

株式会社アイフリーク モバイル

2019年3月期決算説明資料

JASDAQ : 3845

2019年5月31日



伝わる★つながる★広がる

TRANSMIT CONNECT EXTEND



会社概要

社名	株式会社アイフリークモバイル
所在地	福岡本社：福岡県福岡市博多区博多駅東二丁目5番28号 博多偕成ビル4階 東京支店：東京都新宿区新宿二丁目1番11号 御苑スカイビル10階 築地オフィス：東京都中央区築地二丁目7番3号 築地グラスゲート2階
代表者	上原 彩美
設立	2000年6月
上場	2007年3月 大阪証券取引所ヘラクレス（現東京証券取引所JASDAQ）
資本金	1,058百万円
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	289名（連結）
発行済株式数	16,022,200株（自己株式300株を含む）
株主数	4,602名



2019年3月31日現在

経営理念とビジョン

経営理念

伝わる・つながる・広がる

ビジョン

笑顔と幸せを世界中に届ける
コミュニケーションを実現する



Internet | (私) | (愛)



FREEK = FREE + FREAK

社名である「アイフリーク」の「アイ」は「インターネット」を意味する言葉をもとに「私」「愛」を表現しています。「フリーク」は「free」「freak」、自由な発想と熱狂的なまでの仕事への姿勢を表現しています。加えて、アイフリークのロゴは「頂上の星を目指す」という思いを表現しています。当社はこのポリシーとともに、より個性的な企業へ大きく成長したいという意味が込められています。

