



2024年3月期 決算補足説明資料

第24期（2023年4月1日～2024年3月31日）

2024年5月15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 決算概要

【業績】

コンテンツクリエイターサービス（CCS）事業では既存顧客への単価交渉を実施したが、交渉に想定より時間を要したこと、及び同事業におけるベースアップによる原価上昇、コンテンツ事業におけるChallet(チャレット)サービス終了、及び既存アプリの改修に関する先行投資の影響により、減収減益。

【事業】

コンテンツ事業

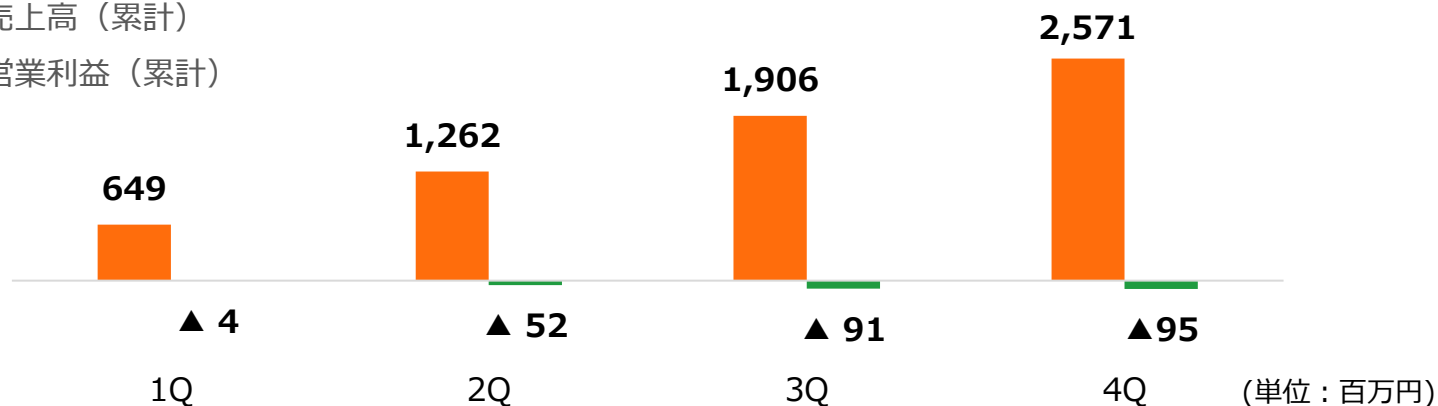
子ども向けタブレットレンタルサービス「ハピタブ！」の認知拡大を目的としたイベントへの出展や、レジャー・エンターテインメント施設向けのソリューション提供をする株式会社ORIGRESS PARKSとの業務提携など、当社グループのコンテンツの強みを活かした、将来的な利益に繋がる施策を実施。

コンテンツクリエイターサービス(CCS)事業

ベースアップの結果として原価が増加したが、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(CCS)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

★ 2024年3月期 連結P/L 要約

伝わる
つながる
広がる

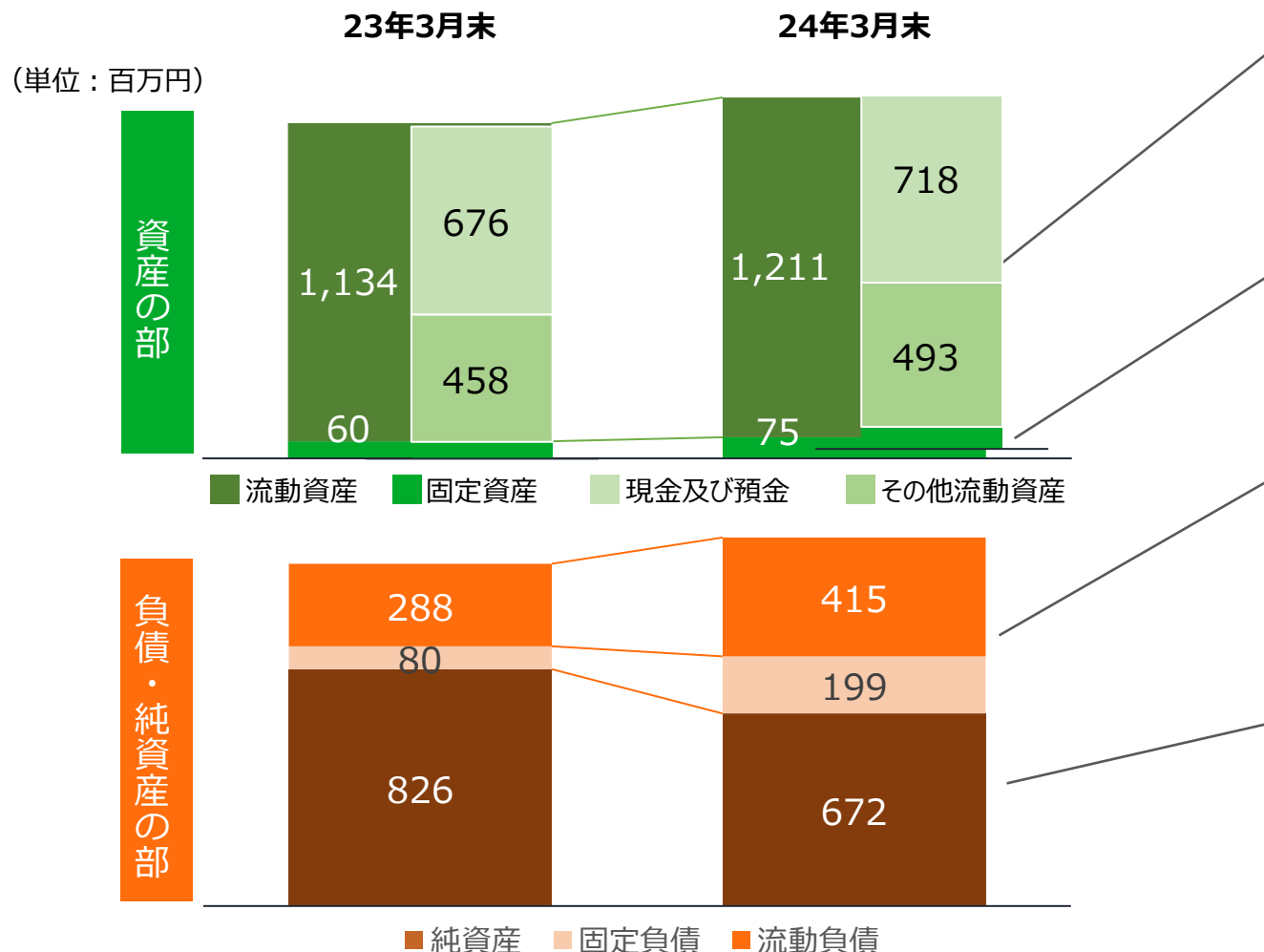
(単位：百万円)

