

# 2020年12月期 通期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>  
2021年1月

<b>01.</b>	今後の方向性	P3
<b>02.</b>	通期決算	P6
<b>03.</b>	4Q決算	P13
<b>04.</b>	事業概況	P20
<b>05.</b>	参考数値	P24
<b>06.</b>	補足資料	P27

# 01. 今後の方向性

~2020

駅メモ！を  
中心としたビジネス



2021~2025

ユニマを位置ゲームに並ぶ収益の柱に  
ユニマ内トークン流通規模拡大で  
市場を牽引



## 既存事業

### 国産「位置ゲームNo.1」

- ・ 情勢（withコロナ）に応じた柔軟な運営
- ・ 収益の安定と強化
- ・ ユーザーエンゲージメント強化

## ユニマ

### トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

- ・ 駅トークン販売開始でエンタメが財産になる体験（ゲーム3.0）の提供
- ・ 既存事業に並ぶ収益の柱をつくる
- ・ 実績をもとにユニマ案件獲得へつなげる

（※）適正且つ合理的な数値の算出が困難であるため、2021年12月期の連結業績予想につきましては、開示しない方針であります。

# 02. 通期決算

### 2020年12月期の株主還元として自己株式取得を実施 (総還元性向：42.9%)

取得し得る株式の総数	<b>25万株</b> (※) 発行済株式総数 (自己株式を除く) に対する割合：2.9%
株式の取得価額の総額	<b>2.5億円</b> (※)
取得期間	2021年2月2日 ~ 2021年3月31日
取得方法	i. 自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3) による買付け ii. 東京証券取引所における市場買付け

(※) それぞれ上限を定めたものであり、この実現を保証するものではありません。  
株式市場の動向によっては、一部または全部の取得が行われない可能性があります。

詳細については、当社コーポレートサイトIR情報 (<https://www.mobilefactory.jp/ir/>)  
の適時開示資料 (「自己株式取得に係る事項の決定及び剰余金の配当 (無配) に関するお知らせ」) をご確認ください。

## 通期決算

## COVID-19により上場以来初の減収減益

売上高	<b>2,855</b> 百万円	YoY	<b>△11%</b>
-----	------------------	-----	-------------

営業利益	<b>863</b> 百万円	YoY	<b>△22%</b>
------	----------------	-----	-------------

## 4Q決算

売上高	<b>762</b> 百万円	YoY	<b>△4%</b>
-----	----------------	-----	------------

営業利益	<b>234</b> 百万円	YoY	<b>△20%</b>
------	----------------	-----	-------------

## 位置ゲーム

COVID-19の影響により、方針を柔軟に変化させ運営  
 駅メモ！エンゲージメント強化に注力

ブロック  
チェーン

ゲーム以外の多種多様なトークン取扱いを見据え、ユニマ開発中

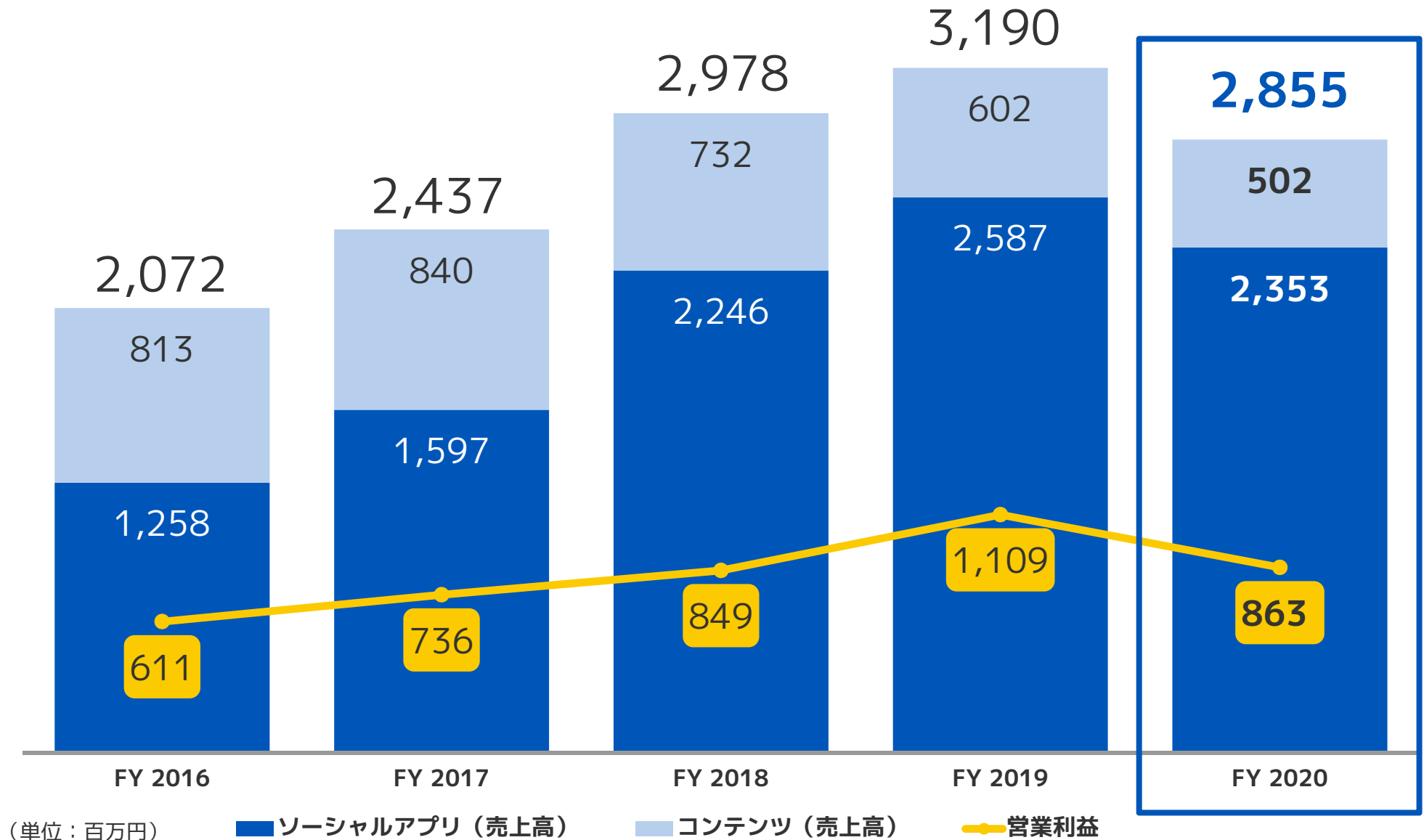


## 3Q発表の業績予想を達成

(単位：百万円)

