



2025年3月期 第1四半期 決算補足説明資料

第25期（2024年4月1日～2024年6月30日）

2024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



2025年3月期 第1四半期 決算概要

★ 2025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 **630**百万円（前年同期比 Δ **3.0**%）
- 連結営業損失（ Δ ） Δ **19**百万円（前年同期 4百万円の損失）

事業

コンテンツ事業：

「タッチ図鑑シリーズ」のリリースや、人気絵本シリーズ「コークのITリテラシー絵本シリーズ」のプレゼントキャンペーンの実施、同キャンペーンのテレビCM制作の監修を行うなど、当社サービスのさらなる認知拡大や将来的な利益に繋がる取り組みを行う。

DX事業：

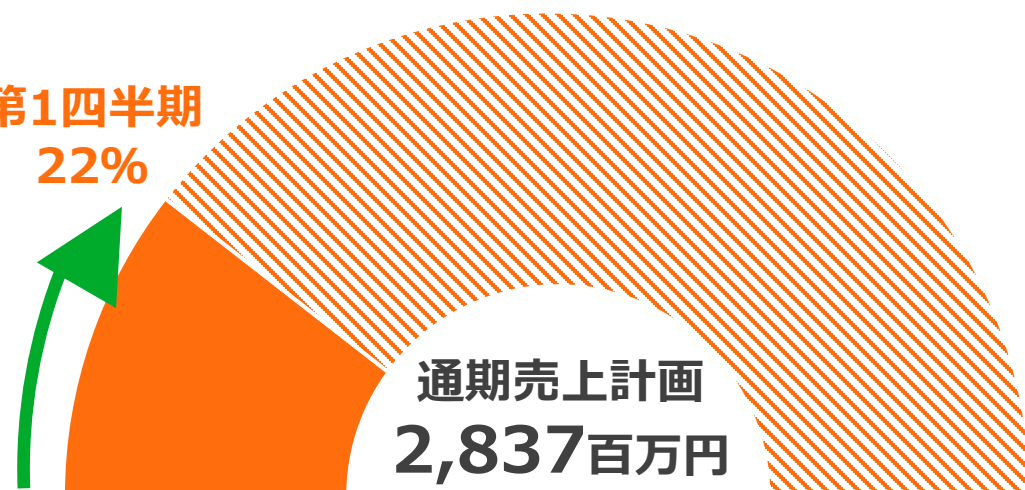
既存顧客に対する単価交渉を継続しつつ、営業体制の連携を強化し、効率的な事業運営に努めた結果、2期連続の増収となる。

2025年3月期売上計画に対する進捗

第1四半期
22%



通期売上計画
2,837百万円



★ 2025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

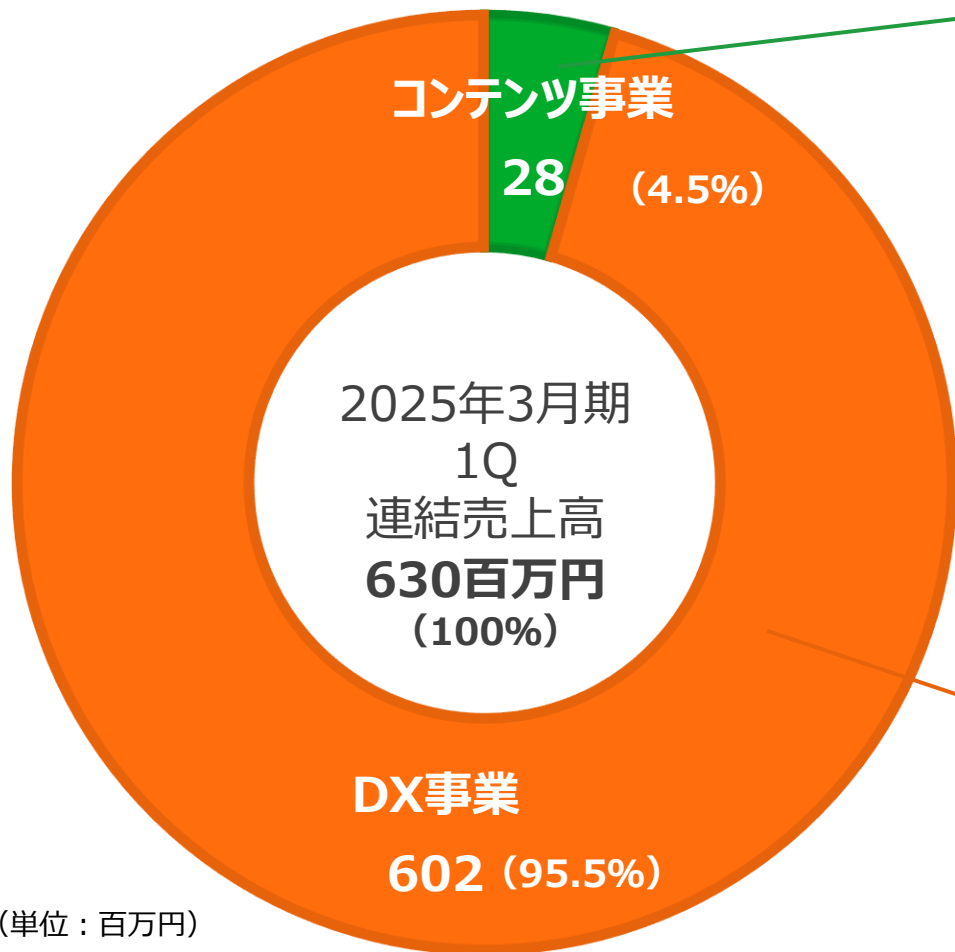
(単位：百万円)

