



2022.12.9

# FY2023 Q1 決算説明資料

株式会社エイチーム（証券コード：3662）

**1. セグメント区分変更のお知らせ**

**2. FY2023 Q1 連結決算概要**

**3. FY2023 Q1 セグメント別詳説**

**4. FY2023 業績・配当予想**

APPENDIX：会社概要

APPENDIX：サステナビリティに対する取り組み（ESG）

APPENDIX：中長期方針

APPENDIX：主な経営指標

# 1. セグメント区分変更のお知らせ

## 変更の内容

事業戦略及び業績評価方法の類似性・関連性に基づきセグメント区分を変更。

化粧品・ヘルスケア領域のブランドを展開する事業をライフスタイルサポート事業からEC事業へ組替え。

### 変更前

セグメント	サブセグメント	事業領域
ライフスタイルサポート事業	デジタルマーケティング支援事業	デジタルマーケティング支援
	プラットフォーム事業	プラットフォーム運営
	その他	化粧品・ヘルスケアブランド運営
エンターテインメント事業	—	ゲームアプリ開発・運営、等
EC事業	—	自転車EC・ペットフードブランド運営

### 変更後

セグメント	サブセグメント	事業領域
ライフスタイルサポート事業	デジタルマーケティング支援事業	デジタルマーケティング支援
	プラットフォーム事業	プラットフォーム運営
エンターテインメント事業	—	ゲームアプリ開発・運営、等
EC事業	—	自転車EC・ペットフードブランド 化粧品・ヘルスケアブランド運営

## 2. FY2023 Q1 連結決算概要

固定費の削減に加え、エンターテインメント事業での損失幅縮小及び  
ライフスタイルサポート事業での増益により営業利益がY/Yで増加

全社

売上高

7,134 百万円

(Y/Y 97.2%, Q/Q 86.4%)

営業利益

213 百万円

(Y/Y -, Q/Q 32.1%)

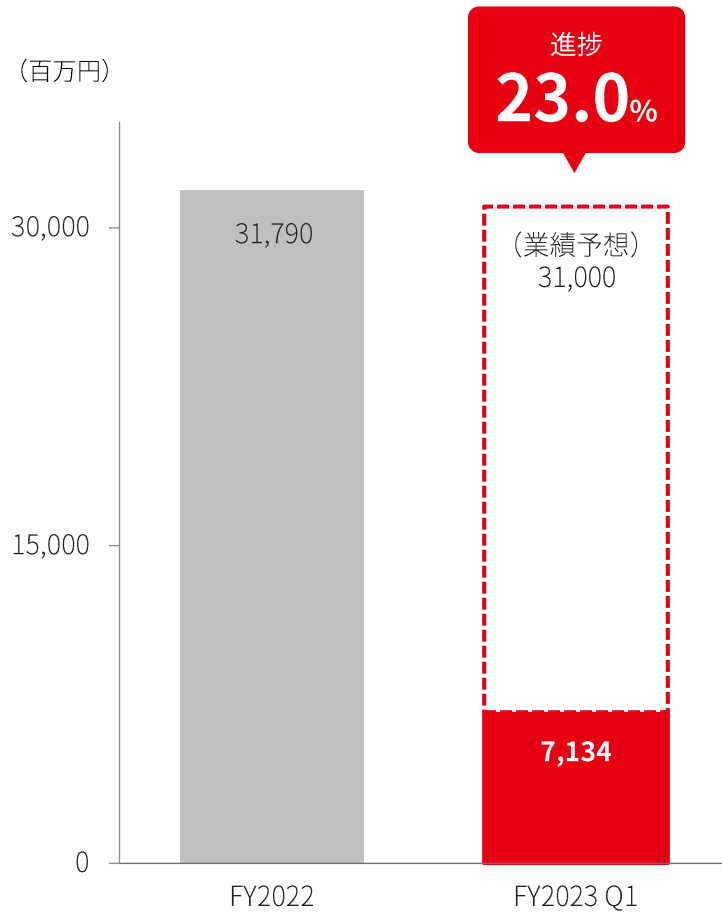
当期純利益

120 百万円

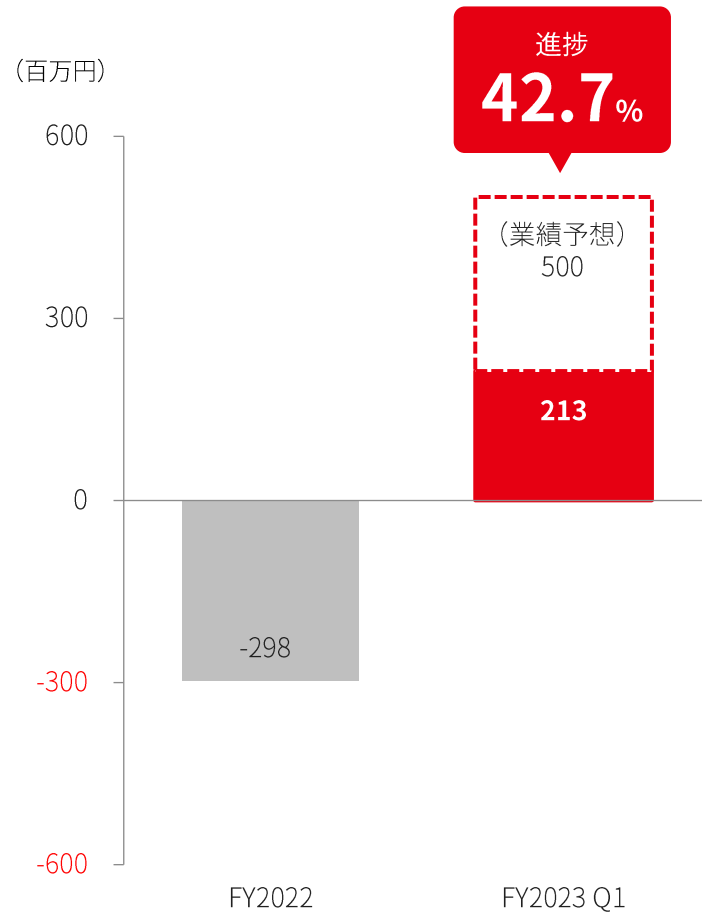
(Y/Y -, Q/Q -%)

● FY2023 連結業績予想に対する着地

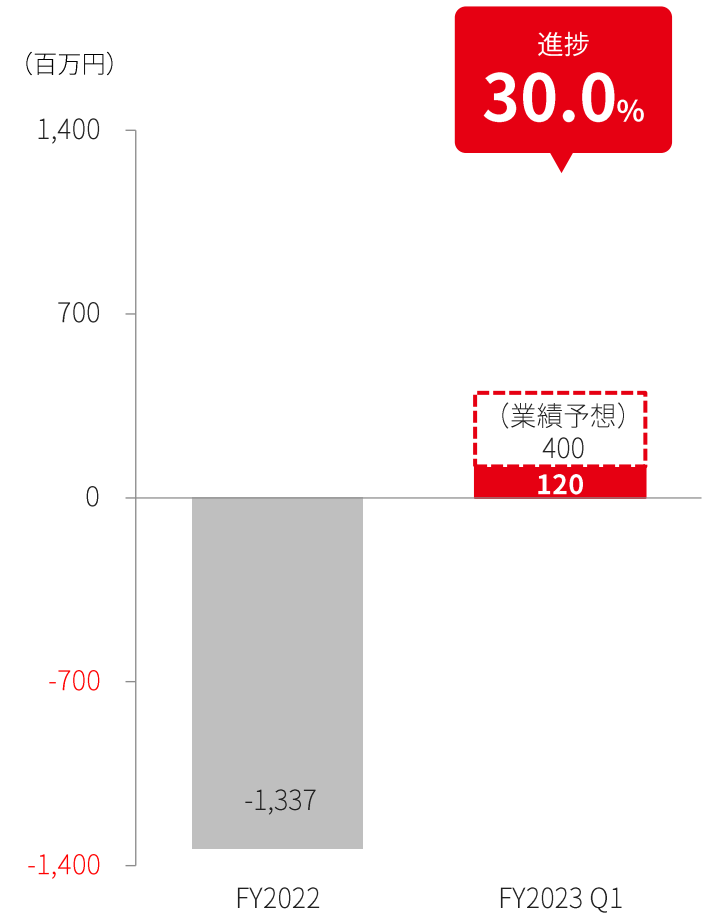
### 売上高



### 営業利益



### 当期純利益



## ライフ スタイル サポート

### Y/Y減収増益、Q/Q減収減益

自動車関連事業及び人材メディア事業が引き続き好調となるも、新電力会社への送客制限／停止が売上高成長に大きく影響

セグメント売上：	4,543 百万円	(Y/Y 97.0%， Q/Q 87.1%)
セグメント利益：	595 百万円	(Y/Y 301.0%， Q/Q 73.6%)

## エンター テイン メント

### Y/Y減収増益、Q/Q減収減益

既存タイトルの効率運用、及び引き続き新規タイトルへの投資はしつつも、投資規模はY/Yで縮小したため損失幅縮小

セグメント売上：	1,293 百万円	(Y/Y 87.4%， Q/Q 75.7%)
セグメント利益：	-4 百万円	(Y/Y -%， Q/Q -%)

## EC

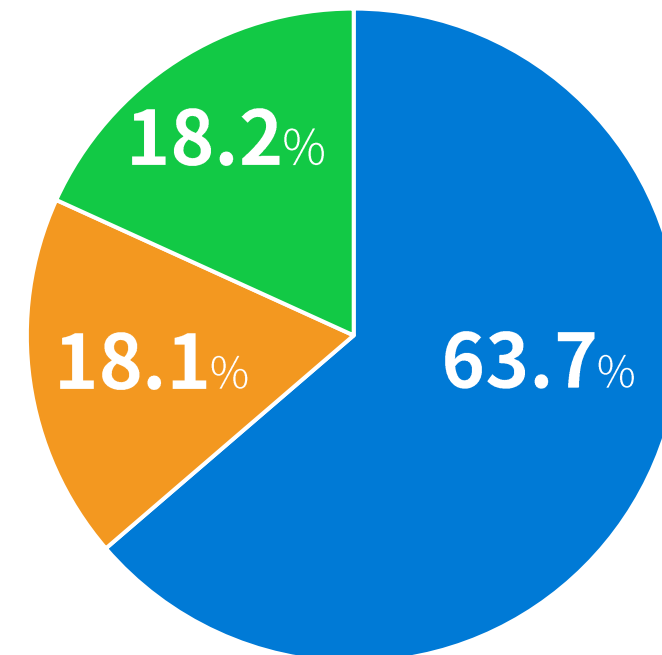
### Y/Y増収減益、Q/Q減収減益

ペットフードブランド及び化粧品ブランドへの継続投資によりY/Yで損失幅増大

セグメント売上：	1,297 百万円	(Y/Y 110.7%， Q/Q 97.7%)
セグメント利益：	-145 百万円	(Y/Y -%， Q/Q -%)

