



株式会社アイフリークモバイル 2023年3月期決算補足説明資料

東証スタンダード：3845

2023年5月15日



伝わる★つながる★広がる

TRANSMIT CONNECT EXTEND





伝わる★つながる★広がる
TRANSMIT CONNECT EXTEND

2023年3月期 決算概要

【業績】

コンテンツクリエイターサービス（CCS）事業での採用難易度の高まりにより、人材の採用が当初の計画通り進まなかったこと、また、サービスの利用拡大に向けたアプリのリニューアルコストおよびサーバー移行費用等の増加により、減収減益

【事業】

コンテンツ事業

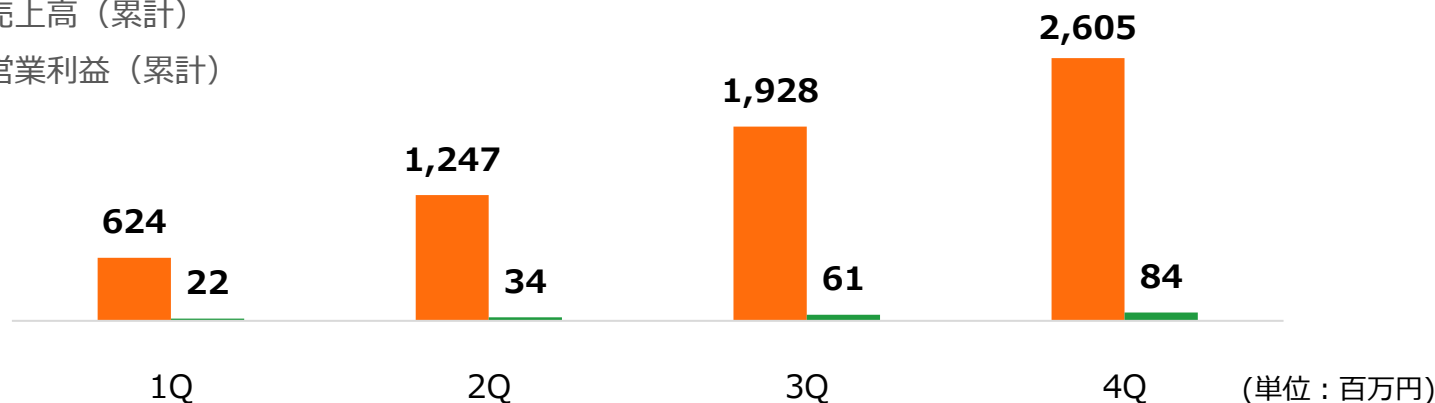
知育アプリのリニューアルや、定期的な新作絵本の配信を実施。XR領域やICT教育の需要に対する取り組みも継続中。

コンテンツクリエイターサービス(CCS)事業

コロナ禍によるDX化の推進等により、受注状態は好調。稼働率も比較的高い水準で推移。

■ 売上高（累計）

■ 営業利益（累計）



コンテンツ事業

知育アプリ、電子絵本サービス、デジタルコンテンツ等の提供

コンテンツクリエイターサービス事業

- ・システムエンジニアリングサービス、受託、派遣
- ・WEB系開発/業務系開発/スマホアプリ開発
- ・システム運用、保守、テスト検証

★ 2023年3月期 連結P/L 要約

伝わる
つながる
広がる

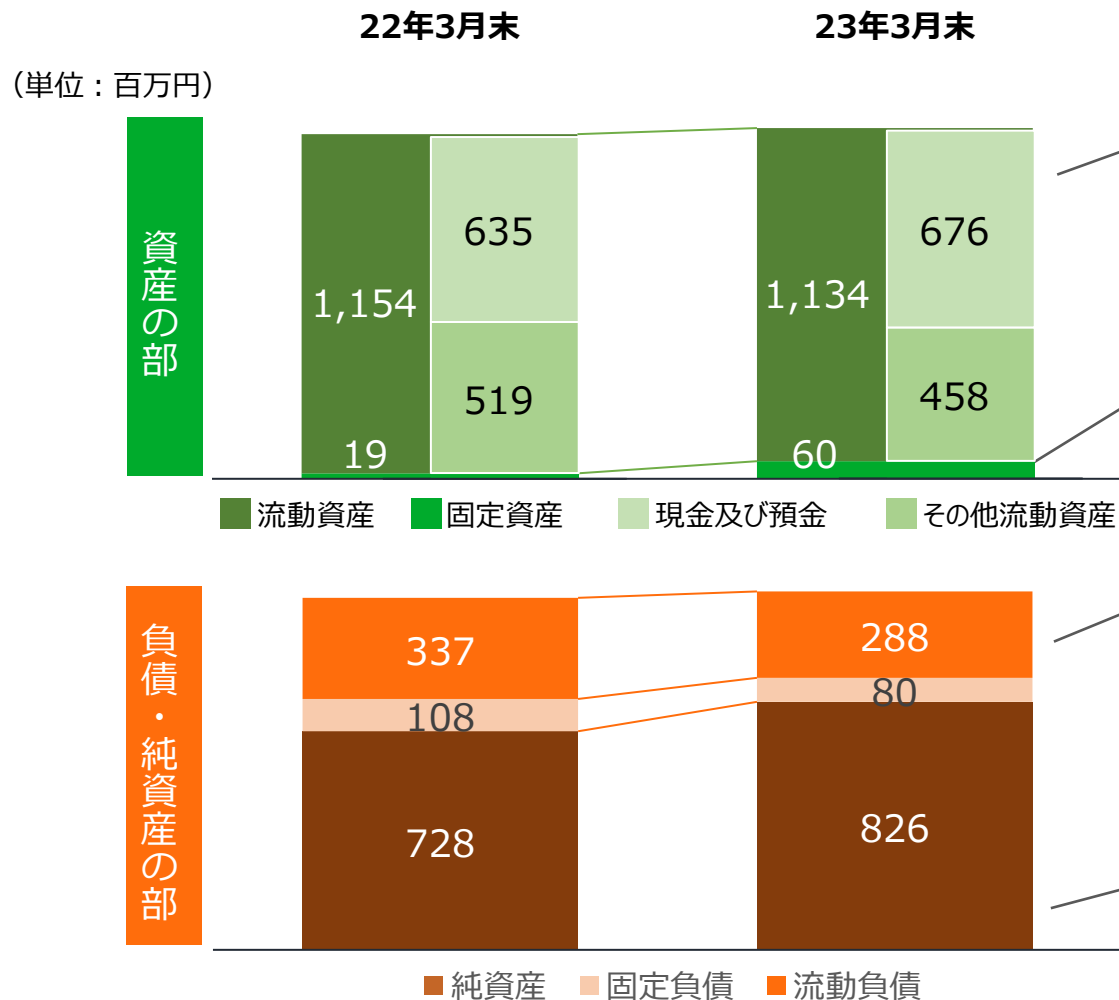
(単位：百万円)

