

2022年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年10月21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11月14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3四半期の連結業績 (2022年1月1日～2022年9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3四半期	2,226	9.5	557	△0.8	557	△1.1	369	△4.8
2021年12月期第3四半期	2,034	△2.8	561	△10.7	564	△10.6	387	△11.0

- (注) 1. 包括利益 2022年12月期第3四半期 365百万円(△4.3%) 2021年12月期第3四半期 381百万円(△20.6%)
 2. EBITDA 2022年12月期第3四半期 573百万円(△2.7%) 2021年12月期第3四半期 589百万円(△8.3%)
 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
2022年12月期第3四半期	円 銭 45.89	円 銭 —
2021年12月期第3四半期	46.56	46.34

(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3四半期	3,136	2,846	90.7
2021年12月期	3,304	2,873	86.9

(参考) 自己資本 2022年12月期第3四半期 2,845百万円 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. 直前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月期の期末配当金につきましては、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)	2022年12月期3Q	8,925,495株	2021年12月期	8,925,495株
② 期末自己株式数	2022年12月期3Q	1,024,155株	2021年12月期	644,576株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年12月期3Q	8,047,768株	2021年12月期3Q	8,332,361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ます。業績予想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) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	10

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3四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みました。なお、QYSコイン（自社発行予定の暗号資産）の上場「IE0」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、感染対策をしたうえで地方創生含めた、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3四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TOCビルからWeWork TK 池田山へと移転いたしました。

上記の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は前年同四半期比9.5%増の2,226,853千円、EBITDAは同2.7%減の573,572千円、営業利益は同0.8%減の557,276千円、経常利益は同1.1%減の557,875千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は同4.8%減の369,311千円となりました。

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いました。

また、アワメモ！において2周年記念施策をおこなったほか、2022年7月から9月まで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テスト実施いたしました。

この結果、同事業の売上高は1,946,252千円（前年同四半期比13.7%増）となり、セグメント利益は657,144千円（前年同四半期比30.2%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277,074千円（前年同四半期比14.0%減）となり、セグメント利益は172,661千円（前年同四半期比5.4%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、QYSコインの上場「IE0」によるQYSコイン経済圏の形成を目指すにあたり取引所選定等をおこなっております。

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月にリリースいたしました。

また、ユニマにおいては、自社コンテンツのNFTやアートなどの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3,527千円（前年同四半期比492.0%増）となり、セグメント損失は272,529千円となりました。

（2）財政状態に関する説明

（資産の部）

当第3四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167,638千円減少し、3,136,683千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ161,489千円減少し、2,932,542千円となりました。これは主に、現金及び預金が125,293千円減少しており、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、自己株式の取得、及び賞与の支給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6,148千円減少し、204,140千円となりました。これは主に、投資有価証券の取得等により46,811千円増加した一方で、ソフトウェアの償却及び減損により23,752千円減少し、繰延税金資産が12,241千円減少したものであります。

（負債の部）

当第3四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140,915千円減少し、290,277千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ137,515千円減少し、290,277千円となりました。これは主に、未払法人税等及び未払消費税等が納付により116,076千円減少、並びに賞与引当金が賞与の支給により15,985千円減少したものであります。

（純資産の部）

当第3四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26,723千円減少し、2,846,405千円となりました。これは主に、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369,311千円増加した一方で、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。

（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3四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,665,764	2,540,471
売掛金	373,317	336,014
商品	270	270
貯蔵品	1,976	1,305
前払費用	41,155	42,786
その他	11,970	12,058
貸倒引当金	△422	△364
流動資産合計	3,094,032	2,932,542
固定資産		
有形固定資産		
建物	11,183	-
減価償却累計額	△2,189	-
建物(純額)	8,994	-
工具、器具及び備品	27,736	2,750
減価償却累計額	△24,785	△2,364
工具、器具及び備品(純額)	2,951	386
有形固定資産合計	11,945	386
無形固定資産		
ソフトウェア	65,256	41,503
無形固定資産合計	65,256	41,503
投資その他の資産		
投資有価証券	55,507	102,318
繰延税金資産	51,134	38,892
敷金及び保証金	26,445	21,040
投資その他の資産合計	133,087	162,251
固定資産合計	210,289	204,140
資産合計	3,304,321	3,136,683

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	12,508	10,276
未払金	149,941	142,699
未払法人税等	143,214	32,422
未払消費税等	37,965	32,680
前受金	44,376	48,164
賞与引当金	35,150	19,165
その他	4,635	4,869
流動負債合計	427,793	290,277
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	290,277
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	3,283,593
自己株式	△824,168	△1,216,152
株主資本合計	2,875,127	2,852,455
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	△7,303
その他の包括利益累計額合計	△3,356	△7,303
新株予約権	1,357	1,253
純資産合計	2,873,128	2,846,405
負債純資産合計	3,304,321	3,136,683

(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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2021年1月1日 至2021年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2022年1月1日 至2022年9月30日)
売上高	2,034,371	2,226,853
売上原価	1,030,609	1,154,992
売上総利益	1,003,762	1,071,861
販売費及び一般管理費	442,113	514,585
営業利益	561,648	557,276
営業外収益		
受取利息	7	3
物品売却益	-	1,547
暗号資産評価益	748	-
未払配当金除斥益	2,415	-
助成金収入	-	547
雑収入	112	28
営業外収益合計	3,285	2,126
営業外費用		
自己株式取得費用	499	785
暗号資産評価損	-	743
雑損失	247	-
その他	1	-
営業外費用合計	748	1,528
経常利益	564,184	557,875
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	742	1,628
減損損失	-	11,242
本社移転関連費	5,748	7,388
特別損失合計	6,491	20,259
税金等調整前四半期純利益	557,716	537,720
法人税、住民税及び事業税	148,013	154,424
法人税等調整額	21,728	13,983
法人税等合計	169,741	168,408
四半期純利益	387,974	369,311
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	387,974	369,311

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)
四半期純利益	387,974	369,311
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△6,202	△3,946
その他の包括利益合計	△6,202	△3,946
四半期包括利益	381,772	365,364
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	381,772	365,364
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

(3) 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株の取得をおこなっております。この結果、単元未満株式の買取りによる取得を含め、当第3四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3四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3四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3四半期連結累計期間(自 2021年1月1日 至 2021年9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	1,711,546	322,229	595	2,034,371
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,711,546	322,229	595	2,034,371
セグメント利益又は損失(△)	504,539	182,607	△125,497	561,648

(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3四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年9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	1,946,252	277,074	3,527	2,226,853
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,946,252	277,074	3,527	2,226,853
セグメント利益又は損失(△)	657,144	172,661	△272,529	557,276

(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「IE0」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おこなっており、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3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四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。