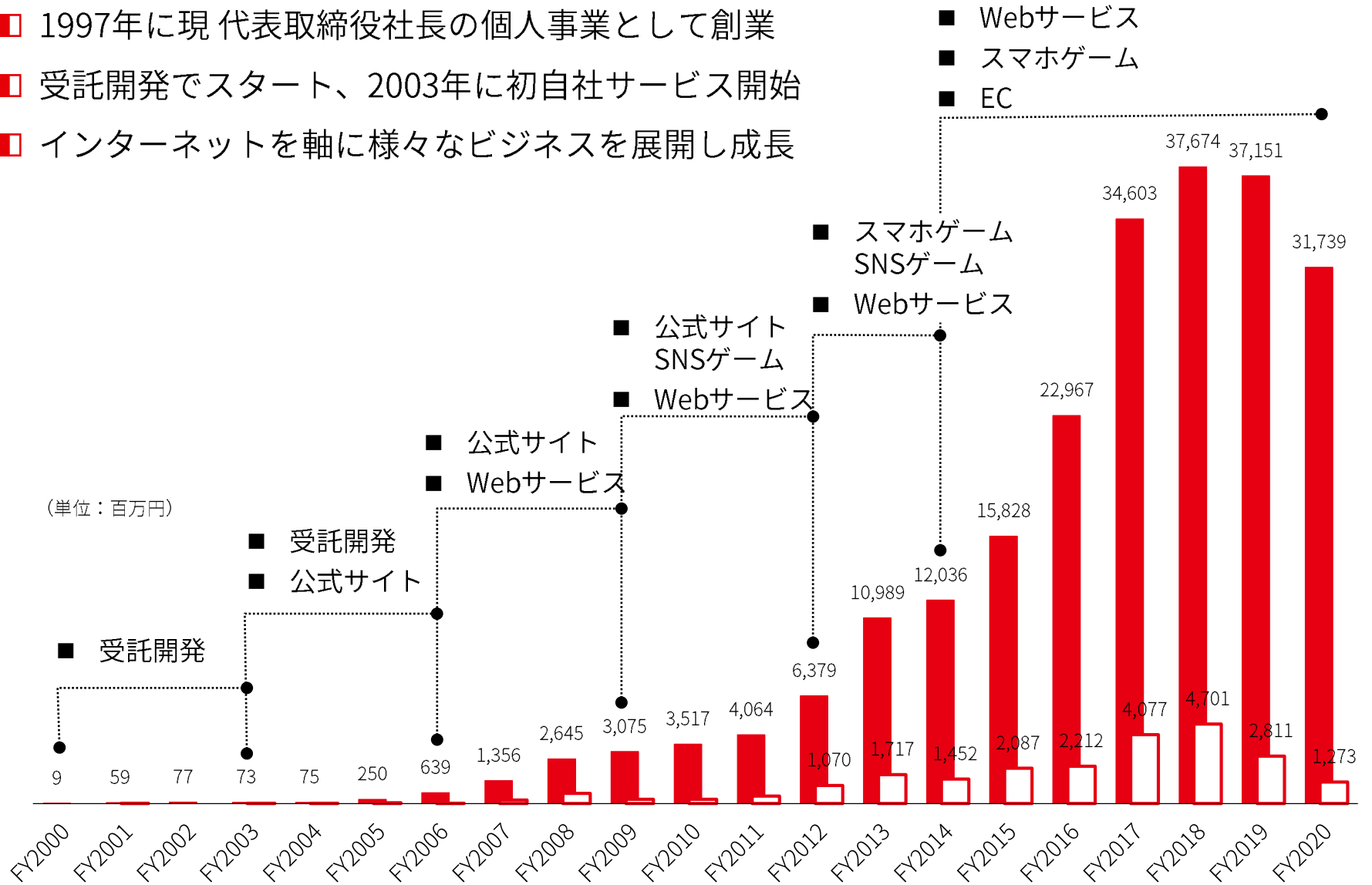
有限会社エイチーム 設立

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」

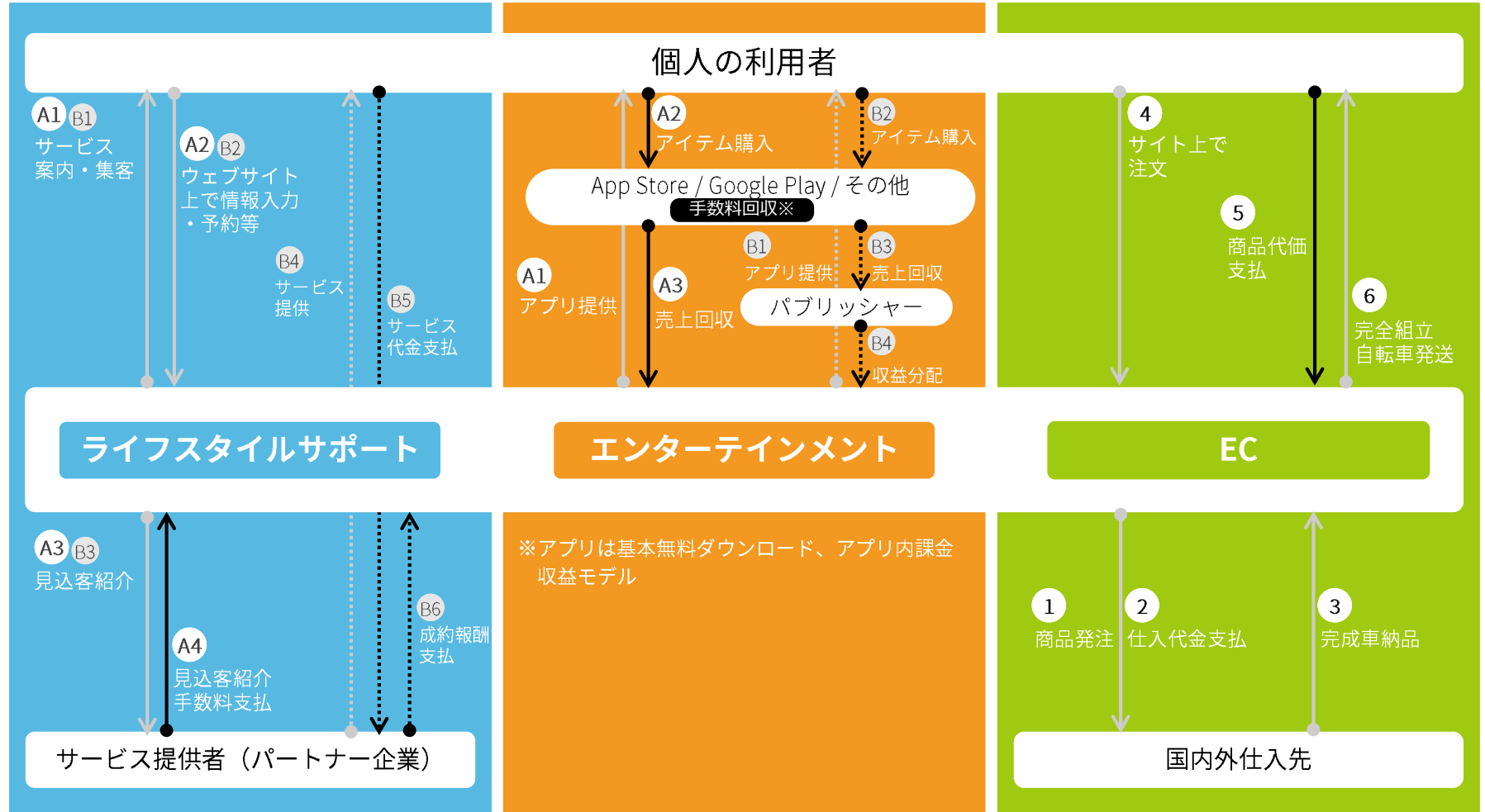
完全組立自転車を自宅にお届けする  
自転車通販サイトを運営



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



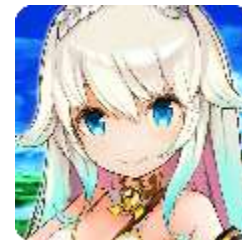
初音ミク -TAP WONDER-



少女☆歌劇 レヴュースタアライト  
-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



zero app



zero app



zero app



zero app

Zero Appシリーズ

# 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 Q4 – FY2020 Q4)

(百万円)