	2023年3月期 実績	2022年3月期 実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	2,605	2,627	△22	△0.8%
売上総利益	774	848	△73	△8.7%
販売費及び一般管理費	689	686	3	0.5%
営業利益	84	162	△77	△47.9%
経常利益	150	259	△109	△42.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	148	252	△104	△41.3%

★ 2023年3月期 B/Sの状況（連結）

伝わる
つながる
広がる

B/S(連結) 2022年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】
現金及び預金：41百万円増加
貸倒引当金：12百万円増加

【固定資産】
のれんの発生及び償却：38百万円増加

【流動負債】
未払金：28百万円減少

【固定負債】
長期借入金：27百万円減少

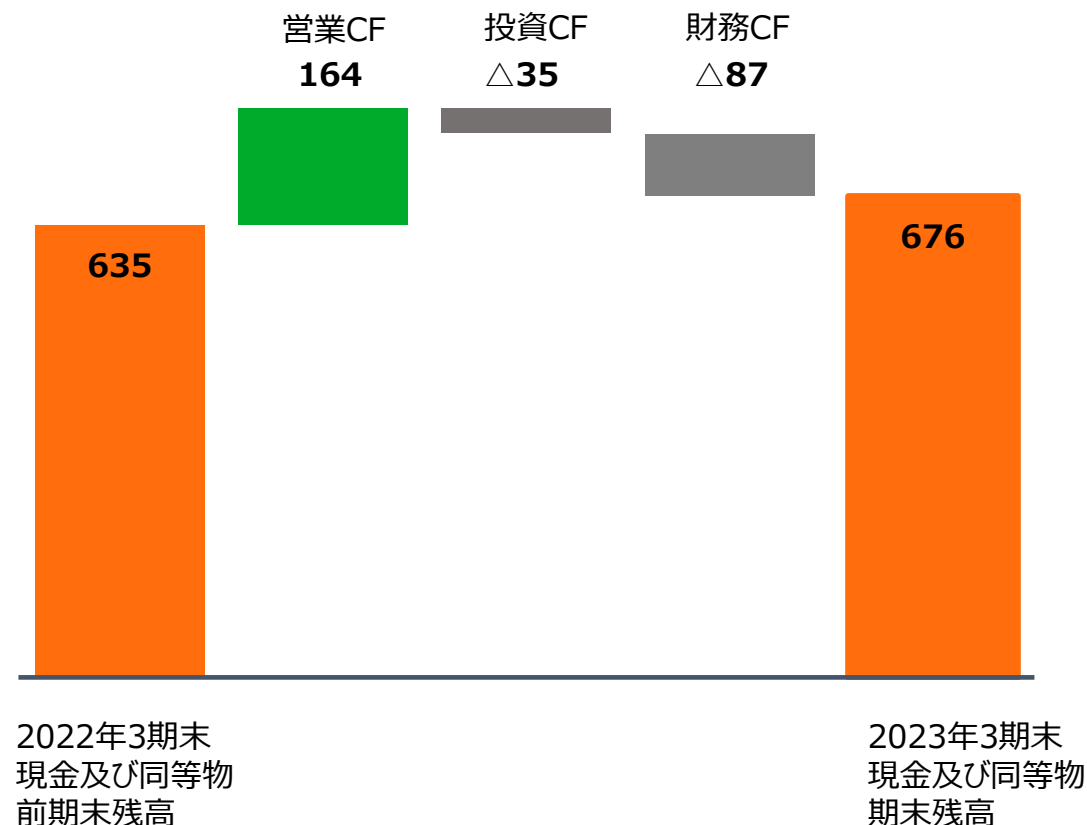
【純資産】
親会社株主に帰属する
当期純利益：148百万円計上

★ 2023年3月期 C/Fの状況（連結）

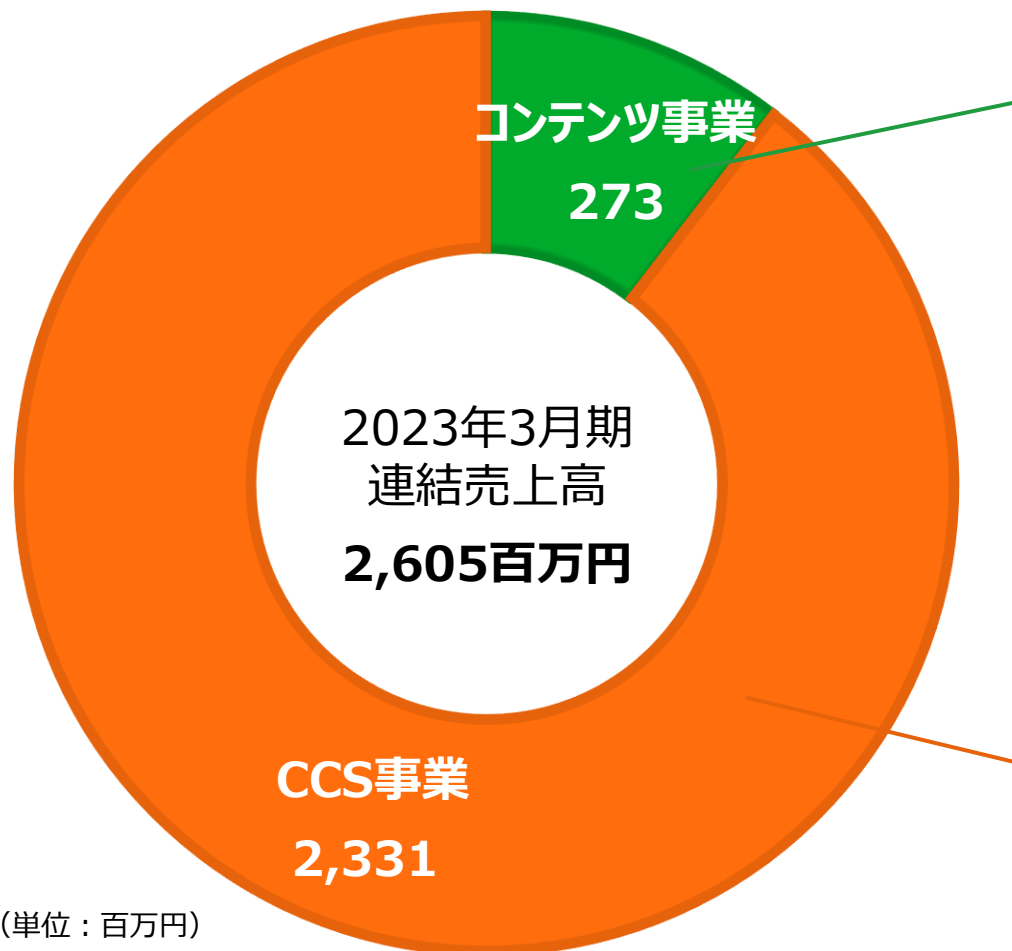
伝わる
つながる
広がる

単位：百万円

	2023/3期	2022/3期
営業活動CF	164	129
投資活動CF	△ 35	14
財務活動CF	△ 87	15
現金及び現金同等物 増減額	41	159
現金及び現金同等物 期首残高	635	475
現金及び現金同等物 期末残高	676	635



【売上高構成比】



(単位：百万円)

【コンテンツ事業】

・知育アプリのリニューアルや、定期的な新作絵本の配信を実施。また、ICT教育の需要に対応するために、当社グループの知育アプリを搭載したタブレットのレンタル事業を開始。さらに、メタバースをはじめとするVRやAR・MR 技術を包括する「XR 領域」で活躍するアーティスト/クリエイターの創出に向けた取り組みも実施。

