



株式会社アイフリークモバイル

2022年3月期決算補足説明資料

東証スタンダード：3845

2022年5月13日



伝わる★つながる★広がる

TRANSMIT CONNECT EXTEND





2022年3月期 決算概要

2022年3月期 総括

【業績】 組織体制や稼働率の改善により大幅増益。各段階利益で大幅に黒字化。

【事業】 コンテンツ事業

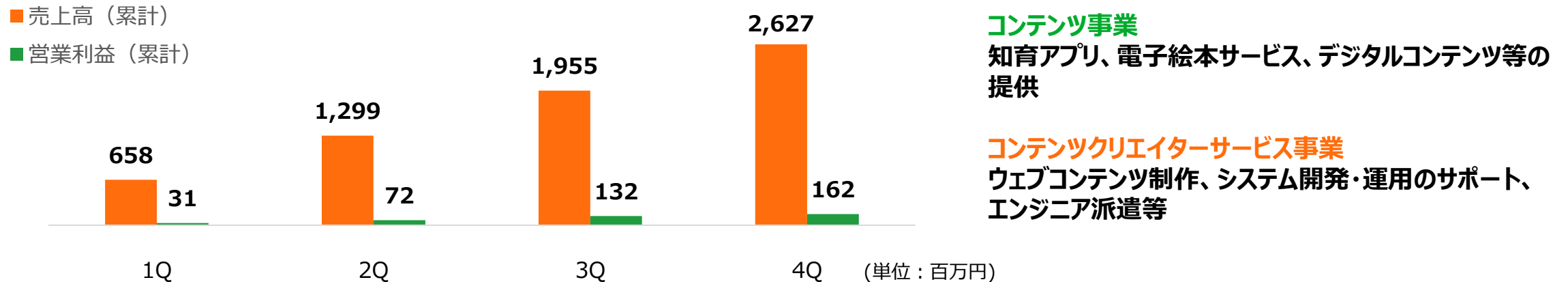
著名人とのコラボ絵本配信やSDGsを扱った絵本シリーズなど多数の企画を実施。

ICT教育やNFTを活用した取り組みも開始。

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化の推進等によって受注が回復し、稼働率は高い水準で推移。

事業効率の向上とコスト削減のため、子会社の吸収合併など組織体制を変更。



2022年3月期 連結P/L 要約

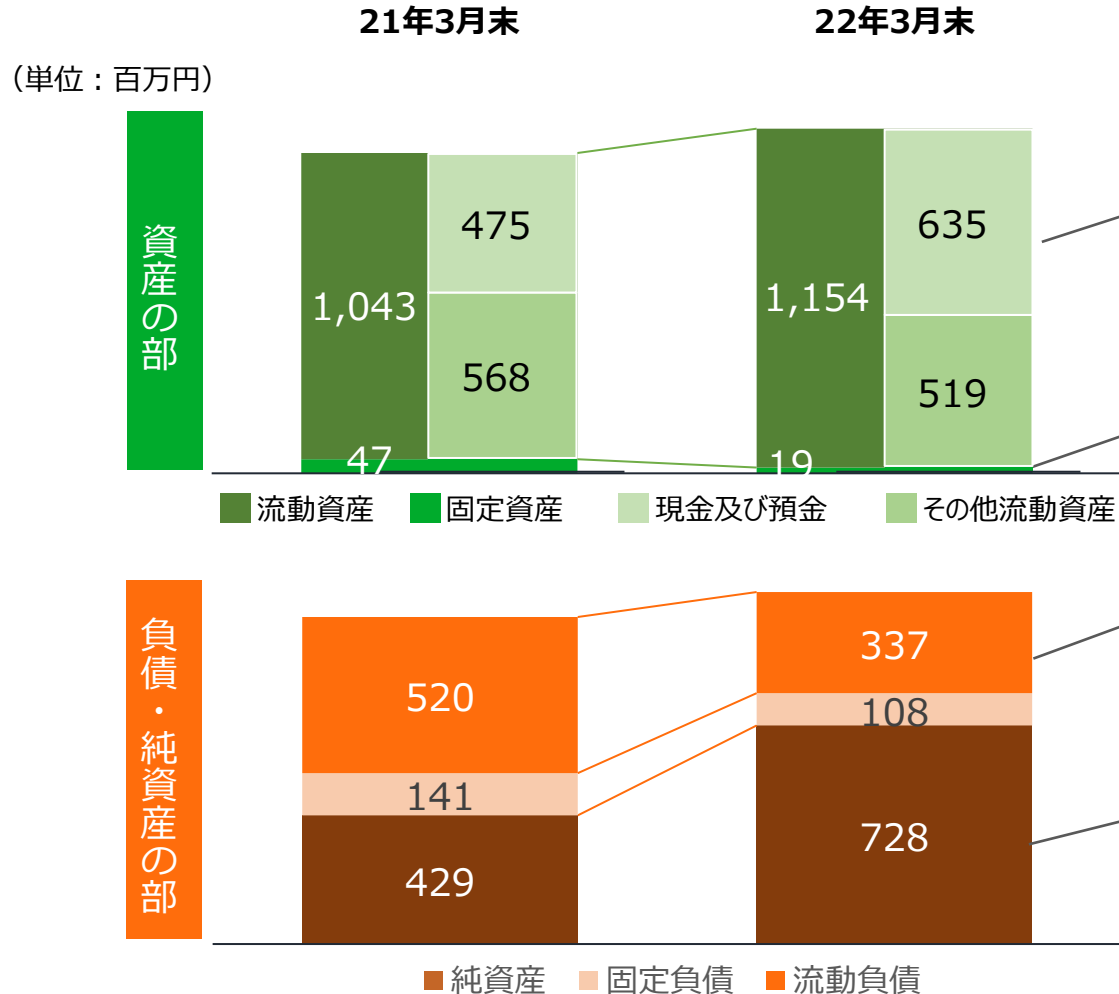
**DX化の推進等による受注回復及び組織再編によるグループ管理の効率化により、
最終利益は大幅に黒字化。**