### 売上高構成比

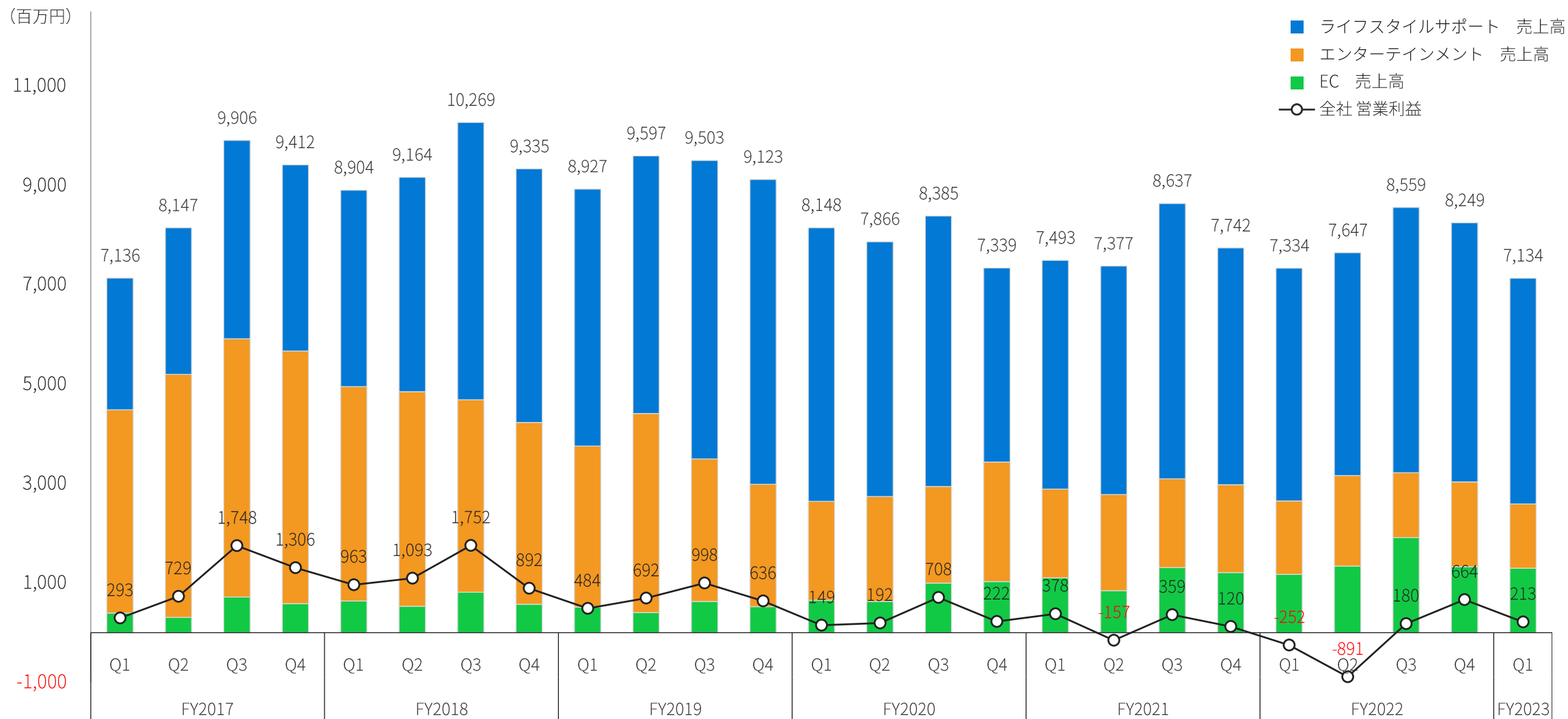
- ライフスタイルサポート
- エンターテインメント
- EC



※ 記載の数値は、ライフスタイルサポート事業及びEC事業のセグメント区分変更後の数値です。



## ● 連結四半期業績の推移

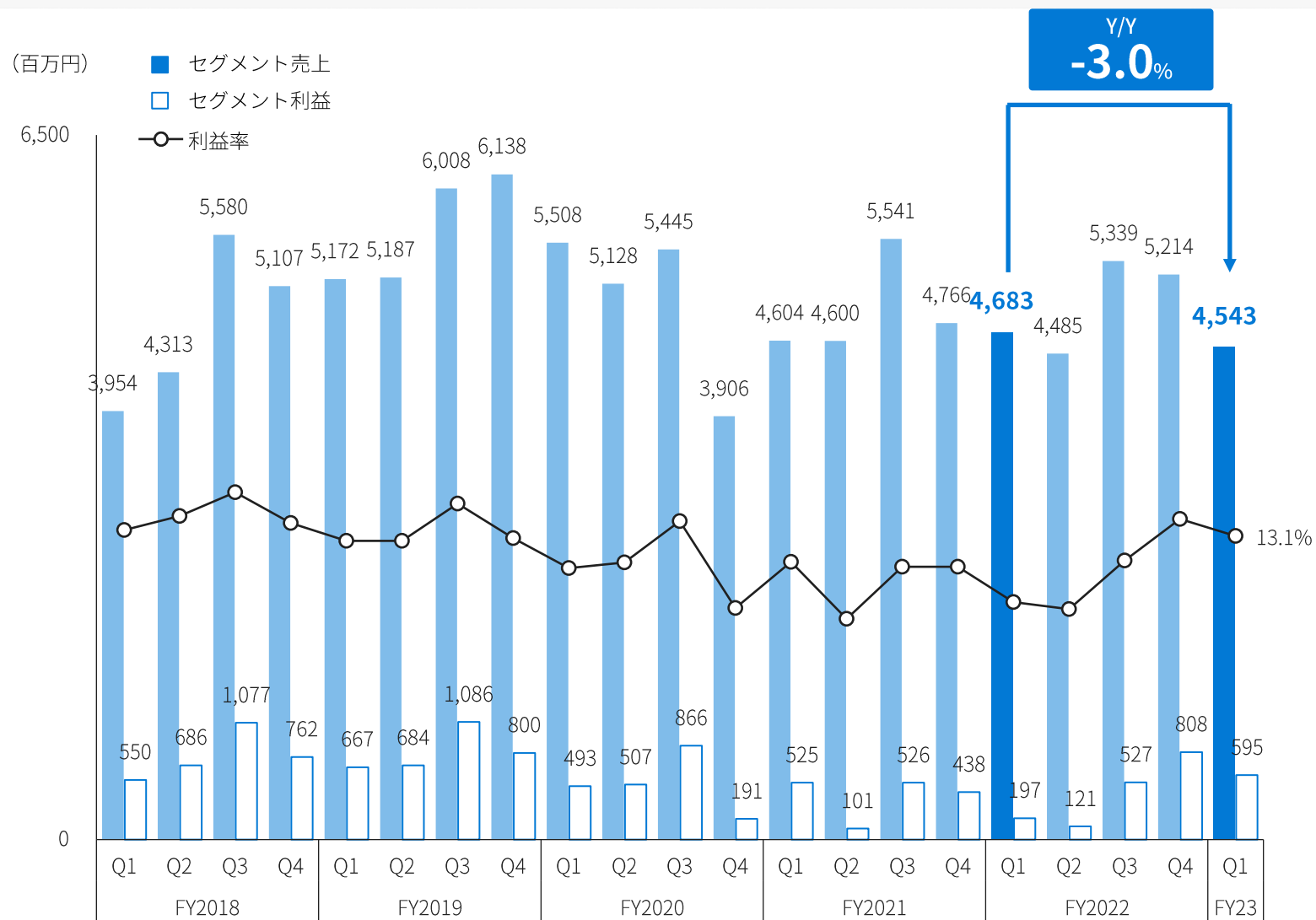


※ 記載の数値は、ライフスタイルサポート事業及びEC事業のセグメント区分変更後の数値です。

# 3. FY2023 Q1 セグメント別詳説

# ライフスタイルサポート事業

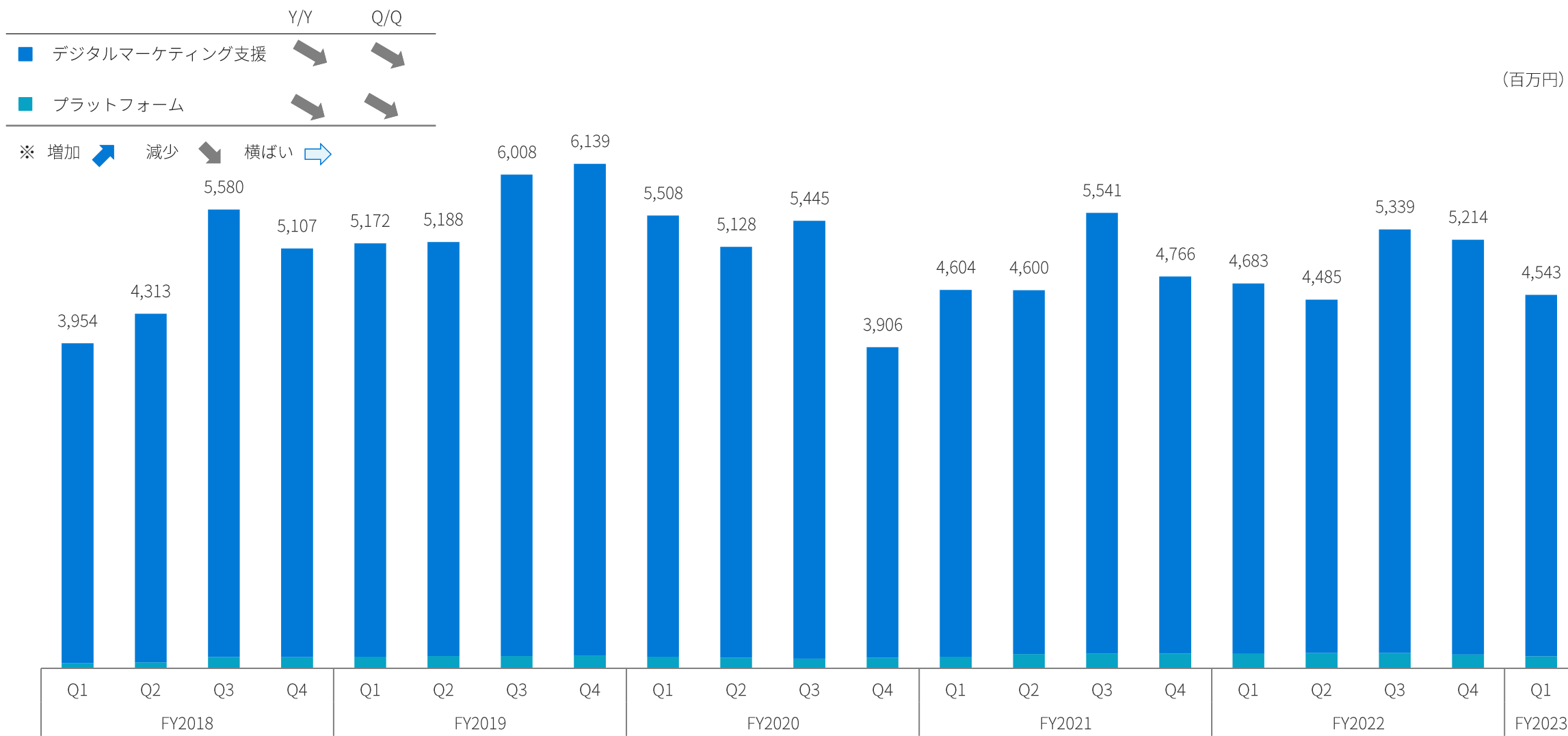
## ● ライフスタイルサポート事業 四半期業績の推移



※ 記載の数値は、ライフスタイルサポート事業及びEC事業のセグメント区分変更後の数値です。

- 売上については、自動車関連事業及び人材メディア事業が引き続き好調となるも、電力価格の高騰に伴う新電力会社への送客制限・停止により、全体としてはY/Yで減収
- 利益については、自動車関連事業の増収に伴う増益、及び金融メディア事業での獲得件数増加により、全体としてはY/Yで大きく増益

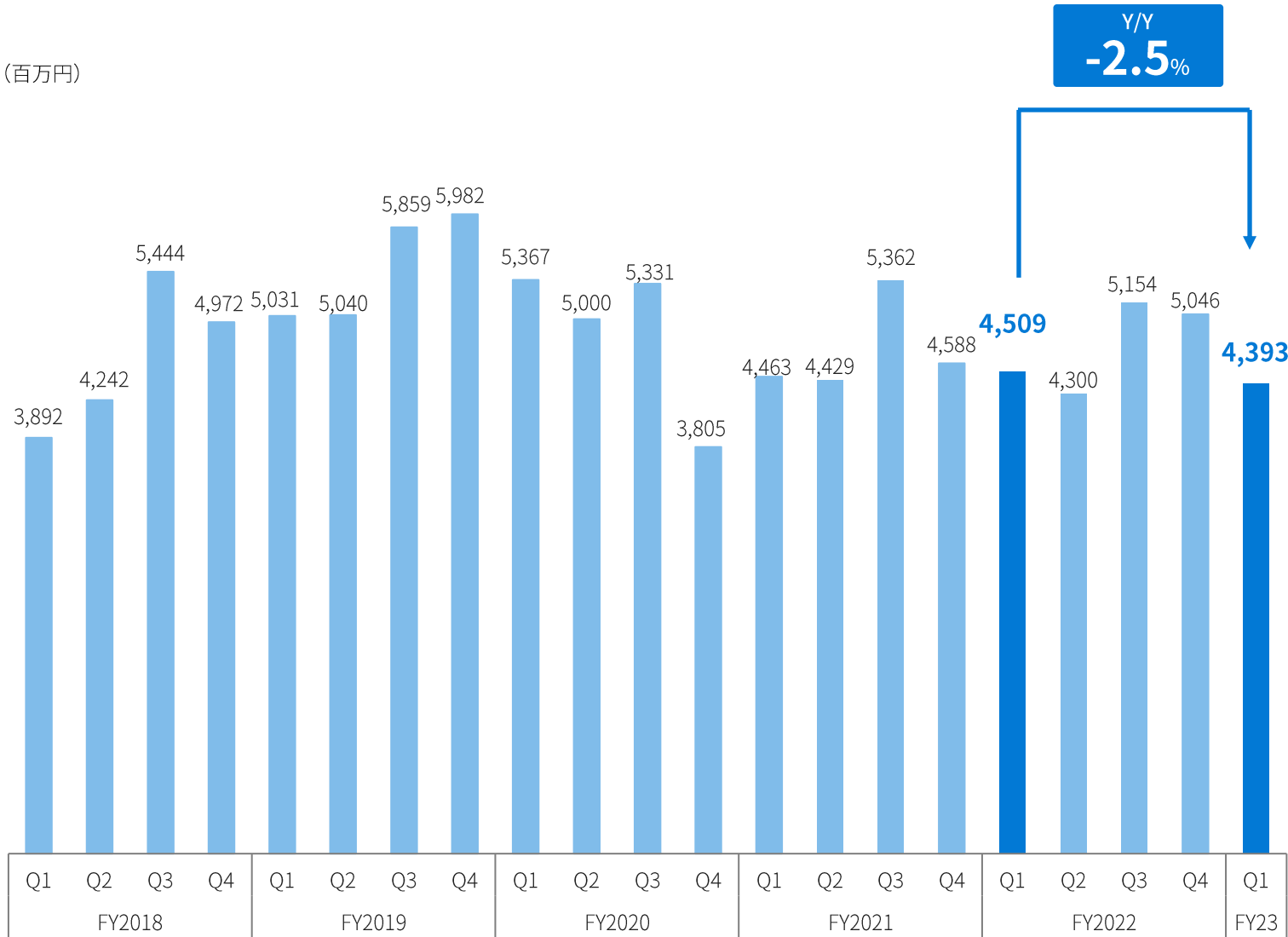
## ● ライフスタイルサポート事業 サブセグメント別 四半期売上推移



※ 記載の数値は、ライフスタイルサポート事業及びEC事業のセグメント区分変更後の数値です。

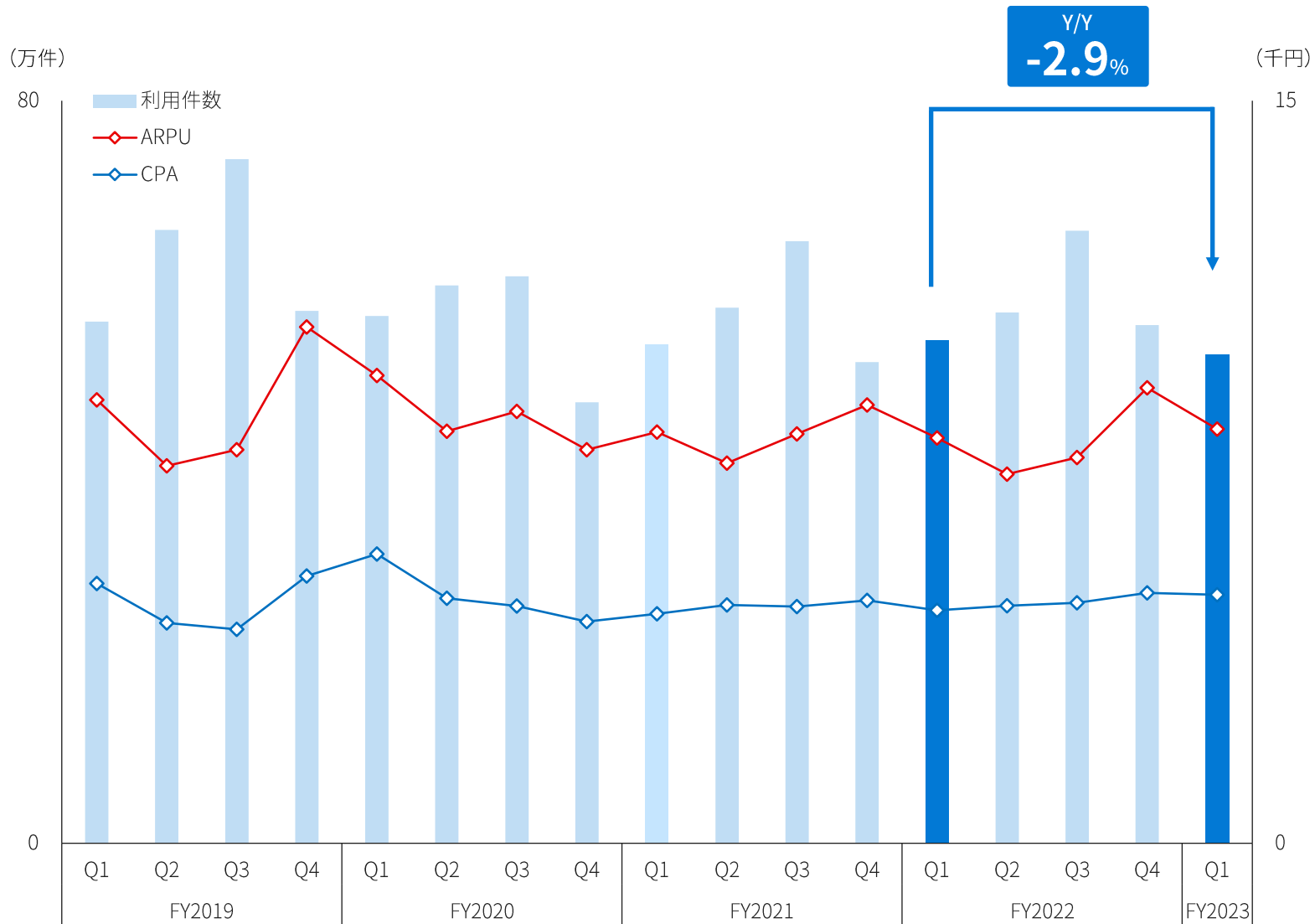
● デジタルマーケティング支援ビジネス 売上推移

(百万円)