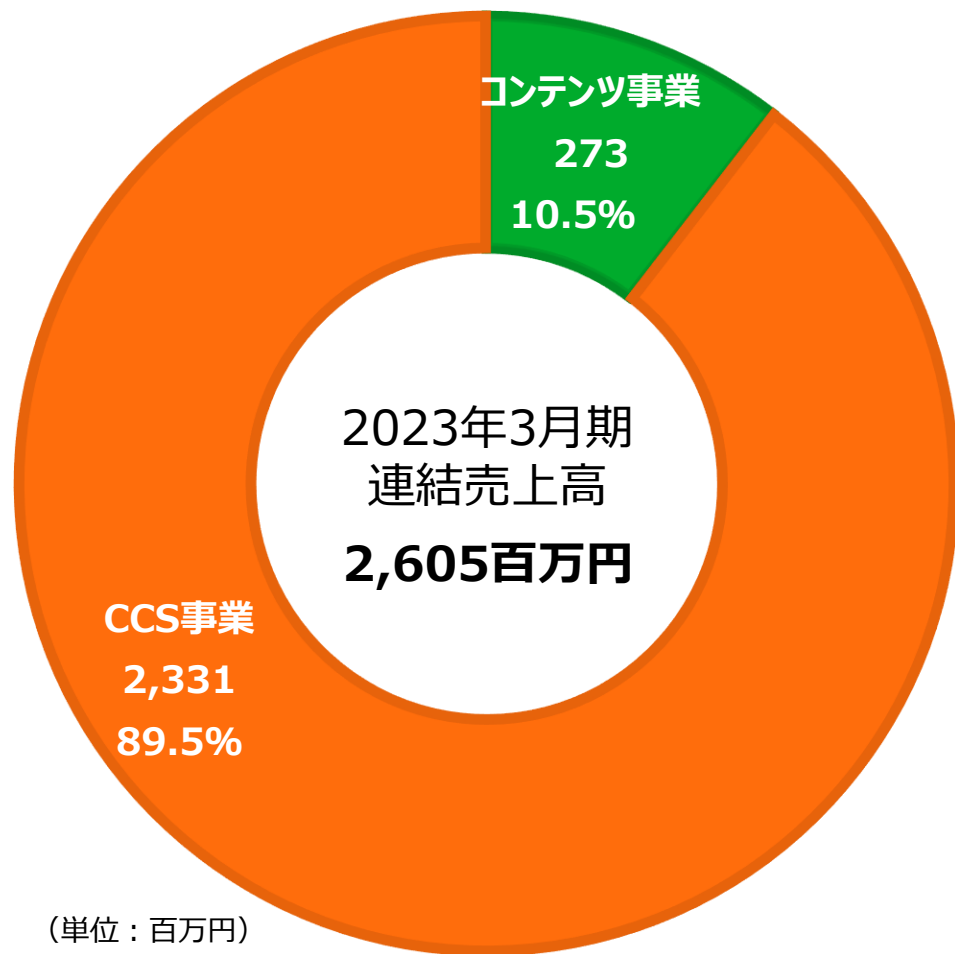
【CCS事業】

・コロナ禍によるDX化の推進等により、受注状態は好調。IT技術者に対するニーズに対応するため、ITに関する人的リソースを豊富に擁し、ビッグデータ、AI、RPA等の先端技術分野における多くのノウハウを保有する株式会社グランディール、株式会社グランソル及び株式会社グランデュオより事業の一部譲受を実施。

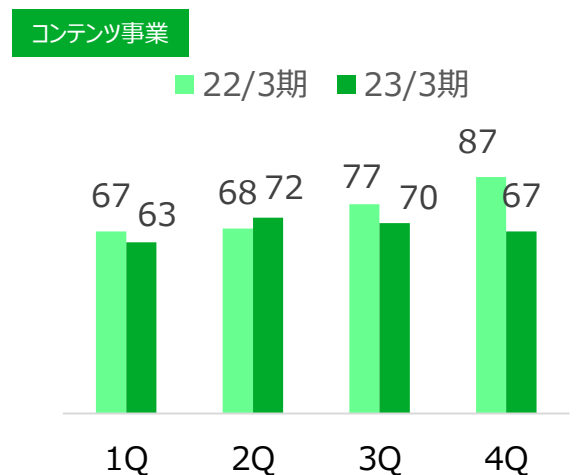
★ 報告セグメントの状況 (2)

伝わる
つながる
広がる

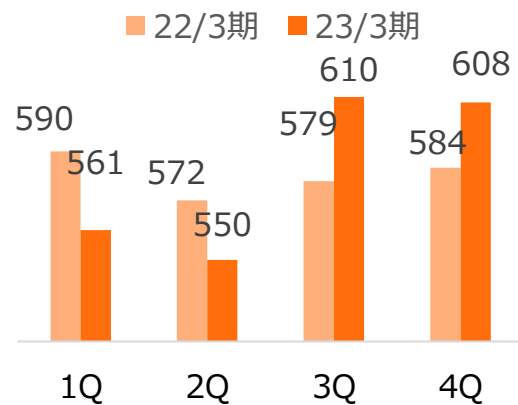
【売上高構成比】



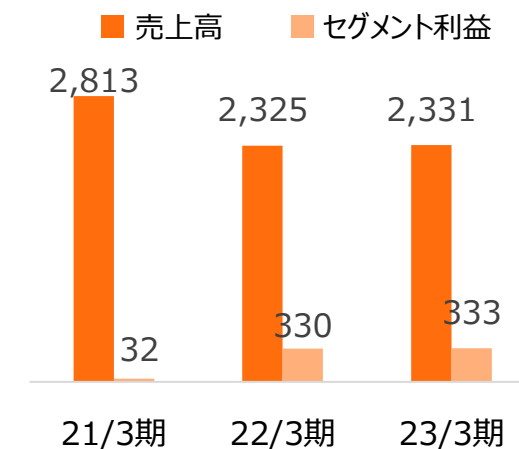
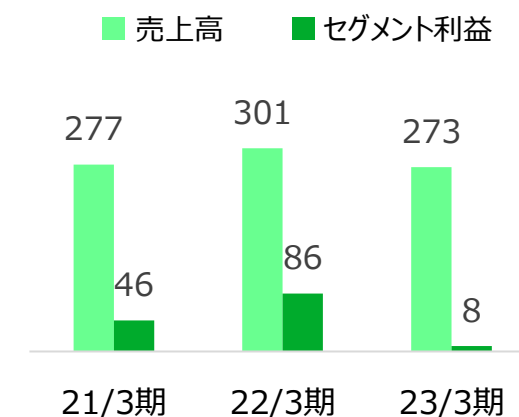
売上高四半期推移 (会計期間)



