

当PDF文書は上に示されている企業に関する詳細レポートのアップデート版として作成されたものです。
 詳細レポート全体につきましては弊社ウェブサイトをご覧ください。

2020年6月12日、株式会社エイチームは、2020年7月期第2四半期決算、および2020年7月期通期業績予想の修正を発表した。

四半期業績推移 (百万円)	FY07/18				FY07/19				FY07/20				FY07/20	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	(進捗率)	通期会予
売上高	8,904	9,165	10,270	9,336	8,927	9,597	9,504	9,123	8,148	7,866	8,386			
前年比	24.8%	12.5%	3.7%	-0.8%	0.3%	4.7%	-7.5%	-2.3%	-8.7%	-18.0%	-11.8%			
売上総利益	7,428	7,515	8,311	7,460	7,162	7,719	7,545	7,206	6,340	6,079	6,347			
前年比	23.2%	8.5%	0.9%	-3.6%	-3.6%	2.7%	-9.2%	-3.4%	-11.5%	-21.2%	-15.9%			
売上総利益率	83.4%	82.0%	80.9%	79.9%	80.2%	80.4%	79.4%	79.0%	77.8%	77.3%	75.7%			
販管費	6,464	6,422	6,558	6,568	6,677	7,027	6,547	6,569	6,190	5,887	5,638			
前年比	12.7%	3.6%	1.1%	2.1%	3.3%	9.4%	-0.2%	0.0%	-7.3%	-16.2%	-13.9%			
売上高販管費比率	72.6%	70.1%	63.9%	70.4%	74.8%	73.2%	68.9%	72.0%	76.0%	74.8%	67.2%			
営業利益	964	1,093	1,752	892	484	693	998	636	149	193	709			
前年比	228.4%	49.9%	0.2%	-31.7%	-49.8%	-36.6%	-43.1%	-28.7%	-69.2%	-72.2%	-29.0%			
営業利益率	10.8%	11.9%	17.1%	9.6%	5.4%	7.2%	10.5%	7.0%	1.8%	2.5%	8.5%			
経常利益	981	1,096	1,776	878	507	661	1,009	632	144	206	683			
前年比	235.3%	40.8%	2.1%	-32.9%	-48.3%	-39.7%	-43.2%	-28.0%	-71.6%	-68.8%	-32.3%			
経常利益率	11.0%	12.0%	17.3%	9.4%	5.7%	6.9%	10.6%	6.9%	1.8%	2.6%	8.1%			
当期利益	678	755	1,218	655	257	484	359	373	75	51	-510			
前年比	390.9%	40.3%	4.8%	-11.6%	-62.1%	-35.9%	-70.5%	-43.1%	-70.8%	-89.5%	-			
当期利益率	7.6%	8.2%	11.9%	7.0%	2.9%	5.0%	3.8%	4.1%	0.9%	0.6%	-			
累計値	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	(進捗率)	通期会予
売上高	8,904	18,069	28,339	37,674	8,927	18,524	28,028	37,151	8,148	16,014	24,400		78.2%	31,200
前年比	24.8%	18.2%	12.5%	8.9%	0.3%	2.5%	-1.1%	-1.4%	-8.7%	-13.5%	-12.9%			-16.0%
売上総利益	7,428	14,943	23,254	30,714	7,162	14,881	22,426	29,632	6,340	12,419	18,766			
前年比	23.2%	15.3%	9.7%	6.2%	-3.6%	-0.4%	-3.6%	-3.5%	-11.5%	-16.5%	-16.3%			
売上総利益率	83.4%	82.7%	82.1%	81.5%	80.2%	80.3%	80.0%	79.8%	77.8%	77.6%	76.9%			
販管費	6,464	12,886	19,444	26,012	6,677	13,704	20,251	26,820	6,190	12,077	17,715			
前年比	12.7%	8.0%	5.6%	4.7%	3.3%	6.3%	4.1%	3.1%	-7.3%	-11.9%	-12.5%			
売上高販管費比率	72.6%	71.3%	68.6%	69.0%	74.8%	74.0%	72.3%	72.2%	76.0%	75.4%	72.6%			
営業利益	964	2,057	3,809	4,701	484	1,177	2,175	2,811	149	342	1,051		89.8%	1,170
前年比	228.4%	101.1%	37.5%	15.3%	-49.8%	-42.8%	-42.9%	-40.2%	-69.2%	-70.9%	-51.7%			-58.4%
営業利益率	10.8%	11.4%	13.4%	12.5%	5.4%	6.4%	7.8%	7.6%	1.8%	2.1%	4.3%			3.8%
経常利益	981	2,077	3,853	4,730	507	1,168	2,177	2,809	144	350	1,033		89.8%	1,150
前年比	235.3%	93.9%	37.1%	14.9%	-48.3%	-43.8%	-43.5%	-40.6%	-71.6%	-70.0%	-52.5%			-59.1%
経常利益率	11.0%	11.5%	13.6%	12.6%	5.7%	6.3%	7.8%	7.6%	1.8%	2.2%	4.2%			3.7%
当期利益	678	1,433	2,651	3,306	257	741	1,100	1,473	75	126	-384		-	-410
前年比	390.9%	112.0%	44.2%	28.2%	-62.1%	-48.3%	-58.5%	-55.4%	-70.8%	-83.0%	-			-
当期利益率	7.6%	7.9%	9.4%	8.8%	2.9%	4.0%	3.9%	4.0%	0.9%	0.8%	-			-

