



2025年3月期 決算説明会資料

第25期（2024年4月1日～2025年3月31日）

2025年5月28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）





2025年 3 月期 決算概要

業績

■ 売上高 **2,004**百万円 ■ 営業損失 **△61**百万円

売上高に関しては概ね予想通りの結果となるも、2025年3月に実施した新株式及び新株予約権の発行にかかる費用等の発生により販売管理費が増加したことを理由として、営業利益については予想を下回る。

事業

コンテンツ事業：

- ・お子様が遊びながら楽しく言葉を習得するためのアプリ「タッチ図鑑シリーズ」を2024年4月にリリース。
- ・絵本アプリ「森のえほん館」に英語絵本を追加する大幅リニューアルを実施し、その運営を本格的に開始。
- ・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12万人を突破。

DX事業：

- ・DX化の推進等により受注状態は引き続き好調。
- ・単価は依然として向上余地があるため、取引先との単価交渉を継続しつつ、子会社の吸収合併など同事業における営業体制の連携の強化等を実施。

★ 2025年3月期 P/L（非連結）

伝わる
つながる
広がる

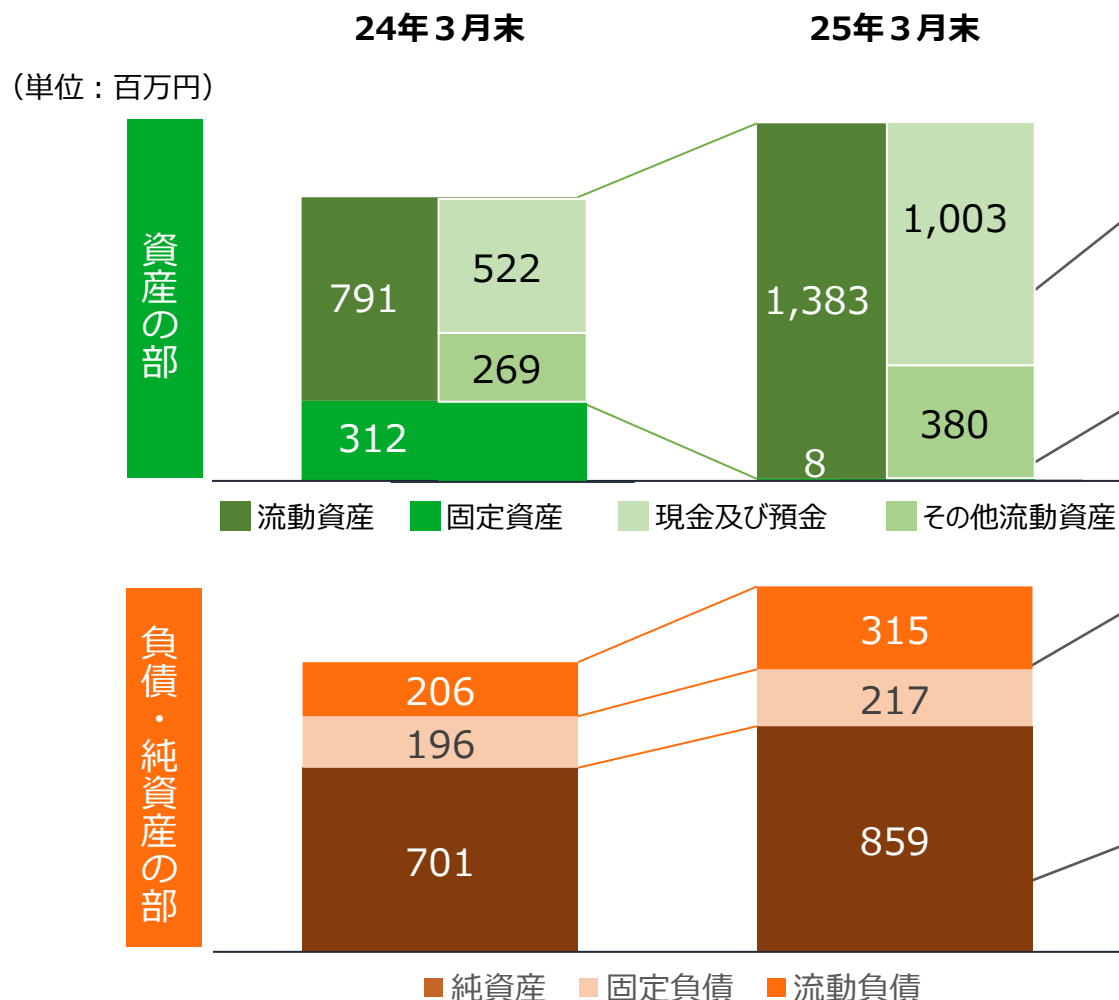
(単位：百万円)