- 自動車関連事業では、引き続き中古車市場活況の流れを受け、Y/Yで増収
- 人材メディアにおいて、Webマーケティング施策の奏功により、Y/Yで大幅増収
- 新電力会社への送客事業が、電力市場全体の価格高騰に伴う送客制限・停止により、Y/Yで大幅減収

● デジタルマーケティング支援ビジネス KPI推移



● 利用件数は、主に人材メディア事業及び保険代理店事業がY/Yで大幅成長となるも、新電力会社への送客件数減少が大きく影響し、全体ではY/Yで減少

【主要6事業の内訳】  
引越し事業/引越し周辺サービス・自動車事業・プライダル事業・金融メディア事業・人材メディア事業・保険代理店事業

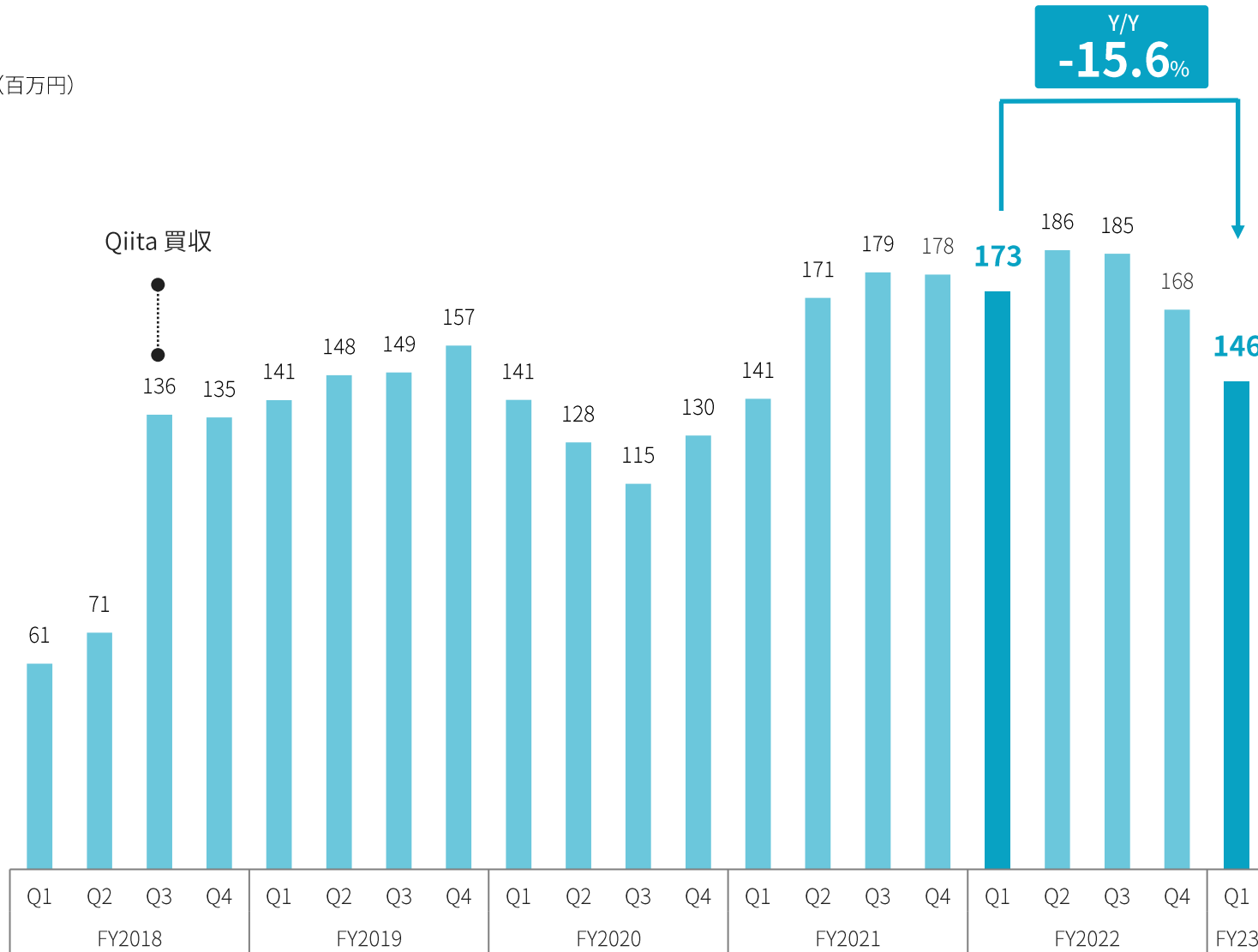
【①利用件数】  
主要6事業の利用件数（各サービスの利用件数のうち、売上が発生した件数）の合計（※同一利用者が複数サービスを利用した場合、獲得コスト発生ベース）

【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

(百万円)



- 引き続き「ラルーン」では、競合環境の激化によりY/Yで減収となり、「Qiita」において「ラルーン」の減収を補えるほどの売上高成長に至らず、全体でY/Yで減収



## 統合ブランド立ち上げ！

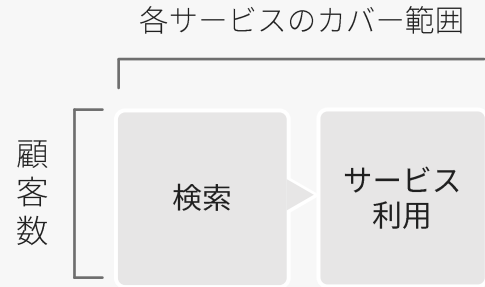
暮らしの「まよい」を解決する情報メディア「イーデス」を公開



## ● 立ち上げの背景：

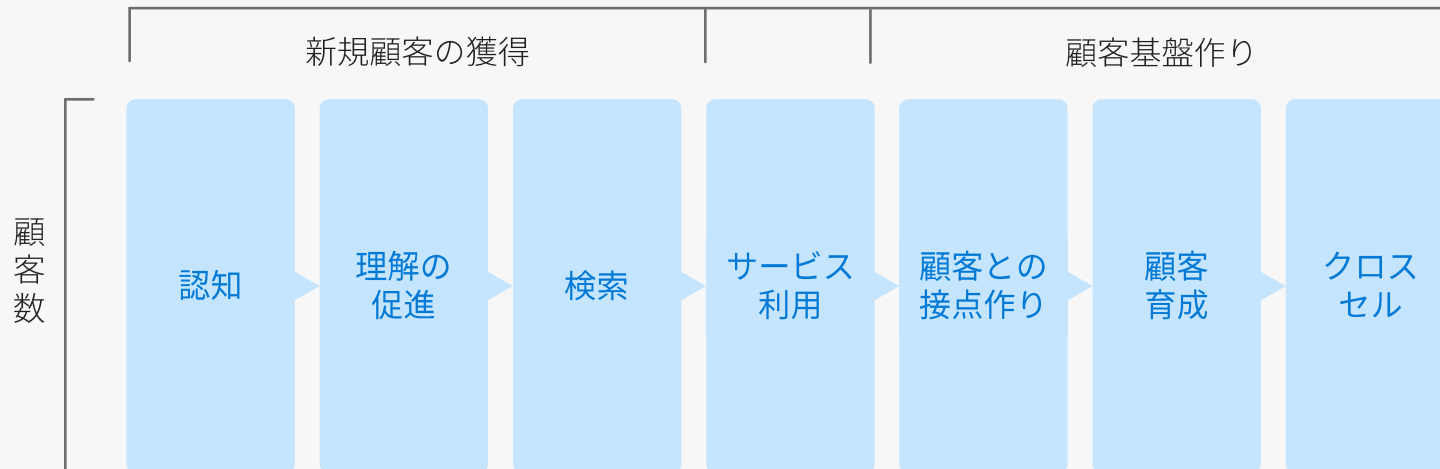
デジタルマーケティング支援ビジネスにおいては、人生のイベントや日常生活に密着したサービスの展開を通じて、ITと人の力で一人ひとりの「まよい」に寄り添い、「よかった」をお届けする存在になることを目指し、統合ブランドを立ち上げ

これまで



これから

統合ブランド「イーデス」のカバー範囲



● これまで：

デジタルマーケティング支援  
ビジネスの各サービスで検索  
とサービス利用の数を増やす

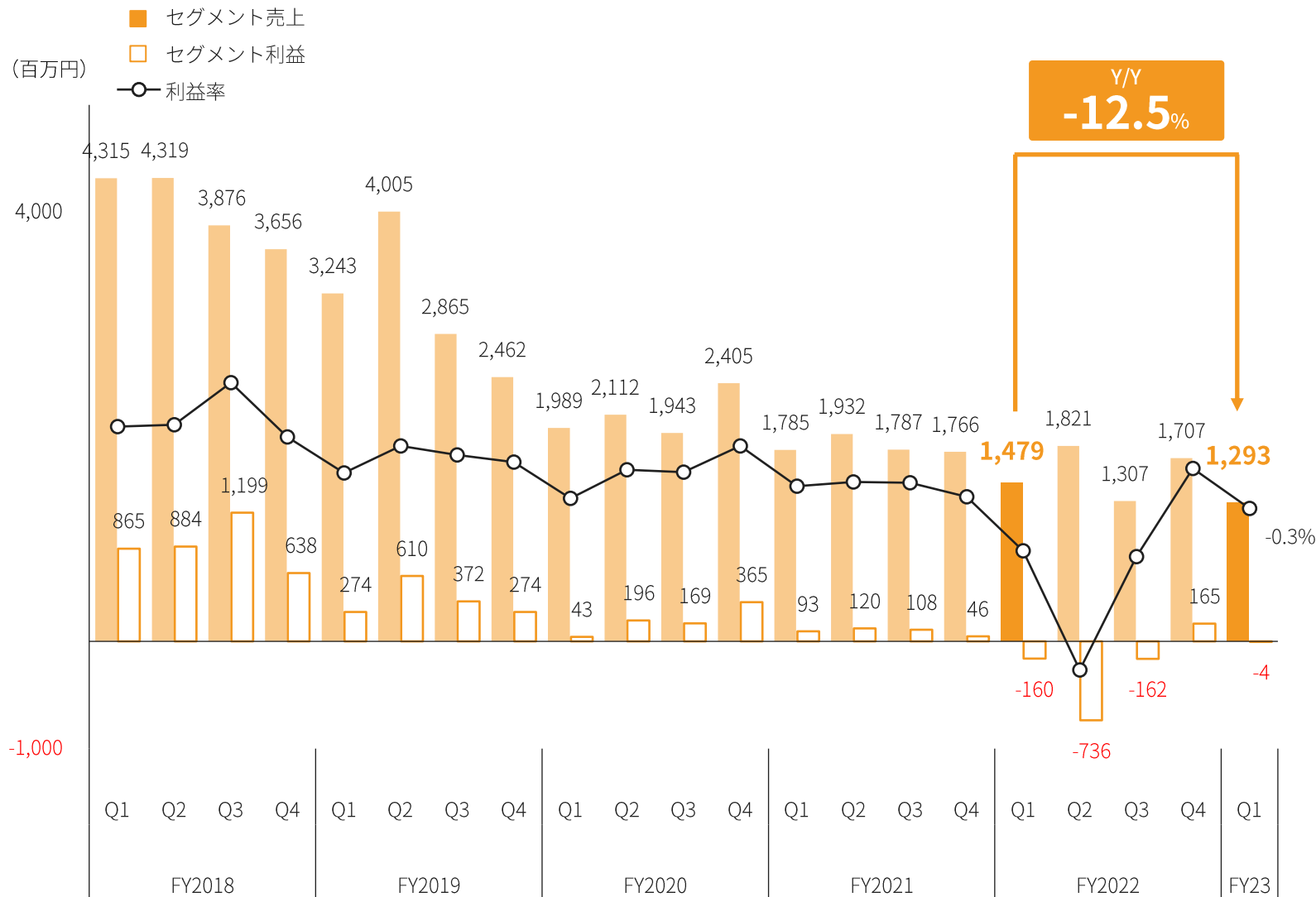
● これから：

統合ブランド「イーデス」  
を通じて...

- 顧客との接点を増やし、  
顧客数を増やす
- 顧客のライフイベントに寄  
り添うことで長期的な関係  
性を築き、クロスセルでの  
収益機会を増やす

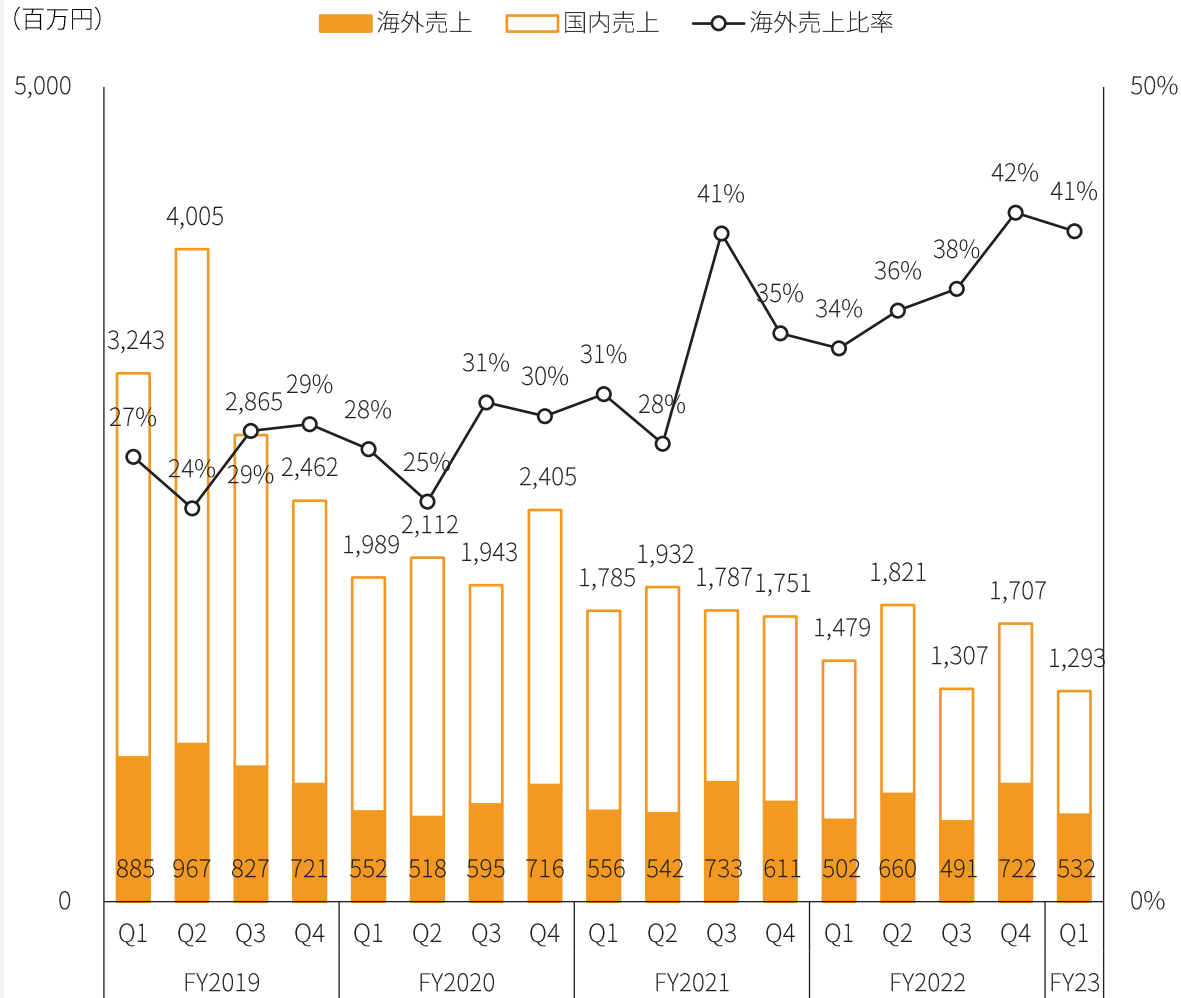
# エンターテインメント事業

● エンターテインメント事業 四半期業績の推移



- 売上については、既存タイトル全体で減少傾向が続き、Y/Yで減収
- 利益については、既存タイトルの効率運営、及び新規タイトルの開発投資は進めつつもFY2022Q1ほどの投資規模には至らないため、Y/Yで損失幅縮小

