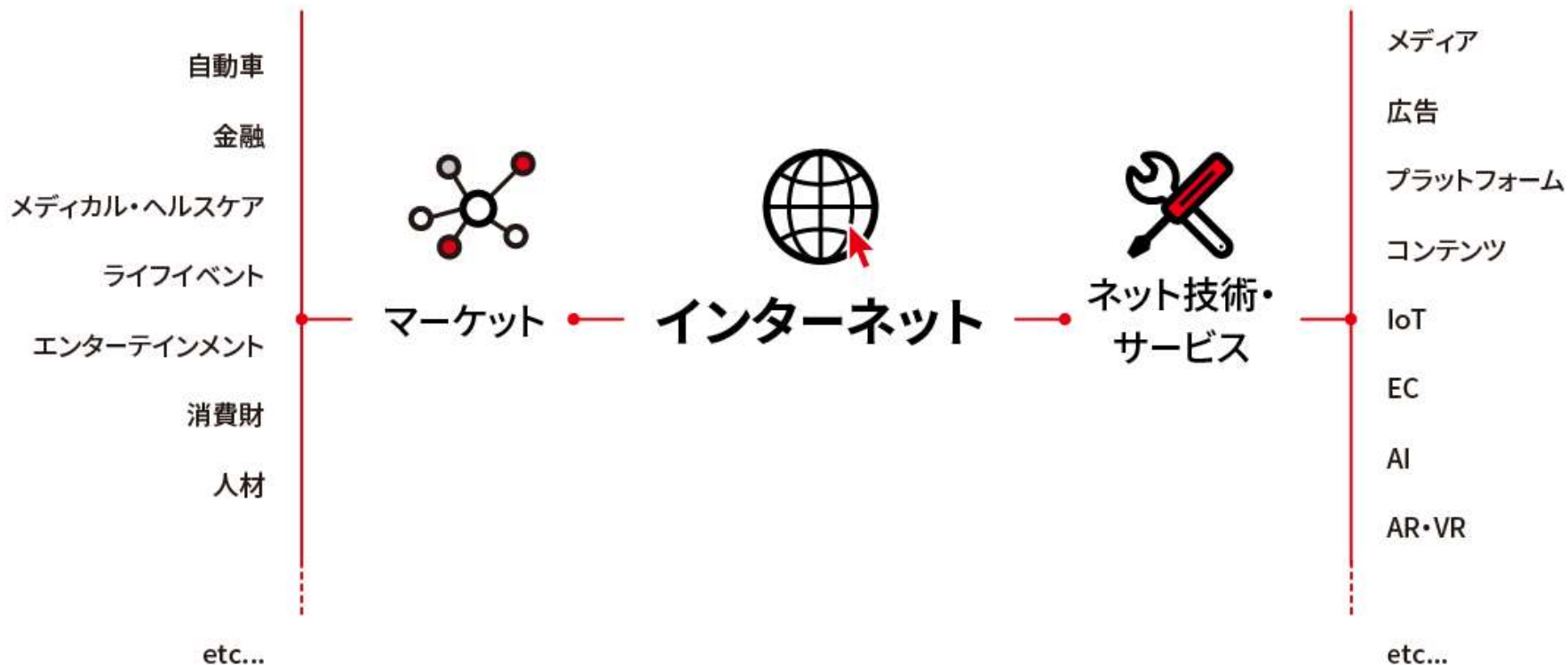


株式会社エイチーム

決算説明資料 FY2021

2021.09.10

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. 中長期方針
3. FY2021 連結決算概要
4. FY2021 セグメント別詳説
5. FY2022 業績・配当予想
 - APPENDIX A：会社概要
 - APPENDIX B：主な経営指標

1. 重要なお知らせ

2. 中長期方針
3. FY2021 連結決算概要
4. FY2021 セグメント別詳説
5. FY2022 業績・配当予想

重要なお知らせ①

自己株式取得の追加について

自己株式取得の追加について

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	350,000株（上限）
株式の取得価額の総額	500百万円（上限）
取得期間	2021年9月13日～2022年1月31日
取得方法	東京証券取引所における市場買付

（参考）2021年7月31日時点の自己株式の保有株式の保有状況
発行済株式総数（自己株式を除く） 19,125,812株
自己株式数 663,388株

重要なお知らせ②

ライフスタイルサポート事業の 組織再編

ライフスタイルサポート事業の組織再編

目的

- ライフスタイルサポート事業におけるデジタルマーケティング支援ビジネスでの組織の集約による効率化及び機能強化
- DX・AI投資の集中投下による成長促進と競合優位性の獲得

決議事項

- **エイチーム引越し侍（商号変更予定）を存続会社とし、以下の事業を集約**
 - 自動車関連事業
 - ライフエンディング事業
 - 金融メディア事業
 - 人材事業

日程

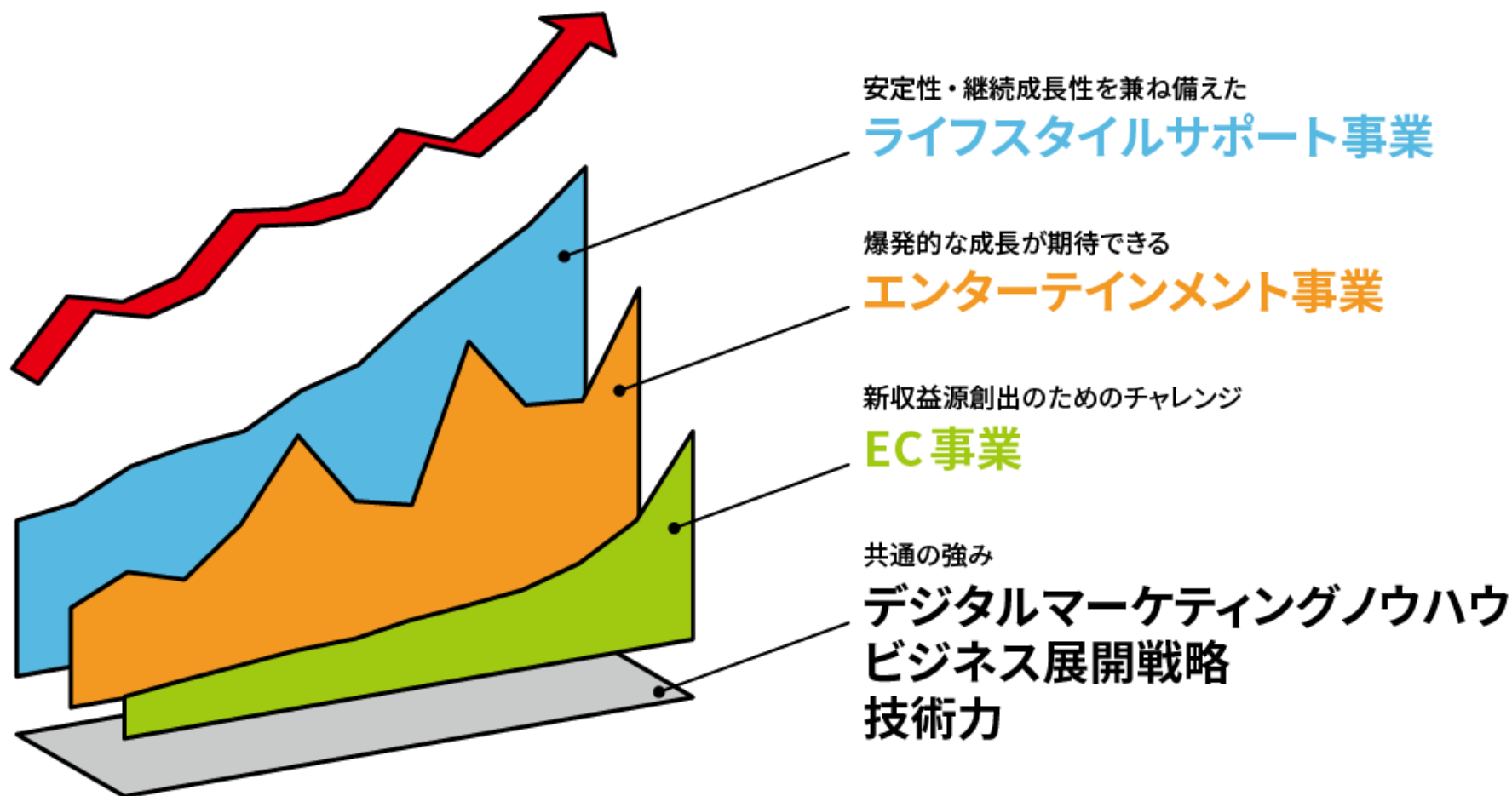
- | | |
|-------|------------------------|
| 契約締結 | 2021年11月中旬～同年12月中旬（予定） |
| 効力発生日 | 2022年2月1日（予定） |

2. 中長期方針

3. FY2021 連結決算概要
4. FY2021 セグメント別詳説
5. FY2022 業績・配当予想

グループ経営戦略

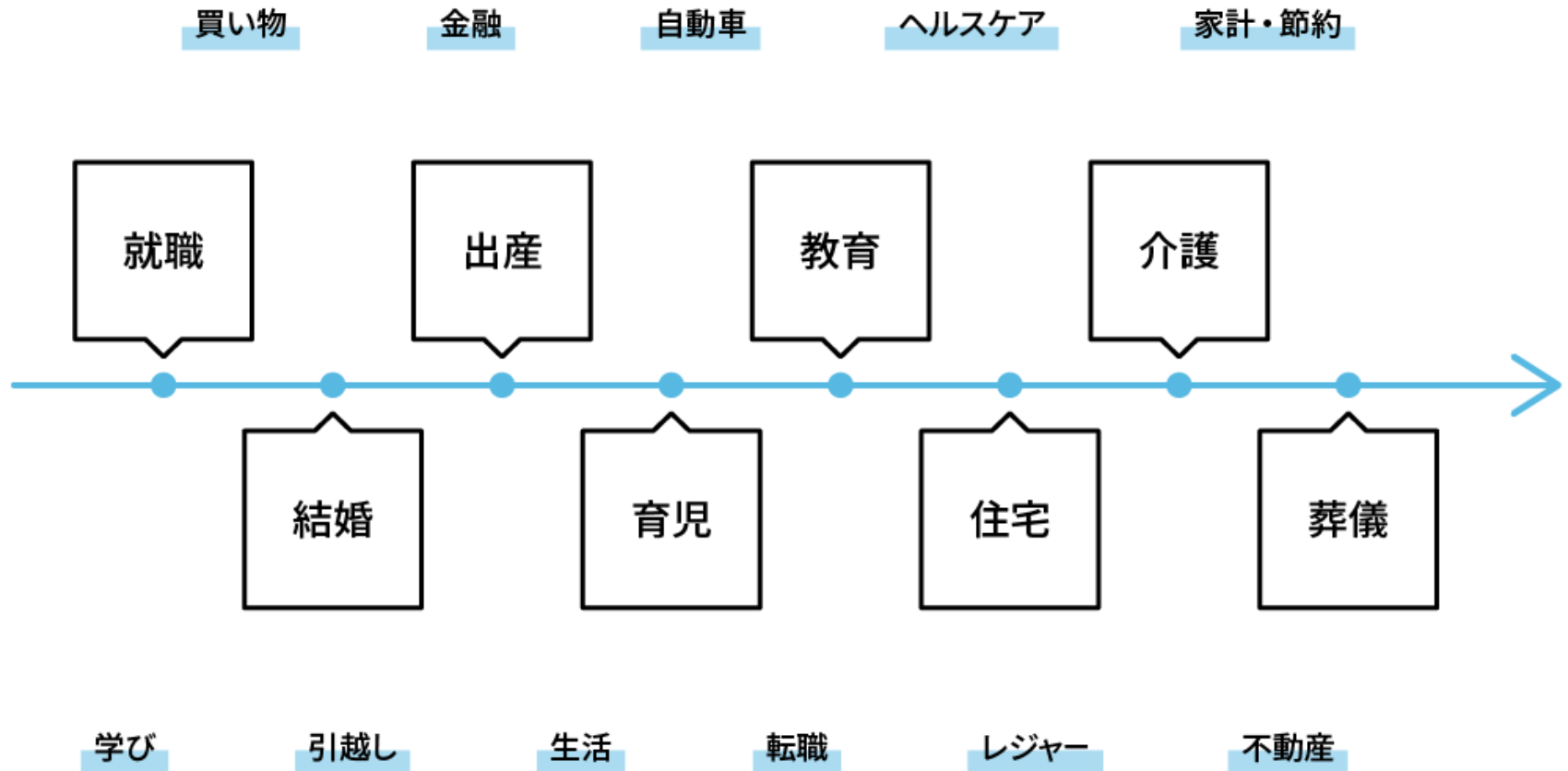
経営の安定性を高める事業ポートフォリオ



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



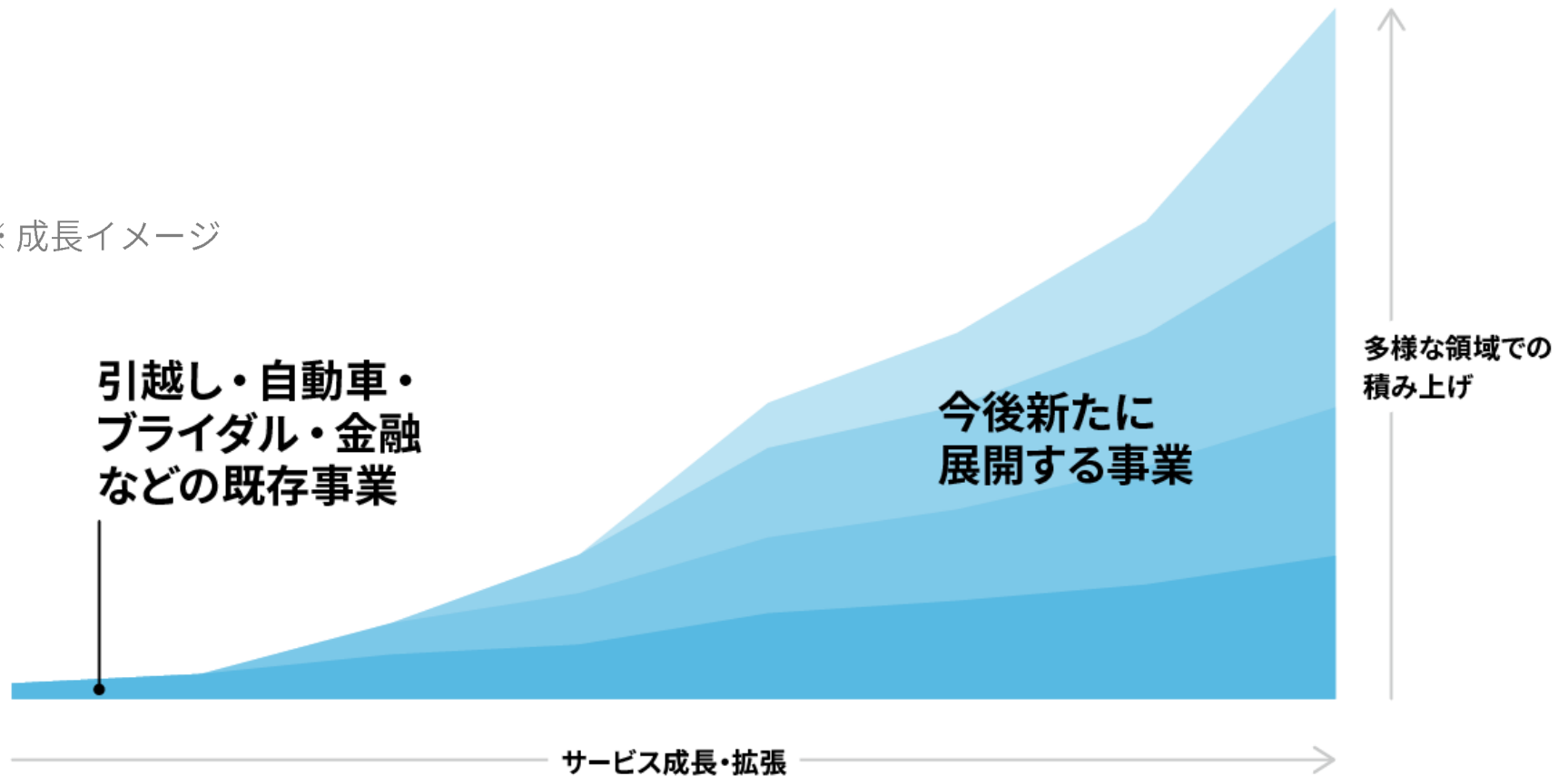
プラットフォーム
ビジネス

 Lalune  Qiita

デジタルマーケティング支援ビジネス

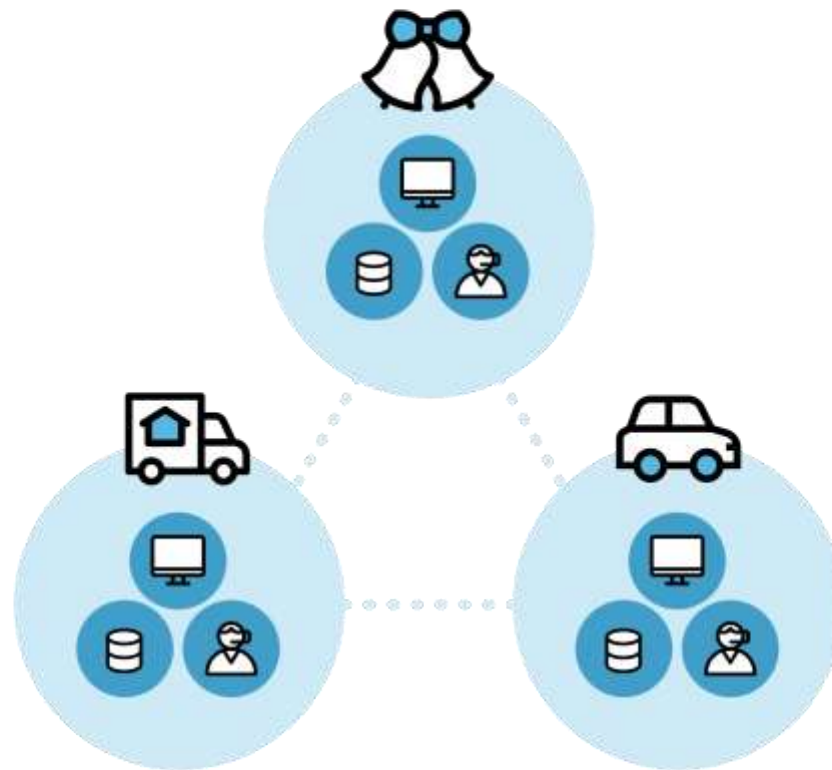
オウンドメディア等を通じて、様々な領域を対象に提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、**スピーディに横展開**