	2024年3月期 実績	2023年3月期 実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	2,571	2,605	△34	△1.3%
売上総利益	649	774	△125	△16.1%
販売費及び一般管理費	744	689	55	8.0%
営業利益又は 営業損失 (△)	△95	84	△179	—
経常利益又は 経常損失 (△)	△76	150	△226	—
親会社株主に帰属する 当期純利益又は 当期純損失 (△)	△99	148	△247	—

★ 2024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) 2023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
未収入金：7百万円増加
売掛金：6百万円増加

【固定資産】
有形固定資産：12百万円増加
無形固定資産：20百万円減少

【流動負債】
未払費用：27百万円増加
預り金：26百万円増加
【固定負債】
長期借入金：116百万円増加

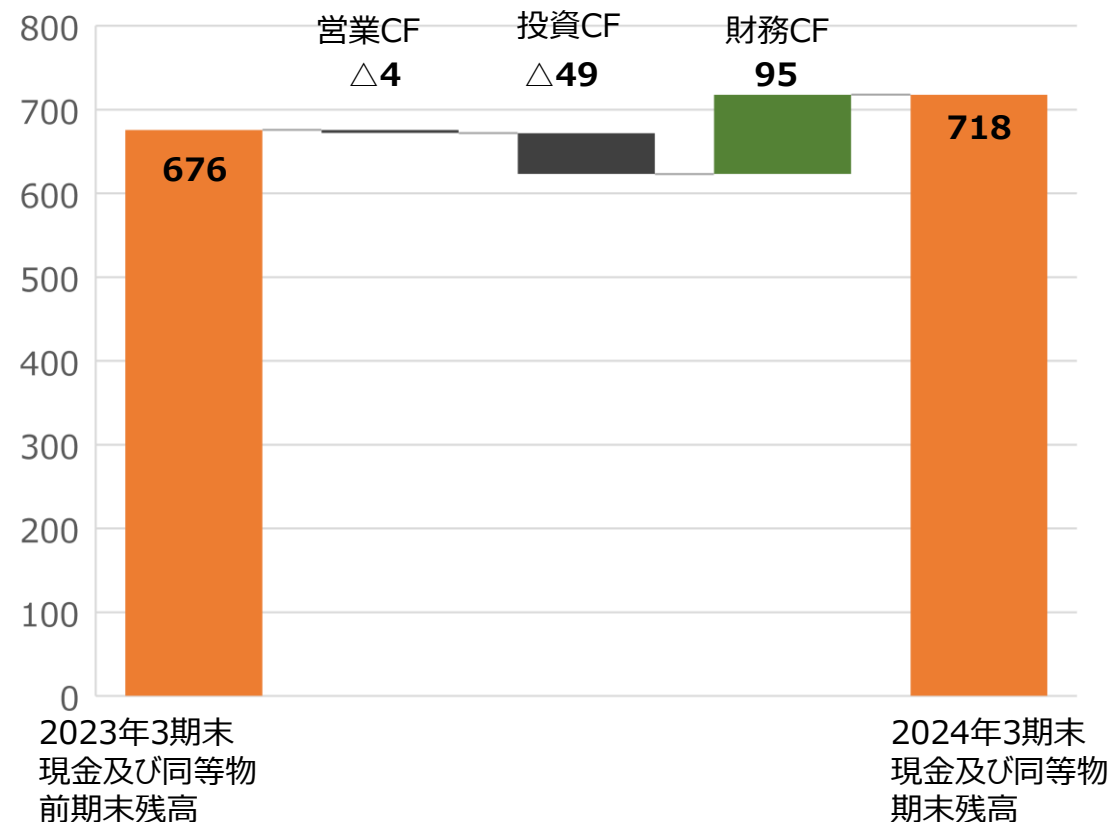
【純資産】
親会社株主に帰属する
当期純損失：99百万円計上

★ 2024年3月期 C/Fの状況（連結）

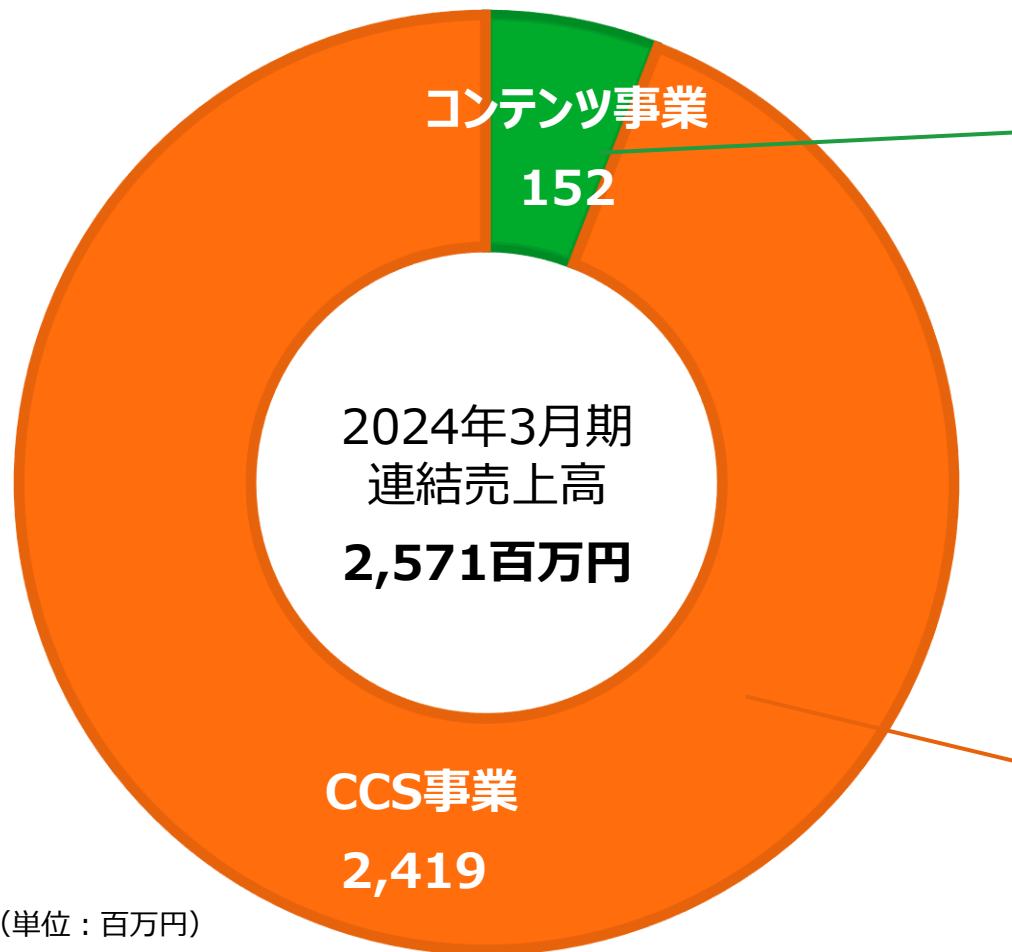
伝わる
つながる
広がる

単位：百万円

	2024/3期	2023/3期
営業活動CF	△4	164
投資活動CF	△49	△35
財務活動CF	95	△87
現金及び現金同等物 増減額	41	41
現金及び現金同等物 期首残高	676	635
現金及び現金同等物 期末残高	718	676