## ● エンターテインメント事業 海外売上への四半期推移



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						

## 新領域（NFTゲーム・メタバース）への準備を開始し、4本のパイプライン

<b>No.1</b>	自社オリジナル
開発中	中型
	マルチデバイス

<b>No.2</b>	他社協業
準備中	大型
	マルチデバイス

<b>No.3</b>	自社オリジナル
開発中	<b>NFT</b>

<b>No.4</b>	自社オリジナル
準備中	<b>メタバース</b>

※ 準備中のリリース順は未定です

# EC事業

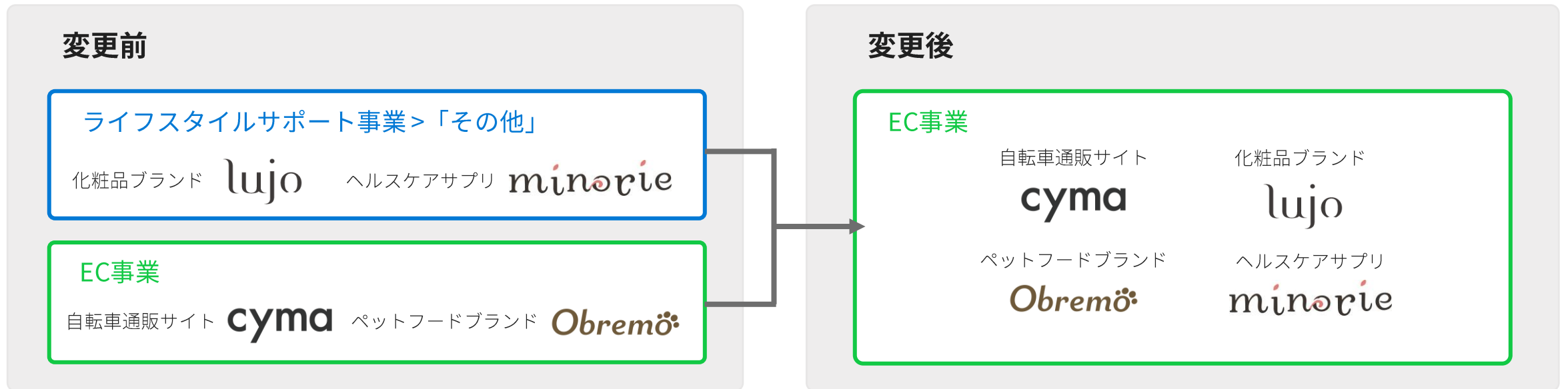
## 化粧品・ヘルスケア領域のブランドを展開する事業を、EC事業に組替え

### ● セグメント区分変更の目的

事業戦略及び業績評価方法の類似性・関連性がより高いセグメント区分へ変更。

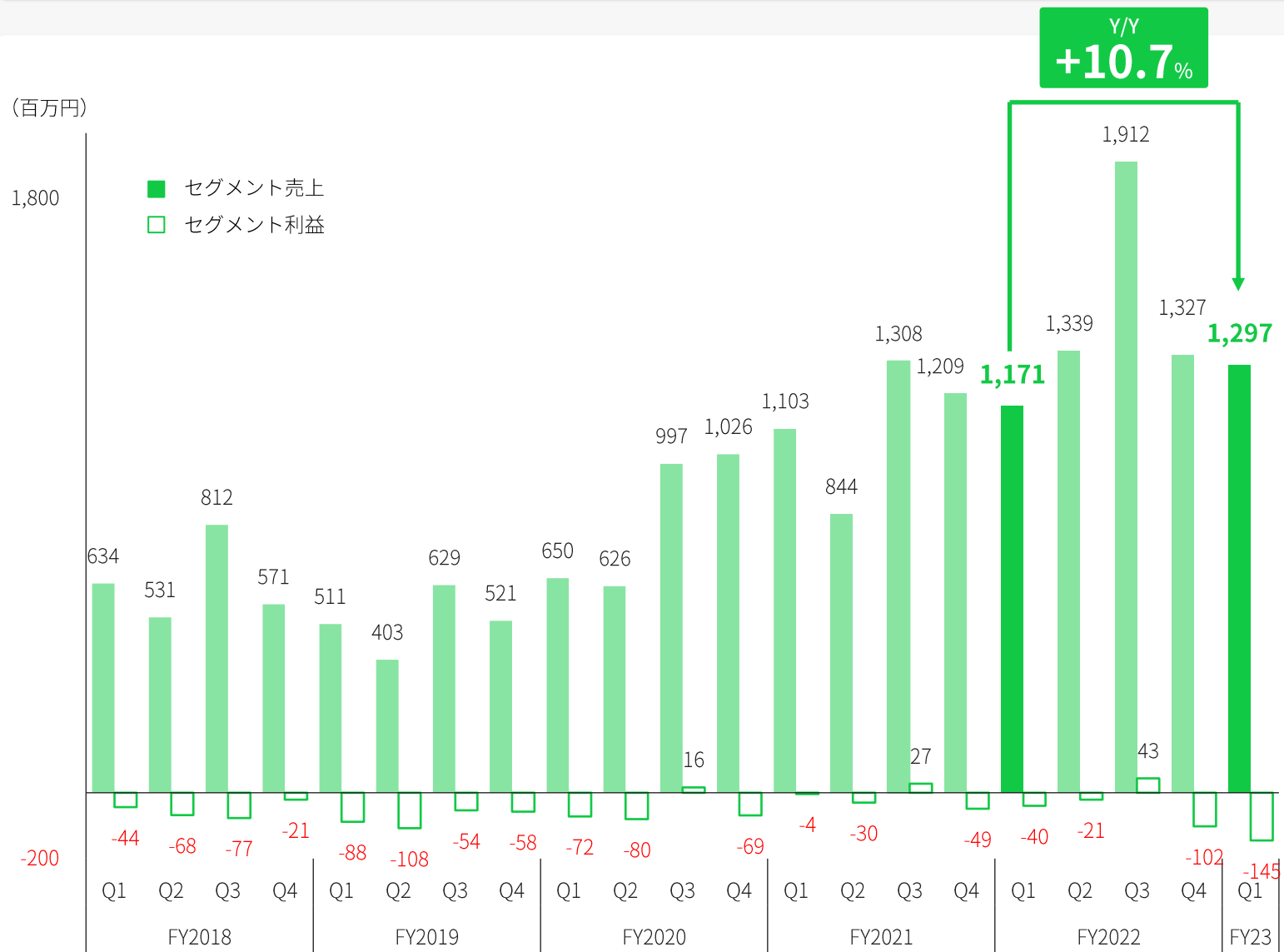
各セグメント単位で成長性や収益性をより明確にし、

その事業進捗の把握及び評価が行いやすくなることで、企業価値向上をより推進していく。





● EC事業 四半期業績の推移



※ 記載の数値は、ライフスタイルサポート事業及びEC事業のセグメント区分変更後の数値です。

- 売上については、「cyma」では引き続き原材料価格の高騰や中国のロックダウン等、市場環境の変化に伴い、販売に苦戦するも、化粧品ブランドでの新規顧客数の増加により、Y/Yで増収
- 利益については、引き続きペットフードブランド及び化粧品ブランドへの投資により、Y/Yで損失幅拡大

※ ペットフードブランド「Obremo (オブレモ)」は2021年8月30日よりサービスを開始しております。

※ 化粧品ブランド「lujo (ルジョー)」は2020年3月10日よりサービスを開始しております。

# 4. FY2023 業績・配当予想

● FY2023 連結業績予想

	FY2023			(参考) FY2022	
	業績予想 (百万円)	構成比 (%)	Y/Y (%)	実績 (百万円)	構成 (%)
<b>売上高</b>	31,000	100.0	97.5	31,790	100.0
ライフスタイルサポート (※)	18,500	59.7	93.8	19,723	62.0
エンターテインメント	6,000	19.3	94.9	6,316	19.8
EC (※)	6,500	21.0	113.0	5,751	18.0
<b>営業利益</b>	500		—	-298	
ライフスタイルサポート (※)	1,400	—	84.5	1,655	—
エンターテインメント	470	—	—	-894	—
EC (※)	-420	—	—	-122	—
共通部門	-950	—	—	-937	—
<b>当期純利益</b>	400		—	-1,337	

※ セグメント区分変更後の数値

## 安定的な株主還元を目指し、一株当たり16.0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、FY2022から据え置きの予想と致します。  
還元方針に変更があれば速やかにお知らせ致します。

	FY2021 実績	FY2022 実績	FY2023 予想
基準日	07/31	07/31	07/31
1株当たり 配当金	16.0円	16.0円	<b>16.0円</b>

全社

## 全社の収益率改善

- ・投資は継続しつつも、既存事業及び組織の筋肉質化
- ・より付加価値の高いサービス・事業運営に注力し、全社の収益率改善を目指す

ライフ  
スタイル  
サポート

## 中期的な利益向上の土台を強化

- ・既存サービスは将来の利益率向上のため、ブランド構築やDX投資を実施
- ・新規サービスはトップラインの成長に注力

エンター  
テイン  
メント

## 既存タイトルの効率運用、新領域へ進出

- ・既存タイトルの効率的運用により、今後のパイプライン開発へリソースを再配分
- ・これまでゲームで培った技術ノウハウを利用し、新たに暗号資産を用いたNFTゲームやメタバースなどへ挑戦

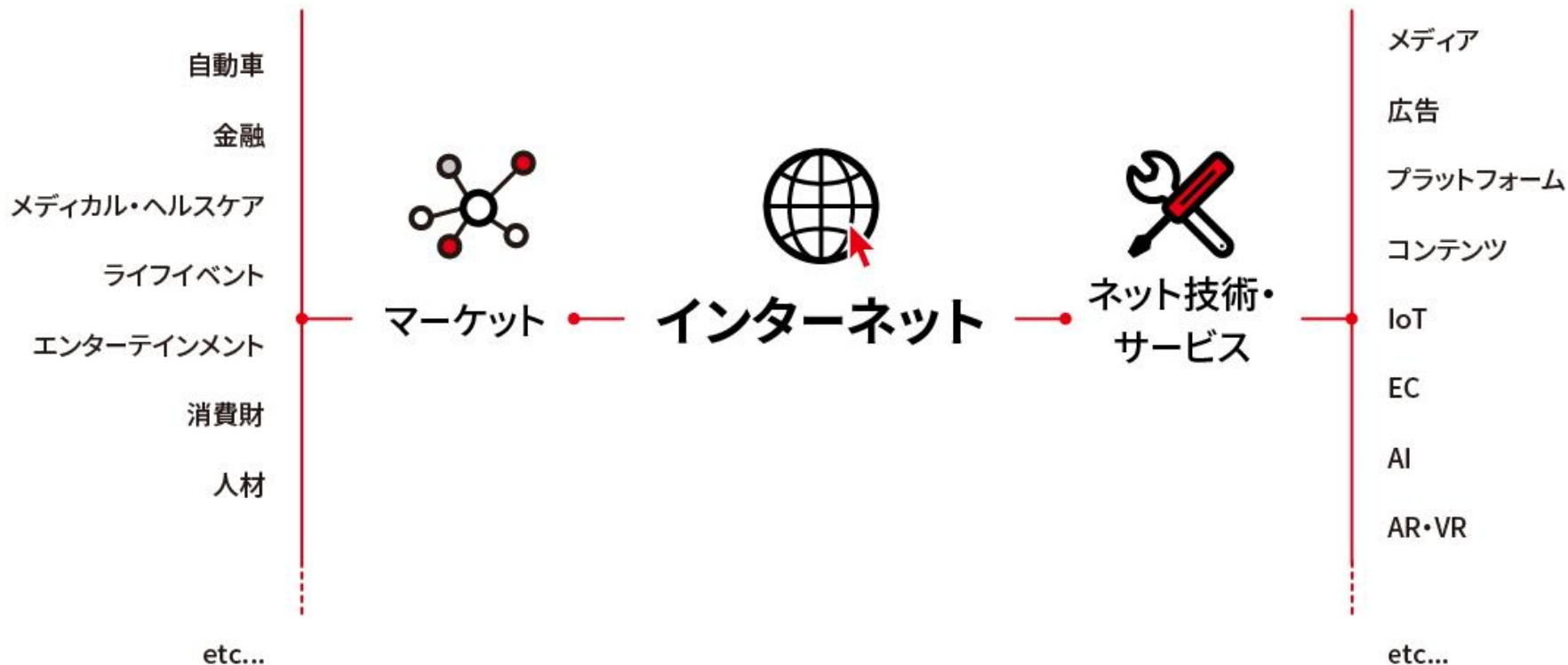
EC

## 商品ラインナップの拡充

- ・ペットフードブランド「Obremo（オブレモ）」の商品ラインナップ拡充により購買者数の増加を目指す
- ・化粧品ブランド「lujo（ルジョー）」の新商品の開発及び販売

# APPENDIX：会社概要

## 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



## ● 会社概要 (2022年10月31日現在)

商号	株式会社エイチーム
証券コード	東証プライム 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	975名 (役員、アルバイトを除く)
単元株式数	100株