※ 成長イメージ



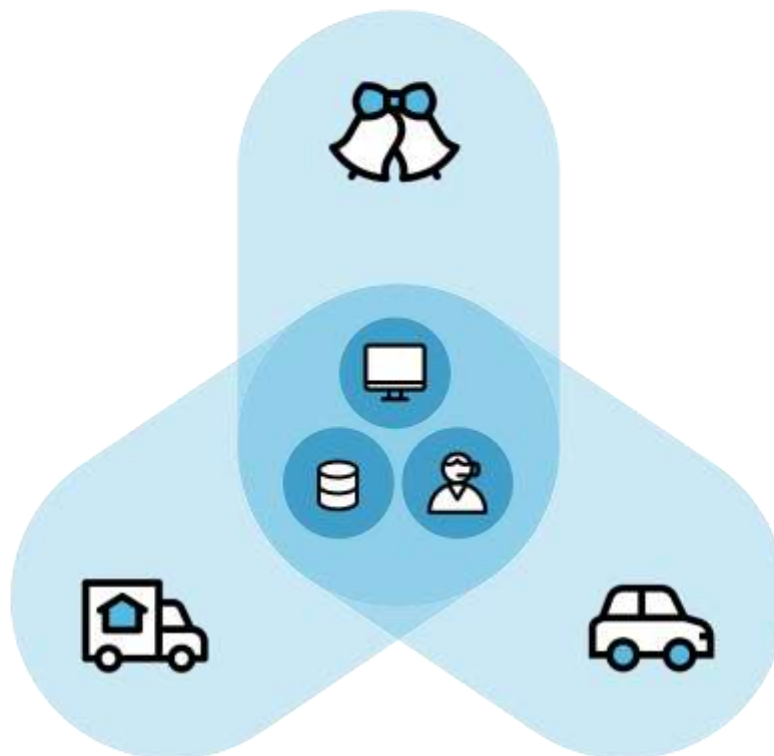
これまでの仕組み

各サービスごとに独立したサービス提供体制となっており、
一人のユーザーに対してサービス横断でのサポートが出来ていなかった



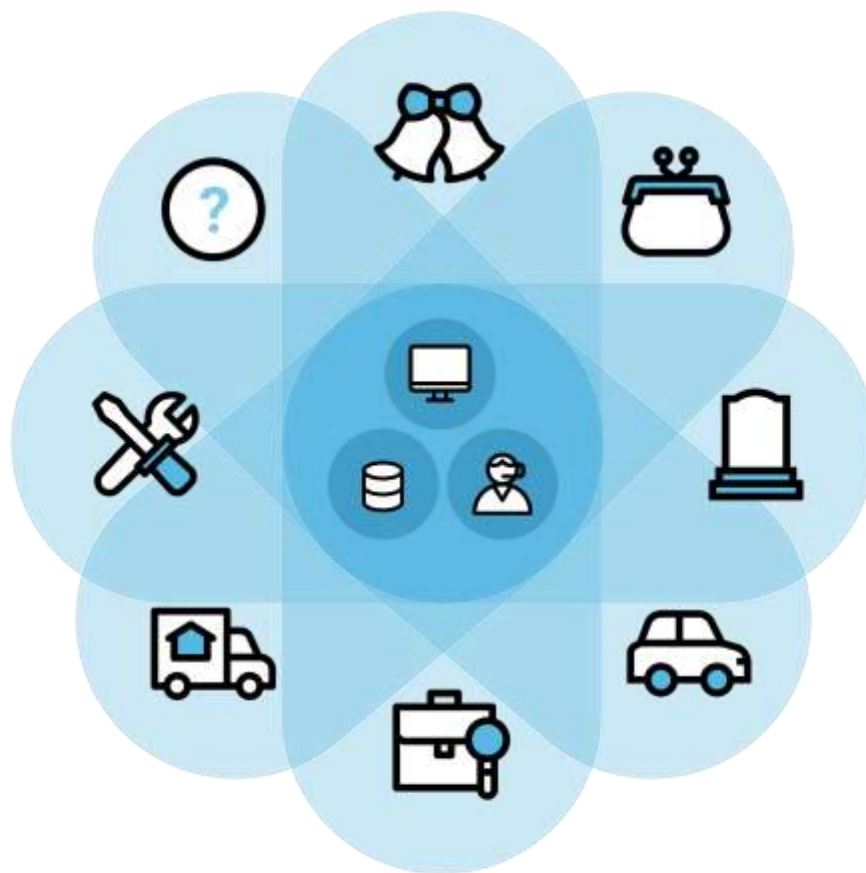
今後の取り組み

サービス横断での共通基盤を構築することで、
ユーザーが必要とするサービスを、適切なタイミングで提供し、
“LTV(Life Time Value)の向上”を実現



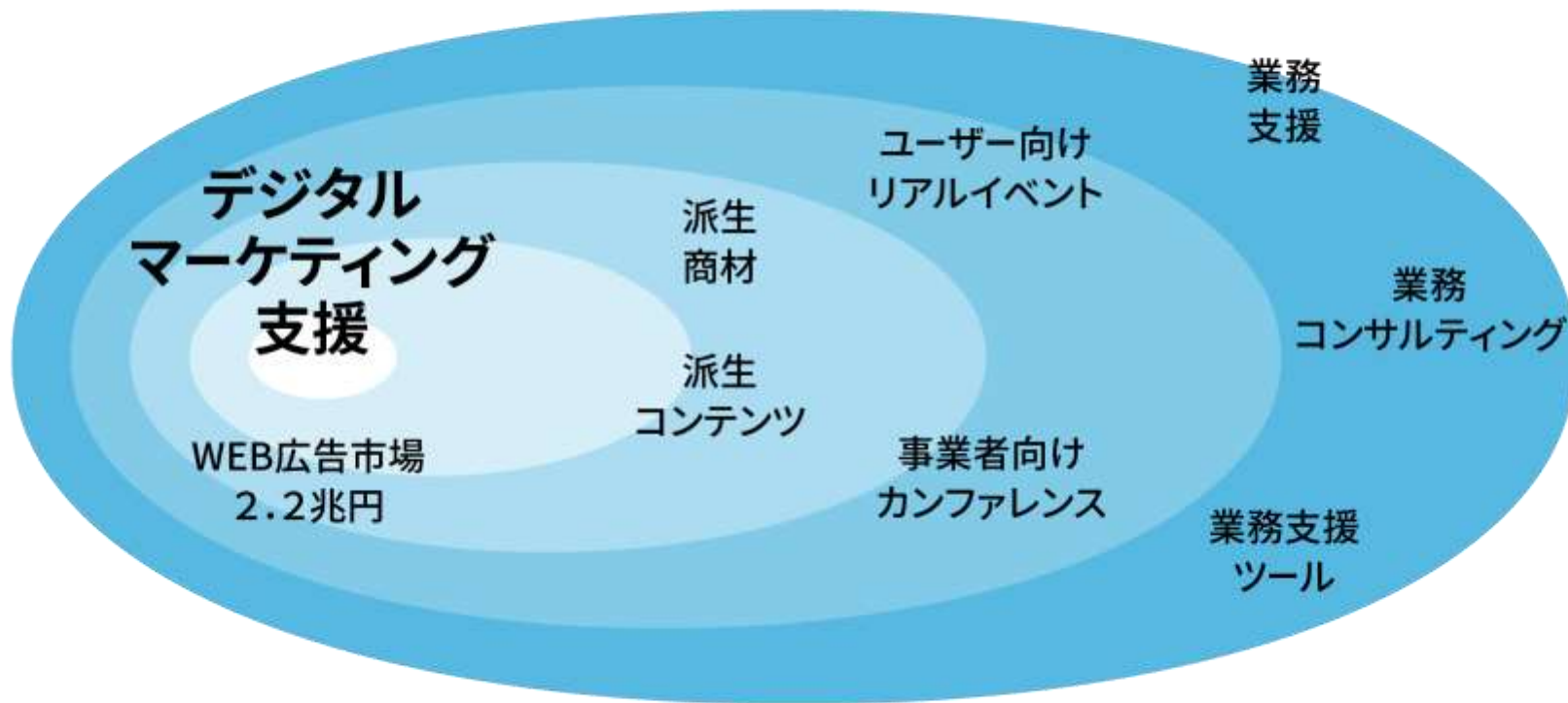
今後の取り組み

各サービスを支える共通基盤を構築／成長させていくことで、サービスの提供価値を高めつつ、新たな領域に参入する際の武器としていく



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

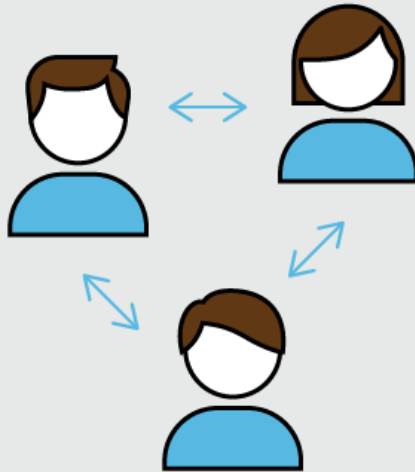


プラットフォームビジネス

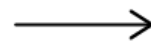
情報を集めた「場」を提供しユーザーデータの蓄積と活用&独自価値の向上によりヘルスケア領域・エンジニア領域の市場での優位性を構築