(単位：百万円)

	2022年3月期 実績	2021年3月期 実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	2,627	3,090	△463	-15%
売上総利益	848	792	56	+7.1%
販売費及び一般管理費	686	944	△257	-27.3%
営業損益	162	△151	314	-
経常利益	259	13	246	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	252	△73	326	-

2022年3月期 B/Sの状況 (連結)

B/S(連結) 2021年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】
現金及び預金：159百万円増加

【固定資産】
敷金：23百万円減少

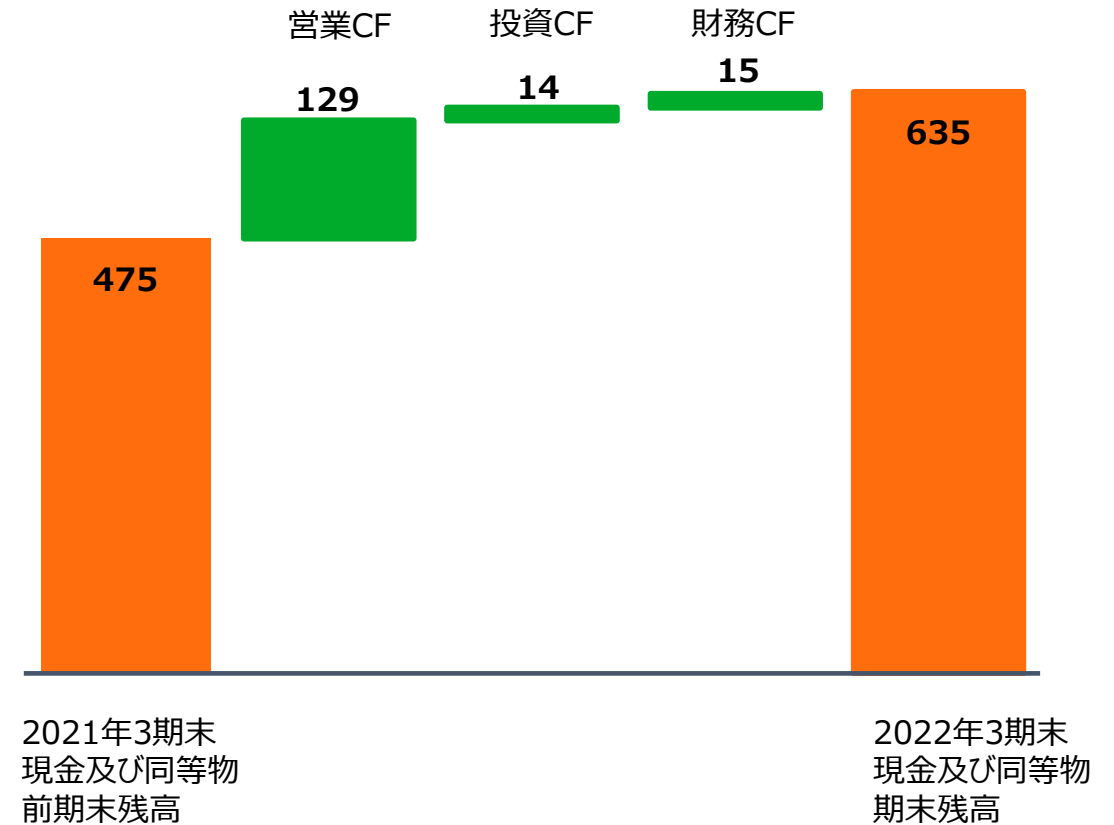
【流動負債】
未払法人税等：56百万円減少
未払消費税等：100百万円減少

【純資産】
利益剰余金：2,282百万円増加
資本金：1,190百万円減少
※2021年7月に資本金及び資本準備金の減少と剰余金の処分を行ったため。

2022年3月期 C/Fの状況（連結）

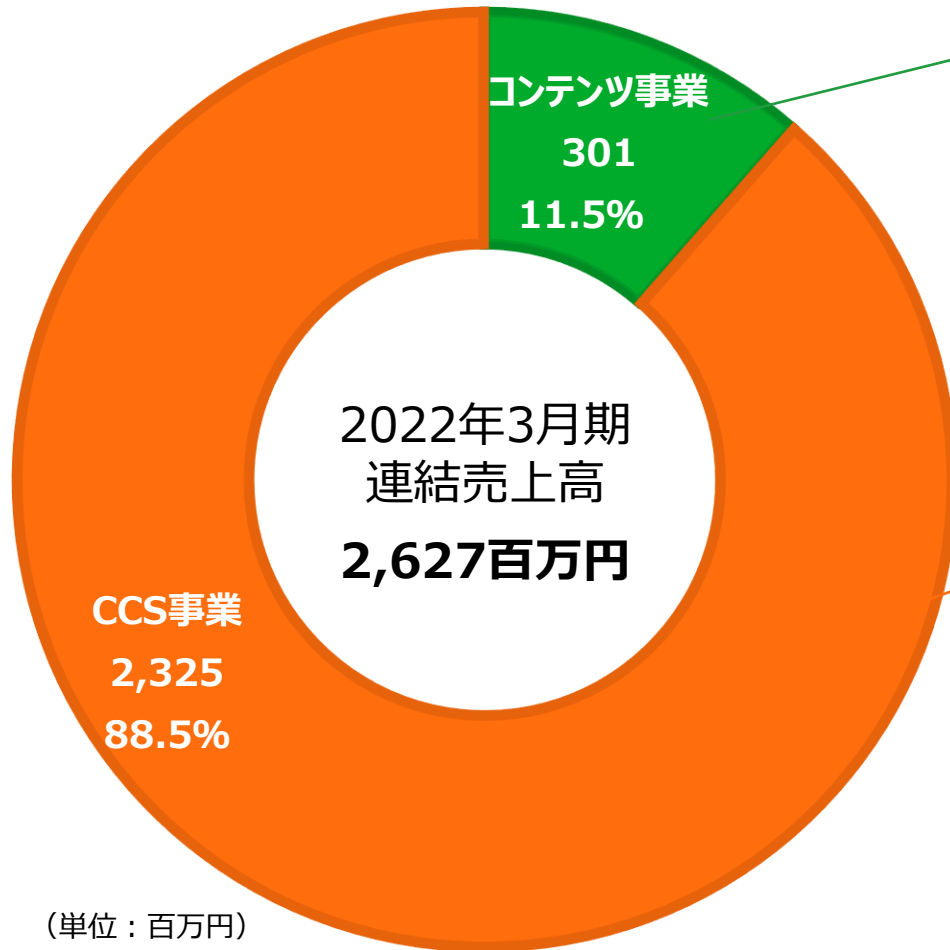
単位：百万円

	2022/3期	2021/3期
営業活動CF	129	1
投資活動CF	14	△1
財務活動CF	15	194
現金及び現金同等物 増減額	159	195
株式交換に伴う現金同等 物増減額	—	—
現金及び現金同等物 期首残高	475	280
現金及び現金同等物 期末残高	635	475



報告セグメントの状況（1）

【売上高構成比】



(単位：百万円)