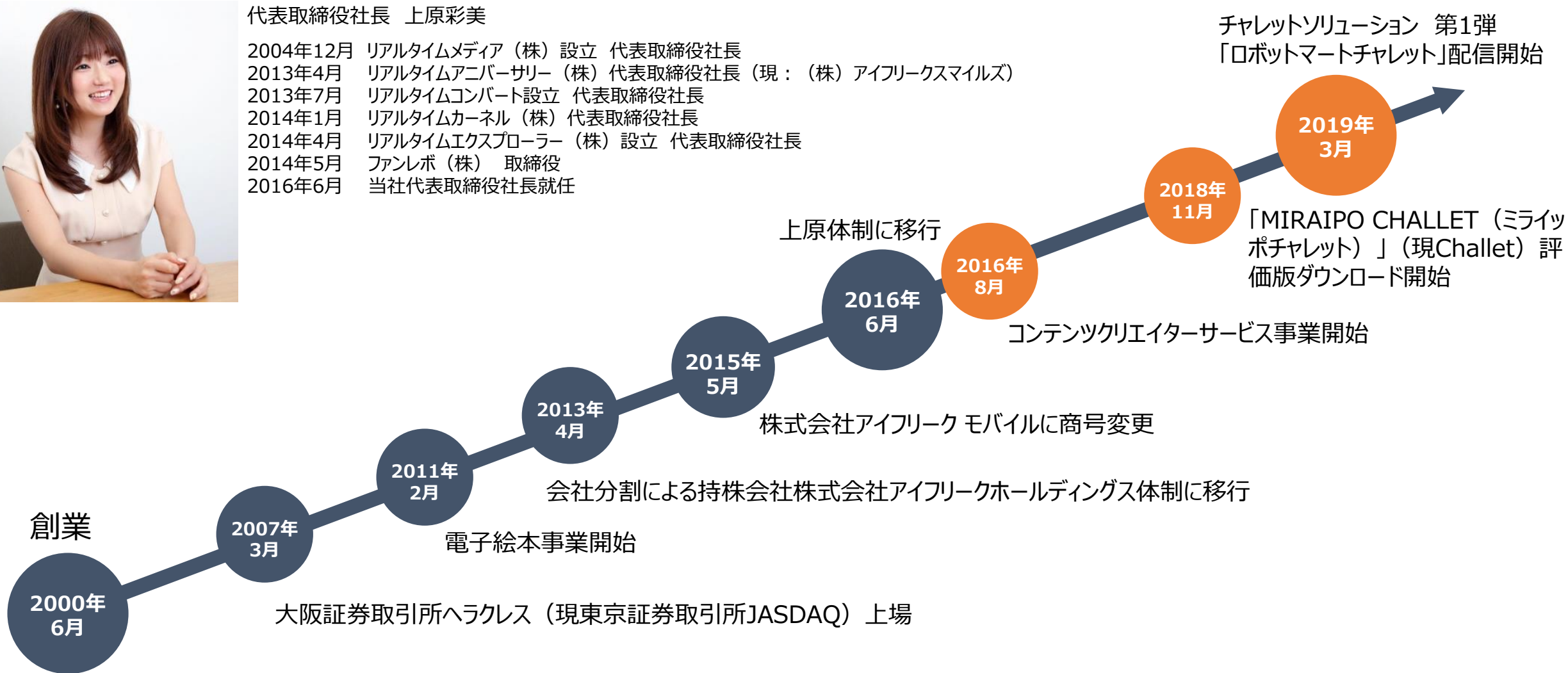
沿革

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

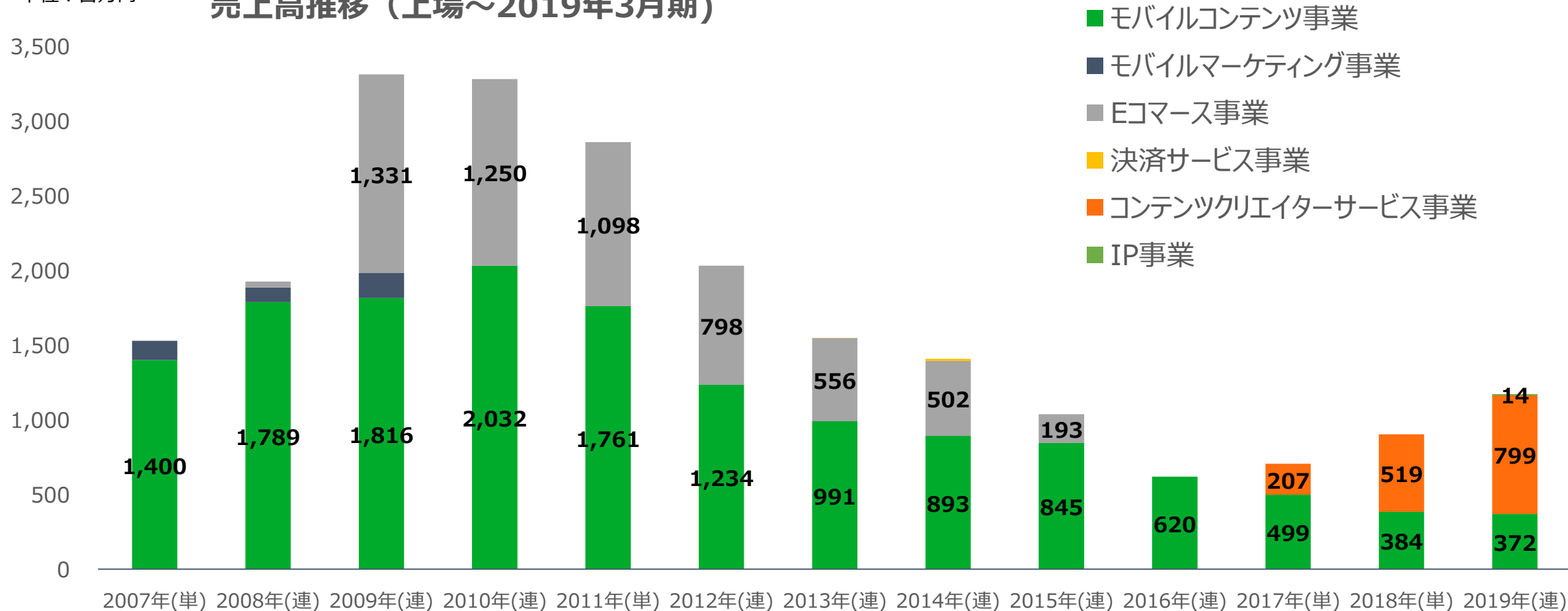


業績推移

伝わる
つながる
広がる