CCS事業



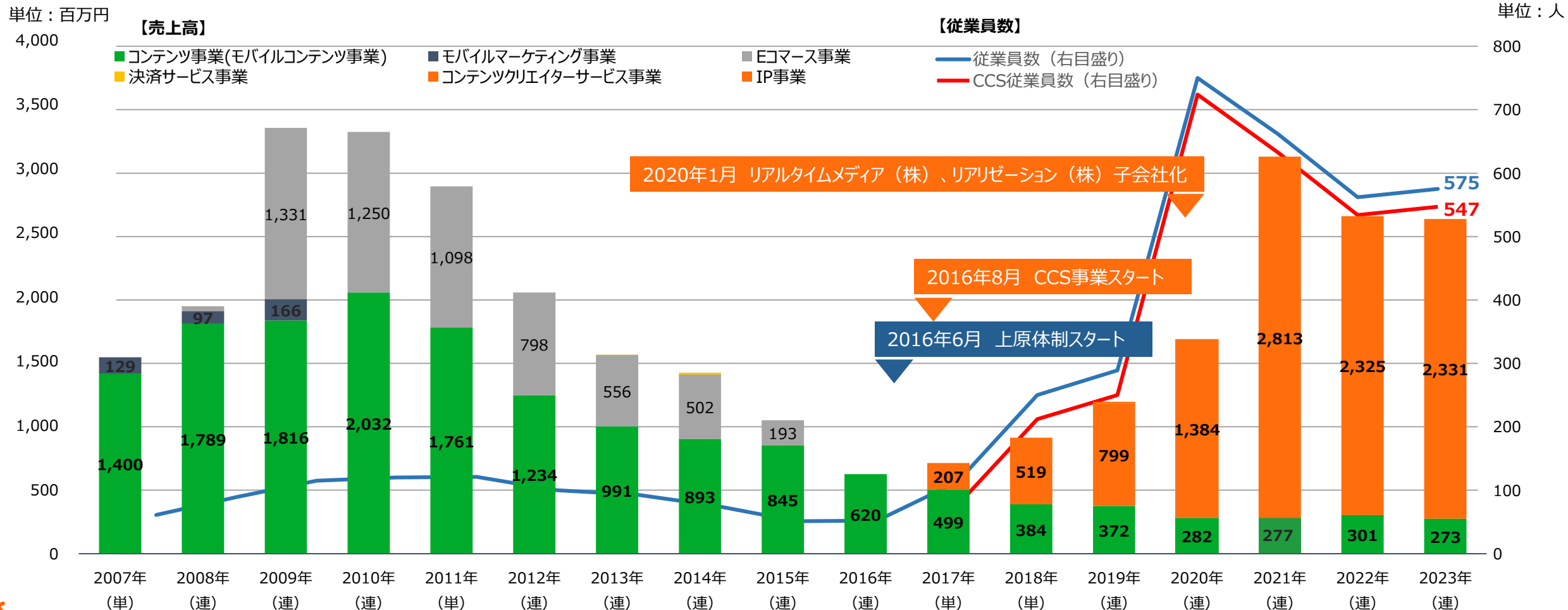
売上・セグメント利益推移 (累計期間)



業績と従業員の推移

伝わる
つながる
広がる

売上高・従業員数推移（上場～）



e-Sports関連事業に特化したウェブサイトを開設

ゲーム関連事業が有するノウハウを結集したe-Sports 関連サービス（イベントの企画、運営、配信、機材貸出、スタッフの派遣等）の提供を通じて、e-Sports の発展に貢献するため、ウェブサイトを開設

2023年5月にはe-Sports関連事業に特化した子会社「(株)I-FREEK GAMES」を設立予定。



イベントの企画



イベント / 配信の運営

大会運営
各種イベント運営
配信運営(個人/企業)



ゲームメーカーの許諾



会場のご紹介

イベント会場の仲介



各種機材の貸出し



イベントスタッフ出張



e-Sportsコーチング

「CREPOS Creator's NFT Collection」の抽選販売を実施

クリエイターの“作る”を応援するプラットフォーム「CREPOS(クリポス)」の人気クリエイター6名のNFTコレクションをリリース。
そのリリース記念に応募者全員にNFTを無料プレゼントするGiveaway企画を実施。





2024年3月期 事業計画

コンテンツ事業

ユーザーのサービスへのタッチポイントを増やす施策に注力
BtoCだけでなくBtoBへも販路を拡大

CCS事業

RPA、メタバース（VR/AR）、データサイエンス、ゲーム等、
専門領域に特化したエンジニアの育成

★ 2024年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

	2024年3月期			2023年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	2,931	326	12.5%	2,605
営業利益	92	7	8.9%	84
経常利益	86	△63	△42.5%	150
親会社株主に帰属する当期純利益	82	△66	△44.4%	148
1株当たり配当金	—	—	—	3円00銭
配当性向	—	—	—	36.0%

(単位：百万円)

事業戦略：既存サービスの顧客拡大

ユーザーのサービスへのタッチポイントを増やす施策に注力

ファミリーコンテンツ系サービス



タブレットレンタル事業

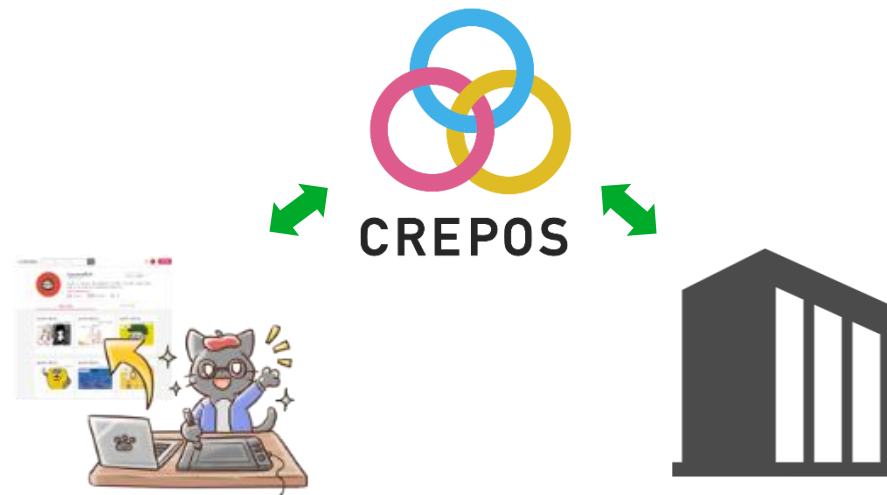


絵本ライセンス提供事業



既存のBtoC向け絵本&知育コンテンツを「**子どものすきま時間をサポート**」をコンセプトに子どもとその周囲の大人たちにタッチポイントのある**企業や法人に向けて**提供を本格的に開始します。

コンテンツ系サービス



クリエイター支援サービス「**CREPOS (クリポス)**」にてイラストやデザインなどのクリエイティブを**提供したいクリエイターと活用したい企業をマッチングする**機能の追加や改修、案件獲得に注力します。