【コンテンツ事業】

「森のえほん館」では著名人とのコラボレーション絵本配信、「なないろえほんの国」では、SDGsを扱った絵本シリーズの配信など、多数の企画を実施。

また、NFTを活用した新たな取り組みとして、「CREPOS NFT支援プログラム」を発表。

Challet事業では、企業向けサービスのChallet for businessの機能改善拡充に注力。

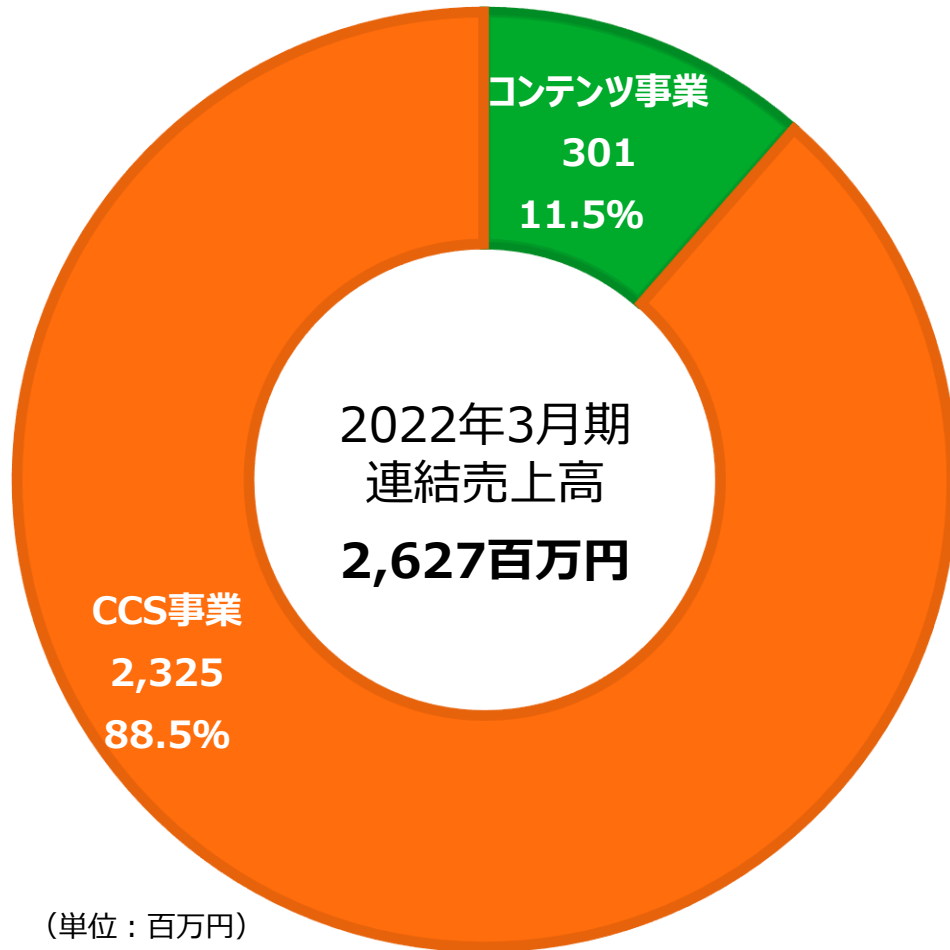
【CCS事業】

コロナ禍によるDX化の推進等によって受注の回復がなされたことにより、稼働率は高い水準で推移。

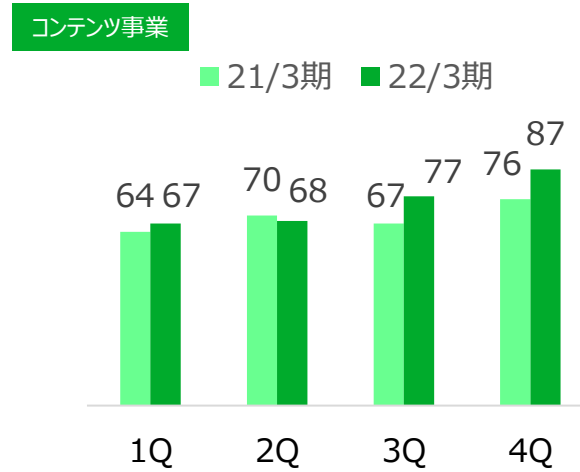
新型コロナウイルス感染症の影響で増えたオンラインでの採用活動が定着したことにより、緩やかに雇用も回復。