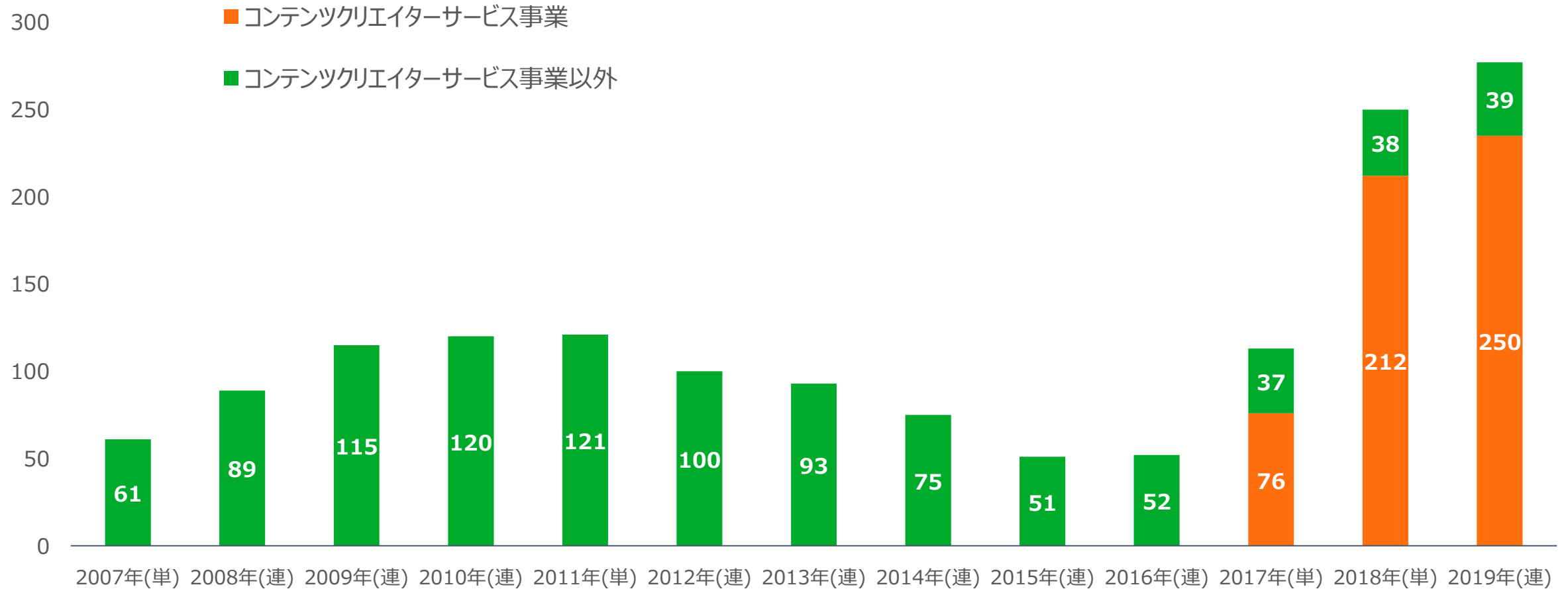
単位：百万円

売上高推移（上場～2019年3月期）

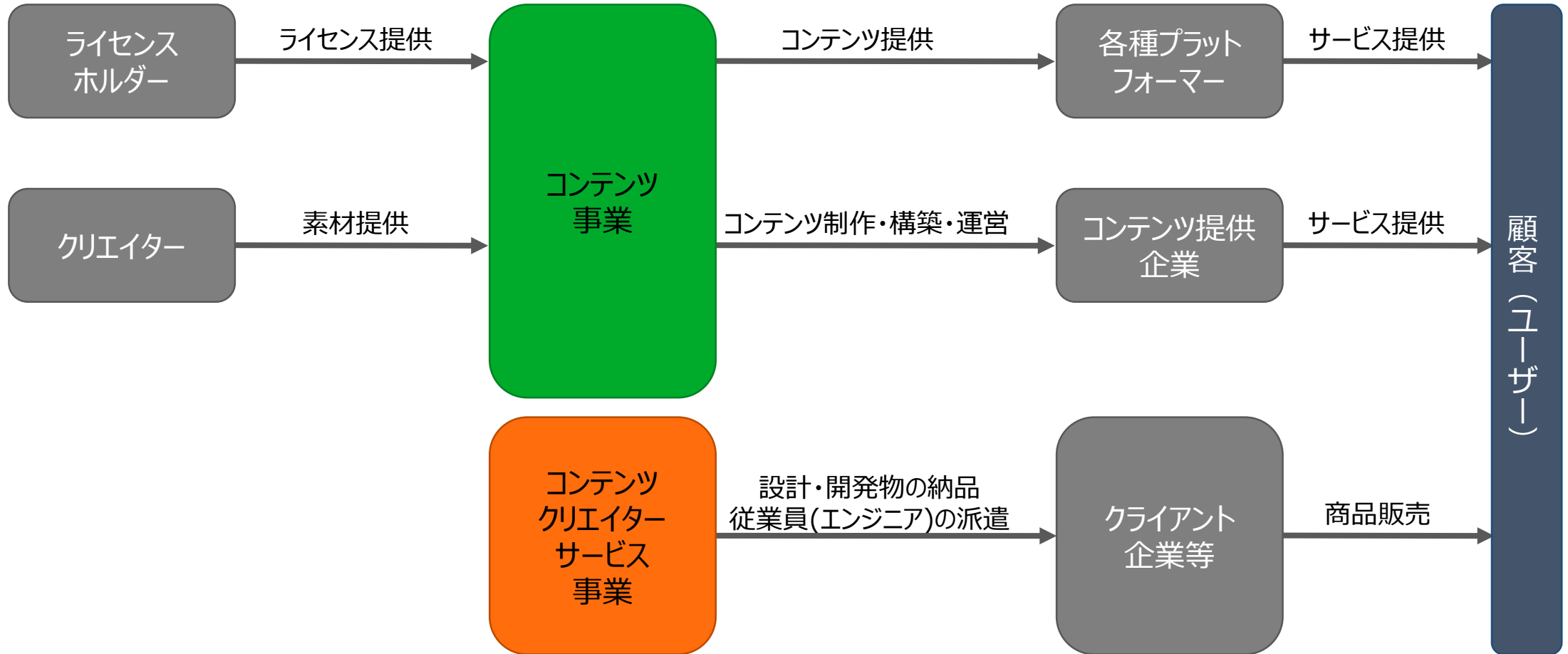


従業員推移（上場→ 2019年3月期）

単位：人



事業系統図





2019年3月期 決算概要

2019年3月期 サマリー

コーポレート

- 2018年 4月 : 第1四半期より連結決算に移行
第三者割当による新株式及び第15回新株予約権発行
- 2018年 5月 : 「継続企業の前提に関する重要事象等」の記載解消
- 2018年 8月 : 広報・IR室新設
- 2018年12月 : 本店移転
リアルタイムアニバーサリー株式会社及び株式会社フリーの全株式取得、完全子会社化