	2025年3月期 実績	2024年3月期 実績
売上高	2,004	1,510
売上総利益	509	471
販売費及び一般管理費	571	478
営業損益	△ 61	△ 6
経常損益	△ 50	1
当期純損益	△ 110	4

★ 2025年3月期 B/Sの状況（非連結）

伝わる
つながる
広がる

B/S 2024年3月期末比較



【主な増減要因】

【流動資産】

現金及び預金：481百万円増加
売掛金：170百万円増加
未収入金：18百万円減少

【固定資産】

関係会社株式：158百万円減少
長期貸付金：109百万円減少

【流動負債】

未払費用：48百万円増加
買掛金：13百万円増加

【固定負債】

長期借入金：20百万円増加

【純資産】

資本金：134百万円増加
資本準備金：134百万円増加
当期純損失：110百万円計上

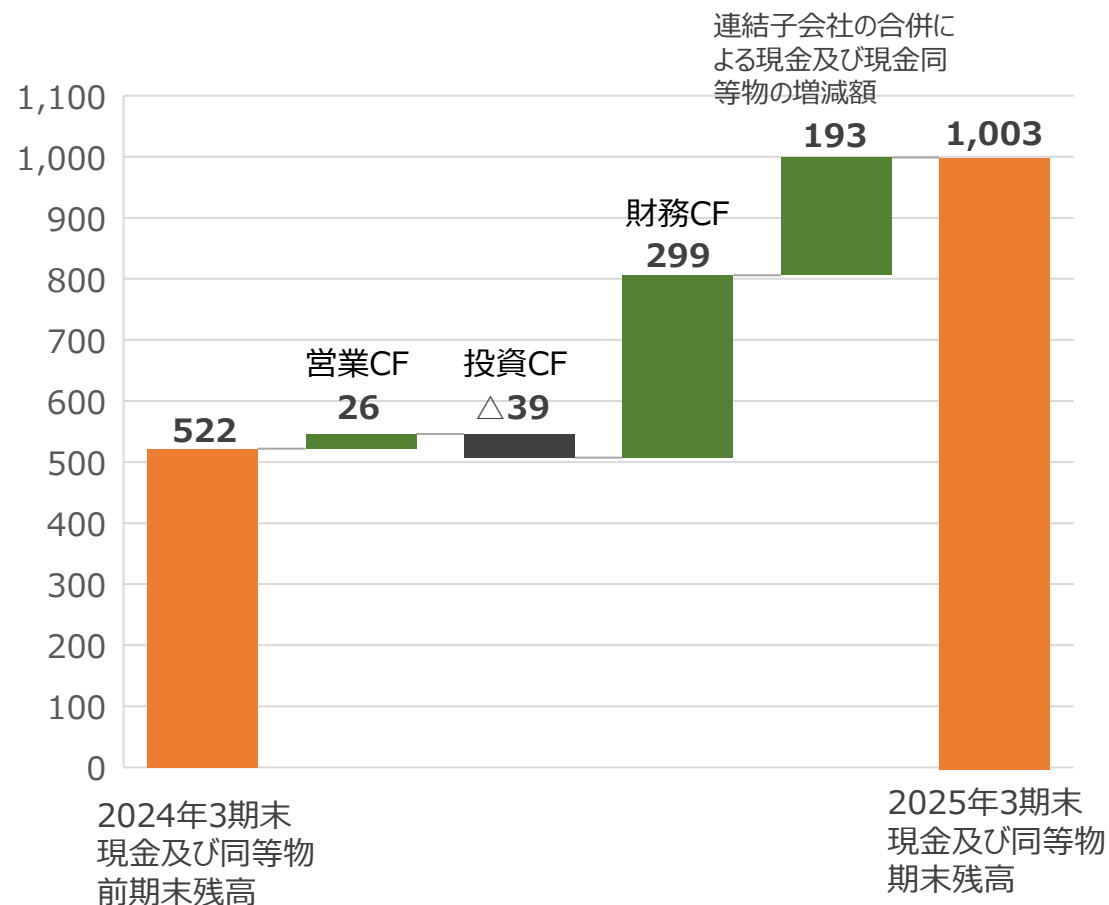
★ 2025年3月期 C/Fの状況（非連結）

伝わる
つながる
広がる

単位：百万円

	2025/3期	2024/3期 (※ご参考)
営業活動CF	26	△4
投資活動CF	△39	△49
財務活動CF	299	95
現金及び現金同等物 増減額	287	41
現金及び現金同等物 期首残高	522	676
連結子会社の合併による 現金及び現金同等物の 増減額	193	—
現金及び現金同等物 期末残高	1003	718

