



2025年3月期 第2四半期 決算補足説明資料

第25期 (2024年7月1日~2024年9月30日)

2024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)



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

2025年3月期 第2四半期 決算概要

★ 2025年3月期 第2四半期 総括

伝わる
つながる
広がる

業績

- 連結売上高 **1,240**百万円（前年同期比 \triangle **1.8%**）
- 連結営業損益 \triangle **49**百万円（前年同期 \triangle **52**百万円）

事業

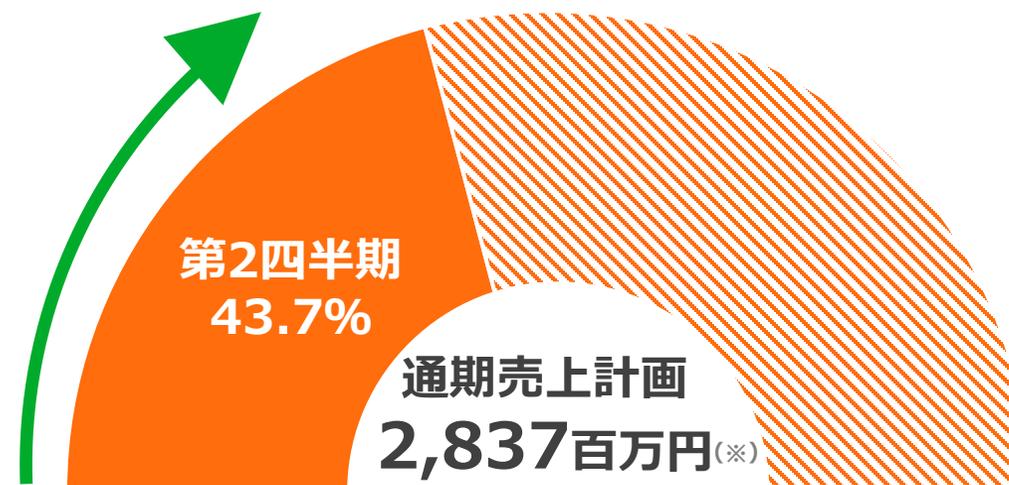
コンテンツ事業：

利益構造の最適化を推進する点から、広告宣伝費の削減を行った結果、売上は減少したものの、利益面は改善。

DX事業：

営業体制の連携の強化等を実施することで効率的な事業運営に努めながら、既存顧客に対する単価交渉が一部結実したことにより、売上増加。

2025年3月期売上計画に対する進捗



(※) 2024年5月15日付公表の「2024年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）」にて開示した通期売上計画となります。

★ 2025年3月期 第2四半期 連結P/L ハイライト

伝わる
つながる
広がる

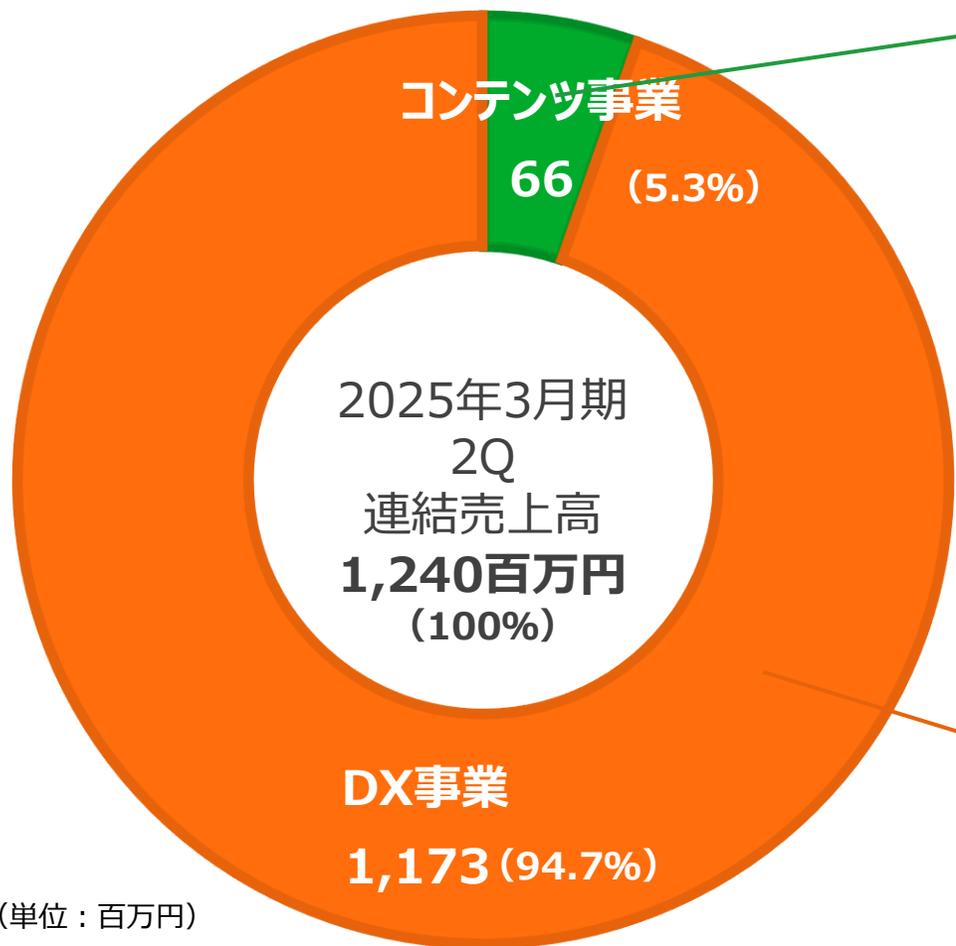
(単位：百万円)

