

株式会社アイフリーク モバイル

2020年3月期決算説明資料

JASDAQ : 3845

2020年6月17日



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 (2019年10月本店移転、2019年12月オフィス増床) 築地オフィス：東京都中央区築地二丁目7番3号 CAMEL築地2F
代表者	上原 彩美
設立	2000年6月
上場市場	東京証券取引所 JASDAQ スタンダード
資本金	1,168百万円
事業内容	モバイルコンテンツ事業（国内外にスタンプ系・写真系コンテンツ、電子絵本サービス）、 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、システム開発受託、派遣）
従業員数	750名（連結）
発行済株式数	17,145,678株（自己株式303株を含む）
株主数	4,081名

2020年3月31日現在

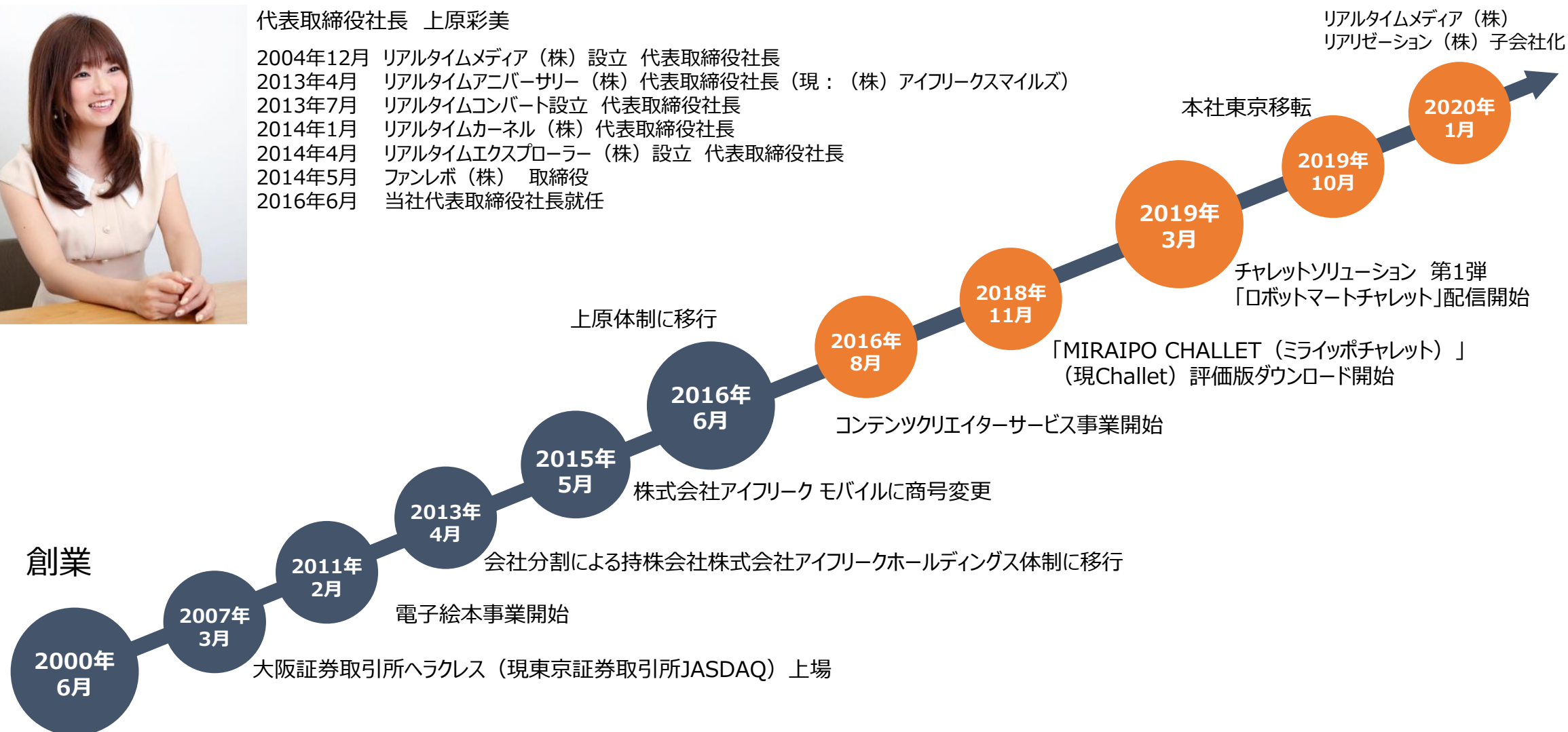
沿革

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

伝わる
つながる
広がる

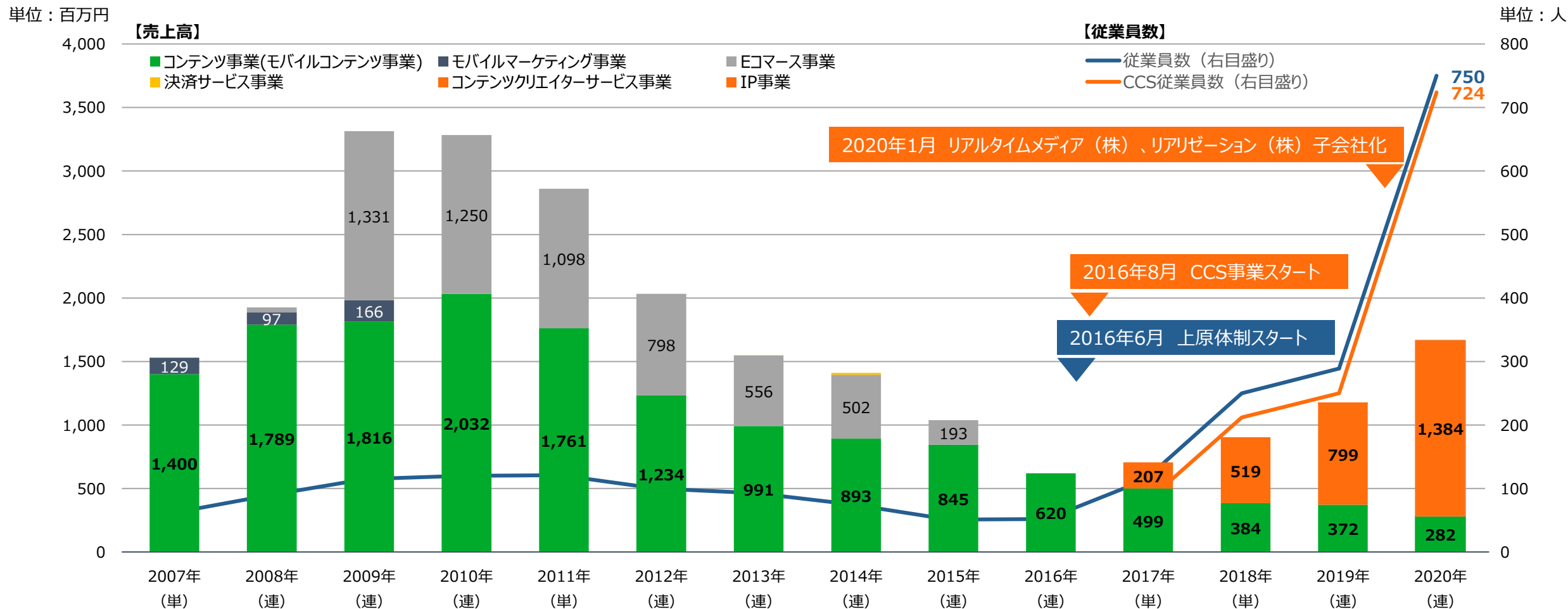