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

セグメント別四半期業績 (百万円)	2018年7月期				2019年7月期				2020年7月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
売上高	8,904	9,165	10,270	9,336	8,927	9,597	9,504	9,123	8,148	7,866	8,386		
ライフスタイルサポート事業	3,954	4,313	5,581	5,108	5,173	5,191	6,013	6,148	5,521	5,148	5,467		
デジタルマーケティング支援ビジネス	3,892	4,242	5,444	4,972	5,031	5,040	5,859	5,982	5,367	4,999			
前年比	48.9%	45.8%	38.2%	35.1%	29.3%	18.8%	7.6%	20.3%	6.7%	-0.8%			
構成比	43.7%	46.3%	53.0%	53.3%	56.4%	52.5%	61.6%	65.6%	65.9%	63.6%			
プラットフォームビジネス	62	71	137	136	142	152	155	166	154	148			
前年比	55.0%	69.0%	158.5%	106.1%	129.0%	114.1%	13.1%	22.1%	8.5%	-2.6%			
構成比	0.7%	0.8%	1.3%	1.5%	1.6%	1.6%	1.6%	1.8%	1.9%	1.9%			
エンターテインメント事業	4,316	4,320	3,877	3,657	3,243	4,006	2,865	2,463	1,989	2,112	1,943		
EC事業	635	532	812	571	510	401	624	513	637	606	976		
営業利益	964	1,093	1,752	892	484	693	998	636	149	193	709		
ライフスタイルサポート事業	551	686	1,077	762	642	643	1,066	786	471	481	831		
エンターテインメント事業	865	885	1,199	639	274	611	372	275	43	197	170		
EC事業	-44	-68	-78	-21	-63	-68	-35	-44	-50	-54	52		

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**ライフスタイルサポートの引越し関連事業で展開している引越し周辺サービス「エアコン取付け・取外し工事」などの外部委託費用については、2017年7月期までは「支払手数料」として計上していた。取引に対する同社および委託先の役割の変化を鑑み、外注委託に該当すると判断したため、2018年7月期より「外注費」として計上している。2018年7月期第1四半期における計上変更対象額は185百万円