【売上高構成比】



(単位：百万円)

【コンテンツ事業】

・「Challet(チャレット)」の期中での終了、及び既存アプリ等の改修に関する先行投資費用の発生により、販管費が増加し、収益にマイナスの影響を及ぼす。

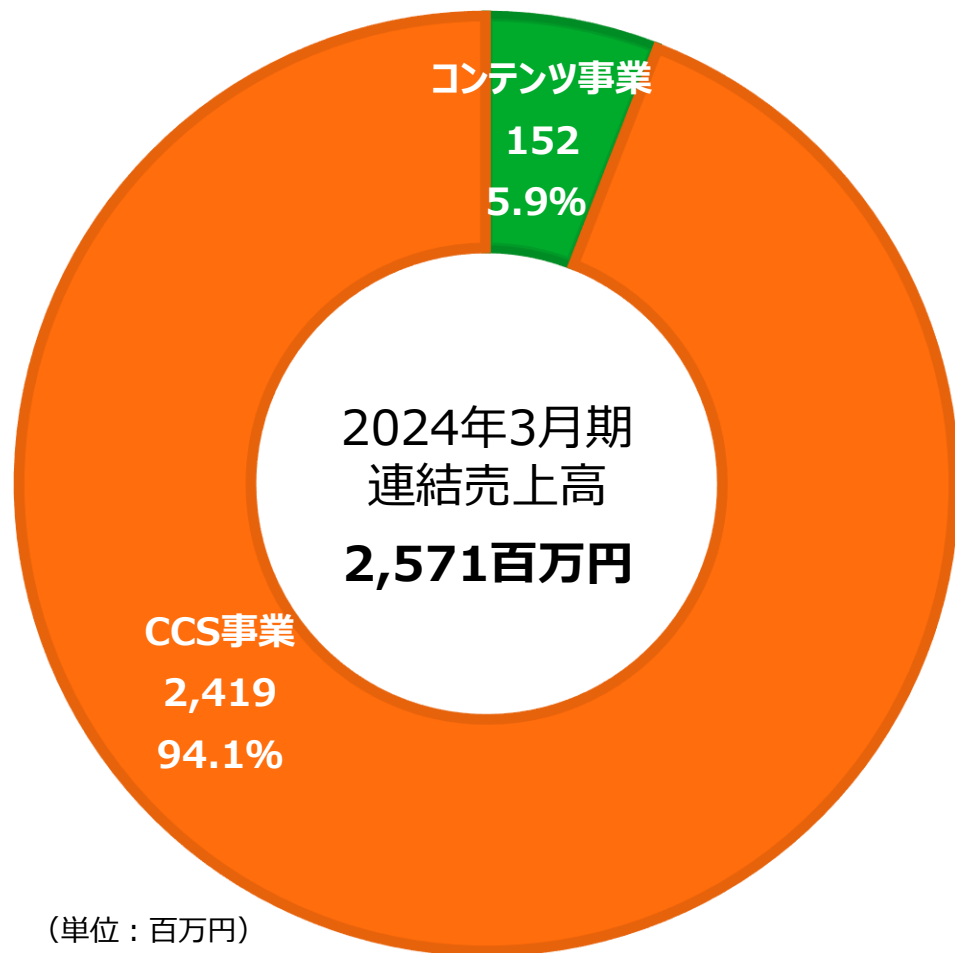
【CCS事業】

・コロナ禍によるDX化の推進等により受注状態は引き続き好調であることから、稼働率は比較的高い水準で推移したものの、既存顧客に対する単価交渉に想定より時間を要した点が売上高に影響を及ぼしており、また、CCS事業の従業員を対象とした給与水準の引き上げ(ベースアップ)の結果、人件費が増加。

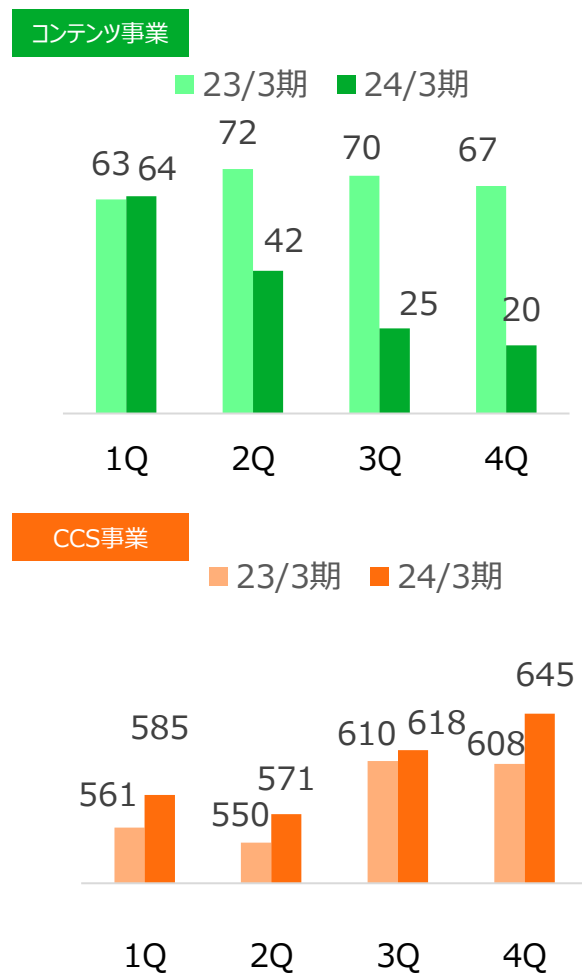
★ 報告セグメントの状況 (2)