2020年4月1日現在



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～）





2020年3月期 決算概要

2020年3月期 総括

【業績】 前年同期比40.3%の増収。赤字幅縮小。

【事業】 **CCS事業：**

事業強化の為、同業2社（グループ全14社、400名超）をM&Aし、CCS事業人員700名超体制を確立。

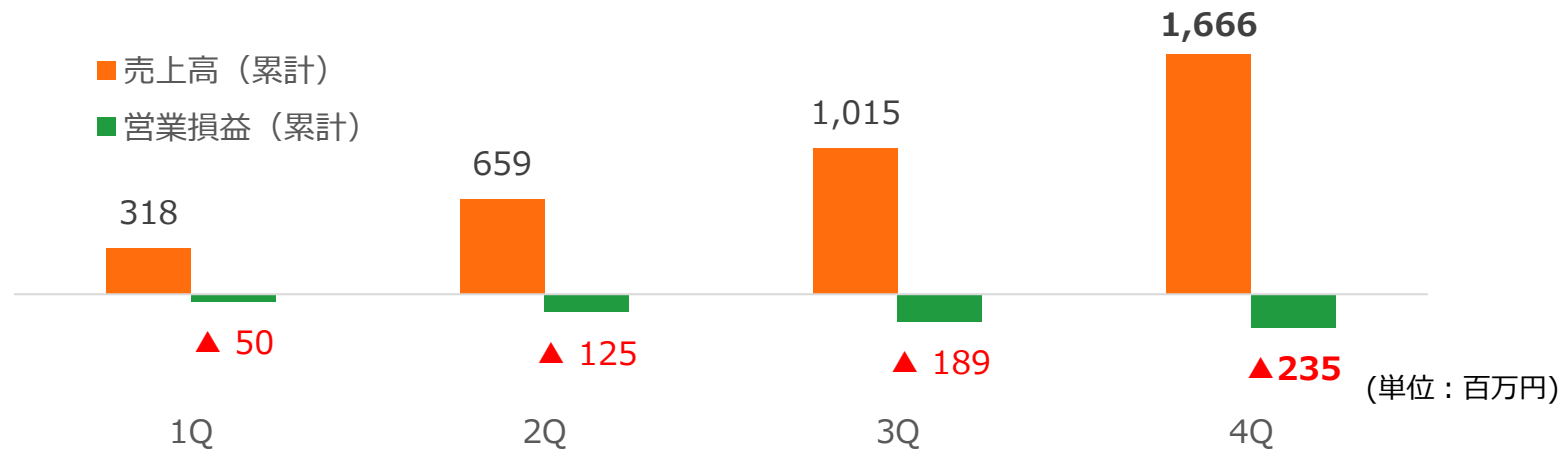
2020年3月末750名（2019年3月末289名）

背景： 厳しい採用環境の継続、更なる採用コストの上昇が予想され、
早急な規模の拡大を優先すべきと判断。

コンテンツ事業：

チャレットソリューション第2弾～第9弾サービス開始

幼児教育への関心の高まりから、なないろえほんの国、森のえほん館や赤ちゃんタッチ等の未就学児向け知育アプリシリーズのダウンロード数が順調に拡大



Topic : CCS事業

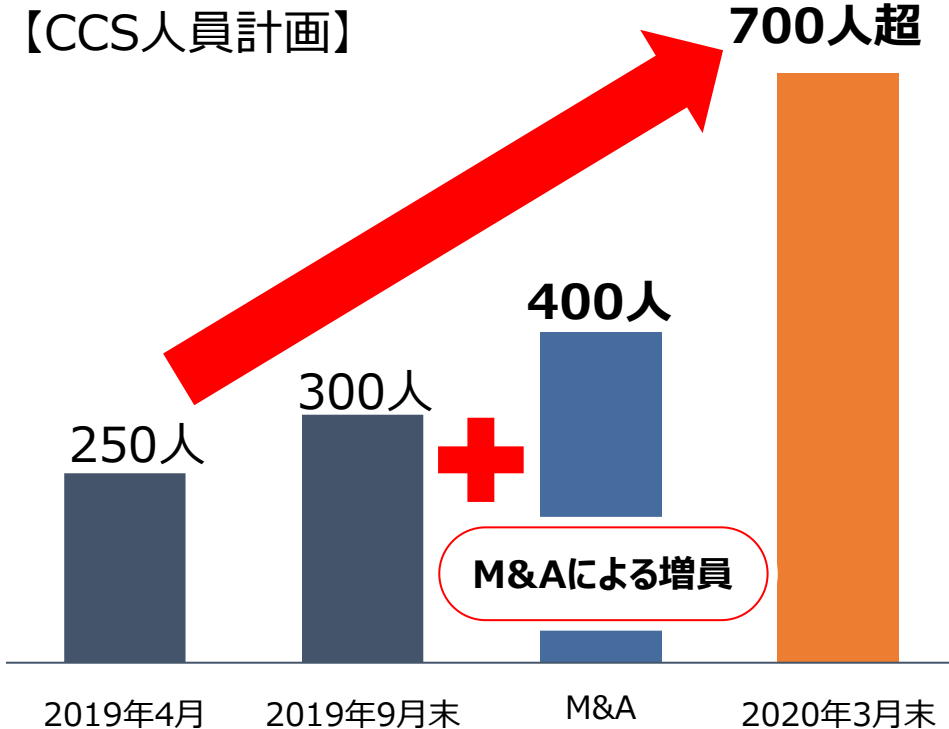
伝わる
つながる
広がる

リアルタイムメディア株式会社、リアリゼーション株式会社を完全子会社化

高度なIT技術と人的リソースを豊富に擁する2社を子会社化。
CCS事業700人体制確立へ。

Point :