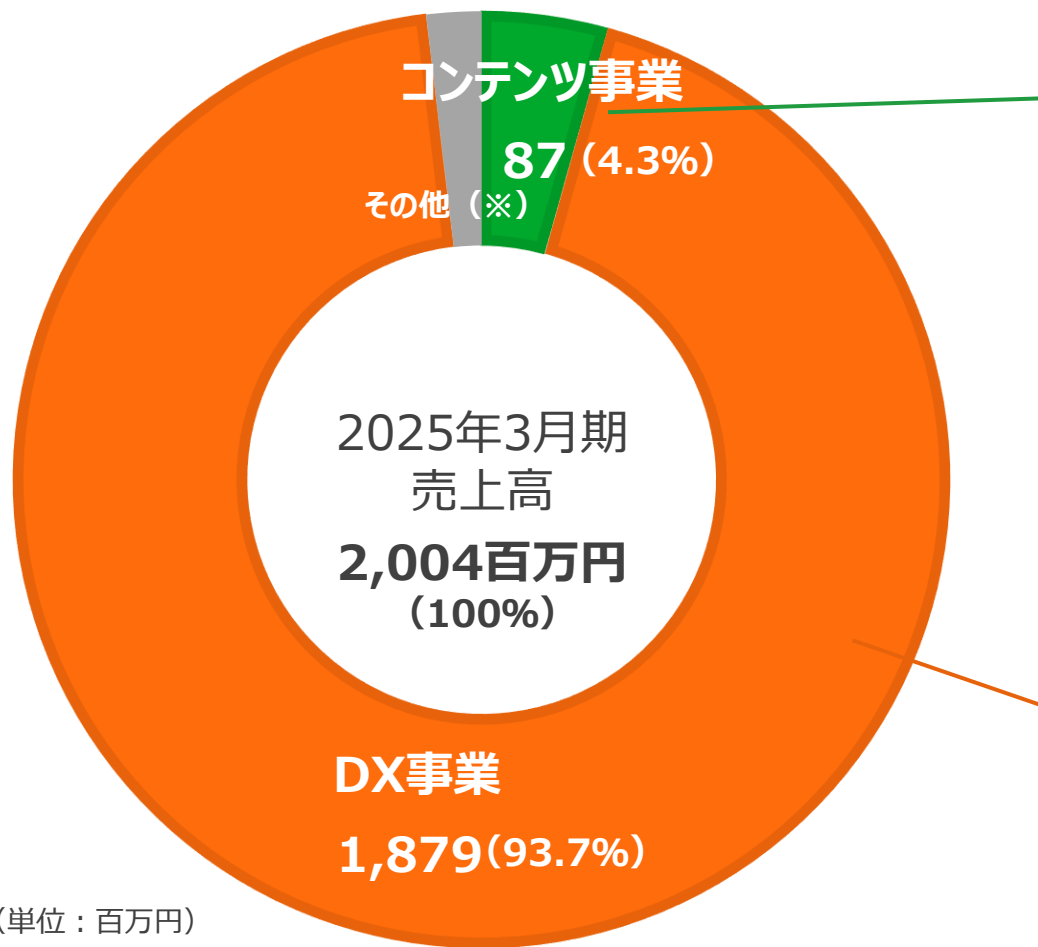
※子会社を含めた連結の数値となります。



★ 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】

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うなど事業運営の効率化を図りつつ、コンテンツの将来的な収益に繋がる施策も併行して実施。

【DX事業】

既存顧客に対する単価交渉が一部結実、DX化の推進等により受注状態は引き続き好調。単価は依然として向上余地があるため、取引先との単価交渉を継続。

(※) その他の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、株式会社I-FREEK GAMESに対する経営指導料を含んでおります。