事業

- 2018年 4月 : 自社キャラクターの公式オンラインショップオープン
- 2018年 9月 : 「ミライツポ startup IPO」(購入型クラウドファンディングサイト) サービス開始
- 2018年11月 : 「Eiichiro Oda presents Hello, ONE PIECE Luffy is here!」をシンガポールで開催
- 2018年12月 : 「ONE PIECE PUZZLE HUNT」をシンガポールで開催
- 2019年 2月 : 「Challet (チャレット) 」iOS版配信開始
- 2019年 3月 : チャレットソリューション第一段「ロボットマートチャレット」配信開始

2019年3月期 連結P/L 要約

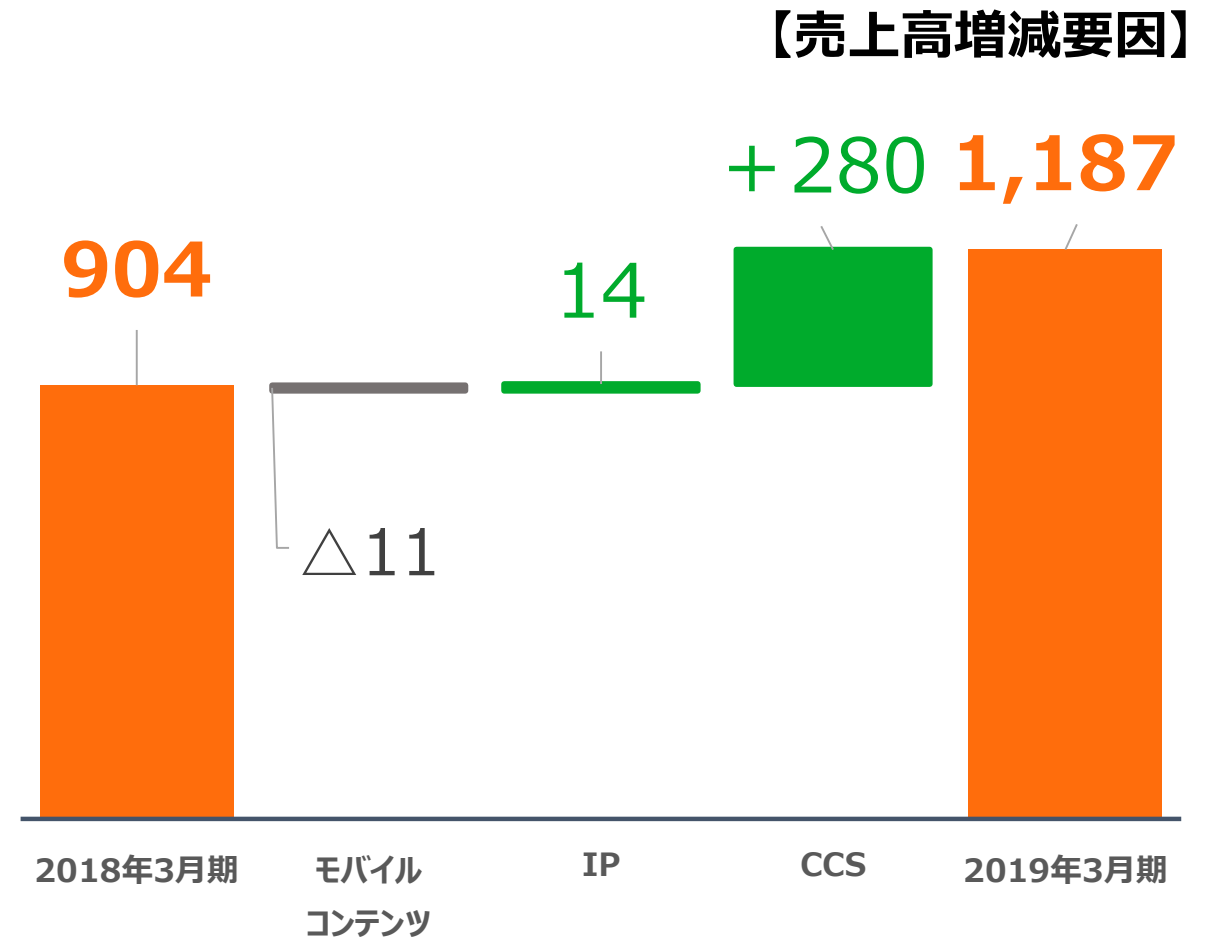
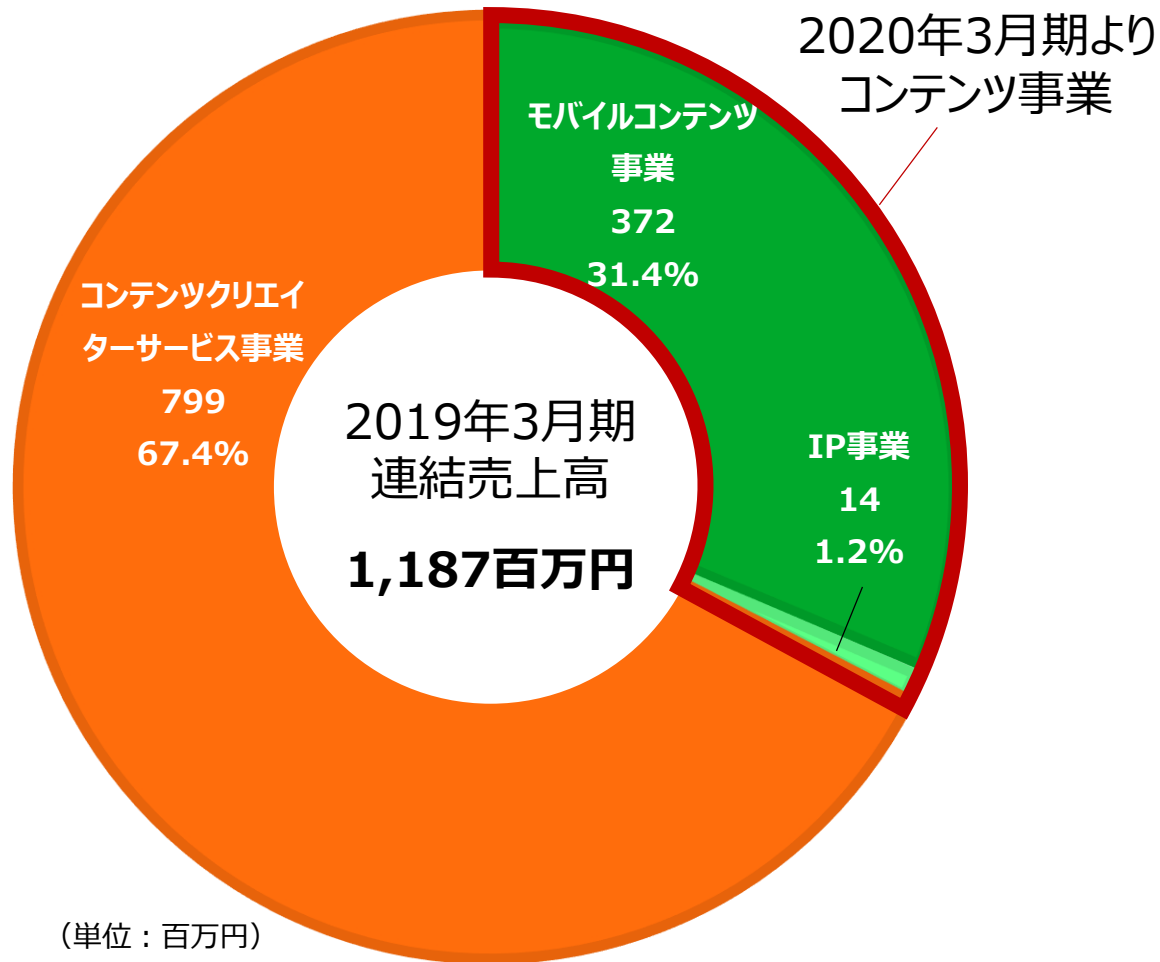
コンテンツクリエイターサービス事業における採用、教育費用、リアルタイムアニメーション株式会社及び株式会社フリーの株式取得費用など先行投資が拡大。

