



2024年2月29日

各位

会社名 株式会社エイチーム
代表者名 代表取締役社長 林 高生
(コード番号：3662)
問合せ先 執行役員 社長室長 森下 真由子
(TEL. 052-747-5573)

エイチーム、設立24周年に関するお知らせ

当社は、2000年2月29日に有限会社エイチームとして設立し、4年に一度の設立記念日として2024年2月29日(木)をもちまして設立24周年を迎えました。これもひとえに株主の皆様をはじめ、関係各位の長年のご支援、ご協力の賜物と心から感謝を申し上げます。設立24周年を記念した各種取組を別紙の通りお知らせいたします。

代表ご挨拶

エイチームは2024年2月29日をもちまして、設立24周年を迎えることができました。これもひとえに、株主・投資家をはじめとするステークホルダーの皆様のご支援ご協力の賜物と、心より御礼を申し上げます。

現在、2023年10月13日に開示した「上場維持基準適合に向けた計画の進捗状況及び計画内容の一部変更について」の記載の通り、刷新した成長戦略の遂行としてインオーガニック成長への取組、投資事業の成長及び収益性が悪化した事業の回復に努めております。当社の歴史を振り返ると、携帯電話向けゲームの成功のフェーズ、ライフスタイルサポート事業の継続安定性とエンターテインメント事業の爆発性による成長のフェーズ、そしてM&A戦略を中心としたインオーガニック成長という新たなフェーズを迎えております。私たちはこの新しい成長フェーズにおいて、株主・投資家の皆様のご期待に添えられるように尽力してまいります。

これからも、経営理念の「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」のもと、“Ateam Purpose”である「Creativity×Techで、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」の実現に向け、創造性や技術力を駆使しながら、より良いサービスをお客様に提供し続けることで、より便利で、楽しく、安心な世の中にしていくことを目指してまい進いたします。

代表取締役社長 林高生

以上

エイチーム設立 24 周年！

「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」を目指して、社内イベント「24 周年記念“Ateam Purpose”トークイベント」を開催。

株式会社エイチーム（本社：愛知県名古屋市、代表取締役社長：林高生）は、2000年2月29日に有限会社エイチームとして設立し、4年に一度の設立記念日として2024年2月29日（木）をもちまして設立24周年を迎えました。これもひとえに皆様のご支援、ご愛顧の賜物と心から感謝いたします。



当社は、400年に一度のうるう年であった2000年2月29日に有限会社エイチームを設立しました。受託開発を経て、自社で企画したゲームアプリを原点に様々なWebサービスを展開するに至り、現在は人生のイベントや日常生活に密着した様々なウェブサービスを提供する「ライフスタイルサポート事業」、スマートデバイス向けゲーム・ツールアプリを提供する「エンターテインメント事業」、複数の商材を取り扱うECサイトの企画・開発・運営をする「EC事業」の3つの軸で事業を展開する総合IT企業へと成長してまいりました。

“Ateam Purpose”

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



当社は 2022 年 8 月に、社会的意義を言語化した“Ateam Purpose”として、「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」を策定しました。

強みの源泉の再発見や社会における存在意義について議論を重ね、2022 年 8 月の全社イベントで“Ateam Purpose”を全社員に公開し、“Ateam Purpose”の社内浸透に向けた取り組みを推進しています。

※ 参考：エイチームが社会への提供価値を言語化 “Ateam Purpose”を策定「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」詳細はこちら (<https://www.a-tm.co.jp/news/33833/>)

この度の設立 24 周年をきっかけに、社内イベントとして「24 周年記念 “Ateam Purpose”トークイベント」を開催し、当社創業者で代表取締役社長である林高生が“Ateam Purpose”に込めた想いを全社員に向けて語りました。本イベントは、パーパス浸透プロジェクトメンバーで人材開発部 採用グループマネージャーの千田光貴がインタビュアーを務めました。

24 周年をきっかけに、一人ひとりが改めて“Ateam Purpose”に向き合って意識を高め合い、“Ateam Purpose”を実現することで世の中により良い価値を提供することを目指してまいります。

24周年記念 “Ateam Purpose” トークイベント

歴史・文化など原点に立ち戻り“Ateam Purpose”を策定

千田：エイチームの世の中への提供価値や存在意義などを“Ateam Purpose”と定めています。改めて、パーパス策定の背景や想いなどについて教えてください。

林：2月29日でエイチームは設立24周年を迎えました。今日は、設立記念という節目として、私たちの社会への存在意義である“Ateam Purpose”について、社員の皆さんにお話します。

いま、企業の存在意義である「パーパス」は、サービスをご利用いただくユーザーやクライアントなどの商品市場、株主や投資家の方々などの株式市場、そして働く社員の皆さんから求められるものです。そうしたなか、2021年に実施した社員アンケートにおいて「エイチームの社会的意義・価値」に関する意見・要望が寄せられたことをきっかけに、社会的意義・ミッション検討プロジェクトとして、パーパス策定に向けた検討が始まりました。