	2025年3月期			2024年3月 期 2Q累計	前年同期比較	
	1Q	2Q	2Q累計		増減額	増減率
売上高	630	609	1,240	1,262	△22	△1.8%
売上総利益	145	129	275	332	△56	△17.0%
販売費及び一般管理費	164	160	325	384	△59	△15.4%
営業損益	△19	△30	△49	△52	2	—
経常損益	△15	△26	△41	△40	△1	—
親会社株主に帰属する 当期純損益	△15	16	0	△40	41	—

★ 報告セグメントの状況

伝わる
つながる
広がる

【売上高構成比】



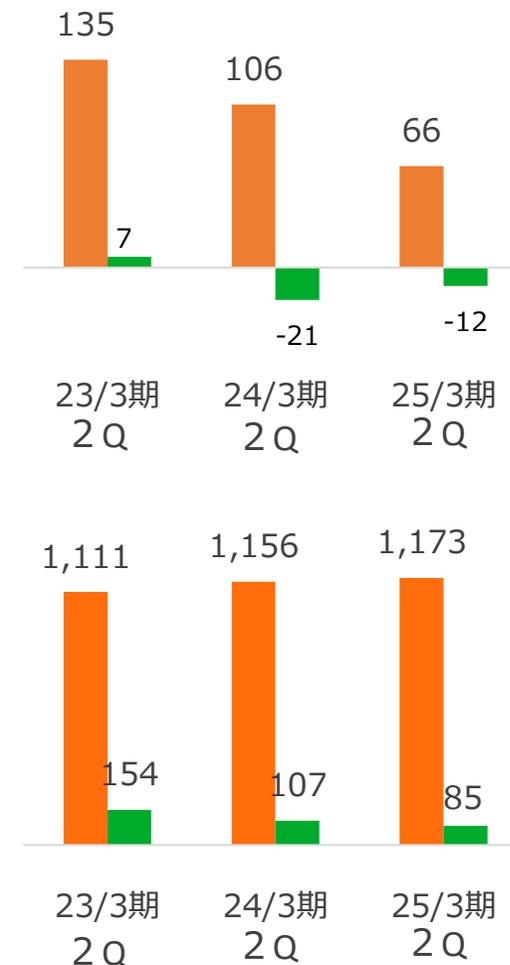
【コンテンツ事業】

売り上げは減少したものの、利益構造の最適化を推進し、利益面は改善。画像生成AIを活用したデジタル絵本の配信や、「森のえほん館」の大幅リニューアルを実施。

【DX事業】

国際的な情勢不安の長期化、円安が続く為替状況とそれに伴う物価上昇、原材料価格の高騰等に注視が必要な状況が継続しているものの、既存顧客に対する単価交渉が一部結実した結果、売上が増加。