	2025年3月期 1Q実績	2024年3月期 1Q実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	630	649	△19	△3.0%
売上総利益	145	184	△38	△21.0%
販売費及び一般管理費	164	188	△23	△12.6%
営業損益	△19	△4	△14	-
経常利益	△15	4	△19	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	△15	3	△19	-

★ 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】



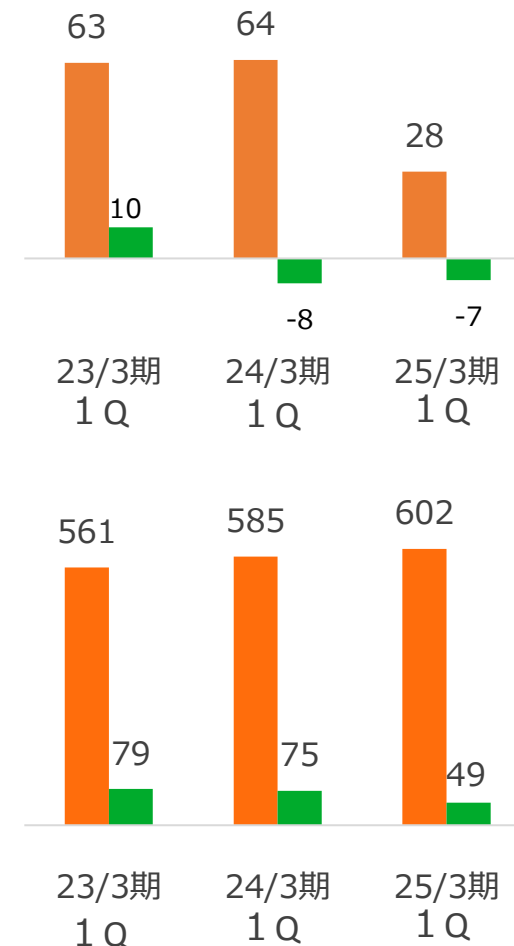
【コンテンツ事業】

決裁承認ワークフローシステム「Challet(チャレット)」の前期中での終了が、当第1四半期の収益にマイナスの影響を及ぼしました。

【DX事業】

インフレの継続や円安を背景とする物価の上昇などによる消費活動への停滞の懸念等により先行きは依然として不透明な状況が継続するものの、既存顧客に対する単価交渉が一部結実したことが、2期連続の増収に寄与しました。