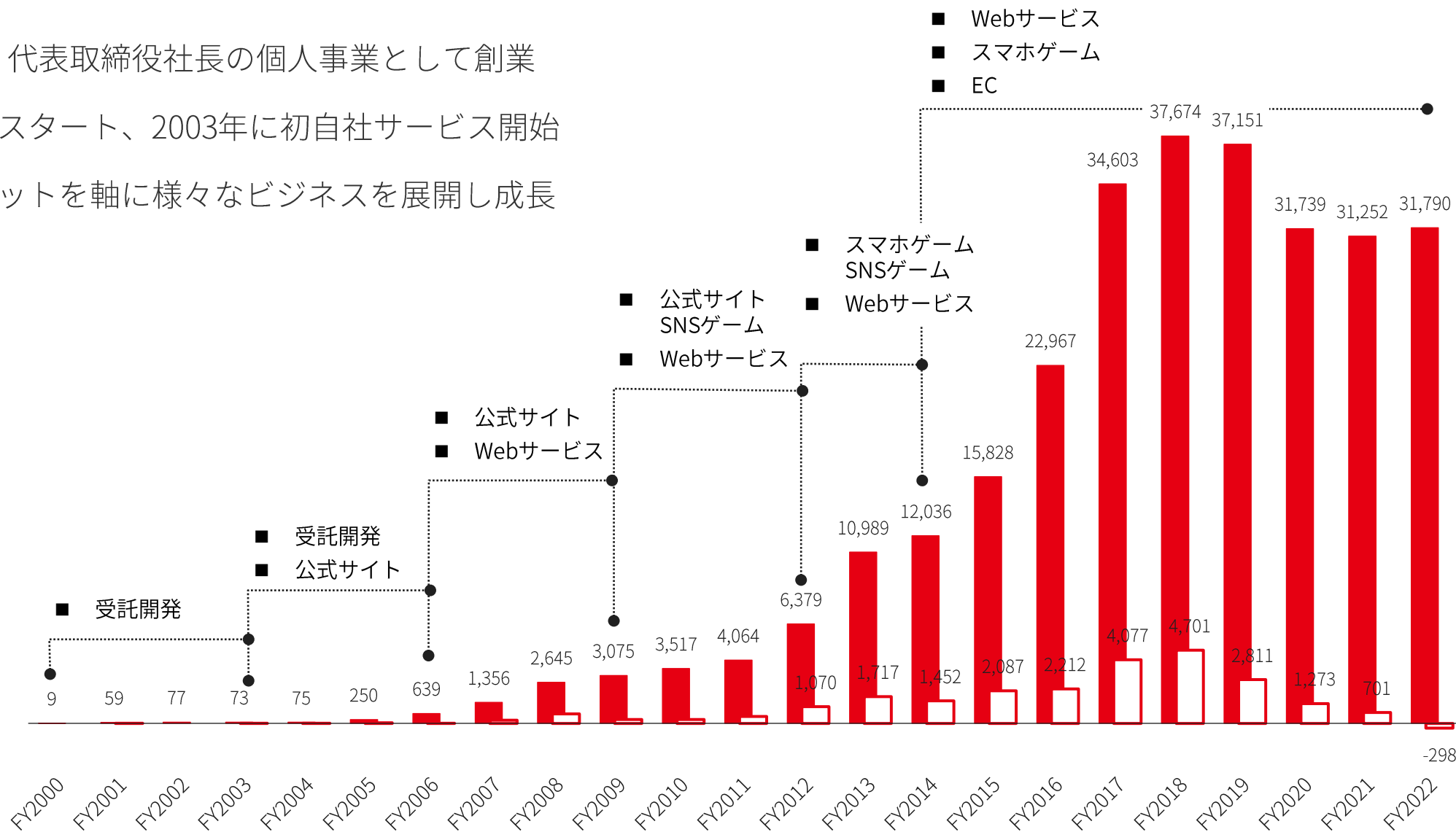




- 1997年に現代表取締役社長の個人事業として創業
- 受託開発でスタート、2003年に初自社サービス開始
- インターネットを軸に様々なビジネスを展開し成長

(単位：百万円)

■ 連結売上  
□ 連結営業利益

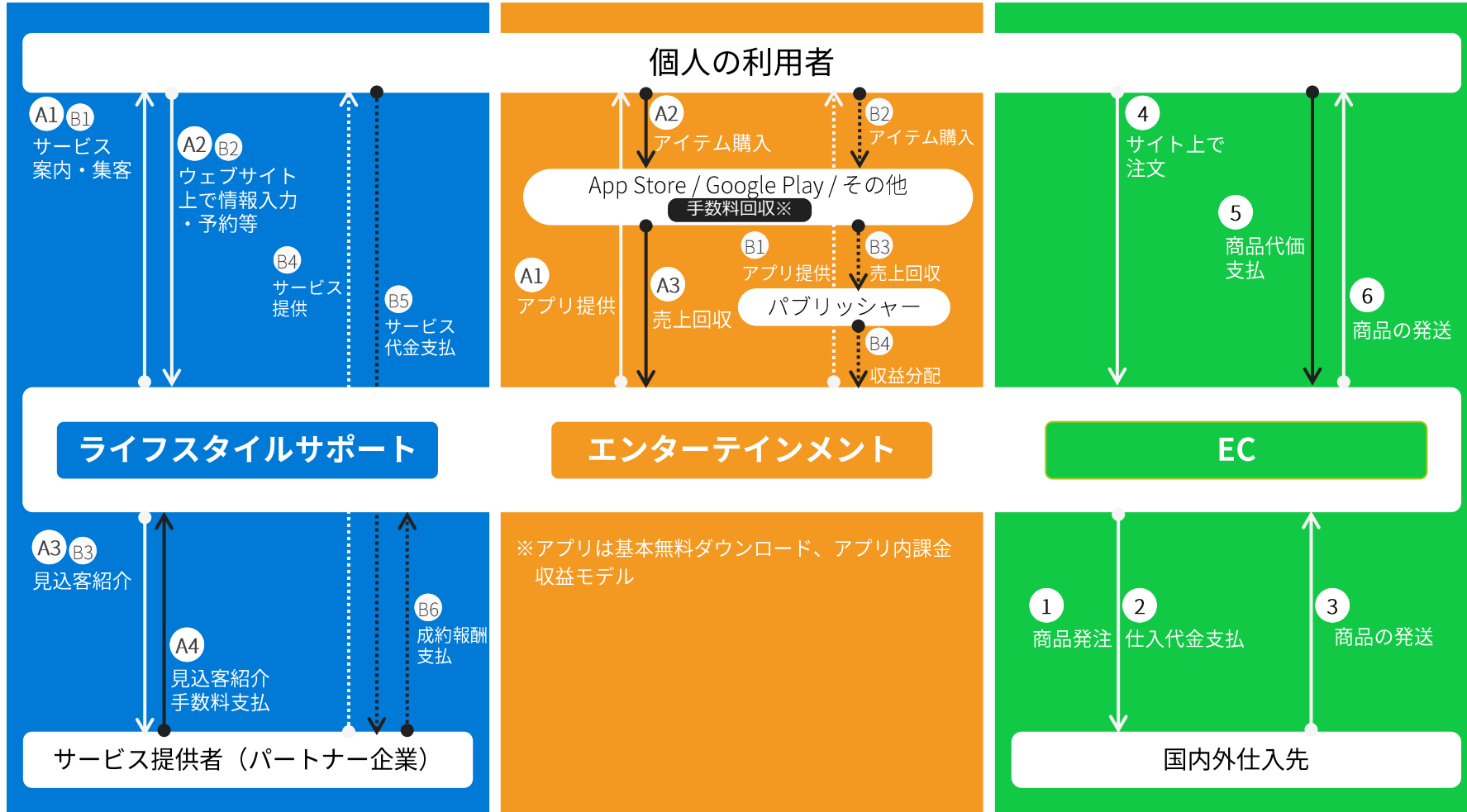


## インターネットを軸に様々なサービスを提供



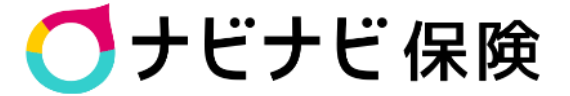
● ビジネスモデル

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

## 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



● エンターテインメント事業 主なラインナップ

Game App



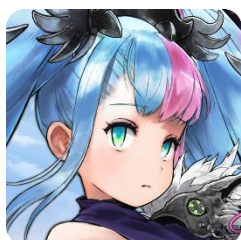
FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER



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

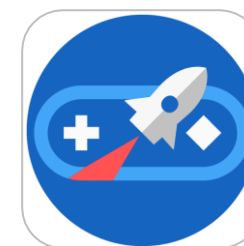


ダークサマナー

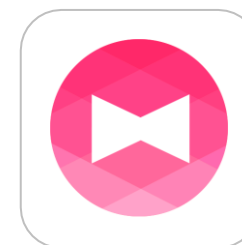
Tool App



ジャム



Game Boost Master



[+]HOME



快眠サイクル時計

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：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：ユーザーを獲得・確保するための国内外のメディア等
  - ・ EC：国内外のECサイト等
- 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 :

## サステナビリティへの取り組み (ESG)

社会



### サイボウズとのエンジニア交換留学をトライアル実施

2022/10/1より1カ月間、サイボウズ株式会社と在籍型出向でエンジニアの交換留学をトライアルで実施。

エイチームの「学び続ける」文化のもと、2社間の環境において新たな知識や経験を身につける機会を創出。

社会



### 社員の家族に向けた社内報「Ateamかぞく報」を発刊

経営理念である「みんなで幸せになれる会社にする」との「みんなで」の主体者でもある社員のご家族の方々に日頃の感謝を伝えるとともに、エイチームをより応援したくなるような社内報をコンセプトに作成。