	<b>FY 2020</b>	FY 2020 (予想) 2020年10月23日発表	達成率	FY 2019	Y on Y
売上高	<b>2,855</b>	2,819	101.3%	3,190	△10.5%
営業利益	<b>863</b>	814	106.0%	1,109	△22.2%
経常利益	<b>866</b>	816	106.2%	1,109	△21.9%
親会社株主に帰属 する当期純利益	<b>582</b>	563	103.3%	773	△24.7%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	<b>68.07</b>	65.90	103.3%	86.53	△21.3%

### COVID-19の影響により上場以来初の減収減益



## 02. 通期決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2020	FY 2019	Y on Y
売上高	2,855	3,190	△10.5%
売上原価	1,389	1,447	△4.0%
売上総利益	1,466	1,742	△15.9%
(売上総利益率)	(51.3%)	(54.6%)	—
販売費及び一般管理費	602	633	△4.8%
営業利益	863	1,109	△22.2%
(営業利益率)	(30.2%)	(34.8%)	—
経常利益	866	1,109	△21.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	582	773	△24.7%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	68.07	86.53	△21.3%

## 02. 通期決算 | 貸借対照表

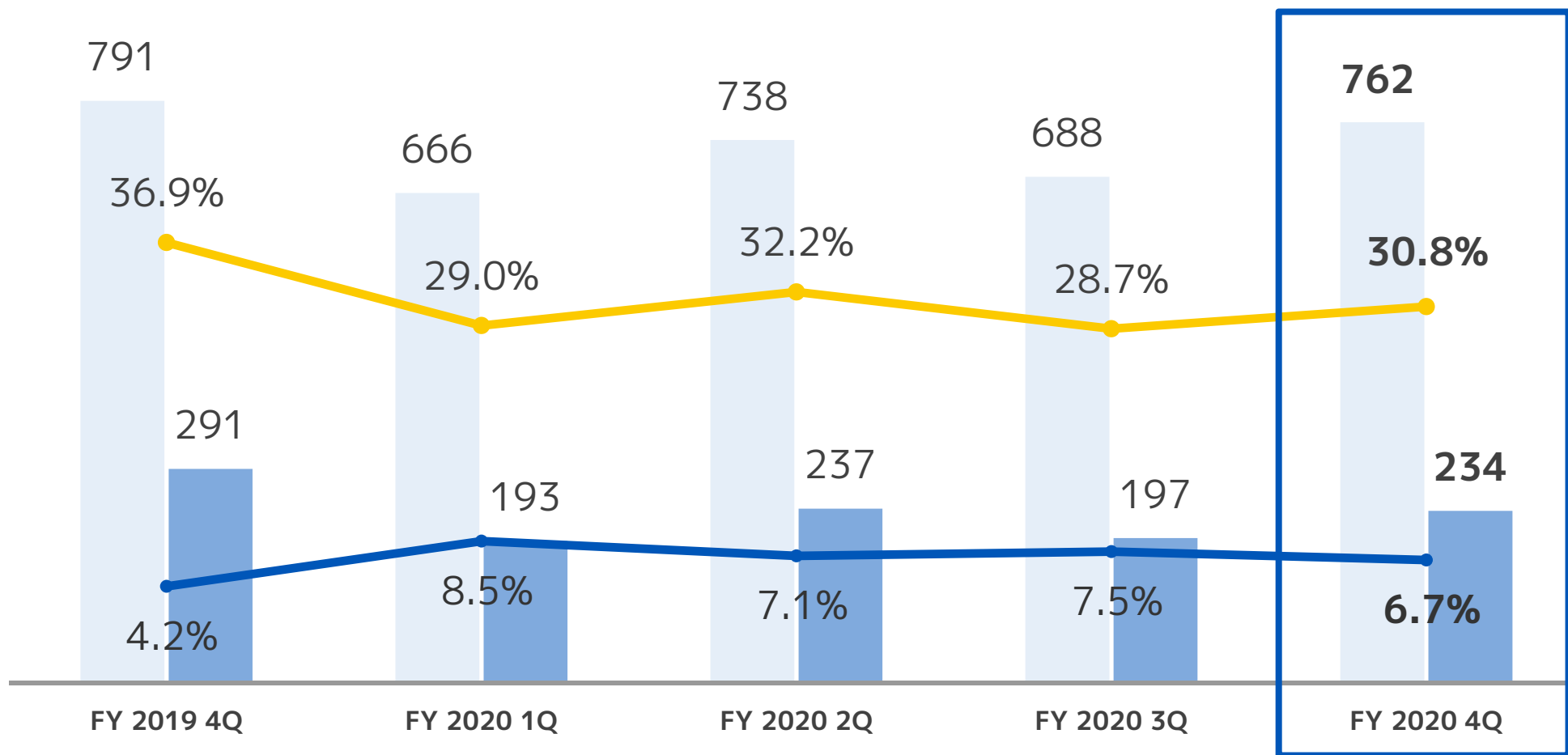
(単位：百万円)

	FY 2020	FY 2019	Y on Y
流動資産	2,725	2,921	△6.7%
固定資産	311	220	+41.6%
資産合計	3,036	3,141	△3.3%
流動負債	386	601	△35.8%
固定負債	—	11	△100.0%
負債合計	386	613	△37.0%
純資産合計	2,650	2,528	+4.8%
負債・純資産合計	3,036	3,141	△3.3%