(単位：百万円)

	2019年3月期 実績	2018年3月期 実績※	前年同期比較	
			増減額	増減率
売上高	1,187	904	+283	+31.3%
売上総利益	342	344	△2	△0.6%
販売費及び一般管理費	697	372	+325	+87.2%
営業損益	△355	△28	△327	-
経常損益	△355	△31	△324	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	△477	△33	△444	-

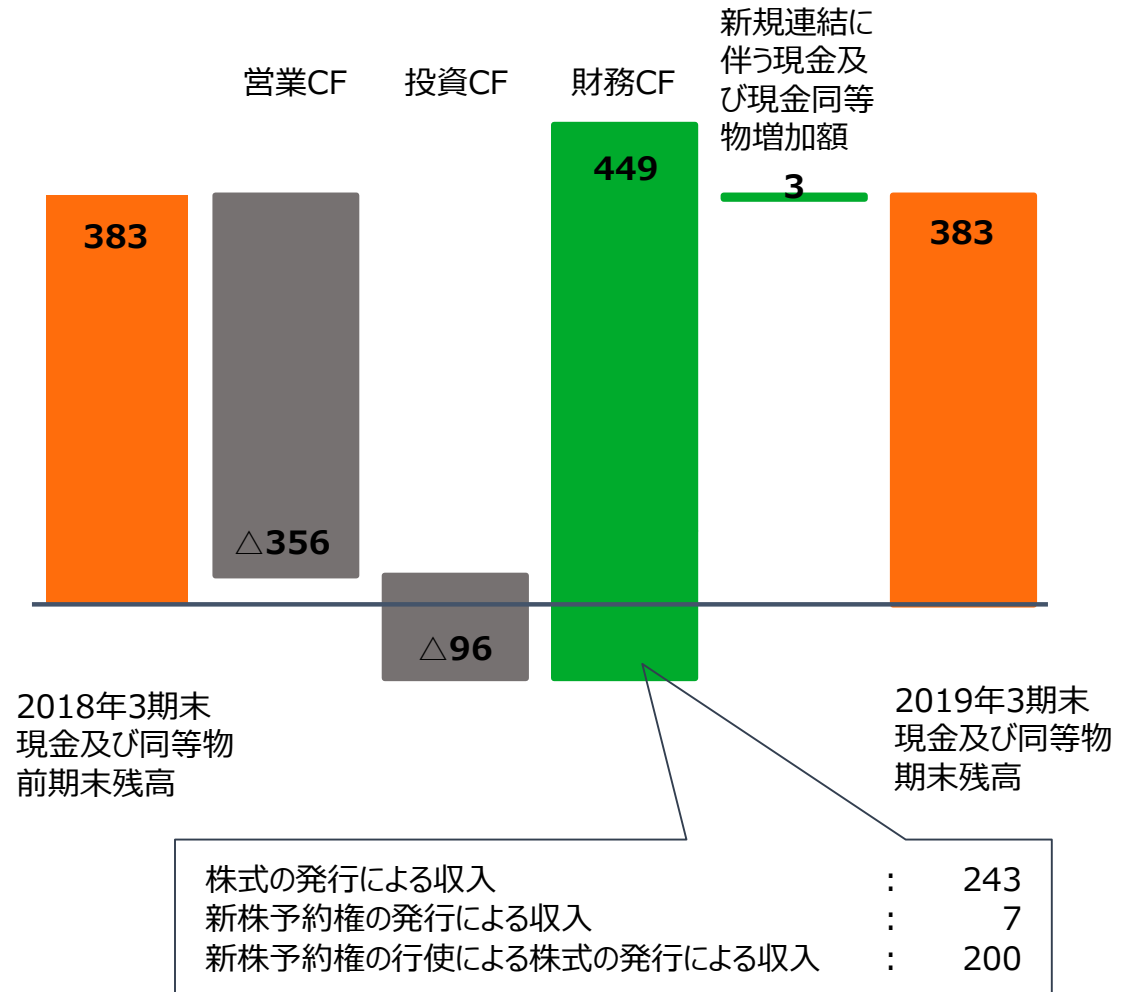
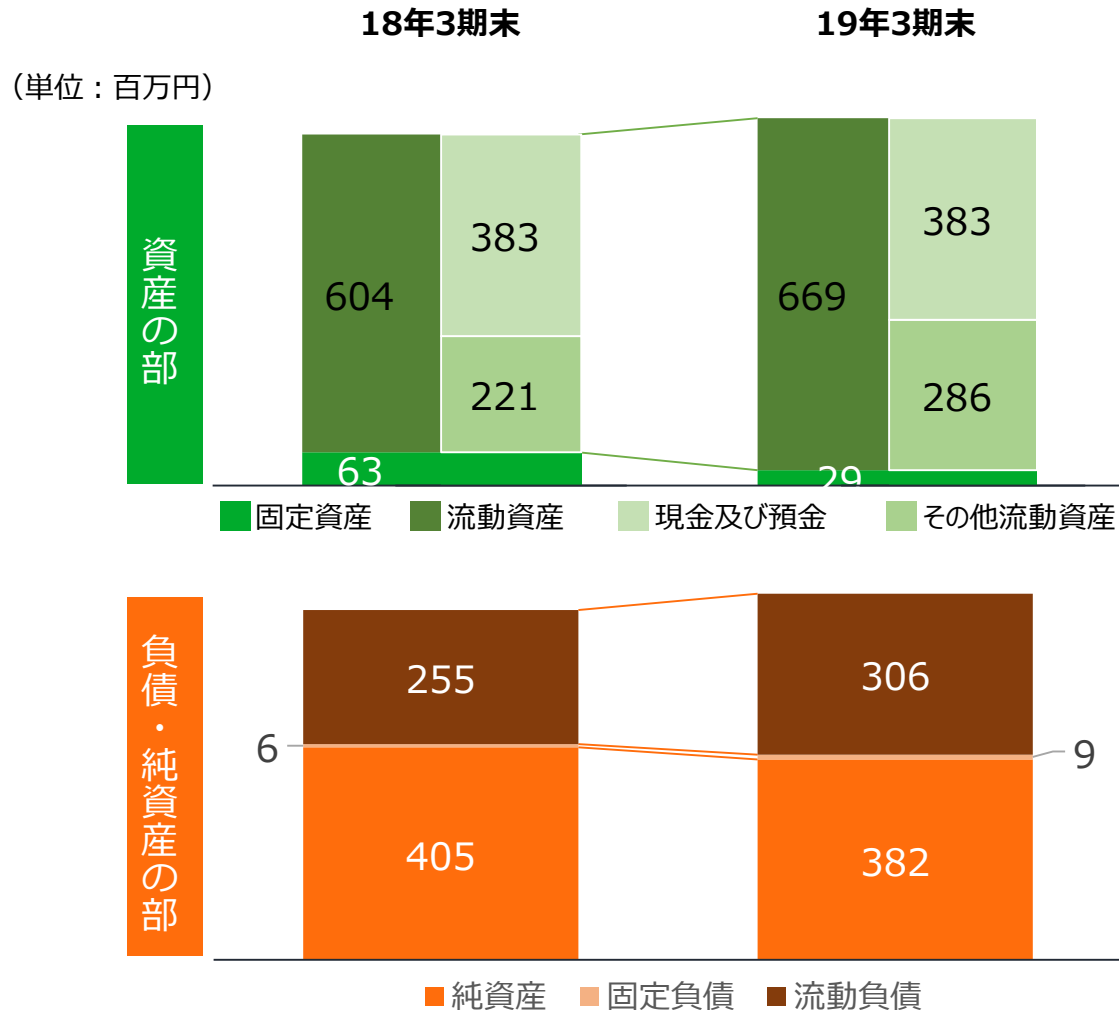
※当社は、2019年3月期第1四半期より、連結決算へ移行しております。ご参考として2018年3月期は非連結決算の数値を記載しております。