環境

社会

ガバナンス



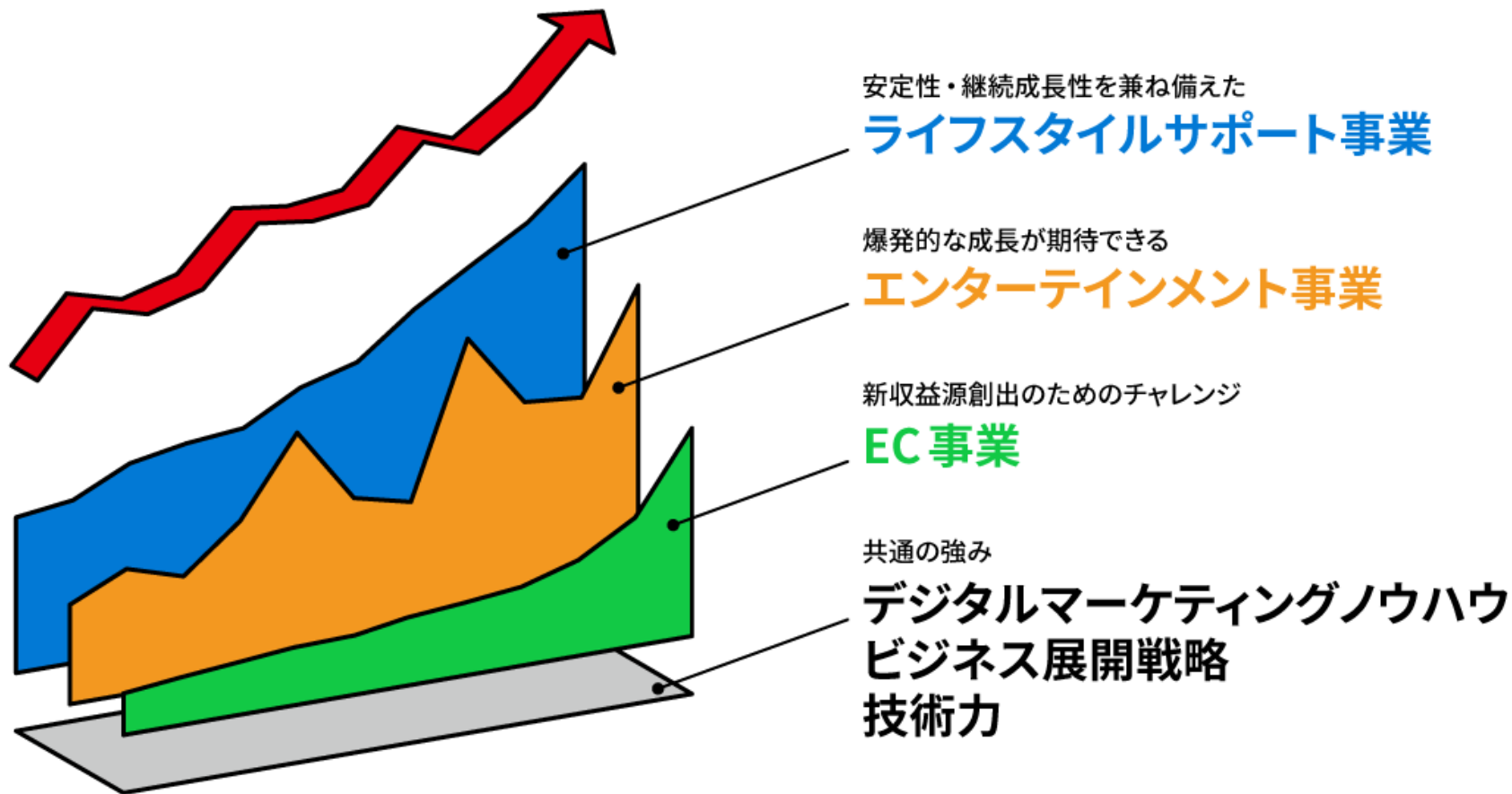
### コーポレートサイトにサステナビリティページを新設

経営理念にある「幸せ」の実現に向けたサステナブルな経営と社会の実現のため、サステナビリティを推進するとともに、積極的な情報開示を進めてまいります。



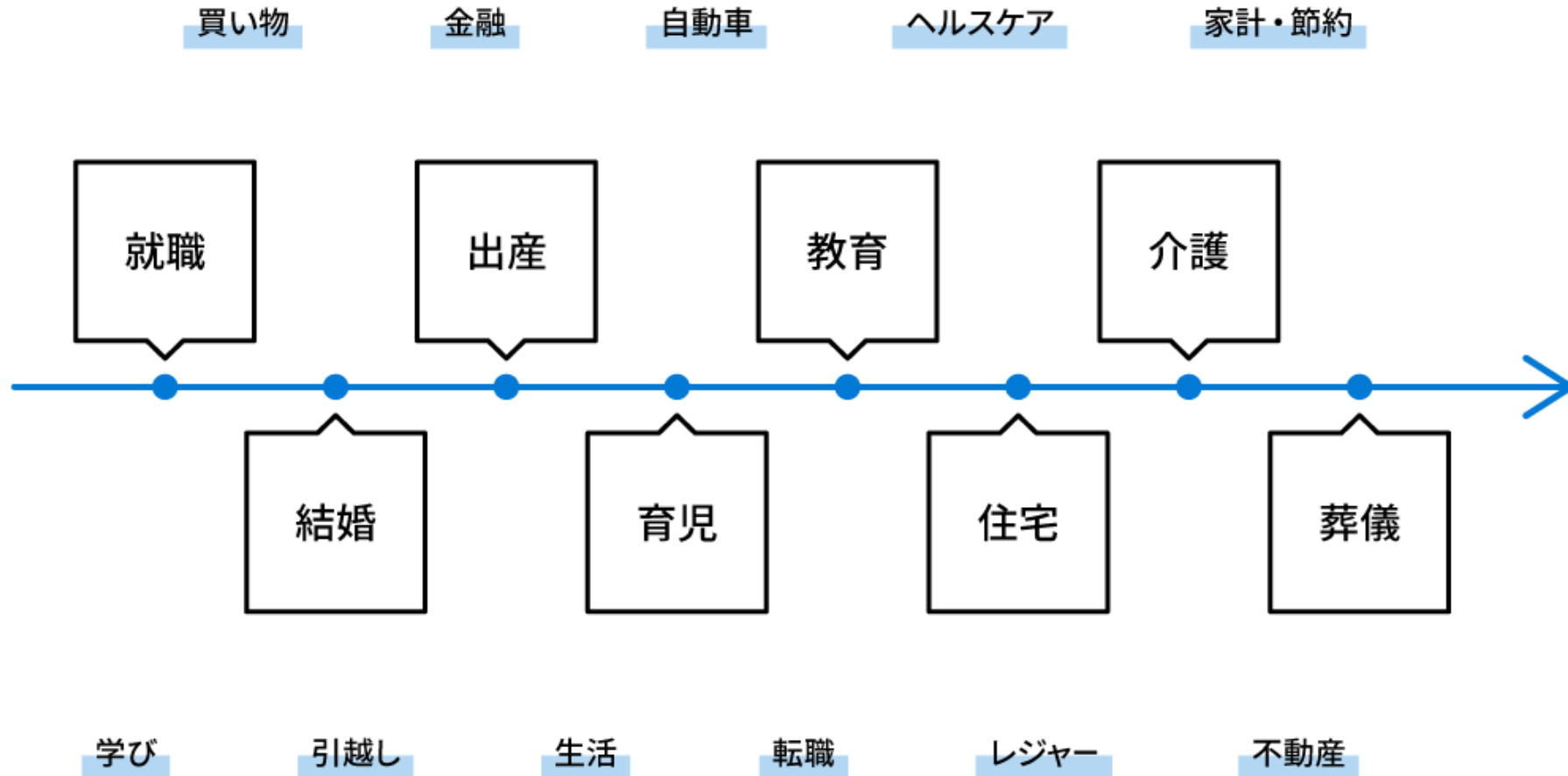
# APPENDIX：中長期方針

## 経営の安定性を高める事業ポートフォリオ

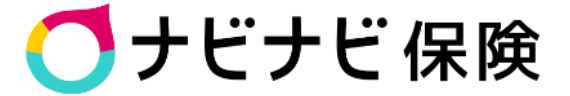


# ライフスタイルサポート事業

# 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



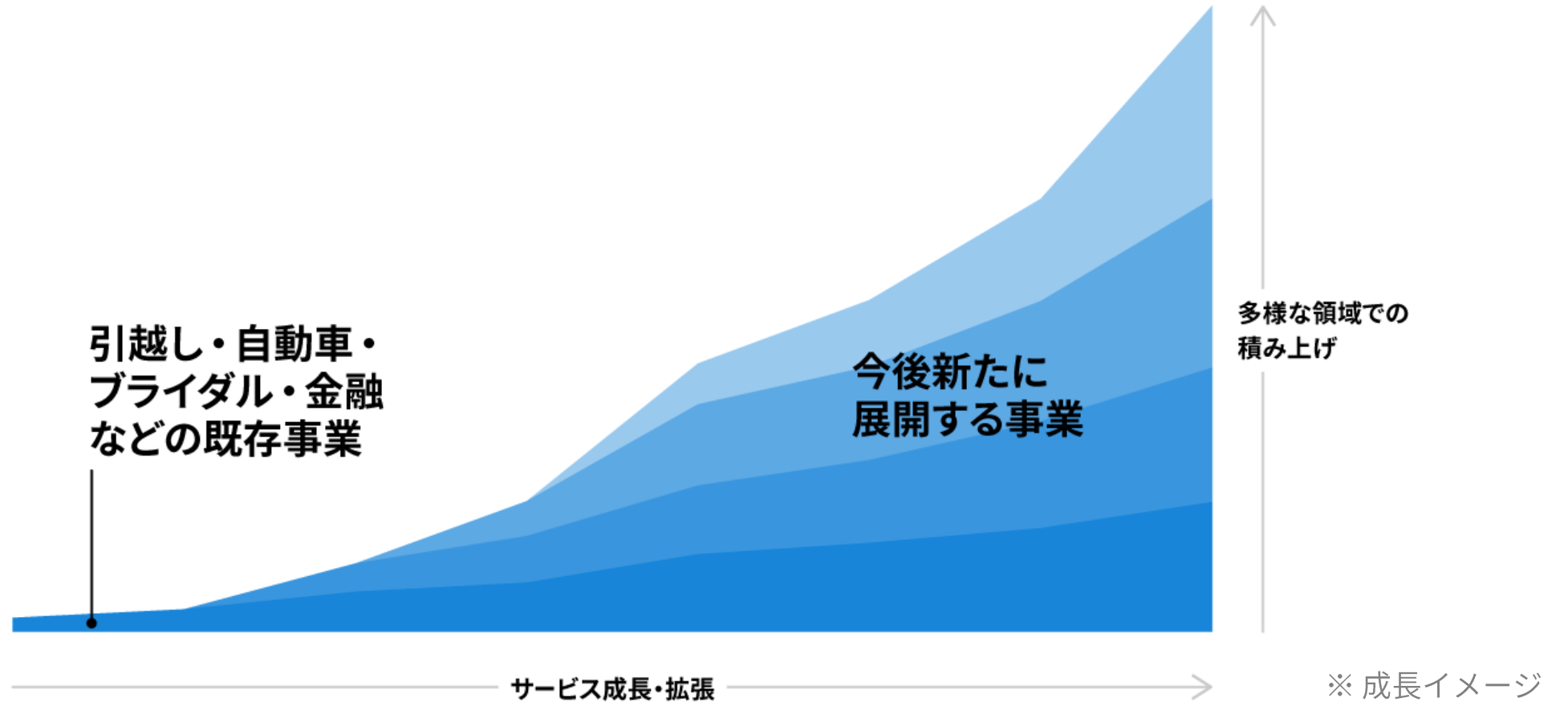
## デジタルマーケティング支援ビジネス



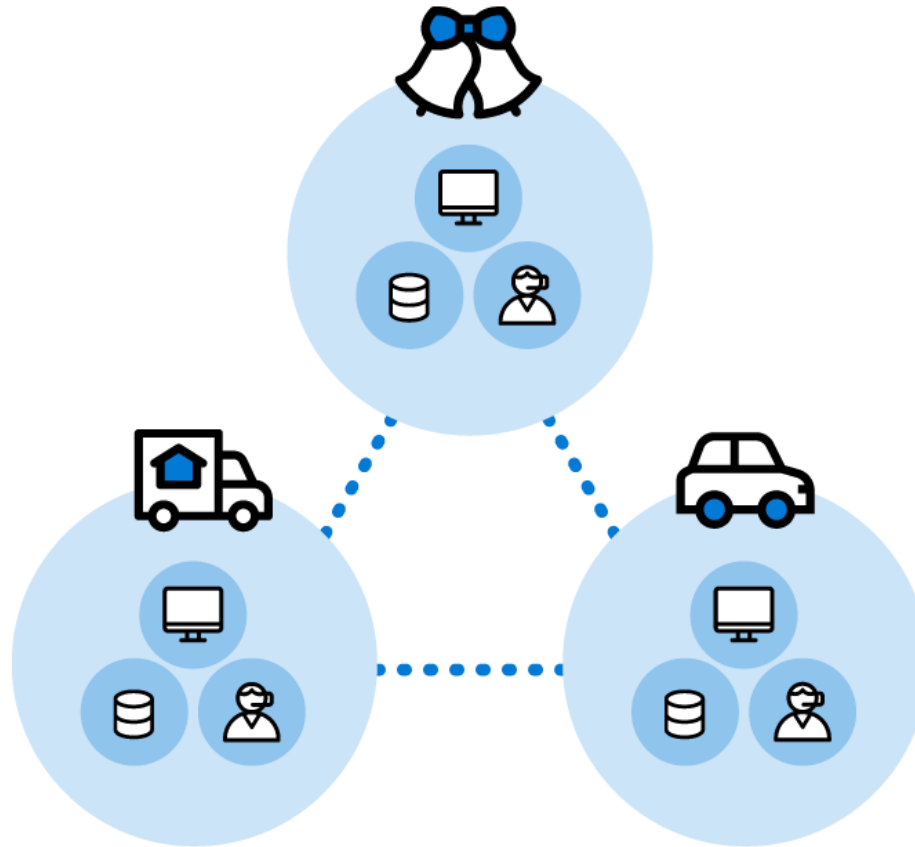
## プラットフォームビジネス



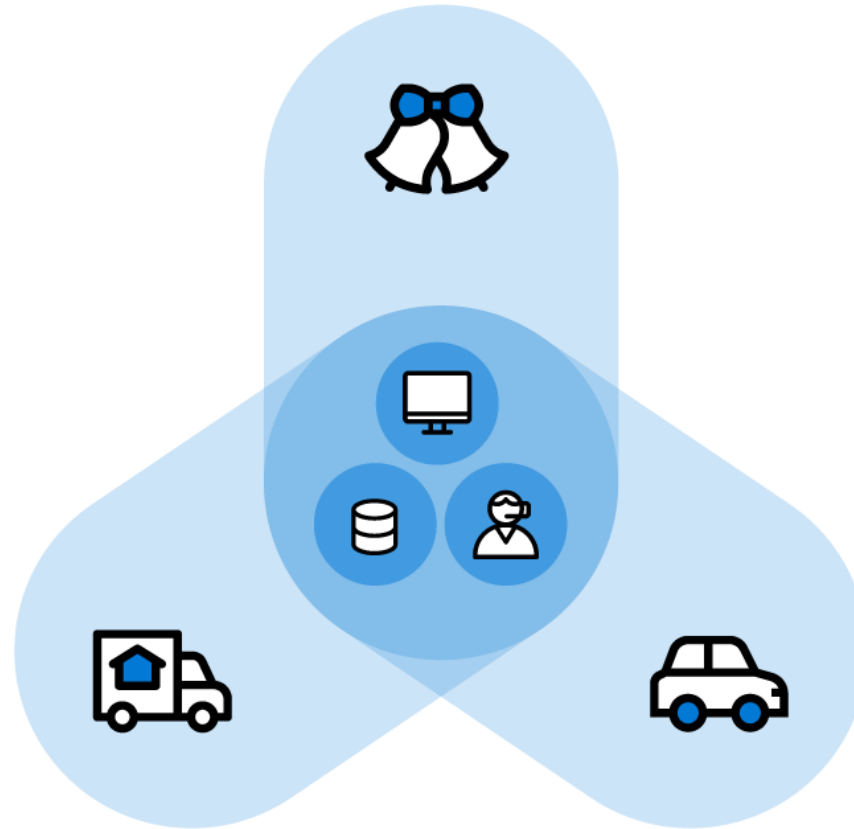
オウンドメディア等を通じて、様々な領域を対象に提携事業者へ見込顧客を送客するデジタルマーケティング支援を中心に、スピーディに横展開



