

2022年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年7月22日

上場会社名 株式会社モバイルファクトリー 上場取引所 東
 コード番号 3912 URL <https://www.mobilefactory.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役 (氏名) 宮嶋 裕二
 問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員 (氏名) 佐藤 舞子 (TEL) 050-1743-6211
 四半期報告書提出予定日 2022年8月9日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年12月期第2四半期の連結業績(2022年1月1日~2022年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第2四半期	1,492	8.1	368	△9.9	368	△10.5	247	△12.4
2021年12月期第2四半期	1,380	△1.7	409	△5.0	411	△4.9	282	△5.7

- (注) 1. 包括利益 2022年12月期第2四半期 243百万円(△11.6%) 2021年12月期第2四半期 275百万円(△20.8%)
 2. EBITDA 2022年12月期第2四半期 378百万円(△11.1%) 2021年12月期第2四半期 426百万円(△2.8%)
 3. EBITDA = 税金等調整前四半期(当期)純利益 - 特別利益 + 支払利息 + 特別損失 + 減価償却費及びのれん償却費 + 株式報酬費用
 4. EBITDAにつきましては、営業利益に並ぶ当社グループの重要経営指標であります。

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年12月期第2四半期	30.43	—
2021年12月期第2四半期	33.85	33.65

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年12月期第2四半期	3,144	2,724	86.6
2021年12月期	3,304	2,873	86.9

(参考) 自己資本 2022年12月期第2四半期 2,723百万円 2021年12月期 2,871百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年12月期	—	0.00			
2022年12月期(予想)			—	—	—

- (注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 2. 2022年12月期の期末配当予想につきましては、現在未定であります。開示が可能となった時点で速やかに開示いたします。

3. 2022年12月期の連結業績予想(2022年1月1日~2022年12月31日)

主力のモバイルゲーム事業に加えてブロックチェーン事業においても、今後は大きな成長が見込まれるものの、足元では新型コロナウイルス感染症の影響の収束が見通せないなかで、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、2022年12月期の連結業績予想につきましては、開示しておりません。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 一社(社名) 、除外 一社(社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2022年12月期 2Q	8,925,495株	2021年12月期	8,925,495株
2022年12月期 2Q	1,024,155株	2021年12月期	644,576株
2022年12月期 2Q	8,122,196株	2021年12月期 2Q	8,332,026株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料及び四半期決算説明会内容の入手方法)

当社は、四半期決算説明資料をT D n e tにて同日開示いたします。また、本日当資料をもとに機関投資家及び証券アナリスト向けの決算説明会をオンラインにて開催する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間において当社グループは、中長期の柱となるブロックチェーン事業「ユニマ」に対して広告投資をおこない、かつサービス拡充に向けて順次機能を追加し、事業成長を実現すべく取り組んでおります。なお、QYSコイン（自社発行予定の暗号資産）の上場「IEO」に向けて、暗号資産取引所の選定を含め、関係各所と協議中で進捗しているところであります。

モバイルゲーム事業における主力サービスの位置情報連動型ゲームでは、情勢に応じた柔軟な運営と収益の安定と強化を図るべく、ユーザーエンゲージメントを高めることに注力いたしました。また、新型コロナウイルス感染症の感染状況について、一時は落ち着きつつも依然として高い水準で推移しており、「感染対策と社会経済活動の両立」の政府提言などからして、感染対策をしたうえで地方創生を含めた、様々な施策を実施しております。なお、新型コロナウイルス感染症による当第2四半期連結累計期間の業績への影響は限定的であります。

その他、「モバワーク」（働き方3.0）を導入した後も、生産性を維持しながらリモートワークを継続できることに加えて、更なる固定費削減メリットが大きいと判断し、本社を現TOCビルからWeWork TK 池田山へと移転することを決議いたしました。

上記の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は前年同四半期比8.1%増の1,492,677千円、EBITDAは同11.1%減の378,849千円、営業利益は同9.9%減の368,677千円、経常利益は同10.5%減の368,479千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は同12.4%減の247,169千円となりました。

なお、当社は2022年4月4日に東京証券取引所の新市場区分である「プライム市場」へ移行いたしました。

また、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。なお、詳細は「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）（収益認識に関する会計基準等の適用）」に記載のとおりであります。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

・モバイルゲーム事業

モバイルゲーム事業では、位置情報連動型ゲームである「駅メモ！（ステーションメモリーズ!）」及び「アワメモ！（駅メモ！ Our Rails）」において、コロナ禍の影響が続くなか、感染症の動向や社会情勢を注視しつつ、地方公共団体との協業による地方創生及び他社IPとのコラボイベントを実施する等、ゲームを継続して遊んでいただけるような施策をおこなったほか、例年どおり周年記念施策をおこないました。

また、アワメモ！において2022年7月からゲームを遊びながらおこづかい稼ぎができる、Play to Earnの施策として「おでかけポイント」のオープンβテストを開始しております。