伝わる
つながる
広がる

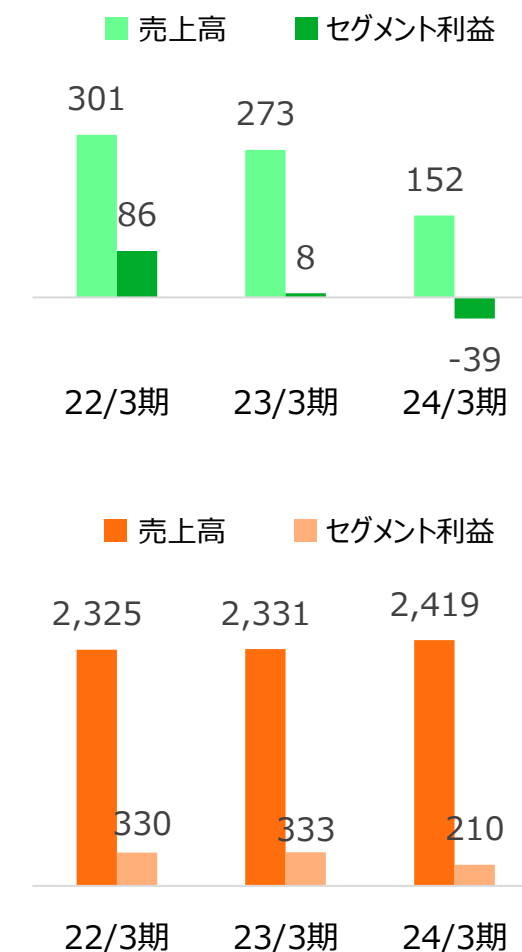
【売上高構成比】



売上高四半期推移 (会計期間)



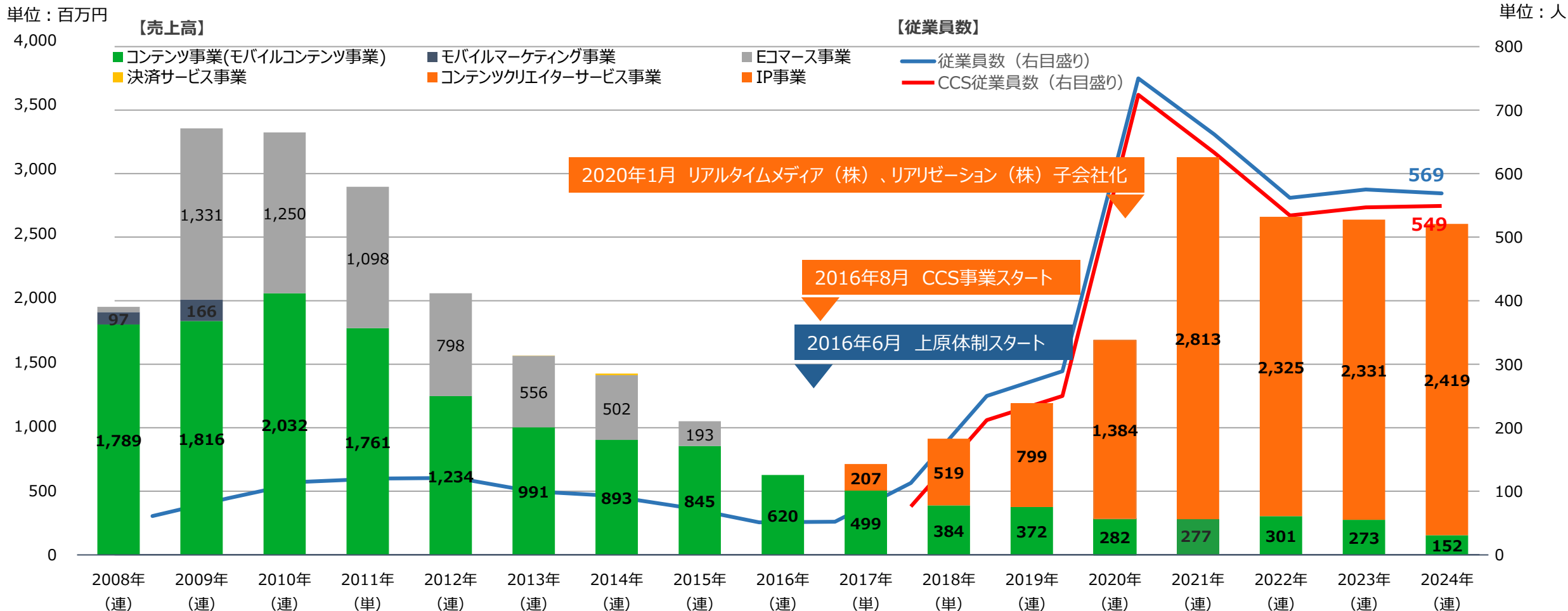
売上・セグメント利益推移 (累計期間)



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～）



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。

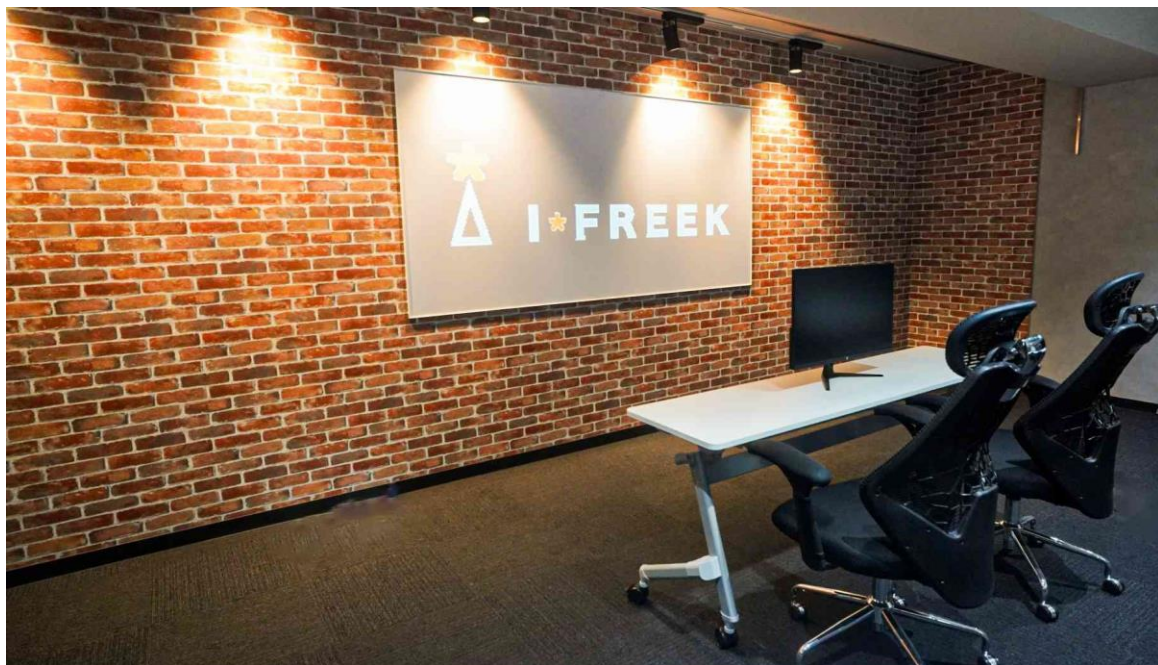
氏名	新役職名	旧役職名
上原 彩美	代表取締役会長	代表取締役社長
吉田 邦臣	代表取締役社長	取締役