2020年7月期第3四半期累計実績（2020年6月12日発表）

- ▷ 2020年7月期第3四半期実績：売上高24,400百万円（前年同期比12.9%減）、営業利益1,051百万円（同51.7%減）、経常利益1,033百万円（同52.5%減）、親会社株主に帰属する四半期純損失384百万円（前年同期は四半期純利益1,100百万円）。
- ▷ 進捗率：2020年7月期通期会社予想（2020年6月12日発表の修正予想*）に対する進捗率（2019年7月期実績に対する前年同期実績の進捗率）は、売上高78.2%（75.4%）、営業利益89.8%（77.4%）、経常利益89.8%（77.5%）、親会社株主に帰属する四半期純損失384百万円を計上（74.7%）。
- ▷ 前年同期比12.9%減収：EC事業は前年同期比44.6%増収。エンターテインメント事業は前年同期比40.2%減収。ライフスタイルサポート事業が新型コロナウイルス感染症の影響により同1.5%減収。
- ▷ 同51.7%営業減益：ライフスタイルサポート事業は同24.2%減益、エンターテインメント事業は同67.4%減益、EC事業はセグメント損失52百万円（前年同期は損失166百万円）。主にエンターテインメント事業における広告宣伝費・外注費や固定費などの見直しに加え、グループ全体において採用計画の見直し、コスト削減などの取組みを行った。売上総利益率は前年同期比3.1%ポイント低下の76.9%、販管費率は同0.3%ポイント上昇の72.6%となり、営業利益率は同3.5%ポイント低下の4.3%となった。
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純損失384百万円：Increments社の減損損失999百万円を計上した。
- ▷ 新型コロナウイルス感染症による影響は、デジタルマーケティング支援ビジネスおよびプラットフォームビジネス共に顕著である。エンターテインメント事業においては、ゲームユーザーの動向変化、新規開発進捗への影響はほぼないと考えている。EC事業は、自粛要請に伴い、「三密」を避ける外出手段として、自転車の需要が高まったことが追い風になったと想定される。（セグメント別業績動向を参照）。

*2020年7月期通期業績会社予想の修正（2020年6月12日発表）

- ▷売上高：31,200百万円（前回予想35,000百万円）
- ▷営業利益：1,170百万円（同1,000百万円）
- ▷経常利益：1,150百万円（同1,000百万円）
- ▷親会社株主に帰属する当期純損失：410百万円（同当期純利益500百万円）
- ▷EPS：-20.97円（同25.57円）

修正の理由

<売上高>

- ・EC事業が期初予想を大幅に上回り、エンターテインメント事業は概ね予想通りであるものの、ライフスタイルサポート事業が新型コロナウイルス感染症の影響により予想を下回る見込みとなり、全体では期初予想を下回る見通しとなった。
- ・新型コロナウイルス感染症による影響は、デジタルマーケティング支援ビジネスおよびプラットフォームビジネス共に顕著である。デジタルマーケティング支援ビジネスにおいては、結婚式場情報サイト「ハナユメ」を中心とするブライダル関連サービスが、緊急事態宣言による自粛要請に伴い、対面接客を行うウェディングデスクの来店者数が大幅に減少し、ウェディングイベントの定期開催の中止などにより利用者数が大幅に減少した。また、キャッシング・カードローン比較サイトや、クレジットカード比較・情報サイトなどの金融関連サービスが、送客先クライアントの勤怠体制の見直しによる申込業務の遅延により、利用件数が大幅に減少した。
- ・プラットフォームビジネスにおいては、プログラマ向け転職支援サービス「Qiita Jobs」の事業展開に遅延が生じている。

<営業利益・経常利益>

- ・ライフスタイルサポート事業においてコロナウイルス感染症によるマイナス影響を大きく受けているものの、主にエンターテインメント事業における広告宣伝費・外注費や固定費などの見直しに加え、グループ全体において採用計画の見直し、コスト削減などの取組みを行った。また、EC事業の利益が改善し初の四半期黒字化を実現した。これらの結果全体では期初予想を上回る見通しとなった。