この結果、同事業の売上高は1,302,094千円（前年同四半期比12.7%増）となり、セグメント利益は446,220千円（前年同四半期比33.4%増）となりました。

・コンテンツ事業

コンテンツ事業では、プラットフォームであるキャリア各社の方針変更により、2021年3月にフィーチャーフォン向けサービスが終了しており、自社で運営している各着信メロディサービスの課金会員数は緩やかに減少しております。

この結果、同事業の売上高は187,903千円（前年同四半期比16.3%減）となり、セグメント利益は115,923千円（前年同四半期比10.4%減）となりました。

・ブロックチェーン事業

ブロックチェーン事業では、NFTサービス構築支援プラットフォーム「ユニキス ガレージ」を2022年2月にリリースし、有力クライアントの獲得に向けて営業を強化するとともに、機能拡充の追加開発をおこないました。

また、ユニマにおいては、アートなどのNFTの販売をおこないました。

その他、コンプライアンス充足のための関係各所との協議を継続しておこない、信頼性の高いサービス設計を目指して取り組んでおります。

この結果、同事業の売上高は2,680千円（前年同四半期比881.7%増）となり、セグメント損失は193,466千円となりました。

（2）財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

（資産の部）

当第2四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ159,394千円減少し、3,144,927千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ171,459千円減少し、2,922,572千円となりました。これは主に、現金及び預金が218,363千円減少しており、その内訳としましては、営業利益の発生に伴う獲得をしたものの、法人税等の税金の納付、及び自己株式の取得に伴う減少であります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べ12,065千円増加し、222,354千円となりました。これは主に、投資有価証券の取得等により31,927千円増加したものであります。一方で、ソフトウェアの減価償却が進み8,340千円減少したものであります。

（負債の部）

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ10,610千円減少し、420,582千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ7,210千円減少し、420,582千円となりました。これは主に、未払法人税等が24,701千円減少した一方で、未払金が16,738千円増加したものであります。

（純資産の部）

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ148,784千円減少し、2,724,344千円となりました。これは、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が247,169千円増加した一方で、自己株式を391,983千円取得した影響によるものであります。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）の残高は、前連結会計年度末に比べ218,363千円減少し、2,447,401千円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において営業活動により得られた資金は、211,905千円（前年同四半期は223,465千円の収入）となりました。主な収入要因は、税金等調整前四半期純利益360,212千円であり、主な支出要因は、法人税等の支払額133,438千円であります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において投資活動により支出した資金は、37,500千円（前年同四半期は47,890千円の支出）となりました。支出要因は、投資有価証券の取得による支出37,500千円であります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において財務活動により支出した資金は、392,768千円（前年同四半期は249,223千円の支出）となりました。支出要因は、自己株式の取得392,768千円であります。

（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

主力のモバイルゲーム事業に加えてブロックチェーン事業においても、今後は大きな成長が見込まれるものの、足元では新型コロナウイルス感染症の影響の収束が見通せないなかで、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、2022年12月期の連結業績予想につきましては、開示しておりません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,665,764	2,447,401
売掛金	373,317	436,079
商品	270	270
貯蔵品	1,976	1,405
前払費用	41,155	30,187
その他	11,970	7,618
貸倒引当金	△422	△389
流動資産合計	3,094,032	2,922,572
固定資産		
有形固定資産		
建物	11,183	11,183
減価償却累計額	△2,189	△10,131
建物(純額)	8,994	1,052
工具、器具及び備品	27,736	2,750
減価償却累計額	△24,785	△2,259
工具、器具及び備品(純額)	2,951	491
有形固定資産合計	11,945	1,543
無形固定資産		
ソフトウェア	65,256	56,915
無形固定資産合計	65,256	56,915
投資その他の資産		
投資有価証券	55,507	87,434
繰延税金資産	51,134	50,014
敷金及び保証金	26,445	26,445
投資その他の資産合計	133,087	163,895
固定資産合計	210,289	222,354
資産合計	3,304,321	3,144,927

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	12,508	13,322
未払金	149,941	166,679
未払法人税等	143,214	118,512
未払消費税等	37,965	33,376
前受金	44,376	44,897
賞与引当金	35,150	35,082
資産除去債務	—	3,400
その他	4,635	5,311
流動負債合計	427,793	420,582
固定負債		
資産除去債務	3,400	—
固定負債合計	3,400	—
負債合計	431,193	420,582
純資産の部		
株主資本		
資本金	504,757	504,757
資本剰余金	280,257	280,257
利益剰余金	2,914,282	3,161,452
自己株式	△824,168	△1,216,152
株主資本合計	2,875,127	2,730,313
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△3,356	△7,222
その他の包括利益累計額合計	△3,356	△7,222
新株予約権	1,357	1,253
純資産合計	2,873,128	2,724,344
負債純資産合計	3,304,321	3,144,927