千田：メッセージの方向性は様々な検討があったかと思います。「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」というメッセージに至った経緯を教えてください。

林：エイチームの存在意義は、エイチームの歴史を紐解くことで見えてきます。積み上げてきた歴史、形成されてきた文化、私たちに備わっている強みや能力。これらが絡み合うことで、私たちの進むべき正しい方向性が見えてくると考えています。私はこれを「弓を引く」と例えています。弓は正しく引かなければ、弓矢は正しい方向に飛んでいきません。パーパスを考えるときも同じです。私たちの原点に立ち戻り、これまで世の中に提供した付加価値を何時間も時間を重ねて考えることが必要なのです。弓を正しく引くことで、正しく遠い方向に飛んでいくのです。

過去を振り返ると、創造性と技術力で様々なサービスを実現してきました。例えば、2002年10月に初の自社サービスとなる「モバイルパレット」の販売を開始しました。これは、パソコンを使って誰でもモバイルサイトを作成できるシステムで、それを月額5万円で提供するというものです。今でいうとノーコードサイト作成ツールのSaaSモデルのようなものです。

その後にリリースした公式モバイルサイトである恋愛シミュレーションゲームでは、その当時なかったクライアントサーバ型でのシステムを実現したことで、より多くの壮大な物語を携帯電話(フィーチャーフォン)で実現することができました。2006年にリリースした国内初の携帯電話(フィーチャーフォン)向けMMORPG「エターナルゾーン」の誕生も、創造性と技術力の成果の賜物です。

このように、弓を引くように原点に立ち戻ることを通じて、私たちの存在意義とは創造性と技術力を駆

使して、世の中を「あっ」と驚かせるような良いサービスをたくさん作っていくことだと再認識しました。

ライフとエンタメの本質的な価値は「不安の解消」と「喜怒哀楽の提供」

千田：“Ateam Purpose”には、「もっと便利に」「もっと楽しく」という言葉があります。

ここに込められた想いは何でしょう？

林：エイチームは、多様な事業を展開する総合 IT 事業として、日常生活に密着したサービスを展開するライフスタイルサポート事業、ゲームのエンターテインメント事業、そして EC 事業など、事業領域が多岐にわたります。そうした事業の多様性を意識した言葉を意識しました。

ここで、私が昔から思っているビジネスの本質についてお話しします。ライフスタイルサポート事業の価値の本質は「不安の解消」だと考えています。世の中で長く使われ続けるサービスには、人々の不安を解消するという特徴があると思っています。例えば、将来の不安を考えて保険商品などを契約する。体調面に不安があるから体調管理などのアプリを使うなどです。ライフスタイルサポート事業が展開する「引越し侍」「ナビクル」「ハナユメ」なども、複数の選択肢から選べることで、あとから生まれる“後悔という不安”が解消されるのです。

こうして考えると、人間は「不安」な気持ちを「安定（安心）」な状態に戻していきたいと考えますよね。しかし、その一方で映画を見て感動したり、泣いたり、ハラハラしたいときもある。不思議なことですよね。人間は不安な気持ちを安定化させたいときもあれば、安定した気持ちを不安定にしたいときもあるということです。これは娯楽に触れることにより、様々な感情を疑似的に体験し、それが感情表現の豊かさにつながり、生き物としての魅力が増すことを本能的に求めているのではないかと考えています。実は、これがエンターテインメント事業の価値の本質だと考えています。つまり「喜怒哀楽の提供」です。

エイチームは、「不安を安定に」、「安定を不安に」、この2つの相反する情緒（心理状態）を提供する稀有な会社だと常々思っています。この2つの事業を展開する意味はなにか。それぞれの事業が異なる特性を掛け合わせることでプラスの相乗効果があると考えからです。

ゲームに限らず、手品、歌、劇、映画などの娯楽は常に新しいものが求められますよね。それは即ち、新しいものへの抵抗感の低さを表していると考えられます。そのため、ゲームのユーザーの推移は、リリース直後から垂直に立ち上がり、その後は徐々に減少し、コアなファン層が残ります。

一方でライフスタイルサポート事業が持つユーザー心理の特性は、新しいものを受け入れるスイッチングコストが高く、また知らないものを利用するという初めてのものへの抵抗感を持つなど、「抵抗感」が高い事業だと言えます。そのため、サービスリリース後のユーザーの推移は娯楽のようにいきなり増え

るのではなく、少しずつ増えていき、サービスの認知が広まり、利用者が増えていく、“みんなが使っている”ことで、抵抗感は徐々に薄れていく傾向にあります。

私がお伝えする両事業のプラスの相乗効果とは、サービスを新しく利用するために高い抵抗感を持つライフスタイルサポート事業に対して、エンターテインメント事業特有の抵抗感を下げる相乗効果を狙いたいのです。