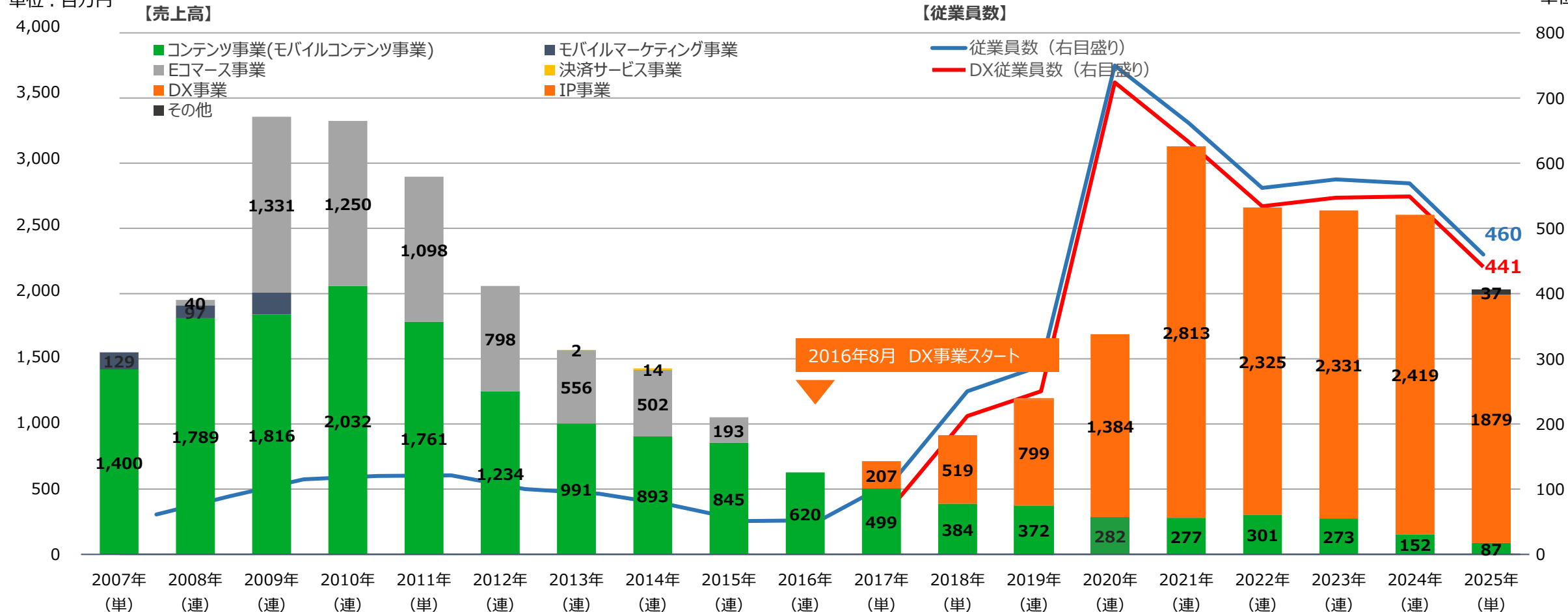
業績と従業員の推移

伝わる
つながる
広がる

売上高・従業員数推移（上場～）

単位：百万円

単位：人



★ 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。



★ 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及び株式会社I-FREEK GAMESを吸収合併

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った株式会社アイフリークスマイルズを2024年4月1日に、株式会社I-FREEK GAMESを2024年10月1日に吸収合併いたしました。