<親会社株主に帰属する当期純利益>

- ・当第3四半期に、Increments社に係るのれん・商標権の減損損失計999百万円を特別損失として計上した。

セグメント別業績動向

セグメント別の業績動向は以下の通りである。

ライフスタイルサポート事業

- ▷ 売上高は16,136百万円（前年同期比1.5%減）、セグメント利益は1,783百万円（同24.2%減）。
- ▷ 売上高は前年同四半期比でほぼ横ばい、セグメント利益は引き続き複数の新規サービスにおける投資費用が先行した結果、減益となった。引越し周辺サービスとして展開していたエアコン販売のサービス撤退により、前年同期比で成長率が低下した。新規サービスが立ち上がってきているものの、既存サービスの売上規模に比べ寄与がまだ限定的である。
- ▷ 新型コロナウイルス感染症による影響は、デジタルマーケティング支援ビジネスおよびプラットフォームビジネスともに顕著である。デジタルマーケティング支援ビジネスにおいては、結婚式場情報サイト「ハナユメ」を中心とするブライダル関連サービスが、緊急事態宣言による自粛要請に伴い、対面接客を行うウエディングデスクの来店者数が大幅に減少し、ウエディングイベントの定期開催の中止などにより利用者数が大幅に減少した。また、キャッシング・カードローン比較サイトや、クレジットカード比較・情報サイトなどの金融関連サービスが、送客先クライアントの勤怠体制の見直しによる申込業務の遅延により、利用件数が大幅に減少した。プラットフォームビジネスにおいては、プログラマ向け転職支援サービス「Qiita Jobs」の事業展開に遅延が生じている。一方、引越し周辺サービスとして展開していたインターネット回線の紹介サービスは在宅勤務実施に伴いニーズが増加し、好調に推移した。
- ▷ 同セグメントの事業では、様々な事業領域において、個人の利用者に向けてサービスを展開する事業者と提携し、「三方よし」のサービス理念のもと、人生のイベントや日常生活に密着した比較サイト・情報サイト等様々なウェブサービスを展開している。
- ▷ 2020年7月期より、サブセグメント区分を「デジタルマーケティング支援ビジネス」と「プラットフォームビジネス」の2つに変更した。
- ▷ 「デジタルマーケティング支援ビジネス」は、オウンドメディア等を通じて、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、スピーディに事業を横展開できる特徴を持つ。多様な事業領域におけるサービスを急速に立ち上げ、拡張させることで、収益を積み上げるビジネスモデル。個人の利用者へは基本無料でサービスを提供し、パートナー企業に見込客を紹介することに対する紹介手数料及び成約報酬が主な売上高である。従来区分の、「引越し関連事業」、「自動車関連事業」、「ブライダル関連事業」、「金融メディア事業」が該当する。
- ▷ プラットフォームビジネスは、アプリケーションやウェブサイトなどを通じて情報を集めた「場」を提供し、ユーザーデータの蓄積と活用、そして独自価値の向上により、市場での優位性を構築し、さらにデータを活用したソリューションを提供することで、価値向上のサイクルを回していくビジネスモデル。主な収益は広告収入や有料会員向けの利用料、ツールやECなどのソリューション提供による売上高。現在は、ヘルスケア・エンジニア領域においてプラットフォームを展開している。従来区分の「その他」に含まれていた女性向け体調管理アプリ「Lalune（ラルーン）」を主軸とするヘルスケア領域、プログラマのための技術情報共有サービス「Qiita（キータ）」を基盤とするエンジニア領域の事業が該当する。

エンターテインメント事業

売上高は6,044百万円（前年同期比40.2%減）、セグメント利益は410百万円（同67.4%減）となった。

- ▷ 当第3四半期においては、「ヴァルキリーコネクト」Steam版配信を行い、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社と協業のスマートフォン向けカジュアルゲーム「初音ミク-TAP WONDER-」の制作や大型IPゲームの開発に引き

続き注力した。既存ゲームは引き続き減少傾向にあり、前年同期比で減収となった。セグメント利益についても、引き続き新規開発中の大型IPゲームの開発コストを費用計上したため、前年同期比で大幅に減少した。