- ・2020年1月より子会社化。今期より影響
- ・M&A後も採用により人員増。赤字脱却へ寄与



Topic : コンテンツ事業

伝わる
つながる
広がる

チャレットソリューション 予定した第9弾までのリリースが完了

第1弾



ロボットマートと利用消費者とのコミュニケーションツール。キャッシュレス支払いに暗号通貨（仮想通貨：イーサリアム）が簡単に使用可能。チャレット機能、ウォレット機能、ロボットマート最新情報通知など様々な機能を実装。

2019年3月

第2弾



ウェアラブルデバイスから身体データを取得するIoT端末ツール。ユーザー自身の身体管理に加え、ユーザー間のコミュニケーションを促進。8月に、心拍数、呼吸数、消費カロリーをリアルタイムでモニタリングできる機能などを追加。

2019年5月

第3弾



未来が見えるニュースサイトとして、ゲーム、eスポーツ、ロボット、ウェアラブル、IoT、ブロックチェーンなど、多彩な情報や独自取材した記事等を配信している日本最大級のオウンドメディア「未来メディア」のスマートフォンアプリ。

2019年6月

第4弾



ユーザーの知りたいジャンルのトレンドを、1位から10位までのトップテン形式で紹介する情報サイト「トップテン」で配信しているランキング情報を全て閲覧できる。アンケート、チャット、個人間での仮想通貨のやりとりなど多彩な機能。

2019年8月

第5弾



ゲーマー向け総合サービス「ゲーオク」専用スマートフォンアプリ。ゲームに関する情報収集、ゲーム内アイテムのオークション、eスポーツ選手としての登録・マッチングなどが可能。チャット機能、ウォレット機能搭載。

2019年11月

第6弾



仮想通貨を使うユニークなスクール専門レンディングサービス（受講料金後払い制度）への申し込みや受講料金の返還をアプリ上で簡単に行うことができる。コンピー塾の各種講座の案内情報も閲覧可能。

2019年12月

第7弾



【ゲーム・e-Sports】【ロボット】【ニュースメディア】【仮想通貨】【IT教育】【IT取引所】等未来型ITサービスの情報をライブ配信する未来テレビの視聴や番組情報を閲覧できる専用アプリ。ライブ配信に加え、アーカイブ動画も視聴可。チャット＋ウォレット機能搭載。

2020年1月

第8弾



IT特化型ヘッドハンティング/求人サイト『MISSION IMPOSSIBLE』専用アプリ。求人掲載費やエージェントへの成功報酬などを仮想通貨で支払い可能。チャット機能において秘匿性の高い情報を自動で『完全消去』出来る機能を実装しセキュリティを強化。

2020年2月

第9弾



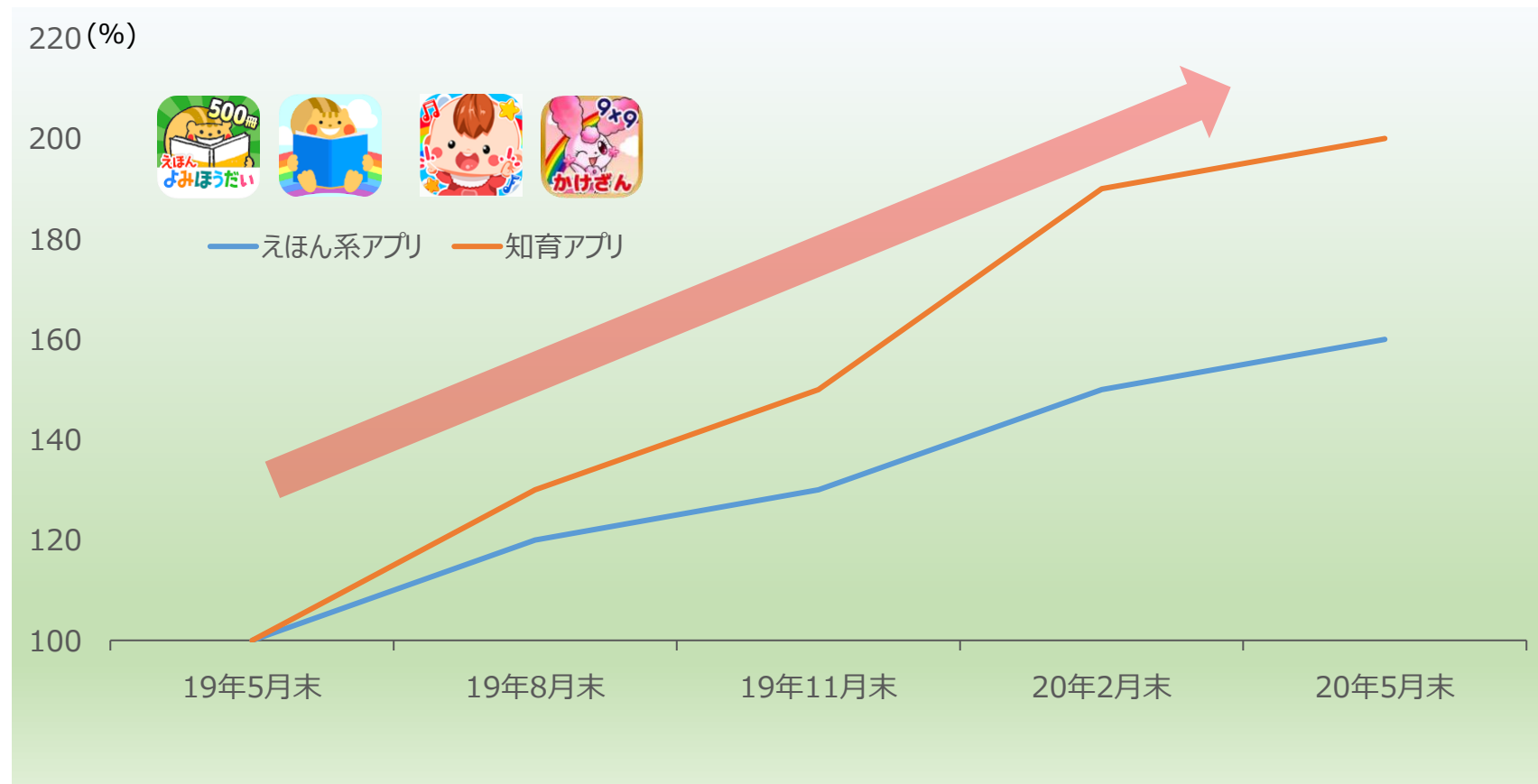
パソコン・ゲーム・スマートフォン・IP（著作権）商品・ポイントカードなどのデジタルガジェット商品に特化したフリーマーケット及び投資サイト「JIXサイト」専用アプリ。購入（決済）や出品を行うことができる。チャット＋ウォレット機能使用可能。