2024年3月末



株式会社アイフリークスマイルズ
(2024年4月1日吸収合併)

株式会社I-FREEK GAMES
(2024年10月1日吸収合併)

2025年3月末



★ Topic:代表取締役の異動（辞任）について

伝わる
つながる
広がる

2025年1月10日に、当社の代表取締役会長であった上原 彩美氏より代表取締役会長および取締役を辞任したいとの申し出があり、これを受理いたしました。

氏名 (生年月日)	新役職名	旧役職名	辞任年月日	所有株式数
上原 彩美 (1984年12月26日)	辞任	代表取締役会長	2025年 1月10日	275,507株

※所有株式数については、2025年3月31日現在の株式数を記載しております。



Topic:新株及び新株予約権の発行について

伝わる
つながる
広がる

第三者割当ての方式による新株式及び第18回新株予約権を発行

当社事業における持続的成長実現に必須となる技術力の高い人材の確保に要する資金の調達として、第三者割当ての方式による新株式及び第18回新株予約権の発行を2025年3月18日に実施いたしました。

新株の発行

発行新株式数	3,500,000株
発行価額	1株につき77円
調達資金の額	269,500,000円
割当先	辛 澤

第18回新株予約権の発行

新株予約権の総数	9,000個 (新株予約権1個当たり100株)
発行価額	総額846,000円
調達資金の額	新株予約権発行分 846,000円 新株予約権行使分 69,300,000円
割当先	黒田 喜久



2026年3月期 事業計画

コンテンツ事業

知育アプリ開発・施策に注力し売上の底上げを図る
絵本制作・活用及びAIを活用した絵本事業によるBtoB販路拡大

DX事業

生成AI、データサイエンス、クラウドコンピューティング等、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

★ 2026年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

	2026年3月期			2025年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	1,816	△188	△9.4%	2,004
営業損益	△60	1	—	△61
経常損益	△63	△13	—	△50
当期純損益	△63	47	—	△110
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：資産を活かした教育コンテンツのDX化と生成AI

伝わる
つながる
広がる

◆プログラミングをはじめとする教育コンテンツのDX化に伴う市場拡大に加え、デバイスの進化や共働き世帯の増加など家庭環境の変化により、低年齢層がデジタルデバイスに触れる機会が増加

