



# 2024年3月期 第1四半期 決算補足説明資料

第24期（2023年4月1日～2023年6月30日）

2023年8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



# 2024年3月期 第1四半期 決算概要

# ★ 2024年3月期 第1四半期 総括

伝わる  
つながる  
広がる

## 業績

- 連結売上高 **649**百万円（前年同期比 **+4.0%**）
- 連結営業損益 **△4**百万円（前年同期 22百万円の利益）

## 事業

**コンテンツ事業：**  
「なないろえほんの国」が、株式会社やる気スイッチグループの運営するバイリンガル幼稚園で採用されたり、YouTubeチャンネル「ポポキッズ」の登録者数が10万人を突破するなど、当社グループのコンテンツの重要性を認識する四半期となる。

**CCS事業：**  
当社のゲーム関連事業に特化した子会社「株式会社 I-FREEK GAMES」を2023年5月に設立。また、ゲーム関連のSES業務に精通したスタッフを豊富に抱えるエステーイーグループとI-FREEK GAMESと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

第1四半期  
22%



# ★ 2024年3月期 第1四半期 連結P/L ハイライト

伝わる  
つながる  
広がる

売上については2022年10月のグラングループからの事業譲受による効果等があったものの、コンテンツ事業におけるイベントの出展費用やサービスの改修費用などの先行投資により、前年同期比で増収減益。

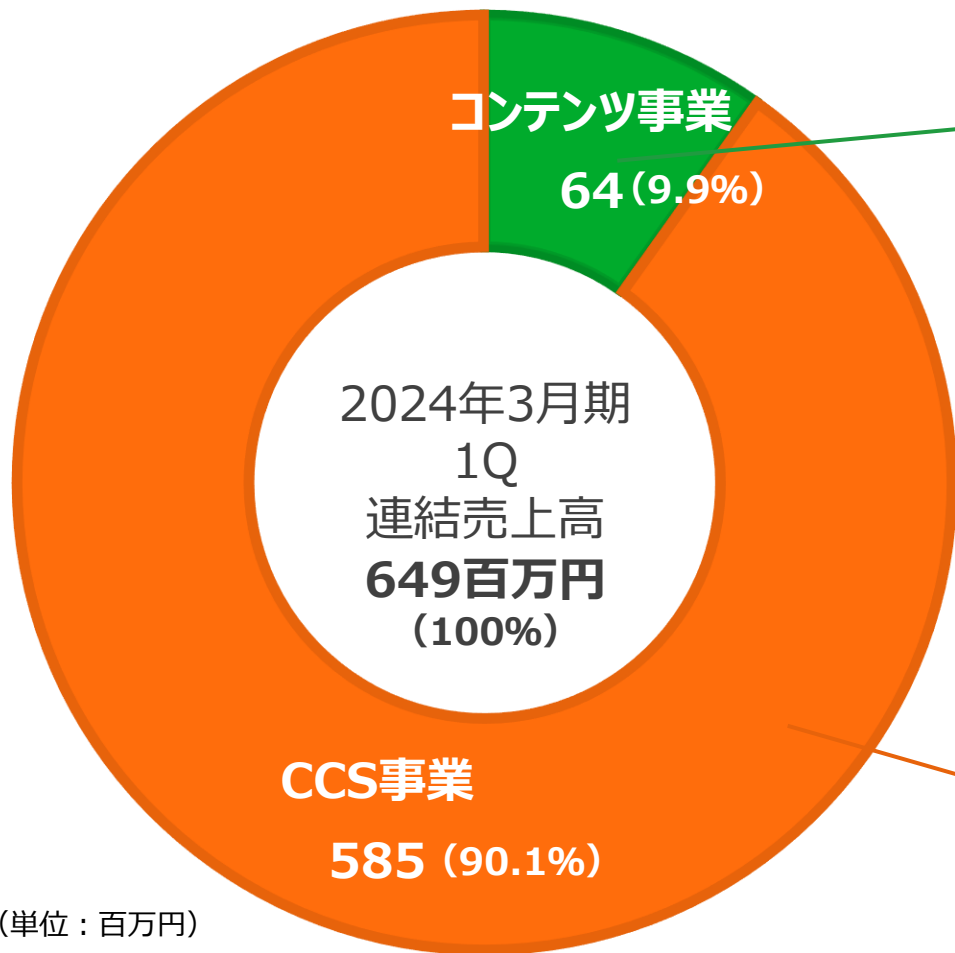
(単位：百万円)

	2024年3月期 1Q実績	2023年3月期 1Q実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	649	624	24	4.0%
売上総利益	184	191	△7	△3.8%
販売費及び一般管理費	188	169	19	11.5%
営業損益	△4	22	△26	—
経常利益	4	30	△26	△86.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3	29	△25	△86.6%