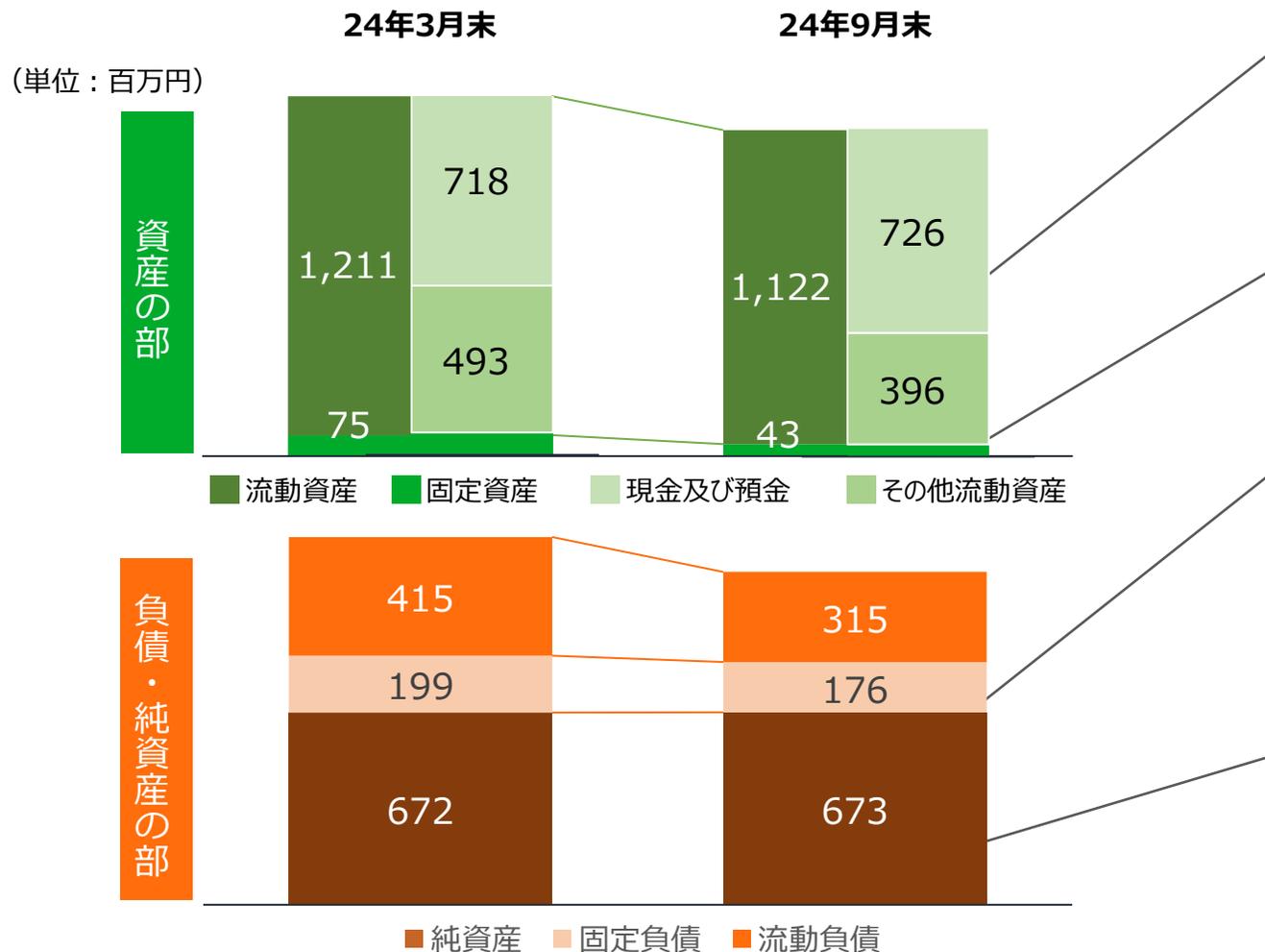
■ 売上高 ■ セグメント損益



★ 2025年3月期 第2四半期 B/Sの状況 (連結)