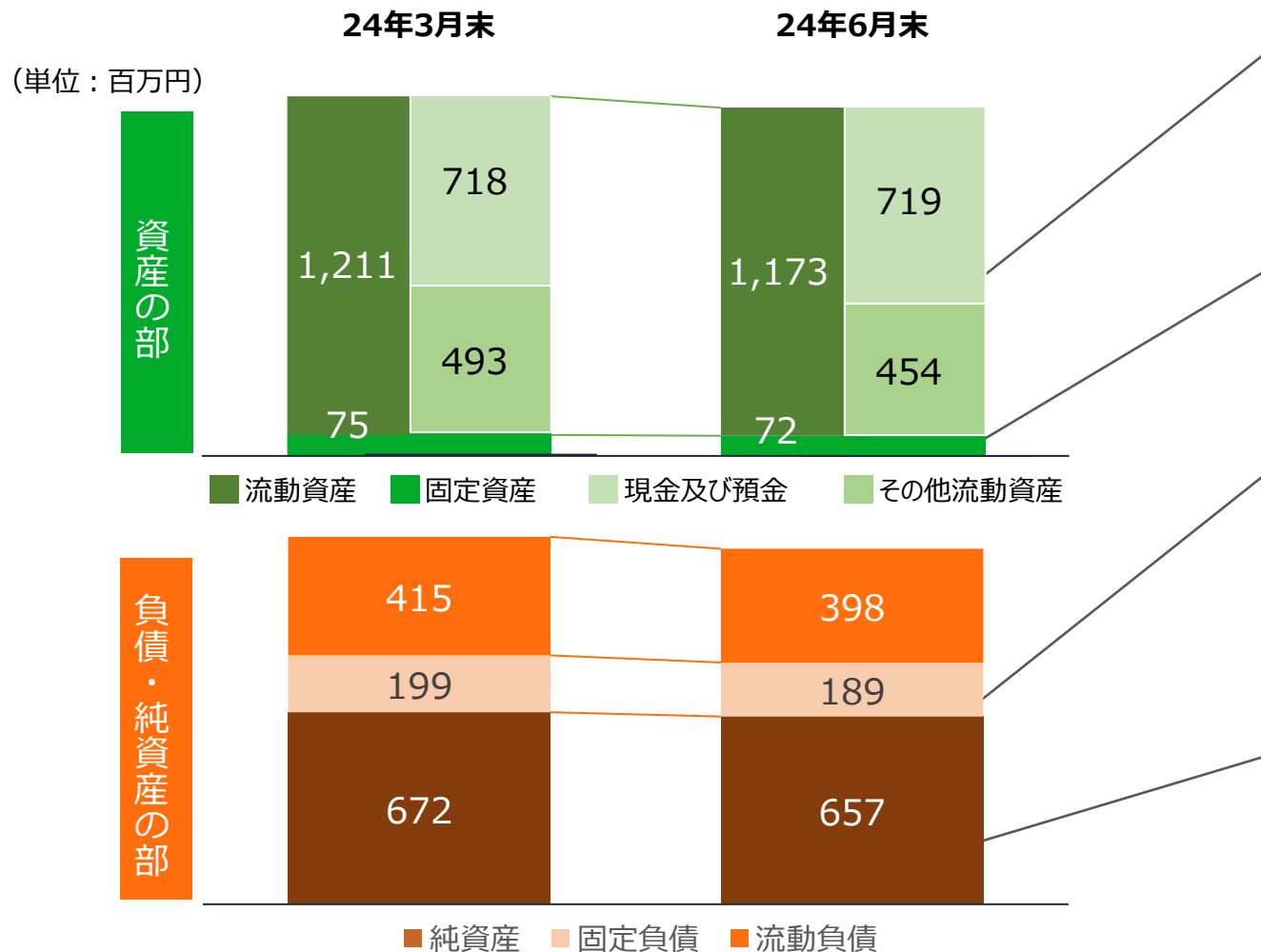
■ 売上高 ■ セグメント利益



★ 2025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) 2024年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】