# ★ 報告セグメントの状況

伝わる  
つながる  
広がる

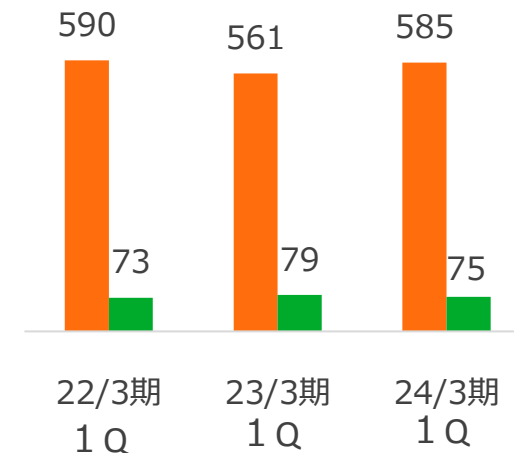
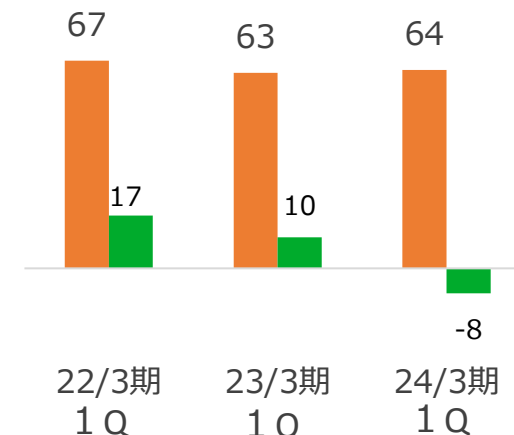
## 【売上高構成比】



【コンテンツ事業】  
「森のえほん館」での新作配信  
や著名人とのコラボレーション企  
画、知育アプリの施策に注力。

【CCS事業】  
ウクライナ情勢の長期化による  
資源価格の上昇など、先行き  
不透明な経済状況は継続して  
いるものの、コロナ禍によるDX  
化の推進等により稼働率は比  
較的高い水準で推移