プラットフォーム

各サービスのコミュニティ

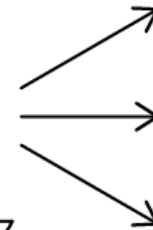


ユーザー
活動データ



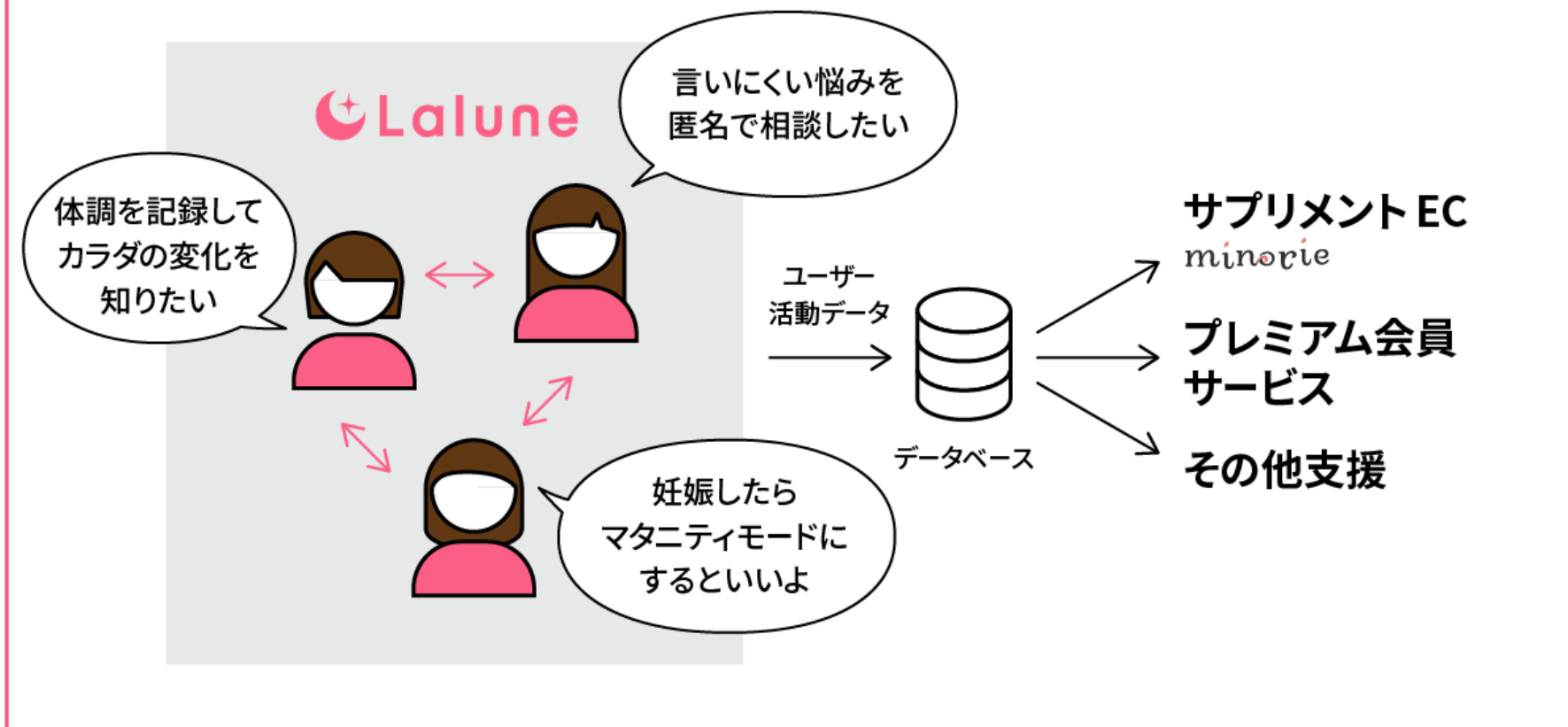
データベース

様々な
ソリューションを
提供

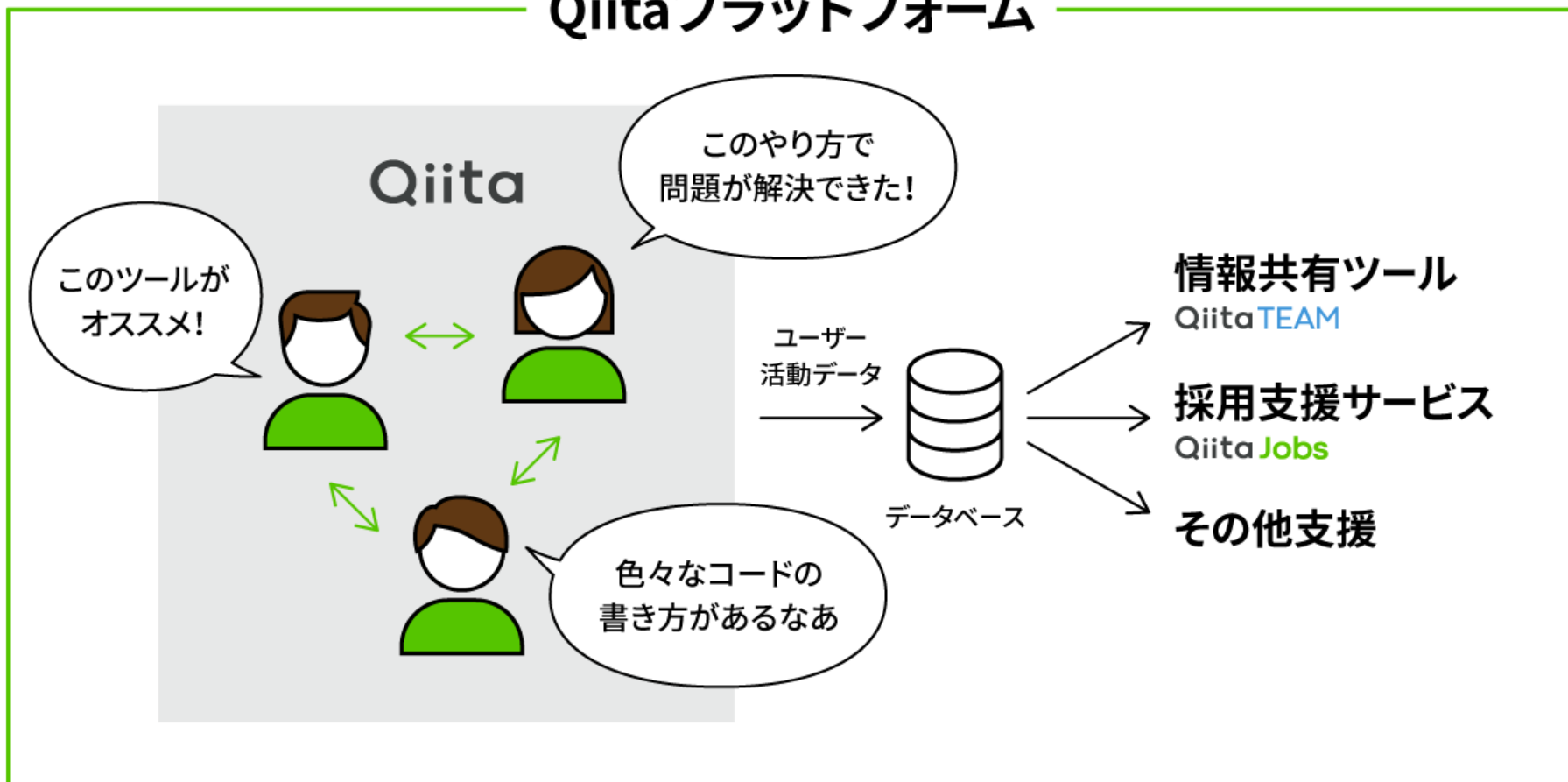


女性向けヘルスケアサービス

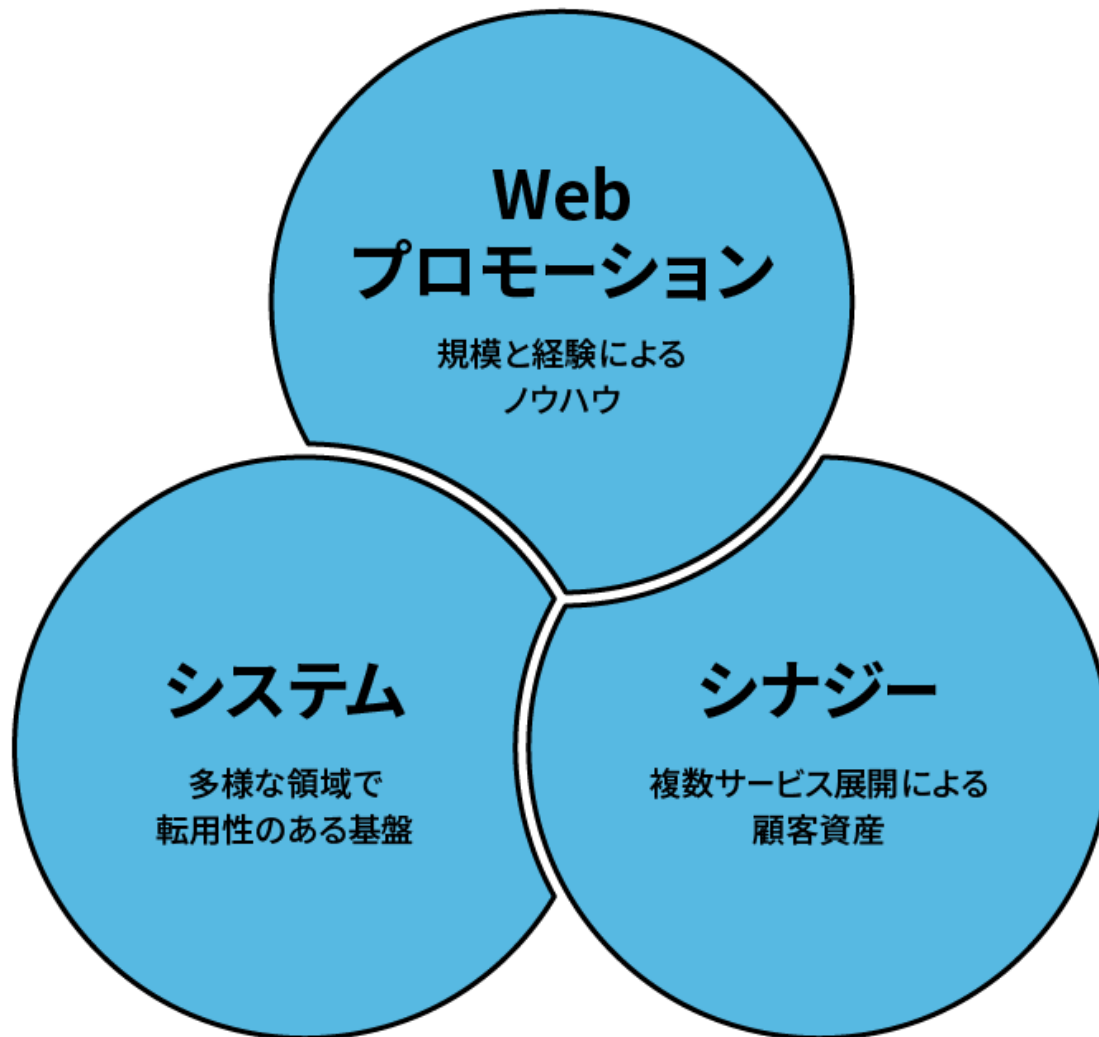
ラルーンプラットフォーム



Qiitaプラットフォーム



ライフスタイルサポート事業の強み



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

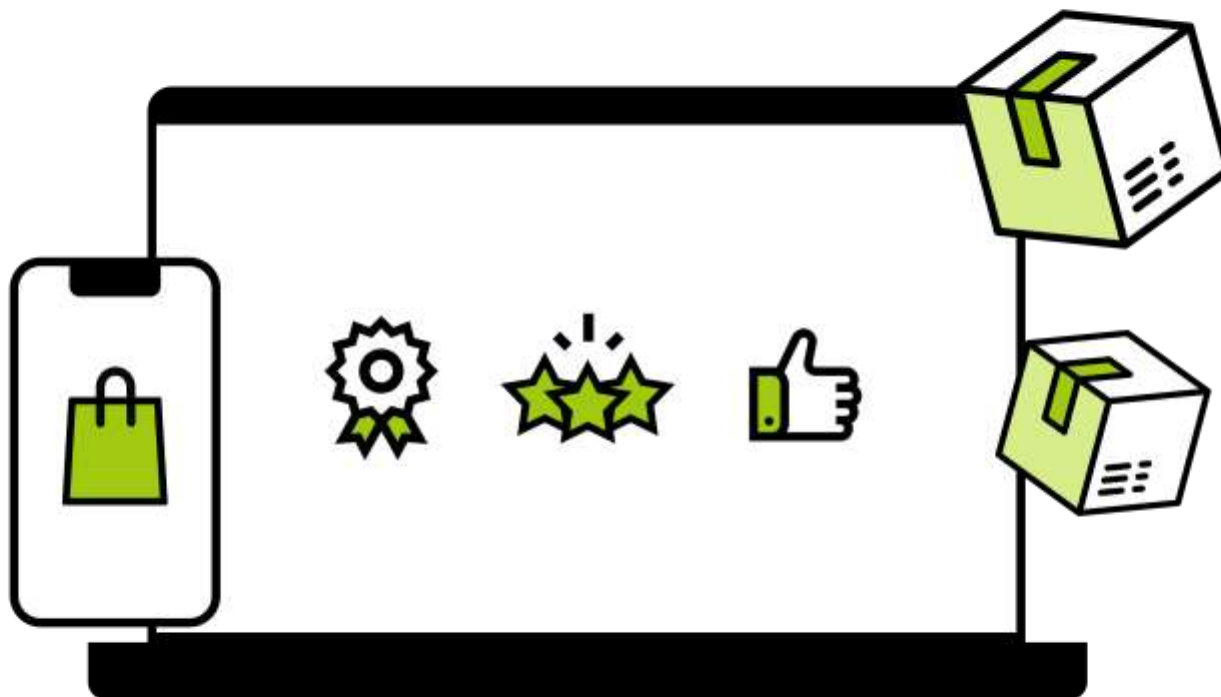
目指す姿

実店舗を超える、最も買いやすい購入体験を実現する



今後の方針

購入体験に改善余地が大きいと思われる商材を特定し参入していく



EC事業の特徴



ITにできることを、次々と。

3. FY2021 連結決算概要

4. FY2021 セグメント別詳説
5. FY2022 業績・配当予想

FY2021 通期決算サマリー (2020.08-2021.07)

全社

Y/Y減収減益、投資有価証券の売却益の計上で純利益が増加

- 売上高 : 31,252百万円 (Y/Y 98.5%)
- 営業利益 : 701百万円 (Y/Y 55.1%)
- 当期純利益 : 877百万円 (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増収減益

- セグメント売上 : 20,384百万円 (Y/Y 101.5%)
- セグメント利益 : 1,450百万円 (Y/Y 76.5%)

コロナ影響及びGoogleのアルゴリズムアップデートの影響により収益が減少

売上高構成比

65.2%

エンター テイン メント

Y/Y減収減益

- セグメント売上 : 7,272百万円 (Y/Y 86.1%)
- セグメント利益 : 369百万円 (Y/Y 47.6%)

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

23.3%

EC

Y/Y過去最高売上を記録、初通期黒字化達成！

- セグメント売上 : 3,595百万円 (Y/Y 112.5%)
- セグメント利益 : 84百万円 (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

11.5%

全社

新たなステージへ向けて注力した1年

- 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

一部コロナ影響あるも、新規事業が確実に成長

- 引き続き「ハナユメ」を中心にコロナ影響を受け苦戦
- 持続的な成長を見据え、複数新規サービスで売上成長や投資の赤字が縮小

エンター テイン メント

引き続き新規協業IPゲームに力を注ぎ、着実に進捗

- 既存タイトルで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
- 新規協業IPゲームへの先行投資を継続し、タイトルの発表、CBT実施など着実に進捗

EC

通期黒字化達成！体制・オペレーション改革が功を奏した1年

- オペレーション効率の改善を引き続き実施し、通期黒字化を達成！
- 「cyma-サイマ-」の成功体験を活かし、新商材のリリース準備を整えることに成功

FY2021 Q4 会計期間決算サマリー (2021.5-2021.7)

全社

売上高 Y/Y増加, Q/Q減少、営業利益 Y/Y及びQ/Q減少

- 売上高 : 7,742百万円 (Y/Y 105.5%, Q/Q 89.6%)
- 営業利益 : 120百万円 (Y/Y 54.2%, Q/Q 33.5%)
- 当期純利益 : -103百万円 (Y/Y -, Q/Q -)

ライフ スタイル サポート

Y/Y増収増益、Q/Q減収減益

- セグメント売上 : 5,045百万円 (Y/Y 127.5%, Q/Q 87.7%)
- セグメント利益 : 437百万円 (Y/Y 385.7%, Q/Q 87.2%)

コロナ影響が一部軽減したことによりY/Y増収増益、繁忙期の反動減でQ/Q減少

売上高構成比

65.2%

エンター テイン メント

Y/Y, Q/Qともに減収減益

- セグメント売上 : 1,766百万円 (Y/Y 73.4%, Q/Q 98.8%)
- セグメント利益 : 46百万円 (Y/Y 12.7%, Q/Q 42.9%)

Y/Yで既存ゲームの売上減少傾向続き、Q/Qは新規への投資により利益がやや減少

売上高構成比

22.8%

EC

Y/Y、Q/Qともに減収減益、先行投資による四半期赤字

- セグメント売上 : 930百万円 (Y/Y 95.3%, Q/Q 84.8%)
- セグメント利益 : -48百万円 (Y/Y -, Q/Q -)

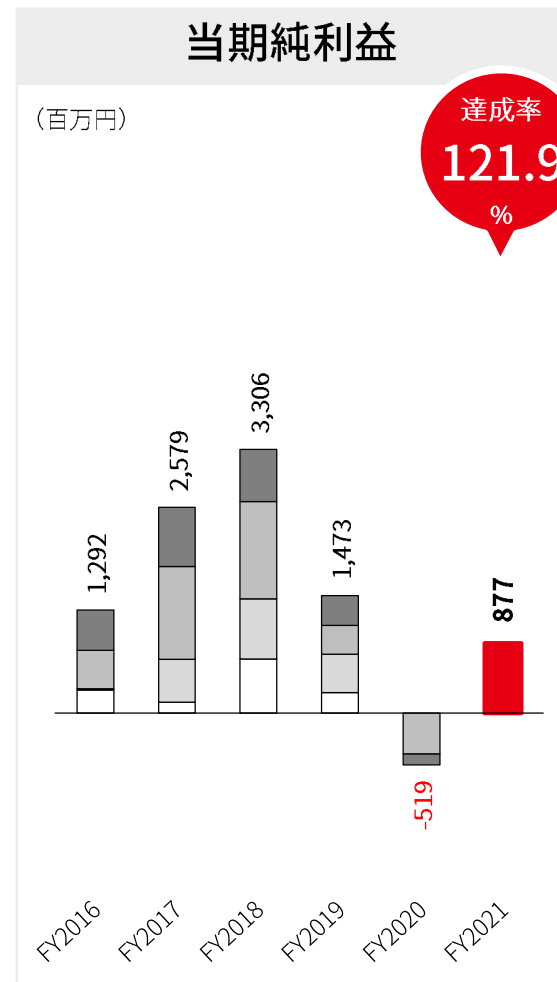
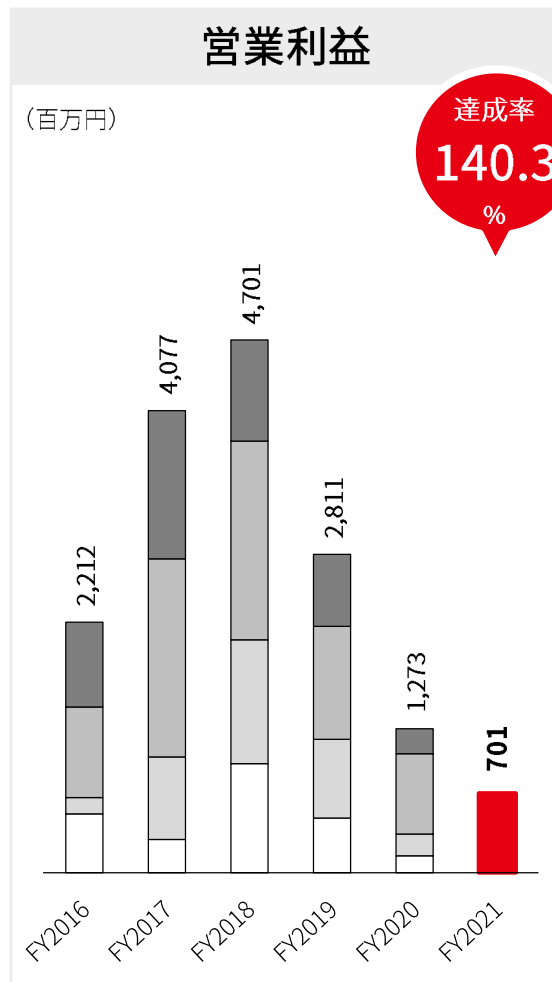
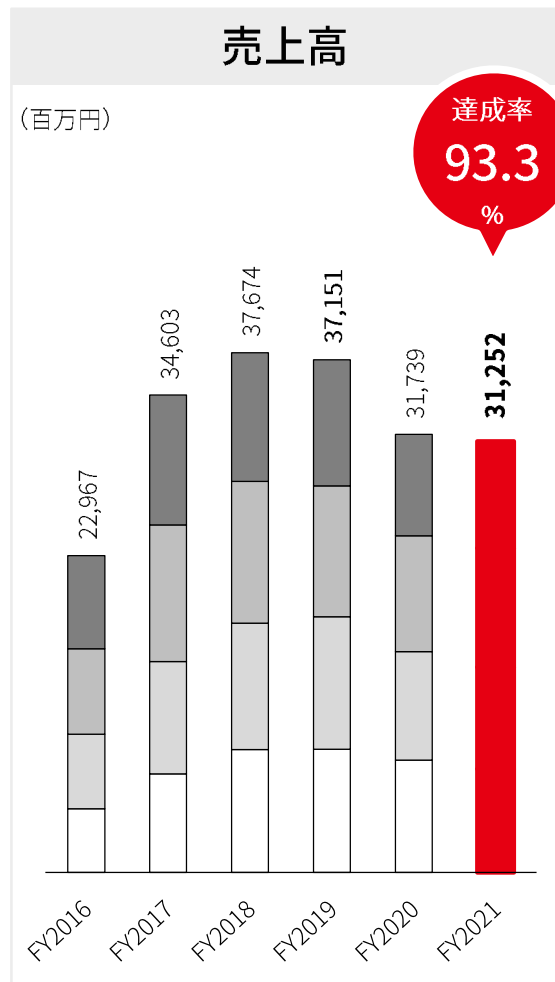
コロナ影響による需要増の一巡でY/Yやや減収、投資拡大により利益減少