2020年3月

Topic : コンテンツ事業

伝わる
つながる
広がる

幼児・児童向けアプリダウンロード数推移



20年3月期 連結P/L 要約

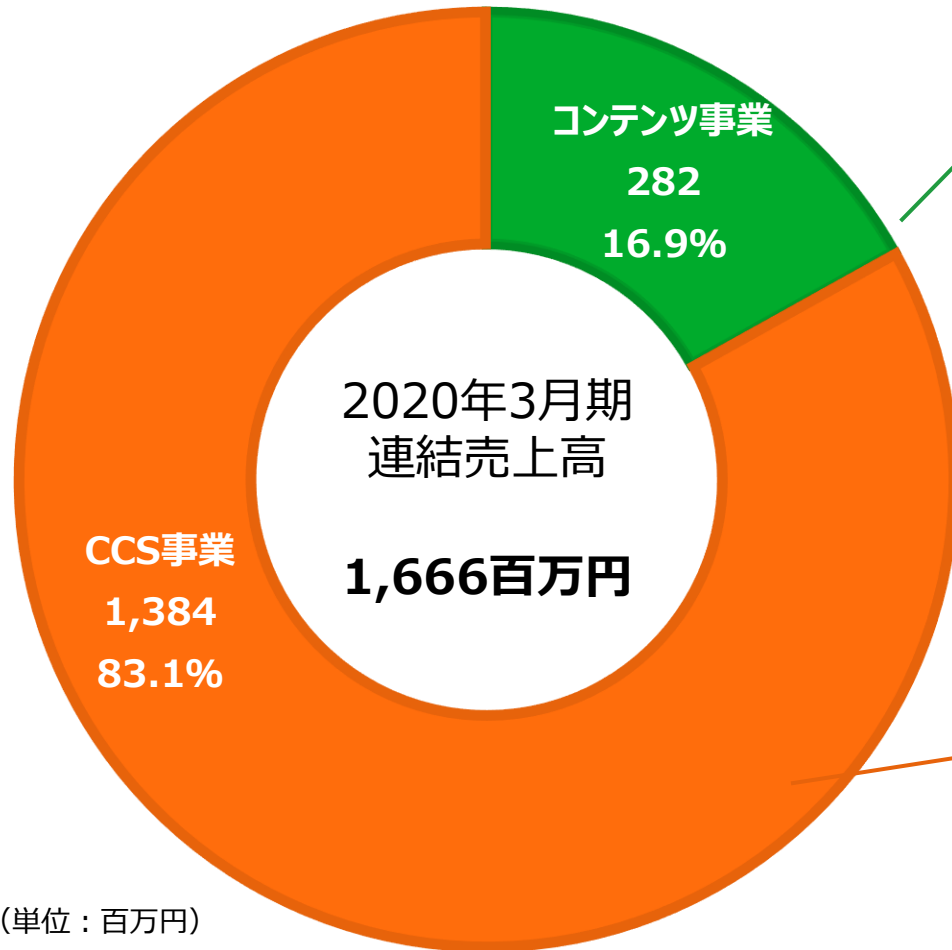
コンテンツクリエイターサービス事業における採用、教育費用、M&A費用など先行投資が拡大。

(単位：百万円)

	2020年3月期 実績	2019年3月期 実績	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	1,666	1,187	+479	+40.3%
売上総利益	445	342	+102	+29.9%
販売費及び一般管理費	680	697	△16	△2.4%
営業損益	△235	△355	+119	—
経常損益	△209	△355	+145	—
親会社株主に帰属する 当期純損益	△214	△477	+262	—

報告セグメントの状況

【売上高構成比】



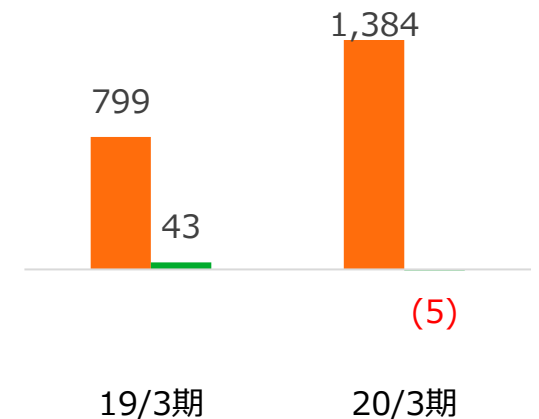
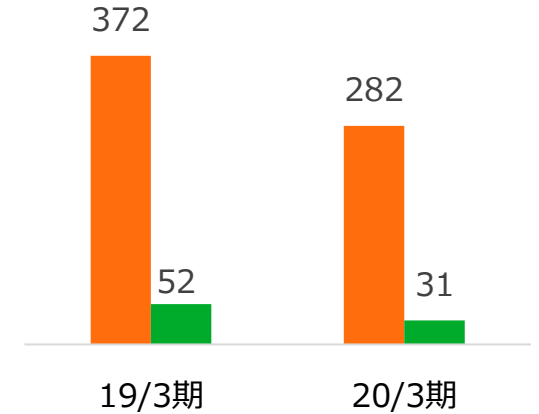
【コンテンツ事業】