# 03.4Q決算

### 03. 4Q決算 | 売上高/営業利益推移

COVID-19の影響が続く中、一定の水準を維持

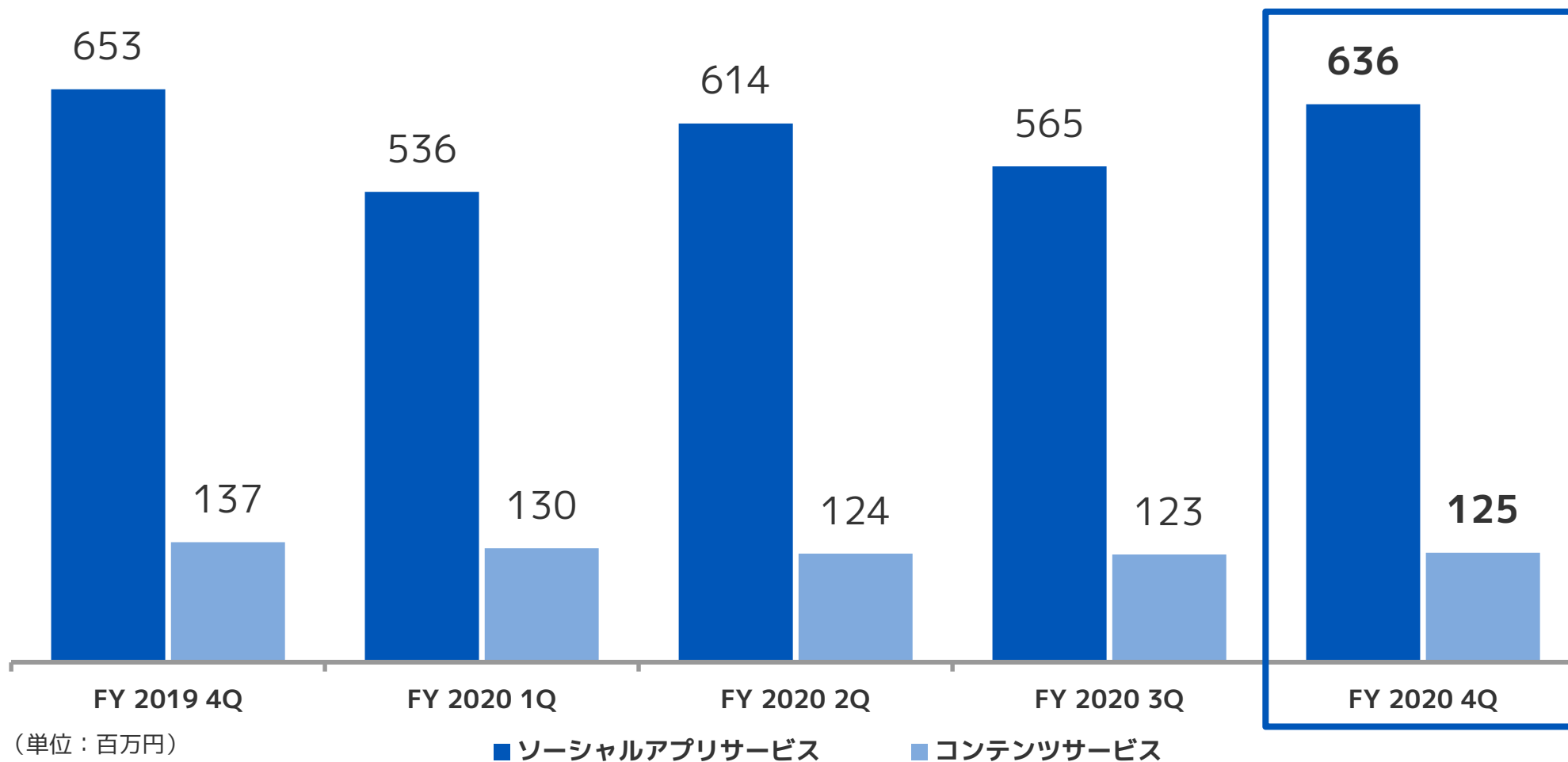


(単位：百万円)

売上高 営業利益 売上高営業利益率 売上高広告宣伝費率

## ソーシャルアプリ※：COVID-19の影響が続くなか前年同四半期比△3%と同水準を維持

※駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



### 03. 4Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2020 4Q	FY 2019 4Q	Y on Y	FY 2020 3Q	Q on Q
売上高	762	791	△3.7%	688	+10.7%
売上原価	379	358	+5.8%	344	+10.1%
売上総利益	382	432	△11.6%	343	+11.2%
(売上総利益率)	(50.2%)	(54.7%)	—	(49.9%)	—
販売費及び一般管理費	147	140	+4.9%	145	+1.3%
営業利益	234	291	△19.6%	197	+18.5%
(営業利益率)	(30.8%)	(36.9%)	—	(28.7%)	—
経常利益	235	291	+19.2%	198	+19.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	146	260	△43.8%	136	+7.1%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	17.20	29.54	△41.8%	16.06	+7.1%