★ Topic: 子会社の設立及びe-Sportsスタジオをオープン

伝わる
つながる
広がる

◎ ゲーム関連事業に特化した子会社「株式会社I-FREEK GAMES」を設立し、e-Sportsスタジオをオープン

当社のゲーム関連事業における意思決定の迅速化及び機動的な企業運営を強化し、事業執行の確実性とスピード化を図るため、当該事業領域に特化した子会社「株式会社I-FREEK GAMES」を2023年5月に設立し、同社保有のスタジオを同年8月にオープン。



◆ 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 アカウント】

https://twitter.com/eSports_ifg

★ Topic: エスティーエーグループ及びスマートテックグループからの事業譲受け

伝わる
つながる
広がる

◎ 株式会社I-FREEK GAMESとエスティーエーグループ 及びスマートテックグループとの間で事業譲渡契約を締結

当社のゲーム関連事業における意思決定の迅速化及び機動的な企業運営を強化し、事業執行の確実性とスピード化を図るため、当該事業領域に特化した子会社「株式会社I-FREEK GAMES」を2023年5月に設立。

▶ さらに、当社グループとかねてより取引関係にあり、ゲーム関連のSES業務に精通したスタッフを豊富に抱え、安定的なサービス提供を行っているエスティーエーグループ及びスマートテックグループとI-FREEK GAMESとの間で、同グループの一部事業を譲り受ける事業譲渡契約を締結。



★ Topic: Youtubeチャンネル「ポポキッズ」について

伝わる
つながる
広がる

子ども向けYouTubeチャンネル Popo Kids 「ポポキッズ」のチャンネル登録者数が10万人を突破



◆ YouTubeチャンネル「Popo Kids (ポポキッズ)」とは
2018年1月よりサービス提供を開始した、子ども向けのYouTubeチャンネル。子会社のアイフリークスマイルズが提供する、500冊以上のデジタル絵本を定額で楽しむことができるアプリ「森のえほん館」内で提供されている絵本コンテンツを再編集した絵本動画に加え、日本の昔話や世界の童話など、約400作品以上の絵本動画を配信。

★ Topic:「CREPOS ARアートフェスティバル」の開催について

伝わる
つながる
広がる

テクノロジーとアートのかで地域と人を盛り上げるイベント 「CREPOS ARアートフェスティバル」を2023年6月から開催

2025年に開催される大阪・関西万博へ向けた機運の醸成と地域活性化に繋げることを目的として、AR技術とアートを組み合わせた体験ができる2つのイベントを開催。



【みんなでつくるARアート OSAKA】
大阪の人気観光地である道頓堀を、皆様から応募いただいたイラストでARアートにするイベント。



【ストリートアートARコンテスト】
これからARやVRなどのXRコンテンツを制作するクリエイターになりたいとお考えの方を対象としたコンテスト。

★ Topic: ORIGRESS PARKS社との共同事業「アイフレス」をスタート

伝わる
つながる
広がる

レジャー・エンターテインメント施設向けのソリューション提供をする 株式会社ORIGRESS PARKSとの業務提携

2,500以上のレジャー・エンターテインメント施設をネットワーク化し、「おでかけ 見つかる」をキャッチフレーズとした日本最大級のエンターテインメント施設のサブスクサービス「レジャパス」を運営する株式会社ORIGRESS PARKSとの資本業務提携を行い、エンターテインメント施設向けのキャラクター活用サービスに関する共同事業「アイフレス」を立ち上げることを発表。



★ Topic:子会社の吸収合併について

伝わる
つながる
広がる

株式会社アイフリークスマイルズを2024年4月1日付で吸収合併することを決定

経営の合理化と組織運営の効率化を図り、当社グループの成長を一層加速させることを目的として、当社の完全子会社である株式会社アイフリークスマイルズを2024年4月1日で吸収合併する旨を当社取締役会で決議いたしました。

【株式会社アイフリークスマイルズ 会社概要】



代表者	代表取締役社長 上原 彩美 (うえはら あやみ)
設立	2013年4月
本社	東京都新宿区新宿二丁目1番11号 御苑スカイビル10階
事業内容	デジタルコンテンツ・知育アプリの企画、開発、運用及び販売、 クリエイター向けWEBサービス運営、 SmilesEngineeringService 事業 (IT人材の提案、IT サポート)



日常に“わくわく”を

Enjoy Creativity!

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

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

	2025年3月期			2024年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	2,837	266	10.3%	2,571
営業利益	56	151	-	△95
経常利益	54	130	-	△76
親会社株主に帰属する当期純利益	53	152	-	△99
1株当たり配当金	0円00銭 (※)	-	-	0円00銭

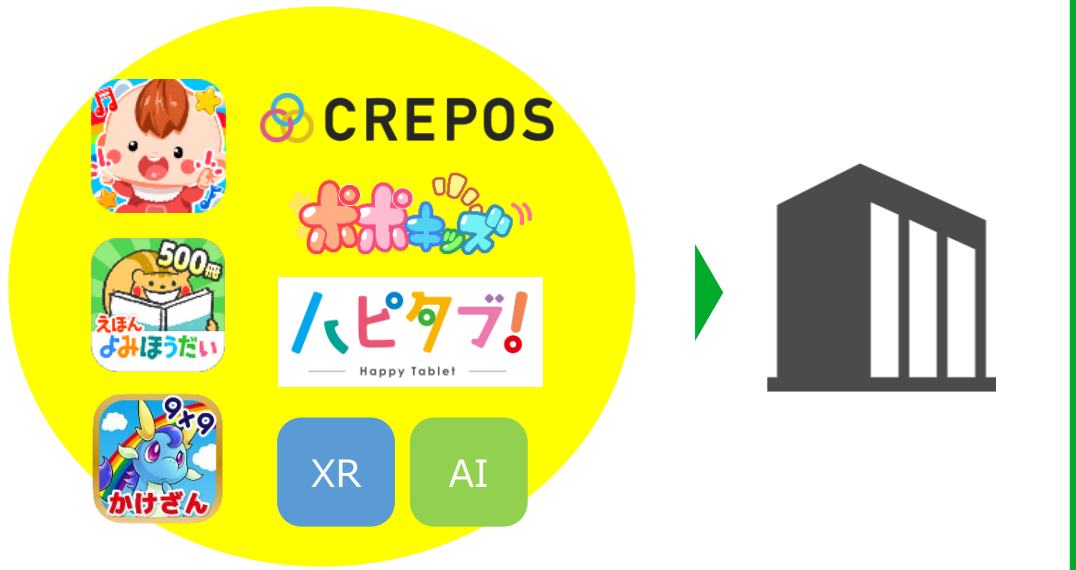
(※) 当社の財務状況等を総合的に勘案し無配とさせて頂く予定ではありますが、安定的な収益体質の確立により、早期の復配を目指してまいります。