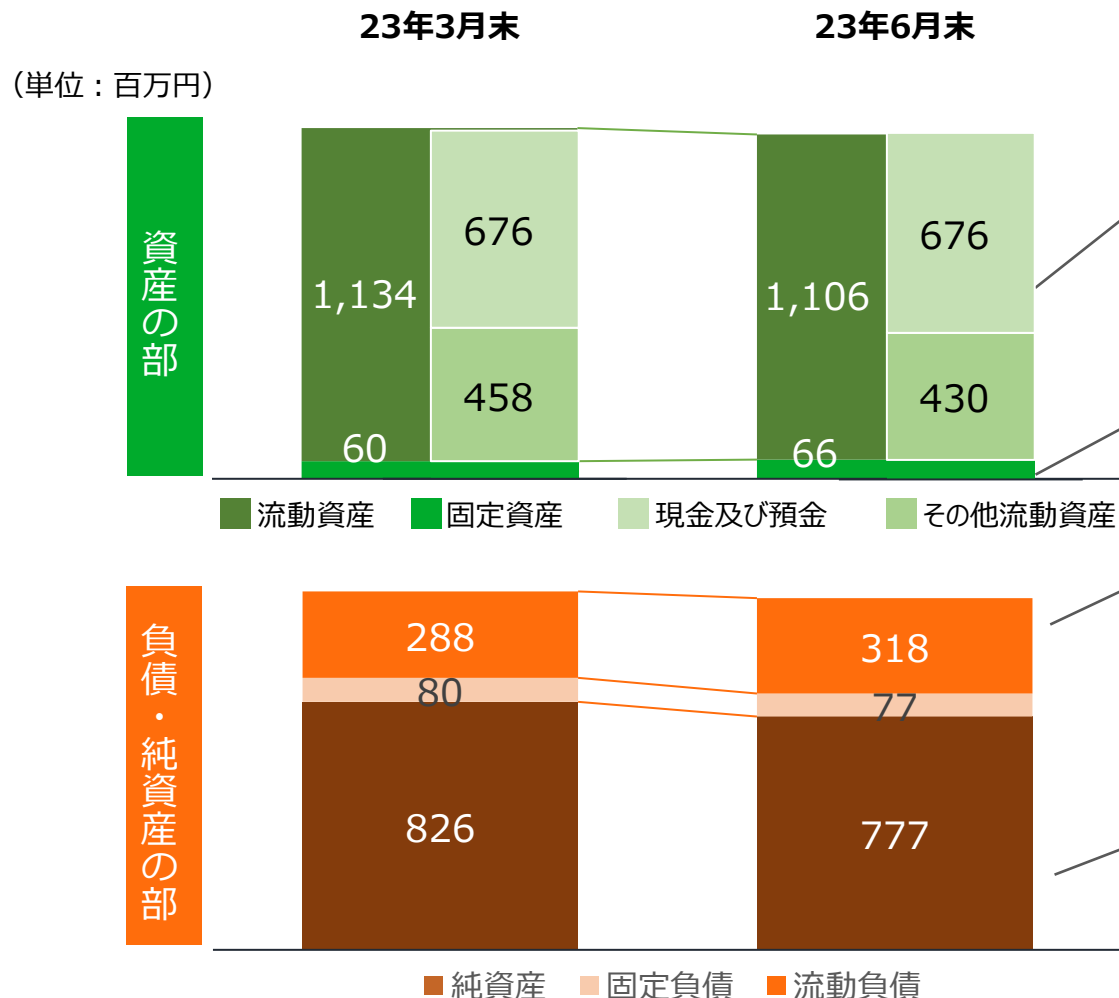
■ 売上高 ■ セグメント利益



# ★ 2024年3月期 第1四半期 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】  
前払費用：11百万円増加  
売掛金：33百万円減少  
未収還付法人税等：5百万円減少

【固定資産】  
投資その他の資産：6百万円増加

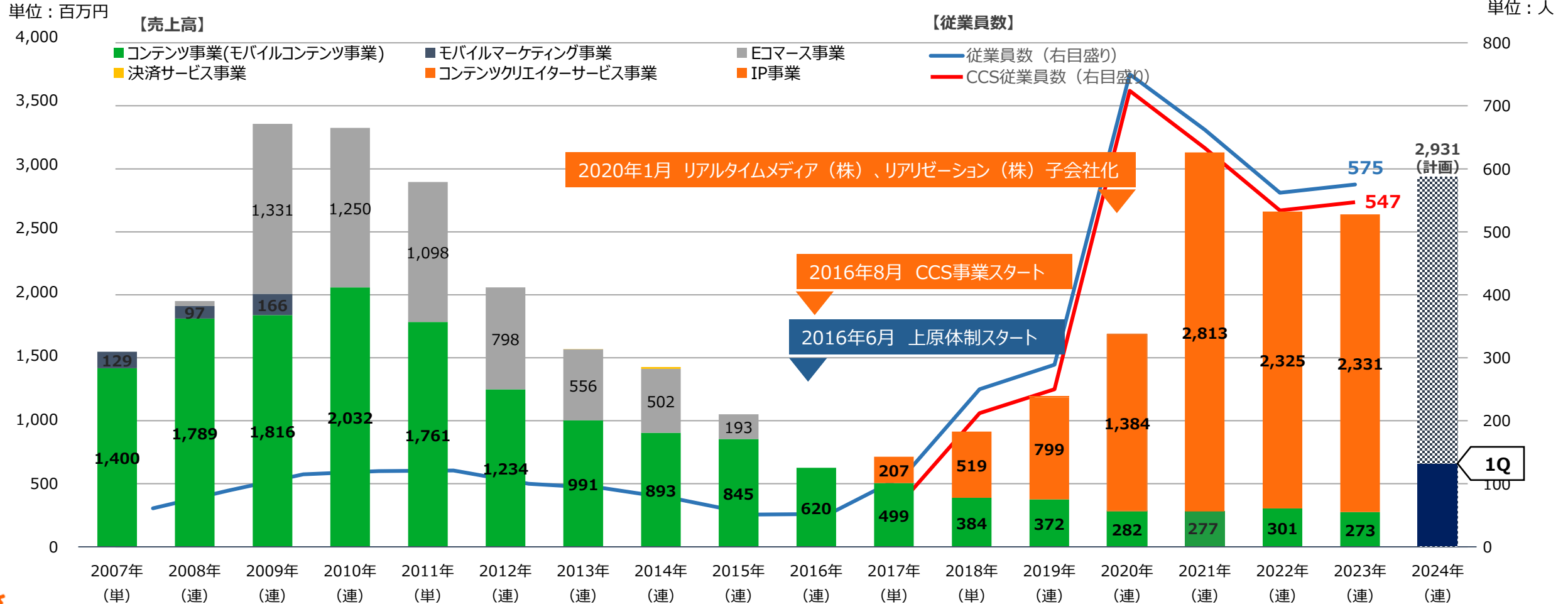
【流動負債】  
未払消費税等：20百万円増加  
【固定負債】  
長期借入金：2百万円減少