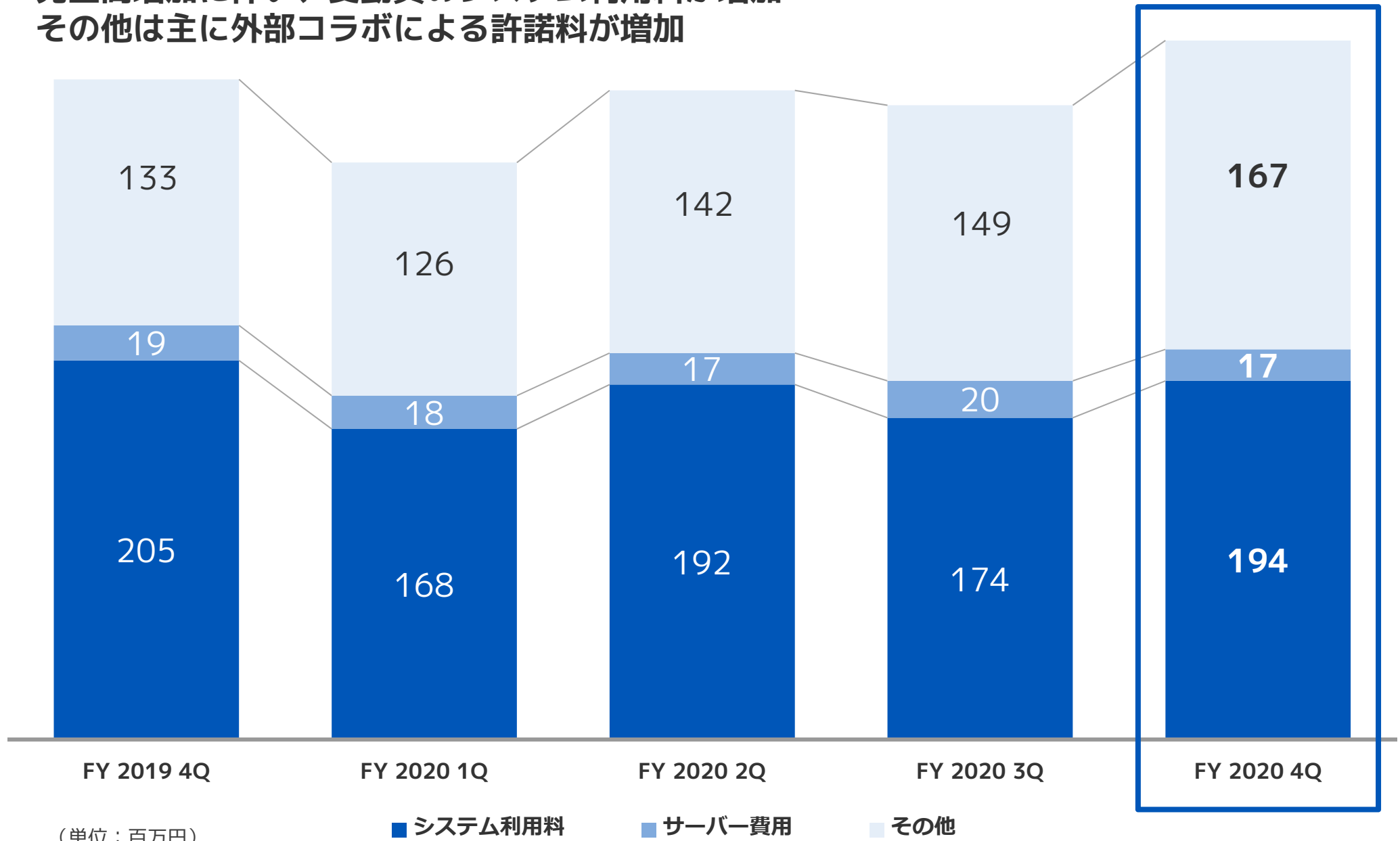
### 03. 4Q決算 | サービス別売上高内訳

(単位：百万円)

	FY 2020 4Q	FY 2019 4Q	Y on Y	FY 2020 3Q	Q on Q
位置ゲーム	636	652	△2.4%	565	+12.6%
その他	—	1	△100.0%	—	—
ソーシャルアプリ サービス 計	636	653	△2.6%	565	+12.6%
コンテンツ サービス 計	125	137	△9.1%	123	+1.7%
全社合計	762	791	△3.7%	688	+10.7%

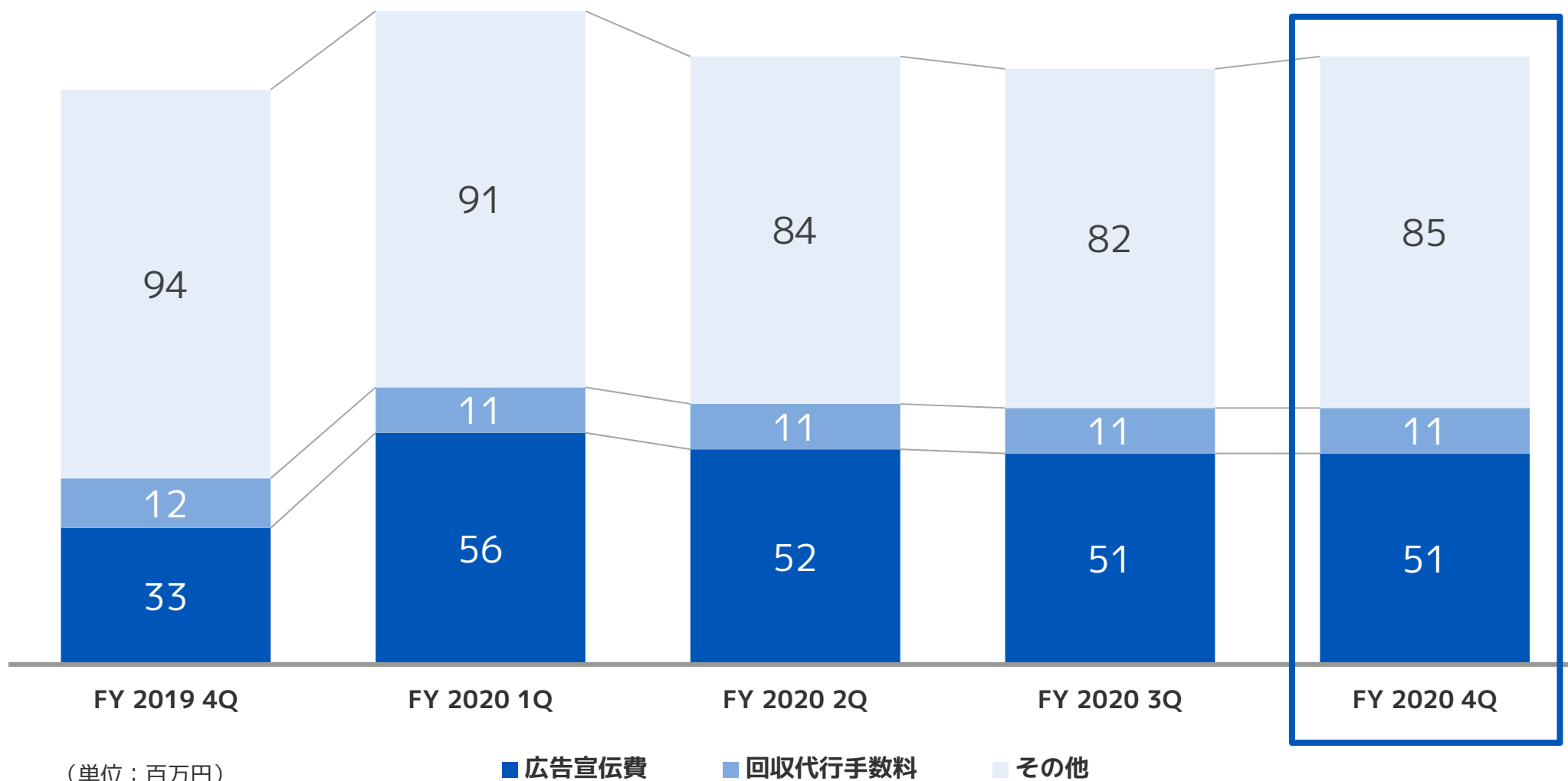
### 03. 4Q決算 | 売上原価内訳/推移

売上高増加に伴い、変動費のシステム利用料が増加  
その他は主に外部コラボによる許諾料が増加



### 03. 4Q決算 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

COVID-19の影響による新規獲得コストの高騰が続き、主に「アワメモ！」で計画していた  
広告宣伝費を消化できず（※FY2019 4Qは戦略的に圧縮）



# 04. 事業概況

### 駅メモ！ アプリ版6周年！！



駅メモ！アプリ版リリース6周年を記念して「ステーションメモリーズ！」「駅メモ！ Our Rails」（以下、「駅メモ！」シリーズ）において、2020年11月1日(日)より「駅メモ！アプリ版6周年記念キャンペーン」を開催しました。作年6月に実施した「駅メモ！ポーカー！」がパワーアップして開催される他、記念ログインボーナス等、様々な企画をご用意。また、同じく6月に販売された6周年のテーマである「フューチャー」をイメージした6周年記念フィルムに、7月以降新たに登場したでんこのフィルムを追加し再販売しました。