報告セグメントの状況



※当社は、2019年3月期第1四半期より、連結決算へ移行しております。ご参考として2018年3月期は非連結決算の数値を記載しております。

B/SおよびC/Fの状況（連結）



※当社は、2019年3月期第1四半期より、連結決算へ移行しております。ご参考として2018年3月期は非連結決算の数値を記載しております。



2020年3月期 事業計画

2020年3月期 事業方針

創業来構築してきたクリエイターネットワークと豊富なコンテンツを
活用、将来の成長の足場固めの期

【コンテンツクリエイターサービス事業】

- 女性エンジニア比率の高さが特徴
- デジタルコンテンツ（特にゲーム、チャットボット）をキーワードに積極採用を展開
- 2016年8月に事業立ち上げし、今期700名体制に

【コンテンツ事業】

- チャレットソリューション導入社数9社を予定
- 導入済み：2社／ソリューション開発中：7社
- 想定ユーザー約10万人

2020年3月期 業績計画

伝わる
つながる
広がる

	2020年3月期			2019年3月期 実績
	計画	増減額	増減率	
売上高	2,208	+1,021	+86.0%	1,187
コンテンツ事業	300	△72	△19.5%	387
コンテンツクリエイターサービス事業	1,907	+1,108	+138.5%	799
営業利益	12	+367	-	△355
コンテンツ事業	43	+211	-	△168
コンテンツクリエイターサービス事業	189	+146	+339.2%	43
調整額	△221	+9	-	△230
経常利益	16	+371	-	△355
親会社株主に帰属する当期純損益	10	+487	-	△477

※コンテンツ事業の2019年3月期実績はIP事業も含んだ値となっています。

(単位：百万円)

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やシステム開発の受託事業
エンジニアの派遣事業
『人材ビジネスはサブスクリプションビジネス』