事業戦略：CCS事業が目指す方向

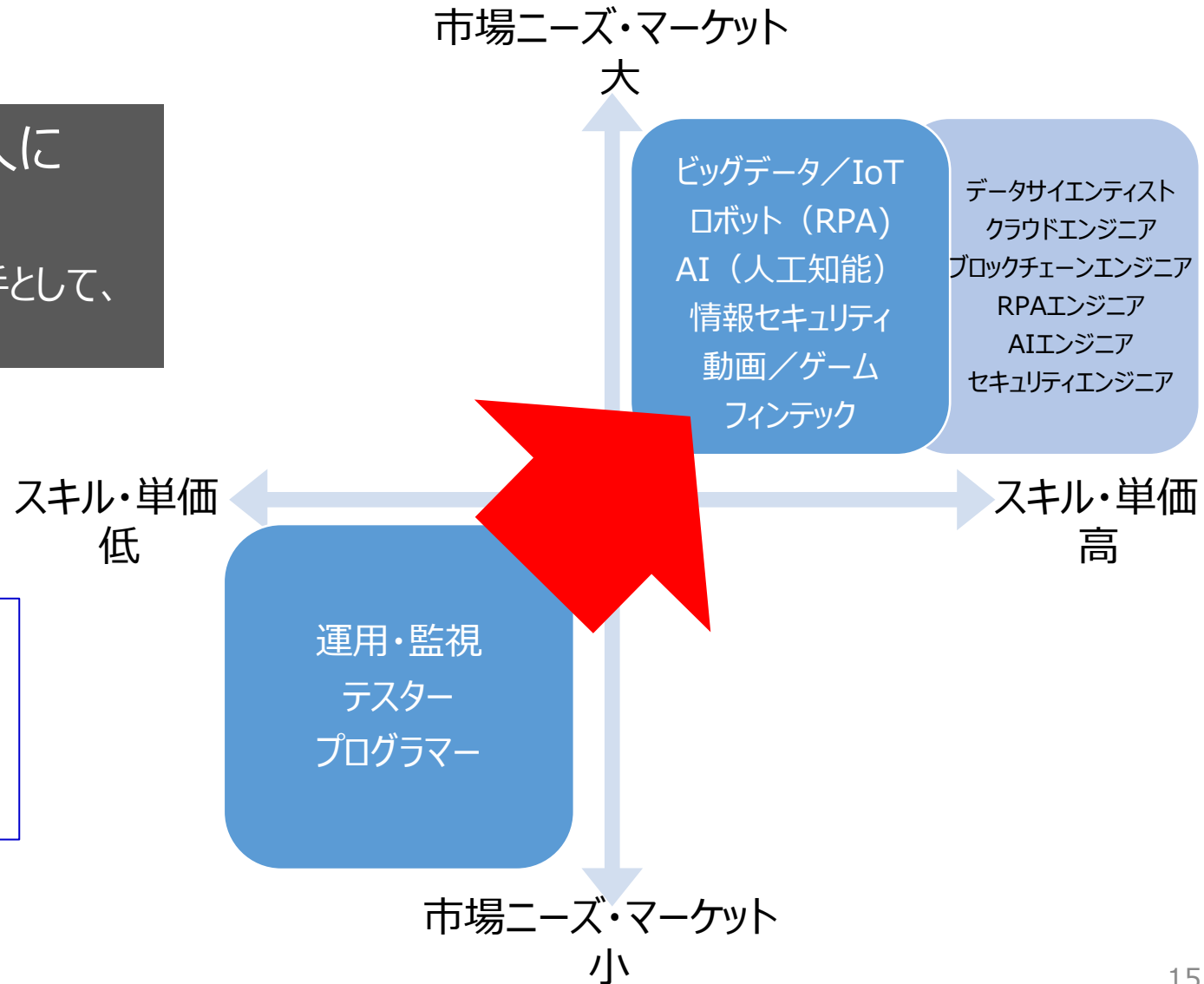
現在のIT業界が抱える課題

日本の2030年のIT人材不足は約79万人に
(主な理由：少子高齢化、技術進化のスピード等)

また、第4次産業革命に対応した新しいビジネスの担い手として、IT人材の重要性がますます高まっている。

出典：みずほ情報総研株式会社「IT 人材需給に関する調査（2019年3月）」

ビッグデータ、AI、RPA等、近年高い注目を集めている先端的な技術・サービスの登場により、今後もさらにIT利活用の高度化・多様化・複雑化が進展することが予想され、中長期的にもITに対する需要は引き続き増加する可能性が高いと見込まれる