### 駅奪取 配信開始9周年！！



「駅奪取シリーズ」配信開始9周年を記念し、周年キャンペーンを実施しました。

キャンペーン期間中、「駅奪取シリーズ」ゲーム内に9周年特設ページを公開し、「9（キュウ=Q）」にまつわる期間限定イベントをはじめ、初公開の機能を持つ9周年記念ニャッシュ「モリアーティニャッシュ」が登場する限定ガチャや、過去イベントの限定ニャッシュも再登場する「9周年記念ALLニャッシュガチャ」を開催しました。また、駅奪取楽しかった思い出川柳など、様々な特別企画を実施しました。

### 駅メモ！ 豪華声優陣による新テーマソング配信！



駅メモ！アプリ版配信6周年を記念して、豪華声優陣が演じるでんこが歌う新テーマソング「ミライメモリーズ！」を配信しました。

おなじみ「メロ」「ルナ」「みろく」の3人のでんこが歌う爽やかな新テーマソングをぜひお楽しみください。

「ミライメモリーズ！」は2020年11月28日(土)より駅メモ！シリーズ各サービス内で配信、またCD販売も実施しました。

さらに、配信を記念して豪華声優陣のサイン色紙や新テーマソングCDTwitterリツイートキャンペーンを実施しました。

### 「駅メモ！ Cafe ～Christmas Party～」開催！



2020年12月9日(水)より「OTAラボCAFE」にて期間限定で「駅メモ！ Cafe ～Christmas Party～」をオープンしました。

「クリスマスパーティー」をテーマとし、「出張版！奪取er協会クリスマスふくびき」・カフェでチェックインするとゲーム内コンテンツが獲得できるゲーム連動企画・オリジナルCDの先行販売等、様々な企画の実施、また趣向を凝らしたコラボメニューの販売・提供を行いました。

### 和歌山・白浜キャンペーン開催！！



2020年12月5日(土)より、駅メモ! & アワメモ! にて、和歌山から白浜とその周辺をめぐるデジタルスタンプラリーを開催しました。

和歌山駅から白浜駅までの主な駅を対象としたデジタルスタンプラリーに加え、湯浅町・広川町・白浜町の観光施設やスポットを巡るミッションやプレゼント企画、またそれぞれのミッションをクリアするとゲーム内アイテムを獲得できるほか、メインとなるミッションを全てクリアすると鉄道むすめコラボでんこ「黒潮しらら」が獲得できるゲーム連動企画を実施しました。

### 「ぷよぷよ」コラボガチャを復刻開催！！



2020年12月19日(土)より、今年30周年を迎える国民的アクションパズルゲーム「ぷよぷよ」と「駅メモ!」シリーズのコラボでんこ、コラボフィルムが当たるガチャを同時復刻開催しました。

本取り組みでは、「駅メモ!」シリーズ内にて、3体の「ぷよぷよ」コラボでんこ「アルル」「アミティ」「りんご」と、30種類のコラボフィルムが入手できるガチャのリリースを実施しました。

# 05. 参考数値

## <注意事項>

参考数値は趨勢を把握することを目的とした、参考情報です。

- ・ 株式分割により、1株利益については分割後の数値を遡及して算定しております。  
(2016年10月1日付：1株につき2株、2017年7月1日付：1株につき2株)



## 05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

### 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020
売上高	2,072	2,437	2,978	3,190	<b>2,855</b>
売上原価	727	856	1,314	1,447	<b>1,389</b>
売上総利益	1,344	1,581	1,664	1,742	<b>1,466</b>
販売費及び一般管理費	733	845	815	633	<b>602</b>
営業利益	611	736	849	1,109	<b>863</b>
経常利益	611	722	848	1,109	<b>866</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	411	511	585	773	<b>582</b>
1株利益 (単位：円)	43.64	54.18	63.37	86.53	<b>68.07</b>

### 3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020
位置ゲーム	1,125	1,525	2,225	2,578	<b>2,353</b>
その他	133	71	20	9	—
ソーシャルアプリ計	1,258	1,597	2,246	2,587	<b>2,353</b>
コンテンツ計	813	840	732	602	<b>502</b>
合計	2,072	2,437	2,978	3,190	<b>2,855</b>

### 2. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020
流動資産	2,002	2,410	2,547	2,921	<b>2,725</b>
(内現金預金)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(2,478)	<b>(2,321)</b>
(内売掛金)	(543)	(587)	(361)	(387)	<b>(357)</b>
有形固定資産	39	30	27	23	<b>10</b>
無形固定資産	52	12	7	59	<b>132</b>
投資その他の資産	134	105	88	136	<b>168</b>
資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	<b>3,036</b>
流動負債	382	324	412	601	<b>386</b>
(内未払金)	(112)	(123)	(143)	(162)	<b>(135)</b>
固定負債	11	11	11	11	—
負債合計	393	336	424	613	<b>386</b>
資本金	472	474	476	479	<b>480</b>
資本剰余金	248	250	251	255	<b>255</b>
利益剰余金	1,230	1,614	2,038	1,793	<b>2,375</b>
自己株式	△116	△116	△519	—	<b>△474</b>
株主資本	1,835	2,223	2,247	2,527	<b>2,637</b>
純資産合計	1,835	2,223	2,247	2,528	<b>2,650</b>
負債純資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	<b>3,036</b>

# 05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	<b>762</b>
売上原価	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	<b>379</b>
売上総利益	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	<b>382</b>
販売費 及び一般管理費	161	165	169	237	169	197	238	241	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148	145	<b>147</b>
営業利益	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	<b>234</b>
経常利益	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	<b>235</b>
親会社株主に帰属 する四半期純利益	96	100	107	106	157	107	102	143	93	163	146	182	165	176	170	260	133	165	136	<b>146</b>
1株利益 (単位：円)	10.27	10.65	11.44	11.29	16.68	11.39	10.87	15.23	9.92	17.72	15.98	19.90	18.15	19.67	19.31	29.54	15.47	19.37	16.06	<b>17.20</b>

## 2. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
位置ゲーム	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605	589	667	592	745	587	652	536	614	565	<b>636</b>
その他	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4	4	2	3	2	2	1	-	-	-	-
ソーシャルアプリ 計	282	297	293	385	373	384	352	486	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614	565	<b>636</b>
コンテンツ 計	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	123	<b>125</b>
合計	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	<b>762</b>