報告セグメントの状況（2）

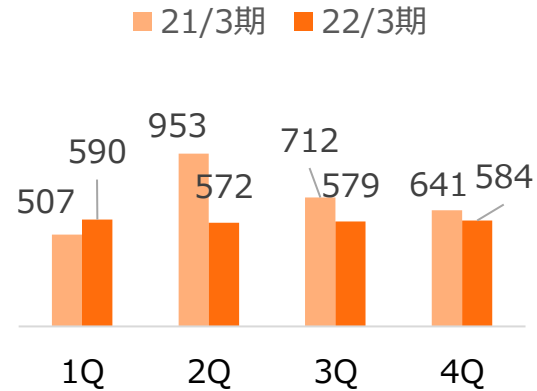
【売上高構成比】



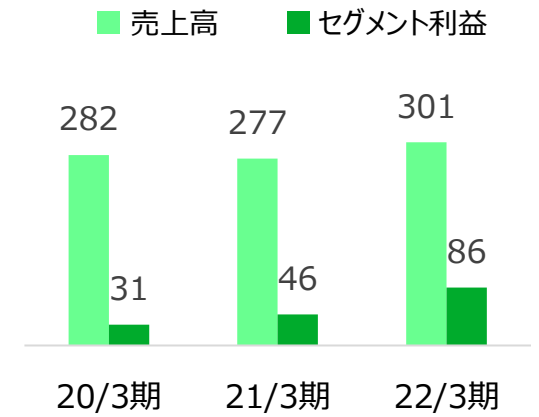
売上高四半期推移（会計期間）



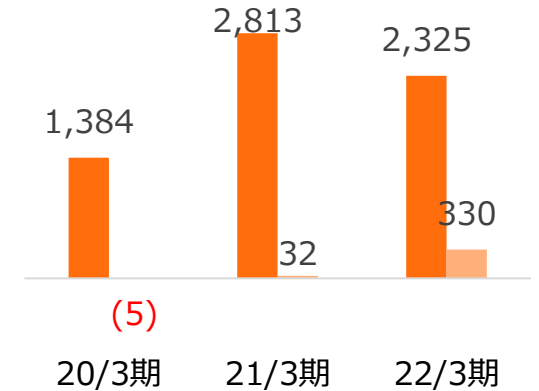
CCS事業



売上・セグメント利益推移（累計期間）

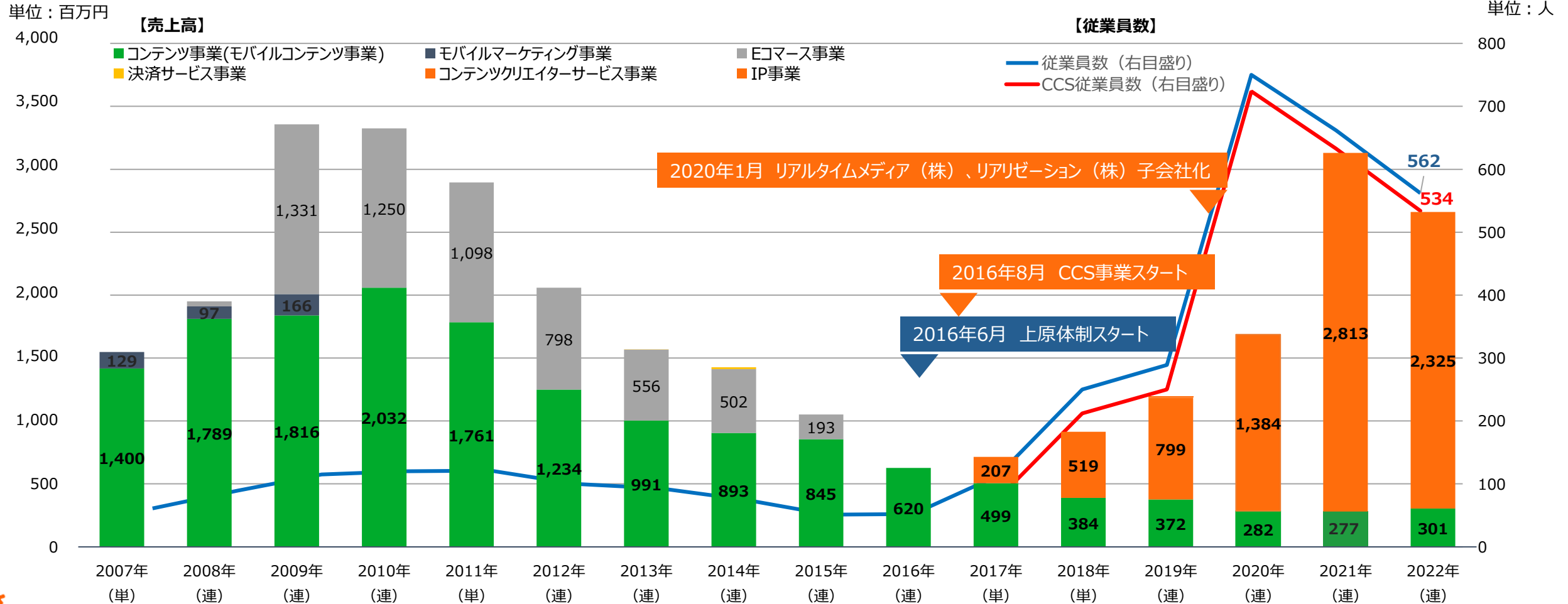


CCS事業



業績と従業員の推移

売上高・従業員数推移（上場～）



Topic: 配当について

2022年3月14日付の開示の通り、通期連結業績を踏まえ配当予想を無配から一株当たり3円とし、10期ぶりに配当（復配）することといたしました。

	前期実績	決定額
基準日	2021年3月31日	2022年3月31日
一株当たり配当金	0円 ⁰⁰ 銭	3円 ⁰⁰ 銭
配当金総額	—	53,518千円
効力発生日	—	2022年6月29日
配当原資	—	利益剰余金

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: 電子絵本アプリの企画について

「森のえほん館」「なないろえほんの国」にて多数の企画を実施

著名人とのコラボ絵本の配信



サッカークラブ「ジュビロ磐田」との絵本の共同制作



親子でSDGsの理解を深める 絵本シリーズを配信



Topic: NFT分野における取り組みについて

FORO株式会社（現NUNW株式会社）との業務提携



◎ NUNW株式会社の運営するNFTマーケットプレイス「HABET」を利用し、クリエイター支援プラットフォーム「CREPOS」を活用した「CREPOS NFT 支援プログラム」を始動。

株式会社HashPortとの取り組み



HashPort社のNFT事業子会社であるHashPalette社が運営するNFTマーケットプレイス「PLT Place」にて、CREPOSクリエイターのNFTを配信予定

Topic:ICT教育に関する有信アクロス株式会社との取り組みについて

- ① 当社グループの知育アプリを搭載したタブレット端末の提供に向けたテストマーケティングを開始
- ② 障がい児用のアプリの共同開発に向けた研究・開発（テストマーケティング）





2023年3月期 事業計画

2023年3月期 事業方針

コンテンツ事業

ユーザーの獲得、継続率の向上のための投資活動
育児をするママパパをターゲットとしたベビーテックサービスの提供

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

2023年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

	2023年3月期			2022年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	2,964	337	12.9%	2,627
営業利益	170	7	4.9%	162
経常利益	202	△56	△21.8%	259
親会社株主に帰属する当期純利益	191	△61	△24.4%	252
一株当たり配当金	3円 ⁰⁰ 銭	-	-	3円 ⁰⁰ 銭
配当性向	28.0%	-	-	20.9%

(単位：百万円)