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



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

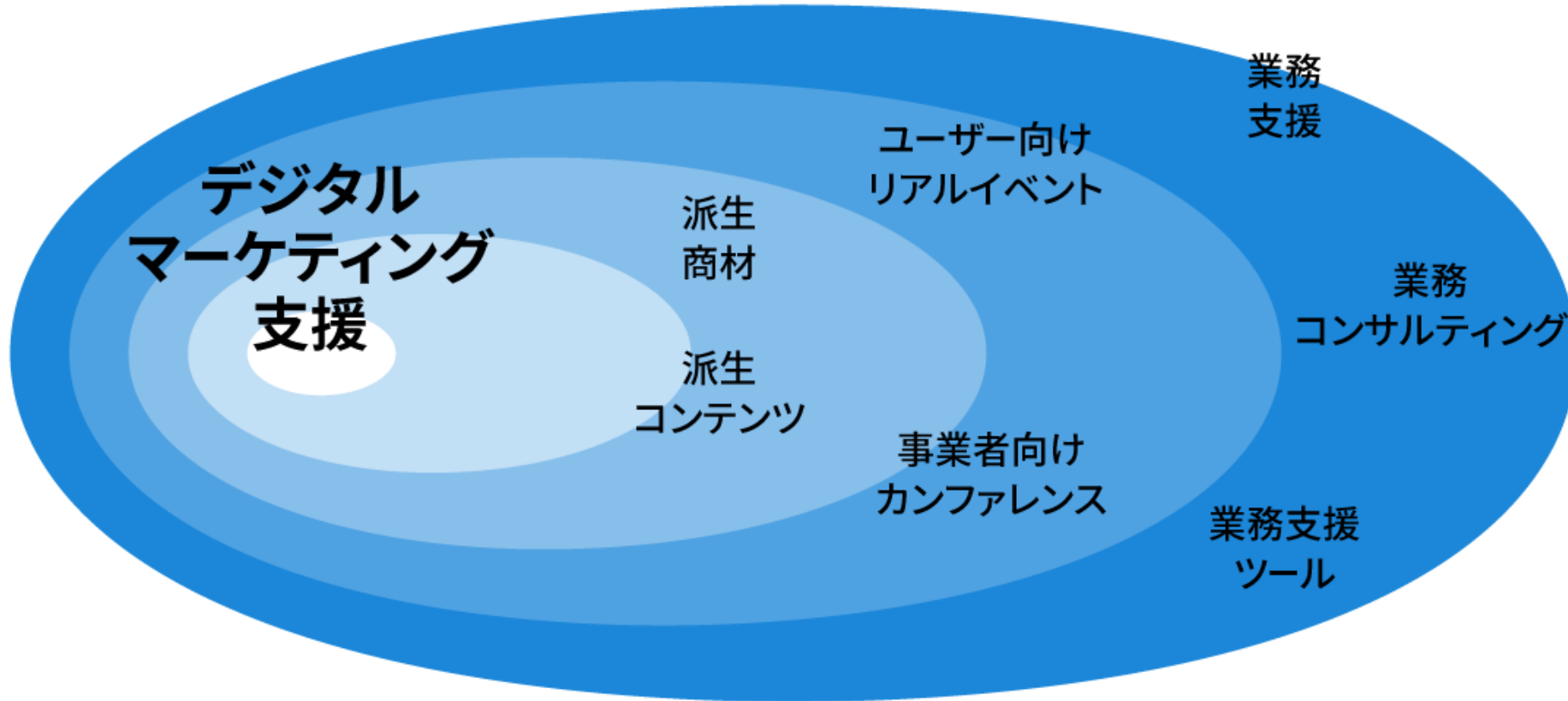




各サービスを支える共通基盤を構築／成長させていくことで、  
サービスの提供価値を高めつつ、新たな領域に参入する際の武器としていく

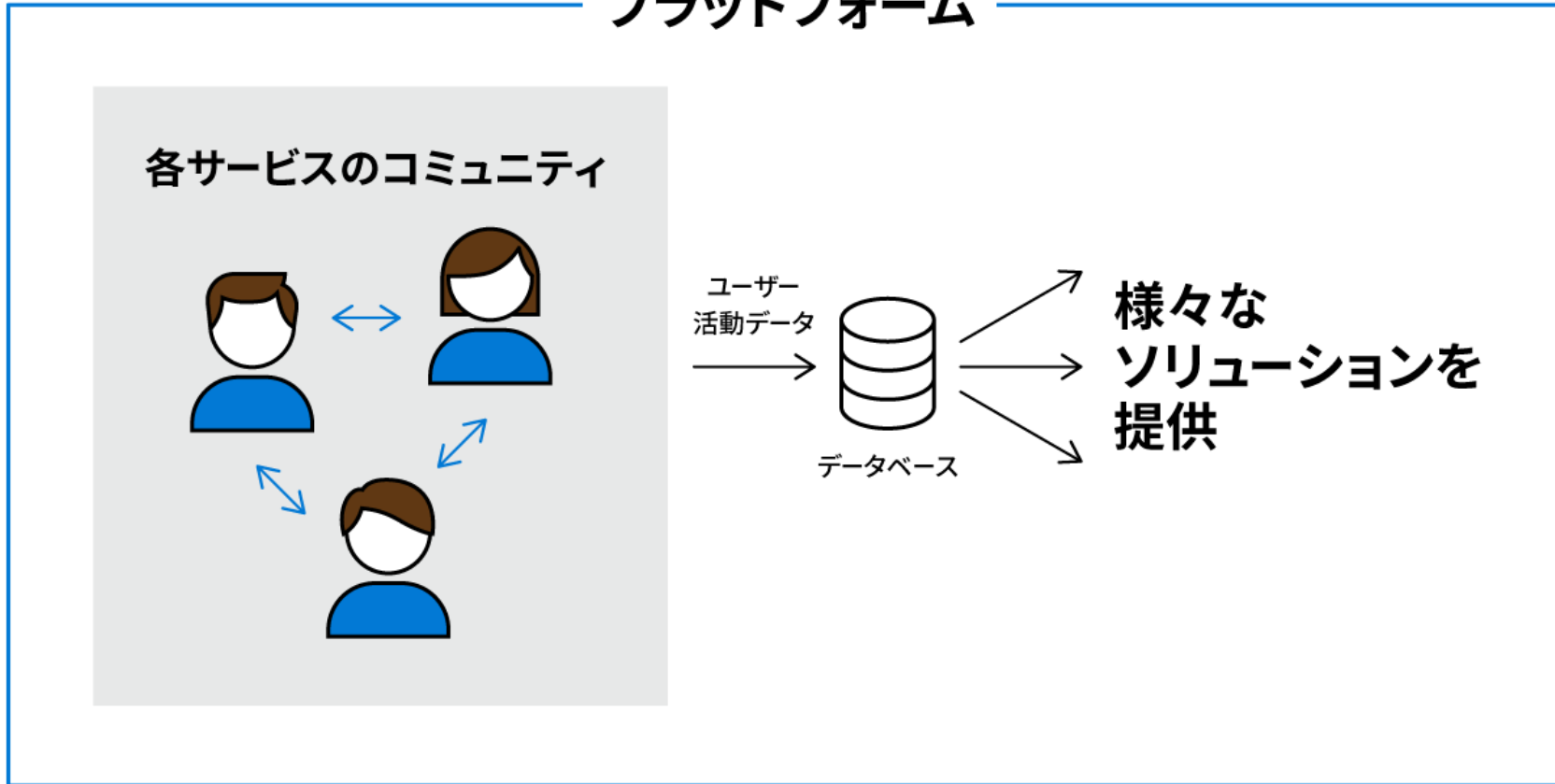


デジタルマーケティング支援を軸に、ユーザーと提携事業者  
それぞれに向けた多様なビジネスを展開し、業界の発展を促進



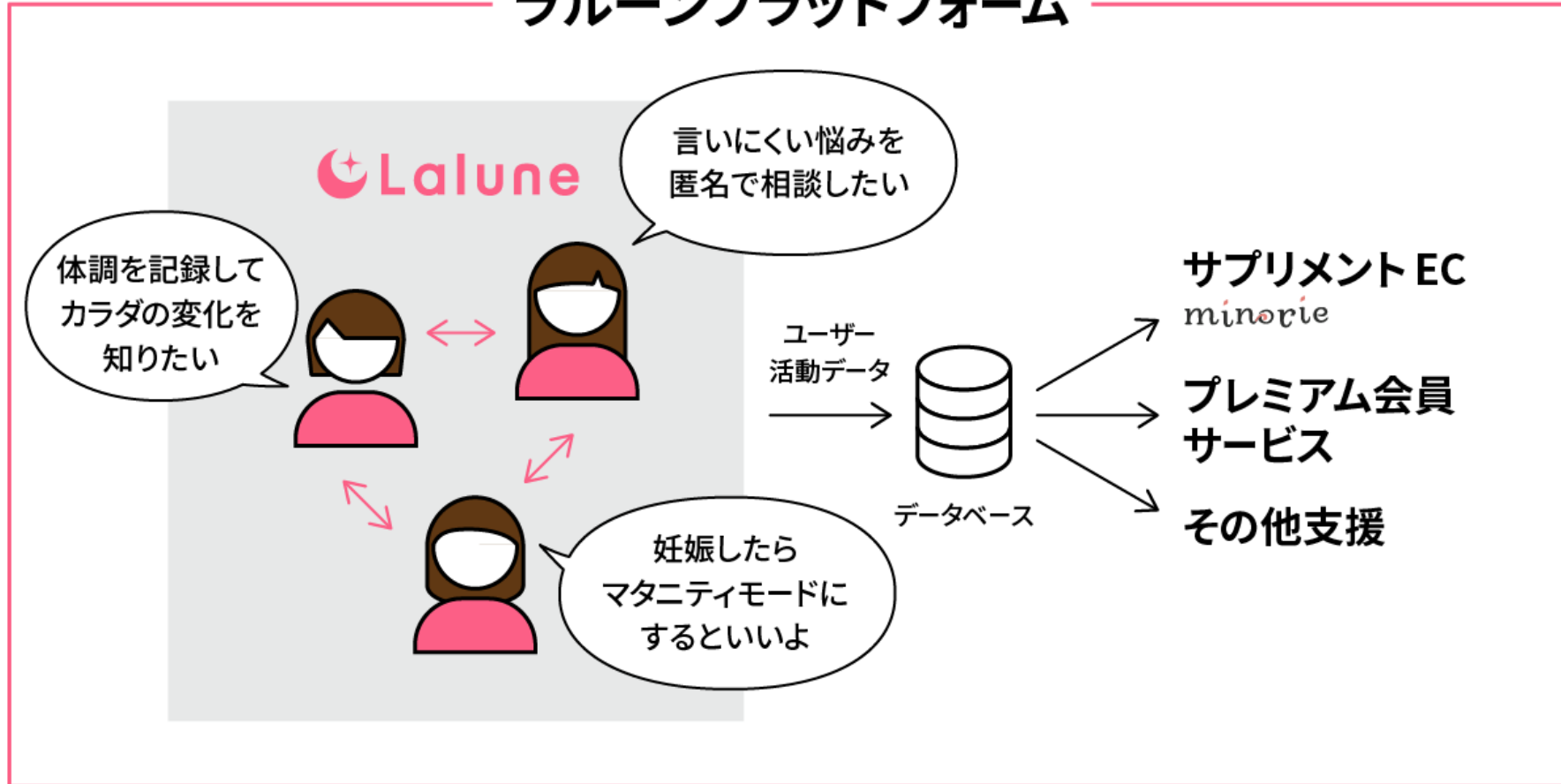
情報を集めた「場」を提供しユーザーデータの蓄積と活用&独自価値の向上によりヘルスケア領域・エンジニア領域の市場での優位性を構築