売上高構成比

12.0%

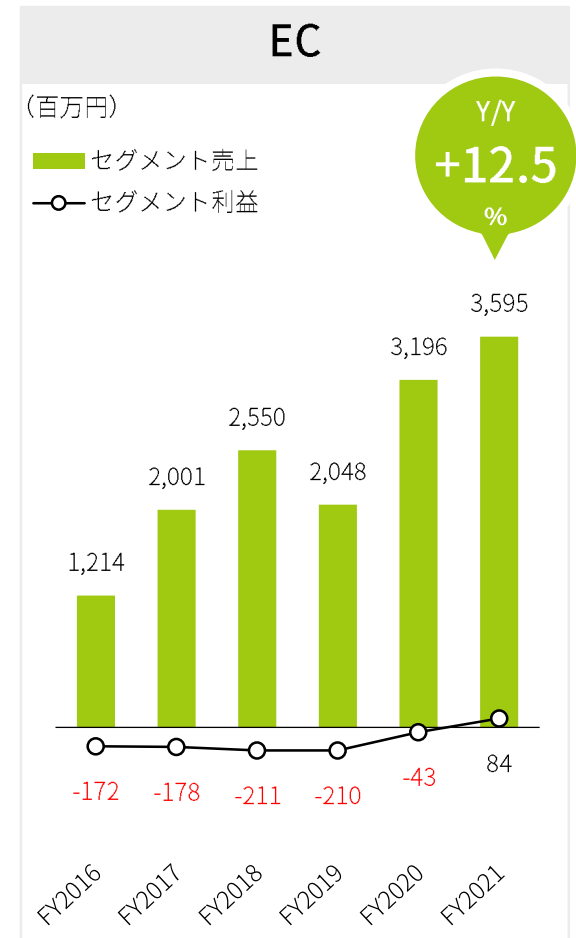
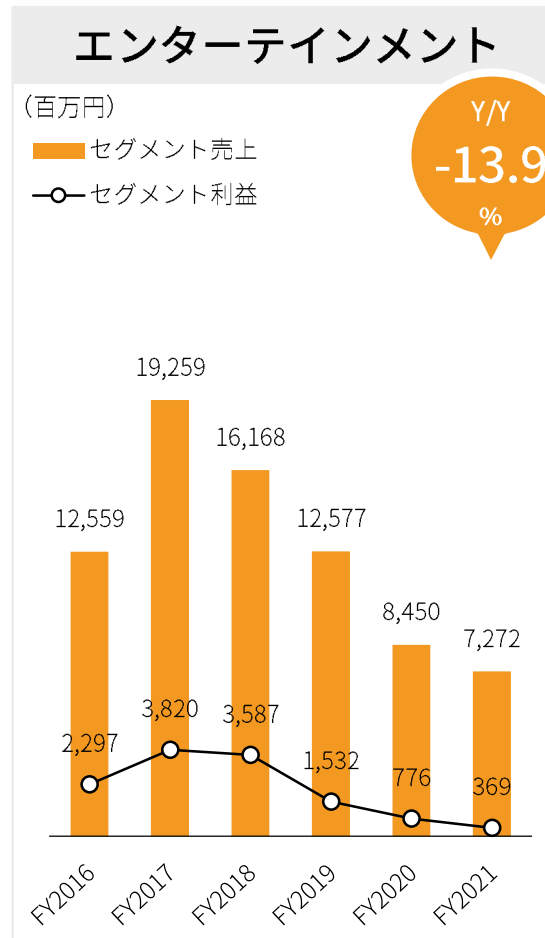
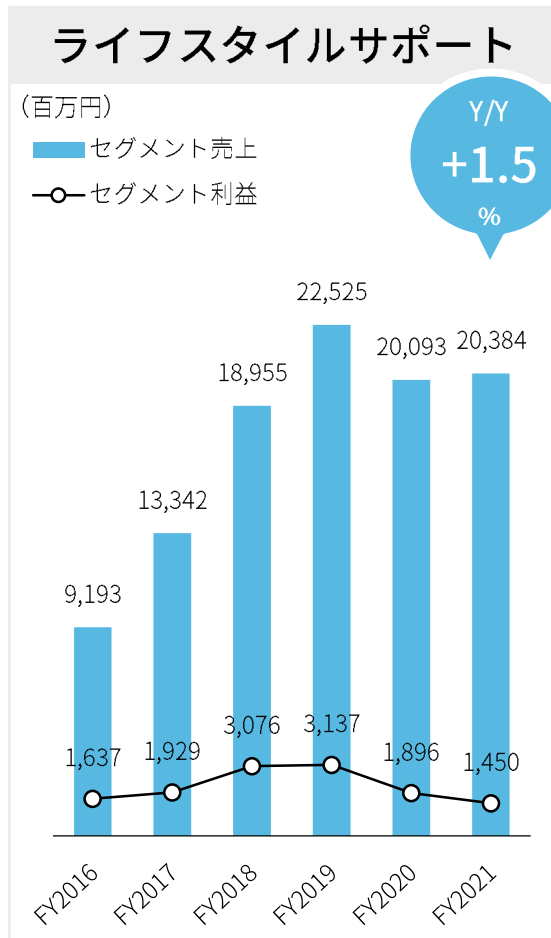
連結業績の推移及びFY2021業績予想の進捗

■ 売上高は概ね予想通り、利益は上振れで着地



FY2021 セグメント別通期連結業績概要

- ECはオペレーション効率の改善により、過去最高売上高、通期黒字化を達成！
- ライフ売上は横ばい、エンタメは既存タイトルのダウントレンドにより減収



FY2021 Q4業績概要

(百万円)

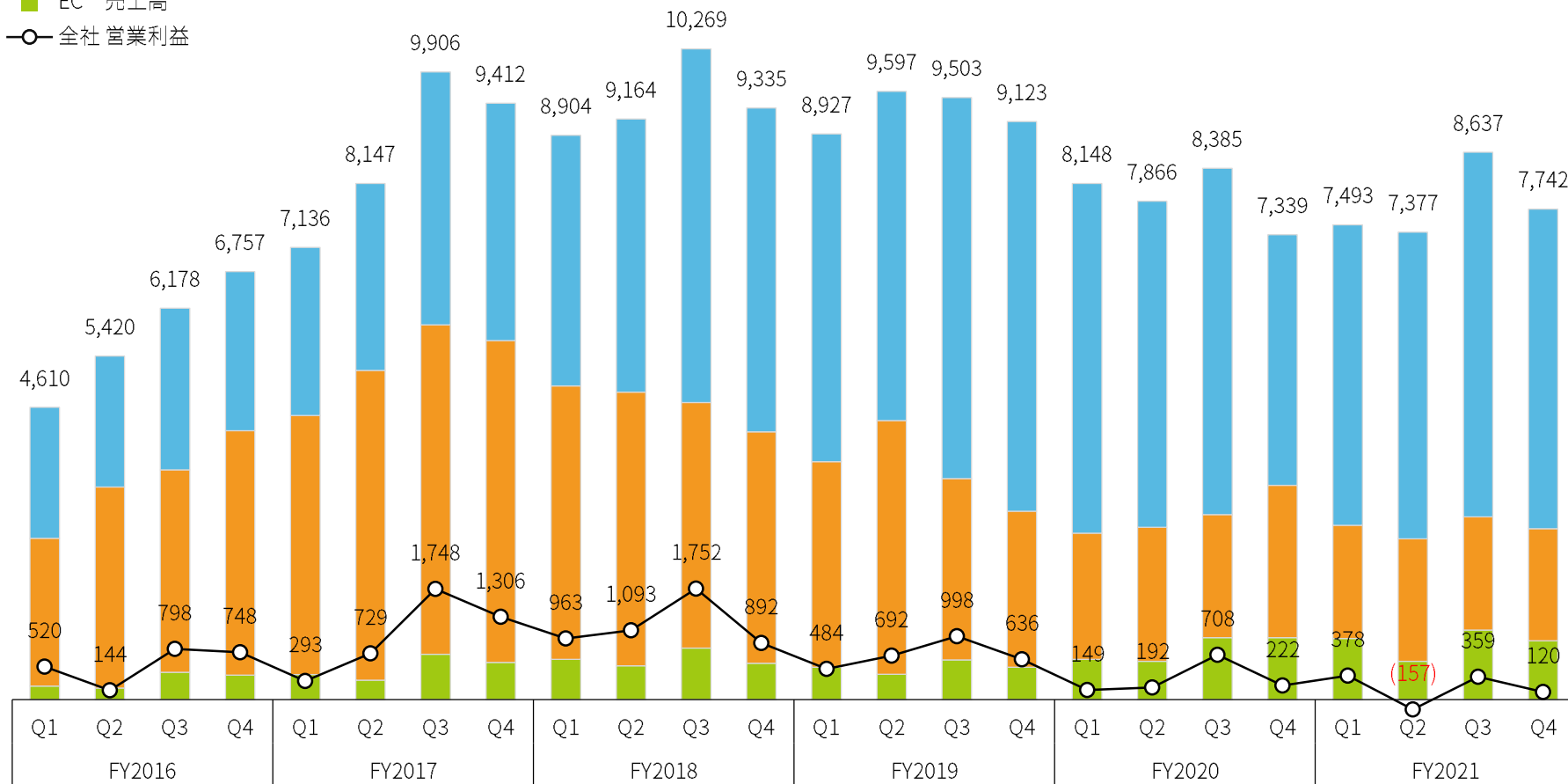
FY2021 通期 (2020.08 – 2021.07)				
	FY2021 通期		FY2020 通期	
		%		Y/Y
売上高	31,252	100.0%	31,739	98.5%
営業利益	701	2.2%	1,273	55.1%
経常利益	895	2.9%	1,249	71.7%
当期純利益	877	2.8%	-519	-

FY2021 Q4 会計期間 (3ヵ月) (2021.05 – 2021.07)						
	FY2021 Q4		FY2020 Q4		FY2021 Q3	
		%		Y/Y		Q/Q
売上高	7,742	100.0%	7,339	105.5%	8,637	89.6%
営業利益	120	1.6%	222	54.2%	359	33.5%
経常利益	161	2.1%	215	74.9%	370	43.7%
当期純利益	-103	-1.3%	-135	-	239	-

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)

	FY18	FY2019				FY2020				FY2021			
	Q4	Q1	Q2	Q3	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	7,493	7,377	8,637	7,742
営業利益	892	484	692	998	636	149	192	708	222	378	-157	359	120
広告宣伝費	3,609	3,931	3,980	3,726	3,410	3,601	3,229	3,133	2,480	2,843	3,153	3,521	2,861
人件費 採用費	1,443	1,435	1,463	1,529	1,604	1,581	1,560	1,549	1,583	1,548	1,582	1,585	1,556
キャリア手数料 支払手数料	1,395	1,304	1,592	1,289	1,201	1,054	1,099	1,147	1,359	1,114	1,329	1,358	1,378
外注費 サーバー費	605	605	646	661	660	553	539	519	502	457	464	502	633
オフィス賃料	291	292	293	296	296	287	286	282	285	299	298	270	260
期末人員数 (人)	955	989	1,024	1,115	1,115	1,113	1,123	1,193	1,165	1,162	1,182	1,197	1,155

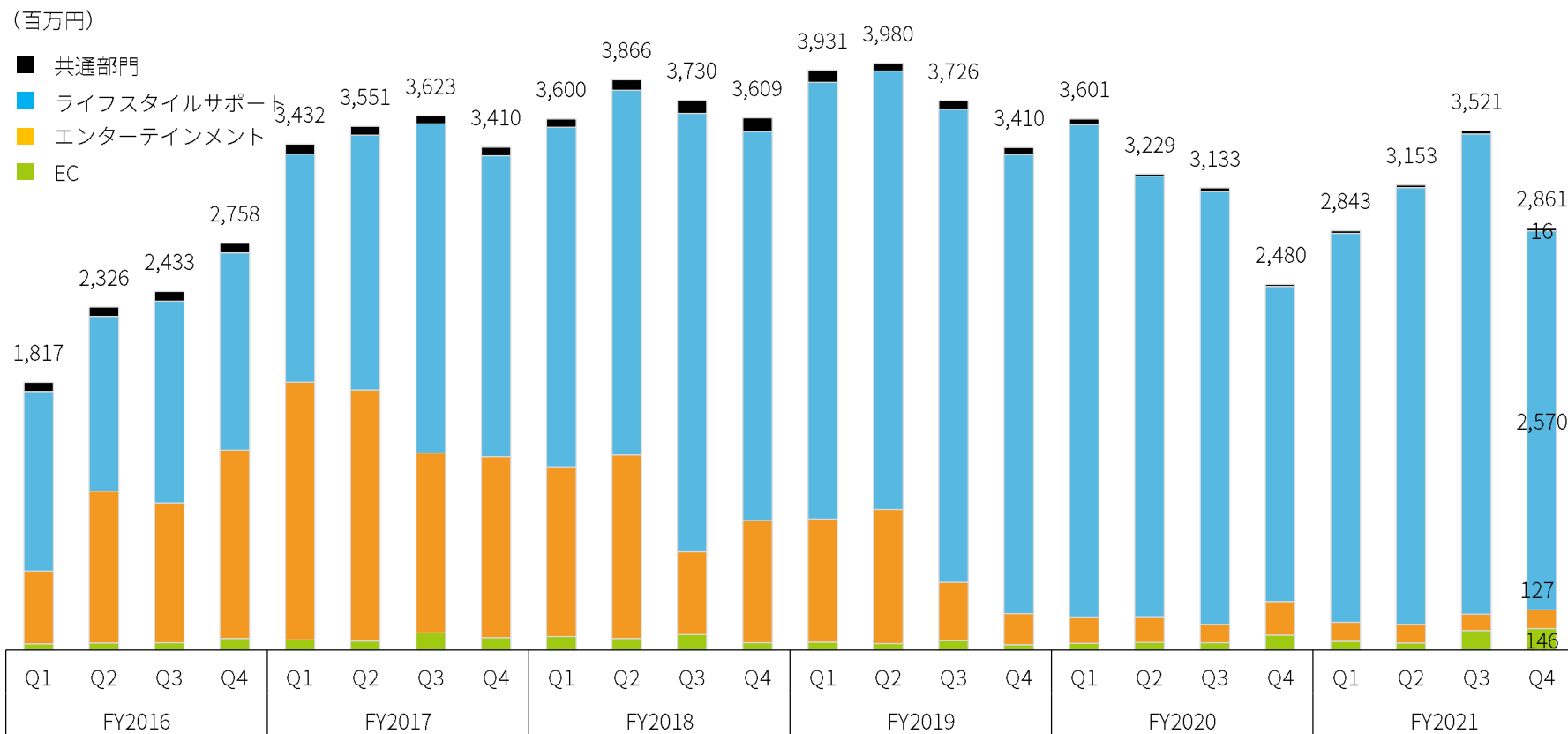
※ 四半期末人員数には本体及び国内外グループ会社の役員（本社員に属さない子会社役員を含む）、正社員、契約社員、派遣社員及びアルバイトを含む