注力してきたチャレットソリューションは予定通り第9弾までリリース完了。IP事業より撤退、既存のモバイルコンテンツは減収するも、知育アプリをはじめとしたファミリーコンテンツが好調を維持。

【CCS事業】

厳しい採用環境が続く中、2020年1月の大型M&A実施により700名体制を確立、M&A費用計上。

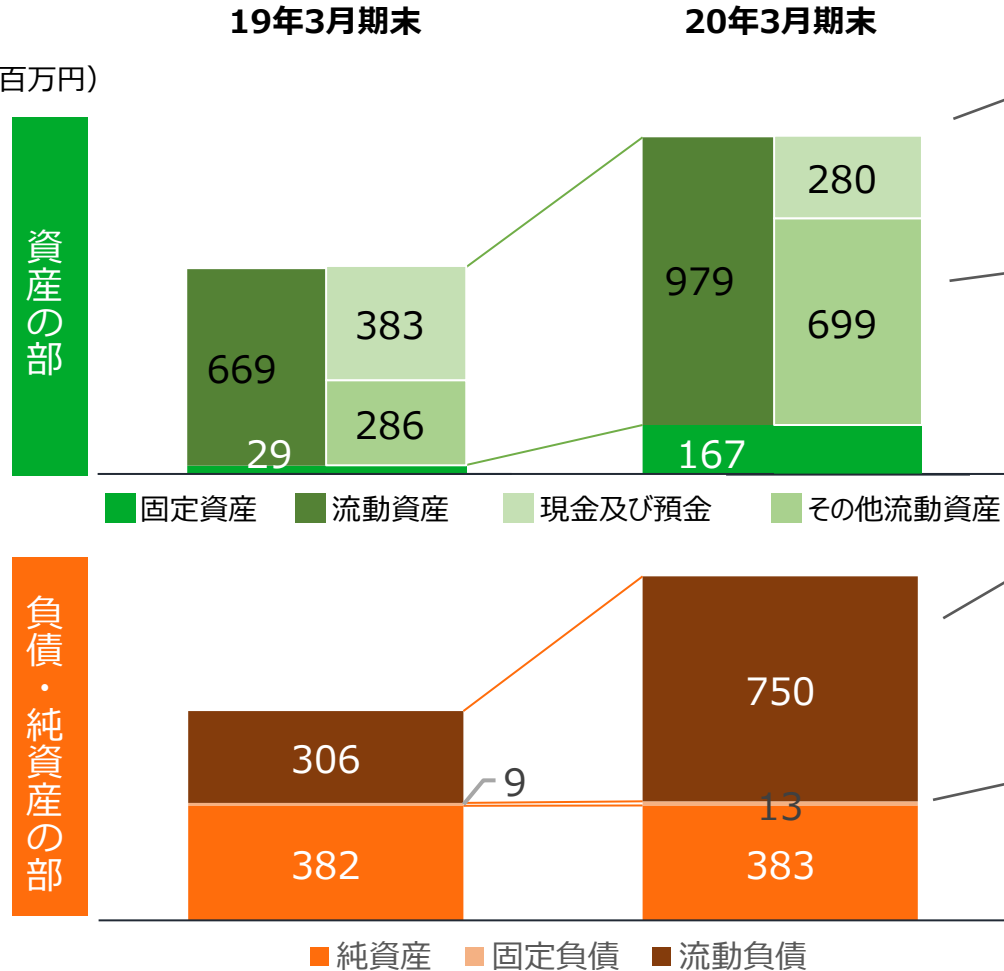
売上高 セグメント利益



2020年3月期 B/Sの状況（連結）

B/S(連結) 2019年3月期末比較

(単位：百万円)