伝わる
つながる
広がる

B/S(連結) 2024年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】

現金及び預金：8百万円増加
 売掛金：59百万円減少
 未収入金：7百万円減少

【固定資産】

有形固定資産：14百万円減少
 無形固定資産：18百万円減少

【流動負債】

資産除去債務：3百万円増加
 未払費用：26百万円減少
 預り金：25百万円減少

【固定負債】

長期借入金：20百万円減少

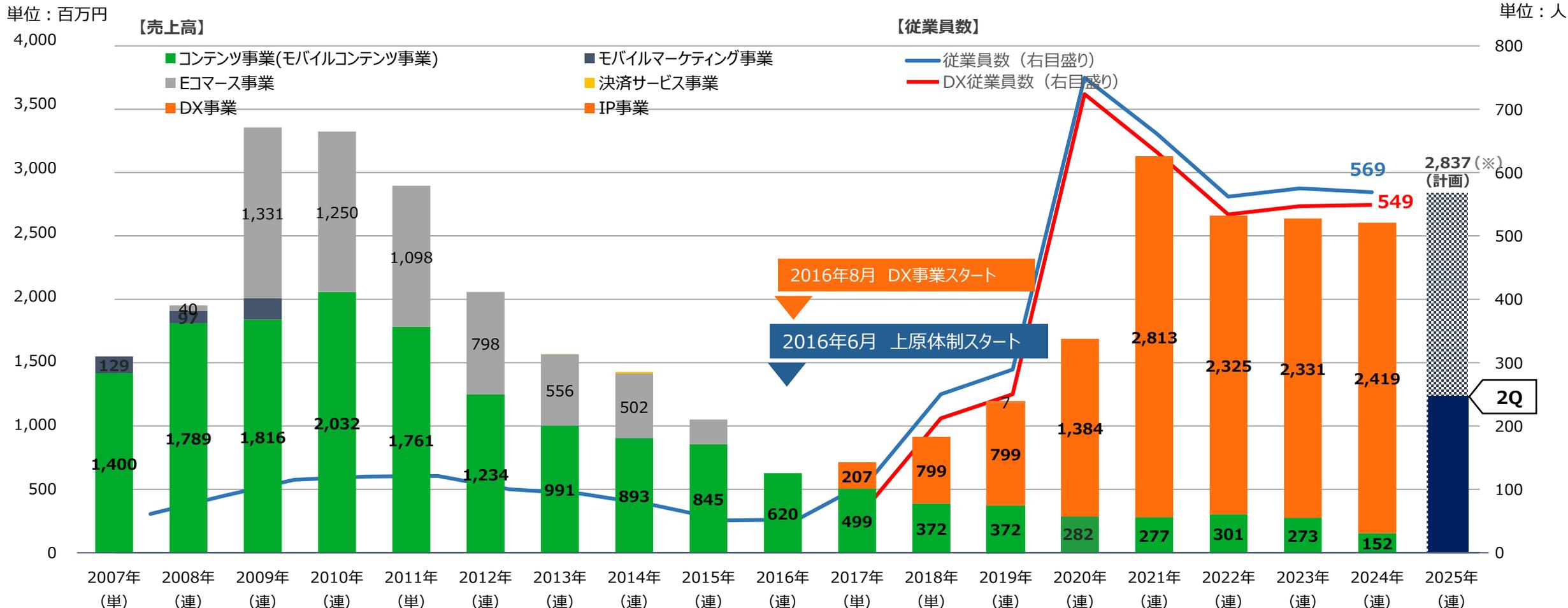
【純資産】

親会社株主に帰属する
 中間純利益：966千円計上

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～）



(※) 2024年5月15日付公表の「2024年3月期 決算短信(日本基準) (連結)」にて開示した通期売上計画となります。

★ Topic: 森のえほん館のリニューアルについて

伝わる
つながる
広がる

絵本読み放題アプリ『森のえほん館』がリニューアル 新たに100冊以上の「英語絵本」追加

絵本読み放題アプリ『森のえほん館』が、新たに100冊以上の英語絵本もご利用いただけるようにリニューアルし、より学びの多いアプリへと生まれ変わりました。

英語絵本
100冊以上
追加

絵本で鍛える英語のリスニング力!

英語絵本の追加で学習要素がアップ!

★ Topic:画像生成AIを活用した絵本の公開

伝わる
つながる
広がる

画像生成AIを活用したデジタル絵本動画 『世界が終わる前に』をポポキッズで公開

子ども向けYouTubeチャンネル「ポポキッズ」において、人気絵本シリーズ「コークのITリテラシー絵本シリーズ」の第16作品目「世界が終わる前に（AIシミュレーション、ダークウェブ）」を、画像生成AIを活用したデジタル絵本動画として、2024年7月23日（火）に公開しました

★ [YouTubeリンク](#) ★





2025年3月期 事業計画

コンテンツ事業

**新しい知育アプリ開発・施策に注力
絵本制作・レンタル、及び協業パートナー拡大によるBtoB販路拡大**

DX事業

生成AI、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を進めながら、商流改善を行い、高単価案件を獲得

★ 2025年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

当社は、2024年10月1日付で当社の完全子会社である株式会社I-FREEK GAMESを吸収合併したことに伴い、2025年3月期第3四半期決算より非連結決算へ移行します。

これにより当社の新たな2025年3月期の個別業績予想を下記の通りといたします。詳細につきましては、本日公表の「非連結決算への移行及び2025年3月期個別業績予想に関するお知らせ」をご覧ください。

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
通 期	百万円 2,063	百万円 △44	百万円 △36	百万円 △75	円銭 △4.24
(参 考) 前期個別実績 (2024年3月期)	1,510	△6	1	4	0.24

DX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

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

【コンテンツ事業】
152百万円



キャラクター、コンテンツの相互活用した
コンテンツソリューションを実現
協業パートナー拡大



領域を特定することで
採用効率を高め、技術を極める

キャラクター制作特化 クラウドソーシング
● CREPOS

幼児・児童向けコンテンツ
● 電子絵本アプリ
● 知育アプリ
● YouTubeチャンネル「ポポキッズ」

アイフレス事業



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

※2024年3月期売上

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2024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お願いいたします。