※ 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

■ ライフは繁忙期の反動減により、Y/Yで減少

■ ECは来期に向けたプロモーションを実施し、Q/Qで微増

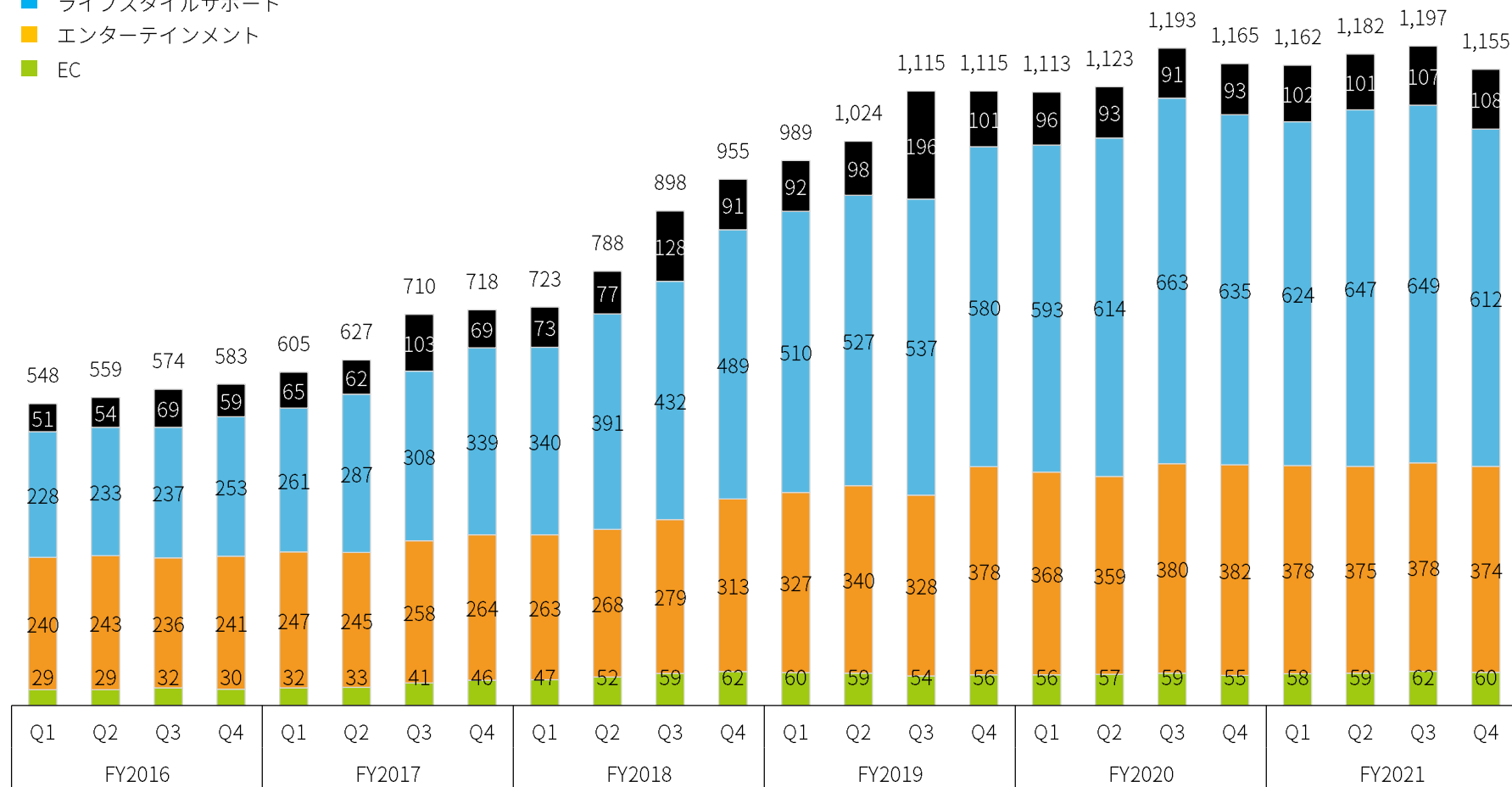


※ セグメント別広告宣伝費の内訳数値は「APPENDIX 主な経営指標」に記載しております

セグメント別人員数の四半期推移

(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

■ 自己株取得が進み、純資産が減少

(百万円)

	FY2021 Q4	FY2021 Q3
流動資産	10,383	11,102
現預金	6,035	5,646
受取手形/売掛金	3,109	3,513
固定資産	5,368	5,290
有形固定資産	1,195	1,272
無形固定資産	792	792
資産合計	15,751	16,392

	FY2021 Q4	FY2021 Q3
流動負債	3,640	3,620
固定負債	527	533
負債合計	4,168	4,153
有利子負債	0	1
株主資本	11,232	12,011
純資産合計	11,582	12,239
負債純資産合計	15,751	16,392