【主な増減要因】

【流動資産】

売掛金：218百万円増加
仕掛品：159百万円増加
現金及び預金：102百万円減少

【固定資産】

有形固定資産：14百万円増加
無形固定資産：114百万円増加

【流動負債】

預り金：68百万円増加
未払費用：123百万円増加
前受金：80百万円増加
未払消費税等：111百万円増加

【純資産】

親会社株主に帰属する純損失：214百万円計上

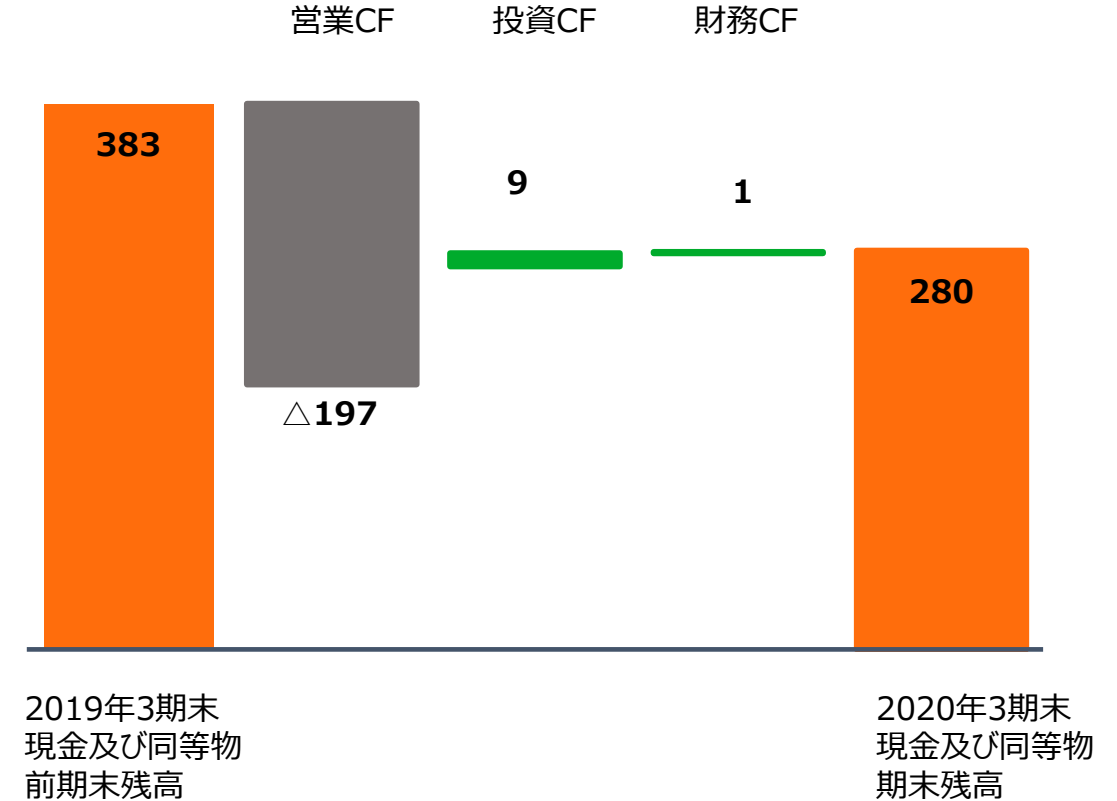
株式交換により

資本金：110百万円増加
資本剰余金：110百万円増加

2020年3月期 C/Fの状況（連結）

単位：百万円

	2020/3期	2019/3期
営業活動CF	△197	△356
投資活動CF	9	△96
財務活動CF	1	449
現金及び現金同等物 増減額	△186	△3
新規連結に伴う現金同等 物増減額	—	3
現金及び現金同等物 期首残高	383	383
現金及び現金同等物 期末残高	280	383





2021年3月期 事業計画

新型コロナウイルスの影響を注視しつつ増収と黒字化と来期以降の成長に向けた足場固め

コンテンツ事業

1. Challet : 機能・コンテンツの拡充により導入社数増加
2. ファミリーコンテンツ : コンテンツブラッシュアップによるユーザー拡大
3. CREPOS : クラウドソーシングによる新たな収益源に育成

CCS事業

1. クリエーターのスキルアップによる高収益化

2021年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

	2021年3月期			2020年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	3,881	+2,215	+132.9%	1,666
営業損益	12	+247	－	△ 235
経常損益	11	+220	－	△ 209
親会社株主に帰属する当期純損益	8	+222	－	△ 214

(単位：百万円)

【新型コロナウイルスの影響について】

CCS事業：案件の減少など、4月以降徐々に影響を観測し保守的に。採用は好調。

上期の間影響が続くことを想定し業績計画を策定。下期以降も状況を注視して対応。

リモートワークの広がりをサポートする機能を優先して搭載



▼Challetの基本機能（2020年3月31日時点）▼

- 【1】チャット・・・グループチャット・絵文字が使える
- 【2】ウォレット・・・仮想通貨（イーサリアム）の管理・QRで簡単送受領可能
- 【3】カスタマイズにより企業のサービスを加速させる「チャレットソリューション」のご提供
- 【4】＜有料サービス＞スタンプで簡単に承認できる「決裁承認チャット」