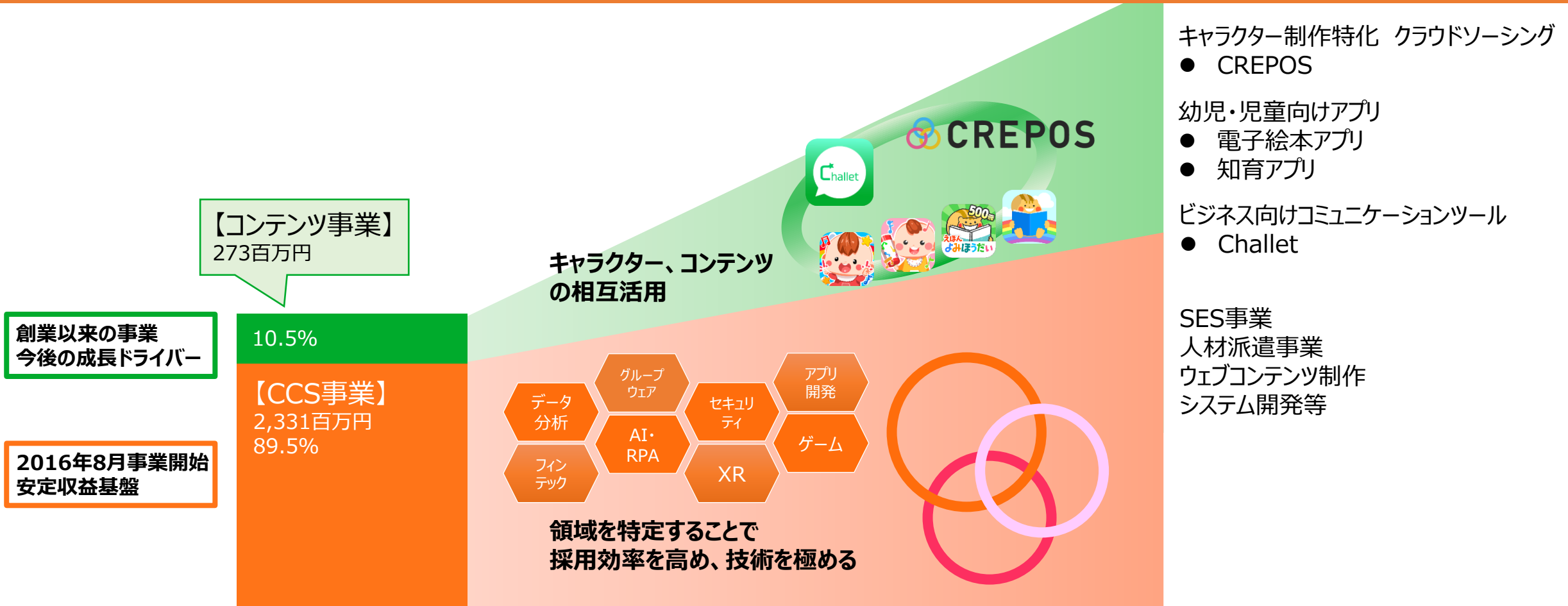
事業戦略：各事業部の専門性の向上

テーマの異なるプロフェッショナルチームの育成



中長期成長戦略

CCS事業を基盤にコンテンツ事業の収益化により永続的成長を実現



※2023年3月期売上



参考資料

会社概要

社名	株式会社アイフリークモバイル
所在地	本店・新宿オフィス：東京都新宿区新宿二丁目1番11号 御苑スカイビル6・10階
代表者	上原 彩美
設立	2000年6月
上場市場	東京証券取引所 スタANDARD市場
資本金	1,000万円
事業内容	コンテンツ事業（絵文字・スタンプ等のスマートフォン向けデジタルコンテンツの提供、知育アプリ、電子絵本サービスの提供） コンテンツクリエイターサービス事業（ウェブコンテンツ制作、システム開発の受託及び運用サポート、エンジニア派遣等）
従業員数	575名（連結）
発行済株式数	17,839,641株
株主数	4,928名

