



2024年3月期 第2四半期 決算補足説明資料

第24期(2023年7月1日~2023年9月30日

2023年11月14日

株式会社アイフリークモバイル

証券コード:3845 (東証スタンダード)





2024年3月期第2四半期決算概要



2024年3月期 第2四半期 総括



業績

■ 連結売上高 1,262_{百万円}(前年同期比十1.2%)

■連結営業損益 △52百万円(前年同期 34百万円の利益)

事業

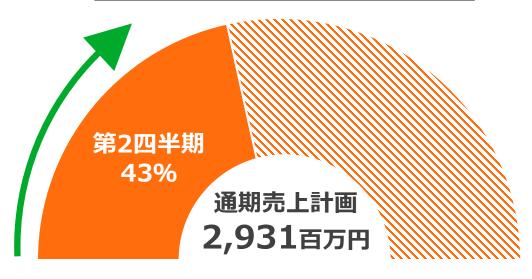
コンテンツ事業:

「森のえほん館」や「九九のトライ」での他社とのコラボレーション作品の配信や、「CREPOS」とクリエイターのコラボアバターの配信などを実施。

CCS事業:

優秀な人材を確保するための施策の一環として、 CCS事業に従事するエンジニアのベースアップ を実施。また、ゲーム関連のソフトウェア開発業 務に精通したスタッフを豊富に抱えるスマートテッ クグループと(株)I-FREEK GAMESの間で事業 譲渡契約を締結。

2024年3月期売上計画に対する進捗







2024年3月期 第2四半期 連結P/L ハイライト



第1四半期から実施されているエスティーエーグループからの事業一部譲受け等の影響により前年同期比で増収となったものの、CCS事業におけるベースアップや、コンテンツ事業におけるサービス改修費用の影響により前年同期比で減益。

(単位:百万円)

	2024年3月期			2023年3月	前年同期比較	
	1Q	2Q	2Q累計	期 2 Q累計	増減額	増減率
売上高	649	612	1,262	1,247	14	1.2%
売上総利益	184	147	332	365	△33	△9.1%
販売費及び一般管理費	188	195	384	330	53	16.2%
営業損益	△4	△48	△52	34	△86	_
経常損益	4	△44	△40	64	△105	_
親会社株主に帰属する 当期純損益	3	△44	△40	63	△104	_