提供する業種に合わせたコンテンツ・機能を追加

2020年上期（予定）

勤務表承認機能

2020年下期（予定）

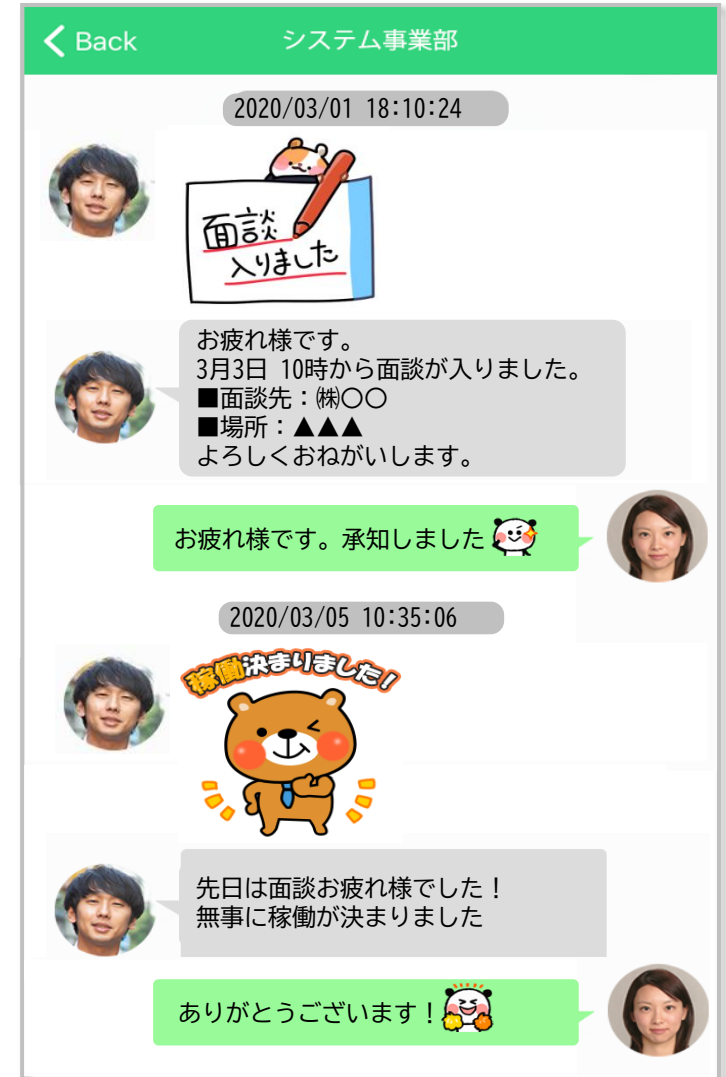
給与計算・経費精算機能

更なる機能追加



ビジネスの現場でコミュニケーションを円滑にするスタンプの提供

▶ SES事業に特化した
Challet for businessご契約企業専用スタンプ



Challet for business 今後の展開

▶ 一貫したワークフローシステムの提供



事業戦略：子供向けアプリの拡販

伝わる
つながる
広がる

様々なタイアップによるアプリのブランド力向上と認知拡散

公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン主催
著名人読み聞かせキャンペーンに絵本提供



女性アナウンサーによる
絵本読み聞かせ生配信 & ポポキッズ動画配信



阪急うめだ本店にて絵本特別上映会実施



Ghost call～鬼から電話DX～(累計1,600万DL)
にオリジナルキャラクター提供



事業戦略：子供向けアプリの拡販

伝わる
つながる
広がる

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

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



190種類以上遊べる知育ゲームアプリ
赤ちゃんタッチ



- 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
- 新しいゲームも随時追加予定



音や動きが楽しい知育アプリ
がらがら