4. FY2021 セグメント別詳説

5. FY2022 業績・配当予想

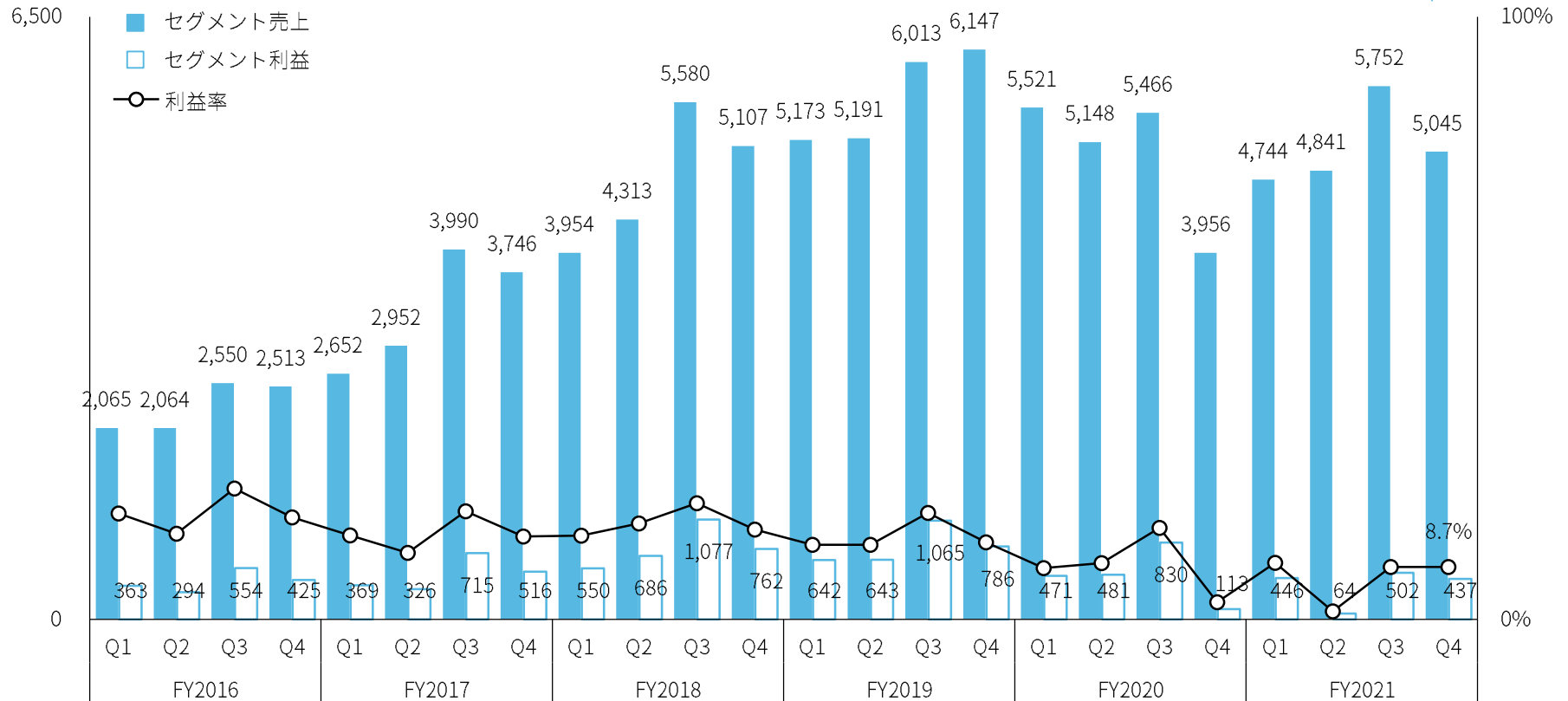
ライフスタイルサポート事業 四半期業績の推移

■ コロナ影響が一部軽減し、Y/Yで大幅改善

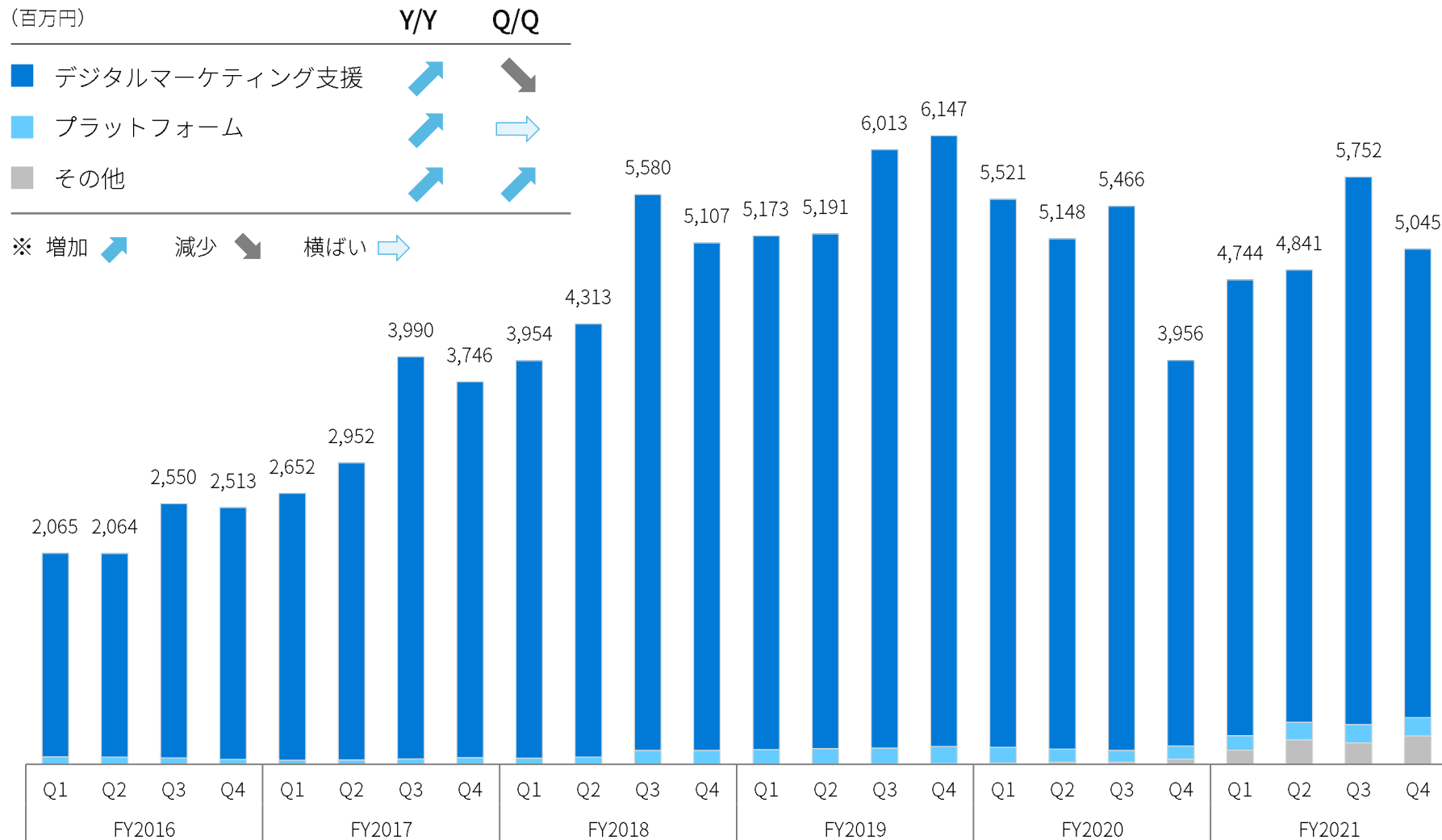
■ 繁忙期の反動減により、Q/Qで減少

Y/Y
+27.5
%

(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

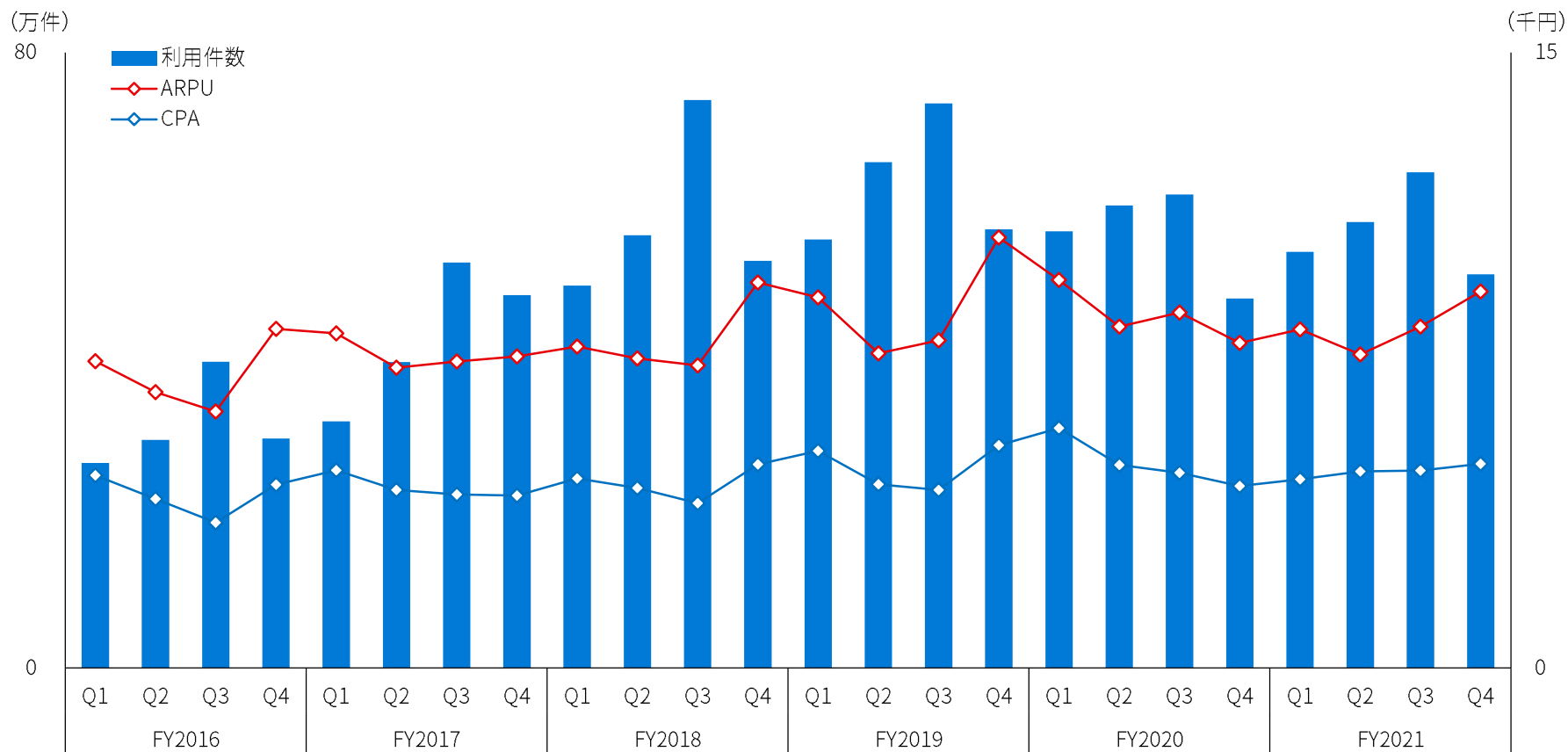
■ コロナ影響が一部軽減し、Y/Yで増加



デジタルマーケティング支援ビジネス KPI推移

■ コロナ影響を受けていたブライダル及びカードローンの改善でY/YでARPU増加

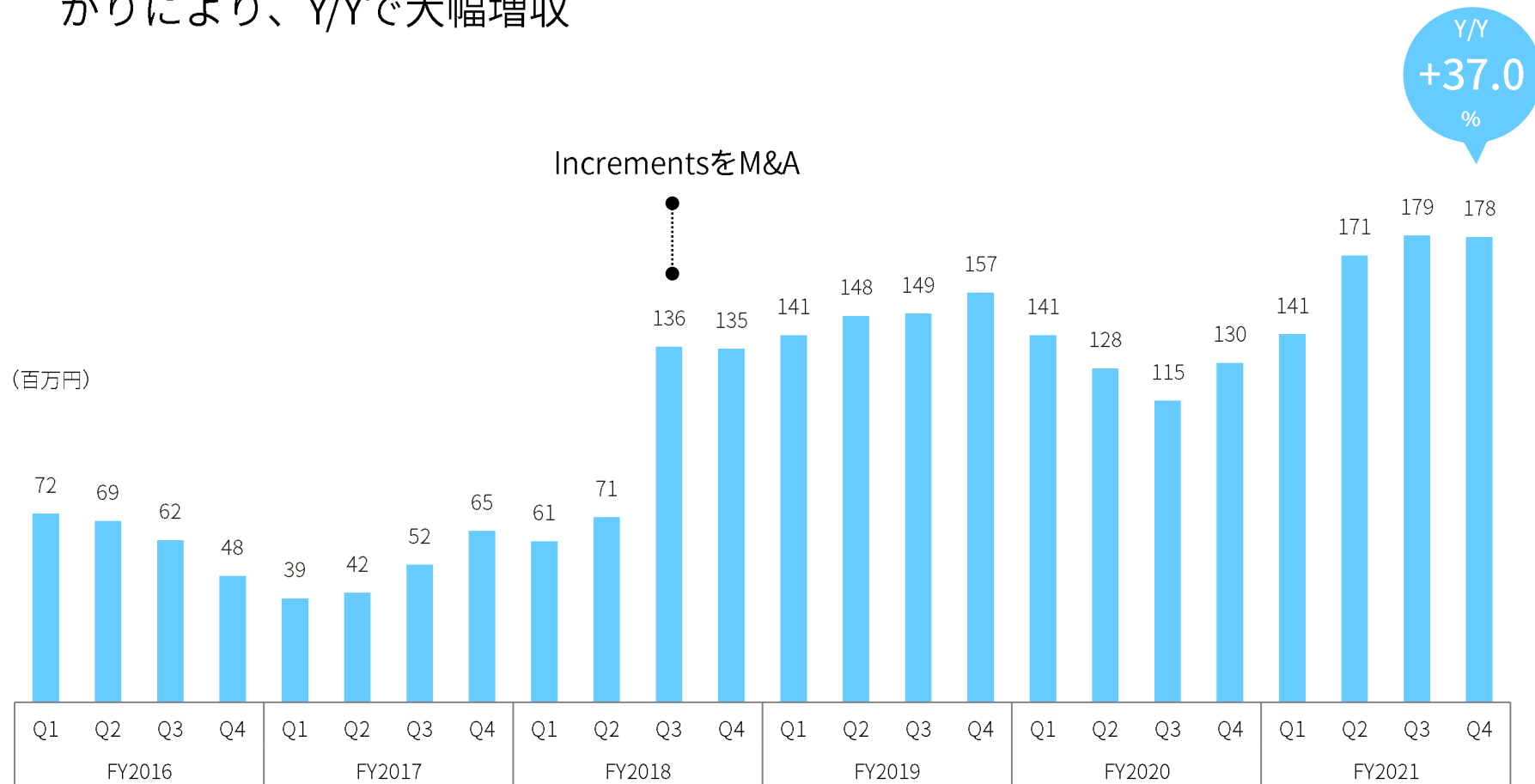
■ 利用件数は、ほとんどのサービスで増加し、全体でY/Yで増加



- 【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

引き続き、「Qiita」でのDXに関する需要増と「Qiita Jobs」での実績の積み上がりにより、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

デジタル マーケ ティング 支援

ハナユメ

オリコン顧客満足度®調査 「結婚式場相談カウンター」 史上初5年連続1位を獲得！

■ 概要：

株式会社oricon MEが2017年の調査開始以来5回目の開催となる2021年 オリコン顧客満足度®調査 「結婚式場相談カウンター」で史上初5年連続1位を獲得！



ハナユメ

公式Instagramからの認知獲得、昨対147%成長

■ 概要：

サービス認知拡大・顧客との信頼関係構築に貢献、
フォロワー数は約4万人へ成長！
自社アドバイザーによるお悩み相談ライブでは、
コロナ禍で悩むカップルから熱い支持を得ている



セグメント別トピックス

プラットフォーム

Qiita Jobs

「Qiita Jobs」登録求職者数1万人を突破！

■ 「QiitaJobs」とは：

エンジニアに特化した採用支援サービス。「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」をコンセプトとして2020年8月にサービスのリニューアルを実施し、約1年で累計求職者数1万人を突破



Qiita Team

日本の人事部「HRアワード2021」の組織変革・開発部門で入賞！

■ 日本の人事部「HRアワード」とは：

人・組織に関わる領域において、企業や個人の成長を促す取り組みに着目し、HRを通じた全国の企業の発展を目指す表彰制度

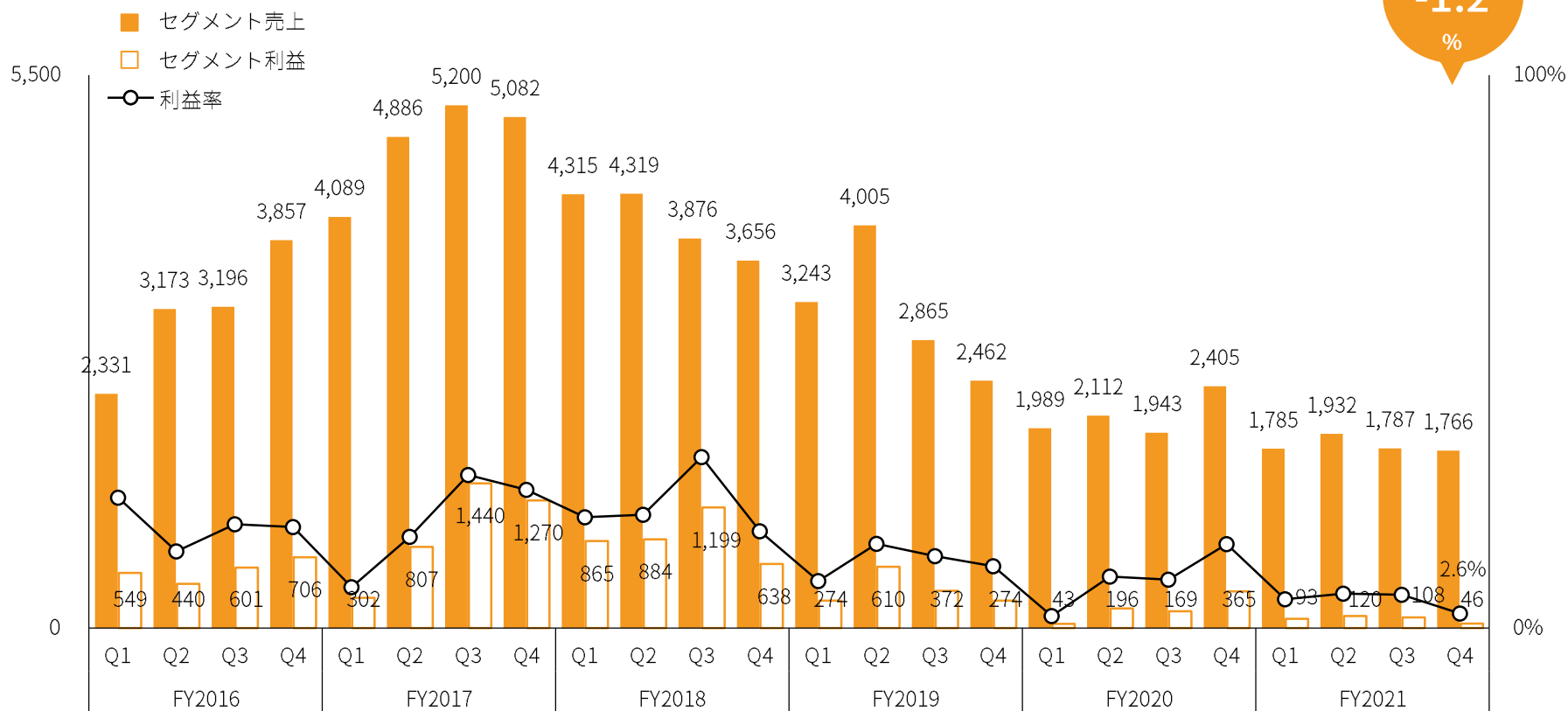


エンターテインメント事業 四半期業績の推移

■ 既存主要タイトルが引き続きダウントレンドにより、Q/Qでやや減収

■ 既存の運用効率化をするも、新規開発の費用計上により、引き続きY/Yで減益

(百万円)

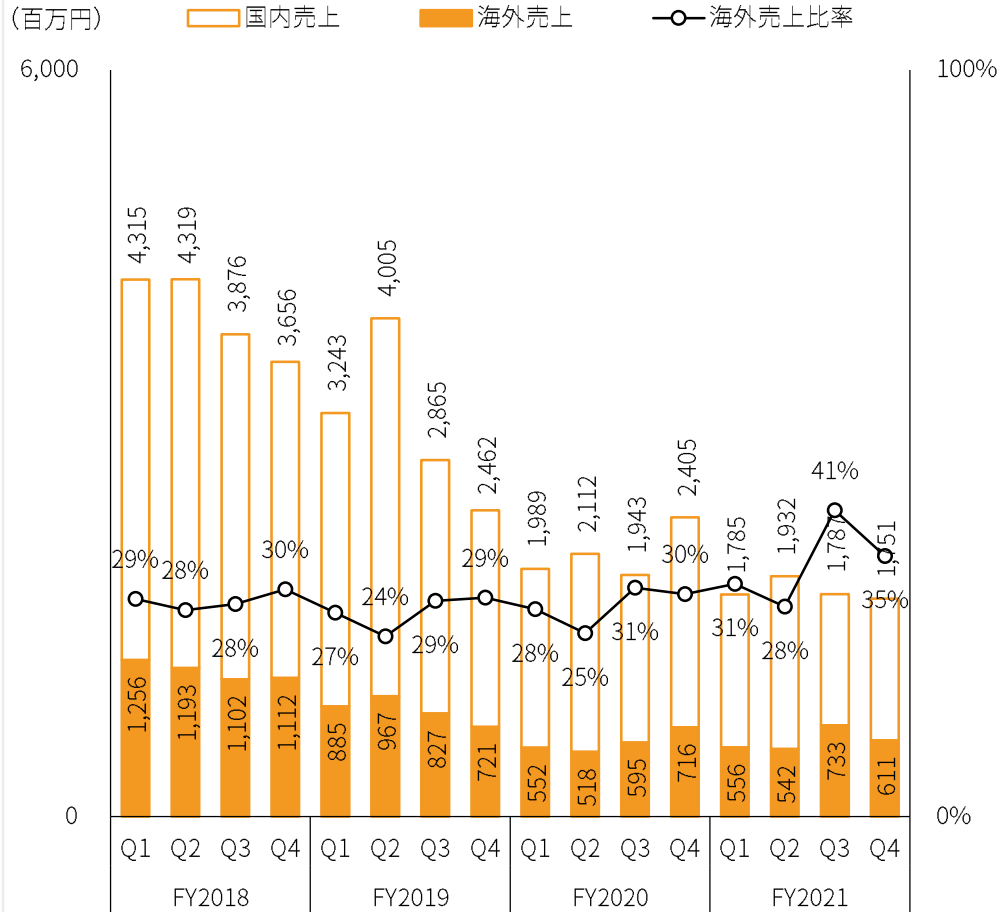


※ エンターテインメント事業の売上計上方法の変更について：

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

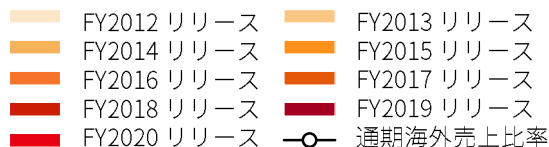


配信国・地域	日本	米国	欧州連合	台湾/香港	韓国	東南アジア	中国本土
	●	●	●	●	●	●	
	●	●	●	●	●		
	●			●	●		
	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	
	●			●		●	
	●			●			
	●	英語版					
	●	英語版					

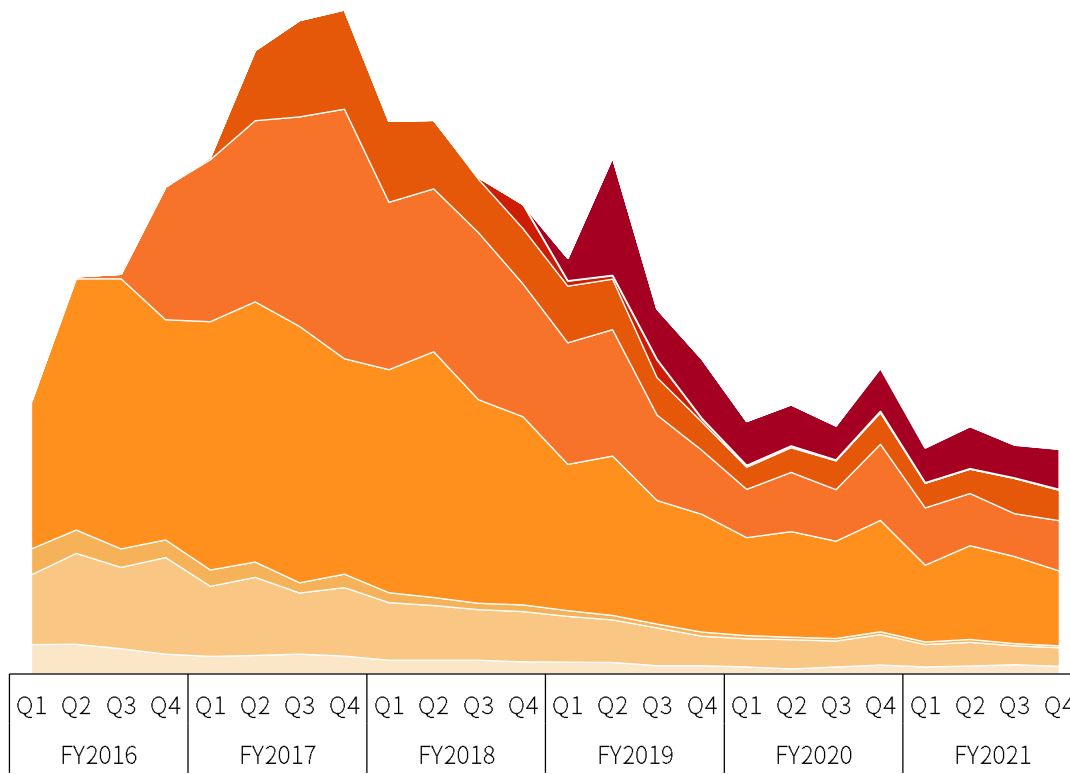
リリース年度別ネイティブゲームの売上高推移

■ 海外売上比率が年々増加し、年間売上上の35%を占める

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)

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)

- 6/30 TVアニメ『BLEACH』とコラボを開催



「ユニゾンリーグ」 (ユニゾン)

- 7/21 TVアニメ『魔王学院の不適格者』とコラボを開催



「三国大戦スマッシュ！」 (さんすま)

- 8/16 TVアニメ『恋姫†夢想』シリーズとコラボを開催



「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-」 (スタリラ)

- 8/11 「ブシロードゲームフェス2021」開催記念キャンペーンを実施



セグメント別トピックス

エンター テイン メント

『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) 』

■ クローズドβテスト (CBT) レポートを公開：

2021年6月1日(火)から2021年6月8日(火)にかけて実施したクローズドβテスト (CBT) に参加他ユーザーから頂戴したアンケートの集計結果と、運営・開発チームからのコメント、今後の主な改修内容を掲載