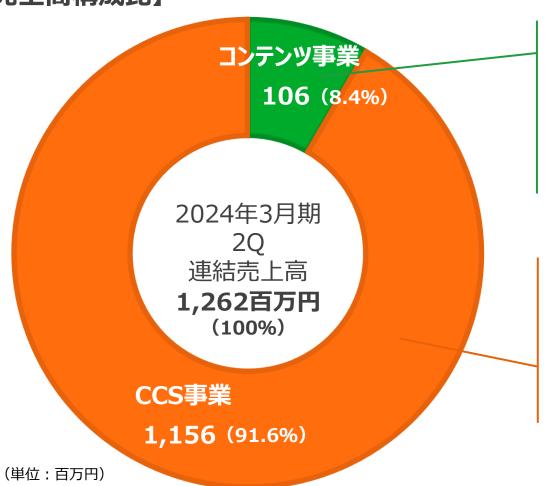




報告セグメントの状況



【売上高構成比】

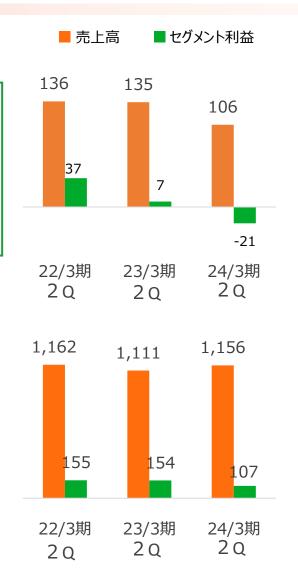


【コンテンツ事業】

既存コンテンツにおけるユーザー 数の減少や、サービスの改修、イベントへの出展などの費用拡大の影響により、減収減益。

【CCS事業】

比較的高い水準で稼働率が推 移したことと事業譲受の影響に より、前年同期比で増収。



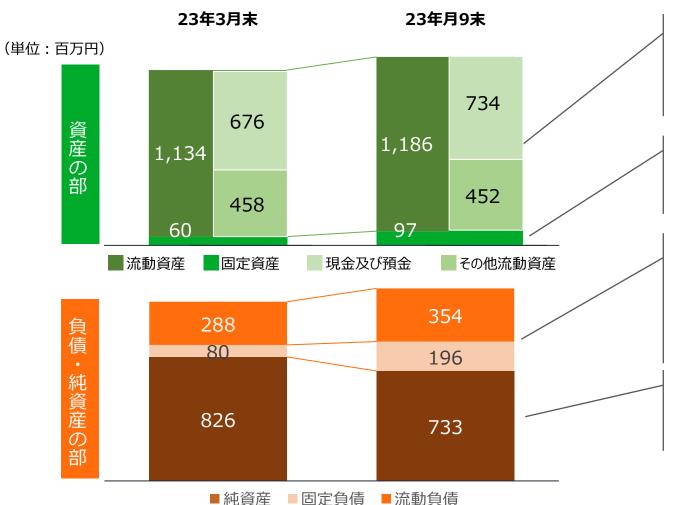




2024年3月期 第2四半期 B/Sの状況(連結)



B/S(連結) 2023年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】

売掛金:26百万円減少

現金及び預金:57百万円増加 前払費用:26百万円増加

【固定資産】

有形固定資産:15百万円増加 無形固定資産:14百万円増加

【流動負債】

未払費用:26百万円増加 預り金:25百万円増加

【固定負債】

長期借入金:113百万円増加

【純資産】

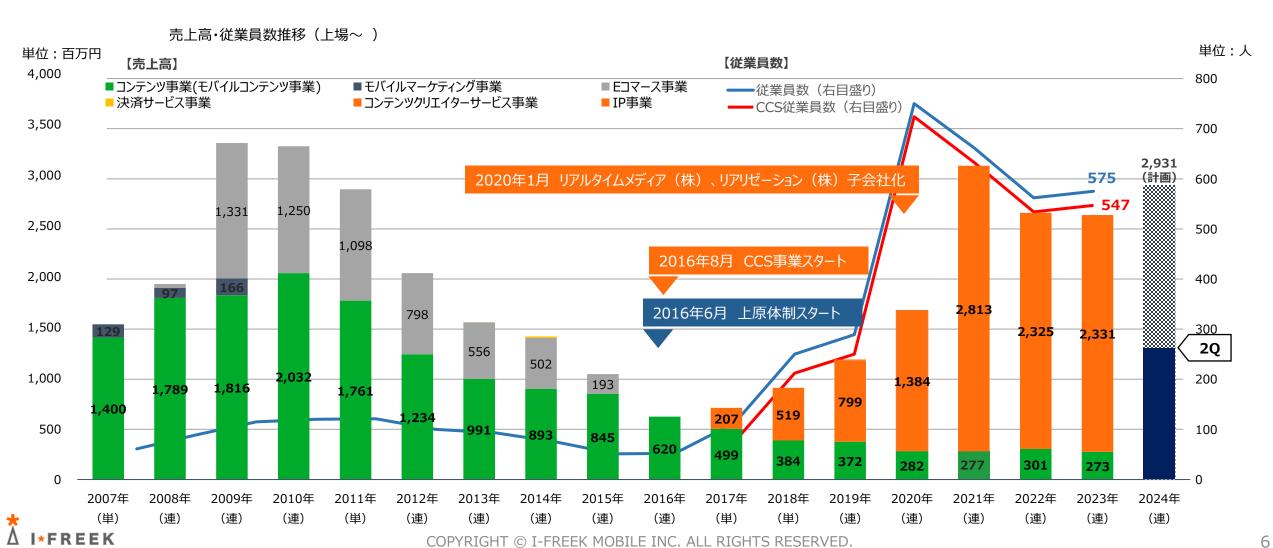
親会社株主に帰属する

四半期純損失:40百万円計上













2023年7月1日付で2代表制へ移行

経営体制の強化及び当社グループの持続的な成長と更なる企業価値の向上を目指すため、代表取締役を2代表制へ移行するとともに、代表取締役の異動及び社長交代を行いました。