例えば様々なサービスプロモーションにおいて有名タレントを起用するというのは、新しいサービスへの心理的抵抗感を下げるためだと思うのです。それを私たちで言えば、「雷神」「ユニゾンリーグ」で「引越し侍」のキャラクターを登場させることで、ローコストでライフスタイルサポート事業のサービスのプロモーションを実現することに成功しました。こうした異なる特性を持つ2つの事業を持つことがエイチームの強みではないでしょうか。

ブランドが「サービスへの愛」をもたらす

千田：「不安の解消」と「喜怒哀楽の提供」こそがエイチームが世の中に提供する付加価値そのものということですね。では、その実現のために何が大切なのでしょうか。

林：パーパスの実現のために、私たちがやるべきことは、ブランドをつくっていくことです。

例えば、「引越し侍」の誕生にはこうした背景があります。土日に物件を探しに行った主婦の方が、月曜日に引越し業者を探します。つまり、サービスのターゲットはお値打ちに引越し業者を探したい不安を抱える主婦です。そうすると、引越し比較サイトのブランド名を考えるときに「頼れる存在」を訴求する必要があります。たくさんの案を吟味して、モチーフとして浮上したのが「お侍さん」です。そこで「引越し侍」というブランド名が誕生し、そして多くの人たちに愛されるキャラクターも生まれました。

2016年に「すぐ婚navi」から「ハナユメ」へブランドチェンジしたときも、安かろう・悪かろうというマイナスのイメージを払拭するために、ブランドを大胆に変更しました。名称、ロゴ、ブランドカラーなど、一切の妥協なく、何百という案から議論を重ねながら新ブランドをつくりました。

また、エンターテインメント事業に関しては、ゲームの世界観というのがブランドだと思っています。ゲームの場合は、リリース後に少しずつユーザーが減少していく傾向があります。その中で長くゲームを遊び続けている根強いファンの存在があります。こうしたファンの方にとって、ゲームの世界観というのはブランドと言えるでしょう。

このようにして考え尽くされて生まれたブランドに共通していることは「サービスへの愛」があることです。「引越し侍」はブランド名の命名に確固たる理由があり、誕生したキャラクターはいろんなシーンで露出される。皆に愛されるから啓蒙せずともサービスに関わるメンバーが自発的にキャラクターを使うし、自然とサービスサイトや営業資料ひとつにおいてもブランドの世界観を大切にします。ブランドをつくるのが「サービスへの愛」をもたらすとも言えるし、「サービス愛」がブランドづくりへとつなが

っていくのだと思います。

このように、私たちはこれまで数多くのサービスやゲームを世の中に送り出し、今でも世界中の多くのユーザーの皆さんに価値を提供し続けています。これらはまさに、「Creativity × Tech」によって実現したことで成し得たことだと思っています。

千田：林社長、ありがとうございます。最後に社員の皆さんにメッセージをお願いします。

林：エイチームには、様々な得意分野を持つ多種多様な素敵な仲間たちがいます。エイチームの社名には、様々な困難なミッションに対しても、スペシャリストたちが団結して、チームワークで困難を解決するという意味が込められています。

折衝や交渉が得意な営業、数字分析が得意なマーケター、モノづくりが得意なエンジニアやデザイナー。それぞれの得意分野があります。私たちは「エイチーム」です。それぞれの得意・不得意をカバーし合いながら、それぞれの得意分野を役割として遂行してもらおう。そうしたことを社員の皆さんに期待しています。

改めてとなりますが、ブランドをつくりましょう。そして「サービスへの愛」を大切にしてください。「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」という“Ateam Purpose”の実現に向けて、社員一丸となって頑張っていきましょう。

当社は今後も、“Ateam Purpose”である「Creativity × Tech で、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること」の実現を目指して、枠にとらわれない創造性と高い技術力で、世の中に価値を提供してまいります。

■会社概要

会社名：株式会社エイチーム (Ateam Inc.)

所在地：愛知県名古屋市中村区名駅三丁目 28 番 12 号 大名古屋ビルヂング 32F

代表者：代表取締役社長 林高生

設立：2000 年 2 月 29 日

資本金：838 百万円 (2023 年 10 月 31 日時点)

事業内容：人生のイベントや日常生活に密着した様々なウェブサービスを提供する「ライフスタイルサポート事業」、多様なジャンルのゲームやツールアプリケーションを企画・開発・運営する「エンターテインメント事業」、複数の商材を取り扱う EC サイトの企画・開発・運営をする「EC 事業」の3つの軸で事業を展開する総合 IT 企業

URL：<https://www.a-tm.co.jp/>

※文中に記載されている会社名、商品名は各社の商標または、登録商標です。