Rights: © 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Ateam Entertainment Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

『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) 』とは：
株式会社スクウェア・エニックスとグローバル市場向けに共同開発中の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

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

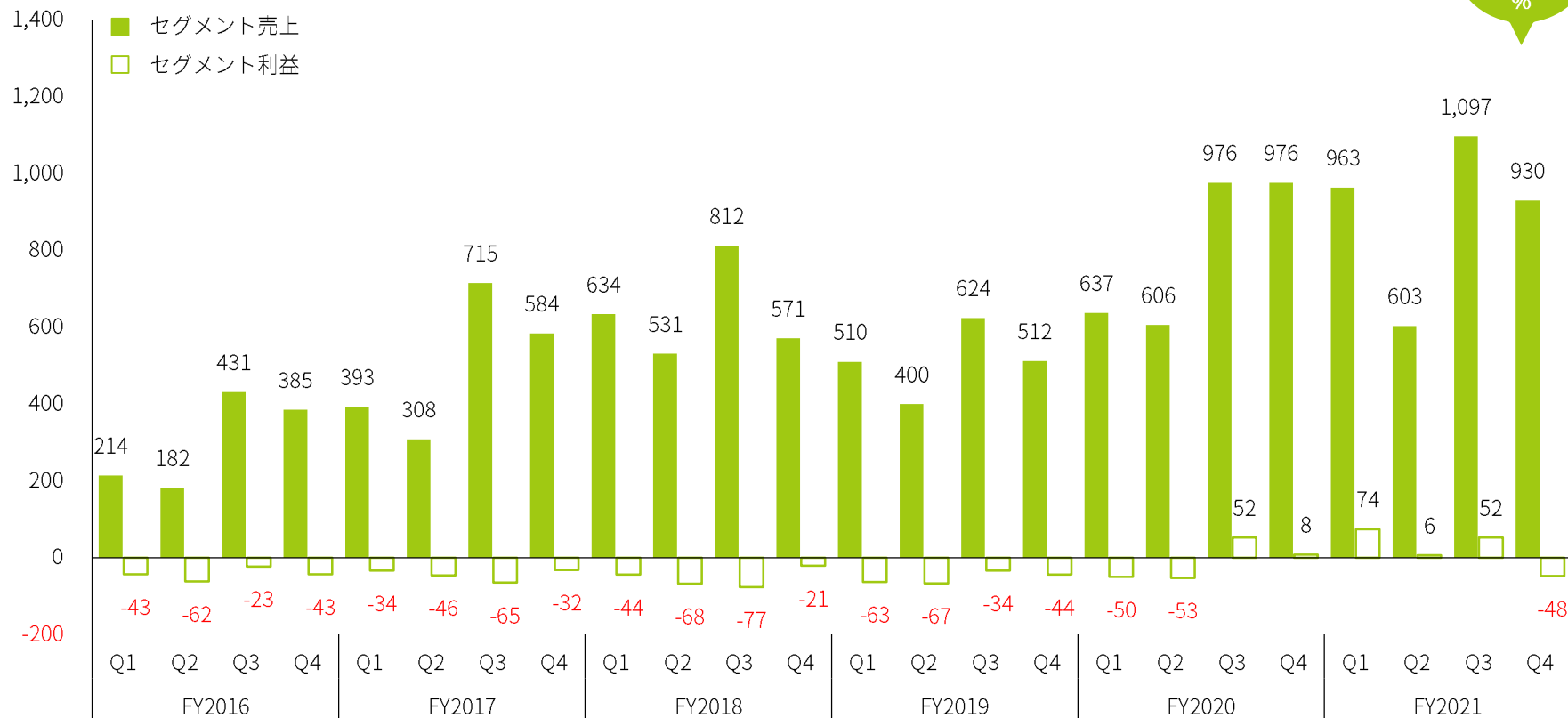
未定

EC事業 四半期業績の推移

■ オペレーション効率向上及びコロナ影響による追い風が一巡し、Y/Yで減収

■ 来期に向け、プロモーションを強化したため、6四半期ぶりの四半期赤字

(百万円)

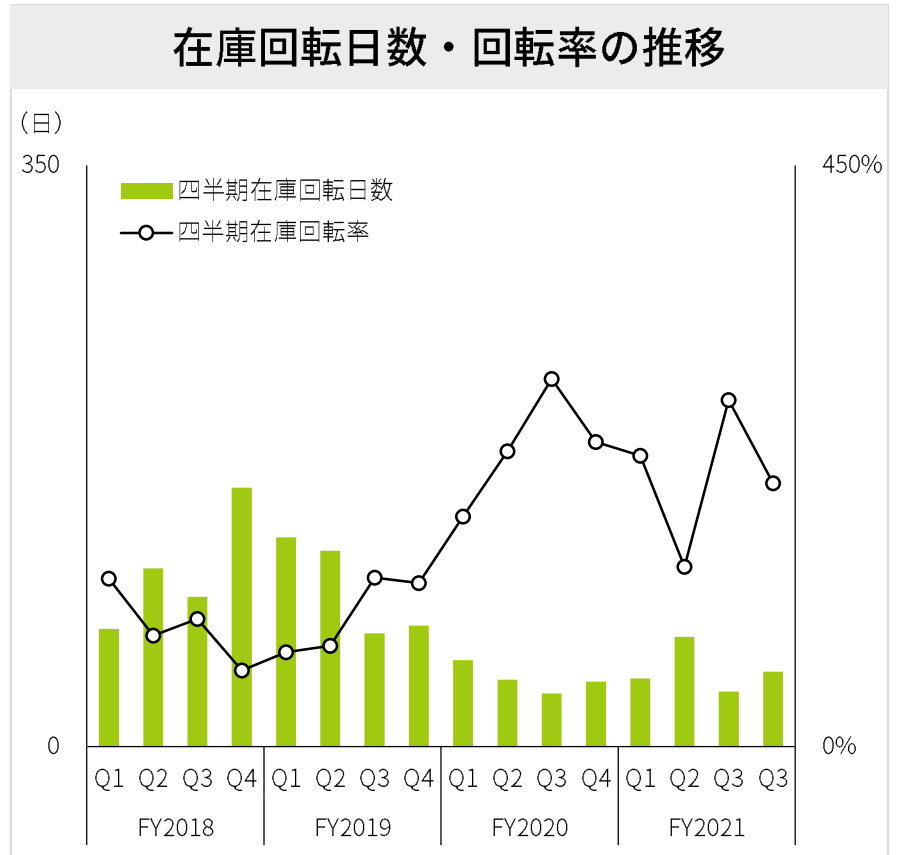
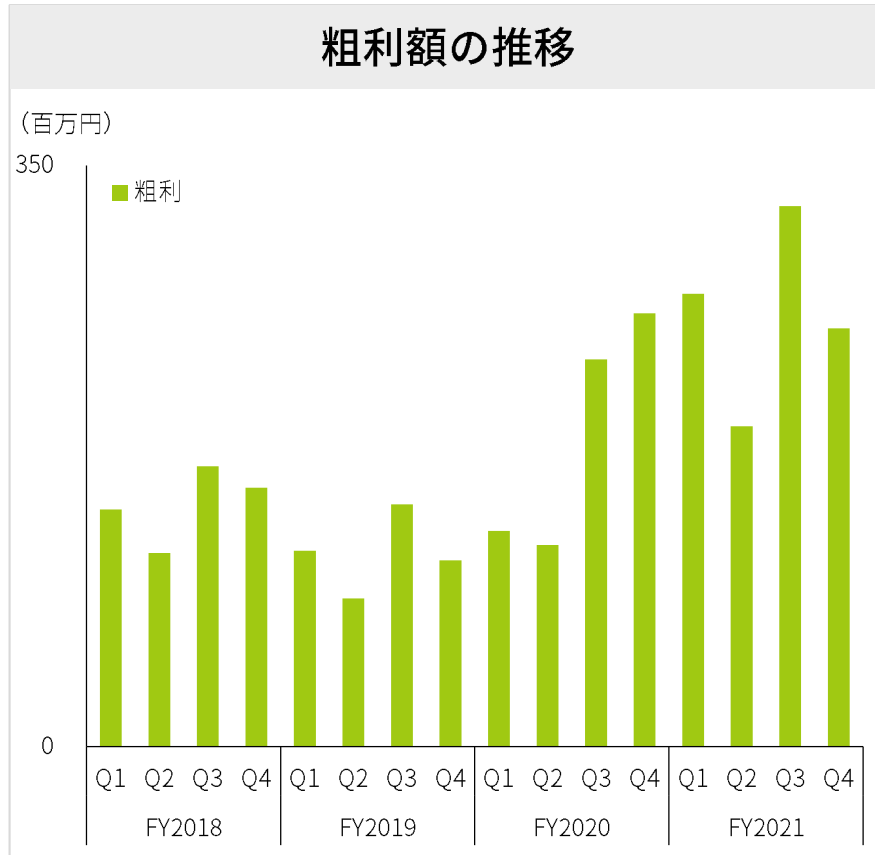


Y/Y
-4.7
%

※ 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

■ 売上減少とともに、粗利額も減少



■ 【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]

セグメントトピックス

EC

国産・合成添加物不使用のヒューマングレードドッグフード 「Obremo (オブレモ)」を2021年8月30日より販売開始！

■ 「Obremo (オブレモ)」とは：

「家族の絆が深まる、健やかで楽しい日々を」をコンセプトに誕生したヒューマングレードドッグフード

■ 商品特徴：

1. 小型犬の健康を考えた3種類の商品
2. 合成添加物不使用
3. 乳酸菌で愛犬の健全な腸内環境を維持

Obremö

家族の絆が深まる、
健やかで楽しい日々を。



全社トピックス

全社

「働きがいのある会社」ランキングでベストカンパニーとして選出

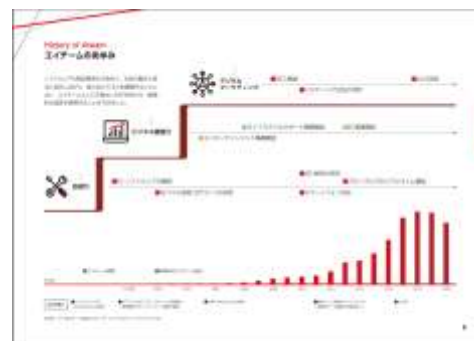
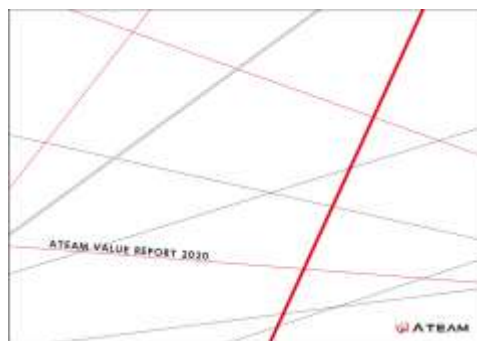
■ 概要：

Great Place to Work® Instituteが実施する2021年版アジア地域における「働きがいのある会社」調査において、ベストカンパニーに初選出。

2021年日本版では従業員数が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、8年連続でベストカンパニーを受賞



初の統合報告書「Ateam Value Report 2020」を発行



5. FY2022 業績・配当予想

FY2022 取り組み及び見通し

全社

新たなステージへ

- 各事業でのこれまでの先行投資が花開き、収益化を実現させる年に

ライフ
スタイル
サポート

LTV向上に向けたDX

- デジタルマーケティング支援ビジネスで本格的なDX投資を開始
- 「Qiita Jobs」「保険代理店事業」などの注力事業は、立上げフェイズから拡大フェイズに

エンター
テイン
メント

再成長

- 「FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER」のグローバルでのヒット
- マルチデバイスに向けての取り組みを徐々に本格化

EC

複数ECの展開

- 「cyma-サイマ」の安定的な事業成長を目指す
- ヒューマングレードドッグフード「Obremo（オブレモ）」への投資、立上げ

FY2022 業績予想について

業績予想

■ FY2022通期の業績予想は非開示

今期は、主に新規協業IPゲームのリリース時期及び立上がりの状況により、業績が大きく変動し、現時点で合理的な収益の見通しを立てることは困難なため、合理的な算定が確定次第、開示する予定です。

配当予想

■ 安定的な株主還元を目指し、一株当たり16円

配当方針である継続的且つ安定的な株主還元を目指し、FY2021から据え置き of 予想と致します。新規協業ゲームのヒット如何での業績向上などアップサイド要因次第で還元方針に変更があれば速やかにお知らせ致します。

APPENDIX 会社概要

会社概要 (2021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	11社 (国内10社、海外1社)
連結社員数	1,100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