	FY2018	FY2019				FY2020			
	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
売上高	9,335	8,927	9,597	9,503	9,123	8,148	7,866	8,385	7,339
Q/Q 増減率 (%)	-9.1	-4.4	7.5	-1.0	-4.0	-10.7	-3.5	6.6	-12.5
ライフスタイルサポート	5,107	5,173	5,191	6,013	6,147	5,521	5,148	5,466	3,956
エンターテインメント	3,656	3,243	4,005	2,865	2,462	1,989	2,112	1,943	2,405
EC	571	510	400	624	512	637	606	976	976
売上原価	1,875	1,765	1,878	1,958	1,917	1,808	1,787	2,038	2,020
原価率 (%)	20.1	19.8	19.6	20.6	21.0	22.2	22.7	24.3	27.5
販売管理費	6,567	6,677	7,026	6,547	6,569	6,190	5,886	5,638	5,095
販売管理費率 (%)	70.4	74.8	73.2	68.9	72.0	76.0	74.8	67.2	69.4
費用総額 (売上原価+販売管理費)	8,443	8,442	8,904	8,505	8,486	7,998	7,673	7,676	7,116
人件費・採用費	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560	1,549	1,583
広告宣伝費	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,601	3,229	3,133	2,480
広告宣伝費率 (%)	38.7	44.0	41.5	39.2	37.4	44.2	41.1	37.4	33.8
ライフスタイルサポート	2,637	2,959	2,972	3,208	3,111	3,337	2,987	2,934	2,135
エンターテインメント	829	835	910	396	212	179	173	125	228
EC	50	54	44	63	36	46	53	50	102
支払手数料等	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,054	1,099	1,149	1,359
外注・サーバー費	605	605	646	661	660	553	539	519	502
オフィス賃料	291	292	293	296	296	287	286	282	285
その他費用	1,096	873	928	1,001	1,313	920	958	1,042	905
営業利益	892	484	692	998	636	149	192	708	222
Q/Q 増減率 (%)	-49.1	-45.7	42.8	44.1	-36.3	-76.4	28.5	268.2	-68.6
ライフスタイルサポート	762	642	643	1,065	786	471	481	830	113
エンターテインメント	638	274	610	372	274	43	196	169	365
EC	-21	-63	-67	-34	-44	-50	-53	52	8
共通部門	-487	-368	-493	-405	-380	-315	-417	-343	-265
営業利益率 (%)	9.6	5.4	7.2	10.3	7.0	1.8	2.4	8.5	3.0
経常利益	877	507	661	1,008	632	144	206	682	215
親会社株主に帰属する四半期純利益	655	257	484	358	373	75	50	-511	-135

※ FY2020の数値一部に誤りがございましたので、訂正いたします

# 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

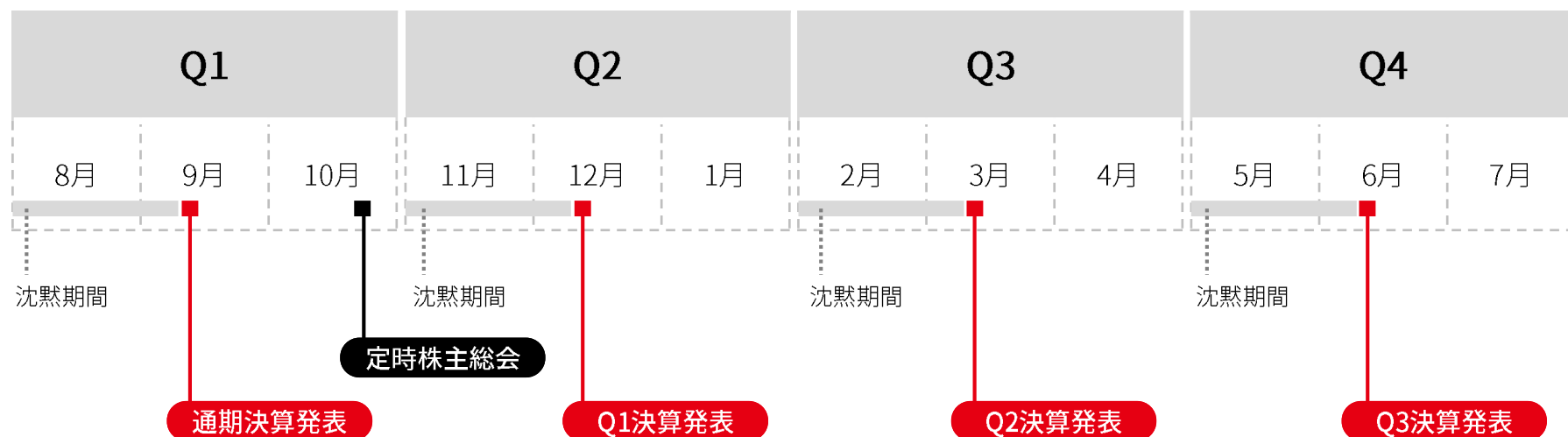
※ FY2019より「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号2018年2月16日）を適用し「繰延税金資産」を「投資その他の資産」の区分に表示しております。上記にはFY2013の期首に当該会計基準を適用したと仮定して数値を記載しているため、過去に当社が発表した書類と異なる数値が含まれます

# 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。