(単位：百万円)

事業戦略：コンテンツソリューションの提供

顧客の課題を解決するコンテンツソリューションの提供

コンテンツソリューション



知育絵本・IP事業が連携し顧客の課題を解決する
コンテンツソリューションを
企業や法人に向けて提供を開始します。

協業パートナー企業拡大



協業パートナー企業の拡大を行い
共同で顧客と商品の開拓を促進し、
BtoB販路拡大・案件獲得拡大と
サービスラインナップを拡大します。

事業戦略：CCS事業が目指す方向

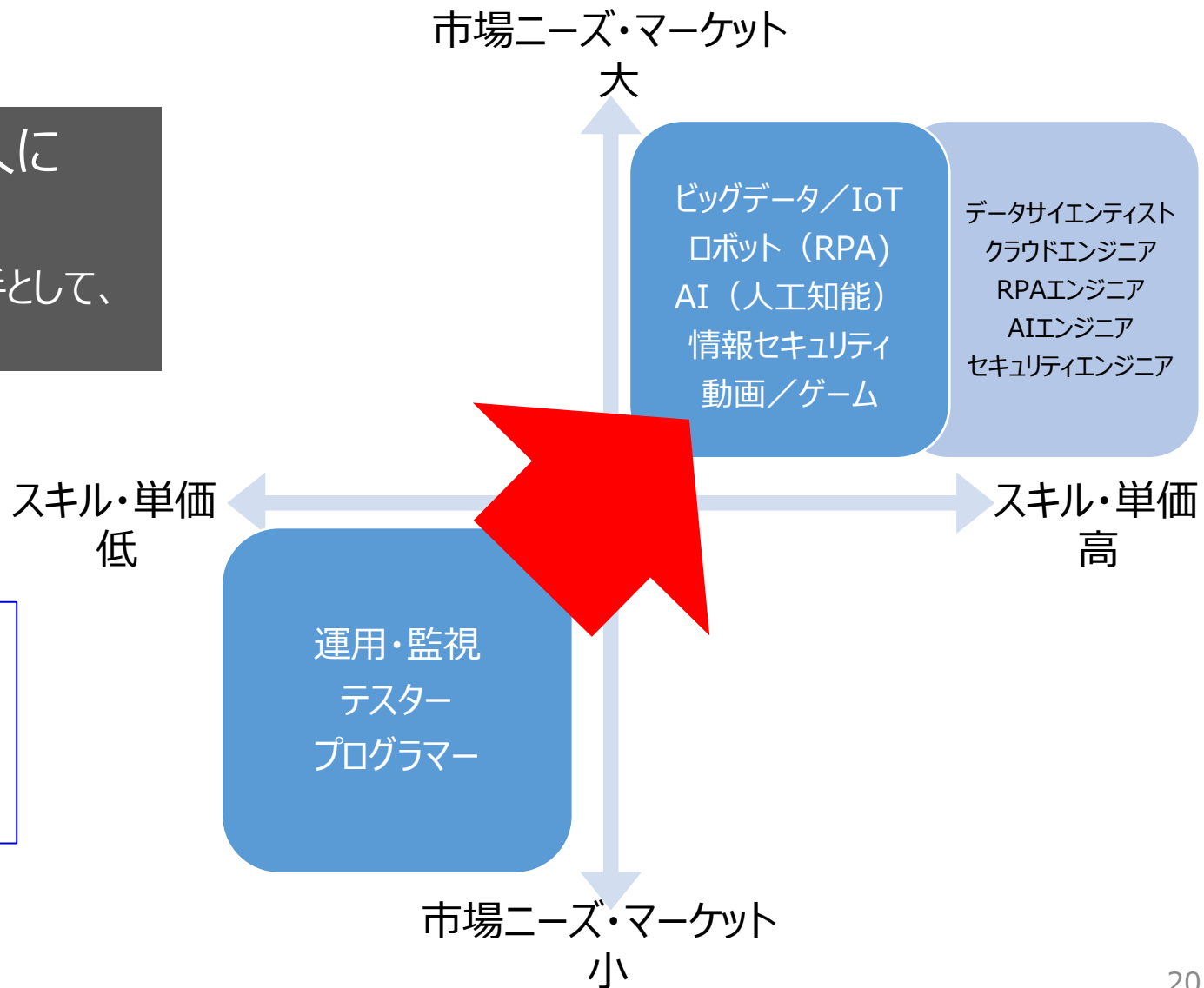
現在のIT業界が抱える課題

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。

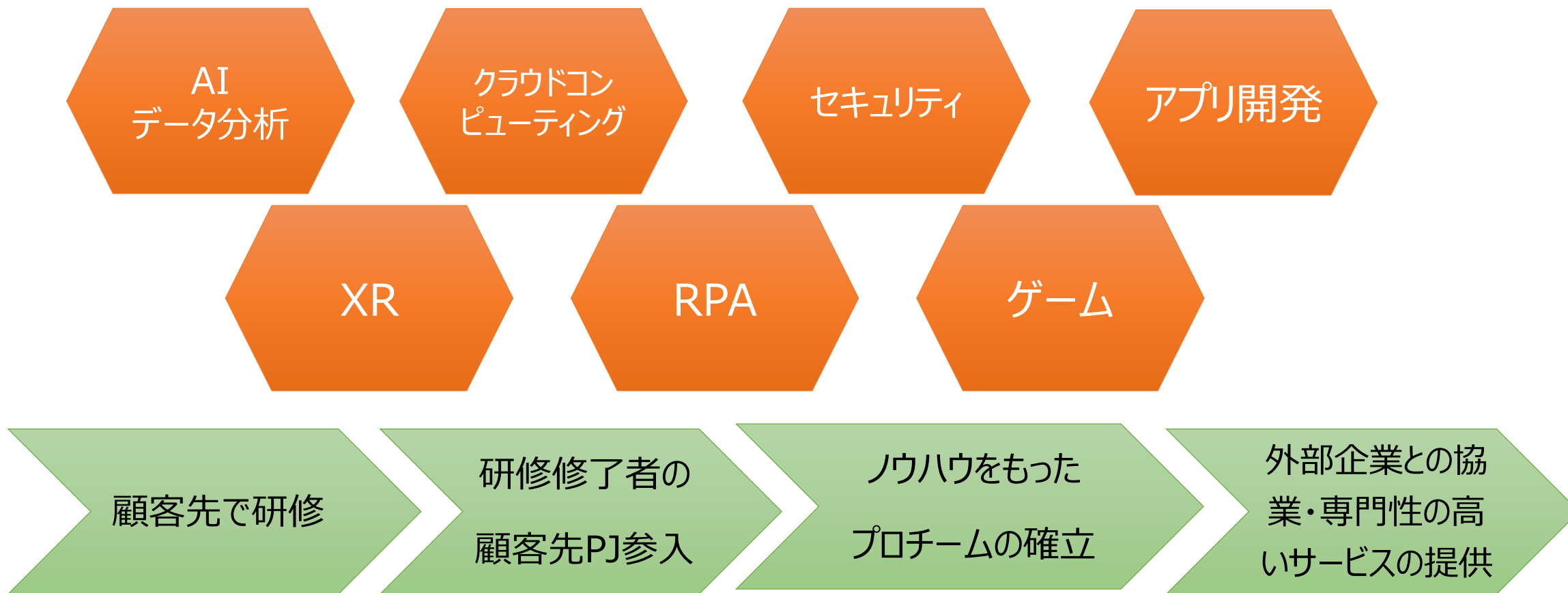