事業戦略：親子向けアプリのアップデート

既存コンテンツのブラッシュアップとプロモーション強化によりユーザー拡大

主な実装済みアップデート、プロモーション企画



「シールブック」機能の追加
著名人とのコラボ絵本の配信



国際ナショナルスクールとのSDGs絵本
シリーズ共同制作



遊べるモード・問題と新たな
モンスターの追加



新規にAndroid版アプリを
リリース。
新たなモンスターを追加



ユーザー要望の多い
プレミアム機能を実装

IT・英語教育の必修化によりニーズ拡大。
今後も複数の知育アプリのコンテンツ拡充、アップデートを実施予定

事業戦略：CCS事業が目指す方向

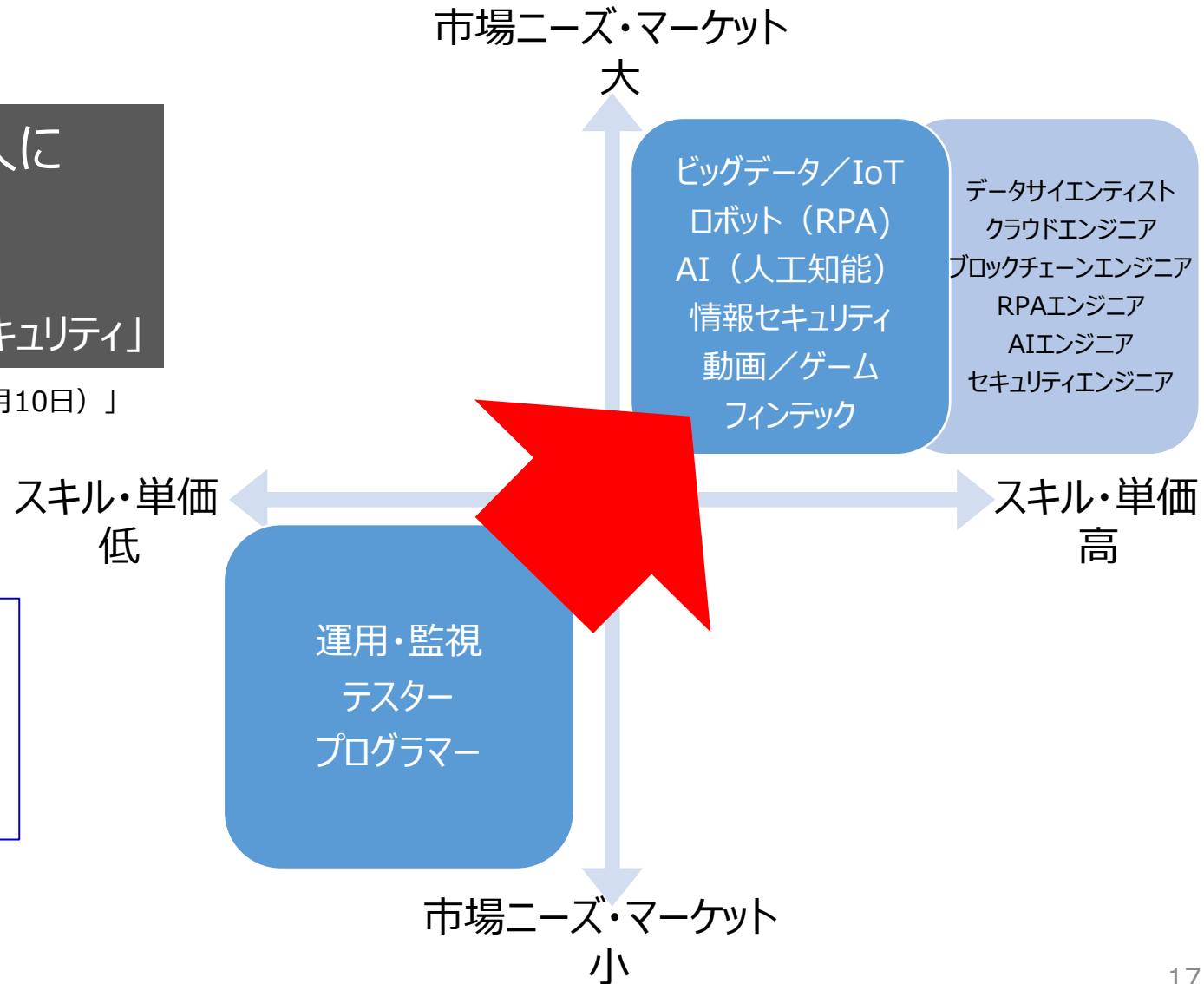
現在のIT業界が抱える課題

日本の2030年のIT人材不足は約59万人に
(主な理由：少子高齢化、技術進化のスピード、労働環境等)

分野別で特に深刻な状況が予想される分野は、
「ビッグデータ」「IoT」「人工知能」「ロボット関連」「情報セキュリティ」

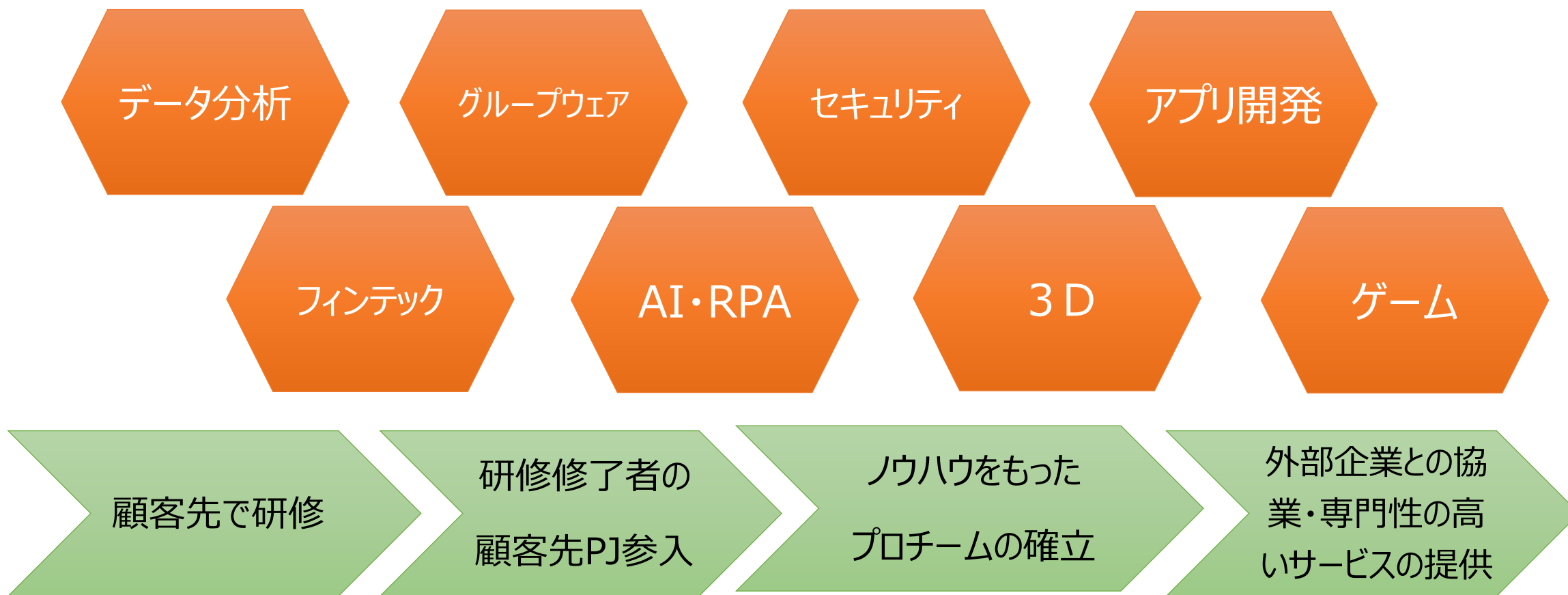
出典：経済産業省「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果（2016年6月10日）」