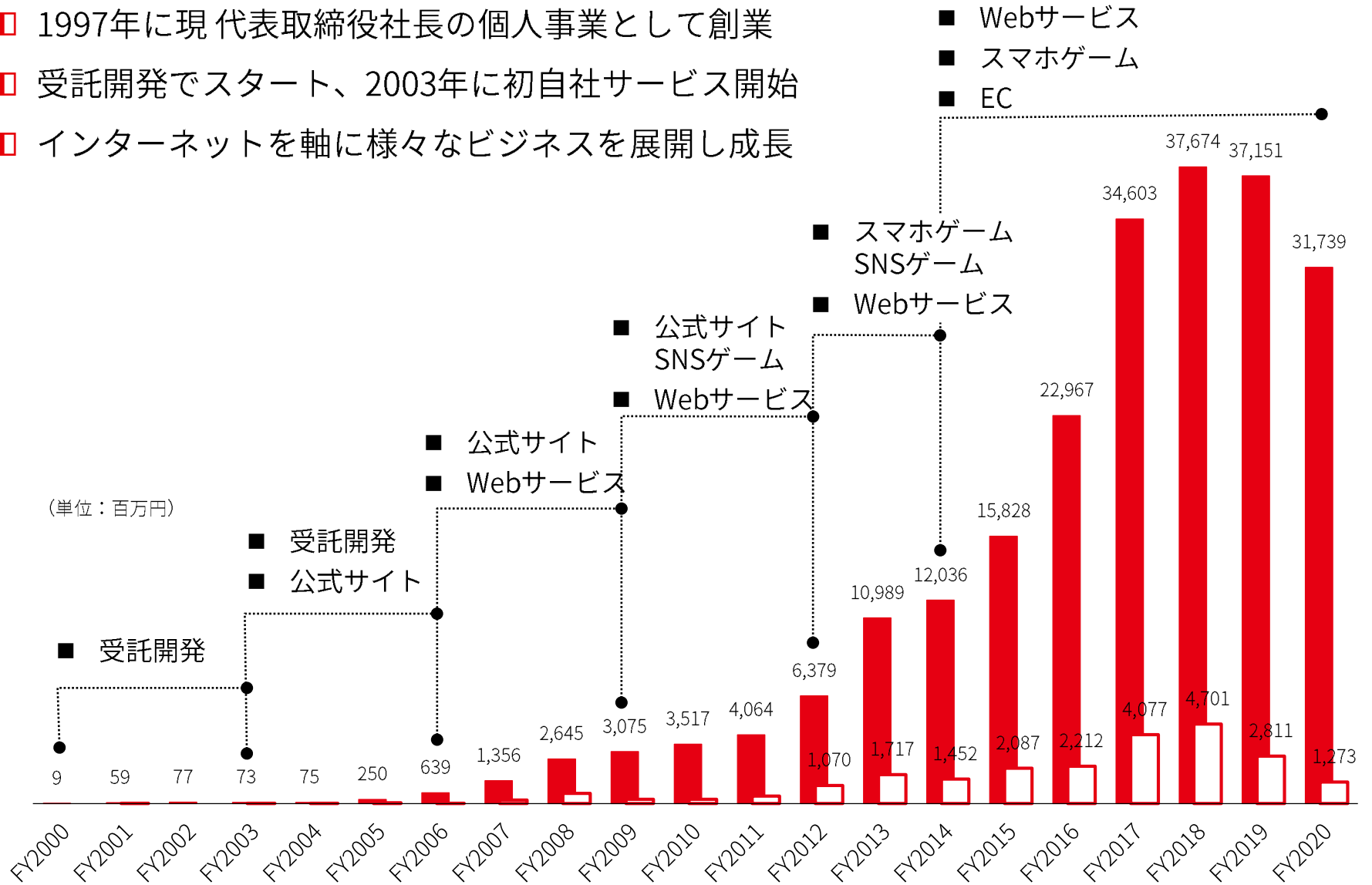
1997.06 個人事業として「エイチーム」創業

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」

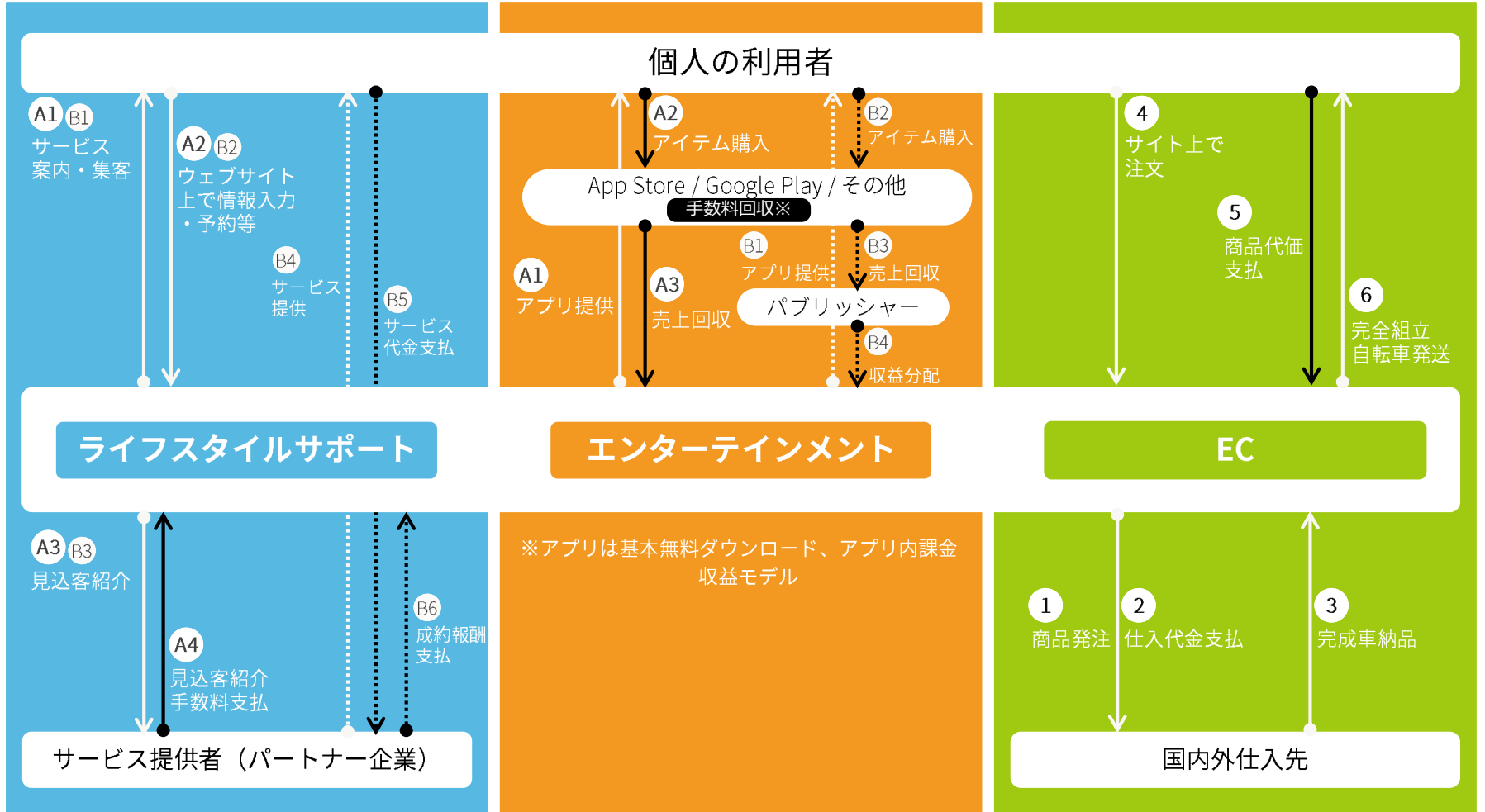
完全組立自転車を自宅にお届けする
自転車通販サイトを運営



個人の利用者

ビジネスモデル

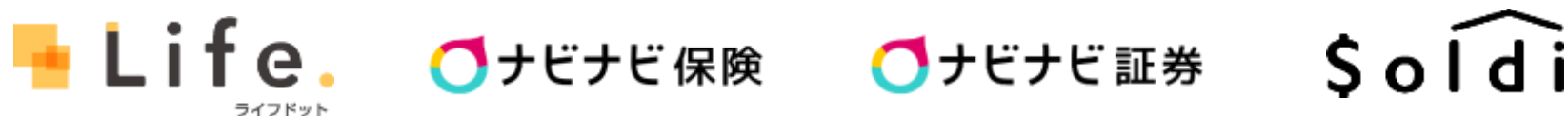
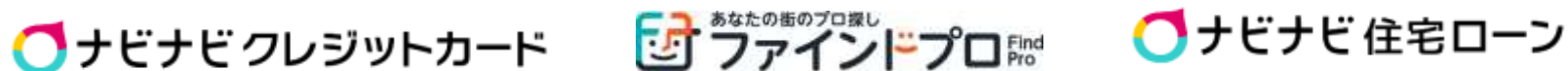
A …… メイン収益のビジネスモデル（実線矢印）
 B …… サブ収益のビジネスモデル（点線矢印）
 → …… 商流
 ⇄ …… 金流



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



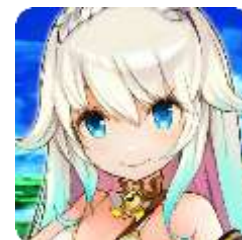
初音ミク -TAP WONDER-



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
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 Q4 – FY2021 Q4)

(百万円)

	FY2019	FY2020				FY2021			
	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
売上高	9,123	8,148	7,866	8,385	7,339	7,493	7,377	8,637	7,742
Q/Q 増減率 (%)	-4.0	-10.7	-3.5	+6.6	-12.5	+2.1	-1.5	+17.1	-10.4
ライフスタイルサポート	6,147	5,521	5,148	5,466	3,956	4,744	4,841	5,752	5,045
エンターテインメント	2,462	1,989	2,112	1,943	2,405	1,785	1,932	1,787	1,766
EC	512	637	606	976	976	963	603	1,097	930
売上原価	1,917	1,808	1,787	2,038	2,020	1,855	1,832	2,194	2,310
原価率 (%)	21.0	22.2	22.7	24.3	27.5	24.8	24.8	25.4	29.8
販売管理費	6,569	6,190	5,886	5,638	5,095	5,259	5,702	6,083	5,311
販売管理费率 (%)	72.0	76.0	74.8	67.2	69.4	70.2	77.3	70.4	68.6
費用総額 (売上原価+販売管理費)	8,486	7,998	7,673	7,676	7,116	7,114	7,535	8,278	7,622
人件費・採用費	1,604	1,581	1,560	1,549	1,583	1,548	1,582	1,585	1,556
広告宣伝費	3,410	3,601	3,229	3,133	2,480	2,843	3,153	3,521	2,861
広告宣伝费率 (%)	37.4	44.2	41.1	37.4	33.8	37.9	42.7	40.8	37.0
ライフスタイルサポート	3,111	3,337	2,987	2,934	2,135	2,637	2,961	3,255	2,570
エンターテインメント	212	179	173	125	228	128	126	111	127
EC	36	46	53	50	102	60	48	132	146
支払手数料等	1,201	1,054	1,099	1,149	1,359	1,114	1,329	1,358	1,378
外注・サーバー費	660	553	539	519	502	457	464	502	633
オフィス賃料	296	287	286	282	285	299	298	270	260
その他費用	1,313	920	958	1,042	905	851	705	1,039	931
営業利益	636	149	192	708	222	378	-157	359	120
Q/Q 増減率 (%)	-36.3	-76.4	28.5	268.2	-68.6	70.3	-141.6	—	-66.5
ライフスタイルサポート	786	471	481	830	113	446	64	502	437
エンターテインメント	274	43	196	169	365	93	120	108	46
EC	-44	-50	-53	52	8	74	6	52	-48
共通部門	-380	-315	-417	-343	-265	-235	-349	-302	-315
営業利益率 (%)	7.0	1.8	2.4	8.5	3.0	5.1	—	4.2	1.6
経常利益	632	144	206	682	215	393	-30	370	183
親会社株主に帰属する四半期純利益	373	75	50	-511	-135	258	483	239	-103

P/L (FY2016 - FY2021)

(百万円)

	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	Y/Y (%)
売上高	22,967	34,603	37,674	37,151	31,739	31,252	-1.5
Y/Y 増減率 (%)	45.1	50.7	8.9	-1.4	-14.6	-1.5	—
ライフスタイルサポート	9,193	13,342	18,955	22,525	20,093	20,384	1.5
エンターテインメント	12,559	19,259	16,168	12,577	8,450	7,272	-13.9
EC	1,214	2,001	2,550	2,048	3,196	3,595	12.5
売上原価	3,615	5,669	6,960	7,518	7,654	8,193	7.0
原価率 (%)	15.7	16.4	18.5	20.2	24.1	26.2	+2.1
販売管理費	17,139	24,855	26,012	26,820	22,811	22,357	-2.0
販売管理费率 (%)	74.6	71.8	69.0	72.2	71.9	71.5	-0.4
費用総額 (売上原価+販売管理費)	20,755	30,525	32,973	34,337	30,465	30,550	0.3
人件費・採用費	3,250	3,807	4,754	6,032	6,274	6,273	0.0
広告宣伝費	9,335	14,018	14,805	15,048	12,444	12,380	-0.5
広告宣伝费率 (%)	40.6	40.5	39.3	40.5	39.2	39.6	+0.4
ライフスタイルサポート	5,109	7,547	10,385	12,251	11,394	11,425	0.3
エンターテインメント	3,748	5,895	3,785	2,355	706	494	-30.1
EC	221	335	330	200	253	388	+53.1
支払手数料等	4,592	7,318	6,117	5,387	4,662	5,180	11.1
外注・サーバー費	1,035	1,198	2,277	2,574	2,114	2,058	-2.6
オフィス賃料	728	879	1,080	1,179	1,142	1,129	-1.2
その他 (費用総額-上記費用)	3,340	3,303	3,937	4,115	3,826	3,081	-5.7
営業利益	2,212	4,077	4,701	2,811	1,273	701	-44.9
Y/Y 増減率 (%)	6.0	84.3	15.3	-40.2	-54.7	-44.9	—
ライフスタイルサポート	1,637	1,929	3,076	3,137	1,896	1,450	-23.5
エンターテインメント	2,297	3,820	3,587	1,532	776	369	-52.4
EC	-172	-178	-211	-210	-43	84	—
共通部門	-1,549	-1,493	-1,751	-1,648	-1,341	-1,203	-10.3
営業利益率 (%)	9.6	11.8	12.5	7.6	4.0	2.2	-1.8
経常利益	2,094	4,118	4,730	2,809	1,249	895	-28.3
税引前当期純利益	1,858	3,854	4,732	2,354	0	1,511	—
親会社株主に帰属する当期純利益	1,292	2,579	3,306	1,473	-519	877	—

B/S (FY2016 - FY2021)

(百万円)

	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021
資産の部						
流動資産 ※	6,827	9,613	11,488	11,543	11,130	10,383
現預金	3,505	5,004	5,984	6,713	6,480	6,035
固定資産 ※	2,759	3,527	5,214	5,729	4,932	5,368
有形固定資産	1,321	1,666	1,684	1,711	1,384	1,195
無形固定資産	622	507	2,070	1,522	477	792
投資その他の資産 ※	815	1,353	1,459	2,495	3,070	3,380
資産合計	9,586	13,140	16,702	17,273	16,063	15,751
負債の部						
流動負債	4,127	5,202	4,464	4,031	3,847	3,640
固定負債	387	481	583	730	493	527
負債合計	4,514	5,683	5,047	4,761	4,340	4,168
有利子負債	1,166	632	186	0	0	0
純資産の部						
株主資本	4,971	7,361	11,566	12,452	11,663	11,232
自己株式	-1,222	-1,177	-481	-438	-397	-1,394
新株予約権	100	96	85	85	82	82
純資産合計	5,072	7,456	11,655	12,511	11,722	11,582
負債・純資産合計	9,586	13,140	16,702	17,273	16,063	15,751

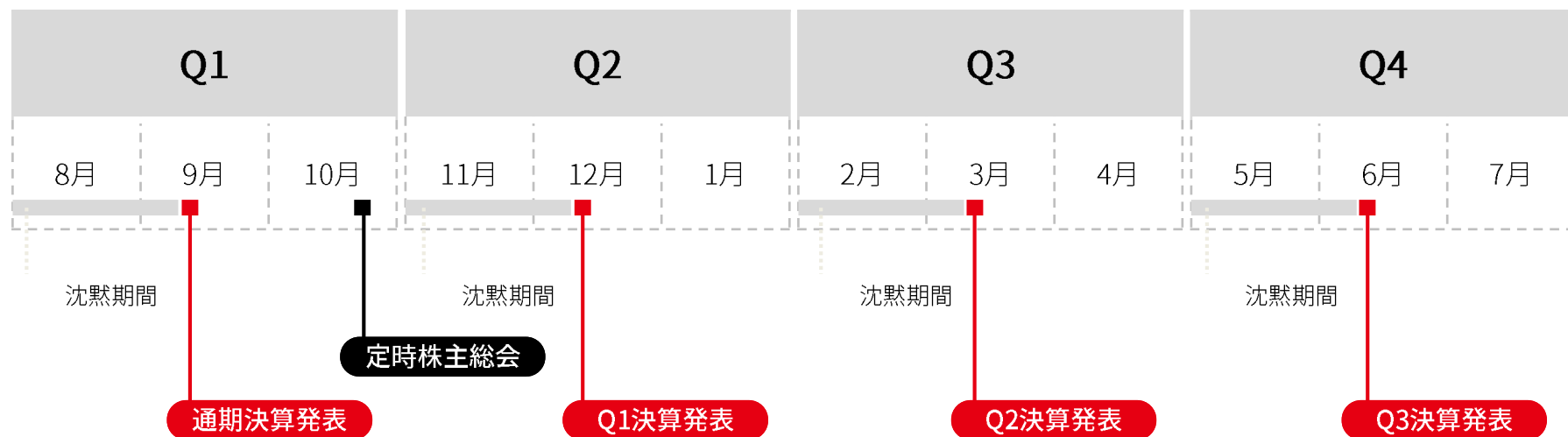
※ FY2019より「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号2018年2月16日）を適用し「繰延税金資産」を「投資その他の資産」の区分に表示しております。上記にはFY2013の期首に当該会計基準を適用したと仮定して数値を記載しているため、過去に当社が発表した書類と異なる数値が含まれます

その他経営指標 (FY2016 - FY2021)

	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021
発行済株式総数 (株)	19,450,000	19,469,800	19,738,200	19,756,200	19,783,200	19,789,200
自己株式数 (株)	302,562	302,562	35,562	35,562	35,588	663,388
期中平均株式数 (株)	18,846,317	18,904,872	19,401,921	19,510,259	19,551,565	19,477,509
EPS (1株当たり当期純利益、円)	68.58	136.45	170.40	75.52	-26.59	45.07
EPS増減率 (%)	-2.8	99.0	24.9	-55.7	-135.2	—
ROA (総資産経常利益率、%)	24.3	36.2	31.7	16.5	7.5	5.6
1株当たり純資産 (円)	263.4	389.0	593.7	636.32	594.54	605.98
1株当たり配当金額 (円)	12.50	27.00	32.50	16.00	16.00	16.00
中間配当額 (円)	5.00	5.00	0.00	0.00	0.00	0.00
配当総額 (百万円)	239	517	640	315	315	306
配当性向 (%)	18.2	19.8	19.1	21.2	-	35.5
株主資本比率 (%)	51.9	56.0	69.2	72.1	72.6	71.3
自己資本比率 (%)	51.9	56.0	69.3	71.9	72.5	73.0
ROE (自己資本当期純利益率、%)	29.1	41.8	34.9	12.3	-4.3	7.6
ROIC (=①÷②、%)	25.1	34.1	27.9	14.1	7.6	4.3
①税引き後営業利益 (百万円)	1,539	2,729	3,284	1,759	884	486
②運転資本 (=③+④、百万円)	6,137	7,993	11,755	12,452	11,663	11,232
③株主資本 (百万円)	4,971	7,361	11,566	12,452	11,663	11,232
④有利子負債 (百万円)	1,166	632	186	0	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

※ 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。