【純資産】  
配当金の支払により53百万円減少  
  
親会社株主に帰属する  
四半期純利益：3百万円計上

# 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～）



株主の皆様への利益還元のため、  
前期に引き続き 1 株当たり 3 円の配当を実施いたしました。

	2022.3期 実績		2023.3期 実績
★ 一株当たり配当金	3 円/株	▶	3 円/株
★ 配当性向	20.9%	▶	36.0%

## 配当方針

当社は、株主の皆様に対する利益還元を重要な経営課題のひとつとして認識し、事業の継続的な成長に必要な内部留保の充実を勘案しながら、その時々の方社の経営成績及び財務状況等に応じて、適切な利益還元策を実施することを基本方針としております。



# ★ Topic: 子会社の設立及び事業の一部譲受けについて

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
- ◎ エステーエーグループと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ーエーグループとI-FREEK GAMESとの間で、同グループの一部事業譲り受ける事業譲渡契約を2023年6月に締結。

# ★ Topic:e-Sportsプロプレイヤーとのスポンサー契約について

伝わる  
つながる  
広がる

## e-Sportsプロプレイヤーとして世界的に活躍する aMSa(アムサ)選手とスポンサー契約を締結



### aMSa選手 プロフィール

名前 aMSa (アムサ)  
生年月日 1991年10月27日  
年齢 31歳  
出身地 兵庫県  
プロデビュー 2014年

2014年 e-Sportsプロプレイヤーとなる  
2016年 国内大会KSB 2016優勝  
2022年 活動拠点を日本からカナダへ移す  
THE BIG HOUSE 10でメジャー大会初優勝  
日本人初の世界ランク2位となる  
2023年 The New York Game Awards 2023にて  
The Best E-sport Player of the Year に選出

# ★ 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: 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。



伝わる★つながる★広がる  
TRANSMIT CONNECT EXTEND

# 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

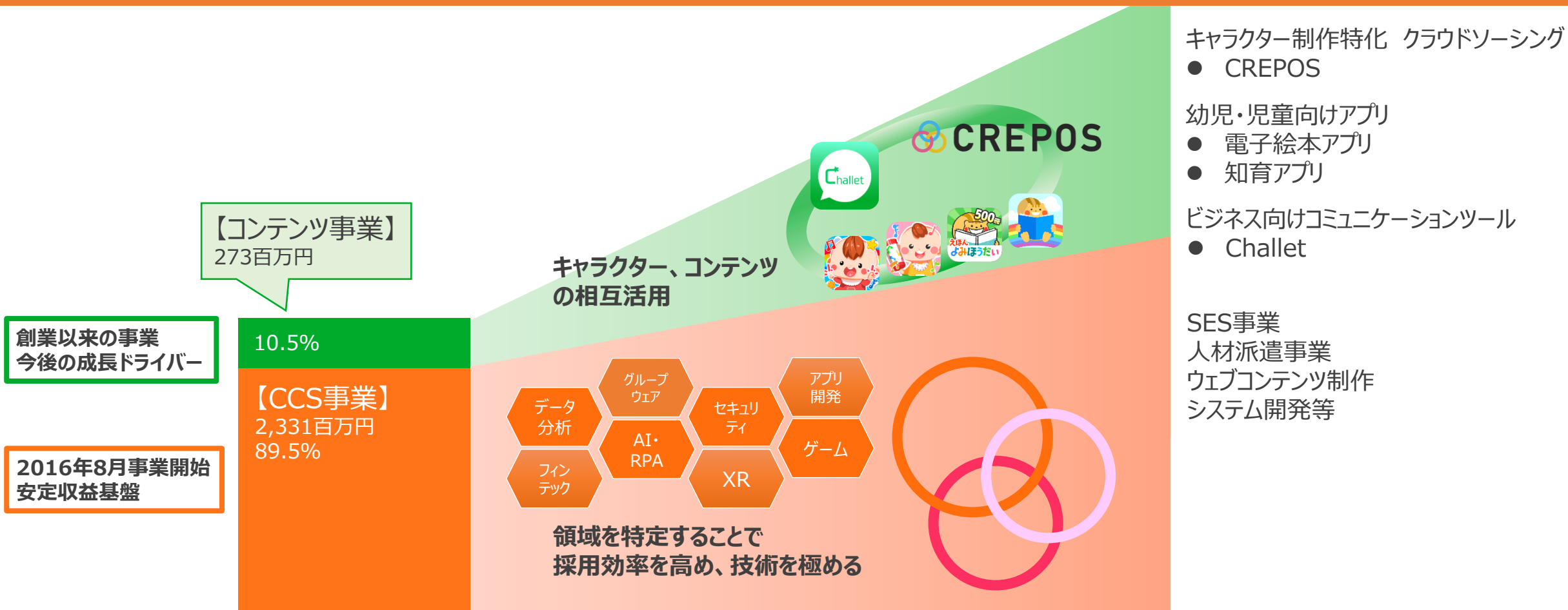
# ★ 2024年3月期 業績計画

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)

## 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



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6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。