2023年3月31日現在

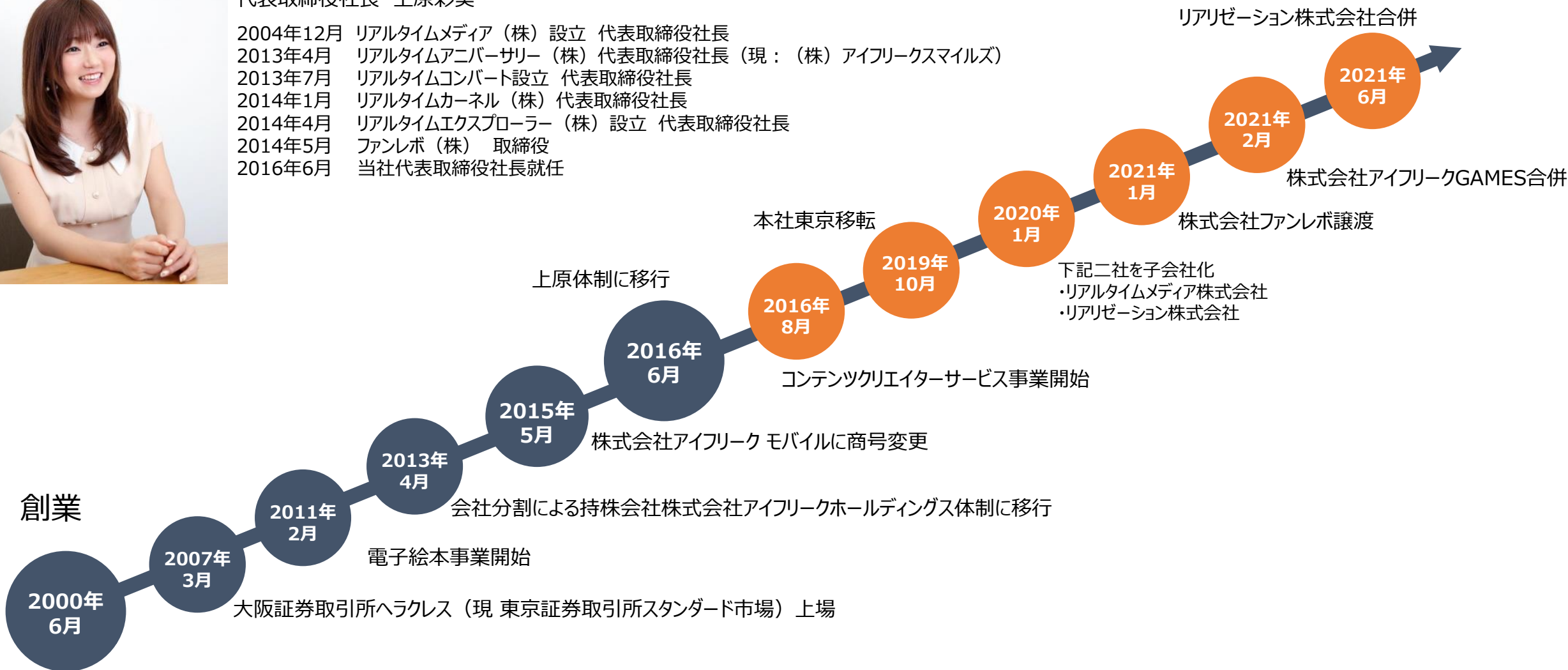
沿革

伝わる
つながる
広がる



代表取締役社長 上原彩美

- 2004年12月 リアルタイムメディア（株）設立 代表取締役社長
- 2013年4月 リアルタイムアンバーサリー（株）代表取締役社長（現：（株）アイフリークスマイルズ）
- 2013年7月 リアルタイムコンバート設立 代表取締役社長
- 2014年1月 リアルタイムカーネル（株）代表取締役社長
- 2014年4月 リアルタイムエクスプローラー（株）設立 代表取締役社長
- 2014年5月 ファンレボ（株）取締役
- 2016年6月 当社代表取締役社長就任



コンテンツ事業

コンテンツ事業

- ・ファミリーコンテンツ（電子絵本、知育アプリなど100以上の低年齢層向けアプリ）
- ・ビジネス向けチャット+ウォレットアプリ『Challet』
- ・クリエイターネットワーク・支援サイト「CREPOS（クリポス）」の運営
- ・スタンプなどコミュニケーションを豊かにするモバイルコンテンツ



CCS事業

コンテンツクリエイターサービス事業

- ・システムエンジニアリングサービス、受託、派遣
WEB系開発/業務系開発/スマホアプリ開発
- ・システム運用、保守、テスト検証

事業内容 - コンテンツ事業：ファミリーコンテンツ

電子絵本、知育アプリなど100以上の低年齢層向けアプリを展開

絵本アプリ



500冊以上読み放題デジタル絵本アプリ
森のえほん館



- 未就学児向けの多彩なジャンルの絵本を提供
- 親子コミュニケーションを育む読み聞かせに特化
- 様々な企業様への提供実績



語学学習ができるデジタル絵本アプリ
なないろえほんの国



- 英語と日本語の絵本のスムーズな切替
- 継続的な語学学習をサポートする機能を搭載
- 子どもから大人まで幅広い世代での利用が可能

主なラインナップ

知育アプリ



200種類以上の遊びを収録した知育アプリ
あそびタッチ



- 簡単なタッチ操作で音と動きが楽しめるゲーム
- 歯磨きなど親子で学びながら遊べるゲームが豊富
- ひらがなやアルファベットも学べる



九九を覚えてmonster図鑑あつめ!
九九のトライ



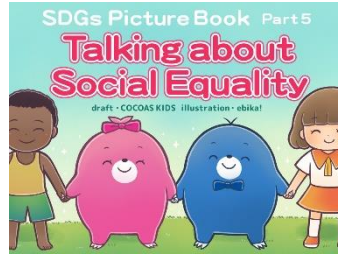
- ゲーム感覚で楽しめる九九の学習アプリ
- 問題を解いて見つけたmonsterを捕まえよう
- monster図鑑をコンプリートする楽しみも

事業内容 - コンテンツ事業：ファミリーコンテンツ For Biz実績