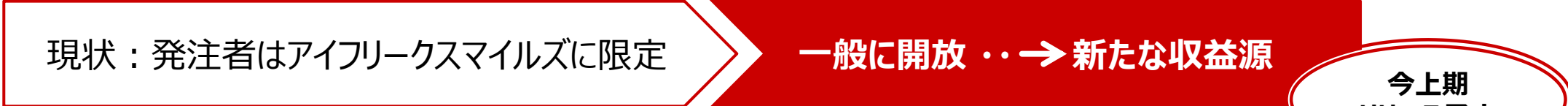


- 簡単なタッチ操作で音と動きが楽しめる
- 泣き止み効果も期待
- 季節イベントものなどの期間限定がらがらも追加

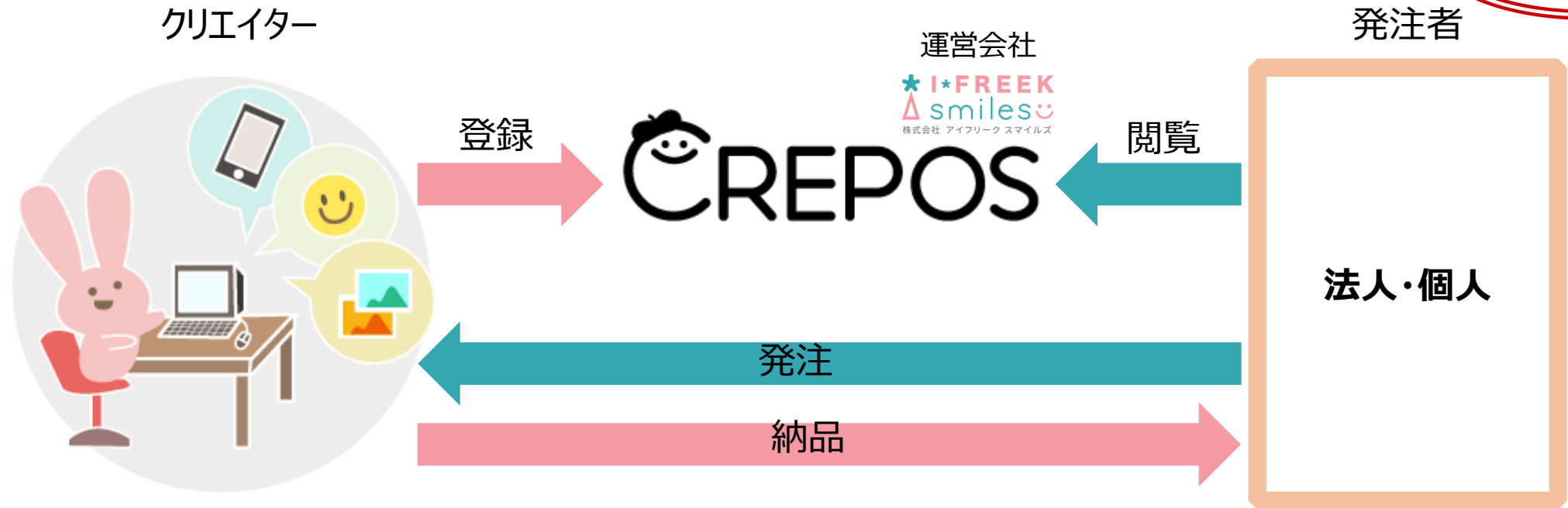
事業戦略：CREPOS 新たな収益モデル構築

伝わる
つながる
広がる

キャラクター制作に特化したクラウドソーシングプラットフォームへ進化



今上期
リリース予定



事業戦略：CCS事業が目指す方向

伝わる
つながる
広がる

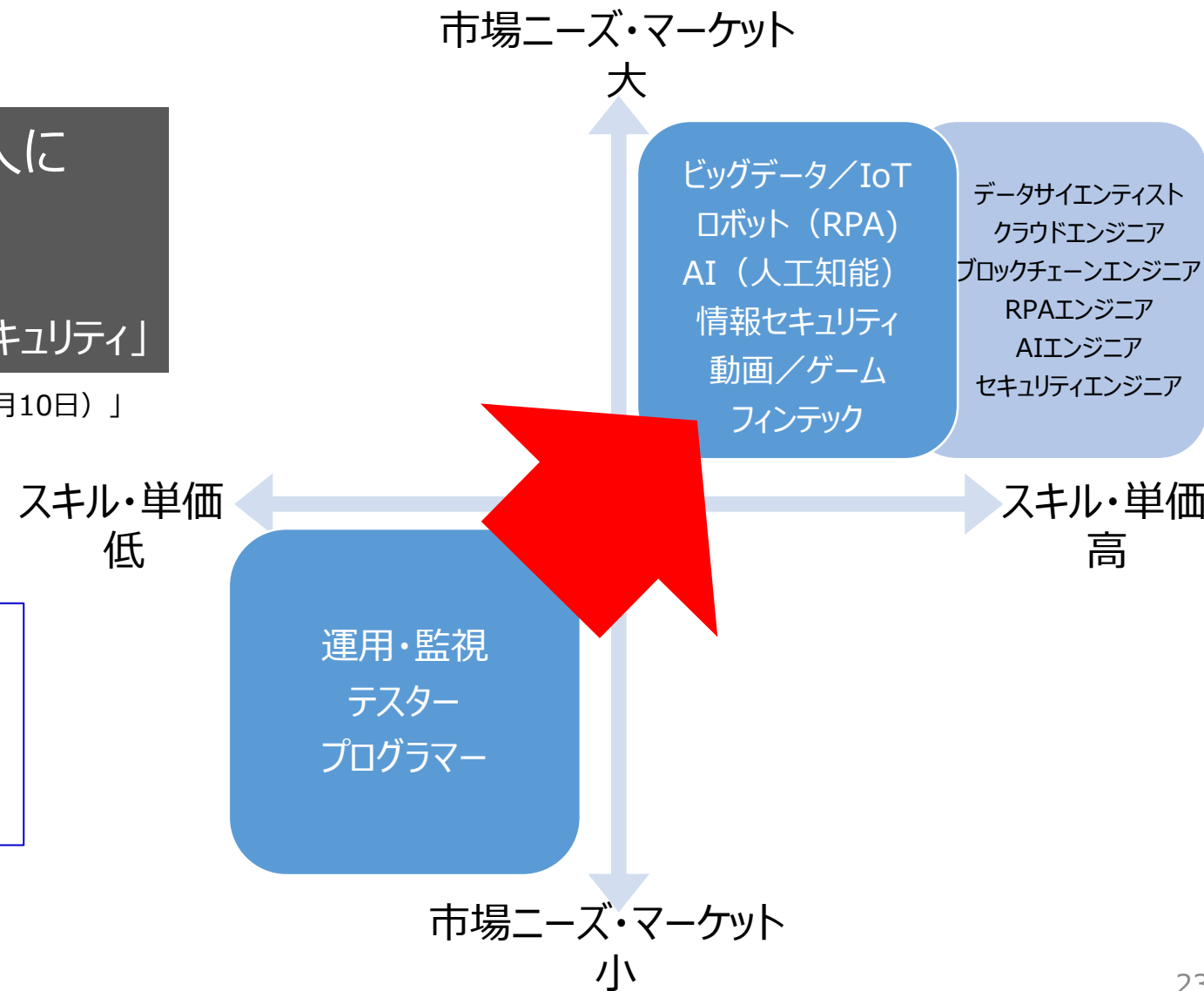
現在のIT業界が抱える課題

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」

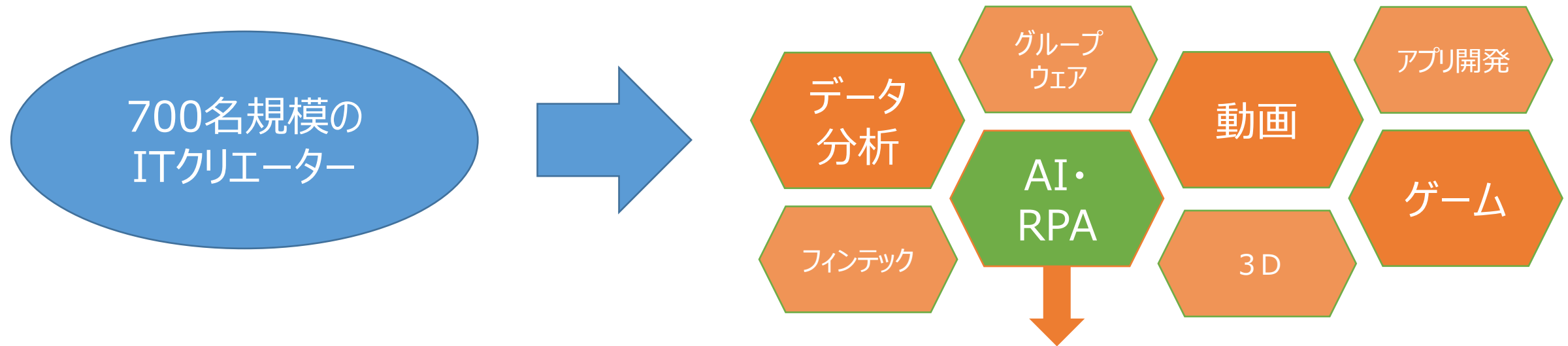
出典：経済産業省「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果（2016年6月10日）」

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



事例紹介：RPA分野



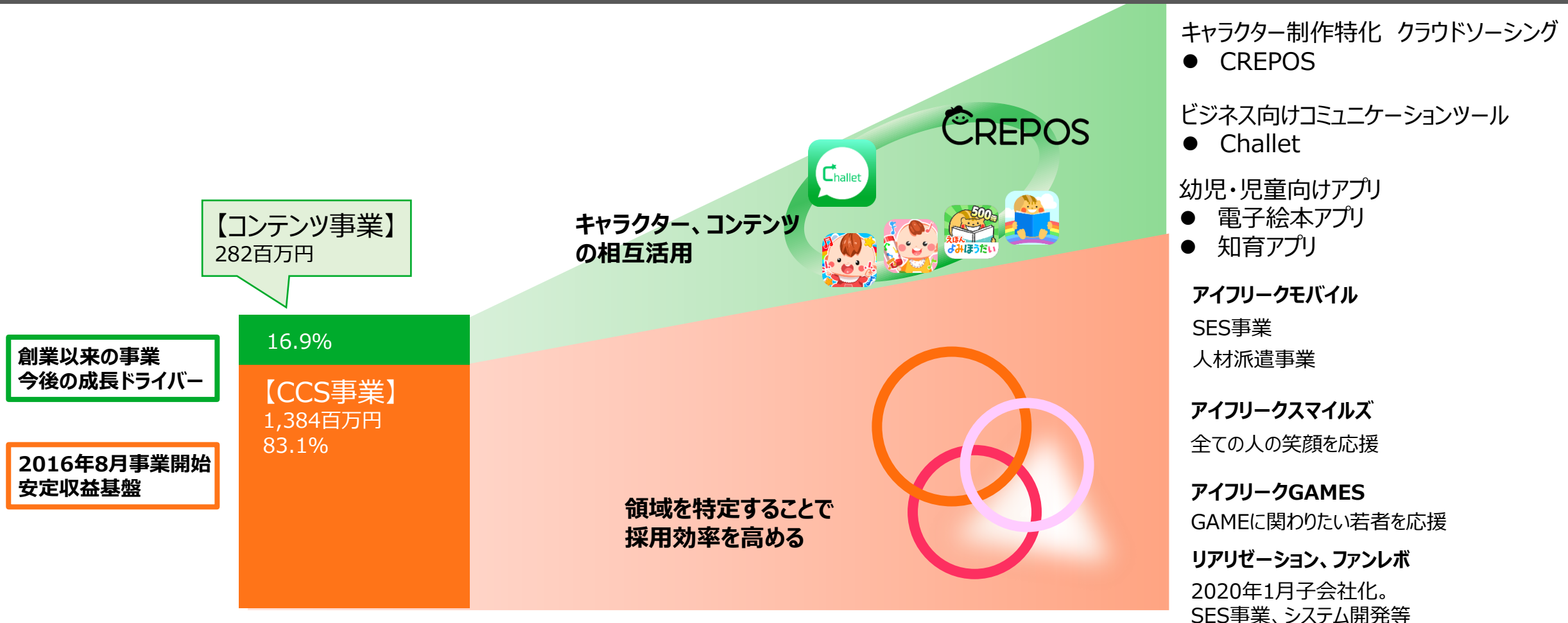
規模の追求（2020年3月期）から質の追求へ



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



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2020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。