氏 名	新役職名	旧役職名
上原 彩美	代表取締役会長	代表取締役社長
吉田 邦臣	代表取締役社長	取締役



Topic:「森のえほん館」でのコラボ絵本の配信



吉本興業所属の人気芸人が制作した絵本を「森のえほん館」にて配信





Kento fukaya (配信第1弾『うんこくん』原作者)

お笑い芸人。1989年9月10日生まれ、愛知県出身。O型。 『R-1グランプリ』2021、2022ファイナリスト。



山﨑おしるこ(ムームー大陸) (配信第2弾『サムのブーツ』原作者)

お笑い芸人。1994年12月20日生まれ、福岡県出身。O型。 2022年よりお笑いコンビ『ムームー大陸』として活躍。 絵、イラストを描く事が特技。







(株)I-FREEK GAMESがe-Sportsコミュニケーションスタジオをオープン



◆施設概要

【所在地】 〒162-0067 東京都新宿区富久町16-6 西倉LKビル 6F

【営業時間】

平日:10時~20時 土日祝日:10時~20時

【公式サイト】

https://esports.i-freek.co.jp/

【X (旧Twitter) 】 https://twitter.com/eSports_ifg





Topic:「九九のトライ」と「ジュビロ磐田」のコラボコンテンツの配信



「ジュビロ磐田」とのコラボコンテンツ『ジュビロくんのひみつ』を配信

ジュビロくんの 算数学習コンテンツが



九九の問題を解くことでジュビロ磐田のクラブ マスコットである「ジュビロくん」「ジュビィちゃん」 の5つの秘密をゲットすることができる『ジュビロ くんの秘密』を配信いたしました。





ジュビロくんのひみつを





2024年3月期事業計画







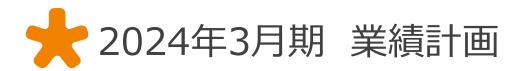
コンテンツ事業

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





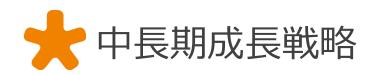


	202	2023年3月期		
	計画	増減額	増減率	実績
売上高	2,931	326	12.5%	2,605
営業利益	92	7	8.9%	84
経常利益	86	△63	△42.5%	150
親会社株主に帰属する当期純利益	82	△66	△44.4%	148
1株当たり配当金	_	_	-	3円00銭
配当性向	_	-	-	36.0%

(単位:百万円)







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

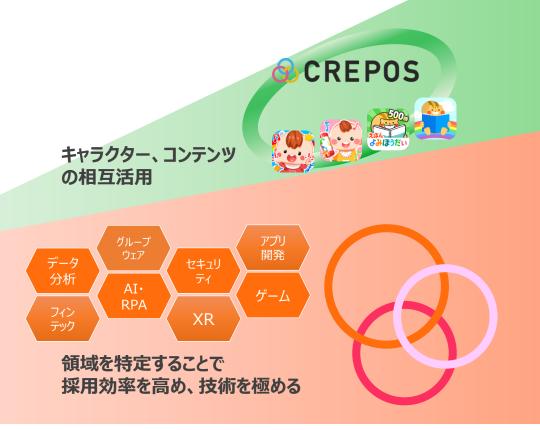
【コンテンツ事業】 273百万円

創業以来の事業 今後の成長ドライバー

2016年8月事業開始 安定収益基盤

10.5%

【CCS事業】 2,331百万円 89.5%



キャラクター制作特化 クラウドソーシング

CREPOS

幼児・児童向けアプリ

- 電子絵本アプリ
- 知育アプリ

SES事業 人材派遣事業 ウェブコンテンツ制作 システム開発等



※2023年3月期売上高



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9月30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にお願いいたします。