2024年の子ども向けプログラミング教育市場規模は253億8千万円。前年比114.5%となり6年連続で成長

出典：「コエテコ byGMO」・船井総合研究所『2024年 プログラミング教育市場規模調査』

◆当社の強みである知育アプリや子どもの感性を育む絵本・IPコンテンツなどの資産を活用しつつ、生成AIなどの新たな技術も 掛け合わせたコンテンツを展開

更なる事業拡大へ

知育アプリ開発・施策に注力し売上の底上げ



えほん・キャラクター・AIを活用したコンテンツ



事業戦略：DX事業が目指す方向

伝わる
つながる
広がる

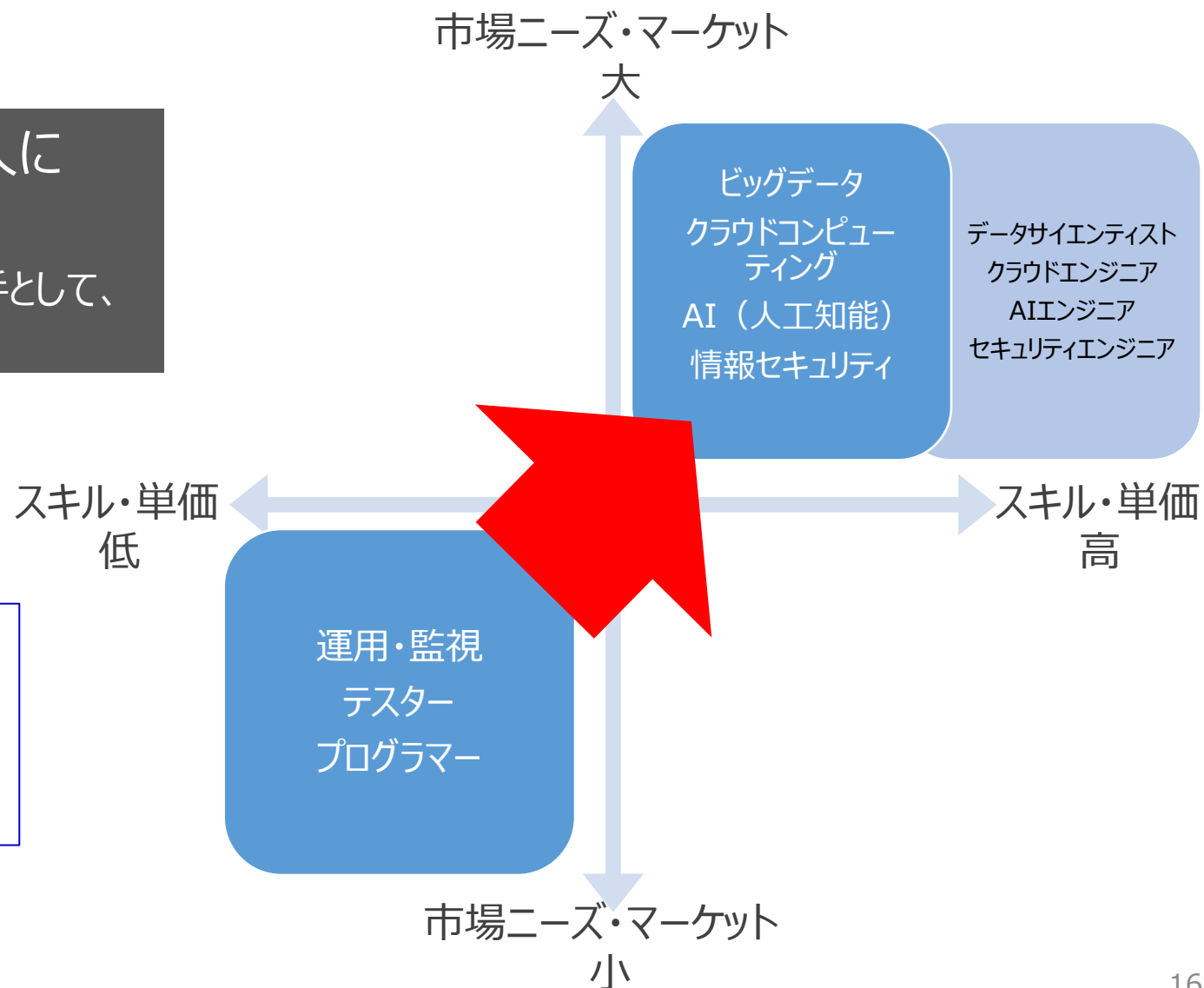
現在のIT業界が抱える課題

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、セキュリティ等、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。



テーマの異なるプロフェッショナルチームの育成

AI
データ分析

クラウドコン
ピューティング

アプリ開発

XR

セキュリティ

テスト

教育専任の講師
による社内研修

研修修了者の
顧客先PJ参入

ノウハウをもった
プロチームの確立

外部企業との協
業・専門性の高い
サービスの提供

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】
87百万円

4.3%

【DX事業】
1,879百万円
93.7%

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



幼児・児童向けコンテンツ

- 知育アプリ
- Youtubeチャンネル「ポポキッズ」
- 電子絵本アプリ
- 絵本制作

アイフレス事業

当社資産×AI活用コンテンツ
CREPOS Creator Bank

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

※2025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2025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。