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



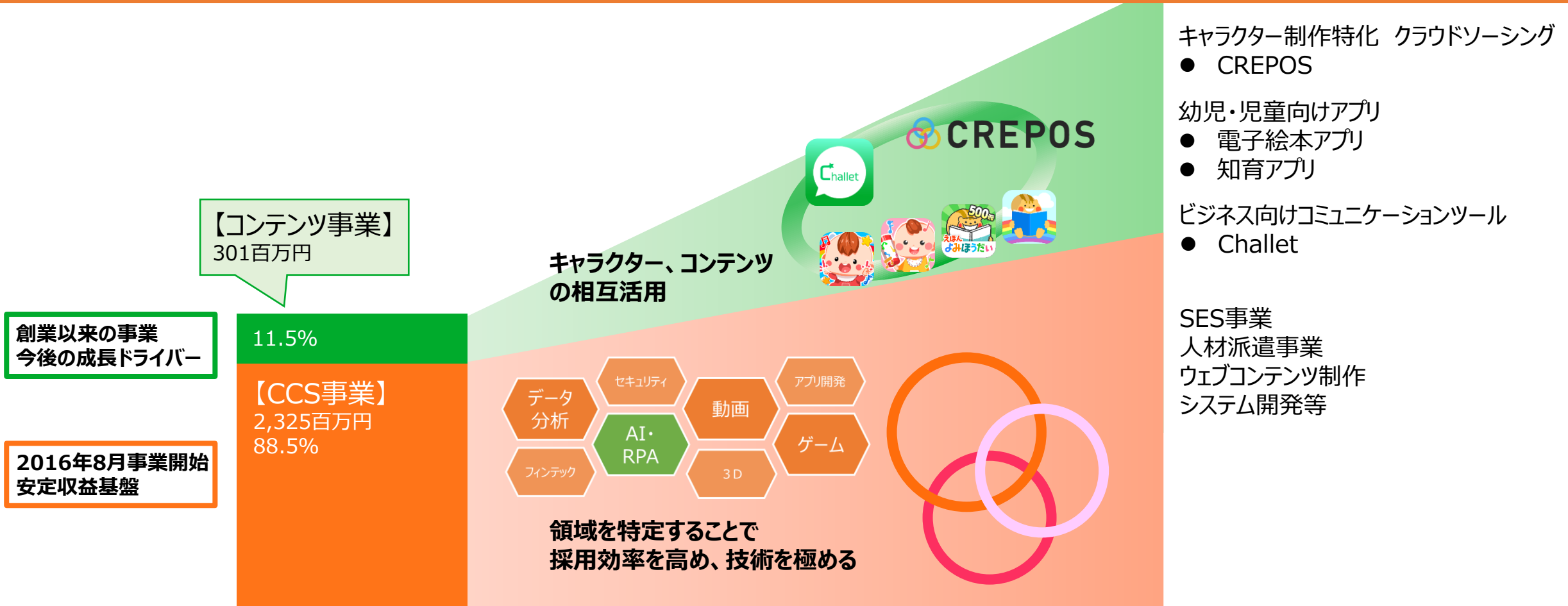
事業戦略：各事業部の専門性の向上

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



※2022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	3,555万円
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	562名（連結）
発行済株式数	17,839,641株
株主数	5,153名