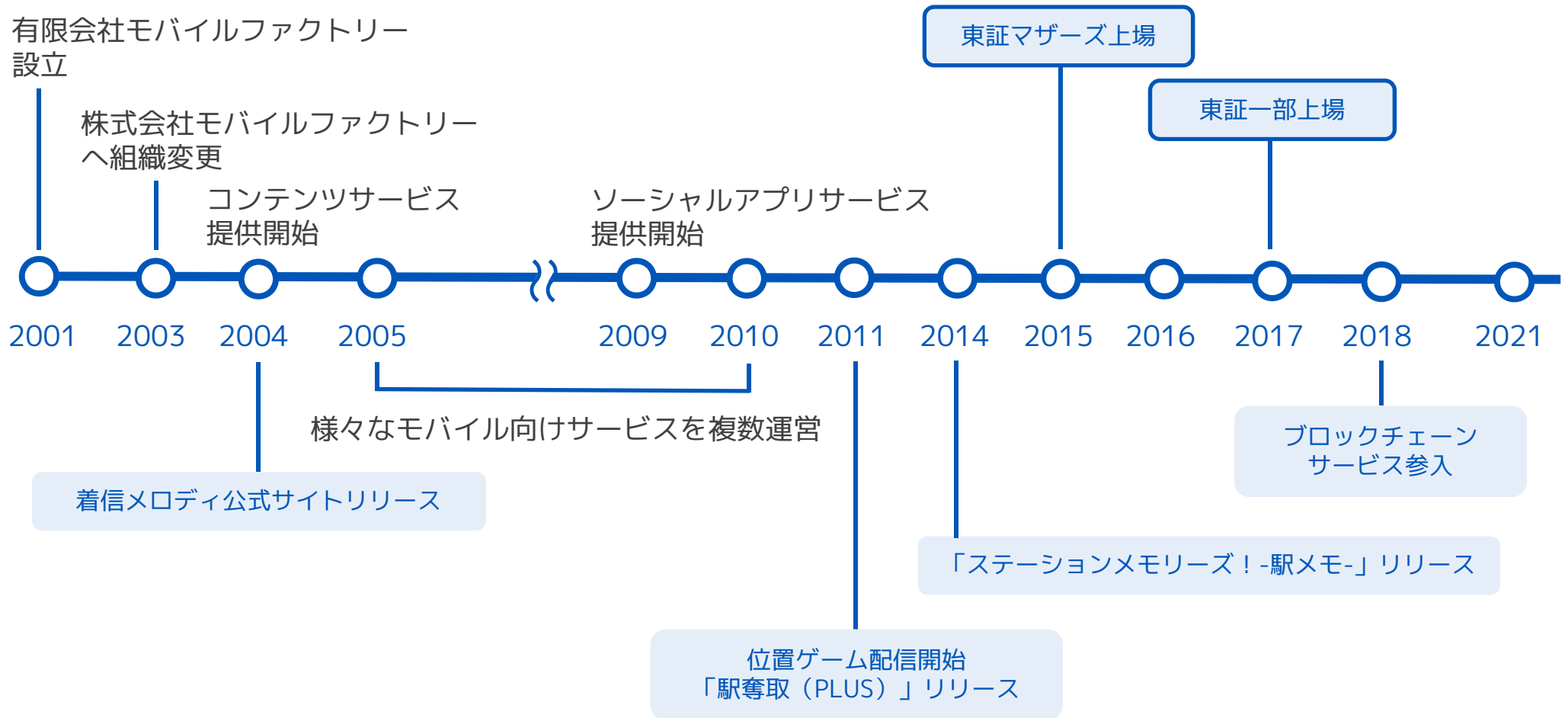
# 06. 補足資料



**わたしたちが創造するモノを通じて  
世界の人々をハッピーにすること**



商号	株式会社モバイルファクトリー (通称：モバファク)
設立年月日	2001年10月1日
本社所在地	東京都品川区東五反田一丁目24番2号
代表取締役	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	97名
資本金	4億8,036万円
グループ会社	株式会社ジーワンダッシュ、株式会社ビットファクトリー
証券コード	3912





会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	塩川 仁章
事業内容	ステーションメモリーズ！ 駅奪取の運営
設立	2015年7月31日



会社名	株式会社ビットファクトリー
代表者	深井 未来生
事業内容	ブロックチェーンサービス事業
設立	2018年7月25日



代表取締役

みやま ゆうじ

宮畷 裕二

- 1995年 株式会社ソフトバンク入社
- 1999年 株式会社サイバーエージェント入社
- 1999年 株式会社サイバーエージェント転職後、新規事業「メールイン」を立ち上げ
- 2001年 有限会社モバイルファクトリー設立
- 2003年 有限会社から株式会社に組織変更し、代表取締役に就任



取締役COO

兼 ビットファクトリー代表取締役

中小企業診断士/日本証券アナリスト協会 認定アナリスト (CMA)

ふかい みきお

深井 未来生

- 1998年 コンパックコンピュータ株式会社（現 日本ヒューレット・パッカード株式会社）入社
- 2002年 ジグノシステムジャパン株式会社入社
- 2008年 株式会社モバイルファクトリー入社  
経営企画室 室長就任  
取締役就任（現任）
- 2017年 株式会社和心 社外監査役就任
- 2018年 株式会社モバイルファクトリー 執行役員就任（現任）
- 2019年 株式会社ビットファクトリー 代表取締役就任（現任）
- 2020年 株式会社和心 取締役（監査等委員）就任（現任）



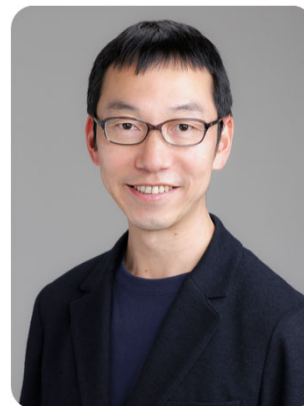


社外取締役（非常勤）

なるさわ りえ

成沢 理恵

- 1998年 株式会社エニックス（現 株式会社スクウェア・エニックス）入社
- 2013年 株式会社NubeeTokyo入社 エグゼクティブプロデューサー兼、プロデューサー・プロモーション・海外協業・国内協業・法務部門長就任
- 2016年 ちゅらっぷす株式会社 取締役就任（現任）
- 2016年 株式会社ArAtA 取締役就任（現任）
- 2016年 AppBeach株式会社 取締役就任（2018年7月にちゅらっぷす株式会社に吸収合併）
- 2017年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）
- 2017年 モリカترون株式会社 取締役就任（現任）
- 2017年 ルートフォー株式会社 取締役就任
- 2018年 Amusement Asset Associates株式会社 取締役就任（現任）
- 2018年 モノビット・モリカترونホールディングス株式会社（現 monoAI technology株式会社）取締役就任（現任）
- 2018年 RingZero株式会社 取締役就任（現任）