出典：みずほ情報総研株式会社「IT人材需給に関する調査（2019年3月）」

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

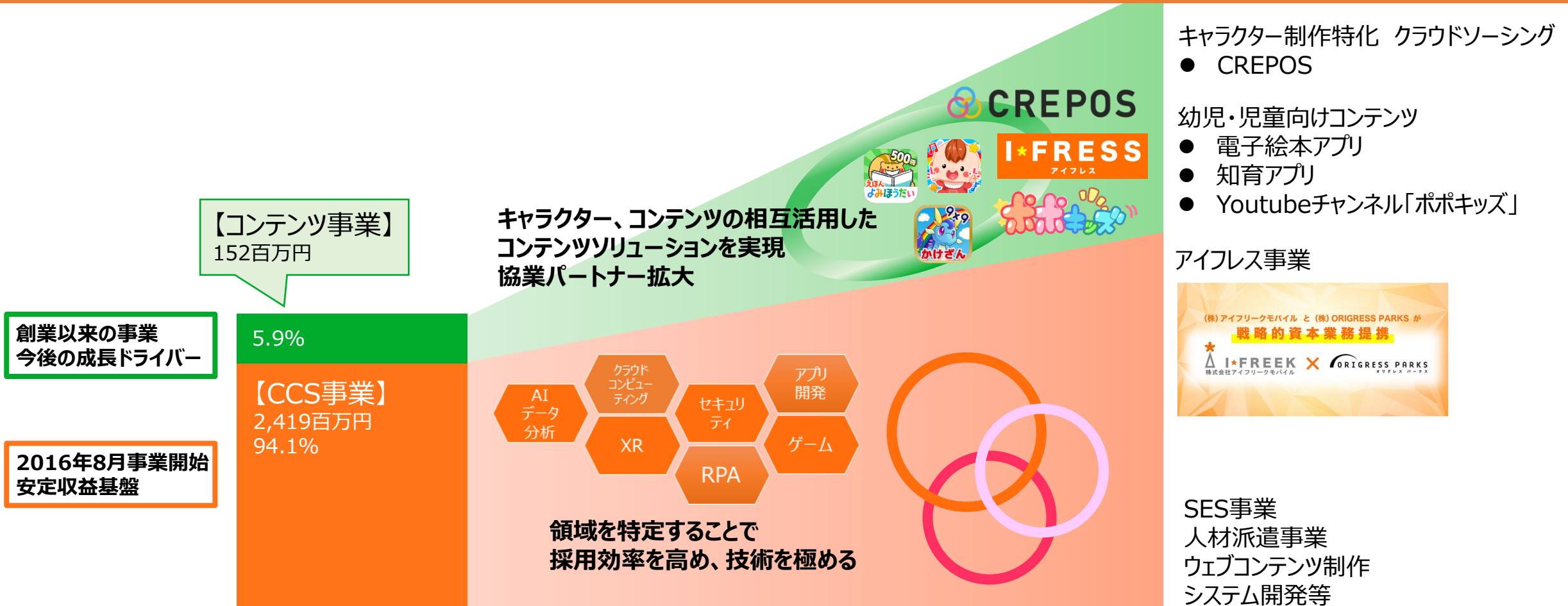
テーマの異なるプロフェッショナルチームの育成



中長期成長戦略

伝わる
つながる
広がる

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



※2024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	吉田 邦臣
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	569名（連結）
発行済株式数	17,839,641株
株主数	4,813名