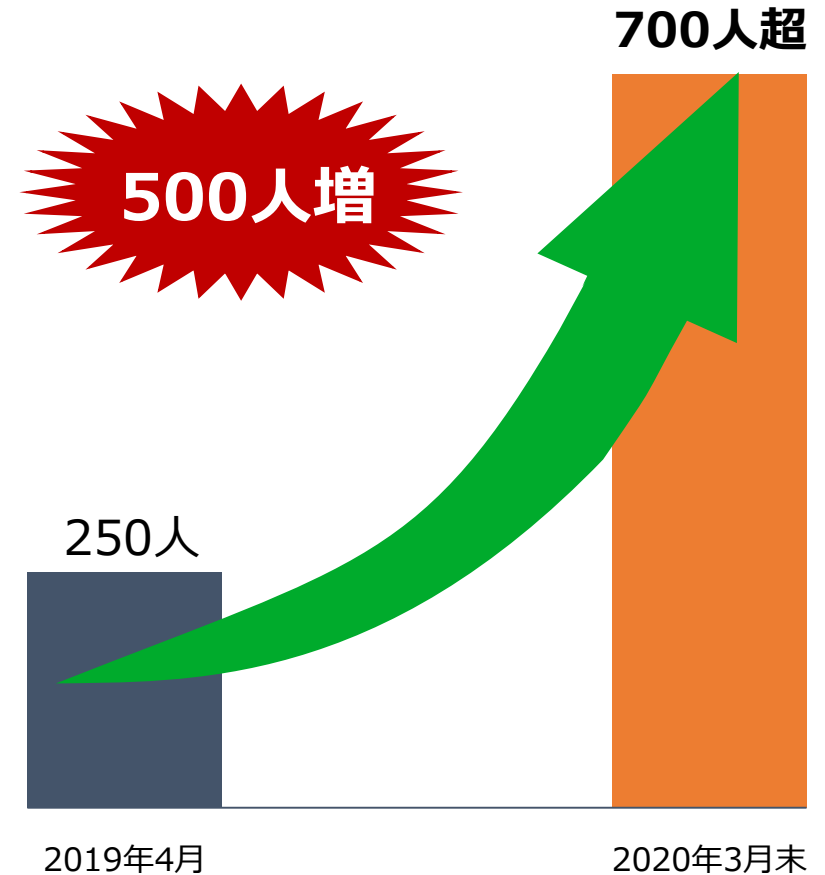
アイフリークモバイル
SES事業
人材派遣事業

アイフリークスマイルズ
女性の笑顔を応援

アイフリークGAMES
GAMEに関わりたい若者を応援

領域を特定することで
採用効率を高める

【CCS人員計画】



コンテンツ事業：「Challet」



チャット+ウォレット機能

新型TokenWallet付チャットアプリ

2020年3月までに9プロジェクトスタート予定

第1弾

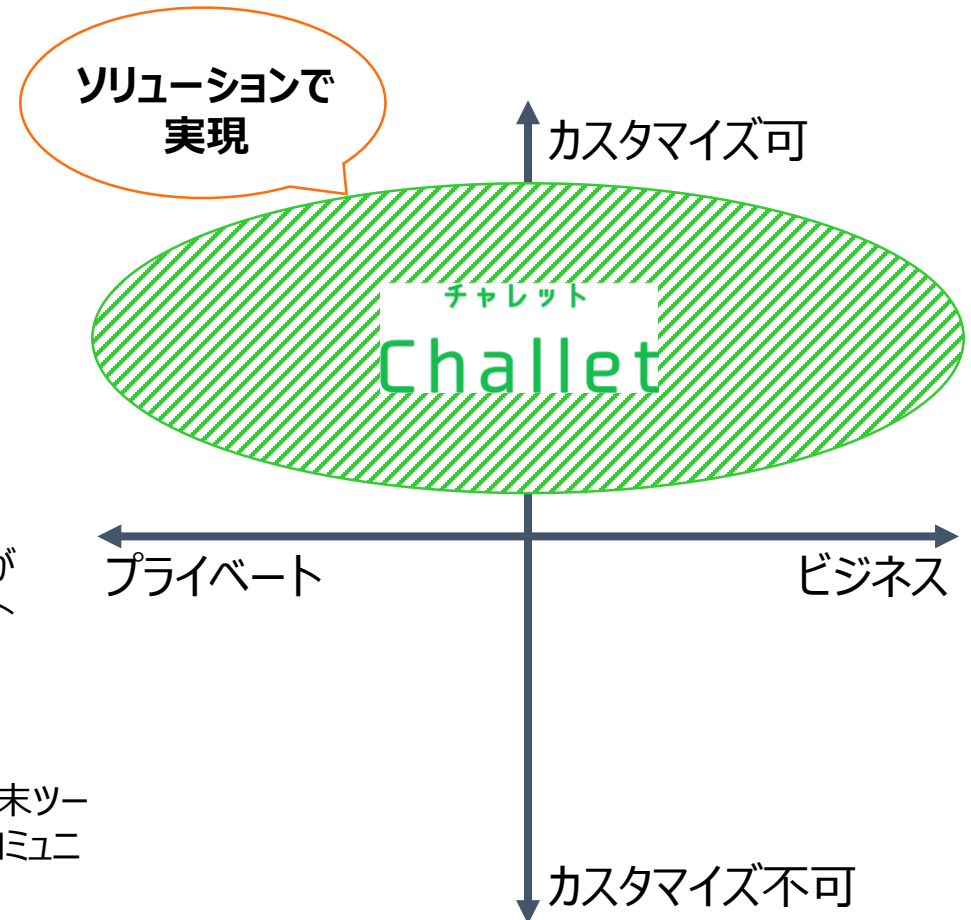


ロボットマートと利用消費者とのコミュニケーションツール。キャッシュレス支払いに暗号通貨（仮想通貨：イーサリアム）が簡単に使用可能。チャレット機能、ウォレット機能、ロボットマート最新情報通知など様々な機能を実装。

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。



コンテンツ事業：今後の展望

事業内容： モバイルコンテンツや電子絵本のサービス提供
クリエイターの発掘、支援

既存ビジネスモデル+ Challetユーザーへのコンテンツ供給
による売上拡大を図る



成長イメージ

収益化

Challetユーザー拡大

売上高

セグメント利益

2022年3月期

コンテンツ事業：「Challet」 広がるChallet経済圏



成長イメージ曲線

伝わる つながる 広がる

チャレット経済圏は、
コミュニティ同士のつながり、
協力を促進し、
次世代プラットフォームの
コミュニケーションツールNO.1を
目指します！



チャレット
Challet

コンテンツ事業

コンテンツクリエイター
サービス事業

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2019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。