社外取締役（非常勤）

やまぐち しゅう

山口 周

- 1994年 株式会社電通入社
- 2002年 株式会社ブーズ・アレン・ハミルトン入社
- 2007年 株式会社ボストン・コンサルティング・グループ入社
- 2010年 株式会社A.T.カーニー入社
- 2011年 株式会社ヘイ・グループ（現 コーン・フェリー・ヘイグループ）入社
- 2015年 シニア・クライアント・パートナー就任
- 2018年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）
- 2019年 株式会社中川政七商店 取締役就任（現任）

ブロックチェーン  
サービス  
(Uniqys Network)



ソーシャルアプリ  
サービス  
(位置ゲーム)

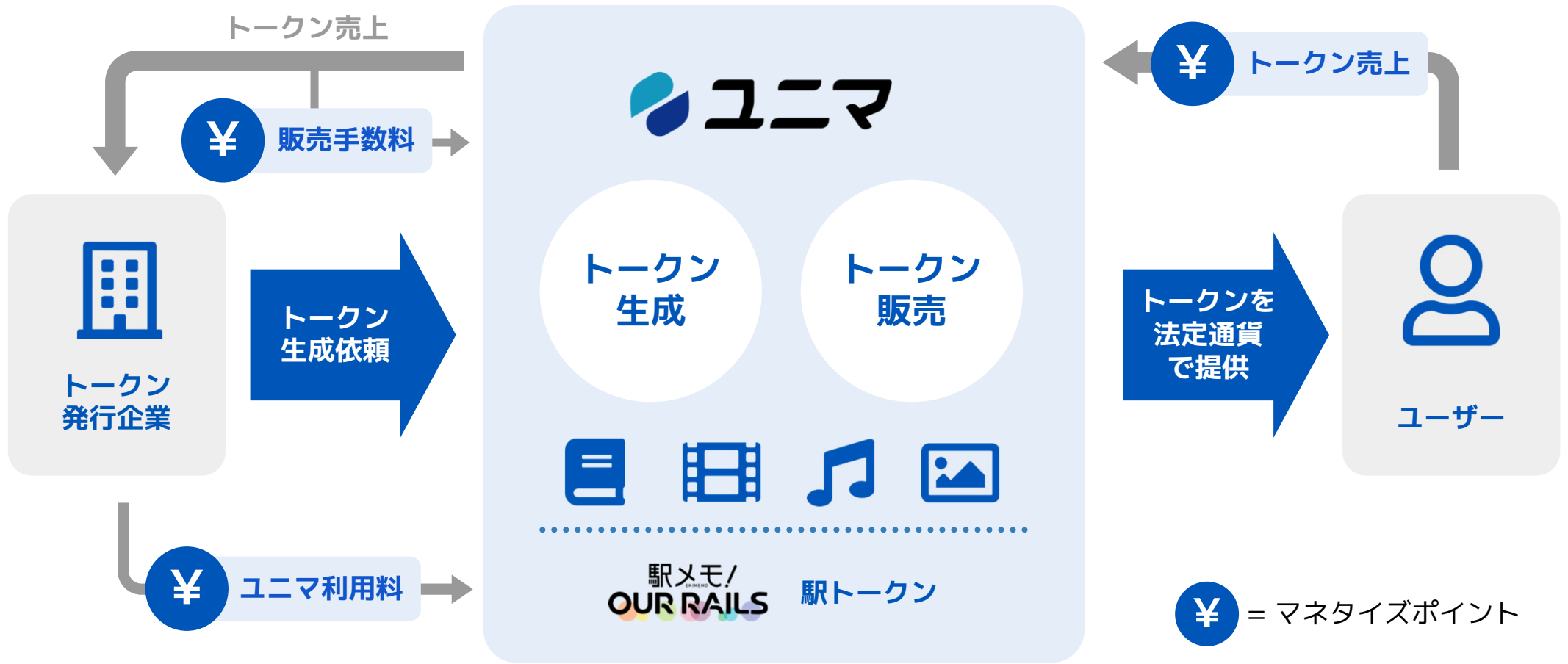


コンテンツ  
サービス  
(着メロ等)