絵本制作や絵本ライセンス提供を中心に実施

企業絵本&コラボ絵本制作実績

企業絵本



ココアスキッズ様



ジュビロ磐田様

CSR活動や、PR媒体として絵本を活用いただいております

コラボ絵本



桂由美様



友利新様

著名人のファン層への利用促進などを担っていただいております

絵本ライセンス提供実績

大日本印刷株式会社様「電子図書館サービス」

LINE株式会社様「スマートスピーカー」

楽天株式会社様「Rakuten Music」

など

各サービス内でコンテンツをご利用いただいております

タブレットレンタル提供実績



有信アクロス様

施設内のコンテンツとしてご利用いただいております

事業内容 - コンテンツ事業：クリエイター支援

品質高いクリエイティブでクリエイターと企業をつなぐ



CREPOS

<https://crepos.jp/>

- 創業当時から**10年以上運営**しているサービス
- 2020年9月に大幅**リニューアル**
- 「**ポートフォリオ機能**」をベースに作品の投稿や閲覧が可能
- 今後は**企業とのつながり**に力を入れた機能追加や改修を予定

作品が投稿できる



作品を閲覧できる



スカウトがくる



お仕事をする



事業内容 - CCS事業

技術支援（システムエンジニアリング/人材派遣）

- WEB系開発/業務系開発/スマホアプリ開発などの人材を派遣
- 企画開発から設計/構築/運用まで幅広い技術者を提供
- 2017年から労働者派遣事業開始

開発分野



業務系システム
Web設計・開発
C# .net PHP Java Ruby

インフラ分野



サーバ/NW 設計・構築
セキュリティ構築
運用・保守・サポート

サポート・テスト検証分野



PM/SEサポート ヘルプデスク
キitting 各種テスト
ゲームデバッグ
仕様書/項目書作成
保守/運用各種資料作成

クリエイティブ分野



Webデザイン・コーディング
イラスト・キャラクター制作
3Dモデリング/プログラミング
ゲーム

本資料は、今後の経営ビジョンに関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。本資料は注記のない限り2023年3月31日現在の決算データ及び直近の事業データに基づいて作成されております。本資料に記載された意見や予測などは、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがあります。なお、本資料を無断で複写複製、または転送等を行わないようお願いいたします。