## プラットフォーム



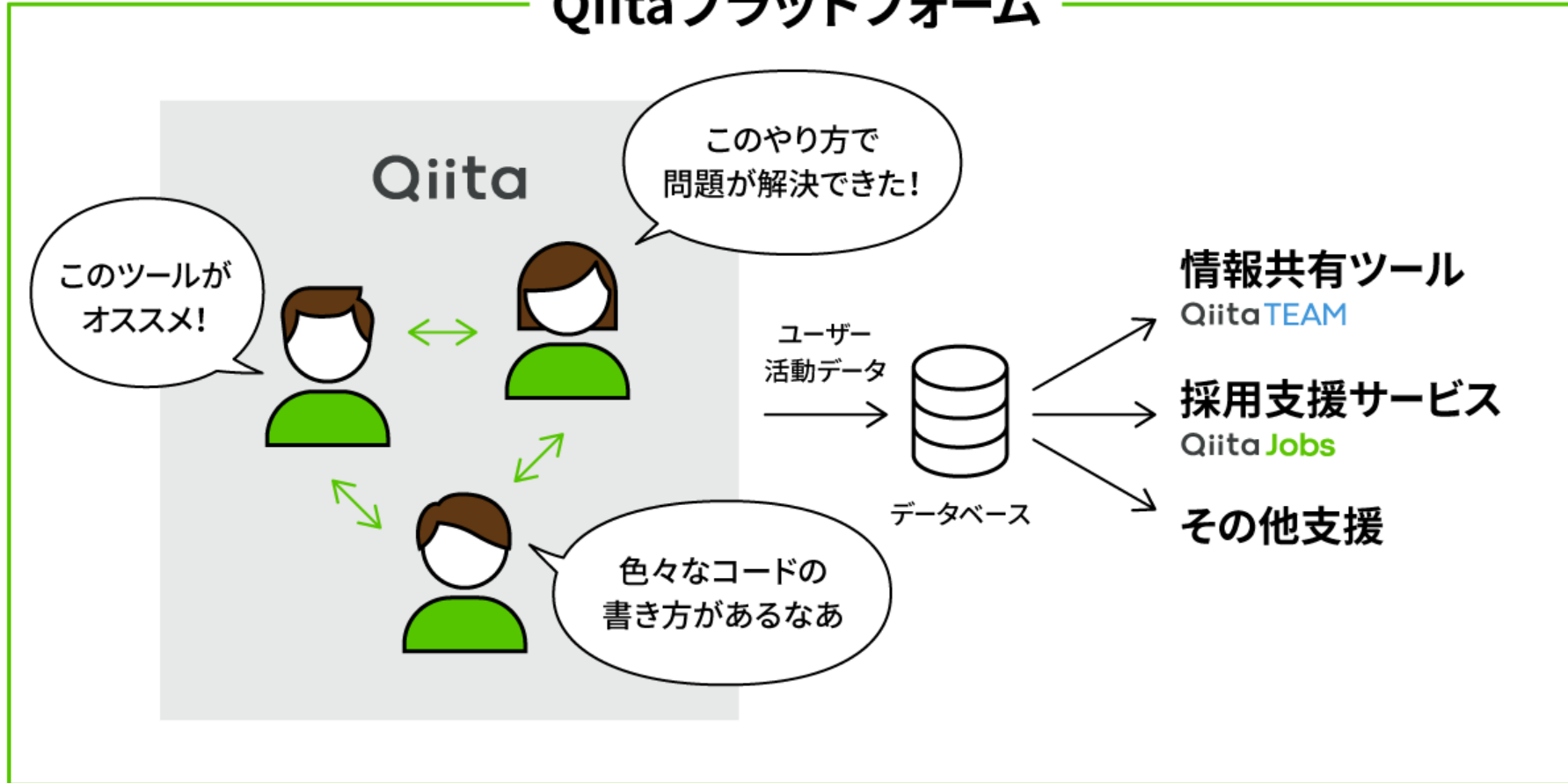
# Lalune 女性向けヘルスケアサービス

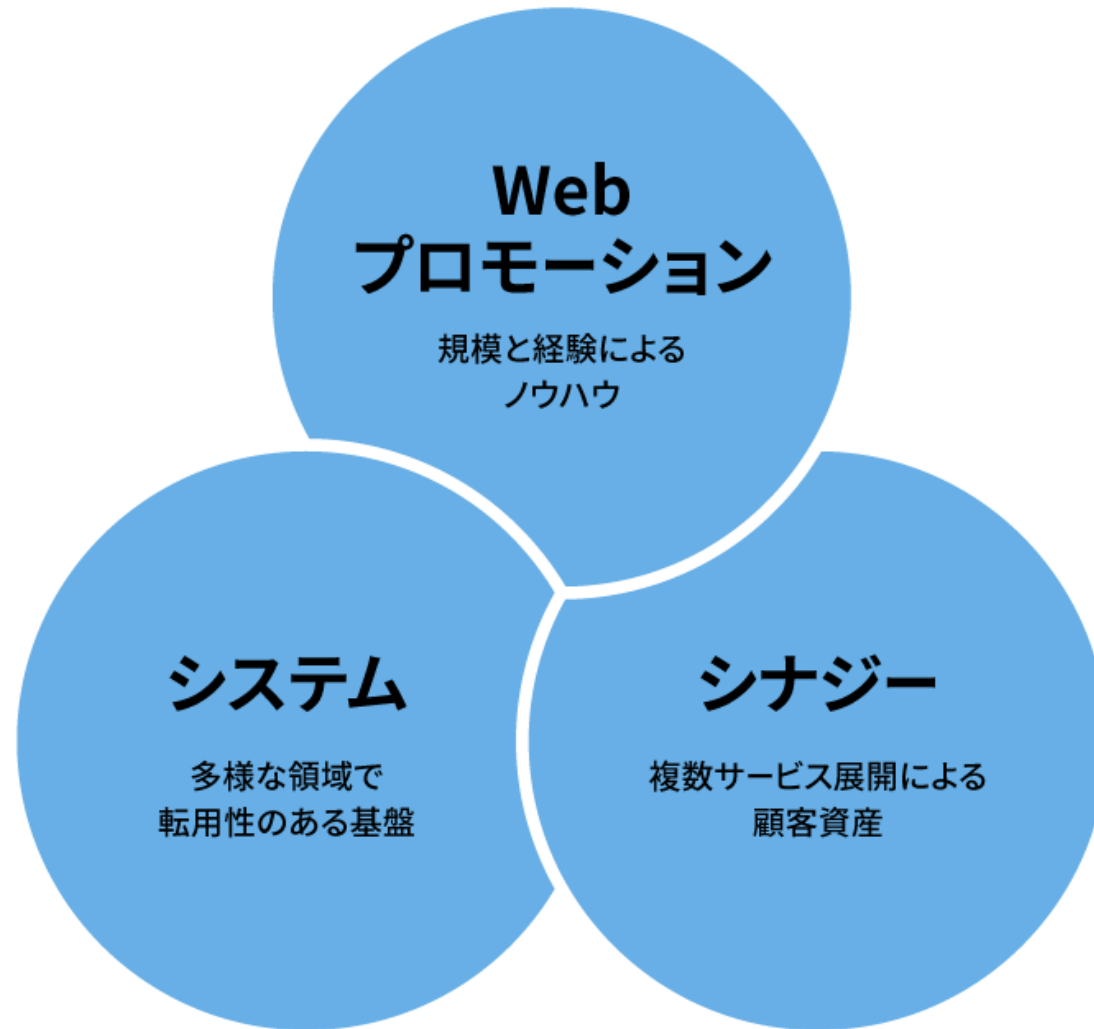
## ラルーンプラットフォーム



# Qiita エンジニア向けサービス

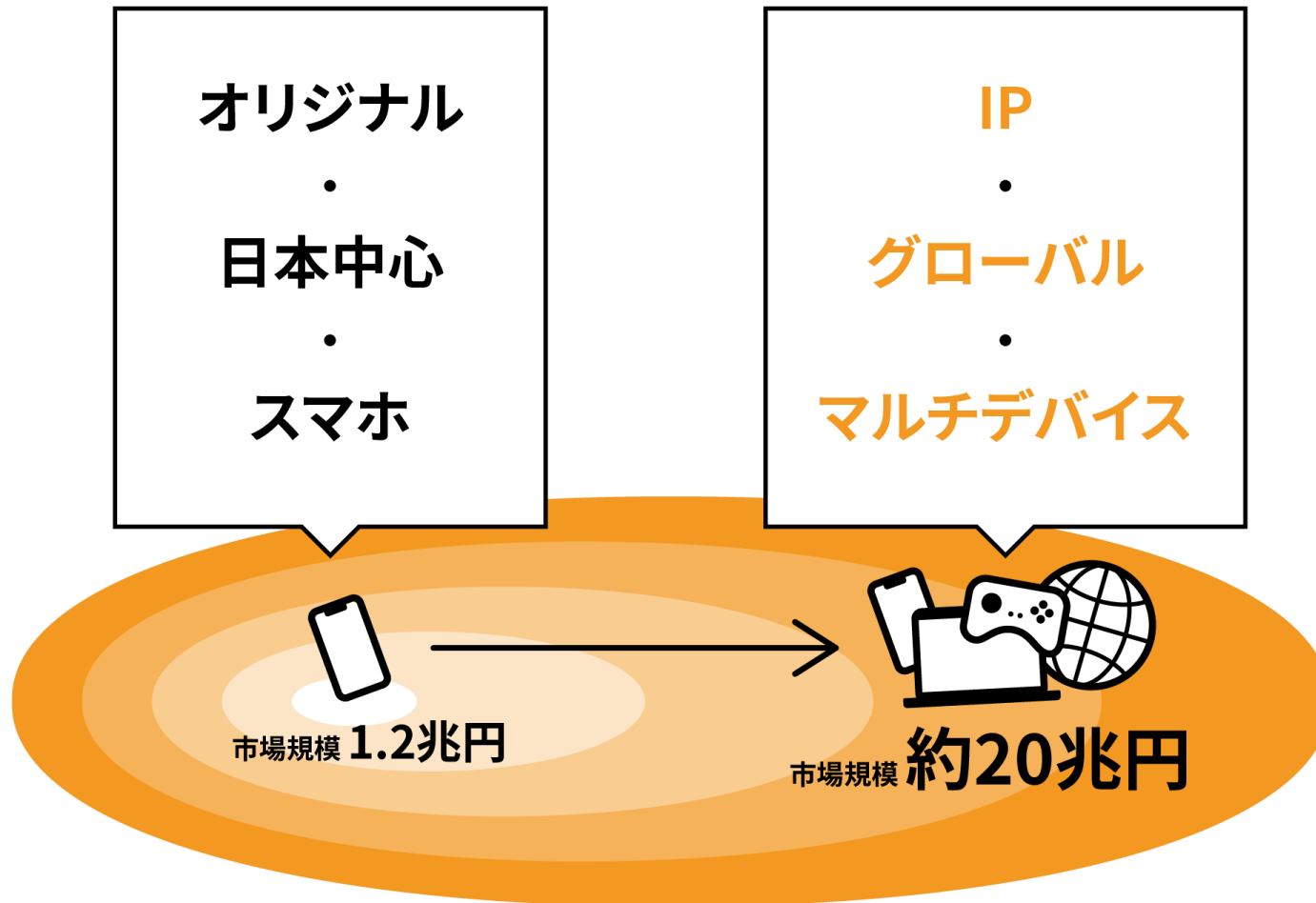
## Qiitaプラットフォーム





# エンターテインメント事業

## 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！







# EC事業

実店舗を超える、最も買いやすい購入体験を実現する



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





# APPENDIX：主な経営指標

● P/L (FY2020 Q1 – FY2023 Q1)

(百万円)

	FY2020				FY2021				FY2022				FY2023
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
売上高	8,148	7,866	8,385	7,339	7,493	7,377	8,637	7,742	7,334	7,647	8,559	8,249	7,134
Q/Q 増減率 (%)	-10.7	-3.5	+6.6	-12.5	+2.1	-1.5	+17.1	-10.4	-5.3	+4.3	+11.9	-3.6	-13.5
※ライフスタイルサポート	5,508	5,128	5,445	3,906	4,604	4,600	5,541	4,766	4,683	4,485	5,339	5,214	4,543
エンターテインメント	1,989	2,112	1,943	2,405	1,785	1,932	1,787	1,766	1,479	1,821	1,307	1,707	1,293
※EC	650	626	997	1,026	1,103	844	1,308	1,209	1,171	1,339	1,912	1,327	1,297
売上原価	1,808	1,787	2,038	2,020	1,855	1,832	2,194	2,310	2,076	2,058	2,378	1,950	1,492
原価率 (%)	22.2	22.7	24.3	27.5	24.8	24.8	25.4	29.8	28.3	26.9	27.7	23.6	20.9
販売管理費	6,190	5,886	5,638	5,095	5,259	5,702	6,083	5,311	5,510	6,480	6,011	5,623	5,428
販売管理費率 (%)	76.0	74.8	67.2	69.4	70.2	77.3	70.4	68.6	75.1	84.7	70.2	68.1	76.0
費用総額 (売上原価+販売管理費)	7,998	7,673	7,676	7,116	7,114	7,535	8,278	7,622	7,587	8,538	8,390	7,573	6,920
人件費・採用費	1,581	1,560	1,549	1,583	1,548	1,582	1,585	1,556	1,590	1,557	1,519	1,282	1,456
広告宣伝費	3,601	3,229	3,133	2,480	2,843	3,153	3,521	2,861	3,057	3,980	3,602	3,357	3,191
広告宣伝費率 (%)	44.2	41.1	37.4	33.8	37.9	42.7	40.8	37.0	41.7	52.1	42.0	40.7	44.7
※ライフスタイルサポート	3,331	2,979	2,917	2,056	2,502	2,791	3,117	2,404	2,615	2,793	3,205	2,836	2,658
エンターテインメント	179	173	125	228	128	126	111	127	131	874	81	132	65
※EC	52	61	67	182	195	217	271	312	293	295	298	372	454
支払手数料等	1,054	1,099	1,149	1,359	1,114	1,329	1,358	1,378	1,264	1,100	1,088	1,266	837
外注・サーバー費	553	539	519	502	457	464	502	633	576	552	463	436	365
オフィス賃料	287	286	282	285	299	298	270	260	266	260	243	241	238
その他費用	920	958	1,042	905	851	705	1,039	931	832	1,087	1,472	988	831
営業利益	149	192	708	222	378	-157	359	120	-252	-891	180	664	213
Q/Q 増減率 (%)	-76.4	28.5	268.2	-68.6	70.3	-141.6	—	-66.5	-309.4	—	—	268.3	-67.8
※ライフスタイルサポート	493	507	866	191	525	101	526	438	197	121	527	808	595
エンターテインメント	43	196	169	365	93	120	108	46	-160	-736	-162	165	-4
※EC	-72	-80	16	-69	-4	-30	27	-49	-40	-21	43	-102	-145
共通部門	-315	-431	-343	-265	-235	-349	-302	-315	-249	-253	-228	-206	-231
営業利益率 (%)	1.8	2.4	8.5	3.0	5.1	—	4.2	1.6	—	—	2.1	8.0	2.9
経常利益	144	206	682	215	393	-30	370	183	-242	-893	201	715	231
親会社株主に帰属する四半期純利益	75	50	-511	-135	258	483	239	-103	-145	-584	-104	-502	225
人員数	1,113	1,123	1,193	1,165	1,162	1,182	1,197	1,155	1,129	1,171	1,092	1,069	1,019
※ライフスタイルサポート	592	614	663	635	624	647	649	612	590	636	591	561	※512
エンターテインメント	369	359	380	382	378	375	378	374	371	364	346	352	340
※EC	56	57	59	55	58	59	63	60	58	55	55	55	※71
共通部門	96	93	91	93	102	101	107	109	110	116	100	101	96

※ FY2020～FY2022のセグメント区分変更適用後のPLを反映しております。但し、人員数のみFY2023以降のみを適用後とし、FY2023以前は適用前の数字を反映しております。

● P/L (FY2017 - FY2022)

(百万円)

	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022
売上高	34,603	37,674	37,151	31,739	31,252	31,790
Y/Y 増減率 (%)	+50.7	+8.9	-1.4	-14.6	-1.5	+1.7
※ライフスタイルサポート	13,342	18,955	22,507	19,988	19,514	19,723
エンターテインメント	19,259	16,168	12,577	8,450	7,272	6,316
※EC	2,001	2,550	2,066	3,301	4,465	5,751
売上原価	5,669	6,960	7,518	7,654	8,193	8,463
原価率 (%)	16.4	18.5	20.2	24.1	26.2	26.6
販売管理費	24,855	26,012	26,820	22,811	22,357	23,625
販売管理費率 (%)	71.8	69.0	72.2	71.9	71.5	74.3
費用総額 (売上原価+販売管理費)	30,525	32,973	34,337	30,465	30,550	32,089
人件費・採用費	3,807	4,754	6,032	6,274	6,273	5,949
広告宣伝費	14,018	14,805	15,048	12,444	12,380	13,998
広告宣伝費率 (%)	40.5	39.3	40.5	39.2	39.6	44.0
※ライフスタイルサポート	7,547	10,385	12,204	11,284	10,815	11,450
エンターテインメント	5,895	3,785	2,355	706	494	1,219
※EC	335	330	247	363	997	1,261
支払手数料等	7,318	6,117	5,387	4,662	5,180	4,719
外注・サーバー費	1,198	2,277	2,574	2,114	2,058	2,029
オフィス賃料	879	1,080	1,179	1,142	1,129	1,011
その他 (費用総額-上記費用)	3,303	3,937	4,115	3,826	3,081	4,380
営業利益	4,077	4,701	2,811	1,273	701	-298
Y/Y 増減率 (%)	+84.3	+15.3	-40.2	-54.7	-44.9	—
※ライフスタイルサポート	1,929	3,096	3,239	2,059	1,592	1,655
エンターテインメント	3,820	3,587	1,532	776	369	-894
※EC	-178	-211	-310	-206	-57	-122
共通部門	-1,493	-1,751	-1,648	-1,341	-1,203	-937
営業利益率 (%)	11.8	12.5	7.6	4.0	2.2	—
経常利益	4,118	4,730	2,809	1,249	895	-219
税引前当期純利益	3,854	4,732	2,354	0	1,511	-734
親会社株主に帰属する当期純利益	2,579	3,306	1,473	-519	877	-1,337
人員数	722	955	1,115	1,165	1,155	1,069
ライフスタイルサポート	344	489	580	635	612	561
エンターテインメント	264	313	378	382	374	352
EC	46	62	56	55	60	55
共通部門	68	91	101	93	109	101

※ セグメント区分変更適用後のPLを反映しております。但し、人員数のみ区分変更前の数字を反映しております。



(百万円)

	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022	FY2023 Q1
資産の部							
流動資産 ※	9,613	11,488	11,543	11,130	10,383	10,471	10,183
現預金	5,004	5,984	6,713	6,480	6,035	5,223	4,699
固定資産 ※	3,527	5,214	5,729	4,932	5,368	4,290	4,488
有形固定資産	1,666	1,684	1,711	1,384	1,195	844	810
無形固定資産	507	2,070	1,522	477	792	391	391
投資その他の資産	※ 1,353	1,459	2,495	3,070	3,380	3,055	3,285
資産合計	13,140	16,702	17,273	16,063	15,751	14,762	14,671
負債の部							
流動負債	5,202	4,464	4,031	3,847	3,640	4,205	4,059
固定負債	481	583	730	493	527	674	764
負債合計	5,683	5,047	4,761	4,340	4,168	4,880	4,824
有利子負債	632	186	—	—	—	—	—
純資産の部							
株主資本	7,361	11,566	12,452	11,663	11,232	9,088	8,947
自己株式	-1,177	-481	-438	-397	-1,394	-1,896	-1,861
新株予約権	96	85	85	82	82	—	—
純資産合計	7,456	11,655	12,511	11,722	11,582	9,882	9,847
負債・純資産合計	13,140	16,702	17,273	16,063	15,751	14,762	14,671

※ 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 (FY2017 - FY2022)

	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022
発行済株式総数 (株)	19,469,800	19,738,200	19,756,200	19,783,200	19,789,200	19,789,200
自己株式数 (株)	302,562	35,562	35,562	35,588	663,388	1,127,988
期中平均株式数 (株)	18,904,872	19,401,921	19,510,259	19,551,565	19,477,509	18,651,778
EPS (1株当たり当期純利益、円)	136.45	170.40	75.52	-26.59	45.07	-71.68
EPS増減率 (%)	99.0	24.9	-55.7	—	—	—
ROA (総資産経常利益率、%)	36.2	31.7	16.5	7.5	5.6	-1.4
1株当たり純資産 (円)	389.0	593.7	636.32	594.54	605.98	533.23
1株当たり配当金額 (円)	27.00	32.50	16.00	16.00	16.00	16.00
中間配当額 (円)	5.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
配当総額 (百万円)	517	640	315	315	306	298
配当性向 (%)	19.8	19.1	21.2	—	35.5	—
株主資本比率 (%)	56.0	69.2	72.1	72.6	71.3	61.6
自己資本比率 (%)	56.0	69.3	71.9	72.5	73.0	66.9
ROE (自己資本当期純利益率、%)	41.8	34.9	12.3	-4.3	7.6	-13.1
ROIC (=①÷②、%)	34.1	27.9	14.1	7.6	4.3	-2.2
①税引き後営業利益 (百万円)	2,729	3,284	1,759	884	486	-207
②運転資本 (=③+④、百万円)	7,993	11,755	12,452	11,663	11,232	9,088
③株主資本 (百万円)	7,361	11,566	12,452	11,663	11,232	9,088
④有利子負債 (百万円)	632	186	—	—	—	—

## 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/>



# Creativity×Techで、世の中をもっと便利に、 もっと楽しくすること

Combining Creativity and Tech to Deliver More Convenience and More Fun to All

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。