最新曲★全曲取り放題

デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



¥ = マネタイズポイント

## 利用料およびユーザーの決済手数料でマネタイズ

## Eコマースに新しい概念と価値観を創出

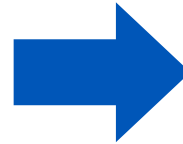
### 既存のマーケット



一部デジタルコンテンツのみ

複製されやすい

所有できない



### ユニマ



デジタル化できるコンテンツ全て

複製できない

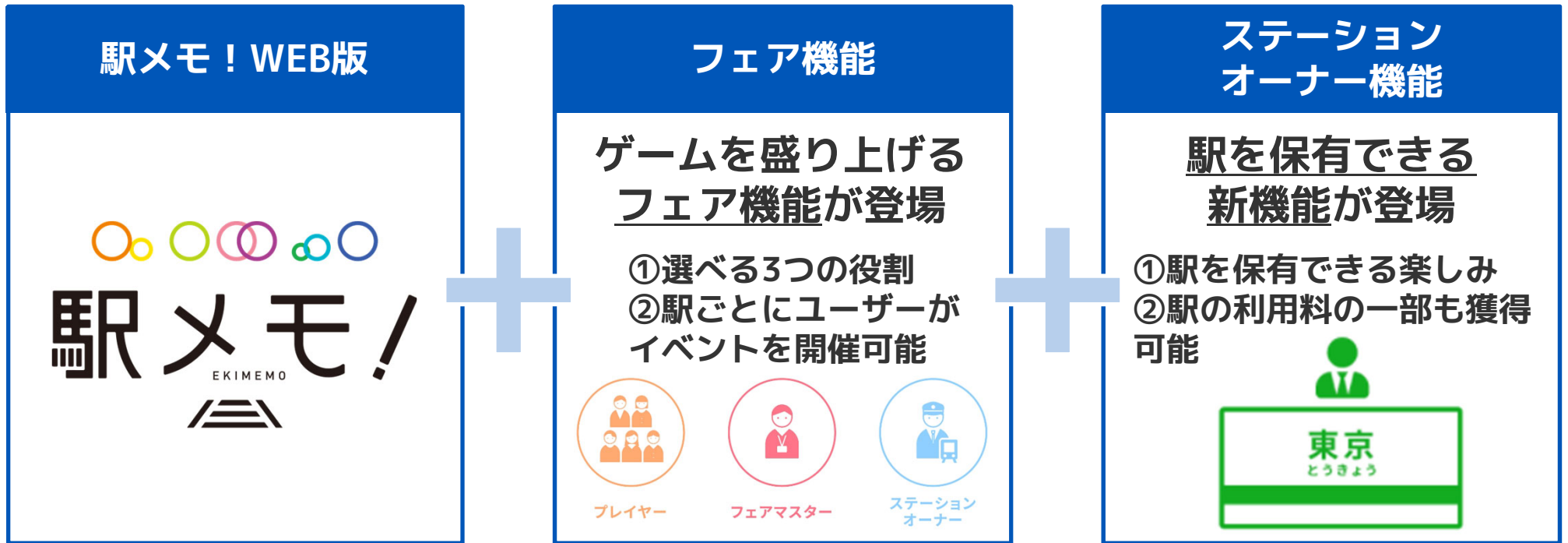
所有できる  
所有権の移転も可能

商品

複製

所有権

「駅メモ！」に、新機能を加えたWEB版新作



※今後実装予定の機能です



### 駅トークンの販売計画（予定）

販売対象駅

全国約9,300駅

販売形式

オークション方式

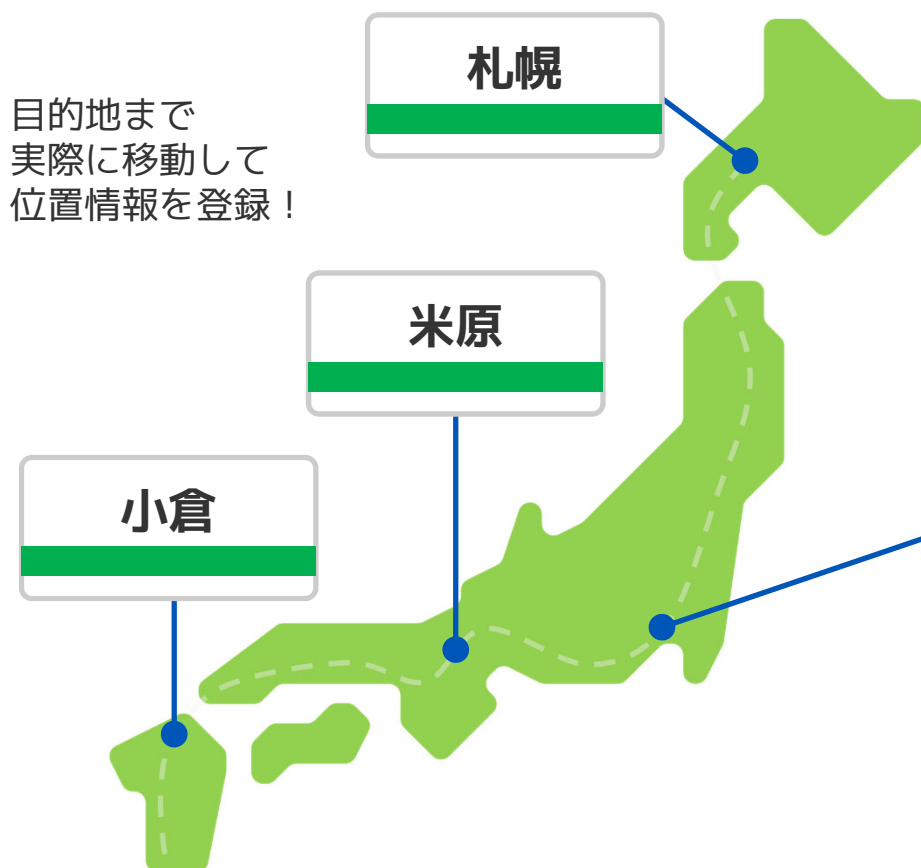
売上予想規模

約4.4億円～ 17億円



## モバイルファクトリーの位置ゲームのゲーム性

**位置情報（GPS機能）**を使った、全国に所在する鉄道駅の  
**スタンプラリー・陣取りゲーム**です

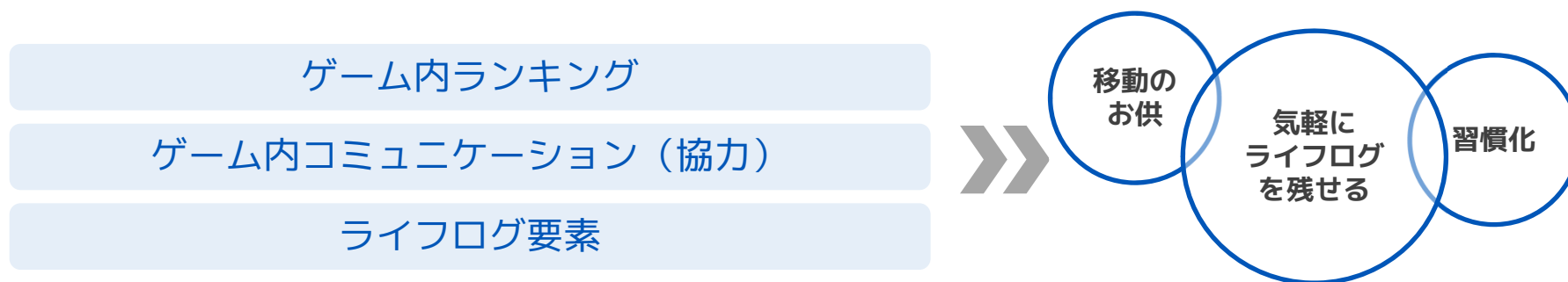


## ①移動動機の提供



## 地方創生に寄与 / 体験型エンターテインメントへも進化

## ②継続率の高さ



## ライフログとして毎日継続して活用



伊豆箱根鉄道 (2020)



千葉県鴨川市江見駅郵便局 (2020)



あしがら観光協会 (2018)



京都市交通局 (2016~2019)



## 課金要素①：キャラクター収集/育成

キャラクターガチャ  
1回500円（税込）



着せ替えガチャ  
1回500円（税込）



## 課金要素②：駅収集

### 【ライセンス】

通常一日の位置登録回数に制限があるが、本アイテムを使用すると30日間位置登録し放題になる  
500円（税込）



### 【レーダー】

通常は位置登録した駅のみ取得可能だが、本アイテムを使用すると最後に位置登録した周辺駅も取得可能になる  
310円（税込）※6個セット



アイテムを使用すると  
効率よく多くの駅が取得可能に！

感動を持ち歩け。

# Mobile Factory

## 本資料の取り扱いについて

本資料に記載されている計画や見通し、戦略などは本書面の作成時点において取得可能な情報に基づく将来の業績に関する見通しであり、これらにはリスクや不確実性が内在しております。

かかるリスク及び不確実性により、実際の業績等はこれらの見通しや予想とは異なる結果となる可能性があります。

当社が事業環境の説明を行う上で、参考となると考える情報を掲載しております。掲載データについては、調査方法や調査時期により結果が異なる可能性があります。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。