2022年3月31日現在

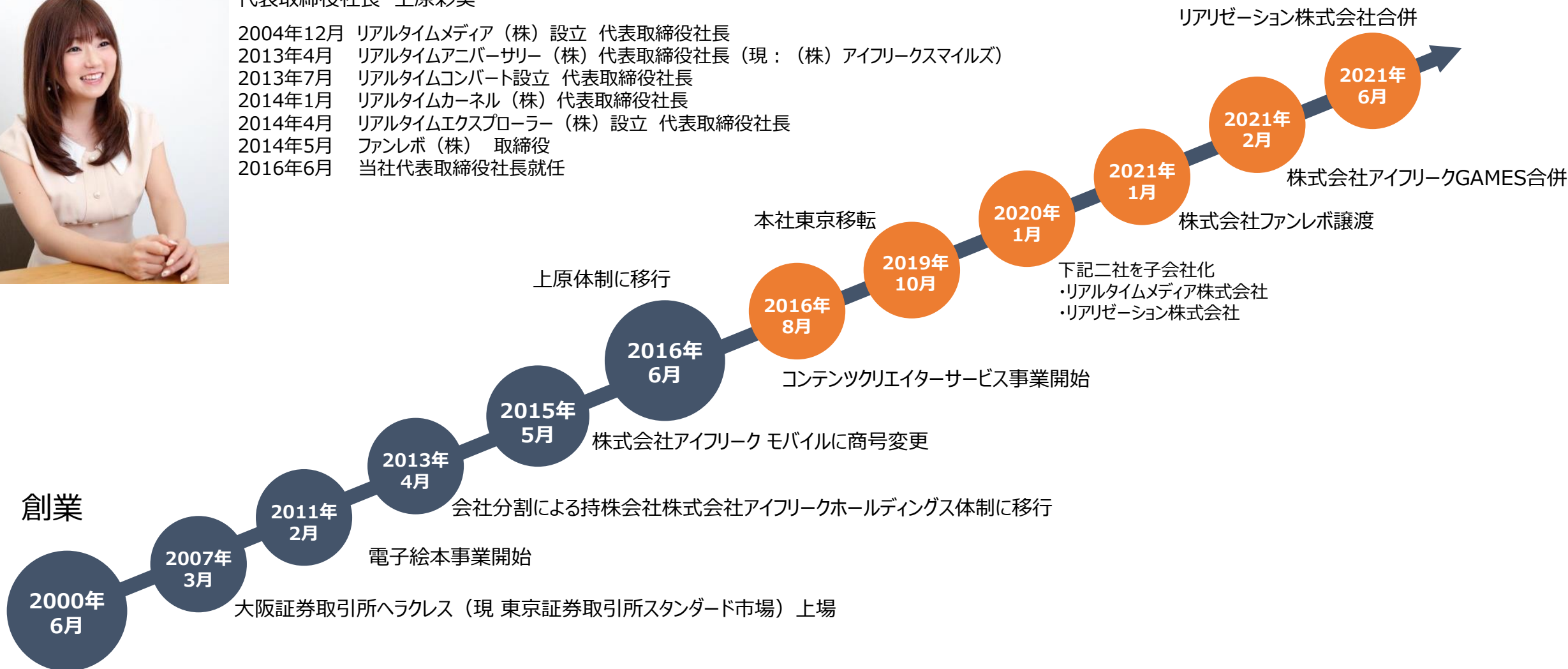
沿革

伝わる
つながる
広がる

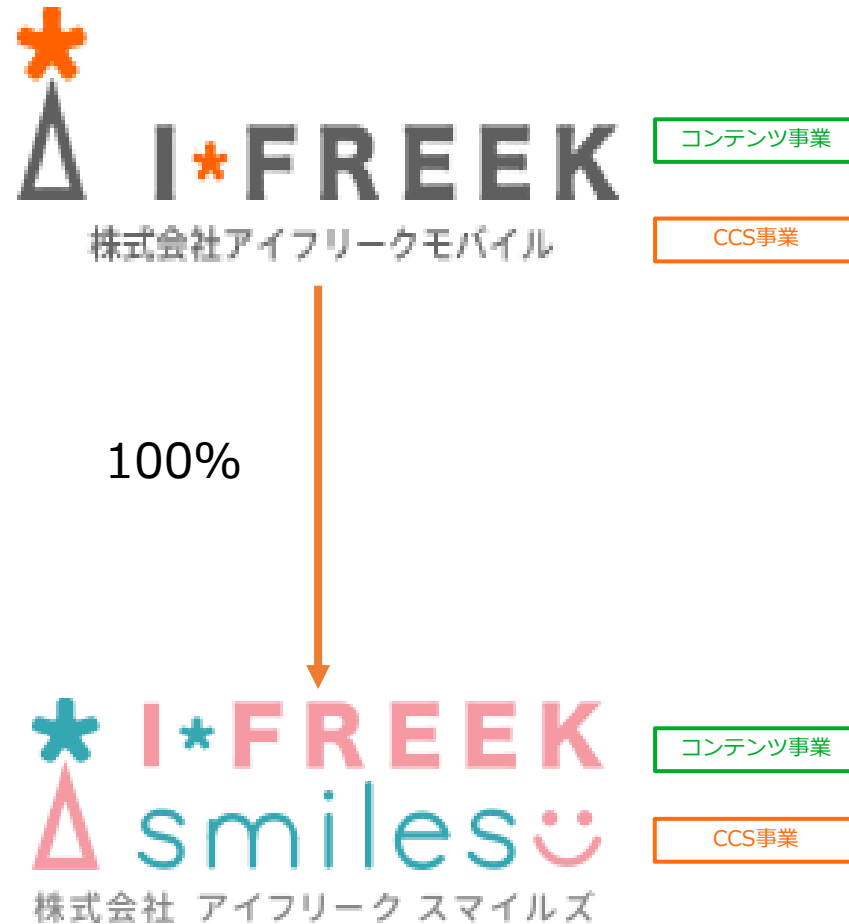


代表取締役社長 上原彩美

- 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 リアルタイムアニバーサリー（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



グループ体制図 (2021年6月1日～)



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』
- ・デコメ、スタンプ、絵文字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
- ・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



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：コミュニケーションコンテンツ

デコメ/スタンプサイト デココレ



- デコメ・絵文字・スタンプ・壁紙など**20万点以上取り放題**
- サービス開始から10年以上提供の実績
- キャリアキャンペーン掲載実績多数！
- LINEで活躍中のクリエイターとのコラボ企画も実施！



提供先



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



すみだ水族館様



株式会社
ローソン様



株式会社ベネッセ
コーポレーション様



マルハニチロ
株式会社様



THE HANY様



ミズノ
株式会社様



株式会社
コージーコーナー様



株式会社
ニューバランス様



株式会社パルコ様



大日本印刷
株式会社様

様々な企業様への提供実績

累計4,500万回以上の絵本閲覧実績を持つ「森のえほん館」
様々な企業様と共に、絵本を通じたCSR活動や知育素材としてご協力させていただいております。



株式会社よしもと
クリエイティブ
エージェンシー様



大塚製薬
株式会社様



野村不動産
株式会社様



株式会社
小学館集英社
プロダクション様

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
キッキング 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2022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。