2024年3月31日現在

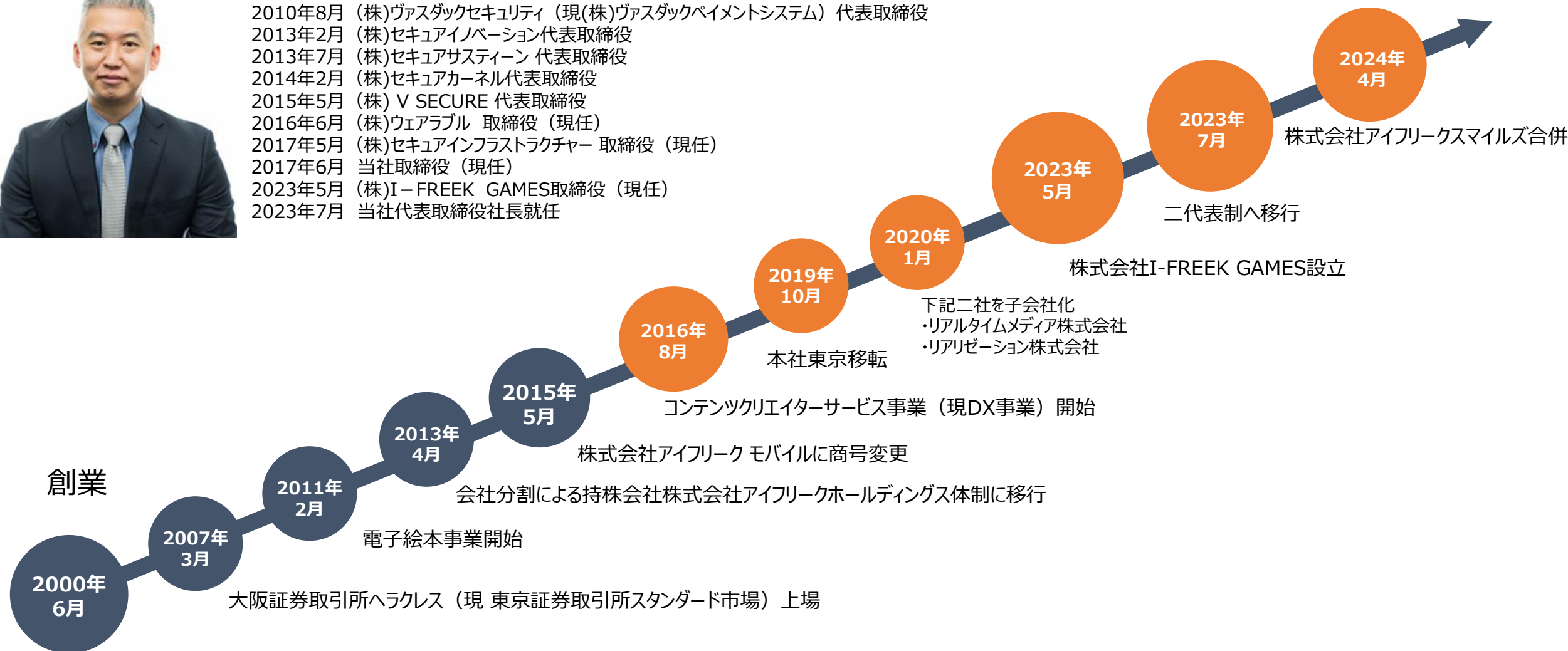
沿革

伝わる
つながる
広がる



代表取締役社長 吉田 邦臣

- 2010年8月 (株)ガスダックセキュリティ (現(株)ガスダックペイメントシステム) 代表取締役
- 2013年2月 (株)セキュアイノベーション代表取締役
- 2013年7月 (株)セキュアサステーン 代表取締役
- 2014年2月 (株)セキュアカーネル代表取締役
- 2015年5月 (株) V SECURE 代表取締役
- 2016年6月 (株)ウェアラブル 取締役 (現任)
- 2017年5月 (株)セキュアインフラストラクチャー 取締役 (現任)
- 2017年6月 当社取締役 (現任)
- 2023年5月 (株)I-FREEK GAMES取締役 (現任)
- 2023年7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以上のアプリや動画メディア）
- ・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
- ・XR・AIなどの新技術を活用したデジタルコンテンツ



CCS事業

CCS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やメディアを展開

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



Youtubeチャンネル登録者数11万人
ポポキッズ



- こども向けの公式チャンネル
- 寝かしつけ絵本をはじめ、しつけや学習に役立つ知育絵本を多数配信

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



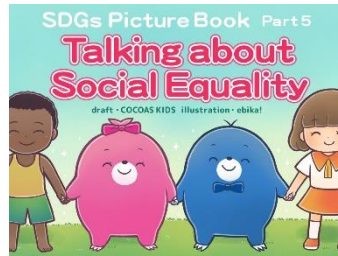
- ゲーム感覚で楽しめる九九の学習アプリ
- 問題を解いて見つけたmonsterを捕まえよう
- monster図鑑をコンプリートする楽しみも

事業内容 - コンテンツ事業： 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&コラボ実績

企業/著名人
絵本



ココアスキッズ様



桂由美様

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
アプリ



ジュビロ磐田様
電子絵本と九九のトライ



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」

その他、大手メーカー様や生命保険会社様 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：CREPOS・IP事業

品質高いクリエイティブと商品ラインナップでクリエイターと企業をつなぐ



<https://crepos.jp/>

- 創業当時から**20年以上運営し登録クリエイター1万人以上**のサービス
- 「**ポートフォリオ機能**」でクリエイターの作品投稿や閲覧が可能
- クリエイターに向けた**企業主催のコンテスト**も開催
- イラストレーターだけでなく**絵本・XRクリエイター**も拡大中
- 今後は**協業パートナー企業とのtoB商品開発や販路拡大**に注力

クリエイター支援サイト「CREPOS（クリポス）」

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



CREPOSクリエイターを活用した企業案件の受注



キャラクター開発やコンテスト開催、コンテンツ企画など幅広く対応

事業内容 - コンテンツ事業：コンテンツソリューション

各事業部の得意分野の活用と協業パートナー連携でシナジー効果を高める

当社の各事業部の得意分野を活用した ソリューションラインナップ拡大と受注

おしゃべりAIキャラクター

会話で動く3Dアバター キャラと楽しくおしゃべり あなただけの話を作成

★ おしゃべりキャラとえほんをつくらう！
どちらのキャラクターとおそぶかえらんでね！
スタート

★ こんな日は、わたしのなまえは誰さんだよ。あなただけのえほんをつくらう。まずは、あなたのおなまえを話してあげるかな？

★ ああ、太郎君がそとであそんでいたら、文字が飛んできた。「早くとおおやさんで帰る？」と、お母さんが話しかけてくれた。もしなら、太郎くんはあそびたいと、お母さんに話しかけた。

★ きれいなお話をたくさん聞くと、おもしろいお話がどんどん出てくる。たくさんのお話を聞くと、おもしろいお話がどんどん出てくる。たくさんのお話を聞くと、おもしろいお話がどんどん出てくる。

★ 世界にひとつだけ

ロボットストリート 2023出展記念

アンケートに答えてもらおう！
あなたが主役のオリジナル電子絵本

絵本からとびだす ARゲーム体験

ウイルスを消して
世界を救え！

ばんだっちAR
もあるよ！

©KOICHI NAGATA 2021

3 DCGやAIアバター、ARコンテンツの開発と人材育成も行う

アイフレスにて各イベントや 施設へのIP活用をご提案

(株)アイフリークモバイル と (株)ORIGRESS PARKS が
戦略的資本業務提携

★ I*FREEK × ORIGRESS PARKS
株式会社アイフリークモバイル オリグレス パークス

I*FRESS

アイフレス

東京ドイツ村の **おしゃべり** をかんがえながら、
モンスターを **ゲット**しよう！

どんなモンスターに会えるかな???

参加費 **¥500** (税込)

当社コンテンツを
活用した商品開拓や
販路拡大を行う

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、2021年から有料職業紹介事業開始
- 2020年1月に2社のM&Aを実施、エンジニア体制を強化

開発分野



業務系システム
Web設計・開発
Python, JavaScript, Java

インフラ分野



クラウドコンピューティング
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2024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。