前払費用：9百万円増加
 売掛金：22百万円減少
 未収入金：3百万円減少

【固定資産】

有形固定資産：1百万円減少
 無形固定資産：2百万円減少

【流動負債】

預り金：9百万円減少
 未払金：5百万円減少
 買掛金：6百万円増加

【固定負債】

長期借入金：10百万円減少

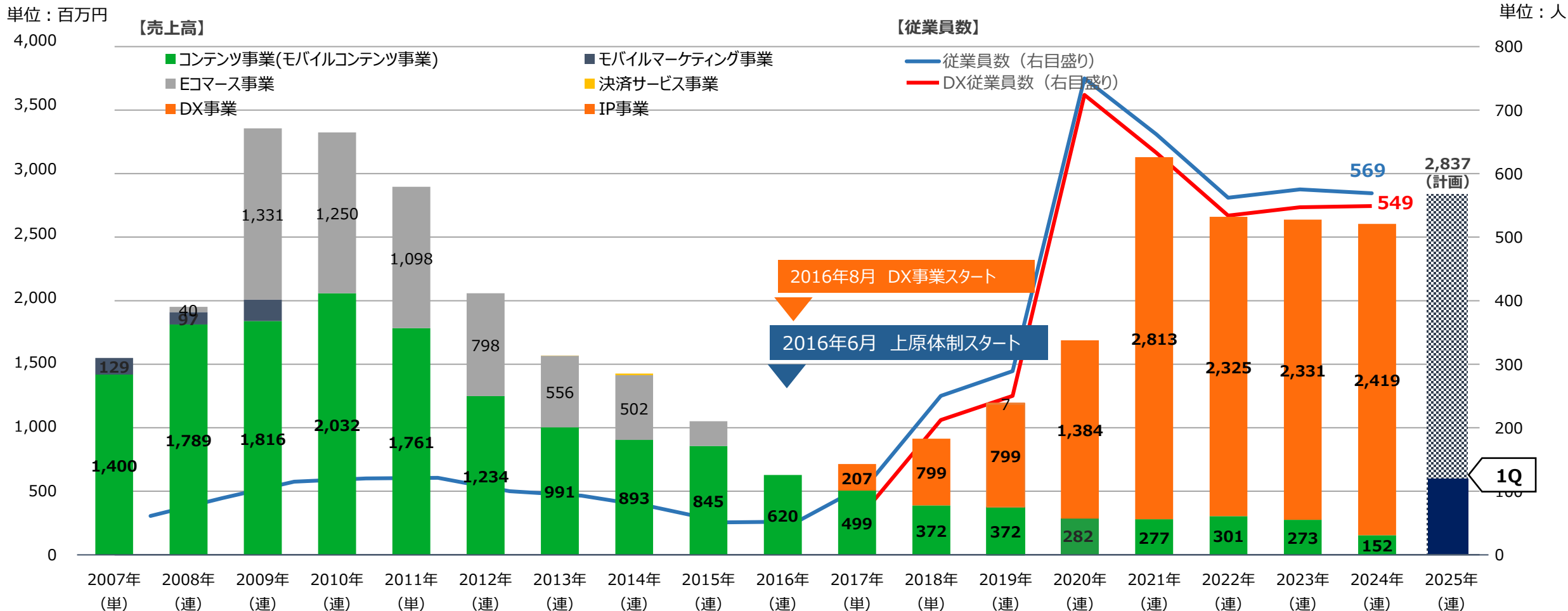
【純資産】

親会社株主に帰属する
 四半期純損失：15百万円計上

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～）



★ Topic:新作アプリのリリース

伝わる
つながる
広がる

「乗り物なあに？」「植物・昆虫なあに？」「生活なあに？」「果物・野菜なあに？」 タッチ図鑑シリーズの4作品を同時リリース



★ 2024年2月29日に配信した「動物なあに？」を含めてシリーズは全部で5作品。日常の様々なシーンで「名前」を楽しく学べるアプリです。



★ 収録されたすべての名前に日本語と英語の音声を収録し英語学習も可能。ワンタッチで切替ができるので、スムーズに操作できます。



★ デザインをシリーズ共通にすることで小さなお子様でもスムーズに学習できるように設計しました。5つのシリーズアプリを揃えて、お子様のお気に入りを探してみてください。

★ Topic:絵本のプレゼントキャンペーン

伝わる
つながる
広がる

「コークのITリテラシー絵本シリーズ」プレゼントキャンペーンを実施

森のえほん館で配信中の人気絵本シリーズ「コークのITリテラシー絵本シリーズ」を、子育て支援を行う企業や施設・団体のみなさまにプレゼントするキャンペーンを実施いたしました。

また、本キャンペーンを多くの方にご認識いただき、子育て支援に役立ててほしいという思いから、当社監修の下、テレビCMの制作を行いました。

★[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

	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。

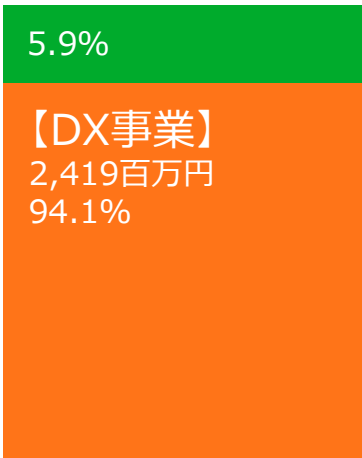
(単位：百万円)

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。