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2021年1月1日 至2021年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2022年1月1日 至2022年6月30日)
売上高	1,380,571	1,492,677
売上原価	681,424	767,172
売上総利益	699,147	725,505
販売費及び一般管理費	289,758	356,827
営業利益	409,388	368,677
営業外収益		
受取利息	4	1
物品売却益	—	1,547
暗号資産評価益	427	—
未払配当金除斥益	2,415	—
雑収入	111	28
営業外収益合計	2,959	1,577
営業外費用		
自己株式取得費用	499	785
暗号資産評価損	—	990
雑損失	247	—
その他	0	—
営業外費用合計	746	1,775
経常利益	411,600	368,479
特別利益		
新株予約権戻入益	22	104
特別利益合計	22	104
特別損失		
固定資産除却損	674	1,628
本社移転関連費	5,748	6,743
特別損失合計	6,423	8,371
税金等調整前四半期純利益	405,200	360,212
法人税、住民税及び事業税	110,521	110,216
法人税等調整額	12,659	2,826
法人税等合計	123,181	113,042
四半期純利益	282,019	247,169
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	282,019	247,169

四半期連結包括利益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	282,019	247,169
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△6,900	△3,866
その他の包括利益合計	△6,900	△3,866
四半期包括利益	275,118	243,303
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	275,118	243,303
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	405,200	360,212
減価償却費	14,756	10,370
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△211	△32
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△22,718	△67
受取利息	△4	△1
自己株式取得費用	499	785
固定資産除却損	674	1,628
売上債権の増減額 (△は増加)	△114,523	△62,762
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△262	571
前受金の増減額 (△は減少)	△2,124	520
前渡金の増減額 (△は増加)	—	1,400
前払費用の増減額 (△は増加)	15,659	10,968
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,827	813
未払金の増減額 (△は減少)	22,664	16,738
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△6,106	△4,589
その他	△5,206	8,788
小計	305,469	345,342
利息及び配当金の受取額	4	1
法人税等の支払額	△82,009	△133,438
営業活動によるキャッシュ・フロー	223,465	211,905
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△7,783	—
無形固定資産の取得による支出	△29,646	—
投資有価証券の取得による支出	△10,460	△37,500
投資活動によるキャッシュ・フロー	△47,890	△37,500
財務活動によるキャッシュ・フロー		
自己株式の取得による支出	△250,416	△392,768
新株予約権の発行による収入	1,193	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△249,223	△392,768
現金及び現金同等物に係る換算差額	—	—
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△73,649	△218,363
現金及び現金同等物の期首残高	2,321,248	2,665,764
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,247,598	2,447,401

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2022年1月28日開催の取締役会決議に基づき、自己株式379,500株の取得を行っております。この結果、単元未満株式の買取りによる取得を含め、当第2四半期連結累計期間において自己株式が391,983千円増加し、当第2四半期連結会計期間末において自己株式が1,216,152千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

これによる、本人・代理人区分の観点から子会社を含めた個別単体の個社ごとに収益を認識する主体に変更はあるものの、当社グループの主な収益認識時点は従来より変更がなく、連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

区分	対象セグメント	主な収益認識時点
アイテム課金	モバイルゲーム事業	ゲーム内通貨を消費して、ゲーム内アイテムを取得した時点
利用料	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業	利用期間に応じた一定期間
商品(NFT)販売	ブロックチェーン事業	商品(NFT)の引き渡し時点

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項のただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の個別単体の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しておりますが、連結上は相殺消去されるため、当該期首残高に与える影響はありません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。

これによる、当第2四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I. 前第2四半期連結累計期間(自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	モバイルゲーム 事業	コンテンツ 事業	ブロックチェーン 事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	1,155,793	224,505	273	1,380,571
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,155,793	224,505	273	1,380,571
セグメント利益又は損失(△)	334,599	129,394	△54,606	409,388

(注) セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II. 当第2四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	モバイルゲーム 事業	コンテンツ 事業	ブロックチェーン 事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	1,302,094	187,903	2,680	1,492,677
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,302,094	187,903	2,680	1,492,677
セグメント利益又は損失(△)	446,220	115,923	△193,466	368,677

(注) セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

前第3四半期連結会計期間より、位置情報連動型ゲームに並ぶ収益の柱とする「ユニマ(Uniqys マーケットプレイス)」が、2021年7月にリリースしたことに伴い、ブロックチェーン事業における重要性が増したため、並びに当社グループの事業活動の実態を明確にするため、報告セグメントを従来の単一セグメントから「モバイルゲーム事業」、「コンテンツ事業」、「ブロックチェーン事業」に変更しております。また、2023年にQYSコインの上場「IEO」によるQYSコイン経済圏の形成を目指すにあたり、ブロックチェーン事業のロードマップの引き直しや組織体制の変更を第1四半期連結会計期間から行っており、これに合わせてNFTの性質の観点でステーションNFTをモバイルゲーム事業からブ

ロックチェーン事業へと区分変更しております。

なお、これらのセグメント変更に伴い、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累計期間における報告セグメントの区分により、組み替えて表示しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。