- ▷ 同社では、新型コロナウイルス感染症によるゲームユーザーの動向変化、新規開発進捗への影響はほぼないと考えている。
- ▷ 既存ゲームは、一部において年末年始イベントが好調だったものの、全体では引き続き減収傾向にあり、前年同四半期比で減収となった。セグメント利益については、マルチデバイス対応でグローバル展開を見据え新規開発中の大型IPゲームの開発コストを費用計上したため、前年同四半期比で大幅に減少した。
- ▷ 同セグメントでは、自社で開発したオリジナルスマートデバイス向けゲームアプリを、Apple Inc.が運営するApp StoreおよびGoogle Inc.が運営するGoogle Play等を配信する専用のプラットフォームを通じて提供している。ゲームアプリ自体は基本無料で提供し、ユーザーがゲームをより効率よく進めるためのアイテムを購入することで、そのアプリ内アイテム購入代金が主な収益となる。
- ▷ 近年のグローバルにおけるゲーム市場環境の変化・ユーザーニーズの変化、技術の進化等を踏まえ、エンターテインメント事業はスマートフォンゲーム専業から脱却する。スマートフォンゲーム、PCゲーム、コンソールゲームを含むグローバルゲーム市場全体をターゲットに、グローバルで人気のIPと提携し、マルチデバイス展開を中長期方針とし、さらなる成長を狙う。

EC事業

売上高は2,219百万円（前期比44.6%増）、セグメント損失は52百万円（前年同期は166百万円の損失）。

- ▷ オペレーション効率の改善および販管費・配送費の見直しが奏功し売上高は大幅増、収益は初の四半期黒字化を実店した。
- ▷ 新型コロナウイルスの影響により、中国からの自転車およびパーツ輸入に遅延が生じたものの、主に電動アシスト自転車などユーザーニーズの高い商品の在庫を十分に確保したことにより、繁忙期需要に対応することができた。自粛要請に伴い、「三密」を避ける外出手段として、自転車の需要が高まったことが追い風になったと想定される。
- ▷ 同事業では、東海、関東、関西3カ所に物流倉庫を構え、国内外から仕入れた200種類以上の完成品自転車を自社で在庫を持ち、専属のプロ整備士により整備された完全組立自転車をオンラインで販売し、自宅まで配送する国内唯一の自転車専門通販サイトを展開している。
- ▷ 主な収益は自転車の販売代金である。
- ▷ 自転車通販サイト「cyma-サイマ-」は、2013年12月にサービスを立ち上げて以来フルフィルメント*の強化に努め、段階的に投資を重ねてきた。引き続き「自転車を買うならサイマ」というブランディングを目指すとしている。

*ネット通販における受注管理、在庫管理、ピッキング、商品仕分け・梱包、発送、代金請求・決済処理等、通販ビジネスで最も重要なコアプロセス全般を指す。また、苦情処理・問い合わせ対応、返品・交換対応等のカスタマーサポートや顧客データ管理等の周辺業務も含まれる。

このリサーチメモは、掲載企業の[最新版レポート](#)にも掲載されています。

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。

ディスクレーム

本レポートは、情報提供のみを目的としております。投資に関する意見や判断を提供するものでも、投資の勧誘や推奨を意図したものではありません。SR Inc.は、本レポートに記載されたデータの信憑性や解釈については、明示された場合と黙示の場合の両方につき、一切の保証を行わないものとします。SR Inc.は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。

本レポートの著作権、ならびに本レポートとその他Shared Researchレポートの派生品の作成および利用についての権利は、SR Inc.に帰属します。本レポートは、個人目的の使用においては複製および修正が許されていますが、配布・転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。SR Inc.の役員および従業員は、SR Inc.の調査レポートで対象としている企業の発行する有価証券に関して何らかの取引を行っており、または将来行う可能性があります。そのため、SR Inc.の役員および従業員は、該当企業に対し、本レポートの客観性に影響を与える利害を有する可能性があることにご留意ください。

金融商品取引法に基づく表示

本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

連絡先

株式会社シェアードリサーチ / Shared Research Inc.
東京都文京区千駄木3-31-12
HP: <https://sharedresearch.jp>
TEL : (03)5834-8787
Email: info@sharedresearch.jp